

Grazie di adoperare il Voice Editor per Yamaha serie ES.

Questo è un editor potente e facile da usare che vi aiuterà ad ottenere il massimo dal modo Voice del vostro sintetizzatore Yamaha della serie ES.

Le funzioni principali sono:

- Possibilità di copiare/incollare e scambiare gli Elements di una Voice
- Possibilità di copiare/incollare gli Envelopes (Pitch EG, Amplitude EG, Filter EG)
- Possibilità di scegliere la Wave (forma d'onda) per categoria. Ricerca della Wave per nome.
- Possibilità di salvare ed importare le Voices come file.
- Possibilità di leggere i banchi di User Voices direttamente dal sintetizzatore.
- Visualizzazione dei messaggi esclusivi di sistema per ogni parametro oggetto di modifica.
- Supporta l'ingresso MIDI da parte di due controller MIDI aggiuntivi per un più efficace controllo dei parametri master.
- Funzione MIDI Thru: replica i dati MIDI in ingresso su una porta MIDI out ausiliaria.
- Completa accessibilità anche da parte di utenti con ridotte capacità visive! Ogni parametro può essere riconosciuto da softwares di lettura dello schermo.
- Supporto di inserimento di valori numerici e di testo! Sliders e Selettori accettano valori dalla tastiera del PC!

Schermata Principale

La finestra principale dell'applicazione contiene tre sezioni fondamentali:



1 - Voice Selection

In questa parte della finestra principale si possono scegliere le Voices attraverso un menù ed è possibile modificare il nome e la categoria della Voice selezionata. Quando viene avviata l'applicazione non c'è alcuna Voice selezionata ma invece vengono visualizzati i parametri della Voice attualmente selezionata dal sintetizzatore.

2 - Voice Common

In questa parte della finestra principale si possono modificare i parametri comuni della Voice attualmente selezionata. Quelli più frequentemente utilizzati (Volume, Effects Send, Arpeggio Type, Tempo, ecc.) si trovano sulla schermata principale. Gli altri sono raggruppati per categorie e si possono visualizzare premendo l'apposito pulsante (General, Effects, Master EQ, Arpeggiator, Common LFO, Controller Sets).

3 - Voice Elements

In questa parte della finestra principale si possono modificare i parametri dei 4 Element della Voice. I parametri degli Element sono raggruppati per categorie e si possono visualizzare premendo l'apposita etichetta di categoria (General, Pitch, Filter, Amp, Ranges, LFO e Output).

Quick Start Guide – Guida di avvio veloce

1. Set-up delle Connessioni

Quando si avvia il Voice Editor per la prima volta, si dovrebbe fare click su Setup ->[MIDI Setup] e selezionare le porte MIDI alle quali è connesso il vostro sintetizzatore. Premere [OK] e se sono state selezionate le porte corrette, nella barra di stato si vedrà un messaggio di conferma che dice ad es. "Motif ES6 connected". A seguito della connessione l'Editor richiede i dati relativi alla Voice attualmente selezionata nel sintetizzatore.

2. Lettura dei nomi dei Banchi User

Per essere in grado di visualizzare i nomi corretti dei banchi User e delle Voices bisogna fare click su Setup -> [Read user Banks] e richiedere i nomi delle User Voices. È possibile ripetere la suddetta procedura anche in un secondo momento se avete apportato modifiche ad una qualsiasi delle User Voices.

3. Modificare le Voices

Utilizzare la sezione Voice Selection per selezionare una Voice. Ogniqualvolta si seleziona una Voice i dati relativi a quella Voice vengono automaticamente trasmessi dal sintetizzatore all'Editor cosicché sia subito possibile vedere le impostazioni della Voice ed iniziare a modificarle. Ogni volta che si cambia un parametro, le modifiche vengono registrate nel *Voice edit buffer* (buffer di edit della Voice). Questo significa che sebbene sia possibile udire le modifiche apportate, queste non vengono salvate nella memoria interna del sintetizzatore e verranno perse irrimediabilmente se viene selezionata un'altra Voice.

4. Registrare/Archiviare le Voices

Dopo aver terminato di modificare una Voice, affinché venga conservato, si deve immagazzinarla nella memoria interna del sintetizzatore premendo i tasti [Store] o [Store to] sulla finestra del Voice Editor, oppure è possibile salvarla nel disco fisso come file di sys-ex (*.voi) facendo uso del comando a menù Voice -> [Save to File].

Menu Items – Voci del Menù

Master

- **Open from File**
È possibile caricare una Voice da un file sys-ex (*.voi). Questo è un file di tipo binario che contiene il dump della Voice in formato messaggio esclusivo di sistema. Un simile tipo di file può essere creato attraverso il Voice Editor (facendo uso della funzione "Save to File) oppure manualmente inviando un dump dei dati Voice dal sintetizzatore stesso e acquisendo i dati di sys-ex attraverso un software capace di registrare i messaggi esclusivi di sistema.
- **Save to File**
Con questo comando è possibile salvare la Voice attualmente modificata come un file in formato messaggio esclusivo di sistema (*.voi). Salvando le vostre Voices come sys-ex ed utilizzando nomi appropriati sarà possibile tenere organizzata la vostra collezione di Voices. Il Voice Editor, in base al nome della Voice che si sta per salvare, fornirà un suggerimento basato sulla categoria ed in nome della la Voice.
- **Receive from Synth**
Ogniqualvolta si seleziona una Voice i dati relativi a quella Voice vengono automaticamente trasmessi dal sintetizzatore al Voice Editor. Tuttavia si può utilizzare questo comando se c'è ancora la necessità di ricevere manualmente i dati della Voice (ad es. se si è modificato un parametro tramite il pannello del sintetizzatore senza ricorrere all'Editor).
- **Store**
Facendo uso di questo comando è possibile salvare direttamente nella memoria interna del sintetizzatore la Voice attualmente modificata. Prima del salvataggio l'Editor mostrerà un messaggio di avvertimento che chiede se si desidera sovrascrivere la Voice esistente.
- **Store to**
Come sopra, ma in questo caso l'Editor chiederà di scegliere quale locazione di memoria Voice dovrà essere sovrascritta con la Voice attualmente modificata.
- **Exit**
Uscita dal programma ;-)

Edit

- **Initialize Voice**
Attraverso questo comando è possibile inizializzare la Voice correntemente oggetto di modifica. Con questo comando si ottiene il medesimo risultato dell'equivalente funzione presente nel sintetizzatore.
- **Copy**
È possibile copiare nella clipboard un Element della Voice correntemente modificata (un Element alla volta). Si possono copiare nella clipboard le impostazioni dei System Effects (Reverb, Chorus), degli Insert Effects (InsFX1, InsFX2) o anche i Control Sets perché siano incollabili in un'altra Voice.
- **Paste**
È possibile incollare un Element della Voice precedentemente copiato in uno degli Element selezionabili (1-4) della Voice correntemente oggetto di modifica. Si possono incollare anche le impostazioni dei System Effects (Reverb, Chorus), degli Insert Effects (InsFX1, InsFX2) che sono in precedenza stati copiati da un'altra Voice.

- **Swap**
È possibile scambiare due Elements facendo uso del comando "Copy and Swap". Ad esempio per scambiare l'Element 1 con il 2, copiare l'Element 1 ed utilizzare il comando Swap per l'Element 2.
- **Copy Sysex Message to Clipboard**
Quando si modifica un qualunque parametro del sintetizzatore dalla finestra del Voice Editor, il corrispondente messaggio esclusivo di sistema viene inviato al sintetizzatore affinché avvenga la modifica del parametro stesso. È possibile vedere visualizzato questo messaggio esclusivo di sistema nella barra di stato del programma. Usando questo comando è possibile copiare come testo nella clipboard l'ultimo messaggio esclusivo di sistema che è stato inviato al sintetizzatore (e che è stato visualizzato nella barra di stato), cosicché sia possibile incollarlo ed utilizzarlo in altre applicazioni (ed esempio tracce di sequencer audio/midi).

View

- **System Settings**
In questa finestra è possibile vedere e modificare i più comuni parametri di sistema del sintetizzatore. Si prega di tenere in considerazione che queste modifiche devono essere salvate manualmente nel sintetizzatore, premendo Utility - > STORE. Tra gli altri, qui si possono configurare completamente le impostazioni del Master Effect.

Setup

- **Midi Setup**
In questa finestra si possono selezionare le porte MIDI-in e MIDI-out a cui collegare il vostro sintetizzatore. È possibile anche definire l'intervallo (espresso in millisecondi) da aggiungere qualora vengano inviati al sintetizzatore multipli messaggi esclusivi di sistema. In fine, è possibile selezionare ulteriori tre porte ausiliarie: due porte MIDI-in aggiuntive alle quali collegare tastiere MIDI o altre tipologie di controller (cosicché sia possibile controllare il Voice Editor utilizzando i suddetti controller aggiuntivi che potreste avere nel vostro set-up) ed una porta MIDI-out aggiuntiva che replicherà i dati in ingresso (funzionalità MIDI Thru).
- **Autoconnect**
Invece di definire manualmente le porte MIDI alle quali il vostro sintetizzatore è collegato è possibile usare questo comando affinché il programma riconosca le porte in modo automatico. In seguito si potrà aprire la finestra di Midi Setup per vedere quali porte sono state selezionate.
- **Appearance**
In questa finestra è possibile modificare l'aspetto del programma attraverso la scelta dei caratteri ed i colori dell'interfaccia utente. Si possono anche applicare degli schemi di colore predefiniti.
- **Read User Voices**
Tramite questa finestra è possibile richiedere i nomi delle User Voices del sintetizzatore. Questi nomi verranno visualizzati ogniqualvolta si desidera scegliere una User Voice e possono aiutare a ricercare più velocemente le proprie User Voice.

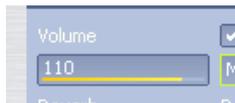
Help

- **Manual**
Visualizza questo documento.
- **About**
Visualizza informazioni utili in merito al programma.

User Interface Items (Controls) – Controlli Interfaccia Utente

Nel Voice Editor abbiamo cercato di mettere a disposizione una serie di controlli chiari, semplici e facili da utilizzare e speriamo di aver raggiunto un buon risultato. Si possono modificare i parametri del sintetizzatore con il mouse (bottoni del mouse e rotellina) e la vostra tastiera del PC; si possono selezionare i parametri usando i vari menù e si possono acquisire importanti informazioni attraverso i tool-tips (suggerimenti istantanei che appaiono a schermo quando ci si avvicina con la freccia del mouse al parametro da modificare). Ogni controllo è stato progettato specificatamente a seconda del tipo di parametro di sintesi che deve controllare.

Sliders



Lo slider (potenziometro a slitta) è il controllo più comunemente usato nell'applicazione. Esso visualizza il valore di un parametro di sintesi (Volume, Reverb Send, Pan ecc.) e, al di sotto, c'è una barra che visualizza una rappresentazione grafica del valore secondo i suoi valori massimo e minimo. È possibile modificare un parametro di sintesi in diversi modi:

Keyboard Input - input da tastiera

- [+], Freccia verso l'alto, Freccia verso destra
Questi pulsanti incrementano il parametro di un'unità.
- [-], Freccia verso il basso, Freccia verso sinistra
Questi pulsanti decrementano il parametro di un'unità.
- PageUp
Questo pulsante incrementa il valore del parametro di $\frac{1}{4}$ dell'escursione massima.
- PageDown
Questo pulsante decrementa il valore del parametro di $\frac{1}{4}$ dell'escursione massima.
- Home
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- End
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.
- [+] + [-], Freccia verso l'alto + Freccia verso il basso, Freccia verso sinistra + Freccia verso destra, PageUp+ PageDown, Home+End
Queste combinazioni di tasti riportano il parametro al suo valore di default.
- Ctrl + input da tastiera MIDI
Se uno slider rappresenta un valore di nota o di velocity, può ugualmente accettare un valore inserito da una tastiera MIDI collegata. Tenere premuto il tasto Ctrl e premere un tasto sulla vostra tastiera MIDI. Lo slider accetta la nota o la velocità con il quale il tasto è stato premuto.
- Input di tipo numerico
Gli sliders possono accettare input di tipo numerico dalla tastiera. Si possono usare tanto i numeri da '0' a '9' quanto i simboli '-', '+' e '.' e ciò significa che il programma accetta valori negativi ed anche decimali.

Mouse Input - Input da Mouse

- Fare click con il tasto sinistro e trascinare
Se ci si muove verso destra, il trascinamento causerà un incremento del valore di 1 unità per ogni pixel. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento causerà un decremento del valore di 1 unità per ogni pixel.
- Click con il tasto sinistro sulla barra di scorrimento del parametro
Il parametro assumerà il valore esatto corrispondente alla posizione della barra di scorrimento dove è stato fatto click. Per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori questa è una metodologia più conveniente rispetto alla precedente.
- Doppio click, click tasto destro+click tasto sinistro
Il parametro viene riportato al suo valore di default.
- Click tasto destro

Vedasi la sezione "MIDI Keyboard Input"

- Rotellina del mouse
Incrementa il parametro di 1 unità se viene mossa in avanti e decrementa il parametro di 1 unità se viene mossa all'indietro.

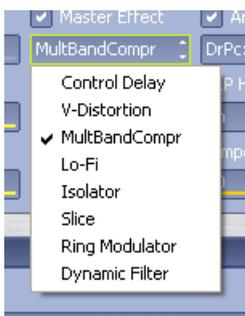
MIDI Controller Input - Input da controller MIDI

Se uno slider rappresenta un valore di nota o di velocity, può ugualmente accettare un valore inserito da una tastiera MIDI. Fare click sullo slider con il tasto destro ed il suo valore inizierà a lampeggiare, indicando che il controllo è in attesa di un input dalla tastiera MIDI. Premere un tasto sulla vostra tastiera MIDI e verranno inviati la nota o la velocità con la quale è stato premuto il tasto. Premendo il tasto Escape oppure facendo click sullo slider con il tasto sinistro verrà annullato il suo stato di attesa. Come è stato detto in precedenza gli sliders che rappresentano valori di nota o velocity possono accettare anche input da tastiera MIDI con l'aiuto del tasto Ctrl.

Inoltre alcuni dei parametri più comuni del sintetizzatore rispondono ai Controllers MIDI: il controller #10 controlla il posizionamento panoramico sul fronte stereo, il controller #91 corrisponde al Reverb Send (mandata del riverbero), il controller #73 corrisponde all'attack time (tempo di attacco dell'involuppo), il controller #74 corrisponde al Filter Cutoff (frequenza di taglio del filtro) ecc.

Gli sliders che sono collegati a tali parametri rispondono all'input del controller MIDI. Si può quindi utilizzare un controller midi esterno per controllare questi parametri con i suoi sliders e knobs.

Selectors (Selettori)



È possibile utilizzare un selettore se un parametro ha valori di tipo discreto. La sua funzionalità è simile a quella delle combo-boxes standard di Windows.

Un selettore accetta input sia dalla tastiera che dal mouse:

Keyboard Input – Input da tastiera

- [-], freccia verso l'alto, freccia verso sinistra
Questi pulsanti selezionano il valore precedente.
- [+], freccia verso il basso, freccia verso destra
Questi pulsanti selezionano il valore successivo.
- PageUp
Questo pulsante seleziona il valore che corrisponde al precedente ¼ dell'escursione massima.
- PageDown
Questo pulsante seleziona il valore che corrisponde al successivo ¼ dell'escursione massima.
- Home
Questo pulsante seleziona il primo valore.
- End
Questo pulsante seleziona l'ultimo valore.
- Text data entry (input di tipo testo)
I selettori accettano dalla tastiera input di tipo testo. Verrà accettato il primo parametro che si adatta al testo inserito.

Mouse Input – Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro
Se si fa click con il tasto sinistro su un selettore viene visualizzato un menu che permette di scegliere il valore desiderato per il parametro. Al valore correntemente selezionato viene posto un segno di spunta. Se il selettore ha troppi valori discreti (ad es. il tipo di Arpeggiatore), il suo menù visualizzerà i parametri per gruppi (ad es. raggruppati per categorie per il tipo di Arpeggiatore)
- Click con il tasto destro
Se un selettore ha troppi valori discreti (ad es. il tipo di Arpeggiatore), quando si fa click con il tasto destro su di esso viene visualizzata una finestra di dialogo (vedere la sezione 'Right click' della Patch Selector più avanti) che permette di cercare un parametro per nome.
Inoltre alcuni selettori sono collegati ai pannelli e possono visualizzare un pannello quando su di essi si fa click con il tasto destro (ad es. si possono vedere i parametri degli effetti se fa click con il tasto destro sui selettori degli Effetti).
- Mouse Wheel (rotellina del mouse)
Seleziona il valore precedente se viene mossa in avanti ed il valore successivo se viene mossa all'indietro.

Editors

Per inserire un nome si usa un controllo dell'Editor. Per definizione il controllo dell'Editor è in modalità view-only (sola lettura)

Se si fa click con il tasto sinistro sul controllo dell'Editor, questo si imposta in modalità di modifica ed è possibile digitare un nome all'interno. Se si preme il tasto [enter] mentre ci si trova in modalità di edit oppure si fa click in una qualsiasi parte al di fuori del controllo, questo ritorna in modalità di sola lettura ed invia al sintetizzatore la stringa modificata.

Tempo Editors

Il Tempo Editor di fatto è uno slider ma con una funzione aggiuntiva, quella di accettare all'ingresso valori tramite 'tapping'. La barra spaziatrice [Space] viene utilizzata per dare il tempo e definisce le semiminime. Il valore del tempo viene calcolato facendo la media tra il primo e l'ultimo colpo alla barra spaziatrice per essere quanto più possibile vicini al tempo metronomico desiderato. Se c'è la necessità di ripetere la procedura di calcolo del tempo metronomico, basta premere un qualsiasi altro tasto invece della barra spaziatrice [Space].

Patch Selectors

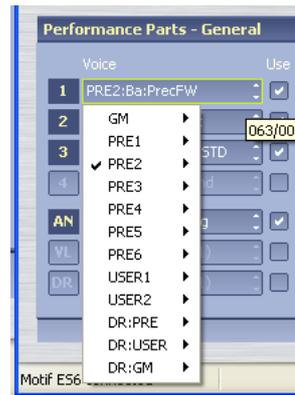
I Patch Selectors (selettori di patch) vengono usati per selezionare la Performance correntemente oggetto di modifica e le Patches associate ad ogni Part di una Performance. Essi accettano input sia dalla tastiera che dal mouse:

Keyboard Input – Input da tastiera

- [-], freccia verso l'alto, freccia verso sinistra
Questi pulsanti selezionano il Program precedente.
- [+], freccia verso il basso, freccia verso destra
Questi pulsanti selezionano il Program successivo.
- PageUp
Questo pulsante seleziona il bank precedente.
- PageDown
Questo pulsante seleziona il bank successivo.
- Home
Questo pulsante seleziona la prima (#1) patch del banco corrente.
- End
Questo pulsante seleziona l'ultima (#128) patch del banco corrente.

Mouse Input

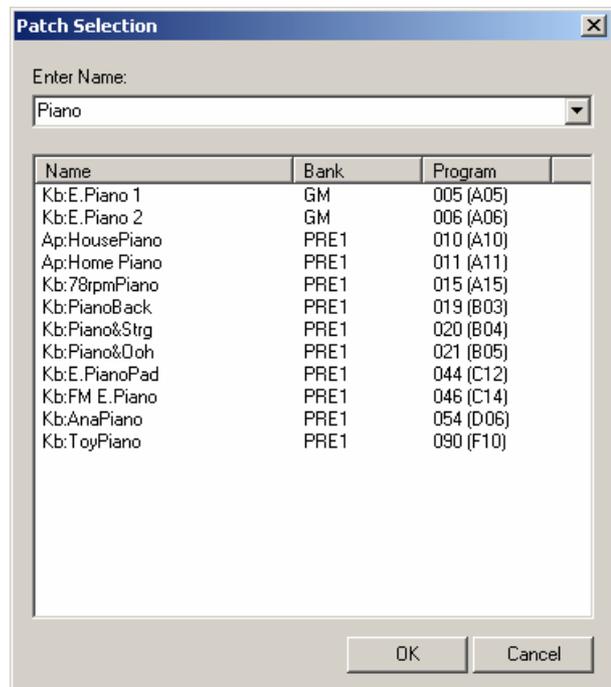
- Click con il tasto sinistro
Se si fa click con il tasto sinistro sul Patch Selector viene visualizzato un menu con tutte le patches del sintetizzatore raggruppate per banchi. Alla patch correntemente selezionata viene posto un segno di spunta.



- Shift+Click con il tasto sinistro
Con questa funzione viene visualizzato un menu con tutte le patches del sintetizzatore raggruppate per categoria. Alla patch correntemente selezionata ed alla sua categoria viene posto un segno di spunta.

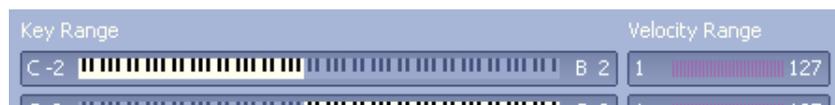


- Click con il tasto destro
Permette di selezionare le patches per nome: digitare il nome della Voice che si sta cercando e verranno visualizzate tutte le patches che contengono quel nome.



- Mouse Wheel (rotellina del mouse)
Seleziona la patch precedente se viene mossa in avanti e quella successiva se viene mossa all'indietro.

Range Sliders – Sliders di estensione



Se due parametri di un sintetizzatore definiscono un range (estensione di tastiera, di velocity ecc.) sarà possibile utilizzare un range slider (slider di estensione). Questo è un controllo speciale perché è l'unico che allo stesso tempo controlla due parametri alla volta (il limite superiore ed inferiore della corrispondente estensione). Il suo modo di funzionamento è simile a quello di uno slider e risponde all'input sia della tastiera che del mouse:

Keyboard Input – Input da tastiera

I pulsanti della tastiera al di sotto controllano il primo parametro (limite inferiore). Essi controllano il secondo parametro (limite superiore) se si tiene premuto simultaneamente il tasto [Shift] (maiuscolo).

- [+], Freccia verso l'alto, Freccia verso destra
Questi pulsanti incrementano il parametro di un'unità.
- [-], Freccia verso il basso, Freccia verso sinistra
Questi pulsanti decrementano il parametro di un'unità.
- PageUp
Questo pulsante incrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- PageDown
Questo pulsante decrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- Home
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- End
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.
- Ctrl + (Shift) + MIDI Keyboard Input

Se un range slider viene rappresentato da un'escursione di note o di velocity è possibile definire i suoi valori inferiore e superiore con una tastiera MIDI collegata. Basta tenere premuto il tasto Ctrl ed abbassare un tasto della tastiera MIDI. Lo slider accetta come valore inferiore la nota o la velocity con la quale è stato abbassato il tasto. Allo stesso modo, basta tenere premuto la combinazione di tasti Ctrl+Shift e lo slider accetta come valore superiore la nota o la velocity con la quale è stato abbassato il tasto.

Mouse Input – Input da Mouse

- Fare click con il tasto sinistro sul valore e trascinare
Se ci si muove verso destra, il trascinamento causerà un incremento del valore di 1 unità per ogni pixel. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento causerà un decremento del valore di 1 unità per ogni pixel.
- Click con il tasto sinistro sulla barra di scorrimento del parametro e trascinare
Il parametro assumerà il valore esatto corrispondente alla posizione della barra di scorrimento dove è stato fatto click. Per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori questa è una metodologia più conveniente rispetto alla precedente.
- Doppio click, click tasto destro+click tasto sinistro
Il parametro viene riportato al suo valore di default.
- Click tasto destro
Vedasi la sezione "MIDI Keyboard Input"
- Rotellina del mouse
Incrementa il parametro di 1 unità se viene mossa in avanti e decrementa il parametro di 1 unità se viene mossa all'indietro.

MIDI Keyboard Input – Input da tastiera MIDI

Se uno slider rappresenta un valore di nota o di velocity, può ugualmente accettare un valore inserito da una tastiera MIDI. Fare click sullo slider con il tasto destro ed il suo valore inizierà a lampeggiare, indicando che il controllo è in attesa di un input dalla tastiera MIDI. Premere un tasto sulla vostra tastiera MIDI e verranno inviati la nota o la velocità con la quale è stato

premuto il tasto. Questa è una metodologia molto comoda per definire split di tastiera o estensioni di velocity.

Check Buttons



Se un parametro di sintesi ha solamente due valori (on/off) viene utilizzato un pulsante di check. Il suo comportamento è esattamente lo stesso di quello delle check-boxes standard di Windows. Se si su di esso si fa click o si preme la barra spaziatrice al valore del parametro viene apposto un segno di spunta.

Buttons



I pulsanti possono essere utilizzati per visualizzare pannelli aggiuntivi. Tenere presente che tutti i pannelli aggiuntivi dell'Editor non sono modali, di conseguenza non c'è bisogno di chiuderli per modificare i valori contenuti negli altri pannelli.

Envelope Editors – Editor dell'inviluppo



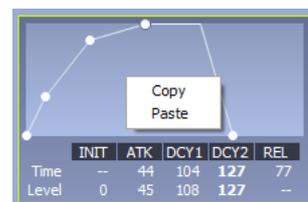
Gli Envelope Editors possono essere usati per programmare i generatori di inviluppo del sintetizzatore (Pitch, Filter, Amplitude). Si possono modificare i singoli parametri dell'inviluppo sia con l'input numerico da tastiera che con il mouse.

Keyboard Input – Input da tastiera

- [space] (barra spaziatrice)
Questo pulsante seleziona il nodo successivo dell'inviluppo.
- Freccia verso il basso
Questo pulsante decrementa di un'unità il parametro Level del nodo selezionato.
- Freccia verso l'alto
Questo pulsante incrementa di un'unità il parametro Level del nodo selezionato.
- Freccia verso destra
Questo pulsante decrementa di un'unità il parametro Time del nodo selezionato.
- Freccia verso sinistra
Questo pulsante incrementa di un'unità il parametro Time del nodo selezionato.
- PageUp
Questo pulsante decrementa di 10 unità il parametro Level del nodo selezionato.
- PageDown
Questo pulsante incrementa di 10 unità il parametro Level del nodo selezionato.

Mouse Input – Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro su un nodo e trascinare
A seconda dei movimenti vengono definiti liberamente sia i parametri di Time e Level del nodo selezionato
- Doppio click
Imposta i parametri Time e Level del nodo ai loro valori di default.
- Click con tasto destro
Apri il menù contestuale dell'inviluppo. Vengono supportate le funzioni di copia ed incolla il che significa poter trasferire velocemente le impostazioni di un inviluppo ad altri inviluppi.



Keyboard Shortcuts – Abbreviazioni da tastiera

Ctrl + Tab

Spostamento da un pannello all'altro

Alt + (Numero)

Seleziona una specifica tabella oppure un pannello con tabella

Ctrl + Up (freccia verso l'alto)

Seleziona la parte precedente in un pannello multi Part

Ctrl + Down (freccia verso il basso)

Seleziona la parte successiva in un pannello multi Part

Ctrl + Left (freccia verso sinistra)

Seleziona il controllo precedente in un pannello multi Part

Ctrl + Right (freccia verso destra)

Seleziona il controllo successivo in un pannello multi Part

F5

Avvia il dump (procedura di invio) dei dati dal sintetizzatore verso l'Editor

F6

Avvia la procedura di salvataggio nella memoria del sintetizzatore

Contatti

Per qualunque suggerimento, commenti, richieste o segnalazione errori, non abbiate esitazioni a contattarmi (in inglese) al seguente indirizzo email:

info@jmelas.gr

Per aggiornamenti e novità sul programma si prega di visitare il seguente sito:

<http://www.jmelas.gr/motif>

Spero che con Voice Editor non solo vi divertiate ma anche riusciate ad ottenere i risultati desiderati.

Cordiali saluti,
John Melas

Traduzione ed integrazioni a cura di Michele Tornatore © 2010 – wavesequences@gmail.com -
Tutti i diritti riservati.