

DRUM KIT EDITOR PER YAMAHA SERIE XF/XS

Grazie di adoperare il Drum Kit Editor per Yamaha serie XF/XS.

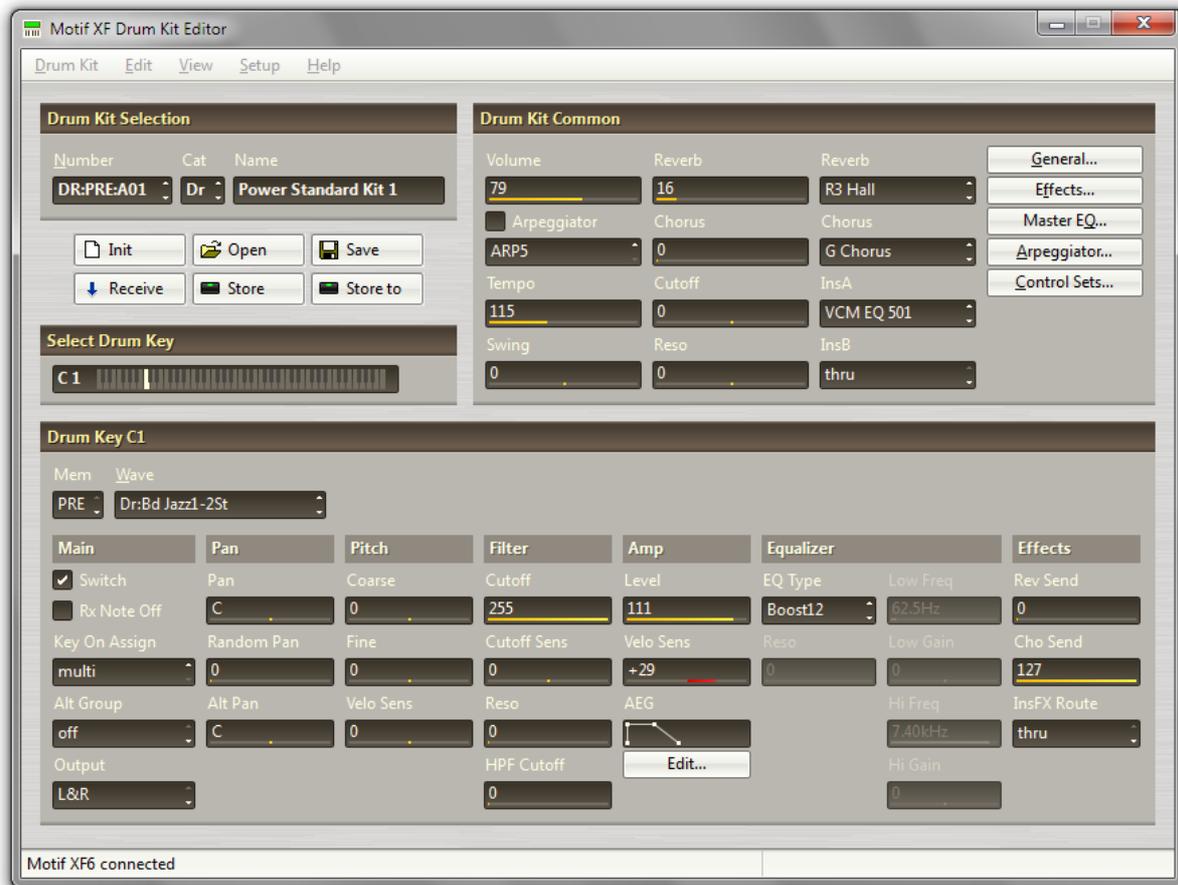
Questo è un editor potente e facile da usare che vi aiuterà ad ottenere il massimo dal modo Drum del vostro sintetizzatore Yamaha della serie XF/XS.

Le funzioni principali sono:

- Selezione veloce dei tasti tramite tastiera MIDI
- Copia/Incolla e scambio dei tasti associati agli strumenti percussivi (Drum Keys – ndr)
- Possibilità di copiare/incollare gli Envelopes (Pitch EG, Amplitude EG, Filter EG)
- Possibilità di scegliere la Wave (forma d'onda) per categoria. Sottocategorie speciali per le forme Drum. Ricerca della Wave per nome.
- Possibilità di salvare ed importare i Drum Kit 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.
- Supporta l'uscita MIDI ad un generatore sonoro esterno (MIDI thru)
- 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!
- Phrase recorder (registratore): consente di registrare una frase ed ascoltarla a ciclo continuo (loop) durante la modifica della Voice.

Schermata Principale

La finestra principale dell'applicazione contiene tre sezioni fondamentali:



Drum Kit Selection – Scelta del Drum Kit

In questa parte della finestra principale si possono scegliere il Drum Kit attraverso un menù ed è possibile modificare il nome e la categoria del Drum Kit selezionato. Quando viene avviata l'applicazione non c'è alcun Drum Kit selezionato ma invece vengono visualizzati i parametri del Drum Kit attualmente selezionato dal sintetizzatore.

Drum Kit Common – Parametri comuni del Drum Kit

In questa parte della finestra principale si possono modificare i parametri comuni del Drum Kit attualmente selezionato. 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).

Selezione del tasto associato allo strumento percussivo (Drum Key)

In questa parte della finestra principale, con il mouse, si può scegliere il tasto da modificare. Si prega di notare che la selezione risulta possibile anche premendo il corrispondente tasto sulla tastiera MIDI collegata.

Quick Start Guide – Guida di avvio veloce

1. Set-up delle Connessioni

Quando si avvia il Drum Kit 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 XF6 connected". A seguito della connessione l'Editor richiede i dati relativi alla Voice attualmente selezionata nel sintetizzatore.

2. Lettura dei nomi dei Drum Kits User

Per essere in grado di visualizzare i nomi corretti dei banchi Drum Kit User e dei Drum Kit bisogna fare click su Setup → Synchronize → [Drum Kit Names] e richiedere i nomi dei Drum Kit. È possibile ripetere la suddetta procedura anche in un secondo momento se sono state apportate modifiche ad uno qualsiasi dei Drum Kit.

3. Modificare i Drum Kits

Utilizzare la sezione Drum Kit Selection per selezionare un Drum Kit. Ogniqualvolta si seleziona un Drum Kit i dati relativi a quel Drum Kit vengono automaticamente trasmessi dal sintetizzatore all'Editor cosicché sia subito possibile vedere le impostazioni del Drum Kit ed iniziare a modificarlo. Ogni volta che si cambia un parametro, le modifiche vengono registrate nel *Drum Kit edit buffer* (buffer di edit del Drum Kit). 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 altro Drum Kit.

4. Registrare/Archiviare i Drum Kits

Dopo aver terminato di modificare un Drum Kit, affinché venga conservato, si deve immagazzinarlo nella memoria interna del sintetizzatore premendo i tasti [Store] o [Store to] sulla finestra del Drum Kit Editor, oppure è possibile salvarlo nel disco fisso come file di sys-ex (*.drm) facendo uso del comando a menù Drum Kit → [Save to File].

Menu Items – Voci del Menù

Drum Kit

- **Open from File**
È possibile caricare un Drum Kit da un file sys-ex (*.drm). Questo è un file di tipo binario che contiene il dump del Drum Kit in formato messaggio esclusivo di sistema. Un simile tipo di file può essere creato attraverso il Drum Kit Editor (facendo uso della funzione "Save to File) oppure manualmente inviando un dump dei dati Drum Kit 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 il Drum Kit attualmente modificato come un file in formato messaggio esclusivo di sistema (*.drm). Salvando i propri Drum Kits come sys-ex ed utilizzando nomi appropriati sarà possibile tenere organizzata la propria collezione di Drum Kits. Il Drum Kit Editor, in base al nome del Drum Kit che si sta per salvare, fornirà un suggerimento basato sulla categoria ed in nome del Drum Kit.
- **Receive from Synth**
Ogniqualevolta si seleziona un Drum Kit i dati relativi a quel Drum Kit vengono automaticamente trasmessi dal sintetizzatore al Drum Kit Editor. Tuttavia si può utilizzare questo comando se c'è ancora la necessità di ricevere manualmente i dati del Drum Kit (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 il Drum Kit attualmente modificata. Prima del salvataggio l'Editor mostrerà un messaggio di avvertimento che chiede se si desidera sovrascrivere il Drum Kit esistente.
- **Store to**
Come sopra, ma in questo caso l'Editor chiederà di scegliere quale locazione di memoria Drum Kit dovrà essere sovrascritta con il Drum Kit attualmente modificato.
- **Exit**
Uscita dal programma ;-)

Edit

- **Initialize Drum Kit**
Attraverso questo comando è possibile inizializzare il Drum Kit correntemente oggetto di modifica. Con questo comando si ottiene il medesimo risultato dell'equivalente funzione presente nel sintetizzatore.
- **Initialize Key**
Attraverso questo comando è possibile inizializzare il tasto associato allo strumento percussivo (Drum Key – ndr)
- **Copy Key**
Attraverso questo comando è possibile copiare nella clipboard un tasto del Drum Kit correntemente oggetto di modifica (un tasto alla volta).
- **Paste Key**
Attraverso questo comando è possibile incollare nel tasto del Drum Kit attualmente selezionato il tasto del Drum Kit precedentemente copiato (un tasto alla volta).

- **Swap Key**
È possibile scambiare due tasti facendo uso del comando "Copy and Swap". Ad esempio per scambiare i tasti C1 e D1 (DO1 e RE1), selezionare C1, copiarlo, selezionare D1 ed utilizzare il comando Swap
- **Copy**
È possibile copiare nella clipboard le impostazioni dei System Effects (Reverb, Chorus), degli Insert Effects (InsFX1, InsFX2) o anche i Control Sets perché siano incollabili successivamente in un altro Drum Kit.
- **Paste**
È possibile incollare le impostazioni dei System Effects (Reverb, Chorus), degli Insert Effects (InsFX1, InsFX2) che sono in precedenza stati copiati da un altro Drum Kit.
- **Copy Sysex Message to Clipboard**
Quando si modifica un qualunque parametro del sintetizzatore dalla finestra del Drum Kit 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.
- **Keyboard**
Questo comando fa apparire una finestra contenente una tastiera MIDI, utilizzabile sia per suonare e registrare.
 - Suonare note
Si posso usare sia il mouse che la tastiera. Suonare le note con il mouse permette l'uso della velocity: facendo click nella parte inferiore del tasto si attivano le velocity più elevate. Suonare con la tastiera consente di utilizzare due serie di tasti da 'Z' a '/' e da 'Q' a '[', il che fa in tutto tre ottave!
 - Registrazione di frasi
 - Con questa funzione si possono registrare delle frasi via MIDI, suonate sulla tastiera virtuale sullo schermo, sul sintetizzatore o sul controller MIDI. Premere il pulsante "record" o il tasto '*' sulla tastiera. La registrazione inizia quando si preme la prima nota. La registrazione si ferma quando viene premuto ancora il pulsante "record". È possibile ascoltare la frase appena registrata con il registratore premendo il pulsante "play" oppure la barra spaziatrice della tastiera. Si potrà riascoltare la frase a ciclo continuo, questo significa che la riproduzione non si ferma finché non viene premuto ancora il pulsante "play". Questo è un modo molto molto comodo per ascoltare le patches mentre le si stanno modificando fino ad ottenere il risultato desiderato.



Setup

- **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, tuttavia è sempre possibile scegliere i propri colori e font preferiti.

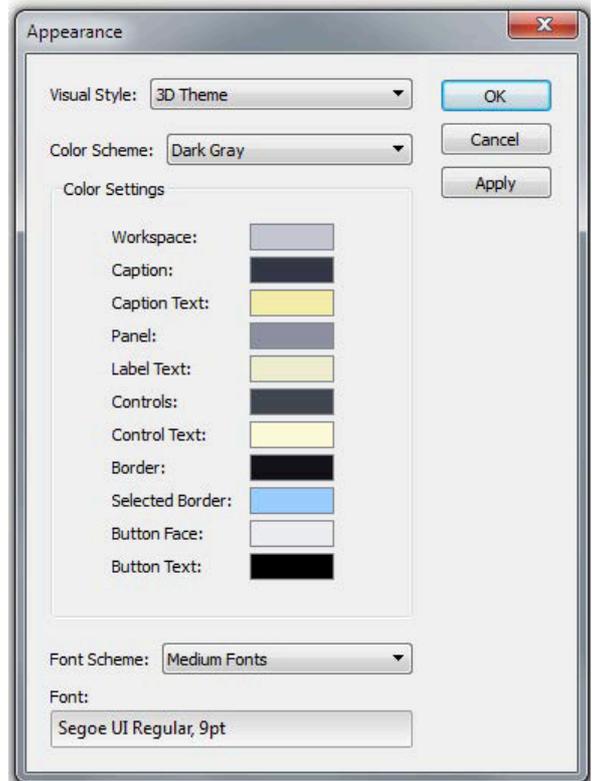
Sono disponibili tre Visual Styles (stili di visualizzazione)

- Flat Theme: particolarmente indicato per Windows 8 che preferisce un'interfaccia utente semplice.
- 3D Theme: particolarmente indicato per Mac OSX
- Glass Theme: particolarmente indicato per Windows Vista e Windows 7 Aero Glass

Esistono quattro Font Schemes (schemi di caratteri)

- Small Fonts (caratteri piccoli)
- Medium Fonts (caratteri medi)
- Large Fonts (caratteri grandi)
- Huge Fonts (caratteri molto grandi)

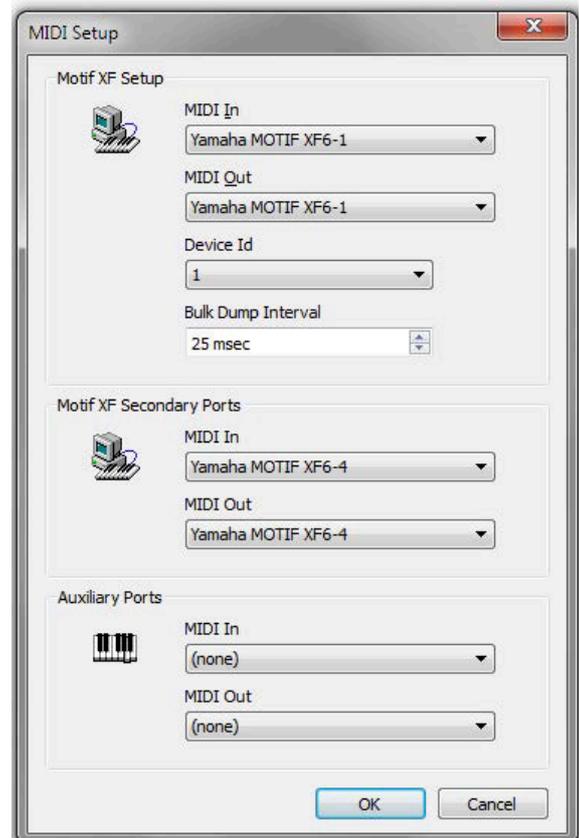
Si prega di notare che se si cambia il carattere di default. Tutti gli elementi dell'interfaccia utente verranno ridimensionati per adattarsi la nuova dimensione del carattere. Così, se la risoluzione dello schermo è ampia e la finestra dell'editor sembra relativamente piccola si dovranno portare i caratteri ad una dimensione maggiore.



- **Midi Setup**

In questa finestra si possono selezionare le porte MIDI-in e MIDI-out a cui collegare il vostro sintetizzatore. È possibile definire qual è il device ID (di solito è 1). È possibile anche definire l'intervallo (espresso in millisecondi) da aggiungere qualora vengano inviati al sintetizzatore multipli messaggi esclusivi di sistema. Infine, 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).

Porte Secondarie: se si fa uso della connessione USB ci si può avvantaggiare delle porte aggiuntive MIDI IN/OUT "Yamaha MOTIF XF-4" selezionandole come "Secondary Ports". Queste porte verranno selezionate automaticamente dal comando Autoconnect. Queste porte consentono una migliore sincronizzazione tra l'Editor ed il sintetizzatore. Ad esempio, se si modificano i parametri nel sintetizzatore l'Editor verrà aggiornato automaticamente.



- **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.
- **Synchronize Voices Names**
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.
- **Synchronize Arpeggio Names**
Tramite questa finestra è possibile richiedere i nomi degli Arpeggi User del sintetizzatore. Questi nomi verranno visualizzati ogniqualvolta si desidera scegliere un User Arpeggio e possono aiutare a ricercare più velocemente i propri Arpeggi.
- **Synchronize Waveform Names**
Tramite questa finestra è possibile richiedere i nomi delle User Waveform del sintetizzatore. Questi nomi verranno visualizzati ogniqualvolta si desidera scegliere una User Waveform e possono aiutare a ricercare più velocemente le proprie User Waveform.

Help

- **Manual**
Visualizza questo documento.
- **About**
Visualizza informazioni utili in merito al programma.
- **Product Page**
Visualizza la pagina del prodotto dalla quale è possibile ottenere la versione più recente.

User Interface Items (Controls) – Controlli Interfaccia Utente

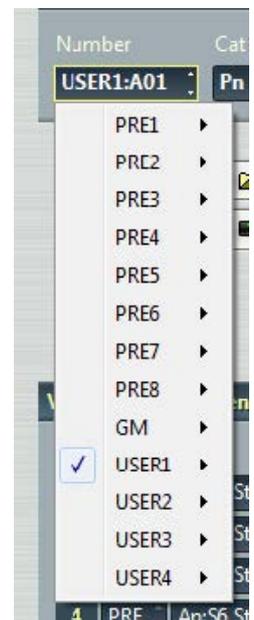
Nel Voice Editor abbiamo cercato di mettere a disposizione una serie di controlli chiari, semplici e facili da utilizzare e speriamo di aver raggiunto un buon risultato. Si possono modificare i parametri del sintetizzatore con il mouse (bottoni del mouse e rotellina) e la vostra tastiera del PC; si possono 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.

Patch Selectors

I Patch selectors vengono utilizzati per la selezione delle patches. Accettano dati in ingresso sia dalla tastiera che dal mouse

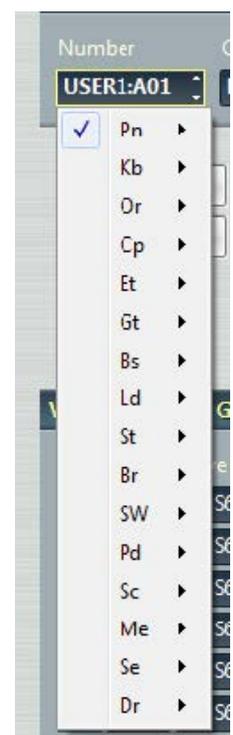
Keyboard Input - input da tastiera

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



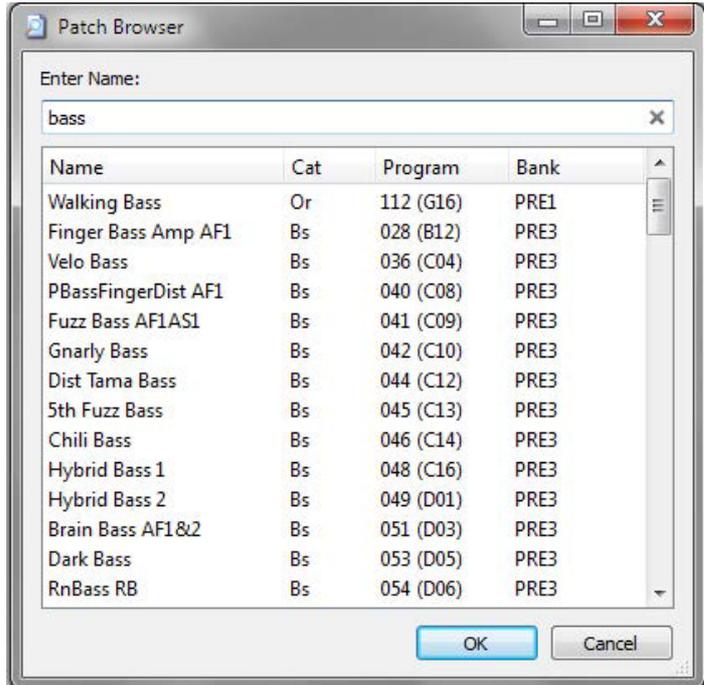
Mouse Input - Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro
Quando si fa click con il tasto sinistro sul Patch Selector appare un menu che racchiude tutte le patches del sintetizzatore raggruppate per banchi.
- Shift + Click con il tasto sinistro
Questo comando fa visualizzare un menu con le patches del sintetizzatore raggruppate By Category (per categoria – ndt). La patch attualmente selezionata e la sua categoria vengono contrassegnate.
- Click tasto destro
Vedasi la sezione "Patch Browser"
- Rotellina del mouse
Seleziona la patch precedente se viene mossa all'indietro e la successiva se viene mossa in avanti.

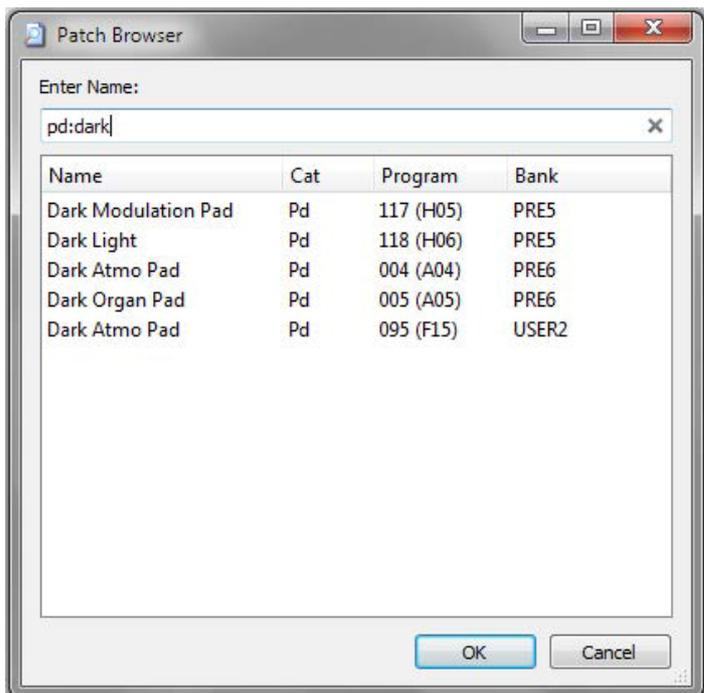


Patch Browser

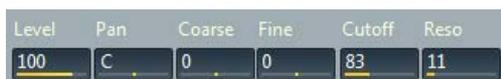
Facendo click con il tasto destro su un Patch Selector, viene visualizzata una finestra di dialogo Patch Browser. Qui è possibile selezionare una patch tra le numerosissime patches del Motif, semplicemente digitando il suo nome (o parte di esso).



Utilizzare ":" come separatore se c'è la necessità di cercare anche per categoria.



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.
- 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 $\frac{1}{4}$ dell'escursione massima.
- PageDown
Questo pulsante seleziona il valore che corrisponde al successivo $\frac{1}{4}$ 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.

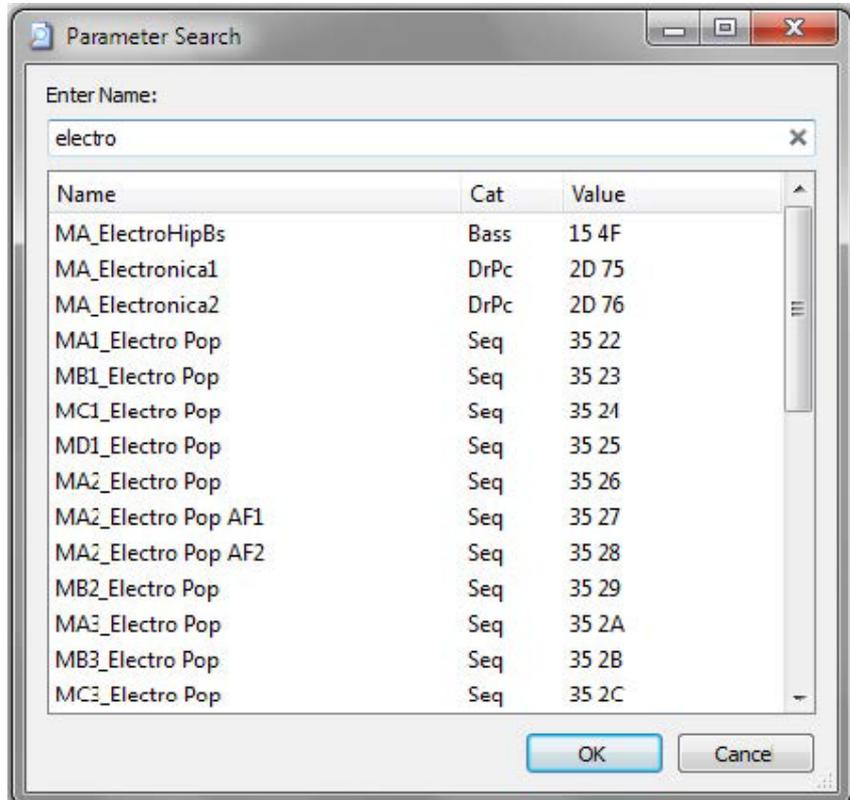
Inoltre alcuni selettori sono collegati ai pannelli e possono visualizzare un pannello quando su di essi si fa click con il tasto destro (ad es. si possono vedere i parametri degli effetti se fa click con il tasto destro sui selettori degli Effetti).

- Mouse Wheel (rotellina del mouse)
Seleziona il valore precedente se viene mossa in avanti ed il valore successivo se viene mossa all'indietro.

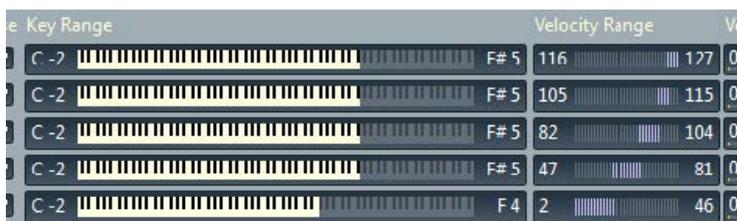
Parameter Search – Ricerca del parametro.

Se un selettore ha un troppi valori discreti (ad es. i tipi di Arpeggio) quando si fa click con il tasto destro appare una finestra di dialogo che permette di cercare il parametro per nome.

Inoltre, alcuni selettori sono collegati ai pannelli e possono a loro volta visualizzare un pannello sul quale è possibile fare click con il tasto destro del mouse (ad es. si possono vedere i parametri degli effetti facendo click con il tasto destro sui selettori degli Effetti).



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.
- F2
Vedere la sezione "Midi Keyboard Input"

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.
- Click tasto destro
Vedasi la sezione "MIDI Keyboard Input"
- Doppio click, click tasto destro+click tasto sinistro
Il parametro viene riportato al suo valore di default.
- 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 con il tasto destro sul parametro inferiore (o premere [F2] una volta) oppure fare click con il tasto destro sul parametro superiore (o premere [F2] due volte) 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. Premere [Esc] o fare click sullo slider del range con il tasto sinistro del mouse per annullare l'attesa del controller. L'uso di una tastiera MIDI è un sistema molto comodo per definire split di tastiera o estensioni di velocity.

Text Editors – Editor di Testo

 Per modificare il nome delle patches si usano gli editor di testo. Per impostazione predefinita il controllo dell'editor di testo è in modalità di sola visualizzazione. Se si fa click con il tasto sinistro all'interno della finestra dell'editor, quest'ultima si predispose in modo edit (modifica – ndr) ed è quindi possibile digitare il nome (della patch – ndr). Se si preme [Enter] mentre ci si trova in modo edit o si fa click altrove all'esterno del controllo, esso ritorna in modalità di sola visualizzazione ed invia al sintetizzatore quanto appena digitato.

Tempo Editors – Editor di Tempo

Il Tempo Editor è in realtà uno slider ma al quale è stata associata la funzione aggiuntiva "Tap-tempo". Il tasto [Enter] viene utilizzato per battere il tempo ed ogni battuta rappresenta le semiminime (note da ¼ - ndr). Il valore del tempo (metronomico – ndr) viene ottenuto calcolando la media tra il primo e l'ultimo battito, in modo da essere quanto più vicini possibili al tempo desiderato. Se si ha bisogno di ricominciare da capo il calcolo del tempo metronomico, basta premere un qualsiasi altro tasto invece di [Enter].

Check Buttons – Pulsanti di Controllo

 Se il parametro del sintetizzatore ha solamente due valori (on/off), viene utilizzato un check button (pulsante di controllo – ndr). Il suo comportamento è esattamente uguale a quello delle caselle di controllo standard (check boxes – ndr). Se si fa click con il tasto sinistro sopra di esso, o si preme la barra spaziatrice, si alterna tra lo stato on e quello off.

Buttons – Pulsanti

I pulsanti possono essere utilizzati per visualizzare pannelli aggiuntivi. Premere la barra spaziatrice o fare click su di essi per aprire un pannello. 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. Infine, i pannelli ricordano la loro posizione, quindi se li si chiudono e li si riaprono, essi verranno visualizzati sullo schermo sempre nella posizione in cui erano stati lasciati.



Envelope Editors – Editor degli Inviluppi

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.

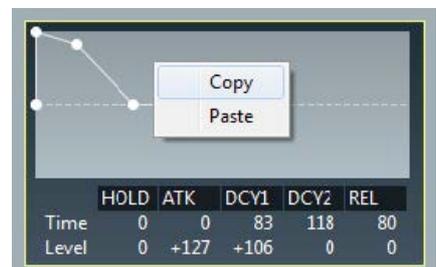


Keyboard Input – Input da tastiera

- [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
Apre 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 al pannello successivo

Ctrl + Shift + Tab

Spostamento al pannello precedente

Alt + (Numero)

Seleziona una specifica tabella oppure un pannello con tabella

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 Drum Kit Editor non solo vi divertiate ma anche riusciate ad ottenere i risultati desiderati.

Cordiali saluti,
John Melas

Traduzione in italiano a cura di Michele Tornatore – wavesequenc@gmail.com - ©
2015-2016 – tutti i diritti riservati.

N.B.

Questo manuale – fornito gratuitamente assieme al pacchetto – è ad uso esclusivo degli utenti italiani che hanno regolarmente acquistato Motif Waveform Editor.

L'eventuale supporto all'uso del software viene fornito esclusivamente dal suo creatore, John Melas. Eventuali mail a wavesequenc@gmail.com contenenti richieste e quesiti di natura tecnica non verranno presi in considerazione.

Please Notice:

This manual is freely distributed for the Italian Motif Waveform Editor registered users only.