



# מנהל הרחבה של ימאהה

## מדריך למשתמש

### תוכן

2.....	סקירה כללית של מנהל הרחבה של ימאהה
3.....	פריטים ופונקציות מסך
5.....	ניהול נתוני חבילה
6.....	התקנת נתוני חבילה על מכשיר דיגיטלי
9.....	יצירת חבילות מקוריות משלך
11.....	יצירת קולות מקוריים משלך
Tyros5/Genos .....24	תכונות מיוחדות עבור

### סודי

• העתקה של נתוני רצף המוזיקה הזמינים מסחרית ו/או קבצי אודיו/גרפיקה/וידאו דיגיטליים היא בהחלט אסור למעט לשימושך האישי.

• התוכנה ומדריך למשתמש זה הינן זכויות יוצרים בלעדיות של Yamaha Corporation.

• העתקה של התוכנה או שכפול של מדריך זה במלואו או בחלקו בכל אמצעי אסור במפורש ללא הסכמת היצרן בכתב.

• ימאהה אינה מציגה מצגים או אחריות לגבי השימוש בתוכנה ובתיעוד ו לא ניתן לשאת באחריות לתוצאות השימוש במדריך זה ובתוכנה.

• תצוגות המסך כפי שמוצגות במדריך למשתמש זה הן למטרות הדרכה, ועשויות להופיע בחלקן מה שונה מהמסכים המופיעים במחשב שלך.

• Windows הוא סימן מסחרי רשום של Microsoft® Corporation בארצות הברית ובמדינות אחרות.

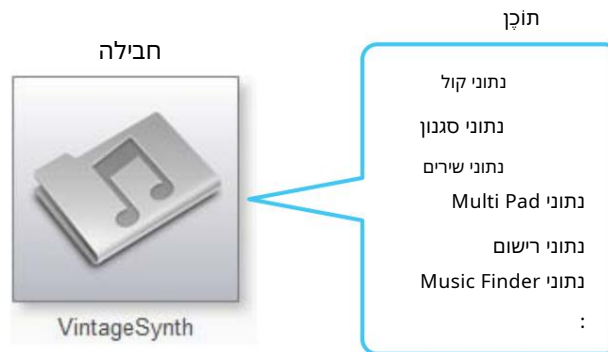
• Apple, Mac ומקינטוש הם סימנים מסחריים של Apple Inc., הרשומים בארה"ב ובמדינות אחרות.

• שמות החברה ושמות המוצרים במדריך למשתמש זה הם הסימנים המסחריים או הסימנים המסחריים הרשומים של החברות בהתאמה.

מדריך למשתמש זה מניח שאתה כבר מכיר את הפעולות הבסיסיות של Windows/Mac. אנא עיין במדריך למשתמש שהגיע עם תוכנת Windows/Mac שלך לפני השימוש ביישום זה.

# סקירה כללית של מנהל ההרחבה של Yamaha

המונח "חבילה" משמש להתייחסות לסט מלא של קול, סגנון, שיר ונתונים אחרים (המכונה ביחד "תוכן" להלן) לשימוש במכשירים דיגיטליים של ימאהה.

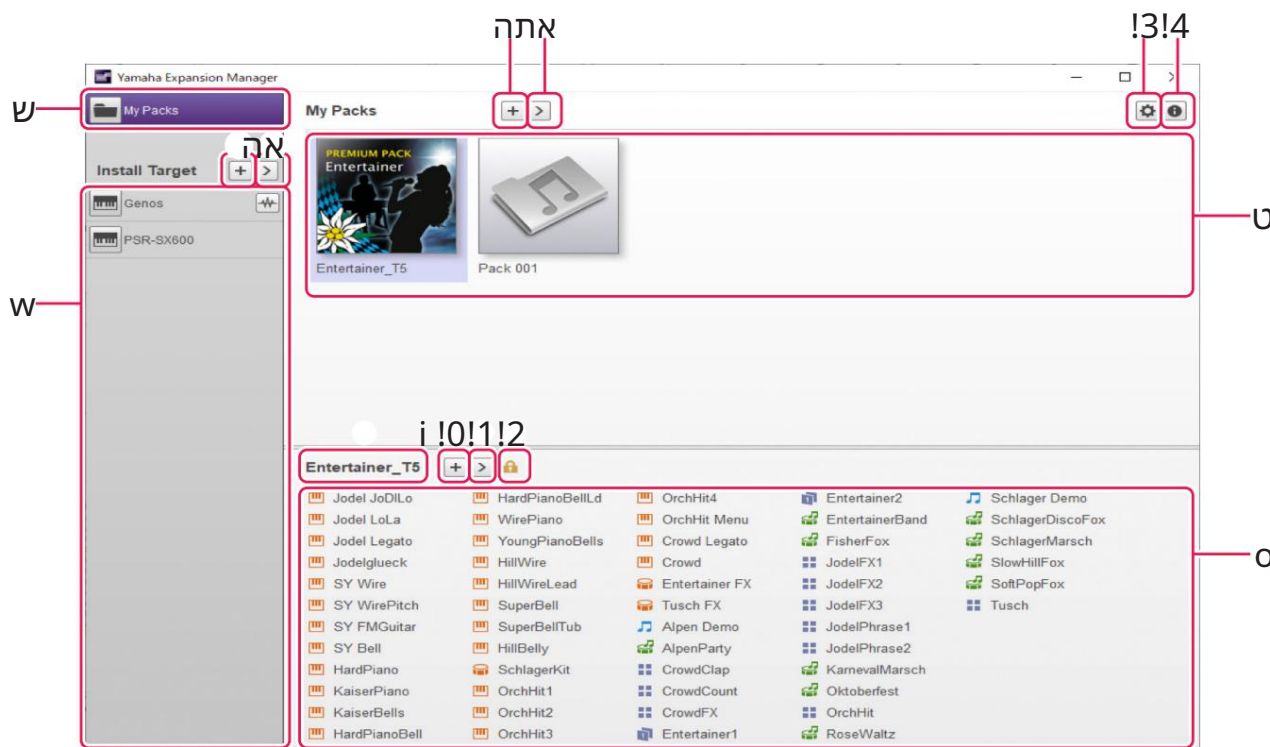


ניתן להשתמש במנהל ההרחבה של Yamaha עם ערכות לביצוע הפעולות הבאות:

- ניהול נתוני Pack
- התקנה של נתוני Pack על מכשיר דיגיטלי
- יצירת חבילות מקוריות משלך
- יצירת קולות מקוריים משלך

# פריטים ופונקציות מסך

חלון מנהל החבילות המוצג להלן מוצג בכל פעם שהאפליקציה מופעלת. כאן תוכל לייבא חבילות ולהתקין אותן במכשיר הדיגיטלי שלך.



## קלחצן החבילות שלי

המונח "החבילות שלי" משמש להתייחס לחבילות שייבאת או יצרת. לחץ על החבילות שלי כדי להציג את כל החבילות ברשימת החבילות (בדף החבילות שלי).

## שהתקן רשימת יעדים

אזור זה מציג רשימה של מכשירים שעליהם ניתן להתקין נתוני Pack. באמצעות רשת אלחוטית.

מוצג כאשר המכשיר מחובר

## הלחצן הוסף יעד התקנה

ניתן להשתמש בלחצן זה כדי להוסיף ידנית מכשירים לרשימת יעד ההתקנה.

## זלחצן ערוך התקנת יעד

לחץ על לחצן זה כאשר יעד ההתקנה נבחר כדי להציג תפריט לעריכת רשימת יעד ההתקנה.

• רשימת חבילות אזור זה מציג את כל החבילות שייבאת או יצרת.

## עלחצן הוסף חבילה

לחץ על לחצן זה כדי להוסיף לרשימת החבילות על ידי ייבוא חבילות או יצירת חבילות חדשות.


## טלחצן עריכת חבילה

לחץ על לחצן זה כדי להציג תפריט לעריכת החבילה שנבחרה ברשימת החבילה.

שם חבילה אזור זה מציג את השם של החבילה שנבחרה כעת.

### סרשימת תוכן

אזור זה מציג את כל התוכן הכלול בחבילה שנבחרה כעת ברשימת החבילה. כל פריט של תוכן חבילה מ זוהה באמצעות השם שלו והסמל המתאים מהטבלה הבאה.

Voice (Normal Voice)	
Voice (Drum Voice)	
Style	
Audio Style	
Song	
Audio	
Multi Pad	
Ensemble Voice	
Registration	
Music Finder	
Text	

### 0! לחצן הוסף תוכן

לחץ על לחצן זה כדי להציג תפריט להוספת תוכן לרשימת התוכן. כפתור זה לא יוצג במקרה של חבילות מוגנות, כגון חבילות שרכשת, ולא תוכל להוסיף להן תוכן.

### 1! לחצן עריכת תוכן

לחץ על לחצן זה כדי להציג תפריט לעריכת תוכן. כפתור זה לא יוצג במקרה של חבילות מוגנות, כגון חבילות שרכשת, ולא תוכל לערוך את התוכן שלהן.

### 2! אייקון מוגן

סמל זה מוצג בכל פעם שאתה בוחר חבילה מוגנת.

### 3! לחצן הגדרת התקן

לחץ על לחצן זה כדי לפתוח את חלון הגדרות ההתקן. בחלון זה, תוכל לבצע את ההגדרות הנדרשות כדי להאזין לקול הנערך כעת באמצעות מקלדת MIDI או מכשירים דומים אחרים.

### 4! כפתור מנהל ההרחבה של Yamaha

לחץ על לחצן זה כדי להציג את מספר הגרסה הנוכחית, פרטי זכויות יוצרים ומידע אחר על היישום. Yamaha Expansion Manager.

# ניהול נתוני חבילות

## ייבוא חבילות וניהול הספרייה שלך

1. לחץ על החבילות שלי בחלון מנהל החבילות .

2. לחץ על הלחצן Add Pack ולאחר מכן בחר Import Pack מהתפריט המוצג.

3. כאשר תיבת הדו-שיח של בורר הקבצים מוצגת, בחר את הקובץ המכיל את Pack you רוצה להתקין ולחץ על פתח.

4. אם לאחר מכן מוצגת תיבת דו-שיח לאימות משתמש, הזן את מזהה המשתמש והסיסמה שלך.

החבילה שלך תיבא כעת.

הסמלים של כל החבילות המיובאות יוצגו ברשימת החבילות בדף החבילות שלי . כאשר אתה בוחר חבילה על ידי לחיצה על הסמל המתאים, כל התוכן שלה יוצג ברשימת התוכן .

הערה • ייבוא חבילה שנרכשה בפעם הראשונה, המחשב שלך חייב להיות מחובר לאינטרנט. • ניתן גם לייבא חבילה על ידי גרירה ושחרור של הקובץ שלה לרשימת החבילות בדף החבילות שלי. • ניתן לייבא קבצי SoundFont (.sf2) גם Packs-כפורמט SoundFont פותח על ידי Creative Labs ושונה במידה ניכרת מהפורמט המשמש בתוכנה זו. בהתאם לכך, ייתכן שלא ניתן יהיה להמיר במדויק את כל הנתונים מקבצי sf2. אם הנתונים המיובאים אינם מפיקים את הצלילים הצפויים, השתמש בפונקציות העריכה של תוכנה זו כדי לבצע את ההתאמות הנדרשות.

• ניתן לייבא קבצי REX (.rex, .rx2, .rcy) באותו אופן כמו Packs. פותח על ידי Propellerhead Software, REX הוא פורמט קובץ המאפשר לך לחתוך בחופשיות קובץ שמע למספר דוגמאות, אותן הוא מסדר באותו סדר כמו בקובץ המקורי. בדרך זו, אתה יכול לשנות את קצב ההשמעה מבלי להשפיע על גובה הצליל וגם לארגן מחדש את הדגימות כדי ליצור ביטויים חדשים.

ייבוא קבצי REX יוצר קולות תופים ורגילים שאיתם הדגימות המרכיבות מוקצות ברצף למקשים בודדים. הדגימות מוקצות באופן בתוף ובקול רגיל, כך שתוכל להשתמש בכל אחד מהסוגים בהתאם. בנוסף, ייבוא קובץ REX יוצר גם נתוני Style i-Multi Pad המאפשרים ליצור מחדש את האודיו המקורי באמצעות הקולות הבודדים. ניתן להתקין אותם במכשיר שלך יחד עם הקולות ולערוך אותם לפי הצורך.

## מחיקת חבילה מיובאת

1. בחר את החבילה למחיקה על ידי לחיצה על הסמל שלה ברשימת החבילות ב- My Packs עמוד.

2. לחץ על הלחצן עריכת חבילה ובחר מחק מהתפריט המוצג.

3. לחץ על מחק כשתתבקש לאשר אם ברצונך להמשיך.

החבילה שלך תימחק כעת.

הסמלים של חבילות שנמחקו יוסרו מרשימת החבילות .

# התקנת נתוני חבילה במכשיר דיגיטלי

קודם כל, ודא שהמחשב שלך מחובר לרשת הנכונה.

הערה בהתאם למכשיר שאליו יש להתקין את החבילה, אורך Waves-השניתן להשמיע עשוי להיות מוגבל.

## 1. הוסף את המכשיר הדיגיטלי שבו ברצונך להתקין את תוכן החבילה להתקנה

רשימת יעדים .

כפי שמתואר להלן, ניתן לעשות זאת בשתי דרכים שונות - באמצעות כונן הבזק מסוג USB או באמצעות רשת אלחוטית.

### הוספה באמצעות כונן הבזק מסוג USB

1-1. חבר את כונן הבזק מסוג USB למכשיר הדיגיטלי המדובר ושמור את קובץ המידע המתאים למכשיר כונן הבזק מסוג USB.

הערה • פרטים על כונני הבזק מסוג USB שניתן להשתמש בהם עם המכשיר הדיגיטלי שלך ניתן למצוא באתר האינטרנט הבא.

<http://download.yamaha.com>

• עיין במדריך למשתמש או במדריך העזר שהגיעו עם המכשיר הדיגיטלי שלך לקבלת הוראות כיצד לשמור קובץ המידע על הכלי שלו.

2-1. חבר את כונן הבזק מסוג USB למחשב שלך ולחץ על הלחצן הוסף יעד התקנה ביישום Yamaha Expansion Manager.

3-1. בחר יבא מידע כלי מכשיר מהתפריט המוצג.

4-1. כאשר תיבת הדו-שיח של בורר הקבצים מוצגת, בחר את קובץ המידע על מכשירים שייצאת מהדיגיטל שלך כלי.

המכשיר יתווסף כעת לרשימת יעד ההתקנה .

### הוספה דרך רשת אלחוטית

1-1. חבר את המכשיר הדיגיטלי והמחשב שלך לאותה רשת אלחוטית או נקודת גישה אלחוטית.

הערה עיין במדריך למשתמש או במדריך העזר שהגיעו עם המכשיר הדיגיטלי שלך לקבלת הוראות כיצד לחבר אותו לרשת אלחוטית.

2-1. לחץ על הלחצן הוסף יעד התקנה ביישום Yamaha Expansion Manager.

3-1. בחר כלי חיפוש מהתפריט המוצג.

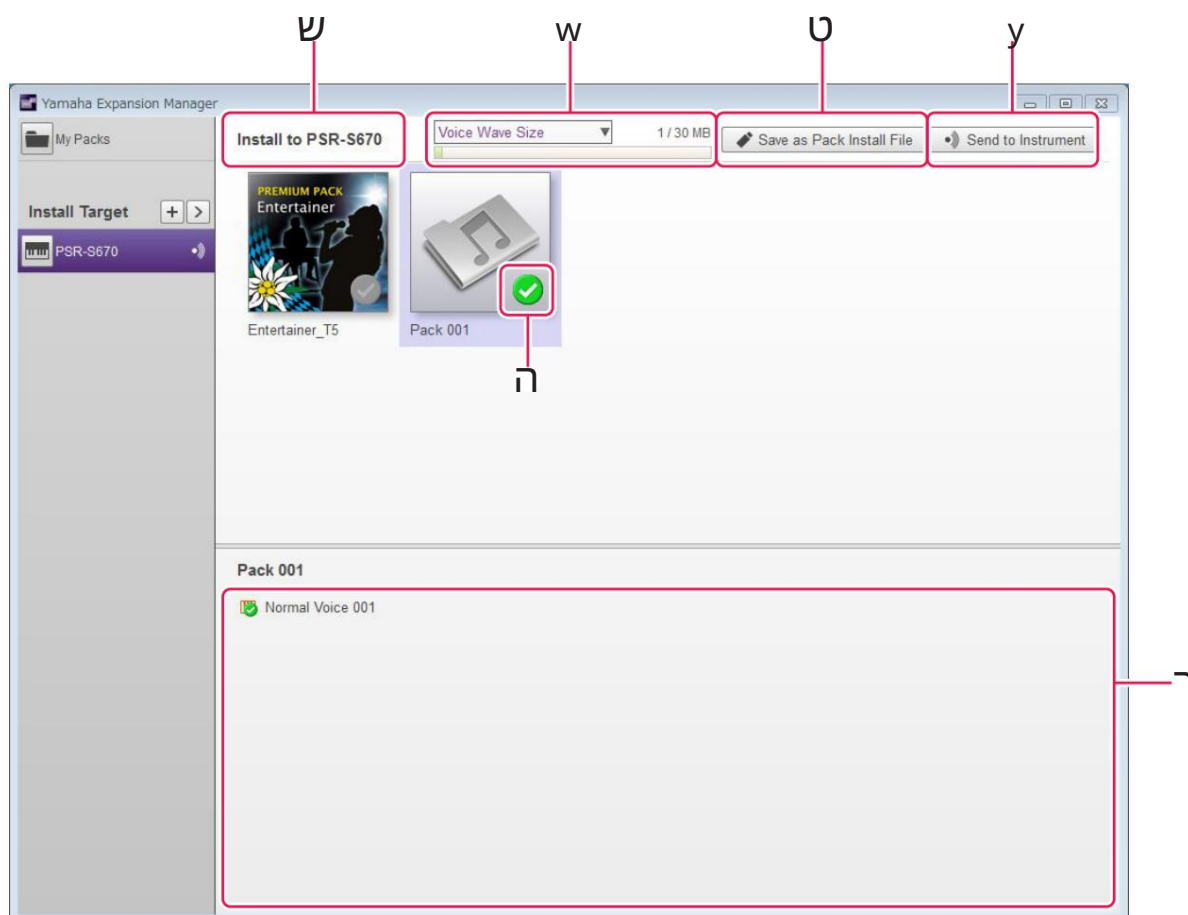
המכשיר יתווסף כעת לרשימת יעד ההתקנה .

## 2. בחר את המכשיר הדיגיטלי שבו ברצונך להתקין את תוכן החבילה.

לחץ על המכשיר הדיגיטלי שנוסף לרשימת יעד התקנה בשלב הקודם.

### 3.בחר את החבילה או התוכן להתקנה במכשיר הדיגיטלי.

מסך דומה לזה שמוצג להלן יוצג כאשר תבחר יעד התקנה.



השם של יעד ההתקנה שנבחר מוצג כאן. אאזור זה מציג מידע על גודל הקשור לקובצי שמע בפורמט Wave עבור קולות או סגנונות שמע. לחץ על  כדי לבחור גודל גל קול או גודל גל סגנון שמע.

הצד השמאלי מציין את הגודל המשולב עבור קולות או סגנונות אודיו שכבר מותקנים במכשיר ועבור קולות או סגנונות אודיו שנבחרו ברשימת התוכן. הצד הימני מציין את הקיבולת הכוללת הזמינה עבור קולות או סגנונות שמע במכשיר שנבחר להתקנה. אם חיברת את המכשיר באמצעות רשת אלחוטית, הגודל הכולל של קולות מההתקנה האלחוטית הקודמת (שלב 4) מוצג גם בצד שמאל.


הערה חלק מהקיבולת הכוללת של המכשיר שלך משמש לאופטימיזציה של גישה לנתונים.

הלחצן הזה מציין אם יש להתקין את החבילה או לא. לחץ כדי לעבור בין התקנה של כל התוכן של החבילה או אף אחד מהם. בהתאם למצב הבחירה, לחצן זה מוצג באחת משלוש הדרכים הבאות.

<input checked="" type="checkbox"/>	כל התוכן של החבילה יותקן.
<input checked="" type="checkbox"/>	חלק מהתוכן של החבילה יותקן.
<input type="checkbox"/>	אף אחד מהתוכן של החבילה לא יותקן.

זניתן להשתמש בלחצנים אלה כדי לציין אם יש להתקין או לא פריטי תוכן בודדים מהחבילה שנבחרה. לחץ על פריט כלשהו של תוכן חבילה כדי להפעיל או לכבות את סטטוס הבחירה שלו. אתה יכול גם לגרור את טווח הבחירה על פני מספר פריטים כדי להפעיל או לכבות את כולם יחד. במקרה כזה, סטטוס הבחירה של כל פריטי תוכן החבילה שנבחרו יהיה תלוי אם הפריט הראשון בטווח הבחירה מופעל או כבוי.

הערה פריטי תוכן עשויים להיות מוצגים באפור או להפוך לבלתי ניתנים לבחירה אם הם אינם נתמכים על ידי המכשיר שנבחר להתקנה.

מוצג על הסמל שלו.  לחץ על כל חבילה או פריט תוכן שברצונך להתקין וודא את

## 4. התקן את החבילות והתוכן שנבחרו במכשיר הדיגיטלי שלך.

כפי שמתואר להלן, ניתן לעשות זאת בשתי דרכים שונות - באמצעות כונן הבזק מסוג USB או באמצעות רשת אלחוטית.

התקנה באמצעות כונן הבזק מסוג USB

1-4. חבר כונן הבזק מסוג USB למחשב שלך ולחץ על Save as Pack Install File t - Yamaha Expansion Manager . יישום .

2-4. לחץ על כן כשתתבקש לאשר אם ברצונך להמשיך. לאחר מכן עשויה להופיע תיבת דו-שיח לאימות משתמש. אם כן, הזן את מזהה המשתמש והסיסמה שבה השתמשת בעת הוספת החבילות לדף החבילות שלי .

3-4. כאשר תיבת הדו-שיח של שמירת הקבצים מוצגת, בחר יעד לשמירת תוכן החבילה להתקנה.

4-4. לחץ על שמור כדי להתחיל לשמור את קובץ התוכן בכונן הבזק מסוג USB. חלון המציג את מצב ההתקדמות יהיה מוצג.

5-4. לאחר שתוכן החבילה נשמר, הסר את כונן הבזק מסוג USB מהמחשב שלך, חבר אותו למכשיר הדיגיטלי מכשיר, ולייבא את התוכן.

הערה עיין במדריך למשתמש או במדריך העזר שהגיעו עם המכשיר הדיגיטלי שלך לקבלת הוראות כיצד לייבא תוכן חבילה מכונן הבזק מסוג USB.

זה משלים את תהליך ההתקנה באמצעות כונן הבזק מסוג USB.

### התקנה דרך רשת אלחוטית

1-4. לחץ על שלח למכשיר . יישום . Yamaha Expansion Manager

2-4. לחץ על כן כשתתבקש לאשר אם ברצונך להמשיך. לאחר מכן עשויה להופיע תיבת דו-שיח לאימות משתמש. אם כן, הזן את מזהה המשתמש והסיסמה שבה השתמשת בעת הוספת החבילות לדף החבילות שלי .

3-4. לחץ על אישור כשתתבקש לאשר אם ברצונך להתקין את תוכן החבילה. Yamaha Expansion Manager יתחיל כעת להתקין על המכשיר הדיגיטלי שלך. יוצג חלון המציג את מצב ההתקדמות.

ההתקנה באמצעות רשת אלחוטית תושלם כאשר חלון זה ייעלם.



# יצירת חבילות מקוריות משלך

## 1. צור חבילה חדשה בדף החבילות שלי.

1-1 לחץ על החבילות שלי בחלון מנהל החבילות.

2-1 לחץ על הלחצן הוסף חבילה ולאחר מכן בחר צור חבילה מהתפריט המוצג.

## 2. במידת הצורך, ערוך את החבילה החדשה שנוצרה.

1-2 בחר את החבילה על ידי לחיצה על הסמל שלה ברשימת החבילה.

2-2 לחץ על הלחצן עריכת חבילה כדי להציג תפריט עריכה, ולאחר מכן שנה את הסמל או השם של החבילה. הפריטים הזמינים לבחירה מהתפריט הם כדלקמן.

Export Pack • משמש להצגת דו-שיח של שמירת קבצים ולייצא את החבילה.

Change Bank Select LSB • משמש לשינוי LSB-העבור קולות (Bank Select MSB 62/63) הכלול בחבילה.

•שנה תמונה משמש לשינוי הסמל של החבילה. לאחר לחיצה, תוצג דו-שיח לבחירת קובץ, המאפשר לך לבחור קובץ תמונה עם סיומת קובץ .jpeg, .jpg או .png. לאחר מכן, התמונה מהקובץ שנבחר תשמש כסמל של החבילה.

### •שנה שם

משנה את שם החבילה.

### •מחק

מחק את החבילה.

הערה אינך יכול להשתמש ב- Export Pack, Change Image או Rename עם חבילות מוגנות, כגון כל מה שרכשת.

## 3. הוסף תוכן לחבילה.

תוכן נוסף על ידי ייבוא קובצי תוכן (ראה להלן) או על ידי יצירת קולות רגילים ותופים חדשים (עמוד 11).

1-3 לחץ על הלחצן הוסף תוכן ולאחר מכן לחץ על ייבוא תוכן בתפריט המוצג.

2-3 בתיבת הדו-שיח לבחירת הקובץ המוצגת, בחר את קובץ התוכן שברצונך להוסיף.

התוכן שנבחר יתווסף כעת לסוף רשימת התוכן.

הערה ניתן להוסיף תוכן גם על ידי גרירת הקובץ המתאים לרשימת התוכן.

## 4. ערוך את התוכן לפי הצורך.

### הערה

לא ניתן לערוך תוכן מוגן.

1-4-בחר את התוכן שברצונך לערוך על ידי לחיצה עליו ברשימת התוכן.

2-4-לחץ על הלחצן עריכת תוכן כדי להציג תפריט עריכה, ולאחר מכן ערוך את התוכן. הפריטים הזמינים לבחירה מהתפריט הם כדלקמן.

#### • ערוך קול

משמש ליצירת קול מקורי משלך על ידי עריכת הקול הרגיל או הקול התוף שנבחר (עמוד 11). אפשרות זו אינה זמינה אם בחרת תוכן שאינו קולי או מספר פריטים.

• ערוך שינוי תוכנית משמש להצגת חלון מיפוי שינוי תוכנית והקצאת מספרי שינוי תוכנית לקולות הכלולים בחבילה. לשם כך, אתה יכול לגרור שם קול ולשחרר אותו במיקום של מספר שינוי התוכנית שברצונך להקצות. לקול במיקום זה יוקצה מספר שינוי התוכנית המקורי של הקול שנפל.

#### • שנה שם

משנה את שם התוכן שנבחר. אפשרות זו אינה זמינה אם בחרת מספר פריטי תוכן. ניתן גם לשנות את הסמל המוצג במכשיר.

#### • גזירה

מאחסן את קובץ התוכן שנבחר כנתוני חיתוך. כאשר אתה מדביק את נתוני החיתוך, קובץ התוכן שנבחר יועבר (כלומר, המקור יימחק).

• העתק מאחסן את קובץ התוכן שנבחר כנתוני העתקה. כאשר אתה מדביק את נתוני ההעתקה, קובץ התוכן שנבחר יועתק (כלומר, המקור יישמר).

#### • הדבק

מעביר או מעתיק את קובץ התוכן המאוחסן כנתוני חיתוך או העתקה לסוף רשימת התוכן.

#### • מחק

מוחק את קובץ התוכן שנבחר.

• ייצוא תוכן נבחר כחבילה משמש לייצוא התוכן שנבחר כחבילה.

## 5. ייצא את קובץ ה-kcaP.

1-5-בחר את החבילה על ידי לחיצה על הסמל שלה ברשימת החבילה.

2-5-לחץ על לחצן עריכת חבילה כדי להציג תפריט עריכה, ולאחר מכן לחץ על ייצוא חבילה.

3-5-כאשר תיבת הדו-שיח של שמירת הקבצים מוצגת, בחר את סוג הקובץ, נווט אל התיקיה שבה ברצונך לשמור את ארוז ולאחר מכן לחץ על שמור.

אם בחרת "Protected Pack Project File"-בכסוג הקובץ, תיבת דו-שיח לבחירת קובץ תוצג בשלב זה. במקרה כזה, בחר את קובץ המידע על הכלי שבו ברצונך להשתמש כמפתח ולאחר מכן לחץ על פתח.

הערה ניתן להתקין את התוכן של חבילה המוגנת בצורה זו רק במכשיר שמוציא את קובץ המידע של המכשיר שנבחר כמפתח.

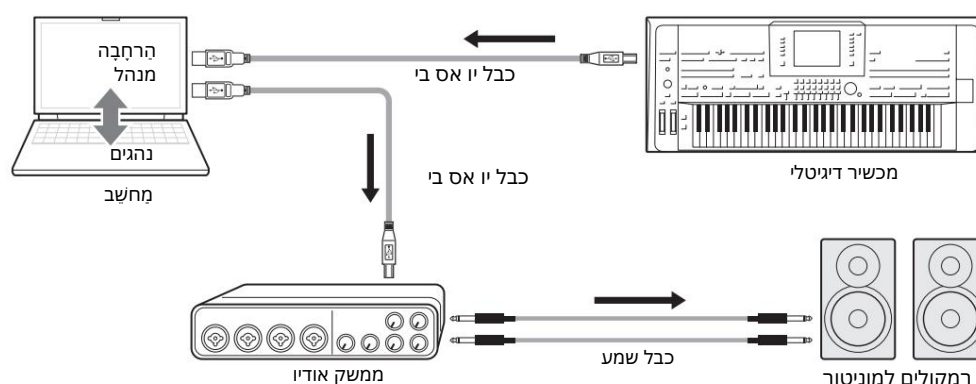
זה משלים את ההליך ליצירת חבילה מקורית.

# יצירת קולות מקוריים משלך

ניתן ליצור שני סוגים שונים של קול מקורי - קולות רגילים וקולות תופים. קול רגיל כולל הגדרות נפוצות ומספר מקשי תוף. על ידי הקצאת קבצי Wave (כלומר נתוני שמע WAV או AIFF לכל אחד מהאלמנטים או מקשי התוף האלה, אתה יכול ליצור קול רגיל או קול תוף מקורי משלך.

הקולות החדשים האלה מאוחסנים לאחר מכן כתוכן חבילה.

עצות זה יכול להיות מאוד נוח בעת יצירה ועריכה של קולות הרחבה אם אתה יכול להאזין לצלילים המופקים עם ההגדרות הנוכחיות. על מנת לעשות זאת, התקנים כגון ממשק שמע ומקלדת MIDI יצטרכו להיות מחוברים למחשב שבו התקנת את Yamaha Expansion Manager. כמו כן, תצטרך להתקין מנהלי התקנים עבור התקנים אלה במחשב שלך. אנא עיין במדריך למשתמש המצורף לכל מכשיר לקבלת הוראות כיצד להתקין את מנהל ההתקן שלו.



הערה לא ניתן להשמיע קבצי אודיו שהוקצו מעל 2 אוקטבות מהמקור שלהם. Yamaha Expansion Manager-מעם זאת, הם מופעלים כראוי בנתוני Pack וניתנים להפעלה על המקלדת שלך בפועל.

## 1. ברשימת החבילות בחלון מנהל החבילות, בחר את החבילה שבה תרצה לאחסן את הקול החדש שלך.

עיין בעמוד 9 לפרטים כיצד לייבא חבילות, או בעמוד 9 לפרטים כיצד ליצור חבילה חדשה.

## 2. לחץ על הלחצן הוסף תוכן בחלון מנהל החבילות, בחר אחת מהפעולות הבאות

הורד את התפריט המוצג, והוסף תוכן. • צור קול רגיל: משמש להקצאת גלים לאלמנטים וליצירת קול רגיל חדש. התוכנית הנמוכה ביותר הזמינה

- שינוי מספר יוקצה לקול החדש, אך תוכל לשנות זאת מאוחר יותר.
- צור קול תוף: משמש להקצאת גלים למקשי תוף וליצירת קול תוף חדש. התוכנית הנמוכה ביותר הזמינה
- שינוי מספר יוקצה לקול החדש, אך תוכל לשנות זאת מאוחר יותר.
- ייבוא תוכן: משמש לייבוא תוכן קיים. כאשר תיבת הדו-שיח לבחירת קבצים מוצגת, בחר את הקובץ הרצוי בוא.

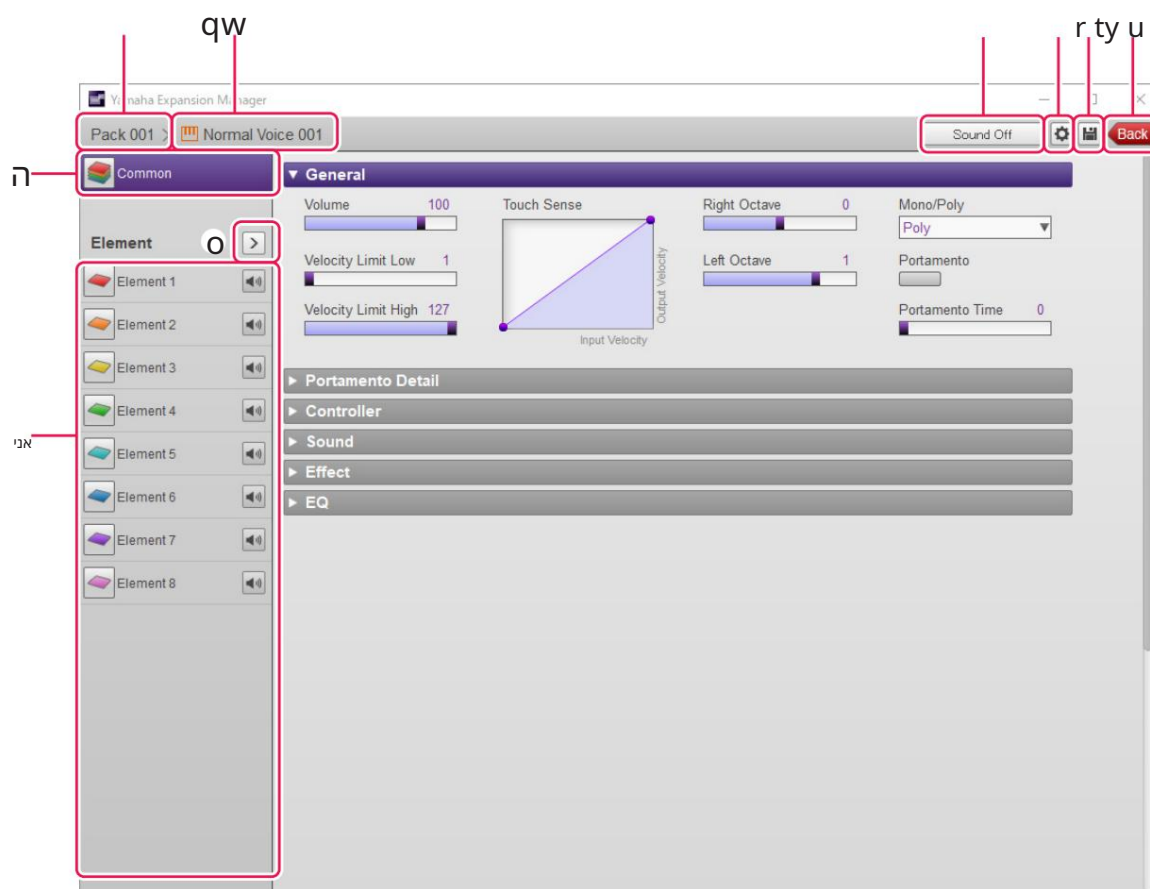
הקול החדש או התוכן המיובא יתווספו כעת לסוף רשימת התוכן.

## 3. לחץ על הלחצן עריכת תוכן ובחר ערוך קול מהתפריט המוצג.

כעת יוצג חלון ערוך קול דומה לזה שמוצג להלן.

הערה • עיין בעמוד 10 לפרטים על שאר הפריטים בתפריט עריכת תוכן.

• בהתאם לקול שאתה עורך, ייתכן שלא ניתן יהיה לשנות פרמטרים מסוימים.



q שם החבילה המכילה את הקול הנערך כעת. w שם הקול הנערך כעת. ה לחץ כדי לפתוח את החלון r . Common לחץ כדי לעצור את השמעת הצליל. • לחץ כדי לפתוח את חלון הגדרות ההתקן. בחלון זה, תוכל לבצע את ההגדרות הנדרשות כדי להאזין ל-V-ecio cur

נערכת באופן קבוע באמצעות ממשק שמע, מקלדת MIDI או מכשירים דומים אחרים. עלחץ כדי לשמור את הקול הנערך כעת. u לחץ כדי לסיים את העריכה הקולית ולחזור לחלון מנהל החבילות. ואם עורכים קול רגיל: לחץ על אחד מהרכיבים 1 עד 8 כדי להציג את ההגדרות המפורטות שלו בצד ימין של החלון.

כדי להפעיל ולכבות את הרכיב המתאים (כלומר, השתקה). אתה יכול ללחוץ

אם עורכים קול תוף: זה מציג את הטווח של המקלדת שניתן לערוך Drum Keys-כ(כלומר, 2-C עד G8). לחץ על כל אחד ממקשי התוף כדי להציג את ההגדרות המפורטות שלו בצד ימין של החלון.

סלחץ כדי להציג תפריט לעריכה של האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כעת.

• Cut מאחסן את האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כנתוני חיתוך. כאשר אתה מדביק את נתוני החיתוך, האלמנט או התוף הנבחרים יוזזו.

• העתק מאחסן את האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כנתוני העתקה. כאשר אתה מדביק את נתוני העתקה, האלמנט או Key Drum שנבחרו יועתקו.

• Paste מזיז או מעתיק את ה- Element או Drum Key המאוחסנים כנתוני חיתוך או העתקה לנתוני שנבחרו כעת.

• מחק מחיקת האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כעת.

4. הגדר את ההגדרות הנפוצות, החלות על כל האלמנטים או מקשי התוף, כמו

נדרש.

עיין בהגדרת הגדרות נפוצות (להלן) לפרטים נוספים.

5. ערוך את האלמנטים או מקשי התוף כדי ליצור קול מקורי משלך.

לפרטים, עיין ביצירת קול רגיל (עמוד 17) או יצירת קול תוף (עמוד 21) לפי המתאים.

6. האזן לקול שיצרת, ובמידת הצורך, חזור על שלב 4 ושלב 5 עד

לערוך עוד.

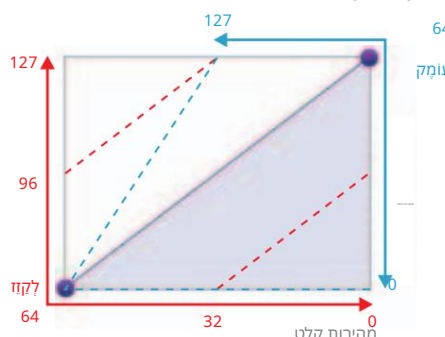
7. לחץ על לחצן שמור ככדי לשמור את הקול הערוך.

זה משלים את ההליך ליצירת קול מקורי.

## הגדרת הגדרות נפוצות

סעיף זה מתאר בפירוט את ההליך עבור שלב 4 לעיל. כדי להתחיל, לחץ על הלחצן משותף בחלון עורך הקול. לאחר מכן, בחלון המוצג, בצע את ההגדרות הנפוצות הנדרשות (להלן) עבור כל האלמנטים או מקשי התוף.

כללי

כרך	מכוון את עוצמת הקול של הקול הערוך הנוכחי.
גע בתחושה	<p>מגדיר את הרגישות למהירויות הקלט כאשר הקול מושמע באמצעות מקלדת. ניתן לבצע התאמות על ידי גרירת נקודות הייסט והעומק בתוך הגרף.</p>  <p>Offset: קובע את רגישות המהירות, או עד כמה רמת הקול משתנה בתגובה לעוצמת הנגינה שלך (מהירות). עומק: קובע את הכמות שבה מותאמת המהירויות המתקבלות לאפקט המהירות בפועל.</p>
אוקטבה ימין	מעביר את הגובה ביחידות של אוקטבה אחת משמש עבור החלק הימני של הכלי.
אוקטבה שמאל	מעביר את הגובה ביחידות של אוקטבה אחת משמש עבור החלק השמאלי של הכלי.
מונו/פולי *	קובע אם הקול הערוך מנוגן בצורה מונופונית או פוליפונית.
פורטמנטו	מפעיל או מכבה את פונקציית Portamento.
זמן פורטמנטו *	מגדיר את זמן הפורטמנטו (זמן מעבר גובה הצליל) כאשר הקול הערוך מוגדר למונו למעלה. הערה: זמן הפורטמנטו קובע את זמן מעבר הגובה. Portamento היא פונקציה שיוצרת מעבר חלק בגובה הצליל מהתו הראשון המושמע על המקלדת לאחר.

Drum Keys. Portamento Time - Mono/Poly \* - זמנים עבור

## □ בקר

מסנן אפנון	קובע את המידה שבה גלגל MODULATION מווסת את Filter Cutoff Frequency.
אפנון אמפליטוד	קובע את המידה שבה גלגל MODULATION מווסת את המשרעת (וול. ume).
אפנון LFO P. מוד	קובע את המידה שבה גלגל MODULATION מווסת את הגובה, או את אפקט הוויברטו.
אפנון LFO F. מוד	קובע את המידה שבה גלגל MODULATION מווסת את אפנון הפילטר, או את אפקט wah-ה.
אפנון LFO A. מוד	קובע את המידה שבה גלגל MODULATION מווסת את המשרעת, או את אפקט הטרמולו.
לאחר מגע מסנן	קובע את המידה שבה Aftertouch מווסת את תדר החיתוך של המסנן.
Touch Ampli tude After	קובע את המידה שבה Aftertouch מווסת את המשרעת (ווליום).
לאחר מגע LFO P. מוד	קובע את המידה שבה Aftertouch מווסת את גובה הצליל, או את אפקט הוויברטו.
לאחר מגע LFO F. מוד	קובע את המידה שבה Aftertouch מווסת את אפנון המסנן, או את אפקט wah-ה.
לאחר מגע LFO A. מוד	קובע את המידה שבה Aftertouch מווסת את המשרעת, או את אפקט הטרמולו.

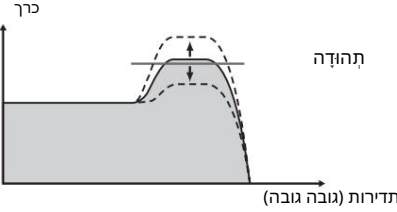
## □ Portamento Detail

סוג פורטמנטו (מונו בלבד)	<p>קובע את התנהגות התווים של צלילים מתפוגגים, כגון גיטרה, כאשר הם מנוגנים עם legato כאשר הקול הערוך מוגדר ל"מונו" למעלה.</p> <p>רגיל: התו הבא נשמע לאחר הפסקת התו הקודם.</p> <p>Legato: הצליל של התו שהושמע קודם נשמר ורק גובה הצליל משתנה לזה של התו הבא.</p> <p>Crossfade: Crossfade: הצליל עובר בצורה חלקה מהתו שהושמע קודם לכן אל הערה הבאה.</p> <p>הערה • פרמטר זה אינו זמין עבור ערכות תופים / SFX כולל Revos, ומתנהג כמו ההגדרה "Normal" כאשר הקולות הללו נבחרים.</p> <p>• כאשר נבחרים Legato או Crossfade ההתנהגות (מלבד מה שמתואר כאן) עשויה להיות שונה, Normal-מבהתאם להגדרות הפאנל.</p>
Vel. Xfade	<p>קובע איזו מהירות מקבלת עדיפות עבור התווים השניים והמאוחרים יותר (כאשר תו אחד מוחזק ואחרים מנוגנים) בעוד Crossfade Portamento בתוקף.</p> <p>הערה אחרונה: המהירות של התו המושמע לאחרונה מקבלת עדיפות. במילים אחרות, המהירות הכוללת של הצליל נקבעת על פי התו המושמע לאחרונה.</p> <p>תו ראשון: המהירות של התו הראשון המושמע מקבלת עדיפות. במילים אחרות, המהירות הכוללת של הצליל נקבעת על ידי התו הראשון, ונשמרת גם כאשר התווים הבאים מושמעים.</p>

<p>זמן פורטמנטו סוג</p>	<p>קובע כיצד מחושב זמן המעבר בפועל של הגובה מתוך ערך Portamento Time. קצב קבוע: הופך את קצב שינוי הגובה ל-0: מקסימום, 127 דקות. זמן המעבר בפועל משתנה בהתאם למרווח בין שני התווים.</p> <p>זמן קבוע: הופך את זמן המעבר בפועל לגובה: 0 דקות, 127 מקסימום. קצב שינוי הצליל משתנה בהתאם למרווח בין שני התווים.</p> <p>הערה • הכלל הבסיסי של Portamento Time אינו משתנה גם אם הגדרה זו תשתנה. כאשר הערך של Time Portamento קטן יותר, הזמן בפועל קצר יותר; כאשר הערך גדול יותר, הזמן בפועל ארוך יותר.</p> <p>• ככל שהערך של Portamento Time גדול יותר, כך ההשפעה של הגדרה זו תהיה ברורה יותר.</p>	
<p>משחק מהיר פורטמנטו</p>		<p>כאשר הזמן בין מנחה אחד לאחר קצר יותר מהזמן הזה סף, הפרמטר Portamento Time להלן משמש במקום זמן Portamento המקורי. זה עוזר לך לנגן קטעים מהירים כמו טרילים או גליס סנדו עם Portamento מיוחד למטרה.</p> <p><b>קובע</b> Portamento Time-הכאשר הזמן בין צליל אחד לאחר קצר יותר מפרמטר Time Threshold (למעלה).</p> <p>הערה זמן הפורטמנטו אינו מושפע מהדברים הבאים. • מרווחים בין תו לצליל הבא • זמן פורטמנטו • סוג זמן פורטמנטו • מהירות לזמן פורטמנטו • מינימום. זמן פורטמנטו</p>
	<p>מהירות ל זמן פורטמנטו</p>	<p>מכוון את זמן הפורטמנטו לפי מהירות. עם ערך חיובי, זמן Portamento נהיה קצר/ארוך יותר כאשר מהירות גדולה/קטנה ממהירות ההתייחסות למטה. עם ערך שלילי, ההתנהגות הפוכה. כאשר הערך הוא "0", זמן הפורטמנטו קבוע.</p>
	<p>התייחסות מהירות</p>	<p>זהו ערך הבסיס שכנגדו משתנה Portamento Time-הכאשר מהירות משחק שווה לערך שנקבע כאן, זמן הפורטמנטו המקורי נשמר. ככל שההבדל בין מהירות הנגינה לבין מהירות ההתייחסות גדול יותר, כך גדל זמן הפורטמנטו המשתנה.</p>
	<p>צמצום זמן פורטמנטו מוגדר ל-"0", זמן הפורטמנטו לעולם לא הופך לקצר יותר מהזמן שנקבע כאן, למעט בזמן שהפורטמנטו המהיר פועל.</p>	

### צליל

<p>בהירות מסנן</p>	<p>קובע את תדירות החיתוך או טווח התדרים האפקטיבי של המסנן (ראה תרשים). ערכים גבוהים יותר מביאים לצליל בהיר יותר.</p> <p>תדירות (גובה גובה)</p> <p>כיר</p> <p>תדר החיתוך</p> <p>טווח לחתוך טווח</p> <p>תדרים אלו מועברים על ידי המסנן</p>
--------------------	--

סינון הרמוני המשך	<p>קובע את הדגש שניתן לתדר החיתוך (תהודה), שנקבע ב- Filter Brightness לעיל (ראה תרשים). ערכים גבוהים יותר מביאים להשפעה בולטת יותר.</p> 
מתקפת AEG	קובע באיזו מהירות הצליל מגיע לרמתו המרבית לאחר נגינת המפתח. ככל שהערך נמוך יותר, כך ההתקפה מהירה יותר.
AEG Decay	קובע באיזו מהירות הצליל מגיע לרמת Sustain-השלו (רמה מעט נמוכה יותר ממקסימום). ככל שהערך נמוך יותר, הריקבון מהיר יותר.
שחרור AEG	קובע באיזו מהירות הצליל יורד עד לשתיקה לאחר שחרור המפתח. ככל שהערך נמוך יותר, הריקבון מהיר יותר.
עומק ויברטו	קובע את עוצמת אפקט Vibrate-ההגדרות גבוהות יותר מביאות Vibrate-לבלוט יותר.
מהירות ויברטו	קובע את מהירות אפקט Vibrate-ה.
Vibrato Delay	קובע את משך הזמן שעובר בין נגינת מפתח לתחילת אפקט Vibrate-ההגדרות גבוהות יותר מגדילות את העיכוב של הופעת Vibrate-ה.

## □ אפקט

עומק ההדוד	מכוון את עומק ההדהוד.
עומק הפזמון	מכוון את עומק הפזמון.
אפקט הכנסה על/כבוי	קובע אם אפקט הכנסה מופעל או כבוי.
אפקט הכנסה Cate מססה בדם	בוחר בקטגוריית אפקט הכנסה.
	סוג אפקט ההוספה בוחר את סוג אפקט ההוספה. בחר סוג לאחר בחירת קטגוריה.
	אפקט ההוספה בוחר את סוג אפקט ההוספה. בחר סוג לאחר בחירת קטגוריה.

## □ EQ

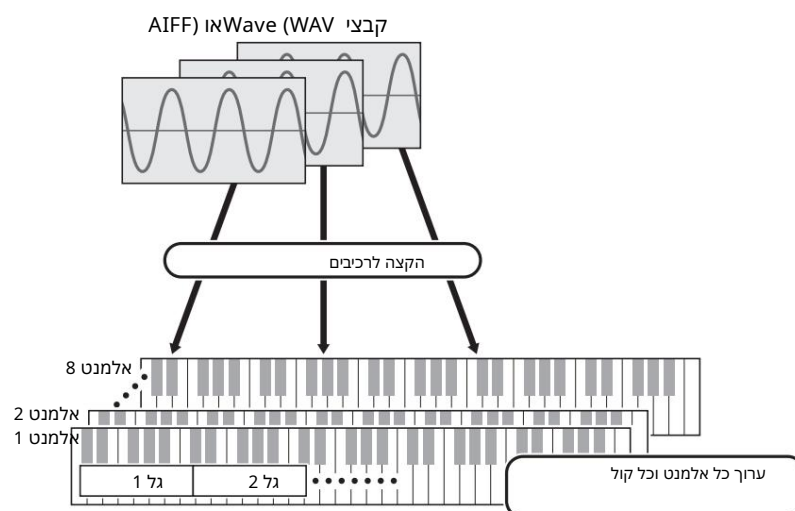
תדירות נמוכה	מגדיר את התדר של פס התדרים הנמוכים של האקולייזר.
רווח נמוך	מגדיר את הגברת עוצמת הקול עבור פס התדרים הנמוכים של האקולייזר.
תדר גבוה	מגדיר את התדר של פס התדרים הגבוהים של האקולייזר.
רווח גבוה	מגדיר את הגברת עוצמת הקול עבור פס התדרים הגבוהים של האקולייזר.

זה משלים את ההליך עבור שלב 4 בעמוד 13. כעת עליך להמשיך לשלב 5.



## יצירת קול רגיל

סעיף זה מתאר בפירוט את ההליך עבור שלב 5 בעמוד 13 כאשר אתה יוצר קול רגיל מקורי. זה כולל הקצאת קבצי Wave לכל אחד מהאלמנטים המרכיבים את הקול. אתה יכול להתחיל מקול רגיל ריק או לשנות קול קיים על ידי הוספת Waves או שינוי ההגדרות שלו.

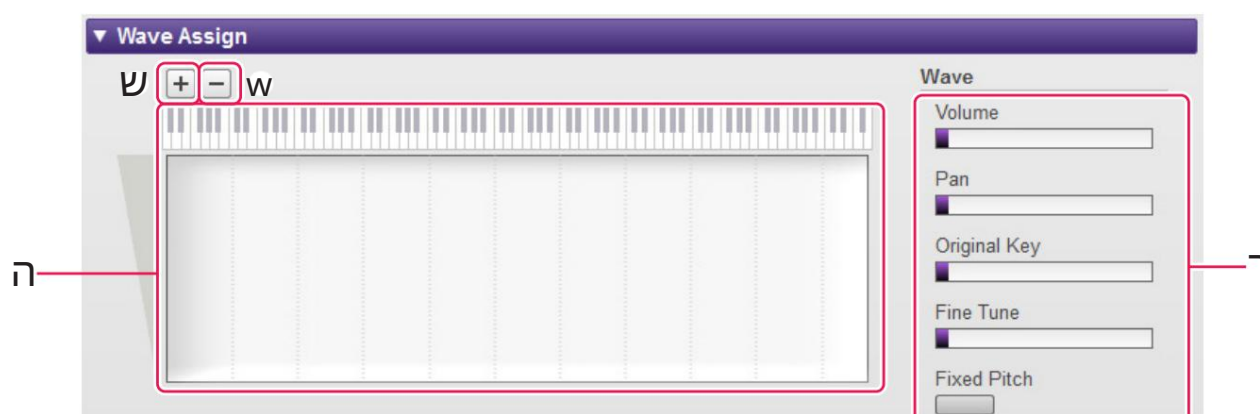


1. פתח את חלון האלמנט על ידי לחיצה על הלחצן של האלמנט שאליו ברצונך להקצות Waves.

2. הקצה גלים לאלמנט זה.

הערה בהתאם למכשיר שאליו יש להתקין את החבילה, אורך Waves השניתן להשמיע עשוי להיות מוגבל.

1-2 לחץ על הלחצן הוסף q Wave בתפריט . Wave Assign



2-2 כאשר תיבת הדו-שיח לבחירת קבצים מוצגת, בחר את קבצי Wave-השברצונך להוסיף. כאשר קובץ נוסף בדרך זו, מלבן המציג את אזור ההשמעה של Wave-היוצג באזור הפינג של מפת Wave-הה. כדי למחוק קובץ, לחץ על אזור ההפעלה שלו ולאחר מכן על לחצן מחק. Wave לחיצה כפולה על אזור משחק פותחת תיבת דו-שיח לבחירת קובץ, המאפשרת לך לבחור קובץ Wave חדש שיחליף את הקובץ הנוכחי.

3-2 במידת הצורך, גרור את אזור הנגינה באזור מיפוי גלים כדי לכוון את טווחי מספרי התווים וקשרים המהיר שאליהם הוא יגיב כאשר מנגנים על המקלדת. באופן ספציפי, טווח מספרי הערות נקבע באמצעות גרירה

גיינג ימינה ושמאלה; טווח המהירויות, למעלה ולמטה. אתה יכול לגרור אזור משחק כדי להזיז אותו כפי שהוא, או שאתה יכול להזיז פינות בודדות כדי לשנות את גודלו. אתה יכול גם לבצע משימות אלה על-ידי לחיצה על מקש חץ (↑, ↓, ←, →) או על-ידי לחיצה על אחד מהמקשים הללו עם CTRL או Command. במידת הצורך, לחץ על המקלדת שעל המסך כדי לנגן את התו המתאים. ככל שתלחץ קרוב יותר לחלק העליון, כך ערך המהירות קטן יותר.

4-2-2 בצע הגדרות נוספות עבור Wave-השנבחר לפי הצורך.

כרך	קובע את עוצמת הקול.
מחבת	מגדיר את עמדת תנועות הסטריאו.
מפתח מקורי	מגדיר את תו השורש. כאשר תו זה מנוגן על המקלדת, Wave-הינוגן בגובה הצליל המקורי שלו.
לכוון	מתאים היטב את הגובה.
Pitch קבוע	כאשר זה מופעל, כל המקשים ינגנו את צליל Wave-הבאותו גובה. כשמוגדר כבוי, גובה הצליל של Wave-המשתנה בהתאם למקל הנשמע, בהתבסס סביב הגובה המקורי (מוגדר במפתח המקורי למעלה).

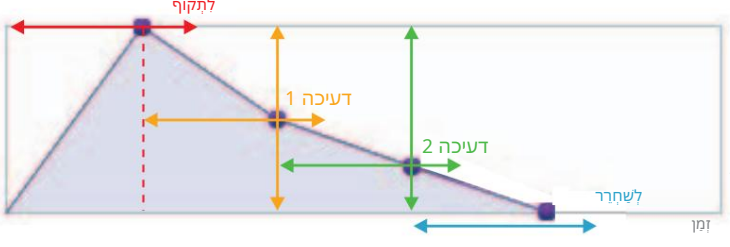
זה משלים את ההליך להקצאת גלים לאלמנט.

### 3. הגדר את הגדרות הרכיב כנדרש.

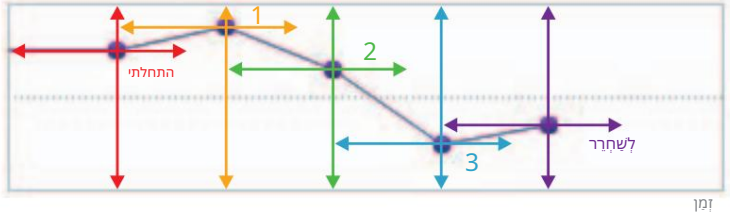

כללי

כרך	קובע את עוצמת הקול.
מחבת	מגדיר את עמדת תנועות הסטריאו.
הערה Shift	מגדיר את גובה הצליל ביחידות חצי גוון.
כונן	מתאים היטב את הכוונן.
לסינו	<p>מגדיר את המסנן. (מסנן מאפשר לתדרים בפס מסוים לעבור אך מחליש את כל האחרים; בדרך זו, ניתן להשתמש בו כדי לעצב את הצליל.) ניתן להגדיר את סוג המסנן באמצעות התפריט הנפתח שמעל לגרף, והגבר, cutoff, וניתן להגדיר תהודה על ידי גרירת הנקודות המתאימות בתוך הגרף.</p> <p>רווח: מגדיר את הרמה הבסיסית שבה עוברים תדרים דרך המסנן. Cutoff: מגדיר את תדירות החיתוך של המסנן. רזוננס: קובע את עוצמת התהודה של המסנן.</p>
Key On Delay	מגדיר כמה זמן ייקח להפקת הצליל לאחר נגינת קליד.

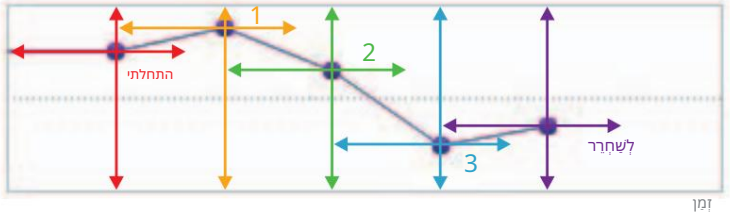
## משרעת

משרעת EG	<p>על ידי גרירת נקודות Attack, Decay1, Decay2 - Release בתוך הגרף, אתה יכול להגדיר כיצד האמפליטודה תשתנה לאורך זמן בין לחיצה על מקש ועד שהצליל ייעלם לחלוטין.</p>  <p>שחרור מייצג את משך הזמן מ- Decay2 (ובדרך כלל מציין כמה זמן לוקח לאחר שחרור המפתח עד שהצליל נמוג לחלוטין); עם זאת, אם המשרעת עבור Decay2 מוגדרת ל-"0", היא מייצגת את משך הזמן מ- Decay1.</p>
----------	---

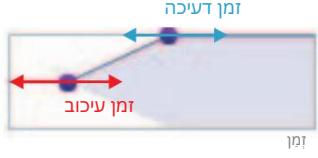
## מגרש

מגרש EG	<p>על ידי גרירת נקודות הפתיחה, ה-1, ה-2, ה-3 והשחרור בתוך הגרף, תוכל להגדיר כיצד גובה הצליל ישתנה לאורך זמן בין לחיצה על מקש ועד שהצליל ייעלם לחלוטין.</p> 
Pitch Touch Sense	<p>על ידי גרירת הנקודה למעלה ולמטה בתוך הגרף, תוכל להגדיר את רגישות הגובה למהירויות.</p> 

## □ מסנן

מסנן EG	<p>על ידי גרירת נקודות ההתחלה, ה-1, ה-2, ה-3 והשחרור בתוך הגרף, תוכל להגדיר כיצד תדירות החיתוך תשתנה לאורך זמן בין לחיצה על מקש ועד שהצליל ייעלם לחלוטין.</p> 
מסנן Touch Sense	<p>על ידי גרירת נקודות ה-Cutoff Sense ו-Resonance Sense למעלה ולמטה בתוך הגרף, ניתן להגדיר את הרגישות של תדר החיתוך של המסנן ואת התהודה למהירויות.</p> 

## □ LFO

גל	בוחר את צורת הגל. LFO.
מהירות	מכוון את המהירות (תדר) של וריאציה של LFO.
זמן	<p>על ידי גרירת נקודות זמן ההשהיה והדעיכה שמאלה וימינה בתוך הגרף, תוכל להגדיר כיצד השפעת LFO-המשתנה לאורך זמן.</p>  <p>Delay Time: מכוון את ההשהיה בין הפעלת מקש לתחילת אפקט LFO. זמן דעיכה: מכוון את משך זמן הדעיכה של LFO-המתחיל לאחר זמן ההשהיה (לעיל) ומסתיים כאשר LFO-המגיע למשרעת מלאה.</p>
א. עומק מוד	מגדיר את עומק האפנון המיושם כאשר LFO-המשמש עבור אפנון משרעת.
P. Mod Depth	מגדיר את עומק האפנון המיושם כאשר LFO-המשמש עבור אפנון גובה הצליל.
עומק מוד F.	מגדיר את עומק האפנון המיושם כאשר LFO-המשמש עבור אפנון תדר.
מקש על איפוס	כאשר זה מופעל, שלב LFO-המתאפס עם כל אירוע הערה.

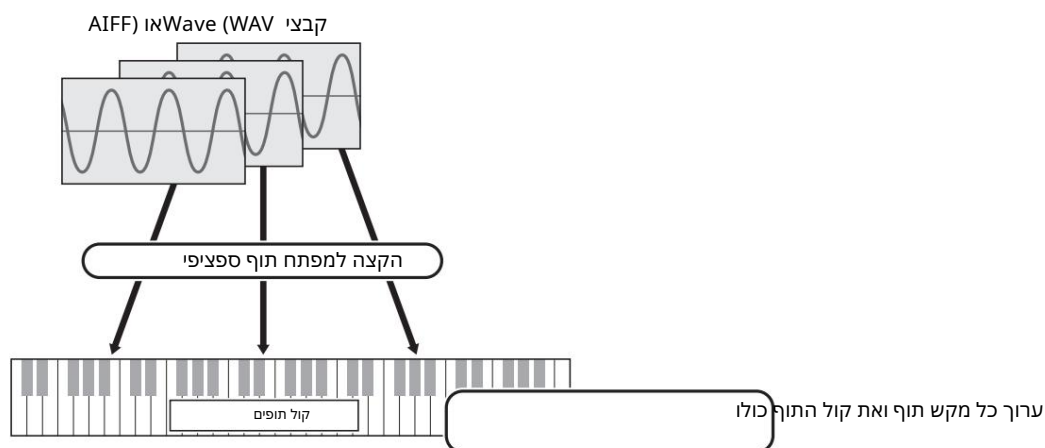
## 4. חזור על שלב 1 עד שלב 3 כדי לערוך את האלמנטים האחרים.

באמצעות הלחצן עריכת אלמנט (עמוד 6, ס) 12 בחלון עורך הקול, תוכל גם להעתיק את ההגדרות מאלמנט ערוך לאחר.

זה משלים את הליך הקול הרגיל עבור שלב 5 בעמוד 13. כעת עליך להמשיך לשלב 6.

## יצירת קול תופים

סעיף זה מתאר בפירוט את ההליך עבור שלב 5 בעמוד 13 כאשר אתה יוצר קול תוף מקורי. זה כרוך בהקצאת קבצי Wave לכל אחד ממפתחות התוף המרכיבים את הקול. אתה יכול להתחיל מקול תוף ריק או לשנות קול קיים על ידי הוספת Waves או שינוי ההגדרות שלו.

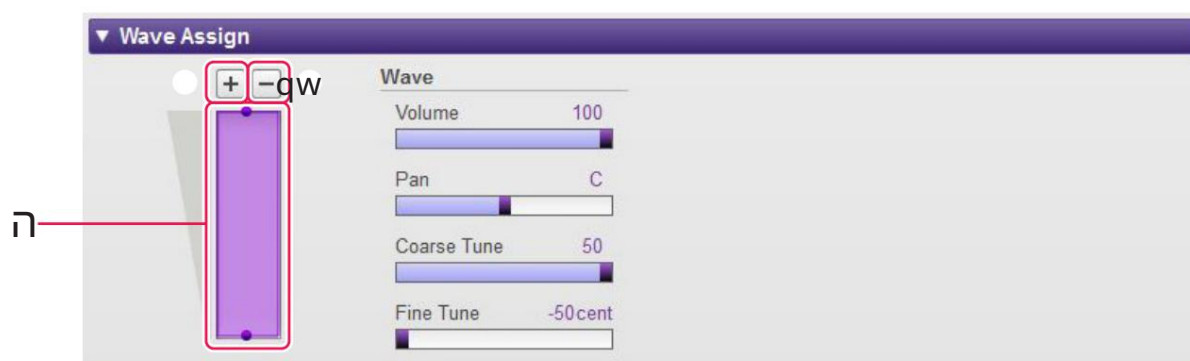


1. פתח את חלון מפתח התוף על ידי לחיצה על מקש התוף שאליו ברצונך להקצות גלים.

## 2. הקצה Waves למפתח התוף הזה.

הערה בהתאם למכשיר שאליו יש להתקין את החבילה, אורך Waves-השניתן להשמיע עשוי להיות מוגבל.

1-2. לחץ על הלחצן הוסף q Wave בתפריט . Wave Assign



2-2. כאשר תיבת הדו-שיח לבחירת קבצים מוצגת, בחר את קבצי Wave-השברצונך להוסיף. כאשר קובץ נוסף בדרך זו, מלבן המציג את אזור ההשמעה של Wave-היוצג באזור הפינג של מפת Wave-הה. כדי למחוק קובץ, Wave-לחץ על אזור ההפעלה שלו ולאחר מכן על לחצן מחק. Wave לחיצה כפולה על אזור משחק פותחת תיבת דו-שיח לבחירת קובץ, המאפשרת לך לבחור קובץ Wave חדש שיחליף את הקובץ הנוכחי.

3-2. במידת הצורך, גרור את אזור הנגינה באזור מיפוי הגלים למעלה ולמטה כדי להתאים את טווח המהירויות שאליו הוא יגיב בעת ניגון המקלדת. אתה יכול לגרור אזור משחק כדי להזיז אותו כפי שהוא, או שאתה יכול להזיז את הקצוות כדי לשנות את גודלו. אתה יכול גם לבצע משימות אלה על ידי לחיצה על מקש חץ (←) או (→) על ידי לחיצה על אחד מהמקשים הללו עם CTRL או Command ממושכים.

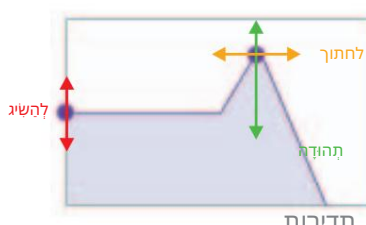
### 2-4. בצע הגדרות נוספות עבור Wave-השנבחר לפי הצורך.

כרך	קובע את עוצמת הקול.
מחבת	מגדיר את תנוחת הפניית הסטריאו.
ניגון גס	מגדיר את המפתח ביחידות חצי טון.
לכוונן	מתאים היטב את הגובה.

זה משלים את ההליך להקצאת Waves למפתח תוף.

### 3. הגדר את הגדרות מפתח התוף כנדרש.

כללי

כרך	קובע את עוצמת הקול.
מחבת	מגדיר את עמדת תנועות הסטריאו.
Reverb Send	מגדיר את עומק אפקט ההדהוד של דראם קי (כלומר, כמה מוחל).
ניגון גס	מגדיר את המפתח ביחידות חצי טון.
לכוונן	מגדיר את הגובה ביחידות של סנט אחד.
לסנו	<p>מגדיר את המסנן. (מסנן מאפשר לתדרים בפס מסוים לעבור אך מחליש את כל האחרים; בדרך זו, ניתן להשתמש בו כדי לעצב את הצליל). ניתן להגדיר את סוג המסנן באמצעות התפריט הנפתח שמעל לגרף, והגבר, cutoff, וניתן להגדיר תהודה על ידי גרירת הנקודות המתאימות בתוך הגרף.</p>  <p>רווח: מגדיר את הרמה הבסיסית שבה עוברים תדרים דרך המסנן. Cutoff: מגדיר את תדירות החיתוך של המסנן. רזוננס: קובע את עוצמת התהודה של המסנן.</p>
קבלת הערה כבויה	קובע אם מקש התוף יגיב להודעות הערה כבוי או לא. אם מוגדר ל"מופעל", הודעות אלו יתקבלו.
קבוצה חלופית	משמש למניעת השמעה בו-זמנית של קולות תופים שאינם נשמעים טבעיים יחד. לדוגמה, בדרך כלל לא ניתן יהיה להפיק צלילי Hi-Hat Open - Hi-Hat סגירה בו-זמנית, ולכן יש להוסיף אותם לאותה קבוצה אלטרנטיבית. מספר הקבוצות הזמינות הוא 127. יש להגדיר פרמטר זה ל-"ffo" עבור קולות תופים שניתן לנגן יחד עם כל האחרים.

הפרמטרים הבאים מוגדרים באותו אופן כמו עבור קולות רגילים. □ משרעת (עמוד 19) □ גובה גובה (עמוד 19)

Pitch Touch Sense\* אינו זמין עבור קולות תופים.

□ מסנן (עמוד LFO

□ (עמוד 20)

4. חזור על שלב 1 עד שלב 3 כדי לערוך את מקשי התוף האחרים.

באמצעות הלחצן Drum Key Edit (עמוד 12, o) בחלון , [Voice Editor](#) תוכל גם להעתיק את ההגדרות ממפתח תוף ערוך לאחר.

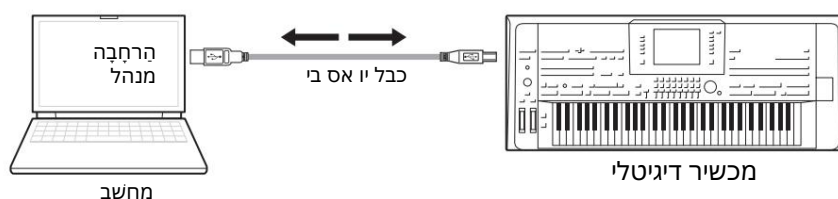
זה משלים את הליך קול התוף עבור שלב 5 בעמוד 13. כעת עליך להמשיך לשלב 6.

# תכונות מיוחדות עבור Tyros5/Genos

תכונות מיוחדות עבור Tyros5/Genos מתוארות להלן.

## יצירת קולות מקוריים באמצעות קולות מוגדרים מראש

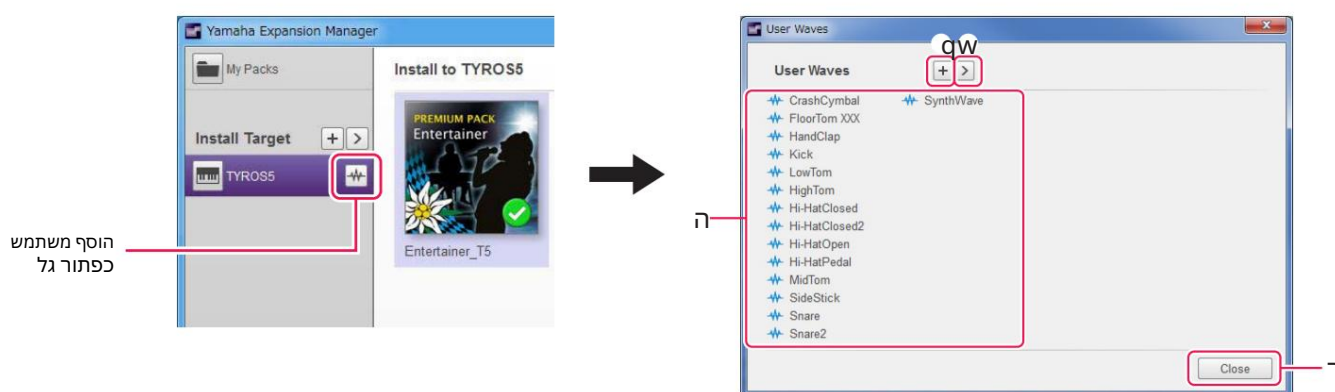
בעת יצירת קול על ידי עריכת אחד מהקולות המוגדרים מראש של הכלי שלך, תוכל לבדוק את הצליל באמצעות הכלי עצמו. לא ניתן להשמיע צלילים מוגדרים מראש במחשב. לפני שתמשיך לשלב הבא, חבר את המכשיר והמחשב שלך באמצעות כבל USB.



1. ברשימת החבילות בחלון מנהל החבילות, בחר את החבילה שבה תרצה אחסן את הקול החדש שלך.

עייני בעמוד 15 לפרטים כיצד לייבא חבילות, או בעמוד 9 לפרטים כיצד ליצור חבילה חדשה.

2. אם ברצונך לערוך קול מוגדר מראש מכלי נגינה, לחץ על לחצן הוסף משתמש Wave מרשימת התקנת יעד בחלון Pack Manager, ולאחר מכן הוסף את קובץ Wave-השבו ברצונך להשתמש.



משמש להוספת גלי משתמש. משמש להצגת התפריט

Edit User Wave .

•שנה שם משמש לשינוי השם של קובץ Wave-השנבחר.

•מחק משמש למחיקת קובץ Wave-השנבחר.

ה מציג רשימה של User Waves הזמינים לשימוש. משמש

לסגירת חלון . User Waves



### 3. לחץ על הלחצן הוסף תוכן בחלון מנהל החבילות, בחר אחת מהפעולות הבאות

הורד את התפריט המוצג, והוסף תוכן. • צור קול רגיל: משמש להקצאת גלים לאלמנטים וליצירת קול רגיל חדש. התוכנית הנמוכה ביותר הזמינה

שינוי מספר יוקצה לקול החדש, אך תוכל לשנות זאת מאוחר יותר.

• צור קול רגיל מותאם אישית של Tyros5/Genos משמש ליצירת קול רגיל על ידי עריכת קול מוגדר מראש מהמכשיר המצוין. לחץ על הקול שברצונך לערוך מרשימת הקול המוצגת ולאחר מכן לחץ על אישור. • צור קול תוף: משמש להקצאת גלים למקשי תוף וליצירת קול תוף חדש. התוכנית הנמוכה ביותר הזמינה

שינוי מספר יוקצה לקול החדש, אך תוכל לשנות זאת מאוחר יותר.

• צור קול תופים מותאם אישית של Tyros5/Genos משמש ליצירת קול תופים על ידי עריכת קול מוגדר מראש מהמכשיר המצוין. לחץ על הקול שברצונך לערוך מרשימת הקול המוצגת ולאחר מכן לחץ על אישור.

• ייבוא תוכן: משמש לייבוא תוכן קיים. כאשר תיבת הדו-שיח לבחירת קבצים מוצגת, בחר את הקובץ הרצוי

יבוא.

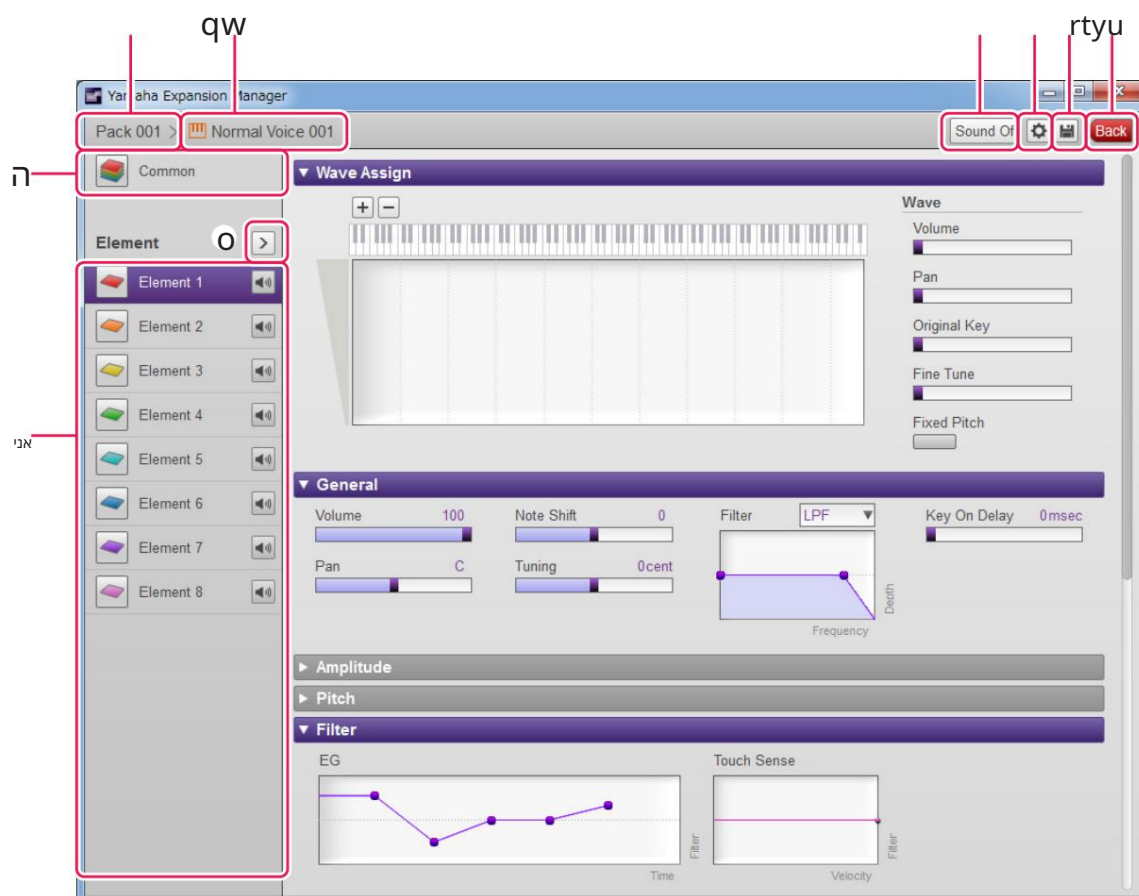
הקול החדש או התוכן המיובא יתווספו כעת לסוף רשימת התוכן.

### 4. לחץ על הלחצן עריכת תוכן ובחר ערוך קול מהתפריט המוצג.

כעת יוצג חלון ערוך קול דומה לזה שמוצג להלן.

הערה • עיין בעמוד 10 לפרטים על שאר הפריטים בתפריט עריכת תוכן.

• בהתאם לקול שאתה עורך, ייתכן שלא ניתן יהיה לשנות פרמטרים מסוימים.



שם החבילה המכילה את הקול הנערך כעת. שם הקול הנערך כעת. ה לחץ כדי לפתוח את החלון . r Common לחץ כדי לעצור את השמעת הצליל.

• לחץ כדי לפתוח את חלון הגדרות ההתקן. בחלון זה, תוכל לבצע את ההגדרות הנדרשות כדי להאזין ל-V-ecio cur נערך באופן קבוע באמצעות מקלדת, MIDI או מכשירים דומים אחרים. ילחץ כדי לשמור את הקול הנערך כעת. ילחץ כדי לסיים את העריכה הקולית ולחזור לחלון מנהל החבילות. יאם עורכים קול רגיל: ילחץ על אחד מהרכיבים 1 עד 8 כדי להציג את ההגדרות המפורטות שלו בצד ימין של החלון.

אתה יכול ללחוץ 

כדי להפעיל ולכבות את הרכיב המתאים (כלומר, השתקה).

אם עורכים קול תוף: זה מציג את הטווח של המקלדת שניתן לערוך Drum Keys (כלומר, C#-1 עד G5).

ילחץ על כל אחד ממקשי התוף כדי להציג את ההגדרות המפורטות שלו בצד ימין של החלון.

סלחץ כדי להציג תפריט לעריכה של האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כעת.

גיירה

מאחסן את האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כנתוני חיתוך. כאשר אתה מדביק את נתוני החיתוך, האלמנט או התוף הנבחרים יוזזו.

• העתק מאחסן את האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כנתוני העתקה. כאשר אתה מדביק את נתוני ההעתקה, האלמנט או Drum Key שנבחרו יועתקו.

הדבק

מזיז או מעתיק את ה- Element או Drum Key המאוחסנים כנתוני חיתוך או העתקה לנתוני שנבחרו כעת.

מחק

מוחק את האלמנט או מפתח התוף שנבחרו כעת. • שנה לאלמנט קולי אחר/שנה למקש תוף קול אחר (מוצג רק בעת יצירת קול המבוסס על קול מוגדר מראש מכלי נגינה).

מחליף את האלמנט או מקש התוף שנבחרו כעת באלמנט או מקש תוף מקול אחר. כאשר החלון מוצג, בחר את רכיב הקול או מקש התוף כדי להחליף את הבחירה הנוכחית. • שנה לאלמנט חדש עם e/WaUser/שנה Drum Key-לחדש עם User Wave (מוצג רק בעת יצירת קול המבוסס על קול מוגדר מראש מכלי נגינה).

מחליף את ה- Element או Drum Key שנבחרו כעת באלמנט חדש או Drum Key באמצעות User Wave. כאשר החלון מוצג, בחר את Wave User כדי להחליף את הבחירה הנוכחית. אתה יכול גם ללחוץ על User Wave לרשימה כתחליף.

אנא המשך כעת לשלב 4 בעמוד 13.

קולות שנוצרו על ידי עריכת קולות מוגדרים מראש מוצגים באמצעות סמלים כתומים ברשימת התוכן. לא ניתן להשמיע קולות אלה במחשב. ניתן לנגן עליהם רק על הכלי עצמו.

קולות תופים:  , קולות רגילים: 

הערה לא תוכל להשתמש בתפריט Wave Assign (שלב 2 בעמוד 17 או 21) אם נבחר אלמנט או מקש תוף מקול מוגדר מראש.