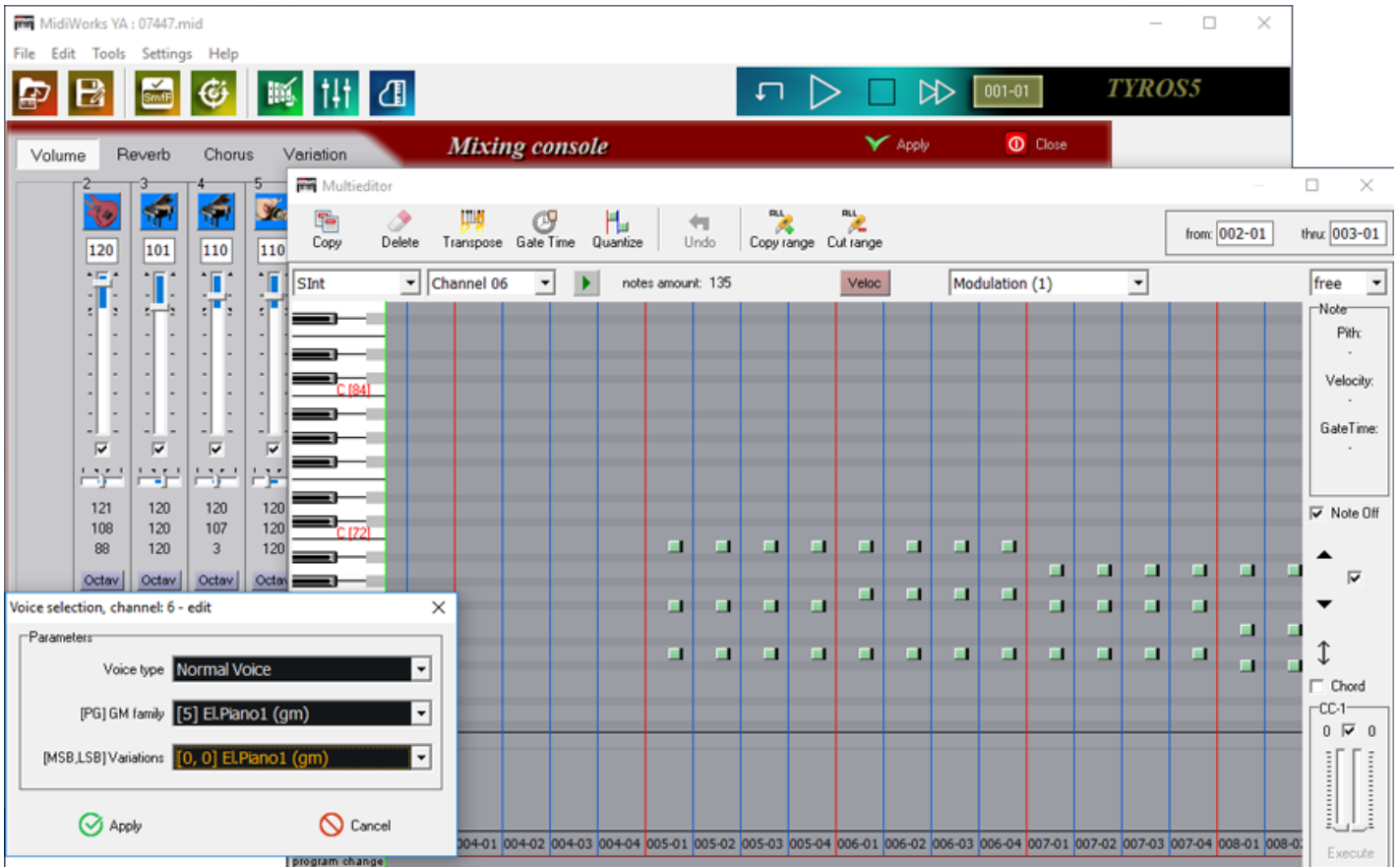


Do czego służy MidiWorks

Program MidiWorks YA przeznaczony jest do edycji plików midi oraz karaoke (*.mid, *.kar) w formacie SMF0 oraz SMF1, dedykowanych dla instrumentów elektronicznych firmy Yamaha oraz innych modeli bazujących na standardzie XG. MidiWorks YA wyposażony jest we wszystkie niezbędne narzędzia do edycji plików midi, zaczynając od podstawowych jak transpozycja, poprzez edycję, dodawanie, usuwanie tekstu karaoke, edycję ścieżek, także edycji pojedynczych kontrolerów, komunikatów System Exclusive i nut.

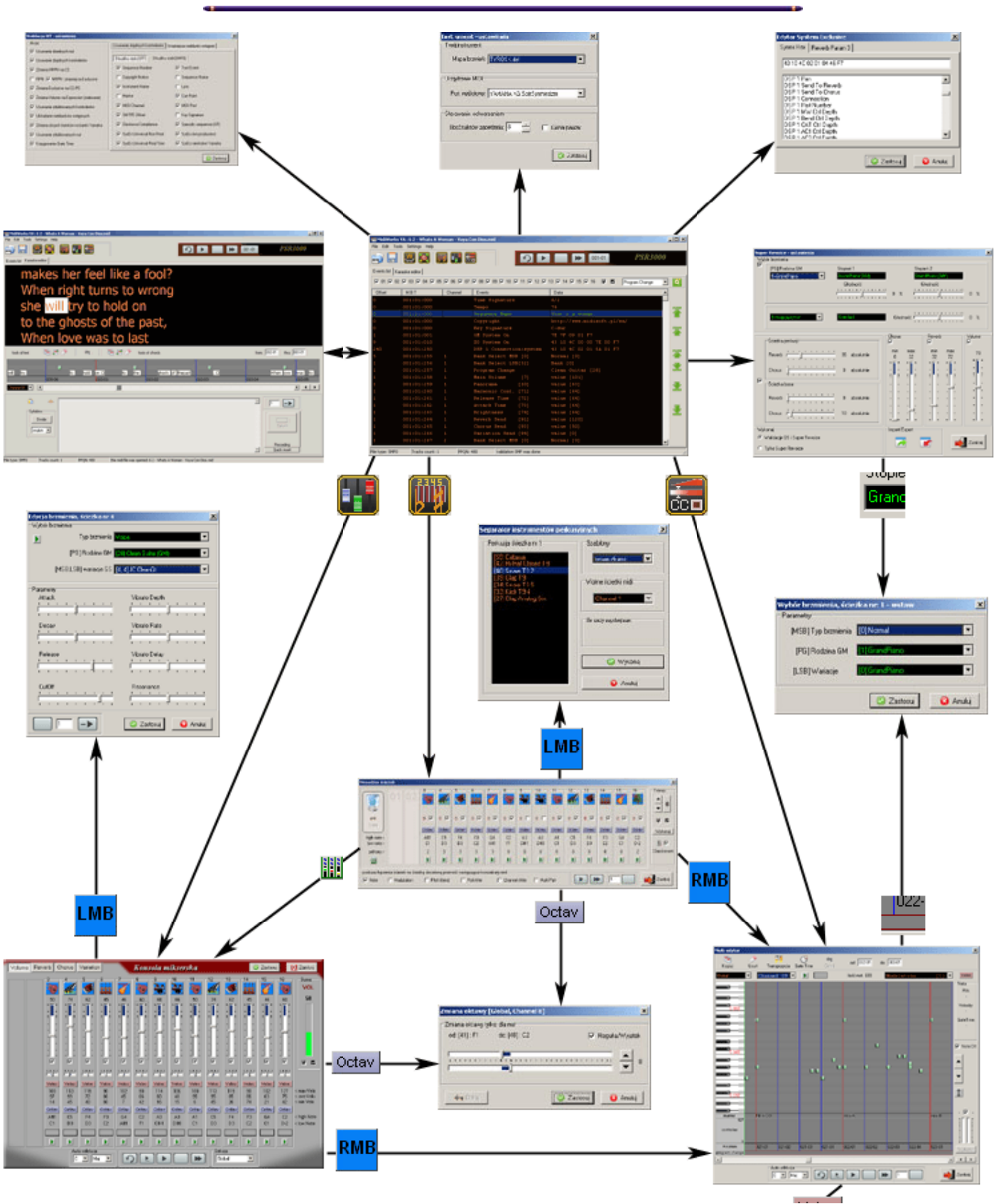
Jest idealnie przystosowanym oprogramowaniem, wspierającym pracę z Twoim instrumentem.

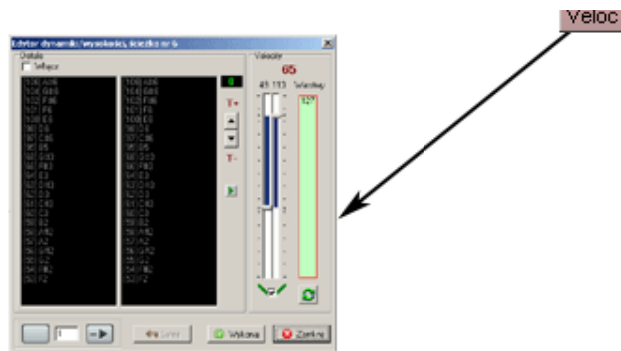
Zapraszam do korzystania z MidiWorks!



Rys.1. MidiWorks

Poznaj MidiWorks





Rys.1. Mapa programu MidiWorks (co gdzie znajdziesz). LMB - lewy przycisk myszy, RMB - prawy przycisk myszy

A "Okno główne programu - Lista zdarzeń"

tutaj dokonasz:

- otwarcia i zapisania pliku midi lub karaoke (SMF0 i SMF1)
- odtworzenia otwartego pliku
- zmiany tempa
- walidacji SMF/SFF
- wykonania Super Revoice
- usunięcia zdublowanych nut
- korekcji czasu trwania nut (Gate Time)
- edycji komunikatów midi
(Note On, Note Off, Program Change, Control Change, Pitch Wheel, After Touch, Poly After Touch, System Exclusive, Chord name, Time Signature, itd.)
- usunięcia komunikatów midi
- dodania komunikatów midi
(Note On, Note Off, Program Change, Control Change, Pitch Wheel, After Touch, Poly After Touch, System Exclusive, Chord name, Time Signature, itd.)
- konfiguracji programu
- ustawien Vocal Harmony, przygotowania ścieżki dla Vocodera
- wywołasz kolejne narzędzia zgodnie z powyższym diagramem

B "Ustawienia walidacji SMF/SFF"

tutaj dokonasz:

- konfiguracji Walidacji SMF/SFF dla plików midi, karaoke, oraz stylów

C "Ustawienia odtwarzania i instrumentu"

tutaj dokonasz:

- konfiguracji programu dotyczącej mapy brzmień Twojego instrumentu oraz odtwarzacza wbudowanego w MidiWorks

D "Okno główne programu - Edytor karaoke"

tutaj dokonasz:

- usunięcia znaków diaktrycznych (ą, ę, ć, ź itd.)
- formatowania tekstu (zmiana dużych liter na małe lub małych na duże)
- konwersji zdarzeń Text do zdarzeń Lyric
- zapisania tekstu do pliku tekstowego
- modyfikacji tekstu (sylab)
- korekcji czasu wyświetlania tekstu
- wprowadzenia tekstu do pliku midi
- usunięcia tekstu z pliku midi
- kopiowania zakresu tekstu
- usunięcia zakresu tekstu
- dodania zdarzenia akordowego
- edycji zdarzenia akordowego
- kopiowania zdarzeń akordowych
- usunięcia zdarzeń/zdarzenia akordowego

- przesunięcia zdarzeń/zdarzenia akordowego

E "Separator instrumentów perkusyjnych i nut"

tutaj dokonasz:

- rozdzielania instrumentów perkusyjnych na odrębne ścieżki
- rozdzielania nut na odrębne ścieżki

F "Edytor System Exclusive"

tutaj dokonasz:

- edycji komunikatów system exclusive
- wyboru innego komunikatu z dostępnej listy

G "Menadżer ścieżek"

tutaj dokonasz:

- usunięcia ścieżki
- skopiowania ścieżki
- przeniesienia ścieżki
- zamiany ścieżek
- połączenia ścieżek
- transpozycji utworu lub ścieżki
- wywołasz kolejne narzędzia zgodnie z powyższym diagramem

H "Konsola mikserska"

tutaj dokonasz:

- zmiany głośności utworu lub ścieżek
- zmiany pogłosu utworu lub ścieżek
- zmiany chorusu utworu lub ścieżek
- zmiany variation (system) utworu lub ścieżek
- zmiany panoramy na ścieżkach
- zmiany brzmienia na ścieżce
- zmiany typy reverbu
- zmiany typu chorusu
- zmiany typu DSP1 (Variation)
- podłączenia efektów DSP do ścieżki
- wywołasz kolejne narzędzia zgodnie z powyższym diagramem

I "Okno zmiany oktawy"

tutaj dokonasz:

- zmiany oktawy dla wszystkich nut lub dla zakresu nut

J "Multi Edytor (Piano Roll)"

tutaj dokonasz:

- przedłużenia utworu (kopiowanie fragmentu utworu)
- skrócenia utworu (usuwanie fragmentu utworu)
- kopiowania nut, zdarzeń dla wskazanych ścieżek / taktów
- usunięcia nut, zdarzeń dla wskazanych ścieżek / taktów
- transpozycji nut, ścieżek we wskazanych taktach
- zmiany czasu trwania nut (GateTime) dla wskazanych ścieżek / taktów
- dodania, edycji lub usunięcia pojedynczej nuty
- dodania, edycji lub usunięcia pojedynczego kontrolera (Program Change, Control Change, Pitch Wheel)
- kwantyzacji (wyrównania nut do siatki)
- dodania markerów sterujących (SPJ-01, SPJ-02, SPJ-03, SPJ-04)
- dodania, edycji i usunięcia zdarzenia akordowego
- wywołasz kolejne narzędzia zgodnie z powyższym diagramem

K "Edytor dynamiki/wysokości"

tutaj dokonasz:

- zmiany dynamiki dla nut/instrumentów perkusyjnych o danej wysokości na całej ścieżce
- zmiany transpozycji dla nut/instrumentów perkusyjnych o danej wysokości (np: stopa B0 -> stopa C1) na całej ścieżce

L "Konfiguracja Super Revoice"

tutaj dokonasz:

- pełnej konfiguracji funkcji Super Revoice
- konfiguracji automatycznego dostosowania głośności
- konfiguracji automatycznego dostosowania nasycenia pogłosu
- konfiguracji automatycznego dostosowania nasycenia chórusu

M "Okno wyboru i edycji brzmienia"

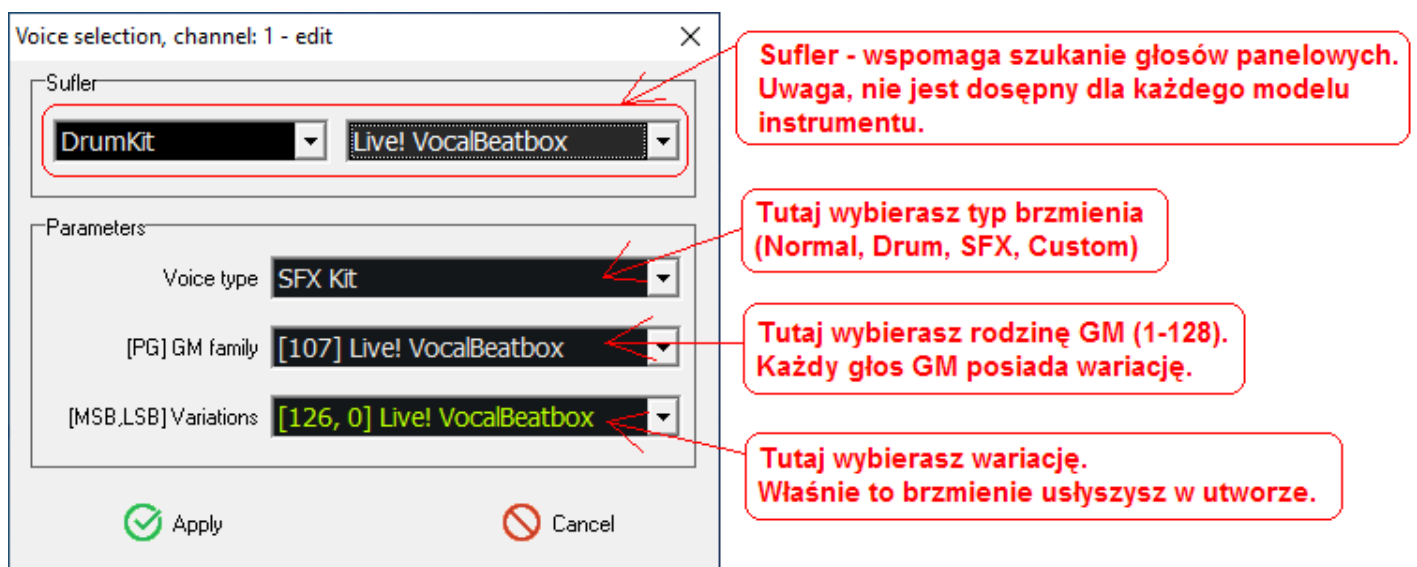
tutaj dokonasz:

- wyboru typu brzmienia (MSB, LSB, PC) spośród dostępnych w Twoim instrumencie
- edycji parametrów brzmienia (Attack, Decay, Release) oraz filtru i odcięcia (Resonanse, CutOff)
- zmiany dynamiki dla nut/instrumentów perkusyjnych o danej wysokości na całej ścieżce
- zmiany transpozycji dla nut/instrumentów perkusyjnych o danej wysokości (np: stopa B0 -> stopa C1) na całej ścieżce
- strojenia perkusji dla ścieżek z trybem pracy Drum1 i Drum2 (attack, decay, resonanse, cutoff, pitch)

N "Okno wyboru brzmienia"

tutaj dokonasz:

- wyboru typu brzmienia (MSB, LSB, PC) spośród dostępnych w Twoim instrumencie

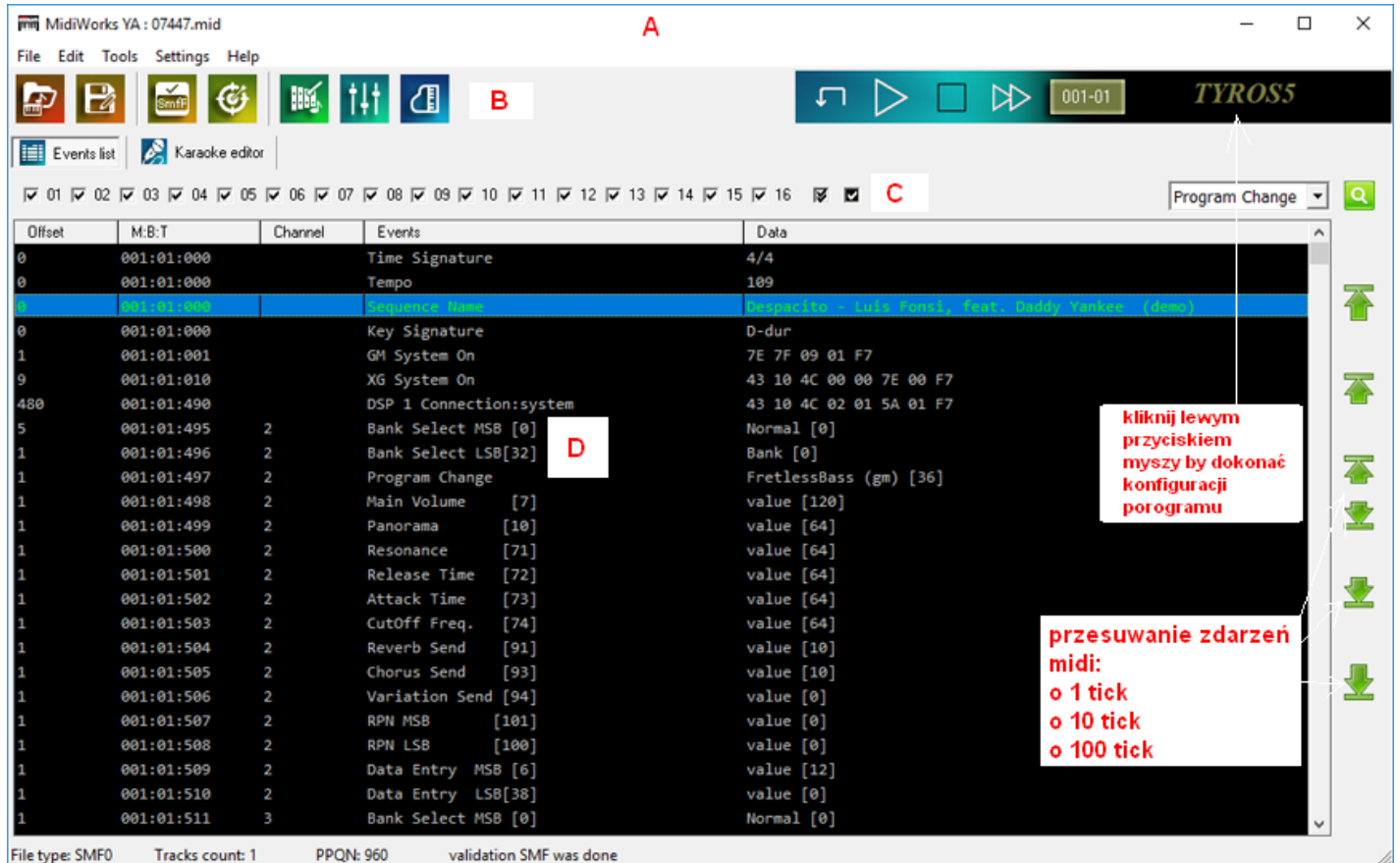


Rys.2. Okno wyboru brzmienia.

Okno główne - Lista zdarzeń

Okno główne programu to standardowe okno aplikacji na które składa się:

- pasek menu - A
- pasek narzędzi - B
- pasek filtracji ścieżek midi - C
- okna zdarzeń midi - D
- pasek statusu - E



Rys.1. Okno główne programu, zakładka Lista zdarzeń

A. Pasek menu (Rys.1. A) zawiera następujące sekcje:

Plik:

- Otwórz (Ctrl+O), otwiera plik midi lub karaoke. Pliki można również otworzyć metodą przeciągnij i upuść na okno zdarzeń midi (Rys.1. D).
- Otwórz style (F11), otwiera plik stylu w formatach SFF1/SFF2
- Zapisz (Ctrl+S), zapisuje tekst utworu do pliku.
- Zapisz tekst, zapisuje tekst utworu do pliku.
- Zamknij, zamyka program.

Edycja:

- Menadżer ścieżek (F5),
- Lista zdarzeń / Edytor karaoke (F6),
- Konsola mikerska (F7),
- Multi edytor (F8),
- Globalna zmiana tempa,

Narzędzia:

- Walidacja SMF/SFF (F2),
- Usuń znaki diaktryczne (F3),
- Formatowanie tekstu (Ctrl+F3),
- Wykonaj Super Revoice (F4),
- Konwertuj Text na Lyric,
- Koryguj GateTime,
- Usuń zdublowane nuty,
- Menedżer Vocal Harmony (Ctrl+F6)

Ustawienia:

- **Walidacji** - konfiguracja funkcji Walidacji SMF/SFF,
- **Instrumentu** - wybór instrumentu, portu wyjściowego i opcji odtwarzania,
- **Super Revoice** - ustawienia i parametryzacja operacji Super revoice,
- Kolor tła, wybór koloru tła okna zdarzeń midi,
- Kolor czcionki, wybór koloru czcionki okna zdarzeń midi.

Pomoc:

- O programie, informacja o programie i licencji,
- Instrukcja, wywołanie instrukcji obsługi,
- Deutsch, interfejs niemiecki,
- English, interfejs angielski,
- Nederlands, interfejs holenderski,
- Polski, interfejs polski.
- Słowacki, interfejs słowacki.

B. Pasek narzędzi (Rys.1. B) zawiera bezpośredni dostęp do niektórych narzędzi i funkcji i tak od lewej:

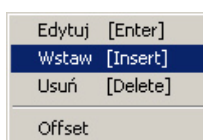
- Otwieranie pliku,
- Zapisywanie pliku,
- **Walidator SMF/SFF**,
- **Wykonaj Super Revoice**,
- **Menadżer ścieżek**,
- **Konsola mikserska**,
- **Multiedytor**,
- Skok wstecz
- Odtwarzaj
- Zatrzymaj
- Przyspiesz
- Taktomierz
- Tabliczka informacyjna (kliknij by zmienić ustawienia)

C. Pasek filtracji ścieżek midi (Rys.1. C) zawiera 16 przełączników, po jednym dla szesnastu ścieżek, plus dwa specjalne, jeden "zaznacz wszystko" i jeden "odwróć zaznaczenie". Przełącznik odznaczony wyłącza z widoku ścieżkę.

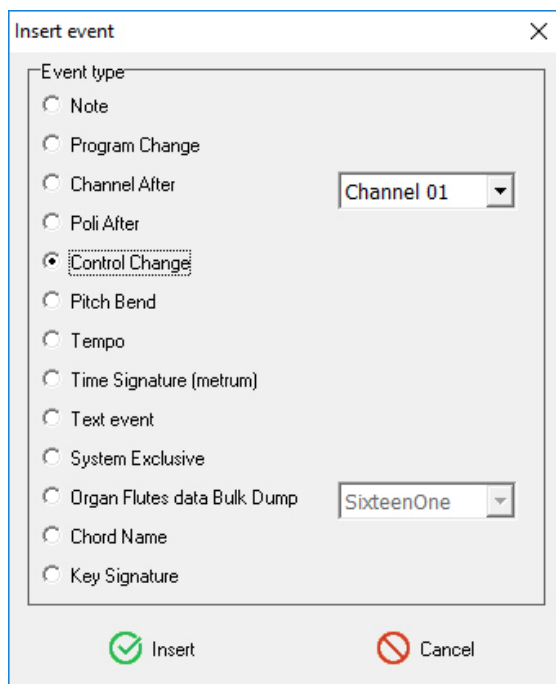
Filtracja jest bardzo pomocna w przypadku przeszukiwania listy zdarzeń. Do przeszukiwania możesz wykorzystać Szperacz - przycisk z ikoną lupy. Szperacz odnajdzie aktualnie wskazane zdarzenie.

D. Okno zdarzeń midi (Rys.1. D) - Wyświetla wszystkie zdarzenia midi wraz z wartościami, położeniem w utworze i numerem ścieżki. Możesz tutaj dodawać, usuwać oraz edytować każde zdarzenie.

- **Dodawanie zdarzeń midi** - jeśli chcesz dodać zdarzenie użyj lewego przycisku myszy by zaznaczyć miejsce dodania, następnie kliknij prawym przyciskiem myszy (lub bezpośrednio z klawiatury INSERT) i z menu (Pic.2.) wybierz [Wstaw], następnie wybierz z interesujące Cię zdarzenie (Pic.3.).
Zdarzenie wstawiane jest tuż przed zaznaczeniem a ostatecznej lokalizacji można dokonać przy pomocy strzałek z paska narzędzi.
- **Usuwanie zdarzeń midi** - jeśli chcesz usunąć zdarzenie użyj lewego przycisku myszy by zaznaczyć, następnie kliknij prawym przyciskiem myszy (lub bezpośrednio z klawiatury DELETE) i z menu (Pic.2.) wybierz [Usuń]
- **Edycja zdarzeń midi** - jeśli chcesz edytować zdarzenie użyj lewego przycisku myszy by zaznaczyć, następnie kliknij prawym przyciskiem myszy (lub bezpośrednio z klawiatury ENTER) i z menu (Pic.2.) wybierz [Edytuj]
- **Offset** - funkcja dla zaawansowanych użytkowników, umożliwia zmianę opóźnienia (offset'u) pomiędzy jednym a drugim zdarzeniem. Należy uważać, ponieważ dokonując edycji offsetu jednego zdarzenia mamy wpływ na wszystkie występujące po nim. Funkcja to nadaje się bardzo dobrze, do przesunięcia całego utworu, który zaczyna się np.: od taktu piątego, by zaczynał się już od drugiego taktu. Przyciski [-PPQN] i [+PPQN] odpowiednio zmniejszają lub zwiększają offset o wartość ćwierćnoty.
- **Wysyłanie zdarzenia do instrumentu [SPACE]** - oprócz omówionych wcześniej funkcji okna zdarzeń i ich skrótów klawiszowych istnieje jeszcze jedna bardzo przydatna operacja. Na karcie Lista zdarzeń, po ustawieniu się na dowolnym zdarzeniu midi możemy je wysłać do instrumentu naciskając na krótko spację. W ten sposób wysyłane są wszystkie zdarzenia za wyjątkiem zdarzeń Meta i zdarzeń NoteOff.



Rys.2. Menu kontekstowe.



Rys.3. Wybór wstawianego kontrolera.

E. Pasek statusu (Rys.1. E) - Wyświetlane są na nim wszystkie operacje, stan wykonania, powodzenia i niepowodzenia. Możesz wyświetlić całą historię operacji na pliku, aby tego dokonać kliknij lewym przyciskiem myszy na pasek statusu. Historia operacji zostanie wyświetlona w notatniku systemowym.

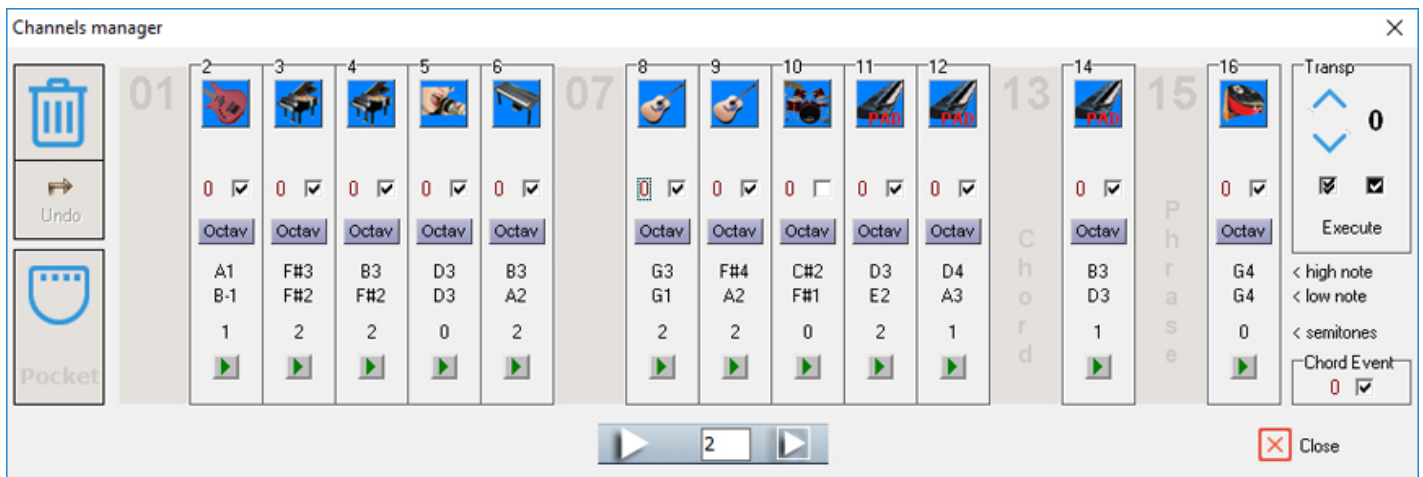
Skróty klawiszowe

- Ctrl O - otwiera plik midi
- Ctrl S - zapisuje plik midi lub stylu
- F11 - otwiera plik stylu
- F5 - wywołuje Menedżer ścieżek
- F6 - przełącza widok Lista zdarzeń/Edytor karaoke
- F7 - wywołuje Konsolę mikserską
- F8 - wywołuje Multiedytor
- F2 - wykonuje Walidację SFF/SMF
- F3 - Usuwa znaki diaktryczne
- F4 - wykonuje Super Revoice
- Ctrl F3 - formatowanie tekstu
- Ctrl F6 - wywołuje Menedżer Vocal Harmony
- Ctrl R - skok wstecz podczas odtwarzania
- INSERT - wstawianie zdarzenia
- DELETE - usuwanie zdarzenia
- SPACE - wysyłanie zdarzenia do instrumentu

Menadżer ścieżek

Sekcja Edycja:

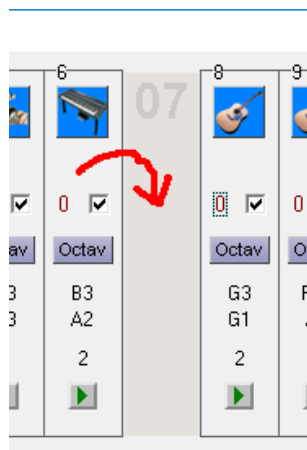
Menadżer ścieżek, po kliknięciu pojawia się okno:



Rys.1. Okno Menadżer ścieżek.

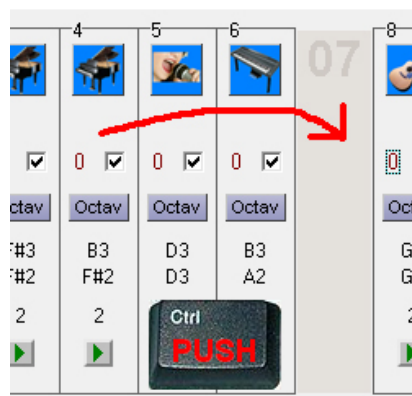
Transpozycja domyślnie wykonywana jest dla ścieżek chromatycznych ale możesz także dokonać samodzielnego wyboru ścieżek do transpozycji. Transpozycje zatwierdź przed zamknięciem okna przyciskiem [Wykonaj].

Przenoszenie ścieżki - złap myszką ścieżkę (najlepiej tuż poniżej ikony instrumentu) i przeciągnij w miejsce pustej ścieżki (na Rys.1. ścieżka nr 12). Podczas przenoszenia ścieżki uwzględniane są również komunikaty Roland SysEx Part, dzięki temu nie musisz ponownie edytować komunikatów system exclusive.



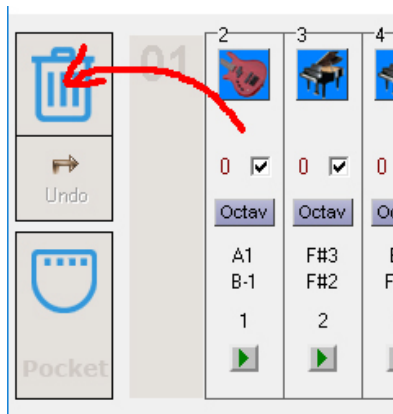
Rys.2. Przesuwanie.

Kopiowanie ścieżki - tak samo jak w przypadku przenoszenia z tą różnicą, że aby dokonać kopiowania, przed złapaniem myszką naciśnij i przytrzymaj klawisz [Ctrl]. Kopiowania są także komunikaty Roland SysEx Part.



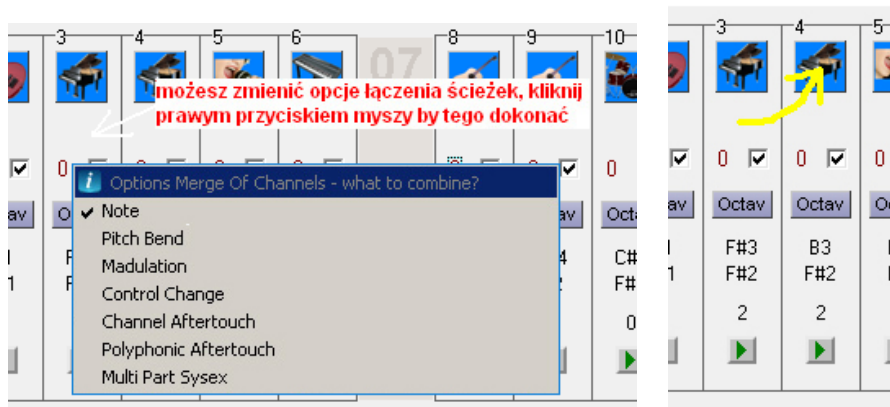
Rys.3. Kopiowanie.

Usuwanie ścieżki - złap myszką ścieżkę przeznaczoną do usunięcia i wrzuć do kosza. Usuwane są także komunikaty Roland SysEx Part.



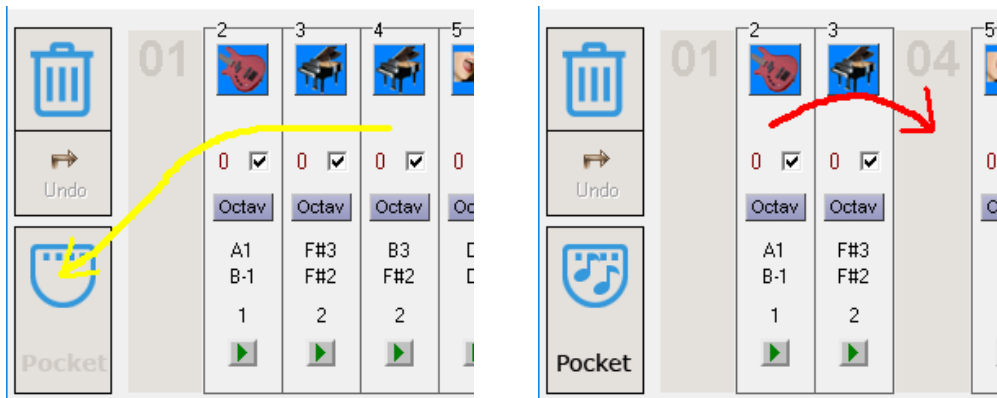
Rys.4. Usuwanie.

Łączenie ścieżek - złap myszką ścieżkę źródłową i przesuń ją w kierunku ikony instrumentu ścieżki docelowej. Na ścieżkę docelową przenoszone są tylko komunikaty zaznaczone w polu konfiguracyjnym na samym dole okna, pozostałe komunikaty ze ścieżki źródłowej są usuwane.



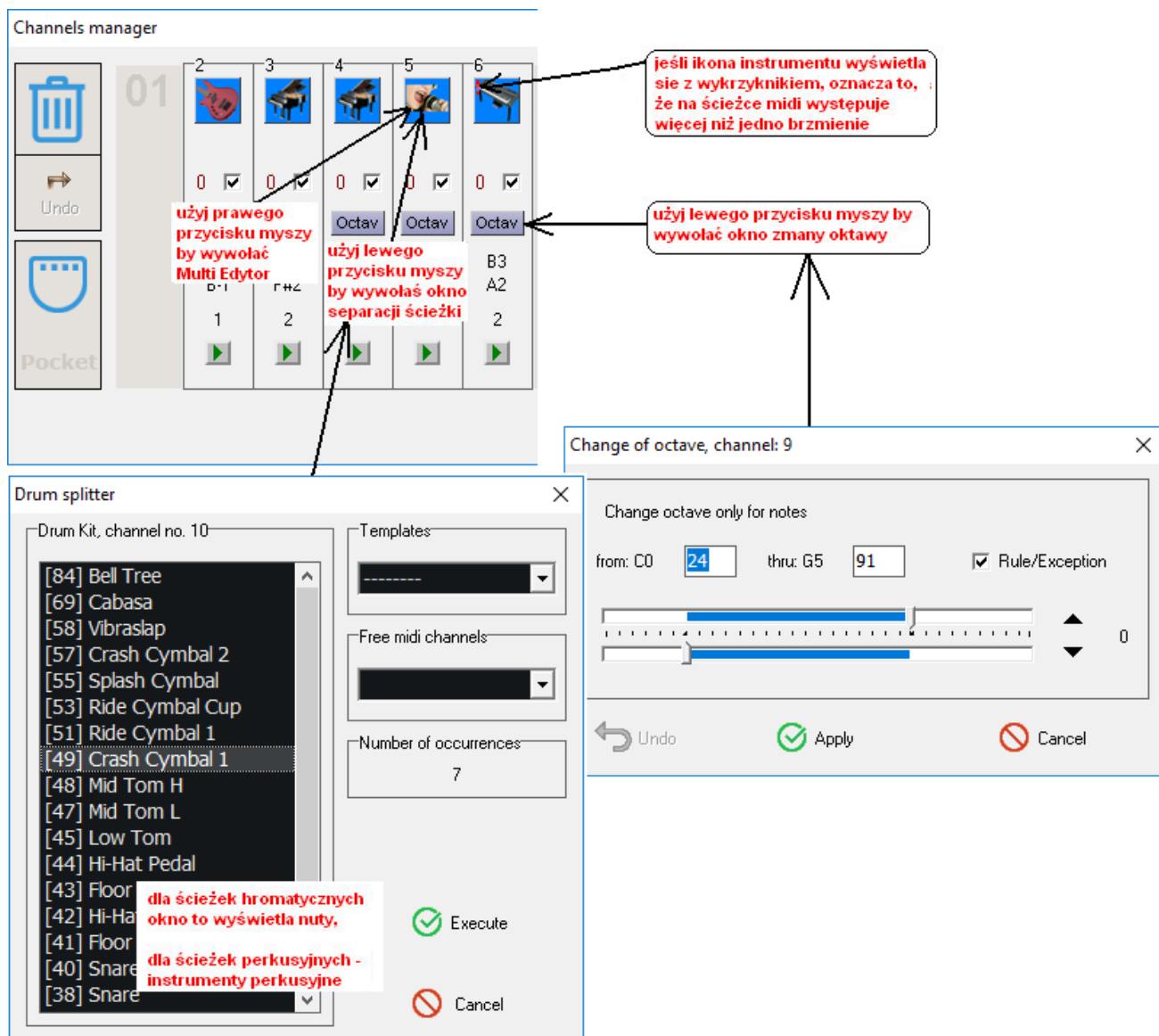
Rys.5. Łączenie i opcje.

Zamiana ścieżek - złap myszką ścieżkę źródłową i przesuń ją w kierunku ikony kieszonki. Następnie ścieżkę docelową przenieś w nowo powstałe miejsce. Ścieżki zostaną zamienione miejscami.



Rys.6. Zamiana ścieżek.

Dodatkowe możliwości - separacja ścieżek, zmiana oktawy nut



Rys.7. Dodatkowe możliwości (separacja ścieżek, zmiana oktawy nut).

O zmianie oktawy - konfigurując odpowiednio ustawienia można zmienić oktawę dla konkretnej nuty lub dla grupy nut. Wyboru dokonujemy suwakami oraz zaznaczając lub odznaczając znaczek Reguła/Wyjątek. Taka wybiórcza zmiana oktawy świetnie sprawdza się przy podnoszeniu lub opuszczaniu nut granych w linii basowej, które po transpozycji utworu brzmią zbyt wysoko lub zbyt nisko (np.: bas nie powinien schodzić niżej niż do nuty E0 [28]). Ustawiamy więc zakres tak aby wszystkie nuty poniżej E0 [28] podnieść o oktawę.

!Uwaga: Sytuacja jest trochę bardziej skomplikowana jeżeli lina basu pracuje w oktawie np.: jak w aranżacjach DISCO. Wówczas po takiej operacji możemy uzyskać prace basu w primie co nie zawsze wypada korzystnie.

O separatorze nut i instrumentów perkusyjnych - jak wiadomo standard XG udostępnia możliwość korzystania nawet z czterech ścieżek perkusyjnych w jednym utworze midi oraz dwóch ścieżek perkusyjnych w stylu, wzbogaca to znacznie brzmienie oraz ułatwia edycję. Separator instrumentów perkusyjnych umożliwia Ci rozdzielenie pewnych grup instrumentów (werble, cymbale, stopy) na osobne ścieżki. Dla ścieżek chromatycznych dostępny jest szablon przenoszenia na osobną ścieżkę efektów MegaVoice.

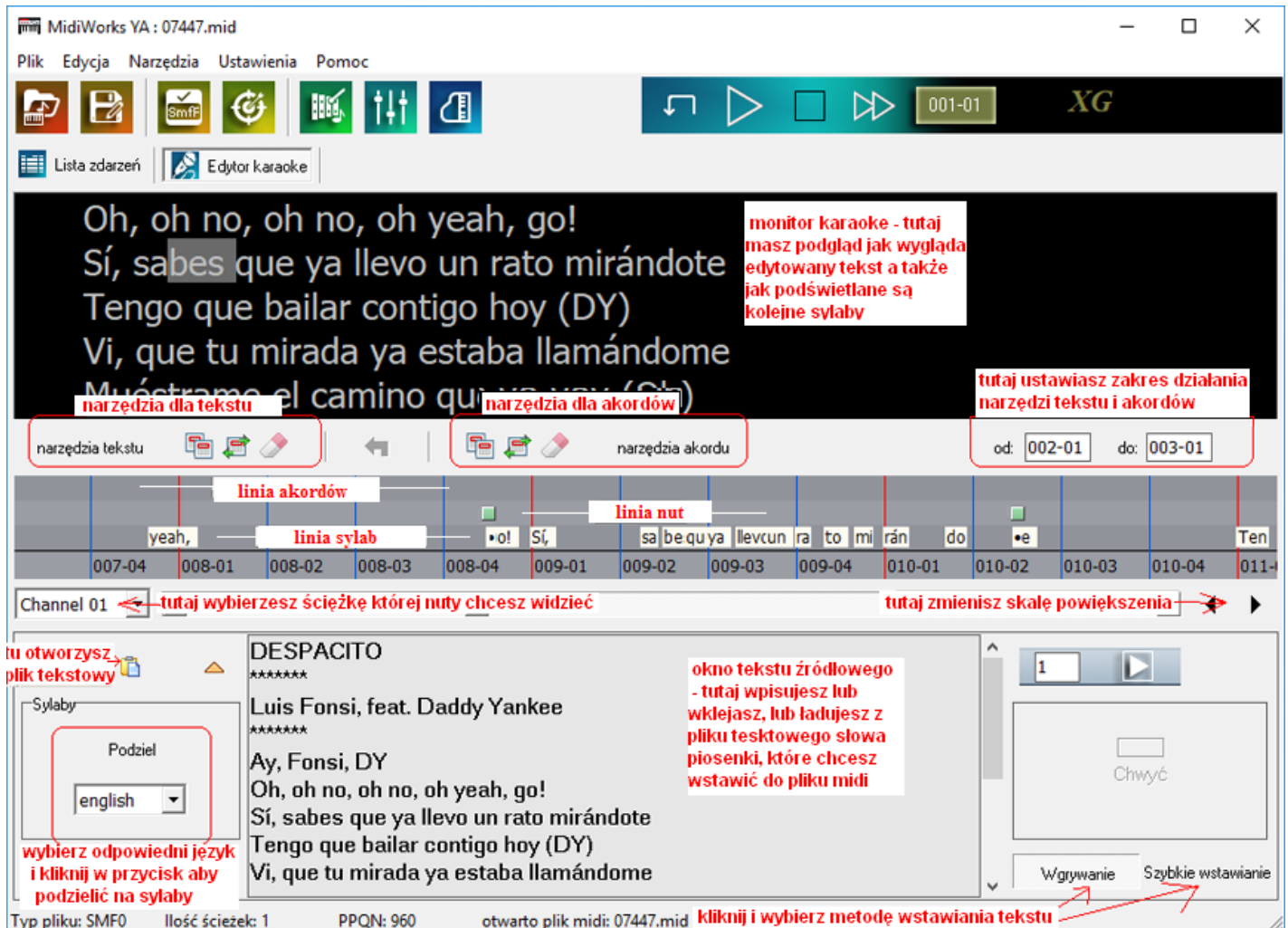
Skróty klawiszowe

- Esc - zamyka Menedżer ścieżek
- F6 lub Enter - zamyka Menedżer ścieżek
- F7 - wywołuje Konsolę mikserską
- F8 - wywołuje Multiedytor
- Ctrl R - skok wstecz podczas odtwarzania
- Alt S - wyłączanie trybu Solo

Okno główne - Edytor karaoke


Zakładka: Edytor karaoke


- to zaawansowane narzędzie służące do edycji zdarzeń Lyric odpowiedzialnych za wyświetlanie tekstu piosenki. Za pomocą tego narzędzia z łatwością dodasz, zmienisz, skopiujesz, przesuńiesz, usuniesz oraz zsynchronizujesz tekst z linią melodyczną.

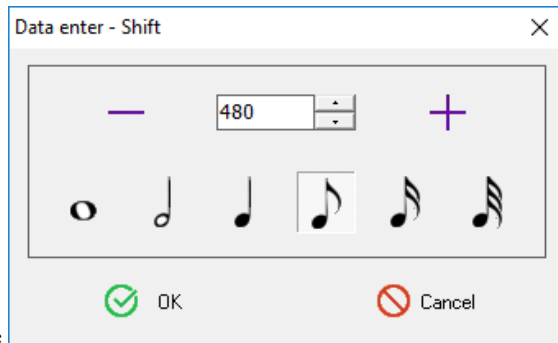


Rys.1. O edytorze


Zakresowe narzędzia dla tekstu:

-  **kopiuje tekst z zakresu:** from: 002-01 thru: 003-01
- Data enter - Target bar
- 001-01
- OK Cancel
- w miejsce docelowe:

-  **przesuń tekst** z zakresu: from: 002-01 thru: 003-01






o jednostki zegarowe w przód lub tył. Możesz wykorzystać szablony jednostek zegarowych odpowiadających poszczególnym nutom. Najczęściej jest wykorzystywane do zgrubnej synchronizacji tekstu z muzyką.

-  **usuń tekst** z zakresu: from: 002-01 thru: 003-01

-  **wstaw tekst** **What's a wo-man when a man,** w podany zakres: from: 002-01 thru: 003-01

Skorzystaj z tej funkcji jeśli potrzebujesz wstawić do utworu tylko słowo, lub kilka słów (wers). Sylaby zostaną rozłożone równomiernie między podanymi taktami.

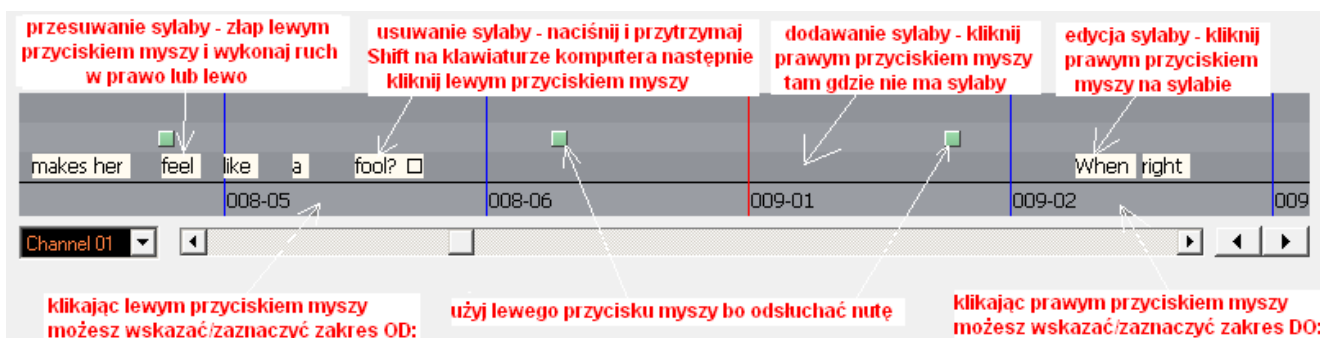
Zakresowe **narzędzia dla akordów** (chord name): Obsługa tych funkcji nie wymaga omówienia ponieważ ich działanie jest identyczne jak funkcji dla tekstu.

-  **kopiuj akordy,**
-  **przesuń akordy,**
-  **usuń akordy,**

Uwaga! Edytor Karaoke umożliwia ręczne dodawanie akordów. W celu automatycznego dodania akordów skorzystaj z funkcji Autochord dostępnej w Multiedytorze.

Funkcje pola edycyjnego

- rysunek poniżej przedstawia operacje w linii sylab tekstu, identyczne operacje możesz wykonać w linii akordów.



Rys.2 Okno edycyjne

Przygotowanie tekstu

- Edytor karaoke został wyposażony w funkcję automatycznego dzielenia na sylaby dla tekstów w języku polskim oraz angielskim, co znacznie przyspiesza przygotowanie tekstu.

Jeśli chciałbyś sam podzielić tekst na sylaby użyj do ich rozgraniczenia znaku "-" a do łączenia przyimków użyj "_" (przykład: w czasie... w_cza-sie...).

Uwaga! Zalecam przygotowywanie tekstu w niewielkich porcjach np: jedna zwrotka.

Wstawianie tekstu

- Edytor karaoke oferuje dwie metody wprowadzania tekstu:

- **szybkie wstawianie** - bazuje na równomiernym układaniu sylab, sylaby nie są wyświetlane zgodnie z melodią, ale szybko można dodać tekst do pliku midi
- **wgrywanie** - metoda wprowadzania tekstu poprzez nabijanie sylab zgodnie z nutami melodii. Sylaby są wyświetlane zgodnie z melodią, metoda ma wbudowaną kwantyzację do szesnastki.

Szybkie wstawianie - jeśli chcesz naprawdę szybko uzbroić swój plik midi w tekst skorzystaj z tej opcji.

Aby tego dokonać postępuj wg kroków:

- w oknie tekstu źródłowego przygotuj tekst do wprowadzenia i uruchom odtwarzanie.

- w chwili kiedy będzie czas na zaśpiewanie pierwszej sylaby naciśnij przycisk [Od taktu]. Przycisk zmieni się w [Do taktu] a znacznik *Od taktu*: zostanie automatycznie wypełniony.

- w chwili kiedy będzie czas na zaśpiewanie ostatniej sylaby naciśnij przycisk [Do taktu]. Odtwarzanie zostanie zatrzymane a znacznik *Do taktu*: zostanie wypełniony.

- na pytanie "Czy dodać tekst?" odpowiedz TAK, tekst zostanie wprowadzony.

Jeśli to nie koniec piosenki, wprowadź kolejny wers i powtórz operację. Odtwarzanie możesz kontynuować od miejsca zatrzymania.

Zauważ, że wszystkie zmiany oglądasz w czasie rzeczywistym w polu monitora karaoke.

Uwaga! Jeśli utwór posiada linię melodyczną możesz w oknie edycyjnym (Rys.2) wyświetlić jej nuty a następnie myszką podosuwać (zsynchronizować) sylaby pod odpowiednie nuty.

Wgrywanie - aby użyć tej metody postępuj wg kroków:

- w oknie tekstu źródłowego przygotuj tekst do wprowadzenia i uruchom odtwarzanie,

- naciskaj przycisk [Chwyć] w rytm melodii utworu (można sobie śpiewać) i obserwuj podświetlanie sylab w oknie tekstu źródłowego,

- gdy dojedziesz do końca przygotowanego tekstu odtwarzanie zatrzyma się, a tekst zostanie wprowadzony do pliku midi.

Tak dodany tekst bardzo rzadko wymaga korekty czasowej.

Narzędzia z Menu

- Usunąć znaki diaktryczne (F3) - to bardzo proste w użyciu i przydatne narzędzie, które konwertuje wszystkie komunikaty tekstowe w pliku w ten sposób, że zamienia polskie litery z ogonkami (ę ó ą ś ł ż ź ć ń) na odpowiednią literę bez ogonków (e o a s l z c n). Po tej operacji tekst zawarty w pliku midi jest wyświetlany w instrumencie bez zniekształceń, co umożliwia nam łatwiejsze jego odczytanie.
- Formatowanie tekstu (Ctrl+F3) - dostępne są trzy opcje, "Korekta następnej linii" dokleja znaku następnej linii do poprzedzającej sylaby, "Korekta NL + małe litery" to co pierwsza oraz dodatkowo wszystkie litery tekstu konwertuje na małe, "Korekta NL + duże litery" to co pierwsza oraz dodatkowo wszystkie litery tekstu konwertuje na duże.
- Konwersja Text na Lyric - czasem zdarza się, że niektóre utwory midi posiadają tekst karaoke zapisany za pomocą zdarzeń Text, które mogą być niewidoczne w programach komputerowych lub instrumentach. MidiWorks oferuje prosty w użyciu konwerter zdarzeń Text na zdarzenia Lyric.

Keyboard shortcuts

- Ctrl O - otwiera plik midi
- Ctrl S - zapisuje plik midi lub stylu
- F11 - otwiera plik stylu
- F5 - wywołuje Menedżer ścieżek
- F6 - przełącza widok Lista zdarzeń/Edytor karaoke
- F7 - wywołuje Konsolę mikserską
- F8 - wywołuje Multiedytor
- F2 - wykonuje Walidację SFF/SMF
- F3 - Usuwa znaki diaktryczne
- F4 - wykonuje Super Revoice
- Ctrl F3 - formatowanie tekstu
- Ctrl F6 - wywołuje Menedżer Vocal Harmony
- Ctrl R - skok wstecz podczas odtwarzania
- SPACE - wgrywanie tekstu przez nabijanie
- Ctrl A - zaznacza całą ścieżkę (od 002-01 do 999-01)
- Ctrl PLUS - powiększenie widoku ścieżki
- Ctrl MINUS - zmniejszenie widoku ścieżki

Menedżer Vocal Harmony

Procesory wokalne (zwane "Wokalizernami") wbudowane w instrumenty firmy Yamaha a także te zewnętrzne (innych firm) potrafią pracować w dwóch trybach:

- Vocoder
- Harmonizer (Chordal)

Vocoder (tworzenie ścieżki sterującej) - to tryb pracy, w którym procesor wokalny generuje głos (głosy) o wysokości odpowiadającej dźwiękom sterującym.

Czyli, jeśli procesor wokalny otrzymuje kolejno dźwięki C,D,E,F,G,A,H,C i do mikrofonu zaśpiewany dźwięk na jednej wysokości to efektem będzie zaśpiewana gama C-dur. Procesor dokona przestrojenia głosu, w efekcie czyszcząc niedoskonałości wokalisty.

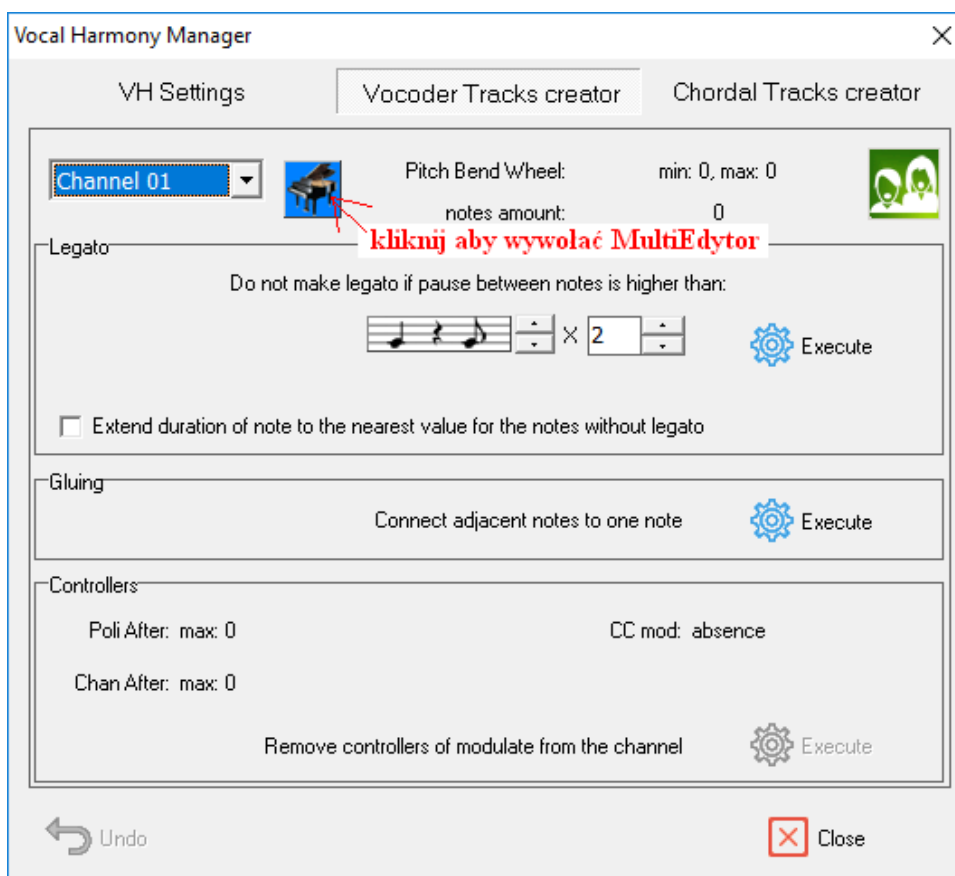
Wokalizerny w trybie Vocodera może być sterowany nutami z klawiatury lub ścieżki midi. Zewnętrzne wokalizery przyjmują nuty sterujące poprzez przewód midi podłączony do keyboardu (**keyboard:midi out** -> **procesor:midi in**).

Która ścieżka dla Vocodera? Najbardziej odpowiednią jest ścieżka grająca drugim lub pierwszym głosem (linia melodyczna). Dobrze jeśli na ścieżce nie jest używany Pitch Bend Wheel.

Gdy już dokonamy wyboru ścieżki wymaga ona przygotowania i tak w trzech krokach:

1. Robimy nuty w legato
2. Łączymy nuty będące na tej samej wysokości w jedną nutę
3. Usuwamy kontrolery modulujące

Każdy kto próbował to robić wie jak czasochłonna jest to operacja jednak z MidiWorks zrobisz to niebywale szybko. Narzędzie **Menedżer Vocal Harmony** znajdziesz w Narzędziach programu lub wywołasz przy użyciu klawiszy **Ctrl+F6**.



Rys.1. Manager Vocal harmony - Kreator ścieżki Vocodera

Obsługa sprowadza się do wskazania ścieżki i wykonania kroków - Legato, Sklejanie, Kontrolery przy użyciu przycisku [Wykonaj].

Po każdym kroku odsłuchaj utwór używając MultiEdytora i obserwuj zachodzące zmiany. Czasem może się zdarzyć, że krok Legato będzie wymagał parametryzacji.

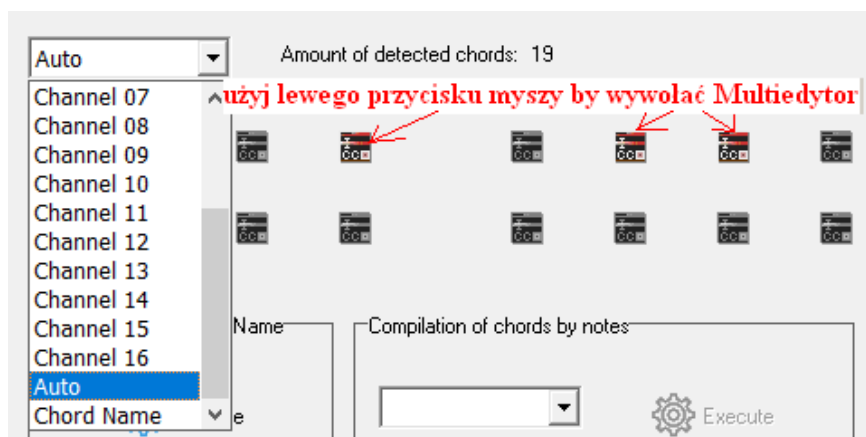
W razie niezadowolającego efektu możesz cofnąć ostatnią operację

Harmonizer (Chordal) (tworzenie ścieżki sterującej) - to tryb pracy, w którym procesor wokalny generuje głos/głosy harmoniczne w oparciu o zadany akord.

Wokalizer w trybie Harmonizera sterowany jest nutami z klawiatury lub ścieżki midi. Harmonizer wbudowany w instrument może być także sterowany komunikatami akordowymi Specific Sequencer Chord Name (akordy wyświetlane wraz z tekstem).

Kreator tworzy ścieżkę z nutami granymi pełnymi akordami, aby mógł tego dokonać musisz wskazać źródło. Źródłem może być każda dostępna ścieżka midi. Jeśli trudno Ci podjąć decyzję - wybierz Auto, w ten sposób program sam dokona wyboru. Tryb Auto ma tę przewagę, że potrafi czerpać dane z kilku ścieżek.

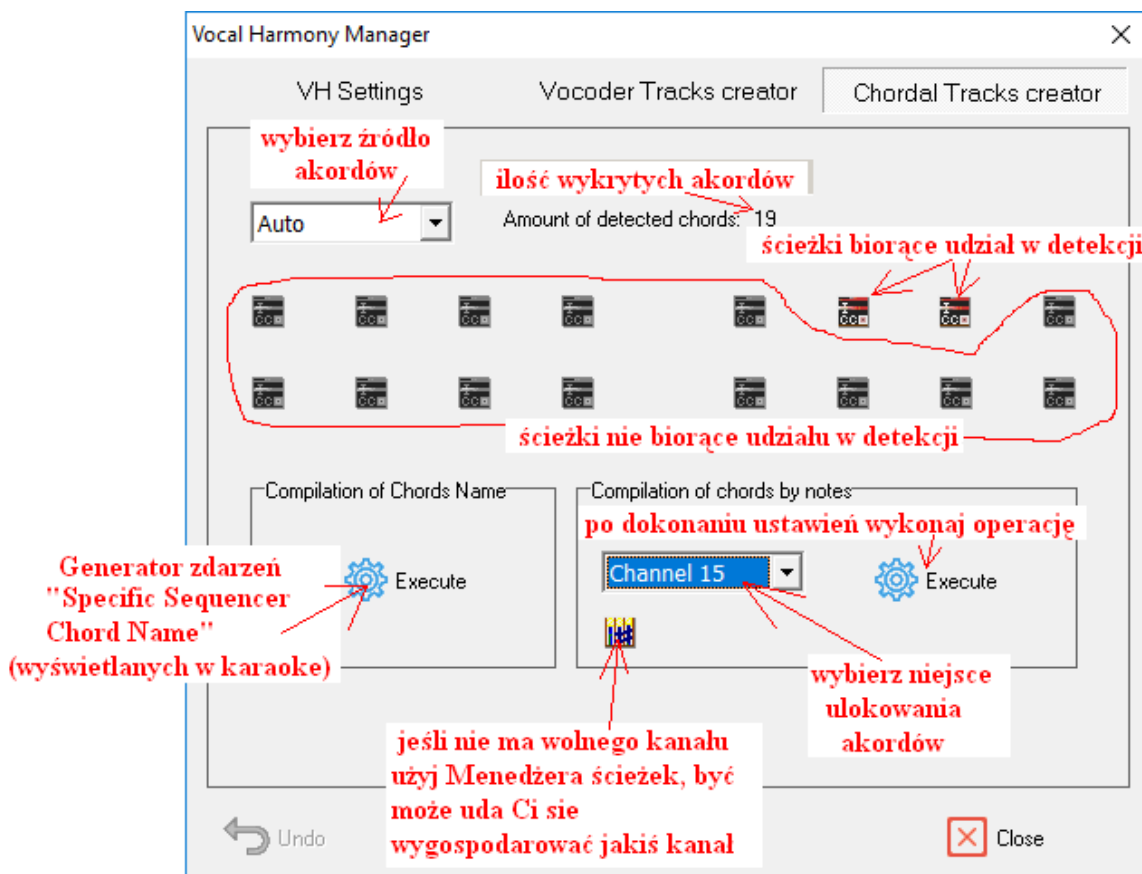
Na szczególną uwagę zasługuje źródło Chord Name - po wybraniu tej opcji narzędzie utworzy ścieżkę z akordami na podstawie komunikatów Specific Sequencer Chord Name pochodzących z keyboardów firmy Yamaha lub Korg.



Rys.2. Menedżer Vocal Harmony - źródła akordów

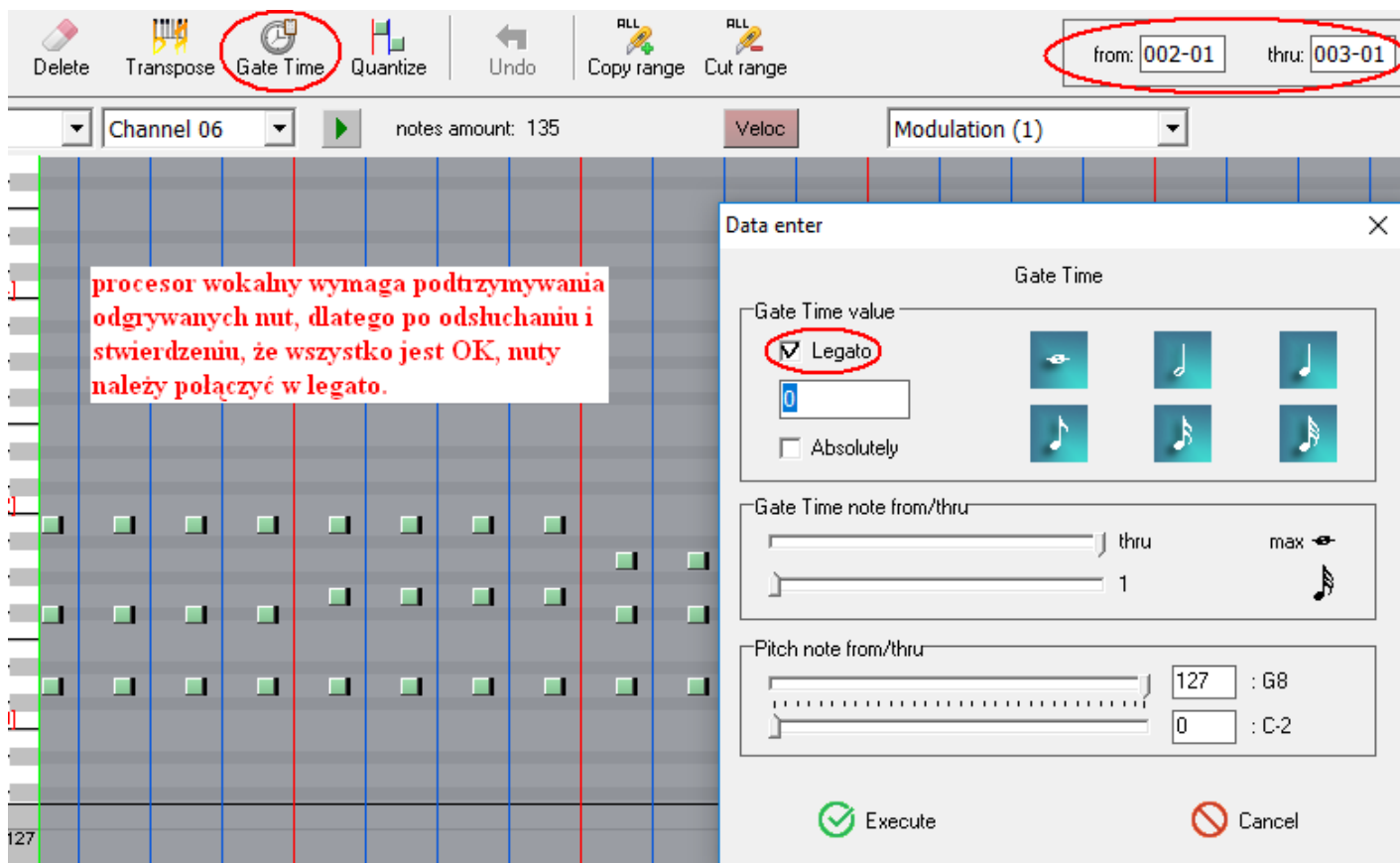
Po wybraniu źródła należy wybrać ścieżkę docelową, na której zostaną zapisane nuty tworzące akordy. Uwaga, do operacji potrzebna jest wolna ścieżka, jeśli takiej nie ma możesz spróbować wygospodarować taką przy użyciu Menedżera ścieżek.

Aby zakończyć proces kliknij [Wykonaj].



Rys.3. Menedżer Vocal Harmony - Kreator ścieżki Harmonizera

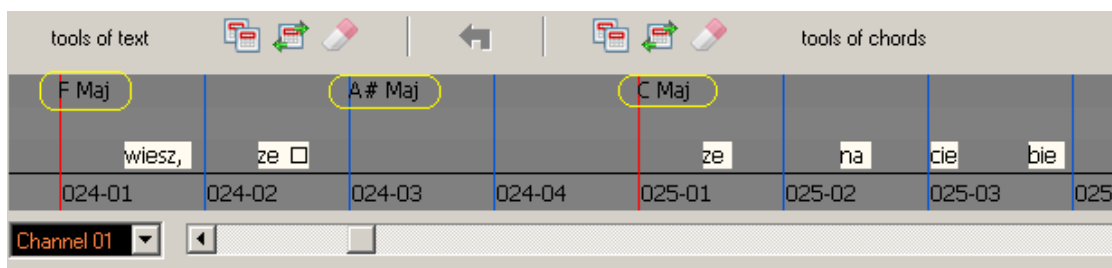
Ostatnim krokiem jest użycie Multiedytora w celu odsłuchania wyniku kompilacji, dokonania poprawek, połączenia nut w legato za pomocą operacji Gate Time i wyciszenie ścieżki.



Rys.4. Menedżer Vocal Harmony - łączenie nut w legato

Akordy wyświetlane. Jeśli używasz wewnętrznego procesora wokalnego możesz ograniczyć się do wygenerowania zdarzeń Chord Name. Mają one wiele zalet:

- można je w bardzo łatwy sposób edytować (w Edytorze Karaoke),
- wyświetlają się wraz z tekstem piosenki,
- sterują wewnętrznym procesorem wokalnym.



Rys.5. Edytor karaoke - zdarzenia Chord Name wygenerowane za pomocą Kreatora Chordal

Skróty klawiszowe

- Esc - zamyka Menedżer Vocal Harmony
- F5 - wywołuje Menedżer ścieżek
- F8 - wywołuje Multiedytor
- Ctrl R - skok wstecz podczas odtwarzania

Konsola mikserska

Sekcja Edycja:

Konsola mikserska, po kliknięciu pojawia się okno:

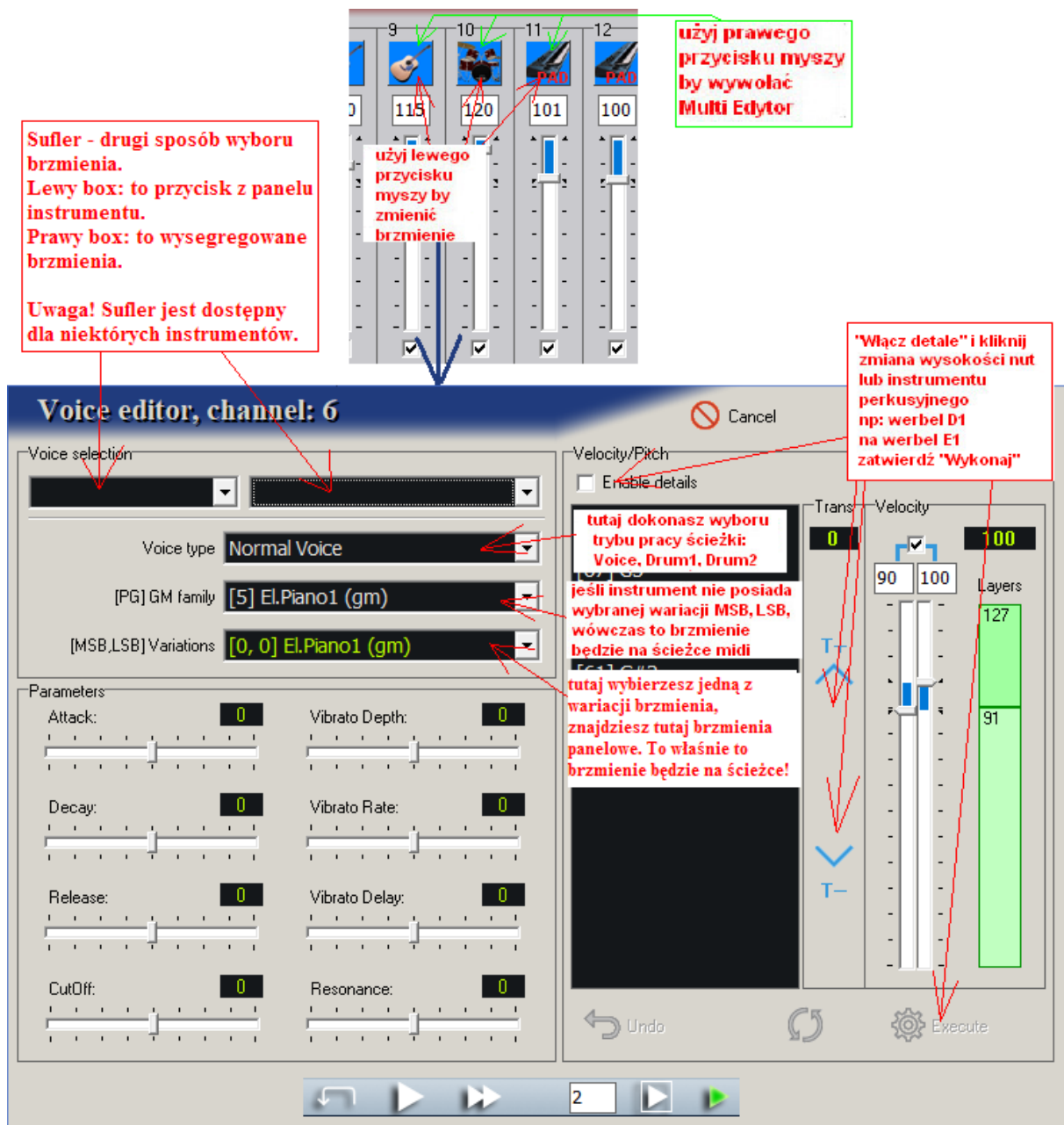


Rys.1. Konsola mikserska - zmiana parametrów (Volume, Reverb, Chorus, Variation) dla pojedynczego kanału lub Sumy.

!Uwaga: Konsola mikserska pokazuje i edytuje pierwsze brzmienie na ścieżce. Jeśli na ścieżce występuje więcej brzmień (kilka komunikatów Program Change poznasz po czerwonym wykrzykniku na ikonie instrumentu) do ich zmiany użyj [Multi Edytora](#).

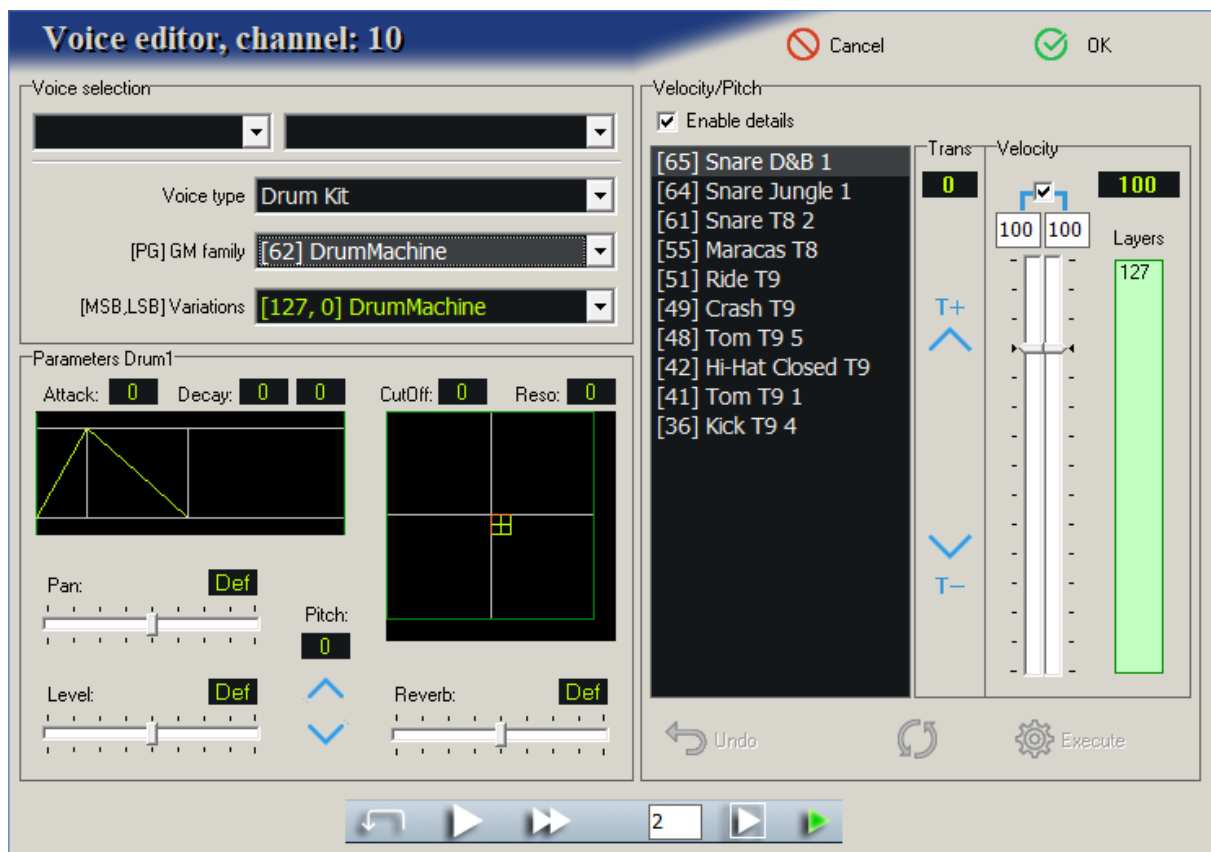
Umożliwia zmianę kluczowych wartości ścieżki, m. **Volume, Reverb, Chorus, Variation, Balance**. Wszystkie wprowadzane zmiany można śledzić w czasie rzeczywistym używając wbudowanego modułu odtwarzacza. Sekcja **Suma** umożliwia regulację wybranego parametru na wszystkich kanałach dla których zaznaczone jest wskazane pole pod suwakiem.

Inne edytory dostępne z poziomu Konsoli Mikserskiej:



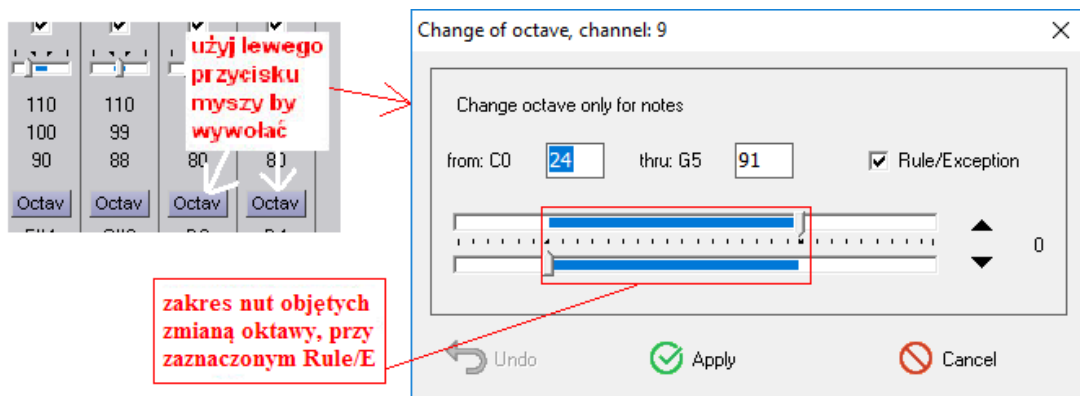
Rys.2. Edytor brzmienia - zmiana instrumentu, Velocity (dynamiki) i wysokości nut, a także innych parametrów.

Warstwy - jest to wskaźnik obrazujący przy jakiej dynamice brzmienie składające się w próbek wielowarstwowych zmienia się na inne. Dzięki wskaźnikowi warstw masz kontrolę nie tylko nad dynamiką ale także nad artykulacją brzmienia.



Rys.3. Edycja brzmienia: - dla ścieżki perkusyjnej.

Okno **Edytor brzmienia** dla ścieżki perkusyjnej rozpatruje ścieżkę jako zestaw perkusyjny a każdą nutę traktuje jako odrębny instrument perkusyjny, umożliwiając w ten sposób za pomocą przycisków **T+** i **T-** zmianę jednego instrumentu na inny (np. werbel E1 na werbel D1) oraz zmianę dynamiki konkretnego instrumentu (np. Tambourine F#2).



Rys.4. Zmiana oktawy.

Skróty klawiszowe

- Esc - zamyka Konsolę mikserską bez zmian
- F5 - wywołuje Menedżer ścieżek
- F6 lub Enter - zamyka Konsolę mikserską z zachowaniem zmian
- F8 - wywołuje Multiedytor
- Ctrl R - skok wstecz podczas odtwarzania
- Alt S - wyłączanie trybu Solo

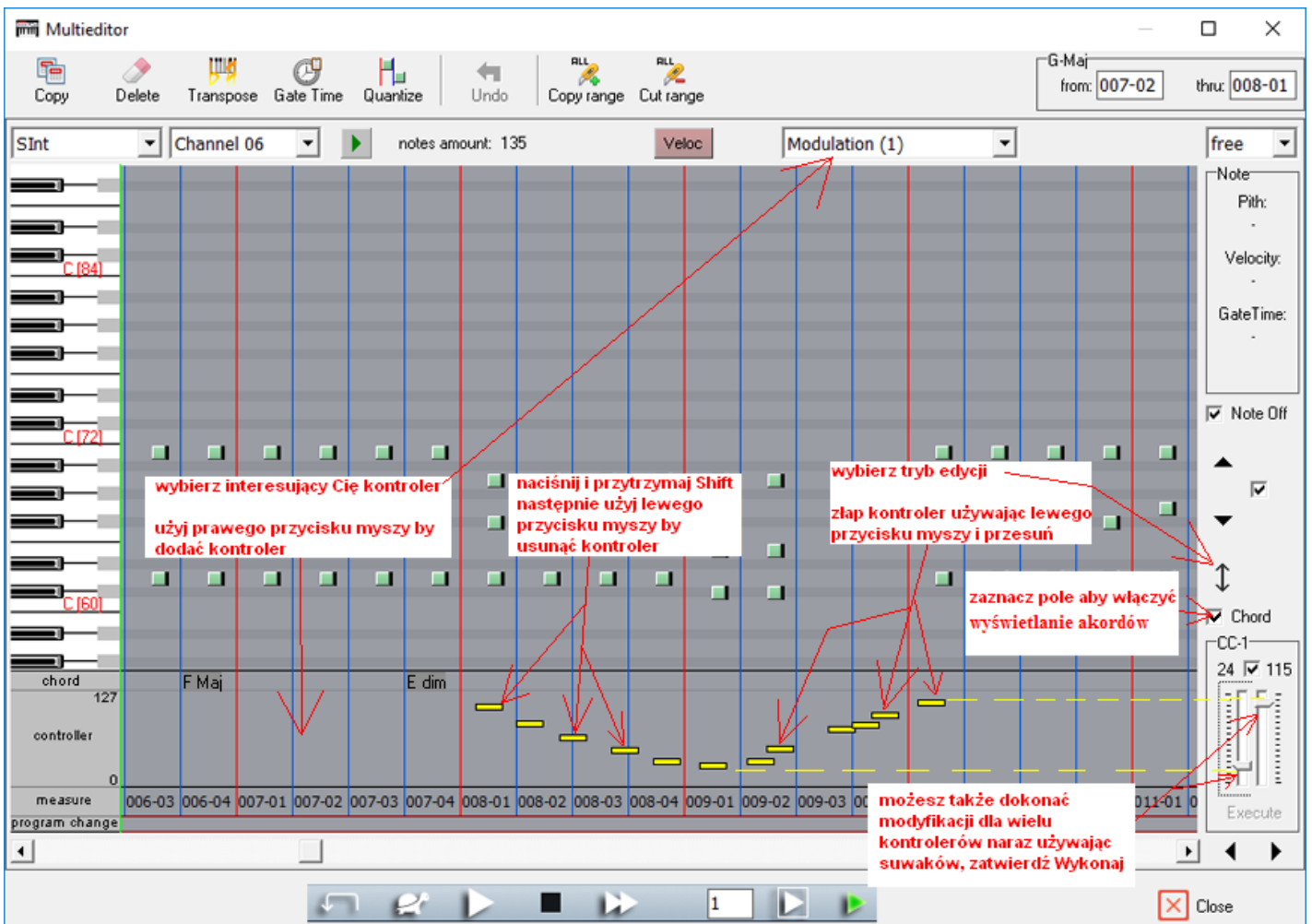
Multi edytor

Sekcja Edycja:

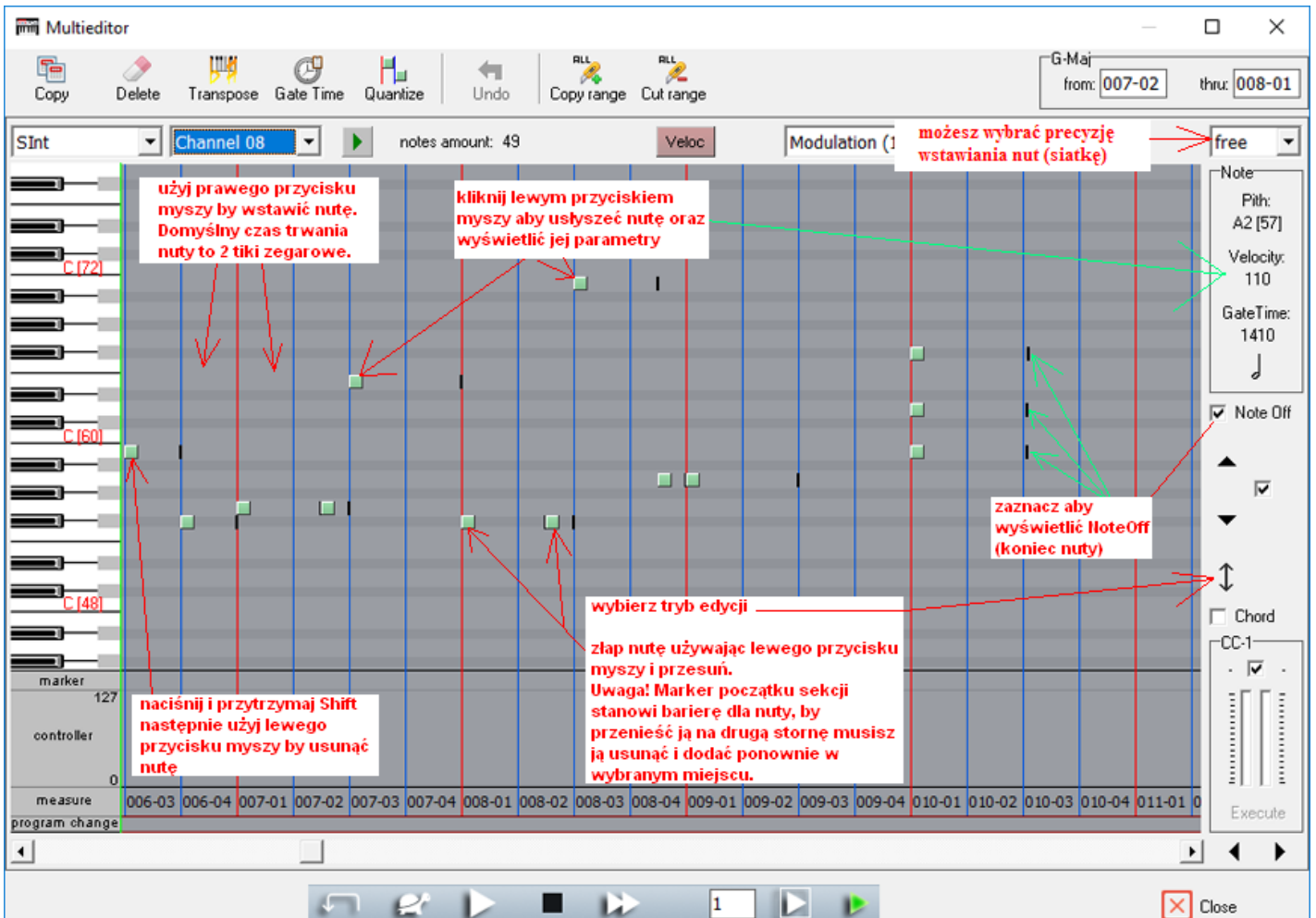
Multi edytor to potężne narzędzie wyposażone w piano roll, rozpoznające ponad 300 akordów, wyposażone w narzędzia oddziałujące na zakres lub pojedyncze zdarzenia midi.

The screenshot shows the 'Multieditor' software interface. At the top, a toolbar contains icons for Copy, Delete, Transpose, Gate Time, Quantize, Undo, Copy range, and Cut range. A yellow box highlights the 'Copy range' and 'Cut range' buttons, with a red annotation: 'funkcje działające w podanym zakresie'. To the right, a date range selector shows 'G-Maj' with 'from: 007-02' and 'thru: 008-01'. A red annotation points to this area: 'jeśli program rozpozna akord wewnątrz zakresu, wyświetli go'. The main piano roll area shows a grid of notes on a keyboard. A red annotation points to the left side: 'użyj lewego przycisku myszy by usłyszeć dźwięk'. Another red annotation points to the center: 'funkcje oddziałujące na wszystkie ścieżki, przy ich użyciu skróćisz lub przedłużysz utwór.' A third red annotation points to the right side: 'kliknij lewym przyciskiem myszy by ustawić zakres od: lub wprowadź zakres z klawiatury'. A fourth red annotation points to the right side: 'kliknij prawym przyciskiem myszy by ustawić zakres do: lub wprowadź zakres z klawiatury'. A fifth red annotation points to the right side: 'przesuwanie klawiatury'. A sixth red annotation points to the bottom left: 'w tym miejscu występuje komunikat zmiany brzmienia (MSB, LSB, PC)'. A seventh red annotation points to the bottom right: 'użyj lewego przycisku myszy by zmienić brzmienie na ścieżce, użyj prawego przycisku myszy by dodać kolejne brzmienie na ścieżce naciśnij i przytrzymaj Shift następnie użyj lewego przycisku myszy by usunąć brzmienie'. The interface also shows a 'Modulation (1)' dropdown, a 'free' dropdown, and a 'Note Off' checkbox. At the bottom, there is a transport control bar with a 'Close' button.

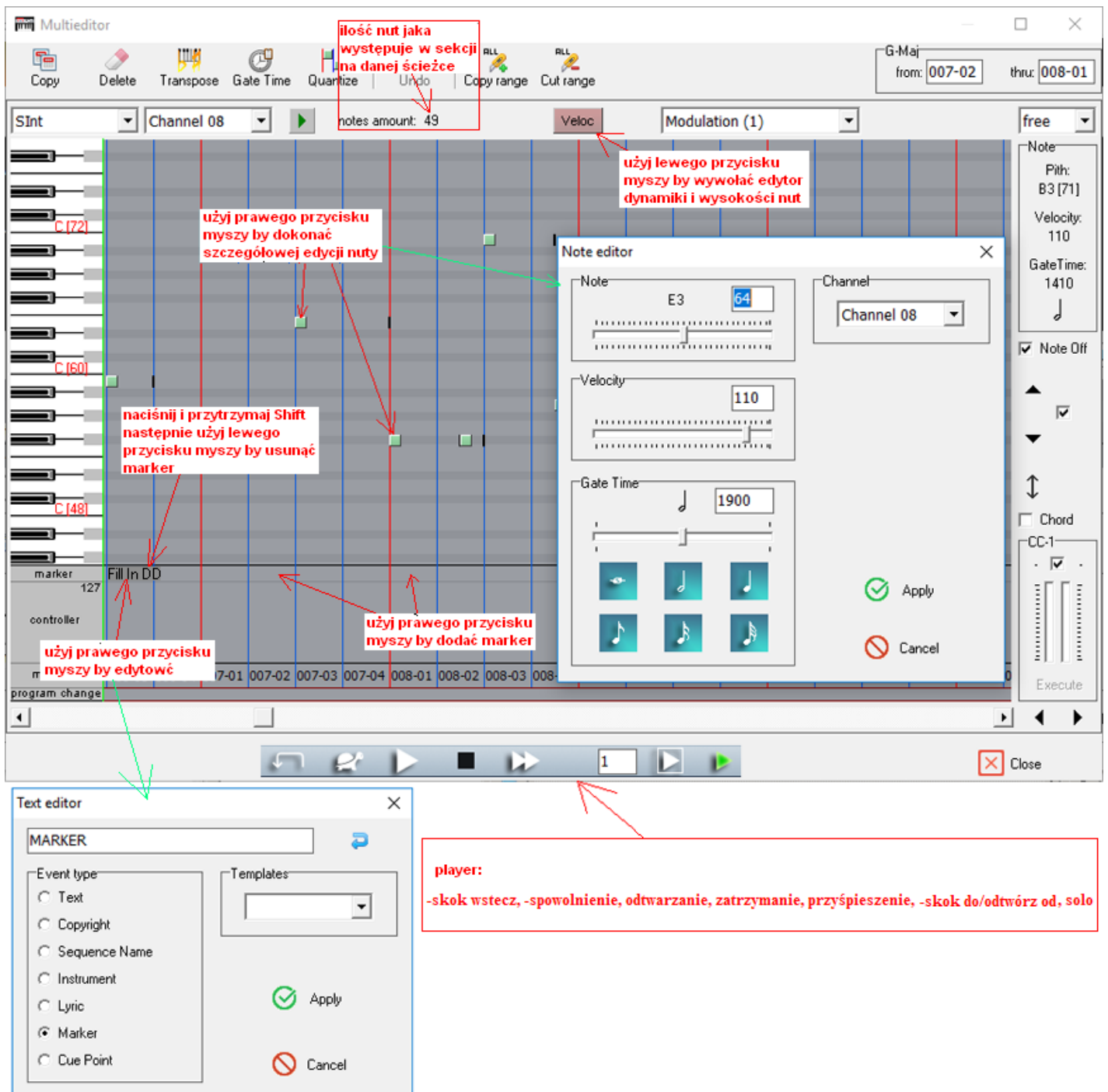
Rys.1. Obsługa narzędzi zakresowych oraz wstawianie, zmiana i usuwanie brzmienia.



Rys.2. Modyfikacja, wstawianie i usuwanie kontrolerów.



Rys.3. Modyfikacja, wstawianie i usuwanie nut.



Rys.4. Edycja szczegółowa nuty, modyfikacja, wstawianie i usuwanie markerów.

Skróty klawiszowe

- Esc - wyjście z Multiedytora,
- Ctrl R - zapętlenie utworu (skok wstecz)
- Ctrl A - zaznaczanie całego utworu tj. od taktu 002-01 do taktu 999-01,
- Ctrl PLUS - powiększanie widoku ścieżki,
- Ctrl MINUS - zmniejszanie widoku ścieżki,
- Alt S - przełączanie trybu odtwarzania ścieżki w Solo/Wszystkie,
- Ctrl STRZAŁKA W GÓRĘ - przesuwanie widoku ścieżki w górę,
- Ctrl STRZAŁKA W DÓŁ - przesuwanie widoku ścieżki w dół,
- Ctrl D lub DDELETE - wysłanie narzędzia Usuń,
- Ctrl C - wywołanie narzędzia Kopiuj,
- Ctrl E - wywołanie Edytor dynamiki/wysokości,
- Ctrl G - wywołanie Edytor GateTime,
- Ctrl Q - wywołanie Edytor kwantyzacji,
- Ctrl T - wywołanie Edytor transpozycji,
- Ctrl X - wytnij zakres (skracanie utworu),
- Ctrl I lub INSERT - kopiuj zakres (przedłużanie utworu),
- Ctrl Z - cofanie operacji krytycznych,

Nowe narzędzia (od wersji 3.2.0)

- Ctrl Lewy Przycisk Myszy - ołówek, możesz rysować nuty lub kontrolery,
- Shift Lewy Przycisk Myszy - gumka, możesz usuwać nuty lub kontrolery,
- Alt Lewy Przycisk Myszy - zaznaczanie (krzyżyk), możesz dowolnie zaznaczać zdarzenia midi,

Walidacja SFF/SMF

Sekcja Narzędzia:

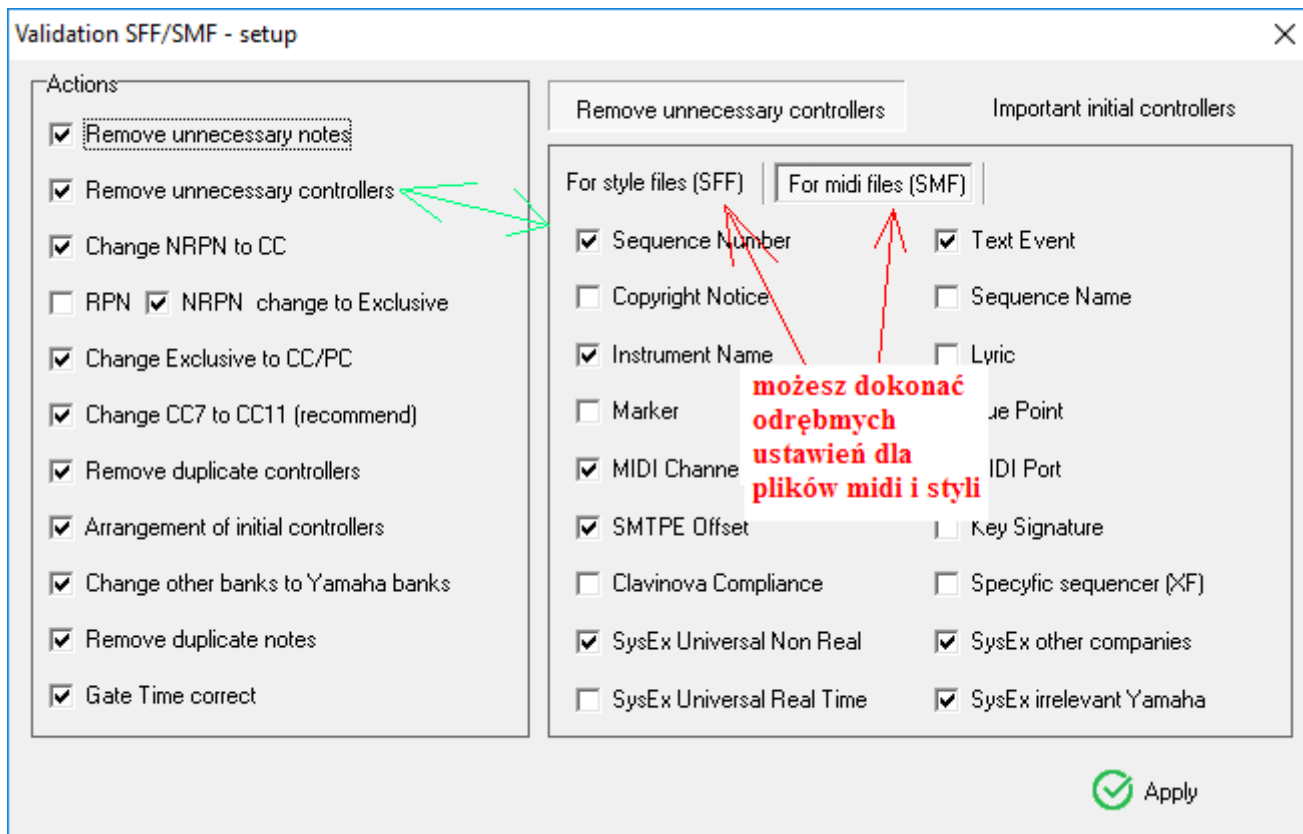
Walidacja SFF/SMF - narzędzie konfigurowalne, składające się z wielu funkcji, które możesz włączyć lub wyłączyć aby mniej lub bardziej porządkować plik stylu lub midi. Zaleca się rozpoczynać a także kończyć pracę z plikiem używając tego narzędzia.

Walidator SFF/SMF rozpoznaje typ pliku i w zależności od tego czy jest to midi czy styl stosuje inne funkcje:

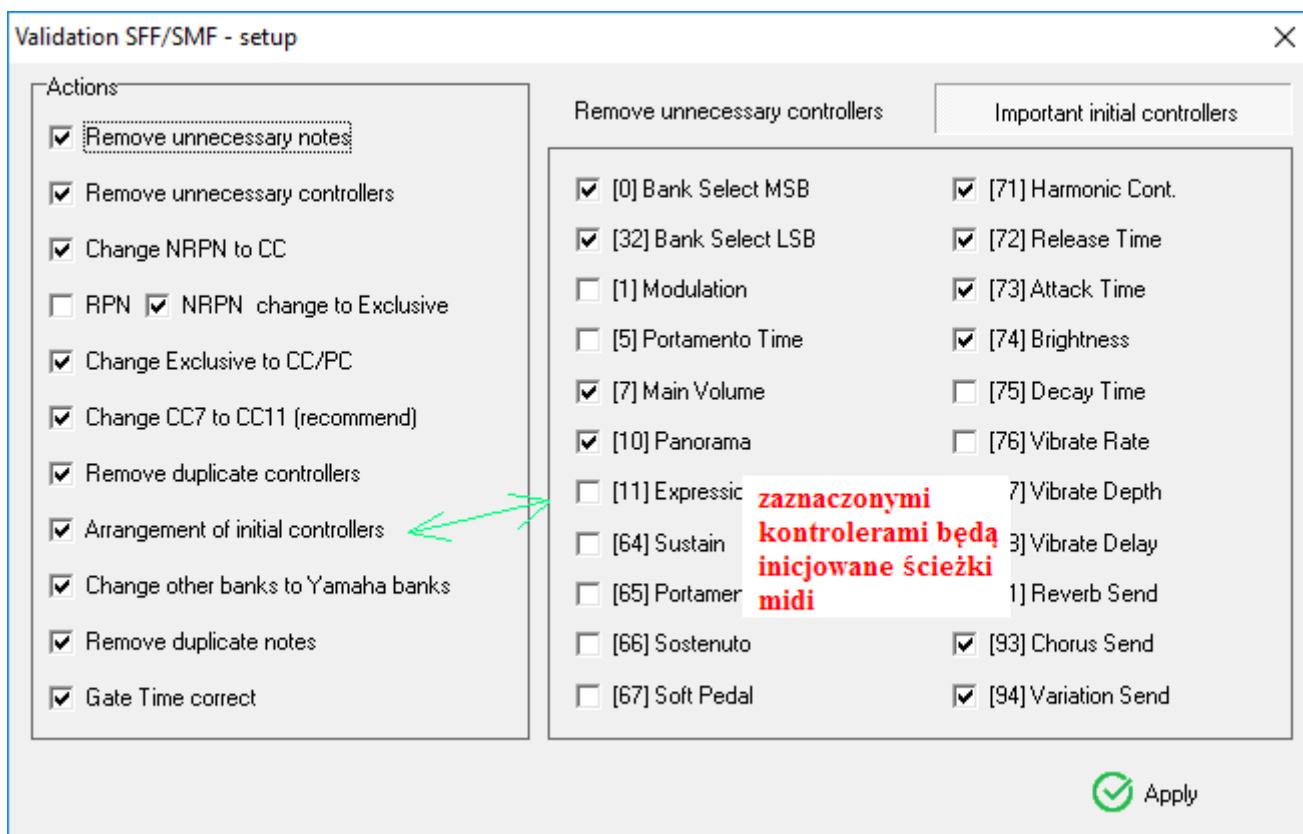
- Usuwanie zbędnych nut - usuwa nuty niesłyszalne czyli te których wartość dynamiki (Velocity) na danej ścieżce jest mniejsza niż 1/8 maksymalnej dynamiki nuty występującej na tej ścieżce.
- Usuwanie zbędnych kontrolerów - usuwa kontrolery ze ścieżek które nie posiadają nut, sysex'y innych producentów, błędne sysex'y i inne wybrane przez użytkownika zdarzenia. Funkcja ta podlega obszerniejszej konfiguracji w ustawieniach.
- Zmiana NRPN na Controlery - o ile to możliwe, zmienia pakiety NRPN na odpowiednie kontrolery CC upraszczając w ten sposób plik.
- RPN, NRPN zmieniaj na Exclusive - o ile to możliwe, zmienia pakiety RPN i/lub NRPN na odpowiednie komunikaty sysex MultiPart ujednolicając w ten sposób plik.
- Zmiana Exclusive na CC/PC - o ile to możliwe, zmienia komunikaty sysex MultiPart na odpowiednie komunikaty Control Change i Program Change.
- Zmiana Volume na Expression - (tylko w midi) obydwie te zdarzenia są odpowiedzialne za głośność ścieżki dlatego jeżeli na danej ścieżce występuje wiele kontrolerów CC7 (Volume) na przemian z CC11 (Expression), program przelicza i zastępuje wszystkie kontrolery Volume (za wyjątkiem pierwszego), kontrolerami Expression. Operacja ta nie ma wpływu na odczuwalną głośność ani expresje.
- Usuwanie zdublowanych kontrolerów - usuwa kontrolery, które występują na tej samej ścieżce jeden po drugim i mają tę samą wartość, reasumując nie wnoszą nic nowego i są zbędne.
- Układanie meldunków wstępnych - konfigurowalna funkcja, inicjalizuje plik stylu lub midi komunikatami GM System On i XG System ON oraz każdą ścieżkę midi niezbędnymi kontrolerami w odpowiedniej kolejności i z odpowiednim opóźnieniem.
- Zmiana obcych banków na banki Yamaha - jeśli kontrolery wyboru banów brzmień CC0 (MSB) i CC32 (LSB) wskazują na banki nieużywane w instrumentach Yamaha program dokona ich modyfikacji tak aby wskazywały bank brzmień właściwy dla Yamaha.
- Usuwanie zdublowanych nut - pożyteczna funkcja, która usuwa nuty tej samej wysokości występujące na tej samej ścieżce w tym samym momencie. Funkcja została tak zaprojektowana, że pozostawia nuty bardziej znaczące, o dłuższym czasie trwania (Gate Time) i głośniejsze (Velocity).
Funkcja dostępna także z paska menu w narzędziach.
- Korygowanie Gate Time - to niespotykana w żadnym innym edytorze funkcja, które modyfikuje:
 - maksymalny czas trwania nuty tak by została wyłączona przed włączeniem jej ponownie,
 - minimalny czas trwania nuty tak aby wynosił jeden tick zegara a nie zero,
 - usuwa nadmiarowe kontrolery NoteOff pojawiające się w uszkodzonych plikach.Zastosowanie tej funkcji w wielu przypadkach zmniejsza zapotrzebowanie utworu na polifonię instrumentu.
Funkcja dostępna także z paska menu w narzędziach.

Sekcja Ustawienia:

Walidacji, po kliknięciu pojawi się okno, za pomocą którego możesz dokonać konfiguracji dokładnie wg. Twoich potrzeb.



Rys.1. Konfiguracja 1.

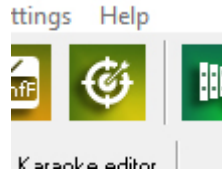


Rys.2. Konfiguracja 2.

Super revoice

Sekcja Narzędzia:

Super revoice to narzędzie, które z pewnością zafascynuje niejednego użytkownika programu MidiWorks. Za pomocą jednego kliknięcia zmienisz automatycznie zwykły plik midi w standardzie GM (General Midi) w plik dedykowany dla Twojego instrumentu ustawiając między innymi głośność (tak aby nie było przesterowań), reverb i chorus.

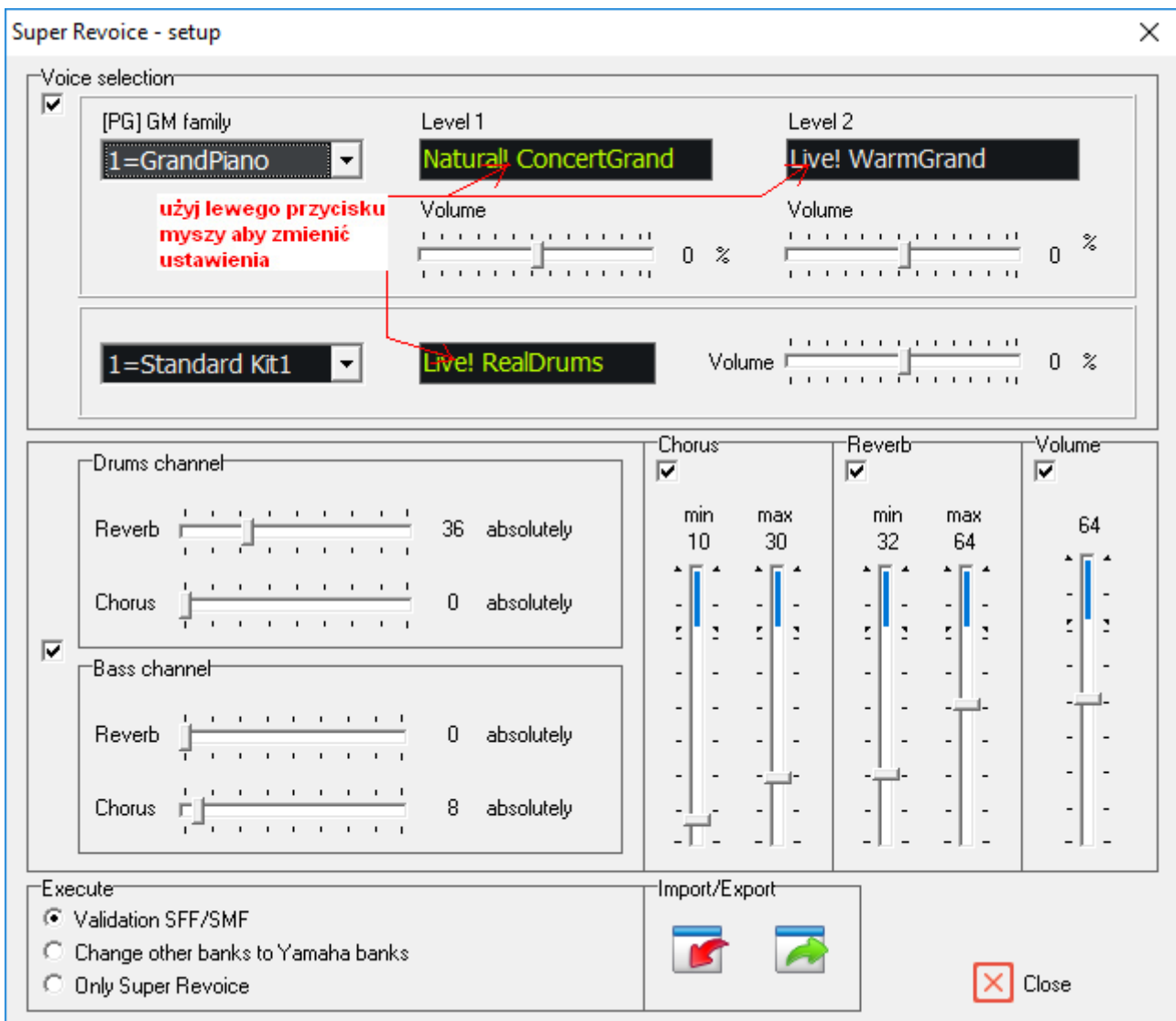


Rys.1. Wyzwalacz Super revoice.

Dwupoziomowy revoicing ścieżek melodycznych zapewnia automatyczną, niepowtarzalną podmianę brzmień GM na brzmienia panelowe.

Dodatkowo głośność, każdego podmienianego brzmienia może być automatycznie korygowana procentowo w zależności od potrzeb.

Super revoice rozpoznaje ścieżki basowe i perkusyjne stosując na nich odrębne nastawy pogłosu i chorusu. Całości dopełnia możliwość pełnej konfiguracji narzędzia, a także możliwość eksportu i importu ustawień. Na koniec najważniejsza cecha - niesamowicie prosta obsługa.



Rys.2. Okno konfiguracyjne Super revoice.

Konfiguracja - Super Revoicing do poprawnego działania potrzebuje odpowiedniej konfiguracji, wszelkie nieokreślone nastawy nie są stosowane podczas operacji Super Revoice.

Dla każdego brzmienia z rodziny General Midi (CC0 = 0, CC32=0) można wskazać brzmienie, które podczas Super Revoice zastąpi brzmienie GM - w tym celu konfiguruj Stopień 1.

Stopień 2 jest alternatywnym brzmieniem na wypadek gdyby w utworze występowało więcej tych samych brzmień GM np: dwa akordeony PC=22. Stopień 2 nie musi zostać skonfigurowany.

Podobnie wygląda konfiguracja zmiany brzmień dla ścieżki perkusyjnej. Chociaż tutaj nie ma Stopnia 2 (Level 2), jest tylko Stopień 1 (Level 1)

Dla przykładu z Rys nr 2 zastosowanie Super Revoice na pliku midi w którym występują dwie ścieżki z brzmieniem Grand Piano będzie następujące - na ścieżkę z nutami o większej dynamice zostanie wstawione brzmienie Natural! ConcertGrand na drugą ścieżkę Live! WarmGrand.

Jeśli na ścieżce perkusyjnej występuje brzmienie Standard Kit1 zostanie ono zastąpione brzmieniem Live!RealDrums. Pogłos perkusji zostanie ustawiony na wartość 36, chorus na wartość 0.

Pogłos ścieżki basu zostanie ustawiony na wartość 0, chorusu na wartość 8.

Minimalny chorus na ścieżkach w utworze zostanie ustawiony na wartość 10 (za wyjątkiem ścieżki basu), wartość maksymalna chorusu na ścieżkach utworu nie przekroczy wartości 30.

Minimalny pogłos na ścieżkach w utworze zostanie ustawiony na wartość 32 (za wyjątkiem ścieżki perkusji), wartość maksymalna pogłosu na ścieżkach utworu nie przekroczy wartości 64.

Suma głośności (master volume) utworu zostanie ustawiona na wartość 64.

Pole **Wykonaj** (Execute) - zasadniczo nie ma wpływu na wykonywanie funkcji SuperRevoice, jednak czasem aby zapobiec błędom dobrze jest zaznaczyć Walidację. Wówczas podczas wykonywania Super Revoice automatycznie wykonywana jest także Walidacja.

Wcześniej zwalidowany utwór nie wymaga zaznaczenia tego pola i można zaznaczyć Tylko Super Revoice. Środkowe zaznaczenie jest stanem pośrednim.

Inne edytory zdarzeń midi,

Zdarzeniem midi (z ang. midi event) nazywamy wszelkie komunikaty jakie są zapisane w pliku stylu lub midi. Wydawać by się mogło, że to czarna magia dla niewtajemniczonych jednak nie jest tego aż tak wiele i tak najważniejsze to:

- Note On - włącza nutę
- Note Off - wyłącza nutę
- Program Change - wybiera brzmienie
- Control Change - zbiór kontrolerów które odpowiadają za wiele parametrów np:
CC11 - ekspresja, CC7 - głośność, CC91 - pogłos, CC93 - chorus, CC10 - panorama
- Pitch bend (whell) - wychylenie pokrętła pitch
- After touch - modulacja pod naciskiem klawisza dla całej ścieżki
- Poli after touch - modulacja pod naciskiem klawisza dla danej nuty
- Marker - służy do zaznaczania miejsc w pliku midi
- Chord Name - zawiera informacje o wyświetlanych akordach
- System Exclusive - bardzo rozbudowany kontroler umożliwiający transmisję wszelkich danych

W MidiWorks dokonasz edycji wszystkich tych komunikatów, wystarczy w oknie głównym kliknąć dwa razy na wybranym zdarzeniu midi, lub zaznaczyć zdarzenie i wcisnąć ENTER na klawiaturze.

The screenshot shows the MidiWorks interface with several dialog boxes open for editing MIDI events.

Meta Events editor - Key Signature

2	D-Maj	Maj
---	-------	-----

Text editor

Event type: Lyric

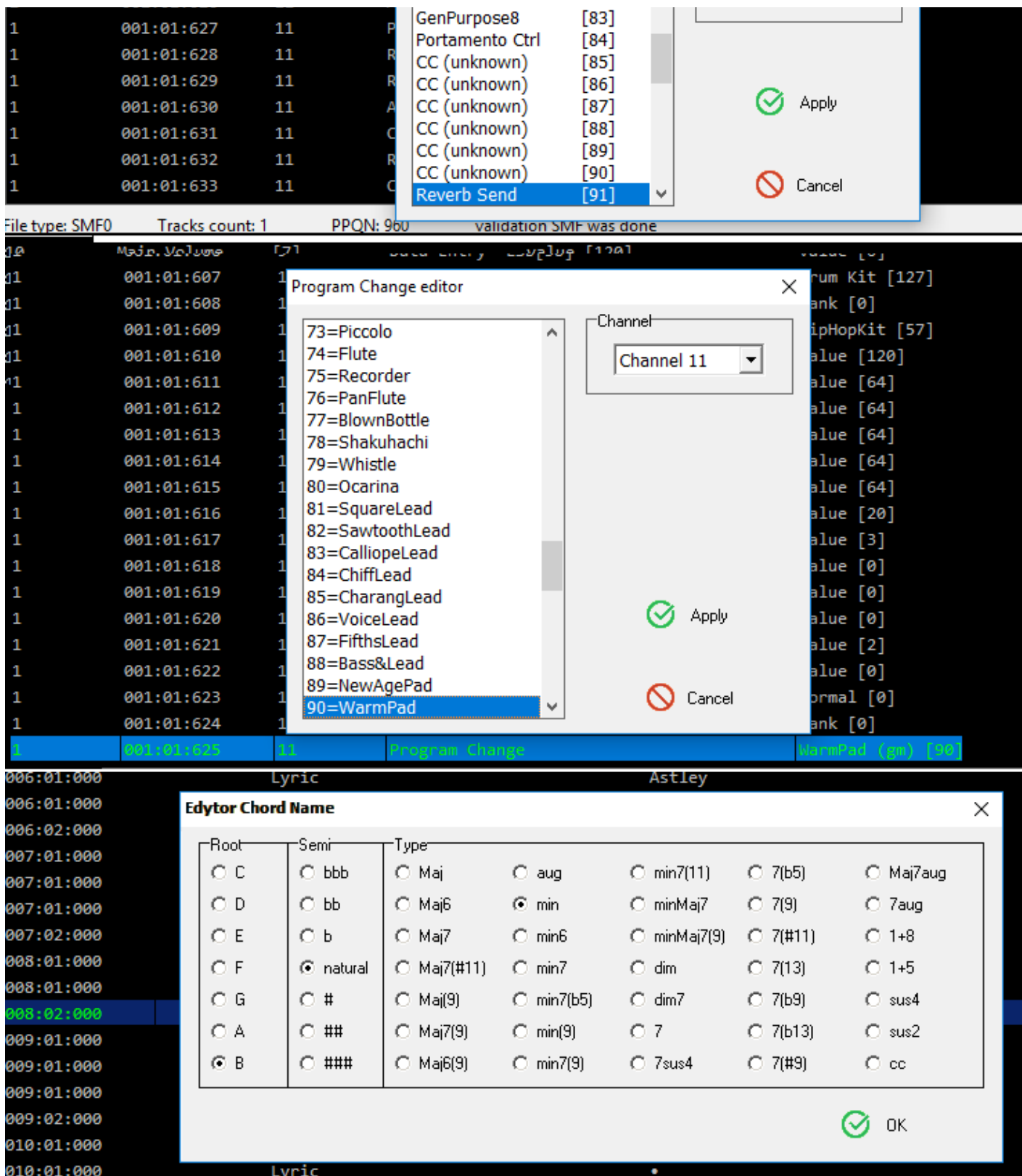
Text: Yankee

Controller editor

Controller	Value
CutOff Freq.	[74]
Decay Time	[75]
Vibrate Rate	[76]
Vibrato Depth	[77]
Vibrate Delay	[78]
Sound Ctrl.	[79]
Super ART1	[80]
Super ART2	[81]
GenPurpose7	[82]

Channel: Channel 10

Value: 20



Rys.1. Okna edycyjne zdarzeń midi.

Edycja System Exclusive

Jeśli chcesz dokonać edycji komunikatu System Exclusive postępuj tak jak na widocznych obrazkach:

Offset	M:B:T	Channel	Events	Data
0	001:01:000		Time Signature	4/4
0	001:01:000		Tempo	109
0			Sequence Name	Despacito - Luis Fonsi, feat. Dadd
0			Key Signature	D-dur
1			GM System On	7E 7F 09 01 F7
9	001:01:010		XG System On	43 10 4C 00 00 7E 00 F7
480	001:01:490		DSP 1 Connection:system	43 10 4C 02 01 5A 01 F7
5	001:01:495	S1	Drum 36 Pan:C	43 10 4C 30 24 04 40 F7
0	001:01:495	2	Bank Select MSB [0]	Normal [0]
1			Bank Select LSB[32]	Bank [0]
1			Program Change	FretlessBass (gm) [36]
1			Main Volume [7]	value [120]
1			Panorama [10]	value [64]
1	001:01:500	2	Resonance [71]	value [64]

Rys.1. Krok pierwszy.

ta zakładka umożliwia edycję zdefiniowanych w programie komunikatów bez znajomości ich struktury

możesz także wprowadzić komunikaty własne, niezdefiniowane w programie

jeśli chcesz wyszukać predefiniowany SysEx możesz użyć aktywnego filtra

lista zdefiniowanych w programie komunikatów System Exclusive z wartościami domyślnymi.

Aby wywołać wymagany komunikat proszę kliknij lewym przyciskiem myszy dwa razy

Rys.2. Krok drugi wariant pierwszy.

**rozmieszczenie w panoramie:
L - lewy, C - centrum, R - prawy**

S1 - komunikat będzie oddziaływał na ścieżkę z ustawionym trybem Drum1, domyślnie nr 10

S2 - komunikat będzie oddziaływał na ścieżkę z ustawionym trybem Drum2, domyślnie wszystkie pozostałe.

S3,S4 - używane w starszych instrumentach.

Uwaga! Komunikaty nie działają na ścieżkach z ustawionym trybem Drum lub Normal

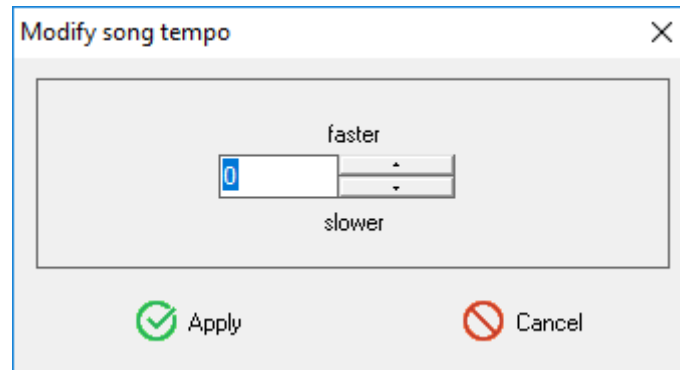
**numer instr. perkusyjnego, na który będzie oddziaływać komunikat. Np:
36 - Bass Drum
54 - Tamburyb, itd**

Rys.3. Krok drugi wariant drugi.

Zmiana tempa utworu

Sekcja **Edycja:**

Globalna zmiana tempa, po kliknięciu pojawia się okno:



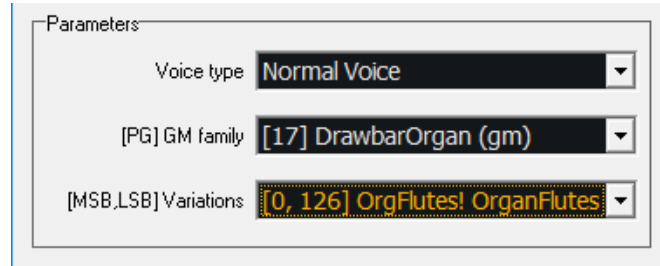
Rys.1. Okno globalnej zmiany tempa.

Przy pomocy tego okna możemy zmienić tempo utworu. Globalna zmiana tempa ma wpływ na wszystkie komunikaty tempa w pliku midi, dlatego utwór zachowuje swą dynamikę wykonania rytmicznego jaką miał przed dokonaniem zmian.

Footage - Organ Flutes

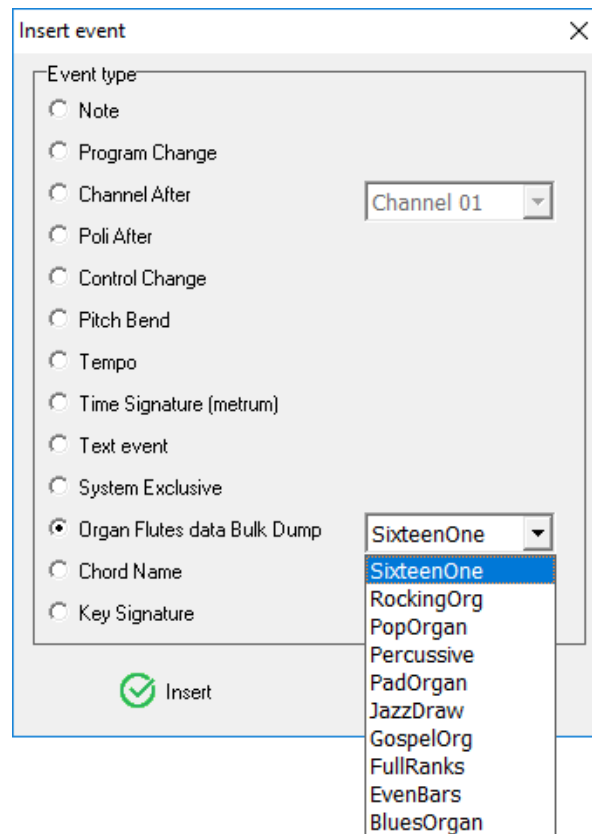
Program MidiWorks umożliwia wstawienie na ścieżkę midi brzmienia Organ Flutes. Jeśli chcesz tego dokonać musisz wykonać kilka kroków:

- Krok pierwszy - z poziomu [Konsoli mikserskiej](#) lub Multi Edytora wybierz brzmienie Organ Flutes. Wyboru w polach dokonujemy od góry, najpierw [MSB] Typ brzmienia, potem [PG] Rodzina GM a następnie [LSB] Brzmienia XG.



Rys.1. Wybór brzmień.

- Krok drugi - to wstawienie komunikatu Organ Flutes data Bulk Dump, komunikat ten wstawisz w [oknie głównym](#).



Rys.2. Wybór presetu brzmienia Organ Flutes.

- Krok trzeci - wyedytowanie komunikatu Organ Flutes data Bulk Dump tak aby odwoływał się on do tej samej ścieżki dla której w kroku pierwszym ustawiliśmy brzmienie Organ Flutes. Komunikat wyedytujesz w [oknie głównym](#). Oprócz tego możesz odpowiednio skorygować brzmienie przy pomocy tłumików Drawbar lub dokonać zmian innych parametrów. Jeśli dokonujesz zmian w trakcie odtwarzania utworu, aby usłyszeć efekt ustawień wyślij zdarzenie do instrumentu zaznaczając komunikat Organ Flutes i naciskając spację [Space].

1:01:000 Tempo
 1:01:000 Sequence Name
 1:01:000 Key Signature
 1:01:001 GM System On
 1:01:010 XG System On
 1:01:490 DSP 1 Connection:system
 1:01:495 1 Organ Fluts Data
 1:01:495 S1 Drum 36 Pan:C
 1:01:495 2 Bank Select MSB [0]
 1:01:495 2 Bank Select LSB [32]
 1:01:495 2 Panorama [10]
 1:01:495 2 Resonance [71]
 1:01:500 2 Release Time [72]
 1:01:501 2 Attack Time [73]
 1:01:502 2 CutOff Freq. [74]
 1:01:503 2 Reverb Send [91]
 1:01:504 2 Chorus Send [93]

System Exclusive editor

Sysex Hex Organ Fluts

Organ Type
 SINE VINTAGE

Channel
 Channel 01
 Channel 02
 Channel 03
 Channel 04
 Channel 05
 Channel 06
 Channel 07
 Channel 08
 Channel 09
 Channel 10
 Channel 11
 Channel 12
 Channel 13
 Channel 14
 Channel 15
 Channel 16

Footage

8 0 0 0 0 0 2

16' 8' 5,1/3' 4' 2,2/3' 2' 1,3/5'

Apply

value | 10 |

edytowany komunikat Organ Fluts,
 widoczne okno edycyjne ma te same
 funkcje co Footage w instrumencie

Rys.3. Footage Organ Flutes.