

SoundDiver

Universelles MIDI-Librarian-Management-
und -Editor-System



Mac



MICROSOFT®
WINDOWS™
COMPATIBLE™

Bedienungsanleitung Version 3.0
– deutsch –



Wichtig!

Bitte öffnen Sie die Datenträgerverpackung erst nach dem sorgfältigen Lesen der folgenden Lizenzbedingungen. Mit dem Öffnen der Verpackung erkennen Sie diese Lizenzbedingungen in allen Punkten an. Die nachfolgende Lizenzvereinbarung kommt damit zustande.

Lizenzvereinbarung

über die Nutzung der Software SoundDiver.

1. Umfang der Rechtsübertragung

Der Lizenzgeber räumt dem Lizenznehmer ein zeitlich unbeschränktes, jedoch nicht übertragbares und nicht ausschließliches Recht ein, die in dieser Verpackung enthaltene Datenträgerkopie der Software SoundDiver und die hierzu gehörende Programmbeschreibung in der EU zu den nachstehenden Bedingungen zu nutzen.

Der Lizenznehmer ist berechtigt, das Programm auf einer einzelnen Datenverarbeitungsanlage einzusetzen. Eine Nutzung durch den Zugriff Dritter ist von der Lizenz nicht umfasst. Die gestattete Nutzung umfasst das Einspeichern der Software in der Datenverarbeitungsanlage, die Verarbeitung der Datenbestände sowie die Herstellung einer Sicherheitskopie der Software zum Zwecke der Sicherung der künftigen Benutzung.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, das Programm in irgendeiner Weise selbst oder durch Dritte zu verändern. Dies gilt auch für alle in der Software enthaltenen Schutzvermerke wie z.B. Copyrightvermerke und Rechtsvorbehalte. Dritten gegenüber darf das Programm nicht zugänglich gemacht werden. Keine Dritten im vorbezeichneten Sinne sind Mitarbeiter des Lizenznehmers, solange sie im Rahmen der vertragsgemäßen Nutzung der Software mit dieser befasst sind.

Der Datenträger darf nur an Dritte verkauft oder übertragen werden, wenn dieser Dritte die in dieser Lizenzvereinbarung

enthaltenen Bedingungen für sich als verbindlich anerkennt und dies auf einer Kopie dieser Lizenzvereinbarung schriftlich bestätigt. Die Kopie mit dem Bestätigungsvermerk hat der Lizenznehmer aufzubewahren und dem Lizenzgeber auf Anforderung zu übersenden.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, den Kopierschutz selbst oder durch Dritte zu verändern oder zu reproduzieren.

Außer in den gesetzlich zulässigen Fällen, darf die Bedienungsanleitung weder ganz noch teilweise in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm, Datenträger oder ein anderes Verfahren) vervielfältigt werden.

2. Urheberrechtliche Vorschriften

Die Software SoundDiver ist urheberrechtlich geschützt. Mit dem Kauf des Datenträgers erwirbt der Lizenznehmer daher kein Eigentum an dem in der Software verkörperten geistigen Inhalt, sondern lediglich Nutzungsrechte in dem hier vereinbarten Umfang.

Der Lizenzgeber weist den Lizenznehmer ausdrücklich auf die Verpflichtung zur Einhaltung urheber- und leistungsschutzrechtlicher Vorschriften bei der Benutzung der Software hin. Der Lizenznehmer verpflichtet sich, die jeweils anwendbaren Vorschriften zum Schutze des geistigen Eigentums und der verwandten Schutzrechte dritter Personen zu beachten und die Software nicht zum Zwecke entsprechender Rechtsverletzungen zu missbrauchen. Ohne vorherige Einwilligung der berechtigten Urheber- und Leistungsschutzberechtigten darf der Lizenznehmer die Software nur im Rahmen der gesetzlich gestatteten Vervielfältigung zum privaten- und sonstigen eigenen Gebrauch einsetzen. Bei einem Verstoß gegen urheberrechtliche Vorschriften durch den Lizenznehmer, stellt dieser den Lizenzgeber ausdrücklich von jeder Haftung gegenüber Dritten frei.

3. Gewährleistung

Der Lizenzgeber überlässt dem Lizenznehmer eine auf dem neuesten Stand befindliche Programmbeschreibung, die den bestimmungsgemäßen Gebrauch und die Einsatzbedingungen der Software bezeichnet. Bei der Herstellung des Programms und dessen Dokumentation wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen, um die Richtigkeit und Funktionsfähigkeit zu gewährleisten. Die Vertragsparteien sind sich jedoch darüber einig, dass es nicht möglich ist, Softwareprogramme so zu entwickeln, dass sie für alle möglichen Anwendungsbedingungen fehlerfrei ablaufen. Aus diesem Grund können Autor und Hersteller keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit und die Funktionseigenschaften des Programms übernehmen. Die in der Programmbeschreibung aufgeführten Funktionseigenschaften werden ausdrücklich nicht zugesichert. Ansprüche des Lizenznehmers aus Gewährleistungsrecht oder Produkthaftungsrecht gelten daher soweit gesetzlich nicht zwingend vorgeschrieben zwischen den Vertragsparteien als abbedungen.

4. Schlussbestimmungen

Die Lizenz zur Nutzung des Programms sowie jede gesetzlich zwingende Gewährleistungspflicht des Lizenzgebers erlöschen, wenn der Lizenznehmer gegen die vorliegenden Lizenzbedingungen verstößt.

Falls eine oder mehrere Bestimmungen dieses Lizenzvertrages unwirksam sein sollten, so berührt dies die Wirksamkeit der anderen Bestimmungen nicht. Die unwirksame Bestimmung ist durch eine ihrem gewollten Inhalt am nächsten kommende, wirksame Bestimmung zu ersetzen.

Auf diesen Vertrag findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung. Für Streitigkeiten aus diesem Lizenzvertrag sind die Gerichte der Bundesrepublik Deutschland zuständig. Soweit der Lizenznehmer einen kaufmännischen Betrieb unterhält, gilt Hamburg als Gerichtsstand vereinbart.

© 1992–2000 by Emagic Soft- und Hardware GmbH
für Programm und Bedienungsanleitung.

Vertrieb:

emagic

Emagic Soft- und Hardware GmbH
Halstenbeker Weg 96
D-25462 Rellingen
Germany

Tel: +49 (0) 4101 495-0

Fax: +49 (0) 4101 495-199

www.emagic.de

Credits

An der Entstehung dieses Programms und seines Handbuchs haben mitgewirkt:

Konzeption, Programmierung, Projektleitung	Michael Haydn
Programm- Libraries	Jan Cordes, Felix Bertram, Markus Fritze, Clemens Homburg, Gerhard Lengeling; Troy Gaul, Infinity Systems, Ramon M. Felciano
Programmierung von Modulen	Jens Altfelder, Ingo Debus, Michael Haydn, Udo Hilwerling, Jochen Koeckler, Shehryar Lasi, Robert Rampley, Malte Rogacki, Christian Roth, Oliver Scheel, Marc Teichmann, Robert Vetter, Petra Wolf
Erstellung von Adaptionen	AJ Command, Dan Alvarez, Mark Ayres, Dietmar Belloff, Markus Bornheim, MaBu, Knut Bültemann, Ingo Debus, G. Feierabend, Michael Haydn, John o'Herron, Kurt Hofmann, Ueli Karlen, Dirk Karsten, Klaus Keßner, Panos Koliass, Detlev Krömer, Sascha Kujawa, Ingo Kunzi, Mickey Lauer, Gerhard Mannal, Guido F. Marciano, Erich Meier, Michael Müller, Siggi Müller, Paul Najar, Heinz Naleppa, Matthias Pfüller, Jesus de la Rosa, Joachim Rosenfeld, Malte Rogacki, Christian Roth, Marc Schlaile, Wolfgang Schmid, Thomas Siebert, Ulrich Sinn, Robert Skerjanc, Sonic Art Studio, Marc Teichmann, Roland Vetter, Claude Voit, René Walther, Ralf E. Watzlawik
Projekt- management	Jan-Hinnerk Helms, Thomas Sauer
Handbuch	Michael Haydn, Thomas Kerschbaum, Jan- Friedrich Conrad, Peter Gorges
Gestaltung und Satz	Uwe Senkler, Michael Haydn, Thorsten Adam, Ole Lagemann

**Betatest-
Management**

Panos Kolias, Sascha Kujawa, Manfred Maraun

**Betatest und
Anregungen**

Luca Anzilotti, Mark Ayres, Raymund Beyer,
Thomas Bleicher, MaBu, Daniel Buettner,
Michael Cretu, Eric Demeijer, Hans Engel,
Jos van Gemert, Mat Jarvis, Thomas Kern,
Thomas Kerschbaum, Scott Kirkham, Pit Löw,
Patrick Putzolu, Malte Rogacki, Holger Scheve,
Jochen Schmidt, Kristian Schultze, Thomas Siebert,
Martin Tomiak, Martin Volerich, Michel Weber und
viele andere

**Freundliche
Unterstützung**

Access, CM Automation, CML, Dynacord, E-
mu Systems, Ensoniq, Friend-Chip, Kawai, Kenton,
Klemm, Korg, Line 6, Lintronic, MIDITEMP, music shop,
Radikal Technologies, Roland, Soundware Audio Team,
Touched By Sound, Yamaha, Young Chang, Waldorf

**Spezieller Dank
geht an**

Luca Anzilotti, Bülent Aris, Jennifer Batten,
Tomas Bodin, Bob Boykin, Michael Cretu,
George Duke, Dino Hermann, Dave Holland,
Rhett Lawrence, Kai Matthiesen, Stefan Raab,
Kristian Schultze, Klaus Schulze, Ian Underwood,
Wah Wah Watson, George Whitty, Hans Zimmer

Diese Dokumentation wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier
gedruckt.

Vorwort

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben sich mit SoundDiver für eines der leistungsfähigsten Editor/Librarian-Systeme entschieden. SoundDiver erleichtert die tägliche Arbeit von vielen Top-Produzenten, Musikern und Keyboard-Technikern.

Wir sind sicher, dass Sie die überwältigende Anzahl der unterstützten Geräte, die leichte Bedienung, die universellen Libraries und flexiblen Editoren schätzen werden, wie es schon SoundDiver-Anwender auf der ganzen Welt tun.

Version 3.0 besticht zusätzlich durch eine völlig neue Oberfläche, noch einfachere Bedienung und die einzigartige Flexibilität der Controller Assignments, die Ihre Arbeit mit SoundDiver noch weiter beschleunigen werden.

Wenn Sie SoundDiver vorher noch nicht kannten, werden Sie bald das bislang verborgene Potenzial Ihrer Klangerzeuger entdecken.

Nach ein wenig Zeit mit SoundDiver werden Sie sicherlich nie wieder mit den umständlichen Menüs und winzigen Displays der meisten MIDI-Geräte arbeiten wollen.

SoundDiver wäre in dieser Form nicht möglich gewesen ohne die tatkräftige Mitarbeit vieler externer Entwickler, Adaptionsautoren und Betatester. Auch von ›ganz normalen‹ SoundDiver-Anwendern haben wir viel Feedback erhalten, was uns weiter motiviert hat, neue Funktionen einzubauen und zahlreiche Verbesserungen vorzunehmen.

An dieser Stelle herzlichen Dank.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit SoundDiver!



Michael Haydn & das Emagic Team
September 2000

Neue Funktionen in Version 3.0

Für Anwender, die von Version 2.0 oder 2.1 auf SoundDiver 3.0 umsteigen, haben wir hier die wichtigsten Neuerungen zusammengefasst. Suchen Sie am besten im Index nach einem passenden Stichwort.

Allgemein

- Neues Design ähnlich Logic Audio 4.x; fotorealistische Geräte-Icons
- Einige Begriffe wurden durch verständlichere ersetzt: Memory Manager → Geräte-Fenster; Surf! → Anhören; Dive! → Editieren; AutoSurf → AutoAudition
- Neue Menüstruktur ähnlich Logic Audio 4.x
- Key-Commands-Fenster inklusive einiger neuer Funktionen
- ToolTips
- Controller Assignments
- Zahlreiche neue Module und Adaptionen

MIDI-Verarbeitung

- Verarbeitung von ankommendem MIDI hat Vorrang vor Bildschirm-Redraws
- Volles MIDI-In-Handling: bei ankommenden Nachrichten kann der MIDI-Eingang unterschieden werden (muss aber nicht)
- MIDI-Schleifentest

Setup-Fenster

- Anzeige des Geräte-Icons in der Parameterspalte
- verbesserte Platzierung der Icons
- Umschaltung zwischen Icon- und Listenansicht unabhängig von der Schriftgröße

Voreinstellungen

- Neue Seite ›Darstellung‹

- Voreinstellungen-Datei getrennt von älteren SoundDiver-Versionen; erleichtert den Umstieg

Installieren-Fenster

- Icon des ausgewählten Geräts wird links angezeigt
- Breite der linken Spalte kann geändert werden

Geräte-Fenster

- Ausblenden der Bänke bestimmter Datentypen im Geräte-Fenster
- Die Namen gelöschter Einträge werden weiterhin angezeigt

Editor-Fenster

- Beim Öffnen eines zweites Editorfensters wird ›Fenster koppeln‹ in allen Editorfenstern ausgeschaltet
- Module können separate Editor-Fenster mit anderer Ansicht öffnen. Beispiel: VM-7100 EQs.
- Texteingabe funktioniert jetzt korrekt bei allen Parametern. Der Parameterwert mit dem ähnlichsten Text wird ausgewählt.
- 🍏: mehrspaltige Flipmenüs
- 🍏: kurzer Klick auf Flipmenü lässt es bis zum nächsten Klick geöffnet

Universalmodul

- Icons können importiert werden
- AutoPlay kann unterdrückt werden
- Schalter ›Hat Tastatur‹

Kapitel 1	Einleitung	
1.1	Die Herausforderung...	35
	... die Antwort	36
	Universell und trotzdem auf jedes Gerät speziell zugeschnitten	36
	Das zentrale Gedächtnis	37
	Gemischte Bibliotheken verwalten Tausende von Einträgen	38
	Automatische Erkennung der angeschlossenen Geräte	38
	Komfortable Editoren in SoundDiver	39
	Einfache Bedienung	39
1.2	SoundDiver-Varianten	41
	Macintosh- und Windows-Version	41
	SoundDiver OEM-Versionen	41
1.3	Über dieses Handbuch	42
	Begriffe	43
	Menüfunktionen	43
	Tastaturkommandos	43
	Erläuterungen	44
Kapitel 2	Installation	
2.1	Lieferumfang	45
2.2	Systemvoraussetzungen	45
	Systemvoraussetzungen für Computer mit Windows-	
	Betriebssystemen	45
	Systemvoraussetzungen für Macintosh-Computer	46
2.3	Anschluss eines MIDI-Interfaces	47
	Anschluss unter Windows	47
	Anschluss an den Macintosh	48
2.4	Verkabelung des Systems	48
	Einige Tipps zur MIDI-Konfiguration	49
	Emagics Unitor-Familie und Patchbays	50
	MIDI-Patchbays	50
	J.L.Cooper Synapse	51
	J.L.Cooper MSB-16/20	52
	J.L.Cooper MSB Plus und MSB Plus Rev2	52
	Digital Music MX-8	52
	Ensoniq KMX-8 und KMX-16	53
	MIDITEMP PMM-44/PMM-88	53
	Roland A-880	54
	Waldorf MIDl bay	55

Inhaltsverzeichnis

	Andere Patchbay	55
	Besonderheiten beim Macintosh	56
	Geänderte MIDI-Ausgänge unter Windows	56
2.5	Installation von SoundDiver	57
	Kopierschutz	57
	Neues Programm auf Festplatte installieren	58
	Bestehendes Programm aktualisieren	58
	Festplatte autorisieren.	58
	Ablauf der Autorisation	59
	Autorisation entfernen (deautorisieren).	59
	SoundDiver ohne Autorisation starten.	60
	Optimierungsprogramme	60
	SoundDiver komplett von der Festplatte entfernen	61
2.6	Erster Programmstart	61
	In SoundDiver verwendete Sprache.	62
2.7	Installieren von Geräten	62
	Installieren-Fenster	63
	Modelle auswählen	63
	Gerätenamen per Tasteneingabe suchen.	64
	Scannen	65
	Nicht zu scannendes Modell.	66
	Alles scannen	67
	Geräte manuell dem Setup hinzufügen.	67
	Fertig	68
	Hilfe	68
	Modell-Liste erstellen	68
	Überprüfen der MIDI-Verbindung	68
2.8	Shortcut/Alias der Programmdatei.	69
2.9	Der Diver-Ordner	69
2.10	Windows-Dateitypen	70
2.11	Installation von Modulen und Adaptionen	70
	Nicht benötigte Module entfernen	70
	Nicht benötigte Adaptionen entfernen	71
2.12	SoundDiver und MIDI-Tasking	71
	AutoLink	71
	MIDI-Tasking auf Macintosh-Computern.	72
	OMS	72
	Der MIDI Manager	77
	Andere MIDI-Tasking-Systeme	77
	MIDI-Tasking unter Windows	78
	Multi-Client MIDI-Treiber für Windows.	78

	Virtuelle MIDI-Treiber	79
	Deaktivieren von MIDI-Ports unter Windows.	81
	SoundDiver als Hintergrundprogramm	82
2.13	Kompatibilität der Windows- und Macintosh-Versionen	83
	Konvertierung von Dateien zwischen den drei Plattformen	83
	Konvertierung vom und zum Macintosh.	84
2.14	Tastaturbefehle (Kurzbefehle) und MIDI-Fernbedienung	85
	Modifier-Tasten bei Macintosh und Windows	86
	Sicherung der Tastaturbefehle.	86
	Menüs und Dialoge	87
	Besondere Tasten	87
	Tastaturbefehle-Fenster.	88
	Taste einer Funktion zuweisen	90
	Sondertaste	90
	MIDI-Events einer Funktion zuweisen	91
	Zuordnung löschen.	91
	MIDI-Fernbedienung ein-/ausschalten	92
	Funktion einer Taste kontrollieren	92
	Darstellung übersichtlicher gestalten.	92
	Einen Tastaturbefehl suchen	92
	Auswahl darstellen	93
	Tastaturbefehl-Zuweisungen importieren	93
	Liste der Tastaturbefehle ausdrucken.	94
	Tastaturbefehl-Zuweisungen speichern	94
	Auswahl darstellen	95
	Tasten- oder MIDI-Kommando-Zuweisungen initialisieren	95
	Eingabe von Zahlenwerten	96

Kapitel 3 **Einführungstour durch SoundDiver**

3.1	Start	98
3.2	Station 1: Setup- und Installieren-Fenster	99
	Scannen	100
	Geräte von Hand anmelden	101
	Fensterbedienung.	101
	Fensteraufteilung	101
	Lokale Menüs.	102
	Verschieben des Fensterinhaltes	102
	Parameterbox	103
3.3	Station 2: Das Geräte-Fenster	104
	Inhalt des Geräte-Fensters.	105

Inhaltsverzeichnis

	Speicherinhalt der Geräte anfordern	106
	Speicherinhalt der Geräte sichern	107
	Auswählen von Einträgen.	108
	Hörkontrolle der ausgewählten Einträge.	108
	Einträge bewegen und kopieren.	109
3.4	Station 3: Die Library	110
	Freie Gestaltung des Library-Fensters	111
	Sortieren.	112
	Spalten verschieben und in der Breite ändern	112
	Gemischte Library.	113
	Library in Blöcke aufteilen.	113
	Suchfunktionen	114
3.5	Station 4: Die Editoren	116
	An den Start	117
	... in die Library	117
	Hinein ins Programmiervergnügen...	118
	Eine Hand voll Editorfunktionen...	119
	Zufallssounds?	123
3.6	Station 5: Die Online-Hilfe	124
3.7	Weitere Funktionen	125
	Mini-Sequenzler	125
	Screensets	126
3.8	Kleine SysEx-Einführung	127
	Was sind systemexklusive Daten?	127
	Geräte-ID	128
	Dump Request	129
	Dumps	129
	Parameter Changes	130
Kapitel 4	Die Benutzeroberfläche von SoundDiver	
4.1	Gestaltung	133
	3D Look	133
	SoundDiver 2.0 Look	134
4.2	Allgemeine Bedienung	134
	Maus	134
	Windows: Unterstützung der Microsoft IntelliMouse™.	136
	Kontextmenüs unter Windows	137
	Tastatur	138
	Cursorsteuerung	138
	Eingabe von Text	139

	Definition der verwendeten Schriftart unter Windows	140
	Menüs	140
	Windows	140
	Macintosh	140
4.3	Handhabung der Fenster	141
	Standard-Bedienelemente	142
	Macintosh	142
	Windows	142
	Rollbalken	143
	x/y-Bewegungselement	143
	Inhalt eines Fensters vergrößern (zoomen)	144
	Automatisches Scrolling	144
	Spaltenaufteilung des Fensters ändern	144
	Fenster im Hintergrund verschieben	145
	Fenster schließen	145
	Fenster auf volle Größe bringen	145
	Floating Windows	146
	Screensets	146
	Umschalten und Belegen eines Screensets	147
	Kopieren eines Screensets	148
	Multimonitorbetrieb	149
4.4	Auswählen von Einträgen	149
	Auswählen einzelner Einträge	149
	Auswählen von Blöcken	150
	Gummiband-Funktion	150
	Auswahl eines Bereiches umkehren	150
4.5	Zwischenablage	151
4.6	Datei-Menü	152
	Neu	152
	Öffnen	152
	Library schließen	153
	Sichern	153
	Sichern als	153
	Letzte Version	154
	Voreinstellungen sichern	154
	Voreinstellungen sichern als	154
	Papierformat	154
	Drucken	154
	Importieren	155
	MIDI-File exportieren	156
	In MIDI File erfassen	156

Inhaltsverzeichnis

	Beenden	157
4.7	Bearbeiten-Menü	158
	Rückgängig...	158
	Erneut...	159
	Text-Zwischenablage	160
	Ausschneiden	160
	Library/Geräte-Fenster	160
	Kopieren	162
	Einfügen	162
	Library	162
	Geräte-Fenster	163
	Verteilungslogik beim Kopieren	163
	Löschen	165
	Library	165
	Setup-Fenster	166
	Alles auswählen	166
	Auswahl umkehren	166
	Anfordern	166
	Setup-Fenster	167
	Library-Fenster	167
	Geräte-Fenster	167
	Editor-Fenster	168
	Senden	168
	Setup-Fenster	169
	Library-Fenster	169
	Geräte-Fenster	169
	Editor-Fenster	170
	Suchen/Erneut suchen	170
4.8	Optionen-Menü	170
	Einstellungen	170
	AutoAudition	170
	AutoPlay	171
	MIDI Thru	171
	Später senden	172
	MIDI Senden	173
	›All Notes Off‹ senden	173
	Controller zurücksetzen	173
	Maximale Lautstärke	173
	Schleifentest	174
4.9	Fenster-Menü	175
	Fensteranordnungen (Screensets)	176

	Screensets speichern	176
	Screensets umschalten	176
	Screensets schützen	177
	Screensets kopieren	177
	Zu gespeichertem Screenset zurückkehren	177
	Sequenzergesteuerte Umschaltung	177
	Library öffnen	178
	Setup öffnen	179
	Gerät öffnen	179
	Editor öffnen	180
	Controller Assignments öffnen	181
	Installieren öffnen	181
	Sequenzer öffnen	181
	MIDI Monitor öffnen	181
	Hilfe öffnen	182
	Größere Ansicht	182
	Kleinere Ansicht	182
	Nächstes Fenster	182
	Fenstergröße ändern	182
	Fenster schließen	183
	Fenster verteilen	183
	Fenster untereinander anordnen	183
	Fenster überlagern	184
	Fenster-Liste	184
	Library-Liste	184
4.10	Online-Hilfe	184
	Hilfe-Menü unter Windows	186
	Hilfe	186
	Hilfe suchen	186
	Verwenden der Hilfe	186
	Gemeinsame Menüpunkte	186
	Über SoundDiver	186
	Lizenzvereinbarung	187
	SoundDiver-Features	187
	Emagic-Distributoren	187
	Aufbau des Hilfe-Fensters	187
	Kontrolleiste unter Windows	187
	Index	188
	Hilfe zur Online-Hilfe	188
	Darstellung zoomen	188
	Querverweise	189

Inhaltsverzeichnis

	Icons im Hilfetext	189
	Standard-Seiten	190
	›Modul«-Modul (z.B. EX5-Modul)	190
	›Modell« (z.B. EX5 und EX5R)	190
	Installation	190
	Scan	190
	MIDI	191
	AutoLink	191
	SysEx Kommunikationsfehler	191
	Memory Manager	191
	›Datentyp« (z.B. Patch)	191
	›Bank« (z.B. Performance, Mode, Temporary Patches)	192
	Geräte-Parameterbox	192
	Konvertierung	192
	Import	192
	Credits	192
	›Datentyp« Editor (z.B. Patch Editor)	192
	›Parametergruppe« (z.B. TVA Envelope)	193
	›Parameter« (z.B. Cutoff Frequency)	193
4.11	ToolTips	193
	ToolTips im Editor-Fenster	194
	ToolTips im Memory Manger	194
	ToolTips anpassen	194
	Besonderheiten	195
4.12	Mini-Sequencer	196
	Ausgangsparameter	197
	Aufnahme	197
	Wiedergabe	197
	Drum AutoPlay	198
	Freier Speicher	198
	Sequenz übernehmen	199
4.13	MIDI Monitor	199
	Bearbeiten-Menü	201
	Kopieren	201
	Löschen	201
	Ansicht-Menü	201
	MIDI In	201
	MIDI Out	201
	Zeitinformation	202
	... nur bei Statusbytes	202
	Note Off, ..., Systemnachrichten	203

Einschränkungen	203
---------------------------	-----

Kapitel 5 **Das Setup-Fenster**

5.1	Geräte erstmalig anmelden	205
5.2	Gerät hinzufügen	205
5.3	Interaktive Hilfe	206
5.4	Grafische Darstellung des Setups	207
	Darstellung ändern	207
	Aktives Gerät	209
	Verschieben von Icons mit der Maus	209
	Laden neuer Icons	210
	Geräte-Fenster öffnen	210
	Gerät abmelden	211
	Speicherinhalt der ausgewählten Geräte anfordern/senden	211
5.5	Das Kontext-Menü unter Windows	212
5.6	Geräte-Parameterbox	213
	Parameterbox ein- und ausblenden	213
	Name	214
	Ausgang und Eingang	214
	Besonderheiten unter Windows	215
	Besonderheiten bei Macintosh	215
	Ein- und Ausgänge bei der Verwendung von Patchbays	215
	Verbunden mit	215
	Ausgang (der Patchbay)	216
	Rückweg an	216
	Eingang (der Patchbay)	216
	Geräte-ID	217
	Thru-Kanal	218
	Thru-Port/Kanal erhalten	218
	Dynamik	219
	Timeout	219
	Send Pause	220
	Play Delay	220
	Patchbay-Steuerung	220
	Masterkeyboard	222
	Auto Request	222
	Modul	223
	Modell	223
	Version	224
5.7	Spezielle Geräte-Parameter	224

Inhaltsverzeichnis

	Hilfe zu Geräte- und speziellen Parametern	224
	Spezielle Parameter für Patchbays	225
5.8	Patchbay Program und Standard Program	226
5.9	Interaktive Hilfe	227
5.10	Lokale Menüs im Setup-Fenster	227
	Neu	227
	Installieren	227
	Alle Modelle scannen	228
	Datei laden und senden	228
	Library erzeugen	228
	Sichern als	228
	Exportieren	228
	Library für Logic-Song sichern	229
	Alle Änderungen speichern	229
	Ansicht	229
	Parameter	229
	Als Bilder/Als Liste	230
5.11	Automatisches Erzeugen einer Library	230
5.12	Geräteauswahl-Strategie beim Senden aus einer Library	231

Kapitel 6 **Das Geräte-Fenster**

6.1	Datenkonsistenz zwischen Gerät und Geräte-Fenster	234
6.2	Entry Dependency Management	234
	Geräte mit individuellen Edit-Buffern	235
6.3	Das Geräte-Fenster	236
	Fenster koppeln	236
	Schaltflächen für Senden/Anfordern	237
	Zoom-Funktion	237
	Gestaltung des Geräte-Fensters	238
	Inhalt des Geräte-Fensters	240
	Bänke	240
	Einträge mit Abhängigkeiten	240
	Grau dargestellte Einträge	241
	Namen von ROM-Einträgen	241
6.4	Funktionen im Geräte-Fenster	242
	Einträge im Geräte-Fenster auswählen	242
	Einträge über Namen auswählen	244
	Einträge mit der Maus vertauschen, verschieben und kopieren	245
	Vertauschen	245
	Kopieren	245

	Einträge über das Menü ausschneiden, kopieren, einfügen und löschen	246
	Einträge bearbeiten	246
6.5	Das Kontext-Menü unter Windows	246
6.6	Geräte-Parameterbox	247
6.7	Spezielle Funktionen	248
6.8	Interaktive Hilfe	248
6.9	Abhängigkeiten-Box	249
6.10	Lokale Menüs im Geräte-Fenster	250
	Eintrag	250
	Datei laden und senden	250
	Initialisieren	250
	Umbenennen	251
	Anhören	251
	Editieren	251
	Library erzeugen	252
	Sichern als	252
	Exportieren	252
	An Library anhängen	252
	Ansicht	252
	Parameter	252
	Fenster koppeln	253
	Nächstes/Vorheriges Gerät	253
	Datentypen	254
	Dateityp auswählen über Schaltflächen	254
	Spezial	255
	Adaption	255
6.11	MIDI Funktionen im Geräte-Fenster	256
	Einträge anfordern	256
	Einträge senden	257
	Inhalt des Geräte-Fensters bei Programmstart anfordern	257
6.12	Geräte-Fenster auf Festplatte verwalten	258
	Geräte-Fenster als Library sichern	259
	Geräte-Fenster wiederherstellen	260
	Geräte-Fenster teilweise wiederherstellen	260
	Inhalt des Geräte-Fensters automatisch sichern	261
6.13	Fernbedienungs-Adaptionen	261

Kapitel 7 **Library**

7.1	Was ist eine SoundDiver-Library?	263
-----	--	-----

Inhaltsverzeichnis

7.2	Library-Fenster	264
	Library-Dokument öffnen und schließen	265
	Library-Fenster öffnen	265
	Einträge in der Library auswählen	266
	Child Entries ebenfalls auswählen	267
7.3	Mausoperationen in der Library	268
7.4	Kontext-Menü unter Windows	269
7.5	Libraries auf Festplatte verwalten	270
7.6	Erzeugen einer Library	270
7.7	Library beim Start automatisch laden	271
7.8	Gestaltung der Library-Tabelle	271
	Nummer	272
	Reihenfolge der Spalten ändern	272
	Spaltenbreite ändern	272
	Zeigen-Menü	273
	Schriftgröße	273
7.9	Sortierfunktionen	274
	Sortieren in der Titelzeile	274
	Sortieren-Menü	275
	Nach Name sortieren	275
	Nach Modul sortieren	275
	Nach Modell sortieren	276
	Nach Geräte-ID sortieren	276
	Nach Datentyp sortieren	276
	Nach Speicherplatz sortieren	276
	Nach Größe sortieren	276
	Nach Datum sortieren	277
	Nach Kommentar sortieren	277
	Auto (Automatische Sortierung)	277
	Sortierung widerrufen	277
	Sortierung einer unterteilten Library	278
	Sortierebenen	278
7.10	Parameterbox für Einträge	279
	Hinzufügen von Texten für mehrere Einträge	279
	Parameterbox verkleinern bzw. ausblenden	280
	Name	280
	Modul	281
	Modell	281
	Geräte-ID	281
	Datentyp	281
	Speicherplatz	282

	Datum	282
	Zeit	283
	Größe	283
	Kommentar	283
	Abhängigkeiten-Box	283
7.11	Lokales Library-Menü	284
	Anhören	284
	Geräte mit individuellen Edit-Buffern	284
	Editieren	285
	Sequenz übernehmen	285
	Sequenz löschen	286
	Titel einfügen	286
	Datei einfügen	287
7.12	Library-Einträge anfordern	287
7.13	Library-Einträge senden	288
	Vorgabe des Ziel-Speicherplatzes	288
7.14	Suchfunktionen	289
	Öffnen des Suchen-Fensters	290
	Einfache Suche	291
	Suchvorgang starten	291
	Suche wiederholen	292
	Erweiterte Suchfunktion	292
	Was	293
	Besonderheiten des Suchkriteriums »Inhalt«	293
	Wie	294
	Vergleichskriterien	295
	Zu suchender Wert	295
	Auswahl der gefundenen Einträge	295
	Einen auswählen	295
	Alle auswählen	296
	Der Auswahl hinzufügen	296
	In Auswahl suchen	296
	Ersten auswählen, Rest löschen	296
	In allen Dokumenten suchen	297
	Weniger Optionen	297
	Suchen	297
7.15	Datei-Import	297
	Import von Polyframe-Bibliotheken	298
	Import von Standard MIDI Files	298
	Voraussetzungen für die Datei	299
	Wie die Import-Funktion arbeitet	299

Inhaltsverzeichnis

	Import von Dateien mit mehreren Dumps für die gleichen Einträge	300
	Import aus einer Song-Datei	302
	Nicht erkannte Dumps	302
	Import von SYX-Dateien	303
	Voraussetzungen für die Datei	303
	Wie die Import-Funktion arbeitet	304
	Modulspezifische Importfunktionen	304
	Formaterkennung	304
	Unterstützte Dateiformate	304
	Besonderheiten	305
7.16	Datei-Export	305
	Export von Standard MIDI Files (SMF)	305
	Export von SYX-Dateien	306
	Einschränkungen beim Datei-Export	308
	Fragen und Antworten zu Export und Import	308
7.17	Konvertierung von Sounds verwandter Geräte	309
7.18	Soundbank als Library sichern	310
	Untermenü	310
	Editierbare Einträge	311
	Speicherplätze	311
	Alle Einträge	311
	Ausgewählte Einträge	311
	Bekannte Einträge	312
	Sichern als	312
	Datei laden und senden	312
	Datei an ein einzelnes Gerät senden	313
	Fremdformate importieren	314
	Einträge aus der Library senden	314
	Speicherplatz ändern	314
	Speicherplatz-Zuweisung löschen	314
	Edit-Buffer	315
7.19	Praktische Anwendungsbeispiele für Libraries	316
	Sounds für eine Produktion in einem Zuge sichern	316
	Layer-Sounds archivieren	316
Kapitel 8	Editieren mit SoundDiver	
8.1	Allgemeines	319
8.2	Editor aufrufen	320
	Übersicht	321

8.3	Easy Page	323
8.4	Navigieren im Editor-Fenster	324
8.5	Parameter zur Bearbeitung anwählen	325
	Parameter-Hilfe	326
	Cursor-Position	327
	MIDI-Thru-Kanal	327
8.6	Parameter mit der Maus editieren	327
	Maus als Schieberegler	327
	Maus als Decrement/Increment-Funktion	328
	Flipmenüs	328
	Mausbedienung	328
	Darstellung	329
	Windows: Bedienung mit der Tastatur	329
	Flipmenü-Objekt ohne Flipmenü editieren	330
	Editieren mit grafischen Objekten	330
	Hüllkurven	331
	Keyboard-Windows (Tastaturzonen)	331
	Keyboard-Velocity-Windows	332
8.7	Werte über die Tastatur eingeben	333
	Zahlen	333
	Texteingabe-Box	333
	Wert erhöhen bzw. vermindern	334
	Namen	335
8.8	Werte über MIDI eingeben	335
8.9	AutoPlay im Editor	336
8.10	Edit-Schaltfläche	336
8.11	Kontext-Menü für Windows	337
8.12	Mehrere Editor-Fenster	338
8.13	Edit-Buffer	339
	Mehrere Edit-Buffer	339
	MIDI Thru	340
8.14	Fernbedienungen und Monitore	340
8.15	Änderungen zurücknehmen	341
8.16	Zwischenablage-Funktionen im Editor	341
	Auswählen einer Parametergruppe	341
	Zwischenablage-Funktionen für ausgewählte Gruppen	342
	Ausschneiden einer Parametergruppe	343
	Kopieren einer Parametergruppe	343
	Einfügen einer Parametergruppe	343
	Drag-and-Drop-Funktion	343
	Löschen einer Parametergruppe	344

Inhaltsverzeichnis

8.17	Lokale Menüs in Editor-Fenstern	344
	Das lokale Bearbeiten-Menü	344
	Rückgängig...	345
	Erneut...	345
	Ausschneiden	345
	Kopieren	345
	Einfügen	345
	Löschen	345
	Anfordern	345
	Senden	345
	Vergleichen	345
	Speichern	346
	Speichern in...	347
	Schnapsschuss	347
	AutoStore-Dialog	348
	Initialisieren	351
	Zufallswerte	351
	Controller Assignments finden	352
	Neues Controller Assignment lernen	352
	Das lokale Ansicht-Menü	352
	Parameter	352
	Fenster koppeln	352
	Übersicht	353
	Neues Fenster	353
	Weitere lokale Menüs	354
	Adaption	354
	Bereich	354
	Andere Menüs	355
8.18	Editor-Fenster schließen	355
8.19	Editor-Fensterinhalt beim nächsten Start wiederherstellen	356

Kapitel 9 **Controller Assignments**

9.1	Was sind Controller Assignments?	359
	Beispiel für die Signalverarbeitung	360
	Eigenschaften der Controller Assignments	362
	Faderbox-Module	363
	Beispiel für Erstellen eines Controller Assignments	364
9.2	Terminologie	366
9.3	Das Controller-Assignments-Fenster	367
	Der Datenteil des Controller Assignments-Fensters	367

	Bearbeitung innerhalb des Controller-Assignment-Fensters	367
	Das lokale Assignment-Menü	368
	Auffinden von Controller Assignments	368
	Die Parameter eines Controller Assignments	369
	Name	369
	Eingang	370
	Nachricht	370
	Lo7 min/Lo7 max	371
	Format	372
	Faktor	372
	Modus	373
	Gerät	373
	Datentyp	374
	Eintrag	374
	Speicher-Versatz/LS Bit	375
	Controllername	375
	Kurzer Name	375
	Benötigt Editor-Fenster	376
	Feedback	376
	Lokales Feedback	376
	Controller Assignment Set	377
9.4	Der Lernmodus	377
	Eigenschaften des Lernmodus	377
	Der Lernmodus im Controller Assignments-Fenster	378
	Der Lernmodus im Editor-Fenster	378
	Lernmodus mit Öffnen des Controller Assignments-Fensters	378
	Lernmodus ohne Öffnen des Controller-Assignments-Fensters	379
9.5	Faderbox-Module	380
	Faderbox-Editorfenster	380
	Controller Assignments mit Drag-and-Drop erzeugen	380
	Controller Assignments finden	381
	Automatische Beschriftung	381
	Feedback	381
	Motorfader Feedback	381
	Display Feedback	382
9.6	Controller Assignment Sets	383
	Das aktuelle Controller Assignment Set	383

Inhaltsverzeichnis

	Aktuelle Controller Assignment Sets auf der Faderbox anzeigen	384
	Fernsteuerung des aktuellen Controller Assignment Sets.	384
	Definition durch Drag-and-Drop	385
	Vordefinierte Controller-Assignments	385
	Manuelle Definition	386
Kapitel 10	AutoLink	
10.1	Was ist AutoLink?.	389
	Systemvoraussetzungen	390
10.2	Wie aktiviert man AutoLink?	390
	AutoLink starten.	390
	AutoLink unter OMS starten	391
10.3	MIDI-Kommunikation unter AutoLink	391
	MIDI-Thru im AutoLink-Modus	392
	Logic-Instrumente erzeugen	393
10.4	Soundnamen im Logic-Instrument	394
	Sound in Logic anwählen	394
	MIDI-Kanal für Program-Change-Erkennung konfigurieren	395
	Soundnamen im Multi-Instrument	396
	Wenn AutoLink nicht funktioniert.	397
10.5	Fernsteuerung von Logic durch SoundDiver	400
	Kurzbefehle für Logic	401
10.6	Logic-Spur-Instrumente ändern.	401
	Logic-Instrument setzen	401
10.7	Songdaten in Library sichern	402
	Von Logic-Instruments verwendete Einträge sichern	403
	Automatisches Einladen und Senden der Library	403
10.8	Parameteränderungen in Logic aufzeichnen und wiedergeben	404
	Besonderheiten bei SysEx-Änderungen in Echtzeit.	406
10.9	Aufgezeichnete Parameteränderungen in SoundDiver anzeigen	407
10.10	Dumps in Logic aufzeichnen	410
10.11	Screensets synchronisieren	410
10.12	SoundDiver für Instrument öffnen.	411
Kapitel 11	Das Universal-Modul	
11.1	Unterschiede zwischen Modulen und Adaptionen	414

	Unterschiede in der MIDI-Kommunikation	414
	Unterschiede bei Editoren	415
	Weitere Unterschiede	415
11.2	Bearbeiten von Adaptionen	416
	Adaption-Menü	416
	Editieren	416
	Sichern	417
	Default-Parameter ändern	417
	Icon	417
	Defaults für Timeout, Send Pause, Play Delay	418
11.3	Erstellen eigener Adaptionen	418

Kapitel 12 **Voreinstellungen**

12.1	Kommunikation	421
	Besonderheiten unter Windows	422
	MIDI-Eingangspuffer je Port	422
	KB pro MIDI-Eingangspuffer	422
	»MIDI In Errors« ignorieren	424
	Besonderheiten bei Macintosh	424
	Modem Port/Printer Port	424
	USB	425
	Anzeige erkannter Interfaces	426
	Optionen für Modem- und Printerport	427
	MIDI Manager verwenden, falls vorhanden	429
	OMS verwenden, falls vorhanden	430
	OMS-Einstellungen	431
	Besonderheiten bei AutoLink-Betrieb	431
	Screensets synchronisieren	431
	MIDI In nur bei aktivem Gerät verarbeiten	431
	Geräte-Verbindungen beim Start prüfen	431
	Zusätzliches Timeout	432
	Zusätzliche Anforderungsversuch(e)	433
12.2	Globale Voreinstellungen	433
	Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern	434
	Automatischer Schnappschuss	435
	Abhängigkeitsverwaltung	435
	Maus als Schieberegler	435
	Schieberegler-Tracking	436
	Zahlensperre	437
	Deautorisieren	437

Inhaltsverzeichnis

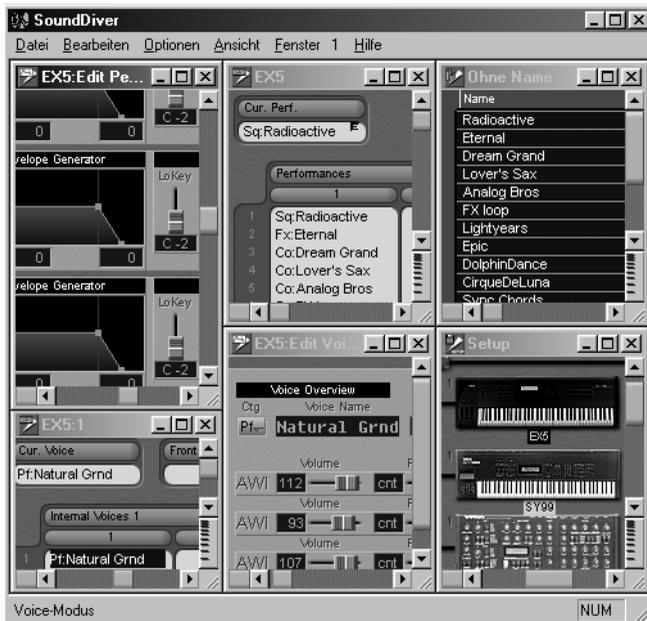
12.3	Darstellungs-Einstellungen	437
	Verwenden von unterschiedlichem Aussehen	438
	Wert in linearen Parametern nicht anzeigen	438
	3D-Look	438
	Sound-Effekte.	439
	Balkenanzeige der Wartezeit.	439
	Flimmerfreie Ausgabe	439
	ToolTips	439
	Beim Zeigen auf Objekte	440
	Beim Editieren	440
	Sprache	440
12.4	Sicherheitsabfragen	440
	Nach Laden von Geräte-Einträgen aus Voreinstellungen	441
	Sichern von Voreinstellungen	442
	Überschreiben von Speicherplätzen.	442
	Löschen von Duplikaten	442
	Editieren von unbekanntem Einträgen	442
	Schließen von geänderten Editoren	443
	Überschreiben von editierten Einträgen.	443
	Logic-Instrumente erzeugen	444
12.5	Library-Einstellungen.	444
	Libraries sichern alle.	444
	Libraries wieder öffnen	445
	Auf Duplikate prüfen	445
	Ausgewählte Geräte als Ziel bevorzugen.	445
12.6	Voreinstellungen-Dateien	446
	Inhalt der Voreinstellungen-Dateien	446
	Datei für Voreinstellungen anlegen	447
	Voreinstellungen automatisch sichern	448
	Voreinstellungen sichern.	448
	Sichern in die aktuellen Datei.	448
	Voreinstellungen unter einem anderen Namen sichern.	448
	Voreinstellungen laden	449
	Liste im Installieren-Fenster neu aufbauen	449
	Icons neu laden	449
	Voreinstellungen zurücksetzen	450
	Sprache	450

Anhang A	Kurzbefehle	451
A.1	Unterschiede der Kurzbefehle	451
A.2	Gesamtübersicht aller festen Kurzbefehle	452
Anhang B	Mausbedienung	457
Anhang C	Fehlersuche	459
C.1	Allgemeines	459
C.2	Installation	462
C.3	Programmstart	463
C.4	Scannen	465
C.5	MIDI-Kommunikation	466
C.6	Library	475
C.7	Memory Manager	476
C.8	Editor	477
C.9	AutoLink	480
Anhang D	Glossar	483
	Index	493

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1

Einleitung



1.1 Die Herausforderung...

Jeder, der heute Synthesizer einsetzt, hat den Zugriff auf Tausende von Sounds. Dazu kommen Effektgeräte, MIDI-Patchbays und weitere Peripheriegeräte, deren Daten speicherbar sind und damit verwaltet und archiviert werden wollen.

Synthesizer und andere MIDI-Geräte bieten selbst nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten, diese effektiv zu archivieren und im richtigen Moment zur Verfügung zu stellen. Dazu fehlt es etwa einem Synthesizer an einer komfortablen Benutzero-

berfläche mit Monitor und Mausbedienung, an entsprechend großem Massenspeicher mit Diskette oder gar Festplatte, sowie an einer geeigneten Software mit Such- und Sortierfunktionen. Ein Computer wie der Macintosh oder ein Windows-PC bietet ein ungleich leistungsfähigeres Interface für die Bedienung. Er besitzt die nötige Hardware und Rechnerleistung und ist damit in der Lage, Dutzende von Soundbänken und Bibliotheken im Arbeitsspeicher zu halten.

...die Antwort

Die intelligente Verbindung zwischen dem Computer und Ihren MIDI-Geräten stellt SoundDiver her. SoundDiver ist zunächst einmal ein Soundverwaltungsprogramm. Vielleicht haben Sie schon mal etwas von ›Dump Utility‹, ›Soundmanager‹ oder ›Librarian‹ gehört. All diese Programme kümmern sich um die speicherbaren Daten von Synthesizern, Drumcomputern, Effektgeräten, MIDI-Patchbays und anderen MIDI-Geräten. Freilich – all diese Aufgaben kann SoundDiver erfüllen. Aber das ist noch lange nicht alles.

Universell und trotzdem auf jedes Gerät speziell zugeschnitten

SoundDiver ist ein modulares System und kann mit fast jedem MIDI-Gerät zusammenarbeiten. Für eine Vielzahl von Geräten und Musikinstrumenten werden die entsprechenden Module gleich mitgeliefert. Der Programmcode für ein spezifisches Gerät ist in einer separaten Moduldatei untergebracht. Der Vorteil: Nur die Module, die Sie aktuell benötigen, belegen Platz im Arbeitsspeicher und auf der Festplatte.

SoundDiver bietet Ihnen die Möglichkeit, eigene Anpassungen für beliebige MIDI-Geräte zu erstellen und abzuspeichern. So lassen sich auch nachträglich Geräte ins SoundDiver-System integrieren. Realisiert wird dies über das ›Universal-Modul‹. Dieses Modul kann umfassend angepasst werden (Adaptionen), so dass anschließend eine Vielzahl von Geräten ab-

gebildet und damit angesprochen werden kann. Eine Vielzahl vorgefertigter Adaptionen wird mit Ihrem SoundDiver-Programm mitgeliefert. Da Adaptionen wesentlich einfacher und schneller zu erstellen sind als Module, können so auch Geräte eingebunden werden, für die sich die aufwendige Programmierung eines eigenen Moduls nicht lohnen würde.

Im Gegensatz zu vielen anderen universellen Programmen kennt SoundDiver jedes Gerät ganz genau und kann seine speziellen Fähigkeiten ausschöpfen. So konvertiert das SY99-Modul in SoundDiver DX7-Sounds, und das Microwave-Modul kann Wavetables verwalten.

SoundDiver bietet die Möglichkeit der Fernsteuerung beliebiger Parameter durch einen zu definierenden MIDI-Befehl. Die Steuerung kann auch über Fader-Boxen erfolgen.

Das zentrale Gedächtnis

SoundDiver ist das zentrale Gedächtnis Ihres MIDI-Systems. Er kennt alle angeschlossenen Geräte und deren Speicherinhalt. Wenn Sie irgend etwas verändern, berücksichtigt SoundDiver automatisch alle Auswirkungen dieser Veränderung – Sie können nichts mehr unabsichtlich zerstören oder durcheinanderbringen.

SoundDiver arbeitet mit einem ›Geräte-Fenster‹, dessen Inhalt stets eine spiegelbildliche Abbildung des Speicherinhaltes des betreffenden Gerätes darstellt. Falls es doch einmal eine Abweichung gibt – z. B. weil Sie im Gerät selbst einen Sound kopiert haben – können Sie über einfache Befehle die Datenkonsistenz wiederherstellen.

Das ›Entry Dependency Management‹ in SoundDiver kümmert sich auch darum, dass die Zusammenhänge zwischen Child Entries und Parent Entries bestehen bleiben. Wenn Sie etwa eine Voice eines Yamaha EX5 auf einen anderen Speicherplatz verschieben, wird in allen Performances, die auf dieses Programm zugreifen, der entsprechende Verweis aktualisiert

– Sie brauchen sich um diese Aufgaben nicht mehr zu kümmern.

Mit SoundDiver können Sie die gesamte Soundverwaltung direkt am Bildschirm vornehmen – Ihr Gerät brauchen Sie dafür nicht mehr anzufassen.

Gemischte Bibliotheken verwalten Tausende von Einträgen

Sie müssen auch nicht mehr – wie bisher – die Bibliothek jedes Synthesizers einzeln nach bestimmten Sounds durchsuchen.

SoundDiver bietet Ihnen die Möglichkeit, Sounds der verschiedensten Klangerzeuger in einer Bibliothek zusammenzufassen. Lassen Sie SoundDiver nach allen Bass-Sounds suchen, und er zeigt sie Ihnen auf dem Bildschirm an. Alles, was Sie jetzt noch tun ist die Einträge anzuklicken – SoundDiver sendet den Sound automatisch an den richtigen Klangerzeuger und sorgt dafür, dass das Masterkeyboard auch diesen Klangerzeuger ansteuert.

SoundDiver nimmt Ihnen die lästige Verwaltungsarbeit ab und hält Ihren Kopf frei für das Wesentliche: Sich auf die Musik zu konzentrieren und die richtigen Klänge im richtigen Moment parat zu haben.

Automatische Erkennung der angeschlossenen Geräte

Selbst die Erkennung Ihres MIDI-Setups kann SoundDiver selbständig durchführen. Bei Systemstart scannt (durchsucht) SoundDiver auf Wunsch Ihr MIDI-System automatisch und meldet die gefundenen Geräte an. Automatisch kann deren Speicherinhalt in den Computer übertragen werden. Sie arbeiten also stets mit einem genauen Spiegelbild der Speicherinhalte, die sich in den angeschlossenen Geräten befinden. Sämtliche Veränderungen, die Sie in SoundDiver vornehmen, werden automatisch an Ihre Geräte übertragen.

Komfortable Editoren in SoundDiver

Für fast alle Geräte, die SoundDiver kennt, gibt es Editoren. Obwohl SoundDiver derzeit über 500 Geräte kennt, ist jeder Editor so leistungsfähig wie ein eigenes Programm:

- Grafische Anzeige und Bearbeitung aller Parameter bis zu Hüllkurven, Soundstrukturen und Effekten;
- Einer Übersichts-Seite, in der Sie direkten Zugriff auf die wichtigsten Parametern haben;
- Kopieren, Ausschneiden und Einfügen von Parametergruppen zwischen Voices und Elements;
- Zufallsfunktionen.

Obwohl jeder einzelne Editor speziell auf ein Gerät zugeschnitten ist, halten sich alle Editoren an gemeinsame Konventionen. So können Sie Hunderte von Editoren nutzen, brauchen aber nur einmal die Bedienung zu erlernen.

Einfache Bedienung

Trotz aller dieser Möglichkeiten können Sie SoundDiver einfach bedienen.

Lokale Menüs in den einzelnen Fenstern sorgen für logische und übersichtliche Anordnung von Funktionen.

Wir haben uns bemüht, Menüs und Tastaturbefehle (Kurzbefehle) so weit wie möglich zu vereinheitlichen. Beispielsweise sind Standardmenüs und Kurzbefehle, die Sie auch in anderen Emagic-Programmen finden (Logic, HearMaster), mit diesen identisch. Selbstverständlich können Sie die Kurzbefehle mit Ihren eigenen Tastenkombinationen belegen.

SoundDivers Fenstertechnik erlaubt es Ihnen, mehrere Fenster eines Editors oder einer Library zu öffnen und so die Darstellung Ihrer Sounds nach Ihren Wünschen zu gestalten. Sie können bis zu 90 dieser ›Screensets‹ speichern und per Kurzbefehl blitzschnell abrufen.

Noch einmal kurz die wichtigsten Eigenschaften:

- SoundDiver ist universell: Er arbeitet prinzipiell mit jedem MIDI-Gerät. Für die meisten Geräte bekommen Sie leistungsfähige Module oder Adaptionen gleich mitgeliefert, für alle anderen Geräte können Sie sich eigene Anpassungen erstellen.
- SoundDiver ist benutzerfreundlich: Es werden Ihnen keine Kenntnisse über systemexklusive Daten abverlangt. Sie müssen nicht wissen, was ein Dump Request oder eine Manufacturer's ID ist, sondern können sich voll auf Ihre Sounds konzentrieren. Wenn Sie aber MIDI-Profi sind, bietet SoundDiver Ihnen alle Möglichkeiten, die mitgelieferten Adaptionen nach Ihrem Geschmack zu verändern und eigene zu schreiben.
- SoundDiver ermöglicht Ihnen blitzschnellen Zugriff auf die richtigen Sounds: Sie können sich beliebige viele und beliebig große Libraries anlegen und diese gezielt durchsuchen und sortieren. SoundDiver-Libraries bieten ein einzigartiges Feature: Sie können in einer Library die Daten Ihrer Geräte beliebig mischen.
- SoundDiver behält den Überblick: Er kennt die Datenstrukturen der Geräte und passt im Hintergrund sämtliche miteinander verkoppelten Daten automatisch an.
- SoundDiver komfortable Editoren für Ihre Geräte. Obwohl jeder Editor speziell auf ein Gerät zugeschnitten ist, bleibt die Bedienung einheitlich.

Abschnitt *Installation* ab Seite 45 erklärt, wie Sie SoundDiver installieren und Ihr MIDI-Setup einrichten. In Kapitel 3 *Einführungstour durch SoundDiver* ab Seite 97 können Sie das, was Sie gerade gelesen haben, am ›lebenden‹ Objekt ausprobieren. Wir unternehmen dort eine kleine Tour durch die Ebenen von SoundDiver.

Viel Spaß!

1.2 SoundDiver-Varianten

SoundDiver bietet Ihnen optimale Möglichkeiten, Ihre Sounds und SysEx-Daten zu verwalten und zu editieren.

SoundDiver ist in verschiedenen Varianten erhältlich:

Macintosh- und Windows-Version

SoundDiver gibt es in praktisch funktionsgleichen Versionen für Windows 98/2000 und Mac OS. Die Unterschiede in den Programmversionen beschränken sich auf

- die Details der Datei- und Fensterverwaltung, die vom Betriebssystem des Computers abhängen,
- die Anwendung der Sondertasten (, , ...),
- Unterstützung von Farbe und Zeichensätzen,
- die Darstellung und Inhalte in den Voreinstellungen,
- die Darstellung der Funktion ›Suchen‹ (Kapitel 7 *Library* ab Seite 289),
- die Zusatz-Hardware, insbesondere MIDI-Ausgänge bzw. MIDI-Interfaces,
- sowie die Unterstützung von MIDI-Systemerweiterungen wie MIDI Manager oder OMS.

SoundDiver OEM-Versionen

SoundDiver liegt manchen Geräten als kostenloser Einzeleditor in einer speziellen Version bei, z.B. ›SoundDiver EOS‹, ›SoundDiver K5000‹. Die Unterschiede zur Vollversion sind:

- SoundDiver OEM ist nicht modular, sondern hat ein Modul fest im Programmcode eingebaut. Das Modul kann nicht ausgetauscht werden
- SoundDiver OEM ist nicht kopiergeschützt. Die Installation beschränkt sich auf das Starten des Programms.

- Beim ersten Programmstart wird automatisch die Scan-Funktion ausgeführt. Wenn das Gerät nicht gefunden wurde, kann (zu Demonstrationszwecken) das Gerät auch manuell angemeldet werden.
- Nur ein Gerät kann verwaltet werden.
- SoundDiver OEM kann nicht mehrere Libraries gleichzeitig öffnen. Öffnen einer zweiten Library schließt die bislang geöffnete Library.
- Da kein Universalmodul vorhanden ist, können Adaptionen nicht verwendet oder selbst erstellt werden.

Falls Sie dieses Handbuch für SoundDiver OEM erhalten haben, sollten Sie die obigen Punkte beachten. Falls Interesse an der Vollversion von SoundDiver bekommen sollten, beachten Sie bitte:

- Alle von SoundDiver OEM erzeugten Dateien (Libraries, Voreinstellungen) sind mit SoundDiver voll kompatibel.
- SoundDiver enthält alle Module der OEM-Versionen serienmäßig.

Als Anwender von SoundDiver OEM erhalten Sie SoundDiver besonders günstig. Bitte beachten Sie die beigelegte Bestellpostkarte.

1.3 Über dieses Handbuch

Dieses SoundDiver-Handbuch beschreibt sowohl die Macintosh- als auch die Windows-Version von SoundDiver. Unterschiede bei den beiden Betriebssystemen sind gekennzeichnet, und die entsprechenden Stellen sind mit den jeweiligen Symbolen markiert.

Absätze, die nur die Macintosh-Version betreffen, werden durch ›‹ markiert.



Mac



Bitte fragen Sie Ihren Emagic-Vertrieb, falls Sie dieses Handbuch in einer anderen Sprache wünschen.

 Emagic-Handbücher sind stets auf möglichst aktuellem Stand. Trotzdem kommt es vor, dass Detailverbesserungen und Erweiterungen noch nach Drucklegung des Handbuchs fertiggestellt werden. Diese sind in einer Liesmich- bzw. Readme-Datei dokumentiert, die sich auf der Programmdiskette befindet. Wir empfehlen Ihnen, diese Datei auszudrucken und ins Handbuch zu legen, damit Sie die Informationen stets – auch während der Arbeit mit SoundDiver – parat haben.

Dieses Handbuch beschreibt die SoundDiver-Version 3.0. Falls Sie eine neuere Programmversion besitzen, finden Sie die Änderungen in oben genannter Liesmich-Datei beschrieben.

Begriffe

Ihre Version von SoundDiver ist in deutscher Sprache gehalten. Trotzdem haben wir darauf verzichtet, Fachbegriffe einzu-deutschen, wenn dies Missverständnisse hervorrufen könnte.

Sollte Ihnen ein Begriff nicht klar sein, können Sie ihn im Glossar im Anhang dieses Handbuchs nachschlagen. Alle Begriffe in SoundDiver (z. B. Eintrag, Modul) werden dort erklärt.

Menüfunktionen

Menü-Funktionen sind in diesem Schriftschnitt gesetzt: **Funk-tion**.

Falls es sich um Funktionen handelt, die über hierarchische Menüs erreichbar sind, werden die einzelnen Ebenen so getrennt: **Menü > Menü-Eintrag > Funktion**.

Tastaturkommandos

Die meisten Tastaturkommandos in SoundDiver sind frei definierbar. Dieses Handbuch zeigt daher nur die nicht veränderbaren Zuordnungen und Modifier-Tasten im Klartext. Bei frei definierbaren Tastaturkommandos sehen Sie dagegen lediglich am Rand dieses Symbol. Das aktuell zugeordnete Tastatur-



kommando wird in SoundDiver auf der rechten Seite des Menüpunktes bzw. im Tastaturkommandos-Fenster angezeigt.

Da manche Tastaturkommandos und Modifier-Tasten sich zwischen den Windows- und Macintosh-Versionen unterscheiden, werden sie abgekürzt wie im folgenden Beispiel dargestellt: `ctrl` (Apple: `⌘`). Das bedeutet: auf Windows wird die Taste `ctrl`, auf dem Macintosh dagegen die Taste `⌘` gedrückt.

Erläuterungen

-  Weiterführende Erläuterungen, deren Kenntnis zur Bedienung von SoundDiver nicht unbedingt notwendig ist, sind so gesetzt.

Kapitel 2

Installation

2.1 Lieferumfang

Ihr SoundDiver-Paket enthält folgende Komponenten:

- die SoundDiver-CD
- dieses Handbuch
- eine Registrierungskarte

Bitte senden Sie die Registrierungskarte baldmöglichst ausgefüllt an Emagic.

Nur als registrierter Benutzer haben Sie Anspruch auf...

- regelmäßigen Update-Service über das Internet:
<http://www.emagic.de>,
- Support über das Internet: **support@emagic.de**
- Unterstützung bei Problemen durch unsere Hotline (04101– 495-110).

 Anwender von SoundDiver OEM (bei manchen MIDI-Geräten kostenlos beigelegten Versionen) haben keinen Anspruch auf die telefonische Beratung der Hotline. Bitte benutzen Sie oben genannten Internet-Angebote.

2.2 Systemvoraussetzungen

Systemvoraussetzungen für Computer mit Windows-Betriebssystemen



Um SoundDiver in Betrieb zu nehmen, benötigen Sie dies:

- Pentium-Computer;

- Windows 95, 98, NT 4.0, 2000. Empfohlen wird Windows 98 zweite Ausgabe;
- Beliebiges MIDI-Interface mit 32-Bit-konformem Windows-Treiber. Für Details siehe Abschnitt *Anschluss eines MIDI-Interfaces* auf Seite 47.
- Ein Großbildschirm wird empfohlen.
- In Kombination mit Logic Audio 4.0 oder höher: AutoLink (serienmäßig bei Logic Audio 4.0 oder höher).
- Unterstützt werden: Microsoft IntelliMouse™, 3-Tasten-Maus und mehrere Monitore unter Windows 98 und Windows 2000.

Systemvoraussetzungen für Macintosh-Computer



Um SoundDiver in Betrieb zu nehmen, benötigen Sie dies:

- Einen Power Macintosh; 68k-Modelle werden seit Version 3.0 nicht mehr unterstützt.
- System 7.1 oder höher. Empfohlen wird Mac OS 9.0 oder höher.
- MIDI-Interface. Folgende Interfaces werden unterstützt:
 - alle Emagic-Interfaces (Unitor8, Unitor8 MkII, AMT8, MT4), auch über USB
 - alle MTP-kompatiblen Interfaces (z.B. MIDI Express, MIDI Time Piece I/II/AV, Studio 4/5)
 - alle Interfaces mit OMS-Treiber
 - alle Interfaces mit MIDI-Manager-Treiber.
- Ein Großbildschirm wird empfohlen.

2.3 Anschluss eines MIDI-Interfaces

Anschluss unter Windows



Für den Betrieb von SoundDiver für Windows 95/98 oder Windows NT 4.0/2000 benötigen Sie ein MIDI-Interface, das es als ISA-Steckkarte oder externes Gerät für den Drucker-, COM- oder USB-Port gibt. Ein MIDI-Interface ist ein Zusatzgerät und gehört nicht zum Lieferumfang Ihres Mac oder PC.

Sie können jedes beliebige MIDI-Interface benutzen, das mit einem 32-Bit-konformen Windows-Treiber geliefert wird. Beachten Sie bitte, dass Treiber für Windows 3.1x mit Windows 95/98 funktionieren, nicht aber mit Windows NT 4.0/2000. Für dieses Betriebssystem sind spezielle Treiber erforderlich.

MIDI-Interfaces unterscheiden sich im wesentlichen in der Anzahl der Anschlüsse und der Ausstattung, z.B. ohne/mit (SMPTE-) Synchronizer. Für kleinere Setups empfehlen wir das Emagic MT4, für große Setups das AMT 8 sowie den Unitor 8 MkII. Die Produkt-Familie ist in jeder Hinsicht kompatibel mit Logic Audio und SoundDiver.

-  Falls Sie ein Opcode 8Port/SE verwenden wollen, verwenden Sie bitte Treiberversion 1.62 oder neuer und schalten »Backwards compatibility« in den Treiber-Eigenschaften ein. Treiberversionen 1.50 und 1.60 funktionieren nicht.
-  Falls Sie ein MotU-Interface (z.B. MIDI Express XT) verwenden wollen, verwenden Sie Treiberversion 1.01. Treiberversion 1.04 funktioniert fehlerhaft mit SysEx-Daten.
-  Viele Soundkarten haben eine eingebaute MIDI-Schnittstelle. Die meisten Soundkarten haben dabei aber eine wichtige Einschränkung: Sie erlauben nicht das gleichzeitige Senden und Empfangen von MIDI-Daten (sog. *Full Duplex Mode* – nicht verwechseln mit dem Full Duplex Mode für Audio-Ein- und Ausgabe). Diese Fähigkeit ist für einen fehlerfreien Betrieb von SoundDiver äußerst wichtig. Ebenso wichtig ist, dass der Treiber für die MIDI-Schnittstelle eine fehlerfreie systemexklusive Datenübertragung gewährleistet. Das ist bei vielen Soundkarten aufgrund unvollständiger Programmierung nicht der Fall. Sie sollten bei Problemen die Anschaffung eines für ernsthafte musikalische Anwendungen konzipierten MIDI-Interfaces in Erwägung ziehen.



Anschluss an den Macintosh

Für den Betrieb von SoundDiver für Macintosh benötigen Sie ein MIDI-Interface, das mit dem Modem-, Drucker- und/oder USB-Anschluss verbunden wird. Ein MIDI-Interface ist ein Zusatzgerät und gehört nicht zum Lieferumfang Ihres Macintosh.

Sie können jedes beliebige MIDI-Interface benutzen. Die speziellen Features des Emagic Unitor8 werden von SoundDiver direkt unterstützt. Das gilt auch für Emagic Unitor8 MkII, AMT8, MT4, MIDI Time Piece (Mark of the Unicorn) MIDI Express, MTP II und MTP AV sowie Opcode Studio 4 und Studio 5.

MIDI-Interfaces unterscheiden sich im wesentlichen in der Anzahl der Anschlüsse und der Ausstattung (ohne/mit SMPTE-Synchronizer, Fußschalter-Eingänge, Display etc.). Für kleinere Setups empfehlen wir das Emagic MT4, für große Setups das AMT8 sowie den Unitor 8 MkII. Diese MIDI-Interfaces sind in jeder Hinsicht mit Logic Audio und SoundDiver kompatibel.

2.4 Verkabelung des Systems

SoundDiver arbeitet nur optimal, wenn Sie Ihr MIDI-Setup entsprechend der folgenden Richtlinien verkabeln.

1. Verbinden Sie jedes MIDI-Gerät, mit dem SoundDiver zusammenarbeiten soll, in beiden Richtungen mit dem Computer. Wenn Sie eine oder mehrere Patchbays einsetzen, lesen Sie bitte auch unten den Abschnitt *MIDI-Patchbays* auf Seite 50.
2. Verbinden Sie dazu den MIDI-Out des Gerätes mit dem MIDI-In des MIDI-Interfaces und umgekehrt.

 Sie können mehrere Geräte prinzipiell auch an ein einfaches MIDI-Interface anschließen, indem Sie sie über MIDI-Thru verketteten. Der Nachteil: Da der MIDI-Out der Geräte in diesem Fall nicht mit dem Computer verbunden ist, kann SoundDiver

nur in einer Richtung mit den Geräten kommunizieren. Dadurch gehen Ihnen einige Möglichkeiten von SoundDiver (Automatische Erkennung, AutoRequest) verloren.



Wir empfehlen, das Interface-System so auszulegen, dass alle verwendeten MIDI-Geräte in beiden Richtungen direkt mit dem Computer verbunden werden können. Planen Sie also einen MIDI-Ein- und -Ausgang pro Gerät ein, und vermeiden Sie Thru-Ketten.

- Nähere Hinweise zur Einstellung Ihres Gerätes finden Sie in der Online-Hilfe für das entsprechende Gerät. Um diese aufzurufen, klicken Sie das Gerät im Setup-Fenster an und wählen **Fenster > Hilfe**. Dort finden Sie meist einen Verweis **>Installation<**.



Einige Tipps zur MIDI-Konfiguration

SoundDiver erspart Ihnen bei richtiger MIDI-Konfiguration lästiges Umprogrammieren von Patchbays oder gar Umstecken von Kabeln, indem er sämtliche Verbindungen automatisch nach Bedarf herstellt. Um einen einwandfreien Ablauf und größtmögliche Datensicherheit zu gewährleisten, empfehlen wir Ihnen, die folgenden einfachen Regeln zu beachten:

- Ein Gerät darf nicht mit zwei verschiedenen Patchbays gleichzeitig verbunden sein. Allerdings ist es erlaubt, den MIDI-In eines Gerätes an eine Patchbay und den MIDI-Out an den Computer anzuschließen.
- Ein Gerät darf nicht eingangsseitig direkt mit dem Computer und ausgangsseitig mit dem Eingang einer Patchbay verbunden werden, da diese Konstellation von der Scan-Funktion nicht erkannt werden kann.
- Sie dürfen zwar prinzipiell zwei identische Geräte (z. B. zwei Yamaha EX5R) mit derselben Geräte-ID benutzen, allerdings sollten diese dann unbedingt an verschiedene MIDI-Ausgänge des Computers angeschlossen sein (das gilt auch für Geräte, die über gar keine Geräte-ID verfügen, z.B. Oberheim Matrix-6/6R/1000 und alle Geräte von Alesis). Empfehlenswerter ist allerdings stets die Verwendung verschiedener Geräte-IDs.

Emagics Unitor-Familie und Patchbays

Emagics Unitor-Produkte (Unitor8, Unitor8 MKII, AMT8, MT4) bieten mehr als die reinen klassischen Patchbays, sie schließen gleichzeitig auch Multiport MIDI Interfaces-Funktionalitäten mit ein. Eine reine Patchbay bietet nur die Möglichkeit der Editierung am Gerät selbst. Dank der Möglichkeit der Programmierung über SoundDiver oder Unitor8 Control war es überflüssig, die Unitor-Familie mit Editier-Funktionen auszustatten.

Ein SoundDiver Patchbay-Modul kann – im Unterschied zu anderen Modulen – bestimmte MIDI-Verbindungen innerhalb des Gerätes schalten um z.B. den Computer in beiden Richtungen mit einem an der Patchbay angeschlossenen Gerät zu verbinden.

MIDI-Patchbays

Wenn Sie eine MIDI-Patchbay besitzen, wird diese in größtmöglichem Umfang von SoundDiver unterstützt. Im Idealfall wird auch die Patchbay von SoundDiver komplett ferngesteuert. Die gängigen Patchbays werden direkt unterstützt, so dass SoundDiver in der Lage ist, die Datenwege innerhalb der Patchbays über SysEx (systemexklusive MIDI-Daten) umzuprogrammieren. Für Patchbays, die nicht über SysEx ansprechbar sind, sieht SoundDiver Program-Change-Befehle vor, die Sie dann allerdings selbst konfigurieren sollten.

Die flexible Patchbay-Unterstützung bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- Sie können mehrere Patchbays gleichzeitig anschließen;
- Jede Patchbay kann mit einem anderen Computer-Ausgang verbunden sein;
- Es können beliebig viele Eingänge der Patchbay mit Computer-Ausgängen sowie beliebig viele Ausgänge der Patchbay mit Computer-Eingängen verbunden werden. Das ist wichtig, wenn Sie mit Ihrem Sequenzer mit mehr als sechs

zehn MIDI-Kanälen arbeiten wollen oder die Übertragungsgeschwindigkeit eines MIDI-Kabels nicht ausreicht.

 Die Verkabelungen werden von SoundDiver automatisch ermittelt – allerdings verwendet SoundDiver bei der Kommunikation mit einem an der Patchbay angeschlossenen Gerät immer den ersten ermittelten Ein- bzw. Ausgang der Patchbay. Falls Sie diese Verkabelung nachträglich ändern, sollten Sie die ›Scan‹-Funktion nochmals durchführen oder die Änderungen in den ›Speziellen Parametern‹ von SoundDiver vermerken.

- Sie können die Patchbays beliebig hintereinanderschalten, wobei die Reihenfolge ebenfalls frei wählbar ist.

SoundDiver unterstützt die folgenden MIDI-Patchbay-Modelle durch eigene Module:

- J.L.Cooper Synapse, MSB 16/20, MSB Plus und MSB Plus Rev2
- Digital Music MX-8
- Ensoniq KMX-8 und KMX-16
- MIDITEMP PMM-44/PMM-88
- Roland A-880
- Waldorf MIDIbay

J. L. Cooper Synapse

- Definieren Sie den MIDI-In, der mit dem Computer verbunden ist, als ›Remote In‹. Dazu halten Sie den Taster [MODE] gedrückt, betätigen Taster [18] und stellen den Parameter mit den Tastern [12] und [13] ein.
- Definieren Sie den MIDI-Out der Synapse, der zum Computer führt, als ›Remote Out‹. Der Vorgang ist derselbe wie im vorigen Abschnitt beschrieben, allerdings benutzen Sie die Taster [14] und [15]. Wenn Sie später einen anderen MIDI-Out zum Computer führen, sollten Sie die Patchbay neu scannen lassen.
- Definieren Sie als Remote-Channel den Kanal 16. Stellen Sie im PC-Modus den Remote Channel mit den Tasten [16] und [17] ein.

- ❑ Legen Sie keine Daten auf Speicherplatz 64 der Patchbay ab, da dieser Speicherplatz von SoundDiver während des Scan-Vorgangs und bei Umschaltung der Patchbay überschrieben wird.

J.L. Cooper MSB-16/20

- ❑ Stellen Sie sicher, dass alle eingehenden Befehle zu dem Eingang gesendet werden, der dem Ausgang #20 zugeordnet ist und dass sie ausgehenden Daten dem Ausgang zugeordnet sind der mit dem Eingang #16 verbunden ist.
- ❑ Prüfen Sie in der Dokumentation, an welchen Eingängen SysEx-Daten verarbeitet werden können.
- ❑ Die Hilfedatei hält aktuelle Informationen für Sie bereit.

J.L. Cooper MSB Plus und MSB Plus Rev2

- ❑ Die Zuordnung des Ausgangs erfolgt über SysEx, Byte 16 (0=port 1, 1=port 2, etc.)
- ❑ SysEx-Daten werden an diesem Ausgang abgesetzt.
- ❑ Prüfen Sie in der Dokumentation der beiden Geräte, an welchen Eingängen SysEx-Daten verarbeitet werden können.
- ❑ Die Hilfedatei hält aktuelle Informationen für Sie bereit.

Digital Music MX-8

- ❑ Routen Sie den MIDI-In, der mit dem Computer verbunden ist, auf Prozessor A. Dazu wählen Sie den In/Out-Bildschirm mit der Taste ›Function‹ an, bewegen den Cursor auf die Zahl vor ›→A‹ und geben mit den Data-Tasten den entsprechenden Eingang ein.
- ❑ Falls Sie Probleme haben, sorgen Sie dafür, dass das MX-8 eine Software-Version 1.51 oder neuer hat. Die Versionsnummer sehen Sie beim Einschalten.

Ensoniq KMX-8 und KMX-16

Beachten Sie bitte folgendes bei der Installation:

- Verbinden Sie den Computer mit den MIDI-Eingängen 1 (und eventuell 2) der Patchbay, nicht mit den Eingängen 3 bis 8 bzw. bis 16.
- Berücksichtigen Sie zusätzlich, dass bei der KMX-16 jeder MIDI-Ein- und Ausgang des Computers jeweils mit korrespondierenden Buchsen der KMX-16 verbunden sein muss. Wenn Sie also den MIDI-Out des Computers an MIDI-In 1 der KMX-16 anschließen, sollten Sie den MIDI-In des Computers entsprechend auch mit MIDI-Out 1 der KMX-16 verbinden.
- Achten Sie darauf, dass Sie MIDI-Kanal und Device-ID für die KMX-16 in SoundDiver identisch einstellen.

MIDITEMP PMM-44/PMM-88

Konfigurieren Sie den Output des Computers als Master-Eingang der Patchbay:

- Doppelklick auf Mode
- Edit
- Taste 6
- Drücken Sie jetzt die Nummer des Eingangs. Im Display können Sie den MIDI-Kanal für eingehende Programmwechselbefehle einstellen (U steht für Unchanged, also alle Kanäle). Achten Sie darauf, dass dieser nicht mit MIDI-Kanälen anderer Geräte kollidiert.

Legen Sie keine Daten auf Speicherplatz 128 der Patchbay ab, da dieser Speicherplatz von SoundDiver während des Scanvorgangs und bei Umschaltung der Patchbay überschrieben wird.

Als Geräte-ID werden vom PMM-Modul aus Geschwindigkeitsgründen nur die Werte 11 bis 20 erkannt, obwohl man im Gerät die Werte 0 bis 127 einstellen kann.

Das PMM-44/PMM-88 verarbeitet systemexklusive Nachrichten und Program Changes nur auf dem sog. Mastereingang. Wenn das Gerät nicht antwortet, überprüfen Sie diesen.

Damit das Patchbay auf SysEx reagiert, definieren Sie den sog. Master-Eingang:

- ❑ Doppelklick auf MODE, 1x EDIT und anschließend die Taste Nr.6 ›U‹
- ❑ Drücken Sie jetzt die Taste mit der Nummer des Eingangs, an dem der Computer angeschlossen ist.

Gehen Sie sicher, dass Ihr PMM eine Software-Version von 2-4 oder neuer hat. Die Versionsnummer wird beim Einschalten angezeigt. Falls Sie eine ältere Version haben, setzen Sie sich bitte mit MIDITEMP in Verbindung.

Roland A-880

- ❑ Achten Sie darauf, dass das A-880 eine Firmware-Version 1.03 oder höher hat. Bitte setzen Sie sich mit Roland in Verbindung, falls Sie Schwierigkeiten haben.
Die Version kann herausgefunden werden, indem man beim Einschalten Output 1+2+4+8 gleichzeitig gedrückt hält. Die aufleuchtenden LEDs haben die Werte LED 1 = 0.01, 2 = 0.02, 3 = 0.04, 4 = 0.08, 5 = 0.16, 6 = 0.32, 7 = 0.64, 8 = 1.28. Diese Werte addiert ergeben die Versionsnummer.
- ❑ Konfigurieren Sie den MIDI-In, der mit dem Computer verbunden ist, als ›Control In‹: Halten Sie die entsprechende Input-Taste gedrückt, während Sie das A-880 einschalten.
- ❑ Die Geräte-ID entspricht dem Program Change-Kanal. Sie kann am Gerät eingestellt werden, indem die Tasten ›MEMORY‹ und ›WRITE‹ gleichzeitig und danach die entsprechende Nummerntaste gedrückt wird.
- ❑ Definieren Sie den MIDI-Out des A-880, der zum Computer führt, als Mix-Ausgang.

Waldorf MIDIbay

- ❑ Schließen Sie den Computer unbedingt auf Source 1 und Destination 1 an.
- ❑ Die Unit Number darf weder auf ›off‹ noch auf ›omni‹ stehen: drücken Sie fünfmal [Mode]. Das Display zeigt ›un‹ und darauf die Unit Number. Stellen Sie den Wert mit den Up- und Down-Tastern zwischen 1 und 16 ein.

Legen Sie keine Daten auf Speicherplatz 99 der Patchbay ab, da dieser Speicherplatz von SoundDiver während des Scan-Vorgangs und bei Umschaltung der Patchbay überschrieben wird.

Andere Patchbay

Im nächsten Abschnitt werden Sie SoundDiver erstmalig starten. Deshalb empfiehlt es sich, Ihre Patchbay so einzustellen, dass SoundDiver sämtliche angeschlossenen Geräte über die Patchbay ansprechen kann. Stellen Sie Ihre Patchbay also vor dem Starten von SoundDiver so ein, dass

- ❑ der MIDI-Out des Computers alle MIDI-Ins der angeschlossenen Geräte ansprechen kann,
- ❑ die MIDI-Outs der angeschlossenen Geräte mit einem MIDI-In des Computers verbunden sind.

Wenn Ihre Patchbay nicht die Möglichkeit bietet, die MIDI-Outs der angeschlossenen Geräte gleichzeitig mit dem oder den MIDI-Ins des Computers zu verbinden, lesen Sie bitte im Abschnitt *Patchbay-Steuerung* auf Seite 220 in Kapitel 5 *Das Setup-Fenster* weiter.

Sollte bei Beginn des Scan-Vorgangs eine MIDI-Thru-Schleife gemeldet werden, empfiehlt es sich, die Patchbay auf ein leeres Programm einzustellen und die Verbindungen neu zu programmieren.

Besonderheiten beim Macintosh

Emagic-Interfaces am USB-Port

SoundDiver unterstützt direkt über den USB-Anschluss verbundene Emagic Uinitor8 MkII, AMT8 und MT4. Hierzu ist kein OMS erforderlich. Das Anschließen während des Betriebs ist möglich (Hot Plugging).

Macintosh Computer ohne Modem- oder Druckeranschluss

Bei Macintosh Computern ohne Modem- oder Printerport wird dies in den Voreinstellungen angezeigt – die Ports sind nicht nutzbar.

-  Falls Sie einen GeeThree Stealth oder Griffin gPort in einem G4 oder einem blau/weißen G3 verwenden, installieren Sie bitte die entsprechende Systemerweiterung (Stealth Serial Port Software 1.0.3 < von <http://www.geethree.com/download.html>, oder gPort Driver 1.0.1 < von <http://www.griffintechology.com/g3/>), ansonsten erkennt SoundDiver diese Modemport-Erweiterung nicht.

Geänderte MIDI-Ausgänge unter Windows

Wenn ein MIDI-Treiber hinzugefügt oder gelöscht (oder nur seine Einstellungen geändert werden), ändert sich die Liste der MIDI-Ports. SoundDiver erkennt diese Änderung. Findet SoundDiver einen Port nicht mehr, so zeigt die Fehlermeldung an, um welchen Ausgang es sich handelt (MIDI Port xxxx kann nicht gefunden werden). Dies erleichtert die Fehlersuche erheblich.

Bei hartnäckigen Fällen ist es ratsam, die MIDI-Verbindung mit dem Schleifentest (**Optionen** > **Schleifentest**) zu überprüfen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie Abschnitt *Schleifentest* ab Seite 174.



2.5 Installation von SoundDiver

Kopierschutz

SoundDiver ist durch einen speziellen Software-Kopierschutz vor unerlaubtem Kopieren geschützt. Dieser Kopierschutz ist auf der SoundDiver CD unsichtbar untergebracht.

Mit der Installation wird die Festplatte *autorisiert*. Diese Autorisation kann widerrufen werden, falls Sie sich eine neue Festplatte zugelegt haben oder Ihre SoundDiver-Lizenz verkaufen wollen.

- Wenn Sie von einer anderen Partition (Windows) bzw. einem anderen Volume (Mac) booten, ist es erforderlich, diese getrennt zu autorisieren. SoundDiver sucht nach der Autorisationsdatei nur in der Boot-Partition bzw. im Start-Volume.
- Sie können problemlos mehrere Kopien von SoundDiver (auch abwechselnd) verwenden, da immer auf die gleiche Autorisationsdatei zugegriffen wird. Die Programmdatei von SoundDiver enthält keine Autorisationsinformationen und kann daher auch problemlos gelöscht, kopiert oder verschoben werden.

SoundDiver fordert nach der Autorisation von Zeit zu Zeit die Original-CD an, um sicherzustellen, dass Sie im Besitz dieser CD sind.

Sie erhalten jedoch rechtzeitig eine entsprechende Warnmeldung, die Sie bittet, die Original-CD zur erneuten Autorisation einzulegen.

Näheres zur Installation erfahren Sie im nächsten Abschnitt.

Neues Programm auf Festplatte installieren

Auf der mitgelieferten SoundDiver-CD befindet sich ein Installationsprogramm. Starten Sie dieses Programm, und beachten Sie die Erklärungen.

Sie können beliebig viele Kopien von SoundDiver auf verschiedenen Festplatten anlegen. Damit eine Kopie selbständig lauffähig wird (d.h. ohne dass die Original-CD nötig ist), autorisieren Sie bitte die Festplatte zuvor (Abschnitt *Festplatte autorisieren* auf Seite 58).

Bestehendes Programm aktualisieren

Um SoundDiver per Update-CD zu aktualisieren bzw. neue Module zu installieren, installieren Sie die Dateien ganz normal – entweder in einen neuen Ordner oder über die bestehenden Dateien. Die Festplattenautorisation ist davon nicht betroffen, und Sie können die neue Version sofort starten.

 Falls Sie lediglich Module oder Adaptionen – die Sie sich z.B. aus dem Internet unter www.emagic.de geholt haben – aktualisieren wollen, kopieren Sie die neuen Dateien einfach in den Diver-Ordner. Falls eine Warnmeldung erscheint, dass die Datei schon existiert, klicken Sie ›Ersetzen‹ bzw. ›Alles ersetzen‹ an. Beim nächsten Programmstart von SoundDiver wird automatisch die neue Modul- bzw. Adaptionversion verwendet.

Festplatte autorisieren

Falls die Festplatte Ihres Computers noch nicht autorisiert wurde oder Sie aufgefordert wurden die Autorisation zu erneuern, führen Sie bitte folgende Schritte durch:

- Starten Sie SoundDiver per Doppelklick auf das Icon ›SoundDiver‹. Unter Windows können Sie auch **Start** ›**Programme** › **Emagic** › **SoundDiver** › **SoundDiver** wählen.
- Falls die SoundDiver-CD nicht eingelegt ist werden Sie hierzu aufgefordert.



- Anschließend erscheint das Autorisierungs-Fenster.
- Wählen Sie die Schaltfläche ›Autorisieren‹, um SoundDiver auf Ihrer Festplatte zu autorisieren. Danach können Sie SoundDiver ohne die SoundDiver-CD starten. Nach erfolgreicher Autorisation erhalten Sie zur Bestätigung die Meldung:
›SoundDiver wurde erfolgreich von CD autorisiert. Sie können jederzeit wieder von CD autorisieren‹.
- Wählen Sie stattdessen ›Beenden‹, so wird das Installationsprogramm unverrichteter Dinge beendet.

Zum weiteren Vorgehen beim ersten Programmstart siehe Abschnitt *Erster Programmstart* auf Seite 61.

Ablauf der Autorisation

In unregelmäßigen Abständen fordert Sie SoundDiver auf, die Autorisation zu erneuern.

Sie erhalten beim Programmstart folgende Meldung:

›Die Festplatten-Autorisation läuft in 7 Tagen ab. Wollen Sie jetzt oder später reautorisieren?‹

Sie können diese Meldung solange übergehen, bis die angegebene Anzahl von Tagen verstrichen ist. Hierbei ist es unerheblich, ob SoundDiver in der Zwischenzeit benutzt wurde.

Nach Ablauf der Frist erhalten Sie die Meldung:

Die Festplatten-Autorisation ist abgelaufen. Sie müssen erneut von CD autorisieren.

Deshalb empfiehlt es sich, die Reautorisierung wie unter Abschnitt *Festplatte autorisieren* auf Seite 58 beschrieben baldmöglichst vorzunehmen.

Autorisation entfernen (deautorisieren)

Bei dieser Maßnahme bleiben die Programmdateien erhalten. Falls Sie die SoundDiver-Dateien entfernen wollen, gehen Sie

bitte wie unter Abschnitt *SoundDiver komplett von der Festplatte entfernen* auf Seite 61 beschrieben vor.

- Starten Sie SoundDiver.
- Öffnen Sie **Optionen > Einstellungen**, wählen Sie ›Globale Voreinstellungen‹, und klicken Sie die Schaltfläche *Deinstallieren* an. Es erscheint eine Sicherheitsabfrage.



Nach der Bestätigung ist die Autorisation von der Festplatte entfernt worden.

SoundDiver ohne Autorisation starten

Sie können SoundDiver auch ohne Autorisation starten. Das ist z. B. sinnvoll, wenn Sie das Programm vorübergehend auf einem anderen Computer benutzen möchten. Hierzu wird allerdings immer die SoundDiver-CD benötigt.

- Legen Sie die SoundDiver-CD ein.
- Starten Sie SoundDiver, wie in Abschnitt *Festplatte autorisieren* auf Seite 58 beschrieben. Es erscheint das Autorisierungs-Fenster.
- Wählen Sie *Fortfahren*, so wird SoundDiver gestartet.

Optimierungsprogramme

SoundDivers Kopierschutz ist unempfindlich gegenüber Festplattenoptimierung und -defragmentierung. Sie können Programme wie Speed Disk oder DiskExpress II beliebig oft laufen lassen.

SoundDiver komplett von der Festplatte entfernen

Um SoundDiver komplett von der Festplatte zu löschen,

- ❑ entfernen Sie zunächst die Autorisation, wie unter Abschnitt *Autorisation entfernen (deautorisieren)* auf Seite 59 beschrieben.
- ❑ Löschen Sie die Datei ›SoundDiver‹, den ›Diver‹-Ordner, Libraries und Voreinstellungen (🍏: auch die Datei ›SoundDiver 3.0 Voreinstellungen‹ im Preferences-Ordner im Systemordner) von der Festplatte.

2.6 Erster Programmstart



Beim ersten Programmstart führt SoundDiver einige Schritte automatisch durch, die Ihnen ein schnellstmögliches und korrektes Anmelden Ihres MIDI-Systems ermöglichen und damit lästige Fehleingaben und Tipparbeit vermeiden. Damit alles optimal funktioniert, stellen Sie vor dem ersten Programmstart bitte sicher, dass

- ❑ alle Geräte und eventuell dazwischengeschaltete Patchbays in beiden Richtungen korrekt mit dem Computer verbunden sind,
- ❑ alle Geräte eingeschaltet und ihre MIDI-Parameter korrekt eingestellt sind. Insbesondere sollte die Verarbeitung von *System Exclusive* aktiviert sein, und technisch identische oder gleiche Geräte sollten verschiedene Geräte-IDs oder MIDI-Kanäle verwenden,
- ❑ 🍏: *AppleTalk* ausgeschaltet ist, sofern es auf LocalTalk gestellt ist. LocalTalk stört die MIDI-Übertragung und kann Übertragungsfehler verursachen.

Beim ersten Start von SoundDiver erscheinen mehrere Dialogboxen, die Ihnen die ersten Schritte vor dem Scannen vorgeben.

🍏: Es öffnet sich zunächst das ›Voreinstellungen‹-Fenster, in dem Sie den oder die MIDI-Ports angeben können, über die Ihre Geräte mit dem Macintosh verbunden sind. Sie brauchen hier den Druckeranschluss nur dann aktivieren, falls Sie auch hier ein MIDI-Interface angeschlossen haben.

In SoundDiver verwendete Sprache

Abhängig von der gerade eingestellten Tastaturbelegung werden alle Menütexte und Meldungen auf deutsch oder englisch angezeigt. Das geschieht automatisch – es ist keinerlei Konfiguration nötig; alle Programm- und Modul-Dateien enthalten alle Texte in beiden Sprachen.

Falls Sie SoundDiver in einer Sprache verwenden wollen, die nicht der Tastaturbelegung entspricht, beachten Sie bitte Abschnitt *Sprache* auf Seite 450 und unter Abschnitt *Sprache* auf Seite 440

 Die Unterstützung weiterer Sprachen ist möglich. Falls Sie daran Interesse haben, setzen Sie sich bitte mit dem Emagic-Distributor Ihres Landes in Verbindung. Sie können dort auf Wunsch auch ein englisches Handbuch erhalten.

2.7 Installieren von Geräten

SoundDiver öffnet nach dem ersten Programmstart automatisch das Setup- und das Installieren-Fenster. Letzteres können Sie später manuell über **Fenster > Installieren** öffnen, um neue Geräte anzumelden. Die Anmeldung ist notwendig, damit SoundDiver später auch mit den Geräten kommunizieren kann.

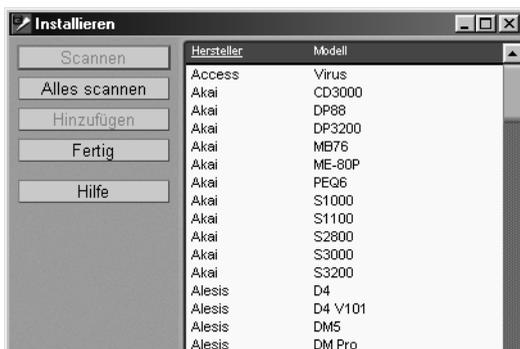
Die Installation ist ausgesprochen einfach: Sie wählen lediglich die Geräte aus, die SoundDiver installieren und anmelden soll,

und drücken anschließend . Alles weitere erledigt SoundDiver selbständig.

Wahlweise können Sie auch die Schaltfläche ›Alles scannen‹ anklicken, dann wird nach allen von SoundDiver unterstützten Geräten gesucht.

In den folgenden Abschnitten wird das Installieren und Anmelden von Geräten ausführlich beschrieben.

Installieren-Fenster



Im Fenster ›Installieren‹ können Sie Ihre Geräte scannen lassen oder manuell anmelden.

Modelle auswählen

Vor dem Scannen oder Anmelden von Modellen wählen Sie diese im Installieren-Fenster aus. Sie können eines oder mehrere Modelle auswählen. Wenn Sie mehrere Modelle ausgewählt haben, führt SoundDiver die gewünschte Operation nacheinander für die ausgewählten Modelle durch. Unter den Schaltflächen zeigt SoundDiver immer das Icon des ersten ausgewählten Gerätes.

Hier die Auswahl-Optionen:

- Um ein einzelnes Modell auszuwählen, klicken Sie in dessen Zeile.
- Mehrere Modelle wählen Sie durch Anklicken mit gedrückter **strg** (⌘)-Taste aus.
- Erneutes **strg** (⌘)-Klicken auf ein Modell hebt dessen Auswahl wieder auf.
- Um den gesamten Inhalt des Installieren-Fensters auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Alles auswählen**. In diesem Fall können Sie die Auswahl mit **Auswahl umkehren** widerrufen. Beachten Sie aber, dass das Scannen *aller* von SoundDiver unterstützten Musikinstrumente mehrere Minuten dauert.

Gerätenamen per Tasteneingabe suchen

Gerätenamen lassen sich per Tasteneingabe gezielt >anfahen<. Angesichts der wachsenden Anzahl an verfügbaren Modulen und Adaptionen ist diese Art des Auffindens beträchtlich schneller als das Suchen mit dem Rollbalken.

Um ein bestimmtes Gerät zu finden, aktivieren Sie Caps Lock mit  (die Taste über  – die Caps Lock LED auf der Tastatur muss leuchten. Sie befindet sich beim Mac an der Taste , bei Windows ist es die mittlere der drei LEDs), und geben Sie den Anfangsbuchstaben und gegebenenfalls in schneller Folge weitere Buchstaben der Modellbezeichnung ein. Der Auswahlbalken springt auf die nächstmögliche gefundene Bezeichnung.

Wenn Sie etwa >DX4< eingeben, findet SoundDiver den DX7, da er die Buchstaben DX in mehreren Modellbezeichnungen findet, die >4< allerdings nicht. In diesem Fall wird das nächsthöhere Zeichen gefunden, hier die 7.



Diese Funktion bezieht sich ausschließlich auf Modellbezeichnungen, nicht auf Hersteller.

Mit  können Sie in der Liste alphabetisch weiterspringen. Zum alphabetisch davor liegenden Modell gelangen Sie mit



-  Sollte dies nicht funktionieren, sehen Sie unter Abschnitt *Zahlensperre* auf Seite 437 nach. Diese Funktion könnte dort möglicherweise deaktiviert sein.

Scannen

Klicken Sie auf die Scannen-Schaltfläche, um den Scan-Vorgang zu starten. Wahlweise können Sie auch  drücken oder den Namen doppelt anklicken. SoundDiver sucht nun in Ihrem MIDI-System nach den im Installieren-Fenster ausgewählten Gerätemodellen und meldet gefundene Geräte automatisch mit den korrekten Anschlusseinstellungen an.



-  Diese Option sollten Sie stets dem manuellen Anmelden vorziehen, da SoundDiver auf diesem Weg möglichst viele Informationen über die Geräte erhält und Probleme durch falsch eingestellte MIDI-Parameter oder Anschlüsse auf diesem Wege ausgeschlossen sind.

Nach dem Scan-Vorgang erscheint eine Dialogbox, in der Sie SoundDiver anweisen können, den Speicherinhalt der gefundenen Geräte direkt anzufordern.

Sollte der Scan nicht funktioniert haben, sehen Sie bitte in Anhang C *Fehlersuche* ab Seite 459 nach. Dort finden Sie ausführliche Problemlösungsvorschläge.

Beachten Sie: Da die meisten SoundDiver-Module für eine ganze Modellfamilie zuständig sind, findet der gezielte Scan oft auch verwandte Geräte, so etwa einen Yamaha TG77, wenn Sie nach einem Yamaha SY99 suchen.

SoundDiver unterstützt MIDI-Patchbays in großem Umfang und regelt im Idealfall die gesamte Kommunikation mit der Patchbay automatisch. So werden etwa Patchbays über SysEx umprogrammiert, um Geräte scannen zu können, die im aktuellen Patchbay-Programm nicht mit dem Computer verbunden sind.

Wichtige Hinweise bei der Verwendung von Patchbays:

- Die spezielle Unterstützung von MIDI-Patchbays ist nur bei Patchbays möglich, für die es ein eigenes Modul gibt. Welche das sind, erfahren Sie in Abschnitt *MIDI-Patchbays* auf Seite 50.
- Wenn Sie Geräte einzeln scannen, sollten Sie immer die Patchbays zuerst scannen. Nur so stellen Sie sicher, dass die an einer Patchbay angeschlossenen Geräte gefunden werden. Sie können den Scan von Patchbay-Verbindungen mit  (Apple: auch mit  ) abbrechen.
- Vor Start der Scan-Funktion sollten Sie die Patchbay so programmieren, dass keine MIDI-Rückkopplungen zum Computer bestehen. Ansonsten dauert der Scan-Vorgang u. U. um ein Vielfaches länger. Außerdem können sonst die zum Computer bestehenden Verbindungen nicht korrekt erkannt werden.

Nicht zu scannendes Modell

Manche Geräte bzw. Adaptionen können nicht gescannt werden, weil

- sie keinen MIDI-Ausgang haben oder
- sie Request-Nachrichten nicht kennen und somit nicht über MIDI dazu gebracht werden können, sich zu identifizieren oder
- die Adaptionen nicht für ein bestimmtes Gerät gedacht sind (z.B. ›Generic‹) und somit Scannen keinen Sinn ergibt oder
- die zugehörigen Adaptionen die Scan-Funktion noch nicht unterstützen.

In einem solchen Fall werden die betroffenen Geräte nicht gescannt, und die Namen erscheinen in *kursiver* Schrift.

Am Ende des gesamten Scan-Vorgangs erhalten Sie eine entsprechende Hinweismeldung.

Alles scannen

Wenn Sie nicht sicher sind, welche Geräte am Computer angeschlossen sind, oder wenn Sie nicht alle zu suchenden Geräte auswählen wollen, klicken Sie einfach diese Schaltfläche an. Dann sucht SoundDiver nach allen unterstützten Geräten. Das kann allerdings – je nach MIDI-Interface und -Patchbays – einige Zeit in Anspruch nehmen.

Alles scannen

Geräte manuell dem Setup hinzufügen

Sie können die ausgewählten Geräte auch manuell dem Setup hinzufügen. In diesem Fall geben Sie Parameter wie Device-ID und Anschlüsse anschließend von Hand ein.

Hinzufügen

-  Sie sollten ein Gerät nur dann manuell anmelden, wenn es nicht gescannt werden kann (z. B. weil es keine MIDI-Out-Buchse hat, weil es Scannen nicht unterstützt, weil es sich lediglich um eine ›Fernbedienungs-Adaption‹ handelt, oder zu Testzwecken).

Um die ausgewählten Geräte manuell dem Setup hinzuzufügen,

- klicken Sie auf die ›Hinzufügen‹-Schaltfläche,
- oder drücken **⌘D** (**⌘**: **⌘D**),
- ⌘**: oder klicken den Gerätenamen bei gehaltener **⌘**-Taste doppelt an.

-  Wenn bereits ein kompatibles Gerät im Setup vorhanden ist, werden Sie gefragt, ob Sie das Gerät wirklich anmelden möchten. Das neu angemeldete Gerät erhält von SoundDiver eine andere Geräte-ID, die Sie ggfs. der tatsächlichen ID anpassen sollten.

-  Die Meldung ›Keine weiteren Geräte-IDs‹ weist darauf hin, dass am gewünschten Ausgang bereits alle Geräte-IDs belegt sind (oder das Gerät verwendet keine Geräte-ID). Dann sollten Sie eines der bereits angemeldeten Geräte an einen anderen Ausgang des Computers verlegen.

-  **⌘**: Sie können im Finder Modul- oder Adaptiondateien doppelklicken oder auf das SoundDiver-Icon ziehen. In diesem Fall öffnet sich das Installieren-Fenster, die entsprechenden Modelle sind ausgewählt. Über eine Dialogbox können Sie zwischen Scan und manueller Anmeldung wählen.

Fertig

Wenn Sie die Anmeldung oder Installation der Geräte abgeschlossen haben, klicken Sie auf ›Fertig‹. Das Fenster wird geschlossen. Sie können hierfür auch  oder  (:  ) drücken.



Fertig

Hilfe

SoundDivers Online-Hilfe zeigt Ihnen im Installieren-Fenster jeweils die Hilfe für das erste ausgewählte Modell an. Um die Hilfe zu öffnen, drücken Sie  (: ) oder klicken auf die Hilfe-Schaltfläche.



Hilfe

Modell-Liste erstellen

Sie können die Liste der verfügbaren Modelle oder einen Teil davon in die Zwischenablage kopieren, um sie in einem Textverarbeitungsprogramm weiterzubearbeiten oder auszudrucken.

Wählen Sie die gewünschten Geräte oder auch ›alles‹ auf, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Kopieren**.

-  Eine komplette Liste mit allen Geräten und weitergehenden Informationen finden Sie auf der SoundDiver-CD. Klicken Sie die Datei ›SoundDiver 3.0 Modell-Liste‹ doppelt an.



Überprüfen der MIDI-Verbindung

Falls das Scannen nicht zum Erfolg führt, ist es sinnvoll, die MIDI Verbindung zu überprüfen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie im Abschnitt *Schleifentest* ab Seite 174.

2.8 Shortcut/Alias der Programmdatei

Unter Windows 95/98 können Sie einen Shortcut von SoundDiver auf das Desktop anlegen. Über dieses Alias lässt sich das Programm ohne weitere Suche stets sofort starten.



Apple: Sie können ein Alias von SoundDiver auf dem Schreibtisch oder im Ordner ›Apple Menü‹ innerhalb des Systemordners anlegen. Über dieses Alias lässt sich das Programm ohne weitere Suche stets sofort starten. Natürlich können Sie auch ein Alias einer Library erzeugen und SoundDiver direkt mit dieser Library starten.

2.9 Der Diver-Ordner

Alle von SoundDiver verwendeten Module und Adaptionen befinden sich in dem Ordner mit dem Namen ›Diver‹; nur dort findet SoundDiver sie. Der Diver-Ordner befindet sich im gleichen Ordner wie die Programmdatei und wird beim ersten Programmstart von SoundDiver automatisch erzeugt, sofern er noch nicht vorhanden ist.

Apple: Falls auf dem Volume, auf dem SoundDiver installiert ist, zu wenig Platz ist, können Sie den Diver-Ordner auf ein anderes Volume verschieben. Und so geht's:

- Verschieben Sie den Ordner an die gewünschte Position.
- Löschen Sie den alten Ordner.
- Erzeugen Sie vom neuen Ordner ein Alias (**Ablage > Alias erzeugen** im Finder).
- Verschieben Sie dieses Alias an die Stelle, wo sich der alte Ordner befand (das ist im selben Ordner wie die SoundDiver-Applikation).
- Löschen Sie das Anhängsel ›Alias‹, so dass das Alias ›Diver‹ heißt.

Das funktioniert übrigens in entsprechender Weise auch mit dem Ordner ›Libraries‹.

2.10 Windows-Dateitypen



SoundDiver arbeitet mit verschiedenen Dateitypen, etwa zur Speicherung von Soundbibliotheken, Hilfsdateien oder Modulen. Dafür werden folgende Dateinamenendungen verwendet, anhand derer Sie die Art einer Datei erkennen:

Dateityp	Endung	Beschreibung	wird erstellt von
Library	*.LIB	Library-Datei mit Daten verschiedener MIDI-Geräte	SoundDiver bei Datei > Sichern .
Modul	*.DLL (Windows)	Modul für ein bestimmtes MIDI-Gerät	Installationsprogramm bei Installation eines Moduls
Adaption	*.ADA	Datei für das Universal-Modul, das die Anpassung eines MIDI-Gerätes enthält.	Installationsprogramm bei Installation einer Adaption
Hilfe-Datei	*.HLP (nur Windows)	Textdatei für die Online-Hilfe eines Moduls oder einer Adaption (nur Windows)	Installationsprogramm bei Installation eines Moduls oder einer Adaption (nur Windows)
Preferences	*.PRF	Speicherbare Voreinstellungen	SoundDiver beim Beenden des Programms oder bei der Wahl von Voreinst. sichern als...

2.11 Installation von Modulen und Adaptionen

SoundDiver zeigt im Installieren-Fenster nur die Module und Adaptionen an, die sich im Diver-Ordner befinden.

Nicht benötigte Module entfernen

Um Speicherplatz auf der Festplatte zu sparen, können Sie nicht benötigte Moduldateien aus dem Diver-Ordner löschen

oder an einen anderen Ort verschieben. Dann wird die Liste im Installieren-Fenster automatisch entsprechend kürzer.

Siehe auch Abschnitt *Liste im Installieren-Fenster neu aufbauen* ab Seite 449.

Nicht benötigte Adaptionen entfernen

Sie können die Namen von neuen Adaptionen, die Sie aus dem Diver-Ordner entfernt oder umbenannt haben, aus der Listendarstellung entfernen. Beenden Sie hierzu SoundDiver, und löschen Sie die Datei ›Universal Module Cache‹ im Diver-Ordner. Damit zwingen Sie das Universalmodul, seine Adaptionsliste beim nächsten Programmstart neu aufzubauen. Dieser Vorgang dauert allerdings ein wenig.

Siehe auch Abschnitt *Liste im Installieren-Fenster neu aufbauen* ab Seite 449.

2.12 SoundDiver und MIDI-Tasking

Sie können SoundDiver auf Ihrem Computer wahlweise allein oder gleichzeitig mit anderen MIDI-Programmen betreiben.

SoundDiver ist AutoLink kompatibel.

🍏: SoundDiver ist außerdem mit den MIDI-Tasking-Systemen OMS und MIDI Manager kompatibel.

Je nach MIDI-Tasking-Umgebung gibt es einige Unterschiede in SoundDivers Verhalten.

AutoLink

Der AutoLink-Betrieb mit Logic Audio bietet vielfältige Möglichkeiten. Genauer erfahren Sie Kapitel 10 *AutoLink* ab Seite 389.

MIDI-Tasking auf Macintosh-Computern



OMS

Was ist OMS?

OMS oder ›Open Music System‹ (früher ›Opcode MIDI System‹) ist eine Systemerweiterung, die als eine logische Ebene zwischen Anwendungsprogrammen und den physikalischen MIDI-Ports fungiert. OMS erlaubt dabei, sogenannte ›Knoten‹ (Nodes) zu definieren, die einzelne Geräte Ihrer externen MIDI-Anlage repräsentieren. Solche Knoten besitzen einen Namen, Informationen darüber, wo das Gerät angeschlossen ist, auf welchem MIDI-Kanal es empfängt und anderes. OMS-Knoten können Sie mit dem OMS Setup-Programm erzeugen, editieren oder löschen. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte Ihrem OMS-Handbuch.

Wenn Sie OMS als MIDI-Treiber System verwenden, weiß SoundDiver nichts über die MIDI-Interfaces bzw. die realen physikalischen MIDI-Ports. Alle Informationen darüber sind dann im OMS-System versteckt und Anwendungsprogrammen wie SoundDiver unzugänglich. Stattdessen stellt OMS die oben erwähnten Knoten für die Kommunikation zur Verfügung, und stellt sicher, dass der Datenfluss zu und von den Knoten richtig verwaltet wird, falls Datenströme zusammengefasst (merged) werden müssen.

Vergleichbar mit AutoLink ist es auch unter OMS möglich, mehrere MIDI-Programme gleichzeitig zu verwenden.

Wann sollten Sie OMS verwenden?

SoundDiver unterstützt alle MIDI-Funktionen von OMS und ist mit Versionen 1.2.3 und 2.x kompatibel (Name Manager und Time Manager werden z.Zt. nicht unterstützt).

Dennoch sollten Sie OMS nur dann installieren, wenn Sie gleichzeitig mit SoundDiver andere MIDI-Anwendungspro-

gramme betreiben möchten, die AutoLink nicht unterstützen, beispielsweise Steinberg Cubase oder Opcode Vision.

Sie benötigen OMS nicht, um ein MIDI-Interface von Opcode zu betreiben. Sowohl Studio 4 als auch Studio 5 können Sie ohne Einschränkung der Funktionalität auch im MTP-Emulationsmodus betreiben, es sei denn, Sie wollen an einen seriellen Port mehr als ein Studio 5 anschließen.

-  Sie sollten SoundDiver im OMS-Modus mit OMS 2.2 oder neuer betreiben, wenn Sie einen PowerBook der 1xx-Serie haben. Diese Computer haben ein Problem mit dem Power Manager, einem Teil der Systemsoftware, der beim Betrieb ohne OMS zu »verschluckten« Bytes am MIDI-Eingang führen kann.

Wann ist OMS aktiv?

OMS ist nur aktiv (d.h. greift auf die seriellen Ports zu), solange sich mindestens ein Programm bei OMS angemeldet hat. Es ist also nicht erforderlich, OMS aus dem Systemordner zu entfernen, um es zu deaktivieren.

Das ist sehr nützlich, wenn Sie ein Opcode-Interface haben, aber SoundDiver nicht mit OMS verwenden wollen. Bei diesen Interfaces benötigen Sie das OMS Setup-Programm, um die MTP-Emulation zu konfigurieren oder um SMPTE-Code zu schreiben.

-  Wenn Sie SoundDiver ohne OMS starten wollen, beenden Sie bitte das OMS Setup-Programm, damit sich OMS wieder deaktiviert. Ansonsten würde sich SoundDiver beim Start beschweren, dass ein anderes Programm die seriellen Ports belegt hat.

SoundDiver unter OMS

Um SoundDiver unter OMS zu betreiben, stellen Sie bitte in den Voreinstellungen (Seite »Kommunikation«) die Option »OMS verwenden, falls vorhanden« auf »immer«. Näheres hierzu siehe Abschnitt *OMS verwenden, falls vorhanden* auf Seite 430.

Wenn OMS installiert ist, schaltet SoundDiver dann augenblicklich in den OMS-Modus um.

Für jedes installierte Gerät in SoundDiver wird die Ausgangszuordnung für den Betrieb mit und ohne OMS getrennt abgespeichert. Das hat den Vorteil, dass Sie SoundDiver wahlweise mit und ohne OMS betreiben können, ohne dass Sie jedesmal bei Moduswechsel die Ausgänge neu zuordnen müssen.

Scannen unter OMS

SoundDiver kann Ihr MIDI-Studio auch unter OMS scannen. Voraussetzung ist natürlich, dass für jeden Ausgang der MIDI-Interfaces ein OMS-Knoten definiert ist. Das geschieht beim Installieren von OMS 2.x normalerweise automatisch.

Für MTP-kompatiblen MIDI-Interfaces (dazu gehört auch der Emagic Uinitor8 und das MIDI Express) wird bei der Installation von OMS normalerweise ein sogenannter 'Top Level'-Knoten angemeldet, der auf allen Ausgängen sendet. Solche Knoten werden von SoundDiver beim Scannen übersprungen, da sie zum Herausfinden der genauen Verkabelung nicht hilfreich sind.

Die in Abschnitt *MIDI-Patchbays* auf Seite 50 beschriebene Unterstützung von MIDI-Patchbays ist auch unter OMS vorhanden, allerdings hat das nichts mit der Definition von MIDI-Patchbays in OMS zu tun.

Abgleich der MIDI-Portzuordnung mit/ohne Verwendung OMS

SoundDiver stimmt die Zuordnung der MIDI-Ports eigenständig zwischen OMS- und Nicht-OMS-Betrieb ab.

- Wird ein Gerät ohne OMS erkannt, weist SoundDiver automatisch den entsprechenden OMS Port zu, wenn in den OMS-Modus gewechselt wird.
- dies gilt auch für den umgekehrte Ablauf beim Scannen.

Durch dieses Feature spielt es keine Rolle, ob die Geräte mit oder ohne OMS gescannt werden – die Geräte werden immer nur einmal im Setup-Fenster geführt.

 Diese Funktion ist allerdings nur bei MIDI-Interfaces möglich, die sowohl mit als auch ohne OMS unterstützt werden.

MIDI Thru und Mini-Sequencer unter OMS

MIDI Thru und der Mini-Sequencer von SoundDiver sind auch in OMS aktiv, allerdings nur solange SoundDiver im Vordergrund ist. Falls Sie Ihren OMS-Sequencer so konfiguriert haben, dass er auch im Hintergrund MIDI Thru erzeugt, sollten Sie in SoundDiver MIDI Thru und AutoPlay ausschalten.

Kommunikation mit Logic unter OMS

Es ist möglich, OMS und AutoLink in Logic und SoundDiver gleichzeitig zu verwenden. Dadurch erhalten Sie den Komfort von AutoLink, ohne auf den gleichzeitigen Betrieb von OMS-Programmen verzichten zu müssen.

Im diesem Modus tauschen Logic und SoundDiver Informationen über MIDI-Ausgänge im OMS-Format (anstatt MTP-Cable-Nummern) aus.

Aktivieren Sie hierzu in Logic einfach die Optionen ›Use AutoLink if available‹ und ›Use OMS if available‹ sowie in SoundDiver die Option ›OMS verwenden, falls vorhanden‹.

Jetzt stehen Ihnen alle Möglichkeiten von AutoLink offen. Näheres erfahren Sie in Kapitel 10 *AutoLink* ab Seite 389.

 Es ist nicht möglich, gleichzeitig Logic mit und SoundDiver ohne OMS-Betrieb oder umgekehrt zu verwenden.

Kommunikation mit anderen Programmen unter OMS

In OMS steht der sogenannte IAC Bus zur Verfügung (IAC steht für ›Inter-Application Communication‹). Dieser erlaubt, MIDI-Daten im Computer von einer MIDI-Applikation zu einer anderen zu senden. Somit können Sie z.B. Parameteränderungen oder auch Dumps in einem Sequencerprogramm aufzeichnen.

Daten von SoundDiver im Sequenzer aufnehmen

- Gehen Sie sicher, dass im Sequenzer-Programm der IAC-Bus als Eingang aktiviert ist
- starten Sie die Aufnahme
- wechseln Sie zu SoundDiver
- ändern Sie den Ausgang des Gerätes, für das Sie Daten aufzeichnen wollen, auf den IAC Bus (in der Geräte-Parameterbox)
- erzeugen Sie die gewünschten MIDI-Nachrichten, z.B. indem Sie Schieberegler im Editor bewegen
- stellen Sie den Ausgang des Gerätes wieder auf die alte Zuordnung zurück.

Falls Sie diese Funktion oft verwenden wollen, sollten Sie stattdessen wie folgt vorgehen:

- definieren Sie in OMS ein Patch mit einem ›Virtual Instrument‹, das mit einem ›Splitter Object‹ sowohl zum OMS-Knoten des angeschlossenen Gerätes als auch zum IAC-Bus sendet. Näheres hierzu erfahren Sie im OMS-Handbuch bzw. im Handbuch Ihres Opcode-Interfaces.
- wählen Sie dieses ›Virtual Instrument‹ als Ausgang für das Gerät in SoundDiver.

 Wenn Ihnen das alles zu kompliziert ist, sollten Sie stattdessen mit Logic und Auto-Link arbeiten. Da muss man gar nichts konfigurieren, und man kann sogar die Aufnahme von SoundDiver aus starten. Siehe auch Abschnitt *Parameteränderungen in Logic aufzeichnen und wiedergeben* auf Seite 404.

Aufgenommene Daten beim Abspielen in SoundDiver anzeigen

- Erzeugen Sie wie oben beschrieben ein Virtual Instrument, das sowohl ans Gerät als auch an den IAC Bus sendet
- wählen Sie dieses ›Virtual Instrument‹ in der Spur mit den aufgenommenen Daten an
- starten Sie die Wiedergabe.

 Ein ähnliches Verfahren gibt es auch in AutoLink. Siehe auch Abschnitt *Parameteränderungen in Logic aufzeichnen und wiedergeben* auf Seite 404.

Der MIDI Manager

SoundDiver ist mit dem Apple MIDI Manager kompatibel, der vor der weiten Verbreitung von OMS als Standard-Treiber für nahezu alle MIDI-Software-Anwendungen galt. Wir empfehlen, den MIDI Manager nur zu verwenden, wenn Sie SoundDiver parallel zu anderen MIDI-Anwendungen betreiben wollen, die weder AutoLink noch OMS unterstützen.

Um den MIDI Manager zu installieren, ziehen Sie die Dateien ›MIDI Manager‹ und ›Apple MIDI Driver‹ auf das Systemordner-Symbol, sie werden dann automatisch an den richtigen Stellen abgelegt. Außerdem sollten Sie ›Patchbay™‹ installieren.

Sie sollten MIDI Manager 2.0 oder neuer verwenden. Ältere Versionen können Kommunikationsprobleme verursachen.

Nach der Installation des MIDI Managers ist ein Neustart erforderlich.

Es stehen Ihnen sieben separate Software-Ein- und Ausgänge zur Verfügung, die Sie in ›PatchBay™‹ konfigurieren können. Die dort vorgenommenen Einstellungen werden von SoundDiver gespeichert und beim nächsten Programmstart automatisch wiederhergestellt. Es ist also nicht erforderlich, diese Einstellungen ›PatchBay™‹ manuell vorzunehmen.

Für weitere Informationen über die Funktionen des MIDI Managers und Patchbay beachten Sie bitte die Hilfefunktion der ›Patchbay™‹-Applikation.

Andere MIDI-Tasking-Systeme

Achten Sie darauf, dass keine Programme parallel zu SoundDiver laufen, die ebenfalls den Drucker- oder Modem-Anschluss benutzen, da diese Anschlüsse nur einmal vergeben werden können. Dazu gehören z. B. Druckertreiber oder



Kommunikationsprogramme. Sie sollten AppleTalk während des Betriebes von SoundDiver deaktivieren (mit dem Schreibprogramm »Auswahl«, das üblicherweise im Apple-Menü installiert ist), sofern Sie LocalTalk benutzen – für den Druck auf einen AppleTalk-Drucker müssen Sie es allerdings wieder aktivieren.

- Parallel zu SoundDiver laufende Programme mit einer starken Hintergrundaktivität können den Programmablauf stören. Sie sollten deshalb möglichst auch die Netzwerkfähigkeit (File Sharing) mit dem Kontrollfeld »Gemeinschaftsfunktionen« deaktivieren.

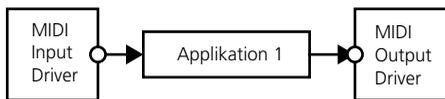
MIDI-Tasking unter Windows



Multi-Client MIDI-Treiber für Windows

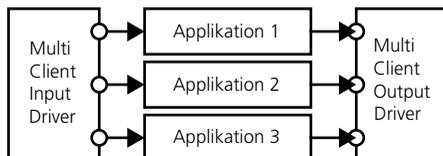
Will man mehrere MIDI-Programme auf einem Windows-PC gleichzeitig betreiben, müssen diese gleichzeitig die MIDI-Ports ansprechen können. Das setzt voraus, dass die MIDI-Treiber erlauben, von mehreren Programmen (Klienten) gleichzeitig benutzt werden können. Man spricht bei solchen Treibern von Multi-Client MIDI-Treibern. Leider haben diese Fähigkeit nicht alle MIDI-Treiber, weil sie wohl für »normale« Anwendungen wie Spiele nicht erforderlich ist.

Herkömmliche MIDI-Treiber können immer nur von einer Applikation zur gleichen Zeit verwendet werden können:



Versucht eine weitere Applikation die MIDI-Treiber zu öffnen, schlägt dies mit einer entsprechenden Fehlermeldung fehl. Der Grund für dieses wenig anwenderfreundliche Verhalten ist, dass ein Treiber mit nur einem Ein- oder Ausgang wesentlich einfacher zu programmieren ist als einer mit mehreren.

Ein Multi-Client-Treiber dagegen liefert ankommende MIDI-Daten an allen Applikationen ab und mischt (mergt) abzusendende MIDI-Daten korrekt zusammen:

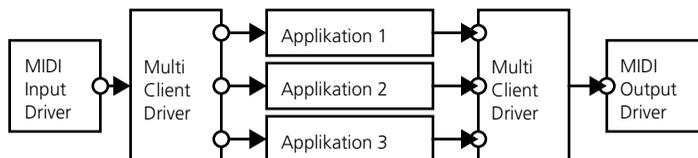


MIDI-Interfaces mit Multi-Client-Treibern

Für die meisten MIDI-Interfaces und Soundkarten gibt es mittlerweile MIDI-Treiber, die von mehreren Applikationen gleichzeitig geöffnet werden können. Bitte setzen Sie sich mit dem Hersteller des Interfaces bzw. der Soundkarte in Verbindung, um die neueste Treiberversion zu erhalten.

Virtuelle MIDI-Treiber

Die meisten anderen MIDI-Interfaces haben keine Multi-Client-Treiber. Da es mittlerweile dutzende, wenn nicht gar hunderte verschiedener MIDI-Karten und -Interfaces gibt, wäre es aussichtslos, für jedes dieser Geräte neue MIDI-Treiber zu erstellen. Stattdessen gibt es Multi-Client-Treiber, die sich selbst als Client bei den herkömmlichen Treibern anmelden und die MIDI-Daten einfach durchreichen:



Es gibt gleich mehrere solche ›virtuelle Treiber‹, die im folgenden etwas näher betrachtet werden sollen.

MultiMID

Der wohl bekannteste Vertreter ist kommerzielle Software (\$39.95), es gibt aber auch eine im Funktionsumfang etwas eingeschränkte Demoversion, die frei kopiert werden kann.

Die Verbindungen zu den ›normalen‹ Treibern werden im Konfigurationsdialog von MultiMID definiert. Zu jedem geöffneten Treiber (z.B. ›Soundblaster In‹) wird ein multi-client-fähiges Pendant (z.B. ›Multi-Soundblaster In‹) erzeugt, den dann mehrere Applikationen öffnen können.

Ein ›Pipe‹-Ausgang ermöglicht das Weiterleiten von MIDI-Daten von einer Applikation an andere. Die Vollversion erlaubt auch, Ein- und Ausgänge umzubenennen sowie die Verwendung von Plug-Ins, die – ähnlich dem Environment in Logic – MIDI-Daten in Echtzeit verändern können.

Kontaktadresse:

Hermann Seib
Am Tabor 12/1/24
A-1020 Wien
Österreich

Email: seib@t0.or.at

Hubi's MIDI Loopback Device

Dieses Paket ist Freeware (also frei verwend- und kopierbar) und besteht aus einem Treiber (›**Midlpbk.drv**‹), der bis zu vier ›Verteilerknoten‹ (LB1 bis LB4) anmeldet, sowie aus einer Applikation, die nur dazu dient, jeweils einen MIDI-Eingang mit einem Ausgang zu verbinden. Daher auch der Name ›**Hwmdcabl.exe**‹ – die Funktion dieses Programmes ist mit einem MIDI-Kabel vergleichbar; allerdings können noch beliebige Filter definiert werden.

Der Anwender kann nun mehrere Instanzen von **Hwmdcabl** starten und mit diesen jeweils einen Eingang mit einem Ausgang verbinden. Man ist so sehr flexibel und kann ohne weite-

res z.B. den MIDI-Eingang eines Programms mit dem MIDI-Ausgang eines anderen speisen.

›Hubi's MIDI Loopback Device‹ benötigt nur sehr wenig Speicher und ist äußerst schnell und zuverlässig.

Mit freundlicher Genehmigung des Autors haben wir dieses Hilfsprogramm auf Diskette 1 untergebracht. Der Dateiname ist ›**MDLBK251.ZIP**‹. Sie benötigen PKZIP, WinZip, StuffIt Expander o.ä., um diese Datei zu entpacken. Die Kontaktadresse finden Sie in der Datei ›**MIDLBPBK.TXT**‹.

Deaktivieren von MIDI-Ports unter Windows



Unter Windows ist es möglich, SoundDiver die Nutzung von bestimmten MIDI Ports zu verwehren, um etwa MIDI-Loops auszuschließen.

- Öffnen Sie die Datei ›WIN.INI‹ im Windows-Ordner
- Falls SoundDiver schon einmal gestartet wurde, sollten Sie in dieser Datei einen Abschnitt [SoundDiver] finden. Ansonsten hängen Sie diesen unten an (eckige Klammern nicht vergessen!)
- Falls SoundDiver schon einmal gestartet wurde, finden Sie für jeden Port eine Zeile mit dem Text ›Portname=1‹ an. Wenn ein Port nicht verwendet werden soll, ändern Sie die Zeile in ›Treibername=0‹ ab.

Sollten Sie beispielsweise SoundDiver die Verwendung von Input und Output Nummer 2 des Unitor8 untersagen, sollte die Zeile in der ›WIN.INI‹ lauten:

```
[SoundDiver]  
MIDIIn_Unitor_In_02=0  
MIDIOut_Unitor_Out_02=0
```

Verwenden Sie diese Option bei Hängern oder Abstürzen der Soundkarte, wenn SysEx-Daten an den Tonerzeuger der Soundkarte gesendet werden. Für manche Treiber tritt das sogar schon beim Starten von SoundDiver auf. Dann sind diese

Treiber meist gar nicht SysEx-fähig und können mit SoundDiver sowieso nicht verwendet werden.

Um bei Hubi's MIDI Loopback Device einen MIDI Loop zu verhindern tragen Sie in den entsprechenden Abschnitten die beiden folgenden Einstellungen ein:

```
...  
[Logic]  
MIDIIn_LB1=0  
MIDIOut_LB2=0  
...  
[SoundDiver]  
MIDIOut_LB1=0  
MIDIIn_LB2=0
```

SoundDiver als Hintergrundprogramm

Wenn Sie mit mehreren Anwendungen arbeiten und genügend Platz auf dem Bildschirm haben, können Sie eine beliebige Anzahl an Fenstern stets geöffnet halten, während Sie in anderen MIDI-Anwendungen arbeiten. Der Einsatz von zwei Bildschirmen hat sich bei einer größeren Anzahl von benötigten Fenstern bewährt und wird empfohlen.

Bestimmte Aktivitäten (z.B. Anzeige von Fehlermeldungen) werden gestoppt, solange SoundDiver im Hintergrund läuft. Wenn Sie ihn wieder aktivieren, werden eventuelle Fehlermeldungen angezeigt.

2.13 Kompatibilität der Windows- und Macintosh-Versionen



Mac

Konvertierung von Dateien zwischen den drei Plattformen

Die Windows- und Macintosh-Versionen von SoundDiver sind datenkompatibel. Dies gilt auch für die älteren Atari-Versionen. Diese Eigenschaft benötigen Sie, wenn Sie SoundDiver auf mehr als einer dieser Plattformen benutzen oder mit anderen SoundDiver-Anwendern plattformübergreifend SoundDiver-Daten austauschen möchten. Sie können selbstverständlich auch zwischen (dem inzwischen nicht mehr angebotenen) SoundSurfer, SoundDiver und SoundDiver OEM problemlos Daten austauschen.

Libraries, Adaptionen und Hilfe-Quelldateien sind kompatibel und brauchen lediglich von einem Computer auf den anderen kopiert werden. Passen Sie ggfs. noch den Dateiname an:

Datei-Typ	Extension	Macintosh Dateityp	Macintosh Creator (SoundDiver)
Library	.LIB	EM9F	EMA6
Adaption	.ADA	EM7F	EMA6
Hilfe-Quelldatei	.ADT	TEXT	beliebig
Standard-MIDI-Datei	.MID	MIDI	beliebig
SYX/MIDIEx	.SYX	TEXT	beliebig

Moduldateien dagegen funktionieren immer nur auf einer Plattform. Um sie auf einer anderen Plattform zu verwenden, benötigen Sie die zugehörige Dateiversion, die Sie am besten vom Emagic Website downloaden (siehe Abschnitt *Lieferumfang* auf Seite 45).

Mit der Version 2.0.7 wurden für alle Plattformen die Dateinamen-Konventionen vereinheitlicht:

- Adaptiondateien haben jetzt auch auf dem Macintosh die Endung **.ADA**. Dies verbessert die Kompatibilität mit Adaptionen, die auf Windows oder Atari erstellt wurden.
- Der Dateiname einer Adaption resultiert aus dem Namen des von der Adaption unterstützten Gerätes. Diese Namen können auch Zeichen enthalten, die in Dateinamen einer Plattform nicht erlaubt sind. Diese Zeichen werden jetzt auf allen Plattformen durch ›_‹ ersetzt.

Beispiel:

Die Adaptiondatei **DX21/27/100** heißt jetzt **DX21_27_100.ADA**, sowohl auf dem Macintosh als auch unter Windows.

Konvertierung vom und zum Macintosh

Hierzu ist auf dem Macintosh ein Kontrollfeld wie File Exchange, PC Exchange, DOS Mounter, Access PC oder Smart Link erforderlich, das es dem Macintosh erlaubt, DOS-formatierte Disketten zu lesen. PC Exchange ist Bestandteil von System 7.5. File Exchange ist Bestandteil von Mac OS 8 und 9.

Damit der Macintosh die Windows-Dateien einwandfrei erkennt, ändern Sie bitte die Einträge ›Type‹ und ›Creator‹ einer vom PC übernommenen Datei.

Viele neuere Versionen der PC-Disketten-Mounter, so auch File Exchange, nehmen dies bereits automatisch vor, nachdem Sie im zugehörigen Kontrollfeld die Dateinamen-Endung und den zugehörigen Macintosh-Creator und -Type vorgegeben haben. Näheres dazu im Handbuch des betreffenden Kontrollfelds.

Wenn Sie kein solches Programm, dafür aber ResEdit, File Buddy, FastFind oder ein anderes Programm besitzen, mit dem man den Creator manuell ändern kann, ist dies ein weniger komfortabler, aber immerhin denkbarer Ausweg.



Beim Konvertieren von Windows-Dateien auf Macintosh kann die Dateinamensendung von Libraries bestehen bleiben, ohne dass sie stört. Bei Standard MIDI Files und SYX-Dateien ist sie nicht zwingend erforderlich, sofern der File Type stimmt (siehe auch Abschnitt *Import von Standard MIDI Files* auf Seite 298).



Adaptionsdateien haben jetzt auch auf dem Macintosh die Endung **.ADR**. Dies verbessert die Kompatibilität mit Adaptionen, die auf Windows oder Atari erstellt wurden. Bei Hilfe-Quelldateien bleibt die Endung **.ADT** erhalten (näheres hierzu finden Sie im *Universal Module Programming Manual*).

2.14 Tastaturbefehle (Kurzbefehle) und MIDI- Fernbedienung

Nahezu alle Funktionen von SoundDiver sind auch über Tastaturbefehle oder beliebige MIDI-Nachrichten ansprechbar. Im Tastaturbefehle-Fenster können Sie die Zuordnung der Kommandos zu den jeweiligen Tasten oder MIDI-Nachrichten völlig frei bestimmen.

 Wenn in dieser Anleitung also von einem Tastaturbefehl die Rede ist, handelt es sich um einen Befehl, der sowohl über eine Taste als auch über eine MIDI-Nachricht abrufbar ist. Damit können Sie SoundDiver vollständig an Ihren persönlichen Arbeitsstil anpassen.

Die in diesem Handbuch beschriebenen Tastaturbefehle folgen der voreingestellten Windows- bzw. Macintosh-Tastaturbelegung. Wenn Sie also Änderungen im Tastaturbefehle-Fenster vornehmen, stimmen die hier genannten Kurzbefehle u.U. nicht mit denen in Ihrer SoundDiver-Installation überein.

Modifizier-Tasten bei Macintosh und Windows

Der Macintosh besitzt eine spezielle Befehlstaste (⌘), die statt **strg** für Kurzbefehle verwendet wird. Außerdem haben die ›Abwandlungstasten‹ leicht unterschiedliche Bezeichnungen (z.B. **⌥** vs. **alt**).



Ein Kurzbefehl wird auf Windows oft mit **strg** eingeleitet, auf dem Macintosh dagegen mit **⌘**.



Eine ›abgewandelte Form‹ eines Kurzbefehls wird beim Macintosh oft mit den Sondertasten **⌘⌥**, bei Windows dagegen stets mit **strg⌥** ausgelöst. Das Kommando ›Beenden, ohne die Voreinstellungen zu speichern‹, **⌘⌥Q** führen Sie somit auf Windows mit **strg⌥Q** aus.

Beachten Sie, dass oben Gesagtes nur für die voreingestellten Tastaturkommandos gilt. Sie können das natürlich beliebig ändern.

Bei Windows ist für die Auswahl von mehreren Objekten die Bedeutung von **⌥** und **strg** genau umgekehrt wie bei Macintosh.

Die restlichen Sondertasten werden innerhalb SoundDivers bei Windows und Macintosh funktionsgleich verwendet.

Sicherung der Tastaturbefehle

Ihre persönliche Tastaturbelegung wird – zusammen mit anderen Voreinstellungen, die Sie über **Optionen** ›**Einstellungen** erreichen, im Ordner ›Diver‹ gespeichert – standardmäßig in einer Datei namens ›**SoundDiver 3.0 Preferences**‹ beim Macintosh und ›**SoundDiver 3.0 Preferences.PRF**‹ unter Windows. Sie können diese Datei über **Datei** ›**Voreinst. sichern als...** aber auch mit beliebigem Namen und Pfad ablegen.



Von dieser Datei sollten Sie

- ein Backup an anderer Stelle auf Ihrer Festplatte anlegen,

- eine Kopie auf Diskette bereithalten, wenn Sie an einem SoundDiver-System auf einem anderen Computer arbeiten müssen. Bitte laden Sie für diesen Fall am neuen Arbeitsplatz die Voreinstellungen aus dieser kopierten Datei bei geöffnetem ›Tastaturbefehle‹-Fenster über **Optionen > Tastaturkommandos importieren...**

Wenn Sie ein Update Ihrer SoundDiver-Version installieren, bleiben Ihre bisherigen Tastaturbefehl-Zuweisungen erhalten.

Menüs und Dialoge

Alle Dialoge sind in Übereinstimmung mit den Konventionen des Betriebssystems auch per Tastatur zu bedienen. Die OK-Schaltfläche kann mit  (Return) oder , die Abbrechen-Schaltfläche mit  bedient werden.

Unter Windows können Sie auch die Menüs mit der Tastatur bedienen.

- Die in den SoundDiver-Versionen vor 3.0 fest zugewiesenen Tastaturkommandos können Sie jetzt bearbeiten. Die Standardkommandos (wie Rückgängig, Sichern, Beenden, Neu, Öffnen, Ausschneiden, Kopieren, Einfügen etc...) gelten für alle Windows Programme gleichermaßen und sollten deshalb besser nicht geändert werden.
- Zugewiesene Tastaturkommandos werden hinter den jeweiligen Menüeinträgen angezeigt.

Besondere Tasten

Einige Tasten haben besondere Funktionen:

- Die Sondertasten  (Windows), ,  und  können nur im Zusammenhang mit anderen Tasten verwendet werden.
- Die Rückschritt-Taste () hat die nicht veränderbare Funktion ›selektierte Objekte löschen‹. Sie kann nur im Zu-

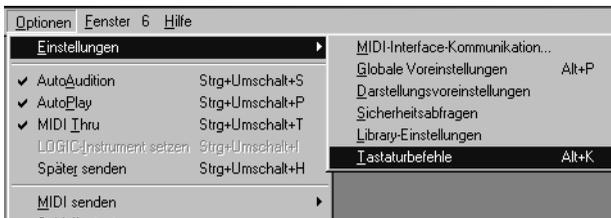
sammenhang mit den Sondertasten ,  oder ,  oder  zugewiesen werden.

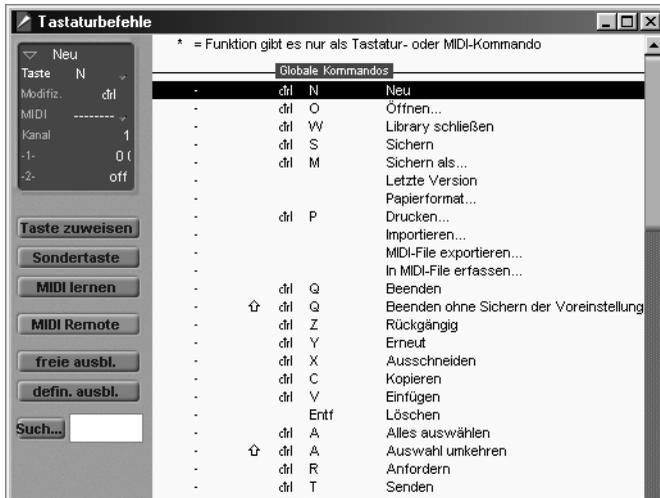
- Für Windows: Die Taste   (Fenster schließen) und   (Anwendung schließen) können nicht anderweitig zugewiesen werden.
- Die Tasten  und  verändern schrittweise den zuletzt angeklickten Parameterwert. Sie können allerdings trotzdem anderweitig zugewiesen werden, wodurch diese Funktion verlorenght.



Tastaturbefehle-Fenster

Das Tastaturbefehle-Fenster öffnen Sie mit **Optionen > Einstellungen > Tastaturbefehle**.





Auf der rechten Seite befinden sich alle verfügbaren Tastaturbefehle. Sie sind nach folgenden Gesichtspunkten abschnittsweise zusammengefasst:

- Globale Kommandos
- Verschiedene Fenster (Funktionen mit Wirkung auf alle Fenster)
- Library Fenster (Funktionen innerhalb von Libraries)
- Setup-Fenster (Funktionen mit Wirkung nur auf das Setup-Fenster)
- Geräte-Fenster (Funktionen mit Wirkung nur auf das Geräte-Fenster)
- Editor-Fenster (Funktionen mit Wirkung nur auf das Editor-Fenster)
- Installieren-Fenster (Funktionen mit Wirkung nur auf das Installieren-Fenster)
- MIDI Monitor-Fenster (Funktionen mit Wirkung nur auf das MIDI Monitor-Fenster)

- Controller-Assignments-Fenster (Funktionen mit Wirkung nur auf das Controller-Assignments-Fenster)

Für den Macintosh signalisiert ein ›•‹ vor der Funktionsbezeichnung (unter Windows ein ›*‹), dass die Funktion nur als Tastatur- oder MIDI-Kommando, nicht aber über ein Menü erreichbar ist. Direkt links daneben ist die gegenwärtig zugeordnete Taste abzulesen, ganz links das zugeordnete MIDI-Event. Dort signalisiert ein Strich, dass keine Zuordnung vorgenommen wurde.

Taste einer Funktion zuweisen

- Klicken Sie die Schaltfläche ›Taste zuweisen‹.
- Selektieren Sie mit der Maus die gewünschte Funktion.
- Drücken Sie die gewünschte Taste, ggfs. zusammen mit den gewünschten Modifier-Tasten (⌘(strg)alt, ⌘(ctrl)⌥(shift)⌘(command)).
- Falls Sie weitere Tasten belegen möchten, wiederholen Sie die Punkte 2 und 3.
- Deaktivieren Sie ›Taste zuweisen‹

Taste zuweisen



In der Parameterbox links oben können Sie die gewünschte Taste auch über Flipmenüs einstellen. Klicken Sie hierzu auf den derzeitigen Wert, und halten Sie die Taste gedrückt, um dann die neue Belegung auszuwählen.

Sondertaste

Auf die gleiche Weise funktioniert dies für die *Sondertasten*. Der Unterschied besteht darin, dass hierbei nicht nur ein Verweis auf einen ASCII-Code, sondern eindeutig auf den Tastencode der Computertastatur gespeichert wird.

Sondertaste

Das bedeutet in der Praxis, dass Sie beispielsweise den Zifferntasten des Ziffernblocks andere Kommandos zuweisen können, als den Zifferntasten im Hauptblock der Tastatur. Gleiches gilt für die Tasten ⌘(F) und ⌘(N) von Tastatur- und Numerikblock. Der Nachteil: Statt des ASCII-Zeichens wird im Tasta-

turbefehle-Fenster der recht abstrakte Tastencode (eine Zahl) angezeigt.

- Wenn nur einer der doppelt vorkommenden Tasten ein Tastaturkommando zugewiesen wurde, wird es durch jede der beiden Tasten ausgelöst.
- Wenn beiden Tasten gleichen Namens unterschiedliche Tastaturkommandos zugewiesen wurden, werden diese durch Druck der richtigen Taste auch tatsächlich unterschieden.

MIDI-Events einer Funktion zuweisen

- Klicken Sie die Schaltfläche ›MIDI lernen‹.
- Selektieren Sie mit der Maus die gewünschte Funktion.
- Senden Sie die gewünschte MIDI-Nachricht.
- Falls Sie weitere Zuweisungen vornehmen möchten, wiederholen Sie die Punkte 2 und 3.
- Deaktivieren Sie die Schaltfläche ›MIDI lernen‹.
- Falls Sie Note On-Nachrichten zuweisen wollen, beachten Sie bitte, dass Sie *MIDI lernen* ausschalten, bevor Sie die betreffende Taste wieder loslassen (und damit ein Note-Off-Event senden). Es wird immer die zuletzt empfangene Nachricht zugewiesen!



In der Parameterbox können Sie Nachrichtenart, -kanal sowie das erste und zweite Datenbyte auch über Flipmenüs bzw. Mauseingabe einstellen.

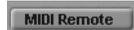
Zuordnung löschen

- Klicken Sie ›*Taste zuweisen*‹, um die Tasten-, und/oder ›*MIDI lernen*‹, um die MIDI-Zuordnung zu löschen.
- Selektieren Sie mit der Maus die Funktion, deren Tasten- oder MIDI-Zuordnung Sie löschen möchten.
- Drücken Sie .
- Um weitere Zuordnungen zu löschen, wiederholen Sie die Punkte 2 und 3.

- ❑ Deaktivieren Sie die Schalterfläche ›Taste zuweisen‹ oder ›MIDI lernen‹.

MIDI-Fernbedienung ein-/ausschalten

Mit der Schaltfläche ›MIDI-Remote‹ wird definiert, ob SoundDiver generell auf eingehende MIDI-Nachrichten reagiert. Das MIDI-Kommando für diese Umschaltung (*MIDI-Fernsteuerung ein/aus*) ist als einziges unabhängig davon, ob die Fernbedienung aktiviert wurde und kann somit immer verwendet werden.



- ❑ Wenn Sie alle Tasten eines Keyboards mit MIDI-Kommandos belegen, sollten Sie für *MIDI-Fernsteuerung ein/aus* möglichst einen zweiten Fußschalter oder einen programmierbaren Taster an Ihrem Keyboard verwenden, den Sie nicht versehentlich beim Einspielen betätigen können. Nur wenn Sie diese Möglichkeit nicht haben, verwenden Sie hierfür eine möglichst ›abgelegene‹ Keyboard-Taste. Beachten Sie, dass Sie diese Taste dann nicht mehr gleichzeitig mit anderen (MIDI-Kommando-) Tasten zum Einspielen von Noten verwenden können.

Funktion einer Taste kontrollieren

Bei deaktivierten Tasten ›Taste zuweisen‹ und ›Sondertaste‹ drücken Sie einfach die Taste, deren Funktion Sie kontrollieren möchten. Automatisch wird die Funktion selektiert und in die Fenstermitte gebracht.

Darstellung übersichtlicher gestalten

Mit den beiden (abgekürzt beschrifteten) Schaltflächen ›freie ausblenden‹ und ›definierte ausblenden‹ können Sie alle benutzten bzw. unbenutzten Tastaturbefehle ausblenden.



Alle übrigen Funktionen des Tastaturbefehle-Fensters stehen dabei weiterhin zur Verfügung.

Einen Tastaturbefehl suchen

Aufgrund der großen Anzahl verfügbarer Kommandos ist es manchmal schwierig, ein Tastaturbefehl schnell zu finden. Da-



her gibt es eine Suchfunktion, die es Ihnen ermöglicht, ein Tastaturbefehl durch Eingabe eines Begriffs, oder eines Teils davon, zu suchen.

Klicken Sie einfach auf das weiße Feld rechts neben der Schaltfläche ›*Finde:*‹, und geben Sie die gesuchte Zeichenfolge ein. Das Fenster zeigt dann nur noch jene Tastaturbefehle, die diese Zeichenfolge enthalten (plus das selektierte Kommando, auch wenn es diese Zeichenfolge nicht enthält).

Das Tastaturkommando-Fenster bleibt im Suchmodus ansonsten voll funktionsfähig; Sie müssen diesen Modus nicht verlassen, um Zuweisungen vorzunehmen.

 Die Suchfunktion berücksichtigt keine Groß-/Kleinschreibung.

Die Schaltfläche ›*Freie Ausblenden*‹ und ›*Definierte Ausblenden*‹ arbeiten auch in Kombination mit ›*Finde:*‹. Das bedeutet aber, dass beide nicht aktiv sein dürfen, um alle passenden Kommandos unabhängig von deren gegenwärtiger Zuweisung zu sehen.

Mit der Schaltfläche ›*Finde:*‹ können Sie den Suchmodus ein- oder ausschalten. Der Schalter wird durch die Eingabe einer Zeichenfolge automatisch aktiviert.

Auswahl darstellen

Mit **Optionen** › **Auswahl darstellen** können Sie im Tastaturbefehl-Fenster zum augenblicklich selektierten Tastaturbefehl springen, falls dieser gerade nicht sichtbar ist. Das gleiche passiert, wenn Sie die Funktion ›*Finde:*‹ ausschalten.

Tastaturbefehl-Zuweisungen importieren

Diese Funktion ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie vorübergehend an einem fremden System arbeiten wollen. Dabei möchten Sie möglicherweise Ihre eigenen Tastaturbefehle verwenden, ohne die dortigen Systemeinstellungen zu verändern.

Im Tastaturbefehle-Fenster können Sie mit **Optionen > Tastaturkommandos importieren...** die Tastaturbefehl-Zuweisungen einer beliebigen SoundDiver-Voreinstellungen-Datei (›**SoundDiver 3.0 Preferences.PRF**‹) importieren. Es erscheint ein Dateiauswahl-Fenster, um die gewünschte Voreinstellungen-Datei zu lokalisieren (zum Beispiel auf der Diskette mit Ihrer heimischen SoundDiver Voreinstellungen-Datei).

Die bisherige Voreinstellungen-Datei im Diver Ordner wird in ›SoundDiver 3.0 Preferences.bak‹ umbenannt. Darin befinden sich dann die alten Tastaturbefehle.

Sie müssen SoundDiver nicht neu starten, um fortzufahren.

Daneben können Sie mit dieser Funktion auch Sicherheitskopien der Tastaturbefehle wiederherstellen.

Liste der Tastaturbefehle ausdrucken

Mit **Optionen > Tastaturkommandos in die Ablage kopieren** werden die Tastaturbefehle als Text in die Zwischenablage des Betriebssystems kopiert. Von hier aus können Sie die Kommandos mit dem dortigen Einfüge-Befehl in jedes Textverarbeitungsprogramm übertragen, beliebig nachbearbeiten und ausdrucken.

Tastaturbefehle in die Ablage kopieren berücksichtigt die Auswahl der Funktionen ›*Definierte Ausblenden*‹, ›*Freie Ausblenden*‹ und ›*Finde*‹. Sie können also auch nur eine bestimmte Gruppe von Tastaturbefehle (z.B. alle verwendeten mit einer bestimmten Zeichenkette) exportieren. Es wird also genau das exportiert, was auch angezeigt wird.

Tastaturbefehl-Zuweisungen speichern

Die vorgenommenen Zuweisungen werden automatisch beim Verlassen des Programms in der Voreinstellungen-Datei gespeichert.

Zusätzlich können Sie die Tastaturbefehl-Zuweisungen aber auch manuell mit **Optionen > Voreinstellungen sichern** abspeichern. Dabei werden auch alle sonstigen Voreinstellungen gespeichert.

Auswahl darstellen

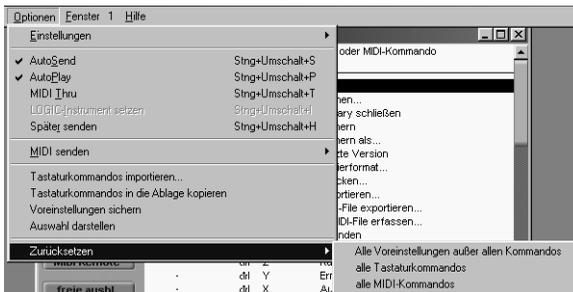
Mit diesem Menüpunkte springt SoundDiver zu dem ersten ausgewählten Tastaturbefehl, der damit sofort sichtbar wird.

Tasten- oder MIDI-Kommando-Zuweisungen initialisieren

Mit **Optionen > zurücksetzen** können die Einstellungen wieder in den Ursprungszustand versetzt werden.

Alle Voreinstellungen außer allen Kommandos setzt die Voreinstellungen auf die Standardeinstellungen zurück.

Sie können die Tastaturzuweisungen (>Tastaturkommandos<) oder die MIDI-Befehle (>MIDI-Kommandos<) auf die voreingestellten Zuordnungen und Werte zurücksetzen.



Bedenken Sie, dass dabei Ihre eigenen Tastaturbefehl-Zuweisungen verloren gehen, wenn Sie keine Sicherheitskopie der >SoundDiver 3.0 Preferences<-Datei angelegt haben! (Mit >**alle Voreinstellungen außer allen Tastaturbefehle**< werden genau die Tastaturkommandos nicht initialisiert – jedoch alle anderen

Voreinstellungen mit ›**OMS-Einstellungen**‹ werden initialisiert.)

Eingabe von Zahlenwerten

Wir empfehlen im Text, die Zifferntasten der Zehnertastatur zu benutzen, sofern eine Ziffer Teil eines Kurzbefehls ist (Beispiel:  ). Selbstverständlich funktionieren die Zifferntasten auf der Schreibmaschinentastatur ebenfalls. Falls Sie also keine Zehnertastatur zur Verfügung haben (z. B. beim PowerBook), können Sie anstelle der  auf der Zehnertastatur selbstverständlich auch die Taste  drücken.



Mac

Kapitel 3

Einführungstour durch SoundDiver

Damit Sie SoundDiver so einfach und schnell wie möglich kennenlernen, haben wir für Sie eine kleine Tour durch SoundDiver vorbereitet, in deren Verlauf Sie an jeder Station ein paar praktische Experimente mit SoundDiver durchführen können.

Wir empfehlen Ihnen, sich diese halbe Stunde Zeit zu nehmen, denn Sie sparen sie später garantiert mehrfach ein und bekommen außerdem einen Gesamtüberblick, bevor Sie sich in die Details stürzen.

Sollten Sie SoundDiver als OEM-Version verwenden, beachten Sie bitte, dass zwar alle Funktionen zur Verfügung stehen, sich diese aber nur auf ein Gerät beschränken. Aus diesem Grunde kann in der OEM-Version kein Setup-Fenster (SoundDiver verwaltet hier mehrere angeschlossene Geräte) aufgerufen werden.

Um die Tour durchzuführen, sollten Sie:

- SoundDiver installiert haben,
- wenigstens ein Gerät – besser noch zwei oder mehr – angeschlossen haben,
- eine Festplatte mit freiem Speicherplatz zur Verfügung haben, da wir eine Library erstellen werden.

Das Beispielgerät für die Tour ist ein Yamaha EX5, in einigen Beispielen wird ein Yamaha SY99 und EMU Morpheus hinzugezogen. Natürlich benötigen Sie nicht unbedingt eines der genannten Geräte, sondern können ein beliebiges Gerät be-

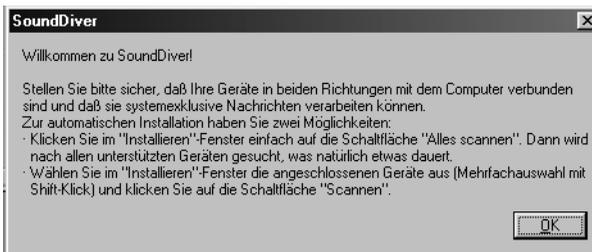
nutzen, da die Handhabung der SoundDiver-Funktionen unabhängig vom Gerät relativ einheitlich ist.

Und schon geht's los...

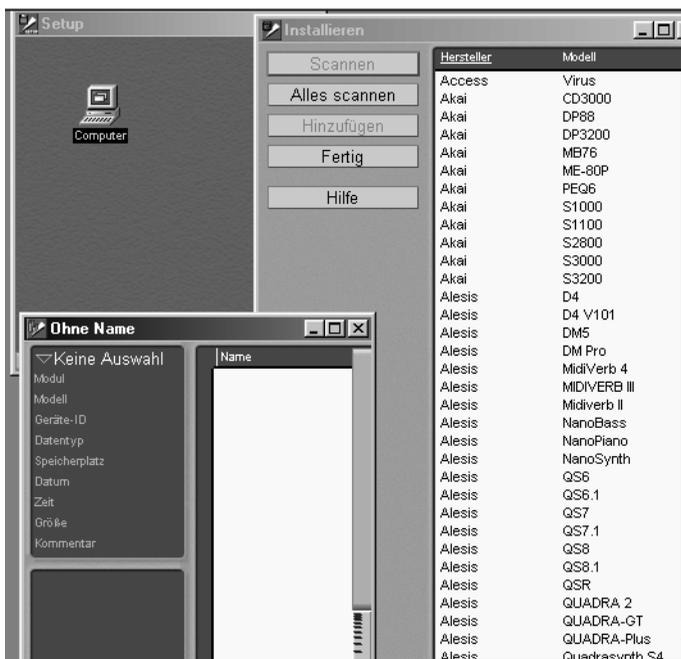
3.1 Start

Wir starten unsere Tour durch Doppelklick auf SoundDivers Programm-Icon. SoundDiver wird gestartet, nach kurzer Zeit erscheint eine Dialogbox, die Sie willkommen heißt.

🍏: konfigurieren Sie zunächst die Ports. Danach werden Sie aufgefordert, Ihre Geräte auszuwählen und  zu drücken.



3.2 Station 1: Setup- und Installieren-Fenster



Im Setup-Fenster wird das angeschlossene MIDI-Setup in Form von Icons (Symbolen) dargestellt. Hier können Sie auch Geräte auswählen, die Sie bearbeiten möchten. Momentan sehen Sie nur den Computer. Es sind noch keine Geräte angemeldet – es sei denn, Sie haben bereits anhand des Systeminstallations-Kapitel Ihr System installiert. Falls nicht, wollen wir SoundDiver dazu bringen, die angeschlossenen Geräte selbstständig zu erkennen und anzumelden. Wir benutzen dazu die >Scan<-Funktion.

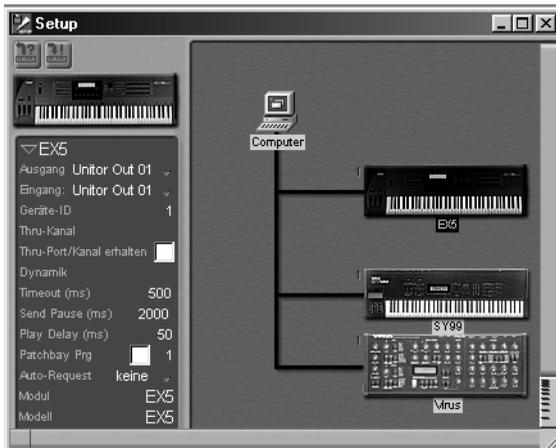
Scannen

Während des Scan-Vorganges überprüft SoundDiver auf allen MIDI-Ausgängen, ob ein bestimmtes Gerät vorhanden ist. Dazu lädt er zunächst ein entsprechendes Modul oder eine Adaption und sendet dann MIDI->Anfragen. Wenn ein Gerät antwortet, wird es von SoundDiver angemeldet und steht von da an zur Verfügung.

Stellen Sie sicher, dass Ihre Geräte in beiden Richtungen angeschlossen und eingeschaltet sind. Rechts vom Setup-Fenster sehen Sie das »Installieren«-Fenster. Falls das nicht der Fall ist – etwa weil Sie schon ein Gerät installiert haben und deswegen das »Installieren«-Fenster nicht automatisch geöffnet wurde – rufen Sie **Fenster > Installieren öffnen** auf.

Klicken Sie auf die Schaltfläche »Alles scannen«. Der Scan-Vorgang beginnt. Wenn SoundDiver ein Gerät findet, erscheint ein Icon im Setup-Fenster.

Anschließend könnte das Setup-Fenster etwa so aussehen:



Damit haben Sie Ihre Geräte angemeldet.

Falls es Schwierigkeiten gab, sehen Sie bitte in *MIDI-Kommunikation* auf Seite 466 in Anhang C nach.

Sie können aber auch eine weniger komfortable Möglichkeit nutzen, um SoundDiver über neue Geräte zu informieren:

Geräte von Hand anmelden

Falls das Installieren-Fenster noch nicht geöffnet ist, wählen Sie im Setup-Fenster **Neu** > **Installieren...**, um dieses Fenster zu öffnen.

Installieren Sie probierhalber ein Gerät! Die Liste ist alphabetisch nach Hersteller- und dann nach Modellnamen sortiert. Suchen Sie bitte den Eintrag ›Waldorf MicroWAVE XT‹ heraus, klicken diesen in der Liste (Sie sehen eine Abbildung des Gerätes links, direkt unter den Tasten) und danach die Schaltfläche ›Hinzufügen‹ an.

 Falls Sie bereits einen Microwave in Ihrem System haben, melden Sie trotzdem diesen zweiten an, da die Einstellungen Ihres Microwave nicht angetastet werden sollen.

Ein entsprechendes Symbol erscheint im Setup-Fenster und wird hervorgehoben dargestellt. Schließen Sie jetzt das Installieren-Fenster durch Klick auf die ›Fertig‹-Schaltfläche. Wir kommen weiter unten auf den neu angemeldeten Microwave zurück.

Fensterbedienung

Bevor wir uns den eigentlichen Setup-Funktionen zuwenden, sollen Sie schnell die wichtigsten Funktionen zur Fenstergestaltung kennenlernen. Diese Funktionen finden Sie in den SoundDiver-Fenstern Setup, Gerät und Library.

Fensteraufteilung

Den linken Bereich des Setup-Fensters nimmt die Parameterbox ein. Sie zeigt die Parameter des gerade aktiven Gerätes und erlaubt Ihnen, diese bei Bedarf anzupassen.

In der linken oberen Ecke der Parameterbox sehen Sie ein kleines Dreieck. Ein Klick darauf vergrößert bzw. verkleinert

die Parameterbox. Diese Funktion werden Sie in anderen SoundDiver-Fenstern ebenfalls vorfinden.

Fahren Sie jetzt den Mauszeiger auf die vertikale Trennlinie am linken Rand des Icon-Bereiches. Der Cursorzeiger verwandelt sich in ein Doppelpfeil-Symbol. Drücken und halten Sie die Maustaste, und verschieben Sie die Maus nach links und rechts. So können Sie jedes SoundDiver-Fenster schnell der jeweiligen Situation anpassen. Nutzen Sie dies, wenn etwa der Platz nicht ausreicht um die Namen der MIDI-Ports vollständig darzustellen. Setzen Sie die Trennlinie wieder an die ursprüngliche Position.

Lokale Menüs

Sie haben beim Anmelden Ihrer MIDI-Geräte bereits das lokale Menü ›**Neu**‹ benutzt.

Für die meisten Fenster unter Windows erscheinen in SoundDiver in der Menüzeile – eingefügt zwischen dem ›**Optionen**‹- und dem ›**Fenster**‹-Menü – spezifische (›lokale‹) Menüs mit Funktionen, die sich ausschließlich auf das Fenster beziehen.



🍏: Die meisten Fenster enthalten hierfür eine lokale Menüliste.

Wählen Sie jetzt einmal **Ansicht** › **Parameter** im lokalen Menü des Setup-Fensters. Die Parameterbox verschwindet, und das gesamte Fenster ist frei für das MIDI-Setup. Selektieren Sie den Menüpunkt erneut – die Parameterbox ist wieder da.

Verschieben des Fensterinhaltes

Den Rollbalken am unteren und rechten Rand des Fensters kennen Sie bereits aus anderen Programmen. In SoundDiver bietet er allerdings ein bisschen mehr Komfort:

Verkleinern Sie das Setup-Fenster, so dass nur noch das Computersymbol zu sehen ist. Fassen Sie den rechten Rollbalken mit der Maus an, und verschieben Sie ihn – das Fenster wird

sofort mitverschoben, und Sie sehen direkt die Auswirkungen der Mausbewegung.

Klicken Sie irgendwo in die leere Fläche des Rollbalkens außerhalb des Kästchens. Der Fensterinhalt wird nun genau um eine Seite in der jeweiligen Richtung verschoben.

Das x/y-Bewegungselement (das Kästchen links unten im Fenster) erlaubt gleichzeitiges Verschieben des Fensterinhalts in horizontaler und vertikaler Richtung. Diese Funktion erreichen Sie auch, wenn Sie bei einer Wheel-Mouse das Rad gedrückt halten.

Vergrößern Sie das Fenster jetzt wieder.

Parameterbox

Innerhalb des Setup-Fensters stellen Sie die Parameter für jedes Gerät ein, die SoundDiver bei der Kommunikation mit diesem Gerät beachtet.

Durch Klicken auf ein Geräte-Icon rechts wird das Gerät ausgewählt (hervorgehoben dargestellt), und der Inhalt der Parameterbox wechselt auf die Parameter des jeweiligen Gerätes. Klicken Sie bitte den nachträglich angemeldeten Microwave an. Der Bildschirm sollte jetzt so aussehen:



Zunächst einmal geben Sie dem Microwave einen neuen Namen, um ihn eindeutig identifizieren zu können. Klicken Sie auf die Namenszeile in der Parameterbox. Es erscheint ein Textfeld. Geben Sie ›Waldorf 2‹ ein; Beachten Sie, dass bei der

Eingabe von der bisherige Inhalt durch ein W ersetzt wird. Drücken Sie und der Name ist eingegeben. Alle weiteren Parameter der Parameterbox sollen uns erst im Setup-Kapitel interessieren.



Nun können Sie den überflüssigen Microwave wieder abmelden.

Dazu klicken Sie das Microwave-Symbol an und wählen **Bearbeiten** > **Löschen**. Es erscheint sicherheitshalber noch eine Dialogbox, in der Sie Ihre Absicht mit bestätigen – fertig.



Kurz zur Zusammenfassung: Das Setup-Fenster ist eine spiegelbildliche Abbildung Ihres MIDI-Setups. Hier können Sie Geräte scannen lassen oder manuell an- und abmelden sowie deren Parameter einstellen.

Und weiter geht's zur nächsten Station ...

3.3 Station 2: Das Geräte-Fenster

Wie das Setup-Fenster eine spiegelbildliche Abbildung Ihres MIDI-Setups darstellt, so ist das Geräte-Fenster nichts anderes als eine spiegelbildliche Abbildung des Speicherinhaltes eines einzelnen Gerätes.

Inhalt des Geräte-Fensters

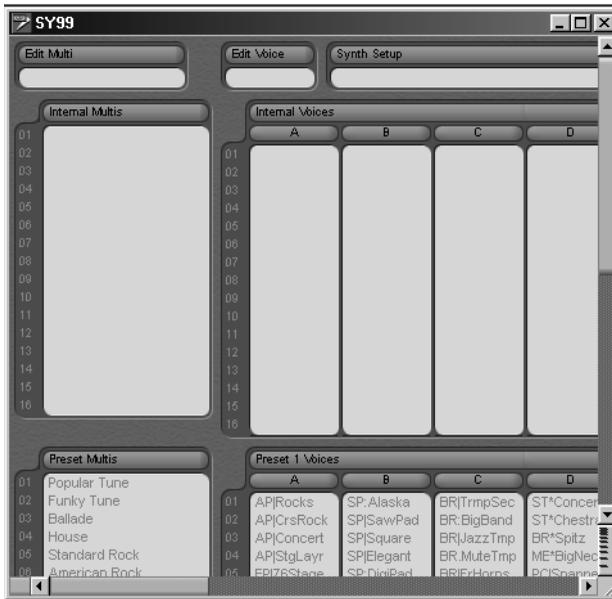
Das Geräte-Fenster zeigt Ihnen auf dem Bildschirm sämtliche Speicherplätze für Sounds, Multis, Edit-Buffer, Drumkits und andere Daten an, die Ihr Gerät intern oder auf Card verwaltet. SoundDiver schöpft dabei stets die MIDI-Möglichkeiten des Gerätes voll aus.

Durch das ›Entry Dependency Management‹ ist SoundDiver in der Lage zu erkennen, ob ein Eintrag, den Sie gerade bearbeiten (z. B. kopieren, verschieben), von einem anderen Eintrag benutzt wird (›Parent Entry‹), und wacht darüber, dass diese Verweise bestehen bleiben.

Beispiel: Sie verschieben gerade einen Sound, der in einem Multi verwendet wird. SoundDiver aktualisiert in diesem Falle automatisch den entsprechenden Parameter im Multi, so dass dieses nach wie vor auf den richtigen Sound zugreift. Sie können somit sorglos Ihre Sounds neu platzieren – SoundDiver kümmert sich um den Rest.

Optisch sind benutzte Einträge übrigens ebenfalls erkennbar: Sie sind in Fettschrift dargestellt.

Genug der Vorrede, sehen wir uns das Geräte-Fenster an. Suchen Sie sich ein MIDI-Keyboard mit Klangerzeugung aus, mit dem Sie die folgenden Experimente durchführen möchten. Wir benutzen hier den Yamaha SY99, jedoch können Sie alle Schritte auf ein beliebiges MIDI-Keyboard übertragen. Öffnen Sie das Geräte-Fenster, indem Sie das Symbol für Ihr Gerät im Setup-Fenster doppelt anklicken. Das Geräte-Fenster ist bis auf die ROM-Einträge (Presets) vorerst leer.



Natürlich sollte SoundDiver jetzt zuerst einmal den Speicherinhalt des Keyboards empfangen, damit wir damit ein paar Experimente durchführen können. Sollten Sie (wider erwarten) ein leeres Fenster vorfinden, so wählen Sie **Ansicht > Datentyp > Alle zeigen**.

Speicherinhalt der Geräte anfordern

Wählen Sie **Bearbeiten > Alles auswählen**. Alle Plätze im Geräte-Fenster werden nun invertiert dargestellt, sind also ausgewählt. Wählen Sie nun **Bearbeiten > Anfordern**. Es erscheint eine Dialogbox ›Empfange Daten von...‹; Ein kleiner Balken zeigt den Fortschritt der Übertragung an, und Sie können sehen, wie auch das Geräte-Fenster sich zusehends mit Einträgen füllt.

-  Auch wenn Sie im Geräte-Fenster fast immer die Sounds eines Klangerzeugers sehen, sprechen wir in diesem Handbuch niemals von ›Sounds‹, sondern allgemein von ›Einträgen‹.

Ein Eintrag im Geräte-Fenster kann, wie Sie sehen, auch ein System-Setup, ein Edit-Buffer, ein Drum-Setup oder ein Effektprogramm sein, weshalb die Bezeichnung ›Sound‹ irreführend sein könnte.

Sehen Sie sich das Geräte-Fenster einmal genau an: Links sehen Sie die Geräte-Parameterbox, die Ihnen bereits aus dem Setup-Fenster bekannt ist. Das Geräte-Fenster zeigt Ihnen sämtliche Speicherplätze des Gerätes an. Nicht sichtbare Speicherplätze können Sie mit Rollbalken bzw. dem x/y-Bewegungselement ins Blickfeld holen.

Speicherinhalt der Geräte sichern

Das Geräte-Fenster ist – wie gesagt – eine spiegelbildliche Abbildung des internen Speichers (sofern vorhanden, auch der Cards). Das bedeutet, dass Sie bei versuchsweisen Operationen im Geräte-Fenster direkt in den Speicherinhalt Ihres Gerätes eingreifen und unter Umständen versehentlich Daten löschen. Deshalb sollten Sie auf Nummer Sicher gehen und sämtliche Speicherinhalte Ihrer Geräte von SoundDiver empfangen und auf Festplatte oder Diskette sichern lassen. Wir kommen zu den einzelnen Schritten noch ausführlich, bitte führen Sie jetzt lediglich die angegebenen Schritte aus:

- Wählen Sie im Setup-Fenster alle angemeldeten Geräte aus.
- Wählen Sie im Setup-Fenster im lokalen Menü **Neu > Library erzeugen > Alle Einträge**. SoundDiver fordert nun die Daten der Geräte – soweit Sie es nicht im letzten Abschnitt bereits getan haben – an und erzeugt daraus eine gemischte Library, die SoundDiver mit ›Ohne Name‹ benennt.
- Wählen Sie **Datei > Sichern**. Jetzt können Sie die soeben erzeugte Library auf Festplatte sichern.

Auch wenn Sie bei den folgenden Übungen versehentlich Speicherinhalte Ihrer Geräte verändern – wovor SoundDiver Sie allerdings durch Warnmeldungen nach Möglichkeit bewahrt – haben Sie jetzt eine Sicherheitskopie, mit der Sie den Ursprungszustand wiederherstellen können.

Auswählen von Einträgen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Einträge oder Gruppen von Einträgen auszuwählen.

Das Geräte-Fenster ist übersichtlich aufgeteilt in die einzelnen Datentypen (hier: Setup, Performances, Patches). Für jeden Bereich gibt es eine kleine graue Titelzeile.

Klicken Sie eine solche Titelzeile einmal an – der entsprechende Bereich wird ausgewählt. Klicken Sie eine Spalten-Titelzeile in der Patch-Bank an – nur diese Spalte wird ausgewählt.

Wählen Sie nun **Bearbeiten > Auswahl umkehren** – und schon sind alle Einträge *außer* den zuvor ausgewählten ausgewählt. Klicken Sie nun irgendwo in einen grauen Bereich – die Selektion wird aufgehoben.

Selektieren Sie einen einzelnen Eintrag, indem Sie ihn anklicken. Halten Sie **strg** (⌘) gedrückt, und Sie können weitere Einträge auswählen.

Und noch eine weitere Funktion können Sie an dieser Stelle ausprobieren: Schalten Sie die Verriegelung für Großschreibung ein (das ist die Taste über **⇧**), drücken Sie den Buchstaben **E**, und sehen Sie sich an, was geschieht: SoundDiver wählt den ersten Eintrag aus, dessen Name mit **E** beginnt. Wenn es keinen gibt, der mit **E** beginnt, wird der im Alphabet folgende Eintrag ausgewählt. Drücken Sie jetzt **⇧**, so wird der nächsten Eintrag in der alphabetischen Reihenfolge ausgewählt. **⇧⇧** dagegen springt in die andere Richtung.

Hörkontrolle der ausgewählten Einträge

Um einen Eintrag aus dem Geräte-Fenster in den dazugehörigen Edit-Buffer zu schicken, aktivieren Sie **Optionen > AutoAudition** (so dass ein Haken bei diesem Menüpunkt erscheint) und klicken den Eintrag an.

Nach einem kurzen Moment können Sie den Sound auf dem Keyboard probespielen.

Jeden anderen Eintrag, den Sie jetzt anklicken, sendet SoundDiver jetzt automatisch an das Gerät senden, damit Sie ihn dort probieren können. Diese Funktion können Sie durch erneutes Wählen von **Optionen** > **AutoAudition** wieder ausschalten.

Aktivieren Sie jetzt noch **Optionen** > **AutoPlay**, sendet SoundDiver zusätzlich eine Testnote – das ist praktisch für den Fall, dass Ihr Klangerzeuger kein Keyboard besitzt oder vom Computer aus nicht in Ihrer Reichweite ist.

Einträge bewegen und kopieren

Sie können die Einträge innerhalb des Geräte-Fensters beliebig kopieren, verschieben, initialisieren oder löschen, um etwa eine Soundbank zu sortieren oder aus mehreren Bänken eine neue zusammenzustellen. Es ist auch möglich, Einträge zwischen mehreren Geräte-Fenstern zu kopieren, sofern diese von identischen oder kompatiblen Geräten stammen.

 SoundDiver kann in diesem Fall automatisch erkennen, ob die Daten konvertierbar sind, wenn es sich um verwandte Geräte handelt. Man kann z.B. auch zwischen D-50 und D-550 oder gar zwischen M1 und T1 oder DX7 und SY77 Einträge kopieren. Auch in eine Library (dazu kommen wir unten) können Sie Einträge einfach mit der Maus kopieren.

Achtung: Bei der folgenden Übung wird der Speicherinhalt Ihres Gerätes verändert.

Fassen Sie einen Eintrag mit der Maus an, und schieben Sie ihn auf einen anderen Platz. Beachten Sie dabei, dass Sie sinnvollerweise innerhalb eines Datentyps bleiben. Schieben Sie also kein Soundprogramm auf einen System-Setup-Speicher oder eine Performance auf ein Drumkit. Wenn Sie einen Eintrag einfach auf einen anderen schieben, werden die beiden vertauscht.

Widerrufen Sie diese Operation mit **Bearbeiten** > **Rückgängig**.

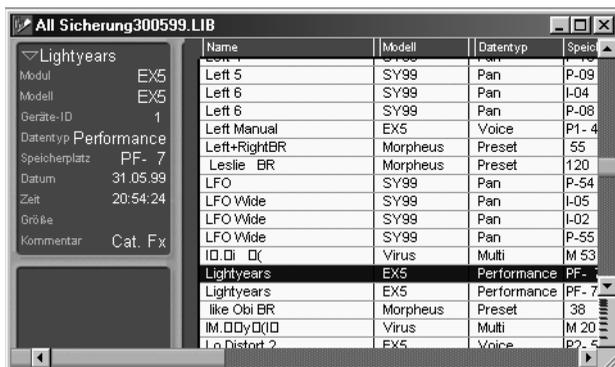


Um einen Eintrag zu duplizieren, halten Sie  (: ) gedrückt, während Sie den Eintrag auf die Zielposition ziehen. Auch dies können Sie widerrufen.

Sie möchten einen Sound oder eine Performance von Grund auf initialisieren? Kein Problem: Wählen Sie den oder die entsprechenden Einträge aus, und rufen Sie im Geräte-Fenster **Bearbeiten > Initialisieren** auf. SoundDiver setzt nun alle Parameter des Eintrags auf einen neutralen Wert. Dies entspricht der Initialize-Funktion, die Sie in vielen Synthesizern und anderen Geräten finden.

Kommen wir jetzt zur nächsten Station: der Library.

3.4 Station 3: Die Library



Library-Fenster

Eine Library in SoundDiver ist eine Art Datenbank für Sounds und andere speicherbare Daten Ihrer MIDI-Geräte. Wie in einer Datenbank können Sie nach bestimmten Gesichtspunkten suchen, sortieren, löschen und kopieren.

In einer SoundDiver-Library können Sie die Daten beliebiger Geräte zusammenfassen: Patches von einem Roland JV-80, Voices aus einem Yamaha SY77, Effektprogramme aus einem Alesis Quadraverb – alles kann sich gleichzeitig innerhalb einer einzigen Library befinden.

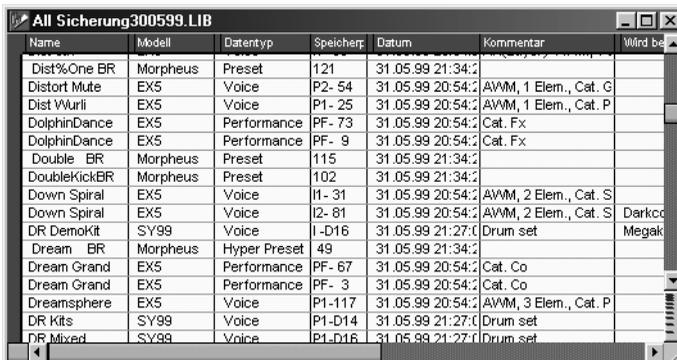
Libraries können Sie auf verschiedene Weise zusammenstellen.

Sie haben im Abschnitt *Speicherinhalt der Geräte sichern* bereits eine Library erzeugt und auf Festplatte oder Diskette gespeichert. Mit dieser Library wollen wir uns jetzt ein wenig beschäftigen.

Bitte wählen Sie **Fenster > Ohne Name**.

Klicken Sie auf das Größenänderungsfeld rechts oben im Library-Fensters, um es auf volle Bildschirmgröße zu bringen.

Freie Gestaltung des Library-Fensters



Name	Modell	Datentyp	Speicher	Datum	Kommentar	Wird be...
Dist%One BR	Morpheus	Preset	121	31.05.99 21:34:2		
Distort Mute	EX5	Voice	P2- 54	31.05.99 20:54:2	AWM, 1 Elem., Cat. G	
Dist Vwurl	EX5	Voice	P1- 25	31.05.99 20:54:2	AWM, 1 Elem., Cat. P	
DolphinDance	EX5	Performance	PF- 73	31.05.99 20:54:2	Cat. Fx	
DolphinDance	EX5	Performance	PF- 9	31.05.99 20:54:2	Cat. Fx	
Double BR	Morpheus	Preset	115	31.05.99 21:34:2		
DoubleKickBR	Morpheus	Preset	102	31.05.99 21:34:2		
Down Spiral	EX5	Voice	I1- 31	31.05.99 20:54:2	AWM, 2 Elem., Cat. S	
Down Spiral	EX5	Voice	I2- 81	31.05.99 20:54:2	AWM, 2 Elem., Cat. S	Darkoc
DR DemoKit	SY99	Voice	I-D16	31.05.99 21:27:1	Drum set	Megak
Dream BR	Morpheus	Hyper Preset	49	31.05.99 21:34:2		
Dream Grand	EX5	Performance	PF- 67	31.05.99 20:54:2	Cat. Co	
Dream Grand	EX5	Performance	PF- 3	31.05.99 20:54:2	Cat. Co	
Dreamsphere	EX5	Voice	P1-117	31.05.99 20:54:2	AWM, 3 Elem., Cat. P	
DR Kits	SY99	Voice	P1-D14	31.05.99 21:27:1	Drum set	
DR Mixed	SY99	Voice	P1-D16	31.05.99 21:27:1	Drum set	

Wie Sie sehen, zeigt Ihnen das Library-Fenster nicht nur die Namen der Einträge, sondern zu jedem Eintrag eine Reihe wichtiger Daten, anhand derer Sie die Einträge suchen, sortieren oder einfach unterscheiden können.

Werfen Sie einen detaillierteren Blick auf das Library-Fenster: Auch hier finden Sie eine Parameterbox, welche die Parameter für jeden Eintrag auf einen Blick darstellt. Falls Sie sie nicht sehen können, wählen Sie **Ansicht > Parameter**.

Zunächst einmal wollen wir die Darstellung ein wenig ändern. Beispielsweise benötigen Sie zur Zeit keine Kommentare. Also schalten Sie diese in der Tabellendarstellung aus. Wählen Sie dazu im lokalen Menü **Ansicht > Kommentar zeigen**, der zuvor mit einem Häkchen versehen war. Die Kommentar-Spalte verschwindet, die Spalten rechts davon rücken nach. Genauso ge-

hen Sie beim Datum vor – alle Einträge in der Library haben momentan ohnehin das gleiche.

Sortieren

Jetzt wollen wir die Library-Darstellung nach den Namen der Einträge alphabetisch sortieren lassen. Hier haben Sie zwei Möglichkeiten: Klicken Sie in der Spaltenüberschrift das Feld ›Name‹ doppelt an, oder rufen Sie im lokalen Menü **Sortieren** › **Nach Namen sortieren** auf.

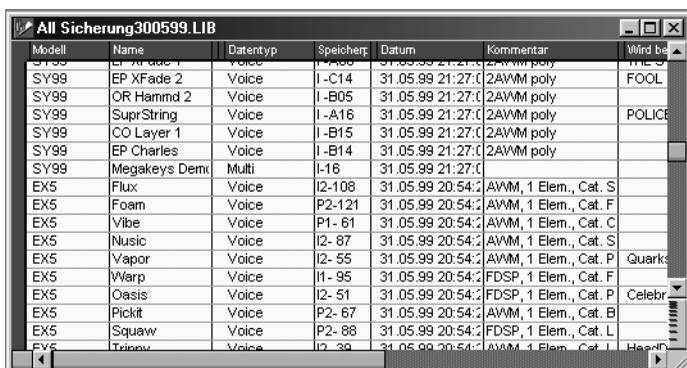
Lassen Sie die Library-Darstellung anschließend einmal ›**Nach Datentyp sortieren**‹ und danach nach ›**Nach Größe sortieren**‹.

Spalten verschieben und in der Breite ändern

Möchten Sie die Modell-Spalte lieber an linker Position sehen? Kein Problem: Fassen Sie das Feld ›Modell‹ in der Titelzeile an, und schieben Sie es über ›Name‹. Die Spalten werden entsprechend angeordnet.

Ist Ihnen die ›Wird Benutzt von‹-Spalte zu breit? Klicken Sie einfach auf die rechte Begrenzung des Feldes in der Titelzeile – der Mauszeiger wird zu einem Doppelpfeil –, und schieben Sie diese nach links.

Wenn Sie alle Schritte mitverfolgt haben, könnte die Library so aussehen:



Modell	Name	Datentyp	Speicher	Datum	Kommentar	Wird bearbeitet
SY99	EP XFade 2	Voice	I-C14	31.05.99 21:27:00	2AWM poly	FOOL
SY99	OR Hammd 2	Voice	I-B05	31.05.99 21:27:00	2AWM poly	
SY99	SuprString	Voice	I-A16	31.05.99 21:27:00	2AWM poly	POLICE
SY99	CO Layer 1	Voice	I-B15	31.05.99 21:27:00	2AWM poly	
SY99	EP Charles	Voice	I-B14	31.05.99 21:27:00	2AWM poly	
SY99	Megakeys Demr	Multi	I-16	31.05.99 21:27:00		
EX5	Flux	Voice	I2-108	31.05.99 20:54:00	AWM, 1 Elem., Cat. S	
EX5	Foam	Voice	P2-121	31.05.99 20:54:00	AWM, 1 Elem., Cat. F	
EX5	Vibe	Voice	P1- 61	31.05.99 20:54:00	AWM, 1 Elem., Cat. C	
EX5	Nusic	Voice	I2- 87	31.05.99 20:54:00	AWM, 1 Elem., Cat. S	
EX5	Vapor	Voice	I2- 55	31.05.99 20:54:00	AWM, 1 Elem., Cat. P	Quarks
EX5	Warp	Voice	I1- 95	31.05.99 20:54:00	FDSP, 1 Elem., Cat. F	
EX5	Oasis	Voice	I2- 51	31.05.99 20:54:00	FDSP, 1 Elem., Cat. P	Celebr
EX5	Pickit	Voice	P2- 67	31.05.99 20:54:00	AWM, 1 Elem., Cat. B	
EX5	Squaw	Voice	P2- 88	31.05.99 20:54:00	FDSP, 1 Elem., Cat. L	
EX5	Tripp	Voice	I2- 39	31.05.99 20:54:00	AWM, 1 Elem., Cat. L	Heard

Sie sehen: Sie können jederzeit die Listendarstellung nach Belieben so manipulieren, dass Sie die bestmögliche Übersicht haben.

Gemischte Library

Einer der größten Vorteile von SoundDiver-Libraries besteht darin, dass innerhalb einer Library Einträge der verschiedensten Geräte verwaltet werden können. Falls Sie mehrere MIDI-Geräte besitzen und diese im Setup-Fenster angemeldet haben, ist Ihre Library bereits eine gemischte, da sie die Daten verschiedener Geräte enthält. Probieren Sie selbst aus, wie Sie die zu einem bestimmten Gerät gehörigen Einträge auf dem Bildschirm darstellen. Ordnen Sie die Library einfach mit **Sortieren > Nach Modell sortieren**.

Library in Blöcke aufteilen

Sie können jede Library beliebig in Blöcke aufteilen, denen Sie aussagekräftige Titel geben können. Die Sortierfunktionen arbeiten dann automatisch nur innerhalb eines Blockes. Sortieren Sie die Library jetzt nach Modell. Suchen Sie die Stelle, an der die Einträge eines anderen Gerätes beginnen, und wählen Sie den ersten Eintrag dieses Gerätes aus.

Modell	Name	Datentyp	Speicherplatz	Datum	Kommentar
Virus	Fluffy	Single	B 45	31.05.99 21:27:4	
Flute					
EX5	Flute	Voice	P2-108	31.05.99 20:54:2	AVM
Virus	FLUTE RP	Single	B 31	31.05.99 21:27:4	
Virus	FLUTE RP	Single	B 31	31.05.99 21:27:4	
EX5	Flutey	Voice	P1- 42	31.05.99 20:54:2	AVM
EX5	Flux	Voice	I2-108	31.05.99 20:54:2	AVM
FM					
EX5	FM Line	Voice	I1- 58	31.05.99 20:54:2	AVM
EX5	FM Line	Voice	I1- 32	31.05.99 20:54:2	AVM
Virus	FM SNR	Single	B102	31.05.99 21:27:4	
Virus	FM SNR	Single	A102	31.05.99 21:27:4	
EX5	FM Waves	Voice	I2- 86	31.05.99 20:54:2	AN
EX5	Foam	Voice	P2-121	31.05.99 20:54:2	AVM
SY99	Folk	Multi	P-16	31.05.99 21:27:0	

Rufen Sie im lokalen Menü **Library > Titel einfügen** auf. Ein Textfenster öffnet sich. Geben Sie hier folgendes ein: ›Speicherinhalt von <Gerätenamen>. Sortieren Sie jetzt einmal alphabetisch nach Namen. Sie werden feststellen, dass SoundDiver die Teile oberhalb und unterhalb des Titels gesondert alphabetisch sortiert.

Löschen Sie den Titel anschließend wieder, indem Sie ihn auswählen und  drücken.

Suchfunktionen

Was wäre die beste Library, wenn Sie bestimmte Sounds oder Performances darin nicht schnell und gezielt auffinden könnten? Dafür bietet SoundDiver eine Reihe von Suchfunktionen an, mit denen Sie etwa den gerade dringend gebrauchten Klaviersound oder alle EX5-Performances auch in riesigen Libraries auf Anhieb finden.

Wir wollen einmal sehen, ob sich in Ihrer Library ein paar Bass-Sounds befinden. Zunächst einmal können wir das nur über den Namen herausfinden, d.h. wir lassen SoundDiver nach Einträgen suchen, deren Name die Silbe ›bas‹ enthält.

Wählen Sie **Bearbeiten > Suchen**. Ein Fenster erscheint, in dem Sie eine Zeichenfolge eingeben können. Tippen Sie ›bas‹ ein, und klicken Sie auf ›Suchen‹. SoundDiver sucht den ers-



ten Eintrag in der Library und wählt ihn aus. Schließen Sie das Suchen-Fenster.

Aktivieren Sie nun **Optionen** > **AutoAudition** und **AutoPlay**.



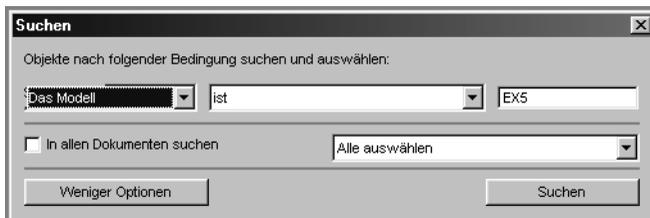
Wählen Sie jetzt **Bearbeiten** > **Erneut suchen**.



Wenn es einen weiteren Bass-Sound gibt, findet SoundDiver ihn nun, sendet ihn zum Gerät und spielt ihn an. Sie können jetzt **Erneut suchen** so oft aufrufen, bis Sie alle Bass-Sounds der Library gefunden haben.

Was aber, wenn Sie nach ganz anderen Kriterien suchen möchten? Angenommen, Sie möchten alle Daten, die von einem EX5 stammen, aus einer gemischten Library in eine neue, eigene Library transferieren.

Dazu öffnen Sie das Suchen-Fenster und klicken auf >Mehr Optionen<. Hier geben Sie folgendes ein (achten Sie hierbei auf das Flip-Menü mit dem Wert >Alle auswählen<):



SoundDiver sucht nun Einträge, die vom Modell EX5 stammen, und wählt alle gefundenen Einträge gleichzeitig aus. Über die Ausschneiden- und Einfügen-Funktionen können Sie diese jetzt spielend in eine andere Library transferieren (die Sie im Datei-Menü mit >Neu< erzeugt haben) bzw. durch Ziehen mit der Maus auch kopieren.

Mit SoundDiver geht es jetzt in die Tiefe: Zu den mächtigen Verwaltungsfunktionen kommen grafische Editoren für alle Geräte, die die Voraussetzung für das übersichtliche und komfortable Bearbeiten von Sounds am Bildschirm schaffen.

3.5 Station 4: Die Editoren

Das Prinzip der Editoren ist schnell erklärt: Jedes Modul und die meisten Adaptionen, die das Benutzen von Geräte-Fenster, Setup und Library für ein bestimmtes Gerät ermöglichen, enthalten auch einen kompletten Editor für dieses Gerät.



Anhand des Editors werden alle Parameter eines Gerätes auf dem Bildschirm dargestellt und können so einfach angewählt und bearbeitet werden.

Früher wurde gewöhnlich für jedes einzelne Gerät ein spezielles Programm geschrieben. So gab es einen DX7-Editor, einen Korg M1-Editor und viele andere. Besaß man mehrere Geräte, wurde halt für jedes Gerät ein eigenes Programm geladen. Das war vor einigen Jahren kein allzu großes Problem, da die Anzahl der Geräte im Setup gewöhnlich nicht zu groß war.

In einem größeren MIDI-Setup, zumal mit vielen kleineren Klangerzeugern, dazu Effektgeräten und MIDI-Patchbays – ist dieses Verfahren allerdings zu umständlich. Stellen Sie sich nur

vor, Sie müssten am Ende eines Produktionstages die Sounds aller Geräte im Computer sichern. Da hieße es: Programm laden, Sounds abspeichern, Programm für das nächste Gerät laden und und und...

Während einer Produktions-Session kommt es jedoch auch oft einmal vor, dass Sie die Sounds innerhalb eines Arrangements anpassen oder neue programmieren möchten, und zwar möglichst bei laufendem Sequenzer und ohne ständiges Starten und Beenden von Programmen.

Und genau das können Sie mit SoundDiver. SoundDiver erlaubt es Ihnen, mehrere Editoren gleichzeitig zu öffnen. Jeder Editor erlaubt wiederum mehrere Fenster, die Ihnen verschiedene Ansichten der Soundparameter zeigen, so dass Sie gezielt etwa eine Hüllkurve Ihres EX5 auf den Schirm zoomen können, während ein anderes Fenster die gesamte Effektsektion anzeigt.

Dank der Screensets lassen sich diese Möglichkeiten besonders effektiv nutzen – auch auf kleinen Bildschirmen.

An den Start ...

Wir wollen etwas im Yamaha EX5 herumspielen. Um nicht versehentlich etwas im Speicher des EX5 zu verändern, legen wir vorsichtshalber eine Backup-Library davon an. Hierfür gehen wir ähnlich wie in Abschnitt *Speicherinhalt der Geräte sichern* auf Seite 107 vor. Öffnen Sie zunächst das Geräte-Fenster des EX5 oder Ihres Lieblingsgerätes.

... in die Library

Rufen Sie jetzt im lokalen Menü des Geräte-Fensters **Eintrag > Library erzeugen** auf. Er hat ein Untermenü, in dem Sie bestimmte Gruppen von Einträgen auswählen können:



Wenn Sie alle Einträge in die Library kopieren wollen, wählen Sie eben **Alle Einträge**.

SoundDiver erledigt jetzt eine Reihe von Operationen automatisch: Er empfängt die Sounds, erzeugt und öffnet eine neue Library und kopiert die empfangenen Einträge dort hinein.

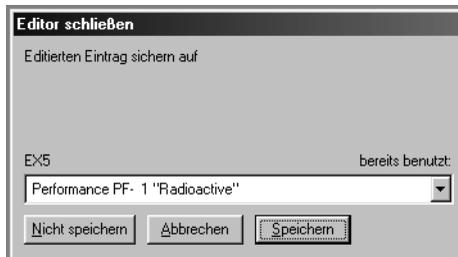
Versäumen Sie bitte nicht, die Library mit **Datei > sichern als...** abzuspeichern.

Im Folgenden widmen wir uns den Feinheiten des SoundDivers.

Hinein ins Programmiervergnügen ...

Klicken Sie zum Einstieg einen Eintrag in SoundDiver doppelt an – es öffnet sich der Editor. Wenn Sie einen Klangerzeuger angeschlossen haben, sollten Sie sich das folgende Aha-Erlebnis nicht entgehen lassen:

- Aktivieren Sie zunächst **Optionen > AutoAudition** und **Auto-Play**.
- Experimentieren Sie mit den Bedienelementen – verschieben Sie Regler, Hüllkurven, schalten Sie Funktionen ein und aus. Sie können Ihre Änderungen sofort hören und damit kontrollieren.
- Verlassen Sie den Editor, indem Sie auf das Schließfeld des Fensters klicken. Daraufhin erscheint folgender Dialog:



Sollte Ihr Zufallsprogrammier-Ergebnis Ihnen gefallen, dann klicken Sie auf ›Speichern‹. Sie können auch zuvor im Flipmenü der Dialogbox einen anderen Platz für den manipulierten Sound auswählen. Sicherheitshalber sollten Sie aber dieses Mal noch auf ›Abbrechen‹ klicken.

Eine Hand voll Editorfunktionen ...

Experimentieren Sie jetzt gezielter mit dem Editor. Haben Sie ein Gerät angeschlossen und den Editor geöffnet? Dann sehen Sie sich das Editor-Fenster an.

Die Abbildung zeigt ein typisches Editor-Fenster, hier für einen EX5:



In diesem Falle sehen Sie die Übersicht, die bei komplexeren Geräten zuerst erscheint. Hier sehen Sie alle Bausteine des Klanges oder Programmes auf einen Blick.

In diesem Fenster finden Sie einige Makro-Parameter, mit denen Sie einfach und schnell den Klang ändern können.

Benutzen Sie diese, um einen Sound der Situation anzupassen, um nicht gleich ins Detail gehen zu müssen. Im abgebildeten Beispiel haben Sie schnellen Zugriff auf die Lautstärke, die Panoramaeinstellungen, sowie den Detune-Werte der einzelnen Elemente.

Angenommen, eine Anpassung der Hüllkurve beim so genannten ›Element 1‹ des Yamaha EX 5 erschiene angebracht. In diesem Fall klicken Sie einfach auf einen Parameternamen an, und SoundDiver schaltet in die Detaildarstellung um. Es wird hierbei immer der nächstgelegene Parameter angesprungen.

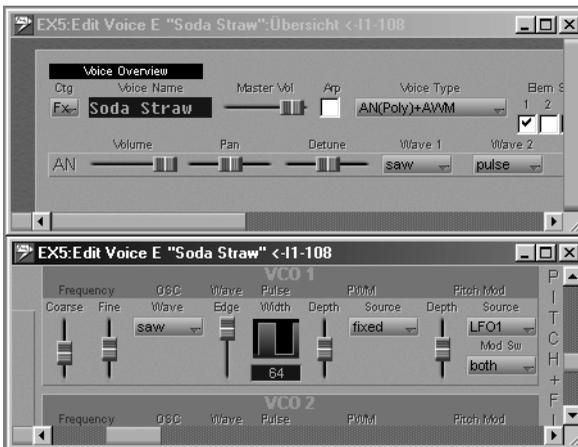
Grundsätzlich können Sie sich einen SoundDiver-Editor wie eine Landkarte mit unterschiedlichen Vergrößerungen vorstellen. Das Editor-Fenster ist ein Fenster auf diese Landkarte, das einen wählbaren Ausschnitt im Detail zeigt. Die Übersicht wiederum ist eine Landkarte in verkleinertem Maßstab.

In der Detaildarstellung sehen Sie jeden Parameter des Gerätes, allerdings im Vergleich zum Gerät selbst wesentlich komfortabler und übersichtlicher dargestellt. Hüllkurven können Sie grafisch editieren, Sie finden Drehknöpfe, Balkenanzeigen oder Flipmenüs.



Die Abbildung zeigt einen Ausschnitt aus der Detail-Darstellung des EX5-Editors, in der Sie einige wichtige Bedienelemente auf einen Blick sehen.

Von jedem Editor können Sie mehrere Fenster mit beliebigem Ausschnitt öffnen. Nehmen wir einmal an, Sie wollten genau den linken und den rechten Rand des Detail-Editors sehen. Anstelle ständig zwischen den beiden Bereichen hin- und her zu scrollen, öffnen Sie einfach ein zweites Fenster, indem Sie **Fenster > Editor öffnen** aufrufen. Das platzieren Sie neben das erste und scrollen zum gewünschten Ausschnitt. Oder: Sie möchten gleichzeitig die Übersicht und die Detaildarstellung eines Klages sehen, wie in der Abbildung gezeigt. Kein Problem.



Mit den Screensets lassen sich so blitzschnell die verschiedensten Editor-Darstellungen aufrufen.

Wenn Sie einmal nicht wissen, was ein Parameter zu bedeuten hat, dann klicken Sie ihn lediglich an und wählen **Fenster > Hilfe**. Sofort zeigt Ihnen SoundDivers Online-Hilfe eine Information an.



Kapitel 3 Einführungstour durch SoundDiver



Bleibt der Mauszeiger über einem Parameter-Objekt stehen, so erscheint ein kleines Fenster, in den eine Kurzbeschreibung und auch der aktuell angewählte Werte gezeigt wird. Es verschwindet wieder, sobald Sie den Mauszeiger woanders hin bewegen.

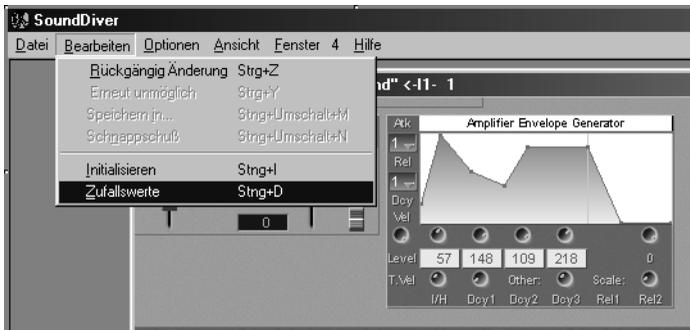
Das ist noch lange nicht alles. Die Funktionen des **Bearbeiten**-Menüs stehen auch innerhalb des Editors zur Verfügung. Dies bedeutet, dass Sie Sound-Bestandteile und Parametergruppen beliebig hin- und herkopieren können, sogar zwischen verschiedenen Einträgen. Klicken Sie einfach mit gehaltener -Taste auf eine Parametergruppe, und sie wird ausgewählt.



Im Bild sehen Sie oben eine Filter-Parametergruppe (DCF). Diese können Sie nun mit **Bearbeiten > Ausschneiden, Kopieren** und **Einfügen** über die Zwischenablage in andere Soundbestandteile der anderen Elements und natürlich auch in andere Sounds kopieren.

Zufallssounds ?

Wenn Ihnen der Sinn mal nicht nach Selbstprogrammieren steht oder Ihre Kreativität einen Anstoß braucht, probieren Sie es doch mal mit SoundDivers Zufallsfunktion. Diese kann nicht nur ganze Sounds per Zufall erzeugen, sondern – so gewünscht – auch nur einzelne Parametergruppen verändern. Eine zufällige Hüllkurve in einem Effektsound, eine zufällige neue Wellenform in einer Fläche – und der Klang ist nicht wiederzuerkennen.



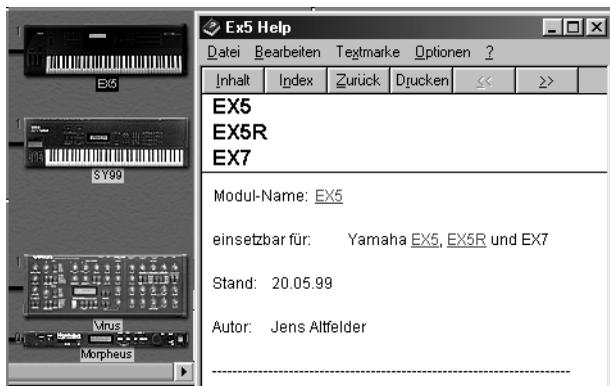
Im Bild sehen Sie den Menüpunkt »Zufallswerte« im Editor-Menü und daneben eine per Zufall erzeugte Hüllkurve.

3.6 Station 5: Die Online-Hilfe

In SoundDiver ist eine äußerst umfassende Online-Hilfsfunktion integriert. Sie ist die individuelle Bedienungsanleitung für die Module und Adaptionen. Hier werden die Besonderheiten der Anpassungen beschrieben. Die Online-Hilfe ist interaktiv und kontextsensitiv. SoundDiver präsentiert Ihnen je nach Situation also immer direkt den passenden Hilfstext.

Rufen Sie das Setup-Fenster auf, und positionieren Sie es so, dass es die linke Hälfte des Bildschirms einnimmt. Wählen Sie jetzt **Fenster** > **Hilfe**. Klicken Sie dann im Setup-Fenster das nächste Gerät an, und werfen Sie dann einen Blick auf den neuen Hilfetext.





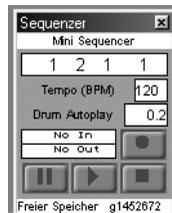
Am besten gewöhnen Sie es sich an, in Problemfällen erst einmal die Hilfsfunktion zu benutzen. Selektieren Sie eines Ihrer Geräte im Setup-Fenster, und sehen Sie sich alle dazugehörigen Hilfstexte an. So wissen Sie – wenn es einmal eng werden sollte – sofort, wo Sie Unterstützung finden, etwa bei nicht funktionierenden MIDI-Verbindungen, oder wenn Sie nicht genau wissen, welche SoundDiver-Funktionen mit einem Gerät möglich sind.

3.7 Weitere Funktionen

Mini-Sequencer

Bestandteil von SoundDiver ist ein kleiner Sequencer, der allerdings nicht zur Aufnahme kompletter MIDI-Songs gedacht ist, sondern Ihnen lediglich die Möglichkeit bieten soll, eine Melodie oder Phrase aufzuzeichnen, um sie später zum Antesten von Sounds zu benutzen.

Öffnen Sie den Sequencer, indem Sie **Fenster > Sequencer** auswählen. Das Sequencer-Fenster ist ein sogenanntes Floating Window, das ständig im Vordergrund ist und auch durch Aktivieren eines anderen Fensters nicht in den Hintergrund gerückt werden kann.



Prüfen Sie, ob Ihr MIDI-Keyboard korrekt angeschlossen ist, indem Sie einige Noten darauf spielen. Wenn im Sequenzer-Fenster in dem zuvor mit ›No In‹ bezeichneten Feld ein Balken ausschlägt und Noten-Informationen angezeigt werden, empfängt der Sequenzer Noten.

Im unteren Bereich des Sequenzers sehen Sie Transportknöpfe, ähnlich denen eines Cassettenrecorders. Klicken Sie die Record-Schaltfläche an (rechts oben) an. Sie hören jetzt ein Metronom-Signal aus dem Lautsprecher Ihres Computers, das Zählwerk des Sequenzers zählt das erste Viertel ständig durch – der Sequenzer befindet sich in Warteposition.

Spielen Sie nun eine kurze Phrase von etwa vier Takten ein. Klicken Sie anschließend auf die Stop-Schaltfläche (rechts unten). Die Phrase ist nun aufgezeichnet. Sie können sie jetzt jederzeit mit der Wiedergabe-Taste (unten in der Mitte) abspielen lassen.

Richtig nützlich wird der Sequenzer aber erst in Verbindung mit Einträgen: Wechseln Sie in das Library- oder Geräte-Fenster. Wenn Sie – wie oben gezeigt, **Optionen** › **AutoAudition** und **AutoPlay** aktiviert haben, wird ein Eintrag zum MIDI-Gerät gesendet, sobald Sie ihn anklicken, und der Sequenzer spielt die Testphrase automatisch ab.



Screensets

SoundDiver speichert die Anordnung der Fenster und diverse Einstellungen in einem so genannten ›Screenset‹ (Bildschirmkonfiguration oder die Anordnung der Fenster). Sie können bis zu 90 verschiedene Screensets zusammenstellen und auf Tastendruck abrufen. Ihr momentanes Screenset ist ›Fenster 1‹, was in der Hauptmenüleiste angezeigt wird. Drücken Sie einmal die Taste [2]. Sie sehen einen leeren Bildschirm vor sich; in der Hauptmenüleiste wird ›Fenster 2‹ angezeigt.

Öffnen Sie hier einige Fenster, vielleicht auch den Sequenzer. Damit ist das neue Screenset schon erstellt.

Drücken Sie nun abwechselnd  und . Sie können damit zwischen diesen vordefinierten Screensets umschalten. Sie können die Fenster mit Bedacht genau anordnen und diese Fensteranordnung dann verriegeln, und zwar mit **Fenster > Screensets > verriegelt**. Die verriegelte Anordnung können Sie weiterhin verändern; Aber wenn Sie auf ein anderes Screenset umschalten und dann wieder zurück zum verriegelten Screenset gehen, hat dies wieder die ursprünglich verriegelte Fensteranordnung. Anwählen des gleichen Menüpunkts hebt die Verriegelung wieder auf.



Wenn Sie die Screensets intensiv nutzen, haben Sie auch auf einem kleineren Monitor stets optimale Übersicht.

3.8 Kleine SysEx-Einführung

Keine Angst – Sie sollen sich nicht mit SysEx-Daten beschäftigen, denn dafür haben Sie ja nun SoundDiver. Trotzdem haben wir uns gedacht, dass eine kleine Einführung nicht schaden könnte. Wenn Sie Interesse haben, lesen Sie sie durch.

Was sind systemexklusive Daten?

SoundDiver verwaltet Klänge, Combinations, Programme – kurz: alle speicherbaren Daten Ihrer MIDI-Geräte. Diese unterscheiden sich von standardisierten MIDI-Befehlen wie Note-On, Aftertouch oder Program-Change, da sie für jedes Gerät unterschiedlich ausfallen. Für die Übertragung von gerätespezifischen Parametern wurde innerhalb der MIDI-Spezifikation ein eigenes Datenformat geschaffen: Die systemexklusiven Daten.

Für die Bezeichnung ›systemexklusiv‹ gibt es zwei plausible Erklärungen, wobei man nicht weiß, welche der beiden die ›amtliche‹ ist. Sie dürfen sich also eine aussuchen:

- Systemexklusive Daten sind die Ausnahme innerhalb des MIDI-Datenformats, da sie als einzige nicht für alle Geräte einheitlich sind.
- Systemexklusive Daten sind exklusiv für ein bestimmtes System (Gerät, Modell) festgelegt und werden von allen anderen ignoriert.

SoundDiver kommuniziert mit Ihren MIDI-Geräten fast ausschließlich auf systemexklusiver Ebene. Sie bekommen davon fast nichts mit, denn die Anpassung SoundDivers an die verschiedenen Geräte ist in den Modulen und Adaption festgehalten. Für Sie sieht es – zumindest fast – so aus, als spräche SoundDiver alle Geräte auf gleiche Weise an. Und so soll es auch aussehen, damit die Bedienung der Geräte möglichst einheitlich und damit in der Praxis schnell und fehlerfrei abläuft. Trotzdem kann es geschehen, dass SoundDiver beim Empfangen des Speicherinhaltes von Gerät A wesentlich länger braucht als bei Gerät B.

Das systemexklusive Datenformat eines Gerätes wird nun mal vom Hersteller des Gerätes festgelegt, und die Hersteller unterliegen dabei kaum Beschränkungen. So ist das eine Gerät in der Lage, jeden Sound einzeln zu senden, ein anderes wiederum nicht. Auch die benötigte Datenmenge für einen einzelnen Sound variiert von Gerät zu Gerät in weiteren Bereichen.

Einige Besonderheiten der systemexklusiven Daten, mit denen Sie in SoundDiver zu tun haben werden, sollen Sie jetzt kennenlernen.

Geräte-ID

Normalerweise werden verschiedene Geräte innerhalb des MIDI-Systems über die MIDI-Kanäle unterschieden. Das ist im Zusammenhang mit systemexklusiven Daten nicht sonderlich praktikabel. Beispiel: Sie möchten vier Synthesizer des gleichen Modells auf einem Kanal zusammenfassen, die allerdings unterschiedliche Klänge erzeugen sollen. In diesem Fall

müssen Sie eine Unterscheidung nach Geräten vornehmen können – nicht nach MIDI-Kanälen.

Aus diesem Grunde bieten fast alle neueren und viele ältere Geräte eine eigene Kennnummer für systemexklusive Daten an, die sogenannte ›Device ID‹ oder ›Geräte-ID‹ (ID: engl. für Identification Number). SysEx-kompatible Geräte müssen innerhalb des Systems unterschiedliche IDs haben, damit sie getrennt angesprochen werden können. So können Sie oft nicht nur sechzehn, sondern wesentlich mehr Geräte getrennt ansprechen und auch identische Geräte voneinander trennen – etwa mehrere DX7-Module in einem TX816-Rack. Die Geräte-ID ist bei vielen neueren Geräten vom MIDI-Kanal des Gerätes völlig unabhängig, bei älteren aber oft mit ihm identisch. Wenn ein Gerät die Trennung von MIDI-Kanal und Device-ID unterstützt, brauchen Sie SoundDiver diese ID nur einmal mitteilen und können später die MIDI-Kanäle des Gerätes trotzdem beliebig ändern.

Dump Request

Fast alle MIDI-Geräte bieten die Möglichkeit, ihre Daten auf eine Aufforderung hin zu senden. Nur so ist eine vom Computer aus gesteuerte Kommunikation möglich. Wenn Sie **Bearbeiten** › **Anfordern** wählen, sendet SoundDiver einen sogenannten Dump-Request an das Gerät, eine Aufforderung, diese Daten an den Computer zu senden. Je nach Gerät gibt es verschiedene Dump-Requests für Soundbänke, einzelne Sounds, Performances, Systemeinstellungen, Drumkits usw. SoundDiver unterstützt nach Möglichkeit alle vom Gerät unterstützten Dump-Request-Typen.



Dumps

Ein Dump ist die Antwort des Gerätes auf einen Dump Request – er enthält die angeforderten Klangdaten. Dumps werden auch von SoundDiver verwendet, z.B. bei der Funktion ›**AutoAudition**‹. Bei vielen Geräten können Sie auch sog-

nannte ›aktive Dumps‹ auslösen. Das sind Dumps vom Gerät zum Computer, die von sich aus, also ohne vorherigen zugehörigen Dump Request, gesendet werden. SoundDiver verarbeitet übrigens aktive Dumps jederzeit.

Parameter Changes

Wenn Sie in einem SoundDiver-Editor einen Parameter verändern, verwendet SoundDiver eine sogenannte ›Parameter Change‹-Nachricht, um dem Gerät die Änderung mitzuteilen. Natürlich könnte man auch einfach einen Dump des Edit-Buffers senden. Das dauert aber zu lange und würde eine Echtzeit-Editierung vereiteln. Wenn Sie SoundDiver zusammen mit einem Sequenzer innerhalb eines MIDI-Tasking-Systems verwenden, können Sie Parameter Changes einfach aufnehmen, so wie Sie sonst auch Controller- oder Pitch Bend-Informationen aufnehmen.

Leider unterstützen nicht alle Geräte Parameter Changes. In diesem Fall ist SoundDiver dazu gezwungen, einen Dump zu senden. Damit das nicht bei jeder minimalen Änderung passiert und der Editor somit unbedienbar wird, wird der Dump zeitverzögert gesendet – etwa eine Sekunde nach der letzten Änderung im Editor.

Wir hoffen, dieses Kapitel hat für Sie nicht nur ein wenig Licht ins Dunkel gebracht, sondern auch Ihre Phantasie angeregt, denn wir haben SoundDivers Funktionen bisher nur an der Oberfläche angetastet. In den folgenden Kapiteln lernen Sie das gesamte Funktions- und Leistungsspektrum von SoundDiver in aller Ausführlichkeit kennen.

Wir möchten Sie dazu animieren, sich die Zeit zu nehmen und die Kapitel aufmerksam durchzulesen. Das nimmt nur ein paar Stunden in Anspruch, zahlt sich aber bei der weiteren Arbeit schnell wieder aus.

Sicher werden Sie anfangs nicht gleich alles im Gedächtnis behalten können. Schlagen Sie in diesem Fall im Stichwortverzeichnis nach. Die Stichworte können Sie sich einfach

über die ToolTips holen. Wir haben uns bemüht, dieses so umfangreich wie möglich zu gestalten, so dass Sie auch dann nicht allein gelassen werden, wenn es mal wirklich brennt. Und nutzen Sie gerade anfangs intensiv die Online-Hilfe, die Sie oben kennengelernt haben.

Im nächsten Kapitel lernen Sie die Bedienung von SoundDiver ausführlich kennen und streifen über die Hauptmenüleiste.

Kapitel 4

Die Benutzeroberfläche von SoundDiver

In diesem Kapitel lernen Sie die Bedienung von SoundDiver anhand vieler praktischer Beispiele kennen. Unter anderem lernen Sie, mit Maus, Menüs, Kurzbefehlen und Fenstern umzugehen, optimieren die Darstellung Ihres MIDI-Setups, sortieren Ihre Sounds im Geräte-Fenster und erstellen eine eigene Library. Nach Lektüre dieses Kapitels können Sie bereits mit SoundDiver arbeiten.

4.1 Gestaltung

3D Look

Die optische Erscheinung von SoundDiver passt zur Emagic-Familie mit Programmen wie Logic oder MicroLogic.

Boxen und Knöpfe werden in 3-D angezeigt, der Hintergrund ist eine graue Relief-Fläche. Das sieht besser und übersichtlicher aus, kostet allerdings Rechenzeit, was insbesondere mit langsameren Computern spürbar sein könnte.

 Wenn Sie einen sehr langsamen Computer benutzen, können Sie SoundDiver beschleunigen, indem Sie unter **Optionen > Einstellungen > Darstellungseinstellungen** die Option »3D-Look« abschalten.

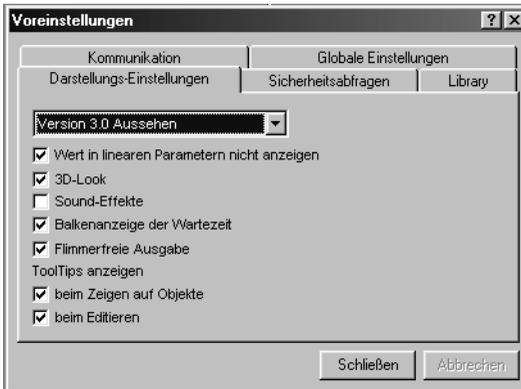


SoundDiver 2.0 Look

Falls Sie lieber mit dem Layout der bisherigen SoundDiver-Version 2.0 arbeiten, können Sie dies ebenfalls unter **Optionen** > **Einstellungen** > **Darstellungs-Einstellungen** auswählen.



Das Abschalten des 3D-Looks ist auch hier möglich.



4.2 Allgemeine Bedienung

Maus

Die Mausoperationen werden im jeweiligen Kapitel genauer erklärt, da es beispielsweise für Geräte-Fenster und Library unterschiedliche Funktionen gibt. An dieser Stelle beschreiben wir Ihnen die allgemeinen Mausoperationen. Probieren Sie die Funktionen doch gleich aus – so prägen Sie sich alles schnell und angenehm ein:

- Ein Klick auf ein nicht ausgewähltes Objekt wählt dieses aus und alle anderen ab. Falls das Objekt bereits ausgewählt war, passiert nichts.
- Wenn Sie **strg** (⌘) halten, während Sie auf ein Objekt klicken, wird die Auswahl des Objektes umgekehrt.

Beispiel: Wenn Sie auf einen ausgewählten Library-Eintrag klicken, wird dieser wieder abgewählt. Dabei wird die Auswahl der übrigen Geräte nicht verändert.

- Um einen Block auszuwählen, klicken Sie den ersten Eintrag an, drücken und halten  (: ) und klicken den letzten Eintrag des Blockes an. Um mehrere Blöcke auszuwählen, halten Sie nach Auswahl des ersten Blockes zusätzlich  (: )

Beispiel: In einer Library möchten Sie zwei Blöcke markieren. Klicken Sie den ersten Eintrag des ersten Blocks einfach an. Markieren Sie den letzten Eintrag mit gehaltener  (: )-Taste. Klicken Sie dann den ersten Eintrag des zweiten Blocks mit gehaltener  (: )-Taste. Den letzten Eintrag des zweiten Blocks markieren Sie dann mit gehaltenen   (:  )-Tasten.

- Unter Windows fungiert die Maus immer als Schieberegler. Klicken Sie einen Zahlenwert an, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Jetzt können Sie mit vertikalen Bewegungen den Zahlenwert verändern.
- : Die Werteveränderung mit der Maus hängt von der Voreinstellung ›Maus als Schieberegler‹ ab. Wenn ›Maus als Schieberegler‹ deaktiviert ist (siehe im Abschnitt *Maus als Schieberegler* auf Seite 435), funktioniert sie wie folgt: Um einen Zahlenwert zu erhöhen, klicken Sie ihn an. Um einen Wert zu vermindern, halten  gedrückt. Wenn Sie hier jedoch  halten, wird die Maus zum Schieberegler, und Sie können den Wert durch vertikale Bewegung der Maus verändern.
- Ein Klick in den Hintergrund (also auf kein Objekt) wählt alle Objekte ab.
- Ein Klick in den Hintergrund mit nachfolgendem Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste zeigt ein ›Gummiband‹. Alle innerhalb dieses Rechtecks befindlichen Objekte werden ausgewählt. Auch hier kann  (: ) verwendet werden, um die Auswahl umzukehren bzw. die Objekte innerhalb mehrerer Rechtecke auszuwählen.



- ›Ziehen und Loslassen‹ (›Drag and Drop‹): ein Klick auf eines der ausgewählten Objekte mit nachfolgender Mausbewegung (ohne dabei die Maustaste loszulassen) verschiebt oder kopiert das Objekt an die Stelle, an der die Maustaste losgelassen wurde. Wie beim Macintosh und unter Windows üblich wird verschoben (im Geräte-Fenster vertauscht), wenn das Ziel im gleichen Gerät bzw. in der gleichen Organisationseinheit liegt.
Es wird dagegen kopiert statt verschoben, wenn das Ziel in einer anderen Organisationseinheit liegt, beispielsweise beim Ziehen eines Objekts vom Geräte-Fenster in eine Library, oder auch von einer Library in eine andere.
Während des Ziehens scrollt das Fenster automatisch, wenn der Mauszeiger auf ein Randelement des Fensters zeigt. Außerhalb wird das Scrollen wieder gestoppt.
- : Das unter OS 8 unterstützte Feature ›Sticky Menus‹ wird auch von SoundDiver unterstützt. Ein kurzer Klick auf das Menütitel öffnet das Menü und hält es geöffnet, ohne dass die Maustaste gedrückt wird, bis die Auswahl im Menü vorgenommen wurde.

Windows: Unterstützung der Microsoft IntelliMouse™



SoundDiver unterstützt die Microsoft IntelliMouse™ konform zu den Richtlinien von Microsoft. Installieren Sie hierzu die mit der Maus mitgelieferte Systemsoftware IntelliPoint 2.0.

- Scrolling: Drehen des IntelliMouse-Rades (ohne Klicken einer Maustaste) rollt den aktuellen Fensterausschnitt. Dabei wird in jener Richtung (horizontal oder vertikal) gerollt, in welcher der prozentual geringste Anteil sichtbar ist. Die Anzahl der Zeilen, die mit einem Einrasten gerollt wird, sowie die Richtung können mit IntelliPoint 2.0 eingestellt werden (**Start** › **Einstellungen** › **Systemsteuerung** › **Maus**, Seite ›Rad‹, Abschnitt ›Bildlauf‹)
- Zooming: Drehen des IntelliMouse-Rades bei gedrückter -Taste ändert den Vergrößerungsfaktor, also die

Schriftgröße (nur in Fenstern, die diese Möglichkeit vorsehen). SoundDiver unterstützt dieses Feature beispielsweise innerhalb des Geräte-Fensters oder in Libraries.

- **Datazoom:** in Editor-Fenstern, die eine Übersichtsdarstellung bieten, wird zwischen dieser und der Landkartendarstellung durch Drehen des IntelliMouse-Rades bei gedrückter -Taste umgeschaltet.
- **Panning:** klicken Sie irgendwo im Fenster mit der Taste des IntelliMouse-Rades (dem ›wheel button‹), halten Sie die Taste gedrückt, und bewegen Sie die Maus. Der Fensterauschnitt rollt in die gewünschte Richtung.
Nutzen Sie diese Feature bei ›großflächigen‹ Editor-Fenstern, um schnell eine entfernte Position anzufahren.
Diese Funktion ist identisch mit einem -Klick auf das *x/y-Bewegungselement* (siehe Abschnitt *x/y-Bewegungselement* auf Seite 143).
- **Autoscroll:** klicken Sie kurz die Taste des Rades an. Jetzt können Sie den Ausschnitt durch Bewegen der Maus wählen (wie bei Panning), ohne dass Sie eine Maustaste gedrückt halten müssen. Drücken einer beliebigen Maustaste oder einer beliebigen Taste auf der Tastatur hebt diesen Modus wieder auf.

Kontextmenüs unter Windows



In den meisten Fenstern öffnet sich bei einem Klick mit der rechten Maustaste eines der in Windows 95/98 und NT4.0/2000 üblichen Kontextmenüs, das alle Menüpunkte zusammenfasst, die auf die ausgewählten Objekte angewendet werden können.

Wenn dabei bislang noch nichts ausgewählt war, wird das angeklickte Objekt ausgewählt, bevor das Kontext-Menü erscheint. Wenn das angeklickte Objekt bereits ausgewählt war, wird die Auswahl nicht verändert.

Ein im Kontextmenü gewählter Menüpunkt bezieht sich dann auf alle ausgewählten Objekte.

Bitte beachten Sie auch die genauen Erläuterungen in den nachfolgenden Kapiteln.

Tastatur

Zwischen den beiden Plattformen Windows und Macintosh gibt es aufgrund unterschiedlicher Tastaturen und Standards bei den Betriebssystemen leichte Abweichungen bei den Tastaturkommandos, die in Abschnitt *Unterschiede der Kurzbefehle* auf Seite 451 erläutert werden.



Cursorsteuerung

In jedem Fenster befindet sich ein Cursor, der die zu bearbeitenden Elemente anzeigt. Im Setup-Fenster wird das Geräte-Icon, auf dem sich der Cursor befindet, hervorgehoben.

Windows: ausgewählte Objekte, die als Text erscheinen, werden mit denen im System-Kontrollfeld ›Anzeige‹ definierten Farben für ausgewählte Objekte dargestellt.

Apple: ausgewählte Objekte, die als Text erscheinen, werden mit der im Kontrollfeld ›Erscheinungsbild‹ (früher: ›Farbe‹) ausgewählten Farbe dargestellt.



Sie können den Cursor entweder mit der Maus steuern, indem Sie auf eine Position (Geräte-Icon, Eintrag) klicken oder ihn mit den Pfeiltasten der Computertastatur positionieren.

Neben der Bewegung in alle vier Richtungen gibt es noch einige Erweiterungen zur Erhöhung des Bedienkomforts, die Sie direkt am Objekt ausprobieren und sich einprägen sollten:

Fenster	Operation	Windows	Macintosh
Alle Fenster	Gerät/Eintrag auswählen	↓, ↑, ←, →	↓, ↑, ←, →
	Auswahl um ein Objekt erweitern	strg ↓, strg ↑, strg ←, strg →	⇧ ↓, ⇧ ↑, ⇧ ←, ⇧ →
	Seite nach unten/oben umblättern	⇓, ⇑	⇓, ⇑

Fenster	Operation	Windows	Macintosh
	Seite nach rechts/links umblättern	<code>strg</code> <code>↵</code> , <code>strg</code> <code>⇐</code>	<code>ctrl</code> <code>↵</code> , <code>ctrl</code> <code>⇐</code>
	In die linke obere Ecke scrollen	<code>pos1</code>	<code>⌘</code>
	In die rechte untere Ecke scrollen	<code>ende</code>	<code>⇩</code>
Listenfenster	Auswahl um eine Seite erweitern	<code>strg</code> <code>⇩</code> , <code>strg</code> <code>⇐</code>	<code>⇧</code> <code>⇩</code> , <code>⇧</code> <code>⇐</code>
	Auswahl bis zum Anfang bzw. Ende erweitern	<code>strg</code> <code>pos1</code> , <code>strg</code> <code>ende</code>	<code>⇧</code> <code>⌘</code> , <code>⇧</code> <code>⇩</code>

Eingabe von Text

Neben den erwähnten Kurzbefehlen (siehe Abschnitt *Gesamtübersicht aller festen Kurzbefehle* auf Seite 452 im Anhang) lässt sich die Computertastatur zur Eingabe von Text (Eintragsnamen, Kommentare) benutzen.

- ❑ Um einen Text einzugeben, klicken Sie das entsprechende Feld an. Sie können es vollständig löschen, indem Sie **Bearbeiten** > **Alles auswählen** wählen und dann `⌘` drücken. Geben Sie hier den Text ein, und bestätigen Sie mit `↵`.
- ❑ Mit den Cursortasten `⇐` bzw. `⇨` können Sie die Position der Einfügemarke verändern.
- ❑ Sie können einen Textblock auswählen, indem Sie vor den ersten Buchstaben klicken, die Maustaste gedrückt halten und den Mausfeil über die gewünschten Zeichen ziehen.
- ❑ Sowohl `⌘` als auch `entf` (`⌘`: `⌘`) löschen ein ausgewähltes Objekt (z. B. einen Textblock). Wenn nichts ausgewählt ist, löscht `⌘` das Zeichen *vor* der Einfügemarke, `entf` (`⌘`: `⌘`) dagegen das Zeichen rechts von der Einfügemarke.
- ❑ Über das Bearbeiten-Menü (siehe Abschnitt *Bearbeiten-Menü* auf Seite 158) können Sie Text ausschneiden, kopieren und einfügen.



Definition der verwendeten Schriftart unter Windows

Unter Windows können Sie die Schriftart bestimmen, die SoundDiver als Standard verwendet.

Ergänzen Sie in der Datei WIN.INI im Windows-Ordner den Abschnitt [SoundDiver] mit der Zeile

Font=Fontname

und tragen Sie statt **Fontname** Ihre bevorzugte Schriftart ein.

Diese Funktion steht für den Macintosh nicht zur Verfügung.



Menüs

Windows

SoundDiver für Windows 95/98 und NT 4.0/2000 ist eine MDI (Multiple Document Interface)-Applikation. Das bedeutet, dass in einem Hauptfenster alle Dokumentfenster untergebracht sind. Das Hauptfenster enthält auch die Menüleiste. Sie enthält immer die Menüpunkte ›Datei‹, ›Bearbeiten‹, ›Optionen‹, ›Fenster‹ und ›Hilfe‹.

Je nach aktivem Dokumentfenster gibt es noch fensterspezifische Menüs (so genannte ›lokale Menüs‹). Diese werden immer zwischen dem ›Optionen‹- und dem ›Fenster‹-Menü angezeigt. Die Bezeichnung ›lokal‹ rührt daher, dass bei der Macintosh-Version diese Menüs tatsächlich lokal in den einzelnen Fenstern angeordnet sind; Unter Windows tauchen diese spezifischen Menüs entsprechend der Windows-Konvention in der einen und einzigen Menüleiste auf.



Macintosh

Um eine optimale Übersicht zu gewährleisten, sind die Menüs in SoundDiver in eine Hauptmenüleiste und lokale Menüs untergliedert.





Die Hauptmenüleiste befindet sich am oberen Rand des Bildschirms und enthält Funktionen, die für alle Bereiche von SoundDiver allgemein gelten. Dazu gehören die Menüs **›Datei‹**, **›Bearbeiten‹** und **›Fenster‹**, die Sie in jedem Emagic-Programm finden werden.

Zusätzlich besitzt jedes Fenster in SoundDiver eines oder mehrere **›lokale Menüs‹**, die sich in einer eigenen Menüleiste am oberen Fensterrand befinden. Diese enthalten Funktionen, die speziell auf das Fenster zugeschnitten sind. So können Sie mit dem **›Sortieren‹**-Menü der Library die Library-Einträge nach verschiedenen Gesichtspunkten sortieren oder mit den Funktionen des **›Neu‹**-Menü im Setup-Fenster etwa neue Geräte anmelden.

Sie sehen also stets nur die Menüs, die Sie auch wirklich brauchen – und dort, wo Sie sie brauchen.

4.3 Handhabung der Fenster

Die Fenster in SoundDiver lassen sich genauso bedienen, wie Sie es von anderen Anwendungen her bereits gewöhnt sind. Allerdings kommen hier noch einige Funktionen hinzu, damit Sie bei SoundDiver auch bei komplexester Anwendung mit sehr vielen, gleichzeitig darzustellenden Fenstern und Informationen immer die Übersicht behalten. Dieser Abschnitt erklärt Ihnen die effektive Handhabung der Fenster in Sound-

Diver, damit Sie stets für optimale Übersicht auf Ihrem Bildschirm sorgen können.

Standard-Bedienelemente

Macintosh

Die Standard-Fensterelemente kennen Sie bereits aus anderen Programmen bzw. vom Desktop Ihres Computers:

- Ein Klick auf das Schließfeld in der linken oberen Ecke schließt das Fenster.
- Ein Klick auf das Zoom-Feld in der rechten oberen Ecke schaltet auf maximale Fenstergröße bzw. wieder auf die eingestellte Fenstergröße zurück.
- Durch Anfassen und Verschieben der rechten unteren Fensterecke können Sie die vertikale und horizontale Größe des Fensters beliebig einstellen. Das funktioniert auch bei Fenstern im Hintergrund. Die Fenster werden dadurch nicht in den Vordergrund gebracht. Um ein Fenster in den Vordergrund zu bringen, klicken Sie es nur kurz an.



Windows

Die Standard-Fensterelemente kennen Sie bereits aus anderen Programmen bzw. vom Desktop Ihres Computers:

- Ein Klick auf das Schließfeld in der rechten oberen Ecke bzw. ein Doppelklick in der linken oberen Ecke auf das Fenster-Icon schließt das Fenster.
- Ein Klick auf das Zoom-Feld links vom Schließfeld schaltet auf maximale Fenstergröße bzw. wieder auf die eingestellte Fenstergröße zurück.
- Durch Anfassen und Verschieben der Ecken und Ränder können Sie die vertikale und horizontale Größe des Fensters beliebig einstellen.



Rollbalken

Der Rollbalken an der rechten und unteren Seite jedes Fensters variiert nicht nur in seiner Position, sondern auch in seiner Größe proportional zum sichtbaren Fensterausschnitt. So können Sie jederzeit das optische Verhältnis von sichtbarem Ausschnitt und Gesamthalt des Fensters erkennen. Durch Klick in den leeren Bereich des Rollbalkens blättern Sie den Fensterausschnitt eine Seite in die entsprechende Richtung weiter. Wenn der Innenbereich ganz in das Fenster passt, erscheint der Balken in ganzer Größe, und die kleinen Pfeile sind nicht vorhanden.



Rollbalken

x/y-Bewegungselement

Zusätzlich zu den Standard-Elementen des Fensters finden Sie in der unteren, linken Ecke des Fensters das x/y-Bewegungselement. Damit können Sie gleichzeitig den horizontalen und vertikalen Fensterausschnitt verschieben.



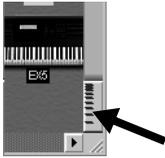
Fassen Sie das kleine graue Kästchen an. Der Mauspfel verwandelt sich in einen Vierfachpfeil. Der sichtbare Fensterausschnitt verschiebt sich jetzt proportional zur Mausbewegung. Wenn Sie bei gedrückter  (Apple: )-Taste auf das x/y-Bewegungselement klicken, bestimmt die Mausbewegung die Scrollgeschwindigkeit anstelle des Weges.

Unter Windows können Sie mit einer 3-Tasten-Maus oder der Microsoft IntelliMouse™ auch wahlweise an einer beliebigen



Stelle des Fensters die mittleren Maustaste (bzw. dem Rad der IntelliMouse) klicken und gedrückt halten und dabei die Maus bewegen.

Inhalt eines Fensters vergrößern (zoomen)



Bei allen Fenstern (mit Ausnahme des Installations-, Edit- und Sequenzer-Fensters) erscheint unten rechts ein Zoom-Feld, anhand dessen Sie den Inhalt vergrößern oder verkleinern können.

Klicken Sie auf die obere Hälfte des Zoom-Feldes, so wird der Inhalt (Objekte und Schrift) um eine Stufe verkleinert. Mit der unteren Hälfte können Sie den Inhalt bis zur maximalen Größe bringen.

Automatisches Scrolling

Wenn Sie ein Fenster vergrößern, korrigiert SoundDiver automatisch den angezeigten Ausschnitt, so dass möglichst viel des Inhalts im Fenster angezeigt wird. Dies ist auch der Fall, wenn der Inhalt eines Fensters wechselt und der neue Inhalt kleiner ist. Das gilt auch für das Zoomen.

Spaltenaufteilung des Fensters ändern



Sie können diversen in SoundDiver-Fenstern die Breite des linken Fensterbereiches mit der Maus variieren. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf die senkrechte Spaltengrenze, und verschieben Sie diese bei gedrückter Maustaste. Durch Verschieben nach links schaffen Sie mehr

Platz für den Fensterinhalt, durch Verschieben nach rechts

können Sie die Parameterbox verbreitern, um etwa besonders lange Parameterbezeichnungen darzustellen.

Bei einer Änderung der Spaltenbreite ändert sich proportional auch die Größe des Icons am Kopf der Parameterspalte.

Fenster im Hintergrund verschieben

Sie können ein gerade nicht aktives Fenster im Hintergrund verschieben, indem Sie es bei gedrückter -Taste an der Titelseite anfassen.



Fenster schließen

: Fenster werden wie gewohnt geschlossen, indem Sie in das Schließfeld in der linken oberen Ecke des Fensters klicken.

Unter Windows klicken Sie in der rechten oberen Ecke oder doppelklicken auf das Icon links oben.



Es gibt zusätzlich folgende Funktionen:

- Ein  (: )-Klick in das Schließfeld eines Library-Fensters schließt alle Fenster der Library – die Library selbst bleibt geöffnet.
- Ein  (: )-Klick in das Schließfeld eines Fensters, das nicht zu einer Library gehört, schließt entsprechend auch alle Fenster, die nicht zu einer Library gehören.
- Klicken Sie mit gehaltenen   (:  ) in das Schließfeld eines Fensters, so werden alle Fenster geschlossen.

Fenster auf volle Größe bringen

Sie können die Fenstergröße stets dem Fensterinhalt anpassen, indem Sie auf die Zoom-Schaltfläche klicken. Das ist besonders sinnvoll, wenn Sie die Parameterspalte ein- oder ausblenden oder eine andere Schriftart wählen.



Windows: Durch Klicken auf das Maximalgrößelfeld nimmt das Fenster den gesamten Platz im Hauptfenster ein. Mit **⌘** können Sie auf einfache Weise durch die einzelnen Dokumentfenster durchschalten.



Floating Windows

Alle Fenster SoundDivers lassen sich wahlweise als Floating Windows öffnen. Ein Floating Window ist immer vorn, auch wenn Sie danach andere normale Fenster öffnen.

Wenn Sie ein Fenster als Floating Window öffnen wollen, halten Sie beim Öffnen des Fensters **⌘** (Apple: **⌘**) gedrückt. Die gleiche Taste kann auch bei Verwendung des entsprechenden Menüpunkts aus dem **Fenster**-Menü verwendet werden.

Tastaturkommandos zum Öffnen von Fenstern sind als Floating- und als normale Variante vorhanden.



Unter Windows können Floating Windows auch außerhalb des Hauptfensters angezeigt werden.



Für Floating Windows gibt es eine Einschränkung: Kurzbefehle beziehen sich immer auf das oberste Nicht-Floating Window. Auf dem Macintosh können Sie also die Menüpunkte von Floating Windows nur mit der Maus anwählen. Unter Windows können Sie nur die Kontextmenüs verwenden, da auch die normalen Menüs sich immer auf das oberste Nicht-Floating Window beziehen.

Screensets

Um in jeder Situation blitzschnell die optimale Übersicht auf dem Bildschirm zu gewährleisten, können Sie in SoundDiver 90 selbstdefinierbare »Screensets« auf Tastendruck abrufen.

Das Prinzip:

Über eine Zifferntaste selektieren Sie das gewünschte Screenset. Öffnen Sie beliebige Fenster, stellen Sie deren Größe und die Position der Rollbalken ein. Diese Einstellungen werden

automatisch gespeichert (ein eigener ›speichern‹-Befehl ist nicht notwendig) und beim nächsten Aufruf des Screensets wiederhergestellt. Die Nummer des aktuellen Screensets wird neben dem Menü ›Fenster‹ in der Menüzelle dargestellt, z. B. ›Fenster 45‹.

 Die Taste  kann nicht verwendet werden, d. h. die Screensets 10, 20 ... 90 existieren nicht.

Umschalten und Belegen eines Screensets

Und so rufen Sie ein Screenset auf:

Drücken Sie für eine einstellige Screenset-Nummer eine Zifferntaste auf der Schreibmaschinentastatur. So ruft beispielsweise die Taste  das Screenset 7 auf.

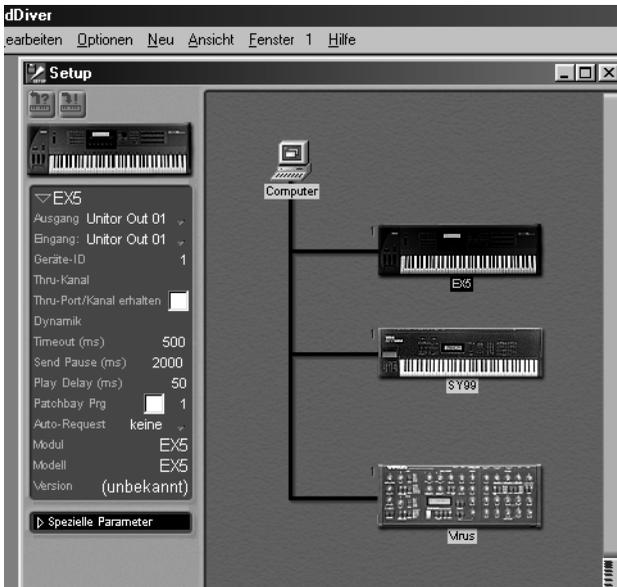
 : Es können auch die Tasten  bis  der Zehnertastatur verwendet werden, sofern die Zahlensperre ausgeschaltet ist (siehe Abschnitt *Zahlensperre* auf Seite 437).

Für eine zweistellige Nummer halten Sie  (: ) gedrückt und tippen die beiden Zahlen ein. So selektiert die Kombination  (: ) das Screenset 78.

Beispiel: Nehmen wir an, Sie möchten gern ein Screenset mit einem MIDI-Setup-Fenster belegen, das den gesamten Bildschirm ausnutzt und Ihnen Ihr System auf einen Blick zeigt.

Wir wählen dafür den Speicher 99. Halten Sie  (: ) und drücken Sie  zweimal hintereinander. Neben dem Fenster-Menü wird nun eine 99 angezeigt, der Bildschirm ist leer.

Öffnen Sie jetzt das MIDI-Setup-Fenster, und vergrößern Sie das Fenster auf Maximalgröße.



Screenset: Das Setup-Fenster nimmt den gesamten Bildschirm ein

Jedesmal, wenn Sie das Screenset 99 anwählen, wird dieser Bildschirmaufbau wiederhergestellt. Probieren Sie es aus.

Kopieren eines Screensets

Sie können ein Screenset auf ein anderes Screenset kopieren, um es etwa als Ausgangsbasis für Veränderungen zu benutzen. Wählen Sie den Speicher an, dessen Screenset Sie kopieren möchten (Quelle). Halten Sie jetzt  gedrückt, und wählen Sie den Zielspeicher an. Natürlich können Sie auch gleichzeitig  (: ) benutzen, um einen zweistelligen Zielspeicher anzugeben.

Alternativ können Sie die Funktionen **Fenster > Screenset > Screenset kopieren** und **Screenset einfügen** verwenden.



Multimonitorbetrieb

SoundDiver unterstützt die Verwendung von mehreren Monitoren. Falls Ihr Computer und Ihr Betriebssystem dies unterstützen, sollten Sie dies bei der Planung des Computer Setups in Betracht ziehen, insbesondere wenn SoundDiver zusammen mit einem Sequenzerprogramm genutzt wird.

-  : Multimonitorbetrieb ist auf allen Computern mit PCI-Steckplätzen möglich, unabhängig von der Mac OS-Version.
-  Unter Windows ist dies nur mit Windows 98 und 2000, nicht aber mit Windows 95 oder NT 4.0 möglich. Die Treiber der Grafikkarten müssen ebenso Multimonitor-Betrieb unterstützen.



4.4 Auswählen von Einträgen

Innerhalb eines Geräte-Fensters oder einer Library haben Sie verschiedene Möglichkeiten, Einträge oder ganze Gruppen davon auszuwählen. Wir haben an dieser Stelle die allgemeinen Funktionen beschrieben. Spezielle Auswahl-Optionen von Geräte-Fenster und Library sind im jeweiligen Kapitel erklärt.

Lesen Sie sich die folgenden Abschnitte aufmerksam durch, und probieren Sie die Funktionen am besten direkt an einem Geräte- oder Library-Fenster aus.

Auswählen einzelner Einträge

Einzelne Einträge wählen Sie natürlich durch Mausklick aus. Mehrere, verstreute Einträge wählen Sie aus, indem Sie bei  (: ) halten und nacheinander die gewünschten Einträge anklicken. Nochmaliges Anklicken eines Eintrages widerruft seine Auswahl.

Auswählen von Blöcken



Um einen zusammenhängenden Block von Einträgen auszuwählen, klicken Sie den ersten Eintrag an, halten  (Apple: **ctrl**) gedrückt und klicken den letzten Eintrag an.

Auch hier können Sie bei Macintosh bei zusätzlich gehaltener  (Apple: )-Taste mehrere Blöcke auswählen. Halten Sie bei der Markierung des ersten Eintrages die  (Apple: )-Taste gedrückt, beim letzten Eintrag eines Blockes dann beide Tasten.

Gummiband-Funktion

Um alle Einträge innerhalb eines Rechtecks auszuwählen, klicken Sie in einen leeren Bereich (oder eine vertikale Nummerierungsspalte), halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie ein Gummiband über die auszuwählenden Einträge.

Sobald dieses Gummiband eine Fenstergrenze berührt, wird der Ausschnitt in die entsprechende Richtung verschoben, so dass Sie auch die zuvor jenseits der Grenze liegenden Einträge erreichen.

Auswahl eines Bereiches umkehren

Um innerhalb eines Bereiches die Auswahl umzukehren, ziehen Sie – wie im vorangegangenen Abschnitt beschrieben –

nach Klicken in einen leeren Bereich ein Gummiband über bereits markierte Einträge, halten dabei aber davor **strg** (⌘: ⌘) gedrückt. Für die Einträge, die innerhalb des Gummibands liegen, wird die Auswahl umgekehrt.

Eine aktuelle Auswahl lässt sich auch mit **Bearbeiten > Auswahl umkehren** umkehren.



4.5 Zwischenablage

SoundDiver arbeitet mit einer Zwischenablage, in die Sie Daten über die Funktionen **Bearbeiten > Ausschneiden** und **Kopieren** übertragen und später per **Einfügen** wieder an anderer Stelle einfügen können. Diese Zwischenablage arbeitet programmübergreifend. Sie können also beispielsweise alle Einträge einer Library selektieren und deren Namen in ein Textverarbeitungsprogramm importieren.



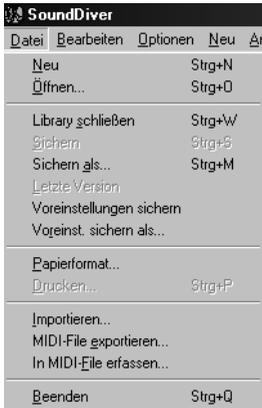
Sie können auch eine Text-Zwischenablage von anderen Programmen in eine Library einfügen. Sie wird als ein oder mehrere Titleinträge eingefügt, wobei Absätze mit 75 Zeichen pro Zeile umbrochen werden.

Einträge oder Teile davon lassen sich so beliebig auch innerhalb einer Library oder des Edit-Fensters kopieren.

Die Zwischenablage kann auch benutzt werden, wenn Einträge aus dem Geräte-Fenster in ein Multi-Instrument von Logic übertragen werden sollen und die Funktion AutoLink nicht zur Verfügung steht.

Auch ein Ausdruck der Ausdrucken von Tastaturbefehlen wird über das Kopieren in ein Textprogramm möglich. Nach der Kopie in den Zwischenspeicher (im Tastaturbefehle-Fenster: **Optionen > Tastaturbefehle in die Ablage kopieren**) fügen Sie die Tastaturbefehle in das Textprogramm ein, passen nach Bedarf an und erstellen dann den gewünschten Ausdruck.

4.6 Datei-Menü



Im Datei-Menü können Sie neue Library-Dateien erzeugen, bestehende öffnen oder speichern, den Inhalt einer Library (beim Macintosh auch das Hilfe-Fenster) ausdrucken, Dateien importieren und exportieren, Voreinstellungen vornehmen und SoundDiver beenden.

Neu

erzeugt eine neue Library mit einem leeren Library-Fenster und vergibt automatisch den Namen



›Ohne Name‹. Jeder weiteren Library wird darüber hinaus eine Nummer angehängt.

Öffnen...

öffnet eine bestehende Library von Diskette oder Festplatte. Bei Aufrufen des Menüpunktes erscheint eine Dateiauswahlbox, in der Sie eine SoundDiver-Library auswählen können.



Beim Öffnen werden die Fenster des Library-Dokumentes entsprechend des aktuellen Screensets geöffnet.

Falls in der Library-Datei für das aktuelle Screenset keine Fenster gespeichert waren, wird ein Default-Fenster geöffnet.

-  Die zu einer Library gehörenden Screensets werden in der Library-Datei gespeichert (nicht in den SoundDiver-Voreinstellungen, wie es für alle anderen Fensterklassen der Fall ist). Dadurch ergibt sich der Vorteil, dass sich beim Öffnen einer Library automatisch alle Fenster so öffnen, wie es beim letzten Mal der Fall war, auch wenn die Library im letzten Programmlauf gar nicht benutzt wurde.
-  Grundsätzlich beinhaltet der Menüpunkt **Öffnen...** auch die Funktionen des Menüpunktes **Importieren...**, der lediglich aus Übersichtsgründen im Menü enthalten ist.

 Über **Öffnen...** können lediglich SoundDiver-Libraries, SoundDiver-Voreinstellungen, Standard-MIDI-Files und SYX- (MidiEx-) Dateien geladen bzw. importiert werden. Für alle anderen Fremdformate ist **Importieren...** zu verwenden.

Mit **Öffnen** können auch verschiedene Voreinstellungen geladen werden. SoundDiver-Voreinstellungen dienen zur Wiederherstellung unterschiedlicher Setups oder anderer Konfigurationen. Mehr zu den Voreinstellungen finden Sie im Abschnitt *Voreinstellungen-Dateien* auf Seite 446.

Library schließen

schließt die aktuelle Library mit allen dazugehörigen Fenstern. Falls seit dem Öffnen der Library etwas verändert wurde, werden Sie automatisch gefragt, ob Sie die Änderungen sichern wollen.

 Wenn Sie lediglich ein Fenster der aktuellen Library schließen wollen, wählen Sie stattdessen **Fenster > Fenster schließen**.

Sichern

sichert die aktuelle Library – diese ist im Fenster-Menü mit einem Häkchen versehen – auf Diskette oder Festplatte. Falls Sie die Library zuvor über **Neu** erzeugt hatten, werden Sie aufgefordert, einen Dateinamen anzugeben.

Sichern als...

sichert die aktuelle Library unter einem anderen Namen bzw. in einem anderen Pfad. Benutzen Sie diesen Menüpunkt, wenn Sie die bestehende Library-Datei nicht überschreiben wollen.

 Für beide Funktionen gilt: Kann eine Datei (alle Arten von Dateien wie beispielsweise Libraries, Voreinstellungen, Adaptionen) nicht gespeichert werden, da auf der Diskette oder Festplatte nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung steht, wird die alte Datei nicht überschrieben und bleibt somit erhalten. Eine entsprechende Warnmeldung informiert Sie darüber.

Letzte Version

Wenn Sie – etwa versehentlich – Änderungen an der Library vorgenommen haben, die Sie widerrufen wollen, können Sie mit diesem Menüpunkt die zuletzt gesicherte Fassung zurückrufen. Es wird der Inhalt der Library neu eingeladen, die Fenster bleiben dabei erhalten.

 Bei diesem Vorgang gehen *sämtliche* Änderungen, die Sie seit der letzten Sicherung vorgenommen haben, unwiderruflich verloren. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie alle Änderungen verwerfen wollen, können Sie die aktuelle Library auch zunächst mit **Sichern als...** unter einem anderen Namen sichern und dann die letzte Version über **öffnen...** laden.

Voreinstellungen sichern

Informationen zur Sicherungen der Einstellungen finden Sie unter Abschnitt *Voreinstellungen sichern* auf Seite 448.

Voreinstellungen sichern als...

Lesen Sie dazu Abschnitt *Voreinstellungen-Dateien* auf Seite 446.

Papierformat...

öffnet das Fenster zur Definition der Seitengestaltung. Es wird das dem installierten Druckertreiber entsprechende Fenster geöffnet. Das eingestellte Papierformat sowie die Seitenränder werden in der zu druckenden Library gespeichert, müssen also beim nächsten Druckvorgang nicht neu definiert werden.

Drucken...

druckt den Inhalt des gerade aktiven Fensters auf dem angeschlossenen Drucker aus. Gedruckt werden können:

- das aktuelle Library-Fenster. Die aktuelle Spalteneinteilung wird genauso gedruckt, wie sie auf dem Bildschirm zu sehen ist. Wenn die Druckbreite zu schmal ist, wird der Rest der Library-Spalten abgeschnitten.

- : das gesamte Hilfe-Dokument, das gerade im aktiven Hilfe-Fenster angezeigt wird. Da der Wortumbruch sich hier nach der Fensterbreite richtet, wird dies auch beim Ausdruck berücksichtigt. Wenn das Fenster aber breiter als der druckbare Bereich des Papierformats ist, wird der Rest jeder Zeile abgeschnitten. Das dürfte aber bei dem voreingestellten druckbaren Bereich nicht vorkommen.

Unter Windows verwenden Sie bitte direkt die Funktion ›Drucken‹ in der Windows-Hilfe-Datei.



Die Windows-Funktion ›Sortieren‹ erlaubt, die Seiten gleich in der richtigen Reihenfolge auszudrucken, falls Sie mehrere Kopien wünschen.

Das Format des Ausdrucks richtet sich nach den Einstellungen im Papierformat-Fenster (siehe oben).

Mit den Tasten  bzw.  können Sie den Ausdruck abbrechen.

Das Papierformat wird für jede Library einzeln gespeichert, so dass Sie unterschiedlichen Libraries individuelle Druckbilder geben können.

SoundDiver druckt die Library in WYSIWYG-Qualität (What you see is what you get) und unterstützt auch TrueType für optimale Druckqualität.

 : Der Zeilenumbruch der Hilfstexte richtet sich nach der Seitenbreite, die Sie im Finder unter **Datei > Papierformat...** eingestellt haben, nicht nach der Fensterbreite der Online-Hilfe.

: Ränder werden in $\frac{1}{2}$ Zoll, nicht in Zeichen bzw. Zeilen angegeben. Die Eingabe ist im Papierformat-Dialog integriert.

Importieren ...



Mit diesem Menüpunkt können Sie Dateien aus den C-LAB-Programmen Polyframe, X-alyzer, Explorer 32 und Explorer M1 sowie Atari-Editorprogrammen und -Bankloadern anderer Hersteller in SoundDiver-Libraries umwandeln. Auch der Im-

port von Standard MIDI Files und SYX- (MidiEx-) Dateien ist möglich.

Nähere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt *Datei-Import* auf Seite 297 in Kapitel 7 *Library*.

MIDI-File exportieren...



Diese Funktion ist identisch mit **Bearbeiten > Senden** (siehe Abschnitt *Senden* auf Seite 168), nur werden die Daten nicht über MIDI gesendet, sondern in ein Standard MIDI File geschrieben.

Das bedeutet:

- falls ein Geräte-Fenster aktiv ist, werden die ausgewählten Einträge gesichert
- falls das Setup-Fenster aktiv ist, wird der Speicherinhalt der ausgewählten Geräte gesichert
- falls ein Library-Fenster aktiv ist, werden die ausgewählten Einträge so gesichert, dass sie beim Abspielen der Datei (z.B. in einem Sequenzer) in die Speicherplätze gesendet werden, die in der Library in der Spalte ›Speicherplatz‹ angegeben sind. Bei Bedarf kann mit dem wie bei ›Senden‹ sonst auch erscheinenden Dialog jeder einzelne Speicherplatz neu bestimmt werden.

Näheres zu Export-Funktionen erfahren Sie in Abschnitt *Datei-Export* auf Seite 305.

In MIDI File erfassen...



Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, erhält er einen Haken, und alle darauffolgenden MIDI-Ausgaben werden in einem temporären Puffer erfasst. Wenn Sie den Menüpunkt ein zweites Mal auswählen, wird der Puffer in einem Standard MIDI File abgespeichert. Dabei werden Sie wie sonst auch nach Ort und Dateiname gefragt.

-  Nur MIDI-Ausgaben (keine ankommenden MIDI-Events) werden gespeichert, jedoch keine Ausgaben des eingebauten Sequenzers oder von ›MIDI Thru‹.
-  Im Gegensatz zu den in Abschnitt *MIDI-File exportieren...* auf Seite 156 und in Abschnitt *Exportieren...* auf Seite 228 beschriebenen Funktionen werden die MIDI-Daten nach wie vor auch gesendet. Das ist z.B. erforderlich, um Bestätigungsmeldungen von Geräten zu erhalten, bei denen Handshake-Kommunikation erforderlich ist.
-  Wenn Sie eine der obigen ›Exportieren‹-Funktionen auswählen, wird ›In MIDI-File erfassen...‹ abgebrochen – alle erfassten Daten gehen dabei verloren.

Beenden



Um SoundDiver zu beenden, rufen Sie diesen Menüpunkt auf.

Wenn Libraries geöffnet sind, erhalten Sie Gelegenheit, diese zuvor zu sichern.

Beim Beenden werden die Voreinstellungen (Abschnitt *Voreinstellungen-Dateien* auf Seite 446) stets mitgesichert, damit SoundDiver beim nächsten Start den Zustand vor Beenden des Programms wiederherstellen kann. Wenn Sie dies nicht möchten, rufen Sie den Menüpunkt mit gedrückter  (Apple: )-Taste auf oder verwenden Tastaturbefehl *Beenden ohne Sichern der Voreinstellungen*.



4.7 Bearbeiten-Menü



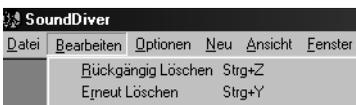
Das Bearbeiten-Menü enthält neben den Such- und Auswahlfunktionen die Standardfunktionen zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Daten per Zwischenablage, die Sie in jedem Macintosh oder Windows-Programm finden. Da sich deren Funktionen je nach SoundDiver-Ebene unterscheiden, gehen wir darauf ausführlich ein. Zusätzlich finden sich auch die Funktionen ›Anfordern‹ und ›Senden‹ mit denen Einträge mit dem aktiven Gerät ausgetauscht werden.

Rückgängig ...



Mit ›Rückgängig...‹ können Sie die letzte Operation widerrufen, wenn Sie versehentlich etwas Wichtiges gelöscht oder geändert haben (Undo-Funktion). Diese Funktion ist für praktisch alle SoundDiver-Operationen verfügbar:

- Ausschneiden, Einfügen und Löschen in allen Fenstern mit Ausnahme des Setup-Fensters
- Bewegen und Sortieren von Einträgen in der Library und im Geräte-Fenster
- Parameter- und Namensänderungen in allen Fenstern. Direkt aufeinanderfolgende Parameteränderungen des gleichen Parameters sind dabei nur gemeinsam zu widerrufen.



Der Menüpunkt wird ständig um die Bezeichnung der letzten Opera-

tion erweitert, so dass Sie stets wissen, was Sie widerrufen können.

Selbstverständlich wirken sich alle widerrufenen Operationen auch auf den Speicherinhalt Ihrer MIDI-Geräte aus.

Beispiel: Löschen Sie einen Eintrag A im Geräte-Fenster, vertauschen Sie dann Eintrag B mit C. Beim ersten Aufruf von ›Rückgängig‹ (er heißt jetzt ›Rückgängig Vertauschen‹) wird C mit B zurückgetauscht. Ein erneuter Aufruf von ›Rückgängig‹ (jetzt steht im Menü ›Rückgängig Löschen‹) wird Eintrag A wieder hergestellt.

Wenn der Menüpunkt grau dargestellt ist und ›Rückgängig unmöglich‹ heißt, haben Sie

- eine Operation ausgeführt, die nicht widerrufen werden kann (z.B. das Löschen eines Gerätes im Setup-Fenster),
- noch keine Operation ausgeführt, die widerrufen werden kann,
- oder es ist nicht genügend Speicher vorhanden, und die Rückgängig-Kette musste vollständig gelöscht werden.

›Rückgängig‹ ist beliebig oft ausführbar. Die Anzahl der gereteten Schritte ist nur durch den Hauptspeicher begrenzt.

 Das benötigt natürlich – je nach zuletzt ausgeführten Operationen – reichlich Speicher. Daher wird bei Speichermangel solange der erste Schritt der Rückgängig-Kette gelöscht, bis wieder genügend Speicher verfügbar ist. Sie können in diesem Fall dann folglich nicht mehr alle Operationen widerrufen, sondern nur noch die letzten.

  Undo-Schritte werden erst gelöscht, wenn bei Speichermangel andere Maßnahmen (z.B. Entladen unbenötigter Module und Adaptionen) nicht zum Ziel geführt haben.

Erneut...

Mit ›Erneut...‹ können Sie den letzten Aufruf von ›Rückgängig...‹ widerrufen. Auch dieses Kommando kann beliebig oft ausgeführt werden.



Wenn der Menüpunkt grau dargestellt ist und ›Erneut unmöglich‹ heißt, haben Sie

- entweder noch keine Operation widerrufen, oder
- alle widerrufenen Operationen bereits erneut ausgeführt, oder
- oder es ist nicht genügend Speicher vorhanden, und die Erneut-Kette musste vollständig gelöscht werden.

 Auch die Erneut-Kette wird bei Speichermangel gekürzt (siehe oben), genauer gesagt, Schritt für Schritt die jeweils längere Kette von beiden (der Rückgängig- und der Erneut-Kette).

Text-Zwischenablage

Zum Format, in dem die Einträge in die Zwischenablage als Text abgelegt werden, wenn **Ausschneiden** oder **Kopieren** in einem Library-Fenster ausgeführt wird:

Jeder Eintrag wird als eine Zeile abgelegt, wobei nur die gerade angezeigten Spalten erscheinen. Diese werden jedoch ganz ausgeschrieben (unabhängig von der eingestellten Spaltenbreite) und durch Tabulatoren getrennt.

Dieses Format ist ideal zum Anlegen von Tabellen in Textverarbeitungsprogrammen oder zum Import in Datenbanken.

Ausschneiden

verschiebt die ausgewählten Objekte aus dem Fenster bzw. Text aus einem Texteingabefenster in die Zwischenablage. Die ausgewählten Daten werden entfernt oder (falls dies nicht möglich ist) initialisiert.



Library/Geräte-Fenster

Wenn Sie einen Library- oder Geräte-Eintrag ausschneiden, der andere Einträge benutzt (›Parent Entry‹, etwa eine Performance des Yamaha EX5), werden die zugehörigen Child Ent-

ries automatisch in die Zwischenablage mitkopiert (dabei aber nicht gelöscht). Damit ist gewährleistet, dass der Eintrag auch bei Einfügen in eine andere Library vollständig ist. Diese Funktion berücksichtigt beliebig viele Ebenen (z. B. Program Change Table → Multis → Voices → Pans). Wenn Sie die zugehörigen Einträge beim Ausschneiden mitlöschen wollen, sind diese dazu ebenfalls auszuwählen. Hierfür gibt es in der Library eine Funktion: -Klick (: -Klick).

Falls ein zugehöriger Eintrag im Geräte-Fenster unbekannt ist, erscheint ein Dialog mit folgenden Wahlmöglichkeiten:

Abbrechen

Die Kopieroperation wird abgebrochen.

Ignorieren

Der Eintrag wird ohne die zugehörigen Einträge kopiert, was natürlich unvollständige Daten zur Folge hat.

Alle ignorieren

Wie ›Ignorieren‹, es wird aber bei weiteren fehlenden Einträgen nicht weiter nachgefragt, sondern auch diese werden ignoriert.

Anfordern

Die unbekanntenen Einträge werden über MIDI vom Gerät angefordert und dann mitkopiert.

Alle anfordern

Wie ›Anfordern‹, es wird aber bei weiteren fehlenden Einträgen nicht weiter nachgefragt, sondern auch diese werden angefordert.

 Falls Sie umfangreiche Daten nur löschen (d.h. gar nicht in der Zwischenablage weiterverwenden) wollen, verwenden Sie besser ›Löschen‹ (s. u.), denn ›Ausschneiden‹ dupliziert kurzzeitig die auszuschneidenden Einträge. Das kann dazu führen, dass der Speicher nicht ausreicht. Zudem arbeitet Löschen schneller als Ausschneiden.

Kopieren



kopiert die ausgewählten Objekte bzw. Text aus einem Texteingabefenster in die Zwischenablage, von wo aus sie beliebig oft und auch an anderer Stelle eingefügt werden können. Die Erläuterungen unter ›**Ausschneiden**‹ zu Library und Geräte-Fenster gelten hier ebenfalls.

Einfügen



fügt den Inhalt der Zwischenablage an einer Stelle ein, die Sie wie folgt bestimmen können:

Library

Wenn Sie einen Eintrag auswählen, wird der Inhalt der Zwischenablage vor diesem Eintrag eingefügt. Sind mehrere Einträge ausgewählt, so wird vor dem ersten ausgewählten Eintrag eingefügt. Ist kein Eintrag ausgewählt, so werden die Daten der Library am Ende angehängt. SoundDiver erkennt automatisch, ob beim Einfügen Duplikate entstehen, und löscht diese.

Wenn ein einzufügender Eintrag bereits in identischer Form in der Library besteht, wird dieser wiederverwendet. Der Verweis (auf die Speicherstelle des Geräte-Fensters) an sich wird nicht verändert; es wird nur ein Library-interner Verweis auf den bestehenden Eintrag erzeugt.

Achtung: Die Identität zweier Einträge wird ausschließlich aufgrund der Daten, nicht anhand des Namens ermittelt. D.h. wenn Sie in der Library bereits einen identisch klingenden Eintrag haben, der aber einen anderen Namen hat, wird ebenso statt des einzufügenden der bereits bestehende weiterverwendet.

Diese Automatik kann in den Library-Voreinstellungen mit der Funktion ›Auf Duplikate prüfen‹ abgeschaltet werden (siehe Abschnitt *Auf Duplikate prüfen* auf Seite 445).

Geräte-Fenster

Der Inhalt der Zwischenablage überschreibt die Speicherplätze ab dem ersten ausgewählten Eintrag. Falls kein Eintrag selektiert ist, wird automatisch ein passender Platz gesucht. SoundDiver enthält eine Reihe von Routinen, die das versehentliche Überschreiben von Daten bzw. überflüssiges Einfügen bereits vorhandener Einträge vermeidet. Hier die Details:

- Falls der Inhalt der Zielspeicherplätze bereits die einzufügenden Daten enthält, passiert nichts.
- Falls der einzufügende Eintrag bereits auf einem anderen Speicherplatz vorhanden ist, wird er ebenfalls nicht nochmals eingefügt.
- Falls keine Einträge gefunden werden, die bereits vorhanden sind, wird ausgehend vom ausgewählten Eintrag eine neue Zielposition gesucht. Dabei bevorzugt SoundDiver leere (d.h. SoundDiver unbekannte) Speicherplätze, um keine Einträge unnötigerweise zu überschreiben. Sind keine leeren Plätze zu finden, erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Zielspeicherplätze selbst bestimmen können. Hierbei wird vorzugsweise ein Eintrag vorgeschlagen, auf den keine Verweise existieren.

Verteilungslogik beim Kopieren

Wenn Sie genau wissen wollen, wie SoundDiver beim Einfügen die Einträge den Plätzen zuordnet, finden Sie in diesem Abschnitt die genaue Erklärung.

Die in die Zwischenablage mitkopierten zugehörigen Daten werden ebenso eingefügt. Dabei wird wie folgt vorgegangen:

- Falls der einzufügende Eintrag bereits auf irgendeinem Speicherplatz vorhanden ist, wird dieser >wiederverwendet<. Der Verweis im Parent Entry wird entsprechend angepasst, wenn der gefundene Speicherplatz ein anderer ist, als im Parent Entry angegeben war.

- Ansonsten wird wie oben ein passender Zieleintrag gesucht, der möglichst wenig Auswirkungen hat.

Beispiel: Sie haben früher einmal ein Multi in die Library kopiert, das die Voices ›Piano‹ auf Speicherplatz I-05, ›Slap Bass‹ auf I-17 und ›Choir‹ auf I-23 verwendet. Mittlerweile haben Sie die Voices im Geräte-Fenster umgruppiert, so dass der ›Slap Bass‹ auf Platz I-03 gelangt ist und der ›Choir‹ gar nicht mehr vorhanden ist. Wenn Sie jetzt das Multi von der Library in das Geräte-Fenster zurückkopieren, passiert folgendes:

- Da das Piano am gleichen Speicherplatz geblieben ist, geschieht hier gar nichts.
- SoundDiver stellt fest, dass sich auf I-17 nicht mehr ›Slap Bass‹, sondern eine andere Voice befindet. Deshalb wird nach ›Slap Bass‹ gesucht und auf I-03 gefunden. Der Verweis im Multi wird von I-17 auf I-03 angepasst.
- Auch der ›Choir‹ ist nicht mehr auf I-23 vorhanden. Er wird ebenso gesucht, aber nicht gefunden. Jetzt sucht SoundDiver zuerst einen leeren Speicherplatz. Falls kein leerer Platz zu finden ist, wird ein Platz gesucht, auf den kein Verweis eines anderen Multis (oder auch einer Program Change Table) existiert. Der gefundene Speicherplatz wird als Zielposition in einem Dialog vorgeschlagen, den Sie aber abändern können. Nach Bestätigung mit ›OK‹ wird der Choir im Geräte-Fenster eingefügt und an das Gerät gesendet. Der Verweis im Multi wird von I-23 auf den neuen Speicherplatz abgeändert.
- Zu guter Letzt wird das geänderte Multi eingefügt und gesendet.

Festzuhalten ist: Wenn Sie einen Parent Entry mit zugehörigen Daten von einer Library in ein Geräte-Fenster kopieren wollen, brauchen Sie nur diesen Parent Entry in die Zwischenablage kopieren und im Geräte-Fenster einfügen. Die zugehörigen Daten werden automatisch mitkopiert. Im Zweifelsfall erhalten Sie eine Dialogbox mit Auswahlmöglichkeiten. Das gleiche gilt auch für die umgekehrte Richtung. Auf diese Weise

wird die Verwaltung von Geräten mit mehreren Datenebenen (wie z. B. Korg Wavestation, Roland D-70 oder Waldorf Micro-wave) erst sinnvoll und problemlos.

 Auch beim Einfügen in das Geräte-Fenster werden nur die Klangdaten verglichen, nicht der Name.

Löschen



Diese Funktion löscht die ausgewählten Objekte bzw. Text in einem Texteingabefenster, ohne in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können den Löschvorgang mit ›Rückgängig‹ zurücknehmen.

Library

Das Entry Dependency Management überwacht, ob Sie einen Eintrag löschen wollen, der von einem anderen Eintrag benutzt wird. In diesem Fall erscheint eine Dialogbox, in der Sie folgende Optionen haben:

Abbrechen

die gesamte Löschoperation wird abgebrochen.

Nein

dieser Eintrag wird nicht gelöscht.

OK

dieser Eintrag wird gelöscht.

Alle

alle ausgewählten Einträge werden ohne weitere Nachfrage gelöscht.

Bei ›OK‹ und ›Alle‹ wird die ›Benutzt‹-Information in den Einträgen, die den gelöschten Eintrag benutzt haben, ebenfalls gelöscht. Das kann allerdings dazu führen, dass ein Parent Entry (z.B. Combination, Performance-, Multi) unvollständig wird, weil Sie ein davon benutztes Program (›Child Entry‹) gelöscht haben. Gehen Sie deshalb mit der Löschfunktion vorsichtig um.

Setup-Fenster

Hier erhalten Sie grundsätzlich eine Warnmeldung, da das Löschen (Abmelden) von Geräten *nicht widerrufen* werden kann.

 Das Computer-Icon kann nicht gelöscht werden.

Alles auswählen



Wählt im aktiven Fenster alle auswählbaren Objekte, in einem Texteingabefenster den gesamten Text aus. Dies sind beispielsweise Library-Einträge in der Library oder Geräte-Icons im Setup-Fenster.

Benutzen Sie diese Funktion beispielsweise, wenn Sie den gesamten Fensterinhalt bearbeiten, kopieren oder verschieben wollen.

Auswahl umkehren



Diese Funktion kehrt die Auswahl innerhalb des aktiven Fensters um. Das bedeutet, dass die Auswahl aller gerade ausgewählten Objekte widerrufen und statt dessen alle zuvor nicht ausgewählten Objekte ausgewählt werden.

Beispiel: Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn Sie fast alle Einträge einer Library löschen wollen. Dann brauchen Sie nur wenige Einträge auszuwählen, die Auswahl umzukehren und die jetzt ausgewählten Einträge zu löschen.

Anfordern



Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, fordert SoundDiver vom aktiven MIDI-Gerät die Daten für die ausgewählten Einträge an. Je nach den ausgewählten Einträgen können Sie einzelne Sounds, eine Soundbank, alle Edit-Buffer oder den gesamten Speicherinhalt eines Gerätes anfordern lassen.

Wenn Sie im Setup-Fenster ein Geräte-Icon selektiert haben, fordert SoundDiver den gesamten Speicherinhalt des Gerätes an (jedoch nicht die Edit-Buffer und ROM-Einträge).

Hier eine detaillierte Erklärung der Funktionen, die der Menüpunkt ›Anfordern‹ je nach aktivem Fenster bewirkt:

Setup-Fenster

Im Setup-Fenster werden alle bisher unbekanntten Speicherplätze der ausgewählten Geräte angefordert.

- ›bisher unbekannt‹ heißt: Wenn Einträge bereits angefordert wurden, werden sie nicht neu angefordert. ›Anfordern‹ komplettiert also nur den Datenbestand in den Geräte-Fenstern.
- ›Speicherplätze‹ heißt hier: Es werden keine Edit-Buffer angefordert (denn diese sind temporär) und auch keine ROM-Einträge (denn diese braucht man in der Regel nicht in einer Library zu sichern).
- falls kein Geräte-Icon ausgewählt ist, erscheint ein Dialog, in dem Sie wählen können, ob die Operation für alle Geräte ausgeführt werden soll.

Library-Fenster

Im Library-Fenster passiert das gleiche wie im Setup-Fenster, nur werden die Speicherplätze der im Setup-Fenster ausgewählten Geräte (bzw. aller, falls keines ausgewählt war) in die Library kopiert.

Geräte-Fenster

Im Geräte-Fenster werden die ausgewählten Einträge angefordert. Das können hier auch Edit-Buffer und ROM-Einträge sein.

-  Bei einigen Geräten kann es vorkommen, dass sich alle oder bestimmte Datentypen nicht von außen anfordern lassen. In diesem Falle erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Operation abbrechen oder den betreffenden Eintrag überspringen können.
-  Für den Fall, dass ein Gerät die Übertragung einzelner Einträge nicht erlaubt, wird automatisch der nächstgrößere Datenblock empfangen.
-  Manche Geräte erlauben es nicht, den gesamten Speicherinhalt per MIDI anzufordern, weil man den Gerätemodus nicht per MIDI umschalten kann (z.B. Roland JD-800, JD-990). In diesem Fall erscheint entweder eine entsprechende Meldung oder die Meldung ›SysEx Kommunikationsfehler‹. Klicken Sie in diesem Fall die Schaltfläche ›Hilfe‹ an, um zu erfahren, wie Sie weiter vorgehen müssen.

Editor-Fenster

In Editor-Fenstern wird der gerade editierte Eintrag neu angefordert. Das ist insbesondere erforderlich, wenn

- Sie am Gerät selbst einen anderen Klang auswählen
- oder Sie den Klang am Gerät editieren und das Gerät keine Parameteränderungs-Nachrichten sendet,

nachdem ein Editor-Fenster für dieses Gerät geöffnet wurde.

Senden



Dieser Befehl ist in erster Linie dazu gedacht, den Speicherinhalt Ihres Gerätes in Übereinstimmung mit SoundDiver zu bringen, was nur selten nötig ist, da SoundDiver für diese Synchronisation selbst sorgt. Wenn Sie diesen Menüpunkt auswählen, sendet SoundDiver die Daten für die ausgewählten Einträge an das zugehörige MIDI-Gerät.

-  Im Gegensatz zu den Funktionen **Anhören** und **AutoAudition** schreibt die Senden-Funktion die Daten direkt in den Speicher und nicht in den Edit-Buffer des Gerätes.

Auch hier eine detaillierte Erklärung der Logik, die SoundDiver bei Aufrufen des Menüpunktes ›Senden‹ zugrundelegt:

Setup-Fenster

Im Setup-Fenster werden alle bekannten Speicherplätze der ausgewählten Geräte gesendet.

- ›Speicherplätze‹ heißt auch hier: Es werden keine Edit-Buffer und auch keine ROM-Einträge gesendet. Das letztere wäre ohnehin sinnlos.
- Falls kein Geräte-Icon ausgewählt ist, erscheint ein Dialog, in dem Sie wählen können, ob die Operation für alle Geräte ausgeführt werden soll.

Library-Fenster

Im Library-Fenster werden die ausgewählten Einträge an Speicherplätze von jeweils passenden Geräten gesendet.

- Wenn kein Eintrag ausgewählt ist, fragt SoundDiver, ob die gesamte Library gesendet werden soll.
- Die Auswahl des ›passenden Gerätes‹ ist besonders ausgeklügelt und erlaubt komfortables Arbeiten. Näheres dazu im Abschnitt *Geräteauswahl-Strategie beim Senden aus einer Library* auf Seite 231 in Kapitel 5 *Das Setup-Fenster*.
- Als Vorauswahl des Zieleintrags wird die Speicherplatz-Angabe im Library-Eintrag verwendet. Falls die Speicherplatz-Angabe leer ist, sucht SoundDiver automatisch nach einem passenden Speicherplatz.

Geräte-Fenster

Im Geräte-Fenster werden die ausgewählten Einträge gesendet. ROM-Einträge können naturgemäß nicht gesendet werden.

-  Für den Fall, dass ein Gerät den Empfang einzelner Einträge nicht erlaubt, fragt SoundDiver nach, ob die ganze Bank gesendet werden soll. Falls nicht alle Einträge der Bank bekannt sind, werden Sie gefragt, ob die unbekannteren Einträge initialisiert werden sollen. Wenn Sie dies nicht wünschen, sollten Sie abbrechen, die ganze Bank empfangen und die Sendeoperation wiederholen.

Editor-Fenster

In Editor-Fenstern wird der gerade editierte Eintrag ans Gerät gesendet. Das ist insbesondere erforderlich, wenn das Gerät beim Öffnen des Editor-Fensters nicht empfangsbereit (z.B. ausgeschaltet) war.

Suchen/Erneut suchen



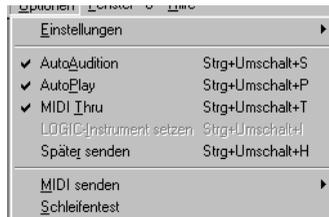
Mit den Suchfunktionen können Sie eine oder mehrere Libraries gezielt nach Einträgen durchsuchen. SoundDiver bietet Ihnen dabei umfangreiche Möglichkeiten zur Eingabe von Suchbedingungen.

Eine ausführliche Erklärung finden Sie im Abschnitt Abschnitt *Suchfunktionen* ab Seite 289.

4.8 Optionen-Menü

Einstellungen

Die Beschreibung der Funktionen und Bedienung der Einstellungen finden Sie in Abschnitt *Voreinstellungen* ab Seite 421.



AutoAudition



Wenn **AutoAudition** aktiviert ist, werden die Einträge, die Sie mit der Maus oder durch Cursorstasten auswählen, automatisch in einen Edit-Buffer des Gerätes gesendet, so dass Sie die Sounds oder Programme direkt abhören können. Dadurch ersparen Sie es sich, jedesmal nach Auswahl eines Eintrages die **Audition**-Funktion im lokalen Menü aufrufen zu müssen.

🍏: die Wirkung von **AutoAudition** kann beim Anklicken umgekehrt werden, wenn die Einträge mit gehaltener **⌘**-Taste ange-

klickt werden. So können Sie etwa auch bei ansonsten aktivierter **AutoAudition**-Funktion mal einen Eintrag auswählen, ohne ihn gleich zu senden.

Durch Drücken von  oder  (:  oder ) wird **AutoAudition** unterdrückt. So wird vermieden, dass bei einer erweiterten Auswahl jeder einzelne Eintrag gesendet wird.

AutoPlay



Bei aktivierter **AutoPlay**-Funktion spielt der integrierte Sequenzer von SoundDiver die gespeicherte Sequenz jedesmal dann ab, wenn eine **Anhören**- oder **AutoAudition**-Operation ausgelöst wurde oder ein Parameter in einem Editor verändert wurde.

Dadurch können Sie automatisch die Veränderung anhand einer kurzen Sequenz abhören.

Zur Aufnahme von Testsequenzen lesen Sie bitte den Abschnitt *Mini-Sequenzer* auf Seite 196.

-  Wenn SoundDiver im AutoLink-Betrieb mit Logic Audio verwendet wird, spielt SoundDiver ein kurzes Stück des in Logic Audio eingeladenen Songs ab, beginnend beim linken Locator.

MIDI Thru



Schaltet die MIDI-Thru-Funktion von SoundDiver ein bzw. aus. Bei aktivierter MIDI-Thru-Funktion leitet SoundDiver die vom Masterkeyboard empfangenen Events an das aktive Gerät weiter. Das Masterkeyboard können Sie im MIDI-Setup-Fenster festlegen; mehr dazu im Abschnitt *Masterkeyboard* auf Seite 222 in Kapitel 5 *Das Setup-Fenster*.

-  Während des Anforderns oder Sendens von Einträgen wird MIDI Thru abgeschaltet. Dadurch wird vermieden, dass Geräte durcheinanderkommen, nur weil man aus Versehen eine Note ausgelöst hat.

Zu den speziellen Eigenschaften der MIDI-Thru-Funktion im MIDI-Tasking-Verbund finden Sie nähere Informationen im

Abschnitt *SoundDiver und MIDI-Tasking* auf Seite 71 in Kapitel 2 *Installation* sowie im Abschnitt *Fernsteuerung von Logic durch SoundDiver* auf Seite 400.

Später senden



Durch das Aktivieren dieser Funktion wird die Übertragung von MIDI-Dumps zurückgehalten. Die zurückbehaltenen Nachrichten werden erst freigegeben und gesendet, wenn der Menüpunkt nochmals angeklickt und die Funktion somit abgeschaltet wird.

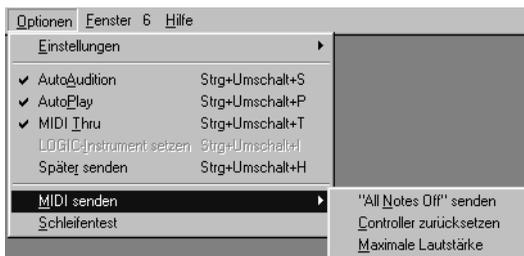
Diese Funktion ist für alle Geräte gültig. Die Übertragung der durchgeführten Änderungen in verschiedenen Geräten findet also erst statt, wenn die Funktion wieder aufgehoben wird.

Diese Funktion ist immer dann hilfreich, wenn Sie mehrere Einträge in einer Bank reorganisieren wollen, das Übertragen der einzelnen Änderungen aber lange dauert (z.B. weil das Gerät nur einen Bank Dump unterstützt).

Beispiel: Sie wollen schnell eine Bank aus verschiedenen Libraries zusammenstellen. Um Verzögerungen zu vermeiden, aktivieren Sie den Menüpunkt ›**Später senden**‹, erstellen die Bank, indem Sie die Einträge einfach auf den gewünschten Speicherplatz ziehen und lassen dann – nach der Freigabe mit ›**Später senden**‹- alle Einträge in einem Rutsch übertragen.

MIDI Senden

›All Notes Off‹ senden



Benutzen Sie diese Funktion bei MIDI-Problemen wie z. B. Notenhängern. Bei Anwählen des Menüpunktes ›**All Notes Off senden**‹ werden sämtliche noch klingenden Noten durch einen All-Notes-Off-Befehl bei allen angeschlossenen Geräten abgeschaltet. Falls der integrierte Sequenzer läuft, wird dieser ebenfalls gestoppt, desgleichen ein externer Sequenzer bei MIDI-Tasking-Betrieb (z.B. AutoLink).

Controller zurücksetzen



Dieser Befehl sendet den MIDI-Befehl ›Reset Controllers‹, der alle MIDI-Controller (z. B. Pitch, Modulation, Aftertouch) in ihre Ausgangsstellung versetzt. Benutzen Sie diese Funktion, wenn ein Klangerzeuger aufgrund eines MIDI-Verarbeitungsfehlers falsch reagiert, so dass etwa das Vibrato ›hängenbleibt‹ oder die Stimmung (Pitch) verstellt ist. Auch dieser Befehl wirkt sich auf alle angeschlossenen Geräte aus.

Maximale Lautstärke



Setzt die Lautstärke aller angeschlossenen Geräte auf Maximum. Dazu wird für die Controller 7 (Volume) und 11 (Expression) der Wert 127 auf allen Kanälen und allen MIDI-Outs gesendet.

Schleifentest

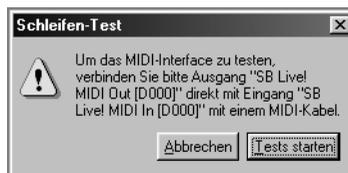
Mit dieser Funktion kann die Funktionsfähigkeit der MIDI Verbindung getestet werden. Der Eingang wird dabei direkt über ein MIDI Kabel mit dem Ausgang verbunden. SoundDiver sendet Datenpakete und vergleicht diese mit den empfangenen Daten.

Rufen Sie diese Funktion über den Menüpunkt **Optionen** > **Schleifentest** auf. Diese Funktion kann auch über eine Schaltfläche im Dialog >SysEx-Kommunikationsfehler< aufgerufen werden.

Um einen bestimmten Port zu testen, markieren Sie ein Gerät und wählen bei diesem den gewünschten Ein- und Ausgang aus.

SoundDiver führt Sie durch die einzelnen Schritte.

Verbinden Sie zunächst den Eingang und den Ausgang mit einem MIDI-Kabel, und klicken Sie auf *Tests starten*.



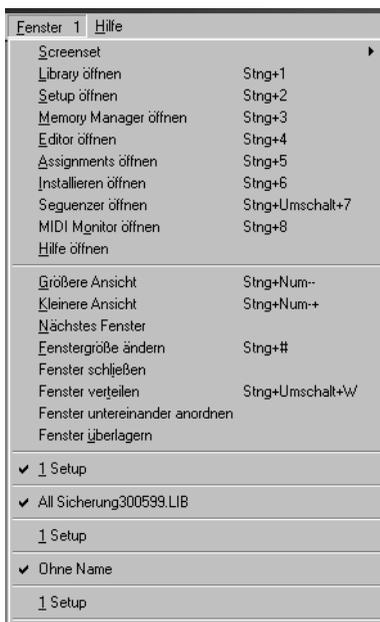
SoundDiver sendet alle 7×16 Kanal Nachrichten (mit dem Datenbyte 0). Im Anschluss werden SysEx Nachrichten mit der Hersteller ID >Non-Commercial SysEx (7Dh)< übertragen.

Der Test wird weitergeführt, bis ein Fehler aufgetreten ist oder bis die getestete Nachricht die Größe von 20.000 Bytes erreicht hat.

Zum Abschluss erhalten Sie ausführliche Informationen über das Ergebnis des Tests.

4.9 Fenster-Menü

Das Fenster-Menü ist als einziges Menü in SoundDiver variabel. Sein Inhalt richtet sich nach Art und Anzahl der geöffneten Fenster. In den folgenden Abschnitten lernen Sie die Fensterklassen ›Library‹, ›Setup‹, ›Gerät‹ und ›Editor‹ kennen. Innerhalb einer Fensterklasse – deshalb die Bezeichnung – können Sie mehrere Fenster öffnen, die dann im Fenster-Menü angezeigt werden. Über das Fenster-Menü können Sie auch bei einer großen Anzahl geöffneter und teilweise verdeckter Fenster jedes einzelne davon gezielt in den Vordergrund holen.



Wählen Sie einen der Menüpunkte ›... öffnen‹, und ein solches Fenster ist zwar geöffnet, aber nicht aktiv, so wird das Fenster aktiviert. Ist noch kein solches Fenster geöffnet, oder ist es bereits aktiv, wird ein neues Fenster dieser Klasse geöffnet (sofern mehrere Fenster dieser Klasse möglich sind).

Beispiel: Wenn Sie ›Library öffnen‹ anwählen, wird ein neues Library-Fenster geöffnet. Die Anwahl eines Fensters dagegen holt es in den Vordergrund, öffnet aber kein neues Fenster.

Fensteranordnungen (Screensets)



Normalerweise werden Sie die Fenster auf dem Bildschirm entsprechend Ihrer Arbeitsweise manuell anordnen. Eine solche Anordnung von Fenstern mit allen Parametern (Darstellung, Zoom, Beziehungen jedes einzelnen Fensters) können Sie als Screenset abspeichern. Sie können dann zwischen diesen Screensets wie zwischen verschiedenen Computerbildschirmen umschalten.

-  Windows: Die Größe und Position des Hauptfensters (das ist das Fenster, das die Menüleiste enthält), wird mit jedem Screenset abgespeichert.



Screensets speichern

Screensets haben Nummern von 1 bis 99; unter ausschließlicher Verwendung der Ziffern 1 to 9 (die Ziffer 0 ist nicht erlaubt). Im Hauptmenü ist rechts neben dem Wort **Fenster** die Nummer des gerade aktuellen Screensets abzulesen.

Screensets müssen nicht durch einen expliziten Befehl abgespeichert werden. Dies geschieht vielmehr automatisch, sobald Sie auf ein anderes Screenset umschalten. So ist, ohne Ihr Zutun, immer Ihre aktuelle Arbeitssituation auf dem aktuellen Screenset abgespeichert. Ein Beispiel finden Sie unter Abschnitt *Screensets* auf Seite 126

Screensets umschalten

Geben Sie einfach die Nummer des gewünschten Screensets ein ([1] bis [9]). Bei zweistelligen Screensets halten Sie (bereits bei der ersten Ziffer) [alt] (⌘: [ctrl]) gedrückt.

Screensets schützen

Die Screensets lassen sich gegen Änderungen schützen (verriegeln). Wählen Sie **Fenster > Screenset > Verriegelt** oder das Tastaturkommando ›*Aktuelles Screenset verriegeln*‹. Vor der Nummer des aktuellern Screensets erscheint dann beim Macintosh ein ›•‹ (Windows: ›#‹), der Menüpunkt ist mit einem Häkchen versehen. Das erneute Ausführen hebt den Schutz wieder auf.



Screensets kopieren

Sie kopieren das gegenwärtige auf ein Ziel-Screenset, indem Sie beim Umschalten auf dieses  gedrückt halten. Zweistellige Screensets kopieren Sie mit gehaltener  **alt** (Apple:  **ctrl**).

Beim Kopieren von Screensets erscheint eine Sicherheitsabfrage.

Sie haben auch die Möglichkeit, Screensets per Menüfunktion zu kopieren: Schalten Sie auf die zu kopierende Screenset-Nummer (Quelle), wählen Sie dann **Fenster > Screenset > Screenset kopieren**, schalten Sie auf die gewünschte Screenset-Nummer (Ziel) um, und wählen Sie im gleichen Menü **Screenset einfügen**.



Zu gespeichertem Screenset zurückkehren

Das Kommando ›*Aktuelles Screenset wiederherstellen*‹ ist nur als Tastaturkommando verfügbar und stellt Ihren Bildschirm wieder so ein, wie er war, als Sie das gegenwärtige Screenset aufgerufen haben.



Sequenzgesteuerte Umschaltung

Im Autolink-Modus werden die Screensets von SoundDiver und Logic gemeinsam aufgerufen. Somit können Sie durch das Meta-Event Nr. 49 in Logic Screensets automatisch umschalten. Sie können es im Event-Editor von Logic eine entsprechende Sequenz einfügen. Näheres erfahren Sie im Logic

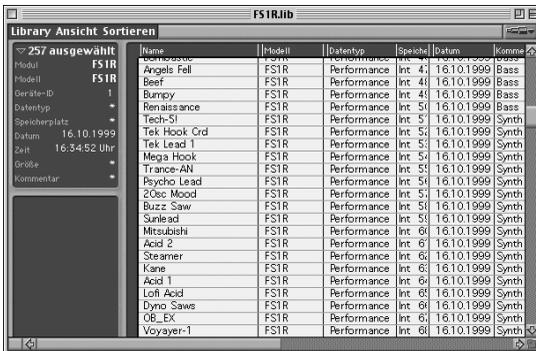
Kapitel 4 Die Benutzeroberfläche von SoundDiver

Handbuch im Kapitel 1 unter Screensets oder im Kapitel 10 Event-Liste.

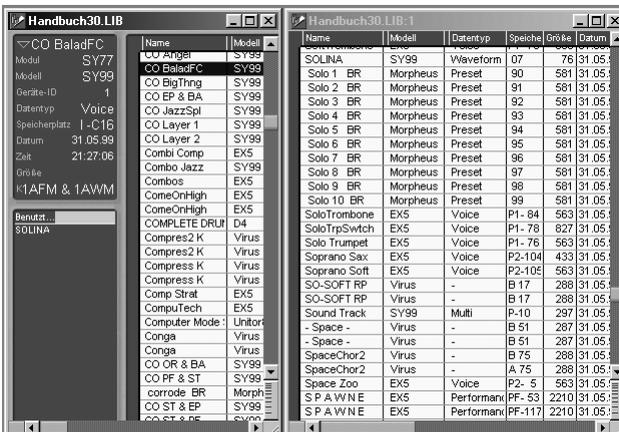
Library öffnen



Dieser Menüpunkt öffnet ein neues Fenster der aktiven Library. Wenn noch keine Library geladen ist, können Sie sie auch von hier öffnen – entsprechend **Datei > Öffnen**.



Sie können mehrere Fenster einer Library gleichzeitig öffnen. So ist es möglich, verschiedene Ausschnitte und Darstellungsgrößen einer Library auf dem Bildschirm anzuordnen, um Platz zu sparen.



Die Library-Funktionen werden in Kapitel 7 *Library* ab Seite 263 ausführlich erklärt.

Setup öffnen



öffnet das Setup-Fenster bzw. holt es in den Vordergrund. Es lässt sich nur ein Setup-Fenster öffnen.

Die Setup-Funktionen werden in Kapitel 5 *Das Setup-Fenster* ab Seite 205 ausführlich beschrieben.

Gerät öffnen



öffnet ein neues Geräte-Fenster für das im Setup-Fenster ausgewählte Gerät. Falls gerade kein Gerät im Setup-Fenster selektiert ist, wird das Geräte-Fenster für das zuletzt aktive Gerät geöffnet. Falls das Geräte-Fenster des Gerätes bereits geöffnet war, wird es in den Vordergrund geholt.

Sollte das Fenster bis auf die Parameterbox leer sein, so sind möglicherweise alle Datentypen ausgeblendet. Um alle Einträge darzustellen, wählen Sie **Ansicht > Datentypen > Alle zeigen**, oder klicken Sie auf die Schaltfläche ›Alle‹. Bei Bedarf sehen im Abschnitt *Dateityp auswählen über Schaltflächen* auf Seite 254 nach.

Sie können für ein und dasselbe Gerät mehrere Geräte-Fenster gleichzeitig öffnen. So ist es möglich, verschiedene Ausschnitte eines Geräte-Fensters auf dem Bildschirm anzuordnen, um sich Ausschnitte gleichzeitig anzeigen zu lassen, die nicht in ein einziges Fenster passen.



Die Funktionen des Geräte-Fensters werden in Kapitel 6 *Das Geräte-Fenster* ab Seite 233 ausführlich erklärt.

Editor öffnen



Die Anwahl dieses Menüpunktes öffnet ein neues Editor-Fenster für den im Geräte-Fenster ausgewählten Eintrag. Falls gerade kein Eintrag im Geräte-Fenster ausgewählt ist, kann dieser Menüpunkt nicht angewählt werden. Falls der ausgewählte Eintrag nicht editierbar ist, wird zunächst die Funktion ›Anhören‹ ausgeführt und das Editor-Fenster für den verwendeten Edit-Buffer geöffnet. Falls ein Editor-Fenster für diesen Eintrag bereits geöffnet war, wird es in den Vordergrund geholt.

Sie können für denselben Edit-Buffer mehrere Editor-Fenster gleichzeitig öffnen. So ist es möglich, verschiedene Ausschnitte eines Editors auf dem Bildschirm anzuordnen, um sich Ausschnitte gleichzeitig anzeigen zu lassen, die nicht in ein einziges Fenster passen.

Die Editor-Funktionen werden in Kapitel 8 *Editieren mit SoundDiver* ab Seite 319 ausführlich erklärt.

 ›Fenster koppeln‹ wird in allen Editor-Fenstern abgeschaltet, wenn ein neues Editor-Fenster geöffnet wird, während bereits ein Editor-Fenster geöffnet war. In diesem Fall will man normalerweise verschiedene Einträge gleichzeitig editieren, und da wäre ›Fenster koppeln‹ nur hinderlich.

Controller Assignments öffnen



öffnet das Fenster anhand dessen beliebigen MIDI-Befehlen Parameter innerhalb von SoundDiver zugeordnet werden können.

Da alle Controller Assignments zentral verwaltet werden, können Sie nur ein Controller-Assignments-Fenster öffnen.

Näheres erfahren Sie Kapitel *Controller Assignments* ab Seite 359.

Installieren öffnen



Dieser Menüpunkt öffnet das Installieren-Fenster. Hier können Sie nach neuen Geräten suchen lassen oder auch manuell installieren.

Die Funktionen bei der Installation werden im Kapitel 2 *Installation* ab Seite 62 näher beschrieben.

Sequencer öffnen

Dieser Menüpunkt öffnet das Fenster für den integrierten Sequencer. Über das Menü wird dieses Fenster als sogenanntes ›Floating Window‹ geöffnet, das sich stets im Vordergrund befindet.

Als Fenster mit herkömmlichen Eigenschaften öffnen Sie dieses Fenster mit dem Tastaturbefehl *Sequencer öffnen normal*.



Die Sequencer-Funktionen werden im Abschnitt *Mini-Sequencer* auf Seite 196 näher beschrieben.

MIDI Monitor öffnen



Mit diesem Menüpunkt öffnen Sie ein Fenster, das ankommende und ausgehenden MIDI-Nachrichten anzeigt. Die Fehlersuche bei Kommunikationsproblemen wird deutlich erleichtert.

Die Funktionen des MIDI-Monitors werden im Abschnitt *MIDI Monitor* auf Seite 199 näher beschrieben.

Hilfe öffnen



Wählen Sie diesen Menüpunkt an, oder drücken Sie **F7** (Apple: **⌘** **h**), um die Online-Hilfe aufzurufen bzw. nach vorn zu holen. Die Hilfe-Funktion ist kontextsensitiv, d. h. es wird die jeweils passende Hilfe-Seite aufgerufen.

Beispiel: Wenn Sie im Setup-Fenster ein Gerät selektieren und den Menüpunkt **»Hilfe«** aufrufen, die wird der Hilfstext zu diesem Gerät auf den Bildschirm geholt.

Die Hilfe-Funktionen werden im Abschnitt *Online-Hilfe* auf Seite 184 näher beschrieben.

Die folgenden Fenster-Optionen helfen Ihnen, Übersicht auf dem Bildschirm zu schaffen und die Fenster nach Belieben nach vorn zu holen bzw. anzuordnen. Sie sind in allen Emagic-Programmen weitgehend einheitlich gestaltet.

Größere Ansicht



zeigt den Fensterinhalt in einer größeren Schrift an.

Kleinere Ansicht



zeigt den Fensterinhalt in einer kleineren Schrift an.

Nächstes Fenster



holt das jeweils nächste Fenster in den Vordergrund und aktiviert es gegebenenfalls.

Fenstergröße ändern



hat dieselbe Funktion wie ein Klick in das Zoom-Feld, das Sie in der rechten oberen Ecke des aktiven Fensters finden. Es

schaltet zwischen maximaler Bildschirmausnutzung und einem einstellbaren Fensterausschnitt um und platziert das Fenster gleichzeitig unter der Menüleiste.

-  Für fortgeschrittene Anwender: Beim Umschalten von der einstellbaren in die maximale Fenstergröße werden horizontale und vertikale Position des Fensters jeweils nur dann geändert, wenn das Fenster sonst nicht mehr auf den Bildschirm passen würde.

Fenster schließen



schließt das aktive Fenster. Wahlweise können Sie auch einfach ins Schließfeld in der linken oberen Ecke des Fensters klicken.

-  : in früheren Versionen von SoundDiver war der Kurzbefehl für diese Funktion  . Dies ist aber nicht Macintosh-konform, daher wurde es in   geändert.
-  Wenn Sie ein Library-Fenster schließen, wird nicht die Library selbst geschlossen. Das geschieht nur mit **Datei > Library schließen** (siehe Abschnitt *Library schließen* auf Seite 153). Dieses Verhalten ist hilfreich, wenn Sie ein Screenset erstellen wollen, in dem kein Library-Fenster geöffnet ist, aber die Library weiterhin geöffnet bleiben soll. Siehe auch Abschnitt *Screensets* auf Seite 146.

Fenster verteilen



versucht, alle geöffneten Fenster so auf dem Bildschirm zu verteilen, dass sie gleichzeitig sichtbar sind. Der Erfolg hängt natürlich von der Anzahl der geöffneten Fenster und von der Größe des verwendeten Bildschirms ab.

Fenster untereinander anordnen



versucht, alle Fenster möglichst in voller Breite auf dem Bildschirm zu platzieren. Sobald keine sinnvolle Höhe der Fenster mehr möglich ist, ordnen sich die Fenster in einer zweiten Reihe an. SoundDiver versucht, hier zu optimieren.

Fenster überlagern

platziert das erste Fenster unter der Menüleiste und ordnet die Zusatzfenster versetzt darunter an, so dass Sie jedes Fenster mühelos verschieben oder aktivieren können.



Fenster-Liste

Unter den fensterspezifischen Menüpunkten ist die Fensterliste angeordnet, in der alle geöffneten Fenster aufgelistet sind. Das aktive Fenster ist mit einem Häkchen versehen. Wenn Sie hier einen Menüpunkt anwählen, wird das zugehörige Fenster aktiviert.

Bei mehr als 10 geöffneten Fenstern sehen Sie einen Eintrag ›Weitere Fenster ...‹, mit dem Sie Fenster gezielt auswählen können.



Library-Liste

Am unteren Ende des Fenster-Menüs sehen Sie die gerade geöffneten Libraries. Die aktive Library ist mit einem Häkchen versehen. Wenn Sie hier eine Library anwählen, wird sie aktiviert und ihr Fenster – falls geöffnet – in den Vordergrund geholt. Falls gerade kein Fenster der angewählten Library geöffnet war, wird automatisch ein neues Fenster dieser Library geöffnet.

4.10 Online-Hilfe

Bestandteil von SoundDiver ist eine umfassende Online-Hilfe, die Sie bei der Lösung von Bedienungsproblemen, Fragen und Fehlfunktionen unterstützt. Diese Online-Hilfe ist kontextsensitiv – das bedeutet, dass bei Aufrufen der Hilfe stets der zur momentanen Situation passende Hilfstext auf dem Bildschirm erscheint. Sie können beliebig durch die Seiten blättern bzw. über die Index-Funktion bestimmte Themen schnell aufrufen.

Unter Windows wird das Windows-Hilfesystem verwendet.

Ⓜ: Es handelt sich hierbei um ein herkömmliches Fenster, das Sie während der Arbeit mit SoundDiver beliebig geöffnet lassen können.



Wir empfehlen Ihnen, anfangs das Hilfe-Fenster ständig – etwa auf der rechten Bildschirmhälfte – geöffnet zu lassen und die Hilfstexte aufmerksam zu lesen.

Sie können die Online-Hilfe aufrufen, indem Sie entweder **Fenster > Hilfe** aufrufen oder **[F1]** (**Ⓜ: [help]**) drücken.

i Windows: Wenn Sie im Hilfe-Fenster Optionen > Hilfe immer im Vordergrund anwählen, bleibt das Fenster immer im Vordergrund, auch wenn Sie in SoundDiver etwas anklicken.



i **Ⓜ:** Das Hilfe-Fenster wird grundsätzlich als ›Floating Window‹ geöffnet. Ein Floating Window befindet sich stets im Vordergrund. In diesem Fall sind die Kurzbefehle für das Hilfe-Fenster nicht aktiv. Wenn Sie das Hilfe-Fenster mit gedrückter **[Esc]**-Taste können Sie dies verhindern.

Die Online-Hilfe ergänzt dieses Handbuch speziell um gerätespezifische Informationen. So können Sie etwa im Setup-Fenster gezielte Hilfe zum ausgewählten MIDI-Gerät bekommen. Neben allgemeinen Hilfstexte zu SoundDiver gibt es spezielle Hilfstexte zu jedem Modul, so dass Sie bei Installation eines neuen Moduls auch gleich passende und aktuelle Hilfstexte mitgeliefert bekommen.



Hilfe-Menü unter Windows



Rechts vom **Fenster**-Menü befindet sich das **Hilfe**-Menü. Hiermit können Sie die Online-Hilfe auf verschiedene Weise öffnen:

Hilfe

öffnet die Online-Hilfe je nach aktueller Situation. Dieser Menüpunkt ist mit dem im Fenster-Menü identisch (siehe Abschnitt *Hilfe öffnen* auf Seite 182).

Hilfe suchen...

öffnet den Index-Dialog der zur aktuellen Situation gehörigen Hilfe-Datei. Hier können Sie entweder eine Hilfe-Seite direkt auswählen oder nach einer bestimmten Textpassage in der Hilfe-Datei suchen.

Verwenden der Hilfe

gibt Hilfestellung zur Verwendung der Windows-Hilfe.

Gemeinsame Menüpunkte

Beim Macintosh ganz links im **Apple**-Menü und unter Windows im Hilfemenü finden sich folgende Menüpunkte:

Über SoundDiver...

Über SoundDiver... öffnet das Info-Fenster ›Über dieses Programm‹. Hier können Sie u.a. die genaue Versionsnummer von SoundDiver erfahren. Diese benötigen Sie evtl. bei telefonischen Anfragen.

Die folgenden Menüpunkte sind nur in den OEM- und Demo-Versionen von SoundDiver vorhanden.

Lizenzvereinbarung...

öffnet eine Hilfedatei mit der Lizenzvereinbarung. Für die Vollversion ist die Lizenzvereinbarung in Abschnitt *Lizenzvereinbarung* auf Seite 3 abgedruckt.

SoundDiver-Features...

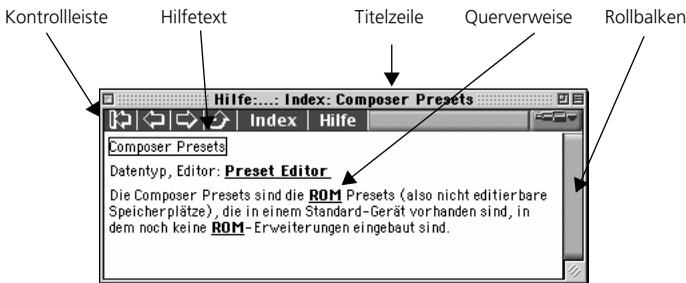
öffnet eine Hilfedatei mit einer Auflistung der Features von SoundDiver.

Emagic-Distributoren...

öffnet eine Hilfedatei mit einer Auflistung aller Distributoren, die Emagic-Produkte vertreiben.

Aufbau des Hilfe-Fensters

Der Aufbau beim Macintosh



🍏: Die Titelzeile zeigt stets an, in welchem Pfad der Hilfstexte Sie sich gerade befinden.



Kontrollleiste unter Windows



Über Schaltflächen am oberen Rand des Fensters können Sie wie folgt durch die Hilfe navigieren:

-  Diese Schaltfläche blättert zur ersten Seite der selektierten Hilfe-Datei um. Hier finden Sie in der Regel die Beschreibung des Moduls oder der Adaption.
-  Siehe unten (nur unter Windows).
-  geht zu der zuletzt angewählten Seite. So können Sie Ihren Weg durch die Online-Hilftexte bis zum Anfang zurückverfolgen.
• : Das Hilfe-Fenster wird geschlossen, wenn Sie am Anfang angelangt sind.
-  blättert eine Seite zurück
-  blättert eine Seite vor

Index

Klicken Sie auf , dann erscheint der Stichwortindex auf dem Bildschirm. Wählen Sie hier ein Stichwort aus, zu dem Sie mehr Informationen haben wollen, und klicken Sie es an. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und nicht vom Index aus eine andere Seite aufrufen möchten, drücken Sie .



Hilfe zur Online-Hilfe

In der Online-Hilfe selbst ist eine Anleitung für die Navigation durch die Hilftexte integriert. Um diese auf den Bildschirm zu holen, klicken Sie in der Kontrollleiste des Hilfe-Fensters die -Schaltfläche an.

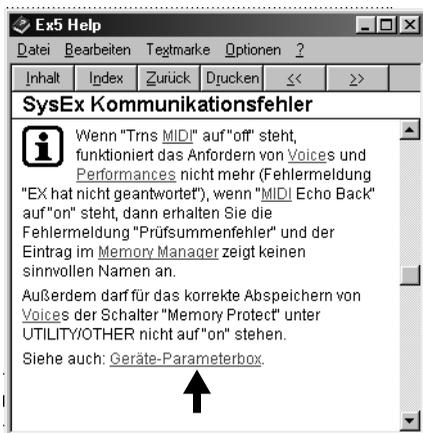
Unter Windows betätigen Sie .



Darstellung zoomen

Die Darstellung innerhalb des Hilfe-Fensters lässt sich unter Windows mit **Optionen** > **Schriftart** in drei Stufen (beim Macintosh mit der **Zoom**-Schaltfläche) zoomen.

Querverweise



In den Hilfstexten gibt es immer wieder Querverweise auf sachverwandte oder weiterführende Themen. Sie erkennen dies daran, dass die entsprechenden Stichworte unter Windows **farbig und unterstrichen** und beim Macintosh **fett und unterstrichen** dargestellt sind. Klicken Sie auf ein solches Stichwort, wird die entsprechende Seite auf den Bildschirm geholt.

Icons im Hilfetext

An vielen Stellen finden Sie Icons, die Sie auf besonders wichtige Abschnitte, Warnungen oder ausführliche Informationen hinweisen.

-  Bitte beachten Sie den Hilfstext unbedingt, um Fehlfunktionen oder Datenverluste zu vermeiden.
-  Hier wird erklärt, wie Sie ein Objekt mit der Maus bedienen.
-  Ein anschauliches Beispiel zum Hilfstext.

Standard-Seiten

In den meisten Hilfedateien gibt es einen Mindestsatz an Hilfeseiten. Alle diese Seiten können über den Index (siehe Abschnitt *Index* auf Seite 188) aufgerufen werden.

›Modul‹-Modul (z.B. EX5-Modul)

Diese Seite befindet sich am Anfang der Hilfedatei für ein SoundDiver-Modul. Sie enthält einleitende Hinweise zum Modul und die damit unterstützten Geräte.

›Modell‹ (z.B. EX5 und EX5R)

Bei SoundDiver-Modulen beschreibt diese Seite die Besonderheiten des Geräts, v.a. im Unterschied zu den anderen vom Modul unterstützten Geräten.

Bei Adaptionen befindet sich diese Seite am Anfang der Hilfedatei und enthält Hinweise sowohl über die Adaption als auch über das von der Adaption unterstützte Gerät.

Diese Seite wird im Installieren-Fenster für das erste ausgewählte Gerät aufgerufen.

Installation

beschreibt die notwendigen Schritte, um das Gerät für SoundDiver zu installieren, z.B. ob Parameter auf bestimmte Werte gesetzt werden müssen, damit das Gerät auf SysEx-Nachrichten reagiert.

Scan

beschreibt Besonderheiten der Scan-Funktion. Manche Geräte können nicht gescannt werden – dieser Fall ist hier dokumentiert.

MIDI

Hier wird aufgezählt, welche MIDI-Nachrichten das Modul bzw. die Adaption verarbeiten kann. Manche Module verarbeiten keine ›Bulk Dumps‹ und/oder keine Parameter Changes.

Außerdem wird hier auf grundsätzliche Besonderheiten der MIDI-Kommunikation des Gerätes eingegangen.

AutoLink

Hier finden Sie alle Informationen, die mit der Anzeige von Namen in Logic (siehe Abschnitt *Soundnamen im Logic-Instrument* auf Seite 394) zusammenhängen: die anzufordernden Einträge bzw. einzustellenden Parameter, sowie die erkannten Bank Select-Nachrichten. Falls Sie Probleme mit AutoLink haben, sollten Sie hier zuerst nachsehen.

SysEx Kommunikationsfehler

Diese Seite zählt die möglichen Gründe für Kommunikationsprobleme mit dem Gerät auf, sowie die entsprechende Fehlerbehebung.

Bei Anklicken der Hilfe-Schaltfläche in der Dialogbox ›xxx hat nicht geantwortet...‹ wird diese Seite angezeigt.

Memory Manager

Hier werden die Bänke des Geräts aufgezählt, sowie mögliche Konfigurationen (z.B. Cards, Speichererweiterungen).

Diese Seite erscheint beim Aufrufen der Hilfe vom Geräte-Fenster aus, wenn kein Eintrag ausgewählt ist, oder wenn es für die Bank des ausgewählten Eintrags keine Online-Hilfe gibt.

›Datentyp‹ (z.B. Patch)

definiert den Datentyp.

›Bank‹ (z.B. Performance, Mode, Temporary Patches)

beschreibt die Besonderheiten der Bank und enthält jeweils einen Querverweis auf den Datentyp der Bank.

Diese Seite wird aufgerufen, wenn im Geräte-Fenster ein Eintrag ausgewählt ist und die Hilfe geöffnet wird, oder wenn bei geöffneter Hilfe ein Eintrag in einer anderen Bank ausgewählt wird.

Geräte-Parameterbox

Hier werden die Besonderheiten in der Geräte-Parameterbox (siehe Abschnitt *Geräte-Parameterbox* auf Seite 213) sowie der Speziellen Parameter (siehe Abschnitt *Spezielle Geräte-Parameter* auf Seite 224) beschrieben.

Diese Seite erscheint, wenn die Schaltfläche ›Hilfe‹ in den Speziellen Geräteparametern angeklickt wird.

Konvertierung

Falls das Modul oder die Adaption die Möglichkeit vorsieht, Datentypen ineinander zu konvertieren (evtl. auch zwischen verschiedenen Gerätemodellen), dann ist das hier dokumentiert.

Import

Falls das Modul den Import von Datei-Fremdformaten vorsieht, dann ist das hier dokumentiert.

Credits

Hier erfahren Sie, wer das Modul bzw. die Adaption sowie die Online-Hilfe erstellt hat.

›Datentyp‹ Editor (z.B. Patch Editor)

Hier wird der grundsätzliche Aufbau des SoundDiver-Editors für einen bestimmten Datentyp beschrieben.

Diese Seite wird beim Öffnen der Hilfe aufgerufen, wenn ein Editor-Fenster aktiv ist, aber kein Cursor blinkt, oder es für das Objekt keine Hilfe-Seite gibt.

›Parametergruppe‹ (z.B. TVA Envelope)

beschreibt den Zweck der Parametergruppe, sowie eine Auflistung der untergeordneten Parametergruppen, die auch einzeln kopiert werden können.

Diese Seite wird aufgerufen, wenn es für die einzelnen Parameter in der Parametergruppe keine gesonderte Hilfeseiten gibt.

›Parameter‹ (z.B. Cutoff Frequency)

beschreibt die Wirkung des Parameters sowie die einzelnen Werte, falls nötig. Meist findet sich hier auch ein Verweis auf die übergeordnete Parametergruppe.

Wenn der Parameter durch ›Listen to MIDI‹ eingegeben werden kann (siehe Abschnitt *Werte über MIDI eingeben* auf Seite 335), finden Sie hier das dazugehörige Icon, zusammen mit einem Hinweis, welche MIDI-Nachrichten zur Werteingabe verwendet werden können.

Diese Seite wird beim Öffnen der Hilfe aufgerufen, wenn der Cursor auf dem Parameter blinkt, sowie beim Anwählen der einzelnen Parameter, wenn das Hilfefenster bereits geöffnet ist.

4.11 ToolTips

ToolTips sind kleine Popup-Fenster, die die Funktion einer Schaltfläche kurz beschreiben oder nähere Informationen zu einem Eintrag geben wenn Sie den Mauszeiger eine Weile (länger als eine halbe Sekunde) über dem Objekt positionieren.

In der sich öffnenden Box werden dann der genaue Name des Objektes angezeigt. Die Anzeige wird wieder geschlossen, wenn

- der Mauszeiger auf ein anderes Objekt bewegt wird,
- eine Taste oder Maustaste gedrückt wird,
- ein Eintrag im Geräte-Fenster angeklickt wird oder
- spätestens nach 10 Sekunden.

Sie werden die ToolTips besonders im Editor-Fenster und im Geräte-Fenster schätzen.

ToolTips im Editor-Fenster

Im Edit-Fenster zeigen die ToolTips den vollständigen Parameternamen mit seinem derzeitigen Wert. ToolTips werden angezeigt, wenn im Editor-Fenster ein Parameter

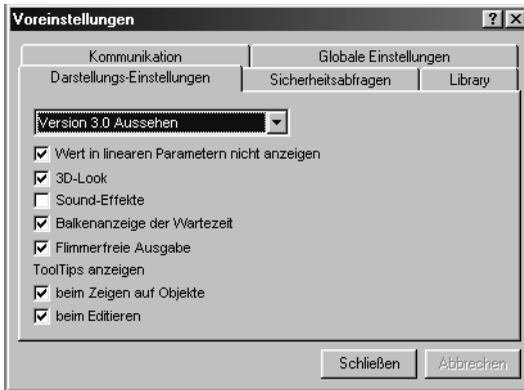
- mit der Maus verändert wird (Funktion ›Maus aus Schieberegler‹). Der ToolTip schließt sich, sobald die Maustaste losgelassen wird
- mit der Tastatur verändert wird. Der ToolTip schließt sich nach 2 Sekunden wieder.

ToolTips im Memory Manger

Im Geräte-Fenster zeigen die ToolTips für jeden Eintrag den Datentyp, den Speicherplatz, sowie den Namen an. Diese Information finden Sie ebenfalls in der Statuszeile am unteren Rand des Fensters, allerdings nur für den ausgewählten Eintrag.

ToolTips anpassen

Anpassungen der ToolTips können Sie unter **Optionen** › **Einstellungen** › **Darstellungsvoreinstellungen** vornehmen.



Ist ›beim Zeigen auf Objekte‹ nicht aktiviert, werden keine ToolTips angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über einem Objekt befindet.

Das Abwählen von ›Beim Editieren‹ unterdrückt ToolTips nur bei der Änderung von Parametern.

Besonderheiten

-  Keine ToolTips erhalten Sie, wenn Parametergruppen kopiert, initialisiert oder mit der Zufallsfunktion bearbeitet werden. Dies gilt auch bei Parameteränderungen, die durch Controller Assignments ausgelöst werden.

Unter Windows können Sie den Hintergrund der ToolTips dem persönlichem Geschmack anpassen. Klicken Sie hierzu auf eine freie Stelle auf dem Desktop, und wählen Sie ›Eigenschaften‹. Klicken Sie hier die Seite ›Darstellung‹ an. Unter Bildelement wählen Sie im Pull-Down-Menü ›QuickInfo‹.



Weitere Hinweise finden Sie im Abschnitt *ToolTips* auf Seite 439

4.12 Mini-Sequencer

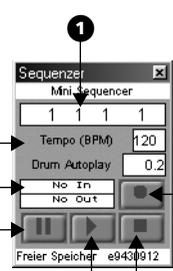
SoundDiver enthält einen kleinen Sequenzer zur Erstellung von Phrasen oder Melodien, die Sie zum Abhören Ihrer Sounds benutzen können. Besonders praktisch ist dieser Sequenzer, wenn Sie zeitweise ohne ein MIDI-Keyboard arbeiten müssen. Sie können nämlich in jede Library Testsequenzen integrieren, die dann per ›AutoPlay‹-Funktion automatisch abgespielt werden.

 Wenn Sie mit AutoLink arbeiten, ist der interne Sequenzer abgeschaltet. Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt *SoundDiver und MIDI-Tasking* auf Seite 71 in Kapitel 2 *Installation* sowie Abschnitt *Fernsteuerung von Logic durch SoundDiver* auf Seite 400.

Sie öffnen das Sequenzer-Fenster, indem Sie **Fenster > Sequenzer** aufrufen. Das Sequenzer-Fenster ist zunächst ein sogenanntes ›Floating Window‹. Es ist stets aktiv und im Vordergrund und braucht so wenig Platz, dass Sie es ständig geöffnet lassen können. 

Falls Sie den Sequenzer nicht als ›Floating Window‹ öffnen wollen, benutzen Sie bitte das Tastaturkommando *Sequenzer öffnen normal*. 

Der Mini-Sequenzer ist einspurig und verfügt lediglich über einige grundlegende Funktionen, die Sie wahrscheinlich von anderen Sequenzern schon kennen werden.



The screenshot shows the 'Mini-Sequencer' window with the following controls and callouts:

- 1**: Taktanzeige: v.l.n.r. Takt, Viertel, Sechzehntel, Ticks.
- 2**: Tempofeld (Tempo (BPM) 120).
- 3**: MIDI-In/Out-Anzeige (No. In, No. Out).
- 4**: Aufnahme-Taste (Record button).
- 5**: Pause-Taste (Pause button).
- 6**: Wiedergabe-Taste (Play button).
- 7**: Stop-Taste (Stop button).

Unter AutoLink ist der Tempo-Schieberegler durch einen Schieberegler im Zahlenformat ›AutoPlay-Dauer (s)‹ ersetzt. Er bestimmt die Anzahl der Sekunden, die der Sequencer in AutoPlay-Funktion läuft.

-  Wenn der externe Sequencer bereits läuft und dessen ›Cycle-Modus eingeschaltet ist, wird der Sequencer von SoundDiver nicht gestoppt. Dadurch können Sie bei ständig laufendem Cycle verschiedene Sounds ausprobieren.

Ausgangsparameter

Wie MIDI Thru auch, sendet der Sequencer immer auf dem Ausgang des aktiven Gerätes und auf dem MIDI-Kanal, der dort im Parameter ›Thru-Kanal‹ (siehe Abschnitt *Thru-Kanal* auf Seite 218) eingestellt ist.

Aufnahme



Um eine Sequenz aufzuzeichnen, prüfen Sie zunächst anhand der MIDI-In-Anzeige, ob der Sequencer etwas empfängt.

- Klicken Sie auf die Aufnahmetaste. Sie hören ein Metronom, die Tick- und die Sechzehntelanzeige laufen in einer Schleife.
- Stellen Sie das Tempo ein, indem Sie die bpm-Zahl mit der Maus verändern.
- Spielen Sie die Sequenz auf dem MIDI-Keyboard. In dem Moment, da Sie zu spielen beginnen, läuft die Taktanzeige weiter. Sie können die Aufzeichnung zwischendurch mit der Pause-Taste unterbrechen. Nach Beendigung der Einspielung klicken Sie auf die Stop-Taste.

Wiedergabe



Um die Sequenz wiedergeben zu lassen, klicken Sie auf die Wiedergabe-Taste. Der Sequencer spielt die Phrase einmal ab. Die Wiedergabe der Testsequenz lässt sich allerdings wie folgt automatisieren:

Wenn Sie **Optionen** > **AutoPlay** aktiviert haben, wird die Testsequenz bei jedem Anwählen eines Eintrags gesendet.

In diesem Falle empfehlen wir Ihnen, kurze Sequenzen von etwa einem Takt Länge zu benutzen.

Drum AutoPlay

Mit diesem Wert lässt sich die Notenlänge (in Millisekunden) bestimmen. Dieser Wert kommt nur zur Anwendung, wenn in Editoren nur eine einzelne Note editiert, konfiguriert und damit gespielt wird und nicht eine vollständige Sequenz. Bei Drum-Editoren wird hierdurch die editierte Note gespielt, und zwar für die in ›Drum AutoPlay-Dauer‹ eingestellte Zeit



Diese Sonderfunktion ist nicht in Adaptionen verfügbar.

Freier Speicher

Am unteren Rand des Sequenzer-Fensters wird der freie Speicherplatz angezeigt. Er dient zur allgemeinen Information über SoundDivers Speicherbedarf.

Der angezeigte Wert zeigt die Größe des größten freien Speicherblocks, nicht die Summe aller freien Speicherblöcke – letzteres ist unbedeutend, wenn nur ein großer Speicherblock angefordert werden soll.

Durch Klick auf die Anzeige können Sie versuchen, mehr freien Speicherplatz zu erlangen:

- ein einfacher Klick ›verdichtet‹ den Speicher, d.h. verschiebbare Speicherblöcke werden verschoben, so dass fragmentierte freie Blöcke zusammengefasst werden können. Diese Funktion ist vergleichbar mit Festplattenoptimierern wie Norton SpeedDisk.
- Rechts-Klick (⌘: [⌘]-Klick) gibt alle ›entfernbar‹ Speicherblöcke frei, entfernt also alle Blöcke, die gerade nicht unbedingt benötigt werden.

- Doppelklick gibt so viel Speicher wie möglich frei, d.h. führt beide o.g. Aktionen aus.

Sequenz übernehmen

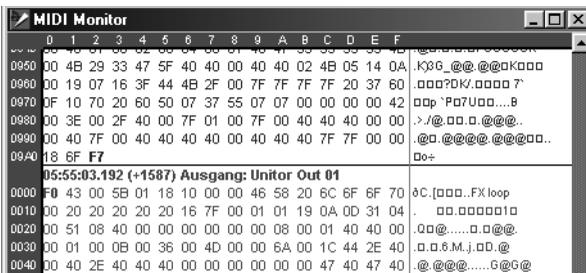
Im lokalen Menü des Library-Fensters finden Sie **Library > Sequenz übernehmen**. Er bietet Ihnen die Möglichkeit, die momentan im Mini-Sequencer befindliche Sequenz in alle ausgewählten Einträge zu integrieren. So können Sie etwa alle Bass-Sounds auswählen und diese mit einem typischen Slap-Bass-Lick versehen, danach alle String-Sounds mit einer getragenen Akkordfolge usw.

Zeichnen Sie einfach die gewünschte Sequenz auf, wählen Sie in der Library die Einträge aus, und rufen Sie den genannten Menüpunkt auf.

- ! Diese Funktion ist nicht verfügbar, wenn Sie SoundDiver unter AutoLink oder einem anderen MIDI-Tasking-System betreiben, da in diesem Falle der interne Sequencer abgeschaltet ist.

Die Sequenzen werden mit der Library gesichert, sind also auch nach einem Neustart von SoundDiver verfügbar.

4.13 MIDI Monitor



Das Fenster »MIDI Monitor« zeigt den MIDI-Datenfluss an und dient in erster Linie zur Kontrolle der MIDI-Verbindun-

gen. Um dieses Fenster zu öffnen, klicken Sie im Sequenzer-Fenster auf die In- oder Out-Anzeige.

Sie öffnen das MIDI-Monitor-Fenster mit **Fenster > MIDI Monitor öffnen**. Wenn Sie gleichzeitig **Shift** (⌘: ) gedrückt halten, öffnet sich das Fenster als ›Floating Window‹.



Das Fenster zeigt alle ankommenden und ausgehenden MIDI-Daten kombiniert an, wobei alle Ein- und Ausgänge gesondert berücksichtigt werden.

Die MIDI-Daten werden links hexadezimal und rechts im ASCII-Format dargestellt. Statusbytes sehen Sie in Fettschrift.

Die Darstellung im Fenster lässt sich zoomen (Feld unterhalb des Rollbalken oder Tastaturbefehl), wobei SoundDiver auch hier automatisch die passende Schriftgröße selektiert. Außerdem verschiebt sich der Fensterinhalt automatisch mit den angezeigten Daten, so dass immer die aktuellsten Werte dargestellt werden.

Das Fenster zeigt bis zu 256 kByte Daten. Um den Pufferinhalt zu löschen, wählen Sie **Bearbeiten > Löschen**.

 Für versierte Anwender: Für SysEx-Nachrichten sehen Sie in der Spalte links neben dem Datenfenster den Offset des ersten Bytes in der betreffenden Zeile innerhalb der SysEx-Nachricht, dargestellt im Hexadezimalformat. Zusammen mit der Titelzeile können Sie so leicht den Offset eines Datenbytes innerhalb einer SysEx-Nachricht bestimmen.

Bei allen Statusbytes außer F7 (End of Exclusive) erfolgt ein Zeilenumbruch, so dass der Anfang einer neuen MIDI-Nachricht immer in einer neuen Zeile beginnt. Bei einem Wechsel zwischen an- und abgehenden Daten oder bei einem wechselnden Ausgang wird außerdem eine waagerechte Trennlinie sowie der Text ›Eingang:‹ bzw. ›Ausgang:‹ mit dem zugehörigen Ausgangsnamen ausgegeben. Zur leichteren Unterscheidung sind Eingangsdaten rot, Ausgangsdaten grün dargestellt.

Dieses Fenster ist besonders hilfreich bei der Fehlersuche von Anforderungs- und Scan-Problemen. Sie können außerdem he-

rausfinden, wie die Scan-Funktion von SoundDiver funktioniert.

Bearbeiten-Menü

Kopieren

Sie können den gesamten Fensterinhalt mit **Bearbeiten > Kopieren** als Text in die Zwischenablage kopieren und in ein Textprogramm einfügen. Das ist besonders hilfreich, wenn Sie uns ein Kommunikationsproblem genau beschreiben wollen. Siehe auch *Allgemeines* auf Seite 459 in Anhang C.



Löschen

Mit **Bearbeiten > Löschen** (oder der Taste ) können sie den Fensterinhalt löschen. Das ist sinnvoll, wenn das Fenster keine neuen Daten mehr anzeigt oder Sie ein bestimmtes Kommunikationsproblem analysieren wollen und nur die relevanten Daten angezeigt werden sollen. Die Puffergröße des MIDI Monitors beträgt 256KByte.



Ansicht-Menü

Das lokale **Ansicht**-Menü erlaubt das gezielte Ein- und Ausschalten von verschiedenen Informationen, womit Sie die Anzeige je nach Bedarf detaillierter oder leserlicher gestalten können.

MIDI In

Ankommende MIDI-Daten werden nur angezeigt, wenn dieser Menüpunkt mit einem Häkchen versehen ist.



MIDI Out

Abgehende MIDI-Daten werden nur angezeigt, wenn dieser Menüpunkt mit einem Häkchen versehen ist.



Zeitinformation



Nur wenn dieser Menüpunkt mit einem Häkchen versehen ist, erscheinen Zeitinformationen.

Zeitinformationszeilen zeigen den genauen Zeitpunkt an, an dem die MIDI-Bytes gesendet oder empfangen wurden. Die angezeigte Information besteht aus:

- dem Zeitpunkt, an dem die Daten empfangen bzw. abgesendet wurden im Format HH:MM.SS.mmm (Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden). Die angezeigte Zeit bezieht sich auf den Zeitpunkt, an dem der Computer zuletzt gestartet wurde;
- dem Zeitunterschied zur letzten Zeitinformationszeile in Millisekunden (in Klammern nach dem Zeitpunkt). Diese Information wird nur angezeigt, wenn der Wert größer 0 ist;
- ›Eingang‹ bzw. ›Ausgang‹ mit dem Namen des Eingangs oder Ausgangs. Diese Information wird nur angezeigt, wenn sie sich von der letzten Zeitinformationszeile unterscheidet.

 Zeitinformation für ankommende MIDI-Bytes beziehen sich auf den Zeitpunkt, an dem sie von SoundDiver oder dem Modul aus dem Eingangspuffer gelesen worden sind, und nicht auf den Zeitpunkt, an dem sie im Computer eingetroffen sind. Hier kann ein Unterschied bestehen, wenn SoundDiver gerade rechenintensive Aufgaben zu erledigen hat, wie z.B. Bildschirmausgaben.

 Die angezeigten Zeitinformationen können dabei helfen, einen brauchbaren Wert für den Timeout-Parameter in der Geräte-Parameterbox zu bestimmen: fordern Sie einfach einen Eintrag an, und untersuchen Sie den in Klammern angezeigten Wert in der ersten Zeitinformationszeile der ankommenden Daten.

... nur bei Statusbytes



Wenn dieser Menüpunkt mit einem Häkchen versehen ist, werden Zeitinformationen nur für Statusbytes angezeigt, ansonsten auch innerhalb einer MIDI-Nachricht.

Unter einer Zeitinformationszeile für Datenbytes erscheint das nächste Datenbyte in der dem letzten Datenbyte folgenden

(und nicht in der ersten) Spalte, damit die 16er-Zählweise innerhalb einer SysEx-Nachricht erhalten bleibt.

-  Zeitinformationszeilen für Datenbytes sind bei Geräten wichtig, die beim Senden innerhalb einer SysEx-Nachricht längere Pausen einlegen (z.B. Lexicon LXP-1/5 Bank Dump, Kawai K5000 ADD Sound Dump). Dieser Umstand kann u.U. zu Empfangsproblemen führen, wenn die Adaption bzw. das Modul nicht darauf abgestimmt ist.

Note Off, ..., Systemnachrichten



Diese acht Menüpunkte erlauben das gezielte Ein- und Ausblenden von bestimmten MIDI-Nachrichten, je nach Statusbyte:

Tabelle 1 Statusfilter

Note Off	80 ... 8F
Note On	90 ... 9F
Poly Pressure	A0 ... AF
Control Change	B0 ... BF
Program Change	C0 ... CF
Channel Pressure	D0 ... DF
Pitch Bend	E0 ... EF
Systemnachrichten	F0 ... FF

Nur wenn ein Menüeintrag mit einem Häkchen versehen ist, werden die zugehörigen MIDI-Nachrichten angezeigt.

-  Ankommende Realtime-Nachrichten (F8h ... FFh) werden grundsätzlich gefiltert und daher nicht angezeigt.

Einschränkungen

- Insgesamt kann das MIDI-Monitor-Fenster maximal 256 KByte anzeigen. Wenn diese Grenze erreicht wird, werden neu anzuzeigende Daten nicht mehr angezeigt. Sie können den Inhalt des Zwischenspeichers und damit des Fensters mit  oder **Löschen** löschen (allerdings nicht, wenn es als Floating Window geöffnet wurde).

- Ein geöffnetes MIDI-Monitor-Fenster bremst die MIDI-Verarbeitung etwas und kann u. U. zu Kommunikationsfehlern führen. Schließen Sie deshalb ein solches Fenster, sobald Sie es nicht mehr benötigen.
- Die Zeitinformationen haben für beide Betriebssysteme eine auf dem Systemzeitgeber des Computers basierende Auflösung von 1 ms ($1/1000$ s). Diese Auflösung ist ausreichend für das Verarbeiten von Timeouts, die sich normalerweise im Bereich von 20 bis 500 ms bewegen.

Kapitel 5

Das Setup-Fenster

Das Setup-Fenster bildet Ihr MIDI-System im Computer ab. Von hier aus können Sie Ihre Geräte flexibel und einfach verwalten.

Dieses Kapitel erklärt unter anderem, wie Sie Ihr System durch SoundDiver automatisch nach angeschlossenen Geräten scannen lassen, Geräte manuell anmelden, SoundDiver individuell für jedes Gerät anpassen und automatisch eine Library für ein oder mehrere Geräte erzeugen.

5.1 Geräte erstmalig anmelden

Im Abschnitt *Installieren-Fenster* auf Seite 63 in Kapitel 2 *Installation* wird ausführlich das »Installieren«-Fenster mit seinen Funktionen beschrieben. Hier können Sie Geräte durch die automatische Scan-Funktion oder manuell anmelden. Falls Sie diesen Abschnitt noch nicht gelesen haben, holen das bitte nach, bevor Sie das folgende Kapitel durcharbeiten. Setup

5.2 Gerät hinzufügen

SoundDiver kann nur mit angemeldeten Geräten kommunizieren, so dass dieser Vorgang für jedes neue Gerät durchzuführen ist. Die Anmeldung können Sie im Setup-Fenster jederzeit vornehmen.

Wählen Sie **Neu > Installieren...** Das Installieren-Fenster öffnet sich. Alles weitere wird im Abschnitt *Installieren-Fenster* auf Seite 63 in Kapitel 2 *Installation* beschrieben.

 Falls ein kompatibles Gerät sich bereits im Setup befindet, weist eine Dialogbox Sie darauf hin, dass dem neuen Gerät automatisch eine andere Geräte-ID zugewiesen

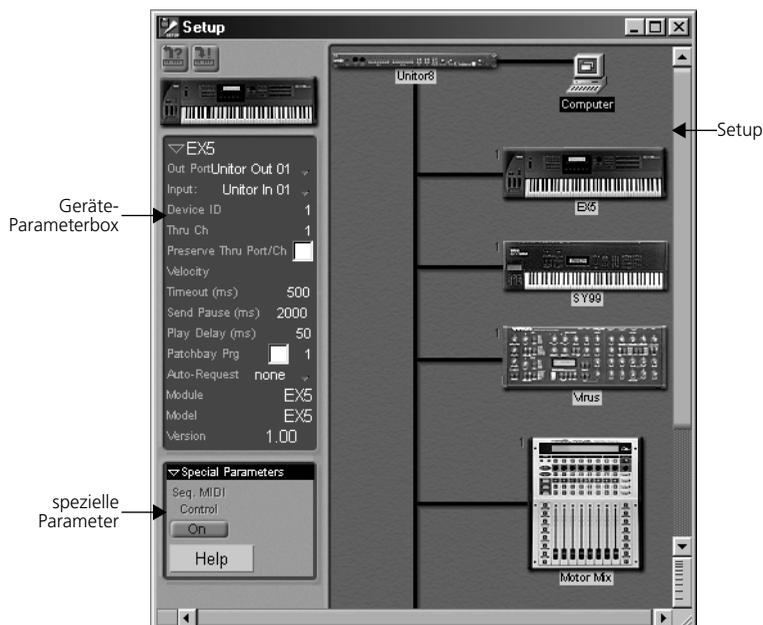
und dem Namen eine Nummer angehängt wird. Damit Sie sofort eventuell nötige Korrekturen vornehmen können (eventuell stimmt die automatisch zugewiesene Geräte-ID nicht), wird das Setup-Fenster aktiviert. Zur besseren Unterscheidung wird empfohlen, sofort einen eindeutigen Gerätenamen zu vergeben (siehe unten).

5.3 Interaktive Hilfe

Wenn Sie in der Liste ein Gerät auswählen und dann das ›Hilfe‹-Feld anklicken oder  (: ) drücken, wird ein Hilfstext für das ausgewählte Gerät mit Hinweisen auf spezielle Eigenschaften oder Einschränkungen des Gerätes angezeigt. Wenn Sie bei geöffneter Hilfe-Funktion ein anderes Gerät anwählen, wird der Hilfstext automatisch aktualisiert.

Wenn Sie Informationen zur Installation des Gerätes wünschen, klicken Sie im Hilfe-Fenster auf ›Index‹ und wählen dort ›Installation‹.

5.4 Grafische Darstellung des Setups



Das Setup-Fenster besteht aus einer grafischen Darstellung des eigentlichen Setups und der Geräte-Parameterbox.

Den im Normalfall größten Teil des Setup-Fensters nimmt die grafische Darstellung des Setups ein. Neben dem Icon für den Computer finden Sie für jedes Gerät, das SoundDiver bekannt ist, ein eigenes Icon.

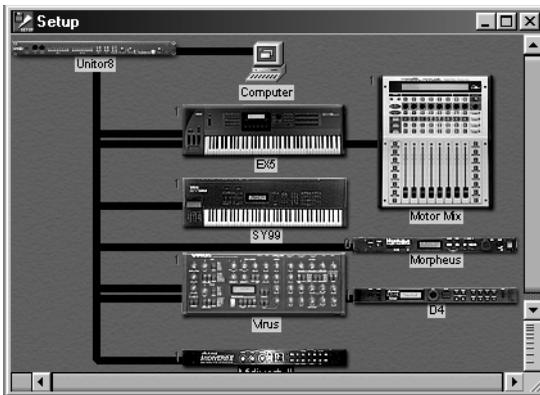
Darstellung ändern

Die Darstellung im Setup-Fenster lässt sich in eine Listendarstellung umschalten.

Die Umschaltung erfolgt über **Ansicht**. Wählen Sie hier **als Liste**, und um wieder zurückzukehren **als Bilder**.



Kapitel 5 Das Setup-Fenster



Gerät	MIDI-Port	Anzahl	Speicherverbrauch (Bytes)
D4	Unitor Out 07	1	13698
EX5	Unitor Out 01	1	129700
Midiverb II	Unitor Out 08	1	1048
Morpheus	Unitor Out 06	0	20380
Motor Mix	Unitor Out 06	1	418
SY99	Unitor Out 03	1	45009
Unitor8	Unitor Out 0 (all)		5160
Virus	Unitor Out 04	1	6208

Wie Sie sehen, ist die Listendarstellung optisch nicht ganz so ansprechend wie eine grafische Darstellung des Setups, allerdings lassen sich auf gleicher Fläche wesentlich mehr Geräte überblicken.

Die Geräte werden in alphabetischer Reihenfolgen angezeigt. Jedes Gerät wird in der Liste mit Namen, MIDI-Port und Device-ID angezeigt. Ganz rechts wird der Speicherverbrauch des Geräts (in Bytes) angezeigt. Das kann hilfreich sein, um festzustellen, welches Gerät den meisten Speicherplatz verbraucht, abhängig von den gerade bekannten Einträgen.

Sie können mit **Fenster > Größere Ansicht** und **Fenster > Kleinere Ansicht** die Schriftgröße und damit auch die Anzahl der sichtbaren Geräte ändern.



Durch Klicken in den freien Hintergrund heben Sie die Auswahl der Instrumente auf. Die Geräte lassen sich auch durch Aufspannen eines Gummibandes bei gedrückter Maustaste selektieren.

Aktives Gerät

Innerhalb des Setups gibt es jeweils ein aktives Gerät. Sie können ein Gerät jederzeit auf drei verschiedene Arten aktivieren:

- Klicken Sie das Icon an.
- Tippen Sie die Anfangsbuchstaben des Gerätenamens ein (nur mit gedrückter CapsLock-Taste, das ist die Taste über )
- Wechseln Sie das ausgewählte Gerät, in Sie den Cursor (dargestellt durch dunklere Darstellung des ausgewählten Icons) mit den Cursortasten () auf das gewünschte Gerät setzen.

Der Inhalt der Geräte-Parameterbox und die speziellen Parameter (siehe unten) richten sich automatisch nach dem aktiven Gerät.

Mehrere Geräte lassen sich entweder durch Anklicken bei gehaltener  (Apple: )-Taste oder durch Überziehen mit einem Gummiband auswählen.

-  Nach Aktivieren eines Gerätes sendet SoundDiver unter Umständen Program-Change-Meldungen bzw. SysEx-Nachrichten, um die korrekten Patchbay-Verbindungen herzustellen.

Verschieben von Icons mit der Maus

Im Setup sehen Sie ein Icon für den Computer, ein weiteres für jedes angemeldete Gerät und schließlich Verbindungslinien, welche die MIDI-Leitungen veranschaulichen, aber nicht der tatsächlichen MIDI-Verkabelung mit MIDI-In und -Out entsprechen. SoundDiver ordnet die Icons in der Reihenfolge ihrer Anmeldung untereinander an. Wenn ein Gerät an einer

Patchbay gefunden wurde, wird das Geräte-Icon eingerückt platziert.

Das Setup können Sie nach Bedarf umgruppieren, z. B. wenn Sie

- auf dem Bildschirm Platz schaffen wollen,
- die Position der Icons der tatsächlichen Anordnung Ihrer Geräte anpassen wollen.

Das Verschieben von Icons mit der Maus geschieht in SoundDiver genau so, wie Sie es auch vom Desktop Ihres Computers gewohnt sind. Sie können also auch mehrere Icons selektieren und gleichzeitig verschieben.

Fassen Sie das Icon einfach mit der Maus an, und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle. Es wird von einem ›magnetischen Raster‹ automatisch auf der nächstliegenden Position platziert. Die Größe der Icons wird hierbei berücksichtigt, so dass Überlappungen vermieden werden. Die Verbindungslinien werden ebenfalls entsprechend angepasst.

Hier zwei Möglichkeiten, ein und dasselbe Setup zu gestalten:

Laden neuer Icons

Gelegentlich werden in Module neue Icons eingebunden.

SoundDiver kann diese beim Einladen der SoundDiver-Voreinstellungen aktualisieren. Hierzu halten Sie während des Ladevorgangs der Voreinstellungen **strg** (⌘) gedrückt.

Geräte-Fenster öffnen

Sie können das Geräte-Fenster eines Gerätes aus dem Setup-Fenster öffnen, indem Sie zuerst das gewünschte Gerät aktivieren (s.o.) und dann

- entweder das Icon doppelt anklicken,
- **Fenster > Gerät öffnen** auswählen,



- oder  drücken.

 Sie können auf einen Schlag die Geräte-Fenster mehrerer Geräte öffnen: Wählen Sie die gewünschten Icons aus, und drücken Sie . Dabei wird ›Fenster koppeln‹ (siehe Abschnitt *Fenster koppeln* auf Seite 236) der geöffneten Fenster ausnahmsweise nicht aktiviert, da sonst am Ende alle geöffneten Fenster den Inhalt des zuletzt geöffneten Geräte-Fensters hätten.

Gerät abmelden

Um ein oder mehrere Geräte wieder aus dem Setup zu entfernen, wählen Sie diese aus und

- drücken  oder
- wählen **Bearbeiten** > **Löschen**.

Speicherinhalt der ausgewählten Geräte anfordern/senden

Über die beiden Schaltflächen können Sie den Speicherinhalt der ausgewählten Geräte anfordern oder senden lassen. Diese Funktionen entsprechen den gleichnamigen Menüpunkten unter **Bearbeiten**. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen, um die zugehörige Funktion auszulösen.



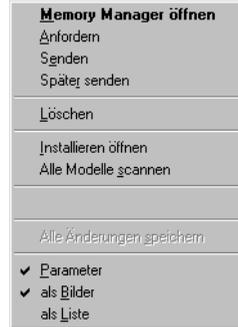
›Anfordern‹ wird durch das Fragezeichen und einen vom Gerät wegweisenden Pfeil symbolisiert, ›Senden‹ durch ein Ausrufezeichen und den zum Gerät weisenden Pfeil.

 Die Funktionen ›Anfordern‹ und ›Senden‹ im Setup-Fenster wirken sich auf alle Speicherplätze der ausgewählten Geräte aus, jedoch nicht auf Edit-Buffer und ROM-Daten.

5.5 Das Kontext-Menü unter Windows



Wenn Sie mit der rechten Maustaste ein Geräte-Icon anklicken, wird das Gerät ausgewählt, falls noch nicht geschehen, und es erscheint dieses Kontext-Menü. Folgende Menüpunkte stehen zur Verfügung:



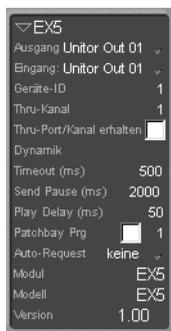
- **Gerät öffnen:** siehe Abschnitt *Geräte-Fenster öffnen* auf Seite 210.
- **Anfordern:** siehe Abschnitt *Anfordern* auf Seite 166 und Abschnitt *Speicherinhalt der ausgewählten Geräte anfordern/senden* auf Seite 211.
- **Senden:** siehe Abschnitt *Senden* auf Seite 168 und Abschnitt *Speicherinhalt der ausgewählten Geräte anfordern/senden* auf Seite 211.
- **Später senden:** siehe Abschnitt *Später senden* auf Seite 172.
- **Löschen:** siehe Abschnitt *Gerät abmelden* auf Seite 211.
- **Installieren öffnen:** siehe Abschnitt *Installieren-Fenster* auf Seite 63 und Abschnitt *Installieren ...* auf Seite 227.
- **Alle Modelle scannen:** siehe Abschnitt *Alles scannen* auf Seite 67 und Abschnitt *Alle Modelle scannen* auf Seite 228.
- **Alle Änderungen speichern:** siehe Abschnitt *Alle Änderungen speichern* auf Seite 229.
- **Parameter:** siehe Abschnitt *Parameter* auf Seite 229.
- **als Bilder:** siehe Abschnitt *Darstellung ändern* auf Seite 207.
- **als Liste:** siehe Abschnitt *Darstellung ändern* auf Seite 207.

Wenn Sie stattdessen mit der rechten Maustaste ins Leere klicken, erscheint ein kürzeres Kontext-Menü, das nur die Parameter enthält, die nicht gerätebezogen sind.

5.6 Geräte-Parameterbox

Die Parameterbox im Setup-Fenster enthält die individuellen Parameter für jedes einzelne Gerät, die in erster Linie zur Adressierung und Anpassung des Gerätes für die SysEx-Übertragung zuständig sind. Die meisten dieser Parameter können Sie nach Belieben ändern.

-  Einige Parameter werden von SoundDiver automatisch eingetragen, soweit sie in den Modulen oder Adaptionen vordefiniert sind, z. B. der Gerätenamen oder die Pausenzeiten. Andere Parameter (z. B. Ausgang) werden nur dann automatisch eingetragen, wenn SoundDiver das Gerät über die Scan-Funktion angemeldet hat.



Parameterbox ein- und ausblenden

Sie können die Parameterbox ausblenden, um Platz auf dem Bildschirm freizuschaueln. Bei kleinen Bildschirmen kann dies notwendig sein, um die speziellen Parameter darzustellen oder um mehr Platz für das Setup-Fenster zu schaffen.

-  Klicken Sie dazu auf das kleine Dreieck in der linken oberen Ecke der Parameterbox (neben dem Gerätenamen), so wird sie vertikal verkürzt, und Sie können die darunter liegenden speziellen Parameter sehen.
-  Um die Parameterspalte ganz aus- bzw. wieder einzublenden, wählen Sie **Ansicht > Parameter** im lokalen Menü des Setup-Fensters.



Name

In der oberen Zeile der Parameterbox wird der Name des Gerätes angezeigt. SoundDiver trägt hier automatisch den im Modul bzw. der Adaption angegebenen Namen ein. Sie können diesen Namen ändern, um etwa zwei gleiche Geräte voneinander zu unterscheiden. Klicken Sie dazu den Namen einfach an. Es erscheint ein Textfeld, in das Sie den neuen Namen eingeben können. Bestätigen Sie anschließend mit .

Ausgang und Eingang

Hier sind der MIDI-Ausgang bzw. -Eingang angegeben, über die der Computer mit dem Gerät verbunden ist. Wenn Sie die Zeile anklicken, erscheint ein Flipmenü, in dem Sie unter den verfügbaren Möglichkeiten einen Ausgang bzw. Eingang anwählen können.

 Ausgang und Eingang werden von der Scan-Funktion automatisch gesetzt.

Die verfügbaren Ausgänge sind andere, wenn das Gerät nicht direkt am Computer, sondern an einer Patchbay angeschlossen ist (siehe zur Festlegung der MIDI-Verbindung unterscheiden sich, wenn eine MIDI-Patchbay verwendet wird).

Seit der SoundDiver-Version 3.0 können Sie auch den Eingang angeben; dadurch kann SoundDiver MIDI-Nachrichten von identischen Geräten unterscheiden, sofern sie an unterschiedlichen Eingängen angeschlossen sind, auch wenn sie die gleiche Geräte-ID verwenden.

Sollen ankommende MIDI-Nachrichten von allen MIDI-Eingängen verarbeitet werden, stellen Sie den Eingangs-Parameter auf ›beliebig‹. Dies ist auch die Voreinstellung beim Einladen von älteren SoundDiver-Voreinstellungen-Dateien.

Die Möglichkeiten zur Festlegung der MIDI-Verbindung unterscheiden sich, wenn eine MIDI-Patchbay verwendet wird. Siehe Abschnitt *Ein- und Ausgänge bei der Verwendung von Patchbays* ab Seite 215.

Besonderheiten unter Windows

- Der Ein- und Ausgang ›MIDI-Mapper‹ ist nicht verfügbar – dieser ist normalerweise nur ein Duplikat für einen expliziten Ein- und Ausgang und ist daher überflüssig.
- In grauer Schrift ausgegebene Portnamen können zwar angewählt werden; diese Ausgänge können allerdings nicht benutzt werden, da sie bereits von einer anderen Applikation geöffnet wurden, aber nur von einer benutzt werden können. Falls Sie einen solchen Ausgang mit SoundDiver trotzdem verwenden wollen, muss der Ausgang multi-client-fähig sein. Hierzu siehe Abschnitt *MIDI-Tasking unter Windows* auf Seite 78.



Besonderheiten bei Macintosh

- Im OMS-Modus wird beim Macintosh das zugeordnete OMS-Instrument angezeigt und kann hier ausgewählt werden.



Ein- und Ausgänge bei der Verwendung von Patchbays

Wenn sich in Ihrem Setup mindestens eine von SoundDiver unterstützte Patchbay befindet (siehe Abschnitt *MIDI-Patchbays* ab Seite 50), erscheinen zusätzlich die Parameter ›Verbunden mit‹ und ›Rückweg an‹.

Verbunden mit

Dieser Parameter bestimmt, ob der MIDI-In des Gerätes am Computer oder einer bestimmten Patchbay angeschlossen ist. Der Parameter Output bestimmt dann den genauen Port, an dem das Gerät verbunden ist (z.B. Output 3 der Patchbay).

Klicken Sie auf die Zeile ›Verbunden mit‹ in der Parameterbox, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das Flipmenü zur Auswahl des Gerätes zu öffnen.



 Dieser Parameter wird von der Scan-Funktion automatisch gesetzt.

Beachten Sie hierzu auch den Abschnitt *Patchbay Program und Standard Program* auf Seite 226.

Ausgang (der Patchbay)

Ist das Gerät an eine Patchbay angeschlossen, die von SoundDiver (siehe auch Abschnitt *MIDI-Patchbays* ab Seite 50) unterstützt wird, so sind die in diesem Parameter möglichen Werte die Ausgänge der Patchbay, nicht die des Computers bzw. MIDI-Interfaces.

 Dieser Parameter wird von SoundDiver automatisch gesetzt.

Rückweg an

Dieser Parameter gibt an, ob der MIDI-Out des Gerätes am Computer oder einer bestimmten Patchbay angeschlossen ist.

 Dieser Parameter wird von der Scan-Funktion automatisch gesetzt.

Eingang (der Patchbay)

Ist das Gerät an eine Patchbay angeschlossen, die von SoundDiver (siehe auch Abschnitt *MIDI-Patchbays* ab Seite 50) unterstützt wird, so ist hier ist der MIDI-Eingang der angewählten Patchbay angegeben. Wenn Sie die Zeile anklicken, erscheint ein Flipmenü, in dem Sie einen der Eingänge anwählen können. Die Anzahl der anwählbaren Ports hängt von der jeweiligen Patchbay ab.

 Diese Parameter werden von der Scan-Funktion automatisch gesetzt.

 SoundDiver erlaubt es selbstverständlich, dass Sie mehrere Patchbays hintereinanderschalten. Nicht erlaubt ist es, dass der Ausgang einer MIDI-Patchbay direkt oder indirekt mit einem Eingang der gleichen Patchbay verbunden wird. In diesem Fall erscheint eine Fehlermeldung.

Hier zwei Verkabelungsbeispiele: Im ersten Beispiel ist der EX5 in beiden Richtungen direkt mit dem Computer verbunden.



Der EX5 ist im zweiten Beispiel hingegen mit seinem MIDI-In an die JL Cooper Patchbay Synapse, dort am Eingang 2 und mit dem MIDI-Out direkt an den Computer angeschlossen.

-  Die Scan-Funktion kann Geräte erkennen, deren Eingang an einer Patchbay und deren Ausgang direkt am Computer angeschlossen ist, nicht aber umgekehrt. In einen solchen Sonderfall melden Sie bitte das Gerät manuell an.

Geräte-ID

Hier wählen Sie die SysEx-Identifikationsnummer des Gerätes innerhalb des MIDI-Systems, anhand derer jedes einzelne Gerät gezielt angesprochen und damit auch von baugleichen Geräten unterschieden werden kann. Vergeben Sie baugleichen Geräten immer unterschiedliche Geräte-IDs, um Kommunikationsprobleme zu vermeiden! In der Online-Hilfe finden Sie

Informationen darüber, wo sich der entsprechende Parameter im Gerät befindet.

Je nach Modell kann der Bereich der verfügbaren Geräte-IDs variieren. Manche Geräte bieten keine vom MIDI-Kanal separate Geräte-ID an. In diesem Fall ist der Thru-Channel in der Parameterbox nicht verfügbar. Er ist dann immer mit der eingestellten Geräte-ID identisch.

Manche Geräte verfügen über gar keine Geräte-ID. Dann ist dieser Parameter nicht vorhanden. Um zwei baugleiche Geräte in diesem Fall getrennt ansprechen zu können, sollten Sie sie an verschiedenen Ein- und Ausgängen (entweder des Computers oder einer Patchbay) betreiben.

 Dieser Parameter wird von der Scan-Funktion automatisch gesetzt.

Thru-Kanal

Wenn Sie **Bearbeiten** > **MIDI Thru** aktiviert haben, werden eingehende MIDI-Events – mit Ausnahme von Program Changes und SysEx-Daten – auf diesem Kanal an das Gerät weitergeleitet. Falls das Feld für den Thru Channel leer ist, werden die Daten unverändert weitergeleitet.



 Dieser Parameter wird nur bei Modulen (nicht von Adaptionen) von der Scan-Funktion automatisch gesetzt und auch beim Editieren von Multis, Combis, Performances usw. automatisch auf den relevanten Kanal gesetzt. Bei Adaptionen von Geräten, bei denen sich die Device-ID vom Thru Channel unterscheiden kann (meist solche, die den MIDI Multi Mode beherrschen), stellen Sie den Thru Channel dagegen manuell ein.

Thru-Port/Kanal erhalten

Ist dieser Parameter aktiviert, so wird bei einem Wechsel zu einem neuen Gerät der MIDI Thru-Port/Kanal nicht angepasst.

Diese Funktion ist besonders sinnvoll bei der Editierung von Effektgeräten in Verbindung mit anderen Geräten mit Klangerzeugung.

Beispiel:

- Klicken Sie zunächst auf ein Gerät mit Sounderzeugung, dessen Audio-Ausgang mit einem Effektgerät verbunden ist
- Klicken Sie dann das Effektgerät an.
- Da Thru-Port/Kanal für das Effektgerät aktiviert ist, werden ankommende Noten durch MIDI-Thru, sowie vom Sequenzer gespielte Noten weiterhin an den Sounderzeuger gesendet
- Sie können jetzt nach Belieben das Effektgerät editieren und hören den geänderten Effekt mit dem Sound des vorher ausgewählten Gerätes.

Dynamik

Mit diesem Parameter können Sie die Lautstärke der gespielten Noten für das ausgewählte Gerät beeinflussen. Der eingestellte Wert wird dem Velocity-Wert der gespielten Noten des Sequenzers, sowie den Noten von MIDI-Thru hinzugezählt oder bei negativen Werten abgezogen. Minimalwert ist -127 , Maximalwert 127 .

So können Sie schnell die generelle Lautstärke von Geräten anpassen.

-  Diese Funktion ist nicht unter AutoLink verfügbar. Stattdessen passen Sie den Dynamik-Parameter im entsprechenden Logic-Instrument an.

Timeout

Hier wird die Zeitspanne festgelegt, die SoundDiver dem Gerät lässt, um zu antworten. Wird diese Zeitspanne (in Millisekunden) überschritten, dann wiederholt SoundDiver den Request mehrmals (die Anzahl der Wiederholungen können Sie einstellen, siehe Abschnitt *Zusätzliche Anforderungsversuch(e)* ab Seite 433). Erst wenn dann immer noch keine Reaktion des Gerätes festzustellen ist, erscheint eine Fehlermeldung: >SysEx Kommunikationsfehler: XY hat nicht geantwortet.<

 Dieser Parameter wird von SoundDiver selbsttätig auf einen sinnvollen Wert gesetzt, wenn Sie das Gerät anmelden. Nur dann, wenn Sie die Fehlermeldung trotzdem wiederholt erhalten, sollten Sie die Zeitspanne probeweise verlängern und testen, ob die Verbindung dann besser klappt.

Send Pause

Viele Geräte übertragen ihre Daten in Blöcken – auch dann, wenn sie etwa einen ganzen Geräte-Inhalt transferieren. Dieser Parameter bestimmt die Pause, die SoundDiver beim Senden zwischen zwei Datenblöcken (Dumps) einlegt, damit das Gerät genügend Zeit hat, die Einzeldumps zu verarbeiten.

Manche Geräte benötigen sogar etwas Zeit, um eine Parameteränderungs-Nachricht zu verarbeiten. In diesem Fall wartet SoundDiver ebenfalls diese Zeitspanne ab, um das Gerät nicht durcheinander zu bringen.

 Dieser Parameter wird ebenfalls auf einen sinnvollen Wert gesetzt, wenn Sie das Gerät anmelden. Falls Sie aber etwa eine neuere Systemversion Ihres Gerätes erhalten, die eine schnellere MIDI-Übertragung erlaubt, können Sie die Pause verkürzen.

Play Delay

Wenn AutoPlay aktiviert ist, wartet SoundDiver nach der Übertragung eines Eintrages eine kurze Zeit, bevor die Testnote gesendet wird. Damit wird sichergestellt, dass das Gerät nach Empfangen des Dumps wieder spielbereit ist und keine Störgeräusche oder abgeschnittenen Noten erzeugt, weil es etwa noch die Effektsektion initialisieren muss. Die erforderliche Zeitspanne können Sie hier – wie immer in Millisekunden – einstellen.

Patchbay-Steuerung

Wenn Sie Ihr Gerät an eine Patchbay angeschlossen haben, die von SoundDiver nicht durch ein eigenes Modul unterstützt wird, können Sie dennoch dafür sorgen, dass SoundDiver das anzusprechende Gerät stets erreicht.

Dazu können Sie ein Programm Ihrer Patchbay vordefinieren, das SoundDiver bei Selektion des Gerätes automatisch aufruft.

- ❑ Melden Sie das Gerät manuell an – die Scan-Funktion dürfte das Gerät nicht gefunden haben.
- ❑ Wählen Sie in den Parametern ›Ausgang‹ und ›Eingang‹ die MIDI-Ports an, an denen die Patchbay mit dem Computer verbunden ist.
- ❑ Aktivieren Sie den Patchbay-Program-Change, indem Sie das Kästchen rechts von ›Patchbay Prg‹ ankreuzen.
- ❑ Wählen Sie an Ihrer Patchbay ein Programm an, und stellen Sie dieses so ein, dass der Computer und das Gerät MIDI-seitig in beiden Richtungen korrekt miteinander verbunden sind. Wenn möglich, sollte noch der Ausgang des Masterkeyboards zum Eingang des Computers ›gemerged‹ werden, falls die Patchbay eine Merge-Möglichkeit vorsieht. Damit wird sichergestellt, dass MIDI Thru funktioniert. Wenn die Patchbay keine Merge-Funktion besitzt, schließen Sie das Masterkeyboard an einem separaten Computer-Eingang an.
- ❑ Stellen Sie die Nummer des an der Patchbay eingestellten Programms neben dem aktivierten Kästchen ein. Beachten Sie die Zählweise der Patchbay – die Zählweise in SoundDiver ist hier beginnend mit 1 bis 128.
- ❑ Wählen Sie den MIDI-Ausgang des Computers, an den die Patchbay angeschlossen ist, unter ›..Ausg/Kanal‹ an. Geben Sie rechts neben dem Ausgang den MIDI-Kanal an, auf dem die Program-Changes an die Patchbay gesendet werden sollen.
- ❑ Sollte Ihre Patchbay gewisse Zeit brauchen, um die Ein- und Ausgänge umzuprogrammieren, dann können Sie unter ›..Verzögerung‹ eine Zeitspanne in Millisekunden einstellen. SoundDiver wartet mit Dumps und Testnoten entsprechend, nachdem der Program Change gesendet wurde.

Masterkeyboard

Wenn Sie eine MIDI-Patchbay und die MIDI-Thru-Funktion in SoundDiver benutzen, ist es sinnvoll, eines der an der Patchbay angeschlossenen Keyboards als Masterkeyboard zu definieren. SoundDiver leitet dann die MIDI-Noten dieses Keyboards automatisch an den Klangerzeuger weiter, den Sie gerade bearbeiten. Dabei werden auch – soweit notwendig – die Patchbays automatisch umprogrammiert. Sie sehen: SoundDiver kümmert sich um alles.

Natürlich funktioniert die Masterkeyboard-Kontrolle nur bei Patchbays, die von SoundDiver unterstützt werden. Bei anderen Patchbays ist der Masterkeyboard-Schalter irrelevant, und man muss die Patchbay selbst so programmieren, dass der Output des Masterkeyboards zum Computer gemerged wird.

Um ein Gerät als Masterkeyboard zu definieren, selektieren Sie das Gerät per Mausklick im Device-Fenster und aktivieren in dessen Parameterbox das Kästchen ›Masterkeyboard‹. Das aktuelle Masterkeyboard wird durch ›Hände über dem Keyboard‹ markiert. SoundDiver achtet selbsttätig darauf, dass Sie Geräte ohne Keyboard nicht versehentlich als Masterkeyboard definieren können. Ausnahmen bilden nur Adaptionen, die gleichzeitig für eine Keyboard- und Expanderversion gedacht sind (z. B. Matrix-6 und -6R).

Um Ihr MIDI-Setup vom Masterkeyboard aus zentral steuern zu können, schalten Sie **Optionen > MIDI-Thru** ein.



Die Funktion ›Masterkeyboard‹ ist nur erforderlich, wenn Ihr Masterkeyboard an einer Patchbay angeschlossen ist. Falls es dagegen direkt an einem MIDI-Port des Computers angeschlossen ist, sendet MIDI Thru vom Masterkeyboard ankommene MIDI-Daten immer an das aktive Gerät.



Auto Request

Wenn Sie diese Funktion aktiviert haben, fordert SoundDiver bei jedem Start automatisch die Daten des Gerätes an. Sie können die Anzahl der angeforderten Einträge in mehreren Stufen einstellen:

keine

es wird gar nichts angefordert.

I

nur der interne Speicher wird angefordert (keine Cards, kein ROM).

I+C

nur der interne Speicher und evtl. vorhandene RAM-Cards werden angefordert.

I+C+R

alles außer dem Edit-Buffer-Inhalt wird angefordert.

alle

alles wird angefordert.

Die Auto-Request-Funktion ist praktisch, weil Sie direkt nach dem Start im Geräte-Fenster stets den aktuellen Speicherinhalt des Gerätes sehen, kann aber je nach Gerät einige Zeit in Anspruch nehmen.

Bitte beachten Sie auch Abschnitt *Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern* auf Seite 434.

Modul

Hier wird der Name des Moduls angezeigt, das für das gewählte Gerät zuständig ist. Um die Release-Version und den Autoren des Moduls zu erfahren, klicken Sie den Modulnamen an.

Bei Adaptionen wird hier ›Uni‹ für ›Universalmodul‹ angezeigt.

Modell

Hier wird der Name des Modells angezeigt. Wie Sie wissen, kann ein Modul mehrere Modelle verwalten (z. B. SY77-Modul: SY77, TG77, SY99).

Bei Adaptionen wird hier der Name der Adaption angezeigt.

Version

Hier sehen Sie die Software-Version des Firmware des Gerätes. Diese Information ist nur dann verfügbar, wenn Sie das Gerät über die Scan-Funktion angemeldet haben (und das Gerät eine Möglichkeit bietet, seine Versionsnummer über MIDI zu übertragen).

Wir empfehlen Ihnen deshalb dringend, zunächst immer die Scan-Funktion zu benutzen. Viele SoundDiver-Module können nämlich auf die Eigenheiten unterschiedlicher Software-Versionen eingehen und die SysEx-Kommunikation entsprechend anpassen. Wird ein Gerät dagegen manuell angemeldet, geht SoundDiver stets von der ersten Software-Version aus. Das kann unter Umständen zur Folge haben, dass später hinzugekommene Funktionen bzw. Verbesserungen der Betriebssoftware von SoundDiver nicht unterstützt werden. Dies kann u. U. erhebliche Einbußen im Komfort bei der MIDI-Übertragung zur Folge haben.

5.7 Spezielle Geräte-Parameter

Unterhalb der Geräte-Parameter-box finden Sie bei vielen Geräten zusätzliche Einstellungen. Die entsprechenden Schaltflächen wechseln je nach aktivem Gerät.



Hilfe zu Geräte- und speziellen Parametern

Klicken Sie auf die Hilfe-Schaltfläche, um nähere Informationen über die jeweiligen speziellen Parameter zu erhalten.

Spezielle Parameter für Patchbays

Die speziellen Parameter einer Patchbay geben diejenigen Ein- und Ausgänge der Patchbay an, die direkt oder indirekt mit dem Computer verbunden sind. Diese Parameter werden von der Scan-Funktion automatisch ermittelt.



Der erste aktive Ein- und Ausgang der Patchbay wird vom Computer benutzt, wenn dieser über die Patchbay ein Gerät ansprechen will. Jeder aktive Ein- und Ausgang wird von der Scan-Funktion sinnvollerweise ignoriert.

Sie können diese Schalter benutzen, wenn Sie eine Patchbay manuell anmelden möchten oder die Kabel zwischen Patchbay und Computer umgesteckt haben.

Bitte beachten Sie:

- Aktivieren Sie mindestens einen Ein- und Ausgang, sonst werden die an die Patchbay angeschlossenen Geräte nicht angesprochen.
- Natürlich müssen diese Einstellungen mit den tatsächlichen Kabelverbindungen übereinstimmen.
- Änderungen der Schaltereinstellungen können nicht per ›Rückgängig Änderung‹ widerrufen werden.
- Wenn SoundDiver eine Verbindung zu einem an einer Patchbay angeschlossenen Gerät herstellt, geschieht dies immer über den ersten Ein- und Ausgang der Patchbay, der mit dem Computer verbunden ist. Es ist z.Zt. nicht möglich, ein Gerät über einen bestimmten Ein- und Ausgang der Patchbay anzusteuern.

5.8 Patchbay Program und Standard Program

In der Parameterbox des Setup-Fensters finden Sie für jedes Gerät den Parameter ›Patchbay Program‹. Dieser sorgt dafür, dass SoundDiver das Gerät immer ansprechen kann, indem er an der Patchbay das betreffende Program anwählt (siehe Abschnitt *Patchbay-Steuerung* ab Seite 220).

Wenn es sich bei dem Gerät selbst allerdings um eine Patchbay handelt, heißt dieser Parameter ›Standard Prg‹.

Hier können Sie das Patchbay-Programm voreinstellen, das immer nach erfolgter Kommunikation mit einem anderen Gerät aufgerufen wird.

Normalerweise hat man in einer Patchbay immer ein Standard-Programm, das für Sequenzer-Betrieb benutzt wird. Es hat in der Regel die Struktur

- Masterkeyboard → Computer
- Computer → verschiedene Klangerzeuger (Unter Umständen sind mehrere Computer-Ausgänge mit der Patchbay verbunden, die jeweils mit mehreren Ausgängen der Patchbay verbunden sind.)

Stellen Sie im Parameter ›Standard Prg‹ die Programmnummer dieses Patchbay-Programms ein. SoundDiver sorgt somit automatisch dafür, dass dieses Patchbay-Programm im ›Normalfall‹ aktiv ist. Während der Kommunikation mit einem anderen Gerät (d. h. Einträge werden angefordert oder gesendet) wird die Patchbay neu programmiert oder umgeschaltet (durch das ›Patchbay Prg‹ des Gerätes). Danach wird das ›Standard Prg‹ automatisch aufgerufen, damit der Sequenzer-Betrieb wieder möglich ist.

 Achten Sie darauf, auch die anderen Parameter ›Ausg/Kanak‹ und ›Verzögerung‹ (siehe Abschnitt *Patchbay-Steuerung* auf Seite 220) richtig einzustellen.

 Das automatische Umschalten ist sogar bei laufendem Sequenzer möglich. Dadurch können Sie z. B. verschiedene Klänge in einer Library durch **AutoAudition** ausprobieren.



bieren. Falls hier Notenhänger auftreten, sendet die Patchbay leider keine »All Notes Off« Nachrichten vor dem Umschalten, oder eines der angeschlossenen Geräte versteht »All Notes Off« nicht. In diesem Fall sollten Sie nur bei stehendem Sequenzer auf ein Gerät zugreifen.

-  Sobald ein Standard Program definiert ist, wird das aktive Gerät nur während einer Sende- oder Anforderungsfunktion mit dem Computer in beiden Richtungen verschaltet. Beim Editieren eines Gerätes dagegen bleibt das Standard Program der Patchbay aktiv. Damit Parameteränderungen beim Gerät ankommen, sollte dieses Program so beschaffen sein, dass eine Verbindung vom Computer zum editierten Gerät besteht.

5.9 Interaktive Hilfe

Wenn ein Geräte-Icon ausgewählt ist, erhalten Sie bei Anwahl von **Fenster** > **Hilfe** einen Hilfstext zu diesem Modell. Da die Hilfefunktion interaktiv ist, wechselt die Hilfe-Anzeige, sobald Sie im Setup-Fenster ein anderes Icon auswählen.



: Wenn kein Icon ausgewählt ist, erscheint bei der Hilfe-Funktion zunächst eine Liste aller Module und Adaptionen. Durch Anklicken eines der Stichwörter gelangen Sie in die entsprechende Hilfe-Seite.



5.10 Lokale Menüs im Setup-Fenster

Neu

Installieren...

Rufen Sie diesen Menüpunkt auf, um Geräte manuell anzumelden oder nach bestimmten Geräten scannen zu lassen. Näheres dazu oben im Abschnitt *Installieren von Geräten* auf Seite 62.

Dieser Menüpunkt ist identisch mit **Fenster > Installieren öffnen**.



Alle Modelle scannen

Dieser Menüpunkt löst den Scan-Vorgang zur Erfassung aller angeschlossenen Geräte aus. Näheres dazu im Abschnitt *Alles scannen* auf Seite 67.



Datei laden und senden...

Dieser Menüpunkt öffnet ein Dateiauswahlfenster in dem Sie eine SoundDiver-Library direkt in die angeschlossenen Geräte schicken können. Eine Beschreibung dieser Funktion finden Sie in Abschnitt *Datei laden und senden ...* auf Seite 312.



Library erzeugen

Mit Hilfe dieses Menüpunktes können Sie automatisch aus den Speicherinhalten der ausgewählten Geräte eine Library erzeugen lassen. Näheres dazu im Abschnitt *Automatisches Erzeugen einer Library* auf Seite 230.

Sichern als...

Diese Funktion ist identisch mit **>Library erzeugen<**, nur wird die erzeugte Library gleich abgespeichert. Es erscheint eine Dateiauswahlbox, in der Sie den Namen angeben können. Beim Bestätigen mit OK wird die Library abgespeichert und geschlossen.

Exportieren...

Diese Funktion ist identisch mit **Datei > Sichern als...** im - Menü, nur wird die Datei wahlweise als Standard MIDI File oder als SYX/MidiEx-Datei abgespeichert. Näheres hierzu erfahren Sie in Abschnitt *Datei-Export* auf Seite 305.



Library für Logic-Song sichern

Diese Funktion ist nur im AutoLink-Betrieb (Macintosh mit Logic Macintosh Version 2.5 oder neuer, unter Windows ab Logic Version 4.0 oder höher) verfügbar. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie automatisch eine Library erzeugen, die alle Einträge (inklusive aller Abhängigkeiten) enthält, die im aktuellen Logic-Song durch Instrument-Program Changes aufgerufen werden.

Wenn AutoLink nicht aktiv ist oder die verwendete Logic-Version diese Funktion noch nicht unterstützt, erhalten Sie eine Fehlermeldung.

Nähere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt *Songdaten in Library sichern* auf Seite 402

Alle Änderungen speichern



Dieser Menüpunkt führt die Funktion »Speichern« für alle geänderten, nicht gespeicherten Edit-Buffer in allen Geräten durch. Der Eintrag wird in der entsprechenden Quelle (Speicherplatz im Geräte-Fenster oder Library-Eintrag) abgespeichert. Falls es nichts zu speichern gibt, ist der Menüpunkt nicht ausführbar.

Siehe auch Abschnitt *Schnappschuss* auf Seite 347.

Ansicht

Parameter



Durch Anwählen dieses Menüpunktes können Sie die Geräte-Parameterbox ein- bzw. ausblenden. Bei ausgeblendeter Geräte-Parameterbox steht der gesamte Platz innerhalb des Setup-Fensters für die Darstellung der Icons zur Verfügung.

Als Bilder/Als Liste

Mit diesem Menüpunkt kann der Inhalt des Setup-Fensters wahlweise auf Listendarstellung umgeschaltet werden.



Die Darstellung mit Icons lässt sich nicht vergrößern/verkleinern.

-  Mit einer Wheel-Maus können Sie unter Windows die Listendarstellung auch bei gedrückter **[Strg]**-Taste durch das Rad die Schriftgröße ändern.



5.11 Automatisches Erzeugen einer Library

SoundDiver bietet die Möglichkeit, den Speicherinhalt eines oder mehrerer Geräte automatisch anzufordern und daraus eine Library zu erzeugen. Auf diese Weise können Sie etwa den internen Speicher eines EX5, eines Virus oder sogar Ihres gesamten Setups in einem Arbeitsgang als Library abspeichern.

- Wählen Sie im Setup-Fenster durch Anklicken das oder die Geräte aus, aus deren Speicherinhalt die Library erzeugt werden soll.
- Wählen Sie im lokalen Menü des Setup-Fensters **Neu > Library erzeugen** und einen der Menü-Unterpunkte.

-  Wenn Sie vor Aufrufen des Menüpunktes kein Gerät selektieren, erscheint eine Dialogbox, in der Sie angeben können, ob Sie die Operation mit allen angeschlossenen Geräten durchführen möchten.

SoundDiver erzeugt eine neue Library und kopiert die gewünschten Daten dort hinein. Abhängig vom ausgewählten Untermenü werden vorher Einträge automatisch angefordert, sofern sie noch nicht bekannt sind. Die Bedeutung der Untermenüs schlagen Sie bitte in Abschnitt *Untermenü* auf Seite 310 nach.

 Sie können diese Funktion benutzen, um mit einem ›Klick‹ eine Sicherungskopie des gesamten Setups in einer Library zu erzeugen. Vergessen Sie hier die Sicherung der erstellten Library nicht.

5.12 Geräteauswahl-Strategie beim Senden aus einer Library

Per Auswahl von Geräten im Setup-Fenster können Sie SoundDiver anweisen, Daten an ein bestimmtes Gerät zu senden, wenn es mehrere Möglichkeiten gibt.

- SoundDiver bevorzugt bei der Übertragung die im Setup ausgewählten Geräte, wenn unter **Optionen** > **Einstellungen** > **Library** die Option ›*Ausgewählte Geräte als Ziel bevorzugen*‹ (siehe Abschnitt *Ausgewählte Geräte als Ziel bevorzugen* auf Seite 445) aktiviert ist. Wenn Sie beispielsweise eine DX7-Voice in einen SY77 übertragen wollen, obwohl Sie auch einen DX7 im Setup haben, wählen Sie den SY77 aus. Die Voice wird automatisch konvertiert und an den SY77 gesendet. 
- Ist dagegen kein Gerät im Setup-Fenster selektiert, dann wird die Voice an das Gerät gesendet, das die Daten ohne Konvertierung verarbeiten kann, in diesem Falle also an den DX7.
- Falls es mehrere davon gibt, wird jenes ausgewählt, dessen Geräte-ID mit der des Eintrages übereinstimmt.
- Falls ein Gerät im Setup-Fenster ausgewählt ist, das nicht zum Eintrag passt (z. B. ein DX7 für einen D-50-Sound), wird automatisch das am besten passende der verbleibenden Geräte gewählt.
- In den letzten drei Punkten wird jeweils das aktive (also in der Geräte-Parameterbox des Setup-Fensters angezeigte) Gerät bevorzugt.

Beispiel: Im Setup befinden sich ein DX7II, ein SY77 und ein D-50. Letzterer ist ausgewählt. Eine TX802-Voice wird dann an den DX7II gesendet, obwohl auch der SY77 die Daten konvertieren könnte.

Hier die abgestufte Strategie noch einmal tabellarisch:

Pass	Gerät ist ausgewählt	Modul stimmt überein	Modell	Geräte-ID	Modul/Adaption geladen	Gerät aktiv
1 ^a	√					
2		√	√	√	√	√
3		√	√	√	√	
4		√	√	√		
5		√	√		√	√
6		√	√		√	
7		√	√			
8		√		√	√	√
9		√		√	√	
10		√		√		
11		√			√	√
12		√			√	
13		√				
14					√	√
15					√	
16	keine Bedingungen, es wird nur nach einem passenden Edit-Buffer gesucht					

- a. wird übersprungen, wenn Option ›Ausgewählte Geräte als Ziel bevorzugen‹ abgeschaltet ist.

Kapitel 6

Das Geräte-Fenster



In diesem Kapitel lernen Sie das Geräte-Fenster kennen, das Ihnen den Inhalt des internen Speichers eines MIDI-Gerätes auf dem Bildschirm darstellt. Im Geräte-Fenster können Sie Einträge jeden Datentyps Ihres Gerätes beliebig bearbeiten. Sie können Einträge sortieren, löschen, aus einer Library in das Geräte-Fenster kopieren und vieles mehr.

-  Der Begriff »Eintrag« wird in diesem Handbuch exemplarisch für ein Datenblock verwendet. Je nach Gerät und Typ dieser Daten kann er Sound, Program, Patch, Performance, Combi, Multi, Global Data, System Settings, Tuning Table, Wavetable etc. heißen.

Damit alles sicher funktioniert, verfügt SoundDiver über zwei wichtige Eigenschaften:

6.1 Datenkonsistenz zwischen Gerät und Geräte-Fenster

Viele andere Librarian-Programme benutzen Bänke, deren Sounds völlig verschieden vom Speicherinhalt des Gerätes sein können. In SoundDiver dagegen entspricht der Inhalt eines Geräte-Fensters stets den Daten im angeschlossenen Gerät. Das Geräte-Fenster ist also keine vom Gerät unabhängige Funktion, sondern in der Regel eine Abbildung des Gerätes im Computer.

Wichtig: Dieses Prinzip lässt sich nur aufrecht erhalten, wenn Sie die Daten Ihrer Geräte ausschließlich in SoundDiver verwalten und nicht am Gerät, selbst bei angeschlossenem SoundDiver. Kopier- oder Löschfunktionen werden vom Gerät nicht über MIDI übertragen, so dass SoundDiver diese nicht registrieren kann. Dadurch besteht die Gefahr, versehentlich wichtige Sounds zu überschreiben. Wenn Sie jedoch einmal etwas im Gerät selbst verändert haben – z. B. während eines Live-Konzerts oder einer Probe – sollten Sie beim nächsten Start die veränderte Version zunächst von SoundDiver anfordern lassen, damit Sie auf dem Bildschirm stets den aktuellen Stand sehen. SoundDiver kann diesen Abgleich automatisch ausführen, wie in Abschnitt *Auto Request* auf Seite 222 beschrieben.

6.2 Entry Dependency Management

Heute bieten fast alle Synthesizer sogenannte Eltern-Einträge an, in denen sich mehrere Sounds kombinieren lassen. Diese Eltern-Einträge greifen auf die eigentlichen Sound-Speicherplätze des Gerätes zu.

 Der Begriff ›Parent Entry‹ (in anderen Programmen auch ›Parent Patch‹ genannt) wird in diesem Handbuch exemplarisch für einen Eintrag verwendet, der Verweise auf andere Einträge enthält. Der tatsächlich von Ihrem Synthesizer verwendete Begriff ist möglicherweise ein anderer, wie z.B. Multi, Combi, Performance oder Preset. Einträge, auf die von einem Parent Entry verwiesen wird, werden ›Child Entries‹ (oder ›Child Patches‹) genannt.

So könnte etwa eine EX5 Performance namens ›Drum&Bass‹ die Programs A24 ›Drums‹ und B36 ›Bass‹ benutzen. In dem Moment, da Sie die beiden Speicherplätze mit neuen Sounds überschreiben, wird die Combination normalerweise nutzlos, da sie auf falsche Sounds zugreift.

Nicht so in SoundDiver: SoundDiver besitzt ein Feature namens ›Entry Dependency Management‹. Diese Funktion überwacht automatisch, welche Einträge von anderen benutzt werden. Wenn Sie – um unser Beispiel oben noch einmal zu bemühen – also das Drumset von A24 auf B12 verschieben, ändert SoundDiver automatisch die Combination so, dass sie in Zukunft auf B12 zugreift. Das ›Entry Dependency Management‹ kann sogar mehrere Ebenen des Gerätes umfassen – so etwa beim Waldorf MicroWave Program Change Table → Multi → Voice → Wavetable → Wave.

In der Praxis brauchen Sie sich um diese Zusammenhänge natürlich nicht zu kümmern – SoundDiver regelt alles automatisch im Hintergrund.

Beachten Sie, dass in Adaptionen diese Abhängigkeiten auch definiert sein müssen. Dies geschieht mit speziellen Objekten in den Editoren.

Geräte mit individuellen Edit-Buffern

Einige multimode-fähigen Geräte, z.B. Roland JV-1080/2080, oder der Waldorf microWave XT bieten getrennte Edit-Buffer für die von einem Parent Entry abhängigen Child Entries, die meist ›Parts‹ oder ›Instruments‹ genannt werden. Wenn Sie einen Parent Entry innerhalb des Geräte-Fensters anhören, sorgen die für diese Geräte zuständigen SoundDiver-Module dafür, dass der Inhalt der Parts aktualisiert wird. Dasselbe passiert

im Gerät, wenn es eine Dump- bzw. Program-Change-Nachricht erhält, die einen Parent Entry anwählt.

Wenn Sie jetzt einen dieser Parts bzw. Instruments editieren, dann zeigt der Querverweis-Parameter im Parent Entry nach wie vor auf den Original-Speicherplatz des Child Entries (dessen Parameter Sie aber mittlerweile geändert haben). SoundDiver ermittelt in diesem Fall die korrekten Abhängigkeiten – nämlich zum Part und nicht zum Speicherplatz, so dass Sie den Parent Entry problemlos in einer Library ablegen können, ohne vorher die editierten Parts im Gerät abspeichern zu müssen.

Siehe auch Abschnitt *Geräte mit individuellen Edit-Buffern* auf Seite 284 und Abschnitt *Mehrere Edit-Buffer* auf Seite 339.

6.3 Das Geräte-Fenster

Sie öffnen ein Geräte-Fenster des aktiven Gerätes, indem Sie

- **Fenster > Gerät öffnen** aufrufen,
- im Setup-Fenster  drücken oder das Icon des Gerätes doppelklicken.



SoundDiver öffnet daraufhin ein Geräte-Fenster für das aktive Gerät. Wenn mehrere Geräte ausgewählt waren, wird für jedes ein eigenes Geräte-Fenster geöffnet.

 Falls bereits ein Geräte-Fenster im Hintergrund geöffnet war, wird dieses zunächst in den Vordergrund geholt. Nur wenn das Fenster bereits im Vordergrund war, wird ein weiteres geöffnet (dies gilt nicht für den Doppelklick).

Sie können mehrere Geräte-Fenster für das gleiche Gerät öffnen – dazu mehr im Abschnitt *Gestaltung des Geräte-Fensters* auf Seite 238.

Fenster koppeln

Im Geräte-Fenster gibt es oberhalb der Parameterbox ein weiteres Schaltfeld mit drei stilisierten Kettengliedern. Hier kön-



nen Sie die Funktion ›Fenster koppeln‹ ein- und ausschalten. Bei aktiviertem ›Fenster koppeln‹ richtet sich der Inhalt des Geräte-Fensters stets nach dem aktiven Gerät, dessen Name in der Titelleiste angezeigt wird.

Beispiel: Wenn Sie das Geräte-Fenster für den EX5 bei aktiviertem ›Fenster koppeln‹ öffnen und dann im Setup-Fenster den Virus anwählen, zeigt SoundDiver im gleichen Geräte-Fenster die Daten des Virus an. So benötigen Sie für alle Geräte nur noch ein einziges Geräte-Fenster.

Falls mehrere Geräte-Fenster gleichzeitig geöffnet werden, wird ›Fenster koppeln‹ in allen Geräte-Fenstern automatisch ausgeschaltet.

Schaltflächen für Senden/Anfordern

Auch im Geräte-Fenster finden Sie die Schaltflächen für Senden/Anfordern, die bereits oben im Abschnitt *Speicherinhalt der ausgewählten Geräte anfordern/senden* auf Seite 211 beschrieben wurden.

 Die Funktionen ›Anfordern‹ und ›Senden‹ im Geräte-Fenster wirken sich auf alle ausgewählten Einträge des entsprechenden Geräts aus.



Zoom-Funktion

Die Darstellung im Geräte-Fenster lässt sich zoomen. Am schnellsten erreichen Sie diese Funktion mit dem Zoom-Feld rechts unten – direkt unter dem Rollbalken.

Sie können zur Vergrößerung des Fensters oder der Schrift auch **Fenster > Größere Ansicht** bzw. **Kleinere Ansicht** wählen.

Fenster 6 Hilfe	
Screen Sets	
Library öffnen	Stng+1
Setup öffnen	Stng+2
Memory Manager öffnen	Stng+3
Editor öffnen	Stng+4
Fader-Zuordnungen öffnen	Stng+5
Installieren öffnen	Stng+6
Sequenzen öffnen	Stng+Umschalt+7
MIDI Monitor öffnen	Stng+8
Hilfe öffnen	
Größere Ansicht	Stng+Num--
Kleinere Ansicht	Stng+Num+





Wenn Sie eine Microsoft IntelliMouse™ haben, können Sie unter Windows auch durch Drehen des Rades bei gedrückter **strg**-Taste zoomen.

Apple: Klicken Sie auf die Zoom-Schaltfläche (das Teleskop) in der oberen rechten Ecke des Geräte-Fensters, wenn Sie einen größeren Ausschnitt sehen oder umgekehrt die Einträge in größerer Schrift sehen wollen.

i Falls sich Bänke überlappen oder zu weit auseinander entfernt sind, sollten Sie die zugehörige Adaption auf das neue Format anpassen. Öffnen Sie hierzu den Adaptionseditor. Näheres hierzu finden Sie im *Universal Module Programming Manual*.

Gestaltung des Geräte-Fensters

Das Geräte-Fenster enthält einige Standard-Elemente, eine Parameterbox und lokale Menüs.

Bei den meisten Geräten lässt sich der gesamte Inhalt des Geräte-Fensters nicht auf einem Bildschirm üblicher Größe darstellen. Sie können aber wie gewohnt mit dem Rollbalken oder dem x/y-Element den Fensterausschnitt verschieben.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mehrere Fenster ein und desselben Gerätes zu öffnen und diese dann beliebig auf dem Bildschirm anzuordnen. Nutzen Sie dies, um Platz zu schaffen, wenn Sie etwa nur den linken und rechten Teil eines Geräte-Fensters, den Bereich in der Mitte dagegen nicht sehen wollen. Hier ein Beispiel:



Darüberhinaus können Sie im Geräte-Fenster gestimmte Gruppen von Einträgen ausblenden.

Sie haben hier zwei Möglichkeiten.

- Die Schaltflächen am oberen Rand des Geräte-Fensters blenden Datentypen mit einem Klick aus.
- Sie können aber auch **Ansicht > Datentypen** verwenden und hier bei Bedarf die mit Häkchen versehenen Typen abwählen. Mehr finden Sie im Abschnitt *Datentyp auswählen über Schaltflächen* auf Seite 254.



Über entsprechende Screensets (siehe Abschnitt *Screensets* ab Seite 146) können Sie sich für jede Situation die richtige Darstellung vorprogrammieren und blitzschnell umschalten.

Inhalt des Geräte-Fensters

Das eigentliche Inhalt des Geräte-Fensters zeigt Ihnen den kompletten Speicher des Gerätes an. Bei Geräten mit einem Card-Einschub kann der Inhalt der Card i.d.R. ebenfalls verwaltet werden, und evtl. vorhandene Preset-Sounds (ROM) können Sie meistens ebenso auf dem Bildschirm sehen, um sie etwa in den internen Speicher zu kopieren. Das ist aber – abhängig von den SysEx-Möglichkeiten des Geräts – nicht immer der Fall.

Bänke

Die Darstellung des internen Speichers ist von Gerät zu Gerät unterschiedlich und richtet sich nach Art und Anzahl der Speicherplätze. So besitzt der Yamaha EX5 128 interne Performances, sowie viermal 128 Voices, die wiederum jeweils in acht Bänke aufgeteilt sind. Natürlich verwaltet SoundDiver auch die Drumkit-Daten dieses Gerätes sowie die beiden Edit-Buffer. Beim Access Virus dagegen finden Sie 128 Multis, und zwei Bänke mit je 128 Single-Sounds in Zehnerblöcken, ebenfalls je einem Edit-Buffer usw. In den meisten Fällen werden von SoundDiver alle in der SysEx-Implementation des Gerätes unterstützten Daten verwaltet.

 Manche Geräte erlauben die Übertragung bestimmter Bänke nicht, z.B. kann der SY99 seine Card-Voices weder senden noch empfangen. In diesem Fall muss die Darstellung einer solchen Bank leider entfallen.

Einträge mit Abhängigkeiten

Einträge, die fett angezeigt werden, sind ›Child Entries‹ und werden von mindestens einem ›Parent Entry‹ benutzt, es besteht also eine Abhängigkeit zu anderen Einträgen. Sie sollten solche Einträge nicht überschreiben, da ansonsten die Eltern-Einträge nicht mehr gleich klingen.

 Wenn die Abhängigkeitsverwaltung abgeschaltet ist, ist diese Anzeigefunktion ebenfalls inaktiv. Siehe auch Abschnitt *Abhängigkeitsverwaltung* auf Seite 435.

Grau dargestellte Einträge

SoundDiver zeigt Einträge grau schwarz an, wenn nur der Name, aber nicht die Daten bekannt sind. Das sind entweder ROM-Einträge, deren Namen SoundDiver von Haus aus kennt, oder Einträge, die früher einmal empfangen, in der Zwischenzeit aber wieder gelöscht wurden.

-  Wenn SoundDiver einen Eintrag löscht, werden die Daten gelöscht, der Name aber weiterhin behalten. Damit können Sie Speicherplatz sparen, wenn Sie nur die Namen von Bänken brauchen, um sie über AutoLink in Logic anzuzeigen zu können (siehe Abschnitt *Soundnamen im Logic-Instrument* ab Seite 394).

Namen von ROM-Einträgen

SoundDiver kann bei vielen Geräten auch die ROM-Bänke anfordern, stellt diese im Geräte-Fenster dar und lässt es auch zu, dass Sie sie in eine Library kopieren.

Preset Multis		Preset 1 Voices				Preset Pans		
		A	B	C	D	01		
01	Popular Tune	01	AP Rocks	SP:Alaska	BR TrmpSec	ST*Concert	01	Center
02	Funky Tune	02	AP CrsRock	SP SawPad	BR:BigBand	ST*Chestra	02	Right 6
03	Ballade	03	AP Cncrnt	SP Square	BR JazzTmp	BR*Spitz	03	Right 5
04	House	04	AP StgLayr	SP Elegant	BR: MuteTmp	ME*BigNeck	04	Right 4
05	Standard Rock	05	EP 76Stage	SP: DigiPad	BR FrHorn	PC Snapper	05	Right 3
06	American Rock	06	EP: Classic	SP Lashed	BR DrkHorn	PC Marimba	06	Right 2
07	Combo Jazz	07	EP: NiteHwtk	SP Sweeper	BR Azen	PC: Vibes	07	Right 1
08	Horn Jazz Quintet	08	EP: Belrose	SP Flash	BR: DaBurbis	PC MusicBx	08	Left 6
09	Big Band Jazz	09	EP BellRng	SP HrpsPd	BR: Splatz	PC Tahti	09	Left 5
10	Sound Track	10	EP: Dxism	SP: Skylane	BR: Pumped	PC: Cloche	10	Left 4
11	Orchestra	11	EP GrnDual	SP Arpeggi	BR Str:Layer	PC Balan	11	Left 3
12	Baroque	12	EP VoxLayr	SP: Vecktar	ST: Octaves	PC: Berim	12	Left 2
13	Wind Unsanble	13	KY Smokey	SP: Crystal	ST: ChorAna	SE Sithr	13	Left 1
14	Tropical	14	KY CrsClav	SP Twinks	ST Rosin	DR: Kits	14	L>R slow
15	Esnican	15	KY Clavint	SP Polydor	ST Quartz	DR Perc	15	L>R
16	Fork	16	CY ResoQv	SP WarmJet	ST: Pizza	DR Mixed	16	L>R fast

ROM-Einträge lassen sich zwar bearbeiten (vorausgesetzt, es gibt einen Edit Buffer des gleichen Datentyps), allerdings nicht auf ihren Ursprungsplatz zurückspeichern, da dieser nun einmal nicht überschreibbar ist. Die Namen werden angezeigt, auch wenn SoundDiver die Eintragsdaten selbst noch nicht kennt. Wenn sie aber einmal angefordert wurden, wird der tatsächliche Name angezeigt. Dieser kann von dem grauen Namen abweichen, falls der Hersteller dem Gerät in einer neuen Version andere ROM-Sounds spendiert haben sollte oder – wie es beim Kurzweil K2000 der Fall ist – eine Bank gemischt

ROM- und RAM-Einträge enthalten kann, wobei die RAM- die ROM-Einträge überlagern.

Sie haben aber selbstverständlich die Möglichkeit, einen ROM-Sound als Ausgangsbasis für eine Eigenkreation zu benutzen, indem Sie ihn doppelklicken und nach dem Editier- vorgang auf einen freien RAM-Platz speichern. Näheres siehe Abschnitt *Speichern* auf Seite 346.

 Wenn Sie nur die Namen einer ROM-Bank benötigen (um sie z.B. in Logic in einem Multi Instrument zu verwenden), brauchen Sie die Bank nicht anzufordern. **Bearbeiten** > **Kopieren** kopiert die Namen in die Zwischenablage, auch wenn sie nur grau dargestellt sind. Versuchen Sie hierzu zunächst die Autolink-Funktionen (Abschnitt *Soundnamen im Logic-Instrument* auf Seite 394).

6.4 Funktionen im Geräte- Fenster

Sie können Einträge desselben Datentyps im Geräte-Fenster beliebig vertauschen, kopieren, löschen usw. Beachten Sie bitte, dass SoundDiver diese Änderungen sofort an Ihr Gerät überträgt, da die Inhalte von Gerät und Geräte-Fenster stets übereinstimmen sollten.

Bevor Sie also mit dem Verschieben oder Kopieren von Einträgen beginnen, stellen Sie bitte sicher, dass SoundDiver auch den tatsächlichen Speicherinhalt des Gerätes kennt. Wenn Sie ganz sichergehen wollen, wählen Sie das Gerät im Setup-Fenster aus und rufen **Bearbeiten** > **Anfordern** auf. SoundDiver empfängt dann den kompletten Speicherinhalt des Gerätes – das Geräte-Fenster ist damit definitiv auf aktuel- lem Stand.



Einträge im Geräte-Fenster auswählen

In Abschnitt *Auswählen von Einträgen* ab Seite 149 haben Sie bereits die Auswahl-Funktionen kennengelernt. Sie gelten

auch im Geräte-Fenster. Hier noch einmal eine kurze Übersicht:

- Um einen Eintrag auszuwählen, klicken Sie ihn an. Ein Klick auf eine graue Fläche innerhalb des Geräte-Fensters hebt die Auswahl auf. Sie können auch auf die Numerierungsspalte klicken.
- Um mehrere in einem Rechteck liegende Einträge auszuwählen, verwenden Sie die Gummiband-Funktion. Klicken Sie hierzu in den Hintergrund oder in die Numerierungsspalte am linken Rand einer Bank, und ziehen Sie das Rechteck auf.
- Um mehrere Einträge auszuwählen, klicken Sie diese nacheinander mit gehaltener **strg** (⌘)-Taste an. Sie können die Auswahl umschalten (die Markierung wieder aufheben), indem Sie bei gehaltener **strg** (⌘)-Taste klicken oder – ebenfalls bei gehaltener **strg** (⌘)-Taste – ein Gummiband über die Einträge ziehen.
- Um einen zusammenhängenden Block auszuwählen, klicken Sie zunächst den ersten Eintrag und anschließend bei gehaltener **cmd** (⌘)-Taste den letzten Eintrag an. Mehrere Blöcke lassen sich selektieren, wenn Sie diese Operation wiederholen und dabei zusätzlich die **strg** (⌘)-Taste drücken. Die Blöcke können auch unterschiedliche Datenarten umfassen.



- Um eine Spalte auszuwählen, klicken Sie auf die Spaltentitel (im obigen Beispiel mit ›1‹, ›17‹ und ›33‹ beschriftet). Sie können mehrere Spalten bei gehaltener **strg** (⌘)-Taste auswählen.
- Um eine ganze Bank auszuwählen, klicken Sie auf den dunklen Bank-Titel (im obigen Beispiel mit ›Preset Voices 1‹ beschriftet). Sie können mehrere Bänke bei gehaltener **strg** (⌘)-Taste auswählen.
- Über **Bearbeiten** können Sie alle Einträge auf einmal auswählen oder die Auswahl umkehren.
- Um die Auswahl aller Einträge zu widerrufen, klicken Sie auf den grauen Hintergrund innerhalb des Geräte-Fensters oder in eine Numerierungsspalte.



 Enthält eine Bank nur einen einzigen Eintrag, so wird der Bank-Titel wie der einzelne Eintrag behandelt. Der Doppelklick auf den Banktitel öffnet den Eintrag, das Verschieben des Banktitel verschiebt den Eintrag.

Einträge über Namen auswählen

Sie können Einträge im Geräte-Fenster gezielt anhand des Eintrags-Namens suchen lassen bzw. die Einträge in alphabetischer Reihenfolge durchgehen.

Hierzu aktivieren Sie zuerst die Umschaltverriegelung (Caps Lock). Das geschieht mit  (die Taste über der linken -Taste).

Tippen Sie dann einfach den oder die ersten Buchstaben des Eintrags-Namens in schneller Abfolge ein. Der erste Eintrag, dessen Namensbeginn mit dem oder den eingegebenen Zeichen übereinstimmt, wird ausgewählt.

Um den Eintrag zu suchen, dessen Name in der alphabetischen Reihenfolge als nächster kommt, drücken Sie , um zum vorherigen zu springen drücken Sie .

So können Sie Einträge jederzeit gezielt anhand des Namens finden.

SoundDiver findet über dieses Verfahren auch Einträge, die nur noch als Namen vorhanden sind, aber keine Daten mehr enthalten (weil die Daten etwa gelöscht wurden, der Name aber noch im Geräte-Fenster enthalten ist).

Einträge mit der Maus vertauschen, verschieben und kopieren

Vertauschen

Um die Daten zweier Speicherplätzen innerhalb des Geräte-Fensters zu vertauschen, fassen Sie einen Eintrag mit der Maus an und ziehen ihn auf den anderen.

Die Einträge werden automatisch vertauscht. Natürlich lassen sich auch mehrere Einträge auswählen und auf einen anderen Platz ziehen. SoundDiver vertauscht die Plätze der Einträge in diesem Falle gemäß ihrer Reihenfolge im Geräte-Fenster.

Beispiel: Wenn Sie die Einträge 12, 15, 18 und 32 auf den Eintrag 56 ziehen, werden sie nach ihrer Reihenfolge mit den Einträgen 56 bis 59 vertauscht. Es wird also Eintrag 12 mit Eintrag 56, Eintrag 15 mit 57, 18 mit 58 und 32 mit 59 vertauscht.

Wenn Sie Einträge auf leere Plätze ziehen, werden sie entsprechend dorthin verschoben.



Kopieren

Wenn Sie während dieser Operation die **alt** (⌘: ⌘)-Taste gedrückt halten, wird stattdessen der Ziel-Eintrag überschrieben. Auf diese Weise duplizieren Sie Einträge innerhalb des Geräte-Fensters.

Beispiel: Wenn Sie bei gedrückter **alt** (⌘: ⌘)-Taste die Einträge 12, 15, 18 und 32 auf den Eintrag 56 ziehen, werden sie auf die Plätze 56 bis 59 kopiert. Eintrag 56 enthält also ein Duplikat von Eintrag 12, Eintrag 57 eines von 15, 58 von 18 und 59 von 32.

Wenn Sie Einträge aus einem Geräte-Fenster in ein anderes Fenster ziehen, werden sie ebenfalls immer kopiert.

 Vermeiden Sie, als Ziel fettgedruckte Einträge auszuwählen. Diese sind Child Entries und werden von einem anderen Eintrag benutzt. Siehe auch Abschnitt *Einträge mit Abhängigkeiten* auf Seite 240.

Einträge über das Menü ausschneiden, kopieren, einfügen und löschen

Sie können Einträge aus dem Geräte-Fenster über die Funktionen des Bearbeiten-Menüs kopieren, ausschneiden, einfügen und löschen. Das gilt auch für Einträge aus einer Library. Die Funktionen werden in Abschnitt *Bearbeiten-Menü* ab Seite 158 ausführlich erklärt.

 SoundDiver behält die Namen gelöschter Einträge, selbst wenn die Inhalte dieser Einträge gelöscht wurden. Die entsprechenden Einträge werden dann (wie ROM-Einträge) in grau dargestellt. Dies ist besonders bei der Verwendung von AutoLink hilfreich.

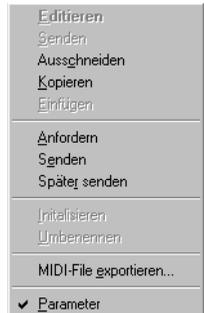
Einträge bearbeiten

Wenn Sie einen Eintrag doppelklicken, öffnet sich der Editor. Näheres dazu im Kapitel *Editieren mit SoundDiver* ab Seite 319.

6.5 Das Kontext-Menü unter Windows

Wenn Sie mit der rechten Maustaste einen Eintrag anklicken, wird dieser ausgewählt, falls noch nicht geschehen, und es erscheint dieses Kontext-Menü. Folgende Menüpunkte können angewählt werden:

- **Editieren:** siehe Abschnitt *Editieren* auf Seite 251.
- **Anhören:** siehe Abschnitt *Anhören* auf Seite 251.



- **Ausschneiden, Kopieren, Einfügen:** siehe Abschnitt *Einträge über das Menü ausschneiden, kopieren, einfügen und löschen* auf Seite 246.
- **Anfordern:** siehe Abschnitt *Einträge anfordern* auf Seite 256.
- **Senden:** siehe Abschnitt *Einträge senden* auf Seite 257.
- **Später senden:** siehe Abschnitt *Später senden* auf Seite 172.
- **Initialisieren:** siehe Abschnitt *Initialisieren* auf Seite 250.
- **Umbenennen:** siehe Abschnitt *Umbenennen* auf Seite 251.
- **MIDI-File exportieren...:** siehe Abschnitt *MIDI-File exportieren...* auf Seite 156.
- **Parameter:** siehe Abschnitt *Parameter* auf Seite 252.

Wenn Sie stattdessen mit der rechten Maustaste ins Leere klicken, erscheint ein kürzeres Kontext-Menü, das nur die Menüpunkte ›**Später senden**‹ und ›**Parameter**‹ enthält.

6.6 Geräte-Parameterbox

Die Geräte-Parameterbox im Geräte-Fenster ist mit der Parameterbox im Setup-Fenster identisch. Die einzelnen Parameter werden in *Geräte-Parameterbox* auf Seite 213 in Kapitel 5 *Das Setup-Fenster* ausführlich erklärt. Hinzu kommt die Abhängigkeiten-Box. Diese wird in Abschnitt *Abhängigkeiten-Box* auf Seite 249 beschrieben.

Über **Ansicht** › **Parameter** lässt sich die Parameterbox ausblenden.



6.7 Spezielle Funktionen



Unterhalb der Parameterbox finden Sie je nach Gerät noch einige spezielle Funktionen. Klicken Sie – wenn Sie den Bereich unterhalb der Parameterbox nicht mehr sehen können – gegebenenfalls auf das kleine Dreieck links oben in der Parameterbox, um diese zu verkleinern.

Bei Geräten, die über einen Card-Einschub für RAM- oder ROM-Cards verfügen, können Sie über eine ›Card‹-Schaltfläche bestimmen, ob die Daten der Card ebenfalls im Geräte-Fenster angezeigt werden sollen.

Die meisten Module erkennen eine eingesteckte Card übrigens bei der Scan-Funktion oder sogar jederzeit (z.B. Korg M1), das hängt von den MIDI-Fähigkeiten des jeweiligen Geräts ab.

Das Universal-Modul zeigt bis zu vier Card-Schaltflächen an. Die Funktion ist allerdings abhängig von der jeweiligen Adaption.

6.8 Interaktive Hilfe

Durch Klick auf die ›Hilfe‹-Schaltfläche können Sie die interaktive Hilfe aufrufen, deren Hilfstexte sich in diesem Falle auf die Geräte-Parameterbox und die speziellen Funktionen beziehen. Wenn Sie **Fenster > Hilfe** aufrufen, richtet sich der Inhalt dieses Hilfe-Fensters nach der Position des Cursorbalkens. Die Hilfstexte geben Aufschluss über die verschiedenen Datentypen oder spezielle Funktionen.

Falls keine gesonderten Hilfstexte für den betreffenden Bereich verfügbar sind, wird eine allgemeine Information angezeigt.

Hilfe



Beispiel: Öffnen Sie die interaktive Hilfe, und positionieren Sie sie auf dem Bildschirm so, dass Sie die Einträge im Geräte-Fenster erreichen können. Klicken Sie in verschiedene Bereiche des Geräte-Fensters, um die interaktive Hilfe kennen zu lernen.

6.9 Abhängigkeiten-Box

Das Feld unterhalb der speziellen Parameter ist die Abhängigkeiten-Box. Sie zeigt, welche weiteren Einträge ein ausgewählter Eintrag benutzt



bzw. von welchen Einträgen er benutzt wird. Falls keiner oder mehrere Einträge ausgewählt sind, bleibt die Abhängigkeiten-Box leer.

Benutzt... Dieses Feld zeigt die Namen der Einträge, auf die der ausgewählte Eintrag zugreift. Wenn Sie also einen Parent Entry auswählen, sehen Sie hier die Namen der dazugehörigen Child Entries.

wird benutzt von... In diesem Feld sehen Sie die Namen der Einträge, von denen der ausgewählte Eintrag benutzt wird. Wenn Sie ein Child Entry (z. B. Patch, Voice, Program) auswählen, sehen Sie hier, ob und in welchen Eltern-Einträgen es benutzt wird.



Wenn Sie einen Namen in der Abhängigkeiten-Box anklicken, wird dieser Eintrag ausgewählt.

 Falls der Datentyp den angeklickten Eintrags gerade nicht angezeigt wird, so schaltet SoundDiver die Darstellung dieses Datentyps automatisch ein.

Vor dem Namen wird die Speicherplatz-Nummer angezeigt. Gegebenenfalls passen Sie Breite der Parameterspalte an, um den ganzen Namen zu sehen.

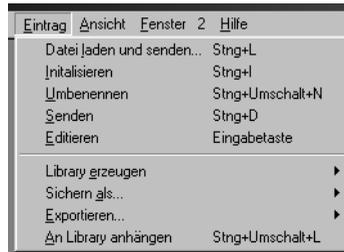
-  Wenn die Abhängigkeitsverwaltung abgeschaltet ist, wird die Abhängigkeiten-Box nicht angezeigt. Siehe auch Abschnitt *Abhängigkeitsverwaltung* auf Seite 435.

6.10 Lokale Menüs im Geräte-Fenster

Eintrag

Datei laden und senden ...

Eine Beschreibung dieser Funktion finden Sie in Abschnitt *Datei an ein einzelnes Gerät senden* auf Seite 313 sowie Abschnitt *Datei laden und senden ...* auf Seite 312.



Initialisieren

Sie können Sounds, Performances oder andere Speicherplätze über das Geräte-Fenster initialisieren lassen. Diese Funktion entspricht der ›Initialize‹-, ›Default‹- oder ›Voice Init‹-Funktion, die einige Geräte auch von sich aus anbieten. Hierzu:

- Wählen Sie die Einträge, die Sie initialisieren möchten, per Mausklick an.
- Rufen Sie im lokalen Menü **Eintrag > Initialisieren** auf – die entsprechenden Einträge werden initialisiert und an das Gerät gesendet.

-  Der initialisierte Eintrag wird direkt in den betreffenden Speicherplatz geschrieben. Sie können die Initialisierung allerdings mit **Bearbeiten > Rückgängig** widerrufen.



Umbenennen

Sie können Einträge beliebig umbenennen, indem Sie einen Eintrag auswählen und **Eintrag** > **Umbenennen** aufrufen. Geben Sie im Textfeld den gewünschten Namen ein, und schließen Sie die Eingabe mit  oder einem Klick außerhalb des Eingabefeldes. Der neue Name wird angezeigt, und der Eintrag wird an das Gerät gesendet.



-  Wenn Sie eine ganze Reihe von Einträgen nacheinander umbenennen möchten, drücken Sie anstelle von  nach Eingabe eines Namens einfach eine Cursortaste  bzw. , um zum nächsten Eintrag zu springen. Das Textfeld bleibt in diesem Fall geöffnet.
-  Den Vorgang können Sie jederzeit mit  abbrechen, der Name wird nicht überschrieben.
-  Der verfügbare Zeichensatz für die Namengebung richtet sich nach dem Gerät.

Anhören

Um einen ausgewählten Eintrag probezuspielen, wählen Sie **Eintrag** > **Anhören** an. Die Daten des Eintrages werden an einen passenden Edit-Buffer gesendet und bei aktivierter Auto-play-Funktion per Testnote angespielt.



Beachten Sie bitte, dass bei Verwendung der Anhören-Funktion keine Speicherinhalte überschrieben werden. Eine Ausnahme bilden hier lediglich ROM-Einträge, für die kein Edit-Buffer existiert (z. B. microWave-Waves). Hier überschreibt auch die Anhören-Funktion – allerdings erst nach einer Sicherheitsabfrage – einen RAM-Speicherplatz des gleichen Typs.

Bitte beachten Sie auch Abschnitt *Senden* auf Seite 168.

Editieren

Dieser Menüpunkt kopiert den Eintrag in einen Edit-Buffer und öffnet das Editor-Fenster. Näheres dazu im Kapitel *Editieren mit SoundDiver* ab Seite 319.



Library erzeugen

Dieser Menüpunkt ist identisch mit seinem Pendant im Setup-Fenster, allerdings wird hier nur das aktive Gerät beachtet. Er erzeugt aus Einträgen des Geräte-Fensters eine neue Library.

Bitte lesen Sie dazu den Abschnitt Abschnitt *Soundbank als Library sichern* ab Seite 310.

Sichern als...

Diese Funktion ist identisch mit ›Library erzeugen‹, nur wird die erzeugte Library auch gleich abgespeichert. Es erscheint eine Dateiauswahlbox, in der Sie den Namen angeben können. Beim Bestätigen mit OK wird die Library abgespeichert und geschlossen.

Exportieren...

Diese Funktion ist identisch mit ›Sichern als...‹, nur wird die Datei wahlweise als Standard MIDI File oder als SYX/MidiEx-Datei abgespeichert. Näheres hierzu erfahren Sie in Abschnitt *Datei-Export* auf Seite 305.

An Library anhängen

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um die ausgewählten Einträge an die aktive – also zuletzt gewählte Library – anzuhängen.

 Diese Funktion ist beispielsweise dann besonders sinnvoll, wenn Sie nacheinander mehrere Bänke von einem Gerät empfangen, die Sie anschließend sortieren möchten. Das ist insbesondere praktisch, wenn Sie die Inhalte von Cards oder geräteigenen Disketten als SoundDiver-Library anlegen wollen.

Ansicht

Parameter

Dieser Menüpunkt bestimmt, ob die Parameterspalte im Geräte-



Fenster angezeigt wird. Ist er deaktiviert, so steht die gesamte Fläche des Geräte-Fensters für die Darstellung der Einträge zur Verfügung.

Fenster koppeln



Dieser Menüpunkt aktiviert den ›Fenster koppeln‹-Modus. In diesem Modus richtet sich der Inhalt des Geräte-Fensters nach dem aktiven Gerät im Setup-Fenster.

Die Funktion ist identisch mit dem ›Fenster koppeln‹-Symbol, die Einstellungen werden von SoundDiver selbstverständlich immer synchronisiert.



Ein Beispiel hierzu finden Sie im Abschnitt *Fenster koppeln* auf Seite 236.

Nächstes/Vorheriges Gerät

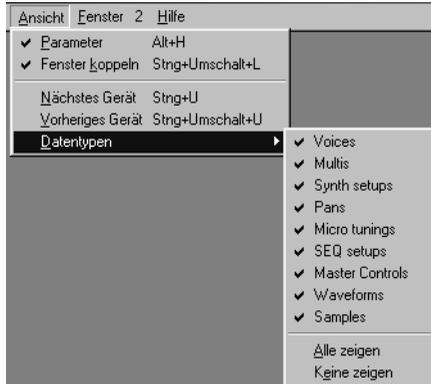


Mit diesen Menüpunkten können Sie zwischen den Geräten des Setups wechseln, ohne das Setup-Fenster oder ein anderes Screenset aufrufen zu müssen.

Beachten Sie, dass nur die Titelzeile des angewählten Geräts angezeigt wird, solange Sie **strg** (⌘) gedrückt halten. Erst nach dem Loslassen wird der komplette Fensterinhalt aktualisiert. Das erlaubt eine besonders schnelle Auswahl in einem größeren Setup.

Datentypen

Bei Geräten mit vielen unterschiedlichen Typen von Einträgen (Multis, Voices, Effekte, Panoramaeinstellungen...) oder besonders vielen Einträgen geht schnell die Übersicht verloren. Damit Sie hier nicht die Orientierung verlieren können Sie bestimmte Datentypen ausblenden.



Der Inhalt dieses Menüpunktes hängt konsequenterweise von der Datenstruktur des entsprechenden Gerätes ab. Die Grafik zeigt beispielsweise die Datentypen eines Yamaha SY99.

Wählen Sie hier die Datentypen des aktuellen Gerätes aus, auf die Sie direkt zugreifen möchten.

Zunächst sind die im ausgewählten Gerät verfügbaren Datentypen einzeln aufgelistet. Anschließend besteht die Möglichkeit mit dem Menüpunkt **Keine zeigen** alles auszublenden oder alle Datentypen anzuzeigen **Alle zeigen**.

-  Sollte das Geräte-Fenster einmal leer bleiben oder bestimmte Datentypen fehlen, wählen Sie immer zuerst den Menüpunkt **Alle zeigen**.

Dateityp auswählen über Schaltflächen

Die Auswahl der Darstellung kann auch über Schaltflächen innerhalb des Geräte-Fensters erfolgen. Diese Funktion finden Sie konsequenterweise nur bei Geräten, die über mehr als einen Datentyp verfügen.



Über dem Inhaltsfenster werden alle verfügbaren Datentypen als Schaltflächen angezeigt.

Die Schaltflächen beginnen links immer mit ›Alle‹, die alle Datentypen anzeigt. Sollten Sie keine oder nicht alle erwarteten Datentypen sehen betätigen zunächst diesen Schalter.

Abhängig von der Datenstruktur des Gerätes findet sich anschließend für jeden Datentyp eine eigene Schaltfläche. Damit schaffen Sie gezielt Platz im Memory Manger.

Zur Auswahl mehrerer Datentypen klicken Sie die Schaltflächen mit gehaltener .

Spezial

Abhängig vom Gerät kommt zu den lokalen Menüs des Geräte-Fensters noch ein spezielles Menü mit Funktionen, die auf das jeweilige Gerät zugeschnitten sind. So finden Sie an dieser Stelle bei der Korg Wavestation beispielsweise noch ein Spezial-Menü, mit dem Sie Bänke mit zugehörigen Daten schnell auswählen können und dessen Funktion in der Online-Hilfe erklärt wird.

Adaption

In den Geräte-Fenstern von Adaptionen (nicht von Modulen) finden Sie ein weiteres lokales Menü, das zum Editieren und Sichern von Adaptionen dient. Mehr dazu in Kapitel *Das Universal-Modul* ab Seite 413.



6.11 MIDI Funktionen im Geräte-Fenster

Einträge anfordern

Sie können SoundDiver anweisen, die ausgewählten Einträge im Geräte-Fenster zu aktualisieren, indem er die entsprechenden Daten vom Gerät anfordert.

Selektieren Sie dazu einen oder mehrere Einträge, und wählen Sie **Bearbeiten > Anfordern** an. Wahlweise können Sie auf die Schaltfläche mit dem Fragezeichen oberhalb der Geräte-Parameterbox klicken. SoundDiver fordert die Daten vom Gerät an und aktualisiert die entsprechenden Einträge im Fenster.

Diese Funktion ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie zwischendurch den Speicherinhalt eines Gerätes am Gerät selbst verändert haben und SoundDiver dadurch nicht mehr auf dem neuesten Stand ist.



Ausgewählte Einträge werden angefordert

 Wenn Sie den gesamten Inhalt des Geräte-Fensters auf einmal empfangen wollen, wählen Sie zuvor **Bearbeiten > Alles auswählen**.



Einträge senden

 Sie können die ausgewählten Einträge über MIDI an das Gerät senden lassen. Normalerweise geschieht dies automatisch, da SoundDiver im Hintergrund stets für Übereinstimmung zwischen Geräte- und Fensterinhalt sorgt. Falls ein Gerät aus irgendeinem Grunde einmal eine Änderung in SoundDiver nicht mitbekommen haben sollte (z.B. weil es nicht eingeschaltet war), können Sie die Einträge jedoch auch manuell senden: Wählen Sie **Bearbeiten > Senden**, oder klicken Sie die Schaltfläche mit dem Ausrufezeichen oberhalb der Geräte-Parameterbox an.



Auch hier können Sie den gesamten Inhalt des Geräte-Fensters auf einmal senden, wenn Sie die Funktion **Bearbeiten > Alles auswählen** benutzen.



Achtung: Die Einträge werden direkt auf die Speicherplätze geschrieben und nicht in einen Edit-Buffer.

Inhalt des Geräte-Fensters bei Programmstart anfordern

Sie können SoundDiver anweisen, bei Programmstart die Speicherinhalte der angemeldeten Geräte automatisch anzufordern.

Klicken Sie dazu in der Geräte-Parameterbox rechts neben den Begriff *>Auto Request<*. Es öffnet sich ein Flipmenü, mit dem Sie bestimmen können, welche Daten SoundDiver anfordern soll:



keine

kein Eintrag

I

Internal

I+C

Internal + Card

I+C+R

Internal + Card + ROM

alle

alle Einträge (auch Edit-Buffer)

SoundDiver fordert dann nach dem Starten automatisch den ausgewählten Speicherinhalt des Gerätes an.

 Bedenken Sie, dass dies je nach Gerät einige Minuten in Anspruch nehmen kann, wodurch sich der Startvorgang von SoundDiver gerade bei größeren MIDI-Setups deutlich verlängern kann.

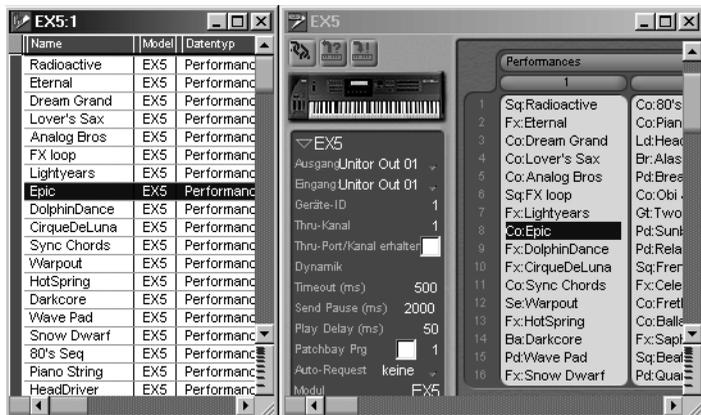
Sie sparen das automatische Empfangen bei jedem Systemstart, wenn Sie die Inhalte der Geräte-Fenster bei Beenden des Programmes in den Voreinstellungen sichern lassen. Näheres dazu erfahren Sie im Abschnitt *Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern* ab Seite 434.

6.12 Geräte-Fenster auf Festplatte verwalten

Wenn Sie den Inhalt des Geräte-Fensters auf Festplatte oder Disk sichern wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Sie können SoundDiver eine Library erzeugen lassen, die den gesamten Inhalt des Geräte-Fensters bzw. Teile davon enthält, und diese auf Festplatte sichern.
- Sie können die Inhalte von Geräte-Fenstern aller angemeldeten Geräte bei Verlassen des Programmes automatisch sichern lassen (siehe Abschnitt *Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern* ab Seite 434).

Geräte-Fenster als Library sichern



Eine Soundbank im Geräte-Fenster (rechts) und in der Library

Um den Inhalt des Geräte-Fensters in einer Library zu sichern,

- rufen Sie im lokalen Menü des Geräte-Fensters **Eintrag > Library erzeugen > Speicherplätze** auf oder
- wählen Sie das Gerät im Setup-Fenster aus, und rufen Sie dort im lokalen Menü **Neu > Library erzeugen > Speicherplätze** auf.

SoundDiver erzeugt eine neue Library, die den kompletten Speicherinhalt des Gerätes umfasst. Lediglich Edit-Buffer und ROM-Einträge werden sinnvollerweise nicht berücksichtigt. Die neue Library können Sie mit **Datei > Sichern** abspeichern. Alternativ können Sie gleich die Funktion **>Sichern als...<** anstatt **>Library erzeugen<** verwenden. 

Um nur bestimmte Einträge zu sichern, wählen Sie diese im Geräte-Fenster aus und wählen die Funktion **Eintrag > Library erzeugen > Ausgewählte Einträge** bzw. **Eintrag > Sichern als... > Ausgewählte Einträge** an.

Geräte-Fenster wiederherstellen

Wenn Sie den Inhalt eines auf Festplatte gesicherten Geräte-Fensters wiederherstellen möchten,

- senden Sie die Library, indem Sie entweder **Neu > Datei laden und senden...** im Setup-Fenster oder **Eintrag > Datei laden und senden...** im Geräte-Fenster aufrufen und die gewünschte Library in der Dateiauswahlbox anwählen. 
- Nachdem die Einträge in das Geräte-Fenster übertragen worden sind, werden Sie zur Sicherheit noch einmal gefragt, ob Sie diese auch wirklich an das Gerät senden wollen.

Geräte-Fenster teilweise wiederherstellen

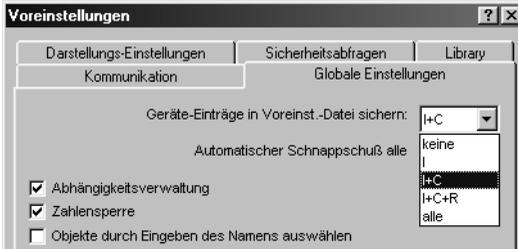
Wenn Sie nur Teile einer solchen Library in das Geräte-Fenster zurückschreiben wollen,

- öffnen Sie die Library mit **Datei > Öffnen...**, wählen Sie die gewünschte Library in der Dateiauswahlbox an, 
- schalten Sie vorher **Optionen > AutoAudition** aus, 
- wählen Sie die gewünschten Einträge aus,
- wählen Sie **Bearbeiten > Senden**. 

Für jeden der Einträge können Sie den Ziel-Speicherplatz in der erscheinenden Dialogbox korrigieren. Wenn stattdessen alle Einträge an die ursprünglichen Speicherplätze sollen, klicken Sie einfach auf ›Alle‹. Am Ende werden die Einträge automatisch an das Gerät gesendet.

Näheres über die Library-Funktionen erfahren Sie in Abschnitt *Library* ab Seite 263.

Inhalt des Geräte-Fensters automatisch sichern



Wenn Sie unter **Optionen > Einstellungen > Globale Einstellungen** die Option *Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern* aktivieren, werden die Inhalte aller angemeldeten Geräte automatisch auf Festplatte gesichert. Mit dem Flipmenü können Sie auch wählen, welche Einträge automatisch gesichert werden sollen. Mehr dazu im Abschnitt *Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern* auf Seite 434.



-  Wenn nur der Name eines Eintrags bekannt ist, wird dieser unabhängig von den obigen Einstellungen immer in den Voreinstellungen gespeichert. So haben Sie bei nächsten Start schnell das letzte Setup mit den Namen der zuletzt aktuellen Einträgen auf dem Bildschirm.

6.13 Fernbedienungs-Adaptionen

Manche Adaptionen enthalten nur einen einzigen Editor, der zudem nicht dem Edit Buffer eines bestimmten Gerätes entspricht, sondern eine Fernbedienung oder Anzeige bestimmter Bedienelemente ermöglicht. Wir nennen solche Adaptionen **Fernbedienungs-Adaptionen** .

Da es bei Fernbedienungs-Adaptionen keinen Dump gibt, der empfangen oder gesendet werden kann, ist die Anzeige eines Geräte-Fensters nicht erforderlich. Daher wird beim Öffnen einer solchen Adaption im Setup-Fenster nicht das Geräte-

Fenster, sondern gleich das Editor-Fenster mit initialisierten Werten geöffnet. Beispiele sind die mitgelieferten Adaptionen ›Mixer‹, ›Monitor‹ und ›Roland Addresses‹.

Es gibt allerdings auch ›ganz normale‹ Adaptionen, die zusätzlich über einen solchen Fernbedienungs-Editor verfügen (z. B. Dynacord DRP-15). Hier wird auch ›ganz normal‹ das Geräte-Fenster geöffnet. Beim Öffnen des entsprechenden Eintrags im Geräte-Fenster wird dieser jedoch automatisch (ohne Nachfrage) initialisiert und geöffnet.

Die Fernsteuerung von SoundDiver Parametern hat allerdings nichts mit diesen Fernsteuerungs-Adaptionen zu tun. Die Beschreibung der Controller Assignments finden Sie im Kapitel *Controller Assignments* ab Seite 359.

Kapitel 7

Library

In diesem Kapitel ist das Anlegen von Sound-Datenbanken mit Hilfe der Library in SoundDiver Sound-Datenbanken beschrieben. Die Library erlaubt das Auffinden und Sortieren von Sounds und anderen Daten innerhalb Ihres ganzen MIDI-Systems wesentlich schneller und effektiver, als dies mit irgendeinem anderen Programm möglich wäre.

7.1 Was ist eine SoundDiver-Library?

Eine SoundDiver-Library ist eine Datei, in der sich beliebige SysEx-Daten (z. B. Sounds, Multis, Effekte, Konfigurationen) aus Ihren MIDI-Geräten speichern, sortieren und nach verschiedenen Gesichtspunkten anzeigen lassen.

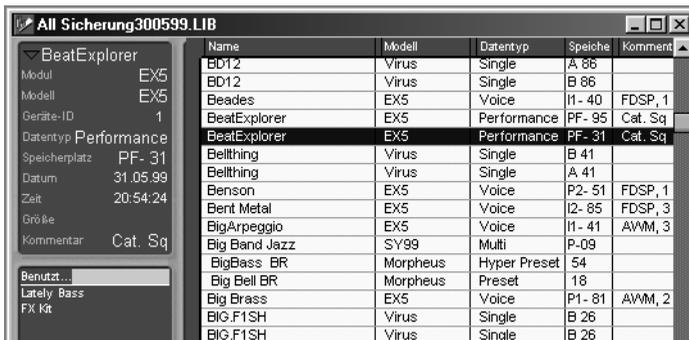
Der Zweck einer solchen Library besteht darin, eine nahezu beliebig große Sammlung an Sounds und anderen Daten aufzubauen und daraus blitzschnell die richtigen herauszufinden, indem Sie sie nach verschiedenen Gesichtspunkten sortieren, auf den Bildschirm holen und in Ihre Geräte schicken können.

Insofern ist eine Library vergleichbar mit einer Datenbank, wie man sie etwa für die Adressverwaltung oder Buchhaltung benutzt. So, wie Sie beispielsweise mit einer Adressverwaltung aus Tausenden von Adressen diejenigen herausfinden können, deren Postleitzahl mit 4 beginnt, können Sie sich in einer SoundDiver-Library blitzschnell alle Sounds auswählen und an die Klangerzeuger senden, deren Name die Zeichenfolge <piانو> enthält.

SoundDiver-Libraries bieten – neben den üblichen Verwaltungsfunktionen – herausragende Eigenschaften:

- Die Größe einer Library ist lediglich durch den Speicherplatz Ihres Computers begrenzt. Sie können frei bestimmen, ob Sie wenige große oder viele kleine Libraries benutzen wollen. So kann eine Library beispielsweise Tausende von Sounds verschiedener Synthesizer oder auch nur den Inhalt eines einzigen Geräte-Fensters enthalten. Da Sie die Inhalte verschiedener Libraries beliebig austauschen, kopieren und importieren können, lässt sich die Aufteilung Ihrer Datensammlung stets Ihren Anforderungen anpassen.
- SoundDiver ist das einzige Programm, das es Ihnen erlaubt, gemischte Libraries aufzubauen. Sie können auf diese Weise beliebige Datenarten verschiedener Instrumente in einer einzigen Library unterbringen. ›Performances‹ eines Yamaha EX5, ›Singles‹ eines Access Virus und ›Setup‹-Daten eines Yamaha SY99 könnten in einer einzigen Library verwaltet werden.

7.2 Library-Fenster



Das Library-Fenster enthält folgende wichtige Elemente:

- die Library-Liste
- die Parameterbox für Einträge
- die Abhängigkeitsliste
- : die lokale Menüleiste

In den lokalen Menüs finden Sie Funktionen, mit denen Sie unter anderem die Library-Darstellung und Sortierung beeinflussen können.

Die Library-Liste selbst ist aufgeteilt in eine Titelzeile, deren Titel Sie beliebig sortieren und umgestalten können, und die Tabelle der Einträge. Für jeden Eintrag gibt es eine Reihe von Parametern, die in der Parameterbox dargestellt werden.

Library-Dokument öffnen und schließen

Sie öffnen eine Library-Datei, indem Sie **Datei > Öffnen...** aufrufen und in der daraufhin erscheinenden Dialogbox eine Library-Datei auswählen. Sie können mehrere Library-Dokumente öffnen und beliebig Einträge zwischen diesen Libraries hin- und herkopieren.



Um die Library-Datei wieder zu schließen, rufen Sie **Datei > Library schließen** auf. Falls Sie die Library verändert haben, erscheint eine Dialogbox, die Sie zum Sichern der geänderten Library auffordert.



Im Abschnitt *Abchnitt Datei-Menü* ab Seite 152 erfahren Sie alles weitere über die Verwaltung von Library-Dateien.

 Das Schließen eines Library-Fensters alleine schließt nicht die Datei selbst, sie bleibt im Hintergrund geöffnet und ist damit weiterhin verfügbar.

   -Klicken in die Schließen-Schaltfläche des Fensters schließt alle Library Fenster, ohne die Libraries zu schließen.

Library-Fenster öffnen

Sie können das Fenster einer Library öffnen, indem Sie **Fenster > Library öffnen** aufrufen. Es ist natürlich auch möglich, mehrere Fenster ein und derselben Library zu öffnen.



Die Titelzeile jedes Library-Fensters wird mit dem Library-Namen und – ab dem zweiten Fenster – einer laufenden Nummer versehen. In der Abbildung sehen Sie jeweils neu geöffnete Libraries.



So können Sie sich zum Beispiel mehrere Abschnitte einer Library auf den Bildschirm holen oder die Library in verschiedenen Darstellungsgrößen sehen.

Einträge in der Library auswählen

In Abschnitt *Auswählen von Einträgen* ab Seite 149 haben Sie bereits die Auswahl-Funktionen kennengelernt. Sie gelten auch in der Library. Hier noch einmal eine kurze Übersicht:

- Um einen Eintrag auszuwählen, klicken Sie ihn an. Nochmaliges Anklicken mit gehaltener **strg** (⌘: ⌘)-Taste kehrt die Auswahl um.
- Um mehrere Einträge auszuwählen, klicken Sie diese nacheinander mit gehaltener **strg** (⌘: ⌘)-Taste an.
- Um einen Block auszuwählen, klicken Sie zuerst den ersten Eintrag, dann mit gehaltener **⌘** (⌘: ⌘)-Taste den letzten Eintrag.

- Sie können Blöcke von Einträgen innerhalb der Library auswählen, indem Sie in die schmale Spalte am linken Rand der Library-Tabelle klicken und bei gedrückter Maustaste ein Gummiband aufziehen. Die Einträge innerhalb des Gummibandes werden ausgewählt. Sie können mehrere Blöcke auswählen, indem Sie ab dem zweiten Block zusätzlich die **[Strg]** (Apple: **[⌘]**)-Taste halten.



hier klicken

- Wenn Sie mit gedrückter **[Alt]** (Apple: **[⌥]**)-Taste auf einen Titleintrag (siehe hierzu Abschnitt *Titel einfügen* ab Seite 286) innerhalb der Library klicken, werden alle darauffolgenden Einträge bis zum nächsten Titel selektiert. Damit lassen sich innerhalb der Library sehr einfach Blöcke selektieren.
- Über das **Bearbeiten**-Menü können Sie alle Einträge auf einmal auswählen oder die Auswahl umkehren. 
- In der Library können Sie für alle Einträge auf einmal die Markierung aufheben, indem Sie in die schmale Spalte am linken Rand bzw. in den unteren leeren Bereich der Library-Tabelle (falls dieser sichtbar ist) klicken.

Child Entries ebenfalls auswählen

In der Praxis wird es des öfteren vorkommen, dass Sie einen Parent Entry zusammen mit den dazugehörigen Child Entries aus der Library ausschneiden oder löschen möchten. Damit Sie nicht mühsam die Library nach den Child Entries durchsuchen müssen, gibt es einen Kurzbefehl, der bei Auswahl eines Pa-

rent Entry die davon benutzten Child Entries ebenfalls auswählt:

Klicken Sie dazu einfach den Parent Entry mit gehaltener **[alt]** (**⌘**: **⌘**) an. Die zugehörigen Child Entries werden mitausgewählt und bei Ausschneiden oder Löschen des Parent Entry ›mitgenommen‹.

- i** Wenn Sie einen Parent Entry inklusive der Child Entries ausschneiden oder löschen, prüft SoundDiver, ob einer oder mehrere Einträge noch an anderer Stelle benutzt werden (d.h. ob es noch einen anderen, nicht ausgewählten Parent Entry gibt). Ist dies der Fall, so werden Sie gefragt, ob Sie die betreffenden Einträge wirklich löschen wollen. So wird vermieden, dass die Vollständigkeit anderer Eltern-Einträge zerstört wird.
- i** Wenn Sie einen Parent Entry mit den zugehörigen Child Entries nur kopieren wollen, dann wählen Sie einfach nur den Parent Entry aus. Beim Kopieren eines Parent Entry werden die zugehörigen Child Entries immer ›mitgenommen‹, unabhängig davon, ob diese ausgewählt sind oder nicht. Sie können dieses Verhalten auch ausschalten (siehe Abschnitt *Abhängigkeitsverwaltung* auf Seite 435).

7.3 Mausoperationen in der Library

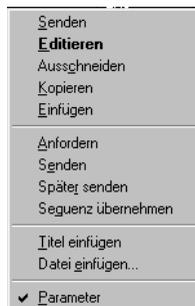
Neben den allgemeinen Mausoperationen (siehe Kapitel 2) gibt es in der Library folgende Besonderheiten:

- Um einen oder mehrere Einträge innerhalb der Library zu verschieben, wählen Sie die gewünschten Einträge aus und ziehen sie mit der Maus einfach an die gewünschte Stelle innerhalb desselben Fensters. Wenn Sie die Einträge dagegen in ein Fenster einer anderen Library verschieben möchten, halten Sie gleichzeitig die **[alt]** (**⌘**: **⌘**)-Taste, ansonsten werden die Einträge kopiert.
- **⌘**: Wenn Sie einen Eintrag bei gehaltener **[⌘]**-Taste anklicken, wird die **AutoAudition**-Einstellung umgekehrt. Dies ist nützlich, wenn Sie beispielsweise **AutoAudition** aktiviert haben und nun einen Eintrag auswählen möchten, ohne dass er über MIDI gesendet wird.

7.4 Kontext-Menü unter Windows

Wenn Sie mit der rechten Maustaste einen Eintrag anklicken, erscheint dieses Kontext-Menü. Folgende Menüpunkte sind anwählbar:

- **Anhören:** siehe Abschnitt *Anhören* auf Seite 284.
- **Editieren:** siehe Abschnitt *Editieren* auf Seite 285.
- **Ausschneiden:** siehe Abschnitt *Ausschneiden* auf Seite 160.
- **Kopieren:** siehe Abschnitt *Kopieren* auf Seite 162.
- **Einfügen:** siehe Abschnitt *Einfügen* auf Seite 162.
- **Anfordern:** siehe Abschnitt *Library-Einträge anfordern* auf Seite 287.
- **Senden:** siehe Abschnitt *Library-Einträge senden* auf Seite 288.
- **Später senden:** siehe Abschnitt *Später senden* auf Seite 172.
- **Sequenz übernehmen:** siehe Abschnitt *Editieren* auf Seite 285.
- **Titel einfügen:** siehe Abschnitt *Titel einfügen* auf Seite 286.
- **Datei einfügen...:** siehe Abschnitt *Datei einfügen...* auf Seite 287.
- **Parameter:** siehe Abschnitt *Parameterbox verkleinern bzw. ausblenden* auf Seite 280.



Wenn Sie stattdessen mit der rechten Maustaste ins Leere klicken, erscheint ein kürzeres Kontext-Menü, das nur aus dem Menüpunkt **Einfügen** und den letzten drei Menüpunkten besteht.

7.5 Libraries auf Festplatte verwalten

Die Verwaltung von Libraries auf Festplatte oder Disk geschieht über die Funktionen des Datei-Menüs, die im Abschnitt *Datei-Menü* auf Seite 152 ausführlich erklärt werden.

7.6 Erzeugen einer Library

Sie haben in SoundDiver mehrere Möglichkeiten, eine Library zu erzeugen:

- Rufen Sie **Datei > Neu** auf, um ein neues, leeres Library-Fenster zu öffnen, in das Sie dann beliebige Einträge kopieren können. 
- Selektieren Sie im Setup-Fenster eines oder mehrere Geräte, und rufen Sie dort im lokalen Menü **Neu > Library erzeugen** auf, um aus den Speicherinhalten der ausgewählten Geräte automatisch eine Library zu generieren.
- Erzeugen Sie eine neue Library, und importieren Sie dort Libraries oder Bänke aus anderen Programmen hinein (siehe unten **>Datei einfügen<**).
- Rufen Sie den **Datei > Importieren...** auf, um eine Bibliothek aus anderen Formaten in eine SoundDiver-Library zu konvertieren. 

 Wenn Sie zuvor mit C-LAB Polyframe gearbeitet haben, können Sie Ihre Bibliotheken problemlos in SoundDiver weiterverwenden. Die Konvertierung geschieht automatisch, und SoundDiver erzeugt eine neue Library unter Beibehaltung des Namens. Polyframe-Setup-Dateien (Endung **.PS**) können Sie nicht direkt in SoundDiver einladen. Stattdessen laden Sie das Setup in Polyframe im dazugehörigen Geräte-Fenster ein und speichern das gesamte Geräte-Fenster als Polyframe-Library ab. Diese Library kann SoundDiver problemlos lesen.

 Um eine Polyframe-Library zu importieren, benennen Sie die Namenserweiterung erst von **.PL** in **.LIB** um.
 Setzen Sie den Dateityp auf **EM9F** und den Creator auf **EMR6**. Für Details siehe Abschnitt *Kompatibilität der Windows- und Macintosh-Versionen* ab Seite 83.



Alle Verwaltungsfunktionen für Libraries sind ausführlich im Abschnitt *Datei-Menü* ab Seite 152 erklärt.

7.7 Library beim Start automatisch laden

Wenn Sie in SoundDiver mit einer oder mehreren Standard-Libraries arbeiten, brauchen Sie nicht gesonderte Autoload-Libraries zu definieren. SoundDiver merkt sich beim Beenden, welche Libraries zuletzt geöffnet waren, und öffnet diese beim nächsten Programmstart gleich mit. Sie finden SoundDiver also beim Programmstart wieder exakt in dem Zustand vor, in dem Sie ihn verlassen haben.

Wenn Sie grundsätzlich mit einer Standard-Library arbeiten, können Sie diese in beim Macintosh ›**Autoload**‹ (unter Windows ›**AUTOLOAD.LIB**‹) umbenennen und wenn nötig in den Ordner ›**Libraries**‹ verschieben. Sie wird dann bei jedem Start automatisch geladen.

7.8 Gestaltung der Library-Tabelle

Sie können die Aufteilung des Library-Fensters frei gestalten. Die Breite der Parameterbox, die Aufteilung der Library-Spalten und die Größe der Darstellung lassen sich mit der Maus verändern.



Durch die Screensets können Sie sich verschiedene Ansichten eines Library-Fensters vordefinieren und je nach Bedarf umschalten. Näheres erfahren Sie in Abschnitt *Screensets* ab Seite 146.

Die Library wird in Form einer Tabelle angezeigt. Die Einträge sind untereinander angeordnet und lassen sich nach Belieben sortieren – mehr dazu im nächsten Abschnitt.

Die Titelzeile bietet Ihnen umfassende Möglichkeiten zur Gestaltung der Library-Darstellung. Sie können die Reihenfolge der Spalten ändern, einzelne Spalten ausschalten oder in der Breite variieren.

Nummer

Für jeden Eintrag gibt es eine Positionsnummer in der Library. Diese Positionsnummer hat keinen Bezug zu einer etwaigen Speicherplatznummer des Eintrages in einem Geräte-Fenster, sondern gibt lediglich an, an welcher Stelle der Library der Eintrag steht. Aus diesem Grunde kann auch nicht nach Nummern sortiert werden.

Reihenfolge der Spalten ändern

Um eine Library-Spalte an einen anderen Platz in der Liste zu bewegen, klicken Sie auf die Spaltenbezeichnung in der Titelzeile, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Der Mauspfеil verwandelt sich in eine Hand. Ziehen Sie das Titelfeld an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los. Die Spalte wird dann dort eingefügt, alle anderen Spalten entsprechend nach *rechts* verschoben.

Spaltenbreite ändern

Um die Breite einer Spalte zu ändern, fahren Sie mit dem Mauspfеil auf deren rechte Begrenzung in der Titelzeile. Der Mauspfеil verwandelt sich in einen Doppelpfeil. Ziehen Sie die Spaltengrenze an die gewünschte Position, und lassen Sie die Maustaste los.

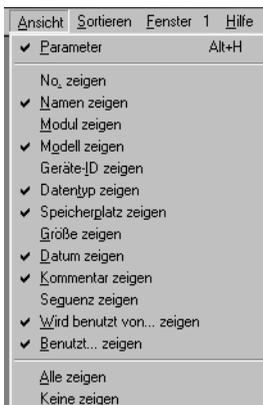
Wenn Sie bei dieser Operation zusätzlich die -Taste halten, wird die Breite der nächsten Spalte entsprechend umgekehrt geändert, es ändert sich also anstelle der Spaltenbreite die Position der Spaltengrenze.

Sie können die Spalte völlig ausblenden, indem Sie die rechte Begrenzung soweit wie möglich nach links ziehen.

Zeigen-Menü

Über das lokale **Zeigen**-Menü können Sie die Anzeige einer Spalte direkt ein- bzw. ausschalten. Wenn Sie die Anzeige der Spalte ausschalten, wird die Spaltenbreite auf Minimum gesetzt. Schalten Sie die Spalte dagegen ein, wird deren Breite auf 100 Pixel eingestellt. Sie können dann je nach Wunsch die Spaltengrenze wie oben gezeigt verschieben.

Rufen Sie im Zeigen-Menü den entsprechenden Menüpunkt auf, um ihn ein- bzw. wieder auszuschalten. Angezeigte Spalten werden mit einem Häkchen versehen.

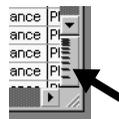


Zusätzlich können Sie mit **Alle zeigen** bzw. **Keine zeigen** die gesamte Tabelle ein- und ausblenden.

Beispiel: Sie haben eine Reihe von Spalten geöffnet, möchten aber jetzt nur Namen und Datum sehen. Dann ist es einfacher, den Menüpunkt **Keine** aufzurufen und dann die Menüpunkte **Name** und **Datum** wieder zu aktivieren, als zunächst jede Spalte einzeln abwählen zu müssen.

Schriftgröße

Das Zoom-Feld unterhalb des vertikalen Rollbalkens lässt sich per Klick die Schriftgröße um eine Stufe verkleinern (obere Hälfte) oder vergrößern (untere Hälfte).



Sie können auch über **Fenster > Größere Ansicht** und **Kleinere Ansicht** die Schriftgröße des Library-Fensters wählen.



Mit der Microsoft IntelliMouse™ geht das unter Windows auch durch Drehen am Rad, während die **Strg**-Taste gehalten wird.



Apple: Sie können über das kleine Teleskopsymbol in der oberen rechten Ecke des Library-Fensters die Schriftgröße des Li-



Zoombox

brary-Fensters wählen. Klicken Sie in die *linke* Hälfte der Zoom-Box, um eine kleinere Schrift zu wählen, und umgekehrt in die *rechte* Hälfte für eine größere Schrift.

Eine kleinere Schriftgröße empfiehlt sich, wenn Sie möglichst viele Einträge auf einen Blick sehen möchten, ist aber unter Umständen schlechter lesbar.

 Benutzen Sie gegebenenfalls die Screensets (siehe Abschnitt *Screensets* auf Seite 146), und konfigurieren Sie sich zwei Idealdarstellungen, zwischen denen Sie direkt umschalten können.

7.9 Sortierfunktionen

Die Einträge einer Library lassen sich jederzeit nach Bedarf sortieren. Dazu bietet SoundDiver Ihnen eine Reihe komfortabler, einfach zu bedienender Sortierfunktionen. Sortiert werden kann nach den meisten Eintrags-Parametern, auch unabhängig davon, ob der jeweilige Parameter gerade dargestellt wird oder nicht.

Eine Sortierung lässt sich unmittelbar anschließend mit **Bearbeiten** > **Rückgängig** widerrufen. 

SoundDiver kann bis zu drei Sortierebenen verarbeiten. Werden Sortiervorgänge nacheinander durchgeführt, so bleibt die Reihenfolge der vorhergehenden Ergebnisse (bis zu drei Suchvorgängen) erhalten. Eine genaue Beschreibung mit Beispiel finden Sie unter Abschnitt *Sortierebenen* auf Seite 278.

Wenn Sie in einem Library-Fenster eine Sortierung vornehmen, wirkt sich diese auf weitere geöffnete Fenster der Library ebenfalls aus.

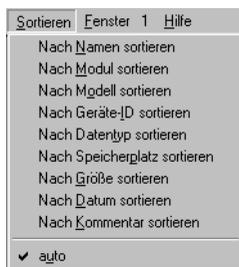
Sortieren in der Titelzeile

Name	Modell	Ger	Datentyp
DarkSide	EX5	1	Voice
Daylight BR	Morpheus	1	Hyper Pres

Eine direkte und schnelle Möglichkeit, die Library neu zu sortieren: klicken Sie den Parameter, nach dem die Darstellung sortiert werden soll, in der Titelzeile doppelt an. Die Darstellung wird augenblicklich sortiert, bei eingeschaltetem Kriterium ›auto‹ im lokalen Sortiermenü – siehe Abschnitt *Auto (Automatische Sortierung)* auf Seite 277 – wird der betreffende Parameter zusätzlich in der Titelzeile unterstrichen dargestellt.

Sortieren-Menü

Im lokalen **Sortieren**-Menü des Library-Fensters können Sie das Sortierkriterium auswählen. Sobald Sie einen der Menüpunkte aufgerufen haben, wird die Library nach diesem Kriterium sortiert. Das Sortieren-Menü hat gegenüber der Titelzeile den Vorteil, dass Sie auch nach Parametern sortieren können, die in der Titelzeile momentan nicht sichtbar sind.



Nach Name sortieren

Die Einträge werden nach ihrem Namen in alphabetischer Reihenfolge (ä wie a, ö wie o, ü wie u und ß wie s) sortiert. Auf diese Weise können Sie etwa alle Sounds, die mit der Zeichenfolge ›Strings‹ beginnen, ohne gesonderte Suchfunktion auf einen Blick sehen – und zwar unabhängig vom Gerät.



Nach Modul sortieren

Die Einträge werden nach der Modulbezeichnung in alphabetischer Reihenfolge sortiert. Auf diese Weise erhalten Sie eine Library-Darstellung, in der die Einträge der unterschiedlichen Geräte jeweils en bloc sichtbar sind.



Nach Modell sortieren

Die Einträge werden nach der Modellbezeichnung in alphabetischer Reihenfolge sortiert. Das Ergebnis dieser Sortierung ist unabhängig vom Kriterium ›Modul‹ (z. B. ›SD-1‹, ›SY77‹, ›VFX‹).



Nach Geräte-ID sortieren

Befinden sich mehrere Geräte eines Typs im Setup, so können diese anhand der Geräte-ID unterschieden und auch sortiert werden. Nach diesem Vorgang reihen sich identische Geräte untereinander auf, die Einträge werden aber gesammelt für das einzelne Gerät aufgelistet. So können Sie bei mehreren identischen Geräten auf die Sounds eines bestimmten Gerätes zugreifen.



Mit einem nochmaligen Sortiervorgang kann anschließend noch gezielter gesucht werden. Eine Beschreibung des Begriffes finden Sie unter Abschnitt *Geräte-ID* auf Seite 217.

Nach Datentyp sortieren

Die Einträge werden nach der Datentyp-Bezeichnung in alphabetischer Reihenfolge sortiert.

Beispiel: Zunächst erscheinen in der Tabelle EX5 Performances, gefolgt von EX5 Preset Voices und am Ende SY99 Voices.



Nach Speicherplatz sortieren

Die Einträge werden anhand der Benennung der Speicherplätze alphabetisch geordnet. So lassen sich Einträge schnell anhand der Bänke innerhalb eines Gerätes finden.



Nach Größe sortieren

Die Einträge werden nach ihrer Größe (in Bytes) in aufsteigender Reihenfolge sortiert.



Nach Datum sortieren

Die Einträge werden nach dem Erstellungsdatum in aufsteigender Reihenfolge sortiert. So finden Sie die Einträge, die zuletzt in die Library eingetragen wurden, immer am Ende der Tabelle.



Datum und Zeit werden in der Library im landesspezifischen Format angegeben. Dieses können Sie mit dem Kontrollfeld ›Datum & Uhrzeit‹ bei Macintosh und ›Ländereinstellungen‹ unter Windows einstellen.

Nach Kommentar sortieren

SoundDiver sortiert die Library nach den Kommentaren der Einträge in alphabetischer Reihenfolge. Wenn Sie beispielsweise eine Reihe von Einträgen mit Kommentaren wie ›Piano‹, ›Strings‹ oder auch ›Studio‹ bzw. ›Live-Set 07.07.2000‹ versehen, können Sie diese Einträge innerhalb der Library blitzschnell aufsuchen.



Auto (Automatische Sortierung)

Wenn Sie diesen Menüpunkt aktivieren, wird die Library ständig automatisch nach dem zuletzt angewählten Kriterium nachsortiert, wenn Sie irgendetwas verändern. So ersparen Sie es sich, nach Einfüge- oder Ausschneide-Operationen erneut sortieren zu müssen.



 Bei eingeschalteter AutoSort-Funktion ist die Position der Einfügemarke bzw. die Zielposition bei Mausoperationen unerheblich. Eine Ausnahme besteht nur dann, wenn die Library durch Titelseinträge in Zonen unterteilt ist.

Sortierung widerrufen

Durch Anwählen des Menüpunktes **Bearbeiten > Rückgängig** können Sie die Sortierung widerrufen bzw. zwischen zwei Sortierungen umschalten.



Sortierung einer unterteilten Library

Durch Einfügen eines Titels lassen sich Libraries in Zonen aufteilen – etwa in Soundbänke, Sounds für ein bestimmtes Live-Setup usw. Das ist einfacher, als jeweils eine eigene Library zu erzeugen, da Sie Sortier- und Suchfunktionen nur einmal durchführen müssen.

Wie Sie einen Titel in eine Library einfügen, erfahren Sie im Abschnitt *Titel einfügen* auf Seite 286.

SoundDiver berücksichtigt bei der Sortierung die einzelnen Zonen und sortiert die Einträge jeder Zone separat. So ist gewährleistet, dass der Bezug der Einträge zu ihrer Zone erhalten bleibt.

Water Dance	EX5	1	Performanc	PF- 6	31.05.99 2	Cat. Pd
Water Dance	EX5	1	Performanc	PF-12	31.05.99 2	Cat. Pd
Wave Pad	EX5	1	Performanc	PF- 7	31.05.99 2	Cat. Pd
Wave Pad	EX5	1	Performanc	PF- 1	31.05.99 2	Cat. Pd
WideStrings	EX5	1	Performanc	PF- 9	31.05.99 2	Cat. St
WideStrings	EX5	1	Performanc	PF- 3	31.05.99 2	Cat. St
Neuer Titel						
Alaskan	EX5	1	Performanc	PF- 8	31.05.99 2	Cat. Br
Alaskan	EX5	1	Performanc	PF- 2	31.05.99 2	Cat. Br
Amethyst	EX5	1	Performanc	PF-10	31.05.99 2	Cat. Pd
Analog Bros	EX5	1	Performanc	PF- 4	31.05.99 2	Cat. Co
Analog Bros	EX5	1	Performanc	PF- 6	31.05.99 2	Cat. Co

Sortierebenen

SoundDiver merkt sich bis zu drei Sortiervorgänge und behält die vorherige Sortierung bei. So können Sortierungen innerhalb von Einträgen mit einem gleichen Sortierkriterium vorgenommen werden.

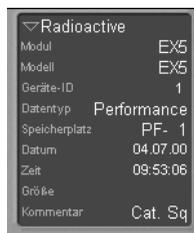
Beispiel: Sie haben eine Library aller Geräte bisher nach Erstelldatum sortiert und suchen eine bestimmte Performance des EX5.

Sortieren Sie zunächst nach Namen, dann nach Modul und zuletzt nach Datentyp. Suchen Sie sich dann den Abschnitt der EX5 Performances- dort sind die Performances des EX 5 alphabetisch sortiert.

SoundDiver hat nach der Sortierung nach Namen die Einträge nach Modulen aufgelistet (nach diesem Schritt finden Sie die Einträge alphabetisch innerhalb der Geräte sortiert) und nach dem nächsten Schritt innerhalb der Geräte die einzelnen Arten von Einträgen nach Typ unterschieden.

7.10 Parameterbox für Einträge

Jeder Eintrag – ganz gleich, ob es z.B. ein Sound, ein Effektprogramm oder eine Performance ist – wird mit einer Reihe von Parametern abgespeichert, die zur Übersicht oder Sortierung dienen und teilweise – wie etwa der Name des Eintrages – auch editiert werden können.



▼ Radioactive	
Modul	EX5
Modell	EX5
Geräte-ID	1
Datentyp	Performance
Speicherplatz	PF- 1
Datum	04.07.00
Zeit	09:53:06
Größe	
Kommentar	Cat. Sq

Wenn Sie einen Eintrag auswählen, sehen Sie die zugehörigen Parameter in der Box.

Die Anzeige der Parameterbox bezieht sich stets auf alle ausgewählten Einträge. Sind mehr als ein Eintrag ausgewählt und stimmt ein Parameter nicht für alle Einträge überein, wird in der betreffenden Zeile ein Sternchen angezeigt.

Sie können einige der Parameter in der Parameterbox editieren. Die Änderung wirkt sich stets auf alle ausgewählten Einträge aus.

Hinzufügen von Texten für mehrere Einträge

Über diese Funktion können Namen, Kommentare oder Speicherplätze für mehrere Einträge mit gleichlautenden Texten ergänzt werden ohne den bestehenden (unterschiedlichen) Text zu löschen.

- Markieren Sie zunächst innerhalb der Library alle zu ergänzenden Einträge aus.
- Klicken Sie auf den Parameter, der mit dem gleichlautenden Text ergänzt werden soll (etwa der Name)

- ❑ Tragen Sie vor dem anzufügenden Text ein Sternchen (*) ein. Ergänzen Sie dann den gewünschten Text.
- ❑ Beenden Sie mit 

Parameterbox verkleinern bzw. ausblenden

Die Parameterbox lässt sich nach Wunsch verkleinern, indem Sie auf das kleine Dreieck links oben in der Parameterbox klicken. Über **Ansicht** > **Parameter** im lokalen Menü können Sie die Parameterbox komplett ein- bzw. ausblenden.



Name

Diese Zeile zeigt *Keine Auswahl* an, wenn keine Einträge ausgewählt sind. Falls ein einzelner Eintrag ausgewählt ist, wird dessen Name angezeigt.

Sind mehrere Einträge ausgewählt, wird in der Name-Zeile deren Anzahl angegeben, z. B. *35 ausgewählt*.

Wenn Sie in die Namenszeile klicken, öffnet sich ein Textfeld, in dem Sie den Namen ändern können. Wenn mehrere Einträge ausgewählt sind, wirkt sich die Namensänderung auf alle gemeinsam aus. Als Vorgabe erscheint nach Öffnen des Textfeldes der Name des ersten ausgewählten Eintrages.

-  Falls Sie für mehrere Einträge Text ergänzen möchten, sehen Sie unter Abschnitt *Hinzufügen von Texten für mehrere Einträge* auf Seite 279 nach.
-  Falls Sie das Texteingabefeld ohne Änderung des Namens verlassen wollen, betätigen Sie die .

Um die Namen mehrerer Einträge nacheinander zu bearbeiten, wählen Sie den ersten Eintrag aus, öffnen das Textfeld, geben den Namen ein und wechseln dann mit den Cursortasten  bzw.  zum nächsten Eintrag. Das Textfeld bleibt dabei geöffnet, so dass Sie nicht jedesmal erneut auf den Namen klicken müssen.

-  Sie können diese beiden Features nutzen, um allen ausgewählten Einträgen einen gemeinsamen Namensbestandteil zu geben, etwa Ihre Initialen. Anschließend geben Sie die Namen der einzelnen Einträge individuell ein.

Modul

Diese Zeile zeigt das Modul an, das diesen Eintrag erzeugt hat. Wenn Sie auf die Modulbezeichnung klicken, öffnet sich ein Info-Fenster mit näheren Angaben zu diesem Modul.

Modell

Hier sehen Sie den Namen des Gerätemodells, das den Eintrag erzeugt hat. Diese Anzeige kann nicht editiert werden.

-  **Zur Erinnerung:** Ein Modul kann verschiedene Modelle ansprechen. Aus diesem Grunde dient diese Anzeige zur genaueren Unterscheidung auch unterschiedlicher Modelle, die von einem einzigen Modul behandelt werden.

Geräte-ID

In dieser Zeile sehen Sie die MIDI-Device-ID des Gerätes, von dem der Eintrag abgerufen wurde. Dies ist eindeutige Adressnummer für systemexklusive Daten, anhand derer sich mehrere Geräte desselben Typs innerhalb eines Systems unterscheiden und getrennt adressieren lassen. Wenn Sie also ›**Anhören**‹ für eine Auswahl von Einträgen an mehrere identische Geräte (etwa ein TX816 mit acht DX7-Modulen) ausführen, können Sie anhand der Geräte-ID sehen, an welches Gerät der jeweilige Eintrag gesendet wird.

Beispiel: Wenn zwei EX5R Synthesizer Bestandteil Ihres MIDI-Setups sind, dann lassen sich diese beiden Geräte anhand der Geräte-ID unterscheiden.

Datentyp

Hier wird der Datentyp des Library-Eintrages angezeigt. Anhand dieser Anzeige sehen Sie, ob es sich etwa um einen Sound, ein Multi oder Effektprogramm handelt.

Beispiel: Der Yamaha EX5 kennt die Datentypen ›Voices‹ und ›Performance‹, der Yamaha SY99 ›Voice‹, ›Multi‹, ›Synth Setup‹, ›Pan‹, ›Microtuning‹ und ›Seq Setup‹.

Natürlich kann dieser Parameter nicht bearbeitet werden.

Speicherplatz

▼ Benson		Name	Modell	Ger
Modul	EX5	BA Mogue	SY99	1
Modell	EX5	BA Picked	SY99	1
Geräte-ID	1	BA ResoSyn	SY99	1
Datentyp	Voice	BA Slapped	SY99	1
Speicherplatz	P2- 51	BA Upright	SY99	1
Datum	31.05.99	Beades	EX5	1
Zeit	20:54:24	Benson	EX5	1
Größe		Bent Metal	EX5	1
FDSP, 1 Elem., Cal		BigArpeggio	EX5	1
		Big Brass	EX5	1
		Big Mute	EX5	1

SoundDiver registriert, auf welchem Platz im Geräte-Fenster sich ein Eintrag (Sound, Programm) befand, als er in die Library kopiert wurde. Diese Speicherplatz-Bezeichnung taucht in der Library auf und wird bei allen Operationen innerhalb SoundDivers berücksichtigt.

-  Falls Sie für mehrere Einträge Text zum Speicherplatz ergänzen möchten, sehen Sie unter Abschnitt *Hinzufügen von Texten für mehrere Einträge* auf Seite 279 nach.
-  Wenn ein Library-Eintrag beim Senden keine Speicherplatz-Angabe hat, verwendet SoundDiver eine spezielle Strategie, um die gewünschte Zielposition zu ›erahnen‹. Siehe Abschnitt *Vorgabe des Ziel-Speicherplatzes* ab Seite 288.

Datum

Hier wird automatisch das Datum eingetragen, an dem der Eintrag erzeugt wurde. Wenn Sie auf die Datumszeile doppelklicken, lässt sich das Datum per Tastatur eingeben.

-  Sie können bei der Texteingabe beliebige, nichtnumerische Zeichen zur Trennung von Jahr, Monat und Tag benutzen.

Zeit

Hier wird die Zeit eingegeben, zu der ein Eintrag erzeugt wurde. Sie haben hier dieselben Editiermöglichkeiten wie beim Datum. Lediglich ungerade Sekunden sind nicht möglich.

Größe

Diese Zeile zeigt den Speicherbedarf des Eintrags in Bytes. Diese Größe ist nicht identisch mit der Länge der tatsächlichen SysEx-Nachricht, da die Module die Datenmenge optimieren, indem sie etwa nicht benötigte Parametergruppen weglassen.

Kommentar

Hier können Sie für jeden Eintrag einen Kommentar eingeben. Da sich nach Kommentaren sortieren lässt, lassen sich durch Eingabe eines identischen Kommentars für mehrere Einträge Gruppen bilden (z.B.: ›wurde in ›Deeper Underground‹ benutzt‹). Um mehreren Einträgen einen identischen Kommentar zu geben, wählen Sie diese aus und klicken dann auf die Kommentar-Zeile. Es öffnet sich ein Textfeld, in das Sie den Kommentar eingeben können.

-  Wenn Sie für eine bestimmte Gruppe von Einträgen einen gemeinsamen Kommentar eingeben (z.B. Piano, Strings, Solo), können Sie diese Einträge anhand des Kommentars schnell wiederfinden bzw. die Library danach sortieren.
-  Falls Sie für mehrere Einträge Text ergänzen möchten, sehen Sie unter Abschnitt *Hinzufügen von Texten für mehrere Einträge* auf Seite 279 nach.

Abhängigkeiten-Box

Die Abhängigkeiten-Box wird im Abschnitt *Abhängigkeiten-Box* auf Seite 249 beschrieben. Die Funktionalität im Library-Fenster ist identisch. Nur die Speicherplatz-Nummer wird nicht angezeigt.

7.11 Lokales Library-Menü



Im lokalen Library-Menü ›**Library**‹ können Sie ausgewählte Einträge über MIDI probeweise an die Edit-Buffer schicken lassen, mit einer Testsequenz versehen, Untertitel in die Library einfügen oder von der Festplatte Libraries einfügen.

Anhören

Wählen Sie diesen Menüpunkt an, um die ausgewählten Einträge an die Edit-Buffer der passenden Geräte zu senden, etwa, um sie probeweise abzuhören.

Da die Einträge nur an Edit-Buffer gesendet werden, können Sie mit der Anhören-Operation keine Speicherinhalte versehentlich zerstören. Eine Ausnahme gibt es nur bei Anhören von Daten, für die das Gerät keinen Edit-Buffer vorsieht. In diesem Falle erhalten Sie jedoch eine Warnmeldung.

Wenn zu einem Eintrag weitere Einträge gehören – etwa zu einem Multi mehrere Sounds – fragt SoundDiver Sie per Dialogbox, ob Sie diese mitübertragen möchten. Wählen Sie hier ›Alle‹, so werden Multi *und* Sounds übertragen.

-  Um die ausgewählten Einträge dauerhaft im Gerät zu speichern, brauchen Sie sie nur in das Geräte-Fenster zu kopieren, indem Sie sie mit der Maus auf die entsprechende Zielposition eines Geräte-Fensters ziehen oder **Bearbeiten** > **Senden** aufrufen.

Geräte mit individuellen Edit-Buffern

Einige Geräte, z.B. die multimode-fähigen Geräte von Roland (D-70, JV-80/90/1000, JV-1080, U-20/220, XP-50/80) sowie der Waldorf microWave bieten getrennte Edit-Buffer für die von Parent Entry abhängigen Child Entries. SoundDiver kann dies ausnutzen: wenn Sie einen Parent Entry ›anhören‹, und einige der zugehörigen Child Entries existieren noch nicht im Speicher des Gerätes, dann werden diese nicht wie bei ›Senden‹ üblich in einen Speicherplatz kopiert, sondern in den zum je-

weiligen ›Part‹ zugehörigen Edit-Buffer. Das Gerät verwendet dann die in den Parts befindlichen Daten, auch wenn der Querverweis im Parent Entry auf einen womöglich völlig anderen Klang im Speicher des Gerätes zeigt. Auf diese Weise können Sie einen in einer Library befindlichen Parent Entry problemlos probieren, ohne dass Speicherplätze im Gerät überschrieben werden müssen.

Siehe auch *Geräte mit individuellen Edit-Buffern* auf Seite 235 in Kapitel 6 *Das Geräte-Fenster* und Abschnitt *Mehrere Edit-Buffer* auf Seite 339.

Editieren



Über diesen Menüpunkt können Sie sofort das zugehörige Edit-Fenster aufrufen.

Ist bereits ein Editor-Fenster geöffnet, so wird dies nach vorne geholt.

 Sie können das zugehörige Editor-Fenster auch sofort durch Doppelklick auf einen Library-Eintrag oder Eingabe von  öffnen.

Sequenz übernehmen



Die letzte in SoundDivers Mini-Sequenz eingespielte Testsequenz wird aus dessen Speicher übernommen und den ausgewählten Einträgen zugewiesen. Damit können Sie jedem Eintrag eine passende Phrase zuweisen, etwa einen Akkord für Flächensounds und eine Melodie für Solosounds. Damit die Melodie beim Anklicken erklingt, aktivieren Sie die Parameter **Optionen > AutoPlay** und **Optionen > AutoAudition**.

In der Spalte ›Sequenz‹ werden alle Einträge, denen eine Sequenz zugeordnet wurde mit einem * gekennzeichnet.

Diese Funktion ist nicht verfügbar, wenn Sie SoundDiver unter AutoLink betreiben, da in diesem Falle der interne Sequenzer abgeschaltet ist.

-  Sie können alle Titeleinträge einer Library mit der Suchfunktion auswählen. Aktivieren Sie »Mehr Optionen«, und verwenden Sie »Der Datentyp« ist »Titel« und »Alle auswählen«. Zur Bedienung der Suchfunktion lesen Sie bitte Abschnitt *Suchfunktionen* auf Seite 289.

Die Zonen werden von der Sortierfunktion berücksichtigt, damit nach einer Sortieroperation der Bezug von Titel und Einträgen erhalten bleibt. SoundDiver sortiert also stets die Einträge innerhalb jeder Zone getrennt.

Datei einfügen...



In eine SoundDiver-Library können Sie eine Library- oder importierte Datei von Festplatte oder Disk einfügen. So lässt sich etwa aus mehreren kleineren eine große Library zusammensetzen. Der Menüpunkt »**Datei einfügen...**« funktioniert ähnlich wie der Menüpunkt »**Importieren ...**« im **Datei**-Menü. Allerdings wird hier keine neue Library erzeugt.

Wählen Sie den Eintrag aus, *vor* dem die neue Library eingefügt werden soll, und wählen Sie dann »**Datei einfügen...**«. In der nun erscheinenden Dialogbox können Sie eine beliebige Library auswählen. Wenn Sie eine Fremd-Datei (Standard MIDI File, Polyframe, X-alyzer, Synthworks usw.) zum Einfügen anwählen, wird diese hier auch automatisch konvertiert. Näheres dazu im Abschnitt *Datei-Import* auf Seite 297.

-  Vor die eingefügten Einträge wird automatisch ein Titel gesetzt, dessen Inhalt dem Dateinamen entspricht. Falls Sie die Einträge fließend in die Library integrieren möchten, entfernen Sie diesen Titel.
-  Sie können per Suchfunktion gezielt alle Titeleinträge markieren, indem Sie dort »Mehr Optionen« wählen und als Suchbedingung »Der Datentyp« ist »Titel« vorgeben. Die Suchfunktionen werden in Abschnitt *Suchfunktionen* auf Seite 289 ausführlich erklärt.

7.12 Library-Einträge anfordern

Wenn Sie in der Library **Bearbeiten** > **Anfordern** wählen, wird der interne Speicher aller im Setup-Fenster ausgewählten Ge-



räte angefordert (siehe auch Abschnitt *Anfordern* ab Seite 166) und in die Library eingefügt.

7.13 Library-Einträge senden

Auch in der Library können Sie **Bearbeiten** > **Senden** wählen. Wählen Sie einfach die betreffenden Einträge aus, und rufen Sie den Menüpunkt auf.



SoundDiver sendet die Daten bevorzugt an Geräte, deren Geräte-ID mit der des zu übertragenden Eintrages übereinstimmt. Wenn Sie also beispielsweise acht DX7-Voices in acht DX7-Expander (TX816) übertragen wollen, können Sie über die Geräte-ID des Eintrages bestimmen, welche Voice an welchen Expander gesendet wird.

Zur Konvertierung von Daten zwischen verwandten Geräten (etwa DX7 und SY77) lesen Sie bitte auch den Abschnitt *Geräteauswahl-Strategie beim Senden aus einer Library* ab Seite 231.

Vorgabe des Ziel-Speicherplatzes

Wenn Sie einen Library-Eintrag mit dem Menüpunkt **Senden** an ein Gerät senden, verwendet SoundDiver die Speicherplatz-Angabe als Zielvorgabe. Wenn die Sicherheitsabfrage *Überschreiben von Speicherplätzen* (siehe Abschnitt *Überschreiben von Speicherplätzen* auf Seite 442) eingeschaltet ist, erscheint ein Dialog, mit dem Sie den Ziel-Speicherplatz noch manipulieren können. Im Normalfall brauchen Sie nur mit  zu bestätigen.

Wenn kein Speicherplatz im Library-Eintrag angegeben ist, schlägt SoundDiver den am besten geeigneten Speicherplatz vor:

- Wenn ein gleich klingender Eintrag bereits im Geräte-Fenster existiert (d.h. er ist in den Klangdaten identisch – der Name ist dabei irrelevant), so wird genau dieser als Ziel ver-

wendet. In diesem Fall erscheint keine Sicherheitsabfrage, da dies nicht notwendig ist.

Anderenfalls wird der nächste Eintrag vorgeschlagen, der die folgenden Eigenschaften in fallender Priorität besitzt:

- unbekannt und nicht von anderen Einträgen benutzt (kein Child Entry)
- bekannt und nicht von anderen Einträgen benutzt (kein Child Entry)
- unbekannt
- bekannt

Daraus resultiert, dass Sie eine komplette Library senden können, ohne dass Sie die Zielpositionen manuell korrigieren müssen, auch wenn die Library Abhängigkeiten, aber keine Speicherplatzangaben enthält.

Sie können somit auch sehr einfach Bänke mit Klängen auffüllen, ohne dass bereits verwendete Speicherplätze überschrieben werden. Wählen Sie einfach die gewünschten Einträge in der Library aus, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Senden**. SoundDiver schreibt automatisch in unbekannte Speicherplätze, auf die keine Abhängigkeiten bestehen.

7.14 Suchfunktionen

Eine der leistungsfähigsten Funktionen in SoundDiver ist die Suchfunktion, mit der Sie eine Anzahl von Library-Einträgen, eine Library oder Ihren gesamten Datenbestand gezielt durchsuchen können. Diese Funktion werden Sie besonders im Studio-Betrieb oft benötigen, wenn es darum geht, einen bestimmten Sound oder eine Reihe passender Vorschläge aus einer größeren Sammlung zu finden. Hier einige Praxisbeispiele:

- Auffinden aller Streicher-Sounds innerhalb einer ausgewählten Gruppe von Einträgen,

- Auffinden eines Sounds mit dem Namen ›SuperBass‹ in allen geöffneten Libraries,
- Selektieren aller Sounds, die vor dem 07.07.2001 erstellt wurden,
- Ermitteln aller EX5-Sounds in einer Library.

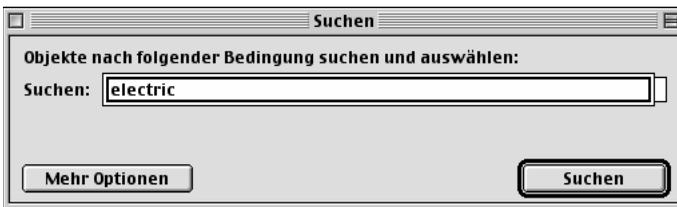
Die Suche ist naturgemäß nur sinnvoll, wenn auch eine Library aktiv ist – die Menüpunkte **Bearbeiten > Suchen** und **Bearbeiten > Erneut suchen** sind deshalb auch nur verfügbar, wenn eine Library geöffnet ist.

SoundDiver benutzt eine Aufteilung zwischen einfacher Suche von Namen bzw. Silben und optionaler Eingabe komplexerer Suchbedingungen.

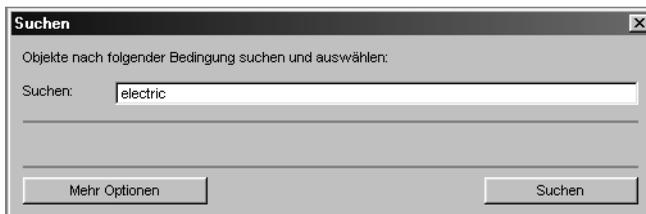
Die Darstellung des Suchen-Fensters unterscheidet sich zwischen den beiden Betriebssystemen, deshalb sind im nachfolgenden Abschnitt jeweils beide Suchen-Fenster abgebildet.

Öffnen des Suchen-Fensters

Sie öffnen das Suchen-Fenster mit **Bearbeiten > Suchen**.



Windows:



Das Suchen-Fenster ist ein Fenster im wörtlichen Sinne – keine Dialogbox. Der Vorteil: Es bleibt auch nach Starten der Suche geöffnet, so dass Sie zwischendurch die Suchbedingungen verbessern oder ändern können. Wenn Sie möchten, können Sie Library- und Suchen-Fenster an unterschiedlichen Positionen des Bildschirms anordnen, um beide im Zugriff zu haben. Die Position des Suchen-Fensters und die von Ihnen eingegebenen Suchbedingungen werden bei Verlassen von SoundDiver gespeichert.

Einfache Suche

Nach Öffnen des Suchen-Fensters enthält dies zunächst lediglich ein Textfeld und zwei Schaltflächen ›Mehr Optionen‹ und ›Suchen‹. In diesem Modus können Sie Einträge nach Namen bzw. Namensbestandteilen suchen. Groß- und Kleinschreibung wird dabei ignoriert.

Wenn Sie in einer Library lediglich einen Namensanfang suchen, brauchen Sie das Such-Fenster erst gar nicht zu öffnen. Auch im Library-Fenster gibt es das Schnellverfahren, das Sie im Geräte-Fenster kennengelernt haben:

- Aktivieren Sie die Umschaltverriegelung mit der Taste  (das ist die Taste über der linken -Taste).
- Geben Sie einfach einen oder mehrere Anfangsbuchstaben des gesuchten Eintrags-Namens ein. SoundDiver wählt den ersten Eintrag, dessen Namensbeginn mit den eingegebenen Zeichen übereinstimmt, aus.
- Mit  springen Sie zum alphabetisch nächsten Eintrag, mit  zum vorigen.

Suchvorgang starten

Geben Sie den gewünschten Text ein, und klicken Sie auf ›Suchen‹.

Die Suchfunktion durchsucht nun vom ausgewählten Eintrag aus die aktive Library nach Einträgen, deren Name die vorgegebene Zeichenfolge enthält.

Der erste gefundene Eintrag wird ausgewählt. Falls **AutoAudition** bzw. **AutoPlay** aktiviert ist, wird der Eintrag sofort gesendet und gegebenenfalls angespielt.



Falls nichts gefunden wird, erscheint eine Dialogbox.

Suche wiederholen

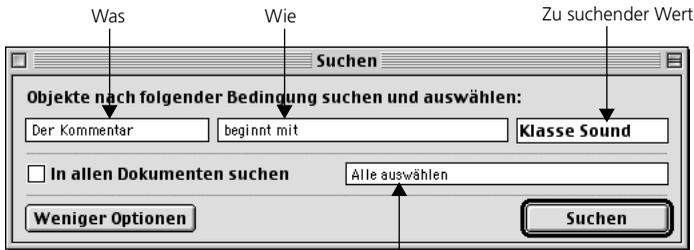
Nach dem ersten Suchvorgang ändert sich die Bezeichnung der ›Suchen‹-Schaltfläche in ›Erneut suchen‹. Wenn Sie die Schaltfläche anklicken, wird der nächste passende Eintrag gesucht. Alternativ können Sie **Bearbeiten** > **Erneut suchen** wählen.



 Wenn Sie den Kurzbefehl oder den Menüpunkt benutzen, können Sie das Suchen-Fenster auch schließen, um Platz auf dem Bildschirm zu schaffen.

Erweiterte Suchfunktion

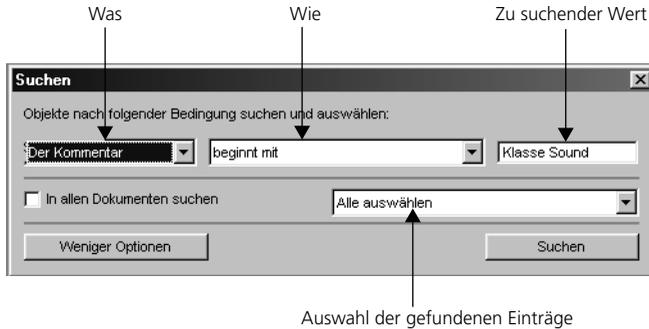
Wenn Sie mehr Bedingungen für die Suche benötigen, klicken Sie im Suchen-Fenster auf die Schaltfläche ›Mehr Optionen‹. Das Suchen-Fenster schaltet um in den erweiterten Modus, und es erscheinen eine Reihe von Flipmenüs zur Definition komplexerer Suchbedingungen.



Auswahl der gefundenen Einträge



Windows:



Was

In diesem Flipmenü bestimmen Sie den Parameter, der als Suchkriterium herangezogen wird. Zur Auswahl stehen Name, Modell, Datentyp, Datum, Größe, Kommentar, Inhalt und Speicherplatz. Mit Ausnahme des Kriteriums ›Inhalt‹ wird bei allen Suchkriterien nach der Übereinstimmung von Text und Zahlen gesucht.

Besonderheiten des Suchkriteriums ›Inhalt‹

Diese Option kommt ausschließlich im Suchen-Fenster vor: SoundDiver vergleicht die einzelnen SysEx-Parameter der Einträge. Auf diese Weise lassen sich ähnliche Sounds identifizieren, wenn Sie sie über den Namen nicht finden können.

-  Diese Funktion kann natürlich keine zuverlässigen Entscheidungen über die Ähnlichkeit von Klängen treffen. Wenn Sie etwa in einem Synthesizersound die Grundwellenform ändern, klingt der Sound drastisch anders, die Klangparameter dagegen unterscheiden sich kaum.

Sinnvoll ist die ›Inhalt‹-Suchvorgabe allerdings z. B. dann, wenn Sie mehrere Variationen (Hüllkurve, Filter) ein- und desselben Klanges erstellt haben und die überflüssigen Exemplare löschen wollen.

Warnung: Verwenden Sie ›Inhalt‹ nicht zusammen mit ›Ersten auswählen, Rest löschen‹, da dies das ungewollte Löschen von Einträgen zur Folge haben könnte.

Wie

Dieses Flipmenü enthält die Bedingungen, die das unter ›Was‹ angegebene Suchkriterium im Zusammenhang mit dem Wert erfüllen muss. Der Inhalt des Flipmenüs richtet sich nach dem unter ›Was‹ angewählten Kriterium.

Bedingung	Beschreibung
enthält	Enthält den vorgegebenen Text.
enthält nicht	Enthält den vorgegebenen Text nicht.
beginnt mit	Beginnt mit dem vorgegebenen Text.
endet auf (nicht bei Datum, Größe, Inhalt)	Endet auf dem vorgegebenen Text.
ist	Entspricht dem vorgegebenen Text exakt.
ist nicht	Entspricht dem vorgegebenen Text nicht.
ist vor (nur Datum)	Wurde vor dem angegebenen Datum erstellt.
ist nach (nur Datum)	Wurde nach dem angegebenen Datum erstellt.
ist kleiner als (nur Größe)	Größe liegt unter der vorgegebenen
ist größer als (nur Größe)	Größe über der vorgegebenen

Was	Wie	Wert	findet	konkretes
Der Name	enthält	bas	Alle Einträge, deren Name die Silbe ›bas‹ enthält.	Bass, BasicPad
Der Name	beginnt mit	DX	Alle Einträge, deren Name mit DX beginnt.	DX-Rhodes, DX-Bass, DX7Pno
Der Name	ist	Congas	Alle Einträge, deren Name exakt ›Congas‹ ist.	Congas

Was	Wie	Wert	findet	konkretes
Das Modell	ist nicht	01/W	Alle Einträge, die nicht von der 01/W stammen.	
Die Größe	ist größer als	345	Alle Einträge, deren Größe 345 Bytes übersteigt.	

Vergleichskriterien

Die folgenden vier Kriterien suchen nicht nach einer Vorgabe, sondern vergleichen jeweils zwei Einträge paarweise. Beispielsweise können Sie alle Sounds suchen lassen, die gleiche Namen haben.

Bedingung	Beschreibung
ist mit der Auswahl gleich	Ein Eintrag, der mit einem der ausgewählten Einträge identisch ist, wird ebenfalls ausgewählt.
ist zur Auswahl ähnlich	Ein Eintrag, der zu einem der ausgewählten Einträge ähnlich ist, wird ebenfalls ausgewählt.
ist paarweise gleich	Zwei identische Einträge werden ausgewählt.
ist paarweise ähnlich	Zwei ähnliche Einträge werden ausgewählt.

Zu suchender Wert

Abhängig vom Inhalt der ersten beiden Felder erscheint hier ein Texteingabefeld (etwa für Namen oder Kommentare) oder ein Zahlenfeld (für Größenangaben).

Auswahl der gefundenen Einträge

In einem weiteren Flipmenü bestimmen Sie, welche der gefundenen Einträge SoundDiver auswählt:

Einen auswählen

Es werden alle zuvor ausgewählten Einträge abgewählt, der erste gefundene Eintrag ausgewählt, und der sichtbare Fens-
terausschnitt entsprechend verschoben. Falls **AutoAudition** ak-

tiv ist, wird der Eintrag auch direkt an das Gerät gesendet und in Verbindung mit Autoplay auch gleich angespielt.

Falls kein Fenster der aktuellen Library geöffnet ist, wird es geöffnet. Nur hier ist ›Erneut suchen‹ ohne Änderung der Suchvorgabe sinnvoll.

Alle auswählen

Alle gefundenen Einträge werden ausgewählt, alle zuvor ausgewählten Einträge abgewählt.

Der Auswahl hinzufügen

Die gefundenen Einträge werden zusätzlich zu den bereits ausgewählten Einträgen ausgewählt (›logisches ODER‹).

In Auswahl suchen

Es wird nur innerhalb der Auswahl gesucht. Es bleiben nur die gefundenen Einträge ausgewählt, der Rest wird abgewählt (›logisches UND‹).

Ersten auswählen, Rest löschen

Diese Option gibt es nur in Verbindung mit Vergleichskriterien (siehe Abschnitt *Vergleichskriterien* auf Seite 295). Falls ein Eintrag identisch oder ähnlich mit einem oder mehreren anderen Einträgen ist, wird der erste gefundene Eintrag behalten und die restlichen zum Löschen vorgemerkt. Sie können diese Einträge daran erkennen, dass sie grau dargestellt werden.

Der aktuelle Löschvorgang wird erst bei Beenden der Suchfunktion durchgeführt, und Sie erhalten zuvor eine Sicherheitsabfrage.

 Diese Funktion ist besonders in Kombination mit ›In allen Dokumenten suchen‹ und ›Der Inhalt‹ ist paarweise gleich‹ zweckmäßig. Das Ergebnis entspricht dem Löschen von Duplikaten, die auf mehrere Libraries verteilt sind.

In allen Dokumenten suchen

Wenn Sie diese Option angekreuzt haben, erstreckt sich die Suchfunktion über alle geöffneten Libraries. Bei Vergleichskriterien (siehe Abschnitt *Vergleichskriterien* auf Seite 295) wird jeder Eintrag in jeder Library mit jedem Eintrag aller Libraries verglichen.

Weniger Optionen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie wieder nur nach Namen suchen möchten und die restlichen Optionen nicht benötigen.

Suchen

Ein Klick auf diese Schaltfläche startet die Suche. Nach dem ersten Suchlauf wechselt der Inhalt der Schaltfläche in ›Erneut suchen‹. Klicken Sie darauf, oder drücken Sie , wenn Sie den nächsten Suchvorgang starten wollen.

 Über den Menüpunkt **Bearbeiten** > **Erneut suchen** können Sie auch bei geschlossenem Suchen-Fenster weitere Suchschritte durchführen.



7.15 Datei-Import

SoundDiver ist in der Lage, Dateien aus anderen Programmen zu laden und in SoundDiver-Libraries umzuwandeln. Die Import-Funktion bietet Ihnen dazu eine Reihe von Möglichkeiten, um die entsprechenden Dateien schnell und komfortabel zu importieren.

Wenn Sie **Datei** > **Importieren...** aufrufen, öffnet sich eine Datei-Auswahlbox. Hier können Sie eine beliebige Datei auswählen. Nach Bestätigung versucht SoundDiver, diese zu laden.



Import von Polyframe-Bibliotheken

Beim Import von Polyframe-Bibliotheken werden alle Daten entsprechend ins SoundDiver-Format konvertiert. Lediglich die Informationen über Speicherplätze und Abhängigkeiten gibt es hier nicht, da sie in einer Polyframe-Library nicht vorhanden sind. Sie können Speicherplatz- und Abhängigkeitsinformationen generieren lassen, indem Sie die gewünschten Einträge in ein Geräte-Fenster und von dort in eine neue Library kopieren (siehe Menüpunkt ›Neu‹).

Damit SoundDiver unter Windows Polyframe Dateien erkennt, ändern Sie die Endung der betreffenden Dateien von **PL** auf **LIB**.



🍏: Damit SoundDiver Polyframe-Bibliotheken identifizieren kann, müssen sie den gleichen Dateityp wie SoundDiver-Libraries haben. Dies erreichen Sie dadurch, indem Sie im Kontrollfeld ›File Exchange‹ (ist Bestandteil von Mac OS – ähnliche Kontrollfelder sind auch von Fremdanbietern erhältlich) die Dateiendung **PL** dem Dateityp **EM9F** zuweisen.



Klicken Sie hierfür auf die Schaltfläche ›Anlegen...‹, wählen Sie die SoundDiver-Programmdatei aus, geben Sie oben ›**PL**‹ ein, und wählen Sie unten das Symbol für SoundDiver-Libraries aus. Wenn Sie jetzt eine Atari-Diskette mit einer Polyframe-Bibliothek einlegen, kann diese sofort eingeladen werden.

Import von Standard MIDI Files

Standard MIDI Files (SMF) können von nahezu jedem MIDI-Programm geschrieben werden. SoundDiver kann Standard MIDI Files, die SysEx-Dumps enthalten, importieren und wahlweise an das jeweilige Gerät senden oder in eine Library umwandeln.

Voraussetzungen für die Datei

SoundDiver kann alle drei MIDI-File-Formate (0, 1, 2) lesen und ist damit zu allen Sequenzern, Editoren und sonstigen MIDI-Programmen kompatibel, die MIDI-Files erzeugen können. Es werden alle Sequenzen der Datei ausgewertet.

Standard MIDI Files sind an der Endung ›.MID‹ zu erkennen.

🍏: Häufig finden Sie diese Endung auch beim Macintosh, obwohl hier Dateinamensendungen nicht üblich sind. Der File Type ist entweder ›Midi‹, oder der File Type ist ›????‹, ›BINA‹, ›MDOS‹, ›mdos‹, ›pBIN‹ oder ›TEXT‹, aber die Datei hat die Endung ›.MID‹. Der ›Creator‹ ist dabei irrelevant. (›MDOS‹ und ›mdos‹ sind die File Types, die von PC Exchange als Vorgabe verwendet werden.) Siehe auch den Abschnitt *Konvertierung von Dateien zwischen den drei Plattformen* auf Seite 83.

Sie können SMF-Dateien mit **Datei > Öffnen...** oder **Datei > Importieren...** oder mit **Datei laden und senden...** vom Setup- oder Geräte-Fenster importieren.



🍏: Sie können das Icon einer SMF-Datei auch auf das SoundDiver-Icon ziehen.

Wie die Import-Funktion arbeitet

Importierte SMF-Dateien simulieren immer ankommende MIDI-Nachrichten, so dass die geladenen Daten in den entsprechenden Geräte-Fenstern landen. Es ist daher wichtig, dass im SoundDiver-Setup ein Gerät vorhanden ist, für das das zugehörige Modul oder Adaption die Dumps im Standard MIDI File verarbeiten kann.

Die Geräte-ID ist allerdings irrelevant – sie wird beim Importieren nicht überprüft. Das ist sehr hilfreich, wenn man Dateien erhält, bei denen man nicht weiß, welche Geräte-ID verwendet wurde.

📌 Falls Sie mehrere Geräte im Setup haben, die die SysEx-Nachrichten in der Datei verarbeiten können, sollten Sie das gewünschte Gerät im Setup-Fenster aktivieren, um dieses zu bevorzugen. SoundDiver versucht ankommende MIDI-Daten immer

zuerst dem aktiven Gerät zuzuordnen, dann erst allen anderen. Da importierte SMF/SYX-Dateien intern wie ankommendes MIDI behandelt werden, funktioniert diese Bevorzugungstechnik auch hier.

SMF-Dateien, die Daten mehrerer verschiedener Geräte enthalten, können von SoundDiver in einem Durchgang importiert werden.

Falls während des Import-Vorgangs Daten für ein Gerät im Setup gefunden wurde, wird dessen Geräte-Fenster geöffnet bzw. nach vorne geholt, so dass Sie die importierten Einträge sofort sehen können.

Nachdem eine SMF-Datei importiert wurde, erscheint entweder die Meldung, dass keine Daten erkannt wurden, oder Sie haben drei Optionen:

Abbrechen

Die importierten Einträge bleiben im Geräte-Fenster, aber nichts weiter passiert. Achtung: in diesem Fall besteht höchstwahrscheinlich eine Inkonsistenz mit den Daten in Ihren MIDI-Geräten.

Library

Die importierten Einträge werden in eine neue Library verschoben. Sie können die Library anschließend abspeichern.

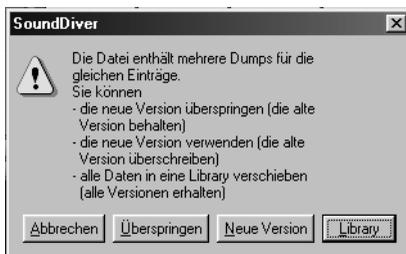
Senden

Die importierten Einträge werden an die Geräte gesendet.

-  Nach dem Verschieben in eine Library erscheinen im Geräte-Fenster wieder die dort vorher vorhandenen Einträge. Sie brauchen also nach einer solchen Import-Aktion den Inhalt des Geräte-Fensters nicht neu anzufordern. Falls Sie aber ›Abbrechen‹ oder ›Senden‹ gewählt haben, können Sie den Import widerrufen: **Bearbeiten** > **Rückgängig** heißt in diesem Fall **Rückgängig Importieren**.

Import von Dateien mit mehreren Dumps für die gleichen Einträge

Wenn eine Datei für die gleiche Bank oder den gleichen Eintrag mehrere Dumps enthält, erscheint folgender Dialog:



Abbrechen

Die bereits importierten Einträge bleiben im Geräte-Fenster, der Rest der zu importierenden Datei wird ignoriert.

Überspringen

Alle als doppelt erkannten Einträge werden übersprungen. Die restliche Datei wird jedoch importiert, sofern nicht weitere Duplikate vorhanden sind.

Neue Version

Alle als doppelt erkannten Einträge werden eingeladen und überschreiben dabei bereits vorher eingeladene.

Library

Alle bislang importierten sowie alle noch zu importierenden Einträge werden in eine neue Library verschoben bzw. unten angehängt. Sie können die Library anschließend abspeichern. Die Meldung ›Möchten Sie die geladenen Einträge senden oder in eine Library verschieben?‹ entfällt konsequenterweise.

Letztere Option ermöglicht Ihnen, sehr große Datenmengen von Fremdprogrammen zu importieren, wenn diese ihrerseits ihre Daten im Standard MIDI File-Format speichern können. Opcode Galaxy z.B. verwendet dazu die Funktion ›MIDI File Capture‹:

- Wählen Sie **Play > Start MIDI File Capture...**
- Öffnen Sie nach Belieben Library-, Bundle- und Bank-Dateien, und senden Sie den gesamten Inhalt.

- Wählen Sie **Play > Save MIDI File...**
- Beenden Sie Galaxy.
- Starten Sie SoundDiver, und wählen Sie die gewünschten Geräte im Setup-Fenster aus.
- Importieren Sie das Standard MIDI File in SoundDiver. Sobald der o.g. Dialog erscheint, klicken Sie auf ›Library‹.

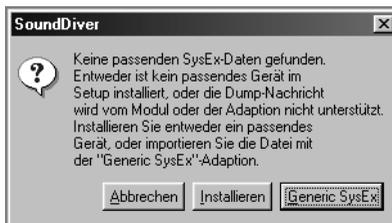
Import aus einer Song-Datei

Durch das Einladen von Standard-MIDI-Files lassen sich Sounds auch aus einem Song extrahieren.

Beispiel: Sie arbeiten an einer Produktion, die nicht von Ihnen vorproduziert wurde. Den Song erhalten Sie als MIDI-File-Disk. Im Song sind auch die Sounds der Klangerzeuger (nicht nur die Programmwechsel-Befehle) aufgezeichnet worden. Dann können Sie mit der Import-Funktion die Songdatei in SoundDiver laden und die Sounds direkt an die Klangerzeuger schicken lassen. Der Rest der Daten (Noten, Controller) wird ignoriert.

Nicht erkannte Dumps

Wenn die zu importierende Datei SysEx-Dumps enthält, die nicht von den im Setup installierten Geräten verarbeitet werden können, erhalten Sie folgende Meldung:



Abbrechen

Bricht den Datei-Import ab.

Installieren

Öffnet das Installieren-Fenster. Sie können jetzt das entsprechende Gerät nachträglich installieren. Wiederholen Sie anschließend den Datei-Import.

Generic SysEx

Installiert die Adaption ›Generic SysEx‹ und wiederholt den Datei-Import. Diese Adaption kann beliebige SysEx-Nachrichten verarbeiten.

-  Manche Geräte verfügen über einen sogenannten ›Bulk Dump‹ (auch ›All Dump‹), das ist der Inhalt mehrerer Bänke meist unterschiedlicher Datentypen in einer einzigen SysEx-Nachricht. Oft werden diese Nachrichten von den SoundDiver-Modulen oder -Adaptionen nicht unterstützt. Wenn Sie eine Datei importieren, die eine solche Bulk-Dump-Nachricht enthält, erhalten Sie die obige Meldung, obwohl das zugehörige Gerät bereits im Setup-Fenster installiert ist. In diesem Fall sollten Sie die Datei zunächst mit ›Generic SysEx‹ importieren, die Daten dann von dort aus ans Gerät senden und die Bänke mit dem ›richtigen‹ Modul bzw. der ›richtigen‹ Adaption jetzt direkt vom Gerät wieder anfordern. Über diesen Umweg wird der Bulk Dump in Einzel- oder Bank-Dumps umgewandelt, mit denen das Modul bzw. die Adaption umgehen kann.

Import von SYX-Dateien

SYX-Dateien (auch unter dem Namen MidiEx- oder SysEx-Dateien bekannt) enthalten die reinen Dump-Daten in unverschlüsselter Form. SoundDiver kann solche Dateien importieren und wahlweise an das jeweilige Gerät senden oder in eine Library umwandeln.

Voraussetzungen für die Datei

SYX-Dateien sind an der Endung **.SYX**, **.MQX** oder **.DMP** zu erkennen.

 SYX-Dateien haben normalerweise den File Type ›**BULK**‹. Dateien dieses Typs kann SoundDiver mit **Datei > Öffnen ...** einladen. Falls die Datei den File Type ›**????**‹, ›**BINA**‹, ›**MDOS**‹, ›**mdos**‹, ›**pBIN**‹ oder ›**TEXT**‹ hat, wird sie von SoundDiver ebenfalls automatisch erkannt, wenn sie eine der obigen Endungen hat. In diesem Fall verwenden Sie aber **Datei > Importieren ...**



Wie die Import-Funktion arbeitet

Importierte SYX-Dateien simulieren (wie auch SMF-Dateien) immer ankommende MIDI-Nachrichten. Bitte beachten Sie die Besonderheiten in Abschnitt *Import von Standard MIDI Files* auf Seite 298.

 Falls Sie eine Datei importieren wollen, aber deren Format nicht kennen, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass es sich um eine SYX-Datei handelt. Ändern Sie die Dateinamensendung in **.SYX** um, und versuchen Sie, die Datei zu importieren.

  SYX-Dateien können auch einfach durch Ziehen des Datei-Icons auf das Icon der SoundDiver-Programmdatei importiert werden.

Modulspezifische Importfunktionen

Einige SoundDiver-Module erlauben den Import von Dateien bestimmter Fremdformate. Sie können diese mit **Datei > Importieren...** < in eine SoundDiver-Library konvertieren.



Formaterkennung

Da die Module spezielle Importfunktionen enthalten, die herausfinden, welches Format die angewählte Datei besitzt, kann es passieren, dass SoundDiver nacheinander mehrere Module laden muss, bis das Format erkannt wird. Dieser Vorgang geschieht automatisch, nimmt unter Umständen jedoch einige Zeit in Anspruch.

Sobald SoundDiver das Dateiformat erkannt hat, wird eine neue Library erzeugt, deren Titel dem Dateinamen entspricht. In diese Library werden die konvertierten Daten eingeladen. Die Anzahl der Einträge hängt hierbei lediglich von der importierten Datei ab.

Unterstützte Dateiformate

Welche Datenformate ein Modul für den Import akzeptiert, erfahren Sie in der Online-Hilfe.

Selektieren Sie das betreffende Gerät im Setup-Fenster, und wählen Sie **Fenster > Hilfe**. Es erscheint die Online-Hilfe für dieses Gerät. Klicken Sie auf ›Index‹, und wählen Sie aus der erscheinenden Liste den Eintrag ›Import‹ aus.



Sie finden diese Informationen auch in der Datei ›**SoundDiver 3.0 Modell-Liste.pdf**‹.

Besonderheiten

- Falls eine Datei nicht importiert werden kann, erscheint eine Dialogbox. Hier können Sie wählen, ob Sie die betreffende Datei überspringen oder die gesamte Operation abbrechen wollen.
- Auch beim Import löscht SoundDiver eventuell auftretende Duplikate selbstständig.
- SoundDiver bietet Ihnen eine Möglichkeit, die Priorität bei der Auswahl von Modulen zu beeinflussen: Wählen Sie einfach im Setup-Fenster das Gerät aus, für das die zu importierende Datei voraussichtlich gedacht ist.

7.16 Datei-Export

SoundDiver bietet vielfältige Export-Möglichkeiten von Daten. Das ist hilfreich, wenn Sie mit Programmen anderer Hersteller arbeiten, bei denen es keine andere Möglichkeit des Datenaustausches gibt, oder wenn Sie Sounddaten an Freunde geben wollen, die nicht über SoundSurfer oder SoundDiver verfügen.

-  Sie sollten die Export-Funktionen nur verwenden, wenn es keinen anderen Weg gibt. Es gibt einige Einschränkungen im Vergleich zur Verwendung von SoundDiver-Libraries (s.u.).

Export von Standard MIDI Files (SMF)

Für die Bedienung der verschiedenen Export-Varianten siehe

- Abschnitt *MIDI-File exportieren...* auf Seite 156
- Abschnitt *In MIDI File erfassen...* auf Seite 156
- Abschnitt *Exportieren...* auf Seite 228
- Abschnitt *Exportieren...* auf Seite 252

Es wird ein Standard MIDI File im Format 0 geschrieben (d.h. sie enthält nur eine Spur). Es ist dabei keine Tempoinformation enthalten (was in einem voreingestellten Tempo von 120 bpm resultiert), und die Auflösung beträgt 96 ppq. Dies ist das am meisten gebräuchliche Format und sollte von jedem Programm eingelesen werden können, das SMF lesen kann.

Die Übertragungsdauer aller MIDI-Nachrichten wird berücksichtigt, was in entsprechend aufsteigenden Clock-Positionen resultiert. Dabei ist der zeitliche Abstand zwischen zwei Events immer mindestens ein Tick, auch wenn aufgrund zu niedriger Auflösung der tatsächliche zeitliche Abstand 0 wäre. Dadurch wird vermieden, dass die Reihenfolge von MIDI-Events aufgrund von Prioritätssteuerungen im Sequenzer verändert wird.

Pausen, die zur korrekten Übertragung von Dumps notwendig sind, werden ebenfalls aufgezeichnet (d.h. in Delay Meta Events umgewandelt, die der Zeitspanne bei 120 bpm entsprechen).

🍏: Die Dateien werden mit Dateityp ›Midi‹ abgespeichert.

- 📄 Wenn Sie ein von SoundDiver erzeugtes MIDI-File in einen Sequenzer einladen und das Tempo höher als 120 bpm einstellen, kann es zu Problemen beim Senden der Daten kommen, da hierdurch Pausen, die für die korrekte Übertragung notwendig sind, verkürzt werden.
- 📄 Wenn Sie ein MIDI-File schreiben, das Dumps für mehrere Geräte enthält, welche an verschiedenen Ausgängen des Computers angeschlossen sind, sind alle Dumps in der gleichen Spur enthalten. Damit ein Sequenzer die eingeladene Datei korrekt an die Geräte senden kann, müssen die eingeladenen Events auf mehrere Spuren verteilt werden, so dass sie auf den korrekten Ausgängen gesendet werden.

Export von SYX-Dateien

Für die Bedienung siehe

- Abschnitt *Exportieren...* auf Seite 228
- Abschnitt *Exportieren...* auf Seite 252

Solche Dateien enthalten die reinen MIDI-Daten ohne irgendeine Formatierung. Es gibt keine Zeitinformatoren, somit kann es zu Problemen kommen, wenn die Datei mit einem universellen Utility wie ›MidiEx‹ gesendet werden soll. Falls Pausen für die Übertragung nötig sind, erhalten Sie eine Warnmeldung, wenn Sie versuchen, eine Datei im SYX-Format zu exportieren.

🍏: Die Datei wird mit dem Dateityp ›**BULK**‹ abgespeichert. Dieser Dateityp wird von Freeware-Tools wie ›Bulk SysEx Utility‹ oder ›MIDI Pack'en‹ erkannt.

Beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Falls SoundDiver eine Handshake-Kommunikation benötigt, um bestimmte Einträge zu senden, erhalten Sie eine Fehlermeldung. Der Grund ist, dass das Gerät nicht mit der nötigen ›Acknowledge‹-Meldung antwortet (da SoundDivers MIDI-Ausgang in die Exportdatei umgeleitet wird) und somit das SoundDiver-Modul glaubt, dass die Daten im Gerät nicht ›angekommen‹ sind.
- In diesem Fall sollten Sie überprüfen, ob Sie auch ohne Handshake-Kommunikation senden können (entweder in den ›Speziellen Parametern‹ oder in einer Dialogbox).
- Anderenfalls verwenden Sie die Funktion ›**In MIDI-File erfassen...**‹ (siehe Abschnitt *Fenster-Menü* auf Seite 175).
- Schließlich geben Sie den Ordner und Dateinamen an.
- 🍏: Es ist ratsam (aber nicht erforderlich), ›.mid‹ bzw. ›.syx‹ anzuhängen, um das Format dem Namen nach erkennen zu können.

Unter Windows ist es erforderlich, die korrekte Dateierweiterung zu verwenden, da sonst die Datei von anderen Programmen nicht gelesen werden kann.



Einschränkungen beim Datei-Export

Die gewünschten Daten werden zunächst in einen temporären Puffer im Computerspeicher abgelegt, wobei keine tatsächlichen MIDI-Nachrichten ausgegeben werden.

Bekannte Einschränkung: Es sollte genügend freier Speicherplatz vorhanden sein. Falls Sie die Meldung ›Nicht genügend Speicher‹ erhalten, exportieren Sie mehrere kleine Dateien statt einer großen.

🍏: Sie können auch versuchen, SoundDiver mehr Speicher zuzuteilen.

Fragen und Antworten zu Export und Import

? Wenn ich ein einzelnes Multi A-01 des MicroWave als Standard MIDI File abspeichere und versuche, es wieder zu importieren, erscheint das Multi im Edit Buffer und nicht auf Speicherplatz A-01. Warum ist das so?

! Dieses Problem tritt bei allen Geräten auf, die keine direkten Einzeldumps beherrschen, wenn Sie nicht eine ganze Bank in einem MIDI-File speichern.

Der MicroWave kennt keine SysEx-Kommandos zum direkten Senden eines Multis oder einer Voice an eine bestimmte Speicherstelle. Als ›Workaround‹ sendet SoundDiver das Multi bzw. die Voice zuerst an den Edit Buffer und danach ein Kommando ›Speichere den Edit Buffer in Speicherplatz xxx‹. Beim Importieren dieser Folge von SysEx-Kommandos berücksichtigt das MW-Modul dieses Speicher-Kommando nicht (da der MicroWave dieses nie selber sendet).

Wenn Sie das MIDI-File allerdings direkt an den MicroWave senden, tritt der erwünschte Effekt ein.

Wenn Sie ein MIDI-File aus irgendeinem Grund in SoundDiver importieren müssen, sollte es immer ganze Bänke enthalten.

? Wenn ich einen Parent Entry in einem MIDI-File bzw. einer SYX-Datei mit ›Exportieren... › **Ausgewählte Einträge**‹ abspeichere, werden die davon abhängigen Child Entries nicht abgespeichert, wenn ich sie nicht explizit auswähle. Warum ist das so?

! Weil die Sendefunktion das auch nicht tut. Aufgrund SoundDivers ›WYSIWYH‹-Konzepts wird die manuelle ›Senden‹-Funktion normalerweise nur in Ausnahmesituationen benötigt. Achten Sie daher selbst darauf, die gewünschten Daten mit in das MIDI-File zu senden. Eine Alternative ist, ›In MIDI-File erfassen...‹ zu aktivieren und die Eltern-Einträge von einer Library aus in ein leeres Geräte-Fenster zu senden. Es ist wichtig, dass das Geräte-Fenster leer ist, da sonst Dumps fehlen könnten, wenn SoundDiver bereits vorhandene Einträge zur Optimierung überspringt.

7.17 Konvertierung von Sounds verwandter Geräte

Einige SoundDiver-Module sind in der Lage, Sounds zu konvertieren, die von einem anderen Synthesizer – meist einem verwandten bzw. Vorgängermodell – stammen. So kann etwa das JV-80-Modul die Sounds eines Roland D-70 lesen und in JV-80-Sounds umwandeln, oder das SY77-Modul die Sounds eines Yamaha DX7.

Welche Konvertierungen für Ihre Geräte zur Verfügung stehen, erfahren Sie in der Online-Hilfe, wo auch alles Nähere zur Art und Weise der Konvertierung erklärt wird.

Selektieren Sie das betreffende Gerät im Setup-Fenster, und wählen Sie **Fenster › Hilfe**. Es erscheint die Online-Hilfe für dieses Gerät. Klicken Sie auf ›Index‹, und wählen Sie aus der erscheinenden Liste den Eintrag ›Konvertierung‹ aus. Hier erfahren Sie alles über die Konvertierungsmöglichkeiten des speziellen Gerätes.



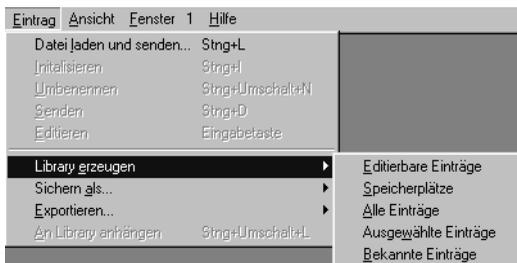
7.18 Soundbank als Library sichern

Sie können die Sounds Ihrer Geräte in Libraries verwalten, ohne dass Ihnen die Speicherplatz-Zuordnungen verlorengehen.

- ❑ Wählen Sie das betreffende Gerät im Setup-Fenster aus. Sie können auch mehrere Geräte auswählen, um deren Inhalt in einer einzigen Library abzuspeichern.
- ❑ Rufen Sie im Setup-Fenster **Neu > Library erzeugen** und dort eine der Unteroptionen auf. Wie in Abschnitt *Automatisches Erzeugen einer Library* auf Seite 230 beschrieben, kopiert SoundDiver nun alle gewünschten Speicherplätze des Gerätes in eine neue Library. Bei Bedarf werden Einträge automatisch angefordert.
- ❗ Sie finden den Menüpunkt **Library erzeugen** auch im lokalen Eintrag-Menü des Geräte-Fensters und können ihn von dort aus aufrufen, ohne ins Setup-Fenster zu wechseln. Der Unterschied ist, dass hier nur die Einträge des jeweiligen Geräts (und nicht aller ausgewählten Geräte) beachtet werden.

Untermenü

Mit dem lokalen Untermenü von **Library erzeugen** können Sie auswählen, aus welchen Einträgen SoundDiver die Library erzeugen soll.



Editierbare Einträge

Die Library wird aus allen direkt editierbaren Einträgen des Gerätes erzeugt. Dazu gehören die Edit Buffer, aber auch Speicherplatz-Einträge, die direkt editierbar sind, so z. B. die Panorama-Einstellungen des Yamaha SY99, das Multi des Virus oder die Globaleinstellungen eines Alesis DM Pro. Im weitesten Sinne speichert diese Option den aktuellen Zustand des Gerätes ab und erlaubt es Ihnen, diesen Zustand später wiederherzustellen.

 Beachten Sie, dass bei einigen Adaptionen alle Einträge unter diese Kategorie fallen, da die Edit-Buffer nicht direkt über MIDI angesprochen werden können.

Auch hier ist die Abhängigkeitsverwaltung aktiv. Wenn Sie einen Parent Entry in die Library schreiben, so werden auch die zugehörigen Child Entries der Library hinzugefügt.

Speicherplätze

Alle Speicherplätze inklusive der Card-Speicherplätze, aber mit Ausnahme der ROM-Einträge werden von dieser Option berücksichtigt. Besonders sinnvoll ist die ›Speicherplätze‹-Option, wenn Sie im Sequenzer alle Sounds per Program Change ansprechen und keine Edit-Buffer in die Library übernehmen möchten.

Alle Einträge

Diese Option erzeugt die Library aus allen Einträgen (ausgenommen ROM). Wählen Sie ›Alle Einträge‹, wenn Sie ein Komplett-Backup des Gerätes inklusive der Edit Buffer erstellen möchten.

Ausgewählte Einträge

Nur die ausgewählten Einträge (ebenfalls ROM ausgenommen) werden in die Library übernommen. Hier können Sie manuell exakt bestimmen, was Sie in der Library haben möchten.

Bekannte Einträge

Diese Option erzeugt die Library aus den bereits angeforderten Einträgen im Geräte-Fenster. Benutzen Sie diese Option, wenn Sie von einer bestimmten Auswahl an Einträgen (z. B. nur die Plätze 1 bis 30, nur die Multis usw.) eine Sicherheitskopie erzeugen wollen.

Sichern als ...

Dieser Menüpunkt im lokalen ›**Neu**‹-Menü des Setup-Fensters ist mit ›**Library erzeugen**‹ funktionsgleich, sichert allerdings die erzeugte Library direkt auf Festplatte, nachdem Sie in einer Dialogbox Namen und Pfad eingegeben haben.

Diese Option ist ebenfalls im Geräte-Fenster verfügbar; dann werden nur die Einträge des jeweiligen Geräts berücksichtigt.

Datei laden und senden ...



Diesen Menüpunkt finden Sie im lokalen ›**Neu**‹-Menü des Setup-Fensters sowie im lokalen ›**Eintrag**‹-Menü des Geräte-Fensters.

Damit können Sie eine Library von Disk laden und direkt an das oder die betreffenden Geräte senden lassen. Wenn Sie mit ›**Library erzeugen**‹ eine Kopie der Speicherinhalte Ihres Setups oder eines Teils davon erstellt haben, können Sie diese mit ›**Datei laden und senden...**‹ wieder herstellen.

Wenn Sie im Setup-Fenster vorher eine Anzahl von Geräten auswählen, werden lediglich die Einträge dieser Geräte berücksichtigt.

 Prinzipiell ist die Funktion **Datei laden und senden...** ein Makro, das eine Library lädt, ohne ein Fenster zu öffnen, danach alles auswählt, an das oder die Geräte sendet und anschließend die Library wieder schließt.

Library-Einträge ohne ›**Speicherplatz**‹-Zuordnung werden wie üblich auf den nächsten passenden Speicherplatz kopiert. Falls Sie in den Voreinstellungen (Seite Sicherheitsabfragen) die

Option ›*Überschreiben von Speicherplätzen*‹ aktiviert haben, erscheint zuvor ein Dialog, in dem Sie auf Wunsch eine alternatives Ziel auswählen können.

Falls eine Library mehrere Einträge für denselben Speicherplatz enthält, wird nur der letzte davon bearbeitet.

Die gesendeten Einträge werden im Geräte-Fenster ausgewählt. Wenn Sie zuvor alles deselektieren, können Sie so leicht überprüfen, welche davon sich geändert haben.

Sie können den Prozess mit  (⌘: oder mit ) abbrechen. Sie können den Ladevorgang mit **Bearbeiten** › **Rückgängig** widerrufen. 

Nach dem Laden werden Sie gefragt, ob die eingeladenen Einträge an die jeweiligen Geräte gesendet werden sollen (außer bei MIDI-Files, siehe unten). Falls Sie versehentlich die falsche Library geladen haben, können Sie jetzt noch vermeiden, dass deren Daten an die Geräte gesendet werden.

 Wenn Sie in diesem Dialog ›Abbrechen‹ klicken, stimmen die Daten der Geräte nicht mehr mit denen im Computer überein.

Bei MIDI-Files überprüft SoundDiver, ob diese Daten enthalten, die zu irgendeinem der angemeldeten Geräte passen. Falls dies nicht der Fall ist, erscheint eine Meldung.

Datei an ein einzelnes Gerät senden

Sie finden den Menüpunkt ›**Datei laden und senden...**‹ auch im lokalen **Eintrag**-Menü des Geräte-Fensters. Wenn Sie die Funktion von hier aus aufrufen, wird sie auf das betreffende Gerät beschränkt.

Beispiel: Sie haben nach einer Produktion eine Sicherheitskopie Ihres gesamten Equipments in Form einer SoundDiver-Library erstellt und wollen für eine andere Produktion nur die Sounds des damals beteiligten Oberheim Xpanders wiederherstellen. In diesem Fall rufen Sie ›**Datei laden und senden...**‹ vom Geräte-Fenster des Xpanders auf. Die Daten der anderen Geräte werden in diesem Fall ignoriert.

Fremdformate importieren

Sie können mit **›Datei laden und senden...‹** auch Fremdformate und Standard MIDI Files importieren. Der Inhalt der geladenen Datei wird auch hier direkt an das Gerät gesendet.

Näheres zum Import von SMF-Dateien finden Sie in Abschnitt *Import von Standard MIDI Files* auf Seite 298.

 Auch beim Importieren von Fremdformaten gilt die Einschränkung auf ein Gerät, wenn Sie **Datei laden und senden...** vom Geräte-Fenster aus anwählen.

Einträge aus der Library senden

Wenn Sie in der Library einen Eintrag anwählen und **Bearbeiten > Senden** aufrufen, werden die Daten an den unter **›Speicherplatz‹** angegebenen Speicherplatz gesendet. 

Speicherplatz ändern

Wenn Sie einen Library-Eintrag auf einen anderen als den in der Library angegebenen Speicherplatz des Gerätes verschieben wollen, ziehen Sie ihn einfach mit der Maus auf diesen Platz. Durch diese explizite Angabe des Ziel-Speicherplatzes wird die Speicherplatz-Angabe in der Library ignoriert. Beim Kopieren mehrerer Einträge auf diese Weise werden die weiteren Einträge auf die folgenden Speicherplätze kopiert.

Speicherplatz-Zuweisung löschen

Manchmal ist es gerade *nicht* wünschenswert, dass die Speicherplatz-Zuweisung eines Eintrages bei der Funktion **›Senden‹** von SoundDiver berücksichtigt wird. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn Sie eine universelle, große Library aus vielen verschiedenen Soundbänken generieren. In diesem Fall können Sie die Speicherplatz-Zuweisung löschen:

Selektieren Sie die Library-Einträge, deren Zuordnung Sie löschen wollen.

- ❑ Klicken Sie den Speicherplatz-Parameter in der Parameterbox an, und löschen Sie ihn mit . Damit werden die Speicherplatz-Nummern der ausgewählten Einträge in der Library gelöscht.

Wenn Sie anschließend die Einträge wieder aus der Library an die Geräte senden, wird SoundDiver die Einträge nach ihrer Reihenfolge in der Library verteilen.

Beispiel: Nehmen wir an, Sie wollten fünf Sounds aus der Library an einen Synthesizer senden, wo sie auf den Plätzen 24 bis 28 landen sollen.

In diesem Falle wählen Sie die Einträge in der Library aus und rufen **Bearbeiten** > **Senden** auf. In der daraufhin erscheinenden Dialogbox wählen Sie den Speicherplatz ›24‹ an und klicken anschließend auf die Schaltfläche ›Alle‹. SoundDiver sendet die fünf Sounds und platziert sie hintereinander im Gerät, beginnend mit Speicherplatz 24.



Edit-Buffer

Einträge ohne eigene Speicherplatzangabe erhalten in der Library immer die Angabe ›E‹ und werden dadurch beim Senden auf den passenden Edit-Buffer des Gerätes zurückübertragen. Damit haben Sie die Möglichkeit, ein Komplett-Backup des gesamten Geräteinhaltes – inklusive aller Edit-Buffer – in SoundDiver abzulegen.

Sie sollten das ›E‹ in älteren Libraries manuell einfügen. Verwenden Sie hierzu am besten die Finden-Funktion:

- ❑ Wählen Sie ›Mehr Optionen‹.
- ❑ Geben Sie die Bedingung ›Der Speicherplatz‹ ›ist‹ (leer belassen).
- ❑ Wählen Sie die Option ›Alle anzeigen‹.
- ❑ Jetzt sind alle Einträge ohne Speicherplatzangabe ausgewählt. Klicken Sie den Speicherplatz-Parameter in der Parameterbox an, und geben Sie ›E‹ ein.

7.19 Praktische Anwendungsbeispiele für Libraries

Hier zwei Beispiele, die Ihnen zeigen sollen, wie leistungsfähig die Libraries in der praktischen Anwendung sein können.

Sounds für eine Produktion in einem Zuge sichern

Sie wollen den Speicherinhalt aller für eine Produktion benötigten Geräte retten und später wiederherstellen, um zwischendurch eine andere Produktion fahren zu können:

- Wählen Sie die in der Produktion benutzten Geräte im Setup-Fenster aus,
- wählen Sie im lokalen Menü **Neu > Sichern als... > Speicherplätze** und
- sichern Sie die erscheinende Library unter dem Namen der Produktion.
- Jetzt können Sie die Produktion wechseln, sprich: die Speicherinhalte der Geräte nach Belieben verändern.

Wenn Sie die Produktion wieder aufnehmen wollen,

- senden Sie die Library im Setup-Fenster mit **Neu > Datei laden und senden...** 
- Nachdem Sie eine Sicherheitsabfrage beantwortet haben, ist der alte Zustand wiederhergestellt.

Layer-Sounds archivieren

Sie haben einen Layer-Klang durch Kombination mehrerer Geräte erstellt und wollen diesen dauerhaft sichern:

- Legen Sie eine neue Library mit **Datei > Neu** an, oder öffnen Sie eine bestehende Library, 

- ❑ kopieren Sie alle Bestandteile des Klanges aus den verschiedenen Geräten in die Library,
- ❑ trennen Sie die Gruppe von Einträgen eventuell noch durch Titeleinträge vom Rest der Library ab.
- ❑ Zum Zurücksenden an die Geräte wählen Sie die gesicherten Einträge aus (das geht besonders einfach durch  (⌘: )-Klick auf den darüberliegenden Titeleintrag) und senden sie mit **Bearbeiten > Senden**. Um den Klang nur zur Probe zu hören, anstatt ihn in den Geräten zu speichern, wählen Sie im lokalen Menü **Library > Anhören**.
- ❑ Es können auch Einträge von verschiedenen Gerätemodellen ausgewählt sein.



Kapitel 8

Editieren mit SoundDiver

In diesem Kapitel lernen Sie die Editoren in SoundDiver kennen. Damit können Sie Ihre Sounds nicht nur verwalten, sondern auch direkt am Bildschirm bearbeiten.

8.1 Allgemeines

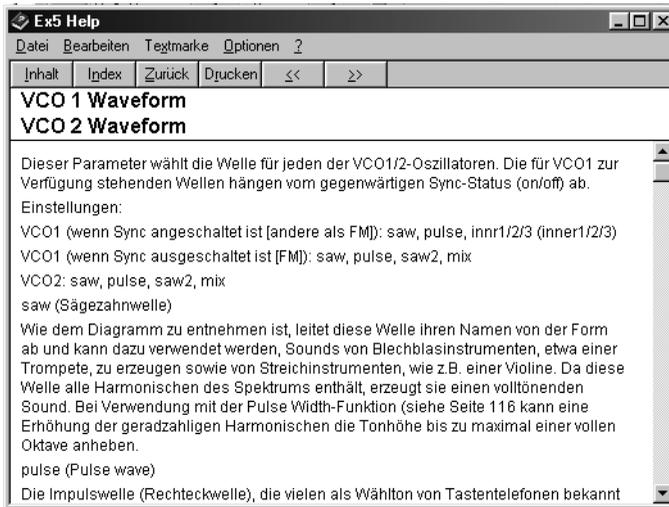
Da SoundDiver Module und Anpassungen für über 500 Geräte umfasst, die meisten mit mindestens einem Editor, lassen sich nicht alle speziellen Funktionen sinnvoll in einem Handbuch beschreiben. Aus diesem Grunde beschreibt dieses Handbuch die allgemeinen Editor-Funktionen SoundDivers, die allen Editoren gemeinsam sind.

Die allgemeine Gestaltung, Bedienung und die grundlegenden Möglichkeiten sind in allen SoundDiver-Editoren identisch. Deshalb brauchen Sie sich nur einmal die Bedienung eines SoundDiver-Editors einzuprägen und können sofort mit allen Editoren umgehen.

Wenn Sie trotzdem Fragen zu den speziellen Funktionen eines Gerätes haben oder sich über die Möglichkeiten des Editors orientieren wollen, können Sie die Online-Hilfe in Anspruch nehmen.

Die speziellen Funktionen, Möglichkeiten und Eigenheiten einzelner Editoren sind in deren Hilfe-Funktion individuell beschrieben. Somit ist gewährleistet, dass bei Änderung, Verbesserung oder Erweiterung der Module und Adaptionen die Anleitung stets auf dem neuesten Stand ist, indem einfach ein neuer Hilfe-Text beigelegt wird.

Dies ist beispielsweise eine Seite der Online-Hilfe für den Yamaha EX5. Wie Sie sehen, enthält die Online-Hilfe detaillierte Informationen über die speziellen Geräte.



8.2 Editor aufrufen

Um einen Eintrag zur Bearbeitung auszuwählen,

- klicken Sie diesen im Geräte-Fenster oder in der Library doppelt an oder
- klicken Sie im Geräte-Fenster oder in einer Library einen Eintrag an, und rufen Sie dann **Fenster > Editor öffnen** auf.
- wählen Sie einen Eintrag im Geräte-Fenster aus und wählen **Eintrag > Editieren im lokalen Menü** oder
- wählen Sie einen Eintrag in einer Library aus und rufen im lokalen Menü **Library > Editieren** auf.



Falls der zu editierende Eintrag noch nicht bekannt war, erscheint je nach Situation eine Dialogbox, in der Sie einige oder alle der folgenden Optionen haben:

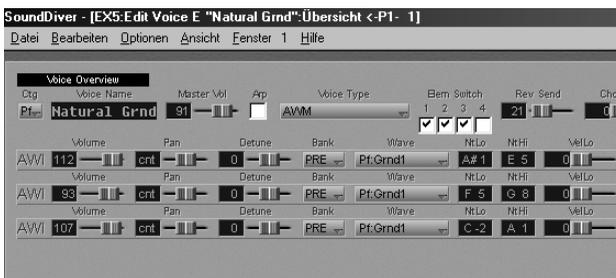


- Die Aktion wird abgebrochen.
- Der Eintrag soll initialisiert werden. Die Initialisierungsdaten werden dann an das Gerät gesendet, und der Editor wird mit diesen Daten geöffnet.
- Der Eintrag soll vom Gerät vorher angefordert werden.

 Manchmal kann es vorkommen, dass für ein geöffnetes Editor-Fenster keine Daten vorhanden sind. Dies wird durch den Text »(Daten unbekannt)« angezeigt. Sie können die Editordaten mit dem Menüpunkt **Bearbeiten** > **Anfordern** oder durch **Bearbeiten** > **Initialisieren** im lokalen Menü erhalten.

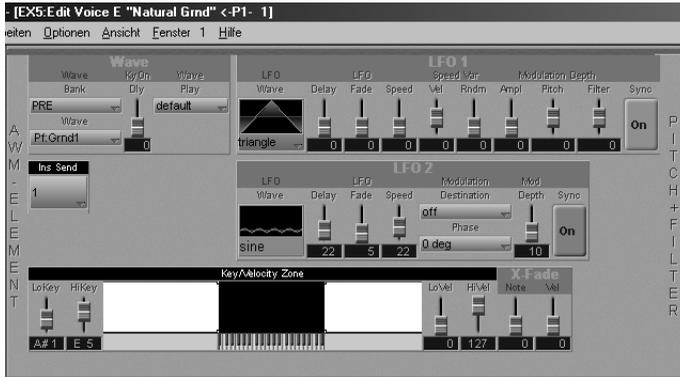


Übersicht



Falls der Editor über mehrere Ansichten verfügt, öffnet SoundDiver ein neues Editor-Fenster im Übersichts-Modus. In der Übersicht sehen Sie sämtliche Funktionsbereiche Ihres Gerätes auf einen Blick. Bei Synthesizern etwa lässt sich hier sehr gut die Klangerzeugungs-Struktur erkennen, im Bild etwa die einzelnen Elemente mit den Panoramaeinstellungen, »Detune« und anderen. Da sich bei vielen Geräten nicht sämtliche Parameter auf einen Blick darstellen lassen, ist die Übersicht eine sehr gute Möglichkeit, direkt den Bereich vorzuwählen, in dem Sie Änderungen vornehmen möchten.

Nehmen wir an, Sie wollten die AWM-Parameter des hier dargestellten EX5-Klanger ändern. In diesem Fall klicken Sie auf AWM in der Übersicht an, und es erscheint die Detail-Darstellung der AWM-Parameter.



Um wieder zur Übersicht zurückzuschalten

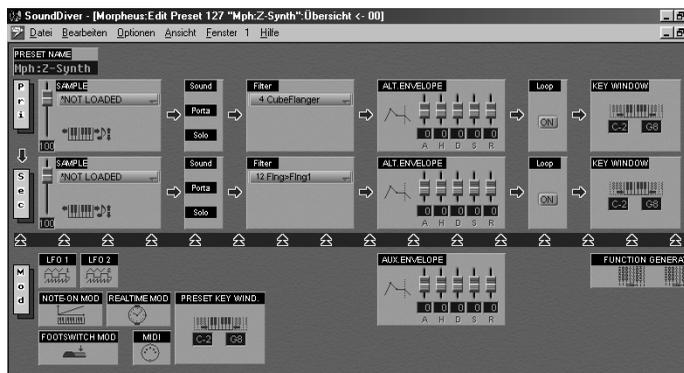
- rufen Sie **Ansicht > Übersicht** im lokalen Menü auf oder
- **Apple**: klicken Sie auch einfach die gleichnamige Schaltfläche im Editor-Fenster an.



Übersicht und Detaildarstellung verhalten sich wie eine zwei-stufige Zoom-Funktion. Sie können jederzeit zwischen Übersicht und Detail wechseln und auf diese Weise schnellstmöglich zu den gewünschten Parametern gelangen. Beim Hin- und Herschalten bleibt die Ausschnittposition in der Landkarte erhalten.

- **Info** Enthält der zu bearbeitende Eintrag nur wenige Parameter, entfällt die Übersicht. Dies ist typischerweise bei einfachen Effektprogrammen oder Multis der Fall. Andere Editoren sind dagegen so komplex, dass es drei Ebenen gibt (z.B. Roland D-70 Drums).

8.3 Easy Page



Teil der Übersicht ist ein Feld mit Makro-Parametern, über die Sie deutliche Soundänderungen erzielen, ohne zu sehr ins Detail gehen zu müssen. Die Änderungen dieser so genannten ›Easy Page‹ wirken sich stets auf den gesamten Sound aus. Wenn Sie etwa die Hüllkurve eines EMU Morpheus in der Easy Page ändern, wird diese in allen Elements angepasst. Wenn Sie allerdings die Filterfrequenz eines einzelnen Klangbestandteils ändern möchten, ist dies in der Detail-Darstellung vorzunehmen.

Beim Ändern eines Parameters in der Detail-Darstellung werden alle Easy-Page-Parameter auf 0 gesetzt.

Natürlich gelangen Sie auch hier durch Doppelklicken eines Parameters in den zugehörigen Abschnitt der Detaildarstellung.

In einigen Modulen gibt es zusätzliche Schaltflächen, die bestimmte Parameter als eigene Fenster aufrufen.

Beispiel: In der Detailansicht der Mixerpage des Roland VM-7100/7200 Moduls findet sich innerhalb des EQ-Abschnitts eine kleine Schaltfläche, mit der Sie ein weiteres Edit-Fenster öffnen können.

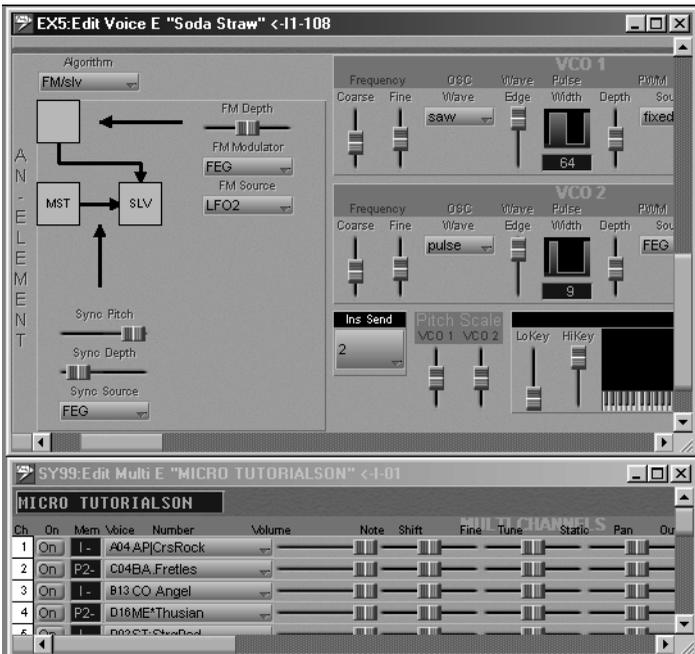


8.4 Navigieren im Editor-Fenster

Ein Editor gleicht einer großen Landkarte, auf der alle Parameter systematisch angeordnet sind. Das Editor-Fenster zeigt Ihnen jeweils einen Ausschnitt dieser Landkarte, den Sie über verschiedene Navigationsfunktionen verschieben können.

Das Umschalten zwischen Übersicht und Detaildarstellung haben Sie im letzten Abschnitt bereits kennengelernt.

Bereiche außerhalb des Editor-Fensters lassen sich wie gewohnt mit den Rollbalken anfahren. In der Regel sind die Parameter eines Sound-Bestandteiles – etwa die Bausteine eines Klanges – horizontal angeordnet.



Indem Sie also mit dem unteren Rollbalken die Editor-Landkarte von links nach rechts durchfahren, verfolgen Sie den Sig-

nalverlauf des Gerätes oder die Struktur einer Combination, einer Performance oder eines Multis.

Die Abbildungen zeigen die Parameter eines Elements im Yamaha EX5 und darunter die Parameter einer Performance eines Yamaha SY99.

In der Vertikalen ordnet SoundDiver dann weitere Elements an. Mit dem x/y-Element in der linken unteren Fensterecke können Sie sich schnell in verschiedenen Richtungen über die Landkarte bewegen.

Unter Windows können Sie dies auch mit **strg**-Klick auf der mittleren Maustaste an einer beliebigen Stelle im Fenster erreichen.



8.5 Parameter zur Bearbeitung anwählen

Der Parameter, auf dem sich jeweils der blinkende Cursor befindet, kann verändert werden.

Sie können einen Parameter direkt mit der Maus anklicken oder den Cursor mit den Pfeiltasten in jede beliebige Richtung bewegen, wobei der Fensterausschnitt automatisch mitverschoben wird.

Auch beim Klicken auf ein nur teilweise sichtbares Objekt wird der Ausschnitt so verschoben, dass Sie das gesamte Objekt sehen können.

Die Bezeichnung des Parameters im Klartext erscheint unter diesen Voraussetzungen:

- Wenn die Maus einige Zeit über dem Objekt bleibt, erscheinen die ToolTips. In einem kleinen Fenster wird dann der Name des Parameters und der aktuellen Wert angezeigt. Bei Parametern, die für die verschiedenen Werte auch Namen haben (wie z.B. Wellenformen), wird auch der Name des aktuellen Wertes angezeigt.

 Diese Funktion können Sie auch abschalten. Siehe Abschnitt *ToolTips* auf Seite 439.

- unter Windows in der Statuszeile (am unteren Rand des SoundDiver-Fensters)

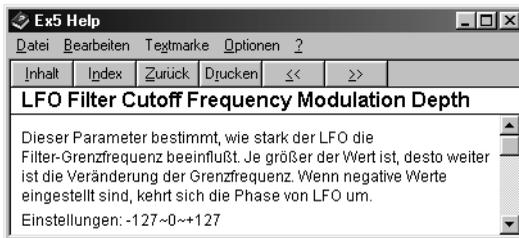


- : in der Infozeile des Editor-Fensters.



Parameter-Hilfe

Wenn Sie wissen wollen, welche Funktion jeder einzelne Parameter ausübt, klicken Sie den fraglichen Parameter an und wählen **Fenster > Hilfe**; das Hilfe-Fenster mit einer Erklärung des Parameters erscheint.



Sie können das Hilfe-Fenster geöffnet lassen und nacheinander verschiedene Parameter anklicken. Der Hilfstext wechselt automatisch mit jedem neuen Parameter. Das Öffnen des Hilfe-Fensters als Floating Window, also als immer oben schwimmendes Fenster, das nicht verdeckt werden kann, erreichen Sie...

- ...unter Windows im Hilfe-Fenster durch **Optionen > Hilfe immer im Vordergrund > im Vordergrund** und
- : Das Hilfe wird immer als Floating Window geöffnet. Wenn Sie das nicht wünschen, halten Sie  gedrückt, während das Hilfe-Fenster geöffnet wird.



Cursor-Position

Die Cursor-Position wird stets gespeichert, auch wenn Sie das Fenster in den Hintergrund verschieben oder ein anderes Screenset aufrufen.

MIDI-Thru-Kanal

Manche Module aktualisieren in einigen Editoren automatisch den MIDI-Thru-Kanal beim Anwählen eines Parameters. Diese Funktion ist meist in Multi-Editoren vorhanden, um den gerade bearbeiteten Part spielen zu können.

 Diese Automatik ist z.Zt. nicht in Adaptionen vorhanden. Um den editierten Parameter zu hören, ändern Sie ggfs. den MIDI Thru-Kanal manuell.

8.6 Parameter mit der Maus editieren

Die Bearbeitung von Parametern wurde bereits im Abschnitt Abschnitt *Allgemeine Bedienung* auf Seite 134 erläutert. In den Editoren sind diese Funktionen erweitert. So können Sie beispielsweise Parameter durch Drehknöpfe verändern. Der Übersicht halber werden hier also noch einmal alle Techniken zur Änderung von Parametern beschrieben.

Maus als Schieberegler

Um einen Parameterwert direkt mit der Maus einzustellen, klicken Sie die Zahl an und halten die Maustaste gedrückt. Durch vertikale Bewegung der Maus können Sie nun den Wert in beiden Richtungen ändern.

: diese Funktion wird mit ›Maus als Schieberegler‹ bezeichnet und lässt sich in den Voreinstellungen abschalten.



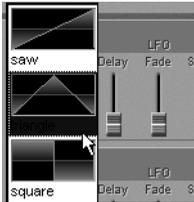
Maus als Decrement/Increment-Funktion

Wenn Sie in den Voreinstellungen die Option ›Maus als Schieberegler‹ deaktiviert haben, funktioniert die Maus wie ein Decrement/Increment- (›Plus/Minus‹-) Taster auf einem Synthesizer.

Ein Klick auf die Maustaste erhöht den Wert, ein Klick bei gehaltener -Taste vermindert ihn. Halten Sie währenddessen , schaltet SoundDiver auf Zehnerschritte um.

Wenn Sie die Maus gedrückt halten, läuft der Wert automatisch weiter.

Flipmenüs



Eine Auswahl vorgegebener bzw. benannter Werte – etwa Wellenform-Namen oder Schalter-Einstellungen – lassen sich über Flipmenüs einstellen. Die

meisten Flipmenü-Objekte werden durch eine ›gebogene‹ Oberfläche sowie – soweit es der Platz zulässt – einen nach unten zeigenden Pfeil auf der rechten Seite gekennzeichnet.

Mausbedienung

Klicken Sie auf ein solches Flipmenü-Objekt, so öffnet sich das Menü. Es gibt dabei zwei Bedienungsarten:

- wenn das Flipmenü durch einen kurzen Klick geöffnet wurde, schließt es sich wieder durch einen weiteren Klick;
- wenn das Flipmenü mit gehaltener Maustaste geöffnet wurde, so schließt es sich, wenn die Maustaste wieder losgelassen wurde.

: Wenn Sie nach dem Öffnen des Flipmenüs mit gehaltener Maustaste  halten, bleibt es nach Loslassen der

Maustaste geöffnet. Das Flipmenü schließt sich, wenn  wieder losgelassen wird und ebenso die Maustaste losgelassen wird.

i Wichtig: Halten Sie  erst nach dem Anklicken nieder – -Klick auf einen Parameter bewirkt nämlich das Auswählen der übergeordneten Parametergruppe; siehe Abschnitt *Auswählen einer Parametergruppe* ab Seite 341.

Durch Bewegen des Mauszeigers über das Menü markieren Sie einen Wert. Wenn sich der Mauszeiger beim Schließen des Menüs über einem Wert befindet, wird dieser Wert im Flipmenü-Objekt angewählt.

Darstellung

Falls das Flipmenü mehr Werte enthält, als vertikal in eine Spalte passen, wird es mehrspaltig angezeigt. Wenn der Bildschirm nicht breit genug ist, um alle nötigen Spalten anzuzeigen, so erscheint am unteren Rand ein horizontaler Rollbalken. Andererseits wird die Anzahl der Zeilen so gewählt, dass möglichst wenig leere Zeilen in der letzten Spalte entstehen. Als ein Seiteneffekt resultiert dies oft in einer Zeilenanzahl, die dem Numerierungsschema entspricht, z.B. bei der Auswahl eines Eintrags in einer Bank.

Windows: Bedienung mit der Tastatur

Unter Windows gibt es noch folgende Zusatzoptionen:



- Statt ein Flipmenü-Objekt anzuklicken, können Sie es auch mit den Cursortasten ›anfahren‹ und  drücken.
- Im geöffneten Flipmenü können Sie den gewünschten Wert mit den Cursortasten auswählen. Bei Bedarf scrollt das Menü dabei automatisch mit.
- Sobald der gewünschte Wert ausgewählt ist, können Sie die Auswahl mit  abschließen.
- Wenn Sie ein Flipmenü versehentlich angeklickt haben, drücken Sie **esc**, um es ohne Wertänderung wieder zu schließen.

Flipmenü-Objekt ohne Flipmenü editieren

Wenn Sie das Flipmenü mit gehaltener **strg** (⌘: **ctrl**)-Taste anklicken, wird es nicht geöffnet. Stattdessen können Sie den Wert wie bei ›Maus als Schieberegler‹ einstellen. Mit **strg** (⌘: **ctrl**)-Doppelklick können Sie Werte mit der Tastatur eingeben.

Editieren mit grafischen Objekten



Um einen Parameter anhand seiner grafischen Darstellung zu verändern, klicken Sie

ihn an und halten die Maustaste gedrückt. Je nach Art des Parameters...

- ...lässt sich der Wert durch einen Drehregler bestimmen, dessen Position Sie durch vertikales Bewegen der Maus verändern können.

 Mit gehaltener **strg** (⌘: **ctrl**)-Taste ist eine höhere Auflösung möglich: Wenn der Mauszeiger um zwei Pixel verschoben wird, ändert sich der Wert um 1. Dies ist besonders hilfreich bei kleinen Drehknöpfen mit großem Wertebereich.

- Ähnlich wie der Drehregler funktioniert der Schieberegler. Schieben Sie auch hier die Maus auf und ab, um den Wert zu verändern.



- Waagerechte Schieberegler funktionieren genauso, Sie bewegen lediglich die Maus horizontal.

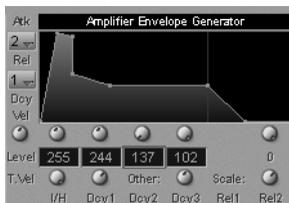
 Auch bei Schiebereglern kann der Wert mit gedrückter **strg** (⌘: **ctrl**)-Taste fein eingestellt werden.

 Der angezeigte Zahlenwert eines grafischen Objekts wird wie ein normales numerischen Objekt bedient.

⌘: Dies gilt insbesondere für ›Maus als Schieberegler‹.

Hüllkurven

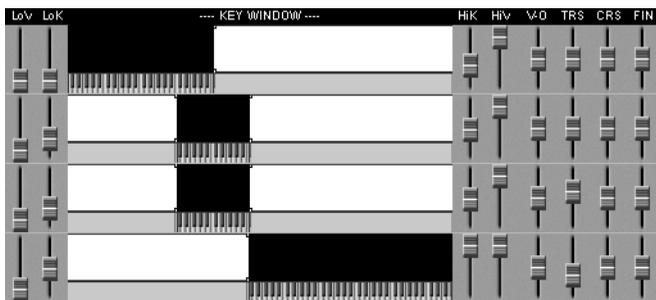
Hüllkurven verändern Sie grafisch, indem Sie die Punkte in die gewünschte Richtung ziehen. Die Änderungen können in der numerischen Anzeige verfolgt und auch direkt dort editiert werden.



Je nach Struktur der Hüllkurve kann der Punkt in einer oder beiden Richtungen verschoben werden. Bei manchen Hüllkurven kann der Punkt nicht an jede beliebige Position gezogen werden. Dies liegt an der Struktur der Hüllkurve (z. B. bei Yamaha EX5 in der Grafik).

Punkte, die außerhalb des Rechtecks der Hüllkurvengrafik liegen, werden mit einem kleinen Pfeil angedeutet. Um solche Punkte zu verändern, klicken Sie auf den Pfeil.

Keyboard-Windows (Tastaturzonen)



Bei vielen Synthesizern sind Tastaturzonen auf der Klaviatur zu bestimmen. Diese werden neben den numerischen Objekten in SoundDiver meist auch als grafische Klaviatur angezeigt.

Sie können die Ränder des definierten Bereichs einfach durch Ziehen mit der Maus verändern. Bei manchen Geräten wird aus Platzgründen nur ein Teilbereich der möglichen 128 Tasten angezeigt. In diesem Fall klicken Sie einfach an den linken

oder rechten Rand des Objektes, um den jeweiligen Rand zu definieren.

Falls das Gerät es nicht erlaubt, dass der ›High Key‹ niedriger ist als der ›Low Key‹, wird dieser automatisch mitverschoben, wenn der High Key editiert wird, und umgekehrt.

Es gibt aber auch Geräte, die diesen Zustand erlauben (z.B. Yamaha EX5). Damit wird meist ein ›Filter‹ definiert, d.h. man definiert damit zwei Bereiche: von der Taste C-2 bis zum ›High Key‹ und vom ›Low Key‹ bis zur Taste G8. Das wird dann in SoundDiver so dargestellt.

Keyboard-Velocity-Windows



Eine Variante von Keyboard-Windows

ist die zusätzliche Kombination mit einem Anschlagsstärken-Bereich. Solche Keyboard-Velocity-Windows werden in SoundDiver als eine Klaviatur mit einem darüberliegenden Rechteck dargestellt. Der durch das Rechteck dargestellte Bereich stellt den definierten Klaviatur-Bereich in der x-Achse und den definierten Anschlagsstärkenbereich in der y-Achse dar, wobei leichter Anschlag unten und harter Anschlag oben ist. Horizontale und vertikale Hilfslinien erleichtern die Orientierung.

Neben der von den Tastaturzonen bereits bekannten Bedienung können Sie alle vier Ecken des Rechtecks mit der Maus verschieben, womit jeweils gleichzeitig eine Klaviatur- als auch eine Anschlagsstärkengrenze verändert wird.

Wie bei den Tastaturzonen erlauben manche Geräte nicht, dass die ›High Velocity‹ kleiner als die ›Low Velocity‹ ist und umgekehrt. Auch hier verschiebt SoundDiver automatisch die betroffene Grenze mit. Auch das über ›Keyboard-Bereichs-Filter‹ Gesagte gilt für Keyboard-Velocity-Windows.

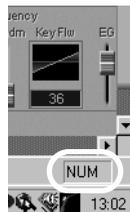
8.7 Werte über die Tastatur eingeben

Zahlen

- Sie können Parameterwerte direkt über die numerische Tastatur (Zahlenfeld) eingeben. Normalerweise schalten die Zifferntasten [7] bis [0] die Screensets in SoundDiver um, und die Taste [0] startet den Sequenzer. Dies können Sie umgehen, indem Sie
- das Tastaturkommando ›Zahlensperre‹ ausführen. Das ist normalerweise die  (Apple: )-Taste – diese Taste ist auch mit ›Num.‹ beschriftet,
- oder in den Voreinstellungen ›Zahlensperre‹ aktivieren.

Diese Funktion ist auch unter dem Begriff ›Num Lock‹ bzw. ›Zahlensperre‹ bekannt.

SoundDiver zeigt den eingeschalteten Zahlen-Eingabemodus beim Macintosh in der Infozeile, unter Windows in der Statuszeile an.



Beachten Sie bitte, dass die Pause zwischen den einzelnen Ziffern weniger als eine Sekunde betragen muss. Negative Werte werden durch ein vorangestelltes  eingegeben. Auch hier darf die Pause maximal eine Sekunde betragen.

Erneutes Drücken von  (Apple: ) schaltet den Zahlen-Eingabemodus wieder aus. Der aktuelle Zustand des Zahlen-Eingabemodus wird in den Voreinstellungen gespeichert.

Texteingabe-Box

Wenn Sie den Zahlen-Eingabemodus nicht benutzen wollen – etwa, weil Sie oft Screensets umschalten – können Sie den Parameter auch einfach doppelt anklicken. Ein kleines Fenster erscheint, in das Sie den gewünschten Wert eintippen können. Drücken Sie anschließend , um die Änderung zu bestätigen.

Falls der Cursor schon auf dem zu ändernden Objekt steht, kann das Eingabefeld auch durch  geöffnet werden.

In der Texteingabe-Box haben Sie viele Möglichkeiten, einen Wert einzugeben.

Bei Parametern, die nur ganzzahlige fortlaufende Werte haben können, sowie Notennummern sind die Möglichkeiten identisch mit denen von Logic:

- dezimale Eingabe (der Wert wird direkt übernommen): 0, 1, 2, 123
- hexadezimale Eingabe: \$1, \$2, \$0A, \$7F
- Notenwerte wie ›C3‹, ›C#3‹, ›Cb3‹, ›C##2‹ (entspricht D3), ›Dbb2‹ (entspricht C2)
- Addieren eines Wertes vom bisherigen: ›+5‹, ›+\$10‹
- Subtrahieren eines Wertes vom bisherigen: ›-5‹

 um einen absoluten negativen Wert $-x$ einzugeben, tippen Sie ›0-x‹

- Addieren zweier Zahlen: ›38+17‹
- Subtrahieren zweier Zahlen: ›38-17‹
- Multiplizieren zweier Zahlen: ›7*8‹
- Dividieren zweier Zahlen: ›80/5‹

Bei allen anderen Parametern können Sie beliebigen Text eingeben. SoundDiver sucht sich dann den Wert heraus, der dem eingegebenen Text am ähnlichsten ist.

Beispiel: die verfügbaren Parameterwerte sind

Hall 1
Hall 2
Delay
Pan-Dly

Eingabe von ›2‹ wählt **Hall 2** aus; ›del‹ dagegen **Delay** und ›dl‹ wählt **Pan-Dly** aus.

Wert erhöhen bzw. vermindern

Um einen Wert in Einerschritten zu erhöhen bzw. zu vermindern, drücken Sie  beziehungsweise . Wenn Sie dabei

gleichzeitig  gedrückt halten, schaltet SoundDiver auf Zehnerschritte um.

Diese Funktion verhindert natürlich nicht die direkte Eingabe negativer Werte: Drücken Sie zuerst  (dabei wird der Wert zunächst um 1 vermindert) und geben dann den Betrag ein.

Namen

Bei vielen Datentypen gehört ein editierbarer Name zu den Parametern. Er wird meist links oben im Editor-Fenster angezeigt. Klicken Sie auf einen der Buchstaben, und der Cursor wird als blinkendes Rechteck angezeigt. Neben den Cursortasten gibt es folgende Eingabeerleichterungen:

- Eintippen eines Zeichens bewegt den Cursor gleichzeitig zum nächsten Zeichen
-  löscht den gesamten Namen
-  löscht das Zeichen links vom Cursor und rückt den Rest um ein Zeichen nach links.
-  (: ) löscht das Zeichen auf dem Cursor und rückt den Rest um ein Zeichen nach links.
-  fügt unter Windows ein Leerzeichen ein.

 Die Einfüge- und LösCHFunktionen arbeiten nur in Editoren von Modulen, nicht aber in Adaptionen.

8.8 Werte über MIDI eingeben

Viele Parameter beziehen sich auf bestimmte MIDI-Werte wie Noten, Anschlagsstärken, Controller-Nummern usw. Sie können diese Werte bei vielen Editoren (jedoch nicht bei Adaptionen) direkt eingeben. Diese Funktion wird ›Listen to MIDI‹ genannt.

Setzen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, halten Sie  gedrückt, und lösen Sie währenddessen den entspre-

chenden MIDI-Event am Keyboard aus. So können Sie z. B. in einem Multi-Editor den Tastaturbereich eines Parts direkt mit der entsprechenden tiefsten und höchsten Taste definieren, oder Sie können den Breath-Controller als Modulationsquelle angeben, indem Sie bei gedrückter -Taste hineinblasen.

Parameter, die eine solche Eingabe erlauben, sind auf der Hilfeseite mit diesem Symbol gekennzeichnet:

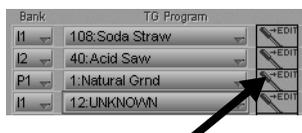


8.9 AutoPlay im Editor

Wenn Sie AutoPlay aktiviert haben, spielt der eingebaute Sequenzer bei jeder Werteveränderung (egal ob über Maus-, Tastatur- oder MIDI-Eingabe) automatisch im Cycle-Modus die Testsequenz ab. Bei AutoLink-Betrieb spielt der Sequenzer für die in ›AutoPlay-Dauer‹ eingestellte Zeit ab dem linken Locator.

Bei Drum-Editoren wird stattdessen die editierte Note gespielt, und zwar für die in ›Drum AutoPlay-Dauer‹ eingestellte Zeit (dies gilt nicht für Adaptionen).

8.10 Edit-Schaltfläche



Manche Flipmenüs zeigen die Namen anderer Einträge an (Querverweise). Dies ist beispielsweise bei Flipmenüs in einem Parent Entry der Fall, die

die Child Entries des Gerätes anzeigen. Wenn diese Einträge nicht bekannt sind, wird nur die Speicherplatznummer angezeigt.

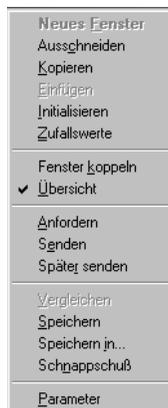
Oft ist daneben eine Edit-Schaltfläche angeordnet. Klicken Sie diese an, so öffnet sich der entsprechende Editor. Dabei wird ›Fenster koppeln‹ bei altem und neuem Fenster deaktiviert. Bei manchen Parameterwerten ist eventuell die Edit-Schaltflä-

che deaktiviert (grau). Wählen Sie in diesem Fall zunächst einen User- bzw. RAM-Speicherplatz an.

8.11 Kontext-Menü für Windows

Wenn Sie mit der rechten Maustaste eine Parametergruppe anklicken, wird diese ausgewählt, falls noch nicht geschehen, und es erscheint dieses Kontext-Menü. Folgende Menüpunkte sind anwählbar:

- **Neues Fenster:** siehe Abschnitt *Mehrere Editor-Fenster* auf Seite 338.
- **Ausschneiden:** siehe Abschnitt *Ausschneiden einer Parametergruppe* auf Seite 343.
- **Kopieren:** siehe Abschnitt *Kopieren einer Parametergruppe* auf Seite 343.
- **Einfügen:** siehe Abschnitt *Einfügen einer Parametergruppe* auf Seite 343.
- **Initialisieren:** siehe Abschnitt *Initialisieren* auf Seite 351.
- **Zufallswerte:** siehe Abschnitt *Zufallswerte* auf Seite 351.
- **Fenster koppeln:** siehe Abschnitt *Fenster koppeln* auf Seite 352.
- **Übersicht:** siehe Abschnitt *Übersicht* auf Seite 321.
- **Anfordern:** siehe Abschnitt *Anfordern* auf Seite 166.
- **Senden:** siehe Abschnitt *Senden* auf Seite 168.
- **Später senden:** siehe Abschnitt *Später senden* auf Seite 172.
- **Vergleichen:** siehe Abschnitt *Vergleichen* auf Seite 345.
- **Speichern:** siehe Abschnitt *Speichern* auf Seite 346.
- **Speichern in...:** siehe Abschnitt *Speichern in ...* auf Seite 347.
- **Schnappschuss:** siehe Abschnitt *Schnappschuss* auf Seite 347.

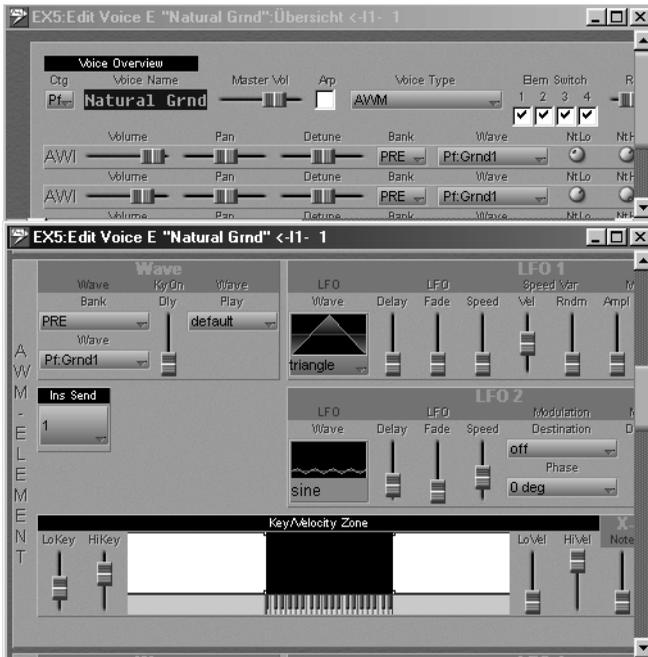


- **Parameter:** siehe Abschnitt *Parameter* auf Seite 352.

Wenn Sie stattdessen mit der rechten Maustaste ins Leere klicken, erscheint ein kürzeres Kontext-Menü, das die für Parametergruppen relevanten Menüpunkte nicht enthält.

8.12 Mehrere Editor-Fenster

Sie können für einen einzelnen Eintrag mehrere Editor-Fenster öffnen, von denen Ihnen etwa eines die Übersicht, ein anderes nur die Filterhüllkurve zeigt.



Wenn mehrere Fenster eines einzigen Eintrages geöffnet sind, zeigen alle Fenster die Parameter des betreffenden Eintrages an, allerdings auf Wunsch in verschiedenen Darstellungen. Änderungen spiegeln sich stets in allen Fenstern wider, in denen der betreffende Parameter sichtbar ist.

 Die Darstellung der Änderungen auf mehreren Fenstern verlängert die Reaktionszeit des Programmes auf neue Eingaben geringfügig.

8.13 Edit-Buffer

Der SoundDiver-Editor muss die Daten in einen Zwischenspeicher kopieren. Ein solcher Zwischenspeicher heißt Edit Buffer und findet seine Entsprechung im Gerät selbst. Die verfügbaren Edit Buffer sehen Sie deshalb im Geräte-Fenster. Ein kleines ›E‹ bezeichnet den Eintrag, den Sie gerade hören bzw. editieren. Das E bestimmt auch den aktuellen Modus (z. B. Performance, Patch, Multi, Single Mode) des Gerätes.

An diesem kleinen E – das übrigens immer nur ein einziger Eintrag pro Gerät besitzt – erkennen Sie, ob ein Eintrag direkt editierbar ist, also ein Edit Buffer ist: nur in diesem Fall erscheint es, wenn Sie auf den Eintrag klicken. Es gibt auch Speicherplätze, die direkt editierbar sind, z. B. SY99 Panorama- und Micro-Tunings.

Mehrere Edit-Buffer

Wenn Sie einen Eintrag doppelklicken, sucht SoundDiver einen passenden Edit-Buffer und kopiert den Sound dorthin. Bei manchen Geräten gibt es für bestimmte Datentypen mehr als einen Edit-Buffer, z. B. die acht ›Performance Temp. Patches‹ des Roland JV-1080. Welchen Edit-Buffer SoundDiver in diesem Fall benutzen soll, können Sie in diesem Fall selbst bestimmen, indem Sie entweder den Eintrag manuell dorthin kopieren und direkt den Edit-Buffer doppelklicken oder den gewünschten Edit-Buffer anklicken, bevor Sie den Editor mit Doppelklick öffnen.

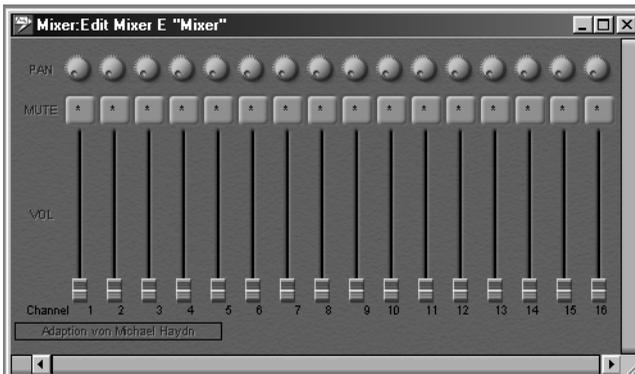
Siehe auch Abschnitt *Geräte mit individuellen Edit-Buffern* auf Seite 235 und Abschnitt *Geräte mit individuellen Edit-Buffern* auf Seite 284.

MIDI Thru

Beachten Sie, dass die MIDI-Thru-Funktion für die Edit-Buffer bei Modulen (nicht bei Adaptionen) intelligent behandelt wird: der Thru-Kanal wird bei Wechsel des Edit-Buffers automatisch so eingestellt, dass man diesen Buffer hören kann. Dies funktioniert unter Umständen nur, wenn das zugehörige Multi oder globale bzw. Setup-Daten des Geräts ebenso bekannt ist bzw. sind, weil dort eventuell die nötigen Kanal-Informationen stehen.

8.14 Fernbedienungen und Monitore

Adaptionen, die Fernbedienungen bzw. Monitore für MIDI-Geräte oder -Funktionen darstellen, initialisieren das Editor-Fenster, sobald Sie dieses öffnen (MIDI-Monitor, MIDI-Mixer). Dies ist deshalb sinnvoll, weil diese Editoren nicht von bekannten Einstellungen des Gerätes ausgehen können.



Dasselbe gilt für Geräte, die keinen Edit-Buffer besitzen bzw. dessen Inhalt nicht über einen MIDI-Dump senden, da SoundDiver auch hier keinerlei Anhaltspunkte zur Anzeige von Parametern hat und deshalb eine neutrale Einstellung das Sinnvollste ist.

8.15 Änderungen zurücknehmen

Wie überall in SoundDiver können Sie auch im Editor Bearbeitungsschritte widerrufen (Undo-Funktion).

Rufen Sie dazu **Bearbeiten** > **Rückgängig Änderung** auf. Erneutes Aufrufen widerruft auch den vorletzten Bedienschritt usw.



Natürlich lässt sich das Zurücknehmen wiederum widerrufen, wenn Sie etwa versehentlich die Rückgängig-Funktion aufgerufen haben. Rufen Sie **Bearbeiten** > **Erneut Änderung** auf.



 »Rückgängig« und »Erneut« sind beliebig oft ausführbar. Die Anzahl der Schritte ist nur durch den Hauptspeicher begrenzt. Das benötigt natürlich – je nach zuletzt ausgeführten Operationen – reichlich Speicher. Daher wird bei Speichermangel solange der erste Schritt der Rückgängig-Kette gelöscht, bis wieder genügend Speicher verfügbar ist. Sie können in diesem Fall dann folglich nicht mehr alle Operationen widerrufen, sondern nur noch die letzten.

☛: Wenn SoundDiver keinen Speicher für eine Operation hat und andere Maßnahmen (z.B. Entladen unbenötigter Module und Adaptionen) nicht zum Ziel geführt hat, dann wird am Ende der Undo- und Redo-Ketten so lange ein Undo/Redo-Schritt gelöscht, bis der Speicher wieder reicht.

8.16 Zwischenablage-Funktionen im Editor

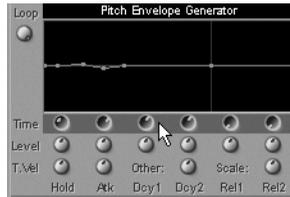
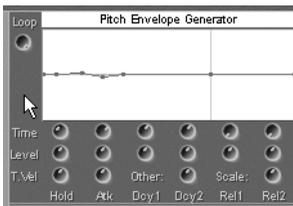
Wenn der Editor von einem Modul bereitgestellt wird (nicht von einer Adaption des Universalmoduls), können Sie innerhalb des Editors Parametergruppen auswählen und diese dann kopieren, initialisieren und vieles mehr.

Auswählen einer Parametergruppe

Um eine Parametergruppe auszuwählen, klicken Sie bei gehaltenem -Taste eine beliebige Stelle dieser Gruppe an.

Die Parametergruppen sind in SoundDiver hierarchisch angeordnet. So können Sie beispielsweise einen ganzen Tone (Element, Voice) bis hinunter zu einer einzelnen Hüllkurve, einem LFO oder einem Effekt mehr oder weniger umfassende Bausteine des Klanges als Gruppe auswählen.

Um eine hierarchisch höher angeordnete Parametergruppe auszuwählen, klicken Sie eine Stelle an, die zu dieser höheren, aber nicht zu einer der ihr untergeordneten Parametergruppen gehört. In einem Oszillator- oder Partial-Strang z. B. klicken Sie zwischen die einzelnen Funktionsgruppen (Hüllkurven, Filter usw.).



 Welche Parametergruppen es gibt, ist meist in den Hilfedateien vermerkt.

Die ausgewählte Gruppe wird invertiert angezeigt. In der Abbildung sehen Sie links die vollständig ausgewählte Parametergruppe ›Pitch Envelope Generator‹, rechts daneben nur die markierte ›Time‹-Parameter-Zeile im EX5-Synthesizer.

Klicken Sie einen einzelnen Parameter an oder in den Hintergrund, so wird die Auswahl wieder aufgehoben.

Zwischenablage-Funktionen für ausgewählte Gruppen

Die folgenden drei Operationen arbeiten mit der Zwischenablage. Selbstverständlich sind diese Funktionen (Ausschneiden, Kopieren, Einfügen) übergreifend auch für verschiedene Fenster oder Einträge anwendbar. So können Sie etwa die Filterhüllkurve eines EX5-Sounds ›Piano‹ in die Filterhüllkurve des EX5-Sounds ›Strings‹ kopieren.

Ausschneiden einer Parametergruppe

Wählen Sie eine Parametergruppe aus, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Ausschneiden**.



Die Werte der Parametergruppe werden in die Zwischenablage kopiert und im Editor initialisiert.

Wenn Sie die Parameter lediglich initialisieren wollen, *ohne* sie in die Zwischenablage zu kopieren, können Sie die Funktion **Bearbeiten** > **Initialisieren** wählen.



Kopieren einer Parametergruppe

Wählen Sie eine Parametergruppe aus, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Kopieren**.



Die Werte der Parametergruppe werden in die Zwischenablage kopiert und lassen sich an anderer Stelle wieder einfügen.

Einfügen einer Parametergruppe

Wählen Sie eine Parametergruppe aus, und wählen Sie **Bearbeiten** > **Einfügen**.



Der Inhalt der Zwischenablage wird in die ausgewählte Parametergruppe eingefügt – d.h. normalerweise werden die Werte in der Parametergruppe durch die in der Zwischenablage ersetzt. Voraussetzung dafür ist naturgemäß, dass beide kompatibel sind. Sie können also z.B. eine Hüllkurve vom Virus nicht in die Effekteinstellungen des EX5 einfügen.

Drag-and-Drop-Funktion

Wesentlich schneller als das Kopieren einer Parametergruppe über Kopieren-und-Einfügen geht es mit der Drag-und-Drop-Funktion (Ziehen und Loslassen). Fassen Sie eine ausgewählte Parametergruppe bei gedrückter -Taste mit der Maus an, und ziehen Sie sie auf eine andere Stelle, die sich auch in einem anderen Fenster befinden kann. Sobald Sie die Maustaste loslassen, werden die Werte der Parametergruppe auf das Ziel

kopiert. Wenn der Mauszeiger über den Fensterrand hinausfährt, wird der Fensterausschnitt automatisch mitverschoben. So können Sie die Parametergruppe auch auf Ziele ziehen, die nicht im sichtbaren Fensterausschnitt liegen.

Löschen einer Parametergruppe

Wenn Sie **Bearbeiten > Initialisieren** aufrufen, werden alle zugehörigen Parameter in ihre Grundstellung (in der Regel Null- oder Standardwerte) zurückgesetzt.



8.17 Lokale Menüs in Editor-Fenstern

Die lokalen Funktionen der Editor-Fenster werden in den folgenden Abschnitten erläutert.

Das lokale Bearbeiten-Menü

Bearbeiten	Optionen	Ansicht	Fenster # 1	Hilfe
Rückgängig Senden			Strg+Z	
Erneut Vertauschen			Strg+Y	
Ausschneiden			Strg+X	
Kopieren			Strg+C	
Einfügen			Strg+V	
Löschen			Entf	
Alles auswählen			Strg+A	
Auswahl umkehren			Strg+Umschalt+A	
Anfordern			Strg+R	
Senden			Strg+T	
Suchen...			Strg+F	
Erneut suchen			Strg+G	
Vergleichen			Strg+Umschalt+C	
Speichern			Strg+Umschalt+R	
Speichern in...			Strg+Umschalt+M	
Schnappschuß			Strg+Umschalt+N	
Initialisieren			Strg+I	
Zufallswerte			Strg+D	
Assignments finden			Strg+Umschalt+F	
Neues Assignment benennen			Strg+L	

Rückgängig...

Vergleichen Sie hierzu Abschnitt *Rückgängig...* auf Seite 158



Erneut...

Die Funktionsbeschreibung finden Sie unter Abschnitt *Erneut...* auf Seite 159



Ausschneiden

Siehe Abschnitt *Ausschneiden einer Parametergruppe* auf Seite 343.



Kopieren

Siehe Abschnitt *Kopieren einer Parametergruppe* auf Seite 343.



Einfügen

Siehe Abschnitt *Einfügen einer Parametergruppe* auf Seite 343.



Löschen

Siehe Abschnitt *Löschen einer Parametergruppe* auf Seite 344.



Anfordern

Siehe Abschnitt *Anfordern* auf Seite 166.



Senden

Siehe Abschnitt *Senden* auf Seite 168.



Vergleichen

Es kommt des öfteren vor, dass Sie sich einen veränderten Sound während der Editierung ›schönhören‹ oder einfach nicht mehr wissen, ob er auch wirklich besser ist als das Original.

SoundDiver bietet hierfür eine Funktion, die mit der Compare-Funktion an einem Synthesizer vergleichbar ist.

Rufen Sie im lokalen Menü des Editor-Fensters **Editor** > **Vergleichen** auf. In der Infozeile erscheint ›Original-Version‹.



Solange der Menüpunkt mit einem Haken versehen ist, hören Sie die Ausgangsversion. Durch erneutes Aufrufen des Menüpunktes rufen Sie die bearbeitete Version auf. In der Infozeile des Macintosh (Windows: Statuszeile) erscheint ›Editierte Version‹.

Die Ausgangsversion können Sie nicht editieren. Falls Sie es doch versuchen, erscheint eine Warnbox.



Wenn Sie hier die Option ›OK‹ anwählen, verwerfen Sie die editierte Version und arbeiten mit der Ausgangsversion weiter. Falls Sie versehentlich versucht haben, die Ausgangsversion zu verändern, gelangen Sie mit ›Abbrechen‹ wieder zurück.

Speichern



Rufen Sie diesen Menüpunkt auf, um Ihr Editier-Ergebnis zwischenzuspeichern. Dabei wird der Ausgangseintrag ohne Zwischenabfrage mit dem editierten überschrieben. Die Ausgangsversion geht dabei verloren. Diese Funktion entspricht der ›Write‹- oder ›Store‹-Funktion eines Synthesizers.

 Der Speicherplatz eines Eintrages wird im Edit Fenster in der Titelleiste angezeigt. Stammt der Eintrag aus einer Library, so lautet der Speicherplatz ›←Library‹.

Über diesen Menüpunkt können Sie am schnellsten Ihr Ergebnis aktualisieren.

Wenn Sie Ihr Zwischenergebnis einfach nur festhalten möchten, ist die ›Schnappschuss‹-Funktion (siehe unten) pro-

bater, da Sie zum einen mehrere Schnappschüsse erstellen können und zum anderen den Original-Eintrag nicht überschreiben.

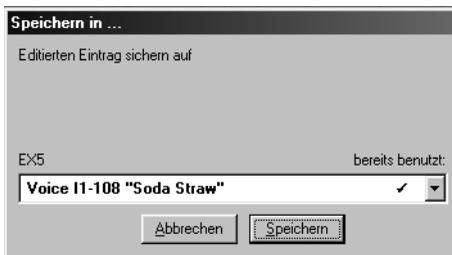
Speichern in ...



Wenn Sie Ihr Ergebnis auf einem anderen Speicherplatz speichern möchten, ohne das Editor-Fenster zu schließen, können Sie dies mit **Speichern in ...** tun. Es öffnet sich eine Dialogbox, in der Sie einen anderen Speicherplatz angeben können.

Öffnen Sie dazu das Flipmenü in der Dialogbox durch Klicken und Halten der Maustaste, und wählen Sie einen anderen Platz aus.

Child Entries (also Einträge, die von einem anderen Eintrag benutzt werden), sind mit dem Attribut **wird bereits benutzt** (Häkchen rechts) gekennzeichnet.



Schnappschuss



SoundDiver erlaubt es Ihnen, beliebig oft den momentanen Stand Ihrer Editierung zu speichern. Wenn Sie einen Schnappschuss erstellen, wird der Inhalt des Edit-Buffers, an dem Sie gerade arbeiten, an die Library **Schnappschüsse** angehängt. Falls noch nicht vorhanden, wird diese entweder

- automatisch angelegt oder
- geladen, falls auf Festplatte vorhanden.

Die Schnappschuss-Funktion ist äußerst nützlich,

- wenn Ihnen ein Zwischenergebnis gut gefällt und Sie es auf jeden Fall behalten möchten,
- wenn Sie sich nach Editierung eines Sounds aus mehreren Varianten eine aussuchen möchten,
- wenn Sie mit der Zufallsfunktion arbeiten und möglichst viele verschiedene Ergebnisse speichern möchten.

Die Schnappschuss-Library wird von SoundDiver im Ordner ›**Libraries**‹ angelegt und auch später nur dann aktualisiert, wenn sie dort gefunden wird. Bei Beenden von SoundDiver wird die Library im Ordner ›Libraries‹ gesichert.

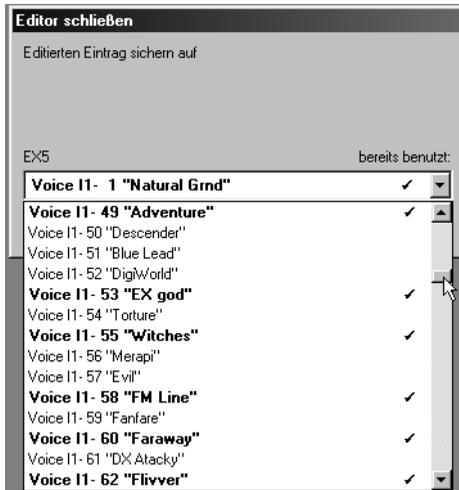
Schnappschüsse automatisch erzeugen

Unter **Optionen** > **Einstellungen** > **Globale Einstellungen** finden Sie die Option ›*Automatischer Schnappschuss alle x s*‹. Hier können Sie eine Sekundenzahl einstellen. SoundDiver erzeugt nach Ablauf dieser Zeit immer wieder einen Schnappschuss und hängt diesen an die Schnappschuss-Library an. Näheres im Abschnitt *Automatischer Schnappschuss* auf Seite 435 in Kapitel 12 *Voreinstellungen*.



AutoStore-Dialog

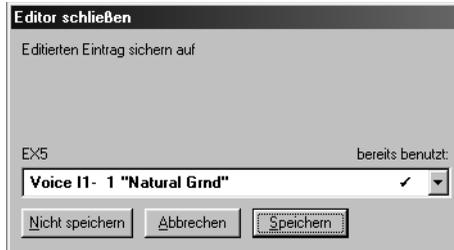
SoundDiver achtet automatisch darauf, dass Sie möglichst keine Bearbeitungen unabsichtlich verlieren. Dazu gibt es den AutoStore-Dialog.



Er erscheint,

- wenn ein Editor nach Änderungen geschlossen wird,
- wenn ein Speicherplatz überschrieben werden soll und unter **Optionen** > **Einstellungen** > **Sicherheitsabfragen** die Option *Überschreiben von Speicherplätzen* aktiviert ist, 
- wenn ein noch nicht gesicherter Edit-Buffer überschrieben werden soll und unter **Optionen** > **Einstellungen** > **Sicherheitsabfragen** die Option *Überschreiben von editierten Einträgen* aktiviert ist, 
- wenn die Zielposition (etwa bei Bewegungen oder Kopieren) nicht mit dem Typ des einzufügenden Eintrags übereinstimmt.

Sie haben folgende Möglichkeiten:



Nicht speichern

schließt das Editor-Fenster, ohne die Änderung zu speichern.

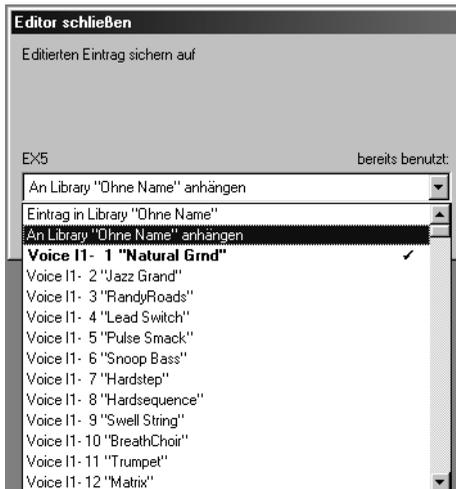
Abbrechen

kehrt zum Editor zurück.

Speichern

speichert die Bearbeitung.

Wenn der editierte Eintrag aus einer Library stammte, erscheinen weitere Optionen:



Eintrag in Library >Name<

ersetzt den ursprünglichen Eintrag

An Library >Name< anhängen

hängt den editierten Eintrag ans Ende der Library an und belässt den ursprünglichen an seinem Platz.

Wenn die Library inzwischen geschlossen wurde, ist die erste Option nicht verfügbar. SoundDiver bietet dann das Anhängen an die aktive Library an.

Initialisieren



Diese Funktion initialisiert eine Gruppe von Parametern oder den gesamten Eintrag.

Sie können eine Parametergruppe zum Initialisieren auswählen. Näheres dazu unten in Abschnitt *Zwischenablage-Funktionen im Editor* auf Seite 341. Wenn nichts im Editor ausgewählt ist, wird der gesamte Eintrag initialisiert. Dabei setzt SoundDiver alle Parameter auf ihre Grundstellung zurück.

Zufallswerte



SoundDiver kann Zufallswerte für ausgewählte Parametergruppen erzeugen und damit Anregungen für neue Sounds geben oder einfach nur unvorhersehbare Variationen erzeugen.

Dabei wird für jeden Parameter innerhalb der Parametergruppe ein zufälliger Wert eingesetzt.

Wenn Sie nichts selektiert haben, werden alle Parameter des gesamten Eintrags per Zufall neu berechnet, was stets zu neuartigen, allerdings nicht immer zu sinnvollen Ergebnissen führt.

Beachten Sie auch hier die hierarchische Struktur der Parametergruppen. Sie können von einem ganzen Sound bis hinunter zu einer Hüllkurve alles per Zufallsfunktion bearbeiten.

Controller Assignments finden

Ist ein Parameter markiert (d.h. der Cursor blinkt darauf), so können Sie mit diesem Menüpunkt direkt in das Controller-Assignments-Fenster wechseln. Alle Controller Assignments, die diesen Parameter als *Ziel* haben, werden ausgewählt. Vergleichen Sie hierzu Abschnitt *Auffinden von Controller Assignments* auf Seite 368.



Neues Controller Assignment lernen

Mit diesem Menüpunkt können Sie direkt aus dem Editor-Fenster heraus einem Parameter ein Controller Assignment zuzuordnen.



Markieren Sie hierfür den gewünschten Parameter, und wählen Sie dann **Bearbeiten > Neues Controller Assignment lernen**.



Wenn Sie diese Funktion durch das Tastaturkommando auslösen und danach die zugehörige Modifier-Taste(n) gedrückt halten, so öffnet sich ein ToolTip-Fenster (siehe Abschnitt *Tool-Tips* auf Seite 193) das Sie durch den nächsten Schritt begleitet.

Eine ausführliche Beschreibung finden Sie unter Abschnitt *Der Lernmodus im Editor-Fenster* auf Seite 378.

Das lokale Ansicht-Menü

Parameter

Hiermit wird die Parameterbox eingeblendet, die Sie aus den anderen Fenster kennen. Bei Bedarf sehen Sie unter Abschnitt *Geräte-Parameterbox* auf Seite 213 nach.



Fenster koppeln

Wenn diese Option aktiviert ist, schaltet SoundDiver automatisch den Inhalt des Editor-Fensters um, wenn sich das aktive Gerät oder der aktive Edit-Buffer ändert.



Auf diese Weise können Sie blitzschnell etwa zwischen verschiedenen Edit-Buffern mehrerer Geräte umschalten, indem Sie diese einfach im Geräte-Fenster anklicken.

Wenn Sie die Funktion gemeinsam mit **AutoAudition** nutzen, wird der angeklickte Eintrag im Editor-Fenster dargestellt und gleichzeitig gesendet. Das ist insbesondere beim Durchsehen einer gemischten Library hilfreich.

-  Wenn Sie verschiedene Editoren gleichzeitig anzeigen lassen wollen, etwa für einen EX5 und einen SY99, deaktivieren Sie ›Fenster koppeln‹, bevor Sie das nächste Fenster öffnen.

Diese Option ist im Editor-Fenster zusätzlich als Schaltfläche sichtbar, wenn die Parameterspalte eingeblendet ist.

Übersicht

Hiermit schalten Sie auf die oben beschriebene Übersicht-Darstellung um (Abschnitt *Übersicht* auf Seite 321). Sie können damit natürlich auch umgekehrt von der Übersicht auf die Landkarte zurückschalten.



Neues Fenster

Wenn Sie bei ausgewählter Parametergruppe **Ansicht > Neues Fenster** aufrufen, wird ein neues Editor-Fenster mit der Parametergruppe im sichtbaren Fensterausschnitt geöffnet. So können Sie blitzschnell etwa die Amplitudenhüllkurve optisch aus dem aktuellen Editor ›auslagern‹ und in einem eigenen Fenster weiterbearbeiten. Dieses lässt sich nachträglich natürlich auf jeden beliebigen Fensterausschnitt und -größe verändern.

-  Im alten und neuen Fenster wird automatisch die Funktion ›Fenster koppeln‹ deaktiviert.

Wenn Sie den Menüpunkt ›**Neues Fenster**‹ mit gehaltener  (⌘)-Taste anwählen, wird das neue Fenster als Floating-Fenster geöffnet.



Weitere lokale Menüs

Einige Editoren haben weitere lokale Menüs.

Adaption

Dieses Menü erscheint nur bei Adaptionen. Es dient der Definition und Veränderung von Editor-Objekten. Eine genaue Beschreibung der hier möglichen Funktionen würde hier zu weit führen. Sie sind deshalb im *SoundDiver Universal Module Programming Manual* beschrieben, das Sie bei Emagic kostenlos auf der Emagic Website unter <http://www.emagic.de> herunterladen können.

Natürlich können Sie nach Herzenslust experimentieren, aber mehr Erfolg werden Sie mit diesem Programmierhandbuch haben. Nur soviel sei verraten: der ›Layout-Modus‹ spielt hier eine wichtige Rolle ...

Bereich

Manche Editoren haben ein lokales Menü ›**Bereich**‹ mit Unterfunktionen, die der Bearbeitung von Stimmungs- oder Anschlagstabellen dienen. Sie sind im folgenden beschrieben.

Voller Bereich

Im Editor finden sich zwei Parameter, die den zu manipulierenden Bereich durch eine untere und eine obere Grenze definieren. Das können Noten oder auch Anschlagstärken sein.

Die Funktion ›**Voller Bereich**‹ setzt diesen Bereich so, dass alle Werte der Tabelle eingeschlossen sind.

Initialisieren

initialisiert die Werte innerhalb des Bereichs.

Vertikal spiegeln

Die Werte innerhalb des Bereiches werden invertiert: Neuer Wert = Maximum – alter Wert.

Horizontal spiegeln

Die Werte innerhalb des Bereiches werden an der Mitte des Bereichs gespiegelt: Der erste Wert wird mit dem letzten, der zweite mit dem vorletzten usw. vertauscht.

Interpolieren

Es wird eine lineare Interpolation zwischen dem ersten und dem letzten Wert des Bereichs durchgeführt, so dass eine gerade Linie entsteht.

Dies ist praktisch zum Erstellen orientalischer $\frac{1}{4}$ - oder $\frac{1}{8}$ -Ton-Stimmungen: Stellen Sie z.B. den Bereich auf zwei Oktaven (etwa C2 bis C4). Stellen Sie den Wert von C2 auf C2 und den Wert von C4 auf C3. Ein Aufruf von ›Interpolieren‹ erzeugt eine Viertelton-Stimmung.

Extrapolieren

Die innerhalb des Bereiches eingestellten Werte werden unterhalb und oberhalb des Bereiches entsprechend fortgesetzt.

Somit muss eine Stimmung nur für eine Oktave definiert werden und kann schnell auf alle anderen Oktaven übertragen werden.

Andere Menüs

Andere Menütitel sind jeweils im Modul definiert. Ihre Bedeutung können Sie in der Hilfe-Datei des Moduls nachschlagen.

8.18 Editor-Fenster schließen

Wenn Sie das Editor-Fenster schließen, ohne zuvor das Arbeitsergebnis gespeichert zu haben, erscheint eine Dialogbox. Hier können Sie auswählen, ob und wo Sie Ihr Ergebnis speichern wollen oder ob Sie die Bearbeitung verwerfen möchten. Die Schaltflächen im einzelnen:

Nicht speichern

das Editor-Fenster wird geschlossen, ohne dass die Änderungen gespeichert werden. Der Edit Buffer bleibt allerdings erhalten, und Sie können ihn manuell im Geräte-Fenster an eine beliebige Stelle kopieren (halten Sie hierbei  (: ) gedrückt, da sonst der Edit Buffer mit dem Speicherplatz vertauscht wird; siehe auch Abschnitt *Einträge bewegen und kopieren* auf Seite 109).

Abbrechen

das Editor-Fenster wird nicht geschlossen

Speichern

der editierte Eintrag wird am angegebenen Ort gespeichert

Bei Editieren eines Library-Eintrags ist das Default-Ziel ›Library-Eintrag‹. Alternativ dazu können Sie über die Option ›An Library anhängen‹ den editierten Eintrag an die Library anhängen, um den Original-Eintrag zu behalten.

-  Falls in der Zwischenzeit die Quell-Library geschlossen wurde, wird die Option ›Library-Eintrag‹ nicht mehr angezeigt.
-  Die Option ›An Library anhängen‹ bezieht sich immer auf die gerade aktive Library, auch wenn der Eintrag aus einer anderen Library stammt.

8.19 Editor-Fensterinhalt beim nächsten Start wiederherstellen

Wenn Sie SoundDiver beenden, während ein Editor-Fenster geöffnet ist, erscheint dieses beim nächsten SoundDiver-Start leer, und die Meldung ›Keine Daten‹ wird angezeigt, bis Sie einen Eintrag zur Bearbeitung auswählen, etwa durch Anfordern, Initialisieren oder Kopieren eines Eintrages in den Editor.

Wenn Sie beim nächsten SoundDiver-Start den Inhalt des Editor-Fensters automatisch wiederherstellen lassen möchten, brauchen Sie nur in den Voreinstellungen die Option ›Geräte-

Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern mit der Flipmenü-Einstellung *alle* aktivieren. Siehe auch Abschnitt *Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern* auf Seite 434.

Kapitel 9

Controller Assignments

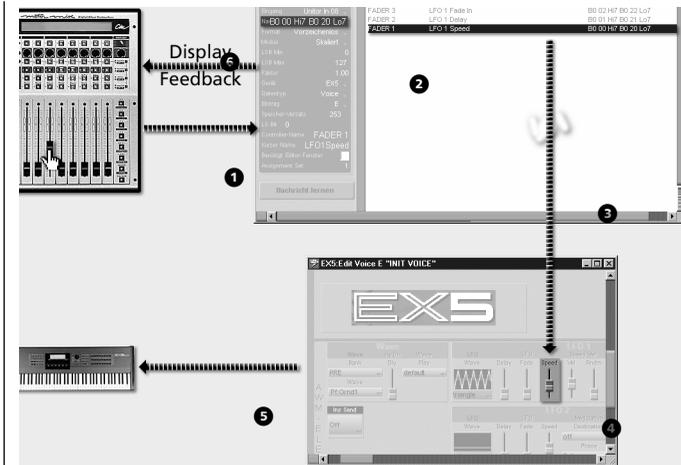
Anhand der Controller Assignments können jeder beliebigen eingehenden MIDI-Nachricht ein (oder auch mehrere) Parameter-Objekte innerhalb eines Editors zugeordnet werden.

Dies ermöglicht die vollständige externe Steuerung von Parametern und äußerst komfortable Klangformung.

Die Zuordnung wird innerhalb des Controller-Assignments-Fenster vorgenommen und ist äußerst flexibel gestaltet.

9.1 Was sind Controller Assignments?

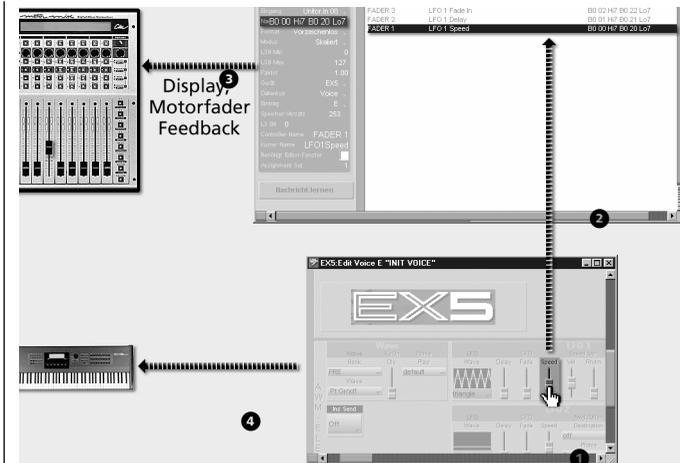
Der Signalfluss und dessen Verarbeitung ist in der Schemazeichnung dargestellt:



Beispiel für die Signalverarbeitung

Sie haben einen Motor Mix mit SoundDiver korrekt verbunden und einige Controller Assignments definiert, darunter eines, das den LFO Speed im EX5 steuert.

Bewegen Sie nun am Motor Mix einen Schieberegler, sendet dieser eine Controller-Nachricht ❶. SoundDiver sucht dann das passende Controller Assignment ❷ heraus und lokalisiert den zugehörigen Parameter. Die Controller-Nachricht wird in eine Parameteränderung umgesetzt ❸, was den Wert des LFO Speed ändert ❹. Diese Parameteränderung wird an das Gerät (hier ein Yamaha EX5) übertragen, damit Sie sie auch hören können ❺. Gleichzeitig ist in der Anzeige des Motor Mix der aktuelle Parametername und -wert zu sehen, was durch entsprechende SysEx-Kommandos ❻ erzielt wird. Sie brauchen also gar nicht mehr auf den Computerbildschirm zu sehen.



Nehmen Sie dagegen Änderungen in Editor-Fenster vor **1**, so sucht SoundDiver ebenso nach dem passenden Controller Assignment und sendet MIDI-Nachrichten an den Motor Mix **2**, um dessen Anzeige und Motorfader auf den neuesten Stand zu bringen. Natürlich wird auch eine Parameteränderungs-Nachricht an den EX5 gesendet **4**.

Wie Sie sehen, werden zwei Komponenten innerhalb des Controller-Assignment-Fensters festgelegt:

- die steuernde, eingehende *Controller-Nachricht*;
- die Zuordnung zum angesprochenen Gerät und seinem Parameter.

Änderungen am Gerät oder im Editor-Fenster werden zurück an die Faderbox gesendet, so dass der Wert und der zugehörige Motorfader synchron sind. SoundDiver erledigt das automatisch.

Eigenschaften der Controller Assignments

Als Controller Assignment wird die Zuordnung einer beliebigen MIDI-Nachricht zu einem Objekt in einem Editor-Fenster bezeichnet. Somit besteht ein Controller Assignment immer aus zwei Elementen:

- der Definition der eingehenden Controller-Nachricht, auf die SoundDiver reagiert, und
- dem dadurch gesteuerten Parameter eines Gerätes.

SoundDiver gestaltet die Zuordnung sehr flexibel, da mehrere unterschiedliche Controller-Assignment-Nachrichten den selben Parameter ansprechen können. So kann man z.B. für einen Parameter, der sehr viele mögliche Werte hat, einen Schieberegler für die Grobeinstellung, einen Encoder für die Feineinstellung und zwei Tasten für einzelne Inkrements und Dekrements verwenden.

Umgekehrt kann aber die gleiche MIDI-Nachricht auch mehrere Parameter ansprechen. So kann z.B. ein Schieberegler den Filter Cutoff mehrerer Tones oder Partialen gleichzeitig steuern.

Es können beliebig viele Controller Assignments erzeugt werden, durch Drag-and-Drop, durch manuelle Eingabe oder durch die Lern-Funktion (siehe Abschnitt *Der Lernmodus* auf Seite 377).

Controller Assignments können Parametern sowohl in der Übersichts- als auch in der Detailansicht des Editor-Fensters zugeordnet werden.

Controller-Assignment-Nachrichten werden selbst dann verarbeitet, wenn das Gerät nicht aktiv ist oder kein Editor-Fenster geöffnet ist, das den gesteuerten Parameter enthält – es sei denn, die Option ›*Benötigt Editor-Fenster*‹ wurde eingeschaltet (siehe Abschnitt *Benötigt Editor-Fenster* auf Seite 376).

Faderbox-Module

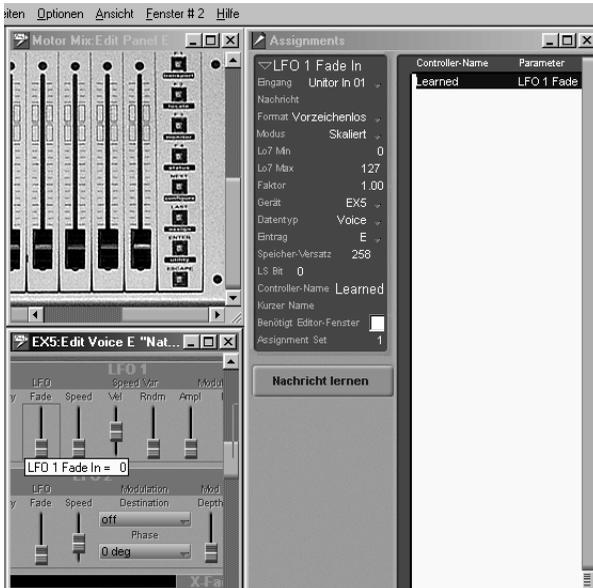
Für einige Faderboxen gibt es spezielle SoundDiver-Module, die fortgeschrittene Möglichkeiten bei Controller Assignments bieten:

- Automatische Beschriftung der aktuellen Controller Assignments im LC-Display der Faderbox
- Motorfader-Feedback: Änderungen, die im Editor-Fenster vorgenommen werden (oder durch ankommende Parameteränderungsnachrichten ausgelöst werden), werden so an die Faderbox weitergeleitet, damit die Position des Motorfadens mit dem Parameterwert übereinstimmen. Dies ist auch für Encoder mit LED-Kranz, Motor-Potis, beleuchtete Taster usw. möglich.
- Während der Fernsteuerung eines Parameters wird im Display der Faderbox der aktuelle Parametername und/oder Parameterwert in voller Länge angezeigt. Sie müssen also nicht mehr auf den Computerbildschirm sehen.
- Einfaches Definieren von Controller Assignments durch Drag-and-Drop (siehe Beispiel unten).
- Einfaches Auffinden der Controller Assignments, die für einen Controller definiert sind.

Details erfahren Sie in Abschnitt *Faderbox-Module* ab Seite 380.

Falls Sie eine Faderbox haben, für die es kein spezifisches Faderbox-Modul gibt, können Sie die Controller Assignments trotzdem benutzen. Siehe Abschnitt *Der Lernmodus* auf Seite 377.

Beispiel für Erstellen eines Controller Assignments



Dieses Beispiel soll die Möglichkeiten der Controller Assignments und insbesondere die Vorzüge der Funktion ›Drag and Drop‹ aufzeigen, was nur mit Faderbox-Modulen möglich ist. Sie benötigen nicht unbedingt eine solche Faderbox, allerdings ein Gerät mit einem Controller (Modulationsrad, Fader, Regler o.ä.), der MIDI-Nachrichten erzeugt.

- ❑ Öffnen Sie die Detailansicht im Editor-Fenster für einen beliebigen Synthesizer (hier EX5).
- ❑ Installieren Sie das Gerät ›Motor Mix‹ manuell im Installieren-Fenster (Hersteller ›CM Automation‹).
- ❑ Öffnen Sie das Setup-Fenster. Jetzt stellen Sie den MIDI-Eingang und -Ausgang korrekt ein (das geht leider nicht anders, denn der Motor Mix unterstützt die Scan-Funktion nicht). Falls Sie keinen Motor Mix haben, stellen Sie die MIDI-Ports des oben erwähnten Gerätes ein.

- ❑ Klicken Sie das Icon ›Motor Mix‹ im Setup-Fenster doppelt an. Es öffnet sich das Editor-Fenster.
- ❑ Öffnen Sie das Controller-Assignment-Fenster, indem Sie **Fenster > Controller Assignments öffnen** wählen.
- ❑ Ordnen Sie alle drei Fenster auf dem Bildschirm wie in der Abbildung an.
- ❑ Klicken Sie nun einen Fader des Motor Mix an, und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste (der Mauszeiger wandelt sich in einen Stecker) auf einen beliebigen Parameter innerhalb des Editor-Fensters Ihres angeschlossenen Gerätes. Sie können eine Verbindungslinie sehen, während die Maustaste gedrückt bleibt. Mögliche Ziel-Objekte werden invertiert. Lassen Sie die Maustaste über einem Objekt los.
- ❑ Im Controller-Assignment-Fenster erscheint ein erster Eintrag, der links den Namen des Faders wiedergibt, in der Mitte den zugeordneten Parameter und rechts die entsprechende MIDI-Nachricht anzeigt.



Falls Sie einen Motor Mix haben, können Sie sofort loslegen. Der Fader steuert den Parameter und umgekehrt.

Ansonsten ist erst noch die entsprechende Nachricht anzupassen, auf die das Gerät ansprechen soll.

- ❑ Klicken Sie die Schaltfläche ›Nachricht lernen‹ an; Sie färbt sich blau. Drehen Sie an einem Controller Ihres Gerätes.
- ❑ Beenden Sie den Vorgang, indem Sie die Schaltfläche ›Nachricht lernen‹ deaktivieren (sie erscheint wieder in grau).
- ❑ Betätigen Sie jetzt den Controller, so steuern Sie hiermit den gewählten Parameter. Die Wiedergabe ist am Bildschirm zu sehen.

9.2 Terminologie

Um die Controller Assignments von SoundDiver möglichst verständlich darzustellen, sind diese Begriffe zu definieren:

Controller Assignment

Wie schon erwähnt ein Datensatz, der die Fernsteuerung eines Parameters definiert

Faderbox

Ein Gerät, das MIDI-Nachrichten sendet und so ein *Controller Assignment* in Gang bringt. Eine Faderbox kann natürlich auch ein beliebiges MIDI-Keyboard sein, denn auch das Modulationsrad oder sogar die Klaviatur kann für *Controller Assignments* verwendet werden.

Controller

Ein Bedienelement an einer *Faderbox*, das eine bestimmte MIDI-Nachricht erzeugt. Das kann ein Schieberegler, Drehknopf, Taster, Encoder, Jog Wheel, Ribbon Controller, etc. sein

Controller-Nachricht

Die MIDI-Nachricht, die ein *Controller* erzeugt. Oft enthält eine *Controller-Nachricht* ein oder mehr variable Bytes. SoundDiver unterstützt nicht nur Control Changes (Bx xx xx), sondern beliebige MIDI-Nachrichten, inklusive Sys-Ex. Eine *Controller-Nachricht* kann aus mehreren MIDI-Nachrichten bestehen (z.B. nacheinander MSB und LSB Control Change).

Eingehender Wert

Der Wert, der in einer ankommenden *Controller-Nachricht* übertragen wird.

Resultierender Wert

Der Wert, der sich aus dem *eingehenden Wert* durch diverse Rechenoperationen aufgrund von Eigenschaften des *Controller Assignments* und des *gesteuerten Parameters* ergibt und den neuen Wert des *gesteuerten Parameters* darstellt.

Gesteuerter Parameter

Ein Parameter in einem SoundDiver-Editor, dessen Wert durch Anwendung eines *Controller Assignments* geändert werden kann

9.3 Das Controller-Assignments-Fenster

Das Controller-Assignments-Fenster ähnelt dem Library-Fenster und besteht aus zwei Teilen:

- dem Datenteil mit der Darstellung der Controller Assignments und
- der Parameterbox.

Der Datenteil des Controller Assignments-Fensters

Das Controller-Assignment-Fenster öffnen Sie mit **Fenster > Controller Assignments öffnen**. Da SoundDiver nur eine Controller-Assignments-Liste hat, gibt es auch nur ein Controller-Assignments-Fenster.



Bearbeitung innerhalb des Controller-Assignment-Fensters

Controller Assignments werden von SoundDiver als Objekte behandelt, die entsprechend bearbeitet werden können.

Controller Assignments wählen Sie durch die üblichen Bedienschritte aus. Bei Bedarf sehen Sie im Abschnitt *Auswählen von Einträgen* auf Seite 149 nach.

Ein Doppelklick auf ein Controller Assignment öffnet das Editor-Fenster des Gerätes mit dem angesteuerten Parameter und markiert diesen.

Sie können Bearbeitungsschritte zurücknehmen (Abschnitt *Rückgängig...* auf Seite 158) und einzelne Controller Assignments auch ausschneiden, kopieren, einfügen und löschen (Abschnitt *Bearbeiten-Menü* auf Seite 158).

Das lokale Assignment-Menü

Das **Assignment**-Menü besteht aus drei Menüpunkten.

Neu

Diese Untermenü bietet verschiedene Möglichkeiten, neue Controller Assignments zu erzeugen.

- **Leeres Assignment**
Sie fügen damit über dem ersten ausgewählten Controller Assignment ein weiteres leeres ein. 
- Alle anderen Menüpunkte dienen dem Erzeugen von Controller Assignments zur Fernsteuerung des Controller Assignment Sets. Näheres hierzu finden Sie in Abschnitt *Vordefinierte Controller-Assignments* auf Seite 385

Gesteuerten Parameter zeigen

Mit diesem Menüpunkt wechselt SoundDiver in das Editor-Fenster des zugeordneten Parameters und markiert diesen. 

Sie erreichen dies auch durch einen Doppelklick auf das entsprechende Controller Assignment.

Nachricht lernen

Dieser Menüpunkt ist identisch mit der entsprechenden Schaltfläche im Controller-Assignments-Fenster (Abschnitt *Der Lernmodus im Controller Assignments-Fenster* ab Seite 378). 

Auffinden von Controller Assignments

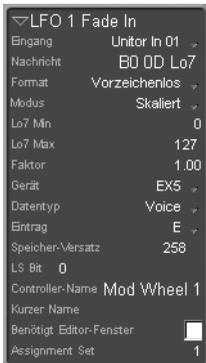
Controller Assignments können in unbeschränkter Anzahl erzeugt werden, worunter schnell die Übersichtlichkeit leidet.

Anhand der Definition können Sie ein Controller Assignment ›von beiden Seiten‹ und innerhalb des Controller-Assignments-Fensters suchen.

- Klicken Sie einen Controller im Editor-Fenster einer Faderbox doppelt an, so öffnet sich das Controller-Assignments-Fenster und das oder die zugehörigen Controller Assignments werden ausgewählt.
- Im Editor-Fenster klicken Sie den einen Parameter an (von dem Sie wissen, dass er vom gesuchten Controller Assignment gesteuert wird) und wählen dann **Bearbeiten** > **Controller Assignments finden**. Auch hier öffnet sich das Controller-Assignments-Fenster, und alle zugehörigen Controller Assignments werden ausgewählt.
- Innerhalb des Controller-Assignments-Fensters klicken Sie einfach ein bestimmtes Controller Assignment an und sehen in der Parameterbox das Gerät, dessen Parameter gesteuert wird, und den Eingang für den Controller-Assignment-Nachrichten verarbeitet werden.



Die Parameter eines Controller Assignments



Die Parameterbox lässt sich wie gewohnt über **Ansicht** > **Parameter** ein- und ausblenden.



Name

Der Name des Controller Assignments ist frei bestimmbar und hat auf die Funktion keinen Einfluss. SoundDiver trägt hier beim Erzeugen des Controller Assignments automatisch den Namen des gesteuerten Parameters ein.

Das Texteingabefeld öffnet sich bei einem Doppelklick. Die allgemeinen Regeln zur Eingabe gelten auch hier (Abschnitt *Eingabe von Text* auf Seite 139).

So können Sie auch an mehreren Controller Assignments gemeinsamen Text anfügen, ohne den aktuellen Inhalt zu überschreiben, in dem Sie bei mehreren markierten Controller Assignments in das Textfeld einen * voranstellen. (siehe Abschnitt *Hinzufügen von Texten für mehrere Einträge* auf Seite 279).

Eingang

Hier ist der MIDI-Eingang angegeben, an dem Controller-Assignments-Nachrichten eingehen müssen, damit sie für die Steuerung berücksichtigt werden, außer er wird auf *beliebig* gestellt.

SoundDiver ordnet den Eingang automatisch zu, wenn die Definition der Controller-Nachricht mit der Lern-Funktion vorgenommen wird.

Falls der Eingang manuell bestimmt werden soll, klicken Sie auf das Feld, und es öffnet sich ein Flipmenü mit allen verfügbaren Ports. Die allgemeinen Angaben über MIDI-Ports gelten auch hier (Abschnitt *Ausgang und Eingang* auf Seite 214).

Nachricht

Sie können hier in Hexadezimalcode ein Muster der vom Controller Assignment erkannten Controller-Nachricht eingeben.

Im Nachrichtenmuster werden zwei besondere Bytes verwendet: **Hi7** (für *highest significant 7 bits*) und **Lo7** (für *lowest significant 7 bits*). Wie der eingehende Wert und dessen Wertebereich berechnet wird, hängt davon ab, welche dieser Bytes in der Nachricht vorkommen:

- Falls sowohl **Hi7** als auch **Lo7** vorkommen, ergibt sich der eingehende Wert ergibt sich aus $\text{Hi7} \times 128 + \text{Lo7}$, und der Wertebereich hat 14 Bits (0 bis 16383 oder -8192 bis 8191, je

nachdem ob das Format vorzeichenlos oder vorzeichenbehaftet ist).

- Falls nur **Lo7** vorkommt, ist der eingehende Wert gleich **Lo7**, und der Wertebereich hat 7 Bits (0 bis 255 oder –128 bis 127, je nachdem ob das Format vorzeichenlos oder vorzeichenbehaftet ist).
- Werden in der Nachricht weder **Hi7** noch **Lo7** verwendet, so wird der eingehende Wert auf 1 gesetzt, und der Wertebereich hat 1 Bit.

 Diesen Umstand können Sie ausnutzen, wenn die von einem gedrückten Taster erzeugte Nachricht nicht den Wert 1 enthält.

Wird der Lernmodus (Abschnitt *Der Lernmodus* auf Seite 377) verwendet, trägt SoundDiver das Nachrichtenmuster automatisch für den verwendeten Controller ein.

 Sie können die eingehende Nachricht zwischen Controller Assignments mit Hilfe der Zwischenablage kopieren.

Das Format der Nachrichtenmuster benutzt absichtlich nicht die Begriffe **MSB** und **LSB**, sondern ›**Hi7**‹ und ›**Lo7**‹. Diese Benennung verhindert Verwechslungen mit den Controller-Events **MSB** und **LSB**.

 Sendet ein Gerät nur den MSB-Teil einer Control-Change-Nachricht, so sollte Lo7 im Nachrichtenmuster verwendet werden, damit eine 7-Bit-Skalierung erfolgt.

Lo7 min/Lo7 max

Diese Minimum- und Maximumwerte bestimmen den Bereich, innerhalb dessen das Byte **Lo7** sein muss, damit die Nachricht für das Controller Assignment erkannt wird. Setzen Sie diese Begrenzung zur Unterscheidung von Nachrichten, wenn die Faderbox bis auf den Wertebereich die gleiche Nachricht für verschiedene Controller verwendet.

 Wenn der Wert der ankommenden Nachricht konstant ist (z.B. bei einem Taster), dann können Sie diesen direkt in der Nachricht anstatt **Lo7** angeben. In diesem Fall brauchen Sie *Lo7 min* und *Lo7 max* nicht einstellen.

Format

Dieser Parameter definiert, auf welche Weise der eingehende Wert aus den durch **Lo7** und **Hi7** repräsentierten Bytes ermittelt wird:

Vorzeichenlos

Der Wert wird immer als positiv betrachtet.

Zweierkomplement

wenn das höchstwertige Bit gesetzt ist (bei **Lo7** ist dies Bit 6; bei **Hi7/Lo7** ist dies Bit 13), wird der Wert als negative Zahl im Zweierkomplement-Format betrachtet.

Einerkomplement

wenn das höchstwertige Bit gesetzt ist (bei **Lo7** ist dies Bit 6; bei **Hi7/Lo7** ist dies Bit 13), wird der Wert als negative Zahl im Einerkomplement-Format betrachtet

Vorzeichen-Bit

wenn das höchstwertige Bit gesetzt ist (bei **Lo7** ist dies Bit 6; bei **Hi7/Lo7** ist dies Bit 13), wird der Wert als negative Zahl betrachtet. Die übrigen Bits stellen den absoluten Wert dar.

Faktor

Der Faktor bestimmt einen Multiplikator für den eingehenden Wert, bevor er je nach Modus (s.u.) in den resultierenden Wert konvertiert wird.

Im *direkten* Modus kann ein konstanter Wert angegeben werden, im *relativen* Modus dagegen kann die Skalierung und die Richtung für den Parameter festgelegt werden.

Auch die Angabe eines negativen Faktors ist möglich. Zusammen mit Modus ›*relativ*‹ können Sie Controller Assignments definieren, die einen Parameter dekrementieren, indem hier z.B. ›-1.00‹ eingegeben wird.

Die Auflösung beträgt $\frac{1}{100}$. Damit wird ermöglicht, dass Encoder frei in der Auflösung justiert werden. Ist Ihnen ein Encoder zu schnell, ändern Sie den Faktor z.B. einfach auf 0.5

Modus

Hier wählen Sie, wie der eingehende Wert in den resultierenden Wert konvertiert wird.

Direkt

der eingehende Wert definiert den resultierenden Wert ohne Änderung.

-  Diese Einstellung können Sie verwenden, wenn die Nachricht von Tastern erzeugt wird (und somit die Nachricht keine variablen Bytes enthält), und der gesteuerte Parameter diskrete, nichtlineare Werte hat (z.B. LFO-Wellenformen). Welcher Wert tatsächlich durch das Controller Assignment ausgelöst wird, kann durch den Parameter *Faktor* (siehe Abschnitt *Faktor* auf Seite 372) bestimmt werden.

Skaliert

der eingehende Wert wird vom Wertebereich des eingehenden Wertes auf den Wertebereich des gesteuerten Parameters skaliert.

-  Wenn Sie den Controller bis zum Anschlag auf das Maximum drehen, wird der gesteuerte Parameter ebenfalls den größtmöglichen Wert annehmen. Analoges gilt für das Minimum.
Verwenden Sie diese Option nur für Controller, die Minimum- und Maximumwerte haben, also z.B. Schieberegler und Potentiometer.

Relativ

Der eingehende Wert wird zum bestehenden Parameterwert addiert (oder subtrahiert, siehe Abschnitt *Faktor* auf Seite 372).

-  Diese Einstellung sollten Sie bei Encodern verwenden, sowie bei Tastern, die den Wert um einen bestimmten Betrag vergrößern oder vermindern sollen.

Gerät

Hier bestimmen Sie das Gerät, das mit der definierten Nachricht angesprochen werden soll.

Setzen Sie der Wert auf ›beliebig‹, so wird der Wert immer zu dem Parameter übertragen, auf dem der Cursor steht (falls ein Editor-Fenster aktiv ist und ein Cursor blinkt).

Der Wert ›Controller Assignment Set‹ zeigt an, dass das Controller Assignment nicht einen Parameter in einem Gerät, sondern das aktuelle Controller Assignment steuert. Näheres hierzu siehe Abschnitt *Fernsteuerung des aktuellen Controller Assignment Sets* auf Seite 384.

Datentyp

Hier legen Sie den Datentyp fest, für den das Controller Assignment beachtet wird.

Ist kein Gerät festgelegt (›beliebig‹), so bleibt auch der Datentyp auf ›beliebig‹ stehen und kann nicht verändert werden.

Bei Gerät ›Controller Assignment Set‹ hat dieser Parameter keine Bedeutung.

Eintrag

Der Parameter bestimmt den Edit-Buffer und damit den Eintrag, der angesprochen werden soll.

Ist kein Gerät oder Datentyp festgelegt (›beliebig‹), so bleibt auch Eintrag auf ›beliebig‹ stehen und kann nicht verändert werden.

 Der Wert ›beliebig‹ erlaubt, ein Controller Assignment zu definieren, das abhängig vom aktuellen Edit-Buffer arbeitet. Das ist für multitimbrale Geräte mit getrennt ansprechbaren Edit-Buffern wie den Roland JV-2080 interessant: Sie können z.B. ein Controller Assignment erstellen, das den Filter Cutoff des ersten Tones in einem Patch ändert. Welches Patch der 16 ›Performance Mode Temp Patches‹ gemeint ist, hängt dann vom aktuellen Edit-Buffer ab.

Bei Gerät ›Controller Assignment Set‹ hat dieser Parameter keine Bedeutung.

Speicher-Versatz/LS Bit

Diese beiden Werte definieren den angesteuerten Parameter innerhalb eines Edit-Buffers. Die Zahlen sind nicht sonderlich aussagekräftig, da sie von der internen Struktur der Editordaten abhängen. Da sie aber durch Drag-and-Drop und die Lern-Funktion automatisch gesetzt werden, ist das nicht weiter schlimm.

Der Grund dafür, dass die Werte überhaupt angezeigt werden ist, dass Sie den *Speicher-Versatz* auch auf *beliebig* einstellen können (das ist der Wert, der -1 entspricht), denn dann steuert das Controller Assignment immer den aktuellen (markierten) Parameter an – sofern ein Editorfenster aktiv ist und der Cursor blinkt.

Bei Gerät *Controller Assignment Set* haben diese Parameter eine völlig andere Bedeutung. Siehe Abschnitt *Fernsteuerung des aktuellen Controller Assignment Sets* auf Seite 384.

Controllername

Dieser Name wird für den Controller in der Liste angezeigt. Er hat keine weitere Funktion und dient nur der schnelleren Identifikation.

Kurzer Name

Dies ist eine abgekürzte Form des Parameternamens und wird von Faderbox-Modulen verwendet, um die Zuordnung im Display der Faderbox anzuzeigen (siehe Abschnitt *Faderbox-Module* ab Seite 380).

Bei Definition eines Controller Assignments durch Drag-and-Drop oder Lern-Funktion wird der kurze Name automatisch aus dem langen Namen generiert, und zwar so, dass der verfügbare Platz im Display optimal ausgenutzt wird.

Benötigt Editor-Fenster

Hier können Sie festlegen, ob das Controller Assignment nur aktiv ist, wenn das zugehörige Editor-Fenster geöffnet und aktiv ist. Diese Einstellung ist hilfreich, um unbeabsichtigte Änderungen im Hintergrund zu vermeiden.

So können Sie auch eine identische Controller-Nachricht mehreren Parametern in unterschiedlichen Geräten zuweisen und durch das Wechseln des jeweiligen Editor-Fensters (z.B: durch Screenset-Wechsel) den Zugriff freischalten.

-  Ist die Option nicht gesetzt, so ist das Controller Assignment immer aktiv, unabhängig vom Status des dazugehörigen Editor-Fensters. Auch das zugehörige Gerät muss nicht aktiv sein. Allerdings muss der Inhalt des Edit-Buffer bekannt sein.

Feedback

Hier wird festgelegt, ob bei Änderung des vom Controller Assignment gesteuerten Parameters eine Rückmeldung an die Faderbox gesendet werden soll.

-  Diese Funktion wird z.Z. nur für Controller-Nachrichten unterstützt, die von einer durch ein Faderbox-Modul unterstützte Faderbox stammen (siehe Abschnitt *Faderbox-Module* ab Seite 380).

Lokales Feedback

Für Controller Assignments, die Feedback senden (siehe oben), kann man durch Aktivieren dieser Option bestimmen, ob der Controller durch Bedienung schon selbstständig den eingestellten Wert anzeigt. Das ist z.B. bei mechanischen Motorfadern der Fall, und somit ist das Senden von Feedback nur erforderlich, wenn der gesteuerte Parameter durch Bedienung am Bildschirm geändert wurde.

-  Diese Funktion wird z.Z. nur für Control-Assignment-Nachrichten unterstützt, die von einer durch ein Faderbox-Modul unterstützte Faderbox stammen (siehe Abschnitt *Faderbox-Module* ab Seite 380).

Wenn diese Option fälschlicherweise ausgeschaltet wurde, äußert sich das oft in mechanischem Widerstand beim Bedienen eines Motorfaderns.

Controller Assignment Set

Dieser Parameter bestimmt, in welchem Controller Assignment Set das Controller Assignment aktiv ist. Für weitere Details siehe Abschnitt *Controller Assignment Sets* ab Seite 383.

9.4 Der Lernmodus

Mit dem Lernmodus wird das Erstellen und Ändern von Controller Assignments deutlich erleichtert. SoundDiver kann die Controller-Nachricht und einige weitere Parameter eines Controller Assignments durch Analyse von ankommenden MIDI-Nachrichten automatisch eintragen.

Eigenschaften des Lernmodus

Der Lernmodus

- erkennt das **Lo7** und **Hi7** Byte;
- erkennt Encoder, welche relative Nachrichten senden (Encoder senden oft den gleichen Wert mehrmals hintereinander);
- erkennt Encoder, die Nachrichten im Format *›Vorzeichen-Bit‹* senden;
- entfernt alle störenden MIDI-Nachrichten (Touch- und Release-Nachrichten von Motor Fadern)

 ›Lo7 Min‹ und ›Lo7 Max‹ werden auf die Standardwerte 0 und 127 gesetzt. Dies kann zu Schwierigkeiten führen, wenn sich in seltenen Fällen zwei Controller-Nachrichten bis auf den Wertebereich die gleichen Controller teilen. Andererseits ist diese Einstellung sinnvoll, wenn Schieberegler oder Drehknöpfe zugeordnet werden, da die Regler nicht über den gesamten Wertebereich bewegt werden müssen.

Damit die automatische Erkennung dieser Parameter funktioniert, sollten Sie wenn möglich den Controller in beiden Richtungen und über den gesamten Regelbereich bewegen.

Falls kein Controller Assignment markiert ist, wird bei Aktivieren des Lernmodus ein neues erzeugt. Ansonsten so überschreibt die eingehende Nachricht den bisherigen Wert in allen ausgewählten Controller Assignments ohne Warnmeldung.

Der Lernmodus im Controller Assignments-Fenster

Wählen Sie das oder die Controller Assignment(s) aus, dessen oder deren Nachricht Sie ändern wollen.

Aktivieren Sie dann den Lernmodus durch Drücken der Taste >Nachricht lernen<, und bedienen Sie den Regler, dessen Nachricht analysiert werden soll – am besten langsam und in beiden Richtungen. Schalten Sie dann den Lernmodus wieder aus.

Nachricht lernen

 Vergessen Sie nicht den Lernmodus wieder zu deaktivieren, nachdem die Nachrichten gesendet wurden!

Wenn keinerlei Nachricht angekommen ist, wird das Controller Assignment gelöscht, denn Controller Assignments mit leerer Nachricht sind sinnlos.

Der Lernmodus im Editor-Fenster

Im Editor-Fenster können Sie Parametern direkt Controller Assignments zuweisen, sogar ohne dass das Controller-Assignments-Fenster geöffnet werden muss.

Lernmodus mit Öffnen des Controller Assignments-Fensters

Markieren Sie hierzu den gewünschten Parameter, und wählen Sie **Bearbeiten > Neues Controller Assignment lernen**. Darauf-



hin öffnet sich das Controller-Assignment-Fenster, und das neue Controller Assignment ist ausgewählt.

 Vergessen Sie nicht: Sie haben bislang nur eine Seite eines Controller Assignments definiert. Die ansteuernde Controller-Assignment-Nachricht wird jetzt noch festgelegt.

Der Lernmodus ist jetzt eingeschaltet. Bedienen Sie jetzt den gewünschten Controller (wenn möglich in beiden Richtungen), und schalten Sie den Lernmodus wieder aus.

Lernmodus ohne Öffnen des Controller-Assignments-Fensters

Um die Definition eines Controller Assignments noch weiter zu vereinfachen, gibt es eine ›Abkürzung‹:

Wie oben wählen Sie **Bearbeiten > Neues Controller Assignment**, halten dabei aber eine Sondertaste gedrückt. Am besten, Sie verwenden den Tastaturbefehl und halten danach die zugehörige Sondertaste gedrückt. 

Solange Sie die Sondertaste gedrückt halten, öffnet sich ein ToolTip-Fenster (siehe Abschnitt *ToolTips* auf Seite 193), das Sie durch den nächsten Schritt begleitet (erzeugen eines MIDI-Controller-Befehls am gewünschten Eingang).

Wenn die Sondertaste losgelassen wird, ist das Controller Assignment erzeugt worden, und Sie können sofort den Parameter mit dem Regler fernsteuern.

Falls Sie die Sondertaste loslassen bevor eine MIDI-Nachricht eingegangen ist, öffnet sich das Controller-Assignments-Fenster und das ToolTip-Fenster bietet Ihnen Informationen, wie Sie den Vorgang abschließen können (Abschalten des Lernmodus durch Betätigen der ›Nachricht lernen‹-Taste).

9.5 Faderbox-Module

SoundDiver verfügt durch spezielle Module über weitergehende Funktionen für die Controller-Assignments. Z.Zt. werden zwei solche Module mitgeliefert, die das CM Automation Motor Mix und das Radikal Technologies SAC-2k unterstützen.

Faderbox-Module vereinfachen die Zuordnung von Controller Assignments und deren Nutzung.

Faderbox-Editorfenster

Ein Doppelklick auf das Icon der Faderbox im Setup-Fenster öffnet sofort einen Editor, der deren Oberfläche anzeigt.

Bei der Eingabe von Text in das Display wird dieser an das Gerät übertragen.

Das ist so ziemlich alles, was man hier ›editieren‹ kann. Dieses Fenster hat nämlich einen anderen Zweck:

Controller Assignments mit Drag-and-Drop erzeugen

Klicken Sie mit der Maus ein Controller-Objekt (Fader, Drehknopf, Taster usw.) des Faderbox-Editorfensters an, und ziehen Sie den Mauszeiger bei gehaltener Maustaste auf den zu steuernden Parameter (der sich in einem zweiten Editorfenster befindet). Der Mauszeiger wandelt sich in ein Kabel mit Stecker.

Sobald der Mauszeiger einen Parameter berührt, der angesteuert werden kann, wird dieser invertiert (hell) dargestellt. Mit Loslassen der Maustaste über einem Parameter wird ein neues Controller Assignment mit den passenden Werten erzeugt.

Controller Assignments finden

Ein Doppelklick auf ein Element des Motor Faders öffnet das Controller-Assignments-Fenster und wählt die zugehörigen Controller Assignments aus.

Automatische Beschriftung

Wenn ein direkt unter dem Display der Faderbox befindlicher Controller in einem Controller Assignment verwendet wird, so zeigt die Faderbox automatisch den kurzen Namen (siehe Abschnitt *Kurzer Name* auf Seite 375) im Display an.

Je nach Größe des Display geschieht dies versetzt in zwei Zeilen – Controller mit ungerader Nummer werden in der ersten Zeile, mit gerader in der zweiten Zeile angezeigt.

Sie können die Beschriftung ändern, indem Sie einfach den Text-Parameter *Kurzer Name* ändern.

Wenn die Belegung des Controllers sich ändern, beispielsweise durch Aufruf eines anderen Controller Assignment Sets (siehe Abschnitt *Controller Assignment Sets* ab Seite 383), wird die Beschriftung automatisch geändert. Die Beschriftung von nicht mehr verwendeten Controllern wird automatisch gelöscht.

 Wenn ein Controller mehrere Parameter unterschiedlichen Namens steuert, wird nur der Name jenes Controller Assignments angezeigt, welches sich am weitesten unten in der Liste befindet.

Feedback

Faderbox-Module unterstützen zwei Arten von Rückmeldungen an die Faderbox: Motorfader Feedback und Display Feedback.

Motorfader Feedback

Immer wenn sich ein Parameter ändert, für den es ein Controller Assignment gibt, das von einem Motorfader (oder sonstigen Controller mit Anzeige des Parameterwertes) ausgeht, sendet

SoundDiver an die Faderbox eine Nachricht, die den Motorfader entsprechend aktualisiert.

Das ist auch der Fall, wenn sich der ganze Edit-Buffer ändert (z.B. durch **AutoAudition**) oder die aktiven Controller Assignments umgeschaltet werden, beispielsweise durch Screenset-Wechsel.

Natürlich können mehrere Motorfader (sogar von verschiedenen Faderboxen) dem gleichen Parameter zugeordnet werden. Dann werden alle auch entsprechend aktualisiert.

Das gilt auch, wenn die Parameteränderung aufgrund eines Controller Assignments erfolgt. Um einen Widerstand bei der Bedienung zu vermeiden, wird kein Feedback an den Motorfader gesendet, von dem die Änderung ausgeht (siehe auch Abschnitt *Lokales Feedback* auf Seite 376).

 Wenn ein Motorfader mehreren Parametern zugewiesen wird und diese unterschiedliche Werte annehmen, zeigt der Motorfader immer den Wert des zuletzt geänderten Parameters an. Falls sich mehrere der Parameter gleichzeitig ändern (z.B. durch **AutoAudition**), dann ist der angezeigte Wert undefiniert.

Display Feedback

Wenn SoundDiver einen Parameter aufgrund einer eingegangenen Controller-Nachricht ändert (egal ob von einem Motorfader oder einem normalen Controller), so wird der Parametername und dessen Wert für zwei Sekunden im Display der Faderbox vollständig angezeigt.

 Wenn ein Parameter Text für die Anzeige des Parameterwertes verwendet (z.B. Wellenform oder Sample-Auswahl), so wird sogar der Text zusammen mit der Nummer im Display der Faderbox angezeigt.

Danach erscheinen wieder die Beschriftungen (siehe Abschnitt *Automatische Beschriftung* auf Seite 381).

Die Anzeige des Parameternamens und -werts lassen sich im Setup-Fenster in den Einstellungen (spezielle Parameter) der Faderbox unterbinden. Das kann erforderlich sein, wenn die Übertragung des Display Feedbacks die MIDI-Schnittstelle zu

stark belastet, oder sie in der Aufnahme von Parameteränderungen im AutoLink-Betrieb nicht erwünscht ist.

9.6 Controller Assignment Sets

Controller Assignment Sets ermöglichen es, mit den gleichen Controllern abwechselnd verschiedene Parameter im gleichen Editor fernzusteuern. Zum Beispiel steuern Sie mit Controller Assignment Set 1 die Filter-Parameter, während mit Controller Assignment Set 2 die Effekt-Parameter gesteuert werden können.

Ähnlich wie bei Screensets, ist zu jedem Zeitpunkt immer nur ein Controller Assignment Set das aktuelle. Das aktuelle Controller Assignment Set kann durch Tastatur- oder MIDI-Kommandos umgeschaltet werden. Alternativ kann sogar das aktuelle Controller Assignment Set durch Controller Assignments gesteuert werden.

Das aktuelle Controller Assignment Set

In der linken oberen Ecke des Controller-Assignments-Fensters sehen Sie einen Parameter – das aktuelle Controller Assignment Set. Mögliche Werte sind 1 bis 9999 sowie ›Alle‹. Das aktuelle Controller Assignment Set wird in den Voreinstellungen gespeichert und wird beim Einladen einer Voreinstellungen-Datei wieder aufgerufen.

Jedes Controller Assignment hat einen Parameter ›*Controller Assignment Set*‹, das entweder den Wert ›Alle‹ oder eine Zahl zwischen 1 bis 9999 haben kann. Bei ›Alle‹ ist das Controller Assignment immer aktiv. Andererseits ist es nur aktiv, wenn das aktuelle Controller Assignment Set die gleiche Nummer hat.

Nur die gerade aktiven Controller Assignments werden im Controller-Assignments-Fenster angezeigt. Dies schließt die

Controller Assignments ein, die den Wert ›Alle‹ im Parameter *Controller Assignment Set* haben.

Auch die Parameterbox zeigt nur die Eigenschaften der ausgewählten, aktiven Controller Assignments an. Die Funktionen **Bearbeiten** > **Rausschneiden**, **Bearbeiten** > **Kopieren** und **Bearbeiten** > **Löschen** beziehen sich immer auf die ausgewählten, aktiven Controller Assignments.



Sie können das aktuelle Controller Assignment Set auf folgende Arten wechseln:

- mit der Maus: klicken Sie den Parameter an, und bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf und ab.
- durch Werteingabe: klicken Sie den Parameter an, und geben Sie mit der Tastatur einen neuen Wert ein
- Tastaturkommandos *Nächstes Controller Assignment Set* und *Vorheriges Controller Assignment Set*
- Controller Assignments (siehe nächsten Abschnitt)



Aktuelle Controller Assignment Sets auf der Faderbox anzeigen

Falls Ihre Faderbox von einem SoundDiver-Modul unterstützt wird, zeigt es das aktuelle Controller Assignment Set auf der Faderbox an.

 Beim SAC-2k geschieht dies in der rechten oberen Ecke der rechten LC-Anzeige; beim Motor Mix dagegen in der zweistelligen 7-Segment-Anzeige.

Fernsteuerung des aktuellen Controller Assignment Sets

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Controller Assignments zu definieren, die das aktuelle Controller Assignment Set steuern.

Definition durch Drag-and-Drop

Die Faderbox-Module von SoundDiver kennen die besondere Bedeutung der Tasten auf der Faderbox, die eine Spur oder eine Gruppe von Spuren auswählt, sofern sie auf der Faderbox existieren.

SoundDiver wiederum kennt ein spezielles Ziel für die Definition von Controller Assignments mit Drag-and-Drop: das aktuelle Controller Assignment Set im Controller-Assignments-Fenster.

Durch Ziehen eines Kabels (siehe Abschnitt *Controller Assignments mit Drag-and-Drop erzeugen* auf Seite 380) von einem dieser Tasten auf diesen Parameter wird demnach ein Controller Assignment erzeugt, das genau das tut, was Sie erwarten, einschließlich Feedback von beleuchteten Tasten auf der Faderbox.

-  Beim SAC-2k haben die Tasten ›Select 1‹ bis ›Select 8‹ sowie ›1–8‹, ›9–16‹, ›17–24‹ und ›25–32‹ diese spezielle Bedeutung.
Beim Motor Mix sind dies die Tasten ›Select 1‹ bis ›Select 8‹ sowie die Tasten F1, F2, F3 und F4.

Vordefinierte Controller-Assignments

Im lokalen Untermenü **Assignment** > **Neu** finden Sie diverse Menüpunkte zum Erzeugen von Controller Assignments, die das aktuelle Controller Assignment Set steuern.

Steuerung des Controller Assignment Sets

erzeugt ein einzelnes Controller Assignment, das das aktuelle Controller Assignment Set steuert

Steuerung des Controller Assignment Sets mit 4+4 Tastern

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihre Faderbox vier ›Select‹-Tasten hat. Es werden vier Controller Assignments erzeugt, die jeweils eine der vier Spuren anwählen; sowie vier Controller-Assignments, die die Spurguppen 1–4, 5–8, 9–12 und 13–16 anwählen.

Steuerung des Controller Assignment Sets mit 8+4 Tastern

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihre Faderbox acht ›Select‹-Tasten hat. Es werden acht Controller Assignments erzeugt, die jeweils eine der acht Spuren anwählen; sowie vier Controller-Assignments, die die Spurguppen 1–8, 9–16, 17–24 und 25–32 anwählen.

Steuerung des Controller Assignment Sets mit 16+4 Tastern

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihre Faderbox 16 ›Select‹-Tasten hat. Es werden 16 Controller Assignments erzeugt, die jeweils eine der 16 Spuren anwählen; sowie vier Controller-Assignments, die die Spurguppen 1–16, 17–32, 33–48 und 49–64 anwählen.

Sie brauchen jetzt nur noch die erzeugten Controller Assignments der Reihe nach auswählen und ihnen mit der Lernfunktion den gewünschten Controller zuweisen.

Manuelle Definition

Im Parameter *Gerät* eines Controller Assignments gibt es einen Wert ›*Controller Assignment Set*‹. Wenn dieser Wert angewählt ist, steuert das Controller Assignment das aktuelle Controller Assignment Set anstatt eines Parameters in einem Editorfenster.

In diesem Modus haben die Parameter *Datentyp* und *Eintrag* keine Bedeutung. Die Parameter *Speicherversatz* und *LS Bit* definieren hier die Bits des aktuellen Controller Assignment Sets, die geändert werden. Die normale Einstellung ist *Speicherversatz* = 16 und *LS Bit* = 0, was bedeutet, dass alle 16 Bits, beginnend mit Bit 0 geändert werden.

Sie können die Modi *Direkt* und *Relativ* verwenden, um das aktuelle Controller Assignment Set zu ändern. Im direkten Modus bestimmt der Parameter *Faktor* das anzuwählende Controller Assignment Set, minus 1. Ein Faktor 2.00 wählt z.B. Controller Assignment Set 3 an. Für weitere Informationen siehe Abschnitt *Modus* auf Seite 373.

Falls Sie Tasten namens ›Track Select‹ und ›Track Group‹ oder ähnlich auf Ihrer Faderbox haben, und die Anzahl der ›Spuren‹ eine Zweierpotenz ist, können Sie diese Tasten verwenden, um Controller Assignment Sets anzuwählen. Hier ein Beispiel für eine Faderbox mit acht ›Spuren‹:

Taste	Modus	Speicher- versatz	LS Bit	Faktor	bewirkt ^a
Select 1	Direkt	3	0	0.00	*****000
Select 2	Direkt	3	0	1.00	*****001
Select 3	Direkt	3	0	2.00	*****010
1–8	Direkt	13	3	0.00	00000***
9–16	Direkt	13	3	1.00	00001***
17–24	Direkt	13	3	2.00	00010***
25–32	Direkt	13	3	3.00	00011***

a. Binärformat. Ein ›*‹ bedeutet, dass das Bit nicht verändert wird.

Beachten Sie, dass Controller Assignment Sets mit 1 addiert dargestellt werden; ein Controller Assignment Set, das als 10 dargestellt wird, ist tatsächlich als 9 gespeichert, was binär 00001001 entspricht. Um es anzuwählen, drücken Sie zuerst die Taste ›9–16‹ (was den Wert 00001*** anwählt) anwählt und dann ›Select 2/10/18/26‹ (was den Wert *****001 anwählt).

Kapitel 9
Controller Assignments

Kapitel 10

AutoLink

Wenn Sie sowohl SoundDiver als auch Logic benutzen, ermöglicht Ihnen das AutoLink-Feature, diese beiden Programme sinnvoll zu koppeln. Falls Sie Logic (noch) nicht besitzen, können Sie dieses Kapitel überschlagen.

 Ist in diesem Kapitel Logic die Rede ist, schließt das automatisch Logic Audio Platinum, Gold, und Silver, da diese Programme ebenso die volle AutoLink-Funktionalität bieten. MicroLogic dagegen unterstützt Autolink nicht.

10.1 Was ist AutoLink?

AutoLink dient der automatischen Verkopplung von SoundDiver und Logic. Wenn beide Programme aktiv sind, können Sie in der laufenden Arbeit mit Logic die gesamte Soundverwaltung über SoundDiver regeln.

Der ›Name Provider‹ übergibt die Namen der benutzten Sounds an Logic, so dass Sie dort ohne lästiges Eintippen in den (Multi-) Instruments die aktuellen Soundnamen sehen und direkt anwählen können.

Das ›MIDI Processing‹ erlaubt es Ihnen, alle Manipulationen in SoundDiver-Editoren über AutoLink in Logic aufzuzeichnen. SoundDiver erzeugt bei Parameteränderungen im Editor-Fenster SysEx-Daten und sendet diese an Logic, wo sie auf der angewählten Spur direkt aufgezeichnet werden können. Damit lassen sich dynamische Klangänderungen automatisieren.

AutoLink benötigt keinerlei externe Systemerweiterungen; SoundDiver und Logic regeln die gesamte Kommunikation unter sich.

Systemvoraussetzungen

Unter Windows arbeitet AutoLink mit folgender Systemkonfiguration:



- Ein Pentium PC,
- Windows 95/98,
- SoundDiver 2.0.6 oder höher. Empfohlen wird die aktuellste Version
- Logic 4.0 oder höher. Empfohlen wird die aktuellste Version

Auf dem Macintosh arbeitet AutoLink mit folgender Systemkonfiguration:



- Ein beliebiger Power Macintosh,
- System 7.1 oder höher,
- SoundDiver 1.505 oder höher. Empfohlen wird die aktuellste Version,
- Logic 2.02p oder höher. Empfohlen wird die aktuellste Version.

10.2 Wie aktiviert man AutoLink?

AutoLink starten

- Starten Sie zunächst Logic.
- Stellen Sie sicher, dass in den Logic-Voreinstellungen unter ›Kommunikation‹ die Option ›*AutoLink mit SoundDiver nach Möglichkeit verwenden*‹ eingeschaltet ist.

 **!** Wenn Sie noch nicht Logic 2.5 verwenden, deaktivieren Sie unbedingt ›Release Modem and Printer Port in Background if Stopped‹, da Logic ansonsten beim Umschalten auf SoundDiver die MIDI-Kommunikation abschaltet und AutoLink nicht mehr funktioniert.

- Starten Sie jetzt SoundDiver. Beachten Sie bitte diese Reihenfolge. Starten Sie *zuerst* Logic, *dann* SoundDiver, da SoundDiver einen vollständig gestarteten Logic vorfinden muss, damit AutoLink aktiviert werden kann.

-  Werden unter Windows Multi-client fähige Treiber verwendet, ist es auch möglich, zunächst SoundDiver und erst anschließend Logic zu starten.



Beim Aktivieren von AutoLink hören Sie ein ›Plop‹-Geräusch.

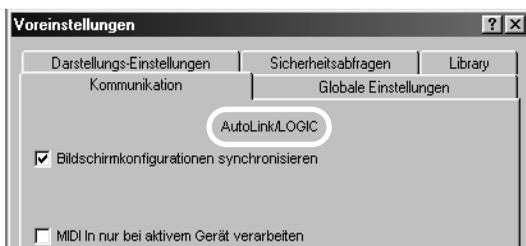
AutoLink unter OMS starten

Wenn Sie AutoLink und OMS gleichzeitig benutzen wollen, schalten Sie die Option ›Use OMS if available‹ in Logics Voreinstellungen ein sowie die Option ›OMS verwenden, falls vorhanden‹ in den Voreinstellungen von ›SoundDiver‹ auf ›immer‹. Wenn die Einstellung ›Fragen‹ eingestellt ist, wird OMS ohne zu fragen verwendet, wenn festgestellt wird, dass ein anderes Programm (z.B. Logic) bereits OMS geöffnet hat. Siehe auch Abschnitt *Kommunikation mit Logic unter OMS* auf Seite 75.



10.3 MIDI-Kommunikation unter AutoLink

SoundDiver benutzt nun Logic für die MIDI-Ein- und Ausgabe. Dies können Sie unter **Optionen** › **Einstellungen** › **Kommunikation** überprüfen.



Daneben ändert sich der Inhalt des Sequenzers, auch hier können Sie den aktiven AutoLink-Modus erkennen:

SoundDiver benutzt bei aktivem AutoLink nicht mehr die vorhandenen MIDI-Ports, sondern kommuniziert intern mit Logic. Alle von SoundDiver empfangenen und gesendeten Daten laufen zunächst über Logic, der die Kommunikation mit dem

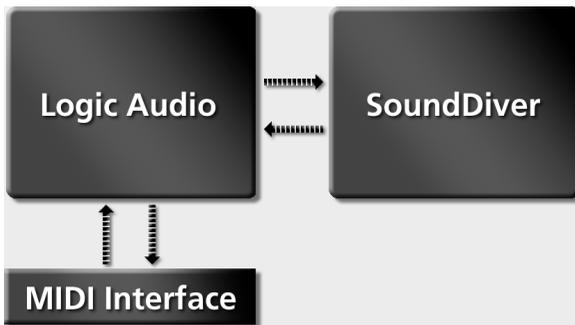


MIDI-Interface übernimmt. In SoundDiver sind somit nur noch die in Logic aktivierten Ports verfügbar.

Alle Daten, die an irgendeinem MIDI-Eingang des Computers empfangen werden, werden von Logic an SoundDiver weitergeleitet. Umgekehrt wird SoundDivers MIDI-Ausgabe in Logics MIDI-Ausgabe eingebunden.

 Wenn Sie Logic beenden, übernimmt SoundDiver automatisch wieder die normale MIDI-Kommunikation.

Die Datenaustausch zwischen SoundDiver und Logic ist nachfolgendem Schema zu entnehmen:



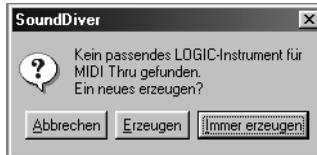
MIDI-Thru im AutoLink-Modus

SoundDivers MIDI-Thru-Funktion arbeitet auch in Verbindung mit AutoLink. Ist diese Option aktiviert, so folgt Logic hier SoundDiver und gibt die eingehenden Noten auf dem angewählten, aktuellen Gerät aus.

SoundDiver sucht automatisch im Logic-Song nach einem passenden Instrument für den gewählten MIDI-Kanal. Falls kein passendes Instrument zu finden ist, erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Möglichkeit haben, ein neues Instrument zu erzeugen.

Abbrechen

Es soll kein Instrument erzeugt werden.



Erzeugen

Es soll nur für diesen Fall ein Instrument erzeugt werden.

Immer erzeugen

SoundDiver soll immer und für alle weiteren Meldungen automatisch ein Instrument erzeugen.

Wenn MIDI-Thru ausgeschaltet ist, wird in Logic das ›No Output‹-Instrument benutzt, das in jedem Song existiert und nicht gelöscht werden kann.

Wenn Sie zu Logic zurückwechseln, wird vom MIDI-Thru-Instrument automatisch wieder auf das Spur-Instrument gewechselt und umgekehrt.

-  Das neu erzeugte Instrument erscheint im 7. Layer ›Instruments‹ des Logic-Environments. Näheres dazu finden Sie in der Readme-Datei für Logic.
-  Es werden auch die Einzelinstrumente eines Multi-Instruments als Thru-Instrument verwendet, falls sie der gesuchten Einstellung entsprechen.
-  Zum Senden von Daten an die Geräte wird im Gegensatz zu MIDI-Thru kein Instrument benötigt – die MIDI-Ausgänge werden hier direkt, ohne den Umweg über ein Logic-Instrument, angesprochen.

Eine Änderung des MIDI-Kanals oder -Ausgangs in der Geräte-Parameterbox bewirkt erst bei Loslassen der Maustaste, dass ein passendes Instrument erzeugt wird. Das verhindert das Erzeugen von nicht benötigten Instrumenten.

Logic-Instrumente erzeugen

Diese Option in den Voreinstellungen (Seite ›Sicherheitsabfragen‹) definiert, ob Sie gefragt werden wollen, wenn SoundDiver ein Logic-Instrument im Song anlegen muss, um die erforderliche MIDI-Thru-Konfiguration herzustellen.

10.4 Soundnamen im Logic-Instrument

Normalerweise geben Sie die Namen Ihrer Sounds in Logic manuell ein, da Logic die Soundnamen der angeschlossenen Klangerzeuger nicht erkennen kann.

Diese sind jedoch in SoundDivers Geräte-Fenster gespeichert. SoundDiver weiß, auf welchem Ausgang und Kanal welcher Klangerzeuger mit welchen Sounds angeschlossen ist. Über AutoLink kann SoundDiver dies Logic mitteilen. Logic wiederum fügt dann die passenden Soundnamen in die Instrument-Spalte ein und benennt neu aufgezeichnete Sequenzen entsprechend. Anstelle ›Sequence recorded‹ sehen Sie also beispielsweise ›E-Piano 1 recorded‹ im Sequenznamen.

Mit AutoLink können Sie jederzeit den richtigen Sound für eine Spur komfortabel auswählen, ohne einen Blick auf Ihren Klangerzeuger werfen oder in SoundDiver nachsehen zu müssen.

Sound in Logic anwählen

Damit Logic weiß, mit welchem Sound Sie ein Instrument belegt haben, geben Sie einen entsprechenden Program-Change-Befehl in der Instrument-Parameterbox von Logic ein.

Dazu aktivieren Sie den Program-Change im Instrument-Parameterbox mit einem Häkchen. In nebenstehendem Beispiel sehen Sie ein EX5-Instrument.

Wenn Sie jetzt auf die Programmnummer klicken und die Maustaste gedrückt halten, öffnet sich ein Flipmenü mit den aktuellen Soundnamen:

Hier können Sie einen Sound auswählen. Der gewählte Soundname erscheint daraufhin automatisch in der Instrument-Spalte des Arrange-Fensters:



- 0 = Natural Grnd
- 1 = Stereo Piano
- 2 = Britz Rock
- 3 = Rocking Bose
- 4 = Dark Grand
- 5 = For Ballads
- 6 = Jazz Grand
- 7 = CP80
- 8 = CP80 2
- 9 = RandyRoads
- 10 = VntgCondns
- 11 = Dyno
- 12 = Jazz Chorus
- 13 = Michel
- 14 = Suitcase 73
- 15 = Early Fusion
- 16 = Chorus Bell

So können Sie auf Anhieb sehen, welcher Sound von welcher Spur angesteuert wird.

Bitte beachten Sie, dass bei ›normalen‹ Instruments diese Namen nicht im Song gespeichert werden (Namen von Multi-Instrument werden dagegen im Song gespeichert). Sie werden nur angezeigt, solange SoundDiver und Logic im AutoLink-Verbund aktiv sind.

 Wenn in SoundDiver ein Eintrag geändert, ein Gerät gelöscht oder seine MIDI-Konfiguration verändert wird, wirkt sich das unmittelbar auf die Namensanzeige in Logic aus.

MIDI-Kanal für Program-Change-Erkennung konfigurieren

SoundDiver-Module versuchen automatisch, den MIDI-Kanal eines Gerätes herauszufinden. Bei Adaptionen ist das nicht möglich. Bei einfachen Geräten ohne Multi-Mode stellt das kein Problem dar, da hier MIDI-Kanal und Geräte-ID nicht voneinander getrennt sind.

Falls das Gerät allerdings MIDI-Kanal und Geräte-ID trennt, erscheint in den speziellen Parametern des Gerätes der ›Program Change Channel‹. Stellen Sie diesen bitte auf den aktuellen MIDI-Kanal des Gerätes ein.

Multi-Mode-Geräte arbeiten oft so, dass Program-Changes auf mehreren MIDI-Kanälen den zugehörigen Sound umschalten. In diesem Fall erscheint in den speziellen Parametern eine Schalter-Matrix ähnlich dem Multi-Instrument in Logic. Hier können Sie für jeden einzelnen MIDI-Kanal wählen, ob er Program-Changes verarbeiten soll. Diese Einstellung sollten Sie je nach Gerät pro Multi- oder Combi-Programm vornehmen.

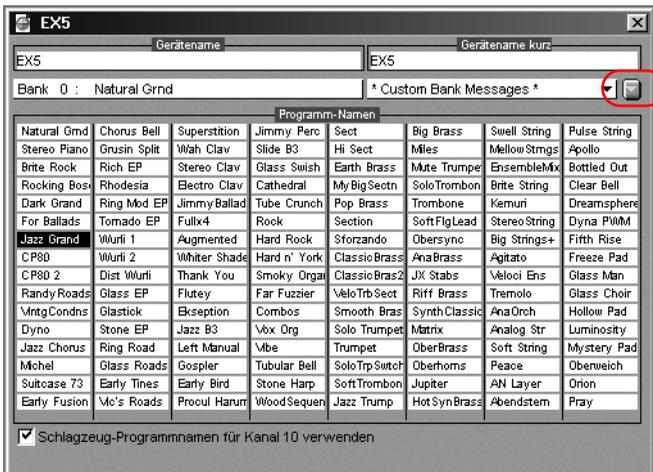


Falls Sie sowohl den ›Program Change Channel‹ als auch die Matrix sehen, so definiert ersterer den MIDI-

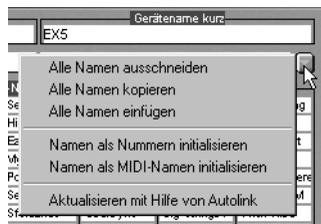
Kanal, auf dem Performances bzw. Multis angewählt werden können. Bei Roland-Geräten wird dieser Kanal ›Control Channel‹ genannt.

Soundnamen im Multi-Instrument

Sie können in Logics Environment für einen Multi-Mode-Klangerzeuger ein Multi-Instrument erzeugen. Dessen Soundnamen lassen sich auf einen Blick in einem Fenster darstellen. Auch hier setzt AutoLink die korrekten Soundnamen ein.



Rufen Sie dazu im lokalen Flipmenü des Multi-Instrument-Fensters die Option ›Aktualisieren mit Hilfe von AutoLink‹ auf.



Bei Multi-Instrumenten werden die Namen dauerhaft im Song gespeichert, sind also auch ohne SoundDiver sichtbar.

Allerdings werden Änderungen in SoundDiver nicht automatisch reflektiert; rufen Sie also ›Aktualisieren mit Hilfe von AutoLink‹ manuell auf.

Wenn AutoLink nicht funktioniert...

Es gibt eine ganze Reihe von Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, damit Logic und SoundDiver einwandfrei kommunizieren können. Falls der ›Name Provider‹ also nicht auf Anhieb erwartungsgemäß funktioniert, gehen Sie einfach die nachfolgenden Schritte durch, um die möglichen Fehlerquellen schnell auszuschließen.

Bitte prüfen Sie...

- ... ob der MIDI Ausgang des Gerätes in Logic und SoundDiver übereinstimmt. Dies ist zwingend notwendig. Prüfen Sie also in den Parameterboxen von SoundDiver und Logic, ob der MIDI Ausgang in beiden Programmen die gleiche Einstellung aufweist.



⚠: Falls Sie den ›MTP Cable Mode‹ benutzen, sollten Sie nicht die Option ›ALL‹ benutzen – weder in SoundDiver noch in Logic.

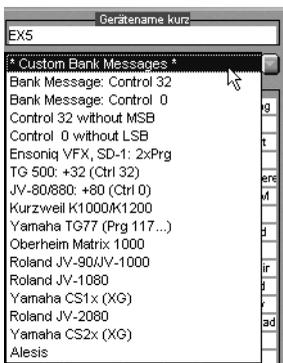
- ... ob bei Geräten, die nur einen MIDI-Kanal haben (also nicht multitimbral sind), der MIDI-Kanal des Instruments in Logic mit dem ›Thru Ch‹-Wert des Gerätes in SoundDiver übereinstimmt.

Falls kein solcher MIDI-Kanal in SoundDiver angezeigt wird, stellen Sie die Geräte-ID und den MIDI-Kanal des Instruments identisch ein. Bei diesen Geräten ist die Geräte-ID mit dem MIDI-Kanal gleichbedeutend und SoundDiver zeigt hier nur die Geräte-ID an.

Bei multitimbralen Geräten gibt es Unterschiede zwischen Modulen und Adaptionen (ob es sich um eine Adaption handelt, stellen Sie am einfachsten im Geräte-Fenster fest – hier haben Adaptionen ein gleichnamiges Menü).

- Bei Adaptionen muss der MIDI-Kanal in der 4x4 Matrix in den ›Speziellen Parametern‹ eingeschaltet sein. Falls das Gerät noch einen Control Channel besitzt (z.B. zum Auswählen von Performances), so stellen Sie diesen Kanal im Parameter ›*Program Change Ch*‹ ein, wenn Logic die Performances anzeigen soll.

- Module sind in der Lage, die MIDI-Kanal-Informationen direkt aus dem Gerät auszulesen.
Die genauen Voraussetzungen finden Sie in der Online-Hilfe des Gerätes.
- ... ob Sie die richtige Bank-Select-Nummer eingegeben haben – vorausgesetzt, das Gerät versteht diesen MIDI-Befehl.



Beachten Sie: ›normale‹ Instruments senden zwar beide Bank Select-Controller, aber nur Bank Select LSB (Controller 32) ist variabel, und nur im Bereich 0 bis 62 (seit Logic Audio 4.2 bis 126). Falls der Klangerzeuger andere Bank Select-Werte benötigt, verwenden Sie ein Multi-Instrument und wählen eine der im Multi-Instrument-Editor verfügbaren Optionen an.

Alternativ verwenden Sie die Funktion ›**Bankwechsel-Befehle definieren ...**‹ in Logic (vergleichen Sie hierzu auch den Abschnitt ›Definieren eigener Bankwechsel-Befehle‹ im Kapitel 5 des Logic-Handbuches).

- ! Die Bank-Select-Information in einem Multi-Instrument wurde von Logic 2.0x und der ersten Version von Logic 2.5 nicht an SoundDiver weitergegeben. Bitte besorgen Sie sich in diesem Fall das neueste Update von Logic.
- ! Die Hinweise zur Gestaltung eines ›Custom Bank Select‹ finden Sie in der Online-Hilfe des betreffenden Gerätes auf der Seite ›Autolink‹.
- ... ob SoundDiver bei einem Multimode-Klangerzeuger weiß, auf welchen Kanälen dieser sendet bzw. empfängt. Dazu braucht SoundDiver oft die ›Global Data‹ oder ›System Settings‹, das aktuelle Multi/Combi-Programm und eventuell vorhandene Program-Change-Tabellen des Gerätes. Falls keine oder die falschen Soundnamen in Logic angezeigt werden, fordern Sie diese Daten noch einmal in

SoundDiver an, und versuchen Sie es erneut. Falls diese Daten nicht vorhanden sind, geht das SoundDiver-Modul davon aus, dass das Gerät nur auf dem eingestellten MIDI-Thru-Kanal empfängt. Wenn Sie ganz sichergehen möchten, fordern Sie einmal den kompletten Geräte-Inhalt in SoundDiver neu an. Bitte beachten Sie hierzu auch die Seite ›AutoLink‹ in der Online-Hilfe zum jeweilige Modul. Sie können diese Seite mit der Index-Funktion (siehe Abschnitt *Index* auf Seite 188) aufrufen.

- ... ob SoundDiver weiß, in welchem Modus das Gerät sich gerade befindet. Manche Geräte haben mehrere Modi (z. B. Program und Combination), in denen ankommende Program Changes unterschiedlich verarbeitet werden (siehe unten Abschnitt *MIDI-Kanal für Program-Change-Erkennung konfigurieren* auf Seite 395). Um SoundDiver den gewünschten Modus mitzuteilen (und auch das Gerät in diesen Zustand zu versetzen), klicken Sie lediglich im Geräte-Fenster den zugehörigen Edit Buffer an.

Bei bestimmten Geräten kann allerdings der Modus mit einem bestimmten Bank Select oder voranstehenden speziellen Program Change automatisch umgeschaltet werden. Wenn Sie diesen angeben, liefert SoundDiver die gewünschten Namen ohne weiteres Zutun.

- Falls mehrere Geräte auf demselben MIDI-Kanal empfangen, werden lediglich die Programmnamen *eines* dieser Geräte angezeigt. Dies ist dasjenige Gerät, welches zuerst im Setup-Fenster angemeldet war. Allgemein empfehlen wir Ihnen jedoch, die Geräte nach MIDI-Kanälen zu trennen, wenn dem nichts wichtiges entgegensteht (etwa Soundkombinationen).

Falls dies alles nichts hilft, könnte es noch sein, dass die erforderlichen Einstellungen in einer SoundDiver-Adaption noch nicht erfolgt sind. Ob das der Fall ist, können Sie in der Datei ›SoundDiver Modell-Liste deutsch‹ in der Spalte ›AutoLink‹ nachsehen: ein ›y‹ bedeutet, dass die Adaption AutoLink unterstützt.

Falls die Adaption AutoLink noch nicht unterstützt, können Sie dies aber leicht selbst nachtragen.

- ❑ Öffnen Sie den Adaptionsektor vom Geräte-Fenster aus mit **Adaption > Adaption editieren ...**, und klappen Sie den ›Bank-Treiber‹ der gewünschten Bank aus.
- ❑ Dort finden sich die Parameter mit der Überschrift ›Program Change-Erkennung‹.

CHAN

gibt den MIDI-Kanal an,

BANK MSB bzw. **LSB**

einen eventuell erforderlichen Bank Select,

FIXED

einen eventuell vorher gesendeten festen Program Change,

OFFSET

die Program Change-Nummer, mit der der erste Eintrag der Bank ausgewählt wird.

Näheres finden Sie im *SoundDiver Universal Module Programming Manual*, das Sie auf dem Emagic-Website erhalten können.

-  Falls keiner der angegebenen Schritte greift, verwenden Sie einfach **Bearbeiten > Kopieren** im Geräte-Fenster und ›Alle Namen Einfügen‹ im Pulldown-Menü des Multi-Instruments (in diesem Menü rufen Sie auch ›Aktualisieren mit Hilfe von AutoLink‹ auf) – nicht besonders elegant, klappt aber immer.



10.5 Fernsteuerung von Logic durch SoundDiver

AutoLink schaltet den internen Sequenzer von SoundDiver ab und ersetzt diesen durch eine Logic-Steuerung. Das Fenster wird mit ›AutoLink/Logic‹ betitelt. Die Transport-Funktionen in SoundDivers Sequenzer-Fenster steuern Logic fern. So können Sie beispielsweise in Logic eine Sequenz im Cycle-Modus

vorwählen und in SoundDiver in aller Ruhe nach einem passenden Sound für die angewählte Spur suchen.

Der Record-Knopf ist im AutoLink-Modus ebenfalls aktiv. So können Sie von SoundDiver aus Logic fernsteuern. Besonders sinnvoll ist dieses Feature, wenn Sie Parameteränderungen in einem SoundDiver-Editor in Echtzeit aufzeichnen möchten (siehe Abschnitt *Parameteränderungen in Logic aufzeichnen und wiedergeben* auf Seite 404).



Kurzbefehle für Logic

SoundDiver gibt alle unbenutzten Kurzbefehle an Logic weiter. Im AutoLink-Modus werden die Kurzbefehle für die Sequenzersteuerung von SoundDiver ignoriert und stattdessen ebenso an Logic weitergegeben. Auf diese Weise können Sie z.B. die Belegung von Play und Stop in Logic umdrehen; diese Belegung ist dann auch von SoundDiver aus gültig.

10.6 Logic-Spur-Instrumente ändern

Eine sehr praktische Funktion von AutoLink ist die Möglichkeit, eine bereits eingespielte Spur mit verschiedenen Klängen auf verschiedenen Klangerzeugern probenzuhören – und das ganze mit nur einem Mausklick.

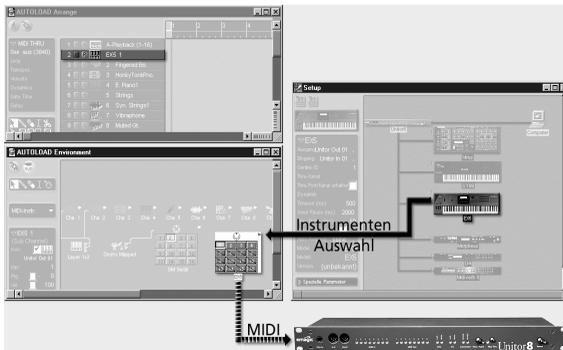
Logic-Instrument setzen



Mit dieser Option im »Optionen«-Menü wird das aktuelle Spurinstrument in Logic beim Probehören von Einträgen umgeschaltet. So kann für aufgenommene Spuren in aller Ruhe auch über verschiedene Geräte hinweg der passende Sound gesucht werden.

Dieser Menüeintrag ist aus Sicherheitsgründen immer abgeschaltet, wenn SoundDiver in den Vordergrund kommt.

Wenn Sie verschiedene Sounds für eine Spur ausprobieren wollen, wählen Sie diesen Menüpunkt an, um ihn einzuschalten. Durch das Einschalten wechselt das Spurinstrument zu dem gerade probegehörten Eintrag. Bei jedem Wechsel des aktiven Geräts und Eintrages wird dann das Instrument der in Logic ausgewählten Spur in gleicher Weise gewechselt.



Die Änderung des Spur-Instruments wird beibehalten, wenn Sie wieder zu Logic zurückkehren. Wenn Sie dies nicht wünschen deaktivieren vorher wieder **»Logic-Instrument setzen«**; dann wird wieder auf das ursprüngliche Instrument zurückgeschaltet, und der Song bleibt unverändert.

10.7 Songdaten in Library sichern

In Logic haben Sie die Möglichkeit, die im Song benutzten Sounds in einer SoundDiver-Library sichern zu lassen, wenn AutoLink aktiv ist. Wählen Sie hierzu im Setup Fenster **Neu > Library für Logic Song sichern**.

Hierbei können Sie aus den selben Menüpunkten auswählen wie bei **»Library erzeugen«** oder **»Sichern als...«**. Mit dieser Auswahlmöglichkeit können auch die Einträge gesichert werden, die innerhalb des Songs nicht über einen Programmwechsel Befehl angesprochen werden. Verwenden Sie die eine die-

ser Optionen (insbesondere, wenn Ihr Logic-Song nicht mit Program Changes arbeitet.

Von Logic-Instruments verwendete Einträge sichern

Zusätzlich findet sich am Ende der Liste noch der Menüpunkt **›Von Logic Instruments verwendete Einträge‹**.

Um diese Funktion zu nutzen,

- rufen Sie alle Sounds und Programme, die als Library-Einträge gesichert werden sollen, per Program-Change innerhalb des Songs auf;

- lösen Sie den Kurzbefehl aus, um die Library zu sichern.

Diese Funktion kann in Logic über einen Kurzbefehl aufgerufen, den Sie im ›Key Commands‹-Fenster mit einer beliebigen Tastenkombination oder einem MIDI-Befehl belegen können:

- Öffnen Sie in Logic das ›Tastaturkommandos‹-Fenster.

- Klicken Sie im Abschnitt ›Globale Kommandos‹ die Zeile mit dem bezeichnenden Namen ›Benutzte Klangprogramme sichern mit SoundSurfer/Diver‹ an.

- Definieren Sie einen Kurzbefehl oder einen MIDI-Befehl.

-  Logic und SoundDiver wechseln sich während des Austausches automatisch als aktive Applikation ab.

Sie können die Funktion aber auch jederzeit im lokalen Menü mit **Neu ›Library für Logic-Song sichern ›Von Logic Instruments verwendete Einträge des Setup-Fensters** von SoundDiver aus auslösen.

Automatisches Einladen und Senden der Library

Eine durch einen der Untermenüpunkte von **›Library für Logic-Song sichern‹** erzeugte Library trägt den gleichen Namen

wie der Song, erhält wie jede Library die Endung ›.lib‹ und wird im gleichen Ordner wie der Song abgespeichert.

Wenn Sie anschließend bei aktivem AutoLink-Modus einen Logic-Song öffnen, lädt SoundDiver automatisch die Library und sendet nach einer Sicherheitsabfrage deren Inhalt an die Geräte.

-  Logic und SoundDiver wechseln sich während des Austausches automatisch als aktive Applikation ab.
-  Falls Sie Einstellungen für Produktionen oder Studioumgebungen in ›Voreinstellungen‹-Dateien schreiben, so ist die Sicherung in eine Library mit der Option ›Bekannte Einträge‹ die geschicktere Lösung. Der Vorteil:
Auch wenn das MIDI-Setup geändert wurde, (z.B. Zuordnung der MIDI-Ports) sendet eine Library ohne Probleme an die vorgesehenen Geräte. SoundDiver bedient sich hier eines intelligenten Algorithmus, der die Zuordnung wieder herstellt (siehe auch Abschnitt *Geräteauswahl-Strategie beim Senden aus einer Library* auf Seite 231). Hat sich die Produktionsumgebung geändert, so müssten bei der Sicherung einer Produktion über die Voreinstellungen-Datei die Zuordnung der Ports und Geräte ID manuell wiederhergestellt werden.
-  Beim Sichern des Songs in Logic wird diese Funktion nicht automatisch ausgeführt. Wir empfehlen Ihnen, stets kurz vor Schließen des Songs oder Beenden von Logic die Library sichern zu lassen, damit sie auf dem aktuellen Stand ist.

10.8 Parameteränderungen in Logic aufzeichnen und wiedergeben

Neben der Übergabe der Soundnamen ist die Echtzeit-Aufzeichnung von Klangänderungen einer der wichtigsten Pluspunkte von AutoLink. Im Klartext: Sie können alle Manipulationen im SoundDiver-Editor von Logic aufzeichnen lassen. So können Sie beispielsweise Filterverläufe über Arpeggio-Figuren legen oder die Pulsbreite im Solo variieren. Wie ein Klangerzeuger auf SysEx-Änderungen während der Wiedergabe reagiert, hängt vom Gerät ab. Mehr dazu in den folgenden beiden Abschnitten.

Um Parameterveränderungen in einem SoundDiver-Editor in Logic aufzuzeichnen,

- aktivieren Sie in Logics Song Settings unter >MIDI Einstellungen< die Aufzeichnung von SysEx-Daten
- können Sie wahlweise das Transportfeld Logics neben SoundDiverts Editor platzieren, oder das Sequenzer-Fenster von SoundDiver öffnen, um von dort aus die Aufzeichnung zu starten. Allerdings wird in letzterem die Clock-Position zwar angezeigt, kann aber nicht verändert werden.

Die wichtigsten Parameter auf einen Blick haben Sie in SoundDiverts Easy-Page. Hier ein Beispiel für eine praktische Anordnung der Logic- bzw. SoundDiver-Fenster:



Unterhalb des SoundDiver-Editors für den EX5 sehen Sie Logics Transportfeld im Aufnahme-Pause-Status.

Um nun Änderungen aufzuzeichnen,

- wählen Sie in Logic die gewünschte Einstartposition ein,
- klicken in SoundDiverts Editor,
- starten die Aufnahme (mit dem in Logic dafür definierten Kurzbefehl, normalerweise >[*]<),
- manipulieren den oder die Parameter im SoundDiver-Editor,

- ❑ klicken nach Beendigung der Aufzeichnung wieder in das Transportfeld und stoppen die Aufnahme.

Selbstverständlich sind alle Logic-Funktionen wie Cycle-Record oder Autodrop auch hier verfügbar.

- ❑ Erstellen Sie sich in Logic und in SoundDiver jeweils ein Screenset auf einer Nummer, z. B. 98, die die oben gezeigte Anordnung aufruft. So können Sie blitzschnell auf SysEx-Aufnahme gehen, da der Wechsel des Screensets in SoundDiver und Logic parallel geschieht, wenn AutoLink aktiv ist.
- ❑ Eine Definition von SysEx-Slidern in Logic durch Senden von Parameteränderungen in SoundDiver ist z. Zt. nicht möglich.

Besonderheiten bei SysEx-Änderungen in Echtzeit

SysEx-Parameteränderungen sind äußerst datenintensiv. Logic verfügt über spezielle Prioritätsroutinen, die auch bei komplexen SysEx-Änderungen dafür sorgen, dass Noten und andere MIDI-Events im korrekten Timing gesendet werden. Trotzdem kann es zu Problemen kommen, die fast immer durch Verarbeitungsroutinen der Klangerzeuger bedingt sind:

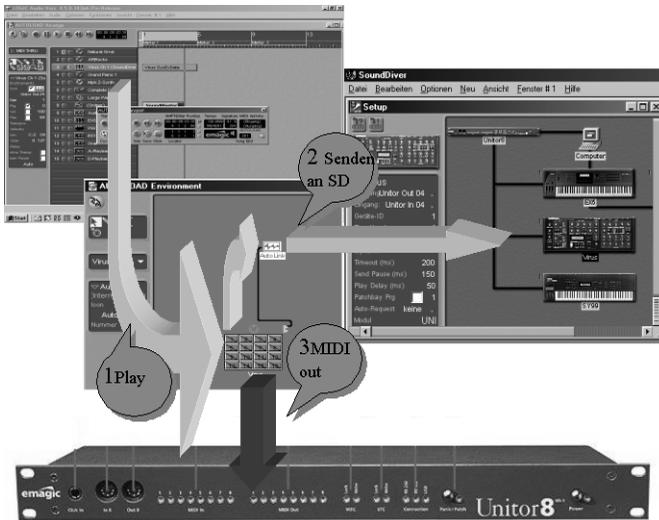
- Bei vielen Geräten gerät das Timing aus den Fugen, wenn sie gleichzeitig mit Noten SysEx-Events empfangen. Wenn dies der Fall ist, können Sie versuchen, den entsprechenden Parameter auf einen MIDI-Controller (z. B. Modulation) zu legen. MIDI-Controller werden von den Klangerzeugern wesentlich besser verarbeitet und beeinflussen in der Regel nicht das Timing. Das liegt daran, dass SysEx-Daten zum einen eine untergeordnete Timing-Priorität haben und in vielen Klangerzeugern immer noch eine Art ›Sonderfall‹ darstellen, was bei MIDI-Controllern umgekehrt ist. Prüfen Sie aber nach, ob die gewünschte Klangänderung in Ihrem Klangerzeuger auch mit einem MIDI-Controller zu realisieren ist.
- Einige Geräte verarbeiten die Parameterstellung nur zum Note-On-Zeitpunkt. Im Klartext: Filterverläufe bei lang gehaltenen Noten sind dort nicht möglich, dafür ändert sich

die Filterfrequenz mit jeder angeschlagenen Note. Auch in diesem Fall können Sie es mit einem MIDI-Controller versuchen.

10.9 Aufgezeichnete Parameteränderungen in SoundDiver anzeigen

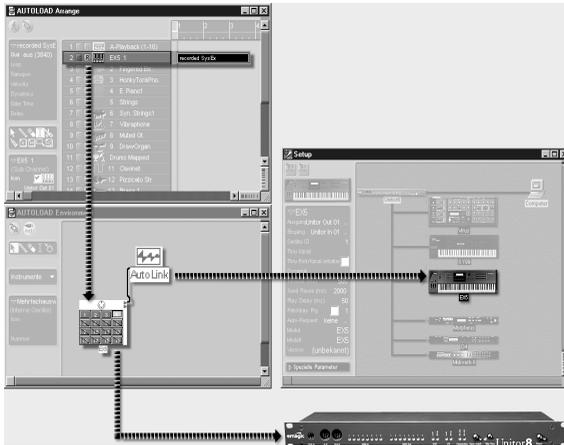
Normalerweise leitet Logic nur an den MIDI-Ports ankommende MIDI-Events an SoundDiver weiter, nicht aber die von Logic gesendeten. Daher werden in einer Sequenz aufgezeichnete Parameteränderungen in SoundDiver nicht angezeigt, wenn der Song abgespielt wird (die Schemazeichnung in Abschnitt *MIDI-Kommunikation unter AutoLink* auf Seite 391 verdeutlicht dies).

Zur Anzeige in SoundDiver müssen die Daten von Logic an SoundDiver gesendet werden. Diese Funktion übernimmt das Environment-Objekt ›AutoLink‹, das eine Art virtuellen Port für SoundDiver darstellt.



Die aufgezeichneten Daten (in einer Sequenz) werden über ein Objekt (Instrument oder Multi-Instrument) wiedergegeben (1) und über den MIDI Port an das betreffende Gerät gesendet (3). Über das ›AutoLink‹ Objekt sendet Logic die abgespielten Daten zusätzlich an SoundDiver zur Wiedergabe (2).

Da die Übergabe an SoundDiver nur einmal erfolgt, wird in Logic nur ein (identisches) ›AutoLink‹ Objekt erzeugt.



Falls die Wiedergabe in SoundDiver gewünscht ist, können Sie dies wie folgt konfigurieren:

- ❑ Erzeugen Sie ein neues internes Instrument mit dem lokalen Menüpunkt **Neu > Intern > AutoLink** des Environment-Fensters. Falls dieser nicht erscheint, können Sie auch einen der anderen (QuickTime, SampleCell, WaveMaker) verwenden. Ändern Sie dann den Typ des Instruments nachträglich in »AutoLink 1« in der Parameterbox. Der Parameter »Nummer« ist irrelevant.
- ❑ Verbinden Sie alle Instrumente derjenigen Spuren, deren Daten in SoundDiver angezeigt werden sollen, mit dem neu erzeugten Autolink-Objekt. Falls die Instrumente einem bestimmten Ausgang fest zugeordnet sind, erscheint eine Warnmeldung mit der Frage, ob diese Zuordnung aufgehoben werden soll. Verneinen Sie das, denn sonst würden die Spuren nur noch an SoundDiver, aber nicht mehr an die Geräte gesendet werden.

Wenn Sie jetzt die Wiedergabe in Logic starten, zeigt SoundDiver alle Parameteränderungen im Editor-Fenster an.

- ❗ Diese Funktion ist nicht mit allen SoundDiver-Modulen möglich – meistens nicht mit jenen Modulen, deren unterstützte Geräte selbst keine Parameteränderungen

senden. Nähere Hinweise hierzu erhalten Sie in der Seite ›MIDI‹ der Online-Hilfe des jeweiligen Moduls.

10.10 Dumps in Logic aufzeichnen

Wenn Sie es bevorzugen, anstelle der Program-Changes die Sounddaten selbst mit dem Song zu speichern, können Sie über AutoLink sehr einfach Dumps aus SoundDiver in Logic aufzeichnen.

Das Verfahren ist dasselbe, wie oben in Abschnitt *Parameteränderungen in Logic aufzeichnen und wiedergeben* auf Seite 404 beschrieben.

Anstatt im Editor-Fenster Änderungen vorzunehmen, wählen Sie an der betreffenden Stelle den Eintrag aus und senden ihn. Das kann automatisch durch ›**AutoAudition**‹ geschehen, Sie können aber auch den oder die Einträge auswählen und an der gewünschten Songposition **Bearbeiten** › **Senden** aufrufen. Beachten Sie, dass bei ›**AutoAudition**‹ der Klang sofort aktiv wird; beim Senden von Speicherplätzen dagegen müssen diese im Song noch durch Program Changes angewählt werden.



Weitere Informationen über MIDI-Tasking in SoundDiver finden Sie in Abschnitt *SoundDiver und MIDI-Tasking* auf Seite 71.

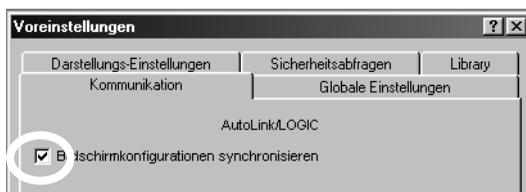
10.11 Screensets synchronisieren

Wenn Sie in SoundDiver ein anderes Screenset aufrufen (siehe Abschnitt *Screensets* auf Seite 146), wird ebenso in Logic das entsprechende Screenset aufgerufen. Das funktioniert auch in umgekehrter Richtung. Somit reagieren beide Programme wie ein einziges, und Sie können die Screensets von Logic und SoundDiver aufeinander abstimmen.

Beachten Sie aber, dass die Fenster-Reihenfolge (d.h. welches unten und welches oben ist) für beide Programme getrennt

verwaltet werden. Ebenso ist das Kopieren eines Screensets nur innerhalb eines Programms möglich.

Wenn Ihnen das ›zuviel Automatik‹ ist, können Sie diese Synchronisierung in den Voreinstellungen von SoundDiver (Seite ›Kommunikation‹) abschalten.



10.12 SoundDiver für Instrument öffnen

Mit dieser Funktion können Sie sehr schnell das Geräte-Fenster für das Gerät öffnen, das von einem Logic-Instrument angesprochen wird.

- ❑ Wählen Sie die gewünschte Spur in Logic aus
- ❑ Wählen Sie **Funktionen > Spur > SoundDiver für aktuelles Instrument öffnen**. Sie finden diese Funktion auch im Key-Commands-Fenster im Abschnitt Arrangierfenster. Es ist ratsam, dem Kommando gleich einen Kurzbefehl zuzuordnen.

SoundDiver wird daraufhin aktiviert und öffnet das entsprechende Geräte-Fenster. Das SoundDiver-Gerät wird dem Logic-Instrument wie folgt zugeordnet:

- Es werden nur Geräte betrachtet, deren MIDI-Ausgang des Computers mit dem des Instruments übereinstimmt.
- 📄 Beim den folgenden Namensvergleichen wird Groß-/Kleinschreibung ignoriert.
- ❑ Falls es ein Gerät gibt, das für Program Change 0 auf dem MIDI-Kanal des Instruments einen Namen liefert und der

Name des Gerätes ist *identisch* mit dem des Instruments, dann wird das Geräte-Fenster dieses Geräts geöffnet.

- ❑ Ansonsten, falls es ein Gerät gibt, das für Program Change 0 auf dem MIDI-Kanal des Instruments einen Namen liefert und der Name des Gerätes ist im Namen des Instruments *enthalten (oder umgekehrt)*, dann wird das Geräte-Fenster dieses Geräts geöffnet.
- ❑ Ansonsten, falls es ein Gerät gibt, dessen Name *identisch* mit dem des Instruments ist, dann wird das Geräte-Fenster dieses Geräts geöffnet.
- ❑ Ansonsten, falls es ein Gerät gibt, das für Program Change 0 auf dem MIDI-Kanal des Instruments einen Namen liefert, dann wird das Geräte-Fenster dieses Geräts geöffnet.
- ❑ Ansonsten, falls es ein Gerät gibt, dessen Name im Namen des Instruments *enthalten* ist (oder umgekehrt), dann wird das Geräte-Fenster dieses Geräts geöffnet.

Dieser komplizierte Sachverhalt ist hier noch einmal tabellarisch zusammengefasst:

Pass	Ausgang stimmt überein	liefert Program-Change-Namen	Name ist identisch	Name ist ähnlich
1	√	√	√	
2	√	√		√
3	√		√	
4	√	√		
5	√			√

Kapitel 11

Das Universal-Modul

Normalerweise finden Sie in SoundDiver für jedes Gerät ein eigenes Modul, das die genauen Eigenschaften des Gerätes kennt und ausschöpft. Ein solches Modul ist ein eigenständiger Baustein innerhalb SoundDivers – seine Funktionsvielfalt entspricht eines Editor/Librarian-Programms, wie Sie es früher für jedes Gerät einzeln benötigten.

Module werden von Emagic-Entwicklern erstellt und sind daher nur in begrenzter Zahl verfügbar, da der Aufwand eines solchen Moduls sich nicht für jedes MIDI-Gerät lohnt.

Aus diesem Grunde wurde eine Möglichkeit geschaffen, SoundDiver einfach und schnell an jedes beliebige MIDI-Gerät anpassen zu können, damit Sie auch weniger verbreitete bzw. einfache Geräte mit SoundDiver verwalten können, ohne dafür gleich ein Modul zu benötigen.

Das Basis-Modul hierfür ist das sogenannte ›Universal-Modul‹. Dieses Modul kann über editierbare Dateien – sogenannte ›Adaptionen‹ – an nahezu jedes beliebige MIDI-Gerät angepasst werden. Wenn Sie sich ein wenig in der Welt der SysEx-Daten auskennen, können Sie Adaptionen selbst erstellen bzw. die mitgelieferten nach Ihren Wünschen bearbeiten.

Mit Ihrem SoundDiver-Paket haben Sie bereits Module und Adaptionen für über 500 MIDI-Geräte mitgeliefert bekommen, so dass Sie von Anfang an wahrscheinlich alle Ihrer MIDI-Geräte direkt in SoundDiver einbinden können. Die Anzahl der verfügbaren Adaptionen wird mit zukünftigen Updates stetig wachsen, so dass die Notwendigkeit, eigene Adaptionen zu erstellen, minimal ist. Trotzdem haben Sie dazu die Möglichkeit.

11.1 Unterschiede zwischen Modulen und Adaptionen

Hier die wesentlichen Unterschiede der Adaptionen zu Modulen.

Unterschiede in der MIDI-Kommunikation

- Adaptionen können vom Anwender erstellt bzw. bearbeitet werden.
- Adaptionen können keine Fremddateien importieren, außer Standard MIDI Files und SYX-Dateien.
- Adaptionen können in der Scan-Funktion keine Cards und Expansion-Boards oder MIDI-Kanäle erkennen.
- In Adaptionen wird von der Scan-Funktion die Versionsnummer der Firmware nur bei Geräten erkannt, die die Nachricht ›Universal Device Reply‹ unterstützen. Es kann aber nicht auf Unterschiede zwischen den Firmware-Versionen eingegangen werden.
- Module unterstützen oft mehrere Modelle eines Typs, auch wenn diese leicht unterschiedlich sind, und unterschiedliche Software-Versionen eines Gerätes optimal unterstützen, etwa nachträglich hinzugekommene Features. Adaptionen können zwar mehrere Modelle unterstützen, aber nicht auf die Unterschiede eingehen.
- Module können Daten verwandter Geräte (z. B. DX7 → SY99) konvertieren, dies ist bei Adaptionen nur begrenzt möglich.
- Module können jede beliebige SysEx-Kommunikation unterstützen. Bei Adaptionen sind einige wenige Einschränkungen vorhanden (z. B. Handshake-Betrieb, Sample Dump Standard, exotische Namens- und Prüfsummenformate).

Unterschiede bei Editoren

- Die Definition von Overview und Easy Page ist in Adaptionen nicht möglich.
- In Adaptionen gibt es keine Parametergruppen. Daher gibt es auch keine Möglichkeit, Parametergruppen auszuwählen, auszuschneiden, zu kopieren, einzufügen, zu initialisieren oder Zufallswerte setzen. Auch die Funktion **Neuer Editor** ist nicht verfügbar.
- Editoren von Adaptionen haben eine starre Anordnung der Objekte. Alle Objekte sind immer sichtbar. In Modulen dagegen können Objekte und Parametergruppen ein- und ausgeblendet werden, abhängig vom Wert eines Parameters. Das kommt oft bei Editoren für Effektgeräte bzw. in den Effektsektionen von Synthesizern vor: hier bestimmt ein Algorithmus-Parameter oft die Bedeutung aller anderen Effektparameter.
- Editoren für Datentypen dynamischer Struktur sind in Adaptionen nicht oder nur eingeschränkt möglich.
- Spezialobjekte wie z.B. ›Free Algorithm Edit‹ im SY77-Modul oder die 3D-Darstellung der additiven Synthese des Kawai K5000 sind in Adaptionen nicht möglich.
- Bereichsfunktionen (siehe Abschnitt *Bereich* auf Seite 354) sind in Adaptionen nicht möglich.

Weitere Unterschiede

- Adaptionen schalten den MIDI Thru-Kanal nicht automatisch um, wenn der aktive Edit-Buffer oder der aktuelle Parameter wechselt.
- Die Abhängigkeitsverwaltung funktioniert nicht bei allen Adaptionen problemlos. Das liegt daran, dass die Definition von Abhängigkeiten durch spezielle Objekte erfolgt. Durch die o.g. Einschränkungen in den Editoren kann es vorkommen, dass zu viele Abhängigkeiten erzeugt werden.

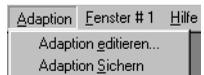
- Das Ermitteln von Programmnamen im AutoLink-Betrieb (›Name Providing‹) funktioniert in Adaptionen für multi-timbrale Geräte nur mit Einschränkungen, da es keine Möglichkeit gibt, die von solchen Geräten verwendeten MIDI-Kanäle anhand der Eintragsdaten zu ermitteln. Stattdessen geben Sie diese Kanäle manuell an (siehe Abschnitt *MIDI-Kanal für Program-Change-Erkennung konfigurieren* auf Seite 395).
Auch werden zum Anwählen von Bänken nur die beide Bank Select-Nachrichten und ein vorangestellter Program Change unterstützt. Andere Formate sind nicht möglich.

11.2 Bearbeiten von Adaptionen

Die mitgelieferten Adaptionen sind größtenteils optimal auf das jeweilige Gerät angepasst und brauchen nicht mehr editiert zu werden. Allerdings kann es vorkommen, dass Sie die Geräte-Parameter dauerhaft umstellen möchten. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, die Adaptionen zu bearbeiten.

Adaption-Menü

In Geräte-Fenstern, die von einer Adaption erzeugt wurden, finden Sie neben den lokalen Menüs ›Eintrag‹ und ›Ansicht‹ ein drittes Menü namens ›Adaption‹. Über dieses Menü gelangen Sie in den Adaptions-Editor und können die geänderte Adaption sichern.



Editieren...

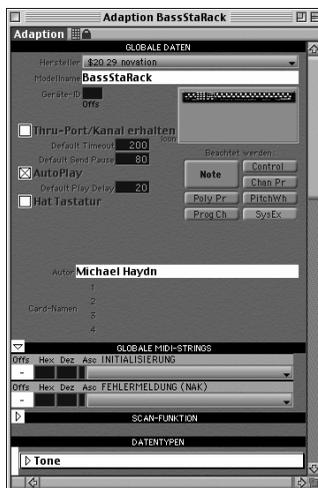
Um den Adaptions-Editor zu öffnen, wählen Sie diesen Menüpunkt an.

Im oberen Bereich des Adaption-Editors können Sie die Default-Parameter (Voreinstellungen bei Hinzufügen eines Gerätes) ändern.

Sichern

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, wird die geänderte Adaptiondatei im Diver-Ordner gesichert.

-  Sie können dann die ursprüngliche Version durch Kopieren von der Original-CD wiederherstellen oder sich die originale Adaption wieder unter der unten angegebenen Adresse aus dem internet beschaffen.



Default-Parameter ändern

Wenn Sie eigene Adaptionen erstellen möchten, lesen Sie bitte die Hinweise dazu unten im Abschnitt *Erstellen eigener Adaptionen* auf Seite 418.

Einige einfache Änderungen können Sie aber bereits ohne besondere Vorkenntnisse vornehmen. Wir haben uns hier absichtlich auf Parameter beschränkt, mit denen Sie die SysEx-Kommunikation zwischen SoundDiver und dem Gerät nicht verändern, sondern lediglich das Erscheinungsbild bzw. einige Voreinstellungen Ihren Wünschen anpassen können.

Icon

Klicken Sie auf das Icon, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um ein anderes Icon für die Adaption auszuwählen.

Seit der Version 3.0 können Sie auch eigene Icons für Adaptionen einbinden.

Klicken Sie auf das Icon-Flip-Menü, und wählen Sie ›Import...‹. Die nachfolgende Auswahlbox bietet ihnen die Möglichkeit PND-Dateien einzufügen. Diese werden direkt in die Adaption eingebunden und können für alle Plattformen verwendet werden.

Die Dateien müssen folgende Vorgaben erfüllen:

- **🍏:** Der Dateityp ist ›PNGf‹; unter Windows hat die Datei die Endung **.png**.
- Das Icon sollte einen Alpha Channel besitzen und 128 Pixel breit sein (mit einem Schatten von maximal 5 Pixel).
- Der Alpha Channel sollte die Lichtdeckkraft (opacity) im Schatten reduzieren.

Nähere Informationen zum Dateiformat und den Besonderheiten finden Sie unter

- <http://www.whatis.com/png.htm>
- <http://www.libpng.org/pub/png/>

Defaults für Timeout, Send Pause, Play Delay

Falls Sie mit den genannten Parametern – etwa aufgrund geänderter Software-Versionen – ständig Schwierigkeiten bekommen und bessere Werte herausgefunden haben, können Sie diese hier eintragen. Sie werden dann fortan bei jeder Anmeldung berücksichtigt. Nähere Informationen zu den Parametern finden Sie in Abschnitt *Geräte-Parameterbox* ab Seite 213.

11.3 Erstellen eigener Adaptionen

Das Erstellen eigener Adaptionen in SoundDiver geht über die gängige Anwendung des Programmes hinaus und ist wohl nur für fortgeschrittene SoundDiver-Anwender von Interesse. Aufgrund der umfangreichen Funktionen zur Gestaltung von Ad-

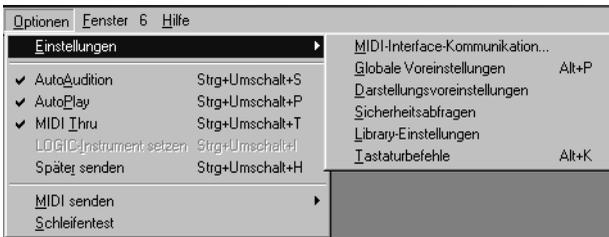
adaptionen liegt hierzu ein eigenes Programmierhandbuch vor, das *SoundDiver Universal Module Programming Manual* (PDF-Datei für Acrobat Reader, englisch). Sie können es direkt unter der angegebenen Adresse herunterladen.

<http://www.emagic.de> und dort in Support > Updates > SoundDiver
email: **info@emagic.de**

In diesem Manual sind auch die Konventionen festgelegt, die für Adaptionen gelten, die in den SoundDiver-Pool aufgenommen werden.

Voreinstellungen

Sie erreichen alle fünf Bereiche der Voreinstellungen direkt über **Optionen > Einstellungen**.

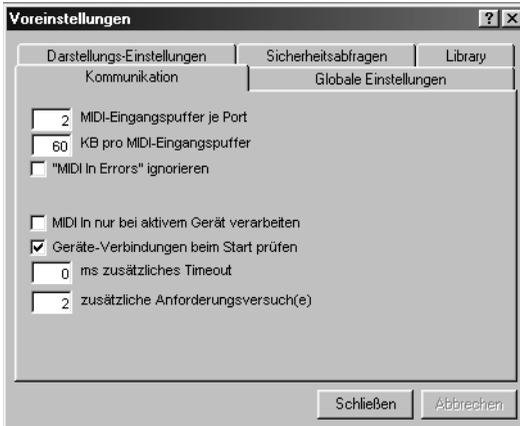


12.1 Kommunikation

Diese Seite erreichen Sie über **Optionen > Einstellungen > MIDI-Interface-Kommunikation...** Die Optionen regeln insbesondere die Kommunikation von SoundDiver mit den Interfaces. 

Die Anzeige ändert sich, wenn SoundDiver im AutoLink-Modus betrieben wird. Vergleichen Sie hierzu Abschnitt *MIDI-Kommunikation unter AutoLink* ab Seite 391.

Besonderheiten unter Windows



Folgende Parameter sind nur in der Windows-Version vorhanden, da sie die Kommunikation von SoundDiver mit den MME-MIDI-Treibern konfiguriert.

Die Parameter erscheinen nicht im AutoLink-Modus, da in diesem Fall Logic mit den MIDI-Treibern kommuniziert.

MIDI-Eingangspuffer je Port

Dieser Parameter bestimmt, wieviele Eingangspuffer jedem MIDI-Eingang zum Empfang von SysEx-Nachrichten zyklisch zur Verfügung stehen. Ein höherer Wert kann bei langsamen Computern nötig sein, damit keine ankommenden Daten verloren gehen, solange SoundDiver noch damit beschäftigt ist, bereits angekommene Daten zu verarbeiten. Ein niedrigerer Wert spart Speicherplatz. Er sollte jedoch nicht unter 2 eingestellt werden.

KB pro MIDI-Eingangspuffer

Vergrößern Sie diesen Wert, wenn Sie beim Empfang längerer SysEx-Dumps Kommunikationsprobleme haben. Symptome hierfür sind, dass SoundDiver nach Anfordern von ganzen

Bänken meldet, dass das Gerät nicht antwortet oder dass ein Checksummenfehler aufgetreten ist.

Um SysEx-Nachrichten zu erhalten, muss SoundDiver an die MIDI-Treiber kleine Speicherblöcke (sog. Puffer) übergeben, in die die ankommenden Nachrichten geschrieben werden und bei vollständigem Eintreffen an SoundDiver zurückgegeben werden. Leider hat Microsoft nicht genau definiert, wie die Treiber sich zu verhalten haben, wenn die ankommende Nachricht länger als der Puffer ist. Die ›problemlose‹ Verhaltensweise ist, dass der Treiber in diesem Fall die Nachricht in mehreren Teilen (jeweils maximal von der Länge eines Puffers) übergibt. So verhalten sich beispielsweise alle Interfaces von Emagic, Midiman und EES so. Problematisch wird es, wenn der Treiber einfach den Anfang der Nachricht (von der Länge eines Puffers) übergibt und den Rest ›verschluckt‹. In diesem Fall müssen die Puffer entsprechend vergrößert werden, damit dieses unerwünschte Verhalten nie vorkommt.

Stellen Sie also bei Bedarf die Puffergröße auf die längste in Ihrem MIDI-System vorkommende Dump-Nachricht ein. Die diesbezüglichen Spitzenreiter sind bislang Ensoniq VFX/VFX-SD, SD-1 (Internal Programs – ca. 60 KB) und Ensoniq TS-10/12 (Internal Programs – ca. 80 KB). Beachten Sie aber, dass sich der Speicherbedarf aus der Puffergröße multipliziert mit der Anzahl der MIDI-Eingangspuffer (s.o.) und der Anzahl der MIDI-Eingänge ergibt. Wenn Sie also z.B. ein MotU MIDI Express XT und eine Soundkarte haben, ergäbe sich bei 10 Eingangspuffern je Port und 30 KB pro Eingangspuffer ein Speicherbedarf von 3 MB.

Aus diesem Grund ignoriert SoundDiver bei Emagic-Interfaces die hier eingestellten Werte und alloziert für jedem Port zwei Puffer von je 1 KB. Ein weiterer Vorteil dieser Sonderregelung ist, dass die Fortschrittsanzeige in der Statuszeile beim Empfangen größerer Dumps in kleineren Schritten erfolgt.

 Zu Testzwecken können Sie diese Sonderregelung übergehen, indem Sie die Werte bei gedrückter -Taste ändern.

›MIDI In Errors‹ ignorieren

SoundDiver gibt in der Regel eine Meldung aus, wenn die Übertragung von MIDI-Daten gegen Protokollvorgaben verstößt (z.B. wenn Datenbytes ohne zugehöriges Statusbyte gesendet werden).

Einige Treiber melden allerdings auch Übertragungsfehler, obwohl diese gar nicht vorliegen. Um diese fehlerhaften Meldungen zu unterdrücken, können ›MIDI-In Errors‹ auch ausgeblendet werden.

Besonderheiten bei Macintosh

Die folgenden Optionen sind nur in der Macintosh-Version verfügbar, da sie die direkte Anbindung von MIDI-Interfaces betreffen.

-  Falls Sie AppleTalk im LocalTalk-Modus betreiben, sollten Sie AppleTalk im Auswahl-Kontrollfeld deaktiviert haben, solange SoundDiver läuft, ansonsten kann es zu Übertragungsfehlern kommen.

Die Optionen erscheinen nicht im AutoLink-Modus, da in diesem Fall Logic die MIDI-Interfaces ansteuert.

Modem Port/Printer Port

Kreuzen Sie die Kästchen der seriellen Schnittstellen an, die SoundDiver für die MIDI-Kommunikation benutzen soll.

Falls nur ein ›n/a‹ (für ›not available‹) für einen Port angezeigt wird, so bedeutet das, dass das Mac OS SoundDiver mitgeteilt hat, dass dieser Port nicht existiert. Falls Sie einen G3 oder G4 haben und einen GeeThree ›Stealth Port‹ oder einen Griffin ›gPort‹ installiert haben, ist es erforderlich, die mit dieser Hardware mitgelieferte Systemerweiterung zu installieren. Diese Erweiterung teilt dem Mac OS mit, dass das interne Modem sich in einen externen Modemanschluss verwandelt hat.

-  Achten Sie darauf, immer die neueste Version dieser Systemerweiterung zu verwenden. Mit einem Stealth unter Mac OS 9.0.4 benötigen Sie z.B. ›Stealth Serial Port 1.0.3‹ oder höher.



Wenn Sie einen Port nicht in SoundDiver verwenden, schalten Sie ihn hier aus, damit er für andere Programme freigegeben wird.

Wenn SoundDiver auf einem angemeldeten Port kein MIDI-Interface vorfindet, erscheint eine Dialogbox, die Sie darauf hinweist und Ihnen Gelegenheit gibt, die Voreinstellungen zu ändern.

Überprüfen Sie in einem solchen Fall, ob das MIDI-Interface

(am betreffenden Port) angeschlossen ist,

eingeschaltet ist.

 Diese Fehlermeldung betrifft lediglich die Kommunikation zwischen dem MIDI-Interface und SoundDiver, nicht die daran angeschlossenen MIDI-Geräte.

 Falls Sie das wiederholte Auftauchen der Fehlermeldung verhindern wollen – etwa weil Sie mal eben etwas ausprobieren möchten, schalten Sie einfach beide Ports in den Voreinstellungen ab.

USB

SoundDiver unterstützt die Emagic USB-MIDI-Interfaces direkt ohne Verwendung von OMS. Ziehen Sie einfach die mitgelieferte Datei ›USB Unitor Family Driver‹ auf den Systemordner.

 Verwenden Sie Treiber-Version 1.1 oder höher. Ältere Versionen unterstützen noch nicht den MT4 und bereiten Probleme, wenn ein Emagic-USB-Dongle angeschlossen ist.

Wenn Ihr Macintosh über keine USB-Schnittstelle verfügt oder SoundDiver kein Emagic USB-Interface erkannt hat, wird unter dem Titel ›USB‹ der Text ›n/a‹ (für ›not available‹) angezeigt, ansonsten ›ok‹. Desweiteren werden die erkannten Interfaces angezeigt (siehe unten).



USB-Interfaces anderer Hersteller

Wenn Sie ein USB-MIDI-Interface eines anderen Herstellers verwenden wollen, ist der OMS-Betrieb zu wählen. Siehe Abschnitt *OMS* ab Seite 72.

Hot-Plugging

Wenn ein am USB-Port angeschlossenes Emagic MIDI-Interface abgeschaltet oder abgesteckt wird, zeigt SoundDiver eine Warnmeldung, und die MIDI-Ports des Interfaces sind nicht mehr verfügbar. Wenn das Interface wieder eingeschaltet oder angesteckt wird, sind die MIDI-Ports wieder verfügbar.

Anzeige erkannter Interfaces

Bei erkanntem Multiport-Interface erscheint eine Anzeige rechts vom Modem- oder Printer-Icon bzw. bei ›USB‹. Der angezeigte Text ist einer der folgenden:

MTP

Es wurden ein oder zwei MIDI Time Piece oder ein MIDI Express oder MIDI Express XT erkannt. Darunter erscheinen zwei Kästchen für die anschließbaren Geräte. Für die erkannten Geräte sind die Kästchen grün ausgefüllt.

MTP II

Wie oben, es wurden aber ein oder zwei MTP II oder MTP AV, oder ein MIDI Express XT erkannt.

Unitor8

Es wurden ein oder mehrere Emagic Unitor8/AMT8 erkannt, wobei das erste Gerät ein Unitor8 oder Unitor8 MkII ist. Dessen Versionsnummer wird in Klammern angezeigt. Darunter erscheinen acht Kästchen für die anschließbaren Geräte. Für die erkannten Geräte sind die Kästchen grün ausgefüllt.

AMT8

Es wurden ein oder mehrere Emagic Unitor8/AMT8 erkannt, wobei das erste Gerät ein AMT8 ist. Dessen Versi-



onsnummer wird in Klammern angezeigt. Darunter erscheinen acht Kästchen für die anschließbaren Geräte. Für die erkannten Geräte sind die Kästchen grün ausgefüllt.

MT4

Es wurde ein Emagic MT4 erkannt. In Klammern wird dessen Versionsnummer angezeigt. Darunter erscheint ein grün ausgefülltes Kästchen.

Optionen für Modem- und Printerport

Die folgenden Optionen betreffen lediglich den Modem- und Printer-Port und MIDI-Interfaces, die zum ›MIDI Time Piece‹ (MTP) De-facto Standard kompatibel sind. Wenn Sie mit einem anderen Interface arbeiten, sind diese Einstellungen irrelevant.



Auf MTP prüfen

Wenn Sie diese Option aktivieren, scannt SoundDiver nach MTP-kompatiblen Interfaces und aktiviert ›MTP Cable Mode‹ automatisch, wenn ein solches gefunden wurde.

Wenn ein oder mehrere Unitor8 oder AMT8 angeschlossen sind, werden diese bei eingeschaltetem ›Auf MTP prüfen‹ als solche erkannt.

i Achtung: Wenn Sie ein älteres Opcode Studio 4 oder Studio 5 betreiben, arbeitet diese Funktion nicht. Schalten Sie in diesem Fall ›Auf MTP prüfen‹ manuell aus und ›MTP Cable Mode‹ ein. Es wird dann von einem Studio 5 ausgegangen, so dass die Kabel-Nummern 1 bis 16 aktiviert sind.

MTP Cable Mode

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie sämtliche MTP-Ausgänge von SoundDiver aus separat ansprechen. Nach wie vor können Sie mit ›M alle‹ alle Modem-Ausgänge und mit ›P alle‹ alle Printer-Port-Ausgänge gleichzeitig ansprechen, obwohl dies nicht sonderlich sinnvoll ist.

Schnelle Übertragung

Diese Option setzt das MTP auf die ›Fast Speed‹-Option, wodurch die Übertragung zwischen Macintosh und MTP mit etwa fünffacher MIDI-Geschwindigkeit abläuft. Beachten Sie, dass die Übertragungsgeschwindigkeit zu den am MTP angeschlossenen Geräten dadurch nicht erhöht wird. ›Fast Mode‹ bewirkt eine Steigerung der Übertragungsgeschwindigkeit nur bei gleichzeitiger Übertragung auf mehreren MIDI-Ausgängen, was bei SoundDiver so gut wie nie der Fall ist.

MTP-Konfiguration überprüfen

Damit SoundDiver mit den Geräten kommunizieren kann, die über ein MTP angeschlossen sind, stellen Sie das MTP korrekt ein.

- Die MIDI-Kanäle dürfen im MTP nicht umadressiert werden;
- Program Change und Control Change dürfen auf keinem Kanal der Ein- und Ausgänge ausgefiltert werden;
- System Exclusive darf weder bei Ein- noch bei Ausgängen ausgefiltert werden;
- Alle Ein- und Ausgänge müssen mit dem Macintosh-Port verbunden sein.

Wenn Sie ›MTP-Konfiguration überprüfen‹ aktivieren, werden diese Parameter bei Programmstart und Aktivieren eines MIDI-Ports geprüft. Wenn nur einer der Parameter nicht korrekt eingestellt ist, erscheint eine Meldung:

Keine Warnung mehr

Deaktiviert ›MTP-Konfiguration überprüfen‹.

Nicht konfigurieren

Die Einstellungen des MTP bleiben unbeeinflusst.

Konfigurieren

Unsere Empfehlung. Das MTP wird so konfiguriert, dass

die o. g. Bedingungen erfüllt sind. Alle anderen Einstellungen bleiben erhalten.

 **Achtung:** Neuere Opcode Studio 4 emulieren ein MTP, aber nicht vollständig. Die Folge ist, dass SoundDiver zwar meint, ein MTP erkannt zu haben, aber die Option ›Konfigurieren‹ funktioniert nicht, und bei jedem neuen Programmstart beschwert sich SoundDiver, dass das vermeintliche MTP falsch konfiguriert ist. In diesem Fall sollten Sie ›MTP-Konfiguration überprüfen‹ deaktivieren.

MIDI Manager verwenden, falls vorhanden

Hier können Sie definieren, wie SoundDiver beim Initialisieren der MIDI-Verbindungen vorgeht, wenn der Apple MIDI Manager installiert ist:



Nie

Der MIDI Manager wird vollständig ignoriert.

Fragen

Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie jedes Mal entscheiden können, wie weiter verfahren werden soll:

Nie

Die Option ›MIDI Manager verwenden, falls vorhanden‹ wird auf ›Nie‹ geändert, und der MIDI Manager wird ignoriert.

Jetzt nicht

Der MIDI Manager wird diesmal nicht verwendet. Wenn die MIDI-Verbindungen das nächste Mal initialisiert werden, erscheint der Dialog wieder, so dass Sie sich dann anders entscheiden können.

Jetzt

Der MIDI Manager wird diesmal verwendet. Wenn die MIDI-Verbindungen das nächste Mal initialisiert werden, erscheint der Dialog wieder, so dass Sie sich dann anders entscheiden können.

Immer

Die Option ›MIDI Manager verwenden, falls vorhanden‹ wird auf ›Immer‹ geändert, und der MIDI Manager wird immer verwendet.

den« wird auf »Immer« geändert, und der MIDI Manager wird verwendet.

Immer

Der MIDI Manager wird immer verwendet (ohne nachzufragen).

OMS verwenden, falls vorhanden

Hier können Sie definieren, wie SoundDiver beim Initialisieren der MIDI-Verbindungen vorgeht, wenn OMS installiert ist:



Nie

OMS wird vollständig ignoriert.

Fragen

Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie jedes Mal entscheiden können, wie weiter verfahren werden soll:

Nie

Die Option »OMS verwenden, falls vorhanden« wird auf »Nie« geändert, und OMS wird ignoriert.

Jetzt nicht

OMS wird diesmal nicht verwendet. Wenn die MIDI-Verbindungen das nächste Mal initialisiert werden, erscheint der Dialog wieder, so dass Sie sich dann anders entscheiden können.

Jetzt

OMS wird diesmal verwendet. Wenn die MIDI-Verbindungen das nächste Mal initialisiert werden, erscheint der Dialog wieder, so dass Sie sich dann anders entscheiden können.

Immer

Die Option »OMS verwenden, falls vorhanden« wird auf »Immer« geändert, und OMS wird verwendet.

Immer

OMS wird immer verwendet (ohne nachzufragen).

OMS-Einstellungen

Die folgenden Schaltflächen erscheinen nur im OMS-Modus.



OMS Studio Setup ...

Diese Schaltfläche erscheint nur im OMS-Modus. Anklicken öffnet das aktuelle OMS Studio Setup mit der Anwendung ›OMS Setup‹.

OMS MIDI Setup ...

Diese Schaltfläche erscheint nur im OMS-Modus. Anklicken öffnet die aktuellen OMS-MIDI-Einstellungen mit der Anwendung ›OMS Setup‹.

Besonderheiten bei AutoLink-Betrieb

Die folgende Option erscheint nur im AutoLink-Betrieb.

Screensets synchronisieren

Diese Option erscheint nur im AutoLink-Betrieb. Näheres erfahren Sie in Abschnitt *Screensets synchronisieren* auf Seite 410.

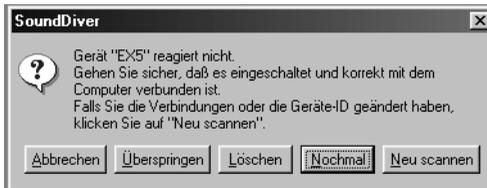
MIDI In nur bei aktivem Gerät verarbeiten

Hier haben Sie die Option, ankommende MIDI-Daten nur für das gerade aktivierte Gerät zu verarbeiten. Ist dieser Punkt deaktiviert, verarbeitet und aktualisiert SoundDiver auch die Daten für die anderen Geräte. Dabei kann es allerdings vorkommen, dass bei ankommenden Daten verschiedene Module und Adaptionen nachgeladen werden, damit SoundDiver die Daten dem richtigen Gerät zuweisen kann. Wenn Sie das stören sollte, schalten Sie diese Option ein.

Geräte-Verbindungen beim Start prüfen

Ist diese Option aktiv, so scannt SoundDiver bei Start jedes Gerät und wartet auf eine Rückmeldung.

Falls ein Gerät nicht antwortet, erhalten Sie eine entsprechende Meldung mit folgenden Schaltflächen:



Abbrechen

Bricht die Prüfung der Verbindung vollständig ab. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn der Computer gerade nicht mit dem MIDI-Interface verbunden ist.

Überspringen

Übergeht das angezeigte Gerät und fährt mit der Prüfung des nächsten Gerätes fort. Betätigen Sie diese Taste, falls ein Gerät vorübergehend nicht zur Verfügung steht.

Löschen

Löscht das Gerät aus dem Setup-Fenster – die zutreffende Taste, wenn ein Gerät entfernt wurde.

Nochmal

Startet eine neue Abfrage. Die Voreinstellung und hilft, wenn das MIDI-Interface oder ein Gerät noch nicht eingeschaltet war.

Neu scannen

Das Gerät wird aus dem Setup entfernt und neu gescannt.

Nachdem alle Geräteverbindungen geprüft wurden, beginnt SoundDiver mit dem Scannen. Dies entspricht für die entsprechenden Geräte dem Vorgang ›Scannen‹ im Installieren-Fenster (Abschnitt *Scannen* auf Seite 65).

Zusätzliches Timeout

Dieser Wert gibt eine zusätzliche globale Wartezeit auf ankommende MIDI-Nachrichten an. Er ist hilfreich, wenn Sie ein

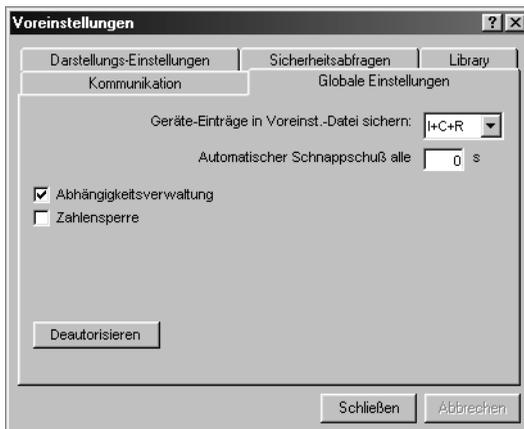
zwischen geschaltetes MIDI-Gerät (Patchbay, Thru-Box, sonstiger MIDI-Prozessor) haben, das die MIDI-Übertragung verzögert.

Erhöhen Sie den Wert immer dann, wenn Geräte beim Scannen nicht gefunden werden.

Zusätzliche Anforderungsversuch(e)

Dieser Parameter bestimmt, wie oft SoundDiver bei einem Kommunikationsproblem erneut versucht, Einträge anzufordern, bis eine Fehlermeldung erscheint. Bei langsam reagierenden Geräten ist es besser, einen erneuten Versuch zu starten. Andererseits wird die allgemeine Wartezeit durch jeden Anforderungsversuch erhöht. Sie haben die Wahl, welchen Kompromiss Sie bevorzugen.

12.2 Globale Voreinstellungen



Hier finden Sie folgende Optionen:

Geräte-Einträge in Voreinstellungen-Datei sichern

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Einträge der angemeldeten Geräte, die sich im Setup-Fenster befinden, bei Beenden von SoundDiver in der Voreinstellungen-Datei gesichert. Über ein Flipmenü können Sie bestimmen, welche Bänke gesichert werden sollen:

keine

es wird gar nichts gesichert.

I

nur der interne Speicher wird gesichert (keine Cards, kein ROM).

I+C

nur der interne Speicher und evtl. vorhandene RAM-Cards werden gesichert.

I+C+R

alles außer dem Edit-Buffer-Inhalt wird gesichert.

alle

alles wird gesichert.

Sie haben sofort nach Starten von SoundDiver die gewünschten Speicherinhalte parat und brauchen diese nicht erst per Auto- oder manuellem Request zu empfangen.

Ganz wichtig ist jedoch, dass Sie eines beachten: Wenn Sie diese Option nutzen, dürfen Sie niemals den Speicherinhalt *im Gerät selbst* oder *mit anderen Programmen* verändern. Andernfalls laufen Sie Gefahr, gravierende Inkonsistenzen zwischen SoundDiver und dem Speicherinhalt Ihres Gerätes hervorzurufen. Dadurch könnten Sie versehentlich wertvolle, neu erstellte Sounds überschreiben, da SoundDiver noch von einer alten Version des Speicherinhaltes ausgeht.



Wenn Sie in diesem Punkt lieber ganz sicher gehen wollen, sollten Sie diese Funktion nicht verwenden (also auf »keine« stellen) und stattdessen in allen Geräten die Auto-

Request-Funktion aktivieren. Dann haben Sie das gleiche Ergebnis, aber immer auf dem neuesten Stand. Natürlich kann die Übertragung der Daten über MIDI eine Weile dauern.

Siehe auch Abschnitt *Auto Request* auf Seite 222.

Automatischer Schnappschuss

Wenn Sie hier eine Sekundenzahl größer Null eingeben, werden alle geänderten Edit-Buffer im gewählten Abstand an die Schnappschuss-Library angehängt. Dabei spielt es keine Rolle, ob für einen Edit-Buffer gerade ein Fenster geöffnet ist oder nicht.

Diese Funktion erzeugt regelmäßige Zwischenergebnisse Ihrer Editierungen. So haben Sie stets und ohne Aufwand mehrere Versionen einer Soundbearbeitung zum Vergleich. Zu jedem Eintrag wird auch hier in der Library eine Zeitangabe gespeichert, die späteres Zurückverfolgen erleichtert.

Geben Sie eine Null ein, um die Funktion zu deaktivieren.

Beachten Sie auch den Abschnitt *Schnappschuss* auf Seite 347.

Abhängigkeitsverwaltung

Wenn ausgeschaltet, werden keinerlei Abhängigkeiten mehr berücksichtigt, weder im Geräte-Fenster noch in der Library. Nähere Details zur Abhängigkeitsverwaltung erfahren Sie in Abschnitt *Entry Dependency Management* auf Seite 234. Voreinstellung: eingeschaltet.

Maus als Schieberegler

Diese Option legt die Art und Weise der Werteveränderung mit der Maus fest:

- Wenn aktiviert (ist voreingestellt): Klicken Sie auf einen Zahlenwert, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Durch vertikale Bewegung der Maus können Sie jetzt den Wert



verändern. Wenn Sie den Wert doppelt anklicken, öffnet sich ein Feld zur manuellen Eingabe der Zahl per Tastatur.

- Wenn deaktiviert: Ein Klick auf den Zahlenwert erhöht ihn um einen Schritt, ein -Klick vermindert ihn.

Schieberegler-Tracking

Mit diesem Feature können Sie das Verhalten des Mauszeigers im Edit Fenster Ihren persönlichen Wünschen gemäß einstellen.

Mit diesem Parameter wählen Sie stufenlos den Kompromiss zwischen kurzen Mausbewegungen und genauer Parameter-einstellung.

Ist der Weg der Maus zu lang oder sind die Schritte zu klein, dann passen Sie anhand dieses Features das Verhalten der Maus an. Vergrößern Sie den Wert ›Schieberegler-Tracking‹, so verlängert sich der Weg beim Editieren von Schieberegler – besonders hilfreich bei kleinen Objekten. Der eingestellte Wert bestimmt die Anzahl von Pixel, die die Maus zwischen den beiden Extremwerten mindestens zurücklegen muss. Die Standardeinstellung beträgt 3.0, der Mindestabstand beträgt also 300 Pixel, der Mauszeiger legt somit mindestens 300 Pixel zwischen dem größten und kleinsten Wert zurück.

Falls das Objekt im Edit Fenster höher oder breiter ist als der eingestellte Mindestabstand, so wird der größere Abstandswert des Objektes verwendet.

Das Verhalten des Mauszeigers der bisherigen SoundDiver-Versionen erhalten Sie mit einem Wert von 1.0.

-  Der Parameterwert hat keinen Einfluss auf das Verhalten des Rades einer Wheel-Maus. Die Einstellungen des Betriebssystems für Mausbewegungen werden als Ausgangspunkt verwendet und bleiben, soweit sie nicht durch den Parameterwert verändert werden, erhalten.

Zahlensperre

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, können Sie über die Zifferntasten der Computertastatur Zahlen eingeben, anstatt Screensets umzuschalten.

Die Zahlensperre kann auch mit dem Tastaturkommando *Zahlensperre* umgeschaltet werden.



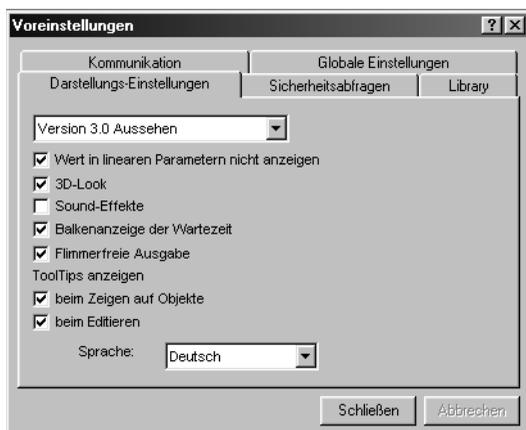
Mehr dazu im Abschnitt *Werte über die Tastatur eingeben* auf Seite 333.

 Bitte verwechseln Sie die Zahlensperre nicht mit der Umschaltverriegelung. Siehe Abschnitt *Einträge über Namen auswählen* ab Seite 244.

Deautorisieren

Mit dieser Schaltfläche können Sie die Autorisation von der Festplatte entfernen. Die SoundDiver-CD wird hierbei nicht angefordert. Bei einem erneuten Programmstart müssen Sie aber neu autorisieren. Siehe auch Abschnitt *Autorisation entfernen (deautorisieren)* auf Seite 59.

12.3 Darstellungs-Einstellungen



Verwenden von unterschiedlichem Aussehen

Mit diesem Menü können Sie SoundDiver auch auf das bisherige Aussehen (Version 2.0) umschalten. Tastaturkommando: *Aussehen umschalten*.



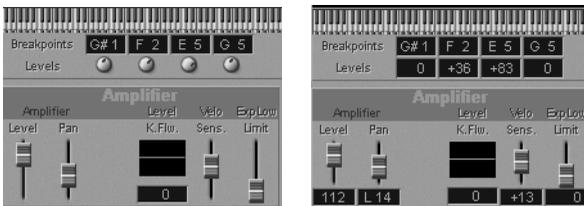
Wert in linearen Parametern nicht anzeigen

Mit diesem Parameter können Sie durch das Ausblenden der Zahlenwerte das Editor-Fenster übersichtlicher gestalten. Tastaturkommando: *Anzeige von Parameterwerten umschalten*.



Ist diese Option aktiv, werden bei Schieberegler und Drehknöpfen die aktuellen Werte nicht noch zusätzlich numerisch angezeigt, und die Grafik erscheint größer, da mehr Platz vorhanden ist. Zahlenfelder (aber keine Flipmenüs und nur wenn mindestens drei Werte gewählt werden können und wenn es sich nicht um Notenwerte handelt) wandeln sich zu Drehknöpfen, die dann mit der Maus editiert werden können.

In der Abbildung der ein identische Ausschnitt aus dem Editor-Fenster eines EX5 – links mit aktiver Option, rechts inaktiv.



3D-Look

Optisch ansprechender ist SoundDiver, wenn Sie diese Option aktivieren. In diesem Fall sehen Sie Hintergrund, Schieberegler und Drehknöpfe in 3D-Darstellung, aber nur bei mindes-

tens 256 Farben. Schneller ist SoundDiver mit neutralem, grauem Hintergrund und schwarzweißen Objekten.

Sound-Effekte

SoundDiver kann auf Wunsch akustische Signale ausgeben, etwa bei Start, Fehlermeldung oder Beendigung eines Vorganges. Sie können diese Sounds hier an- oder abschalten.

Balkenanzeige der Wartezeit

Wenn aktiviert, zeigt Ihnen SoundDiver den Fortschritt einer Berechnung oder eines Ein-/Ausgabevorganges durch einen Balken an. Unter Windows erscheint dieser in der Statuszeile. Dadurch wird das Programm etwas langsamer, aber Sie wissen dafür, wie lange Sie noch warten müssen.

Flimmerfreie Ausgabe

Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden Bildschirmausgaben zuerst unsichtbar vorbereitet und dann als ganzes auf den Bildschirm kopiert. Das bewirkt ein angenehmeres Erscheinungsbild v.a. beim Scrollen und Bedienen von Hüllkurven und 3D-Schiebereglern.

Die flimmerfreie Ausgabe benötigt kurzzeitig zusätzlichen Speicher, je nach Größe des Fensters sowie Anzahl der Farben. Wenn nicht genügend Speicher vorhanden ist, erfolgt die Ausgabe direkt auf dem Bildschirm. Beim ersten Auftreten von Speichermangel erscheint eine Warnmeldung. Sie sollten dann entweder die flimmerfreie Ausgabe abschalten oder (auf dem Macintosh) SoundDiver mehr Speicher spendieren.

ToolTips

Wird die Maus über ein Objekt gehalten, so erscheint nach kurzer Zeit ein kleines Fenster, das den genauen Namen des Objektes zeigt. Es schließt nach 10 Sekunden, wenn die Maus auf

ein anderes Objekt bewegt wird oder wenn eine Taste betätigt wird. Weitere Hinweise finden Sie auch im Abschnitt *ToolTips* auf Seite 193

-  **⌘**: Ist im Betriebssystem **Hilfe > Erklärungen ein** aktiv, so öffnen sich die ToolTips ohne Verzögerung und werden erst wieder geschlossen, wenn die Maus in einen Bereich zeigt, in dem sich keine Objekte befinden, für die ToolTips angezeigt werden können.

Beim Zeigen auf Objekte

Nur wenn diese Option aktiviert ist, werden ToolTips angezeigt, wenn die Maus auf ein Objekt bewegt wird.

Beim Editieren

Ist der Schalter aktiv, so werden auch beim Editieren von Parametern ToolTips eingeblendet.

-  Das ist insbesondere hilfreich, wenn Sie die Anzeige von Parameterwerten abgeschaltet haben (siehe Abschnitt *Wert in linearen Parametern nicht anzeigen* auf Seite 438).

Sprache

Mit dieser Option können Sie nachträglich die in SoundDiver verwendete Sprache ändern. Die Änderung wird erst mit einem Neustart von SoundDiver wirksam.

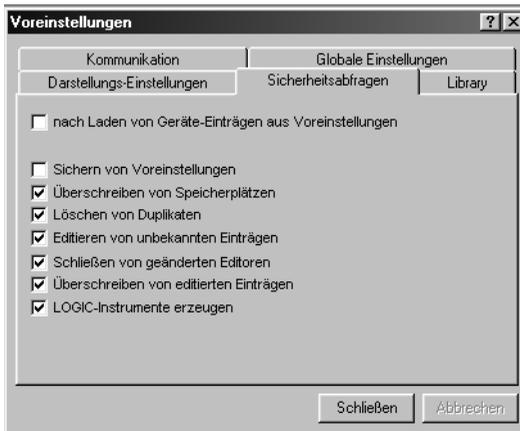
-  Die Spracheinstellung wird immer aus der Standard-Voreinstellungsdatei ›SoundDiver 3.0 Preferences‹ geladen. Der Start aus einer anderen Voreinstellungsdatei überschreibt diese Einstellung nicht.

Systemspezifische Informationen finden Sie Abschnitt *Sprache* auf Seite 450.

12.4 Sicherheitsabfragen

Erst dann, wenn Sie etwas mehr Übung haben, sollten Sie durch Deaktivieren von Sicherheitsabfragen das Arbeitstempo

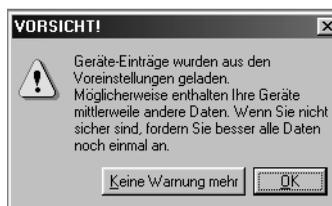
erhöhen, ohne allzu große Gefahr zu laufen, Ihre Bearbeitungen versehentlich zu verlieren.



Nach Laden von Geräte-Einträgen aus Voreinstellungen

Wenn SoundDiver beim Start eine Voreinstellungen-Datei lädt, die Geräte-Einträge enthält, erscheint folgende Warnbox:

Klicken Sie auf OK, um den Speicherinhalt Ihrer Geräte überschreiben zu lassen. Damit ist gewährleistet, dass SoundDiver und Ihre Geräte übereinstimmende Daten benutzen.



Klicken Sie auf >Keine Warnung mehr<, wenn Sie die Sicherheitsabfrage deaktivieren möchten. SoundDiver lädt die Einträge beim nächsten Start dann ohne Warnung.

Sichern von Voreinstellungen

Wenn eingeschaltet, werden Sie vor dem Abspeichern von Voreinstellungen gefragt, ob Sie das wünschen. Voreinstellung: ausgeschaltet.

-  Da dieser Schalter in der Voreinstellungen-Datei selbst gespeichert ist, müssen Sie ihn für jede Voreinstellungen-Datei getrennt einstellen, falls Sie mehrere Voreinstellungen-Dateien verwenden.
-  Sie können nach wie vor SoundDiver ohne Abspeichern der Voreinstellungen (und ohne obige Sicherheitsabfrage) verlassen, indem Sie dabei die  (: )-Taste gedrückt halten bzw. das Tastaturkommando *Beenden ohne Sichern der Voreinstellungen* verwenden.



Überschreiben von Speicherplätzen

Ist der Schalter aktiviert (Voreinstellung), erhalten Sie beim Einfügen in das Geräte-Fenster auf jeden Fall eine Sicherheitsabfrage.

Ist er deaktiviert, erscheint die Sicherheitsabfrage nur bei Verwendung von **Bearbeiten** > **Einfügen**, nicht aber bei direktem Verschieben mit der Maus.

Löschen von Duplikaten

Diese Option ist nur dann von Bedeutung, wenn Sie *»Auf Duplikate prüfen«* (in der Seite Library) angekreuzt haben. Wenn aktiviert, erscheint jedesmal eine Sicherheitsabfrage, wenn Duplikate gefunden wurden. Dort können Sie wählen, ob diese gelöscht werden sollen.

Wenn deaktiviert, werden Duplikate ohne Warnung gelöscht.

Editieren von unbekanntem Einträgen

Wenn Sie einen leeren (unbekanntem) Eintrag doppelt anklicken, können Sie bestimmen, ob SoundDiver einen initialisierten Eintrag erzeugen oder diesen vom Gerät anfordern soll. Aktivieren Sie dazu diese Sicherheitsabfrage.

Wenn Sie diese Abfrage ausschalten, wird der Eintrag automatisch vom Gerät angefordert. Falls das bei diesem Gerät nicht möglich ist, wird der Eintrag initialisiert.

Schließen von geänderten Editoren

Wenn Sie einen Eintrag im Editor bearbeitet haben und das letzte Editor-Fenster schließen wollen, sichert SoundDiver normalerweise automatisch die Änderungen.

Wenn Sie diese Option aktivieren, erscheint vor Sichern der Änderungen eine Dialogbox, in der Sie

- die Bearbeitung per ›Speichern‹ sichern können,
- einen anderen Zieleintrag zum Sichern wählen können,
- die Bearbeitung verwerfen können (›Nicht speichern‹),
- ›Zurück‹ in den Editor gelangen, falls Sie es sich doch nochmal anders überlegt haben und das Fenster noch nicht schließen wollen.

Wenn deaktiviert, sichert SoundDiver die Änderungen im Quell-Eintrag, falls dieser vorhanden ist. Das kann auch ein Library-Eintrag sein, sofern Sie den Editor von einer Library aus geöffnet hatten.

Überschreiben von editierten Einträgen

Wenn Sie einen Eintrag im Editor bearbeitet, aber noch nicht gesichert haben, kann es vorkommen, dass dieser Eintrag überschrieben werden soll. Dies kann durch eine ›AutoAudition‹-Operation erfolgen, aber auch dann, wenn Sie das Editor-Fenster eines anderen Eintrages öffnen wollen, dabei aber der gleiche Edit-Buffer benutzt wird. Hier bestimmen Sie, wie SoundDiver in einem solchen Fall vorgeht.

Wenn ›*Überschreiben von geänderten Einträgen*‹ aktiviert ist, erscheint eine Dialogbox. Bestätigen Sie hier mit OK, wenn der Eintrag überschrieben werden soll. Dabei gehen alle Editie-

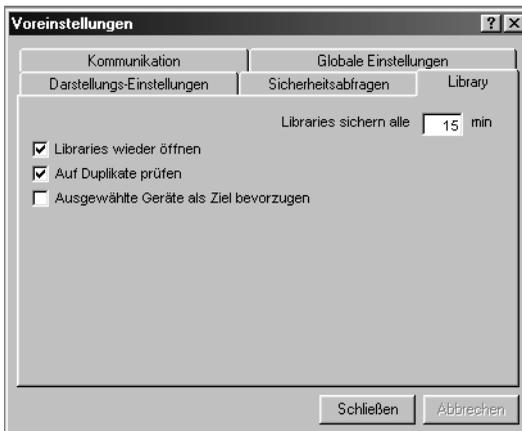
rungen verloren. Wenn Sie ›Abbrechen‹ wählen, wird der Überschreibevorgang gestoppt, und Sie können erst einmal in Ruhe Ihre vorherige Bearbeitung sichern.

Wenn Sie diesen Schalter deaktivieren, werden die Änderungen ohne Vorwarnung verworfen und der Eintrag überschrieben.

Logic-Instrumente erzeugen

Siehe Abschnitt *Logic-Instrumente erzeugen* auf Seite 393.

12.5 Library-Einstellungen



Libraries sichern alle...

Geben Sie hier eine Minutenzahl größer als Null ein, so werden alle geänderten Libraries im gewählten Zeitabstand automatisch gesichert. Das betrifft auch die Library ›Schnappschüsse‹ und Libraries, die kein offenes Fenster haben. Das kann die Datensicherheit erheblich erhöhen.

Ein paar Sekunden vor der Sicherung erscheint ein Countdown-Balken, der Sie auf den Sicherungsvorgang hinweist. Sie

können normal weiterarbeiten, während der Balken angezeigt wird.

Geben Sie eine Null ein, um die Funktion abzuschalten.

Die automatische Sicherung arbeitet nur, wenn SoundDiver im Vordergrund ist.

 Der Menüpunkt **Letzte Version** ruft nach einer automatischen Sicherung die nur wenige Minuten alte Version zurück – nicht die ursprüngliche.

Libraries wieder öffnen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden beim Start von SoundDiver die zuletzt geöffneten Libraries automatisch wieder geöffnet. Das erspart Ihnen das manuelle Laden der Libraries.

Auf Duplikate prüfen

Wenn diese Option angekreuzt ist, wird bei jedem Einfüge-Vorgang in eine Library überprüft, ob einzufügende Einträge bereits im Zielfenster vorhanden sind. In diesem Fall werden die Duplikate automatisch gelöscht.

Ausgewählte Geräte als Ziel bevorzugen

Wenn eingeschaltet, werden im Setup-Fenster ausgewählte Geräte bei der Suche nach einem passenden Gerät bevorzugt, auch wenn es ein anderes Gerät gibt, das für die zu sendenden Einträge besser geeignet ist. Dies betrifft die Funktionen **AutoAudition**, **Anhören** oder **Senden** im Library-Fenster.

Voreinstellung: ausgeschaltet.

Siehe auch Abschnitt *Geräteauswahl-Strategie beim Senden aus einer Library* auf Seite 231.

12.6 Voreinstellungen-Dateien

SoundDiver bietet Ihnen die Möglichkeit, sich das Programm auf Ihre Belange einzurichten und diese Konstellation beim Programmstart wieder aufzurufen.

Nehmen wir an, Sie benutzen SoundDiver abwechselnd zu Hause und im Studio, wo gänzlich verschiedene Setups stehen. Oder: Sie möchten SoundDiver einmal mit nur einem Modul, ein anderes Mal für Ihr gesamtes System konfigurieren – kurz: Sie möchten SoundDiver den verschiedenen Arbeitssituationen anpassen.

Die Konfiguration SoundDivers wird von der Datei geladen, mit der Sie SoundDiver starten. Indem Sie SoundDiver mit einer bestimmten Voreinstellungen-Datei starten, können Sie das Programm jederzeit dem System anpassen. Wenn Sie stattdessen SoundDiver direkt starten, werden die Standard-Voreinstellungen verwendet (siehe unten).

Inhalt der Voreinstellungen-Dateien

Im folgenden finden Sie eine Liste der Parameter, die in Voreinstellungen-Dateien gespeichert und bei Programmstart wieder abgerufen werden:

- alle globalen Einstellungen der angemeldeten Geräte (d. h. alle Parameter in der Geräte-Parameterbox, der ›Speziellen Parameter‹ sowie je nach Gerät weitere interne Daten, die nicht angezeigt werden),
- je nach Option ›*Geräte-Einträge in Voreinstellungen sichern*‹ die entsprechenden Geräte-Einträge,
- die Icon-Positionen im Setup-Fenster,
- alle Einstellungen im Sequenzer-Fenster (Tempo des internen Sequenzers, AutoPlay-Dauer),
- die Nummer des gerade angewählten Screensets,
- alle Einstellungen in den ›Voreinstellungen‹-Fenstern,

 Unter Windows wird die ausgewählte Sprache getrennt in der Registry gespeichert. Siehe Abschnitt *Sprache* auf Seite 450.



- alle Einstellungen im **Optionen-Menü (AutoPlay, AutoAudition, MIDI Thru)**,
- alle Einstellungen im ›Suchen‹-Fenster,
- alle Einstellungen im ›Papierformat‹-Dialog,
- die Modell-Namen und Datentyp-Namen aller Module (außer des Universalmoduls),
- die Dateinamen (inklusive Pfad) aller geladenen Libraries,
- alle Screensets (außer denen der Libraries, diese werden in den Library-Dateien gespeichert),
- alle Tastaturbefehle;
- Einstellungen der Controller Assignments;
- sowie andere Daten, die den Programmablauf flüssiger gestalten.

Datei für Voreinstellungen anlegen

Wenn Sie SoundDiver beenden, wird der momentane Zustand SoundDivers gesichert, und zwar normalerweise:

- unter Windows in der Datei ›**DIVER\SoundDiver 3.0 Preferences.PRF**‹ und
- : im Ordner ›Preferences‹ des Systemordners unter dem Namen ›**SoundDiver 3.0 Preferences**‹.

Um eine neue Voreinstellungen-Datei anzulegen, speichern Sie sie mit **Datei > Voreinstellungen sichern als...** (siehe Abschnitt *Voreinstellungen sichern als...* auf Seite 154) unter einem anderen Dateinamen ab.



Wenn Sie diese Datei jetzt öffnen, startet SoundDiver von hier aus und sichert Änderungen in diesen Einstellungen beim Beenden auch wieder in dieser Datei.

Unter Windows funktioniert das nur, wenn Sie die Datei entweder auf das Programm-Icon ziehen oder den Dateityp PRF im Windows Explorer für SoundDiver registrieren (siehe Handbuch von Windows 95/98).



-  **!** Bitte beachten Sie, dass die ausgewählte Sprache immer in der obengenannten Datei gespeichert werden, auch wenn SoundDiver mit einer anderen Voreinstellungen-Datei gestartet wird.
-  Unter Windows wird die ausgewählte Sprache getrennt in der Registry gespeichert. Siehe Abschnitt *Sprache* auf Seite 450.
-  In älteren SoundDiver-Versionen war der Dateiname der Standard-Voreinstellungen noch ›SoundDiver Preferences‹. Durch die Änderung des Dateinamens ab Version 3.0 können SoundDiver 2.X und 3.0 mit unterschiedlichen Voreinstellungen betrieben werden, ohne die Einstellungen der jeweils anderen Version zu überschreiben.
-  Wird beim Start die Datei ›SoundDiver 3.0 Preferences‹ nicht gefunden, so werden die Voreinstellungen aus ›SoundDiver Preferences‹ geladen und unter ›SoundDiver 3.0 Preferences‹ abgespeichert. Das erleichtert den Umstieg von SoundDiver 2.x auf SoundDiver 3.0.



Voreinstellungen automatisch sichern

Die Voreinstellungen werden automatisch gesichert, wenn Sie SoundDiver ordnungsgemäß verlassen. Dazu wählen Sie nur **Datei > Beenden**.



Voreinstellungen sichern

Sichern in die aktuellen Datei

Über **Datei > Voreinstellungen sichern** können die Voreinstellungen auch während des laufenden Betrieb gesichert werden (siehe Abschnitt *Voreinstellungen sichern* auf Seite 154).



Voreinstellungen unter einem anderen Namen sichern

Mit dem Menüpunkt **›Voreinst. sichern als...‹** können Sie die Voreinstellungen unter einem anderen Namen sichern. Beach-



ten Sie, dass dann beim automatischen oder manuellen Sichern (siehe oben) diese Datei überschrieben wird.

-  Stellen Sie sich doch einfach das persönliche Setup mit allen Geräten, Inhalten, einer Start-Library, den Controller Assignments, Screenset, Kurzbefehlen und sonstigen Einstellungen zusammen. Diese Zeit ist gut angelegt, da immer mit dem passenden Einstellungen gearbeitet werden kann.

Voreinstellungen laden

Sie können andere Voreinstellungen – beispielsweise die eines Studiokollegen – mitten in der Arbeit über **Datei > Öffnen** laden und SoundDiver blitzschnell umkonfigurieren.



⌘: Neue Voreinstellungen können auch einfach durch Doppelklicken auf das Icon der gewünschten Datei geladen werden.

Sie werden sicherheitshalber vorher gefragt, ob Sie die bisherigen Voreinstellungen sichern wollen.

Liste im Installieren-Fenster neu aufbauen

SoundDiver legt den Inhalt des Installieren-Fensters in einem ›Cache‹ in der Voreinstellungen-Datei ab. Wenn diese Daten nicht vollständig oder schadhaft sind, können Sie SoundDiver zwingen, die Module- und Adaptionenliste neu zu laden.

Halten Sie beim Laden der Voreinstellungsdatei  gedrückt. Der gesamte Inhalt des Cache wird so neu aufgebaut, und Sie erhalten im Installieren-Fenster den aktualisierten Inhalt.

Icons neu laden

Werden Voreinstellungen geladen und gleichzeitig **strg** (**⌘**: ) gedrückt so werden die im Setup-Fenster vorhandenen Icons neu geladen.

Nutzen Sie diese Feature, wenn beim Update von Modulen neue Icons eingebunden wurden. Vergleichen Sie hierzu auch Abschnitt *Laden neuer Icons* auf Seite 210.

Voreinstellungen zurücksetzen

Um alle Voreinstellungen auf Standardwerte zurückzusetzen, wählen Sie im Tastaturkommando-Fenster den lokalen Menüpunkt **Optionen > zurücksetzen > Alle Voreinstellungen außer allen Kommandos**. Siehe auch Abschnitt *Tasten- oder MIDI-Kommando-Zuweisungen initialisieren* auf Seite 95.

Sprache

In SoundDiver können Sie die Sprache unabhängig vom den Einstellungen der Tastatur bestimmen. Derzeit können Sie zwischen Deutsch und Englisch wählen.

Beim ersten Programmstart werden Sie nach der zu verwendeten Sprache gefragt. Hier können Sie zwischen ›Englisch‹, ›Deutsch‹ und ›Auto‹ wählen. Bei ›Auto‹ orientiert sich SoundDiver an der Tastaturbelegung.

Nach der Installation kann die Sprache unter ›Globale Einstellungen‹ in den Voreinstellungen jederzeit geändert werden. Dies wird allerdings erst nach einem Neustart von SoundDiver wirksam.

Unter Windows speichert SoundDiver die Spracheinstellungen in der Registry unter:

HKEY_LOCAL_MACHINE:Software:Emagic:SoundDiver:Locale



Anhang A

Kurzbefehle

In den folgenden Tabellen haben wir Ihnen die Kurzbefehle für die Windows-, und Macintosh-Version von SoundDiver im Überblick aufgelistet.

A.1 Unterschiede der Kurzbefehle

Falls Sie SoundDiver einmal auf einer anderen Plattform bedienen, finden Sie hier eine Auflistung der Unterschiede bei den Kurzbefehlen.

Aktion	Windows	Macintosh
Kommando	-Zeichen	-Zeichen
Abgewandeltes Kommando	-Zeichen	-Zeichen
Seitenweise blättern	Bild , Bild	,
Linke obere bzw. rechte untere Ecke	,	,

Diese Unterschiede gelten für die meisten voreingestellten Tastaturkommandos. Da diese frei definierbar sind, können sie von Ihren Einstellungen abweichen.

Wenn auf Windows die Kombination bzw. verwendet wird, entspricht dies beim Macintosh . Dies entspricht der Konvention, dass normalerweise beim Macintosh eine Abwandlung eines Kurzbefehls mit und nicht mit bzw. realisiert wird. Auf Windows jedoch ist die Verwendung von »verboten«, damit man z. B. nicht aus Versehen drückt, was einen Reset des Computers auslösen würde.

Mit der »Zahlensperre«-Funktion () auf der Macintosh) schalten Sie den Modus der numerischen Tastatur um. Ist die Zahlensperre an, können Sie mit der numerischen Tastatur Zahlen

(Werte) eingeben. Ist die Zahlensperre *aus*, können Sie diese Tasten für die Anwahl der Bildschirmkonfigurationen und die Steuerung des Sequenzers verwenden.

A.2 Gesamtübersicht aller festen Kurzbefehle

Hier erhalten Sie eine Übersicht der unveränderlichen Tastaturbefehle.

Die Liste der anwenderdefinierbaren Tastaturbefehle erhalten Sie im Tastaturbefehle-Fenster (siehe Abschnitt *Tastaturbefehle-Fenster* ab Seite 88).

Alle Fenster

Windows	Macintosh	Operation
		MIDI-Übertragung abbrechen
	–	Hilfe öffnen bzw. nach vorn holen, kontext-sensitive Hilfe anzeigen
		Löschen
		Zahlensperre ein/ausschalten
		Screenset 1...9 aufrufen
		(zweimal) Screenset 11...99 aufrufen
		aktuelles Screenset in Screenset 1...9 abspeichern
		(zweimal) aktuelles Screenset in Screenset 11...99 abspeichern
		Screenset 1...9 aufrufen (Zahlensperre an)
		(zweimal) Screenset 11...99 aufrufen (Zahlensperre an)

Alle Fenster (Forts.)

Windows	Macintosh	Operation
 ... 	 ... 	aktuelles Screenset in Screenset 1...9 abspeichern (Zahlensperre an)
 ... 	 ... 	(zweimal) aktuelle Screenset in Screenset 11...99 abspeichern (Zahlensperre an)

Library, Setup, Installieren, Gerät

Windows	Macintosh	Operation
		Objekt beginnend mit den eingegebenen Zeichen auswählen (Caps Lock eingeschaltet)
		nächstes Objekt in alphabetischer Reihenfolge auswählen
		voriges Objekt in alphabetischer Reihenfolge auswählen
		Auswahl um Objekt oberhalb erweitern
		Auswahl um Objekt unterhalb erweitern

Library

Windows	Macintosh	Operation
		vorigen Eintrag auswählen
		nächsten Eintrag auswählen
 bzw. 	 bzw. 	Auswahl um vorigen/nächsten Eintrag erweitern
 bzw. 	 bzw. 	Auswahl um eine Seite erweitern
 bzw. 	 bzw. 	Auswahl bis zum Anfang bzw. Ende erweitern

Setup

Windows	Macintosh	Operation
		nächstes Gerät in der jeweiligen Richtung auswählen
bzw. 	bzw. 	Auswahl um voriges/nächstes Gerät erweitern
bzw. 	bzw. 	Auswahl um linkes/rechtes Gerät erweitern (nur in Icon-Ansicht)

Installieren

Windows	Macintosh	Operation
		Cursor auf/ab
bzw. 	bzw. 	Auswahl um voriges/nächstes Modelle erweitern
bzw. 	bzw. 	Auswahl um eine Seite erweitern
<i>pos1</i> bzw. <i>ende</i>	bzw. 	Auswahl bis zum Anfang bzw. Ende erweitern
<i>F1</i>	–	Hilfext zur Installation des ausgewählten Gerätes öffnen
<i>esc</i>	<i>esc</i>	Fenster schließen

Gerät

Windows	Macintosh	Operation
		nächste Eintrag in der jeweiligen Richtung auswählen
bzw. 	bzw. 	Auswahl um Eintrag oben/unten erweitern
bzw. 	bzw. 	Auswahl um Eintrag links/rechts erweitern

Suchfenster

Windows	Macintosh	Operation
<i>esc</i>	<i>esc</i>	Fenster schließen
		Suche starten

Hilfe-Fenster

Windows	Macintosh	Operation
		eine Zeile auf-/abwärtsscrollen

Dialogfelder

Windows	Macintosh	Operation
	 ,  ,  ,  ,  ,  , 	Schaltfläche >Abbrechen<
 , 	 , 	fett umrandete Schaltfläche
		Hilfe-Schaltfläche
		Schaltfläche, die mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt

Editor

Windows	Macintosh	Operation
 ,  , 	 ,  , 	nächsten Parameter anwählen
		Wert eingeben (Zahlensperre <i>ein</i>)
 , 	 , 	Wert +1/ -1
		
 , 	 , 	Wert +10/-10
 , 	 , 	
 , 	 , 	
 , 	 , 	

Anhang B

Mausbedienung

Windows	Macintosh	Operation
		Klick auf Objekt Falls Objekt ausgewählt: keine Änderung, ansonsten: wählt Objekt aus, wählt alle anderen ab
 -Klick	 -Klick	kehrt Auswahl des Objektes um
 -Klick	 -Klick	wählt Block aus (Blockende; Klick zuvor bestimmt Blockanfang)
–	 -Klick	In Library/Gerät: Wie Klick, allerdings mit umgekehrtem AutoAudition (z. B. ohne AutoAudition, wenn aktiviert)
		Doppelklick Setup: öffnet Geräte-Fenster bzw. holt es nach vorn Installieren-Fenster: scannt Gerät Gerät/Library: öffnet Editor Editor: öffnet Werteingabe
		Klick + Ziehen Verschiebt bzw. kopiert die ausgewählten Objekte. Library: Innerhalb der Library: verschiebt die Einträge In eine andere Library bzw. in ein Geräte-Fenster: kopiert die Einträge Geräte-Fenster: Innerhalb des Geräte-Fensters: vertauscht die Einträge In ein anderes Geräte-Fenster bzw. in eine Library: kopiert die Einträge
		 -Klick + Ziehen Editor: kopiert Parametergruppe
 -Klick + Ziehen	 -Klick + Ziehen	innerhalb eines Geräte-Fensters: Dupliziert ausgewählte Einträge
		Klick auf Hintergrund + Ziehen Gummiband: Objekte innerhalb des Gummibandes werden ausgewählt, andere abgewählt
 -Klick auf Hintergrund + Ziehen	 -Klick auf Hintergrund + Ziehen	Gummiband, kehrt Auswahl von Objekte innerhalb des Gummibandes um



Anhang C

Fehlersuche

In diesem Kapitel haben wir Ihnen Antworten auf die häufigsten Fragen aufgelistet, die im Umgang mit SoundDiver auftreten.

Bitte beachten Sie auch die Datei ›SoundDiver Liesmich‹ auf der Programm-CD, die weitere aktuelle Fragen und Antworten enthält.

C.1 Allgemeines

Welche SoundDiver-Version habe ich?

- Starten Sie SoundDiver. Beim Start wird das SoundDiver-Info-Fenster angezeigt. Rechts unten steht die genaue Versionsnummer und das Datum, wann diese Version erzeugt wurde. Sie können das Info-Fenster auch im laufenden Programm anzeigen.
- : Klicken Sie im Finder das SoundDiver-Programmicon einmal an, und rufen Sie den Menüpunkt ›Information‹ im Ablage-Menü auf.
- Windows: Klicken Sie die Datei ›SoundDiver.EXE‹ im Windows-Explorer mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie im erscheinenden Kontextmenü ›Eigenschaften‹. Klicken Sie auf die Dateikarte ›Version‹.



Welche Version hat ein bestimmtes SoundDiver-Modul?

Aktivieren Sie ein zugehöriges Gerät im Setup-Fenster, und klicken Sie den Namen des Moduls neben ›Modul‹ in der Ge-

räte-Parameterbox an. Es erscheint ein Dialog, in der der Modul-Name, die Versionsnummer, die Release-Nummer, das Erzeugungsdatum sowie ein Copyright-Hinweis erscheint.

Bitte beachten Sie, dass die Release-Version nicht bei jeder kleinen Verbesserung hochgezählt wird. Es ist ratsam, einfach auf das Datei-Modifikationsdatum zu achten.

Welche Version hat eine bestimmte SoundDiver-Adaption?

Adaptionen haben keine Versionsnummern. Achten Sie einfach auf das Dateidatum.

Wie erhalte ich die neueste Version von SoundDiver?

- Besuchen Sie unseren WWW-Site: <http://www.emagic.de>
- Fragen Sie Emagic nach Updates:
0049-(0) 4101-495-110.

Wo bekomme ich neue Adaptionen?

Auch neue Adaptionen und Libraries können Sie auf unserem Website.

Ich habe eine Adaption erstellt. Wie kann ich sie anderen SoundDiver-Anwendern zugänglich machen?

Bitte schreiben Sie eine Email an info@emagic.de.

Ich erhalte eine Meldung ›Text not found. Check Text Resource for ID 'xx'‹

Das bedeutet, dass in SoundDiver oder einem Modul eine Text-Resource vergessen wurde. Bitte teilen Sie uns das mit

(Email an **support@emagic.de**). Der Fehler ist nicht schlimm, es wird nur der eigentlich anzuzeigenden Text nicht angezeigt (stattdessen ›Text not found‹).

🍏: Ich erhalte eine Meldung ›SoundDiver wird unerwartet beendet. Versuchen Sie, Ihre Dateien zu sichern. Es ist ratsam, nicht die bestehenden Dateien zu überschreiben. Bitte melden Sie, wie das passiert ist. Email: support@emagic.de – Nicht sichern – Sichern‹. Was muss ich tun?



SoundDiver ist aufgrund eines Programmfehlers abgestürzt. Das darf natürlich normalerweise nicht passieren, aber – nobody's perfect. Damit Sie aufgrund des Absturzes keine Daten verlieren, können Sie die eingeladenen und geänderten Libraries, Adaptionen und Voreinstellungen nach Anklicken von ›Sichern‹ in neuen Dateien sichern. Sie erhalten für jede dieser Dateien nacheinander eine Dateiauswahlbox.

Sie sollten die bestehenden Dateien *nicht* überschreiben – es kann sein, dass die eingeladenen Dateien aufgrund des Absturzes nicht mehr fehlerfrei abgespeichert werden können. Wählen Sie also einen Namen wie ›Meine Library Crash-Recovery‹.

Bitte senden Sie einen Fehlerbericht an **support@emagic.de**. Teilen Sie uns unbedingt mit:

- Version von SoundDiver (und, falls AutoLink verwendet wird, von Logic)
- verwendetes Computermodell, Version des Betriebssystems
- verwendetes MIDI-Interface, Version des Treibers (falls vorhanden)
- eine genaue Beschreibung der Aktionen, die dem Absturz vorausgegangen sind. Versuchen Sie möglichst, den Absturz noch einmal zu provozieren. Es kommt oft vor, dass ein Ab-

sturz nicht mehr provoziert werden kann – in diesem Fall kann man einen Fehler nur schwer finden.

🍏: Ich erhalte die Meldung ›Der Speicher ist knapp für flimmerfreie Bildschirmausgaben. Bitte erhöhen Sie die Speicherzuteilung, verwenden Sie eine niedrigere Farbauflösung, oder schalten Sie ›flimmerfreie Ausgaben in den Voreinstellungen ab.‹



Die flimmerfreie Ausgabe benötigt für einige Sekunden viel Speicher. Wieviel, hängt davon ab, wie groß das Fenster ist, in dem etwas flimmerfrei auszugeben ist, und wieviele Farben der Bildschirm gerade gleichzeitig darstellen kann. Falls Sie eine flimmerfreien Ausgabe wünschen, sollten Sie SoundDiver mehr Speicher geben (wählen Sie hierzu im Finder das SoundDiver-Icon aus, öffnen Sie mit **⌘I** das Informationsfenster, und ändern Sie die ›bevorzugte Größe‹).

C.2 Installation

Windows: Nach der Installation eines MIDI-Treibers in Windows 95 gibt es beim Neustart einen Absturz in MM-SYSTEM.DLL.



Das ist ein bekannter Fehler von Windows 95, wenn versucht wird, mehr als 11 MIDI-Ports zu installieren, was z.B. vorkommt, wenn Sie zwei vernetzte MIDI Time Pieces verwenden wollen.

Es liegt hier kein Fehler in den MIDI-Treibern oder in SoundDiver vor, sondern in Windows 95. Dieser Fehler ist in Windows 98 behoben. Bitte verwenden Sie Windows 98 oder neuer.

Wie installiere ich neue Versionen von Modul- oder Adaptiondateien, die ich aus dem Internet erhalten habe?

1. Beenden Sie SoundDiver.
2. Achten Sie darauf, dass die Datei ausgepackt ist.
 -  **Mac:** Die Dateien sind im Stuffit 5.0 Format gepackt. Ältere Stuffit-Versionen verstehen dieses Format nicht. Verwenden Sie am besten den kostenlosen Stuffit Expander 5.5 oder neuer.
 -  **Windows:** Achten Sie darauf, dass das verwendete Auspack-Programm lange Dateinamen beherrscht. Geeignet sind WinZip ab Version 6.0, Visual ZIP sowie Aladdin Expander. Nicht geeignet sind PKZIP und Stuffit Expander 1.0.
3. Verschieben Sie die Datei in den Ordner ›Diver‹, der sich im gleichen Ordner befinden wie die SoundDiver-Programmdatei.
4. Starten Sie SoundDiver. Die neue Version wird automatisch verwendet.
5. Falls das Modul neue Gerätemodelle unterstützt, werden diese evtl. im Installieren-Fenster noch nicht angezeigt. In diesem Fall müssen Sie ein anderes von diesem Modul unterstütztes Gerät manuell anmelden (damit das Modul eingeladen wird), um die Liste zu aktualisieren.



C.3 Programmstart

Windows: Beim Start von SoundDiver wird der Fehler ›MMSYSTEM020‹ gemeldet.

Ein fehlerhafter MIDI-Treiber ist installiert. Der Name des betroffenen MIDI-Ports steht in der Titelzeile der Fehlermeldung. Bitte setzen Sie sich mit dem Hersteller des MIDI-Interfaces in Verbindung.



Sie können SoundDiver dazu bringen, den Treiber zu ignorieren. Siehe Abschnitt *Deaktivieren von MIDI-Ports unter Windows* ab Seite 81.

Windows: Beim Start stürzt SoundDiver ab oder bleibt hängen.



Auch hier verwenden Sie vermutlich einen fehlerhaften MIDI-Treiber. Siehe oben.

Ich erhalte beim Start eine Meldung ›Datei nicht gefunden‹.

Wahrscheinlich hat SoundDiver versucht, eine Library zu öffnen, die nicht mehr am gleichen Ort ist. Kein Grund zur Beunruhigung. Öffnen Sie einfach die gewünschte Library neu, und beim nächsten Programmstart erscheint die Fehlermeldung nicht mehr.

Ich erhalte eine Meldung ›Einträge für das Gerät ›x‹ wurden mit einer anderen Version des SoundDiver-Moduls ›y‹ gesichert. Wenn sie mit dem aktuellen Modul eingeladen werden, kann das zu falschen Daten führen. Trotzdem einladen? – Abbrechen – Überspringen – Laden‹.

Während der Weiterentwicklung von Modulen ist es manchmal nötig, die interne Zählweise von Einträgen in einem Modul zu verändern. Wenn ein Geräte-Eintrag in den Voreinstellungen gespeichert ist, wird die Speicherplatzangabe aus Geschwindigkeitsgründen nicht wie in einer Library, sondern mit der internen Zählweise gespeichert. Die Meldung weist darauf hin, dass sich die Zählweise evtl. geändert haben könnte. Wenn Sie ›Laden‹ anklicken, sollten Sie zunächst überprüfen, ob alle Daten an den üblichen Speicherplätzen angekommen sind. Wenn nicht (oder wenn die Namen nicht korrekt angezeigt

werden), sollten Sie die Daten lieber noch einmal vom Gerät anfordern.

C.4 Scannen

Manche Geräte werden beim Scannen nicht gefunden.

- Ist das Gerät eingeschaltet und in beiden Richtungen korrekt verkabelt?
- Ist die Verarbeitung von SysEx-Daten im Gerät aktiviert?
- Manche Geräte reagieren fehlerhaft, wenn ihre Geräte-ID auf ›omni‹ oder ›all‹ gestellt ist. Stellen Sie am Gerät eine andere Geräte-ID ein.
- Achten Sie darauf, dass gleiche oder ähnliche (d.h. miteinander kompatible) Geräte unterschiedliche Geräte-IDs erhalten. Dies gilt auch für womöglich völlig unterschiedliche Geräte, die die sog. Universal Device Inquiry unterstützen.
- Patchbays, die nicht durch ein spezielles Modul unterstützt werden, können von SoundDiver nicht vollständig abgesehen werden. Es wird immer nur die jeweils aktuelle Einstellung der Patchbay berücksichtigt. Programmieren Sie die Patchbay so, dass möglichst viele Ausgänge (außer Ausgänge zum Computer) mit dem Eingang verbunden sind, der vom Computer kommt, und möglichst viele Eingänge (außer Eingänge vom Computer) mit dem Eingang verbunden sind, der zum Computer führt. Jetzt führen Sie einen Scan durch und tragen in den gefundenen Geräten die aktuelle Programmnummer der Patchbay im Parameter ›Patchbay Prg‹ zusammen mit den sonstigen relevanten Parametern ein (siehe Abschnitt *Patchbay-Steuerung* auf Seite 220).
- Eventuell verwenden Sie eine Patchbay oder eine Thru-Box, die die MIDI-Übertragung verzögert. In diesem Fall

sollten Sie den Parameter ›Zusätzliches Timeout‹ in den Voreinstellungen erhöhen.

Beim Scannen einer Patchbay erscheint die Meldung ›Keine Patchbay-Verbindung gefunden‹.

Beachten Sie die Hinweise in der Hilfe-Datei (Stichworte ›Installation‹ und ›Scan‹), an welchen Ein- und Ausgängen der Patchbay der Computer angeschlossen werden und wie die Patchbay konfiguriert sein muss.

Manche Patchbays (z. B. MIDITEMP PMM-44/88) reagieren auf SysEx nicht nur auf dem eingestellten ›Control Input‹, sondern auch auf jedem Eingang, für den gerade eine Verbindung zu einem Ausgang definiert ist. Sobald SoundDiver beim Scannen aber eine SysEx-Message sendet, die die Patchbay umprogrammiert, wird die Verbindung möglicherweise gekappt, und die Patchbay reagiert nicht mehr. Durch eine falsche Einstellung des ›Control Inputs‹ kann es also vorkommen, dass die Patchbay anfangs reagiert, aber SoundDiver nicht mehr feststellen kann, an welchen Ein- und Ausgängen Verbindungen zum Computer bestehen.

C.5 MIDI-Kommunikation

🍏: Ich erhalte die Meldung ›Der Modem/Printer-Port wird von einem anderen Programm, LocalTalk oder ARA benutzt. – Abbrechen – Trotzdem benutzen‹.

Überprüfen Sie, ob ein anderes Programm den entsprechenden Port belegt. Das kann ein Terminalprogramm sein, aber auch Fax-Software. Der Modem- bzw. Printer-Port muss vor dem Start von SoundDiver frei sein.



Tipp: Wenn Sie FaxSTF benutzen, können Sie den Port sehr schnell durch das mitgelieferte Programm ›FaxStatus‹ freigeben.

Wenn AppleTalk eingeschaltet ist und über LocalTalk läuft (dies ist immer der Fall, sofern Sie keinen EtherNet-Anschluss haben), ist der Printer-Port belegt. Daher sollten Sie AppleTalk beim Betrieb von SoundDiver ausschalten, wenn es nicht unbedingt benötigt wird.

🍏: Ich erhalte die Meldung ›MIDI-Daten konnten nicht gesendet werden...‹

SoundDiver hat auf dem Port kein MIDI-Interface gefunden. Beachten Sie bitte die Hinweise in Abschnitt *Anschluss eines MIDI-Interfaces* auf Seite 47.



Ich habe manchmal Übertragungs- oder Checksum-Fehler.

- **🍏:** Sie müssen AppleTalk ausschalten. AppleTalk (insbesondere LocalTalk) stört die MIDI-Übertragung erheblich, was sich besonders bei System Exclusive bemerkbar macht.
- **🍏:** Der Printer Port bei PowerBooks (v.a. der 1xx-Serie) ist unzuverlässig. Verwenden Sie stattdessen den Modem Port.
- Falls das Gerät auf Anforderungen nicht immer reagiert, sollten Sie den Parameter ›Timeout‹ erhöhen.
- Falls das Gerät einen Dump nicht immer empfängt, sollten Sie den Parameter ›Send Pause‹ erhöhen.
- **🍏:** Es gibt eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass eingeschaltete SCSI-Geräte, in denen kein Medium eingelegt ist (z. B. CD-ROM, Wechselplattenlaufwerk) die MIDI-Kommunikation stören können, weil der Treiber ständig abfragt, ob ein Medium eingelegt wurde. Legen Sie ein Medium ein.



Sie können auch das Laufwerk ausschalten und den Macintosh neu starten.

-  Die PowerBooks der 1xx-Reihe (bis auf das PowerBook 190) haben allgemein ein Problem beim Empfang von größeren Datenmengen an den seriellen Ports. Abhilfe gibt es z.Zt. nur bei Verwendung von OMS 2.2 oder neuer. Betreiben Sie SoundDiver im OMS-Modus (siehe Abschnitt *OMS* auf Seite 72).



Wenn ich Einträge in das Gerät sende, erscheinen sie dort nicht (evtl. erscheint eine Meldung ›Memory protected‹ im Display).

Manche Geräte (v.a. Yamaha-Geräte) schalten beim Einschalten den Speicherschutz immer ein. SoundDiver hat für solche Geräte die Funktion ›Auto Bulk Protect Off‹, die Sie in den ›Speziellen Parametern‹ finden. Diese Funktion hat aber nur einen Effekt, wenn SoundDiver erst gestartet wird, *nachdem* alle Geräte eingeschaltet wurden. Also immer erst die Geräte einschalten, dann SoundDiver starten.

Ich erhalte die Meldung ›SysEx Kommunikationsfehler‹

Das kann die verschiedensten Gründe haben.

Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie dem Problem schrittweise auf die Spur kommen.

- Klicken Sie zunächst auf ›Abbrechen‹, um SoundDiver wieder in den ›Normalzustand‹ zu versetzen.

 Immer, wenn Sie eine potentielle Fehlerquelle gefunden haben und der Datenempfang immer noch nicht funktioniert, sollten Sie die Fehlersuche noch einmal ab Punkt 1 wiederholen.

1. Sendet das Gerät?

Versuchen Sie festzustellen, ob das Gerät die angeforderten Daten überhaupt sendet. Manche Geräte zeigen das im Dis-

play durch eine Meldung an, z.B. ›Sending Exclusive Dump‹. Wenn Sie hier nichts feststellen können, beobachten Sie die entsprechende Eingangs-LED des MIDI-Interfaces, sofern vorhanden, oder einen MIDI-Analyzer (z. B. Studiomaster MA-36)

- Ja: Weiter bei Punkt 8 auf Seite 471.
- Nein:

2. Ist das Gerät im zugehörigen Modus?

Manche Geräte (z. B. Roland JD-800) können Daten eines Typs nur dann senden, wenn sie im zugehörigen Modus sind (der JD-800 z. B. Performances nur, wenn er im Multi-Mode ist). Alle Module und Adaptionen von SoundDiver versuchen – soweit möglich –, die Geräte automatisch in den erforderlichen Zustand zu bringen. Allerdings erlauben das manche Geräte nicht über MIDI (das ist dann in der Hilfedatei vermerkt), oder sie haben aus einem anderen Grund die Umschaltmeldung nicht mitbekommen.

- Nein: Bringen Sie das Gerät in den zugehörigen Modus.
- Ja:

3. Verfügt das Gerät über die gewünschten Einträge?

Card-Einträge können natürlich nur dann angefordert werden, wenn eine entsprechende Card eingesteckt ist.

- Nein: Dann können diese Einträge gar nicht angefordert werden.

Abhilfe: Stecken Sie eine Card ein, oder schalten Sie den Card-Schalter in den ›Speziellen Parametern‹ aus.

- Ja:

4. Ist im Gerät das SysEx-Filter auf Durchlass geschaltet?

Bei manchen Geräten ist die Verarbeitung von SysEx-Nachrichten nicht von vornherein aktiviert. In diesem Fall dürfte aber auch schon die Scan-Funktion fehlgeschlagen haben.

- Nein: Das Gerät muss SysEx verarbeiten können.

Abhilfe: Sehen Sie in die SoundDiver-Hilfe-Datei, Seite ›Installation‹ sowie das Handbuch des Gerätes. Der gesuchte Parameter befindet sich meistens in den ›System‹- oder ›Global‹-Daten.

Manche Geräte (z. B. Ensoniq ESQ-1) deaktivieren den SysEx-Transfer jedesmal beim Einschalten. Sie müssen sie jedesmal neu aktivieren.

- Ja:

5. Stimmt die Geräte-ID überein?

Diese sollte bei Verwendung der Scan-Funktion normalerweise übereinstimmen. Aber vielleicht ist sie durch einen Reset oder Absturz des Gerätes verändert worden.

- Nein: Bringen Sie die Geräte-ID in Übereinstimmung.

Abhilfe: Finden Sie die Geräte-ID des Gerätes heraus, und stellen Sie den gleichen Wert in den Geräte-Parametern ein.

Bei den meisten Geräten wird die Geräte-ID ab 1 gezählt, bei manchen allerdings bei 0 oder auch 17. Dies wird von SoundDiver berücksichtigt.

Tipp: Vermeiden Sie die Einstellung ›all‹ im Gerät.

- Ja:

6. Ist die Ausgangs- und Kabel-Angabe korrekt?

Vielleicht haben Sie die MIDI-Verkabelung geändert und vergessen, diesen Umstand SoundDiver mitzuteilen. Oder Sie haben das Gerät manuell und nicht mit der Scan-Funktion angemeldet und vergessen, die entsprechende Angabe zu machen.

- Nein: Stellen Sie den richtigen Ausgang bzw. das richtige Kabel ein.
- Ja:

7. Ist die MIDI-Verbindung vom Computer-Ausgang zum Geräte-Eingang korrekt?

Überprüfen Sie die MIDI-Verkabelung. Haben Sie das Kabel auch wirklich in die In- und nicht in die Out-Buchse des Gerätes gesteckt? Sitzt der Stecker fest in der Buchse? Evtl. hat das Kabel einen Wackelkontakt.

- Nein: Probieren Sie es mit einem anderen, möglichst kurzen MIDI-Kabel.
- Ja: Entweder hat das Gerät eine alte Software-Version, die zum SoundDiver-Modul bzw. zur Adaption nicht kompatibel ist (Beispiel: Ensoniq TS-10 V1.x), oder im Modul oder der Adaption ist ein Programmfehler.

Abhilfe: Bitte setzen Sie sich mit dem Vertrieb des Gerätes und/oder Emagic in Verbindung. Hilfreich ist, wenn Sie einen Probelauf mit geöffnetem MIDI Monitor-Fenster gemacht haben, damit wir die gesendete Request-Nachricht überprüfen können.

8. Kommt etwas im Computer an?

- Dies können Sie auf zwei Arten feststellen:

Öffnen Sie das Sequencer-Fenster. Wenn Daten ankommen, erscheint statt ›NO IN‹ ein Balken und links davon ein × (falls SysEx-Daten ankommen).

Öffnen Sie das MIDI Monitor-Fenster. Ankommende Daten werden als Hexadezimalzahlen angezeigt.

- Ja: Fahren Sie mit Punkt 12 auf Seite 473 fort.
- Nein:

9. Ist zwischen dem Gerät und dem Computer eine MIDI-Patchbay oder ein ›intelligentes‹ MIDI-Interface?

(Beispiele für letzteres sind Geräte wie Motu MIDI Time Piece oder Opcode Studio 4/5)

- Ja: Die Patchbay ist verstellt.

Abhilfe: Versuchen Sie zunächst herauszufinden, ob der Dump an der Patchbay ankommt. Das sieht man entweder direkt an einer Eingangs-LED, oder man kann die Patchbay in einen Monitor- oder EYE-Modus bringen. Wenn an der Patchbay Daten ankommen, ist sie ›verstellt‹. Stellen Sie die Patchbay so ein, dass eine Verbindung vom Gerät zum Computer besteht, wobei nichts, vor allem nicht SysEx, ausgefiltert werden darf.

SoundDiver macht das bei direkt unterstützten Patchbays (z. Zt. Miditemp PMM-44/88, Roland A-880, Waldorf Midibay, J.L.Cooper Synapse und Ensoniq KMX-8/16) automatisch. Wenn es trotzdem nicht funktioniert, liegt ein Programmfehler vor. Bitte wenden Sie sich an Emagic.

- Nein:

10. 🍏: Ist der entsprechende Port des Computers richtig konfiguriert?



Öffnen Sie die Voreinstellungen, Seite ›Kommunikation‹. Ist der entsprechende Port aktiviert? Ist ›Fast Mode‹ richtig eingestellt? Ist ›Cable Mode‹ aktiviert, sofern Sie ein MTP-kompatibles MIDI-Interface verwenden?

- Nein: Konfigurieren Sie den Port korrekt. Eventuell ist auch das Interface abgestürzt. Um sicherzugehen, schalten Sie dieses aus und wieder ein, und stellen Sie anschließend Fast Mode und Cable Mode entsprechend ein.

Damit der Computer MIDI-Daten senden und empfangen kann, muss der entsprechende Port aktiviert sein. Normalerweise beschwert sich SoundDiver sofort mit einer Meldung, dass er keine Daten senden kann bzw. bei Programmstart, dass keine Ports aktiviert sind.

- Ja:

11. Es besteht keine MIDI-Verbindung vom Ausgang des Gerätes zum Computer.

Abhilfe: Überprüfen Sie die MIDI-Verkabelung. Haben Sie das Kabel auch wirklich in die Out- und nicht in die Thru-Buchse gesteckt? Sitzt der Stecker fest in der Buchse? Evtl. hat das Kabel einen Wackelkontakt.

Manche Geräte wie z. B. Lexicon LXP-1 oder LXP-5 haben eine kombinierte Out/Thru-Buchse, die mit einem Schalter im Inneren des Geräts oder an der Rückseite umgeschaltet werden muss. Auf diesen Umstand weist die entsprechende Hilfe-datei auf der Seite ›Installation‹ hin.

12. Kommen die Daten manchmal falsch an?

Gemeint ist, dass sich Namen um 1–2 Zeichen verschieben und ungewöhnliche Zeichen erscheinen.

- Ja:

Überprüfen Sie die Verbindung mit dem MIDI-Schleifentest (siehe Abschnitt *Schleifentest* ab Seite 174).

Windows: der MIDI-Treiber funktioniert möglicherweise nicht korrekt.



Abhilfe: Versuchen, Sie einen neueren Treiber vom Hersteller zu bekommen, oder verwenden Sie ein anderes MIDI-Interface.

Abhilfe:  AppleTalk ist möglicherweise eingeschaltet.

Schalten Sie AppleTalk im ›Auswahl‹-Fenster des Macintosh aus.



AppleTalk auf LocalTalk-Basis kann beim Empfang großer Datenmengen über MIDI Schwierigkeiten bereiten.

- Nein:

13. Funktioniert ein aktiver Dump?

Versuchen Sie, die gewünschten Daten vom Gerät aus zu senden. Zeigt SoundDiver die gesendeten Daten jetzt an?

- Ja: Fahren Sie mit Punkt 15 auf Seite 474 fort.
- Nein:

14. Steht die Geräte-ID des Gerätes auf ›all‹ oder ›omni‹?

- Ja: Diese Einstellung ist ungeeignet. Die meisten Sound-Diver-Module weisen Sie automatisch auf diesen Umstand hin.

Abhilfe: Stellen Sie eine andere Geräte-ID am Gerät ein. Vergessen Sie nicht, die gleiche Einstellung in den Geräte-Parametern in SoundDiver vorzunehmen.

Die Einstellung ›all‹ bedeutet, dass das Gerät auf alle Requests antwortet (unabhängig von der Geräte-ID), seine eigenen Dumps aber mit Geräte-ID 1 sendet. Das kann zu Konflikten führen.

- Nein: Dann ist das MIDI-Kabel vom Geräte-Ausgang zum Computer-Eingang defekt.

15. Haben Sie mehrere Geräte, die untereinander SysEx-kompatibel sind?

Das können auch verschiedene Geräte der gleichen Baureihe sein, z.B. Yamaha TX802 und DX7 oder Ensoniq SD-1 und VFX.

- Ja: Dann reagieren mehrere Geräte gleichzeitig. Diese lassen sich von SoundDiver nicht verarbeiten, weil gleichzeitig ankommende SysEx-Daten nicht korrekt gemischt werden können.

Abhilfe: Gehen Sie sicher, dass alle kompatiblen Geräte auf unterschiedliche Geräte-IDs gestellt sind (denken Sie daran, die IDs auch in SoundDiver anzupassen). Wenn dies nicht möglich ist, müssen sie an verschiedenen Ausgängen des Computers angeschlossen werden.

Manche ältere Geräte (z.B. Yamaha DX7, TX816) senden immer auf ID 1, obwohl sie auf einen anderen Kanal gestellt sind.

Das DX7-Modul beachtet diesen Umstand. Weiteres siehe Hilfe-Datei.

- Nein: Der Timeout ist zu kurz.

Abhilfe: Stellen Sie im Parameter ›Timeout‹ der Geräte-Parameterbox einen höheren Wert ein. Er kann auch ruhig 1.000 ms höher sein. Sie werden in diesem Fall nur mit einer entsprechend längeren Wartezeit ›bestraft‹, wenn das Gerät einmal nicht reagiert.

Dieser Fall kann vorkommen, wenn Patchbays oder MIDI-Interfaces zwischengeschaltet sind, die eine signifikante Verzögerung der MIDI-Daten bewirken, oder wenn die Software Ihres Gerätes langsamer reagiert als die, mit der das Modul oder die Adaption entwickelt wurde. Im ersteren Fall sollten Sie stattdessen den Parameter ›Zusätzliches Timeout‹ in den Voreinstellungen erhöhen, da die Verzögerung alle Geräte betrifft.

Immer wenn ich ein Gerät anwähle, wird in diesem oder einem anderen unnötigerweise ein bestimmtes Programm aufgerufen.

Sie haben für dieses Gerät ein ›Patchbay PRG‹ definiert, aber den MIDI-Kanal nicht auf die Patchbay abgestimmt. Dieser MIDI-Kanal darf ausschließlich von der Patchbay verwendet werden. Wenn das Gerät direkt am Computer angeschlossen ist, ist ›Patchbay PRG‹ nicht nötig und erzeugt nur unnötige Verzögerungen.

C.6 Library

Ich habe verschiedene Presets von zwei ähnlichen Geräten (z.B. E-mu Proteus 1 und Proteus 2) und mit verschiedenen Geräte-IDs in einer Library. Wenn ich sie bei

eingeschaltetem AutoAudition anklicke, landen sie immer im gleichen Gerät.

Wenn Sie das nicht wünschen, achten Sie entweder darauf, dass vorher kein Gerät im Setup-Fenster ausgewählt ist, oder deaktivieren Sie die Funktion ›Ausgewählte Geräte bevorzugen‹. Siehe Abschnitt *Ausgewählte Geräte als Ziel bevorzugen* auf Seite 445.

C.7 Memory Manager

Ich kann eine Card- oder ROM-Bank nicht finden.

Öffnen Sie die ›Speziellen Parameter‹. Evtl. müssen Sie die gewünschte Bank erst manuell aktivieren. Das ist bei allen Adaptionen der Fall, da diese nicht von selbst herausfinden können, welche Bänke im Gerät vorhanden sind.

Wenn es für die gewünschte Bank keinen Schalter gibt, wird sie von SoundDiver nicht unterstützt, weil das Gerät die erforderlichen SysEx-Kommandos nicht kennt. Ein möglicher Umweg ist, die Sounds der Bank einen nach dem anderen manuell am Gerät anzuwählen und anschließend den Edit-Buffer in SoundDiver anzufordern. Sie können mit der Funktion ›An Library anhängen‹ (siehe Abschnitt *An Library anhängen* auf Seite 252) sehr einfach eine Library für diese Bank erstellen.

Wenn ich die Funktion ›AutoAudition‹ aktiviert habe, werden die angeklickten Einträge zwar an den Edit-Buffer des Gerätes gesendet, ich höre aber gar nichts oder einen anderen.

Bei Adaptionen für multitimbrale Geräte wird der MIDI-Thru-Kanal nicht automatisch auf den zu einem Part zugehörigen Kanal umgeschaltet. Sie müssen das manuell in der Geräte-Parameterbox machen. Siehe Abschnitt *Thru-Kanal* auf Seite 218.

Das Problem kann auch auftreten, wenn man in einem Multi (Combi, Performance) den MIDI-Kanal für jeden Part individuell einstellen kann, aber SoundDiver die Multi-Daten gerade nicht kennt. Daher weiß das SoundDiver-Modul nicht, welcher Thru-Kanal eingestellt werden muss. Abhilfe: das Edit Multi (Edit Combi, Temporary Performance) anfordern.

C.8 Editor

Was ist die Bedeutung eines Parameters, wie wird er bedient?

Klicken Sie den Parameter an, und wählen Sie Fenster > Hilfe, und es erscheint ein Hilfe-Fenster mit einer ausführlichen Information über den Parameter.



Und was heißt dann ›Keine Hilfe verfügbar‹ im Hilfe-Fenster?

Das bedeutet, dass es für diese Adaption noch keine Hilfe-Datei gibt. Bitte kontaktieren Sie Emagic oder den Autor der Adaption.

Ich kann einen Hüllkurvenpunkt nicht erreichen (er ist außerhalb des Rechtecks).

In diesem Fall wird ein kleiner Pfeil angezeigt, der darauf hinweist. Klicken Sie auf den Pfeil.

Ich kann einen Hüllkurvenpunkt nicht sehen, obwohl die Hüllkurve vollständig sichtbar ist.

Das kann passieren, wenn zwei Punkte zusammenfallen. Möglicher Grund:

- die Zeit zwischen beiden Punkten ist gleich Null
- bei manchen Geräten (z.B. Roland D-50) entfällt auch ein Segment der Hüllkurve, wenn die beiden Punkte den gleichen Level haben.

Ziehen Sie einfach den sichtbaren Punkt mit der Maus weg, dann erscheint auch der andere.

Ich kann beim Bedienen von Drehknöpfen oder Schieberegler einen bestimmten Wert nicht einstellen, weil auf die Mausbewegung zu grob reagiert wird.

Halten Sie während der Mausbedienung **strg** (Apple: **ctrl**) gedrückt. Oder klicken Sie den Parameter an, damit er blinkt, und geben Sie den Wert mit dem numerischen Tastenblock und/oder **+** und **-** ein.

Das Öffnen eines Flipmenüs dauert mir zu lange.

Halten Sie **strg** (Apple: **ctrl**) beim Anklicken gedrückt, und bewegen Sie die Maus auf oder ab.

Ich kann keine Zahlen eingeben.

Schalten Sie die Zahlensperre ein (siehe Abschnitt *Werte über die Tastatur eingeben* auf Seite 333), und geben Sie die Zahl auf dem numerischen Tastenblock ein.

Bei manchen Parametern werden falsche oder zu wenig Werte angezeigt, oder bestimmte Parameter sind nicht sichtbar.

- Ist das richtige Modell angemeldet?
- Ist dem Modul die Version des Gerätes bekannt?

Die Editierungen sind nicht hörbar.

- Wurde das Gerät in einen anderen Modus versetzt?
- Eventuell muss der gerade editierte Eintrag in einem anderen Editor erst aktiviert werden (z. B. bei Pans, Tuning Tables, Wavetables, Waves usw.) Manche Module bieten hierfür allerdings einen speziellen ›Monitoring‹-Modus an.
- Wenn das Gerät an einer Patchbay angeschlossen ist und an der Patchbay ein Standard Prg definiert ist, muss dieses so beschaffen sein, dass vom Computer zum Gerät eine Verbindung besteht.
- Manche Geräte stürzen bei schnell aufeinanderfolgenden Parameteränderungen ab. Die Module und Adaptionen wurden daraufhin allerdings angepasst. Eventuell hilft es, die ›Send Pause‹ zu erhöhen.
- Der MIDI-Thru-Kanal stimmt nicht. Module können ihn automatisch anpassen, allerdings ist dabei evtl. erforderlich, dass der Edit-Buffer für Multis bzw. Combis und/oder die globalen Daten bzw. System-Settings des Gerätes bekannt sind. Nähere Informationen finden Sie in der Hilfedatei.

›Einfügen‹ ist nicht möglich

Der Typ von Quell- und Ziel-Parametergruppe stimmt nicht überein. Manchmal scheinen sie ähnlich auszusehen, haben aber trotzdem kleine Unterschiede.

Beim Wechsel des Edit-Buffers erscheint die Aufforderung, eine bestimmte Taste zu drücken.

Entweder ist das eine Eigenheit des Gerätes, oder SoundDiver weiß die genaue Version des Gerätes nicht und nimmt daher an, dass es sich um die älteste Version handelt.

Bei manchen Geräten wurden in späteren Versionen neue SysEx-Nachrichten implementiert, deren Verbesserungen vom zugehörigen Modul nur dann verwendet werden können, wenn

dem Modul bekannt ist, dass das Gerät mit dieser Version ausgestattet ist. Hierfür muss das Gerät mit ›Scan‹ (nicht manuell) angemeldet werden.

Ich kann einen Parameter nicht finden.

Manche Parameter erscheinen nur, wenn SoundDiver weiß, dass das Gerät diese auch kennt. Dies geschieht über die Versionsnummer der Software im Gerät. Damit SoundDiver diese Versionsnummer kennt, muss das Gerät mit ›Scan‹ (nicht manuell) angemeldet werden. Ob eine Versionsangabe bekannt ist, sehen Sie in der Geräte-Parameterbox.

Bei Änderung eines Einzelparameters werden alle Easy-Page-Parameter auf 0 gesetzt.

Das ist programmtechnisch erforderlich.

C.9 AutoLink

🍏: Logic meldet beim Start ›The Modem/Printer Port is used by another Program‹.

Logic versucht, auf die seriellen Ports zuzugreifen, bevor SoundDiver weiß, dass Logic gestartet wurde und dementsprechend die Ports freigibt. Deswegen ist es ratsam, immer erst Logic und dann SoundDiver zu starten. Falls Sie es doch einmal umgekehrt gemacht haben, klicken Sie in der Fehlermeldung ›Cancel‹ an, warten auf den AutoLink-Signalton (›Plopp!‹) und aktivieren die Ports in Logic's Preferences wieder.



Die Namen eines Gerätes werden nicht oder falsch angezeigt.

Siehe die Hinweise in Abschnitt *Wenn AutoLink nicht funktioniert...* auf Seite 397.

Logic sendet alles auf dem selben Ausgang, egal was ich in SoundDiver einstelle.

Höchstwahrscheinlich verwenden Sie Logic im OMS-Modus, aber SoundDiver nicht. Wenn Sie AutoLink und OMS gleichzeitig betreiben wollen, muss SoundDiver ebenfalls OMS verwenden. Siehe Abschnitt *Kommunikation mit Logic unter OMS* auf Seite 75 und Abschnitt *OMS verwenden, falls vorhanden* auf Seite 430.

MIDI Thru wird nicht ein- oder ausgeschaltet; der MIDI Thru-Kanal und -Port wird nicht korrekt gesetzt.

Sie benötigen SoundDiver Version 1.505 oder höher und Logic Version 2.5 oder höher.

Wenn ich SysEx-Daten von SoundDiver in Logic annehme, werden sie vom Gerät nicht erkannt.

SoundDiver kann im Normalbetrieb Logic genau mitteilen, auf welchem Port und Cable eine MIDI-Nachricht gesendet werden soll. Das ist während der Aufnahme jedoch nicht möglich. Im Record-Modus werden stattdessen alle Daten über das Instrument der ausgewählten Spur gesendet. Es muss daher korrekt eingestellt sein.

Anhang D

Glossar

Im diesem Glossar haben wir Ihnen die wichtigsten Fachbegriffe, die im Zusammenhang mit SoundDiver auftauchen, kurz erklärt.

3D-Look Strukturartiges Aussehen von Hintergründen, Schiebereglern und Drehknöpfen in SoundDiver-Bildschirmen.

Abhängigkeiten-Box Anzeige in der →Library und im →Geräte-Fenster, in der die Querverweise eines Eintrages auf →Child Entries (›benutzt ...‹) und Querverweise von →Parent Entries (›wird benutzt von ...‹) aufgeführt sind.

Adaption (engl. Adaptation) Anpassung in SoundDiver, mit der die Daten eines MIDI-Gerätes verwaltet werden können. ~en laufen unter dem Universalmodul und können vom Anwender erstellt bzw. bearbeitet werden.

Aktives Gerät Das Gerät, dessen Parameter im Setup-Fenster angezeigt werden. MIDI-Thru wird immer zum ~ durchgeschaltet (außer es gibt ein →Patchbay Standard Program oder ›Thru-Port/Kanal erhalten‹ ist eingeschaltet). Beim Aktivieren eines Geräte- oder Editor-Fensters wird das zugehörige Gerät automatisch aktiviert.

Aktualisieren engl. Update: Installieren einer neuen Version.

All Notes Off MIDI-Befehl zur Behebung von Notenhängern. ~ schaltet sämtliche noch klingenden Noten auf allen MIDI-Kanälen ab.

Anfassen Anklicken eines Objektes und Halten der Maus-taste – etwa, um das Objekt zu verschieben.

Anhören Übertragung eines oder mehrerer Einträge an ein Gerät. Dabei werden die Einträge in der Regel nicht dauerhaft in den Speicher geschrieben, sondern nur zum Kontrollhören an den →Edit-Buffer geschickt.

AutoAudition Sendet einen Eintrag, sobald er ausgewählt wird, automatisch in einen passenden Edit-Buffer des Geräts (siehe auch →Anhören).

AutoLink Interne Verbindung zwischen →Logic und SoundDiver. Über AutoLink können beide Programme Soundnamen und MIDI-Daten direkt austauschen.

Autoload-Library Library-Datei, die sich im ›Libraries‹-Ordner befinden sowie den Namen ›Autoload.lib‹ (🍏: ›Autoload‹) tragen muss und bei Programmstart automatisch mitgeladen wird.

AutoPlay Sendet eine Testnote an das MIDI-Gerät, sobald ein Eintrag ausgewählt wird.

Auto Request Funktion, die bei Start von SoundDiver automatisch die Speicherinhalte der angemeldeten Geräte anfordert.

Autorisation Installation des Kopierschutzes für SoundDiver auf einer Festplatte, auch Bezeichnung für die Kopierschutz-Datei selbst.

Autorisieren Der Vorgang, eine Festplatte mit einer →Autorisation zu versehen.

AutoSort Library-Funktion, die nach jeder Änderung die Library automatisch neu sortiert.

AutoSurf Frühere Bezeichnung von →AutoAudition

Bank Eine bestimmte Anzahl von →Einträgen des →gleichen Datentyps

Benutzeroberfläche Alle Elemente und Funktionen zur Bedienung eines Gerätes oder Programmes, z. B. Maussteuerung, Fenster oder Menüs.

Bildschirmkonfiguration Frühere Bezeichnung von →Screenset

Card Speicherkarte für →Einträge

Child Entry →Eintrag, auf den andere Einträge (→Parent Entries) verweisen

Compare Vergleichsfunktion: Durch Umschalten zwischen Original und editierter Version kann das Ergebnis einer Editierung direkt überprüft werden.

Controller Ein Bedienelement an einer →Faderbox, das eine bestimmte MIDI-Nachricht erzeugt

Controller Assignment Ein Datensatz im Controller-Assignments-Fenster, der die Fernsteuerung eines Parameters definiert

Controller Assignment Set Satz von →Controller Assignments, auf die umgeschaltet werden kann

Controller-Nachricht Die MIDI-Nachricht, die ein →Controller erzeugt.

Cursor Markierung in Form eines Pfeiles, Blockes oder einer Invertierung, die das zu bearbeitende Objekt markiert.

Datentyp (engl. data type) Klasse oder Art eines →Eintrags. Je nach Hersteller und Gerät heißen Datentypen z.B. ›Multi‹, ›Combi‹, ›Performance‹, ›Program‹, ›Performance‹, ›Global Settings‹ usw.

Datenkonsistenz In SoundDiver: Identität von Geräte-Fenster und Speicherinhalt des zugehörigen Gerätes. Wird von SoundDiver automatisch überwacht.

Default engl. für Voreinstellung.

Detaildarstellung Ansichtsmodus im →Editor, der die Parameter detailliert anzeigt. →Übersicht.

Dialogbox Eingabefenster, in dem der Anwender Entscheidungen (Ja, Nein, Auswahl mehrerer Optionen) treffen kann.

Die favorisierte (weil sichere oder gängigere) Option ist stark umrandet und kann auch durch die -Taste gewählt werden.

Dive! Frühere Bezeichnung von →Editieren

Dump Request MIDI-Befehl, der den Empfänger auffordert, systemexklusive Daten zu senden. Dadurch lässt sich die MIDI-Kommunikation eines Gerätes von außen – etwa durch SoundDiver – steuern.

Duplizieren Kopieren eines Objektes – etwa eines Geräte-Eintrages – innerhalb eines Fensters.

Easy Page Bestandteil der →Übersicht im →Editor. Die ~ enthält eine Auswahl der wichtigsten Klangparameter für schnelle und einfache Klangänderungen.

Edit-Buffer Zwischenspeicher für editierbare Daten eines Gerätes (z. B. Sounds, Multis).

Editieren Im Library- und Geräte-Fenster: der Vorgang, Editor-Fenster eines oder mehrerer Einträge zu öffnen. Jedes ~ beinhaltet ein →Anhören.

Editor Fenster in SoundDiver, das die Klang- bzw. Programm-Parameter eines Gerätes grafisch und alphanumerisch anzeigt und die Bearbeitung von Einträgen ermöglicht.

Eingehender Wert Der Wert, der in einer ankommenden →Controller-Nachricht übertragen wird.

Eintrag (engl. entry) Allgemeine Bezeichnung für einen Datensatz eines Gerätes (z. B. Sound, Multi, Systemdaten, Drumkit), der Bestandteil eines Geräte-Fensters oder einer Library ist.

Entry Dependency Management SoundDiver-Funktion, welche die gegenseitige Abhängigkeit von Einträgen (Querverweise) überwacht. Das ~ passt z. B. ein Multi-Programm an, wenn die davon benutzten Sounds innerhalb des Geräte-Fensters an eine andere Stelle verschoben werden.

Faderbox Ein Gerät, das MIDI-Nachrichten sendet und so ein →Controller Assignment in Gang bringt.

Faderbox-Modul →Modul für eine →Faderbox, das spezielle Funktionen für →Controller Assignments enthält.

Flipmenü Menü, das sich bei Anklicken öffnet und nach Auswahl eines Menüpunktes und Loslassen der Maustaste verschwindet.

Gemischte Library →Library, in der Einträge verschiedener Geräte gleichzeitig enthalten sein können.

Gerät MIDI-Gerät, das von SoundDiver durch ein Modul oder eine Adaption unterstützt wird. Beispiele: Synthesizer, Sampler, MIDI-Patchbays, Effektgeräte.

Geräte-Fenster Abbildung des Speicherinhaltes eines MIDI-Gerätes in SoundDiver. Im ~ lassen sich →Einträge unter anderem verschieben, kopieren und löschen.

Geräte-ID (auch: Device ID, Device Number, Unit Number, Basic Channel) Kennnummer eines Gerätes für systemexklusive Daten. Je nach Gerät lässt sich die ~ getrennt vom MIDI-Kanal einstellen.

Gesteuerter Parameter Ein Parameter in einem SoundDiver-Editor, dessen Wert durch Anwendung eines →Controller Assignments geändert werden kann

Hilfe →Online-Hilfe

Icon Grafisches Symbol für ein Objekt (z. B. Gerät).

Import Einladen von Dateien anderer Programme in eine SoundDiver-Library.

Initialisieren Beim ~ werden die Parameter eines Eintrages (Sound, Programm) in auf ihre neutrale Einstellung gesetzt. Eine ~-Funktion bieten viele Geräte bereits von sich aus an.

Installation Vorgang, bei dem SoundDiver und die dazugehörigen Dateien (Module, Adaptionen) auf eine Festplatte kopiert werden. Die ~ wird mit Hilfe des Installationsprogram-

mes durchgeführt, das für eine korrekte Installation der Dateien sorgt.

Installieren-Fenster Im ~ verwaltet SoundDiver die Geräte, die für das Setup zur Verfügung stehen. Hier können Geräte angemeldet werden.

Konvertierung Umwandlung von Sounds eines Gerätes in das Format eines verwandten Gerätes. SoundDiver-Module übernehmen automatisch und intelligent die ~ von Sounds etwa eines DX7 in das Format eines SY77.

Kopierschutz Notwendiges Übel, um die widerrechtliche Vervielfältigung und Weitergabe von SoundDiver zu unterbinden. Der ~ von SoundDiver ist auf der Programm-CD angebracht und kann auf Festplatte übertragen werden (→Autorisieren).

Kurzbefehl (engl. shortcut) Kombination aus einer Taste und einer oder mehreren →Sondertasten, die eine bestimmte Programmfunktion auslöst. ~e sind eine Alternative zur Mausbedienung.

Library Datei, die verschiedenste Einträge (Sounds, Setups, Edit-Buffer) beliebiger Geräte enthalten kann. Die Größe der ~ ist durch den Arbeitsspeicher des Computers begrenzt. Innerhalb der ~ können die Einträge sortiert werden, außerdem lässt sich gezielt nach Einträgen suchen.

Listen to MIDI Funktion im → Editor, mit der bei gedrückter -Taste ankommende MIDI-Events den Wert des aktuellen Parameters ändern.

Logic Sequenzer- und Notationsprogramm von Emagic, das über → AutoLink mit SoundDiver kommunizieren kann.

Lokale Menüs Menüs, die sich nur innerhalb dieses Fensters auswirken.

Memory Manager Frühere Bezeichnung von →Geräte-Fenster

Menü Liste mit einer Reihe von Funktionen bzw. Optionen (Menüpunkten), aus denen man mit der Maus auswählen kann.

MIDI-Patchbay Patchbay: engl. für Steckfeld; Peripheriegerät, mit dem man MIDI-Geräte auf verschiedene Weise miteinander verschalten kann. Einige ~ werden von SoundDiver direkt durch →Patchbay-Module unterstützt

MIDI-Thru a) Funktion in SoundDiver, die die am MIDI-In empfangenen MIDI-Events an das aktive Gerät durchschleift. Dabei lässt sich der MIDI-Kanal umadressieren. b) Anschluss eines MIDI-Gerätes, der die am MIDI-In empfangenen Daten an weitere Geräte durchschleift.

MIDItasking-System Betriebssystem-Erweiterung, welche die MIDI-Kommunikation verschiedener, gleichzeitig aktiver Anwendungen innerhalb eines Computers regelt.

Mini-Sequencer →Sequencer

Modell Bestimmtes Gerät, das von SoundDiver angesprochen werden kann. Dabei kann ein →Modul u. U. mehrere Modelle einer Modellfamilie (z. B. DX7II, TX802) verwalten.

Modul Programmcode-Baustein, der die Kommunikation zwischen SoundDiver und dem MIDI-Gerät steuert und die dem Gerät entsprechenden SoundDiver-Funktionen bereitstellt. Ein ~ ist wesentlich umfangreicher und leistungsfähiger als eine →Adaption, lässt sich allerdings nicht editieren.

Name Provider Bestandteil von → AutoLink. Der ~ übergibt die Namen von Einträgen an ein Instrument in → Logic.

Online-Hilfe Programmfunktion, die Hilfstexte zur Bedienung eines Programmes enthält und diese auf dem Bildschirm anzeigt. SoundDiver ~ bietet interaktive Funktionen, welche automatisch die zur momentanen Situation passenden Hilfstexte aufrufen.

Parent Entry →Eintrag, der Verweise auf andere Einträge (→Child Entries) enthält

Patchbay →MIDI-Patchbay

Patchbay-Modul →Modul für ein →MIDI-Patchbay, das spezielle Funktionen zum →Scannen und zur Verschaltung der MIDI-Verbindungen enthält.

Pfad Positionsangabe für Dateien auf einem Datenträger. Der ~ enthält u. a. die Bezeichnung des Laufwerks und des oder der Ordner bis zur der Ebene, in der sich die Datei befindet.

Resultierender Wert Der Wert, der sich aus dem →eingehenden Wert durch diverse Rechenoperationen aufgrund von Eigenschaften des →Controller Assignments und des →gesteuerten Parameters ergibt und den neuen Wert des gesteuerten Parameters darstellt.

Scannen In SoundDiver: Absuchen des an den Computer angeschlossenen MIDI-Systems nach bekannten Geräten. Ein erkanntes Gerät wird angemeldet und im →Setup-Fenster dargestellt.

Schnappschuss Zwischenspeicherung des gerade im Editor bearbeiteten Eintrages. Der ~ wird in eine gleichnamige Library kopiert. Mit Hilfe der Schnappschuss-Funktion lassen sich beliebig viele Zwischenstände einer Bearbeitung später wiederherstellen.

Screenset Speicherbare Anordnung und Einstellung von Fenstern, die über einen Kurzbefehl aufgerufen werden kann.

Sequencer MIDI-Recorder zur Aufzeichnung und Wiedergabe von Noten und anderen MIDI-Daten. In SoundDiver ist ein Mini-Sequencer zur Erzeugung von Testphrasen integriert.

Setup Abbildung des an den Computer angeschlossenen MIDI-Systems in SoundDiver. Geräte können dem ~ automatisch oder manuell hinzugefügt werden.

Sondertasten Zusatztasten auf der Computertastatur, die zusammen mit einer anderen Taste einen →Kurzbefehl abru-

fen () , auf Großbuchstaben (-Taste) oder alternative Funktionen () umschalten.

Speicherplatz Parameter in der Library, der die Speicherplatz-Zuordnung eines Eintrags enthält. Diese wird u. a. beim Senden des Eintrages berücksichtigt. Durch den ~-Parameter bleiben die Plätze der Einträge innerhalb des Gerätes auch bei der Library-Verwaltung erhalten.

Surf! Frühere Bezeichnung von →Anhören

SysEx, systemexklusive Daten MIDI-Nachrichten, die dem Austausch von Klang- und ähnlichen Daten dienen

Übersicht Ansichtsmodus im → Editor, der die Parametergruppen auf einen Blick anzeigt. Die Übersicht erleichtert und beschleunigt das Navigieren in umfangreichen Editoren. Durch Anklicken einer Parametergruppe wird auf die Detaildarstellung umgeschaltet.

Universal Device Inquiry genormte →SysEx-Nachricht, die dem Erkennen von angeschlossenen Geräten dient

Universal-Modul SoundDiver-→Modul, das über nachlad- und editierbare →Adaptionen beliebige MIDI-Geräte verwalten kann.

x/y-Bewegungselement Feld in der linken, unteren Ecke eines SoundDiver-Fensters, mit dem der Fensterinhalt mit der Maus in beiden Richtungen verschoben werden kann.

Zoom-Box Schaltfläche im Library-Fenster, über die die Schriftgröße verändert werden kann.

Zwischenablage Temporärer Zwischenspeicher im Computer, der bei Ausschneide- und Kopieroperationen benutzt wird.

Zahlen

3D-Look 437
 (Definition) 483

A

A-880 54

Abhängigkeit
 Anzeige des Eintrags-Namens . . . 240

Abhängigkeiten-Box 249, 283
 (Definition) 483

Absturz 461

Adaption 36
 (Definition) 483

~ bearbeiten 416

~ editieren 416

~ erstellen 418

~Menü 255, 354, 416

Autor 192

Default-Parameter ändern . . . 417

Icon 417

neue ~ 460

Online-Hilfe 190

Unterscheidung von Modul . . . 414

Aktiver Dump 130

Aktives Gerät 209
 (Definition) 483

Aktualisieren 58
 (Definition) 483

Alias
 ~ der Programmdatei 69

All Dump 303

All Notes Off 173
 (Definition) 483

Alle auswählen 296

Alle Einträge 311

Alle Modelle scannen 228

Alles auswählen 166

Alles Scannen 67

Änderungen zurücknehmen 341

Anfassen (Definition) 483

Anfordern 166, 256

Anforderungsversuche 433

Anhören 168, 251, 284
 (Definition) 484, 486

Anschlagsstärke 332

Ansicht

größer 182

kleiner 182

Anwählen im Editor 325

Anwendungsbeispiele für Libraries . . . 316

Apple-Menü 186

AppleTalk 473

Assignment

~ finden 352

~ lernen 352

Menüpunkt 181

Aufnahme 196, 197

Ausg/Kanal 221

Ausgang 214, 216

Ausgewählte Einträge 311

Ausschneiden 160

~ einer Parametergruppe 343

Auswahl

~ der gefundenen Einträge 295

~ eines Bereiches umkehren . . . 150

~ umkehren 166

~ von Geräten beim Senden aus

einer Library 231

Fenster koppeln 345

Auswählen 108

~ einer Parametergruppe 341

~ einzelner Einträge 149

~ von Blöcken 150

~ von Einträgen 149

Auto Request 222, 257

(Definition) 484

AutoAudition 168, 170, 353

(Definition) 484

AutoLink 71, 72, 229, 389

(Definition) 484

~ und OMS 391

~ und OMS gleichzeitig 75

Fehlersuche 397, 480

Kurzbefehle 401

Library für Logic Song sichern . . . 229

Online-Hilfe 191

Screensets synchronisieren 410

SoundDiver für Instrument öffnen .

411

Autoload-Library 271

(Definition) 484

Automatische Erzeugung einer Library . .

230

Automatische Sortierung 278

Automatisches Scrolling 144

AutoPlay 115, 171

(Definition) 484

~ im Editor 336

~Dauer 197

Index

Autor 223
Autorisation
 (Definition) 484
 ~ entfernen 59, 440
 ohne ~ starten 60
Autorisieren 59
 (Definition) 484
AutoSort 277
 (Definition) 484
AutoSurf 170
 (Definition) 484

B

Balkenanzeige der Wartezeit 439
Bank
 (Definition) 484
 Online-Hilfe 192
Bearbeiten-Menü 158
 Alles auswählen 166
 Ausschneiden 160
 Auswahl umkehren 166
 Einfügen 162
 Erneut 159
 Kopieren 162
 Löschen 165
 Rückgängig... 158
Beenden 157
Bekannte Einträge 312
Benutzeroberfläche 133
 (Definition) 484
Benutzt 249
Bereich-Menü 354
Bildschirmhalte umschalten 177
Bildschirmkonfiguration
 (Definition) 485
Blöcke auswählen 150
Bulk Dump 303

C

Card 248
 (Definition) 485
Channel Pressure 203
Child Entry 37, 160, 165, 235, 240, 246, 249,
 ... 267, 268, 284, 309, 311, 336, 347
 (Definition) 485
Child Patch 235
Compare
 (Definition) 485

 ~-Funktion 346
Control Change 203
Controller 366
 (Definition) 485
Controller Assignment 362, 366
 (Definition) 485
Controller Assignment Set
 (Definition) 485
Controller zurücksetzen 173
Controller-Nachricht 366
 (Definition) 485
Crash 461
Credits 192
Cubase
 Gleichzeitiger Betrieb mit ~ 73
Cursor 138, 325
 (Definition) 485
 ~steuerung 138

D

Datazoom 137
Datei
 ~ in die Library einfügen 287
 ~ laden und senden 312
Datei laden und senden 228, 250
Dateiformate
 unterstützte ~ für Datei-Import 304
Datei-Import 297
Datei-Menü 152
 Beenden 157
 Drucken... 154
 Importieren... 155
 Letzte Version 154
 Neu 152
 Öffnen 152
 Papierformat 154
 Schließen 153
 Sichern 153
 Sichern als... 153
 Voreinstellungen 157
Datenkonsistenz 234
 (Definition) 485
Datentyp 276, 281
 (Definition) 485
 Online-Hilfe 191
Datum 277, 282
Deautorisieren 440
Default
 (Definition) 485

- Deinstallieren 59, 60, 440
 - Der Auswahl hinzufügen 296
 - Detaildarstellung 322
 - (Definition) 485
 - Dialogbox (Definition) 485
 - Digital Music MX-8 52
 - DiskExpress II 60
 - Dive! 251, 285, 320
 - (Definition) 486
 - Diver-Ordner 69, 71
 - Drag and Drop 136, 343
 - Drag-and-Drop-Funktion 343
 - Drehknopf 330
 - Drucken... 154
 - Dump
 - ~ in Logic aufzeichnen 410
 - ~aktiv 130
 - Dump Request 129
 - (Definition) 486
 - Duplikate 445
 - Duplizieren
 - (Definition) 486
 - Dynamik 219
- E**
- Easy Page 323
 - (Definition) 486
 - Edit-Buffer 315, 339
 - (Definition) 486
 - ~ mehrere 339
 - individueller 235, 284
 - Editierbare Einträge 310
 - Editor
 - (Definition) 486
 - ~ aufrufen 320
 - ~fenster 324
 - ~Menü 344, 352, 354
 - AutoPlay 336
 - Easy Page 323
 - Fehlersuche 477
 - Flipmenüs 328
 - Hilfe 319
 - Landkarte 324
 - Mausbedienung 327
 - Mehrere Fenster 338
 - Menüpunkt 180
 - Online-Hilfe 192
 - Prinzip 116
 - Tastaturbedienung 333
 - Übersicht 321
 - Zufallswerte 351
 - Zwischenablage-Funktionen 341
 - Editorfenster
 - ~ schließen 355
 - Inhalt beim nächsten Start
 - wiederherstellen 356
 - Edit-Schaltfläche 336
 - Einen auswählen 295
 - Einfügen 162
 - ~ einer Parametergruppe 343
 - Eingabe von Zahlenwerten 96
 - Eingang 214, 216
 - Eingehender Wert 366
 - (Definition) 486
 - Eintrag 233
 - (Definition) 486
 - ~ mit Abhängigkeiten 240
 - grau dargestellt ~ 241
 - Einträge
 - ~ abhören 108
 - ~ anfordern 256
 - ~ aus der Library senden 288
 - ~ auswählen 108, 149
 - ~ bewegen und kopieren 109
 - ~ im Geräte-Fenster auswählen 242
 - ~ in der Library auswählen 266
 - ~ in Voreinstellungen-Datei sichern .
 - 261, 434
 - ~ mit der Maus vertauschen,
 - verschieben und kopieren 245
 - ~ senden 257
 - ~ sortieren 112
 - ~ suchen 114
 - ~ über Menü ausschneiden,
 - kopieren, einfügen und
 - löschen 246
 - ~ über Namen auswählen 244
 - Eintrag-Menü 250
 - Anhören 251
 - Dive! 251
 - Initialisieren 250
 - Library erzeugen 252
 - Sichern als... 252
 - Umbenennen 251
 - Emagic
 - Distributoren 187
 - Ensoniq KMX-8/-16 53
 - Entry Dependency Management . 37, 105,
 - 165, 234
 - (Definition) 486

Index

Erneut... .. 159
Erstellen eigener Adaptionen .. 418
Ersten auswählen, Rest löschen .. 296
Erweiterte Suchfunktion .. 292
Erzeugen einer Library .. 270
Extrapolieren .. 355

F

Faderbox .. 366
 (Definition) .. 487
 ~-Modul
 (Definition) .. 487
Faderbox-Modul .. 380
Fast Speed .. 428
Fehlersuche .. 459
Fenster
 ~ koppeln .. 345
 ~ schließen .. 183
 ~ überlagern .. 184
 ~ verteilen .. 183
 ~aufteilung .. 101
 ~bedienung .. 101, 141
 ~größe ändern .. 182
 ~inhalt verschieben .. 102
 ~technik .. 39
 Floating Window .. 146
 größere Ansicht .. 182
 kleinere Ansicht .. 182
 Nächstes ~ .. 182
 Spaltenaufteilung .. 144
 Tastaturbefehle (Key Commands) 88
Fenster koppeln .. 211, 236, 336
Fenster-Menü .. 175
 Assignments .. 181
 Editor .. 180
 Fenster schließen .. 183
 Fenster überlagern .. 184
 Fenster verteilen .. 183
 Fenstergröße ändern .. 182
 Gerät .. 179
 Hilfe .. 182
 Installieren .. 181
 Library-Liste .. 184
 MIDI Monitor .. 181
 Sequenzler .. 181
 Setup .. 179
Fernbedienungs-Adaption .. 340
Fernsteuerung von Logic .. 400
Fettschrift

Geräte-Fenster .. 240
Filterverläufe .. 406
Flimmerfreie Ausgabe .. 439
Flipmenü
 (Definition) .. 487
 ~ im Editor .. 328
 Maus als Schieberegler .. 330
 Querverweise .. 336
Floating Window .. 146, 181, 196, 200, 326
freie ausblenden .. 92
Freier Speicher .. 198
Fremdformate importieren .. 314
Full Duplex Mode .. 47

G

Galaxy .. 301
GEM-Clipboard verwenden .. 437
Gemischte Library .. 38, 113, 264
 (Definition) .. 487
Generic .. 66
Generic SysEx .. 303
Gerät
 (Definition) .. 487
 ~e-Fenster .. 236
 aktives .. 209
 aktives (Definition) .. 483
 Menüpunkt .. 179
Geräte
 ~ abmelden .. 211
 ~ scannen .. 100
 ~ von Hand anmelden .. 101
 Speicherinhalt anfordern .. 106
 Speicherinhalt sichern .. 107
Geräteauswahl
 ~-Strategie beim Senden aus einer
 Library .. 231
Geräte-Einträge
 ~ in Voreinstellungen-Datei sichern .
 261, .. 434
Geräte-Fenster .. 37, 104, 233
 (Definition) .. 487
 ~ als Library sichern .. 259
 ~ öffnen .. 210
 ~ zoomen .. 237
 Inhalt des ~s bei Programmstart
 anfordern .. 257
Geräte-ID .. 49, 128, 217, 281
 (Definition) .. 487
Geräte-Parameterbox .. 103, 247

- Online-Hilfe 192
 - Gestaltung des Library-Fensters 111
 - Gesteuerter Parameter 367
 - (Definition) 487
 - Globale Einstellungen 433
 - Glossar 483
 - Grafische Darstellung des Setups 207
 - Graue Schrift
 - Geräte-Fenster 241
 - Größe 276, 283
 - Größere Ansicht 182
 - Gummiband 150
- ## H
- Handbuch
 - Allgemeines über das ~ 42
 - Hauptmenüleiste 140
 - Helle Schrift
 - Geräte-Fenster 241
 - Hide Unused 92
 - High Key 332
 - High Velocity 332
 - Hilfe 124, 184, 188, 319
 - (Definition) 487
 - ~ für Parameter 326
 - Index 188
 - Querverweise 189
 - als Floating Window 185, 326
 - Darstellung zoomen 188
 - interaktive ~ 227, 248
 - Kontrolleiste 187
 - Menüpunkt 182
 - Hilfe suchen 186
 - Hilfe-Menü 186
 - Horizontal spiegeln 355
 - Hörkontrolle der ausgewählten Einträge .
108
 - Hotline 45
 - Hubi's MIDI Loopback Device 80
 - Hüllkurven 331
- ## I
- Icon
 - (Definition) 487
 - Import
 - (Definition) 487
 - ~ von Fremddateien 297
 - Online-Hilfe 192
 - unterstützte Dateiformate 304
 - Importieren... 155
 - In allen Dokumenten suchen 297
 - In Auswahl suchen 296
 - Index 188
 - Infozeile 326
 - Initialisieren 250, 321, 354
 - (Definition) 487
 - Installation 57
 - (Definition) 487
 - ~ Module und Adaptionen 69
 - ~ von Geräten 62
 - ~ von Modulen und Adaptionen . . 70
 - Online-Hilfe 190
 - Installieren
 - Menüpunkt 181
 - Installieren... 101, 227
 - Installieren-Fenster 463
 - (Definition) 488
 - Kursivschrift 66
 - Instrument
 - SoundDiver für ~ öffnen 411
 - IntelliMouse 136, 143, 238, 273
 - IntelliPoint 136
 - Interaktive Hilfe 227, 248
 - Interface 423
 - Interpolieren 355
 - ist mit der Auswahl gleich 295
 - ist paarweise ähnlich 295
 - ist paarweise gleich 295
 - ist zur Auswahl ähnlich 295
- ## J
- J. L. Cooper Synapse 51
- ## K
- Key Commands 85
 - Fenster 88
 - Keyboard-Velocity-Window 332
 - Keyboard-Window 331
 - Kind-Einträge 235
 - ~ ebenfalls auswählen 267
 - Klavatur 331
 - Kleinere Ansicht 182
 - KMX-8/-16 53
 - Kommentar 277, 283
 - Kommunikationsfehler
 - Online-Hilfe 191

Index

Kontext-Menü	
Editor-Fenster	337
Geräte-Fenster	246
Konvertierung	
(Definition)	488
~ von Sounds verwandter Geräte	309
Online-Hilfe	192
Kopieren	162
~ einer Parametergruppe	343
~ eines Screensets	148
Kopierschutz	57
(Definition)	488
~ deautorisieren	440
Kursivschrift	
Installieren-Fenster	66
Kurzbefehle	39
(Definition)	488
~ bei AutoLink	401
Übersicht	451

L

Laden	
Datei	312
Landkarte	324
Layer-Sounds archivieren	316
Letzte Version	154
Library	110
(Definition)	488
~ automatisch sichern	444
~ beim Start automatisch laden	271
~ erzeugen	228, 230, 252, 270
~ für Logic Song sichern	229
~ in Blöcke aufteilen	113
~ laden und senden	228, 250
~ sortieren	112
--Dokument öffnen und schließen	265
--Einträge auswählen	266
--Größe	264
--Liste	184
--Mausoperationen	268
--Spalte	272
--Suchfunktionen	114
--Tabelle	271
Abhängigkeiten-Box	283
Anwendungsbeispiele	316
Datei einfügen	287
gemischte ~	113, 264
Importieren	155

Layer-Sounds archivieren	316
Löschen von Duplikaten	296
schließen	153
Schriftgröße	273
Sequenz übernehmen	199
Sortieren-Menü	275
Soundbank als ~ sichern	310
Spalten verschieben und in der	
Breite ändern	112
Spaltenbreite ändern	272
Suchfunktionen	289
Titel einfügen	286
Voreinstellungen	444
Zeigen-Menü	273
Zonen	286
Zoom-Box	274
Library-Einträge	
~ anfordern	287
~ senden	288
Library-Fenster	264
~ gestalten	111
Library-Menü	284
Anhören	284
Dive!	285
Sequenz übernehmen	285
Lieferumfang	45
Listen to MIDI	335
(Definition)	488
Lizenzvereinbarung	187
LOGIC	
(Definition)	488
Logic	229, 389
Logic Audio	389
Logic Preferences.bak	94
Lokale Menüs	102, 140
(Definition)	488
~ im Geräte-Fenster	250
~ im Library-Fenster	284
~ im Setup-Fenster	227
Löschen	165
~ einer Parametergruppe	344
~ von Duplikaten	442
Löschen von Duplikaten	296
Low Key	332
Low Velocity	332

M

Masterkeyboard	222, 226
Maus	134

- ~ als Decrement/
Increment-Funktion 328
 - ~ als Schieberegler 135, 327, 435
 - ~ in Flipmenüs 330
 - ~bedienung 457
 - ~operationen in der Library 268
 - Maximale Lautstärke 173
 - MIDI 140
 - Mehrere Editorfenster 338
 - Memory Manager
 - (Definition) 488
 - Online-Hilfe 191
 - Menü 140
 - (Definition) 489
 - Bearbeiten~ 158
 - Datei~ 152
 - Fenster~ 175
 - lokales ~ 102, 140
 - MIDI~ 170
 - Menüfunktionen
 - ~ im Handbuch 43
 - MicroLogic 389
 - Microsoft
 - IntelliMouse 136
 - MIDI
 - ~ In nur bei aktivem Gerät
verarbeiten 431
 - ~ Monitor 199
 - ~ Processing 389
 - ~ Thru 222
 - ~-Controller 406
 - ~-Funktionen im Geräte-Fenster 256
 - ~-Interface anschließen 47
 - ~-Kommunikation Fehlersuche . 466
 - ~-Menü 170
 - ~tasking 71
 - ~-Thru-Kanal 327, 340
 - Apple ~ Manager 77
 - Online-Hilfe 191
 - Remote 92
 - Schleifentest 174
 - MIDI lernen 91
 - Midi lernen 91, 92
 - MIDI Manager
 - ~ verwenden, falls vorhanden ... 429
 - MIDI Monitor
 - Menüpunkt 181
 - MIDI Thru
 - ~ bei mehreren Edit-Buffern ... 340
 - ~ unter OMS 75
 - MIDI Time Piece 427
 - MIDIbay 55
 - MIDI-Fernbedienung 85, 92
 - ein-/ausschalten 92
 - MIDI-Interface 423
 - MIDI-Kommando 85
 - löschen 91
 - zuweisen 91
 - MIDI-Menü
 - All Notes Off 173
 - Anfordern 166
 - AutoPlay 171
 - AutoSurf 170
 - Controller zurücksetzen 173
 - MIDI Thru 171
 - Senden 168
 - MIDI-Treiber
 - Multi-Client 78
 - Mini-Sequenz 125, 196
 - (Definition) 489
 - MMSYSTEM.DLL 462
 - MMSYSTEM020 463
 - Modell 223, 281
 - (Definition) 489
 - Online-Hilfe 190
 - Modul 223, 281
 - (Definition) 489
 - Autor 223
 - Online-Hilfe 190
 - Release-Version 223
 - Unterscheidung von Adaption .. 414
 - Monitore 340
 - Motor Mix 380
 - MTP 427
 - ~ Cable Mode 427
 - ~ Konfiguration überprüfen 428
 - Multi-Client MIDI-Treiber 78
 - MultiMID 80
 - Multiple Document Interface 140
 - MX-8 52
- ## N
- Nächstes Fenster 182
 - Name 214, 275, 280
 - ~ von ROM-Einträgen 241
 - Name Provider 389
 - (Definition) 489
 - Namen
 - ~ editieren 335
 - Navigieren

Index

~ im Editor 324
Neu 152
Neu-Menü 227
 Alle Modelle scannen 228
 Datei laden und senden228, 250
 Installieren... 227
 Library erzeugen 228
 Sichern als... 228
Note Off 203
Note On 203
Num Lock 333
Nummer 272

O

Öffnen 152
 ~ des Suchfensters 290
OMS 72
 ~ und AutoLink 391
 ~ und AutoLink gleichzeitig 75
 ~ verwenden, falls vorhanden ... 430
 MIDI Setup 431
 Name Manager 72
 Studio Setup 431
 Time Manager 72
Online-Hilfe 124, 184, 188, 320
 (Definition) 489
Opcode
 Galaxy 301
Optimierungsprogramme 60
Optionen-Menü 229, 252
 Parameter 229, 252

P

Panning 137
Papierformat... 154
Parameter 229, 252
 ~änderungen in Logic aufzeichnen .
 404
 ~-Hilfe 326
 anwählen 325
 gesteuerter 367
 Online-Hilfe 193
Parameter Changes 130
Parameterbox 103
 ~ ein- und ausblenden 213
 ~ für Einträge 279
 Ausg/Kanal 221
 Ausgang 214, 216

 Auto Request 222
 Datentyp 281
 Datum 282
 Dynamik 219
 Eingang 214, 216
 Geräte-ID 217, 281
 Größe 283
 Kommentar 283
 Masterkeyboard 222
 Modell 223, 281
 Modul 223, 281
 Name 280
 Play Delay 220
 Rückweg an 216, 217
 Send Pause 220
 Thru-Kanal 218
 Thru-Port/Kanal erhalten 218
 Timeout 219
 Verbunden mit 215
 Version 224
 Verzögerung 221
 Zeit 283
Parametergruppe
 ausschneiden 343
 auswählen 341
 einfügen 343
 kopieren 343
 löschen 344
 Online-Hilfe 193
 Zufallswerte 351
Parent Entry .. 37, 105, 160, 163, 164, 165,
234, 235, 240, 249, 267, 309, 311, 336
 (Definition) 489
Parent Patch 235
Part 235, 285
Patchbay 55, 65, 215, 220
 (Definition) 490
 ~ Program 226
 ~-Modul
 (Definition) 490
 ~-Steuerung 220
 Spezielle Parameter 225
 Standard Program 226
Patchbay PRG 221, 475
Pause 196
Pfad
 (Definition) 490
Pitch Bend 203
Play Delay 220, 418
Plop-Geräusch 391
PMM-44/-88

- MIDITEMP PMM-44/-88 53
- Poly Pressure 203
- Polyframe 270
- PowerBook 73
- Printer Port 424
- Program Change 203
- Programmfehler 461
- Programmierhandbuch 354
- Programmstart
 MIDI Manager verwenden 429
 OMS verwenden 430
- Q**
- Querverweise 189
- R**
- Release-Version 223
- Resultierender Wert 366
 (Definition) 490
- Revert to current Screenset 177
- Roland A-880 54
- Rollbalken 143
- ROM-Einträge
 Anzeige des Namens 241
- Rückgängig... 158
- Rückweg an 216, 217
- S**
- SAC-2k 380
- Save
 Preferences 95
- Scan
 Online-Hilfe 190
- Scannen 65, 100
 (Definition) 490
 ~ unter OMS 74
 alle Modelle 228
 Fehlersuche 465
 Nicht zu ~des Modell 66
- Schieberegler 330
- Schleifenfest 174
- Schließen 153
- Schnappschuß 347
 (Definition) 490
- Schriftgröße 273
- Screenset 176, 406
 (Definition) 490
 ~ synchronisieren 410
 ~ umschalten und belegen 147
 ~kopieren 148
 kopieren 177
 schützen 177
 sequenzgesteuerte Umschaltung .
 177
 speichern 176
 umschalten 176
 zu gespeichertem zurückkehren . 177
- Scrolling 136
 automatisches ~ 144
- Send Pause 220, 418
- Senden 168, 257
 Datei 312
 separate Taste lernen 90
- Sequenz übernehmen 199, 285
- Sequenzler 125, 196
 (Definition) 490
 ~ unter OMS 75
 Aufnahme 197
 Menüpunkt 181
 Wiedergabe 197
- Service 45
- Setup
 (Definition) 490
 ~Fenster 99
 Geräte-Fenster öffnen 210
 grafische Darstellung des ~ 207
 Icons verschieben 209
 Menüpunkt 179
- Shortcut
 ~ der Programmdatei 69
- Sicherheitsabfragen 440
- Sichern 153
 Geräte-Einträge in
 Voreinstellungen-Datei ... 261
- Sichern als... 153, 228, 252, 312
- Sondertasten
 (Definition) 490
- Sortieren 112
- Sortieren-Menü 275
 Auto 277
 Datentyp 276
 Datum 277
 Größe 276
 Kommentar 277
 Modell 276
 Modul 275
 Name 275

Index

- Sortierung einer unterteilten Library . 278
 - Sound Diver
 - ~ unter OMS 73
 - Features 187
 - Soundbank als Library sichern 310
 - SoundDiver
 - ~ aktualisieren 58
 - ~ als Hintergrundprogramm 82
 - ~ für Instrument öffnen 411
 - ~ von der Festplatte entfernen . . . 61
 - Absturz 461
 - Version 186
 - SoundDiver EOS 41
 - SoundDiver K5000 41
 - SoundDiver OEM
 - kein Anspruch auf Hotline 45
 - Unterschied zu SoundDiver 41
 - Sound-Effekte 439
 - Soundkarten 47
 - Soundnamen
 - ~ im Logic-Instrument 394
 - ~ im Multi-Instrument 396
 - Sounds für eine Produktion in einem Zuge sichern 316
 - Spalten
 - ~ verschieben und in der Breite ändern 112
 - ~aufteilung des Fensters 144
 - ~breite 272
 - Speed Disk 60
 - Speicher
 - freier 198
 - Speicherinhalt der Geräte
 - ~ anfordern 106
 - ~ sichern 107
 - Speichern 347
 - Speichern in 346
 - Speicherplatz 282
 - (Definition) 491
 - ~ ändern 314
 - Zuweisung löschen 314
 - Speicherplätze 311
 - Spezial-Menü 255
 - Spezielle Funktionen 248
 - Spezielle Geräte-Parameter 224
 - Spezielle Parameter
 - Online-Hilfe 192
 - Sprache 62
 - Standard MIDI File
 - ~ erfassen 156
 - Standard Program 226
 - Standard-Bedienelemente 143
 - Stop 196
 - Studio 4/5 427, 429
 - Betrieb ohne OMS 73
 - Suchen
 - ~ starten 291
 - ~ wiederholen 292
 - Suchfenster
 - ~ öffnen 290
 - Alle auswählen 296
 - Auswahl der gefundenen Einträge . . 295
 - Der Auswahl hinzufügen 296
 - Einen auswählen 295
 - Ersten auswählen, Rest löschen . 296
 - In allen Dokumenten suchen . . . 297
 - In Auswahl suchen 296
 - Vergleichskriterien 295
 - Was 293
 - Inhalt 293
 - Weniger Optionen 297
 - Wie 294
 - Zu suchender Wert 295
 - Suchfunktionen 114, 289
 - einfache ~ 291
 - erweiterte ~ 292
 - Surf!
 - (Definition) 491
 - Surfer-Ordner 69
 - Synapse 51
 - SysEx
 - (Definition) 491
 - ~Einführung 127
 - SysEx Kommunikationsfehler
 - Online-Hilfe 191
 - systemexklusive Daten
 - (Definition) 491
 - Systemnachrichten 203
 - Systemvoraussetzungen 45
 - System-Zwischenablage 158
 - SYX 303
- ## T
- Tastatur 333
 - Tastaturbefehle 85, 88
 - Tastaturkommando 85
 - ausblenden 92
 - besondere Tasten 87
 - kontrollieren 92

löschen	91	Vertikal spiegeln	354
suchen	92	Verzögerung	221
zuweisen	90	Vision	
Zuweisungen ausdrucken	94	Gleichzeitiger Betrieb mit ~	73
Zuweisungen importieren	94, 95	Voller Bereich	354
Zuweisungen initialisieren	95	Voreinstellungen	157, 411
Tastaturkommandos	39	~ automatisch sichern	448
Taste zuweisen	90, 91, 92	~ laden	449
Tempofeld	196	~ manuell sichern	448
Texteingabe-Box	333	~ Maus als Schieberegler	435
Thru-Kanal	218	~ unter einem anderen Namen	
Thru-Port/Kanal erhalten	218	sichern	448
Timeout	219, 418	~-Datei	446
Zusätzliches ~	432	Auf Duplikate prüfen	445
Timing	406	GEM-Clipboard verwenden	437
Titel in die Library einfügen	286	Geräte-Einträge in ~-Datei sichern	
Toggle		261	
Midi remote	92	Geräte-Einträge sichern	434
ToolTips	439	Sicherheitsabfragen	440

U

Über Sound Diver	186
Überschreiben von Speicherplätzen	442
Übersicht	321
(Definition)	491
~ Menüpunkt	353
Umbenennen	251
Undo-Funktion	158, 341
Unitor8	427
Universal Device Inquiry	
(Definition)	491
Universal Module Programming Manual	419
Universal-Modul	36, 413
(Definition)	491
nicht bei SoundDiver OEM	42
Programmierhandbuch	354
Update	45, 58

V

Verbunden mit	215
Vergleichen	354
Verkabelung des Systems	48
Verschieben	
~ des Fensterinhaltes	102
~ von Icons mit der Maus	209
Version	186, 224
neue ~	460

W

Waldorf MIDIbay	55
Wavestation	255
Weniger Optionen	297
Wert	
eingehender	366
resultierender	366
Werteingabe	
~ mit der Maus	327
~ über die Tastatur	333
~ über MIDI	335
Wert erhöhen bzw. vermindern	334
wheel button	137
Wiedergabe	196, 197
Windows »Nummer«	176
wird benutzt von ...	249

X

x/y-Bewegungselement	143, 325
(Definition)	491

Z

Zahlen-Eingabemodus	333
Zahlensperre	333
Zeigen-Menü	273
Zeit	283

Index

Ziehen und Loslassen	136
Zonen	286
Zoom	322
Zoom-Box	274
(Definition)	491
Zooming	136
Zufallswerte	351
Zusätzliches Timeout	432
Zwischenablage	151
(Definition)	491
Zwischenablage-Funktionen	341
~ für ausgewählte Gruppen	342