

Revoicen mit Voice-Effekten Heiko Plate 09.05.2013

Die am Keyboard mit den Voice-Tasten eingestellten Voices werden für das Live-Spiel mit von Yamaha festgelegten Klang-Effekten, den sogenannten Voice-Sets, verknüpft. Viele Voices, insbesondere die WahWah-Gitarren sowie die Organ Flute Voices, erhalten ihren spezifischen Klang erst durch die Voice-Sets. Beim Einspielen eines Midifiles am Keyboard werden die MIDI-Events des Voice-Set ins File eingefügt.

Das einer Voice standardmäßig zugeordnete Voice-Set kann durch Erzeugung einer sogenannten User Voice vom Anwender verändert werden. Das Vorgehen ist in den Keyboard-Manuals beschrieben. Eine User Voice ist eine Datei, die neben der Festlegung der Basisvoice über MSB, LSB und PRG (Controller 0, 32 und Program Change) die MIDI-Events des Voice-Sets enthält. Bei der Anwahl einer Uservoice am Keyboard werden die Basisvoice und das veränderte Voice-Set eingestellt.

Das Revoicen von Midifiles unter Berücksichtigung der Voice-Sets mit dem SongCreator des Keyboards sowie mit Sequenzern nicht möglich, da hier nur die Basisvoices, d.h. die Parameter MSB, LSB und PRG, angepasst werden. Das jeweilige Voice-Set wird dabei nicht berücksichtigt. Dieses Verfahren kann negative Auswirkungen haben. Zum Beispiel werden beim Revoicen einer Distortion-Gitarre durch eine Trompete die Effekt-Events der Gitarre weder gelöscht noch durch die der Trompete zugeordneten Effekte ersetzt. Beim Revoicen eines Pianos durch eine OrganFlute-Orgel wird der spezifische Klang der Orgel nicht verwendet.

Mit dem **Voicefile-Revoicing** stellt PSRUTI ein einfaches Verfahren bereit, mit dem man Voices unter Berücksichtigung des Voice-Sets revoicen kann.

Die bei PSRUTI verwendeten "Voicefiles" sind nichts anderes als die am Keyboard erstellten Uservoices mit den Standard Voice-Sets. Im PSRUTI Manual wird die Erzeugung dieser Dateien durch Kopieren der Panelvoices beschrieben. Das Voicefile-Revoicing funktioniert natürlich auch, wenn man eine Uservoice mit geändertem Voice-Set verwendet.

Das praktische Vorgehen:

1. Uservoice am Keyboard mit geeigneten Effekten und EQ erstellen und live am Keyboard testen.
2. Diese Uservoice in einen neu anzulegenden PC-Ordner (z.B.) "Uservoices" kopieren.
3. Mit PSRUTI unter Voicefile-Revoicing Button R für den zu revoicenden Kanal anklicken.
4. Im neuen Fenster bei "Voicefile Pfad" den neuen Ordner "Uservoices" anwählen. -> OK.
5. Die einkopierte Uservoice wird sichtbar. Anklicken und evtl. noch DSP-Effekte aktivieren (Blocknummer = DSP-1). -> OK.
6. Entscheiden, ob die in der Uservoice eingestellten Controller mit übernommen werden. Mit Test wird eine Notenfolge abgespielt. -> OK.
7. Danach kann man noch entscheiden, ob die Intensität der Effekte noch geändert werden sollen. Das aber auch noch später durchgeführt werden.

Im Ergebnis erhält man ein sauber strukturiertes Midifile vom Typ SMF0, bei dem alle Events im Initialtakt 1 effektiv geordnet und mit den erforderlichen Tickabständen abgelegt sind.

Unter http://www.heikoplate.de/midis/voicefile_demo.zip habe ich ein Midifile abgelegt, bei dem nacheinander unterschiedliche Voices mit und ohne Standard Voice-Sets und den in den Voice-Sets abgelegten Standard DSP-Effekten abgespielt werden. Die unterschiedlichen Situationen werden über Lyrics erläutert. Das Revoicen mit dem Sequenzer und am Keyboard sowie das "Standard Revoicing" von PSRUTI ignorieren die Effekte der VoiceSets. Beim "Voicefile Revoicing" werden alle Effekte der alten Voice durch die im Voice-Set enthaltenen ersetzt.

Wie man beim Abspielen des Midifiles feststellen kann, sind die Klangunterschiede mit/ohne VoiceSet und DSP-Effekten (mit Ausnahme der WahGuitar) nicht sehr groß. Durch die Verwendung von selbstprogrammierten Uservoices lässt sich natürlich noch mehr erreichen.

Im Midifile werden auch zwei unterschiedliche OrganFlute-Orgeln abgespielt. Alle OrganFlutes liegen auf MSB/LSB/PRG = 0/126/16 und unterscheiden nur durch das VoiceSet; insbesondere durch das SysEx "Organ Flutes data Bulk Dump". Mit dem Sequenzer oder am Keyboard lässt sich eine OrganFlute-Orgel praktisch kaum revoicen.

Ende