

# Sound Editor for MAGICSTOMP

## Manual do Proprietário

- É expressamente proibido copiar os dados de música seqüenciada e/ou os arquivos de áudio digital disponibilizados comercialmente, exceto para uso pessoal.
- Os direitos autorais dos softwares e deste manual são propriedade exclusiva da Yamaha Corporation.
- É expressamente proibido copiar os softwares ou reproduzir este manual, total ou parcialmente, por quaisquer meios, sem o consentimento por escrito do fabricante.
- A Yamaha não faz representações nem garantias a respeito de quaisquer problemas decorrentes do uso deste guia e do software.
- As telas apresentadas neste manual têm objetivo didático, e podem aparecer ligeiramente diferentes das telas que aparecem no computador.
- As indicações OMS® e  que aparecem neste manual são marcas registradas da Opcode Systems, Inc.
- Os nomes de empresas e produtos citados neste manual são marcas comerciais ou registradas das respectivas empresas.
- As atualizações futuras do software aplicativo e do software do sistema e quaisquer alterações nas especificações e funções serão anunciadas separadamente.

Este manual assume que você já está familiarizado com as operações básicas do Windows / Macintosh. Caso não esteja, favor consultar o manual que acompanha seu sistema operacional Windows / Mac OS antes de usar o Sound Editor.

Para informações sobre o requisitos de software e hardware, e sobre as interconexões de dispositivos que são necessárias para usar o Sound Editor for MAGICSTOMP, favor consultar o manual que vem com o MAGICSTOMP.

As ilustrações de telas neste manual foram extraídas principalmente do Windows. As diferenças que existem para o Macintosh são devidamente mostradas e explicadas.

# Conteúdo

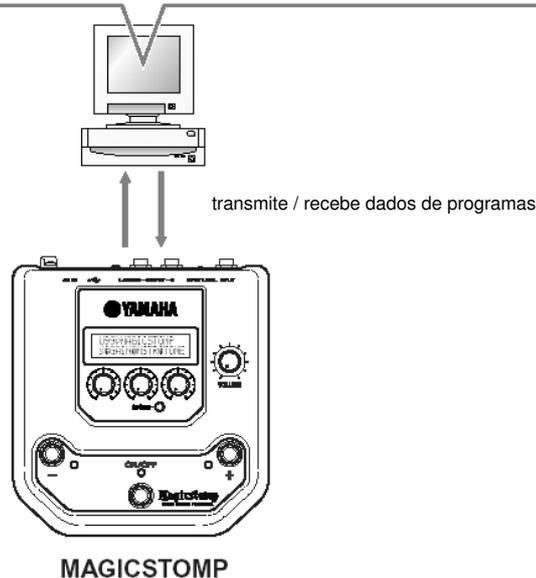
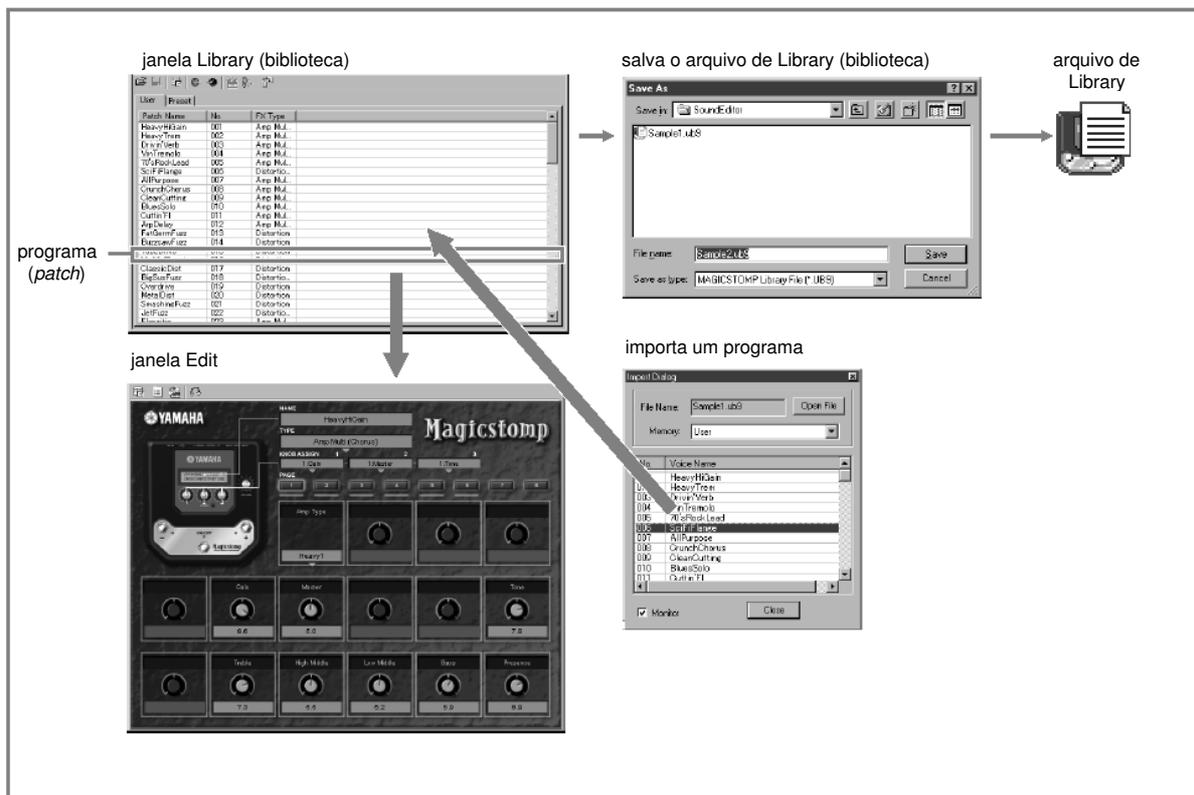
|   |           |
|---|-----------|
| <b>O que é o Sound Editor?</b> .....  | <b>3</b>  |
| <b>Usando o Sound Editor</b> .....  | <b>4</b>  |
| Usando os arquivos de bibliotecas de programas (Library Files) do CD-ROM..... | 4         |
| Copiando os programas que você gostou dos arquivos de bibliotecas .....       | 6         |
| Fazendo cópia de segurança dos dados de programas User do MAGICSTOMP .....    | 8         |
| <b>Barra de Menu</b> .....  | <b>9</b>  |
| File .....  | 9         |
| Edit .....  | 10        |
| Setup (Windows) / MIDI (Macintosh) .....                                      | 11        |
| <b>Janela Library</b> .....   | <b>12</b> |
| Barra de ferramentas da janela Library .....                                  | 14        |
| <b>Janela Edit</b> .....  | <b>21</b> |
| Barra de ferramentas .....  | 23        |
| <b>Soluções de problemas</b> .....  | <b>25</b> |

# O que é o Sound Editor?

O Sound Editor for MAGICSTOMP permite a você editar os programas (*patches*) de efeitos do MAGICSTOMP para criar seus próprios programas de efeitos personalizados.

A interface gráfica de fácil compreensão do Sound Editor permite a você editar todos os parâmetros de efeitos diretamente pelo computador. Usando o mouse, ele permite a você ajustar intuitivamente os botões virtuais na tela do computador. Você também pode designar parâmetros que podem ser controlados pelos três botões de controle do MAGICSTOMP.

O Sound Editor também permite a você transferir para a memória do MAGICSTOMP os programas que você editou, armazenar no computador os dados de programas do MAGICSTOMP, e transferir para o MAGICSTOMP as bibliotecas de programas que vêm no CD-ROM que acompanha o MAGICSTOMP.



# Usando o Sound Editor

O Sound Editor for MAGICSTOMP permite a você fazer o seguinte:

- No CD-ROM incluso → (somente no Macintosh: pasta “International” →) pasta “Sample” → “Library Files” são alguns programas adicionais que podem ser usados no MAGICSTOMP. Esses programas são diferentes dos programas Preset (P01-P99) que estão no MAGICSTOMP. Você pode selecionar na biblioteca os programas que gostar e transferi-los para os programas User (U01-U99) do MAGICSTOMP, para usá-los.
- Com os três botões de controle do MAGICSTOMP você pode controlar apenas três parâmetros. Mas o Sound Editor for MAGICSTOMP permite a você editar todos os parâmetros de efeitos. Você também pode editar o tipo de programa (tipo de efeito), nomes de programas, e designar os parâmetros a serem controlados pelos três botões de controle do MAGICSTOMP. Os programas editados também podem ser transferidos para a memória User do MAGICSTOMP a qualquer momento (página 6).

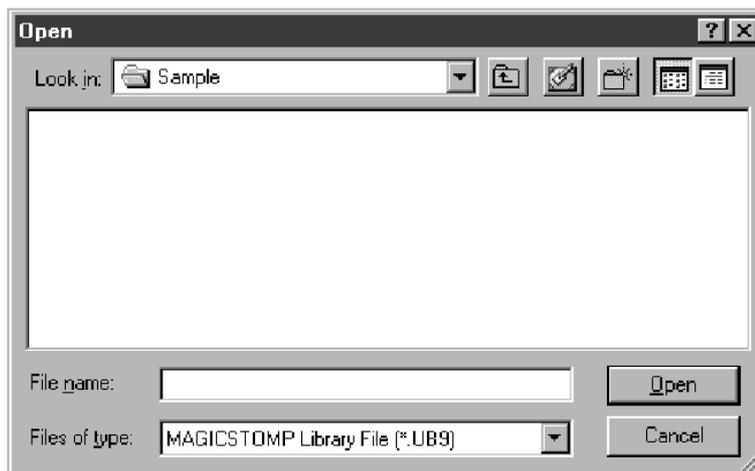
## Sobre a comunicação entre o Sound Editor for MAGICSTOMP (computador) e o MAGICSTOMP.

- Os dados enviados pelo Sound Editor for MAGICSTOMP só podem ser recebidos pelo MAGICSTOMP quando ele está em seu modo normal de operação (quando um programa está selecionado e o efeito está ativado - “ON”). Os dados não podem ser recebidos se o efeito estiver desativado (“OFF”) ou quando o MAGICSTOMP estiver nos modos Edit, Store, ou Tuner.
- O Sound Editor For MAGICSTOMP não é afetado pela operação no MAGICSTOMP.

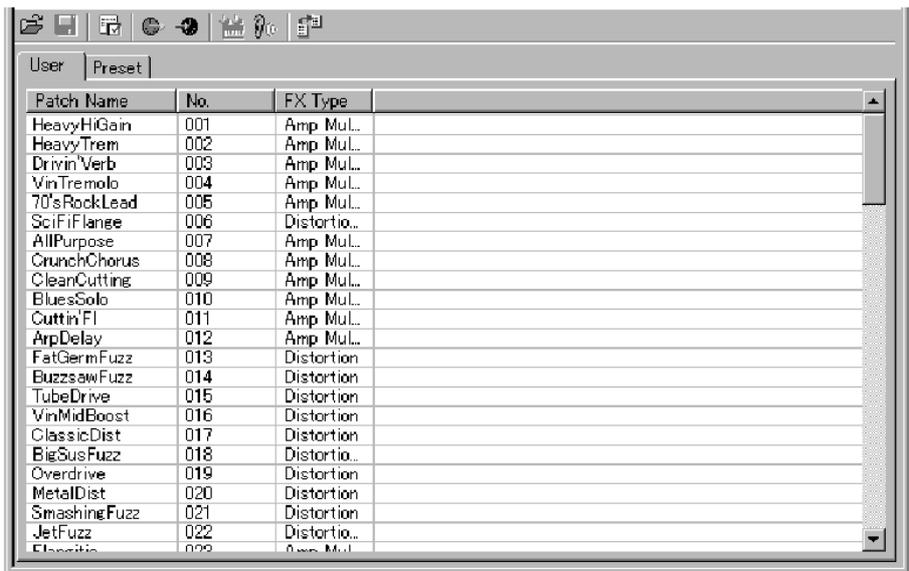
## Usando os arquivos de biblioteca (Library) do CD-ROM

1. Usando o cabo USB fornecido, conecte o MAGICSTOMP ao seu computador.
2. Inicie o software Sound Editor for MAGICSTOMP.  
**NOTA:** Se você quiser armazenar os programas da memória User do MAGICSTOMP você deve efetuar a cópia de segurança dos dados neste momento. Ao transferir os arquivos de biblioteca para os programas User do MAGICSTOMP, os dados dos programas User atuais serão apagados e substituídos pelos novos dados.
3. Insira o CD-ROM (que veio com o MAGICSTOMP) em seu computador.
4. Clique no botão “Open” da barra de ferramentas para mostrar o quadro “Open File” (pág. 14). Selecione o arquivo de biblioteca dentro da pasta (no Macintosh: “International” →) pasta “Sample”. Em seguida clique no botão “Open” do quadro.

botão Open



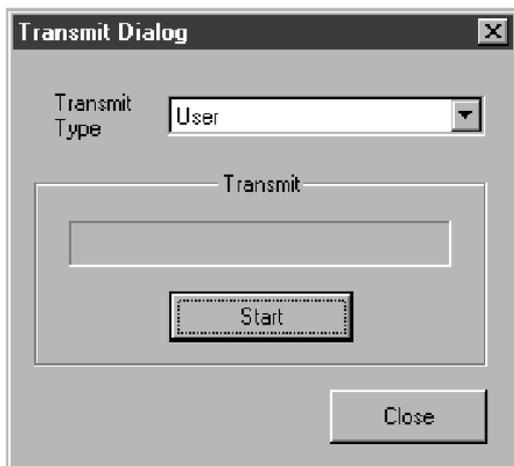
O conteúdo do arquivo de biblioteca aparece na tela do computador.



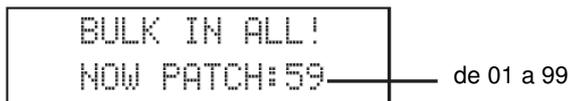
**NOTA:** Clicando duas vezes no nome de um programa (*patch*) na janela Library (biblioteca) faz abrir a janela Edit (edição) onde podem ser configurados o nome do programa, o tipo de efeito, as funções dos botões e outros parâmetros (página 21).

5. Clique no botão "Bulk Transmit" na barra de tarefas para mostrar o quadro "Bulk Transmit" (página 17).

botão Bulk Transmit



6. Clique no botão "Start" para transferir o conteúdo do arquivo de biblioteca para a memória de programas User do MAGICSTOMP. O visor do MAGICSTOMP indicará quantos dados de programas foram recebidos.

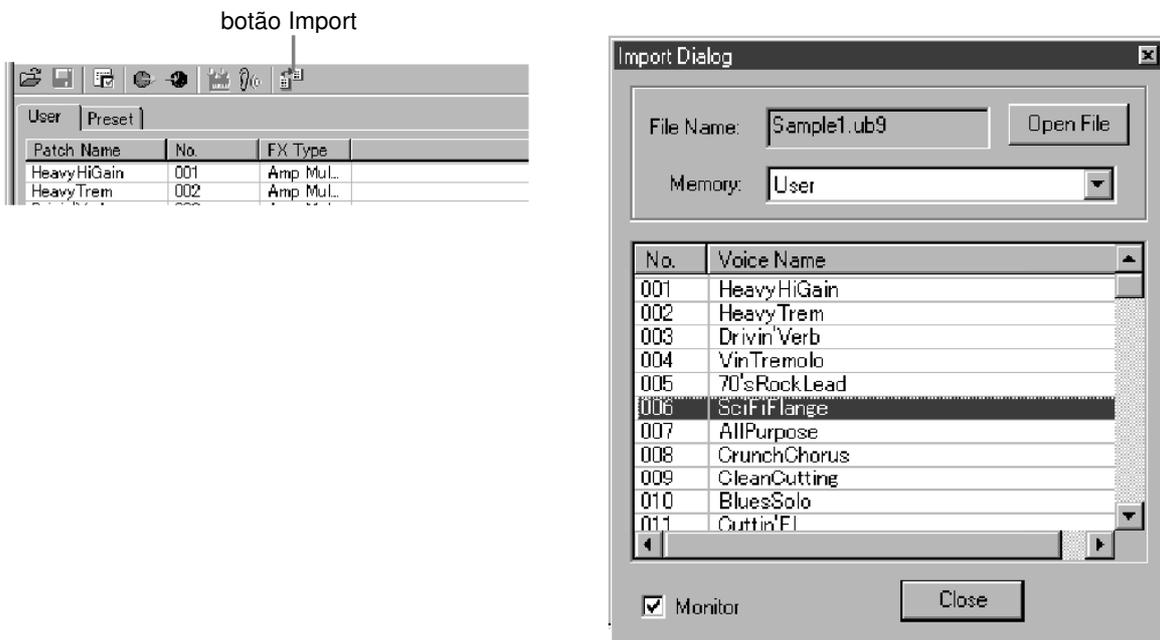


7. A transferência de dados se completa quando o visor do MAGICSTOMP retorna para seu estado normal.

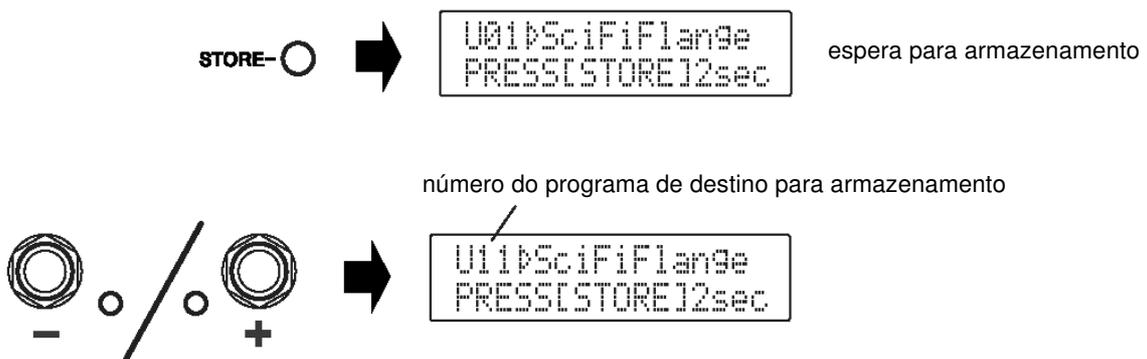
# Copiando programas que gostou do arquivo de biblioteca

Os passos 1 a 3 são idênticos àqueles encontrados no item “Usando os arquivos de biblioteca (Library) do CD-ROM”, na página 4.

4. Clique no botão “Import” na barra de ferramentas para mostrar o quadro “Import”.
5. Clique no botão “OpenFile” e selecione e abra o arquivo de biblioteca com o qual você deseja trabalhar. O conteúdo do arquivo é mostrado no quadro “Import” (página 19).
6. Marque a opção “Monitor” no quadro “Import”. Se você marcar esta opção, os dados do programa que você selecionar (clcando nele) são enviados para o MAGICSTOMP para monitoração. Experimente o programa com sua guitarra conectada ao MAGICSTOMP (página 19).



7. Ao clicar no programa que você deseja armazenar, os dados são enviados para o MAGICSTOMP. Pressione a tecla [STORE] no MAGICSTOMP para entrar no modo de espera para armazenamento (Store Standby), e em seguida use as chaves – e + no MAGICSTOMP para selecionar o local de destino onde o programa será armazenado.



8. Após selecionar o destino onde os dados do programa serão armazenados, pressione e mantenha pressionada a tecla [STORE] até que apareça no visor a mensagem “NOW STORING...”.

Agora o programa está armazenado no número selecionado do MAGICSTOMP.

**Se você quiser armazenar vários programas ou arquivos de biblioteca no MAGICSTOMP, em vez de armazená-los diretamente no MAGICSTOMP como foi feito nos passos 7 e 8 descritos anteriormente, primeiro armazene na biblioteca mostrada no computador os programas que você deseja usar. Em seguida, transfira a biblioteca inteira no MAGICSTOMP. Neste caso, proceda conforme os passos a seguir, após completar o passo 6 descrito anteriormente.**

7. Arraste o programa com o mouse para a janela de Library (biblioteca) e coloque-o no número de programa onde deseja armazenar, e os dados serão copiados para aquele número de programa.

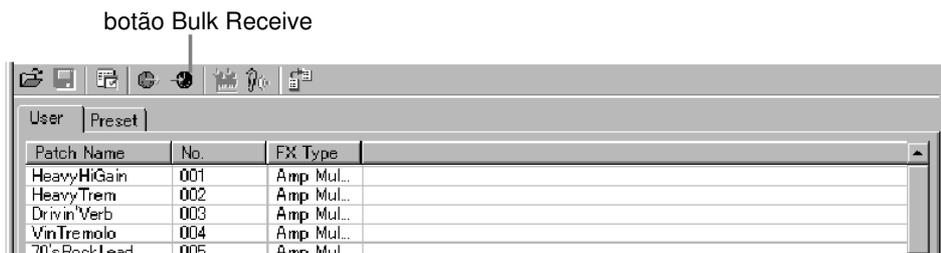
**NOTA:** Você pode ter mais de um quadro Import aberto ao mesmo tempo.

8. Após copiar os programas desejados para a janela de Library (biblioteca), clique no botão “Bulk Transmit” na barra de ferramentas e então clique no botão “Start” no quadro (página 17).
9. O conteúdo da biblioteca é transferido para a memória de programas User do MAGICSTOMP.

# Fazendo cópia de segurança dos dados de programas User do MAGICSTOMP

---

1. Usando o cabo USB fornecido, conecte o computador ao MAGICSTOMP, e em seguida ligue o computador e o MAGICSTOMP.
2. Inicie o software Sound Editor for MAGICSTOMP.
3. Clique no botão “Bulk Receive” na barra de tarefas, e em seguida clique no botão “Start” (página 18).



4. O conteúdo da memória de programas User do MAGICSTOMP é transferido para o computador. O visor do MAGICSTOMP indicará a quantidade de dados que já foi transferida.

```
BULK OUT ALL!  
NOW PATCH:59
```

5. A operação de Bulk Receive estará completa quando o conteúdo da memória de programas User do MAGICSTOMP aparecer na janela de biblioteca (Library) do software.
6. Clique no botão “Close” para fechar o quadro Bulk Receive.
7. Clique no botão “Save” para dar um nome ao arquivo e armazenar os dados no computador (página 15). Este é o seu arquivo de cópia de segurança (“backup”).

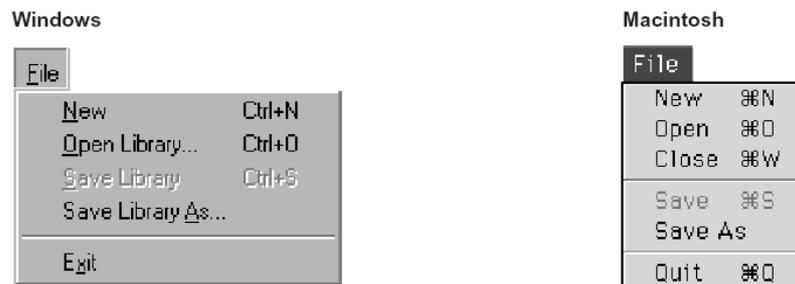
# Barra de Menu

A barra de Menu Bar contém vários comandos/funções de edição e configuração. Clique no nome desejado do menu para abrir a lista apropriada de opções, e escolha o comando/função que deseja aplicar. Os comandos/funções que não estão disponíveis são mostrados em cinza.

**NOTA:** Os menus mais usados estão disponíveis também na forma de botões na barra de ferramentas do Sound Editor.

## File

---



### New

Cria e abre um novo arquivo de biblioteca (*Library file*).

### Open Library... (Open...)

Esta opção tem a mesma função do botão "Open" da barra de ferramentas (página 14).

### Save Library (Save)

Esta opção tem a mesma função do botão "Save" da barra de ferramentas (página 15).

### Save Library As... (Save As...)

Permite a você salvar o arquivo de biblioteca (Library file) com um nome diferente.

### Close (somente no Macintosh)

Fecha a janela. Esta opção tem a mesma função de "Close" da barra de títulos.

### Exit (Quit)

Sai do Sound Editor.

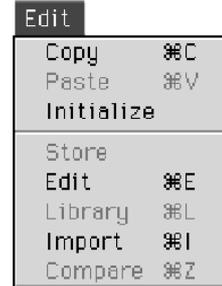
# Edit

---

Windows



Macintosh



## Copy

Copia o programa (*patch*) selecionado para a área de transferência (*clipboard*). Se nenhum programa estiver selecionado, este item estará em cinza.

## Paste

Copia o programa da área de transferência (*clipboard*) para o Sound Editor.

## Initialize

Restaura os valores originais dos parâmetros. Se nada estiver selecionado, este item estará em cinza.

## Edit

Esta opção tem a mesma função do botão “Edit Window” na barra de ferramentas (página 19).

## Library

Esta opção tem a mesma função do botão “Library Window” na barra de ferramentas (página 21).

## Store...

Esta opção tem a mesma função do botão “Store” na barra de ferramentas (página 23).

## Import...

Esta opção tem a mesma função do botão “Import” na barra de ferramentas (página 19).

## Compare

Esta opção tem a mesma função do botão “Compare” na barra de ferramentas (página 24).

# Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)

---



## Setup... (Editor Setup...)

Esta opção tem a mesma função do botão "Editor Setup" na barra de ferramentas (página 16).

## Transmit Bulk... (Transmit...)

Esta opção tem a mesma função do botão "Transmit Bulk" na barra de ferramentas (página 17).

## Receive Bulk... (Receive...)

Esta opção tem a mesma função do botão "Receive Bulk" na barra de ferramentas (página 18).

## Monitor

Esta opção tem a mesma função do botão "Monitor" na barra de ferramentas (página 19).

## OMS Port Setup... (somente no Macintosh)

Abre a janela do OMS Port Setup para o Sound Editor.

Para mais detalhes, favor consultar o "Guia de Instalação do software para o MAGICSTOMP".

## OMS MIDI Setup... (somente no Macintosh)

Abre a janela de configuração de MIDI do OMS. Use a explicação do OMS Studio Setup (a seguir) para configurar o OMS.

## OMS Studio Setup... (somente no Macintosh)

Abre a janela do OMS Studio Setup. Para mais detalhes, consulte a documentação que acompanha o OMS.

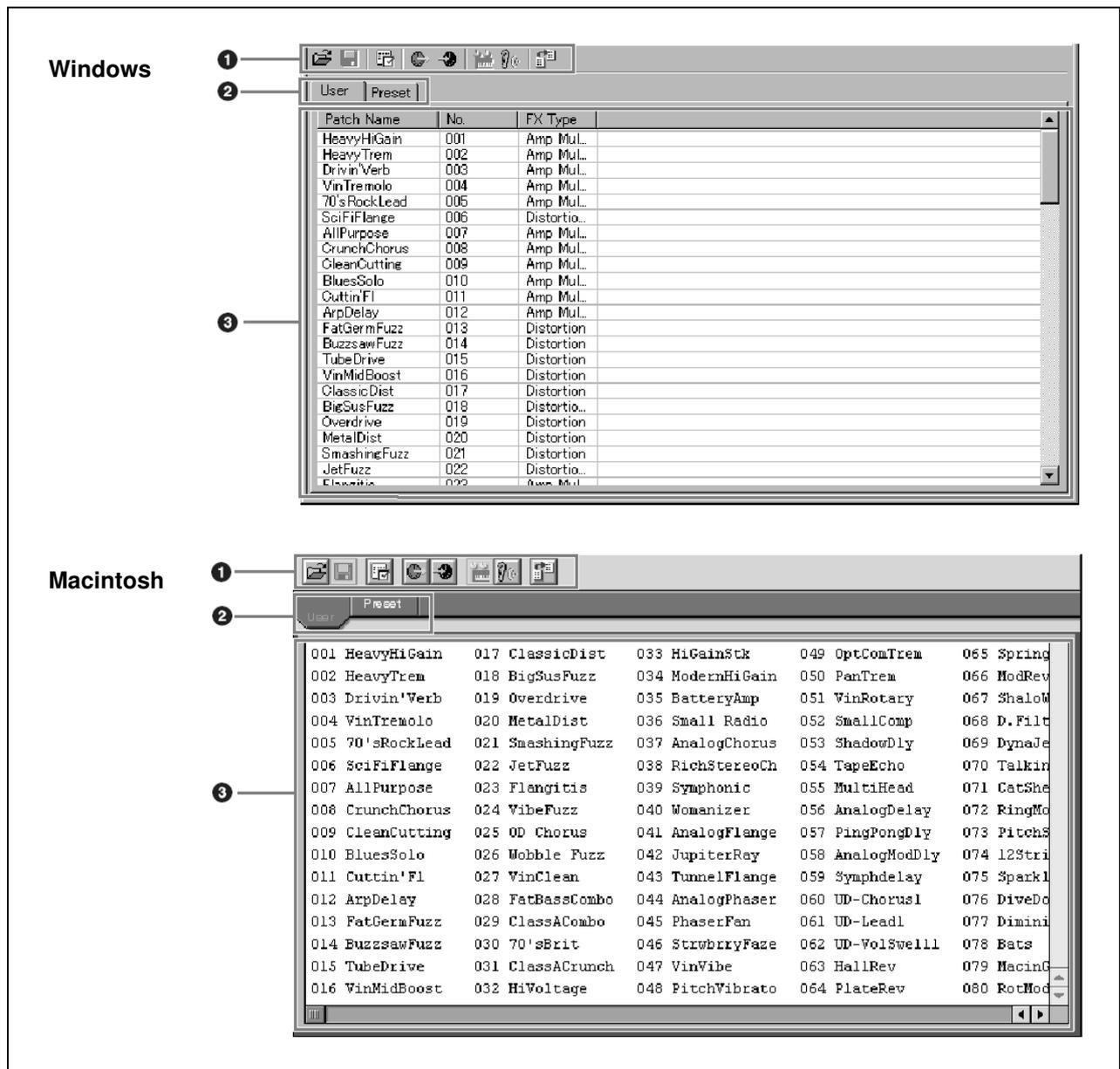
# Janela Library

A janela Library (biblioteca) mostrada abaixo aparece após o Sound Editor iniciar.

Os programas (*patches*) são mostrados na janela Library. Clique duas vezes na ficha do tipo de memória para mostrar a lista de programas (User Patches/Presets) na janela.

Para editar um programa você pode tanto clicar duas vezes no respectivo nome, quanto clicar uma vez no nome do programa e em seguida clicar no botão “Edit” na barra de ferramentas para abrir a janela de edição para o programa selecionado (página 21).

**NOTA:** A biblioteca pode ser armazenada como um arquivo (o nome do arquivo possui a extensão “UB9”) e esses arquivos podem ser abertos na janela Library conforme necessário.



## 1. Barra de ferramentas

Esta área contém os botões que controlam o Sound Editor (página 14).

## 2. Fichas

Mostram as listas de programas do MAGICSTOMP. Existem duas listas no MAGICSTOMP, uma de programas do usuário (User) e outra de programas pré-gravados (Preset).

### 3. Lista de programas

**Na versão para Windows**, cada programa (nome, número e tipo de efeito) possui sua própria linha na lista. Use a barra de rolagem para rolar a lista, e visualizar os programas até o fim da lista. Para editar o nome do programa, clique no nome uma vez e em seguida use o teclado para editar o nome do programa. Você também pode arrastar e soltar com o mouse os nomes dos programas para reordenar os programas na lista da biblioteca.

**Na versão para Macintosh**, os números e nomes de programas estão listados. Para editar o nome do programa, mantenha pressionada a tecla Control e clique no nome para abrir um menu, e selecione “Edit Patch Name” para abrir um quadro. Você também pode arrastar e soltar com o mouse os nomes dos programas para reorganizar os programas na lista da biblioteca.

**NOTA:** Para selecionar um bloco contínuo de programas, clique no número do primeiro programa, mantenha pressionada a tecla [Shift], e em seguida clique no último número.

**NOTA:** Os nomes dos programas podem conter até 12 caracteres.

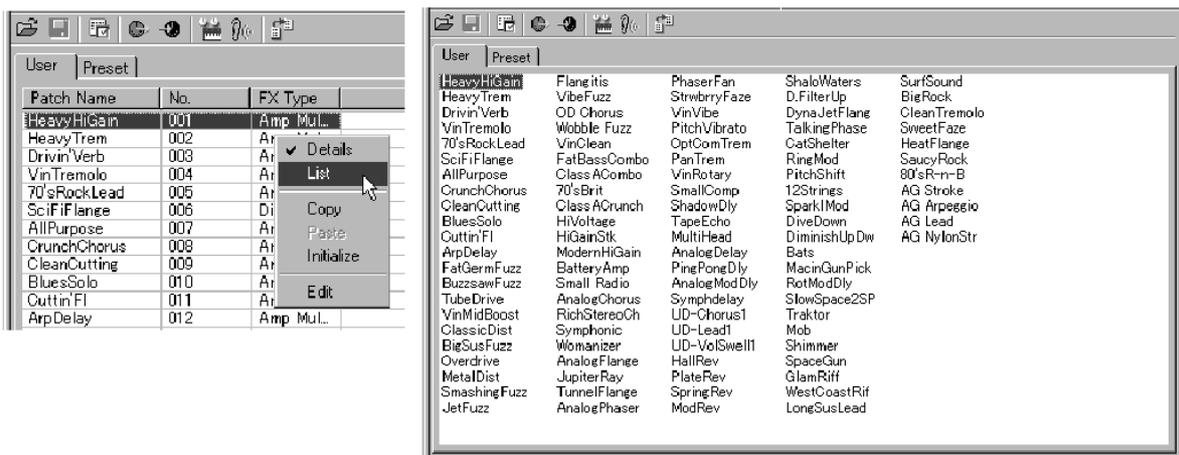
#### Barra de divisão (somente no Windows)

Se você posicionar a seta do mouse sobre a linha que divide a seção de Track Parameter da seção Block, a seta mudará seu formato para a ferramenta de divisão. Com esta ferramenta, você pode arrastar a barra de divisão para frente e para trás e modificar a largura das duas seções.

**NOTA:** Você pode modificar o tamanho de qualquer janela posicionando a seta do mouse nas molduras superior, inferior, direita ou esquerda da janela, e em seguida arrastar a moldura para que a janela fique maior ou menor, conforme você desejar.

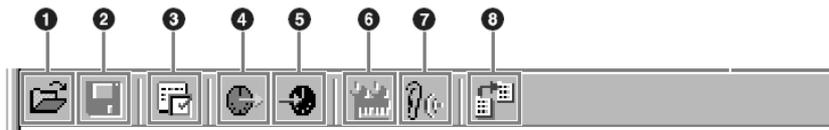
#### Visualizando somente os nomes dos programas (somente no Windows)

Você pode visualizar apenas os nomes de todos os programas da memória sem mostrar as respectivas informações de números (“Number”) e tipos de efeitos (“FX Type”). Para isso, clique com o botão da direita do mouse em qualquer parte da lista de programas e no menu que aparecer escolha a opção “List”. Isso pode ser útil para escolher programas rapidamente, pois você terá que rolar menos a tela.



**NOTA:** Para voltar à visualização total da lista (nome, número e tipo de efeito), clique com o botão da direita do mouse em qualquer parte da lista e escolha no menu a opção “Details”.

# Barra de ferramentas da janela Library

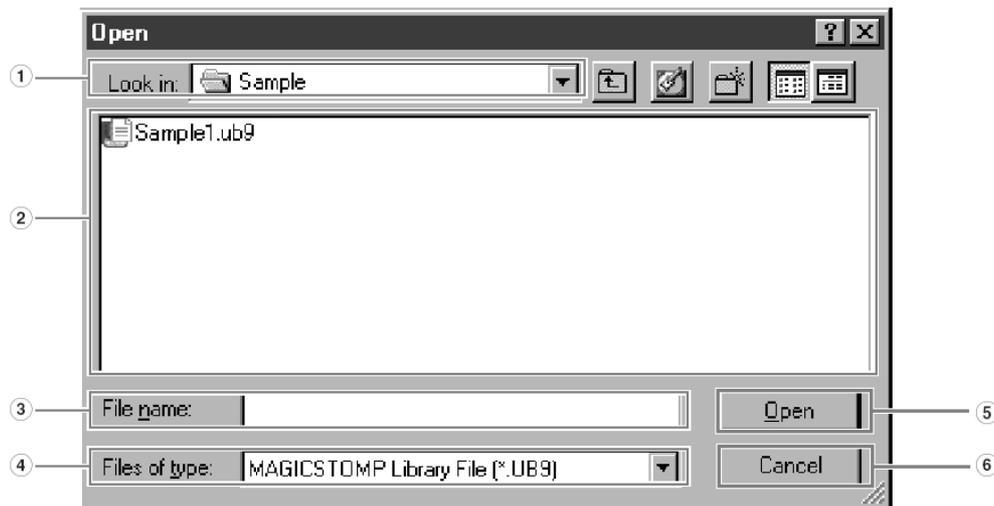


## 1. Botão “Open”

Clique neste botão para abrir o quadro “Open” e selecionar um arquivo de biblioteca (Library file) a ser aberto.

### Quadro “Open”

Selecione o arquivo de biblioteca (Library file; extensão UB9) e clique em [Open]. O conteúdo do arquivo selecionado é indicado na janela Library.



**NOTA:** Se você estiver usando um Macintosh, aparecerá um quadro “Open” típico do Macintosh.

1. **Look in** ..... Clique aqui e escolha a pasta contendo os arquivos do Sound Editor.
2. **Lista** ..... Mostra o conteúdo da pasta atual.
3. **File name** ..... Mostra o nome dos arquivos selecionados na lista.
4. **Files of type** ..... Clique aqui e escolha o tipo de arquivo (.UB9).
5. **Botão [Open]** ..... Clique neste botão para abrir o arquivo selecionado na lista.
6. **Botão [Cancel]** ..... Clique neste botão para cancelar a operação.

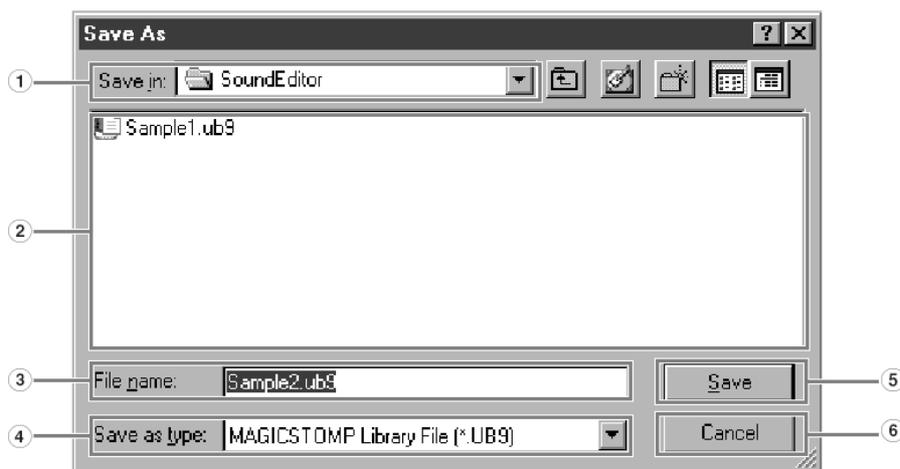
## 2. Botão “Save”

Clique neste botão para salvar o arquivo de biblioteca (Library file) atual com suas novas configurações. Se você estiver trabalhando em um novo arquivo, este botão abrirá o quadro “Save As”, onde você pode nomear e salvar suas configurações em um novo arquivo de biblioteca (Library file; extensão \*.UB9).

### Quadro “Save As”

**NOTA:** Se você salvar um arquivo em um computador Macintosh, a extensão “.UB9” não é adicionada automaticamente.

- 1. Save in.....** Clique aqui e escolha a pasta onde deve ser salvo o arquivo de biblioteca (Library file).
- 2. Lista.....** Mostra o conteúdo da pasta onde você deseja salvar.
- 3. File name.....** Especifique o nome do arquivo de biblioteca (Library file) a ser salvo aqui.
- 4. Save as type.....** Clique aqui e escolha o tipo de arquivo.
- 5. Botão [Save].....** Clique aqui para salvar o arquivo de biblioteca (Library file) com o nome especificado no campo “File name”.
- 6. Botão [Cancel] ....** Clique aqui para sair do quadro sem salvar.



**NOTA:** Se você estiver usando um Macintosh, será aberto o quadro “Save As” típico do Macintosh.

### 3. Botão “Editor Setup”

Clique neste botão para abrir o quadro “Setup” e especificar as configurações de porta MIDI.

#### Quadro “Setup”

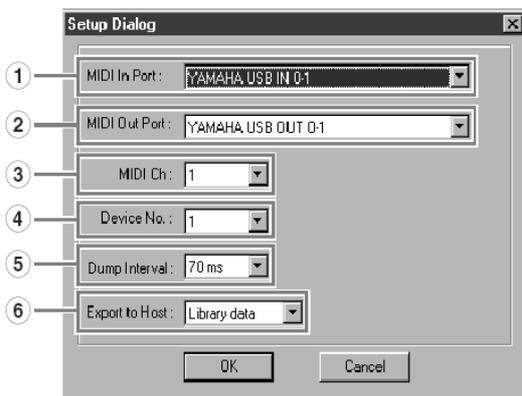
Estas configurações permitem a você transmitir e receber dados de programas entre o MAGICSTOMP e o computador.

Clique no botão [OK] para aplicar as configurações e sair do quadro. Clique no botão [Cancel] para sair do quadro sem aplicar as configurações.

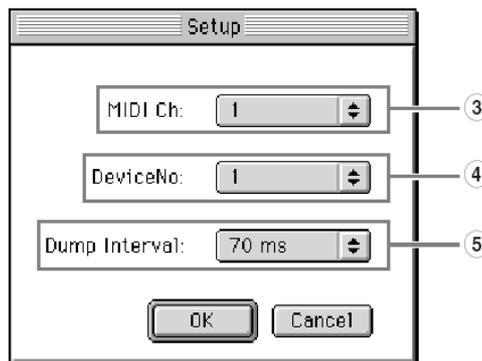
\* Bulk Transmit: Os dados do computador são transmitidos para o MAGICSTOMP.

\* Bulk Receive: Os dados do MAGICSTOMP são transferidos para o computador.

#### Windows



#### Macintosh



**1. MIDI In Port** ..... Clique aqui e escolha a porta de entrada MIDI In. Você pode usar o Sound Editor para receber dados enviados pelo MAGICSTOMP conectado a esta porta.

**NOTA:** Se você estiver usando um Macintosh, a configuração da porta de MIDI In é designada pelo OMS Port Setup. (página 11).

**2. MIDI Out Port** ..... Clique aqui e escolha a porta de saída MIDI Out. Você pode usar o Sound Editor para controlar e editar o MAGICSTOMP conectado a esta porta.

**NOTA:** Se você estiver usando um Macintosh, a configuração da porta de MIDI Out é designada pelo OMS Port Setup. (página 11).

**3. MIDI Ch** ..... Configura os canais de transmissão e recepção de MIDI para transferir os dados entre o MAGICSTOMP e o computador. Configure o MAGICSTOMP para “1”.

**4. Device No.** ..... Este número é usado ao se transmitir / receber dados exclusivos de sistema (SysEx; “bulk transmit/receive”). Configure o MAGICSTOMP para “1”.

**5. Dump Interval** ..... Clique aqui e escolha o intervalo de tempo entre pacotes sucessivos de dados MIDI (“bulk dumps”).

**NOTA:** Se ocorrerem erros durante a transferência dos dados, ajuste este valor para um número maior.

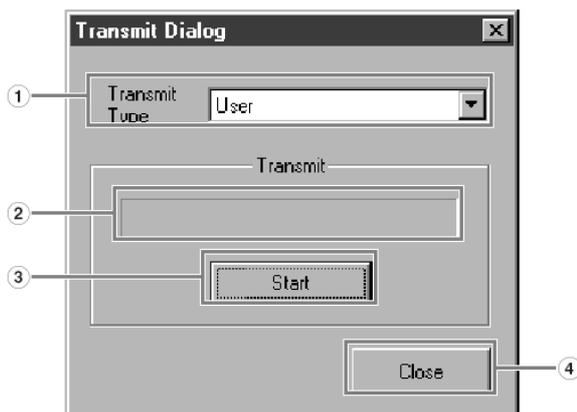
**6. Export to Host** ..... Esta função não está disponível com o MAGICSTOMP.

#### 4. Botão “Transmit”

Clique neste botão para abrir o quadro “Transmit” para transmitir todas as configurações para o MAGICSTOMP.

#### Quadro “Transmit”

Transmite todo o conteúdo de programas User (001-099) da janela Library para o MAGICSTOMP. Clique no botão [Start] para iniciar a transmissão dos dados. A barra indicativa mostra o quanto dos dados foi transmitido. Finalmente, clique no botão [Close] para sair do quadro.



- 1. Transmit Type** ..... Indica os dados de programa a serem transmitidos.  
Esta configuração é fixa como “User” para o MAGICSTOMP.
- 2. Transmit** ..... Indica o quanto já foi transmitido dos dados.
- 3. Botão [Start]** ..... Clique aqui para transmitir os dados.
- 4. Botão [Close]** ..... Clique aqui para fechar o quadro.

**NOTA:** O número do dispositivo MIDI (MIDI Device Number) deve ser configurado corretamente para que se possa transmitir os pacotes de dados (“bulk data”). Para mais detalhes, veja a página 16.

#### 4. Botão “Receive”

Clique neste botão para abrir o quadro “Receive” para receber todas as configurações do MAGICSTOMP.

#### Quadro “Receive”

Os dados de programas podem ser recebidos do MAGICSTOMP em forma de “pacote”. Selecione os pacotes de dados de programas que deseja receber, e em seguida clique no botão [Start]. A barra indicativa mostra o quanto dos dados foi recebido. Finalmente, clique no botão [Close] para sair do quadro.



- 1. Receive Type** Clique aqui e escolha os dados de programa (internos, externos, todos) a receber. Esta configuração é fixa como “User” para o MAGICSTOMP.
- 2. Receive .....** Indica o quanto já foi recebido dos dados.
- 3. Botão [Start] .....** Envia um pedido de transferência de pacote de dados (“bulk dump”) ao MAGICSTOMP conectado, que então inicia a transmissão dos dados para o computador. Quando o computador começa a receber os dados, a função do botão muda para “Stop”, e se for clicado durante a recepção dos dados, cancela a recepção dos pacotes.
- 4. Botão [Close] .....** Clique aqui para fechar o quadro.

**NOTA:** O número do dispositivo MIDI (MIDI Device Number) deve ser configurado corretamente para que se possa receber os pacotes de dados (“bulk data”). Para mais detalhes, veja a página 16.

## 6. Botão “Edit Window”

Clique aqui para abrir a janela Edit para o programa selecionado na lista.

## 7. Opção “Monitor”

Com esta opção marcada, o pacote de dados do programa é enviado para monitoração no MAGICSTOMP sempre que você seleciona (clcando) um programa. Isso lhe permite experimentar o programa com a sua guitarra conectada ao MAGICSTOMP.

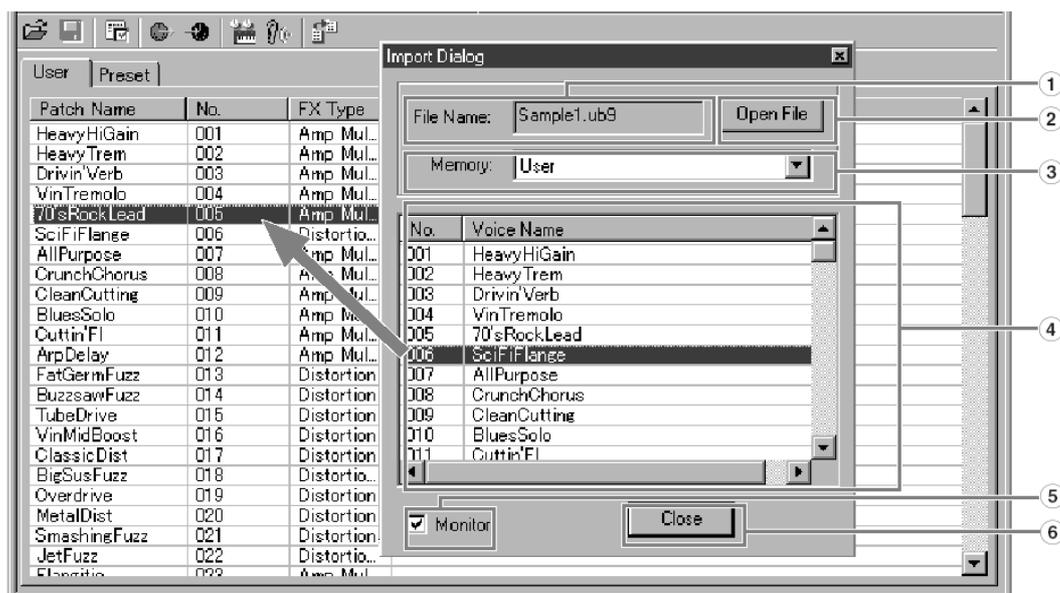
**NOTA:** A monitoração não será possível se a porta MIDI Out e outros parâmetros de configuração do Editor não estiverem ajustados apropriadamente. Para mais detalhes, veja página 16.

## 8. Botão “Import”

Clique aqui para abrir o quadro “Import” e importar programas de um arquivo de biblioteca (Library file) já existente. Você pode arrastar e soltar com o mouse os programas da janela Library.

### Quadro “Import”

**NOTA:** Pode-se abrir mais de um quadro desses ao mesmo tempo.



- 1. File Name** .....Indica o nome do arquivo de biblioteca (Library file) de onde os dados de programa serão importados.
- 2. Botão [Open File]**.....Clique neste botão para abrir o quadro “Open File” e selecionar um arquivo de biblioteca (Library file; extensão “.UB9”) para ser aberto.
- 3. Memory** .....Permite selecionar os programas na lista. No MAGICSTOMP, este parâmetro é fixo como “User”.

**4. Lista** .....Esta área mostra todos os programas da memória selecionada, na forma de uma lista ordenada pelos números dos programas. Você pode selecionar um programa aqui e importá-lo diretamente para a lista na janela Library, arrastando-o e soltando-o com o mouse (também é possível importar dessa forma vários programas juntos). No Windows, você também pode copiar o programa selecionando-o e pressionando as teclas [Ctrl] e [C] do teclado do computador, e em seguida passar para a janela de Library e pressionar as teclas [Ctrl] e [V] para copiar (importar) para o novo local.

**NOTA:** O programa selecionado não pode ser importado para a lista na ficha de programas Preset.

**NOTA:** Para selecionar um bloco de programas, clique no número do primeiro programa, mantenha pressionada a tecla [Shift] e em seguida clique no último programa.

**5. Monitor** .....Com esta opção marcada, o pacote de dados do programa é enviado para monitoração no MAGICSTOMP sempre que você seleciona (clcando) um programa. Isso lhe permite experimentar o programa com a sua guitarra conectada ao MAGICSTOMP.

**NOTA:** A monitoração não será possível se a porta MIDI Out e outros parâmetros de configuração do Editor não estiverem ajustados apropriadamente. Para mais detalhes, veja página 16.

**6. Botão [Close]** .....Clique neste botão para fechar o quadro Import.

# Janela Edit

Esta é a interface gráfica do Sound Editor onde cada um dos parâmetros do MAGICSTOMP são mostrados na tela do computador. Ela lhe propicia uma maneira fácil de editar os parâmetros e tipos de efeitos, permitindo a você designar quais dos parâmetros serão controlados pelos três botões de controle do MAGICSTOMP, e nomear o programa.

- As configurações da janela Edit são transmitidas via MIDI do computador para o MAGICSTOMP em tempo-real.
- As configurações da janela Edit podem ser memorizadas em um arquivo de biblioteca (Library file).
- Para mais informações sobre os parâmetros individuais, consulte o arquivo "EffectList\_E.pdf" existente na pasta "Manual" do CD-ROM fornecido.



## 1. Barra de ferramentas

Contém os botões para executar várias funções básicas no software. Os seguintes botões estão disponíveis:

- Botão Editor Setup ..... Veja página 16.
- Botão da janela Library ..... Clique aqui para visualizar a janela Library.
- Botão Store ..... Clique aqui para abrir o quadro "Store", onde você pode dar nome ao programa que você editou e selecionar um local para armazená-lo.
- Botão Compare ..... Se você clicar aqui, os dados do programa original (antes da edição) serão enviados para equipamento conectado. Clique novamente para enviar os dados do programa editado. Este botão é útil para fazer comparações entre o programa original e o editado.

## 2. NAME (nome do programa)

Mostra o nome do programa (*patch*) que está sendo editado. Clique no campo “NAME” e use o teclado do computador para editar o nome.

**NOTA:** O nome do programa pode ter até 12 caracteres.

## 3. TYPE (tipo de efeito)

Mostra o tipo de efeito do programa que está sendo editado. Clique no campo “TYPE” e selecione um tipo de efeito na lista.

## 4. KNOB ASSIGN

Mostra os parâmetros que são designados aos três botões de controle do MAGICSTOMP. Clique no campo “KNOB ASSIGN” para abrir a lista de parâmetros que estão disponíveis para o tipo de efeito que está selecionado. Nesta lista, selecione o parâmetro que você deseja designar para o botão de controle correspondente.

## 5. PAGE (página do parâmetro)

Clique no botão “PAGE” que está sublinhado para visualizar os botões de parâmetros que podem ser editados no tipo de efeito que está selecionado. O botão que possui uma linha iluminada em volta é o botão da página que está selecionada.

**NOTA:** O número de parâmetros varia conforme o tipo de efeito.

## 6. Botões de parâmetros

Estes botões são usados para editar os valores dos parâmetros do tipo de efeito selecionado. O nome do parâmetro é mostrado acima do botão e o valor do parâmetro é mostrado abaixo.

### Selecionando a operação do botão de parâmetro

Você pode usar o mouse para editar valores com os botões.

**Em computadores com Windows**, clique com o botão da direita do mouse em qualquer dos botões para visualizar o menu.

**Em computadores com Macintosh**, mantenha pressionada a tecla Control e clique em qualquer botão para visualizar o menu.

Quando está selecionado “Rotate”, clique no botão com o mouse e gire para modificar o valor do parâmetro. Além disso, clicando sobre o botão no ponto onde você quer ajustá-lo, faz com que o botão se ajuste naquele ponto.

Quando está selecionado “Up/Down” ou “Left/Right”, clique no botão com o mouse e mova vertical ou horizontalmente para modificar o valor do parâmetro.

Os métodos a seguir também estão disponíveis para se alterar os valores dos parâmetros.

- Clique na metade superior do campo onde está escrito o valor para aumentar uma unidade de cada vez. Clique na metade inferior do campo onde está escrito o valor para diminuir uma unidade de cada vez.
- **Em computadores com Macintosh**, clique em um botão para selecioná-lo, e em seguida use as teclas de cursor [→], [←], [↑], [↓] do teclado do computador para aumentar ou diminuir o valor.
- **Em computadores com Windows**, clique em um botão para selecioná-lo, e em seguida use as teclas [Pg Up] e [Pg Dn] do computador para aumentar ou diminuir o valor.

**NOTA:** Esta configuração afeta todos os botões

# Barra de ferramentas



## 1. Botão “Editor Setup”

Clique neste botão para abrir o quadro “Setup”. Veja detalhes na página 16.

## 2. Botão “Janela Library”

Clique neste botão para visualizar a janela Library. Veja detalhes na página 12.

## 3. Botão “Store”

Clique neste botão para abrir o quadro “Store”. Veja detalhes abaixo.

### Quadro “Store”

Você pode armazenar em qualquer arquivo de biblioteca (Library file) o programa editado.



**1** Clique no campo Patch Name no alto do quadro. O cursor fica destacado e você pode entrar com os caracteres do nome.

**2** Entre com o nome do programa usando o teclado do computador.

**NOTA:** O nome do programa pode ter até 12 caracteres.

**3** Clique no campo Memory e escolha a memória onde deve ser armazenado o programa editado. No MAGICSTOMP esta opção é fixa em “User”.

**4** Na lista com os nomes dos programas, clique no programa onde você quer armazenar os dados que editou.

**NOTA:** Após armazenar em um arquivo de biblioteca (Library file), os dados do programa original serão substituídos quando você salvar o arquivo de biblioteca (Library file). É recomendável que você faça cópia de segurança dos dados importantes.

**5** Clique no botão [Store] para armazenar, no local especificado no passo 4, o programa que você editou.

**NOTA:** O quadro “Store” é usado temporariamente para armazenar seu arquivo de biblioteca (Library file). Após armazenar, salve seu arquivo de biblioteca (Library file). Se você não salvar o arquivo após armazená-lo, as edições não serão salvas.

#### **4. Botão “Compare”**

Clicando neste botão, é transferido para o MAGICSTOMP o pacote de dados do programa original (antes da edição).

Clique novamente para transferir os dados do programa editado. Este botão é útil para fazer comparações entre o programa original e o editado.

# Soluções de problemas

Se você encontrar problemas tais como ausência de som na saída ou comportamento anormal, verifique as conexões antes de verificar os itens a seguir.

## <Windows / Macintosh>

### **O MAGICSTOMP não recebe dados do Sound Editor For MAGICSTOMP.**

#### **O som não muda.**

- O efeito está desativado ("OFF")? O MAGICSTOMP está no modo Tuner, no modo Store, ou no modo Name Edit? Certifique-se de que o MAGICSTOMP está em seu modo normal de operação (selecione um programa e ative o efeito - "ON").

#### **O pacote de dados não é transmitido.**

- A porta de MIDI Out e o número do dispositivo (Device Number) estão configurados corretamente no Editor Setup? (página 16)
- O intervalo de tempo entre a transmissão de pacotes está ajustado no editor para um valor muito pequeno? Ajuste o intervalo de tempo para um valor mais alto. (página 16)

#### **O som não muda quando o botão Monitor é pressionado.**

- A porta de MIDI Out e o número do dispositivo (Device Number) estão configurados corretamente no Editor Setup (OMS Port Setup)? (página 16)

## <Windows>

### **O pacote de dados não é recebido.**

- Abra o quadro de Setup e verifique se o número do dispositivo (Device Number) está configurado apropriadamente (página 16).

### **As portas de MIDI In/Out não estão disponíveis no Editor Setup.**

- As portas de MIDI In/Out no Editor Setup são selecionadas pelas portas MIDI In/Out no MIDI Setup. Verifique as configurações de MIDI In/Out na barra de ferramentas do MAGICSTOMP Setup.

## <Macintosh>

### **A porta USB não é reconhecida.**

- Verifique se o driver USB foi instalado corretamente em seu computador.

### **Nenhuma transferência de dados MIDI In/Out**

- Verifique se a configuração de MIDI IN/OUT no modo Utility corresponde ao cabo que está sendo usado (USB ou MIDI).
- No OMS Port Setup, a configuração de MIDI In/Out está em branco? Se você modificar as portas ou configurações OMS, as portas de saída do OMS precisam ser configuradas apropriadamente na janela de OMS Port Setup do Sound Editor. Escolha o dispositivo de recepção apropriado (página 11).
- Caso as designações de portas e configurações sejam alteradas freqüentemente, o OMS pode não ser capaz de reconhecer facilmente as portas. Reinicie o Macintosh, configure o OMS corretamente, e em seguida inicie o Sound Editor.

### **O pacote de dados não é recebido.**

- Abra a janela OMS Port Setup e verifique se o MIDI In está designado apropriadamente (página 11).
- Abra o quadro Setup e verifique se o número do dispositivo (Device Number) foi designado apropriadamente (página 16).

### **O Sound Editor não inicia quando se clica duas vezes em um arquivo de biblioteca (Library File; extensão .UB9).**

- Altere a configuração de Type/Creator dos arquivos de biblioteca, conforme descrito abaixo, e então tente clicar duas vezes no arquivo novamente.  
Type: UB9\_  
Creator: UB9E