

Yamaha Expansion Manager

Bedienungsanleitung

Inhalt

Überblick über <i>Yamaha Expansion Manager</i>	2
Bildschirmelemente und Funktionen	4
Verwalten von Pack-Daten	6
Installieren von Pack-Daten auf einem digitalen Instrument.....	7
Erstellen eigener Packs.....	12
Eigene Voices erstellen	14
Spezialfunktionen für Tyros5- und Genos-Baureihen	28

Vertraulich

- Das Kopieren kommerziell erhältlicher Sequenzerdaten und/oder digitaler Audio-/Grafik-Videodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Die Yamaha Corporation besitzt das ausschließliche Urheberrecht an der Software und diesem Handbuch.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieses Handbuchs als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Benutzung der Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Benutzung von Handbuch und Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Bildschirmdarstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von den Bildschirmanzeigen auf Ihrem Computer abweichen.
- Windows ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple und Mac sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

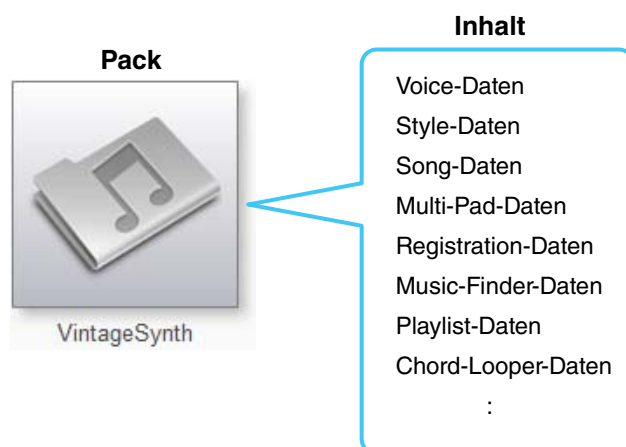
Für diese Bedienungsanleitung wird angenommen, dass Sie mit den grundlegenden Vorgehensweisen zur Bedienung des Windows-/Mac-Betriebssystems vertraut sind. Ist dies nicht der Fall, lesen Sie bitte in den Bedienungsanleitungen zu Windows-/Mac OS-Software nach, bevor Sie diese Anwendung verwenden.

Überblick über *Yamaha Expansion Manager*

Expansion Manager ist eine Software, mit der Sie Expansion Packs erstellen, importieren und auf kompatiblen digitalen Instrumenten installieren können. Sie können auch eigene Voices erstellen und in Ihren Packs einschließen.

Dateitypen für Expansion Packs

Der Begriff „Pack“ ist die Bezeichnung für einen vollständigen Satz von Voice-, Style-, Song- und weiteren Daten (im Folgenden kollektiv als „Inhalt“ bezeichnet) zur Verwendung auf digitalen Instrumenten von Yamaha.



Packs enthalten die folgenden unterschiedlichen Dateitypen.

■ Pack-Daten (.cpf, .ppf)

Dies sind Dateien, die von Expansion Manager importiert werden können.

Sie können den Inhalt ganz oder teilweise auswählen und in Daten konvertieren, die auf kompatiblen Instrumenten installiert werden können.

■ Pack-Installationsdaten (.cpi, .ppi, .cqi, .pqi)

Dies sind Daten, die mithilfe eines USB-Flash-Laufwerks direkt auf einem bestimmten Instrument installiert werden.

Die Daten können nicht erneut bearbeitet werden.

Expansion Manager gibt Installationsdaten auch in diesem Format aus.

Informationen zu verschlüsselten Packs

Bei den .cpf-, .cpi- und .cqi-Dateien handelt es sich um verschlüsselte Pack-Dateien/Pack-Installationsdateien. Verschlüsselte Packs sind geschützt, sodass sie nur auf bestimmten Instrumenten installiert werden können. Um ein verschlüsseltes Pack zu importieren oder zu installieren, muss die Instrumenten-Informationsdatei für das entsprechende Instrument beim Yamaha Expansion Manager als Installationsziel registriert sein ([Seite 7](#)).

Welche Möglichkeiten bietet Yamaha Expansion Manager?

Yamaha Expansion Manager kann für die folgenden Bedienvorgänge mit Packs verwendet werden:

■ **Verwaltung von Pack-Daten (Seite 6)**

Sie können mehrere Pack-Daten importieren und in der App verwalten.

■ **Installation von Pack-Daten auf einem digitalen Instrument (Seite 7)**

Sie können Pack-Installationsdateien erstellen, indem Sie mehrere Pack-Daten miteinander kombinieren. Zudem können Sie bestimmte Inhalte für die Installation auswählen, je nach Erweiterungskapazität des Instruments.

■ **Erstellung eigener Packs (Seite 12)**

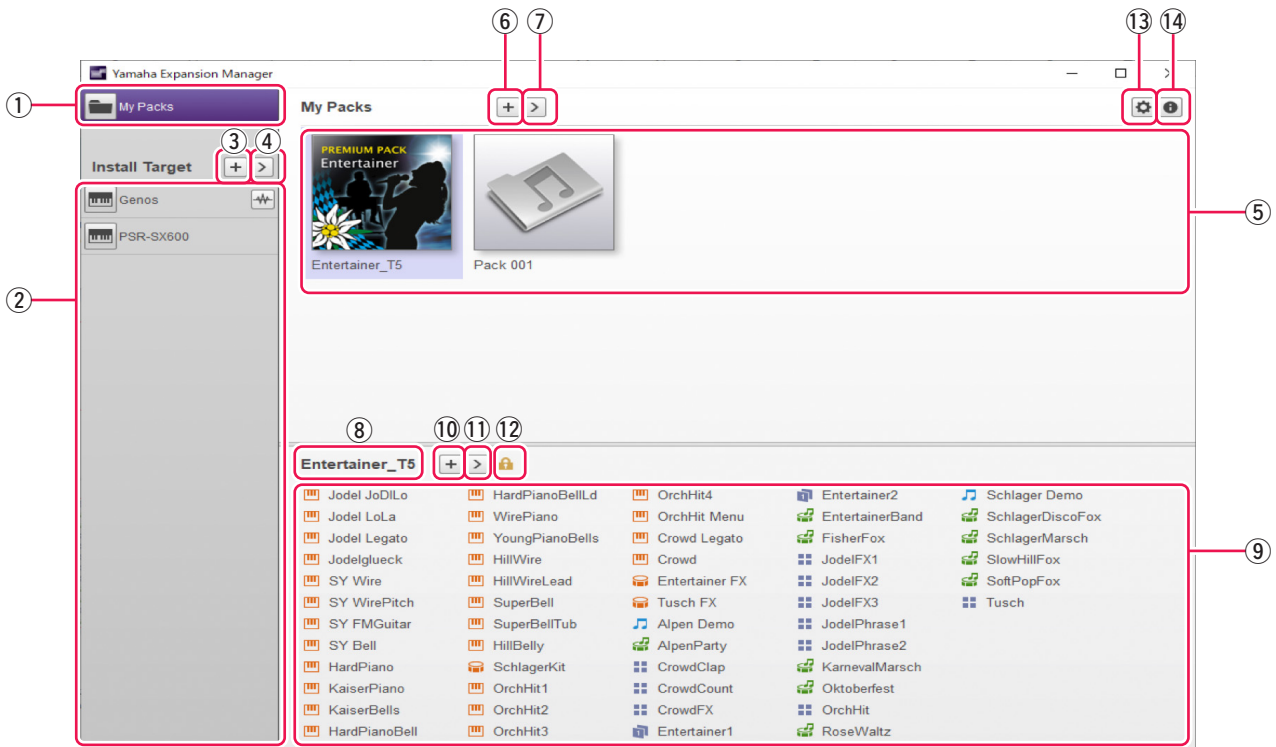
Sie können eigene Packs erstellen, die Songs, Styles, erstellte Voices usw. enthalten.

■ **Erstellung eigener Voices (Seite 14)**

Sie können eigene Voices erstellen, indem Sie Wellenform-Dateien importieren.

Bildschirmelemente und Funktionen


Bei jedem Starten der Anwendung wird das unten dargestellte *Pack-Verwaltungsfenster* angezeigt. Hier können Sie Packs importieren und auf Ihrem digitalen Instrument installieren.



① Schaltfläche *My Packs* (Meine Packs)

Der Begriff „My Packs“ bezeichnet Packs, die Sie importiert oder erstellt haben. Klicken Sie auf My Packs, um in den Modus zu wechseln, in dem Sie bestehende Packs importieren/exportieren oder neue Packs erstellen/bearbeiten können.

② *Install-Target*-Liste (Installationsziel-Liste)

Dieser Bereich zeigt eine Liste von Instrumenten, auf denen Pack-Daten installiert werden können.  wird angezeigt, wenn das Instrument über ein drahtloses Netzwerk angeschlossen ist.

Klicken Sie auf den gewünschten Instrumentennamen, um in einen Modus zu wechseln, in dem Sie auswählen können, welcher Inhalt aus jedem Pack auf diesem Instrument installiert werden soll.

③ Schaltfläche *Install Target hinzufügen* (Installationsziel hinzufügen)

Diese Schaltfläche kann verwendet werden, um der *Install-Target*-Liste manuell Instrumente (Installationsziele) hinzuzufügen.

④ Schaltfläche *Install Target bearbeiten* (Installationsziel bearbeiten)

Klicken Sie, während ein Installationsziel ausgewählt ist, auf diese Schaltfläche, um ein Menü für die Bearbeitung der *Install-Target*-Liste anzuzeigen.

⑤ *Pack*-Liste

Dieser Bereich zeigt sämtliche Packs, die Sie importiert oder erstellt haben.

⑥ Schaltfläche *Pack hinzufügen*

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Packs zur *Pack*-Liste hinzuzufügen, indem Sie Packs importieren oder neue erstellen.

⑦ **Schaltfläche *Pack bearbeiten***















Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Menü zum Bearbeiten des in der *Pack*-Liste ausgewählten Packs anzuzeigen.

⑧ **Pack-Name**

Dieser Bereich zeigt den Namen des momentan ausgewählten Packs.

⑨ ***Inhaltsliste***

Dieser Bereich zeigt den gesamten Inhalt des momentan in der *Pack*-Liste ausgewählten Packs. Jedes in dem Pack enthaltene Element ist durch seinen Namen und das entsprechende Symbol aus der folgenden Tabelle kenntlich gemacht.

Voice (Nomal Voice)	
Voice (Drum Voice)	
Style	
Audio Style	
Song	
Audio	
Multi Pad	
Ensemble Voice	
Registration	
Music Finder	
Playlist	
Chord Looper Data	
Chord Looper Bank	
Text	

⑩ **Schaltfläche *Pack hinzufügen***

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Menü zum Hinzufügen von Inhalten zur *Inhaltsliste* anzuzeigen. Im Fall von geschützten Packs, beispielsweise gekaufte Packs, wird diese Schaltfläche nicht angezeigt, und Sie können ihnen keine Inhalte hinzufügen.

⑪ **Schaltfläche *Inhalt bearbeiten***

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Menü zum Bearbeiten von Inhalten anzuzeigen. Im Fall von geschützten Packs, beispielsweise gekaufte Packs, wird diese Schaltfläche nicht angezeigt, und Sie können den Inhalt der Packs nicht bearbeiten.

⑫ **Geschützt-Symbol**

Dieses Symbol wird immer dann angezeigt, wenn Sie ein geschütztes Pack auswählen.

⑬ **Schaltfläche *Device Setting***

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster *Device Setting* (Geräteeinstellung) zu öffnen. In diesem Fenster können Sie die erforderlichen Einstellungen vornehmen, um sich mit Hilfe eines MIDI-Keyboards oder anderer ähnlicher Geräte die momentan bearbeitete Voice anzuhören.

⑭ **Schaltfläche *Über Yamaha Expansion Manager***

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle Versionsnummer, Urheberrechtshinweise und weitere Informationen über die Anwendung *Yamaha Expansion Manager* anzuzeigen.

Verwalten von Pack-Daten

Packs importieren und Ihre Bibliothek verwalten

- 1. Klicken Sie im *Pack-Verwaltungsfenster* auf *My Packs*.**
- 2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Pack hinzufügen* und wählen Sie dann aus dem angezeigten Menü den Eintrag *Import Pack* (Pack importieren) aus.**
- 3. Wenn das Dialogfenster für die Dateiauswahl angezeigt wird, wählen Sie die Datei aus, die das zu installierende Pack enthält, und klicken Sie auf *Open* (Öffnen).**
- 4. Wenn ein Dialogfenster zu Benutzerverifizierung angezeigt wird, geben Sie Ihre Benutzerkennung und Ihr Passwort ein.**

Ihr Pack wird nun importiert.

Die Symbole aller importierten Packs werden in der *Pack-Liste* auf der Seite *My Packs* angezeigt. Wenn Sie ein Pack auswählen, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken, wird sein gesamter Inhalt in der *Inhaltsliste* angezeigt.

HINWEIS

- Sie können ein Pack auch importieren, indem Sie seine Datei in die *Pack-Liste* auf der Seite *My Packs* ziehen und dort ablegen.
- SoundFont-Dateien (.sf2) können auch in Form von Packs importiert werden. Das SoundFont-Format wurde von Creative Labs entwickelt und unterscheidet sich beträchtlich von dem in dieser Software verwendeten Format. Daher ist es eventuell nicht möglich, alle Daten korrekt aus .sf2-Dateien zu konvertieren. Wenn die importierten Daten nicht die erwarteten Sounds hervorbringen, verwenden Sie die Bearbeitungsfunktionen dieser Software, um die Sounds entsprechend einzustellen.
- REX-Dateien (.rex, .rx2, .rcy) können auf die gleiche Weise importiert werden wie Packs. Das von Propellerhead Software entwickelte REX-Format ist ein Dateiformat, das Ihnen ermöglicht, Audiodateien nach Belieben in mehrere Samples zu zerschneiden, die in derselben Reihenfolge angeordnet sind wie in der ursprünglichen Datei. Auf diese Weise können Sie das Wiedergabetempo ändern, ohne die Tonhöhe zu beeinflussen, und können außerdem die Samples anders anordnen, um neue Phrasen zu erstellen.
Beim Importieren von REX-Dateien werden Drum- und Normal-Voices erstellt, bei denen die Samples, aus denen sie bestehen, der Reihe nach verschiedenen Tasten (Keys) zugewiesen sind. Die Samples werden auf die gleiche Weise zugewiesen wie in Drum- und Normal-Voices, so dass Sie jeweils den Typ verwenden können, der Ihrem Bedarf am besten entspricht. Darüber hinaus werden beim Importieren einer REX-Datei auch Style- und Multi-Pad-Daten erzeugt, die es ermöglichen, die ursprünglichen Audiosignale mit Hilfe der einzelnen Voices nachzubilden. Diese können zusammen mit den Voices auf Ihrem Instrument installiert und nach Bedarf bearbeitet werden.

Ein importiertes Pack löschen

- 1. Wählen Sie das zu löschende Pack aus, indem Sie in der *Pack-Liste* auf der Seite *My Packs* auf sein Symbol klicken.**
- 2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Pack bearbeiten* und wählen Sie aus dem angezeigten Menü den Eintrag *Delete* (Löschen) aus.**
- 3. Klicken Sie, wenn Sie aufgefordert werden, zu bestätigen, dass Sie fortfahren möchten, auf *Delete*.**

Ihr Pack wird nun gelöscht.

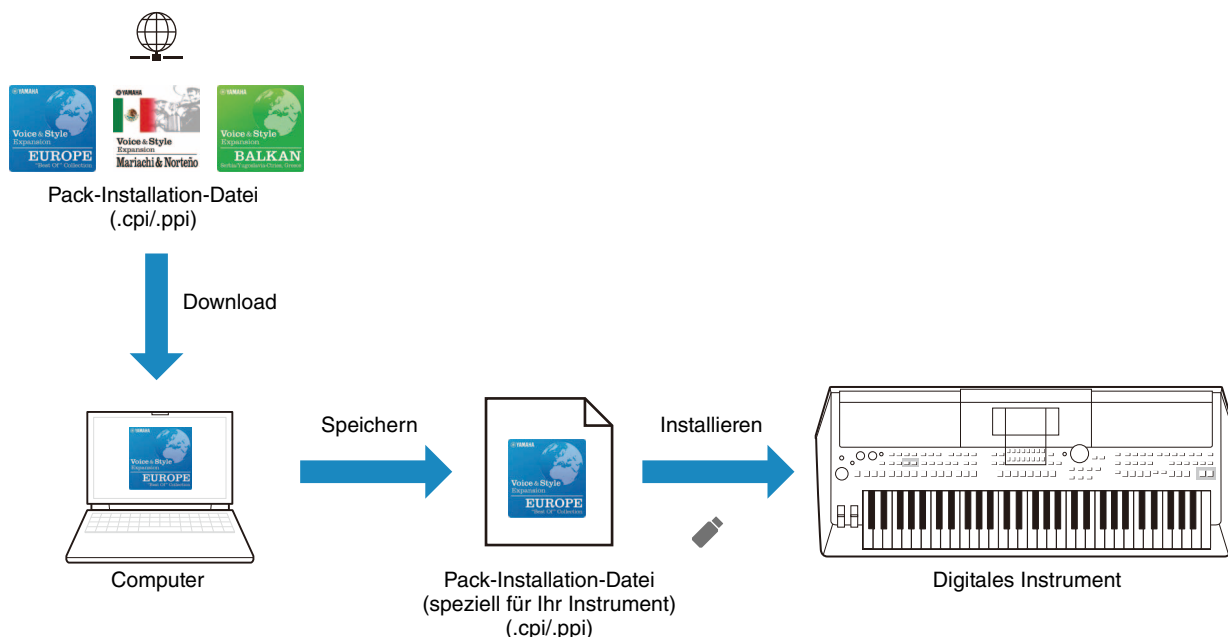
Die Symbole gelöschter Packs werden aus der *Pack-Liste* entfernt.

Installieren von Pack-Daten auf einem digitalen Instrument

In diesem Kapitel wird erklärt, wie Sie Pack-Installationsdateien für Ihr Instrument basierend auf mehreren importierten Pack-Daten (Pattern II in der Abbildung unten) erstellen und installieren.

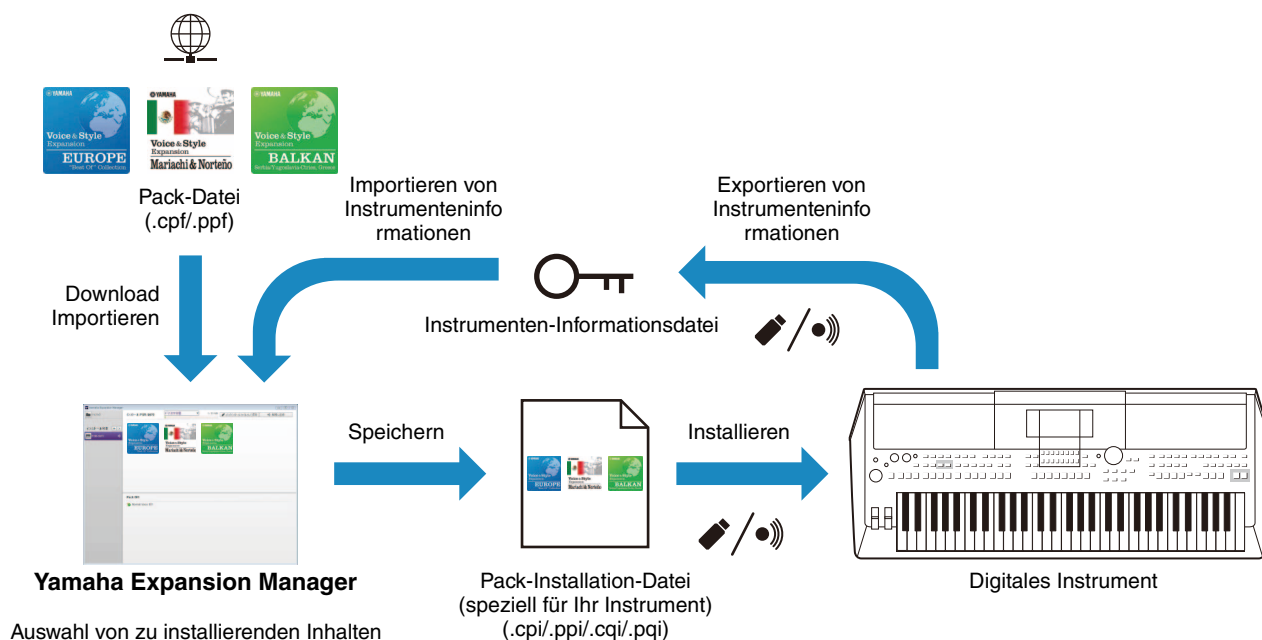
I) Direkte Installation von Pack-Installationsdateien (.cpi, .ppi):

In diesem Fall ist kein Expansion Manager erforderlich.



II) Umkonfigurieren und Installieren aus mehreren Pack-Daten (.cpf, .ppf) (Inhalt dieses Kapitels):

In diesem Fall müssen Installationsdaten mit dem Expansion Manager erstellt werden.



Stellen Sie zunächst sicher, dass Ihr Computer mit dem richtigen Netzwerk verbunden ist.

HINWEIS

Abhängig von dem Instrument, in dem das Pack installiert werden soll, kann die abspielbare Wave-Länge begrenzt sein.

1. Fügen Sie das digitale Instrument, auf dem Sie den Pack-Inhalt installieren möchten, zur *Install-Target-Liste* hinzu.

Wie nachstehend beschrieben gibt es hierfür zwei verschiedene Möglichkeiten – über einen USB-Stick oder über ein drahtloses Netzwerk.

Über USB-Stick hinzufügen

- 1-1.** Schließen Sie den USB-Stick an das betreffende digitale Instrument an und speichern Sie die entsprechende *Instrument-Info-Datei* auf dem USB-Stick.

HINWEIS

- Genaue Angaben dazu, welche USB-Sticks mit Ihrem digitalen Instrument verwendet werden können, finden Sie auf der folgenden Website.
<http://download.yamaha.com>
- Anweisungen zum Speichern der *Instrument-Info-Datei* des digitalen Instruments finden Sie in der *Bedienungsanleitung* oder dem *Referenzhandbuch* Ihres Instruments.

- 1-2.** Schließen Sie den USB-Stick an Ihren Computer an und klicken Sie auf die Schaltfläche *Install Target hinzufügen* (Installationsziel hinzufügen) in der Anwendung *Yamaha Expansion Manager*.

- 1-3.** Wählen Sie aus dem angezeigten Menü den Eintrag *Import Instrument Info* (Instrument-Info-Datei importieren) aus.

- 1-4.** Wenn das Dialogfenster für die Dateiauswahl angezeigt wird, wählen Sie die *Instrument-Info-Datei* aus, die Sie von Ihrem digitalen Instrument exportiert haben.

Das Instrument wird nun zur *Install-Target-Liste* hinzugefügt.

Über drahtloses Netzwerk hinzufügen

- 1-1.** Verbinden Sie Ihr digitales Instrument und Ihren Computer mit demselben drahtlosen Netzwerk oder drahtlosen Zugangspunkt.

HINWEIS

Anweisungen zum Verbinden des digitalen Instruments mit einem drahtlosen Netzwerk finden Sie in der *Bedienungsanleitung* oder dem *Referenzhandbuch* Ihres Instruments.

- 1-2.** Klicken Sie auf die Schaltfläche *Install Target hinzufügen* (Installationsziel hinzufügen) in der Anwendung *Yamaha Expansion Manager*.

- 1-3.** Wählen Sie aus dem angezeigten Menü den Eintrag *Search Instruments* (Nach Instrumenten suchen) aus.

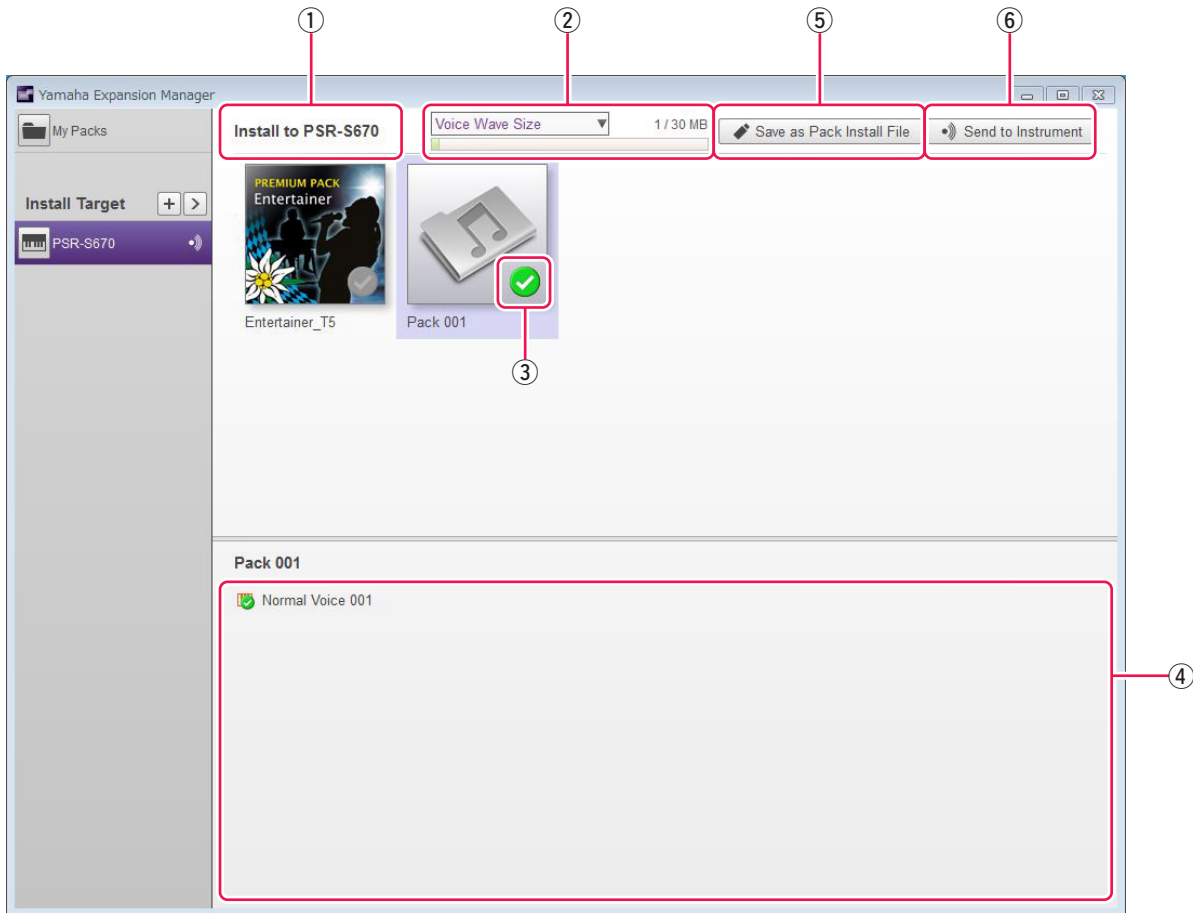
Das Instrument wird nun zur *Install-Target-Liste* hinzugefügt.

2. Wählen Sie das digitale Instrument aus, auf dem Sie den Pack-Inhalt installieren möchten.

Klicken Sie auf das im vorhergehenden Schritt zur *Install-Target-Liste* hinzugefügte Instrument.

3. Wählen Sie das auf dem digitalen Instrument zu installierende Pack bzw. den Inhalt aus.

Wenn Sie ein Installationsziel auswählen, wird ein ähnlicher wie der nachstehend dargestellte Bildschirm angezeigt.



- ① Der Name des ausgewählten Installationsziels ist hier dargestellt.
- ② Zeigt die Datenmenge an, die installiert werden soll, und die maximale Menge, die installiert werden kann. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz für die für Voices verwendeten Wellenform-Dateien noch verfügbar ist sowie den verbleibenden Speicherplatz für Voice-Parameter und Styles usw. Klicken Sie auf ▼, um zur Kapazitätsanzeige zu wechseln.

HINWEIS

Ein Teil der Gesamtkapazität Ihres Instruments wird zur Optimierung des Datenzugriffs genutzt.


- ③ Diese Schaltfläche gibt an, ob das Pack installiert werden soll oder nicht. Klicken Sie darauf, um zwischen der Installation des gesamten Pack-Inhalts, eines Teils oder keines seiner Elemente umzuschalten. Je nach Auswahlstatus wird diese Schaltfläche mit einem der drei folgenden Häkchensymbole angezeigt.

<input checked="" type="checkbox"/>	Der gesamte Inhalt des Packs wird installiert.
<input checked="" type="checkbox"/>	Ein Teil des Pack-Inhalts wird installiert.
<input type="checkbox"/>	Kein Teil des Pack-Inhalts wird installiert.

- ④ Diese Schaltflächen können verwendet werden, um festzulegen, ob einzelne Inhaltselemente des ausgewählten Packs installiert werden sollen oder nicht. Klicken Sie auf ein beliebiges Inhaltselement des Packs, um seinen Auswahlstatus zwischen „Ein“ und „Aus“ umzuschalten. Sie können den Auswahlbereich auch über mehrere Elemente ziehen, um sie alle gleichzeitig ein- oder auszuschalten. In einem solchen Fall hängt der Auswahlstatus aller ausgewählten Inhaltselemente des Packs davon ab, ob das erste Element im Auswahlbereich ein- oder ausgeschaltet ist.

HINWEIS

Inhaltselemente können in Grau dargestellt sein oder unauswählbar werden, wenn sie von dem für die Installation ausgewählten Instrument nicht unterstützt werden.

Klicken Sie auf die zu installierenden Packs oder Inhaltselemente und vergewissern Sie sich, dass ihre Symbole mit dem Häkchen  versehen sind.

4. Installieren Sie das/die ausgewählte(n) Pack(s) und Inhaltselement(e) auf Ihrem digitalen Instrument.

Wie nachstehend beschrieben gibt es hierfür zwei verschiedene Möglichkeiten – über einen USB-Stick oder über ein drahtloses Netzwerk.

Installation über USB-Stick

- 4-1.** Schließen Sie einen USB-Stick an Ihren Computer an und klicken Sie auf *Save as Pack Install File* ⑤ (Als Pack-Installationsdatei speichern) in der Anwendung *Yamaha Expansion Manager*.
- 4-2.** Klicken Sie, wenn Sie aufgefordert werden, zu bestätigen, dass Sie fortfahren möchten, auf *Yes* (Ja). Möglicherweise wird ein Dialogfenster zur Benutzerverifizierung angezeigt. Geben Sie in diesem Fall die Benutzerkennung und das Passwort ein, die Sie beim Hinzufügen der/des Packs zur Seite *My Packs* verwendet haben.
- 4-3.** Wenn das Dialogfenster zum Speichern von Dateien angezeigt wird, wählen Sie das USB-Flash-Laufwerk als Ziel zum Speichern der Pack-Installationsdatei aus.

HINWEIS

- Normalerweise wählen Sie hier als Typ für die Pack-Installationsdatei *.ppi* oder *.cpi* aus. Durch Installieren einer *.ppi*- oder *.cpi*-Datei werden alle installierten Erweiterungsdaten gelöscht und durch neue Daten überschrieben.
 - Sie können *.cqi* oder *.pqi* wählen, allerdings nur, wenn Sie die aus *Expansion Manager* exportierten Pack-Installationsdaten schon einmal installiert haben und dem übrigen Bereich Daten hinzufügen möchten. Wenn Sie *.cqi*- und *.pqi*-Dateien verwenden, können Sie die installierten Wellenformen bewahren und müssen nur zusätzliche schreiben, um die Installationszeit zu verkürzen.
- 4-4.** Klicken Sie auf *Save*, um mit dem Speichern der Pack-Installationsdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk zu beginnen. Es wird ein Fenster angezeigt, das den Fortschrittsstatus darstellt.
- 4-5.** Wenn der Pack-Inhalt gespeichert wurde, ziehen Sie den USB-Stick von Ihrem Computer ab, schließen Sie ihn an das digitale Instrument an und importieren Sie den Inhalt.

HINWEIS

Anweisungen zum *Importieren von Pack-Inhalten* von einem USB-Stick finden Sie in der *Bedienungsanleitung* oder dem *Referenzhandbuch* Ihres digitalen Instruments.

Damit ist der Installationsvorgang über einen USB-Stick abgeschlossen.

Installation über drahtloses Netzwerk

- 4-1.** Klicken Sie auf *Send to Instrument* ⑥ (An Instrument senden) in der Anwendung *Yamaha Expansion Manager*.
- 4-2.** Klicken Sie, wenn Sie aufgefordert werden, zu bestätigen, dass Sie fortfahren möchten, auf *Yes* (Ja). Möglicherweise wird ein Dialogfenster zur Benutzerverifizierung angezeigt. Geben Sie in diesem Fall die Benutzerkennung und das Passwort ein, die Sie beim Hinzufügen der/des Packs zur Seite *My Packs* verwendet haben.
- 4-3.** Klicken Sie, wenn Sie aufgefordert werden, zu bestätigen, dass Sie den Pack-Inhalt installieren möchten, auf *OK*. *Yamaha Expansion Manager* beginnt nun mit der Installation auf Ihrem digitalen Instrument. Es wird ein Fenster angezeigt, das den Fortschrittsstatus darstellt.

Die Installation über ein drahtloses Netzwerk ist abgeschlossen, wenn dieses Fenster verschwindet.

Erstellen eigener Packs

1. Erstellen Sie auf der Seite *My Packs* ein neues Pack.

1-1. Klicken Sie im *Pack-Verwaltungsfenster* auf *My Packs*.

1-2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Pack hinzufügen* und wählen Sie dann aus dem angezeigten Menü den Eintrag *Create Pack* (Pack erstellen) aus.

2. Wenn nötig, bearbeiten Sie das neu erstellte Pack.

2-1. Wählen Sie das Pack aus, indem Sie in der *Pack-Liste* auf sein Symbol klicken.

2-2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Pack bearbeiten*, um ein Bearbeitungsmenü anzuzeigen, und ändern Sie dann das Symbol oder den Namen des Packs.

In dem Menü stehen folgende Elemente zur Auswahl.

- ***Export Pack (Pack exportieren)***

Wird verwendet, um einen Dialog zum Speichern von Dateien aufzurufen und das Pack zu exportieren.

- ***Change Bank Select LSB (Bankwahl-LSB-Wert ändern)***

Wird zum Ändern des Bankwahl-LSB-Wertes für in dem Pack enthaltene Voices (Bank Select MSB 62/63) verwendet.

- ***Change Image (Bild ändern)***

Wird verwendet, um das Symbol des Packs zu ändern. Beim Klicken auf diese Option wird ein Dateiauswahl-Dialogfenster angezeigt, in dem Sie eine Bilddatei mit der Erweiterung .jpeg, .jpg oder .png auswählen können. Das Bild aus der ausgewählten Datei wird dann als das Symbol des Packs verwendet.

- ***Rename (Umbenennen)***

Benennt das Pack um.

- ***Delete (Löschen)***

Löscht das Pack.

HINWEIS

Export Pack, *Change Image* oder *Rename* lassen sich nicht auf geschützte (beispielsweise gekaufte) Packs anwenden.

3. Fügen Sie dem Pack Inhalte hinzu.

Inhalte werden entweder durch Importieren von Inhaltsdateien (siehe unten) oder durch Erstellen neuer Normal- und Drum-Voices ([Seite 14](#)) hinzugefügt.

3-1. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Inhalt hinzufügen*, und klicken Sie dann in dem angezeigten Menü auf *Import Content* (Inhalt importieren).

3-2. Wählen Sie in dem angezeigten Auswahldialogfenster die hinzuzufügende Inhaltsdatei aus.

Der ausgewählte Inhalt wird nun am Ende der *Inhaltsliste* hinzugefügt.

HINWEIS

Sie können Inhalte auch hinzufügen, indem Sie die entsprechende Datei auf die *Inhaltsliste* ziehen.

4. Bearbeiten Sie den Inhalt nach Bedarf.

HINWEIS

Geschützte Inhalte können nicht bearbeitet werden.

4-1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Inhalt aus, indem Sie in der *Inhaltsliste* darauf klicken.

4-2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Inhalt bearbeiten*, um ein Bearbeitungsmenü anzuzeigen, und bearbeiten Sie dann den Inhalt. In dem Menü stehen folgende Elemente zur Auswahl.

- **Edit Voice (Voice bearbeiten)**

Wird zur Erstellung eigener Voices verwendet, indem Sie die ausgewählte Normal- oder Drum-Voice bearbeiten (Seite 14). Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Sie einen anderen Inhalt als eine Voice oder mehrere Elemente ausgewählt haben.

- **Edit Program Change (Programmwechsel bearbeiten)**

Wird verwendet, um das Fenster *Program Change Mapping* anzuzeigen und den in dem Pack enthaltenen Voices Programmwechselnummern zuzuweisen. Hierzu können Sie einen Voice-Namen auf die zuzuweisende Programmwechselnummer ziehen und dort ablegen. Die dort befindliche Voice wird der ursprünglichen Programmwechselnummer der ersetzten Voice zugewiesen.

- **Rename (Umbenennen)**

Ändert den Namen des ausgewählten Inhalts. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Sie mehrere Inhaltselemente ausgewählt haben. Sie können auch das am Instrument angezeigte Symbol ändern.

- **Cut (Ausschneiden)**

Speichert die ausgewählte Inhaltsdatei als ausgeschnittene Daten. Wenn Sie die ausgeschnittenen Daten einfügen, wird die ausgewählte Inhaltsdatei verschoben (d. h., das Original wird gelöscht).

- **Copy (Kopieren)**

Speichert die ausgewählte Inhaltsdatei als kopierte Daten. Wenn Sie die kopierten Daten einfügen, wird die ausgewählte Inhaltsdatei kopiert (d. h., das Original bleibt erhalten).

- **Paste (Einfügen)**

Verschiebt oder kopiert die als ausgeschnittene oder kopierte Daten gespeicherte Datei an das Ende der *Inhaltsliste*.

- **Delete (Löschen)**

Löscht die ausgewählte Inhaltsdatei.

- **Export Selected Content as Pack (Ausgewählten Inhalt als Pack exportieren)**

Wird verwendet, um den ausgewählten Inhalt als Pack zu exportieren.

5. Exportieren Sie die Pack-Datei.

5-1. Wählen Sie das Pack aus, indem Sie in der *Pack-Liste* auf dessen Symbol klicken.

5-2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Inhalt bearbeiten*, um ein Bearbeitungsmenü anzuzeigen, und klicken Sie dann auf *Export Pack*.

5-3. Wenn das Dialogfenster zum Speichern von Dateien angezeigt wird, wählen Sie den Dateityp aus, gehen Sie zu dem Ordner, in dem Sie Ihr Pack speichern möchten, und klicken Sie dann auf *Save*.

Wenn Sie als Dateityp „Protected Pack Project File“ ausgewählt haben, wird an dieser Stelle ein Dialogfenster zur Auswahl von Dateien angezeigt. Wählen Sie in einem solchen Fall die *Instrument-Info-Datei* aus, die Sie als Key verwenden möchten, und klicken Sie dann auf *Open*.

HINWEIS

Der Inhalt eines auf diese Weise geschützten Packs kann nur auf dem Instrument installiert werden, das die als Key ausgewählte *Instrument-Info-Datei* ausgegeben hat.

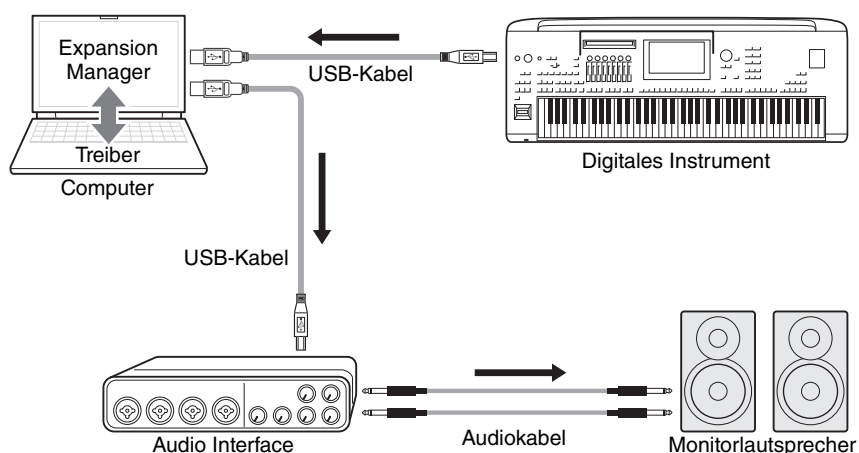
Damit ist der Vorgang der Erstellung eines eigenen Packs abgeschlossen.

Eigene Voices erstellen

Es können zwei verschiedene Arten eigener Voices erstellt werden – Normal- und Drum-Voices. Eine Normal-Voice enthält Common-Einstellungen (gemeinsame Einstellungen) und eine Reihe von Elementen; eine Drum-Voice enthält Common-Einstellungen und eine Reihe von Schlagzeugtasten. Indem Sie jedem dieser Elemente bzw. jeder Schlagzeugtaste Wave-Dateien (d. h., WAV- oder AIFF-Audiodaten) zuweisen, können Sie eine eigene Normal-Voice oder Drum-Voice erstellen. Diese neuen Voices werden dann als Pack-Inhalt gespeichert.

Tipps

Bei der Erstellung und Bearbeitung von Expansion Voices kann es sich als sehr praktisch erweisen, die mit den aktuellen Einstellungen erzeugten Sounds anhören zu können. Dazu müssen Geräte wie Audio-Interface und MIDI-Keyboard an dem Computer angeschlossen werden, auf dem Sie *Yamaha Expansion Manager* installiert haben. Außerdem müssen Sie die Treiber für diese Geräte auf Ihrem Computer installieren. Bitte lesen Sie die mit den entsprechenden Geräten gelieferten Bedienungsanleitungen für Anweisungen zur Installation der zugehörigen Treiber.



HINWEIS

Zugewiesene Audiodateien, deren Tonhöhe mehr als 2 Oktaven von der Originaltonhöhe abweicht, können nicht von Yamaha Expansion Manager abgespielt werden. Sie werden jedoch in den Pack-Daten korrekt aktiviert und können auf einer Tastatur gespielt werden.

1. Wählen Sie in der Pack-Liste im Pack-Verwaltungsfenster das Pack aus, in dem Sie Ihre neue Voice speichern möchten.

Näheres zum Importieren von Packs finden Sie auf [Seite 6](#), Näheres zum Erstellen eines neuen Packs auf [Seite 12](#).

2. Klicken Sie im Pack Manager-Fenster auf die Schaltfläche *Inhalt hinzufügen*, wählen Sie in dem angezeigten Menü eine der folgenden Optionen aus, und fügen Sie Inhalt hinzu.

- **Create Normal Voice** (Normal-Voice erstellen): Wird verwendet, um Waves Elementen zuzuordnen und eine neue Normal-Voice zu erstellen. Der neuen Voice wird die niedrigste verfügbare Programmwechselnummer zugewiesen, aber Sie können dies später ändern.
- **Create Drum Voice** (Drum- bzw. Schlagzeug-Voice erstellen): Wird verwendet, um Waves Schlagzeugtasten (Drum-Keys) zuzuordnen und eine neue Drum-Voice zu erstellen. Der neuen Voice wird die niedrigste verfügbare Programmwechselnummer zugewiesen, aber Sie können dies später ändern.
- **Import Content** (Inhalt importieren): Wird zum Importieren vorhandener Inhalte verwendet. Wählen Sie, wenn das Auswahldialogfenster angezeigt wird, die zu importierende Datei aus.

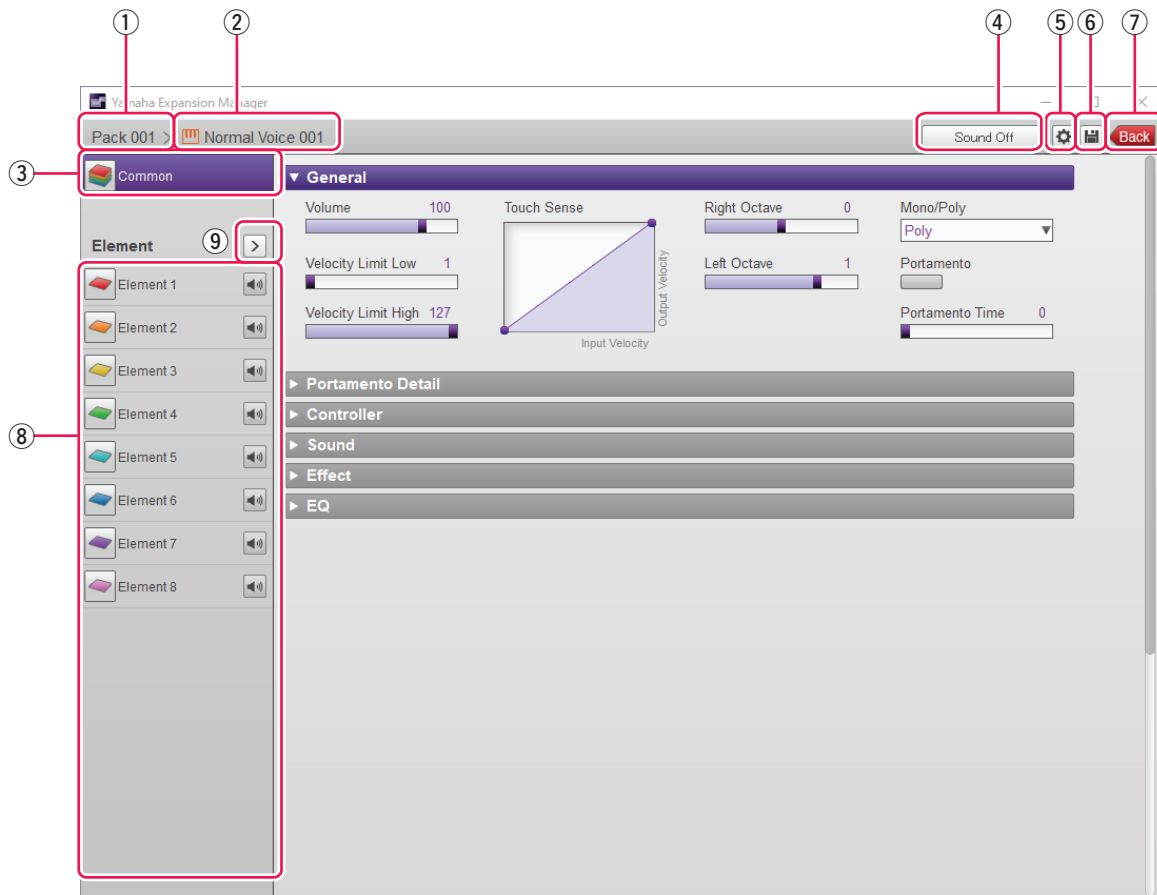
Die neue Voice bzw. der importierte Inhalt wird nun am Ende der *Inhaltsliste* hinzugefügt.


3. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Inhalt bearbeiten* und wählen Sie aus dem angezeigten Menü den Eintrag *Edit Voice* (Voice bearbeiten) aus.

Jetzt wird ein *Voice-Editor-Fenster* angezeigt, das in etwa dem nachstehenden Beispiel entspricht.

HINWEIS

- Näheres zu den anderen Elementen des *Inhaltsbearbeitungsmenüs* finden Sie auf [Seite 13](#).
- Je nach der bearbeiteten Voice ist es unter Umständen nicht möglich, bestimmte Parameter zu ändern.



- ① Der Name des Packs, das die momentan bearbeitete Voice enthält.
- ② Der Name der momentan bearbeiteten Voice.
- ③ Klicken Sie hierauf, um das *Common*-Fenster zu öffnen.
- ④ Klicken Sie hierauf, um die Klangwiedergabe zu stoppen.
- ⑤ Klicken Sie hierauf, um das Fenster *Device Setting* (Geräteeinstellung) zu öffnen. In diesem Fenster können Sie die erforderlichen Einstellungen vornehmen, um sich mit Hilfe eines Audio-Interface, eines MIDI-Keyboards oder anderer ähnlicher Geräte die momentan bearbeitete Voice anzuhören.
- ⑥ Klicken Sie hierauf, um die momentan bearbeitete Voice zu speichern.
- ⑦ Klicken Sie hierauf, um die Voice-Bearbeitung zu beenden und zum *Pack-Verwaltungsfenster* zurückzukehren.
- ⑧ Wenn Sie eine Normal-Voice bearbeiten: Klicken Sie auf eines der Elemente 1 bis 8, um seine detaillierten Einstellungen rechts im Fenster anzuzeigen. Sie können auf  klicken, um für das entsprechende Element zwischen Ein und Aus umzuschalten (d. h., Stummschaltung).
Wenn Sie eine Drum-Voice bearbeiten: Hier wird der Tastaturbereich angezeigt, der als Schlagzeugtasten (Drum-Keys) bearbeitet werden kann (d. h., C-2 bis G8). Klicken Sie auf eine der Schlagzeugtasten, um ihre detaillierten Einstellungen rechts im Fenster anzuzeigen.
- ⑨ Klicken Sie hierauf, um ein Menü zum Bearbeiten des momentan ausgewählten Elements oder der Schlagzeugtaste auszuwählen.
 - **Cut (Ausschneiden)**
Speichert das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste als ausgeschnittene Daten. Wenn Sie die ausgeschnittenen Daten einfügen, wird das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste verschoben.
 - **Copy (Kopieren)**
Speichert das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste als kopierte Daten. Wenn Sie die kopierten Daten einfügen, wird das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste kopiert.
 - **Paste (Einfügen)**
Verschiebt oder kopiert das als ausgeschnittene oder kopierte Daten gespeicherte Element bzw. die Schlagzeugtaste an die momentan ausgewählte Stelle.
 - **Delete (Löschen)**
Löscht das momentan ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste.

4. Konfigurieren Sie nach Bedarf die Common-Einstellungen, die für alle Elemente oder Schlagzeugtasten gemeinsam gelten.

Näheres hierzu siehe *Konfigurieren der Common-Einstellungen* (s. u.).

5. Bearbeiten Sie die Elemente oder Schlagzeugtasten, um eine eigene Voice zu erstellen.

Näheres hierzu finden Sie unter *Erstellen einer Normal-Voice* (Seite 21) bzw. unter *Erstellen einer Drum-Voice* (Seite 25).

6. Hören Sie sich die erstellte Voice an, und wiederholen Sie, wenn nötig, Schritt 4 und Schritt 5, um sie weiter zu bearbeiten.

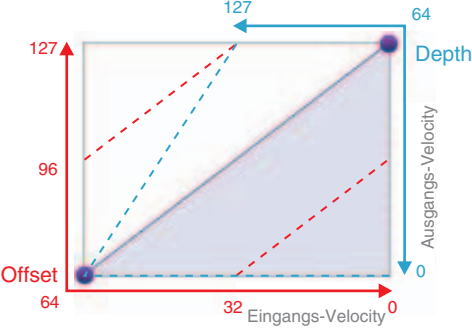
7. Klicken Sie auf die *Speichern-Schaltfläche* ⑥, um die bearbeitete Voice zu speichern.

Damit ist die Vorgehensweise zur Erstellung einer eigenen Voice abgeschlossen.

Konfigurieren der Common-Einstellungen

Dieser Abschnitt beschreibt die Vorgehensweise für Schritt 4 (s. o.) im Detail. Klicken Sie, um zu beginnen, auf die *Common-Schaltfläche* im *Voice-Editor-Fenster*. Nehmen Sie dann in dem angezeigten Fenster die erforderlichen Common-Einstellungen (s. u.) für alle Elemente oder Schlagzeugtasten vor.

● General (Allgemeines)

Volume	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
Velocity Limit Low/High	Wendet Unter- und Obergrenzen für die Velocity-Eingabe über die Tastatur an. Die Velocity, die nach dem Anwenden des Grenzbereichs eingegeben wird, wird für Berechnungen der Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit) verwendet.
Touch Sense	<p>Stellt die Empfindlichkeit für eingegebene Velocities ein, wenn die Voice über eine Tastatur gespielt wird. Sie können Anpassungen vornehmen, indem Sie in dem Diagramm die Parameter <i>Offset</i> (Versatz) und <i>Depth</i> (Intensität) mit der Maus ziehen.</p>  <p>Offset: Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.</p> <p>Depth: Stellt einen Versatzwert ein, der zum empfangenen Velocity-Wert addiert oder davon abgezogen wird.</p>
Right Octave	Transponiert die Tonhöhe in Einheiten von einer Oktave, wenn die Voice für den Right-Part (rechts) des Instruments verwendet wird.
Left Octave	Transponiert die Tonhöhe in Einheiten von einer Oktave, wenn die Voice für den Left-Part (links) des Instruments verwendet wird.
Mono/Poly*	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
Portamento	Schaltet die Portamento-Funktion ein oder aus.

Portamento Time*	<p>Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf Mono gestellt wird (s. o.).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>
------------------	--

* Mono/Poly und Portamento Time sind für Schlagzeugtasten nicht verfügbar.

● Controller

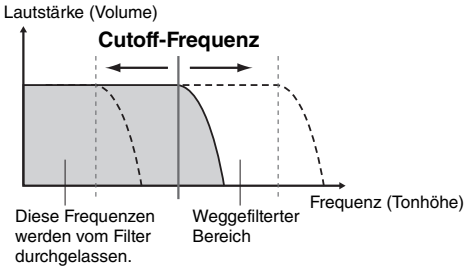
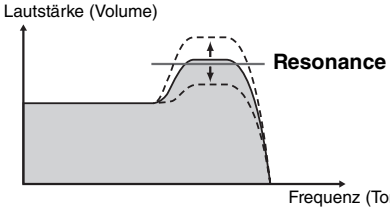
Modulation Filter	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad den Parameter Filter Cutoff Frequency (Filtergrenzfrequenz) moduliert.
Modulation Amplitude	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
Modulation LFO P. Mod	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Tonhöhe bzw. den Vibratoeffekt moduliert.
Modulation LFO F. Mod	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Filterfrequenz bzw. den Wah-Effekt moduliert.
Modulation LFO A. Mod	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Amplitude bzw. den Tremolo-Effekt moduliert.
After Touch Filter	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert.
After Touch Amplitude	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
After Touch LFO P. Mod	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Tonhöhe oder den Vibrato-Effekt moduliert.
After Touch LFO F. Mod	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
After Touch LFO A. Mod	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.

● Portamento Detail

Portamento Type (Mono Only)	<p>Legt das Verhalten von Noten mit abklingenden Sounds wie Gitarrensaiten fest, wenn diese legato mit der bearbeiteten Voice gespielt werden, die auf „Mono“ eingestellt wurde (siehe weiter oben).</p> <p>Normal: Die nächste Note erklingt erst dann, nachdem die vorherige gestoppt wurde.</p> <p>Legato: Der Klang der vorher gespielten Note klingt weiter, nur die Tonhöhe ändert sich auf die der neu gespielten Note.</p> <p>Crossfade: Der Sound blendet nahtlos von der vorher gespielten Note zur nächsten Note über.</p> <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dieser Parameter steht für Super-Articulation-Voices, Organ-Flute-Voices und Drum/SFX-Kit-Voices inkl. Revos nicht zur Verfügung; er verhält sich wie in der Einstellung „Normal“, wenn solche Voices ausgewählt werden. • Wenn Legato oder Crossfade ausgewählt wird, kann es je nach den Bedienfeldeinstellungen sein, dass das Verhalten vom hier beschriebenen Verhalten abweicht.
-----------------------------	--

Vel. Used for Xfade Portamento	<p>(Velocity, die für Crossfade Portamento verwendet wird) Bestimmt, welche Velocity für die zweite und spätere Note Vorrang hat (wenn eine Note gehalten wird und andere gespielt werden), während Crossfade Portamento aktiv ist.</p> <p>Latest Note: Die Velocity der zuletzt gespielten Note hat Vorrang. Anders ausgedrückt: die gesamte Velocity des Sounds wird durch die zuletzt gespielte Note bestimmt.</p> <p>First Note: Die Velocity der zuerst gespielten Note hat Vorrang. Mit anderen Worten: die gesamte Velocity des Sounds wird durch die erste Note bestimmt und bleibt auch dann erhalten, wenn nachfolgende Noten gespielt werden.</p>	
Portamento Time Type	<p>Bestimmt, wie die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs aus dem Wert von Portamento Time errechnet wird.</p> <p>Fixed Rate: Verändert die Tonhöhenänderungsrate auf 0: max., bei 127: min. Die tatsächliche Dauer des Tonhöhenübergangs hängt vom Abstand zwischen den beiden Noten ab.</p> <p>Fixed Time: Verändert den Tonhöhenübergang auf 0: min., bei 127: maximal. Die Tonhöhenänderungsrate variiert je nach dem Tonhöhenabstand zwischen den beiden Noten.</p> <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Grundregel für Portamento Time bleibt unverändert, auch wenn diese Einstellung geändert wird. Wenn der Wert von Portamento Time kleiner ist, wird die tatsächliche Zeit kürzer; wenn der Wert größer ist, wird die tatsächliche Zeit länger. • Je größer der Wert von Portamento Time ist, desto deutlicher ist die Auswirkung dieser Einstellung. 	
Vel. Limit for Portamento Time: Velocity Limit Low/High	<p>Wendet Unter- und Obergrenzen für die Velocity-Eingabe über die Tastatur an. Die Velocity, die nach dem Anwenden des Grenzbereichs eingegeben wird, wird zum Einstellen von Portamento Time verwendet.</p>	
Min. Portamento Time	<p>Auch dann, wenn die Portamento-Zeit auf „0“ eingestellt ist, wird die Portamento-Zeit niemals kürzer als die hier eingestellte Zeit, es sei denn, das Portamento für schnelles Spiel ist aktiv.</p>	
Fast Playing Portamento	Time Threshold	<p>Wenn die Zeit zwischen zwei Noten kürzer ist als dieser Zeit-Schwellenwert, wird anstelle des ursprünglichen Portamento-Time-Parameters der folgende Portamento-Time-Parameter verwendet. Auf diese Weise können Sie schnelle Passagen wie Triller oder Glissando mit einer speziellen Portamento-Zeit nur für diesen Zweck spielen.</p>
	Portamento Time	<p>Bestimmt die Portamento-Zeit für den Fall, dass die Zeit zwischen zwei Noten kürzer ist als der Parameter „Time Threshold“ (oben).</p> <p>HINWEIS</p> <p>Die Portamento-Zeit wird von den folgenden Dingen nicht beeinflusst.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervalle zwischen jeweils zwei Noten • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time • Min. Portamento Time.
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity	<p>Stellt die Portamento-Zeit mittels Velocity ein. Bei einem positiven Wert wird die Portamento-Zeit kürzer/länger, wenn ein Velocity-Wert größer oder kleiner als die unten angegebene Referenz-Anschlagstärke ist. Bei einem negativen Wert ist das Verhalten genau entgegengesetzt. Bei einem Wert von „0“ ist die Portamento-Zeit fixiert.</p>
	Reference Velocity	<p>Dies ist der Basiswert, gegenüber dem die Portamento-Zeit geändert wird. Wenn ein gespielter Velocity-Wert dem hier eingestellten Wert entspricht, wird die ursprüngliche Portamento-Zeit beibehalten. Je größer der Unterschied zwischen dem gespielten Velocity-Wert und der Referenzgeschwindigkeit ist, desto größer wird die veränderte Portamento-Zeit.</p>

● Sound (Klang)

<p>Filter Brightness</p>	<p>Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.</p> 
<p>Filter Harmonic Cont.</p>	<p>Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff-Frequenz (Resonanz), die oben bei Filter Brightness eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte ergeben einen deutlicher hörbaren Effekt.</p> 
<p>AEG Attack (Anstiegszeit des Attack)</p>	<p>Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.</p>
<p>AEG Decay (Abklingzeit des Attack)</p>	<p>Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.</p>
<p>AEG Release (Ausklingzeit des AEG)</p>	<p>Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.</p>
<p>Vibrato Depth</p>	<p>Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Werte erzeugen ein deutlicheres Vibrato.</p>
<p>Vibrato Speed</p>	<p>Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.</p>
<p>Vibrato Delay</p>	<p>Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.</p>

● Effect (Effekte)

<p>Reverb Depth</p>	<p>Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.</p>
<p>Chorus Depth</p>	<p>Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.</p>
<p>Insertion Effect On/Off</p>	<p>Legt fest, ob der Insert-Effekt ein- oder ausgeschaltet ist.</p>
<p>Insertion Effect Category</p>	<p>Wählt die Kategorie des Insert-Effekts aus.</p>
<p>Insertion Effect Type</p>	<p>Wählt den Typ des Insert-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.</p>
<p>Insertion Effect Depth</p>	<p>Stellt die Intensität des Insert-Effekts ein.</p>

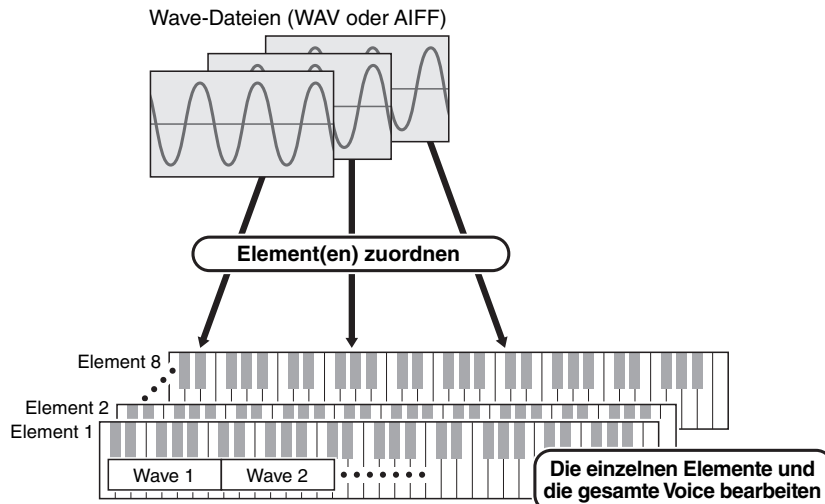
● **EQ**

Low Frequency	Stellt die Frequenz für den Niederfrequenzbereich des Equalizers ein.
Low Gain	Stellt die Anhebung der Lautstärke für den Niederfrequenzbereich des Equalizers ein.
High Frequency	Stellt die Frequenz für den Hochfrequenzbereich des Equalizers ein.
High Gain	Stellt die Anhebung der Lautstärke für den Hochfrequenzbereich des Equalizers ein.

Damit ist die Vorgehensweise für Schritt 4 auf [Seite 16](#) abgeschlossen. Sie sollten jetzt mit Schritt 5 fortfahren.

Erstellen einer Normal-Voice

Dieser Abschnitt beschreibt im Detail die Vorgehensweise für Schritt 5 auf Seite 16, wenn Sie eine eigene Normal-Voice erstellen. Hierzu werden den einzelnen Elementen, aus denen die Voice besteht, Wave-Dateien zugewiesen. Sie können entweder mit einer leeren Normal-Voice beginnen oder eine vorhandene modifizieren, indem Sie Waves hinzufügen und/oder ihre Einstellungen ändern.

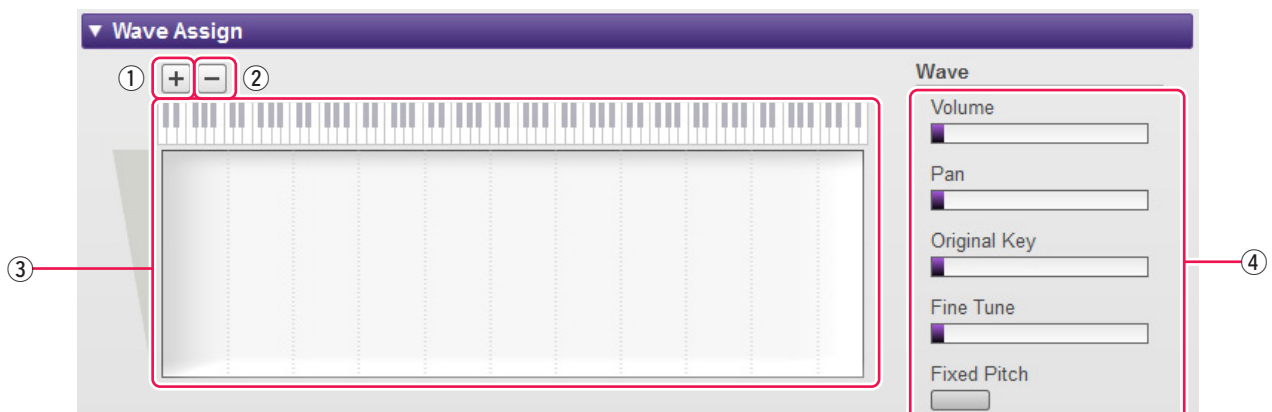


- 1.** Öffnen Sie das *Element*-Fenster, indem Sie auf die Schaltfläche des Elements klicken, dem Sie Waves zuweisen möchten.
- 2.** Weisen Sie dem Element Waves zu.

HINWEIS

Abhängig von dem Instrument, in dem das Pack installiert werden soll, kann die abspielbare Wave-Länge begrenzt sein.

- 2-1.** Klicken Sie auf die Schaltfläche *Wave hinzufügen* ① im Menü *Wave Assign* (Wave-Zuweisung).



- 2-2.** Wählen Sie, wenn das Auswahldialogfenster angezeigt wird, die hinzuzufügende(n) Wave(s) aus. Wenn eine Datei auf diese Weise hinzugefügt wird, wird im *Wave-Zuordnungsbereich* ③ ein Rechteck mit der Spielzone der Wave angezeigt. Um eine Wave-Datei zu löschen, klicken Sie auf ihre Spielzone und dann auf die Schaltfläche *Wave löschen* ②. Durch Doppelklicken auf eine Spielzone wird ein Dateiauswahl-Dialogfenster geöffnet, in dem Sie eine neue Wave-Datei auswählen können, durch die die alte ersetzt werden soll.

- 2-3.** Ziehen Sie, wenn nötig, die Spielzone im *Wave-Zuordnungsbereich* ③, um die Notennummer- und Velocity-Bereich anzupassen, auf die sie reagieren soll, wenn auf der Tastatur gespielt wird. Dabei wird der Notennummernbereich durch Ziehen nach links und rechts eingestellt, der Velocity-Bereich durch Ziehen nach oben und unten. Sie können eine Spielzone ziehen, um sie zu verschieben, oder Sie können einzelne Ecken verschieben, um ihre Größe zu ändern. Sie können diese Vorgänge auch ausführen, indem Sie eine Pfeiltaste (↑, ↓, ← oder →) drücken oder indem Sie eine dieser Tasten drücken, während Sie die Strg-Taste bzw. die Befehlstaste gedrückt halten.
Klicken Sie, wenn nötig, auf die Bildschirmtastatur, um die betreffende Note zu spielen. Je weiter oben Sie klicken, desto kleiner der Velocity-Wert.

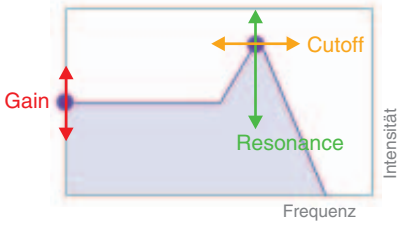
- 2-4.** Nehmen Sie nach Bedarf zusätzliche Einstellungen für die ausgewählte Wave vor.

Volume	Stellt die Lautstärke ein.
Pan	Stellt die Position im Stereopanorama ein.
Original Key	Stellt den Grundton ein. Wenn diese Note auf der Tastatur gespielt wird, wird die Wave in ihrer Originaltonhöhe gespielt.
Fine Tune (Feinstimmung)	Nimmt eine Feinabstimmung der Tonhöhe vor.
Fixed Pitch (Feste Tonhöhe)	Wenn dies eingeschaltet ist, geben alle Tasten den Klang der Wave mit gleicher Tonhöhe wieder. Wenn ausgeschaltet, ändert sich die Tonhöhe des Klangs der Wave je nach gespielter Taste – auf Basis der bei „Original Key“ (s. o.) eingestellten ursprünglichen Tonhöhe.

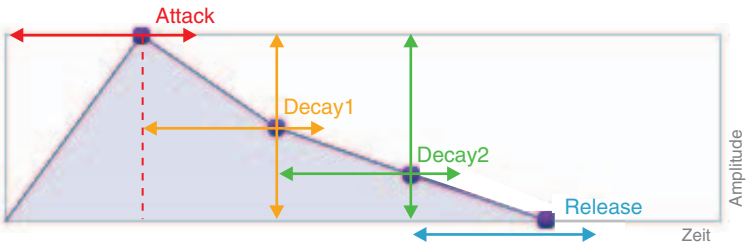
Damit ist die Vorgehensweise zum Zuweisen von Waves zu einem Element abgeschlossen.

3. Konfigurieren Sie die Einstellungen des Elements nach Bedarf.

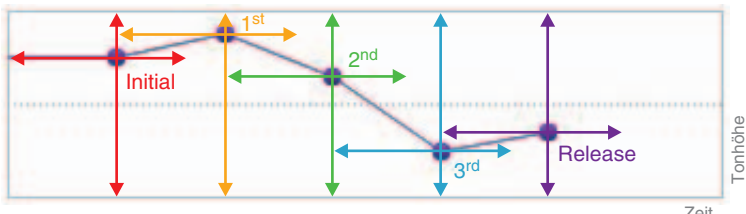
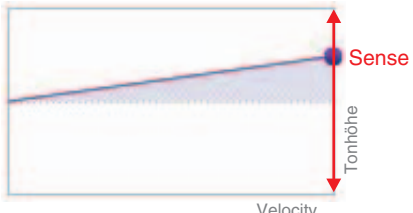
● General (Allgemeines)

Volume	Stellt die Lautstärke ein.
Pan	Stellt die Position im Stereopanorama ein.
Note Shift	Stellt die Tonhöhe in Halbtonschritten ein.
Tuning (Stimmung)	Nimmt eine Feinabstimmung der Stimmung vor.
Filter	<p>Stellt den Filter ein. (Ein Filter lässt Frequenzen eines bestimmten Bereichs durch, schwächt aber alle anderen ab; auf diese Weise kann er eingesetzt werden, um den Klang zu formen.) Der Filtertyp kann mit dem Dropdown-Menü über dem Diagramm eingestellt werden, und Gain, Cutoff und Resonance können durch Ziehen der entsprechenden Punkte im Diagramm eingestellt werden.</p>  <p>Gain: Stellt den Grundpegel ein, bei dem Frequenzen vom Filter durchgelassen werden. Cutoff: Stellt die Grenzfrequenz des Filters ein. Resonance: Stellt die Intensität der Resonanz des Filters ein.</p>
Key On Delay (Tastenverzögerung)	Stellt ein, wie lange es dauert, bis der Klang erzeugt wird, nachdem eine Taste angeschlagen wurde.

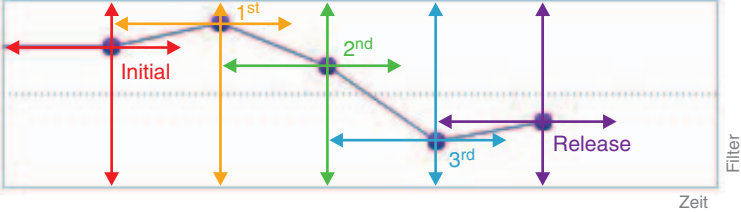
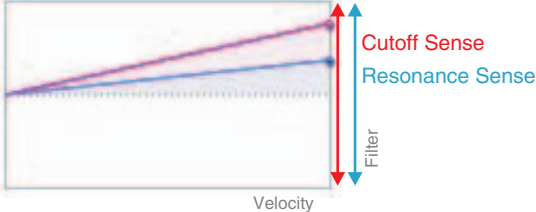
● Amplitude (Lautstärke)

<p>Amplitude EG</p>	<p>Durch Ziehen der Punkte <i>Attack</i>, <i>Decay1</i>, <i>Decay2</i> und <i>Release</i> im Diagramm können Sie definieren, wie sich die Amplitude im Zeitablauf zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem vollständigen Ausklingen des Klangs verändert.</p>  <p><i>Release</i> stellt die Zeitdauer ab <i>Decay2</i> dar (und zeigt normalerweise an, wie lange es nach dem Loslassen einer Taste dauert, bis der Klang vollständig ausklingt); wenn jedoch die Amplitude für <i>Decay2</i> auf „0“ eingestellt ist, stellt <i>Release</i> die Dauer ab <i>Decay1</i> dar.</p>
---------------------	---

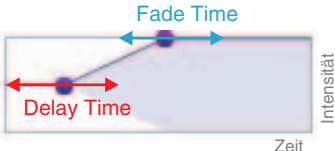
● Pitch

<p>Pitch EG</p>	<p>Durch Ziehen der Punkte <i>Initial</i> (Ausgangstonhöhe), <i>1st</i>, <i>2nd</i>, <i>3rd</i> und <i>Release</i> im Diagramm können Sie definieren, wie sich die Amplitude im Zeitablauf zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem vollständigen Ausklingen des Klangs verändert.</p> 
<p>Pitch Touch Sense</p>	<p>Durch Ziehen des Punkts nach oben und unten im Diagramm können Sie die Empfindlichkeit der Tonhöhe für Velocities einstellen.</p> 

● **Filter**

<p>Filter EG</p>	<p>Durch Ziehen der Punkte <i>Initial</i> (Ausgangstonhöhe), <i>1st</i>, <i>2nd</i>, <i>3rd</i> und <i>Release</i> im Diagramm können Sie einstellen, wie sich die Grenzfrequenz im Zeitablauf zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem vollständigen Ausklingen des Klangs verändert.</p> 
<p>Filter Touch Sense</p>	<p>Durch Ziehen der Punkte <i>Cutoff Sense</i> und <i>Resonance Sense</i> nach oben und unten im Diagramm können Sie die Empfindlichkeit der Grenzfrequenz des Filters und seine Resonanz auf Velocities einstellen.</p> 

● **LFO**

<p>Wave</p>	<p>Wählt die LFO-Wellenform aus.</p>
<p>Speed</p>	<p>Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Variation fest.</p>
<p>Time</p>	<p>Durch Ziehen der Punkte <i>Delay Time</i> und <i>Fade Time</i> nach links und rechts im Diagramm können Sie einstellen, wie sich die Wirkung des LFO im Zeitablauf ändert.</p>  <p>Delay Time: Legt die Verzögerung zwischen dem Note-On-Ereignis und dem Beginn des LFO-Effekts fest.</p> <p>Fade Time: Legt die Dauer der Einblendzeit des LFO fest, die nach Ablauf der Verzögerungszeit (s. o.) beginnt und mit dem Erreichen der vollen Amplitude durch den LFO endet.</p>
<p>A. Mod Depth</p>	<p>Stellt die Tiefe der angewendeten Modulation ein, wenn der LFO für die Lautstärk modulation verwendet wird.</p>
<p>P. Mod Depth</p>	<p>Stellt die Tiefe der angewendeten Modulation ein, wenn der LFO für die Tonhöhenmodulation verwendet wird.</p>
<p>F. Mod Depth</p>	<p>Stellt die Tiefe der angewendeten Modulation ein, wenn der LFO für die Frequenzmodulation verwendet wird.</p>
<p>Key On Reset</p>	<p>Wenn diese Option aktiviert ist, wird die LFO-Phase bei jedem Note-On-Ereignis zurückgesetzt.</p>

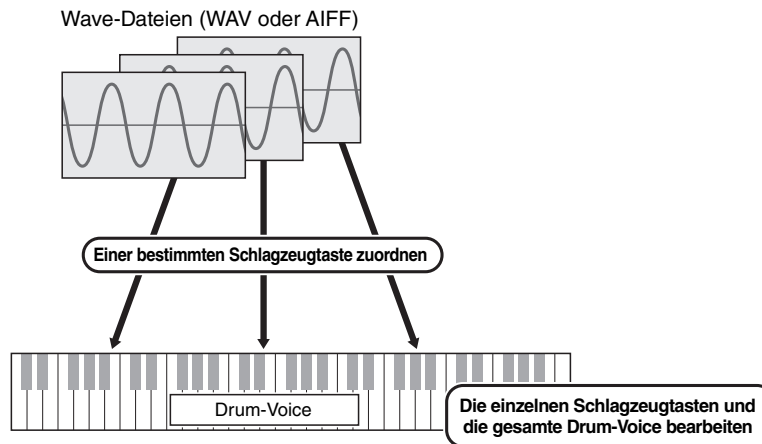
4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um die anderen Elemente zu bearbeiten.

Mit der Schaltfläche *Element bearbeiten* (Seite 15, ⑨) im *Voice-Editor-Fenster* können Sie außerdem die Einstellungen eines bearbeiteten Elements in ein anderes kopieren.

Damit ist die Vorgehensweise für Schritt 5 der Normal-Voice-Erstellung auf Seite 16 abgeschlossen. Sie sollten jetzt mit Schritt 6 fortfahren.

Erstellen einer Drum-Voice

Dieser Abschnitt beschreibt im Detail die Vorgehensweise für Schritt 5 auf Seite 16, wenn Sie eine eigene Drum-Voice (Schlagzeug-Voice) erstellen. Hierzu werden den einzelnen Schlagzeugtasten, aus denen die Voice besteht, Wave-Dateien zugewiesen. Sie können entweder mit einer leeren Drum-Voice beginnen oder eine vorhandene modifizieren, indem Sie Waves hinzufügen und/oder ihre Einstellungen ändern.

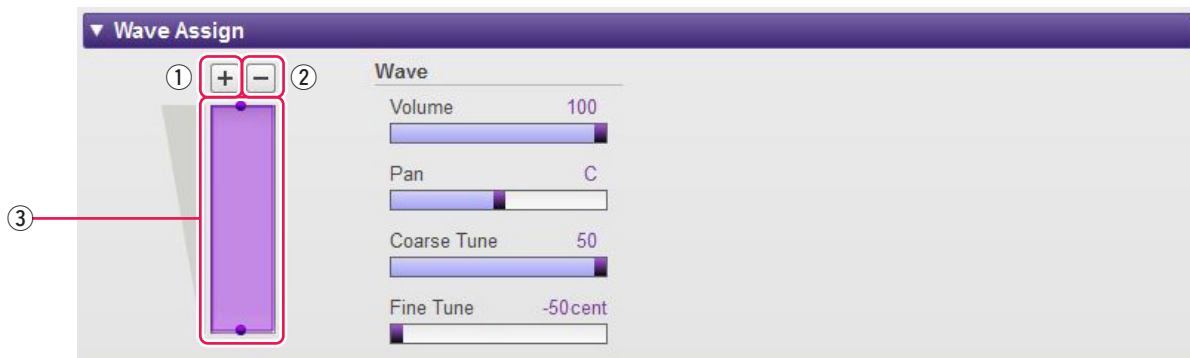


1. Öffnen Sie das *Drum-Key-Fenster*, indem Sie auf die Schlagzeugtaste klicken, der Sie Waves zuweisen möchten.
2. Weisen Sie der Schlagzeugtaste Waves zu.

HINWEIS

Abhängig von dem Instrument, in dem das Pack installiert werden soll, kann die abspielbare Wave-Länge begrenzt sein.

- 2-1. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Wave hinzufügen* ① im Menü *Wave Assign* (Wave-Zuweisung).



- 2-2. Wählen Sie, wenn das Auswahldialogfenster angezeigt wird, die hinzuzufügende(n) Wave(s) aus. Wenn eine Datei auf diese Weise hinzugefügt wird, wird im *Wave-Zuordnungsbereich* ③ ein Rechteck mit der Spielzone der Wave angezeigt. Um eine Wave-Datei zu löschen, klicken Sie auf ihre Spielzone und dann auf die Schaltfläche *Wave löschen* ②. Durch Doppelklicken auf eine Spielzone wird ein Dateiauswahl-Dialogfenster geöffnet, in dem Sie eine neue Wave-Datei auswählen können, durch die die alte ersetzt werden soll.
- 2-3. Ziehen Sie, wenn nötig, die Spielzone im *Wave-Zuordnungsbereich* ③ nach oben und unten, um den Velocity-Bereich anzupassen, auf den sie reagieren soll, wenn auf der Tastatur gespielt wird. Sie können eine Spielzone ziehen, um sie zu verschieben, oder Sie können die Kanten verschieben, um ihre Größe zu ändern. Sie können diese Vorgänge auch ausführen, indem Sie eine Pfeiltaste (↑ oder ↓) drücken oder indem Sie eine dieser Tasten drücken, während Sie die Strg-Taste bzw. die Befehlstaste gedrückt halten.

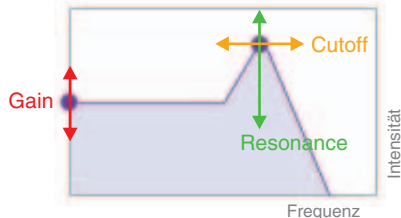
2-4. Nehmen Sie nach Bedarf zusätzliche Einstellungen für die ausgewählte Wave vor.

Volume	Stellt die Lautstärke ein.
Pan	Stellt die Position im Stereopanorama ein.
Coarse Tune (Grobstimmung)	Stellt die Tonhöhe in Halbtonschritten ein.
Fine Tune (Feinstimmung)	Nimmt eine Feinabstimmung der Tonhöhe vor.

Damit ist die Vorgehensweise zum Zuweisen von Waves zu einer Schlagzeugtaste abgeschlossen.

3. Konfigurieren Sie die Einstellungen der Schlagzeugtaste nach Bedarf.

● General (Allgemeines)

Volume	Stellt die Lautstärke ein.
Pan	Stellt die Position im Stereopanorama ein.
Reverb Send	Stellt die Intensität des Halleffekts der Schlagzeugtaste ein (d. h., wie viel angewendet wird).
Coarse Tune (Grobstimmung)	Stellt die Tonhöhe in Halbtonschritten ein.
Fine Tune (Feinstimmung)	Stellt die Tonhöhe in Ein-Cent-Einheiten ein.
Filter	<p>Stellt den Filter ein. (Ein Filter lässt Frequenzen eines bestimmten Bereichs durch, schwächt aber alle anderen ab; auf diese Weise kann er eingesetzt werden, um den Klang zu formen.) Der Filtertyp kann mit dem Dropdown-Menü über dem Diagramm eingestellt werden, und Gain, Cutoff und Resonance können durch Ziehen der entsprechenden Punkte im Diagramm eingestellt werden.</p>  <p>Gain: Stellt den Grundpegel ein, bei dem Frequenzen vom Filter durchgelassen werden.</p> <p>Cutoff: Stellt die Grenzfrequenz des Filters ein.</p> <p>Resonance: Stellt die Intensität der Resonanz des Filters ein.</p>
Receive Note Off (Note Off empfangen)	Stellt ein, ob die Schlagzeugtaste auf Note-Off-Meldungen reagiert. In der Einstellung „On“ werden diese Meldungen empfangen.
Alternate Group	Wird verwendet, um die gleichzeitige Wiedergabe von Schlagzeug-Voices zu verhindern, die zusammen nicht natürlich klingen. Beispielsweise wäre es normalerweise nicht möglich, gleichzeitig den Klang einer offenen und geschlossenen Hi-Hat zu erzeugen, so dass sie derselben alternierenden Gruppe zugewiesen werden sollten. Es stehen 127 Gruppen zur Verfügung. Dieser Parameter sollte für Schlagzeug-Voices, die zusammen mit allen anderen gespielt werden können, auf „Off“ eingestellt werden.

Die folgenden Parameter werden auf dieselbe Weise eingestellt wie bei Normal-Voices.

● Amplitude (Lautstärke) (Seite 23)

● Pitch (Seite 23)

* *Pitch Touch Sense* steht für Drum-Voices nicht zur Verfügung.

● Filter (Seite 24)

● LFO (Seite 24)

4. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3, um die anderen Schlagzeugtasten zu bearbeiten.

Mit der Schaltfläche *Schlagzeugtaste bearbeiten* (Seite 15, ⑨) im *Voice-Editor-Fenster* können Sie außerdem die Einstellungen einer bearbeiteten Schlagzeugtaste in eine andere kopieren.

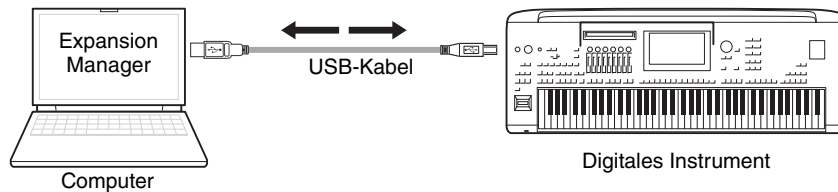
Damit ist die Vorgehensweise für Schritt 5 der Schlagzeug-Voice-Erstellung auf Seite 16 abgeschlossen. Sie sollten jetzt mit Schritt 6 fortfahren.

Spezialfunktionen für Tyros5- und Genos-Baureihen

Nachstehend werden Spezialfunktionen für die Tyros5- und Genos-Baureihen beschrieben.

Mit Hilfe von Preset-Voices eigene Voices erstellen

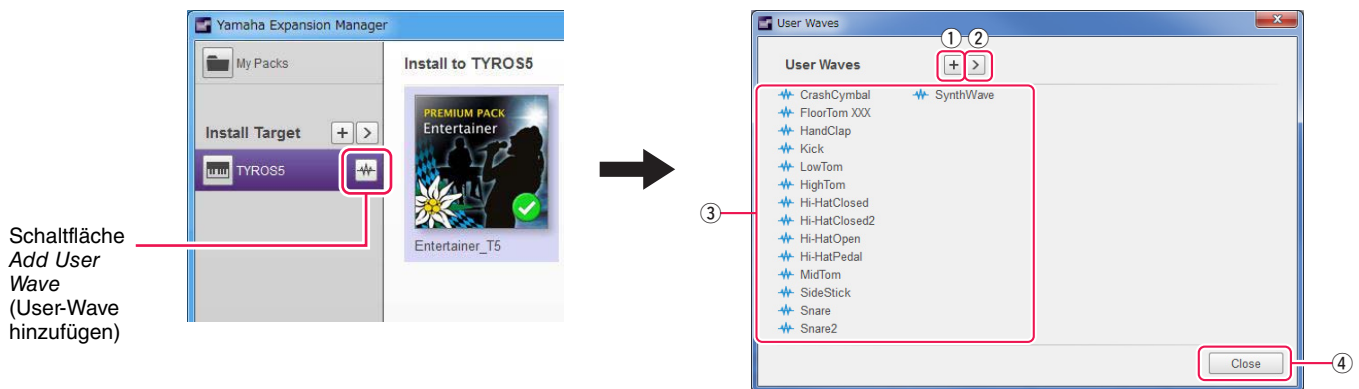
Wenn Sie eine Voice erstellen, indem Sie eine der Preset-Voices Ihres Instruments bearbeiten, können Sie den Klang prüfen, indem Sie das Instrument selbst verwenden. Preset-Klänge können nicht am Computer wiedergegeben werden. Bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren, verbinden Sie Instrument und Computer mit einem USB-Kabel.



1. Wählen Sie in der Pack-Liste im Pack-Verwaltungsfenster das Pack aus, in dem Sie Ihre neue Voice speichern möchten.

Näheres zum Importieren von Packs finden Sie auf [Seite 6](#), Näheres zum Erstellen eines neuen Packs auf [Seite 12](#).

2. Wenn Sie eine Preset-Voice eines Instruments bearbeiten möchten, klicken Sie im Pack Manager-Fenster in der Liste *Install Target* auf die Schaltfläche *Add User Wave* und fügen Sie dann die zu verwendende Wave-Datei hinzu.



- ① Hiermit können User-Waves hinzugefügt werden.
- ② Wird verwendet, um das Menü *Edit User Wave* aufzurufen.
 - **Rename (Umbenennen)**
Benennt den Namen der gewählten Wave-Datei um.
 - **Delete (Löschen)**
Löscht die gewählte Wave-Datei.
- ③ Zeigt eine Liste von User-Waves an, die verwendet werden können.
- ④ Schließt das *User Waves*-Fenster.

3. Klicken Sie im *Pack Manager*-Fenster auf die Schaltfläche *Inhalt hinzufügen*, wählen Sie in dem angezeigten Menü eine der folgenden Optionen aus, und fügen Sie Inhalt hinzu.

- **Create Normal Voice (Normal-Voice erstellen):** Wird verwendet, um Waves Elementen zuzuordnen und eine neue Normal-Voice zu erstellen. Der neuen Voice wird die niedrigste verfügbare Programmwechselnummer zugewiesen, aber Sie können dies später ändern.
- **Create <Instrumentenname> Custom Normal Voice (Benutzerspezifische Tyros5/Genos-Normal-Voice erstellen):** Wird zur Erstellung einer Normal-Voice verwendet, indem Sie eine Preset-Voice des angezeigten Instruments bearbeiten. Klicken Sie in der angezeigten Voice-Liste auf die Voice, die Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie dann auf *OK*.
- **Create Drum Voice (Drum- bzw. Schlagzeug-Voice erstellen):** Wird verwendet, um Waves Schlagzeugtasten (Drum-Keys) zuzuordnen und eine neue Drum-Voice zu erstellen. Der neuen Voice wird die niedrigste verfügbare Programmwechselnummer zugewiesen, aber Sie können dies später ändern.
- **Create <Instrumentenname> Custom Drum Voice (Benutzerspezifische Tyros5/Genos-Schlagzeug-Voice erstellen):** Wird zur Erstellung einer Drum-Voice verwendet, indem Sie eine Preset-Voice des angezeigten Instruments bearbeiten. Klicken Sie in der angezeigten Voice-Liste auf die Voice, die Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie dann auf *OK*.
- **Import Content (Inhalt importieren):** Wird zum Importieren vorhandener Inhalte verwendet. Wählen Sie, wenn das Auswahldialogfenster angezeigt wird, die zu importierende Datei aus.

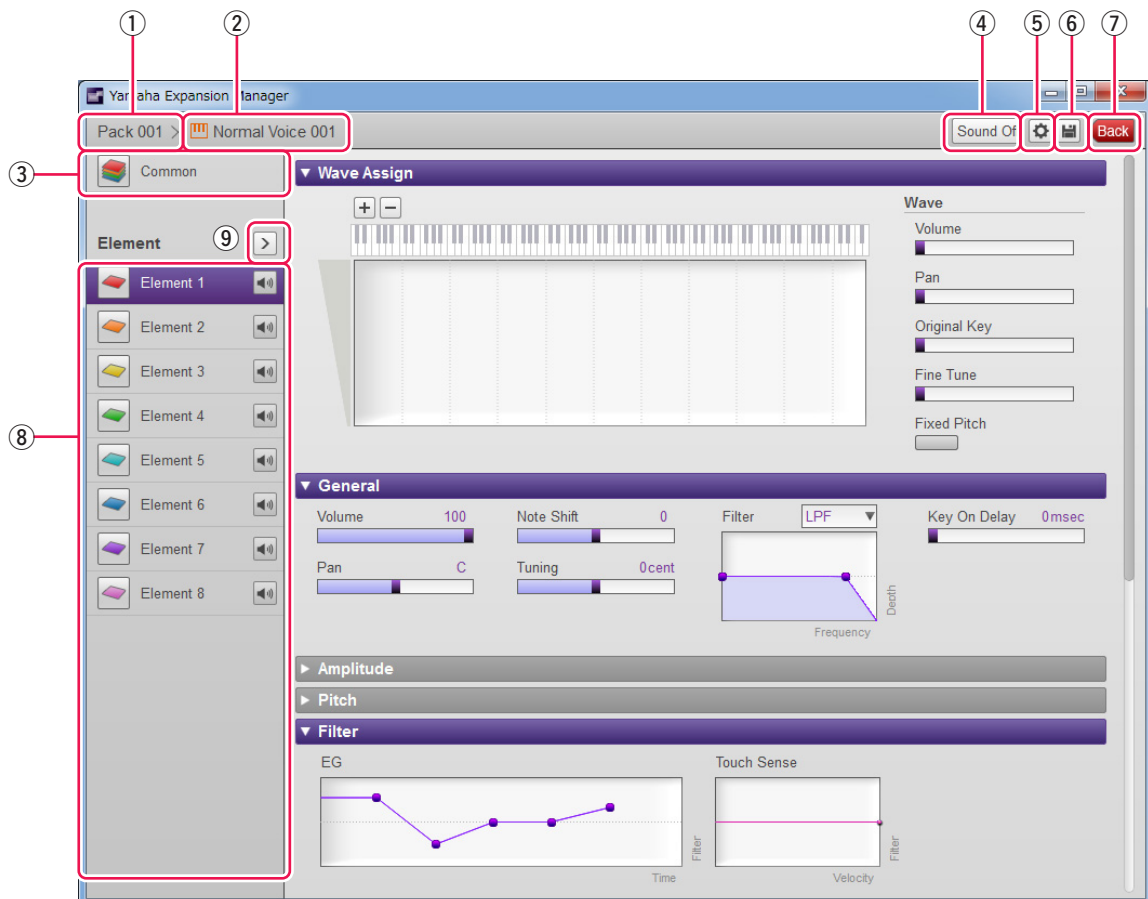
Die neue Voice bzw. der importierte Inhalt wird nun am Ende der *Inhaltsliste* hinzugefügt.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Inhalt bearbeiten* und wählen Sie aus dem angezeigten Menü den Eintrag *Edit Voice (Voice bearbeiten)* aus.


Jetzt wird ein *Voice-Editor-Fenster* angezeigt, das in etwa dem nachstehenden Beispiel entspricht.

HINWEIS

- Näheres zu den anderen Elementen des *Inhaltsbearbeitungsmenüs* finden Sie auf [Seite 13](#).
- Je nach der bearbeiteten Voice ist es unter Umständen nicht möglich, bestimmte Parameter zu ändern.



- ① Der Name des Packs, das die momentan bearbeitete Voice enthält.
- ② Der Name der momentan bearbeiteten Voice.
- ③ Klicken Sie hierauf, um das *Common*-Fenster zu öffnen.
- ④ Klicken Sie hierauf, um die Klangwiedergabe zu stoppen.
- ⑤ Klicken Sie hierauf, um das Fenster *Device Setting* (Geräteeinstellung) zu öffnen. In diesem Fenster können Sie die erforderlichen Einstellungen vornehmen, um sich mit Hilfe eines MIDI-Keyboards oder anderer ähnlicher Geräte die momentan bearbeitete Voice anzuhören.
- ⑥ Klicken Sie hierauf, um die momentan bearbeitete Voice zu speichern.
- ⑦ Klicken Sie hierauf, um die Voice-Bearbeitung zu beenden und zum *Pack-Verwaltungsfenster* zurückzukehren.
- ⑧ Wenn Sie eine Normal-Voice bearbeiten: Klicken Sie auf eines der Elemente 1 bis 8, um seine detaillierten Einstellungen rechts im Fenster anzuzeigen.

Sie können auf  klicken, um für das entsprechende Element zwischen Ein und Aus umzuschalten (d. h., Stummschaltung).

Wenn Sie eine Drum-Voice bearbeiten: Hier wird der Tastaturbereich angezeigt, der als Schlagzeugtasten (Drum-Keys) bearbeitet werden kann (d. h., C#-1 bis G5).

Klicken Sie auf eine der Schlagzeugtasten, um ihre detaillierten Einstellungen rechts im Fenster anzuzeigen.

- ⑨ Klicken Sie hierauf, um ein Menü zum Bearbeiten des momentan ausgewählten Elements oder der Schlagzeugtaste auszuwählen.

- **Cut (Ausschneiden)**

Speichert das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste als ausgeschnittene Daten. Wenn Sie die ausgeschnittenen Daten einfügen, wird das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste verschoben.

- **Copy (Kopieren)**

Speichert das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste als kopierte Daten. Wenn Sie die kopierten Daten einfügen, wird das ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste kopiert.

- **Paste (Einfügen)**

Verschiebt oder kopiert das als ausgeschnittene oder kopierte Daten gespeicherte Element bzw. die Schlagzeugtaste an die momentan ausgewählte Stelle.

- **Delete (Löschen)**

Löscht das momentan ausgewählte Element bzw. die Schlagzeugtaste.


- **Change to other Voice Element/Change to other Voice Drum Key (Zu neuem Element/Drum Key der Voice umschalten)**

(Wird nur angezeigt beim Erstellen einer Voice, die auf einer Preset-Voice eines Instruments basiert.)

Hierdurch wird das ausgewählte Element oder die Schlagzeugtaste (Drum Key) durch ein Element oder die Schlagzeugtaste einer anderen Voice ersetzt. Wenn dieses Fenster angezeigt wird, wählen Sie das Element oder die Schlagzeugtaste der Voice aus, welche(s) die aktuelle Auswahl ersetzen soll.

- **Change to new Element with User Wave/Change to new Drum Key with User Wave (Zu neuem Element/Drum Key mit User-Wave umschalten)**

(Wird nur angezeigt beim Erstellen einer Voice, die auf einer Preset-Voice eines Instruments basiert.)

Hierdurch wird das ausgewählte Element oder die Schlagzeugtaste (Drum Key) durch ein neues Element oder eine neue Schlagzeugtaste ersetzt, welche(s) eine User-Voice verwendet. Wenn dieses Fenster angezeigt wird, wählen Sie die User-Wave aus, welche die aktuelle Auswahl ersetzen soll. Sie können auch auf  klicken, um der Liste eine andere User-Wave als Ersatz zuzuordnen.

Fahren Sie jetzt bitte mit Schritt 4 auf Seite 16 fort.

Durch Bearbeiten von Preset-Voices erstellte Voices sind in der *Inhaltsliste* mit orangefarbenen Symbolen gekennzeichnet. Diese Voices können nicht am Computer wiedergegeben werden. Sie lassen sich nur am Instrument selbst wiedergeben.

Normal-Voices: , Drum-Voices: 

HINWEIS

Sie können nicht das *Wave Assign*-Menü (Schritt 2 auf Seite 21 oder 25) verwenden, wenn ein Element oder eine Schlagzeugtaste einer Preset-Voice gewählt ist.