

Yamaha Expansion Manager

Mode d'emploi

Table des matières

Présentation de <i>Yamaha Expansion Manager</i>.....	2
Éléments et fonctions de l'écran	4
Gestion des données de pack.....	6
Installation des données de pack sur un instrument numérique.....	7
Création de vos propres packs originaux	12
Création de vos propres sonorités originales	14
Fonctions spéciales des séries Tyros5 et Genos	28

Confidentiel

- La copie de données de séquences musicales disponibles dans le commerce et/ou de fichiers audionumériques/graphiques/vidéo est strictement interdite, sauf pour un usage personnel.
- Le logiciel et ce manuel sont sous copyright exclusif de Yamaha Corporation.
- Toute copie du logiciel ou reproduction totale ou partielle de ce manuel, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans l'autorisation écrite du fabricant.
- Yamaha n'offre aucune garantie quant à l'usage du logiciel ou de la documentation et ne peut être tenu pour responsable des résultats de l'utilisation de ce manuel ou du logiciel.
- Les écrans illustrant ce manuel sont proposés à titre d'information et peuvent différer légèrement de ceux apparaissant sur l'écran de votre ordinateur.
- Windows est une marque déposée de Microsoft® Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Apple et Mac sont des marques de Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

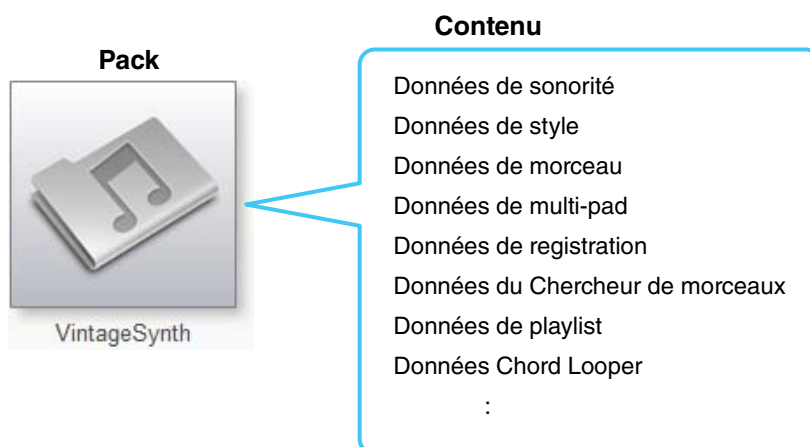
Ce mode d'emploi part du principe que vous connaissez bien l'environnement Windows/Mac. Si tel n'est pas le cas, veuillez vous reporter au mode d'emploi fourni avec votre logiciel Windows/Mac OS avant d'utiliser cette application.

Présentation de *Yamaha Expansion Manager*

Expansion Manager est un logiciel vous permettant de créer et d'importer des packs Expansion, et de les installer sur des instruments numériques compatibles. Il vous permet également de créer vos propres sonorités originales et de les inclure dans vos packs originaux.

Types de fichiers des packs Expansion

Le terme « pack » désigne un ensemble complet de sonorités, de styles, de morceaux et d'autres données (collectivement appelés ci-dessous le « contenu ») destinés à être utilisés sur les instruments numériques Yamaha.



Les packs incluent les types de fichiers suivants.

■ Données de pack (.cpf, .ppf)

Ces fichiers peuvent être importés par Expansion Manager.

Vous pouvez sélectionner la totalité ou une partie du contenu et le convertir en données qui peuvent être installées sur des instruments compatibles.

■ Données d'installation de pack (.cpi, .ppi, .cqi, .pqi)

Ces données doivent être installées directement sur un instrument spécifique à l'aide d'un lecteur flash USB.

Les données ne peuvent pas être rééditées.

Expansion Manager produit également des données d'installation sous ce format.

À propos des packs cryptés

Les fichiers .cpf, .cpi et .cqi sont des fichiers de pack/d'installation de pack cryptés. Les packs cryptés sont protégés et ne peuvent donc être installés que sur des instruments spécifiques. Pour importer ou installer un pack crypté, le fichier d'information de l'instrument correspondant doit être enregistré dans Yamaha Expansion Manager comme cible d'installation ([page 7](#)).

Possibilités offertes par Yamaha Expansion Manager

Yamaha Expansion Manager peut être utilisé avec des packs pour effectuer ce qui suit :

■ **Gestion des données de pack (page 6)**

Vous pouvez importer plusieurs données de pack et les gérer sur l'application.

■ **Installation des données de pack sur un instrument numérique (page 7)**

Vous pouvez créer des données d'installation de pack en combinant plusieurs données de pack.

Vous pouvez également sélectionner des contenus spécifiques pour l'installation, en fonction de la capacité d'expansion de l'instrument.

■ **Création de vos propres packs originaux (page 12)**

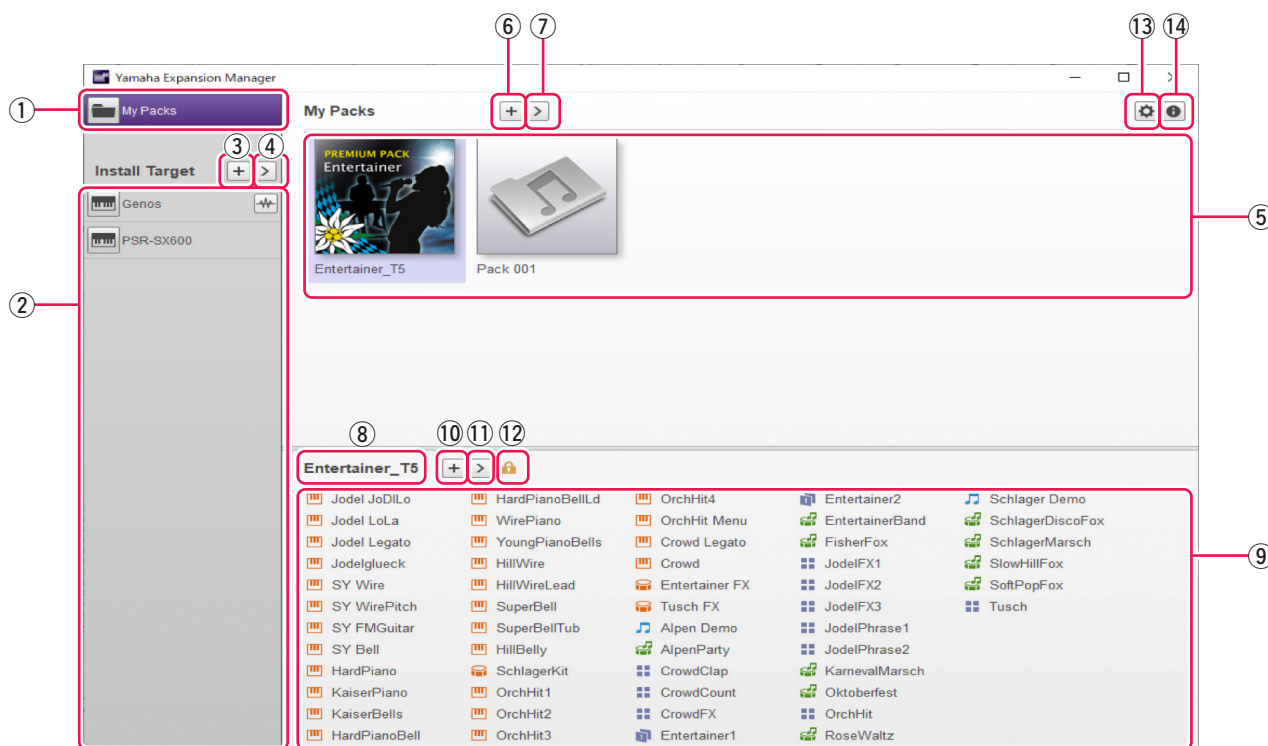
Vous pouvez créer des packs originaux incluant des morceaux, des styles, des sonorités créées, etc.

■ **Création de vos propres sonorités originales (page 14)**

Vous pouvez créer des sonorités originales en important des fichiers d'onde.

Éléments et fonctions de l'écran


La fenêtre *Pack Manager* (Gestionnaires de packs) reproduite ci-dessous s'ouvre à chaque fois qu'une application est lancée. Vous pouvez y importer des packs et les installer sur votre instrument numérique.



① Touche *My Packs* (Mes packs)

Le terme « My Packs » désigne les packs que vous avez importés ou créés. Cliquez sur My Packs pour passer dans le mode vous permettant d'importer/d'exporter des packs existants ou de créer/d'éditer de nouveaux packs.

② Liste *Install Target* (Cible d'installation)

Cette zone affiche une liste d'instruments sur lesquels les données de pack peuvent être installées.  s'affiche lorsque l'instrument est connecté par le biais d'un réseau sans fil.

Cliquez sur le nom de l'instrument souhaité pour passer dans un mode vous permettant de sélectionner le contenu de chaque pack que vous souhaitez installer sur cet instrument.

③ Touche *Add Install Target* (Ajout d'une cible d'installation)

Cette touche peut également servir à ajouter manuellement des instruments à la liste *Install Target*.

④ Touche *Edit Install Target* (Édition d'une cible d'installation)

Cliquez sur cette touche en ayant préalablement sélectionné l'élément souhaité sous *Install Target* afin d'afficher un menu permettant d'éditer la liste *Install Target*.

⑤ Liste *Pack*

Cette zone affiche tous les packs que vous avez importés ou créés.

⑥ Touche *Add Pack* (Ajout de pack)

Cliquez sur cette touche pour ajouter des packs à la liste *Pack* en les important ou en en créant de nouveaux.

⑦ Touche *Pack Edit*















Cliquez sur cette touche pour afficher un menu permettant d'éditer le pack sélectionné dans la liste *Pack*.

⑧ Nom de pack

Cette zone affiche le nom du pack actuellement sélectionné.

⑨ Liste *Content* (Contenu)

Cette zone affiche tous le contenu du pack actuellement sélectionné dans la liste *Pack*. Chaque élément du contenu du pack est identifié à l'aide de son nom et de l'icône correspondante dans le tableau ci-dessous.

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 Touche *Add Content* (Ajouter le contenu)

Cliquez sur cette touche pour afficher un menu vous permettant d'ajouter du contenu à la liste *Content* (Contenu).

Cette touche n'apparaît pas dans le cas de packs protégés (packs achetés, par exemple), vous empêchant ainsi d'y ajouter du contenu.

⑪ Touche *Content Edit* (Édition du contenu)

Cliquez sur cette touche pour afficher un menu vous permettant d'éditer le contenu. Cette touche n'apparaît pas dans le cas de packs protégés (packs achetés, par exemple), vous empêchant ainsi d'éditer leur contenu.

⑫ Icône de protection

Cette icône s'affiche toutes les fois que vous sélectionnez un pack protégé.

⑬ Touche *Device Setting* (Paramètres de l'appareil)

Cliquez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre *Device Setting*. Cette fenêtre vous permet de configurer les paramètres requis pour écouter la sonorité en cours d'édition à l'aide d'un clavier MIDI ou d'autres périphériques similaires.

⑭ Touche *About Yamaha Expansion Manager* (À propos de Yamaha Expansion Manager)

Cliquez sur cette touche pour afficher le numéro de la version actuelle, les détails relatifs au droit d'auteur ainsi que d'autres informations sur l'application *Yamaha Expansion Manager*.

Gestion des données de pack

Importation de packs et gestion de votre bibliothèque

- 1. Cliquez sur *My Packs* dans la fenêtre *Pack Manager*.**
- 2. Cliquez sur la touche *Add Pack* puis sélectionnez *Import Pack* (Importation d'un pack) dans le menu qui s'affiche.**
- 3. Lorsque la boîte de dialogue de sélection de fichier s'affiche, sélectionnez le fichier contenant le pack que vous souhaitez installer, puis cliquez sur *Open* (Ouvrir).**
- 4. Si une boîte de dialogue de vérification de l'utilisateur s'affiche, entrez votre ID utilisateur et votre mot de passe.**

Le pack que vous avez sélectionné est alors importé.

Les icônes correspondant aux différents packs importés s'affichent sous la liste *Pack* de la page *My Packs*. Si vous sélectionnez un pack en cliquant sur l'icône correspondante, tout le contenu de celui-ci s'affichera dans la liste *Content*.

NOTE

- Vous pouvez également importer un pack en effectuant un glisser-déposer du fichier correspondant dans la liste *Pack* de la page *My Packs*.
- Les fichiers SoundFont (.sf2) peuvent également être importés sous forme de packs. Le format SoundFont a été développé par Creative Labs et diffère considérablement du format utilisé dans ce logiciel. Par conséquent, il se peut qu'il ne soit pas possible de convertir avec précision toutes les données à partir de fichiers .sf2. Si les données importées ne produisent pas les sons attendus, utilisez les fonctions d'édition de ce logiciel pour faire les ajustements nécessaires.
- Les fichiers REX (.rex, .rx2, .rcy) peuvent être importés de la même manière que les packs. Développé par Propellerhead Software, REX est un format de fichier qui permet de découper librement un fichier audio en plusieurs échantillons, disposés dans le même ordre que celui du fichier d'origine. De cette façon, vous avez la possibilité de modifier le tempo de la reproduction sans altération de la hauteur de ton tout en réarrangeant les échantillons pour créer de nouvelles phrases. L'importation de fichiers REX autorise la création de sonorités de batterie et de sonorités normales qui sont affectées, en séquence, à des touches individuelles. Les échantillons étant attribués de la même manière tant pour les sonorités normales que pour les sonorités de batterie, il vous est possible de choisir le type de sonorité le mieux approprié à vos besoins. En outre, l'importation d'un fichier REX entraîne la création de données de style et de multi-pad qui permet de recréer les données audio d'origine en utilisant les sonorités individuelles. Celles-ci peuvent être installées sur l'instrument avec les autres sonorités et éditées selon les besoins.

Suppression d'un pack importé

- 1. Sélectionnez le pack à supprimer en cliquant sur l'icône correspondante dans la liste *Pack* de la page *My Packs*.**
- 2. Cliquez sur la touche *Pack Edit* puis sélectionnez la commande *Delete* (Supprimer) dans le menu qui s'affiche.**
- 3. Lorsque le système vous invite à confirmer la poursuite de l'opération, cliquez sur *Delete*.**

Le pack que vous avez sélectionné est alors supprimé.

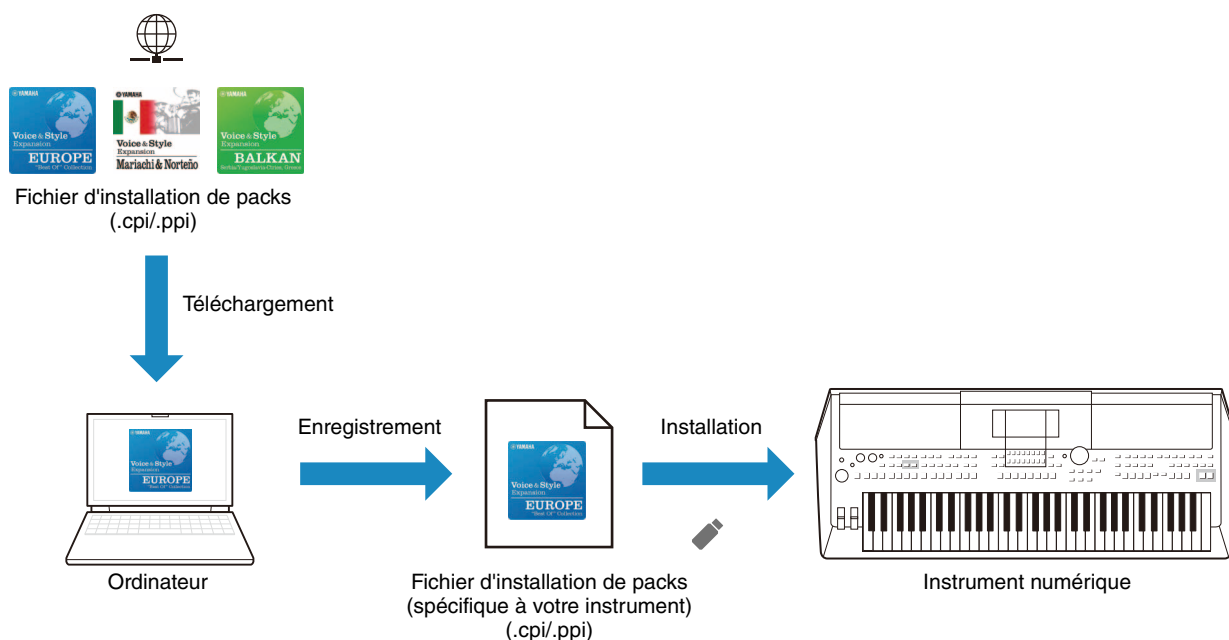
Les icônes associées aux packs supprimés sont retirées de la liste *Pack*.

Installation des données de pack sur un instrument numérique

Ce chapitre explique comment créer et installer des données d'installation de pack pour votre instrument en vous basant sur les données de packs multiples importés (schéma II du diagramme ci-dessous).

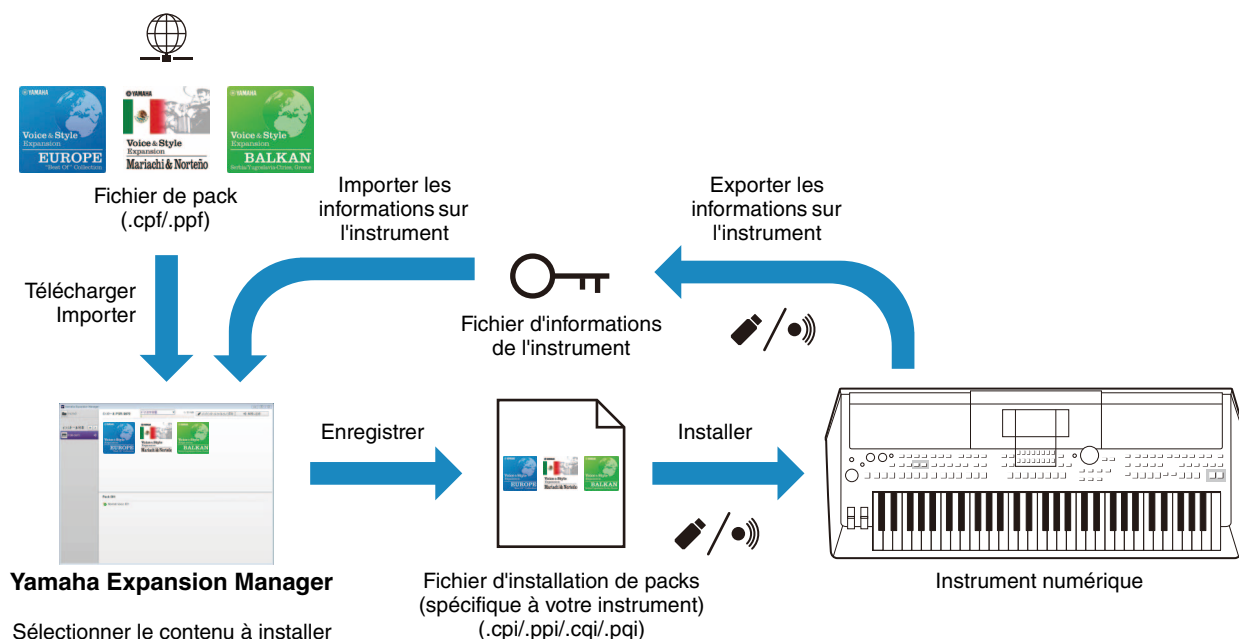
I) Installation directe des données de pack (.cpi, .ppi) :

Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'utiliser Expansion Manager.



II) Reconfiguration et installation à partir de données de packs multiples (.cpf, .ppf) (contenu de ce chapitre) :

Dans ce cas, il est nécessaire de créer des données d'installation avec Expansion Manager.



Vérifiez tout d'abord que l'ordinateur utilisé est connecté au réseau approprié.

NOTE

La longueur des ondes susceptibles d'être reproduites peut être limitée, en fonction du type d'instrument sur lequel le pack doit être installé.

1. Ajoutez l'instrument numérique sur lequel vous souhaitez installer le contenu du pack à la liste *Install Target*.

Comme indiqué ci-dessous, cette opération s'effectue selon deux différentes méthodes : à l'aide d'un lecteur flash USB ou via le réseau sans fil.

Ajout de l'utilisation d'un lecteur flash USB

- 1-1.** Branchez le lecteur flash USB dans l'instrument numérique en question et enregistrez le fichier *Instrument Info* (Infos instrument) correspondant sur le lecteur flash USB.

NOTE

- Pour plus de détails sur les lecteurs flash USB susceptibles d'être utilisés avec votre instrument numérique, consultez le site Web suivant :
<http://download.yamaha.com>
- Reportez-vous au *Mode d'emploi* ou au *Manuel de référence* fournis avec votre instrument numérique pour obtenir des instructions sur la manière de sauvegarder le fichier *Instrument Info* s'y rapportant.

- 1-2.** Branchez le lecteur flash USB dans votre ordinateur et cliquez sur la touche *Add Install Target* dans l'application *Yamaha Expansion Manager*.

- 1-3.** Sélectionnez *Import Instrument Info* (Importation des infos instrument) dans le menu qui s'affiche.

- 1-4.** Lorsque la boîte de dialogue de sélection de fichier s'affiche, sélectionnez le fichier *Instrument Info* que vous avez exporté depuis votre instrument numérique.

L'instrument est alors ajouté à la liste *Install Target*.

Ajout via le réseau sans fil

- 1-1.** Connectez votre instrument numérique et votre ordinateur au même réseau sans fil ou point d'accès sans fil.

NOTE

Reportez-vous au *Mode d'emploi* ou au *Manuel de référence* fournis avec votre instrument numérique pour obtenir des instructions sur la manière de connecter ce dernier à un réseau sans fil.

- 1-2.** Cliquez sur la touche *Add Install Target* dans l'application *Yamaha Expansion Manager*.

- 1-3.** Sélectionnez *Search Instruments* (Recherche d'instrument) dans le menu qui s'affiche.

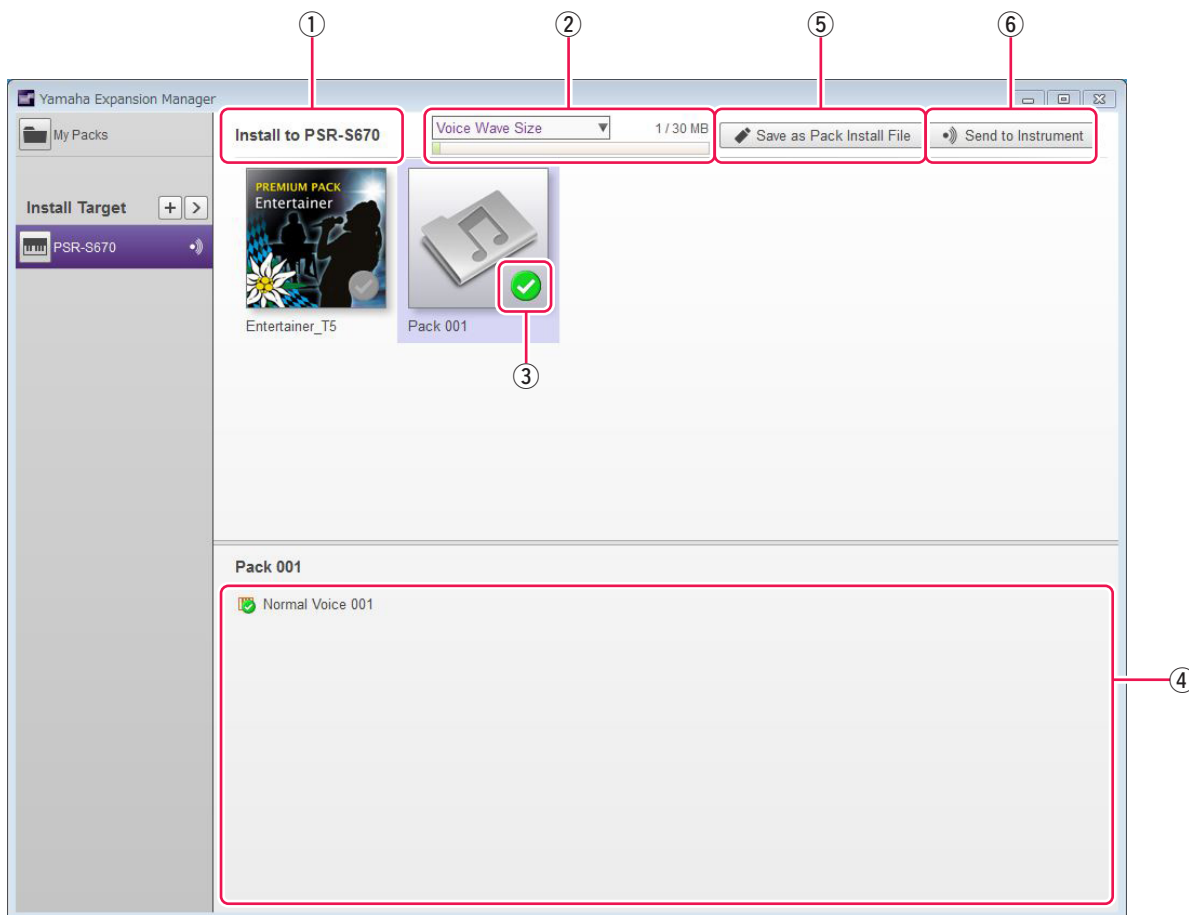
L'instrument est alors ajouté à la liste *Install Target*.

2. Sélectionnez l'instrument numérique sur lequel vous souhaitez installer le contenu du pack.

Cliquez sur l'instrument numérique que vous avez ajouté à la liste *Install Target* à l'étape précédente.

3. Sélectionnez le pack ou le contenu que vous souhaitez installer sur l'instrument numérique.

Un écran similaire à celui qui est illustré ci-dessous s'affiche lorsque vous sélectionnez une cible d'installation.



- ① Le nom de la cible d'installation sélectionnée s'affiche ici.
- ② Affiche la quantité de données à installer, ainsi que la quantité maximum pouvant être installée. Vous pouvez contrôler l'espace de stockage restant pour le fichier d'onde utilisé pour les sonorités, ainsi que l'espace restant pour les paramètres de sonorités et les styles, etc. Cliquez sur ▼ pour afficher la capacité.

NOTE

Une partie de la capacité totale de votre instrument est utilisée pour l'optimisation de l'accès aux données.


- ③ Cette touche indique si le pack doit être ou non installé. Cliquez pour basculer entre les options d'installation ou de non installation du contenu du pack dans son intégralité. Selon l'état de sélection en cours, cette touche s'affiche de trois différentes manières, comme suit :

	L'intégralité du contenu du pack sera installé.
	Certains éléments du contenu du pack seront installés.
	Aucun élément du contenu du pack ne sera installé.

- ④ Ces touches peuvent servir à spécifier si des éléments de contenu spécifiques doivent être installés (ou non) depuis le pack choisi. Cliquez pour basculer entre les options d'installation ou de non installation du contenu du pack dans son intégralité. Vous pouvez également faire glisser la plage de sélection sur plusieurs éléments en même temps afin de les activer/désactiver tour à tour collectivement. Dans un tel cas, l'état de sélection de l'ensemble des éléments de contenu du pack sélectionnés dépend de ce que le premier élément dans la plage de sélection est activé ou désactivé.

NOTE

Les éléments de contenu pourront être grisés ou non sélectionnables s'ils ne sont pas pris en charge sur l'instrument sélectionné pour l'installation.

Cliquez sur le pack ou l'élément de contenu que vous souhaitez installer, puis vérifiez que la coche  apparaît sur l'icône correspondante.

4. Installez le(s) pack(s) ou le contenu que vous souhaitez installer sur votre instrument numérique.

Comme indiqué ci-dessous, cette opération s'effectue selon deux différentes méthodes : à l'aide d'un lecteur flash USB ou via le réseau sans fil.

Installation à l'aide d'un lecteur flash USB

- 4-1.** Branchez le lecteur flash USB dans votre ordinateur et cliquez sur la touche *Save as Pack Install File* ⑤ (Enregistrer comme fichier d'installer du pack) sous l'application *Yamaha Expansion Manager*.
- 4-2.** Cliquez sur *Yes* (Oui) lorsque le système vous invite à confirmer la poursuite de l'opération. Une boîte de dialogue de vérification de l'utilisateur peut alors s'afficher. Si tel est le cas, entrez l'ID et le mot de passe de l'utilisateur que vous avez utilisés lors de l'ajout de(s) pack (s) à la page *My Packs*.
- 4-3.** Lorsque la boîte de dialogue d'enregistrement de fichier est affichée, sélectionnez le lecteur flash USB comme destination d'enregistrement du fichier d'installation de packs.
- NOTE**
- Ici, choisissez normalement .ppi ou .cpi comme type de fichier d'installation de packs. Le fait d'installer un fichier .ppi ou .cpi file supprime toutes les données d'expansion installées et les remplace par les nouvelles données.
 - Vous pouvez sélectionner .cqi ou .pqi, mais uniquement si vous avez déjà installé les données d'installation du pack exportées d'Expansion Manager une fois et que vous souhaitez ajouter des données à la zone restante. Les fichiers .cqi et .pqi, vous permettent de conserver les formes d'onde installées ; vous n'aurez donc plus qu'à écrire les formes d'onde supplémentaires, ce qui réduira le temps nécessaire à l'installation.
- 4-4.** Cliquez sur *Save* pour lancer l'enregistrement du fichier d'installation de packs sur le lecteur flash USB. Une fenêtre s'affiche indiquant l'état d'avancement de l'opération.
- 4-5.** Lorsque le contenu du pack a été sauvegardé, retirez le lecteur flash USB de l'ordinateur, branchez-le dans l'instrument numérique puis procédez à l'importation de son contenu.

NOTE

Reportez-vous au *Mode d'emploi* ou au *Manuel de référence* fournis avec votre instrument numérique pour obtenir des instructions sur la manière *d'importer le contenu d'un pack* depuis un lecteur flash USB.

Ceci termine le processus d'installation à l'aide d'un lecteur flash USB.

Installation via le réseau sans fil

- 4-1.** Cliquez sur la commande *Send to Instrument* ⑥ (Envoyer vers l'instrument) dans l'application *Yamaha Expansion Manager*.
- 4-2.** Cliquez sur *Yes* lorsque le système vous invite à confirmer la poursuite de l'opération. Une boîte de dialogue de vérification de l'utilisateur peut alors s'afficher. Si tel est le cas, entrez l'ID et le mot de passe de l'utilisateur que vous avez utilisés lors de l'ajout de(s) pack (s) à la page *My Packs*.
- 4-3.** Cliquez sur *OK* lorsque le système vous invite à confirmer la poursuite de l'installation du contenu du pack. *Yamaha Expansion Manager* lance alors l'installation du contenu sur votre instrument numérique. Une fenêtre s'affiche indiquant l'état d'avancement de l'opération.

L'installation via le réseau sans fil est terminée dès que cette fenêtre disparaît.

Création de vos propres packs originaux

1. Créez un nouveau pack sur la page *My Packs*.

1-1. Cliquez sur *My Packs* dans la fenêtre *Pack Manager*.

1-2. Cliquez sur la touche *Add Pack*, puis sélectionnez *Create Pack* (Création d'un pack) dans le menu qui s'affiche.

2. Le cas échéant, éditez le nouveau pack créé.

2-1. Sélectionnez le pack en cliquant sur l'icône correspondante dans la liste *Pack*.

2-2. Cliquez sur la touche *Pack Edit* pour afficher un menu d'édition, puis modifiez l'icône ou le nom du pack. Les éléments disponibles pour sélection dans le menu sont les suivants.

- ***Export Pack (Exporter le pack)***

Affiche une boîte de dialogue d'enregistrement de fichier, qui permet d'exporter le pack.

- ***Change Bank Select LSB (Changer la sélection de banque LSB)***

Permet de modifier les données LSB des sonorités (Bank Select MSB 62/63) contenues dans le pack.

- ***Change Image (Modifier l'image)***

Permet de modifier l'icône du pack. Lorsque vous cliquez sur cette option, une boîte de dialogue de sélection de fichiers s'affiche. Vous pouvez alors choisir un fichier image avec l'extension .jpeg, .jpg ou .png. L'image du fichier sélectionné sera utilisée en tant qu'icône du pack.

- ***Rename (Renommer)***

Renomme le pack.

- ***Delete***

Supprime le pack.

NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser les options *Export Pack*, *Change Image* ou *Rename* avec des packs protégés (des packs que vous avez achetés, par exemple).

3. Ajoutez le contenu au pack.

Vous pouvez ajouter du contenu en important des fichiers de contenu (voir ci-dessous) ou en créant des sonorités normales ou de batterie ([page 14](#)).

3-1. Cliquez sur la touche *Add Content*, puis sur *Import Content* (Importation de contenu) dans le menu qui s'affiche.

3-2. Sélectionnez le fichier de contenu que vous souhaitez ajouter dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers qui s'affiche.

Le contenu sélectionné est alors ajouté à la fin de la liste *Content*.

NOTE

Vous pouvez également ajouter du contenu en faisant glisser le fichier correspondant sur la liste *Content*.

4. Éditez le contenu selon vos besoins.

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer du contenu protégé.

- 4-1. Sélectionnez le contenu que vous souhaitez éditer en cliquant dessus dans la liste *Content*.
- 4-2. Cliquez sur la touche *Content Edit* pour ouvrir un menu d'édition, puis éditez le contenu. Les éléments disponibles pour sélection dans le menu sont les suivants.

- ***Edit Voice (Éditer la sonorité)***

Vous permet de créer votre propre sonorité originale en éditant la sonorité normale ou de batterie sélectionnée (page 14). Cette option n'est pas disponible si vous avez sélectionné plusieurs éléments ou un contenu non lié à une sonorité.

- ***Edit Program Change (Éditer le changement de programme)***

Permet d'afficher la fenêtre *Program Change Mapping* (Affectation des changements de programme) et d'affecter des numéros de changement de programme aux sonorités contenues dans le pack. Pour ce faire, faites glisser un nom de sonorité et déposez-le sur la position du numéro de changement de programme que vous souhaitez lui attribuer. La sonorité enregistrée sur cette position se voit attribuer le numéro de changement de programme d'origine de la nouvelle sonorité déposée.

- ***Rename***

Modifie le nom du contenu sélectionné. Cette option n'est pas disponible si vous avez sélectionné plusieurs éléments de contenu. Vous pouvez également changer l'icône affichée sur l'instrument.

- ***Cut (Couper)***

Stocke le fichier de contenu sélectionné en tant que données coupées. Lorsque vous collez les données coupées, le fichier de contenu sélectionné est déplacé (autrement dit, l'original est supprimé).

- ***Copy (Copier)***

Stocke le fichier de contenu sélectionné en tant que données copiées. Lorsque vous collez les données copiées, le fichier de contenu sélectionné est copié (autrement dit, l'original est conservé).

- ***Paste (Coller)***

Déplace ou copie le fichier de contenu stocké en tant que données coupées ou copiées à la fin de la liste *Content*.

- ***Delete (Supprimer)***

Supprime le fichier de contenu sélectionné.

- ***Export Selected Content as Pack (Exporter le contenu sélectionné en tant que pack)***

Permet d'exporter le contenu sélectionné sous forme de pack.

5. Exportez le fichier de pack.

- 5-1. Sélectionnez le pack en cliquant sur l'icône correspondante dans la liste *Pack*.
- 5-2. Cliquez sur la touche *Pack Edit* pour afficher un menu d'édition, puis cliquez sur *Export Pack*.
- 5-3. Lorsque la boîte de dialogue d'enregistrement de fichier s'affiche, sélectionnez le type de fichier, accédez au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer le pack, puis cliquez sur *Save* (Enregistrer). Si vous avez sélectionné « Protected Pack Project File » comme type de fichier, une boîte de dialogue de sélection de fichier s'affichera au même moment. Le cas échéant, sélectionnez le fichier *Instrument Info* que vous souhaitez utiliser comme clé, puis cliquez sur *Open* (Ouvrir).

NOTE

Le contenu d'un pack ainsi protégé ne peut être installé que sur l'instrument émettant en sortie le fichier *Instrument Info* sélectionné comme clé.

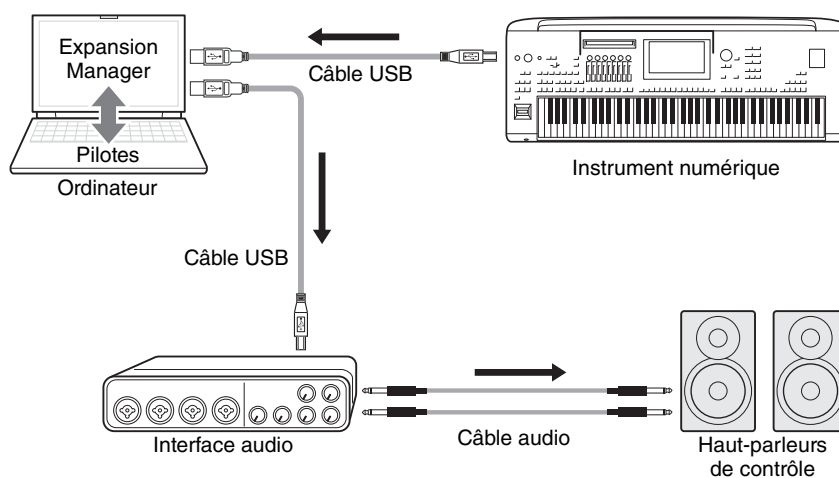
Ceci complète la procédure de création d'un pack original.

Création de vos propres sonorités originales

Vous pouvez créer deux types de Sonorités originales différentes — normales et de batterie. Une sonorité normale est constituée de paramètres communs et d'un certain nombre d'éléments ; une sonorité de batterie se compose de paramètres communs et d'un certain nombre de touches de batterie. En affectant des fichiers d'onde (données audio WAV ou AIFF) à chacun de ces éléments ou touches de batterie, vous pouvez créer votre propre sonorité normale ou de batterie originale. Ces nouvelles sonorités seront ensuite stockées en tant que contenu de pack.

Astuces

Lors de la création et l'édition de sonorités Expansion, il est très pratique de pouvoir écouter les sons produits avec les réglages en cours d'essai. Pour ce faire, il est nécessaire de connecter des dispositifs tels qu'une interface audio et un clavier MIDI à l'ordinateur sur lequel vous avez installé *Yamaha Expansion Manager*. Vous devrez également installer des pilotes pour ces dispositifs sur votre ordinateur. Reportez-vous au mode d'emploi fourni avec le dispositif concerné pour obtenir des instructions sur la façon d'installer son pilote.



NOTE

Les fichiers audio assignés dont la hauteur de ton a été augmentée de plus de 2 octaves par rapport à celle d'origine ne peuvent pas être reproduits à partir de Yamaha Expansion Manager. Cependant, ces fichiers sont correctement activés dans les données du pack et peuvent être lus sur un véritable clavier.

1. Dans la liste *Pack* de la fenêtre *Pack Manager*, sélectionnez le pack dans lequel vous souhaitez stocker votre nouvelle sonorité.

Reportez-vous à la [page 6](#) pour obtenir des détails sur l'importation de packs ou à la [page 12](#) pour plus d'informations sur la création d'un nouveau pack.

2. Cliquez sur la touche *Add Content* dans la fenêtre *Pack Manager*, sélectionnez une des options suivantes dans le menu qui s'affiche et ajoutez du contenu.

- **Create Normal Voice (Créer une sonorité normale)** : permet d'affecter des ondes à des éléments et de créer une nouvelle sonorité normale. Le plus petit numéro de changement de programme disponible est attribué à la nouvelle sonorité, mais vous pouvez le changer par la suite.
- **Create Drum Voice (Créer une sonorité de batterie)** : permet d'affecter des ondes à des touches de batterie et de créer une nouvelle sonorité de batterie. Le plus petit numéro de changement de programme disponible est attribué à la nouvelle sonorité, mais vous pouvez le changer par la suite.
- **Import Content** : permet d'importer du contenu existant. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers qui s'affiche.

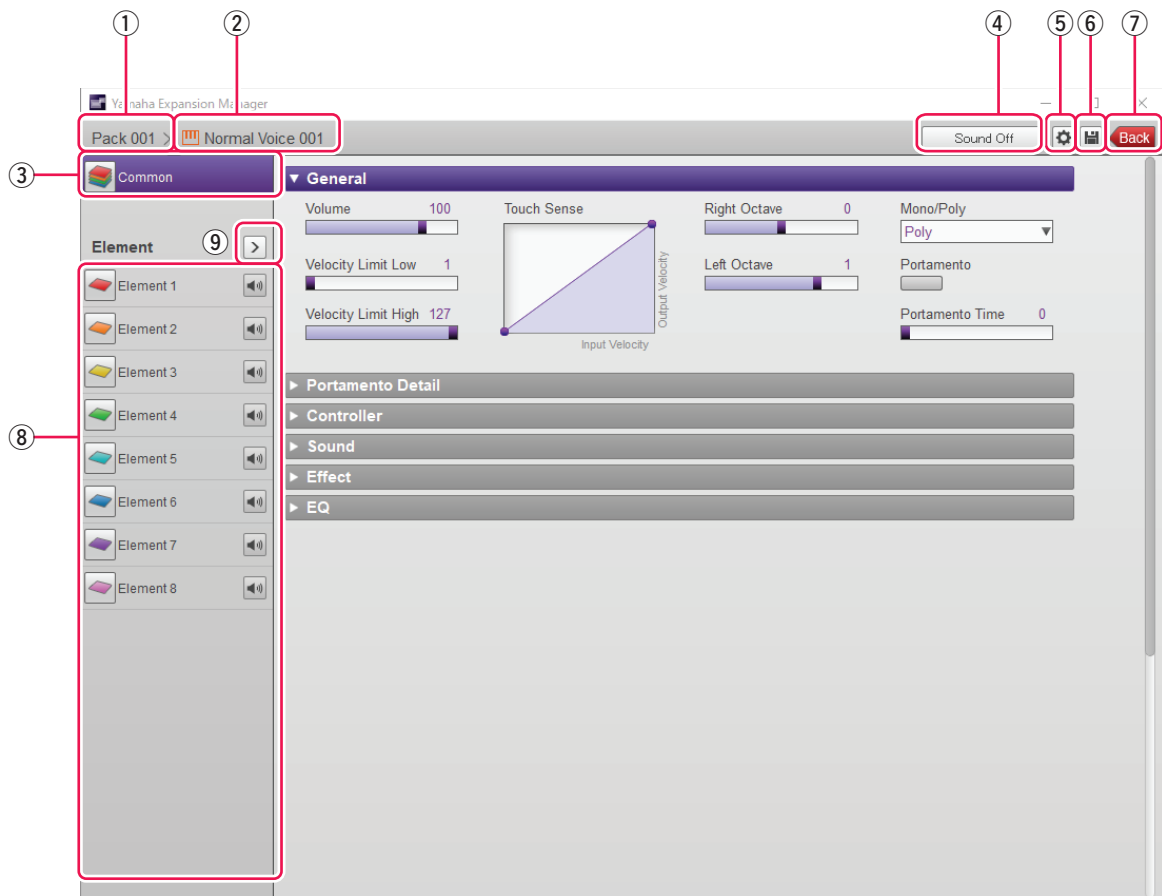
La nouvelle sonorité ou le contenu importé est alors ajouté à la fin de la liste *Content*.


3. Cliquez sur la touche *Content Edit* et sélectionnez *Edit Voice* dans le menu qui s'affiche.

Une fenêtre *Voice Editor* (Éditeur de sonorités) similaire à celle illustrée ci-dessous s'affiche alors.

NOTE

- Reportez-vous à la [page 13](#) pour plus de détails sur les autres éléments du menu *Content Edit*.
- Selon la sonorité en cours d'édition, certains paramètres peuvent être non modifiables.



- ① Nom du pack contenant la sonorité en cours d'édition.
- ② Nom de la sonorité en cours d'édition.
- ③ Cliquez pour ouvrir la fenêtre *Common* (Commun).
- ④ Cliquez pour arrêter le son en cours de reproduction.
- ⑤ Cliquez pour ouvrir la fenêtre *Device Setting* (Paramètres de l'appareil). Cette fenêtre vous permet de configurer les paramètres requis pour écouter la sonorité en cours d'édition à l'aide d'une interface audio, d'un clavier MIDI ou d'autres appareils similaires.
- ⑥ Cliquez pour enregistrer la sonorité en cours d'édition.
- ⑦ Cliquez pour mettre fin à l'édition de la sonorité et revenir dans la fenêtre *Pack Manager*.
- ⑧ En cas d'édition d'une sonorité normale : cliquez sur un élément de 1 à 8 pour afficher ses paramètres détaillés sur la droite de la fenêtre. Pour activer et désactiver (c.-à-d. assourdir) tour à tour l'élément correspondant, cliquez sur .
En cas d'édition d'une sonorité de batterie : cette zone affiche la plage du clavier qui peut être éditée en tant que touches de batterie (à savoir, C-2 à G8). Cliquez sur une des touches de batterie pour afficher ses paramètres détaillés sur la droite de la fenêtre.
- ⑨ Cliquez pour afficher un menu permettant d'éditer l'élément ou la touche de batterie actuellement sélectionné(e).
 - **Cut**
Stocke l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) en tant que données coupées. Lorsque vous collez les données coupées, l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) est déplacé(e).
 - **Copy**
Stocke l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) en tant que données copiées. Lorsque vous collez les données copiées, l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) est copié(e).
 - **Paste**
Déplace ou copie l'élément ou la touche de batterie stocké(e) en tant que données coupées ou copiées dans celui/celle actuellement sélectionné(e).
 - **Delete**
Supprime l'élément ou la touche de batterie actuellement sélectionné(e).

4. Configurez les paramètres communs, qui s'appliquent à l'ensemble des éléments ou touches de batterie, selon vos besoins.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section *Configuration des paramètres communs* (ci-dessous).

5. Éditez les éléments ou touches de batterie pour créer votre propre sonorité originale.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Création d'une sonorité normale* (page 21) ou *Création d'une sonorité de batterie* (page 26), selon le cas.

6. Écoutez la sonorité que vous venez de créer et, si nécessaire, répétez les étapes 4 et 5 pour l'éditer davantage.

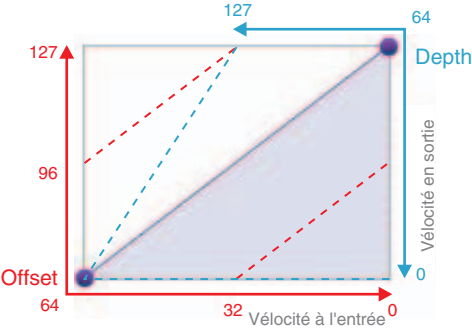
7. Cliquez sur la touche *Save* ⑥ pour enregistrer la sonorité éditée.

La procédure de création d'une sonorité originale est à présent terminée.

Configuration des paramètres communs

Cette section décrit en détail la procédure présentée à l'étape 4 ci-dessus. Pour commencer, cliquez sur la touche *Common* de la fenêtre *Voice Editor*. Configurez ensuite les paramètres communs (ci-dessous) pour l'ensemble des éléments ou touches de batterie dans la fenêtre qui s'affiche.

● General (Général)

Volume	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.
Velocity Limit Low/High	Applique des limites minimum et maximum à la vélocité entrée depuis le clavier. La vélocité après application de la plage limite est utilisée pour les calculs de sensibilité au toucher.
Touch Sense (Sensibilité au toucher)	Règle la sensibilité aux vélocités en entrée lorsque la sonorité est jouée au clavier. Vous pouvez effectuer des ajustements en faisant glisser les points <i>Offset</i> (Décalage) et <i>Depth</i> (Profondeur) sur le graphique.  <p>Offset : détermine la sensibilité à la vélocité ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à la force de votre jeu (vélocité).</p> <p>Depth : détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour obtenir l'effet de vélocité réel.</p>
Right Octave (Octave droite)	Transpose la hauteur de ton par unités d'une octave lorsque la sonorité est utilisée pour la partie droite de l'instrument.
Left Octave (Octave gauche)	Transpose la hauteur de ton par unités d'une octave lorsque la sonorité est utilisée pour la partie gauche de l'instrument.
Mono/Poly*	Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.
Portamento	Active/désactive la fonction Portamento.

Portamento Time (Durée de portamento)*	Règle le temps de portamento (durée de transition de la hauteur de ton) lorsque la sonorité éditée est réglée sur Mono ci-dessus. NOTE Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.
---	---

* Mono/Poly et Portamento Time ne sont pas disponibles pour les touches de batterie.

● Controller (Contrôleur)

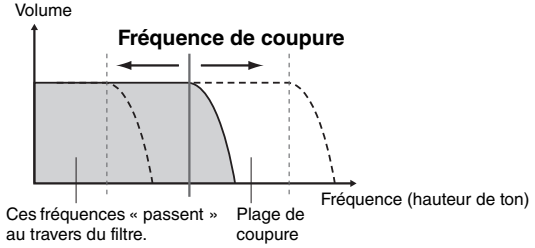
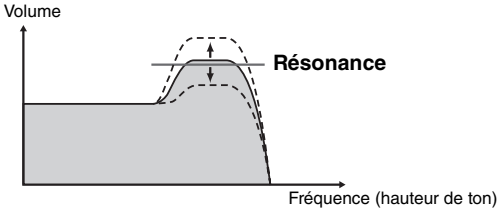
Modulation Filter (Filtre de modulation)	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur la fréquence de coupure du filtre.
Modulation Amplitude (Amplitude de modulation)	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur l'amplitude (volume).
Modulation LFO P. Mod (Modulation de la hauteur de l'OBF)	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur la hauteur de ton ou l'effet de vibrato.
Modulation LFO F. Mod (Modulation du filtre de l'OBF)	Détermine l'impact de la molette de MODULATION sur le filtre ou l'effet de wah.
Modulation LFO A. Mod (Modulation de l'amplitude de l'OBF)	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur l'amplitude ou l'effet de trémolo.
After Touch Filter (Modification ultérieure/filtre)	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur la fréquence de coupure du filtre.
After Touch Amplitude (Modification ultérieure/amplitude)	Détermine le degré d'action de la modification ultérieure sur l'amplitude (volume).
After Touch LFO P. Mod (Modification ultérieure/modulation de la hauteur de l'OBF)	Détermine le degré de variation de la modification ultérieure sur la hauteur de ton ou l'effet de vibrato.
After Touch LFO F. Mod (Modification ultérieure/modulation du filtre de l'OBF)	Détermine l'impact de la modification ultérieure sur la modulation de filtre ou de l'effet de wah.
After Touch LFO A. Mod (Modification ultérieure/modulation de l'amplitude de l'OBF)	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur l'amplitude ou l'effet de trémolo.

● Portamento Detail (Détail du portamento)

Portamento Type (Type de portamento) (Mono uniquement)	Détermine le comportement des notes liées aux sons en déclin, comme sur une guitare, par exemple, lorsque celles-ci sont jouées en legato avec la sonorité éditée spécifiée sur « Mono » ci-dessus. Normal : La note suivante retentit après l'arrêt de la note précédente. Legato : le son de la note précédemment jouée est maintenu et seule la hauteur de ton bascule sur celle de la note suivante. Crossfade (Fondu enchaîné) : Le son passe tout en douceur de la note précédemment jouée à la note suivante. NOTE <ul style="list-style-type: none"> Ce paramètre étant indisponible pour les kits de batterie/SFX, y compris Revos, il se comporte comme un réglage « Normal » lorsque ces sonorités sont sélectionnées. Lorsque le réglage Legato ou Crossfade est sélectionné, le comportement (autre que celui décrit ici) peut différer de la normale, en fonction des réglages du panneau.
--	---

Vel. Used for Xfade Portamento	<p>Détermine la vitesse prioritaire pour la 2^e note et les notes suivantes (lorsqu'une note est maintenue et que d'autres sont jouées) lorsque Crossfade Portamento est activé.</p> <p>Latest Note (Dernière note) : La vitesse de la dernière note jouée est prioritaire. En d'autres termes, la vitesse générale du son est déterminée par la dernière note jouée.</p> <p>First Note (Première note) : La vitesse de la première note jouée est prioritaire. En d'autres termes, la vitesse générale du son est déterminée par la première note et est conservée même lorsque les notes suivantes sont jouées.</p>	
Portamento Time Type (Type de temps de portamento)	<p>Détermine la manière dont le temps de transition de la hauteur de ton réel est calculé à partir de la valeur de Portamento Time.</p> <p>Fixed Rate (Vitesse fixe) : définit la vitesse de modification de la hauteur de ton sur une valeur maximale de 0 et une valeur minimale de 127. Le temps de transition réel de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes.</p> <p>Fixed Time (Temps fixe) : définit le temps de transition réel de la hauteur de ton sur une valeur minimale de 0 et une valeur maximale de 127. La vitesse de modification de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes.</p> <p>NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le principe de base régissant le paramètre Portamento Time reste inchangé même en cas de modification de ce réglage. Une faible valeur de Portamento Time raccourcit le temps de portamento réel alors qu'une valeur élevée de ce paramètre allonge le temps de portamento réel. • Plus la valeur de Portamento Time est grande, plus l'effet de ce paramètre sera manifeste. 	
Vel. Limit for Portamento Time: Velocity Limit Low/High	<p>Applique des limites minimum et maximum à la vitesse entrée depuis le clavier. La vitesse après application de la plage limite est utilisée pour ajuster la durée de portamento.</p>	
Min. Portamento Time	<p>Même si le paramètre Portamento Time est réglé sur « 0 », le temps de portamento n'est jamais plus court que le temps défini ici, sauf lorsque Fast Playing Portamento est activé.</p>	
Fast Playing Portamento (Portamento rapide)	Time Threshold (Seuil de temps)	<p>Lorsque le temps entre une note et la suivante est plus court que ce seuil de temps, le paramètre portamento Time ci-dessous est utilisé à la place de celui d'origine. Cette fonction vous permet de jouer des passages rapides tels que des trilles ou des glissando avec un temps de portamento spécifique.</p>
	Portamento Time	<p>Détermine le temps de portamento lorsque le temps entre une note et la suivante est plus court que le paramètre Time Threshold (ci-dessus).</p> <p>NOTE</p> <p>Le temps de portamento n'est pas affecté par les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervalles entre une note et la suivante • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time (Vitesse pour le temps de portamento) • Min. Portamento Time (Temps de portamento min.)
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity (Sensibilité à la vitesse)	<p>Règle le temps de portamento à l'aide de la vitesse. Dans le cas d'une valeur positive, le temps de portamento devient plus court ou plus long lorsque la vitesse est supérieure ou inférieure à la vitesse de référence ci-dessous. Dans le cas d'une valeur négative, le comportement inverse est observé. Lorsque la valeur est « 0 », le temps de portamento est fixe.</p>
	Reference Velocity (Vitesse de référence)	<p>Il s'agit de la valeur de base en fonction de laquelle le temps de portamento est modifié. Lorsqu'une vitesse jouée est égale à la valeur définie ici, le temps de portamento d'origine est maintenu. Plus la différence entre la vitesse jouée et la vitesse de référence est grande, plus le temps de portamento altéré devient important.</p>

● **Sound (Son)**

<p>Filter Brightness (Clarté du filtre)</p>	<p>Détermine la fréquence de coupure ou la plage de fréquences effective du filtre (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.</p> 
<p>Filter Harmonic Cont. (Contenu harmonique du filtre)</p>	<p>Détermine l'emphase attribuée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre Filter Brightness ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.</p> 
<p>AEG Attack (Attaque de l'AEG)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.</p>
<p>AEG Decay (Chute de l'AEG)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.</p>
<p>AEG Release (Relâchement de l'AEG)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.</p>
<p>Vibrato Depth (Profondeur de vibrato)</p>	<p>Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.</p>
<p>Vibrato Speed (Vitesse de vibrato)</p>	<p>Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.</p>
<p>Vibrato Delay (Retard du vibrato)</p>	<p>Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de vibrato. Des réglages plus élevés retardent davantage le début de l'effet vibrato.</p>

● **Effect (Effet)**

<p>Reverb Depth (Profondeur de réverbération)</p>	<p>Règle la profondeur de la réverbération.</p>
<p>Chorus Depth (Profondeur de chœur)</p>	<p>Règle la profondeur du chœur.</p>
<p>Insertion Effect On/Off (Activation/ Désactivation de l'effet d'insertion)</p>	<p>Détermine si l'effet d'insertion est activé ou désactivé.</p>
<p>Insertion Effect Category (Catégorie d'effet d'insertion)</p>	<p>Sélectionne la catégorie d'effet d'insertion.</p>
<p>Insertion Effect Type (Type d'effet d'insertion)</p>	<p>Sélectionne le type d'effet d'insertion. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type.</p>
<p>Insertion Effect Depth (Profondeur de l'effet d'insertion)</p>	<p>Règle la profondeur de l'effet d'insertion.</p>

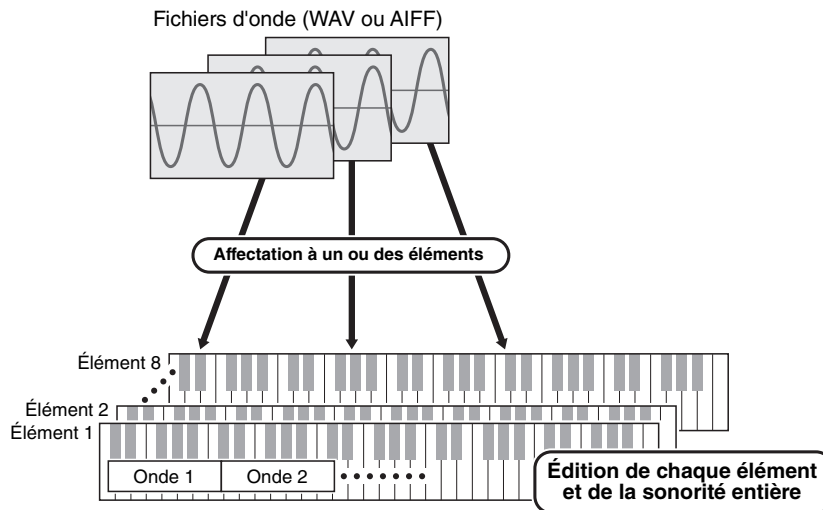
● **EQ (Égaliseur)**

Low Frequency (Basse fréquence)	Règle la fréquence de la bande de basse fréquence de l'égaliseur.
Low Gain (Gain de basse fréquence)	Règle l'amplification du volume de la bande de basse fréquence de l'égaliseur.
High Frequency (Haute fréquence)	Règle la fréquence de la bande de haute fréquence de l'égaliseur.
High Gain (Gain de haute fréquence)	Règle l'amplification du volume de la bande de haute fréquence de l'égaliseur.

La procédure de l'étape 4 de la [page 16](#) est à présent terminée. Le moment est venu de passer à l'étape 5.

Création d'une sonorité normale

Cette section décrit en détail la procédure présentée à l'étape 5 de la [page 16](#) lorsque vous créez une sonorité normale originale. Cela implique d'affecter des fichiers d'onde à chacun des éléments constituant la sonorité. Vous pouvez démarrer à partir d'une sonorité normale vide ou modifier une sonorité existante en y ajoutant des ondes et/ou en modifiant ses paramètres.



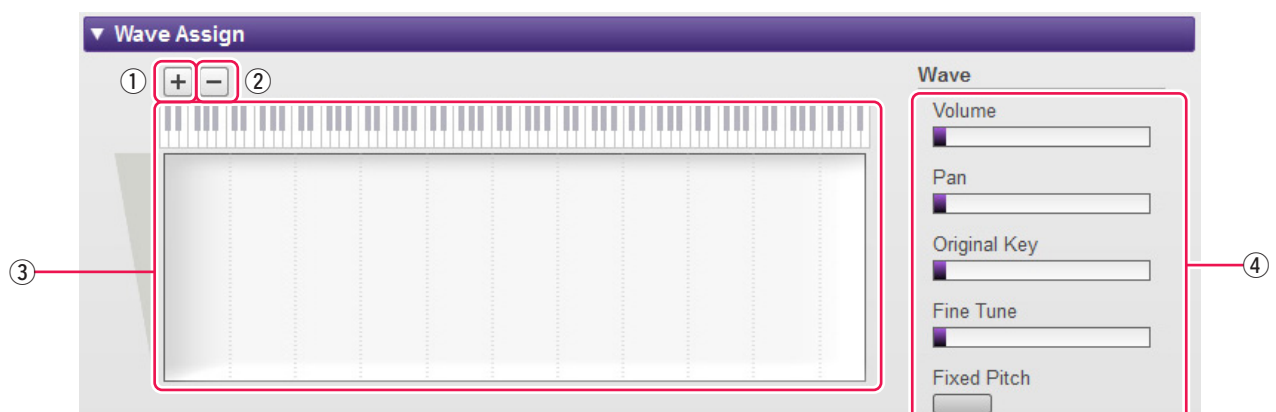
1. Ouvrez la fenêtre *Element* en cliquant sur la touche de l'élément auquel vous souhaitez affecter des ondes.

2. Affectez des ondes à cet élément.

NOTE

La longueur des ondes susceptibles d'être reproduites peut être limitée, en fonction du type d'instrument sur lequel le pack doit être installé.

2-1. Cliquez sur la touche *Add Wave* (Ajouter une onde) ① dans le menu *Wave Assign* (Affectation d'onde).



2-2. Sélectionnez les fichiers d'onde que vous souhaitez ajouter dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers qui s'affiche. Lorsque vous ajoutez un fichier de cette façon, un rectangle indiquant la zone de reproduction de l'onde s'affiche dans la zone *Wave Mapping* (Affectation d'onde) ③. Pour supprimer un fichier d'onde, cliquez sur sa zone de reproduction, puis sur la touche *Delete Wave* (Supprimer l'onde) ②. Un double-clic sur une zone de reproduction affiche une boîte de dialogue de sélection de fichiers, qui vous permet de sélectionner un nouveau fichier d'onde afin de remplacer l'actuel.

2-3. Si nécessaire, faites glisser la zone de reproduction dans la zone *Wave Mapping* ③ pour régler les plages de numéros de note et les vitesses auxquelles elle répondra lorsque vous jouez au clavier. Pour régler la plage de numéros de note, faites glisser la zone vers la gauche ou la droite et, pour régler la plage de vitesses, faites-la glisser vers le haut ou le bas. Vous pouvez faire glisser une zone de reproduction pour la déplacer telle quelle ou déplacer des coins individuels pour la redimensionner. Vous pouvez également effectuer ces tâches en appuyant sur la touche fléchée (↑, ↓, ← ou →) ou en appuyant sur une de ces touches tout en maintenant la touche CTRL ou Commande enfoncée.

Si nécessaire, cliquez sur le clavier à l'écran pour jouer la note correspondante. Plus vous cliquez vers le haut de la zone, plus la valeur de la vitesse décroît.

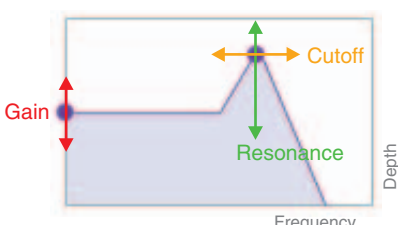
2-4. Effectuez les réglages supplémentaires requis pour l'onde sélectionnée.

Volume	Règle le volume.
Pan (Panoramique)	Règle la position panoramique stéréo.
Original Key (Note originale)	Définit la note fondamentale. Lorsque cette note est jouée sur le clavier, l'onde est reproduite à sa hauteur de ton originale.
Fine Tune (Réglage fin)	Règle la hauteur de ton avec précision.
Fixed Pitch (Hauteur de ton fixe)	Lorsque ce paramètre est activé, toutes les touches jouent le son de l'onde à la même hauteur de ton. Lorsqu'il est désactivé, la hauteur du son de l'onde change selon la note jouée, sur la base de la hauteur de ton originale (définie par le paramètre Original Key ci-dessus).

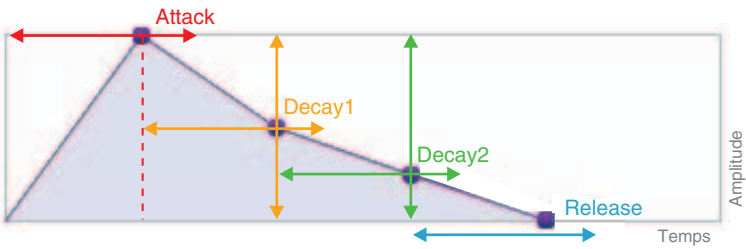
La procédure d'affectation d'ondes à un élément est à présent terminée.

3. Configurez les réglages de l'élément selon vos besoins.

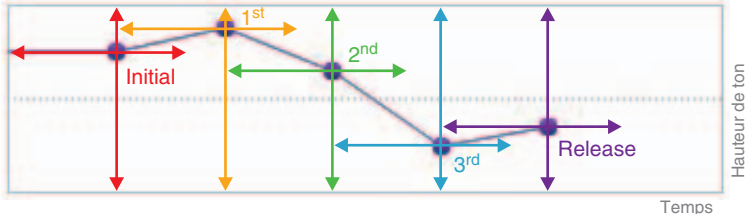
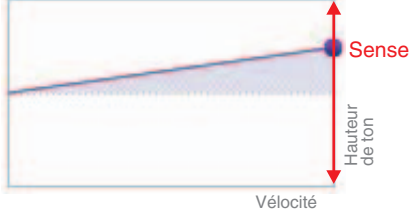
● General

Volume	Règle le volume.
Pan	Règle la position panoramique stéréo.
Note Shift (Décalage de note)	Définit la hauteur de ton par unités d'un demi-ton.
Tuning (Accord fin)	Règle l'accordage avec précision.
Filter (Filtre)	<p>Définit le filtre. (Un filtre permet aux fréquences d'une bande donnée de passer et atténue toutes les autres. Il peut donc être utilisé pour façonner le son.) Vous pouvez définir le type de filtre à l'aide du menu déroulant situé au-dessus du graphique, et le gain, la coupure et la résonance en faisant glisser les points correspondants sur le graphique.</p>  <p>Le diagramme illustre un filtre à résonance. L'axe horizontal est étiqueté 'Frequency' et l'axe vertical 'Depth'. La courbe du filtre est plate à un certain niveau, puis monte à un pic avant de descendre. Trois paramètres sont indiqués : 'Gain' (niveau de base, flèche rouge), 'Cutoff' (fréquence de coupure, flèche orange) et 'Resonance' (intensité du pic, flèche verte).</p> <p>Gain : définit le niveau de base auquel les fréquences traversent le filtre.</p> <p>Cutoff (Coupure) : règle la fréquence de coupure du filtre.</p> <p>Resonance (Résonance) : règle l'intensité de la résonance du filtre.</p>
Key On Delay (Retard consécutif à un message d'activation de note)	Définit le temps nécessaire à la production du son après qu'une note est jouée.

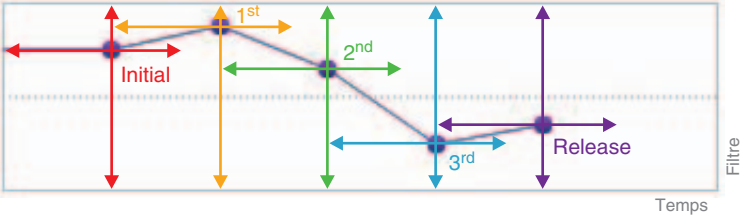
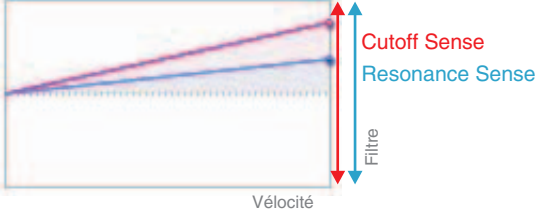
● Amplitude

<p>Amplitude EG (Générateur d'enveloppe d'amplitude)</p>	<p>En faisant glisser les points <i>Attack</i> (Attaque), <i>Decay1</i> (Chute 1) <i>Decay2</i> (Chute 2) et <i>Release</i> (Relâchement) sur le graphique, vous pouvez définir la manière dont l'amplitude changera au fil du temps entre le moment où vous appuyez sur une note et celui où le son s'estompe complètement.</p>  <p><i>Release</i> correspond au temps écoulé depuis <i>Decay2</i> (et indique normalement le temps nécessaire pour que le son s'estompe complètement après le relâchement de la note). Cependant, si l'amplitude de <i>Decay2</i> est définie sur « 0 », <i>Release</i> correspondra au temps écoulé depuis <i>Decay1</i>.</p>
--	--

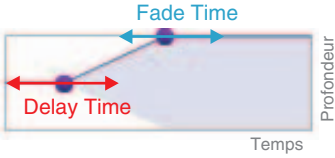
● Pitch (Hauteur de ton)

<p>Pitch EG (Générateur d'enveloppe de hauteur)</p>	<p>En faisant glisser les points <i>Initial</i>, <i>1st</i> (1er), <i>2nd</i> (2e), <i>3rd</i> (3e) et <i>Release</i> sur le graphique, vous pouvez définir la manière dont hauteur de ton changera au fil du temps entre le moment où vous appuyez sur une note et celui où le son s'estompe complètement.</p> 
<p>Pitch Touch Sense (Sensibilité au toucher de la hauteur)</p>	<p>Vous pouvez régler la sensibilité de la hauteur de ton aux vitesses en faisant glisser le point vers le haut et le bas sur le graphique.</p> 

● Filter

<p>Filter EG</p>	<p>En faisant glisser les points <i>Initial</i>, <i>1st</i>, <i>2nd</i>, <i>3rd</i> et <i>Release</i> sur le graphique, vous pouvez définir la manière dont la fréquence de coupure changera au fil du temps entre le moment où vous appuyez sur une note et celui où le son s'estompe complètement.</p> 
<p>Filter Touch Sense (Sensibilité au toucher du filtre)</p>	<p>Vous pouvez régler la sensibilité de la fréquence de coupure du filtre et de la résonance aux vélocités en faisant glisser les points <i>Cutoff Sense</i> (Sensibilité à la coupure) et <i>Resonance Sense</i> (Sensibilité à la résonance) vers le haut et le bas sur le graphique.</p> 

● LFO (OBF)

<p>Wave (Onde)</p>	<p>Sélectionne la forme d'onde de l'OBF.</p>
<p>Speed (Vitesse)</p>	<p>Règle la vitesse (fréquence) de variation de l'OBF.</p>
<p>Time (Temps)</p>	<p>Vous pouvez définir la manière dont l'effet de l'OBF changera au fil du temps en faisant glisser les points <i>Delay Time</i> (Temps de retard) et <i>Fade Time</i> (Temps de fondu) sur le graphique.</p>  <p>Delay Time : règle le temps qui s'écoule entre le moment où la note est jouée et le début de l'effet de l'OBF.</p> <p>Fade Time : règle la durée de l'ouverture par fondu sonore de l'OBF, qui commence après le temps de retard (mentionné ci-dessus) et qui se termine lorsque l'OBF atteint sa pleine amplitude.</p>
<p>A. Mod Depth (Profondeur de modulation de l'amplitude)</p>	<p>Définit la profondeur de modulation appliquée lorsque l'OBF est utilisé pour moduler l'amplitude.</p>
<p>P. Mod Depth (Profondeur de modulation de la hauteur)</p>	<p>Définit la profondeur de modulation appliquée lorsque l'OBF est utilisé pour moduler la hauteur de ton.</p>
<p>F. Mod Depth (Profondeur de modulation de la fréquence)</p>	<p>Définit la profondeur de modulation appliquée lorsque l'OBF est utilisé pour moduler la fréquence.</p>
<p>Key On Reset (Réinitialisation en cas d'activation de note)</p>	<p>Lorsque cette option est activée, la phase de l'OBF est réinitialisée à chaque événement d'activation de note.</p>

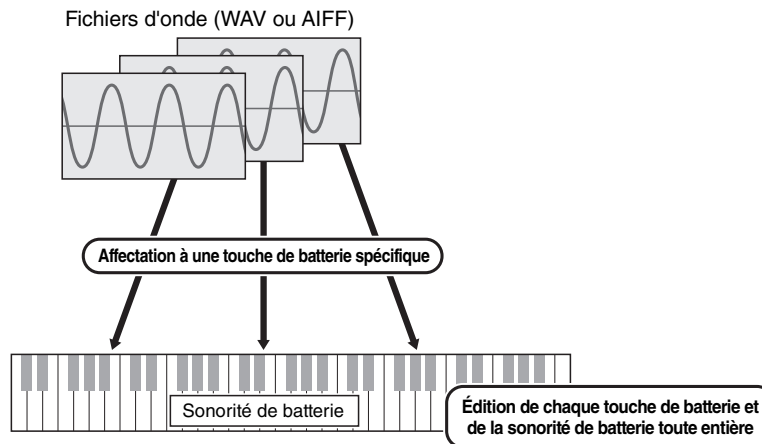
4. Si vous souhaitez éditer d'autres éléments, répétez les étapes 1 à 3.

La touche *Element Edit* (Édition d'élément) ([page 15](#), ⑨) de la fenêtre *Voice Editor* vous permet également de copier les réglages d'un élément édité dans un autre.

La procédure de création d'une sonorité normale (étape 5 de la [page 16](#)) est à présent terminée. Le moment est venu de passer à l'étape 6.

Création d'une sonorité de batterie

Cette section décrit en détail la procédure présentée à l'étape 5 de la [page 16](#) lorsque vous créez une sonorité de batterie originale. Cela implique d'affecter des fichiers d'onde à chacun des touches de batterie constituant la sonorité. Vous pouvez démarrer à partir d'une sonorité de batterie vide ou modifier une sonorité existante en y ajoutant des ondes et/ou en modifiant ses paramètres.

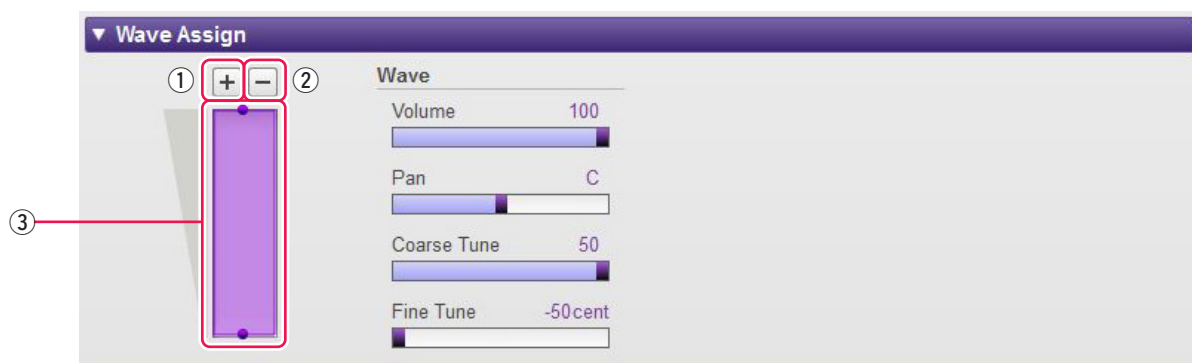


1. Ouvrez la fenêtre *Drum Key* en cliquant sur la touche de batterie à laquelle vous souhaitez affecter des ondes.
2. Affectez des ondes à cette touche de batterie.

NOTE

La longueur des ondes susceptibles d'être reproduites peut être limitée, en fonction du type d'instrument sur lequel le pack doit être installé.

- 2-1. Cliquez sur la touche *Add Wave* ① dans le menu *Wave Assign*.



- 2-2. Sélectionnez les fichiers d'onde que vous souhaitez ajouter dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers qui s'affiche. Lorsque vous ajoutez un fichier de cette façon, un rectangle indiquant la zone de reproduction de l'onde s'affiche dans la zone *Wave Mapping* ③. Pour supprimer un fichier d'onde, cliquez sur sa zone de reproduction, puis sur la touche *Delete Wave* ②. Un double-clic sur une zone de reproduction affiche une boîte de dialogue de sélection de fichiers, qui vous permet de sélectionner un nouveau fichier d'onde afin de remplacer l'actuel.
- 2-3. Si nécessaire, faites glisser la zone de reproduction dans la zone *Wave Mapping* ③ vers le haut ou le bas pour régler la plage de vélocités à laquelle elle répondra lorsque vous jouez au clavier. Vous pouvez faire glisser une zone de reproduction pour la déplacer telle quelle ou déplacer les bords pour la redimensionner. Vous pouvez également effectuer ces tâches en appuyant sur la touche fléchée (↑ ou ↓) ou en appuyant sur une de ces touches tout en maintenant la touche CTRL ou Commande enfoncée.

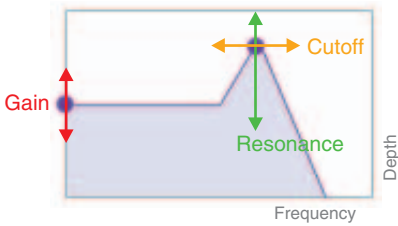
2-4. Effectuez les réglages supplémentaires requis pour l'onde sélectionnée.

Volume	Règle le volume.
Pan	Règle la position panoramique stéréo.
Coarse Tune	Règle la note par unités de demi-tons.
Fine Tune	Règle la hauteur de ton avec précision.

La procédure d'affectation d'ondes à une touche de batterie est à présent terminée.

3. Configurez les réglages de la touche de batterie selon vos besoins.

● General

Volume	Règle le volume.
Pan	Règle la position panoramique stéréo.
Reverb Send (Envoi de réverbération)	Règle la profondeur de l'effet de réverbération de la touche de batterie (autrement dit, la quantité appliquée).
Coarse Tune	Règle la note par unités de demi-tons.
Fine Tune	Règle la hauteur de ton par unités d'un centième.
Filter	<p>Définit le filtre. (Un filtre permet aux fréquences d'une bande donnée de passer et atténue toutes les autres. Il peut donc être utilisé pour façonner le son.) Vous pouvez définir le type de filtre à l'aide du menu déroulant situé au-dessus du graphique, et le gain, la coupure et la résonance en faisant glisser les points correspondants sur le graphique.</p>  <p>Gain : définit le niveau de base auquel les fréquences traversent le filtre.</p> <p>Cutoff : règle la fréquence de coupure du filtre.</p> <p>Resonance : règle l'intensité de la résonance du filtre.</p>
Receive Note Off (Réception de note désactivée)	Détermine si une touche de batterie réagira ou non aux messages de désactivation de note. S'il est activé, ces messages seront reçus.
Alternate Group (Groupe alternatif)	Empêche la reproduction simultanée de sonorités de batterie qui ne sonnent pas bien ensemble. Par exemple, il est en principe possible de produire en même temps des sons de cymbale ouverte et de cymbale fermée. Vous pouvez donc ajouter ces sons au même groupe alternatif. Le nombre de groupes disponibles s'élève à 127. Ce paramètre doit être défini sur « Off » pour les sonorités de batterie qui peuvent être reproduites en même temps que toutes les autres.

La configuration des paramètres suivants est la même que pour les sonorités normales.

● Amplitude (page 23)

● Pitch (Hauteur de ton) (page 23)

* *Pitch Touch Sense* n'est pas disponible pour les sonorités de batterie.

● Filter (page 24)

● LFO (OBF) (page 24)

4. Si vous souhaitez éditer d'autres touches de batterie, répétez les étapes 1 à 3.

La touche *Drum Key Edit* (Édition de touche de batterie) (page 15, ⑨) de la fenêtre *Voice Editor* vous permet également de copier les réglages d'une touche de batterie éditée dans un autre.

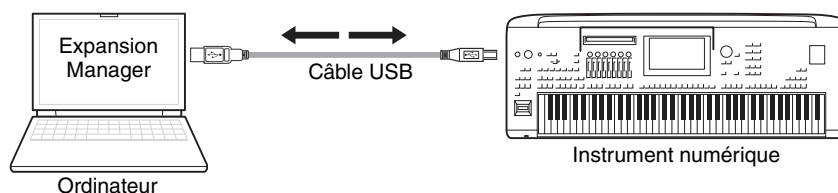
La procédure de création d'une sonorité de batterie (étape 5 de la page 16) est à présent terminée. Le moment est venu de passer à l'étape 6.

Fonctions spéciales des séries Tyros5 et Genos

Les fonctions spéciales des séries Tyros5 et Genos sont décrites ci-dessous.

Création de sonorités originales à l'aide des sonorités prédéfinies

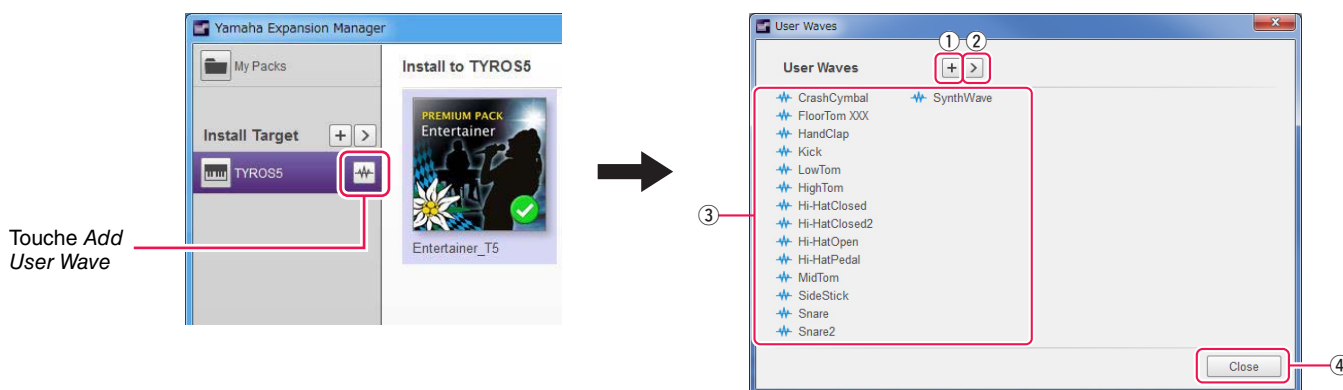
Lorsque vous créez une sonorité en éditant une des sonorités prédéfinies de votre instrument, vous pouvez en tester le son directement sur l'instrument. Les sons prédéfinis ne peuvent pas être reproduits sur l'ordinateur. Avant de passer à l'étape suivante, reliez l'instrument à l'ordinateur en utilisant un câble USB.



1. Dans la liste *Pack* de la fenêtre *Pack Manager*, sélectionnez le pack dans lequel vous souhaitez stocker votre nouvelle sonorité.

Reportez-vous à la [page 6](#) afin d'obtenir des détails sur l'importation de packs ou à la [page 12](#) pour plus d'informations sur la création d'un nouveau pack.

2. Si vous souhaitez modifier une sonorité prédéfinie provenant d'un instrument donné, cliquez sur la touche *Add User Wave* depuis la liste *Install Target* dans la fenêtre *Pack Manager*, puis ajoutez le fichier Wave que vous souhaitez utiliser.



- ① Permet d'ajouter des ondes utilisateur.
- ② Affiche le menu *Edit User Wave* (Modifier l'onde utilisateur).
 - **Rename (Renommer)**
Permet de modifier le nom du fichier Wave sélectionné.
 - **Delete (Supprimer)**
Supprime le fichier Wave sélectionné.
- ③ Affiche une liste des ondes utilisateur disponibles.
- ④ Ferme la fenêtre *User Waves*.

3. Cliquez sur la touche *Add Content* dans la fenêtre *Pack Manager*, sélectionnez une des options suivantes dans le menu qui s'affiche et ajoutez du contenu.

- **Create Normal Voice (Créer une sonorité normale)** : permet d'affecter des ondes à des éléments et de créer une nouvelle sonorité normale. Le plus petit numéro de changement de programme disponible est attribué à la nouvelle sonorité, mais vous pouvez le changer par la suite.
- **Create <Nom de l'instrument> Custom Normal Voice (Créer une sonorité normale Tyros5/Genos personnalisée)** : ceci vous permet de créer une sonorité normale en éditant une sonorité prédéfinie provenant de l'instrument indiqué. Cliquez sur la sonorité que vous souhaitez éditer à partir de la liste des sonorités affichées, puis cliquez sur *OK*.
- **Create Drum Voice (Créer une sonorité de batterie)** : permet d'affecter des ondes à des touches de batterie et de créer une nouvelle sonorité de batterie. Le plus petit numéro de changement de programme disponible est attribué à la nouvelle sonorité, mais vous pouvez le changer par la suite.
- **Create <Nom de l'instrument> Custom Drum Voice (Créer une sonorité de batterie Tyros5/Genos personnalisée)** : ceci vous permet de créer une sonorité de batterie en éditant une sonorité prédéfinie provenant de l'instrument indiqué. Cliquez sur la sonorité que vous souhaitez éditer à partir de la liste des sonorités affichées, puis cliquez sur *OK*.
- **Import Content** : permet d'importer du contenu existant. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer dans la boîte de dialogue de sélection de fichier qui s'affiche.

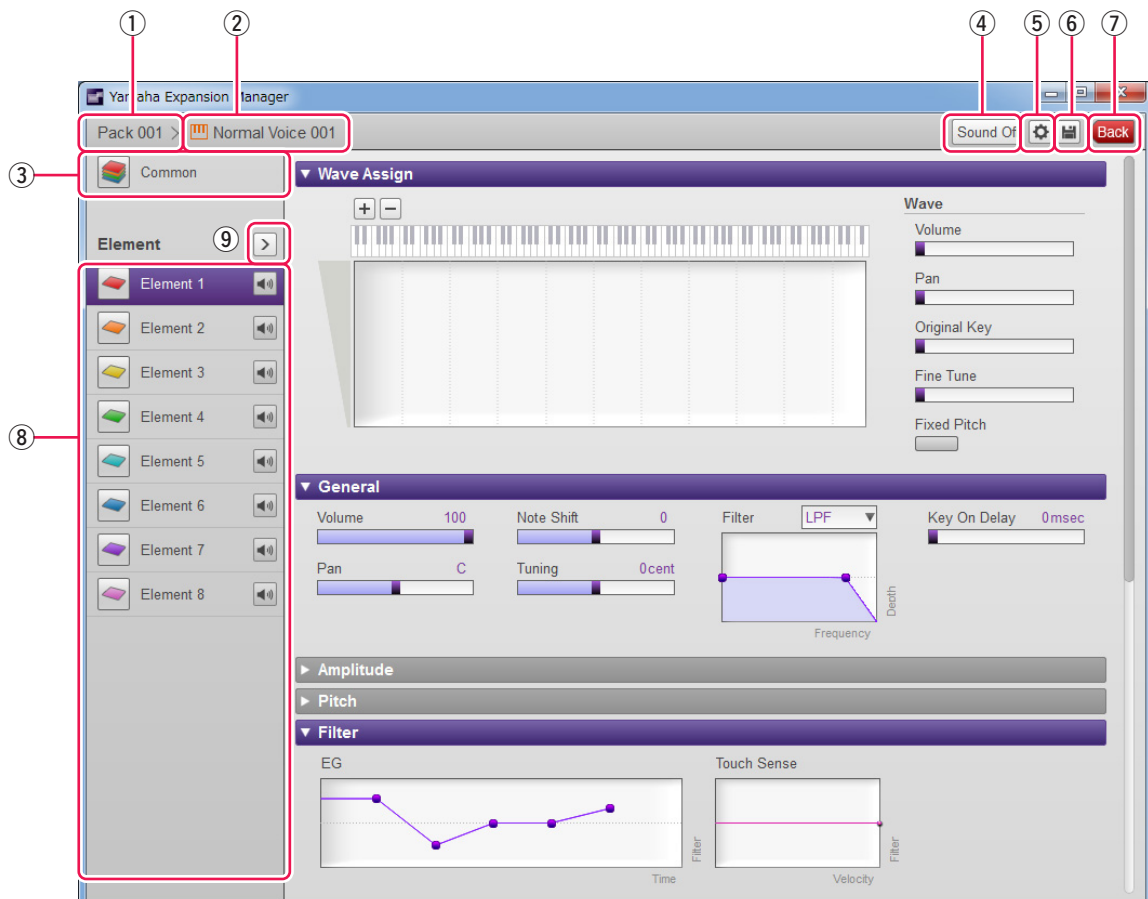
La nouvelle sonorité ou le contenu importé est alors ajouté à la fin de la liste *Content*.

4. Cliquez sur la touche *Content Edit* et sélectionnez *Edit Voice* dans le menu qui s'affiche.


Une fenêtre *Voice Editor* (Éditeur de sonorités) similaire à celle illustrée ci-dessous s'affiche alors.

NOTE

- Reportez-vous à la [page 13](#) pour plus de détails sur les autres éléments du menu *Content Edit*.
- Selon la sonorité en cours d'édition, certains paramètres peuvent être non modifiables.



- ① Nom du pack contenant la sonorité en cours d'édition
- ② Nom de la sonorité en cours d'édition
- ③ Cliquez pour ouvrir la fenêtre *Common* (Paramètres communs).
- ④ Cliquez pour arrêter le son en cours de reproduction.
- ⑤ Cliquez pour ouvrir la fenêtre *Device Setting* (Paramètres de l'appareil). Cette fenêtre vous permet de configurer les paramètres requis pour écouter la sonorité en cours d'édition à l'aide d'un clavier MIDI ou d'autres périphériques similaires.
- ⑥ Cliquez pour enregistrer la sonorité en cours d'édition.
- ⑦ Cliquez pour mettre fin à l'édition de la sonorité et revenir dans la fenêtre *Pack Manager*.
- ⑧ En cas d'édition d'une sonorité normale : cliquez sur un élément de 1 à 8 pour afficher ses paramètres détaillés sur la droite de la fenêtre.

Pour activer et désactiver (c.-à-d. assourdir) tour à tour l'élément correspondant, cliquez sur .

En cas d'édition d'une sonorité de batterie : cette zone affiche la plage du clavier qui peut être éditée en tant que touches de batterie (à savoir, C#-1 à G5).

Cliquez sur une des touches de batterie pour afficher ses paramètres détaillés sur la droite de la fenêtre.

- ⑨ Cliquez pour afficher un menu permettant d'éditer l'élément ou la touche de batterie actuellement sélectionné(e).

• **Cut**

Stocke l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) en tant que données coupées. Lorsque vous collez les données coupées, l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) est déplacé(e).

• **Copie**

Stocke l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) en tant que données copiées. Lorsque vous collez les données copiées, l'élément ou la touche de batterie sélectionné(e) est copié(e).

• **Paste**

Déplace ou copie l'élément ou la touche de batterie stocké(e) en tant que données coupées ou copiées dans celui/celle actuellement sélectionné(e).


• **Delete (Supprimer)**

Supprime l'élément ou la touche de batterie actuellement sélectionné(e).

• **Change to other Voice Element/Change to other Voice Drum Key**

(s'affiche uniquement lors de la création d'une sonorité basée sur une sonorité prédéfinie provenant d'un instrument.)
Remplace l'élément ou la touche de batterie actuellement sélectionné(e) par un élément ou une touche de batterie lié(e) à une autre sonorité. Lorsque la fenêtre s'ouvre, sélectionnez l'élément de sonorité ou la touche de batterie pour remplacer la sélection actuelle.

• **Change to new Element with User Wave/Change to new Drum Key with User Wave**

(s'affiche uniquement lors de la création d'une sonorité basée sur une sonorité prédéfinie provenant d'un instrument.)
Remplace l'élément ou la touche de batterie actuellement sélectionné(e) par un nouvel élément ou une nouvelle touche de batterie à l'aide d'une onde utilisateur. Lorsque la fenêtre s'ouvre, sélectionnez l'onde utilisateur pour remplacer la sélection actuelle. Vous pouvez également cliquer sur  pour ajouter à la liste une autre onde utilisateur à titre de remplacement.

Passez à l'étape 4 en [page 16](#).

Les sonorités créées par modification des sonorités prédéfinies sont affichées à l'aide d'icônes oranges dans la liste *Content*. Ces sonorités ne peuvent pas être reproduites sur l'ordinateur. Elles s'exécutent uniquement sur l'instrument lui-même.

Voix normales : , Voix de batterie : 

NOTE

Vous ne pourrez pas utiliser le menu *Wave Assign* (à l'étape 2 de la [page 21](#) ou la [26](#)) si un élément ou une touche de batterie liée à une sonorité prédéfinie est sélectionné(e).