



# DX Simulator

## マニュアル

### ご使用になる前に

DX Simulator は、PLG150-DX のボイスのエディット、MIDI への送信、保存を行なうためのアプリケーションです。

DX7 を使い慣れた方にすぐに操作していただける DX エディットパネルウィンドウと、全パラメーターを一覧しながら設定できる DX エディットリストウィンドウを装備し、わかりやすい操作方法を目指しました。

このアプリケーションでのエディット中は、PLG150-DX を組み込んだプラグインプラットフォームを操作しないでください。

プラグインプラットフォーム本体の操作により、エディット中のパラメーターの設定が変更されてしまう場合があります。

#### 著作権について

- ・このアプリケーションおよびマニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・このアプリケーションおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

#### 商標について

- ・このマニュアルに掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

#### ご注意

- ・このアプリケーションおよびマニュアルを運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・このマニュアルに掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。

#### このマニュアルについて

- ・DX Simulator には、独立したアプリケーションと他のアプリケーションのプラグインソフトとして使用するものがあります。このマニュアルは両方の共通マニュアルとして作られておりますので、一部未対応の機能について記載されているところがあります。詳しくは、本文中のドキュメントアイコン（黄色）をクリックして内容をご確認ください。
- ・このマニュアルでは、Windows 版の画面を使用して説明しております。Macintosh 版では画面が異なる場合がありますが、基本的な操作方法は同じです。

#### ユーザーの皆様へ

##### Windowsユーザーの皆様へ

DX Simulator をお使いになる場合、コントロールパネル/画面/(設定/) 詳細で、フォントサイズを「小さいフォント」に設定してください。「大きいフォント」を選択すると、ダイアログの文字列が正しく表示されないことがあります。

##### MacOSユーザーの皆様へ

MacOS8.5 以降で DX Simulator をお使いになる場合、「コントロールパネル」の「アピアランス」で「フォント」のタブを選択し、「ラージ・システムフォント」を「Osaka」に設定してください。また、「なめらかな文字で表示する」のチェックボックスをオフにしてください。

# DX Simulator (DX シミュレーター) とは

PLG150-DX のカスタムボイスをエディットするためのソフトウェアです。

DX Simulator を起動すると DX7 のフロントパネルが表示され、ボタンやスライダーをマウスで操作することで DX7 を操作するのと同様にボイスをエディットすることができます。

またエディットリストを表示すると、すべてのパラメーターを一覧表で確認しながらボイスをエディットすることもできます。

エディットしたボイスデータはメモリーやファイルに保存できるほか、バルクデータとしてトラックに挿入（プラグインエディターのための機能）することもできます。

## PLG150-DX を割り当てるパートを選択する手順

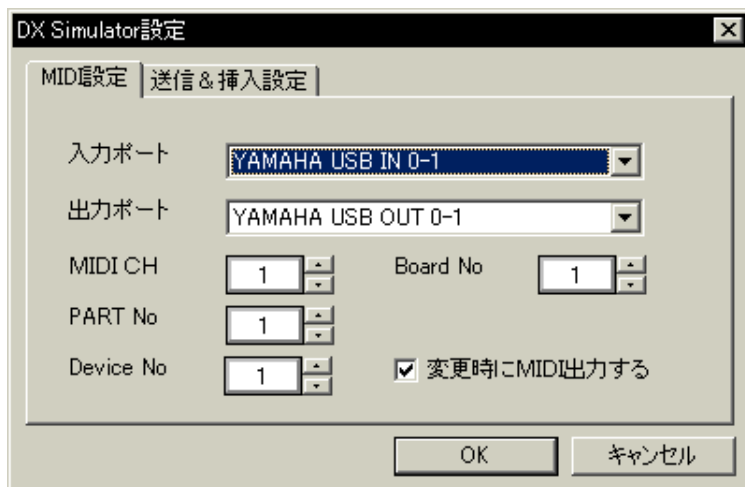
- 1 [DX パート選択] ダイアログでパートを選択します。  
DX Simulator の起動時に表示される [DX パート設定] ダイアログで、PLG150-DX を割り当てるパートを選択します。
- 2 [OK] をクリックします。

### 参考

・ この機能は、プラグインエディターの場合のみ使用できます。

起動後に割り当てる場合は、次の手順で行ないます。

- 1 [DX Simulator 設定] ダイアログを表示します。  
メニューバーから [設定]-[DX Simulator の設定] ダイアログを選択します。



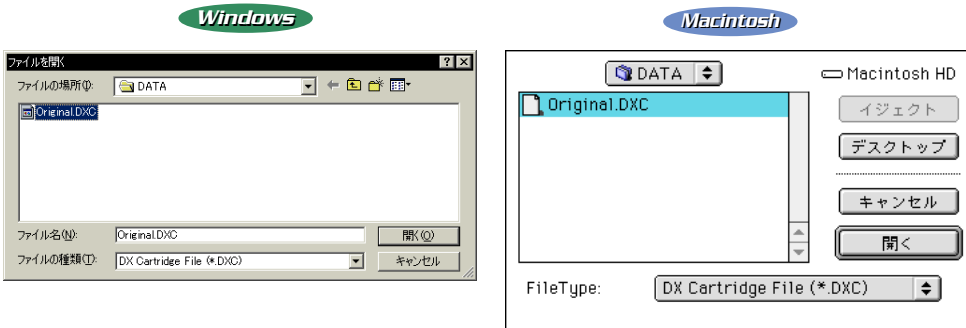
- 2 パートを設定します。  
[MIDI CH] と [PART No] に PLG150-DX を割り当てるパート番号を入力します。
- 3 [OK] をクリックします。

## カートリッジファイルを開く手順

1 **Windows** [開く] ダイアログを表示します。

**Macintosh** ファイルを開くダイアログを表示します。

メニューバーの [ファイル]-[DX カートリッジファイルを開く] をクリックします。



2 DX カートリッジファイルを開きます。

読み込みたい DX カートリッジファイルを指定し、[開く] ボタンをクリックします。

### 参考

- DX Simulator ウィンドウのカートリッジスロット表示をクリックしても、同じダイアログが表示されます。

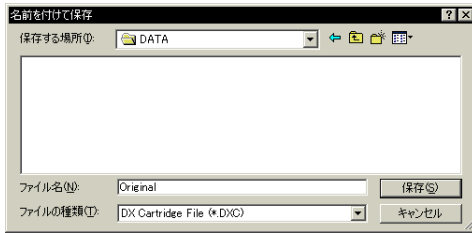
## カートリッジファイルを保存する手順

1 **Windows** [名前を付けて保存] ダイアログを表示します。

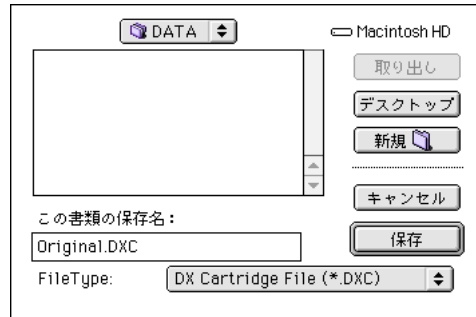
**Macintosh** ファイルの保存ダイアログを表示します。

メニューバーから [ファイル]-[DX カートリッジファイルに名前をつけて保存] を選択します。

**Windows**



**Macintosh**



2 **保存します。**

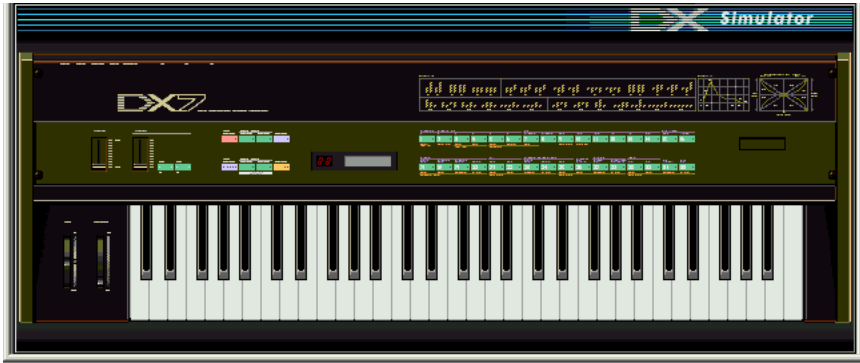
名前を入力し、[保存] ボタンをクリックします。

## ウィンドウを開く手順

### DX Simulator ウィンドウ

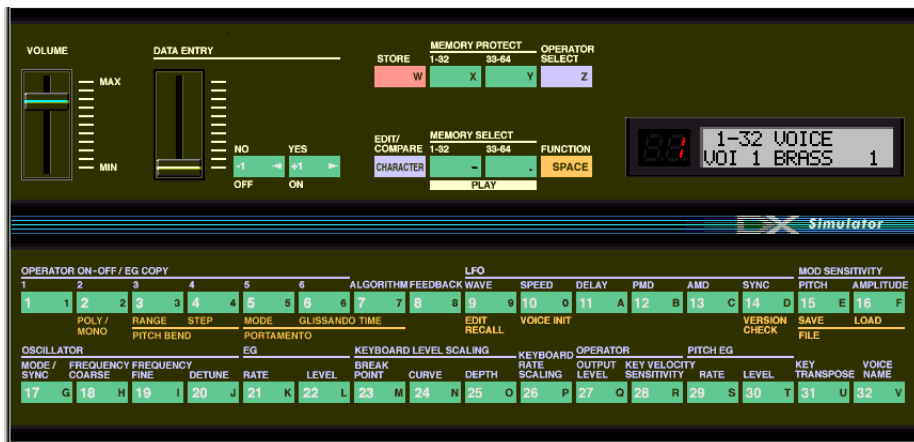
DX Simulator を起動すると同時に開きます。

DX Simulator ウィンドウを閉じると、DX Simulator は終了します。



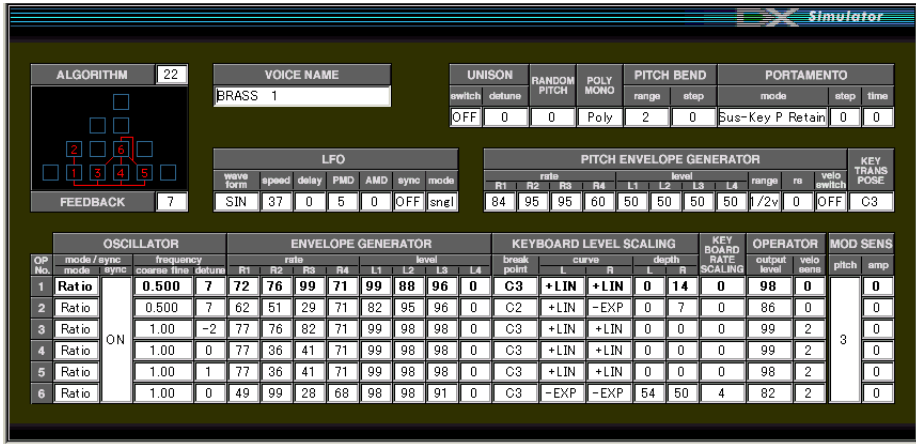
### エディットパネルウィンドウを開く手順

DX Simulator ウィンドウで、操作パネル ( ボタン表示 ) の部分をクリックします。



### エディットリストウィンドウを開く手順

メニューバーの [ 編集 ]-[DX EditList] をクリックして選択します。  
 または、DX Simulator ウィンドウで、DX7 のロゴの部分をクリックします。



## ボイスを選択する手順

エディットパネルウィンドウが表示されている場合

1 プレイモードにします。

[MEMORY SELECT] の [1-32]/[33-64] ボタンをクリックします。

2 ボイスを選択します。

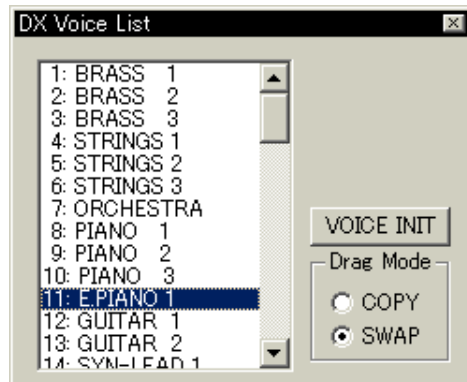
パネルの [1]/[33] ~ [32]/[64] ボタンをクリックします。

選択されたボイスの、ボイスナンバーとボイスネームはディスプレイに表示されます。

エディットリストウィンドウが表示されている場合

1 [DX Voice List] ダイアログを表示します。

メニューバーから [編集]-[DX Voice List] を選択します。



2 ボイスを選択します。

ボイス一覧から、選択したいボイスをクリックします。

### 参考

- DX Simulator ウィンドウの鍵盤をクリックすると、選択したボイスを演奏することができます。



## ボイスのイニシャライズ (初期化) の手順

エディットパネルウィンドウが表示されている場合

**参考**

- ・ここでイニシャライズを実行すると、エディットパネルウィンドウの表示が初期化されます。(そのメモリーに元から保存されていたボイスが消えるわけではありません。)

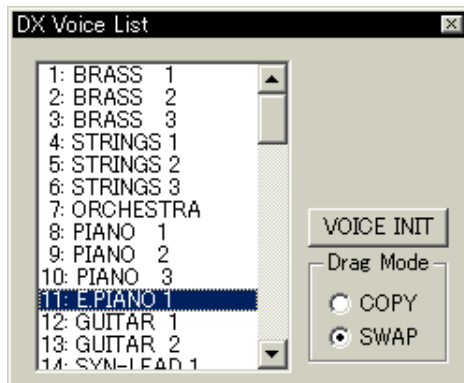
- 1 **ファンクションモードに切り替えます。**  
[FUNCTION] ボタンをクリックします。
- 2 **イニシャライズ画面を表示します。**  
[10]/[42](VOICE INIT) をクリックします。
- 3 **イニシャライズを実行します。**  
[YES] ボタンをクリックして [ARE YOR SURE?] を表示し、もう一度 [YES] ボタンをクリックします。

エディットリストウィンドウが表示されている場合

**注意**

- ・ここでイニシャライズを実行すると、そのメモリーに元から保存されていたボイスは消えてしまいます。

- 1 **[DX Voice List] ダイアログを表示します。**  
メニューバーから [編集]-[DX Voice List] を選択します。



- 2 **イニシャライズを実行します。**  
[VOICE INIT] ボタンをクリックします。

**参考**

- ・イニシャライズされたボイスは、エディットウィンドウに表示されます。

## ボイスエディットの手順

- 1 エディットしたいボイスが入っている DX カートリッジファイルをロードします。
- 2 エディットパネルまたはエディットリストウィンドウを表示します。
- 3 エディットするボイスを選択します。

### 参考

- ・ 白紙の状態 (イニシャルボイス) からボイスを作る場合は、イニシャライズ (初期化) を実行してください。

- 4 エディットを行ないます。

#### エディットパネルウィンドウが表示されている場合

[EDIT] または [FUNCTION] ボタンをクリックしてエディットモード、ファンクションモードに入ってから、[1]/[33] ~ [32]/[64] ボタンをクリックしてエディットするパラメーターを選択し、[DATA ENTRY] スライダーをドラッグして設定値を変更します。

選択できるパラメーターは、エディットモードでは [1]/[33] ~ [32]/[64] ボタンの上にプリントされた青い文字のパラメーター、ファンクションモードでは [1]/[33] ~ [32]/[64] ボタンの下にプリントされた茶色い文字のパラメーターです。

選択されたパラメーターや設定値はディスプレイに表示されます。

ディスプレイには、上段にアルゴリズムナンバーとオペレーターのオン/オフが、下段にパラメーターと設定値が表示されます。

#### エディットリストウィンドウが表示されている場合

変更するパラメーターをクリックして反転させ、テンキー→ [enter] で設定値を変更します。

設定値は、マウスのクリックやドラッグで変更することもできます。

### 参考

- ・ コンペアを使うと、元のボイスと比較できます。

- 5 エディットしたボイスをストアします。
- 6 DX カートリッジファイルを保存します。

### 参考

- ・ DX Simulator では、設定を変更した 1 ボイスデータやメモリー上の全ボイスデータを指定したトラックに挿入することができます ([パラメーター挿入] ダイアログ)。曲のはじめにボイスデータを挿入しておく、曲を再生するたびに DX カートリッジファイルを開く必要がなくなります。

## ボイスをメモリーに保存 (ストア) する手順

エディットパネルウィンドウが表示されている場合

- 1 プレイモードにします。  
[MEMORY SELECT] の [1-32]/[33-64] ボタンをクリックします。
- 2 [STORE] ボタンをクリックします。
- 3 保存するメモリーを指定し、保存を実行します。  
[MEMORY SELECT] の [1-32]/[33-64] ボタンをクリックしてから、[1]/[33] ~ [32]/[64] ボタンをクリックします。

エディットリストウィンドウが表示されている場合

- 1 [DX Store] ダイアログを表示します。  
メニューバーから [編集]-[DX Store] を選択します。



- 2 保存先のメモリーを選択します。  
メモリーとボイスの一覧から、保存先のメモリーを選択します。
- 3 保存を実行します。  
[STORE] ボタンをクリックします。

### 注意

- ・ ボイスを保存すると、それまでそのメモリーに入っていたボイスのデータは消えてしまいます。

## エディット中のボイスを元のボイスと比較 (コンペア) する手順

### エディットパネルウィンドウが表示されている場合

- 1 エディットモードに入ります。  
[EDIT] ボタンをクリックします。
- 2 ボイスをエディットします。  
パラメーターを変更して、ボイスナンバー表示の右下にドットが付いた状態にします。
- 3 コンペアを実行します。  
[EDIT] ボタンをクリックします。  
コンペアに入り、ボイスナンバーが点滅し、エディット前のボイスが呼び出されます。
- 4 コンペア状態から抜けます。  
もう一度 [EDIT] をクリックします。  
ボイスナンバーの点滅が止まり、コンペアから抜けてエディットに戻ります。  
[EDIT] ボタンをクリックするたびに、エディット状態とコンペア状態が切り替わります。

### エディットリストウィンドウが表示されている場合

- 1 コンペアに入ります。  
メニューバーから [編集]-[DX Compare] を選択します。  
コンペアに入り、全体の表示が薄くなり、エディット前のボイスが呼び出されます。  
コンペアに入ると、メニューにチェックが入ります。

#### 参考

- ・ 選択中のボイスがエディットされていない場合はメニューを選択できません。

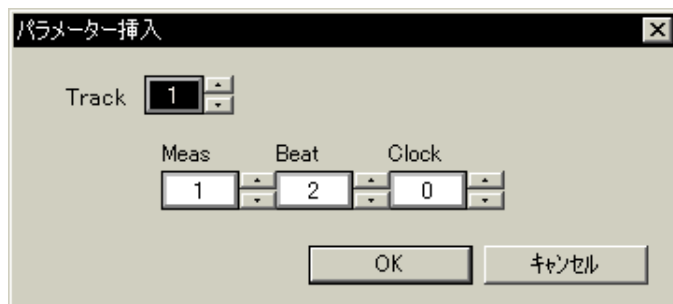
- 2 コンペアを抜けます。  
もう一度、メニューバーから [編集]-[DX Compare] を選択します。  
メニューのチェックが外れ、コンペアから抜けてエディットに戻ります。

## ボイスを指定したトラックに挿入する手順

### 参考

・この機能は、プラグインエディターの場合のみ使用できます。

- 1 [パラメーター挿入] ダイアログを表示します。  
メニューバーから [設定]-[DX バルクデータの挿入] をクリックします。



- 2 挿入位置を設定します。  
トラックとメジャー、ビート、クロックで、パラメーターを挿入する位置を指定します。
- 3 挿入を実行します。  
[OK] ボタンをクリックします。

DX Easy Editor と DX Simulator の両方を同時にエディットした場合、見かけ上はエディットできているようにみえますが、ボイスの整合性が取れなくなるため、正常に動作しなくなる場合があります。

カスタムボイスを両方のソフトでエディットする場合は、次の手順で実行してください。

### カスタムボイスを両方のソフトでエディットする手順

#### 参考

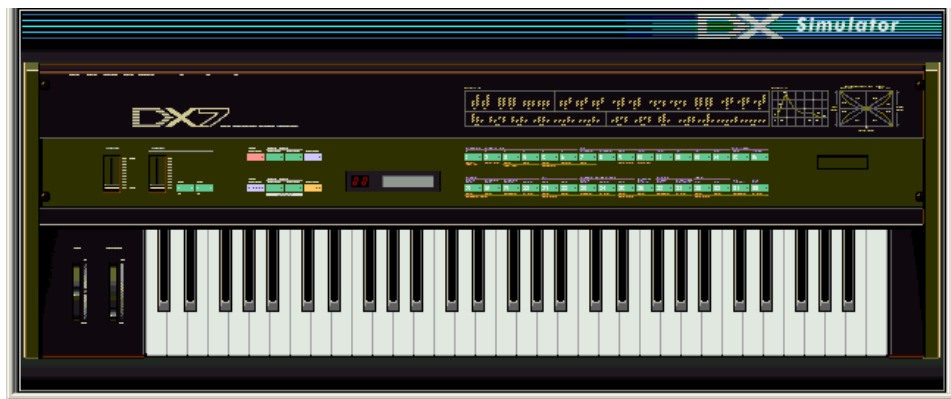
・この機能は、プラグインエディターの場合のみ使用できます。

- 1 **DX Simulator を起動します。**
- 2 **任意のカスタムボイスをエディットします。**  
エディットしたいボイスを選択してから、エディットリストウィンドウやエディットパネルウィンドウを使って、ボイスをエディットします。
- 3 **ストアします。**  
エディットしたボイスをボイスメモリーにストアします。
- 4 **すべてのボイスの設定を、バルクデータとして任意のトラックに挿入します。**  
まず、[DX Simulator 設定] ダイアログの [送信 & 挿入設定] タブで挿入方法を「全ボイス」に設定します。  
次に、[パラメーター挿入] ダイアログで任意のトラックに挿入します。  
このとき、挿入位置を曲の始まる前に設定してください。
- 5 **DX Simulator を終了します。**
- 6 **DX Easy Editor を起動します。**
- 7 **パラメーターを抽出します。**  
先ほどバルクデータを挿入した範囲を [ロケーション設定] ダイアログで設定し、パラメーター抽出を実行します。  
このとき、[カスタムボイスリストを含む] チェックボックスにチェックを入れておいてください。
- 8 **カスタムボイスを選択し、エディットを続けます。**  
ボイスカテゴリー欄で「DX Custom」を、ボイス欄で先ほどエディットしていたカスタムボイスを選択してから、エディットを行ないます。
- 9 **エディットしたパラメーターを挿入します。**  
[パラメーター挿入] ダイアログでパラメーターを挿入します。  
挿入位置は、DX Simulator でバルクを挿入した位置よりも後ろに設定してください。

## DX Simulator(DX シミュレーター) ウィンドウ

DX Simulator のメインのウィンドウです。

DX Simulator の起動と同時に開き、このウィンドウを閉じると DX Simulator は終了します。



### パートナンバー

PLG150-DX を割り当てるパート番号を表示します。

パートの設定は、起動時は [\[DX パート選択\] ダイアログ](#)、起動後は [\[DX Simulator 設定\] ダイアログ](#) で行ないます。

### ツールバー



**[カートリッジファイルを保存] ボタン**

メモリー内の 64 ボイスデータを、DX カートリッジファイルとして保存します。  
メニューバーの [ファイル]-[DX カートリッジファイルを上書き保存] と同じ機能です。



**[DX Simulator の設定] ボタン**

[\[DX Simulator 設定\] ダイアログ](#)が表示されます。



**[DX バルクデータの挿入] ボタン (プラグインエディターのみ)**

[\[パラメーター挿入\] ダイアログ](#)が表示されます。



**[DX バルクデータの抽出] ボタン (プラグインエディターのみ)**

[\[ロケーション設定\] ダイアログ](#)が表示されます。



**[DX バルクデータ送信] ボタン**

DX Simulator のパラメーターを MIDI バルクデータとして送信します。



### [DX バルク受信] ボタン

[DX バルク受信] ダイアログが表示されます。



### [DX EditList を開く] ボタン

エディットリストウィンドウが開きます。

#### ● DX7 ロゴ

クリックすると、エディットリストウィンドウが開きます。

#### ● 操作パネル ( ボタン表示 )

クリックすると、エディットパネルウィンドウが開きます。

#### ● カートリッジスロット

クリックすると、カートリッジファイルを読み込むためのダイアログが表示されます。

#### ● 鍵盤

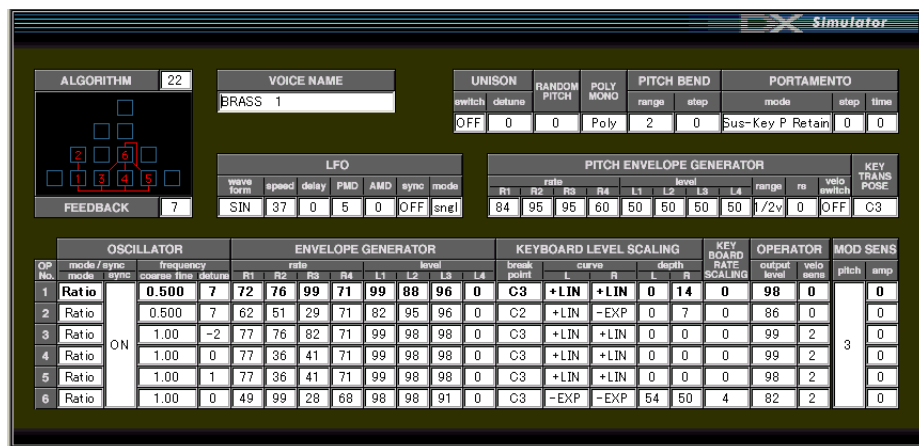
クリックすると、選択中のボイスが発音します。

選択したボイスや、エディット中の音色を確認するのに便利です。



## [EditList](エディットリスト)ウィンドウ

すべてのボイスパラメーターを一覧しながらエディットを行なうためのウィンドウです。メニューバーの [編集]-[DX EditList] をクリックすると、このウィンドウが開きます。



### パラメーター

変更するパラメーターをクリックして反転し、テンキー→ [enter] で設定値を変更します。設定値は、マウスのクリック（ボックスの上半分をクリック…+1、ボックスの下半分をクリック…-1）やドラッグ（右または上に移動…増加、左または下に移動…減少）で変更することもできます。

[PITCH ENVELOPE GENERATOR](ピッチエンベローブジェネレーター)、[OSCILLATOR](オシレーター)などの表題の部分をクリックすると、[DX Copy Tool]ダイアログが開きます。

#### ● オペレーターのミュート ON/OFF

オペレーターのミュートができます。

オペレーターナンバーをクリックするたびにミュート ON/OFF が切り替わります。

#### ● ALGORITHM (アルゴリズム)

【設定値】 1～32

【解説】 6つのオペレーターの組み合わせ方のアルゴリズムを32種類の中から1つ選択します。選択したアルゴリズムによって、6つのオペレーターの動き方（キャリアカモジューター）が決まります。

## ● FEEDBACK (フィードバック)

【設定値】 0～7

【解説】 フィードバックの量を設定します。  
フィードバックとは、自分の出力した信号で自分自身を変調する機能のことです。  
少ないオペレーター数で深い変調を得ることができます。  
フィードバックは、選択したアルゴリズムにより影響を与えるオペレーターがかわります。  
0だとフィードバックの効果はなく、数値を上げていくにつれ、高域に特長のある音になります。

【参考】 フィードバックのかかるオペレーターのアウトプットレベルが上がっていないと効果が出ません。

## ● VOICE NAME (ボイスネーム)

【設定値】 1～0、A～Z、-、.、スペース

【解説】 ボイスに10文字までの名前をつけます。  
ボイスネームの設定をクリックしてカーソルを表示し、パソコンのキーボードから文字を入力します。

## ● UNISON SWITCH (ユニゾンスイッチ)

【設定値】 ON、OFF

【解説】 ユニゾンをオン/オフします。  
ユニゾンとは、4音を積み重ねることで音に厚みを出す機能です。  
そのため、同時発音数は1/4に減少します。  
ユニゾンをオンにすると、ポリ/モノの設定がPolyに設定されている場合はユニゾンポリに、Monoだとユニゾンモノになります。  
各発音モードでの同時発音数は次のようになります。

ポリ…16音、モノ…1音、ユニゾンポリ…4音、ユニゾンモノ…1音  
【参考】 ユニゾンをオンに設定した場合は、必ずユニゾンデチューンを1以上に設定してください。  
ユニゾンデチューン=0だと効果は確認できません。

## ● UNISON DETUNE (ユニゾンデチューン)

【設定値】 0～7

【解説】 ユニゾンスイッチをオンにしたときに積み重なった4音のピッチを微妙にずらして音に厚みをつけます。  
0で効果なし、7で最大になります。  
ユニゾンスイッチがオフだと、効果はありません。

## ● RANDOM PITCH (ランダムピッチ)

【設定値】 0～7

【解説】 ランダムピッチの効果の深さを設定します。  
0で効果なし、7で最大になります。  
ランダムピッチとは、鍵盤を弾くたびに音程が不規則に変化する機能です。  
生楽器の不安定なピッチを再現できます。

## ● POLY/MONO (ポリ/モノ)

【設定値】 POLY (和音が演奏できる状態)、MONO (単音しか発音しない状態)

【解説】 ポリ/モノを設定します。

## ● PICH BEND RANGE (ピッチベンドレンジ)

【設定値】 0 ~ 12

【解説】 ピッチベンドホイールを動かしたときの音程の変化の幅を設定します。  
0では音程の変化なし、1は上下半音ずつ、2は上下2半音(全音)ずつで、12だと上下12半音(1オクターブ)となります。

## ● PICH BEND STEP (ピッチベンドステップ)

【設定値】 0 ~ 12

【解説】 ピッチベンドホイールによる音程の変化の仕方を決めます。  
0の場合は連続的变化(通常はこの状態です)、1~12は音階で変化します。  
たとえば、1だと半音階ずつ、2だと全音階ずつ変化します。

【参考】 ステップを0以外に設定すると、ピッチベンドレンジは自動的に12に設定され、変更できません。

## ● PORTAMENTO MODE (ポルタメントモード)

【設定値】 ポリ/モノ = ポリの場合…SUS-KEY P RETAIN、SUS-KEY P FOLLOW  
ポリ/モノ = モノの場合…FINGERED PORTA、FULL TIME PORTA

【解説】 ポルタメントとは、音程の違う2つの音の間を滑らかに移動する効果です。  
ポルタメントモードでは、ポルタメントのかかり方を設定します。  
SUS-KEY P RETAINは、サステインペダルを踏んでいる間の持続音および鍵盤から手を離れた後の余韻音にはポルタメント効果がかかりません。  
SUS-KEY P FOLLOWは、サステインペダルを踏んでいる間の持続音および鍵盤から手を離れた後の余韻音にもポルタメント効果がかかり、次に弾いた鍵盤のピッチに変化します。  
FINGERED PORTAは、鍵盤を押さえたまま次の鍵盤を弾いたときのみポルタメント効果がかかります。  
FULL TIME PORTAは、常にポルタメントの効果がかかります。

## ● PORTAMENTO GLISSAND (ポルタメントグリッサンド)

【設定値】 OFF、1 ~ 12

【解説】 ポルタメント効果による音程の変化の仕方を設定します。  
OFFは通常の連続的な変化です。  
1~12は音階で変化します。たとえば、1なら半音階、2なら全音階で変化します。

## ● PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 ポルタメント効果のかかり具合を設定します。  
0は効果なし。  
1~99は数値が大きいほど、ポルタメントがゆっくりになります。

## ● LFO WAVE (LFO ウェーブ)

- 【設定値】
- ・ TRI (三角波)
  - ・ SAW DWN (鋸歯状波 I)
  - ・ SAW UP (鋸歯状波 II)
  - ・ SQU (矩形波)
  - ・ SIN (正弦波)
  - ・ S/Hold (サンプル&ホールド)

【解説】 ビブラート (周期的な音程の変化) やトレモロ (周期的な音量の変化)、ワウ (周期的な音色の変化) 効果をどのような波形でかけるのかを選択します。LFO でビブラートをかけるときは、三角波か正弦波を選びます。LFO で効果音をつくるときは、不規則な変化が得られるサンプル & ホールドなどが効果的です。

## ● LFO SPEED (LFO スピード)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 ビブラートやトレモロ、ワウ効果の揺れの速さを設定します。

## ● LFO DELAY (LFO ディレイ)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 鍵盤を弾いてから、ビブラートやトレモロ、ワウ効果がかかり始めるまでの時間を設定します。値を大きくすると、かかり始めるまでの時間が長くなります。

## ● LFO PMD (LFO ピッチモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 ビブラートの深さを設定します。

【参考】 ピッチモジュレーションセンシティビティが 0 になっているとビブラートはかかりません。

## ● LFO AMD (LFO アンプリチュードモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 トレモロやワウ効果の深さを設定します。

アンプリチュードモジュレーションセンシティビティがキャリアにかかっている場合はトレモロ、モジュレーターにかかっている場合はワウ効果になります。

【参考】 全オベレーターのアンプリチュードモジュレーションセンシティビティが 0 になっていると効果はかかりません。

## ● LFO SYNC (LFO シンク)

【設定値】 OFF, ON

【解説】 LFO の出す波形が、鍵盤を弾くごとに常に同じ位置からスタートするかどうかを設定します。

ON に設定すると常に同じ位置からスタートするため、LFO スピードが遅いときなどアタック時の効果をそろえることができます。

OFF に設定すると、LFO は鍵盤を弾くタイミングとは無関係に連続的に変化するため、コーラス効果やロータリースピーカーの効果が自然な感じになります。

## ● LFO MODE

【設定値】 multi(マルチ)、single(シングル)

【解説】 和音を弾くときのビブラートのかかり方を設定します。  
 マルチの場合は、押さえた各鍵盤ごとに独立したLFOの信号でビブラートがかかります。  
 そのため、異なった位相でピッチが揺れることになり、自然なビブラートになります。  
 シングルの場合は、すべての鍵盤が1つのLFO信号でビブラートがかかります。  
 LFOモードの効果は、ビブラートにだけ働き、トレモロやワウ効果には働きません。

## ● PITCH EG RATE (ピッチ EG レイト)

## ● PITCH EG LEVEL (ピッチ EG レベル)

【設定値】 0 ~ 99

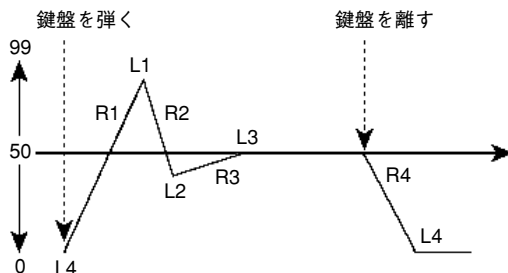
【解説】 音が出てから消えるまでの音程の時間的な変化の仕方を設定します。  
 鍵盤を弾くとまずL4で設定した音程からR1で設定した速さでL1まで変化します。  
 次にR2の速さでL2に変化し、R3の速さでL3に変化します。  
 そのまま鍵盤を離すと、R4の速さでL4(下図ではL4=0)へ変化します。  
 レベルは50が本来の音程で数値が大きいほど音程は高くなり、小さいほど低くなります。

ピッチEGの機能を使わない場合は、L1 ~ L4を50に設定します。

【操作】 エディットパネルウィンドウでの操作

ボタンをクリックするたびにEGレイト/レベル1 ~ 4が切り替わります。

【参考】 ピッチEGは、オシレーターモードがFIXED FREQ.に設定されているオペレーターには動きません。



## ● PITCH EG RANGE(ピッチ EG レンジ)

【設定値】 1/2va、1va、2va、8va(オクターブ)

【解説】 ピッチEGで音程を変化させる場合の、最大の変化幅を設定します。  
 1/2vaで1/2オクターブ(6半音)、1vaで1オクターブ、2vaで2オクターブ、  
 8vaで8オクターブになります。

## ● PITCH EG RATE SCALING(ピッチ EG レイトスケーリング)

【設定値】 0 ~ 7

【解説】 ピッチEGのレイト(R1 ~ R4)を、音域によって調節するための設定です。  
 設定値を大きくするほど、高音部では音程の変化が速く、低音部では遅くなります。  
 設定値=0では効果はありません。

## ● PITCH EG VELOCITY SWITCH(ピッチ EG ベロシティスイッチ)

【設定値】 OFF、ON

【解説】 ベロシティ(鍵盤を弾くタッチの強さ)によって、ピッチ EG の変化の幅と速さを変更するための設定です。

OFF で効果なし、ON で効果がかかります。

ピッチ EG の変化は幅は、ベロシティが最大のときにピッチ EG のレベル(L1 ~ L4)で設定した値になります。

## ● KEY TRANSPOSE (キートランスポーズ)

【設定値】 MIDDLE C=C1 ~ C5

【解説】 真ん中のドの位置を移動することで全体を移調します。

値は DX Simulator ウィンドウの鍵盤をクリックして設定します。

## ● OSCILLATOR MODE/SYNC (オシレーターモード/シンク)

【設定値】 OSCILLATOR MODE...FREQUENCY(RATIO)、FIXED FREQ.(Hz) (オペレーターごとに設定可能)

OSCILLATOR SYNC...OFF、ON

【解説】 ボタンをクリックするたびに、オシレーターモードとオシレーターシンクが切り替わります。

オシレーターモードでは、鍵盤に対するオペレーターの発音状態を設定します。

FIXED (フィックスト) に設定したオペレーターは、どの鍵盤を弾いても同じ音程を出力します。

RATIO (レシオ) は弾いた鍵盤に応じた音程を出力する普通の状態です。

オシレーターシンクでは、鍵盤を弾くたびに 6 つのオペレーターの波形の位相を 0 にあわせるかどうかを設定します。

これを ON にすると、鍵盤を弾くたびに 6 つのオペレーターの波形の位相を 0 に合わせます。すると常に同じ音色が得られます。

OFF にすると鍵盤を弾くごとにオペレーター間に位相のずれができ、微妙な音色の違いが生じます。

## ● OSCILLATOR FREQUENCY COARSE (オシレーターフリケンシーコース)

## ● OSCILLATOR FREQUENCY FINE (オシレーターフリケンシーファイン)

【設定値】 オシレーターモード =FREQUENCY(RATIO) の場合...0.5 ~ 61.69

オシレーターモード =FIXED FREQ. の場合...1.000Hz ~ 9772Hz

(各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 各オペレーターの出力する周波数の比率や周波数を設定します。

オシレーターモード =FREQUENCY(RATIO) の場合は、

1.00 (このとき A3=440Hz) を基準として 0.50 倍から 61.69 倍までの範囲で設定できます。

オシレーターモード =FIXED FREQ. の場合は、

出力する音の高さを周波数の単位 "Hz (ヘルツ)" で表し、フリケンシーコースで 1、10、100、1000 の桁数を切り換え、フリケンシーファインでそれらを 1 ~ 9.772 倍の範囲で設定します。

## ● OSCILLATOR DETUNE (オシレーターデチューン)

【設定値】 -7 ~ +7 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 オペレーター間で出力する音の高さを微妙にずらし、音の広がりを得るための機能です。

フリケンシーコースとファインで設定した周波数の上下約 2 セント(-7 ~ 0 ~ +7) の範囲で設定できます。

● EG RATE (EG レイト)

● EG LEVEL (EG レベル)

【設定値】 0 ~ 99 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 音が出てから消えるまでの各オペレーターのアウトプットレベルの時間的な変化の仕方を設定します。

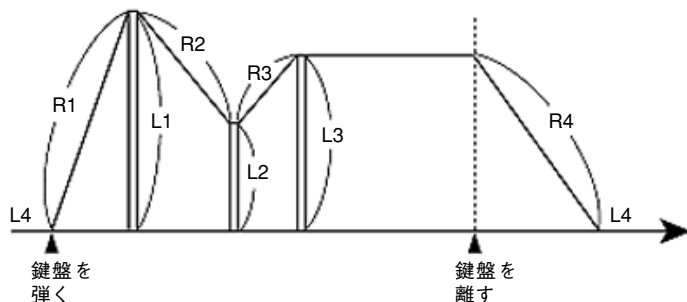
鍵盤を弾くとまず R1 で設定した速さで L1 まで変化します。

次に R2 の速さで L2 に変化し、R3 の速さで L3 に変化します。

そのまま鍵盤を離すと、R4 の速さで L4 (下図では L4=0) へ変化します。

【操作】 エディットパネルウィンドウでの操作

ボタンをクリックするたびに EG レイト / レベル 1 ~ 4 が切り替わります。



● KEYBOARD LEVEL SCALING BREAK POINT

(キーボードレベルスケールングブレイクポイント)

● KEYBOARD LEVEL SCALING CURVE (キーボードレベルスケールングカーブ)

● KEYBOARD LEVEL SCALING DEPTH (キーボードレベルスケールングデプス)

【設定値】 ブレイクポイント…A-1 ~ C8

カーブ…-LIN、-EXP、+EXP、+LIN

デプス…0 ~ 99

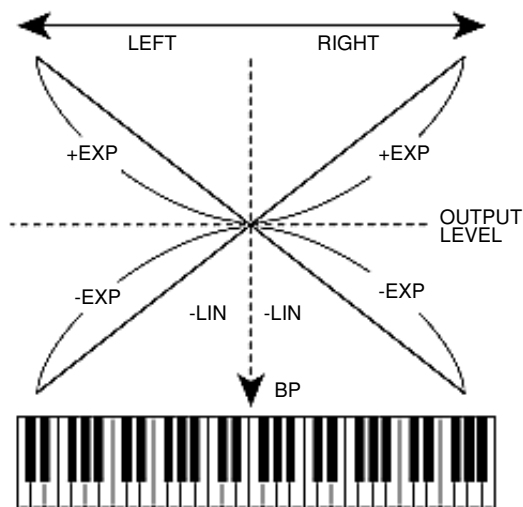
(各オペレーターごとに設定可能)

【解説】

自然楽器の音は、音域によって音量や音色がかなり異なります。

キーボードレベルスケールングは、音程によってオペレーターのアウトプットレベルを変化させることで、自然楽器の特性をシミュレートするための機能です。

下図のように、指定した音 (BP: ブレイクポイント) を中心に高域 (RIGHT) と低域 (LEFT) それぞれに 4 種類のカーブがあり、デプスで変化の度合いを設定します。



### ● KEYBOARD RATE SCALING (キーボードレイトスケーリング)

【設定値】 0～7 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 ピアノやギターなどの弦楽器では、低音部では響きが長く、高音部では短いのが一般的です。

この効果を出すのがレイトスケーリングです。

EG レイトの R1～R4 の動きを音域の高低によって補正します。

0 では効果なし、7 では最大に効果がかかります。

### ● OPERATOR OUTPUT LEVEL (オペレーターアウトプットレベル)

【設定値】 0～99 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 各オペレーターの出力レベルを設定します。

オペレーターがキャリアになっているときは音量が、モジュレーターになっているときには音色の明るさが変化します。

### ● OPERATOR KEY VELOCITY SENSITIVITY

(オペレーターキーベロシティセンシティビティ)

【設定値】 0～7

【解説】 鍵盤を弾くタッチの強さ(速さ)でオペレーターのアウトプットレベルを増減し、音量や音色を変化させる機能です。

キャリアになっているオペレーターに数値が設定されると、タッチの強弱で音量が変化します。

モジュレーターになっているオペレーターに数値が設定されるとタッチの強弱で音色が変化します。

### ● MOD SENSITIVITY PITCH (ピッチモジュレーションセンシティビティ)

【設定値】 0～7

【解説】 LFO で音にビブラートをかけるときには、必ずこの数値を上げておきます。

0 でビブラートはかかりません。7 ではビブラートが最大にかかります。

### ● MOD SENSITIVITY AMPLITUDE

(アンプリチュードモジュレーションセンシティビティ)

【設定値】 0～7 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 LFO や EG バイアスの信号を、どのオペレーターにどの程度送るかを設定します。

0 で効果はかかりません。7 では効果が最大にかかります。

オペレーターに LFO が送られると、トレモロやワウ効果をかけることができます。

- ・ LFO でトレモロをかけるときは

キャリアになっているオペレーターについて、数値を上げます。

- ・ LFO でワウをかけるときは

モジュレーターになっているオペレーターについて、数値を上げます。

オペレーターに EG バイアスが送られると、演奏中にモジュレーションホイールやプレスコントローラー、アフタータッチ、およびフットコントロールの操作によって音量や音色をコントロールすることができます。

- ・ EG BIAS で音量をコントロールするときは

キャリアになっているオペレーターについて、数値を上げます。

- ・ EG BIAS で音色(の明るさ)をコントロールするときは

モジュレーターになっているオペレーターについて、数値を上げます。

【参考】

オペレーターアウトプットレベルが下がっていると効果が出ません。

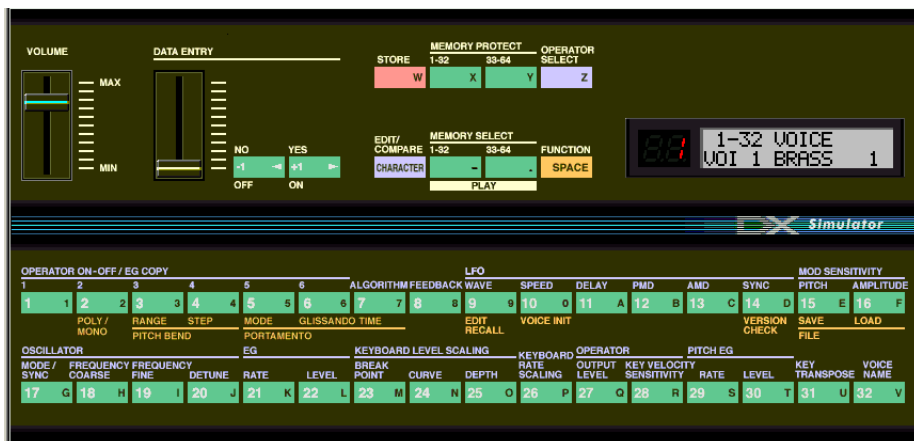


## EditPanel( エディットパネル) ウィンドウ

DX7 と同じ操作でボイスエディットやストアなどの作業を行なうためのウィンドウです。DX Simulator ウィンドウで、操作パネル( ボタン表示) の部分をクリックすると、このウィンドウが開きます。

### [Play Mode( プレイモード)]

ボイスを選んで演奏するためのモードです。



#### ● VOLUME( ボリューム) スライダー

マウスでドラッグして、音量を調節します。

#### 参考

- モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のシンセサイザー/ トーンジェネレーターをお使いの場合、この機能は効果がありません。

#### ● DATA ENTRY( データエントリー) スライダー

マウスでドラッグして、選択中のパラメーターの設定値を連続的に増減します。

#### ● [-1/NO]/[+1/YES] ボタン

選択中のパラメーターの設定値を 1 ずつ増減します。

#### ● [STORE]( ストア) ボタン

選択中のボイスをメモリーに保存します。

保存手順は、保存したいボイスを選択し、プレイモードで [STORE] ボタンをクリックしてから [1] ~ [32]([33] ~ [64]) のボタンで保存先のメモリーを選択します。

#### 注意

- エディット中のボイスをファイルに残すためには、ストアを実行した後で、DX カートリッジファイルとして保存しなければなりません。

#### ● [MEMORY PROTECT 1-32]( メモリープロテクト 1-32) ボタン

#### ● [MEMORY PROTECT 32-64]( メモリープロテクト 33-64) ボタン

メモリープロテクトのオン/オフを切り替えて、ストアができる状態にするかどうかを設定します。

#### 参考

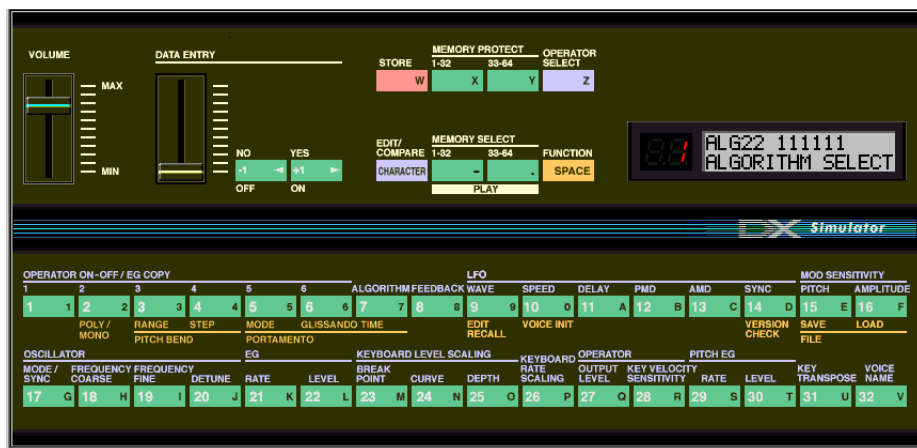
- EditPanel 上でストアする場合のみ有効です。

- **[OPERATOR SELECT](オペレーターセレクト) ボタン**  
エディットモードで、エディットを行なうオペレーターを切り替えるボタンです。  
クリックすることにより、1 → 6 → 1 の順に切り替わります。
- **[EDIT](エディット) ボタン**  
ボイスをエディットして音色を作り替える状態( **エディットモード** )に入ります。
- **[PLAY 1-32](プレイ 1-32)/[PLAY 33-64](プレイ 33-64) ボタン**  
ボイスを選択して演奏するモード( **プレイモード** )に入ります。
- **[FUNCTION](ファンクション) ボタン**  
**ファンクションモード**に入ります。  
ファンクションモードには、ボイスをエディットするパラメーターと、その他のパラメーターが混在しています。
- **ディスプレイ**  
ボイスナンバーを表示する LED ディスプレイと、ボイスネームやパラメーターネームを表示する LCD ディスプレイの 2 種類があります。
- **[1] ~ [32]、[33] ~ [64]**  
プレイモードではボイスの選択、エディットモードやファンクションモードではパラメーターの選択、ストアではメモリーの選択ボタンとして働きます。

## [Edit Mode( エディットモード )]

DX7 と同じ操作でボイスを作り変えたり保存したりするモードです。

[EDIT] ボタンをクリックするとこのモードに入ります。



## エディットモードのパラメーター

## オペレーターのオン / オフ

ボイスの作成を容易にするため、各オペレーターのオン / オフを切り替えることができます。

ディスプレイ上段の中央に 1 または 0 の数字が 6 つ並んでいます。

これらは、オペレーターの状態を示し、左から順にオペレーター 1 ~ 6 で、1 がオン、0 がオフを表しています。

オン / オフは、[1] ~ [6] ボタンで切り替えます。

ボタンをクリックすることにより、オペレーター 1 ~ 6 のオン / オフが交互に切り替わります。

オフにしたオペレーターは、発音しなくなります。

## オペレーターの切り替え

[16] ~ [28] ボタンによって呼び出されるボイスパラメーターは、6 つのオペレーターそれぞれに設定するものです。

オペレーターの切り替えには、[OPERATOR SELECT] ボタンを使います。

[OPERATOR SELECT] ボタンをクリックすることによりオペレーター 1 ~ 6 が順番に切り替わり、ディスプレイの上段右端にオペレーター番号が表示されます。

- [MEMORY PROTECT 1-32](メモリープロテクト 1-32) ボタン

- [MEMORY PROTECT 33-64](メモリープロテクト 33-64) ボタン

メモリープロテクトのオン/オフを切り替えて、ストアができる状態にするかどうかを設定します。

## 参考

・ EditPanel 上でストアする場合のみ有効です。

- [OPERATOR SELECT] (オペレーターセレクト) ボタン

エディットモードで、エディットを行なうオペレーターを切り替えるボタンです。

クリックすることにより、1 → 6 → 1 の順に切り替わります。

## ● [COMPARE] (コンペア) ボタン

コンペアに入り、ボイスナンバーが点滅してエディット前のボイスが呼び出されます。もう一度クリックすると、ボイスナンバーの点滅が止まり、コンペアから抜けてエディットに戻ります。

ボタンをクリックするたびに、エディット状態とコンペア状態が切り替わります。

VOICE NAME エディット時は CHARACTER 入力モードになります。

## ● [MEMORY SELECT 1 ~ 32] (メモリーセレクト 1 ~ 32) ボタン

## ● [MEMORY SELECT 33 ~ 64] (メモリーセレクト 33 ~ 64) ボタン

プレイモードではボイスの選択、エディットモードやファンクションモードではパラメーターの選択、ストアではメモリーの選択ボタンとして働きます。

## ● [FUNCTION] (ファンクション) ボタン

ファンクションモードに入ります。

ファンクションモードには、ボイスをエディットするパラメーターと、その他のパラメーターが混在しています。

## ● 1 ~ 6 : OPELATOR (オペレーター)

【解説】 各オペレーターのアオン / オフを切り替えます。

## ● 1 ~ 6 : EG COPY (EG コピー)

【解説】 各オペレーターに含まれる EG のパラメーターをコピーします。

- 【手順】
1. [16]/[48] ~ [28]/[60] のいずれかのパラメーターエディット画面を選択し、コピーしたいオペレーターを **[OPERATOR SELECT]** ボタンで選択します。
  2. [STORE] ボタンをクリックします。  
ディスプレイに「EG COPY」と表示されます。
  3. [1]/[33] ~ [6]/[38] をクリックしてコピー先のオペレーターを指定します。
  4. コピーが終了し、元のパラメーターエディット画面に戻ります。

## ● 7 : ALGORITHM (アルゴリズム)

【設定値】 1 ~ 32

【解説】 6 つのオペレーターを組み合わせ方のアルゴリズムを 32 種類の中から 1 つ選択します。  
選択したアルゴリズムによって、6 つのオペレーターの働き方 (キャリアかモジュレーターか) が決まります。

## ● 8 : FEEDBACK (フィードバック)

【設定値】 0 ~ 7

【解説】 フィードバックの量を設定します。

フィードバックとは、自分の出力した信号で自分自身を変調する機能のことです。少ないオペレーター数で深い変調を得ることができます。

フィードバックは、選択したアルゴリズムにより影響を与えるオペレーターがかわります。

0 だとフィードバックの効果はなく、数値を上げていくにつれ、高域に特長のある音になります。

【参考】 フィードバックのかかるオペレーターのアウトプットレベルが上がっていないと効果が出ません。

## ● 9 : LFO WAVE (LFO ウェーブ)

- 【設定値】
- ・ TRI (三角波)
  - ・ SAW DWN (鋸歯状波 I)
  - ・ SAW UP (鋸歯状波 II)
  - ・ SQU (矩形波)
  - ・ SIN (正弦波)
  - ・ S/Hold (サンプル&ホールド)

【解説】 ビブラート (周期的な音程の変化) やトレモロ (周期的な音量の変化)、ワウ (周期的な音色の変化) 効果をどのような波形でかけるのかを選択します。  
LFO でビブラートをかけるときは、三角波か正弦波を選びます。  
LFO で効果音をつくるときは、不規則な変化が得られるサンプル & ホールドなどが効果的です。

## ● 10 : LFO SPEED (LFO スピード)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 ビブラートやトレモロ、ワウ効果の揺れの速さを設定します。

## ● 11 : LFO DELAY (LFO ディレイ)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 鍵盤を弾いてから、ビブラートやトレモロ、ワウ効果がかかり始めるまでの時間を設定します。  
値を大きくすると、かかり始めるまでの時間が長くなります。

## ● 12 : LFO PMD (LFO ピッチモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 ビブラートの深さを設定します。

【参考】 ピッチモジュレーションセンシティビティが 0 になっているとビブラートはかかりません。

## ● 13 : LFO AMD (LFO アンプリチュードモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 トレモロやワウ効果の深さを設定します。

アンプリチュードモジュレーションセンシティビティがキャリアにかかっている場合はトレモロ、モジュレーターにかかっている場合はワウ効果になります。

【参考】 全オベレーターのアンプリチュードモジュレーションセンシティビティが 0 になっていると効果はかかりません。

## ● 14 : LFO SYNC (LFO シンク)

【設定値】 OFF, ON

【解説】 LFO の出す波形が、鍵盤を弾くごとに常に同じ位置からスタートするかどうかを設定します。

ON に設定すると常に同じ位置からスタートするため、LFO スピードが遅いときなどアタック時の効果をそろえることができます。

OFF に設定すると、LFO は鍵盤を弾くタイミングとは無関係に連続的に変化するため、コーラス効果やロータリースピーカーの効果が自然な感じになります。

## ● 15 : MOD SENSITIVITY PITCH (ピッチモジュレーションセンシティブィティ)

【設定値】 0 ~ 7

【解説】 LFO で音にビブラートをかけるときには、必ずこの数値を上げておきます。0 でビブラートはかかりません。7 ではビブラートが最大にかかります。

## ● 16 : MOD SENSITIVITY AMPLITUDE

(アンプリチュードモジュレーションセンシティブィティ)

【設定値】 0 ~ 7 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 LFO や EG バイアスの信号を、どのオペレーターにどの程度送るかを設定します。0 で効果はかかりません。7 では効果が最大にかかります。オペレーターに LFO が送られると、トレモロやワウ効果をかけることができます。

- ・ LFO でトレモロをかけるときは

キャリアになっているオペレーターについて、数値を上げます。

- ・ LFO でワウをかけるときは

モジュレーターになっているオペレーターについて、数値を上げます。

オペレーターに EG バイアスが送られると、演奏中にモジュレーションホイールやブレスコントローラー、アフタータッチ、およびフットコントロールの操作によって音量や音色をコントロールすることができます。

- ・ EG BIAS で音量をコントロールするときは

キャリアになっているオペレーターについて、数値を上げます。

- ・ EG BIAS で音色 (の明るさ) をコントロールするときは

モジュレーターになっているオペレーターについて、数値を上げます。

【参考】

オペレーターアウトレベルが下がっていると効果が出ません。

## ● 17 : OSCILLATOR MODE/SYNC (オシレーターモード / シンク)

【設定値】 OSCILLATOR MODE...FREQUENCY(RATIO)、FIXED FREQ.(Hz) (オペレーターごとに設定可能)

OSCILLATOR SYNC...OFF、ON

【解説】 ボタンをクリックするたびに、オシレーターモードとオシレーターシンクが切り替わります。

オシレーターモードでは、鍵盤に対するオペレーターの発音状態を設定します。

FIXED (フィックスド) に設定したオペレーターは、どの鍵盤を弾いても同じ音程を出力します。

RATIO (レシオ) は弾いた鍵盤に応じた音程を出力する普通の状態です。

オシレーターシンクでは、鍵盤を弾くたびに 6 つのオペレーターの波形の位相を 0 にあわせるかどうかを設定します。

これを ON にすると、鍵盤を弾くたびに 6 つのオペレーターの波形の位相を 0 に合わせます。すると常に同じ音色が得られます。

OFF にすると鍵盤を弾くごとにオペレーター間に位相のずれができ、微かな音色の違いが生じます。

● 18 : OSCILLATOR FREQUENCY COARSE (オシレーターフリケンシーコース)

● 19 : OSCILLATOR FREQUENCY FINE (オシレーターフリケンシーファイン)

【設定値】 オシレーターモード=FREQUENCY(RATIO) の場合…0.5 ~ 61.69  
 オシレーターモード=FIXED FREQ. の場合…1.000Hz ~ 9772Hz  
 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 各オペレーターの出力する周波数の比率や周波数を設定します。  
 オシレーターモード=FREQUENCY(RATIO) の場合は、  
 1.00 (このとき A3=440Hz) を基準として 0.50 倍から 61.69 倍までの範囲で  
 設定できます。  
 オシレーターモード=FIXED FREQ. の場合は、  
 出力する音の高さを周波数の単位 “Hz (ヘルツ)” で表し、フリケンシーコースで  
 1、10、100、1000 の桁数を切り換え、フリケンシーファインでそれらを 1 ~  
 9.772 倍の範囲で設定します。

● 20 : OSCILLATOR DETUNE (オシレーターデチューン)

【設定値】 -7 ~ +7 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 オペレーター間で出力する音の高さを微妙にずらし、音の広がりを得るための機能で  
 す。  
 フリケンシーコースとファインで設定した周波数の上下約 2 セント(-7 ~ 0 ~ +7)  
 の範囲で設定できます。

● 21 : EG RATE (EG レイト)

● 22 : EG LEVEL (EG レベル)

【設定値】 0 ~ 99 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 音が出てから消えるまでの各オペレーターのアウトプットレベルの時間的な変化の  
 仕方を設定します。

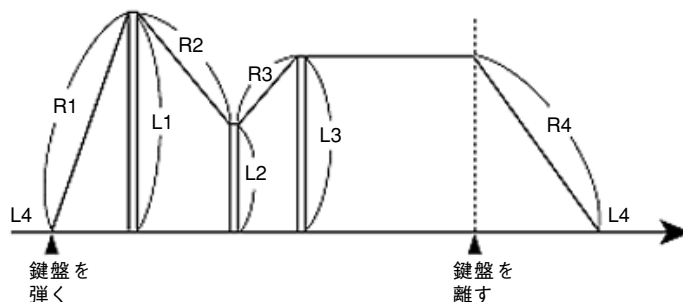
鍵盤を弾くとまず R1 で設定した速さで L1 まで変化します。

次に R2 の速さで L2 に変化し、R3 の速さで L3 に変化します。

そのまま鍵盤を離すと、R4 の速さで L4 (下図では L4=0) へ変化します。

【操作】 エディットパネルウィンドウでの操作

ボタンをクリックするたびに EG レイト/レベル 1 ~ 4 が切り替わります。



● 23 : KEYBOARD LEVEL SCALING BREAK POINT

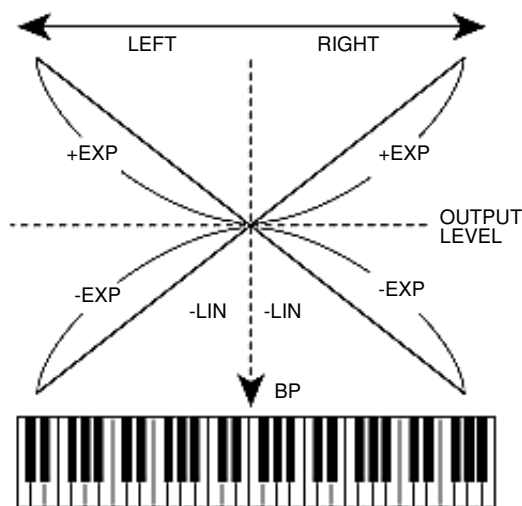
(キーボードレベルスケーリングブレイクポイント)

● 24 : KEYBOARD LEVEL SCALING CURVE (キーボードレベルスケーリングカーブ)

● 25 : KEYBOARD LEVEL SCALING DEPTH (キーボードレベルスケーリングデプス)

【設定値】 ブレイクポイント…A-1 ~ C8  
 カーブ…-LIN、-EXP、+EXP、+LIN  
 デプス…0 ~ 99  
 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 自然楽器の音は、音域によって音量や音色がかなり異なります。キーボードレベルスケーリングは、音程によってオペレーターのアウトプットレベルを変化させることで、自然楽器の特性をシミュレートするための機能です。下図のように、指定した音 (BP: ブレイクポイント) を中心に高域 (RIGHT) と低域 (LEFT) それぞれに 4 種類のカーブがあり、デプスで変化の度合いを設定します。



● 26 : KEYBOARD RATE SCALING (キーボードレイトスケーリング)

【設定値】 0 ~ 7 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 ピアノやギターなどの弦楽器では、低音部では響きが長く、高音部では短いのが一般的です。

この効果を出すのがレイトスケーリングです。

EG レイトの R1 ~ R4 の動きを音域の高低によって補正します。

0 では効果なし、7 では最大に効果がかかります。

● 27 : OPERATOR OUTPUT LEVEL (オペレーターアウトプットレベル)

【設定値】 0 ~ 99 (各オペレーターごとに設定可能)

【解説】 各オペレーターの出力レベルを設定します。

オペレーターがキャリアになっているときは音量が、モジュレーターになっているときには音色の明るさが変化します。



## ● 28 : OPERATOR KEY VELOCITY SENSITIVITY

(オペレーターキーベロシティセンシビティ)

【設定値】 0～7

【解説】 鍵盤を弾くタッチの強さ(速さ)でオペレーターのアウトプットレベルを増減し、音量や音色を変化させる機能です。  
キャリアになっているオペレーターに数値が設定されると、タッチの強弱で音量が変化します。  
モジュレーターになっているオペレーターに数値が設定されるとタッチの強弱で音色が変化します。

## ● 29 : PITCH EG RATE (ピッチ EG レイト)

## ● 30 : PITCH EG LEVEL (ピッチ EG レベル)

【設定値】 0～99

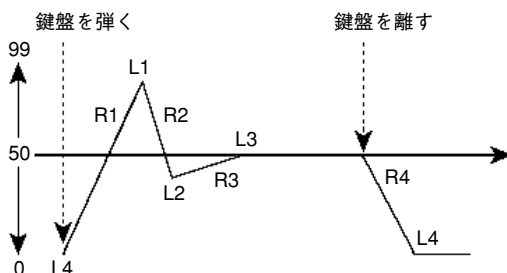
【解説】 音が出てから消えるまでの音程の時間的な変化の仕方を設定します。  
鍵盤を弾くとまずL4で設定した音程からR1で設定した速さでL1まで変化します。次にR2の速さでL2に変化し、R3の速さでL3に変化します。  
そのまま鍵盤を離すと、R4の速さでL4(下図ではL4=0)へ変化します。  
レベルは50が本来の音程で数値が大きいほど音程は高くなり、小さいほど低くなります。

ピッチEGの機能を使わない場合は、L1～L4を50に設定します。

【操作】 エディットパネルウィンドウでの操作

ボタンをクリックするたびにEGレイト/レベル1～4が切り替わります。

【参考】 ピッチEGは、オシレーターモードがFIXED FREQ.に設定されているオペレーターには動きません。



## ● 31 : KEY TRANSPOSE (キートランスポーズ)

【設定値】 MIDDLE C=C1～C5

【解説】 真ん中のドの位置を移動することで全体を移調します。  
値はDX Simulatorウィンドウの鍵盤をクリックして設定します。

## ● 32 : VOICE NAME (ボイスネーム)

【設定値】 1～0, A～Z, -, ., スペース

【解説】 ボイスに名前をつけます。

ボイスネームの設定画面を表示してから [EDIT] をクリックしてカーソルを表示させ、[1]～[32] ([33]～[64]), [STORE], [MEMORY PROTECT 1-32], [MEMORY PROTECT 33-64], [OPERATOR SELECT], [MEMORY SELECT 1-32], [MEMORY SELECT 33-64], [FUNCTION] で文字を入力します。

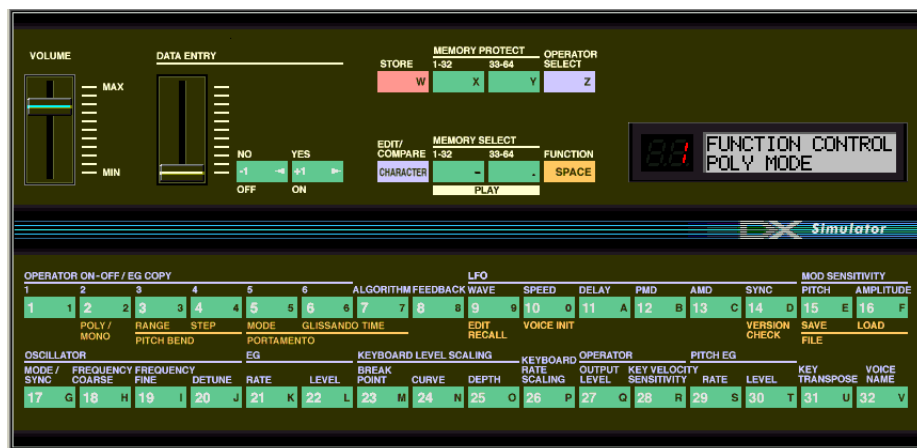
[-1/NO], [+1/YES] でカーソルが移動します。

文字の入力が終われば、もう一度 [EDIT] をクリックするとカーソルが消えて入力が終了します。

## [Function Mode( ファンクションモード)]

ボイスにピッチバンドやモジュレーションなどの効果を設定したり、演奏時のチューニングをしたり、ボイスデータの保存 / 読み込みを行なうモードです。

[FUNCTION] ボタンをクリックするとこのモードに入ります。



### ファンクションモードのパラメーター

[2] ポリ / モノ～ [7] ポルタメントタイムは、エディットモードのパラメーターと同様に、ボイスパラメーターの一部として保存することができます。

[8] エディットリコール～ [14] バージョンチェックはエディットモードの補助機能、[15] ファイルセーブと [16] ファイルロードはカートリッジファイルの保存や読み込みを行ないます。

### 〈操作〉

[FUNCTION] ボタンをクリックしてから [2] ～ [16] ( [34] ～ [48] ) をクリックしてパラメーターを選択し、データエントリースライダーや [-1/NO]、[+1/YES] ボタンで値を入力したり、機能を実行したりします。

#### ● POLY/MONO (ポリ / モノ)

【設定値】 POLY (和音が演奏できる状態)、MONO (単音しか発音しない状態)

【解説】 ポリ / モノを設定します。

#### ● PICH BEND RANGE (ピッチバンドレンジ)

【設定値】 0 ～ 12

【解説】 ピッチバンドホイールを動かしたときの音程の変化の幅を設定します。

0 では音程の変化なし、1 は上下半音ずつ、2 は上下2半音 (全音) ずつで、12 だと上下12半音 (1 オクターブ) となります。

#### ● PICH BEND STEP (ピッチバンドステップ)

【設定値】 0 ～ 12

【解説】 ピッチバンドホイールによる音程の変化の仕方を決めます。

0 の場合は連続的变化 (通常はこの状態です)、1 ～ 12 は音階で変化します。たとえば、1 だと半音階ずつ、2 だと全音階ずつ変化します。

【参考】 ステップを 0 以外に設定すると、ピッチバンドレンジは自動的に 12 に設定され、変更できません。

## ● PORTAMENTO MODE (ポルタメントモード)

【設定値】 ポリ / モノ = ポリの場合…SUS-KEY P RETAIN、SUS-KEY P FOLLOW  
 ポリ / モノ = モノの場合…FINGERED PORTA、FULL TIME PORTA

【解説】 ポルタメントとは、音程の違う 2 つの音の間を滑らかに移動する効果です。

ポルタメントモードでは、ポルタメントのかかり方を設定します。

SUS-KEY P RETAIN は、サステインペダルを踏んでいる間の持続音および鍵盤から手を離れた後の余韻音にはポルタメント効果がかかりません。

SUS-KEY P FOLLOW は、サステインペダルを踏んでいる間の持続音および鍵盤から手を離れた後の余韻音にもポルタメント効果がかかり、次に弾いた鍵盤のピッチに変化します。

FINGERED PORTA は、鍵盤を押さえたまま次の鍵盤を弾いたときのみポルタメント効果が掛かります。

FULL TIME PORTA は、常にポルタメントの効果が掛かります。

## ● PORTAMENTO GLISSAND (ポルタメントグリッサンド)

【設定値】 OFF、1 ~ 12

【解説】 ポルタメント効果による音程の変化の仕方を設定します。

OFF は通常の連続的な変化です。

1 ~ 12 は音階で変化します。たとえば、1 なら半音階、2 なら全音階で変化します。

## ● PORTAMENTO TIME (ポルタメントタイム)

【設定値】 0 ~ 99

【解説】 ポルタメント効果のかかり具合を設定します。

0 は効果なし。

1 ~ 99 は数値が大きいほど、ポルタメントがゆっくりになります。

## ● EDIT RECALL (エディットリコール)

ボイスモードやファンクションモードでエディットしたボイスをストアせずに、新たなボイスを呼び出してしまった場合、エディットしたボイスはいったん消えてしまいますが、エディットリコールを実行することでもう一度呼び出してることができます。

- 【参考】
- ・ エディットモードやファンクションモードで数値を変更すると、エディットパネルウィンドウのボイスナンバー表示の右下にドットが付き、ボイスがエディットされたことを示します。
  - ・ エディットリコールは、この状態のときにのみ実行することができます。

## ● VOICE INIT (ボイスイニシャライズ)

ボイスのすべてのパラメーターを初期化します。

白紙の状態からボイスを作成するときに実行します。

## ● 64 VOICES INIT (64 ボイスイニシャライズ)

メモリーに保存されているすべてのボイスを消して、イニシャルボイス(初期状態のボイス)に置き換えます。

## ● VERSION CHECK (バージョンチェック)

起動中の DX Simulator のバージョンを表示します。

- **FILE SAVE (ファイルセーブ)**

メモリー内の 64 ボイスデータを、DX カートリッジファイルとして保存します。  
メニューバーの [ファイル]-[保存] と同じ機能です。

- **FILE LOAD (ファイルロード)**

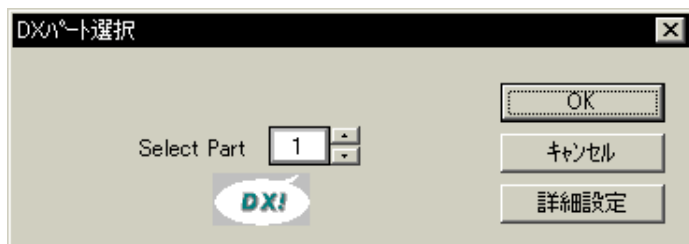
[64VOICE LOAD?] 表示で [+1/YES] ボタンを続けて 2 回クリックすると、カートリッジ  
ファイルを読み込むためのダイアログが表示されます。

## [DX パート選択] ダイアログ

### 参考

- ・ この機能は、プラグインエディターの場合のみ使用できます。

PLG150-DX を割り当てるパートを選択します。  
DX Simulator の起動時に表示されるダイアログです。



### 参考

- ・ 起動後にパートを選択する場合は、[\[DX Simulator 設定\] ダイアログ](#)を使います。

#### ● Select Part( セレクトパート)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 PLG150-DX を割り当てるパートを選択します。

#### ● DX! マーク

選択したパートに、DX パートアサインのパラメーターが存在するときに表示されるマークです。

#### ● [OK] ボタン

DX Simulator を起動し、DX Simulator ウィンドウを開きます。

#### ● [キャンセル] ボタン

[DX パート選択] ダイアログを閉じます。(DX Simulator は起動しません。)

### 参考

- ・ エディターのバージョンによっては、このボタンは表示されない場合があります。

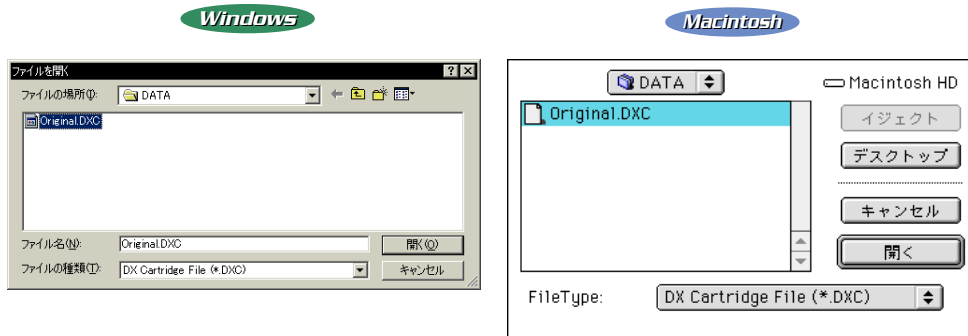
#### ● [詳細設定] ボタン

[DX Simulator 設定] ダイアログを表示します。

**Windows** [開く]ダイアログ **Macintosh** ファイルを開くダイアログ

ファイルに保存されていた 64 ボイスを、DX Simulator 上にロードします。

メニューバーの [ファイル]-[DX カートリッジファイルを開く] を選択すると、このダイアログが表示されます。



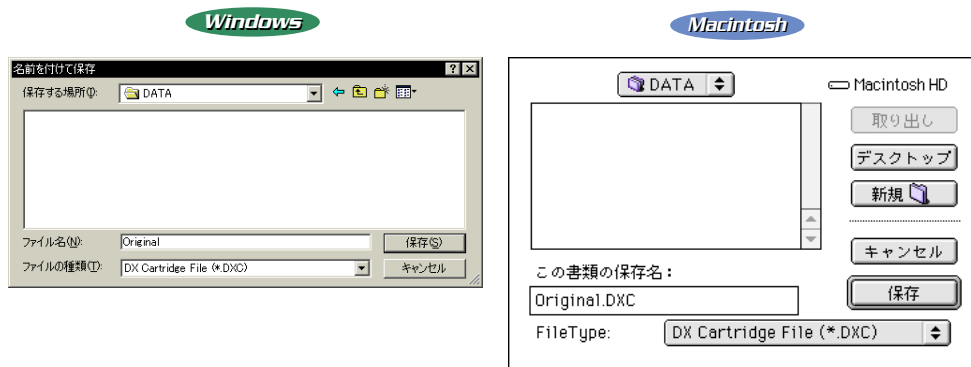
**〈操作〉**

読み込みたい DX カートリッジファイルを指定し、[開く] ボタンをクリックします。

[キャンセル] ボタンをクリックすると、読み込みを実行せずにダイアログを閉じます。

**Windows** [名前を付けて保存] ダイアログ **Macintosh** ファイルの保存ダイアログ

メモリー内の 64 ボイスをカートリッジファイルとして保存します。  
メニューバーの [ファイル]-[DX カートリッジファイルに名前を付けて保存] を選択すると、  
このダイアログが表示されます。

**〈操作〉**

カートリッジファイルを保存するドライブやフォルダを選択し、名前を付けてから、[保存] ボタンをクリックして保存を実行します。  
[キャンセル] ボタンをクリックすると、保存せずにダイアログを閉じます。

## [DX Store](DXストア) ダイアログ

エディット中のボイスをボイスメモリーに保存(ストア)します。

エディットリストウィンドウが開いている状態で、メニューバーから [編集]-[DX Store] を選択するとこのダイアログが表示されます。

### 参考

- ・ エディットリストウィンドウで右クリック (Macintosh 版では control キーを押しながらマウスをクリック) して、メニューから [DX Store] を選択してもこのダイアログを表示できます。



### 注意

- ・ ストアを実行すると、そのメモリーに元から保存されていたボイスは消えてしまいます。エディット中のボイスをファイルに残すためには、ストアを実行した後で、DX カートリッジファイルとして保存しなければなりません。

### ● ボイス一覧

ボイス名をクリックして、ボイスをストアするメモリーを選択します。  
選択したメモリーに保存されていたボイスは消えてしまいます。

### ● [STORE] ボタン

ストアを実行し、ダイアログを閉じます。

### ● キャンセル

ストアを実行せずにダイアログを閉じます。



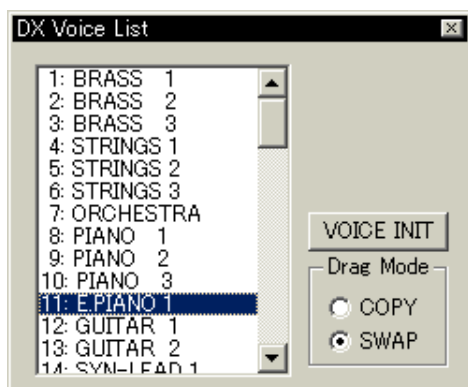
## [DX Voice List](DX ボイスリスト) ダイアログ

一覧表示からクリックしてボイスを選択します。  
また、ボイスイニシャライズやボイスのコピー/入れ替えができます。

エディットリストウィンドウが開いている状態で、メニューバーから [編集]-[DXVoice List] を選択するとこのダイアログが表示されます。

### 参考

- ・エディットリストウィンドウで右クリック (Macintosh 版では control キーを押しながらマウスをクリック) して、メニューから [DX Voice List] を選択してもこのダイアログを表示できます。



### 〈操作〉

ボイス一覧でボイス名をクリックすると、そのボイスが選択されます。  
エディットしてまだストアされていないボイスが選択されている場合には、ボイスをストアするかどうかをたずねるダイアログが表示されます。

#### ● ボイス一覧

ボイス名をクリックしてボイスを選択します。

#### ● VOICE INIT ボタン

ボイスイニシャライズが実行されます。

#### ● Drag Mode (ドラッグモード)

ボイス一覧で、あるボイスをドラッグして他のボイスに重ねたときに、ドラッグしたボイスがコピーされるか (COPY)、2つのボイスの場所が入れ替わるか (SWAP)、どちらの状態にするかを選択します。

### 注意

- ・ドラッグモードが COPY に設定されているとき、あるボイスをドラッグして他のメモリーにコピーすると、そのメモリーに保存されていたボイスは消えてしまいます。

## [DX Copy Tool](DX コピーツール) ダイアログ

オペレーターやEGのコピーを行いません。

エディットリストウィンドウが開いている状態で、メニューバーから[編集]-[Copy Tool]を選択するとこのダイアログが表示されます。

### 参考

- ・エディットリストウィンドウで右クリック(Macintosh版ではcontrolキーを押しながらマウスをクリック)して、メニューから[DX Copy Tool]を選択してもこのダイアログを表示できます。



### 〈操作〉

コピー元のオペレーターやEGをドラッグして、コピー先のオペレーターやEGに重ねると、コピーが実行されます。

コピー先のオペレーターやEGの設定は消えてしまいます。

#### ● OP COPY(オペレーターコピー)

オペレーターの全パラメーターをコピーします。

#### ● EG COPY(EGコピー)

各オペレーターに含まれるEGのパラメーターをコピーします。

EGの図は、すぐ上の[OP COPY]欄の各オペレーターに含まれるEGを示しています。

EGとPITCH EGの図は、設定されているパラメーターにしたがって表示が変化します。

#### ● PITCH EG(ピッチEG)

ピッチEGの状態を確認するための表示です。

## [DX Simulator 設定] ダイアログ

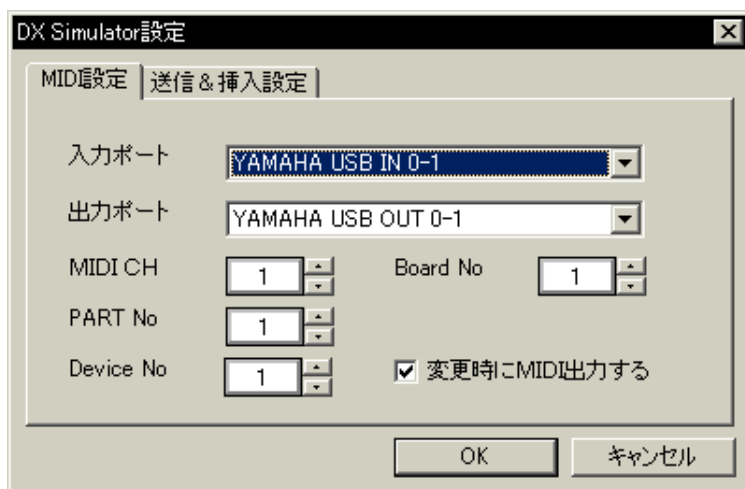
DX Simulator の設定を行ないます。

メニューバーから[設定]-[DX Simulator の設定]を選択するとこのダイアログが表示されます。DX Simulator ウィンドウでツールバーの [DX Simulator の設定] ボタンをクリックしても表示できます。

[MIDI 設定] タブと [送信&挿入設定] タブとを切り替えながら設定します。

### [MIDI 設定] タブ

MIDI 出力に関する設定をします。



#### ● 入力ポート

バルクデータを受信する際の入力ポートを選択します。

#### ● 出力ポート

DX Simulator の設定を出力する際の出力ポートを選択します。

#### ● MIDI CH(MIDI チャンネル)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 PLG150-DX の MIDI 受信チャンネルを指定します。

#### ● PART No(パートナンバー)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 PLG150-DX を割り当てるパートを指定します。

#### ● Device No(デバイスナンバー)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 PLG150-DX が組み込まれている XG プラグインプラットフォーム (MU2000 など) で設定されているデバイスナンバーに合わせます。

- **Boad No( ボードナンバー)**

【設定値】 1 ~ 8

【解説】 XG プラグインプラットフォーム (MU2000 など) に PLG150-DX が複数枚組み込まれている場合に、ボイスをエディットする PLG150-DX の番号を設定します。プラットフォーム内の PLG150-DX には自動的に 1 から順に番号が付けられます。

- **変更時に MIDI 出力する**

チェックしている場合、エディットするたびに PLG150-DX に対して MIDI データを送ります。

- **[OK] ボタン**

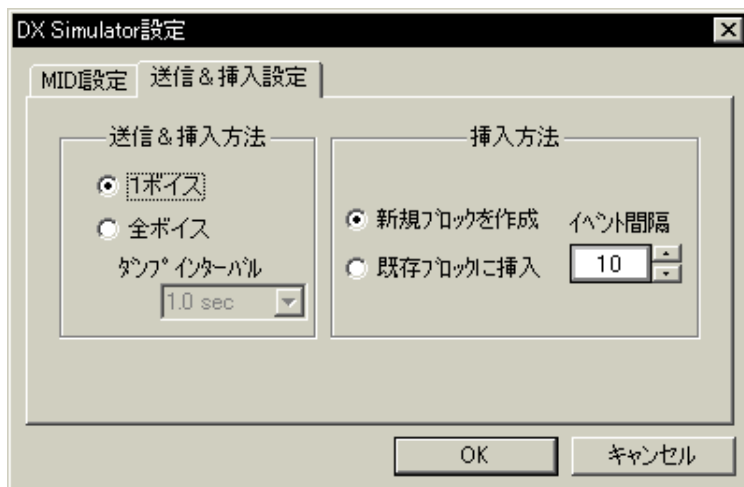
設定を実行して、[DX Simulator 設定] ダイアログを閉じます。

- **[キャンセル] ボタン**

設定を反映せずに、[DX Simulator 設定] ダイアログを閉じます。

## [送信 &amp; 挿入設定] タブ

パラメーターの挿入またはバルク送信の方法を設定します。



## ● 送信 &amp; 挿入方法

【設定値】 1 ボイス、全ボイス

ダンプインターバル…0.5sec ~ 3.0sec(全ボイスが選択されている場合に有効です)

【解説】 バルク送信やパラメーターの挿入を選択したときに、選択中の 1 ボイスのデータを送信するか、全ボイスのデータを送信するかを設定します。

全ボイスを選択したときは、ダンプインターバルでバルクデータの間隔を設定します。

【参考】 全ボイスのバルクダンプでは大量のデータが出力されるため、音源の能力によって「PB COM ERROR!」のエラーが出る場合があります。

その場合、ダンプインターバルの値を大きめに設定してください。

また、「挿入方法」の「イベント間隔」の値を大きくして、イベントの間隔を大きくあけるように修正してください。

## 注意

- ・ 1 ボイスを選択したとき

エディット中のパラメーターのみ送信 & 挿入するため、プログラムチェンジなどでボイスを変えた場合は復帰しません。

その場合は再び送りなおす必要があります。

### ● 挿入方法（プラグインエディターのみ）

【設定値】 新規ブロックを作成、既存ブロックに挿入  
イベント間隔…0～250 クロック

【解説】 パラメーターの挿入を選択したときに、新規にブロックを作るかどうかを設定します。  
また、挿入時のイベントの間隔を設定します。

### ● [OK] ボタン

設定を実行して、[DX Simulator 設定] ダイアログを閉じます。

### ● [キャンセル] ボタン

設定を反映せずに、[DX Simulator 設定] ダイアログを閉じます。

## [パラメーター挿入] ダイアログ

### 参考

- ・この機能は、プラグインエディターの場合のみ使用できます。

ボイスパラメーターをソングに挿入します。

挿入するパラメーターの種類や挿入方法は、[\[DX Simulator 設定\] ダイアログ](#)で設定します。

メニューバーから [設定]-[DX バルクデータの挿入] を選択するとこのダイアログが表示されます。

### 参考

- ・DX Simulator ウィンドウでツールバーの [DX バルクデータの挿入] ボタンをクリックしても表示できます。



### ● Track(トラック)

【設定値】 ホストアプリケーションの MIDI トラックナンバー

【解説】 パラメーターを挿入するトラックを指定します。

### ● ロケーション

【解説】 パラメーターを挿入する位置を指定します。

【参考】 設定値はホストアプリケーションの分解能によって異なります。

### ● [OK] ボタン

挿入を実行した後、[パラメーター挿入] ダイアログを閉じます。

### ● [キャンセル] ボタン

挿入をキャンセルして、[パラメーター挿入] ダイアログを閉じます。

## [ロケーション設定] ダイアログ

### 参考

- ・この機能は、プラグインエディターの場合のみ使用できます。

シーケンスデータ内の PLG150-DX に関するバルクデータを取り込みます。  
メニューバーから [設定]-[DX バルクデータの抽出] を選択するとこのダイアログが表示されます。

### 参考

- ・DX Simulator ウィンドウでツールバーの [DX バルクデータの抽出] ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

バルクデータを抽出する先頭位置と終了位置を設定し、[OK] ボタンをクリックするとバルクデータが取り込まれ、DX Simulator の設定に反映されます。

#### ● 先頭位置、終了位置

【解説】 バルクデータを取り込む範囲を設定します。

【参考】 設定値はホストアプリケーションの分解能によって異なります。

#### ● [OK] ボタン

バルクデータを取り込んで、ダイアログを閉じます。

#### ● [キャンセル] ボタン

バルクデータの取り込みをキャンセルして、ダイアログを閉じます。



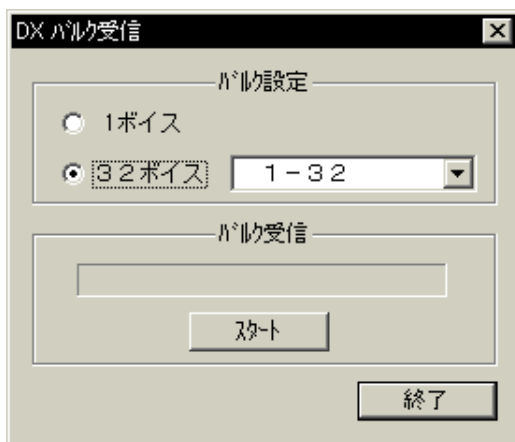
## [DX バルク受信] ダイアログ

DX7 や DX7II、DX7S などのバルクデータを受信します。

メニューバーから [設定]-[DX バルク受信] を選択するとこのダイアログが表示されます。

### 参考

- ・ DX Simulator ウィンドウでツールバーの [DX バルクデータ受信] ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

#### バルクデータを受信する手順

[DX バルク受信] ダイアログを表示し、受信するバルクの種類を設定してから [スタート] ボタンをクリックします。そして、送信側の機器 (DX7、DX7II など) でバルクを送信します。

バルクの受信状況は、[バルク受信] に棒グラフで表示されます。

バルクの受信を終了したら、[ストップ] ボタンをクリックして受信状態から抜けます。

受信したバルクデータは、1 ボイスの場合はエディットバッファーに、32 ボイスの場合は [バルク設定] で設定したメモリーに入ります。

1 ボイスの場合は、改めてストアの作業が必要になります。

32 ボイスの場合は、メモリーに保存されていたボイスは消えてしまいます。

#### ● バルク設定

【設定値】 1 ボイス、32 ボイス (1-32、33-64)

【解説】 受信するバルクの種類と、受信したバルクを保存するメモリーを設定します。

#### ● バルク受信

バルクの受信状態を表示します。

#### ● [スタート] ボタン

バルク受信をスタートします。

バルク受信がスタートすると [ストップ] ボタンになります。

送信後、[ストップ] ボタンをクリックすると受信状態から抜けます。

#### ● [終了] ボタン

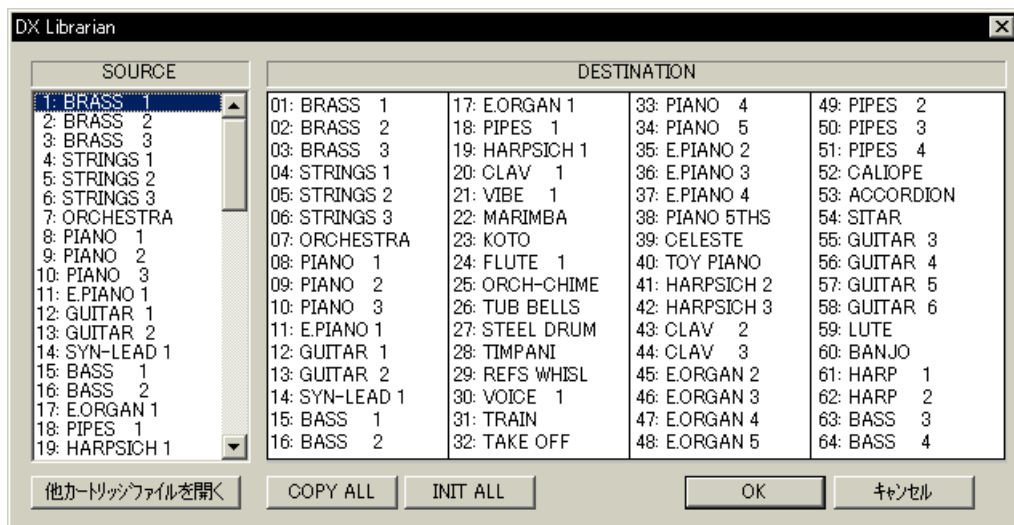
ダイアログを閉じます。

## [DX Librarian](DX ライブラリアン) ダイアログ

カートリッジファイルから任意のボイスを読み出してメモリーにコピーします。

このダイアログを使えば、複数のカートリッジファイルから任意のボイスを集めて、オリジナルのライブラリーを作ることができます。

メニューバーの [編集]-[DX Librarian] を選択するとこのダイアログが表示されます。



### 〈操作〉

[他カートリッジファイルを開く] をクリックして、コピー元のカートリッジファイルを選択します。すると、[SOURCE] 欄にカートリッジファイルに含まれるボイスが一覧表示されます。この中の任意のボイスをドラッグして右側の [DESTINATION] 欄でドロップすると、ドラッグしたボイスがそのメモリーにコピーされます。

#### ● SOURCE(ソース)

カートリッジファイルに含まれるボイスが一覧表示されます。

#### ● DESTINATION(ディスティネーション)

メモリーの番号と保存されているボイスが表示されます。

#### ● [他カートリッジファイルを開く] ボタン

**Windows** クリックすると、[開く] ダイアログが表示されます。

**Macintosh** クリックすると、ファイルを開くダイアログが表示されます。

#### ● [COPY ALL] ボタン

クリックすると、[SOURCE] 欄に表示されているすべてのボイスがメモリーにコピーされ、カートリッジファイルを読み込んだのと同じ結果になります。

- [INIT ALL] ボタン

クリックすると、メモリーのすべてのボイスがイニシャルボイスに置き換わります。

- [OK] ボタン

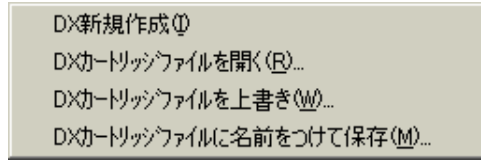
このダイアログでの操作がメモリーに反映された後に、ダイアログを閉じます。  
いずれの操作でも、メモリーに元から入っていたボイスは消えてしまいます。

- [キャンセル] ボタン

ダイアログでの操作をキャンセルして、ダイアログを閉じます。

DX Simulator がアクティブなとき、メニューに DX Simulator 独自の項目が追加されます。

## ファイルメニュー



### ● DX 新規作成

DX Simulator のすべてのパラメーターを初期化します。

### ● DX カートリッジファイルを開く

**Windows** カートリッジファイルを読み込むための [ 開く ] ダイアログが表示されます。

**Macintosh** カートリッジファイルを読み込むための **ファイルを開く** ダイアログが表示されま  
す。

### ● DX カートリッジファイルを上書き保存

現在の DX Simulator の設定をカートリッジファイルに上書き保存します。

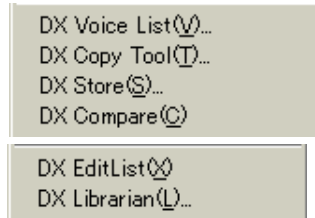
### ● DX カートリッジファイルに名前をつけて保存

メモリー内の 64 ボイスデータを、カートリッジファイルとして保存します。

**Windows** [ 名前を付けて保存 ] ダイアログが表示されます。

**Macintosh** **ファイルの保存** ダイアログが表示されます。

## 編集メニュー



## ● DX Voice List(DX ボイスリスト)

[DX VoiceList] ダイアログが表示されます。

エディットリストウィンドウがアクティブになっているときだけ選択することができます。

## ● DX Copy Tool(DX コピーツール)

[DX Copy Tool] ダイアログを表示します。

エディットリストウィンドウがアクティブになっているときだけ選択することができます。

## ● DX Store(DX ストア)

[DX Store] ダイアログを表示します。

エディットリストウィンドウがアクティブになっているときだけ選択することができます。

## ● DX Compare(DX コンペア)

コンペアを実行します。

コンペア実行中はメニューにチェックが入り、エディット前のボイスがエディットバッファーに呼び出されます。

もう一度メニューを選択すると、コンペアが解除され(チェックがなくなり)、エディット中のボイスがエディットバッファーに戻ります。

ボイスがエディットされた状態のときだけ選択することができます。

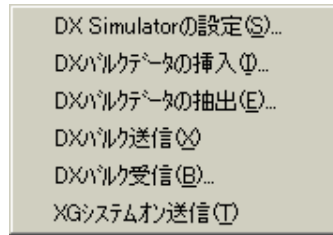
## ● DX EditList(エディットリスト)

[EditList] ウィンドウを表示します。

## ● DX Librarian(DX ライブラリアン)

[DX Librarian] ダイアログを表示します。

## 設定メニュー



- **DX Simulator の設定**  
[DX Simulator 設定] ダイアログを表示します。
- **DX バルクデータの挿入 (プラグインエディターのみ)**  
[パラメーター挿入] ダイアログを表示します。
- **DX バルクデータの抽出 (プラグインエディターのみ)**  
[ロケーション設定] ダイアログを表示します。
- **DX バルク送信**  
DX Simulator のパラメーターを MIDI バルクデータとして送信します。
- **DX バルク受信**  
[DX バルク受信] ダイアログを表示します。
- **XG システムオン送信**  
音源に対して XG システムオンを送信し、音源を XG に初期化します。