YAMAHA

Voice Editor for EOS BX マニュアル

目次

ボイスエディターとは？ 2
ボイスエディターの起動 3
メニューバー 4
ライブラリーウィンドウ 6
ツールバー 8
エディットウィンドウ 15
ツールバー 24
ボイスエディターの操作の流れ 25
OMS の設定 (Macintosh をお使いのお客様へ) 26
トラブルシューティング 28

- 市販の音楽 / サウンドデータは、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。
- このソフトウェア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。
- このソフトウェア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。
- このソフトウェア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。
- このファイ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、実際の仕様と異なる場合があります。
- このマニュアルファイル内の「赤色」の文字をクリックすると、関連する項目にジャンプします。
- OMS® および OMS™ は Opcode System, Inc. の商標です。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- その他、このファイルに掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このマニュアルは、お客様が Windows/Macintosh の基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。Windows/Macintosh の操作方法については、Windows/Macintosh に付属のマニュアルをご参照ください。

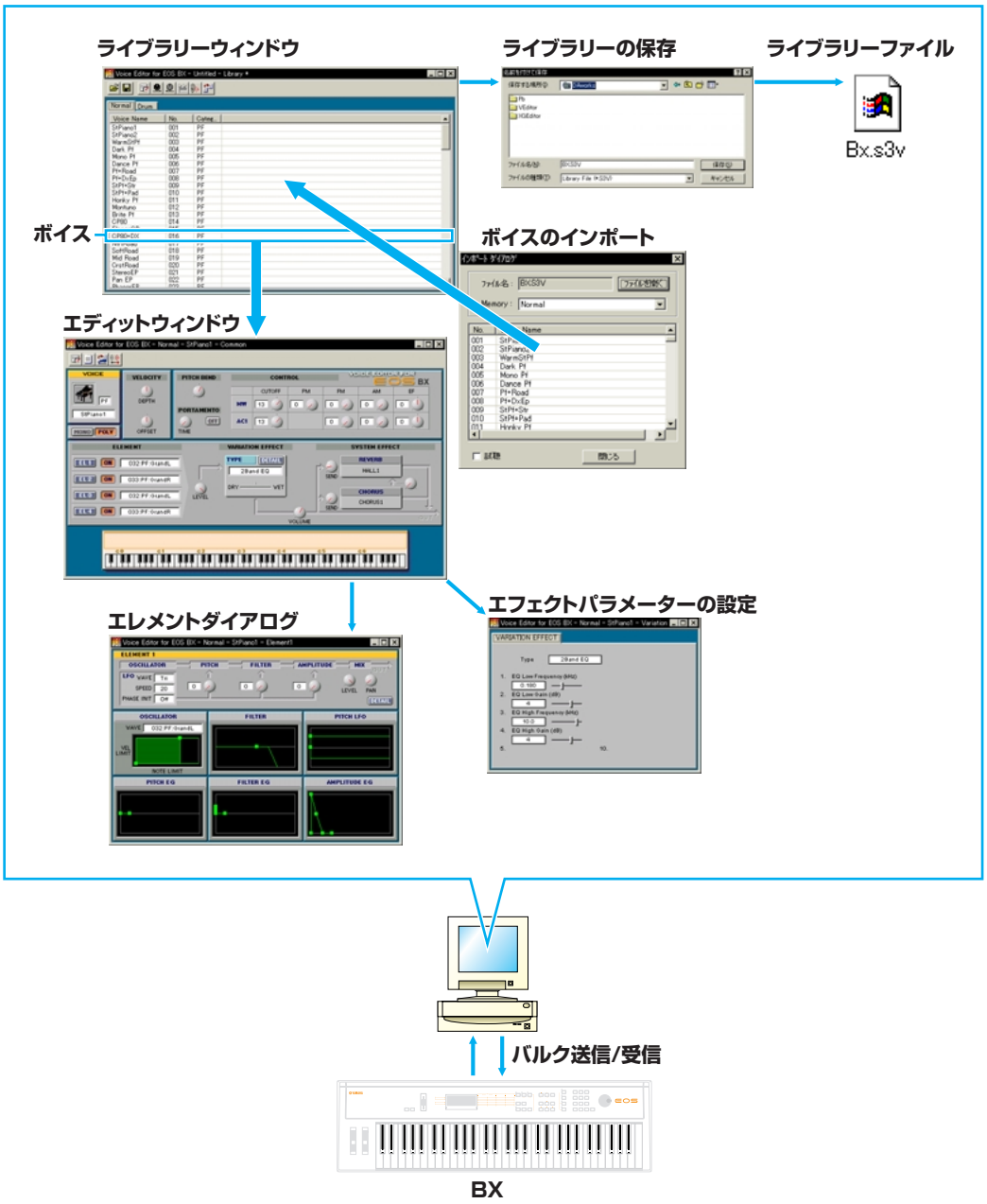
ボイスエディターを使用するために必要なコンピュータ環境、機器の接続、ボイスエディターのインストールについては、別冊の「インストールガイド」およびご使用の MIDI 機器に付属の取扱説明書をご参照ください。

© 2001 Yamaha Corporation. All rights reserved.

ボイスエディターとは？

Voice Editor for EOS BX(以下ボイスエディター) は、BX の音色やエフェクトに関するさまざまなパラメーターを、視覚的に捉えながら設定することができるソフトウェアです。エディットしたデータは、まとめてBX 上に送信したり、BX 上のボイスデータをコンピュータに保存したりすることができます。

NOTE Windows 版のボイスエディターをご使用になるには、DAworks が必要です。



ボイスエディターの起動

ボイスエディターのインストールと必要な接続を行なったあと、以下の操作でボイスエディターを起動します。

1. DAworks を起動します。
2. アプリケーションウィンドウのメニューバーの [プラグイン] メニューをクリックし、プルダウンメニューから、[Voice Editor for EOS BX] を選択します。

NOTE ボイスエディターでの操作を BX に対して有効にするためには、MIDI 出力ドライバなどの設定が必要です (P.10)。

NOTE Macintosh の場合
「Voice Editor for EOS BX」フォルダの中の「Voice Editor for EOS BX」アイコンをダブルクリックする方法でも起動することができます。
ボイスエディターをご使用になる場合は、アップルメニューのセレクタで Apple Talk を [不使用] の状態にしてお使いください。

メニューバー

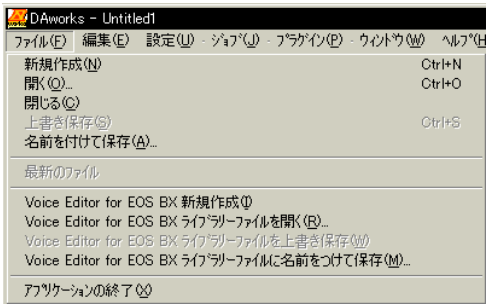
メニューバーには、さまざまな編集機能や設定機能が用意されています。各メニュー名をクリックするとプルダウンメニューが表示され、その中から必要な機能やコマンドを選択できます。選択できない機能はグレー表示されます。

NOTE 各メニューの中からよく使うメニューはツールバーに、アイコンボタン化されています。

NOTE ボイスエディターを Windows でお使いのかたは、DAworks に付属の取扱説明PDF もご参照ください。

ファイル

Windows



Macintosh

Voice Editor for EOS BX 新規作成 (新規作成)
新たにライブラリーウィンドウを開きます。

Voice Editor for EOS BX ライブラリーファイルを開く (ファイルを開く)
ツールバーの開くボタンと同じ機能です (P.8)。

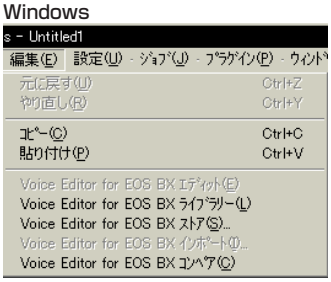
Voice Editor for EOS BX ライブラリーファイルを上書き保存 (保存)
ツールバーの上書き保存ボタンと同じ機能です (P.9)。

Voice Editor for EOS BX ライブラリーファイルに名前をつけて保存 (別名で保存)
ファイルに名前を付けて保存します。既存のファイルを別名で保存することもできます。

閉じる (Macintosh のみ)
ウィンドウを閉じます。タイトルバーのクローズボックスと同じ機能です。

編集

Windows



Macintosh

コピー
選択したボイスをクリップボードにコピーします。何も選択していないときはグレー表示になります。

貼り付け (ペースト)
クリップボードのボイスを指定した位置に貼り付けます。

Voice Editor for EOS BX エディット (エディット)
ツールバーのエディットボタンと同じ機能です (P.12)。

Voice Editor for EOS BX ライブラリー (ライブラリー)
ツールバーのライブラリーボタンと同じ機能です (P.24)。

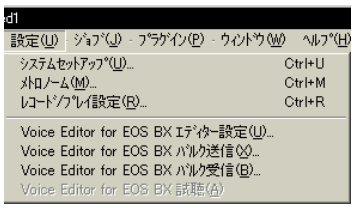
Voice Editor for EOS BX ストア (ストア)
ツールバーのストアボタンと同じ機能です (P.24)。

Voice Editor for EOS BX インポート (インポート)
ツールバーのインポートボタンと同じ機能です (P.13)。

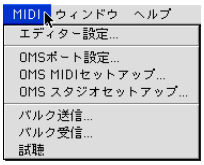
Voice Editor for EOS BX コンペア (コンペア)
ツールバーのコンペアボタンと同じ機能です (P.24)。

設定 (Windows)/MIDI(Macintosh)

Windows



Macintosh



Voice Editor for EOS BX エディター設定 (エディター設定)
ツールバーのエディター設定ボタンと同じ機能です (P.10)。

Voice Editor for EOS BX バルク送信 (バルク送信)
ツールバーのバルク送信ボタンと同じ機能です (P.11)。

Voice Editor for EOS BX バルク受信 (バルク受信)
ツールバーのバルク受信ボタンと同じ機能です (P.12)。

Voice Editor for EOS BX 試聴 (試聴)
ツールバーの試聴ボタンと同じ機能です (P.12)。

OMS ポート設定 (Macintosh のみ)
ボイスエディターのOMSポート設定画面を開きます。詳細は「OMSポートの設定 (P.27)」をご参照ください。

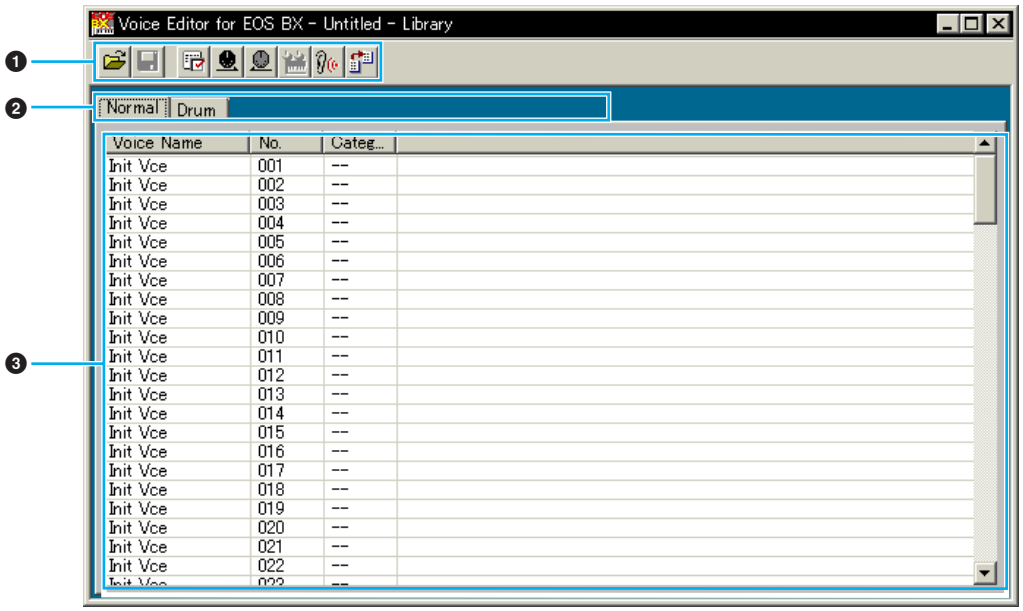
OMS MIDI セットアップ (Macintosh のみ)
OMS MIDI セットアップ画面を開きます。詳細は OMS に付属のマニュアルをご参照ください。

OMS スタジオセットアップ (Macintosh のみ)
OMS Setup を起動して、設定画面を開きます。詳細は OMS に付属のマニュアルをご参照ください。

ライブラリーウィンドウ

ボイスエディターを起動すると、次のようなライブラリーウィンドウが表示されます。
ライブラリーウィンドウは、ボイスを一覧表示します。ボイスタイプ切り替えタブ (❷) をクリックすることによって、リストに表示させる各ボイスの内容を切り替えることができます。
いずれかのボイス名をダブルクリックするか、一度クリックして選んだあと、ツールバーのエディットボタンをクリックすることで、選んだボイスのエディットウィンドウを開くことができます。

NOTE ライブラリーは、ファイル (拡張子 .S3V) として保存しておくことができ、必要に応じてこのライブラリーウィンドウで開くことができます。



❶ ツールバー

各機能を実行するためのボタンが置かれています (P.8)。

❷ ボイスタイプ切り替えタブ

ボイスリストに表示されるボイスのタイプを切り替えます。

❸ ボイスリスト

各ボイス (ボイス名 / ボイスナンバー / カテゴリー名) が一行ずつ表示されます。スクロールバーを使ってリストをスクロールすることにより、現在リストに表示されていないボイスを表示させることができます。Windows 版では、選択したボイスのボイス名を一度クリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。Macintosh 版では、Control+ マウスクリックで表示されるプルダウンメニューから、「Voice Name 編集」を選択すると、ダイアログが開き、ボイス名を変更することができます。

また、ボイスナンバーをドラッグ & ドロップすることにより、各ボイスを並べ替えることができます。

NOTE このリスト上で、Shift キーを押しながら、選択したいボイスの初めと終わりをクリックすると、連続した複数のボイスを選択することができます。

NOTE ボイスネームは 8 文字以内、半角英数字で入力してください。

リスト表示幅の変更 (Windows)

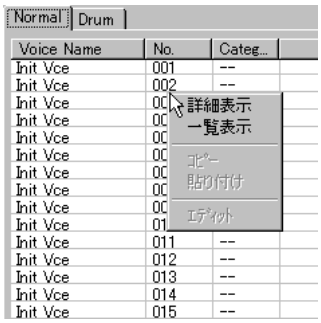
リストの最上段にある表示名 (VoiceName/No/Category) の境界部分にマウスポインタを移動すると、ポインタがスプリットツールの形に変わります。このスプリットツールで各表示名の境界線を左右にドラッグすることにより、表示幅を変更することができます。

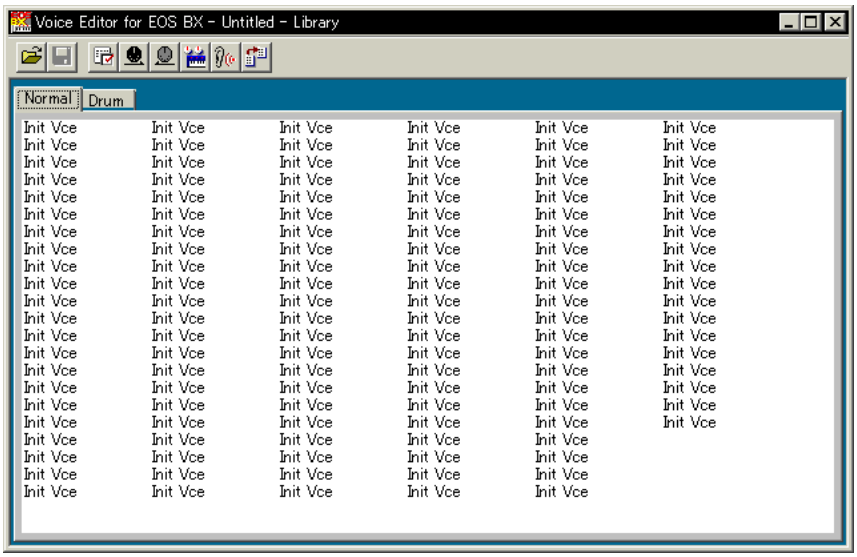
NOTE スプリットツールの状態でクリックすると、それぞれの表示幅を最小限に縮めることができます。

ボイス名のみの表示 (Windows)

リスト上をマウス右ボタンでクリックし、[一覧表示] を選ぶと、現在の表示がボイス名のみの一覧表示に変わります。

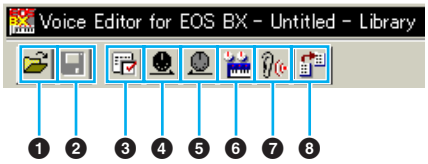
選択したボイスのボイス名を一度クリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。各バンク内のすべてのボイス名を一度に表示させることができるので、ボイス名の編集や検索時に便利です。





NOTE このリスト上をマウス右ボタンでクリックし、[詳細表示] を選ぶと、ボイス名 / ボイスナンバー / カテゴリー名の一覧表示に戻ります。

ツールバー

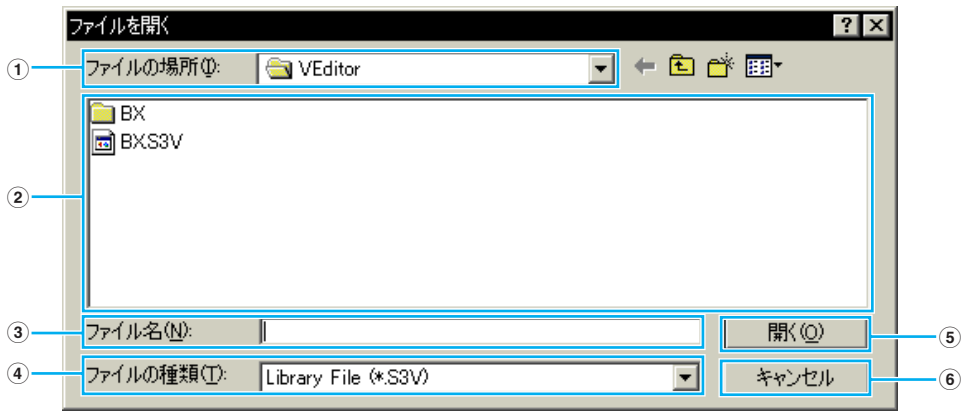


❶ ファイルを開くボタン

[開く] ダイアログを開きます。ボイス名の一覧表であるライブラリーファイルを開くことができます。

[開く] ダイアログ

開きたいライブラリーファイル (拡張子 .S3V) を選択し、[開く] をクリックします。選んだファイルがライブラリーウィンドウ上に展開されます。



NOTE Macintoshをお使いの場合、一般的な Macintosh のファイルを開くダイアログが表示されます。

① ファイルの場所 ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から開きたいファイルのあるフォルダを選択します。

② リスト ..... [ファイルの場所] で選ばれているフォルダ内のファイルを一覧表示します。

③ ファイル名..... リスト上で現在選択されているファイル名を表示します。

④ ファイルの種類 ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から、リスト上に表示させるファイルの種類を選択します。

⑤ 開く ..... リスト上で選択されているファイルを開きます。

⑥ キャンセル..... 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

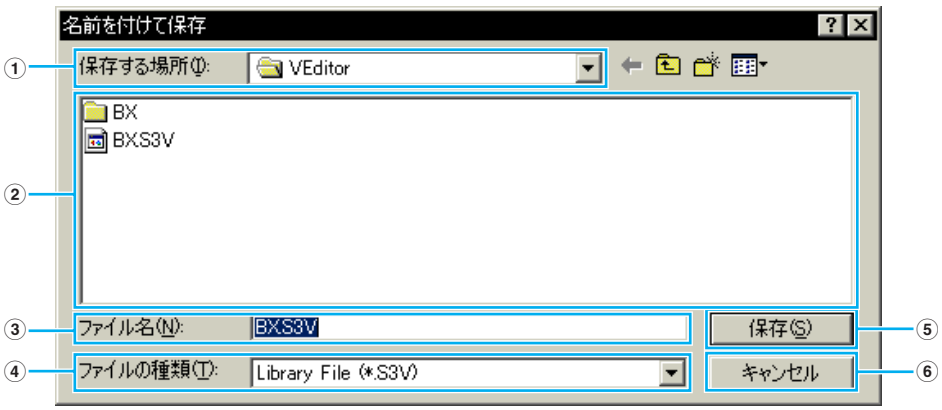
❷ 上書き保存ボタン

現在開いているファイルを上書き保存します。新規作成ファイルの場合は、[名前を付けて保存 (別名で保存)] ダイアログを開きます。

[名前を付けて保存] ダイアログ

編集したボイスの一覧表を、ライブラリーファイル (拡張子 .S3V) として保存することができます。保存する場所を指定し、ファイル名を入力したら、[保存] をクリックします。ダイアログが閉じ、新しいライブラリーファイルが保存されます。

NOTE ライブラリーファイルの名前は、８文字以内＋拡張子 (S3V)、半角英数字で指定してください。



NOTE Macintosh をお使いの場合、一般的な別名で保存ダイアログが開きます。

① 保存する場所 ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から保存先のフォルダを選択します。

② リスト ..... [保存する場所] で選ばれているフォルダ内のファイルを一覧表示します。

③ ファイル名..... 保存するファイルの名前をタイプ入力します。

④ ファイルの種類 ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から、保存するファイルの種類を選択します。この場合、ライブラリーファイル (拡張子 .S3V) のみ選択できます。

⑤ 保存 ..... 名前を付けたファイルを保存します。

⑥ キャンセル..... 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

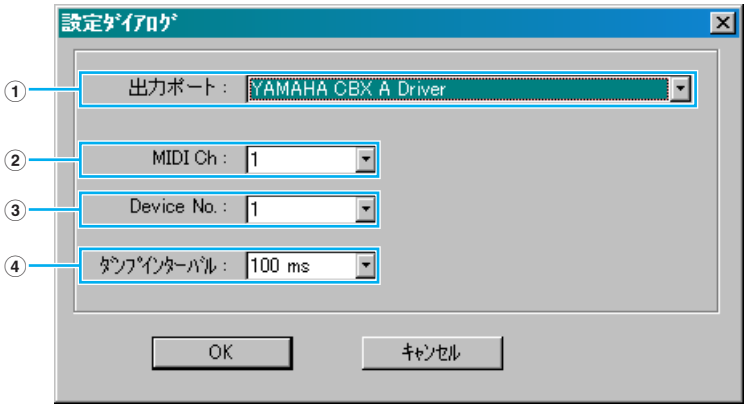
NOTE S3V ファイルは、メモリーカードにコピーすることにより BX で直接インポートすることができます。詳細は BX の取扱説明書をご参照ください。
Macintosh をお使いの場合、拡張子 .S3V は付加されません。メモリーカードで BX に直接ライブラリーファイルをインポートする場合は、拡張子 .S3V を付けてください。

❸ エディター設定ボタン

[エディター設定] ダイアログを開きます。

[エディター設定] ダイアログ

ボイスエディターでの操作を、BX に対して送信できるようにセットアップします。
クリック / タイプ操作で各項目を設定し、[OK] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が有効となります。操作を中止する場合には [キャンセル] をクリックすると、もとの設定のままでダイアログを閉じます。



① 出力ポート..... ボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から出力用ポートを選択します。ここで設定したポートに対応した MIDI 音源に対して、ボイスエディターでのコントロールが有効になります。DAworks で使用しているポートの中から BX に対応したポートを選んでください。

NOTE Macintosh をお使いの場合、MIDI Out の設定は OMS ポート設定で行ないます。後述の OMS の設定 (P.26) をご参照ください。

② MIDI Ch(MIDI チャンネル)..... Common(コモン) ウィンドウのキーボード (鍵盤) をクリックしたときのノートオンのチャンネルを設定します。

③ Device No.(デバイスナンバー)..... システムエクスクルーシブデータの送受信 (バルク送受信) を行なうために設定するナンバーです。このナンバーを BX のデバイスナンバーと同じものに合わせます。

④ ダンプインターバル (ダンプ間隔)..... バルク送信を行なう際のデータとデータの間隔を設定します。

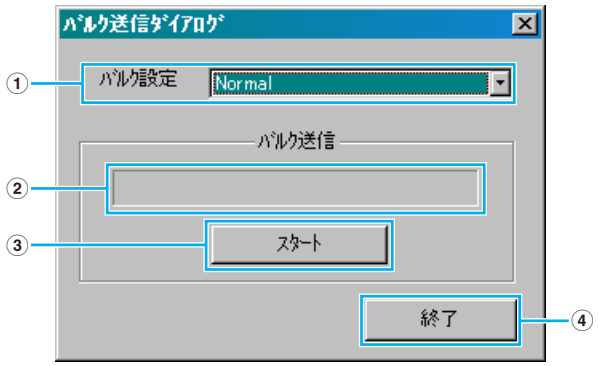
NOTE ここでの設定を短くしすぎると、データ送信中にエラーが生じる場合があります。

❹ バルク送信ボタン

[バルク送信] ダイアログを開きます。

[バルク送信] ダイアログ

ライブラリーウィンドウ上のボイスのデータをまとめて BX の音源部に送信することができます。[スタート] をクリックするとバルク送信が始まります。バルク送信中は、バー表示でデータの送信状態を確認することができます。バー表示が終わるとバルク送信は終了します。[終了] をクリックするとダイアログが閉じ、バルク送信操作を終了します。



① バルク設定.....送信するバルクダンプデータの種類を表示します。Normal(ノーマルボイス)、Drum(ドラムボイス)、All(ノーマルボイスとドラムボイスの両方) のいずれかを指定することができます。

② バー表示 ..... データの送信中にバー表示が行なわれます。データの送信状態を確認することができます。

③ スタート ..... バルク送信を開始します。送信開始後は、このボタンが [ストップ] ボタンに変わり、送信中にクリックするとその時点でバルク送信を中止します。

④ 終了 ..... ダイアログを閉じます。

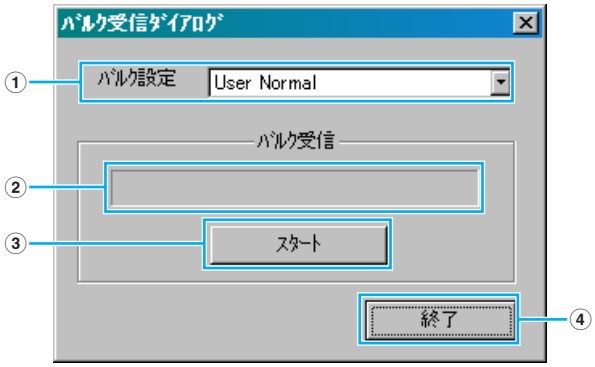
NOTE バルク送信を行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは前述 (P.10) をご参照ください。

❺ バルク受信ボタン

[バルク受信] ダイアログを開きます。

[バルク受信] ダイアログ

BX 上のボイスデータをまとめてバルク受信し、ボイスエディター上に読み込むことができます。まず、[バルク設定] のボックスで受信するバルクダンプデータを指定します。続けて [スタート] をクリックすると、(バルクダンプリクエストが BX に送信され、これによって) バルク受信が始まります。バルク受信中は、バー表示でデータの受信状態を確認することができます。バー表示が終わるとバルク受信は終了します。[終了] をクリックするとダイアログが閉じ、バルク受信操作を終了します。



① バルク設定..... 受信するバルクダンプデータの種類を指定します。User Normal、User Drum、Preset Normal、Preset Drum のいずれかを指定することができます。

② バー表示 ..... データの受信中にバー表示が行なわれます。データの受信状態を確認することができます。

③ スタート ..... バルクダンプリクエストが接続先の BX に送信され、これをきっかけにバルク受信が開始されます。受信開始後は、このボタンが [ストップ] ボタンに変わり、受信中にクリックするとその時点でバルク受信を中止します。

④ 終了 ..... ダイアログを閉じます。

NOTE バルク受信を行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは前述 (P.10) をご参照ください。

❻ エディットボタン

リスト上で選ばれているボイスのエディットウィンドウ (Common) を開きます。

❼ 試聴ボタン

オンにしておくと、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピュータから BX へ送信されます。BX のキーボードを弾くことにより、試聴することができます。

NOTE 試聴を行なうためには、MIDI 出力ポートなどのシステム設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述 (P.10) をご参照ください。

❽ インポート (読み込み) ボタン

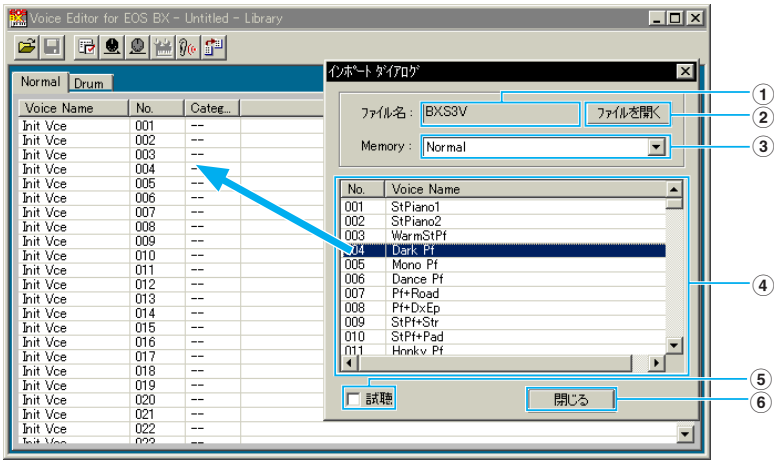
[インポート] ダイアログを開きます。

[インポート] ダイアログ

既存のライブラリーファイルの中から特定のボイスを指定して、現在開かれているライブラリー上にインポートする (読み込む) ことができます。

インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイルを開き、このダイアログ上のボイスリストに展開します。ボイスリストの中からインポートしたいボイス (複数ボイスも可能) を選び、ドラッグ & ドロップ操作でライブラリーウィンドウ上の特定のボイスにインポート (上書き) することができます。

NOTE インポートダイアログは、複数開くことができます。



① ファイル名.....現在、このダイアログ上に開かれている、インポート元のライブラリーファイル名が表示されます。

② ファイルを開くボタン .....[開く] ダイアログを開きます。インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイル (拡張子 .S3V) を選択し、インポートダイアログ上に表示させます。

NOTE ここで表示される [開く] ダイアログの使用方法は、前述 (P.8) の [開く] ダイアログと同様です。使用方法について詳しくはそちらをご参照ください。

③ Memory(メモリー).....ボイスリストに表示されるボイスのタイプを切り替えます。

④ ボイスリスト.....各ボイス (ボイスナンバー / ボイス名) が一行ずつ表示されます。スクロールバーを使ってリストを下方向にスクロールすることにより、現在リストに表示されていないボイスを表示させることができます。このリスト上で特定のボイス名をクリックして選んだあと、そのままライブラリーウィンドウのボイス上にドラッグ & ドロップすることにより、インポートする (上書きする) ことができます (複数のボイスを選択して同時にインポートすることもできます)。また Windows 版では、インポートダイアログ上のボイスをコピー (Ctrl + C) して、ライブラリーウィンドウのボイスにペースト (Ctrl + V) することで、インポートすることもできます。

NOTE このダイアログ上で、Shift キーを押しながら、選択したいボイスの初めと終わりをクリックすると、連続した複数のボイスを選択することができます。

NOTE ノーマルボイスをドラムボイスに、ドラムボイスをノーマルボイスにインポートすることはできません。

⑤ 試聴 ..... このボックスをチェックしておくと、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピュータから BX へ送信されます。BX のキーボード を弾くことにより、試聴することができます。

NOTE 試聴をするためには、MIDI出力ポートなどの設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述 (P.10) をご参照ください。

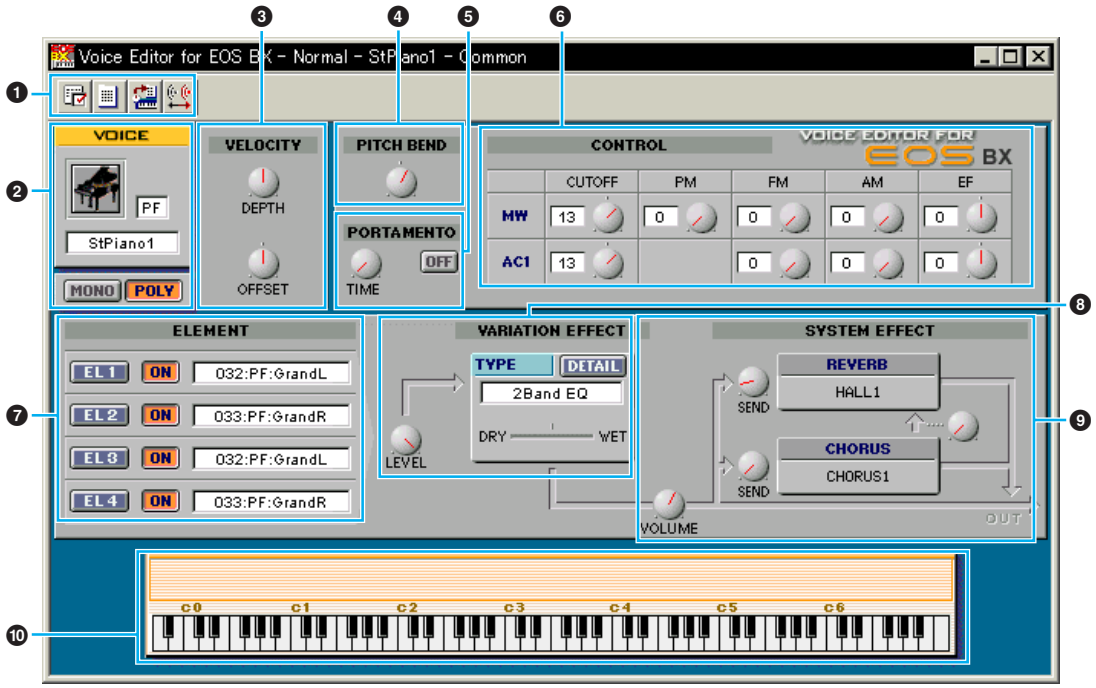
⑥ 閉じる ..... インポートダイアログを閉じます。

エディットウィンドウ

BX の各パラメーターを視覚的に配置したユニークなインターフェースを持ったウィンドウです。BX の音色やエフェクトに関するさまざまなパラメーターを簡単に設定することができます。エディットウィンドウには、ノーマルボイスをエディットする「ノーマルボイスエディットウィンドウ」(P.15) と、ドラムボイスをエディットする「ドラムボイスエディットウィンドウ」(P.22) があります。

- エディットウィンドウでの設定は、MIDI を通じてリアルタイムで BX に送信されます。
- エディットウィンドウでの設定は、ライブラリーファイルにストアすることができます。
- 各パラメーターについての詳細は、BX の取扱説明書および別冊のデータリストをご参照ください。

ノーマルボイスエディットウィンドウ (Common)



❶ ツールバー

各機能を実行するためのボタンが置かれています (P.24)。

❷ VOICE(ボイス)

エディット中のボイス名、カテゴリー、カテゴリーアイコンが表示されます。ボイス名をクリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。カテゴリーのボックスをクリックすると、ボイスのカテゴリーを選択して変更することができます。MONO/POLY で発音方式を設定します。

NOTE ボイスネームは、８文字以内、半角英数字で指定してください。

❸ VELOCITY

ボイスのベロシティの感度 (DEPTH) とオフセット値 (OFFSET) を設定します。

❹ **PITCH BEND(ピッチベンド)**
ピッチベンドコントロールの変化幅を設定します。

❺ **PORTAMENTO(ポルタメント) ユニット**
ポルタメントに関する設定をします。

❻ **CONTROL**
モジュレーションホイール (MW) やアサイナブルコントローラー 1(AC1) で、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする深さ (CUTOFF)、音程を周期的に変化させる変化幅 (PM)、フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる変化幅 (FM)、音量を周期的に変化させる変化幅(AM)、バリエーションエフェクトをコントロールする深さ (EF) を設定します。

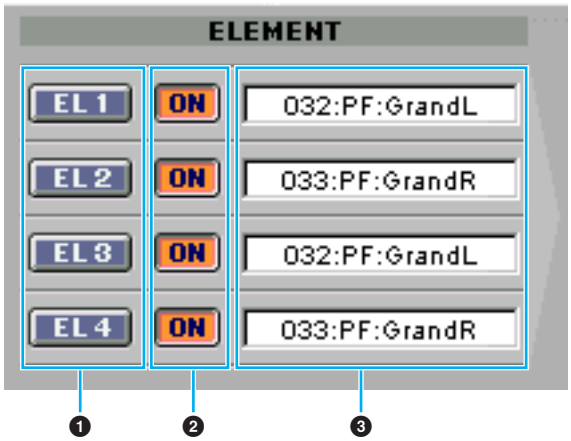
❼ **ELEMENT(エレメント) ユニット**
エレメントに関する設定をします (P.17)。

❽ **VARIATION EFFECT(バリエーションエフェクト) ユニット**
バリエーションエフェクトに関する設定をします (P.21)。

❾ **SYSTEM EFFECT(システムエフェクト) ユニット**
システムエフェクトに関する設定をします (P.21)。

❿ **鍵盤ボタン**
クリックまたはドラッグすることで、エディットの結果を聴くことができます。

エレメントユニット



❶ EL(エレメント)1 ～4

エレメントダイアログを開きます。

❷ ON/OFF

エレメントのオン / オフを設定します。

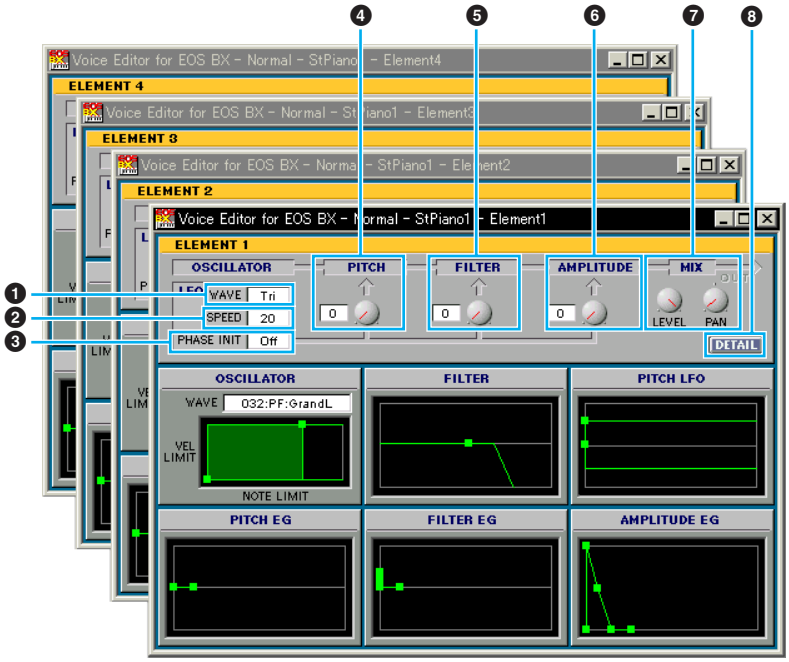
❸ ウェーブ

クリックして Wave List ダイアログを開き、ウェーブを選択します。

NOTE Wave List の 001 ～ 029(@が付いているもの)については、以下のエレメントパラメーターのみエディットできます。

- Note Shift
- Note Limit Low/High
- Velocity Limit Low/High
- Pitch Scale Sensitivity
- Pitch Scale Center Note

●エレメント 1 ～ 4 ダイアログ



❶ LFO WAVE

LFO の波形を選択します。ここで選んだウェーブを使って変調を行ない、さまざまな音の揺れ方を作り出すことができます。

❷ LFO SPEED

LFO の周波数を設定します。値が大きいほどスピードが上がります。

❸ PHASE INIT

On にするとノートオン時に LFO ウェーブにリセットがかかります。

❹ LFO PITCH(ピッチモジュレーションデプス)

LFO で音程を周期的に変化させます。

❺ LFO FILTER(フィルターモジュレーションデプス)

LFO でフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させます。

❻ LFO AMPLITUDE(アンプリチュードモジュレーションデプス)

LFO で音量を周期的に変化させます。

❼ MIX

エレメントの出力レベル (LEVEL) とパン (PAN) を設定します。

❽ DETAIL

クリックすると EL Detail(エレメントディテール) ダイアログを開きます。EL Detail ダイアログでは、エレメントに関するパラメーターを、直接数値を入力して設定することができます。ここでの設定値は、エレメントダイアログのグラフと連動しています。

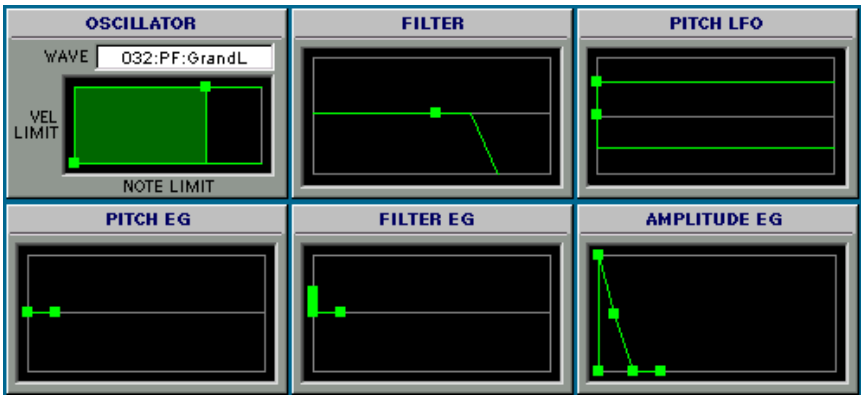
エディットの方法

グラフ上でのパラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー(■) を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。マウスポインタをマーカー(■)に重ねると、設定中のパラメーターの設定値を表示します。

NOTE ■は重なっている場合があります。詳細は、DETAIL ボタンをクリックすると開く EL Detail(エレメントディテール) ダイアログで確認することができます。

NOTE Wave List の 001 ～ 029(@ が付いているもの) については、以下のエレメントパラメーターのみエディットできます。

- Note Shift
- Note Limit Low/High
- Velocity Limit Low/High
- Pitch Scale Sensitivity
- Pitch Scale Center Note



OSCILLATOR(オシレーター)

ボイスを構成するエレメントのウェーブの選択、VEL LIMIT(ベロシティリミット)、NOTE LIMIT(ノートリミット) の設定をします。一方の■はVEL LIMIT LOW と NOTE LIMIT LOW の設定です。■を左右にドラッグすると発音鍵域の最低音を、上下にドラッグすると、鍵盤を弾いたときに音が出る最低のベロシティを設定できます。もう一方の■は VEL LIMIT HIGH と NOTE LIMIT HIGH の設定です。■を左右にドラッグすると発音鍵域の最高音を、上下にドラッグすると鍵盤を弾いたときに音が出る最高のベロシティを設定できます。発音する領域が緑色で表示されます。

NOTE グラフ上での NOTE LIMIT の設定値は、ノートナンバーで表示されます。EL Detail ダイアログの OSCILLATOR シートを開くことにより、ノート名を確認することができます。

FILTER(フィルター)

フィルターの設定をします。

■を左右にドラッグすると、カットオフ周波数の値が変化して、音の明るさを設定できます。上にドラッグするとカットオフ周波数付近の音量を持ち上げて倍音を加えますので(Resonance)、アナログシンセの「ビョーン」といった効果が出せます。

NOTE ■にマウスポインタを持っていくと設定値が表示されますので、EL Detail ダイアログの FILTER EG シートを選択し、各設定値と比較することで、パラメーターを確認することができます。

NOTE EL Detail ダイアログの FILTER EG シートで、設定値を直接入力することもできます。

PITCH LFO(ピッチ LFO)

ピッチ LFO のフェードに関する設定をします。
左の■は鍵盤を弾いてから LFO の効果が始まるまでの時間 (Pitch LFO Delay)、右の■は LFO の効果がフェードインしていく時間 (Pitch LFO Fade Time) を設定します。

NOTE EL Detail ダイアログの LFO シートで、設定値を直接入力することができます。

PITCH EG(ピッチエンベロープジェネレーター)

音の立ち上がりから、減衰までの音程の時間的な変化のしかたを 4 つの Rate(レート : 変化の速さ) と 5 つの Level(レベル : 変化の量) を用いて設定します。
■を左右にドラッグすることによりレートを、■を上下にドラッグすることによりレベルを設定できます。1 番左の■は Initial Level(イニシャルレベル)、左から 2 番目の■は Attack Rate/Level、左から 3 番目の■は Decay1Rate/Level、左から 4 番目の■は Decay2Rate/Sustain Level、1 番右の■は Release Rate/Level の設定です。

NOTE EL Detail ダイアログの PITCH シートで、設定値を直接入力することができます。

FILTER EG(フィルターエンベロープジェネレーター)

鍵盤を弾いた瞬間から、離すまでの音色の時間的な変化のしかたを 5 つの Rate(レート : 変化の速さ) と 5 つの Level(レベル : 変化の量) を用いて設定します。
■を左右にドラッグすることによりレートを、■を上下にドラッグすることによりレベルを設定できます。1 番左の■は Hold Rate/Initial Level(ホールドレート / イニシャルレベル)、左から 2 番目の■は Attack Rate/Level、左から 3 番目の■は Decay1Rate/Level、左から 4 番目の■は Decay2Rate/Sustain Level、1 番右の■は Release Rate/Level の設定です。

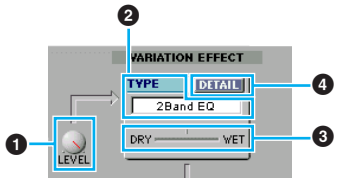
NOTE EL Detail ダイアログの FILTER EG シートで、設定値を直接入力することができます

AMPLITUDE EG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

音の出かた (立ち上がりから減衰までの変化のしかた) を設定します。1 番左の■を上下にドラッグすると、アタックタイムに対するベロシティの感度 (Init Level) を設定できます。左右にドラッグすると、音が鳴り始めるまでの時間 (Keyon Delay) を設定できます。左から 2 番目の■を左右にドラッグすると、音の立ち上がり (EG Attack Rate) を設定できます。左から 3 番目と 4 番目の■を左右にドラッグすると、(鍵盤を押している間の) 音の持続のしかた (EG Decay Rate1、2) を設定できます。上下にドラッグすると、EG Decay1 Level/Sustain Level を設定できます。1 番右の■を左右にドラッグすると、鍵盤を放したあとの音の減衰のしかた (EG Release Rate) を設定できます。

NOTE EL Detail ダイアログの AMP EG シートで、設定値を直接入力することができます。

バリエーションエフェクトユニット



❶ LEVEL(レベル)

エレメントトータルのバリエーションエフェクトへの出力レベルを設定します。

❷ TYPE(エフェクトタイプ)

現在エディット中のボイスに設定されているバリエーションエフェクトが表示されます。ボックスをクリックするとエフェクトタイプリストが表示され、使用したいエフェクトタイプを選択することができます。

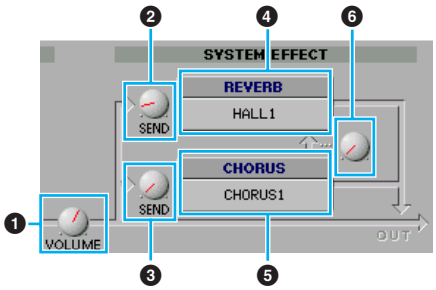
❸ DRY/WET(ドライ / ウェット)

ドライ / ウェットバランスを設定します。

❹ DETAIL(ディテール：詳細) ボタン

VARIATION EFFECT(バリエーションエフェクト) ダイアログを開きます、より細かい設定ができるようになります。

システムエフェクトユニット



❶ VOLUME(ボリューム)

バリエーションエフェクトで処理された信号 (またはバイパス信号) のシステムエフェクトへの出力レベルを設定します。

❷ SEND(リバーブセンド)

バリエーションエフェクトで処理された信号 (またはバイパス信号) のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

❸ SEND(コーラスセンド)

バリエーションエフェクトで処理された信号 (またはバイパス信号) のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

❹ REVERB(リバーブエフェクトタイプ)

使用されているリバーブエフェクトタイプが表示されます。ボイスごとに固定です。

❺ CHORUS(コーラスエフェクトタイプ)

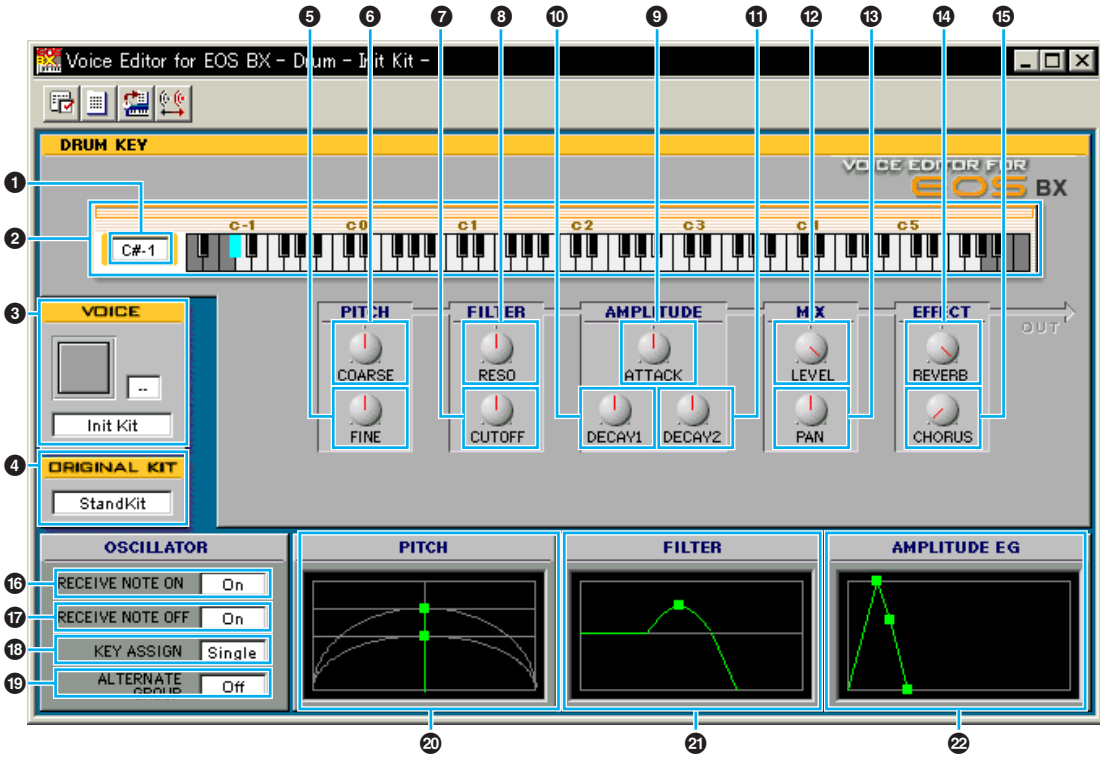
使用されているコーラスエフェクトタイプが表示されます。ボイスごとに固定です。

❻ コーラス→リバーブ

コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

ドラムボイスエディットウィンドウ

キー (音名) を選択し、各鍵盤ごとの設定を行ないます。



❶ KEY(キー)

エディットの対象となっているノートが表示されます。

❷ 鍵盤

各鍵盤をクリックすると、クリックした鍵盤に割り当てられているウェーブがエディットの対象として選ばれます。

❸ VOICE(ボイス)

エディット中のキット名、カテゴリー、カテゴリーアイコンが表示されます。キット名をクリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなキット名を設定することができます。カテゴリーのボックスをクリックすると、キットのカテゴリーを選択して変更することができます。

NOTE キット名は、8 文字以内、半角英数字で指定してください。

❹ ORIGINAL KIT(オリジナルキット)

エディット中のキットが、どのプリセットのキットのウェーブセットを使用しているかを示します。ORIGINAL KIT のキット名をクリックすると、キットを選択して変更し、全鍵盤のウェーブをセットで入れ替えることができます。

❺ FINE(チューンファイン)

チューンコース (❻) で設定した音程を微調整します。

❻ COARSE(チューンコース)

半音単位で音程を設定します。

❼ CUTOFF(LPF カットオフフリケンシー)

LPF のカットオフ周波数を設定します。

❽ **RESO(LPF レゾナンス)**
レゾナンス効果の強さを設定します。

❾ **ATTACK(アンプリチュード EG アタック)**
音の立ち上がり方 (Attack) を設定します。

❿ **DECAY1 (アンプリチュード EG ディケイ 1)**
音の減衰のしかた (Decay1) を設定します。

⓫ **DECAY2(アンプリチュード EG ディケイ 2)**
音の減衰のしかた (Decay2) を設定します。

⓬ **LEVEL(レベル)**
各ウェーブの出力レベルを設定します。

⓭ **PAN(パン)**
各ウェーブのパンを設定します。

⓮ **REVERB(リバーブセンド)**
リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

⓯ **CHORUS(コーラスセンド)**
コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

⓰ **RECEIVE NOTE ON(レシーブノートオン)**
各ウェーブで MIDI ノートオンを受けるか受けないかを設定します。オフにするとミュートの状態になります。

⓱ **RECEIVE NOTE OFF(レシーブノートオフ)**
各ウェーブで MIDI ノートオフを受けるか受けないかを設定します。

⓲ **KEY ASSIGN(キーアサイン)**
キーアサインの方式を選択します。

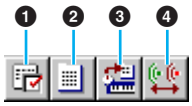
⓳ **ALTERNATE GROUP(オルタネートグループ)**
本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。

⓴ **PITCH(ピッチ)**
音程を設定 / 微調整します。❻❼ の設定と連動します。

㉑ **FILTER(フィルター)**
音の明るさやキャラクターを設定します。グラフの使い方は、エレメントダイアログの各パラメーターと同様です。❼❽ の設定と連動します。

㉒ **AMPLITUDE EG(アンプリチュード EG)**
音の出かた (立ち上がりから減衰までの変化のしかた) を設定します。❾❿⓫ の設定と連動します。

ツールバー



❶ エディター設定ボタン

[エディター設定] ダイアログを開きます。[エディター設定] ダイアログについては前述 (P.10) をご参照ください。

❷ ライブラリーボタン

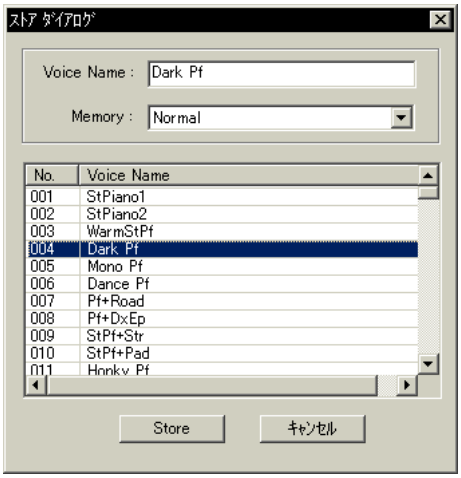
ライブラリーウィンドウを表示します。ライブラリーウィンドウについては前述 (P.6) をご参照ください。

❸ ストアボタン

[ストア] ダイアログを開きます。

ストアダイアログ

エディットしたボイスをライブラリーファイルにストアすることができます。



1. Voice Name のボックスをクリックします。カーソルが点滅して、文字が入力できる状態になります。
2. コンピュータのキーボードから、ボイスネームを入力します。

   NOTE ボイスネームは、８文字以内、半角英数字で指定してください。

3. リストの中からストア先のボイスをクリックして選択します。
   ライブラリーファイルにストアしたあと、ライブラリーファイルを上書き保存することで、ストア先のボイスは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめバックアップされることをおすすめします。
4. [Store] をクリックすると、ストアを実行してエディットウィンドウに戻ります。
   ボイスストアは、ライブラリーファイルに一時的にストアされるものです。ストアを行なったあとは、必ずライブラリーファイルを保存してください。また、ストアを行なわずにライブラリーファイルを保存しても、エディットの内容は保存されませんのでご注意ください。

❹ コンペアボタン

オンにするとエディットする前のボイスのバルクデータを送信します。オフにするとエディット中のボイスのバルクデータを送信します。ボイスエディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

ボイスエディターの操作の流れ

さまざまなユニットから構成されるボイスエディターの使い方には、絶対的な操作手順というものはありません。どのユニットから操作しても構いませんが、つぎのような操作の流れを参考に、目的にあった設定を行なってください。ここでの説明は、ボイスエディターを起動すると開くライブラリーウィンドウから始めます。

NOTE 必要に応じて、エディットの対象となるボイスを含む既存のライブラリーファイルをライブラリーウィンドウ上に読み込んだり、特定のボイスをライブラリーウィンドウ上にインポートすることができます。

1. ライブラリーウィンドウのツールバーにあるエディター設定ボタンをクリックして、エディター設定ダイアログを開きます。ここでボイスエディターでの操作を BX に対して有効にするために、出力用ポートやデバイスナンバーを設定します (前述のエディター設定ダイアログ参照)。

   NOTE Macintosh をお使いの場合、このほかに OMS の設定が必要です。OMS については P.26 をご参照ください。

2. ライブラリーファイルを開き、ライブラリーウィンドウのボイスリストの中からエディットしたいボイスをダブルクリックで選択します。選ばれたボイスのエディットウィンドウが開きます。

   NOTE エディットしたいボイスをクリックして選んだあと、ツールバーのエディットボタンをクリックしてエディットウィンドウを開くこともできます。

3. エディットウィンドウにはさまざまなユニットが配置されています。まずはエレメントユニットで、ボイスを構成するエレメント 1 ～ 4 に関する設定を行ないましょう。エレメントダイアログ 1 ～ 4 を開き、ウェーブを選び、フィルターなどで音色や音質を調節します。エレメントダイアログ 1 ～ 4 ではグラフを使って視覚的にエディットすることができます。

   NOTE エレメントダイアログからディテールダイアログを開き、数値設定で細かくエディットすることもできます。エレメントダイアログとディテールダイアログは連動しており、各ダイアログでのエディット結果は、すぐにそれぞれのダイアログに反映されるようになっています。両方のダイアログを並べて表示させ、グラフと数値を同時に見ながらエディットすることができます。

   NOTE エディットウィンドウ下の鍵盤ボタンをクリックまたはドラッグすることで、エディット中のボイスを聴くことができます。

   NOTE エディットウィンドウのツールバーのコンペアボタンを使って、エディット前のボイスと現在エディット中のボイスを聴き比べることもできます。

4. バリエーションエフェクトユニットでバリエーションエフェクトのタイプを選び、その他の設定を行ないます。

5. システムエフェクトユニットでリバーブやコーラスに関する設定を行ないます。

6. 必要に応じて、ベロシティやポルタメントの設定を行ないます。

7. エディットウィンドウのツールバーにあるストアボタンをクリックして、ストアダイアログを開きます。エディットしたボイスを現在開かれているライブラリーファイルにストアします。

   NOTE ここでのボイスのストアはライブラリーファイルに一時的に保存するものです。つぎの手順でライブラリーファイルそのものを保存しない限り、エディットの内容は完全には保存されませんのでご注意ください。

8. ライブラリーウィンドウに戻り、ツールバーにある上書き保存ボタンをクリックして、ライブラリーファイルを上書き保存します。これで先ほどエディットしたボイスがライブラリーファイルのストア先のボイスに上書きされます。

   NOTE 保存したライブラリーファイルはいつでもこのライブラリーウィンドウ上に読み込むことができます。また、ライブラリーウィンドウ上のボイスはまとめて BX に送信することができます。

   NOTE さまざまなライブラリーファイルを作成しておけば、ライブ用、レコーディング用など、目的別にボイスを管理したり、必要に応じてボイスを用意できるので、たいへん便利です。

OMS の設定 (Macintosh をお使いのお客様へ)

ボイスエディターは、OMS(Open Music System) によりデータの送受信を行ないます。ボイスエディターをお使いになるには、あらかじめ OMS をインストールし、正しくセットアップする必要があります。

NOTE OMS のインストールについては、別冊のインストールガイドをご参照ください。

OMS について

OMS(Open Music System) とは、MIDI アプリケーションと MIDI ハードウェアやソフトウェアどうしの MIDI データの送受信を総括的に管理する Macintosh の機能拡張です。現在、数多くのミュージックソフトメーカーが OMS を採用しており、Macintosh のミュージック環境構築の基本システムとなっています。OMS には次のような機能があります。

- OMS 対応のアプリケーションは、OMS を介してさまざまなハードウェア (MIDI デバイス) とコミュニケーションを行ないます。これらのアプリケーションは、従来のように各アプリケーションごとのドライバを必要としません。

- OMS に MIDI スタジオの構成 (スタジオセットアップ) を記憶させておくだけで、OMS 対応のアプリケーションはそのスタジオセットアップの設定を自動的に認識します。スタジオセットアップの設定を変更するだけで各 OMS 対応アプリケーションの設定は自動的に更新されます。

- OMS を使用することでユーザー独自のスタジオセットアップをより簡単に構成でき、オリジナルスタジオセットアップとして保存しておくだけで、いつでもすばやく MIDI デバイスとアプリケーションソフトにアクセスすることができます。

- OMS のスタジオセットアップアプリケーションを起動すると、接続されている各 MIDI デバイスが自動的に認識され、画面上にイメージアイコンで表示されます。各デバイスのアイコンは名前、チャンネルと共に系統的にパッチングされます。一度 OMS でセットアップされたデバイスは、チャンネルアサインやポートナンバーを意識することなく簡単にアクセスすることができます。

- OMS はスタンダード MIDI インターフェースおよびマルチポートインターフェースを含め、さまざまな MIDI インターフェースに対応しています。マルチポートインターフェースを使用すると、接続されている MIDI デバイスの数に応じて多数の MIDI チャンネルを使用することが可能になります。

  NOTE OMS について、さらに詳しくは OMS に付属のマニュアルおよび README ファイルなどをご参照ください。

OMS のセットアップ

ボイスエディターでは BX の標準的なセットアップファイルをあらかじめ用意しておりますので、お使いのシンセサイザーに合ったファイルをお使いください。

1. まず、BX の USB 端子または TO HOST 端子と Macintosh の USB ポートまたはシリアルポートを接続し、BX の HOST SELECT スイッチを“USB”の位置にセットします。

   NOTE シリアル端子を使って接続する場合は、BX の TO HOST 端子と Macintosh のシリアルポートを接続し、BX の HOST SELECT スイッチを“Mac”の位置にセットします。

2. 「OMS アプリケーション」フォルダ内にある OMS Setup アイコンをダブルクリックして起動します。

3. [ファイル]メニューの[開く]で、「OMS Setup for YAMAHA」フォルダ内にある「BX-USB」を開きます。
Performa など、モデムポートを使用できない機種の場合は「BX-Printer」を開きます。

NOTE シリアル端子を使って接続する場合は、「BX-Modem」または「BX-Printer」を開きます。

4. [ファイル] メニューの [セットアップを有効にする] を選びます。
これで BX 用のセットアップが、現在のスタジオセットアップとして登録されます。

5. [ファイル] メニューの [終了] で OMS Setup を終了します。

NOTE ボイスエディターは、OMS の2.0 より古いバージョン(1.X) には対応しておりません。

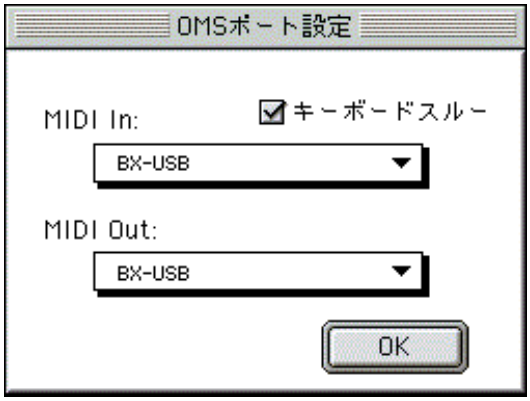
OMS ポートの設定

OMS が正しくセットアップされたら、ボイスエディターを起動し、OMS ポートを設定します。

1. ボイスエディターのアプリケーションアイコンをダブルクリックして、ボイスエディターを起動します。

NOTE Apple Talk がオンの場合は、ボイスエディターの起動時にアラートが出ます。その場合「オフにする」をクリックしてください。Apple Talk の切り替えには時間がかかります。

2. ボイスエディターの [MIDI] メニューから [OMS ポート設定] を選びます。
[OMS ポート設定] ダイアログが表示されます。



キーボードスルー : 外部キーボードを音源に接続してモニターする場合、チェックします。
MIDI In: 「BX」を選択します。
MIDI Out: 「BX」を選択します。

3. [OK] をクリックして、設定を終了します。

トラブルシューティング

「音が出ない」、「正常に動作しない」などといった場合には、まず BX との接続を確認したあと、以下の項目をチェックしてください。また、Windows 版の Voice Editor をご使用の場合は、DAworks に付属の取扱説明書の Q&A もご参照ください。

<Windows/Macintosh 共通 >

スライダーやノブを操作しても音色(音の聞こえ方)が変わらない。

- エディター設定(OMSポート設定)の出力ポート(MIDI Out)やDevice No. が正しく設定されていますか？ (P.10)

Bulk データの送信ができない。

- エディター設定(OMSポート設定)の出力ポート(MIDI Out)やDevice No. が正しく設定されていますか？ (P.10)
- エディター設定のダンプインターバルの設定を短くしすぎていませんか。ダンプインターバルの設定を「10ms」以上に調節してください。

鍵盤を押すと 2 種類の音が同時に鳴ってしまう。

- BX 側の設定で、ローカル (Local) を off にしてください。

エディットウインドウ上のキーボードをクリックしても発音しない。

- エディター設定のMIDI Ch が正しく設定されていますか？ (P.10)

試聴ボタンを押していても音色が切り替わらない。

- エディター設定(OMSポート設定)の出力ポート(MIDI Out)やDevice No.が正しく設定されていますか？(P.10 , 27)

ボイスエディターで作成したライブラリーファイルを BX で直接読み込めない。

- ボイスエディターのライブラリーファイルをBXで直接読み込む場合は、ファイル名の拡張子を「S2V」にしてください。

<Windows>

プラグインメニューにボイスエディター名が表示されない。

- ボイスエディターが、DAworks と同じフォルダにインストールされていますか？ DAworks と同じフォルダにインストールされていない場合は、ボイスエディターをインストールし直してください。

Bulk データの受信ができない

- DAworksのシステムセットアップのMIDI Inで適切なドライバが選択されていますか？
- エディター設定の Device No. が正しく設定されていますか？ (P.10)

エディター設定の出力ポートで 選択したいポート名が表示されない。

- エディター設定の出力ポートは、DAworksのシステムセットアップのMIDI Outで設定されているポートの中から選択できます。DAworks のシステムセットアップで MIDI Out の設定を確認してください。

<Macintosh>

プリンターポートが認識できない。

- Apple Talk がオンになっていると、プリンターポートは使用できません。Macintoshの機種によっては起動時に自動的にAppleTalk をオンにするものもありますので注意してください。
- OMS MIDI セットアップ画面で、「Printer」がチェックされているか、ご確認ください。

モデムポートが認識できない。

- Performa シリーズなど、一部の Macintosh ではモデムポートが使用できず、プリンターポートのみ使用可能となります。
- OMS MIDI セットアップ画面で、「Modem」がチェックされているか、ご確認ください。

MIDI IN/OUT できない。

- BXのHOST SELECTスイッチが正しく設定されていますか？ BX の取扱説明書に従って、正しく設定してください。
- OMS ポート設定で、出力先が unknown になっていませんか？ OMS のポート変更や、セットアップを変更したあとは、ボイスエディターの OMS ポート設定画面で、OMS の入力 / 出力ポートを選択しなおす必要があります。適切な出力先を選択してください (P.27)。
- ケーブルを接続したポートと同じポートが、OMS で選ばれていますか？OMS MIDI セットアップ画面を開き、該当するポートがチェックされているか確認してください。
- 頻繁にポートやセットアップを変更すると、OMS がシリアルポートをうまく認識できないことがあります。Macintosh を再起動して、OMS を正しく設定したのち、ボイスエディターを起動してください。

Bulk データの受信ができない。

- OMS ポート設定のMIDI Inは正しく設定されていますか？ (P.27)
- エディター設定の Device No. は正しく設定されていますか？ (P.10)

ライブラリーファイル (拡張子 .S3V) のアイコンをダブルクリックしてもボイスエディターが起動しない。

- ライブラリーファイルのタイプ/クリエータを以下のように変換してから、あらためて操作してください。

タイプ : S3V_
クリエータ : YS03