



# AN200 Editor

## マニュアル

### ご使用になる前に

AN200 Editor は、AN200 のパターンやボイスのエディット、MIDI による送受信、保存を行なうためのアプリケーションです。

アナログシンセサイザーの音源モジュールのパネルレイアウトをシミュレートすることに加え、パソコンならではのキー操作などにも対応して、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、AN200 を操作しないでください。

シンセサイザーや音源本体の操作により、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。

#### ユーザーの皆様へ

MacOS8.5 以降をお使いの場合は、「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。

# AN200 Editor (AN200 エディター) とは

AN200 のパターンをエディットするためのソフトウェアです。

AN200 エディターを起動するとアナログシンセサイザー音源モジュールのフロントパネルが表示され、ボタンやノブをマウスで操作することによりパターンをエディットすることができます。

エディットしたパターンデータはメモリーやファイルに保存できます。

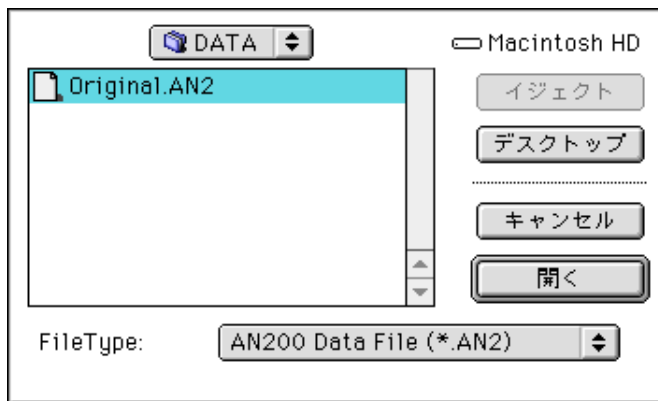
また AN200 エディターは、AN200 に付属の CD-ROM に収められています。

## AN200 Editor ファイルを開く手順

ファイルに保存されていたユーザーパターンのデータを、AN200 エディター上にロードします。

### 1 ファイルを開くダイアログを表示します。

メニューバーから [ ファイル ] - [ AN200 Editor ファイルを開く ] を選択します。



### 2 AN200 Editor ファイルを開きます。

読み込みたいAN200 Editor ファイルを指定し、[ 開く ] をクリックします。

#### 参考

##### ・ ファイルの種類について

AN200 Editor ファイル (\*\*\*.AN2) :

AN200 エディターで作成したパターンをユーザーバンクパターンリストにロードします。

AN Expert Editor 音色ファイル (\*\*\*.ANS) :

AN エキスパートエディターで作成した音色をユーザーバンクパターンリストにロードします。

AN1x ボイスファイル (\*\*\*.AN1) :

AN1x 用の音色エディター (AN1x Editor ) の音色をユーザーバンクパターンリストにロードします。

AN1x Editor について

- ・ AN1x Editor は、AN1x 発売ときに 販売キャンペーン CD-ROM やフロッピーディスク、または <http://www.yamaha.co.uk> などのウェブページから、フリーウェアとして配布した Editor 用の音色ファイルです。
- ・ Macintosh 用の AN1x Editor のファイルも、「.AN1」と拡張子を付けることによって開くことができます。

- ・ これは、選択したファイルに保存していたユーザーパターンを AN200 エディター上のメモリーにロードするための操作です。選択したファイルに保存していたユーザーパターンを AN200 で直接選択したいときは、その前にユーザーパターンを [AN200 バルク送信](#) する必要があります。

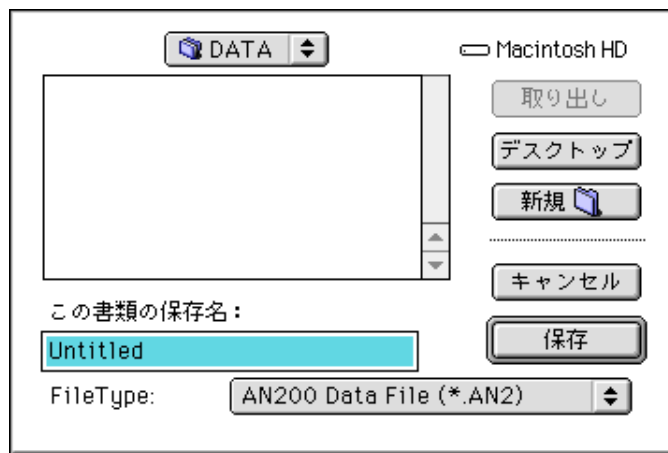
ただし、AN200 エディターのパターンリストを使用してユーザーパターンを選択するときは、AN200 バルク送信の必要はありません。(パターンリストでパターンを選択する度に、1パターンバルクが自動的に送信されます。)

## AN200 Editor ファイルを保存する手順

AN200 エディター上でエディット/ストアしたユーザーパターンのデータをファイルに保存します。

**1** 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]-[AN200 Editor ファイルに名前を付けて保存] を選択します。



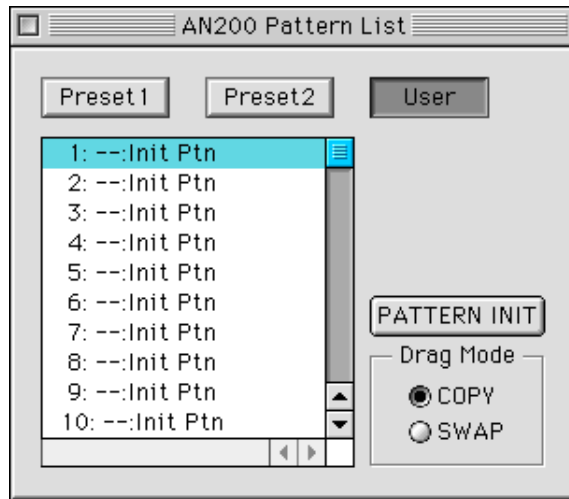
**2** 保存します。

名前を入力し、[保存] ボタンをクリックします。

## パターンを選択する手順

プリセット 1、プリセット 2、ユーザーバンクからパターンを選択します。

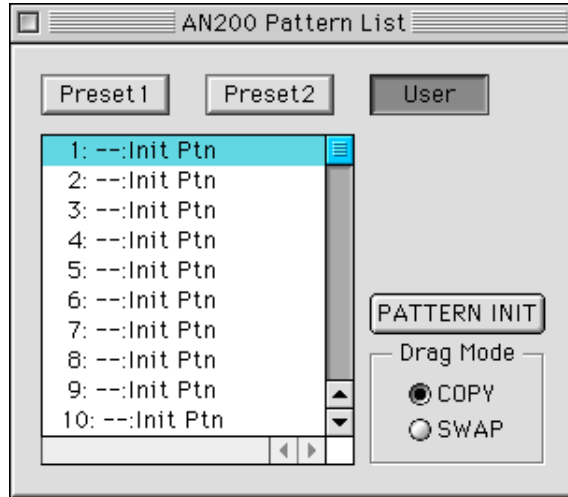
- 1 [AN200 Pattern List] ダイアログを表示します。  
メニューバーから [編集]-[AN200 Pattern List] を選択します。



- 2 パターンを選択します。  
パターン一覧から、選択したいパターンをクリックします。

## パターンのイニシャライズ (初期化) の手順

- 1 [AN200 Pattern List] ダイアログを表示します。  
メニューバーから [編集]-[AN200 Pattern List] を選択します。



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

**参考**

この操作はユーザーバンクのパターンを選択しているときのみ有効です。

## パターンエディットの手順

パターンをエディット (編集) します。

エディットしたパターンはユーザーバンクに保存し、さらにAN200 Editor ファイルとしてハードディスクやフロッピーディスクに保存します。

1 エディットしたいパターンが入っている AN200 Editor ファイルをロードします。

2 エディットするパターンを選択します。

### ヒント

白紙の状態 (イニシャルパターン) からパターンを作る場合は、イニシャライズ (初期化) を実行してください。

3 エディットを行ないます。

変更するパラメーターのノブやスイッチなどをクリックして選択し、マウスを移動させて設定値を変更します。

パラメーターの数値表示部分をクリックすると、パソコンのキーボードで数値を入力することもできます。

4 エディットしたパターンをストアします。

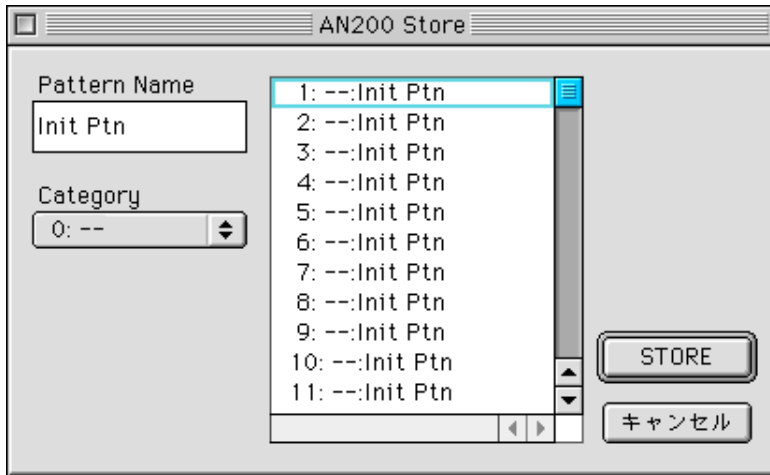
5 AN200 Editor ファイルを保存します。



## パターンをメモリーに保存 (ストア) する手順

作成したパターンをユーザーパターンとして保存します。

- 1 [AN200 Store] ダイアログを表示します。  
メニューバーから [編集]-[AN200 Store] を選択します。



- 2 保存先のメモリーを選択します。  
パターンの一覧から、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

パターンを保存すると、それまでそのメモリーに入っていたパターンのデータは消えてしまいます。

### 参考

- ・ この操作は、作成したユーザーパターンを AN200 エディター上のユーザーパターンメモリーに保存 (ストア) するだけです。その後 AN200 側で新しいパターンを選択すると、エディター上で作成 / ストアした AN200 本体上のユーザーパターンは失われてしまいます。ユーザーパターンを直接選択したいときは、その前にユーザーパターンを [AN200 バルク送信](#) する必要があります。
- ・ ただし、AN200 エディターのパターンリストを使用してユーザーパターンを選択するときは、AN200 バルク送信の必要はありません。(パターンリストでパターンを選択する度に、1 パターンバルクが自動的に送信されます。)
- ・ ユーザーパターンを [AN200 Editor ファイル](#) として保存しておくと、あとで簡単に読み込むことができます。

## [AN200 Editor] ウィンドウ

AN200 エディターのメインのウィンドウです。

パターンのエディット (編集) やストア (保存) などの作業を行いません。

AN200 エディターの起動と同時に開き、このウィンドウを閉じると AN200 エディターは終了します。

### パラメーターエディットのための基本操作

- 1 画面上のスイッチまたはノブをマウスで選択します。スイッチに関してはクリックする度に、パラメーターが変更されます。ツマミに関しては、マウスの移動によってパラメーターを変更します。またこのとき、[control] キーを押しながらマウスをクリックすると「初期化」というポップアップメニューが表示されます。これを選択することによってパラメーターを初期値に戻すことができます。  
ツマミに関してのマウスの操作 (回転、上下 / 左右) については、[\[AN200 エディター設定\] ダイアログの \[エディット動作設定\] タブ](#)で選択できます。
- 2 画面最下行 中央にあるディスプレイ部の 3 行目には、選択しているパラメーターの値が表示されます。その行をマウスでクリックすると、パソコンのキーボードから直接値を入力することができます。  
また、ディスプレイ右側の [INC/DEC] スイッチは、選択しているパラメーターの値をマウスのクリックによって 1 ずつ増減し、パラメーターの値を微調整するためのものです。
- 3 画面上のスイッチまたはノブをマウスで選択しておく、そのあとはパソコンのキーボードのカーソルキー [←] [↑] [↓] [→] を使ってパラメーターを選択移動できます。さらに、[shift] キーを押しながら [↑] を押すと値の増加、[shift] キーを押しながら [↓] を押すと値の減少ができます。



## [control] キー+マウスクリックメニュー



## ● AN200 Pattern List

AN200 パターンを選択するためのダイアログです。  
メニューバーの [編集]-[AN200 Pattern List] と同じ機能です。  
[AN200 Pattern List] ダイアログが表示されます。

## ● AN200 Store

AN200 パターンをストア (保存) するためのダイアログです。  
メニューバーの [編集]-[AN200 Store] と同じ機能です。  
[AN200 Store] ダイアログが表示されます。

## ● AN200 Display Option

AN200 エディターの画面に関する設定を行ないます。  
メニューバーの [設定]-[AN200 表示オプションの設定] と同じ機能です。  
[ディスプレイオプション設定] ダイアログが表示されます。

**注意**

日本語 FEP が有効の時は動作しないことがあります。  
ショートカットキーを使う場合は、ローマ字モードに切り替えてください。

## ツールバー



## [AN200 Editor ファイルを開く] ボタン

AN200 Editor ファイル (\*\*\*.AN2) 等を読み込みます。  
メニューバーの [ファイル]-[AN200 Editor ファイルを開く] と同じ機能です。  
ファイルを開くダイアログが表示されます。



## [AN200 Editor ファイルを保存] ボタン

AN200 エディターの現在の設定を保存します。  
メニューバーの [ファイル]-[AN200 Editor ファイルを上書き] と同じ機能です。  
ファイルの保存ダイアログが表示されます。



## [AN200 エディターの設定] ボタン

AN200 エディターの設定を行ないます。  
メニューバーの [設定]-[AN200 エディター設定] と同じ機能です。  
[AN200 エディター設定] ダイアログが表示されます。



## [AN200 表示オプションの設定] ボタン

AN200 エディターの画面に関する設定を行ないます。  
メニューバーの [設定]-[AN200 表示オプションの設定] と同じ機能です。  
[ディスプレイオプション設定] ダイアログが表示されます。



### **[AN200 バルクデータの送信] ボタン**

AN200 エディターの現在の設定をバルクデータとして送信します。  
メニューバーの [設定]-[AN200 バルク送信] と同じ機能です。

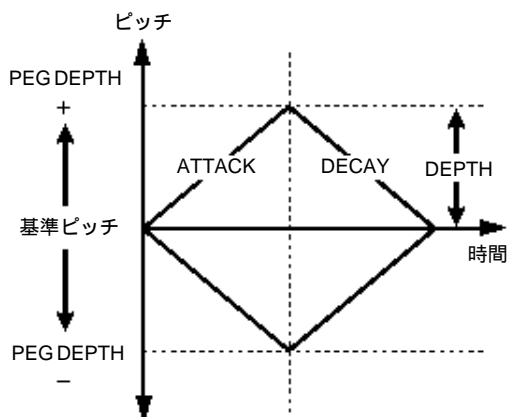


### **[AN200 バルクデータ受信] ボタン**

AN1xのバルクデータを受信します。  
メニューバーの [設定]-[AN200 バルク受信] と同じ機能です。  
[AN200 バルクデータ受信] ダイアログが表示されます。

## PEG(ピッチ EG) グループ

ピッチエンベロープジェネレーターの略で、ピッチ（音程）の時間的な変化のエンベロープカーブを作るユニットです。



### ● ATTACK(PEG アタックタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 鍵盤を弾いた瞬間に本来の音程（基準ピッチ）からDEPTHで設定したピッチまで変化するのに要する時間を設定します。

### ● DECAY(PEG ディケイトタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 DEPTH で設定したピッチから基準ピッチまで変化するのに要する時間を設定します。

【参考】 127 に設定すると hold となり、DEPTH で設定したピッチを維持します。

### ● DEPTH(PEG デプス)

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 PEG のデプスを半音単位で設定します。値を大きくするほど音程が高くなります。

### ● VCO1/VCO2(PEG スイッチ)

【設定値】 VCO1、VCO2、BOTH

【解説】 PEG をどの VCO に効果させるかを選択します。

ボタンを押すたびに VCO1 → VCO2 → BOTH → VCO1…と切り替わります。

## オクターブシフトボタン

【設定値】 -2 ~ 0 ~ +2

【解説】 全体の音程をオクターブ単位で上下します。

## CTRL MATRIX(コントロールマトリクス) グループ

### ● PITCH BEND(ピッチベンドレンジアップ&ピッチベンドレンジダウン)

【解説】 ピッチベンドを受けた時のピッチの変化範囲を示します。

[AN200 Editor] ウィンドウ上では数値が表示されるのみで、変更は [DETAIL 入力] ウィンドウの [Ctrl Matrix Parameter] タブで行ないます。

[DETAIL 入力] ウィンドウを表示するには、「CTRL MATRIX」と書かれた文字の下にある [DETAIL] ボタンをクリックします。

### ● [DETAIL] ボタン

【解説】 [\[DETAIL 入力\] ウィンドウ](#)を表示します。

## FREE EG(フリー EG)グループ

### ● 1～4(フリーEGトラックパラメーター)

- 【解説】 フリーEGの各トラックで、どのパラメーターをコントロールしているかを示します。  
[AN200 Editor] ウィンドウ上では設定が表示されるのみで、変更は [FREE EG] ウィンドウで行ないます。  
[FREE EG] ウィンドウを表示するには、「FREE EG」と書かれた文字の下にある [DETAIL] ボタンをクリックします。

### ● [DETAIL] ボタン

- 【解説】 [\[FREE EG\] ウィンドウ](#)を表示します。

## STEP SEQ.(ステップシーケンサー)グループ

### ● TEMPO(テンポ)

- 【設定値】 20.0～300.0  
【解説】 ステップシーケンサーの再生テンポを設定します。

### ● [PLAY]/[STOP] ボタン

- 【解説】 ステップシーケンサーを再生/停止するボタンです。

### ● [DETAIL] ボタン

- 【解説】 [\[STEP SEQUENCER\] ウィンドウ](#)を表示します。

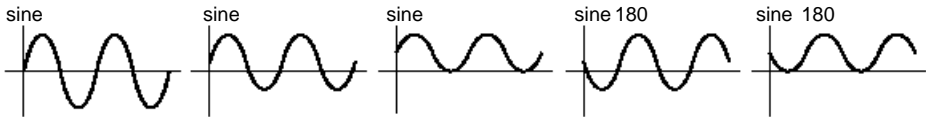
LFO(ローフリクエンシーオシレーター)グループ

● WAVE(LFO1/LFO2 ウェーブ)

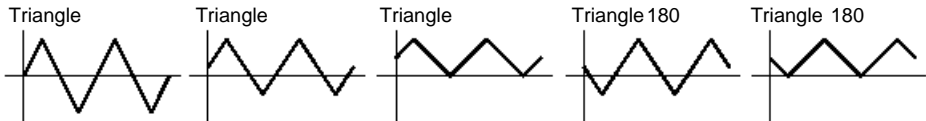
【設定値】 LED= 緑 LED= オレンジ

Sine	Sine ↑、Sine ↑↑、Sine180 ↑、Sine180 ↑↑、
Triangle	Triangle ↑、Triangle ↑↑、Triangle180 ↑、Triangle180 ↑↑、
Square	Square ↑↑、Square180 ↑↑、
Saw Down	Saw Down ↑↑、Saw Up、Saw Up ↑↑、
S/H	S/H ↑↑、S/H2、S/H2 ↑↑

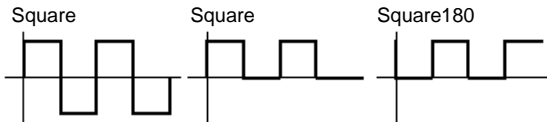
サイン波



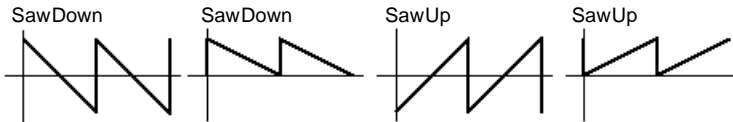
三角波



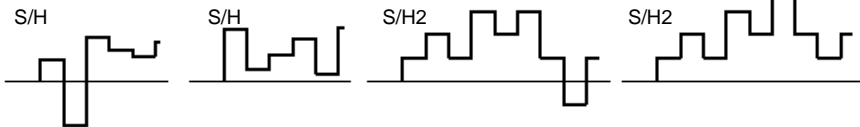
矩形波



鋸歯状波



サンプル&ホールド



S/H2では、S/Hにくらべ正の領域にかたよったランダム波形になります。

【解説】 LFO1 または LFO2 の信号波形を選択します。ここで選んだ波形を使用して、VCO、VCF、VCA に変調(モジュレーション)をかけ、ピブラートやワウ、トレモロ効果などを作り出すことができます。全部で 21 タイプの信号波形が用意されています。

**注意**

[WAVE] ボタンでは上記設定値の左側のパラメーター(LED が緑色に点灯)しか選べません。右側のパラメーター(LED がオレンジ色に点灯)を選択するときは[INC/DEC] ボタンをお使いください。

● SPEED(LFO1/LFO2 スピード)

【設定値】 1 ~ 256

【解説】 LFO1 または LFO2 のスピードを設定します。値を大きくするほど LFO1 または LFO2 のスピードが速くなり、小さくするほど遅くなります。

## ● VCO1(LFO1/LFO2 VCO1 ピッチモジュレーションデプス)

【設定値】 -127 ~ 0 ~ +127

【解説】 VCO1 のウェーブの音程を、LFO1 または LFO2 の信号波形によって変調 (モジュレーション) する深さを調節します。この変調でピッチを周期的に変化させることにより、ビブラート効果をつけることができます。値を大きくするほどピッチの変化幅が大きくなります。マイナスの値にすると、LFO1 または LFO2 の信号波形の位相が反転します。

**注意**

LFO1 または LFO2 のどちらでコントロールするかの設定は、[DETAIL 入力] ウィンドウの LFO Assign Group で行ないます。

## ● VCO2(LFO1/LFO2 VCO2 ピッチモジュレーションデプス)

【設定値】 -127 ~ 0 ~ +127

【解説】 VCO2 のウェーブの音程を、LFO1 または LFO2 の信号波形によって変調 (モジュレーション) する深さを調節します。この変調でピッチを周期的に変化させることにより、ビブラート効果をつけることができます。値を大きくするほどピッチの変化幅が大きくなります。マイナスの値にすると、LFO1 または LFO2 の信号波形の位相が反転します。

**注意**

LFO1 または LFO2 のどちらでコントロールするかの設定は、[DETAIL 入力] ウィンドウの LFO Assign Group で行ないます。

## ● VCA(LFO1/LFO2 VCA アンプリチュードモジュレーションデプス)

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 VCA の信号波形を、LFO1 または LFO2 の信号波形によって振幅変調 (アンプリチュードモジュレーション) する深さを調節します。この変調で VCA の音量を周期的に変化させることにより、トレモロ効果を作ることができます。値を大きくするほど音量の変化幅が大きくなります。マイナスの値にすると、LFO1 または LFO2 の信号波形の位相が反転します。変調を行なわない場合は 0 に設定します。

**注意**

LFO1 または LFO2 のどちらでコントロールするかの設定は、[DETAIL 入力] ウィンドウの LFO Assign Group で行ないます。

## ● VCF(LFO1/LFO2 VCF フリケンシーモジュレーションデプス)

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 VCF の周波数を、LFO1 または LFO2 の信号波形によって変調 (モジュレーション) する深さを調節します。この変調で VCF のカットオフ周波数を周期的に変化させることにより、ワウワウ効果をつけることができます。値を大きくするほど音色の変化幅が大きくなります。マイナスの値にすると、LFO1 または LFO2 の信号波形の位相が反転します。

**注意**

LFO1 または LFO2 のどちらでコントロールするかの設定は、[DETAIL 入力] ウィンドウの LFO Assign Group で行ないます。

## ● [DETAIL] ボタン

【解説】 [\[DETAIL 入力\] ウィンドウ](#)を表示します。



**SYNC(シンク)グループ**● **MODE(シンクモード)**

【設定値】 OFF、VCO1 M → S(VCO1 Master > Slave)、VCO2 → 1(VCO2 > VCO1)

【解説】 オシレータシンクのモードを設定します。

「OFF」に設定すると、シンクの効果がかりません。

「VCO1 M → S」に設定すると、VCO1 内部にある 2 つのオシレータの間でシンクします。(M はマスター、S はスレーブを意味します。)

マスターオシレータのピッチ (音程を決定するピッチ=基準ピッチ)はVCO1 PITCH で、スレーブオシレータのピッチ (音色を決定するピッチ)は SYNC PITCH で変更できます。VCO2 を使用せずにシンクサウンドを得られるので、音作りの幅が広がります。

「VCO2 → 1」に設定すると、VCO2 と VCO1 の間でシンクします (一般的なオシレータシンクの方法です)。VCO2 PITCH が音程を決定するピッチ (= 基準ピッチ)、VCO1 PITCH が音色を決定するピッチになります。

● **SRC(シンクピッチコントロールソース)**

【設定値】 Fixed(固定値)、PEG、FEG、LFO1、LFO2

【解説】 スレーブオシレーターのピッチの時間的変化を作るユニットを設定します。

● **DEPTH(シンクピッチコントロールデプス)**

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 マスターオシレーターとスレーブオシレーターのシンクを、SYNC SRC によって時間的に変化させる度合を調節します。

**FM グループ**● **DEPTH(FM デプス)**

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 FM 変調 (周波数変調) をかける深さの度合を調節します。値を大きくするほど変調の深さが大きくなります。

【参考】 [VCO1 WAVE](#) が Multi Saw に設定されている時には効果しません。

● **LED 点灯 : FM Source2(FM ソース 2)**

【解説】 FM 変調の変調元 (FM Source2:Modulator) で、どのユニットを選択しているかを示します。

[AN200 Editor] ウィンドウ上では設定が表示されるのみで、変更は [\[DETAIL 入力\]](#) ウィンドウの [\[DETAIL Parameter\]](#) タブで行ないます。

● **[DETAIL] ボタン**

【解説】 [\[DETAIL 入力\]](#) ウィンドウを表示します。

**MIXER( ミキサー ) グループ**

このグループでは、VCO1、VCO2、ノイズ、リングモジュレーター各ユニットからミキサーに入力される信号レベルや、VCA の出力からミキサーに戻るフィードバック量を設定します。

## ● VCO1( ミキサー VCO1 レベル )

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 VCO1 から入力されるウェーブの信号レベルを調節します。他の信号 (VCO2 や NOISE、RING などの信号) とのミックスバランスをコントロールすることができます。VCO1 の信号を使用したくない場合は、レベルを 0 に設定します。

## ● VCO2( ミキサー VCO2 レベル )

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 VCO2 から入力されるウェーブの信号レベルを調節します。他の信号 (VCO1 や NOISE、RING などの信号) とのミックスバランスをコントロールすることができます。VCO2 の信号を使用したくない場合は、レベルを 0 に設定します。

## ● NOISE( ミキサーノイズレベル )

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 ノイズユニットから入力される信号レベルを調節します。他の信号 (VCO1 や VCO2、RING などの信号) とのミックスバランスをコントロールすることができます。ノイズ信号を使用したくない場合は、レベルを 0 に設定します。

【参考】 ノイズ信号に対していろいろなタイプのフィルター (VCF や HPF) をかけることにより、さまざまな SFX サウンドを作り出すことができます。

## ● RING( ミキサーリングモジュレーターレベル )

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 リングモジュレーターから入力される信号レベルを調節します。他の信号 (VCO1 や VCO2、ノイズなどの信号) とのミックスバランスをコントロールすることができます。リングモジュレーターの信号をまったく使用したくない場合は、レベルを 0 に設定します。

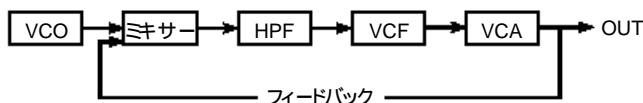
【参考】

- ・ リングモジュレーターは、VCO1 と VCO2 のウェーブを掛け合わせた信号を生成 / 出力するユニットです。ここでリングモジュレーターの信号レベルを上げることで、音程感のない不協和音的な響きや金属的な音色を作ることができます。
- ・ 効果がわかりにくい場合は、VCO1 や VCO2 を小さめに設定してみましょう。

## ● F.B.( ミキサーフィードバックレベル )

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 VCA からの出力をミキサーに戻すためのフィードバック量を設定します。ここで設定したフィードバック量によって音を太くする効果を得ることができます。値を大きくするほどフィードバック量が多くなります。

**注意**

フィードバック レベルを極端に上げすぎると、超低域の異常発振が起こり、ご使用のスピーカーを破損してしまうことがあります。フィードバックレベルは徐々に上げるようにしてください。

また、スピーカーの振動に異常を感じたら、速やかにフィードバックレベルを下げてください。

## VCF( ボルテージコントロールドフィルター ) グループ

このグループは、VCF の設定に関するパラメーターです。VCF は、特定の周波数帯域の信号を通過させ、他の周波数帯域の信号を減衰させることにより音色を変化させる機能です。ここでは、フィルターのカットオフ周波数やレゾナンスなどの設定に関するパラメーターが用意されています。また、FEG( フィルターエンベロープジェネレーター ) の ATTACK( アタックタイム )、DECAY( ディケイタイム )、SUSTAIN( サステインレベル )、RELEASE( リリースタイム ) の 4 つのパラメーターを使って、鍵盤を弾いてから鍵盤を離し、音が消えるまでのフィルター効果の時間的な変化をエンベロープカーブとして生成することができます。この FEG で VCF のカットオフ周波数を時間と共に移動させ、音色を変化させることができます。

### ● TYPE(VCF タイプ)

【設定値】 LPF24、LPF18、LPF12、BPF、HPF12、BEF

【解説】 VCF のフィルタータイプを設定します。フィルターとは、一般的に特定の周波数帯域の信号を通過させ、他の周波数帯域の信号を減衰させることによって音色を変化させる機能です。

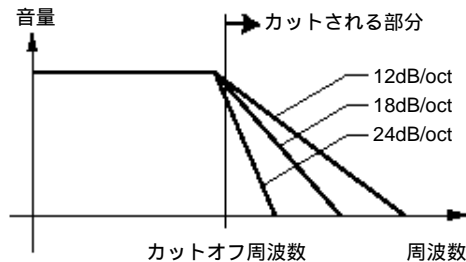
【参考】 ここで設定するフィルターは前段の HPF を通過した信号に対して機能します。詳しくは AN200 の取扱説明書巻末の「シグナルフローチャート」を参照してください。

#### LPF24( ローパスフィルター 24)

#### LPF18( ローパスフィルター 18)

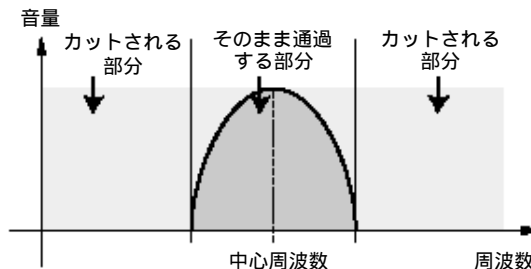
#### LPF12( ローパスフィルター 12)

カットオフ周波数よりも下の周波数帯を通過させ、上の周波数帯をカットします。遮断特性はそれぞれ 24dB/oct、18dB/oct、12dB/oct です。



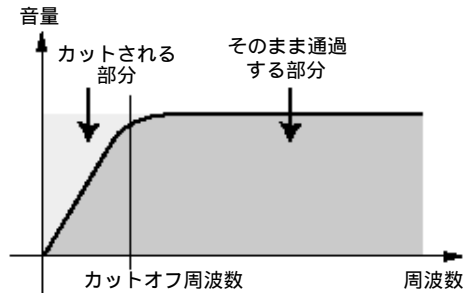
#### BPF(バンドパスフィルター)

カットオフ周波数(正確には中心周波数)付近の周波数帯域を通過させ、他の周波数帯をカットします。遮断特性は低音側、高音側ともに 12dB/oct です。

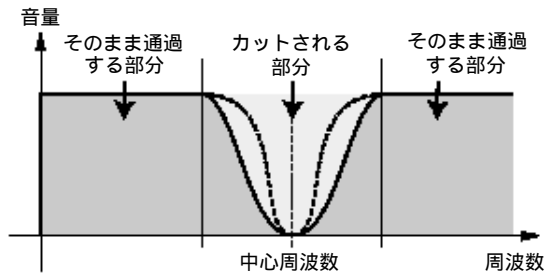


**HPF12(ハイパスフィルター 12)**

カットオフ周波数より上の周波数帯を通過させ、下の周波数帯をカットします。遮断特性は12dB/octです。

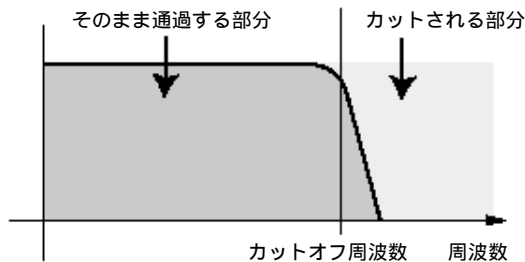
**BEF(バンドエリミネートフィルター)**

カットオフ周波数(正確には中心周波数)付近の周波数帯域を減衰させ、他の周波数帯を通過させます。RES.(レゾナンス)を変化させるとカットされる帯域幅が変化します。レゾナンスが大きくなるほど減衰する帯域幅はせまくなります。

● **CUTOFF(VCF カットオフ周波数)**

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 VCFのカットオフ周波数を設定します。ここで設定したカットオフ周波数は、TYPEで設定するフィルターに対して有効となります。たとえば、TYPEでローパスフィルターを選択している場合、下図のように、ここで設定したカットオフ周波数以下の信号を通過させ、それより上の周波数帯を減衰させます。値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。

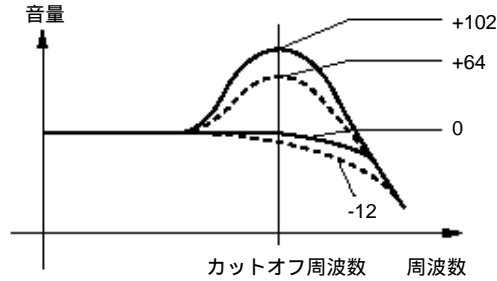


VCFタイプにローパスフィルターを選択している場合

## ● RES.(VCF レゾナンス)

【設定値】 -12 ~ 0 ~ 102

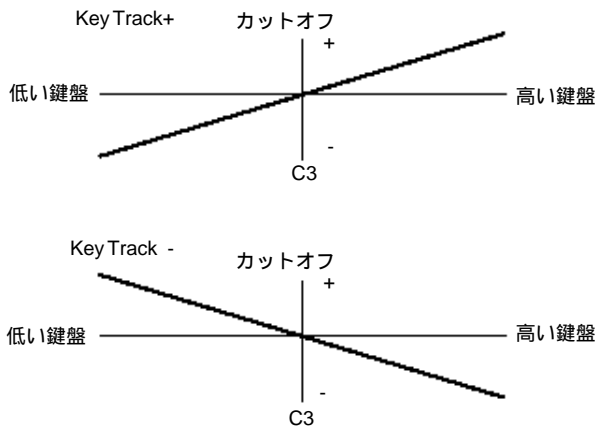
【解説】 VCF のレゾナンスを設定します。レゾナンスとは CUTOFF 付近の音量を持ち上げる機能で、共鳴したような音色を作ることができます。値を大きくするほどレゾナンス効果が大きくなります。ノブを左に回してマイナスの値にするとカットオフ周波数付近の特性はゆるやかになります。レゾナンス効果をつけたくない場合は値を 0 に設定します。



## ● KEY TRK(VCF キートラック)

【設定値】 -32 ~ 0 ~ +63

【解説】 VCF のキートラックを設定します。これは、鍵盤を弾く位置に比例して CUTOFF を上げたり下げたりする機能です。VCF キートラックが 0 のときは、どの鍵盤を弾いてもカットオフ周波数は同じです。値をプラスに設定した時は右側の鍵盤を弾くほどカットオフ周波数が高くなり、マイナスに設定した時は右側の鍵盤を弾くほど低くなります。(C3 の鍵盤が基準です。) また、+32 に設定すると鍵盤によるカットオフ周波数の位置が平均率と平行になります。



## ● VELOCITY(FEG ベロシティセンス)

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

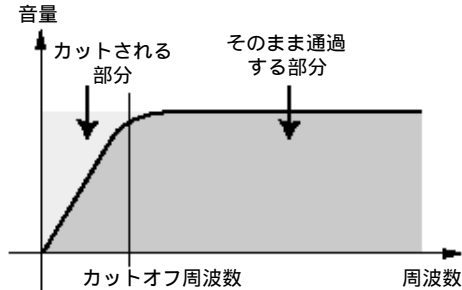
【解説】 ベロシティ (鍵盤をたたく強さ) によって FEG DEPTH が変化し、VCF のフィルターのかかり具合が変わります。ここではその感度を設定します。値を大きくするほど、鍵盤を強く弾いた時と弱く弾いた時の差が大きくなります。

## ● HPF(HPFカットオフ)

【設定値】 0 ~ 127

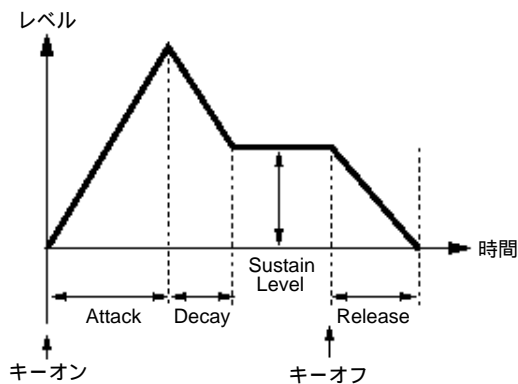
【解説】 ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。下図のようにここで設定するカットオフ周波数よりも上の周波数帯を通過させて下の周波数帯をカットすることにより、明るい感じの音に加工します。値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。

【参考】 このハイパスフィルターは VCF の前段に位置する、VCF とは独立したフィルターです。詳しくは AN200 の取扱説明書巻末の「シグナルフローチャート」を参照してください。



## FEG グループ

概念図



## ● DEPTH(FEG デプス)

【設定値】 -128 ~ 0 ~ +127

【解説】 FEG の深さを調節します。この変調で VCF のカットオフ周波数を時間的に変化させることにより、さまざまな音色を作ることができます。値を大きくするほどカットオフ周波数の時間的変化の幅が大きくなります。マイナスの値にすると、エンベロープの形が逆転します。FEG の効果を使用しない場合は値を 0 に設定します。

## ● ATTACK(FEG アタックタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 FEG のアタックタイムを設定します。アタックタイムとは、概念図に見られるように、鍵盤を弾いた瞬間からカットオフ周波数が最大レベルに達するまでの時間のことです。値を大きくするほどアタックタイムが長くなります。

## ● DECAFY(FEG ディケイタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 FEG のディケイタイムを設定します。ディケイタイムとは、概念図に見られるように、カットオフ周波数が最大レベルから減衰して SUSTAIN( サステインレベル) に達するまでの時間のことです。値を大きくするほどディケイタイムが長くなります。

## ● SUSTAIN(FEG サステインレベル)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 FEG のサステインレベルを設定します。サステインレベルとは、概念図に見られるように、鍵盤を押している間カットオフ周波数が止まっているレベルです。値を大きくするほどサステインレベルが大きくなります。

## ● RELEASE(FEG リリースタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 FEG のリリースタイムを設定します。リリースタイムとは、概念図に見られるように、鍵盤から指を離れたあとカットオフ周波数のレベルが減衰して、初期値に到達するまでの時間のことです。値を大きくするほどリリースタイムが長くなります。

## VCO1 ( ボルテージコントロールドオシレーター 1) グループ

## ● WAVE(VCO1 ウェーブタイプ)

【設定値】 SYNC モードがオフのとき：  
LED= 緑      LED= オレンジ-----  
Saw              Saw2  
Pulse  
MIX  
Multi SawSYNC モードがオン (VCO1 M → S または VCO2 → 1) のとき：  
LED= 緑      LED= オレンジ-----  
Saw  
Pulse、  
Inner1          Inner2、Inner3  
Square          Noise

【解説】 VCO1 のウェーブタイプを選択します。SYNC モードオン / オフによって選べるウェーブの種類が異なります。

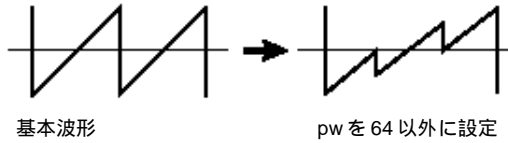
**注意**

[WAVE] ボタンでは上記設定値の左側のパラメーター (LED が緑色に点灯) しか選べません。右側のパラメーター(LED がオレンジ色に点灯) を選択するときは[INC/DEC] ボタンをお使いください。

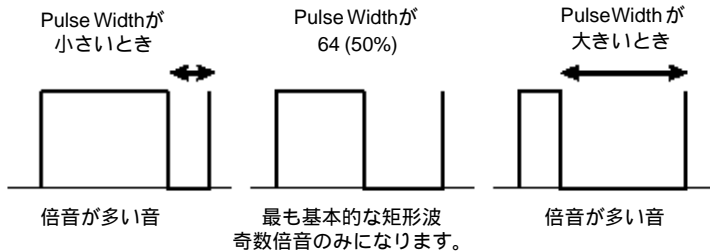
【参考】 SYNC モードオン時に選択できる SAW や PULSE と、SYNC モードオフ時に選択できる SAW や PULSE とでは、ウェーブが微妙に異なります。PWM PW を 64 以外にした場合などは特に各ウェーブに違いが現われます。

**SAW(鋸歯状波)**

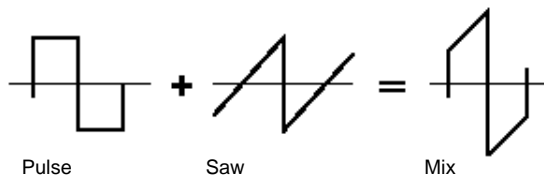
図のようにノコギリの歯のような形をした波形で、バイオリンやトランペットなどの音色をはじめとする多くの楽器音やシンセサイザー独自の音を作るのに用いられます。PWM PW(パルスウィズ)を変化させていくと偶数倍音が増えていき、完全に1オクターブ上のピッチまで変化させることができます。

**PULSE(矩形波)**

四角形の波形で、木管楽器やシンセベース系の音など厚みのある暖かい音を作るのに用いられます。PWM PW(パルスウィズ)が64のときは奇数次倍音だけになります。

**MIX(ミックス)**

SAWとPULSEをミックスした波形です。

**INNER1(インナー1)****INNER2(インナー2)****INNER3(インナー3)**

SYNCモードがオンになっている時に有効な波形です。シンクの計算過程の式を波形として出力したものです。特にPWM PW(パルスウィズ)を使って倍音成分を変化させることを考慮した、3種類の異なる波形が用意されています。

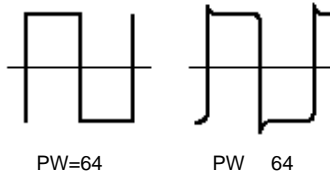
**MLT.SAW**

ピッチをわずかにずらしたSAW波形をたくさん重ねた波形です。ピッチのずらし具合(DETUNE)やそれぞれの波形レベル(MIX)を調節できます。



**SQUARE**

基本波形は PULSE と同じです。ただし、PW を変化させた場合パルスウィズが変化せず、以下の図のように波形の変化する点が異なります。

**NOISE**

ランダムな形状の波形です。

● **PITCH(VCO1 ピッチコース)**

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 VCO1 の音程を半音単位で調整します。値を大きくするほど音程が高くなり、小さくするほど音程が低くなります。値を 0 に設定したとき、現在選ばれているウェーブの基本ピッチとなります。

● **FINE(VCO1 ピッチファイン)**

【設定値】 -50 ~ 0 ~ +50(半音 = 100 セント)

【解説】 VCO1 の音程を 1 セント単位で微調節します。値を大きくするほど音程が高くなり、小さくするほど音程が低くなります。

● **SYNC PITCH(シンクピッチ)**

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 SYNC モードオン時の音色を決定するピッチを設定します。この値を変えることにより、オシレータシンクによって発生する倍音が変わり音色が変化します。

【参考】 [SYNC MODE](#) が OFF に設定されている時には効果しません。

● **PWM SRC(VCO1 PWM ソース)**

【設定値】 LED= 緑      LED= オレンジ

-----  
 Fixed (無点灯)  
 PEG  
 FEG  
 LFO1  
 LFO2      LFO2 Phase、LFO2 Fast  
 VCO2

【解説】 VCO1 のウェーブのパルスウィズ (波形の幅) を時間的に変化させるために使用するユニットを設定します。ここで選んだユニットの信号波形によって、パルスウィズの変調が行なわれます。

**注意**

- ・ [SRC] ボタンでは上記設定値の左側のパラメーター (LED が緑色に点灯) しか選べません。右側のパラメーター (LED がオレンジ色に点灯) を選択するときは [INC/DEC] ボタンをお使いください。
- ・ Fixed(固定値) を選択すると時間的な変化は起こりません。
- ・ VCO1 WAVE で Multi Saw が選ばれている時、ディスプレイに「-----」と表示され、PWM SRC の設定はできません。

## ● PWM DEPTH(VCO1 PWM デプス)

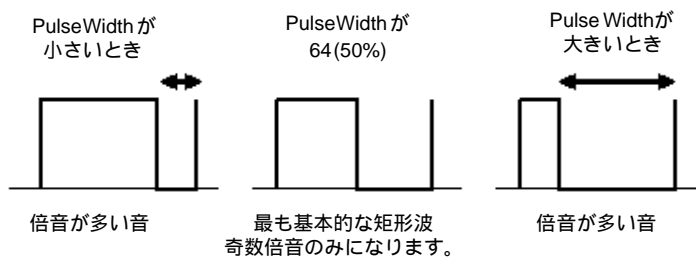
【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 VCO1 のウェーブのパルスウィズ(波形の幅)を、PWM SRC によって変調(モジュレーション)する深さを調節します。値を大きくするほど変調の深さが大きくなります。

## ● PWM PW(VCO1 PWM パルスウィズ)

【設定値】 0 ~ 127

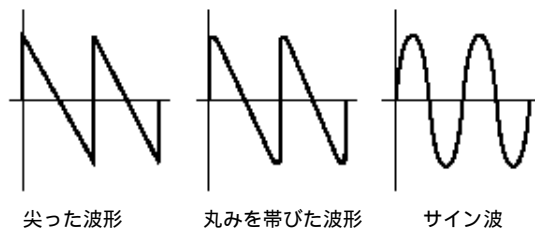
【解説】 VCO1 のウェーブのパルスウィズ(波形の幅)を調節します。パルスの場合、64 の時が左右対称の矩形波となり、奇数次倍音だけの音になります。このパラメーターは、一般的には PULSE(矩形波)の波形幅をコントロールするためのパラメーターとして知られていますが、AN200 エディターでは PULSE(矩形波)以外の波形に対しても有効で、より幅広い音作りが可能になっています。



## ● EDGE(VCO1 エッジ)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 VCO1 のウェーブの形を調節します。値を大きくするほど尖った波形となり、小さくするほど丸みを帯びた波形となります。このパラメーターにより、音質を固くしたり柔らかくしたりすることができます。値が0のときはサイン波になります。



## ● DETUNE(VCO1 デチューン) (VCO1 WAVEが MLT.SAW のときのみ)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 多重に重ねた SAW 波形のピッチのばらつきを設定します。値を大きくするほど、ピッチのばらつきが大きくなります。

## ● MIX(VCO1 ミックス) (VCO1 WAVEが MLT.SAW のときのみ)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 多重に重ねた SAW 波形の音量差を設定します。値が0のときは基準ピッチの波形のみの音量となります。値が127のときは、すべての波形の音量が同じになります。

## VC02( ボルテージコントロールドオシレーター 2) グループ

## ● WAVE(VC02 ウェーブタイプ)

【設定値】 LED= 緑      LED= オレンジ

-----

Saw  
Pulse  
Saw2  
Mix  
Triangle      Sine

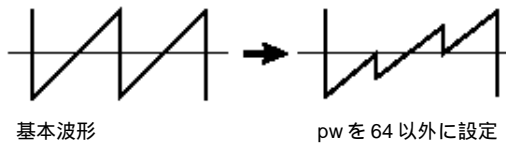
【解説】 VC02 のウェーブタイプを選択します。

**注意**

[WAVE] ボタンでは上記設定値の左側のパラメーター (LED が緑色に点灯) しか選べません。右側のパラメーター(LED がオレンジ色に点灯) を選択するときは[INC/DEC] ボタンをお使いください。

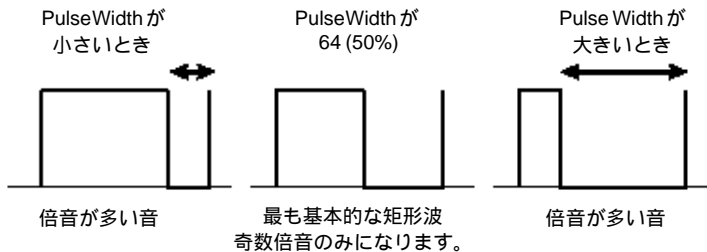
## Saw( 鋸歯状波 )

図のようにノコギリの歯のような形をした波形で、バイオリンやトランペットなどの音色をはじめとする多くの楽器音やシンセサイザー独自の音を作るのに用いられます。PWM PW( パルスウィズ) を変化させていくと偶数倍音が増えていき、完全に 1 オクターブ上のピッチまで変化させることができます。



## Pulse( 矩形波 )

四角形の波形で、木管楽器やシンセベース系の音など厚みのある暖かい音を作るのに用いられます。PWM PW(パルスウィズ) が 64 のときは奇数次倍音だけになります。

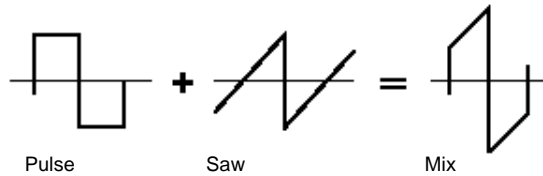


## Saw2( 鋸歯状波 2)

SAW と多少異なる鋸歯状波です。PWM PW(パルスウィズ) が 64 の時に SAW と同じ波形となります。PWM PW を変化させていくと偶数倍音が増えていきますが、基本ピッチの鋸歯状波の音量が大きいため、1 オクターブ上のピッチまで変化させても基本ピッチが残ります。

**Mix(ミックス)**

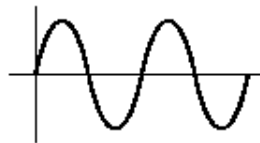
SAW と PULSE をミックスした波形です。

**Triangle(三角波)**

三角波です。このとき、VCO2 の PWM パラメーターが X-MOD パラメーターに変更されます。

**Sine(正弦波)**

正弦波です。このとき、VCO2 の PWM パラメーターが X-MOD パラメーターに変更されます。



- **PITCH(VCO2 ピッチコース)**

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 VCO2 の音程を半音単位で調整します。値を大きくするほど音程が高くなり、小さくするほど音程が低くなります。値を 0 に設定したとき、現在選ばれているウェーブの基本ピッチとなります。

- **FINE(VCO2 ピッチファイン)**

【設定値】 -50 ~ 0 ~ +50(半音=100セント)

【解説】 VCO2 の音程を 1 セント単位で微調節します。値を大きくするほど音程が高くなり、小さくするほど音程が低くなります。

## ● PWM SRC (VC02 PWM ソース)

(VC02 WAVEが Triangle または Sine のときは、パラメーター名が「X-MOD SRC (クロスモジュレーションソース)」に変わります。)

【設定値】 LED= 緑      LED= オレンジ  
-----  
Fixed (無点灯)  
PEG  
FEG  
LFO1  
LFO2      LFO2 Phase、LFO2 Fast  
VC01

【解説】 VC02 のウェーブのパルスウィズ (波形の幅) を時間的に変化させるために使用するユニットを設定します。ここで選んだユニットの信号波形によって、パルスウィズの変調が行なわれます。

## ● 注意

- ・ [SRC] ボタンでは上記設定値の左側のパラメーター (LED が緑色に点灯) しか選べません。右側のパラメーター (LED がオレンジ色に点灯) を選択するときは [INC/DEC] ボタンをお使いください。
- ・ Fixed (固定値) を選択すると時間的な変化は起こりません。

## ● PWM DEPTH (VC02 PWM デプス)

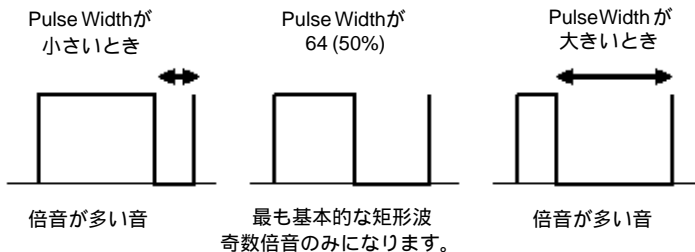
【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 VC02 のウェーブのパルスウィズ (波形の幅) を、PWM SRC によって変調 (モジュレーション) する深さを調節します。値を大きくするほど変調の深さが大きくなります。

## ● PWM PW (VC02 PWM パルスウィズ)

【設定値】 0 ~ 127

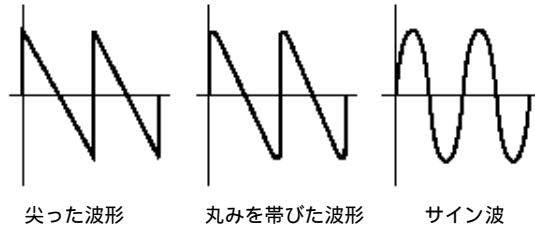
【解説】 VC02 のウェーブのパルスウィズ (波形の幅) を調節します。パルスの場合、64 の時が左右対称の矩形波となり、奇数次倍音だけの音になります。このパラメーターは、一般的には PULSE (矩形波) の波形幅をコントロールするためのパラメーターとして知られていますが、AN200 エディターでは PULSE (矩形波) 以外の波形に対しても有効で、より幅広い音作りが可能になっています。



### ● EDGE(VCO2 エッジ)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 VCO2 のウェーブの形を調節します。値を大きくするほど尖った波形となり、小さくするほど丸みを帯びた波形となります。このパラメーターにより、音質を固くしたり柔らかくしたりすることができます。値が 0 のときはサイン波になります。



【参考】 VCO2 WAVE が Triangle または Sine の時は効果しません。

### X-MOD(クロスモジュレーション)グループ

X-MOD (クロスモジュレーション) は **VCO2 WAVE** が Triangle または Sine に設定されているときに有効となるパラメーターです。FM と類似しており、あるオシレーターの周波数を別のオシレーターの出力で変調します。AN200 の X-MOD は、VCO2 の周波数を VCO1 で変調します。

#### ● SRC(X-MOD ソース)

【設定値】 Fixed、PEG、FEG、LFO1、LFO2

【解説】 X-MOD DEPTH を時間的に変化させるソース波形を設定します。  
"Fixed" に設定すると、DEPTH は変化しません。

#### ● DEPTH(X-MOD デプス)

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 X-MOD の深さを設定します。



## DIST(ディストーション) グループ

### ● DRIVE(ディストーションドライブ)

【設定値】 0 ~ 100

【解説】 ギターアンプシミュレーター部(ディストーション)のドライブを設定します。値を大きくするほど歪んだ音色になります。

#### 注意

DRY/WET が D63>W に設定されているときはディストーションの効果はかかりません。

### ● DRY/WET(ドライ/ウェット)

【設定値】 D63>W ~ D=W ~ D<W63

【解説】 ディストーションのウェット信号とドライ信号のバランスを調節します。値を D63 に近づけていくほどドライ信号の量が増え、W63 に近づけていくほどウェット信号の量が増えます。値を D=W に設定するとウェット信号とドライ信号の量が等しくなります。

### ● [DETAIL] ボタン

【解説】 [\[DETAIL 入力\] ウィンドウ](#)を表示します。

## EQ(イコライザー) グループ

### ● EQ LO(EQ Low ゲイン)

### ● EQ MID(EQ Mid ゲイン)

### ● EQ HI(EQ Hi ゲイン)

【設定値】 -12 ~ 0 ~ +12 (dB)

【解説】 [\[DETAIL 入力\] ウィンドウ](#)の3バンドEQに対するゲインをそれぞれ設定します。

### ● [DETAIL] ボタン

【解説】 [\[DETAIL 入力\] ウィンドウ](#)を表示します。



## COMMON( コモン ) グループ

## ● KEY. M( キーサインモード )

【設定値】 POLY/MONO/LEGATO

【解説】 鍵盤を弾いたとき、または MIDI IN からノートオンが入力されることによって、音源がどのように発音するか(発音モード)を設定します。ここで選ぶモードによって同時発音数も決まります。

POLY(ポリ): 和音演奏を行なうモードです。最大同時発音数は5音です。

MONO(モノ): 単音演奏を行なうモードです。最大同時発音数は1音です。

LEGATO(レガート): 単音演奏を行なうモードです。最大同時発音数は1音です。レガートで弾いたとき(鍵盤を離す前に次の鍵盤を弾く)、PEG、FEG、AEGなどのリトリガーがかからないので、なめらかな演奏に向いています。

## ● UNISON(ユニゾンスイッチ)

【設定値】 ON/OFF/PATTERN

【解説】 1つのキーオン / オフに対して、同じ音色でわずかに違うピッチを重ねて発音するモード(ユニゾン)を使用するかどうかを設定します。

**注意**

PATTERN に設定すると、そのときに選んでいる音色の設定が有効になります。

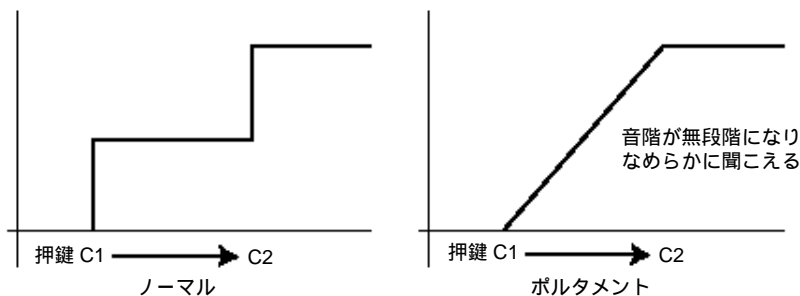
【参考】 KEY.M が POLY に設定されている場合でも UNISON の設定が優先され、モノの動作となります。

## ● [DETAIL] ボタン

【解説】 [\[DETAIL 入力\] ウィンドウ](#)を表示します。

## PORTAMENTO( ポルタメント ) グループ

ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音程から次に弾いた鍵盤の音程までを連続的に変化させる機能です。この機能によって、バイオリンや管楽器などの楽器音に見られるような、なめらかな音程変化を表現することができます。



## ● TIME(ポルタメントタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 ポルタメントタイムを設定します。ポルタメントタイムとは、前に弾いた音から次に弾く音のピッチに移行するまでの時間のことです。値を大きくするほどポルタメントタイムが長くなり、小さくするほど短くなります。

## ディスプレイ

- 1 行目

【解説】 現在選ばれているパターンのバンク名、パターン番号、パターン名が表示されます。

- 2 行目

【解説】 現在エディット（編集）しているパラメーター名が表示されます。

- 3 行目

【解説】 現在エディット（編集）している値がリアルタイムで表示されます。

## DATA(データ)グループ

- [DEC] ボタン

- [INC] ボタン

【解説】 数値を増減するためのボタンです。

- [PATTERN] ボタン

【解説】 [\[AN200 Pattern List\] ダイアログ](#)を表示し、パターンを選択します。

- [STORE] ボタン

【解説】 [\[AN200 Store\] ダイアログ](#)を表示し、パターンをストア（保存）します。

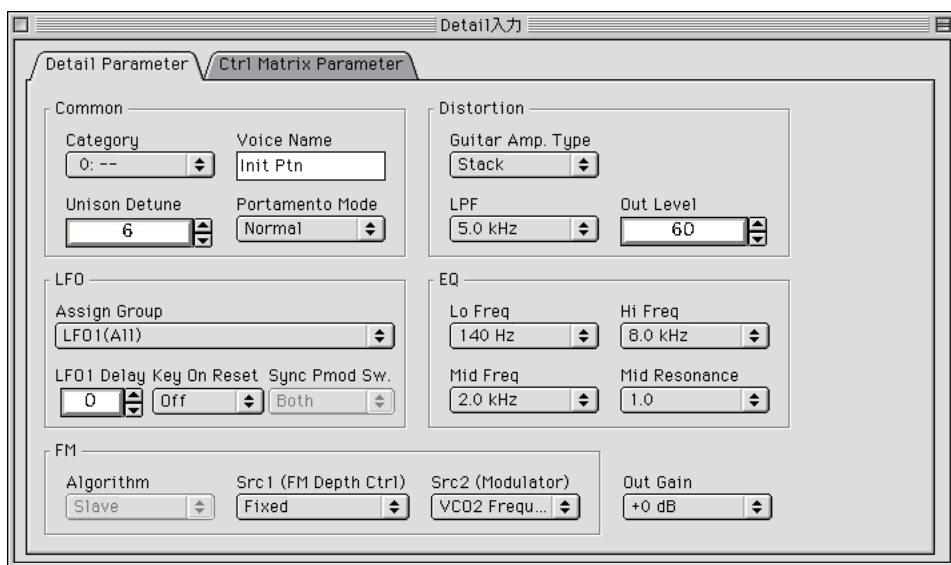
## [DETAIL 入力] ウィンドウ

FREE EG グループと STEP SEQ. グループ以外の細かいパラメーターを設定するためのウィンドウです。

[AN200 Editor] ウィンドウで、FREE EG グループと STEP SEQ. グループ以外の [DETAIL] ボタンを押すと、[DETAIL 入力] ウィンドウが開きます。

### [DETAIL Parameter] タブ

COMMON、DIST(Distortion)、LFO1、LFO2、EQ、FM の各グループの [DETAIL] ボタンを押すと、このタブが開きます。



## COMMON( コモン ) グループ

## ● Category( カテゴリー )

【設定値】	番号	LCD	カテゴリー
	0	--	指定なし
	1	Pf	ピアノ
	2	Cp	クロマティックパーカッション
	3	Or	オルガン
	4	Gt	ギター
	5	Ba	ベース
	6	St	ストリングス / オーケストラ
	7	En	アンサンブル
	8	Br	ブラス
	9	Rd	リード
	10	Pi	パイプ
	11	Ld	シンセリード
	12	Pd	シンセパッド
	13	Fx	シンセ SFX
	14	Et	エスニック
	15	Pc	パーカッシブ
	16	Se	サウンドエフェクト
	17	Dr	ドラムス
	18	Sc	シンセコンブ
	19	Vo	ボーカル
	20	Co	コンビネーション
	21	Wv	マテリアルウェーブ
	22	Sq	シーケンス

【解説】 パターンのカテゴリーを選択します。

## ● Pattern Name( パターンネーム )

【解説】 パターンの名前を設定します。(最大 10 文字)

## ● Unison Detune( ユニゾンデチューン )

【設定値】 1 ~ 32

【解説】 ユニゾン発音する時のピッチを微妙にずらす量を決めます。値を大きくするほど厚みや広がりがつきますが、値を大きくしすぎると音程感を悪くする場合があります。

## ● Portamento Mode( ポルタメントモード )

【設定値】 KEY.M (Key Assign モード) が "POLY" の時 : Normal, Sustain Key  
KEY.M (Key Assign モード) が "MONO" または "LEGATO" の時 : Full-time, Fingered

【解説】 Normal : 通常のポルタメントの動作です。  
Sustain Key : ポルタメントの開始の音程を指定できる設定です。ホールド中の音がスタートの音となります。  
Full-time : どんな弾き方でもポルタメントがかかります。  
Fingered : レガートに演奏した時だけポルタメントがかかります。

**Distortion(ディストーション) グループ**● **Guitar Amp. Type(ギターアンプタイプ)**

【設定値】 Off、Stack、Combo、Tube

【解説】 ギターアンプの周波数特性をシミュレートします。

Off: 周波数特性を平坦(フラット)にします。

Stack: 2段積み(アンプ部/スピーカー部が分離)のアンプのイメージです。

Combo: スピーカー一体型のトランジスタアンプのイメージです。

Tube: スピーカー一体型の真空管アンプのイメージです。

● **LPF**

【設定値】 1.0k ~ 18.0k、Thru

【解説】 ディストーションでひずんだ音の高域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数を設定します。

● **Out Level(アウトプットレベル)**

【設定値】 0 ~ 100

【解説】 ディストーション音の出力レベルを設定します。ドライ音のレベルとは独立に調節できます。

【参考】 入力レベルによってひずみ方や出力レベルが違いますので、Out Level をうまく調節することがポイントです。

**LFO グループ**● **Assign Group(アサイングループ)**【設定値】 LFO1(ALL)、  
LFO1(VCO1, VCO2, VCA)-LFO2(VCF)、  
LFO1(VCO1, VCO2)-LFO2(VCA, VCF)、  
LFO1(VCO1)-LFO2(VCO2, VCA, VCF)、  
LFO2(ALL)

【解説】 VCO1、VCO2、VCA、VCFのそれぞれの Mod Depth(モジュレーションデプス)を、LFO1 または LFO2 のどちらでコントロールするのかが設定します。

● **LFO1 Delay(LFO1 デイレイ)**

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 鍵盤を弾いてから LFO1 による変調(モジュレーション)がかかり始めるまでのディレイタイム(遅延時間)を設定します。値を大きくするほど LFO1 デイレイが長くなり、小さくするほど短くなります。

● **Key On Reset(キーオンリセット)**

【設定値】 Off、On

【解説】 LFO1/2 の信号波形の位相をリセットするモード設定です。

Off: 位相のリセットを行いません。

On: MIDI 鍵盤を弾いたときに LFO1/2 の信号波形の位相がリセットされます。

● **Sync Pmod Sw.(シンク Pmod スイッチ)**

【設定値】 Master、Slave、Both

【解説】 LFO1 の信号波形によって、VCO1 内のマスターオシレーターとスレーブオシレーターのどちらの波形を変調(モジュレーション)するかを選択します。シンクモードが "VCO1 Master → Slave" に設定されている時のみ有効です。変調の深さは LFO1 グループの VCO1(LFO1/LFO2 VCO1 ピッチモジュレーションデプス)の値によって決まります。

**EQ グループ**

## ● Lo Freq( ローフリケンシー )

【設定値】 32Hz ~ 2.0kHz

【解説】 3-Band EQ のうち、低音域用のフィルターのカットオフ周波数を設定します。

## ● Hi Freq( ハイフリケンシー )

【設定値】 500Hz ~ 16.0kHz

【解説】 3-Band EQ のうち、高音域用のフィルターのカットオフ周波数を設定します。

## ● Mid Freq( ミディアムフリケンシー )

【設定値】 100Hz ~ 10.0kHz

【解説】 3-Band EQ のうち、中音域用のフィルターのカットオフ周波数を設定します。

## ● Mid Resonance( ミディアムレゾナンス )

【設定値】 1.0 ~ 12.0

【解説】 3-Band EQ のうち、中音域用のフィルターのレゾナンスを設定します。  
値が大きいくほど、中音域用のフィルターが音量を増減する帯域が狭くなります。**FM グループ**

## ● Algorithm( アルゴリズム )

【設定値】 Both、Master、Slave

【解説】 VCO1 が持つ 2 種類のオシレーター ( マスター / スレーブ ) と、FM(周波数変調) の接続のしかたをアルゴリズムと呼びます。ここでは 3 タイプのアルゴリズムの中からいずれかひとつを選択します。

【参考】  
・ シンクモードが "VCO1 Master → Slave" の時に、有効です。  
・ 特に、アルゴリズムを "Slave" に設定すると、オシレーターシンクのマスターピッチによって、音全体のピッチ ( 音程 ) が保証されるため、FM デプスをどんなに大きく設定しても全体のピッチが狂わなくなります。

## ● Src1 (FM Depth Ctrl)( ソース 1 )

【設定値】 Fixed、PEG、FEG、LFO1、LFO2

【解説】 FM Depth を時間的に変化させるためのユニットを設定します。

## ● Src2 (Modulator)( ソース 2 )

【設定値】 VCO2-freq、VCO1、VCO1-sub、PEG、FEG、LFO1、LFO2、VCO2-env

【解説】 FM 変調 ( 周波数変調 ) を行なうために使用する変調元 ( モジュレーター ) となるユニットを設定します。ここで選んだユニットの信号波形によって、VCO1 のウェーブの FM 変調が行なわれます。

**Out Gain (dB)**

【設定値】 +0dB、+6dB、+12dB

【解説】 出力信号のゲインを設定します。

## [Ctrl Matrix Parameter] タブ

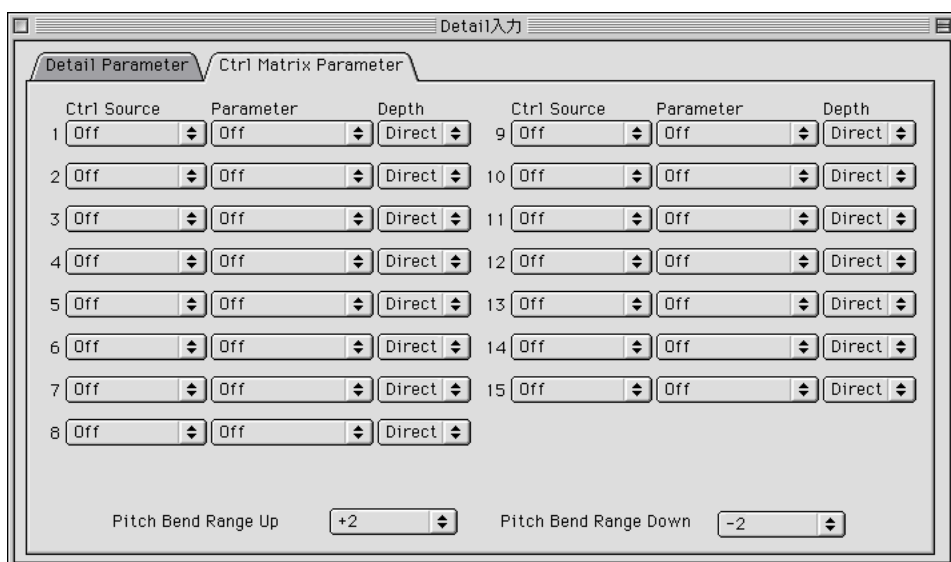
CTRL MATRIX グループの [DETAIL] ボタンを押すと、このタブが開きます。

ここでは AN 音源の豊富なコントローラーの設定を行ないます。

コントロールチェンジなどによって、コントロールするパラメーターとデプスを自由に組み合わせることができます。

したがって、以下のようなことも簡単に設定できます。

- (1) 1つのコントローラーで、複数の AN 音源パラメーターをコントロールする。
- (2) 複数のコントローラーで、1つのパラメーターを同時にコントロールする。



### ● Ctrl Source(コントロールソース)

【設定値】 CC Off(コントロールチェンジ Off)

CC No. 1, 2, 4, 6, 11 ~ 14, 20, 21, 23, 24 ~ 27, 30, 32, 33, 36 ~ 38,  
40 ~ 47, 52 ~ 56, 58, 60 ~ 67, 69, 70, 76 ~ 79, 84 ~ 87, 90 ~ 95

AN200のコントローラーがこのコントロールチェンジナンバーに一致する場合、効果がかかります。また、MIDIよりこのコントロールチェンジを受信したとき効果があります。

**After Touch(アフタータッチ) :**

アフタータッチを受けると機能します。

**Pitch Bend(ピッチベンド) :**

ピッチベンドを受けると機能します。

**Key Track(キートラック) :**

鍵盤情報(鍵盤を弾いた時に検出されるノートナンバー)によって機能します。

高い音程の鍵盤ほど、高いコントローラー値とみなします。

**Velocity(ベロシティ) :**

ベロシティ情報(鍵盤の強弱:鍵盤を弾いた時に検出されるベロシティ情報)によって機能します。

**Key Random(キーランダム) :**

鍵盤情報(鍵盤を弾いた時に発生するランダム値)によって機能します。

【解説】 選んだパラメーターをコントロールするためのコントローラーや、元になるソースを選択します。

### ● Parameter(パラメーター)

【設定値】 AN200の取扱説明書巻末の「コントロールマトリックスリスト」を参照してください。

【解説】 選んだセットナンバーにアサインするパラメーター(コントロールしたい機能)を選択します。

### ● Depth(デプス)

【設定値】 選択したパラメーターによって異なります。

AN200取扱説明書巻末の「コントロールマトリックスリスト」を参照してください。

【解説】 選んだパラメーターをコントロールする深さを設定します。

"Direct"を選択した時はデプスの調整はなく、選んだコントロールソースで選んだパラメーターの全域をコントロールする状態(ダイレクトコントロール機能)になります。

【参考】 複数のコントロールマトリックスで同じコントロールソースとパラメーターの組み合わせを選択した場合、コントロールマトリックス No. の若い方が有効になります。

### ● Pitch Bend Range Up(ピッチベンドレンジアップ)

【設定値】 -24 ~ 0 ~ +24

【解説】 ピッチベンドホイールの上方向の動作(コントロールチェンジ値64以上)でコントロールするピッチベンドの深さを設定します。

### ● Pitch Bend Range Down(ピッチベンドレンジダウン)

【設定値】 -24 ~ 0 ~ +24

【解説】 ピッチベンドホイールの下方向の動作(コントロールチェンジ値64未満)でコントロールするピッチベンドの深さを設定します。



## [FREE EG](フリー EG エディット)ウィンドウ

フリーEGとは、最大4つまでのパラメーターの時間に対する変化量をエディットツールを使って作成し、再生する機能です。記録したパラメーターの変化を演奏に合わせて再生すれば、演奏にさまざまな音色変化をつけることができ、新しい音作りの世界が広がります。再生時間や各トラックの選択 / 設定やループ再生の設定など、記録後のデータのコピーなど、フリーEGを使用するために必要な設定を行ないます。

また、各パラメーターはパターン単位で設定することができます。

エディットツールを使うと、各パラメーターの時間的変化の形をあたかも絵を描くように設定 / 変更できます。

[AN200 Editor] ウィンドウで、FREE EG グループの [DETAIL] ボタンを押すと、このウィンドウが開きます。



## EDIT SELECT(エディットセレクト)

- 【設定値】 Track 1 ~ 4
- 【解説】 エディットしたいトラックを選択します。

## TRACK PARAMETER(トラックパラメーター)グループ

### ●トラックパラメータースイッチ

- 【設定値】 ON、OFF
- 【解説】 EDIT SELECT で選択したトラックを動作させるかどうかを選択します。

### ●TRACK PARAMETER(トラックパラメーター)

- 【設定値】 AN200 の取扱説明書巻末の「フリー-EG パラメーターリスト」を参照してください。
- 【解説】 EDIT SELECT で選択したトラックで、変動させる音色パラメーターを選択します。

### ●VALUE(バリュー)

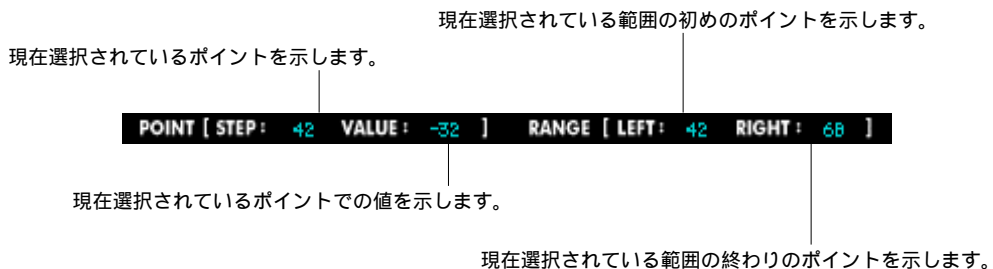
- 【設定値】 TRACK PARAMETER で選択されているパラメーターによります。(表示のみ)
- 【解説】 EDIT SELECT で選択したトラックで選択している TRACK PARAMETER の現在の値です。各トラックはここで表示されるパラメーターの値を中心に動作します。実際のパラメーターの設定は、[\[AN200 Editor\]ウィンドウ](#)で行ないます。
- 【参考】 FREE EG 画面に表示される薄いオレンジ色の破線は、各トラックのパラメーターに対する FREE EG の動作範囲を示します。例えば、VALUE がそのパラメーターの最小値であれば、FREE EG は上(増加)方向にのみ効果します。また、VALUE がそのパラメーターの中心値であれば、FREE EG は上下(増加/減少)方向に効果します。

## トラック表示スイッチ

- 【解説】 FREE EG を表示するトラックを選択します。トラックデータを重ね合わせて表示できるので、他のトラックの動きを確認しながら設定することができます。

## FREE EG 画面

各パラメーターの時間的変化の形をあたかも絵を描くように設定 / 変更できます。



**エディットツール****cursor (カーソル)**

smooth、random、scale、move を使う場合、エディットしたい範囲をマウスで指定します。

**pencil (鉛筆)**

FREE EG の形をそのまま描きます。

**straight (直線)**

マウスドラッグで指定された 2 点間を直線で結びます。

**pulse (パルス波)**

マウスドラッグで指定された 2 点間をパルス波形で結びます。

マウスをドラッグしながら上下させると、パルス波の振幅を変更できます。(マウスを下に動かした場合は位相が反転します。)

**triangle (三角波)**

マウスドラッグで指定された 2 点間を三角波形で結びます。

マウスをドラッグしながら上下させると、三角波の振幅を変更できます。(マウスを下に動かした場合は位相が反転します。)

**sine (サイン波)**

マウスドラッグで指定された 2 点間をサイン波形で結びます。

マウスをドラッグしながら上下させると、サイン波の振幅を変更できます。(マウスを下に動かした場合は位相が反転します。)

**smooth (スムーズ)**

カーソルで選択した範囲のデータ変化を滑らかな形にします。

**random (ランダム)**

カーソルで選択した範囲にランダムなデータを埋め込みます。

random スイッチを押すごとに、振幅を次第に大きく変更できます。

**scale (スケール)**

カーソルで選択した範囲の振幅を変更します。

scale スイッチを押してマウスを上下させると、振幅を変更できます。

**move (ムーブ)**

カーソルで選択した範囲のデータを上下左右に移動します。

範囲を選択した時、マウスの動きに合わせてデータが移動します。

**TEMPO(テンポ)ノブ**

【設定値】 20.0 ~ 300.0bpm (拍 / 分)

【解説】 現在選択している FREE EG トラックを再生するテンポを設定します。

【参考】 [AN200 Editor] ウインドウや [STEP SEQUENCER] ウインドウの TEMPO と同じパラメーターです。

TEMPO は、LENGTH で小節表示 (1/2 ~ 8 bars のいずれかに設定) にした場合のみ有効となります。

**TRACK COMMON PARAMETER(トラックCOMMONパラメーター) グループ****● LENGTH(レングス)**

【設定値】 小節単位：1/2 ~ 8bars

秒単位：1.0 ~ 16.0sec

【解説】 FREE EG データの全長を設定します。小節数で指定する方法と秒数で指定する方法のいずれかを選択できます。TEMPOに同期させたい場合は小節表示(1/2~8 bars)で設定します。

## ● TRIGGER(トリガー)

【設定値】 Free、MIDI In Notes、All Notes、Seq Start

【解説】 FREE EG の再生を開始させるためのトリガー(きっかけ)の種類を選択します。

Free : FREE EG がランダムなポイントから再生されます。

MIDI In Notes: AN200 の鍵盤ボタンまたは外部 MIDI 機器からのキーオン情報によって、FREE EG が先頭ポイントから再生されます。

All Notes : すべてのキーオン情報によって、FREE EG が先頭ポイントから再生されます。

Seq Start : ステップシーケンサーのスタートによって、FREE EG が先頭ポイントから再生されます。

## ● LOOP TYPE(ループタイプ)

【設定値】 Off、Forward、Forward Half、Alternate、Alternate Half

【解説】 FREE EG のループ(繰り返し)再生のタイプを選択します。

Off : ループ再生せず、FREE EG の最後の状態が維持されます。

Forward : FREE EG データの先頭から最後までをくりかえし再生します。

Forward Half : FREE EG データの中間地点から最後までをくりかえし再生します。

Alternate : FREE EG データの先頭から最後までを行ったり来たりして再生します。

Alternate Half : FREE EG データの中間地点から最後までを行ったり来たりして再生します。

## [STEP SEQUENCER] ウィンドウ

パターンの設定や編集をするためのウィンドウです。

[AN200 Editor] ウィンドウで、STEP SEQ. グループの [DETAIL] ボタンを押すと、このウィンドウが開きます。

### パラメーターエディットのための基本操作

基本的な操作については [AN200 Editor] ウィンドウと同様ですが、[STEP SEQUENCER] ウィンドウには、さらに便利な操作方法があります。

#### 1 ノブ操作について

パソコンのキーボードで [shift] キーを押しながらマウスをクリックすることにより、複数のノブを同時に選択することができます。この状態でマウスをドラッグすると、複数のパラメーターを同時に変更することができます。

#### 2 数値の増減について

画面上のスイッチやノブの上にある数値枠をクリックしてからマウスを左クリック / 右クリックすると、パラメーターの増減（微調整）をすることができます。



AN200 は、音程、ゲートタイム、ベロシティなどをリアルタイムに変化させる機能を搭載しています。この機能を「STEP SEQUENCER」といいます。

[STEP SEQUENCER] ウインドウでは、パターンをトラックごとに作ったり、エフェクトやテンポなどあらゆる設定をします。パターンは 1 つの SYNTH(シンセ)トラックと 3 つの RHYTHM(リズム)トラックからできています。

EFFECT グループと COMMON グループはパターン全体に、TRACK PARAMETER グループと NOTE NO./VELOCITY/GATE TIME/PITCH グループはトラックごとに関する設定です。トラックはウインドウ下部にあるタブ (SYNTH、RHYTHM1 ~ 3) で選択します。

## EFFECT グループ

パターン全体にかけるエフェクトに関する設定を行ないます。

### ● PARAM(パラメーター)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 エフェクトの変化量を設定します。

【参考】 TRACK PARAMETER グループの WET が 0 になっていると、このパラメーターを設定してもエフェクトはかかりません。

### ● TYPE(タイプ)

【設定値】 AmpSimulator1 ~ 3、Flanger1 ~ 3、Phaser1 ~ 3、Delay1 ~ 3、Reverb

【解説】 エフェクトのタイプを選択します。

## COMMON グループ

### ● TEMPO(テンポ)

【設定値】 20 ~ 300bpm (拍 / 分)

【解説】 ステップシーケンサーの動作クロックを設定します。

【参考】 [AN200 Editor] ウインドウや [FREE EG] ウインドウの TEMPO と同じパラメーターです。

### ● BEAT(ビート)

【設定値】 8, 12, 16 (拍)

【解説】 パターンの長さ (拍数) を設定します。

### ● SWING(スイング)

【設定値】 50 ~ 83(%)

【解説】 ステップシーケンサーのパターンを再生する際の、裏拍のタイミングを調節します。50% に設定すると、ステップ間隔がすべて等しくなります。

### ● REVERSE(リバース)

【設定値】 ON(点灯)/OFF(消灯)

【解説】 ON に設定した状態で [PLAY] ボタンを押すと、パターンを逆再生します。

### ● GATE TM.(ゲートタイム)

【設定値】 1 ~ 200(%)

【解説】 ステップシーケンサーのパターン全体の音の長さを調節します。100 パーセントに設定すると、元のゲートタイム値となります。

## TRACK PARAMETER グループ

フィルターやボリュームなどの設定をトラックごとに行ないます。

### ● CUTOFF(カットオフ)

【設定値】 SYNTH トラックの場合：0 ~ 127

RHYTHM トラック 1 ~ 3 の場合：-64 ~ 63

【解説】 ローパスフィルターでカットする周波数をトラックごとに設定します。

【参考】 SYNTH トラックの場合は、[AN200 Editor] ウィンドウの VCF グループの CUTOFF と同じパラメーターです。

### ● RES(レゾナンス)

【設定値】 SYNTH トラックの場合：-12 ~ 102

RHYTHM トラック 1 ~ 3 の場合：-64 ~ 63

【解説】 ローパスフィルターのレゾナンスをトラックごとに設定します。

【参考】 SYNTH トラックの場合は、[AN200 Editor] ウィンドウの VCF グループの RES. と同じパラメーターです。

### ● VOLUME(ボリューム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 音量をトラックごとに設定します。

### ● PAN(パン)

【設定値】 SYNTH トラックの場合：C、L63 ~ C ~ R63

RHYTHM トラック 1 ~ 3 の場合：RND(Random)、L63 ~ C ~ R63

【解説】 ステレオ再生したときの音の定位（パンポット）をトラックごとに設定します。

### ● WET(ウェット)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 エフェクトがかかる量をトラックごとに設定します。

## PLAY/STOP(プレイ/ストップ) ボタン

【解説】 ステップシーケンサーを再生 / 停止するボタンです。

**NOTE NO./INST.SELECT/VELOCITY/GATE TIME/PITCH グループ**

Note No.(音名)、Inst.Select(インスト)、Velocity(音の強さ)、Gate Time(音の長さ)、Pitch(音の高さ)を、16ステップの各タイミングごとに設定し、パターンとして保存することができます。

Inst.Select および Pitch は RHYTHM トラックのみの設定となります。

- **NOTE NO.(ノートナンバー) (SYNTH トラックのみ)**

【設定値】 C-2 ~ G8

【解説】 各ステップ(16個)の音符データの音程を設定します。

- **INST. SELECT(インストセレクト) (RHYTHM トラックのみ)**

【設定値】 AN200 取扱説明書巻末の「インストリスト」を参照してください。

【解説】 各ステップ(16個)の音符データにインストをアサインします。

- **VELOCITY(ベロシティ)**

【設定値】 Rest、1 ~ 127

【解説】 各ステップ(16個)の音符データのベロシティ(音の強弱)を増減し、シーケンスの音をより強く明るくしたり、弱くやわらかい響きにすることができます。ここでは各音符データの持つベロシティ値を設定します。Rest(レスト)に設定するとベロシティが0(無音状態=休符)となります。

- **GATE TIME(ゲートタイム)**

【設定値】 1 ~ 1600(%)

【解説】 各ステップ(16個)の音符データのゲートタイム(音の長さ)を増減し、シーケンスの音を短く歯切れよくしたり、長くまろやかな響きにすることができます。ここでは各音符データの持つゲートタイム値を増減する割合を1~1600パーセントの中から指定します。

【参考】 100%より大きな値に設定すると、レガートで演奏した状態(鍵盤を離す前に次の鍵盤を弾く状態)になります。

- **PITCH(ピッチ) (RHYTHM トラックのみ)**

【設定値】 -64 ~ 24

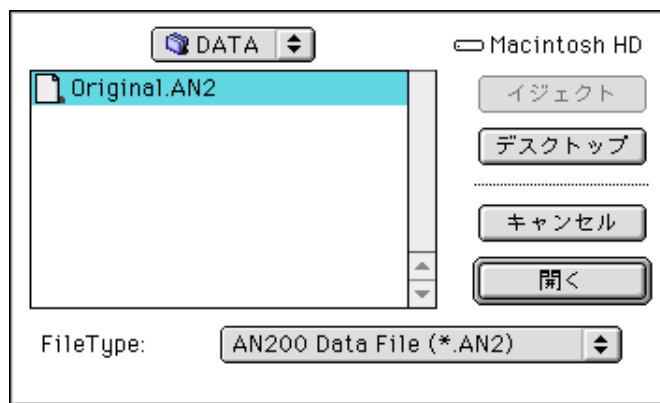
【解説】 各ステップ(16個)の音符データのピッチ(音の高さ)を増減し、シーケンスの音の高さを調整します。

1あたり100cent(半音)変化しますので、12で1オクターブ変化することになります。



## ファイルを開くダイアログ

ファイルに保存されていた 128 ユーザーパターンを、AN200 エディター上にロードします。メニューバーの [ ファイル ]-[AN200 Editor 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。AN200 エディターウィンドウでツールバーの [AN200 Editor ファイルを開く ] ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

読み込みたい AN200 Editor 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。

### 参考

#### ・ ファイルの種類について

AN200 Editor ファイル (\*\*\*.AN2) :

AN200 エディターで作成したパターンをユーザーバンクパターンリストにロードします。

AN Expert Editor 音色ファイル (\*\*\*.ANS) :

AN エキスパートエディターで作成した音色をユーザーバンクパターンリストにロードします。

AN1x ボイスファイル (\*\*\*.AN1) :

AN1x 用の音色エディター (AN1x Editor ) の音色をユーザーバンクパターンリストにロードします。

AN1x Editor について

- ・ AN1x Editor は、AN1x 発売ときに 販売キャンペーン CD-ROM やフロッピーディスク、または <http://www.yamaha.co.uk> などのウェブページから、フリーウェアとして配布した Editor 用の音色ファイルです。
- ・ Macintosh 用の AN1x Editor のファイルも、「.AN1」と拡張子を付けることによって開くことができます。

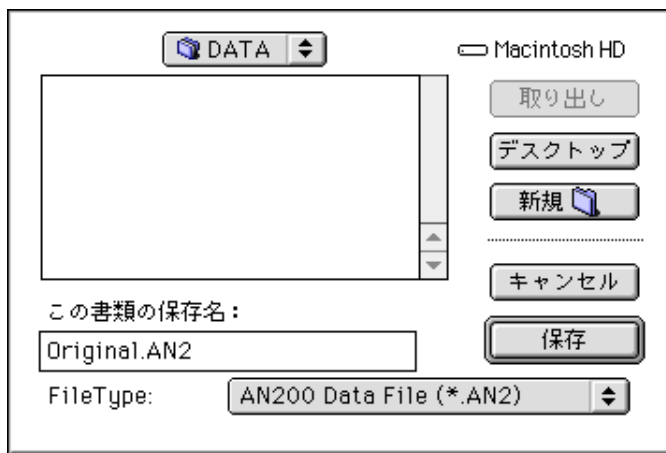
- ・これは、選択したファイルに保存していたユーザーパターンを AN200 エディター上のメモリーにロードするための操作です。選択したファイルに保存していたユーザーパターンをプラグインプラットフォーム機器で直接選択したいときは、その前にユーザーパターンを AN200 バルク送信する必要があります。  
ただし、AN200 エディターのパターンリストを使用してユーザーパターンを選択するときは、AN200 バルク送信の必要はありません。(パターンリストでパターンを選択する度に、1 パターンバルクが自動的に送信されます。)

## ファイルの保存ダイアログ

メモリー内の 128 ユーザーパターンを AN200 Editor ファイルとして保存します。

メニューバーの [ファイル]-[AN200 Editor ファイルを上書き] または [AN200 Editor 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。

AN200 エディターウィンドウでツールバーの [AN200 Editor ファイルを保存] ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

AN200 Editor ファイルを保存するドライブやフォルダを選択し、[この書類の保存名] で名前を付けてから [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。

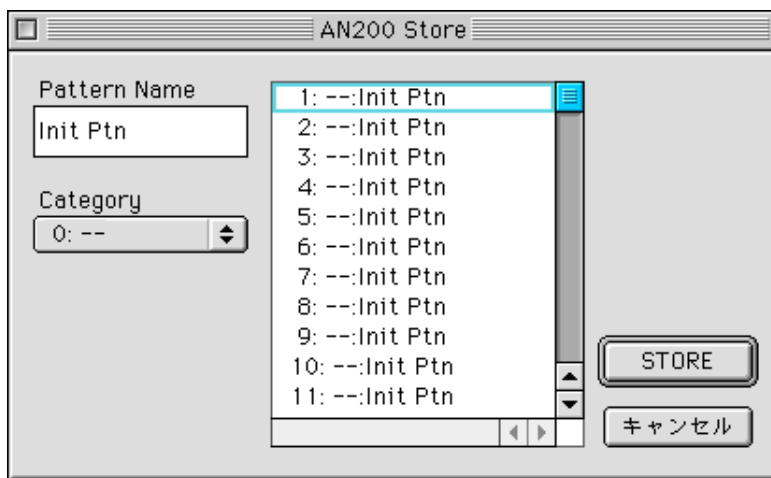
## [AN200 Store] ダイアログ

エディット中のパターンに名前を付けてパターンリストに保存 (ストア) します。

[AN200 Editor] ウィンドウが開いている状態で、メニューバーから [編集]-[AN200 Store] を選択すると、このダイアログが表示されます。

また、以下の操作でもダイアログを表示できます。

- ・ [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 [AN200 Store] を選択する。
- ・ [AN200 Editor] ウィンドウの右下に表示される赤い [STORE] ボタンを押す。



### 注意

ストアを実行すると、元から保存されていたパターンは消えてしまいます。エディット中のパターンをファイルに残すためには、ストアを実行した後で、AN200 Editor ファイルとして保存しなければなりません。

### ● Pattern Name

パターンに名前を付けます。

### ● Category

パターンのカテゴリーを選択します。

### ● パターン一覧

パターン名をクリックして、パターン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パターン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] ボタン

ストアを実行せずにダイアログを閉じます。

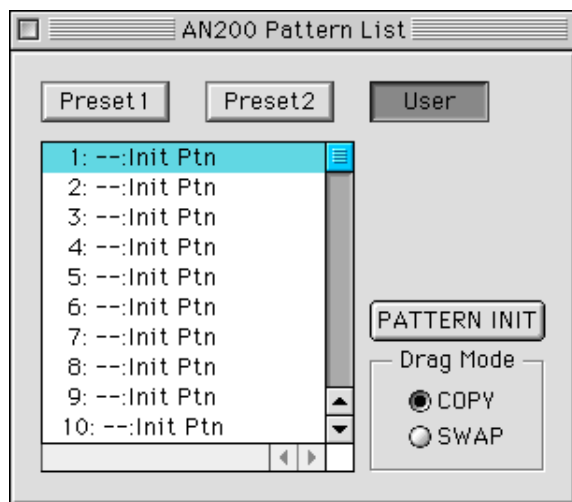
## [AN200 Pattern List](AN200 パターンリスト) ダイアログ

一覧表示からクリックしてパターンを選択します。

また、パターンイニシャライズやパターンのコピー / 入れ替えができます。

メニューバーから [編集]-[AN200 Pattern List] を選択すると、このダイアログが表示されます。

マウスを右クリックして、メニューから [AN200 Pattern List] を選択しても、このダイアログを表示できます。



### 〈操作〉

パターン一覧でパターン名をクリックすると、そのパターンが選択されます。

エディットしてまだストアされていないパターンが選択されている場合には、パターン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。

#### ● パターン選択

パターンバンクを選択します。

#### ● パターン一覧

パターン名をクリックしてパターンを選択します。

#### ● [PATTERN INIT] ボタン

クリックするとパターンイニシャライズが実行されます。

User バンクのパターンを選択している時のみ有効です。

#### ● Drag Mode(ドラッグモード)

パターン一覧で、あるパターンをドラッグして他のパターンに重ねたときに、ドラッグしたパターンがコピーされるか (COPY)、2 つのパターンが入れ替わるか (SWAP)、どちらの状態にするかを選択します。User バンクのパターンを選択している時のみ有効です。

#### 注意

ドラッグモードが COPY に設定されているとき、あるパターン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パターンは消えてしまいます。

## [AN200 エディター設定] ダイアログ

AN200 エディターの設定を行ないます。

メニューバーから [設定]-[AN200 エディターの設定] を選択すると、このダイアログが表示されます。

AN200 エディターウィンドウでツールバーの [AN200 エディターの設定] ボタンをクリックしても表示できます。

### [MIDI 設定] タブ

MIDI 出力に関する設定をします。



- MIDI CH(MIDI チャンネル)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 AN200 の MIDI 受信チャンネルを指定します。

- Device No( デバイスナンバー)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 AN200 で設定されているデバイスナンバーに合わせて設定します。

- 変更時に MIDI 出力する

【解説】 チェックしている場合、エディットするたびに AN200 に対して MIDI データを送ります。

- [OK] ボタン

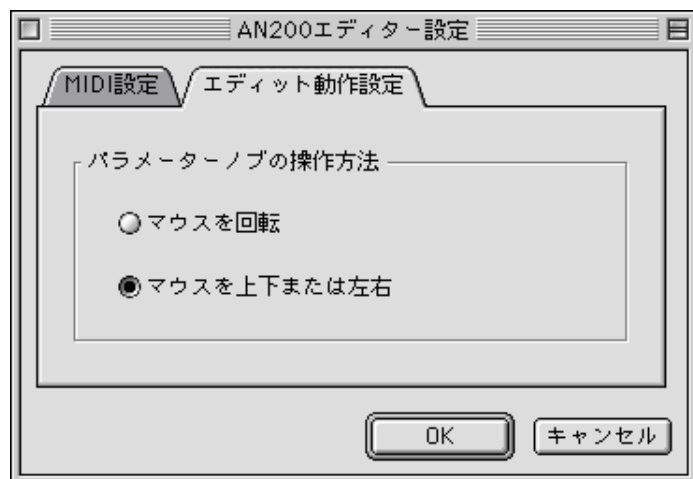
設定を実行して、[AN200 エディター設定] ダイアログを閉じます。

- [キャンセル] ボタン

設定を反映せずに、[AN200 エディター設定] ダイアログを閉じます。

## [エディット動作設定] タブ

パターンをエディットする際の動作について設定します。



### ● パラメーターノブの操作方法

【設定値】 マウスを回転、マウスを上下または左右

【解説】 マウスを回転：ノブを中心に円を描くようにマウスを操作することにより値を変更します。

マウスを上下または左右：マウスを上または右にドラッグすると値を増加、下または左にドラッグすると値を減少します。

### ● [OK] ボタン

設定を実行して、[AN200 エディター設定] 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、[AN200 エディター設定] ダイアログを閉じます。

## [ディスプレイオプション設定] ダイアログ

[AN200 エディター] ウィンドウの表示に関する設定を行なうダイアログです。

ここで選択した信号の流れを、[AN200 エディター] ウィンドウ上に表示することができます。

メニューバーから [設定]-[AN200 表示オプションの設定] を選択すると、このダイアログが表示されます。

または、以下の方法でもこのダイアログを表示できます。

- ・ AN200エディターウィンドウで、ツールバーの[AN200表示オプションの設定]ボタンをクリックする
- ・ [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 [AN200 表示オプションの設定] を選択する



### シグナルフロー

AN200 エディターウィンドウ上の主なグループ間の信号の流れをピンク色で表示します。

### SYNC 変調の関係

**SYNC MODE (シンクモード)** が "VC01 M → S" または "VC02 → 1" に設定されているとき、オシレーターシンク機能のマスターピッチ (音程を担う) とスレーブピッチ (音色を担う) の関係を青色で表示します。

### FM 変調の関係

FM 変調の関係を緑色で表示します。



## [AN200 バルク送信] ダイアログ

AN200 に対してバルクデータを送信します。

メニューバーから [設定]-[AN200 バルク送信] を選択すると、このダイアログが表示されます。AN200 エディターウィンドウでツールバーの [AN200 バルクデータ送信] ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

#### バルクデータを送信する手順

[AN200 バルク送信] ダイアログを表示し、送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。

バルクの送信状況は、[バルク送信] に棒グラフで表示されます。

#### ● 送信方法

[設定値] 1パターン、ユーザーパターン

[解説] 「1パターン」に設定すると、現在選択されている1パターンバルクのみを送信します。  
「ユーザーパターン」に設定すると、指定したユーザーパターンのバルクデータを送信します。

#### ● ダンプインターバル

[設定値] 0ms ~ 1.5sec

[解説] ユーザーパターンを送信する際の、各バルクの間隔を設定します。

#### ● バルク送信

バルクの送信状態を表示します。

- [スタート] ボタン

バルク送信をスタートします。

バルク送信をスタートすると [ストップ] ボタンになります。

[ストップ] ボタンをクリックすると、送信状態から抜けます。

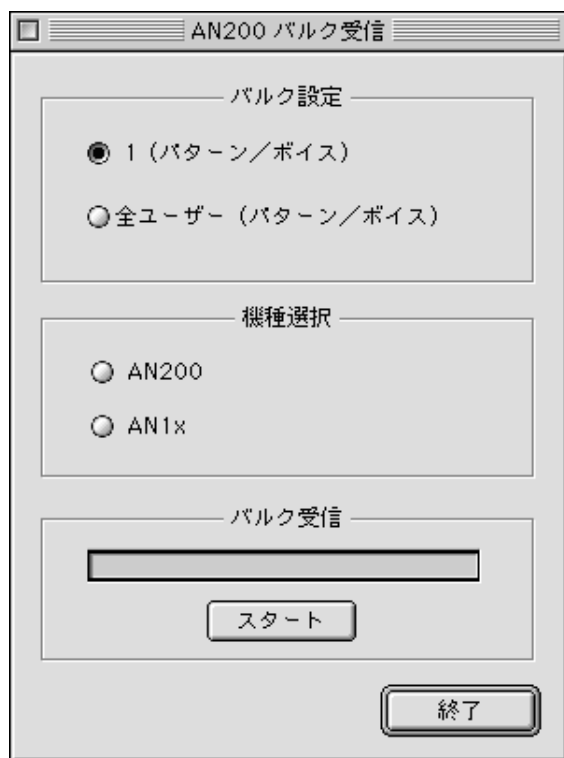
- [終了] ボタン

ダイアログを閉じます。

## [AN200 バルク受信] ダイアログ

AN1xのバルクデータを受信します。

メニューバーから[設定]-[AN200 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。AN200 エディターウィンドウでツールバーの[AN200 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

[AN200 バルク受信] ダイアログを表示し、受信するバルクの種類と AN200 または AN1x のどちらのバルクを受信するかを選択してから、[スタート] ボタンをクリックします。そして、送信側の機器 (AN200 または AN1x) でバルクを送信します。

#### 参考

- ・ AN200 のユーザーパターンメモリーに保存したい場合は、UTILITY メニューでプロテクトを OFF にしてください。
- ・ AN1x の場合は、UTILITY SETUP/MIDI/Bulk Dump で以下のように設定します。
  - ・ 1 ボイスの時：1 vce
  - ・ 全ユーザーボイスの時：all vce
 詳しくは、AN1x の取扱説明書を参照してください。
- ・ 送信機器の MIDI Out とコンピューターへの入力接続されていることを確認して下さい。
- ・ 送信機器とのデータの互換性に関しては、AN200 取扱説明書巻末の MIDI データフォーマット「AN1x Bulk」の項を参照してください。

### ● バルク設定

【設定値】 1 パターンまたは全パターン、AN200 または AN1x

【解説】 受信するバルクの種類と、送信機器を設定します。

### ● 機種選択

【設定値】 AN200、AN1x

【解説】 AN200 または AN1x のどちらからバルクデータを受けるのかを選択します。

### ● バルク受信

バルクの受信状態を表示します。

受信したバルクデータは、1 パターンの場合はエディットバッファに、全パターンの場合は [バルク設定] で設定したメモリーに入ります。

#### 注意

- ・ 1 パターンを選択した場合、改めてストアの作業が必要になります。
- ・ 全パターンを選択した場合、メモリーに保存されていたパターンは消えてしまいます。

### ● [スタート] ボタン

バルク受信をスタートします。

バルク受信をスタートすると [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。

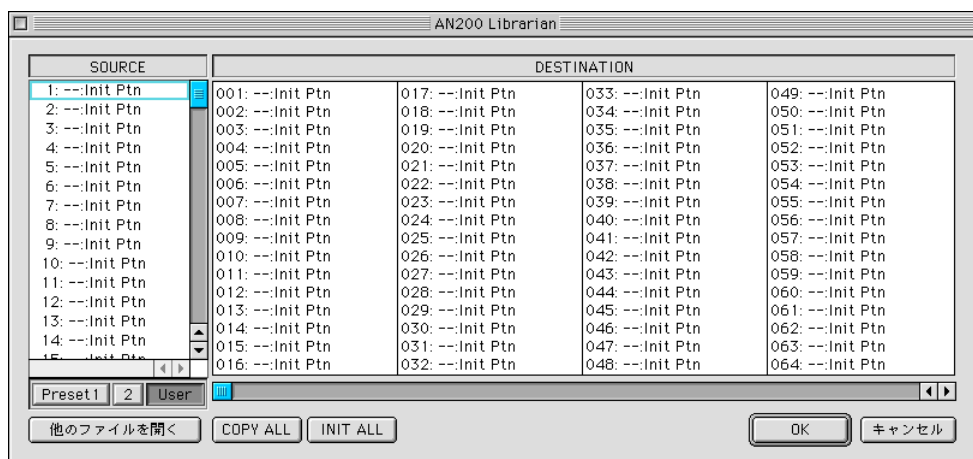
### ● [終了] ボタン

ダイアログを閉じます。

## [AN200 Librarian](AN200 ライブラリアン) ダイアログ

AN200 Editor ファイルから任意のパターン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、複数のファイルから任意のパターンを集めて、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]-[AN200 Librarian] を選択すると、このダイアログが表示されます。



### 〈操作〉

[他のファイルを開く] をクリックして、コピー元のファイルを選択します。

すると、[SOURCE] 欄に Preset1/2 および User バンクのファイルに含まれるパターンが一覧表示されます。

この中の任意のパターンをドラッグして右側の [DESTINATION] 欄でドロップすると、ドラッグしたパターンがそのメモリーにコピーされます。

- **SOURCE(ソース)**

AN200 Editor ファイルに含まれるパターン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パターンが表示されます。

- **[他のファイルを開く] ボタン**

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。

ファイルを選択して [OK] ボタンをクリックすると、そのファイルがライブラリアンの User バンクにロードされます。

- **[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パターンがメモリーにコピーされ、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パターンがイニシャルパターンに置き換わります。

- **[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パターンは消えてしまいます。

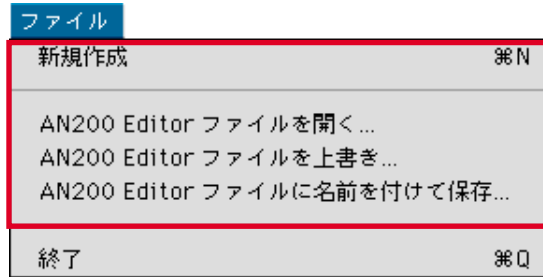
- **[キャンセル] ボタン**

ダイアログでの操作がキャンセルして、ダイアログを閉じます。

# メニュー追加項目

AN200 エディターがアクティブなとき、メニューに AN200 エディター独自の項目が追加されます。

## ファイルメニュー



### ● 新規作成

AN200 エディターのすべてのパラメーターを初期化 (AN200 の電源を入れた直後の状態に) します。

### ● AN200 Editor ファイルを開く

AN200 Data ファイル (\*\*\*.AN2) などを読み込みます。

[ファイルを開くダイアログ](#)が表示されます。

### ● AN200 Editor ファイルを上書き

AN200 エディターの現在の設定を保存します。

### ● AN200 Editor ファイルに名前を付けて保存

AN200 エディターの現在の設定に名前を付けて、AN200 Editor ファイルとして保存します。

[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

## 編集

A screenshot of a software menu titled '編集' (Edit). The menu is open, showing three options: 'AN200 Store...', 'AN200 Pattern List...', and 'AN200 Librarian...'. The menu items are listed vertically and are enclosed in a red rectangular border.

## ● AN200 Store

AN200 パターンをストア (保存) するためのダイアログです。  
[\[AN200 Store\] ダイアログ](#)が表示されます。

## ● AN200 Pattern List

AN200 パターンを選択するためのダイアログです。  
[\[AN200 Pattern List\] ダイアログ](#)が表示されます。

## ● AN200 Librarian

Preset ファイルや、AN200 Editor ファイルから任意のパターンを読み出してメモリーにコピーします。  
[\[AN200 Librarian\] ダイアログ](#)が表示されます。



## 設定メニュー



## ● AN200 エディターの設定

AN200 エディターの設定を行ないます。

[AN200 エディター設定] ダイアログが表示されます。

## ● AN200 表示オプションの設定

AN200 エディターの画面に関する設定を行ないます。

[ディスプレイオプション設定] ダイアログが表示されます。

## ● AN200 バルク送信

AN200 エディターのパターンなどをバルクデータとして送信します。

## ● AN200 バルク受信

AN1x のバルクデータを受信します。

[AN200 バルクデータ受信] ダイアログが表示されます。