



AN Expert Editor

マニュアル

ご使用になる前に

AN Expert Editor は、PLG150-AN 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。

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。

注意

- このアプリケーションでのエディット中は、PLG150-AN を組み込んだモジュラーシンセシスプラグインシステム対応機器や XG 音源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。

このマニュアルについて

- AN Expert Editor 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

AN Expert Editor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AN Expert Editor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。

AN Expert Editor (AN エキスパートエディター) とは

PLG150-AN 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。

AN Expert Editor 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ボイスをエディットすることができます。

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-AN を割り当てるパートを選択する手順

1 [AN パート選択] ダイアログでパートを選択します。

AN Expert Editor の起動時に表示される [AN パート選択] ダイアログで、PLG150-AN を割り当てるパートを選択します。

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。



参考

- エディターのバージョンによっては、[キャンセル] ボタンは表示されない場合があります。
- モジュラーシナセシスプラグインシステム対応機種をお使いの場合は、モードやスロットによって割り当てるパート番号が異なりますのでご注意ください。
 - ボイスモードでご使用の場合
パート番号を「1」に設定します。(PLG150-AN を PLG1 または 2 のどちらのスロットに挿していても同様です。)
 - パフォーマンス (マルチ) モードでご使用の場合
PLG150-AN を PLG1 に挿しているときはパート番号を「16」に、PLG2 に挿しているときはパート番号を「15」に設定してください。
- PLG150-AN のパートを選択するパラメーターが XGworks のトラックデータ上にある場合は、そのパート番号が自動的に表示されます。

2 [OK] ボタンをクリックします。

起動後に割り当てる場合は、次の手順で行ないます。

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



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

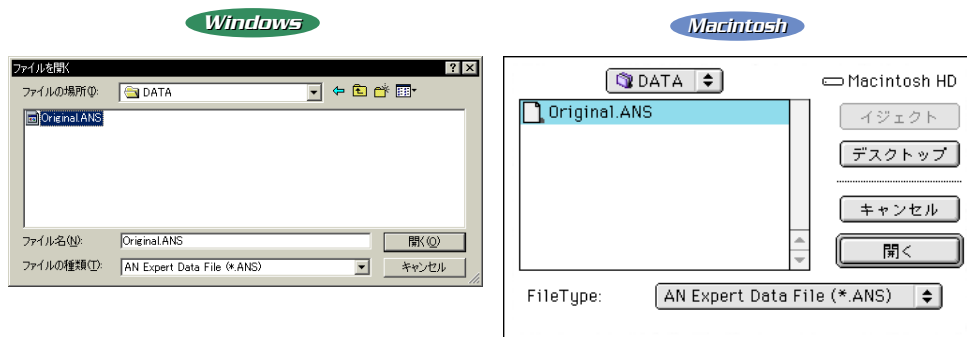
AN Expert Editor 音色ファイルを開く手順

ファイルに保存されていたユーザーボイスとユーザーステップ SEQ パターンのデータを、AN Expert Editor 上にロードします。

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。

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



2 AN Expert Editor 音色ファイルを開きます。

読み込みたいAN Expert Editor 音色ファイルを指定し、[開く] ボタンをクリックします。

参考

・ ファイルの種類について

AN Expert Editor 音色ファイル (***.ANS) :

AN Expert Editor で作成した音色を ユーザーバンクボイス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ボイス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ボイスとユーザーステップ SEQ パターンを AN Expert Editor 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ボイスとユーザーステップSEQ 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、その前にユーザーボイスとユーザーステップ SEQ パターンを **AN バルク送信**をする必要があります。

ただし、AN Expert Editor のボイスリストを使用してユーザーボイスを選択するときは、AN バルク送信の必要はありません。(ボイスリストで音色を選択する度に、1ボイスバルクが自動的に送信されます。)

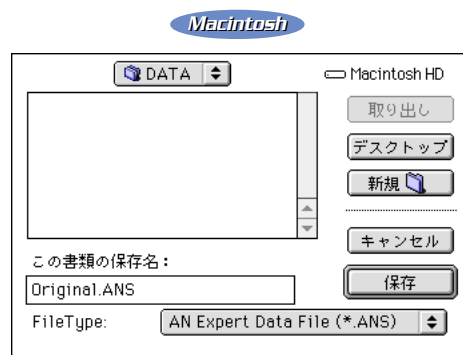
AN Expert Editor 音色ファイルを保存する手順

AN Expert Editor上でエディット/ストアしたユーザーボイスとユーザーステップSEQパターンのデータをファイルに保存します。

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]-[AN Expert Editor 音色ファイルに名前を付けて保存] を選択します。



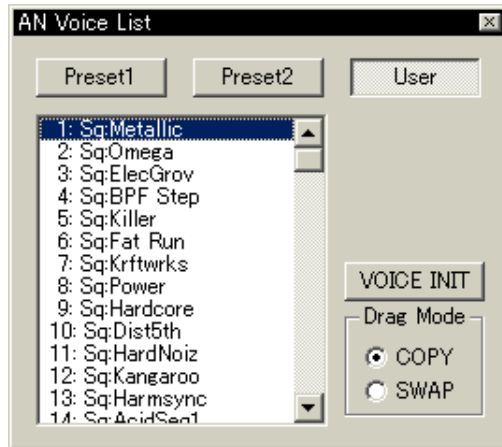
2 **保存します。**

名前を入力し、[保存] ボタンをクリックします。

ボイスを選択する手順

プリセット 1、プリセット 2、ユーザーバンクからボイスを選択します。

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

ボイスのイニシャライズ (初期化) の手順

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

- ・ この操作はユーザーバンクのボイスを選択しているときのみ有効です。

ボイスエディットの手順

ボイスをエディット(編集)します。

エディットしたボイスはユーザーバンクに保存し、さらに AN Expert Editor 音色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 エディットしたいボイスが入っている AN Expert Editor 音色ファイルをロードします。

2 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。

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 エディットしたボイスをストアします。

5 AN Expert Editor 音色ファイルを保存します。

参考

- ・ プラグインエディターの場合、AN Expert Editor 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)。

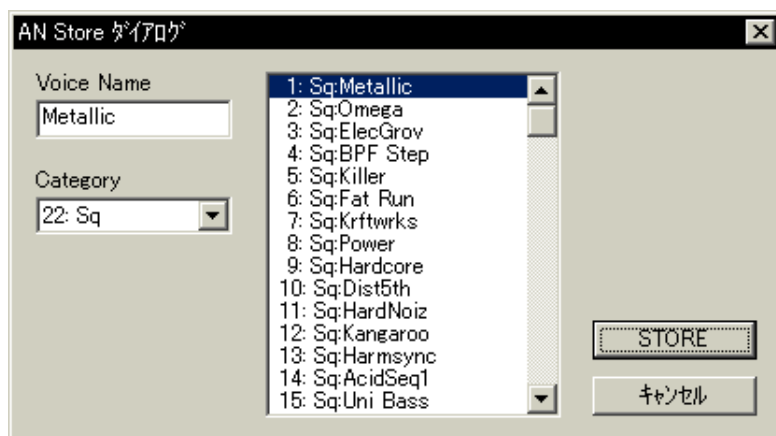
曲のはじめにボイスデータを挿入しておくと、曲を再生するたびに AN Expert Editor 音色ファイルを開く必要がなくなります。

ボイスをメモリーに保存 (ストア) する手順

作成したボイスをユーザーボイスとして保存します。

1 [AN Store] ダイアログを表示します。

メニューバーから [編集]-[AN Store] を選択します。



2 保存先のメモリーを選択します。

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。
- ・PLG150-AN が挿入されているプラグインプラットフォーム機器の電源を切ると、ユーザーボイスデータが失われてしまいますのでご注意ください。

参考

- ・この操作は、作成したユーザーボイスを AN Expert Editor 上のユーザーボイスメモリーに保存 (ストア) するだけです。その後でプラグインプラットフォーム機器側で新しいボイスを選択すると、エディター上で作成 / スタアした PLG150-AN 本体上のユーザーボイスは失われてしまいます。ユーザーボイス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、その前にユーザーボイスを AN バルク送信する必要があります。
ただし、AN Expert Editor のボイスリストを使用してユーザーボイスを選択するときは、AN バルク送信の必要はありません。(ボイスリストで音色を選択する度に、1 ボイスバルクが自動的に送信されます。)
- ・ユーザーボイスを AN Expert Editor 音色ファイルとして保存しておく、あとで簡単に読み込むことができます。
- ・作成したユーザーボイスをモジュラーシンセシスプラグインシステム対応機種のプラグインボイスで使用する場合は、メモリーカードなどの外部メモリー機器に保存する必要があります。保存方法については、お使いの MSPS 対応機種の取扱説明書をお読みください。

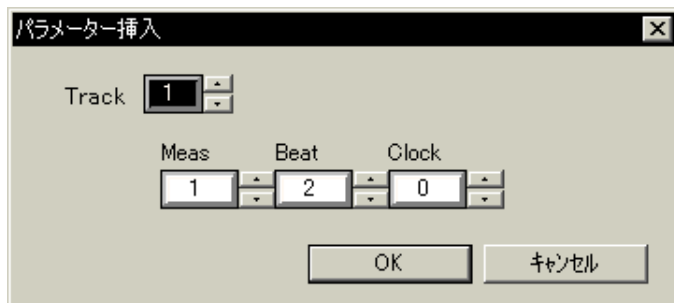
ボイスやステップ SEQ パターンを指定したトラックに挿入する手順

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]-[ANパルクデータ挿入] 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。

参考

- ・ 挿入できるのは、
 - ・ 1 ボイス
 - ・ ユーザーボイス
 - ・ 全ステップ SEQ パターンの 3 種類のデータです。[AN Expert Editor 設定] ダイアログの [送信 & 挿入設定] タブで選択してください。
- ・ 曲のはじめにボイスデータやステップ SEQ パターンデータを挿入しておくと、曲を再生するたびに AN Expert Editor 音色ファイルを開く必要がなくなります。

AN Expert Editor の操作を録音する手順

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。
- ・ この機能は、お使いのホストアプリケーションによって方法が違ったり、機能しなかったりする場合があります。

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



参考

- ・ ツールバーの [AN Expert Editor の設定] ボタンをクリックする操作でもダイアログを表示することができます。

- 2 録音するトラックを設定します。
REC Track (レコーディングトラック) 欄で、録音するトラックを設定します。
- 3 [OK] ボタンをクリックします。
- 4 録音可能状態にします。
メニューバーから [編集]-[AN Record] を選択し、録音可能状態にします。

参考

- ・ ツールバーの [レコード] ボタンをクリックする操作でも録音可能状態にできます。

- 5 ホストアプリケーション側の操作で、録音をスタートします。
AN Expert Editor 上のノブなどを操作します。
- 6 ホストアプリケーション側の操作で、録音をストップします。
- 7 録音可能状態を解除します。
メニューバーから [編集]-[AN Record] を選択し、録音可能状態を解除します。

参考

- ・ ツールバーの [レコード] ボタンをクリックする操作でも録音可能状態を解除できます。

[AN Expert Editor] ウィンドウ

AN Expert Editor のメインのウィンドウです。

ボイスのエディット (編集) やストア (保存) などの作業を行ないます。

AN Expert Editor の起動と同時に開き、このウィンドウを閉じると AN Expert Editor 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。つまみに関しては、マウスの移動によってパラメーターを変更します。

Windows 右クリックによって、パラメーターを前の値または初期値に戻すことができます。

Macintosh control キーを押しながらクリックすることによって、パラメーターを前の値または初期値に戻すことができます。

つまみに関してのマウスの操作 (回転、上下 / 左右) については、[\[AN Expert Editor 設定\] ダイアログの \[エディット動作設定\] タブ](#)で選択できます。

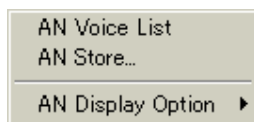
- 2 画面最下行 中央にあるディスプレイ部の 3 行目には、選択しているパラメーターの値が表示されます。その行をマウスでクリックすると、パソコンのキーボードから直接値を入力することができます。

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] を押しながら [↓] を押すと値の減少ができます。



右クリックメニュー（Macintosh 版では control キー + マウスクリック）



● AN Voice List

AN ボイスを選択するためのダイアログです。
メニューバーの [編集]-[AN Voice List] と同じ機能です。
[Voice List] ダイアログが表示されます。

● AN Store

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

● AN Display Option

AN Expert Editor の画面に関する設定を行ないます。
メニューバーの [設定]-[AN 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。

参考

- ・ 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。

パートナンバー

PLG150-AN 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 [AN パート選択] ダイアログ、起動後は [AN Expert Editor 設定] ダイアログで行ないます。

ツールバー



[AN Expert Editor 音色ファイルを開く] ボタン

AN Expert Editor 音色ファイル (***.ANS) 等を読み込みます。
メニューバーの [ファイル]-[AN Expert Editor 音色ファイルを開く] と同じ機能です。

Windows [開く] ダイアログが表示されます。

Macintosh ファイルを開くダイアログが表示されます。



[AN Expert Editor 音色ファイルを保存] ボタン

AN Expert Editor の現在の設定を保存します。
メニューバーの [ファイル]-[AN Expert Editor 音色ファイルを上書き] と同じ機能です。

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。



[AN Expert Editor の設定] ボタン

AN Expert Editor の設定を行ないます。
メニューバーの [設定]-[AN Expert Editor 設定] と同じ機能です。
[AN Expert Editor 設定] ダイアログが表示されます。



[AN 表示オプションの設定] ボタン

AN Expert Editor の画面に関する設定を行ないます。
メニューバーの [設定]-[AN 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。



[モーフィングの設定] ボタン

モーフィングに関する設定を行ないます。
メニューバーの [設定]-[モーフィングの設定] と同じ機能です。
[モーフィングの設定] ダイアログが表示されます。



[AN バルクデータの挿入] ボタン (プラグインエディターのみ)

AN Expert Editor のパラメーターをバルクデータとしてソングに挿入します。
挿入するバルクデータの種類の、[AN Expert Editor 設定] ダイアログで行ないます。
メニューバーの [設定]-[AN バルクデータ挿入] と同じ機能です。
[パラメーター挿入] ダイアログが表示されます。



[AN バルクデータの抽出] ボタン (プラグインエディターのみ)

XGworks(lite) のシーケンスデータに含まれるパートパラメーターを抽出して、バルクデータとして AN Expert Editor ウィンドウに反映します。
メニューバーの [設定]-[AN バルクデータ抽出] と同じ機能です。
[ロケーション設定] ダイアログが表示されます。



[AN バルクデータの送信] ボタン

AN Expert Editor の現在の設定をバルクデータとして送信します。
送信するバルクデータの種類の、[AN Expert Editor 設定] ダイアログで行ないます。
メニューバーの [設定]-[AN バルク送信] と同じ機能です。



[AN1x 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]-[AN1x バルク受信] と同じ機能です。
[AN1x バルク受信] ダイアログが表示されます。



[レコード] ボタン (プラグインエディターのみ)

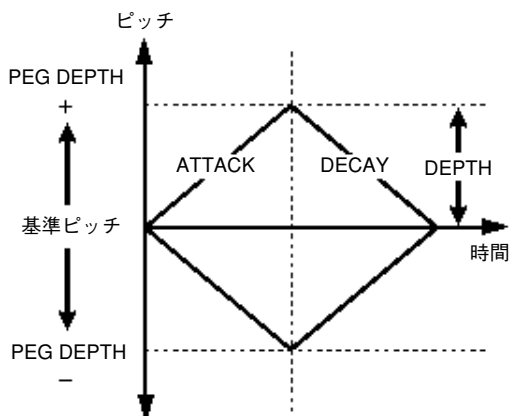
AN Expert Editor の操作をホストアプリケーションでリアルタイム録音できるようにします。
メニューバーの [編集]-[AN Record] と同じ機能です。

参考

- ・ この機能は、お使いのホストアプリケーションによって方法が違ったり、機能しなかったりする場合があります。

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】 外部 MIDI 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

● P.B.(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。

[AN Expert 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。
[AN Expert 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。

PATTERN GEN.(パターンジェネレーター)グループ

● TEMPO(テンポ)

- 【設定値】 MIDI、40～240
【解説】 アルペジオやステップシーケンサーなどの再生テンポを設定します

● HOLD(ホールドスイッチ)

- 【設定値】 ON(オン：点灯)、OFF(オフ：消灯)
【解説】 アルペジオ/ステップシーケンサーのホールド機能のオン/オフを選択します。ホールド機能をオンにしておくこと、一度鍵盤を弾いた後、鍵盤から指を離してもつぎの鍵盤を弾くまで自動的にアルペジオ/ステップシーケンサーが繰り返し鳴り続けます。
【参考】 このスイッチは、[\[PATTERN GENERATOR\] ウィンドウのCOMMONグループのHOLDスイッチ](#)とリンクしています。

● ARPEGGIO(アルペジオスイッチ)

- 【設定値】 ON(オン：点灯)、OFF(オフ：消灯)
【解説】 アルペジオのオン/オフスイッチです。
【参考】 このスイッチは、[\[PATTERN GENERATOR\] ウィンドウのCOMMONグループのON/OFFスイッチ](#)とリンクしています。

参考

- ・ ARPEGGIO と SEQ の両方を同時にオンにすることはできません。

● SEQ(ステップシーケンサースイッチ)

- 【設定値】 ON(オン：点灯)、OFF(オフ：消灯)
【解説】 ステップシーケンサーのオン/オフスイッチです。
【参考】 このスイッチは、[\[PATTERN GENERATOR\] ウィンドウのCOMMONグループのON/OFFスイッチ](#)とリンクしています。

参考

- ・ ARPEGGIO と SEQ の両方を同時にオンにすることはできません。

● [DETAIL] ボタン

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

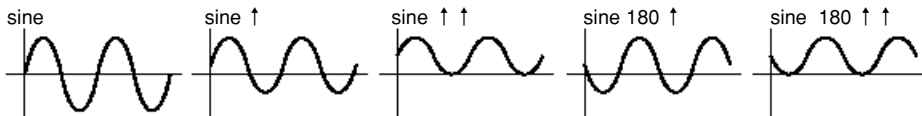
LFO(ローフリケンシーオシレーター)グループ

● **WAVE(LFO1/LFO2 ウェーブ)**

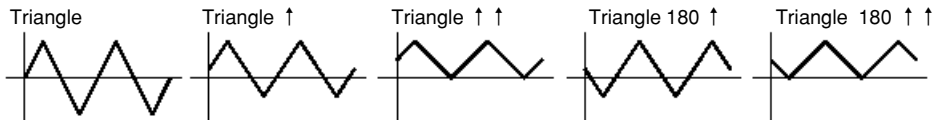
【設定値】 LED= 緑 LED= オレンジ

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 ↑↑

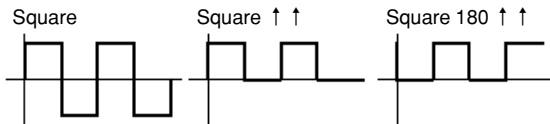
サイン波



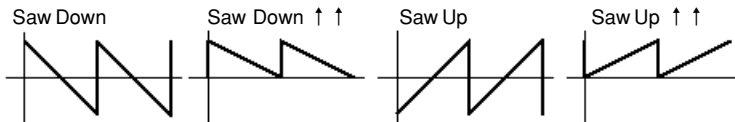
三角波



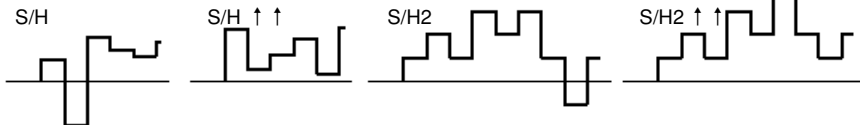
矩形波



鋸歯状波



サンプル&ホールド



S/H2 では、S/Hに比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。

参考

- ・ [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。

参考

- ・ 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。

参考

- ・ 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。
- ・ 以下のパラメーターは、VCO1 および VCO2 の ピッチモジュレーションデプスを同時にコントロールします。
 - (1) モジュラーシンセシスプラグインシステム対応機器の LFO Pitch Modulation Depth
 - (2) XG プラグインシステム機器の Vibrato Depth
 - (3) AN イージーエディターの Vibrato

● 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。変調を行わない場合は 0 に設定します。

参考

- ・ 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。

参考

- ・ 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。

[AN Expert 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。

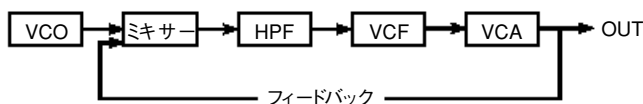
【参考】 ・リングモジュレーターは、VCO1とVCO2のウェーブを掛け合わせた信号を生成/出力するユニットです。ここでリングモジュレーターの信号レベルを上げることにより、音程感のない不協和音的な響きや金属的な音色を作ることができます。

・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。

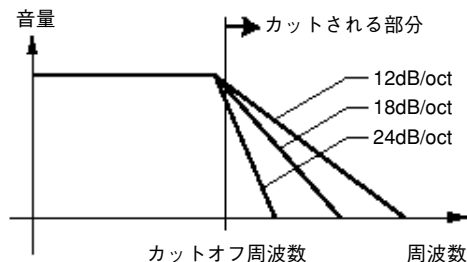
【参考】 ここで設定するフィルターは前段の HPF を通過した信号に対して機能します。詳しくは PLG150-AN の取扱説明書巻末の「シグナルフローチャート」を参照してください。

LPF24(ローパスフィルター 24)

LPF18(ローパスフィルター 18)

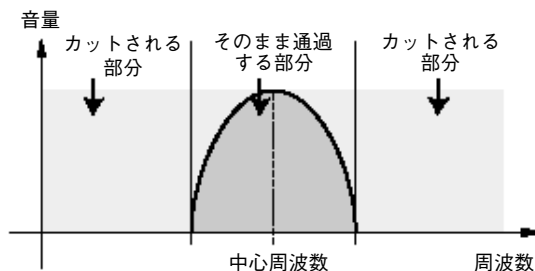
LPF12(ローパスフィルター 12)

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。



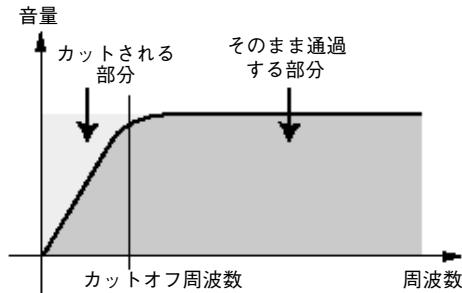
BPF(バンドパスフィルター)

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。



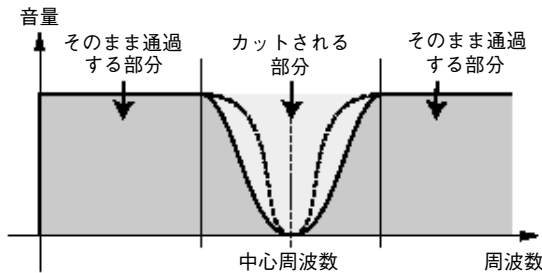
HPF12(ハイパスフィルター 12)

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)

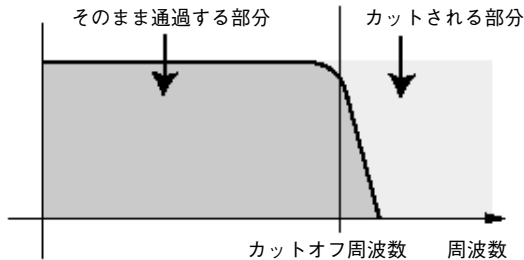
カットオフ周波数(正確には中心周波数)付近の周波数帯域を減衰させ、他の周波数帯を通過させます。RES.(レゾナンス)を変化させるとカットされる帯域幅が変化します。レゾナンスが大きくなるほど減衰する帯域幅はせまくなります。



● **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。

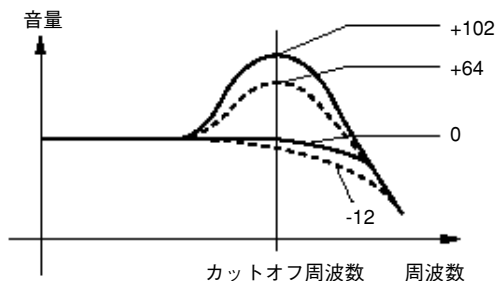


VCF タイプにローパスフィルターを選択している場合

● RES.(VCF レゾナンス)

【設定値】 -12 ~ 0 ~ +102

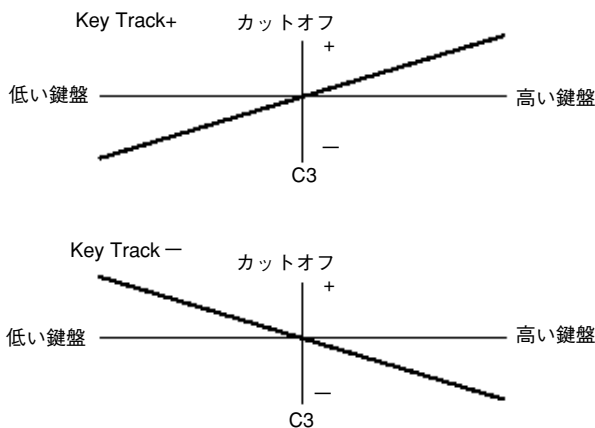
【解説】 VCF のレゾナンスを設定します。レゾナンスとは CUTOFF 付近の音量を持ち上げる機能で、共鳴したような音色を作ることができます。値を大きくするほどレゾナンス効果が大きくなります。ノブを左に回してマイナスの値にするとカットオフ周波数付近の特性はゆるやかになります。レゾナンス効果をつけたくない場合は値を 0 に設定します。



● 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、外部 MIDI 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

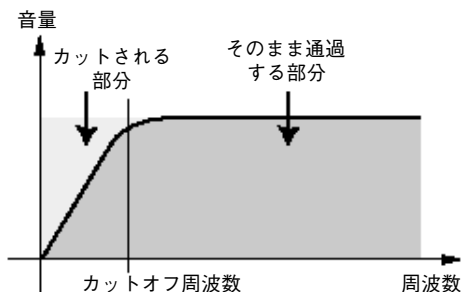
【解説】 ベロシティ (外部 MIDI 鍵盤をたたく強さ) によって FEG DEPTH が変化し、VCF のフィルターのかかり具合が変わります。ここではその感度を設定します。値を大きくするほど、鍵盤を強く弾いた時と弱く弾いた時の差が大きくなります。

● HPF(HPFカットオフ)

【設定値】 0 ~ 127

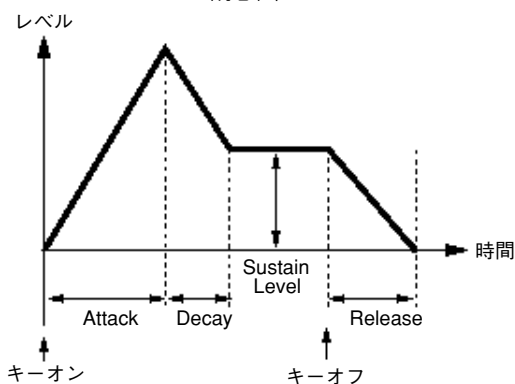
【解説】 ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。下図のようにここで設定するカットオフ周波数よりも上の周波数帯を通過させて下の周波数帯をカットすることにより、明るい感じの音に加工します。値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。

【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 PLG150-AN 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、外部 MIDI 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、外部 MIDI キー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、外部 MIDI キー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

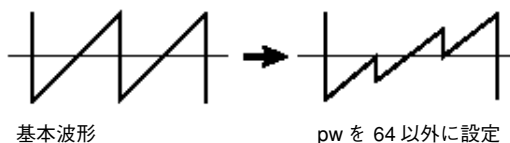
【解説】 VCO1 のウェーブタイプを選択します。SYNC モードオン / オフによって選べるウェーブの種類が異なります。

参考

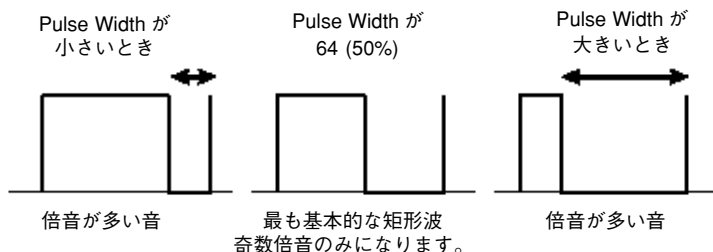
- ・ [WAVE] ボタンでは上記設定値の左側のパラメーター (LED が緑色に点灯) しか選べません。右側のパラメーター(LED がオレンジ色に点灯) を選択するときは [INC/DEC] ボタンをお使いください。
- ・ SYNC モードオン時に選択できる SAW や PULSE と、SYNC モードオフ時に選択できる SAW や PULSE とでは、ウェーブが微妙に異なります。PWM PW を 64 以外にした場合などは特に各ウェーブに違いが現われます。

SAW(鋸歯状波)

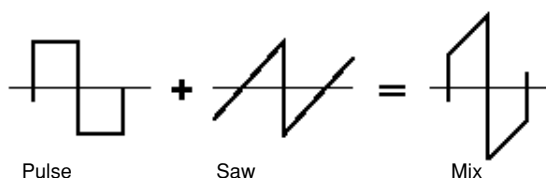
図のようにノコギリの歯のような形をした波形で、バイオリンやトランペットなどの音色をはじめとする多くの楽器音やシンセサイザー独自の音を作るのに用いられます。PWM PW(パルスウィズ)を変化させていくと偶数倍音が増えていき、完全に1オクターブ上のピッチまで変化させることができます。

**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。

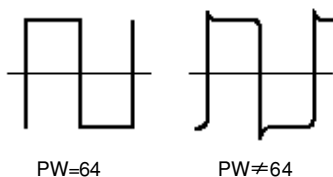
MLT.SAW

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。

参考

- ・ [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)

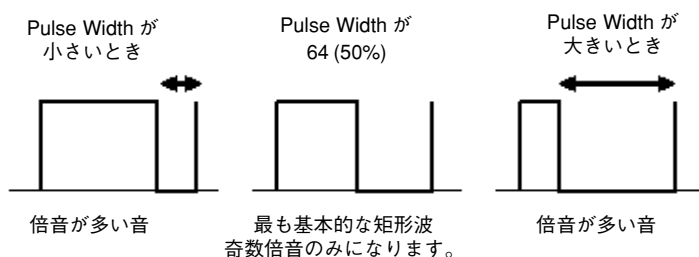
【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【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

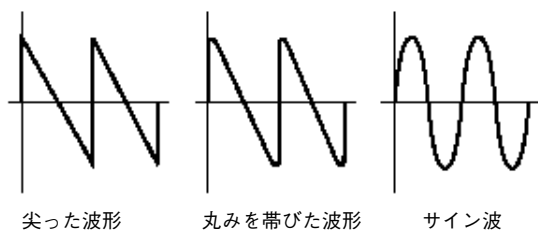
【解説】 VCO1 のウェーブのパルスウィズ(波形の幅)を調節します。パルスの場合、64 の時が左右対称の矩形波となり、奇数次倍音だけの音になります。このパラメーターは、一般的には PULSE(矩形波)の波形幅をコントロールするためのパラメーターとして知られていますが、AN Expert Editor では PULSE(矩形波)以外の波形に対しても有効で、より幅広い音作りが可能になっています。



● 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

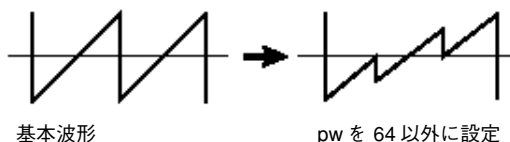
【解説】 VC02 のウェーブタイプを選択します。

参考

- ・ [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。

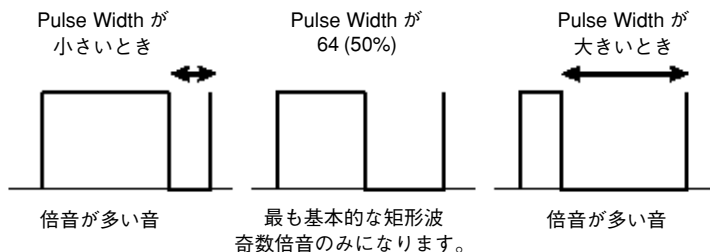
Saw(鋸歯状波)

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。

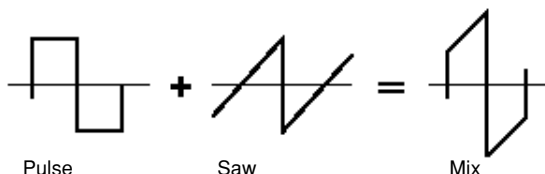


Saw2(鋸歯状波 2)

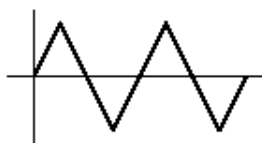
SAW と多少異なる鋸歯状波です。PWM PW(パルスウィズ) が 64 の時に SAW と同じ波形となります。PWM PW を変化させていくと偶数倍音が増えていきますが、基本ピッチの鋸歯状波の音量が大きいため、1 オクターブ上のピッチまで変化させても基本ピッチが残ります。

Mix(ミックス)

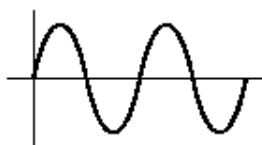
SAW と PULSE をミックスした波形です。

**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。

参考

- ・ [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)

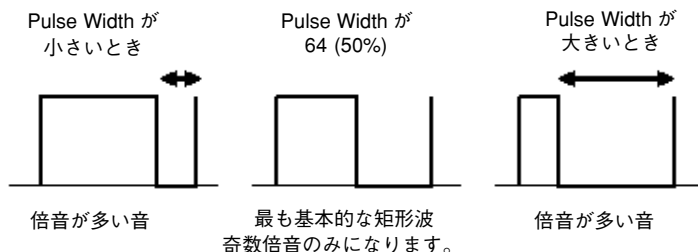
【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【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

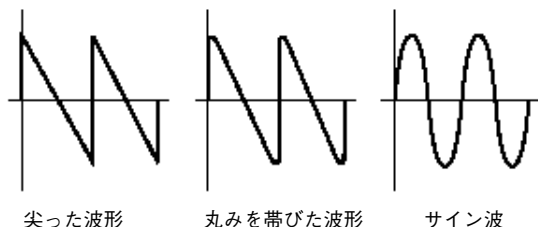
【解説】 VC02 のウェーブのパルスウィズ (波形の幅) を調節します。パルスの場合、64 の時が左右対称の矩形波となり、奇数次倍音だけの音になります。このパラメーターは、一般的には PULSE (矩形波) の波形幅をコントロールするためのパラメーターとして知られていますが、AN Expert Editor では PULSE (矩形波) 以外の波形に対しても有効で、より幅広い音作りが可能になっています。



● 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。PLG150-AN 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。

VCA(ボルテージコントロールドアンプリファイアー) グループ

これは、VCF のフィルターを通過した信号のレベルを増幅させるユニットです。

ここに用意された AEG(アンプリチュード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、外部 MIDI 鍵盤を弾いてから、鍵盤を離し、音量レベルが 0 になるまでの変化を設定することができます。

● VELOCITY(VCA ベロシティセンス)

【設定値】 -64 ~ 0 ~ +63

【解説】 ベロシティ (外部 MIDI 鍵盤の強弱) による VCA の音量変化の度合を設定します。値を大きくするほど、鍵盤を弾く強弱により大きな音量変化が得られます。

● VOLUME(VCA ボリューム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 VCA のボリュームを設定します。ここで信号の最終的な出力ボリュームが決められ、エフェクトユニットに入力されます。

● AEG ATTACK(AEG アタックタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 AEG 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、外部 MIDI 鍵盤を弾いた瞬間から最大音量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。

● AEG DECAY(AEG ディケイタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 AEG 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、最大音量から減衰しながら持続音量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。

● AEG SUSTAIN(AEG サステインレベル)

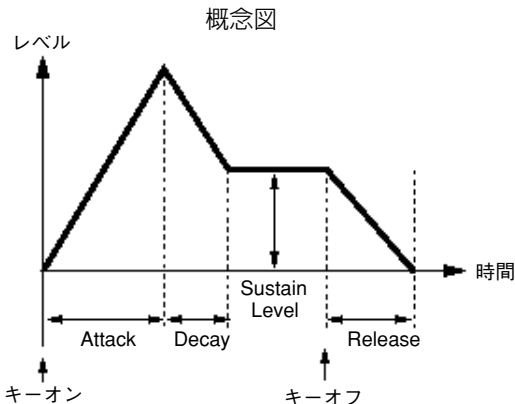
【設定値】 0 ~ 127

【解説】 AEG 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、外部 MIDI 鍵盤を押している間に持続している音量のことです。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。

● AEG RELEASE(AEG リリースタイム)

【設定値】 0 ~ 127

【解説】 AEG 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、外部 MIDI 鍵盤から指を離してレベルが 0 にな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。



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。

参考

・ 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(キアサインモード)

【設定値】 POLY/MONO/LEGATO

【解説】 外部 MIDI 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/VOICE

【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。

【参考】
・ VOICE 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。
・ 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。

● MORPH(モーフィングスイッチ)

【設定値】 オン(点灯)/オフ(消灯)

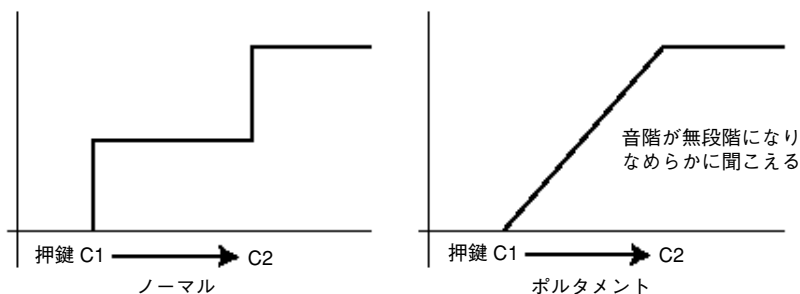
【解説】 AN 音源において、モーフィングを使用するかどうかを選択するスイッチです。オフに設定した場合は、モーフィングの効果は得られません。

【参考】 モーフィングのオン / オフは、ボイスごとの設定ではなく AN Expert Editor 上の全ボイスに共通の設定です。また、AN Expert Editor 音色ファイルに保存されます。

● [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。



● SW(ポルタメントスイッチ)

【設定値】 オン(点灯)/オフ(消灯)

【解説】 ポルタメント機能をオン/オフします。
スイッチをクリックするたびにポルタメント機能をオン/オフします。

● 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】 現在選ばれている音色のバンク名、音色番号、音色名が表示されます。

● 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。

● [VOICE] ボタン

【解説】 [\[AN Voice List\] ダイアログ](#)を表示し、ボイスを選択します。

● [STORE] ボタン

【解説】 [\[AN Store\] ダイアログ](#)を表示し、ボイスをストア(保存)します。

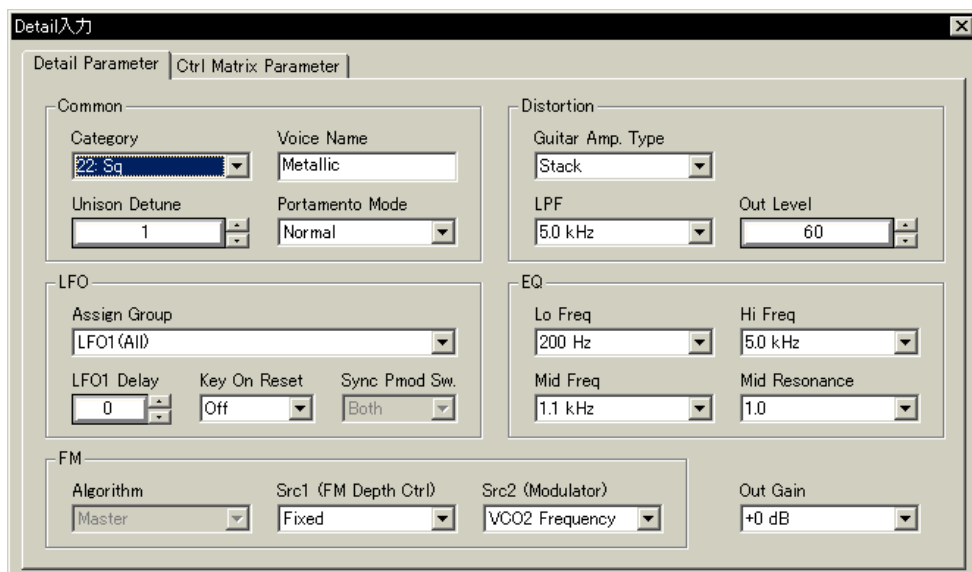
[DETAIL 入力] ウィンドウ

FREE EGグループとPATTERN GEN.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。

[AN Expert Editor] ウィンドウで、FREE EG グループと PATTERN GEN. 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】 ボイスのカテゴリーを選択します。

● Voice Name(ボイスネーム)

【解説】 ボイス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

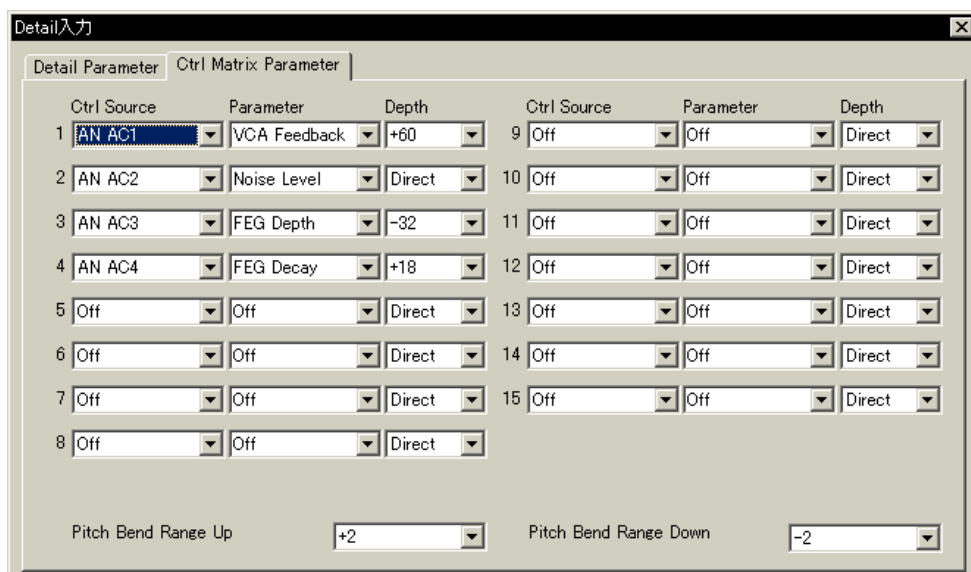
CTRL MATRIX グループの [DETAIL] ボタンを押すと、このタブが開きます。

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 ~ 95 :

プラグインプラットフォーム機器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 (外部 MIDI 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 : 外部 MIDI 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 (外部 MIDI 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。

Mod Wheel(モジュレーションホイール) :

モジュレーション (コントロールチェンジ No. 1) を受けて効果します。

Foot Vol(フットボリューム) :

フットボリューム (コントロールチェンジ No. 7) を受けて効果します。

Foot Ctrl(フットコントローラー) :

フットコントローラー (コントロールチェンジ No. 4) を受けて効果します。

Foot Sw(フットスイッチ) :

フットスイッチを動かした時に効果します。また、フットスイッチに設定したコントロールチェンジナンバーを受けても効果します。

Ribbon X(リボンコントローラー X) :

AN1xのリボンコントローラーを指で押した時 (コントロールチェンジNo. 13) に出力される コントロールチェンジを受けて効果します。

【参考】 AN1xのボイスデータとの互換性のために設定されます。
リボンコントローラー X のコントロールチェンジは、センターをベース (64 を中心) とした動作になります。

Ribbon Z(リボンコントローラー Z) :

AN1xのリボンコントローラーを指で押した時 (コントロールチェンジNo. 12) に出力される コントロールチェンジを受けて効果します。

【参考】 AN1xのボイスデータとの互換性のために設定されます。

AN AC1 ~ 8(AN アサインابلコントローラー 1 ~ 8) :

特定のコントロールチェンジ No. に設定されているアサインابلコントローラーのコントロールチェンジを受けて効果します。

【参考】 AN AC1 ~ 4のコントロールチェンジ No. は、プラグインプラットフォーム機器でネイティブシステムパラメーターを設定することにより変更できます。

Mod Wheel, Foot Volume, Foot Ctrl, Foot Sw., Ribbon X, Ribbon Z, AN AC5 ~ 8 のコントロールチェンジ No. は、AN1x システムパラメーターを使用して設定することができます。(詳しくは、PLG150-AN 取扱説明書巻末の MIDI データフォーマッ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】 PLG150-AN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。
PLG150-AN 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、各パラメーターはボイス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。

[AN Expert 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】 PLG150-AN 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、[AN Expert 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】 MIDI、40 ~ 240bpm (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。"MIDI" に設定すると、接続された外部 MIDI 機器と同期します。

【参考】 [AN Expert Editor] ウィンドウや [PATTERN GENERATOR] ウィンドウの 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 Note、All Note

【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 : 受信したキーオン(押鍵情報)とは関係なく FREE EG が再生されます。

MIDI In Note : 外部 MIDI 機器からのキーオンによって、FREE EG の再生が始まります。
(PLG150-AN 内蔵のアルペジオやステップシーケンサーのキーオンでは再生を開始しません。)

All Note : すべてのキーオン(外部 MIDI 機器からの押鍵情報、アルペジオ、ステップシーケンサー)でリトリガーされます。

● 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繰り返し再生します。

Forward Half : FREE EG データの先頭から最後までを再生したあと中間地点まで戻り、その後は中間地点と最後までを繰り返し再生します。

Alternate : FREE EG データの先頭から最後までを繰り返し再生/逆再生します。

Alternate Half : FREE EG データの先頭から最後までを再生したあと中間地点まで逆再生し、その後は中間地点と最後までを繰り返し再生/逆再生します。

● KEY TRACK(キートラック)

【設定値】 -64 ~ +63

【解説】 C3 の音程で再生される FREE EG の Length(レンジス:エンベロープの全体の時間)を基準として、増減させる量を調節します。外部 MIDI 機器から受信するキーオンのノートナンバーに応じて FREE EG の長さを補正することができます。

[PATTERN GENERATOR] (Arpeggio/Step SEQ Edit) 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。

[AN Expert Editor] ウィンドウで、PATTERN GEN. 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 [AN Expert Editor] ウィンドウと同様ですが、[PATTERN GENERATOR] (Arpeggio/Step SEQ Edit) ウィンドウには、さらに便利な操作方法があります。

1 Step SEQ グループのノブ操作について

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ボックスをクリックすると上下の三角マークが表示され、パラメーターの増減（微調整）をすることができます。

また、音程の表示部分ををクリックするとポップアップメニューが表示され、音程を変更することができます。



PLG150-AN は、外部 MIDI 鍵盤からの情報によって発生する音程、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「PATTERN GENERATOR」といいます。

参考

- ・ ARPEGGIO(アルペジオ) と STEP SEQ(ステップシーケンサー) のどちらを使用するか、また分解能やパターンなどの設定は、ボイスごとに保存することができます。

COMMON グループ

● ON/OFF(オン / オフ)

【設定値】 ON(点灯)/OFF(消灯)

【解説】 ARPEGGIO/STEP SEQ を動作させるかどうかを設定します。

【参考】

- ・ STEP SEQ の HOLD MODE が ON で、かつ KEYBOARD MODE が Normal または NoteShift & Normal に設定されている時、ここの設定を ON にすると、設定されているパターンの再生を開始します。
- ・ このスイッチは [AN Expert Editor] ウィンドウの [PATTERN GEN.] グループの ARPEGGIO スイッチおよび SEQ スイッチとリンクしています。

● HOLD(ホールド)

【設定値】 ON(点灯)/OFF(消灯)

【解説】 ON に設定されている時、キーオフ(外部 MIDI 機器の鍵盤を離れたという信号)を受信しても、キーオンの状態のままでパターンを繰り返し再生します。

【参考】 このスイッチは [AN Expert Editor] ウィンドウの [PATTERN GEN.] グループの HOLD スイッチとリンクしています。

● SPLIT POINT(スプリットポイント)

【設定値】 C-2 ~ G8

【解説】 ARPEGGIO の KEYBOARD MODE または STEP SEQ の KEYBOARD MODE で、SPLIT POINT の左右で違う動作をさせることができます。

● TEMPO(テンポ)

【設定値】 MIDI、40 ~ 240

【解説】 ARPEGGIO/STEP SEQ の動作クロックを設定します。MIDI に設定すると、外部 MIDI 機器に同期します。

【参考】 [AN Expert Editor] ウィンドウや [FREE EG] ウィンドウの TEMPO と同じパラメーターです。

● SWING(スイング)

【設定値】 50 ~ 83(%)

【解説】 STEP SEQ 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。

【参考】 ARPEGGIO が動作している場合は効果がありません。("—"と表示されます。)

● VELOCITY(ベロシティ)

【設定値】 R.time(Realtime)、1 ~ 200(%)

【解説】 ARPEGGIO/STEP SEQ のパターン全体の音の強さを調節します。100 パーセントに設定すると、元のベロシティ値となります。

R.time に設定すると、キーオン時の入力ベロシティに応じてベロシティを調節します。

● GATE TM.(ゲートタイム)

【設定値】 1 ~ 200(%)

【解説】 STEP SEQ 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。

【参考】 ARPEGGIO が動作している場合は効果がありません。("—"と表示されます。)

ARPEGGIO グループ

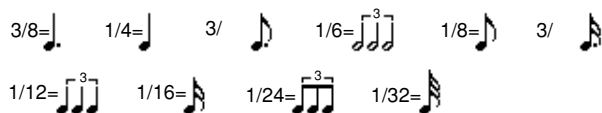
● TYPE(アルペジオタイプ)

【設定値】 PLG150-AN の取扱説明書巻末の「アルペジオタイプリスト」を参照してください。

【解説】 アルペジオのタイプを選択します。これとサブディバイド(音符)との組み合わせによって、さまざまなアルペジオのフレーズを作り出すことができます。また、演奏する曲や目的に合わせてアルペジオの演奏スピード(分解能)を自由に設定することができます。各パラメーターはボイス単位で設定することができます。実際に外部 MIDI 鍵盤を弾いてアルペジオを機能させ、それぞれの効果を耳で確認しながら設定していくとよいでしょう。

● SUBDIVIDE(サブディバイド)

【設定値】



【解説】 アルペジエーターで生成するアルペジオ(分散和音)の基本音符(テンポを刻む細かさ)を設定します。ARPEGGIO を選択しているときにのみ有効です。

● KEYBOARD MODE(キーボードモード)

【設定値】 Chord、Chord & Normal

【解説】 Chord を選ぶと、すべてのキーナンバーの押鍵情報(外部 MIDI 鍵盤を押さえたときの情報)に反応してアルペジオが演奏されます。

Chord & Normal を選ぶと、SPLIT POINT 未満のキーナンバーの押鍵情報にのみ反応してアルペジオが演奏されます。SPLIT POINT 以上については通常の演奏方法となります。

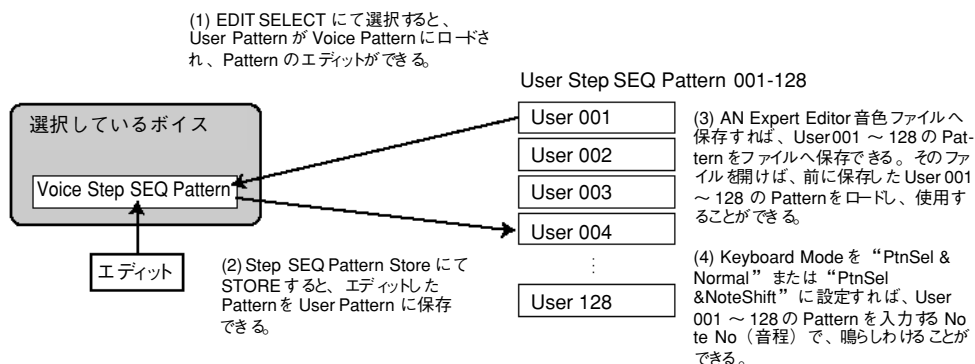
参考

- ・ ARPEGGIO を使うには、COMMON グループの ON/OFF スイッチを ON にし、[ARPEGGIO] ボタンをクリックして ARPEGGIO を選択しておく必要があります。

STEP SEQ グループ

Note No.(音程)、Velocity(音の強さ)、Gate Time(音の長さ)、Ctrl Change 値を、16 ステップの各タイミングごとに設定し、ボイスごとのパターンとしてストアすることができます。これをボイスパターンと呼びます。

また、128 個のユーザーパターンを別に持ち、入力する音程によって異なるユーザーパターンをリアルタイムに選択 / 再生することができます。



参考

- ・ STEP SEQ を使うには、COMMON グループの ON/OFF スイッチを ON にし、[STEP SEQ] ボタンをクリックして STEP SEQ を選択しておく必要があります。

● EDIT SELECT (エディットセレクト)

【設定値】 User 001 ~ 128

【解説】 作成 / 編集したいユーザーパターンを選択します。ここでユーザーパターンを選択すると、その設定がボイスパターンに読み込まれます。(詳しくは上図を参照して下さい。)

【参考】 作成 / 編集したユーザーパターンは、**STORE ボタン**を使ってメモリーにストア (保存) しておくことができます。

● STORE (ストア) ボタン

【解説】 作成 / 編集したユーザーパターンをメモリーに保存します。
[Step SEQ Pattern STORE] ダイアログが開きます。

すべてのステップシーケンスパターンに共通のパラメーター

● KEYBOARD MODE(キーボードモード)

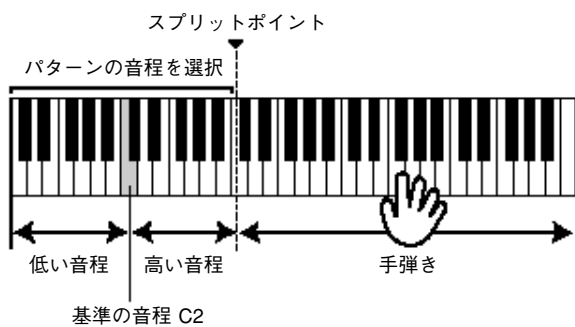
- 【設定値】 Normal、NoteShift & Normal、PtnSel & Normal、PtnSel & NoteShift
- 【解説】 ステップシーケンスパターンが外部 MIDI 鍵盤による演奏に対してどのように反応するかを設定します。

Normal(ノーマル) :

そのボイスのシーケンスパターンの演奏に合わせて、通常の手弾き伴奏を行なうモードです。HOLD MODE が OFF に設定されている場合、ノートオンのたびにパターンがスタートします。

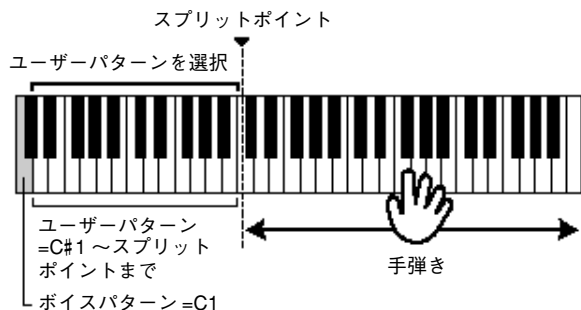
NoteShift & Normal(ノートシフト & ノーマル) :

SPLIT POINT より下の鍵盤を使ってシーケンスパターンを演奏します。C2 の鍵盤を基準としてパターンの音程を相対的にシフトして(ずらして)再生することができます。また、現在の SPLIT POINT 以上の鍵域では通常の手弾き演奏を行ないます。



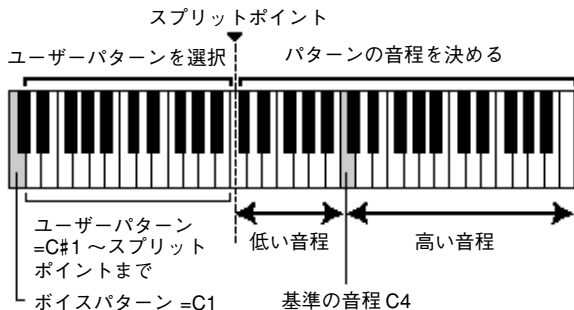
PtnSel & Normal(パターンセレクト & ノーマル) :

SPLIT POINT より下の鍵盤を使ってシーケンスパターンを演奏します。押した鍵盤でシーケンスパターンを切り替えることができます。C1 の鍵盤ではそのボイスが持つパターンが割り当てられており、C#1 から SPLIT POINT までの鍵盤には 128 種類のユーザーパターンの中から 1 つずつのパターンが割り当てられています。また、現在の SPLIT POINT 以上の鍵域では通常の手弾き演奏を行ないます。



PtnSel & NoteShift(パターンセレクト & ノートシフト) :

SPLIT POINT より下の鍵盤を使って、シーケンスパターンを演奏します。押した鍵盤でシーケンスパターンを切り替えることができます。C1 の鍵盤にはそのボイスが持つパターンが割り当てられており、C#1 から **SPLIT POINT** までの鍵盤には 128 種類のユーザーパターンの中から 1 つずつのパターンが割り当てられています。また、現在の **SPLIT POINT** 以上の鍵域では、C4 の鍵盤を基準としてパターンの音程を相対的にシフトして(ずらして)再生することができます。



- **HOLD MODE(ホールドモード)**

【設定値】 Off、Mode 1、Mode 2

【解説】 ステップシーケンサーのホールド機能のオン / オフを設定します。**KEYBOARD MODE** で、PtnSel & Normal または PtnSel & NoteShift のいずれかを選択している場合、2 種類のホールドモード (Mode 1、Mode 2) から選択することができます。

Off : 鍵盤を押さえている間だけシーケンスパターンが再生されます。

Mode 1 : 鍵盤を押すたびにシーケンスパターンが切り替わります。

Mode 2 : シーケンスパターンの途中で鍵盤を押しても、そのパターンが終わってから次のパターンに切り替わります。

- **PATTERN ASSIGN(C#1) (パターンアサイン)**

【設定値】 User 001 ~ 128

【解説】 **KEYBOARD MODE** で、PtnSel & Normal または PtnSel & NoteShift のいずれかを選択している場合、C#1 のノートナンバーに割り当てるユーザーパターンを設定します。

例えば、C#1 に User 015 を割り当てると、D1 では User 016、D#1 では User 017 が再生されます。

パターンごとのパラメーター

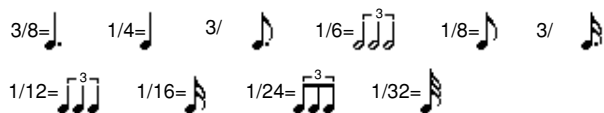
● STEP LENGTH(ステップレングス)

【設定値】 1 ~ 16(steps)

【解説】 シーケンスパターンをステップ数で設定します。1つのステップに1つの音符が対応しているため、ここでの設定を奇数にしたり、**BASE UNIT** の設定との組み合わせにより、変拍子や3拍子など、いろいろなリズムを作り出すことができます。

● BASE UNIT(ベースユニット)

【設定値】

【解説】 シーケンスパターンの基本音符(テンポを刻む細かさ)を設定します。ここでの設定と **TEMPO** の設定により、ステップの再生間隔が決まります。

● LOOP TYPE(ループタイプ)

【設定値】 Forward、Backward、Alternate A、Alternate B

【解説】 シーケンスパターンは常にループ再生されます。ここではシーケンスパターンのループ(繰り返し)のしかたを設定します。

Forward(フォワード) :

1ステップ目から最後のステップまでを順方向で繰り返して再生します。

Backward(バックワード) :

最後のステップから1ステップ目までを逆方向で繰り返して再生します。

Alternate(オルタネート)A :

1ステップ目から最後のステップまでを順方向で再生した後、最後のステップから1ステップ目までを逆方向で再生し、再び順方向再生、逆方向再生と、以降これを繰り返します。(例: 1-2-3-4-4-3-2-1-1-2...)

Alternate(オルタネート)B :

Alternate Aと同様に再生しますが、折り返しの際に同じステップを再生しません。(例: 1-2-3-4-3-2-1-2...)

● NOTE NO.(ノートナンバー)

【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。

【参考】 **KEYBOARD MODE** を NoteShift & Normal または PtnSel & NoteShift に設定して、基準の鍵盤(C2 または C4) 以外を弾くと、ここで表示されるノートナンバーと、実際に再生されているノートナンバーがずれた状態になります。

● 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】 1～100～200(%)

【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1～200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。

[KEY M.\(キアサインモード\)](#)の"LEGATO"や、[Portamento Mode](#)の"Fingered"などと組み合わせて使うと、滑らかな演奏が再現できるので効果的です。

● CTRL CHANGE (コントロールチェンジ)

【設定値】 0～127

【解説】 各ステップ(16個)の再生に合わせて出力するコントロールチェンジのかかり具合を設定します。この機能により、作成したシーケンスパターンの動きに合わせて、音色を変更したりすることなどができます。

【参考】 ここで出力するコントロールチェンジに合わせて、[\[DETAIL 入力\] ウィンドウの \[Ctrl MatrixParameter\] タブ](#)の設定をしておくと、音色を変化させることができます。

● CTRL CHANGE NO. (コントロールチェンジナンバー)

【設定値】 Off、1～95(コントロールチェンジナンバー 1～95)、AT(After Touch)

【解説】 各ステップの再生時に出力するコントロールチェンジナンバーを設定します。

[AN 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-AN を割り当てるパートを選択します。

AN Expert Editor 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、[AN Expert Editor 設定] ダイアログを使います。



参考

- ・モジュラーシンセシスプラグインシステム対応機種をお使いの場合は、モードやスロットによって割り当てるパート番号が違いますのでご注意ください。
 - ・ボイスモードでご使用の場合
パート番号を「1」に設定します。(PLG150-AN を PLG1 または 2 のどちらのスロットに挿していても同様です。)
 - ・パフォーマンス (マルチ) モードでご使用の場合
PLG150-AN を PLG1 に挿しているときはパート番号を「16」に、PLG2 に挿しているときはパート番号を「15」に設定してください。

● Select Part(セレクトパート)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 PLG150-AN を割り当てるパートを選択します。

● AN マーク

選択したパートに AN 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

AN Expert Editor を起動し、AN Expert Editor ウィンドウを開きます。

● [キャンセル] ボタン

[AN パート選択] ダイアログを閉じます。(AN Expert Editor 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

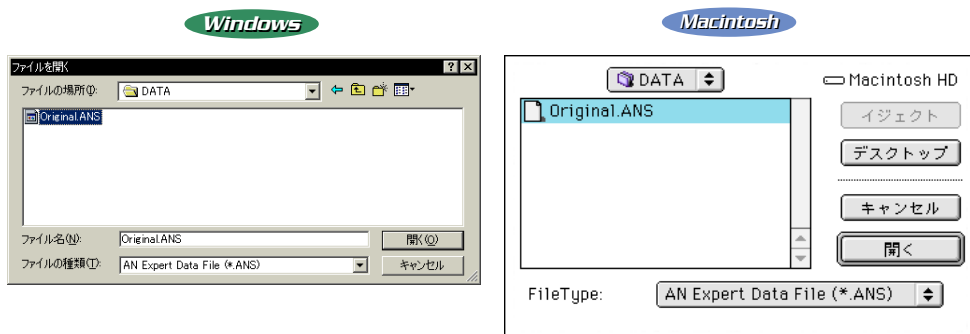
[AN Expert Editor 設定] ダイアログを表示します。

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 128 ユーザーボイスと 128 ユーザーステップ SEQ パターンを、エキスパートエディター上にロードします。

メニューバーの [ファイル]-[AN Expert Editor 音色ファイルを開く] を選択するとこのダイアログが表示されます。

AN Expert Editor ウィンドウでツールバーの [AN Expert Editor 音色ファイルを開く] 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 AN Expert Editor 音色ファイルを指定し、[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。

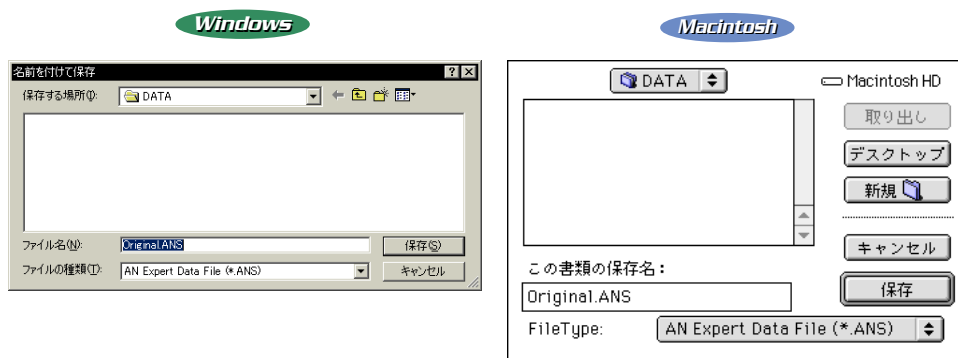
参考

- ファイルの種類について
AN Expert Editor 音色ファイル (***.ANS) :
AN Expert Editor で作成した音色を ユーザーバンクボイス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ボイスリストにロードします。
- ★ AN1x Editor について
 - AN1x Editor は、AN1x 発売当時に 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ボイスとユーザーステップ SEQ パターンを AN Expert Editor 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ボイスとユーザーステップ SEQ 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、その前にユーザーボイスとユーザーステップ SEQ パターンを **AN バルク送信** する必要があります。
ただし、AN Expert Editor のボイスリストを使用してユーザーボイスを選択するときは、AN バルク送信の必要はありません。(ボイスリストで音色を選択する度に、1 ボイスバルクが自動的に送信されます。)

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 128 ユーザーボイスおよび 128 ユーザーステップ SEQ パターンを AN Expert Editor 音色ファイルとして保存します。

メニューバーの [ファイル]-[AN Expert Editor 音色ファイルを上書き] または [AN Expert Editor 音色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。AN Expert Editor ウィンドウでツールバーの [AN Expert Editor 音色ファイルを保存] ボタンをクリックしても表示できます。



〈操作〉

AN Expert Editor 音色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。

[AN Store] ダイアログ

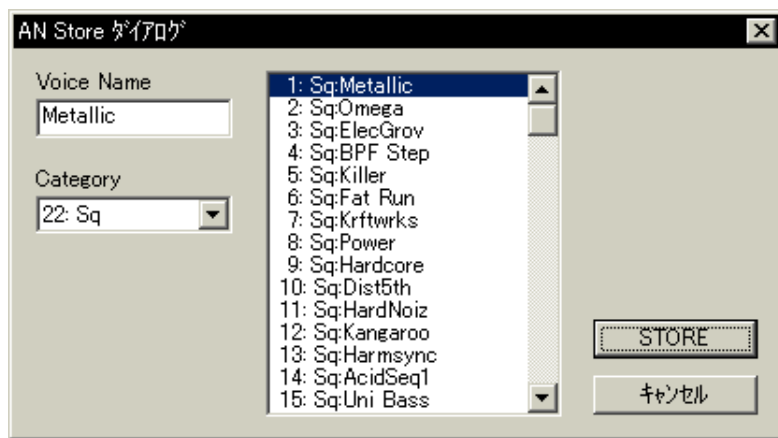
エディット中のボイスに名前を付けて、ボイスリストに保存 (ストア) します。

[AN Expert 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]-[AN Store] を選択するとこのダイアログが表示されます。

参考

以下の操作でもダイアログを表示できます。

- [AN Expert Editor] ウィンドウ上で右クリック (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 [AN Store...] を選択する。
- [AN Expert 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、AN Expert Editor 音色ファイルとして保存しなければなりません。
- PLG150-AN が挿入されているプラグインプラットフォーム機器の電源を切ると、ユーザーボイスデータが失われてしまいますのでご注意ください。

● Voice Name

ボイスに名前を付けます。

● Category

ボイスのカテゴリを選択します。

● ボイス一覧

ボイスネームをクリックして、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] ボタン

ストアを実行せずにダイアログを閉じます。

参考

- この操作は、作成したユーザーボイスを AN Expert Editor 上のユーザーボイスメモリーに保存 (ストア) するだけです。その後でプラグインプラットフォーム機器等で新しいボイスを選択すると、エディター上で作成 / ストアした PLG150-AN 本体上のユーザーボイスは失われてしまいます。ユーザーボイス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、その前にユーザーボイスを [AN バルク送信](#) する必要があります。
ただし、AN Expert Editor のボイスリストを使用してユーザーボイスを選択するときは、AN バルク送信の必要はありません。(ボイスリストで音色を選択する度に、1 ボイスバルクが自動的に送信されます。)
- PLG150-AN が挿入されているプラグインプラットフォーム機器の電源を切ると、ユーザーボイスデータが失われてしまいます。
作成したユーザーボイスをモジュラーシンセシスプラグインシステム対応機種プラグインボイスで使用する場合は、メモリーカードなどの外部メモリー機器に保存する必要があります。保存方法については、お使いの MSPS 対応機種の取扱説明書をお読みください。

[AN Voice List](AN ボイスリスト) ダイアログ

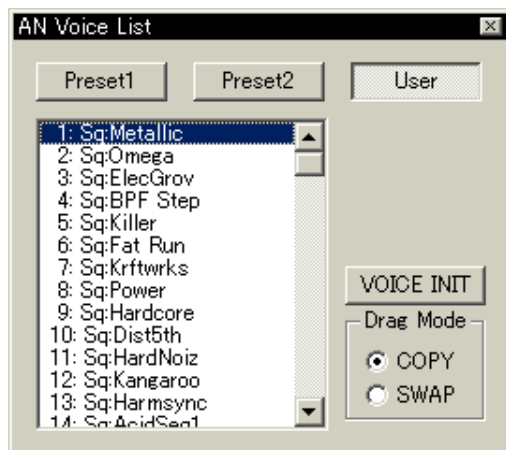
一覧表示からクリックしてボイスを選択します。

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。

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

参考

- ・ [AN Expert Editor] ウィンドウ上で右クリック (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 [AN 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。

● バンク選択

ボイスバンクを選択します。

● 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。

User バンクのボイスを選択している時のみ有効です。

● 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 バンクのボイスを選択している時のみ有効です。

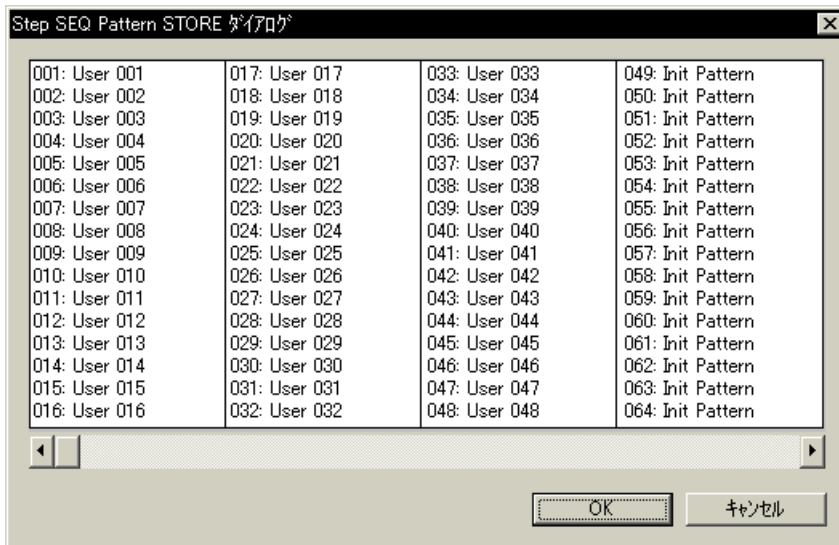
注意

- ・ 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。

[Step SEQ Pattern STORE] ダイアログ

作成または編集したステップシーケンサーのパターンデータをストア（保存）するためのダイアログです。

[AN Expert Editor] ウィンドウで、PATTERN GEN. グループの [DETAIL] ボタンをクリックして [PATTERN GENERATOR] ウィンドウに切り替え、左下にある [STORE] ボタンを押すとこのダイアログが表示されます。



参考

- ・ 作成したユーザーステップ SEQ パターンデータを保存するためには、ストアを実行したあとで **AN Expert Editor 音色ファイルとして保存** する必要があります。
- ・ PLG150-AN が挿入されているプラグインプラットフォーム機器の電源を切ると、ユーザーステップ SEQ パターンデータが失われてしまいます。作成したユーザーステップ SEQ パターンデータをモジュラーシンセシスプラグインシステム対応機種で使用する場合は、メモリーカードなどの外部メモリー機器に保存する必要があります。保存方法については、お使いの MSPS 対応機種の取扱説明書をお読みください。

● User Step SEQ Pattern 一覧

パターンデータをストアするユーザーパターンを選択します。
選択したユーザーパターンに保存されていたデータは消えてしまいます。

● [OK] ボタン

現在エディット中のパターンデータをユーザーパターンにストアして、ダイアログを閉じます。

● [キャンセル] ボタン

ストアを中止して、ダイアログを閉じます。

[AN Expert Editor 設定] ダイアログ

AN Expert Editor の設定を行ないます。

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

[MIDI 設定]、[送信&挿入設定]、[エディット動作設定]のそれぞれのタブ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

AN Expert Editor 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-AN 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-AN を割り当てるパートを指定します。

参考

- ・ モジュラー シンセシスプラグインシステム対応機種をお使いの場合は、モードやスロットによって割り当てるパート番号が違いますのでご注意ください。
 - ・ ボイスモードでご使用の場合
パート番号を「1」に設定します。(PLG150-AN を PLG1 または 2 のどちらのスロットに挿していても同様です。)
 - ・ パフォーマンス (マルチ) モードでご使用の場合
PLG150-AN を PLG1 に挿しているときはパート番号を「16」に、PLG2 に挿しているときはパート番号を「15」に設定してください。

● Device No(デバイスナンバー)

【設定値】 1 ~ 16

【解説】 PLG150-AN が組み込まれているプラグインプラットフォーム (CS6x など) 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。

● Board No(ボードナンバー)

【設定値】 1 ~ 8

【解説】 プラグインプラットフォーム (CS6x など) に PLG150-AN 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-AN の番号を設定します。プラットフォーム内の PLG150-AN には自動的に 1 から順に番号が付けられます。

【参考】 ユーザーボイスやユーザーステップ SEQ パターンを MIDI 送信する際 (AN バルク送信)、ここで設定する Board No. に関係なく複数のボードに同じデータが送られます。

● REC Track(レコーディングトラック)(プラグインエディターのみ)

【設定値】 1 ~ 100

【解説】 録音するトラックナンバーを選択します。

参考

- ・ この設定は、お使いのホストアプリケーションによって方法が違ったり、機能しなかったりする場合があります。

● 変更時に MIDI 出力する

【設定値】 1 ~ 100

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

● [OK] ボタン

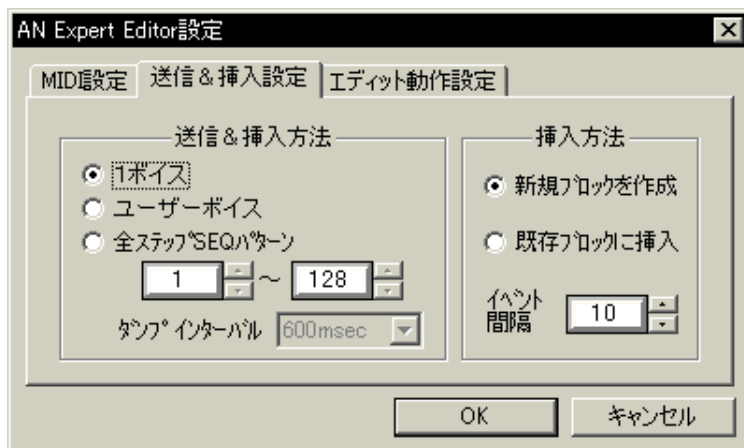
設定を実行して、[AN Expert Editor 設定] ダイアログを閉じます。

● [キャンセル] ボタン

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

[送信&挿入設定] タブ

パラメーターの送信または挿入の方法を設定します。



● パラメーターの送信 & 挿入方法

【設定値】 1 ボイス、ユーザーボイス、全ステップ SEQ パターン

【解説】 「1 ボイス」に設定すると、現在選択されている 1 ボイスバルクのみを送信 / 挿入します。
「ユーザーボイス」に設定すると、指定したユーザーボイスのバルクデータを送信 / 挿入します。
「全ステップ SEQ パターン」に設定すると、全ステップ SEQ パターンのバルクデータを送信 / 挿入します。

● ダンプインターバル

【設定値】 600ms ~ 1.5sec

【解説】 ユーザーボイスを送信 / 挿入する際の、各バルクの間隔を設定します。

【参考】 プラットフォーム機器で「PB Com Error!」などの表示が出る場合は、大きめの値に設定して下さい。

● 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

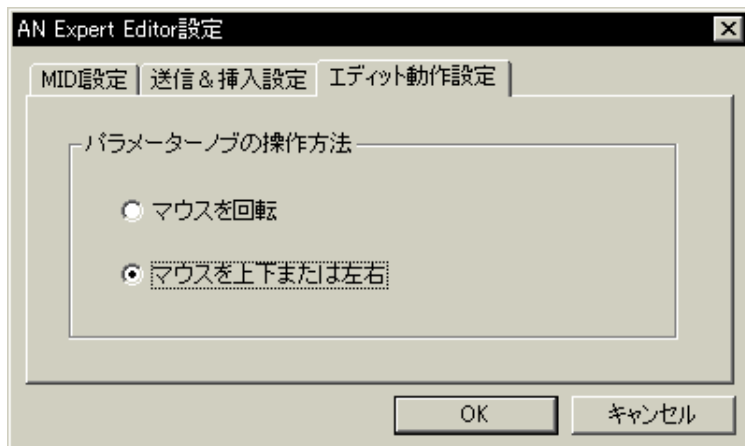
設定を実行して、[AN Expert Editor 設定] ダイアログを閉じます。

● [キャンセル] ボタン

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

[エディット動作設定] タブ

ボイス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、[AN Expert Editor 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、[AN Expert Editor 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

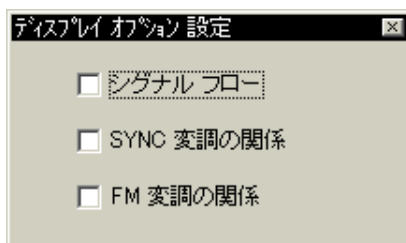
[AN Expert Editor] ウィンドウの表示に関する設定を行なうダイアログです。

ここで選択した信号の流れを、[AN Expert Editor] 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]-[AN 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。

参考

- AN Expert Editor ウィンドウでツールバーの [AN 表示オプションの設定] ボタンをクリックしても表示できます。



シグナルフロー

AN Expert Editor 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 "VCO1 M → S" または "VCO2 → 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。

参考

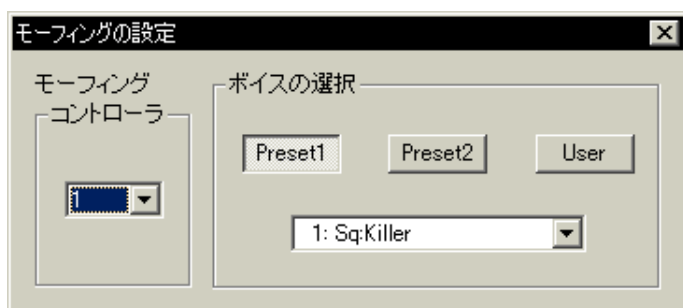
- AN Expert Editor ウィンドウ上で右クリック (Macintosh 版では control キーを押しながらマウスをクリック) したときに表示される、[AN Display Option] メニューからこの設定を行なうこともできます。

[モーフィングの設定] ダイアログ

モーフィングとは、現在選ばれている音色から任意の音色に連続的に変化させる機能です。コントローラーなどにより2つの音色の間を中間的な音で補間しながら切り替えます。

このダイアログでは、AN ボイスをモーフィングして発音させるためのコントロールチェンジナンバーや、モーフィング処理後のボイスを設定します。

メニューバーから[設定]-[モーフィングの設定]を選択するとこのダイアログが表示されます。



● モーフィングコントローラー

【設定値】 1～95、AT

【解説】 AN音源では、コントロールチェンジまたはチャンネルアフタータッチを使ってモーフィングします。ここでは、ANボイスをモーフィングして発音させるためのコントロールチェンジナンバーを設定します。

● ボイスの選択

【設定値】 Preset1、Preset2、User、および音色リスト

【解説】 モーフィング処理後のボイスを設定します。モーフィングしたとき、現在選択している音色とここで設定した音色との間で自動的に補間が行われます。

【参考】 モーフィングの設定は、ボイスごとの設定ではなく AN Expert Editor 上の全ボイスに共通の設定です。また、AN Expert Editor 音色ファイルにも保存できます。

モーフィングできるパラメーターは以下のとおりです。

[PEG] PEG Attack Time, PEG Decay Time, PEG Depth

[LFO] LFO1 Speed, LFO2 Speed, LFO1 Delay,

VCO1 Pmod Depth, VCO2 Pmod Depth, VCA Mod Depth, VCF Mod Depth

[SYNC] Sync Pitch Control Depth

[FM] FM Depth

[VCO1] VCO1 Pitch, VCO1 Fine, PWM Depth, PW, Edge, Sync Pitch

[VCO2] VCO2 Pitch, VCO2 Fine, PWM Depth, PW, Edge

[MIXER] VCO1 Level, VCO2 Level, Noise Level, Ring Mod. Level, Feedback Level

[VCF] VCF Cutoff, Resonance, Key Track, HPF Cutoff, FEG Velocity Sense,

FEG Depth, FEG Attack, FEG Decay, FEG Sustain, FEG Release

[VCA] Volume, Velocity Sense,

AEG Attack, AEG Decay, AEG Sustain, AEG Release

[パラメーター挿入] ダイアログ

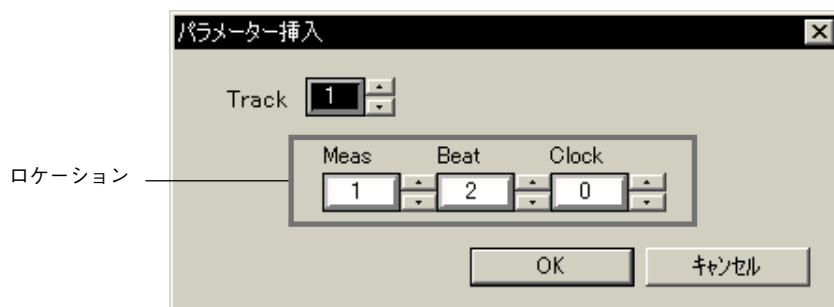
参考

- 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。

ボイスバルクやステップSEQパターンデータ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、[AN Expert Editor 設定] ダイアログで設定します。
メニューバーから[設定]-[ANバルクデータ挿入]を選択するとこのダイアログが表示されます。

参考

- AN Expert Editor ウィンドウでツールバーの [AN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

設定を実行して、[AN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、[AN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。

XGworks(lite) のシーケンスデータ内の PLG150-AN に関するバルクデータやパラメーターを取り込みます。

メニューバーから [設定]-[ANバルクデータ抽出] を選択するとこのダイアログが表示されます。AN Expert Editor ウィンドウでツールバーの [AN 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、AN Expert Editor の設定に反映されます。

● 先頭位置、終了位置

【解説】 バルクデータとパラメーター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。

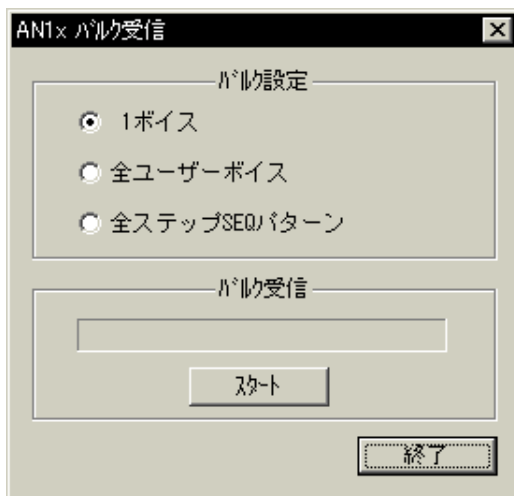
● [キャンセル] ボタン

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。

[AN1x 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]-[AN1x 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。AN Expert Editor ウィンドウでツールバーの[AN1x 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

[AN1x 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 (AN1x) でバルクを送信します。

AN1xのUTILITY SETUP/MIDI/Bulk Dump で以下のように設定します。

- ・ 1 Voice の時： 1 vce
- ・ All User Voices の時： all vce
- ・ All User Step Seq Patterns の時： all ptn

詳しくは、AN1xの取扱説明書を参照してください。

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。

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、全ボイスまたは全ステップSEQ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。

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。

全ボイスまたは全ステップSEQパターンの場合は、メモリーに保存されていたボイスは消えています。

参考

- ・ PLG150-AN にバルク送信機能はありません。
- ・ AN1x の MIDI Out とパソコンへの入力接続されていることを確認して下さい。
- ・ AN1x とのデータの互換性に関しては、PLG150-AN 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 ボイス、全ボイス、全ステップ SEQ パターン

【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。

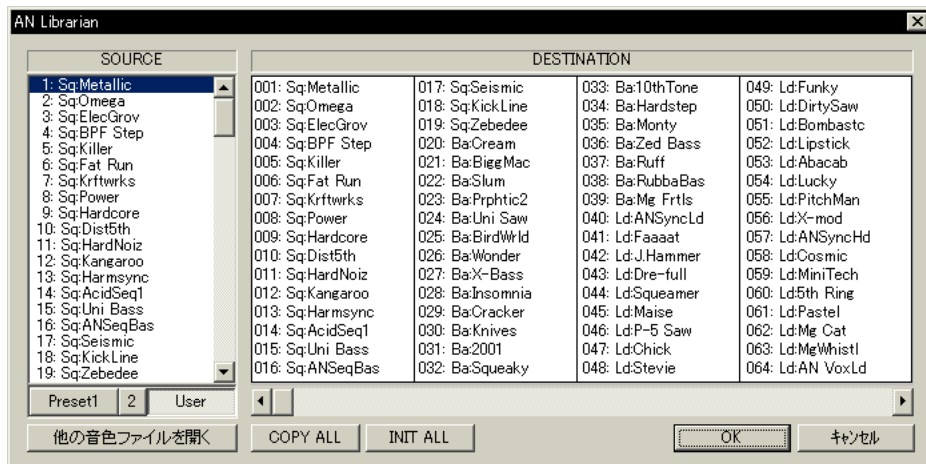
● [終了] ボタン

ダイアログを閉じます。

[AN Librarian](AN ライブラリアン) ダイアログ

AN Expert Editor 音色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、複数の音色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]-[AN Librarian] を選択するとこのダイアログが表示されます。



〈操作〉

[他の音色ファイルを開く] をクリックして、コピー元の音色ファイルを選択します。

すると、[SOURCE] 欄に Preset 1/2 および User バンクの音色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)


AN Expert Editor 音色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。

- [他の音色ファイルを開く] ボタン

 クリックすると、[開く] ダイアログが表示されます。

 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] をクリックすると、そのファイルの音色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ボイスがメモリーにコピーされ、音色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。

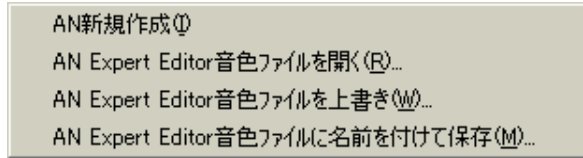
- [キャンセル] ボタン

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。

メニュー追加項目

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

ファイルメニュー



● AN 新規作成

AN Expert Editor のすべてのパラメーターを初期化 (PLG150-AN の電源を入れた直後の状態に) します。

● AN Expert Editor 音色ファイルを開く

AN Expert Editor 音色ファイル (*.ANS) などを読み込みます。

Windows [開く] ダイアログが表示されます。

Macintosh ファイルを開くダイアログが表示されます。

● AN Expert Editor 音色ファイルを上書き

AN Expert Editor の現在の設定を保存します。

● AN Expert Editor 音色ファイルに名前を付けて保存

AN Expert Editor の現在の設定に名前を付けて、AN Expert Editor 音色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



● AN Store

AN ボイスをストア (保存) するためのダイアログです。
[AN Store] ダイアログが表示されます。

● AN Voice List

AN ボイスを選択するためのダイアログです。
[Voice List] ダイアログが表示されます。

● AN Record (プラグインエディターのみ)

AN Expert Editor の操作をホストアプリケーションでリアルタイム録音できるようにします。

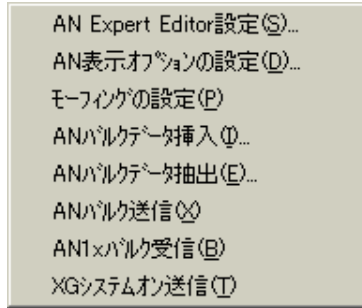
参考

- ・ この設定は、お使いのホストアプリケーションによって方法が違ったり、機能しなかったりする場合があります。

● AN Librarian

Preset 音色ファイルや、AN Expert Editor 音色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。
[AN Librarian] ダイアログが表示されます。

設定メニュー



● AN Expert Editor 設定

AN Expert Editor の設定を行ないます。
[\[AN Expert Editor 設定\] ダイアログ](#)が表示されます。

● AN 表示オプションの設定

AN Expert Editor 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。

● モーフィングの設定

モーフィングに関する設定を行ないます。
[\[モーフィングの設定\] ダイアログ](#)が表示されます。

● AN バルクデータ挿入 (プラグインエディターのみ)

AN Expert Editor のパラメーターをバルクデータとしてソングに挿入します。
 挿入するバルクデータの種類の、[\[AN Expert Editor 設定\] ダイアログ](#)で選択します。
[\[パラメーター挿入\] ダイアログ](#)が表示されます。

● AN バルクデータ抽出 (プラグインエディターのみ)

シーケンスデータに含まれるバルクデータとパラメーターを抽出して、AN Expert Editor ウィンドウに反映します。
[\[ロケーション設定\] ダイアログ](#)が表示されます。

● AN バルク送信

AN Expert Editor のボイス、ステップ SEQ パターンなどをバルクデータとして送信します。
 送信するバルクデータの種類の、[\[AN Expert Editor 設定\] ダイアログ](#)で選択します。

● AN1x バルク受信

AN1x のバルクデータを受信します。
[\[AN1x バルク受信\] ダイアログ](#)が表示されます。

● 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、XG プラグインプラットフォーム音源と PLG150-AN を初期化します。

参考

- ・ モジュラーシンセシスプラグインシステム対応機器のパラメーターはリセットされません。