



VL Visual Editor

マニュアル

ご使用になる前に

VL Visual Editorは、VLプラグインボードの音色の生成、エディット、保存を行なうためのアプリケーションです。複雑な音色の構造を深く理解しなくても直感的な編集作業ができるよう、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音色エディット中は、VL プラグインボードを組み込んだシンセサイザー/トーンジェネレーターを操作しないでください。音源本体の操作により、エディット中の音色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。ご使用时には、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

- ・ OMS®および  は、Opcode Systems, Inc.の商標または登録商標です。
- ・ そのほか、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]

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。

Windows ユーザーの皆様へ

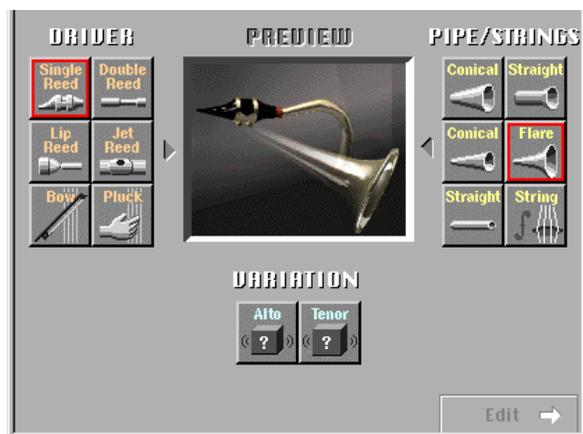
VL Visual Editorをお使いになる場合、コントロールパネル/画面/(設定/) 詳細で、フォントサイズを「小さいフォント」に設定してください。「大きいフォント」を選択すると、ダイアログの文字列が正しく表示されないことがあります。

MacOS ユーザーの皆様へ

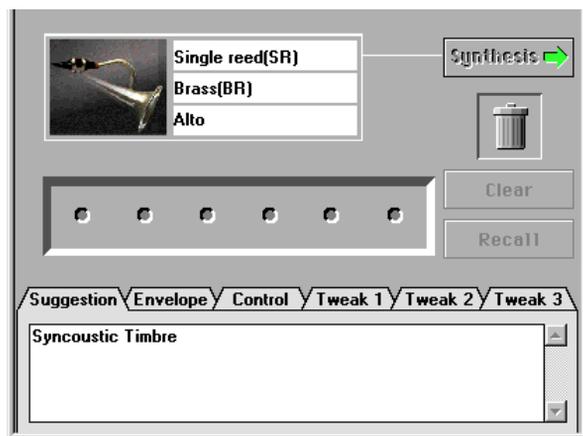
MacOS8.5以降でVL Visual Editorをお使いになる場合、「コントロールパネル」の「アピアランス」で「フォント」のタブを選択し、「ラージ・システムフォント」を「Osaka」に設定してください。また、「なめらかな文字で表示する」のチェックボックスをオフにしてください。

エディットの流れ

VL Visual Editorは、主にSynthesis(シンセシス)とEdit(エディット)の2つのウィンドウで構成されています。



Synthesis



Edit

- 1 Synthesis ウィンドウで、合成する組み合わせ (DRIVER、PIPE/STRINGS、VARIATION) を選択します。
- 2 組み合わせを選択した後、Editウィンドウに移ることで、自動的に新しい音色が生成されます。
- 3 Editウィンドウで、更に細かなエディットを行ないます。

MIDI環境の設定

Windows

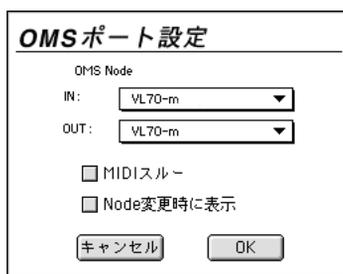
[設定]メニューから[VL Visual Editor MIDI...]を選択すると、ダイアログボックスが現われます。ここで、送信するPORT（ポート）とDevice No(デバイスナンバー)、MIDI CH（トランスミットチャンネル）を音源本体と同じ設定にしてください。

VL Visual Editorは、パート1にアサインされたVL音色について動作します。VLプラグインボードを組み込んだシンセサイザー/トーンジェネレーター本体で、VL音色をパート1に設定して使用してください。



Macintosh

[ウインドウ]メニューから[MIDI設定...]または[OMS入出力ポート選択...]を選択すると、以下のダイアログボックスが現われます。



シンセシス (Synthesis) ウィンドウ

左側に表示されたDRIVERの1つのアイコンをクリックすると、選択されたアイコンの枠が赤くなります。つぎに、右側に表示されたPIPE/STRINGSの1つのアイコンをクリックすると、選択されたアイコンの枠が赤くなります。これら2つの項目を選択することで、PREVIEWの部分に合成される楽器の概念図が表示されます。また、その下にVARIATIONの種類が表示され、選択可能になります。VARIATIONの1つのアイコンを選択すると、音源に音色のデータが送られ、生成された音色を演奏することが可能になります。

音源本体へのデータ転送が完了すると、その音色で音階(分散和音)が鳴り、演奏可能な状態になったことを示します。

なお、概念図の部分をクリックすることで、この音階の演奏をモニターすることもできます。



DRIVER

DRIVERは楽器に対してエネルギーを注入するような部分で、VL Visual Editorでは6つのタイプが用意されています。

● Single Reed(シングルリード)

サクソフォンやクラリネットのように1枚のリードを振動体としたような木管楽器の歌口です。



● Double Reed(ダブルリード)

オーボエやファゴットのように2枚のリードを振動体としたような木管楽器の歌口です。草笛もこの仲間です。



● Lip Reed(リップリード)

マウスピースに唇を押し付けて息の力で震わせることによって音を出すような、トランペットに代表される金管楽器の歌口です。トロンボーン、ホルン、チューバ、その他たくさんの有名な仲間があります。



● Jet Reed(ジェットリード)

マウスピースに唇を近付けて空気の摩擦音で音を出すような、フルートに代表される木管楽器の歌口です。パンフルート、尺八等が仲間です。



● Bow(ボウ)

バイオリンのように弓で弦を擦ることによって音を出す種類です。チェロやコントラバスなどのほか、胡弓などもこの仲間です。



参考

BowとStringの組み合わせを選択すると、後述のVARIATIONで、AnalogSynthe.の選択が可能になります。物理モデル的にはBow/Stringに分類されるものではありませんが、本エディターが扱う楽器の種類の中では、Bow/Stringのカテゴリーが最も近いのでここに表示されます。

● Pluck(ブラック)

ギターなどのように指やピックで弦をはじくことによって音を出す種類です。マンドリン、ハーブ、琴など、たくさんの仲間がありますが、バイオリンなどのピチカートもこの仲間になります。



PIPE/STRINGS

PIPE/STRINGS は楽器に対して注入されたエネルギーを維持、増幅するような部分で、VL Visual Editorでは6つのタイプが用意されています。

- **Conical(コニカル:太いほう)**

サクソフォンなどのように管の内径が先に行くにしたがってだんだん広くなり、開口部では広く開いた管です。



- **Conical(コニカル:細いほう)**

オーボエなどのように管の内径が先に行くにしたがって徐々に広くなり、開口部ではやや広く開いた管です。



- **Straight(ストレート:両端が開口)**

フルートなどのように内径がどこを見ても同じ管の、端でないところから息を吹き込むようなタイプの(吹き口の両側に管がついている)管です。物理的には両端が開口として扱われます。



- **Straight(ストレート:片端が開口)**

クラリネットなどのように管の先では内径がやや広がっているものの、先の広がるまでの部分では管の内径がどこを見ても同じような管です。物理的には片端が開口として扱われます。DRIVERとの組み合わせにもよりますが、一般に矩形波的な音色が特徴です。



● Flare(フレア)

トランペットに代表される金管楽器のように管の先で朝顔の花のように開いた管です。DRIVERとの組み合わせにもよりますが、一般に華やかな響きが特徴です。



参考

Pluck と Flare の組み合わせを選択すると、正しい音程で発音しません。これは、PIPE/STRINGS(金管楽器では、唇の緊張によって同じ管の長さでも様々な音程が出せるようになっています)にDRIVERとして弦をはじく行為を組み合わせさせたために生じるものです。

● String(ストリング)

バイオリンやギターなどに張られた弦です。DRIVERとの組み合わせにもよりますが、一般に長い減衰特性が特徴です。



VARIATION

DRIVERとPIPE/STRINGSを選択すると、VARIATIONのタイプが表示されます。DRIVERやPIPE/STRINGSの組み合わせにもよりますが、楽器の大きさや質が異なるイメージのものが選択できるようになっています。DRIVERとPIPE/STRINGSの組み合わせが自然な場合には、実在する楽器名を補助的に表示します。

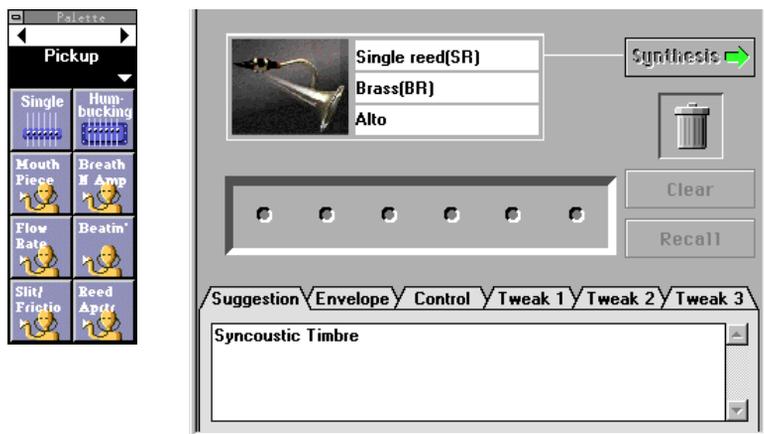
なお、VARIATIONを選択するときにアイコンをダブルクリックすると、自動的にエディットウィンドウに移ることができます。



エディット (Edit) ウィンドウ

シンセシスウィンドウの右下の [Edit →] ボタンをクリックするとエディットウィンドウに切り替わります。エディットウィンドウでは、シンセシスウィンドウで生成された音色に対してさらにいろいろなエディットを行なうことができます。エディットウィンドウの下半分には、5つの見出し項目(メニュー)が表示されます。その部分ををクリックすることによってさまざまなエディットのページを開くことができます。

エディットウィンドウでも、シンセシスウィンドウのときと同様に、概念図の部分をクリックすると音階の演奏をモニターすることができます。



パッチパレット (Palette)

エディットウィンドウに切り替えると、「Pickup」と書かれたフローティングのウィンドウが表示されます。このウィンドウを「パッチパレット」と呼びます。パッチパレットは、Pickup/Filter/Resonator/Combination-1/Combination-2/Variation/Chorus/Reverberationの8種類があります。それぞれのパッチパレットは、左右方向に向いた三角マークをクリックすることで選択することができます。また、パレット名が表示された黒い部分ををクリックすることでポップアップメニューを表示させ、直接目的のパレットを選択することもできます。



パッチパレットには、いくつかのアイコン(これを「パッチ」と呼びます)が表示されており、それぞれにいろいろな効果がアサインされています。これらのアイコンをウィンドウ中央部の「パッチホルダー」に入れていくことで、エディットを行ないます。



パレットに表示されている任意のアイコンをダブルクリックすると、そのアイコンが中央の「パッチホルダー」に入り、音色に対して効果がかかるようになります。また、アイコンをホルダーへドラッグすることでも、同様にホルダーに入ります。ダブルクリックでアイコンを選択した場合、すでに何らかのアイコンがホルダーに入っているときには、以下の順序で、新しく選択したアイコンが入ります。

注意

モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のシンセサイザー/トーンジェネレーターをお使いの場合、パッチパレットの Combination、Variation、Chorus、Reverberation は効果がありません。

参考

- ・ パッチは、選択されているものについて左から、Pickup、Filter、Resonator、Combination、Variation、Chorus、Reverberation の順序でホルダーに並びます。ただし、Variation、Chorus、Reverberation のいずれかが設定されている状態で、Combination を設定すると、Variation、Chorus、Reverberation の設定はリセットされます。また、Combination が設定されている状態でも、Variation、Chorus、Reverberation を設定することは可能ですが、Variation、Chorus、Reverberation のすべての種類を設定した時点で Combination の設定はリセットされます。
- ・ 同じ種類の複数のパッチを同時に使用することはできません。

一部の「パッチ」の効果をキャンセルしたい場合は、そのアイコンをごみ箱アイコンまでドラッグしてください。



「パッチ」を全部クリアしたい場合は、[Clear] ボタンをクリックしてください。「パッチ」はすべてクリアされます。

Clear

参考

- ・ [Clear] を実行すると、エディットウィンドウでのその他の設定項目 (後述の「Envlp」や「Cntrl」や「Tweak」の設定項目) も初期化されますので、ご注意ください。
- ・ 「パッチパレット」はエディットウィンドウでの作業中、どの画面よりも前面に表示されますが、他のウィンドウ同様にクローズアイコンをクリックすることで画面を閉じることができます。もう一度開きたい場合は、[ウィンドウ]メニューから[V/Lパッチパレットを表示する]を選択すると、「パッチパレット」を再び表示することができます。

選択できる「パッチ」について、以下に簡単に説明します。

<1> Pickup (ピックアップ)

例えばギターのパickaアップの種類を替えるような効果とか、金管楽器や木管楽器のパickaアップの取り付け場所を替えるような効果を付加します。

● Single (シングル)

エレキギターのパickaアップをシミュレートしたものです。



● Humbucking (ハムバッキング)

エレキギターのパickaアップをシミュレートしたものです。



● Mouth Piece (マウスピース)

ピッカアップをマウスピースに取り付けた状態をシミュレートしたものです。



● Breath Noize Amp (ブレス ノイズ アンプ)

息漏れのノイズの振幅信号を音にしたものです。



● Flow Rate (フローレート)

マウスピース内の息の流れは、ある飽和特性を示しますが、その特性を音にしたものです。



● Beatin' (ビーティン)

マウスピースのリードがびりつく感じを音にしたものです。



● Slit/Friction(スリット/フリクション)

マウスピースのリードのすき間の変化を音にしたものです。

DRIVERにBowを選んでいる場合には、摩擦の状態を音にして聞くような効果になります。



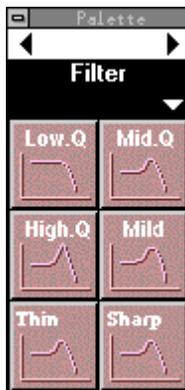
● Reed Aperture(リードアパーチャ)

マウスピースのリードのしなり具合の変化を音にしたものです。



<2>Filter(フィルター)

アナログシンセのようなフィルターで音色を加工することができます。いずれの「パッチ」を選択しても、後述のTweakのページでフィルター特性の周波数やレゾナンスの強さをエディットすることができます。



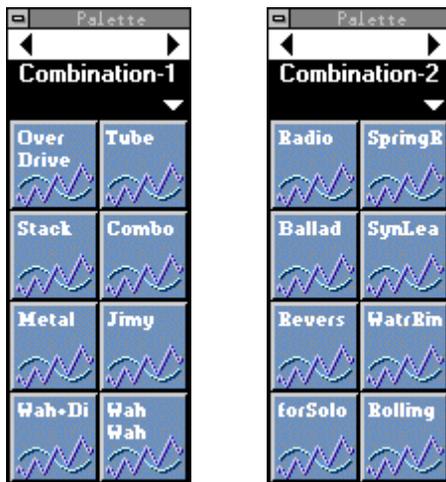
<3> Resonator(レゾネーター)

例えばバイオリンやギターの箱の響きのような効果を付加します。



<4> Combination(コンビネーション:Combination-1、Combination-2)

様々なエフェクトの組み合わせを音楽的な要求に応じて選択することができます。



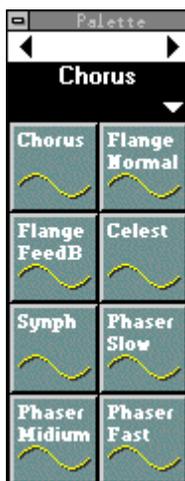
<5> Variation(バリエーション)

シンセサイザー/トーンジェネレーターのVariation Effectを用いたエフェクトです。ディレイ系を中心に用意しました。



<6> Chorus(コーラス)

シンセサイザー/トーンジェネレーターのChorus Effectを用いたエフェクトです。



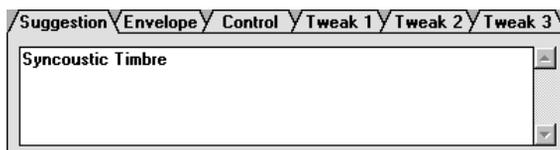
<7> Reverberation(リバーブ)

シンセサイザー / トーンジェネレーター の Reverb Effect を用いたエフェクトです。



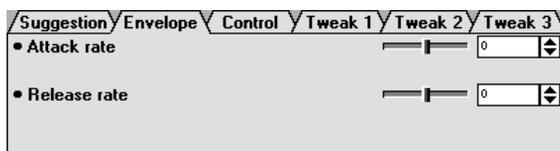
Suggestion(サジェッション)

「Suggestion」と書かれた見出しをクリックすると、現在生成された音色に対するコメントが表示されます。「パッチ」の状態によってコメントが追加されていきます。



Envelope(エンベロープ)

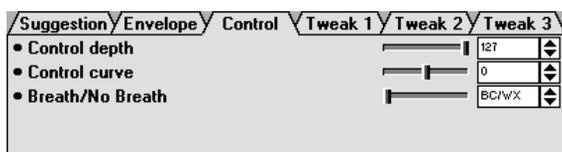
「Envelope」と書かれた見出しをクリックすると、音の立ち上がり感 (Attack: ノートオン中) や、減衰の速さ (Release: ノートオフ後) を調整するためのページが表示されます。DRIVERとして Pluck を選択した場合には、ノートオン中の音の減衰の速さ (Decay) を調整することも可能です。それぞれ -16 から +16 の 33 段階で調整することができます。プラス (+) の方向で速くなる方向、マイナス (-) の方向で遅くなる方向に変化させることができます。ただし、DRIVER と PIPE / STRINGS の組み合わせによっては、プラスかマイナスかどちらか一方にしか効果が効かない場合やどちらの方向にも効果が目立たない場合もあります。



Control(コントロール)

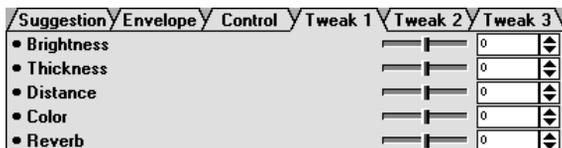
「Control」と書かれた見出しをクリックすると、Breath Controller(ブレスコントローラー)に関する調整を行なうページが表示されます。上2つの項目ではBreath Controllerの深さ(Control depth)とカーブ(Control curve)の調整が行なえます。深さは0から127の128段階。カーブは-16から+16の33段階で、プラス(+)の方向でソフト、マイナス(-)の方向でハードな効き方になります。「Breath/No Breath」では、ブレスコントロールを行なうコントローラーを設定します。BC/WXを選択すると、ブレスコントロールをMIDIブレスコントロールでコントロールします。Velocityを選択すると、ブレスコントロールをベロシティで、またTouch EGを選択すると、ブレスコントロールをタッチEGでコントロールします。

なお「Breath/No Breath」は、全音色共通の設定になります。音色ごとに異なる「Breath/No Breath」の設定はできません。



Tweak(トゥイーク)1、Tweak2、Tweak3

「Tweak1」、「Tweak2」または「Tweak3」と書かれた見出しをクリックすると、何種類かの音色エディットを-16~+16の33段階で行なうことが可能です。また、「パッチ」の選び方によってTweakの項目が増える場合もあります。



注意

モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のシンセサイザー/トーンジェネレーターをお使いの場合、Tweak内の一部の項目は効果がありません。

Recall(リコール)

[Clear]ボタンをクリックすると「パッチ」や「Envelope」「Control」「Tweak」の設定状態がリセットされます。その後[Recall]ボタンをクリックすることで、[Clear]ボタンをクリックする直前の「パッチ」や「Envelope」「Control」「Tweak」の設定状態に戻すことができます。

Recall

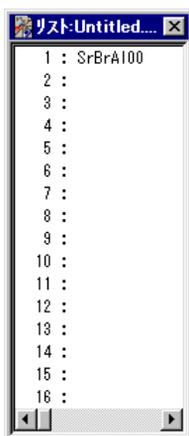
エディットウィンドウのエディットを進める過程で「DRIVER」「PIPE/STRINGS」「VARIATION」の組み合わせを変更したい場合がでてきます。このようなときにも、この Recall 機能を活用することができます。エディットウィンドウからシンセシスウィンドウに移るとき、「パッチ」や「Envelope」「Control」「Tweak」の設定状態はリセットされます。つまりシンセシスウィンドウから、再びエディットウィンドウに戻ってきたとき、先程まで行なっていたエディットの設定は消去されます。このとき、[Recall]ボタンをクリックすると、ウィンドウを移る前の状態に戻すことができます。ただし、「Tweak」については、完全に復元できない場合もあります。

また、「Envelope」「Control」「Tweak」の値だけに対しても「Clear」と「Recall」の機能は有効です。

ボイスリスト(List)

エディットウィンドウを表示すると「ボイスリスト」が生成されます。[ウィンドウ]メニューから[VLボイスリスト]を選択すると、「ボイスリスト」画面が表示されます。

シンセシスウィンドウの[Edit→]ボタンをクリックするたびに、生成された音色が、新たにボイスリストに追加登録されます。



試し聞き

ボイスリスト上で任意の音色をクリックすると、その音色が選択されます。このとき選択した音色のデータが音源に転送され、その音色で演奏を行なうことができます。

参考

コンピュータの矢印キーで音色の選択を変更した場合には、この機能は働きません。

編集

ボイスリスト上で音色を選択した後、[編集]メニューを使って、OS標準の編集コマンド(コピー、ペーストなど)と同様に編集作業を行なうことができます。例えば、選択した音色を[VLボイスコピー]すると、次に選択した場所に[VLボイス貼り付け]を実行することができます。また[VLボイス削除]を選択すると選択された場所の音色が削除されます。

保存と読み込み

「ボイスリスト」はコンピュータ上のファイルとして保存することができます。ファイルの拡張子は.LIBです。[ファイル]メニューから[VLボイス上書き保存]または[VLボイス名前を付けて保存...]を選択して保存します。[VLボイス名前を付けて保存...]では保存するためのファイルの名前とフォルダを設定するダイアログが開きます。[VLボイス上書き保存]では新規の場合を除き、開いているファイルへの上書きになりますので、データの消失にご注意ください。

[ファイル]メニューから[VLボイス開く...]を選択すると、すでに保存されたボイスリストファイルを開くことができます。

また、[ファイル]メニューから[VLボイス新規作成]を選択すると、新規のボイスリストファイルが作成できます。

参考

- ・新規もしくは既存のファイルを開いた状態で、音色の生成作業(シンセシスウィンドウからエディットウィンドウに移る)を行なうと、そのボイスリストの番号順に新しく生成された音色が登録されます。特定のボイスリストに登録したい場合は、あらかじめそのボイスリストファイルを開いておく必要があります。
- ・複数のボイスリストを同時に開くことはできませんが、コピーされた音色の情報はボイスリストを閉じた後も記憶していますので、複数のボイスリスト間での編集作業が可能です。
- ・新規ファイルは128音色分の大きさですが、中には何も入っていないので音色データとして楽器本体に転送することはできません。音色生成を実行すると、番号順に生成した音色が登録され、保存する際に自動的に最後の音色までの数を数えて保存します。
- ・ボイスリストの編集作業を行なった後、新たに音色を生成した場合には、既存の音色を上書きしてしまう場合がありますので、ご注意ください。

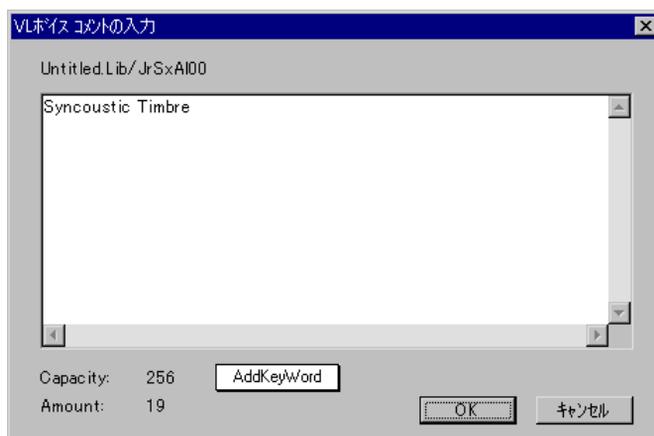
ボイスネームとコメント

「ボイスリスト」画面で、ある1つの音色を選択し、コンピュータの<Ctrl>キーを押しながら、その音色をダブルクリックすると、ボイスネームを設定する画面が表示されます。ボイスネームは8文字までの文字で入力します。

Macintosh Macintoshをお使いの場合は、<⌘>キーを押しながらダブルクリックします。

また、「ボイスリスト」画面で、ある1つの音色を選択し、<Ctrl>キーと<Alt>(またはGRPH)キーを同時に押しながら、その音色をダブルクリックすると、コメントを入力する画面が表示されます。入力できる文字数の制限がコメント入力画面の左下に表示されます。

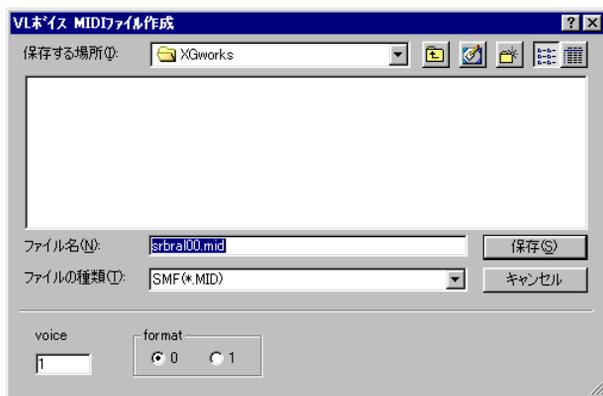
Macintosh Macintoshをお使いの場合は、<⌘>キーと<control>キーを押しながらダブルクリックします。



SMF

SMF(Standard MIDI File)形式とはMIDIデータを共通のフォーマットで保存することで、種類の異なるシーケンサー間でデータのやり取りを可能とするものです。本アプリケーションでは、作成した音色のデータを、シーケンスデータにそのまま活用できるSMFの形式で保存することができます。

- 1 ボイスリスト上で1つの音色を選択した後、[ファイル]メニューから[VLボイスMIDIファイル作成...]を選択します。以下のようなダイアログが表示されます。



voiceと書かれた部分にはボイスリスト上での音色番号が表示されます。formatは0と1が選択できます (Macintoshをお使いの場合は、format 0のみです)。

- 2 ファイルの名前と保存するフォルダを指定して、[OK]ボタンをクリックします。

参考

ボイスリスト上で音色を選択していないときに、[VLボイスMIDIファイル作成...]を選ぶと、現在エディット中の音色をSMFの形式で保存することができます (この場合は音色番号は入力できません)。

カスタムボイスバンクへのロード

エディット中の音色をVL音源本体内のカスタムボイスとしてロードすることができます。カスタムボイスについては、VLプラグインボードの取扱説明書をご参照ください。

- 1 [ファイル]メニューから[カスタムボイスへのロード...]を選択します。以下のようなダイアログが表示されます。



- ロードするカスタムボイスのナンバー (1～6) を入力して、[OK] ボタンをクリックします。

ボイスリストのボイス数

1つのボイスリストで取り扱うボイス数を設定することができます。

- ボイスリストをアクティブにします。
- [設定]メニューから[VLボイス数...]を選択します。以下のようなダイアログが表示されます。



- 取り扱うボイス数を (1～256) を入力して、[OK] ボタンをクリックします。

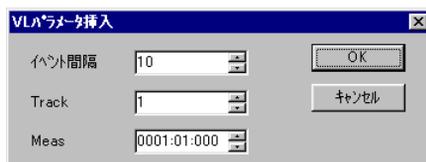
VL 音色設定をソングに入力

VL Visual Editor を使って生成した音色設定をソング内の任意のトラック / 位置に入力することができます。

注意

この機能は、Windows 版のプラグインエディターの場合のみ使用できます。

- [設定]メニューから[VLパラメーター挿入...]を選択します。以下のようなダイアログが表示されます。



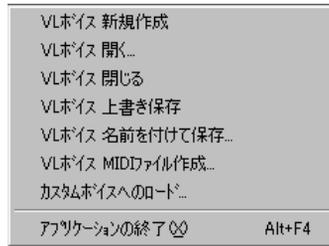
- トラックを選択して入力したい位置を指定して、[OK] ボタンをクリックします。

参考

ボイスリストが開かれていて、その中の1つの音色が選択されているときは、その音色の設定が入力されます。何も選択されていない場合やボイスリストが閉じているときは、現在ウィンドウ上に表示されている音色設定が入力されます。

「Synthesis」 ウィンドウ、または「Edit」 ウィンドウを閉じると、VL Visual Editor は終了します。ただし、生成、エディットされた音色があるにもかかわらず「ボイスリスト」が保存されていない場合は、保存のダイアログが表示されます。

[ファイル]メニュー



● VLボイス 新規作成

新しいボイスリストを開きます。

● VLボイス 開く...

ボイスリストファイル(.LIB)を読み込みます。

● VLボイス 閉じる

現在表示されているボイスリストを閉じます。

● VLボイス 上書き保存

VL Visual Editorの現在の設定を保存します。

● VLボイス 名前を付けて保存...

VL Visual Editorの現在の設定に名前をつけて、ボイスリストファイル(.LIB)として保存します。

● VLボイス MIDIファイル作成...

作成した音色のデータをSMFの形式で保存します。

● カスタムボイスへのロード...

作成した音色をVL音源本体内のカスタムボイスとしてロードします。

● アプリケーションの終了

ウィンドウを閉じ、VL Visual Editorを終了します。

注意

プラグインエディターの場合は、この項目は選択できません。タイトルバーのクローズボタンをクリックして終了します。

注意

Macintosh版ではメニュー名が多少異なりますが、基本的な機能は同じです。

[編集]メニュー

元に戻す(U)	Ctrl+Z
やり直し(Y)	Ctrl+Y
VLボイス コピー	
VLボイス 貼り付け	
VLボイス 削除	
VLボイス すべて選択	
VLボイス 並び替え	

- **元に戻す**
直前に行なったエディット操作を取り消します。
- **やり直し**
一度取り消した操作をもう一度実行します。
- **VLボイス コピー**
ボイスリスト上で選択したボイスをクリップボードにコピーします。
- **VLボイス 貼り付け**
クリップボードにコピーしたボイスをボイスリスト上に貼り付けます。
- **VLボイス 削除**
ボイスリスト上で選択したボイスを削除します。
- **VLボイス すべて選択**
ボイスリスト上のボイスをすべて選択します。
- **VLボイス 並び替え**
ボイスリスト上のボイスを並べ替えます。

注意

Macintosh版ではメニュー名が多少異なりますが、基本的な機能は同じです。

[設定]メニュー



VL Visual Editor MIDI...
VLパラメーター挿入...
VLボイス数...

● VL Visual Editor MIDI...

VL Visual EditorのMIDI設定を行ないます。

Macintosh Macintoshをお使いの場合は、[ウィンドウ]メニューに以下のメニュー項目が追加されます。

- ・ OMSスタジオセットアップ
OMS Setupが起動して、現在有効になっているセットアップを開きます。OMSのセットアップ方法について詳しくはOMSマニュアルなどを参照してください。
- ・ OMS MIDIセットアップ
OMS MIDIセットアップダイアログが開きます。使用するポートをチェックしたあと、[OK]をクリックすると設定が有効になります。詳しくはOMSマニュアルなどを参照してください。

● VLパラメーター挿入...

VL Visual Editorの現在の設定を、ソングトラックに挿入します。

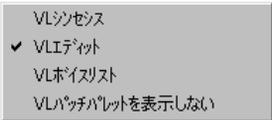
注意

この項目は、Windows版プラグインエディターの場合のみ選択できます。

● VLボイス数...

一つのボイスリストで取り扱うボイス数を設定します。

[ウィンドウ]メニュー



VLシンセシス
✓ VLエディット
VLボイスリスト
VLパッチパレットを表示しない

● VLシンセシス

シンセシスウィンドウを表示します。

● VLエディット

エディットウィンドウを表示します。

● VLボイスリスト

ボイスリストを表示します。

● VLパッチパレットを表示する/しない

パッチパレットの表示/非表示を切り替えます。

注意

Macintosh版ではメニュー名が多少異なりますが、基本的な機能は同じです。