

# XG Editor for Cubase 5 マニュアル

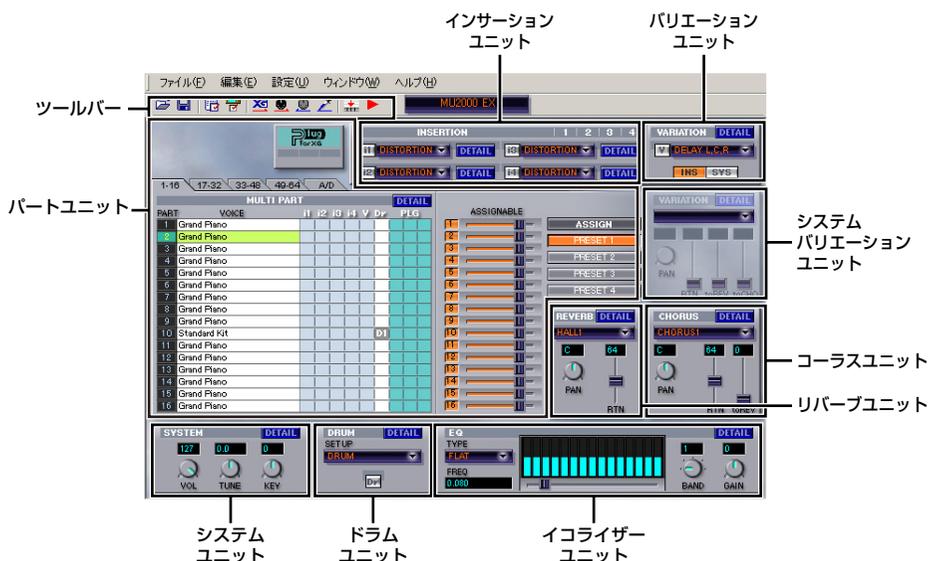
## 目次

<b>XG Editor ウィンドウ</b> .....	<b>2</b>
<b>システムエフェクトとインサージョンエフェクトのしくみ</b> ....	<b>3</b>
<b>各部の名称と機能</b> .....	<b>4</b>
ツールバー .....	4
パートユニット .....	7
システムユニット .....	15
ドラムユニット .....	16
インサージョン 1 ユニット .....	19
インサージョン 2～4 ユニット .....	21
バリエーションユニット .....	21
システムバリエーションユニット .....	24
リバーブユニット .....	25
コーラスユニット .....	26
イコライザーユニット .....	27
<b>XG Editor ウィンドウでの操作</b> .....	<b>30</b>
音源設定 .....	31
XG Editor 設定 .....	32
各パートへのインサージョンエフェクト、 ドラムセットアップ、プラグインの割り当て .....	33
パラメーターの設定をソング内に入力する .....	34
XG パラメーターをロードする .....	35
XG のバルク受信をする .....	36
XG Editor での操作をリアルタイムレコードする .....	37

- 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。
- 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。
- 市販の音楽 / サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この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。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- 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。

# XG Editor ウィンドウ

XG 音源の各パラメーターを視覚的に配置したユニークなインターフェースを持ったウィンドウです。XG 音源の音色やエフェクトに関するさまざまなパラメーターを簡単に設定することができます。



- XG 音源のパラメーターに対応して各ユニットが視覚的にわかりやすく配置されています。
- パートユニットでは、XG 音源のパートごとの音色名、インサージョンエフェクトやドラムセットアップのアサインを表示するほか、各パートの音色エディットも可能です。また、別売のプラグインボード (PLG 100/150 シリーズ) をご使用の場合、それらに対する設定にも対応します。
- システムユニットでは、XG 音源のシステムパラメーターを設定することができます。
- ドラムユニットでは、ドラムセットアップに関するパラメーターを設定し、任意のパートに割り当てることができます。
- インサージョン 1～4 ユニットでは、インサージョンエフェクトに関するパラメーターを設定し、任意のパートに割り当てることができます。
- バリエーションユニットは、バリエーションエフェクトをインサージョンエフェクトとして使用する場合に使用します。バリエーションエフェクトに関するパラメーターを設定し、任意のパートに割り当てることができます。
- コーラスユニット、リバースユニットでは、それぞれコーラスエフェクト、リバースエフェクトに関するパラメーターを設定することができます。どちらもシステムエフェクトなので、ここでの設定は XG 音源のすべてのパートで反映されます。
- システムバリエーションユニットは、バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用する場合に使用します。バリエーションエフェクトに関するパラメーターを設定することができます。
- イコライザーユニットでは、XG 音源全体の音質補正に関するイコライザーのパラメーターを設定することができます。
- XG Editor ウィンドウでの設定は、MIDI を通じて XG 音源に送信することができます。
- XG Editor ウィンドウでの設定をソングの先頭に曲のセットアップとして入力したり、曲の途中にイベントとして追加したりすることができます。
- XG Editor での操作をリアルタイムレコードすることができます。再生時に自動的に音色やエフェクトが変化するデータを作成するのに便利です。
- ソングにすでに入力されている XG イベントの設定を XG Editor ウィンドウ上に読み込んでエディットすることができます。
- XG Editor ウィンドウでの設定は、ソングデータとは別に XG パラメーターファイル (拡張子 .SYX) として保存することができます。

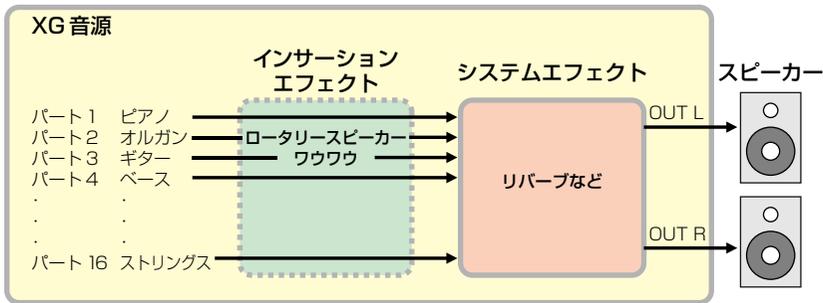
# システムエフェクトとインサージョンエフェクトのしくみ

XG Editor を使用するためには、XG 音源で採用されている基本的なエフェクトのしくみを理解しておく必要があります。ここでは、システムエフェクトとインサージョンエフェクトについて、簡単にご説明します。

システムエフェクトとは、XG 音源のすべてのパートに対して共通の効果を加えるタイプのエフェクトのことです。リバーブなど曲全体の雰囲気を決める場合に使います。実際は、各パートからのエフェクトセンドレベルの大きさによってパートごとにかかり具合（エフェクトの深さ）を調節することができます。

一方、インサージョンエフェクトとは、特定の 1 パートに対して効果を加えるタイプのエフェクトのことです。オルガンのパートにロータリースピーカーのエフェクトをかけたり、ギターのパートにワウのエフェクトをかけたりといった場合に使います。

信号の流れ



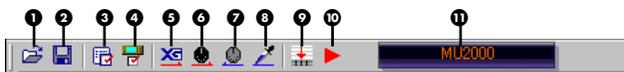
この XG Editor には、システムエフェクトとして使用できるリバーブユニットとコーラスユニット、またインサージョンエフェクトとして使用できるインサージョン 1 ~ 4 ユニットが用意されています。また、それ以外に、目的に合わせてシステム / インサージョンのどちらにでも切り替えて使用することができるバリエーションエフェクトのユニットがあります。

**NOTE** XG 音源についての詳細は、お使いの XG 音源の取扱説明書もあわせてご参照ください。また、XG Editor ウィンドウのパラメーターの一部に、お使いの XG 音源が対応していない場合があります。お使いの XG 音源で対応しているパラメーターについては、XG 音源の取扱説明書に掲載されている MIDI データフォーマットをご参照ください。

# 各部の名称と機能

## ツールバー

ツールバーには、XG Editor ウィンドウのセットアップをはじめ、さまざまな機能を実行するボタンが用意されています。



### ① 開くボタン

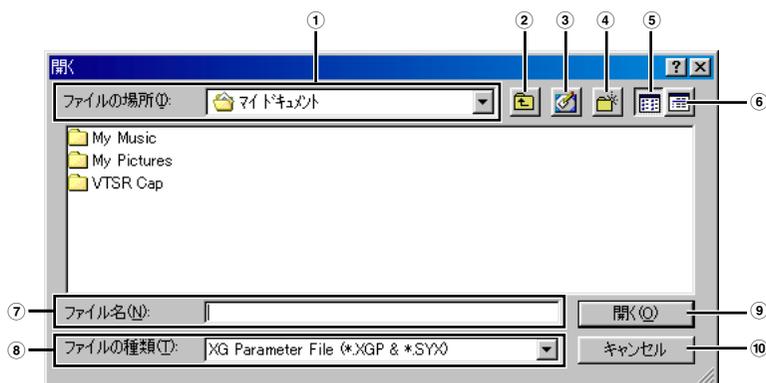
[ファイルを開く] ダイアログを開きます。保存されている XG パラメーターファイルを選択し、XG Editor ウィンドウ上に開くことができます。

**NOTE** ファイルの種類として .XGP ファイルまたは .SYX ファイルのどちらかを選ぶことができます。

### [ファイルを開く] ダイアログ

.....

XG パラメーターファイルを選択することができます。選択されたファイルのパラメーターが XG Editor ウィンドウ上に反映されます。



- ① ファイルの場所 (I) ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から、開きたいファイルのあるフォルダを選択します。
- ② 上階層フォルダボタン ..... クリックすると、1 つ上の階層のフォルダを選択します。
- ③ デスクトップの表示ボタン ..... クリックすると、デスクトップを表示します。
- ④ 新規フォルダ作成ボタン ..... クリックすると、新しいフォルダを作成します。
- ⑤ 一覧表示ボタン ..... クリックすると、リストの表示方法をフォルダ名 / ファイル名のみの一覧表示にします。
- ⑥ 詳細表示ボタン ..... クリックすると、リストの表示方法を詳細表示にします。
- ⑦ ファイル名 (N) ..... リスト上で現在選択されているファイル名を表示します。
- ⑧ ファイルの種類 (T) ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から、リスト上に表示させるファイルの種類 (.XGP または .SYX) を選択します。
- ⑨ 開く (O) ..... リスト上で選択されているファイルを開きます。
- ⑩ キャンセル ..... 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

**NOTE** お使いの Windows によっては、アイコンボタンの表示が異なります。

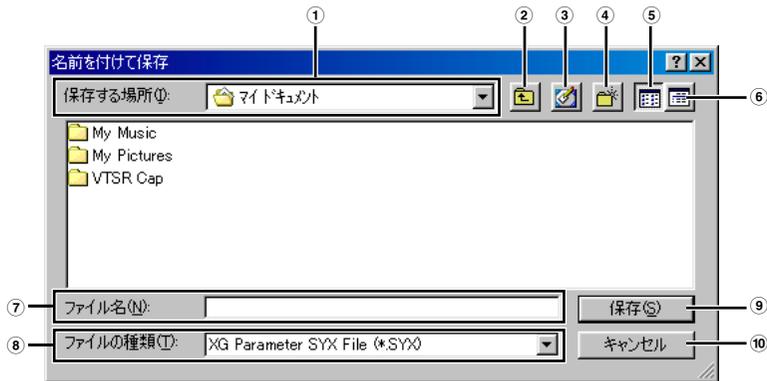
## ② 保存ボタン

[ファイル名を付けて保存] ダイアログを開きます。XG Editor ウィンドウでの設定を XG パラメーターファイルとして保存します。

**NOTE** ファイルの種類として .SYX のみを選ぶことができます。XGP 形式で保存することはできません。

### [ファイル名を付けて保存] ダイアログ

ファイルに名前を付けて保存します。既存のファイルを別名で保存することもできます。



- ① 保存する場所 (I) ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から、ファイルの保存先となるフォルダを選択します。
- ② 上階層フォルダボタン ..... クリックすると、1 つ上の階層のフォルダを選択します。
- ③ デスクトップの表示ボタン ..... クリックすると、デスクトップを選択します。
- ④ 新規フォルダ作成ボタン ..... クリックすると、新しいフォルダを作成します。
- ⑤ 一覧表示ボタン ..... クリックすると、リストの表示方法をフォルダ名 / ファイル名のみの一覧表示にします。
- ⑥ 詳細表示ボタン ..... クリックすると、リストの表示方法を詳細表示にします。
- ⑦ ファイル名 (N) ..... 保存するファイルの名前をタイプ入力します。
- ⑧ ファイルの種類 (T) ..... クリックすると開くドロップダウンリストの中から、保存する XG パラメーターファイルの種類 (.SYX) を選択します。
- ⑨ 保存 (S) ..... 名前を付けたファイルを保存します。
- ⑩ キャンセル ..... 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

**NOTE** お使いの Windows によっては、アイコンボタンの表示が異なります。

### ③ XG Editor 設定ボタン

クリックすると、XG Editor 設定ダイアログを開きます。XG Editor ウィンドウでのコントロールに関する設定を行います。詳しくは後述 (→ P.32) をご参照ください。

### ④ 音源設定ボタン

クリックすると、音源設定ダイアログを開きます。XG Editor ウィンドウでコントロールする対象となる音源を設定します。詳しくは後述 (→ P.31) をご参照ください。

### ⑤ XG システムオン送信ボタン

クリックすると、XG システムオンデータ (XG 音源を XG モードに切り替えるメッセージ) を接続先の XG 音源に送信します。

### ⑥ XG パラメーター送信ボタン

クリックすると、XG Editor ウィンドウでの設定を接続先の XG 音源に送信します。

### ⑦ XG バルク受信ボタン

XG バルク受信ダイアログを開きます。このダイアログを使って、接続先の XG 音源での設定をまとめてバルク受信し、XG Editor ウィンドウに読み込むことができます。詳しくは後述 (→ P.36) をご参照ください。

### ⑧ XG パラメーターのロードボタン

クリックすると、ロケーション設定ダイアログを開きます。このダイアログを使って、現在開いているソング中に入力されている XG イベントの設定を抽出して、XG Editor ウィンドウ上に表示させることができます。詳しくは後述 (→ P.35) をご参照ください。

### ⑨ XG パラメーター挿入ボタン

クリックすると、XG パラメーター挿入ダイアログを開きます。XG Editor ウィンドウでの各パラメーターの現在の設定値を、システムエクスクルーシブデータのイベントとしてソングに入力することができます。詳しくは後述 (→ P.34) をご参照ください。

### ⑩ XG パラメーター録音ボタン

XG Editor ウィンドウでの各操作子の動作をリアルタイムレコードすることができます。詳しくは後述 (→ P.37) をご参照ください。

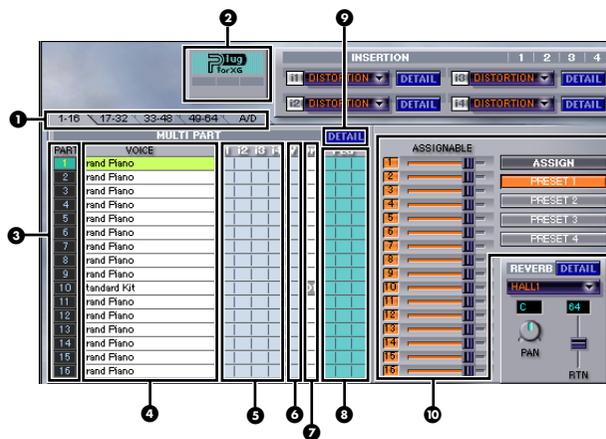
### ⑪ 音源表示ボックス

音源設定ダイアログボックスで設定された音源名を表示します。

**NOTE** これらの機能は、[ファイル]メニュー、[編集]メニュー、[設定]メニューから実行することもできます。

## パートユニット

各パートごとに音色を設定したり、バリエーションユニット、インサージョン1～4ユニット、ドラムユニット、プラグインの設定を任意のパートに割り当てることができます。また、DETAIL (ディテール：詳細) ボタンをクリックすることで、各パートの細かい設定や音色エディットを行なうことができます。



### ① [1-16] [17-32] [33-48] [49-64] [A/D (または AUDIO)] タブ

各タブをクリックすることにより、表示されるパートを切り替えます。1～16、17～32、33～48、49～64のパートはMIDIマルチパートを示しています。A/Dパートは、XG音源の外部オーディオ入力パートを示しており、AUDIOパートは、SW1000XGサウンドカードのオーディオパートを示しています。

**NOTE** お使いのXG音源によっては、使用できるパート数が異なります。音源設定ダイアログ(→P.31)でお使いのXG音源をあらかじめ選択しておいてください。

### ② プラグイン アイコン

現在使用可能なプラグインボード(PLG-100/150シリーズ)を示します。これらのアイコンをパートユニットにドラッグ&ドロップすることにより、そのプラグインボードの機能を任意のパートに割り当てることができます。

### ③ PART (パート)

パートナンバーが表示されます。

### ④ VOICE

各パートの音色名が表示されます。VOICE欄をダブルクリックするとボイスリストダイアログが開きますので、ここでパートごとに任意の音色を選んで設定することができます。

オーディオ(AUDIO)パートの場合、VOICE欄のエフェクト表示(左側の表示)をダブルクリックすると、やはりボイスリストダイアログが開きますので、各オーディオパートにかけるエフェクトを選択することができます。

**NOTE** オーディオ(AUDIO)パートは、音源設定ダイアログ(→P.31)でSW1000XGを選択している場合にのみ表示されます。

**NOTE** ボイスリストダイアログの使い方は、後述(→P.9)をご参照ください。

なお、オーディオ(AUDIO)パートのVOICE欄のカテゴリー表示(右側の表示)をダブルクリックすると、オーディオ入力カテゴリーダイアログが開き、オーディオパートのカテゴリーを設定することができます。

## オーディオインプットカテゴリダイアログ



### Category ( カテゴリー )

パートユニットに表示されている 1 ~ 14 の各パートについて、サウンドカードに送られるオーディオ信号のカテゴリを選択します。上下スクロールボタンをクリックすることで、Off、Analog、PCI などの中から選択することができます。

SW1000XG サウンドカードをお使いの場合は、「Analog」または「PCI」を選択します。

「Analog」とは、SW1000XG サウンドカードの外部オーディオ入力 (A/D インプット) 端子から SW1000XG Mixer に入力されるオーディオ信号のことです。

「PCI」とは、ホストアプリケーションのウェーブトラックから SW1000XG Mixer に入力されるオーディオ信号のことです。

### Serial Number ( シリアルナンバー )

Category で選択されたオーディオ信号のカテゴリについて、パートナンバーを設定します。上下スクロールボタンをクリックすることで、1 ~ 128 までの数値を選択することができます。SW1000XG サウンドカードをお使いの場合、以下のように設定します。

Category で「Analog」を選択している場合、1 または 2 を選択します。これは、SW1000XG サウンドカードで外部オーディオ入力 (A/D インプット) を最大 2 パートまで受けることができるからです。

Category で「PCI」を選択している場合、1 ~ 12 の範囲で選択します。これは、ホストアプリケーションのウェーブトラックのデータを、SW1000XG サウンドカードの最大 12 までのオーディオパートに送ることができるからです。

各項目を設定し、[OK] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が有効になります。操作を中止する場合には [キャンセル] をクリックすると、もとの設定のままダイアログを閉じます。[標準設定] をクリックすると、各パートの Category と Serial Number は標準設定になります。

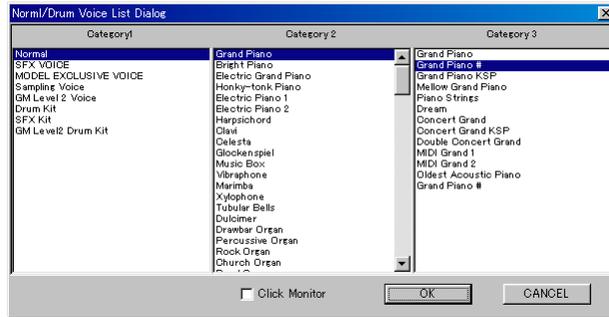
**NOTE** 通常は、標準設定でお使いください。標準設定の場合、Part 1=Analog の 1、Part 2=Analog の 2、Part 3=PCI の 1、Part 4=PCI の 2...Part 14=PCI の 12 となります。

**NOTE** 標準設定以外の場合、Windows 標準のミキサー (タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックして起動する「ボリュームコントロール」) で各オーディオパートのボリュームやステレオ定位を正しくコントロールできなくなります。

**NOTE** 各パートの Category で「Analog」「PCI」以外を選択することもできますが、これらは、将来的に多様なオーディオパートを持つ機器との互換性を保つための選択肢なので、通常選択する必要はありません。

## ボイスリストダイアログ

このパートで使用したい音色を選択することができます。



1. 左側の Category1 ( カテゴリー 1 ) のリストから、使用したいボイスのカテゴリーを一つ選びます。選ばれたカテゴリーに属する楽器名などが中央の Category2 ( カテゴリー 2 ) のリストに表示されます。
2. 中央の Category2 ( カテゴリー 2 ) のリストから、さらにボイスをしばり込むためにカテゴリーを一つ選びます。選ばれたカテゴリーに属するボイスが右側の Category3 ( カテゴリー 3 ) のリストに表示されます。

**NOTE** Category1 ( カテゴリー 1 ) のリストにある SFX, SFX Kit, Drum Kit などは、Category2 ( カテゴリー 2 ) のリストで最終的なボイスが選択されるので、Category3 ( カテゴリー 3 ) のリストには何も表示されません。

3. 右側の Category3 ( カテゴリー 3 ) のリストから、いずれかのボイスを選びます。
4. [OK] をクリックするとダイアログを閉じ、リスト上で選んだボイスが、そのトラックの音色として選択されます。作業を中止する場合は、[Cancel] をクリックすると、ボイス選択は行なわれずにダイアログを閉じます。

**NOTE** 音源設定ダイアログであらかじめお使いの音源を選択しておいてください。お使いの音源が正しく選択されていないと、ボイスを選択しても音が鳴らない、または違う音が鳴る場合があります。

### 5 i1 ~ i4 (インサージョン 1 ~ 4)

インサージョン 1 ~ 4 ユニットで設定されているインサージョンエフェクトが割り当てられているパートのボックスに、それぞれ i1 ~ i4 のアイコンが表示されます。

**NOTE** お使いの XG 音源によっては、インサージョン 1 ~ 4 エフェクトの一部 (またはすべて) には対応していないものがあります。

### 6 V (バリエーション)

バリエーションユニットで設定されているバリエーションエフェクトが割り当てられているパートのボックスに、V アイコンが表示されます。

**NOTE** バリエーションエフェクトを任意の 1 パートに割り当てることができるのは、インサージョンエフェクトとして使用する場合があります。インサージョンエフェクトについては前述 (→ P.3) をご参照ください。

### 7 Dr (ドラム)

ドラムユニットで設定されたドラムセットアップ (DRUM または DRUMS1 ~ 4) が割り当てられているパートのボックスに、Dr または D1 ~ D4 アイコンが表示されます。

**NOTE** お使いの XG 音源によっては、ドラムセットアップが 2 つまで (DRUMS1 ~ 2) の場合があります。

### 8 PLG

プラグインボード (PLG-100/150 シリーズ) の機能が割り当てられているパートのボックスに、プラグインのアイコンが表示されます。これらのアイコンをダブルクリックすることにより、各プラグインボードのエディターを開くことができます。

**NOTE** プラグインボード (PLG-100/150 シリーズ) のエディターを開くには、あらかじめエディターがインストールされている必要があります。また、お使いのホストアプリケーションによっては、アイコンをダブルクリックしてもエディターが起動しない場合があります。

**NOTE** 各ユニットでの設定のパートへの割り当てについては、後述 (→ P.33) をご参照ください。

### 9 DETAIL (ディテール：詳細) ボタン

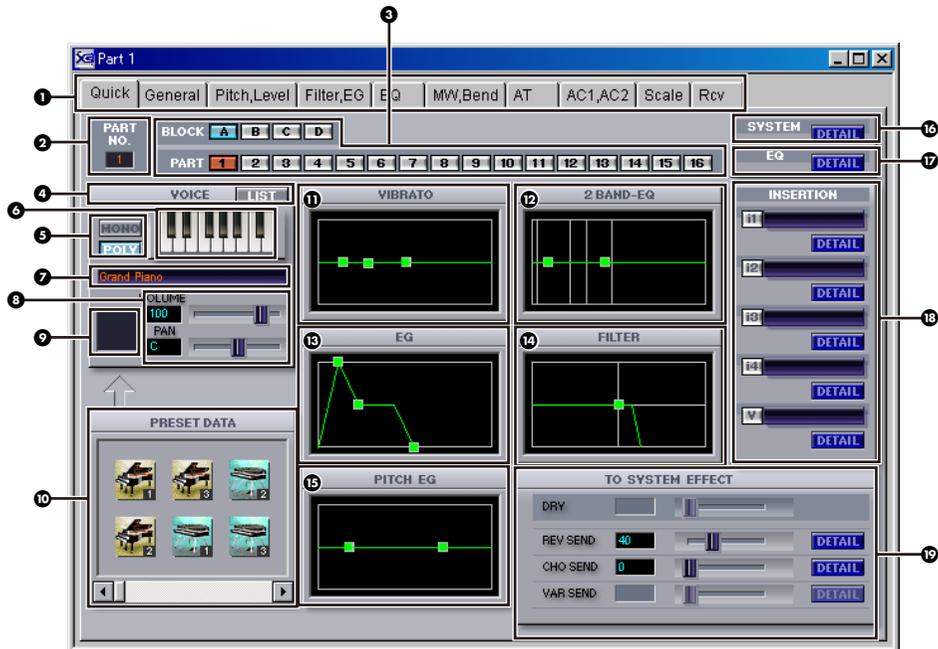
クリックすると、パートのプロパティダイアログを開きます。マルチパート (1 ~ 64 パート) と A/D またはオーディオ (AUDIO) パートのどちらを選択しているかによって設定できるパラメーターは異なります。

## マルチパートのプロパティダイアログ

パートユニットで、1～64のうち任意のパートをクリックして選択した状態（選択されたパートは VOICE の欄が緑色になります）で、DETAIL ボタンをクリックすると、選択したパートのプロパティダイアログが開きます。マルチパートのプロパティダイアログには、グラフィカルで素早い設定ができるクイックエディット画面と、各パラメーターの細かい設定ができるディテール画面の2種類があります。[Quick] タブを選んでいる場合はクイックエディット画面が、その他のタブを選んでいる場合はそれぞれのパラメーターのディテール画面が表示されます。

### ● クイックエディット画面

XG 音源の MIDI Parameter Change Table (MULTI PART) の一部の基本的なパラメーターを、グラフィカルに設定することができます。



#### ① 各パラメーターのタブ

クリックすると、各パラメーターのディテール画面に切り替わります。より細かいエディットができるようになります。

#### ② Part No (パートナンバー)

現在、エディットの対象となっているパートの番号が表示されます。最初はクイックエディット画面を開くときに選択されていたパートの番号が表示されます。エディットの対象パートは、すぐ右側にある BLOCK A～D ボタンと PART 1～16 ボタンを使って切り替えることができます。

#### ③ BLOCK/PART (ブロック/パート) ボタン

この2種類のボタンの組み合わせで1～64のパートを切り替え、エディットの対象となるパートを選ぶことができます。BLOCK A/PART 1～16がパートの1～16に、BLOCK B/PART 1～16がパートの17～32に、BLOCK C/PART 1～16がパートの33～48に、BLOCK D/PART 1～16がパートの49～64に、それぞれ対応しています。

#### 4 VOICE LIST (ボイスリスト) ボタン

クリックすると、ボイスリストダイアログが表示されます。ここで、選択しているパートの音色を変更することができます。選択されたボイス名は、鍵盤ボタンの下にあるボイスネーム表示ボックスに表示されます。

**NOTE** ボイスリストダイアログの使い方は、前述 (→ P.9) をご参照ください。

#### 5 POLY/MONO

[POLY]をクリックするとポリモードとなり、和音での演奏が可能になります。[MONO]をクリックするとモノモードとなり、単音のみの演奏となります。シンセリードにボルタメントをかけたたりするときは、このモードにします。

#### 6 鍵盤ボタン

クリックまたはドラッグすることで、エディットの結果をモニター (試聴) できます。マウス右ボタンでクリックすると表示されるポップアップメニューから [オクターブアップ] [オクターブダウン] を選択することによって、鍵盤ボタンの音程を高く / 低くすることができます。[元に戻す] をクリックすると元の音程に戻ります。

#### 7 ボイス名表示

現在このパートに割り当てられている音色名が表示されます。

#### 8 Volume/Pan (ボリューム / パン) スライダー

各スライダーをドラッグすることで、このパートの音色の音量 (Volume) と定位 (Pan) を調節することができます。スライダーの左側のボックスに値が表示されます。このボックスに直接タイプ入力して値を設定することもできます。

#### 9 プリセットデータアイコン設定ボックス

このボックスに、すぐ下のプリセットデータアイコンをドラッグ & ドロップすると、現在エディット中のパートの音色を入れ替えることができます。

#### 10 プリセットデータ

さまざまな音色が、アイコンとして用意されています。すぐ上にある設定ボックスに、任意のアイコンをドラッグ & ドロップしてセットするだけで、そのアイコンの音色がクイックエディット画面上的設定として有効になります。

**NOTE** 下のスクロールバーを使って、表示されていないプリセットアイコンを表示させることができます。

#### 11 Vibrato (ビブラート) グラフ

ビブラートのかかり具合を設定します。左の■を左右にドラッグすると、音の立ち上がりからビブラートがかかるまでの時間 (Vibrato Delay) を設定できます。真ん中の■を上下にドラッグすると、ビブラートによる音程変化の幅 (Vibrato Depth) を設定できます。右の■を左右にドラッグすると、ビブラートの周期の長さ (Vibrato Rate) を設定できます。

#### 12 2 Band-EQ (イコライザー) グラフ

音質を設定します。左の■は低音 (Bass)、右の■は高音 (Treble) の設定です。それぞれの■を左右にドラッグすると、周波数 (Frequency) を設定できます。上下にドラッグすると、指定した周波数のゲイン (Gain) を設定できます。

#### 13 EG (エンベロープジェネレーター) グラフ

音の出かた (立ち上がりから減衰までの変化のしかた) を設定します。左の■を左右にドラッグすると、音の立ち上がり (EG Attack Time) を設定できます。真ん中の■を左右にドラッグすると、(鍵盤を押している間の) 音の持続のしかた (EG Decay Time) を設定できます。右の■を左右にドラッグすると、鍵盤を放した後の音の減衰のしかた (EG Release Time) を設定できます。

#### 14 Filter (フィルター) グラフ

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

#### 15 Pitch EG (ピッチエンベロープジェネレーター) グラフ

音の立ち上がりから減衰までの音程変化を設定します。左の■は音の立ち上がり時の設定、右の■は鍵盤を放して音が減衰する間の設定です。それぞれの■を左右にドラッグすると、音程が変化する時間 (Attack または Release Time) を設定できます。上下にドラッグすると、音程が変化する量 (Initial または Release Level) を設定できます。

**NOTE** 上記の各グラフでの■の設定 (緑色) は、プリセット音色の初期値 (灰色) に対する相対値です。

## 16 SYSTEM DETAIL (システムディテール)

クリックすると、システムパラメーターダイアログを開きます。

## 17 EQ DETAIL (イコライザーディテール)

クリックすると、EQ ダイアログを開きます。

## 18 INSERTION EFFECT (インサージョンエフェクト)

現在エディット中のパートに設定されているインサージョンエフェクトが表示されます。各ボックスの横にあるインディケーターが点灯している場合、それらのエフェクトがこのパートに割り当てられていることを示しています。各DETAIL (ディテール) ボタンをクリックすると、それぞれのクイックエディット画面が開きます。

## 19 To System Effect (トゥ システム エフェクト)

このパートからの各システムエフェクトへの送レベルを設定します。Dry (ドライ)、Rev Send (リバーブ SEND)、Cho Send (コーラスSEND)、Variation (バリエーションSEND)の各スライダーをドラッグするか、ボックスをクリックして直接コンピュータキーボードから数値をタイプ入力することができます。

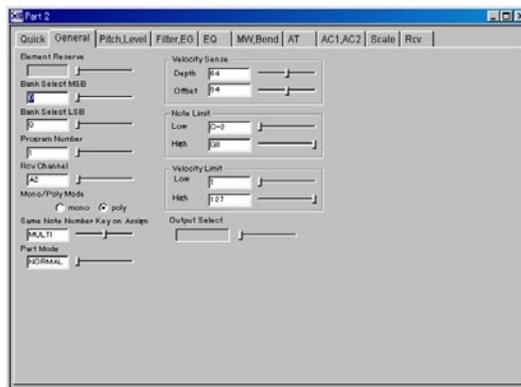
現在バリエーションエフェクトがインサージョンエフェクトとして使われている場合は、反転表示となり使用できません。また各DETAIL (ディテール) ボタンをクリックすると、それぞれのクイックエディット画面が開きます。

**NOTE** 各ボックスをマウス右ボタンでクリックすると表示される編集ポップアップメニューを使って、値のコピーや削除などを実行することもできます。

ダイアログ右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が終了します。

## ● デテール画面

XG 音源のMIDI Parameter Change Table (MULTI PART)の各パラメーターをパートごとに設定することができます。MIDI Parameter Change Table (MULTI PART)については、お使いのXG音源の取扱説明書に掲載されているMIDIデータフォーマットをご参照ください。



1. ダイアログの一番上にある項目名が表示されたタブをクリックして、設定したいパラメーター項目のページを選択します。
2. スライダーを左右にドラッグしたり、ラジオボタンをクリックしたりして、各パラメーターを設定します。スライダーの左側のボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接設定値をタイプ入力することもできます。

**NOTE** 各パラメーター項目のページについては、下記をご参照ください。

3. 必要に応じて、タブをクリックして別のパラメーター項目に切り替えて設定作業を行ないます。
4. 右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、各パートのパラメーター設定が終了します。

**NOTE** 各ボックスをマウス右ボタンでクリックすると表示される編集ポップアップメニューを使って、値のコピーや削除などを実行することもできます。

マルチパートの詳細画面には、以下のパラメーター項目のページが用意されています。各パラメーターの設定値など詳細については、お使いの XG 音源の取扱説明書に掲載されている MIDI Parameter Change Table (MULTI PART) をご参照ください。

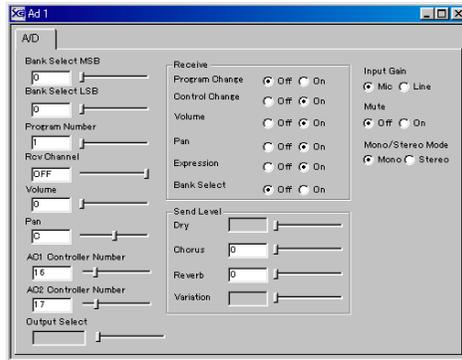


General (ジェネラル) .....	音色選択、MIDI 受信チャンネル、ノートリミット(音域)、ベロシティセンシティブリティなど、パートの一般的な設定を行ないます。
Pitch, Level (ピッチ、レベル) .....	ノートシフトやボリュームのほか、エフェクトのSENDレベル、ピブラートやポルタメントなどの設定を行ないます。
Filter, EG (フィルター、エンベロープジェネレーター) .....	音の明るさ、音の出かた(立ち上がりから減衰までの変化のしかた)などの設定を行ないます。
EQ (イコライザー) .....	音質を設定します。
MW, BEND (モジュレーション、ピッチベント) .....	モジュレーションホイールおよび、ピッチベントの効果についての設を行ないます。
AT (アフタータッチ) .....	アフタータッチの効果についての設定を行ないます。"CAT"とはチャンネルアフタータッチ、"PAT"とはポリフォニックアフタータッチのことです。
AC1, AC2 (アサインブルコントローラー 1、2) .....	アサインブルコントローラーの機能に関する設定を行ないます。
Scale (スケール) .....	スケールチューニングの設定を行ないます。
Rcv (レシーブ) .....	各 MIDI チャンネルメッセージの受信を行なうかどうかを設定します。
VL-1、VL-2 .....	VL-XG ボイス独自のマルチパートパラメーターの設定を行ないます。詳しくは、VL-XG 対応音源 (PLG-100-VL、PLG-150-VL または VL70-m) の取扱説明書に掲載されている、MIDI データフォーマットの付表 Current Voice/Common Part Parameter または Multi Part Parameter をご参照ください。

## A/D (または AUDIO) パートのプロパティダイアログ

パートユニットで任意の A/D (または AUDIO) パートをクリックして選択した状態 (選択された A/D (または AUDIO) パートは、VOICE の欄が緑色になります) で、DETAIL ボタンをクリックすると、選択した A/D (または AUDIO) パートのプロパティダイアログが開きます。XG 音源の MIDI Parameter Change Table (A/D PART) の各パラメーターを設定することができます。MIDI Parameter Change Table (A/D PART (または Audio PART)) については、お使いの XG 音源やサウンドカードの取扱説明書に掲載されている MIDI データフォーマットをご参照ください。

**NOTE** お使いの XG 音源が外部オーディオ入力 (A/D インプット) に対応していない場合、このパラメーターで XG 音源をコントロールすることはできません。



1. スライダーを左右にドラッグしたり、ラジオボタンをクリックしたりして、各パラメーターを設定します。スライダー左側のボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。
2. 右上のクローズボタン [×] をクリックするとダイアログが閉じ、A/D (または AUDIO) パートのパラメーター設定が終了します。

**NOTE** 各ボックスをマウス右ボタンでクリックすると表示される編集ポップアップメニューを使って、値のコピーや削除などを実行することもできます。

## ⑩ アサインスライダー /Preset (プリセット)1～4 スイッチ /ASSIGN (アサイン) ボタン

パートユニット中の任意のパラメーターをスライダーやボタンに割り当てて、パートごとにそれらのパラメーター値をコントロールすることができます。スライダーを右にドラッグすると、スライダーに割り当てられたパラメーターの値は大きくなり、左にドラッグすると値は小さくなります。スライダーの左側のボタンをクリックすると、ボタンに割り当てられたパラメーターの ON/OFF を切り替えることができます (ボタンがオレンジ色のとき ON、灰色のとき OFF です)。スライダーの右側にある Preset1～4 スイッチのうち 1 つをクリックして、スライダーとボタンに割り当てられるパラメーターを切り替えます。Preset1～4 スイッチにそれぞれのパラメーターを割り当てるかは、ASSIGN ボタンをクリックすると開くパラメーター設定ダイアログで設定します。

### XG アサインスライダー設定

アサインスライダーおよびボタンに割り当てるパラメーターを 4 組まで設定することができます。Preset1～4 スイッチの上にある ASSIGN ボタンをクリックすると、以下のダイアログボックスが表示されます。



**NOTE** [設定]メニューから[XG アサインスライダー設定]を選択して、このダイアログを開くこともできます。

#### [パート 1-64] [A/D (または AUDIO)] タブ

クリックすることにより、パラメーターを割り当てるパートをマルチパートにするか A/D (または AUDIO) パートにするか、切り替えます。

#### プリセット名

アサインスライダーおよびボタンに割り当てられたパラメーターの組み合わせに、名前を付けることができます。ここで付けた名前は、アサインスライダーの右側にある Preset1～4 スイッチに、そのまま表示されます。

#### ボタン

アサインボタンに割り当てるパラメーターを選択します。

#### スライダー

アサインスライダーに割り当てるパラメーターを選択します。

クリック / タイプ操作で各項目を設定し、[OK] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が有効になります。操作を中止する場合は [キャンセル] をクリックすると、もとの設定のままでダイアログを閉じます。

## システムユニット

XG 音源のシステムパラメーターの設定を行ないます。VOL (ボリューム) ノブ、TUNE (チューン) ノブ、KEY (キー) ノブをドラッグして回すことにより、XG 音源全体のボリューム、チューン、キーを設定することができます。それぞれのボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。また、さらに細かい設定を行ないたい場合は、DETAIL (ディテール：詳細) ボタンをクリックすると開くシステムパラメーターダイアログで行ないます。

**NOTE** 各ボックスをマウス右ボタンでクリックすると表示される編集ポップアップメニューを使って、値のコピーや削除などを実行することもできます。

システムユニットのパラメーターはつぎの通りです。



### ① VOL (ボリューム)

システム全体の音量 (マスターボリューム) を設定します。

### ② TUNE (チューン)

システム全体の音程 (チューニング) を 0.1 セント単位で設定します。  
+100 に設定すると、全体の音程が半音上がります。

### ③ KEY (キー)

システム全体の音程を半音単位で移調します。  
+12 に設定すると、全体の音程が 1 オクターブ上がります。

### ④ DETAIL (ディテール：詳細) ボタン

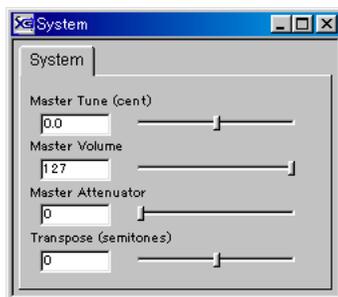
クリックするとシステムパラメーターダイアログを開きます。

## システムパラメーターダイアログ

.....

XG 音源の MIDI Parameter Change Table (SYSTEM) のパラメーターの設定を行ないます。MIDI Parameter Change Table (SYSTEM) については、お使いの XG 音源の取扱説明書に掲載されている MIDI データフォーマットをご参照ください。

1. スライダーを左右にドラッグして、各パラメーターの値を設定します。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。
2. 右上のクローズボタン [×] をクリックするとダイアログが閉じ、パラメーター設定が終了します。



**NOTE** システムパラメーターダイアログでの Master Tune、Master Volume、Transpose の設定は、それぞれシステムユニット上の TUNE (チューン)、VOL (マスターボリューム)、KEY (キー) の表示に反映されます。

## ドラムユニット

ドラムセットアップに関するパラメーターの設定を行ないます。ここで行なったパラメーターの設定を、任意のパート(ドラムパートとして使うパート)に割り当てることができます。



### ① SETUP (セットアップ)

現在選ばれているドラムセットアップが表示されます。ボックスをクリックするとドロップダウンリストが表示され、リストの中から使用したいドラムセットアップを選択することができます。

**NOTE** お使いのXG音源によって、選択できるドラムセットアップの数は異なります。

### ② Dr アイコン

このアイコンをパートユニットにドラッグ&ドロップすることにより、現在SETUPに表示されているドラムセットアップを任意のパートに割り当てることができます。ドラッグ&ドロップを繰り返すことによって複数パートへの割り当てが可能です。

**NOTE** SETUPで選択されているセットアップ(DRUM、DRUMS1～4)によって、パートユニット上に表示されるアイコンは異なります(Dr、D1～D4)。

### ③ DETAIL (ディテール：詳細) ボタン

クリックするとドラムプロパティダイアログを開きます。

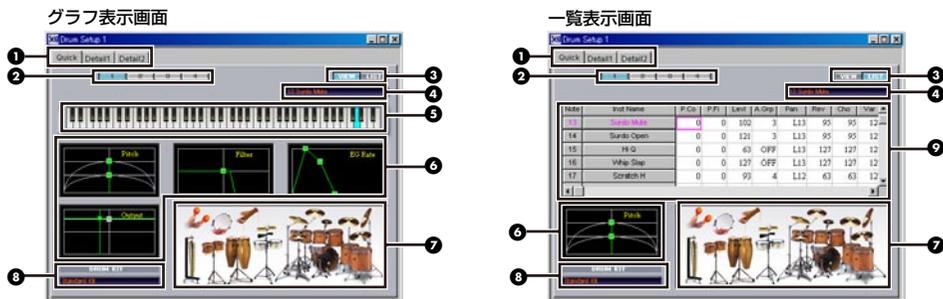
## ドラムプロパティダイアログ

.....

ドラムプロパティダイアログには、グラフィカルで素早い設定ができるクイックエディット画面と、各パラメーターの細かい設定ができるディテール画面の2種類があります。[Quick]タブを選んでいる場合はクイックエディット画面が、その他のタブを選んでいる場合はそれぞれのパラメーターのディテール画面が表示されます。

### ● クイックエディット画面

XG音源のMIDI Parameter Change Table (DRUM SETUP)の一部の基本的なパラメーターを、グラフィカルに設定することができます。



### ① Quick/Detail1、2 タブ

クリックすると、ディテール画面に切り替わります。ディテール画面では、より細かいエディットができるようになります。

### ② 1～4 ボタン

クリックすることによって、エディットの対象となるドラムセットアップ(1～4)を選択します。

### ③ VIEW/LIST ボタン

VIEW ボタンをクリックするとグラフ表示画面となり、LIST ボタンをクリックすると一覧表示画面に切り替わります。グラフ表示画面では、指定した 1 つのリズム楽器音のパラメーターがグラフィカルに表示されるのに対し、一覧表示画面では、同時に複数のリズム楽器音のパラメーターが数値表示されます。

### ④ リズム楽器名

(現在選ばれている) エディットの対象となっているリズム楽器のノートナンバーと名称が表示されます。

### ⑤ 鍵盤

各鍵盤をクリックすると、クリックした鍵盤に割り当てられているリズム楽器がエディットの対象として選ばれます。選ばれたリズム楽器の現在の設定値が、各グラフとして表示されます。

**NOTE** マウスポインタを鍵盤上に移動すると各鍵盤の音名が表示されます。

**NOTE** 各鍵盤 (ノートナンバー) に対応するリズム楽器は、ドラムキットによって異なります。詳しくはお使いの XG 音源の取扱説明書に掲載されている XG ドラムボイスリストをご参照ください。

### ⑥ グラフ

ドラムセットアップのパラメーターのうち、Pitch (Coarse, Fine)、Low Pass Filter (Cutoff Frequency, Resonance)、EG Rate (Attack, Decay 1/2)、Output (Level, Pan) の設定をグラフ表示します。■をドラッグすることで、パラメーターの設定値を変更することができます。

**Pitch (ピッチ)** : チューニングを設定します。下の■を左右方向にドラッグすると、半音単位で音程を設定することができます (Coarse)。また、上の■を左右方向にドラッグすると、半音単位で設定した音程を微調節することができます (Fine)。

**Low Pass Filter (ローパスフィルター)** : 音の明るさやキャラクターを設定します。■を左右にドラッグすると、カットオフ周波数 (Low Pass Filter Cutoff Frequency) の値が変化して、音の明るさを設定できます。上にドラッグするとカットオフ周波数付近の音量を持ち上げて倍音を加えますので (Resonance)、音にくせを付けることができます。

**EG Rate (エンベロープジェネレーターのリート)** : 音の出かた (立ち上がりから減衰までの変化のしかた) を設定します。左の■を左右にドラッグすると、音の立ち上がり (EG Attack Rate) を設定できます。真ん中の■を左右にドラッグすると、音の減衰のしかた (EG Decay Rate 1) を設定できます。右の■を左右にドラッグすると、EG Decay Rate 2 を設定できます。

**Output (アウトプット)** : 音量と左右の定位を設定します。■を左右にドラッグすると、音の定位 (Pan) を設定できます。上下にドラッグすると、音量 (Volume) を設定できます。

**NOTE** 上記グラフでの■の設定 (緑色) は、プリセット音色の初期値 (灰色) に対する相対値です。

### ⑦ ドラムセットのイラスト

エディットの対象となるリズム楽器を選択します。イラスト中のリズム楽器をクリックすると、一覧表示画面の場合は、パラメーター一覧の中にあるカーソルが、クリックされたリズム楽器名の行に移動します。グラフ表示画面の場合は、選ばれたリズム楽器の現在の設定値をグラフ表示します。

**NOTE** クリックしたときに鳴る各リズム楽器音は、その時点でのクイックエディット画面の設定を反映していますので、設定結果のモニター (試聴) に使うことができます。

### ⑧ キット名

現在選択しているドラムセットアップのキット名を表示します。キットを変更するには、ドラムセットアップが割り当てられているパートユニット上で、ドラムボイスを変更します。

### ⑨ パラメーター一覧

ドラムセットアップの設定状況が一覧表示されます。

左側の NOTE の列にはノートナンバー、INST NAME の列にはノートナンバーに対応するリズム楽器名が表示されます。ノートナンバーを上下にドラッグすると、リズム楽器の並び順を変更することができます。また、リズム楽器名をクリックすると、その楽器音をモニター (試聴) することができます。クリックしたときに鳴る各リズム楽器音は、その時点でのクイックエディット画面の設定を反映していますので、設定結果のモニターに使うこともできます。

**NOTE** ノートナンバーに対応するリズム楽器は、ドラムキットによって異なります。詳しくはお使いの XG 音源の取扱説明書に掲載されている XG ドラムボイスリストをご参照ください。

一覧表の一番上の行にはドラムセットアップのパラメーター名が表示されます。お使いの XG 音源の取扱説明書に掲載されている MIDI データフォーマットの MIDI Parameter Change Table (DRUM SETUP) をご参照ください。設定値をダブルクリックするとスピンボックスが表示されますので、上下スクロールボタンをクリックして値を変更することができます。

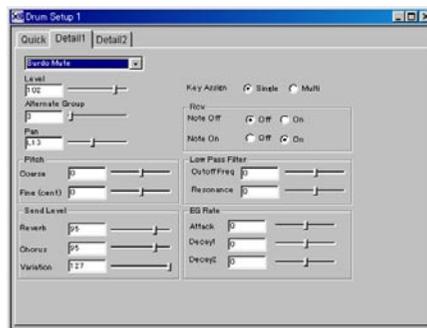
一覧表示画面の左下には、ドラムセットアップのパラメーターのうち、Pitch (Coarse、Fine)、Output (Level、Pan)、Low Pass Filter (Cutoff Frequency、Resonance)、EG Rate (Attack、Decay 1/2) の設定が、グラフ表示画面と同様のグラフで表示されます。■をドラッグすることで、パラメーター一覧の設定値を変更することができます。この場合、グラフの切り替えは、パラメーター一覧にある Pitch の設定 (P.Co、P.Fi)、Output の設定値 (Levl、Pan)、Low Pass Filter の設定値 (LF.Cut、LF.Res)、EG Rate の設定値 (Attk、Dec1、Dec2) をクリックすることによって行なえます。

ダイアログ右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が終了します。

## ● デティール画面

XG 音源の MIDI Parameter Change Table (DRUM SETUP) のパラメーターの設定を行ないます。Detail1、Detail2 タブをクリックすることにより、ページを切り替えることができます。MIDI Parameter Change Table (DRUM SETUP) については、お使いの XG 音源の取扱説明書に掲載されている、MIDI データフォーマットをご参照ください。

1. ダイアログの一番上にあるタブをクリックして、ページを選択します。
2. パラメーターの一番上にあるボイスネームのボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から、エディットしたいリズム楽器を選択します。
3. スライダーを左右にドラッグしたり、ラジオボタンをクリックしたりして、各パラメーターを設定します。スライダーの左側のボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。
4. 必要に応じて、上記の 1、2、3 の手順を繰り返し、他のリズム楽器のパラメーターを設定します。
5. 右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、パラメーター設定が終了します。



## インサクション 1 ユニット

インサクションエフェクト 1 に関するパラメーターの設定を行ないます。ここで行なったパラメーターの設定を、任意のパートに割り当てることができます。



### ① エフェクトタイプ

現在選ばれているインサクションエフェクト 1 のタイプが表示されます。ボックスをクリックするとポップアップメニューが表示され、メニューの中から使用したいエフェクトタイプを選択することができます。

**NOTE** お使いの XG 音源によっては、インサクションエフェクト 1 に対応していないものがあります。お使いの XG 音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリストをご参照ください。

### ② i1 アイコン

このアイコンをパートユニットにドラッグ&ドロップすることにより、現在選択しているエフェクトを任意のパートにインサクションエフェクトとして割り当てることができます。

### ③ DETAIL (ディテール：詳細) ボタン

クリックするとインサクションダイアログを開きます。

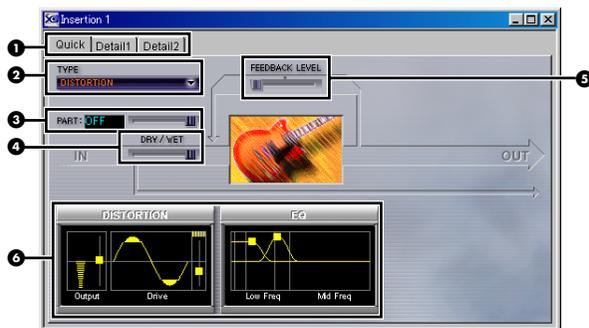
## インサクションダイアログ

.....

インサクションダイアログには、グラフィカルで素早い設定ができるクイックエディット画面と、各パラメーターの細かい設定ができるディテール画面の 2 種類があります。[Quick] タブを選んでいる場合はクイックエディット画面が、その他のタブを選んでいる場合はそれぞれのパラメーターのディテール画面が表示されます。

### ● クイックエディット画面

インサクションエフェクト 1 に関するパラメーターの一部をグラフィカルに設定することができます。



### ① Quick/Detail 1、2 タブ

クリックすると、クイックエディット画面とディテール画面が切り替わります。

### ② エフェクトタイプ

現在設定の対象になっているエフェクトの種類が表示されます。エフェクトタイプを変更したい場合は、このボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中からエフェクトのカテゴリーを選択し、さらに表示されるサブメニューの中からエフェクトタイプを選びます。

### ③ PART (パート)

現在このインサクションエフェクトが割り当てられているパートが表示されます。表示ボックスの下にあるスライダーをドラッグすることによって、他のパートに変更することもできます。

### ④ DRY/WET (ドライ/ウェット)

ドライ/ウェット信号の出力バランスを設定します。選んだエフェクトタイプによっては使用できない場合があります。

### ⑤ FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)

一度ユニットから出力されたエフェクト信号を、もう一度ユニットに戻す(フィードバックさせる)レベルを設定します。発振効果、共鳴効果などを作り出すことができます。選んだエフェクトタイプによっては使用できない場合があります。

### ⑥ グラフ

現在選ばれているエフェクトのパラメーターの設定をグラフ表示します。■をドラッグすることで、パラメーターの設定値を変更することができます。選ばれているエフェクトによって、グラフの種類は異なりますが、どのパラメーターのグラフも数値設定に比べると、より直観的なイメージで捉えられるように工夫されています。

**NOTE** 上記グラフで■をドラッグした後に見える灰色の■は、初期値を示しています。

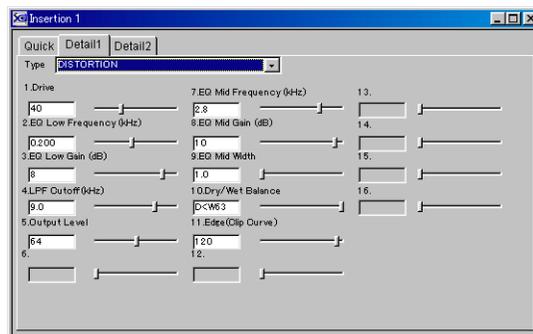
ダイアログ右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が終了します。

## ● ディテール画面

インサクションエフェクト 1 に関するさまざまなパラメーターの設定が行なえます。

1. パラメーターの一番上にある Type (タイプ) のボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から、エディットしたいエフェクトタイプを選択します。
2. スライダーを左右にドラッグして、各パラメーターの値を設定します。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。
3. 右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、パラメーター設定が終了します。

**NOTE** エフェクトタイプによって設定できるパラメーターが異なります。各エフェクトタイプやパラメーターについてはお使いの XG 音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリスト、エフェクトパラメーターリストをご参照ください。



## インサージョン 2 ～ 4 ユニット

インサージョンエフェクト 2 ～ 4 に関するパラメーターの設定を行ないます。

インサージョン 2 ～ 4 ユニットの機能や操作は、インサージョン 1 ユニットと同様です。前述 (→ P.19) をご参照ください。

**NOTE** お使いの XG 音源によっては、インサージョンエフェクト 2 ～ 4 に対応していないものがあります。お使いの XG 音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリストをご参照ください。

## バリエーションユニット

バリエーションエフェクトをインサージョンエフェクトとして、任意のパートに割り当てて使用する場合は、エフェクトパラメーターの設定を行ないます。

**NOTE** バリエーションユニットは INS ボタンが ON になっているときに使用することができます。バリエーションユニットが灰色表示になっていて使用できないときは、バリエーションユニット INS ボタンをクリックして ON (点灯表示) にしてください。



### ① INS (インサージョン) ボタン

このボタンをクリックして ON にすると、バリエーションエフェクトはインサージョンエフェクトとして使用されます。この場合、バリエーションエフェクトのパラメーターの設定は、バリエーションユニットで行ないます。システムバリエーションユニットは灰色表示となり、使用できなくなります。

### ② SYS (システム) ボタン

このボタンをクリックして ON にすると、バリエーションエフェクトはシステムエフェクトとして使用されます。この場合、バリエーションエフェクトのパラメーターの設定は、後述のシステムバリエーションユニット (→ P.24)で行なうことができます。同時にバリエーションユニットは灰色表示となり、使用できなくなります。

### ③ エフェクトタイプ

現在選ばれているバリエーションエフェクトのタイプが表示されます。ボックスをクリックするとポップアップメニューが表示され、メニューの中から使用したいエフェクトタイプを選択することができます。

### ④ V アイコン

このアイコンをパートユニットにドラッグ & ドロップすることにより、現在選択しているバリエーションエフェクトを、任意のパートにインサージョンエフェクトとして割り当てることができます。

### ⑤ DETAIL (ディテール：詳細) ボタン

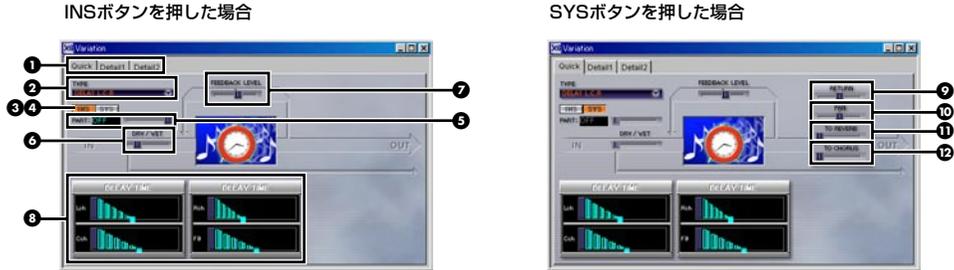
クリックするとバリエーションダイアログを開きます。

## バリエーションダイアログ

バリエーションダイアログには、グラフィカルで素早い設定ができるクイックエディット画面と、各パラメーターの細かい設定ができるディテール画面の2種類があります。[Quick] タブを選んでいる場合はクイックエディット画面が、その他のタブを選んでいる場合はそれぞれのパラメーターのディテール画面が表示されます。

### ● クイックエディット画面

バリエーションエフェクトに関するパラメーターの一部をグラフィカルに設定することができます。



**NOTE** 9～12は、4 SYS ボタンまたは、システムバリエーションユニット(→P.24)のDETAIL ボタンをクリックした場合にのみ表示されます。

#### 1 Quick/Detail 1、2 タブ

クリックすると、クイックエディット画面とディテール画面が切り替わります。

#### 2 エフェクトタイプ

現在設定の対象になっているエフェクトの種類が表示されます。エフェクトタイプを変更したい場合は、このボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中からエフェクトのカテゴリーを選択し、さらに表示されるサブメニューの中からエフェクトタイプを選びます。

#### 3 INS (インサクション) ボタン

このボタンをクリックして ON にすると、バリエーションエフェクトはインサクションエフェクトとして使用されます。システムエフェクトとしては使用できなくなります。いくつかのパラメーターのレイアウトが変化し、インサクションエフェクト用のパラメーターがセットされます。

#### 4 SYS (システム) ボタン

このボタンをクリックして ON にすると、バリエーションエフェクトはシステムエフェクトとして使用されます。インサクションエフェクトとしては使用できなくなります。いくつかのパラメーターのレイアウトが変化し、システムエフェクト用のパラメーターがセットされます。

#### 5 PART (パート)

現在バリエーションエフェクトが割り当てられているパートが表示されます。表示ボックスの下にあるスライダーをドラッグすることによって、他のパートに変更することもできます。バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使用する場合にのみ設定可能です。

#### 6 DRY/WET (ドライ/ウェット)

ドライ/ウェット信号の出力バランスを設定します。バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使用する場合にのみ設定可能です。選んだエフェクトタイプによっては使用できない場合があります。

#### 7 FEEDBACK LEVEL (フィードバックレベル)

一度ユニットから出力されたエフェクト信号を、もう一度ユニットに戻す(フィードバックさせる)レベルを設定します。発振効果、共鳴効果などを作り出すことができます。選んだエフェクトタイプによっては使用できない場合があります。

## 8 グラフ

現在選ばれているエフェクトのパラメーターの設定をグラフ表示します。■をドラッグすることで、パラメーターの設定値を変更することができます。選ばれているエフェクトによって、グラフの種類は異なりますが、どのパラメーターのグラフも数値設定に比べると、より直観的なイメージで捉えられるように工夫されています。

**NOTE** 上記グラフで■をドラッグした後に見える灰色の■は、初期値を示しています。

## 9 RETURN (リターン)

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用する場合のリターンレベルを設定します。各パートのバリエーションセンドに対するリターンレベルをここで調節します。システムバリエーションユニットのRTN (リターン) と同じパラメーターです。

**NOTE** 各パートのバリエーションセンドは、パートユニットのDETAIL ボタンを押すと開く、パートのプロパティダイアログ (ディテール画面) の Pitch、Level のページで設定します (クイックエディット画面でも設定できます)。エフェクトの深さは、センドレベルとリターンレベルの組み合わせによって決まります。

## 10 PAN (パン)

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用する場合のパンを設定します。システムバリエーションユニットのPAN (パン) と同じパラメーターです。

## 11 To Reverb (トゥ リバーブ)

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用する場合のリバースユニットへのセンドレベルを設定します。システムバリエーションユニットの to REV (センド トゥ リバース) と同じパラメーターです。

## 12 To Chorus (トゥ コーラス)

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用する場合のコーラスユニットへのセンドレベルを設定します。システムバリエーションユニットの to CHO (センド トゥ コーラス) と同じパラメーターです。

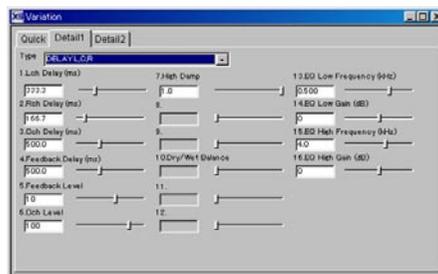
ダイアログ右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が終了します。

## ● ディテール画面

バリエーションエフェクトに関するさまざまなパラメーターの設定が行なえます。

1. パラメーターの一番上にある Type (タイプ) のボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から、エディットしたいエフェクトタイプを選択します。
2. スライダーを左右にドラッグしたりラジオボタンをクリックしたりして、各パラメーターを設定します。スライダーの左側のボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。
3. 右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、パラメーター設定が終了します。

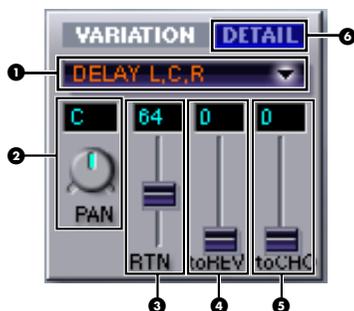
**NOTE** エフェクトタイプによって設定できるパラメーターが異なります。各エフェクトタイプやパラメーターについてはお使いの XG 音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリスト、エフェクトパラメーターリストをご参照ください。



## システムバリエーションユニット

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用し、XG 音源のすべてのパートに対して共通の効果をかける場合、エフェクトパラメーターの設定を行いません。

**NOTE** システムバリエーションユニットは、バリエーションユニットにある SYS ボタンが ON になっているときに使用することができます。システムバリエーションユニットが灰色表示になっていて使用できないときは、バリエーションユニットの SYS ボタンをクリックして ON (点灯表示) にしてください。



### ① TYPE (エフェクトタイプ)

現在選ばれているシステムバリエーションエフェクトのタイプが表示されます。ボックスをクリックするとポップアップメニューが表示され、メニューの中から使用したいエフェクトタイプを選択することができます。

**NOTE** 選択できるエフェクトタイプについてはお使いの XG 音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリストをご参照ください。

### ② PAN (パン)

システムバリエーションエフェクトのパンを設定します。ドラッグしてノブを回すことにより、パンの値を設定します。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。

設定値: L63 ~ C (センター) ~ R63

### ③ RTN (リターン)

システムバリエーションエフェクトのリターンレベルを設定します。各パートのバリエーションセンドに対するリターンレベルをここで調節します。スライダーを上下方向にドラッグするか、ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することによって、値を設定します。

設定値: 0 ~ 127

**NOTE** 各パートのバリエーションセンドは、パートユニットの DETAIL ボタンを押すと開く、パートのプロパティダイアログ (ディテール画面) の Pitch、Level のページで設定します (クイックエディット画面でも設定できます)。エフェクトの深さは、センドレベルとリターンレベルの組み合わせによって決まります。

### ④ to REV (センドトゥ リバース)

システムバリエーションエフェクトのリバースユニットへのセンドレベルを設定します。スライダーを上下方向にドラッグするか、ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することによって、値を設定します。

設定値: 0 ~ 127

### ⑤ to CHO (センドトゥ コーラス)

システムバリエーションエフェクトのコーラスユニットへのセンドレベルを設定します。スライダーを上下方向にドラッグするか、ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することによって、値を設定します。

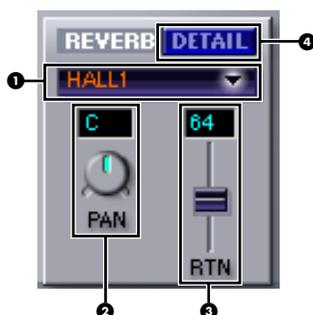
設定値: 0 ~ 127

### ⑥ DETAIL (ディテール: 詳細) ボタン

クリックするとバリエーションダイアログ (ディテール画面 / クイックエディット画面) を開きます。バリエーションエフェクトに関するさまざまなパラメーターの設定が行なえます。設定方法は、前述 (→ P.21) バリエーションユニットでの方法と同様です。そちらをご参照ください。

## リバーブユニット

リバーブエフェクトのタイプを選択したり、リバーブエフェクトのさまざまなパラメーターの設定を行ないます。ここで選んだリバーブエフェクトはシステムエフェクト(→P.3)として使用されるので、ここでの設定はXG音源のすべてのパートに対して反映されます。



### ① TYPE (エフェクトタイプ)

現在選ばれているリバーブエフェクトのタイプが表示されます。ボックスをクリックするとポップアップメニューが表示され、メニューの中から使用したいリバーブのタイプを選択することができます。

**NOTE** 選択できるリバーブのタイプについてはお使いのXG音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリストをご参照ください。

### ② PAN (パン)

リバーブエフェクトのパンを設定します。ドラッグしてノブを回すことにより、パンの値を設定します。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。

設定値: L63 ~ C (センター) ~ R63

### ③ RTN (リターン)

リバーブエフェクトのリターンレベルを設定します。各パートのリバーブセンドに対するリターンレベルを、ここで調節します。スライダーを上下方向にドラッグするか、ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することによって、値を設定します。

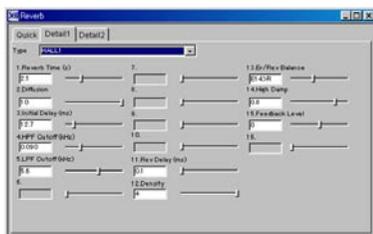
設定値: 0 ~ 127

**NOTE** 各パートのリバーブセンドは、パートユニットのDETAILボタンを押すと開く、パートのプロパティダイアログ(ディテール画面)のPitch、Levelのページで設定します(クイックエディット画面でも設定できます)。リバーブの深さは、センドレベルとリターンレベルの組み合わせによって、決まります。

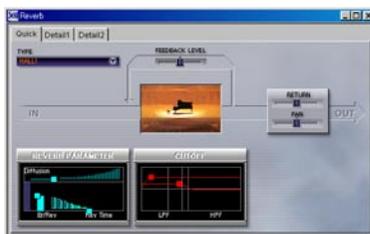
### ④ DETAIL (ディテール: 詳細) ボタン

クリックするとリバーブダイアログ(ディテール画面/クイックエディット画面)を開きます。各リバーブタイプごとにさまざまなパラメーターの設定が行なえます。設定方法は、前述(→P.21)バリエーションユニットでの方法と同様です。そちらをご参照ください。また、リバーブタイプによって設定できるパラメーターが異なります。各リバーブタイプやパラメーターについてはお使いのXG音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリスト、エフェクトパラメーターリストをご参照ください。

ディテール画面



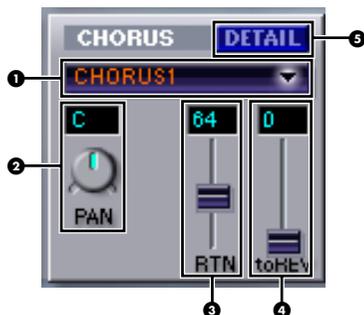
クイックエディット画面



**NOTE** クイックエディット画面の上半分レイアウトは、バリエーションのクイックエディット画面のレイアウトと少し異なります。リバーブのクイックエディット画面の場合は、RETURNとPAN、そしてFEEDBACK LEVELのパラメーターがあります。なお、RETURNとPANは、リバーブユニット上にあるのと同じパラメーターです。

## コーラスユニット

コーラスエフェクトのタイプを選択したり、コーラスエフェクトのさまざまなパラメーターの設定を行ないます。ここで選んだコーラスエフェクトはシステムエフェクト(→P.3)として使用されるので、ここでの設定はXG音源のすべてのパートに対して反映されます。



### ① TYPE (エフェクトタイプ)

現在選ばれているコーラスエフェクトのタイプが表示されます。ボックスをクリックするとポップアップメニューが表示され、メニューの中から使用したいコーラスのタイプを選択することができます。

**NOTE** 選択できるコーラスのタイプについてはお使いのXG音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリストをご参照ください。

### ② PAN (パン)

コーラスエフェクトのパンを設定します。ドラッグしてノブを回すことにより、パンの値を設定します。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。

設定値: L63 ~ C (センター) ~ R63

### ③ RTN (リターン)

コーラスエフェクトのリターンレベルを設定します。各パートのコーラスセンドに対するリターンレベルをここで調節します。スライダーを上下方向にドラッグするか、ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することによって、値を設定します。

設定値: 0 ~ 127

**NOTE** 各パートのコーラスセンドは、パートユニットのDETAILボタンを押すと開く、パートのプロパティダイアログ(ディテール画面)のPitch、Levelのページで設定します(クイックエディット画面でも設定できます)。コーラスの深さは、センドレベルとリターンレベルの組み合わせによって、決まります。

#### ④ to REV (センドトゥ リバープ)

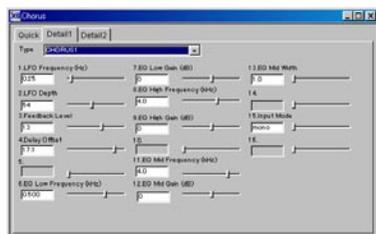
コーラスエフェクトのリバープユニットへのセンドレベルを設定します。スライダを上下方向にドラッグするか、ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することによって、値を設定します。

設定値: 0 ~ 127

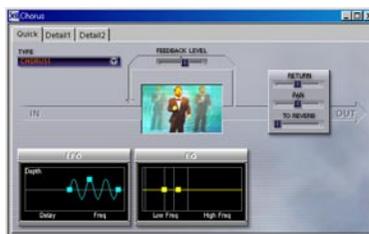
#### ⑤ DETAIL (ディテール: 詳細) ボタン

クリックするとコーラスダイアログ (ディテール画面 / クイックエディット画面) を開きます。各コーラスタイプごとにさまざまなパラメーターの設定が行なえます。設定方法は、前述 (→ P.21) バリエーションユニットでの方法と同様です。そちらをご参照ください。また、コーラスタイプによって設定できるパラメーターが異なります。各コーラスタイプやパラメーターについてはお使いのXG音源の取扱説明書のエフェクトプログラムリスト、エフェクトパラメーターリストをご参照ください。

ディテール画面



クイックエディット画面

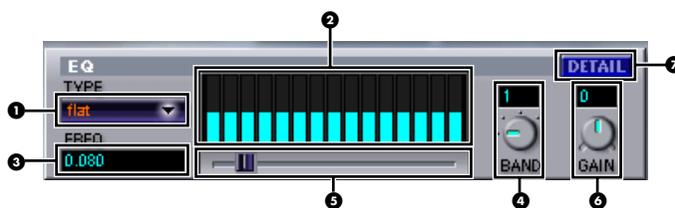


**NOTE** クイックエディット画面の上半分のリAYOUTは、バリエーションのクイックエディット画面のリAYOUTと少し異なります。コーラスのクイックエディット画面の場合は、RETURN、PAN、To Reverb、そして FEEDBACK LEVEL のパラメーターがあります。なお、RETURN、PAN、To Reverb は、コーラスユニット上にあるのと同じパラメーターです。

## イコライザーユニット

XG音源のパート全体のイコライジング (音質補正) に関する設定を行ないます。5バンド (周波数帯域) でゲイン調節可能なグラフィックイコライザータイプのインターフェースを持っています。プリセットのイコライザータイプが用意されていますので、任意のタイプを選んで微調節するだけで簡単にイコライジングすることができます。また、さらに細かい設定を行ないたい場合は、DETAIL (ディテール: 詳細) ボタンをクリックすると開く EQ ダイアログで行ないます。

**NOTE** お使いのXG音源によっては、ここで設定するイコライザーに対応していないものがあります。お使いのXG音源の取扱説明書に掲載されているMIDIデータフォーマットをご参照ください。



#### ① TYPE (EQ タイプ)

現在選択されているイコライザーのタイプが表示されます。ボックスをクリックするとポップアップメニューが表示され、メニューの中から使用したいイコライザーのタイプを選択することができます。タイプを選択すると、選ばれたタイプの設定状態がバーグラフによってグラフィカルに表示されます。

**NOTE** 選択できるイコライザーのタイプには、FLAT、JAZZ、POPS、ROCK、CONCERTの5種類があります。お使いのXG音源によっては、取扱説明書のMIDIデータフォーマットにEQのタイプとして「CLASSIC」が記されているものもありますが、ここで選択できる「CONCERT」というタイプが「CLASSIC」に相当します。

## ② バーグラフ表示

イコライザーの設定状態が、バーグラフによってグラフィカルに表示されます。15本のバーの3本ずつが、各バンド(1～5)のゲイン設定値をイメージ表示します。いちばん左の3本がバンド1に、いちばん右の3本がバンド5に相当します。また、バーグラフが長いほどそのバンドの周波数のゲインが大きく、バーグラフが短いほどそのバンドの周波数のゲインが小さいことを示しています。



## ③ FREQ (フリケンシー：周波数)

現在選択されているバンドの周波数が、表示されます。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することで、そのバンドの周波数を設定することもできます。各バンド(1～5)で設定可能な周波数については、お使いのXG音源の取扱説明書に掲載されているMIDIデータフォーマットの、MIDI Parameter Change Table (MULTI EQ)をご参照ください。

## ④ BAND (バンド：周波数帯域) ノブ

イコライザーの5つのバンドの中からゲイン調節したいバンドを選択します。ノブを回すようにドラッグすることにより、ボックスにバンドの番号を表示します。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。選択したバンドの現在の周波数はFREQのボックスに表示されます。

設定値：1～5

## ⑤ フリケンシー選択スライダー

スライダーを左右方向に移動することによって、現在選ばれているバンドの周波数を選択することができます。選択した周波数はFREQのボックスに表示されます。

**NOTE** 各バンドで設定可能な周波数については、お使いのXG音源の取扱説明書に掲載されているMIDIデータフォーマットのMIDI Parameter Change Table (MULTI EQ)をご参照ください。

## ⑥ GAIN (ゲイン) ノブ

現在選択されているバンドの周波数のゲインを調節します。ノブを回すようにドラッグすることにより、ボックスに値を設定します。ボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。ゲインを調節すると、変更結果がリアルタイムでバーグラフの表示に反映されます。ゲインの値を大きくするほど、その周波数帯域が強められ、バーグラフが山型のカーブを描きます。また、逆にゲインの値を小さくするほど、その周波数帯域が弱められ、バーグラフが谷型のカーブを描きます。

設定値：-12～0～12



## イコライザーの調節

つぎの手順でイコライザーを操作します。

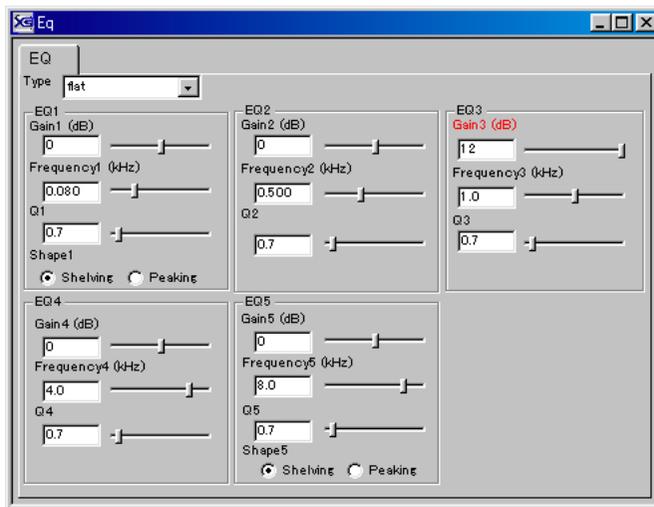
1. TYPE のボックスでイコライザーのタイプを選択します。
2. BAND ノブで調節したい周波数帯域を選択します。
3. 目的に応じて、フリクエンシー選択スライダーや FREQ ボックスで調節したい周波数を設定します。
4. GAIN ノブでゲインを調節します。
5. 必要に応じて上記の手順 2 ~ 4 を繰り返し、他の周波数帯のゲインを調節します。

## 7 DETAIL (ディテール：詳細) ボタン

クリックすると EQ ダイアログを開きます。

## EQ ダイアログ

各イコライザータイプごとにさまざまなパラメーターの設定が行なえます。



1. パラメーターの一番上にある Type (タイプ) のボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から、エディットしたいイコライザータイプを選択します。
2. スライダーを左右にドラッグしたり、ラジオボタンをクリックしたりして、各パラメーターを設定します。スライダー左側のボックスをクリックしてコンピュータキーボードから直接タイプ入力することもできます。
3. 右上のクローズボタン [ × ] をクリックするとダイアログが閉じ、パラメーター設定が終了します。

**NOTE** イコライザーのパラメーターについてはお使いの XG 音源の取扱説明書に掲載されている MIDI データフォーマットの MIDI Parameter Change Table (MULTI EQ) をご参照ください。

# XG Editor ウィンドウでの操作

## 一般的な操作の流れ

さまざまなユニットから構成される XG Editor ウィンドウでは、絶対的な操作手順というものはありません。どのユニットから操作しても構いませんが、つぎのような操作の流れを参考に、目的にあった設定を行なってください。

**NOTE** 必要に応じてソングにすでに入力されている XG イベントの設定を読み込んで XG Editor ウィンドウに表示したり (→ P.35) 接続している XG 音源の設定をバルク受信して XG Editor ウィンドウに表示すること (→ P.36) ができます。

**NOTE** XG Editor の設定のうち、「設定」メニューの「XG Editor 設定」、「音源設定」、「XG アサイン設定」は、XG Editor がインストールされたコンピューター 1 台につき 1 つの設定のみ保存されます。それ以外の設定は、Cubase のプロジェクトファイルごとに保存されます。

1. ツールバーの音源設定ボタンをクリックすると開く音源設定ダイアログで、お使いになる XG 音源のモデルを選択します (後述 (→ P.31) 参照)。

**NOTE** メニューバーの [設定] メニューから [音源設定] を選んで、このダイアログを開くこともできます。

2. XG Editor ウィンドウでの操作をお使いの XG 音源に対して有効にするために、Cubase 上の MIDI トラックのインスペクターなどで、出力先として XG 音源に対応する MIDI ポートを設定します。

3. パートユニットで各パートのボイスを設定したり、インサクションエフェクト、ドラムセットアップ、プラグインを割り当てます (→ P.33)。

**NOTE** アサインスライダー / プリセットスイッチ 1 ~ 4 (→ P.14) やパートのプロパティダイアログ (→ P.10) を使って、パートに関する細かいパラメーターを設定することもできます。

4. リバース / コーラスユニット (およびシステムバリエーションユニット) でシステムエフェクトのタイプを選び、エフェクトパラメーターの設定を行ないます (→ P.25、26)。

**NOTE** バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使用する場合は、システムバリエーションユニットの設定はできません。

5. インサクション 1 ~ 4 ユニット (およびバリエーションユニット) でインサクションエフェクトのタイプを選び、エフェクトパラメーターの設定を行ないます (→ P.19)。

**NOTE** バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用する場合は、バリエーションユニットの設定はできません。

6. ドラムユニットでドラムセットアップに関するパラメーターを設定します (→ P.16)。

7. イコライザーユニットで全体的な音質を調節します (→ P.27)。

8. XG Editor ウィンドウでの設定をソングデータ上に入力します (→ P.34)。

**NOTE** 必要に応じて、XG Editor での操作をリアルタイムレコードすることもできます (→ P.37)。

9. 必要に応じて、現在の設定を XG パラメーターファイル (拡張子 .SYX) として保存します。

**NOTE** 保存した XG パラメーターファイルはいつでもこの XG Editor ウィンドウ上に読み込むことができます。

## 音源設定

使用する音源のモデルを設定します。これにより XG Editor ウィンドウの各パラメーターが、各モデルに合わせた内容にセットアップされます。

ツールバーの音源設定ボタンをクリックするか、メニューバーの [設定] メニューの中から [音源設定] を選択すると、音源設定ダイアログが表示されます。

クリック / タイプ操作で各項目を設定し、[OK] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が有効となります。操作を中止する場合には [キャンセル] をクリックすると、もとの設定のままでダイアログを閉じます。



### 音源

現在選ばれている音源のモデル名が表示されます。音源検出ボタンや音源リスト表示を使って変更することができます。

### 音源検出ボタン

クリックすると、接続されている音源のモデルを自動検出します。検出されたモデルが音源のボックスに表示されます。音源検出を行なうときは、下記の設定を行なってください。

1. XG Editor と XG 音源が MIDI で通信できるように、Cubase の MIDI 設定を行ないます。

- Cubase の「ファイル」メニュー→「初期設定」→「MIDI」で、「MIDI スルーオン」にチェックを入れます。
- Cubase の「ファイル」メニュー→「初期設定」→「MIDI」で、「スルー」の項目にある「SysEx」のチェックを外します。

**NOTE** この設定は、1 度行なうと以後は Cubase に保存されます。

2. XG Editor を挿入した MIDI トラックのモニタリングボタンか録音可能ボタンをオンにします。

### 音源リスト表示

音源検出ボタンでお使いの音源が検出されない場合は、音源リスト表示上から手動で選択することができます。リストの中から、該当するカテゴリーをダブルクリックして選択します。選択したカテゴリーの下に表示される音源のモデル名の中から、お使いの音源をクリックして選択します。

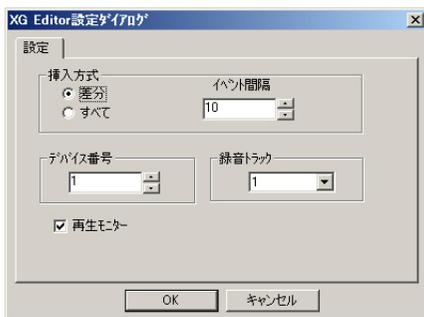
### プラグイン (スロット 1 ~ 3)

音源のボックスに表示されている XG 音源に取り付けて使用するプラグインボード (PLG-100/150 シリーズ) を設定します。ボックスをクリックすると表示されるドロップダウンリストの中から、使用するプラグインボードを選びます。

## XG Editor 設定

XG Editor ウィンドウでの操作を、使用する XG 音源に対して送信できるようにセットアップします。エフェクトやイコライザーなどの設定が、リアルタイムで XG 音源に送信されるので、XG 音源を再生しながら設定状態を確認することができます。また、XG Editor ウィンドウでの操作に関する基本的な設定もここで行ないます。ツールバーの設定ボタンをクリックするか、メニューバーの [ 設定 ] メニューの中から [ XG Editor 設定 ] を選択すると、XG Editor 設定ダイアログが表示されます。

クリック / タイプ操作で各項目を設定し、[ OK ] をクリックするとダイアログが閉じ、設定が有効となります。操作を中止する場合には [ キャンセル ] をクリックすると、もとの設定のままダイアログを閉じます。



**差分 / すべて**……………XG Editor ウィンドウでの設定結果をシステムエクスルーシブデータとしてソングに入力する際のモードを選択します。[ 差分 ] をチェックしておくこと、XG の初期設定 (XG システムオン時の各 XG パラメーター設定) に対する変更箇所のデータのみがソングに入力されます。ただし、XG パラメーター挿入ダイアログからソングに入力する場合は、ソングデータと違う箇所のみがソングに入力されます。[ すべて ] をチェックしておくこと、初期設定から変更していないパラメーターも含めて、すべての XG パラメーターのデータが入力されます。

**NOTE** XG Editor のパラメーターは莫大なので、できるだけ [ 差分 ] を選択することをおすすめします。この場合、ソングの先頭に XG システムオンを入力しておく必要があります。

**イベント間隔**……………複数のシステムエクスルーシブデータをソングに入力する際のデータとデータの間隔をクロック単位で設定します。

**NOTE** ここでの設定を短くしすぎると、システムエクスルーシブが入力されたソングの再生中にエラーが生じる場合があります。

**デバイス番号**……………接続している XG 音源との間で、システムエクスルーシブデータの送受信を行なうために設定する番号です。この番号をお使いの XG 音源のデバイスナンバーと同じものに合わせます。

**録音トラック**……………XG Editor の操作をリアルタイムレコード (→ P.37) する際のデータ入力先トラック (MIDI) を指定します。

**再生モニター**……………ボックスをクリックしてチェックすると、再生時にソングに入力されている XG パラメーターのイベントを読み取って、リアルタイムで XG Editor のノブやスライダーを動かすことができます。チェックを外すと、ソング中のイベントを読み取りません。

## 各パートへのインサクションエフェクト、ドラムセットアップ、プラグインの割り当て

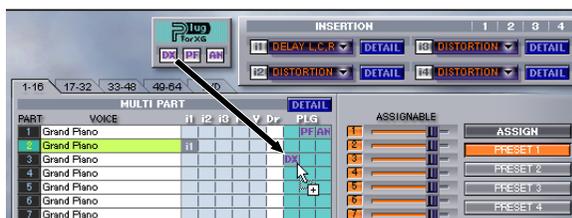
各パートごとに必要なインサクションエフェクトやドラムセットアップ、プラグインを割り当てます。

インサクションエフェクト 1～4 が割り当てられたパートは、システムエフェクト以外にそれぞれインサクションエフェクト 1～4 が独立して使用できることとなります。また、バリエーションエフェクトが割り当てられたパートは、バリエーションの設定がインサクションエフェクトの場合に、そのパートでバリエーションエフェクトが使用できることとなります。

ドラムセットアップが割り当てられたドラムパートには、ドラムユニットでの設定が反映されます。プラグインが割り当てられたパートは、お使いの XG 音源にプラグインボード (PLG-100/150 シリーズ) が装着されている場合、プラグインボードの機能をそのパートで使うことができます。

**NOTE** ドラムセットアップに関しては、複数のパートに対して同じセットアップや異なるセットアップを割り当てることができます。なお、使用できるセットアップの種類は音源によって異なります。

割り当てる方法は、それぞれインサクション 1～4 ユニット、バリエーションユニット、ドラムユニット、プラグインのアイコンをつぎの図のように、割り当てたいパートのボックスにドラッグ&ドロップします。



割り当てるパートを変更する場合は、パートユニット上の各アイコンをドラッグして別のパートのボックスへ移動します。また、割り当てを解除する場合は、パートユニット上の各アイコンをドラッグして、パートユニットの外側にドロップします。



**NOTE** パートユニット上の各アイコンをマウス右ボタンでクリックすると表示される削除メニューを選択して、そのアイコンの割り当てを解除することもできます。

## パラメーターの設定をソング内に入力する

### すべてのパラメーター設定を挿入

XG Editor ウィンドウでの設定をソング内にシステムエクスクルーシブデータとして入力します。

1. ツールバーの挿入ボタンをクリックすると、XG パラメーター挿入ダイアログが表示されます。
2. スピンボックスでデータを入力したいトラックのナンバー (Track) を指定します。
3. スピンボックスでデータを挿入したいロケーション (位置) を指定します。Meas (小節)/Beat (拍)/Clock (クロック) 単位で指定することができます。
4. システムエクスクルーシブデータの先頭に付加したいメッセージにチェックを入れます。

**NOTE** それぞれのメッセージについて詳しくは、お使いの音源に付属の取扱説明書の MIDI データフォーマットをご参照ください。

5. [OK] をクリックすると、XG Editor ウィンドウでの設定が指定したトラックの設定した位置に挿入されます。



操作を中止する場合には [キャンセル] をクリックすると、XG パラメーター挿入は実行されずにダイアログを閉じます。

**NOTE** XG Editor の設定をすべてソングに入力するか、あるいは XG パラメーターの初期設定と違うパラメーターだけをソングに入力するかは、XG Editor 設定 (→ P.32) で設定します。前者の場合 [すべて] を、後者の場合 [差分] を選択します。XG Editor のパラメーターは莫大なので、できるだけ [差分] を選択することをおすすめします。

また、複数の設定データがソングに入力される場合の、個々のデータの間隔は、XG Editor 設定の [ イベント間隔 ] の設定によって決まります。この間隔が狭すぎると、XG パラメーター設定を入力したソングの再生中にデータエラーを生じる場合があります。

**HINT** XG Editor ウィンドウでの設定は、XG パラメーターファイルとして保存しておくことができます。保存しておいた XG パラメーターファイルは必要に応じて読み込むことにより、他のソングで使用することも可能です。いくつかの XG パラメーターファイルを作っておき、ソング作成時にパラメーターのひな型として活用することができるので便利です。

## XG パラメーターをロードする

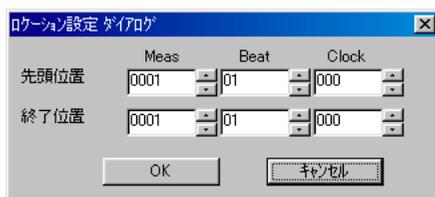
現在開いているソング中に入力されている XG パラメーターの設定を抽出して、XG Editor ウィンドウ上に表示させることができます。

1. ツールバーの XG パラメーターのロードボタンをクリックすると、ロケーション設定ダイアログが表示されます。

**NOTE** このダイアログは、[設定]メニュー[XG パラメーターのロード]を選んで開くこともできます。

2. ロケーション設定ダイアログのスピンボックスで、ロードしたい XG パラメーターのある範囲 (先頭位置 / 終了位置) を指定します。
3. [OK] をクリックすると、ソングの指定範囲内に入力されている XG パラメーターの設定が XG Editor ウィンドウ上に表示されます。

操作を中止する場合は [キャンセル] をクリックすると、ロードは行なわれずにダイアログを閉じます。



**先頭位置**……………ソングから XG パラメーターの設定を抽出する先頭位置を、Meas (小節)/Beat (拍)/Clock (クロック) 単位で設定します。

**終了位置**……………ソングから XG パラメーターの設定を抽出する終了位置を、Meas (小節)/Beat (拍)/Clock (クロック) 単位で設定します。

## XG のバルク受信をする

接続先の XG 音源からセットアップデータをまとめてバルク受信し、XG Editor ウィンドウに読み込むことができます。

1. XG Editor と XG 音源が MIDI で通信できるように、Cubase の MIDI 設定を行ないます。
  - Cubase の「ファイル」メニュー→「初期設定」→「MIDI」で、「MIDI スルーオン」にチェックを入れます。
  - Cubase の「ファイル」メニュー→「初期設定」→「MIDI」で、「スルー」の項目にある「SysEx」のチェックを外します。

**NOTE** この設定は、1 度行なうと以後は Cubase に保存されます。

2. XG Editor を挿入した MIDI トラックのモニタリングボタンか録音可能ボタンをオンにします。
3. ツールバーの XG バルク受信ボタンをクリックすると、XG バルク受信ダイアログが表示されます。



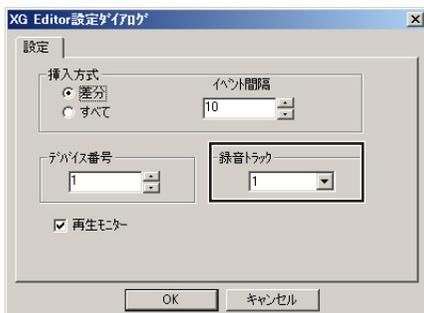
**NOTE** このダイアログは、[設定]メニュー [XG バルク受信] を選んで開くこともできます。

4. ダンプリクエストの設定で、出力する / 出力しないのどちらかをクリックし、バルク受信の方法を選択します。  
[出力する] をチェックしておく、と、ダンプリクエストを接続先の XG 音源に送信することにより、自動的にバルク受信を開始することができます。また、[出力しない] をチェックしておく、と、接続先の XG 音源でバルク送信することによってバルク受信を開始することができます。
5. ダンプリクエストの設定で [出力する] を選択した場合、タイプをクリックし、ドロップダウンリストの中から送信するダンプリクエストのタイプを指定します。[出力しない] を選択した場合は、ダンプリクエストのタイプを指定することはできません。
6. ダンプリクエストの設定で [出力する] を選択した場合、バルク受信の [スタート] をクリックすると、指定したダンプリクエストが接続先の XG 音源に送られ、バルク受信が始まります。  
ダンプリクエストの設定で [出力しない] を選択した場合、[スタート] をクリックしてから、接続先の XG 音源でバルク送信操作を行なうと、バルク受信が始まります。  
バルク受信中は、バー表示でデータの受信状態を確認することができます。  
ダンプリクエストの設定で [出力する] を選択した場合、バー表示が終わるとバルク受信が終了します。受信中に [ストップ] をクリックすると、その時点でバルク受信を中止します。  
ダンプリクエストの設定で [出力しない] を選択した場合、[スタート] をクリックしたあと、[ストップ] をクリックするまではバルク受信状態のままになります。
7. [終了] をクリックするとダイアログが閉じ、バルク受信操作を終了します。

## XG Editor での操作をリアルタイムレコードする

XG Editor ウィンドウでの各スライダーやノブの操作をリアルタイムで記録することができます。再生時に自動的にエフェクトや音色などの XG パラメーターが変化するデータを作成することができます。

1. ツールバーの設定ボタンをクリックすると、XG Editor 設定ダイアログが開きます。このダイアログの録音トラックのボックスで、これから XG Editor での操作をリアルタイムレコードするトラックを設定します ( 前述 ( → P.32) 参照 )。



**NOTE** 各パートのデータが、すべて同じ録音トラックに記録されます。

2. Cubase 上の、録音対象トラックを選択して、録音可能ボタンを ON にします。



3. XG Editor ウィンドウに戻って、ツールバーの XG パラメーター録音ボタンをクリックします。

**NOTE** メニューの [編集] → [XG パラメーター録音] でも同様に操作できます。

4. Cubase のツールバー (トランスポート) の録音ボタンを押すとレコードがスタートします。
5. 各スライダーやノブなどの操作子をクリックまたはドラッグし、音色やエフェクトなどの必要なパラメーターをコントロールします。操作を行なうと、SysEx イベントが追加されます。
6. もう一度、XG パラメーター録音ボタンをクリックするとリアルタイムレコードが終了します。
7. ホストアプリケーションで録音をストップします。指定したデータ入力先トラックに操作子の動作 (リアルタイムでの設定値) が、記録されます。

**NOTE** XG Editor が起動しているトラックと録音対象のトラックが異なる場合は、リアルタイムレコード後の再生時に、挿入した MIDI イベント位置で音のみが変化し、画面表示は変化しません。イベントの変化を画面上で確認したい場合は、XG Editor を起動したトラックと同じトラックを録音対象としてリアルタイムレコードを行なってください。