



# AN Easy Editor

## マニュアル

### ご使用になる前に

AN Easy Editorは、PLG150-ANの音色パラメーターの設定を行なうためのアプリケーションです。コードデータの構造を理解しなくても直感的な入力、設定作業ができるよう、わかりやすい操作方法を目指しました。

#### 注意

- このアプリケーションで音色パラメーターをエディットしている時にPLG150-ANを組み込んだシンセサイザーや音源を操作すると、アプリケーションと本体との設定が食い違ってしまいますのでご注意ください。

#### 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

このマニュアルでは、Windows版とMacintosh版とで同様の画面となる場合、Windows版の画面を用いて説明しています。

またMacintosh版では、ホストアプリケーションとはXGworks(lite)のことを指します。

Macintosh版では、「AN Easy Editor」が「ANイージーエディター」と表示されることがあります。

#### Windowsユーザーの皆様へ

AN Easy 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。

また、お使いのパソコンのシステムによっては、このマニュアル内のイラストの色が正しく表示されない場合があります。

この場合も問題無くご使用いただけますが、「コントロールパネル」の「画面」の設定で、「背景」および「スクリーンセーバー」を「なし」にさせていただくことをおすすめします。

または、「画面」の設定で、「ディスプレイの詳細」のカラーパレットを「HighColor(16ビット)」以上にしてください。

#### MacOSユーザーの皆様へ

MacOS8.5以降でAN Easy 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 Easy Editorとは

パートパラメーターを変更して、間接的にPLG150-ANの音色を変更するためのソフトウェアです。

ボイスのパラメーターを直接エディットするわけではありません。

AN Easy Editorでは、PLG150-ANを使用しているパートでのみ設定できるANネイティブパートパラメーター(※注)と、PLG150-ANを使用しているかどうかにかかわらずいつでも設定できるXGパートパラメーター(※注)の両方をエディットすることができます。またAN Easy Editorでは、これらをあわせて「ANパラメーター」と呼びます。

変更したパラメーターは、ANパラメーターファイルとして保存できるほか、ホストアプリケーションのソングデータにイベントとして挿入することもできます。

## 参考

モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のプラットフォーム機器 (CS6x、CS6R、S80 など) をご使用の方へ

XGパートパラメーターは、XGプラグインシステムプラットフォーム (MU2000など) にて、PLG150-ANを使用した時に有効となるパラメーターです。モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のプラットフォーム機器 (CS6xなど) をお使いの場合は、お客様の意図通りに動作しないことがあります。詳しくは以下をお読みください。

(※注)

## XGパートパラメーターと ANネイティブパートパラメーターについて

### 1. XGパートパラメーター

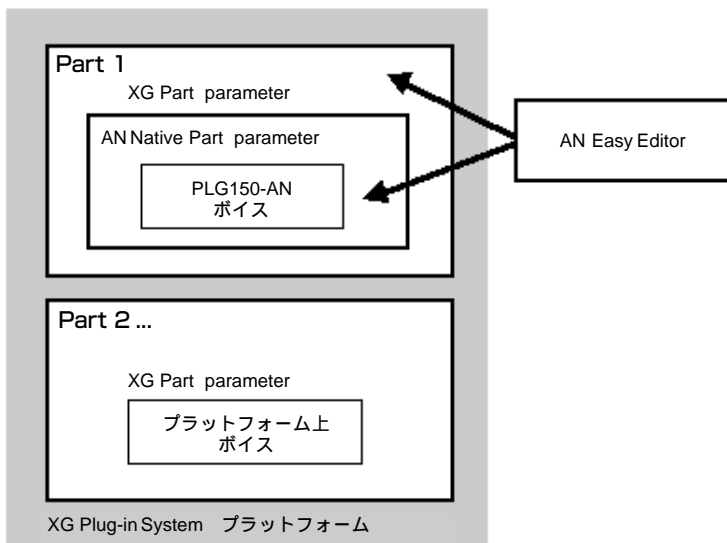
マルチパートの任意のパートで選択したボイスを、曲に合わせて間接的にエディットするためのパラメーターです。

### 2. AN ネイティブパートパラメーター

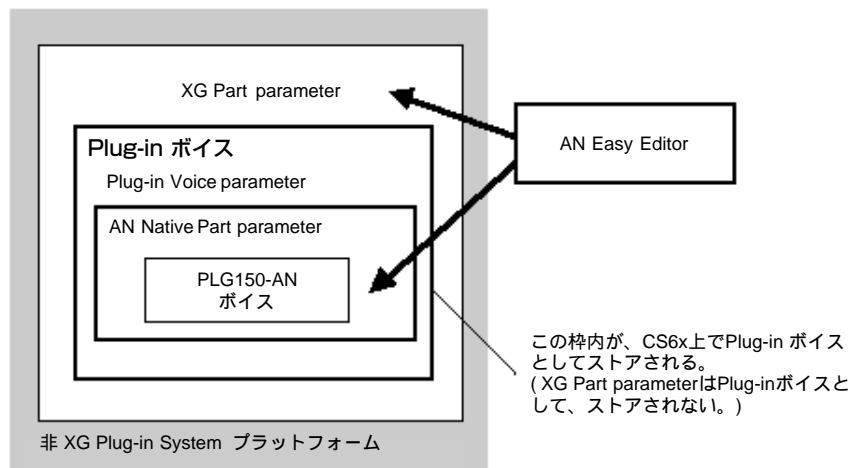
PLG150-AN固有のパートパラメーターです。

XGプラグインシステム機器では、選択したボイスを曲に合わせて間接的にエディットするためのパラメーターとなります。また、モジュラーシンセシスプラグインシステム対応のプラットフォーム機器では、ボイスを作成しストアしておくためのパラメーターとなります。

(a) XG Plug-in System プラットフォーム (MU2000など)の場合



(b) 非XG Plug-in System プラットフォーム (CS6xなど)の場合

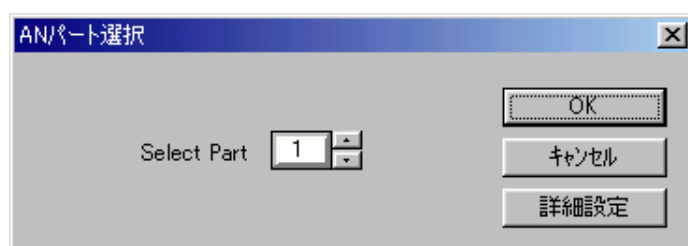


## 注意

AN Easy EditorとAN Expert Editorの両方で同時にエディットした場合、エディター上で表示しているパラメーターとPLG150-ANが発音している状態が一致せず、正常に動作しなくなる場合があります。

## PLG150-ANを割り当てるパートを選択する手順

- 1 AN Easy Editorを起動し、[ANパート選択]ダイアログでパートを選択します。  
AN Easy 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

- ・ 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。
- ・ PLG150-ANのパートを選択するパラメーターがホストアプリケーション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。

AN Easy Editorを起動後に割り当てる場合は、次の手順で行ないます。

- 1 [AN Easy 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 Easy Editor設定]を選択します。



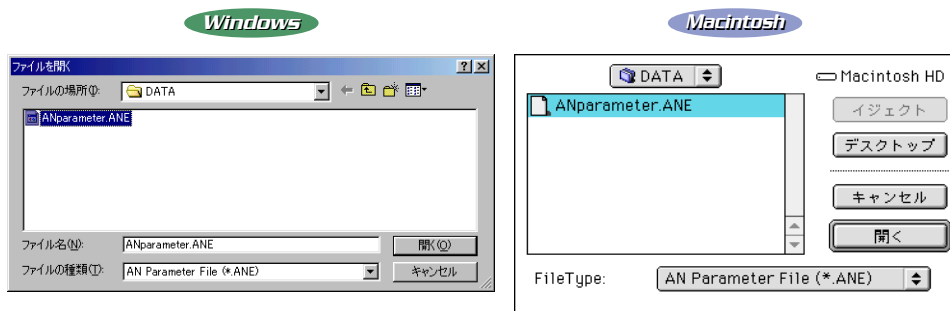
- 2 パートを設定します。  
[MIDI CH]と[PART No]にPLG150-ANを割り当てるパート番号を入力します。
- 3 [OK]ボタンをクリックします。

## ANパラメーターファイルを開く手順

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パラメーターファイルを開く]を選択します。



### 参考

ツールバーの[ANパラメーターファイルを開く]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 ANパラメーターファイルを開きます。

読み込みたいANパラメーターファイルを指定し、[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パラメーターファイル (\*\*\*.ANE) :

AN Easy Editorで作成したパラメーターファイルを開きます。

ANエキスパートボイスファイル (\*\*\*.ANS) :

AN Expert Editorで作成した音色を User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 User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。

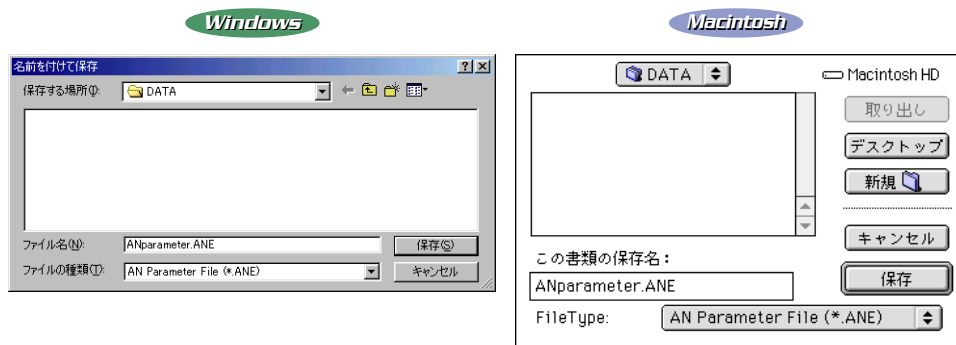
- Macintosh用のAN1x Editorのファイルも、「.AN1」と拡張子を付けることによって開くことができます。

## ANパラメーターファイルを保存する手順

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パラメーターファイルに名前を付けて保存]を選択します。



### 参考

ツールバーの[ANパラメーターファイルを保存]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 **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

### 1 ボンクを選択します。

[Bank](バンク)欄の[XG]、[Preset 1]、[Preset2]、[User]のいずれかをクリックします。



#### 参考

[User]ボタンは、AN Expert Editorなどで作成した音色データを使用する場合以外はグレーになっていて、選択できないようになっています。

[User]ボタンを選ぶ必要がある場合は、以下の手順でUserバンクの音色を読みこんでください。

- (1) AN Expert Editorを起動します。  
メニューバーから[プラグイン]-[AN Expert Editor]を選択し、AN Expert Editorを起動します。
- (2) 現在の設定に適当な名前を付けて、ANエキスパートファイル(\*\*\*.ANS)に保存します。
- (3) AN Easy Editorを起動します。
- (4) ANパラメーターファイルを開きます。  
メニューバーから[ファイル]-[ANパラメーターファイルを開く]を選択してファイルを開くダイアログを表示し、手順(2)で保存したANエキスパートファイル(\*\*\*.ANS)を選択します。
- (5) [User]ボタンが表示され、Userバンクが選択できるようになります。

### 2 ボイスを選択します。

[Voice]欄でボイスを選択します。

#### 注意

ボイスを変更した時、[AN Easy Editor設定]ダイアログの[エディット動作設定]タブで「ボイス選択時にパラメーターを初期化する」が選択されていると、ANパラメーターは初期化されます。



## ボイスをエディット(編集)する手順

- 1 ボイスを選択します。
- 2 エディットを行ないます。  
ANパラメーターを変更して音色を作り変えます。
- 3 ANパラメーターファイルを保存します。

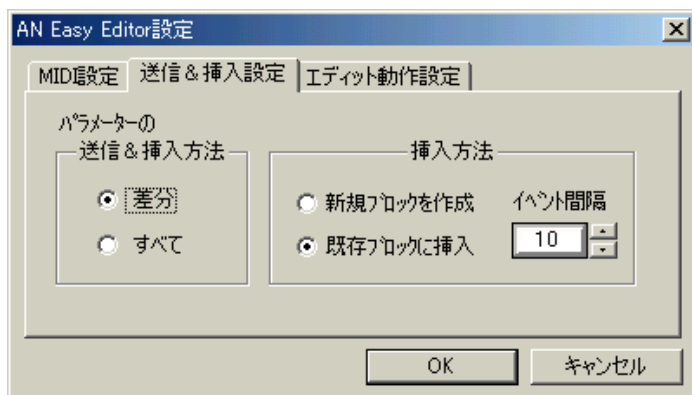
## 設定値を変更したパラメーターだけを、指定したトラックに挿入する手順

- 1 [AN Easy 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 Easy Editor設定]を選択します。

### 参考

ツールバーの[AN Easy Editor 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。

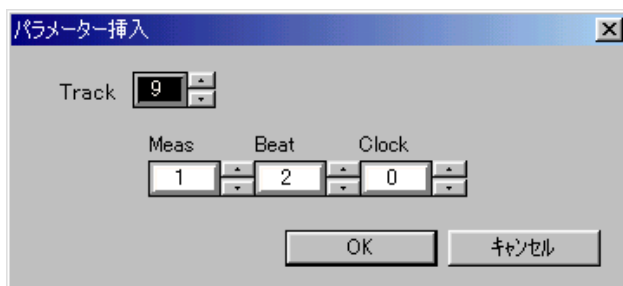
- 2 設定値を変更したANパラメーターを、指定したトラックに挿入する状態にします。  
[送信&挿入設定]タブをクリックしてから、[パラメーターの送信&挿入方法]欄で「差分」を選択します。



### 参考

同じダイアログで、挿入する際に新しくブロックを作るかどうかや、挿入するパラメーターの間隔なども設定できます。

- 3 [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パラメーター挿入]を選択します。



### 参考

ツールバーの[ANパラメーター挿入]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。

- 4 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。
- 5 [OK]ボタンをクリックします。

## AN Easy Editorの操作を録音する手順

- 1 [AN Easy 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 Easy Editor設定]を選択します。



### 参考

ツールバーの[AN Easy 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。

### 参考

お使いの環境によっては、この操作が無効の場合があります。  
その場合、ホストアプリケーションで録音するトラックを選択してください。

- 3 [OK]ボタンをクリックします。
- 4 ツールバーの[レコード]ボタンをクリックします。
- 5 ホストアプリケーションで録音をスタートします。  
(Macintosh版では4の操作で自動的に録音が始まるため、この操作は必要ありません。)
- 6 ホストアプリケーションで録音をストップします。  
(Macintosh版では7の操作で自動的に録音がストップするため、この操作は必要ありません。)
- 7 ツールバーの[レコード]ボタンをクリックしてオフにします。

## ユーザーボイスをAN Easy EditorとAN Expert Editorの両方でエディットする手順

- 1 AN Expert Editorを起動します。
- 2 任意のユーザーボイスを選択し、エディットします。  
メニューバーから[編集]-[AN Voice List]を選択して[AN Voice List]ダイアログを表示します。  
[User]ボタンをクリックし、任意のユーザーボイスを選択してからエディットを始めます。
- 3 ストアします。  
エディットしたボイスをユーザーボイスにストアします。
- 4 ANエキスパートファイルに保存します。
- 5 AN Easy Editorを起動します。
- 6 ANパラメーターファイルを開きます。  
メニューバーから[ファイル]-[ANパラメーターファイルを開く]を選択してファイルを開くダイアログを表示し、手順4で保存したANエキスパートファイル(\*\*\*.ANS)を選択します。
- 7 ユーザーボイスを選択し、エディットを続けます。  
先ほどエディットしていたユーザーボイスを選択してから、エディットを行ないます。
- 8 ANパラメーターファイルに保存します。  
「\*\*\*.ANS」ファイルから取り込んだユーザーボイスも一緒に保存されます。

## AN Easy Editorウィンドウ

ボイスを選択し、ANパートパラメーターのエディットを行なうウィンドウです。

AN Easy Editorの起動と同時に開き、このウィンドウを閉じるとAN Easy 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、マウスの移動によってパラメーターを変更します。またこのとき、右クリック(Macintosh版の場合はcontrolキーを押しながらマウスをクリック)すると「初期化」というポップアップメニューが表示されます。これを選択することによってパラメーターを初期値に戻すことができます。  
マウスの操作(回転、上下/左右)については、[\[AN Easy Editor設定\]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、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。(このとき、上下の三角マークをクリックして値の増減ができます。)
- 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]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。
- 4 画面上のスイッチやノブの左上に書かれている数字やアルファベットはショートカットキーを表しています。マウスを使わなくてもパソコンのキーボードのみで値を設定できるようになっていて、またパソコンのキーボードと同じ配列になっているので、とても使いやすいツールです。ショートカットキーのみを押すと値の増加、[shift]を押しながらショートカットキーを押すと値の減少ができます。

#### 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、[\[AN Easy Editor設定\]](#)の

[\[エディット動作設定\]](#)でショートカットキーの使用を「使用する」に設定してください。( [P33](#) )



**Windows** マウス右クリックメニュー

**Macintosh** controlキー + マウスクリックメニュー

- ANパラメーター初期化
- ANパラメーター送信
- ANパラメーター挿入...
- ANパラメーター抽出...
- AN Easy Editor設定(U)...
- モーフィングの設定(P)...
- ANパラメーターファイルを開く(R)...
- ANパラメーターファイルを保存(W)...
- ANパラメーターファイルを名前を付けて保存(M)...

### ● ANパラメーター初期化

AN Easy Editor画面上の ANパラメーターを初期化します。

### ● ANパラメーター送信

AN Easy Editorの現在の設定をパートパラメーターとしてMIDI出力します。  
メニューバーの[設定]-[ANパラメーター送信]と同じ機能です。

### ● ANパラメーター挿入

AN Easy Editorの現在の設定を、パートパラメーターとしてソングに挿入します。  
メニューバーの[設定]-[ANパラメーター挿入]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パラメーター抽出

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、AN Easy Editorウィンドウに反映します。  
メニューバーの[設定]-[ANパラメーター抽出]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 Easy Editor設定

AN Easy Editorの設定を行ないます。  
メニューバーの[設定]-[AN Easy Editor設定]と同じ機能です。  
[\[AN Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を表示します。

### ● モーフィングの設定

モーフィングに関するを行ないます。  
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パラメーターファイルを開く

ANパラメーターファイル(\*\*\*.ANE)を読み込みます。  
メニューバーの[ファイル]-[ANパラメーターファイルを開く]と同じ機能です。  
[ファイルを開くダイアログ](#)が表示されます。

### ● ANパラメーターファイルを保存

AN Easy 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パラメーターファイルを保存]と同じ機能です。  
[ファイルの保存ダイアログ](#)が表示されます。

### ● ANパラメーターファイルを名前を付けて保存

AN Easy Editorの現在の設定に名前を付けて、ANパラメーターファイルとして保存します。  
メニューバーの[ファイル]-[ANパラメーターファイルに名前を付けて保存]と同じ機能です。  
[ファイルの保存ダイアログ](#)が表示されます。

## 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[\[AN Easy Editor設定\]ダイアログ](#)で行ないます。

## ツールバー



### [ANパラメーターファイルを開く]ボタン

ANパラメーターファイル(\*\*\*.ANE)を読み込みます。  
メニューバーの[ファイル]-[ANパラメーターファイルを開く]と同じ機能です。  
ファイルを開くダイアログが表示されます。



### [ANパラメーターファイルを保存]ボタン

AN Easy 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パラメーターファイルを保存]と同じ機能です。



### [AN Easy Editor設定]ボタン

AN Easy Editorの設定を行ないます。  
メニューバーの[設定]-[AN Easy Editor設定]と同じ機能です。  
[\[AN Easy Editor設定\]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パラメーター挿入]ボタン

AN Easy Editorの現在の設定を、パートパラメーターとしてソングに挿入します。  
メニューバーの[設定]-[ANパラメーター挿入]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パラメーター送信]ボタン

AN Easy Editorの現在の設定をパートパラメーターとしてMIDI出力します。  
メニューバーの[設定]-[ANパラメーター送信]と同じ機能です。



### [ANパラメーター抽出]ボタン

シーケンスデータに含まれるANパラメーターを抽出して、AN Easy Editorウィンドウに反映します。  
メニューバーの[設定]-[ANパラメーター抽出]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。



### [レコード]ボタン

AN Easy Editorの操作を録音する場合にクリックします。  
メニューバーの[編集]-[レコード]と同じ機能です。

## [Bank](バンク)選択スイッチ

ボイスバンクを選択します。

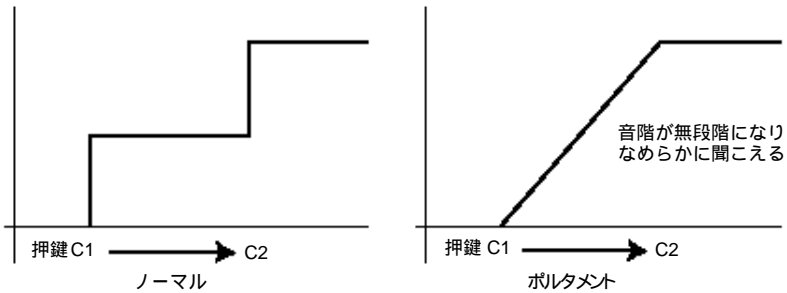
## [Voice](ボイス)選択リストボックス

現在選択されているバンク内のボイスを選択します。



## PORTAMENTO(ポルタメント)

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。

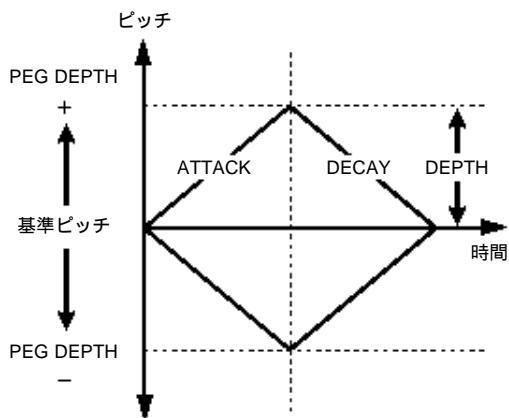
### ● TIME(ポルタメントタイム)

【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。

## PEG(ピッチEG)ブロック

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。



### ● PEG ATTACK/DECAY(PEGアタック/ディケイタイム)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 PEGのアタックタイム(立ち上がり時間)およびディケイタイム(減衰時間)を同時に設定します。PEGアタックタイムとは外部MIDI鍵盤を弾いた瞬間に本来の音程(基準ピッチ)からDEPTHまで変化するのに要する時間です。PEGディケイタイムとはDEPTHから基準ピッチまで変化するのに要する時間です。

### ● PEG 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。

## LFO(ローフリクエンシーオシレーター)

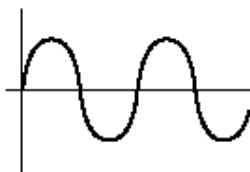
LFOの信号波形を使用して、VCO、VCF、VCAに変調(モジュレーション)をかけ、ビブラートやワウ、トレモロ効果などを作り出すことができます。

### ● LFO1 SPEED(LFO1スピード)

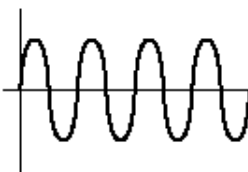
【設定値】 -64～0～+63

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

スピード=遅い



スピード=速い



## ● LFO1/LFO2 VIBRATO(LFO1/LFO2ビブラートデプス)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 LFO1またはLFO2で音程を揺らす深さを設定します。

### 参考

VIBRATOは、選択した音色のLFO Assign Groupの設定によりLFO1またはLFO2のどちらでコントロールするかが決定します。それに応じてLFO部の表示が切り替わり、LFO1/LFO2のどちらでコントロールできるかがわかります。

## ● LFO1/LFO2 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】 LFO1またはLFO2の信号によって、VCAのボリューム(出力波形の振幅)を変調する深さを設定します。音色にトレモロ効果を付けることができます。

### 参考

VCAは、選択した音色のLFO Assign Groupの設定によりLFO1またはLFO2のどちらでコントロールするかが決定します。それに応じてLFO部の表示が切り替わり、LFO1/LFO2のどちらでコントロールできるかがわかります。

## ● LFO1/LFO2 VCF(LFO1/LFO2 VCFフィルターモジュレーションデプス)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 LFO1またはLFO2の信号によって、VCFのカットオフ周波数を変調する深さを設定します。音色にワウワウ効果を付けることができます。

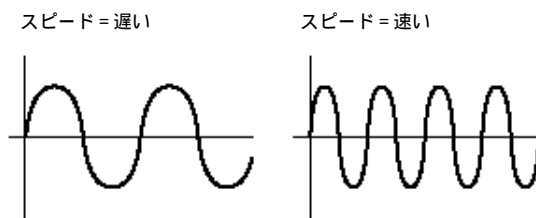
### 参考

VCFは、選択した音色のLFO Assign Groupの設定によりLFO1またはLFO2のどちらでコントロールするかが決定します。それに応じてLFO部の表示が切り替わり、LFO1/LFO2のどちらでコントロールできるかがわかります。

## ● LFO2 SPEED(LFO2スピード)

【設定値】 -64～0～+63

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



## SYNC PITCH(オシレーターシンクピッチ)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 スレーブオシレーターの音程を半音単位で調整します。ここで音程を調節することにより、シンクしているマスターオシレーターとスレーブオシレーターのピッチにずれを生じさせ、生成される波形の倍音をコントロールすることができます。値を大きくするほどたくさんの倍音を含んだざらざらした音色になり、小さくするほど落ち着いた音になります。

### 参考

オシレーターシンクがオンの時のみ有効です。オシレータシンクがオフのときは「- - -」と表示されます。

## FM 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。

## VCO DETUNE(VCOデチューン)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 VCO1とVCO2の音程をずらします。値を大きくするほど音程差が大きくなります。

## KEY.M(キーアサインモード)

【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。

\* シンセベースなど本来単音でしか鳴らない楽器の音色を使用する場合はモノに設定するとよいでしょう。

### 参考

LEGATOはXG音色以外の音色を選んでいる時のみ設定できます。

## 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。

\* **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。

### 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。

## 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。

## BASS(EQ Low Gain=EQローゲイン)

【設定値】 -64~0~+63

【解説】 低域周波数帯のゲインを設定します。値を大きくするほど低音が豊かになり太い音になります。値を小さくするほど低域の少ないやせた感じの音になります。

## VCO 1/2(ボルテージコントロールドオシレーター 1/2)

信号を作り出す発振器をVCOと呼びます。このユニットで音作りの基本となる波形の種類を選び、周波数(音の高さ)を決定します。つまり音の3要素のうち、音色と音程が決まります。PLG150-ANには2つのVCO(VCO1とVCO2)があります。これら2つの信号はミックスしたり、オシレーターシンクやFMなどの変調を使用することによって、さまざまな音色を作り出すことができます。

### ●PW(パルスウィズ)

【設定値】 -64~0~+63

【解説】 VCO1/2のウェーブのパルスウィズ(波形の幅)を調節します。

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音源では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。

### ●PWM(パルスウィズモジュレーションデプス)

【設定値】 -64~0~+63

【解説】 VCO1/2のウェーブのパルスウィズ(波形の幅)を、EGやLFOなどによって変調(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。

## MIXER(ミキサー)

### ● VCO1 (VCO1レベル)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 VCO1から入力される信号のレベルを調節します。他の信号(VCO2やノイズ、リングモジュレーターなどの信号)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。

### ● RING MOD(Mix リングモジュレーターレベル)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 リングモジュレーターとは、VCO1とVCO2の信号を掛け合わせる効果のことで、金属的な響きが得られます。  
ここではリングモジュレーターから入力される信号の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。

### ● VCO2 (VCO2レベル)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 VCO2から入力される信号のレベルを調節します。他の信号(VCO1やノイズ、リングモジュレーターなどの信号)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。

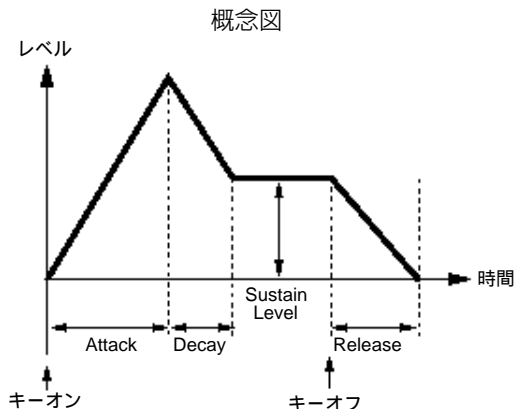
### ● NOISE(ノイズレベル)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 ノイズユニットから入力される信号のレベルを調節します。他の信号(VCO1やVCO2、リングモジュレーターなどの信号)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。

## FEG(フィルター EG)

外部MIDI機器の鍵盤を弾いてから鍵盤を放し、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。



### ● ATTACK(FEG アタックタイム)

【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、外部MIDI機器の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到達するまでの時間を意味します。値を大きくするほどゆっくりと最大レベルに到達します。

### ● DECAY(FEG ディケイタイム)

【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、カットオフ周波数が最大レベルから減衰してサステインレベルに到達するまでの時間を意味します。値を小さくするほど歯切れのよい音になります。

### ● SUSTAIN(FEG サステインレベル)

【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、外部MIDI機器の鍵盤を押している間カットオフ周波数が止まっているレベルを意味します。

### ● RELEASE(FEG リリースタイム)

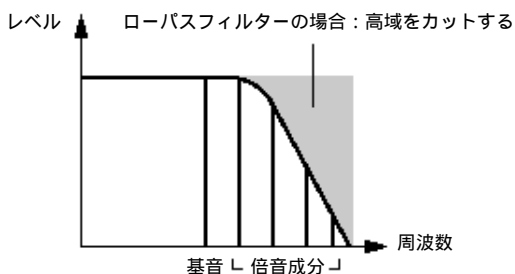
【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、外部MIDI機器の鍵盤から指を放し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を意味します。値を大きくするほどゆっくりと減衰します。

## VCF(ボルテージコントロールドフィルター)

波形は、下図のように基音と倍音(高調波)で構成されます。倍音成分がどのくらい含まれているかによって、音色の違いが出てきます。このVCF(ボルテージコントロールドフィルター)というユニットは、VCOで作られた波形に含まれる倍音成分を増減させて音のキャラクター、つまり音の3要素の一つである音色を変化させ、音の違いを作り出します。また、FEG(フィルターエンベロープジェネレーター)を使って、さまざまな音色の時間的な変化を作り出すことができます。

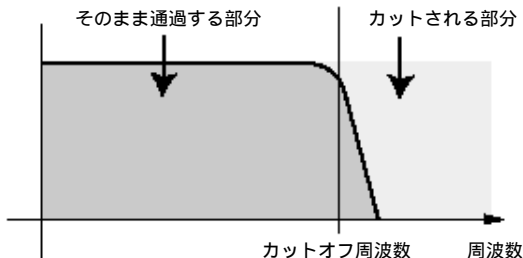
ローパスフィルターを使用した例



### ● VCF CUTOFF(VCFカットオフ)

【設定値】 -64~0~+63

【解説】 VCFのカットオフ周波数を設定します。次の図のように、ここで設定したカットオフ周波数帯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

### 参考

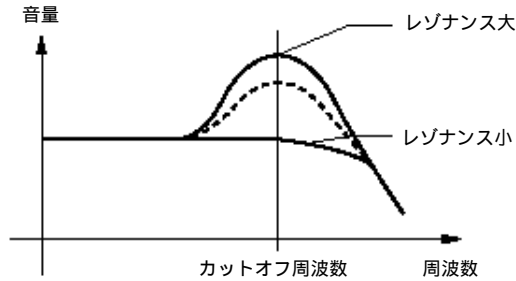
音色のほとんどはVCFフィルタータイプがLPFに固定されていますが、中にはBPFやHPFなどの他のフィルタータイプに設定されているものがあり、上の図のような効果にならないこともあります。



## ● VCF RES.(VCFレゾナンス)

【設定値】 -64～0～+63

【解説】 VCFのレゾナンスを設定します。レゾナンスとはカットオフ周波数付近の音を強調する機能で、共鳴したようなクセのある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。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。



## ● VCF FEG DEPTH(VCF FEGデプス)

【設定値】 -64～0～+63

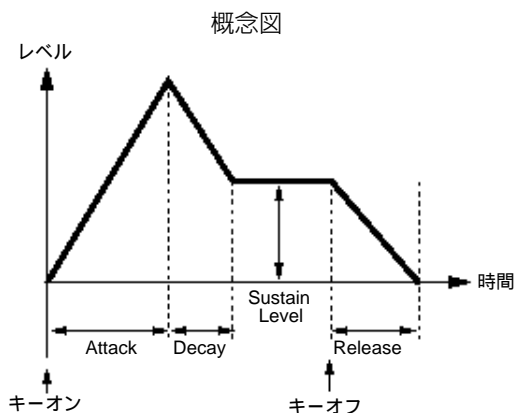
【解説】 FEGがVCF CUTOFFに与える効果の深さを調節します。この深さを変えることにより音色の印象がかなり変わります。値を大きくするほどカットオフ周波数の時間的変化の幅が大きくなります。

## DIST. DRIVE(ディストーションドライブ)

【設定値】 off, -63～0～+63

【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、歪んだ音色となります。offに設定すると、選んでいる音色の設定にかかわらず、ギターアンプシミュレーター部がバイパスされます。

## AEG



## ● ATTACK(AEGアタックタイム)

【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、音の立ち上がりから最大音量に達するまでの時間を意味します。値を大きくするほどアタックタイムが長くなります。

## ● DECAY(AEGディケイタイム)

【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、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を意味します。値を大きくするほどディケイタイムが長くなります。

## ● SUSTAIN(AEGサステインレベル)

【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、発音している間に持続している音量を意味します。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(AEGリリースタイム)

【設定値】 -64～0～+63

【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、上の概念図のように、キーオフからレベルが0になるまでの時間を意味します。値を大きくするほどリリースタイムが長くなります。

## [ANパート選択]ダイアログ

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



### 参考

起動時にパートを選択する場合は、[\[AN Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を使います。

#### ● 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 Easy Editorを起動し、[AN Easy 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 Easy Editorは起動しません。)

### 参考

お使いのエディターによっては、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

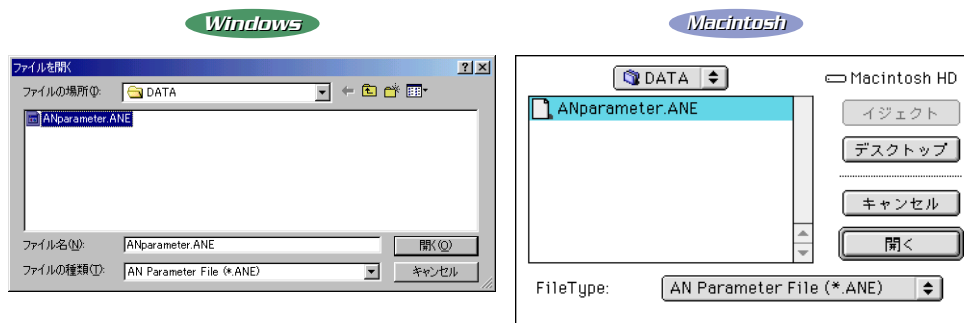
[\[AN Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を表示します。

## ファイルを開くダイアログ

ANパラメーターファイルを読み込みます。

メニューバーの[ファイル]-[ANパラメーターファイルを開く]を選択するとこのダイアログが表示されます。

AN Easy Editorウィンドウで、ツールバーの[ANパラメーターファイルを開く]ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

読み込みたいパラメーターファイルを指定し、[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

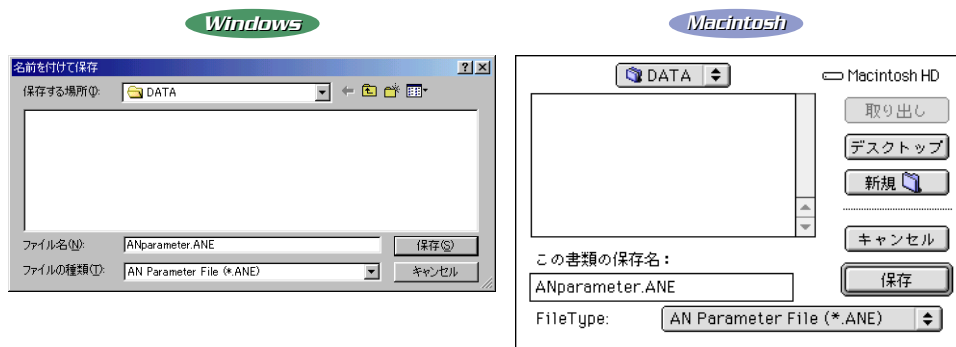
- ・ ファイルの種類について
  - ANパラメーターファイル (\*\*\*.ANE) :  
AN Easy Editorで作成したパラメーターファイルを開きます。
  - ANエキスパートボイスファイル (\*\*\*.ANS) :  
AN Expert Editorで作成した音色を Userバンクボイスリストにロードします。
  - AN1xボイスファイル (\*\*\*.AN1) :  
AN1x用の音色エディター (AN1x Editor )の音色を Userバンクボイスリストにロードします。
- AN1x Editorについて
  - ・ AN1x Editorは、AN1x発売ときに 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。
- ・ ユーザーボイスをAN Easy EditorとAN Expert Editorの両方でエディットしたい場合は、P12をご参照ください。

## ファイルの保存ダイアログ

現在のAN Easy Editorの設定をファイルに保存します。

メニューバーの[ファイル]-[ANパラメーターファイルを保存]または[ファイル]-[ANパラメーター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 Easy Editorウィンドウで、ツールバーの[ANパラメーターファイルを保存]ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

ANパラメーターファイルを保存するドライブやフォルダを選択し、[この書類の保存名]で名前を付けてから、[保存]ボタンをクリックして保存を実行します。

[キャンセル]ボタンをクリックすると、保存を実行せずにダイアログを閉じます。

## [AN Easy Editor設定]ダイアログ

AN Easy Editorの設定を行ないます。

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

AN Easy Editorウィンドウでツールバーの[AN Easy Editor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。



#### ●出力ポート

AN Easy 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入しても同様です。)
- ・ パフォーマンス(マルチ)モードでご使用の場合  
PLG150-ANをPLG1に挿入しているときはパート番号を「16」に、PLG2に挿入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ットフォーム機器(CS6xやMU2000など)で設定されているデバイスナンバーに合わせます。

## ● Board No(ボードナンバー)

【設定値】 1～8

【解説】 プラットフォーム機器(CS6xやMU2000など)にPLG150-ANが複数枚組み込まれているとき、選択したパートナンバーに設定したいPLG150-ANの番号を選択します。  
プラットフォーム機器内のPLG150-ANには自動的に1から順に番号が付けられます。

## ● REC Track(レコーディングトラック)

【設定値】 1～100

【解説】 録音を実行したときにパラメーターを記録するトラックを選択します。

### 参考

お使いの環境によっては、この操作が無効の場合があります。  
その場合、ホストアプリケーションで録音するトラックを選択してください。

## ● [OK]ボタン

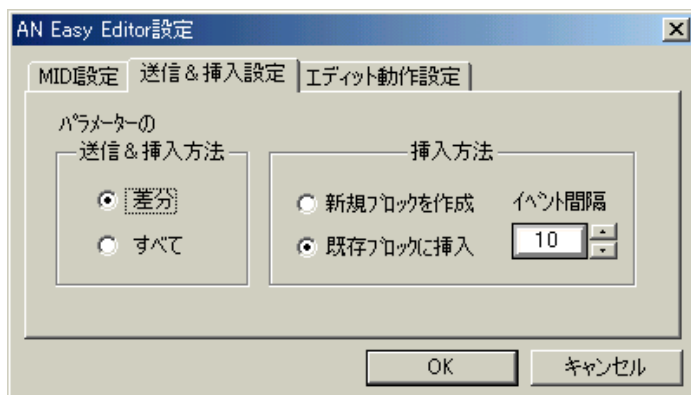
設定を実行して、[AN Easy Editor設定]ダイアログを閉じます。

## ● [キャンセル]ボタン

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

**[送信&挿入設定] タブ**

AN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】 差分、すべて

【解説】 「差分」に設定すると、設定が初期値と異なっている(変更されている)パラメーターだけを送信/挿入します。  
「すべて」に設定すると、設定が初期値のままであるパラメーターも含め、すべてのパラメーターを送信/挿入します。

● **挿入方法**

【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 Easy Editor設定]ダイアログを閉じます。

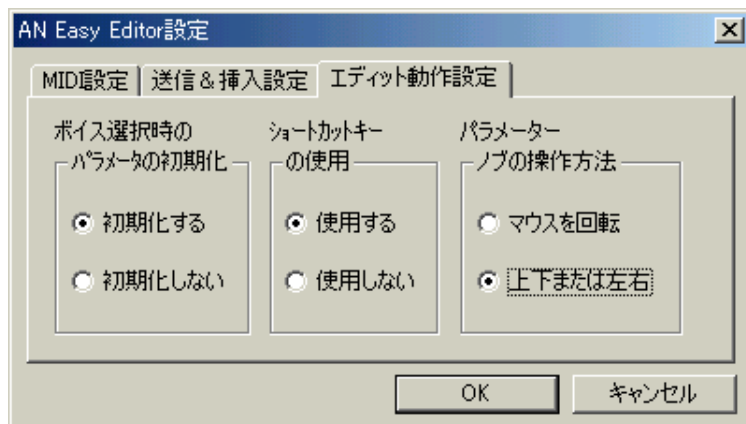
● **[キャンセル]ボタン**

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



## [エディット動作設定]タブ

ANパラメーターをエディットする際の操作方法や、音色を選択したときのAN Easy Editorの動作について設定します。



## ● ボイス選択時のパラメータの初期化

【設定値】 初期化する、初期化しない

【解説】 初期化する：

ANパラメーターをエディットしている状態で別のボイスを選択した場合、ANパラメーターを初期値に戻します。ANパラメーターが初期値に戻ることで、選択したボイスを「エディットする前の状態」で鳴らすことができます。

初期化しない：

ANパラメーターをエディットしている状態で別のボイスを選択しても、ANパラメーターを初期値に戻しません。ANパラメーターの設定を変更せずに、核となるボイスだけを入れ換えて鳴らすことができます。

## ● ショートカットキーの使用

【設定値】 使用する、使用しない

【解説】 「使用する」に設定すると、AN Easy Editorのスイッチやノブの左上に書かれている数字やアルファベットがショートカットキーとして使用できるようになります。ショートカットキーのみを押すと、値が増加します。

[shift]キーを押しながらショートカットキーを押すと、値が減少します。

【参考】 これらのショートカットキーはパソコンのキーボードと同じ配列で割り付けられています。それぞれのパラメーターのショートカットキーを覚えなくてもキーボードで探りながらエディットできるので、大変便利です。

## ● パラメーターノブの操作方法

【設定値】 マウスを回転、上下または左右

【解説】 画面上のノブを使ってパラメーターを変更するときの操作方法を選択します。

マウスを回転：

選択したノブを中心に円を描くようにマウスを動かすことにより、値を変更します。

上下または左右：

マウスを右または上に動かすと値が増加し、左または下に動かすと値が減少します。

## ● [OK]ボタン

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

## [モーフィングの設定]ダイアログ

モーフィングとは、現在選択している音色を任意の音色に向かって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、どのバンクのどの音色に向かってモーフィングするかを設定します。



### ● 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】 XG、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なわれます。

## [パラメーター挿入]ダイアログ

AN Easy Editorの設定を、パートパラメーターとして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 Easy 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パラメーター挿入]を選択するとこのダイアログが表示されます。AN Easy Editorウィンドウでツールバーの[ANパラメーター挿入]ボタンをクリックしても表示できます。

### 参考

- ・ ユーザーバンク音色を選択した状態でこのダイアログを表示すると、[TYPE](タイプ)が表示され、パラメーター以外にユーザーボイス(1ボイスバルク)を挿入できるようになります。
- ・ ANパラメーターを「すべて送信する」または「一部送信する」の選択は、[AN Easy Editor設定]ダイアログの[送信&挿入設定]タブで設定します。
- ・ 1ボイスバルクを複数箇所に挿入する場合、後の方が優先されますので、挿入場所に気を付けてください。



### ● Track(トラック)

【設定値】 1～100

【解説】 パラメーターを挿入するトラックを指定します。

### ● TYPE(タイプ)

【設定値】 パラメーター、1ボイスバルク

【解説】 ユーザーボイス(AN Easy Editorの設定ではなく、現在選択しているユーザーバンク音色がもつデータそのもの)とパラメーターのどちらを挿入するのかが選択します。ANエキスパート音色ファイル(\*\*\*.ANS)を開くか、またはユーザーボイスを抽出した後にこのダイアログを表示したときにのみ設定することができます。

### ● ロケーション

【設定値】 Meas:Beat:Clock…1:1:0～9999:4:959(479)

【解説】 パラメーターを挿入する位置を指定します。

### 参考

Beat、Clockの設定範囲は、ホストアプリケーション(シーケンサー)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

シーケンスデータ内に含まれるANパラメーターを取り込みます。  
メニューバーから[設定]-[ANパラメーター抽出]を選択するとこのダイアログが表示されます。  
AN Easy Editorウィンドウでツールバーの[ANパラメーター抽出]ボタンをクリックしても表示できます。



### 〈操作〉

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、シーケンスデータに含まれるANパラメーターが取り込まれ、AN Easy Editorウィンドウに反映されます。

#### ● 先頭位置、終了位置

【設定値】 Meas:Beat:Clock…1:1:0～9999:4:959(479)

【解説】 バルクデータを取り込む範囲を設定します。

#### 参考

Beat、Clockの設定範囲は、ホストアプリケーション(シーケンサー)の分解能によって異なります。

#### ● [ユーザーボイスバルクを含む] チェックボックス

【解説】 シーケンスデータにユーザーボイスのバルクデータが含まれている場合、ここにチェックが入った状態でパラメーター抽出を実行すると、そこからユーザーボイスバルクを取り込みます。

ユーザーボイスバルクとは、PLG150-ANのユーザーバンクに保存されるボイスのバルクデータのことです。初期状態では、AN Easy Editorでユーザーバンクのボイスを選択することはできません。しかし、ANパラメーターでユーザーバンクのバルクデータを抽出すると、ユーザーバンクのスイッチでボイスの選択ができるようになります。

#### 注意

AN Easy Editorのユーザーボイスのリストと、PLG150-ANのユーザーバンクの中身が一致していない状態でエディットを行なうと、意図しない音により耳を痛める可能性がありますのでご注意ください。

#### ● [OK] ボタン

設定したシーケンスデータの範囲内にあるANパラメーターを取り込み、[ロケーション設定]ダイアログを閉じます。

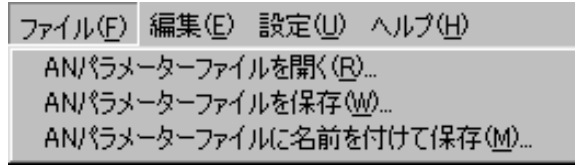
#### ● [キャンセル] ボタン

ANパラメーターの取り込みをキャンセルして、[ロケーション設定]ダイアログを閉じます。

# メニュー追加項目

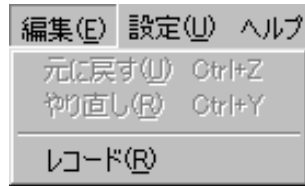
AN Easy Editorがアクティブなとき、メニューにAN Easy Editor独自の項目が追加されます。

## ファイルメニュー



- **ANパラメーターファイルを開く**  
ANパラメーターファイル(\*\*\*.ANE)を読み込みます。  
[ファイルを開くダイアログ](#)が表示されます。
- **ANパラメーターファイルを保存**  
AN Easy Editorの現在の設定を保存します。
- **ANパラメーターファイルに名前を付けて保存**  
AN Easy Editorの現在の設定に名前を付けて、ANパラメーターファイルとして保存します。  
[ファイルの保存ダイアログ](#)が表示されます。

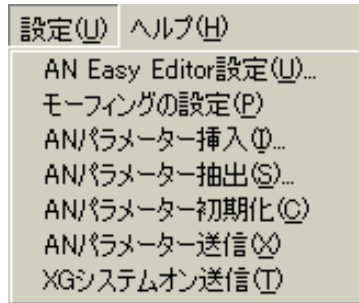
## 編集メニュー



## ● レコード

AN Easy Editorの操作を録音する場合に選択します。

## 設定メニュー



## ● AN Easy Editor設定

AN Easy Editorの設定を行ないます。  
[AN Easy Editor設定]ダイアログが表示されます。

## ● AN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パラメーター挿入

AN Easy Editorの現在の設定を、パートパラメーターとしてソングに挿入します。  
[パラメーター挿入]ダイアログが表示されます。  
ANパラメーターをどのように挿入するかについては、[AN Easy Editor設定]ダイアログの[送信&挿入設定]タブで設定します。

## ● ANパラメーター抽出

シーケンスデータに含まれるANパラメーターを抽出して、AN Easy Editorウィンドウに反映します。  
[ロケーション設定]ダイアログを表示します。

## ● ANパラメーター初期化

AN Easy Editor画面上的ANパラメーターを初期化します。

## ● ANパラメーター送信

AN Easy Editorの現在の設定をパートパラメーターとしてMIDI出力します。  
パラメーターをどのように送信するかについては、[AN Easy Editor設定]ダイアログの[送信&挿入設定]タブで設定します。

## ● 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、音源をXGに初期化します。

**注意**

XGプラグインシステムのプラットフォーム (MU2000など) を使用している場合のみ有効です。  
PLG150-ANとプラットフォームの両方がXGに初期化されます。