



DX Easy Editor

マニュアル

ご使用になる前に

DX Easy Editorは、PLG150-DXのエフェクトの設定やコードデータの入力を行なうためのアプリケーションです。

複雑なエフェクトや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のエディット中は、PLG150-DXを組み込んだプラグインプラットフォームを操作しないでください。プラグインプラットフォーム本体の操作により、エディット中のパラメーターの設定が変更されてしまう場合があります。

著作権について

- このアプリケーションおよびマニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- このアプリケーションおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

商標について

- このマニュアルに掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

ご注意

- このアプリケーションおよびマニュアルを運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- このマニュアルに掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。

このマニュアルについて

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、「DX Easy Editor」が「DX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

DX 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DX 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。

DX Easy Editorとは

パートパラメーターを変更して、間接的にPLG150-DX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。

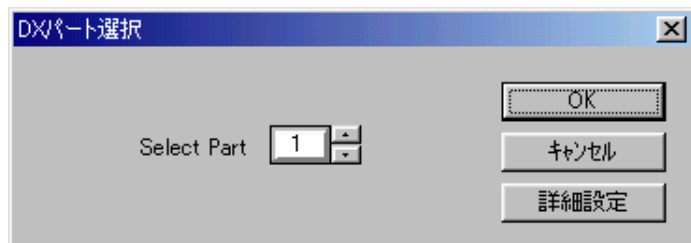
DX Easy Editorでは、全パートに共通のXGパートパラメーター (XGパラメーター) と、PLG150-DX専用のネイティブパートパラメーター (DXパラメーター) の両方をエディットすることができます。

変更したパラメーターは、DXパラメーターファイルとして保存できるほか、ソングにイベントとして挿入することもできます。

PLG150-DXを割り当てるパートを選択する手順

- 1 [DXパート選択]ダイアログでパートを選択します。

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



- 2 [OK]をクリックします。

起動後に割り当てる場合は、次の手順で行ないます。

- 1 [DX 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]-[DX Easy Editor設定]を選択します。



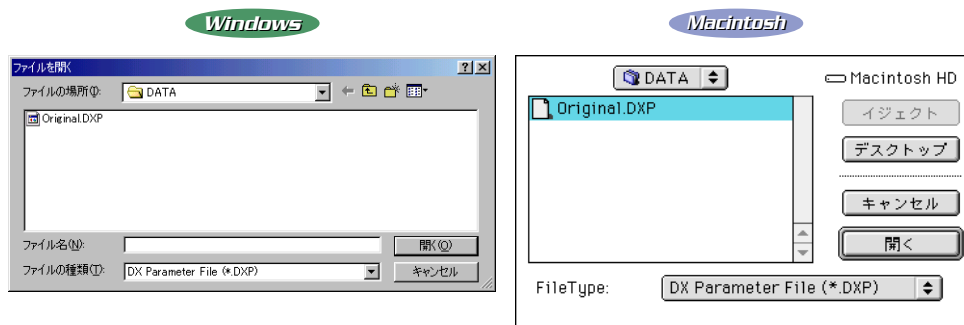
- 2 パートを設定します。

[MIDI CH]と[PART No]にPLG150-DXを割り当てるパート番号を入力します。

- 3 [OK]をクリックします。

DXパラメーターファイルを開く手順

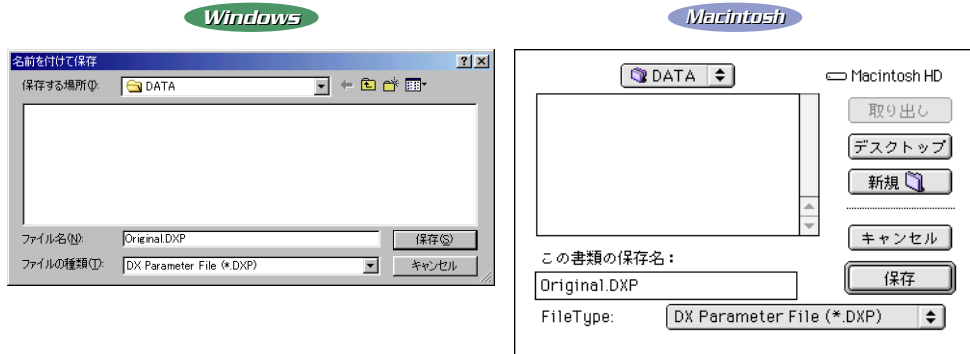
- 1 ファイルを開くダイアログを表示します。
メニューバーの[ファイル]-[DXパラメーターファイルを開く]をクリックします。



- 2 DXパラメーターファイルを開きます。
読み込みたいDX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。
詳細はP23をご参照ください。

DXパラメーターファイルを保存する手順

- 1 ファイルの保存ダイアログを表示します。
メニューバーから[ファイル]-[DX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。



- 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。
詳細はP24をご参照ください。

ボイスを選択する手順

- 1 [ボイスリスト]ダイアログを表示します。(→P25)
[Category](カテゴリー)欄をクリックしてカテゴリー一覧を表示し、任意のカテゴリーをクリックします。



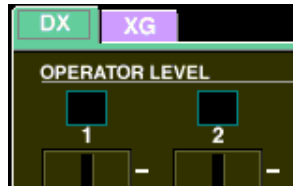
- 2 カテゴリーとボイスを選択します。
[Category]欄でカテゴリーを、[Voice]欄でボイスを選択します。
- 3 [OK]をクリックします。

参考

ボイスを選択すると、DXパラメーターは初期化されます(XGパラメーターは初期化されません)。

ボイスエディットの手順

- 1 ボイスを選択します。
- 2 エディットをします。
DX/XGタブをクリックしてページを切り替えながら、DXパラメーターとXGパラメーターを変更して音色を作り変えます。



- 3 DX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 [DX 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]-[DX Easy Editor設定]を選択します。



参考

ツールバーの[DX 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。



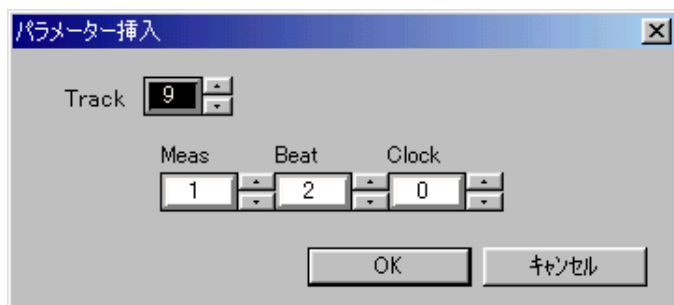
- 2 設定値を変更したXGパラメーターだけを指定したトラックに挿入する状態にします。
[送信&挿入設定]タブをクリックしてから、[XGパラメーターの送信&挿入設方法]欄で「差分」を選択します。

参考

- ・ DXパラメーターはすべて挿入されます。
- ・ 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XGパラメーターの間隔なども設定できます。

- 3 [OK]ボタンをクリックします。

- 4 [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]-[DXパラメーター挿入]を選択します。



参考

ツールバーの[DX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。



- 5 挿入位置を設定します。
Track (トラック)とMeas (小節)、Beat (拍)、クロックで、パラメーターを挿入する位置を指定します。
- 6 [OK]ボタンをクリックします。

DX Easy Editorの操作を録音する手順

- 1 [DX 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]-[DX Easy Editor設定]を選択します。



参考

ツールバーの[DX 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 録音するトラックを設定します。
[REC Track]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[録音]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[録音]ボタンをクリックしてオフにします。

DX Easy EditorとDX Simulatorの両方を同時にエディットした場合、見かけ上はエディットできているようにみえますが、ボイスの整合性が取れなくなるため、正常に動作しなくなることがあります。

カスタムボイスを両方のソフトでエディットする場合は、次の手順で実行してください。

カスタムボイスを両方のソフトでエディットする手順

- 1 DX Simulatorを起動します。**
- 2 任意のカスタムボイスをエディットします。**

エディットしたいボイスを選択してから、エディットリストウィンドウやエディットパネルウィンドウを使って、ボイスをエディットします。(くわしくは、DX Simulatorのオンラインヘルプをご参照ください。)
- 3 ストアします。**

エディットしたボイスをボイスメモリーにストアします。
- 4 すべてのボイスの設定を、バルクデータとして任意のトラックに挿入します。**

まず、[DX Simulator設定]ダイアログの[送信&挿入設定]タブで挿入方法を「全ボイス」に設定します。
次に、[パラメーター挿入]ダイアログで任意のトラックに挿入します。
このとき、挿入位置を曲の始まる前に設定してください。
(くわしくは、DX Simulatorのオンラインヘルプをご参照ください。)
- 5 DX Simulatorを終了します。**
- 6 DX Easy Editorを起動します。**
- 7 パラメーターを抽出します。**

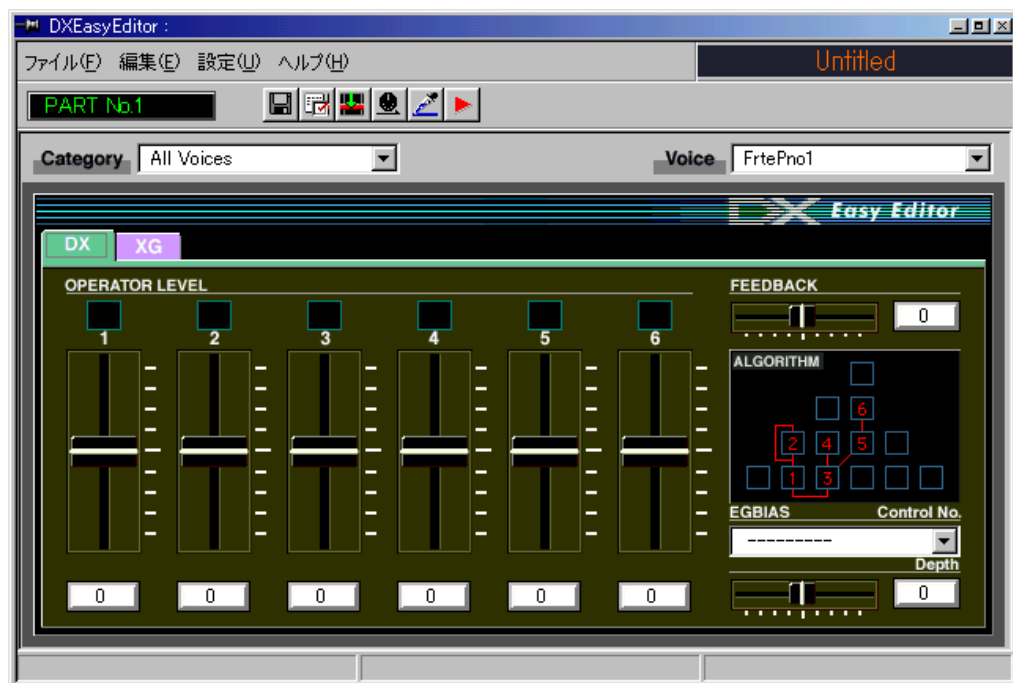
先ほどバルクデータを挿入した範囲を[ロケーション設定]ダイアログで設定し、パラメーター抽出を実行します。
このとき、[カスタムボイスリストを含む]チェックボックスにチェックを入れておいてください。
- 8 カスタムボイスを選択し、エディットを続けます。**

ボイスカテゴリー欄で「DX Custom」を、ボイス欄で先ほどエディットしていたカスタムボイスを選択してから、エディットを行ないます。
- 9 エディットしたパラメーターを挿入します。**

[パラメーター挿入]ダイアログでパラメーターを挿入します。
挿入位置は、DX Simulatorでバルクを挿入した位置よりも後ろに設定してください。

DX Easy Editorウィンドウ

ボイスを選択し、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。



タブによって、PLG150-DXのネイティブパートパラメーターのエディット画面とXGパートパラメーターのエディット画面に切り替えます。

DX Easy Editorを起動して、[DXパート選択]ダイアログでパートで選択すると、このウィンドウが開きます。

閉じるとDX Easy Editorは終了します。



パートナンバー

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

[Category](カテゴリー)

ボイスの種類を選択します。

[Voice](ボイス)

ボイスを選択します。

ツールバー



[DXパラメーターファイルを保存]ボタン

DXパラメーターファイルの上書き保存を行ないます。
 メニューバーの[ファイル]-[DXパラメーターファイルを保存]と同じ機能です。



[DX Easy Editor設定]ボタン

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



[DXパラメーター挿入]ボタン

DX Easy Editorの現在の設定をパートパラメーターとしてブロックに書き込みます。
[\[パラメーター挿入\]ダイアログ](#)が表示されます。



[DXパラメーター送信]ボタン

DX 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。



[DXパラメーター抽出]ボタン

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、DX 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](#)が表示されます。

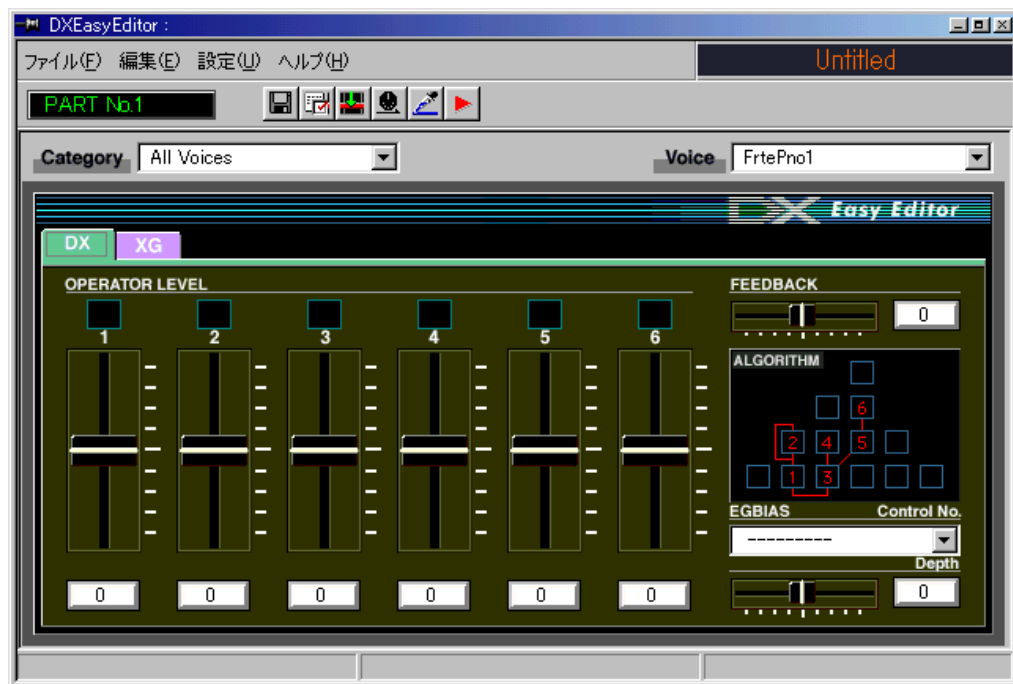


[録音]ボタン

DX Easy Editorの操作を録音する場合にクリックします。

[DXパラメーターエディット用タブ]

PLG150-DXのネイティブパートパラメーターをエディットします。



● [OPERATOR LEVEL](オペレーターレベル)

【設定値】 -64～+63

【解説】 オペレーター 1～6のアウトプットレベルを、元の状態を±0として、相対的に設定します。

設定方法はスライダをドラッグするほか、数値の表示部分をクリックして反転させテンキー→[Enter]でも設定できます。

【参考】 オペレーターの役割はアルゴリズムによって変化します。

キャリアに割り当てられているオペレーターのアウトプットレベルでは音量が増減します。

複数のキャリアが存在するアルゴリズムの場合は、各キャリアで作られた音色の音量バランスが変わります。

モジュレーターに割り当てられているオペレーターのアウトプットレベルでは音色が変化します。複数のキャリアが存在するアルゴリズムの場合は、対象のモジュレーターのすぐ下のキャリアで作られた音色だけが変化します。

● [Group] スイッチ(各スライダの上にあるボックス)

【設定値】 -…オン、空欄…オフ

【解説】 グループがオンになっているトラックの値をまとめて増減することができます。複数のオペレーターのオペレーターレベルを同時に変更したい場合に便利です。

● [FEEDBACK](フィードバックレベル)

【設定値】 -7～+7

【解説】 元の状態を±0として、フィードバックレベルを相対的に設定します。

【参考】 フィードバックレベルを上げると、モジュレーターによる変調が深くなるため、音色が変化します。

● [ALGORITHM](アルゴリズム)

【解説】 現在選択中のボイスのアルゴリズムを表示します。

【参考】 最も下に位置するオペレーターがキャリア、2段目から上に位置するオペレーターはモジュレーターとして働きます。

● [EGBIAS Control No.](EGバイアスコントロールナンバー)

【設定値】 Moduration、Breath Ctrl、Foot Ctrl、Expression、After Touch、Pitch Bend

【解説】 EGバイアスを操作するコントローラーを選択します。

【参考】 EGバイアスとはオペレーターのアウトプットを遮る働きを持った信号のことです。EGバイアスをどのオペレーターに送るかの設定は、アンプリチュードモジュレーションセンシティビティ(このソフトでは操作できません)で行ないます。ここで設定したコントローラーを操作すると、アンプリチュードモジュレーションセンシティビティがキャリアに設定されている場合は音量を、モジュレーターに設定されている場合は音色を、リアルタイムに変化させることができます。

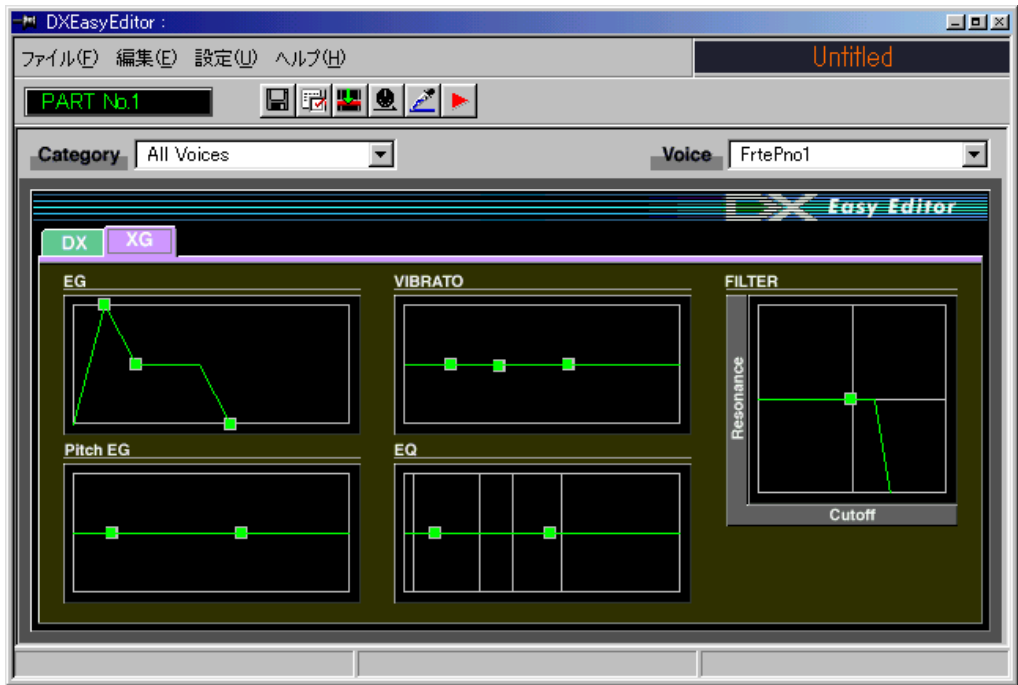
● [Depth](デプス)

【設定値】 -64～+63

【解説】 EGバイアスコントロールナンバーで設定したコントローラーでEGバイアスを操作するときの操作の幅を設定します。

[XGパラメーターエディット用タブ]

PLG150-DXのXGパートパラメーターをエディットします。

**【パラメーターの働き】**

各パラメーターは、ボイスに設定されている状態を±0として相対的に設定します。
ボイスの設定しただけでは、数値を変更しても音色が変化しない場合があります。

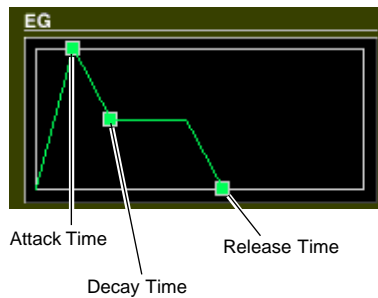
【エディットの手順】

パラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー (■) を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。

設定中のパラメーターの名前と設定値は、ウィンドウ下のステータスバーの位置に表示されます。

EG(エンベロープジェネレーター)

鍵盤を弾いた瞬間から、離して音が消えるまでの音量の時間的な変化を設定します。



【エディットの手順】

パラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー (■) を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。

設定中のパラメーターの名前と設定値は、ウィンドウ下のステータスバーの位置に表示されます。

● Attack Time(アタックタイム)

【設定値】 -64～+63

【解説】 鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化するのに要する時間です。値を小さくすると、立ち上がりの速い音になります。マーカー (■) を左右にドラッグします。

● Decay Time(ディケイタイム)

【設定値】 -64～+63

【解説】 音量が最大に達した後、サステインレベルに変化する時間です。値を小さくすると、歯切れのいい音になります。マーカー (■) を左右にドラッグします。

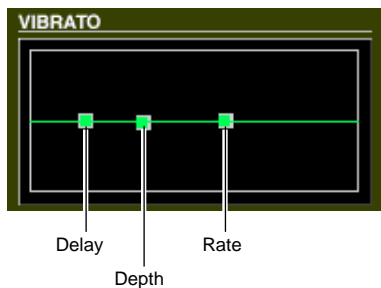
● Release Time(リリースタイム)

【設定値】 -64～+63

【解説】 鍵盤を離した後、音が消えるまでに要する時間です。値を小さくすると、音がすばやく消えるようになります。マーカー (■) を左右にドラッグします。

VIBRATO(ビブラート)

ビブラートに関するパラメーターを設定します。



【エディットの手順】

パラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー (■) を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。

設定中のパラメーターの名前と設定値は、ウィンドウ下のステータスバーの位置に表示されません。

● Delay(ディレイ)

【設定値】 -64～+63

【解説】 鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。マーカー (■) を左右にドラッグします。

● Depth(デプス)

【設定値】 -64～+63

【解説】 ビブラートの揺れの深さ (音程を揺らす幅) を設定します。マーカー (■) を上下にドラッグします。

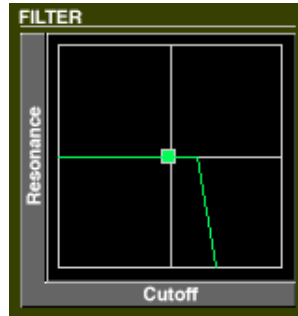
● Rate(レート)

【設定値】 -64～+63

【解説】 ビブラートで音程を揺らす速さ (周期) を設定します。マーカー (■) を左右にドラッグします。

FILTER(フィルター)

ローパスフィルターに関するパラメーターを設定し、ボイスの音色を変更します。



【エディットの手順】

パラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー (■) を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。

設定中のパラメーターの名前と設定値は、ウィンドウ下のステータスバーの位置に表示されま

す。

● Cutoff(カットオフ)

【設定値】 -64～+63

【解説】 フィルターでカットする音の周波数を設定します。
ここで設定した値よりも高い周波数の音がカットされます。
マーカー (■) を左右にドラッグします。

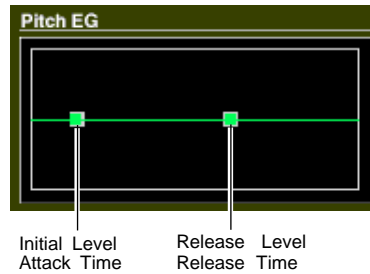
● Resonance(レゾナンス)

【設定値】 -64～+63

【解説】 カットオフ周波数付近の出力を持ち上げ、音に倍音を付加してクセのある音にします。
マーカー (■) を上下にドラッグします。

Pitch EG(ピッチEG)

鍵盤を弾いてから音が消えるまでの、音程の時間的な変化を設定します。



【エディットの手順】

パラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー(■)を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。

設定中のパラメーターの名前と設定値は、ウィンドウ下のステータスバーの位置に表示されます。

● Initial Level(イニシャルレベル)

【設定値】 -64～+63

【解説】 鍵盤を弾いた瞬間の音程を設定します。
マーカー(■)を上下にドラッグします。

● Attack Time(アタックタイム)

【設定値】 -64～+63

【解説】 イニシャルレベルから本来の音程に戻るまでに要する時間を設定します。
マーカー(■)を左右にドラッグします。

● Release Level(リリースレベル)

【設定値】 -64～+63

【解説】 鍵盤を離した後、最終的に到達する音程を設定します。
マーカー(■)を上下にドラッグします。

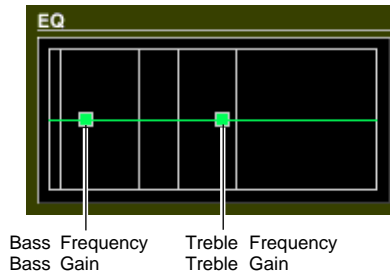
● Release Time(リリースタイム)

【設定値】 -64～+63

【解説】 鍵盤を離した後、リリースレベルにまで変化するのに要する時間を設定します。
マーカー(■)を左右にドラッグします。

EQ(イコライザー)

ローとハイの2バンドのEQを設定して音色を変化させます。



【エディットの手順】

パラメーターの設定は、表示画面内の四角いマーカー (■) を、表示される矢印の方向にドラッグして行ないます。

設定中のパラメーターの名前と設定値は、ウィンドウ下のステータスバーの位置に表示されます。

● Bass Frequency(バスフリケンシー)

【設定値】 -64～+63

【解説】 イコライザーでエディットする低域の周波数を設定します。
マーカー (■) を左右にドラッグします。

● Bass Gain(バスゲイン)

【設定値】 -64～+63

【解説】 バスフリケンシーで設定した周波数付近の音をどの程度ブーストまたはカットするかを設定します。
マーカー (■) を上下にドラッグします。

● Treble Frequency(トレブルフリケンシー)

【設定値】 -64～+63

【解説】 イコライザーでエディットする高域の周波数を設定します。
マーカー (■) を左右にドラッグします。

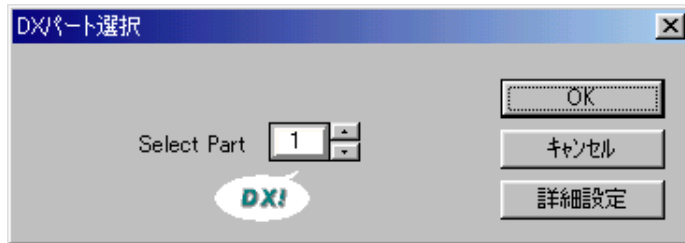
● Treble Gain(トレブルゲイン)

【設定値】 -64～+63

【解説】 トレブルフリケンシーで設定した周波数付近の音をどの程度ブーストまたはカットするかを設定します。
マーカー (■) を上下にドラッグします。

[DXパート選択]ダイアログ

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



参考

起動後にパートを選択する場合は、[\[DX Easy Editor設定\]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-DXを割り当てるパートを選択します。

● DX!マーク

選択したパートに、DXパートアサインの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

DX Easy Editorを起動し、DX Easy Editorウィンドウを開きます。

● [キャンセル]ボタン

[DXパート選択]ダイアログを閉じます。(DX Easy Editorは起動しません。)

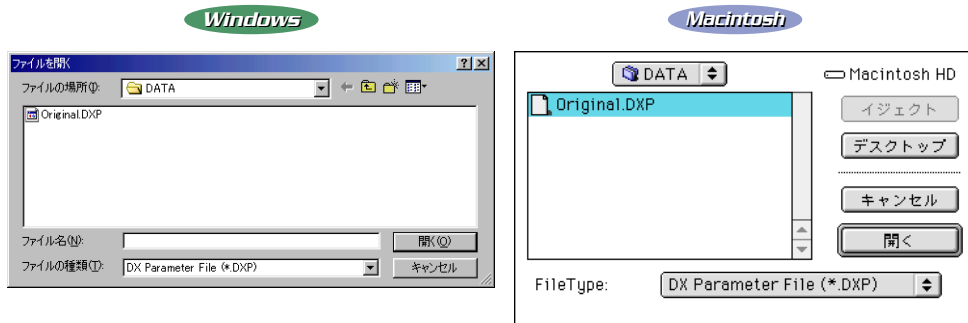
● [詳細設定]ボタン

[\[DX Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を表示します。

ファイルを開くダイアログ

DX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]-[DX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。



〈操作〉

読み込みたいDX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。

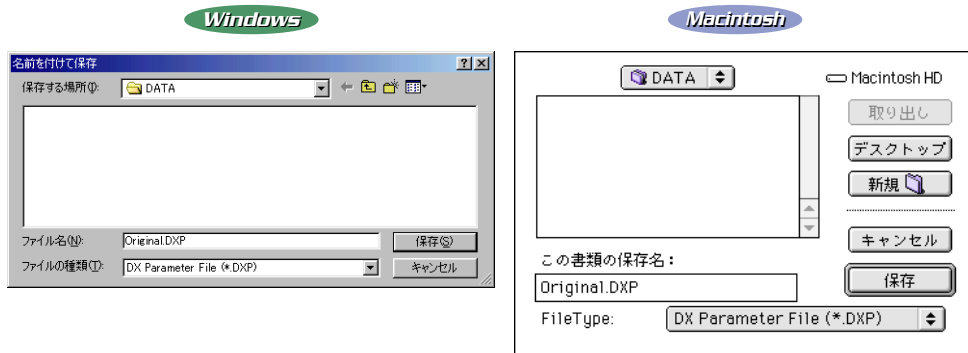
参考

カスタムボイスをDX Easy EditorとDX Simulatorの両方でエディットしたい場合はP11をご参照ください。

ファイルの保存ダイアログ

現在のDX Easy Editorの設定をファイルに保存します。

メニューバーから[ファイル]-[DX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。



〈操作〉

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

[キャンセル] ボタンをクリックすると、保存せずにダイアログを閉じます。

[ボイスリスト]ダイアログ

ボイスを選択します。

DX Easy EditorウインドウのCategory (カテゴリー) 欄でボイスカテゴリー (ボイスの種類) を選択すると、このダイアログが表示されます。



- **Category (カテゴリー)**
ボイスの種類を選択します。
- **Voice (ボイス)**
ボイスを選択します。
- **[ClickMonitor] (クリックモニター)**
ここにチェックが入った状態でボイスを選択すると、ボイスを発音させて確認することができます。
- **[OK] ボタン**
ボイスを選択し、ダイアログを閉じます。
- **[キャンセル] ボタン**
ボイスを選択せずに、ダイアログを閉じます。

[DX Easy Editor設定]ダイアログ

DX Easy Editorの設定を行ないます。

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

DX Easy Editorウィンドウでツールバーの[DX Easy Editor設定]ボタンをクリックしても表示できます。

[MIDI設定]タブと[送信&挿入設定]タブと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

DX 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-DX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-DXを割り当てるパートを指定します。

● Device No(デバイスナンバー)

【設定値】 1～16

【解説】 PLG150-DXが組み込まれているXGプラグインプラットフォーム(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。

● Boad No(ボードナンバー)

【設定値】 1～8

【解説】 XGプラグインプラットフォーム(MU2000など)にPLG150-DXが複数枚組み込まれている場合に、ボイスをエディットするPLG150-DXの番号を設定します。プラットフォーム内のPLG150-DX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

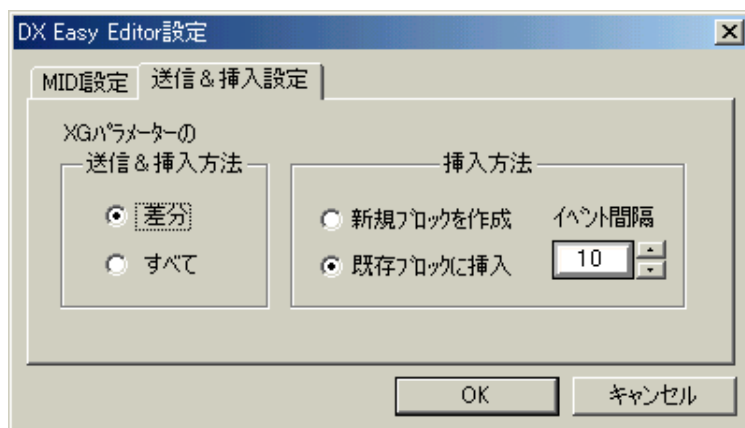
設定を実行して、[DX Easy Editor設定]ダイアログを閉じます。

● [キャンセル]ボタン

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

[送信&挿入設定]タブ

パラメーターの挿入またはバルク送信の方法を設定します。



● XG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、設定を変更した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、設定を変更していない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、[DX 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、[DX Easy Editor設定]ダイアログを閉じます。

[パラメーター挿入]ダイアログ

DX 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、[DX 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]-[DX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。
DX Easy Editorウィンドウでツールバーの[DX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

カスタムボイスリストを抽出してから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抽出したカスタムボイスリストを挿入できるようになります。

カスタムボイスリストの挿入は、カスタムボイスリストのっていない曲データでカスタムボイスを使う場合に行なってください。

(挿入場所は曲データより前にしてください)



参考

[TYPE](タイプ)が表示されている場合は、カスタムボイスリストとパラメーターのどちらを挿入するかを選択します。

● 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、カスタムボイスリスト

【解説】 カスタムボイスリストとパラメーターのどちらを挿入するかを選択します。
カスタムボイスリストを抽出してからこのダイアログを表示したときのみ、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

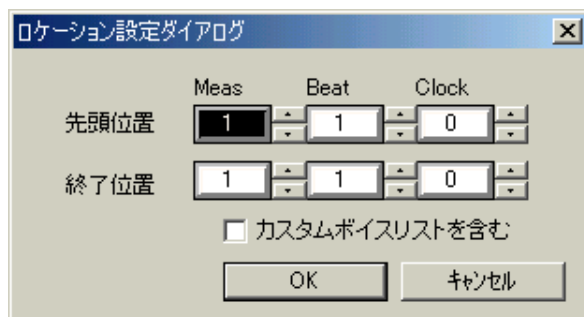
挿入を実行した後、[パラメーター挿入]ダイアログを閉じます。

● [キャンセル]ボタン

挿入をキャンセルし、[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パートパラメーターを取り込みます。
メニューバーから[設定]-[DX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。
DX Easy Editorウィンドウでツールバーの[DX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パートパラメーターが取り込まれ、DX 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。

● [カスタムボイスリストを含む] チェックボックス

【解説】 シーケンスデータにカスタム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、そこからカスタムボイスリストを取り込みます。

カスタムボイスリストとは、PLG150-DXのカスタムバンクに保存されているボイスのボイスリストのことです。

初期状態では、DX Easy Editorでカスタムバンクのボイスをエディットすることはできません。

しかし、DXパラメーター抽出でカスタムバンクのボイスリストが抽出できると、ボイスリストダイアログのカテゴリー欄に[DX Custom]の項目が追加され、カスタムボイスバンクのボイスをエディットできるようになります。

注意

DX Easy Editorのカスタムボイスのリストと、PLG150-DXのカスタム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傷める可能性があります。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DX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。

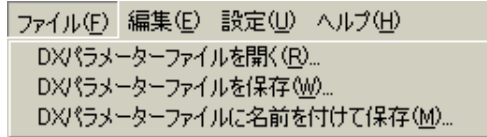
- [キャンセル]ボタン

DXパラメーターの取り込みをキャンセルし、[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

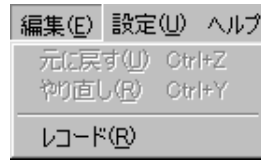
DX Easy Editorがアクティブなとき、メニューにDX Easy Editor独自の項目が追加されます。

ファイルメニュー



- **DXパラメーターファイルを開く**
DXパラメーターファイルを読み込みます。
ファイルを開くダイアログが表示されます。
- **DXパラメーターファイルを保存**
DXパラメーターファイルの上書き保存を行ないます。
- **DXパラメーターファイルに名前を付けて保存**
DX Easy Editorの現在の設定をDX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。

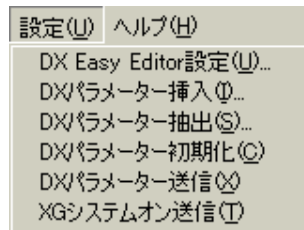
編集メニュー



● レコード

DX Easy Editorの操作を録音する場合に選択します。
ツールバーの[録音]ボタンと同じ機能です。

設定メニュー



● DX Easy Editor設定

DX Easy Editorの設定を行いません。
[\[DX Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を表示します。

● DXパラメーター挿入

DX 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。
[\[パラメーター挿入\]ダイアログ](#)を表示します。

● DXパラメーター抽出

シーケンスデータ内に含まれるパートパラメーターを取り込みます。
[\[ロケーション設定\]ダイアログ](#)を表示します。

● DXパラメーター初期化

DX Easy Editorのすべての設定を初期化します。

● DXパラメーター送信

DX 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。

● 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。

参考

モジュラーシンセシスプラグインシステム対応機器のパラメーターは初期化されません。