



# PF Easy Editor

## マニュアル

### ご使用になる前に

PF Easy Editorは、PLG150-PF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。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-PF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、「PF Easy Editor」が「PF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

PF 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PF 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。

# PF Easy Editor とは

パートパラメーターを変更して、間接的にPLG150-PF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。

PF Easy Editorでは、PLG150-PFを使用しているパートでのみ設定できるPFネイティブパートパラメーター(※注)と、PLG150-PF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PF Easy Editorでは、これらをあわせて「PFパラメーター」と呼びます。

変更したパラメーターは、PF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で開いている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機器にて、PLG150-PF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をお使いの場合は、お客様の意図どお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 PF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

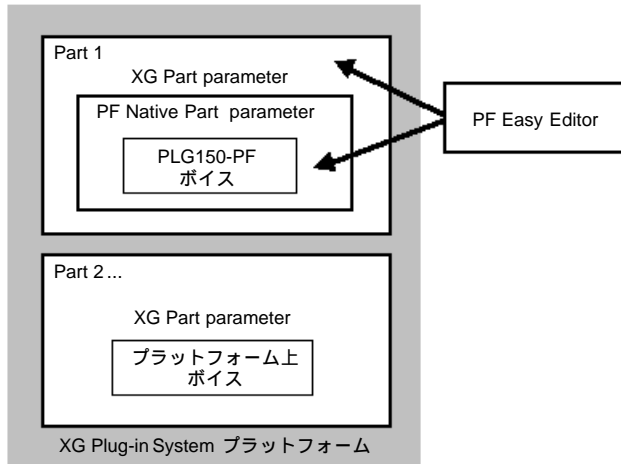
マルチパートの任意のパートで選択したボイスを、曲に合わせて間接的にエディットするためのパラメーターです。

#### 2. PF ネイティブパートパラメーター

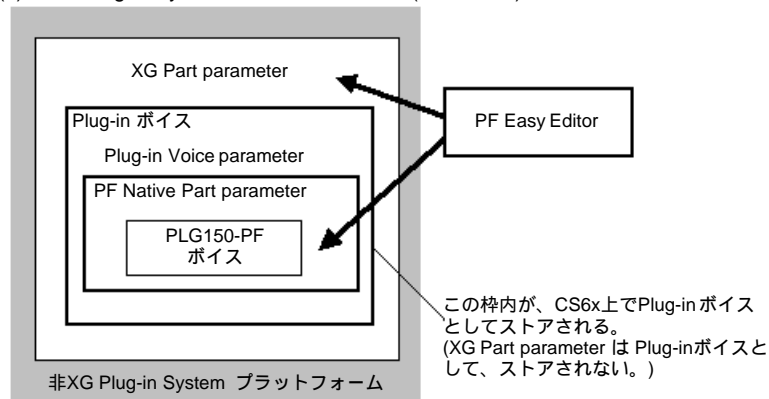
PLG150-PF固有のパートパラメーターです。

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



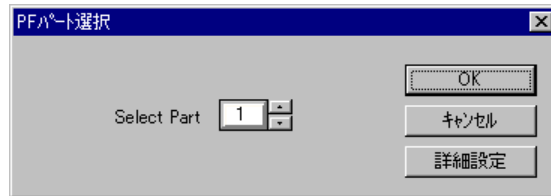
#### (b)非XG Plug-in System プラットフォーム(CS6xなど)の場合



## PLG150-PFを割り当てるパートを選択する手順

- 1 PF Easy Editor を起動し(ホストアプリケーションのプラグインメニューではPFイーゼルエディターと表示される場合もあります。)、[PFパート選択]ダイアログでパートを選択します。

PF Easy Editorの起動時に表示される[PFパート選択]ダイアログで、PLG150-PF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のプラットフォーム機器をお使いの場合は、モードやスロットによって割り当てるパート番号が異なりますのでご注意ください。
  - ・ ボイスモードでご使用の場合  
パート番号を「1」に設定します。(PLG150-PF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-PF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-PF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]をクリックします。

## 参考

PF Easy Editorを起動後に割り当てる場合は、次の手順で行いません。

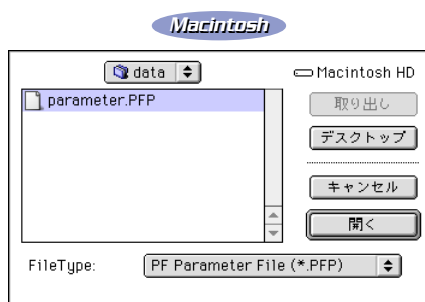
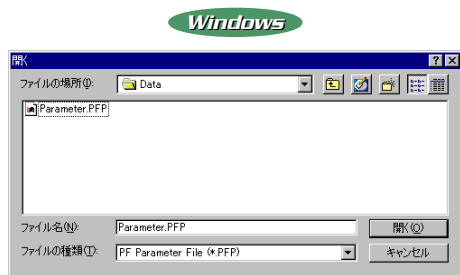
1. [PF Easy Editor 設定] ダイアログを表示します。  
メニューバーから[設定]-[PF Easy Editor設定]を選択します。



2. パートを設定します。  
[MIDI CH]と[PART No]にPLG150-PF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。

## PFパラメーターファイルを開く手順

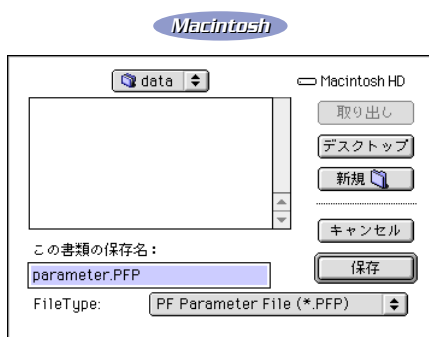
- Windows** [開く]ダイアログを表示します。  
**Macintosh** ファイルを開くダイアログを表示します。  
 メニューバーから[ファイル]-[PFパラメーターファイルを開く]を選択します。



- PFパラメーターファイルを開きます。  
 読み込みたいPFパラメーターファイルを指定し、[開く]をクリックします。

## PFパラメーターファイルを保存する手順

- 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]-[PF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。



- 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 カテゴリーを選択します。  
[Category](カテゴリー)欄からカテゴリーを選択します。



- 2 ボイスを選択します。  
[Voice]欄でボイスを選択します。



## 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。  
PFパラメーターを変更して音色を作り変えます。
- 3 PFパラメーターファイルを保存します。

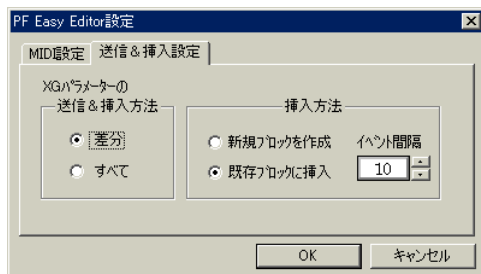
## 設定値を変更したパラメーターだけを、指定したトラックに挿入する手順

- 1 [PF 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]-[PF Easy Editor 設定]を選択します。

### 参考

ツールバーの[PF 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。

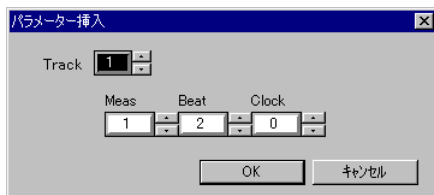
- 2 設定値を変更したPFパラメーターを、指定したトラックに挿入する状態にします。  
[送信&挿入設定]タブをクリックしてから、[XGパラメーターの送信&挿入方法]欄で「差分」を選択します。



### 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]-[PFパラメーター挿入]を選択します。



### 参考

ツールバーの[PF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。



## PF Easy Editorウィンドウ

ボイスを選択し、PF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。  
PF Easy Editorの起動と同時に開き、このウィンドウを閉じるとPF 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

画面上のスライダーをマウスでドラッグすることによってパラメーターを変更します。

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

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

- ・ 画面上のスライダーの下にある数値枠をクリックすると、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。
- ・ 画面上のスライダーをマウスで選択しておくと、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増減できます。[→] [↑] を押すと値の増加、[←] [↓] を押すと値の減少ができます。

## ● パートナンバー

PLG150-PF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[\[PFパート選択\]ダイアログ](#)、起動後は[\[PF Easy Editor設定\]ダイアログ](#)で行ないます。

## ● [Category](カテゴリー) 選択ボックス

ボイスの種類を選択します。

[All Voices] を選択すると、[Voice]選択ボックスにすべてのボイスを表示します。

## ● [Voice](ボイス) 選択ボックス

ボイスを選択します。

### 注意

ボイスを変更すると現在エディットしている設定は初期化されてしまいます。設定を残しておきたい場合は、ボイスを変更する前に[ファイル]-[PFパラメーターファイルを保存]で保存しておいてください。

## ツールバー



### [PFパラメーターファイルを保存] ボタン

PF 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]-[PFパラメーターファイルを保存]と同じ機能です。



### [PF Easy Editor設定] ボタン

PF Easy Editorの設定を行ないます。

メニューバーの[設定]-[PF Easy Editor設定]と同じ機能です。

[\[PF Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を表示します。



### [PFパラメーター挿入] ボタン

PF 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]-[PF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。



### [PFパラメーター送信] ボタン

PF 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]-[PFパラメーター送信]と同じ機能です。



### [PFパラメーター抽出] ボタン

シーケンスデータに含まれるPFパラメーターを抽出して、PF Easy Editorウィンドウに反映します。

メニューバーの[設定]-[PF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。



### [音色の置換] ボタン

指定されたカテゴリーの音色があるかどうかを同じMIDIチャンネルのソングトラック中で検索し、PLG150-PFの音色に置換します。

メニューバーの[編集]-[音色の置換]と同じ機能です。

[\[音色の置換\]ダイアログ](#)が表示されます。

**Windows** 右クリックメニュー **Macintosh** control+クリックメニュー

ボイスリスト..
PFパラメーター初期化
PFパラメーター送信
PFパラメーター挿入..
PFパラメーター抽出..
PF Easy Editor設定..
PFパラメーターファイルを開く(R)..
PFパラメーターファイルを保存(S)..
PFパラメーターファイルを名前を付けて保存(M)..

### ● ボイスリスト

[ボイスリスト]ダイアログが表示され、ここでもボイスを選択できます。  
「Click Monitor」をチェックしておく、選択したボイスを試聴することができます。

### ● PFパラメーター初期化

PF Easy Editor画面上のPFパラメーターを初期化します。

### ● PFパラメーター送信

PF 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]-[PFパラメーター送信]と同じ機能です。

### ● PFパラメーター挿入

PF 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]-[PF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。

### ● PF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、PF Easy Editorウィンドウに反映します。  
メニューバーの[設定]-[PF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。

### ● PF Easy Editor設定

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

### ● PFパラメーターファイルを開く

PFパラメーターファイル(\*\*\*.PFP)を読み込みます。  
メニューバーの[ファイル]-[PFパラメーターファイルを開く]と同じ機能です。

**Windows** [\[開く\]ダイアログ](#)が表示されます。

**Macintosh** [ファイルを開くダイアログ](#)が表示されます。

### ● PFパラメーターファイルを保存

PF 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]-[PFパラメーターファイルを保存]と同じ機能です。

### ● PFパラメーターファイルを名前を付けて保存

PF Easy Editorの現在の設定に名前を付けて、PF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]-[PF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。

**Windows** [\[名前を付けて保存\]ダイアログ](#)が表示されます。

**Macintosh** [ファイルの保存ダイアログ](#)が表示されます。

## PF Easy Editorウィンドウ : PFタブ

PLG150-PFのネイティブパートパラメーターをエディットします。

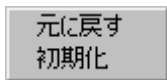


- **BASS Frequency(バスフリケンシー)**  
【設定値】 -64~+63  
【解説】 BASS Gainによってエディットされる音域の周波数を変化させます。
- **BASS Gain(バスゲイン)**  
【設定値】 -64~+63  
【解説】 低音域のゲインを変化させます。
- **TREBLE Frequency(トレブルフリケンシー)**  
【設定値】 -64~+63  
【解説】 TREBLE Gainによってエディットされる音域の周波数を変化させます。
- **TREBLE Gain(トレブルゲイン)**  
【設定値】 -64~+63  
【解説】 高音域のゲインを変化させます。

## 参考

**Windows** ウィンドウ内のスライダーを右クリックすると、以下のウィンドウが開きます。

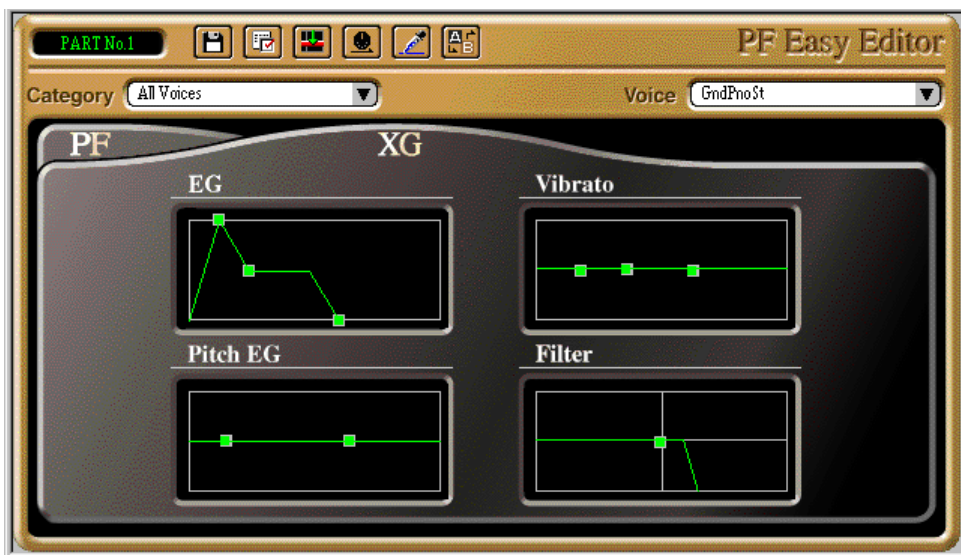
**Macintosh** controlキーを押しながらウィンドウ内のスライダーをクリックすると、以下のウィンドウが開きます。



- **元に戻す**  
ひとつ前の設定に戻します。
- **初期化**  
設定を初期値に戻します。

## PF Easy Editorウィンドウ : XGタブ

XGパートパラメーターをエディットするためのウィンドウです。



### 【パラメーターの動き】

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。ボイスの設定しだいでは、数値を変更しても音色が変化しない場合もあります。

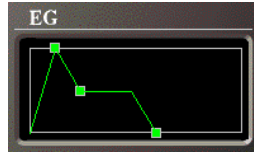
### 【エディットの手順】

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。



### ● 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を設定します。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、歯切れのいい音に鳴ります。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】 鍵盤を離れた後、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)

ビブラートの設定を行ないます。



### ● 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。

## Pitch EG(ピッチEG)

鍵盤を弾いてから音がきえるまでの、音程の時間的な変化を設定します。



### ● 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。

### ● Release Level(リリースレベル)

【設定値】 -64~+63

【解説】 鍵盤を離れた後、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】 鍵盤を離れた後、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。

## FILTER(フィルター)

ローパスフィルターの設定を行ない、ボイスの音色を変更します。



### ● 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。



## [PFパート選択]ダイアログ

PLG150-PFを割り当てるパートを選択します。  
PF 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、[\[PF Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を使います。

### 〈操作〉

[Select Part](セレクトパート)でPLG150-PFを割り当てるパートを選択し、[OK]をクリックするとPF Easy Editorが起動し、PF Easy Editorウィンドウが開きます。

#### ● Select Part(セレクトパート)

【設定値】 1～16

【解説】 PLG150-PFを割り当てるパートを選択します。

#### ● PFマーク

選択したパートに対応するホストアプリケーションのトラック中に、PLG150-PFのパートを選択するパラメーターが存在するときに表示されるマークです。

「ふきだし」の形をしています。

#### ● [OK]ボタン

PF Easy Editorを起動し、[PF Easy Editorウィンドウ](#)を開きます。

#### ● [キャンセル]ボタン

[PFパート選択]ダイアログを閉じます。

### 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。

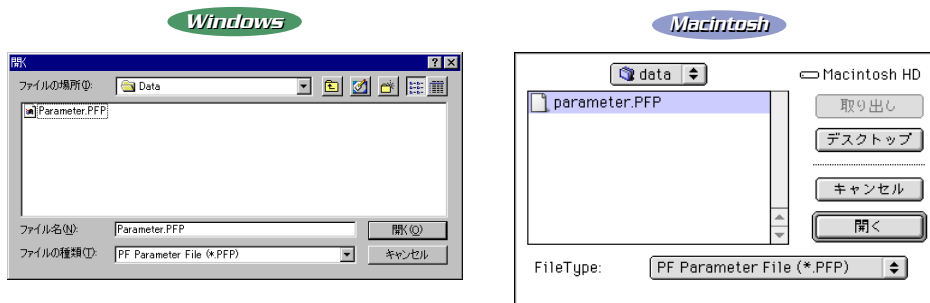
#### ● [詳細設定]ボタン

[\[PF Easy Editor設定\]ダイアログ](#)を表示します。

## Windows [開く]ダイアログ      Macintosh ファイルを開くダイアログ

PFパラメーターファイルを読み込みます。

メニューバーから[ファイル]-[PF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できます。



### 〈操作〉

1. 読み込みたいパラメーターファイルを選択します。

#### 参考

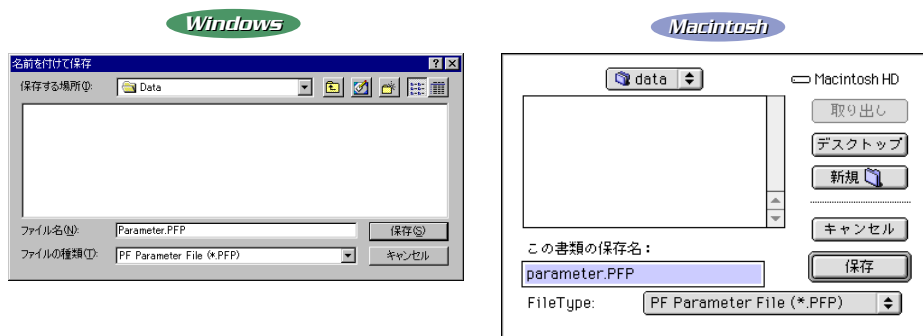
拡張子に「PFP」が付いているファイルがPFパラメーターファイルです。

2. [開く]ボタンをクリックしてファイルを読み込みます。  
[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。

**Windows** [名前を付けて保存]ダイアログ **Macintosh** ファイルの保存ダイアログ

現在のPF Easy Editorの設定をファイルに保存します。

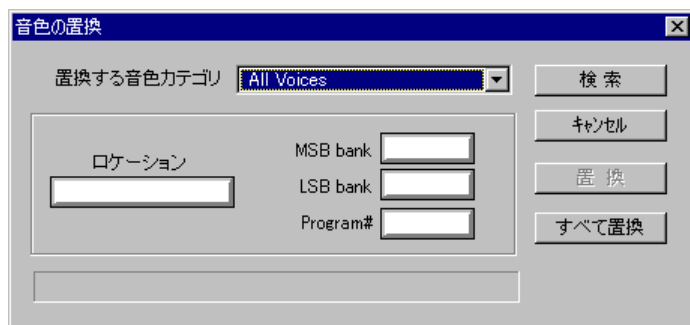
メニューバーから[ファイル]-[PFパラメーターファイルに名前を付けて保存]を選択すると、このダイアログが表示できます。

**〈操作〉**

1. パラメーターファイルを保存するドライブやディレクトリを選択します。
2. ファイルに名前を付けます。
3. [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。

## [音色の置換]ダイアログ

指定されたカテゴリの音色を、同じMIDIチャンネルのソングトラックの先頭位置から終了位置までの間で検索し、PLG150-PFの音色に置換します。



### 〈操作〉

1. 置換したい音色のカテゴリを[置換する音色カテゴリ]で選択します。
2. [検索]ボタンをクリックします。  
(2度目からはボタン名が[次を検索]に変わります)
3. 該当する音色があると、ロケーション/MSB bank/LSB bank/Program#が表示されます。  
無い場合は何も表示されません。  
ロケーションは、Program# が設定されている場所を表示します。
4. [置換]ボタンをクリックすると、現在表示されている音色をPLG150-PFの音色に置換します。  
[すべて置換]ボタンをクリックすると、該当する音色すべてをPLG150-PFの音色に置換します。  
[キャンセル]ボタンをクリックすると、置換を実行せずにダイアログを閉じます。

## [PF Easy Editor設定]ダイアログ

PF Easy Editorの設定を行ないます。

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

PF Easy Editorウィンドウでツールバーの[PF 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

MIDI出力に関する設定をします。



### 〈操作〉

タブをクリックしてページを切り替えながら設定を行ないます。

[OK] ボタンをクリックすると設定が反映されます。

[キャンセル] ボタンをクリックすると、設定を反映せずにダイアログを閉じます。

#### ● 出力ポート

PF 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-PF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-PF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-PFが組み込まれているプラグインプラットフォーム機器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-PF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-PFの番号を選択します。  
プラットフォーム機器内のPLG150-PFには自動的に1から順に番号が付けられます。

## ● [OK]ボタン

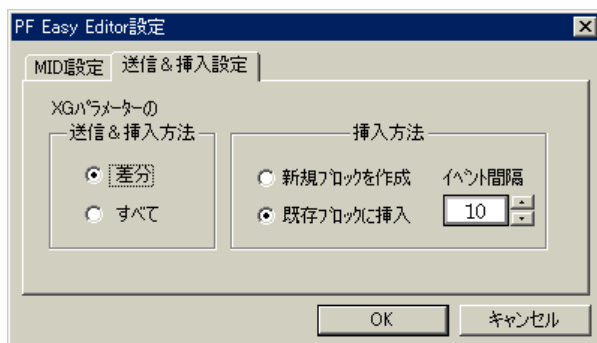
設定を実行して、[PF Easy Editor設定]ダイアログを閉じます。

## ● [キャンセル]ボタン

作業を中断して、[PF Easy Editor設定]ダイアログを閉じます。

## [送信&挿入設定]タブ

PFパラメーターの送信または挿入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…0～100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、[PF Easy Editor設定]ダイアログを閉じます。

## ● [キャンセル]ボタン

作業を中断して、[PF 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

PF Easy Editorの設定を、パートパラメーターとしてホストアプリケーションのソングトラックに挿入します。

挿入するパラメーターの種類や挿入方法は、[PF 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]-[PF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。

PF Easy Editorウィンドウでツールバーの[PF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。



### 〈操作〉

トラックとロケーションを設定して[OK]ボタンをクリックすると、パラメーターが挿入されます。

[キャンセル]をクリックすると、パラメーターの挿入を実行せずにダイアログを閉じます。

#### ● 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。

#### ● 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、[PF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

作業を中断して、[PF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

ホストのシーケンスデータ内に含まれるPFパラメーターを取り込みます。

メニューバーから[設定]-[PF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。

PF Easy Editorウィンドウでツールバーの[PF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PFパラメーターが取り込まれ、PF Easy Editorウィンドウに反映されます。

[キャンセル]をクリックするとPFパラメーターの取り込みを実行せずにダイアログを閉じます。

#### ● 先頭位置、終了位置

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

【解説】 PFパラメーター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。

#### ● [OK]ボタン

設定を実行して、[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

作業を中断して、[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

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

## ファイルメニュー

ファイル(F)	編集(E)	設定(U)	ヘルプ(H)
PFパラメーターファイルを開く(O)...			
PFパラメーターファイルを保存(S)...			
PFパラメーターファイルに名前を付けて保存(M)...			

### ● PFパラメーターファイルを開く

PFパラメーターファイル(\*\*\*.PFP)を読み込みます。

**Windows** [開く]ダイアログが表示されます。

**Macintosh** ファイルを開くダイアログが表示されます。

### ● PFパラメーターファイルを保存

PF Easy Editorの現在の設定を保存します。

### ● PFパラメーターファイルに名前を付けて保存

PF Easy Editorの現在の設定に名前を付けて、PFパラメーターファイルとして保存します。

**Windows** [名前を付けて保存]ダイアログが表示されます。

**Macintosh** ファイルの保存ダイアログが表示されます。

## 編集メニュー

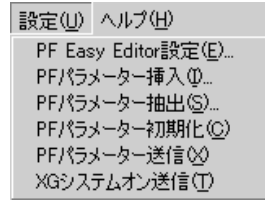
編集(E)	設定(U)	ヘルプ(H)
元に戻す(Z)	Ctrl+Z	
やり直し(Y)	Ctrl+Y	
音色の置換(W)	Ctrl+F	

### ● 音色の置換

指定されたカテゴリーの音色を同じパート上で検索し、PLG150-PFの音色に置換します。

[音色の置換]ダイアログが表示されます。

## 設定メニュー



## ● PF Easy Editor 設定

PF Easy Editor の設定を行ないます。

[PF Easy Editor 設定] ダイアログが表示されます。

## ● PF パラメーター挿入

PF Easy Editor の現在の設定を、パートパラメーターとしてソングトラックに挿入します。

[パラメーター挿入] ダイアログが表示されます。

## ● PF パラメーター抽出

ホストのシーケンスデータに含まれる PF パラメーターを抽出して、PF 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。

## ● PF パラメーター初期化

PF Easy Editor 画面上の PF パラメーターを初期化します。

## ● PF パラメーター送信

PF 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 デフォルト値に初期化します。

**注意**

XG プラグインシステムのプラットフォームを使用している場合のみ有効です。  
PLG150-PF とプラットフォームの両方が XG デフォルト値に初期化されます。