

Plug-in Board Editor for PLG150-DR/PLG150-PC

マニュアル

目次

プラグインボードエディターとは？	2
プラグインボードエディターの起動	3
パート選択	4
プラグインボードエディターの操作の流れ	5
メニューバー	6
ライブラリーウィンドウ	8
ツールバー	10
エディットウィンドウ	16
ツールバー	19
トラブルシューティング	20

- ・ 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。
- ・ このソフトウェア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。
- ・ このソフトウェア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。
- ・ このソフトウェア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。
- ・ このファイ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、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・ このマニュアルファイル内の「赤色」の文字をクリックすると、関連する項目にジャンプします。
- ・ 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- ・ その他、このファイルに掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

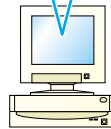
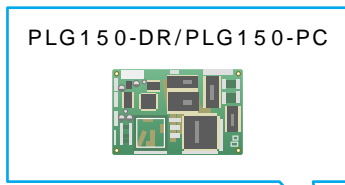
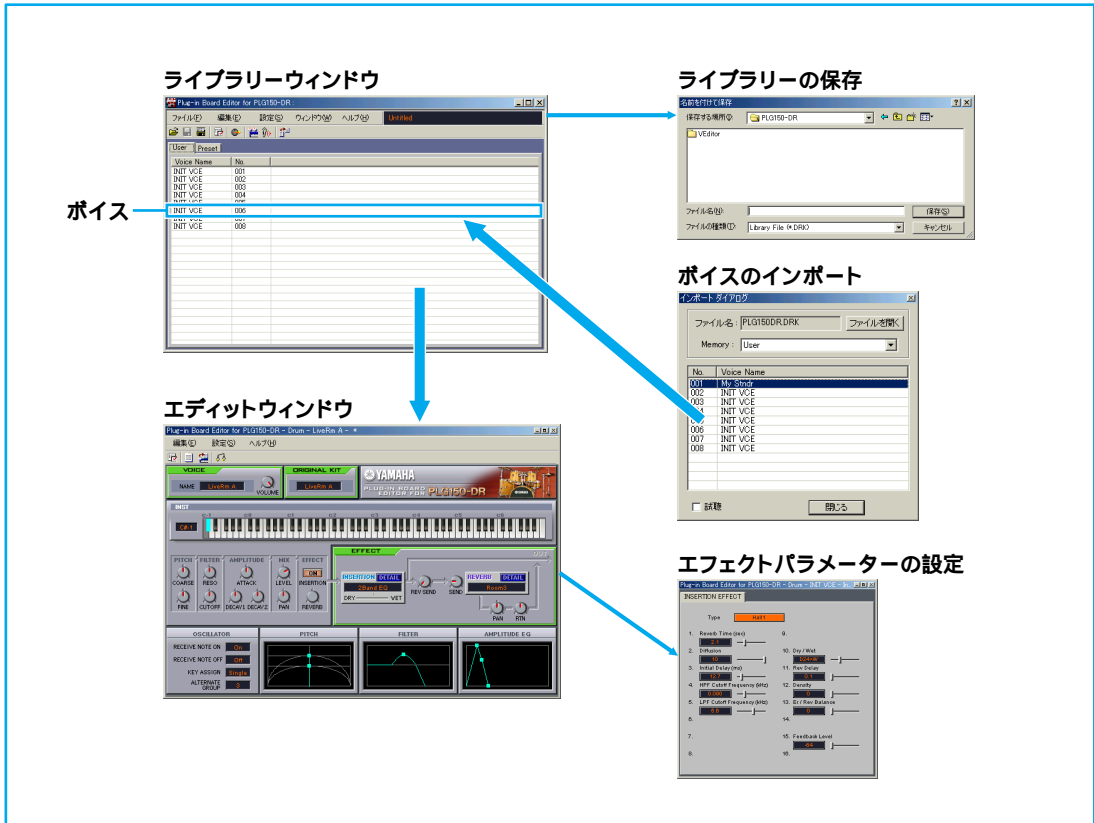
このマニュアルは、お客様がWindowsの基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。Windowsの操作方法については、Windowsに付属のマニュアルをご参照ください。

プラグインボードエディターを使用するために必要なコンピュータ環境、機器の接続、プラグインボードエディターのインストールについては、PLG150-DR/PLG150-PC取扱説明書、およびご使用のMIDI機器に付属の取扱説明書をご参照ください。

このファイルはPlug-in Board Editor for PLG150-DRとPlug-in Board Editor for PLG150-PC共通のマニュアルです。操作の説明には、Plug-in Board Editor for PLG150-DRの画面を使用しています。

プラグインボードエディターとは？

Plug-in Board Editor for PLG150-DR/PLG150-PC(以下、プラグインボードエディター)は、PLG150-DR/PLG150-PC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、視覚的に捉えながら設定することができるソフトウェアです。エディットしたデータは、まとめて本体に送信したり、コンピュータに保存したりすることができます。



バルク送信



MOTIF, MU2000など
(MSPS/XGプラグインシステム対応機器)

プラグインボードエディターの起動

プラグインボードエディターのインストールと必要な接続を行なったあと、以下の操作でプラグインボードエディターを起動します。

- **NOTE** ・プラグインボードエディターでの操作を有効にするためには、MIDI出力ドライバなどの設定が必要です (P.13)。
- ・MSPS対応シンセサイザー (MOTIF、S80 など)をお使いの場合、プラグインボードエディターを起動する前に、必要に応じてボイスプレイモードのバンクをボードボイスバンクに切り替えてください。

プラグインボードエディターを単独で起動する場合

1. 「スタート」メニュー 「プログラム」 「YAMAHA OPT Tools」 「Plug-in Board Editor for PLG150-DR/PLG150-PC」 「Plug-in Board Editor for PLG150-DR/PLG150-PC」を選択します。

● **NOTE** プラグインボードエディターを使って作成したライブラリーファイルをダブルクリックして、プラグインボードエディターを起動することもできます。

2. [MIDI SETUP] ボタンを押して、MIDIポートを設定します。

● **NOTE** 設定方法については、PLG150-DR/PLG150-PC取扱説明書をご参照ください。

3. [パート選択]ダイアログでPLG150-DR/PLG150-PCを割り当てるパート番号を設定し、[OK]ボタンをクリックします。

プラグインボードエディターをプラグインとして起動する場合

プラグインボードエディターは、Open Plug-in Technology対応のホストアプリケーションのプラグインとして起動することができます。

詳細は、ホストアプリケーションの取扱説明書をご参照ください。

Open Plug-in Technologyについて

Open Plug-in Technology(以下OPT)は、シーケンサーなどの音楽用ソフトウェアからMIDI機器をコントロールするための新しいソフトウェアプラグインフォーマットです。たとえば、シンセサイザー、プラグインボードの音色エディターや、ミキサーをコントロールするエディターなどを、別々に起動させるのではなく、OPTに対応したアプリケーションの中で動作させることができます。

アプリケーションごとにMIDIドライバーの設定などをする必要がなくなり、音楽制作をより快適でシームレスに行なう環境を実現します。

ホストアプリケーションのOPT対応レベルとPlug-in Board Editor動作対応表

OPT対応のホストアプリケーションは、以下の3つのレベルに分けられます(ホストアプリケーションの取扱説明書やヘルプなどを参照)。

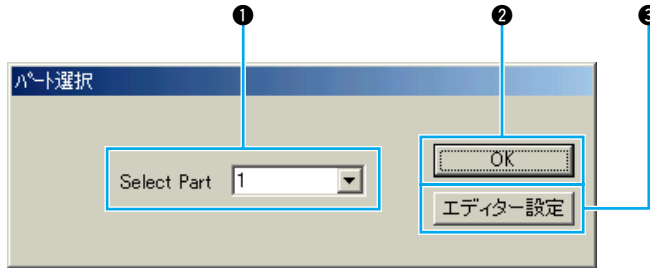
Plug-in Board Editorは、以下のように動作します。

ホストアプリケーション対応レベル	Plug-in Board Editorの動作	
	動作可否	機能制限の詳細
IEWS (レベル3) 	動作する	なし
PROCESSORS (レベル2) 	動作する	なし
PANELS (レベル1) 	動作する	なし

NOTE : ホストアプリケーション(シーケンサーなど)側に対応する機能がない場合は、期待どおりに動作しない場合があります。対応レベルは、OPTのロゴで確認できます(ホストアプリケーションのバージョン情報などに表示されます)。

パート選択

PLG150-DR/PLG150-PCを割り当てるパートを選択します。プラグインボードエディターを起動すると、以下の[パート選択]ダイアログが表示されます。



NOTE 起動後にパートを選択する場合は、[設定]ダイアログを使います。

① Select Part

PLG150-DR/PLG150-PCを割り当てるパートを選択します。

NOTE MSPS対応シンセサイザー (MOTIF、S80など)をお使いの場合、シンセサイザーの各モードで定められたパートを選択する必要があります。詳しくは、シンセサイザーの取扱説明書をご参照ください。

MSPS対応シンセサイザーで定められているパート

モード	MOTIF			S80, CS6R, CS6x		S30
	SLOT1	SLOT2	SLOT3	SLOT1	SLOT2	SLOT1
ボイスモード	1	1	1	1	1	1
パフォーマンスモード	16	15	14	16	15	16
ソング/パターンモード	16	15	14	-	-	-

② [OK]ボタン

プラグインボードエディターを起動し、ライブラリーウィンドウとエディットウィンドウを開きます。

③ [エディター設定]ボタン

[設定]ダイアログ(P.13)を表示します。

プラグインボードエディターの操作の流れ

さまざまなユニットから構成されるプラグインボードエディターの使い方には、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。

1. プラグインボードエディターを起動します。パート選択ダイアログでパートを選択し、プラグインボードエディターを単独で起動した場合は[MIDI SETUP]ボタンでポートを設定します。パート選択ダイアログの[エディター設定]ボタンをクリックして、設定ダイアログで出力ポートなどの設定を行ないます。

NOTE ポートの設定は、ライブラリーウィンドウのエディター設定ボタンから行なうこともできます。

2. パート選択ダイアログの[OK]ボタンをクリックします。ライブラリーウィンドウと、ユーザーボイス001番のエディットウィンドウが開きます。

NOTE 必要に応じて、エディットの対象となるボイスを含む既存のライブラリーファイルをライブラリーウィンドウ上に読み込んだり、特定のボイスをライブラリーウィンドウ上にインポートすることができます。

3. エディットウィンドウにはさまざまなユニットが配置されています。まずはオリジナルキットユニットで、エディットの前になるキットを選びましょう。次にキーユニットで、エディットの対象となるノートを選びます。ピッチ、フィルター、アンプリチュードなどのノブを操作して、音色や音質を調節します。これらのパラメーターはグラフを使って視覚的にエディットすることもできます。

NOTE エディットウィンドウのツールバーのコンペアボタンを使って、エディット前のボイスと現在エディット中のボイスを聴き比べることもできます。

4. エフェクトユニットでインサクションエフェクトのタイプを選び、その他の設定を行ないます。

5. エフェクトユニットでリバースに関する設定を行ないます。

6. エディットウィンドウのツールバーにあるストアボタンをクリックして、ストアダイアログを開きます。エディットしたボイスを現在開かれているライブラリーファイルにストアします。

NOTE ここでのボイスのストアはライブラリーファイルに一時的に保存するものです。つぎの手順でライブラリーファイルそのものを保存しない限り、エディットの内容は完全には保存されませんのでご注意ください。

7. ライブラリーウィンドウのツールバーにある上書き保存ボタンをクリックして、ライブラリーファイルを上書き保存します。これで先ほどエディットしたボイスを含むすべてのボイスがライブラリーファイルとして保存されます。

NOTE ・保存したライブラリーファイルはいつでもこのライブラリーウィンドウ上に読み込むことができます。また、ライブラリーウィンドウ上のボイスはまとめて本体に送信することができます。
・さまざまなライブラリーファイルを作成しておけば、ライブ用、レコーディング用など、目的別にボイスを管理したり、必要に応じてボイスを用意できるので、たいへん便利です。

メニューバー

メニューバーには、さまざまな編集機能や設定機能が用意されています。各メニュー名をクリックするとプルダウンメニューが表示され、その中から必要な機能やコマンドを選択できます。選択できない機能はグレー表示されます。

NOTE 各メニューの中からよく使うメニューはツールバーに、アイコンボタン化されています。

ファイル

ファイル(F)	編集(E)	設定(S)	ウインドウ(W)
新規作成(N)			Ctrl+N
ライブラリーファイルを開く(O)...			Ctrl+O
ライブラリーファイルを上書き保存(S)			Ctrl+S
ライブラリーファイルに名前をつけて保存(M)...			
SMF形式で保存(C)...			
アプリケーションの終了(X)			

新規作成

新たにライブラリーウィンドウを開きます。

ライブラリーファイルを開く

ツールバーの開くボタンと同じ機能です (P.10)。

ライブラリーファイルを上書き保存

ツールバーの上書き保存ボタンと同じ機能です (P.11)。

ライブラリーファイルに名前をつけて保存

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。

SMF形式で保存

ツールバーのSMF形式で保存ボタンと同じ機能です (P.12)。

アプリケーションの終了(単独で起動している場合のみ)

プラグインボードエディターを終了します。

編集

編集(E)	設定(S)
コピー(C)	Ctrl+C
貼り付け(P)	Ctrl+V
初期化(V)	Del
エディット(E)	Ctrl+E
ライブラリー(L)	
ストア(S)...	
インポート(O)...	Ctrl+I
コンペア(Q)	Ctrl+Z

コピー

選択したボイスをクリップボードにコピーします。何も選択していないときはグレー表示になります。

貼り付け

クリップボードのボイスを指定した位置に貼り付けます。

初期化

選択したボイスを初期化します。何も選択していないときはグレー表示になります。

エディット

ツールバーのエディットボタンと同じ機能です(P.14)。

ライブラリー

ツールバーのライブラリーボタンと同じ機能です(P.19)。

ストア

ツールバーのストアボタンと同じ機能です(P.19)。

インポート

ツールバーのインポートボタンと同じ機能です(P.15)。

コンペア

ツールバーのコンペアボタンと同じ機能です(P.19)。

設定

設定(S)	ウインドウ(W)	ヘル
エディター設定(U)...		
バルク送信(O)...	Ctrl+T	
試聴(A)		

エディター設定

ツールバーのエディター設定ボタンと同じ機能です(P.13)。

バルク送信

ツールバーのバルク送信ボタンと同じ機能です(P.14)。

試聴

ツールバーの試聴ボタンと同じ機能です(P.14)。

リスト表示幅の変更

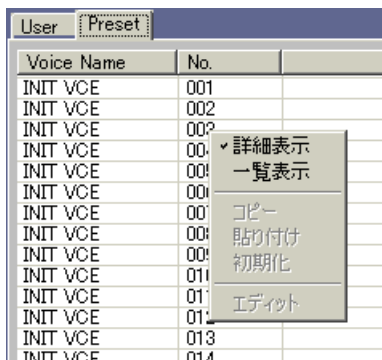
リストの最上段にある表示名(VoiceName/No)の境界部分にマウスポインタを移動すると、ポインタがスプリットツールの形に変わります。このスプリットツールで各表示名の境界線を左右にドラッグすることにより、表示幅を変更することができます。

NOTE スプリットツールの状態でクリックすると、それぞれの表示幅を最小限に縮めることができます。

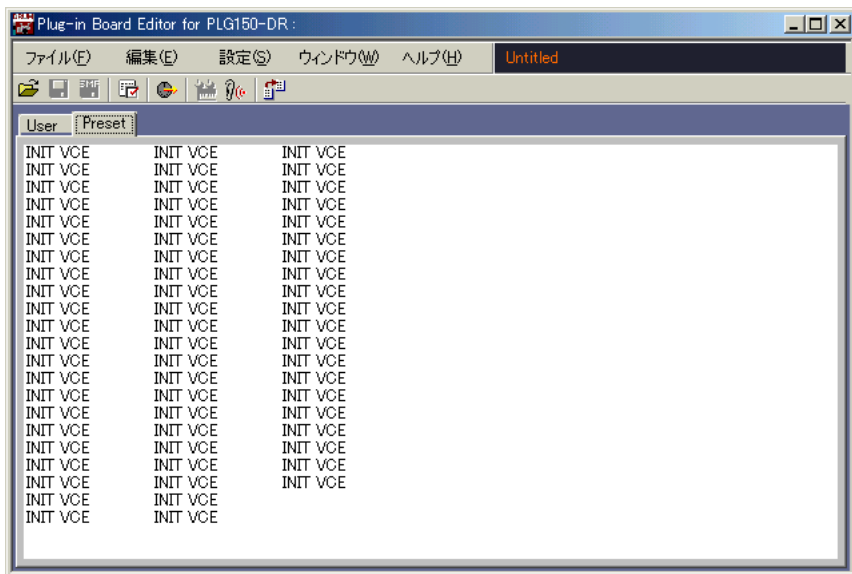
ボイス名のみを表示

リスト上をマウス右ボタンでクリックし、[一覧表示]を選ぶと、現在の表示がボイス名のみの一覧表示に変わります。

選択したボイスのボイス名を一度クリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。各バンク内のすべてのボイス名を一度に表示させることができるので、ボイス名の編集や検索時に便利です。



Voice Name	No.
INIT VCE	001
INIT VCE	002
INIT VCE	003
INIT VCE	004
INIT VCE	005
INIT VCE	006
INIT VCE	007
INIT VCE	008
INIT VCE	009
INIT VCE	010
INIT VCE	011
INIT VCE	012
INIT VCE	013
INIT VCE	014



NOTE このリスト上をマウス右ボタンでクリックし、[詳細表示]を選ぶと、ボイス名/ボイスナンバーの一覧表示に戻ります。

ツールバー

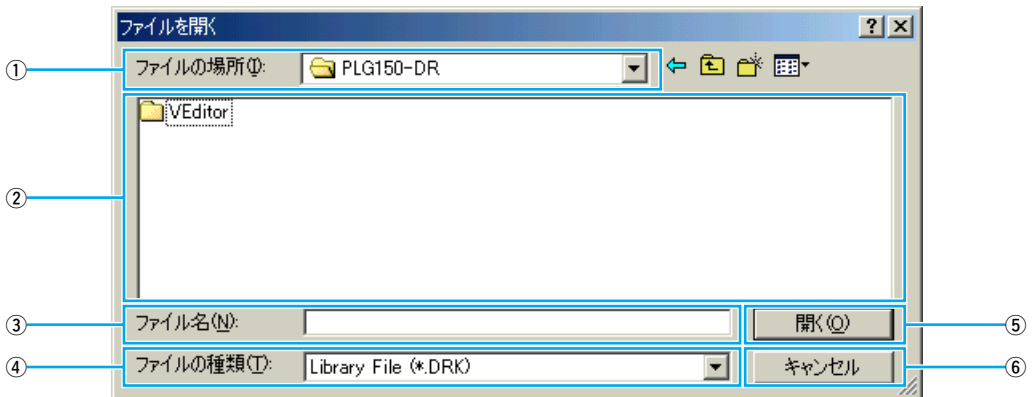


① ファイルを開くボタン

[開く]ダイアログを開きます。ボイス名の一覧表であるライブラリーファイルを開くことができます。

[開く]ダイアログ

開きたいライブラリーファイル(拡張子.DRK/.PCK)を選択し、[開く]をクリックします。選んだファイルがライブラリーウィンドウ上に展開されます。



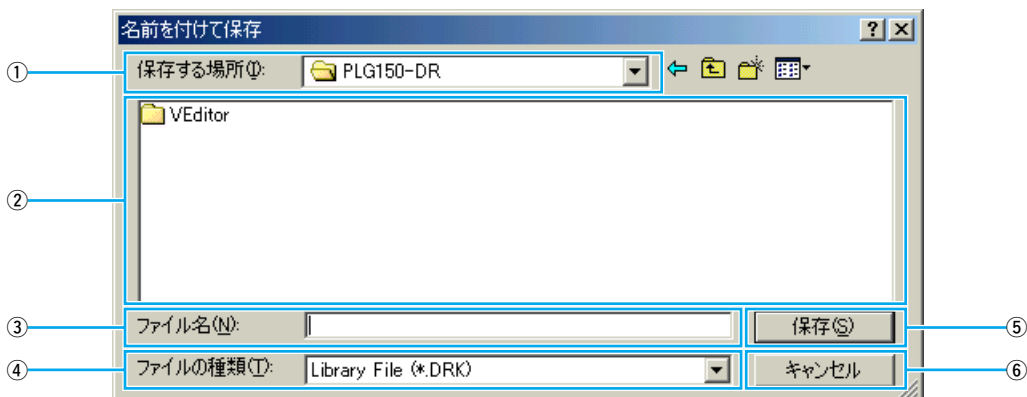
- ① ファイルの場所 クリックすると開くドロップダウンリストの中から開きたいファイルのあるフォルダを選択します。
- ② リスト [ファイルの場所]で選ばれているフォルダ内のファイルを一覧表示します。
- ③ ファイル名 リスト上で現在選択されているファイル名を表示します。
- ④ ファイルの種類 クリックすると開くドロップダウンリストの中から、リスト上に表示させるファイルの種類を選択します。
- ⑤ 開く リスト上で選択されているファイルを開きます。
- ⑥ キャンセル 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

② 上書き保存ボタン

現在開いているファイルを上書き保存します。新規作成ファイルの場合は、[名前を付けて保存]ダイアログを開きます。

[名前を付けて保存]ダイアログ

編集したボイスの一覧表を、ライブラリーファイル(拡張子.DRK/.PCK)として保存することができます。保存する場所を指定し、ファイル名を入力したら、[保存]をクリックします。ダイアログが閉じ、新しいライブラリーファイルが保存されます。



- ① 保存する場所 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先のフォルダを選択します。
- ② リスト [保存する場所] で選ばれているフォルダ内のファイルを一覧表示します。
- ③ ファイル名 保存するファイルの名前をタイプ入力します。
- ④ ファイルの種類 クリックすると開くドロップダウンリストの中から、保存するファイルの種類を選択します。この場合、ライブラリーファイル(拡張子.DRK/.PCK)のみ選択できます。
- ⑤ 保存 名前を付けたファイルを保存します。
- ⑥ キャンセル 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

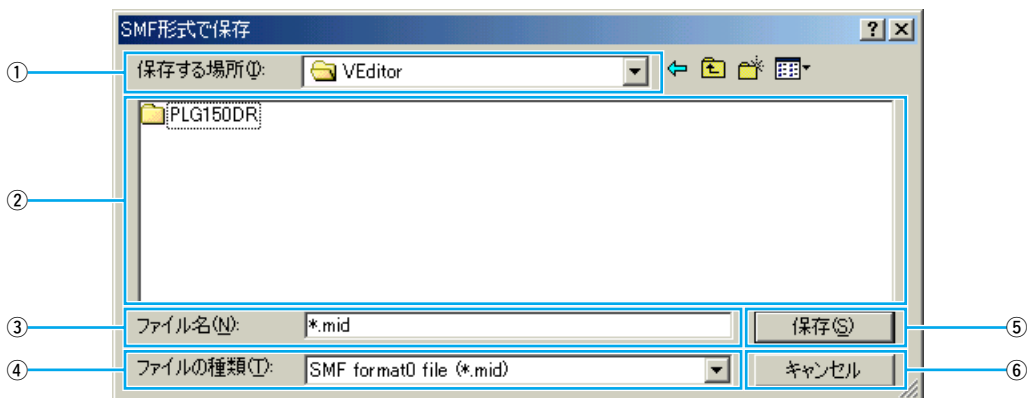
③ SMF形式で保存ボタン

[SMF形式で保存]ダイアログを開きます。

[SMF形式で保存]ダイアログ

現在選択しているボイスをSMF形式のファイルに保存します。SMF形式で保存したボイスデータは、シーケンサーに読み込むことができます。

NOTE ライブラリーウィンドウで複数のボイスを選択した場合、ボイスナンバーが最も小さいボイスを保存します。



- ① 保存する場所 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先のフォルダを選択します。
- ② リスト [保存する場所]で選ばれているフォルダ内のファイルを一覧表示します。
- ③ ファイル名 保存するファイルの名前をタイプ入力します。
- ④ ファイルの種類 クリックすると開くドロップダウンリストの中から、保存するファイルの種類を選択します。SMF Format 0とSMF Format 1が選択できます。
- ⑤ 保存 名前を付けたファイルを保存します。
- ⑥ キャンセル 作業を中止し、ダイアログを閉じます。

4 エディター設定ボタン

[設定]ダイアログを開きます。

[設定]ダイアログ

プラグインボードエディターでの操作を、本体に対して送信できるようにセットアップします。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。

NOTE ここでの設定については、ご使用のプラットフォーム機器やホストアプリケーションの取扱説明書をご確認ください。MSPS対応シンセサイザーをお使いの場合、シンセサイザーの各モードで定められたMIDIチャンネルやデバイスナンバーなどを選択する必要があります。



- ① 入力ポート 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入力用ポートを選択します。このプラグインボードエディターでは使用しません。
- ② 出力ポート 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出力用ポートを選択します。ここで設定したポートに対応したMIDI音源に対して、プラグインボードエディターでのコントロールが有効になります。ホストアプリケーションで使用しているポートの中から本体に対応したポートを選んでください。
- ③ MIDI Ch(MIDIチャンネル) エディットウィンドウのキーボード(鍵盤)をクリックしたときのノートオンのチャンネルを設定します。
- ④ Device No.(デバイスナンバー) システムエクスクルーシブデータの送受信(バルク送受信)を行なうために設定するナンバーです。このナンバーを本体のデバイスナンバーと同じものに合わせます。
- ⑤ ダンプリンターバル(ダンプ間隔) バルク送信を行なう際のデータとデータの間隔を設定します。

NOTE ここでの設定を短くしすぎると、データ送信中にエラーが生じる場合があります。

- ⑥ Part No PLG150-DR/PLG150-PCを割り当てるパートを選択します。
- ⑦ Board No XGプラグインプラットフォーム(MU2000など)にPLG150-DR/PLG150-PCが複数枚組み込まれている場合に、音色をエディットするボードの番号を設定します。

NOTE プラットフォームに挿してあるボードには、自動的に1から順に番号がつけられます。

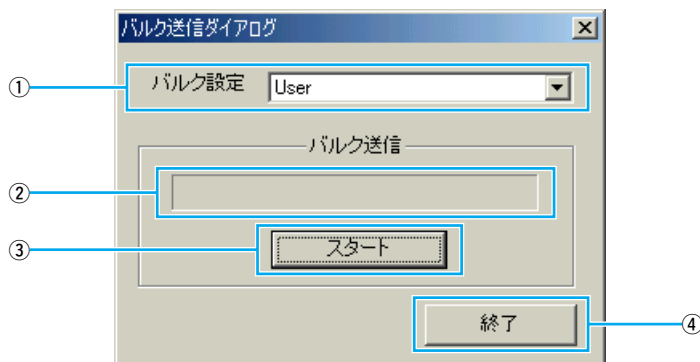
- ⑧ ライブラリー変更時にMIDI出力する ... ここにチェックを入れると、ライブラリーウィンドウで内容を修正するたびにPLG150-DR/PLG150-PCにMIDIバルクデータを送信します。

5 バルク送信ボタン

[バルク送信]ダイアログを開きます。

[バルク送信]ダイアログ

ライブラリーウィンドウ上のボイスのデータをまとめて本体の音源部に送信することができます。[スタート]をクリックするとバルク送信が始まります。バルク送信中は、バー表示でデータの送信状態を確認することができます。バー表示が終わるとバルク送信は終了します。[終了]をクリックするとダイアログが閉じ、バルク送信操作を終了します。



- ① バルク設定 送信するバルクダンプデータの種類を表示します。「User」を指定することができます。
- ② バー表示 データの送信中にバー表示が行なわれます。データの送信状態を確認することができます。
- ③ スタート バルク送信を開始します。送信開始後は、このボタンが[ストップ]ボタンに変わり、送信中にクリックするとその時点でバルク送信を中止します。
- ④ 終了 ダイアログを閉じます。

NOTE バルク送信を行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは前述(P.13)をご参照ください。

6 エディットボタン

リスト上で選ばれているボイスのエディットウィンドウを開きます。

7 試聴ボタン

オンにしておくと、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピュータから本体へ送信されます。

NOTE 試聴を行なうためには、MIDI出力ポートなどのシステム設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述(P.13)をご参照ください。

⑧ インポート(読み込み) ボタン

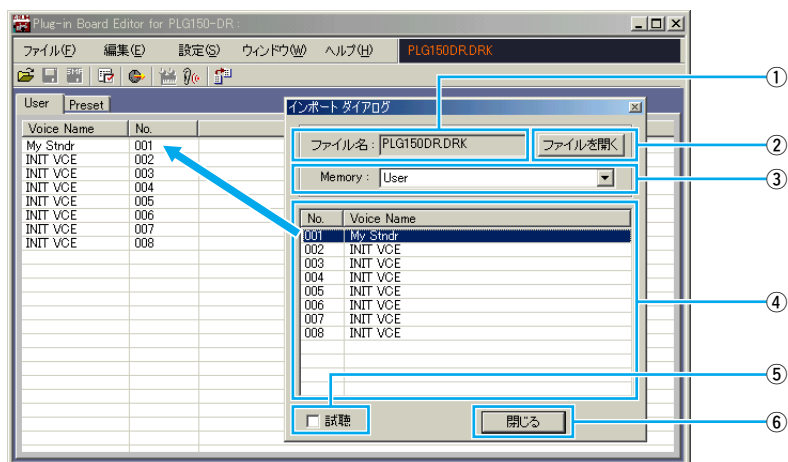
[インポート]ダイアログを開きます。

[インポート]ダイアログ

既存のライブラリーファイルの中から特定のボイスを指定して、現在開かれているライブラリー上にインポートする(読み込む)ことができます。

インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイルを開き、このダイアログ上のボイスリストに展開します。ボイスリストの中からインポートしたいボイス(複数ボイスも可能)を選び、ドラッグ&ドロップ操作でライブラリーウィンドウ上の特定のボイスにインポート(上書き)することができます。

NOTE インポートダイアログは、複数開くことができます。



① ファイル名 現在、このダイアログ上に開かれている、インポート元のライブラリーファイル名が表示されます。

② ファイルを開く [開く]ダイアログを開きます。インポートしたいボイスが含まれているライブラリーファイル(拡張子.DRK/.PCK)を選択し、インポートダイアログ上に表示させます。

NOTE ここで表示される[開く]ダイアログの使用法は、前述(P.10)の[開く]ダイアログと同様です。使用方法について詳しくはそちらをご参照ください。

③ Memory(メモリー) ボイスリストに表示されるボイスのタイプを切り替えます。「User」が選択できます。

④ ボイスリスト 各ボイス(ボイスナンバー / ボイス名)が一行ずつ表示されます。スクロールバーを使ってリストを下方向にスクロールすることにより、現在リストに表示されていないボイスを表示させることができます。このリスト上で特定のボイス名をクリックして選んだあと、そのままライブラリーウィンドウのボイス上にドラッグ&ドロップすることにより、インポートする(上書きする)ことができます(複数のボイスを選択して同時にインポートすることもできます)。インポートダイアログ上のボイスをコピー(Ctrl + C)して、ライブラリーウィンドウのボイスにペースト(Ctrl + V)することで、インポートすることもできます。

NOTE このダイアログ上で、Shiftキーを押しながら、選択したいボイスの初めと終わりをクリックすると、連続した複数のボイスを選択することができます。

⑤ 試聴 このボックスをチェックしておく、ボイスが切り替わるたびに、選択されたボイスのバルクデータがコンピュータから本体へ送信されます。

NOTE 試聴をするためには、MIDI出力ポートなどの設定が正しく行なわれている必要があります。詳しくは前述(P.13)をご参照ください。

⑥ 閉じる インポートダイアログを閉じます。

エディットウィンドウ

本体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。本体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。

- ・エディットウィンドウでの設定は、MIDIを通じてリアルタイムで本体に送信されます。
- ・エディットウィンドウでの設定は、ライブラリーファイルにストアすることができます。
- ・各パラメーターについての詳細は、PLG150-DR/PLG150-PCの取扱説明書をご参照ください。

エディットウィンドウ

キー(音名)を選択し、各鍵盤ごとの設定を行ないます。



1 KEY(キー)

エディットの対象となっているノートが表示されます。

2 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インストがエディットの対象として選ばれます。

3 ORIGINAL KIT(オリジナルキット)

エディット中のキットが、どのプリセットのキットを使用しているかを示します。ORIGINAL KITのキット名をクリックすると、キットを選択して変更し、全鍵盤のインストをセットで入れ替えることができます。

NOTE 選択するオリジナルキットによっては、発音しない音域があります。

4 VOICE NAME(ボイスネーム)

エディット中のボイス名が表示されます。ボイス名をクリックすることにより、コンピュータのキーボードから、好きなボイス名を設定することができます。

NOTE ボイス名は、8文字以内、半角英数字で指定してください。

- ⑤ VOLUME(ボイスボリューム)
インサージョンエフェクトで処理された信号とバイパス信号の出力レベルを設定します。
- ⑥ COARSE(インストピッチコース)
半音単位で音程を設定します。
- ⑦ FINE(インストピッチファイン)
インストピッチコース(⑥)で設定した音程を微調整します。
- ⑧ RESO(インストフィルターレゾナンス)
レゾナンス効果の強さを設定します。
- ⑨ CUTOFF
(インストフィルターカットオフフリケンシー)
LPFのカットオフ周波数を設定します。
- ⑩ ATTACK(インストEGアタックレイト)
音の立ち上がり方(Attack)を設定します。
- ⑪ DECAY1(インストEGディケイ1レイト)
音の減衰のしかた(Decay1)を設定します。
- ⑫ DECAY2(インストEGディケイ2レイト)
音の減衰のしかた(Decay2)を設定します。
- ⑬ LEVEL(インストレベル)
各インストの出力レベルを設定します。
- ⑭ PAN(インストパン)
各インストのパンを設定します。
- ⑮ INSERTION ON/OFF
(インストインサージョンオン/オフ)
ボイスインサージョンへのオン・オフを設定します。
- ⑯ REVERB(インストリバーブセンド)
リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
インサージョン(⑮)がONのときはこのパラメーターは効果しません。
- ⑰ RECEIVE NOTE ON
(インストレシーブノートオン)
各インストでMIDIノートオンを受けるか受けないかを設定します。オフにするとミュートの状態になります。
- ⑱ RECEIVE NOTE OFF
(インストレシーブノートオフ)
各インストでMIDIノートオフを受けるか受けないかを設定します。
- ⑲ KEY ASSIGN(インストキーアサイン)
キーアサインの方式を選択します。
- ⑳ ALTERNATE GROUP
(インストオルタネートグループ)
本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。
- ㉑ PITCH(ピッチ)
音程を設定/微調整します。⑥⑦の設定と連動します。
- ㉒ FILTER(フィルター)
音の明るさやキャラクターを設定します。⑧⑨の設定と連動します。
- ㉓ AMPLITUDE EG(アンプリチュードEG)
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。⑩⑪⑫の設定と連動します。

ノブ操作方法の選択

マウスでノブを操作する方法を選択できます。

ノブ上でマウスを右クリックすると、プルダウンメニューが表示されます。

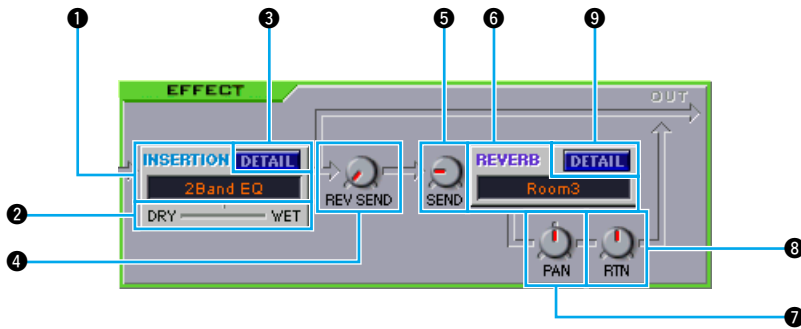
[マウスを回転]を選択すると、操作したいノブをクリックしたままカーソルでノブを回転させて、ノブを動かすことができます。

[マウスを上下または左右]を選択すると、操作したいノブをクリックしたままカーソルを上下、左右に移動させて、ノブを動かすことができます。



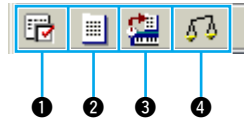
NOTE この設定は、すべてのノブに有効になります。

エフェクトユニット



- ① **INSERTION(インサージョンタイプ)**
現在エディット中のボイス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。ボックスをクリックするとエフェクトタイプリストが表示され、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。
- ② **DRY/WET(ドライ/ウェット)**
ドライ/ウェットバランスを設定します。
- ③ **DETAIL(ディテール：詳細) ボタン**
INSERTION EFFECT(インサージョンエフェクト)ダイアログを開きます。より細かい設定ができるようになります。
- ④ **REV SEND(インサージョンリバーブセンド)**
ボイスインサージョンからボイスリバーブへのセンド量を設定します。
- ⑤ **SEND(ボイスリバーブセンド)**
インサージョンエフェクトで処理された信号とバイパス信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
- ⑥ **REVERB(リバーブタイプ)**
現在エディット中のボイスに設定されているリバーブエフェクトが表示されます。ボックスをクリックするとエフェクトタイプリストが表示され、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。
- ⑦ **PAN(リバーブパン)**
ボイスリバーブのパンニングの設定をします。
- ⑧ **RTN(リバーブリターン)**
ボイスリバーブのリターンレベルの設定をします。
- ⑨ **DETAIL(ディテール：詳細) ボタン**
REVERB EFFECT(リバーブエフェクト)ダイアログを開きます。より細かい設定ができるようになります。

ツールバー



① エディター設定ボタン

[設定]ダイアログを開きます。[設定]ダイアログについては前述(P.13)をご参照ください。

② ライブラリーボタン

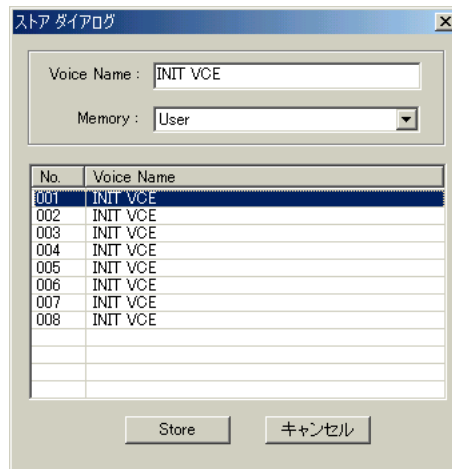
ライブラリーウィンドウを表示します。ライブラリーウィンドウについては前述(P.8)をご参照ください。

③ ストアボタン

[ストア]ダイアログを開きます。

ストアダイアログ

エディットしたボイスをライブラリーファイルにストアすることができます。



1. Voice Name のボックスをクリックします。カーソルが点滅して、文字が入力できる状態になります。

2. コンピュータのキーボードから、ボイスネームを入力します。

NOTE ・ ボイスネームは、8文字以内、半角英数字で指定してください。

・ "\ (バックスラッシュ) は "¥" として表示されます。

3. リストの中からストア先のボイスをクリックして選択します。

ライブラリーファイルにストアしたあと、ライブラリーファイルを上書き保存することで、ストア先のボイスは失われてしまいます。大切なデータはあらかじめバックアップされることをおすすめします。

4. [Store] をクリックすると、ストアを実行してエディットウィンドウに戻ります。

ボイスストアは、ライブラリーファイルに一時的にストアされるものです。ストアを行なったあとは、必ずライブラリーファイルを保存してください。また、ストアを行なわずにライブラリーファイルを保存しても、エディットの内容は保存されませんのでご注意ください。

④ コンペアボタン

オンにするとエディットする前のボイスのバルクデータを送信します。オフにするとエディット中のボイスのバルクデータを送信します。ボイスエディットの最中に、エディット前の設定とエディット中の設定とを聞き比べることができます。

トラブルシューティング

「音が出ない」、「正常に動作しない」などといった場合には、まず本体との接続を確認したあと、以下の項目をチェックしてください。また、プラグインボードエディターをホストアプリケーション (SOLやSQ01など) のプラグインとしてご使用の場合は、ホストアプリケーションの取扱説明書などもご参照ください。

<Windows>

スライダーやノブを操作しても音色 (音の聞こえ方) が変わらない。

- ・エディター設定の出力ポート (MIDI Out)、DeviceNo.、パート番号が正しく設定されていますか？ (P.13)

Bulkデータの送信ができない。

- ・エディター設定の出力ポート (MIDI Out) や DeviceNo. が正しく設定されていますか？ (P.13)
- ・エディター設定のダンプインターバルの設定を短くしすぎていませんか。ダンプインターバルの設定を「10ms」以上に調節してください。

鍵盤を押すと2種類の音が同時に鳴ってしまう。

- ・本体側の設定で、ローカル (Local) を off にしてください。

エディットウィンドウ上のキーボードをクリックしても発音しない。

- ・エディター設定のMIDI Chが正しく設定されていますか？ (P.13)

試聴ボタンを押していても音色が切り替わらない。

- ・エディター設定の出力ポート (MIDI Out) や DeviceNo. が正しく設定されていますか？ (P.13)

エディター設定の出力ポートで選択したいポート名が表示されない。

- ・エディター設定の出力ポートは、ホストアプリケーション側で設定されているMIDI Outで設定されているポートの中から選択できます。ホストアプリケーション側でMIDI Outの設定を確認してください。