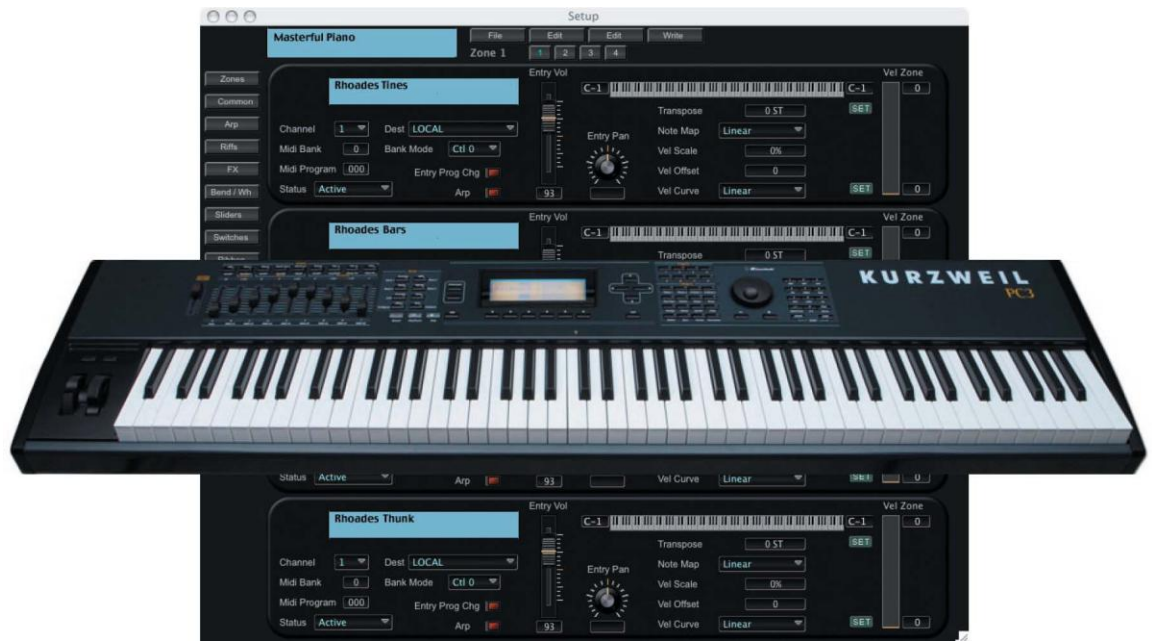


# Kurzweil PC3 SoundEditor ユーザーガイド



**KURZWEIL**  
*Music Systems*

# 目次

1.	<b>まず始めに</b> .....	5
	承認書.....	5
	サポート.....	5
	この説明書について.....	6
	インストールと必要条件.....	6
	始める前に.....	6
	SoundEditorについて重要な注解.....	6
	総覧.....	6
2.	<b>始動する</b> .....	8
	接続を取得する.....	8
	MIDI セットアップ.....	9
3.	<b>SoundEditor メニュー</b> .....	11
	プリファレンスの設定.....	13
4.	<b>SoundEditorでのパラメーターの選択</b> .....	15
	パラメーターの選択と調整.....	15
5.	<b>プログラムバンク画面</b> .....	19
	プログラムバンク画面.....	19
	モードツールバー.....	20
	プログラム名ディスプレイ.....	21
	プログラムカテゴリーの選択.....	21
	バンク選択肢と並び替えオプション.....	23
	検索オプション.....	23
	FOUNDボタン.....	25
	個々のプログラムオプション.....	26
	MIDI チャンネルディスプレイ.....	27
	MIDIチャンネルツールバー.....	28
	ドツールバー - MIDIボタン.....	28
	モードツールバー - MASTERボタン.....	29
	モードツールバー - エフェクトボタン.....	30
	モードツールバー - EQ+Compボタン.....	31
6.	<b>エディターの構造</b> .....	33

SoundEditorエディタの構造.....	33
<b>7. プログラム編集.....</b>	<b>34</b>
プログラム共通画面.....	34
プログラム共通ツールバー（編集とファイル保存）.....	35
画面.....	36
'インポート'と'取り除く'ボタン.....	37
'インポート'ボタン.....	37
'取り除く'ボタン.....	38
共通設定ビューで曲を選択する.....	38
Prog FX（プログラムエフェクト）ビューの中のFXチェーンを選択する.....	39
レイヤー概要パネル.....	40
レイヤーツールバー.....	43
レイヤーツールバー.....	44
レイヤー名ボックス.....	45
消音）とSOLO（ソロ）ボタン.....	45
キーボードゾーン.....	46
'Views' ツールバー.....	47
アルゴリズムパネル.....	53
アルゴリズム設定を選択する.....	53
代替入力（カスケードモード）を選択する.....	55
EDIT ALG（アルゴリズム編集）とWRITING（書き込み）ボタン.....	56
アルゴリズムを編集する.....	57
編集画面.....	59
FX編集ツールバー.....	60
FX概要パネル.....	62
SELECT（選択）ボタン.....	63
MORE（より多く）ボタン.....	63
FUN（楽しむ）ボタン.....	63
KB3モード編集画面.....	64
KB3モードツールバー.....	65
'Views' ツールバー.....	66
<b>8. チャンネルミキサー画面.....</b>	<b>73</b>
シングルミキサーチャンネル.....	74

ミキサープログラムを選択する .....	75
RECEIVE（受信）とSEND（送信）ボタン .....	75
9. <b>セットアップ画面</b> .....	76
セットアップツールバー .....	77
個々のセットアップオプション .....	77
10. <b>セットアップ編集</b> .....	79
編集画面 .....	80
セットアップ編集ツールバー .....	81
ゾーンパラメーターグループ .....	83
11. <b>追加のコントロール</b> .....	89
V-Piano .....	89
PC3をコンピューターのキーボードで弾く .....	90
CC（コントロールチェンジ）スライダー .....	91
12. <b>付録A - ファイル拡張子</b> .....	92
13. <b>付録B - MIDI セットアップオプション</b> .....	93
MIDI IN コントローラー .....	93
バーチャルMIDIポート .....	94

# 1. まず始めに

SoundEditorへようこそ！ PC3 SoundEditorはKurzweil PC3 キーボードのための進化した編集／管理、サウンドディベロップメントソフトウェアです。

PC3とPC3Xはフロントパネルによって十分に編集できる一方、SoundEditorは使いやすいグラフィックインターフェイスと形式的なシリーズを用い、PC3の全てのパラメーターを編集する上での利点を更に拡充しました。SoundEditorは作曲、編集、整理、PC3プログラムの保存、セットアップ、エフェクトを可能にすることができます。

一般的なMIDI通信（DINあるいはUSB）の間、SoundEditorは個々のプログラム、セットアップかエフェクト、あるいはすべてのバンクの情報をPC3で受け取り、送る事ができます。セットアップやエフェクト、DSPパラメーターなど全てのプログラムはSoundEditorを使う事によって表示、編集する事ができます。プログラムは20の、どのカテゴリーにも割り当てられる事が出来ます。これらのカテゴリーはプログラムを整理、並べ替えをする時に役立ちますので、カスタムプログラムバンクを作る事が可能になります。また、SoundEditorはファクトリープログラムの内面細部を学ぶツールとしても使う事が出来ます。

この説明書とユーザーガイド、参照事項はユーザーの皆様が手早くこのソフトウェアを使えるように作られています。SoundEditorを使って、Kurzweil PC3 をもっと楽しめる事を期待しています！

## 承認書

SoundEditor Software

はこの製品を開発するにあたって多大なるサポートとアシストをして頂いた下記の方々に、感謝と共にここに承認致します。

Hal Chamberlin

Ricardo Garcia

Philip Hartman

Greg Kist

Mark Lanos

Mike Raffa

John Richmond

Francisco J. Rodriguez

Paul Rumberg

Helmut Schiltz

Michael Shonle

Jeff St.Pierre

Tim Thompson

John Teele

Dave Weiser

## サポート

このソフトに対するオンラインサポートについてはこちらから：

<http://www.soundtower.com/kurzweil>

## この説明書について

この説明書を通して、スクリーンショットの画像は実例を元に説明する目的として表れます。これらの画像はマッキントッシュでの操作を元に撮られたものであり、PCでは若干相違する場合がありますが、基本的には同じです。マッキントッシュとPCプラットフォームの間で大きな操作、画面表示の違いがある場合はそれについての説明が示されます。

このドキュメントの中にはいくつかのアイコンがありますが、そのアイコンをクリックする事によって補足の情報を見る事が出来ます。



- このアイコンはプログラムを操作するにあたっての重要な注釈を示します。



- このアイコンは役立つヒントや創造的ヒントを示します。

## インストールと必要条件

SoundEditorは他のコンピューターやソフトウェアと接続する必要のないプログラムですので、特別なソフトのインストールは必要ありません。Windows XP / VistaかMac (OS X 10.3かそれ以上) で使用できるように作られています。

SoundEditorを使用する際の必要条件:

- 20メガバイトの空き要領
- 256 MB RAM (毎分)
- 最低解像度 1024×768 (1400×900 推奨)
- MIDIインターフェイスあるいはUSB接続

## 始める前に

このプログラムを最大限に活用するために、PC 3の操作に慣れておく事をお勧めします。PC 3はプログラム可能な素晴らしい特徴を配列した複合楽器です。

PC 3

ミュージシャンガイドは楽器の説明とその操作のための主要なリソースです。よって、全てのPC 3ユーザーがミュージシャンガイドを読む事をお勧めします。SoundEditorはPC 3を理解するための助けに成り得る計り知れないリソースにはなりますが、Kurzweilのドキュメンテーションを会得する代わりにはなりません。

## SoundEditorについて重要な注釈

SoundEditorの使用時、PC 3がエディットモードになっていない事を確認して下さい。この注意を守らなければ、PC 3がフリーズする可能性を含む間違った操作や記録されない編集が起こる事につながってしまいます。(こうなってしまった場合には、PC 3の電源を一旦切り、少し待ってから電源を入れなおす必要があります。)

## 総覧

このユーザーガイドでは、SoundEditorとPC 3との機器構成をステップごとに説明していきます。『始動する』章において、適切にハードウェアを接続しSoundEditorアプリケーションを動かす事が出来る

ようになりますので、必ず最初にお読みください。そこから後の章はプログラムやセットアップを探索、試演そして編集したり、新しいプログラム、セットアップ、エフェクトを作るという事が出来るようになります。

PC3は多数のプログラミング選択肢のある、非常に奥深い複合楽器です。そしてSoundEditorは、あらゆるPC3パラメーターを調整するのに必要である機能的制御のすべてを提供している間、プログラミングと編集行程をできるだけ簡単かつ容易にできるように設計されています。SoundEditorの編集画面のいくつかが下記に示されていますのでご覧下さい。



## 2. 始動する

### 接続を取得する

この章ではSoundEditorとコンピューターの接続の仕方を説明をします。

PC3をミュージシャンガイド（第2章、始動する2-1から2-6ページ）に従ってセットアップして下さい。PC3とUSBかMIDI INとMIDI OUT DINコネクタを使って接続して下さい。ただし、両方を使って接続する事はできません。SoundEditorはどちらの接続方法でも作動します。



SoundEditorではプログラムが正常に始動した時点で、USBが正常に接続されているかを自動的にチェックするように初期設定されています。画面に何も表示されない場合は、すぐに同様のMIDI DIN接続のチェックになります。

PC3とコンピューターが正しく接続された後は、PC3の電源を入れ、SoundEditorを起動して下さい。SoundEditorのプログラムが始動し、少しすると下の画像に似たスクリーンが出ます。



SoundEditorではプログラムが正常に始動した時点で、USBが正常に接続されているかを自動的にチェックするように初期設定されています。画面に何も表示されない場合は、すぐに同様のMIDI DIN接続のチェックになります。

どのような接続をしているかを指定する必要はありません。

数秒後、スクリーンがSoundEditorの [PC3 エディター] 画面に変わります。起動画面は初期設定で下のようにプログラムバンクが出るよう設定されていますが、この設定はプログラムバンク、あるいはセットアップバンクのどちらかにする事が出来ます。（プリファレンス設定は 19ページを参照して下さい）

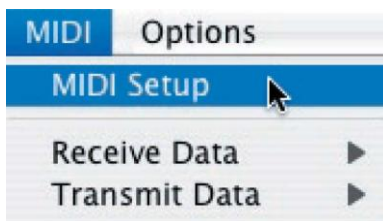


初めてSoundEditorを始動する時にはいくつかの情報フィールドが空白になっている可能性があります。

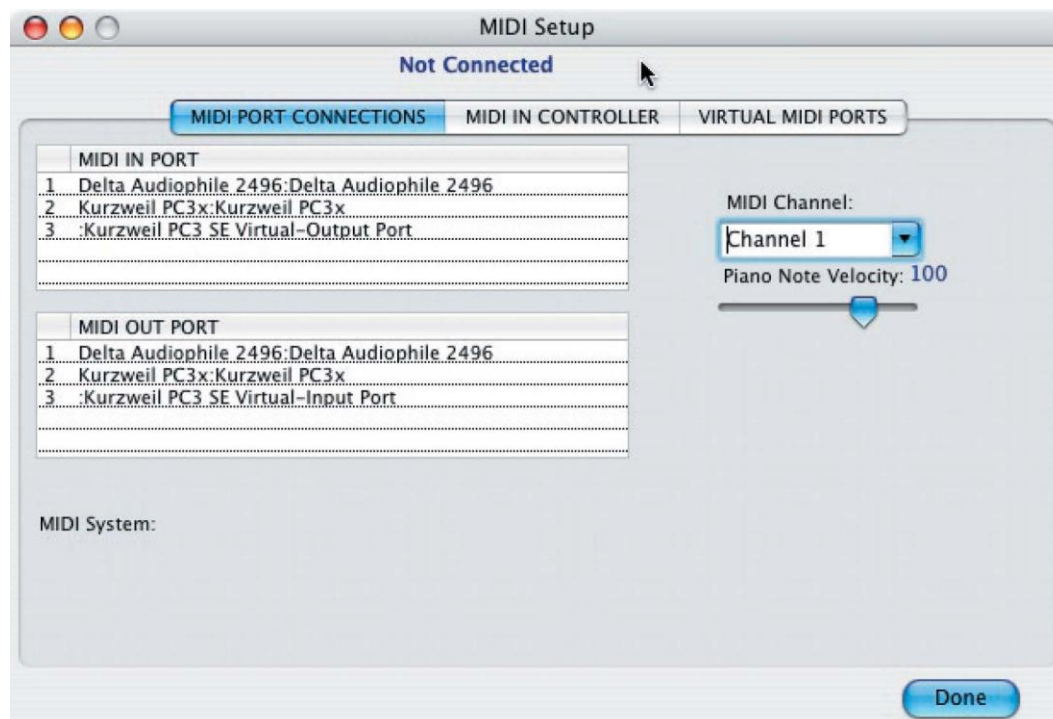
## MIDI セットアップ

初めSoundEditorをを使う場合、PC 3 とMIDIコミュニケーションのためのプログラムを構成しなければなりません。一度これを行うと、次に設定を変えるまでこの設定は変わりません。

MIDIメニューをクリックして 'MIDI セットアップ' を選んで下さい。



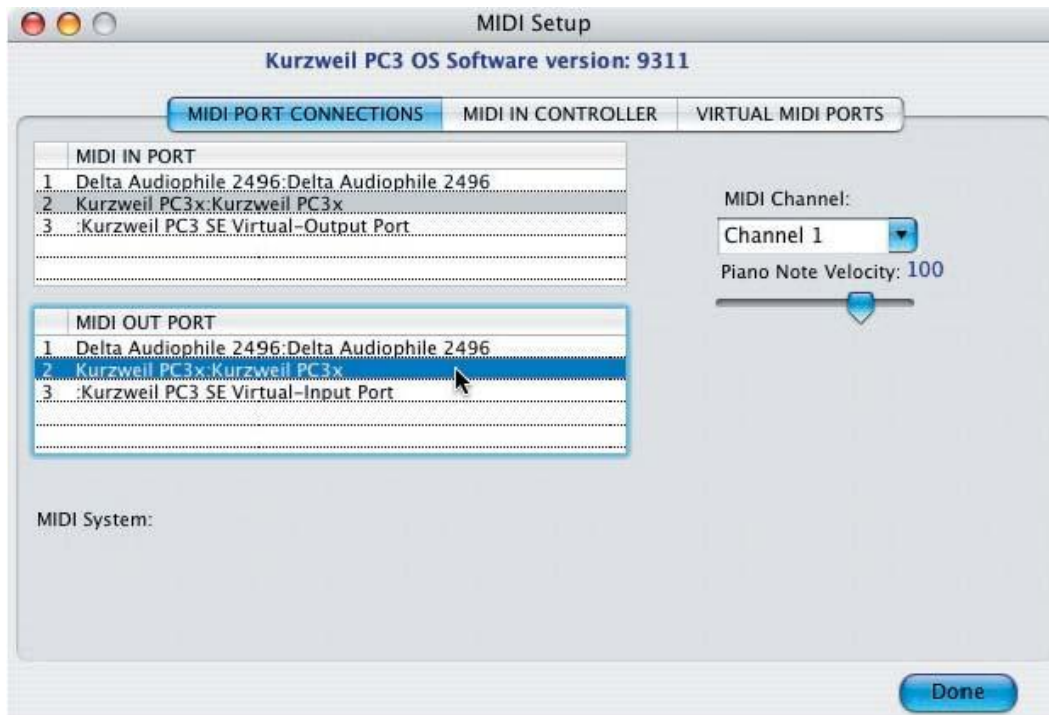
MIDI セットアップ画面が開き、コンピューター上に利用可能なMIDIポート接続オプションが表示されます。



1. MIDIセットアップ画面にはMIDI入力と出力ポートの情報が表示されます。
2. [バーチャルMIDIポート] はMAC版のSoundEditorのみに表示されます。

MIDI セットアップ画面では、PC 3 に接続されているMIDI INとMIDI OUTポートを選び、PC 3 のMIDIチャンネルと一致するようにMIDIチャンネルを設定してください。一度、適切なポートとMIDIチャンネルを選択すると、表示されているMIDI設定ウインドウの上部には、現在のPC3ソフトウェアバージョンが表示されます。これは、SoundEditorとPC3が通信状態になっている事を確認できた事を表します。

MIDI接続が適切に行われた後は、DONE（完了）ボタンをクリックして画面を閉じて下さい。今のところ、MIDI INコントローラーとバーチャルMIDIポートのタブは無視してかまいません。MIDI INコントローラーとバーチャルポートの使用方法和構成に関する情報は付録Bに示されています。



### 3. SoundEditor メニュー

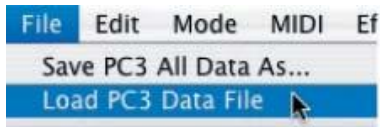
SoundEditorのメニューでは様々な画面とビュー、ファイルの保存オプション、編集コマンド、MIDI設定やその他色々な選択が出来るようになっています。SoundEditorのメニューの説明は以下に表示されます。



PC3SE (PC3 SoundEditor): PC 3 SEメニューはSoundEditorのプリファレンス、情報を見る、そして隠したり終了する事を選択できる場所です。

プリファレンス構成に関する情報は本章の最後に記されています。

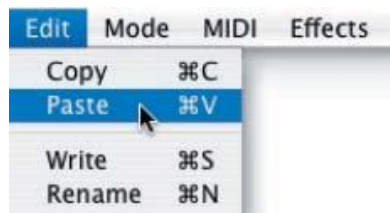
ファイル:



ファイルメニューは、PC 3 データファイルを読み込んだり保存する事が出来ます。PC 3 データファイルは SoundEditorに読み込まれた全てのアプリケーション (全てのプログラム、設定、FX チェーン、ユーザーアルゴリズム) を含んでいます。

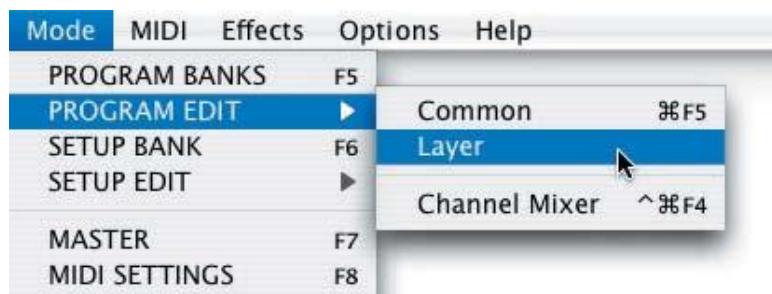
PC3データファイルの拡張子は'.kp3'です。

編集：



編集メニューでは、コピー、貼り付けだけではなく、作成、名前の変更操作等のコントロールができます。

モード：



モードメニューでは、作業したいPC3モードを選択することができます：

プログラムバンク及びプログラムエディット、セットアップバンク及びセットアップエディット、マスターかMIDI。右向きの矢印が出るメニュー項目は、別の選択肢がフライアウトサブメニューで選択可能なことを表しています。このメニューのいくつかの項目は、編集画面の中で同じツールバーボタンがあります（プログラムバンク、マスター、MIDI）。

プログラムバンクの情報については第5章をご覧ください。

プログラムエディティングの情報については第7章をご覧ください。

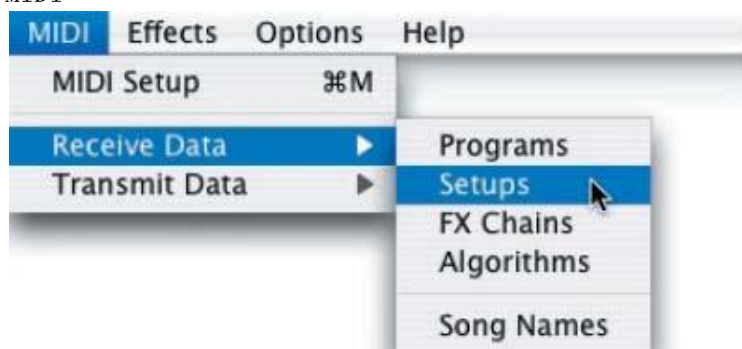
セットアップバンクの情報については第9章をご覧ください。

セットアップエディティングの情報については第10章をご覧ください。

マスターオプション情報については35ページをご覧ください。

MIDI セッティングについては34ページをご覧ください。

MIDI:



MIDIメニューは、MIDIオペレーションの構成、様々種類のPC 3 データの受信と送信をするMIDIセットアップ画面にアクセスする事ができます。

MIDI セットアップについては付録Bをご覧ください。

エフェクト:



エフェクトメニューは、マスターエフェクトとEQ+コンプレッサーの機能にアクセスする事ができます。このメニューから項目を選択するとエディター画面の中にあるツールバーのMASTER、EQ+COMPをクリックするのは同じ事です。

マスターエフェクトの情報とEQ+コンプレッサー操作の説明は30ページからです。

オプション:

オプションメニューは、遠隔的に弾いたり、PC3プログラムを調整するために使えるバーチャルキーボード (V-Piano) とバーチャルスライダーコントロール画面を出す事ができます。更に、コンピューターのキーボードでPC 3を弾く事もできます。

V-PianoとCCスライダーに関する情報は第11章をご覧ください。

ヘルプ:

ヘルプメニューでは、補足アシストにアクセスする事ができます。

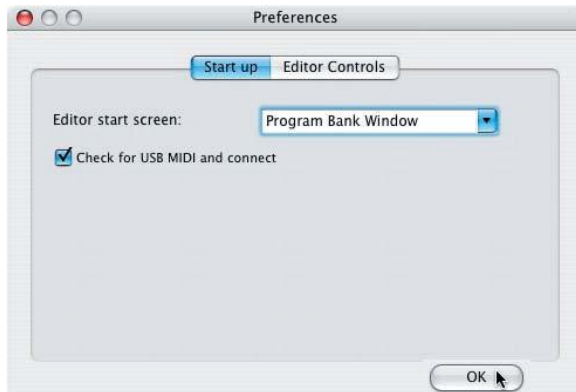


## プリファレンスの設定

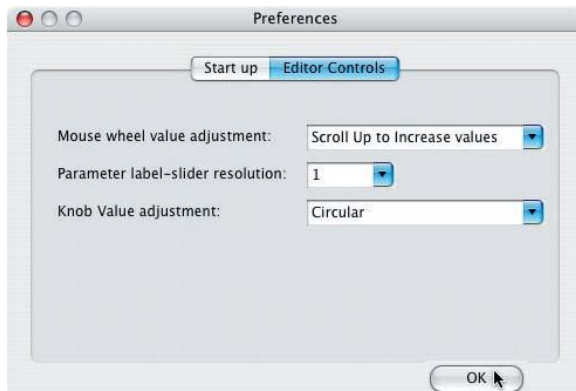
SoundEditorは、起動条件とプログラムの動作を指定するためのいくつかのオプションを用意しています。これらのオプションはPC3SE/PREFERENCESメニューの下にあります。

プリファレンスが選択されている時は、プリファレンスの画面が下の様に表れます。この画面では、どの様にSoundEditorを動作させたいか指定する事ができます。2つのプリファレンスタブ [スタートアップ] と [エディターコントロール] はここに出ます。

[スタートアップ] タブが選択されている時は、最初にSoundEditorを起動した時に表示される画面を選ぶ事ができ、また、プログラムがスタートする時にUSB MIDIが接続されている事をチェックする事ができます。



[エディターコントロール] タブが選択された時、SoundEditorでマウスのスクロールホイール機能設定、パラメーターラベルのスライド解像度、ノブの値の種類の設定を調整する事ができます。



## 4. SoundEditorでのパラメーターの選択

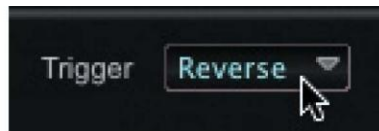
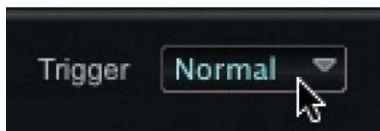
SoundEditorはエディット画面でパラメーター値を調整、選択できる機能がついています。これらの機能にはドロップダウンメニューからの選択、スライダーを移動、回転ノブ、インクリメント/デクリメント値をドラッグする等といったことが含まれています。この章では、SoundEditorでの様々な方法でのPC 3パラメーター値を選択、操作の仕方を説明します。



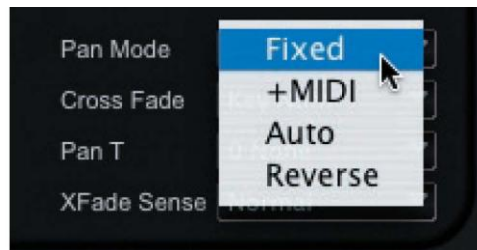
ここで説明されたメソッドは、SoundEditorのすべての画面に適用されます。

### パラメーターの選択と調整

どの画面でも、下の矢印が示す様に、パラメーターやファンクションは通常2つ以上の選択肢があります。もし2つしか選択肢が無い場合は、パラメーターをその2つの間で切り替えて下さい：



もし、3つ以上の選択肢がある場合は、パラメーターをクリックする事でコンテキストメニューが作られます。このタイプの選択方法の遭遇した場合は、カーソルをメニューの下方に移動してクリックし、選択して下さい。



場合によっては、レイヤーエディット画面のキーマップパラメーターのように特定の、他にオプションがあるパラメーターは、単純なポップアップウィンドウに収まっている事があります。PC 3は数多くのキーマップから音を選択する事ができますので、下の画面のようにSoundEditorは専用の画面が表示される事になります。キーマップの右側にあるボタンはキーマップのグループを選択する事ができ、また、スクロールバーはキーマップの右側にある各グループ内の利用可能な選択肢の間を移動するために使用されます。このタイプの画面で選択した後は、タイトルバーにある赤いCLOSEボタンを押して画面を閉じて下さい。



パフォーマンスヒント：SoundEditor内のいかなるリストであっても、スクロールバーやマウスのスクロールホイールを使用してナビゲートする事ができます。長いリストを通して効率的にナビゲートするために、両方の方法の組み合わせを試してください：目的の項目がある場所にスクロールバーを使い素早く移動し、その後、マウスホイールを使用して具体的な項目を特定します。

もしパラメーターが数量的に成り立っている場合は、値のフィールド内をクリックしカーソルを右にドラッグして値を大きくするか、左にドラッグして値を小さくして下さい：

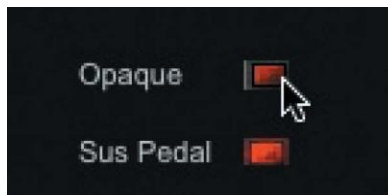


スライダーコントロールは希望する方向にクリックしてドラッグすると簡単に調整できます。ノブを使う場合は希望のつまみをクリックし、カーソルをノブの周りでドラッグすることで調整されます。



注意：SoundEditorの'設定'画面の中に、別のノブコントロールの方法('VERTICAL')があります。VERTICALコントロールが選択されている時は、ノブをクリックしてカーソルを上下させると、ノブが左右に回転します。CIRCULARあるいはVERTICALモードのいずれかを使っている、マウスホイールでノブの微調整をする事ができます。

LEDコントロールはクリックするだけでONかOFFを切り替える事ができます。ONの時はLEDが点灯し、OFFの時には薄暗くなります。



レイヤーのキーボード範囲を調整するにはキーボードのイメージの下にあるオレンジのバーをクリックしてドラッグして下さい。カーソルを左右にドラッグすると範囲を変える事ができ、音程フィールドに新しく変えられた値が出ます：



PC 3 キーボードの音階範囲の調整ができる方法は他にもあります。詳細については'キーボードゾーン'(46ページ)をご覧ください。

レイヤーの編集ウィンドウでは下のイメージの様に、目的のパラメーター値フィールド内をクリックして、カーソルを左右にドラッグし、パラメーターフィールドをクリックして、値を入力、あるいはエンベロップの中のアソシエイトパラメーターハンドルを掴みドラッグする事によって、エンベロップパラメーター(アタック、ディケイとリリース)を変える事ができます：

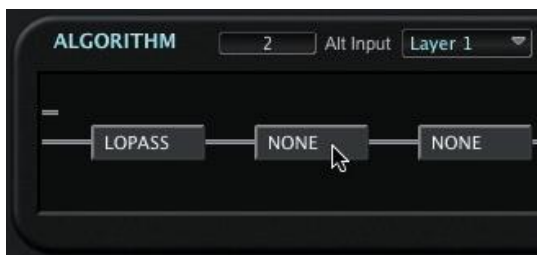


'グラフとドラッグ'機能はハンドルがあるエンベロップの中でしか適用されません。

エンベロップの全体の形は、下部にある調節スライダーを使って拡大、収縮、上げ下げする事ができます(アンプエンベロップとエンベロップ1&2で使用できます)：



レイヤー編集画面のアルゴリズムセクションでは、希望のDSPブロックをコンテキストメニューの中からクリックし選ぶ事によってDSP機能が選ばれます。

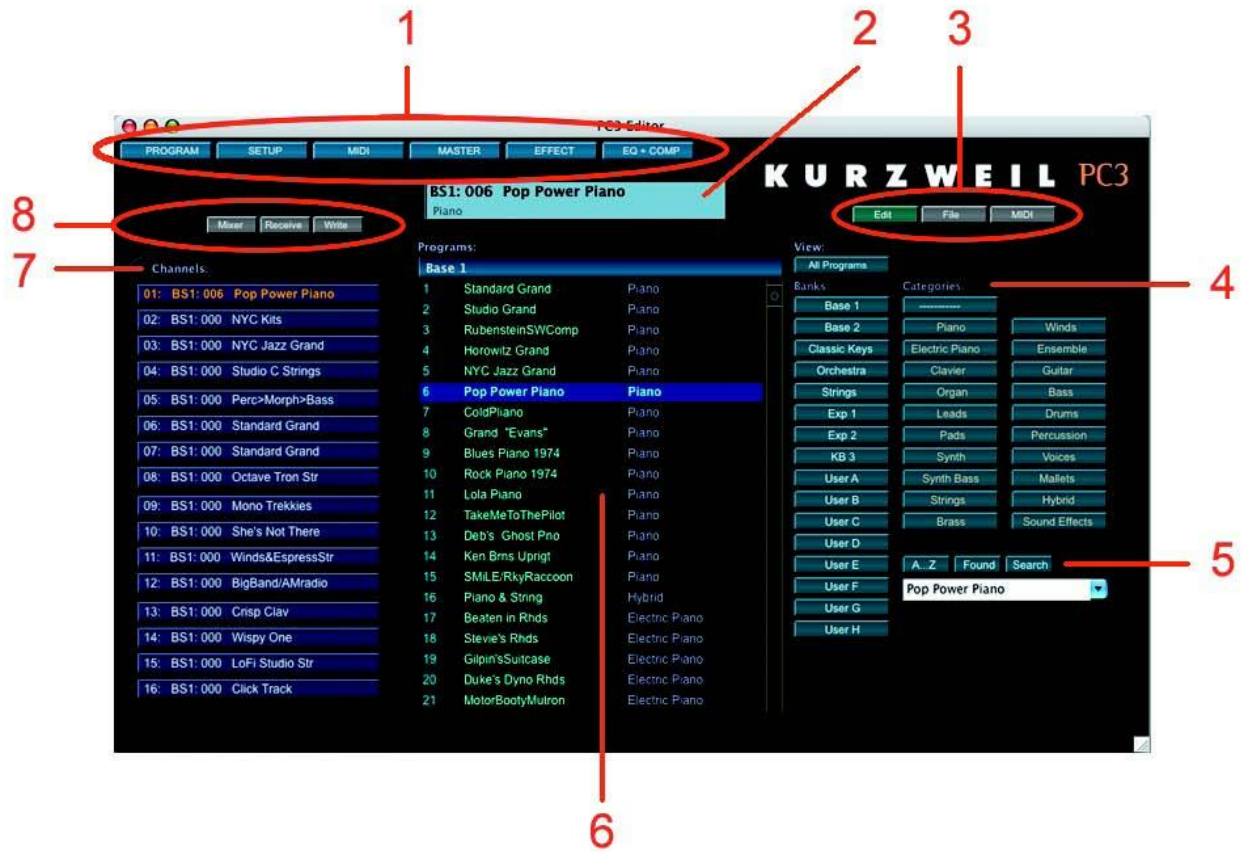


## 5. プログラムバンク画面

この章では、プログラムバンク画面を説明するとともに、ナビゲーションと選択可能なパラメーターのセクションを紹介します。

### プログラムバンク画面

SoundEditorを初めて起動した時、プログラムバンク画面が最初に表示されます（セットアップビューは選択することができ、20ページのプリファレンスの構成セクションで説明されています）。



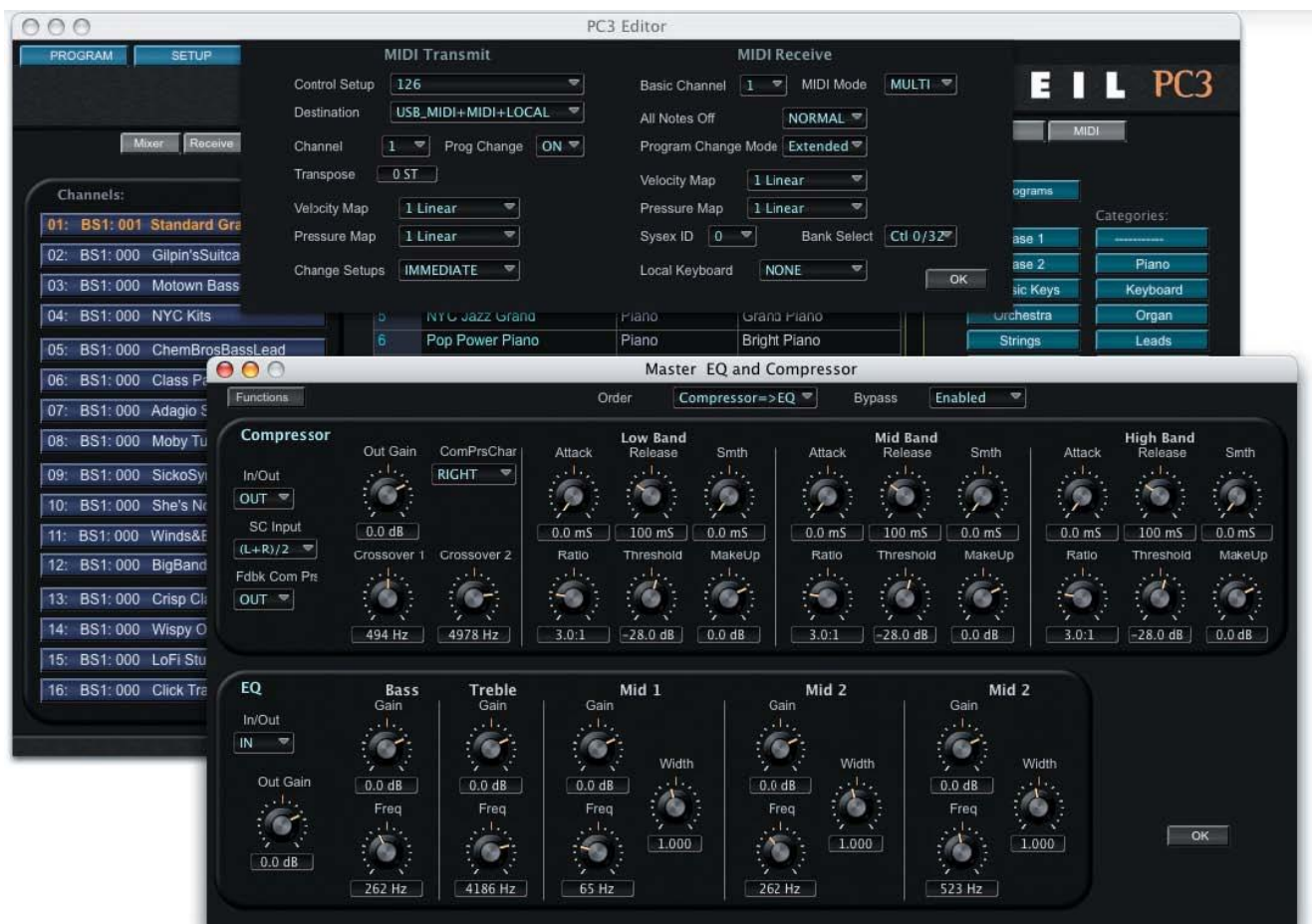
SoundEditorの使用時、PC 3がエディットモードになっていないことを確認して下さい。この注意を守らなければ、間違った操作や記録されない編集が起こる事につながってしまいます。

## モードツールバー

モードツールバーはSoundEditorの中で編集ビューを選択でき、PC 3 グローバルパラメーターを見たり調節したりすることができます。



PROGRAMあるいはSETUPボタンを押すと、PC 3 編集画面の中の編集ビューが変わります。どちらかのボタンを押すことは、MODEメニューから同じオプションを選択することと同じです。MIDIあるいはMASTERボタンを押すと、MIDIかマスターグローバルパラメーターを変更することができるドロップダウン画面が現れます。EFFECTあるいはEQ+COMPボタンを押すと、グローバルエフェクトかEQ/コンプレッサーパラメーター調節を調整できる画面が現れます。下のイメージはMIDIドロップダウン画面とEQ+COMP画面の例です。全てのツールバーモードの情報の詳細はこの章の後のほうで説明されています。

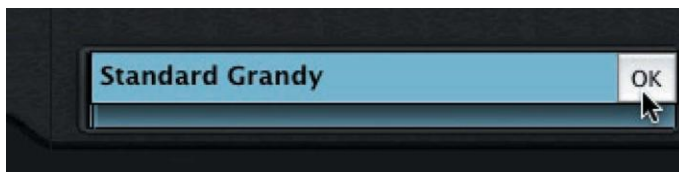


## プログラム名ディスプレイ

プログラム名ディスプレイは現在選択されているプログラムの名前（例では‘Standard Grand’、プログラムの場所（バンクベース1、場所001）、プログラムのカテゴリー（‘Piano’）：



ディスプレイの中をクリックし新しい名前を16字以下で入力すると変更する事ができます。OKボタンをクリックすることで、SoundEditorとPC 3 に新しい名前が書き込まれます：



**!** プログラム名を変更した時、新しい名前は自動的にPC 3 に書き込まれます。

## プログラムカテゴリーの選択

プログラムのカテゴリー割り当ての方法は2つあります。プログラム名ディスプレイあるいはプログラムバンクリストから行うことができます。プログラム名ディスプレイからカテゴリー割り当てをするには、ディスプレイの中のカテゴリーセクション（ディスプレイ画面の左下）をクリックして下さい。選択するカテゴリーのコンテキストメニューが現れます：

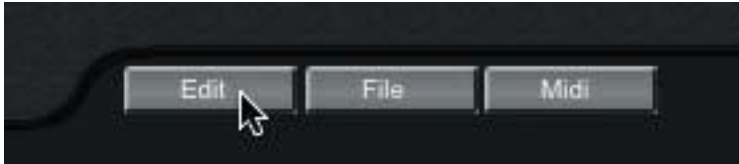


また、カテゴリーフィールドの中を右クリックすることでプログラムバンクリストの中からカテゴリーを選択することもできます。上のイメージと同じようなコンテキストメニューが現れます。どちらの方法でも、PC 3は新しいカテゴリー割り当てですぐに更新されます。





Macユーザーへの注意事項：お使いのマウスに右クリックボタンがない場合は、CTRLキーとワンクリックを使うことでイメージにあるようなコンテキストメニューを出すことができます。プログラムツールバー（編集とファイル保存）：



プログラムツールバーは、プログラム画面に関連する編集、ファイル&MIDI機能にアクセスすることができます。各ツールバーのボタンの機能について説明します。

編集：

EDITボタンを押すと、プログラムコモン画面が開き、現在のプログラムを編集することができます。プログラム編集については第7章で説明されています。

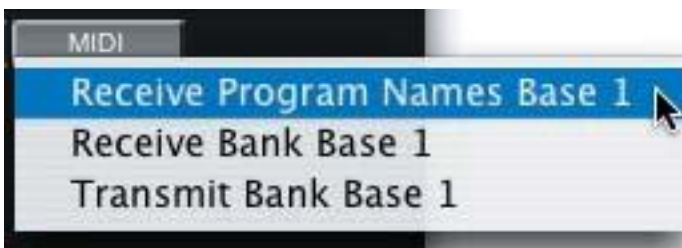
ファイル：



ファイル機能では、新しいバンクを現在のバンクに読み込む、現在のプログラムバンクを保存、現在のバンクを初期化したりすることができます。読み込みあるいは保存を選択すると、ダイアログボックスの中で「ファイルを選択する（読み込む）」あるいは「ファイル名を付ける（保存）」のどちらかを聞かれます。

プログラムバンクやその他のファイルに関連付けられたファイル拡張子のリストは付録Aを参照して下さい。

MIDI：



MIDI機能では現在のバンクの送信／受信を行えます。‘Receive Program Names’オプションにはレイヤー（プログラムコモン設定のみ）は含まれてませんが、速度は格段に早くなります。

## バンク選択肢と並び替えオプション

プログラム画面右側のボタンでは、PC 3プログラムがプログラムリスト画面にどのように表示されるかを選択することができます。

### ALL PROGRAMS

ボタンを押すと、SoundEditorの中の全てのバンクにある全てのPC 3プログラムがメモリの場所1から2048まで番号順表示されます。プログラムが含まれていない場所は空に表示されます。

バンクボタンが選択された時、プログラムリスト画面がバンクの中の128プログラム全てを表示します。選択されたバンク名はプログラムリストのタイトルバーに表示されます：



カテゴリボタンが選択された時、プログラムリスト画面はカテゴリ割り当てされた全てのバンクの全てのプログラムが表示されます。



リストをアルファベット順に並び替えるには、A-Zボタンを押して下さい：



## 検索オプション

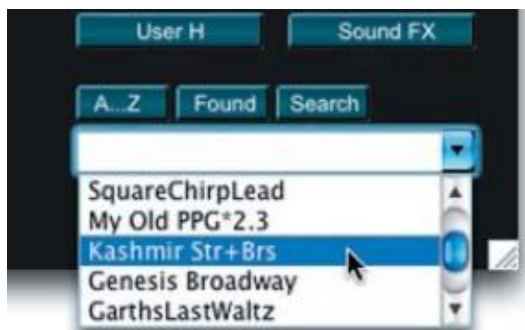
プログラムバンク画面の右下にあるSEARCHボタンでは、全てのバンクからプログラムを素早く特定し、見つけることができます。



希望するプログラムを見つけた時は、コンピューターキーボードのReturnあるいはEnterキーを押すと、PC3に適切なMIDIプログラム変更コマンドが送信されます。SoundEditorのプログラムディスプレイにバンク、メモリ位置、カテゴリー情報等と共に新しく選択されたプログラムが現れます：



もう一つ、プログラムを見つける方法として、検索ドロップダウンリストがあります。名前検索フィールドの右矢印をクリックすることで、SoundEditorの中の全てのバンクの全てのプログラムが表示されるスクロール可能なリストが表示されます：



ここで選択するには、リストをスクロールして希望するプログラムをクリックして下さい。SoundEditorが適切なMIDIプログラム変更コマンドをPC3に送信し、新しく選択されたプログラムが、編集あるいは変更することが可能なSoundEditorのプログラムディスプレイの中に表示されます。

名前検索フィールドを無効にするには、SEARCHボタンを二度クリックして下さい。

SEARCHボタンをクリックすると、探しているプログラムの名前を入力できるフィールドが現れます。名前フィールドにカーソルを置き、希望するプログラムの名前を入力して下さい。入力した文字と一致したPC3プログラムが表示されます。

## FOUNDボタン

FOUNDボタンはPC 3プログラムのリストに表示される空のメモリ場所を削除するために使います。例えば、ALL

PROGRAMSボタンをクリックすると全てのバンク（合計2048ヶ所）の全てのメモリ場所のリストが現れます。リストをスクロールしていくと大きくプログラムの欄が空白になっている場合（ギャップ）があります。FOUNDボタンをクリックすることで、リストから全ての空の場所（ギャップ）を取り除くことができます。

以下に例を挙げます。左下のイメージは962からメモリが空の場所があることを示しています。右下のイメージでは全く同じリストがFOUNDボタンを押すことによって、空のメモリが空の場所が除去されたリストになっています。

Programs:	
Base 1	
951	GM Standard Kit
952	GM Room Kit
953	GM Power Kit
954	GM Elec Kit
955	GM Synth Kit
956	GM Jazz Kit
957	GM Brush Kit
958	GM Orch Kit
959	VAST1-3Ch/Perc
960	VAST1-3 Ch/Perc2
961	Fisher's VAST B3
962	
963	
964	
965	
966	
967	
968	
969	
970	
971	

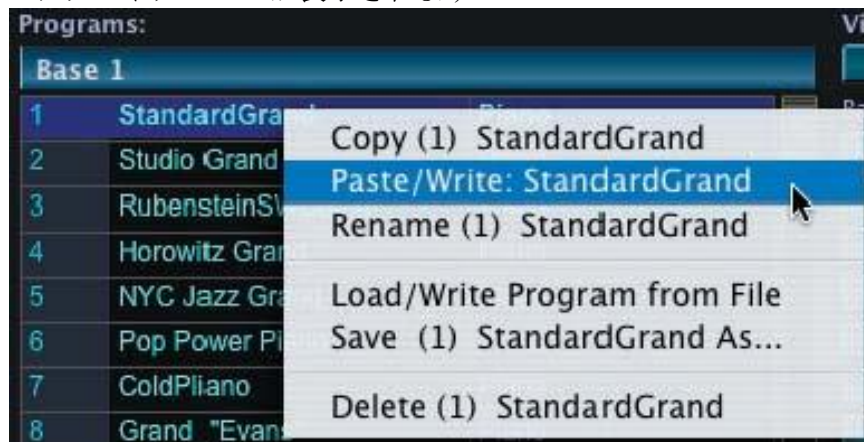
Programs:	
951	GM Standard Kit
952	GM Room Kit
953	GM Power Kit
954	GM Elec Kit
955	GM Synth Kit
956	GM Jazz Kit
957	GM Brush Kit
958	GM Orch Kit
959	VAST1-3Ch/Perc
960	VAST1-3 Ch/Perc2
961	Fisher's VAST B3
991	HotMalletMWheel
992	ScreaminWhlBass
993	SyncWheelLead
994	ModwheelKotoSyn
995	VASprSaw
996	VASprSaw+Allpass
997	Silent Program
998	Click Track
999	Default Program
1000	Diagnostic Sine



FOUNDボタンをクリックすることは空のメモリ欄を除去できるだけであって、SoundEditorの中にプログラム場所をオーダーする訳ではありません（961から991にジャンプしていることを例の中で確認して下さい）。

## 個々のプログラムオプション

プログラムリスト画面のどのプログラムも右クリックすることによって、選択したプログラムのためのコンテキストメニューが表示されます：



‘コピー’オプションが選択された場合、SoundEditorは全てのレイヤーと選択されたプログラムをコピーします。

‘ペースト’オプションを選択すると、以前にコピーされたプログラムを現在の場所にペーストすることができます。ペーストされると、プログラムは自動的にPC 3の現在の場所に書き込まれます。‘ペースト’オプションはすでにコピーされたプログラムにのみ利用可能です。以前にコピーされているプログラムがない場合、‘ペースト’オプションは表示されません。

‘名前を書き換える’オプションを選択すると、編集画面上部のプログラムディスプレイフィールドの中にある選択されたプログラムの名前を変更することができます。

‘ファイルからProgramを読み込む／書き込む’オプションが選択された時、‘Load Program Data’画面が表示されます。読み込み、選択するプログラムは自分でナビゲートしなければなりません。有効なプログラムファイルには‘.3pr’拡張子がファイル名についていますので必ず確認して下さい。選択し、OPENをクリックして下さい。選択したプログラムはSoundEditorに読み込まれ、自動的にPC 3に書き込まれます。

‘保存’オプションが選択された時、‘Save Program Data’画面が現れます。PC 3プログラムの名前は‘別名で保存’名前フィールドに表示されますが、保存する前にその名前を変えられるオプションがあります。希望する変更を行い、ファイルを保存したい場所を選択して下さい。保存をクリックしてファイルを保存します。

‘削除’オプションはSoundEditorの選択されたプログラムを削除するのに使います。この操作で、PC 3のプログラムは削除されません。‘Delete’が選択された時、この操作を確認するためにダイアログボックスが現れます。このダイアログボックスでは、‘はい’をクリックすると操作が実行され、‘キャンセル’ボタンをクリックすると操作がキャンセルされます。

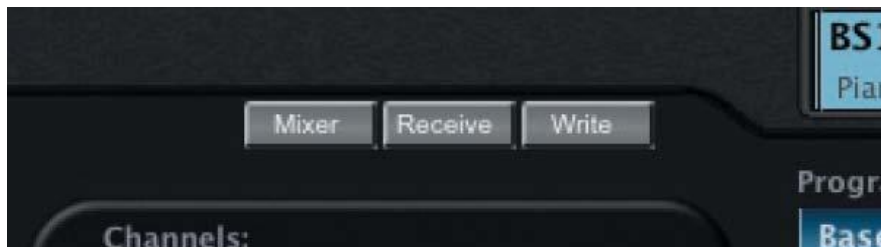
## MIDI チャンネルディスプレイ

プログラムウィンドウの左側には、MIDIチャンネルのディスプレイや関連するコントロールが含まれます。MIDIチャンネルディスプレイは16のMIDIチャンネルに割り当てられるPC 3プログラムを表示します。



## MIDIチャンネルツールバー

MIDIチャンネルディスプレイの上にあるツールバーでは、チャンネルミキサー画面を見たり、MIDIチャンネル割り当てのための関連ファイル転送コマンドにアクセスすることができます：



MIXERボタンをクリックするとチャンネルミキサー画面（第8章を参照して下さい）が開きます。RECEIVEボタンをクリックすると、PC3の16のチャンネルに関連したプログラムと共にMIDIチャンネルディスプレイが現れます。

書き込みボタンでは、現在選択しているプログラムを書き込むメモリの場所を選ぶ事ができます。書き込みボタンをクリックすると、下のイメージのような画面が現れ、プログラムの名前を変更したり、カテゴリ割り当てを選択あるいは変更したり、新しいメモリの場所を選択することができます：



## ドツールバー - MIDIボタン

モードツールバーにあるMIDIボタンは、PC3についているボタンに対応していて、PC3のMIDIオプションのためのパラメーターを調節することができます。

SoundEditorのMIDIボタンをクリック（またはコンピューターキーボードのF8キーを押す）すると、MIDI設定パラメーターを表示するドロップダウン画面が表示されます。ここではPC3コントロール設定の選択、トランスポジション、ベロシティとプレッシャーのマッピング、その他MIDI機能に関するMIDI送信/受信パラメーターを設定することができます。

全ての変更を有効にするには、書き込みボタンを使用して書き込まれている必要がありますので注意して下さい。変更を書き込んだ後は、OKボタンをクリックして終了するか、単純に変更を破棄するのを目的にどの時点でもOKボタンをクリックして画面を閉じて下さい。



## モードツールバー - MASTERボタン

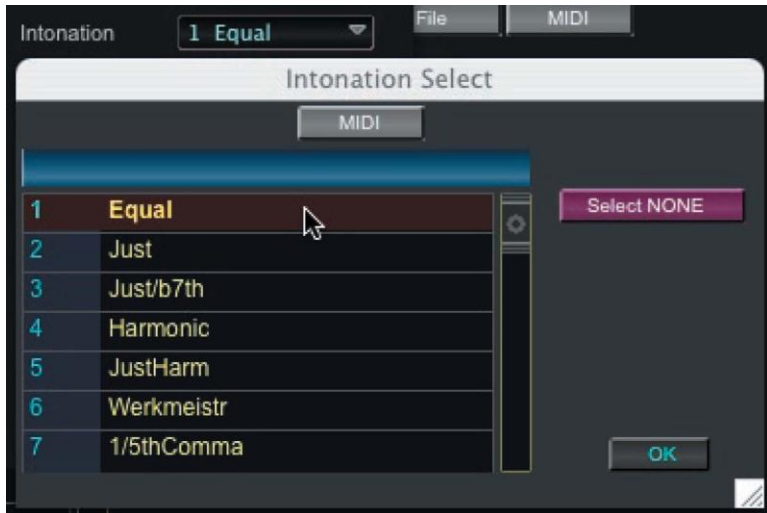
モードツールバーのMASTERボタンはPC 3についているMASTERボタンに対応していて、PC 3の全てをコントロールしているマスターモードパラメーターにアクセスすることができます。

SoundEditorのMASTERボタンをクリック（またはコンピューターキーボードのF7キーを押す）すると、下のイメージで示されているように、全てのマスターモードパラメーターをドロップダウン画面で表示できます。ここではチューニング、トランスポジション、ベロシティ、アフタータッチ感度のグローバル設定を調節したり、PC 3のデジタル出力のサンプルレートを設定したり、GMモードにアクセスすることができます：



マスタードロップダウンでは、イントネーションフィールドをクリックすることで、マスターチューニングプリファレンスが選択できるスクロール可能な情報選択画面が現れます。この画面の中のMIDIボタンをクリックすると、PC 3からの情報データが含まれたリストを更新することができます。選択するには、リ

ストをスクロールして希望するイントネーションをクリックして下さい。SELECT NONE ボタンをクリックすると、イントネーションは何も選択されません。完了したらOKをクリックし画面を閉じて下さい。



PC 3 の全てのマスターモード設定に加えられた変更を有効にするには、マスタードロップダウンの右下にある書き込みボタンを使い書き込まれている必要があります。変更を書き込んだ後は、OKボタンをクリックして終了するか、単純に変更を破棄するのを目的にどの時点でもOKボタンをクリックして画面を閉じて下さい。



ここで書き込みボタンをクリックするのはPC 3 のマスターモードのソフトSAVEボタンをを押すのと同じ意味があります - 両方ともマスターモード設定に加えられた変更を保存します。

## モードツールバー - エフェクトボタン

モードツールバーのエフェクトボタンはPC 3 についているEFFECTボタンと対応しており、PC 3 ボード上のエフェクト動作パラメーターにアクセスすることができます。

SoundEditorのエフェクトボタンをクリックすると、下のイメージのような全てのエフェクトモードパラメーターが表示された画面が開きます。ここでは、既存のプリセットエフェクトに変更を加えたり、新しいプリセットを作ることができます。



FX画面の左上角にあるFUNCTIONボタンでは、既存のパラメーターをコピーしたり、全てのパラメーターエフェクトをリセットすることができます。‘Paste’メニューオプションは‘Copy’操作が完了しないと現れません：



## モードツールバー - EQ+Compボタン

EQ+COMPボタンをクリックすると、マスターイコライザ (EQ) とコンプレッサー設定が表示された画面が現れます。EQとコンプレッサーエフェクトはPC 3のエフェクトモードの一部ですので、SoundEditorは全てのパラメーター値、EQとコンプレッサーコントロールを表示できる表示画面を提供しています：



PC3では、EQとコンプレッサーパラメーターはEFFECTSモードの中のソフトMASTERボタンを押すことによってアクセスされます。

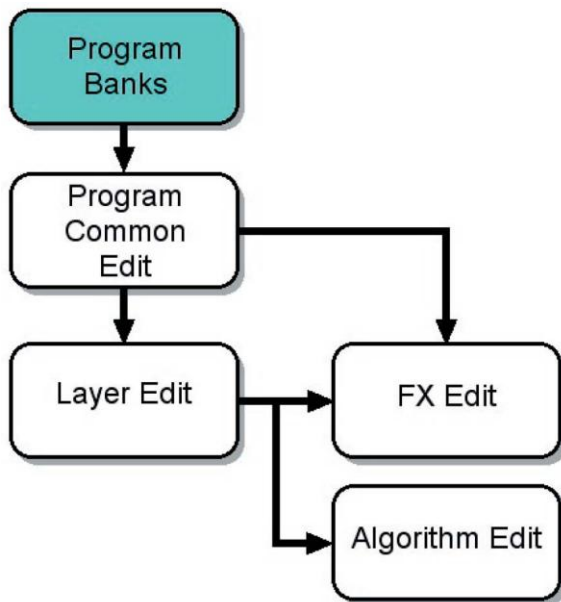
FX画面の左上角のFUNCTIONボタンでは、既存のパラメーターをコピーしたり、全てのエフェクトパラメーターをリセットしたりできます。‘ペースト’オプションはまず最初に‘コピー’操作が完了しないとメニューに現れません：



## 6. エディターの構造

SoundEditorのプログラムの編集ウィンドウの団体のプレゼンテーションを以下の通りです。

### SoundEditorエディタの構造



SoundEditorの使用中、PC 3がエディットモードになっていない事を確認して下さい。この注意を守らなければ、間違った操作や記録されない編集が起こる事につながってしまいます。

## 7. プログラム編集

この章では編集プログラムでの様々な画面とビューの説明をします。

### プログラムCOMMON画面

下に示されているプログラムCOMMON画面は、ほとんどのPC3プログラムを編集するメイン画面になります（KB3モードプログラムは例外ですが、この章の後のほうで説明されます）。プログラムCOMMON画面全体を通して、レイヤー、アルゴリズム、キーマップ、エフェクトなどを含むプログラム作成においての全ての編集オプションにアクセスすることができます：



プログラムCOMMON画面の主なコンポーネントは：

1. 編集とプログラムファイル保存オプション（ファイル、編集、書き込み）にアクセスできる、プログラムCOMMONツールバー
2. レイヤー概要パネル
3. 現在選択されているプログラム（名前／メモリ位置／レイヤーの数）
4. プログラムCOMMON画面の上部に示されている情報を選択するためのツールバー（プログラムCOMMON設定、FX設定、コントロールスライダー、キーボードゾーン割り当て）
5. レイヤー'インポート'と、レイヤー'取り除き'ボタン

## プログラム共通ツールバー（編集とファイル保存）

プログラム共通ツールバーは、プログラム共通画面に関連しているファイル、編集と書き込み機能にアクセスすることができます。各ツールバーの機能について説明します。

ファイル：



ファイル機能では、現在のプログラム（全てのレイヤーと共に）を保存する、あるいは新しいプログラムを読み込むことができます。‘保存’あるいは‘読み込む’どちらかのオプションを選択すると、ダイアログボックスの中で「ファイルを選択する（読み込む）」あるいは「ファイル名を付ける（保存）」のどちらかを聞かれます。

プログラムやその他のファイルに関連付けられたファイル拡張子のリストは、付録Aを参照して下さい。

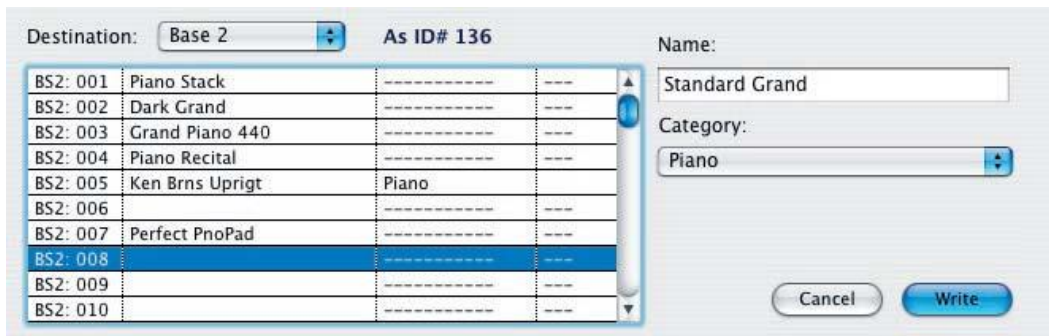
編集：



編集機能では、現在のプログラムをコピーしたり（レイヤー有無に関わらず）、以前にコピーされたプログラムをペーストする、あるいは現在のプログラムを初期化することができます。‘Paste’オプションは‘コピー’操作が実行されて初めて使えるオプションで、それ以外は‘ペースト’オプションは表示されません。

書き込む：

書き込むボタンをクリックすると、PC3に現在のプログラムを書き込める画面が現れます。この画面ではプログラム名、希望する場合はカテゴリーの割り当て、プログラムが書き込まれるメモリの場所などを変更することができます：



## 画面

プログラム共通画面タイトルバーの真下にある青い4つのツールバーボタンはプログラム共通画面の上部に現れるビューを選択するために使います。4つのビューは：プログラム共通パラメーター、エフェクト（FX）パラメーター、コントロールスライダー割り当てあるいはキーボードゾーンです。



COMMボタンをクリックすると、ピッチベンド、ポルタメント、出力ゲイン／パン、その他を含むプログラム共通パラメーターが表示されます：



## PROG FX

ボタンをクリックすると、挿入と補助効果割り当て、送信レベルを含むプログラム共通エフェクトパラメーターが表示されます：

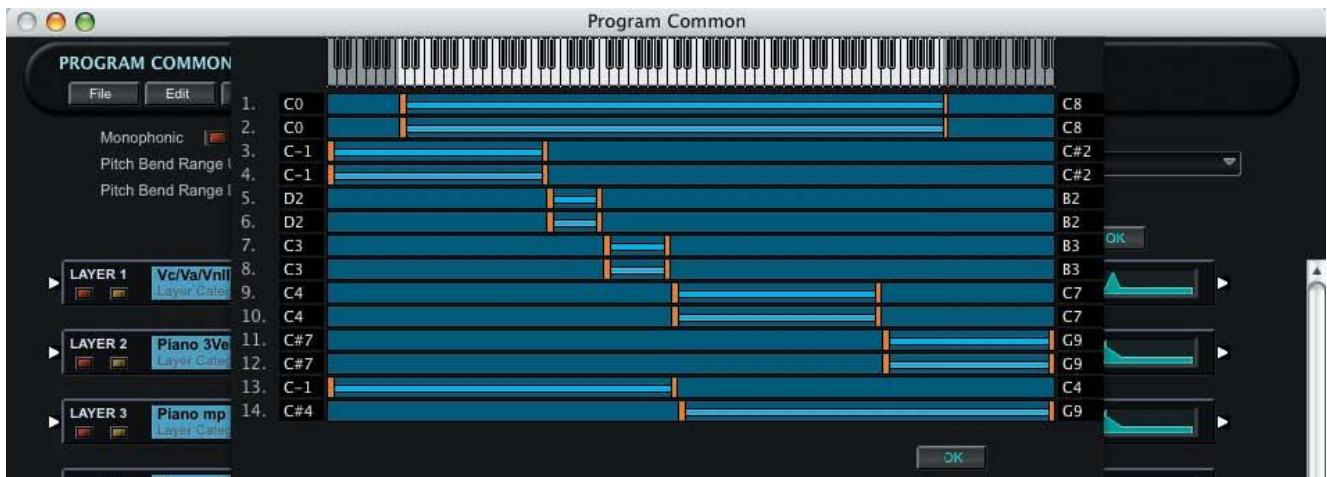


OLSボタンをクリックすると、プログラムコモンスライダーコントロール値が表示されたドロップダウンパネルが現れます：



### K-ZONES

ボタンをクリックすると、プログラム中のそれぞれのレイヤーのためのキーボードゾーンが表示されたドロップダウン画面が現れます。それぞれのゾーンは個々で編集できます：



CONTOROLSあるいはK-ZONES ドロップダウンパネルのOKボタンをクリックすると、ビューからパネルが削除されます。

## ’インポート’ と ’取り除く’ ボタン

画面設定ツールバーの右側にある2つのLABELとREMOVEと書かれたボタンは、現在のプログラムからレイヤーを追加あるいは削除するのに使います。

### ’インポート’ ボタン

インポート’は他のプログラムからレイヤーをコピーすることによって、新しいレイヤーを既存のプログラムに追加することができます。

IMPORTボタンをクリックすると、下のイメージのようなドロップダウン画面が現れます。選択するには、まず最初にプログラム（この例では ‘Jaco Fretless’）を選択して下さい。選択されたプログラムからのレイヤーリストは右側に表示されます。レイヤー（この例では ‘St1StrGtrHiDecay’）を選択すると、タイトルバーの上にレイヤー概要が表示され

ます。OKボタンをクリックすると選択が確認され、現在のプログラムにレイヤーがペーストされます。



## ’取り除く’ボタン

取り除く’は既存のプログラムからレイヤーを取り除くことができます。

’取り除く’ボタンをクリックすると、現在のプログラムのレイヤーの名前が表示されたコンテキストメニューが現れます。目的のレイヤーをクリックして取り除いてください。



## コモン設定ビューで曲を選択する

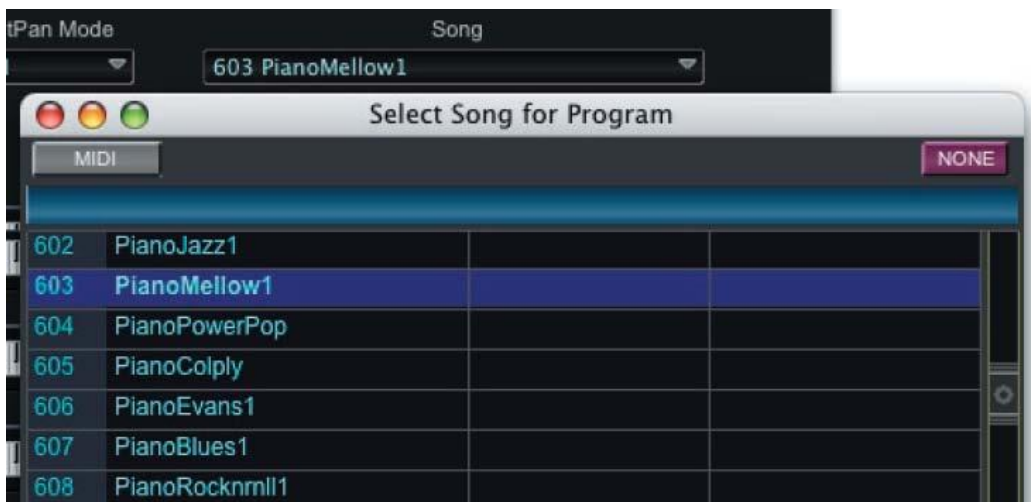
PC3のPLAY/PAUSEボタンが押された時に演奏されるデモソングを選択できる、’Song’ 選択パラメーター（右端に位置）を含むコモン設定ビュー：



‘Song’ 選択肢パラメーターフィールドをクリックすると、‘Select Song for Program’ 画面が現れます。画面が空の場合は、画面の中のMIDIボタンをクリックしてから、PC3から利用可能な曲の完全なリストを受信するためにSTARTを押して下さい。



受信プロセスが完了したらリストをスクロールし、名前を選択して下さい。曲名と場所は曲パラメーターフィールドに表示されます：

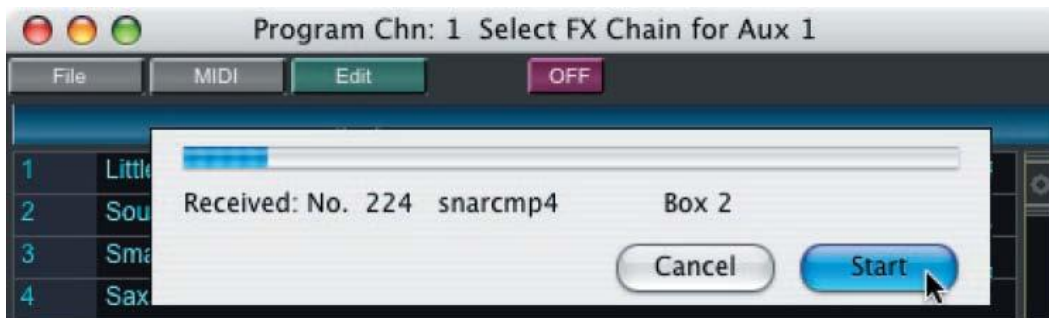


## Prog FX プログラムエフェクト) ビューの中のFXチェーンを選択する

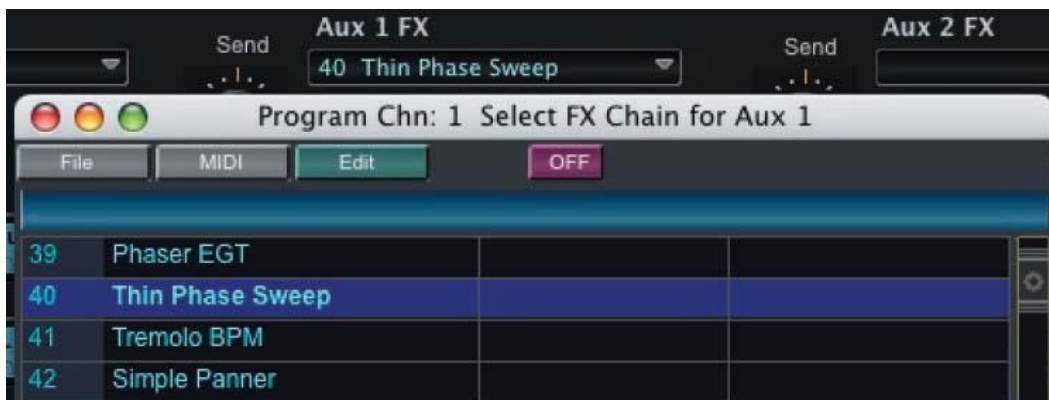
Prog FXビューには、‘Insert FX’、‘Aux 1 FX’、‘Aux 2 FX’ と書かれた：Prog FX (プログラムエフェクト) ビューの中のFXチェーンを選択する



‘FX’ 選択肢パラメーターフィールドのどれかをクリックすることで、‘Select FX Chain’ 画面が現れます。もし画面が現れた時に空の場合は、スタートボタンに続きMIDIボタンをクリックして、PC3から利用可能なエフェクトの完全なリストを受信して下さい：



データ転送プロセスが完了したら、リストをスクロールして名前を選択して下さい。FXパラメーターフィールドにエフェクト名が表示されます：



### ‘Select FX Chain’

画面のどのエフェクトも独自のカスタムエフェクトチェーンを作るために編集することができます。エフェクトチェーンを編集するには、EDITボタンをクリックして下さい。FXチェーンの編集については別のトピックとしてこの章の後のほうで説明されています。

## レイヤー概要パネル

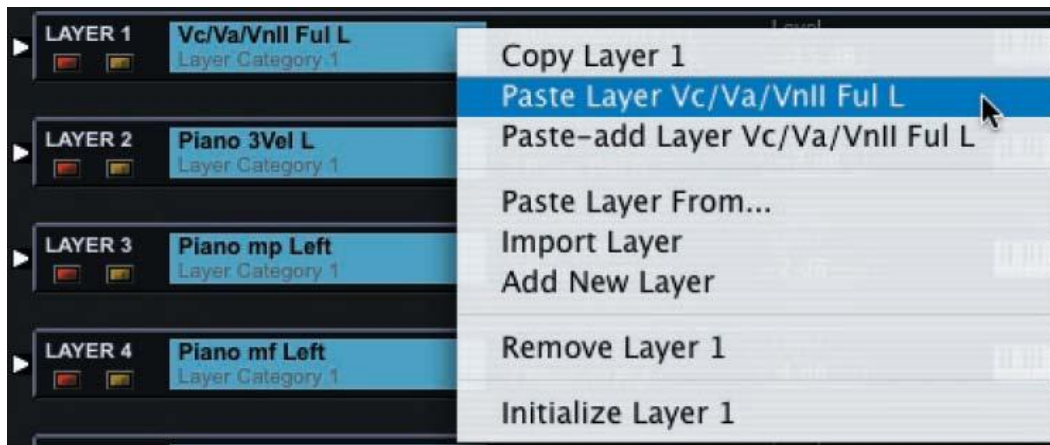
プログラムコモン画面は、プログラムを構成する各レイヤー（32個まで）の概要を表示します。レイヤー概要パネルは各レイヤーの基本的な情報を表示しています：



レイヤー概要パネルのMUTE (赤) とSOLO (黄) のボタンは現在のレイヤーをSOLOにしたり、各レイヤーをMUTEするために使います。レイヤー概要パネルにある他のコントローラーは機能しません。

レイヤー概要パネルをクリックすると、そのレイヤーのための、全てのレイヤーパラメーターを変更することができるレイヤー編集画面が現れます。レイヤー編集画面については次のセクションで説明されます。

レイヤー概要パネルを右クリックすると、レイヤーのコピー、ペースト、削除、初期化ができるコンテキストメニューが現れます：



このメニューでは：

‘Copy Layer’ コマンドが現在選択されているレイヤーをコピーします。

‘Paste Layer’ コマンドは現在のレイヤーに、以前にコピーされたレイヤーをペーストします。このコマンドは、‘Copy Layer’ 操作完了後、メニューに表示されます。

‘Paste - Add Layer’ コマンドは、プログラムに新しいレイヤーを追加して、コピーされたレイヤーをそこにペーストします。

‘Paste Layer From’ と ‘Import Layer’ コマンドを選択すると、他のプログラムからのレイヤーを選択できるドロップダウンリストが表示されます (下の説明を参照して下さい) 。

‘Add New Layer’ コマンドは現在のプログラムに新しいレイヤーを追加します。

‘Remove Layer’ コマンドは現在選択されているレイヤーを削除します。

‘Initialize Layer’ コマンドは現在のレイヤーパラメーターを初期値にリセットします。

‘Paste Layer From...’ あるいは ‘Import Layer’ メニューコマンドが選択されると、

他のプログラムからレイヤーが選択できるドロップダウン画面（例が下にあります）が現れます。まず最初にプログラム（この例では‘Piano & String’）を選択して下さい。

そのプログラムのレイヤーリストがドロップダウンの右側に表示されます。リストからレイヤーを選択（この例では‘Stereo Strings’）すると、画面のタイトルバーの下にレイヤーの概要が表示されます。OKボタンをクリックすると現在のプログラムにそのレイヤーがペーストされることが確認されます。

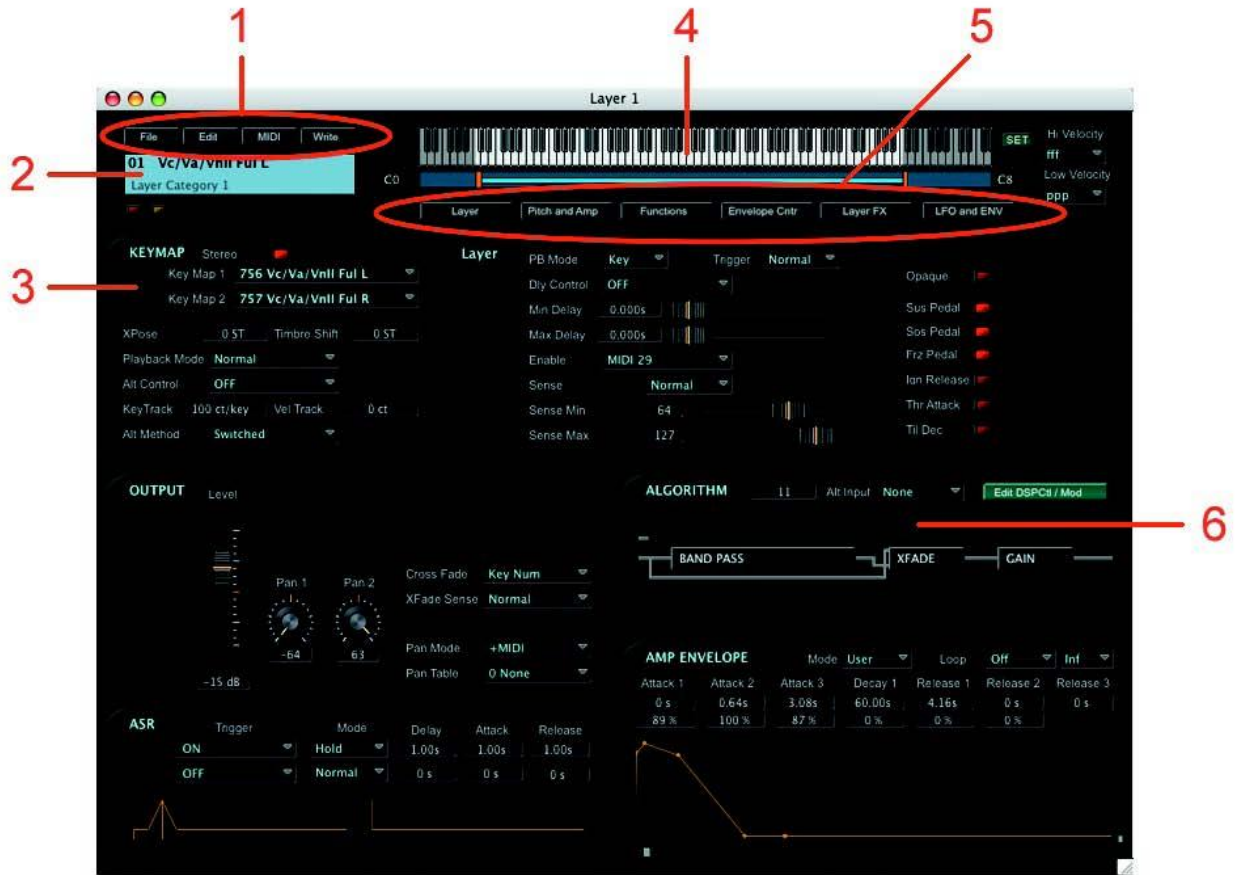
‘Paste Layer From...’ オプションは新しいレイヤーを現在のレイヤーを置き換えます。

‘Import Layer’ オプションは現在のプログラムにレイヤーを追加します。



## レイヤーツールバー

レイヤー画面では、PC3プログラムのレイヤーを構成する全てのパラメーターにアクセスすることができます。レイヤー画面は下のようになっています。



レイヤー画面の主要コンポーネントは：

1. レイヤーファイル保存オプションにアクセスするツールバー
2. レイヤーMUTE（消音）とSOLO（ソロ）ボタンと共にレイヤー名をディスプレイするエリア
3. キーマップと関連しているパラメーターを表示するキーマップパネル
4. レイヤーの現在可動中のキーボード範囲（ゾーン）の表示
5. レイヤー画面でパラメータービューを選択する‘Views’ツールバー
6. アルゴリズムパネル

## レイヤーツールバー

レイヤーツールバーでは、レイヤー画面に関連したファイル、編集、MIDI、書き込み機能にアクセスすることができます。各ツールバーの機能について説明します。

ファイル：



ファイル機能では、現在のレイヤーを保存したり、読み込んだりすることができます。読み込みあるいは保存を選択すると、ダイアログボックスの中で「ファイルを選択する (LOAD)」あるいは「ファイル名を付ける (SAVE)」のどちらかを聞かれます。

レイヤーやその他のファイルに関連付けられたファイル拡張子のリストは、付録Aを参照して下さい。

編集：



EDIT機能では、現在のレイヤーをコピーしたり、以前にコピーされたレイヤーをペーストしたりすることができます。また、別のプログラムからレイヤーをペーストしたり（詳細は47ページ）、現在のレイヤーを初期化するということも選択可能です。

MIDI：



MIDI機能では、現在のレイヤーを受信あるいは送信することができます。これらのオプションでは、もしMIDI接続が中断された場合、あるいはPC3で変更を加えた場合に、SoundEditorとPC3との間での編集状況を最同期することができます。

書き込み：

書き込みボタンをクリックすると、PC3に現在のプログラムを書き込める画面が現れます。この画面では、プログラムが書き込まれるメモリ場所を選択したり、希望する場合はカテゴリーの割り当て、プログラム名などの変更ができます。レイヤーツールバーの書き込みボタンは、プログラム共通画面にある書き込みボタンと機能は同じで、便宜のためにここにも存在します：



## レイヤー名ボックス

レイヤー名ボックスは現在のレイヤー名を表示しています。そのレイヤー名は、そのレイヤーで使われるキーマップの名前がデフォルトされています。現在のレイヤーの名前を変更するには、レイヤー名ボックスをクリックし、新しい名前を入力して下さい（カーソルは名前の何処の部分にも置けます）。名前は16文字以下でつけることができます。終了したら、OKボタンをクリックして完了です。



レイヤーで名前の変更を保存するためにはWRITEボタンを使ってPC3にプログラムを書き込む必要があります。

## 消音) とSOLO (ソロ) ボタン

レイヤー名ボックスの下の赤と黄色のボタンでは、現在のレイヤーを消音とソロにすることができます。これらのボタンは切り替えることによってONとOFFになります。ボタンが点滅してる時はONの状態であることを示します：



## キーボードゾーン

キーボードの有効範囲（ゾーンと呼ばれます）はレイヤー編集画面の上部に表示されます。

レイヤーのキーボード範囲を調整するには二つの方法があります：キーボードディスプレイのすぐ下にあるオレンジのバーをクリックしドラッグ、あるいはSETボタンをクリックしPC3のキーボードを使う、という方法です。

‘click & drag’

方法は、単純にキーボードディスプレイのオレンジのバーをつかみ、カーソルを左右にドラッグすることで範囲を変える事ができます。最高音と最低音の音符番号フィールドは、バーを動かすと変更が反映されます：



レイヤー編集画面の右上角にあるSETボタンでは、PC3を使って最低音と最高音を設定することができます：



SETボタンをクリックすると、‘keyboard zone’画面が現れます（下に表示）。

画面が表示されたとき、SoundEditorはPC3を『聴く』ことを開始し、最高音と最低音を設定するために最初の2つの音を待ちます。PC3の鍵盤を押すことでまずは最低音が設定され、2回目に押された鍵盤で最高音を設定します。間違えてしまった場合でも、正しいPC3の鍵盤を押すことができます。SoundEditorは2つの音のグループを範囲として受け入れます -

最初の音はいつも最低音、次の音はいつも最高音に設定されます。キーボードゾーン画面が表示されている限り、SoundEditorはその2つの音を範囲設定として受け入れます。



OKボタンをクリックすると新しい範囲が承認され、画面を閉じる、あるいはCANCELボタンをクリックすると変更せずに終了します。

## ‘Views’ ツールバー

レイヤー画面内では、編集のための別のパラメーターグループを表示できるオプションがあります。キーボード画面の下にある‘Views’ ツールバーボタンは希望のパラメーターグループを見たり選択するのに使います。



LAYERボタンをクリックするとキーマップパネルのレイヤーパラメーターが表示されます：



DSPコントロールボタンをクリックすると、ピッチとレベル（アンプ）パラメーター、各DSP機能のためのアルゴリズムパラメーターを含む、DSPコントロール値とアルゴリズムを表示する画面のビューを変更することができます。



アルゴリズムとDSPコントロールパラメーターが表示されている時は、DSPコントロールボタンのレベルが“ASR and AMP”に切り替わり、ASRとアンプパラメーター表示状態に戻すこととなりますので注意して下さい：



FUNCTIONSボタンをクリックするとファンクションパラメーターを表示するキーマップパネルのビューを変える事ができます：



## ENVELOPE CTL

ボタンをクリックするとエンベロップコントロールパラメーターを表示するキーマップパネルのビューを変更することができます：

The screenshot displays the ENVELOPE CTL interface for a synthesizer. At the top, there is a piano roll and a layer selection menu. The main interface is divided into several sections:

- KEYMAP:** Shows stereo keymaps for '756 Vc/Va/VnII Ful L' and '757 Vc/Va/VnII Ful R'. It includes controls for XPose, Playback Mode, Alt Control, KeyTrack, Vel Track, and Alt Method.
- Envelope Controls:** A table of parameters for envelope shaping.
- OUTPUT:** Controls for Level, Pan 1, Pan 2, Cross Fade, XFade Sense, Pan Mode, and Pan Table.
- ALGORITHM:** Shows the current algorithm (11) and a block diagram with BAND PASS, XFADE, and GAIN stages.
- AMP ENVELOPE:** A graph and a table of attack and release times.

	Adjust	Key Track	Vel Track	Source	Depth
ATTACK	1.000 x	1.000 x	1.000 x	MIDI 13	3.000 x
DECAY	1.000 x	1.000 x		MIDI 72	1.000 x
RELEASE	0.610 x	1.000 x		MIDI 13	2.500 x
IMPACT	0.0 dB	0.00 dB	0.0 dB	OFF	0.0 dB

Attack 1	Attack 2	Attack 3	Decay 1	Release 1	Release 2	Release 3
1.84s	2.00s	2.00s	3.56s	3.12s	9.50s	6.60s
89 %	100 %	87 %	50 %	26 %	11 %	

## LAYER FX

ボタンをクリックするとエフェクトパラメーターを表示するキーマップパネルのビューを変更することができます：

The screenshot displays the Layer FX control panel for a software instrument. At the top, there is a piano roll showing a note on C0. Below it, the 'KEYMAP' section shows two key maps: '756 Vc/Va/Vnll Ful L' and '757 Vc/Va/Vnll Ful R'. The 'Layer FX' section includes 'Layer FX Mode' set to 'Layer-Specific FX', 'Insert Chain', and two 'Aux Send' knobs (Aux 1 and Aux 2) with 'Type' set to 'dB' and 'Mod' set to 'ON'. The 'OUTPUT' section features a level meter, pan controls for two channels, and a 'Cross Fade' dropdown set to 'Key Num'. The 'ALGORITHM' section shows a signal flow diagram with 'BAND PASS', 'XFADE', and 'GAIN' blocks. The 'AMP ENVELOPE' section includes a table of parameters and a graph.

Attack 1	Attack 2	Attack 3	Decay 1	Release 1	Release 2	Release 3
1.84s	2.00s	2.00s	3.56s	3.12s	9.50s	6.60s
89 %	100 %	87 %	50 %	26 %	11 %	

LFOとENVボタンをクリックすると、LFOとエンベロップパラメーターを表示する画面のビューを変更することができます：



LFOとエンベロップパラメーターが表示されているとき、LFOとENVボタンに書かれている名前が“Output and Alg”に切り替わり、出力とアルゴリズムディスプレイに戻ってしまうので注意して下さい：



## アルゴリズムパネル

レイヤー編集画面のアルゴリズムパネルでは、選択されたレイヤーでアルゴリズムを編集、見ることができます。このパネルからは別のアルゴリズムを選択、現在のアルゴリズム編集、新しいアルゴリズムの作成、アルゴリズムのための代替入力の選択（‘Cascade Mode’）することができます：

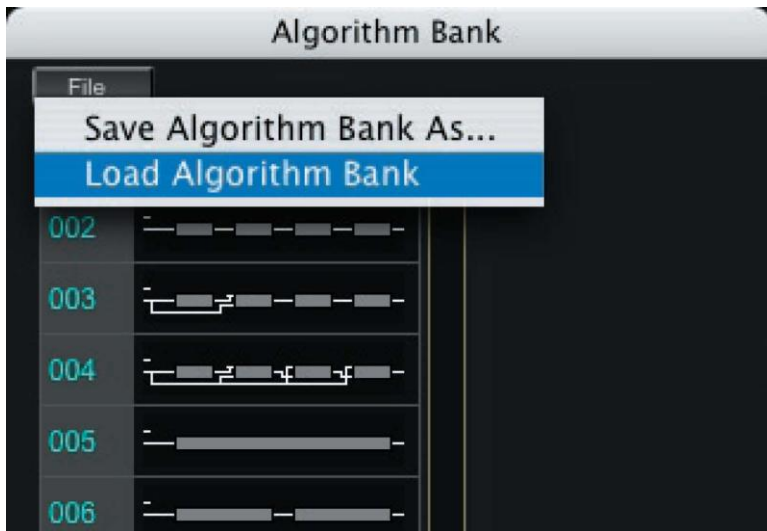


## アルゴリズム設定を選択する

別のアルゴリズムを選択する場合は、ALGORITHMパネルの隣にあるアルゴリズム番号フィールドをクリックして下さい。アルゴリズムバンク画面が開き、使用可能なアルゴリズムのリストが表示されます：



アルゴリズムバンク’ファイル’ボタンをクリックすると、新しいアルゴリズムバンクの読み込み、あるいは現在のアルゴリズムバンクを保存することができます。読み込みあるいは保存オプションを選択すると、ダイアログボックスの中で「ファイルを選択する（読み込む）」あるいは「ファイル名を付ける（保存）」のどちらかを聞かれます。



**!** アルゴリズムバンクファイルには '.3ab' のファイル拡張子がついています。アルゴリズムバンクやその他のファイルに関連付けられたファイル拡張子のリストは付録Aを参照して下さい。

新しいアルゴリズムがアルゴリズムバンクリストから選択された時、1つまたは複数のDSP機能ブロックがNONEラベルと共に現れる可能性があります、それは機能を果たさないことを示しています。

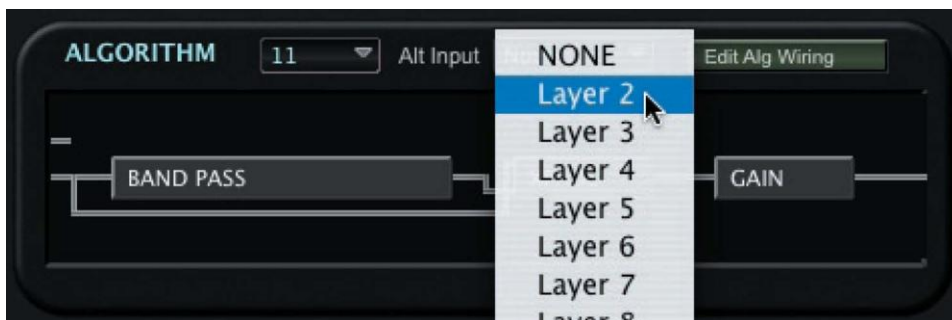


DSP機能を選択すると、レイヤー編集画面は自動的にDSPコントロールビューに切り替わり、DSP機能のためのパラメーターを指定することができます：



## 代替入力（カスケードモード）を選択する

アルゴリズムのための代替入力を選択する時は、アルゴリズムパネルにあるAlt Inputパラメーターフィールドをクリックします。コンテキストメニューが現れ、他のレイヤーからアルゴリズムを選択することができます：

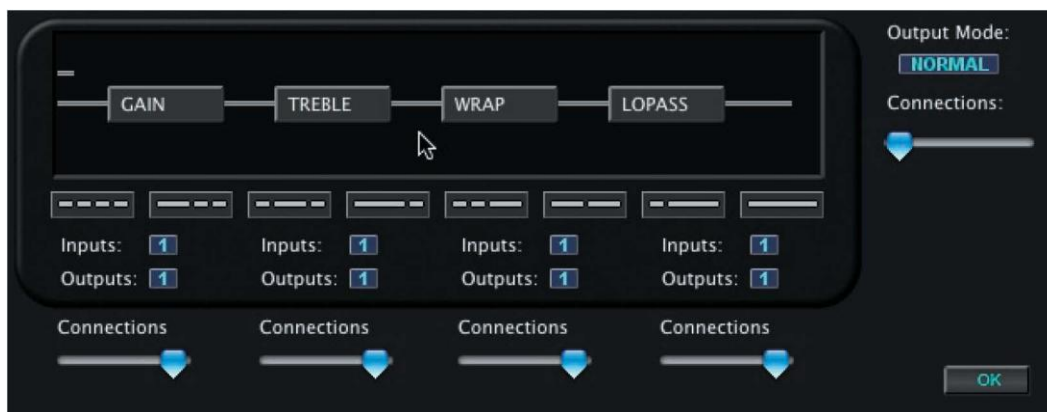


▼ 代替入力パラメーターは、DSPの現在のレイヤーをたどることによって他のどんなレイヤーをも選択することができます。これは構成できるものなので、そのレイヤーは次から次へと（3 2レイヤーまで）接続することができます。代替入力パラメーターが新しいサウンドを作る可能性を更に増やすことのできる、DSP機能の数を拡張します。

## EDIT ALG（アルゴリズム編集）とWRITING（書き込み）ボタン

アルゴリズムパネルのEDIT ALG WIRING

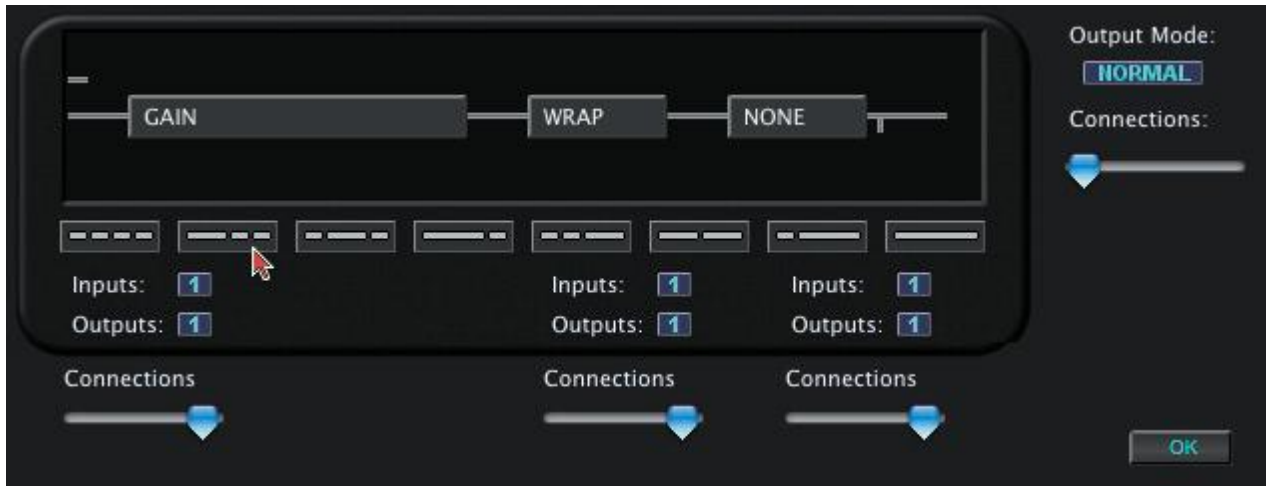
ボタンをクリックすると、現在のアルゴリズムに変更を加える、あるいは新しいアルゴリズムを作成することができるアルゴリズム配線画面が開きます。アルゴリズム配線画面では、DSP機能ブロックの配置と数字の選択、各ブロックの入力／出力構成、ブロック間の接続などができます：



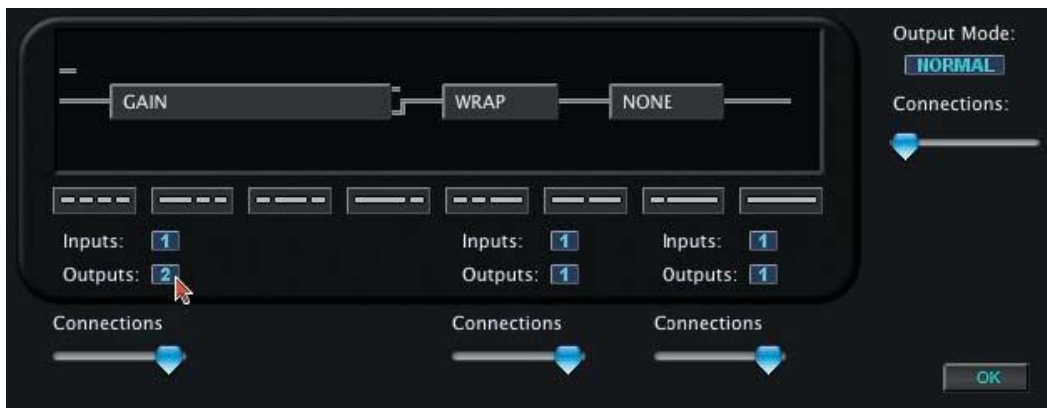
## アルゴリズムを編集する

どのようにアルゴリズム配線画面の様々なコントロールが使われているかを理解するために、アルゴリズム編集の手順をたどってみましょう。

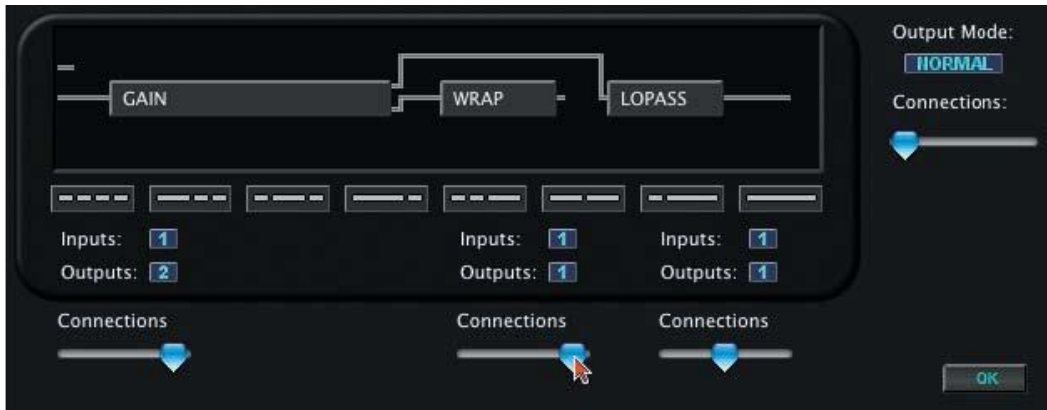
前のページのイメージをスタート地点として使いながら、アルゴリズムの中のDSP要素の数を4から3に変更するところから始めましょう。‘wiring diagram’ ボタンを使用して行います。ここでは3つのDSPの配線ダイアグラムを選択します（イラスト説明上、これらの例ではマウスのカーソルの色を赤に変えています）：



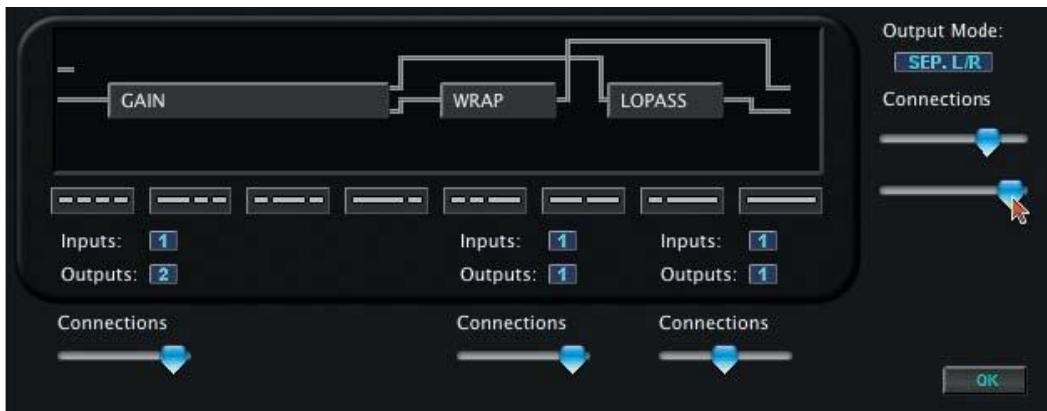
次に、最初のDSP要素の出力の数を1から2に変更します：



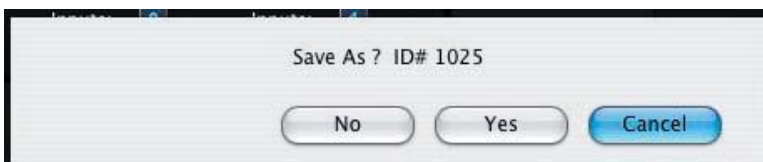
そして、接続スライダーを使い、DSP機能のルーティングを変えます：



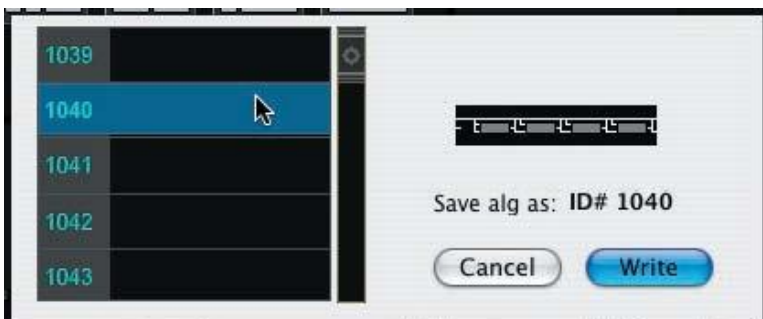
次に、2つの出力アルゴリズムを構成し、出力接続ルーティングを構成します：



別名で保存するダイアログボックスが現れ、新しいアルゴリズムを保存することができます：



書き込みダイアログボックスで'はい'をクリックすると、選択できるID (オブジェクト) 番号として新しいアルゴリズムが保存されます (例では#1040が選択されています)：



’書き込む’ボタンをクリックすると、PC3に新しいアルゴリズムが書き込まれ、アルゴリズム配線画面が閉じられます。

## 編集画面

X編集画面（‘Effects Chain’

とも言います）ではプログラムコモンエフェクトを編集、変更することができます。最高16のエフェクトが、信号処理の複雑なチェーンのシリーズ作成を接続することができます。エフェクトチェーン画面は以下のとおりです。



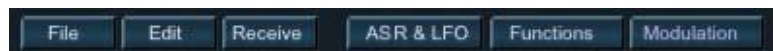
エフェクトチェーン画面の主なコンポーネントは：

1. ファイル保存とデータ転送機能にアクセスするツールバー
2. 現在のエフェクトチェーンの名前
3. FX概要パネル
4. チェーンの中のエフェクトタイプのダイアグラム表示をブロック

## FX編集ツールバー

FX編集ツールバーでは、ファイルにアクセス、ASR&LFO、機能とモジュレーションオプションなどと同様な、FX編集画面に関連した機能の編集&受信をすることができます。

各ツールバーのボタンの説明は以下の通りです。



ファイル：



ファイル機能では、現在のFXチェーンを保存、あるいは新しいFXチェーンを読み込むことができます。保存あるいは読み込みのどちらかを選択することによって、ダイアログボックスの中で「ファイルを選択する（読み込む）」あるいは「ファイル名を付ける（保存）」のどちらかを聞かれます。

FXチェーンやその他のファイルに関連付けられたファイル拡張子のリストは、付録Aを参照して下さい。

編集：



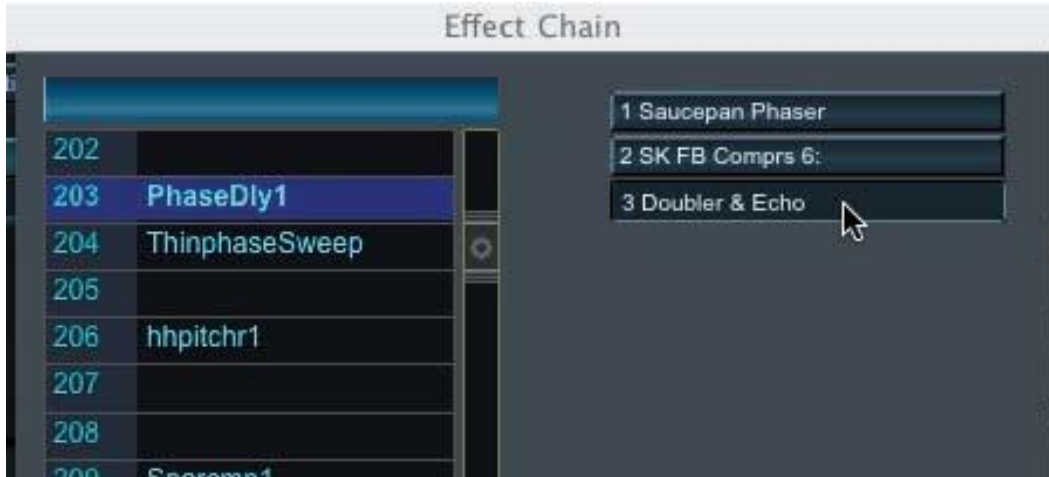
編集機能では、現在のFXチェーンをコピー、あるいは以前にコピーされたFXチェーンをペーストすることができます。また、FXボックス入力を選択することもできます。

### FX IMPORT

オプションでは、他のチェーンからFXボックスをコピーすることで既存のFXボックスを置き換えることができます。

### IMPORT FX

BOXオプションを選択すると、下のイメージのようなドロップダウン画面が表示されます。選択するには、まず最初にプログラム（この例では‘PhaseDly1’）を選びます。選択されたFXチェーンからFXボックスのリストが右側に表示されます。FXボックス（この例では‘Doublor & Echo’）を選択すると、新しいボックスが現在のものと置き換えられます。OKボタンをクリックして、ウィンドウを閉じます。



ASR & LFO:

FUNCTIONボタンをクリックすると、現在のFXチェーンに適用される機能の調節をすることができるドロップダウン画面が現れます：



関数:

FUNCTIONボタンをクリックすると、現在のFXチェーンに適用される機能の調節をすることができるドロップダウン画面が現れます:



モジュレーション:

FX MODULATION ボタンをクリックすると



## FX概要パネル

FX概要パネルはFXチェーンの中の各エフェクトの基本的な情報を提供します。概要パネルは、現在のエフェクトを表示し、違うエフェクトを選択する (SELECTボタン)、現在のエフェクトの完全な設定を表示する (MOREボタン)、エフェクト機能にアクセスする (FUNボタン) の3つのボタンがあるツールバーを提供します。このパネルは基本的なエフェクト設定を調節するON/OFFボタンとコントロール (ノブ) が含まれています。ノブの数と配置は選択されたエフェクトによって異なります。



## SELECT (選択) ボタン

SELECTボタンをクリックすると、FXプリセットリストから選択できる画面が開きます。



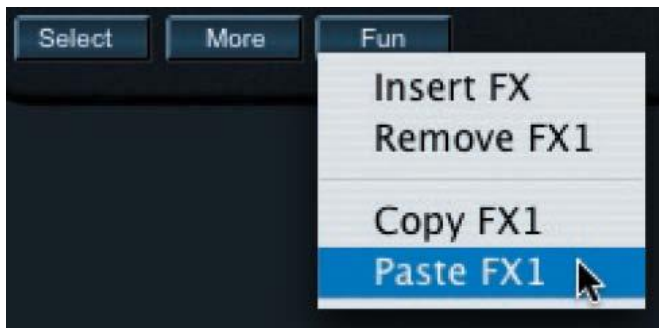
## MORE (より多く) ボタン

MOREボタンをクリックすると、選択されたFXボックスに関連した各パラメーター設定が表示された新しい画面が開きます：



## FUN (楽しむ) ボタン

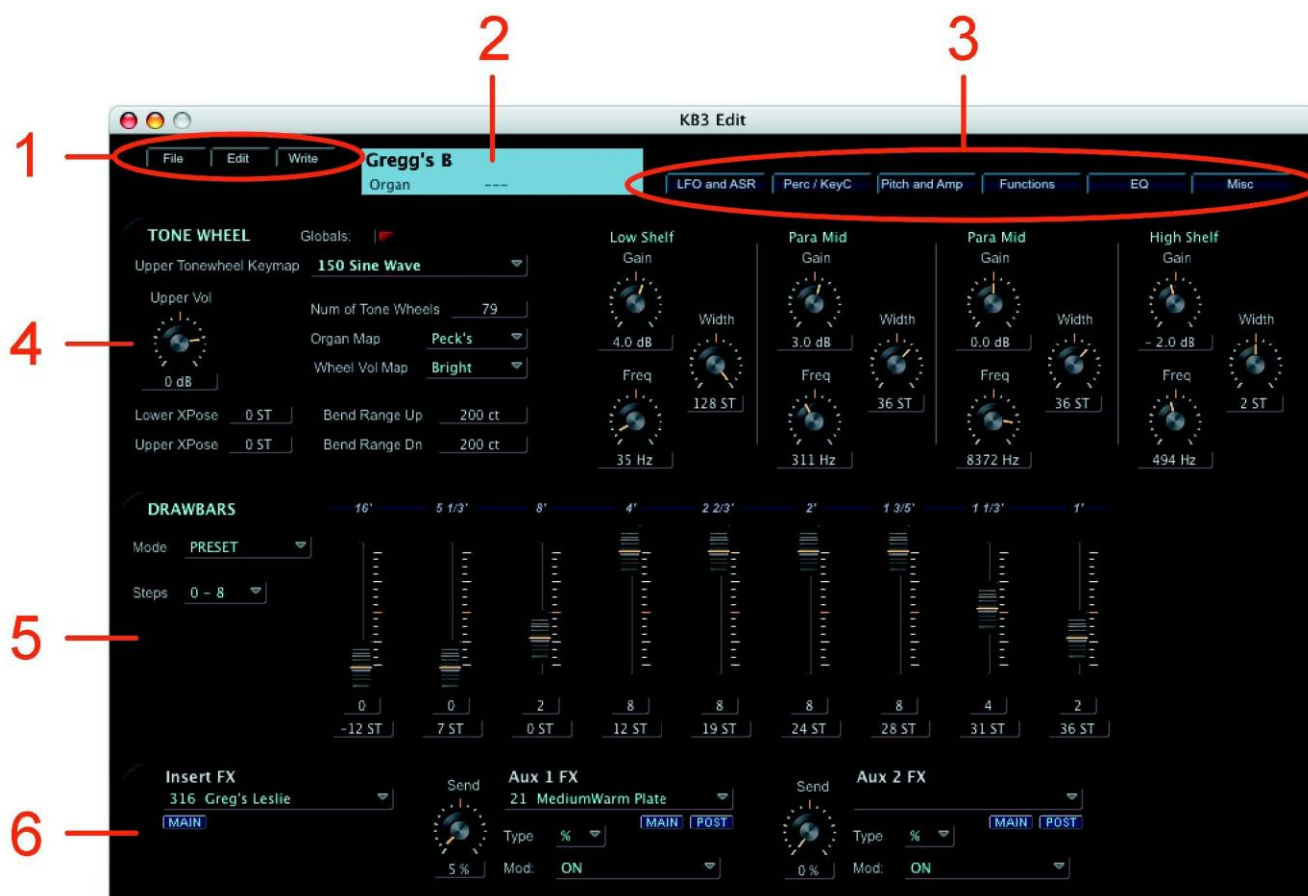
FUNボタンをクリックすると、FXブロックを挿入 (追加) あるいは削除、現在のFXブロックをコピー、選択されたFXブロックに以前コピーされたFXブロックをペーストといったことができるコンテキストメニューが現れます：



ここでは、利用可能なコントロールを使用して、選択されたFXを ‘fine-tuned’ にすることができます。完了すると、右上角にあるCLOSEボタンをクリックして、画面を閉じて下さい。

## KB3モード編集画面

KB3モード編集画面ではKB3モードプログラムを作成するための全てのパラメーターにアクセスすることができます。KB3モード編集画面は以下のとおりです。



KB3モード編集画面の主なコンポーネントは：

1. KB3モードファイル保存オプションにアクセスするツールバー

2. KB3名表示エリア
3. KB3モード編集画面のパラメータービューを選択する ‘Views’ ツールバー
4. 上部パネル、トーンホイール及び関連KB3パラメータを表示する（パラメータービューは ‘Views’ ツールバーの選択肢に基づくものです）。
5. 真ん中のパネル、LFO/ASRパラメーターあるいはドローバーを交互に表示（パラメータービューは ‘Views’ ツールバーの選択肢に基づくものです）。
6. 一番下のパネル、挿入、Aux FXパラメーター割り当てを表示する。

## KB3モードツールバー

KB3モードツールバーでは、KB3モード編集画面に関連したファイル、編集、書き込み機能にアクセスできます。各ツールバーの機能の説明は以下です。

ファイル：



ファイル機能では、現在のKB3モードプログラムを保存したり、新しいKB3モードプログラムを読み込んだりすることができます。保存あるいは読み込みオプションを選択すると、ダイアログボックスの中で「ファイルを選択する（読み込む）」あるいは「ファイル名を付ける（保存）」のどちらかを聞かれます。KB3モードプログラムのファイル拡張子は ‘.kb3’ です。

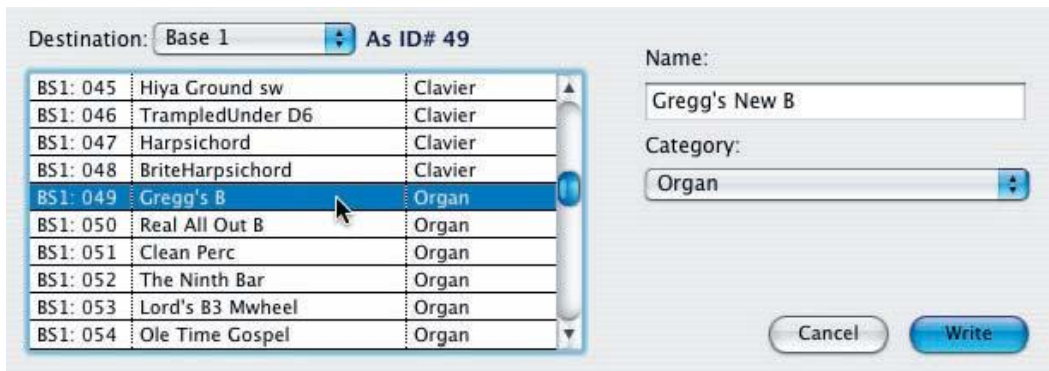
編集：



編集機能では、現在のKB3モードプログラムをコピー、あるいは以前にコピーされたKB3モードプログラムをペーストすることができます。プログラムコモンパラメーターをコピー、以前にコピーされたプログラムコモンパラメーターをペースト、現在のKB3モードプログラムの初期化を選択することができます。

書き込む：

書き込むボタンをクリックすると、PC3に現在のKB3モードプログラムを書き込むことができます。この画面ではプログラム名の変更、希望する場合はカテゴリーの割り当て、プログラムが書き込まれるメモリ位置の選択をすることができます：



## ‘Views’ ツールバー

KB3モード編集画面内では、編集するための別のパラメーターグループを表示できるオプションがあります。ビューツールバーのボタンは、希望するパラメーターグループを見たり選択するために使用します：

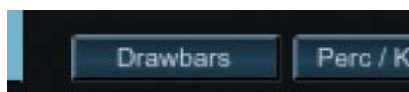


## LFO AND ASR

ボタンをクリックすると、ドローバー表示の真ん中のパネルのビューを、LFOとASRエンベロップパラメーターのビューに切り替えることができます：



LFOとASRパラメーターが表示されている時は、LFOとASRボタンラベルが“Drawbars”に切り替わり、ドローバーパラメーター表示に戻ることができます：



Perc/KeyCボタンをクリックすると、打楽器とキークリックパラメーターの設定と調節をすることができるダウングラウンドパネルが開きます：



変更が終了したら、OKボタンをクリックして画面を閉じて下さい。

ピッチとAmpボタンをクリックすると、トーンホイール（上）パネルの中のピッチとアンプのパラメーターが表示されます：



ファンクションボタンをクリックすると、トーンホイール（上）パネルの中のファンクションパラメーターが表示されます：



EQボタンをクリックすると、トーンホイール（上）パネルの中のイコライザーパラメーターが表示されます：

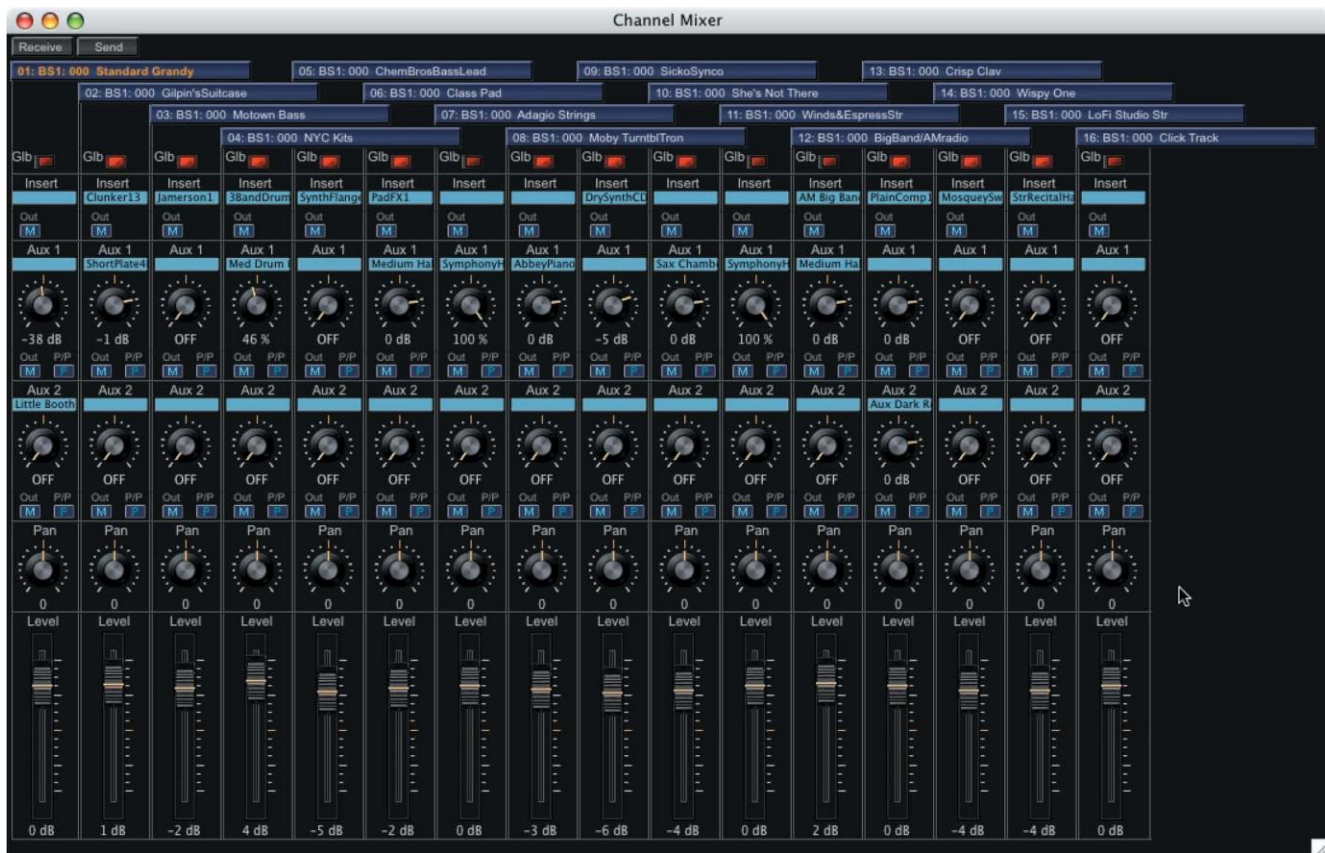


Miscボタンをクリックすると、トーンホイール（上）パネルの中のその他各種パラメーターが表示されます。これらにはリーページと音量パラメーター、レスリースピーカー設定が含まれています：



## 8. チャンネルミキサー画面

チャンネルミキサー画面では、16のMIDIチャンネルに割り当てられたプログラムのパラメーターをミックスすることができます。チャンネルミキサー画面では、レベルのフェーダー調節、パンロータリー調節、挿入/補助効果、ミュート機能スイッチが構成されている従来のマルチチャンネルミキサーと同様のものです。チャンネルミキサー画面は下にある画像の様になっています。



SoundEditorの使用時、PC 3がエディットモードになっていないことを確認して下さい。この注意を守らなければ、間違った操作や記録されない編集が起こる事につながってしまいます。

## シングルミキサーチャンネル

SoundEditorのチャンネルミキサーは16のチャンネルを備えており、1つのMIDIチャンネルに一つずつ割り当てられます。下のイメージが単一チャンネルの構成です。



1. MIDIチャンネルとPC 3プログラム割り当て
2. グローバルスイッチ
3. エフェクト挿入とメイン/サブ出力スイッチ
4. Aux 1  
はプリ/ポスト制御とメイン/サブ出力スイッチを送信します。P/Pボタンが点灯している時は、”プリ”が選択されている事を表します。
5. Aux 2  
はプリ/ポスト制御とメイン/サブ出力スイッチを送信します。P/Pボタンが点灯している時は、”プリ”が選択されている事を表します。
6. パン (パノラマ) コントロール
7. レベルフェーダー



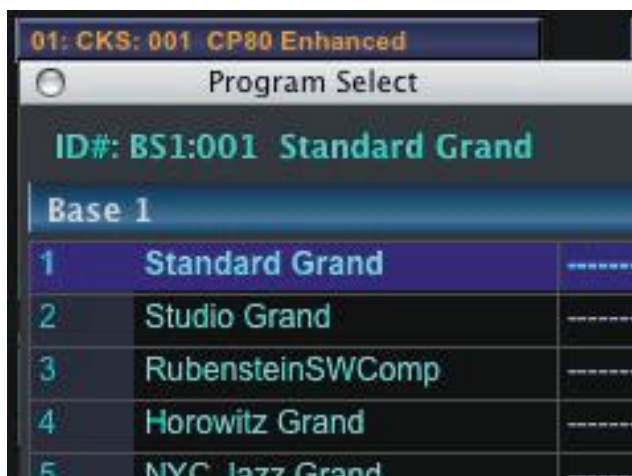
ミキサーチャンネルの中で表されるパラメーター値は、そのチャンネルに割り当てられているプログラムの共通のFX値が反映されています。Aux1あるいはAux2フィールドをクリックするとFXチェーン画面が開き、新しいエフェクトを選択する事ができます。

## ミキサープログラムを選択する

ミキサー画面でPC 3プログラムの割り当てがすでに確立されている場合は、MIDIチャンネル画面に戻る事なく、ミキサーから変える事ができます：



ミキサーの中の希望するMIDI チャンネル／プログラムのバーをクリックする。



プログラムの選択画面が表示されます。プログラム選択画面ではバンクを自由に変えたり、順番の並び替え、検索機能を使って新しいプログラムを選択／見つける事ができます。

## RECEIVE (受信) とSEND (送信) ボタン

ミキサー画面の左上にあるRECEIVE (受信) とSEND (送信) ボタンは、MIDI通信が中断されている場合でもSoundEditorとPC3の間のミキサー設定を同期させることができます：



## 9. セットアップ画面

セットアップ画面ではPC3セットアップを選択、編集、見る事ができます。下にあるのがセットアップ画面のイメージです。



セットアップ画面の主なコンポーネントは：

1. [モード] ツールバーのボタンはプログラム、セットアップ、MIDI、マスター、エフェクト、EQ+Comp機能にアクセスする時に使います。
2. 現在選択されているPC3セットアップ
3. セットアップバンクのリスト
4. セットアップ機能（エディット、ファイル、MIDI）にアクセスするためのツールバー
5. 現在のセットアップが含まれたプログラム

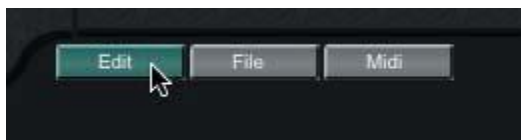


SoundEditorの使用中、PC 3がエディットモードになっていない事を確認して下さい。この注意を守らなければ、間違った操作や記録されない編集が起こる事につながってしまいます。

## セットアップツールバー

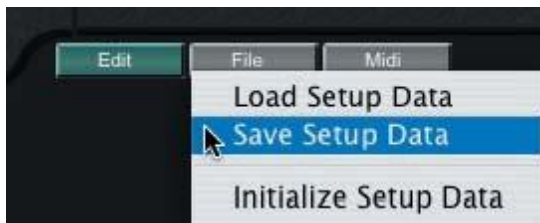
セットアップツールバーはセットアップ画面に関連づけられるエディット、ファイル、エディット&MIDI機能にアクセスする事ができます。各ツールバーの機能について説明します。

編集：



編集では、現在選択されているセットアップを編集する事ができます。セットアップ編集については第10章を参照して下さい。

ファイル：



ファイル機能は、セットアップの読み込み、保存あるいは初期化をする事できます。読み込みあるいは保存オプションでは、ダイアログボックスの中で「ファイルを選択する（読み込む）」あるいは「ファイル名を付ける（保存）」のどちらかを聞かれます。

ファイルの拡張子に関連付けられた設定、およびその他のファイルの一覧については、付録Aを参照してください。

MIDI：



MIDI機能はPC 3のバンクセットアップ（セットアップの名前あるいは全てのセットアップデータ）を受信、あるいは現在のセットアップデータをPC3に送信することができます。

## 個々のセットアップオプション

右クリックする事によって、セットアップリスト画面の中のどのセットアップも、選択したセットアップに対するオプションがコンテキストメニューで表示されます：



[コピー] オプションが選ばれている場合、SoundEditorは選択されたセットアップをコピーします。

[ペースト／書き込み] オプションを選択すると、以前にコピーしたセットアップが現在の場所にペーストされます。ペーストすると、現在の場所にあるセットアップが自動的にPC3に書き込まれます。[ペースト／書き込み] オプションはすでにコピーされたセットアップでしか使えませんので注意して下さい。もしどのセットアップも以前にコピーされていない場合は、[ペースト／書き込み] オプションは表示されません。

[名前を書き換える] オプションを選択すると、編集画面の一番上部にあるセットアップディスプレイフィールドの中にある、選択されたセットアップの名前の変更をすることができます。

[ファイルからの読み込み／書き込みセットアップ] オプションが選択されると、[Load Setup Data] 画面が表れます。読み込むためにはセットアップを選択し、ナビゲートする必要があります。有効なセットアップファイルのファイル名には、拡張子'.3ss'がついています。注意して下さい。セットアップを選択し、OPENをクリックして下さい。選択したセットアップはSoundEditorに読み込まれ、自動的にPC3に書き込まれます。

[保存...] オプションが選択されている時は、[Save Setup Data] 画面が表れます。PC3セットアップの名前は[別名で保存する] 名前フィールドに表れますが、保存する前にオプションで変える事ができます。希望する変更をした後、ファイルが保存される場所を選択して下さい。保存をクリックしてファイルを保存して下さい。

[削除] オプションはSoundEditorの中の選択されたセットアップを削除するために使います。PC3のセットアップは削除されません。[削除] が選択されたとき、この操作を実行するかどうかを確認するためのダイアログボックスが出ます。このダイアログボックスでは、はいをクリックすると削除が実行され、キャンセルをクリックすると操作はキャンセルされます。

## 10. セットアップ編集

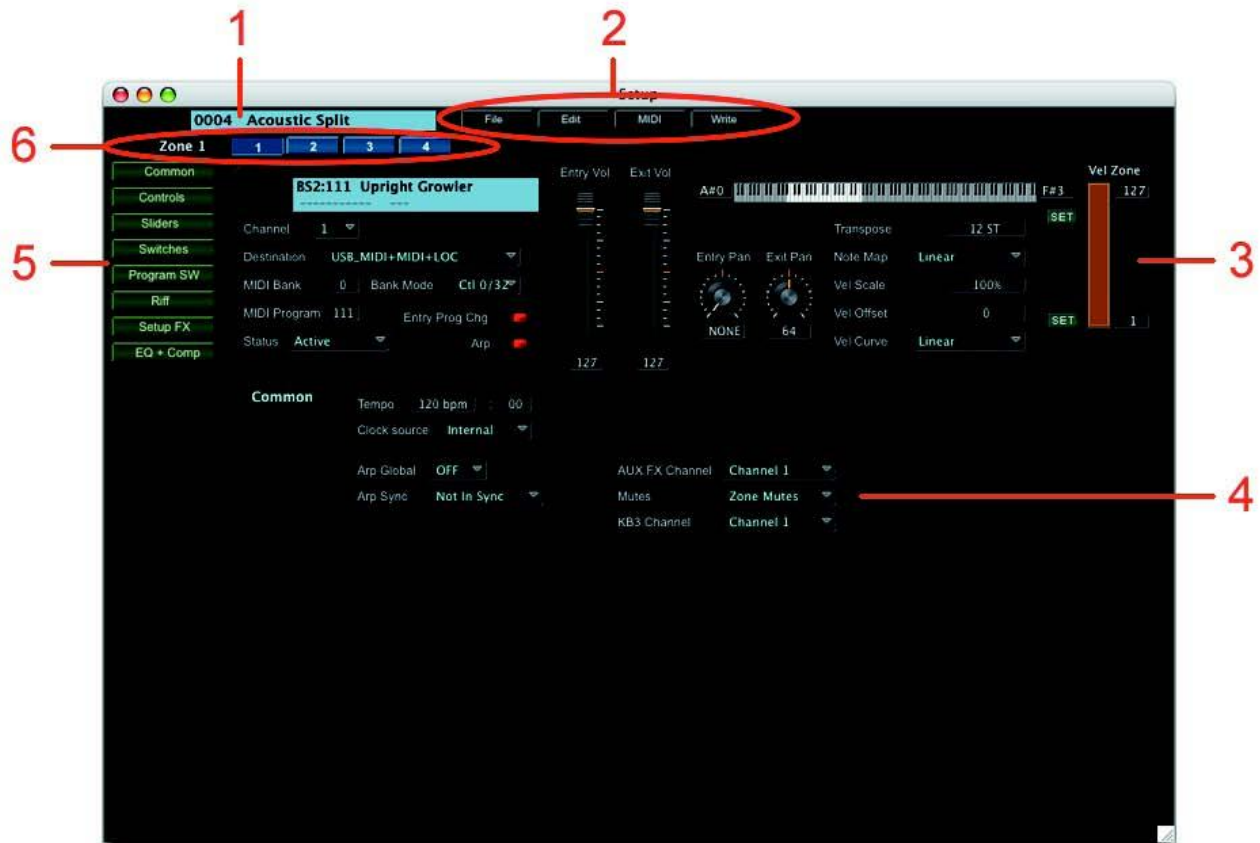
この章ではPC3セットアップ編集のための様々な画面とビューをの説明します。Setup Window

セットアップバンクのリストからセットアップを選択すると、セットアップ画面はプログラムを占有しているキーボード領域 (Zone) にそって割り当てられているPC3プログラムを表示します。



## 編集画面

セットアップ画面の中の編集ボタンをクリックすると下のイメージのようなセットアップ編集画面が現れます。



セットアップ編集画面の主なコンポーネントは：

1. 現在選択されているPC3のセットアップ
2. セットアップ編集機能（ファイル、エディット、MIDI、書き込み）にアクセスできるツールバー
3. ゾーン選択（ゾーン1が表示されています）のためのプログラムパラメーター
4. ゾーンパラメーターグループ（‘Common’グループパラメーターが表示されています）のためのディスプレイエリア
5. 編集のためのゾーンパラメーターグループを選択するボタン：共通、コントロール、スライダー、スイッチ、プログラムスイッチ、リフ、セットアップFX、EQ+Comp
6. 編集のための希望するゾーンを選択するボタン（4つのゾーンボタンしか表示されていませんが、ここには16のゾーンボタンが表示されます）

## セットアップ編集ツールバー

セットアップ編集ツールバーは、セットアップ編集画面に関連付けられているファイル、エディット、MIDI、書き込み機能にアクセスすることができます。

ファイル：



ファイル機能は、読み込み、保存、初期化設定をする事ができます。読み込み、保存オプションを選択すると、ダイアログボックスが現れ、ファイルを選択（読み込む）かファイル名をつける（保存）のどちらをするかを聞かれます。

セットアップと他のファイルの拡張子のリストは、付録Aを参照して下さい。

編集：



編集機能はセットアップゾーンのコピー、ペースト、追加、削除、初期化をすることができます。

‘Copy Zone’ コマンドは現在選択されているゾーンをコピーします。

‘Paste - Add Zone’

コマンドは新しいゾーンをセットアップに追加しコピーされたゾーンをそこにペーストします。

‘Past Zone From’ と ‘Import Zone’

コマンドを選択すると、別のセットアップからゾーンを選択できる新しい画面が開きます（次のページの説明を参照してください）。

‘Add New Zone’ コマンドは現在のセットアップに新しいゾーンを追加します。

‘Remove Zone’ コマンドは現在選択されているゾーンを削除します。

‘Initialize Zone’ コマンドは現在のゾーンのパラメーターを初期値にリセットします。

‘Paste Zone From’ あるいは ‘Import Zone’ どちらかのコマンドが選択されている時、別のセットアップからゾーンを選択できる画面が現れます。選択するには、まず最初にセットアップ（この例では ‘TechnoRiff’ ）を選択して下さい。選択したセットアップのゾーンの一覧が右側に表示されます。ゾーン（この例では ‘Maroon Drums’ ）を選択すると、そのゾーンが下のイメージのように画面のタイトルバーに表示されます。OKボタンをクリックすることによって、選択が確立され、現在のセットアップにそのゾーンをペーストすることができます。



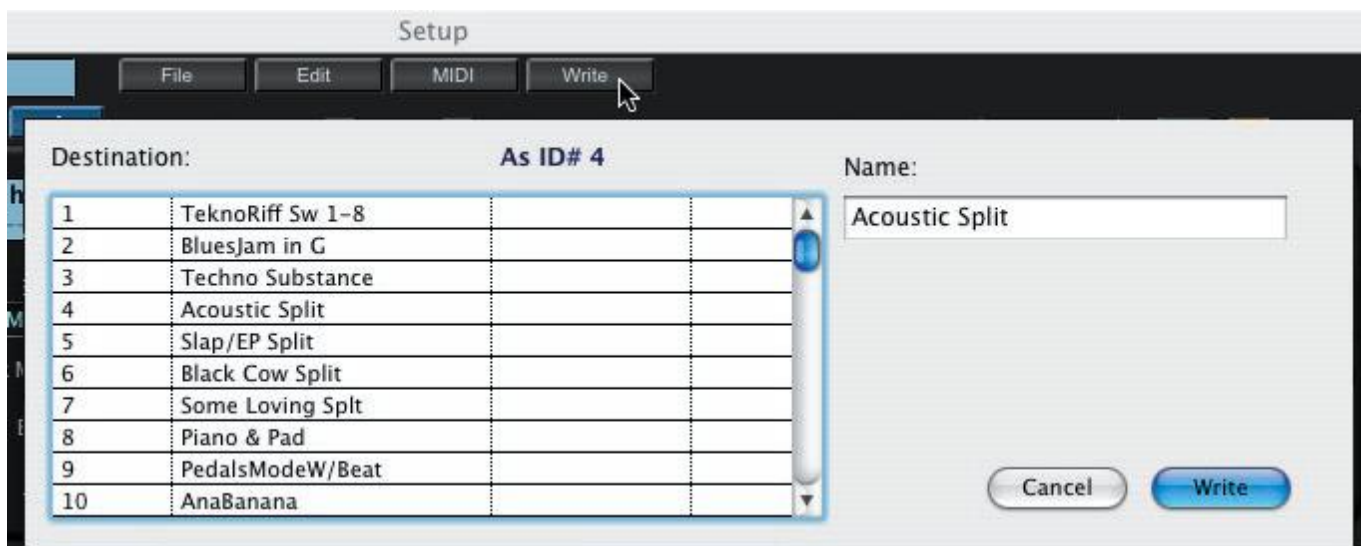
MIDI:



MIDI機能はPC 3 から現在のセットアップを受信することができます。このコマンドでは、もしPC 3 のパネルコントロールからセットアップを変更した場合、あるいはSoundEditorとPC 3 の間で通信が一時的に中断されてしまった時に最同期することができます。

## 編集

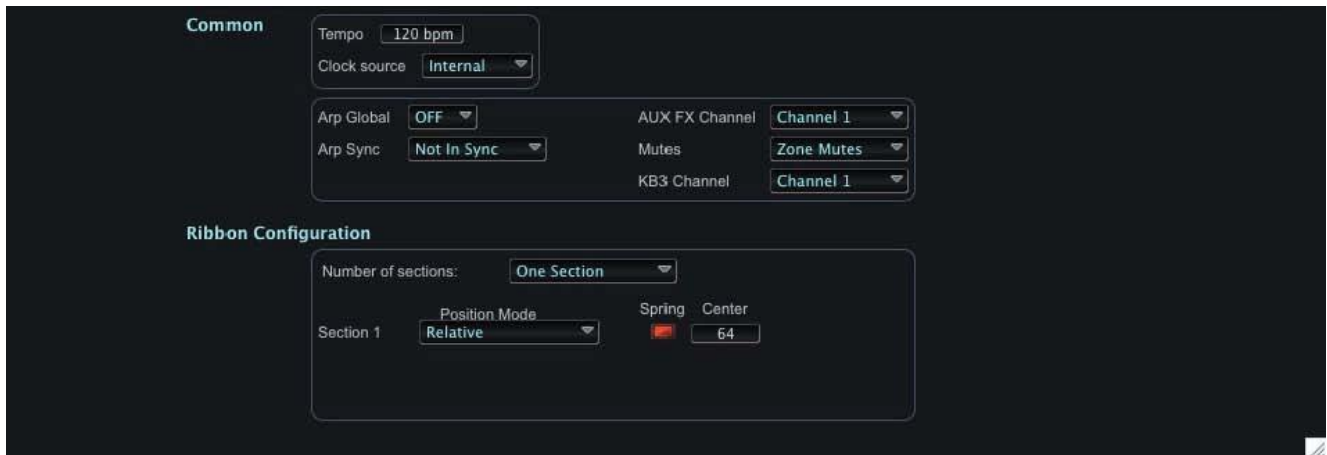
’書き込む’機能では、PC 3 に現在選択されているセットアップを書き込むことができます。’書き込む’ボタンをクリックすることで、セットアップの名前を変更したり、セットアップが書き込まれるメモリ位置を選択できる画面が表示されます：



## ゾーンパラメーターグループ

セットアップ編集画面の下部にあるエリアではゾーンパラメーターグループの情報が表示されます。ここに表示されるビューは、画面の左側にあるゾーンパラメーターグループボタンの選択肢によって変わってきます。

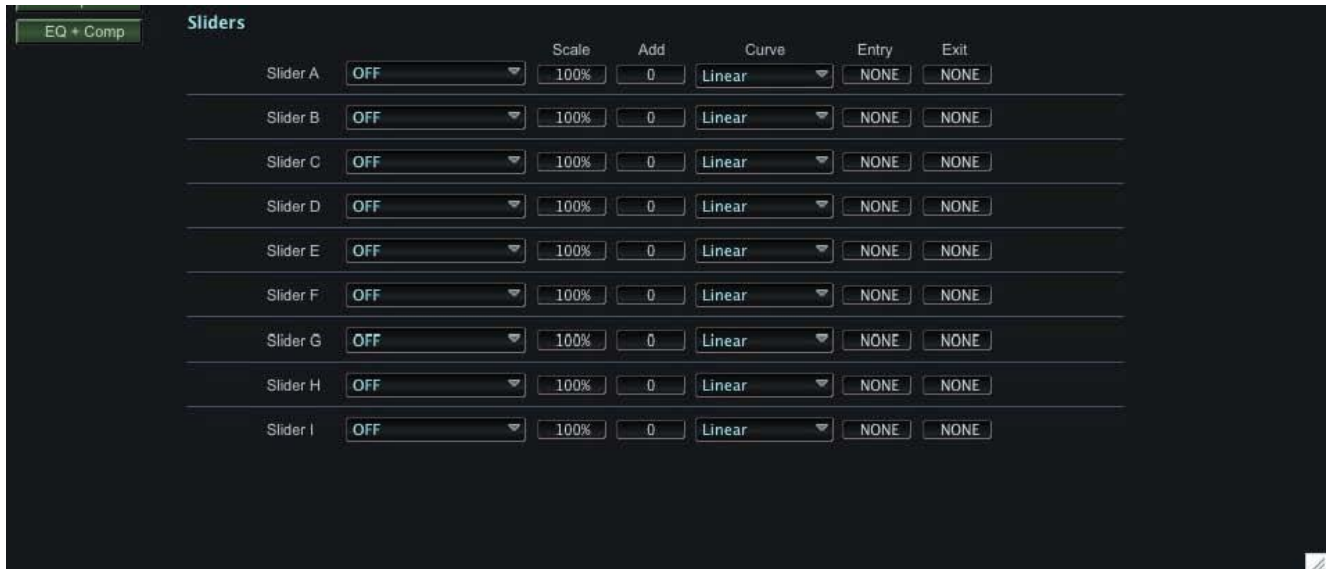
‘Common’ が選択された時、全てのゾーンで共有されているテンポ、クロックソース、アルペジエーターグローバルとシンク、リボン構成、その他のパラメーターを含むコモンパラメーターがセットアップ編集画面の下部に表示されます：



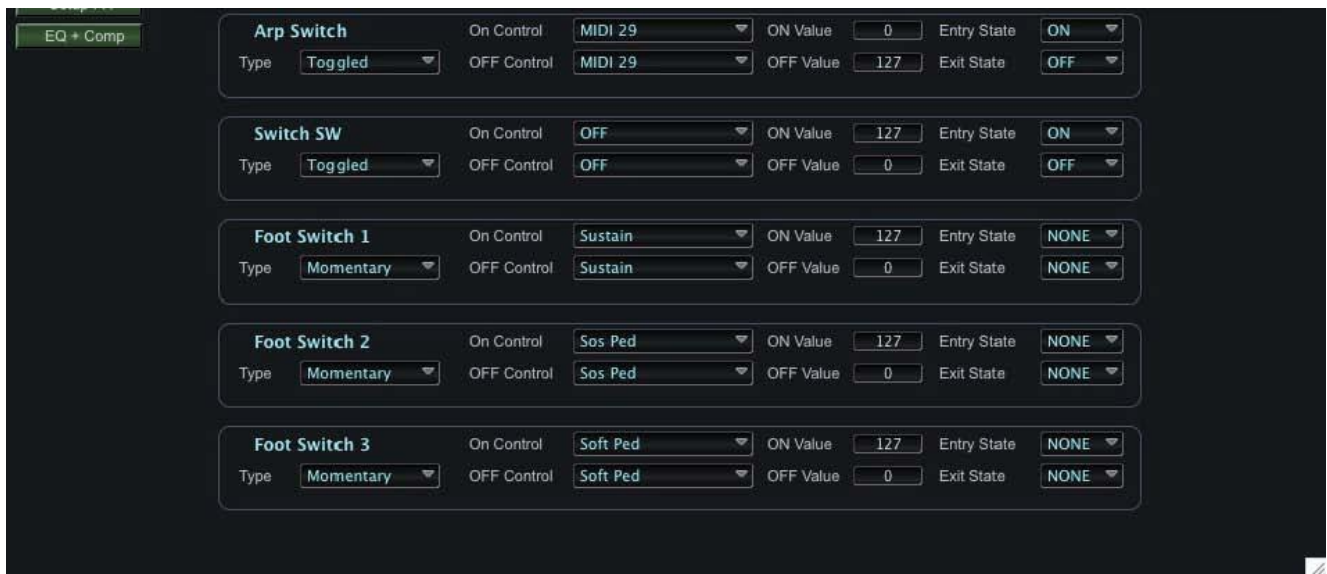
‘Controls’ が選択された時、セットアップ編集画面はピッチベンド、モジュラーホイール、コントロールペダル、プレッシャーとリボン機能を表示します：



‘Sliders’ が選択された時、セットアップ編集画面はA-I スライダーのためのスライダー割り当てを表示します：



‘Switches’ が選択された時、セットアップ編集画面はARPとSWキーボードスイッチ、そしてフットスイッチ1、2、3のスイッチ割り当てが表示されます：



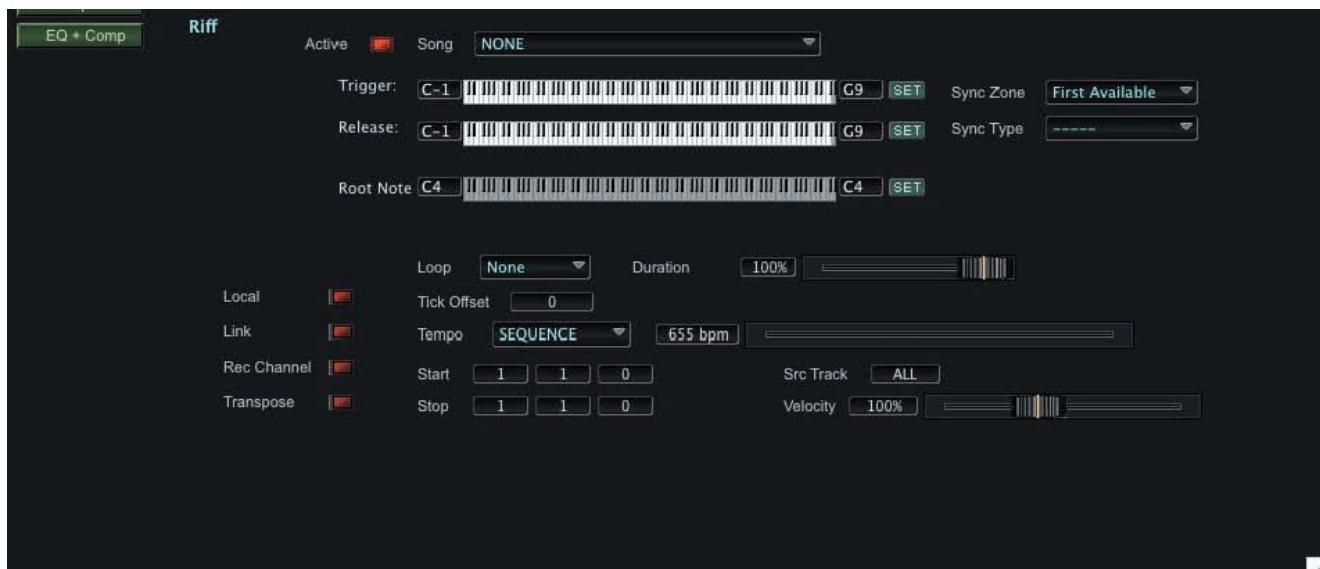
‘Program SW’ が選択された時、セットアップ編集画面はスイッチ1-8のためのプログラムスイッチ割り当てを表示します：



‘Arpeggiator’ を選択された時、セットアップ編集画面はアルペジエータパラメーターを表示します：



‘Riff’ が選択された時、セットアップ編集画面はソング選択、トランスポジションや他の関連したパラメーターを含むリフに関連する情報を表示します：



‘Riffs’ ビューでは、曲の選択フィールドをクリックすることで、利用可能な曲のスクロールして見ることが可能なリスト（下のイメージを参照して下さい）が新しい画面として現れます。MIDIボタンをクリックすることで全てのPC 3 ファクトリー/ユーザー曲のリストを更新することができます。リフを選択するには、リストをスクロールして希望するタイトルをクリックして下さい。SELECT NONEボタンをクリックすると、リフは何も選択されません。完了したらOKをクリックし、この画面を閉じて下さい。



### ‘Setup FX’

が選択された時、全てのエフェクトパラメーターが表示され、既存のプリセットエフェクトを変更したり、新しいものをつくることのできる画面が現れます。



‘EQ + Comp’ が選択された時、エフェクトイコライザ (EQ) とコンプレッサー設定が表示された画面が現れます。



## 11. 追加のコントロール

SoundEditorはPC3のための追加リモートコントローラー機能を提供しています：バーチャルピアノ（V-Piano）、コントロールチェンジスライダー（CCスライダー）、そしてコンピューターのキーボードでPC3を弾く事ができるといった機能があります。これらの機能はSoundEditorからPC3のキーボードを間接的にコントロールすることができます（もしPC3が手に届く場所に無い場合はとても便利です）。これらの機能は「オプション」メニューの中にあります：

Options	Help
V-Piano	⌘P
CC Sliders	⌘[

### V-Piano

#### V-Piano

はマウスを使う事によってPC3を間接的に弾く事ができるものです。バーチャルキーボードのキーを押すと、PC3にMIDI NOTE ONという対応されたメッセージが送信されます。音の情報は赤色で左下に表示され、MIDIチャンネルとベロシティー情報も並んで表示されます：



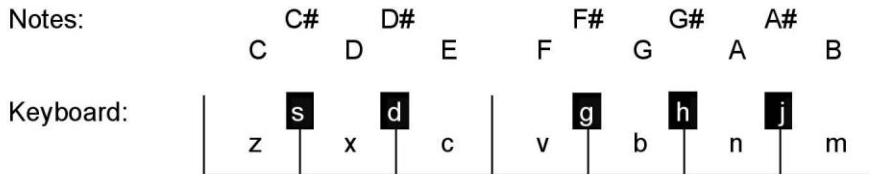
#### V-Piano

キーボードの右奥にある「Vel（速度）」アップ／ダウンコントロールは音の速度を変える事ができます（1-127まで）。MIDIチャンネルはベロシティーレベルのすぐ上にあるラベルをクリックする事によってポップアップメニューが表れ、そこから選び変える事ができます。

バーチャルピッチベンドとMOD（モジュレーション）ホイールは弾く時にピッチとモジュレーション機能として使います。

## PC3をコンピューターのキーボードで弾く

PC3はコンピューターのキーボードを使って音を弾く事もできます。真ん中と下の段のコンピューターキーボードは、一つのオクターブとして、下に示されている様にピアノの鍵盤として弾くことができます。これらのキーを使い、PC3で間接的に音を奏でる事ができます。コンピューターのキーの割り当てはこうなっています：



2つのコンピューターキーでオクターブ調整をする事ができます（インクリメント／デクリメント）：

“p” - オクターブアップ（一回押すごとに1オクターブ）

“o” - オクターブダウン（一回押すごとに1オクターブ）

オクターブ切り替えのキーが押されるとポップアップ画面が開き、変更を知らせてくれます。



音のキーを押したままにする事で音をサステインする事ができ、押したままにしている間にオクターブキーを押してください。MIDI Note ONコマンドがMIDI Note OFFに切り替わる事無く送信され、音がサステイン、あるいはスタックされます。音を切るにはスペースバーを押して下さい。スペースバーが全てのMIDI音を遮断する“All Notes Off”コマンドを送ります。

2つのコンピューターキーでベロシティの切り替えができます（インクリメント／デクリメント）：

“i” - 音速を速くする（一回押すごとに+5）

“u” - 音速を遅くする（一回押すごとに-5）

ベロシティは0から125の間、5刻みでしか設定する事ができません。音符の速度が0ということは音が弾かれていないということを意味します。速度切り替えのキーが押されるとポップアップ画面が開き、変更を知らせてくれます。



コンピューターのキーボードを使って速度を変更することは、MIDIセットアップ画面で“PIano Note Velocity”を変えるのと同じことです。

コンピューターキーボードを使って音を弾く事はSoundEditor内の全ての画面で使用する事ができ、いつでも試聴できるようになっています。ただし、MIDI音のデータとして送信されるのは小文字のみですので、コンピューターのCAPS LOCKキーは必ずOFFになっている必要があります。



逆に、CAPS LOCKキーをONにすることで、リモートプレイを一時的に切る事ができます。

## CC (コントロールチェンジ) スライダー

CCスライダーはセットアップ設定の一部であり、セットアップ編集の中でプログラムされています。CCスライダーのプログラミングと構成の詳細については、10-7ページを参照して下さい。



CCスライダーコントロールのMIDIチャンネルを変更する場合は、”Chn #”ラベルをクリックして下さい。コンテキストメニューが現れ、別のMIDIチャンネルを選ぶ事ができます。



CCスライダーはセットアップ設定の一部であり、セットアップ編集の中でプログラムされています。CCスライダーのプログラミングと構成の詳細については、83ページを参照して下さい。

## 12. 付録A -ファイル拡張子

SoundEditorプログラムは色々なタイプのファイルを使ってPC3データを保存しています。Kurzweil PC3ファイル拡張子のリストはこちらです：

全てのPC3データ = “.kp3”

セットアップバンクデータ = “.3sd”

セットアップデータ = “.3ss”

プログラムバンクデータ = “.3pb”

プログラムデータ = “.3pr”

KB3モデルプログラムデータ = “.kb3”

アルゴリズムバンクデータ = “.3ab”

アルゴリズムデータ = “.3ag”

FXチェーンバンクデータ = “.3xb”

FXチェーンデータ = “.3fx”

エフェクトデータ = “.3ef”

## 13. 付録B - MIDI セットアップオプション

MIDIセットアップメニューにはMIDIポート接続、。

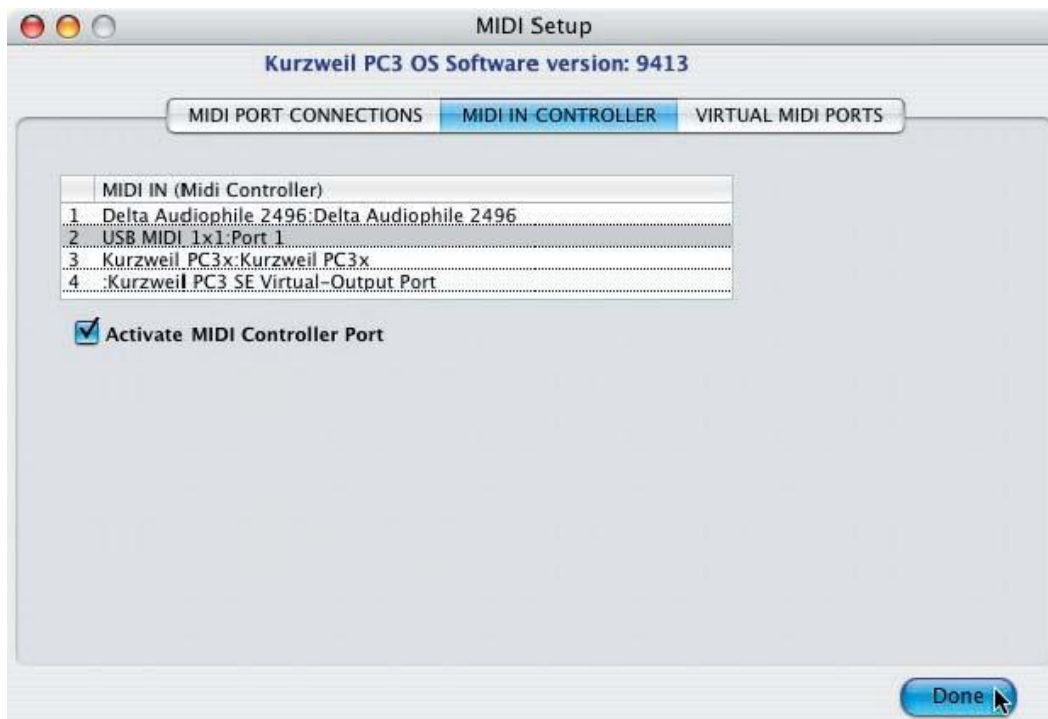
### MIDI IN

コントローラーとバーチャルMIDIポート（Mac版のSoundEditorにのみ、バーチャルMIDIタブが出ます）。MIDIポート設定はMIDIセットアップセクションにて説明されています(9ページ)。この付録ではMIDI INコントローラーとバーチャルMIDIポートの設定と使用方法の詳細を説明します。

### MIDI IN コントローラー

MIDI コントローラー設定はとても簡単な4つのステップでできます：

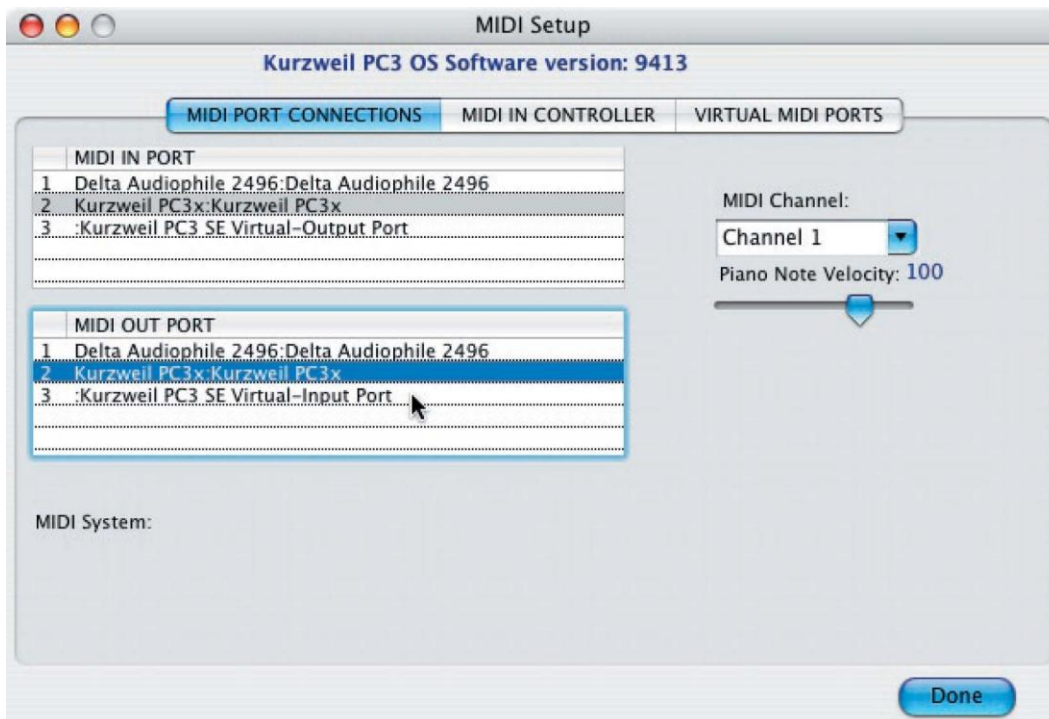
1. コントローラーが接続されているMIDIポートを選択する。
2. 'アクティブMIDIコントローラーポート' チェックボックスがチェックされている事を確認する。
3. MIDIコントローラーをPC3と同じMIDIチャンネルにセットする。
4. セットアップテストをする。もし、コントローラーがMIDI Note Onのメッセージを送れたら、音をいくつか弾く事でテストできます。そうでなければ、プログラムの変更コマンドのような簡単に識別できるMIDIメッセージを送信して下さい。



## バーチャルMIDIポート

Mac版のSoundEditorはMIDIシーケンサー（Logic, ProTools, Cubaseなど）とPC3の間のSoundEditorアプリケーションをつなぐ事が出来るバーチャルMIDIインターフェイスが含まれています。

MIDIセットアップ画面の中にあるMIDIポート接続タブでは、MIDI入力とMIDI出力が‘Kurzweil PC3 SE Virtual Output’ と ‘Kurzweil PC3 SE Virtual Input’ になっている事に気付くでしょう。これらのポートは、SoundEditorアプリケーションが ‘Kurzweil PC3 SE Virtual Output’ と ‘Kurzweil PC3 SE Virtual Input’、MIDIシーケンサーとPC3の架け橋的バーチャルMIDIを提供するために確立されています：



**!** 注意：バーチャルポートは絶対に選択しないで下さい。 - それらは例示を目的としてのみ表されています。バーチャルポートはSoundEditorとMIDIアプリケーションの通信でのみ使用されるように設計されており、それを目的として常に可動しています。

バーチャルMIDIポート機能では、SoundEditorがPC3とMIDIデータを継続的にMIDIシーケンサーに渡す事ができます。



シーケンサーをこのセットアップで構成する場合は、“Kurzweil PC3 SE Virtual Output Port”をMIDI入力、“Kurzweil PC3 SE Virtual Input Port”をMIDI出力として選択して下さい。このセットアップでは、シーケンサーがバーチャル出力からMIDIデータを受信、バーチャル入力にMIDIデータが送信されます。

#### MIDIセットアップ画面のVIRTUAL MIDI PORT

タブの中では、MIDIシーケンサーが、何を録音し、そしてどこからプレイバックされているのかを確認するために使用できるフィルターを見つける事ができます。ここでは、MIDI音源、MIDI CC、プログラム変更コマンド、SysExデータ、MIDIクロックを有効/無効にする事ができます。

