





VST-AU JUNO-106 Editor™ 1.2.0 User Manual



 Windows XP, Vista, Windows 7
 OSX 10.5, 10.6

VST-AU JUNO-106 Editor™ 1.2.0

User Manual

目次

- » はじめに
 - » インストール
 - » MIDI設定
 - » VST-AU JUNO-106 Editor™の操作
 - » グラフィカル・ユーザーインターフェース
 - » MIDI Setup ウィンドウ
 - » パッチの操作
 - » MIDI インプリメンテーション・チャート
-

はじめに

reKon audio™ VST-AU JUNO-106 Editor™をお買い上げいただきありがとうございます。
VST-AU JUNO-106 Editor™(以後‘エディター’と略記)は Roland JUNO-106™ と HS-60™(以後‘シンセ’
と略記するか、JUNO-106 と表記します)のサウンドの全てのパラメーターを完全にコントロールすることができるリアルタイム MIDI シンセ・エディターです。それとともに、すべてのパッチの詳細をパソコン上でヴィジュアルに見て、エディットし、管理できます。すべてのパラメーターはあなたが好きな VST または AU 対応 DAW ホスト(以後‘ホスト’と略記)で自動化コントロールできます。現在サポートされている DAW ホストについては reKon audio サイトの Products > VST-AU JUNO-106 Editor™のページを参照してください。この製品はホストシーケンサー上で音楽を製作する際に、JUNO-106™ または HS-60™をヴィジュアルにプログラムできるようにします。あなたの音楽制作環境上で、シンセのパッチをリアルタイムに表示するこの能力は、他のハードウェアシンセ用エディターと比べたときに VST-AU JUNO-106 Editor™の特徴の1つです。あなたが DAW ホストを使っていない場合でも、本製品のスタンドアロンバージョンでパッチの管理ができます。

完全なシンセエディター

VST-AU JUNO-106 Editor™は Roland JUNO-106 または HS-60 の全てのパラメーターを見てエディットすることができます。

先進のパッチ・ライブリアン

VST-AU JUNO-106 Editor™には、パッチをアレンジし、名前を変更して、あなたのバンクを作ることができるパッチマネージャーが用意されています。Swap、Copy、Moveの各モードは、ドラッグアンドドロップでパッチをスロット間で交換、コピー、移動ができます。バンクとパッチは標準の.FXB/.FXP ファイルとして読み出し、保存ができます。

パッチ・ランダムマイザー

VST-AU JUNO-106 Editor™には、パッチをランダムに生成するパッチ・ランダムマイザーが用意されています。

MIDI入出力モニター

MIDIモニターは、エディターとDAWホスト間、エディターとJUNO-106シンセ間の両方の、入力と出力される全てのMIDIデータを見ることができます。さらに、イベントログに記録されたMIDIデータをコピーして、他のテキストエディターやほかのMIDIアプリケーションにペーストし、保存することができます。

MIDI Setup ウィンドウ

VST-AU JUNO-106 Editor™はエディター上でMIDI入出力のポートとチャンネルを選択できるように新たなレイアウトを導入しています。この方式によってシンセから直接エディターがMIDIデータを送受信できるようになっています。このことはホストのMIDIデータに関する制限を受けずに済むことを意味します。MIDI Setup ウィンドウではホストとエディター両方について特定のMIDIデータにフィルターを掛けて除外することができ、またMIDIの入力、出力のオン、オフができます。

Roland JUNO-106™ シンセサイザー



Roland JUNO-106 は、デジタルコントロールのオシレーターを搭載したクラシック・アナログシンセです。生産からは長い年月が過ぎていますが、いまだに評価され多くのプロミュージシャンが探しているシンセです。その厚いサウンドと堅牢な構造によれば、それも不思議ではありません。JUNO-106 は全てオリジナルのサウンドであり、良く検討されたクラシックシンセであることは疑いないものです。reKon audio は最新のテクノロジーでこのクラシックシンセをサポートできることを誇りに思います。この製品で我々は新たな大きな一歩を進めました。それは MIDI システムエクスクルーシブをサポートするエディターを始め、パッチライブラリアン、先進のパッチランダムマイザー、MIDI モニター、フルオートメーション、オーディオユニットホストの対応、そしてスタンドアロンアプリケーションまでも可能とするものです。

インストール

この製品には、インストールをするためのインストーラーが用意されています。製品を使用する前に、インストールとライセンスの登録に関する以下の説明を読んで進めてください。

Windowsユーザー

1. この製品の使用を開始する前に必ずこのマニュアルを読んでください。このマニュアルにはあなたのコンピューターとシンセサイザーの接続を成功させるのに必要なMIDI設定に関する詳しい情報が含まれています。
2. インストーラーファイルを起動します。これでVSTとスタンドアローン両方のアプリケーションと関連するファイルがあなたのコンピューターの次のフォルダーにインストールされます。

32ビット Windows オペレーティングシステム

VST: c:/Program Files/Common Files/VST2/reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor/
Standalone: c:/Program Files/reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor/

64ビット Windows オペレーティングシステム

VST: c:/Program Files (x86)/Common Files/VST2/reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor/
Standalone: c:/Program Files (x86)/reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor/

*注: システムの'ProgramData/' フォルダーを見るためには隠しフォルダーを表示させる必要があります。隠しフォルダーを表示させるには「ツール/フォルダーオプション/表示」のウィンドウを開き、「隠しファイル、隠しフォルダー、および隠しドライブを表示する」オプションを選択してください。

*注: 本製品は 32ビット製品です。32ビット製品は 64ビットの DAW ホスト上でネイティブには動作しません。

3. 製品の使用を開始する前に供給されたライセンスキー(.rkl ファイル)をSettingsフォルダーに入れてください。

Mac OSXユーザー

1. この製品の使用を開始する前に必ずこのマニュアルを読んでください。このマニュアルにはあなたのコンピューターとシンセサイザーの接続を成功させるのに必要なMIDI設定に関する詳しい情報が含まれています。
2. インストーラーファイルを起動します。これで VST、AU とスタンドアローンのアプリケーションと関連するファイルがあなたの

AU: Library/Audio/Plug-Ins/Components/reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor/
VST: Library/Audio/Plug-Ins/VST/reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor/
Standalone: Applications/reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor/

*注: 使用するホストが検出できるようにするためには、VST と Component フォルダーのファイルを [User (ユーザー)/Library (ライブラリ)/Audio/Plug-Ins/フォルダー] にコピーする必要があります。

3. 製品の使用を開始する前に供給されたライセンスキー(.rkl ファイル)をSettingsフォルダーに入れてください。

MIDI 設定

使用するため前提

まず、対象のシンセサイザーの基本的な機能を理解してください。それはそのシンセのマニュアルおよびMIDIの基本を理解することです。この知識なしでは、本エディターの設定や使用法を理解するのに時間が掛かるでしょう。

シンセの設定

シンセとコンピューターを接続するMIDIケーブル、MIDIインターフェースとそのポート、使用するMIDIチャンネルを確認してください。

使用するホスト (DAW)のプラグインの設定

ホストに対する設定は使用するホストによって変わってきます。各ホストはプラグイン・ソフトに対して異なるサポートをしています。reKon audioのサイト(www.rekonaudio.com)のこの製品のページの'Supported Hosts'リストを参照してください。また、ホストアプリケーションのVSTないしAUプラグインに関する説明を参照してください。

DAWホストとエディター両方でシンセとシンクするためには

このエディターではMIDIデータを双方向に通過させる選択をいくつか用意しています。ホストのMIDIデータをエディターに送り、それをエディターのMIDI出力を経由してシンセに送ることができます。この処理ではMIDIデータは2つのMIDIシステム間、すなわちホストのものとエディターのもので転送されます。この転送処理はサウンドチェックや小規模のプロジェクトには適しています。しかし、たくさんのシーケンスデータを扱う場合には向いていないでしょう。

このホストのMIDIデータをエディター経由でシンセに送る方法で、シンクや発音のズレを感じる場合は、そのレイテンシー、シンクの問題を予防する方法を使用します。それは、バーチャルMIDIケーブルとMIDIルーティング・アプリケーションを使って、DAWホストとエディター両方で同じMIDI出力にアクセスすることです。それで、DAWホストシーケンサーは直接シンセにMIDIデータを送れ、エディターもまたシンセに直接接続できます。

ここでその方法を説明しましょう。この例では以下のツールを使用します。似通ったツールも使用できるでしょう。

- MOTU MIDI Express XT:MIDIインターフェース(ポート8でSynth MIDI InとOutに接続)
- MIDI-Ox (フリーのMIDIルーティング・アプリ)
- LoopBe (バーチャルMIDIケーブル). (MIDI Yoke と Maple MIDI は32bit Win OSで良好だが64bit Win OSでは不可).
- reKon audio Moog Music VST-AU Editor™ 本製品
- Cubase 5 32bit (DAWホスト).

1. DAWホストを開きます。DAWホストのMIDI設定(大抵は'Preferences'メニューです)でシンセとエディターを接続するMIDIポート(例としてポート8)をディスエーブル(不使用)にします。

2. バーチャルMIDIケーブル(WindowsではMIDI Yoke, Maple MIDI または LoopBe)をインストールします。MacではAudio MIDI Setup Appを使ってバーチャルデバイスを作成します。どちらも無償ソフトです。必ずバーチャルMIDIケーブルを先に起動しておきます。例ではLoopBe。

3. MIDIルーティング・アプリケーションを起動します。WindowsではMIDI-Ox(無償)、MacではAudio MIDI Setup App(無償)を使用します。ここではMIDI-Oxで説明しましょう。

1. メニューのOptions/MIDI Devicesを開き、シンセを接続するMIDIポート(例としてポート8)とLoopBe Internal MIDIを選択します。
2. メニューのView/MIDI Port Routingを開き、まず、すべての接続を不使用(すべてのChannelを不使用)にしておきます(Noneをクリック)。それから、LoopBe Internal MIDIのInput Portsとシンセに出力するポート(例としてポート8 Out)を接続(ChannelまたはAllをチェック)します。
3. LoopBe MIDI OutputとMIDI-OX Event Portを接続します(MIDI-OxのSysex出力を使用する場合のみ)。
4. MIDI-OX Event Portとシンセに出力するポート(例としてポート8 Out)を接続します(MIDI-OxのSysex出力を使用する場合のみ)。
5. VST-AU Editor(本エディター)プラグインをロードします(ホストの説明に従ってください)。
6. エディターのMIDI Setup ウィンドウを開きます。
7. Editor MIDI In と Editor MIDI Out のポートとチャンネルをシンセに接続します(例ではポート8)。
8. DAWホストで、プラグインのためのトラックを作ります。
8. ここではMIDIトラックのI/OをどのMIDI IN、MIDI OUT、エディターに接続する必要がないことに注意してください。その代わりに、このトラックをノートオン/オフ、ピッチ/モジュレーションホイールなどMIDIデータを直接シンセに送るトラックとして使用できます。それには次のようにします。
 - トラックのMIDI入力をMIDIコントローラーキーボードに設定します。
 - トラックのMIDI出力をLoopBe Internal MIDIのOutput Portsに設定します。これによりホストシーケンサーのこのトラックからLoopBe経由でシンセにノートオン/オフ、ピッチ/モジュレーションホイールなどMIDIデータを送ることができます。

この設定によってエディターは直接シンセにアクセスするとともに、DAWホストもシンセに直接アクセスすることになります。

これでDAWホストとのシンクがスムーズになり、同時にプラグインによる自動コントロールも可能になります。そしてエディターはシンセと直接コミュニケーションができます。

重要な注意！！ ホストアプリケーション上でプラグインを使用するとき、最初に、ホストのMIDI設定で、シンセとエディターの接続に使うMIDIポートを不使用にしておかなければなりません。そうすることでプラグイン(エディター)のMIDI設定でそれらのポートを使用できるようになります。この手順を守らないと、プラグイン(エディター)でMIDIポートを使用できず、プラグインとシンセとのコミュニケーションが取れなくなります。もしホストとエディター両方でMIDIポートを使いたい場合はバーチャルMIDIポート(LoopBeなど)を介して行います。

Cubase 4-6 での設定例

VST-AU JUNO-106 Editor™ をfor Cubase SX 2-3またはCubase 4-6で設定するには:

1. 先ず、Cubaseの'MIDI Setup'ダイアログを開き、シンセとエディターの接続に使用するMIDIポートを不使用にします。ホストのVST InstrumentのプラグインフォルダーにVST-AU JUNO-106 Editor™がインストールされていることを確認してください。また、ライセンスキーとプリファレンスのファイルもプラグインフォルダーにコピーされていることを確認してください。
2. Cubaseを起動します。
3. New Projectを作ります。
4. VST Instrumentsパネルを開き、VST-AU JUNO-106 Editor™ VSTをVSTスロットで選択します。MIDIキーボードでシンセを演奏するなど、必要があれば、そのためのMIDIトラックを追加します。
5. エディターでMIDI Setupウィンドウを開き、シンセを接続するMIDI InputとOutputのポートを選択します。
6. MIDI Monitorウィンドウを開き、ツマミを回すなどして、シンセとエディター間でMIDIのやり取りができていることを確認します。

7. エディターを初めて使用する際は、バンクファイル Patch Manger ウィンドウでロードしておく必要があります。1度ロードして、ホストに保存しておけば、次からはホストが最後に使用した設定を記憶してくれます。バンクファイルの変更を行ったときは必ず保存するのを忘れないでください。

オートメーション:

エディターを選んでいるトラックを選択します。VST Instrumentのトラックでオートメーションパラメーターの1つ、Volumeが見えるでしょう。そのメニューでオートメーション(コントロール)に使用したいパラメーターを選ぶことができます。オートメーションの使用法についてはCubaseのユーザーマニュアルを参照してください。

Ableton Live 8 での設定例

VST-AU JUNO-106 Editor™ をAbleton Live 8で設定するには:

1. 先ず、Ableton の'Preference'のダイアログを開き、シンセとエディターの接続に使用するMIDIポートを不使用にします。ホストのVST InstrumentのプラグインフォルダーにVST-AU JUNO-106 Editor™がインストールされていることを確認してください。また、ライセンスキーとプリファレンスのファイルもプラグインフォルダーにコピーされていることを確認してください。
2. Ableton Live 8を起動し、Empty Projectを作成します。
3. Plug-In Devices ボックスからトラックスクリーンへエディター・プラグインをドラッグすると、エディターが表示されます。
4. 作成したインストルメンツ・トラックで、MIDI Fromコンボボックスをクリックし、使用するMIDIコントローラーキーボードのためのMIDIポートを選びます。MIDIを使用するためにこのトラックをアクティブにします。
5. エディターでMIDI Setupウィンドウを開き、シンセを接続するMIDI InputとOutputのポートを選択します。MIDI Setup ウィンドウを閉じます。
6. MIDI Monitorウィンドウを開き、つまみを回すなどして、シンセとエディター間でMIDIのやり取りができていることを確認します。
7. エディターを初めて使用する際は、バンクファイル Patch Mangerでロードしておく必要があります。1度ロードして、ホストに保存しておけば、次からはホストが最後に使用した設定を記憶してくれます。バンクファイルの変更を行ったときは必ず保存するのを忘れないでください。
8. Audioトラックを作成しましょう。シンセのオーディオ出力をそのトラックに接続してください。

オートメーション:

エディターを選んでいるトラックを選択します。Ableton Liveの'Info View'パネルで Configureボタンをクリックします。オートメーション(コントロール)に使用したいエディターのパラメーターを選択します。選択したらConfigureボタンをもう1度クリックします。これで Liveのトラックで、そのパラメーターのオートメーションが使えます。オートメーションの使用法についてはAbleton Liveのユーザーマニュアルを参照してください。

***注意:** Live 8では32以上のパラメーターは自動的に作成したり表示したりできません。追加するにはConfigureモードでマニュアルに追加しなければなりません。この件については、Live ユーザーマニュアルの章16.2.1を参照してください。

Logic Pro 9 での設定例

VST-AU JUNO-106 Editor™ をLogic Pro 9で設定するには:

1. ホストのVST InstrumentのプラグインフォルダーにVST-AU JUNO-106 Editor™がインストールされていることを確認してください。また、ライセンスキーとプリファレンスのファイルもプラグインフォルダーにコピーされていることを確認してください。
2. Logic Pro 9 を起動します。Empty Project.を作成します。

3. 自動的に開く New Tracksダイアログで 'Type= Software Instrument' を選択します。Createボタンをクリックします。
4. 作成されたInstrument trackで、I/Oボタンをクリックします。I/OボタンはStereo Out ボタンの上、I/O ラベルの下、右の下端の近くにあります。
5. 'AU Instruments/ reKon audio/VST-AU JUNO-106 Editor'でエディターを選択すると、エディター・プラグインが表示されます。
6. エディターでMIDI Setupウィンドウを開き、シンセを接続するMIDI InputとOutputのポートを選択します。MIDI Setup ウィンドウを閉じます。
7. MIDI Monitorウィンドウを開き、つまみを回すなどして、シンセとエディター間でMIDIのやり取りができていることを確認します。
8. 'Patches' ウィンドウを開き、パッチのバンクをロードしてください。基本のバンクが用意されています。
9. LogicではAudioトラックを作り、そこへシンセのオーディオ出力を入力してみましょう。

オートメーション:

エディター用のトラックを選択し、ViewメニューからAutomationを選択します。エディターのためのオートメーション・レーンが表示されるでしょう。あなたがオートメーションで使いたいパラメーターのためのオートメーション・レーンを追加できます。オートメーションの使用法についてはLogicのユーザーマニュアルを参照してください。

***注意:**Logic Pro にはMIDIポートの使用、不使用を選ぶMIDI設定のダイアログがありません。それはMIDIポートに関しては、Mac IAC driver (OSXのオーディオ/MIDI 設定のアプリケーション)を使用しているからです。そのため、MIDIのフィードバック・ループの発生やエディターのMIDI設定の妨害が起こらないように、そのルーティングの選択に注意する必要があります。

注 - その他のホストに関する設定も以上で説明したものに似通っているでしょう。そのホストのプラグインの設定に関する説明を参照してください。

プラグインのスタンドアロン動作の設定

スタンドアロンでの操作の設定は非常に簡単です。

1. 他のオーディオ/MIDIアプリケーションを同時に使用する場合は、本エディターで使用するMIDIポートと競合しないように選択します。
 2. VST-AU JUNO-106 Editor™を起動します。
 3. Devices(デバイス)のダイアログを開いて、使用するオーディオカードと、'Host' MIDI Inputを選択してください。これはMIDI リモートキーボードを使用する場合に必要です。
 4. エディターのMIDI Setupウィンドウを開き、シンセを接続しているMIDI Input と Outputポートを選択してください。
 5. MIDI Monitor ウィンドウを開き、シンセとエディター間で MIDI の送受信ができていることを確認してください。
-

VST-AU JUNO-106 Editor™ の操作

サウンドについて

VST-AU JUNO-106 Editor™ は MIDI データに関してのみ動作するプラグインです。したがって、それ自身でサウンドを出力することはありません。すなわちサウンドは本物のアナログサウンドを JUNO-106 本体が出力し、エディターでプラグイン・コントロールが可能です。シンセのオーディオ出力をホストのオーディオトラックに入力すれば、ホストでそのオーディオをマネージメントできます。

コントロールの操作

VST-AU JUNO-106 Editor™のほとんどのコントロールは本体のツマミやボタンを模して、本体の操作と同じように操作できます。それぞれは、そのコントロールが持つレンジによってタイプが決まります。

マウスホイールのサポート

マウスホイールをツマミやスライダーの上下に使用できます。1クリックは細かなコントロールに使用できます。

MIDIデータの受信

VST-AU JUNO-106 Editor™ はMIDI ピッチホイール、モジュレーションとコントロールデータを受信できます。エディターのすべてのコントロールはJUNO-106マニュアルのリストにある対応するMIDI CC(コントロール・チェンジ)番号に反応します。

MIDI LED インジケーター

VST-AU JUNO-106 Editor™がMIDIデータを送信または受信するとき、MIDI INまたはOUTのLEDが点滅します。この表示はMIDI Setup ウィンドウでオン/オフできます。

About Screen

VST-AU JUNO-106 Editor™ ロゴをクリックすると About Screen が表示されます。About Screen ではあなたの登録名、シリアル番号、製品のバージョンを表示します。

グラフィカル・ユーザーインターフェース

グラフィカル・ユーザーインターフェースの使用

VST-AU JUNO-106 Editor™のグラフィカル・ユーザーインターフェースは、1スクリーン上で Roland JUNO-106™の全てのコントロールに簡単にアクセスできるようにデザインされています。また、プリセット名をエディター上で表示、変更することができます。全てのコントロールは、スライダー、つまみ、ボタンタイプかコンボボックス、テキストエディットボックスで提供されています。

VST-AU JUNO-106 Editor™ユーザーインターフェース



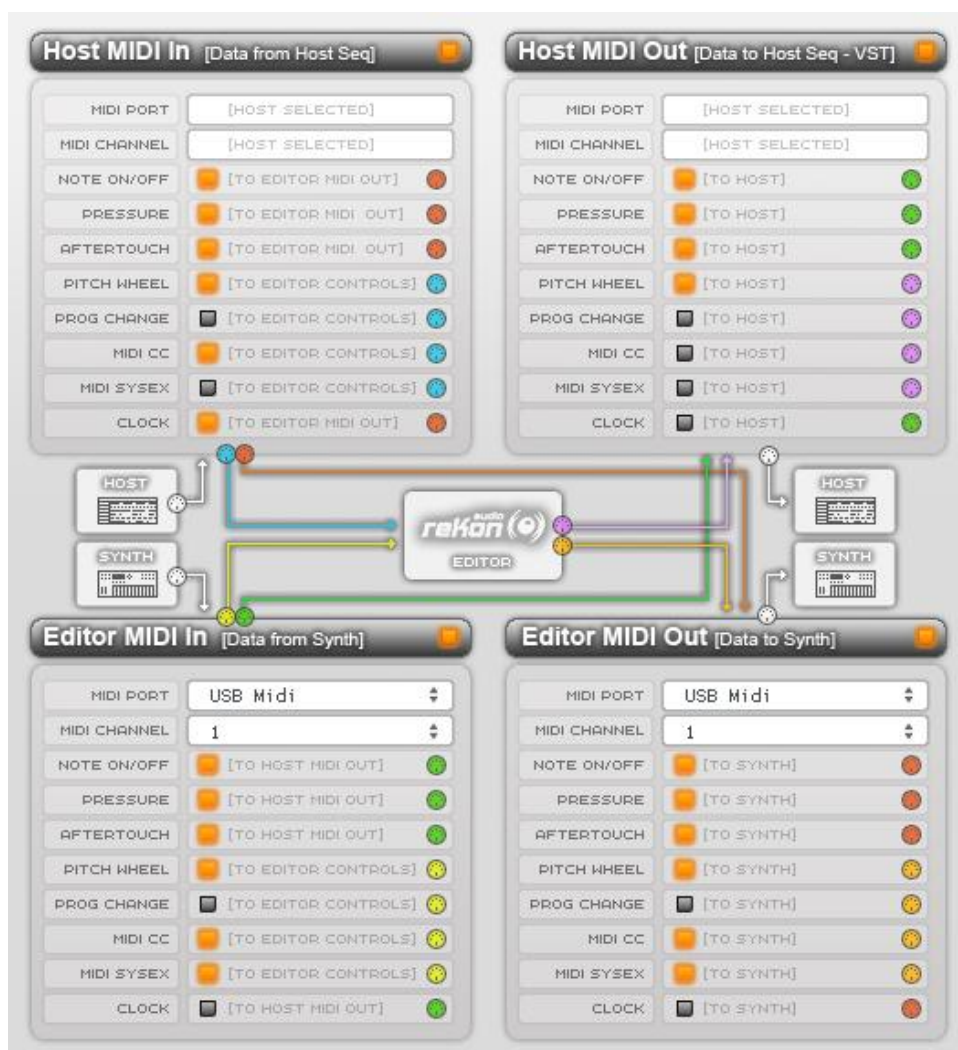
パッチインターフェース

Patch(パッチ)エリアはパッチ(プリセット)に関するすべての機能を使えます。

1. パッチ名 - ディスプレー内にパッチ名を表示します。パッチ名の部分をクリックすると編集できます(16文字まで)。ホストによってはプラグイン上でキー入力を使えないものがあります。その場合はPatch Manager(パッチマネージャー)でパッチ名を変えられます。
2. パッチ番号-パッチ番号を表示します。この部分をクリックするとリスト表示からパッチ番号を選べます。
3. +ボタン - パッチ番号を1つ上げます。
4. -ボタン - パッチ番号を1つ下げます。
5. COPYボタン - パッチをクリップボードにコピーします。
6. PASTEボタン - パッチをクリップボードからペーストします。
7. RANDボタン - パッチをランダムに生成します。
8. PATCHESボタン - Patch Manager(パッチマネージャー)ウィンドウを開きます。
9. SETUPボタン - MIDI Setup(MIDI設定)ウィンドウを開きます。
10. MON ボタン - MIDI Monitor(MIDI モニター)ウィンドウを開きます。

MIDI Setup ウィンドウ

MIDI Setup ウィンドウを開くにはSETUPボタンをクリックします。MIDI Setup ウィンドウではエディターとホストに入出力されるMIDIデータの接続とコントロールができます。エディターをインストールした後、シンセとエディター間のコミュニケーションを設定するために、まず、このウィンドウを開く必要があるでしょう。この設定で、ホストとエディターそれぞれのMIDIデータの経路に対して、特定のMIDIデータにフィルターを掛ける(無視させる)ことができます。ウィンドウの中程にどの入出力からどのデータが接続されているかを表した経路が表示されています。区別が付きやすいようにMIDIデータの種類によって色を変えてあります。MIDI Monitorウィンドウでもこの区別と同じ色を使用して表示します。



重要な注意！！ このソフトウェアではMIDIデータのフィルターと通過は双方向に働きます。必要なメッセージのチェックボックスだけにマークを付けておくのがベストです。そうしないと、不用意にMIDIのフィードバック・ループができてしまう場合があるでしょう。決定はユーザー次第ですが経路と接続について注意深く検討してください。

ホスト MIDI 設定

画面の上部が Host MIDI IN/Out、ホストのためのMIDI INとOUTの経路です。このデータはDAWのホストから入力され、またホストに出力されるものです。各モジュールの右上のボタンでアクティブにします。MIDIポートとMIDIチャンネルはホストで選択されるものです。

Host MIDI In (ホストからのデータ):

左の部分はHost MIDI Inです。すなわちホストからエディターに来るデータです。MIDIキーボードを使ってノート、ピッチ、モジュレーションホイールのデータをシンセに、またシンセから送りたい場合、あるいはホストシーケンサーのノート、ピッチ、モジュレーションホイールのデータをエディターを通してシンセに送ろうとする場合は、これらのデータをアクティブにするでしょう。このモジュールの右上のボタンでアクティブにします。フィルターのオプションを設定してください。必要とするメッセージとそのデータ経路だけをアクティブ(選択)にしてください。TO EDITOR MIDI OUT(橙ライン)はホストからエディターのMIDI OUTにパスされるデータ、TO EDITOR CONTROL(水色ライン)はホストからエディター自身に送られるデータです。エディターとの競合を防ぐため、通常はすべてのモジュールで 'Program Change' (プログラムチェンジ)はオフにしておきます。

Host MIDI Out (ホストへのデータ):

右の部分はHost MIDI Outです。すなわちエディターからホストに来るデータです。シンセまたはエディターから送られてくるデータをホストのトラックにレコーディングする場合は、これらのデータをアクティブにするでしょう。フィルターのオプションを設定してください。必要とするメッセージとそのデータ経路だけをアクティブ(選択)にしてください。緑ラインのTO HOST OUTはシンセからホストへのMIDI OUTにパスされるデータ、紫ラインのTO HOSTはエディターからホストへのMIDI OUTに送られるデータです。エディターとの競合を防ぐため、通常はすべてのモジュールで 'Program Change' (プログラムチェンジ)はオフにしておきます。ホストとプラグインの間では一般的にSysExデータの送受信はできません。ホストによって何のMIDIデータを扱えるかは異なるものです。その点はホストのマニュアルを参照してください。

エディター MIDI 設定

画面の下部が Editor MIDI IN/Out、エディターのためのMIDI INとOUTの経路です。ここでエディターとシンセ間のコミュニケーションを可能にする設定をします。各モジュールの右上のボタンでアクティブにします。

Editor MIDI In (シンセからのデータ):

左の部分はEditor MIDI Inです。すなわちシンセからエディターに来るデータです。すべてのエディターのコントロールはシンセの対応するコントロールからのMIDIメッセージに反応します。すべてのコントロールはJUNO-106のユーザマニュアルにあるMIDI CCのリストにある対応するデータに反応します。MIDI Port(ポート)とChannel(チャンネル)はシンセに接続しているもので設定してください。フィルターのオプションを設定してください。必要とするメッセージとそのデータ経路だけをアクティブ(選択)にしてください。TO HOST MIDI OUT(緑ライン)はシンセからホストへのMIDI OUTにパスされるデータ、TO EDITOR CONTROLS(黄色ライン)はシンセからエディター自身に送られるデータです。エディターとの競合を防ぐため、通常はすべてのモジュールで 'Program Change' (プログラムチェンジ)はオフにしておきます。

Editor MIDI Out (data to Synth):

右の部分はEditor MIDI Outです。すなわちエディターからシンセに来るデータです。MIDI Port(ポート)とChannel(チャンネル)はシンセに接続しているもので設定してください。フィルターのオプションを設定してください。必要とするメッセージとそのデータ経路だけをアクティブ(選択)にしてください。橙ラインのTO SYNTHはホストからシンセへのMIDI OUTにパスされるデータ、明るい橙ラインのTO SYNTHはエディターからシンセへのMIDI OUTに送られるデータです。エディターとの競合を防ぐため、通常はすべてのモジュールで 'Program Change' (プログラムチェンジ)はオフにしておきます。シンセとエディター間の一般的な使用には、MIDI Clockデータ以外はオンに設定します。

MIDI Monitor;MIDI モニター

メイン画面でMONボタンをクリックするとMIDI Monitorウィンドウが開きます。MIDI Monitorは、ホストとエディターに入出力されるMIDIデータすべてを見ることができます。画面上段がMIDI IN、画面下段がMIDI OUTのデータを表示します。格段中央のVIEWボタンで表示する対象をHOST:ホストとEDITOR:エディターのMIDI経路に切り換ができます。表示されるMIDIデータの色は、MIDI SETUPの設定で使用されている色分けに従っています。Text Clear(クリア)ボタンは表示されているデータを消します。クリアをするまで、その時点までの1500メッセージのログをスクロールすることで見ることができます。ログのデータは他のアプリケーションで使用するためにText COPYボタンでクリップボードにコピーできます。Text Allボタンはコピーするため、ログのすべてのデータを選択状態にできます。右端のボタンで表示のオン/オフができます。

The screenshot displays the MIDI Monitor interface, which is divided into two main sections: Host MIDI In and Editor MIDI Out. Each section has a title bar with a subtitle and a set of control buttons (VIEW, HOST, EDIT, TEXT, ALL, COPY, CLEAR).

Host MIDI In [Data from Host Seq]

```
90 21 65 Ch.1 Note On: A0 (33), Velocity: 101
90 21 00 Ch.1 Note Off: A0 (33), Velocity: 0
90 1D 2D Ch.1 Note On: F0 (29), Velocity: 45
90 1F 68 Ch.1 Note On: G0 (31), Velocity: 104
90 1D 00 Ch.1 Note Off: F0 (29), Velocity: 0
90 21 71 Ch.1 Note On: A0 (33), Velocity: 113
90 1F 00 Ch.1 Note Off: G0 (31), Velocity: 0
90 21 00 Ch.1 Note Off: A0 (33), Velocity: 0
B0 01 7F Ch.1 CC #1 (Modulation Wheel (coarse)), Value: 127
E0 67 3F Ch.1 Pitch Wheel: 8167 (-25)
E0 07 3F Ch.1 Pitch Wheel: 8071 (-121)
E0 17 3E Ch.1 Pitch Wheel: 7959 (-233)
E0 37 3D Ch.1 Pitch Wheel: 7863 (-329)
E0 47 3C Ch.1 Pitch Wheel: 7751 (-441)
E0 67 3B Ch.1 Pitch Wheel: 7655 (-537)
E0 47 3C Ch.1 Pitch Wheel: 7751 (-441)
E0 77 3D Ch.1 Pitch Wheel: 7927 (-265)
E0 07 3F Ch.1 Pitch Wheel: 8071 (-121)
E0 00 40 Ch.1 Pitch Wheel: 8192 (Center)
```

Editor MIDI Out [Data to Synth]

```
40 0E 04 B1 04 08 68 02 01 01 09 34 02 40 48 7A 40 0C 0F 13 41 40 40 00 00
00 00 7F F7
90 21 68 Ch.1 Note On: A0 (33), Velocity: 107
90 21 00 Ch.1 Note Off: A0 (33), Velocity: 0
90 21 65 Ch.1 Note On: A0 (33), Velocity: 101
90 21 00 Ch.1 Note Off: A0 (33), Velocity: 0
90 1D 2D Ch.1 Note On: F0 (29), Velocity: 45
90 1F 68 Ch.1 Note On: G0 (31), Velocity: 104
90 1D 00 Ch.1 Note Off: F0 (29), Velocity: 0
90 21 71 Ch.1 Note On: A0 (33), Velocity: 113
90 1F 00 Ch.1 Note Off: G0 (31), Velocity: 0
90 21 00 Ch.1 Note Off: A0 (33), Velocity: 0
B0 01 7F Ch.1 CC #1 (Modulation Wheel (coarse)), Value: 127
E0 67 3F Ch.1 Pitch Wheel: 8167 (-25)
E0 17 3E Ch.1 Pitch Wheel: 7959 (-233)
E0 37 3D Ch.1 Pitch Wheel: 7863 (-329)
E0 47 3C Ch.1 Pitch Wheel: 7751 (-441)
E0 67 3B Ch.1 Pitch Wheel: 7655 (-537)
E0 77 3D Ch.1 Pitch Wheel: 7927 (-265)
E0 00 40 Ch.1 Pitch Wheel: 8192 (Center)
B0 7B 00 Ch.1 CC #123 (All Notes Off), Value: 0
Sysex: F0 3E 0B 7F 00 04 34 32 00 61 34 4D 00 61 00 01 34 40 00 1E 1E 1E 00
```

Patch Manager ; パッチマネージャー

メイン画面でPATCHESボタンをクリックするとPatch Managerウィンドウが開きます。Patch Managerはパッチ(プリセット)とバンクを.FXB/.FXPファイルとして保存し、読み込むことができます。また、Sysexファイルも扱えます。パッチスロットで名前を変更し、パッチをドラッグ・ドロップしてスロット間でモードによってSwap(交換)、Copy(コピー)、Move(移動)することができます。それをするためには、パッチ番号のボックス(赤い番号)をクリックしたままマウスを動かして(ドラッグ)、他の場所のパッチ名のボックス上で離す(ドロップ)と実行されます。ドロップできる対象は赤い外枠で示されます。パッチ番号をダブルクリックするとそのパッチが選択され、パッチ名のボックスが白くなります。

モードの選択は右上のリストボックスで選択、バンク、パッチの読み込み、保存は左上の各LOAD、SAVEボタンをクリックし、ダイアログを開きます。名前の変更は、パッチ名のボックスをクリックして変更できます。

ある種のホストでは、.FXB/.FXPファイルを保存する際に独自のヘッダーを加えてしまうことがあり、それによってエディターで読み込む際にファイルが壊れてしまうので、.FXB/.FXP を保存し、読み込むには、このPatch Manager のみを利用することを推奨します。



Patch Randomizer ; パッチ・ランダムマイザー

Patch randomizerはパッチをランダムに生成することができます。RANDボタンをクリックすると、ランダムなパッチが生成されます。このパッチのランダム生成を実行すると、現在選んでいるパッチに働いてそのデータに上書きしてしまうことに注意してください。したがって、あらかじめパッチのコピーを作ってから使用することをお勧めします。ランダムに生成したパッチはシンセに転送され、パッチの名前はRandom Patch #に変わります。もちろんその名前を編集できます。

パッチの操作

パッチはどう働くか

エディター上のパッチはシンセのパッチ(プリセット)を反映したものです。エディターでパッチを選ぶとパッチのデータはMIDI CC(コントロール・チェンジ)メッセージでシンセに送られます。その結果、シンセのサウンドはそのデータで変わります。しかし、シンセにパッチとして保存されることはありません。

これにより、シンセに保存されたオリジナルのパッチはそのまま、エディターで選んだパッチを聴くことができます。選んだパッチをシンセに保存したければ、シンセ本体で保存の操作をします。保存の操作方法はJUNO-106のマニュアルに従ってください。

Patch Managerの使用

パッチの管理をするにはPatch Managerを使用するのが一番簡単な方法です。その使用方法是Patch Managerの章を読んでください。ある種のホストでは、.FXB/.FXPファイルを保存する際に独自のヘッダーを加えてしまうことがあり、それによってエディターで読み込む際にファイルが壊れてしまうので、.FXB/.FXP を保存し、読み込むには、このPatch Manager のみを利用することを推奨します。

現在のパッチを変える

メインウィンドウの+/-ボタンでパッチを変えます。また、パッチ番号のコンボボックスで直接、特定のパッチを選ぶこともできます。

パッチ名を変更する

パッチ名を変更するにはパッチ名表示のディスプレイをクリックし、通常のテキスト入力と同様に名前を変更、入力し、Enterキーを押します。パッチ名は16文字まで使用できます。ホストによってはプラグインでキー入力ができない場合があるので、その場合はPatch Manager を使用します。

COPY、PASTEボタンの使用

現在選択中のパッチをコピーして他のパッチ位置にペーストするには次のようにします。最初にコピー元のパッチを選びます。COPYボタンをクリックします。ボタンがハイライトになることに注意してください。次に、ペースト先のパッチ番号を選びます。そこで、PASTEボタンをクリックしてください。COPYボタンの色は元に戻ります。これでそのパッチ位置にペーストされました。続いて他のパッチにもペーストできます。

MIDI インプリメンテーション・チャート

VST-AU JUNO-106 Editor™ 1.2.0

次の MIDI データはエディターから送信(Tx)、受信(Rx)されます。

Message	Tx	Rx	Notes
Channel	o	o	1-16
Mode	x	x	Omni mode
Note On/Off	o	o	note numbers 0-127
Velocity	o	o	0-127
Aftertouch	o	o	0-127
Poly Pressure	o	o	0-127
Pitchbend	o	o	0-127
Modulation	o	o	0-127
Continuous Controller	o	o	0-127
Program Change	o	x	0-127
System Common	x	x	
System Realtime	x	x	
System Exclusive	o	o	

x=no

o=yes

注：仕様は断りなく変更されることがあります。

本ソフトウェアの利用に関する法的／権利事項は英文マニュアル原文でご確認ください。

注：仕様は断りなく変更されることがあります。

©2012 reKon audio. www.rekonaudio.com