

KORG

Interactive Music Module **i5M**

i5M

Interactive Music Module

GENERAL MIDI INSTRUMENT

EXIT

PAGE

ARR PLAY
BACKING SEQ
ARR LOWER
ARR UPPER
ARR FULL
SONG GLOBAL PLAY
SINGLE
GLOBAL
O LAYER
O SPLIT
O M.DRUMS

BASS ACC 1 ACC 2
ET 4 ET 5 ET
LUME

KBD 1 / UPPER
ET 8

JAT 4
HAND 3
8 BEAT 5
BIG BAND 4
LIGHTRCKT1
CHARLESTON
POP 1
6/8 BBAND
MID SHUFFLE
LTN BBAND1
COUNTDOWN 2
FOXTROT 1
FOXTROT 2
ARRANGEMENT GROUP 2
16 BEAT 2
WICK STEP2
16 BEAT 3
PASODOBLE1
BALLAD PASODOBLE2
P BALLAD 2
CHA CHA
RCK BALLAD
LAMBADA
6/8 BALLAD
RHUMBA BEG
REGGAE
RHUMBA

LT BOSSA 1
BOSSA 1
WA
GIPSY 1
SLO WALTZ1
JAZ WALTZ1
MARI...
SALSA 1
POLKA 1
CUMBIA 1
POLKA 2
MENEAITO 1
PARTYPKA1
LATIN POP CLASS1
POP SAMBA HULLY 1
SAMBA 1
TWIST
CALYPSO 1
R&B SHFFL1
FAST SWING
BLUES 1
SLOW SWING
OLDIES 1
SWING SHFL1
SIMPLEROCK
TANGO 1
HAWAIIAN

CHORD HOLD
VARIATION 3
BASS INV.
ENSEMBLE
SUSTAIN
SPLIT POINT
FILL

TRANSPOSE -1 +1
OCTAVE DOWN UP
START/STOP
KBD LOCK
TAP TEMPO
RESET
BACKING SEQ REC
SYNCHRO START/STOP
FADE IN/OUT

取扱説明書

ユーザーズ・ガイド

GENERAL MIDI INSTRUMENT

ai AI² Synthesis System

KORG

安全上のご注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

警告



●本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

●ACアダプターは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。

●次のような場合には、直ちに電源を切って、ACアダプターをコンセントから抜き、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

- ACアダプターやプラグが破損したとき
- 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- 製品が（雨などで）濡れたとき
- 製品に異常や故障が生じたとき



●次のような場所での使用や保存はしないでください。

- 温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
- 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所
- ホコリの多い場所
- 振動の多い場所



●修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

●ACアダプターのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。

●本製品をヘッドフォン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

●本製品に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水やジュースなど）を絶対にいれないでください。



●本製品およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。

注意



●本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

●本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは十分に離してご使用ください。

●ACアダプターは、必ず指定のものを御使用ください。他のアダプターを御使用になりますと故障の原因となります。

●他の電気機器の電源コードとつしよのタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

●スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。



●長時間使用しない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。



●外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。

●製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

●今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



●ACアダプターをコンセントに抜き差しするときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。

バックアップ・バッテリーについて

本製品は、電源オフ後に内蔵メモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用バッテリーを装備しています。液晶画面に“Battery Low”の表示が出たら、バッテリーの交換を行う必要がありますので、最寄りのコルグ製品取扱店または(株)コルグ営業技術課までお問い合わせください。

はじめに

このたびは、KORG *iSM*をお買い上げいただきましてありがとうございます。

*iSM*は、御好評いただいております弊社インタラクティブ・ミュージック・ワークステーション*iSS*の、多彩でユニークな機能に、さらにミュージック・シンセサイザーやMIDIマスターキーボードをはじめとした様々なMIDI楽器に接続して、インタラクティブな演奏システムの中核として活用していただくための新たな機能を追加して、ワンボックスに収めた「インタラクティブ・ミュージック・モジュール」です。

*iSM*には、aiスクエア・シンセシス・システムと、2系統のステレオ・デジタル・マルチ・エフェクターによる高品位なサウンドのリアルタイム・プレイ、接続された楽器や本体のパネル上からコードを指定するだけで、本格的な伴奏を自動演奏できるアレンジメント・プレイ機能、さらに接続された楽器による演奏・自動伴奏だけでなく、演奏中の音色の切り替えをはじめとしたパネル操作までも含めた、全てのパフォーマンスを記録し、あとから納得いくまで細かな修正も加えられる強力な編集能力を備えたバックキング・シーケンス機能、市販のスタンダードMIDIファイル形式のミュージック・ソフトを再生できるSMFソング・プレイ機能など、インタラクティブ・ミュージック・ワークステーション・シリーズのさまざまな機能をそなえています。これに加えて、インタラクティブ・コンポジション、サスティン、サウンド・ホールド、フェード・イン/アウトなど、簡単な操作で作曲や演奏を盛り上げる機能も用意されています。

*iSM*は、MIDIキーボードや、コンピュータを中心としたデスクトップ・ミュージック・システムの音源モジュールとして、その素晴らしいサウンドを楽しんでいただけるのはもちろんのこと、歌やその他の楽器のための自動伴奏システムとして、あるいは作曲・編曲のための高機能なツールとして、さらには内蔵された演奏データをリアルタイムで自由自在にコントロールしながら、思いのままにプレイすることのできるライブ用音源として、幅広い目的に活用していただける。

*iSM*を末永くご愛用いただくためにも、この説明書をよくお読みになって、正しい方法で御使用いただくことをお願い申し上げます。

ユーザーズ・ガイド

ユーザーズ・ガイド(本書)は、*iSM*の基本的な操作を、パネル上のキー(スイッチ)1つ1つの機能に基づいて説明します。いわば*iSM*のナビゲーション・マップともいえるのが、このユーザーズ・ガイドです。

リファレンス・ガイド

リファレンス・ガイドは、*iSM*のさまざまな機能や設定項目を、パネル上のLCDディスプレイ(液晶画面)の表示に基づいて説明します。また、*iSM*に内蔵あるいは付属している音色や演奏のデータのリストをはじめとする、さまざまな資料が掲載されています。*iSM*の辞書ともいえるのが、リファレンス・ガイドです。

※ 取扱説明所には、機能や操作の解説とともに液晶画面の図が随所に記載されていますが、これらの画面上のプログラムやアレンジメントの番号や名称、各種のパラメータ、数値などは、表示の例として記載されています。したがって、仕様や音色プログラムなどの改善により、実際の*iSM*本体の液晶画面の表示とは必ずしも一致しない場合があります。ご了承ください。

目次

はじめに.....	i
1. 基本操作と各部のなまえ	1-1
ご使用になる前に.....	1-1
1. セットアップ.....	1-1
1. 付属品の確認.....	1-1
2. 電源.....	1-1
3. 音量の調節.....	1-2
2. 各部の名称.....	1-4
1. フロント・パネル.....	1-4
2. リア・パネル.....	1-5
3. ディスク・ドライブ.....	1-6
2. 押すとどうなる? キー一覧	2-1
3. i5Mではこんなことができる	3-1
0. それでは、まずi5Mの自動演奏を聴いてみましょう。.....	3-2
デモ.....	3-2
ソング・プレイ.....	3-2
1. 接続したMIDI楽器を弾いて音を出してみましょう。.....	3-4
音色を変えてみる.....	3-4
低い音がでない.....	3-5
弾きやすく歌いやすく.....	3-6
2. 自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう。.....	3-9
シンクロ・スタート.....	3-10
シンクロ・ストップ.....	3-10
タップ・テンポ.....	3-11
キーボード・ロック.....	3-11
3. 自分の演奏を、i5Mに録音して聞いてみましょう。.....	3-12
演奏を保存しておきたいときは.....	3-13
4. 演奏データをさらに完璧なものに上げることができます。.....	3-14
5. 音符を1つずつ入力して、演奏データを作ることができます。.....	3-15
6. 自分で演奏しながら、i5Mに自動的に伴奏をつけさせることができます。.....	3-18
4. 基本コンセプト	4-1
1. モードとページ.....	4-1
モードとは.....	4-1
ページとは.....	4-2
2. アレンジメント/スタイル/プログラム.....	4-4
アレンジメントとは.....	4-4
プログラムとは.....	4-4

5. 画面をみながらi5Mを操作	5-1
1. カーソルを動かしてみましょう.....	5-1
2. 「大きさ」や「速さ」を調節するには.....	5-3
6. インタラクティブ・コンポジション	6-1
7. フロッピー・ディスクについて	7-1
フロッピー・ディスクの種類.....	7-1
フロッピー・ディスクの取り扱いについて.....	7-1
フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて.....	7-1
フロッピー・ディスクの入れかた.....	7-2
フロッピー・ディスクの取り出しかた.....	7-2
ヘッドのクリーニング.....	7-2
8. MIDIアプリケーション	8-1
外部シーケンサーとi5Mを組み合わせて.....	8-1
i5Mから別のMIDI楽器をコントロール.....	8-3
General MIDIとは?.....	8-3
スタンダードMIDIファイルについて.....	8-4
仕様とオプション	9-1

1. 基本操作と各部のなまえ

ご使用になる前に

本書のはじめにある「安全上のご注意」「火災・感電・人身障害の危険を防止するには」「注意」の各項をよくご覧ください。

1. セットアップ

1. 付属品の確認

*iSM*には、下記の付属品が同梱されています。まちがいをなく揃っていることを確認してください。

- ・取扱説明書「ユーザーズ・ガイド」(この本です)
- ・取扱説明書「リファレンス・ガイド」
- ・データ・ディスク(1枚) *iSM*で使用できる演奏・音色のデータが5種類収められています。
- ・パラメータ・シート(9枚) データ・ディスクと、*iSM*本体に収められている2種類の演奏・音色データのリストです。使い方はP.1-4「パラメータ・シート・スロット」をご覧ください。
- ・オーバーレイ・シート(3枚) データ・ディスクからロードした演奏・音色データの種類に応じて、また*iSM*本体のモードや設定の違いに応じて、動作の変わるキーの上にこのシートの穴を乗せて使用します。
- ・ACアダプター

2. 電源

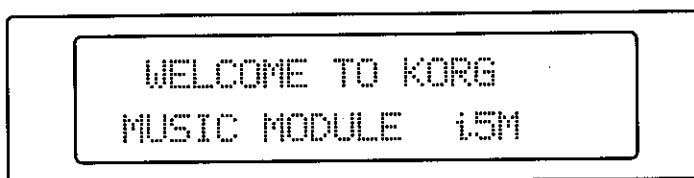
まず、*iSM*の電源スイッチがオフ(電源が入っていない状態)になっていることを確かめて、リアパネルのDC IN端子に付属のACアダプターを接続してから、プラグを家庭用の電源コンセントに接続してください。

⚠ ACアダプターは、付属のもの以外は故障の原因となりますのでご使用にならないでください。

電源スイッチは、*iSM*リア面の電源入力のすぐ上にあります。

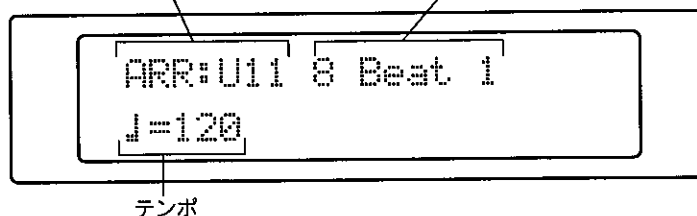
電源を正しく接続したら、電源スイッチを押して、*iSM*の電源をオンにします。

以下のような表示が数秒間表示されたあとで、



下のような画面が表示されると、*iSM*は演奏可能な状態になります。

アレンジメントのバンクとナンバー アレンジメントの名称



☞リファレンス・ガイドP.1-3「アレンジメント・プレイ」

電源をオフにするときには、電源スイッチをもう1度押してください。

オーディオ・アンプやオーディオ・ミキサーなどの外部機器を*i5M*のアウトプットに接続して御使用になる場合、*i5M*の電源をオン/オフするときには、これらの機器のボリュームは最小にしておいてください。

ディスク・アクセス・インジケータが点灯しているときや、液晶画面上に“Loading”“Saving”“Formatting”などのメッセージが表示されている間は、決して電源をオフにしないでください。

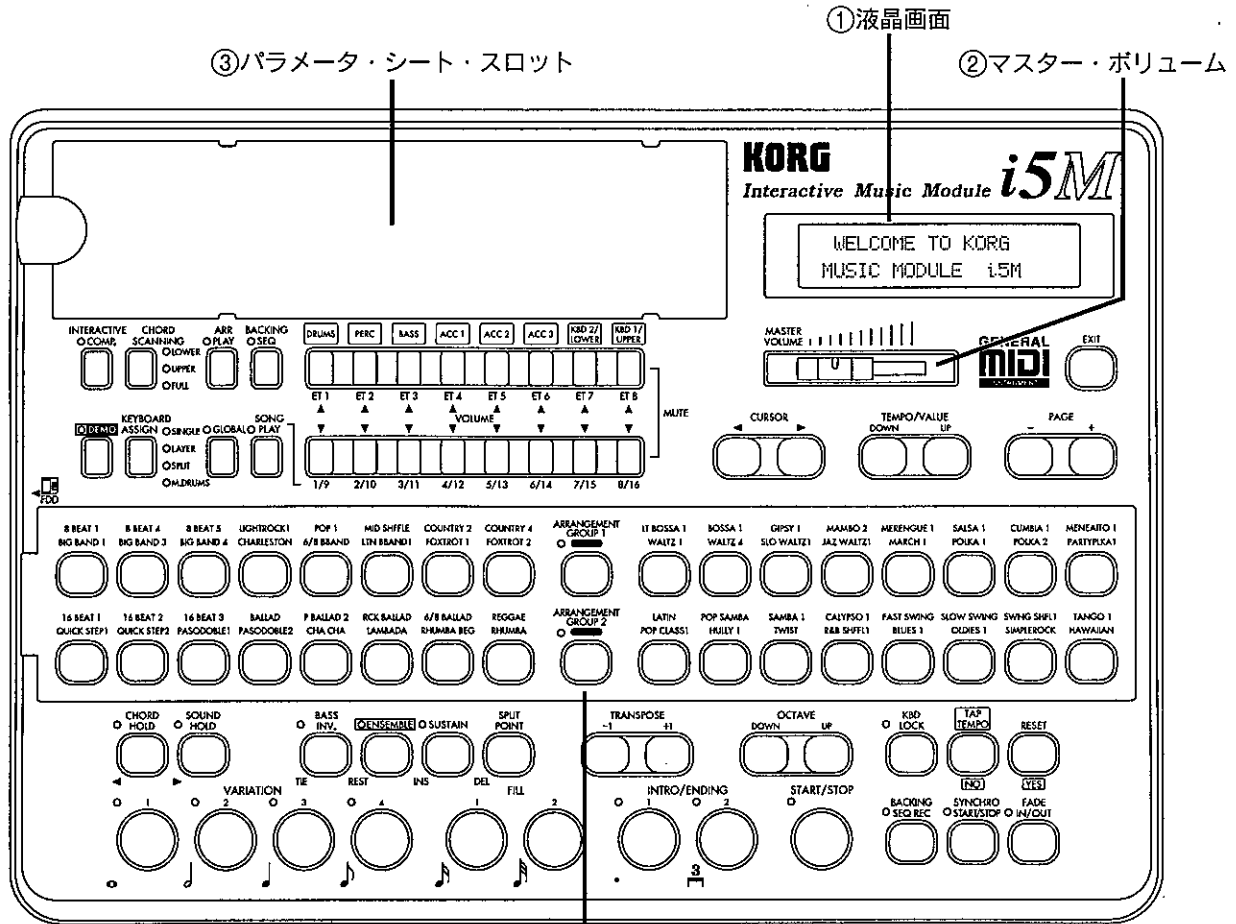
*i5M*の電源がオフになっているときでも、全てのプログラムとアレンジメントのデータは*i5M*のメモリに保存されていますが、ソング・データとバックアップ・シーケンス・データは、電源を切ると同時に消えてしまいます。電源を切る前に、バックアップ・シーケンス・データは必ずフロッピー・ディスクに保存しておいてください。

☞リファレンス・ガイドP.5-7「セーブ」

3. 音量の調節

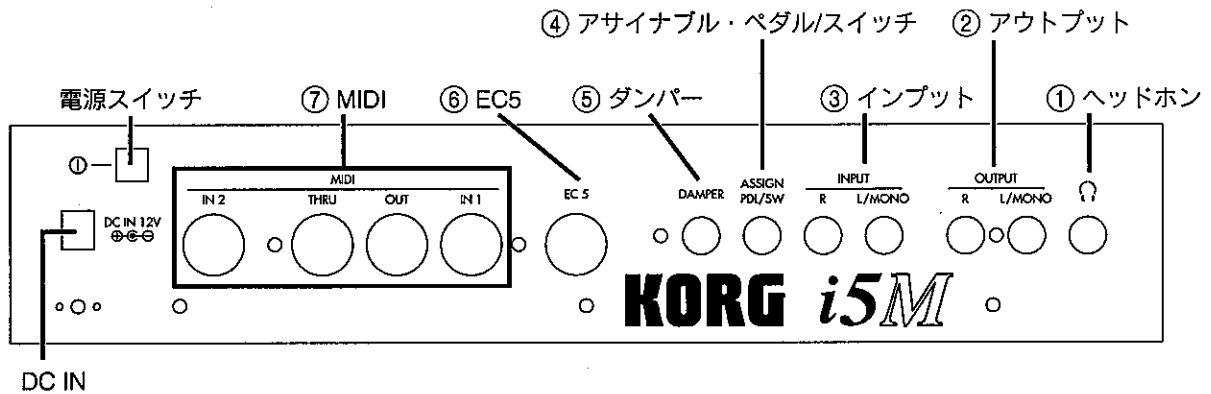
MASTER VOLUMEで、スピーカーからの音が適当な音量になるように調節してください。ヘッドホンを接続しているときには、ヘッドホンの音量もMASTER VOLUMEで調節できます。

1. フロント・パネル

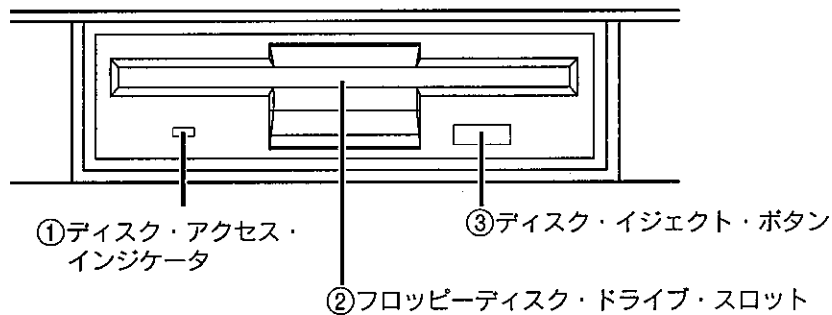


④アレンジメント (プログラム) セレクト・キーパネル

2. リア・パネル



3. ディスク・ドライブ



2. 各部の名称

1. フロント・パネル

① 液晶画面

*i5M*の状態についてのさまざまなメッセージや、設定状況を表示する画面です。
表示される内容については、リファレンス・ガイドにくわしく説明されています。

② マスターボリューム

*i5M*全体(ヘッドホンおよびアウトプット)の音量を調節します。

③ パラメータ・シート・スロット

付属品として、データ・ディスクに収められているアレンジメントやプログラムのリストを記したカード(パラメータ・シート)がついています。
フロッピー・ディスクからアレンジメントやプログラムをロードしたら、対応するパラメータ・シートをこのスロットに差し込んでおくと、ユーザー・バンクに収められているデータが目でわかり、たいへん便利です。

④ アレンジメント(プログラム)セレクト・キーパネル

付属のオーバーレイ・シートを、データ・ディスクからロードした演奏・音色データの種類に応じて、また*i5M*本体のモードや設定の違いに応じて、パネルのこの部分に乗せて使用します。

※ キー

*i5M*のフロントパネル上にはさまざまな機能をもったたくさんのキーがあります。キーによっては、1つのキーでいくつかの異なる働きをするものもありますが、これらのキーは機能ごとにその名前が色分けされています。
それぞれのキーの働きについては、P.2-1「押すとどうなる?キー一覧」に詳しく説明されています。

2. リア・パネル

① ヘッドホン

ステレオ・ヘッドホンをこの端子につなぐと、周囲に音を出さずに*ISM*を演奏したり、音を聞いたりすることができます。

② **OUTPUT** アウトプット

キーボード・ミキサーやオーディオ・アンプなど、外部の機器で*ISM*のサウンドを聞きたい場合には、この端子と外部機器とを接続してください。

ステレオ接続の場合には、左右の信号がL/MONO端子とR端子からそれぞれ出力されます。モノラル接続では、L/MONOのほうの端子を使用してください。

③ **INPUT** インプット

音源モジュールやカセットレコーダー、CDプレーヤーなど、外部機器からの信号を*ISM*に入力して、*ISM*本体のサウンドと一緒に、内蔵スピーカーやヘッドホン、あるいは外部出力に接続したオーディオ・システムなどで楽しむことができます。

ステレオ接続の場合には、L/MONO端子とR端子を使用し、モノラル接続では、L/MONOのほうの端子を使用してください。

INPUT端子に接続した外部機器の音量は、それぞれの機器側のボリューム・コントロールで調節してください。

④ **ASSIGN PDL/SW** アサイナブル・ペダル/スイッチ

別売のコルグ・ペダル・コントローラXVP-10、EXP-2やフット・スイッチPS-1、PS-2などを接続します。これらのペダル類がどのような働きをするかは、グローバル・モードで設定することができます。☞リファレンス・ガイドP.5-20「ペダル・パラメータ」

⑤ **DAMPER** ダンパー

別売のコルグ・ダンパー・ペダルDS-1などを接続して使用します。コルグ以外のペダルを接続して使用する場合、グローバル・モードで極性の再設定が必要な場合があります。

☞リファレンス・ガイドP.5-31「ダンパー」

⑥ **EC5**

別売のコルグ・エクスターナル・コントローラEC5を接続します。グローバル・モードで、EC5上の5つのスイッチに、それぞれ異なった機能を割り当てることができます。

☞リファレンス・ガイドP.5-20

⑦ **MIDI**

キーボードやコンピュータなど、他のMIDIインターフェイスをもった機器とデータをやり取りするのに使います。他の機器との接続には、別売のMIDIケーブルが必要です。

MIDI IN端子は、他の機器からのMIDI信号を受信します。MIDIキーボードとコンピュータと、IN 1とIN 2の2つの端子があり、2種類のMIDI機器を同時に接続して、*ISM*をコントロールすることができます。

MIDI OUT端子は、他の機器へMIDI信号を送出します。

MIDI THRU端子は、MIDI IN 1端子で受信した信号を、そのまま送ります。MIDI IN 2端子で受信したデータは送らされません。

☞P.8-1「MIDIアプリケーション」

⑧ **ACアダプター DC IN端子**

付属のACアダプターを接続してください。

3. ディスク・ドライブ

① ディスク・アクセス・インジケータ

このインジケータが点灯しているときには、ディスク・ドライブが作動しています。

点灯している最中は、決してフロッピー・ディスクをドライブから取り出さないでください。

② フロッピー・ディスク・ドライブ・スロット

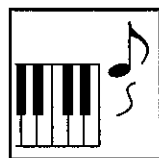
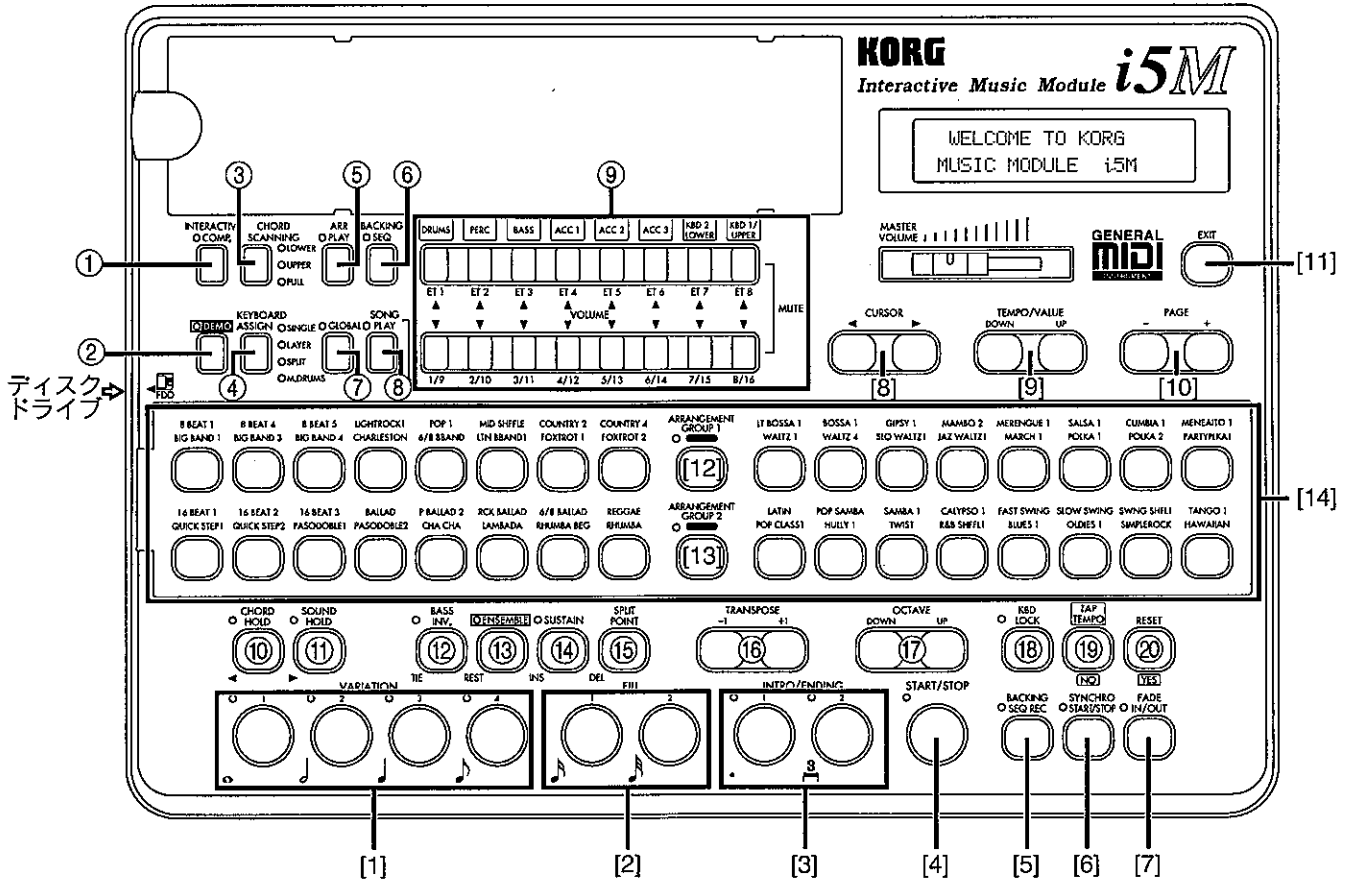
ここに3.5インチ両面倍密度(2DD)または両面高密度(2HD)のフロッピー・ディスクを挿入して使用します。

③ ディスク・イジェクト・ボタン

このボタンを押して、フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出します。

もしもこのボタンを押してもディスクが出てこない場合には、最寄りの楽器店あるいは(株)コルグ営業技術課にご相談ください。決して無理矢理ディスクを取り出さないでください。

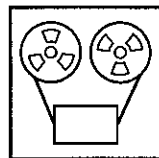
2. 押すとどうなる? キー一覧



アレンジメント・プレイ・モードで有効な機能です。



このキーは、そばにある(多くは左上)LEDで動作の状態が示されるようになっていました。



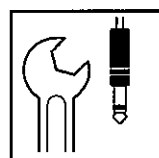
バックイング・シーケンス・モードで有効な機能です。

多くの場合、そのキーを押すたびにLEDは点灯と消灯を繰り返し、LEDが点灯しているときには、そのキーの機能が動いていることを示します。



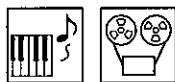
ソング・プレイ・モードで有効な機能です。

またキーによっては、LEDが点滅して、特別な状態であることを示す場合もあります。



グローバル・モードで有効な機能です。

① INTERACTIVE COMP. ● インタラクティブ・コンポジション



メロディにあわせて自動的に伴奏がつく

このキーを押すと、接続されているMIDI楽器で演奏したメロディを*iSM*が分析して自動的にコードを決め、そのコードに基づいて自動的に伴奏のベースとアカンパニメントが演奏されます。

この機能は、アレンジメント・プレイ・モードで楽器を演奏するのと同時に伴奏をつける使い方、バックিং・シーケンス・モードでいったん録音しておいたメロディを分析し、それを再生するときに伴奏をつけるという2つの使い方があります。この使い方の違いによって、たとえ同じメロディを弾いた場合でも、それに対するコードの決まり方が異なります。

☞P.3-18、P.6-1「インタラクティブ・コンポジション」

② DEMO ● デモ

デモ曲を聞く

このキーを押すと、*iSM*の自動演奏のデモンストレーションが始まります。デモンストレーションは、どのモードにいるときでも聞くことができます。

③ CHORD SCANNING ● コード・スキャンニング



押さえた鍵盤からコードをつくる

演奏された音からコードを検出する機能(コード・スキャンニング)で、楽器のどの音域において有効にするかを、このキーで設定することができます。

スプリット・ポイントを境として、それよりも高いほうの音域を検出の範囲とする(アップパー・コード・スキャンニング)か、低いほうの音域を検出の範囲とする(ロワー・コード・スキャンニング)か、あるいは全体を検出の範囲とする(フル・コード・スキャンニング)か、の3つのモードを選択することができます。

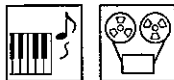
アップパー・コード・スキャンニングおよびフル・コード・スキャンニングに設定したときは、3つ以上の音を同時に出すことによって、コードの検出が行われるようになります。

演奏するコードは、1音だけでメジャー・コード、2音ならマイナー・コードやsus4コードという具合に、省略した弾き方ができます。完全な全ての構成音を弾かなくてもいいのです。

どのように弾いたときにどんなコードが作られるかについては、リファレンス・ガイド巻末の付録C「認識されるコード一覧」をご覧ください。

キーを押すたびに、LOWER(ロワー)/UPPER(アップパー)/FULL(フル)/オフ(演奏された音からコードを認識しない)の順に、モードが切り替わります。

④ KEYBOARD ASSIGN ● キーボード・アサイン



右手と左手で別の音色

*iSM*の2つのキーボード・ティンバーを、接続したMIDI楽器の音域上でどのように割り振るかを、このキーで設定します。

楽器の全ての音域にわたって同じ種類の音が出るようにするか(シングル・モード)、スプリット・ポイントを境として、それよりも高い側と低い側とで別々の音色を発音できるようにするか(スプリット・モード)、1つの音を弾くと同時に2種類の音色が重なって出てくるようにするか(レイヤー・モード)、もしくは、1つ1つの音に対して、異なったさまざまな打楽器の音を割り当てる(マニュアル・ドラム・モード)か、を選ぶことができます。

キーを押すたびに、SINGLE(シングル)/LAYER(レイヤー)/SPLIT(スプリット)/M.DRUMS(マニュアル・ドラム)の順に、モードが切り替わります。

演奏するときの標準モード

⑤ **ARR PLAY**  **アレンジメント・プレイ**

このキーを押すと、アレンジメント・プレイ・モードに入ります。

*iSM*に接続したMIDI楽器を単純に弾いたり、自動伴奏させながら演奏したりするときには、このモードを選んでください。

*iSM*は、電源をオンにすると、まず最初に自動的にアレンジメント・プレイ・モードに入ります。

録音・修正はこのモードで

⑥ **BACKING SEQ.**  **バックキング・シーケンス**

このキーを押すと、バックキング・シーケンス・モードに入ります。

*iSM*に接続したMIDI楽器で演奏した演奏データを、伴奏と一緒に記録しておいたり、修正したり、新たな演奏データをつくらうときには、このモードを選んでください。

バックキング・シーケンス・モードでこのキーを押すたびに、VOLUME/MUTEキーでボリュームやミュートの設定できるトラックを、KBDやACC、PERC、DRUMSなどのアレンジメント・トラックと、8つのエクストラ・トラックとのどちらにするかを選択することができます。

エクストラ・トラックのボリュームが設定できる状態になっているときは、LEDが点滅します。

ただし、リアルタイム録音・再生ページ(一番最初のページ)を開いているときでない限り、音量やミュートの設定はできません。

ディスクやMIDI、その他の設定

⑦ **GLOBAL**  **グローバル**

このキーを押すと、グローバル・モードに入ります。

*iSM*の演奏データをフロッピー・ディスクからやり取りしたり、*iSM*全体の音程の調節やスケールの選択など、各種の基本機能の設定、外部に接続するフットスイッチやペダルの設定、MIDI機能の設定などを行うときには、このキーを押してください。

SMFディスクの演奏を聞く

⑧ **SONG PLAY**  **ソング・プレイ**

このキーを押すと、ソング・プレイ・モードに入ります。

スタンダードMIDIファイル(SMF)フォーマットのソング・データを、フロッピー・ディスクから直接ロードして演奏を楽しむときは、このキーを押してください。

ソング・プレイ・モードでこのキーを押すたびに、VOLUME/MUTEキーでボリュームやミュートの設定できるMIDIチャンネルを、Ch01~08までと、Ch09~16までのどちらにするかを選択することができます。

Ch09~16までのボリューム/ミュートが設定できる状態になっているときは、LEDが点滅します。

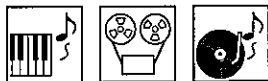
パートを指定

⑨ **TRACK/CHANNEL VOLUME/MUTE**  **1. トラック/チャンネル**

*iSM*に接続したMIDI楽器で実際に演奏するパートや、伴奏として自動演奏されるその他の音色、ベース、パーカッション、ドラムスなどのパート(トラックまたはチャンネル)の1つ1つについて、音量や音色、ダンパー・ペダルの動作、ステレオ定位、オクターブなどといった設定を行うときに、このキーでトラック(またはチャンネル)を指定します。

音量の設定については、次の「ボリューム/ミュート」の項をご覧ください。その他の設定については、リファレンス・ガイドのアレンジメント・プレイ・モードやバックキング・シーケンス・モードの「トラック設定」の項をご覧ください。

2. ボリューム/ミュート



楽器ごとの音量を調節

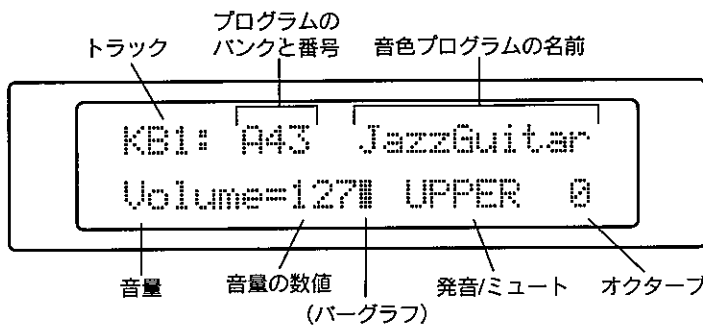
演奏されるそれぞれのトラック(ソング・プレイ・モードの場合はチャンネル)ごとに、そこに割り当てられている音色プログラムの音量や消音(ミュート)の設定をしたいときは、これらのキーを使います。ただしバックキング・シーケンス・モードでは、リアルタイム録音・再生ページ(一番最初のページ)を開いているときでないと、音量やミュートの設定はできません。

いずれのトラック/チャンネルでも、▲のキーを繰り返し押すたびに、プログラムの音量は大きくなっていきます。また、▼のキーを繰り返し押すたびに、プログラムの音量は小さくなっていきます。これらのキーは、押し続けると連続的に値が増減するようになっています。

さらに、▲と▼のキーを同時に押すたびに、発音できる状態とミュートの状態とを切り替えることができます。

これらの音量の増減や発音/ミュートの状態の変化は、どれも液晶画面の数値やバーグラフ(棒グラフ)などの表示で確認することができます。

この▲か▼のどちらかのキーを押すと、液晶画面には次のように表示されます。



画面の上の行には、押したキーに対応するアレンジメント・トラックまたはエクストラ・トラック(バックキング・シーケンスのとき)と、そのトラックに割り当てられている音色プログラムが表示されます。ただしソング・プレイ・モードのときにはトラックではなく、対応するMIDIチャンネルと、そのチャンネルに割り当てられている音色プログラムが表示されます。

下の行の左側には、そのトラックあるいはチャンネルの音量が、000(最小)から127(最大)までの数値と、小さな棒グラフで表示されます。

下の行の右側には、そのトラックあるいはチャンネルが発音できる状態(PLAY)になっているか、それともミュートの状態(---)になっているか、およびオクターブの設定をしめす数値が表示されます。ただし、アレンジメント・トラックのKBD 1/UPPERまたはKBD 2/LOWERキーを押した場合には、発音できる状態を表わすPLAYのかわりに、そのトラックのキーボード・アサインの設定(UPPERまたはLOWER)が表示されます。

また、これらの画面の表示は、そのままキーの操作をなにもせずにおくと、約7秒後にもとのページ画面の表示に戻ります。

⑩ CHORD HOLD

1. コード・ホールド



押さえたコードを記憶する

アレンジメントを演奏するとき、このキーを押しておく、iSMに接続したMIDI楽器を弾くのを止めても、そのときのコードとベースが次に弾くまでは鳴り続けるようになります。コードの変わり目で素早く弾き方を変える必要がなくなるので、楽器になれていない方に便利です。

2. ◀



バックキング・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、このキーを押すたびに、表示される(エディットできる)ステップが1つずつ後退します。☞リファレンス・ガイドP.2-12、2-13

簡単操作で前奏や伴奏を盛り上げる

⑪ SOUND HOLD ●/▶



1. サウンド・ホールド

コード・ホールドと共にこのキーを押しておく、iSMに接続したMIDI楽器で弾いた音(あるいはコード)とベース音が、次に弾くまで鳴り続けるようになります。

コード・ホールドだけのときと異なるのは、アレンジメントの演奏がストップしているときでも、楽器を演奏する音とベース音が鳴るということです。ですから、曲の最初のリズムのない部分をドラマチックに盛り上げたいときなどに非常に効果的です。

アレンジメントの演奏がスタートすると、ベース音だけはアカンパニメント・トラックの自動演奏にとって代わりますが、楽器の音の方はそのまま鳴り続けます。これは、アレンジメントの演奏に厚みをつけるのに役立ちます。

グローバル・モードのSound Holdパラメータで、ベース音と共に演奏している楽器そのままの音を鳴らすか、楽器の音をさらにコード・スキャニングしてボイスンしたコードの音を鳴らすか、それともベース音だけを出すかを設定しておくことができます。

☞リファレンス・ガイドP.5-23

🔍 この機能を使用する場合には...

1. コード・スキャニングを、LOWERに設定しておいてください。
2. KBD 2/LOWERがミュート状態になっていたら、▲キーと▼キーを同時に押して、ミュートを解除しておいてください。
3. INTRO1およびENDING1では、コードチェンジが決められているため、この機能は使用できません。

2. ▶



バックアップ・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、このキーを押すたびに、表示される(エディットできる)ステップが1つずつ進んでいきます。

☞リファレンス・ガイドP.2-12、2-13

ベース音を独立指定

⑫ BASS INV. ●/TIE



1. ベース・インバージョン

このキーを押しておく、iSMに接続した楽器でコードを指定するとき、iSMは弾いた音のうち一番低い音をベース音として、コードの展開形とは別に認識するようになります。したがって、Am7/Gとか、F/Cなどの、ベース音が独立した形のコードでも指定することができるようになります。

コード・スキャニングがFULLの場合ベース音から手を離しても、次にベース音が指定されるまで、直前のベース音が有効になります。

2. タイ



バックアップ・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、現在表示されているステップと、小節線をまたいだ直前のステップとを1つの音符に繋ぎたいときには、このキーを押してください。☞リファレンス・ガイドP.2-11

メロディを弾くだけでハーモニー

⑬ ENSEMBLE ●/REST



1. アンサンブル

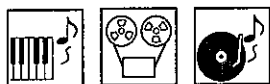
このキーを押しておく、iSMに接続した楽器でメロディを弾くときなどに、そのときのコード・スキャニングに応じたハーモニーを、メロディと同時に鳴らすことができます。

2. 休符



バックアップ・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、現在表示されているステップを休符にしたいときには、このキーを押してください。☞リファレンス・ガイドP.2-11

⑭ SUSTAIN /INS

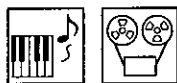


音に余韻がつく

1. サステイン

このキーを押しておく、弾いた音に、余韻がつくようになります。
余韻の長さは、そのときの音色プログラムによって異なります。

2. インサート



イベント・エディットにおいて、現在表示されているステップの後ろに、新たに音符またはイベントを挿入したいときには、このキーを押してください。

☞リファレンス・ガイドP.2-22「イベント・エディット」

また、リネーム・アレンジメント(☞リファレンス・ガイドP.1-13)、リネーム・バックキング・シーケンス(☞リファレンス・ガイドP.2-29)、セーブ(☞リファレンス・ガイドP.5-7)の名操作において、このキーを押すと、アレンジメント名、バックキング・シーケンス名、ファイル名のカーソルのある位置に、1文字を挿入することができます。

⑮ SPLIT POINT/DEL



右手と左手の境界線

1. スプリット・ポイント

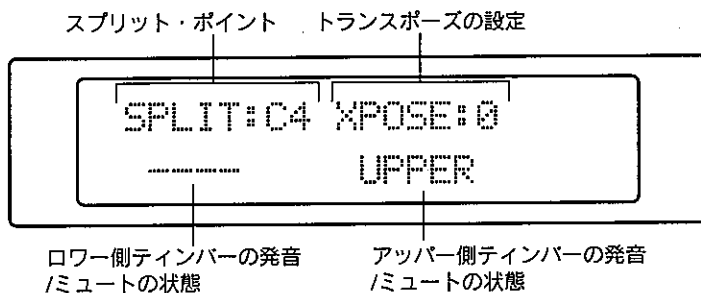
このキーを押しながら、TEMPO/VALUEのDOWNキーとUPキーを使って、スプリット・ポイントを設定することができます。

あるいは、このキーを押しながらISMに接続した楽器でなにか音を1つ弾いて、その音をスプリット・ポイントとして設定することもできます。

ISMの2つのキーボード・ティンバーをスプリット・モードで左右に振り分けたり、コード・スキニングの範囲を限定したりする場合に、このキーを使います。

スプリット・ポイントの設定は、液晶画面の表示で確認することができます。

このキーを押し続けている間だけ、画面は次のような表示になります。



スプリット・ポイントは、アッパー側の一番低い音(すなわち、設定するときに出した音の高さ)で表わされます。

上の画面の例では、アッパー側はC4の音を含めた高音側の範囲で発音状態になっており、ロワー側はB3音よりも低音側の範囲でミュートの状態になっています。

2. デリート

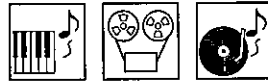
バックキング・シーケンスのイベント・エディットにおいて、現在表示されているステップを消去したいときには、このキーを押してください。

☞リファレンス・ガイドP.2-22「イベント・エディット」

また、リネーム・アレンジメント(☞リファレンス・ガイドP.1-13)、リネーム・バックキング・シーケンス(☞リファレンス・ガイドP.2-29)、セーブ(☞リファレンス・ガイドP.5-7)の名操作において、このキーを押すと、アレンジメント名、バックキング・シーケンス名、ファイル名のカーソルのある位置にある1文字を削除します。

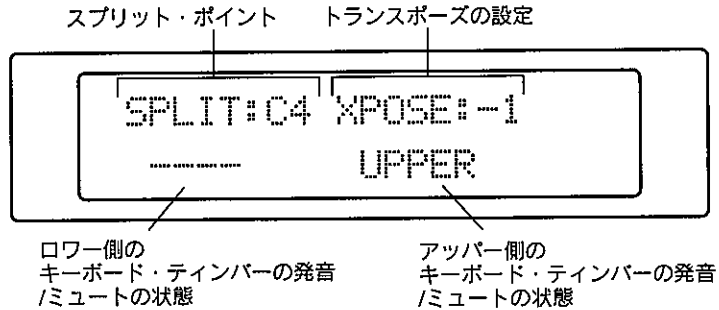
移調も簡単に

⑩ TRANSPOSE(-1/+1)
トランスポーズ



このキーを押すと、iSMに接続したMIDI楽器を演奏したり、自動演奏したりするときの音程を、半音ずつ±11までの範囲で、上下させることができます。
トランスポーズの設定は、液晶画面の表示で確認することができます。
-1または+1のキーを押すと、画面は次のような表示になります。

この画面は、このキーから手を離してから約7秒後にもとの表示に戻ります。



-1と+1のキーを同時に押すと、トランスポーズの値は、直ちに0にリセットされます。

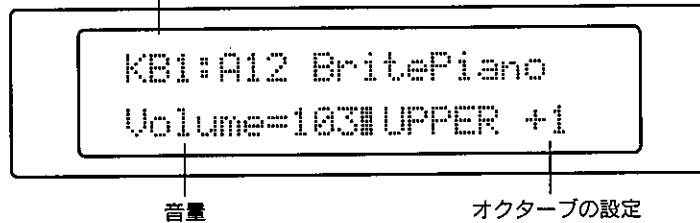
音域を高くしたり低くしたり

⑪ OCTAVE(DOWN/UP)
オクターブ



このキーを押すと、iSMに接続したMIDI楽器や、自動演奏のときのバックিং・トラック (Bass, Acc1, Acc2, Acc3)の音程を、1オクターブずつ±2オクターブまでの範囲で、上下させることができます。
オクターブの設定は、液晶画面の表示で確認することができます。
UPキーまたはDOWNキーを押すと、画面は次のような表示になります。
この画面は、このキーから手を離してから約7秒後にもとの表示に戻ります。

キーボード・ティンバー1の設定



UPキーまたはDOWNキーを押すたびに、オクターブの設定が1つずつ増減します。
UPキーとDOWNキーを同時に押すと、オクターブの値は、直ちに0にリセットされます。

テンポや音色はそのまま

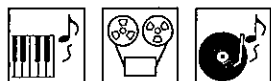
⑫ KBD LOCK ●
キーボード・ロック



このキーを押すと、現在演奏しているアレンジメントを、演奏しながら別のアレンジメントに切り替えても、テンポや楽器の音は元のアレンジメントのまま演奏することができます。
このキーを押すことによって、Tempo、プログラム、オクターブ、キーボード・トラックの発音 / ミュートの切り替え、ベース・インバージョン、KBD Assign、SPLIT POINT、TRANSPOSE、CHORD SCAN、VOLUME、PAN、SEND、エフェクトの各パラメータがロックされます。

☞P.3-9「自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう」

①9 TAP TEMPO/NO



たたいた速さでテンポが決まる

1. タップ・テンポ

このキーをたたく速さにあわせて、演奏テンポを♩=40~240範囲で設定することができます。

TAP TEMPOキーを続けて何度かたたくと、そのタイミングにあわせて、演奏テンポが自動的に設定されます。同時に、液晶画面にそのテンポが表示されます。

TAP TEMPOキーを使ってテンポをきめることは、演奏中でも、演奏がストップしているときでも行えます。

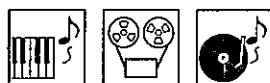
2. ノー



液晶画面に、操作の実行や処理の継続の確認を求めめる(Press/Hold)の表示が出たとき、Noを選択したい場合はこのキーを押してください。

また、サブページ(P.4-3)を開いている場合、このキーを押してもとの画面に戻ることができます。

②0 RESET/YES



最初に戻る

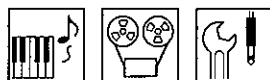
1. リセット

このキーを押すと、

1. アレンジメント・プレイの途中でいったん変更した音色を元の設定に戻すことができます。
2. バッキング・シーケンスの一番最初の小節まで、即座に戻ることができます。
3. コード指定がされていない状態(鍵盤上でコード・スキャニングの範囲を弾いていない状態)に戻すことができます。

その他、MIDI接続による使用等の操作の途中で音が出っぱなしになって止まらなくなったときには、このキーを押してください。

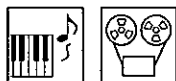
2. イエス



液晶画面に、操作の実行や処理の継続の確認を求めめる(Press/Hold)の表示が出たとき、Yesを選択したい場合はこのキーを押してください。また、バッキング・シーケンス・モードのステップレコーディングで、コードを入力する際に、指定したコードを確定するときは、このキーを押してください。

また、サブページ(P.4-3)を選択できる画面で、カーソルで指示したサブページを開きたいときにも、このキーを押してください。

[1] VARIATION(1,2,3,4)



演奏スタイルを4通りに変化

1. バリエーション

iSMが内蔵しているそれぞれのスタイルに対して、このキーで4通りのバリエーションを選ぶことができます。

アレンジメントを演奏している途中で、このキーを押して別のバリエーションを選択すると、バリエーションの種類に応じて即座に、または次の拍あるいは次の小節から、選択したバリエーションの演奏に切り替わります。

また、アレンジメント・プレイ・モードのFillパラメータを設定しておく、Fillを演奏したあと、自動的に別のバリエーションに切り替わり、曲の展開に変化をつけることができます。

☞リファレンス・ガイドP.1-11「バリエーション・チェンジ」

選択されたバリエーションのLEDは、そのバリエーションに演奏が切り替わるまで点滅を続けます。

2. ステップ入力



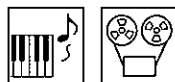
バックিং・シーケンス・モードのステップ・レコーディングで、ステップ(音符の長さ)をこのキーで直接指定することができます。リファレンス・ガイドP.2-10「ステップ・レコーディング」

- VARIATION 1 = (全音符) ○
- VARIATION 2 = (2分音符) ♪
- VARIATION 3 = (4分音符) ♪
- VARIATION 4 = (8分音符) ♪

曲の途中にフィルを入れる

[2] FILL(1,2)

1. フィル・イン



アレンジメントを演奏している途中でこのキーを押すと、2通りのフィル・インを演奏することができます。

フィルの演奏に入ると、それまで演奏していたバリエーションのLEDが点滅します。アレンジメントによっては、イントロの代わりとして使用できるフィルもあります。

2. ステップ入力



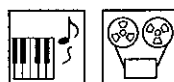
バックিং・シーケンス・モードのステップ・レコーディングで、ステップ(音符の長さ)をこのキーで直接指定することができます。

リファレンス・ガイドP.2-10「ステップ・レコーディング」

- FILL 1 = (16分音符) ♪
- FILL 2 = (32分音符) ♪

[3] INTRO/ENDING(1,2)

1. イントロ/エンディング



曲想にあったイントロで演奏をスタート

1. アレンジメントの演奏を始める前にこのキーを押しておく、バリエーションの演奏に入る前にイントロを演奏するか、しないかを設定しておくことができます。

選択されたイントロのLEDは、イントロの演奏中は点灯し、バリエーションの演奏に入ると同時に消えます。それぞれのスタイルは、2種類のイントロを持っています。

ドラマチックに曲の終わりを飾る

2. アレンジメントの演奏の途中でこのキーを押すと、エンディングが演奏され、自動的にストップします。それぞれのスタイルは、2種類のエンディングを持っています。

選択されたエンディングのLEDは、そのエンディングに演奏が切り替わるまで点滅を続けます。エンディングに切り替わった後は、演奏が終わるまで点灯し続けます。

2. ステップ入力

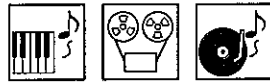


バックিং・シーケンス・モードのステップ・レコーディングで、ステップ(音符の長さ)をこのキーで直接指定することができます。

リファレンス・ガイドP.2-10「ステップ・レコーディング」

- INTRO/ENDING 1 = 付点...指定した音符の長さを1.5倍にします。
- INTRO/ENDING 2 = 3連符...指定した音符の長さを3分の2にします。

[4] START/STOP 
スタート/ストップ



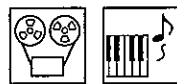
演奏や録音をスタート・ストップ

アレンジメントやSMFソングの演奏、およびバックিং・シーケンスのレコーディングやプレイバックの、スタートとストップをこのキーで指示します。また、デモンストレーション演奏をこのキーを押してストップさせることもできます。

ストップの状態では、LEDは現在表示されているテンポにあわせて緑色で点滅します。演奏や録音が始まると、それぞれの演奏データで設定されている拍子にあわせて、1拍目は赤色に、その他の拍は緑色で点滅を続けます。

また、フォーマット1のSMFデータをフロッピー・ディスクからロードしている間は、このLEDは赤色で速く点滅を続けます。


[5] BACKING SEQ.REC 
バックিং・シーケンス・レコーディング



録音の準備に入る

このキーを押すと、録音の待機状態になります。リアルタイム・レコーディングでもステップ・レコーディングでも同様に使用します。

アレンジメント・モードでユーザー・バンクが選ばれているときにこれを押すと、選ばれているアレンジメントにデータをライトします。“Write to ARROO?”というメッセージが表示されますので、ライトしても構わなければ、RESET/[YES] キーを押してください。

-  コード・スキャンが“FULL”になっている場合、STEP RECでCHORDキーによるコードの入力を行うには、あらかじめ、CHORD HOLDがONになっているかどうかを確認してから録音を始めてください。
(なお、CHORD HOLDのON/OFFの操作は、CTRLトラックに記録されるので、シーケンス・データには影響しません)。

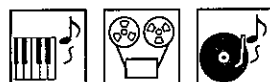
[6] SYNCHRO START/STOP 
シンクロ・スタート/ストップ



鍵盤を弾けば即座にスタート

演奏を始めるとき、START/STOPキーの代わりにこのキーを押しておくと、ISMに接続したMIDI楽器からコードを入力した瞬間に、アレンジメント・プレイがスタートし、演奏を止めると同時に、アレンジメント・プレイがストップするようにできます。P.3-10

[7] FADE IN/OUT 
フェード・イン/アウト

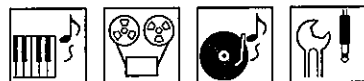


だんだん大きく、徐々に小さく

演奏を始めるとき、START/STOPキーの代わりにこのキーを押すと、無音の状態から音がだんだん大きくなるように演奏がスタートします。

また、演奏を止めるとき、START/STOPキーの代わりにこのキーを押すと、音が徐々に小さくなって消えて行くように演奏が終わります。

[8] CURSOR(◀,▶)
カーソル



カーソルで、液晶画面上の設定項目を選択したいときに、このキーを使います。

このキーを押すと、カーソルが画面の設定項目の下を順に移動します。

- ▶キーを押すと、カーソルは左から右へと移動します。
- ◀キーを押すと、カーソルは右から左へと移動します。
- ▶キーを押してカーソルがその画面の最後の項目まで移動すると、また最初の項目に戻って移動を繰り返します。

[9] TEMPO/VALUE(DOWN,UP) テンポ/バリュー



1. 各モードでの演奏のときに、テンポを一時的に変更したい場合は、このキーを使います。DOWNキーを押すと、テンポは遅くなり、UPキーを押すと、テンポは速くなります。

DOWNキーとUPキーを一緒に押すと、バックング・シーケンスの再生時であれば、テンポはAUTに、録音時であればRECに設定されます。

* KBD LOCK機能を使用すれば、別のアレンジメントに切り替えたときでも、同じテンポで演奏することができます。☞P.2-7「KBD LOCK」

2. カーソルで選択された項目に対して、設定する数値を増減したり、候補を表示したりするときは、このキーを使います。

DOWNキーを押すと、数値が小さくなります。あるいは、選択されている候補の前の候補が表示されます。押し続けると、数値や候補は連続的に変化します。

UPキーを押すと、数値が大きくなります。あるいは、選択されている候補の次の候補が表示されます。押し続けると、数値や候補は連続的に変化します。

DOWNキーとUPキーを一緒に押すと、選択されている項目はその項目を選択したとき(カーソルをその項目に移動させた時点)の設定値にリセットされます。

液晶画面の表示を切り替える

[10] PAGE(一,+) ページ



全てのモードで、表示したいページを選択するときには、このキーを使います。

+キーを押すたびに、いま表示されているページの次のページが順に表示されていきます。

-キーを押すたびに、いま表示されているページの前のページが順に表示されていきます。

* 現在選択しているモードのキーとアレンジメント・セレクト・キーまたはプログラム・セレクト・キーを同時に押すと、そのモードの特定のページを即座に表示することができます。リファレンス・ガイドのそれぞれのモードの解説の最初のページにある、「ページ画面の切り替えについて」をご覧ください。

[11] EXIT エグジット



1. 全てのモードで、どのページを開いているときでも、このキーを押すと一番最初のページに戻ります。

2. バックング・シーケンス・モードのサブページ(エディット操作に関するページ)や、グローバル・モードのサブページ(ディスク操作に関するページ)を開いているときにこのキーを押すと、一番上のページに戻ります。☞P.4-3「サブページ」

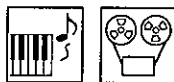
3. オクターブやトランスポーズの設定画面など、一定時間だけ表示された後、自動的にもとに戻るような画面(ポップ・アップ画面)、あるいは、プログラムの選択の途中の画面(バンクやナンバーを設定している途中の画面)が表示されている間にこのキーを押すと、直ちに元の画面に戻ります。

その他、何かキー操作の途中で、その操作を中止したいときにはこのキーを押してください。

バックング・シーケンス・モードの最初のページでこのキーを押すと、現在使用されているアレンジメントの表示をします。表示後約7秒でもとのページ画面に戻ります。

☞リファレンス・ガイドP.2-3

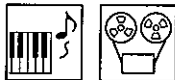
[12] ARRANGEMENT GROUP 1 /CHORD



1. アレンジメント・グループ1

Globalモードのページ2 (リファレンス・ガイドP.5-9) で、アレンジメント・セレクトが32keyに設定されているとき、このキーを押すと、現在ユーザー・バンクにロードされているアレンジメントのうち、U11~U48のアレンジメントが選択できるようになります。

2. コード



Globalモードのページ2 (リファレンス・ガイドP.5-9) で、アレンジメント・セレクトが8keyに設定されているとき、このキーを押すと、ISMに接続した楽器でコードを指定する代わりに、パネル上のアレンジメント(プログラム)セレクト・キーを使って、コードのルートと種類、およびテンションを指定することができます。コードネームはわかっている、弾き方がわからないようなコードを入力したいときに便利です。

コードネームがワンタッチで

アレンジメントとプログラムのバンクとナンバーが印刷されている付属のオーバーレイ・シートを、パネルの上に乗せておいてください。指定できるルートや種類・テンションは、オーバーレイ・シートの上に緑色の文字で表示されています。(P.2-14)

コードの種類は、ARRANGEMENT BANKキーとARRANGEMENT NUMBERキーで指定します。

それぞれのキーに対して2種類のコードが割り当てられています。これらのキーを押すと、まずそのキーに割り当てられている左側のコードが指定され、もう一度同じキーを押すと、こんどは右側のコードが指定されます。また、TENSIONキー (PROGRAM NUMBERの8) を押しながらこれらのキーを押した場合には、まずそのキーに割り当てられている右側のコードが指定されます。いずれの場合にも、キーを押すたびに、2つの種類が交互に切り替わります。液晶画面で確認してください。

コードのルートは、PROGRAM BANKキーと、PROGRAM NUMBERの1から7までのキーで指定します。液晶画面で確認してください。

また、コードのベースは、このコード・キーを押しながらPROGRAM BANKキーとPROGRAM NUMBERの1から7までのキーで指定します。

PROGRAM NUMBERの8のキーを押しながら、コードキーを押すと、テンションが指定できます。液晶画面で確認してください。

コードの種類によって、指定できるテンションは異なります。詳しくはリファレンス・ガイドの付録C「認識されるコード一覧」をご覧ください。

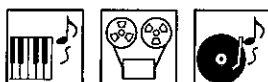
[13] ARRANGEMENT GROUP 2 /10'S HOLD



1. アレンジメント・グループ2

Globalモードのページ2 (リファレンス・ガイドP.5-9) で、アレンジメント・セレクトが32keyに設定されているとき、このキーを押すと、現在ユーザー・バンクにロードされているアレンジメントのうち、U51~U88のアレンジメントが選択できるようになります。

2. 10'Sホールド




Globalモードのページ2 (リファレンス・ガイドP.5-9) で、アレンジメント・セレクトが8keyに設定されているとき、アレンジメントやプログラムを切り替える際にこのキーを押しておくと、アレンジメントやプログラムの10の位の数字が変わらないようになります。10の位が同じナンバーの、別のプログラムに切り替えたいときに便利です。

音色切り替えの手間を省く

たとえば現在A12というアレンジメントが選ばれていたとして、これをA16に切り替えたいとします。通常ならばまずARRANGEMENT NUMBERのキーを1、6と順番に押すと、A16に切り替わります。

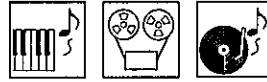
しかし10'S HOLDキーを押しておけば、現在A12ならば6を押すだけでA16に、8を押せばA18という具合に、10の位が同じであればわざわざ押さなくても、1の位を指定するだけで、別のアレンジメントへ即座に切り替えることができるというわけです。

 BANKキーを押してバンクを切り替えてしまうと、10'S HOLD LEDが消えて、この機能は自動的に解除されてしまいます。

[14] ARRANGEMENT SELECT
アレンジメント・セレクト



PROGRAM SELECT
プログラム・セレクト



アレンジメントやプログラムを選ぶ

1. アレンジメント、あるいはプログラムを選択するときに使います。

選択のしかたについては、次の二通りのどちらかの方法を指定することができます。グローバル・モードのページ2で、どちらの方法で選択するかを設定しておいてください。
☞リファレンス・ガイドP.5-9「アレンジメント・セレクト」

i) それぞれのアレンジメントに対応するキーを、直接押して選ぶ。

[アレンジメント・セレクトが32key設定されているとき]

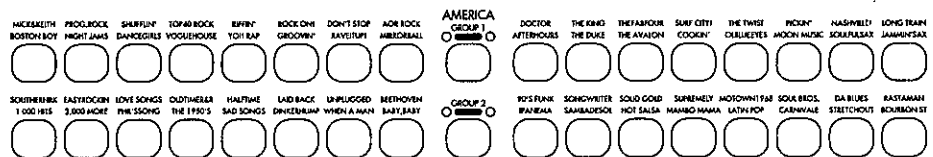
i5Mの本体パネル(あるいはオーバーレイ・シート)に示されているアレンジメントの名前をみて、そのキーを押すだけで、選択ができます。

ただしこの方法では、ユーザーバンク以外のバンク(AバンクとBバンク)にあるアレンジメントを指定することはできません。

またこの方法を選んだ場合、プログラムを選択するには、対応するトラックをボリューム/ミュート・キーで指定しておいてから、TEMPO/VALUEのDOWNキーとUPキーを使って、プログラム・バンクとプログラム・ナンバーを設定してください。

グローバル・モードのページ2で、こちらの方法を設定したら、付属ディスクから現在ユーザー・バンクにロードされているアレンジメントに応じて、付属のオーバーレイ・シートの中から対応するシートを選んで、パネルの上に乗せておいてください。

■アレンジメントを直接指定するとき使用するオーバーレイ・シート (例)



工場出荷時(およびプリセット・ロード時 ☞リファレンス・ガイドP.5-10)のアレンジメントは、i5Mの本体パネルに直接印刷されている名前に対応しています。

本体パネル(あるいはオーバーレイ・シート)にはアレンジメントが、それぞれ上下2列に表示されています。

U11~U48のアレンジメントを選びたいときには、まず中央のGROUP 1キーを押して、GROUP 1 LEDが点灯している状態にしておいてください。

U51~U88のアレンジメントを選びたいときには、まず中央のGROUP 2キーを押して、GROUP 2 LEDが点灯している状態にしておいてください。

それから、目的のアレンジメントの名前が示されているキーを押せば、直ちにそのアレンジメントに切り替えることができます。

ii) ひとつひとつのアレンジメントやプログラムについているバンクと番号を指定して選ぶ。

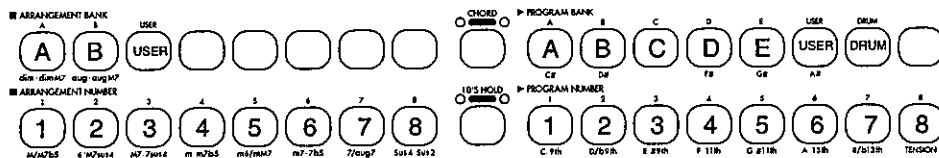
[アレンジメント・セレクトが8key設定されているとき]

グローバル・モードのページ2で、こちらの方法を設定したら、アレンジメントとプログラムのバンクとナンバーが印刷されている付属のオーバーレイ・シートを、パネルの上に乗せておいてください。

この方法では、あるアレンジメントを選択するのに、バンクと二桁の番号のキーをいちいち押さなくてはなりません。(ただし、同じバンク内の番号を選択する場合や、10's HOLDキーをうまく利用すれば、キーを押す回数を減らすことができます)

しかしこの方法ならば、A、B、USERのどのバンクからでも、自由にアレンジメントやプログラムを選択する事ができます。

■バンクと番号を指定するときのキー



アレンジメント、プログラムいずれの場合でも、まずBANKキーでバンクを選択して、次にNUMBERキーを、10の位、1の位の順に押します。BANKキーや10の位のNUMBERキーを1回押しただけでは、アレンジメントやプログラムや切り替わりません。1の位の番号を指定して、初めてその番号に切り替わります。

また、同じバンク内の別のナンバーに切り替えたいときは、あらためてBANKキーを押す必要はありません。そのときは、NUMBERキーだけを10の位、1の位と押せばよいのです。

たとえば現在A12というアレンジメントが選ばれていたとして、これをB18に切り替えたいとします。

この場合は、まずARRANGEMENT BANKのBキーを押して、つぎにARRANGEMENT NUMBERのキーを1、8と順番に押すと、B18に切り替わります。

* 10の位が同じナンバーの、別のアレンジメントやプログラムに切り替えたいときには、10'Sホールド・キーを押しておく、10の位のNUMBERキーを押さなくても、1の位を押すだけで、即座にそのアレンジメントやプログラムに切り替えることができます。

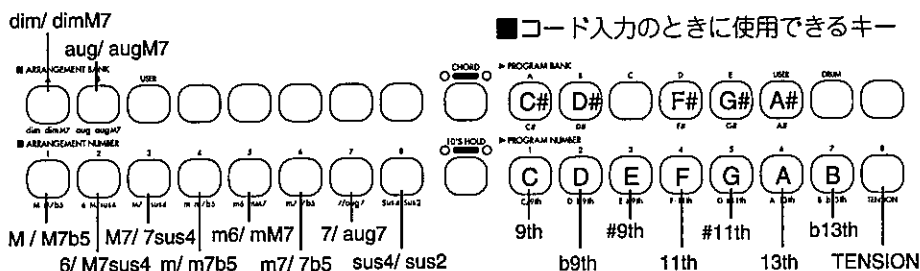
2. アレンジメントの演奏やバックিং・シーケンスのレコーディングのときに、CHORDキーを押しておく、これらのキーを使ってコードのルートと種類、およびテンションを指定することができます。

コードを選ぶ

ただしこの機能は、グローバル・モードのページで、アレンジメント・セレクトが8keyに設定されているときのみ使うことができます。

☞リファレンス・ガイドP.5-9「アレンジメント・セレクト」

アレンジメント・セレクトを設定したら、アレンジメントとプログラムのバンクとナンバーが印刷されている付属のオーバーレイ・シートを、パネルの上に乗せておいてください。



指定できるルートや種類・テンションは、これらのキーの下に表示されています。

コードの種類は、ARRANGEMENT BANKキーとARRANGEMENT NUMBERキーで指定します。

それぞれのキーに対して2種類のコードが割り当てられており、これらのキーを押すと、まずそのキーに割り当てられている左側のコードが指定されます。

もう一度同じキーを押すと、こんどは右側のコードが指定されます。キーを押すたびに、2つの種類が交互に切り替わります。

また、TENSIONキー（PROGRAM NUMBERの8）を押しながらこれらのキーを押した場合には、まずそのキーに割り当てられている右側のコードが指定されます。

この場合も上と同様、キーを押すたびに2つの種類が交互に切り替わります。液晶画面で確認してください。

ルートを選ぶ

コードのルートは、PROGRAM BANKキーと、PROGRAM NUMBERの1から7までのキーで指定します。液晶画面で確認してください。

また、コードのベースは、中央のコード・キーを押しながらPROGRAM BANKキーとPROGRAM NUMBERの1から7までのキーで指定します。

ベース音の指定

PROGRAM NUMBERの8のキーを使うと、テンションが指定できるようになります。

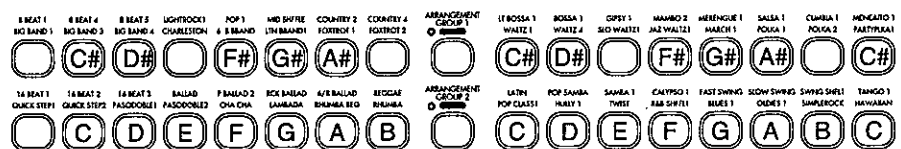
このときテンションは、PROGRAM NUMBERの1から7までのキーで指定します。8のキーを押しながら、1から7までのキーを押すと、テンションが指定できます。液晶画面で確認してください。

コードの種類によって、指定できるテンションは異なります。詳しくはリファレンス・ガイドの付録C「認識されるコード一覧」をご覧ください。

鍵盤代わりにデータを入力

3. パッキング・シーケンス・モードのステップ・レコーディングにおいて、これらのキーを鍵盤のように使ってノート・データを入力することができます。

■ノート・データを入力するときのキー

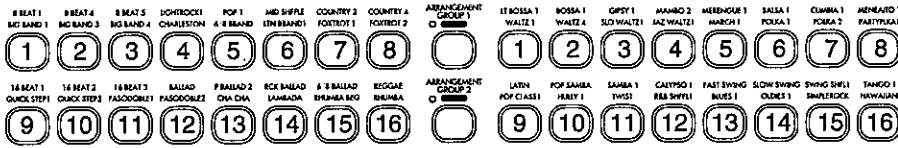


上下二列のキーの、下列の左側の7つと右側の8つ、計15のキーが白鍵に対応して、左からC、D、E、F、G、A、B、Cの音に2オクターブにわたって対応します。同様に、上列の左側の5つと右側の6つ、計11のキーが2オクターブ分の黒鍵に対応します。この音域は、OCTAVEのUPキーとDOWNキーを使って、変更することもできます。

! これらのキーを使ってノート・データを入力する時、キーを押すたびに*ISM*は、ちょうど鍵盤楽器を演奏するときのように、KBDトラックにアサインされたプログラムの音色で発音します。ただし、スプリット・ポイントやKBDトラックのミュートの設定によっては、キーを押しても音が聞こえない場合がありますが、その場合でも、レコーディングされるデータには影響はありません。

4. 各モードにおいて、液晶画面のページを選択したいとき、目当てのページが、そのモードの何番目にあるかが初めからわかっているときには、その何番目かを表わすページの番号を指定することによって、そのモードの特定のページを即座に表示することができます。

■ ページ番号を入力するときのキー



目当てのページを表示させるには、そのモードのキーと、ページ番号に対応するアレンジメント・セレクト・キー、あるいはプログラム・セレクト・キーを同時に押して下さい。

また、それぞれのモードにおけるページの内容については、リファレンス・ガイドの各モードの解説をご覧ください。

3. i5Mではこんなことができる

ここでは、はじめて*i5M*に触れる方のために、*i5M*の基本的な機能を、順を追ってのぞいてみましょう。

さて、*i5M*は、MIDI OUT端子を備えているミュージック・シンセサイザーやコンピュータをはじめとした、様々なMIDI機器を接続して、それらの機器からコントロールをすることができます。すなわち、それらの接続した機器を演奏したり、またはそこから演奏データを送ることによって、*i5M*から様々な音色やコード、伴奏を発音させることができるわけです。さらに、それらの伴奏を演奏にあわせてリアルタイムに変化させてゆく、インタラクティブな機能もまた、*i5M*に接続したMIDI機器からコントロールすることができます。

ここでMIDI機器といえば、コンピュータやその他の周辺機器を除いて、楽器だけに限定したとしても、現在MIDI機能をもった楽器には実にさまざまな機種があります。しかし、それら数多くのMIDI楽器のなかでも、もっとも一般的で、皆さんが実際に手を触れたり、コンピュータや音源モジュールなどといった他のMIDI機器と実際に接続して御使用になる機会が一番多いのは、ミュージック・シンセサイザーや電子ピアノ、あるいはMIDIマスター・キーボードなどといった、鍵盤楽器(キーボード)タイプの機器でしょう。

そこで、この説明書においても、*i5M*をMIDIキーボードに接続して、鍵盤を演奏することによって*i5M*を鳴らす場合の例を中心に、解説を進めていきます。もちろん、*i5M*はキーボードにかぎらず様々なMIDI機器に接続して使用することができ、それらの機器の種類と演奏のしかた次第で、きわめてユニークで効果的なインタラクティブ・プレイを実現することができる、という事も忘れないでおいていただきたいと思います。

それでは、まずあなたのお持ちのMIDI楽器のMIDI OUT端子と、*i5M*のMIDI IN(まずはIN1のほうに)端子とをMIDIケーブルで正しく接続して、電源をオンにしてみてください。それから、*i5M*のそばにこの本を置いて、ページをたどりながら、実際に*i5M*を操作してみてください。

表示が違っていても大丈夫

なお、液晶画面に現われる数値や、プログラムなどの名称が、この本に載っているものと、実際におあなたが操作する*i5M*とでは、少しずつ異なっている場合もあるでしょう。これは、おもにその前の段階でどんな操作をしていたかによって変わってくるものですから、心配せずに操作を進めて下さい。

思い通りにいかなかったら

もしも、操作の途中でどうしても思い通りにならないような袋小路に入り込んでしまったら、液晶画面のすぐ右下にあるEXITという赤いキーを押してみてください。または、START/STOPキーを押して、START/STOP LEDが緑色だけで点滅している状態にしてみてください。そのときの状況によってどんな状態に戻るか、異なりはしますが、とりえずふたたび操作を続けられる状態に戻るはずです。

少なくともこの章のなかでは、ひとつ間違えると後々まで差し障りが残るような「慎重に判断しなければならぬ」操作は、まだいっさい必要ありません。ですから気楽に、しばらくの間、*i5M*につきあってみてください。

0. それでは、まずi5Mの自動演奏を聴いてみましょう。

デモ

デモンストレーションは、どのモードにいるときでも聞くことができます。

マスター・ボリュームは、初めは目盛1か2ぐらいのところに合わせておきましょう。

演奏が始まったら、聴きやすい音量になるように調節してください。

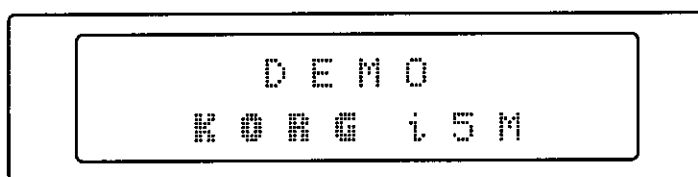
1. パネル左上のDEMOキーを押してください。

→1. DEMO LEDが赤く点灯します。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。



デモ演奏スタート



→3. i5Mの自動演奏のデモンストレーションが始まります。

START/STOP LEDは、曲の拍子にあわせて、1拍目は赤色に、その他の拍は緑色で点滅を続けます。

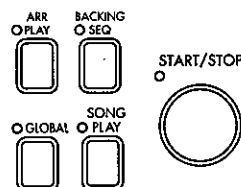
自動演奏が曲の最後まで来ると、自動的に曲の最初に戻って、初めから演奏を繰り返します。

2. 自動演奏を途中で止めたいときには、DEMOキーをもう1度押してください。

START/STOPキーまたは、モード・キーのどれかを押しても、デモ演奏を停止させることができます。



デモ演奏ストップ



ソング・プレイ

i5Mは、スタンダードMIDIファイル(SMF)フォーマットのソング・データを、フロッピー・ディスクから直接ロードして再生する機能を備えています。

お手元にSMFフォーマットのデータ・ディスクがあれば、i5Mにセットして手軽に自動演奏を楽しむことができます。

0. SMFデータのフロッピー・ディスクを、i5Mのディスク・ドライブにセットします。

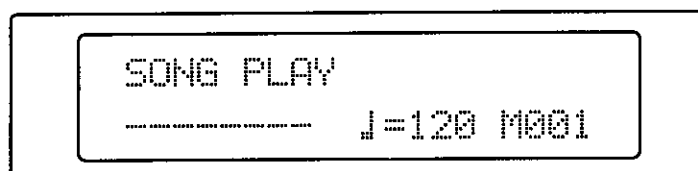
1. SONG PLAY(ソング・プレイ)モードに入ります。

SONG PLAYのLEDが赤く点灯していれば、i5Mはソング・プレイ・モードに入っています。

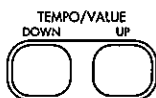
もしもソング・プレイ・モードに入っていないときは、パネル左上のほうにあるSONG PLAYキーを押してください。

→1. SONG PLAYのLEDが赤く点灯します。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。



曲を選ぶ



2. 液晶画面下の、TEMPO/VALUEのUPかDOWNのいずれかのキーを押してください。

- 1. ディスクのデータの名前がiSMに読み込まれます。
- 2. データの名前を読み込み終わると、ディスクに収められている曲の名前(ファイル名)が、液晶画面に表示されます。

UPキーを押すたびに、曲の名前が次々と表示されていきます。

自動演奏スタート



3. 演奏したい曲が表示されたら、パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

(SMFフォーマット1のデータの場合は...)

- 1. START/STOP LEDが赤色に素早く点滅して、ディスクのデータがiSMに読み込まれます。
- 2. データを読み込み終わると、演奏が始まります。

(SMFフォーマット0のデータの場合は...)

START/STOP LEDは、曲の拍子にあわせて、1拍目は赤色に、その他の拍は緑色で点滅します。

テンポが変更できます。☞P.2-8「タップ・テンポ」、P.2-11「テンポ/バリュー」

チャンネルに割り当てられた楽器ごとに、音量の調節ができます。☞P.2-4「ボリューム/ミュート」

自動演奏ストップ



4. 自動演奏を途中で止めたいときには、START/STOPキーを押してください。

低い音がでない

iSMに接続した楽器を弾いていろいろな音を出しているうちに、楽器の低い音域(鍵盤ならば左手の側)に、弾いても音のでない部分があることに気がついたでしょう。

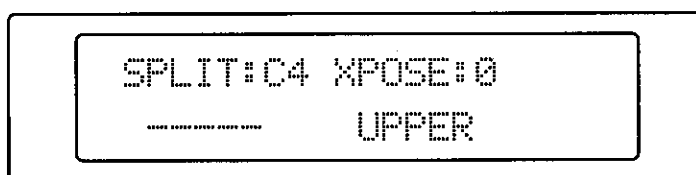
この範囲では、楽器を弾いても音は出ませんが、そのかわりこの部分ではコード・スキャニングという特別な働きをするようになっています。

この音のでない領域の広さは、そのとき選択されているアレンジメントによってさまざまです。全ての範囲で音が出るようになっているアレンジメントもあれば、高い側と低い側で異なる音色が出るようになっているアレンジメントもあります。

そして、この範囲は、弾く人が自分の使いやすいように、自由に設定することができます。

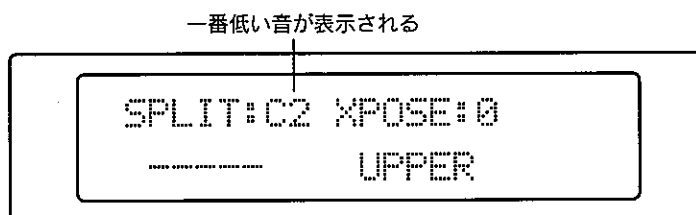


1. パネル中央下よりやや左のあたりにある、SPLIT POINTキーを押し続けてください。
→ 押し続けている間だけ、液晶画面は、次のような表示になります。



この画面が表示されている状態でiSMに接続している楽器のどれか1つの音を出してSPLIT POINTキーを離すと、今弾いた音より低い音域を弾いても、音が出ないようになります。

2. SPLIT POINTキーを押し続けながら、楽器の一番低い音を弾いてみましょう。
→ 液晶画面の表示が、次のように変わります。



3. SPLIT POINTキーを離して楽器を再び弾いてみてください。
今度は、全ての音域で音が出るようになりましたね。

☞P.2-6「スプリット・ポイント」

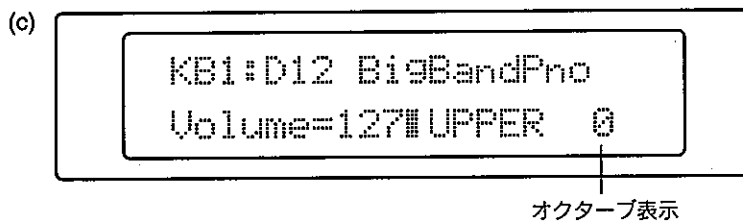
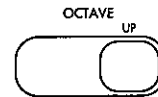
弾きやすく歌いやすく

i5Mに、接続した楽器を演奏したり、自動演奏したりするときに、i5Mから出てくる音の音程を、半音ずつまたは1オクターブずつ変更することができます。

キーボードで黒鍵を多く押さなければならないような弾きにくい曲や、そのままでは歌や他の楽器と合わせて演奏するには低すぎたり高すぎたりするような曲を演奏する場合でも、音程を変更すれば、弾きやすい指使いで簡単に演奏することができるようになります。

1. OCTAVE UPのキーを押してください。

→1. 液晶画面は、次のような表示になります。

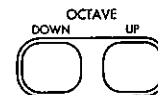


→2. 同時に、接続した楽器を弾いたときの音程は1オクターブだけ高くなります。

LCDディスプレイの表示は、他にキーの操作をなにもせずにおくと、約7秒後に(a)の表示に戻ります。

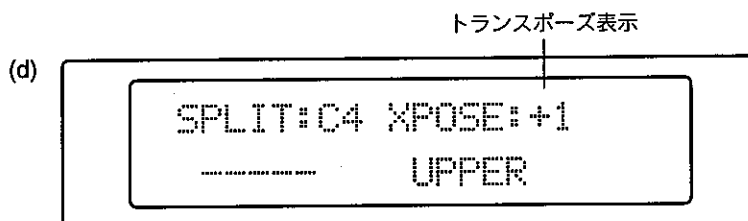
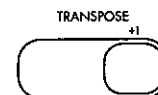
(c)の状態、繰り返しOCTAVE UPまたはOCTAVE DOWNのキーを押すと、オクターブ表示が
+2 / +1 / 0 / -1 / -2

オクターブの設定が上下し、楽器を弾いたときの音程も変わるのがわかるでしょう。



2. TRANSPOSE +1のキーを押してください。

→ 液晶画面は、次のような表示になります。



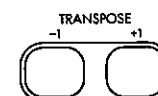
→2. 同時に、i5M全体の音程は半音だけ高くなります。

LCDディスプレイの表示は、他にキーの操作をなにもせずにおくと、約7秒後に(a)の表示に戻ります。

(d)の状態、繰り返しTRANSPOSE +1またはTRANSPOSE -1のキーを押すと、トランスポーズ表示が、

XPOSE: +1 / XPOSE 0 / XPOSE -1

半音ずつ音程が上下し、楽器を弾いたときの音程も変わるのがわかるでしょう。



例1) この曲ではこんなコードが出てきますが、ご覧のとおり、いずれも黒鍵を多く使うコードばかりです。

(i) | G# | Fm | C# | D# | G# |

The diagrams show the following chord fingerings on a piano keyboard:

- G#:** Right hand: G# (index), A (middle), B (ring), C# (pinky); Left hand: G# (pinky), A (ring), B (middle), C# (index).
- Fm:** Right hand: F (pinky), G (ring), A (middle), B (index); Left hand: F (pinky), G (ring), A (middle), B (index).
- C#:** Right hand: C# (pinky), D# (ring), E (middle), F# (index); Left hand: C# (pinky), D# (ring), E (middle), F# (index).
- D#:** Right hand: D# (pinky), E (ring), F# (middle), G# (index); Left hand: D# (pinky), E (ring), F# (middle), G# (index).

トランスポーズ機能をつかって、これをもっと弾きやすい調に直すことができます。

たとえば、曲の全体を半音4つ分だけ高くすれば、コードはこのようになります。

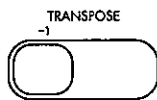
(ii) | C | Am | F | G | C |

The diagrams show the following chord fingerings on a piano keyboard:

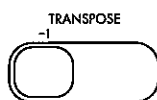
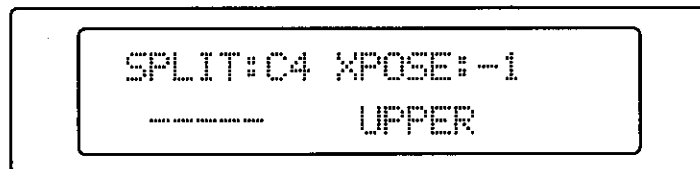
- C:** Right hand: C (pinky), D (ring), E (middle), F (index); Left hand: C (pinky), D (ring), E (middle), F (index).
- Am:** Right hand: A (pinky), B (ring), C (middle), D (index); Left hand: A (pinky), B (ring), C (middle), D (index).
- F:** Right hand: F (pinky), G (ring), A (middle), B (index); Left hand: F (pinky), G (ring), A (middle), B (index).
- G:** Right hand: G (pinky), A (ring), B (middle), C (index); Left hand: G (pinky), A (ring), B (middle), C (index).

こちらのほうがずっと弾きやすいですが、このまま弾くと当然もとの曲よりも高い音になってしまいます。

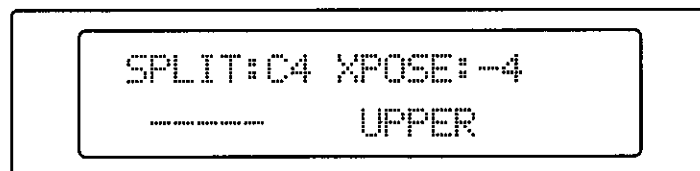
そこで、iSMから出る音の高さを逆に半音4つ分だけ低くしてしまいましょう。



1. TRANSPOSE -1キーを1回押してみましよう。



2. さらに続けて、TRANSPOSE -1キーを3回押してみてください。



これでiSMの全体の音程は、半音4つ分だけ低くなったこととなります。

この状態で(ii)の通りにコードを弾けば、(i)の高さで演奏できるというわけです。

例2) この曲ではどうも少し音が低くて歌いにくい、あと半音3つ分だけ高かったら歌いやすいのに、という場合はどうしたらいいでしょうか。

(iii) | F C Dm C F |

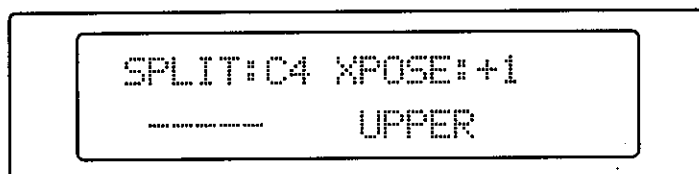
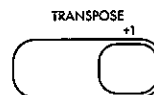
曲の全体を半音3つ分高くすると、コードはこのようになります。

(iv) | G# D# Fm D# G# |

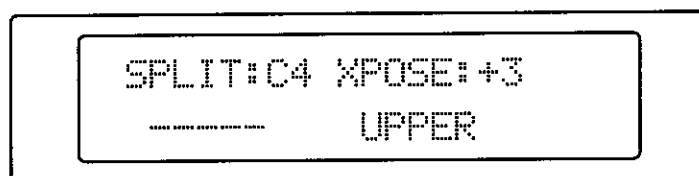
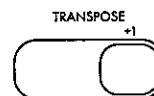
ちょっと押さえるのに指使いの難しそうなコードになってしまいますね。

そこで、トランスポーズ機能を使って、i5Mから出る音の高さをそっくり半音3つ分高くしてしまいましょう。

1. TRANSPOSE +1キーを1回押してみましょう。



2. さらに続けて、TRANSPOSE +1キーを2回押してみてください。



これでi5Mの全体の音程は、半音3つ分だけ高くなったこととなります。

この状態で(iii)の通りにコードを弾けば、(iv)の高さで演奏できるというわけです。

2. 自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう。

伴奏をつけるといっても難しく考えることはありません。

i5Mの自動演奏(アレンジメント・プレイ)をききながら、接続した楽器を自分で弾いた音も、同時に出すことができます。

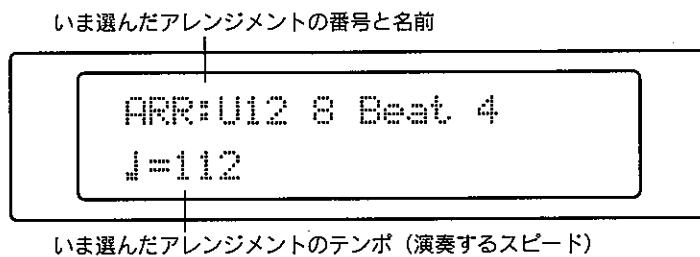
さらに、自分の演奏にあわせて、アレンジメント・プレイをどんどん変化させていくことができます。

アレンジメントを選ぶ

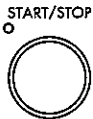
0. はじめに、何かアレンジメントを選んでおきましょう。

パネル上のアレンジメント・セレクト・キーをどれか、押してみてください。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



スタート



1. パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

→1. リズムの演奏が始まります。

→2. START/STOP LEDは、スタイルの拍子にあわせて、1拍目は赤色に、その他の拍は緑色で点滅を続けます。

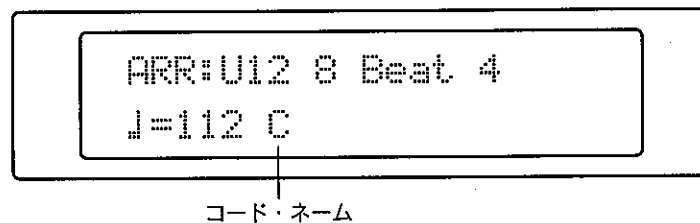
テンポが変更できます。☞P.2-8「タップ・テンポ」、P.2-11「テンポ/バリュー」

伴奏をコントロールする

2. i5Mに接続した楽器で、低いほうの音域をどれか弾いてみましょう。

→1. ベースとアカンパニメントが鳴り始めます。

→2. 液晶画面に、コード・ネームが表示されます。



いま低い音域で弾くのと同時に鳴り始めたベースとアカンパニメントは、あなたが弾いた音をi5Mが分析して、何らかのコードとして判断し、そのときのアレンジメントをそのコードにあわせて自動演奏しているのです。

上の画面は、弾いた音が、Cメジャーのコードとして認識されたときの例です。

☞P.2-2「コード・スキャニング」

鍵盤をどのように押さえると、i5Mがどんなコードとして判断するかは、リファレンス・ガイド巻末の付録「認識されるコード一覧」にまとめてあります。ご覧ください。

☞リファレンス・ガイド「付録C」

弾くのを止めても、そのコードとベースが次の音を弾くまでは鳴り続けます。

☞P.2-4「コード・ホールド」

3. iSMに接続した楽器の、低い側でコードをいろいろと押さえながら、高いほうの側で、自由にメロディを弾いてみましょう。

楽器の音色を変えることができます。P.2-12「アレンジメント・セレクト/プログラム・セレクト」

楽器の音色ごとに、それぞれ音量が調節できます。P.2-4「ボリューム/ミュート」

パネル上のキーで、コードの種類を指定することができます。P.2-12「コードを選ぶ」

いかがですか。iSMで伴奏をつけながら御自分で演奏できるしくみが体験いただけただけでしょうか。

低い側で押さえるコードは、1音ならメジャー・コードのみ、2音ならさらにマイナー・コードやsus4コードという具合に、省略した押さえ方ができます。完全な全ての構成音を押さえなくてもいいのです。

コードの省略した押さえ方の例は、リファレンス・ガイド巻末の付録「認識されるコード一覧」にまとめてあります。ご覧ください。P.リファレンス・ガイド「付録C」

4. 演奏を止めたいときには、START/STOPキーをもう1度押してください。

ストップ



シンクロ・スタート

弾き始める前に、いちいちSTART/STOPキーを押さなくても、楽器を弾き始めた瞬間に、アレンジメント・プレイがスタートするようにできます。

1. アレンジメント・プレイが停止している状態で、パネル右下のSYNCHRO START/STOPキーを押してください。

→ SYNCHRO START/STOP LEDが点灯します。



2. iSMに接続した楽器の低いほうの音域で、コードを押さえてみましょう。

→1. コードを押さえると同時に、アレンジメントの演奏が始まります。

→2. 演奏が始まると同時に、SYNCHRO START/STOP LEDが消えます。

シンクロ・ストップ

iSMに接続した楽器を弾くののを止めると同時に、アレンジメント・プレイがストップするようにできます。

1. アレンジメント・プレイが演奏を続けている間に、SYNCHRO START/STOPキーを押してください。

→ SYNCHRO START/STOP LEDが点灯し、演奏がストップします。



2. SYNCHRO START/STOP LEDが点灯している状態で、接続した楽器の低いほうの音域で、コードを押さえてみましょう。

→ 押さえたコードにしたがって、アレンジメントの演奏がスタートします。

3. 低いほうの音域を弾くののを止めてみてください。

→1. ただちに演奏がストップします。

→2. SYNCHRO START/STOP LEDは点灯し続けます。

この状態から、低いほうの音域を弾くと、再びアレンジメントの演奏が始まります(シンクロ・スタート)。弾くののを止めると、再びただちに演奏がストップします(シンクロ・ストップ)。

4. シンクロ・ストップを解除するには、SYNCHRO START/STOPキーをもう1度押してください。

→ SYNCHRO START/STOP LEDが消えます。



これで、通常どおりSTART/STOPキーで、アレンジメント・プレイのスタート/ストップを行えるようになります。

タップ・テンポ

☞P.2-8

キーをたたいた速さで自動演奏



アレンジメント・プレイの演奏テンポは、液晶画面のすぐ下にある、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って速くしたり遅くしたりすることができますが、もっと簡単に感覚的に、TAP TEMPOキーをたたく速さにあわせて、演奏テンポを設定することもできます。

また、TAP TEMPOキーだけでなく、アサインブル・ペダル/スイッチや、エクスターナル・コントローラーEC5を踏み込む速さにあわせて、テンポを設定することもできます。

☞リファレンス・ガイドP.5-20「ペダル機能」

キーボード・ロック

☞P.2-7

テンポや音色が変わらないように



アレンジメント・プレイで演奏される楽器の音やテンポは、それぞれのアレンジメントごとに決まっているものです。ですから、演奏の途中でアレンジメントを切り替えると、演奏のテンポや、i5Mに接続した演奏の音も一緒に変わってしまいます。

テンポや演奏音を変えないで、アレンジメントを次々に切り替えながら演奏したいときには、KBD LOCKキーを押してKBD LOCK LEDを点灯させておいてください。

3. 自分の演奏を、i5Mに録音して聞いてみましょう。

i5Mは、ちょうどテープレコーダーを使って録音するのと同じように、自分の演奏を、もちろん伴奏も含めてそっくり記録しておくことができます。しかもテープレコーダーにはない便利な機能もたくさん備えています。

テープレコーダー感覚で演奏を録音

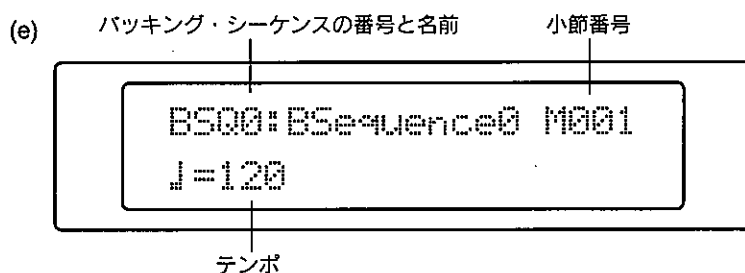
0. BACKING SEQ(バックング・シーケンス)モードに入ります。

BACKING SEQのLEDが赤く点灯していれば、i5Mはバックング・シーケンス・モードに入っています。

もしもバックング・シーケンス・モードに入っていないときは、パネル左上のほうにあるBACKING SEQキーを押してください。



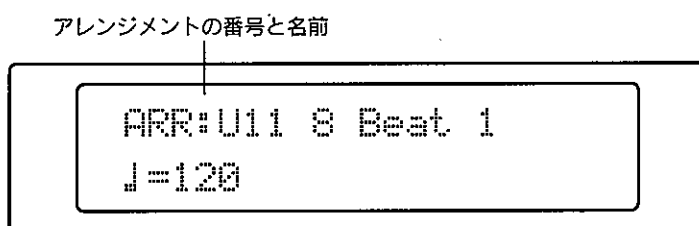
- 1. BACKING SEQのLEDが赤く点灯します。
- 2. 液晶画面には、次のように表示されます。



1. パネル上のアレンジメント・セレクト・キーで、演奏するのに使いたいアレンジメントを選んでください。

アレンジメントを選ぶ

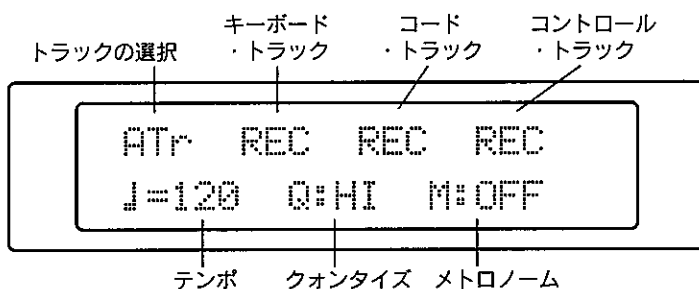
→ 液晶画面は、アレンジメントの表示に変わります。



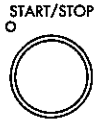
2. パネル右下の赤いBACKING SEQ.RECキーを押します。

- BACKING SEQ.REC LEDが点灯します。
- 液晶画面には、次のように表示されます。

録音の準備

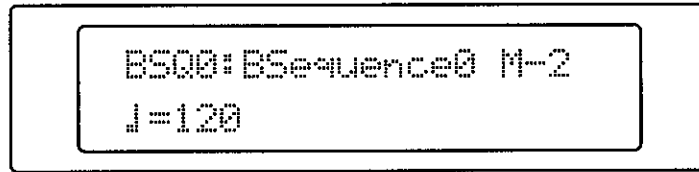


録音開始



3. それではいよいよ録音を始めましょう。START/STOPキーを押してください。

→1. 液晶画面には、次のように表示されます。



→2. メトロノームのカウントが2小節ぶん鳴ったあとで、アレンジメントがスタートします。

どうぞ、i5Mに接続した楽器を弾き始めてください。演奏がそのまま録音されていきます。

→ START/STOP LEDは、アレンジメントの拍子にあわせて、1拍目は赤色に、その他の拍は緑色で点滅します。

4. 録音を止めたいときには、START/STOPキーをもう1度押してください。

→ BACKING SEQ.REC LEDが消えます。

→ 小節番号が001に戻ります。

録音終わり



5. さっそく、いま録音した演奏を聞いてみましょう。

START/STOPキーをもう1度押すだけで、録音した演奏が最初から再生されます。

最後まで再生し終わると、自動的にストップし、小節番号が001に戻ります。

プレイ・バック



6. 録音をやり直したいときは、もう1度BACKING SEQ.RECキーを押せば、再び録音の準備の状態に戻ります。

あとは4.以下同様の手順で、なん度でも録音をやり直すことができます。



演奏を保存しておきたいときは...

このバックিং・シーケンス・モードで録音した演奏は、i5Mの電源を切ると同時に消去されてしまいます。

ですから、この演奏を保存しておきたいときには、フロッピー・ディスクに演奏データをセーブしておきましょう。

☞リファレンス・ガイドP.5-7「セーブ」

4. 演奏データをさらに完璧なものに 上げることができます。

i5Mにいちど録音した演奏データは、あとから何度でも修正することができます。

それもいちいち演奏し直すまでもなく、必要ならば音符1つ1つという非常に細かな単位で音程や、微妙なタイミングのずれを直すこともできます。

このような機能を使って、より完璧な演奏データを仕上げることができます。

このような複雑な機能を最初から1度に使いこなすのは難しいことです。まずここでは、あなたが演奏した1つ1つの音符がどんなふうに記録されているのかをみましょう。

さらに細かな修正ができる

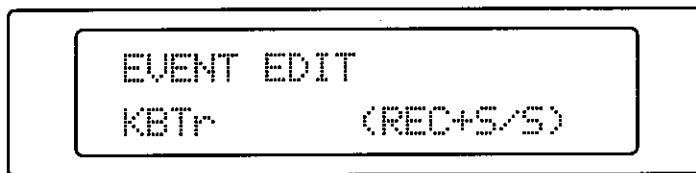
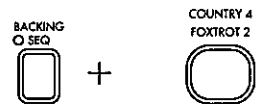
イベントを覗く

0. バッキング・シーケンス・モードで、i5Mになにか演奏データを記録しておきます。☞P.3-12

もちろん3.のときに録音しておいたデータが残っていれば、そのままでも一向に構いません。

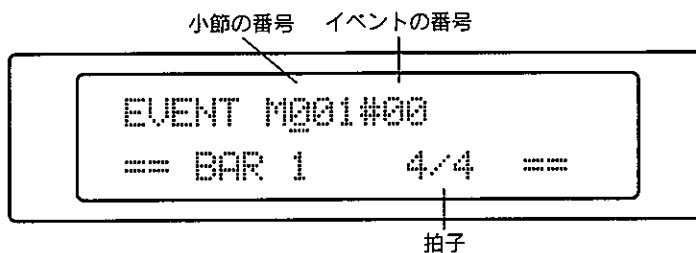
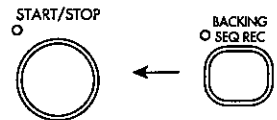
1. BACKING SEQのキーを押しながら、COUNTRY4/FOXTROTのキーを押してください。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



2. BACKING SEQ RECキーを押し、続いてSTART/STOPキーを押してください。

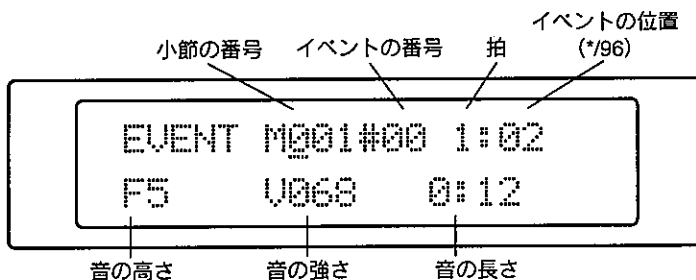
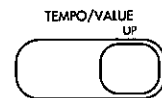
→ 液晶画面の表示は、次のようになります。



BAR 1というのは、ここから1小節目がはじまりますよ、というしるしです。

3. TEMPO/VALUEのUPキーを1回押してみてください。

→ 液晶画面の表示は、次のようになります。



これが、いま記録されている演奏データの、一番最初に録音された音のデータです。

和音のように、同時に演奏された音でも、1つ1つの音がこのような形で記録されています。この画面に出ているさまざまな数値を、1つ1つの音ごとに調節して、音程や、音の長さや強さ、微妙なタイミングのずれを修正していくことができます。

データの修正のしかたについては、リファレンス・ガイドのイベント・エディットのページをご覧ください。☞リファレンス・ガイドP.2-22「イベント・エディット」

5. 音符を1つずつ入力して、演奏データを作ることができます。

音符を1つずつ入力する

実際に楽器を弾いて録音しなくても、ひとつひとつの音符を、音の高さや長さ、強さといったデータとして入力していくことができます。

当然、直接楽器を弾くのに比べて時間はかかりますが、逆に楽器になれていない方でも、タイミングのずれや弾きまちがいを気にせずに、正確な演奏データを作ることができます。

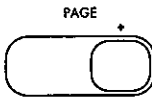


アレンジメントを選ぶ

0. BACKING SEQ(バックキング・シーケンス)モードに入ります。

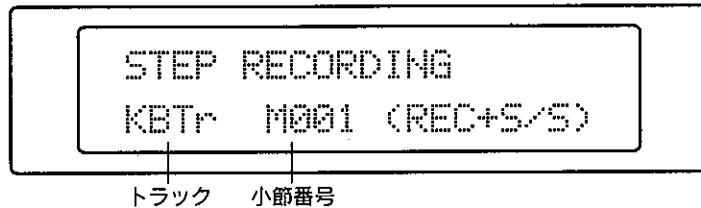
1. パネル上のアレンジメント・セレクト・キーで、演奏するのに使いたいアレンジメントを選んでください。

* ここまでは、3.自分の演奏を、i5Mに録音して聞いてみましょう/テープレコーダー感覚で演奏を録音...と同じです。



2. PAGEの+キーを押して、ステップ・レコーディングのページを開きます。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。

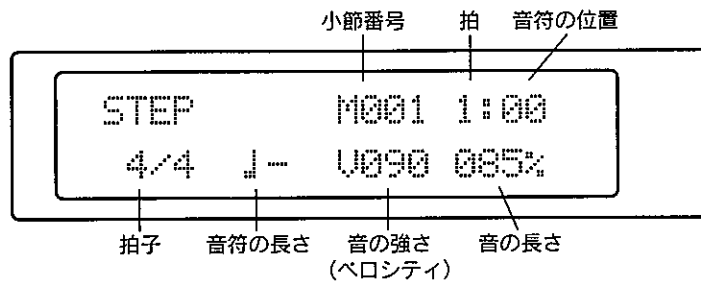
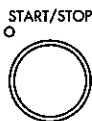


入力開始



3. BACKING SEQ RECキーを押し、続いてSTART/STOPキーを押してください。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



液晶画面をみると、いま第1小節目の1拍目の一番最初に、4分音符を、ベロシティ90の強さで、4分音符1つ分の85%の長さで入力できますよ、という意味のことが表示されています。

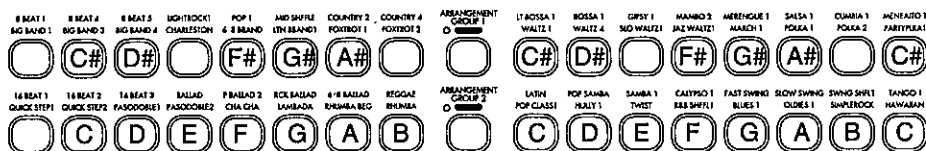
4. それではその1拍目を、さっそく入力してみましょう。

iSMに接続してある楽器で何か1回だけ、好きな音を弾いてみてください。1回だけであれば、1つの音でも和音でもかまいません。

iSMの本体パネル上のアレンジメント・セレクト・キーでも、音を入力することができます。

☞P.2-15 リファレンス・ガイドP.2-11

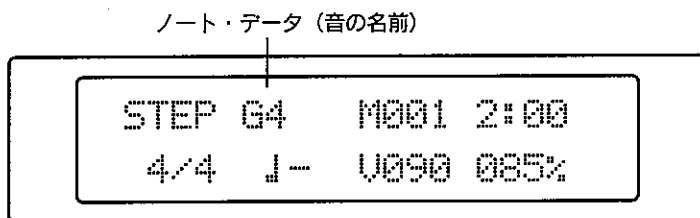
■ノート・データを入力するときのキー



OCTAVEキーで、音域を変えることができます。☞P.2-7「オクターブ」

TRANSPOSEキーで、半音ずつトランスポーズできます。☞P.2-7「トランスポーズ」

→ 液晶画面の表示は、次のようになります。



ここに表示されるのは、いま弾いた音(和音であれば、そのうちの1つの音)の名前です。上の画面はG4の音を弾いたときの例です。

同時に、拍の番号が1つ増えているのがわかりますか。これでもう、すでに2拍目に次の音が入力できる状態になっているというわけです。

5. 続けて、どんどん弾いていってみましょう。

音をひとつ弾くたびに、拍の番号が1つずつ増えていくのがわかるでしょう。

選んでおいたアレンジメントの拍子にもよりますが、この例では4/4拍子になっていますから、1小節は4つの拍でできています。ですから、4拍目を入力すると、今度は小節の番号が1つ増えて、次の小節の1拍目に進みます。

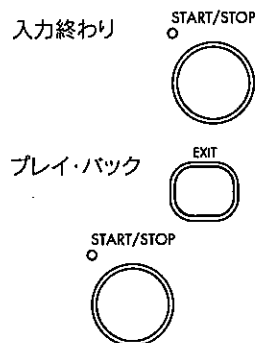
6. ある程度入力したら、START/STOPキーを押してください。

7. それでは、ここまで入力したものを聞いてみましょう。

EXITキーを押してください。

→ 液晶画面は、P.3-12の(e)の表示に戻ります。

START/STOPキーをもう1度押すと、最初から再生されます。



より複雑なメロディも入力できる 最後まで再生し終わると、自動的にストップし、小節番号が001に戻ります。

いまの例では、入力した音は全て4分音符、ベロシティも音の長さも全て同じ値に設定されたままで入力していきました。

当然のことながら、これら音の長さや強さなどの設定は、一音一音入力するそのたびに、さまざまな値に変更することができます。そうやって入力が続けていけば、いくらでも複雑なリズムや強弱をもった演奏データを作ることができるわけです。

また、コードトラックに、アレンジメント・プレイのときと同様の簡単な操作で、ベースやアカンパニメントの元となるコードを入力することができます。

これらの設定のしかたについては、リファレンス・ガイドのステップ・レコーディングのページをご覧ください。☞リファレンス・ガイドP.2-10「ステップ・レコーディング」

6. 自分で演奏しながら、i5Mに自動的に伴奏をつけさせることができます。

インタラクティブ・コンポジション

i5Mのインタラクティブ・コンポジションは、あなたが思いついたメロディをi5Mに接続した楽器で弾くと、そのメロディをi5Mが分析して自動的にコードを決め、そのコードに基づいて自動的に伴奏のベースとアカンパニメントが演奏される、という機能です。

メロディを弾くだけで自動的に伴奏がつけられる

0. ARR PLAY(アレンジメント・プレイ)モードに入ります。

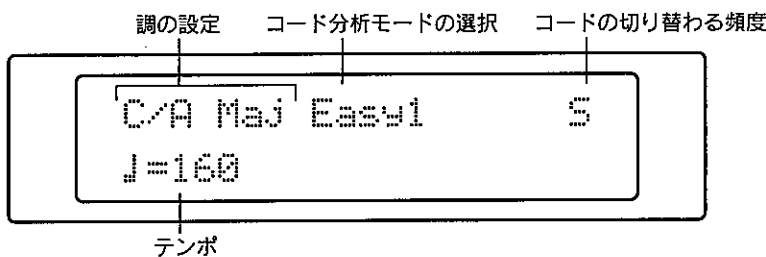
1. 演奏を始める前に、何かアレンジメントを選んでおきましょう。テンポはあらかじめ弾きやすい速さに変更しておくといよいでしょう。

アレンジメントを選ぶ



2. 本体パネル左上のINTERACTIVE COMP.キーを押してください。

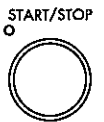
- INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。
- 液晶画面には、次のように表示されます。



3. パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

スタート

- アレンジメントの演奏が始まります。



4. i5Mに接続した楽器の、高いほうの音域を使って、何かメロディを弾いてみてください。

音符を短めに(歯切れよく)弾くのが、メロディをうまくi5Mに分析させるコツです。

- メロディに自動的にコードがつけられ、アカンパニメントとベースとなって演奏されます。
- 液晶画面には、インタラクティブ・コンポジション機能によってつけられたコードが表示されます。



曲想やキーを指定することによって、コードのつけられ方を変えることができます。

☞P.6-2「キー」「メジャー/マイナー」

つけられるコードの傾向を、幾つかのパターンのなかから選ぶことができます。

☞P.6-2「ICタイプ」

演奏をあらかじめi5Mに録音しておいて、あとからメロディ分析を行うことによって、より違和感の少ないコードをつけることができます。☞P.6-5「バックング・シーケンスIC」

いかがでしょうか。i5Mにできるいろいろなことを、駆け足でたどってみました。

それぞれの参照ページや、参照箇所をご覧いただければ、より多くの機能や、それぞれの操作の詳細について知っていただくことができるでしょう。

4. 基本コンセプト

1. モードとページ

モードとは

*iSM*を説明するなかで、モードという言葉があちこちに出てくるのにお気づきになったでしょうか。MODEという辞書をひいてみると、「様式」とか「方式」を意味する、と書いてありますね。

モードとは

*iSM*の中では、モードとは「ある一連の操作ができる状態」あるいは、「ある一連の機能が働く状態」という意味で使われています。またはもっと簡単に、ただ「状態」という意味だと考えてもよいでしょう。

たとえば、アレンジメント・モードといえば、実際に*iSM*に接続したMIDI楽器でメロディやコードを弾いて演奏を楽しむことのできる「状態」のことをいいますし、あるいは、バックキング・シーケンス・モードといえば、*iSM*でお好みの曲や伴奏を組み立ててゆく場合のために、音色や音の高さや音の長さなどを選んで登録する機能が働いている「状態」のことを呼ぶわけです。さらに、*iSM*の機能の1つであるキーボード・アサイン機能では、高音側と低音側とでそれぞれ異なった音色を鳴らしたり、あるいは1つの音で同時に2種類の音色を鳴らしたりできる状態を選ぶことができ、それらをスプリット・モード、レイヤー・モードなどと呼ぶことにしているのです。

単純に*iSM*のモードといえば、モード・キーを押して選択することができる4つのモード...**アレンジメント・プレイ・モード**、**バックキング・シーケンス・モード**、**グローバル・モード**、**ソング・プレイ・モード**のことを意味します。

それぞれのモードにあるときには、モード・キーの左上のLEDが赤く点灯して、そのモード(状態)にあることを示します。

モードに入る

いずれかのモード・キーを押したりして、あるモード(状態)にすることを、そのモードに「**入る**」といいます。

また、あるモードに入っている状態から(他のモード・キーを押したりして)別のモードに移ることを、そのモードを「**抜ける**」といいます。

ページとは

i5Mは、アレンジメント・プレイ、バックイング・シーケンス、ソング・プレイ、グローバルのそれぞれのモードごとに、さまざまな機能をもっています。

これらの機能は、モードごとにいくつかの表示画面に分けて、液晶画面上に表示されるようになっています。

このように、モードの中で、機能ごとに分けられた表示画面の1つ1つを、「ページ画面」と呼びます。

ページとは

あるモードの特別な機能を働かせたいときには、まずそのモードで、働かせたい機能が表示されているページを選択する必要があります。これには、次の2つの方法があります。

1. 液晶画面の右下にあるPAGEの+（プラス）キーまたは-（マイナス）キーを押すたびに、ページ画面は順に切り替わります。

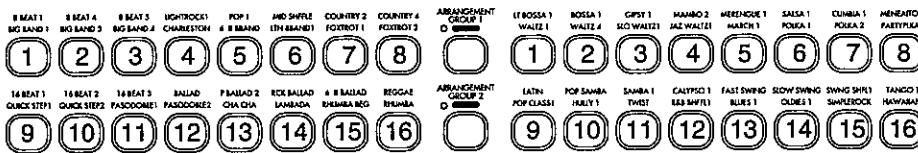
PAGEキーでページを繰る

目当ての機能のページ画面が現われるまで、これらのPAGEキーを繰り返し押ししてください。

2. 目当てのページが、そのモードの何番目にあるかが初めからわかっているときには、その何番目かを表わすページの番号を指定することによって、そのモードの特定のページを即座に表示することができます。

ページ番号を直接指定

■ ページ番号を入力するときのキー



目当てのページを表示させるには、そのモードのキーと、ページ番号に対応するアレンジメント・セレクト・キー、あるいはプログラム・セレクト・キーを同時に押ししてください。

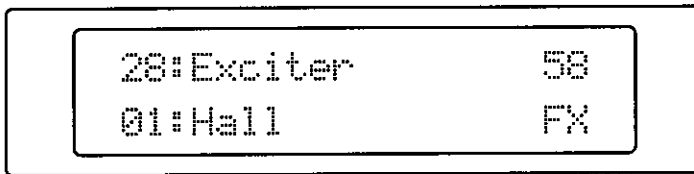
このように、あるページを表示させることを、そのページを「開く」といいます。

ページを「開く」

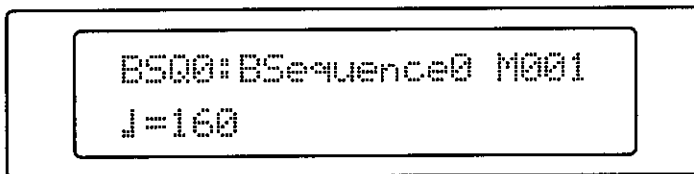
* あるモードで表示されているページの番号は、他のモードへ移動しても、i5Mの電源をオフにしない限り、モードごとに保持されます。

モードを移動したときは...

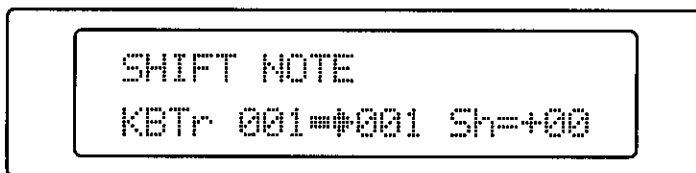
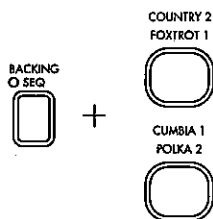
たとえば、いまアレンジメント・プレイ・モードの6ページ目が表示されている状態から、



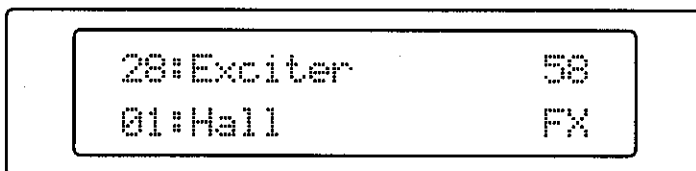
BACKING SEQ.キーを押して、バックイング・シーケンス・モードへ移動したとします。



バックニング・シーケンス・モードの7ページ目を開いて、

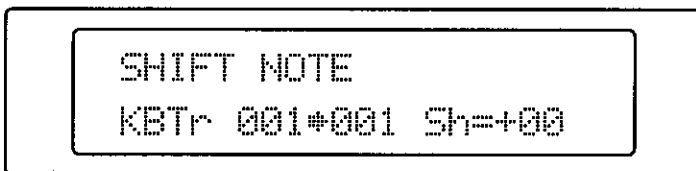


ここで、ARR PLAYキーを押して、再びアレンジメント・プレイ・モードへ戻ってみましょう。さて、何ページ目が表示されるでしょうか。



先ほどのバックニング・シーケンス・モードへ移る前と同じ、6ページ目が開いた状態になっているでしょう。

また、ここから再びバックニング・シーケンス・モードへ移動してみると、



こちらも前と同じ、7ページ目が開いていますね。それぞれのモードのページ番号が、他のモードへ移動しても、保持されるようすがわかりいただけましたか。

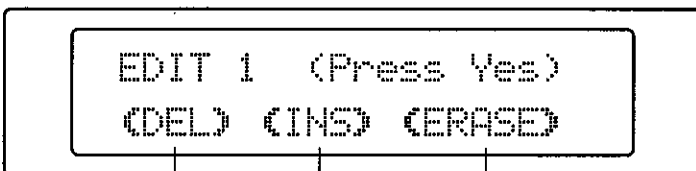
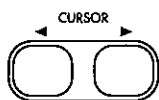
即座に最初のページに戻る

* 全てのモードで、どのページを開いているときでも、液晶画面の右側のEXITキーを押すと、それぞれのモードの一番最初のページを表示することができます。

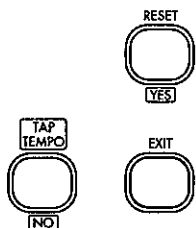
☞P.2-11「エグジット」

サブページ

ページ画面の中から、さらにページ画面を選択できるようになっている場合があります。このように、ページの中にあるページを、サブページと呼びます。



小節の削除 小節の挿入 小節の消去



上の画面で、下の行のカッコの中に表示されている文字がサブページを表わします。これらの文字にカーソルを合わせてRESET/[YES]キーを押すと、それぞれのサブページが開くようになっています。サブページからもとのページへ戻るには、EXITキーか、TAP TEMPO/[NO]キーを押してください。

2. アレンジメント/スタイル/プログラム

アレンジメントとは

スタイルと、二つのキーボード・ティンバーの設定(シングル、レイヤー、スプリットなど)をあわせて、アレンジメントと呼びます。 アレンジメント

*iSM*では、A、B、USERの3つのバンクに、それぞれ64種類のアレンジメントが含まれています。

それぞれのアレンジメントには、プログラム(楽器の音色)、ボリューム、パン、エフェクト、テンポ、ミュートといった、さまざまな設定項目があります。このうち、USERのバンクにある64個のアレンジメントは、これらの設定を、御使用になる方が、自分の使いやすいように自由に変更したり、別売のサウンド/ノンク・ライブラリーのプロッピー・ディスクからまったく新しい設定データをロードして使用することができます。

曲や伴奏を組み立てるための、音楽の素材を*iSM*ではスタイルと呼んでいます。 スタイル

スタイルは、ロックやポップス、民族音楽など、古今東西のさまざまな音楽の典型的なパターンを集めたものです。

どのスタイルも、その1つ1つに、それぞれ4つのバリエーション、2つのイントロ(前奏)、2つのエンディング(後奏)、2つのフィル・インをもっています。

つまり、スタイルとは単なる伴奏パターンやリズムパターンの断片というだけでなく、もし1つのスタイルを選べば、その中には、そのまま一曲を構成できるだけの材料が全て盛り込まれているわけです。

さらに、スタイルは、*iSM*に接続したMIDI楽器のコード情報を受けて、そのときそのときのコードにあった伴奏パターンに作り替えられる柔軟性をもっています。

スタイルを作っているバリエーション、イントロ、フィル・イン、エンディングなどといったこれらの材料を、スタイル・エレメントと呼びます。 スタイル・エレメント

スタイルは、ドラム(ポピュラー・ミュージックを中心に幅広く使用される一般的なドラム・セット)、パーカッション(ドラム以外の打楽器全般)、ベース(低音楽器)、アカンパニメント(一般的な伴奏楽器)1、アカンパニメント2、アカンパニメント3という、全部で6つの演奏トラックからできています。

これらの演奏トラックは、伴奏全般を受け持つという意味で、バックキング・トラック バックキング・トラック

プログラムとは

*iSM*で奏でることのできる様々な楽器の音色のことを、プログラムと呼びます。 プログラム

*iSM*では、A、B、C、D、Eの5つのバンクにそれぞれ64種類ずつとDrに14、合わせて334種類のプログラムが内蔵されています。

また、USERのバンクにある64種類のプログラムとDr17、Dr18は、別売のディスクに収められているプログラム・データをロードすることができます。

5. 画面をみながらi5Mを操作

ご覧のとおりi5Mには、演奏をしながらでも、その演奏にいろいろな効果を加えたり、変更したりするためのキーが、パネル上に並んでいます。しかしそれ以外にも、液晶画面に現われる、よりさまざまな項目を調節したり設定することによって、さらに多くの機能を活用することができます。

ここでは、画面上に現われる項目の設定や選択のしかたをみてみましょう。

1. カーソルを動かしてみよう

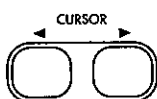
カーソルのはたらき

液晶画面では、1つの画面上で、数値やオン/オフなどを設定できる項目が、同時にいくつか表示されることがあります。

このような場合、どれか1つの項目の設定部分の下に、小さな横線(カーソル)が点滅しているのに気がついたでしょう。

このカーソルで指示されている項目が、そのとき設定を変更することができることを表わしています。

カーソルの移動

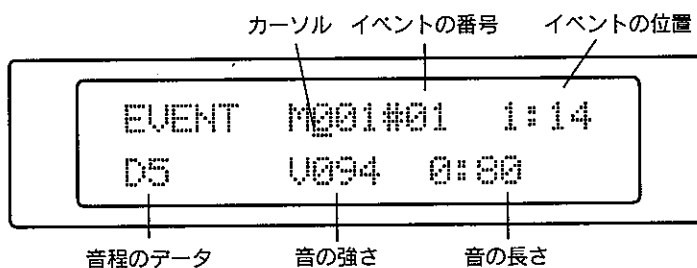


パネル中央付近のカーソル・キーを押すと、カーソルは、画面の設定項目の下を順に移動します。

カーソル・キー▶を押すと、カーソルは左から右へと移動します。

カーソル・キー◀を押すと、カーソルは右から左へと移動します。

たとえば、バックキング・シーケンス・モードで、イベント・エディットを行う場合の画面をみてみましょう。



この画面では、5つの項目の設定を自由に変更することができます。

カーソル・キー▶を押すたびに、カーソルは

M001#01 → 1:14 → D5 → U094 → 0:00 → M001#01 → ...

(イベントの番号→イベントの位置→音程のデータ→音の強さ→音の長さ→イベントの番号...)

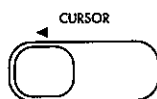
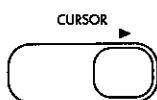
という順で、画面上を移動します。

カーソル・キー◀を押すたびに、カーソルは

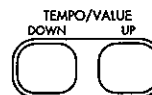
M001#01 → 0:00 → U094 → D5 → 1:14 → M001#01 → ...

(イベントの番号→音の長さ→音の強さ→音程のデータ→イベントの位置→イベントの番号...)

という順で、画面上を移動します。



変更したい項目にカーソルをあわせたら、液晶画面の下のTEMPO/VALUEのUPキーあるいはDOWNキーを押してください。押すたびに、カーソルで選択されている項目の設定が順に変わっていきます。☞P.5-3「大きさ」や「速さ」を調節するには



項目によっては、TEMPO/VALUEキー以外のキーや、鍵盤を使って設定できるものもあります。これらの操作については、それぞれのモードや表示画面についての説明をご覧ください。

このようにして、液晶画面に表示された項目をカーソルで指定することによって、iSMの機能に関するさまざまな設定を変更することができるというわけです。

別な言い方をすれば、**液晶画面上でカーソルをその下に移動することができる項目はどれでも、TEMPO/VALUEキーを使ってその設定値を変更することができる、ということです。**

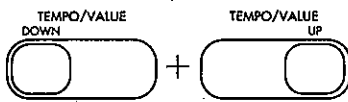
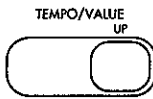
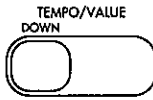
2. 「大きさ」や「速さ」を調節するには

数値や項目を設定・選択する

たとえばドラムの音だけ少し大きくしたいとか、あるいは自動演奏のときのテンポをもう少し遅くしたい、というふうに、液晶画面に表示される数値を調節したいという場合があります。

あるいは、エフェクトの選択ページや、レコーディングのページのように、使用したいエフェクトを指定する、あるいはレコーディングしたいトラックを指定する、というように、いくつかの設定候補がある中から、そのうちのどれかを選択したいという場合があります。

このような場合に使用されるのが、TEMPO/VALUEキーです。TEMPO/VALUEキーは、アレンジメントの演奏テンポや、液晶画面上のカーソルで指定されたさまざまな設定値を変更するのに使います。



DOWNキーを押すたびに、選択されている項目の数値が1つずつ減っていきます。あるいは、選択されている候補の1つ前の候補が順に表示されていきます。DOWNキーを押し続けると、数値は連続的に減っていきます。あるいは、前の候補が次々に表示されていきます。

UPキーを押すたびに、選択されている項目の数値が1つずつ増えていきます。あるいは、選択されている候補の次の候補が順に表示されていきます。DOWNキーを押し続けると、数値は連続的に増えていきます。あるいは、つぎの候補が次々に表示されていきます。

DOWNキーとUPキーを一緒に押すと、選択されている項目はその項目を選択したとき(その項目にカーソル移動させた時点)の設定値にリセットされます。

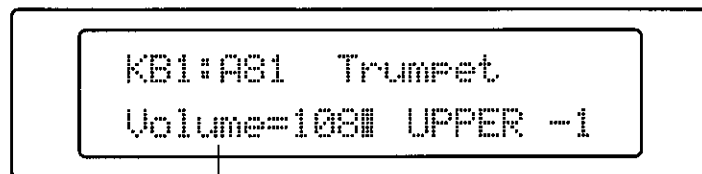
(バックিং・シーケンスのテンポなど、一部リセットされない項目もあります)

音量を調節するキー



特に、アレンジメントやバックিং・シーケンス、SMFソング・データなどを演奏するとき、トラックごとに、あるいはチャンネルごとにボリュームを調節したいという場合には、8対のVOLUME/MUTEキーを使います。これは、対応するトラックやチャンネルごとにボリュームのアップ/ダウンを行うもので、操作はTEMPO/VALUEキーとほとんど同じです。

たとえば、KB1の▲キーを押した場合には、次のような画面が表示されます。

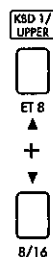


ボリューム (音量)

そのまま、▲キーを押し続けると、Volume=の数字が大きくなっていき、同時にKB1の音量も大きくなっていきます。

▼キーを押したときにも、同じ画面が表示されます。

この場合は、▼キーを押し続けると、Volume=の数字が小さくなっていき、同時にKB1の音量も小さくなっていきます。



VOLUME/MUTEキーの動作がTEMPO/VALUEキーと異なるのは、アップとダウンの二つのキーを一緒に押したときです。TEMPO/VALUEキーは、一緒に押すともとの設定値にリセットされるのに対して、VOLUME/MUTEキーではそのトラック(チャンネル)のミュート、およびミュートの解除を交互に行います。

設定値の調節や変更を行うのは、TEMPO/VALUEキーやVOLUME/MUTEキーだけではありません。たとえば、バックিং・シーケンス・モードなどで、コードや音符の種類を指定する場合などは、スタイル・エレメント・キーやCHORDキー、あるいは鍵盤を使って、より簡単に設定をすることもできます。これらの操作については、P.2-1からのそれぞれのキーや、リファレンス・ガイドのそれぞれのモードの説明をご覧ください。

6. インタラクティブ・コンポジション

「コードをつける」ということ

あなたが特にコードについて何の知識もお持ちでない場合、自分で思いついたメロディに、適したコードを付けるにはどうしたらいいでしょうか。

実際、コードとメロディの間には密接な関係があります。しかし、「このようにしなければならない」といった厳しいきまりはありません。

確かに、曲想や音楽のジャンルに応じて「このメロディに対してはこのようにコードをつける」とか「このコードのつぎにはこのようなコードが続く」といった法則や形式のようなものが、数多くあることは事実です。けれども、全ての音楽がこういった規則にしたがって作られているわけではもちろんありません。音楽はもっと自由に創造的なものです。

ともあれ、創造的であるべし、というような「音楽の創作に対する心構え」といった堅苦しいことを意識せずに、気軽に音楽づくりを楽しみたい、という方ももちろんいるでしょう。また、より積極的に新しい音楽を作り出したい、という方々にとっても、先に述べたさまざまな形式や法則をじっさいに体験されることは、これからの創造の幅を広げるよいヒントとなることでしょう。

さて、*i5M*のインタラクティブ・コンポジション(IC)とは、
あなたが鍵盤でメロディを弾くと、

1. そのメロディを*i5M*が自動的に分析し、あらかじめ決めておいた曲想といくつかのパターンに応じて、そのメロディに「適した」コードを*i5M*が自動的に決める。

2. 決まったコードを、メロディの伴奏として*i5M*が自動演奏する。

という機能です。

この伴奏は、*i5M*に接続したMIDI楽器でメロディを弾くのと同時に演奏させることもできますし、あらかじめバックিং・シーケンス・モードで*i5M*にメロディを録音しておいて、それを再生しながら同時に伴奏させることもできます。

メロディを弾くと同時に伴奏(リアルタイムIC)させるのと、あらかじめ録音しておいたものを伴奏(バックিং・シーケンスIC)させるのでは、たとえ同じメロディを弾いた場合でも、それに対するコードの決め方が異なる事があります。

あらかじめメロディを録音しておいた場合のほうが、より「適した」コードがつけられます。

ここで、メロディに「適した」コードが決まる、という話をしてきましたが、*i5M*のインタラクティブ・コンポジション機能は、あくまでも一般的に知られている和声やコード進行の形式に基づいて、メロディを分析し、それに「適した」コードを決めます。しかし初めに述べたとおり、全ての音楽がこのような形式通りに作られているわけではありません。

したがって、*i5M*が「適した」と決めたコードが、必ずしもその曲の「正しい」コードであるとは限らないわけです。

*i5M*のインタラクティブ・コンポジション機能は、もとの曲に忠実なコードを再現するためのものではなく、みなさんが曲を作る際に、コードをつける上での、ある「ヒント」を提供する機能とお考えください。

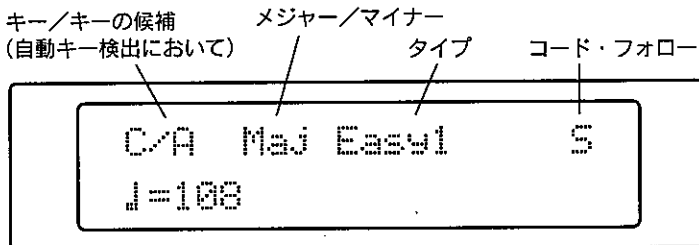
0. まず、インタラクティブ・コンポジション機能を活用するための、さまざまな設定項目をみてみましょう。

ICのパラメータ

アレンジメント・プレイ・モードで、i5Mの本体パネル左側にある、INTERACTIVE COMP.キーを押してください。

→1. INTERACTIVE COMP.のLEDが赤く点灯します。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。



キー

[ANL,C/A,C#/A#,D/B,.....B/G#]

演奏したい曲のキー(調)を設定します。

メジャー(長調)キーは/(スラッシュ)の左側に、マイナー(短調)キーは右側に、それぞれのトリックが表示されます。

ANLにすると、自動キー検出機能が働きます。キーがよくわからない場合には、自動キー検出機能によってキーを検出することができます。☞P.6-4「自動キー検出機能」

メジャー/マイナー

[Maj,Mm,min,mM]

演奏したい曲がメジャー(長調)であるか、マイナー(短調)であるかを指定します。

Maj メジャーの曲。コードはメジャーが中心になります。

Mm メジャーの曲。コードの中にマイナーが加わることもあります。

min マイナーの曲。コードはマイナーが中心になります。

mM マイナーの曲。コードの中にメジャーが加わることもあります。

ICタイプ

[Easy1-2,General1-4,Special1-2]

インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつける場合に、出てくるコードの傾向を設定することができます。

Easy 最も一般的で、無難なコードがつけられます。1よりも2のほうがいくぶん複雑なコードがつく傾向があります。

General 一般的なコードがつけられます。1から4までのいずれを選ぶかによって、少しずつ傾向が異なります。ためしめて最も曲想にあうものを選んでみてください。

Special 個性的なコードをつけるのに役立ちます。1と2とでは、メジャー/マイナーの設定によって現われるコードの傾向が多少異なります。ためしめて曲想にあう方を選んでみてください。

コード・フォロー

[S,F]

インタラクティブ・コンポジション機能によって、メロディに対してつけられるコードの、切り替わる頻度を設定します。

通常はSに設定しておけば特に問題はありません。音符の数の多い曲を、ゆっくりとしたテンポで演奏するような場合には、Fに設定するとよいでしょう。

S それぞれの小節の先頭ごとにコードをつけるようにします。すなわち、1小節につき1種類のコードが割り当てられます。

F それぞれの小節の先頭と中間とで、コードをつけるようにします。すなわち、1小節につき最大2種類のコードが割り当てられます。

メロディを弾くと同時にコードをつける

1. それでは、いよいよインタラクティブ・コンポジション機能を使って、弾いたメロディにコードをつけてみましょう。

*リアルタイムIC



アレンジメントを設定

i) まず、アレンジメント・プレイ・モードで、お好みのアレンジメントを選んでおきましょう。

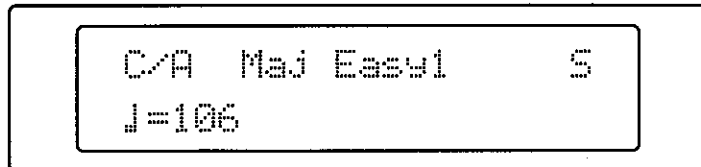
ARRANGEMENT BANKキーとARRANGEMENT NUMBERキーで、これから弾こうとするメロディにマッチしそうなアレンジメントを選んでおいてください。



ii) 本体パネル左上のINTERACTIVE COMP.キーを押してください。

→ INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



iii) 液晶画面上の、キー、メジャー/マイナー、ICタイプ、コード・フォローのそれぞれのパラメータを、0.の解説にしたがって設定しておいてください。


iv) パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

→ アレンジメントの演奏が始まります。

v) iSMに接続した楽器の高いほうの音域で、何かメロディを弾いてみてください。

→ メロディに自動的にコードがつけられ、アカンパニメントとベースとなって演奏されます。

→ 液晶画面には、インタラクティブ・コンポジション機能によってつけられたコードが表示されます。

 リアルタイムICの場合には、音符を短めに(歯切れよく)弾くのが、メロディをうまくiSMに分析させるコツです。

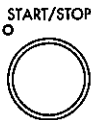
*インタラクティブ・コンポジションで使用する音域の範囲

分析するメロディを弾くための鍵盤の範囲は、コード・スキャニングの設定によって変わります。

OFFまたはFULLのとき 全ての音域でメロディを分析します。

LOWERまたはUPPERのとき スプリット・ポイントよりも高音側の音域で、メロディを分析します。

スタート



*自動キー検出機能

キーを設定するときに、ANLを選択しておくこと、自動キー検出機能が働きます。

演奏したい曲のキーがよくわからない場合には、自動キー検出機能によってキーを検出することができます。

i) アレンジメント・プレイ・モードで、お好みのアレンジメントを選んでおきましょう。

ii) 本体パネル左上のINTERACTIVE COMP.キーを押してください。

iii) 液晶画面上の、キーのパラメータをANLに設定してください。

その他のメジャー/マイナー、ICタイプ、コード・フォローのそれぞれのパラメータは、P.6-2の解説にしたがって設定しておいてください。

iv) START/STOPキーを押してください。

→ 演奏が始まります。ただし、リズムのみが自動演奏されます。

v) 接続している楽器の高いほうの音域で、メロディを弾いてください。

このときコード・スキッピングやインタラクティブ・コンポジションは働きません。

vi) 弾き終わったら、START/STOPキーをもう1度押してください。

vii) 液晶画面のカーソルを、CURSORキーの◀または▶を使って、キーの位置にあわせてください。

viii) TEMPO/VALUEのUPキーを押してください。

→ UPキーを押すたびに、いま演奏したメロディのキーとして、可能性の高い順番に、キーの候補が液晶画面に表示されます。

演奏が停止している状態で、RESETキーを押すと、検出したキー(調)は解除されます。

ix) キーがきまったら、もう1度演奏してみましょう。

START/STOPキーを押してください。

→ 演奏が始まります。この状態でメロディーを弾くと、設定されたキー(調)に合ったコードでアカンパニメントとベースが演奏されます。

*バックング・シーケンスIC



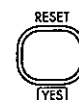
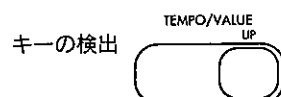
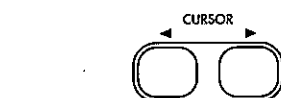
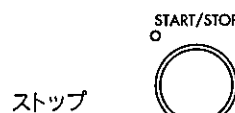
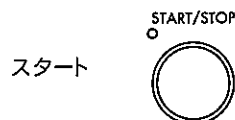
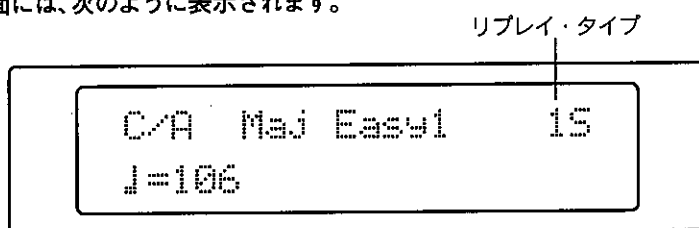
i) まず、バックング・シーケンス・モードで、お好みのアレンジメントを選んでおきましょう。

最初にこれから弾こうとするメロディにマッチしそうなアレンジメントを選んでおいてください。

ii) 本体パネル左上のINTERACTIVE COMP.キーを押してください。

→ INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



録音したメロディにコードをつける
アレンジメントを設定



リプレイ・タイプ(バックング・シーケンスICのみ) [1,2,3,4]

バックング・シーケンス・モードで録音した演奏に対して、インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつける場合の、メロディの分析とコードの処理内容は次のとおりです。

演奏と同時にコードをつける場合(アレンジメント・プレイ・モード)では、このパラメータは使用しません。

- 1 基本的にはアレンジメント・プレイのときと同じ処理方式ですが、演奏のタイミングのずれに対して補正を行った上で、メロディを分析します。したがって、リアルタイムの場合に比べて、タイミングの不安定な演奏に対しても、より確実なコード処理を行います。
- 2 コードをつける小節内のメロディを分析してから、コードをつけるように処理します。この方法では、コードをつける直前の部分(いままで弾いたメロディ)だけしか分析できないリアルタイムの場合の処理と比べて、より無難で自然なコードがつくように処理します。★
- 3 上記2.の方法とほとんど同じコード処理をします。ただし、メロディによっては不自然なコードがあらわれる可能性があります。
- 4 上記2.の方法と同様のコード処理をしますが、特にコードの変化の仕方(コード進行)をさらに分析して、より自然で豊かなコード進行になるように処理します。★

★注意: この設定の場合、コード・フォローのパラメータをSに設定しておいたときでも、1小節内で2回コードが変わることがあります。☞コード・フォロー

iii) 液晶画面上の、キー、メジャー/マイナー、ICタイプ、リプレイ・タイプ、コード・フォローのそれぞれのパラメータを、P.6-2および、上のリプレイ・タイプの解説にしたがって設定しておいてください。

iv) まずBACKING SEQ.RECキーを押してから、START/STOPキーを押してください。
→ 演奏が始まります。

v) 高い方の音域で、何かメロディを弾いてみてください。
→ メロディに自動的にコードがつけられ、アカンパニメントとベースとなって演奏されます。
→ 液晶画面のテンポ表示の右側には、インタラクティブ・コンポジション機能によってつけられたコードが表示されます。

⚠ バックング・シーケンスICの場合には、音符をあまり短く弾くと、iSMはその音を間違っ
て発音された音として認識してしまい、正しい分析が行われなくなることがあります。

vi) 弾き終わったら、START/STOPキーをもう1度押してください。
→ 液晶画面には、次のように表示されます。

```
C/A Maj Easy1 15
Replay (Yes/No)?
```

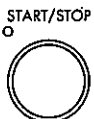
vii) コードをつけた演奏を聞き直したいときは、RESET/[YES]キーを押してください。
TAP TEMPO/[NO]キーを押すと、演奏停止の状態に戻ります。

```
C/A Maj Easy1 15
♩=106
```

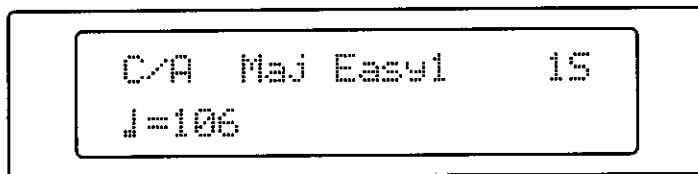
スタート



ストップ

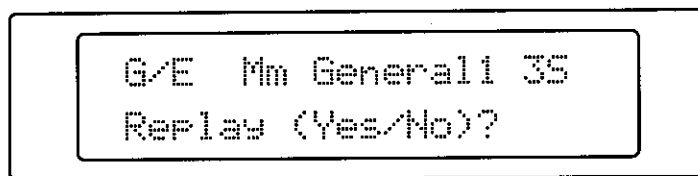


viii) キー、メジャー/マイナー、ICタイプ、リプレイ・タイプ、コード・フォローの設定を変更することができます。



CURSORキーの◀キーと▶キーで変更したい項目を選び、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでそれぞれの項目の設定を変更してください。

変更が終わったら、START/STOPキーを押してください。



ここでRESET/[YES]キーを押すと、変更した設定にしたがって新たに付け直されたコードで、演奏が始まります。ただし、RESET/[YES]キーを押した時点で、録音をしたときのコード進行は消えてしまいますのでご注意ください。

上の画面で、TAP TEMPO/[NO]キーを押すと、液晶表示は設定を変更した状態のまま、演奏停止の状態に戻ります。

***すでに録音してある演奏にコードをつける**



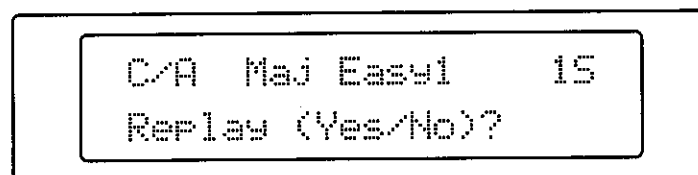
バックアップ・シーケンス・モードであらかじめ録音しておいた演奏データにも、インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつけることができます。

i) バックアップ・シーケンス・モードで、iSMになにか演奏データを記録しておきます。

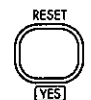
ii) 本体パネル左上のINTERACTIVE COMP.キーを押し、続いてSTART/STOPキーを押してください。

→ INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



START/STOP

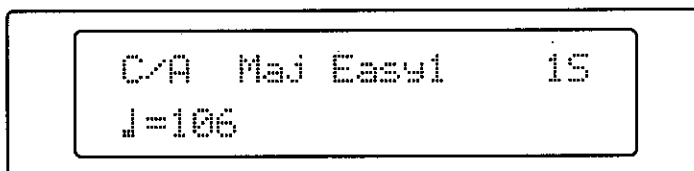


iii) コードをつけた演奏を聞きたいときは、RESET/[YES]キーを押してください。

→ インタラクティブ・コンポジション機能によってつけられたコードにしたがって、演奏が始まります。

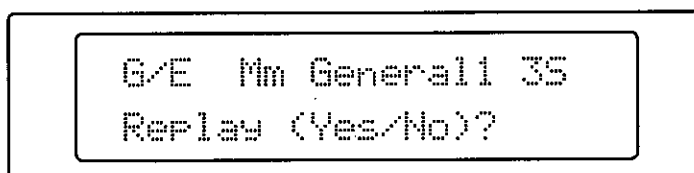
上の画面で、TAP TEMPO/[NO]キーを押すと、何の処理もしないで演奏停止の状態に戻ります。

iv) キー、メジャー/マイナー、ICタイプ、コード・フォローの設定を変更することができます。



CURSORキーの◀キーと▶キーで変更したい項目を選び、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでそれぞれの項目の設定を変更してください。

変更が終わったら、START/STOPキーを押してください。



ここでRESET/[YES]キーを押すと、変更した設定にしたがって、演奏データには新たにコードがつけ直されます。

上の画面で、TAP TEMPO/[NO]キーを押すと、液晶表示は設定を変更した状態のまま、演奏停止の状態に戻ります。

バックング・シーケンス・モード
での自動キー検出

キーの設定をANLにすると、演奏データのキーの検出をP.6-4のように行います。このとき、コードのつけ直しは行われません。

バックングシーケンスモードにおいて自動キー検出を行う場合、分析させたいメロディーはキーボード・トラックに記録しておいてください。エクストラ・トラックに記録した場合は、自動キー検出を実行することはできません。液晶表示にはKeyboard Track Emptyと表示されます。エクストラ・トラックにメロディを記録してしまった場合には、自動キー検出を実行するまえに、コピー・メジャー機能が、あるいはパウンス機能を用いて、キーボード・トラックにデータを移しておいてください。

コードのつけ方を比べてみる

1つの演奏データに対して、何通りかのコードのつけ方を試してみて、あとから比較してみたい、という場合があるでしょう。

設定を変更して、コードのつけ方を変えるたびに、そのバックング・シーケンスを保存しておけば、あとからバックング・シーケンスを切り替えて聞き比べをすることができます。

このような場合は、バックング・シーケンスのコピー機能を使います。

コードのついたバックング・シーケンスを、別のバックング・シーケンスへコピーしておいて、またコードをつけ直すことを繰り返せば、異なるコードのつけ方の候補をいくつもつくることができます。☞リファレンス・ガイドP.2-14「コピー・バックング・シーケンス」

さて、次のページから、このインタラクティブ・コンポジション機能の働きがよくわかる例として、いくつかの曲を紹介しましょう。簡単な曲ばかりですが、鍵盤を押さえたり離したりするタイミングによって、コードのつけられ方...ISMのメロディの分析の仕方が変わってくることに気づきになると思います。曲ごとにパラメータの設定の例が示してありますから、あなた自身の弾きやすいテンポで、いろいろな設定・いろいろな弾き方でためしてみてください。ちょっとした弾き方のコツがつかめれば、インタラクティブ・コンポジション機能を確実に使いこなすことができるはずです。

聖しこの夜

by Gruber

アレンジメント	B35 Slow Waltz 1
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2

Musical score for '聖しこの夜' (Shinshi Kono Yoru) in 3/4 time. The score consists of six staves of music with lyrics in Japanese. The lyrics are: ソ ラ ソ ミ ソ ラ ソ ミ, レ レ シ ド ド ソ, ラ ラ ド シ ラ ソ ラ ソ ミ, ラ ラ ド シ ラ ソ ラ ソ ミ, レ レ ファ レ シ ド, ド ソ ミ ソ ファ レ ド.

茶色の小びん

Traditional

アレンジメント	B12 Foxtrot 2
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3

Musical score for '茶色の小びん' (Chairo no Kobin) in 2/4 time. The score consists of five staves of music with lyrics in Japanese. The lyrics are: ミ ソ ソ ファ ラ ラ, シ シ ラ シ ド レ ミ ミ ソ ソ ファ ラ ラ, シ シ ラ シ ド ド ド ミ ド ソ ファ ラ ラ シ シ ラ シ, ド レ ミ ミ ド ソ ファ ラ ラ シ シ ラ シ ド ド ド.

線路は続くよどこまでも

Traditional

アレンジメント	A22 Motown
キー	F/D
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	Easy 1, 2 General 1, 2, 3

Musical score for '線路は続くよどこまでも' in F major, 4/4 time. The score consists of five staves of music with lyrics in Japanese. The lyrics are: ファド ファドファソ ラ ファ, シ シ ファソ ラ ファド ファドファソ ラ ファ, ソ ソ ソラ ソ ソ ファソラソ ファ ド, シ シ ファ ソ ラ レ ミ ファミ ファレ, ド ファ ラ シ ラ ソ ファ.

スワニー河

Traditional

アレンジメント	B26 Rumba
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	F
ICタイプ	General 1, 2

Musical score for 'スワニー河' in C major, 4/4 time. The score consists of five staves of music with lyrics in Japanese. The lyrics are: ミ レドミレ ド ド ラドー, ソ ミド レレ ミ レドミレ ド ド ラドー, ソ ミド レレ ド シ ドレ ソ ソ ラソド, ド ラ ファ ラ ソ ミ レドミレ, ド ド ラドー ソ ミド レレ ド.

聖者の行進

Traditional

アレンジメント	B41 Dixieland
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	F
ICタイプ	General 1, 2, 3

ド ミ ファ ソ ド ミ ファ ソ ド ミ ファ
ソ ミ ド レ ミ ミ レ ド ド ミ ソ
ソ ファー ミ ファ ソ ミ ド レ

黄色いリボン

Traditional: Western Song

アレンジメント	B57 Hully 2
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3

ソ ミ ソ ミ ソ ラソファ ミ ソ ソ ド ド ドレ ミ ミ ミ ミ
レ レ ミ レ ソ ミ ソ ミ ソ ラソファ ミ ソ ソ
ド ド ドレ ミ ミ ミ ド レードシド ド シラードラ
ソー ドシドドドレ ミ ミ ド レドシド ド シラ
ドラ ソー ミレドドドレ ミ ミ ド レドシド

アヴィニヨンの橋の上で

Traditional

アレンジメント	A16 Light Rock 1
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	F
ICタイプ	Easy 1, 2

Musical notation for 'アヴィニヨンの橋の上で' in 4/4 time. The melody is written on a single staff with treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The notes are: F4, G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. Chords are indicated above the staff: F, C, F, C, F, C. The lyrics are: ファファファ ソ ソ ソ ラ シドファ ミ ファソド ファファファ ソ ソ ソ ラ シドファ ソ ミ ファ ファファファソ ファ ファファファソ ファ ファファファ ソ ソ ソ ラ シドファ ミ ファソド ファファファ ソ ソ ソ ラ シドファ ソ シ ファ

ロンドン橋

Traditional

アレンジメント	A13 8BEAT 3
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3

Musical notation for 'ロンドン橋' in 4/4 time. The melody is written on a single staff with treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The notes are: F4, G4, A4, Bb4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. Chords are indicated above the staff: F, C7, F, C7, F. The lyrics are: ドレドシラシド ソラシ ラシド ドレドシラシド ソド ラ ファ

草原に葬るな(駅馬車)

American Folk Song

アレンジメント	A26 Country 2
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3, 4

Musical score for '草原に葬るな(駅馬車)'. The score is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). It consists of six staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: レ ソ シ レ - ミレシラソ シ - レ ソ シ
ラ - シラソミレ ソ - レ ソ シ レ
- ミレシラソ シ - レ ソ シ ラ - シラソミレ
ソ - レミソソミ ソ - シラソミ レ - ソソソ
レ - ミレシラソ シ - ソソソ レ - シ シラソ
シ - ソソミソ ラ - シラソミレ ソ -

カチューシャ

Russian Air

アレンジメント	B45 Polka 1
キー	C/A
メジャー/マイナー	min
コード・フォロー	F
ICタイプ	General 1, 2, 3

Musical score for 'カチューシャ'. The score is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature. It consists of three staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: レ ミ ファ レ ファファミレ ミ ラ ミ ファ ソ ミ ソソファミレ
ラ レ ド レド シシラソ ラ レ シ ソ ラ ファ ミラファミレ
ラ レ ド レド シシラソ ラ レ シ ソ ラ ファ ミラファミレ

7. フロッピー・ディスクについて

フロッピー・ディスクの種類

フロッピー・ディスクは、2DDまたは2HDの3.5インチのフロッピー・ディスクを使用してください。フォーマットは2DDの場合はMS-DOS 720kByteで、2HDの場合はMS-DOS 1.44MByteで使用してください。

フロッピー・ディスクの取り扱いについて

フロッピー・ディスクを取り扱うときは、以下の点に注意してください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけると読み出し書き込みができなくなります。

- ・ シャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。
- ・ フロッピー・ディスクを本体のディスク・ドライブに入れたまま、絶対に iSM を輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- ・ フロッピー・ディスクをテレビ、コンピューター、コンピューター・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。
- ・ 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- ・ フロッピー・ディスクの上にものをのせないでください。
- ・ フロッピー・ディスクを使ったあとは元のケースに戻してください。
- ・ ディスク・ドライブの動作中は、本体に衝撃を与えないようにしてください。

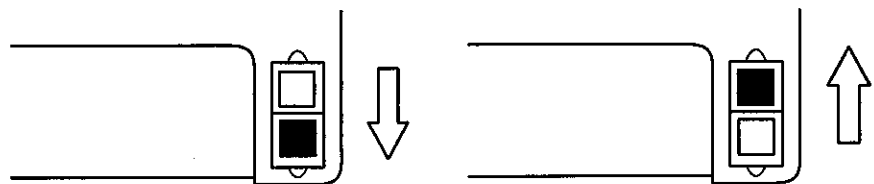
フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて

ディスクには、誤ってデータを消去してしまったり、書き換えてしまうことのないように「ライトプロテクト・ホール」という小さな窓がついています。

- ▲ セーブしたデータを壊してしまわないように、セーブ後はタブを下げて「書き込み禁止の状態」にしてください。

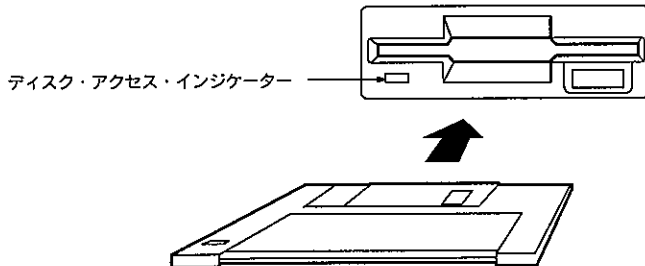
書き込み禁止の状態：ライト・プロテクト・ホールが開いた状態になるようにタブを下げます

書き込み可能な状態：ライト・プロテクト・ホールが閉じた状態になるようにタブを上げます



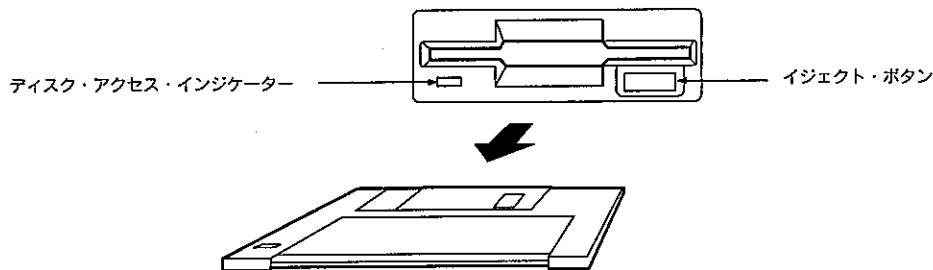
フロッピー・ディスクの入れかた

フロッピー・ディスクのラベル面が上になるようにしてディスク・ドライブに入れてください。「カチッ」という音がして、ディスクが確実にドライブにセットされるまで挿入してください。無理に押し込むと故障の原因になりますので注意してください。ディスクを挿入する際は、ていねいに、まっすぐに挿入してください。



フロッピー・ディスクの取り出しかた

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出すときは、*i5M*のディスク・ドライブの横にあるディスク・アクセス・インジケータが消えていることを確認し、画面に“Loading”や“Saving”といったメッセージが表示されていないことを確認してから、イジェクト・ボタンを押して取り出します。



ヘッドのクリーニング

ヘッドが汚れていると、セーブ、ロード時にエラーが発生する原因になります。このためヘッドは定期的にクリーニングする必要があります。ヘッドのクリーニングには、市販の湿式3.5インチ両面用ヘッド・クリーニング・ディスクを使用してください。片面用を使用すると、ドライブを傷める原因となります。

- 1) クリーニング液でクリーニング・ディスクを湿らせます。
- 2) クリーニング・ディスクをディスク・ドライブにセットします。
- 3) ロードを実行します(どのロードでもかまいません)。エラー・メッセージが現われますが、問題ありません。
- 4) 約10秒後にイジェクト・ボタンを押して、クリーニング・ディスクを取り出します。クリーニング後約5分間はディスク・ドライブを使用しないでください。クリーニング液が乾かないうちに使用すると故障の原因となります。

8. MIDIアプリケーション

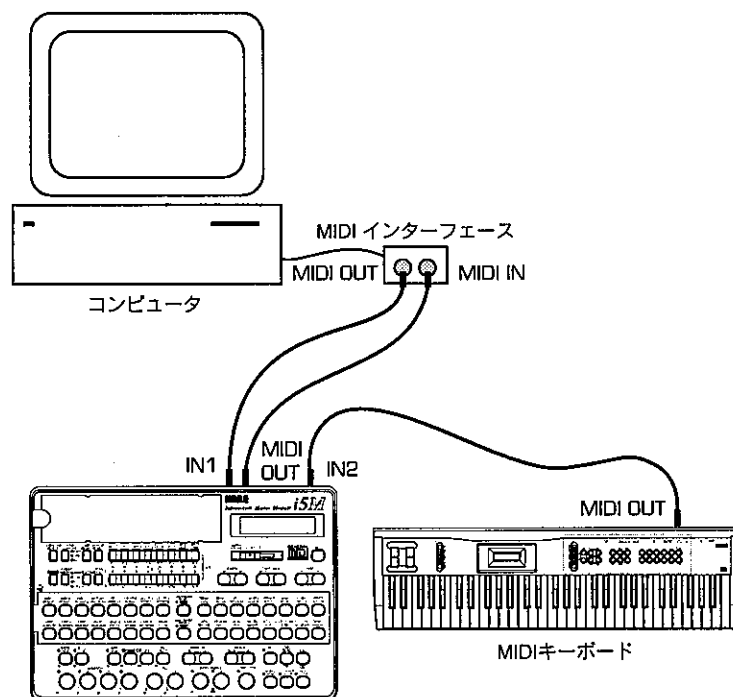
MIDI (Musical Instrument Digital Interface)は複数の電子楽器を相互に接続して使うための標準インターフェースです。MIDIが初めて登場した頃は、主に1台のキーボードで複数のシンセサイザーを演奏するためにこれがよく使われました。以来、コンピュータを使ってのマルチトラック・シーケンスや楽器のパラメータ・エディットから、MIDIによるエフェクタやミキサー、照明のコントロールにいたるまで、その用途は急速に広がってきています。

この章では*i5M*に関連したMIDIの使用方法について説明します。MIDIについて興味のある方のために、MIDIについて分かりやすく説明した本も数多く出版されています。

外部シーケンサーと*i5M*を組み合わせる

すでにご覧になってきた通り、*i5M*のBacking Sequenceモードでシーケンスをレコーディングし、Song PlayモードでスタンダードMIDIファイルのシーケンスを再生することができますが、コンピュータのシーケンス・ソフトウェアを使って作曲したい場合もあるでしょう。この手のシーケンス・ソフトは通常かなり高度な編集機能がありますが、インタラクティブな機能は持っていません。

そこで、*i5M*から、あるいは*i5M*に接続したMIDI機器から、コンピュータのシーケンサーにノート・データを入力したい場合は、次のような接続を行います。

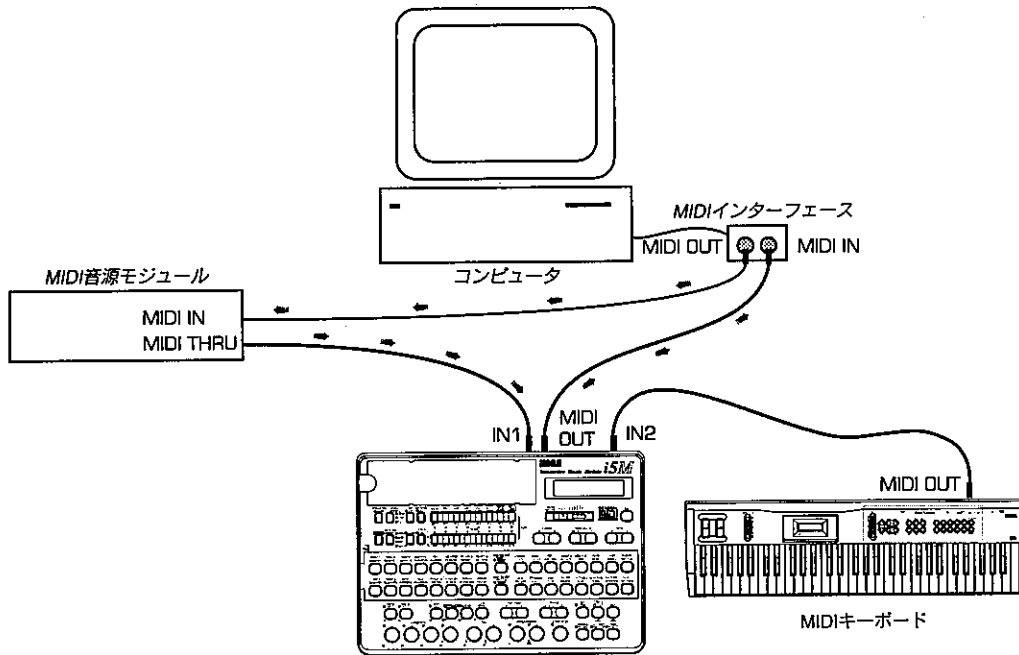


上の図は、*i5M*のMIDI IN 1端子とシーケンサーを、MIDI IN 2端子と外部から*i5M*をリアルタイムでコントロールするためのMIDI楽器を、それぞれ接続した例です。*i5M*のGlobalモード、ページ2で、エコー・バックをIN 2に設定しておきましょう。☞リファレンス・ガイドP.5-10

この接続方法では、*i5M*本体で自動演奏されるシーケンス・データが*i5M*のMIDI OUT端子に送られ、コンピュータのMIDIインターフェースにあるMIDI IN端子に入ります。*i5M*に接続した楽器からの演奏データは、そのまま*i5M*のMIDI OUT端子に送られ、同様にコンピュータのMIDIインターフェースにあるMIDI IN端子に入ります。

シーケンス再生時には、コンピュータからのMIDIデータがMIDIインターフェースのMIDI OUT端子を通過して*i5M*のMIDI IN端子に入ります。

さらに別のキーボードや音源モジュールを追加したい場合は、次のような接続を行ってください。前ページの例と同様に、*iSM*のMIDI IN 1端子とシーケンサーを、MIDI IN 2端子と外部のMIDI楽器を、それぞれ接続してあります。*iSM*のGlobalモード、ページ2で、エコー・バックをIN 2に設定しておきましょう。☞リファレンス・ガイドP.5-10



このセットアップでは、*iSM*本体で自動演奏されるシーケンス・データが*iSM*のMIDI OUT端子に送られ、コンピュータのMIDIインターフェースにあるMIDI IN端子に入ります。*iSM*に接続した楽器からの演奏データは、そのまま*iSM*のMIDI OUT端子に送られ、同様にコンピュータのMIDIインターフェースにあるMIDI IN端子に入ります。シーケンス再生時には、コンピュータからのMIDIデータがMIDIインターフェースのMIDI OUT端子を通して音源モジュールのMIDI IN端子に入ります。このデータは次に音源モジュールのMIDI THRU端子から*iSM*のMIDI IN端子に送信されます。

(音源モジュールにMIDI THRU端子がない場合は、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子と*iSM*のMIDI IN端子を接続し、*iSM*のMIDI THRU端子と音源モジュールのMIDI IN端子とを接続してください。)

バックিং・シーケンスのグローバル・チャンネルや、それぞれのトラックのMIDIチャンネルは、Globalモードで設定します。また、SMFを外部のMIDI機器から受信して*iSM*で演奏する場合、*iSM*のMIDIチャンネル構成の設定は、Song Playモードで行います。ソングの初期設定プログラム、ボリューム、パンポット、エフェクト・センドを指定したり、その情報をコンピュータからMIDIで送信することができます。

プログラム・チェンジ・メッセージを送るときは、MIDIバンク・チェンジ・メッセージ0で*iSM*のバンクAとBを選び、1でバンクCとU、2でDRUM PROGバンク、3でバンクDとEを選択します。

MIDIバンク・ナンバー	MIDIプログラム・ナンバー	<i>iSM</i> プログラム・ナンバー
0	0~63	A11~A88
	64~127	B11~B88
1	0~63	C11~C88
	64~127	U11~U88
2*	0~127	Dr11~Dr28
3	0~63	D11~D88
	64~127	E11~E88

* MIDIフィルター (Globalモード、ページ7) プログラム・チェンジPR:sの場合
☞リファレンス・ガイドP.5-18

前述のセットアップを使う場合は、*i5M*のGlobalモード、ページ4にあるローカル・コントロール・パラメータをOFFに設定することをおすすめします。コンピュータのシーケンサーは、MIDI IN端子で受信するデータをMIDI OUT端子にエコー・バックするように設定してください。この機能をコントロールするパラメータは、お使いのソフトウェアによって名前が異なりますが、通常はエコー・バックとか、パッチ・スルー、エコー・オンなどの用語が使われています。

Local Controlをオフにすると、*i5M*のシーケンサー部分と音源の部分との接続が切り離されます。つまり、*i5M*が独立したMIDI楽器と、別個の音源として機能します。シーケンサーのエコー機能を使うと、MIDI音源モジュールに入っている音源だけでなく、*i5M*の音源も演奏することができます。シーケンサーのエコー機能をオンに設定し、かつ*i5M*のLocal ControlパラメータもONにすると、キーボードで1音を弾くたびに、*i5M*の音源は2つの音を演奏します。

*i5M*から別のMIDI楽器をコントロール

別のMIDI楽器を使って、*i5M*のアレンジメントとバックিং・シーケンスを演奏することができます。この場合、必ずMIDIチャンネルを正しいトラックに合わせてください。また、Arrangement Playモードのトラック・ステータス・パラメータで、*i5M*がほかのMIDI機器だけでなく*i5M*自体のサウンドも演奏させるようにするかどうかを、設定することが必要です。トラック・ステータス・パラメータは、Arrangement Playモードのページ4で設定します。

再生されるサウンドは使用するMIDI楽器によって異なります。たとえば、*i5M*のドラムサウンドを外部MIDI楽器で演奏しようとする場合、この外部MIDI楽器が*i5M*と同じドラム・キットのレイアウトを持っていないと、予想とは違った音が出る場合があります。

General MIDIとは？

General MIDI、略してGMとは、MIDI規格に新たに加わった仕様で、様々な種類のMIDI楽器上でも簡単にシーケンスを演奏できるようにするものです。

General MIDIが登場するまでは、MIDI楽器が演奏するサウンドはどんな種類があるか、あるいは各種サウンドをどんな順序でメモリに入れるか、というようなことについて、何ら規則はありませんでした。そのため、別のMIDI楽器を使ってシーケンス・データを演奏しようとする、思いもよらない音が出たりしたものです。たとえば、ハイハットの代わりにスネアで演奏されたり、バスドラがクラッシュシンバルに替わったり、ピアノの音がシンセ・プラスで出てきたり、という具合です。

そこで、正しい音を出すために、シーケンス・データを作った元の楽器のプログラムと同じプログラムを捜し、プログラム・ナンバーの対照表を作って、新しいプログラムでも適切な音量レベルで音が出るようにシーケンス・データをエディットする、ということが必要でした。

それが、General MIDIの登場で、GM対応の楽器用に作られたシーケンスなら、どんなGM楽器を使おうと、比較的同じ様な音が出るようになったのです。ピアノのトラックではピアノの音が出ますし、ドラムのパートは正しいドラム音で演奏され、全体としても予想通りのミックスとなります。更に、めんどろな編集作業も不要、音を捜したり、レベルを合わせたり、という必要もなくなりしました。

GMでは主な楽器すべてに当てはまるプログラムのリストがあり、各楽器に固有のプログラム・ナンバーを割り当てています。また、各プログラムごとに相対的な音量レベルを指定し、エンベロープ(アタック、リリースなど)とベロシティ・レスポンス(タッチ・センシティブティ)に関するガイドラインも決めています。更に、キーボード上でドラム音を各鍵盤に割り当てるドラム・キット・マップも含まれています。

GMによってMIDIを使った新しい可能性が数々と生まれてきました。GM準拠のシーケンスならば、パソコン通信のBBS(電子掲示板システム)でやりとりしたり、ちょっとした準備をするだけですぐに演奏することができます。コンピュータのソフトウェア・エンジニアやビデオゲームのクリエイターは、ソフトウェアのBGMとして音質の高いサウンドやサウンド・エフェクトを流すために、GM楽器用の音楽を制作することができます。サード・パーティーのシーケンス・ソフトウェア・メーカーは、マルチメディアのデモ用に使う音楽をシーケンス・データの形で提供できます。例を挙げていけば、きりがありません。

★GMシーケンス・データの演奏

GMシーケンスをフォーマット0または1のスタンダードMIDIファイルでセーブしてある場合は、Song Playモードで*iSM*のディスクドライブから直接シーケンスを演奏することができます。

☞リファレンス・ガイドP.3-3

Song Playモードではまた、外部シーケンサーからのGMシーケンス・データを再生することもできます。

スタンダードMIDIファイルについて

<スタンダードMIDIファイル・フォーマット>は、コンピュータと、このフォーマットをサポートするキーボードとの間でシーケンス・データのやりとりができるようにするために作られました。

スタンダードMIDIファイルには3種類のフォーマットがあり、*iSM*はフォーマット0および1に準拠しています。

スタンダードMIDIファイルは必ずしもGM規格に対応しているわけではありませんが、GM対応の音楽システム間でソング・データをやりとりするには、便利な方法です。

スタンダードMIDIファイルの演奏は、Song Playモードで行います。

☞リファレンス・ガイドP.3-1「ソング・プレイ・モード」

バックアップ・シーケンス・モードのSMF変換機能を使ってファイルを変換し、バックアップ・シーケンスをフォーマット0のスタンダードMIDIファイルにセーブすることもできます。

☞リファレンス・ガイドP.2-30「スタンダードMIDIファイルへの変換」

仕様とオプション

音源方式	AI2シンセシス(フル・デジタル・プロセッシング)
音源	32ボイス、32オシレータ(シングル・モード); 16ボイス、32オシレータ(レイヤー・モード時)
波形メモリ	PCM ROM 6Mbyte
エフェクト	2系統ステレオ・デジタル・マルチエフェクト・システム、 47種類
プログラム	GMプログラム128個(バンクA, B)とGMドラム・プログラム1個をROMに内蔵; プログラム192個(バンクC, D, E)とドラム・プログラム13個をROMに内蔵; ユーザー・プログラム64個とユーザー・ドラム・プログラム2個をRAMに記憶
アレンジメント	128種類(バンクA, B)をROMに記憶 ユーザー・アレンジメント64種類をRAMに記憶
バックイング・シーケンス	10種類をRAMに記憶
ソング	16チャンネル、16音色(ダイナミック・ボイス・アロケーション)
バックイング・シーケンス容量	40,000イベント
コントローラ	ダンパー・ペダル、アサイナブル・ペダル/スイッチ、 EC5
出力	L/MONO, R, ヘッドフォン
入力	L/MONO, R
MIDI	IN 1, IN 2, OUT, THRU
フロッピー・ディスク・ドライブ	3.5インチ2DD/3.5インチ2HD(IBM PC 1.44MB)
LCD	バックライト付LCD、20文字×2行
電源	DC12V(ACアダプターKA111使用時)
消費電力	700mA
標準付属品	ACアダプター(KA111)、プリロード・プログラム・データ・ディスク(IFD-03P)、パラメータ・シート9枚、オーバーレイ・シート3枚
寸法	340(幅)×250(奥行)×69(高)mm
重量	2.2kg
オプション備品	EC5エクスターナル・コントローラ、DS-1ダンパー・ペダル、PS-1ペダル・スイッチ、PS-2ペダル・スイッチ、EXP-2エクスペッション・ペダル、XVP-10エクスペッション・ペダル、MIDIケーブル

仕様は予告なく変更することがあります。

☆MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ① 消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ② 輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③ 天災（火災等）によって生じた故障。
- ④ 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤ コルグ・サービスステーション及び、コルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥ 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦ 保証期間が切れている場合。
- ⑧ 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヶ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03) 5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎(03)3309-7004

《WARNING》

This product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)