


# *i2/i3*

**Interactive Music Workstation**

---

**プレイヤーズ・ガイド**

GENERAL  
**MIDI**  
INSTRUMENT

 AI<sup>2</sup> Synthesis System

**KORG**



このたびは、コルグ・インタラクティブ・ミュージック・ワークステーション*12/13*をお買い上げいただき、ありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取り扱い説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用下さい。

## ご使用になる前に

### [使用する場所]

次のような場所で使用すると、故障の原因になりますので御注意ください。

- 直射日光が当たる場所
- 温度や湿度が非常に高い場所や低い場所
- 砂やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

### [電源]

電源コードのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んで御使用下さい。お買い上げになった製品は国内仕様ですので、100V以外の電源コンセントには絶対に差し込まないで下さい。

### [他の電気製品への影響]

本製品はマイクロコンピューターを使用した製品です。このため接近してラジオやテレビなどを同時に使用すると、それらに雑音が入る場合があります。

ラジオ、テレビなどの機器からは十分に離して御使用下さい。

### [取扱いはやさしく]

スイッチやつまみに必要以上の力を加えると、故障の原因になりますので御注意ください。

### [お手入れ]

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、コンパウンド質、強燃性のポリッシャー等は絶対に使用しないでください。

### [保証書の手続き]

製品を御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、購入店の手続きがない場合は無効となります。必ずお求めになった販売店で保証書に所定の手続きを行った後、大切に保管しておいてください。

### [取扱説明書は大切に]

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

### [異物混入の注意]

●本体の上には、コップ、花瓶など液体の入ったものは絶対に置かないで下さい。本体内に液体が入ると故障の原因となるばかりでなく、火災や感電などの原因となる恐れもあります。

●本体の内部には（鍵盤と鍵盤との隙間、ICカードのスロット、入出力ジャック、フロッピーディスクの挿入口などから）ヘアピン、硬貨などの金属物が入らない様に御注意下さい。

もし入ってしまった場合には本体の電源スイッチをオフにし、ACコードを電源コンセントから抜いてから、最寄りのコルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に御相談下さい。

## 取扱説明書について

■まず、このプレイヤーズ・ガイドの第一章に従って、*12/13*を正しくセッティングしたら、本体を操作しながら、プレイヤーズ・ガイドを一通り読んでみましょう。このマニュアルには、*12/13*のミュージック・ワークステーションとしての基本的な概念や全体の構成、各キーやコントローラの役割などが記されています。

■次に、リファレンス・ガイドにざっと目を通して見て下さい。こちらのマニュアルには、*12/13*の機能の全てとその範囲、それぞれの操作の際に注意すべき事などが記してあります。

◎あとは、使用の目的に応じて、それぞれのファンクションの項目を開いて下さい。

■パフォーマンス・ノートは、*12/13*の本体内、あるいは付属のディスクに納められている音色や演奏のための各種データの一覧やその配置などを記した資料となっています。必要に応じてご覧ください。

★このマニュアルは、*12*(76鍵)*13*(61鍵)2機種の共用となっています。*12*と*13*とで異なる点は、マニュアルの各所に随時その旨記してありますのでご注意ください。

---

# 目次

1	基本操作 .....	1-1
1.1	i2/i3のセットアップ.....	1-1
1.2	デモ・バックキング・シーケンスの使い方.....	1-4
1.3	プログラムの選択.....	1-5
1.4	アレンジメントの演奏.....	1-5
1.5	フロッピー・ディスクのフォーマット.....	1-13
2	i2/i3の基本的なコンセプト .....	2-1
2.1	Interactive Music Workstationとは？ .....	2-1
2.2	モードとは？ .....	2-4
2.3	プログラムとは？ .....	2-5
2.4	ソングとは？ .....	2-6
2.5	スタイルとは？ .....	2-7
2.6	アレンジメントとは？ .....	2-7
2.7	バックキングシーケンスとは？ .....	2-8
2.8	メモリとディスクについて.....	2-8
3	操作の応用 .....	3-1
3.1	モード選択 .....	3-1
3.2	プログラム、アレンジメント、スタイルの選択 .....	3-1
3.3	ディスプレイ・ページの選択.....	3-4
3.4	カーソルを動かす.....	3-5
3.5	値の入力.....	3-7
3.6	鍵盤のトランスポーズ.....	3-9
4	Programモード.....	4-1
4.1	プログラムの構成 .....	4-1
4.2	プログラムの選択 .....	4-2
4.3	パフォーマンスエディット.....	4-3
5	プログラムのエディット.....	5-1
5.1	マルチサウンドを選択する .....	5-1
5.2	音の明るさを調整する .....	5-2
5.3	アタック・タイムを調節する .....	5-2
5.4	Compare機能を使う .....	5-3
5.5	OSC2を加える.....	5-4
5.6	OSC2用の設定を調整する .....	5-4
5.7	ピッチ・ベンド・レンジを調整する .....	5-7
5.8	エフェクトをかける .....	5-7
5.9	プログラムに名前をつけて保存する .....	5-9

---

---

6	ドラム・サウンドを活用する	6-1
6.1	ドラム・プログラムとは何か?	6-1
6.2	ドラムキットをエディットする前に	6-3
6.3	ドラムキットのエディット	6-4
6.4	エフェクトの応用	6-9
6.5	ドラム・プログラムが終わったら	6-12
7	Songモード	7-1
7.1	Songモードのはたらき	7-1
7.2	レコーディングの準備	7-3
7.3	リアルタイム・レコーディング	7-4
7.4	オーバー・ダビング	7-5
7.5	パターン・レコーディング	7-7
7.6	オート・パンチ	7-10
7.7	コンペアとアンドウ	7-13
7.8	マニュアル・パンチ	7-14
7.9	イベントのエディット	7-15
7.10	クオンタイズ	7-22
7.11	ステップ・レコーディング	7-24
7.12	ソングに名前をつけて保存する	7-26
7.13	その他のSongモードの機能	7-28
7.14	音を重ねる	7-31
7.15	ボリューム・レベルを調整する	7-32
7.16	ステレオ音像定位	7-34
7.17	エフェクトをかける	7-35
8	アレンジメントのエディット	8-1
8.1	スタイルの選択	8-1
8.2	楽器編成の変更	8-3
8.3	ラップ・アラウンド・ポイントについて	8-7
8.4	デフォルト・ドラム・マッピングの選択	8-9
8.5	フィル・インによるバリエーションの変更	8-10
8.6	キーボード・アサインモードの設定	8-10
8.7	キーボード・ティンバー・パラメータの設定	8-12
8.8	その他の機能	8-13
8.9	まとめ	8-13

---

---

9	スタイルのエディット .....	9-1
9.1	コード・バリエーションの再割り当てを行う .....	9-1
9.2	新しいパートをレコーディングする .....	9-3
9.3	スタイル・パラメータを調整する .....	9-5
9.4	スタイルのレコーディングについて .....	9-7
9.5	スタイルのレコーディングで知っておくと便利なこと .....	9-9
10	バックング・シーケンス .....	10-1
10.1	基本的なことから .....	10-1
10.2	ステップ・レコーディング .....	10-2
10.3	エクストラ・トラックでバックング・トラックを コントロールする .....	10-5
11	MIDIアプリケーション .....	11-1
11.1	外部シーケンサーとともにi2/i3を使う .....	11-1
11.2	i2/i3を使って別のMIDI楽器をコントロールする .....	11-4
11.3	General MIDIとは何か? .....	11-4
11.4	スタンダードMIDIファイルについて .....	11-5
11.5	Xpose Posパラメータについて .....	11-5
付録A	エラー・メッセージ .....	A-1
付録B	.....	A-8
付録C	.....	A-10

---

## はじめに

KORG i2/i3をお買い上げいただき、ありがとうございます。i2/i3はキーボードの新しい概念、すなわち「インタラクティブ・ミュージック・ワークステーション」を象徴しています。i2/i3は、M1や01/WなどのKORGミュージック・ワークステーションに見られる機能をすべて備えています。例えば、PCMサンプル再生、あなた独自のサウンドを創造し保存する能力、内蔵デュアルデジタル・エフェクト・プロセッサ、スタンダードMIDIファイルのロードとセーブができる16トラックのシーケンサー、といった機能です。そのほかにも、対話式・リアルタイムのコントロールによって簡単に音楽を創造したり演奏したりすることができる、数多くのユニークな新しい特徴を備えています。

## 本マニュアルについて

このプレイヤーズ・ガイドは、この楽器のセットアップのしかたを示してあるほか、具体的項目によって基本機能のすべてを段階を踏んで学んでいただけるようになっています。i2/i3を最大限に生かすためには、本書全体を読み、すべての項目をたどってみるようにしてください。

本ガイドを用いてi2/i3になじんだあと、またはパラメーターや機能についてより多くの情報が必要な場合は、i2/i3リファレンス・ガイドをご覧ください。

## 楽器の能力

i2/i3は非常に強力な楽器であり、最も要求の高いプロの条件にも応えられるように設計された特徴を備えています。使うことのできる応用法を列挙しているとページが足りなくなりますので、ここでは最も基本的で有用なものをいくつか挙げておきます。

- さまざまな楽器音を演奏するための独立型キーボードとして：i2/i3のai<sup>2</sup>シンセシス・システムによるサウンドは、既に高い評価をいただいているKORG 01/Wシリーズ・ミュージックワークステーションにそのルーツがありますので、i2/i3をピアノ、ストリングス、ドラムス、その他の音を演奏するために用いるだけでも、間違いなく最高の音質を得ることができます。
- 練習用の「バック・バンド」として：i2/i3は、練習とインプロビゼーションのためには最高の道具です。音楽の同じ部分を何度となく繰り返すことにも、決して不満を漏らすことはありません。テープレコーダーと違って、曲のピッチに影響を与えずにテンポを変えられますし、逆に曲のテンポに影響を与えずにキーを変えられます。
- ソングライティングの道具として：i2/i3のスタイルとアレンジメントの「ミュージック・データベース」を用いて、アイデアのひらめきに役立ててください。次にバックキング・シーケンスを用いてこうしたアイデアをさらに積み上げてください。簡単なシーケンシング用には、スタンダードMIDIファイルのロード、セーブができる本格的な16トラック・シーケンサーもついています。
- 対話式ライブ・パフォーマンス・インストゥルメントとして：i2/i3は多才・多才の演奏楽器であり、プロの音楽演奏を創造するために必要なすべてのものを提供しています。シーケンシングされた音楽をリアルタイムでコントロールできるi2/i3の能力によって、これまでのどんな楽器よりも大きなパワーと柔軟性を得ることができます。

---

## 各章のあらまし

### 第1章：基本操作

この章では、i2/i3のセットアップの仕方のほか、プログラムの選択、アレンジの演奏、ディスクのフォーマットなど、いくつかの基本的な操作方法を説明します。また、前面及び後面パネルの図もここにあります。

### 第2章：i2/i3の基本的なコンセプト

この章では、i2/i3がどう機能するかの裏にある基本概念の多くを説明します。また、本書を通じて用いられるいくつかの重要な用語について説明しています。

### 第3章：操作の応用

この章では、i2/i3を操作するための、フロントパネル・キーと液晶ディスプレイの使い方を説明します。

### 第4章：Programモード

この章では、i2/i3のプログラムがどのように構成されているかを説明します。基本的なプログラム・エディットも扱います。

### 第5章：プログラムのエディット

この章では、あなた独自のプログラムを編集し創造するための基本技術を学んでいただくことができます。

### 第6章：ドラムサウンドを活用する

この章では、i2/i3のドラム・プログラムとドラムキットの詳細について説明します。あなた独自のドラムキットを作成する方法を学んでいただくことができます。

### 第7章：Songモード

この章では、i2/i3の16トラック・シーケンサーを利用するための基本をすべて学んでいただくことができます。

### 第8章：アレンジメントのエディット

この章では、アレンジを最大限に利用するための基本テクニックをいくつか学んでいただくことができます。

### 第9章：スタイルのエディット

この章では、i2/i3のスタイルのカスタマイズとレコーディングを始めるためのテクニックをいくつか学んでいただくことができます。

### 第10章：バックキング・シーケンス

この章では、バックキング・シーケンス・レコーディングの簡単なあらましを述べ、あなたの音楽を最大限にコントロールするためのテクニックをいくつか紹介します。

### 第11章：MIDIアプリケーション

この章では、i2/i3でMIDIを用いるためのいくつかの基本的な応用法の概略を示します。

---



# 1 基本操作

## 1.1 i2/i3のセットアップ

### 付属品の確認

箱の中にはi2/i3のほか次に次の物が入っているはずですが、全部そろっていることを確認してください。

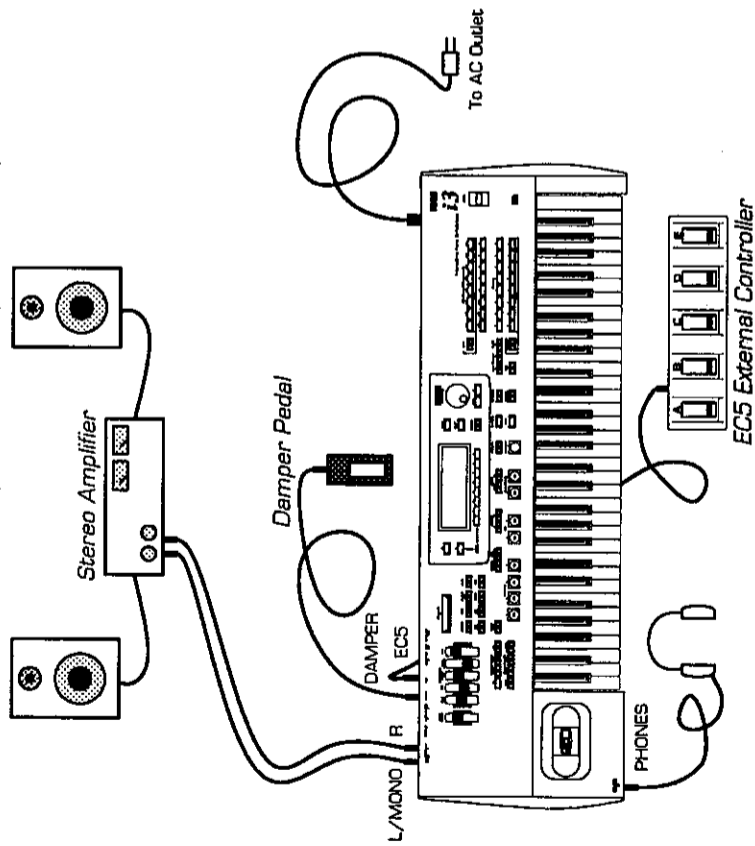
- ・ プレイヤーズ・ガイド (本書)
- ・ リファレンス・ガイド
- ・ i2/i3データー・ディスク
- ・ 電源ケーブル
- ・ 楽譜立て
- ・ 保証書

箱その他の包装材料は、i2/i3を輸送する場合に備えて保管しておくことをおすすめます。

### 接続

i2/i3をステレオで聞くためには、出力はL/MONOとRの両方を使用してください。可能ならば、ぜひステレオ再生でお聞き下さい。

出力を1つだけ接続する場合は、L/MONOの方をお使いください。



ヘッドフォンを使う場合は、i2/i3の前部左端にあるPHONESジャックにプラグを差し込んでください。

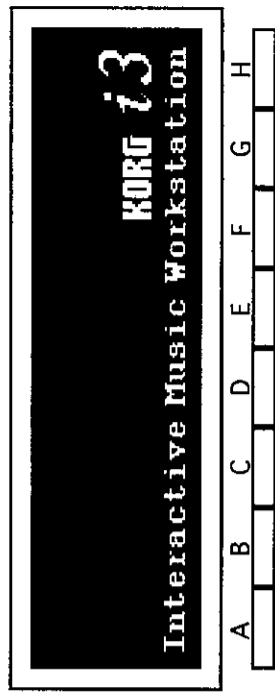
オーディオ・システムは、i2/i3にとって非常に重要です。オーディオ・システムが弱かったり歪みがあったりすると、i2/i3本来の音質の良さが損なわれることがあります。

### 電源オンの手順

必要な接続がすべて終了したら、電源スイッチを押してi2/i3の電源を入れてください。(電源スイッチは前面パネルの右側にあります。) 次にアンプ、モニターなどの電源スイッチを入れてください。

次の画面が数秒間表示され、そのあとアレンジメント・プレイ・モードが選択されます。

(i2をお使いの場合は、i3の代わりにi2が表示されます。)



### 電源オフの手順

電源スイッチを再び押し、i2/i3の電源が切れます。

### 注意

プログラム、アレンジメント、スタイルは、i2/i3の電源がオフになっている間もすべて本体内のメモリーに保持されます。しかし、ソングとバックキック・シーケンスは、i2/i3の電源スイッチを切るとすべて失われてしまいますので、これらのデータをディスクにセーブしてから電源を切るようにしてください。

またディスク・ドライブのライトがついているときや、ディスプレイに"Loading" (読み込み中) または"Saving" (セーブ中) のメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。フロッピー・ディスクが破損したりディスク・ドライブの故障の原因となる場合があります。

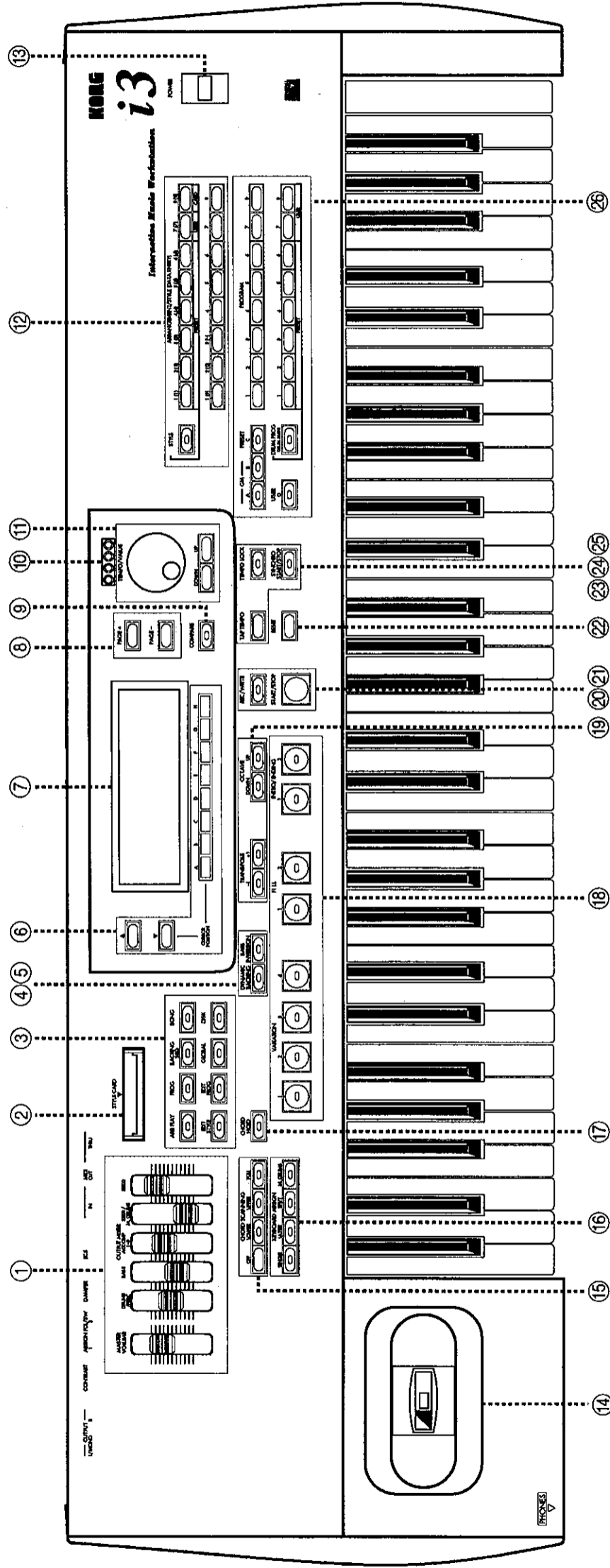
### 音量調節

MASTER VOLUMEスライダーを用いて、適当な音量にセットしてください。ヘッドフォンの音量もこのスライダーで調節します。

### LCDコントラストの調節

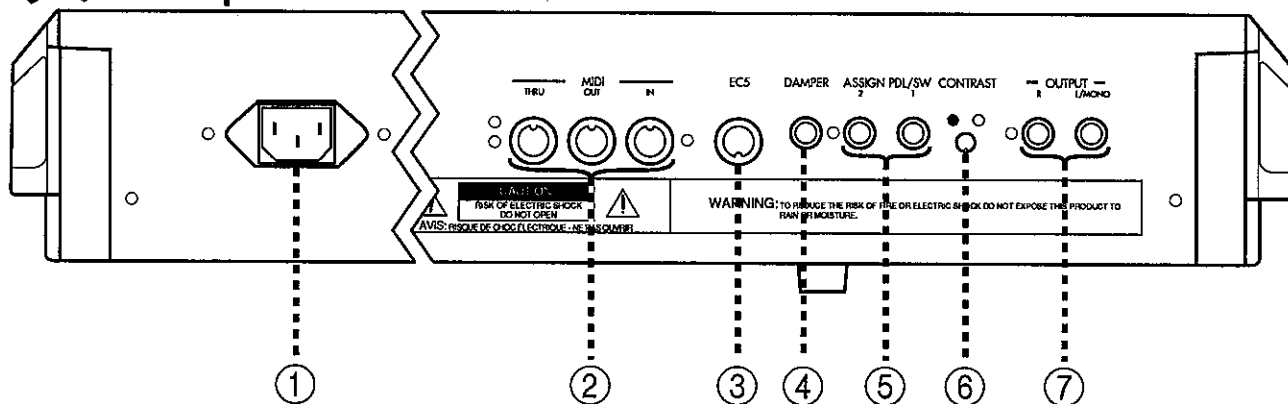
周囲の温度や照明によっては、ディスプレイを読みやすくするためにLCDのコントラストを調節する必要があります。後面パネルのCONTRAST (R出力ジャックの隣にあります) を回すとディスプレイのコントラストが調節できます。

# 前面パネル



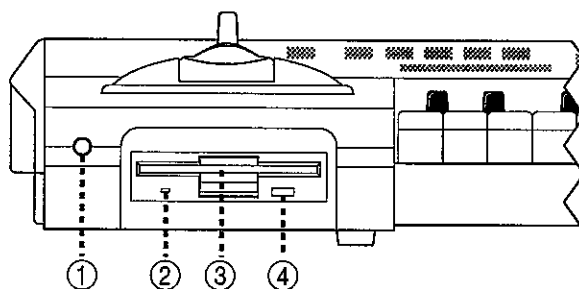
- ① MASTER VOLUME, OUTPUT MIXER (マスター・ボリューム、アウトプット・ミキサー) スライダー：これらのスライダーで全体的な音量とバックキック・トラックの音量を調節します。
- ② STYLECARD (スタイル・カード) スロット：このスロットにROMカードを挿入することによって、i2/i3のレパートリーに新たなスタイルを加えることができます。
- ③ モード・キー：現在の動作モードを選択します。i2/i3には8つのモードがあります。
- ④ DYNAMIC BACKING (ダイナミック・バックキック) キー：このキーが点灯しているときには、バックキック・トラックが演奏に応じて自動的に変化します。
- ⑤ BASS INVERSION (ベース・インバージョン) キー：例えばC/GやD/F#など、オルタネートベース音を入れた和音を演奏するときに使用します。
- ⑥ CURSOR POSITION (カーソル) キー：カーソルを動かしてパラメーターを選択するためのキーです。
- ⑦ 液晶ディスプレイ：設定値のほか、i2/i3の状況に関する様々なメッセージが表示されます。
- ⑧ PAGE+/PAGE- (ページ+/ページ-) キー：ディスプレイ・ページの次のページと前のページを選択するためのキーです。
- ⑨ COMPARE (コンペア) キー：現在エディットしているデータとメモリーに記憶されている元のデータの間で行ったり来たり切り替えができます。また、録音・編集操作の大半を取り消すこともできます。
- ⑩ チンポLED：チンポLEDは、ビートに合わせて代わるがわる点滅することによって現在のチンポを示します。各小節の強拍は、4つのLEDが同時に光ることによって示されます。
- ⑪ VALUE (バリュー) コントローラー：TEMPO/VALUEダイヤルとDOWN/UPキーでは、アレンジメント・プレイ・モード中のチンポを調節します。また、大部分のディスプレイ・ページでパラメーター用の値を入力することができます。
- ⑫ ARRANGEMENT/STYLE (アレンジメント/スタイル) キー (DATA ENTRY-データ入力キー)：これらのキーでは、アレンジメントとスタイルを番号によって選択します。また、カーソルキー(A-H)と組み合わせて用いることによって、数値を直接打ち込むこともできます。ソング・モードでは、無音またはソロの個々のトラックに用いてください。
- ⑬ POWER (電源) スイッチ：i2/i3の電源を入れたり切ったりするスイッチです。
- ⑭ ジョイスティック：ピッチ・ベンディングをしたり、ピッチを加えたり、強弱をつけてエフェクトをコントロールしたりする場合に用います。
- ⑮ CHORD SCANNING (コード・スキャニング) キー：i2/i3がキーボードのどの部分をスキャンしてバックキック・トラック用のコードを決定するかを決めるためのキーです。
- ⑯ KEYBOARD ASSIGN (キーボード・アサイン) キー：アレンジメント・プレイ、バックキック・シンセ・シンセ・シンセ・シンセの両モードにおいて演奏する鍵盤の構成を設定するためのキーです。
- ⑰ CHORD HOLD (コード・ホールド) キー：弾いたコードを、手を離れたあともホールドするかどうかを設定するためのキーです。このキーが消えているときは、コードから手を離すと同時にベースおよび伴奏部のトラックがプレイをやめます。
- ⑱ スタイル・エレメント・キー：アレンジメント・プレイ、バックキック・シンセ・シンセ・シンセ・シンセにおいて、パリエーション、フィル、イントロ、エンディングを選択するためのキーです。
- ⑲ TRANSPOSE, OCTAVE (移調、オクターブ) キー：i2/i3を半音または1オクターブずつ移調するためのキーです。
- ⑳ REC/WRITE (レック/ライト) キー：バックキック・シンセ・シンセ、ソング、スタイルの各モードで記録するためのキーです。また、アレンジメントまたはユーザー・プログラムに加えた変更をセーブするためのキーです。
- ㉑ START/STOP (スタート/ストップ) キー：アレンジメント、スタイル、バックキック、またはソングのプレイバックをスタートまたはストップさせるためには、このキーを押してください。
- ㉒ RESET (リセット) キー：ソングを最初に戻したり、アレンジメントまたはバックキック・シンセ・シンセ・シンセ・シンセにリセットするには、このキーを押してください。
- ㉓ TAP TEMPO (タップ・テンポ) アレンジメント・プレイ・モード、エディット・スタイルモード、バックキック・シンセ・シンセ・シンセ・シンセのテンポは、希望のテンポに合わせてこのキーを叩くことによって設定できます。
- ㉔ TEMPO LOCK (テンポ・ロック)：このキーを使うと、異なったテンポに設定されたスタイルに切り替えた場合も、テンポを一定に保つことができます。
- ㉕ SYNCRO START/STOP (シンクロ・スタート/ストップ) キー：キーボードのコードスキャニング範囲内でキーを弾く(または離す)と同時にスタート(またはストップ)するためのキーです。
- ㉖ PROGRAM及びPROGRAM BANKキー：それぞれのモードにおいて、プログラムを選択するために用います。

## リアパネル



- ① 電源入力：電源コードを接続してください。
- ② MIDIジャック：キーボード、コンピューターなど、他のMIDI機器とのMIDIデータの送受信のために使われます。i2/i3はMIDI INに接続された外部機器からMIDI信号を受信し、MIDI OUTからMIDI信号を送信します。MIDI THRUはMIDI INで受信した信号をそのまま送信します。
- ③ EC5：オプションのエクスターナル・コントローラEC5を接続します。グローバル・モードでEC5の各スイッチにそれぞれ別の機能を割り当てることができます。
- ④ DAMPER：サステイン・ペダルを接続します。
- ⑤ ASSIGN PDL/SW1、2：オプションのフットペダルまたはフットスイッチを接続します。グローバル・モードで各ペダルにそれぞれ別の機能を割り当てることができます。
- ⑥ CONTRAST：ディスプレイのコントラストを調整します。
- ⑦ 出力ジャック：アンプなどの装置を接続します。ステレオ接続時は、左と右の信号をそれぞれL/MONO、Rジャックから出力します。モノラル接続ではL/MONOジャックだけを使ってください。

## ヘッドフォン・ジャックとディスク・ドライブ

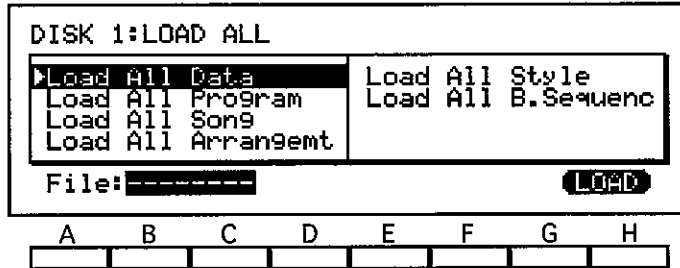


- ① PHONESジャック：ステレオ・ヘッドフォンをこのジャックにつなぐと、周囲に音を出さずに演奏したり音を聞いたりすることができます。
- ② ディスク・アクセス・インジケータ：このインジケータが点灯しているときは、ディスクが作動しています。点灯しているときにディスク・ドライブからディスクを取り出そうとすることは絶対に避けてください。故障の原因になります。
- ③ ディスク・ドライブ・スロット：ここに3.5インチ、両面倍密度(2DD)フロッピー・ディスクを挿入します。フロッピー・ディスクの取扱いに関する詳しい説明は、P.1-13ページをご覧ください。
- ④ ディスク・イジェクト・ボタン：このボタンを押すとディスク・ドライブからフロッピー・ディスクを取り出すことができます。このボタンを押してもディスクが出てこない場合は、サービス・センターに相談してください。無理にディスクを取り出すことはお避けください。サービス・センターのリストはこのマニュアルとともに添付されています。

## 1.2 デモ・バックング・シーケンスの使い方

まず、この楽器ではどんなことができるかを聴いてみましょう。

- ☞ 電源を切ってからもう一度入れ直してください。
- ☞ オープニングのディスプレイ表示が消えアレンジメント・プレイ・モードの表示になったら、DISKと書かれたキーを押してください。



上の図のような表示になります。Load All Data (全データをロード) の表示部分が反転強調されています。

- ☞ 付属のプリロード・データディスクIFD-OOPを、1-14ページの説明に従って正しくディスクドライブにセットしてください。
- ☞ カーソルキーBまたはCを押してください。

i2/i3は"Wait a moment" (しばらくお待ちください) とディスプレイに表示して、ディスクの中からファイルを探します。

しばらくすると、ディスプレイの一番下の行にAMERICANというファイル名が表示されます。

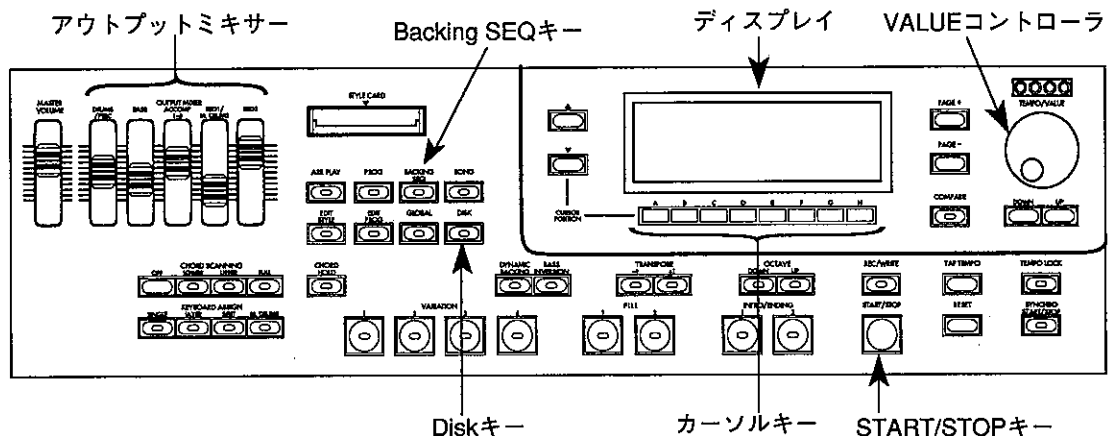
- ☞ そのファイルからデータを読み込ませるためにカーソルポジションキーHを押してください。

i2/i3は"Are you sure?" (よろしいですか?) というメッセージをディスプレイに表示します。

- ☞ カーソルキーFまたはHを押すと、ファイルの読み込みを開始します。

i2/i3はデータの読み込みの状況に応じてディスプレイに様々なメッセージを表示します。読み込みが終了すると、"Completed" (終了しました) というメッセージがディスプレイに表示されます。

- ☞ BACKING SEQと書かれたキーを押してください。
- ☞ START/STOPと書かれたキーを押してください。
- ☞ デモをお楽しみください。



このバックキング・シーケンスを止めたいときは、START/STOPキーをもう一度押してください。あるいは、バックキング・シーケンスが終わればi2/i3は自動的に止まります。

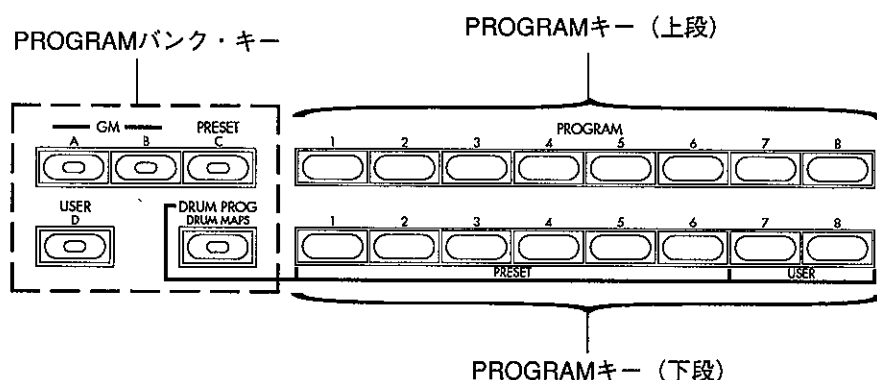
#### 別のバックキング・シーケンスの選択

i2/i3は1つのバックキング・シーケンスが終了すると、自動的に次のバックキング・シーケンスを選択します。さらにUPキー（VALUEコントローラの下にあります）を使えばその次のバックキング・シーケンスを選択できます。また、DOWNキーを使えば1つ前のバックキング・シーケンスを選択することができます。

### 1.3 プログラムの選択

i2/i3の能力の一部をお聴きいただきました。つぎに、デモの中で聴いた音のいくつかを弾いてみましょう。こうした音の1つ1つはプログラムと呼ばれます。

プログラムの選択はとても簡単です。まず、バンク・キーを用いてプログラム・バンクを選択してください。次に、上の段のPROGRAMキーの1つを押してプログラム・グループを選択してください。最後に、下の段のPROGRAMキーを用いて希望のプログラム番号を選択してください。



例として、プログラムB 3 2 Saw Wave（のこぎり波）を選んでみましょう。

☞ まず、PROGと書かれたキーを押してください。

これでPROGRAMモードに入りました。（各モードについての説明は、本書の第2章をご覧ください。）

☞ バンク・キーのBを押してください。

☞ PROGRAMキー上の段の3番キーを押してください。

☞ PROGRAMキー下の段の2番キーを押してください。

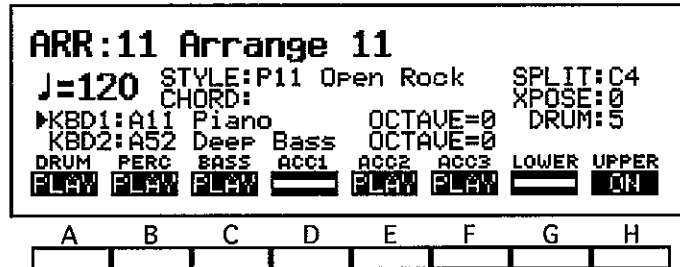
この方式を用いれば、i2/i3のどのモードのどのプログラムでも選択できます。

ここで少し時間をかけて、i2/i3に内蔵されている様々なプログラムをひとつおとり弾いてみてください。プログラムに関する詳しい解説は、本書の第4章をご覧ください。プログラム名の完全なリストは、付属のPerformance Notes（パフォーマンス・ノート）をご覧ください。

### 1.4 アレンジメントの演奏

アレンジメントを用いるとシーケンスデータに対するリアルタイムの制御が可能になります。アレンジメントを演奏しているときには、その曲のコード進行、ソングの構成（イントロ、バース、コーラス、フィル、エンディングなど）、曲の基本的な雰囲気などをコントロールすることができます。

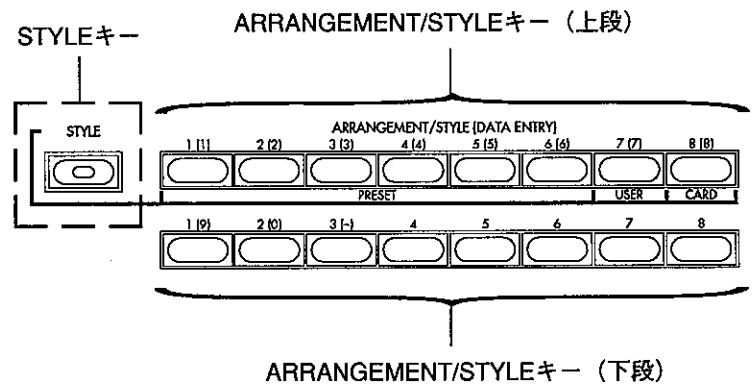
- ARRPLAYと書かれたキーを押して、アレンジメント・プレイ・モードに入ってください。(各モードの説明については、本書の第2章をご覧ください。)



アレンジメントの選択

アレンジメント選択の手順はプログラム選択の手順によく似ています。

まず、STYLEキーが点灯していることを確認してください。次に、ARRANGEMENT/STYLEキーの上の段の1つを押してアレンジメント・グループを選択し、ARRANGEMENT/STYLEキーの下の段のキーを用いて希望のアレンジメント番号を選択してください。



ここでは、アレンジメント14 Top40 Rockを選択してください。

- ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の1番キーを押し、次に下の段の4番キーを押してください。

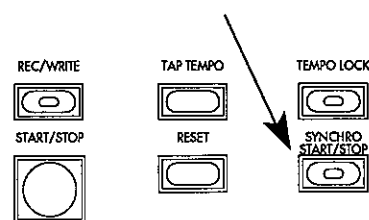
コード認識

i2/i3は、演奏されるほとんどのコードを認識し、シーケンサで作っておいた曲をそのコードに合わせて変えていくことができます。

演奏されるコードは、完全な形でも省略した形でも認識できます。それでは省略したコードを入力してみましょう。

- SYNCHRO START/STOPキーを押してください。

SYNCHRO START/STOPキー



この方法では、コードを弾くと同時にアレンジメントがスタートします。

- ☞ キーボードの最低音のCを単音で弾いてください。

これでCメジャー・コードを入力したことになります。CとE、またはCとEとGをいっしょに弾いた場合でも結果は同じです。

i2/i3はいま、イントロ1を演奏しているはずです。8小節でイントロが終わり、i2/i3は自動的にバリエーション1に切り替わります。

バリエーション1が始まったら、キーボードの低音部で別のコードを弾いてみてください。

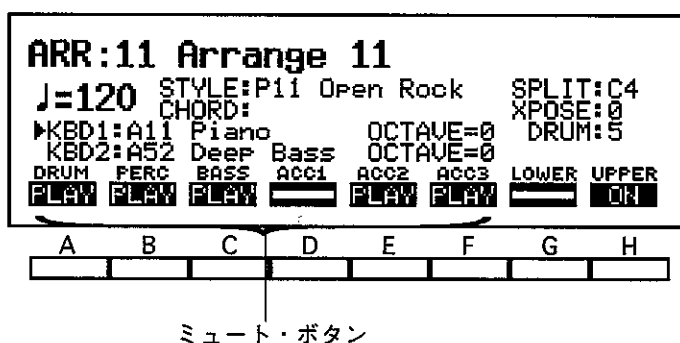
- ☞ キーボードのC4（中央C）よりも低音域で、C、F、Gを単音で交互に弾いてください。これらの音を違った順序で弾いて、基本的なロックの曲を作ってみてください。

- ☞ つぎに、AとCを同時に弾いてAマイナー・コードを入力してください。

A、C、Eを同時に弾いても同じAマイナー・コードを入力したことになります。

#### トラックのミュート

バックアップ・トラック内のあるトラックをミュートする一番簡単な方法は、アレンジメント・プレイ・ディスプレイの中にあるミュート・ボタンを使うことです。



では、これを試してみましょう。

- ☞ カーソル・キーDとFを押してACC1とACC3の両トラックをミュートしてください。

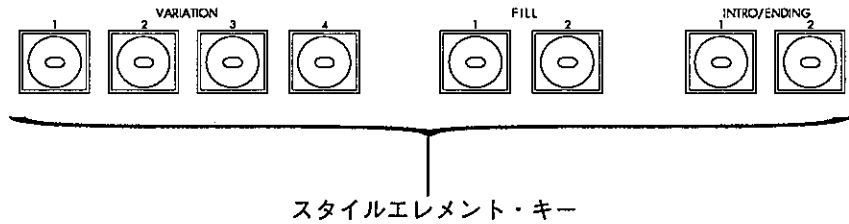
PLAYの表示が文字なしの横棒に変わり、そのトラックがミュートされたことを表します。

- ☞ カーソル・キーDとFをもう一度押して、ACC1、ACC3の両トラックのミュートを解除してください。表示が文字なしの横棒からPLAYに変わります。

また、前面パネルにあるOUTPUT MIXERスライダーを使って、DRUMとPERCトラック、BASSトラック、3つのACCトラックの音量レベルを別々に調節することもできます。

#### スタイルエレメントの選択

前面パネルにあるスタイルエレメントキーを使うと、10種類のスタイルエレメントの中からどれか1つを選べます。その10種類は、バリエーション1～4、フィル1と2、イントロ1と2、エンディング1と2です。



スタイルエレメントを選ぶのは簡単で、対応するボタンを押すだけです。

- ☛ VARIATION 2 キーを押してください。

このバリエーションでの演奏とバリエーション1での演奏との違いに注意してください。

- ☛ FILL 1 キーを押してください。

i2/i3はフィルを演奏します。

- ☛ INTRO 2 / ENDING 2 キーを押してください。

i2/i3はエンディングを演奏し、そのあとこのアレンジメントは終了し、演奏も終了します。

もうお気づきになったと思いますが、イントロとエンディングは前面パネルの同じキーを共用しています。2つのキーのどちらかを押した場合、i2/i3はアレンジメントが止まっていればイントロを演奏し、アレンジメントがすでに演奏されていればエンディングを演奏します。

#### イントロとエンディングについて

イントロ1 / エンディング1とイントロ2 / エンディング2の間には重要な違いがあります。

イントロ1とエンディング1にはコード・チェンジが含まれており、鍵盤から手を離すことを想定して作られています。現在演奏されているものとルートが違うコードを入力すると、コード進行全体が移調されます。

イントロ2とエンディング2には組み込まれたコード・チェンジがありません。途中でコードを変えたい場合は、鍵盤で指定してコード・チェンジを行なうことができます。

では、アレンジメント13 Shufflin'のイントロ1とエンディング1を聴いてみましょう。

- ☛ ARRANGEMENT / STYLE キー下の段の3番キーを押してください。

選択したいアレンジメントがいま選択されているのと同じグループのものであれば、上の段のキーを押す必要はありません。

- ☛ INTRO 1 / ENDING 1 キーを押してください。
- ☛ SYNCHRO START / STOP キーを押してください。
- ☛ キーボードの最低音のCを弾いてください。

イントロが終了すると、アレンジメントはバリエーション3に切り替わります。

- ☛ INTRO 1 / ENDING 1 キーを押してエンディングを聴いてください。
- ☛ アレンジメントが止まったら、イントロ2とエンディング2を使って最後の4小節を繰り返してください。違うコードを使って繰り返してみてください。

どちらかのイントロを永遠に繰り返させることもできます。イントロの演奏中にイ



ントロ用のキーを押してください。ソングに入るためには、スタイルエレメントキーのどれかを押してください。選択されたスタイルエレメントが次の小節の頭から始まります。

これをアレンジメント51 Boston Boyで試してみましょう。

- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の5番キーを押し、次に下の段の1番キーを押してこのアレンジメントを選択してください。
- ☞ SYNCHRO START/STOPキーを押してください。
- ☞ キーボードの低音部でC、Eフラット、Bフラットを組み合わせて弾いてCマイナー・セブンスコードを入力してください。

C、Eフラット、G、Bフラットを弾いても同じコードを入力したことになります。

このコードを弾くと、4小節のイントロがスタートします。

- ☞ この4小節の間にINTRO/ENDING 1キーを押してください。
- 4小節が終わると、別のキーを押すまでイントロ1がいつまでも演奏されます。
- ☞ イントロの繰り返しを終わらせたいときは、FILL 2キーを押してください。
- フィル2が演奏され、そのあとアレンジメントはバリエーション1に切り替わります。
- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3の演奏を止めてください。

#### フィルの利用

フィル・キーをいつ押すかによって、演奏されるフィルの部分が異なります。これは、フィルはフィル・キーを押すごとに単純に始めからスタートするのではなく、現在のスタイルエレメントに合わせて始まるからです。アレンジメント47 Da Bluesで試してみましょう。

- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の4番キーを押し、次に下の段の7番キーを押してこのアレンジメントを選択してください。
- ☞ VARIATION 1キーを押してください。
- ☞ キーボードの最低音のCを弾いてください。
- ☞ START/STOPキーを押してください。
- ☞ 4小節目の4拍目でFILL 1キーを押してください。

ここで聞こえるのはピアノのグリッサンドです。これは実はフィルの最後の部分です。もう少し聴いてみましょう。

- ☞ START/STOPキーを1回押してi2/i3をストップさせてください。
- ☞ START/STOPキーをもう1回押してi2/i3をスタートさせてください。
- ☞ 今度は、4小節目の1拍目でFILL 1キーを押してください。

ここで聞こえるのは完全な形のフィルです。上記の手順をフィル2でも試してください。

フィルはイントロとしても使えます。START/STOPキーを押す前にフィルを選択すればイントロとして使えます。

#### エンディングをフィルとして使う

エンディングのいくつかはフィルとしても使えます。アレンジメント72 The Dukeを使って、これがどう働くのかを見てみましょう。

- ☛ ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の7番キーを押し、次に下の段の2番キーを押して、このアレンジメントを選択してください。
- ☛ VARIATION 4キーを押してください。
- ☛ キーボードの最低音のCを押してください。
- ☛ START/STOPキーを押してください。
- ☛ 4小節目の1拍目でINTRO1/ENDING 1キーを押してください。
- ☛ エンディングが2小節演奏されたら、VARIATION 4キーを押してこのバリエーションに戻ってください。
- ☛ START/STOPキーを押してi2/i3の演奏を止めてください。

#### コード・バリエーションの選択

各スタイルエレメントは、実際にはコード・バリエーションという小さな単位の要素から成り立っています。どのコードを弾くかによって異なったバリエーションが選択されます。わかりやすくするために、アレンジメント32 The Kingを使って試してみましょう。

- ☛ ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の3番キーを押し、次に下の段の2番キーを押して、このアレンジメントを選択してください。
- ☛ VARIATION 4キーを押してください。
- ☛ キーボードの最低音のCを弾いてください。
- ☛ START/STOPキーを押してください。

ベース・パートはロカビリー・ベースです。注意して聞いてください。

- ☛ キーボードの低音部でC7コード（C、E、G、Bフラット、またはCとBフラットのみ）を弾いてください。

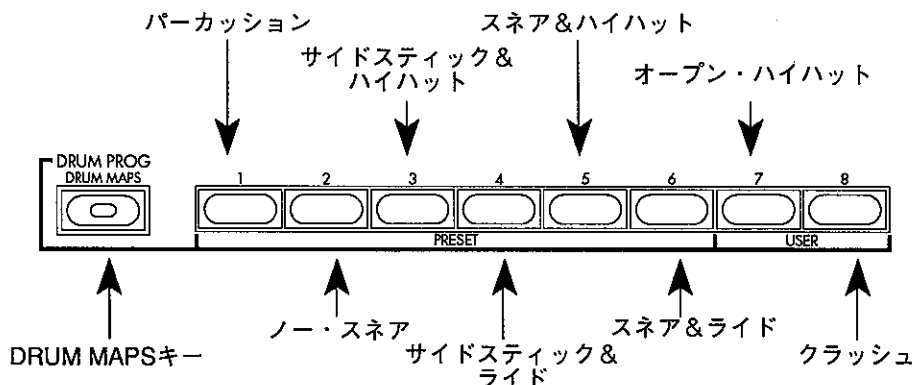
これでベース・パートはウォーキング・ベースに切り替わりました。コード・バリエーションを使えばこの例のように明らかな変化もつけられますし、コードのパラエティーを広げてアレンジメントをよりよいサウンドにするための微妙な変化もつけられます。

- ☛ START/STOPキーを押してi2/i3の演奏をとめてください。

#### ドラム・マッピングの変更

i2/i3は、アレンジメントを演奏するために使用するドラム・サウンドをリアルタイムで変更することができます。例えば、スネア・ドラムとハイ・ハットからサイドスティックとライド・シンバルへの変更がボタン1つでできます。アレンジメント27 Unpluggedを使ってこれがどのように働くか見ることにしましょう。

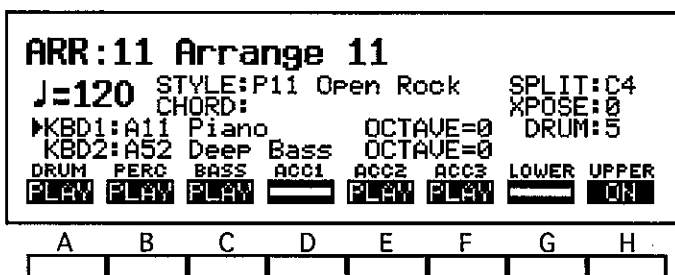
- ☛ ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の2番キーを押し、次に下の段の7番キーを押して、このアレンジメントを選択してください。
- ☛ VARIATION 3キーを押してください。
- ☛ キーボードの最低音のCを弾いてください。
- ☛ START/STOPキーを押してください。
- ☛ DRUMMAPSキーを押してください。



DRUM MAPS キーが点滅を始めます。

- ☞ 2番キー (DRUM MAPS キーの右側にあります) を押してドラム・マップの2番を選択してください。

現在のドラム・マップの番号がディスプレイの右側に表示されます。



スネアが演奏されなくなったはずですが。

- ☞ ドラム・マップの3番を選択してください。

ハイ・ハットがライド・シンバルに変わります。

- ☞ ドラム・マップの5番を選択してください。

サイドスティックがスネアに変わり、ライド・シンバルがハイ・ハットに変わります。

- ☞ ドラム・マップの6番を選択してください。

ハイ・ハットがライド・シンバルに変わります。

- ☞ ドラム・マップの7番と8番も試してみてください。

最初に設定されていたドラム・マップに戻りたいときは、DRUM MAPS キーを押しながら、その右にある8つの番号キーのどれか1つを押してください。

#### コード・スキャンニング

ここまでは、LOWER (低音域) のコード・スキャンニングを使ってきました。i2/i3にはこのほかにUPPER (高音域) とFULL (全音域) のコード・スキャンニングがあります。FULL (全音域) コード・スキャンニングでは、i2/i3はキーボード全体をスキャンして現在のコードを決定します。これを使うと、例えばピアノの音を弾いているときに、弾くキーの範囲を考えずに、いつもどおりキーボード全体を使って演奏できます。

FULLコード・スキャンニングを使う場合に気をつけるべき法則は基本的には1つだけです。コードを変えるためには、少なくとも3つの音を弾かなければならないということです。つまり、コードを変更することなく単音または2音のメロディーやソロを弾けるということになります。

では、これをアレンジメント56 Groovin'で試してみましょう。

- ☞ 前のアレンジメントがまだ演奏されていたら、START/STOPキーを

押して演奏をストップさせてください。

- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の5番キーを押し、次に下の段の6番キーを押して、アレンジメント56を選択してください。
- ☞ START/STOPキーを押してください。
- ☞ 両手で何かコードを弾いてください（3音以上）。

アレンジメントがスタートします。

- ☞ いろいろなコードを弾いてみてください。
- ☞ しばらくしたら、単音または2音のメロディーを弾いてみてください。

コードが変化しないことを確かめてください。

3音以上を弾いているとき—例えばグリッサンドを弾いているとき—もi2/i3がコードを変えないようにしたい場合は、サステイン・ペダルを押してホールドしてください。これによってChord Latch（コード・ラッチ）機能が働きます。この機能はi2/i3のどのアレンジメントについても動作します。

UPPER（高音域）コード・スキヤニングはLOWER（低音域）およびFULL（全音域）の両方のコード・スキヤニング・モードと共通点があります。キーボードの半分だけがスキャンされますが、コードを変えるためには少なくとも3つのキーを弾かなければなりません。

#### スタイルの変更

アレンジメント自体は変更せずに、アレンジメントに用いられているスタイルを変更することによって、メドレーを作ったり別のスタイルエレメントにつなげたりすることができます。この方法を使えば、同じ楽器編成とエフェクト設定を続けて使うことができます。

では、アレンジメント11 Mick & Keithでこれを試してみましょう。

- ☞ 前のアレンジメントがまだ演奏されていたら、START/STOPキーを押して演奏をストップさせてください。
- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキー上の段の1番キーを押し、次に下の段の1番キーを押して、アレンジメント11を選択してください。
- ☞ TEMPO LOCKキーが点灯していなかったら、ここで押してください。
- ☞ VARIATION 2キーを押してください。
- ☞ SYNCHRO START/STOPキーを押してください。
- ☞ キーボードの低い方の半分でコードをいくつか弾いてください。

アレンジメントがスタートします。

- ☞ STYLEキーを押してください（点灯していることを確認してください）。
- ☞ ここでARRANGEMENT/STYLEキー下の段の3番キーを押してください。

次の小節が始まる場所で、スタイルが11 Open Rockから13 Hard Rockへと自動的に変わります。この方法を使えば、どんなスタイルとも自由に切り替えることができます—ただし、次の小節まで変化は起こりません。

Tempo Lock（テンポ・ロック）機能を使うと、スタイルを切り替えたときもテンポが一定に保たれます。テンポ・ロックがオフの場合、i2/i3は各スタイルごとに設定されているテンポに切り替わります。

## すべての機能を使う

これまでに、アレンジメント・プレイ・モードの特徴と演奏テクニックを個別に述べてきました。この辺でこれをすべて合わせて作動させてみましょう。各アレンジメントには1つか2つのキーボード用の音色（KBD 1、KBD 2、これをキーボードティンバーと呼びます。）があり、これをバックキング・トラックに重ねてライブで演奏できます。

これまで見てきたように、どちらのキーボードティンバーとして使うプログラムも、プログラム・キーを使って変更できます。ディスプレイの左にある上下の矢印キー（▲と▼）を使って、変更するキーボード音色を選択してください。（キーボード・アサイン・モードがSINGLEに設定されていると、KBD 1用のプログラムしか変更できません。）

i2/i3の提供する音楽の可能性をすべて探求して楽しみください。

## 1.5 フロッピー・ディスクのフォーマット

自分のデータを保存しておくためのフロッピー・ディスクを準備しましょう。

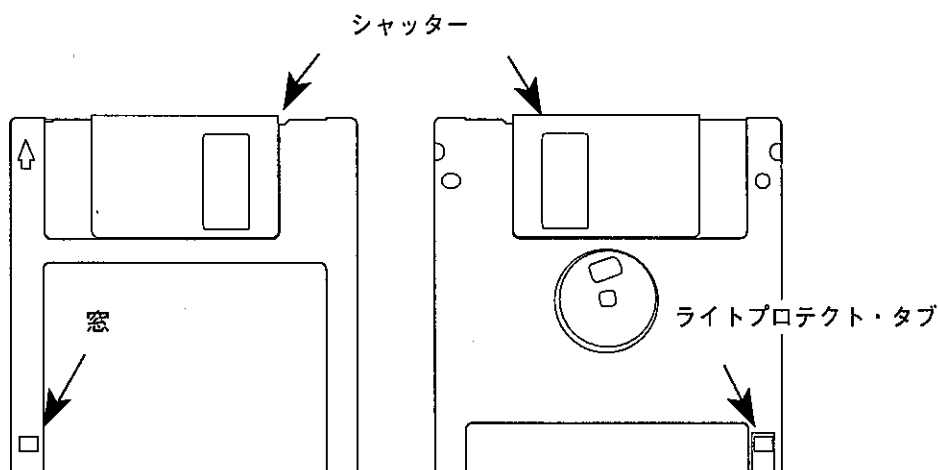
i2/i3で作成したデータ（アレンジメント、ソング、プログラムなど）をフロッピー・ディスクにセーブしておくことは非常に重要なことです。このバックアップ・コピーは、自分のデータをなくしてしまったり、誰かがうっかり変更してしまったような場合に役に立ちます。とくにソング・モードとバックキング・シーケンス・モードでは、電源を切ったときにi2/i3のメモリーからデータが消えてしまうため、忘れずにデータをフロッピー・ディスクにセーブする必要があります。

フロッピーディスクを使うには、これをi2/i3で使うように準備する必要があります。この手順はフォーマットと呼ばれ、i2/i3用フロッピー・ディスクであると認識するための情報をフロッピー・ディスクに書き込むものです。（興味のある方のために――これは720k MS-DOS™ディスクに使われているのと同じフォーマットです。）

以下の手順を実行するためには、3.5インチの両面倍密度（2DD）フロッピー・ディスクが必要です。フォーマットを実行するとフロッピー・ディスク上の情報がすべて消えてしまうので、i2/i3付属のフロッピー・ディスクは絶対に使わないでください。このタイプのフロッピー・ディスクはお近くのコンピューター販売店、事務用品店、あるいはi2/i3をお買いになった楽器店でも買うことができます。

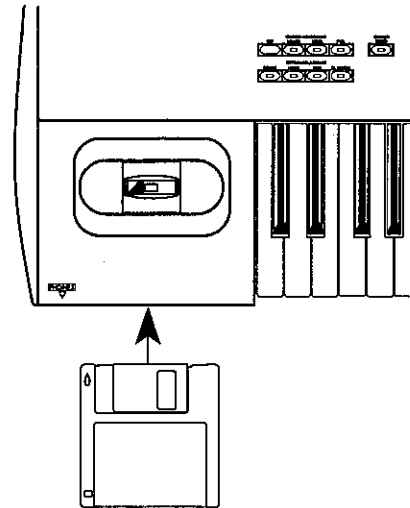
フォーマットするフロッピー・ディスクが用意できたら、そのフロッピー・ディスクが書き込み可能になっていることを確認してください。

☞ フロッピー・ディスクの角にある小さな窓を見てください。



この窓がしまっていれば、そのフロッピー・ディスクは書き込み可能です。窓があいていたら、フロッピー・ディスクの裏側にあるライトプロテクトタブをずらして窓を閉じてください。

- ☞ フロッピー・ディスクの表側を上にして、シャッターのある方からディスク・ドライブに挿入してください。



これでフロッピー・ディスクをフォーマットできます。

- ☞ DISKと書かれたキーを押してください。
- ☞ PAGE+キーを4回押してください。
- ☞ 下向き矢印キー (▼) を2回押すと、ディスプレイのFormat Disk機能が反転表示されます。
- ☞ カーソル・キーH (ディスプレイ上のFORMATの下にあります) を押してください。

すぐに、i2/i3が"Are you sure?" (よろしいですか?) と尋ねてきます。

- ☞ カーソル・キーFを押して"Yes"と答えてください。

ディスプレイ上に"Now fomating ..." (フォーマット中です...) の表示が現れます。約2分後に、このメッセージが"Completed" (終了しました) に変わるはずです。

#### フロッピー・ディスクの取扱い

フロッピー・ディスクを取り扱う際には、下記の注意事項を守ってください。

- ・ シャッターをあけたり、フロッピー・ディスクの表面にさわったりしないでください。
- ・ フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに入れたままi2/i3を移動しないでください。振動によってディスク・ドライブのヘッドがディスクを傷つけ、ディスクが使えなくなることがあります。
- ・ テレビ、コンピューターのモニター、スピーカー、トランスその他、磁場を発生するものの近くにフロッピー・ディスクを保存したり置いたりしないでください。ディスクが使えなくなることがあります。
- ・ 極端な高温または低温と湿気、直射日光、過度のほこりや汚れにさらされる場所にはフロッピー・ディスクを保存したり置いたりしないでください。
- ・ フロッピー・ディスクの上には物を置かないでください。
- ・ フロッピー・ディスクを使ったあとは、必ず保護ケースに戻してください。







## 2 i2/i3の基本的なコンセプト

さて、i2/i3にできることを一通り体験していただきました。つづいてこれらの機能について少し詳しく見てみましょう。

### 2.1 Interactive Music Workstationとは？

Interactive Music Workstationの定義として3つの要素があげられます。高品位の音源、演奏を記録する機能、そして記録された内容を演奏中に変更出来る機能です。この3つの機能を果たすためにi2/i3に備えられた3つの主要部分について以下に説明します。

#### 音源部

32音ポリフォニック、16パートマルチティンバーの音源です。16種類の楽器音で最大32音まで同時に発音出来る能力を持っていますので、フルアンサンブルのサウンドを再現することができます。

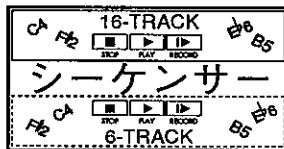


音源

ピアノ、ストリングス、ブラス、ドラム等、主要な楽器の音はすべてプリセットされています。これらの音を少しエディットして好みの音に近づけることも、大きく変更して元と全く違う音にすることもできます。

#### シーケンサ

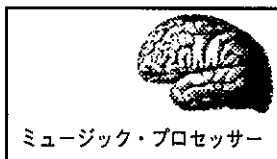
16のトラックを使って、マルチトラックテープレコーダ感覚で音楽のアイデアを記録できるシーケンサです。ただし記録されるのは音そのものではなく、「どの鍵盤を、いつ、どんな強さで弾いたか」といった演奏の情報です。



音ではなく演奏情報を記録する、このことによって、いったん記録したトラックの音色だけを簡単に変更することができます。例えば、静かなピアノ・ソナタを記録しておいて、これをチューバの音で演奏させるといったことが簡単にできます。

#### ミュージックプロセッサ

録音した音楽をリアルタイムにコントロールできる、これがi2/i3が従来のミュージックワークステーションよりも一歩進んでいるポイントです。この機能を実現するのがミュージックプロセッサです。



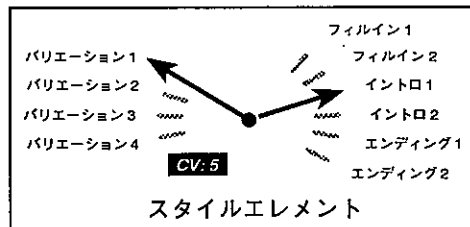
ミュージック・プロセッサ

例えば、あらかじめシーケンサで作っておいた曲を演奏しているとしましょう。突然、曲の一部をどうしても変更したくなったりします。コード進行を変えたいとか、エンディングの前に最後の1コーラスをもう一度演奏したいとか、クラッシュシンバルの音をいくつか加えたい、などといったことです。普通のシーケンサでこのような変更を行うとしたら演奏を止めて、やっかいなエディット作業をしなければなりません。i2/i3ならこのような変更はもちろん、それ以上のことを瞬時に行うことができます。

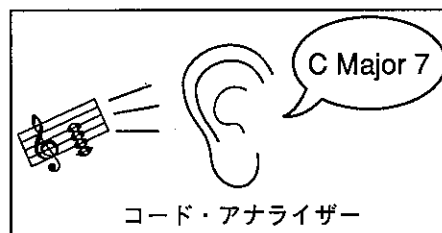
ミュージックプロセッサの内部動作

ミュージックプロセッサはその名のとおり、音楽データを処理するという仕事を担っています。この装置はコード理論や曲の構成のような基本的なことから、ドラマーが曲に合わせて音楽的に使い分けるテクニックまで、音楽について多くのことを理解しなければなりません。i2/i3のミュージックプロセッサは、それぞれ専門的な音楽の技術をもつ4つのツールによって成り立っています。

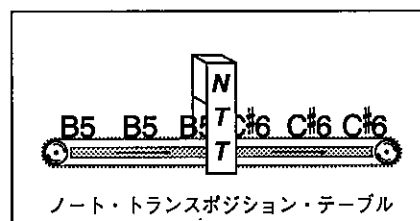
1つめの道具はスタイルエレメントセクタです。ミュージックプロセッサは、様々な音楽のスタイルというものをそれぞれが特定の音楽的な目的に合わせて作られた要素の集まりという形で認識しています。つまりスタイルを、バリエーション、フィル、イントロ、エンディングといった曲のパーツに置き換えて考えるのです。スタイルエレメントセクタはこのような要素（以下、エレメントと呼びます）を瞬時に、スムーズに切り換えるものです。



各エレメントは1まとまりのシーケンスで出来ていて、コードが変わった時にスタートされます。スタイルエレメントセクタは次に説明する2つめのツール、コードアナライザから得た情報に基づいてエレメントを選びます。コードアナライザは常に鍵盤を見張っていて、どのキーが押されているかチェックし、この情報から何のコードが演奏されているかを決定します。ミュージックプロセッサ全体を即興演奏のミュージシャンに例えるなら、コードアナライザはその耳にあたるものです。



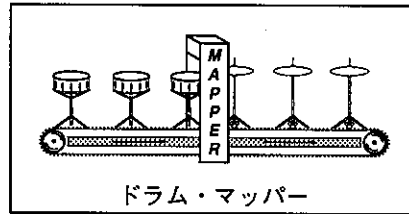
i2/i3では、コードアナライザを使ってスタイルエレメントセクタが選んだシーケンスを変更し、演奏されたコードにぴったり合うようにできます。ミュージックプロセッサは、コードアナライザによって今演奏されているコードを知ると、選んだあったシーケンスを3つ目のツール、ノート・トランスポジション・テーブル（音高の変更を使う一覧表）に通します。ここで1つ1つの音の音高を変更して、シーケンスをコードに合うように作り替えるわけです。



このようにしてミュージックプロセッサは3つのツールを使って、曲シーケンスを曲の様々なセクションと、コード進行の両方にフィットさせます。

これだけでもかなりのものですが、実はもう1つ、ミュージックプロセッサには技があります。

ドラムの音を変えて、曲の雰囲気を変えてみたい時がありませんか。たとえばAの部分で使っているサイドスティックとライドシンバルをBの部分で演奏する時はハイハットシンバルとスネアドラムに変えたい、といったことです。最後に説明するミュージックプロセッサの4つめのツール、ドラム・マップャーを使えば、素早く簡単にこれを行うことができます。

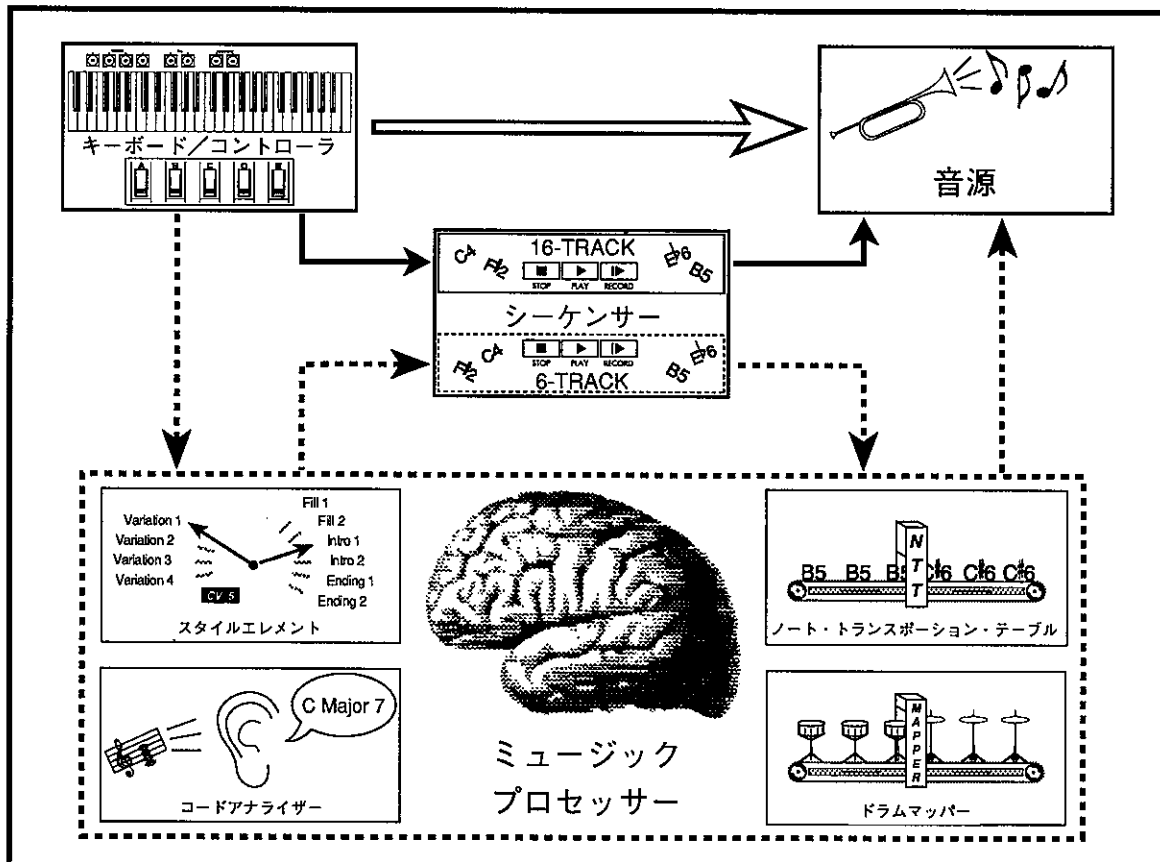


ドラムセットの楽器をいろいろなパーカッションに入れ替えることもできます。バスドラム、スネア、ハイハットシンバルのセットが、クラベスとカウベルとシェイカーに変わったりします。このような自由度の高い機能によって、表現力の可能性が広がるでしょう。

4要素を統合すると...

音源、シーケンサ、ミュージックプロセッサ、といったi2/i3の3つの構成要素を見てきました。4つめに鍵盤といくつかのコントローラを加えましょう。これはあなたとi2/i3を繋ぐものです。これでこの楽器のすべての能力をコントロールすることができます。

4つの構成要素を集めて結び付き方を図で表すと、このようになります。



このイラストでは、i2/i3の構成要素の3種類の結び付き方を3種類の矢印で表現しています。1つめは白い矢印です。鍵盤と音源を直接つなぐことによってプログラムを演奏したりエディットしたりできます。これは最もシンプルな形であり、鍵盤付きの電子楽器の基本と言えます。

2つめは実線の矢印です。鍵盤が16トラックのシーケンサにつながり、そこから音源につながっていて16トラックの音楽データを記録、再生できるというものです。これはいわゆるミュージックワークステーションの機能です。

点線の矢印で示した形では、鍵盤とコントローラがミュージックプロセッサに命令を送り、そこで6トラックのシーケンサのデータに変更を加えて音源に送ることができるようになっています。ミュージックプロセッサの、あらかじめ作られたシーケンスデータをリアルタイムにコントロールできる、という特筆すべき能力によっていままでの楽器を上回る、自由に創造的な力が得られるわけです。

i2/i3の持つ強大な能力を考えると、その機能を整然と系統づける方法が必要に思えます。すべての機能を同時に使うということは、おそらくないでしょう。今まで説明したi2/i3の基本的な機能とその関連機能とはモードという形でまとめられています。

## 2.2 モードとは？

モードとは、音色をエディットする、シーケンサに記録する、フロッピーディスクにアクセスする、など特定の仕事を実行するための機能を集めたまとまりのことです。

i2/i3には8つのモードがあります。最も強力なものはシーケンサに関するモードで、アレンジメントプレイ、エディットスタイル、バックアップシーケンス、そしてソングの各モードです。これらのモードでは鍵盤と音源とシーケンサそして場合によってミュージックプロセッサが組み合わせて使われます。プログラム・モードとエディットプログラム・モードで使うのは鍵盤と音源だけです。そのほかにグローバルとディスクというふたつのモードがあります。

各々のモードを簡単に説明します。

### Program モード と Edit Program モード

プログラムとは名前のついた1つの音色の単位のことです。プログラムモードではプログラムの音色を演奏できます。音色をエディットするときも、このモードでプログラムを選んでおいてから、次のモードに進みます。エディットプログラムモードではプログラムをたくさんの角度から変更できます。音の明るさ、エンベロープ、波形の選択などです。

プログラムとそのエディットの仕方については、リファレンスガイド第5章の1.3節と第6章をご覧ください。

### Song モード

このモードでは、基本的な16トラックのシーケンサを使用できます。十分なエディット機能がありますから1音1音正確に曲を仕上げる事が可能です。

詳細はリファレンスガイドの第4章をご覧ください。

### Arrangement Play モード

*interactive*機能を使うライブ演奏にはこのモードを使いましょう。アレンジメントを演奏するときに、テンポ、コード、スタイルエレメントの選択、ドラムマッピングをリアルタイムでコントロールできます。また、プログラムの選択、音量、パン、エフェクトセンドレベルを各バックトラック毎に設定することもできます。

アレンジメントプレイモードには、キーボードティンバーといって2つのプログラムをバックトラックに重ねて演奏できる機能を加えられています。

アレンジメントに関する情報についてはリファレンスガイドの第1章をご覧ください。

### Edit Style モード

このモードにはユーザー自身でスタイルを作り、好みに合わせてエディットすることのできる、特別な6トラックのシーケンサが用意されています。また、このモードの中では内蔵のROM上のスタイルをエディットすることもできます。

スタイルとそのエディットの仕方の説明は、本書のsection 2.5とリファレンスガイドの第2章をご覧ください。

### Backing Sequence モード

アレンジメント演奏のすべての要素、つまりコードチェンジ、キーボードティンバート、スタイルエレメントの選択、そしてドラムマップの変更などはこのモードで記録できます。また、8つのエキストラトラックがあり、各トラックは追加のパートを記録したりバックトラックをコントロールする情報を記録したりすることに使用できます。

バックキングシーケンスの詳しい説明は、リファレンスガイドの第3章をご覧ください。

### Global モード

このモードではi2/i3の全体にかかわること、つまりMIDIグローバルチャンネルの設定、チューニング、アサインابلペダルの設定、メモリプロテクトの設定などを行います。

2つのドラムキットをエディットしたり、ROMカードからスタイルのデータをロードしたり、またMIDIのシステムエクスクルーシヴでi2/i3のデータを転送したりする機能もこのモードにあります。

グローバルモードの各機能についての詳細はリファレンスガイドの第8章をご覧ください。

### Disk モード

このモードは、プログラム、ソング、アレンジメント、スタイル、バックキングシーケンスなどi2/i3のすべての情報をフロッピーディスクにセーブしたり、ディスクからロードするためのものです。

またi2/i3を、ほかのMIDI楽器からのシステムエクスクルーシヴデータをセーブするMIDIデータファイラとして使う機能もあります。

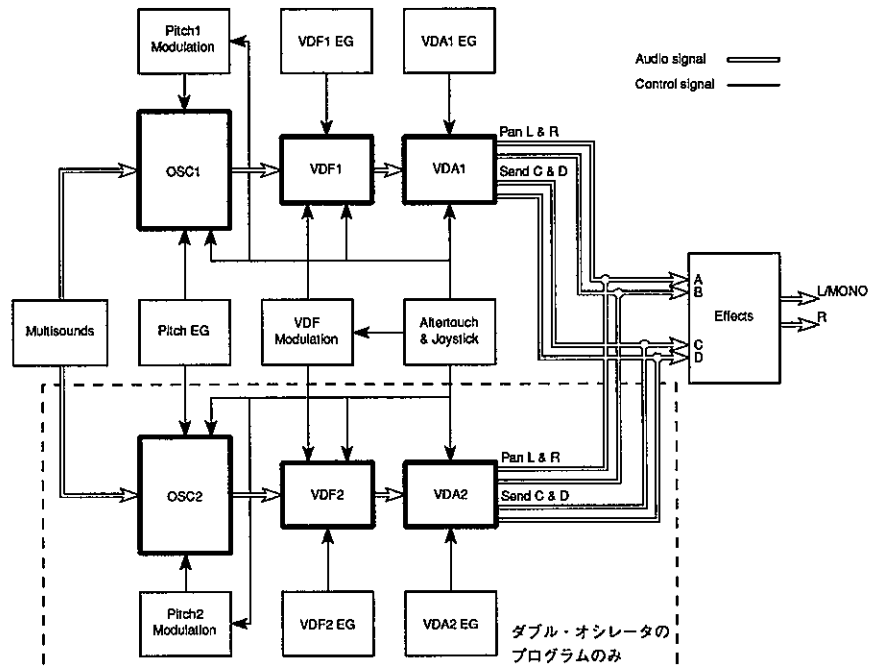
ディスクモードの各機能についての詳細は、リファレンスガイドの第9章をご覧ください。

## 2.3 プログラムとは？

基本的に、プログラムとは1つの楽器の音で、プログラムモードで伴奏なしに弾くことができ、またシーケンサを使うモードでは各トラックに割り当てることのできる楽器音のことです。

プログラムの構造

i2/i3で用いられているa<sup>2</sup>スクエアシンセシス・システムは、音を創造したりエディットしたりするための強力な手段を提供しています。このシステムでは、音を作り上げる主成分が3つあります。すなわち、ピッチ、トーン、音量です。これらをそれぞれコントロールするのがOSC（オシレータ）、VDF（バリエブル・デジタル・フィルター）、VDA（バリエブル・デジタル・アンプリファイア）です。



オシレータは音源です。ここではマルチサウンドと呼ばれる基本波形を割り当て、そしてオクターブを決めます。この信号は次にVDFを通ります。ここでは基本波形から倍音、つまりハーモニクスをカットしていくことによって、基本的な音色あるいは音の明るさを設定します。

その次に信号は、VDAを通ります。オシレータの出力レベルを調整して、基本的な音量を決めます。最後に、信号はエフェクタを通してアウトプットに送られます。1つのプログラムではOSC-VDF-VDAという構造を1つあるいは2つ使って音を作ります。

OSC、VDF、VDAには音色の成分を様々な方法で変化させるために、それぞれいくつかのモジュレーションソースが備えられています。ピッチMG（モジュレーション・ジェネレーター）とVDF-MGは、それぞれピッチと音色を周期的に変えるために使われます。ビブラートの効果を作るのに有効です。ピッチEG（エンベロープ・ジェネレーター）、VDF-EG、そしてVDA-EGは、それぞれピッチ、音色、音量の時間的な変化をコントロールします。

たとえば、VDA-EGを使って鍵盤を押さえてしばらくしてから音がフェイドインするようにして、VDF-EGを使って鍵盤を押さえていると次第に音色が明るくなるように、そして音量が下がって行く（VDA-EG）と同時に音色が暗くなっていき（VDF-EG）、鍵盤を放すと、ピッチが1オクターブずり落ちる（ピッチEG）、といったことができるわけです。

2.4 ソングとは？

ソングとは最高16トラックから成るシーケンスデータのことです。各々のトラックは自分に割り当てられたMIDIチャンネルから受け取ったノート情報に従って、i2/i3のプログラムをひとつ演奏することができます。

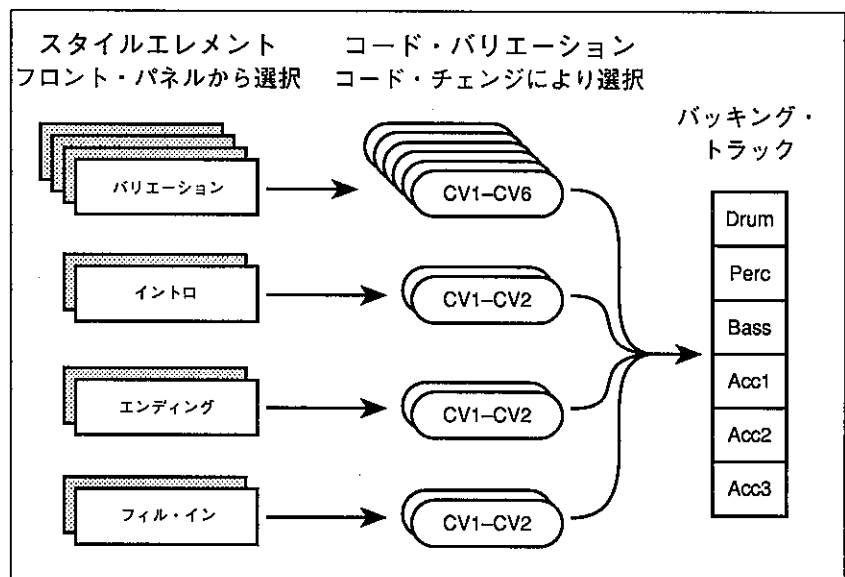
## 2.5 スタイルとは？

スタイルとは、音楽的につながりのあるシーケンスの集合で、これを組み合わせることによってi2/i3のミュージックプロセッサがその特有な機能のすべてを発揮できるようになります。各シーケンスは、ドラム、パーカッション、ベース、伴奏1、2、3の計6つのトラックを演奏するためのデータからできています。

第1章で述べたように、スタイルは4つのバリエーション、2つのイントロ、2つのエンディングそして2つのフィルで構成されています。フロントパネルの対応するキーを押すことでこれらスタイルエレメントを1つずつ選ぶことができます。各スタイルエレメントは、より小さいコードバリエーションという単位から作られています。

コードバリエーションが、バックイングトラックを作るための実際のシーケンスデータを含むものです。各バリエーションはCV1からCV6まで6つのコードバリエーションをもっており、イントロ、エンディング、フィルにかんしては、それぞれがCV1とCV2の2つのコードバリエーションをもってしています。

コードのタイプによって、スタイルエレメントのコードバリエーションの中のどれを演奏するかが決まるようにセットすることができます。例えば、メジャー7thを弾いたらCV1、ディミニッシュコードを弾いたらCV5が鳴るようにできます。



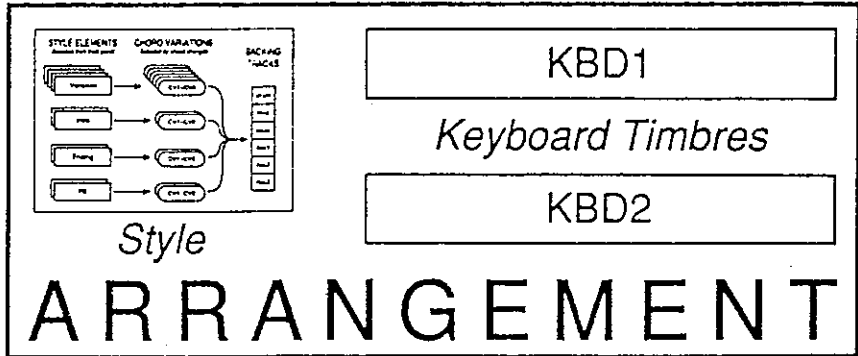
i2/i3のROMには48のスタイルが入っています。バッテリーバックアップされたRAMには4つまで、新たに作ったスタイルを入れておくことができます。(ROM、RAMの説明は、8ページのsection1.8をご覧ください。)

## 2.6 アレンジメントとは？

アレンジメントは、スタイルとリアルタイムでやりとりができます。(inter active: 相互に作用する) あるスタイルがアレンジメントに割り当てられていれば、テンポ、コード、スタイルエレメントの選択、ドラムのマッピングをリアルタイムでコントロールできます。

各アレンジメントにたいして別々に、プログラム、ボリューム、パン、エフェクト、テンポ、そしてミュートの切り換えを設定できます。こうして聞こえ方を変えることによって、各スタイルの可能性が広がります。つまり同じスタイルを使いながら、たくさんの色々な曲を演奏できます。

6つのバックアップ用のトラックに加えて、2つの楽器音がリアルタイムの演奏用に使用できます。キーボードティンバーと呼びます。



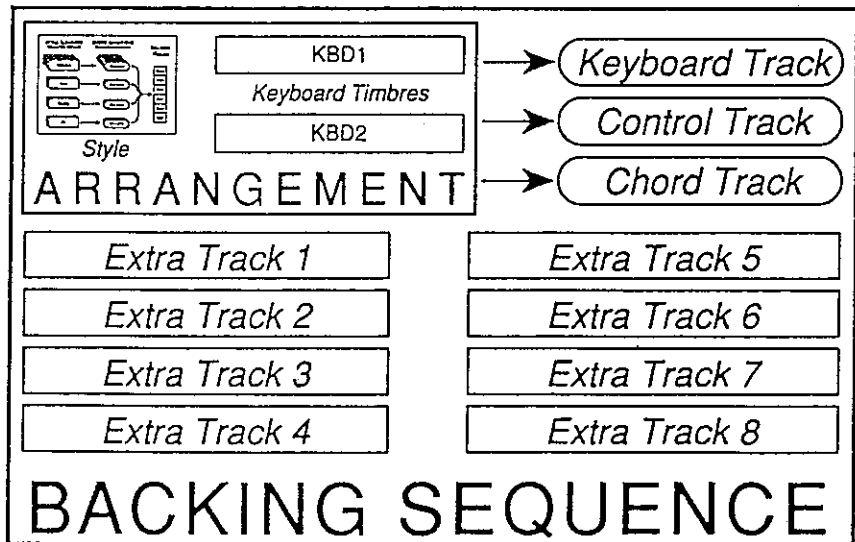
i2/i3は64のアレンジメントをバッテリーバックアップされたRAMに持っています。(ROM、RAMの説明は、8ページのsection 1.8をご覧ください。)

## 2.7 バックアップシーケンスとは？

バックアップシーケンスは、アレンジメント演奏においてどのアレンジメントを使うか、どのスタイルを使うか、テンポはいくつか、などを含むすべての要素を記録するところです。

加えて、アレンジメントトラックが3つあり、キーボードティンバー、フロントパネルのキー、それから鍵盤のコード判別用の範囲で演奏されたコードが記録されます。

さらに、8つのエキストラトラックがあり、曲に付け足したい演奏内容の記録や、6つのバックアップトラックに対してボリュームやプログラムチェンジのようなコントロールの情報を送ることなどに自由に使用できます。



i2/i3は、10個のバックアップシーケンスをバックアップされないRAMに持つことができます。

## 2.8 メモリとディスクについて

i2/i3は楽器として使うために設計されていますが、根本的にはコンピュータです。i2/i3はたくさんの種類の情報を記憶しなければなりません。プログラム、ソング、スタイル、アレンジメント、バックアップシーケンス、ドラムキット、グローバル



モードそしてディスプレイ上で行った様々な設定、これらはすべて何らかの形で保存されなければなりません。i2/i3はコンピュータとしてこれらのデータを保存するために、メモリを持っています。コンピュータのメモリにはROMとRAMがあります。

ROMとはRead Only Memoryの略です。この種のメモリは永久にデータを保存します。ROMからはデータを読み出すことだけができます。

ROMに入っているデータとは、例えば大部分のスタイル、プログラム、ドラムキットのデータ、すべてのマルチサウンドそしてi2/i3が動作するためのオペレーティングシステムなどです。

RAMはRandom Access Memoryのことです。RAMの場合は、データを読み出すことと書き込むことができます。

RAMには2種類あります。バッテリーバックアップされているものと、そうでないものです。バッテリーバックアップ式では、内蔵された小型の電池が常にRAMに電流を送っているために、i2/i3本体の電源を切った後も情報が保持されます。一方バッテリーバックアップされていないRAMでは、電源が切られてしまえばデータも消えてしまいます。

プログラム、スタイル、ドラムキットの一部とすべてのアレンジメントはバッテリーバックアップ付きのRAMに、ソングとバックキングシーケンスはバックアップ無しのRAMに入れられます。したがってi2/i3の電源を切ると、すべてのソングとバックキングシーケンスは消えます。

フロッピーディスクはデータを保存するためには便利で安上がりな方法で、この種の目的のためにコンピュータを内蔵する様々な機器や電子楽器などに広く受け入れられています。

この小さいディスクにi2/i3のすべてのデータを入れて持ち運ぶことができます。そのデータを別のi2/i3に入れれば、即座に自分のアレンジメントやスタイルをそのi2/i3で使うことができます。

内部データをすべて保存できるだけでなく、i2/i3にはデータファイラ機能がありますから、外部のMIDI機器からのMIDIシステムエクスクルーシヴのバルクダンプを受け取って、保存することができます。

ソングモードで作った曲データは、スタンダードMIDIファイルの形でセーブできますので、スタンダードMIDIファイルに対応している他のMIDI機器やコンピュータソフトでそのデータを読むことができます。同様に、他の機器で作ったスタンダードMIDIファイルのデータをi2/i3に読み込ませて、ソングモードでエディットすることもできます。



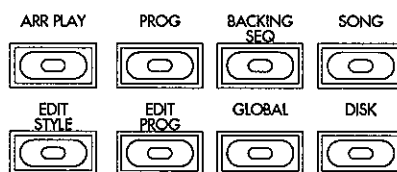
## 3 操作の応用

この章ではi2/i3を実際に使うために有効なテクニックをいくつか見ていきます。例えば、さまざまなディスプレイを選択しパラメータを変更する方法や、i2/i3の機能を使ったり、そのパラメータを変更するための基本操作方法などです。しかし、まず最初に第1章で少し説明した、プログラム、アレンジメント、スタイルの選択の基本的な手順をもう一度確認してみましょう。

### 3.1 モード選択

第2章で述べたとおり、i2/i3には「モード」に分けられている、多くのファンクションがあります。それぞれのモードでは、何をしたいかによって異なったファンクションを実行します。

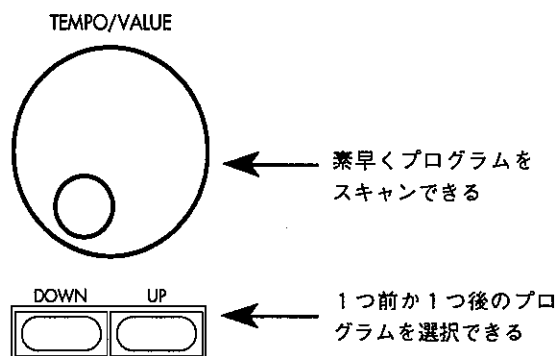
モードの選択は、選択したいと思うモードに対応する名前のキーを押すだけです。例えば、ソング・モードに入りたいときは、SONGキーを押してください。アレンジメント・プレイ・モードに入りたいときは、ARR PLAYキーを押してください。



### 3.2 プログラム、アレンジメント、スタイルの選択

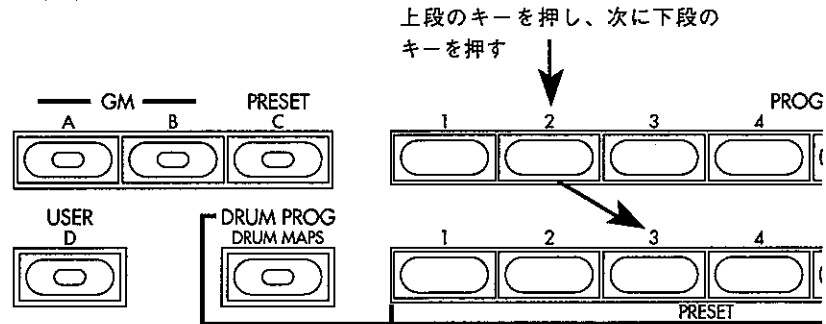
VALUEコントローラを使ってプログラムを選択する

VALUEコントローラを使うと一番簡単にプログラムの選択ができます。UP、DOWNキーを使ってそれぞれ前方向と後方向に1度に1つずつプログラムを選択することもできます。あるいは、VALUEダイヤルを回してたくさんのプログラムをスクロールすることもできます。(アレンジメント・プレイ・モードの1ページ目では、VALUEコントローラはテンポ調節用になっています。以下に説明するように、代わりにPROGRAMキーを使ってください。)

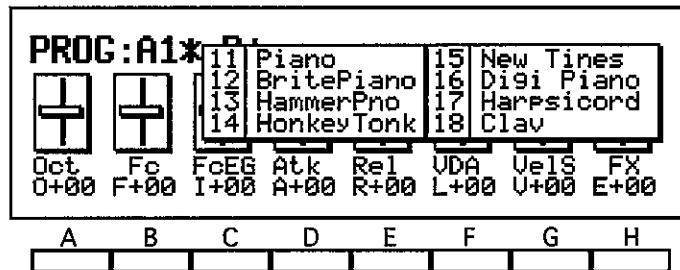


**PROGRAM**キーを使ってプログラムを選択する

プログラムを選択するもう1つの方法は、PROGRAMキーを使ってその番号を入力することです。選択したいプログラムの番号がわかっている場合は、それを直接入力することもできます。



プログラム・モードでバンクまたはPROGRAMキーの上段の1つを押すと、ディスプレイに下の図のようなプログラム名のリストが表示され、いま選んだグループ（この例ではグループ2）にあるプログラムが表示されます。これで、番号を知らなくてもプログラムの選択をする—あるいはプログラムにざっと目を通す—ことができます。目的のプログラムが見つかったら、PROGRAMキーの下段の適当なキーを押して一桁目の数字を選択してください。

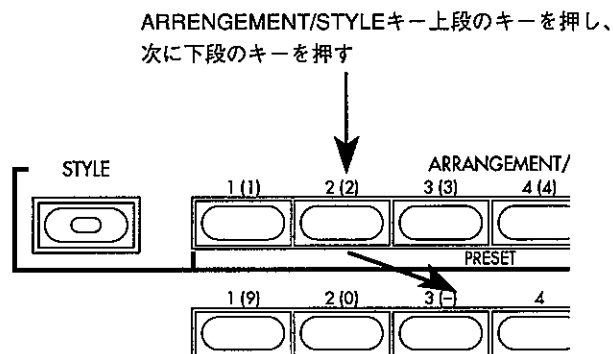


同じグループにあるプログラムを選ぶときは、いちいち上の段のキーを押す必要はありません。下の段のキーだけを押して下さい。

例えば、プログラムA32からプログラムA38に切り替えるには下の段の8番キーを押すだけです。

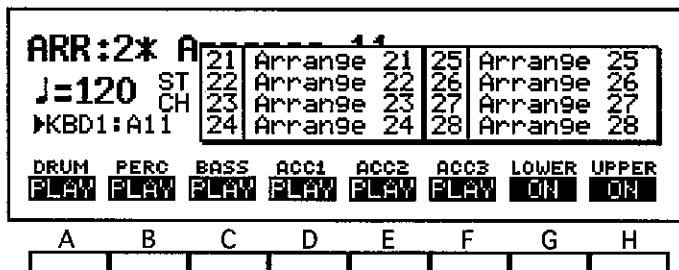
**ARRANGEMENT/STYLE**キーを使ってアレンジメントを選択する

ARRANGEMENT/STYLEキーの機能の仕方はPROGRAMキーとはほとんど同じです。



アレンジメント・プレイ・モードでARRANGEMENT/STYLEキー上段の1つを押すと、ディスプレイにリストが現れて対応するグループ内のアレンジ

メントが表示されます。下の段の適当なARRANGEMENT/STYLEキーを押して希望のアレンジメントを選択してください。(バックング・シーケンス・モードでアレンジメントを選択するときには、ディスプレイにリストは表示されません。)



同じグループにあるアレンジメントを選ぶときは、いちいち上の段のキーを押す必要はありません。下の段のキーだけを押して下さい。

例えば、アレンジメント11からアレンジメント12に切り替えるには下の段の2番キーを押すだけです。

#### ARRANGEMENT/STYLEキーを使ってスタイルを選択する

アレンジメント・プレイまたはバックング・シーケンス・モードでスタイルを選択するには、ARRANGEMENT/STYLEキーの左にあるSTYLEキーをまず押してください。STYLEキーが点灯してスタイルを選択できる状態にあることを示します。次にARRANGEMENT/STYLEキーを使って希望のスタイルを選択してください。

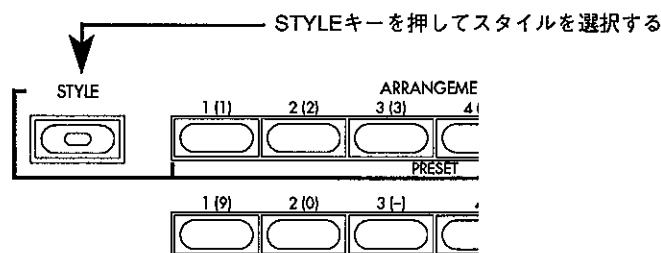
上の段の1番から6番までのキーを押し、次に下の段の1番から8番までのキーを押して、プリセット・スタイルを選択してください。上の段の7番キーを押してから下の段の1番から4番までのキーを押すと、ユーザー・スタイルの1から4までを選択でき、上の段の8番キーを押してから下の段の1番から4番までのキーを押すと、ROMカード・スタイルの1から4までを選択できます。

アレンジメント・プレイ・モードにおいて、アレンジメントを演奏しないでスタイルを選んでいるときには、i2/i3は現在選ばれているスタイルからプログラム、音量、パンポットの各設定をそのアレンジメントにコピーします。また、ベースと伴奏トラック用のオクターブとラップ・アラウンドの設定をそれぞれ0とSTYにリセットします。

アレンジメントが演奏されている場合には、i2/i3はそのアレンジメントのバックング・トラックの設定を変更せずに新しいスタイルを使用します。これによって、演奏中急に不自然な音の変化を起こすことなくスタイルを切り替えることができます。

どちらの場合にも、TEMPO LOCKキーが点灯していなければ、テンポはそのスタイルで設定されているテンポになります。

プログラムやアレンジメントと違い、スタイル選択時にディスプレイにスタイル名のリストは現れません。アレンジメント選択に戻るには、STYLEキーをもう一度押してください。



### 3.3 ディスプレイ・ページの選択

関連するパラメーターやファンクションは、ディスプレイ上でグループごとに「ページ」にまとめられています。たとえばエフェクトに関連するパラメーターはすべて1つのページに表示され、ディスクへのファイル保存に関連するファンクションはそのページとは別のページに表示されます。

パラメーターとは、ディスプレイで変更することのできる設定（数値など）を指します。例えば、MIDIチャンネルは1から16までの範囲の値を持つパラメーターです。テンポは1分間に40から240までの数値を設定できるパラメーターです。

ファンクションはそれぞれ、特定の操作をすることができます。例えばディスクをフォーマットしたり、プログラムをWRITEする、ソングから何小節かを削除するなどのようなことです。ふつう、1つのファンクションはいくつかのパラメーターからなり、手順を進めるには値を入力しなければなりません。

PAGE+キーとPAGE-キーを使えば、現在表示されているページのそれぞれ次のページ、前のページに移動することができます。例えば、ページ1からページ2に移動するにはPAGE+キーを1回押してください。ページ2からページ1に移動するには、PAGE-キーを1回押してください。

ソング・モードのページ1

SONG0 New Song				▶Record Mode			
A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18
A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28
SNG0 Tr01		M001	4/4	TUNE PROGRAM			
J=120:MAN		Q:HI	M:OFF				

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

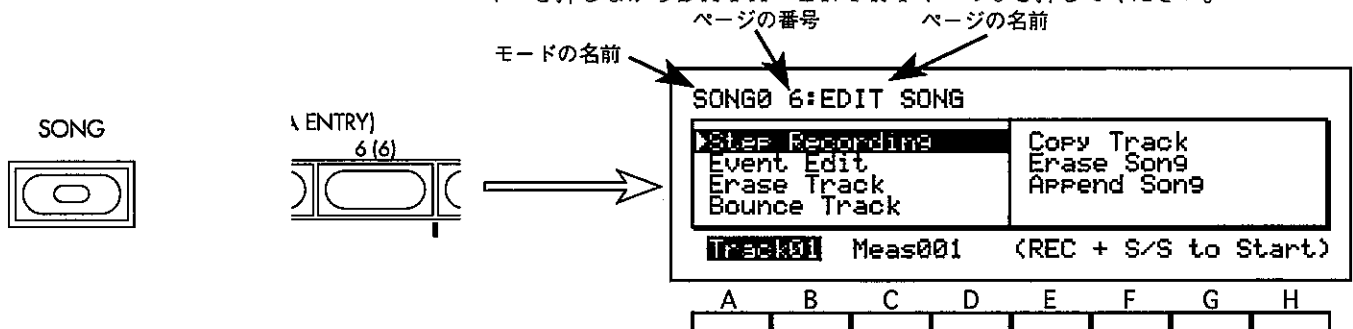


ソング・モードのページ2

SONG0 2: TRACK 1-8				▶Track Status			
TRK1	TRK2	TRK3	TRK4	TRK5	TRK6	TRK7	TRK8
BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00
D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00
PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

行きたいページの番号がわかっている場合には、現在のモード・キーを押しながら、同じ番号のDATA ENTRYキーを押せば、そこに直接ジャンプすることができます。例えば、ソング・モードのページ6に行くには、SONGモード・キーを押しながらDATA ENTRYキーの6を押してください。



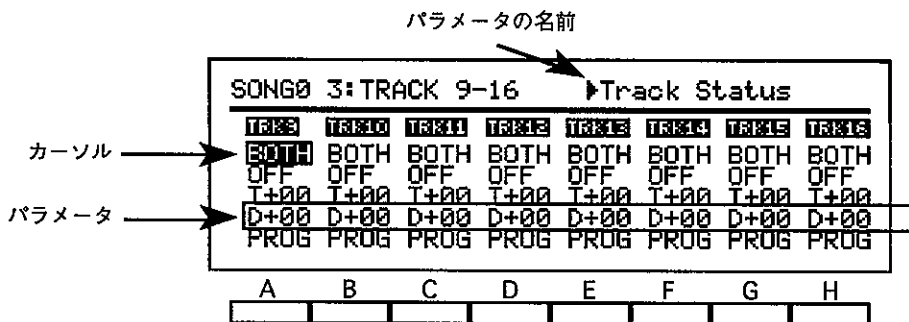
9以上のページがあるのはソング・モードだけです。ソング・モードのページ10またはページ11に行くには、SONGモード・キーを押しながらDATA ENTRYキーのそれぞれ0、-を押してください。

### 3.4 カーソルを動かす

カーソルは現在選択されている項目または位置をディスプレイ上で表示するために使われます。これは反転表示（黒地に白い文字）で強調されている部分です。

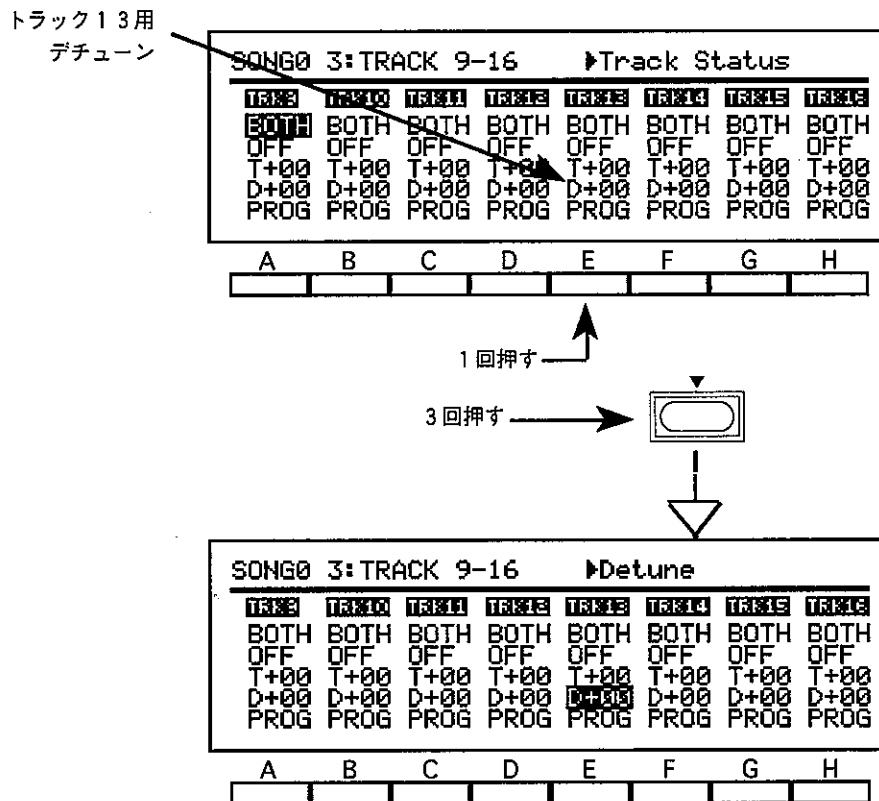
i2/i3でパラメータを変更するうえでの基本的な考え方は、必要なディスプレイ・ページを選択しカーソルキーを動かして変更したいパラメータを選択し、値を入力するという事です。

カーソルを移動すると、普通はそのカーソルの位置のパラメータの名前がディスプレイの右上の部分に表示されます。下の図ではトラック・ステータスのパラメータが選ばれています。



矢印キー（▲と▼）を使えばディスプレイの中でカーソルの位置を上下に動かすことができますし、カーソルキー（ディスプレイの下のAからHまでのキー）を使えばカーソルを左右に動かすことができます。これらのキー（▲、▼、A～H）を総称してカーソル・キーといいます。これらのキーをいろいろに組み合わせて使うことによって、カーソルをディスプレイのどの位置にも簡単に移動することができます。

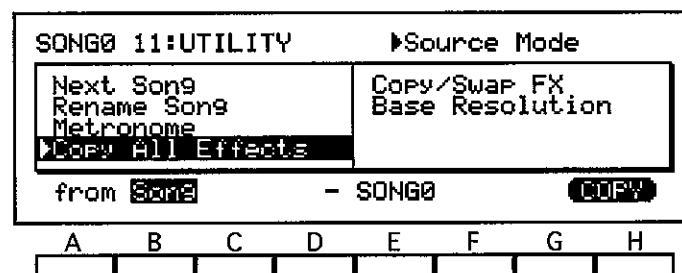
例えば、トラック13のデチューン・パラメーターを選択するには、最初にカーソルキーEを押して、次に下向きの矢印キーを3回押してください。カーソルキーと矢印キーの順番は、逆でも構いません。



矢印キーを使ってカーソルを動かして、上下どちらかの枠を越えた場合、カーソルはディスプレイの反対側に戻ります。例えば、前の図の場合に下向きの矢印を繰り返し押し続けると、カーソルはBOTH、OFF、T+00、D+00、PROGの所を動いた後再びBOTHの所に来ます。

#### 機能を選ぶページでのカーソルの使い方

パラメータではなく機能の名前が並んでいるページでは、矢印キーを使って希望の機能を選びます。



カーソルキーは選んだ機能の中のパラメータを選んだり、機能自体を実行させるときに使います。例えば上の図は、エフェクトのセッティングをコピーする機能が選ばれている状態を示していますが、ここでカーソルキーBはどのモードからエフェクトをコピーするかを選ぶために使い、EはBで選んだモードの何番からコピーするかを選ぶために使い、Hはコピー自体を実行するスイッチとして使います。

このタイプのページのカーソルは、最初あるいは最後の機能名を通り過ぎると、そのページのままもう一方の端の機能名の所に来ます。(上の図の場合、Next



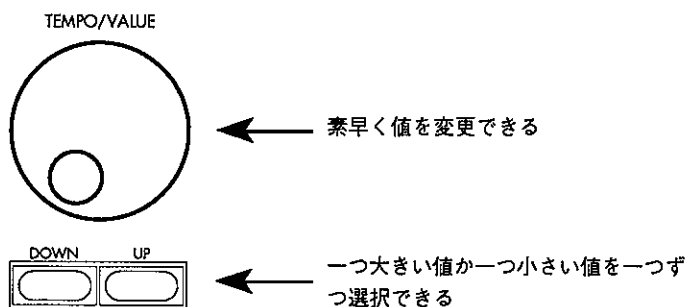
Songの上はBass Resolution、Bass Resolutionの下はNext Songということです。)

### 3.5 値の入力

パラメータに値を入力する方法はたくさんあります。バリューステアリング、データエントリキー、プログラムキー、そして鍵盤を使用できる場合もあります。

#### バリューステアリングを使う

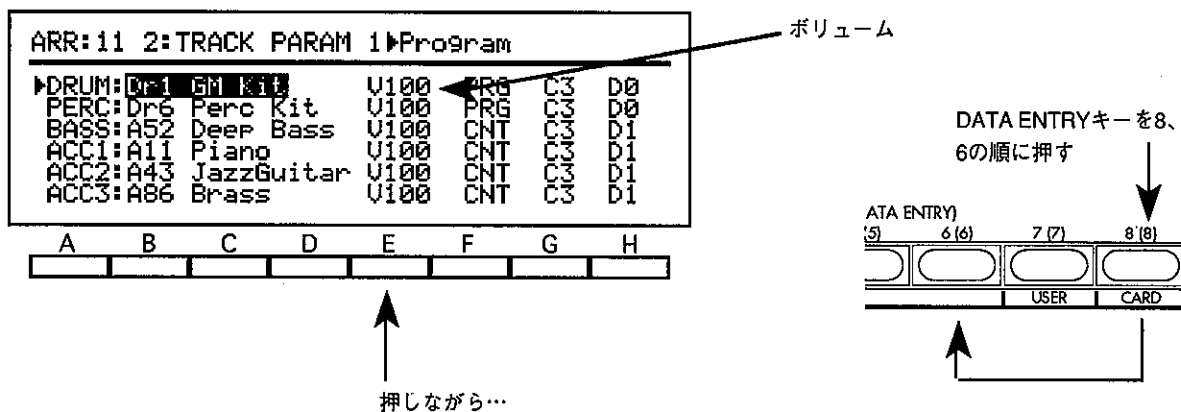
アップキーとダウンキーを使うと値を1ずつ増減しながら入力できます。バリューステアリングダイヤルを使えば、最小値から最大値まで素早く変更できます。この2つのキーとダイヤルをまとめてバリューステアリングと呼びます。



#### データエントリキーを使う

アレンジメント/スタイルキーの中に、括弧付きの番号が付いているキーがあることに気づいていると思います。これをカーソルキーと一緒に使うとデータエントリキーの役割を果たします。値を直接数値で入力したい場合に変便利です。

例えば下の図の場合、ボリュームのパラメータに86の値を入れるには、カーソルキーのEを押しながらデータエントリキーの8と続けて6を押します。押さえていたカーソルキーを離すと、値が入力されます。



9、0、- (マイナス) の入力につかうキーは、アレンジメント/スタイルキーの下の段にあります。

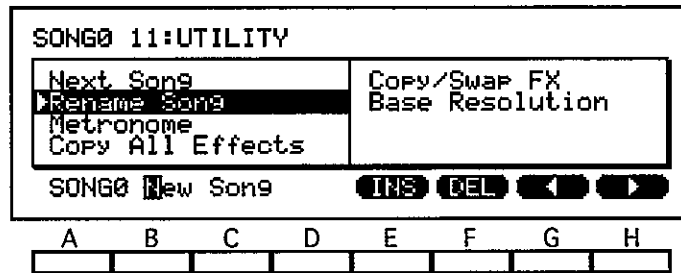
#### 名前を付ける

1つ1つのアレンジメント、スタイル、プログラム、バックシーケンス、ソングに10文字までの名前を付けることができます。またフロッピーディスクにセーブするファイルには8文字までのファイル名を付けることができます。

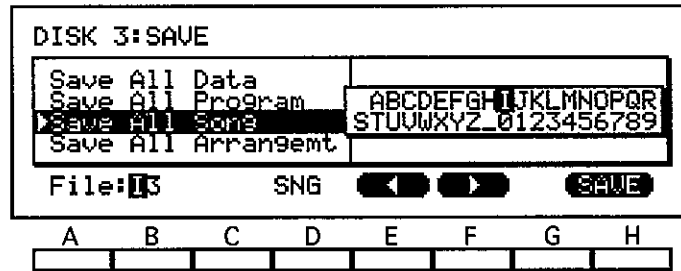
各モードで名前を付ける場合は `rename` という機能を使います。この機能を選ぶとディスプレイに、現在の名前とこの名前を書替えるために使う `insert` (挿入)、`delete` (削除)、左右の矢印のキーが表示されます。カーソルキー `H` を押すと、名前のなかの次の文字を反転表示し、`G` を押すと、1つ前の文字を反転表示します。

カーソルで選んだ所に書き込む文字を、バリューステアリング (ダイヤルと2つのキー) で選びます。書き込む文字を選ぶ目安として一覧表が表示されます。表の中で白黒反転している文字が現在この表の中で選ばれている文字です。

名前はパラメータとして記憶されるため、適切な文字を並べ終えてしまえば、この機能を実行するためにさらに何かのキーを押したりする必要はありません。



ディスクのファイル名の場合には8文字までで、使える文字の種類は上記の場合よりも限られています。これはMS-DOSというコンピュータのオペレーティングシステムの規定に合わせたものです。



ディスク関係の名前を付ける場合は、`insert` と `delete` 用のキーはありません。文字を消すためには、スペース (空白) を使います。名前の途中にスペースを含んだ場合は、セーブを実行した時にアンダーラインに変換されます。これは、MS-DOSではファイル名にスペースを含むことができないためです。

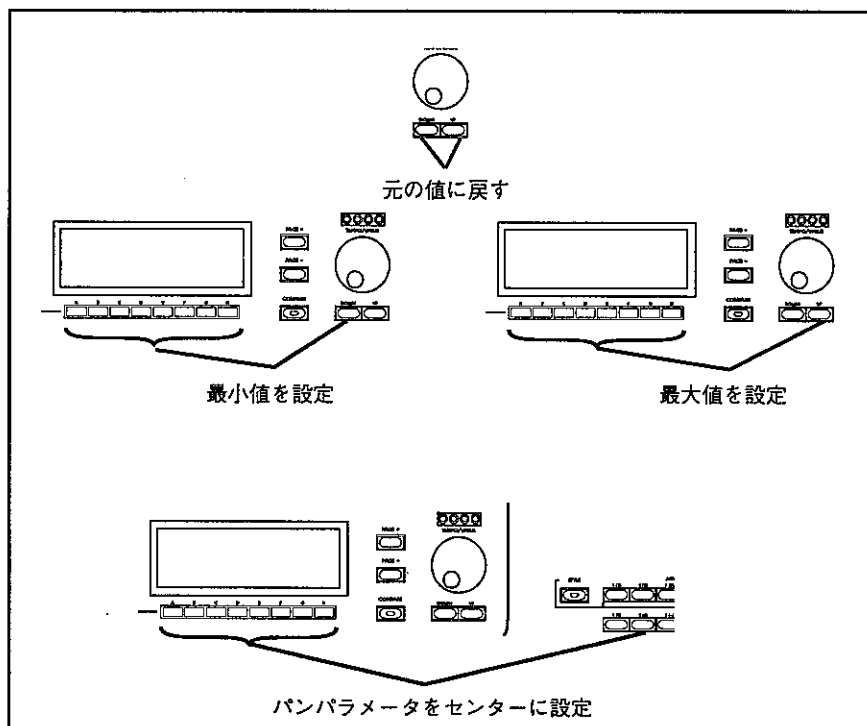
**鍵盤で値を入力する**

キーナンバー (音の高さ) やベロシティ値を入力するときには、鍵盤を使うこともできます。変更したいパラメータの下のカーソルキーを押しながら鍵盤を弾いて下さい。

**より簡単な入力操作**

DOWNキーとUPキーを同時に押すと、その時入力しようとしている値を元の値に戻すことができます。

また、パラメータの下のカーソルキーを押しながら、DOWNキーまたはUPキーを押すと、最小値、最大値を設定することができます。



各モードでパンの値を設定するとき、カーソルキーを押しながらデータエントリキーの0を押すとCNT（センター）にできます。

### 3.6 鍵盤のトランスポーズ

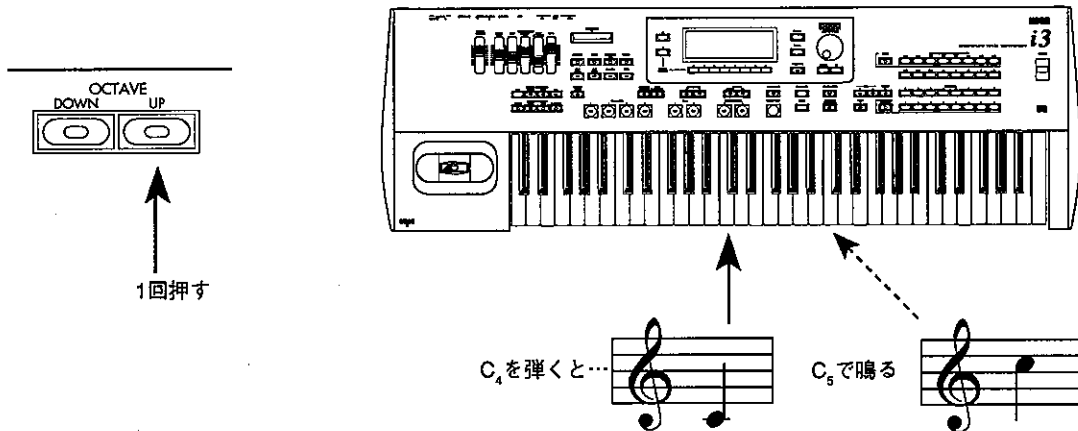
オクターブまたは半音単位で鍵盤をトランスポーズできます。オクターブのトランスポーズは $i2/i3$ の鍵盤でより広い音域を演奏するために、半音単位のトランスポーズは曲を別の調で練習し直すことなく、簡単にヴォーカリストや他の楽器とキーを合わせるために利用できます。

#### オクターブ単位でトランスポーズ

オクターブキーを使うと上下2オクターブずつまでトランスポーズできます。1オクターブトランスポーズしている時は、オクターブキーが点灯します。2オクターブの場合は、点滅します。加えてアレンジメントプレイモードにいる場合は、トランスポーズの状態がディスプレイに-2から+2までの数値で表示されます。0でトランスポーズなしを示します。

鍵盤を1オクターブ上にトランスポーズさせたい時は、オクターブアップキーを1回押して下さい。選んでいるプログラムの音は1オクターブ上がります。

オクターブアップキーが点灯して、アレンジメントプレイモードにいれば、ディスプレイに+1の表示が現れます。



アレンジメントプレイモードでアレンジメントを新たに選ぶと、それまでのオクターブキーを使ったトランスポーズの設定は、選んだアレンジメントの中にセーブされている設定に変わります。その他のモードでは、プログラムやトラックを選び直しても、オクターブキーによるトランスポーズの設定は変化しません。設定し直すか、本体の電源を切るまで有効です。

プログラムおよびエディットプログラムモードでプログラムの設定をセーブしても、オクターブキーの設定は記憶されません。パフォーマンスエディットのオクターブというパラメータを使って下さい。

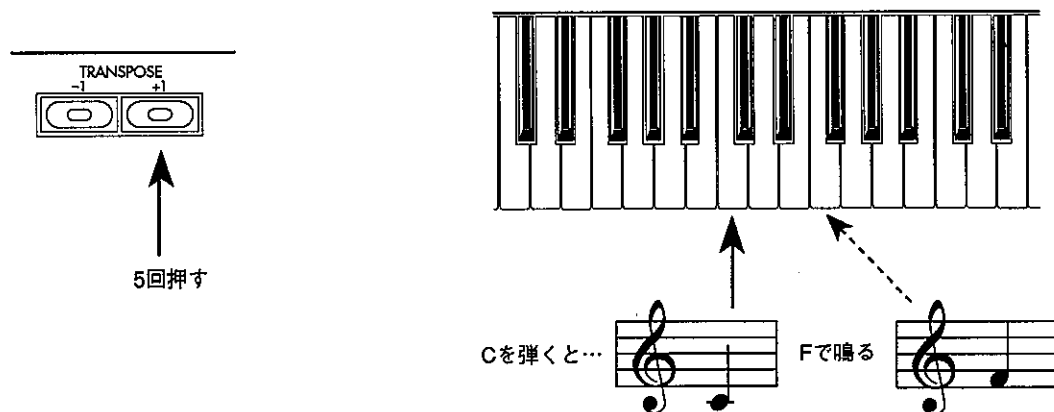
マルチサウンドには音程の上限があります。音程をあまり高く設定すると発音できなくなるマルチサウンドがありますのでご注意ください。

オクターブアップキーとオクターブダウンキーを同時に押すと、オクターブ単位のトランスポーズを素早く0に戻すことができます。

#### 半音単位のトランスポーズ

トランスポーズ-1、+1のキーで、鍵盤を半音単位で上下11段階ずつトランスポーズできます。トランスポーズの量がディスプレイの右側に表示されます。0はトランスポーズしていない状態です。

たとえば、Cのキーで演奏しながら、i2/i3にはFのキーで鳴ってほしいという場合は、トランスポーズの+1キーを5回押します。すべての音が5半音上がって、ディスプレイの右側には+5の表示が現れます。

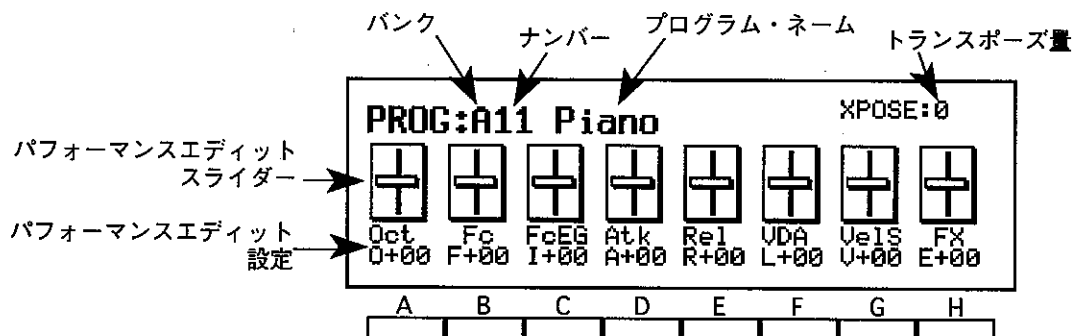


この機能をキャンセルして、半音単位のトランスポーズを止めたいときは、トランスポーズの-1と+1のキーを同時に押して下さい。

## 4 Programモード

Programモードでは、i2/i3のキーボードで演奏されるプログラムを選択します。このモードはライブパフォーマンスや、シーケンスモードで使うさまざまなプログラムを決定する際に使用して下さい。

☞ PROGキーを押して、Programモードに入ります。



Programモードのディスプレイは1ページしかありません。ここでは、プログラムのバンク、ナンバー、プログラム・ネームが表示されます。さらに、画面上の8つのスライダーを使って、プログラムに素早く変更を加えることもできます。この機能は、パフォーマンスエディットと呼ばれます。これについては、セクション1.3をご覧ください。

### 4.1 プログラムの構成

i2/i3には2つのタイプのプログラムがあります。1つはノーマルプログラムで、鍵盤全体を通じてピッチが整えられ、統一されたタイプのサウンドで構成されるものです。もう1つはドラムプログラムで、各キーに異なるドラムサウンドが割り当てられています。

i2/i3には、64のノーマルプログラムからなる4つのバンクと、8つのドラムプログラムからなる1つのバンクがあります。

バンク	記述	メモリアイプ
A	General MIDIプログラム	ROM
B	General MIDIプログラム	ROM
C	プリセットプログラム	ROM
D	ユーザープログラム	RAM
DRUM PROG	ドラムプログラム	ROM (1-6) RAM (7-8)

前記の表が示す通り、バンクAには1～64のGeneral MIDIプログラムがあり、バンクBには65～128までのGeneral MIDIプログラムがあります。

General MIDI (GM) は、多種多様なMIDI楽器間でのシーケンスを簡単に行えるようにします。

GMはプログラムのリストを指定するもので、そのプログラムには主要な楽器のサウンドが含まれ、それぞれに特定のプログラム・ナンバーが付いています。また、各プログラムの相対的な音量なども指定され、さらに、鍵盤全体に渡るドラムサウンドのレイアウトを指定するドラムキットマップも含まれます。

General MIDIについては、詳しくは第2章を参照して下さい。

バンクCには、General MIDIのプログラムリストに含まれない64のi2/i3独自のプログラムがあります。バンクA、B、CのプログラムはROMにあるので、これらのプログラムを変更した場合はそのバンクにセーブすることはできません。セーブはバンクDに行ってください。

バンクDはRAMにある64の追加プログラムで構成されます。このバンクのプログラムを変更した場合は、Diskモードの全プログラムのロード機能、または1つのプログラムのロード機能を使ってオリジナル設定に戻すことができます。この機能の使用法の詳細は、リファレンスガイド9.3~9.5ページを参照して下さい。

DRUM PROGバンクには、ROMに保管された6つのプリセットドラムプログラムと、RAMに保管された2つのユーザードラムプログラムがあります。ドラムプログラムは、Globalモードでエディットされたドラムキットを基にしています。詳しくは、本マニュアル第6章を参照して下さい。

## 4.2 プログラムの選択

### プログラムの番号

ノーマルプログラムの各バンクには、8つのプログラムからなる8グループがあります。i2/i3のプログラム・ナンバーは、このグループ分けに基づいています。

バンクAの最初のプログラムはA11、すなわちバンクA、グループ1、ナンバー1です。続く7つのプログラムは、A12からA18で、A21-A28、A31-A38と続きます。バンクAの最後のプログラムA88の後はB11となります。

プログラムを指定するには多くの方法があります。最も一般的な方法は、3-1~3-2ページですでに説明したVALUEコントローラまたはPROGRAMキーを使用する方法です。フットスイッチやMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを使用することも可能です。

### フットスイッチの使用

オプションのコルグPS-1、PS-2フットスイッチまたはエクスターナルコントローラEC5を使ってプログラムを指定することができます。フットスイッチを使うと、演奏の手を休めることなく、プログラム・ナンバーを一つずつ上昇、あるいは下降する順に選択することができます。

PS-1またはPS-2フットスイッチを使用してプログラムを指定するには、

- ☞ GlobalモードでPAGE+キーを1回押して、ページ2を表示させます。
- ☞ 矢印キーでカーソルをAssignable Pedal1に移動させ、VALUEコントローラでPROGRAM UPまたはPROGRAM DOWNを選びます。

Program Upにセットすると、フットスイッチはフロントパネルのUPキーと同様に働き、フットスイッチを押す度にプログラム・ナンバーは次の番号に移ります。PROGRAM DOWNにセットするとフットスイッチはDOWNキーと同様、前のプログラム・ナンバーを指定します。

- ☞ フットスイッチを、i2/i3リアパネルのASSIGN PDL/SW1端子に接続して下さい。

ここでProgramモードに戻り、フットスイッチを使ってプログラムを指定します。すでにASSIGN PDL/SW1を他の目的に使用している場合は、ASSIGN PDL/SW2を使用することができます。この場合は、GlobalモードでAssignable Pedal2にPROGRAM UPまたはPROGRAM DOWNを選んでおいて下さい。

エクスターナルコントローラEC5を使用してプログラムを指定するには、

- ☞ Globalモードのページ3に入ります。
- ☞ 矢印キーでカーソルをスイッチA、B、C、D、Eに移動させ、VALUEコントローラでPROGRAM UPまたはPROGRAM DOWNを選びます。
- ☞ EC5をi2/i3リアパネルのEC5端子に接続します。

操作方法は、アサインペダル1および2と同じです。

#### MIDIプログラム・チェンジ・メッセージ

シーケンサやMIDIコントローラなどの外部MIDI機器を通じ、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージをi2/i3に送ることで、プログラムを指定することができます。同様に、MIDIバンク・チェンジ・メッセージを使用すれば、MIDIを通じて264のi2/i3プログラム全てを指定することが可能です。8-3ページの表には、i2/i3のプログラム・ナンバーに対応するMIDIバンクとプログラムの番号が示されています。

## 4.3 パフォーマンスエディット

普通、プログラムを変更するには、次章のEdit Programモードを使用しなければなりません。このモードではプログラムの部分を細かく調整することができますが、場合によっては細かい修正はあまり必要でない事もあるでしょう。

パフォーマンスエディットでは重要なプログラムのパラメータを、Programモードから抜けないで、しかも細かなエディット操作なしに調整することができます。ほんのちょっとした変更を行うだけで、探しているサウンドが見つかるようになるでしょう。

順番にパフォーマンスエディットの設定を見ていきましょう。これらの設定はそれぞれ、2つのオシレータのパラメータを変更するものです。（オシレータの特性ではないドライ・エフェクトバランスを除く）

ここでは、C68 SynPadプログラムを使います。これはダブルオシレータプログラムなので、パフォーマンスエディット画面にはパラメータOSC1、OSC2、VDF1、VDF2、VDA1、VDA2が表示されます。この機能でシングルオシレータプログラムをエディットすると、パラメータOSC2、VDF2、VDA2は表示されません。

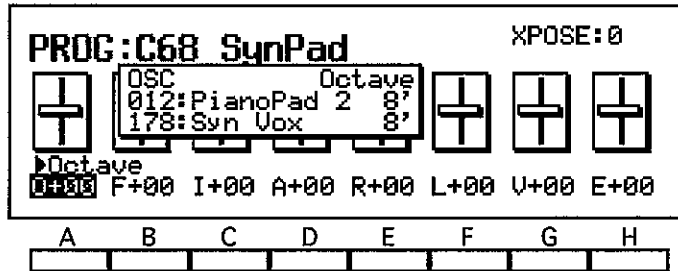
この機能でダブルオシレータプログラムをエディットすると、両方のOSC、VDF、VDAのパラメータが比例して変わります。これらを個別に変えるには、Edit Programモードで行わなければなりません。詳しくは、リファレンスガイド6-6～6-26を参照して下さい。

- ☞ C68 SynPADプログラムを選択します。

オクターブ (Oct)

ここでは各オシレータのオクターブを変更します。

- ☞ カーソルキーAを押します。



画面には、このプログラムで使用されているマルチサウンド名と現在のオクターブ設定が表示されます。

- ☞ 鍵盤をひとつ弾いてピッチを聴きます。
- ☞ DOWNキーを1回押します。
- ☞ 同じ鍵盤をもう一度弾きます。この時、音は1オクターブ低くなっています。

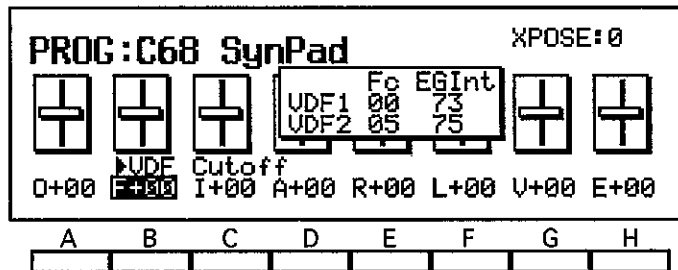
DOWNキーとUPキーを同時に押して、設定値をリセットします。

鍵盤に作用するフロントパネルのOCTAVE UP/OCTAVE DOWNキーと違って、この設定は音源に直接影響します。つまり、i2/i3の内部音源のみがトランスポートされ、MIDIを通じて送信される音は影響を受けません。また、パフォーマンスエディットで設定されるので、変更は現在のプログラムのみに影響し、プログラムはメモリに書き込まれなければ消えてしまいます(1-8ページ「エディットが終わったら」を参照)。

VDFカットオフ (Fc)

VDFカットオフはプログラムの音色の全体的な明るさをコントロールします。

- ☞ カーソルキーBを押します。



画面には、VDF1およびVDF2のフィルターカットオフの現在値と (Fc) フィルターEGの強さ (EGInt) が表示されます。EGIntパラメータはここでは参照のためだけに表示され、このパフォーマンスエディットの変更には影響されません。

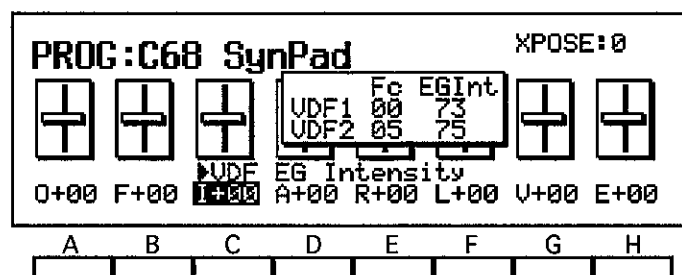
- ☞ 鍵盤のどれかを押さえたままで、VALUEコントローラを右に回して音色を聴いてみましょう。音色は明るくなっていきます。
- ☞ 鍵盤を押さえたまま、画面上のスライダーが一番下に接するまでダイヤルを左に回します。音色は暗くなります。
- ☞ DOWN/UPキーを同時に押して設定値をリセットします。



## VDF EGインテンシティ (FcEG)

EG (エンベロープジェネレータ) は、フィルターカットオフが時間経過と共にどのように変化するかをコントロールします。EGはフィルターカットオフを自動的にコントロールして、アコースティック楽器の音色の明るさが時間の経過とともに変化するのをシミュレートしたり、特別な効果を作るのに使用することもできます。ここでの設定はエンベロープジェネレータの強度をコントロールするものです。

- ☞ カーソルキーCを押します。



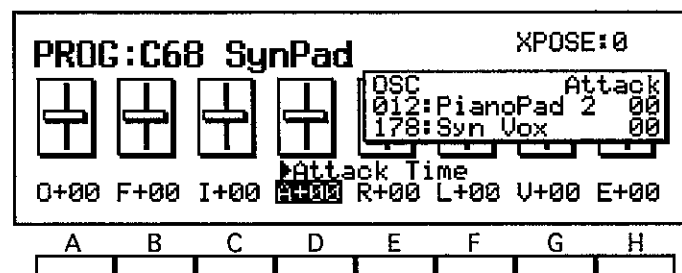
画面にはVDF1およびVDF2のフィルターカットオフの現在値 (Fc) と、フィルターのエンベロープジェネレータの強度 (EGInt) が表示されます。Fcパラメータは、ここでは参考のためだけに表示されます。これは、パフォーマンスエディット設定の変更には影響されません。

- ☞ VALUEコントローラを右に回します。
- ☞ 鍵盤をいくつか押さえたまま、音の明るさが時間経過と共にどのように変化するかを聴いてみましょう。
- ☞ 鍵盤を離し、VALUEコントローラを左に回します。
- ☞ もう一度鍵盤を押さえて、音の明るさが時間経過と共にどのように変化するかを聴きます。
- ☞ DOWNキーとUPキーを同時に押して、この設定値をリセットします。

## アタックタイム (Atk)

アタックタイムは、ある音を弾いたときに音が立ち上がってくるのにかかる時間をコントロールするものです。

- ☞ カーソルキーDを押します。



画面には現在のアタックタイム値が表示されます。

- ☞ VALUEコントローラを右に回します。
- ☞ 鍵盤をいくつか押し、サウンドがどのように立ち上がってくるか、たしかめてみましょう。

実際にディスプレイをご覧になるとおわかりになると思いますが、この画面での各スライダの範囲は+10から-10の値に限られています。画面の最終行の値は最大値+10に設定されていますが、アタックタイムのパラメータは50までしか届いてい

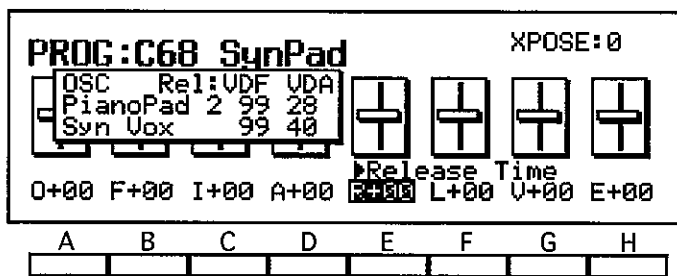
ません。これ以下の値を得るためには、EDITPROGキー、続いてPROGキーを押して下さい。パフォーマンスエディットで行った変更は全て残りますが、全スライダーはセンターポジションにリセットされ、+10または-10の値が追加されます。

- ☞ 鍵盤を離して、VALUEコントローラを左に回します。
- ☞ もう一度鍵盤を押さえて、音がすぐに発音されることに注意してみましょう。
- ☞ DOWNキーとUPキーを同時に押して、この設定値をリセットします。

リリースタイム (Rel)

リリースタイムは、鍵盤を離れた時に音が消えてゆくのかかる時間をコントロールします。

- ☞ カーソルキーEを押します。



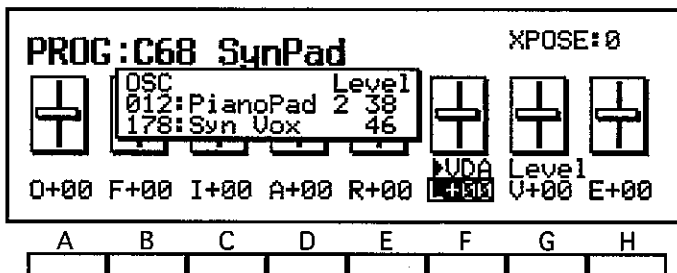
画面には、VDFとUDAの現在のリリースタイム値が表示されます。

- ☞ VALUEコントローラを右に回します。
- ☞ 鍵盤をいくつか押してからそれを離します。サウンドがどの程度ゆっくりと消えてゆくかたしかめてみましょう。
- ☞ VALUEコントローラを左に回します。
- ☞ もう一度鍵盤を押さえてから離します。サウンドがすぐに終わってしまうことをたしかめてみましょう。
- ☞ DOWNキーとUPキーを同時に押して、この設定値をリセットします。

VDAレベル (VDA)

VDAは、サウンドの全体的な広がり、または音量をコントロールします。

- ☞ カーソルキーFを押します。



画面には現在のVDAレベルが表示されます。

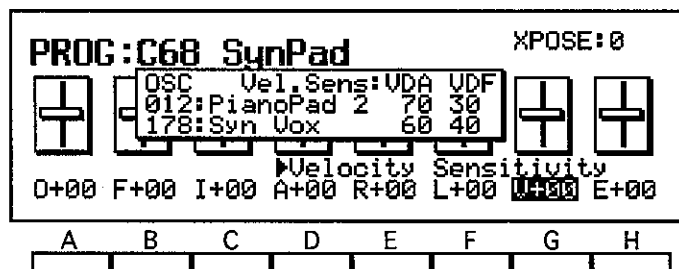
- ☞ キーボードでいくつか音を弾き、音量に注意して音を聴いてみましょう。
- ☞ VALUEコントローラを右に回します。
- ☞ 鍵盤でいくつか音を弾き、音量が上がっていることをたしかめてみましょう。

- ☞ VALUEコントローラを左に回します。
- ☞ 鍵盤でいくつか音を弾いて、音量レベルが下がっていることをたしかめてみましょう。
- ☞ DOWNキーとUPキーを同時に押して、この設定値をリセットします。

## ベロシティセンシティビティ (VelS)

これは、鍵盤をどのくらい強く（実際にはどのくらい速く）叩いたかによって、サウンドが変化する度合をコントロールするものです。

- ☞ カーソルキーGを押します。



この画面には、VDAおよびVDFベロシティセンシティビティパラメータの値が表示されます。

- ☞ VALUEコントローラを右に回します。
- ☞ 鍵盤でいくつか音を弾いて、サウンドがタッチに即座に反応することをたしかめて下さい。
- ☞ VALUEコントローラを左に回します。
- ☞ さらに音を弾いて、どれだけ強くあるいはソフトに演奏しても、サウンドは最大のベロシティで演奏されたのと同様に演奏されることをたしかめて下さい。

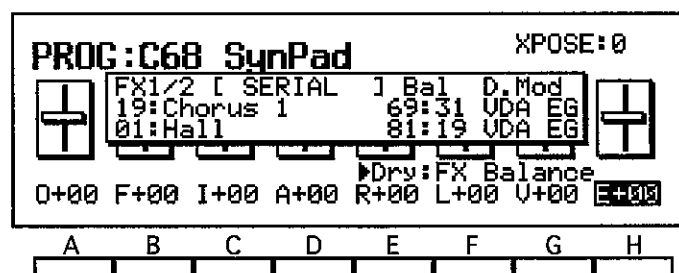
あらゆる音に対して全体的なベロシティの反応をコントロールするためには、Globalモード、ページ2のベロシティカーブパラメータを使用しなければなりません。

- ☞ DOWNキーとUPキーを同時に押して、この設定値をリセットします。

## ドライ・エフェクトバランス (FX)

これは、エフェクトのかかっていないドライサウンドと、エフェクトのみのウェットサウンドとのバランスをコントロールするものです。

- ☞ カーソルキーHを押します。



画面には、エフェクトの配置（プレースメント）、現在のエフェクト、エフェクトバランスの値、ダイナミックモジュレーションソースが表示されます。

- ☞ VALUEコントローラを右に回します。
- ☞ 鍵盤で音をいくつか弾いて、サウンドにエフェクトが深くかかることに注意して下さい。
- ☞ VALUEコントローラを左に回します。
- ☞ さらに音を弾いて、サウンドが完全にドライであることに注意して下さい。

ドライ・エフェクトバランスを各エフェクト毎に調整したい時は、Edit Programモードで行わなければなりません。

- ☞ DOWNキーとUPキーを同時に押して、この設定値をリセットします。

#### エディットが終わったら

パフォーマンスエディットを終了したい時は、上向きまたは下向き矢印キー（▲または▼）を押して下さい。

プログラムに変更を行った後、その結果をメモリに記録しておきたい場合もあるでしょう。たった今エディットしたプログラムはROMバンクにあるので、このプログラムをバンクDに保管するにはEdit Programモードのプログラム・ライト機能を使用しなければなりません。（リファレンスガイド6-32ページ参照）

バンクDのプログラムをエディットすると、REC/WRITEキーを使ってこのプログラムを同じ場所に保管することができます。例えば、プログラムΔD32はD32に書き込まれます。プログラムを書き込むかどうかの質問が表示されます。「Yes」の時にはカーソルキーEを、「No」の時にはカーソルキーHを押して下さい。エディットしたプログラムを別の場所に保管したい時は、Edit Programモードでプログラム・ライト機能を使用して下さい。

## 5 プログラムのエディット

i2/i3のEdit Programモードは、一から独自のプログラムを創作したり、または既存のプログラムを変更したりする場合に使います。

プログラムを創作することは、それ自体がひとつの技術と言ってもいいでしょう。シンセサイザー・プログラミングの基本のすべてをこの紙面でカバーできたとしても、経験によって得られる豊かな洞察や手際の良さまでを一足飛びに獲得してもらいたいわけでは決してありません。もしあなたがこの道の経験豊かなベテランであれば、それほど苦労せずにi2/i3を使いこなすことができるでしょうし、初心者であればシンセサイザーの基礎に関する本を併せて読まれるのも良いでしょう。

本章では、A12 BritePianoをPluck Pad（タッチの強弱に応じたアタック感のある甘美なサウンド）に作り替えるというプロセスを通して、Edit Programパラメータを使ってオリジナル・プログラムを創作する過程を見ていきます。このモードの全パラメータの詳細については、リファレンス・ガイド第6章を参照して下さい。

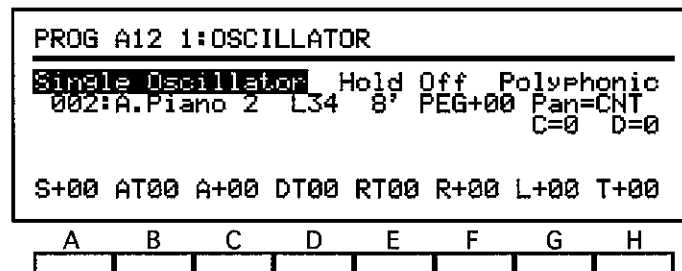
エディットを始める前に

プログラムをエディットするには、まずProgramモードでそのプログラムを選択します。

- ☞ PROGキーを押します。
- ☞ Aバンク・キーを押し、続いて上段のPROGRAMキー-1 および下段のPROGRAMキー-2を押してA12 BritePianoを選択します。

### 5.1 マルチサウンドを選択する

- ☞ EDIT PROGキーを押します。



Edit Programモードのページ1が現れます。このページでは、プログラムでオシレータを幾つ使うかを決定するプログラム・タイプ、およびこの各オシレータ用のマルチサウンド選択、レベル、オクターブといった様々な設定を行います。

マルチサウンドについて

マルチサウンドは、i2/i3のサウンドの最も基本的な要素です。これは、鍵盤上で演奏できるように割り振られたPCMサウンド、あるいはその集まりです。たとえば、マルチサウンド002:A.Piano 2は、実際には鍵盤の異なる範囲に割り当てられた11個のサウンドから成り立っています。

したがって、あるマルチサウンドを選択すると、これから作業を行う波形が決まります。これは、言わば彫刻家にとっての粘土や岩のような素材であり、これが様々な道具により形作られていくわけです。i2/i3でこれらの道具に当たるものは、フィルター（VDF）、アンプ（VDA）、エンベロープ・ジェネレータ（EG）、モジュレーション・ジェネレータ（MG）、およびエフェクトです。

まず、新しいプログラムの基礎としてマルチサウンド180: White Padを選択しましょう。これは、まろやかな金管楽器とフルートの特徴をもった合成音です。(マルチサウンドの一覧については、i2/i3に添付のPerformance Notesをご覧ください。)

- ☞ ▼キーを1回押してMultisoundパラメータを反転表示します。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってマルチサウンド180: White Padを選択します。

ここで、鍵盤を演奏すると、マルチサウンドを変更したことにより、プログラムの全体的なサウンドに大きな影響が及ぼされたのがわかるでしょう。ただし、ある程度変化はしたにしても、明るい響きやアタック感など、まだピアノ・プログラムの特徴がかなり残っています。

## 5.2 音の明るさを調整する

音の明るさは、VDF (Variable Digital Filter: 可変デジタル・フィルター) でコントロールすることができます。基礎編で説明したように、フィルターはマルチサウンドから倍音成分を除去していくことにより、音の明るさを調整します。

- ☞ Page+キーを押してページ2を開きます。

```

PROG A12 2:VDF 1
-----
Cutoff=28 EG Intensity=56 Color=00
KBD Track: Amount=-55 Key=F3 ALL
            Time=08 AT:0 DT:+ ST:+ RT:0
Vel.Sense: Amount=+75 Color=+00
            Time=00 AT:0 DT:0 ST:0 RT:0
AT00 A+99 DT89 B+30 ST30 S+30 RT90 R+06
-----
  A   B   C   D   E   F   G   H
  [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
    
```

これは、OSC1用のVDFページです。ここでは、初期の音の明るさを設定し、また鍵盤の位置とタッチの強弱をどの程度音の明るさに反映させるかをコントロールするパラメータの設定を行います。さらに、音の明るさの変化がどのくらい時間に依存するかをコントロールするVDF EGを調整することもできます。

ここで、VDFのEG Intensityパラメータの値を大きくして、VDF EGの効果を聞き分けやすくしてみましょう。

- ☞ カーソル・キーEを押してEG Intensityパラメータを選択します。
- ☞ 値94を入力します。

ここで鍵盤を弾くと、息の音がはっきり聞こえる時間がやや長すぎますね。全体的に音の明るさを減衰させてみましょう。

- ☞ カーソル・キーAを押してCutoffパラメータを選びます。
- ☞ 値5を入力します。

鍵盤を弾くと、音の明るさが早く減衰するようになったことがわかりますね。

## 5.3 アタック・タイムを調節する

アタック・タイムはVDA (Variable Digital Amplifier: 可変デジタル・アンプ) によりコントロールします。5-6ページで述べたように、アンプはオシレータの出力レベルをコントロールすることによりマルチサウンドのボリュームを設定します。

☞ PAGE+キーを1回押してページ4を開きます。

PAGE+キーを押すと、OSC2用のVDFパラメータを載せたページ3は飛ばされます。プログラムは現在、単一のオシレータで成り立っています。

```

PROG A12 4:UDA 1
-----
KBD Track: Amount=-12      Key=F2  HIGH
             Time=06      AT:0   DT:+  ST:0  RT:+
Vel.Sense: Amount=+70
             Time=00      AT:0   DT:0  ST:0  RT:0
AT00 A+99 DT92 B+00 ST00 S+00 RT39
-----
  A   B   C   D   E   F   G   H
  [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
    
```

これは、OSC1用のVDAページです。ここでは、鍵盤の位置とタッチの強弱をどの程度ボリュームに反映させるかをコントロールするパラメータの設定を行います。さらに、ボリュームの変化がどのくらい時間に依存するかをコントロールするVDAEGを調整することもできます。(各オシレータの全体的なレベルは、ページ1で設定してあります。)

ここで、VDAEGのアタック・タイムを延ばし、サウンドのアタック感をより遅く穏やかなものに変化させてみましょう。

☞ ▼キーを4回押してカーソルをディスプレイの最下行へ移動させます。

カーソルが最下行へ移動すると、i2/i3のディスプレイには現在のVDAEG設定がグラフで表示されます。

```

PROG A12 4:UDA 1      ▶Attack Time
-----
KBD Track: Amount=-12  Time=06
Vel.Sense: Amount=+70  Time=00  AT:0  DT:0  ST:0  RT:0
AT00 A+99 DT92 B+00 ST00 S+00 RT39
-----
  A   B   C   D   E   F   G   H
  [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
    
```

☞ カーソル・キーAを押してAttack Timeパラメータを選択します。

☞ 数値24を入力します。

鍵盤を演奏すると、アタック感が弱まったのがわかるでしょう。このように新しいマルチサウンドを設定し、さらにVDFEGの調整をすることにより、サウンドは最初と随分異なったものになりました。

## 5.4 Compare機能を使う

Compare機能を使うと、元のプログラムとエディットしたプログラムとを比較することができます。

☞ COMPAREキーを押します。

COMPAREキーが点灯し、ROMに記憶されたプログラムが呼びもどされていることが示されます。ここでキーボードを演奏すると、2つのプログラムの違いを聴くことができます。

☞ 再びCOMPAREキーを押し、エディット中のプログラムに戻ります。

## 5.5 OSC2を加える

5-6ページで説明したように、各プログラムではオシレータを1つまたは2つ用いることができます。ここでは、OSC2を加えて本プログラムの新しいアタック部分であるブラック・サウンド（鋭い立ち上がりを持ったサウンド）を創作してみましょう。

プログラム・タイプを選択する

5-1ページで説明したように、プログラムで使用されるオシレータの数はOSCILLATORページのProgram Typeパラメータを使って設定します。

☞ Edit Programモードのページ1に戻ります。

☞ ▲キーを1回押してProgram Typeパラメータを選択します。

単一オシレータまたはダブル・オシレータの設定に加え、本パラメータではドラム・プログラムで使用するDrum設定を行うこともできます。ドラム・プログラムについては、次章で説明します。

☞ このパラメータをDouble Oscillatorに設定します。

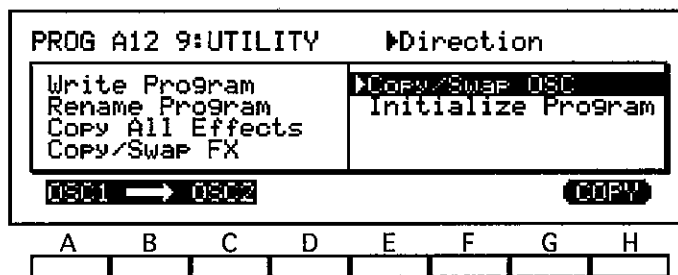
オシレータをコピーする

ここで鍵盤を演奏すると、OSC2が初期設定（デフォルト）にしたがっていること、つまりアタック、ディケイ等の効果がタッチ直後に現れることがわかります。Copy/Swap OSC機能を使って、OSC1の設定をOSC2にコピーすることができます。この方法をつかえば、コピーされた設定がエディットの出発点となるので、変更箇所が少なく済みます。

☞ PAGE+キーを8回押すか、またはEDIT PROGキーを押したままDATA ENTRY 9キーを押すことにより、ページ9へ進みます。

これは、Edit ProgramモードのUTILITYページです。ここでは、プログラムの書き込みや、プログラムに名前をつけたり、他のプログラム、ソング、アレンジメント、バックイング・シーケンスからのエフェクトのコピー、エフェクトやオシレータ設定のコピーまたは交換、およびプログラムの初期化を行うことができます。

☞ ▼キーを4回押してCopy/Swap OSC機能を選択します。



カーソル・キーAの上方の表示がOSC1 → OSC2となります。

☞ カーソル・キーHを押してコピーを実行します。

"Are you sure? (コピーしても良いですか?)"と尋ねてきます。

☞ カーソル・キーEまたはFを押して操作を確認します。

## 5.6 OSC2用の設定を調整する

OSC2について基本的な設定をいくつか行ってきたので、次にこれらをブラック・アタックに変化させてみましょう。



## マルチサウンドを割り当てる

マルチサウンド056：E.Gtr Harmを選択し、ブラック・アタックとして使います。このマルチサウンドは、エレクトリック・ギターの高調波をサンプリングした音で作られています。

- ☞ ページ1に戻ります。
- ☞ ▼キーを3回押してOSC2用のMultisoundパラメータを反転表示します。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってマルチサウンド056：E.Gtr Harmを選択します。

ダブル・オシレータ・プログラムをエディットする際には、1つのオシレータのサウンドに集中できるように、オシレータを個々に分離できると便利です。オシレータは、レベルを0にすればミュートすることができます。

ここで、OSC1をミュートしてみましょう。

- ☞ ▲キーを2回押して、カーソルをディスプレイの2行目に移動させます。
- ☞ カーソル・キーDを押してOSC1用のLevelパラメータを選択します。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってLevelパラメータを0に設定します。

これで、鍵盤を演奏してもOSC2のみが聞こえます。

## ピッチ・スライドをつける

ここではピッチEGを調整し、最初に鍵盤を押した時にわずかに下のピッチからノートがスタートして希望のノートまでスライドしてゆき、鍵盤を放すとピッチが下がるようにしてみましょう。

- ☞ ▼キーを4回押してカーソルをディスプレイの最下行へ移動させます。
- カーソルが最下行へ移動すると、現在のピッチEG設定がグラフで表示されます。

PROG A12 1:OSCILLATOR ▶Start Level							
Single Oscillator H							
002:A.Piano 2 L34							
S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00							
A	B	C	D	E	F	G	H

これらのパラメータのいくつかを調整してみましょう。

- ☞ カーソル・キーAを押してStart Levelパラメータを選択します。
- ☞ 数値-30を入力します。
- ☞ カーソル・キーBを押してAttack Timeパラメータを選択します。
- ☞ 数値25を入力します。
- ☞ カーソル・キーEを押してRelease Timeパラメータを選択します。
- ☞ 数値30を入力します。
- ☞ カーソル・キーFを押してRelease Levelパラメータを選択します。
- ☞ 数値-15を入力します。

☞ カーソル・キーGを押して Level Velocity Sensitivityパラメータを選択します。

☞ 数値-60を入力します。

これで、ピッチEGを設定し、意図したとおりのピッチ変化が行えるようになりました。ここで、Level Velocity Sensitivityパラメータを-60に設定したことは、これより強いベロシティで演奏するとピッチEGの効果が弱くなることをも意味しています。

ただし、ここで鍵盤を演奏しても、ピッチEGの効果を聴き取ることはできません。なぜなら、まだその強度を設定していないからです。

☞ ▲キーを2回押し、カーソルを4行目に移動させます。

☞ カーソル・キーFを押してOSC2のPitch EG Intensityパラメータを選択します。

☞ 数値+99を入力します。

現在のピッチEGの効果はそのままでは奇妙に聞こえますが、OSC 1のPitch EG Intensityも同様に変更することによってプログラムに味つけを行うことができます。

#### VDA EGを調整する

次にVDA EGを設定し、軽く演奏した音符については遅いアタック、力強く演奏した音符については素早いアタックが得られるようにしてみましょう。

☞ PAGE+キーを4回押しページ5を開きます。

☞ ▼キーを4回押しカーソルをディスプレイの最下行へ移動させます。

☞ カーソル・キーAを押して、Attack Timeパラメータを選択します。

☞ 数値22を入力します。

☞ ▲キーを1回押しVel. Sense Timeパラメータを選択します。

☞ 数値88を入力します。

☞ カーソル・キーEを押してVel. Sense Attack Timeパラメータを選択します。

☞ UPキーを押して"+"を入力します。

これで、強く演奏するほどアタックは早くなります。

#### オシレータのバランスをとる

オシレータのバランスをとる過程には、ボリューム・レベル、パン、およびチューニングの設定があります。

まず、ボリューム・レベルを設定します。

☞ ページ1に戻ります。

☞ ▲キーを2回押しカーソルをディスプレイの2行目に移動させます。

☞ カーソル・キーDを押してOSC 1用のLevelパラメータを選択します。

☞ 数値61を入力します。

☞ ▼キーを2回押しOSC 2用のLevelパラメータを選択します。

☞ 数値83を入力します。

このレベル設定を行う場合、数値があまり大きいとシグナル・プロセッサが過負荷となり、歪みを生ずる原因となるので注意して下さい。

次に、OSC 1のパン位置をわずかに右寄りに設定してみましょう。

- ☞ ▲キーを2回押してカーソルをディスプレイの2行目に移動させます。
- ☞ カーソル・キーGまたはHを押してOSC 1用のPanpotパラメータを選択します。
- ☞ 数値R02を入力します。

最後に、オシレータにわずかなデチューンを行って、サウンドに少し厚みを持たせてみましょう。

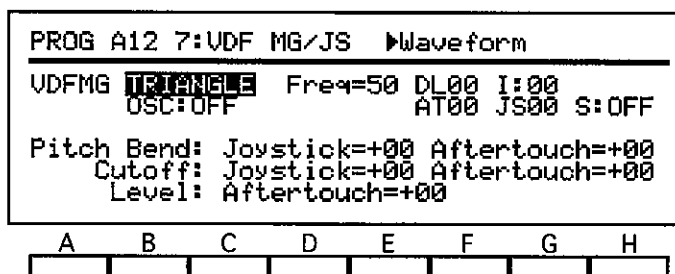
- ☞ ▼キーを3回押してカーソルをディスプレイの5行目に移動させます。
- ☞ カーソル・キーDを1回押してDetuneパラメータを選択します。
- ☞ 数値+10を入力します。

## 5.7 ピッチ・ベンド・レンジを調整する

通常は、ジョイスティックを左右に動かせば、プログラムのピッチを変化させることができます。これは、いろいろな楽器のスラーやベンド・テクニックを模す際に便利です。ただし、ピアノはこのようなサウンドを出すことができないので、プログラムA12ではピッチ・ベンドは使えないように設定されています。

ジョイスティックを左右一杯まで動かすと、ピッチを上下へそれぞれ最高1オクターブ変化させることができます。ここで、1全音のピッチ・ベンド・レンジが使えるようにプログラムに設定を行ってみましょう。

- ☞ ページ7に進みます。



- ☞ ▼キーを2回押してPitch Bend Joystickパラメータを選択します。
- ☞ 数値+02を入力します。

これで、ジョイスティックを用いて音符のピッチを最大半音2個（つまり全音1つ）分だけ変化できるようになりました。別の設定も色々試してみると良いでしょう。

## 5.8 エフェクトをかける

エフェクトの付加は通常、プログラム創作の最終段階で行います。プログラムをエディットしている最中はエフェクトをかけず、それ自身で完結したプログラムを創作し、エフェクトは仕上げの味付け程度に加えるのが良いでしょう。

i2/i3のエフェクト・システムは、FX1とFX2の2つのシグナル・プロセッサから構成されています。各プロセッサに異なるエフェクトを指定し、これらを4種類の配置、すなわちエフェクト・プレースメントの中からひとつを選んで組み合わせることができます。

さらに、これら両プロセッサへ4つのエフェクト入力（A, B, C, D）を介してサウンドを送る経路を指定することができます。これらの入力へのシグナル・センド経路の選択は、エフェクト・プレースメントの選択と共に、最終的な出力の聞こえ方に大きな影響を及ぼします。

EFFECTページを見てみましょう。

☞ ページ8へ進みます。

PROG A12 8: EFFECT		▶Effect Type	
FX1 01:Excite	:ON	Mod:UDA EG I+07	
D+99 HS01		L+04 H+05 →50:50	
FX2 01:Hall	:ON	Mod:UDA EG I-04	
2.3 P060 E62 HD15		L+00 H+02 →81:19	
[ SERIAL ] C Pan =	L	D Pan =	R

A	B	C	D	E	F	G	H

このディスプレイの1, 3行目ではFX1/FX2用のエフェクト・タイプを、また最下行ではエフェクト・プレースメントを設定することができます。このエフェクト・システムへシグナルを送るには、OSCILLATORページのPanpotとEffect Send Levelの両パラメータを使います。

**エフェクトを選択する**

先のイラストでわかるように、FX1は最初は今エディットしているピアノ・プログラム用のエキサイター・エフェクトに設定されています。これをマルチプル・リピート・ディレイ（多重リピート・ディレイ）に変えて、音色に動きを持たせてみましょう。

☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってエフェクト17: Multitap Dly2を選択します。

このように変更すると、以下の行のパラメータも変わりましたね。各エフェクトはデフォルト設定になり、このままでも十分に良いサウンドが得られるようになっていますが、さらに自分の好みに合った設定に変えても構いません。

ただし、別のエフェクト・タイプに切り替えると、自分で行った設定は直ちに消えてしまいます。これを防ぐためには、変更を設定したらプログラムをその都度、本章で後述するWrite Program機能を使って保存します。

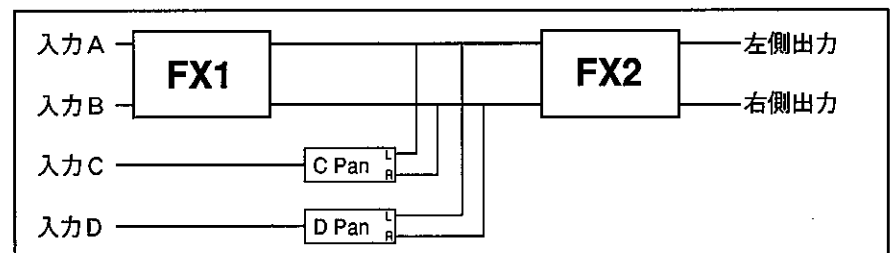
FX2の設定は01:Hallのままにしておきます。これで、標準的な良いリバーブ効果が得られます。

**シリアル・エフェクト・プレースメントについて**

先に述べたように、エフェクト・プレースメントの設定はディスプレイの最下行で行います。これは、カーソル・キーAとBの上方のかぎカッコの中に表示されます。

☞ ▼キーを4回押してEffect Placementパラメータを選択します。

すると、下の図のようなディスプレイが現れます。この表示からもわかるように、現在エディットしているピアノ・プログラムではシリアル（直列）・プレースメントが設定されています。



この設定では、入力AまたはBに送られる信号はFX1とFX2を順次通過することになります。入力CまたはDに送られる信号はFX2のみを通過します。これは、たと

えば両方のエフェクトを一方のオシレータにかけ、他方のオシレータはFX1をバイパスするような使い方です。

このプレースメントは、サウンド出力全体を両方のシグナル・プロセッサで取り扱うのに便利なため、たいていのプログラムで用いられています。これから作る新しいプログラムでも、この設定を採用することにします。

#### エフェクトへのオシレータ経路を決める

鍵盤を演奏すると、OSC1のパッド・サウンドとOSC2のブラック・サウンドの両方がマルチタップ・ディレイで信号処理されていることが判るでしょう。では、なぜこうなるのかを、オシレータがどのようにシグナル・プロセッサに接続されているのかをみながら考えてみましょう。

☞ ページ1に戻ります。

ここで、シリアル・エフェクト・プレースメントが選択されていると、Panpotパラメータによりこれらのサウンドのステレオ定位が設定されるだけでなく、エフェクト入力A, Bにサウンドが送られます。OSCILLATORページでもわかるように、両オシレータの信号はチャンネルA, Bを通してエフェクト・システムへ送られているので、これら両方がディレイによって処理されていることになります。

ここで、ブラック・アタックがディレイをバイパスするように設定しましょう。これは、入力C, DにのみOSC2の信号を送れば可能です。まず、このオシレータをチャンネルA, Bから切り離します。

☞ ▲キーを1回押します。

☞ カーソル・キーGまたはHを押してOSC2のPanpotパラメータを選択します。

☞ VALUEコントローラによりこのパラメータをOFFにします。

ここで鍵盤を演奏すると、ブラック・サウンドが全く消えてしまっていますね。そこで、これをチャンネルC, Dを通してFX2に直接送ることにより、回復させます。

☞ ▼キーを1回押してEffect Send C Levelパラメータを選択します。

☞ 数値9を入力します。

☞ カーソル・キーHを押してEffect Send D Levelパラメータを選択します。

☞ 数値9を入力します。

ここで鍵盤を演奏すると、OSC2にはホール・リバーブ (FX2) のみがかかっており、OSC1には両方のエフェクトがかかっていることがわかります。

## 5.9 プログラムに名前をつけて保存する

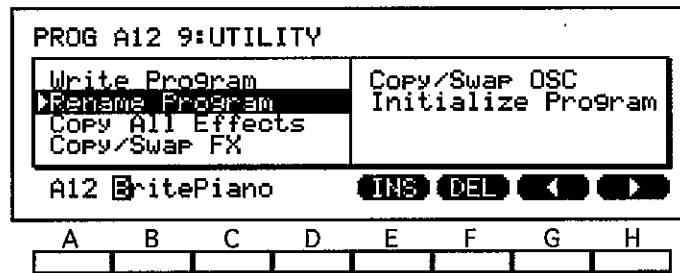
さて、設定がすべて終わり、新しいプログラムができたので、名前を付けてメモリに書き込みます。

#### プログラムをリネームする

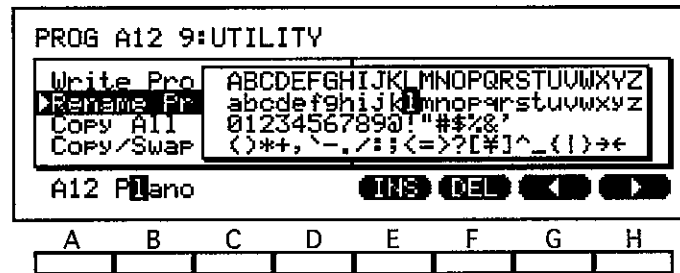
このプログラムに、本章の最初で述べた名前、"Pluck Pad"を付けてみましょう。

☞ ページ9を開きます。

- ☞ ▼キーまたは▲キーを3回押してRename Program機能を反転表示します。



- ☞ カーソル・キーFを5回押して最初の5文字を削除します。  
これで、名称は"Piano"となりました。最初の文字は"P"なので、これは変更する必要がありません。
  - ☞ カーソル・キーHを押して2番目の文字へ移ります。
  - ☞ UPキーを3回押して"Piano"の"i"を"l"に変えます。
- 使用可能な文字をすべて載せたポップアップ・メニューが現れ、現在選択されている文字が反転表示されます。

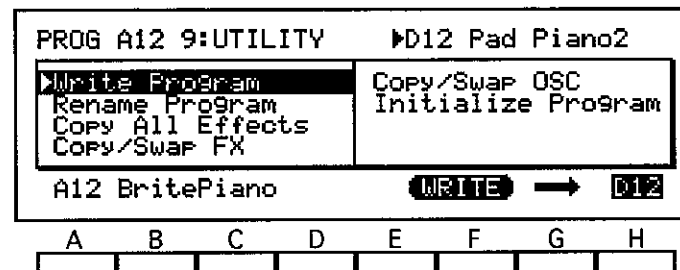


- ☞ カーソル・キーHを押して次の文字へ移ります。
  - ☞ VALUEコントローラにより"a"を"u"に変えます。
  - ☞ カーソル・キーHを押して次の文字へ移ります。
  - ☞ 同様にしてc, k, スペース, P, aおよびdを順次入力します。
- このように変更したら、後はいよいよプログラムをi2/i3のメモリに保存します。

プログラムをメモリに書き込む

新しく創作したプログラムを保存したい時には、ユーザー・バンクであるバンクDへ保存します。

- ☞ ▲キーを1回押してWrite Program機能を反転表示します。



書き込み先のプログラム番号が、カーソル・キーHの上方に表示されます。ディスプレイの右上には、この場所に現在保存されているプログラム名が表示されます。Write Program機能を実行すると旧プログラムは新プログラムに置き換わってしまうので、書き込み先の選択には注意して下さい。

i2/i3に内蔵されているプログラムのひとつに重ね書きを行い、これを後で更新したい場合には、DiskモードのLoad One Program機能を使い、付属のデータ・ディスクからプログラムをロードすることができます。しかし、更新したいプログラムがディスクに保存されていないければ、これを行うことはできません。

ここで、できあがったプログラムを既に選択されているD12へ書き込んでみましょう。

☞ カーソル・キーFを押してプログラムをメモリに書き込みます。

"Are you sure? (書き込んでも良いですか?)"のメッセージが出ます。

☞ カーソル・キーEまたはFを押して書き込み操作を確認します。

これで、最初のi2/i3プログラムが完成しました。独自のプログラムの創作を色々と試して経験を積めば、プログラミング力がきっと向上することでしょう。





## 6 ドラム・サウンドを活用する

### 6.1 ドラム・プログラムとは何か

第4章で述べたように、i2/i3には64のノーマル・プログラムからなるバンクが4つ、8つのドラム・プログラムからなるバンクが1つあります。ドラム・プログラムとノーマル・プログラムはどこが違うのでしょうか。では、Dr1 GM Kitプログラムを使ってそれを見ていきましょう。

☞ PROGキーを押してProgramモードに入ってください。

☞ DRUMPROGバンク・キーを押し、次に下段のPROGRAMキー1を押して、Dr1 GM Kitプログラムを選択してください。

鍵盤を弾くと、明らかな違いに気づかれるはずです……鍵盤一つ一つごとに音が違います。しかし、プログラム・パラメータ自体をもう少し詳しく見てみましょう。

☞ EDIT PROGキーを押してください。

PROG Dr1 1:OSCILLATOR							
Drums	Hold On	Polyphonic					
3:GMStandard	L56	8' PEG+00	C=4	D=4			
S+00	AT00	A+00	DT00	RT00	R+00	L+00	T+00
A	B	C	D	E	F	G	H

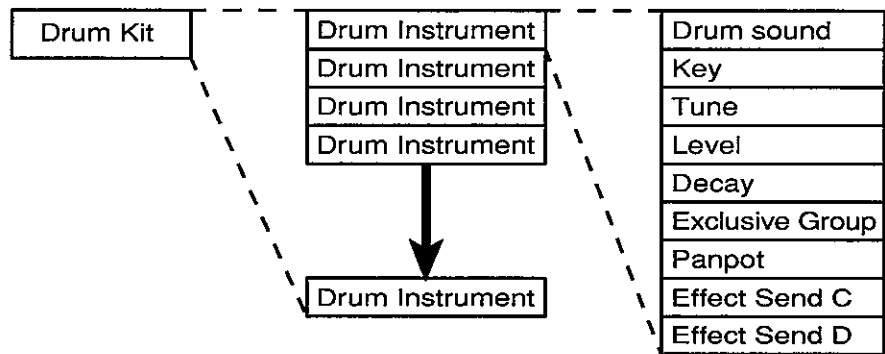
前章で見たとおり、これはEdit Programモードの1ページ目です。しかし、前に見たものとはどこかが少し違っています。

第1に、Program TypeパラメータがDrumsにセットされています。このプログラムには、Single Oscillatorの設定を用いるプログラムと同じパラメータがありますが、例外が2つあります。MultisoundパラメータがDrum Kitパラメータに置き換えられており、Panpotパラメータが全く表示されていません。

Drum Kitパラメータを使うと、オシレータ用にマルチサウンドを選択するのではなく、ドラムキットを選択することになります。

#### ドラムキットとは何か

ドラムキットとは、鍵盤全体で最高60までのドラム音の配置、つまりマッピングを指定するセットアップです。こうしたドラム音にはそれぞれ付随するパラメータがあり、これらはチューニング、レベル、ディケイ、エクスクルーシブ・グループ、パン、エフェクト・センド・レベルを設定します。1つのドラム音とそれに付随するパラメータをまとめて「ドラム・インストルメント」といいます。



Edit Programモードの1 ページ目にPanpotパラメータがなかったのは、ドラム・インストルメントごとに独自のパン設定があるからです。

それならば、Effect Send LevelパラメータのCとDがどうしてここで現れるのか、とお思いになるかもしれません。そのわけは、ドラム・インストルメントごとにCとDのレベル・パラメータが別個についているのです。このページに出ているものは個々のCとDレベルのマスター・コントロールとして働き、すべてのドラム・インストルメントのCとDのレベル全体を比例的に調節します。

#### ドラムキットの選択

i2/i3には全部で8つのドラムキットがあります。このうち6つはプリセット・キットで、ROMに入っています。あとの2つはユーザー・キットでRAMに入っています。これら2つのユーザー・キットは、Globalモードでエディットすることができます。

ドラムキットのエディットに手間をかけたくないという場合、手っ取り早くドラム・プログラムをエディットする方法として、まずはドラムキットの割り当てを変えてしまうという手があります。ここでこれを試してみましょう。

- ☞ ▼キーを1回押してDrum Kitパラメータを反転させてください。
- ☞ VALUEコントローラを使って、ドラムキット1:User Kit 1を選択してください。

鍵盤を弾くと、異なったセットのドラム音が聞こえます。

#### Holdパラメータについて

Holdパラメータは、ノート・オフ・メッセージ（例えば、鍵盤上のキーを離したときに発せられるMIDIメッセージ）がプログラムによって演奏された音を終わらせるかどうかを決定するものです。

Hold Onにセットすると、キーから手を離した後も音が鳴り続けます。これによって、キーを押さえ続けていなくても、音が自然に消えてゆくことができます。

- ☞ C#3に割り当てられたクラッシュ・シンバル、A2、G2、F2に割り当てられたタム、E2に割り当てられたスネアを弾いてみてください。

キーを押さえ続けている時間にかかわらず、それぞれの音のディケイが同じであることに注意してください。

- ☞ ▲キーを1回押して、カーソルをディスプレイの1行目に移動させてください。
- ☞ カーソル・キーEを押して、Holdパラメータを選択してください。
- ☞ これをHold Offにセットしてください。

今度はキーを押している間だけ発音されることに注意してください。

このパラメータがHold Onにセットされたプログラムを作成するときは、VDA EGのSustain Levelパラメータは必ず0の値にセットしておいてください。そうでないと、音が完全には消えなくなってしまう。

☞ このパラメータをHold Onの設定に戻してください。

## 6.2 ドラムキットをエディットする前に

前に述べたように、2つのユーザー・ドラム・キットはGlobalモードでエディットすることができます。ユーザー・キット1用のパラメータはページ5に、ユーザー・キット2用のパラメータはページ6に現れます。ではページ5を見てみましょう。

☞ GLOBALキーを押して、Globalモードに入ってください。

☞ PAGE+キーを4回押してページ5に移ってください。

GLOBAL 5:USER KIT 1								▶Dance Kick	
#00	006	C2	+000	L+60	D+00	---			
#01	036	C#2	+000	L-24	D-82	---			
#02	030	D2	+000	L+51	D+00	---			
#03	094	D#2	+000	L+24	D-57	---			
#04	022	E2	+000	L-09	D+00	---			
#05	060	F2	-074	L+00	D-30	---			

A	B	C	D	E	F	G	H

これがUSER KIT1のページです。そのパラメータは2つのサブ・ページに分かれています。上に示したページは左サブ・ページで、ここでは各ドラム・インストルメントのドラム音の割り当て、キーの割り当て、チューニング、レベル、ディケイ、エクスクルーシブ・グループの割り当てを設定することができます。パンとエフェクト・センド・レベル用の設定は、右サブ・ページでセットします。

### ドラムキットの参照

Globalモードでドラムキットを編集する場合、i2/i3は常にProgramモードで最後に選択されたプログラムを自動的に選択します。これは、編集作業の助けにもなれば妨げにもなります。なぜそうなるのか、その理由を見てみましょう。

☞ PROGキーを押してProgramモードに入ってください。

☞ プログラムB47 Halo Padを選択します。まずBバンク・キーを押し、次にPROGRAMキー上段の4番キーと下段の7番キーを押してください。

鍵盤を弾くと、このプログラムは少しアタックが遅く、フランジャー・エフェクトによって処理されているように聞こえるはずです。

☞ Globalモードに戻ってください。

すでにページ5が選択されているはずですが。

☞ クラッシュ・シンバル (C#3)、タム (A2、G2、F2)、スネア (E2) を演奏してください。

今度は、ユーザー・キット1がプログラムB47 Halo Padで演奏されています。こうなると、ドラムキットのパラメータを効率よく設定するのが難しくなります。

(しかし、このプログラムが、ドラムキットを処理するために有効な場合もあるかもしれません。オリジナルのドラム・プログラムを作成するための出発点としてノーマル・プログラムをお使いになりたい場合は、ノーマル・プログラムのPro-

gram TypeパラメータをDrumsに設定してください。そうすればこれを8つのドラムキットのうちの1つに割り当てることができます。また、そのプログラムのOctaveパラメータは必ず8'に設定しておいてください。そうでないとマッピングがずれてしまいます。)

このドラムキットは手の込んだ処理を加えずに聞きたいので、ドラム・プログラムを選択することにします。

- ☞ Programモードに戻ってください。
- ☞ プログラムDr1 GM Kitを選択してください。
- ☞ Globalモードに戻ってください。

### 6.3 ドラムキットのエディット

オリジナルのドラムキットを作るための一番簡単な方法は、やはりすでにあるキットをエディットすることでしょう。しかし、お望みであれば、ゼロから始めてあなたなりのドラムキットを作り上げることもできます。

#### すでにあるドラムキットのエディット

ユーザー・キットを一部変更したい場合には、ページ5と6でエディットすることができます。しかし、プリセット・キットを修正したい場合には、まず最初にその設定をユーザー・キットにコピーしなければなりません。ページ7のLoad One Drum Kit機能を使えば、それを行うことができます。

また、この機能を用いれば2つのユーザー・キットのどちらも工場出荷時の設定に戻すことができます。詳しくはリファレンス・ガイドの8-19ページをご覧ください。

ここでは、独自のドラムキットを最初から作ってみることにします。

#### ゼロからの出発

独自のドラムキットを作成するためには、まず最初にユーザー・キット1の中のすべてのパラメータを初期値にリセットしてください。こうしておけば独自の設定を行うときに混乱を避けることができます。

- ☞ PAGE+キーを2回押してページ7、DRUM KIT UTILITYページに入ってください。



- ☞ ▼キーを2回押してInitialize Drum Kit機能を反転表示させてください。
- ☞ 1: User Kit 1が選択されていることを確認してください。
- ☞ カーソル・キーHを押してドラムキットを初期設定に戻してください。
- ☞ カーソル・キーEまたはFを押してこの操作を確認してください。
- ☞ ページ5に戻ってください。

以上ですべてのパラメータが初期値にリセットされたので、鍵盤を弾いても音は出なくなります。これで独自のドラムキット作成に取りかかることができます。

### ドラム音の割り当て

60あるドラムキット・インストルメントは、それぞれ#00～#59のインデックス・ナンバーのどれかに割り当てられています。この番号はカーソル・キーAの上に示されます。

ドラムキットを初期設定すると、それぞれのドラム・インストルメントがC2（最低音のド）から始まってB6（最高音のシ）まで半音ずつ上がっていくキーに割り当てられます。

ではまず、ベース・ドラムをC2に割り当ててみましょう。

☞ カーソル・キーBを押してDrum Soundパラメータを選択してください。

☞ UPキーを1回押してドラム音0、Fat Kickを入力してください。

i2/i3 では、ディスプレイの右上部分に現在のドラム音の名前が表示されます。鍵盤上でC2を弾くと、このドラム音が聞こえます。（ドラム音の全てのリストについては、付属のパフォーマンス・ノートをご覧ください。）

### チューニング

次は、スネア・ドラムをD2に割り当て、Tuneパラメータを使ってチューニングを調節することにします。

☞ ▼キーを2回押して、インデックス#02用のDrum Soundパラメータを選択してください。

（インデックス#01のKeyパラメータの設定を現在のC#2からD2に変えることは可能です。しかし、変えようとしても、まだ割り当てられていないキーしか選択することはできません。D2はすでにインデックス#02に割り当てられています。）

すべてのインデックス・ナンバー用のKeyパラメータがC2からB6まで半音ごとに割り当てられているので、インデックス#02をその範囲外のキーに割り当てた上で、インデックス#01を設定しなければなりません。）

☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使って、ドラム音14、Snare 1を入力してください。

鍵盤上でD2を弾くと、このドラム音が聞こえます。ではそれをチューニングしてみましょう。

☞ カーソル・キーDを押してTuneパラメータを選択してください。

☞ D2を繰り返し弾きながら、VALUEダイヤルを使ってTuneパラメータを調節してください。

この設定の最大値は+120で、このときピッチは1オクターブ上がります。同じように、最小値の-120にすると、ピッチが1オクターブ下がります。

スネアのピッチを上げてみましょう。

☞ +12という値を入力してください。

### エクスクルーシブ・グループの割り当て

エクスクルーシブ・グループを使うと、単音で演奏されるドラム・インストルメントのグループを作ることができます。つまり、同じエクスクルーシブ・グループにセットされたインストルメントが互いに相手の音をさえぎるようになるわけです。

この最も一般的な使い方は、クローズド・ハイハットの音でオープン・ハイハットの音をさえぎるようにして本物のハイハットに似せるというものです。ではこれを試してみましょう。

まず最初に、ハイハットの閉じたときの音と開いたときの音を鍵盤に割り当てなければなりません。

☞ ▼キーを4回押してインデックス#06 (F#2) を選択してください。

- ☞ カーソル・キーBを押してDrum Soundパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってドラム音48、Tite HHを入力してください。
- ☞ ▼キーを4回押してインデックス#10 (A#2) を選択してください。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってドラム音49、Open HHを入力してください。

2つの音を交互に弾いてみると、オープン・ハイハット (A#2) の音はクローズド・ハイハット (F#2) によってさえぎられません。これは不自然です。なぜなら、本物のハイハットにはこんなことはできないからです。そこでこの2つのハイハットの音を、エクスクルーシブ・グループ1に割り当てることにしましょう。

- ☞ カーソル・キーGを押してインデックス#10用のExclusive Groupパラメータを選択してください。
- ☞ UPキーを1回押してEX1の値を入力してください。
- ☞ ▲キーを4回押してインデックス#06 (F#2) を選択してください。
- ☞ UPキーを1回押してEX1の値を入力してください。

これで、ハイハットの音のどちらかを弾くと、もう一方がカットされるようになります。

#### ディケイの調節

前にも述べたとおり、ドラム・インストルメントにはそれぞれ独自のディケイ設定がなされています。これは持続的な、つまりループされたドラム音、例えばクラッシュ・シンバル、スネア・ロール、ビブラスラップ、トライアングル・ロール、ベル・ツリーなどのディケイ・タイムをコントロールする上で有用です。では、クラッシュ・シンバルをC#3に割り当て、そのディケイ・タイムを調節してみましょう。

- ☞ カーソル・キーAを押しながら、鍵盤上のC#3を弾いてください。

ディスプレイはインデックス#13へジャンプします。これはドラム・インストルメントを素早く選択する方法の1つです。

- ☞ カーソル・キーBを押してDrum Soundパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってドラム音40、Crash Cymを入力してください。

C#3を弾くと、クラッシュ・シンバルのディケイが少し長くなっていることに気づかれるでしょう。

- ☞ カーソル・キーFを押してDecayパラメータを選択してください。

ここで行われるディケイ設定は現プログラムのVDA EG Decay Timeパラメータに対応しています。設定を0にすると現プログラムで指定されたディケイ・タイムを用いることになります。値を大きくするとディケイ・タイムが長くなり、値を小さくするとディケイ・タイムが短くなります。

- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを用いて、+99の値を入力してください。

ここでC#3を弾くと、ディケイの異常に長くなったクラッシュ・シンバルが聞こえます。完全に消えるまでにはしばらくかかりますので、前面パネルにあるRESETキーを押して音を止めてください。(RESETキーを押せば、どんな音もいつでも消すことができます。)

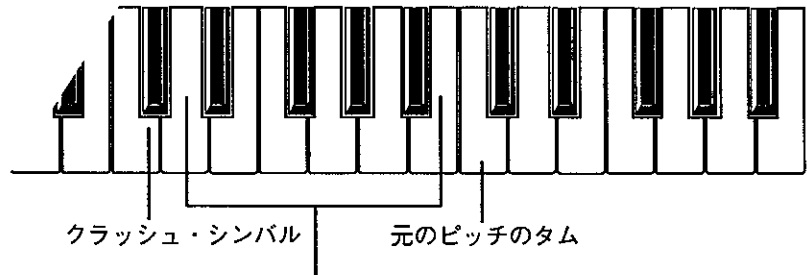
このパラメータを-99の値に設定すると、クラッシュ・シンバルの音が短い雑音の爆発にしか聞こえなくなります。ディケイ・タイムをもう少し適当な値に設定しましょう。

- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを用いて、-15という値を入力してください。

ここでC#3を弾くと、もう少し音楽的に使えるディケイを持ったクラッシュ・シンバルの音が聞こえます。

#### ドラム・インストルメントの移調

ドラム音を割り当てられていないキーは、その右隣のキーの音を出します。それぞれの割り当てを受けていないキーには、割り当てを受けているキーまで、高い側のキーのドラム音が自動的に移調されていきます。これは、鍵盤上で半音階で演奏できるドラム音の範囲を作成する上で有用です。



これらのキーは低いピッチで  
タムの音を出す

ではこれを試してみましょう。

- ☞ カーソル・キーAを押しながらC4を弾いて、インデックス#24を選択してください。
- ☞ カーソル・キーBを押してDrum Soundパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってドラム音58、Tom Hiを入力してください。

ここでC4を弾くと、元のピッチのタムの音が聞こえます。D3からB3までの範囲を弾くと、半音ずつ移調されたタムの音が聞こえます。もうお気づきかもしれませんが、これまでに割り当てたドラム・インストルメントも、すべてこのように鳴ります。

(あるキーを無音にしたい場合は、1つのドラム音を対応するドラム・インストルメントに割り当て、カーソル・キーE上のLevelパラメータを-99に設定してください。それより低いキーも、ドラム音が割り当てられていなければすべて無音になります。)

#### パン・ポジションの調節

前にも述べたとおり、ドラム・プログラムにはEdit Programのページ1で設定することのできるPanpotパラメータがありません。そのかわり、それぞれのドラム・インストルメントには独自のPanpotパラメータがあって、これはGlobalモードのUSER KITページで設定することができます。

このパラメータは、エフェクト・センド・レベルのCとDとともに、右サブ・ページに表示されます。

☞ カーソル・キーHを押して右サブ・ページを選択してください。

GLOBAL 5:USER KIT 1		▶Tom Hi	
#24	<b>C4</b>	Pan=CNT	C=0 D=0
#25	C#4	Pan=CNT	C=0 D=0
#26	D4	Pan=CNT	C=0 D=0
#27	D#4	Pan=CNT	C=0 D=0
#28	E4	Pan=CNT	C=0 D=0
#29	F4	Pan=CNT	C=0 D=0

A	B	C	D	E	F	G	H

カーソル・キーA、B、C上のパラメータは変化しないことに気づかれるでしょう。このため、それらの値は簡単に見ることができます。

では、オープン・ハイハットとクローズド・ハイハット、クラッシュ・シンバル用のパンを調節してみましょう。

- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でF#2を弾いて、クローズド・ハイハットを選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してPanpotパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラを使って、これをL05に設定してください。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でA#2を弾いて、オープン・ハイハットを選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してPanpotパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラを使ってこれもL05にセットしてください。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でC#3を弾いて、クラッシュ・シンバルを選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してPanpotパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラを用いてこれをR05にセットしてください。

鍵盤を弾くと、変更の結果を聞くことができます。

#### タムのパン

タムの音の一定範囲を一方から一方へパンするようにして、ドラマーがハイ・タムをたたいてからロー・タムをたたくという演奏をまねたいという場合があるかもしれません。

鍵盤にはいろいろなタムの音が割り当てられているように思えますが、設定できるパン・ポジションはそのすべてについて1つだけです。というのは、どれもが同じドラム・インストルメントだからです。上に説明したような効果を得るためには、いくつかのタム・インストルメントを作成して、それぞれに異なったパン設定を割り当てなければなりません。

では、タムの音をF2、A2、C3に割り当ててみましょう。

- ☞ カーソル・キーAを押しながらF2を弾いて、インデックス#05を選択してください。
- ☞ カーソル・キーBを押してDrum Soundパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってドラム音58、Tom Hiを入力してください。
- ☞ A2とC3についても同じようにしてください。

ここでこれら3つのキーを弾くと、同じタムが同じピッチで聞こえてくるはずですが、D#2、E2、G2、G#2、B2では、これを移調した音が出ることに注意してください。



では、F2とA2のチューニングを調節してみましょう。

- ☞ カーソル・キーHを押して左サブ・ページを選択してください。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でF2を弾いて、インデックス#05を選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してTuneパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使って、これを-100の値にセットしてください。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でA2を弾いて、インデックス#09を選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してTuneパラメータを選択してください。
- ☞ VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使って、これを-50の値にセットしてください。

C3からF2までの範囲の白鍵を弾くと、ピッチが順に下がっていくのがわかります。このようにして、それぞれのインストルメントについてパン・ポジションをセットすることができます。

- ☞ カーソル・キーHを押して右サブ・ページに戻ってください。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でC3を押して、インデックス#12を選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してPanpotパラメータを選択してください。
- ☞ これをL06にセットしてください。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でF2を弾いて、インデックス#05を選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してPanpotパラメータを選択してください。
- ☞ これをR06にセットしてください。

ここでC3からF2まで弾くと、タムのピッチが下がると同時に左から右にパンしていきます。

先へ進む前に、Levelパラメータ（カーソル・キーの上にある）を使ってそれぞれのドラムの音量を調節しておくといいいでしょう。

## 6.4 エフェクトの応用

これで演奏するための基本的なドラムキットができましたので、最後の仕上げにエフェクトをいくつか応用することにしましょう。ここで作成するエフェクト設定は、すべてのドラム音をエキサイターを通じて同じように処理し、一部のドラム音をアーリー・リフレクションを通じて送り出すというものです。

（このタイプのエフェクト設定は、アレンジメント、バックキング・シーケンス、ソングについても非常に有用です。例えば、すべてのトラックをエキサイターを通じて送り出し、そのうちの選択されたトラックをリバーブを通じて送り出すということができます。）

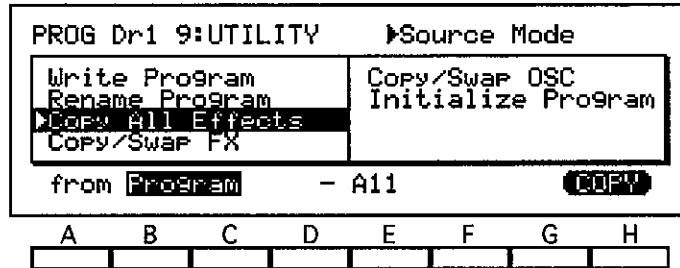
### エフェクトのコピー

時間を節約するために、エフェクト設定をプログラムDr7 Dance Kitからコピーして、ここでのエフェクト設定の出発点として用いることにします。

エフェクト設定は、i2/i3のどのプログラム、アレンジメント、バックキング・シーケンス、またはソングからでもCopy All Effects機能を用いてコピーすることができます。これを使えば、すべてのパラメータを自分で設定しなくても実用的なエフェクト設定を簡単に得ることができます。

- ☞ Edit Program モードに戻ってください。

- ☞ ページ9に入ります。EDIT PROGキーを押しながらDATA ENTRYの9番キーを押してください。
- ☞ ▼キーを2回押してCopy All Effects機能を反転表示させてください。



- ☞ バック・キーとPROGRAMキーを使って、プログラムDr7を選択してください。

カーソル・キーEを押しVALUEコントローラを使ってこのプログラムを選択することもできます。

- ☞ カーソル・キーHを押してCopy All Effects機能を初期設定してください。

"Are You Sure? (よろしいですか?)"と尋ねてきます。

- ☞ カーソル・キーEまたはFを押してCopy All Effects機能を確認してください。

コピー操作が終わると "Completed" (終了しました) というメッセージが現れます。

- ☞ ページ8に移ってください。

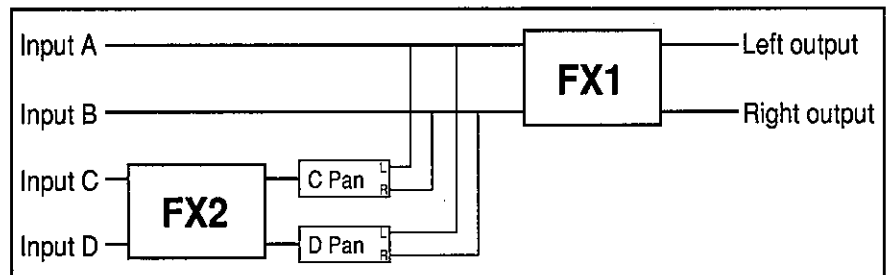
プログラムDr1はこれで設定がDr7と同じになったこととなります。つまり、アーリー・リフレクションがFX1に割り当てられ、エキサイターがFX2に割り当てられています。

上に述べたエフェクト設定を作成するためには、Parallel 2エフェクト・プレースメントを使う必要があります。現行のエフェクト設定はSerial設定を用いています。

**Parallel 2エフェクト・プレースメントについて**

- ☞ ▼キーを4回押してEffect Placementパラメータを選択してください。
- ☞ UPキーを2回押してPARALLEL2を選択してください。

下図のような図が表示されます。



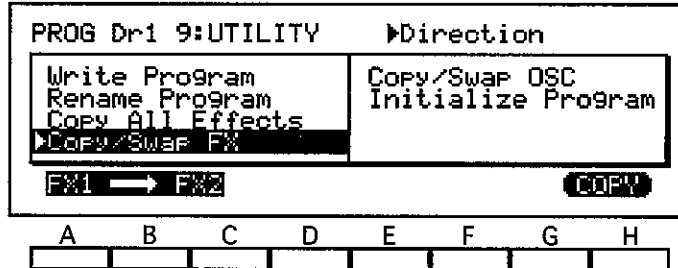
この設定では、エフェクト入力AまたはBにルートが指定された信号はFX1だけから出ていきます。エフェクト入力CまたはDにルートが指定された信号は、FX2を通り、次にFX1に移ります。

目的のエフェクト設定を実現させるためには、エキサイターはFX1に、アーリー・リフレクションはFX2に割り当てなければなりません。現在、この割り当ては逆になっています。

## エフェクトの交換

Copy/Swap FX機能を用いれば、FX1とFX2の設定を入れ換えることができます。

- ☞ ページ9に戻ってください。
- ☞ ▼キーを1回押してCopy/Swap FX機能を選択してください。



- ☞ UPキーを2回押してFX1←→FX2設定を選択してください。
- カーソル・キーH上のCOPYという表示がSWAPに変わります。
- ☞ カーソル・キーHを押してエフェクトを入れ換えてください。
- "Are You Sure? (よろしいですか?)"と尋ねてきます。
- ☞ カーソル・キーEまたはFを押してCopy All Effects機能を確認してください。

交換操作が終了すると "Completed" (終了しました) というメッセージが現れます。

## ドラムをエフェクトに経路指定する

では、スネア・ドラムをアーリー・リフレクションだけを使って処理してみましょう。これを行うためには、まず最初にその音を入力AとBから離してルート指定しなければなりません。

Parallel2エフェクト・ブレースメントを使うときには、Panpotパラメータは各サウンドのステレオ・ポジションを設定するだけでなく、その音をエフェクト入力AとBに送ります。

- ☞ GLOBALキーを押してGlobalモードに入ってください。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でD2を押して、インデックス#02を選択してください。
- ☞ カーソル・キーDを押してPanpotパラメータを選択してください。
- ☞ これをOFFにセットしてください。

これでスネアを入力CとDにルート指定することができます。

- ☞ カーソル・キーEを押してEffect Send Level Cパラメータを選択してください。
- ☞ これを5にセットしてください。
- ☞ カーソル・キーFを押してEffect Send Level Dパラメータを選択してください。
- ☞ これを5にセットしてください。

次に、ハイハットをエキサイターを使って処理し、アーリー・リフレクションを少しだけ加えることにします。

- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でF#2を弾いて、インデックス#06を選択してください。

- ☞ Effect Send LevelパラメータのCとDを両方とも1にセットしてください。
  - ☞ オープン・ハイハット (A#2) についても同じようにしてください。
- 最後に、タムはエキサイターとアーリー・リフレクションの両方を使って処理することになります。
- ☞ カーソル・キーAを押しながら鍵盤上でC3を弾いて、インデックス#12を選択してください。
  - ☞ Effect Send LevelパラメータのCとDを5にセットしてください。
  - ☞ A2とF2に割り当てられたタムについても同じようにしてください。

## 6.5 ドラム・プログラムが終わったら

ドラムキットのために行った設定は、すべて自動的に保持されますので、これをメモリーに書き込む必要はありません。しかし、ドラム・プログラムに加えた変更はメモリーにセーブする必要があります。セーブするためには、Write Program機能を用いてください。本書の5-10ページに説明が載っています。

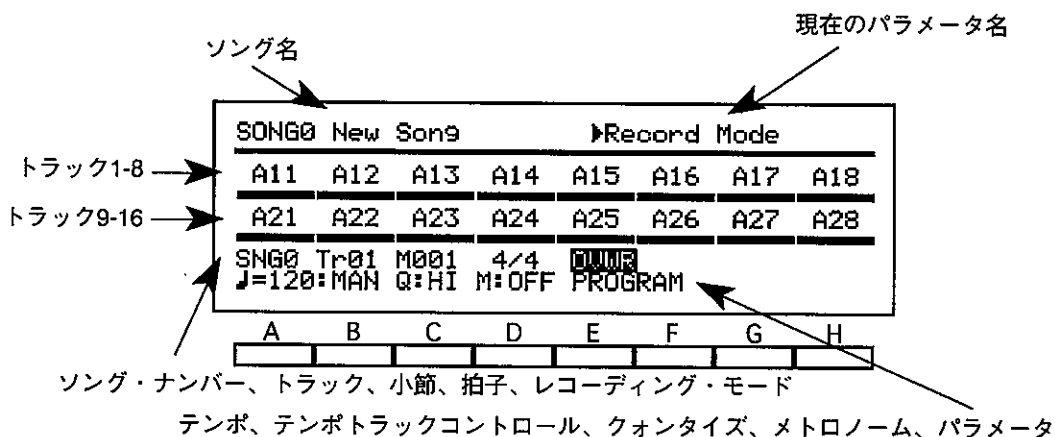
ドラム・プログラムの書き込みをDr7かDr8に限定する必要はありません。Dバンク・プログラムの64の場所ならどれにでも記憶させることができます。

アレンジメントを演奏するために用いるドラムキットを作成したいという場合は、工場出荷時のドラムキットと同じマッピングを用いる必要があります。

## 7 Songモード

Songモードは最も基本的なシーケンスモードですが、このモードでは簡単にフル機能の16トラックシーケンサーを用いて曲をレコーディングすることができます。

☞ SONGキーを押してSongモードに入ります。



これはSongモードの1ページ目です。このページでは、16トラックそれぞれのプログラム・ナンバー、音量、パンニング（ステレオポジション）、エフェクト・センド・レベルを設定します。また、現在の曲のテンポ、拍子、クォンタイズ値、メトロノームモード、レコーディング・モードを設定することもできます。

### 7.1 Songモードのはたらき

Songモードでレコーディングを行うにはいろいろな方法があります。

- リアルタイム・レコーディングは、おそらく最も一般的に使用される方法です。この方法でのレコーディングはテープレコーダでのレコーディングに似て、ピアノやメロディアスなパートなどに向いています。リアルタイム・レコーディングには5種類あり、オーバーダビングや間違い修正などの作業もできます。
- ステップ・レコーディングでは、メトロノームに合わせて演奏しなくても一度に1音符（または1和音）ずつ曲に入れることができます。この方法は、複雑でリズムカルな楽節をレコーディングする時や鍵盤をリアルタイムに演奏できない時に最適です。
- パターン・レコーディングは、ドラムやパーカッションのパートなど頻繁に繰り返されるフレーズに向いています。この方法を使用すると、パターンを一度レコーディングするだけで良いのです。トラックにはパターンをコピーして割り当てて行きます。パターンは、リアルタイムでもステップでもレコーディングできます。

このレッスンでは、次のページに示す8小節の曲を前述のレコーディング方法でレコーディングします。

*i-Lands*

トラック6  
パンフルート

トラック5  
マリンバ

トラック4  
ギター

トラック3  
ベース

トラック2  
パーカッション

トラック1  
ドラム

トラック6  
パンフルート

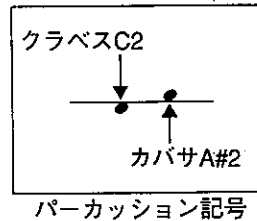
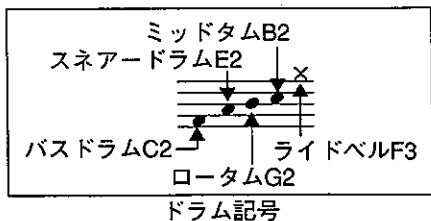
トラック5  
マリンバ

トラック4  
ギター

トラック3  
ベース

トラック2  
パーカッション

トラック1  
ドラム



## 7.2 レコーディングの準備

レコーディングの前に、プログラムをトラックに割り当て、メトロノームとテンポを設定する必要があります。

### トラックのセットアップ

まず、トラック毎に各パートの演奏に使用されるプログラムを設定します。このセットアップは後で変更できます。

- ☞ CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラを使ってトラックパラメータ（下から2行目、カーソル・キーB）にカーソルを移動し、Tr01（Track1）を選択します。
- ☞ DRUM PROGキーと、それに続けてPROGRAMキー下の列のキー1を押してプログラムDr1 GM Kitを入力します。
- ☞ UPキーを押してTr02を指定し、DRUM PROGキーとPROGRAMキー下の列のキー6を押してプログラムDr6 Perc Kitを割り当てます。
- ☞ 適当なバンクとPROGRAMキーを押して、トラック3にプログラムA54 Fretless、トラック4にA41 Classic Gr、トラック5にA25 Marimba、トラック6にB24 Pan Fluteを割り当てます。

VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使ってトラックにプログラムを割り当てることも可能です。これを行うときは、あらかじめパラメータセレクト（最下行、カーソル・キーE）をPROGRAMにセットしておいて下さい。つぎにカーソルをトラックのプログラム・ナンバーに移動させ、VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーでプログラムを選択します。

### メトロノームの設定

メトロノームをセットアップするには、

- ☞ メトロノームパラメータ（Mのついたパラメータ、画面最下行）にカーソルを移動します。

メトロノームには3つのオプションがあります。OFF、ON、RECです。メトロノームをオンまたはオフにすることができ、あるいはRECに設定してレコーディングしている時だけ聞こえるようにすることもできます。

- ☞ ここではONに設定して下さい。

### テンポの設定

テンポを設定するには、

- ☞ テンポパラメータにカーソルを移動し、VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使って値を150に変えて下さい。
- ☞ 現在のテンポを聴くには、REC/WRITEキーを押します。

テンポ150が速すぎる場合には、130などの低いテンポを試してみてください。レコーディング終了後、テンポを150に戻して正しいテンポで曲を聴くこともできます。

- ☞ REC/WRITEキーをもう一度押して、メトロノームを止めます。

### 拍子について

新しい曲をレコーディングする度に、i2/i3は拍子…正式にはビートパラメーターをデフォルト値4/4に自動的に設定します。ここでのレッスン「i-Lands」は4/4で書かれているので、もちろん拍子の変更はいりません。

しかし、別の拍子で曲をレコーディングしたい時には、レコーディングを始める前にこのパラメータを変更することができます。REC/WRITEキーを押すと拍子の数字がアスタリスク (\*\*/\*\*) に変わります。ここでVALUEコントローラを使って拍子を変更します。

使用可能な拍子の範囲は、曲のベースレゾリューション設定によって変化します。このパラメータは、i2/i3が曲データをレコーディングする際の最高精度を決定するものです。(ビートおよびベースレゾリューションパラメータの詳細は、リファレンスガイド4-7および4-41ページを参照して下さい。)

## 7.3 リアルタイム・レコーディング

多くの場合、トラック1にドラムなどのリズム楽器、トラック2にベース、トラック3にピアノといった順番でレコーディングされるようですが、これは全く好みの問題です。ここではトラックをこの順序でセットアップしましたが、スタートはベーストラックから始めたいと思います。一番簡単なレコーディング方法、リアルタイム・レコーディングでこのトラックをレコーディングしてみましょう。

- ☞ CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラを使ってトラックパラメータ(下から2行目、CURSORキーB)にカーソル移動し、Tr03を選択します。

鍵盤を演奏すると、トラック3に割り当てたプログラム、A54フレットレスを聴くことができます。

70ページ目ベース・パートの最初の小節の音部記号を見ると、その下に小さな"8"がついていることに気づきます。これは、このパートが書かれているよりも1オクターブ低く演奏されることを意味しています。普通"8"は書かれていませんが、ベースとギターのパートはこのように楽譜に記されています。

ベース・パートをi3でこの低さで演奏しようとする、鍵盤ではCまでしか弾けないので、楽譜に記されている最初のC以下の音符は演奏できないことに気づかれるでしょう。しかし、鍵盤の範囲が広いので、これはi2では問題になりません。この制約から逃れるため、ベーストラックを1オクターブ移調します。(i2を使用している場合には、この手順は無視して構いません。)

- ☞ フロントパネルのOCTAVE DOWNスイッチを1回押します。

これでベースは1オクターブ低く演奏されます。

### ベースのレコーディング

- ☞ REC/WRITEキーを押します。

REC/WRITEキーのLEDが付き、メトロノームがスタートします。

- ☞ 準備ができたなら、START/STOPキーを押してレコーディングを開始します。

i2/i3は、レコーディングを開始する前に2小節を演奏して拍子をとります。この間、小節のフィールドには最初に-002、つづいて-001が示されます。テンポに合わせてテンポLEDのライトが付き、各小節のアクセントを示すときは4つのライトが同時につきます。i2/i3は、2小節の演奏の後でレコーディングを開始します。

(この部分を1小節にするのも、あるいは本マニュアル7-31ページおよびリファレンスガイド4-40ページ記載のメトロノーム機能を使って演奏しないようにすることもできます。)

- ☞ ベース・パートを演奏し、終わったところでSTART/STOPキーを押し、レコーディングを終了します。



もし間違えた場合には、i2/i3 をストップしてRESETキーを押します。ベース・パートをレコーディングしなおすために最後の2ステップを繰り返して下さい。

レコーディング前にOCTAVE DOWNスイッチを押した場合には、ここでOCTAVE UPスイッチを1回押してオクターブをノーマル（どちらのスイッチも点灯していない状態）に戻すことを忘れないで下さい。そうでないと、後でレコーディングするトラックは1オクターブ低くレコーディングされてしまいます。

#### トラックの再生

たった今レコーディングしたものを聴くにはSTART/STOPキーを押します。曲が終わるとi2/i3は自動的に止まり、メジャー001にリセットされます。曲が終わる前にストップさせた時は、次に移る前にRESETキーを押して下さい。トラック3のアクティビティ・バーはRECからPLAYに変わります。

## 7.4 オーバー・ダビング

ここではドラムをレコーディングします。始める前に、トラック1に割り当てたドラムプログラムに慣れておきましょう。

☞ CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラを使ってトラックパラメータ（下から2行目、CURSORキーB）にカーソルを移動し、Tr01（トラック1）を選択します。

☞ 鍵盤を演奏します。

鍵盤を演奏すると、トラック1に割り当てたプログラム、D1 GM Kitが聴くことができます。

各キーに異なるドラムサウンドが割り当てられていることに気づくでしょう。4-2 ページ下のドラム記号を見て下さい。これは、楽譜の音符がどのサウンドを表しているかを示しています。

☞ 鍵盤上で、楽譜に使われているドラムサウンドを確かめて下さい。

練習として、ドラム・パート全てを鍵盤で演奏することができます。それが無理ならば、ドラム・パートを小さなグループに分けてレコーディングを簡単にすることもできます。そのために、リアルタイム・レコーディングの1つであるオーバー・ダビングでは、古いパートの上に新しいパートを追加することもできるのです。例えば、ドラム記号によれば、この曲では5つのサウンドが使用されています。最初にバスドラムとスネアドラムをレコーディングし、次にロータムとミッドタムをオーバー・ダビングし、ライドシンバルと続ける方が簡単かもしれません。一度に1サウンドずつレコーディングしてもよいのです。

☞ まず、クオンタイズパラメータ（最下行、カーソル・キーC）にカーソル移動し、♪（8分音符）を選びます。

これにより、レコーディング時にリズムの精度がタイトになります。クオンタイズについては、本章の後半でくわしく触れます（7.10、クオンタイズ参照）。

#### バスドラムとスネアドラムのレコーディング

バスドラムとスネアドラムのレコーディングから始めます。

☞ REC/WRITEキーを押します。

☞ 準備が整ったら、START/STOPキーを押してレコーディングを開始します。

i2/i3 は2小節の演奏後、レコーディングを開始します。

- ☞ バスドラムとスネアドラムのパートを演奏します。演奏が終了したら、START/STOPキーを押してレコーディングを終わらせます。

もし間違えたら、i2/i3 を止めてRESETキーを押します。最後の3ステップを繰り返して、バスドラムとスネアドラムをレコーディングしなおして下さい。

タムのレコーディング

タムのレコーディング準備が整ったら、オーバー・ダビング・モードに切り換えます。これは一種のリアルタイム・レコーディングで、前のデータを消去することなく、既存トラックに重ねてレコーディングすることができます。

- ☞ 現在OVWR (オーバーライト) となっているレコーディング・モードにカーソルを移動します。OVDB (オーバーダブ) に変えて下さい。

SONG0 New Song				▶Record Mode			
A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18
A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28
SONG Tr:01		M001		4/4		DUB	
J=120:MAN		Q:HI		M:OFF		PROGRAM	
A	B	C	D	E	F	G	H

ここで、オーバー・ダビング・モードでタムをレコーディングします。

- ☞ RESETキーを押してトラックの最初に戻ります。
- ☞ REC/WRITEキーを押します。準備ができたなら、START/STOPキーを押してレコーディングを始めます。
- ☞ ロータムとミッドタムを演奏します。演奏が終了したらSTART/STOPキーを押してレコーディングを終わらせ、RESETキーを押します。

もし間違えたら、i2/i3 を止めてCOMPAREキーを1回押して下さい。これにより最後の行為 (ここではタムのレコーディング) が無効になります。それからもう一度タムをレコーディングします。

オーバー・ダビング・モードを使用しているときは、先のレコーディングを取り消してからでないとトラックをレコーディングしなおすことはできません。そうでないと、新しいノートが、前のものと入れ替わる代わりに現在のノートに追加されてしまいます。

COMPAREキーについては、本章の後半でもっと詳しく扱います (セクション4.7、コンペアとアンドゥ参照)。

ライドシンバルのレコーディング

ライドシンバルをレコーディングして、ドラムトラックを終了します。

- ☞ クオンタイズパラメータにカーソル移動して、♪ (16分音符) を選択します。最後の2ステップを繰り返してライドシンバルをレコーディングします。
- ☞ 曲を再生して、完成したドラムトラックを聴きます。

ドラムトラックを作る別の方法として、ドラムサウンドの異なるセットを別々のトラックにレコーディングし、バウンストラック機能を使ってトラックを1つにすることもできます。この機能の詳細は、リファレンスガイド4-16ページを参照して下さい。

## 7.5 パターン・レコーディング

パターン・レコーディングは、ドラムやパーカッションのパートなど、頻繁に繰り返されるフレーズをレコーディングするのに便利です。i2/i3では100パターンまでレコーディングでき、それを自分で作った曲に組み入れることができます。

4-2ページのパーカッション部分を見てみると、曲全体を通して繰り返される2小節の組合せでできていることに気づきます。これら同じ2小節を何度もレコーディングする代わりに、一度だけパターンとしてレコーディングします。そしてこのパターンのコピーをパーカッショントラックにのせて行くのです。

- ☞ CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラを使ってトラックパラメータにカーソル移動し、Tr02（トラック2）を選択します。

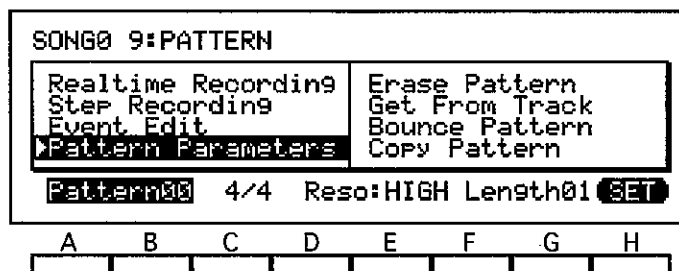
鍵盤を演奏すると、トラック2に割り当てたプログラム、D6 Perc Kitを聴くことができます。

7-2ページ下のパーカッション記号を見てみましょう。これは、楽譜の音符が表すサウンドを示しています。

- ☞ 鍵盤で、楽譜に使用されているパーカッションサウンドを探します。

### パターンパラメータの設定

- ☞ PAGE+キーを8回押すか、SONGモードキーを押したままでDATA ENTRY 9キーを押して9ページを呼び出します。
- ☞ 下矢印キー（▼）を3回押して、パターンパラメータ機能にカーソルを動かします。



パターンパラメータでは、各パターンの拍子、ベースレゾリューション、長さを設定できます。（ベースレゾリューションパラメータは、i2/i3がパターンデータをレコーディングする際の精度を設定します。詳細はリファレンスガイド4-41ページを参照して下さい。）

画面には、パターンが置かれたトラックと曲の番号も示されます。最初にこの機能を選択してしまうと、パターンがどこにも置かれていないため、この「使用状況画面」は表示されません。

ここでは、パターンデータをパターン00としてレコーディングします。このパターンに2小節の長さを与えるところから始めましょう。（パターンは99小節まで設定できますが、1～8小節くらいの短いパターンの方が使いやすいでしょう。）

- ☞ カーソル・キーGを押してレンジパラメータを選択し、2に設定します。

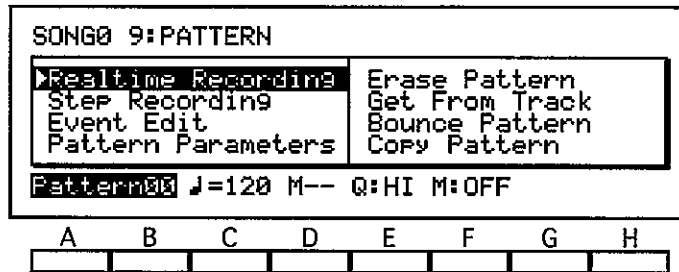
拍子は、デフォルト設定がこの曲と同じ4/4なので、変更する必要はありません。

- ☞ カーソル・キーHを押して、この変更を設定します。

"Completed (完了)"のメッセージが表示されます。

パターンのレコーディング

- ☞ 上矢印キー (▲) を3回押して、リアルタイム・レコーディングに戻ります。



ここでパターンをレコーディングします。テンポ (カーソル・キーC)、クオンタイズ (カーソル・キーE)、メトロノーム (カーソル・キーF) の設定は、ページ1のものと同じです。

パターン・レコーディングは、一般的なドラムマシンでのレコーディングとほとんど同じです。i2/i3 がパターンを何度も繰り返して演奏するので、その度に新しいノートを追加することができます。

パターンをレコーディングしている時は、一度に1トラックしか聴くことができません。

- ☞ クオンタイズパラメータ (カーソル・キーE) にカーソルを動かし、♪ (8分音符) を選択します。

- ☞ REC/WRITEキーを押します。

- ☞ 準備が整ったら、START/STOPキーを押してレコーディングを始めます。

i2/i3 は、2小節の演奏の後、レコーディングを開始します。

- ☞ クラベスのパートの最初の2小節を1回のみ演奏します。

パターンは第2小節の後で最初に戻ります。

レコーディングを開始すると、2つの新しい機能が表示されていることに気づかれるでしょう。カーソル・キーG上のADDとカーソル・キーH上のERAです。


ADDはパターン・レコーディングのノーマル設定です。これは、演奏される新しいノートがパターンに追加されることを意味しています。

ERA (カーソル・キーH) を押したままにすると、このキーが押されている間は演奏したノートが全て消去されます。

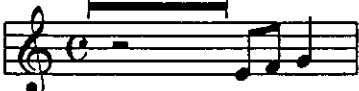
ADDをRMV (リムーブ) に変えるにはカーソル・キーGを押しVALUEコントローラで変更してから、次に消去したいノートの鍵盤を押します。押している間に、押した音だけが消去されます。この機能は、不必要なノートを、他に影響を与えないで取り除きたい時に使用できます。

例として簡単なメロディパートを使い、ERAとRMV機能の違いを以下に示します。

オリジナル音符データ

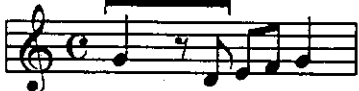


ERAキーを押す



ERA使用の結果

C & Eの鍵盤を押す



RMV使用の結果

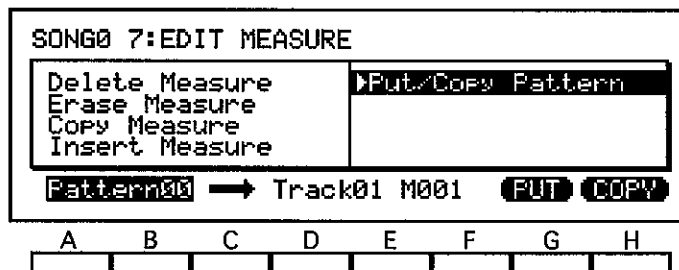
さて、レッスンに戻ります。

- ☞ 第1小節に戻るのを待って、カバサのパートの最初の2小節をレコーディングします。
- ☞ START/STOPキーを押してレコーディングを終了します。

#### パターンのプット

パターンをレコーディングしたら、パターンのプット・コピー機能でそれをトラックに入れます。

- ☞ PAGEキーを2回押してページ7を呼び出します。
- ☞ 下矢印キー(▼)を4回押してPut/Copy Pattern機能にカーソルを動かします。

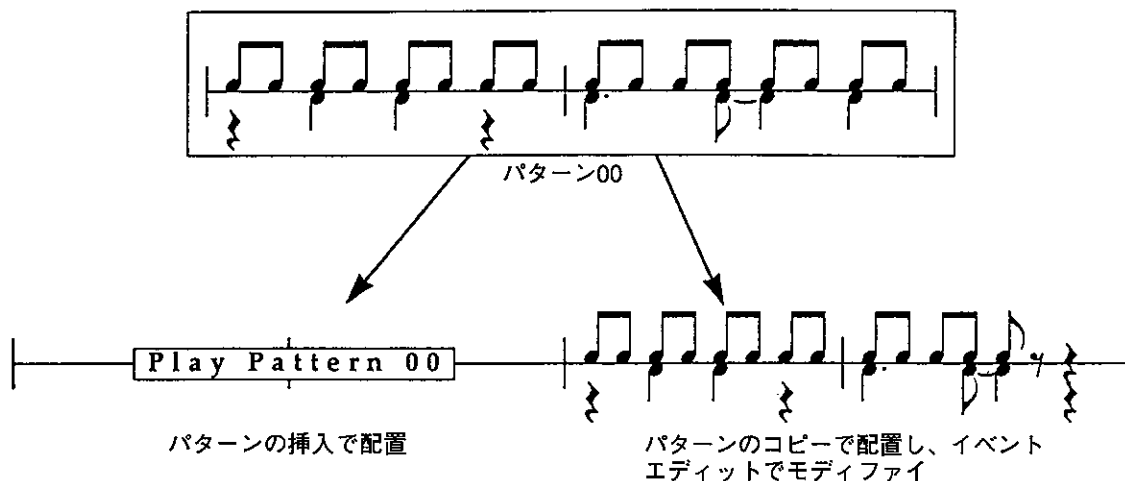


ここでパターン・ナンバー、ディスティネーショントラック、そしてパターンのプットを始める最初の小節を選択します。オプションは2つ、すなわちPUT (カーソル・キーG) とCOPY (カーソル・キーH) です。

「Put (配置)」とは、実際にノート・データをトラックに配置するのではなく、パターン・ナンバーを参照するための印をかわりに入れるのです。i2/i3はこの参照パターン1つ分のノート・データしか保管しないので、この方法だとあまりメモリを使わなくて済みます。しかし、参照パターンを変更すると、曲中に存在するパターンは全てその通りに変更されてしまいます。

「Copy (コピー)」はノート情報そのものをトラックに配置します。この方法では、他に影響を与えないでパターンに変更を加えることができます。

以下の図は、パターンのプットとパターンのコピーを使ってトラックに配置されたパターン00を示しています。パターンのコピーで配置されたパターンは、イベントエディット機能で修正されています。(4-15ページ参照)



パターン00をトラック2に挿入します。

- ☞ トラックパラメータを選択するためにカーソル・キーDを押し、トラック2を選びます。
- ☞ カーソル・キーG (PUT) を押します。

ディスプレイネーション小節のパラメータが変わって、次にプット可能な小節を示します。ここでは第1小節から始め、パターン00は2小節分の長さなので、提示される小節は第3小節になります。

- ☞ カーソル・キーGを2回押します。
- ☞ カーソル・キーH (COPY) を1回押して、パターンを曲の最後の2小節にコピーします。

"Completed (完了)" のメッセージが表示されます。

- ☞ PAGEキーを6回、またはSONGモードキーを押したままDATA ENTRY1キーを押してページ1に戻ります。
- ☞ START/STOPキーを押して、新しいパーカッションパートのに入った曲を聴きます。

パーカッションの演奏は最終小節の最後まで続きます。曲の最後の2小節には、パターンの挿入の代わりにパターンのコピー機能を使用したため、この最後のノートは本章の後半で消去できます(セクション4.9イベントのエディット参照)。

別のトラックを聴きながらパターンのようにレコーディングしたい時は、レコーディング・モードの設定をLOOPにセットできます。LOOPレコーディング・モードは、レコーディングしたデータが直接トラックに記録されることを除けば、パターン・レコーディングに似ています。またトラックと小節の範囲を指定して、ページ9のトラックからのコピー機能 (Get from Track) を使ってパターンを作ることもできます。(これらの機能の詳細は、リファレンスガイド4-36ページを参照して下さい。) 連続したリズムセクションを作ったので、メトロノームをオフにしても構いません。(7-3ページ「メトロノームの設定」参照)

## 7.6 オート・パンチ

レコーディング中、間違えてしまった時にトラックを修正する方法はいろいろあります。その1つは、トラック全体をレコーディングしなおすという方法です。しかしこれでは大変に不便で、特に長い曲には向きません。

パンチイン・レコーディングはリアルタイム・レコーディングの一種で、再生中にトラックを聴き、修正が必要な箇所の直前でレコーディングを開始するものです。その箇所の直後にレコーディングをストップし、残りの部分には影響を与えません。

オートパンチでは、再レコーディングが必要な箇所の最初と最後の小節を設定することによってi2/i3 が再生とレコーディングを自動的に切り替えるので、手間がかりません。

この技術を説明するために、トラック 6 のメロディパートでは若干の間違いをレコーディングします。

- ☞ CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラを使ってトラックパラメータにカーソル移動し、Tr06（トラック 6）を選択します。

鍵盤を演奏すると、トラック 6 に割り当てたプログラムB24パンフルートが聞こえます。

- ☞ クオンタイズパラメータ（再下行、カーソル・キーC）を値♪（8分音符）に設定しておいて下さい。
- ☞ 現在OVDB（オーバーダブ）になっているレコーディング・モード設定にカーソルを動かします。OVWR（オーバーライト）に変更して下さい。
- ☞ メロディをレコーディングしますが、第 2 小節の最初の音をレ（ナチュラル）の代わりにレ#で演奏します。また、第 4 小節のレ（ナチュラル）をレ#に変え、以下に示すように 8 分音符分早く演奏します。



- ☞ 曲を再生し、第 2・3 小節の間違いをチェックします。

#### オートパンチ・レコーディング

ここで、第 2 小節の間違いを修正するためにオートパンチ・レコーディングを使います。

- ☞ 現在OVWR（オーバーライト）になっている、レコーディング・モード設定にカーソルを移動します。
- ☞ AUTP（オートパンチ）に変更します。

SONG0 New Song				▶Record Mode			
A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18
A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28
SONG0 Tr:01		M001	4/4	AUTP: 001 → 001			
J=120:MAN		Q:HI	M:OFF	PROGRAM			
A	B	C	D	E	F	G	H

2つの新しいパラメータ、スタート・メジャーとエンド・メジャーが自動的に表示されます。この2つのパラメータは、従来のマルチトラック・レコーディングの「パンチイン・ポイント」と「パンチアウト・ポイント」に相当します。

- ☞ スタート・メジャー・パラメータとエンド・メジャー・パラメータに値002を入力します。

i2/i3は第2小節でレコーディングを開始し、その小節の終わりでレコーディングを終了して他小節には影響を与えません。

- ☞ RESETキーを押して曲の最初に戻ります。
- ☞ REC/WRITEキーを押します。準備が出来たら、START/STOPキーを押してレコーディングを開始します。
- ☞ 第2小節に入った時にその小節の正しいノートを演奏して下さい。第2小節が終わったら、START/STOPキーを押します。

i2/i3では第2小節しかレコーディングされないで、他の小節を演奏しても構いません。その際には、パンチイン・ポイントの直前には何も演奏しないようにして下さい。

毎回、曲の最初から始める必要はありません。例えば、長い曲で56小節目でパンチインしたい場合には、第1小節に戻って55小節目レコーディングを待たなくても良いのです。その代わりに、小節パラメータ（下から2行目、CURSORキーC）にカーソル移動し、VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーで聴き始めたい小節の番号（例えば52小節）を入力します。そうすると52小節から再生され、56小節目でレコーディングが開始されます。

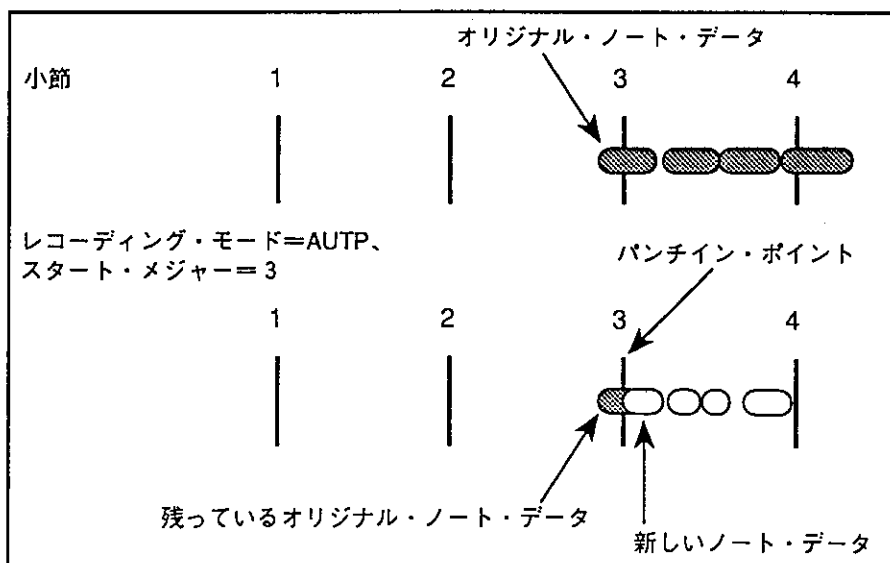
さて、レッスンに戻ります。

- ☞ RESETキーを押し、次にSTART/STOPキーを押して今レコーディングしたものを聴きます。

オートパンチ・レコーディングは全小節をレコーディングしなおすのに向いていますが、小節途中の間違いを残りの小節に影響を与えないで修正したい時には使用できません。これは、パンチイン・パンチアウトする最初と最後の小節しか設定できないからなのです。特にクオンタイズパラメータをHIに設定してレコーディングしている時には、パンチイン小節の最初に残ってしまった音と、オートパンチ・レコーディングでレコーディングしたばかりの新しい音が一緒に聞こえることがあります。これは、残されている音が実際にはその前の小節の一番終わりにレコーディングされてしまったために起こります。

これらの音はパンチイン・ポイントの直前にあるため、その上に重ねてレコーディングされていません（次の図を参照）。この問題は、マニュアルパンチでその部分をレコーディングしなおすか、イベントエディットで残りのノートを消去することで解決できます。





この問題をさらに詳しく説明するために、オートパンチ・レコーディングを使って第4小節の始めに結び付いているド#を修正してみましょう。さきほどの状況における残り音の微妙なタイミングの違いとは異なり、このド#は完全に8分音符ひとつ分前にあるので話はより簡単です。

- ☞ まだ再生を行っている場合には、START/STOPキー、続いてRESETキーを押して下さい。
- ☞ スタート・メジャー・パラメータとエンド・メジャー・パラメータに値004を入力して下さい。
- ☞ REC/WRITEキーを押します。準備ができたなら、START/STOPキーを押してレコーディングを開始します。
- ☞ 第4小節に来たら7-2ページの楽譜通りにレ（ナチュラル）を演奏し、小節の最後まで押し続けて下さい。
- ☞ 第4小節が終わったらSTART/STOPキーを押します。
- ☞ RESETキーを押し、次にSTART/STOPキーを押してレコーディングしたばかりの演奏を聴きます。

トラックは次のように聞こえます。



ご覧の通り、スタート・メジャー・パラメータは小節の最初にしか設定できないので、オートパンチ・レコーディングではパンチイン・ポイント直前の音は消去されません。ド#の修正にはマニュアルパンチ・レコーディングを使いますが、その前に、失敗したオートパンチ訂正についてやらなくてはならないことがあります。もう一度、コンペア機能を使ってこの変更を無効にしましょう。

## 7.7 コンペアとアンドゥ

トラックデータを（レコーディング、エディットなどによって）変更したらすぐに、コンペア機能を使ってトラックの新バージョンと変更前のバージョンを比較することができます。この機能はまた、間違いを無効に（アンドゥ）するためにも使用できます。

トラック 6 の新しいバージョンをオリジナルと比較してみましょう。

- ☞ まだ再生を行っている場合には、START/STOPキー、続いてRESETキーを押して下さい。
- ☞ ここでCOMPAREキーを1回押します。

COMPAREキーのLEDが表示され、コンペア機能がONであることを示します。

- ☞ START/STOPキーを押してオリジナルバージョンを聴きます。

オリジナルバージョンと新バージョンは、シーケンサーをストップさせてから、COMPAREキーを押すことで自由に切り替えることができます。どちらのバージョンを残すか決定したら、COMPAREキーを押さずに次の操作に移ってください。COMPAREキーは、Songモードのエディットおよびレコーディングのどの機能に対してもこのように働きます。

例として、ここでは古いバージョンを残します。(COMPAREキーのLEDが点灯します。)

## 7.8 マニュアル・パンチ

マニュアル・パンチでは、再生中いつでもパンチイン（レコーディング開始）、パンチアウト（レコーディング終了）することができます。これは例えば、小節途中からレコーディングをしない場合便利です。

これを説明するために、第3小節最後のド#を修正します。

- ☞ 現在AOTP（オートパンチ）となっているレコーディング・モードにカーソルを移動します。

SONG0 New Song				▶Record Mode			
A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18
A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28
SONG0 Tr:01		M001	4/4	MANP			
♩=120		Q=HI	M=OFF	PROGRAM			
A	B	C	D	E	F	G	H

- ☞ MANP（マニュアルパンチ）に変更します。
- ☞ RESETキーを押して曲の最初に戻ります。
- ☞ START/STOPキーを押して再生を開始します。
- ☞ 第3小節途中の8分休符（ $\gamma$ ）の間に空いている方の手でREC/WRITEキーを押して、ド、次にレを演奏します。

レコーディングが開始され、レコーディング終了の箇所でもう一度REC/WRITEキーを押すまで続きますが、再生はそのまま続けられます。

- ☞ 第4小節の終わりでSTART/STOPキーを押してレコーディングを終了します。



REC/WRITEキーを押してレコーディングを終了させると、曲のタイミングが一瞬止まったかのように思われます。これは異常ではありません。レコーディングしたものを再生すると、タイミングに何の切れ目もなく聞こえます。

曲の再生途中で何回でもパンチイン・パンチアウトすることが可能です。しかし、コンペア機能は前のパンチインを1回しか無効にできないので注意して下さい。

- ☞ まだ再生を行っている場合には、START/STOPキー、続いてRESETキーを押して下さい。
- ☞ START/STOPキーを再び押して、レコーディングしたものを聴きます。

#### マニュアル・パンチでのフットスイッチの使用

オプションのKorg PS-1またはPS-2フットスイッチ、あるいはEC5エクスターナル・コントローラをマニュアル・パンチに使用することができます。これを使うと両手が自由になり、キーボードを演奏できます。

マニュアル・パンチにフットスイッチを使用するには、

- ☞ Globalモードへ行ってPAGE+キーを1回押します。
- ☞ アサインペダル1にカーソルを動かし、VALUEコントローラでPUNCH IN/OUTを選びます。
- ☞ フットスイッチを、i2/i3 リアパネルのASSIGN PDL/SW1に接続します。

ここでSongモードに戻り、REC/WRITEキーの代わりにフットスイッチを使用してパンチイン・レコーディングをコントロールします。

すでに別の目的にASSIGN PDL/SW1を使用している場合は、ASSIGN PDL/SW2をこの機能のために使用することもできます。その場合は、Globalモードでアサインペダル2にPUNCH IN/OUTを指定して下さい。

## 7.9 イベントのエディット

ミュージックデータの1ステップ、例えばノートやプログラムの変更、または「ダンパー・ペダルON」などのメッセージなどはイベントと呼ばれます。イベントエディット機能では、トラック上の個々のイベントの変更、挿入、消去などができ、トラックのデータ全体に対して精細なコントロールをすることができます。「トラックデータの顕微鏡」のようなものと考えて下さい。

この例では、トラック4のギター・パートを違うノートを交えてレコーディングし、i2/i3のイベントエディット機能で変更します。

- ☞ CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラでトラックパラメータにカーソルを移動し、Tr04（トラック4）を選択します。

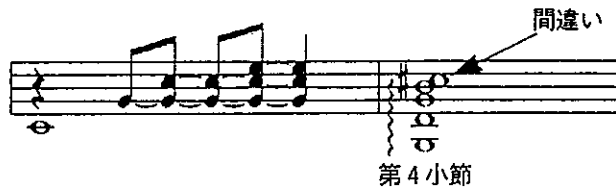
ギター・パートのレコーディング

キーボードを演奏すると、トラック 4 に割り当てたプログラム、A41 ClassicGtr が聞こえます。

- ☞ クォンタイズパラメータ (最下行、カーソル・キーC) にカーソル移動し、値HI (クォンタイズなし) を選択します。
- ☞ 現在MANP (マニュアルパンチ) になっているレコーディング・モード設定にカーソルを移動し、OVWR (オーバーライト) に変更します。

ギター・パートを演奏する時、楽譜の音部記号の下に小さな"8"が記されているので、楽譜よりも1オクターブ低く演奏されることを思いだして下さい。

- ☞ ギター・パートをレコーディングしますが、第4小節の和音の一番上の音はレ (ナチュラル) の代わりにド#を演奏して下さい。

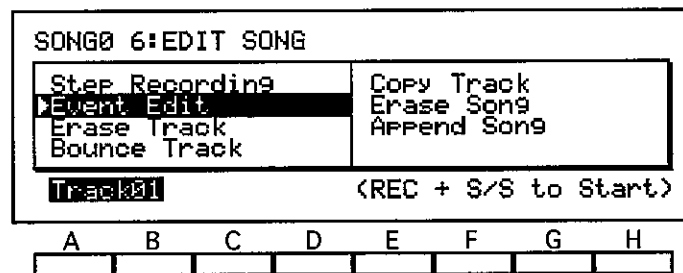


- ☞ 曲を再生して、第4小節の間違いを聴きます。

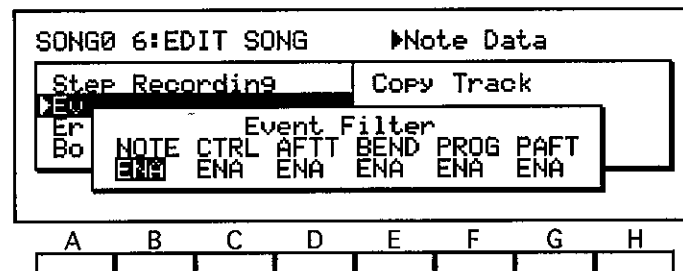
イベントエディット機能

間違いを修正する前に、イベントエディット機能を見てみましょう。

- ☞ RESETキーを押します。
- ☞ PAGE+キーを5回押すか、SONGモードキーを押したままDATA ENTRY6キーを押して6ページを呼び出します。
- ☞ 下矢印キー (▼) を1回押してイベントエディットを選択します。



- ☞ もしまだ指定していなければ、VALUEコントローラで画面最下行のTrack04を指定します。
- ☞ REC/WRITEキーを1回押します。



これによって「イベントフィルター」が呼び出され、見たい、またはイベントエ

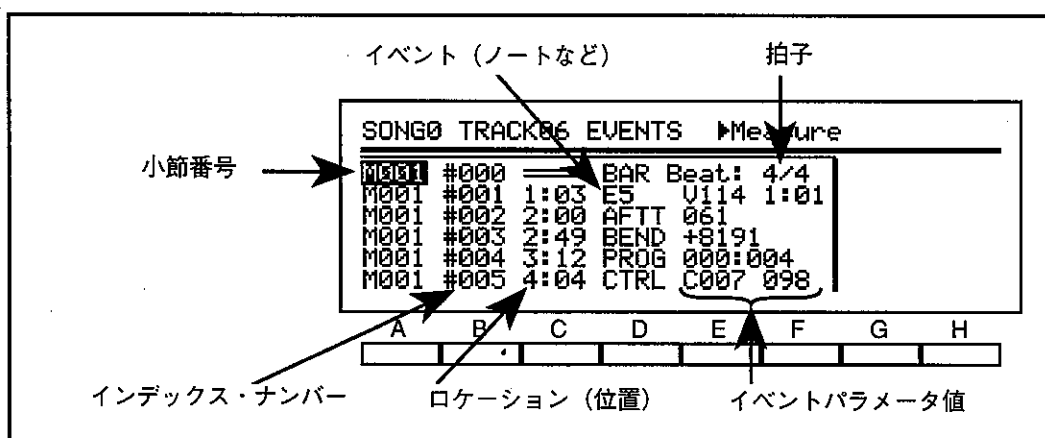
ディット機能でエディットしたいと思うイベントのタイプを指定できます。あるタイプのイベント…特にアフタータッチなどレコーディング量が多いものは、特定のイベントタイプを簡単に調べるために、見えないようにしておいた方が便利かも知れません。

イベントタイプには6つの種類があります。

NOTE	ノートデータ
CTRL	コントロール・チェンジ
AFTT	アフタータッチ
BEND	ピッチベンド
PROG	プログラム・チェンジ・イベント
PAFT	ポリフォニックアフタータッチ

6つのイベントタイプはいずれも有効 (ENA) または無効 (DIS) にできます。ここでは、全てのイベントをENAに設定してみましょう。(i2/i3 はポリフォニックアフタータッチには反応しませんが、このメッセージをレコーディングして他の楽器をコントロールします。)

☞ START/STOPキーを押して、イベントエディット機能に入ります。



典型的なイベントエディットの画面は上記の図のようになります。画面左から右に見ると、まず小節番号があります。カーソルをこのパラメータのところまで反転表示させ、VALUEコントローラまたはDATA ENTRYキーを使って小節番号を入力します。これによってその小節の最初の部分に行くことができます。






☞ UPキーを3回押して第4小節を表示させます。

次はインデックス・ナンバーで、これはイベントに各小節の初めから連続して番号を付けたものです。

カーソル・キーCの上のロケーション・パラメータは、イベントの開始時間を示しています。これは、小節内のビート数とそのビートのパルスで表現されます。1パルスは、4分音符の1/96です。

ロケーション・パラメータの値の可能な範囲は0:00~9:95で、現在の拍子によります。もし1つのノートがある小節から次の小節まで続いていると、それは2つの結びついた音 (TIE:タイ) であると扱われます。TIEの値は、これらのうち2番目の音のロケーションで指定されます。

以下の表は共通のミュージカル・バリューに対するロケーション設定を示しています。

ミュージカル・バリュー	ロケーション・バリュー
	1:00,1:48,2:00,etc
	1:00,2:00,etc.
 三連符	1:00,1:32,1:64,2:00,etc
	1:00,1:24,1:48,1:72,2:00,etc
 三連符	1:00,1:16,1:32,1:48,1:64,1:80,2:00,etc

同じロケーション・バリューを持っているイベントは、インデックス・ナンバーが違っていても同時に起こります。ロケーション・バリューを変えてイベントを移動させると、小節に合わせてインデックス・ナンバーが再割り当てされます。

次は、カーソル・キーD上のイベントパラメータです。これは、7-17ページの表にリストされている6つのイベントタイプのうちのどれかです。16トラックのあとに位置するテンポトラックをエディットすると、7番目のイベントタイプTEMPOが代わりに表示されます。

各イベントは、1つ以上のデータバリューと結びついています。

NOTEイベントの場合は、ノート名と番号がカーソル・キーDの上に表示されます。このパラメータの値はVALUEコントローラを使うか、カーソル・キーDを押しながら希望する音を鍵盤で弾くことによって変えられます。新しい音はこの値を変えた時に聞こえます。NOTEイベントの可能な値は、C-1 (C マイナス1) からG9までです。「Middle C」はC4です。

カーソル・キーEの上はベロシティパラメータです。このパラメータの値はVALUEコントローラかDATA ENTRYキーを使うか、またはカーソル・キーEを押しながら希望するベロシティで鍵盤を弾くことによって変えられます。この値を変えた時に、新しいベロシティでサウンドが聞こえます。可能なベロシティの範囲は2から126で、値は2ずつ増減します。

最後に、カーソル・キーFの上はレンジパラメータで、ビートとパルスで表わされます。このパラメータは、音がどれだけ長く響くか (言い替えれば、音がどれだけ長く鍵盤で維持されるか) を決定します。このパラメータの値は、VALUEコントローラかDATA ENTRYキーを使うことによって変えられます。レンジパラメータの可能範囲は0:00から9:00で、現在の拍子と現在イベントの位置によります。

もしもあるノートがある小節から次の小節まで続いているとき (TIE) は、2つが結びついた音として扱われます。TIEの値は2つのうち最初のノートのレンジパラメータで特定されます。

各小節の最初にあるBARイベントでエディットできるパラメータは、カーソル・キーFの上のビート (拍子) パラメータだけです。あるトラックの値を変更すると全トラックの値を変更してしまうので、このパラメータをエディットする時は注意して下さい。

ビートパラメータをエディットするにはVALUEコントローラを使用して下さい。このパラメータの可能な範囲は曲のベースレゾリューションによります。(詳しくはリファレンスガイド4-7ページを参照して下さい。)

7-19ページのイベントエディット表は、全てのイベントタイプのとり得る値の完全なリストです。

## イベントのエディット

カーソル・キー	パラメータ	値の範囲	ノート
A	小節 (M)	001-999	エディットされる小節
B	インデックス	000-	各小節内でのイベント数を示す番号
C	ロケーション	TIE,1:00-9:95	小節内のイベントのスタートタイム
D	イベントタイプ	BAR	新しい小節 (小節線) を示す
		C-1 to G9(NOTE)	ノート名とオクターブ数 (ノートイベント)
		BENT	ピッチベンドイベント
		AFTT	モノフォニックアフタータッチイベント
		PROG	プログラム・チェンジ・イベント
		CTRL	コントロール・チェンジ・イベント
		RAFT	ポリフォニックアフタータッチイベント
		TEMPO	テンポ・チェンジ (テンポトラックのみ)
E	ビート	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	ロー・ベースレゾリューション
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	ハイ・ベースレゾリューション
	ベロシティ (V)	2-126	NOTEイベント用
	ベンド量	-8192...+8191	BENDイベント用
	アフタータッチ量	000-127	AFTTイベント用
	プログラムバンクナンバー	AB,CD,DRM,3-127,---	PROGイベント用 (値3-127は接続されたMIDI楽器に使用)
	コントローラナンバー* (C)	000-102	CTRLイベント用
	ポリフォニックアフタータッチキー	C-1 to G9	PAFTイベント用
	テンポ (♩=)	40-240	TEMPOイベント用 (テンポトラックのみ)
	F	長さ	0:00-9:00,TIE
プログラム・ナンバー		000-127	PROGイベント用 (8-3ページ参照)
コントロール量		000-127	CTRLイベント用
ポリフォニックアフタータッチ量		000-127	PAFTイベント用
G	挿入	INS	現イベント直前にイベント挿入のため このキーを押す
H	消去	DEL	現イベント消去のためこのキーを押す

\* 使用可能なコントローラ・ナンバーと範囲のリストは次の表「コントローラ」を参照

コントローラ

コントロール	コントロールのタイプ	範囲	ノート
1	ピッチモジュレーション	0 (オフ) —127 (最大)	ジョイスティックを向こう側に押す (+Y)
2	VDFモジュレーション	0 (オフ) —127 (最大)	ジョイスティックを手前に引く (-Y)
4	スケール変更	0-63 (メインスケール) 64-127 (サブスケール)	64-127間の値が受信されると、 Globalモードのサブスケールに切り替えられる
7	音量	0 (最小) —127 (最大)	トラックの全音量をコントロール
10	パンニング	0-63(L15-L01)64(CNT) 65-127 (R01-R15)	トラックのステレオポジションをコントロール
11	エクスプレッション	0 (最小) —127 (最大)	クレッシェンド、デクレッシェンド、など
12	エフェクト1	0-63(-15...-1),64(0), 65-127 (+1...+15)	FX1のダイナミックモジュレーション
13	エフェクト2	0-63(-15...-1),64(0), 65-127 (+1...+15)	FX2のダイナミックモジュレーション
64	ダンパーペダル	0-63 (オフ) 64-127 (オン)	サスティンペダル
72	リリースタイム	0 (早く) -64-127 (遅く)	値64はリリースタイムを プログラムのオリジナル値に設定
73	アタックタイム	0 (早く) -64-127 (遅く)	値64はアタックタイムを プログラムのオリジナル値に設定
74	明るさ (VDFカットオフ)	0 (低い) -64-127 (高い)	値64はVDFカットオフを プログラムのオリジナル値に設定
91	Cレベル	0-127 (0-9)	エフェクト・センド・レベル
92	エフェクト1 オン・オフ	0 (オフ) 1-127 (オン)	FX1用スイッチ
93	Dレベル	0-127 (0-9)	エフェクト・センド・レベル
94	エフェクト2 オン・オフ	0 (オフ) 1-127 (オン)	FX2用スイッチ

イベントエディットによるノートの変更

ここで、イベントエディットを使って7-16ページのド#をレ (ナチュラル) に変更します。

- ☞ カーソル・キーBを押して、インデックス・ナンバー・パラメータをハイライトさせます。
  - ☞ 演奏を聴きながら、ド#が聞こえるまでUPキーを繰り返し押し下下さい。現在ハイライトしているパラメータを無視してイベント間を移動するのに、矢印キー (▲、▼) も使えます。
  - ☞ カーソル・キーDを押して、ノート・パラメータをハイライトさせます。
  - ☞ UPキーを1回押して、ド#をレ (ナチュラル) に上げます。
- レ (ナチュラル) が演奏されるのが聞こえます。
- ☞ START/STOPキーを押して、イベントエディットを終了します。



☞ PAGEキーを5回押すか、SONGモードキーを押しながらDATA ENTRY1キーを押して1ページに戻ります。

☞ START/STOPキーを押して修正されたギター・パートを聞いて下さい。

イベントエディットでの変更を全てキャンセルしたい場合には、他のエディットやレコーディング操作を行う前にCOMPAREキーを押して下さい。

イベントエディットによるノートの除去

全ての楽器が、最終小節の第3拍目で終わることを思いだして下さい。パーカッションを除いて全部です。このパートはパターンでレコーディングしたので、第4拍子まで続いています。ここで、イベントエディットを使って余分な音を取り除いてみましょう。

☞ 6ページへ行きます。

イベントエディットがまだ反転表示されています。

☞ Track02を選択します。

☞ REC/WRITEキーを押します。

☞ AFTT (カーソル・キーD上) をDISに設定します。

こうすれば、もしトラックにアフタータッチイベントがあっても見えません。ノート情報だけが見えるのです。

☞ START/STOPキーを押して、イベントエディットに入ります。

☞ 第8小節に行きます。

☞ 下矢印キー (▼) を8回押します。

カーソルは第8小節、インデックス#008、位置3:48に移動します。ノートはA#2です。

SONG0 TRACK02 EVENTS						▶Measure
M008	#003	1:48	A#2	V120	0:20	
M008	#004	2:00	A#2	V120	0:16	
M008	#005	2:48	A#2	V124	0:20	
M008	#006	2:48	C2	V116	0:32	
M008	#007	3:00	A#2	V122	0:18	
M008	#008	3:48	A#2	V120	0:18	INS DEL

A	B	C	D	E	F	G	H

☞ DEL (カーソル・キーH) を押して、このイベントを消去します。

もし間違えて別のイベントを消してしまった時は、すぐにINS (挿入、カーソル・キーG) を押して下さい。最後に消去したイベントが再挿入されます。

☞ DEL (カーソル・キーH) をあと3回押して、最後の3つのイベントを消去します。

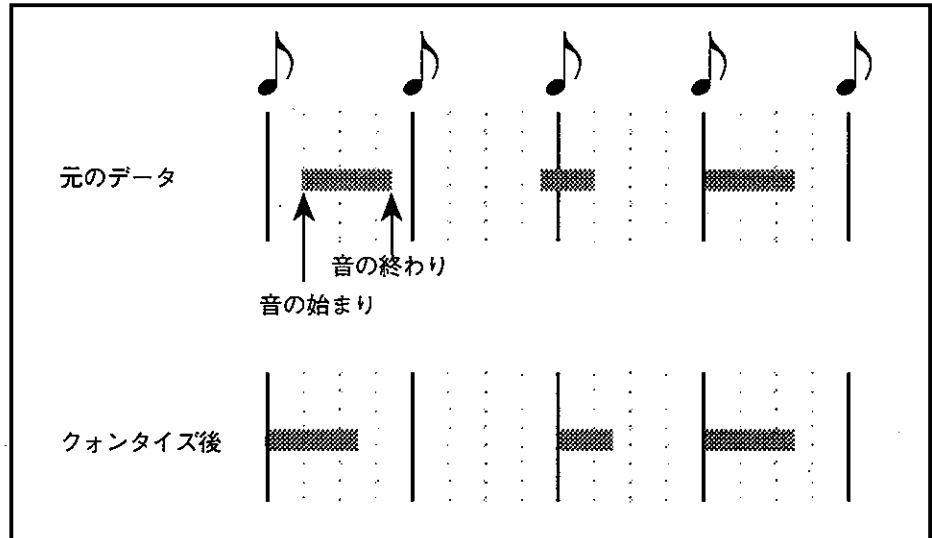
☞ START/STOPキーを押して、イベントエディットを終了します。

☞ PAGEキーを5回押すか、SONGモードキーを押しながらDATA ENTRY1キーを押して1ページに戻ります。

☞ START/STOPキーを押してパーカッションパートを聞いて下さい。

## 7.10 クォンタイズ

クォンタイズとは、トラックのリズム精度を高める機能であり、ノートの始まりを最も近い指定のリズム値に近似します。たとえば、♪（8分音符）の値を指定すると、全てのノートは理論上の8分音符の目標値に合わせて配列されます。ピッチ・ベンドやアフタータッチといった他のイベントも、同様にクォンタイズすることができます。



i2/i3 におけるクォンタイズ方法には2通りあります。そのひとつは、レコーディングと同時にクォンタイズを行う"リアルタイム・クォンタイズ"であり、いまひとつはより融通性の高い"ポスト・クォンタイズ"です。

### クォンタイズしながらレコーディングを行う

本レッスン中、トラックのほとんどについてこの機能は既に使われています。ページ1（最下行、カーソル・キーC）でクォンタイズ値を選択すると、演奏されるノート（あるいは他のすべてのイベント・タイプ）はレコーディングと同時にクォンタイズされます。

イベントがクォンタイズできるのは、4分音符（♩）、8分音符（♪）、8分音符の3連符（♪3）、16分音符（♫）、16分音符の3連符（♫3）、32分音符（♬）、または32分音符の3連符（♬3）です。

クォンタイズを行わず、レコーディングしたとおりにi2/i3でトラックを再生したい場合には、このパラメータ値をHIGHに設定します。すると、（Base ResolutionパラメータがHIに設定されていれば）4分音符1個あたり96パルスの最大タイミング・レゾリューションでレコーディングが行われます。音楽的には、これは256分音符の3連符と等価です。

レコーディングしたい曲において最小のリズムにどの位の値を用いるかを定め、この値にクォンタイズ・パラメータを割り当てます。この値が設定されている限り、すべてのデータはこの値にクォンタイズされます。

しかしこのことは、たとえば8分音符とその3連符のように、同じ値ではクォンタイズできない2種類のリズム値を持つパートをレコーディングしたい場合に、問題を生じてしまいます。また、クォンタイズ機能はトラックのタイミングをとるのに大変便利ですが、トラックが余りにもロボットのように型にはまり過ぎるものになるおそれがあります。これらの問題を解決するのが、次に述べるポスト・クォンタイズです。

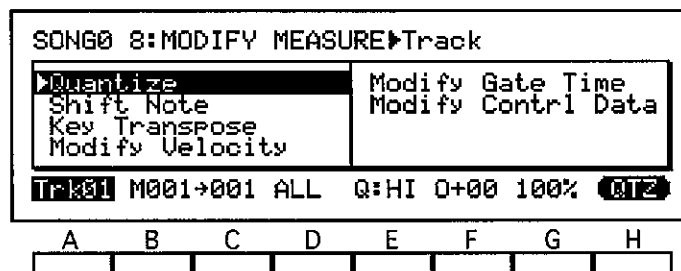
## レコーディング済みのデータにクオンタイズを行う

どの小節、あるいはどのイベント・タイプをクオンタイズするかを選択できるオプションです。また、クオンタイズをどのくらい厳密に行うか、つまりどのくらい目標値に近づけてクオンタイズするかを指定することもできます。

さらに、イベントのタイミングをシフトさせるクオンタイズ・オフセットも利用できます。これは、たとえばドラム・トラックのフィーリングを調整するのに便利です。しかし、何と言っても重要なメリットは、いろいろなレベルのクオンタイズを試して最良のサウンドを選択できることです。

まず、最初にレコーディングしたベース・トラックのクオンタイズを行ってみましょう。

- ☞ ページ8に進んでQuantizeを選択します。
- ☞ カーソル・キーAを押してTrk03を選択します。



- ☞ カーソル・キーCを押して008を入力します。

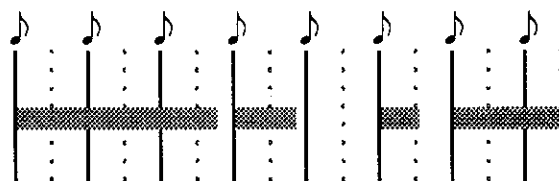
この操作により、クオンタイズされる小節の範囲の終わりが小節8と指定されます。

- ☞ カーソル・キーEを押して♪ (16分音符) を選択します。
- ☞ カーソル・キーHを押してトラックをクオンタイズします。

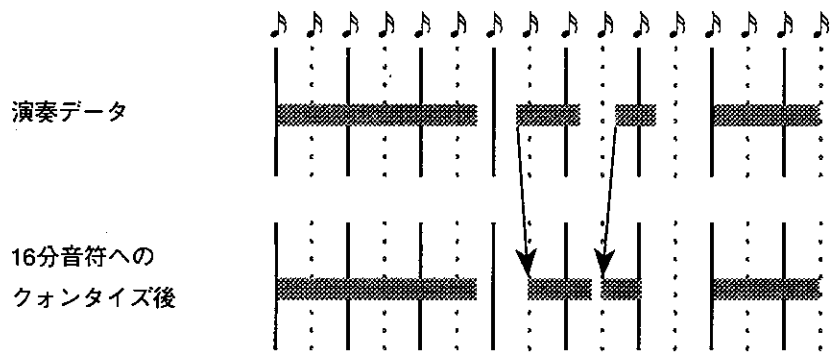
"Completed (終了)" のメッセージが表示されます。

- ☞ PAGE-キーを7回押すか、またはSONGモード・キーを押しながらDATA ENTRY 1キーを押して、ページ1に戻ります。
- ☞ START/STOPキーを押してベースのパートを聴きます。

もし、最初にベースのパートをレコーディングした際にタイミングがややずれていたら、若干のノートが間違った目標値に合わせてクオンタイズされている可能性があります。説明のために、ベースのパートの正しい第1小節を示します。



いま、次の図に示すように2番目のノートをやや遅れて演奏し、3番目のノートをやや早まって演奏したとします。ここで、上述の16分音符設定により小節をクオンタイズすると、これらのノートは最も近い16分音符の目標値に合わせて移動されます。



出来上がった曲データは、ページ2のスコア中のベースのパートとは違い、たとえば次のようになってしまいます。



この代わりに8分音符設定によるクオンタイズを行えば、演奏したノートを希望する8分音符の目標値に移動させることができます。ベースのパートの最小リズム値は8分音符なので、クオンタイズも8分音符で行うことが正確な結果を得る近道です。

☞ i2/i3で演奏が続いている場合には、START/STOPキーを押します。

☞ COMPAREキーを1回押します。

COMPAREキーのLEDが点灯し、Compare機能が起動されたことを表示します。

☞ ページ8に戻ります。

クオンタイズが既に選択されています。

☞ カーソル・キーCを押して8を入力します。

☞ カーソル・キーEを押して♪(8分音符)の値を選択します。

☞ カーソル・キーHを押してトラックをクオンタイズします。

"Completed (終了)"のメッセージが表示されます。

☞ ページ1に戻ります。

☞ START/STOPキーを押してベースのパートを聴いて下さい。

## 7.11 ステップ・レコーディング

ステップ・レコーディングは、メトロノームを使って演奏しなくても1回に1個のノートまたは和音を入力できる機能です。ここでは、最終トラックへのレコーディング例としてマリンバのパートのステップ・レコーディングを行っていきましょう。

☞ CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラにより、カーソルでトラック・パラメータ(下から2行目、CURSORキーB)を指定し、Tr05(トラック5)を選択します。

これで、鍵盤を演奏すると、いまトラック5に割り当てたプログラムA25 Marimbaが聴けるようになります。

- ☞ PAGE+キーを5回押すか、またはSONGモード・キーを押したままDATA ENTRY 6キーを押して、ページ6へ進みます。
- ☞ 上矢印キー (▲) を1回押してStep Recordingを選択します。

SONG0 6:EDIT SONG							
Step Recording	Copy Track						
Event Edit	Erase Song						
Erase Track	Append Song						
Bounce Track							
Track05 Meas001 (REC + S/S to Start)							
A	B	C	D	E	F	G	H

トラック5は既に選択されています。

- ☞ REC/WRITEキー、続いてSTART/STOPキーを押して、Step Recording機能を起動させます。

SONG0 6:STEP REC		▶Beat					
Track = 5							
Measure = 001							
Location = 1:00							
99% Free		-M001-Beat: 4/4 -					
4/4	J-	V064 085% [RST]					
A	B	C	D	E	F	G	H

ディスプレイの左半分では、現在のトラック、小節およびロケーション、およびメモリの残り容量を表示します。また右半分では、レコーディングされたノートのロケーション、音名、演奏する個々のノートのベロシティと長さを表示します。この表示は、一番新しいノート・イベントを表示するように常に更新されます。

カーソル・キーAの上には、現在の拍子が表示されています。ここでこの値を変更すると、拍子はトラック全体にわたって変更されます。

カーソル・キーBの上には、ステップ・タイムが表示されています。鍵盤でノートまたは和音をひとつ演奏するたびに、各ノートをもとの位のベロシティで演奏したか、またはどのくらい長く伸ばしたかに関係なく、新しく指定したノートの値がこのステップ・タイムの間隔で入力されます。鍵盤からすべて手をはなすと、次のステップに進みます。

カーソル・キーCの上でTriplet/Dotパラメータの値を変更すると、現在のステップ時間に対して3連符(3)や符点(・)を指定することができます。この値が“-”となっていると、ステップ時間はカーソル・キーBの上で指定したものになります。

カーソル・キーDの上では、レコーディングする各ノートのベロシティを決定するVelocityパラメータを指定します。これをたとえばV064に設定すると、レコーディング時の各ノートの実際のベロシティは無視し、ノートはすべてベロシティ64で入力されます。

実際のノート・ベロシティでレコーディングを行いたい時には、このパラメータをベロシティ126の後に出てくるKEYに設定します。

カーソル・キーEの上には、Note Lengthパラメータがあります。これは、ノートの長さをカーソル・キーBの上で指定したステップ・タイムに対するパーセンテージとして設定するためのものです。

[RST] (カーソル・キーF) を押すごとに、カーソル・キーBの上で指定した時間内に休符が1個入力され、次のステップへ進みます。

ノートが入力されると、カーソル・キーGの上に [TIE] が表示されます。このキーを押すと、カーソル・キーB上で指定した量だけ前のステップが引き延ばされます。

[◀] (カーソル・キーH) を1回選択するたびに、(カーソル・キーB上で指定したステップ時間を使って) 1ステップ前に戻ります。この場所以降に存在するノートはすべて消去されます。

また、データのある小節にステップ・レコーディングを行うと、その小節以降の旧データは消去されます。

#### マリンバのレコーディング

- ☞ カーソル・キーBを押して (♪ 8分音符) を選択します。
- ☞ カーソル・キーDを押して114を入力します。
- ☞ マリンバのパートの各和音を演奏します。このとき、次の和音を演奏する前にキーボードからすべて手を離すように気をつけます。
- ☞ 最後の和音を演奏する前に、カーソル・キーBを押して (♪ 4分音符) を入力します。
- ☞ 最後の和音を演奏します。
- ☞ START/STOPキーを押してステップ・レコーディングを終了します。
- ☞ ページ1に戻ります。
- ☞ テンポの値が150以外に設定されていたら、ここで150に設定します。
- ☞ START/STOPキーを押してマリンバのパートを聴きます。

本レッスンのすべてのトラックのレコーディングがついに終わりました！

ソングに名前を付け、ディスクに保存しましょう。

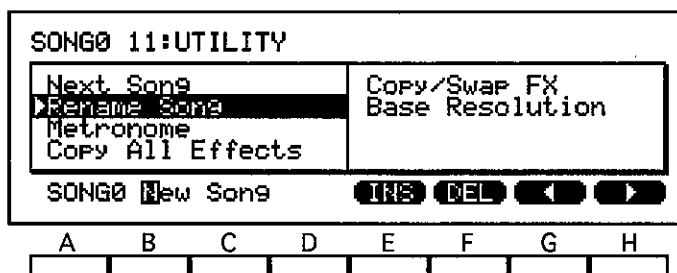
## 7.12 ソングに名前を付けて保存する

Songモードで作業をする時は、定期的にソングをディスクに保存することが大切です。Songモードはシーケンス作業を行うだけのモードであって、バッテリーでバックアップされたRAMを用いるものではありません。したがって、もし誤って電源を切ったり、あるいは不意の停電が起きたりすると、データはすべて消え、今までの努力が水の泡になってしまいます。

#### ソングネームの設定

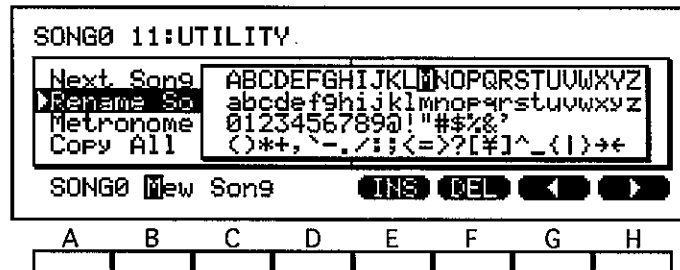
保存の際に必ずしもソングに名前を付ける必要はありません。名前を付けずにソングを保存しても、デフォルトとして "New Song" というタイトルが付きます。しかし、せっかくこのソングのレコーディングを終了したのですから、やはり保存する前に名前を付けた方が良いでしょう。ここでは、"My Song" とすることにしましょう。

- ☞ SONGキーを押しながら3 (一) キーを押し、ページ11に進みます。
- ☞ 下矢印キー (▼) を1回押し、Rename Song機能をハイライト表示します。



☞ DOWNキーを1回押し、"New Song"の"N"を"M"に変えます。

使用可能な文字をすべて載せたポップアップ・メニューが表示され、現在の文字がハイライト表示されます。



☞ カーソル・キーHを押して次の文字へ移ります。

☞ UPキーまたはVALUEダイヤルを使って"e"を"y"に変えます。

☞ カーソル・キーHを押して次の文字へ移ります。

☞ カーソル・キーFを押して"w"を削除します。

これで、ソング名は"My Song"になりました。ページ1に戻ると、ディスプレイの一番上にこの新しい名前が表示されます。

### 保存

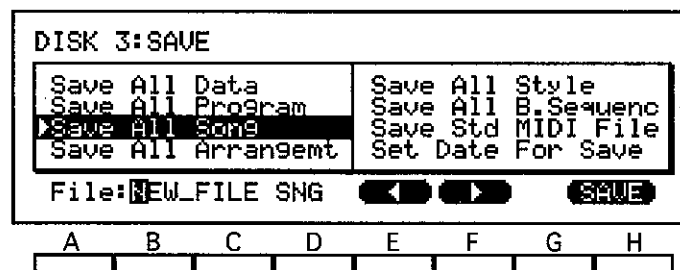
このソングをディスクに保存しましょう。

まず、ライト・プロテクト・タブが閉じた状態にセットされていることを確認します。これで、ディスクに情報を保存することが可能です。

☞ 第1章でフォーマットしたディスクを、ディスク・ドライブに挿入します。

☞ DISKモード・キーを押します。

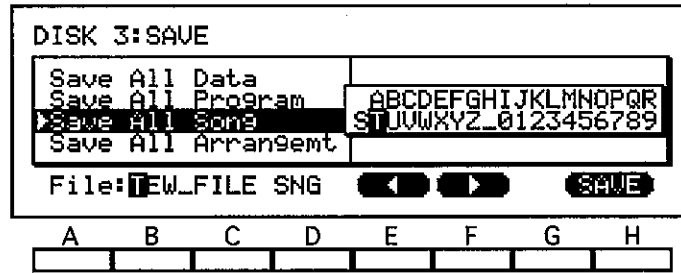
☞ ページ3へ進み、下矢印(▼)キーを2回押ししてSave All Song機能をハイライト表示します。



この機能により、すべてのSongモード・データはディスクに単一のファイルの形で保存されます。別のソングが予めレコーディングされている場合には、両方のソングが同じファイルに保存されます。ファイル名は、8文字までの範囲で付けられます。このとき、3文字のファイル名エクステンション、すなわち添字"SNG"が自動的にファイルに付加されるので、これをソング・ファイルとして簡単に識別できるようになります。

ここでは"TUTORIAL"としてみましよう。

- ☞ VALUEコントローラにより"N"を"U"に変えます。



使用可能な文字をすべて載せたポップアップ・メニューが表示され、現在の文字がハイライト表示されます。

- ☞ カーソル・キーFを押して次の文字へ移ります。
- ☞ VALUEコントローラを使って"E"を"U"に変えます。
- ☞ カーソル・キーFを押して次の文字へ移ります。
- ☞ VALUEコントローラを使って"T"を入力します。
- ☞ カーソル・キーFを押して次の文字へ移ります。
- ☞ 同様にO, R, I, AおよびLを入力します。

これで、ソング名は"TUTORIAL"になりました。

- ☞ カーソル・キーHを押し、このファイルをディスクに保存します。

"Now saving songs.... (保存中)"のメッセージが表示され、しばらくの後、"Completed (終了)"に変わります。

あるいは、Save Std MIDI File機能を使ってこのソングをスタンダードMIDIファイルとして保存し、コンピュータと他のMIDI楽器との間で共有することもできます。この機能の詳細については、本マニュアルの第11章、およびReference Guide第9章をご覧ください。

さて、作品の保存が終わったので、ここでレッスンを少し離れ、Songモードで使える色々な機能についてみてみましょう。

## 7.13 その他のSongモードの機能

Songモードのページ1はもう御存知ですね。けれども、まだ説明していなかった機能がいくつか残っています。

Tempo Trackパラメータ（最下行、カーソル・キーB）は、現在のテンポのソースを決定するパラメータです。MANに設定するとページ1のテンポ設定、AUTに設定するとTempo Trackから再生される値が適用されます。また、RECに設定すると、Tempo Trackへテンポ・チェンジをレコーディングすることができます。詳しくは、Reference Guide 4-9ページをご覧ください。

Parameter Select設定（最下行、カーソル・キーE）は、各トラックについてディスプレイの1, 3行目の5個のパラメータのどれを用いるかを決定するものです。選択枝は、PROGRAM, VOLUME, PANPOT, CLEVEL, DLEVELの5つです。これらの設定については、この後の4.15節で説明します。

ここで、ディスプレイ2, 4行目の黒いバーに気付かれた方もあるでしょう。これは、トラックが再生またはレコーディングのどちらの状態にあるかを示すトラック・アクティビティ・バーです。これらは、個々のトラックをミュートするかソロ演奏させる場合にも使います。これらの機能の使い方については、4-33ページのミュートおよびソロ演奏の項をご覧ください。



SONG0 2: TRACK 1-8								▶Track Status
TRK1	TRK2	TRK3	TRK4	TRK5	TRK6	TRK7	TRK8	
BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	
T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	
D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	
PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	
A	B	C	D	E	F	G	H	

ページ2には、トラック1～8用のパラメータが5つあります。Track Statusは、トラックでi2/i3本体内部の音源を演奏するか、外部のMIDI機器へノート・データを伝送するか、あるいは内部、外部MIDI双方の音源を演奏するかを決定するパラメータです。Protectは、トラックを誤って消去したり、あるいは重ねてレコーディングを行ったりすることを防止するパラメータです。Transposeは、トラックを上下に2オクターブまで移調するためのパラメータです。Detuneはトラックのピッチを上下に50セント移動させるパラメータです。ここで、1セントとは半音の1/100のことです。さらに、Pitch Bend Range設定では、各トラックについて上下に1オクターブのピッチ・ベンド・レンジを設定するか、あるいはプログラムに記憶された値を使います。

ページ3には、トラック9～16用に同じパラメータが用意されています。

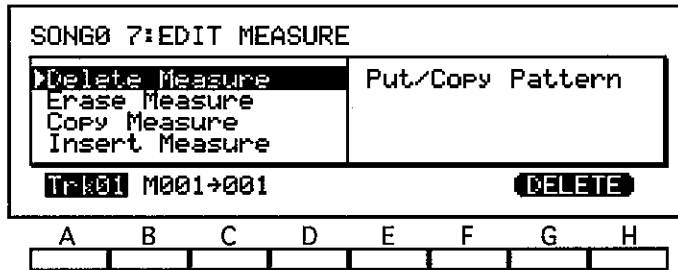
SONG0 4: CH/WINDOW 1-8								▶Channel
TRK1	TRK2	TRK3	TRK4	TRK5	TRK6	TRK7	TRK8	
01	02	03	04	05	06	07	08	
127	127	127	127	127	127	127	127	
001	001	001	001	001	001	001	001	
G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	
C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	
A	B	C	D	E	F	G	H	

ページ4には、トラック1～8用のMIDI Channel, Velocity Window, Key Windowの各パラメータが用意されています。Velocity Windowは、プログラムで演奏されるベロシティの範囲を制限するパラメータです。Key Windowは、プログラムで演奏されるノートの範囲を制限するパラメータです。これらのパラメータの詳しい説明は、リファレンス・ガイド4-13～4-14ページをご覧ください。

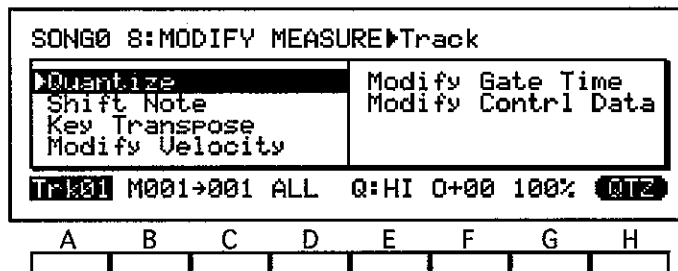
ページ5には、ページ4と同じパラメータがトラック9～16用に用意されています。

SONG0 6: EDIT SONG							
Step Recording				Copy Track			
Event Edit				Erase Song			
Erase Track				Append Song			
Bounce Track							
Track01 Meas001 (REC + S/S to Start)							
A	B	C	D	E	F	G	H

ページ6には、Step Recording, Event Editといった、既に使ったことのあるエディット機能が用意されています。Erase Trackは、指定したトラックを消去するパラメータです。Bounce Trackは、あるトラックからデータを取り出し、これを他のトラックのデータと結合させる機能です。Copy Trackは、コピー先のトラックに既にデータがあればこれを置き換える形で、あるトラックから別のトラックへデータをコピーする機能です。Erase Songは、指定したソングを消去する機能です。また、Append Songは、他のソングを自身の末尾へ結合させる機能です。これらの機能の詳細については、リファレンス・ガイド4-15～4-18ページをご覧ください。

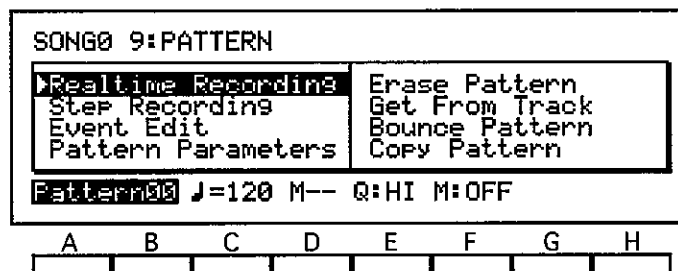


ページ7では、個々の小節をエディットすることができます。Delete Measureは、指定した範囲の小節を単一のトラックから、あるいはすべてのトラックから同時に削除する機能です。Erase Measureは、単一のトラックまたはすべてのトラック中のある範囲の小節から特定のデータ・タイプを指定して消去する機能です。Copy Measureは、あるトラックから他のトラックへある範囲の小節をコピーする機能です。Insert Measureは、ひとつのトラック、あるいはすべてのトラックへ、小節をひとつまたは複数挿入する機能です。さらに、Put/Copy Patternは、既に御存知のように、トラックへパターンを配置する機能です。これらの機能の詳細については、リファレンス・ガイド4-19～4-26ページをご覧ください。



ページ8では、トラック・データの色々な処理を行います。4.10節で前述したQuantizeは、データをリズム目標値に合わせることで、そのタイミングを調整するパラメータです。Shift Noteは、トラック内のノート・データを上下に最大2オクターブ移調させるパラメータです。このパラメータは、ページ2, 3のTransposeパラメータのように単に音源を移調させるのではなく、トラック中の実際のノート・データの処理を行います。この場合、トラック、小節の範囲、シフトさせるノートの範囲を指定します。

Key Transpose機能はある調から他の調へトラックを移調させる機能です。先のShift Note機能と同様、この機能はトラック中の実際のノート・データを移調させます。Modify Velocityは、所定の特性カーブにしたがってノート・データのペロシティを変更する機能です。Modify Gate Timeは、ノート・データの長さを変更するための機能です。Modify Control Dataは、トラック上でMIDIコントロール・データを生成することにより、フェードイン、フェードアウトといった様々な効果を生み出すための機能です。これらの機能の詳細については、リファレンス・ガイド4-27～4-32ページをご覧ください。



ページ9では、パターンのコントロールを行います。Realtime Recordingは、リアルタイムでパターンをレコーディングする機能です。Step Recordingは、ステップ

式にパターンをレコーディングする機能です。Event Editは、あるパターン内の個々のイベントをエディットする機能です。Pattern Parameterは、パターンの拍子、ペース・リゾリューションおよび長さを設定するための機能です。Erase Patternは、特定のパターンを消去する機能です。Get From Trackは、あるトラックのデータをパターンへコピーする機能です。Bounce Patternは、あるパターンからデータを取り出し、他のパターンのデータに結合する機能です。Copy Patternは、コピー先のパターンに既にデータがあればこれを置き換える形で、あるパターンから他のパターンへデータをコピーする機能です。これらの機能の詳細については、リファレンス・ガイド4-33~4-37ページをご覧ください。

SONG0 10: EFFECT		Effect Type	
FX1 19:Chorus 1	:OFF Mod:NONE I+00		
D010 50.30 M60 TRI	L+00 H+00 →60:40		
FX2 01:Hall	:OFF Mod:NONE I+00		
3.2 D060 E62 HD30	L-04 H+00 →75:25		
[PARALLEL3] FX1:L5	R5 FX2:L5	R5	

A	B	C	D	E	F	G	H

ページ10は、色々なエフェクトのページです。2系統のエフェクト・プロセッサの各々について、エフェクトの種類およびエフェクトのプレースメントを設定することができます。これらのエフェクトの詳細については、リファレンス・ガイド第7章をご覧ください。

SONG0 11: UTILITY	
Next Song	Copy/Swap FX
Rename Song	Base Resolution
Metronome	
Copy All Effects	
Next:OFF	Auto Start:ON

A	B	C	D	E	F	G	H

ページ11は、ユーティリティのページです。Next Songは、現在のソングの次のソングを選択する機能です。Rename Songは、現在のソング名を変更する機能です。Metronomeは、メトロノームの音量、導入部の小節数、メトロノームのパン位置を設定する機能です。Copy All Effectsは、あらゆるプログラム、ソング、スタイル、アレンジメント、バックギン・シーケンスから現在のソングへエフェクト設定をコピーする機能です。Copy/Swap FXは、片方のエフェクト・プロセッサと他方のプロセッサとの間で設定をコピーあるいは交換する機能です。Base Resolutionは、現在のソングについてペース・リゾリューションのきめ細かさを選択する機能です。これらの機能の詳細については、リファレンス・ガイド4-39~4-41ページをご覧ください。

ページ6, 7, 8, 9にある機能についてはいずれも、最後に行ったエディットをCompare機能を用いて解除することができるので、色々な設定を試してみてください。

さて、Songモードの様々な機能をみてきましたので、次にソングのサウンドに一層磨きをかける色々なテクニックについてお話ししましょう。

## 7.14 音を重ねる

あるパートに別のサウンドを重ねる操作は、パートを強調する上で効果的です。このレイヤー（音重ね）テクニックを使えば、様々なサウンドの組み合わせを作り出すことができます。一例として、トラック6のパン・フルートとトラック7のストリング・セクションを重ねてみましょう。

☞ ページ1を開きます。

- ☞ Trackパラメータにカーソルを動かし、Tr07（トラック 7）を選択します。
- ☞ PROGRAMキーを使ってトラック 7 にA71 Marcatoを割り当てます。
- ☞ PAGE+キーを 3 回押すか、またはSongモード・キーを押しながらDATA ENTRY 4キーを押してページ 4 に進みます。

このページには、7-13ページで前述したように、トラック 1～8 用のMIDI Channel, Velocity Window, Key Windowの各パラメータが用意されています。

MIDI Channelパラメータは、（他のMIDI楽器をコントロールするために）各トラックがどのMIDIチャンネルを使って送られるかを決定する他、i2/i3自身のサウンドを重ねるためにも利用されます。

各トラックのMIDIチャンネル設定が、トラック番号と一致していることにお気づきでしょうか。これが、このパラメータのデフォルト（初期）設定です。

- ☞ トラック 7 のMIDIチャンネル・パラメータへカーソルを動かし（カーソル・キーG）、トラック 6 の設定と同様、その値を 6 に変更します。

ここで、トラック 6 を演奏すると、両方のサウンドが聞こえます。トラック 6 からトラック 7 へノート・データをコピーする必要はありません。トラック 7 はトラック 6 に自動的に追従します。

- ☞ ページ 1 に戻ります。
- ☞ START/STOPキーを押し、ストリングスとパン・フルートの重なったサウンドを聞きます。

このテクニックをKey Windowパラメータ（7-13ページ参照）と組み合わせると、スプリット・キーボード構成を設定することができます。これは、鍵盤の低音側半分でベースのサウンド、高音側半分でピアノのサウンドといった別々のパートをレコーディングする場合に便利です。ここで、ひとつのトラックにデータをレコーディングした場合にも、両方のトラックが演奏されます。Key Windowパラメータによって、ベースを鍵盤の高音側で演奏し、ピアノを低音側で演奏するといったことを防ぐことができます。

スプリット・キーボード設定によって、以前にレコーディングしたトラックに対して演奏することもできます。（Key Windowパラメータの詳細については、リファレンス・ガイド 4-14ページをご覧ください。）

## 7.15 ボリューム・レベルを調整する

すべてのトラックへのレコーディングが終わると、作曲の最終段階、すなわちミキシングを迎えます。ミキシングは作曲の重要な段階であり、各トラックのレベルのバランスを調整し、ステレオ音場における音像を定位させ、またリバーブやコーラス等の効果を付加してより厚みのあるサウンドを生み出す等の作業が行われます。

VOLUMEパラメータから始めましょう。

- ☞ Parameter Select設定にカーソルを動かします。この時点でPROGRAMの表示が出ているので、上矢印（▲）キーを押して、これをVOLUMEに変えます。

SONG0 New Song				▶Parameter Select			
U127	U127	U127	U127	U127	U127	U127	U127
U127	U127	U127	U127	U127	U127	U127	U127
SONG0 Tr01 M001 4/4				OUIR			
J=120:MAN Q:HI M:OFF				VOLUME			
A	B	C	D	E	F	G	H

(この設定はSTYLEキーを使っても変更することができます。STYLEキーを押すたびに、Parameter Select設定はPROGRAM, VOLUME, PANPOT, C LEVEL, D LEVEL, そしてPROGRAMに戻るといったサイクルで変化します。)

各トラックはそのボリューム・レベルを表示しています。ボリューム・パラメータの変化範囲は0~127です。0に設定するとサウンドは聞こえず、127に設定するとボリュームが最大となります。

このソングは8小節分の長さしかないので、これをループに設定します。こうすれば、ソングが自動的に繰り返されるので、ソングが終了するたびにSTART/STOPキーを押さなくてもボリューム調整を行うことができます。

☞ Record Mode設定にカーソルを動かします。OVWR (オーバーライト) の表示が出ているので、これをLOOP (ループ) に変更します。

すると、2つの新しいパラメータ、Start Measure (開始小節) とEnd Measure (終了小節) が自動的に表示されます。

☞ Start Measureパラメータを001に設定します。

☞ End Measureパラメータに008を入力します。

これで、小節1から小節8までが演奏され、また小節1に戻る形で演奏が繰り返されます。

☞ START/STOPキーを押してソングを聞きます。

よりバランスの良いサウンドを得るには、各トラックのボリューム・レベルを調整します。

#### ミュートとソロ演奏

まず、ドラム、パーカッションおよびベースといった、少ない数のトラックの組み合わせを一度に聴いてみましょう。この3つのトラックに集中できるよう、他のトラックはミュートします。

トラックのミュートおよびソロ演奏は、ARRANGEMENT/STYLEキーを使えばとても簡単にできます。上段のキー1~8はトラック1~8用、下段のキーはトラック9~16用です。キーを押すたびに、対応するトラックのアクティビティ・バーの表示がPLAY, MUTE, SOLOの順に変わり、またPLAYに戻ります。

☞ 上段のキー6を1回押します。

PLAYの表示がMUTEに変わり、メロディは聞こえなくなります。(トラック7のストリング・サウンドも、トラック6によりコントロールされているのでやはり停止します。)

☞ トラック4, 5についても、この最後の2つのステップの操作を繰り返します。

トラックをひとつだけ聞きたい場合には、SOLO機能を使います。

☞ 上段のキー2を2回押します。

PLAYの表示がSOLOに変わり、パーカッションのパートだけが聞こえるようになります。他のトラックもソロで聞くことができます。ただし、この場合はパーカッション・パートと一緒に演奏されます。

☞ 上段のキー4を1回押します。

MUTEの表示がSOLOに変わり、パーカッションのパートと共にギターのパートが聞こえるようになります。

なお、トラックのミュートやソロ演奏は、トラック・アクティビティ・バーにカーソルを動かしてVALUEコントローラを選択することによっても行うことができます。

トラックのバランスをとる

ミキシングに当たっては、まず各パラメータについておおまかな設定を行っておき、その結果を試聴してから微調整を行うのが最も良い手順です。パラメータをひとつ変更すると、しばしば他のパラメータも調整し直す必要が生じます。

- ☞ 上段のキー4を2回押し、トラック4の設定をMUTEに戻します。
- ☞ 上段のキー2を1回押し、トラック2の設定をPLAYに戻します。
- ☞ トラック1のボリューム設定にカーソルを動かし、VALUEコントローラとDATA ENTRYキーとを使ってそのボリュームを調整します。
- ☞ トラック2, 3についても、上述の操作を繰り返します。
- ☞ 上段のキー4を2回押し、トラック4をPLAYに設定します。
- ☞ トラック4のボリュームを調整します。
- ☞ トラック5, 6についても、この最後の2つのステップの操作を繰り返します。
- ☞ トラック7のボリュームを調整します。

ここで、各トラックについて微調整が必要になるでしょう。MASTER VOLUMEスライダーを使ってボリュームを変えながら、さらに試聴を繰り返して下さい。

## 7.16 ステレオ音像定位

ステレオ音場における音の定位を調整する作業をパンニングと言います。パンニングを行うと、サウンドに厚みとリアルさが加味されます。

各トラックにパン位置を設定してみましょう。

- ☞ Parameter Select設定にカーソルを動かします。今はVOLUMEの表示になっています。UPキー（またはSTYLEキー）を押して、この表示をPANPOTに変えます。

SONG0 New Song				▶Parameter Select			
CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT
CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT
SONG0 Tr:01 M001 4/4 DUWR				PANPOT			
J=120:MAN Q:HI M:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

すると、各トラックのパン位置がパラメータ表示されます。このパラメータを使って、ステレオ音場の右方向、左方向、あるいは中央にトラックを定位させます。

CNTの値を設定すると、トラックはステレオ音場の中央に音像定位されます。L01では中央からわずかに左寄りに、またL15では最も左寄りに定位されます。同様に、R01では中央からわずかに右寄りに、またR15では最も右寄りとなります。

また、PRGを設定すると、現在のプログラムにおいて各オシレータに記憶されているパン設定が適用されます。ドラム・プログラムの場合には、このパラメータをPRGを設定することで各ドラムが個別の音像定位を持つようになります。

#### トラックのパン設定

各トラックごとに異なる設定を試してみましょう。標準的には、バス・ドラム、スネア・ドラム、ベースおよびメロディは中央に音像定位されています。

- ☞ トラック 1 のパン設定にカーソルを動かし、VALUE コントローラでこれを PRG に設定します。
- ☞ トラック 2, 3 のパン設定は、CNT のままにしておきます。
- ☞ トラック 4 のパン設定にカーソルを動かし、VALUE コントローラでこれを L06 に設定します。
- ☞ トラック 5 のパン設定にカーソルを動かし、VALUE コントローラでこれを R06 に設定します。
- ☞ トラック 6, 7 のパン設定は、CNT のままにしておきます。

なお、パン・パラメータはエフェクト入力端子 A および B に送られる信号レベルの決定にも用いられます。

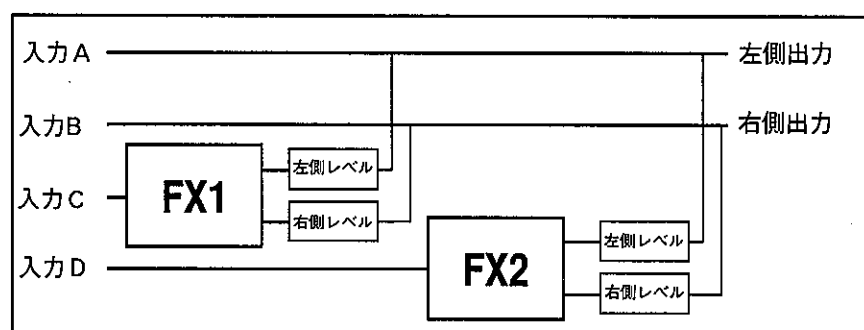
## 7.17 エフェクトをかける

ミキシングの最終段階では、リバーブ、コーラスといったエフェクトをかけてソングに厚みを与えます。新しいソングの各々は、FX 1 に割り当てられたエフェクト 01: Hall と FX 2 に割り当てられたエフェクト 19: Chorus とを、エフェクトのデフォルト設定として持っています。

このデフォルト設定は、Effect Placement パラメータでは PARALLEL 3 となります。これがソングのデフォルト設定となっているのは、各トラックの各エフェクト・プロセッサへのエフェクト・送るレベルが個別に設定できるからです。本レッスンのソングについても、この設定を利用します。

#### パラレル 3 エフェクト・プレースメントについて

Effect Placement パラメータを PARALLEL 3 に設定すると、以下のような図がディスプレイに現れます。



この設定では、入力 A または B に入った信号は直接に左側出力と右側出力に出力されます。入力 C に入った信号は FX 1 を通過した後、左側出力と右側出力にミックスされます。また、入力 D に入った信号は FX 2 を通過した後、左側出力と右側出力にミックスされます。

この設定によると、Panpot 設定が発揮する機能はトラックをステレオ定位させることだけになります。FX 1 および FX 2 へ送られる信号の量は、ページ 1 の C Level 設定および D Level 設定をエフェクト・送るレベルとして用いることでそれぞれ

ントロールすることができます。

各トラックのドライ信号は既に左側出力と右側出力に直接SENDされていますから、FX 1とFX 2のDry:FX Balanceパラメータを双方ともFXにセットする必要があります。これにより、FX 1とFX 2からこれ以上ドライ信号が来なくなります。

これにより、FX 1とFX 2の左右のレベル・パラメータ（カーソル・キーD, E, G, H上方の最下行）を、FX 1とFX 2からSENDされるエフェクト単独信号の量をコントロールするステレオ・エフェクト・リターンとして用いることも可能となります。

エフェクト・SEND・レベルを設定する

次に、エフェクトがかけられる各トラックからのSENDレベルを設定します。

- ☞ ページ1に戻ります。
- ☞ Parameter Select設定にカーソルを動かします。今はPANPOTの表示になっています。UPキー（またはSTYLEキー）を押して表示をC LEVELに変えます。

SONG0 New Song				▶Parameter Select			
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
SONG0 Tr:01 M001 4/4 Q:WR				C LEVEL			
J=120:MAN Q:HI M:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

このパラメータの値は0～9の範囲で変更できます。0に設定するとFX 1には信号がSENDされず、9に設定すると信号レベルが最大となります。また、Pを設定すると、現在のプログラムにおける各オシレータのC LEVEL設定が適用されます。（ドラム・プログラムの場合には、各ドラムのサウンドが個別にC LEVEL設定されています。）

各トラックについて色々な設定を試してみてください。ただし、エフェクトはかけ過ぎるとかえって効果を損なってしまいます。一般にベースには、あまりリバープをかけません。

- ☞ START/STOPキーを押してソングをスタートさせます。
- ☞ トラック1のC LEVELへカーソルを動かし、VALUEコントローラでFX 1へSENDされるレベルを調整します。
- ☞ 他のトラックについてもこれを繰り返します。
- ☞ Parameter Selectへカーソルを動かします。今はC LEVELの表示になっています。UPキー（またはSTYLEキー）を押してこれをD LEVELに変えます。

SONG0 New Song				▶Parameter Select			
1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1
SONG0 Tr:01 M001 4/4 Q:WR				D LEVEL			
J=120:MAN Q:HI M:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H



このパラメータの値は0～9の範囲で変更できます。0に設定するとFX2には信号がセンドされず、9に設定するとレベルが最大となります。また、Pを設定すると、現在のプログラムにおける各オシレータのD LEVEL設定が適用されます。(ドラム・プログラムの場合には、各ドラムのサウンドが個別にD LEVEL設定されています。)

各トラックについて色々な設定を試してみてください。

- ☞ トラック1のD LEVELへカーソルを動かし、VALUEコントローラでFX2へセンドされるレベルを調整します。
- ☞ 他のトラックについてもこれを繰り返します。

#### ミキシングを終了させる

これで、ミキシング・パラメータの微調整が終わり、ソングのバランスが良くなりました。ソングがループで連続的に演奏されている場合には、すべてのトラックについてボリューム、パン、およびセンドレベルを調整します。また、必要に応じてトラックをミュートまたはソロ演奏させ、MASTER VOLUMEスライダーを使って色々な音量で全体的なミックスの結果を試聴します。

結果がこれで良ければ、ソングをディスクへ保存します。

- ☞ STOPキーを押して、シーケンスを停止して下さい。
- ☞ DISKモード・キーを押します。
- ☞ ページ3 Save All Songを開いてください。

前回ソング・ファイルに保存した時の名称"TUTORIAL"がまだ残っています。

- ☞ カーソル・キーHを押してファイルをディスクへ保存します。

"Warning: TUTORIAL.SNG already exists (TUTORIAL.SNGがすでに存在しています。)"のメッセージが表示され、このまま操作を続けるかが尋ねられます。カーソル・キーEを押して続行すると、前のTUTORIAL.SNGファイルは現在メモリに入っている新バージョンに置き換わります。

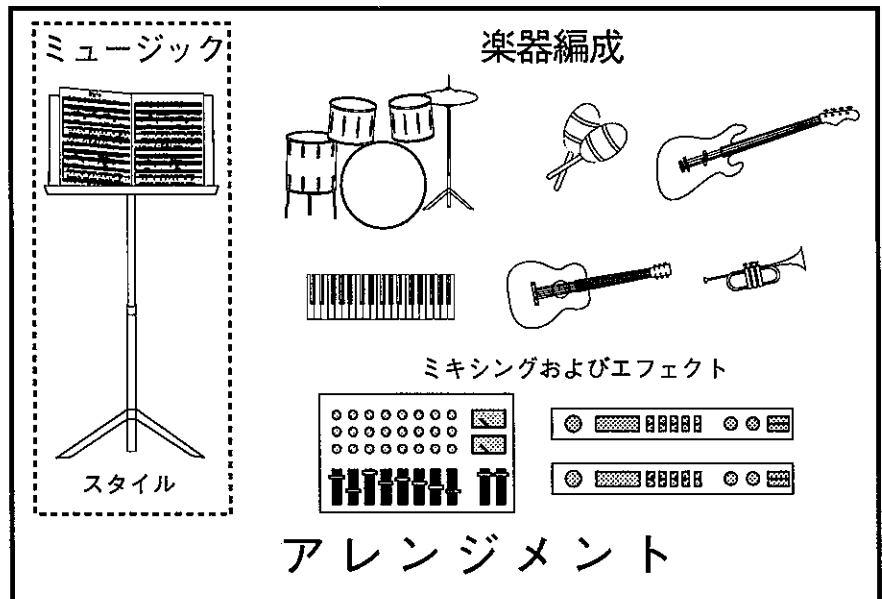
- ☞ カーソル・キーEを押して新バージョンをディスクへ保存します。

"Now saving songs.... (ソング保存中)"のメッセージが表示され、しばらくの後、"Completed (終了)"に変わります。



## 8 アレンジメントのエディット

第1章で説明したように、アレンジメントは演奏に大きな幅を与えてくれます。スタイルが相互にリアルタイムでコントロールできるということの他に、アレンジメントでは演奏における楽器編成（楽器ごとのアレンジメント）や演出面でのカスタマイズが可能です。アレンジメントを、スタジオでのミュージシャンのグループと考え、スタイルをミュージシャンが演奏する楽譜と考えると良いでしょう。



本章では、独自のアレンジメントを創作するのに使用するさまざまなパラメータについて説明します。

☞ ARR PLAYと書かれたキーを押して、Arrangement Playモードに入ります。

```

ARR:11 Mick&Keith
J=130  STYLE:P11 Open Rock  SPLIT:C4
CHORD:  XPOSE:0
KBKD1:A47 DistGuitar  OCTAVE=-1  DRUM:5

DRUM  PERC  BASS  ACC1  ACC2  ACC3  LOWER  UPPER
PLAY  PLAY  PLAY  PLAY  PLAY  PLAY  —  ON

A  B  C  D  E  F  G  H
  
```

### 8.1 スタイルの選択

通常、アレンジメント創作の第1段階はスタイルの選択です。スタイルには、アレンジメントが演奏するすべてのシーケンス・データがあるので、ここで曲の姿を決めることになります。

各スタイルにはテンポ設定の他に、6つのバックグランドトラックの基本プログラム、ボリューム、およびパンポットの設定があります。ここでは、各スタイルの最も一般的な楽器編成およびテンポを聴くことができます。そしてこれらの設定は、アレンジメントで変更できます。これらの設定については、本章で後に説明します。

スタイルの選択時の動作には2通りあります。アレンジメントを演奏しているときと、演奏していないときです。

スタイルを選択するときにアレンジメントを演奏していない場合は、i2/i3は、選択したスタイルからプログラム、ボリューム、およびテンポの設定をアレンジメントにコピーします。i2/i3は、ベースおよび伴奏トラックのOctaveとWrap-Aroundの設定を、それぞれ0およびSTYに再設定します。これらの設定については、本章で後に説明します。

アレンジメントを演奏中の場合は、i2/i3は、アレンジメントのバックング・トラックの設定を変更せずに新たなスタイルを使用します。これで、スタイルの楽器編成の代わりにアレンジメントの楽器編成を使用することが可能です。(これで、急なサウンドの変化を引き起こさずに、アレンジメントの演奏をしながらスタイルを切り換えることも可能です。)テンポは、TEMPO LOCKキーが点灯していない限り、そのスタイルのデフォルトに合わせて設定が変化します。

これがどのように動作するかを説明するため、アレンジメント11のMick&Keithをスタートさせてみましょう。

☞ まだアレンジメント11が選択されていない場合は、まずARRANGEMENT/STYLEキーの上の列の1キーを押し、その後下の列の1キーを押しします。

画面の2行目を見ると、このアレンジメントがP11 Open Rockのスタイルを使用していることがわかります。

☞ VARIATION 1キーを押しします。

☞ 鍵盤の一番低いドの音を押さえます。

☞ START/STOPキーを押しします。

アレンジメントがスタートしたら、楽器編成を注意して聴いてください(ヘビー・ドラム、エレクトリック・ベース、またはディストーションをかけたギターなど)。

☞ START/STOPキーを押ししてi2/i3をストップさせます。

☞ STYLEキーを押しします(ライトが点灯します)。

ここで、ARRANGEMENT/STYLEキーで、アレンジメントに代わってスタイルを選択します。

☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列の6キーを押し、続けて下の列の8キーを押ししてP68 Dixielandのスタイルを選択します。

☞ START/STOPキーを押ししてi2/i3をスタートさせます。

アレンジメントがスタートしたら、ミュージックに合わせて楽器編成がどう変化したかに注意して聴いてみてください(マーチング・ドラム、アコースティック・ベース、バンジョー、クラリネット、トランペットなど)。

☞ START/STOPキーを押ししてi2/i3をストップさせます。

☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列の2キーを押し、続けて下の列の4キーを押しして、P24 Rapのスタイルを選択します。

☞ START/STOPキーを押ししてi2/i3をスタートさせます。

今度はビートボックス・ドラム、スクラッチング、シンセ・ベース、オーケストラ・ヒット、ディストーションをかけたギター、シンセ・スタップなどの音が聞こえます。

☞ START/STOPキーを押ししてi2/i3をストップさせます。

では、楽器編成を変更しないでこれらのスタイルがどのように音を出すかを聴いてみましょう。

- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列の6キーを押し、続けて下の列の8キーを押してP68 Dixielandのスタイルを選択します。
- ☞ VARIATION 4キーを押します。
- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3 をスタートさせます。
- ☞ i2/i3 が演奏し続けている間に、ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列の2キーを押し、続けて下の列の4キーを押してP24 Rapのスタイルを選択します。

i2/i3 は、次の小節のスタート時にスタイルを変更します。聴いて分かるように、楽器編成を変えるとスタイルの音をかなり変えることができます。

この特定の楽器編成がラップ・スタイルでは少しおかしな音であっても、P63 2/4 Marchのスタイルでは適した音に聞こえます。

- ☞ i2/i3 の演奏中に、ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列の6キーを押し、続けて下の列の3キーを押してP63 2/4 Marchのスタイルを選択します。

ラップ・スタイルのときよりもこのスタイルの方が、現在の楽器編成でより自然な音が出ます。このスタイルのデフォルトでの楽器編成を聴いてみましょう。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3 をストップさせます。
- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの下の列の3キーを押してP63 2/4 Marchのスタイルを再選択します。

このようにすると、スタイルのデフォルトの楽器編成が呼び出されます。グループ6からスタイルがすでに選択されているので、上の列の6キーを押す必要はありませんから注意してください。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3 をスタートさせます。

スタイルのデフォルト楽器編成でアレンジメントを聴きましょう。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3 をストップさせます。

アレンジメントには、コンペア機能がないので、作成中のアレンジメントを更新すると良いでしょう。更新には、フロント・パネル上のREC/WRITEキーを押します。

このWrite機能では、書きこみ先として現在のアレンジメント・ナンバーを自動的に選択します。もとのアレンジメントを残しておきたい場合は、ページ7のWrite Arrangement機能を使用して異なるナンバーにエディット中のアレンジメントを書き込みます。

## 8.2 楽器編成の変更

スタイルを一度選択しても、楽器編成の一部（または全部）を変更したくなることもあるでしょう。その場合はページ2でバックキング・トラックに使用するプログラムを選択することができます。

その例として13 Shufflin'のアレンジメントを使ってみましょう。

- ☞ STYLEキーを押します（ライトが消えます）。

これで、ARRANGEMENT/STYLEキーを使用してアレンジメントを選択できます。

- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列の1キーを押し、続けて下の列の3キーを押して、アレンジメントの13 Shufflin'を選択します。
- ☞ VARIATION 3キーを押します。

- ☞ 鍵盤の一番低いドの音を押さえます。
- ☞ START/STOPキーを押します。
- ☞ PAGE+キーを押してページ2に進みます。

ARR:13 2:TRACK PARAM 1▶Program							
▶DRUM:	Dr5	Power Kit	U116	PRG	CP	D1	
PERC:	Dr6	Perc Kit	U079	PRG	C3	D3	
BASS:	A52	Deep Bass	U115	CNT	C0	D0	
ACC1:	C46	DistoMutes	U090	PRG	C3	D3	
ACC2:	C47	StereoDist	U078	R08	C3	D4	
ACC3:	C48	PowerChord	U109	L08	C2	D2	
	A	B	C	D	E	F	G H

このページで、6つの各バックিং・トラックのプログラム、ボリューム、パンポット、およびエフェクト・センド・レベルの設定を調整できます。i2/i3は、アレンジメントの演奏中でも、すべてのArrangement Playモードの画面ページへのアクセスが可能です。これにより、リアルタイムでアレンジメントを変更できます。

このアレンジメントをさらにアコースティックな音にしてみましょう。

画面の左側の矢印は、DRUMトラックを指していません。指していない場合は▲または▼キーを使用して矢印を移動させます。

- ☞ PROGRAMキーの下の列にある5キーを押してDr5 Brush Kitのプログラムを選択します。
- ☞ ▼キーを2回押して矢印をBASSトラックに移動させます。
- ☞ DOWNキーを1回押してA51 Jazz Bassのプログラムを選択します。
- ☞ ▼キーを1回押してACC1トラックに矢印を移動させます。
- ☞ Aバンク・キーを押し、続けてPROGRAMキーの上の列の7キーと下の列の6キーを押してA76 Doo Voiceのプログラムを選択します。
- ☞ ▼キーを1回押してACC2トラックに矢印を移動させます。
- ☞ Aバンク・キーを押し、続けて上の列の2キーと下の列の5キーを押してA25 Marimbaのプログラムを選択します。
- ☞ ▼キーを1回押してACC3トラックに矢印を移動させます。
- ☞ Aバンク・キーを押し、続けて上の列の1キーと下の列の1キーを押してA11 Piano のプログラムを選択します。

(パワー・コード・プログラムの音が鳴りつづけているときにピアノ・プログラムを選択した場合、トラックACC3が新たな音を鳴らさない限り、パワー・コードからピアノへの音の変化が聞こえません。)

**オクターブの調整**

ACC3トラックを1オクターブ下げてください。

- ☞ PAGE+キーを押してページ3に進みます。

ARR:13 3:TRACK PARAM 2							
DRUM:	Out=	BOTH					
PERC:	Out=	BOTH					
BASS:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	04	
ACC1:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	04	
ACC2:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	05	
ACC3:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	06	
	A	B	C	D	E	F	G H

このページでは、ベースおよび伴奏トラックのオクターブおよびラップ・アラウンド・ポイントの設定ができるほか、各バックিং・トラックについてのトラック・ステータスの設定もできます。(Track Status (Out) パラメータについての詳細は、第11章をご覧ください。)

- ☞ ▼キーを5回押してACC3トラックを選択します(または▲キーを1回押します)。
- ☞ カーソルキーDまたはEを押してACC3トラックのOctaveパラメータを選択します。
- ☞ DOWNキーを1回押して-1の値を入力します。

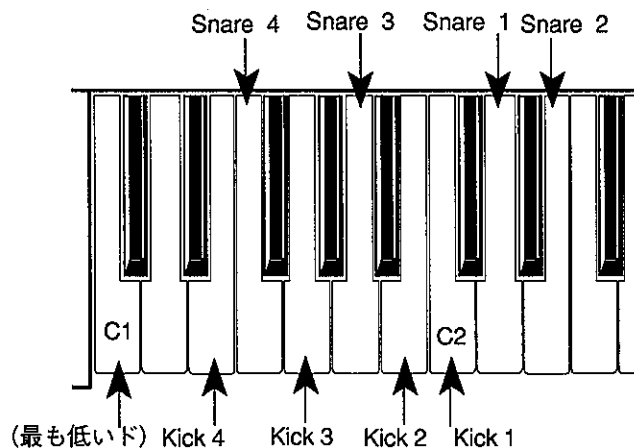
(ACC3が新たなノートを鳴らすまで、オクターブの変更は音に現れません。)

#### キックおよびスネアの選択

曲を創作するとき、良いドラムの音(特にキックおよびスネアの音)を作り出すには大変時間がかかります。これは、ドラムの音が曲調に大きな影響を及ぼすからです。

i2/i3は、基本ドラム・プログラムの選択が可能であるばかりでなく、アレンジメントで演奏するキックおよびスネアの選択も可能です。

第6章で説明したように、ドラム・プログラムはサウンド・ソースとしてドラム・キットを使用します。各ドラム・キットは、鍵盤上に割り当てられた4つのキック・ドラム・サウンドと4つのスネアサウンドを持っています。Kick 1はC2に、Kick 2はB1に、Kick 3はG1に、Kick 4はE1に割り当てられています。Snare 1はD2に、Snare 2はE2に、Snare3はA1に、Snare4はF1に割り当てられています。これらの各キーで作りに出した実際の音は、ページ2で選択したドラム・プログラムによって異なります。

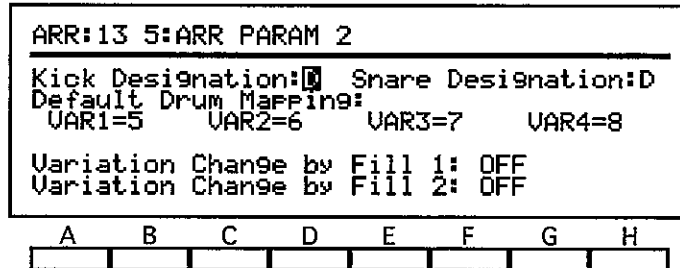


(i3を使用している場合、i3の鍵盤はC2までなので、上記の音の中に弾けない音があるかもしれません。Programモードで…あるいはEdit Style、Backing Sequence、およびSongモードでレコーディングしている場合に…これらの音を鳴らすにはフロント・パネル上のOCTAVE DOWNキーを押してください。鍵盤の最も低いキーがC1となり、これらの音を鳴らすことが可能になります。)

Kick DesignationおよびSnare Designationを使用すると、4つのキックおよびスネアのどれかを選択してアレンジメントを演奏することができます。オリジナル・スタイル・データでどのドラム・サウンドを使用したかは関係ありません。

この使用例を見てみましょう。

☞ PAGE+キーを2回押してページ5に進みます。



KickおよびSnareのDesignationパラメータの他に、このページでは、ドラム・マッピングのデフォルトの設定ができ、フィルのあとで自動的に選択されるバリエーションのコントロールができます。これらのパラメータについては、本章で後に説明します。

Kick DesignationおよびSnare Designationパラメータは、A、B、C、およびDです。

設定	聞こえる音
A	Kick 1(C2),Snare 1(D2)
B	Kick 2(B2),Snare 2(E2)
C	Kick 3(G2),Snare 3(A2)
D	Kick 4(E2),Snare 4(F2)

この表では、オリジナル・スタイルのデータを、Kick1およびSnare1を使用してレコーディングしたと仮定しています。オリジナル・スタイルのデータが他のキックやスネアを使用していたとすると、この対応は入れ替わります。

たとえば、オリジナル・スタイルのデータがKick2およびSnare2を使用していたとします。これらのパラメータがAに設定されるとKick2およびSnare2が鳴り、Bに設定されるとKick3およびSnare3が鳴り、Cに設定されるとKick4およびSnare4が鳴り、Dに設定されるとKick1およびSnare1が鳴ります。

i2/i3 ROMにあるすべてのプリセット・スタイルは、Kick1およびSnare1を使用して作成されています。同様にして独自のスタイルをレコーディングするようおすすめします。この方法なら、Aに設定すると常にKick1およびSnare1を選択し、Bに設定すると常にKick2およびSnare2を選択することが分かっているからです。

では、レッスンに戻りましょう。

ご覧のとおり、i2/i3はKick4およびSnare4を使用してこのアレンジメントを演奏しています。Brush KitにあるSnare4は、指を鳴らしたような音です。この音を、ブラシで叩いたような音に変えてみましょう。

- ☞ i2/i3をストップしてしまった場合、START/STOPキーを押して再びスタートさせます。
- ☞ カーソルキーE、F、G、またはHを押してSnare Designationパラメータを選択します。



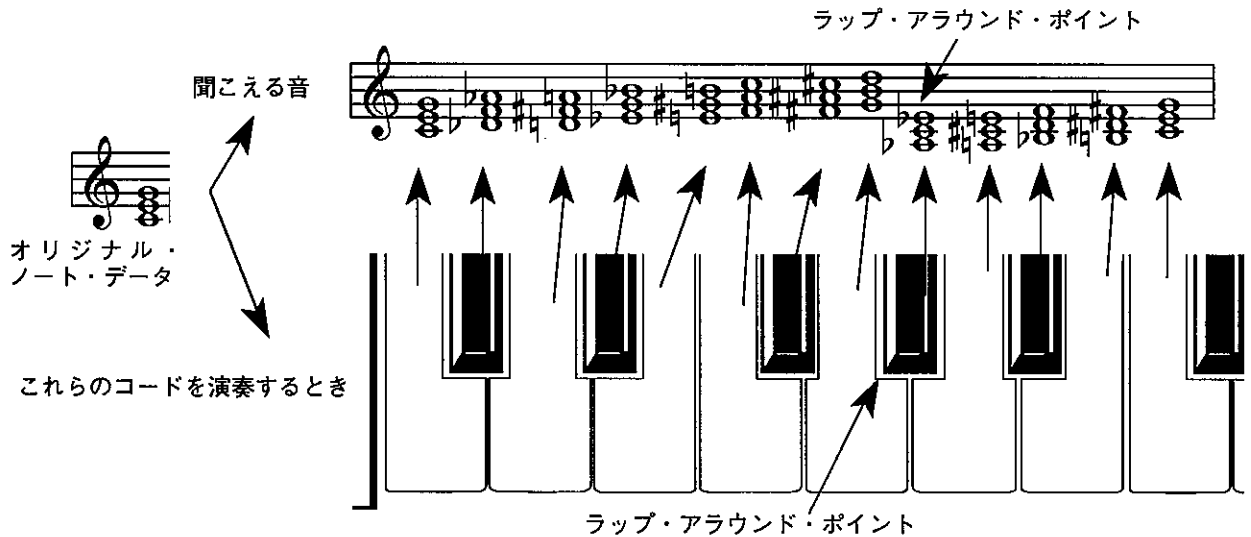
☞ DOWNキーを押してCの値を選択します。

指を鳴らしたような音がブラシで叩いたような音に変わるのがわかるはずです。Kick Designationパラメータの設定をAにすると、鋭いキック音が出ます。

### 8.3 ラップ・アラウンド・ポイントについて

第2章で説明したように、i2/i3 ミュージック・プロセッサは、スタイルのノート・データを演奏するコードに合わせて移調します。鍵盤上の音域が高くなるにつれて、ノート・データはより高く移調されます。

もちろん、この上方への移調はどこかでストップしなければなりません。そうでないと、再生されるフレーズが異常に高くなりすぎます。これを避けるために、各スタイルにはベースおよび伴奏トラックの移調の限界があります。このような、いわゆる「ラップ・アラウンド・ポイント」に到達すると、バックギンク・トラックは1オクターブ下がります。



これの使用例を見てみましょう。

☞ PAGEキーを2回押してページ3に戻ります。

☞ ▲キーを3回押してカーソルを画面の3行目に移動させます。

☞ カーソル・キーF、G、またはHを押してベース・トラックのラップ・アラウンド・パラメータを選択します。

このパラメータをSTYに設定すると、i2/i3はそのスタイルでのデフォルトのラップ・アラウンド・ポイントを使用します。それ以外の1から12の値を使用すれば、好きなラップ・アラウンド・ポイントを設定できます。スタイルが記録されているキーによって、これらの値の対応するノートは異なります。

たとえば、使用するスタイルがCのキーに設定されている場合に、このパラメータを1に設定したとします。この場合、ルートがC#のコードを鳴らすときにトラックが1オクターブ下がります。上の図では、ラップ・アラウンド・パラメータは8に設定されています。使用するスタイルがEのキーに設定され、このパラメータが1に設定されていると、ルートがFであるコードを鳴らすときにトラックが1オクターブ下がります。

i2/i3 ROMにおけるすべてのプリセット・スタイルは、Cのキーで作成されています。独自のスタイルも、Cのキーにレコーディングすることをおすすめします。そうすれば、常にスタイル用のキーが分かっているのでラップ・アラウンド・ポイントを簡単に設定できます。(もちろん、スタイルを他のどのキーに設定してもかまいません。後でCのキーに移転することができます。)

ベース・トラックにおけるWrap-Around設定のエフェクトを聴いてみましょう。

- ☞ i2/i3が演奏中でない場合は、START/STOPキーを押してスタートさせます。
- ☞ BASS以外のOUTPUT MIXERスライダーを低くして、ベース・トラックを離します。

画面で見るとわかるように、ベース・トラックのWrap-Aroundポイントは4に設定されています。つまり、ルートがEのコードを鳴らすときにベース・トラックが1オクターブ下がるといことです。

- ☞ 鍵盤の一番低いレの音を鳴らします。
- ☞ 次の小節の始まりにレ#を鳴らし、その後の小節ではミを鳴らします。

Eを鳴らしたときに、ベースのパートが1オクターブ下がって聞こえます。

各トラックのラップ・アラウンド・ポイントをそれぞれ異なる値に設定すると良いでしょう。そうしないと、すべてのトラックが同時に1オクターブ下がります。これはあまり音楽的でない動作ですが、どのように聞こえるかを聴いてみましょう。

- ☞ VALUEコントローラを使用してベース・トラックに12の値を入力します。
- ☞ ▼キーを1回押してカーソルを1行下に移動させます。
- ☞ VALUEコントローラを使用して12の値を入力します。
- ☞ ACC2およびACC3トラックに対しても、最後の2つのステップを繰り返します。
- ☞ すべてのOUTPUT MIXERスライダーを最大の位置まで上げます。
- ☞ 各小節の始めに、ひとつ高いノートを鳴らします。

シの音まで鳴らすと、すべてのトラックの演奏がそのレンジ内でかなり高くなっていることがわかるでしょう。

- ☞ 次のドのノートを鳴らします。

すべてのトラックが1オクターブ下がります。シとドを交互に鳴らすとはっきりとこれが分かります。

各トラックごとにラップ・アラウンド・ポイントを異なる値に設定する以外に、特定のキーを鳴らすときにこれらの値を最適になるようにしたい場合もあります。たとえば、属音（たとえばCのキーではG7）を演奏するときにいくつかのトラックを1オクターブ下げたいとします。Wrap-Aroundパラメータを正しく設定していないと、トラックは上がってしまいます。

Wrap-Aroundパラメータを設定することで、トラックの基本演奏レンジも設定することになります。

ACC1トラックのボーカル音を使用してこれを実行してみましょう。

- ☞ i2/i3 がストップしている場合は、START/STOPキーを押して再スタートさせます。
- ☞ PAGEキーを2回押してページ1を選択します。
- ☞ キーボードのコード・スキャニング・レンジ（スプリット・ポイントより下のキー）のシの音を鳴らします。

すべてのトラックが非常に高い音で鳴りますが、マリンバ（ACC2）の音はこのレンジでも大丈夫です。しかし、ボーカル（ACC1）の音は少し不自然です。

- ☞ カーソル・キーA、B、C、EおよびFを押して、ACC1以外のすべてのバックアップ・トラックをミュートします。

こうすると、Wrap-Around設定を調整しやすくなります。

- ☞ PAGE+キーを2回押してページ3に戻ります。
- ☞ ▲キーを2回押してカーソルを2行上に移動させます。
- ☞ VALUEコントローラを使用して、7の値をACC1のWrap-Aroundパラメータに入力します。

これは、ルートがGのコードを鳴らすときにトラックが1オクターブ下がることを表します。このトラックがすでに1オクターブ下がったことに気づくでしょう。

- ☞ キーボードのコード・スキャニング・レンジのファ#を鳴らします。

これがレンジの許容範囲の高域側の限界であることが、聴いて分かります。

- ☞ キーボードのコード・スキャニング・レンジのソを鳴らします。

これがレンジの許容範囲の低域側の限界であることが、聴いて分かります。

もちろん、他のトラックのパラメータを調整するときは、使用するプログラムによって異なる値を設定する必要があります。このパラメータの使用法に決まりはないので、他の場合と同様に、耳で聴いて一番良いと思われる値を選ぶと良いでしょう。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3 をストップさせます。

## 8.4 デフォルト・ドラム・マッピングの選択

第1章で説明したように、下の列にある8つのPROGRAMキーをM.DRUMSキーとともに使用して、8つあるドラム・マップの中から1つを選択することができます。この方法は、ドラム・マップを一時的に変更するには便利ですが、頻繁に変更しなくてはならないときはあまり実用的ではない場合もあるでしょう。

たとえば、Variation 1ではソングのバースの部分にドラム・マップ3（サイド・スティックおよびハイ・ハット）を使用し、Variation 2ではコーラスの部分にドラム・マップ6（スネアおよびライド・シンバル）を使用するようにしたいとします。バースやコーラスになるたびに手動でこれらのドラム・マップを選択しなければならぬとしたらとても不便です。

4つの各バリエーションごとに、デフォルト・ドラム・マップを設定することができます。アレンジメント62 2,000 Moreを使用して上記のセットアップを行ってみましょう。

- ☞ PAGE-キーを2回押して1ページに戻ります。
- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列にある6キーを押し、続けて下の列の2キーを押します。
- ☞ VARIATION 1キーを押します。
- ☞ 鍵盤の一番下にあるCを鳴らします。
- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3 をスタートさせます。
- ☞ PAGE+キーを4回押します。
- ☞ ▼キーを1回押してVariation 1用のDefault Drum Mappingパラメータを選択します。

見ても聴いても分かるように、Variation 1は現在ドラム・マップ5（スネアおよびハイ・ハット）を使用しています。

- ☞ VALUEコントローラを使用して3の値を入力します。

これによってドラムの音が変わるのが分かるでしょう。それでは、Variation 2のデフォルトをドラム・マップ6（スネアおよびライド・シンバル）に設定してみましょう。

- ☞ カーソルキーCまたはDを押してVariation 2の値を反転表示します。
- ☞ VALUEコントローラを使用して6の値を入力します。

まだVariation 1を聴いているので音は変化していません。

☞ VARIATION 2キーを押します。

バリエーションが変更され、それに応じてドラムの音が変わるのが分かります。

☞ VARIATION 1キーを押します。

ドラム・マップを手動で変更したければ、Arrangement Playモードのページ1を表示しなくてはなりません。ドラム・マップを1度手動で選択すれば、ページ5で設定したデフォルト・ドラム・マップは無視されます。これらのデフォルト・ドラム・マップを再び使用したい場合は、ページ1を表示中にDRAMMAPSキーを押したまま、8つの番号キーのうちのいずれか1つを押して右に表示させます。

## 8.5 フィル・インによるバリエーションの変更

Variation Changeパラメータでは、フィル・インの演奏の後にアレンジメントをどのバリエーションに切り換えるかを指定できます。

i2/i3 がFill 1の演奏後にはVariation 2に、Fill 2の演奏後にはVariation 1に切り替わるようにこれらのパラメータを設定してみましょう。

☞ ▼キーを1回押してVariation Change by Fill 1パラメータを選択します。

☞ UPキーを2回押して→2の値を入力します。

☞ ▼キーを再び押してVariation Change by Fill 2パラメータを選択します。

☞ UPキーを1回押して→1の値を入力します。

Variation 1が演奏されているのを確認します。

☞ 次の小節の始まりでFill 1キーを押します。

1小節フィル・インの後、アレンジメントは自動的にVariation 2に切り替わります。

☞ 2、3小節の後、FILL 2キーを押します。

フィル・インの後アレンジメントは自動的にVariation 1に切り替わります。これらのパラメータに設定できる値についての詳細は、Reference Guideの1-14ページをご覧ください。

## 8.6 キーボード・アサインモードの設定

第1章および第2章で紹介したように、バックিং・トラックにのせて生演奏のできる2つのキーボード・ティンバーがあります。これらは、メロディー、ソロ、ライブ・ドラムなどのパートに使用できます。これらのキーボード・ティンバーの構成は、フロント・パネルのKEYBOARD ASSIGNキーでコントロールされています。

56 Groovin'のアレンジメントを使用して、各種のキーボード・アサイン設定を詳しく見てみましょう。

☞ i2/i3 がまだ演奏中の場合は、START/STOPキーを押して演奏をストップさせます。

☞ PAGE-キーを4回押してページ1に戻ります。

☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上の列にある5キーを押し、続けて下の列の6キーを押し、アレンジメント56 Groovin'を選択します。

### シングル

SINGLEキーが点灯しているときは（このアレンジメントの場合ですが）、1つのキーボード・ティンバーのみが使用されます。KBD2は画面に表示されません。

KBD1に選択したプログラムが、鍵盤全体で演奏されます。LOWERおよびUPPERのミュート・ボタンを使用すると、鍵盤半分の音をそれぞれミュートすることができます。LOWERおよびUPPERのミュート・ボタンは、画面ではバックング・トラックのミュート・ボタンの隣にあります。

下の鍵盤と上の鍵盤との境目のポイントを"split point"といいます。この値は上の鍵盤の最も低いノートで表わされます。詳細は、後の「スプリット・ポイントの設定」をご覧ください。

### レイヤー

LAYERキーが点灯しているときは、両方のキーボード・ティンバーが鍵盤全体で演奏を行います。LOWERまたはUPPERのミュート・ボタンを使用すると、指定したキーボード・セクションの両方のキーボード・ティンバーがミュートされます。

☞ フロント・パネルのLAYERキーを押します。

これで、KBD2が画面のKBD1の下に表示され、鍵盤を演奏すると両方の音が鳴ります。

### スプリット

SPLITキーが点灯しているときは、各キーボード・ティンバーがそれぞれ個別に鍵盤の半分に割り当てられます。LOWERおよびUPPERのミュート・ボタンを使用すると、キーボード・ティンバーが別個にミュートされます。

☞ フロント・パネルのSPLITキーを押します。

これで、下半分の鍵盤を演奏するとKBD2に割り当てられたプログラムが鳴ります。同様に、上半分の鍵盤を演奏するとKBD1に割り当てられたプログラムが鳴ります。

### スプリット・ポイントの設定

画面に表示されたとおり、このアレンジメントではスプリット・ポイントはE4に設定されています。

**ARR:56 Groovin'**

**J=96**    **STYLE:P26 R&B Shuff1**    **SPLIT:E4** ← スプリット・ポイント

**CHORD:**    **XPOSE:0**

**▶KBD1:C11 MIDI Piano OCTAVE=0**    **DRUM:5**

<b>DRUM</b>	<b>PERC</b>	<b>BASS</b>	<b>ACC1</b>	<b>ACC2</b>	<b>ACC3</b>	<b>LOWER</b>	<b>UPPER</b>
<b>PLAY</b>	<b>PLAY</b>	<b>PLAY</b>	<b>PLAY</b>	<b>PLAY</b>	<b>PLAY</b>	<b>ON</b>	<b>ON</b>

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

この設定をG3に変更してみましょう。

☞ フロント・パネルのSPLITキーを押し、そのまま押しつづけます。それを押したまま、鍵盤でG3（真ん中のCの下のG）を鳴らします。

☞ SPLITキーを離します。

これで、鍵盤の演奏の際に、KBD1がG3で鳴り始めます。

UPPERまたはLOWERのコード・スキャニング・モードを使用すると、スプリット・ポイントが鍵盤のコード・スキャニング・レンジの下限または上限も決定します。フル・コード・スキャニングを使用すると、スプリット・ポイントは、コードを入力するのに使用する鍵盤の範囲に何の影響も及ぼしません。

上記の方法で、SINGLEキー、LAYERキー、またはSPLITキーを使用してスプリット・ポイントを変更できます。

#### マニュアル・ドラム

このキーボード・アサインモードでは、ライブ・ドラム・パートをバックিং・トラックにのせて演奏できます。このキーボード・アサインモードを使用する場合は、鍵盤がスキャンされてコードを解析することはありません。したがって、鍵盤の演奏中に予想外にコードが変更されるという心配はいりません。

☞ フロント・パネルのM.DRUMSキーを押します。

KBD2が画面より消え、KBD1がドラム・プログラムを選択します。このプログラムは、PROGRAMキーを使用して変更もできますし、ページ4のManual Drumパラメータの設定であらかじめ指定しておくこともできます。

LOWERおよびUPPERのミュート・ボタン設定とは関係なしに、全部の鍵盤が演奏できます。

M.DRUMSキーが点灯している場合は、PROGRAMキーの下の列を使用してドラム・マップを変更することはできません。その代わりにこれらのキーは、マニュアル・ドラム・プログラムの選択に使用されます。

## 8.7 キーボード・ティンバー・パラメータの設定

このアレンジメントに、キーを強く叩いたときのみ鳴るオルガン音を加えてみましょう。

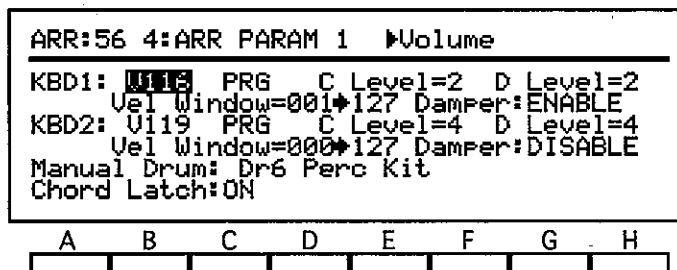
☞ フロント・パネルのLAYERキーを押します。

☞ ▼キーを押して矢印カーソルをKBD1からKBD2に移動させます。

☞ PROGRAMキーを使用してプログラムC23 HamN Cheeseを選択します。

鍵盤を演奏すると、ピアノ音に重なってオルガン音が聞こえます。

☞ PAGE+キーを3回押して4ページを選択します。



このページのパラメータでは、2つのキーボード・ティンバーごとのボリューム、パンポット、およびエフェクト・センド・レベルを設定できます。

Vel Windowパラメータでは、それぞれのキーボード・ティンバーの演奏可能な最小および最大のペロシティーを設定できます。Damperパラメータでは、キーボード・ティンバーがダンパー・ペダルを踏んだときにサスティンが効くかどうかを決めることができます。

Manual Drumパラメータでは、キーボード・アサインモードをマニュアル・ドラムに切り換えたときに、自動的に呼び出すようにする1つのプログラムを8つのドラム・プログラムから選択できます。Chord Latch機能を使用すると、ダンパー・ペダルを踏んでいるときに、コード・スキャンが出来なくなります。

では、レッスンに戻りましょう。

☞ ▼キーを2回押してKBD2のボリューム設定を反転表示させます。

- ☞ VALUEコントローラを使用して90の値を入力します。
- ☞ ▼キーをもう1回押してKBD2のペロシティー・ウィンドウのBottom設定を反転表示させます。
- ☞ VALUEコントローラを使用してこれを102に設定します。

これで、鍵盤を高いペロシティーで演奏したときのみオルガン音が鳴ります。独自の演奏スタイルに合うように、この設定を調整する必要があるかもしれません。

## 8.8 その他の機能

### キーボード・ティンバーのオクターブ設定

それぞれのキーボード・ティンバーは、2オクターブ上または下に移調することができます。これは、キーボード・ティンバーのピッチ・レンジを調整するのに便利です。

たとえば、バリトン・サクソ・プログラムをKBD1に割り当て、アレンジメントのスプリット・ポイントをC4に設定し、鍵盤の下半分はミュートすると、バリトン・サクソがC4からC7のレンジで演奏されます。これは、バリトン・サクソにしては異常に高いレンジなので少し不自然に聞こえます。

フロント・パネルのOCTAVEキーを使用すると、そのプログラムを1～2オクターブ下げることができます。

▲キーまたは▼キーを使用してOCTAVEキーの対象となるキーボード・ティンバーを選択することができます。

### 初期スタイル・エレメントの設定

各アレンジメントは、最初の選択時に、使用するスタイル・エレメントを記憶します。この設定を行うには、適切なスタイル・エレメント・キーを押し、次にREC/WRITEキーを押します。

## 8.9 まとめ

i2/i3のボリューム、パンポット、およびエフェクト・センド・レベル・パラメータをエフェクト・プロセッサと共に使用すると、独自のアレンジメントがより高度に、より演出されたサウンドになります。

このモードで利用できる設定を試してみると、アレンジメントによってi2/i3のスタイルのコントロールおよびカスタマイズが極めて多彩にできることがわかるでしょう。





## 9 スタイルのエディット

i2/i3のスタイルには、アレンジメントの演奏中に聴くことのできる曲の素材すべてが用意されています。好みに応じてこのスタイルを変更したり、ちょっとした思いつきから独自のスタイルを編み出すこともできます。

本章では、既にあるスタイルを変更するための基本テクニックと独自のスタイルを創作する上での重要な考え方について説明します。

### 9.1 コード・バリエーションの再割り当てを行う

バリエーション、イントロ、エンディング、およびフィル・インの各々は、実際にはコード・バリエーションと呼ばれる小さな単位から成り立っていることは、前述の通りです。第1章では、演奏されたコードにしたがってどのようにコード・バリエーションが選択されるかを学びました。ここで、アレンジメント32 The Kingを例にとって復習してみましょう。

- ☞ ARR PLAYキーを押します。
- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上段の3キーを押し、続いて下段の2キーを押してこのアレンジメントを選択します。
- ☞ VARIATION 4キーを押します。
- ☞ 鍵盤の一番低いCの音を弾き、Cメジャーのコードを入力します。
- ☞ START/STOPキーを押します。

ここでは、現在のコード・バリエーションにしたがってロカビリーのベースのパートが演奏されます。

- ☞ 鍵盤の低音側でC7のコード（ド、ミ、ソ、シbの4音、またはドとシbのみ）を弾きます。

これで、コード・バリエーションはウォーキング・ベースに変わりました。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3を停止します。

ここで、ウォーキング・ベース・コード・バリエーションをセブンス・コード（七の和音）と同様にメジャー・コードとして演奏してみましょう。そのためには、コード・バリエーション・テーブルの割り当てを変更します。

プリセット・スタイルをコピーする

プリセット・スタイルを変更するには、まずユーザー・スタイル・ロケーションのひとつへこれをコピーします。

- ☞ EDIT STYLEキーを押します。
- ☞ PAGE+キーを3回押してページ4を開きます。

STYLE U1 4:EDIT							
Step Recording				Erase Track			
Event Edit				Copy Track			
Erase Style				Rename Style			
Copy Style							
VAR1 CU1 DRUM (REC+S/S to Start)							
A	B	C	D	E	F	G	H

☞ ▼キーを3回押してCopy Style機能を反転表示します。

コピー元のスタイルのパラメータが既にカーソル・キーAの上方で反転表示されています。

☞ VALUEコントローラによりスタイルP34 Mid Shufflを選択します。

☞ カーソル・キーBを押してコピー元のスタイル・エレメントを選択します。

☞ VALUEコントローラによりALLを選択します。

カーソル・キーCの上方に表示されていたコピー先のスタイル・エレメントも自動的にこの値に変わります。

☞ カーソル・キーHを押してこのスタイルをコピーします。

これで、スタイルU1に以前に記憶されていたデータはすべて、スタイルP34のデータに置き換わりました。既成のユーザー・スタイルのどれかを置き換えた場合には、後でディスクからこれをロードし直すことができます。

☞ PAGE-キーを3回押してページ1に戻ります。

ディスプレイの一番上の行にスタイルの名称が表示されます。

コード・バリエーション・テーブルの割り当てを変更する

☞ PAGE+キーを2回押してページ3へ進みます。

STYLE U1 3: CHORD VARIATION TABLES							
VARIATION 1							
Major:1	sus2:1	mM7:1	dim:3				
6:1	M7sus4:1	m7b5:3	dimM7:3				
M7:1	m:2	7:4	aug:3				
M7b5:3	m6:1	7b5:3	aug7:3				
sus4:1	m7:2	7sus4:2	augM7:3				
A	B	C	D	E	F	G	H

これが、CHORD VARIATION TABLESのページです。i2/i3は、ここに示される20種類のコード・タイプを識別することができます。各コード・タイプの右側の数字は、そのコードに回答して演奏されるコード・バリエーションを示しています。

各スタイル・エレメントには、固有のコード・パラメータの組があります。今はVariation 1のパラメータが表示されています。これを、Variation 4に変更してみましょう。

☞ VALUEコントローラによりVARIATION 4を選択します。

このとき、最初の列の一番上には、メジャー・コードの演奏用として、コード・バリエーション1がセットされていることが表示されています。また3列めには、セブンス・コードの演奏用にコード・バリエーション2がセットされているのがわかります。

ここで、メジャー・コードの演奏用にもコード・バリエーション2をセットし、このコードを演奏するとウォーキング・ベースが聞こえるようにしてみましょう。

☞ ▼キーを1回押してメジャー・コードを反転表示します。

☞ UPキーを1回押してこの値を2に変更します。

ここでアレンジメントに戻り、変更した結果を聞いてみましょう。

☞ ARR PLAYキーを押します。

☞ VARIATION 4キーを押します。

☞ 鍵盤の一番低いCの音を弾き、Cメジャーのコードを入力します。

☞ START/STOPキーを押します。

ここでは、アレンジメントがまだスタイルP34にセットされたままなので、ロカビリーのベース・パートが聞こえます。これを、スタイルU1に変えてみましょう。

- ☞ まず、TEMPO LOCKキーが点灯していなければ、これを押します。
- ☞ アレンジメントの演奏中に、STYLEキーを押して点灯させます。
- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上段の7キーを押し、続いて下段の1キーを押してスタイルU1を選びます。

ここでは、ウォーキング・ベースが聞こえています。

- ☞ 鍵盤の最も低音側でC7のコードを弾きます。

ベースのパートは変化しません。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3を停止します。
- ☞ REC/WRITEキーを押してアレンジメントの変更を記憶させます。
- ☞ カーソル・キーEまたはFを押してこの操作を確認します。

このオリジナル・アレンジメントは、後でディスクからロードし直すことができます。

## 9.2 新しいパートをレコーディングする

次に、セブンス・コードを弾くとピアノのトラックで速い三連符が演奏されるようにしてみましょう。

### コード・バリエーションをコピーする

セブンス・コードにはコード・バリエーション2が割り当てられていますが、まだ他に多くのコード・タイプも割り当てることができます。ここではコード・バリエーション2をコピーし、これを変更してみましょう。

- ☞ EDIT STYLEキーを押します。
- ☞ PAGE+キーを1回押してページ4に進みます。
- ☞ ▼キーを2回押してCopy Track機能を反転表示します。

コピー元のスタイル・エレメント・パラメータが既にカーソル・キーAの上方で反転表示されています。

- ☞ VALUEコントローラでVAR4を選びます。
- ☞ カーソル・キーBを押してコピー元のコード・バリエーション・パラメータを選択します。
- ☞ VALUEコントローラでこれをCV2にセットします。
- ☞ カーソル・キーCを押してコピー元のトラック・パラメータを反転表示します。
- ☞ VALUEコントローラでこれをALLにセットします。

カーソル・キーGの上方に表示されているコピー先のトラック・パラメータも、自動的にこの値に変わります。

- ☞ カーソル・キーFを押してコピー先のコード・バリエーション・パラメータを反転表示します。
- ☞ VALUEコントローラでこれをCV6にセットします。
- ☞ カーソル・キーHを押してコード・バリエーション2をコード・バリエーション6にコピーします。

### トラックをレコーディングする

Edit Styleモードでは、ループ・レコーディングが行われます。この方法は、一度に複数のトラックが聞こえること（およびデータがトラックへ直接にレコードされる

こと)を除けば、パターン・レコーディングと同じです。(詳しくは、本マニュアルp.4-8ページ、パターン・レコーディングの項をご覧ください。)

ループ・レコーディングでは、既にトラックに音符が書き込まれていると新しい音符がこれに加わってしまうので、まずピアノ・トラックを消去するところから始めましょう。

- ☞ ▲キーを1回押してErase Track機能を選択します。
- ☞ カーソル・キーCを押して消去するトラックを反転表示します。
- ☞ VALUEコントローラによりこれをACC1にセットします。
- ☞ カーソル・キーHを押してこのトラックを消去します。

いよいよ、トラックにレコーディングしてみましょう。

- ☞ PAGE-キーを3回押してページ1へ戻ります。

このときのディスプレイには、既にコード・バリエーション6とACC1トラックが選択されていることが表示されます。

ここで鍵盤を弾くと、ピアノのサウンドが聞こえます。

- ☞ START/STOPキーを押し、鍵盤の最も高音域側でミーンソーシbのコードを8分音符の3連符で弾いてみて下さい。

ここで、テンポの設定が155で速すぎるようであれば、CURSOR POSITIONキーとVALUEコントローラを用いて130位の遅いテンポに落として下さい。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3を停止します。
- ☞ REC/WRITEキーとSTART/STOPキーを順に押し、レコーディングを開始します。

2小節分の導入部に続いてレコーディングが始まります。

- ☞ 適宜、装飾音を付けながら、8分音符の3連符を演奏します。

(失敗した場合は、まずSTART/STOPキーを押し、次にCOMPAREキーを押して今行ったレコーディングを取り消してから、もう一度上記のステップを繰り返して下さい。)

- ☞ 終わったら、START/STOPキーを押してi2/i3を停止します。

次に、コード・バリエーション6を演奏するためにセブンス・コードをセットします。

- ☞ PAGE+キーを2回押してページ3を開きます。
- ☞ CURSOR POSITIONキーを使ってセブンス・コードのコード・バリエーションをハイライト表示します(左から3列目、上から3行目)。
- ☞ この値を6に変更します。

これで、Arrangement Playモードでセブンス・コードを弾くと、今レコーディングしたコード・バリエーションが選択されるようになります。アレンジメントへ戻って結果を聴いてみましょう。

- ☞ ARR PLAYキーを押します。
- ☞ 鍵盤の最も低音域側のCの音を弾いてCメジャーのコードを入力します。
- ☞ START/STOPキーを押します。

ここでは、ピアノのパートが聞こえています。

- ☞ 鍵盤の最も低音域側でC7のコードを弾きます。

レコーディングされたパートがピアノで演奏され始めます。

- ☞ 別のメジャー・コードとセブンス・コードも弾いてみて下さい。
- ☞ 終わったら、START/STOPキーを押してi2/i3を停止します。

### 9.3 スタイル・パラメータを調整する

各スタイルでは、プログラム、ボリューム、パンポット、テンポ設定の各設定の他、Wrap-Around Point設定とNote Retrigger設定をベース・トラックおよび伴奏トラック用に行うことができます。伴奏トラックの各々には、Tension設定があります。ここでは、ユーザー・スタイル2へP37 6/8 Oldiesをコピーする場合を例として、これらのパラメータを説明しましょう。

- ☞ EDIT STYLEキーを押します。
- ☞ PAGE-キーを2回押してページ1へ進みます。
- ☞ CURSOR POSITIONキーを使ってカーソル・キーA, Bの上方のSTYLEパラメータをハイライト表示します。
- ☞ UPキーを1回押してスタイルU2を選びます。
- ☞ PAGE+キーを3回押してページ4を選択します。
- ☞ ▲キーを2回押してCopy Style機能を選択します。

コピー元のスタイル・パラメータが、カーソル・キーAの上方で既にハイライト表示されています。

- ☞ VALUEコントローラによりスタイルP37 6/8 Oldiesを選択します。

コピー元およびコピー先のスタイル・エレメントが、カーソル・キーB, Cの上方で既にALLにセットされています。

- ☞ カーソル・キーHを押してスタイルをコピーします。

ここで、スタイルU2に以前に記憶されていたデータはすべて、スタイルP37のデータに置き換わりました。既成のユーザー・スタイルのどれかを置き換えた場合には、後でディスクからこれをロードし直すことができます。

- ☞ PAGE-キーを2回押してページ2へ進みます。

STYLE U2 2:STYLE PARAMETERS							
Wrap-Around Point:							
BASS=04	ACC1=11	ACC2=04	ACC3=09				
Note Retrigger:							
BASS=ON	ACC1=ON	ACC2=ON	ACC3=ON				
Tension:							
		ACC1=OFF	ACC2=OFF	ACC3=ON			
A	B	C	D	E	F	G	H

これが、STYLE PARAMETERSのページです。ここでは、ベース・トラックおよび伴奏トラック用にWrap-Around Point, Note Retrigger, およびTensionの各パラメータを設定することができます。ラップ・アラウンド・ポイントについては先の章で説明したので、ここでは説明は省略します。

#### 音符のリトリガーについて

もしベース・トラックおよび伴奏トラックが、どんなコード変更が行われようとすでに発音された音符を固持していると、ダンパー・ペダルを踏みながら鍵盤で別のコードを弾いても不協和音の様に聞こえてしまいます。

これら両トラックについてこの問題を避ける方法は、2通りあります。つまり、すでに発生している音を停止して瞬時に無音状態とするか、あるいは新しいコードにマッチするピッチで音符を再構成するかのいずれかです。

Note Retriggerパラメータは、各トラックに対してこれらの2方法のどちらの処理を行うかを指定するパラメータです。あるトラックのNote RetriggerパラメータがOFFにセットされている場合、コードを弾くと持続音がすべて停止し、トラック・データが新しい音符の演奏を指示するまで無音状態となります。逆にONにセットされ

ている場合は、すべての音符が停止し、演奏するコードにマッチした新しい音符が演奏されます。

ディスプレイをみると、BASS、ACC1およびACC3の各トラックについてこのパラメータがONとなっています。ここで、アレンジメント67 When A Manを使ってこれらの設定の効果を聴いてみましょう。

- ☞ ARR PLAYキーを押します。
- ☞ STYLEキーを押します（消灯します）。
- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上段の6キーを押し、続いて下段の7キーを押してアレンジメント67 When A Manを選びます。
- ☞ VARIATION 1キーを押します。
- ☞ TEMPO LOCKキーがまだ押されていない場合は、これを押します。
- ☞ 鍵盤の一番低いCの音を弾きます。
- ☞ START/STOPキーを押します。
- ☞ アレンジメントの演奏中にSTYLEキーを押します（点灯します）。
- ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上段の7キーを押し、続いて下段の2キーを押してスタイルU2を選びます。
- ☞ REC/WRITEキーを押し、アレンジメントにこれらの変更を書き込みます。
- ☞ カーソル・キーEまたはFを押して操作を確認します。

このオリジナル・アレンジメントは、後でディスクからロードし直すことができます。

- ☞ まだアレンジメントは続いているので、次のコードは素早く続けて弾いて下さい（少なくとも四分音符より速く）。

新しいコードを弾くたびに、ベース、ピアノ、オルガンの各トラックがそのコードにマッチした新しい音を出すのが聞こえるでしょう。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3を停止させます。
- ☞ EDIT STYLEキーを押します。
- ☞ ▼キーを1回押してBASSトラックのNote Retriggerパラメータを選択します。
- ☞ これをOFFにセットします。
- ☞ ACC1トラックについても同様の操作を行います。
- ☞ ARR PLAYキーを押します。
- ☞ 鍵盤の一番低いCの音を弾きます。
- ☞ START/STOPキーを押します。
- ☞ まだアレンジメントは続いているので、次のコードは素早く続けて弾いて下さい。

ここで、新しいコードを弾くと、ベースとピアノのトラックでは音符が更新されていないことがわかります。しかし、オルガンのトラックでは、コード変化に合わせた新しいノートがひき続き作られています。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3を停止させます。

BASSトラックおよび持続音のあるトラックについては、これをONに設定しておくのが良いでしょう。

## テンション・パラメータについて

このパラメータがONにセットされているトラックでは、演奏するコードにテンションを加えることができます。

- ☞ VARIATION 2キーを押します。
- ☞ 鍵盤の最も低音域側でドーミーソーシのコードを弾きます。
- ☞ START/STOPキーを押します。
- ☞ 次の小節の始めに、ドーミーソーシーレを弾きます。

オルガンのトラックで演奏される音符にレの音に加わったのがわかりますね。

- ☞ START/STOPキーを押してi2/i3を停止させます。
  - ☞ EDIT STYLEキーを押します。
  - ☞ ▼キーを1回押してACC 1トラックのTensionパラメータを選択します。
  - ☞ これをONにセットします。
  - ☞ ARR PLAYキーを押します。
  - ☞ VARIATION 2キーを押します。
  - ☞ カーソル・キーA、B、C、E、Fを押し、ピアノ以外の全トラックをミュートします。
  - ☞ 鍵盤の最も低音域側でドーミーソーシを弾きます。
  - ☞ START/STOPキーを押します。
  - ☞ 次の小節の始めに、ドーミーソーシーレを弾きます。
- これで、レの音はシの音と一緒に演奏されるようになりました。

## 9.4 スタイルのレコーディングについて

独自のスタイルをレコーディングしたい場合、ひとつだけ守っていただきたい約束があります。常にメジャー・セブンス・コードにもとづいて演奏するということです。この方法でレコーディングされたトラックには、i2/i3ミュージック・プロセッサがどんなコードに対しても音符をマッチさせるために必要とする音符情報のすべてが含まれることになるからです。

ここで、簡単なスタイルを作ってレコーディングの仕組みを調べてみましょう。

- ☞ EDIT STYLEキーを押します。
- ☞ PAGEキーを1回押してページ1へ進みます。
- ☞ UPキーを2回押してスタイルU4を選びます。

このスタイルは空です。START/STOPキーを押してこのことを確認して下さい。何も起こらないはずですが、もしこのスタイルにデータが入っている場合には、まずページ4のErase Style機能を使ってこのスタイルを削除します。

バリエーションをレコーディングします。最初はメジャー・コードのみを含むもの、2番目はメジャー・セブンス・コードを含むものです。

- ☞ カーソル・キーCの上方でVAR1を選びます（下から2行め）。
- ☞ カーソル・キーDの上方でCV1を選びます。
- ☞ カーソル・キーEの上方でこのコード・バリエーションの長さを2に変えます。

ここではハ長調でレコーディングを行うので、カーソル・キーFの上方でKeyパラメータの設定を変える必要はありませんが、別の調でスタイルをレコーディングしたい場合には、このパラメータをそれに応じて変更します。

- ☞ ▼キーを1回押してディスプレイの最下行を選択します。
  - ☞ カーソル・キーFを押してMetronomeパラメータを選びます。
  - ☞ これをONにセットします。
  - ☞ レコーディング用にACC1トラックが選択されていることを確認して下さい。
- ここで鍵盤を弾くと、ピアノの音が聞こえるでしょう。
- ☞ REC/WRITEキー、START/STOPキーを順に押してレコーディングを開始します。
- 2小節分のプリカウントの後、レコーディングが開始します。
- ☞ 鍵盤の中程でドーミーソードのコードを4分音符で2小節分、演奏します。
- 2小節め以降は、スタイルは小節1へ戻って繰り返されます。
- ☞ START/STOPキーを押してレコーディングを停止します。
- (失敗した場合は、まずSTART/STOPキーを押し、次にCOMPAREキーを押して今行ったレコーディングを取り消してから、もう一度上記のステップを繰り返して下さい。)
- ☞ 次に、カーソル・キーCの上方でVAR2を選びます(下から2行め)。
  - ☞ カーソル・キーEの上方でこのコード・バリエーションの長さを2に変えます。
  - ☞ REC/WRITEキー、START/STOPキーを順に押してレコーディングを開始します。
- 2小節分のプリカウントの後、レコーディングが開始します。
- ☞ 鍵盤の中程でドーミーソーシのコードを4分音符で2小節分、演奏します。
- 2小節め以降は、スタイルは小節1へ戻って繰り返されます。
- ☞ START/STOPキーを押してレコーディングを停止します。
- さあ、ミュージック・プロセッサがこの2組の音符データをどのように処理するか、その違いを聴いてみましょう。
- ☞ ARR PLAYキーを押します。
  - ☞ TEMPO LOCKキーを押してこの機能をOFFにします(消灯します)。
  - ☞ STYLEキーが点灯していることを確認して下さい。
  - ☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上段で7キーを押し、続いて下段で4キーを押してスタイルU4を選択します。
  - ☞ 鍵盤で一番低いCの音を弾きます。
  - ☞ START/STOPキーを押します。
  - ☞ アレンジメントの演奏に合わせて鍵盤の低音側半分でCメジャー7のコード(ドーミーソーシ)を弾きます。
- ピアノのパートは、まだメジャー・セブンス・コードに変わっていません。
- ☞ C7のコード(ドーミーソーシb)、続いてC6のコード(ドーミーソーラ)を弾きます。
- ピアノのパートは、まだこれらのコードにマッチしていません。
- ☞ 鍵盤で一番低いCの音を弾きます。
  - ☞ VARIATION 2キーを押します。
  - ☞ アレンジメントがバリエーション2に変わったら、上述のステップにしたがってコードを弾いて下さい。



ピアノのパートが各コードに合うように変わりました。

これで、なぜセブンス・コードでパートをレコーディングする必要があるのかがお判りいただけたでしょう。

コード・バリエーションのキー・パラメータを短調にセットした場合には、パートをマイナー・セブンス・コードで演奏して下さい。

いずれにしても、Edit StyleモードのShift Note機能を使ってこれらのコードに音を合わせ、長調または短調でパートを演奏することが簡単にできます。

## 9.5 スタイルのレコーディングで知っておくと便利なこと

### ドラム・トラックのヒント

- ・ ドラムをレコーディングする時は、Kick 1とSnare 1のみを使って下さい。Kick DesignationパラメータとSnare Designationパラメータを使えば、アレンジメント内で他のキック・サウンドやスネア・サウンドを選択することができます。
- ・ ドラム・パートのレコーディングには、サイドスティックを使わずに、スネアを使って下さい。ドラム・マップ3または4を使えば、これらのスネアをサイドスティックに変更することができます。ドラム・トラックでサイドスティックを使っている場合にドラム・マップ3または4を選択すると、サイドスティックは自動的にスネアに変更されます。
- ・ 同様に、ドラム・パートのレコーディングには、ライド・シンバルを使わずに、ハイハットを使って下さい。ドラム・マップ4または6を使えば、これらのライド・シンバルをハイハットに変更することができます。ドラム・トラックでライド・シンバルを使っている場合にドラム・マップ4または6を選択すると、ハイハットは自動的にライド・シンバルに変更されます。
- ・ ハイハットのレコーディングには、基本的にはクローズド・ハイハット・サウンドを使います。ドラム・マップ7を使えば、これをオープン・ハイハットに変更することもできます。

これらのドラム・サウンド (Kick 2-4, Snare 2-4, サイドスティック, ライド・シンバル, およびオープン・ハイハット) を使ってレコーディングしても、Shift Note機能によりノート・ナンバーを適当なキーにシフトすることが簡単にできます。

- ・ アクセント・ハイハット (F#1) は、アクセントを付ける場合にのみ使って下さい。ドラム・マップ8を使用している時には、オープン・ハイハットとアクセント・ハイハットはCrash 1とCrash 2となります。16分音符のパートにアクセント・ハイハットを用いると、たとえばドラム・マップ8に切り替えた場合にサウンドがやや沈んだ感じになります。

### 創意工夫次第で

以上のように、独自のスタイルを創作するプロセスは大変複雑ですが、時間をかけるだけの価値は十分にあります。ここでは紙面が足りないのですが、スタイル創作のあらゆる側面を網羅することはできませんでしたが、取り敢えず始めるには十分でしょう。色々試して楽しんで下さい。



# 10 バックキング・シーケンス

第2章で説明したように、バックキング・シーケンスではどのアレンジメント、スタイル、テンポが用いられているか、といったアレンジメント演奏のあらゆる側面をレコーディングします。

また、キーボード・ティンバー、フロント・パネル・キー、および鍵盤のコード・スキャニング・レンジ内で演奏されるコードをレコーディングする3つのアレンジメント・トラックが用意されています。さらに、他の音楽パートをレコーディングしたり、あるいはボリュームやプログラム・チェンジといった情報を6つのバックキング・トラックに伝送するために用いられる8つのエクストラ・トラックを備え、融通性の高いものとなっています。

## 10.1 基本的なことから

第4章や第5章で学んできたので、皆さんはもうバックキング・シーケンスのレコーディングに必要な基礎知識を持っています。このモードによるレコーディングは、アレンジメントの演奏と同じくらい簡単です。しかも、バックキング・シーケンスのエディット機能の多くは、Songモードにおける機能と似ています。

ここでは、バックキング・シーケンスのレコーディング方法の概略を説明しましょう。

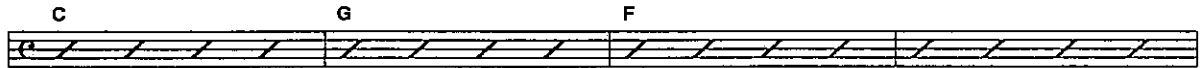
- ・ BACKING SEQキーを押してBacking Sequenceモードを選択します。
- ・ ARRANGEMENT/STYLEキーを押して使いたいアレンジメントを選択します。
- ・ 使いたいスタイルがアレンジメント用にセットされたものと違う場合には、STYLEキーとARRANGEMENT/STYLEキーを押してこれを選択します。
- ・ レコーディングに必要なスタイル・エレメントを選択します。
- ・ KBD1またはKBD2用に異なるプログラムを選択したい場合には、キーボード・ティンバーの設定（カーソル・キーEの上方、最下行）を行い、変更したいキーボード・ティンバーを指定します。
- ・ 必要があれば、テンポを調節します（そのためには、まずこのパラメータにカーソルを移動させます）。
- ・ アレンジメント・トラック（A.TRACKS）とエクストラ・トラック（E.TRACKS）のどちらかにレコーディングを行いたいかを選びます（カーソル・キーCの上方）。
- ・ REC/WRITEキーを押してレコーディングの準備をします。
- ・ アレンジメント・トラックにレコーディングを行う場合には、好みに応じてKeyboardトラック、Controlトラック、Chordトラックへのレコーディングを個別に中止することができます（カーソル・キーF, G, Hの上方）。
- ・ エクストラ・トラックにレコーディングを行う場合には、レコーディング・モードを選択します（カーソル・キーEの上方）。
- ・ START/STOPキーを押してレコーディングを開始します。
- ・ アレンジメント・トラックのレコーディング時には、アレンジメント・プレイ・モードの場合と同様に演奏して下さい。
- ・ エクストラ・トラックのレコーディング時には、Songモードの場合と同様に演奏して下さい。

## 10.2 ステップ・レコーディング

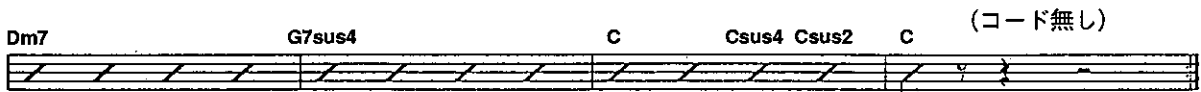
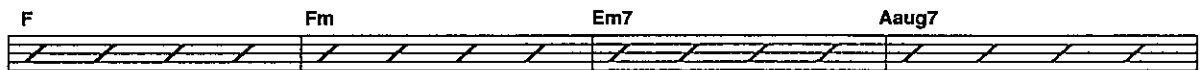
リアルタイムでバックキョ・シーケンスをレコーディングするには、通常は上述の方法を用います。つまり、これがアレンジメントの演奏と技術的に同じであって、最も簡単だからです。

しかしここでは練習のため、Step Recording機能を使って次のソングを創作してみましょう。

コード・トラック



コントロール・バリエーション1  
トラック



フィル・イン 2

(コード無し)

スタイル・エレメント：OFF

まず、i2/i3 のメモリに記憶されているバックキョ・シーケンスが有るかもしれないので、これを消去するところから始めます。以下のステップではバックキョ・シーケンスやソングの両モード共にメモリが消去されてしまうので、これらの保存したいものについては必ずディスクにセーブしておいて下さい。

☞ i2/i3 の電源を一旦切り、再び入れて下さい。

これでバックキョ・シーケンス・メモリが消去されます。

☞ BACKING SEQキーを押します。

ここで、本レッスン用にアレンジメント42 Song Writerを使ってみましょう。

☞ ARRANGEMENT/STYLEキーの上段の4キー、続いて下段の2キーを押し、アレンジメント42 Song Writerを選びます。

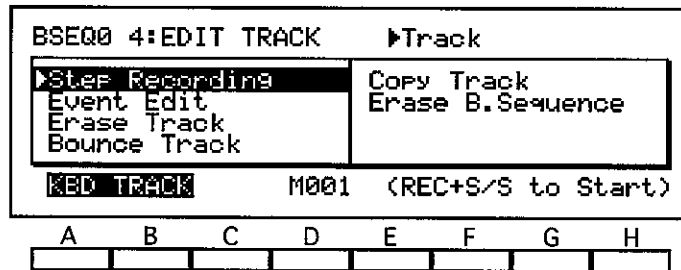
初期スタイル・エレメントとしてVariation 1をセットしてみましょう。

☞ VARIATION 1キーを押します。

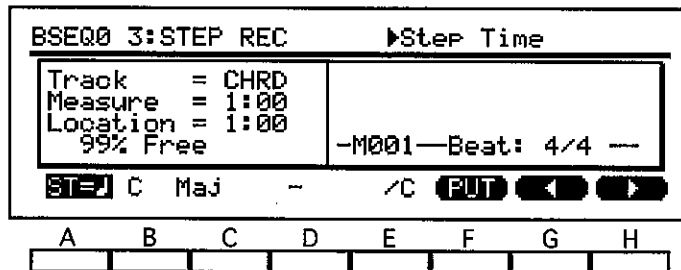
コードをステップ・レコーディングする

Step Recording機能を使えば、コードが早く簡単に入力できます。もしリアルタイムでコードを入力しようとする、最初から最後までソングを正しいタイミングで演奏しなければなりません。しかし、Step Recordingによれば、拍子に合わせて演奏しなくてもコードを入力することができ、大抵はリアルタイムにコードを入力するよりも早く終わります。

☞ PAGE+キーを3回押ししてページ4を開きます。



- ☞ UPキーを2回押し、カーソル・キーAの上方でCHORD TRACKを選択します。
- ☞ REC/WRITEキー、およびSTART/STOPキーを順に押し、Step Recording機能を起動させます。



この状態は、SongモードのStep Recording機能に大変良く似ていますね。

- ☞ UPキーを2回押し、ステップ・タイムを全音符に設定します。
- ☞ 鍵盤の低音側半分でCメジャーのコードを弾きます。

ここでディスプレイには、カーソル・キーB、Eの上方に今弾いたコードが表示されます。

- ☞ カーソル・キーFを押してこのコードをトラックに書き込みます。

カーソル・キーFは、各コードを入力するごとに押して下さい。

ここでディスプレイの左側のMeasure表示をみると、先にステップ・タイムを全音符に設定しておいたので、 $i2/3$  は自動的に次の小節に進んでいることがわかります。代わりに、このステップ・タイムをたとえば4分音符にセットすると、 $i2/3$  はその分だけ進みます。

- ☞ 鍵盤の低音側半分でGメジャーのコードを弾きます。
- ☞ カーソル・キーFを押してこのコードをトラックに書き込みます。

カーソル・キーA、B、C、Dの上方でパラメータを直接セットすることもできます。この方法は、特定のコードの弾き方が判らない場合に便利です。

- ☞ 7-2ページの楽譜の残り部分についてもコードを入力します。

小節4および小節8に達した時は、2度めのカーソル・キーFを押すか、またはカーソル・キーHを押して次のステップに進むことができます。

小節15のコードを入力する前に、最初のコードについてはステップ・タイムを2分音符に、また2番めと3番めのコードについては4分音符に忘れずにセットして下さい。小節16では、ステップ・タイムを全音符に戻します。

- ☞ START/STOPキーを押してStep Recording機能を解除します。

## コントロール・トラックをステップ・レコーディングする

次に、Step Recordingによりコントロール・トラック情報を入力してみましょう。

- ☞ DOWNキーを押し、カーソル・キーAの上方でCTRL TRACKを選びます。
- ☞ デフォルトのスタイル・エレメントとして既にVariation 1を選択しているの、最初のイベントは小節15にレコーディングされることになります。
- ☞ カーソル・キーDを押しして開始小節パラメータを選択します。
- ☞ VALUEコントロールにより15の値を入力します。
- ☞ REC/WRITEキー、START/STOPキーを順に押し、Step Recording機能を起動させます。
- ☞ カーソル・キーBを押ししてSTY.ELEMENTを選択します。
- ☞ 次にカーソル・キーDを押ししてFIL2を選択します。
- ☞ カーソル・キーFを押ししてイベントをトラックに書き込みます。
- ☞ カーソル・キーHを押しして次のステップへ進みます。

コード・イベントと違い、コントロール・イベントは同じ場所に複数書き込むことができるので、i2/i3 は自動的に次のステップに進むことはありません。

次に、小節16に休止部を作るために、イベントを挿入してみましょう。  
(Arrangement Playモードでは、i2/i3 が演奏を行っている間にSYNCHRO START/STOPキーを押すと休止部を作ることができます。Backing Sequenceモードでは、スタイル・エレメントのOFF設定を挿入すればこれが可能となります。)

- ☞ カーソル・キーAを押ししてStep Timeパラメータを反転表示します。
- ☞ DOWNキーを3回押ししてこのステップ・タイムを8分音符にセットします。
- ☞ カーソル・キーHを1回押しして1:48のロケーションへ進みます。
- ☞ 次に、カーソル・キーDを押ししてOFFを選びます。
- ☞ カーソル・キーFを押ししてこのイベントをトラックに書き込みます。

スタイル・エレメントをOFFにセットすると、曲中にブレイク（休止部）を作ることができます。すべての楽器は演奏を中止し、次のスタイル・エレメントでいっせいに演奏を再開します。このイベントは、独自の音楽部分、たとえばイントロをエクストラ・トラックのみを用いてレコーディングしたい場合にも利用することができます。

- ☞ カーソル・キーHを1回押しして2:00のロケーションへ進みます。
- ☞ カーソル・キーAを押ししてStep Timeパラメータを反転表示します。
- ☞ UPキーを1回押ししてステップ・タイムを4分音符に設定します。
- ☞ カーソル・キーHを3回押ししてロケーションを次の小節へ進めます。
- ☞ カーソル・キーDを押ししてVAR1を選びます。
- ☞ カーソル・キーFを押ししてイベントをトラックに書き込みます。
- ☞ START/STOPキーを押ししてStep Recording機能を解除します。
- ☞ PAGE-キーを3回押ししてページ1へ戻ります。
- ☞ START/STOPキーを押ししてバックキング・シーケンスを聴きます。

小節16の第1拍めに来ると、i2/i3 は全ての音符の演奏を中止し、小節17（7-2ページに示した曲においてソングが繰り返される地点）で演奏を再開します。

下記の表は、コントロール・トラックで使用できるイベント・タイプと、これに付随する値の一覧です。

イベントの種類	値
アレンジメント	11-88
スタイル	P11-P68,U1-U4,C1-C4
スタイル・エレメント	OFF,VARI1-VAR4,INT1,INT2, END1,END2,FIL1,FIL2
キーボード・アサイン	SINGLE,LAYER,SPLIT,DRUMS
コード・ホールド	OFF,LOWER,UPPER,FULL
ベース・インバージョン	OFF,ON
トランスポーズ	OFF,ON
ドラムのミュート	-11...-1,00,+1...+11
パーカッションのミュート	PLAY,MUTE
ベースのミュート	
伴奏トラック1のミュート	
伴奏トラック2のミュート	
伴奏トラック3のミュート	
ドラム・マップ	1-8
KBD1のプログラム	A11-A88,B11-B88, C11-C88,D11-D88,Dr1-Dr8
KBD2のプログラム	
KBD1のオクターブ	-2,-1,0,+1,+2
KBD2のオクターブ	

### 10.3 エクストラ・トラックでバックイング・トラックをコントロールする

i2/i3 で演奏される音楽をほんの一部分だけ変更したい場合もあるでしょう。このとき、スタイルの中でオリジナル・データを修正しても良いのですが、これでは常に新しいノートを演奏することになってしまいます。代わりに、そのパートをエクストラ・トラックのひとつへレコーディングすることができます。

ここで、小節15のベース・パートをもう少し簡単に行ってみましょう。

この場合、エクストラ・トラックのひとつとベース・トラックの各MIDIチャンネルを同じ番号にセットすれば、エクストラ・トラックからベース・トラックをコントロールすることができます。

☞ PAGE+キーを2回押してページ3を開きます。

BSEQ0 3:E.TRK PARAM 2 ▶Channel							
ETR1	ETR2	ETR3	ETR4	ETR5	ETR6	ETR7	ETR8
03	03	04	05	06	07	08	09
127	127	127	127	127	127	127	127
001	001	001	001	001	001	001	001
G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
A	B	C	D	E	F	G	H

Extra Track 1のMIDIチャンネルが既に反転表示されています。

☞ これを12の値にセットします。

これは、ベース・トラックのデフォルトMIDIチャンネルです。(Globalモードのページ1でバックアップ・トラック用のMIDIチャンネルを変更することもできます。)

☞ PAGE-キーを2回押してページ1へ戻ります。

☞ CURSOR POSITIONキーを使ってA.TRACKS設定を反転表示します。

☞ VALUEコントロールによりこれをE.TRACK1設定に変更します。

☞ ▲キーを3回押してExtra Track 1のプログラム設定を反転表示します。

☞ DOWNキーを1回押してこれをOFFにします。

ここで鍵盤を弾くと、アレンジメントのベース・トラックに割り当てられているプログラム53 Funk Bassが聞こえるでしょう。

次に、コントロール・トラックにBASS MUTEイベントを挿入し、変更したい小節のオリジナル・ベース・トラックをミュートしてみましょう。コントロール・トラックには既にデータが入っているので、Event Edit機能を使ってこれを行います。(Step Recordingはデータを重ね書きすることになるので、使えません。)

☞ PAGE+キーを3回押してページ4へ進みます。

☞ ▼キーを1回押してEvent Edit機能を選びます。

☞ DOWNキーを2回押してCTRL TRACKを選びます。

☞ REC/WRITEキー、START/STOPキーを順に押し、Event Edit機能を起動させます。

☞ VALUEコントロールにより小節15を選びます。

BSEQ0 4:EVENT EDIT		▶Measure
M015	1:00	BAR Beat: 4/4
		STY.ELEMENT :FIL2
M016	1:48	BAR Beat: 4/4
		STY.ELEMENT :OFF
M017	1:00	BAR Beat: 4/4
		STY.ELEMENT :VAR1

INS

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

☞ ▼キーを2回押してカーソルをSTY.ELEMENT :FIL2イベントのすぐ下へ移動させます。

これで、新しいイベントが現在のカーソルの位置の直前、STY.ELEMENT:FIL2イベントの直後に挿入できる状態になりました。

☞ カーソル・キーGを押してイベントを挿入します。

☞ カーソル・キーCを押してイベントの種類を反転表示します。



- ☞ VALUEコントロールによりこれをBASS MUTEにセットします。
- ☞ カーソル・キーEを押してこのイベントの値を反転表示します。
- ☞ VALUEコントロールによりこれをMUTEにセットします。
- ☞ ▼キーを2回押します。
- ☞ カーソル・キーGを押してイベントを挿入します。
- ☞ カーソル・キーCを押してイベントの種類を反転表示します。
- ☞ VALUEコントロールによりこれをBASS MUTEにセットします。

この値は、既にPLAYにセットされています。

- ☞ START/STOPキーを押してEvent Edit機能を解除します。

(ミュート・イベントをリアルタイムでレコーディングするには、別売のEC5エクスターナル・コントローラが必要です)

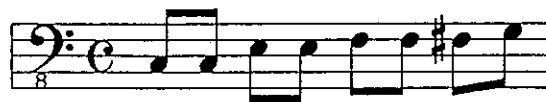
- ☞ PAGEキーを3回押してページ1に戻ります。
- ☞ START/STOPキーを押してバックキング・シーケンスを聴きます。

小節15まで来ると、ベース・トラックがミュートされているのがわかるでしょう。

次に、Extra Track 1で新しいベースのパート（8分音符でドードーミーミーファーファーファ#ーン）をレコーディングしてみましょう。

- ☞ CURSOR POSITIONキーを使って小節フィールド（カーソル・キーBの上方、下から2行め）を反転表示します。
- ☞ これを15の値にセットします。
- ☞ CURSOR POSITIONキーを使ってA.TRACKS設定を反転表示します。
- ☞ VALUEコントロールによりこれをE.TRACK1設定に変更します。
- ☞ REC/WRITEキー、START/STOPキーを順に押し、レコーディングを開始します。
- ☞ 2小節分のプリカウントに続いて次の音を演奏します。

(へ音記号の下の小さな"8"は、パートをここに書かれているよりも1オクターブ下で演奏することを示しています。つまり、最初の音は鍵盤の一番低いCです。)



ベース・トラックは次の小節で自動的に引き継がれるので、次の小節の頭のドの音を弾く必要はありません。

- ☞ START/STOPキーを押してレコーディングを停止します。

レコーディング中に失敗したら、COMPAREキーを押してもう一度小節15を選択し、やり直します。

- ☞ RESETキーを押してバックキング・シーケンスを小節1にリセットします。
- ☞ START/STOPキーを押してレコーディングの結果を聴きます。

次ページの楽譜は、ベース・トラックとエクストラ・トラック1との相互関係を示しています。ベースのパートがトラックからトラックへと移動しますが、切れ目無く聞こえます。

コード・トラック

ベース・トラック

コントロール・トラック

エクストラ・トラック1

スタイル・エレメント: OFF

ベース・ミュート: MUTE PLAY

この方法を使えば、オリジナルのスタイル・データを変更せずに曲のどの部分でも変更することができます。エクストラ・トラックはミュージック・プロセッサのノート・トランスポジション・テーブルには影響しないので、音符の変化を心配する必要はありません。鳴らしてみたいパートを正確に演奏するだけで良いのです。

さらに、エクストラ・トラックを使ってプログラム・チェンジ、ボリューム、エクスペリション、パン、ピッチ、ベンド、モジュレーション等、音楽をさらに加工するための様々なコントロール情報をバックキック・トラックに送ることもできます。

i2/i3 の電源を切るとバックキック・シーケンスはメモリから消去されてしまうので、レコーディングが終了したら必ずこれをディスクに保存して下さい。

これで、本マニュアルによる皆さんのレッスンは全て終了しました！

次の章でMIDIおよびi2/i3の基本的なアプリケーションをいくつか紹介しましょう。

# 11 MIDIアプリケーション

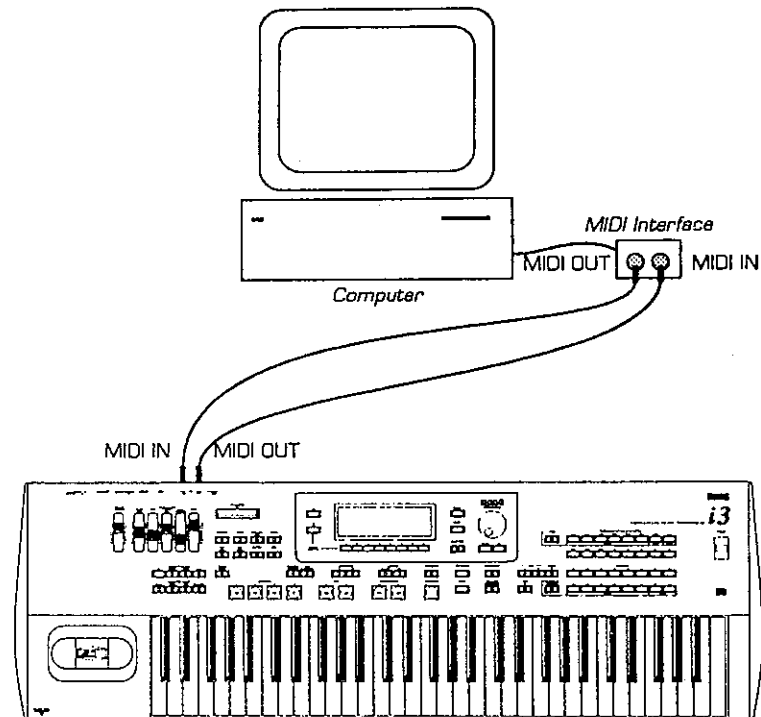
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) は、電子楽器をつなぎ合わせるために用いられる標準的なインターフェースです。最初、MIDIは主に1つのキーボードで2つ以上のシンセサイザーを演奏するときに用いられました。以来、コンピューターを利用したマルチトラック・シーケンスや楽器パラメータ編集から、エフェクト・プロセッサー、ミキサー、照明システムなどのMIDIコントロールまで、非常に幅広い応用が生まれています。

この章ではi2/i3で使えるMIDIの応用について取り扱います。MIDIの詳細に興味のある方のためには、よく書かれた本がたくさん出ています。

## 11.1 外部シーケンサーとともにi2/i3を使う

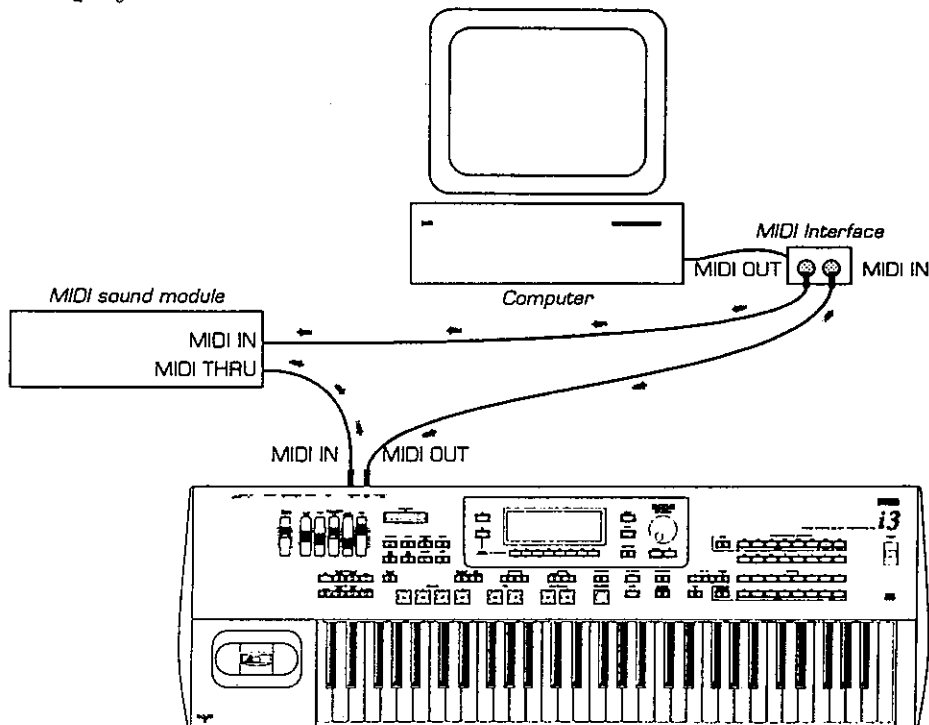
ご存じのとおり、i2/i3には独自の16トラック・シーケンサーがついていますが、コンピューター・ソフトのシーケンサーをお使いになりたい場合もあるでしょう。こうしたソフト・シーケンサーは、ミュージック・ワークステーションと違ってシーケンシングが唯一の機能ですから、より高度な編集能力を持っているのが普通です。

i2/i3のキーボードを用いてコンピューター・シーケンサーにデータを入力するのでしたら、次のように接続してください。



このセットアップでは、i2/i3キーボードのデータはi2/i3のMIDI OUTから送り出され、コンピューターのMIDIインターフェースのMIDI INで受信されます。シーケンスをプレイバックするときには、コンピューターを出たMIDIデータはMIDIインターフェースのMIDI OUTを通じて送り出され、i2/i3のMIDI INで受信されます。

追加のキーボードまたは音源モジュールを使いたい場合は次のように接続してください。



このセットアップでは、i2/i3 キーボードから出たデータはi2/i3 のMIDI OUTから送信され、コンピューター側MIDIインターフェースのMIDI INで受信されます。シーケンスをプレイバックするときには、コンピューターのMIDIデータはMIDIインターフェースのMIDI OUTを通じて送信され、音源モジュールのMIDI INで受信されます。このデータは次に音源モジュールのMIDI THRUを通過してi2/i3 のMIDI INに送られます。

(音源モジュールにMIDI THRUがついていない場合には、MIDIインターフェースのMIDI OUTをi2/i3のMIDI INに接続し、i2/i3のMIDI THRUを音源モジュールのMIDI INに接続してください。)

i2/i3 のMIDIチャンネル構成のセットアップにはSongモードを用いてください。ソング自体の中で初期のプログラム、ボリューム、パンポット、エフェクトの送信チャンネルを指定することもできますし、あるいはこれらのメッセージをコンピューターからMIDIを通じて送ることもできます。

プログラム・チェンジ・メッセージを送信するときには、MIDIバンク・チェンジ・メッセージの0を使えばi2/i3のバンクAとB、1を使えばi2/i3 のバンクCとD、2と使えばi2/i3 のDRUM PROGバンクが選択できます。

MIDIバンク番号	MIDIプログラム番号	i2/i3 プログラム番号
0	0-63	A11-A88
	64-127	B11-B88
1	0-63	C11-C88
	64-127	D11-D88
2	0-7	Dr1-Dr8

ご存じのように、i2/i3の番号体系はMIDIの使っている0～127（または1～128）という体系と少し異なっています。この表を使って対応するMIDI及びi2/i3のプログラム番号を選んでください。バンク（AまたはC、BまたはD）は、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージに先立って送られるMIDIバンク・チェンジ・メッセージの値によって決定されます。

バンク/ プログラム	MIDI プログラム	バンク/ プログラム	MIDI プログラム	バンク/ プログラム	MIDI プログラム	バンク/ プログラム	MIDI プログラム
A,C11	0	A,C51	32	B,D11	64	B,D51	96
A,C12	1	A,C52	33	B,D12	65	B,D52	97
A,C13	2	A,C53	34	B,D13	66	B,D53	98
A,C14	3	A,C54	35	B,D14	67	B,D54	99
A,C15	4	A,C55	36	B,D15	68	B,D55	100
A,C16	5	A,C56	37	B,D16	69	B,D56	101
A,C17	6	A,C57	38	B,D17	70	B,D57	102
A,C18	7	A,C58	39	B,D18	71	B,D58	103
A,C21	8	A,C61	40	B,D21	72	B,D61	104
A,C22	9	A,C62	41	B,D22	73	B,D62	105
A,C23	10	A,C63	42	B,D23	74	B,D63	106
A,C24	11	A,C64	43	B,D24	75	B,D64	107
A,C25	12	A,C65	44	B,D25	76	B,D65	108
A,C26	13	A,C66	45	B,D26	77	B,D66	109
A,C27	14	A,C67	46	B,D27	78	B,D67	110
A,C28	15	A,C68	47	B,D28	79	B,D68	111
A,C31	16	A,C71	48	B,D31	80	B,D71	112
A,C32	17	A,C72	49	B,D32	81	B,D72	113
A,C33	18	A,C73	50	B,D33	82	B,D73	114
A,C34	19	A,C74	51	B,D34	83	B,D74	115
A,C35	20	A,C75	52	B,D35	84	B,D75	116
A,C36	21	A,C76	53	B,D36	85	B,D76	117
A,C37	22	A,C77	54	B,D37	86	B,D77	118
A,C38	23	A,C78	55	B,D38	87	B,D78	119
A,C41	24	A,C81	56	B,D41	88	B,D81	120
A,C42	25	A,C82	57	B,D42	89	B,D82	121
A,C43	26	A,C83	58	B,D43	90	B,D83	122
A,C44	27	A,C84	59	B,D44	91	B,D84	123
A,C45	28	A,C85	60	B,D45	92	B,D85	124
A,C46	29	A,C86	61	B,D46	93	B,D86	125
A,C47	30	A,C87	62	B,D47	94	B,D87	126
A,C48	31	A,C88	63	B,D48	95	B,D88	127

前記のセットアップを使った場合、i2/i3のLocal ControlパラメータはOFFにセットしておくことをお勧めします。（このパラメータはGlobalモードの中にあります。）コンピューターのシーケンサーはMIDI INから受けたデータをMIDI OUTにエコー・バックするようにセットしてください。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。よく使われている名前は、エコー・バック、バッチ・スルー、エコー・オンなどです。

Local Controlをオフにすることによって、i2/i3の鍵盤と内蔵音源の間の接続が切れます。このようにすると、i2/i3は別個のMIDIキーボード及び独立した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、i2/i3の音を聞くことができます。シーケンサーのエコー機能をオンにして、i2/i3のLocal ControlパラメータもONにセットすると、i2/i3のキーボードから送り出されたすべての音について2つの音が演奏されることとなります。

## 11.2 i2/i3 を使って別のMIDI楽器をコントロールする

外部のMIDI楽器を使って、i2/i3のアレンジメント、パッキング・シーケンス、ソングを演奏することもできます。ただ、MIDIチャンネルを正しいトラックと合わせるよう注意してください。また、各モードのTrack Statusパラメータを使って、別のMIDI装置の音のほかにi2/i3が独自の音を演奏するようにするのかどうかを決定してください。このパラメータをOFFにセットすると、対応するトラックは全く演奏をしなくなります。INTにセットすると、i2/i3内部の音だけが演奏されます。EXTにセットすると、外部のMIDI楽器だけに信号が送られます。BOTHにセットすると、i2/i3の内部音とMIDI楽器の外部音が両方とも演奏されます。

プレイバックの結果は、用いられるMIDI楽器によって異なることをご承知ください。例えば、i2/i3のドラム・マッピングは、外部MIDI楽器に同じドラムキットのレイアウトがなければ、思ったとおりの音を生み出さないことがあります。

## 11.3 General MIDIとは何か？

Generai MIDI、略してGMは、MIDI規格に新たに加えられた仕様で、非常に様々なMIDI楽器上で、簡単な準備をするだけでシーケンスを演奏しやすくするものです。

Generai MIDIができるまでは、MIDI楽器にはどんな種類の音を含めるのか、あるいはメモリーに並べる順番はどうするのかを決める規則は何もありませんでした。異なったMIDI楽器を使ってシーケンス・データをプレイバックしようとする、思ってもみない結果の生じることがありました。例えば、ハイ・ハットのパートがスネア・ドラムで、ベース・ドラムがクラッシュ・シンバルで、ピアノのパートがシンセのブラス・パッチで演奏されてしまうという具合です。

正しい音が出るようにするためには、元の楽器のプログラムに合ったプログラムを探し、各プログラム番号のリストを作った上でシーケンス・データを編集する必要がある、それでもなお新しいプログラムが適切なボリューム・レベルで呼び出されないということが起こりました。

Generai MIDIによって、GM互換性のある楽器用に作られたシーケンスであれば、プレイバック用に用いられるGenerai MIDI楽器の種類にかかわらず、比較的同じ音が出るようになりました。ピアノ・トラックはピアノの音を演奏し、ドラム・パートは正しいドラム音によって演奏され、全体的なミックスも正しいものになります。それに加えて、めんどろな編集やサウンド・サーチもなく、レベル合わせも必要なくなりました。

GMで指定するプログラムのリストには主な楽器グループがすべて含まれ、固有のプログラム番号に割り当てられています。また、各プログラム用の相対的ボリューム・レベルも指定されています。さらに、キーボード全体にわたってドラム音のレイアウトを指定するドラムキット・マップも含まれています。

これによって新たにMIDI応用法の様々な可能性が生まれてきました。GM仕様に適合したシーケンス・データならば、パソコン通信ネットワークの電子メールシステムで交換できますし、特別な準備をしなくてもそのまま演奏できます。コンピューター・ソフトウェアやビデオ・ゲームのプログラマーは、クオリティの高い音を使ってソフトウェアに付加するGM楽器用BGMを制作することができるようになりました。サード・パーティーのミュージック・ソフトメーカーは、マルチメディア・プレゼンテーションで使うための音楽を、シーケンス・データの形で提供することができます。そのほか、挙げていけばさきりがありません。

#### GMシーケンス・データの演奏

i2/i3のSongモードを使って、外部シーケンサーからのGMシーケンス・データを演奏します。シーケンス・データをプレイバックする前には、必ず"GM Mode ON"メッセージをi2/i3に送ってください。このメッセージによってSong 9が選択されすべてのチャンネルのMIDIコントローラー（ピッチ・ベンドやモジュレーションなど）がリセットされます（すでにSong 9にシーケンス・データが含まれている場合でも、強制的にリセットされますので注意して下さい）。また、MIDIチャンネル10はドラム・チャンネルに設定され、そのチャンネルについてはプログラム・チェンジの受信ができなくなります。

また、スタンダードMIDIファイル・フォーマットでセーブされたGMシーケンス・データは、直接i2/i3に読み込ませることができます。

### 11.4 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・フォーマットが作られたのは、このフォーマットをサポートするコンピューターとキーボードの間でシーケンス・データを交換できるようにするためです。

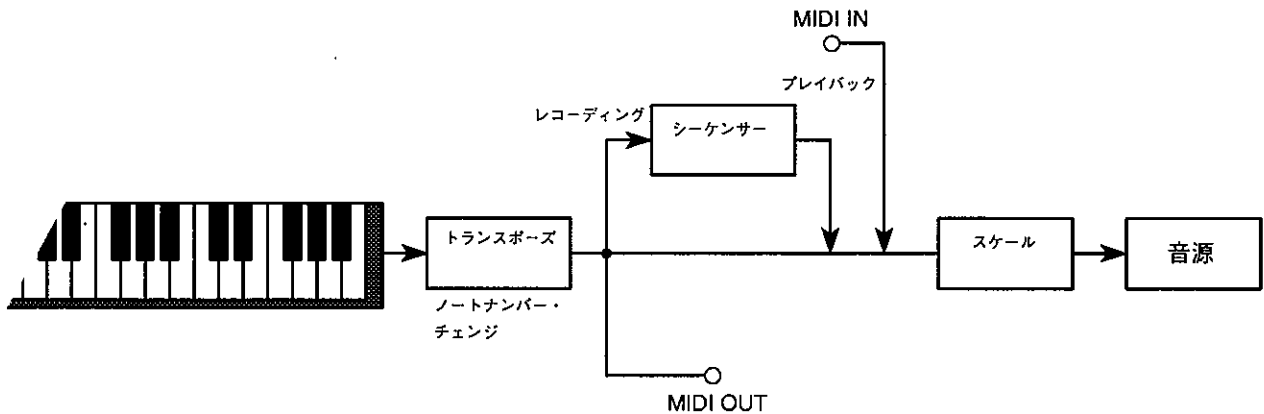
スタンダードMIDIファイルには3つのフォーマットがあります。i2/i3はフォーマット0と1に対応しています。フォーマット0では、全トラックのデータが1つのトラックにまとめられ、ディスクにセーブされます。フォーマット1では、データは個々のトラックごとにまとめられた上でセーブされます。フォーマット1の方が一般的です。

スタンダードMIDIファイルは必ずしもGM規格に対応していませんが、GM互換性のある音楽システムの間でソング・データを転送する便利な方法を提供してくれるものです。

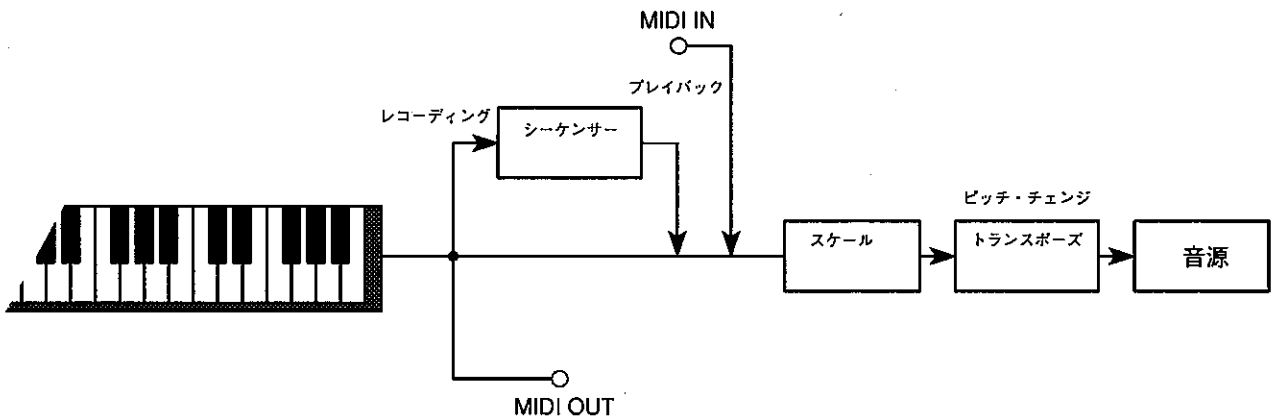
Diskモードの中にあるLoad Std MIDI File機能を使えば、スタンダードMIDIファイルをi2/i3のSongモードに読み込ませることができます。Save Std MIDI File機能を使えば、Songモードのソングを変換して上に述べた2フォーマットの1つにセーブすることができます。

### 11.5 Xpose Posパラメータについて

Xpose Pos、つまりTranspose Positionパラメータは、i2/i3のどのセクションでトランスポーズ処理をおこなうかを決定します。どの設定を選ぶかによって、i2/i3から送信されるMIDIノート・メッセージが影響を受けます。



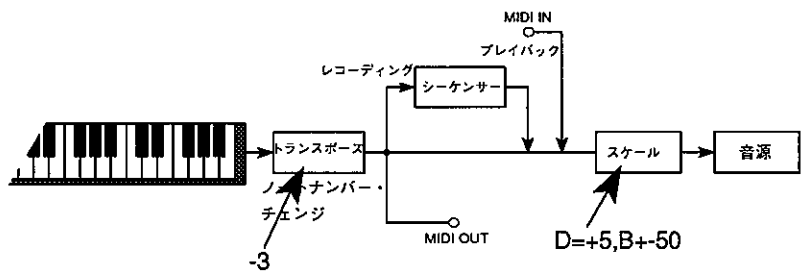
上の図はPOST-KBDセッティングを示しています。これがこのパラメータの初期設定です。見てお分かりのとおり、トランスポーズが起こるのはノート・データがMIDI OUTから送り出される前です。前面パネルにあるTRANSPOSEキーを使うと、結果としてトランスポーズされたMIDIノート・メッセージが送り出されます。しかし、MIDI INで受信されたノート・メッセージは影響を受けません。



上の図はPRE-OSCセッティングを示しています。見てお分かりのとおり、ノート・データがMIDI OUTから送り出された後でトランスポーズが起こります。しかし、MIDI INから受信したデータはTRANSPOSEキーの設定によって影響を受けます。

Xpose PosパラメータはMIDIとScale機能にどんな影響を与えるか

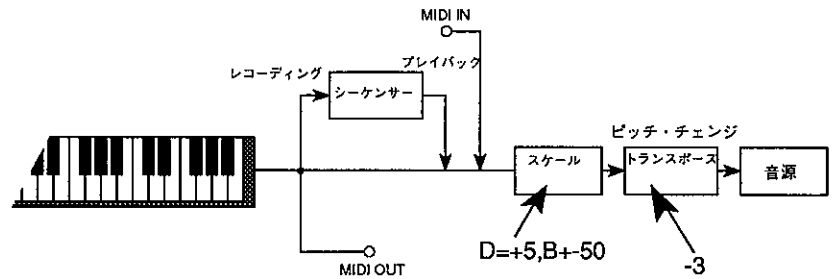
この例では、Transposeパラメータは-3にセットされ、Scale機能はレの音を+5セント、シの音を-50セントトランスポーズするようにセットされています。



Xpose PosパラメータをPOST-KBDにセットした場合：鍵盤上でレを弾くと、これはまず-3の量（半音3つ分）だけトランスポーズされます。つまり、レがシになるわけです。この音は次にシとしてScale機能を通し、そのピッチが50セント下げられます。聞こえる音はシ、-50セントということになります。



MIDIについては：鍵盤上でレを弾くと、 $-3$ の量でトランスポートされ、シとしてMIDI OUTに送られます。MIDI INを通じてレが受信されると、これはスケール機能を通り、次にレ、 $+5$ セントとして音源に伝えられます。



Xpose PosパラメータをPRE-OSCにセットした場合：鍵盤上でレを弾くと、これはまずレの音としてスケール機能を通過します。スケール設定によって、このレは $+5$ セントだけピッチを調節されます。このレは次に $-3$ の量（半音3つ分）だけトランスポートされます。レはシになります。聞こえる音はシ、 $+5$ セントです。

MIDIについては：鍵盤上でレの音を弾くと、これはトランスポートされないままレとしてMIDI OUTを通過します。MIDI INを通じてレが受信されると、これはスケール機能を通り（ $+5$ ）、次に $-3$ の量だけトランスポートされます。聞こえる音はシ、 $+5$ セントです。



# 付録A

## エラー・メッセージ

### シーケンス編集機能

Message	Can't change base resolution. (ベース・レゾリューションは変更できません。)
説明	i2/i3は、データを含むソングのベース・レゾリューションは変更できません。
対応	ソングのベース・レゾリューションを変更しようとする前に、Erase Song機能を使ってソングの内容を消してください。(Base Resolutionパラメーターについての詳細は、リファレンス・ガイド、4-41ページをご覧ください。)

Message	Can't edit empty measure. (空の小節は編集できません。)
説明	シーケンス・データを含まない小節を編集しようとしてしました。
対応	始めと終わりの小節設定をチェックして操作をやり直してください。

Message	Can't edit empty song. (空のソングは編集できません。)
説明	シーケンス・データを含まないソングを編集しようとしてしました。
対応	ソング番号の選択をチェックして操作をやり直してください。

Message	Can't edit empty track. (空のトラックは編集できません。)
説明	シーケンス・データを含まないトラックを編集しようとしてしました。
対応	トラックの選択をチェックして操作をやり直してください。

Message	Can't edit protected track. (プロテクトされたトラックは編集できません。)
説明	Protectパラメーターがオンになっているトラックを編集しようとしています。
対応	ProtectパラメーターをOFFにセットした上で操作をやり直してください。(ソングを編集している場合はリファレンス・ガイド、4-11ページを、バックング・シーケンスを編集している場合はリファレンス・ガイド、3-13ページを参照してください。)

Message	Can't expand pattern. (パターンを拡張できません。)
説明	i2/i3には、パターン・アサインメントをトラック・データに拡張できるだけのメモリーがありません。
対応	適切なSave機能(リファレンス・ガイド、9-8ページ参照)を使って編集しようとしているメモリー領域のデータをセーブし、次のこのデータの一部を削除してメモリー領域を少し空けてください。

Message	Can't merge pattern. (パターンを組み合わせることはできません。)
説明	パターン・アサインメントを含むトラックをMerge Track操作のソースまたはディスティネーションとして指定しました。
対応	i2/i3はこの操作を完了することができません。

Message	Can't undo this change. (この変更は元に戻すことができません。)
説明	i2/i3は、指定された編集操作を完了することはできます。しかし、シーケンス・メモリーには、その変更を元に戻せるようにするためのリコール・バッファを作る余地がありません。
対応	操作を続行するときは [YES]、取り消すときは [NO] を選択してください。(操作を元に戻すことはできないので、まず最初にデータをセーブしておく事をおすすめします。)

Message	Destination includes pattern. (ディスティネーションにパターンが含まれています。)
説明	編集機能のディスティネーションとしてパターン・アサインメントを含む小節を指定しました。
対応	i2/i3にはこの操作を完了することはできません。

Message	Measure occupied by pattern. (小節がパターンを含んでいます。)
説明	編集先としてパターン・アサインメントを含む小節を指定しました。
対応	i2/i3にはこの操作を指定されたように完了することはできません。

Message	Not enough memory. (メモリーが足りません。)
説明	i2/i3が指定された編集操作を完了するために十分なシーケンス・メモリーの空きがありません。
対応	適切なSave機能 (リファレンス・ガイド9-8ページ参照) を使って、編集しようとしているメモリー領域にデータをセーブした上で、このデータの一部を削除してメモリーの空きを作ってください。

Message	Patterns must be expanded. (パターンを拡張してください。)
説明	パターン・アサインメントを含む小節を編集しようとしています。この操作を完了するためには、i2/i3がパターン・アサインメントを拡張しなければなりません。
対応	操作を続行するときは [YES]、取り消すときは [NO] を選択してください。(この操作を続行した場合、小節はより多くのメモリーを消費することになります。)

Message	Pattern won't fit in track. (パターンがトラックに合いません。)
説明	スタイル・トラックに、そのトラックの長さを超えるような形でパターンを入れようとした。
対応	パターン・アサインメントを確認するか、そのパターン用のLengthパラメーターまたはChord Variation (リファレンス・ガイド、2-26または2-4ページ参照) を変更してください。

Message	Source includes pattern. (ソースにパターンが含まれています。)
説明	編集機能のソースとしてパターン・アサインメントを含む小節を指定しました。
対応	i2/i3にはこの操作を完了することはできません。

Message	Source overlaps destination. (ソースがディスティネーションと重なっています。)
説明	コピーまたはバウンス操作小節のディスティネーションとして、ソース小節と重なっているものを選択しました。
対応	トラックと小節の選択をチェックしてください。

ディスク機能

Message	Can't find file. (ファイルが見つかりません。)
説明	ファイルの読み込み、削除、リネームを選択した後にディスクを取り替えました。
対応	ドライブに入れたディスクには、読み込み、削除、リネームをしたいファイルが入っているようにしてください。

Message	Can't load--corrupt file. (読み込めません…ファイルが間違っています。)
説明	選択したソング・データ (.SNG) ファイルにi2/i3のソング・データ・フォーマットに適合しないデータが入っています。i2/i3はこれを読み込むことはできません。
対応	ファイル選択をチェックしてください。ソング・データの入っていないファイルを読み込ませようとしたときもi2/i3にはこのメッセージが表示されますが、それは .SNGのエクステンションがついている場合です。

Message	Can't load empty file. (空のファイルは読み込めません。)
説明	選択したファイルにデータが入っていません。i2/i3はこれを読み込むことができません。
対応	間違ったディスク操作をすると、そのようなファイルができてしまうことがあります。Delete File操作 (リファレンス・ガイド、9-13ページに説明があります) を使ってそのファイルを削除してください。

Message	Can't load--not SMF. (読み込めません…スタンダードMIDIファイルではありません。)
説明	Load Std MIDI File機能を使ってスタンダードMIDIファイル・フォーマットに適合していないファイルを読み込ませようとした。 (スタンダードMIDIファイル・フォーマットの詳細については、11-5ページをご覧ください。)
対応	ファイル選択をチェックしてください。

Message	Can't load SMF format 2 (フォーマット2のスタンダードMIDIファイルは読み込めません。)
説明	スタンダードMIDIファイル・フォーマット2に対応しているMIDIファイルを読み込ませようとした。i2/i3で読み込むことのできるスタンダードMIDIファイルは、フォーマット0か1のものだけです。 (スタンダードMIDIファイル・フォーマットの詳細については、11-5ページをご覧ください。)
対応	ファイル選択をチェックしてください。

Message	Can't load--too many tracks. (読み込めません…トラックが多すぎます。)
説明	17トラック以上に相当するデータを含むスタンダードMIDIファイルを読み込ませようとした。
対応	ファイル選択をチェックしてください。i2/i3のシーケンサーは16トラックまでしか保持することができません。

Message	Can't load to protected RAM. (プロテクトされたRAMには読み込めません。)
説明	プロテクトされたメモリー領域にデータを読み込ませようとしています。
対応	Protectパラメーター (リファレンス・ガイド、8-11ページに説明があります) をチェックしてください。読み込ませようとしているデータに対応したパラメーターをOFFにセットしてください。

Message	Can't read disk. (ディスクを読み取れません。)
説明	ドライブに入っているディスクのフォーマットが壊れたか、i2/i3の認識できるフォーマットになっていません。
対応	Format Disk機能 (リファレンス・ガイド、9-14ページに説明があります) を使ってディスクをフォーマットし直してください。

Message	Can't replace directory. (ディレクトリは置き換えられません。)
説明	サブ・ディレクトリの名前として入力したファイル名を、ドライブに入っているディスクがすでに使っています。
対応	サブ・ディレクトリは、パソコンを使わないと作成したり変更したりすることができません。別のファイル名を入力してください。

Message	Can't replace system file. (システム・ファイルは置き換えられません。)
説明	MS-DOS™のシステム・ファイルと同じ名前のファイルを作成しようとしています。
対応	別のファイル名を入力してください。

Message	Can't save empty song. (空のソングはセーブできません。)
説明	ソング・データの入っていないソングをセーブしようとした。
対応	ソング番号の選択をチェックしてください。

Message	Can't write to protected disk. (プロテクトされたディスクには書き込めません。)
説明	ドライブに入っているディスクのライト・プロテクト・タブが開いています。
対応	ライト・プロテクト・タブを閉じてもう一度やり直してください。

Message	Can't write to protected file. (プロテクトされたファイルには書き込めません。)
説明	「読み取り専用」または「ロックされています」という属性のあるファイルの内容を置き換えようとした。
対応	ファイルの属性は、パソコンを使わないと設定したり変更したりすることができません。コンピューターを使ってファイルの属性を変更するか、別のファイル名を入力してください。

Message	Can't write--full directory. (書き込めません…ディレクトリがいっぱいです。)
説明	ドライブに入っているディスクに、すでに112のファイルが入っています。
対応	いくつかのファイルを削除して (リファレンス・ガイド、9-13ページ参照) ディレクトリ用のスペースを作るか、別のディスクを使ってください。

Message	Corrupt standard MIDI file. (間違ったスタンダードMIDIファイルです。)
説明	読み込ませようとしているファイルは、適切なスタンダードMIDIファイルの見出しがついていますが、不適切なデータを含んでいます。
対応	ファイル選択をチェックしてください。

Message	Disk already formatted. (ディスクはすでにフォーマットされています。)
説明	ドライブに入っているディスクは、すでにi2/i3の使用できるフォーマットに初期化されています。Format Disk操作を行うと、そのディスクに現在含まれている可能性のあるデータが失われてしまいます。
対応	ディスクをチェックして保存しておきたいデータが入っていないかどうか確認してください。ディスクを再フォーマットするときは [YES]、操作を取り消すときは [NO] を選択してください。

Message	Disk contains ??? file(s). (ディスクに???個のファイルが含まれています。)
説明	ドライブに入っているディスクには表示された数のデータ・ファイルが入っています。Format Disk操作を行うと、こうしたファイルに入っているデータが失われてしまいます。
対応	ディスクをチェックして保存しておきたいデータが入っていないかどうか確認してください。ディスクを再フォーマットするときは [YES]、操作を取り消すときは [NO] を選択してください。

Message	New filename already in use. (新しいファイル名はすでに使われています。)
説明	すでに別のファイルで使っているファイル名を用いてファイル名を変えようとしてしました。
対応	別のファイル名を入力してください。

Message	No disk in drive. (ドライブにディスクが入っていません。)
説明	ドライブ内にディスクの存在が認識できませんでした。
対応	ディスク・モード機能は、ドライブにディスクを挿入した上で使ってください。ドライブにディスクが入っているのにi2/i3にこのメッセージが表示された場合は、ディスクを取り出してからもう一度挿入し、きちんとセットされたことを確認してください。

Message	No DIMI data to save. (セーブするMIDIデータがありません。)
説明	最初にMIDIデータを受信せずにMIDIデータをセーブしようとしてしました。
対応	Receive & Save機能の詳細についてはリファレンス・ガイド、9-11ページをご覧ください。

Message	Not enough memory. (メモリーが足りません。)
説明	i2/i3がMIDIデータ・ファイル転送 (リファレンス・ガイド、9-11ページ参照) 用のバッファを作るための空きシーケンス・メモリーが足りません。
対応	適切なSave機能 (リファレンス・ガイド、9-8ページ参照) を使ってソングをセーブした上で、Erase Song機能 (リファレンス・ガイド、4-17ページ参照) を使ってシーケンス・メモリーの空きを作ってください。

Message	Not enough memory to load. (読み込ませるためのメモリーが足りません。)
説明	i2/i3の中に、読み込ませようとしているファイルの内容を保持できるだけの余地がありません。
対応	適切なSave機能 (リファレンス・ガイド、9-8ページ参照) を使って読み込ませようとしているメモリー領域のデータをセーブした上で、このデータの一部を削除してメモリーの空きを作ってください。

Message	Not enough room on disk. (ディスクに十分な余地がありません。)
説明	ドライブに入っているディスクには、作成しようとしているファイルを入れるだけの余地がありません。
対応	いくつかのファイルを削除 (リファレンス・ガイド、9-13ページ参照) してディスクの容量に空きを作るか、別のディスクを使ってください。

Message	Not i2/i3 disk format. i2/i3用のディスク・フォーマットではありません。
説明	ドライブに入っているディスクは、i2/i3の用いているものとは違うKORGフォーマットでフォーマットされています。
対応	i2/i3にこのメッセージが表示されるのは、01/Wその他のKORGワークステーションでフォーマットされたディスクを使おうとした場合です。Format Diskコマンド（リファレンス・ガイド、9-14ページに説明があります）を使ってディスクをフォーマットし直すか、別のディスクを使ってください。

Message	Not i2/i3 file format. i2/i3用のファイル・フォーマットではありません。
説明	選択したファイルにはi2/i3用のファイル名がついていますが、対応するi2/i3ファイル・フォーマットに適合しないデータが含まれています。i2/i3にそれを読み込ませることはできません。
対応	ファイル選択をチェックしてください。i2/i3にこのメッセージが表示されるのは、i2/i3用データを含まないのに、i2/i3用のエクステンションのついたファイルを読み込ませようとした場合です。

Message	???????? not found. ??????が見つかりません。
説明	Load All Data機能を使ってファイルを読み込んでいるときに、i2/i3は名前を挙げたファイルを見つけることができませんでした。
対応	不完全なファイル・セットの読み込みを続行するときは [YES]、操作を取り消すときは [NO] を選択してください。

Message	???????? already exists. ??????はすでに存在します。
説明	すでにディスク内のファイルで用いているファイル名を使ってi2/i3にデータをセーブするよう命じました。
対応	古いファイルを新しいデータに置き換えるときは [YES]、操作を取り消すときは [NO] を選択してください。

スタイル・カード機能

Message	Can't read card. カードを読み取れません。
説明	カード・スロットにあるカードのフォーマットが壊れているか、i2/i3の認識できるフォーマットになっていません。
対応	i2/i3のカード・スロットではスタイル・カード以外のカードは使わないでください。スロット内のカードがi2/i3用のスタイル・カードであれば、最寄りのKORG製品取扱店または各営業所、または（株）コルグ営業技術課までお問い合わせください。

Message	No card in slot. スロットにカードが入っていません。
説明	カード・スロット内にカードの存在が認識できませんでした。
対応	グローバル・モードのSTYLE CARDページにある機能を使う場合は、まずカード・スロットにカードを挿入してからにしてください。スタイル・カードがスロットに入っているのにi2/i3にこのメッセージが表示された場合は、カードを取り出してからもう一度挿入し、きちんとセットされたことを確認してください。



Message	Not i2/i3 card format. i2/i3用のカード・フォーマットではありません。
説明	カード・スロットに入っているカードi2/i3以外のKORG製品用にフォーマットされています。
対応	i2/i3のカード・スロットではスタイル・カード以外のカードを使わないでください。

その他

Message	Can't write to protected RAM. プロテクトされたRAMには書き込めません。
説明	書き込み禁止のメモリー領域にデータを書き込もうとしています。
対応	Protectパラメーター（リファレンス・ガイド、8-11ページに説明があります）を確認してください。書き込もうとしているデータに対応するパラメーターをOFFにセットしてください。

Message	Backup battery power is low. バックアップ電池のパワーが落ちています。
説明	i2/i3本体内部のメモリーバックアップ用電池の電圧が下がっています。
対応	最寄りのコルグ製品取扱店または（株）コルグ営業技術課にお問い合わせの上、電池を交換を御依頼ください。電池交換はご自分ではなさないでください。

## 付録 B

## 一般的なトラブル対策

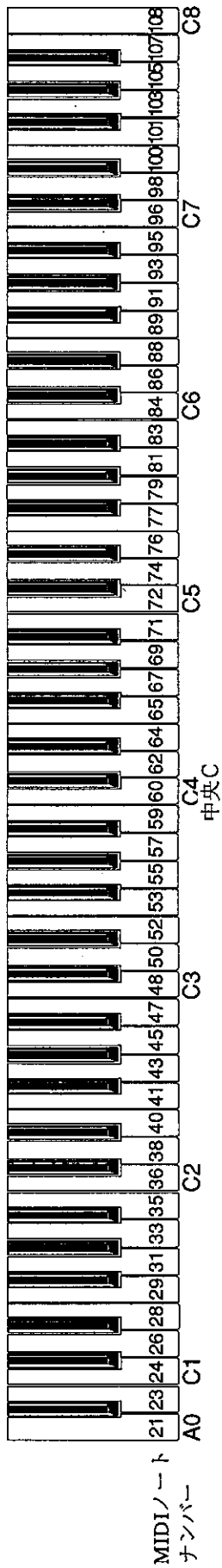
トラブル	対策
i2/i3に電源が入らない	<p>電源コードが適切なACコンセントに接続されていることを確認してください。</p> <p>i2/i3の電源スイッチがオンになっていることを確認してください。</p> <p>それでもi2/i3の電源が入らない場合は、最寄りのコルグ製品取扱店に御相談ください。</p>
i2/i3に電源は入ったらしいが、液晶ディスプレイに何も表示されない。	<p>後面パネルのCONTRASTノブを調節してください。</p>
i2/i3が全く音を出さない	<p>アンプ、ミキサー、その他との接続を確認してください。</p> <p>アンプ、ミキサー、その他のスイッチがオンになっていることと、正しい設定が行われていることを確認してください。</p> <p>i2/i3のMASTER VOLUMEスライダーが上がっていることを確認してください。</p> <p>Local Controlがオフになっていませんか？ これはオンにしてください。リファレンス・ガイド、8-4ページをご覧ください。</p>
アレンジメント、スタイル、バックキング・シーケンス、またはソングを演奏しているときに間違った音が出る。	<p>DバンクにあるプログラムまたはプログラムDr7かDr8のどれかを変更しましたか？ 適切なデータを読み込ませてください。</p> <p>2つのユーザー・ドラムキットのどちらかを一部変更しましたか？</p> <p>アレンジメントを一部変更しましたか？</p>
アレンジメントまたはバックキング・シーケンスが間違った演奏をする。	<p>そのアレンジメントまたはバックキング・シーケンスはユーザー・スタイルのどれかを使っていますか？ もしそうであれば、そのユーザー・スタイルを録音またはディスクからの読み込みによって一部変更しましたか？</p>
音が止まらない。	<p>Damper Switch Polarity (ダンパー・スイッチ極性) が正確にセットされていることを確認してください。リファレンス・ガイド、8-7ページをご覧ください。</p> <p>現行プログラムのHoldパラメーターがONにセットされていないことを確認してください。リファレンス・ガイド、6-3ページをご覧ください。</p>
選択したアレンジメント、スタイル、バックキング・シーケンス、またはソングが演奏されない。	<p>MIDIクロック・ソースがINTにセットされていることを確認してください。外部クロック・ソースを使っている場合は、MIDIクロック・ソースがEXTにセットされていることと、外部装置がMIDIクロック・データを正確に送り出していることを確認してください。</p>
シーケンス・モードで録音ができない。	<p>スタイルについては、スタイル・メモリーが書き込み禁止になっていないことを確認してください。リファレンス・ガイド、8-11ページをご覧ください。</p> <p>選択したトラックが書き込み禁止になっていませんか？ リファレンス・ガイド、3-13または4-11ページをご覧ください。</p> <p>MIDIクロック・ソースがINTにセットされていることを確認してください。外部クロック・ソースを使っている場合は、MIDIクロック・ソースがEXTにセットされていることと、外部装置がMIDIクロック・データを正確に送り出していることを確認してください。</p>

トラブル	対策
i2/i3が送信されてくるMIDIデータに反応しない。	<p>MIDIケーブルが正しく接続されていることを確認してください。</p> <p>i2/i3が送信側装置の使っているチャンネルでMIDIデータを受けられるようにセットされているかどうか確認してください。リファレンス・ガイド、8-5ページをご覧ください。</p> <p>i2/i3が入ってくるMIDIデータをフィルターで排除してしまうようにセットされていないかどうか確認してください。リファレンス・ガイド、8-6ページをご覧ください。</p>
プログラム編集集中にVDF2ページ、VDA2ページ、またはピッチMG2パラメーターを選択できない。	<p>選択されているプログラムがDouble Oscillatorプログラムではありません。リファレンス・ガイド、6-3ページをご覧ください。</p>
プログラムが書き込めない。	<p>プログラム・メモリー・プロテクト機能がONにセットされていませんか？ これをOFFにセットしてください。リファレンス・ガイド、8-11ページをご覧ください。</p> <p>D（またはプログラムDr7-Dr8）以外のバンクにプログラムを書き込もうとしていませんか？</p>
ドラム音の一部が出ない。	<p>パンポット、エフェクト・センド・レベル、エフェクト・プレースメントの各パラメーターをチェックしてください。これらのパラメーターがどのように相互作用するかについては、リファレンス・ガイド、7-53ページをご覧ください。</p>
鍵盤を押しても指定したドラム音が出ない。	<p>Transpose（移調）機能が+00以外にセットされていませんか？</p> <p>オシレーター・オクターブ・パラメーターが8'にセットされていませんか？</p>
GM互換ソング・データを演奏できない。	<p>そのソング・データがGM互換性のあることを確認してください。</p> <p>GM互換ソング・データをMIDIを通してi2/i3に送信する場合は、GM Mode ONメッセージをi2/i3に送る必要があります。</p>

#### フロッピー・ディスクとスタイル・カードのトラブル対策

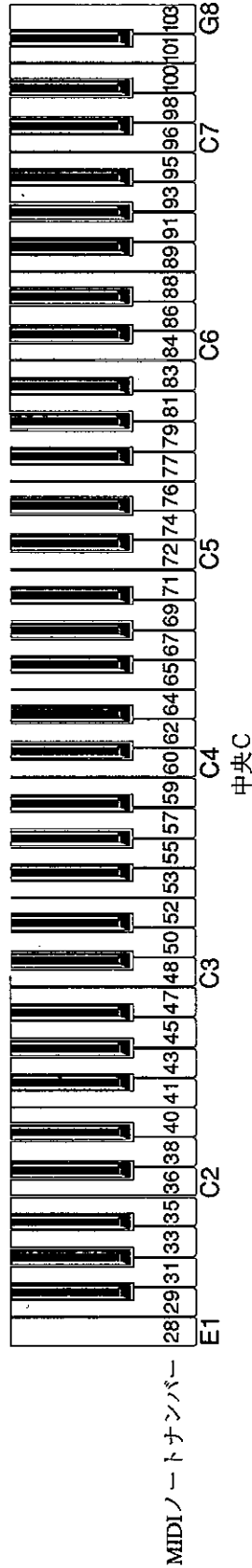
トラブル	対策
フロッピー・ディスクをフォーマットできない。	<p>3.5インチ2DDタイプのフロッピー・ディスクを使っていますか？</p> <p>ディスクが正しく挿入されていることを確認してください。</p>
フロッピー・ディスクにデータをセーブできない。	<p>ディスクが正しく挿入されていることを確認してください。</p> <p>ディスクのライト・プロテクト・タブが書き込み禁止状態になっていないことを確認してください。</p>
フロッピー・ディスクからデータを読み込ませることができない。	<p>ディスクが正しく挿入されていることを確認してください。</p> <p>そのディスクにはデータが入っていますか？</p> <p>プログラム、アレンジメント、またはスタイル・メモリーがプロテクトされていませんか？ リファレンス・ガイド、8-11ページをご覧ください。</p>
スタイル・カードからデータを読み込ませることができない。	<p>カードが正しく挿入されていることを確認してください。</p> <p>スタイル・メモリーがプロテクトされていませんか？ リファレンス・ガイド、8-11ページをご覧ください。</p>

# ピアノ・キーボード (88鍵)

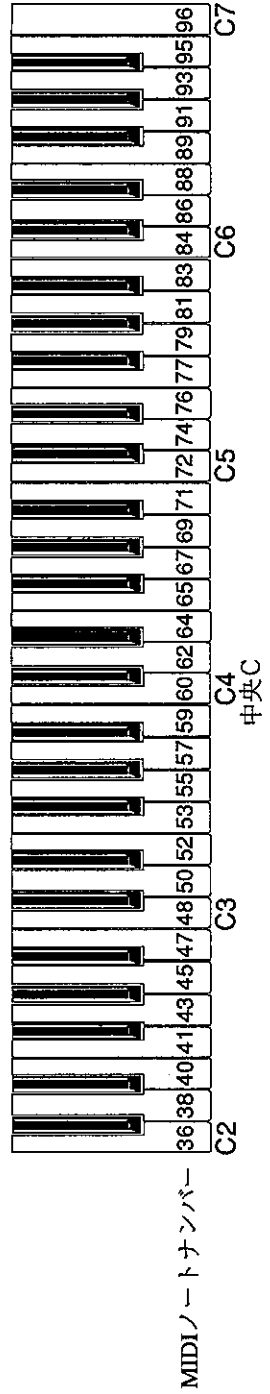


## 付録C

# i2キーボード (76鍵)



# i3キーボード (61鍵)

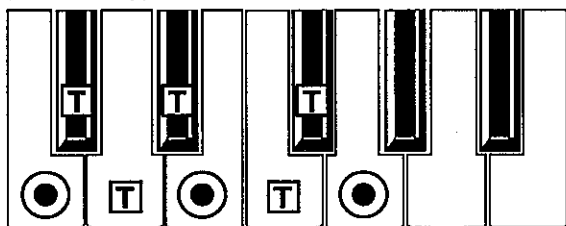


## 認識されるコード（和音）

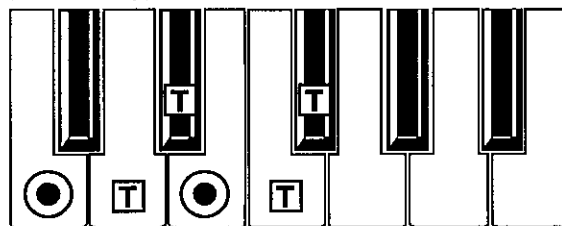
以下すべてのコードは、ルート（根音）をC(ド)とする位置で示されています。i2/i3にメジャー6thコードとマイナー6thコードを正確に認識させるためには、ルート位置で弾かなければいけないということに注意してください。なぜならば、これらのコードが対応するキーのマイナー7thとマイナー7thフラット5thの両コードと同じ音から成り立っているからです（例えば、ドーミーソーラはC6にもなればAm7にもなります）。

### Major（メジャー）

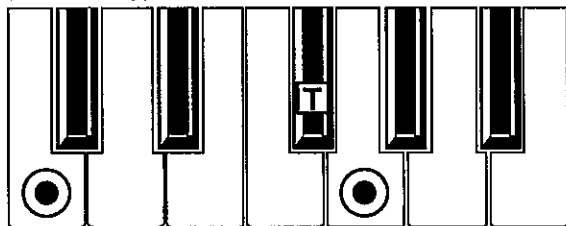
鍵盤3つで押さえる形



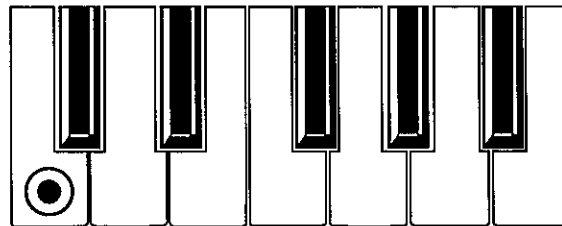
鍵盤2つで押さえる形



鍵盤2つで押さえる形

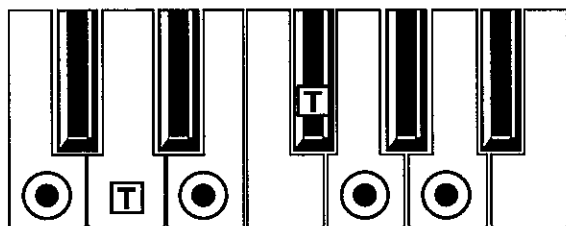


鍵盤1つで押さえる形

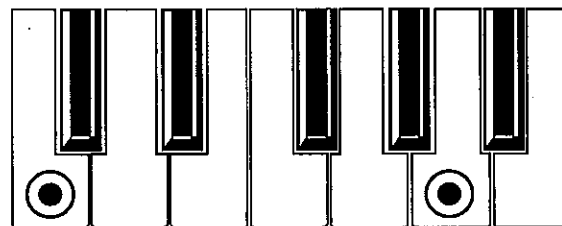


### Major 6th（メジャー6th）

鍵盤4つで押さえる形

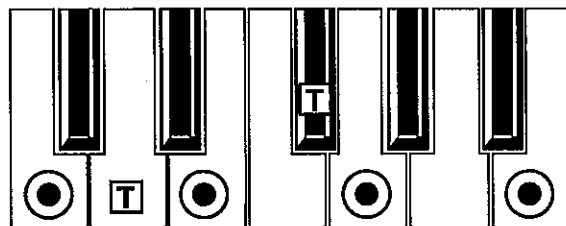


鍵盤2つで押さえる形

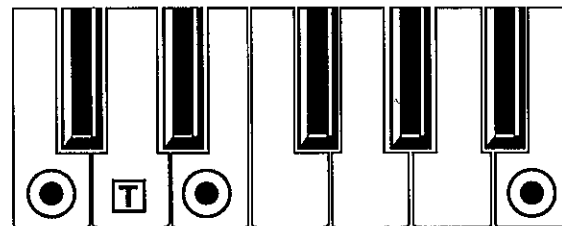


### Major 7th（メジャー7th）

鍵盤4つで押さえる形



鍵盤3つで押さえる形



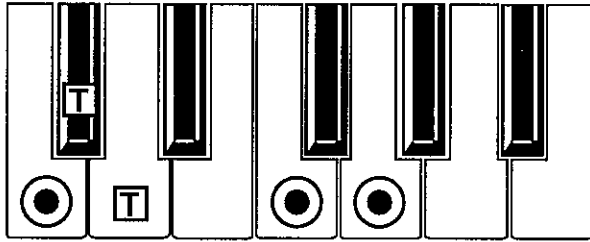
鍵盤2つで押さえる形



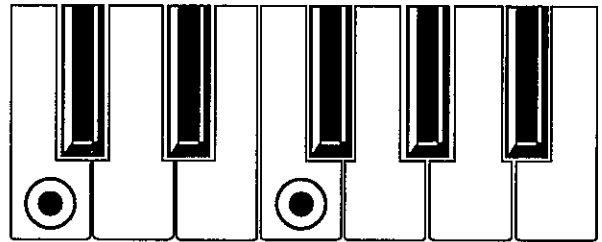
● = 押さえる鍵盤  
= (コードの構成音) T = 使用可能なテンション

**Sus 4** (サスペンション4)

鍵盤3つで押さえる形

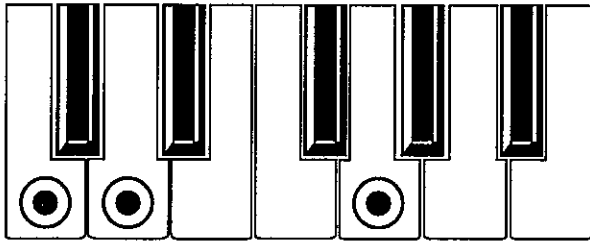


鍵盤2つで押さえる形



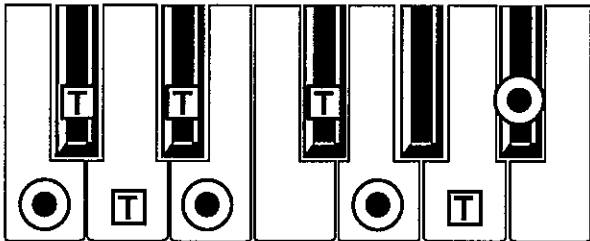
**Sus 2** (サスペンション2)

鍵盤3つで押さえる形

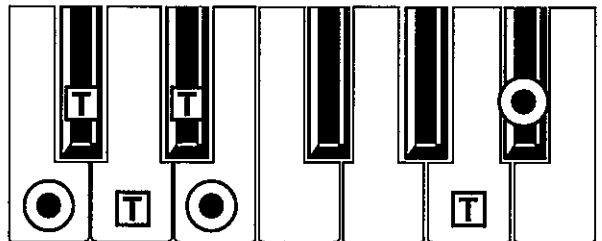


**Dominant 7th** (ドミナント7th)

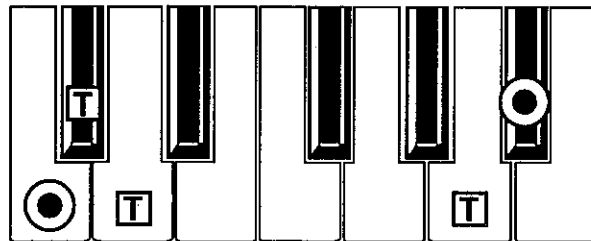
鍵盤4つで押さえる形



鍵盤3つで押さえる形

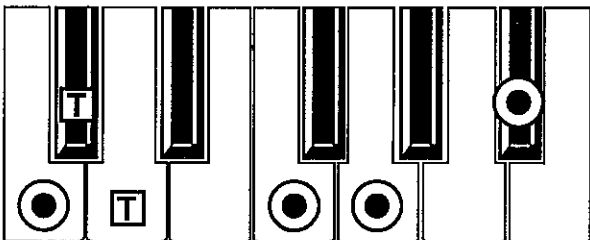


鍵盤2つで押さえる形

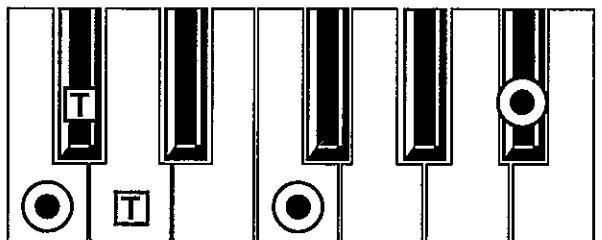


**Dominant 7th Sus 4** (ドミナント7th サス4)

鍵盤4つで押さえる形



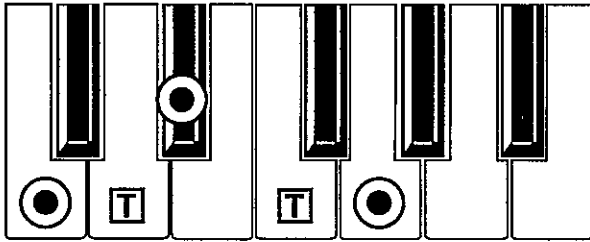
鍵盤3つで押さえる形



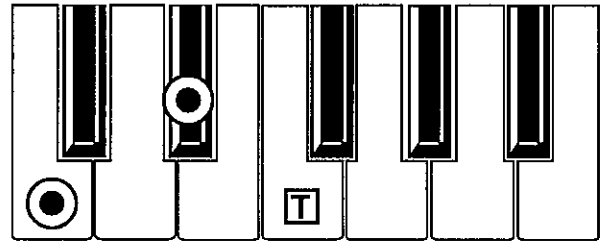
● = 押さえる鍵盤 (コードの構成音)    T = 使用可能なテンション

## Minor (マイナー)

鍵盤3つで押さえる形

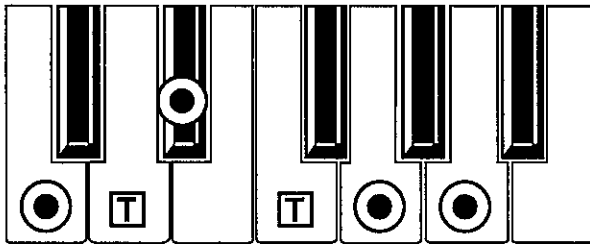


鍵盤2つで押さえる形



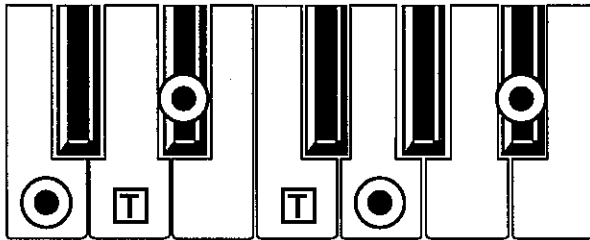
## Minor 6th (マイナー 6th)

鍵盤4つで押さえる形



## Minor 7th (マイナー 7th)

鍵盤4つで押さえる形

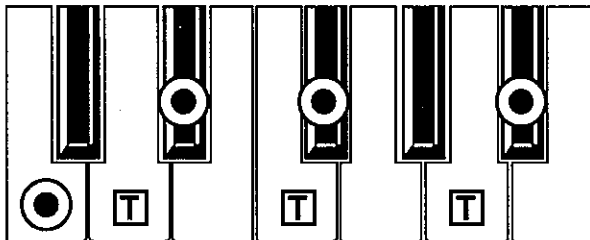


鍵盤3つで押さえる形



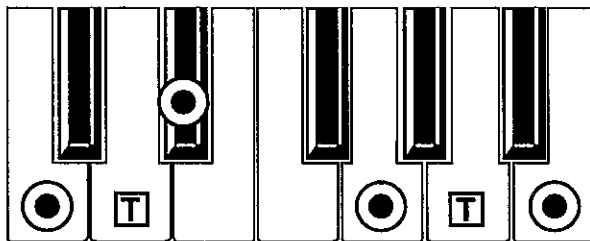
## Minor 7th ♭5 (マイナー 7th ♭5th)

鍵盤4つで押さえる形



## Minor-Major 7th (マイナー メジャー 7th)

鍵盤4つで押さえる形



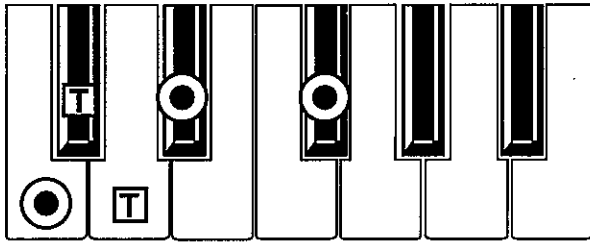
鍵盤3つで押さえる形



● 押さえる鍵盤  
○ (コードの構成音)    T = 使用可能なテンション

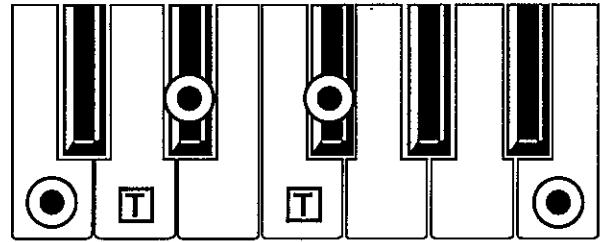
**Diminished** (ディミニッシュ)

鍵盤3つで押さえる形



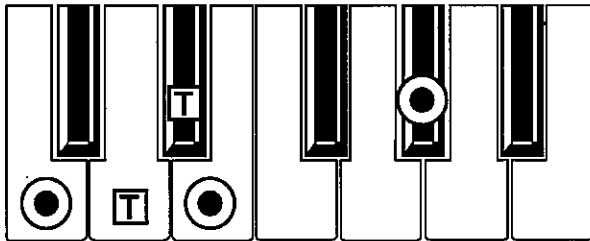
**Diminished Major 7th** (ディミニッシュ・メジャー7th)

鍵盤4つで押さえる形



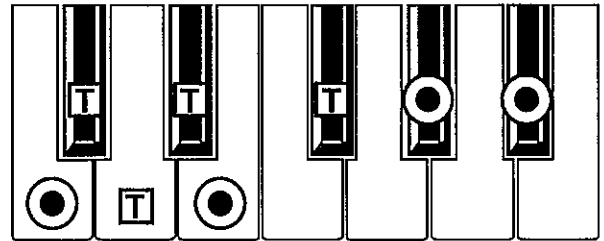
**Augmented** (オーギュメント)

鍵盤3つで押さえる形



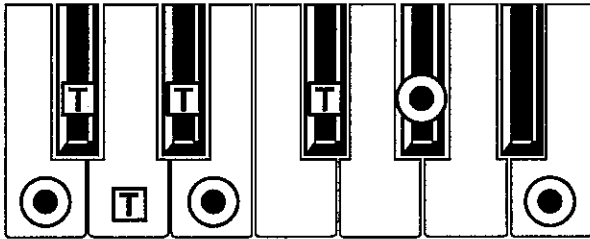
**Augmented 7th** (オーギュメント)

鍵盤4つで押さえる形



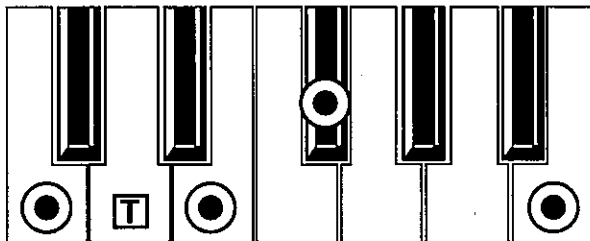
**Augmented Major 7th** (オーギュメント・メジャー7th)

鍵盤4つで押さえる形



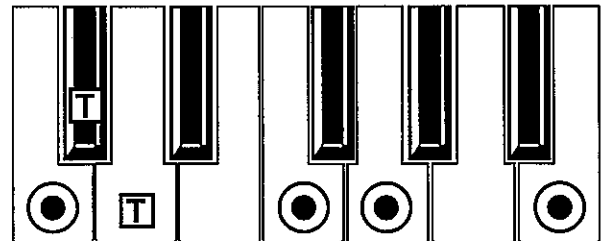
**Major 7th  $\flat$ 5** (メジャー7th  $\flat$ 5th)

鍵盤4つで押さえる形



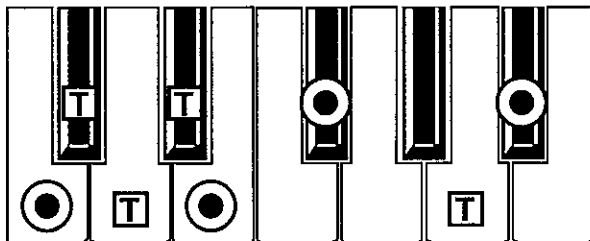
**Major 7th Sus 4** (メジャー7th サス4)

鍵盤4つで押さえる形



**Dominant 7th  $\flat$ 5** (ドミナント7th  $\flat$ 5th)

鍵盤4つで押さえる形



● = 押さえる鍵盤 (コードの構成音)    T = 使用可能なテンション



## キック及びスネアのディジグネーション・チャート

下の表は、アレンジメントのKick DesignationとSnare Designationの両パラメーターが、聞こえるキックとスネアの音にどのような影響を与えるかを示しています。各表の左の段は、現在演奏されているスタイルの中で用いられているドラム音を示しています。

キック・ディジグネーション

	A	B	C	D
Kick 1	Kick 1	Kick 1	Kick 3	Kick 4
Kick 2	Kick 2	Kick 2	Kick 4	Kick 1
Kick 3	Kick 3	Kick 3	Kick 1	Kick 2
Kick 4	Kick 4	Kick 4	Kick 2	Kick 3

スネア・ディジグネーション

	A	B	C	D
Snare 1	Snare 1	Snare 2	Snare 3	Snare 4
Snare 2	Snare 2	Snare 3	Snare 4	Snare 1
Snare 3	Snare 3	Snare 4	Snare 1	Snare 2
Snare 4	Snare 4	Snare 1	Snare 2	Snare 3
Sidestick	Snare 1	Snare 2	Snare 3	Snare 4

## ドラム・マップ・チャート

以下の各表は、ドラム・マップを選択したときに指定のドラム音がどう変化するかを示しています。ドラム・マップに影響を受けないドラム音はこの表には出ていません。そのためドラム・マップ5が示されていません。マップ5を使った場合のドラム音も影響を受けません。

ドラム・マップ1 (パーカッション)

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音	オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
キック 1 (C2)	クラベス	サイドスティック (C#2)	ハイ・ウッドブロック
キック 2 (B1)	ロー・ウッドブロック	スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	ボンゴ・スラップ
キック 3 (G1)	ハイ・アゴーゴー	クローズド・ハイハット (F#2)	シェーカー
キック 4 (E1)	ハイ・ボンゴ	アクセント・ハイハット (F#1)	タンブリン
スネア 1 (D2)	カウベル	オープン・ハイハット (A#2)	カバサ
スネア 2 (E2)	カスタネット	ペダル・ハイハット (G#2)	マラカス
スネア 3 (A1)	ロー・アゴーゴー	ライド 1 (D#3)	ミュート・トライアングル
スネア 4 (F1)	ロー・ボンゴ	ライド 2 (B3)	マラカス
		ライド・ベル (F3)	オープン・トライアングル

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
クラッシュ1 (C#3)	ビブラスラップ
クラッシュ2 (A3)	ベルツリー
チャイナ・クラッシュ (E3)	ベリツリー
スブラッシュ (G3)	ジングル
ハイ・トム1 (D3)	ハイ・ボンゴ
ハイ・トム2 (C3)	ロー・ボンゴ
ミッド・トム1 (B2)	ミュート・コンガ
ミッド・トム2 (A2)	ハイ・コンガ
ロー・トム1 (G2)	ロー・コンガ
ロー・トム2 (F2)	ロー・ティンバレス

ドラム・マップ2 (スネアなし)

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
スネア1、2、3、4 (D2、E2、A1、F1)	ペダル・ハイハット
サイドスティック (C#2)	クローズド・ハイハット
スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	クローズド・ハイハット

ドラム・マップ3 (サイドスティックとハイハット)

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
スネア1、2、3、4 (D2、E2、A1、F1)	サイドスティック
サイドスティック (C#2)	*スネア1、2、3または4
スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	サイドスティック

\*聞こえるスネアの音は選択されているアレンジメントのSnare Designation設定によって決定されます。

ドラム・マップ4 (サイドスティックとライド)

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
スネア1、2、3、4 (D2、E2、A1、F1)	サイドスティック
サイドスティック (C#2)	*スネア1、2、3、または4
スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	サイドスティック

\*聞こえるスネアの音は選択されているアレンジメントのSnare Designation設定によって決定されます。

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
クローズド・ハイハット (F#2)	ライド1
アクセント・ハイハット (F#1)	ライド2
オープン・ハイハット (A#2)	ライド・ベル

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
ライド1 (D#3)	クローズド・ハイハット
ライド2 (B3)	アクセント・ハイハット
ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

### ドラム・マップ6 (スネアとライド)

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音	オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
クローズド・ハイハット (F#2)	ライド1	ライド1 (D#3)	クローズド・ハイハット
アクセント・ハイハット (F#1)	ライド2	ライド2 (B3)	アクセント・ハイハット
オープン・ハイハット (A#2)	ライド・ベル	ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

### ドラム・マップ7 (オープン・ハイハット)

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音	オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
クローズド・ハイハット (F#2)	オープン・ハイハット	ライド1 (D#3)	オープン・ハイハット
アクセント・ハイハット (F#1)	オープン・ハイハット	ライド2 (B3)	オープン・ハイハット
		ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

### ドラム・マップ8 (クラッシュ)

オリジナル・ノート・データ	再マッピング後の音
アクセント・ハイハット (F#1)	クラッシュ2
オープン・ハイハット (A#2)	クラッシュ2



## 仕様とオプション

音源:	AIスクエア・シンセシス・システム (フルデジタル・プロセッシング)
トーン・ジェネレーター:	32ボイス、32オシレーター (シングル・モード時)、16ボイス、32オシレーター (ダブル・モード時)
鍵盤:	i2: 76鍵、i3: 61鍵 (イニシャル/アフタータッチ付き)
波形メモリー:	PCM ROM i2: 8MByte、i3: 6MByte
エフェクター:	2系統ステレオ・デジタル・マルチエフェクト・システム、47エフェクト
プログラム:	128GMプログラム+1GMドラム・プログラムをROMに内蔵、64プログラム+5ドラム・プログラムをROMに内蔵、64ユーザー・プログラム+2ユーザー・ドラム・プログラムをRAMに記憶
スタイル:	48スタイルをROMに内蔵、4スタイルをRAMに記憶、4スタイルをオプションのROMカードに記憶
アレンジメント:	64をRAMに記憶
バックキング・シーケンス:	10をRAMに記憶
ソング:	10ソング、16トラック、16音色 (ダイナミック・ボイス・アロケーション)
シーケンサー・イベント容量:	バックキング・シーケンス及びソング: 40,000、ユーザー・スタイル: 15,000
コントロール・インプット:	ダンパー・ペダル、アサインابلペダル/スイッチ1及び2、EC5
出力:	L/MONO、R、ヘッドフォン
MIDI:	IN、OUT、THRU
フロッピー:	
ディスク・ドライブ:	3.5インチ2DD
カード・スロット:	スタイル・データ
ディスプレイ:	大型バックライト付き240×64グラフィックス液晶ディスプレイ
電源:	定格100V
消費電力:	11W
標準付属品:	電源コード、プリロード・プログラム・ディスクIFD-00P、楽譜立て
寸法:	i2: 1,283 (幅) × 348 (奥行) × 122 (高さ) mm i3: 1,076 (幅) × 348 (奥行) × 122 (高さ) mm
重量:	i2: 17.3kg、i3: 14.7kg
オプション・アクセサリ:	スタイル・カード・ライブラリーSTYシリーズ、EC5エクスターナル・コントローラー、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、MIDIケーブル

仕様は予告なく変更されることがあります。

---

## ディスク・ファイルの管理

i2/i3はMS-DOS™のディスク・フォーマットを使っているので、ディスク・ファイルをどのように構成するかについては何の制約もありません。あなたがアレンジメントを一番多く使っているようでしたら、アレンジメント・ファイルだけが入ったディスクを用意することもできます。これは比較的小量のディスク・スペース（約9キロバイト）しか取らないので、1枚のディスクにたくさん納めることができます。

あなた独自のスタイルを作成する場合は、すべてのスタイル・ファイルと併せて使える「マスター」アレンジメント・ファイルを作成するとよいでしょう。（各アレンジメント・ファイルには64のアレンジメントがありますが、各スタイル・ファイルには4つのスタイルしか入っていないことを思い出してください。）

i2/i3は使えば使うほど、あなたにとって最も役に立つ使いこなしが明らかになってくることでしょう。

\*MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

## X3データとの互換性

KORGのX3ミュージック・ワークステーションは、i2/i3と同じプログラムとソングの構造を特徴としています。ディスク・フォーマットが同じなので、プログラムとソングをX3のディスクから直接i2/i3に読み込ませることができます。同じように、プログラムとソングをi2/i3から直接X3に読み込ませることもできます。

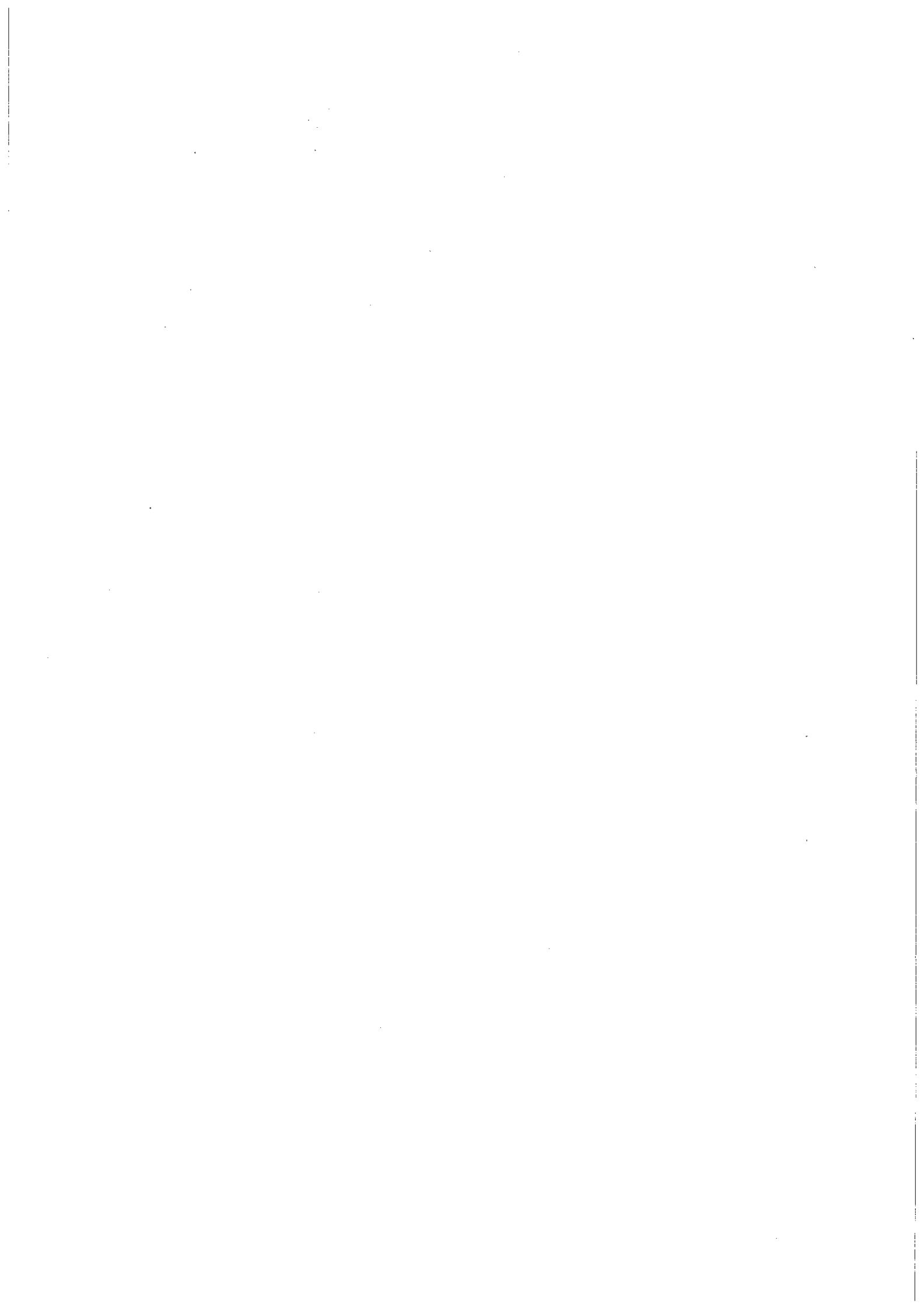
プログラムは下に示すようなプログラム位置に読み込まれます。

X3プログラム		i2/i3プログラム
A00-A63	↔	D11-D88
A64-A65	↔	Dr7-Dr8

ソング・トラックのProgram Changeは次のように変換されます。

X3		i2/i3
GM1-GM64	↔	A11-A88
GM65-GM128	↔	B11-B88
B00-B63	↔	C11-C88
A00-A63	↔	D11-D88
A64-A65	↔	Dr7-Dr8

---



# アフターサービス

■製品をお買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によって修理、改造された部分の修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か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り扱い店、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も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年間に基準に保有しております。ただし外装部品（パネル、スイッチなど）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各営業所、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。)

# KORG

■本社：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03)3325-5691 ■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 コールセンター：〒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