




Interactive Music Workstation

取扱説明書

プレイヤーズ・ガイド

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT

 AI² Synthesis System

KORG

ご使用になる前に

■ 使用する場所

次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでご注意ください。

- 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お使いください。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接続しないでください。

■ 他の電気機器への影響

本製品はマイクロコンピュータを使用した楽器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入る場合があります。ラジオ、テレビなどの機器からは十分に離してご使用ください。

■ 取扱はやさしく

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

■ 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は絶対にご使用にならないでください(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。

■ 保証書の手続き

製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、購入店でのご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後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、花びんなどの液体の入ったものは絶対に置かないでください。本体に液が入ると故障するばかりか火災、感電などの恐れもあります。

本体の内部には、ヘアピン、硬貨などの金属が入らないようにご注意ください。

上記の場合は本体のパワー・スイッチをOFFにし、電源コードをコンセントより抜いてから、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ご連絡ください。

■ スタンドの使用について

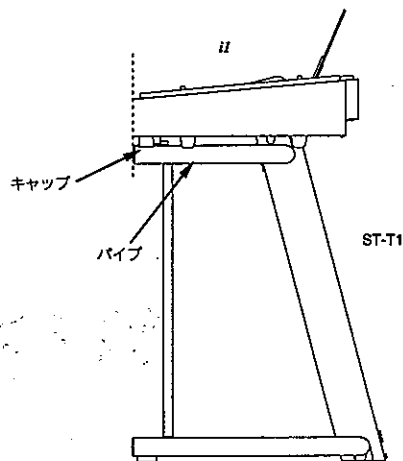
本製品のスタンドとしては、**ii**専用組立式スタンド**ST-i1**(ペダルユニット付き)または、KORGキーボード用組立式スタンド**ST-T1**がご使用いただけます。

これらのスタンドは、重量の大きな楽器を乗せて使用するため、きちんと組み立てられていないと、破損や倒壊の原因となり、大変危険です。

ご使用の際には、それぞれの組立の解説をよくご覧になって、正しく組み立ててご使用ください。

- 長期間ご使用になっているうちに、スタンド各部のネジの締めつけが徐々に緩んできて、スタンドの揺れが激しくなることがあります。このような場合には、必ずそれぞれのネジをもう一度締め直してからご使用ください。また、設置場所を変更して使用される場合にも、同様にそれぞれのネジをもう一度締め直してから移動させてください。ネジが緩んだままの状態でご使用を続けていると、スタンドの破損や倒壊の原因となり、大変危険です。

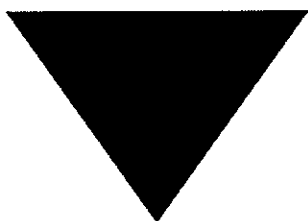
- アジャスターを調節される際は、電源コード、およびその他のコード類を挟み込まないように充分ご注意ください。



- **ii**をKORGキーボード用スタンド**ST-T1**で使用される場合は、スタンドの前面(パイプの黒いキャップのある面)と、**ii**本体の前面とが一平面上に揃うような位置に、**ii**を正しく乗せてください。その際、**ii**底面の黒い箱状の突起(ギヤボックス)がスタンドに触れないように充分ご注意ください。正しい乗せ方をされずにご使用になった場合、乗せる位置によっては楽器の安定が悪くなり、転倒する危険があります。

目次

| | |
|----------------------------------------|------|
| はじめに | ii |
| 本書について | ii |
| <i>ii</i> の機能・特長 | ii |
| プレーヤーズ・ガイドの各章の概要 | iii |
| アプリケーション・ガイドの各章の概要 | iii |
| ご使用上の注意 | iv |
| | |
| 1 基本操作 | 1-1 |
| 1.1 <i>ii</i> のセットアップ | 1-1 |
| 1.2 バッキング・シーケンスのデモ演奏 | 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 バッキング・シーケンスの録音 | 1-12 |
| 1.6 スタンダードMIDIファイルの演奏 | 1-13 |
| 1.7 ディスクのフォーマット | 1-13 |
| | |
| 2 <i>ii</i>の基本コンセプト | 2-1 |
| 2.1 インタラクティブ・ミュージック・ワークステーションとは? | 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? | 2-6 |
| 2.6 アレンジメントとは? | 2-7 |
| 2.7 バッキング・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 パネル上の操作 | 3-1 |
| 3.1 モードの選択 | 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 ページ画面の選択 | 3-4 |
| 3.4 カーソルの動かし方 | 3-5 |
| 3.5 値の入力 | 3-6 |
| 3.6 鍵盤のトランスポーズ (移調) | 3-9 |
| | |
| 4 仕様とオプション | 4-1 |



はじめに

このたびはKORG *ii*をお買い上げいただき、ありがとうございます。*ii*は、インタラクティブ・ミュージック・ワークステーションという新しいコンセプトを持ったキーボードです。*ii*には、PCMサウンドのプレイ、オリジナル・サウンドの創作、2系統の内蔵デジタル・エフェクト・プロセッサ、16トラックのスタンダードMIDIファイル・プレイヤーなどの機能があります。また、インタラクティブに、つまり*ii*と「対話」しながらリアルタイムでコントロールして簡単に作曲、演奏できるような、ユニークで新しい数々の機能も用意されています。

本書について

本プレイヤーズ・ガイドでは、*ii*のセットアップ方法、基本操作のすべてを一つ一つていねいに説明しています。アプリケーション・ガイドでは、更に高度な機能について、ステップごとに説明しています。

本書をよくお読みになり、アプリケーション・ガイドで説明している手順に従って、*ii*を最大限にご活用ください。

また、*ii*の操作に慣れ、パラメータや機能をさらに詳しく知りたい場合は、リファレンス・ガイドをお読みください。

*ii*の機能・特長

*ii*はプロ・ミュージシャンの要求にも対応できるよう設計された、パワフルな楽器と言えます。その応用方法は数限りなくあつてこの紙面では収まりませんが、以下に一番基本的で役に立つ使用方法を挙げます。

- **独立した1台のキーボードとして、いろいろな楽器音で演奏：**
AP²シンセシス・システムによる*ii*のサウンドは、すでに高い評価を受けているコルグ01/Wシリーズにそのルーツがあります。ピアノ、ストリングス、ドラム等、通常の楽器音で演奏するだけでも、最高の音質が得られるのです。
- **練習用のオート・バック・バンドとして：**
*ii*は他の楽器やボーカルの練習やインプロビゼーションにはもってこいのツールです。テープレコーダーと違って、曲の音程を変えずにテンポだけ変えることができます。逆に、テンポを変えずに音程だけを変えることもできます。
- **作曲のツールとして：**
アイデアがひらめいたら消えてしまわないうちに、「ミュージック・データベース」であるスタイルとアレンジメントに残しておき、その後でバックキング・シーケンスを使って組み上げていきます。また、簡単なシーケンスを作るために、スタンダードMIDIファイルを読み書きできる16トラックのシーケンサーを搭載しています。
- **インタラクティブなライブ・インストルメントとして：**
*ii*は、プロなみの演奏をする上で必要なものをすべて備えた楽器で、様々なパフォーマンスに使うことができます。あらかじめ用意された演奏データを再生しながら、同時にリアルタイムでコントロールすることができるので、これまでにないパワフル、かつ思いのままの演奏で周りを圧倒します。

プレーヤーズ・ガイドの各章の概要

第1章：基本操作

ここでは*iI*のセットアップ方法のほか、プログラムの選択、アレンジメントの演奏、バックキング・シーケンスの録音、スタンダードMIDIファイルの演奏、フロッピー・ディスクのフォーマットについての基本操作を説明します。また、フロント・パネル、リア・パネルの図も掲載します。

第2章：*iI*の基本コンセプト

この章では、*iI*の各機能の基本となっているコンセプト(概念)を説明します。また、本書で使用する重要な用語についても説明します。

第3章：パネル上の操作

*iI*を操作するための、フロント・パネルのキーとLCD画面について説明します。

アプリケーション・ガイドの各章の概要

第1章：アレンジメントのエディット

この章では、アレンジメントに関する基本的なテクニックについて説明します。

第2章：バックキング・シーケンス

この章では、バックキング・シーケンスの録音についての概要と、ご自分の曲に創意工夫を盛り込む一歩進んだテクニックについてご紹介します。

第3章：Programモード

この章では、*iI*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のエディットについても説明します。

第4章：Songモード

ここでは*iI*の16トラック・シーケンサーの基本的な使い方を学びます。

第5章：プログラムのエディット

この章では、ご自分のプログラムをエディット、創作する基本的な技術を学びます。

第6章：ドラム・サウンドを使って

この章では、*iI*のドラム・プログラムとドラム・キットについての詳細を説明します。ご自分のドラム・キットを作る方法についても学びます。

第7章：スタイルのエディット

この章では、*iI*のスタイルをカスタム化し録音するテクニックについて学びます。

第8章：MIDIアプリケーション

この章では、*iI*でMIDIを使った基本的な使用例について概要を述べます。

ご使用上の注意

★場所

以下のような場所には*ii*を置かないでください。

- 直射日光の当たる所
- 高温・多湿の場所
- ほこりや汚れのひどい所
- 振動の激しい場所

★電源

電源コードは必ず100Vの電源コンセントに差してください。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接続しないでください。

★他の電子機器との干渉

本製品はマイクロコンピュータを搭載した楽器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、雑音が入る場合があります。ラジオやテレビとは十分離してご使用ください。

★取扱いはやさしく

スイッチやコントロールツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますのでご注意ください。

★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、強燃性のポリリッシャーなどは絶対にご使用にならないでください。

★取扱説明書は大切に

今後の参照のために、本書はお読みになった後も大切に保管してください。

★異物が本体内に入らないように

- コップや花瓶、その他液体の入った容器を本製品の上のにせないでください。液体が中に入ると、故障、火事、感電の原因となります。
- 金属物が本体内に入らないようご注意ください。万一入ってしまった場合は、電源スイッチを切りコンセントから電源コードを抜いてから、お近くのコルグ販売店か製品をお買い上げの楽器店にご連絡ください。

★スタンドについて

*ii*には、別売の専用スタンドST-i1またはST-T1を使用することができます。ST-i1にはダンパーをはじめとする3つのペダルが装備されており、*ii*の機能を十分に生かした演奏をすることができます。これらのスタンドをご使用になる場合は、スタンドに付属している組み立て説明書をよくごらんになって、確実に設置してください。

1

基本操作

1.1 *ii*のセットアップ

★付属品の確認

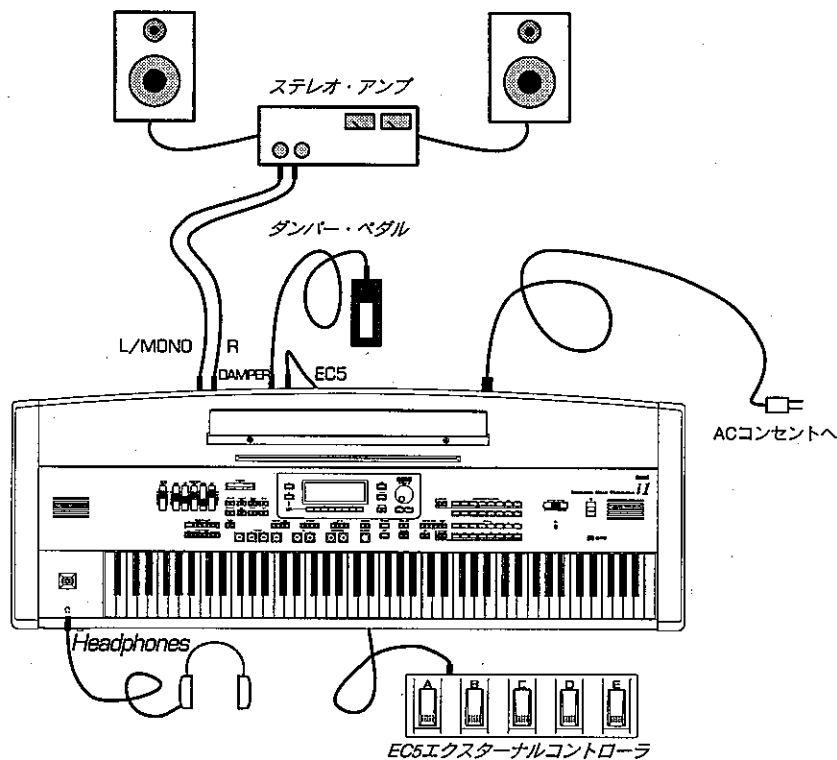
*ii*には下記の付属品が同梱されていますので、間違いなく揃っていることを確認してください。

- ◇ プレイヤーズ・ガイド (いま、あなたがお読みになっている本です。)
- ◇ アプリケーション・ガイド
- ◇ リファレンス・ガイド
- ◇ パフォーマンス・ノート
- ◇ *ii*データ・ディスク、IFD-01P、IFD-02P
- ◇ 電源コード
- ◇ 楽譜立て

梱包材は、*ii*を移動する場合に備えて保管しておくことをおすすめします。

★*ii*の音を聞くための接続

*ii*にはスピーカーが内蔵されていますが、ホーム・ステレオなど他のサウンド・システムで*ii*のサウンドを聴きたい場合もあるでしょう。*ii*をステレオで聴くには、L/MONOとRの両出力端子を使ってください。アンプ・システムでステレオ再生が可能であれば、ぜひそれをおすすめします。出力端子を1つだけしか使用できない場合は、L/MONO端子の方を使ってください。



ヘッドフォンを使用される場合は、手前左端にあるディスク・ドライブの上のヘッドフォン端子に接続してください。

バイオリンの形状がバイオリンの音にとってたいへん重要であるように、使用するオーディオ・システムも*ii*のサウンドにとって鍵となります。サウンド・システムが貧弱だったり歪を生じたりすると、せっかくの*ii*の高品位な音質も台無しになってしまいます。

★EC5エクスターナルコントローラの接続

EC5のREMOTE端子を、*i1*のリア・パネルにあるEC5端子に接続してください。

オプションのEC5エクスターナルコントローラは、様々な機能を実行するようにプログラムすることができます。EC5の機能設定は、Globalモードのページ画面3を使ってください。(詳細は、リファレンス・ガイドの8-15ページをお読みください。)

★MIDI接続

接続の方法は、どのようにMIDIを使いたいかというだけでなく、*i1*の現在のモードによっても異なってきます。MIDIの基本的な使用方法とケーブルの接続については、アプリケーション・ガイドの第8章をお読みください。

★電源の入れ方

必要な接続をすべて行ったら、電源スイッチを押して*i1*の電源を入れます。(電源スイッチはフロントパネルの右にあります。)次に、アンプ、パワー・モニターなどの電源を入れてください。

電源を入れると、次の画面が数秒間表示されてから、Arrangement Playモードが選択されます。



★電源の切り方

電源スイッチを押して*i1*の電源をオフにします。

*i1*の電源がオフになっている間でも、すべてのプログラム、アレンジメント、スタイルはメモリ内に保持されますが、ソングとバックキング・シーケンスは電源を切ると同時に消えてしまいます。電源を切る前に、バックキング・シーケンスのデータは必ずディスクにセーブしてください。

ディスク・ドライブの灯りが点灯している間、および画面上に“Loading”や“Saving”のメッセージが表示されている間は、決して電源をオフにしないでください。

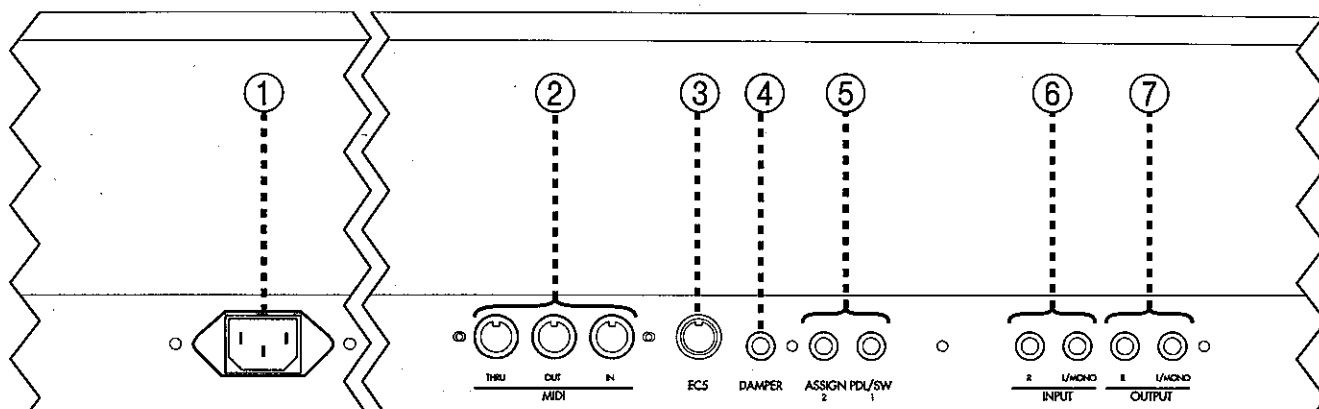
★音量調整

MASTER VOLUMEスライダーを使って、適当な出力レベルに調整してください。このスライダーは、ヘッドフォンの音量もコントロールします。

★LCDコントラストの調整

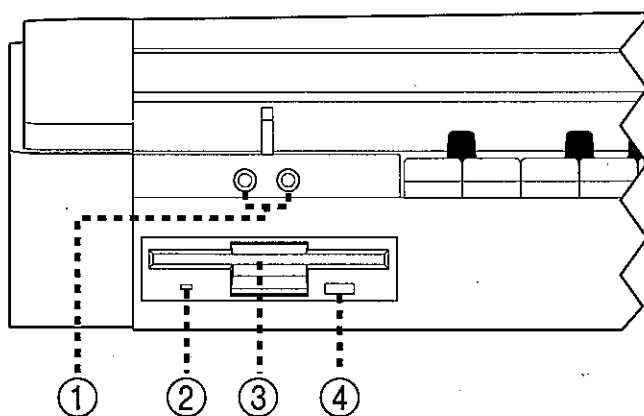
気温や照明の状況によっては、LCDがよく読めるようにコントラストを調節することが必要です。フロントパネルのKEY WEIGHT CONTROLスライダーの下にあるコントラストつまみを回して調節してください。

リア・パネル



- ① **電源入力:**電源コードを差し込んでください。
- ② **MIDI端子:**キーボードやコンピュータなどの他のMIDI装置とデータをやり取りするために使います。*ii*はMIDI IN端子から他の装置のMIDI信号を受信し、MIDI OUT端子で他の装置へMIDI信号を送出します。MIDI THRU端子は、MIDI IN端子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EC5エクスターナルコントローラ・フットスイッチを接続します。Globalモードで、各スイッチに異なる機能を割り当てることができます。
- ④ **DAMPER:**オプションのサステイン(ダンパー)・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やフットスイッチを接続します。ペダルの機能はGlobalモードで選択します。
- ⑥ **INPUT端子:**音源モジュールやテープデッキなどの他の装置の音をいっしょに*ii*で聞くときに使います。ステレオのときは、L/MONO端子とR端子に接続し、モノのときは、L/MONO端子のみに接続してください。
- ⑦ **OUTPUT端子:**アンプなどの他の装置に接続するときに使います。ステレオ接続では、左右の信号がL/MONO端子とR端子から出力されます。モノ接続では、L/MONO端子のみを使用してください。

ヘッドフォン端子とディスク・ドライブ



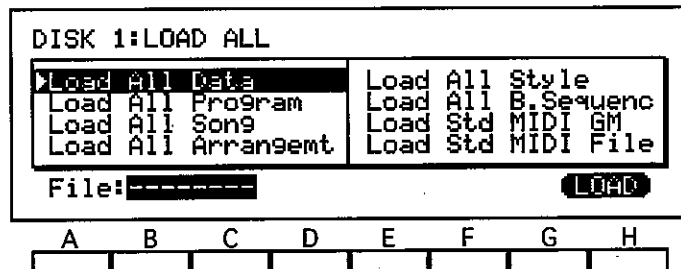
- ① **ヘッドフォン端子:**ステレオ・ヘッドフォンをこの2つの端子のいずれかにつなぐと、周囲に音を出さずに演奏したり音を聴いたりすることができます。
- ② **ディスク・アクセス・インジケータ:**このインジケータが点灯している時は、ディスク・ドライブが作動しています。点灯時には決してディスクをディスク・ドライブから取り出さないでください。
- ③ **フロッピー・ディスク・ドライブ・スロット:**ここに3.5インチ両面倍密度(2DD)のフロッピー・ディスクを挿入します。ディスクの取扱についての詳細は、本書1-14ページをお読みください。
- ④ **ディスク・イジェクト・ボタン:**このボタンを押して、フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出します。このボタンを押してもディスクが出てこない場合は、認定のコルグ・サービス・センターにご相談ください。無理やりディスクを取り出そうとしないでください。

1.2 バッキング・シーケンスのデモ演奏

先に進む前に、iiが作り出す音を聴いてみましょう。



1. まず電源を一度オフにしてから、もう一度オンにします。
2. スタート画面が消えてから、DISKと書かれたキーを押します。



上記の画面が現れます (LOAD ALL機能がすでに選択されています。)

3. 付属のディスクFD-02Pを挿入します。(本書1-14ページの図を参照ください。)
4. カーソル・キーBまたはCを押します。

iiはディスクのファイルを探している間に、“Wait a moment... (少しお待ちください)”というメッセージを表示します。

しばらくすると、“AMERICA2”というファイル名が画面下段に表示されます。

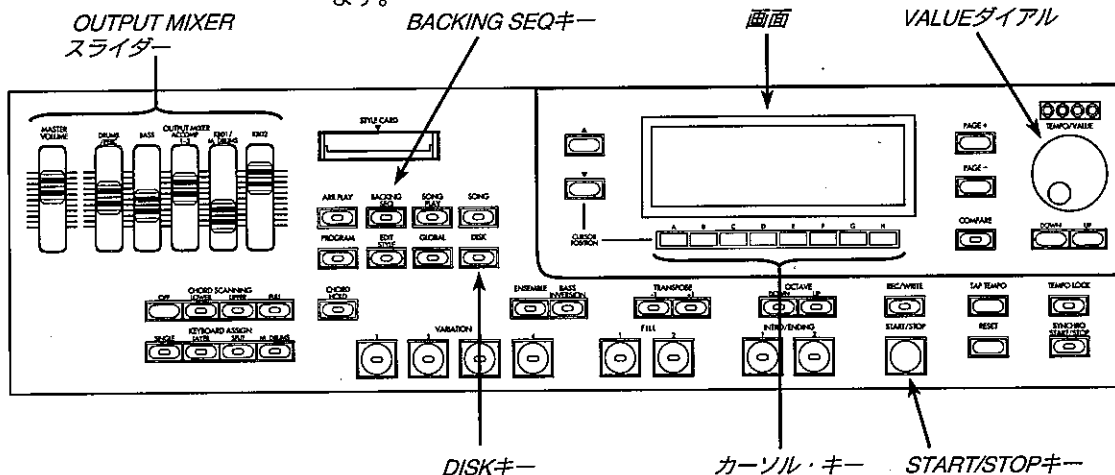
5. カーソル・キーHを押して、このファイルのデータをロード (読み込み) します。“Are you sure? (よろしいですか?)”というメッセージが現れます。
6. カーソル・キーEまたはFを押してロード操作の実行を確認します。

iiはロード操作の状況について様々なメッセージを表示します。ロード操作が終わると、“Completed (終了しました)”というメッセージが表示されます。

7. BACKING SEQと書かれたキーを押します。
8. OUTPUT MIXERスライダを最大レベルまで上げます。
9. START/STOPキーを押します。

▼ デモ演奏をお楽しみください。

バックキング・シーケンスを止めたい場合は、START/STOPキーをもう一度押します。止めない場合は、デモのバックキング・シーケンスをすべて演奏したあと、自動的に止まります。



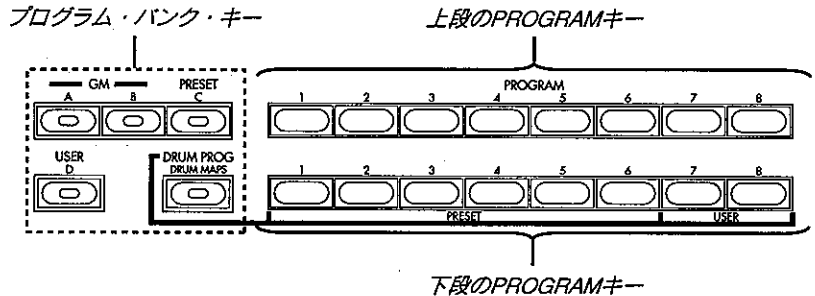
★その他のバックキング・シーケンスの選択

iiは現在のバックキング・シーケンスの演奏が終わると、自動的に次のバックキング・シーケンスを選択します。次のバックキング・シーケンスまたは1つ前のバックキング・シーケンスを選ぶには、UPキー、DOWNキー (VALUEダイアルの下) をそれぞれ使うこともできます。

1.3 プログラムの選択

これでiiのサウンドの一部を味わうことができましたね。次に、デモ演奏で聴いたサウンドを、実際に鍵盤を弾いて、聞いてみましょう。このようなサウンドを<プログラム>と呼びます。

プログラムの選択は簡単です。まずバンク・キーを使ってプログラムのバンクを選びます。次に、PROGRAMキー上段の1つを押してプログラムのグループを選んでから、PROGRAMキーの下段でプログラム・ナンバーを選びます。



例として、実際にプログラムB32 Saw Waveを選んでみましょう。



1. まずPROGRAMと書かれたキーを押します。(フロントパネルの左上にあります。)

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章をお読みください。)

2. Bバンク・キーを押します。
3. PROGRAMキー上段のキー3を押します。
4. PROGRAMキー下段のキー2を押します。

iiのどのモードにいても上の方法を使ってプログラムを選ぶことができます。

ここで少し時間をかけて、iiの様々なプログラムを演奏してみましょう。プログラムについての詳細は、アプリケーション・ガイドの第3章をお読みください。また、プログラム名のリストは、付属のパフォーマンス・ノートに掲載してあります。

1.4 アレンジメントの演奏

「アレンジメント」は、あらかじめ用意された演奏データを再生しながら、同時にその場でコントロールできる「音楽の素材」です。アレンジメントを演奏する時は、コード進行、ソングの各部分(イントロ、サビ、コーラス、フィル・イン、エンディングなど)、そして基本的な曲想をコントロールすることができます。



1. ARR PLAYと書かれたキーを押して、Arrangement Playモードに入ります。(各モードについての詳細は、本書の第2章をお読みください。)

ARR:11 Mick&Keith

♩=130 STYLE:P11 Open Rock SPLIT:C4
 CHORD: XPOSE:0
 MKBD1:A47 DistGuitar OCTAVE=-1 DRUM:5

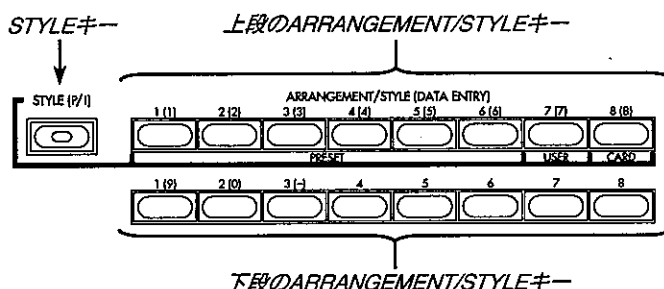
| DRUM | PERC | BASS | ACC1 | ACC2 | ACC3 | LOWER | UPPER |
|------|------|------|------|------|------|-------|-------|
| PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | — | ON |

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

★アレンジメントの選択

アレンジメントの選択方法は、プログラムの選択とよく似ています。

まず、STYLEキーが点灯していないことを確認します。次にARRANGEMENT/STYLEキーの上段の1つを押してアレンジメント・グループを選んでから、ARRANGEMENT/STYLEキー下段でアレンジメント・ナンバーを選びます。



例として、アレンジメント14 Top40 Rockを選んでみましょう。



1. ARRANGEMENT/STYLEキーの上段のキー1を押してから、下段のキー4を押します。

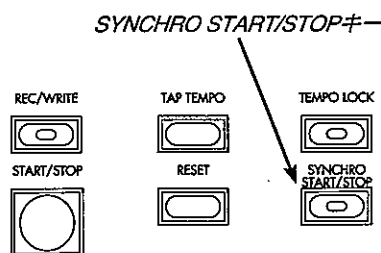
★コード・スキャニング (コードを自動に認識する)

iiはあなたが鍵盤で弾いたコード (和音) を即座に認識して、これを演奏されている曲に合わせて自動的に変えることができます。

コードは完全な和音でも省略した形でも弾くことができます。(認識されるコードと弾き方については、リファレンス・ガイドの付録Cをご覧ください。) それでは、省略した形でコードを弾いてみましょう。



1. SYNCHRO START/STOPキーを押します。



こうすれば、鍵盤を弾きはじめると同時にアレンジメントがスタートします。

2. 鍵盤の低音側でドの音を弾きます。

これで、Cメジャーのコードを弾いたことになります。これは、ドとミ、あるいはド、ミ、ソを同時に弾いても同じです。

iiはいまイントロ1を演奏しているはずですが、イントロは8小節で終わり、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がスタートしたら、鍵盤の低音側で別のコードを弾いてみてください。

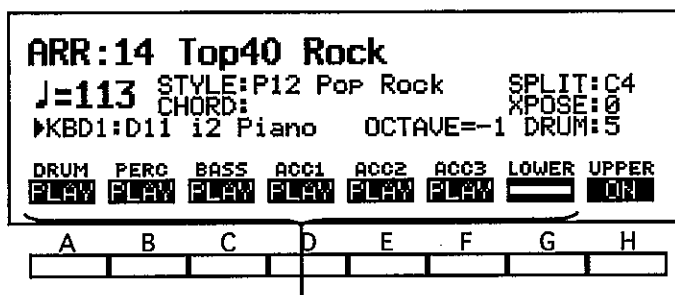
3. あるいは、鍵盤のC4 (中央のド) より下の部分で単音のド、ファ、ソを交互に弾いてください。この順序をいろいろと入れ換えてみると、基本的なロックのパターンが演奏できるでしょう。

4. 次にラとドを同時に弾いて、Aマイナーのコードを入力します。

この代わりにラ、ド、ミを同時に弾いてもかまいません。

★トラックのミュート(消音)

バックアップ・トラックの一部をきこえなくしたい場合があります。一番簡単な方法は、アレンジメント・プレイ画面のミュート・ボタンを使うことです。



バックアップ・トラックのミュート・ボタン

それでは実際にやってみましょう。

- 手順** 1. カーソル・キーDとFを押して、ACC1トラックとACC3トラックをミュートさせます。

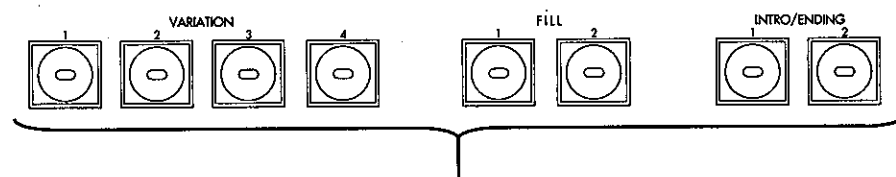
この時、PLAY表示が罫線の表示になって、トラックがミュートされたことを示します。

2. カーソル・キーDとFをもう一度押して、ACC1トラックとACC3トラックのミュートを解除します。

フロントパネルのOUTPUT MIXERスライダーをそれぞれ使って、DRUMとPERCのトラック、BASSトラック、3本のACCトラックのレベルを調整することもできます。

★スタイル・エレメントの選択

フロント・パネルのスタイル・エレメント・キーを使って、10種類のスタイル・エレメントの中から選びます。バリエーション1-4、フィル1-2、イントロ1-2、エンディング1-2の10種類です。



スタイル・エレメントキー

スタイル・エレメントを選択するには、該当するボタンを押してください。

- 手順** 1. アレンジメントを演奏させている途中で、VARIATION 2キーを押します。
このバリエーションを使った曲と、バリエーション1を使った曲との違いがわかるでしょう。
2. FILL 1キーを押します
iiはフィル・インを演奏します。
3. INTRO/ENDING 2キーを押します。
iiはエンディングを演奏してアレンジメントの演奏を終了します。

ご覧の通り、イントロとエンディングの選択には同じキーを使います。アレンジメントの演奏が止まっているときにこのキーを押すと、イントロが演奏され、演奏中にこのキーを押すと、エンディングが演奏されるというわけです。

★イントロ（前奏）とエンディング（後奏）について

イントロ/エンディング1とイントロ/エンディング2の間には次のような違いがあります。

イントロ1とエンディング1にはすでにコード進行が組み込まれており、実際に鍵盤を弾かなくても演奏できるようになっています。現在と違うルート音を弾いてコードを入れると、全体のコード進行が、新しいコードのルート音に従って移調します。

イントロ2とエンディング2は、このようなコード進行が入っていません。コードを変えたい場合は、ご自分で好きなように鍵盤を弾いてコードを入れることとなります。

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。



1. **ARRANGEMENT/STYLE**キー上段のキー3を押します。

選択したいアレンジメントが、すでに選ばれているアレンジメントと同じグループに属している場合は、この上段のキーを押す必要はありません。

2. **INTRO/ENDING 1**キーを押します。
3. **SYNCHRO START/STOP**キーを押します。
4. 鍵盤の一番下のドを弾きます。

イントロが終わると、アレンジメントはバリエーション3に切り替わります。

5. **INTRO/ENDING 1**キーを押して、エンディングを聴いてみます。
6. アレンジメントの演奏が終わったら、今度はイントロ2とエンディング2を使って、同じように2~5を繰り返してください。必ず違うコードを弾いてみてください。

イントロの演奏中にイントロ・キーを押すと、どちらのイントロも、何度でも繰り返すことができます。ソングに移るには、他の任意のスタイル・エレメントキーを押します。選択したスタイル・エレメントが次の小節の先頭から始まります。

これを**アレンジメント51 *Boston Boy***を使って試してみましょう。



1. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段でキー5を押してから下段のキー1を押して、このアレンジメントを選択します。
2. **SYNCHRO START/STOP**キーを押します。
3. 鍵盤の低音部分でド、ミ b 、シ b を一緒に弾いて、**Cマイナー7th**のコードを入れます。

ド、ミ b 、ソ、シ b を弾いても同じコードが入ります。

コードを弾くと同時に、4小節のイントロがスタートします。

4. この4小節が終わらないうちに**INTRO/ENDING 1**キーを押します。

4小節が終わると、他のスタイル・エレメント・キーを押すまで**イントロ1**が繰り返されます。

5. イントロの繰り返しを止めたい時は、**FILL 2**キーを押します。

*ii*は現在の小節の終わりまで来ると、**フィル・イン2**を演奏してから**バリエーション1**に切り替えます。

6. **START/STOP**キーを押して、*ii*の演奏を止めます。

同じテクニックを使って、長いイントロを短く省略することができます。イントロ・キーをもう一度押してから、イントロを終わらせたいところで任意のスタイル・エレメント・キーを押します。イントロの繰り返しを待つ必要はありません。

★フィル・インの使い方

フィル・キーを押すタイミングによって、フィル・インの演奏される部分が異なってきます。これは、フィル・キーを押すたびに、フィル・インが必ずしも最初からスタートするわけではなく、現在のスタイル・エレメントに合わせて演奏されるからです。例として、**アレンジメント47 *Da Blues***を使ってみましょう。



1. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段でキー4を押してから下段のキー7を押して、

このアレンジメントを選択します。

2. **VARIATION 1**キーを押します。
3. 鍵盤の低音部の**ド**を弾きます。
4. **START/STOP**キーを押します。
5. 4小節目の4拍子目で**FILL 1**キーを押します。

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・インの最後の部分です。

6. **START/STOP**キーを1回押して、**iI**の演奏を止めます。
7. **START/STOP**キーをもう一度押して、**iI**の演奏を始めます。
8. 今度は、4小節目の1拍子目で**FILL 1**キーを押します。

フィル・インがもう少し長く聞こえるはずですが、

では、フィル・イン全体を聴いてみましょう。

9. **START/STOP**キーを1回押して、**iI**の演奏を止めます。
10. **START/STOP**キーをもう一度押して、**iI**の演奏を始めます。
11. 5小節目の最初の拍子で**FILL 1**キーを押します。

全体のフィル・インが聴けたはずですが、**フィル・イン2**についても同様に試してください。

フィル・インをイントロとして使うこともできます。**START/STOP**キーを押す前に、正しく選んでいることを確認してください。

★フィル・インにエンディングを使う

エンディングの中には、フィル・インや展開部分として使えるものがあります。**アレンジメント72 The Duke**を使って、これを試してみましょう。



1. 前のアレンジメントがまだ演奏されている場合は、**START/STOP**キーを押して演奏を止めます。
2. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段でキー7を押してから下段のキー2を押して、このアレンジメントを選択します。
3. **VARIATION 4**キーを押します。
4. 鍵盤の低音部の**ド**を弾きます。
5. **START/STOP**キーを押します。
6. 7小節目の最初の拍子で、**INTRO/ENDING 1**キーを押します。
7. エンディングが2小節演奏されたら、**VARIATION 4**キーを押してバリエーションに戻ります。
8. **START/STOP**キーを押して、**iI**の演奏を止めます。

★コード・バリエーションの選択

スタイル・エレメントはそれぞれ、コード・バリエーションという小さな単位から構成されています。どんなコードを弾くかによって、選ばれるコード・バリエーションも異なります。**アレンジメント32 The King**を使って、これを見てみましょう。



1. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段でキー3を押してから下段のキー2を押して、このアレンジメントを選択します。
2. **VARIATION 4**キーを押します。
3. 鍵盤の低音部の**ド**を弾きます。
4. **START/STOP**キーを押します。

ロカビリー・ベースのパートに注意しながら聴いてください。

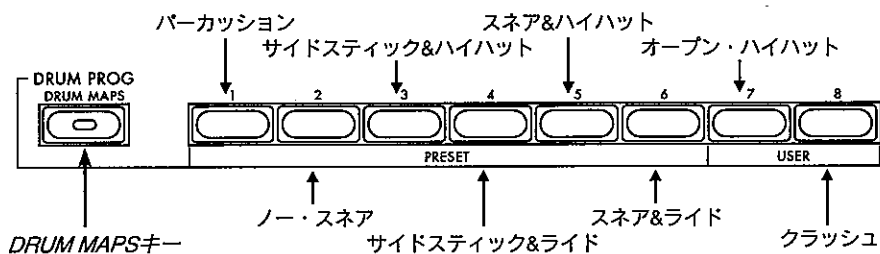
5. 鍵盤の低音部でC7のコード(ド、ミ、ソ、シb、またはドとシのみ)を弾きます。ベースのパートがウォーキング・ベースに変わったでしょう。コード・バリエーションは、このような極だった変化をつけるためにも使えますし、コードの種類を広げてサウンドをもっと洗練されたものにするような微妙な変化を加えるのにも使えます。
6. START/STOPキーを押して、iZの演奏を止めます。

★ドラム・マッピングの変更

iZには、演奏しているアレンジメントが使用するドラム・サウンドを、リアルタイムで変更する機能があります。たとえば、ボタン一つで、スネア・ドラムとハイハットの音を、サイドスティックとライド・シンバルの組合せに変更することができます。実際の例として、**アレンジメント27 Unplugged**を使ってみましょう。



1. ARRANGEMENT/STYLEキーの上段でキー2を押してから下段のキー7を押して、このアレンジメントを選択します。
2. VARIATION 3キーを押します。
3. 鍵盤の低音部のドを弾きます。
4. START/STOPキーを押します。
5. DRUM MAPSキーを押します。



DRUM MAPSキーが点滅し始めます。

6. キー2 (DRUM MAPSキーの右側) を押して、ドラム・マップ2を選びます。現在のドラム・マップ・ナンバーが、画面の右側に表示されます。

ARR:27 Unplugged

J=71 STYLE:P44 RockBallad SPLIT:C4
 CHORD: SopranoSax XPOSE:0
 MKBD1:B11 OCTAVE=0 DRUM:2 ← 現在のドラム・マップ・ナンバー

| DRUM | PERC | BASS | ACC1 | ACC2 | ACC3 | LOWER | UPPER |
|------|------|------|------|------|------|-------|-------|
| PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | — | ON |

A B C D E F G H

スネアはもう演奏されていないことがわかりますね。

7. ドラム・マップ・ナンバー3を選びます。サイドスティックが追加されます。
8. ドラム・マップ4を選びます。ハイハットがライド・シンバルに変わります。
9. ドラム・マップ5を選びます。サイドスティックがスネアに、ライド・シンバルがハイハットにそれぞれ変わります。
10. ドラム・マップ6を選びます。ハイハットがライド・シンバルに変わります。
11. ドラム・マップ7と8を選びます。

元のドラム・マップに戻りたい場合は、**DRUM MAPS**キーを押したまま、右の8つの数字キーのいずれかを押ししてください。

★コード・スキャンニングの変更

これまでは、低音側でのコード・スキャンニング (LOWERコード・スキャンニング) を使ってきました。ここでは、高音側での「コード・スキャンニング」(UPPERコード・スキャンニング)、および鍵盤全体を使った、「フル・コード・スキャンニング」もあります。フル・コード・スキャンニングでは、鍵盤の全体にわたって、そのうちのどの鍵盤が押さえられているかを検出して自動的にコードを決定します。これを使うと、たとえばピアノの音で演奏している時など、弾く鍵盤の範囲をいちいち考えずに普通に弾くことができます。

フル・コード・スキャンニングを使うときの基本的な原則が一つあります。コード進行を変えるには、少なくとも3つの音を弾くことが必要だということです。ということは、メロディを1音または2音で弾いている限り、その間のコードは変わらないということです。

これを**アレンジメント56 Groovin'**を使って、試してみましょう。



1. 前のアレンジメントがまだ演奏されている場合は、**START/STOP**キーを押して止めます。
2. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段でキー5を押してから下段のキー6を押して、アレンジメント56を選択します。
3. **SYNCHRO START/STOP**キーを押します。
4. 両手で任意のコードを弾きます (3音以上)。

アレンジメントがスタートします。

5. いろいろとコードを変えてみます。
6. しばらくしてから、1音が2音のメロディーを弾いてみてください。

コードは変化しないはずですが。

グリッサンドなどのように、3音以上を同時に弾いてもコードを変えたくない場合は、サステイン・ペダルを踏みます。これで<コード・ラッチ機能>が働き、ペダルを踏んでいる間はコードが変わらなくなります。コード・ラッチ機能はフルまたはUPPERコード・スキャンニングを使ったプリセットのアレンジメントならどれでも使えます。

UPPERコード・スキャンニングは、LOWERコード・スキャンニングと同様、鍵盤の半分だけがスキャンされます。コードを変えるには、やはり3音以上同時に弾くことが必要です。

★スタイルの変更

メドレーを作ったり、アレンジメント自体を変えずに他のスタイル・エレメントを使用したい場合のために、アレンジメントが使っている現在のスタイルを変更することができます。そうすれば、同じインストの設定、エフェクトの設定が使えます。

これを**アレンジメント11 Mick&Keith**を使って試してみましょう。



1. 前のアレンジメントがまだ演奏されている場合は、**START/STOP**キーを押して止めます。
2. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段でキー1を押してから下段のキー1を押して、**アレンジメント11**を選択します。
3. **TEMPO LOCK**キーを押してください。
4. **VARIATION 2**キーを押します。
5. **SYNCHRO START/STOP**キーを押します。
6. 鍵盤上の低音側でコードを弾きます。

アレンジメントがスタートします。

7. **STYLE**キーを押します。(キータンクを確認してください。)

8. ここで**ARRANGEMENT/STYLE**キー下段のキー3を押します。

次の小節が始まる時点で、スタイルが11 *Open Rock*から13 *Hard Rock*にスムーズに変わります。このようにしてスタイルを自在に切り替えることができます。ただし、次の小節が始まるまでは変化しないので、注意してください。

テンポ・ロック機能は、スタイルを切り替えるときにテンポを一定のまま保持させるものです。これがないと、スタイルを切り替えるたびに、それぞれのスタイルに対して設定されているテンポが変わってしまいます。

★休止(ブレイク)の入り方

休止の部分を入れるには、アレンジメント演奏中に**SYNCHRO START/STOP**キーを押します。鍵盤のコード・スキャンニングの範囲で鍵盤を離すと、演奏が止まります。またコードを弾くと再開します。

再開するときには、必ずコードを押さえてください。さもないと、鍵盤を離したときに音楽がまた止まってしまう。この機能をオフにするには、もう一度**SYNCHRO START/STOP**キーを押します。

★バックキング・トラックと一緒にリフを演奏

コード・ホールド機能は、上で述べたシンクロ・スタート/ストップ機能と似ていますが、鍵盤を離しても、ドラムとパーカッションのトラックは演奏を続けます。

実際にどのように作動するかを、**アレンジメント15 Riffin'**を使って試してみましょう。

★まとめ

これまでは、**Arrangement Play**モードの個々の機能や演奏テクニックについて個別に説明してきました。ここで全体のまとめをしましょう。各アレンジメントには、バックキング・トラックにのせて生演奏できるキーボード・ティンバー(**KB1**と**KB2**)が1つまたは2つあります。

すでに説明したように、プログラム・キーを使って、それぞれのキーボード・ティンバーで使うプログラムを変更することができます。LCD画面の左にある上下の矢印キー(▲、▼)で、変更したいキーボード・ティンバーを選択します。(キーボード・アサイン・モードが**SINGLE**の場合、**KBD1**のプログラムしか変更できません。)

それでは、*i*の持つ音楽の可能性を思いきり探求してください。

1.5 バックキング・シーケンスの録音

Backing Sequenceモードを使って、アレンジメントの演奏を*i*本体に録音(記録)することができます。コード進行、フロント・パネル・キーの操作、キーボード・パートなど、アレンジメントの演奏に関わるすべてのデータが録音されます。

次の手順でバックキング・シーケンスにアレンジメントの演奏を録音します。

バックキング・シーケンスのメモリを消したい場合は一旦電源を入れ直してください。



1. バックキング・シーケンスのメモリーをクリアしたい場合は、*i*の電源スイッチを切ってからもう一度オンにしてください。
2. **BACKING SEQ**キーを押して、**Backing Sequence**モードに入ります。
3. **ARRANGEMENT/STYLE**キーでアレンジメントを選びます。
4. **REC/WRITE**キーを押して、録音準備状態に入ります。
5. **START/STOP**キーを押して録音を始めます。

Arrangement Playモードと同じ要領でアレンジメントを演奏してください。

1.6 スタンダードMIDIファイルの演奏

Song Playモードでは、スタンダードMIDIファイル・フォーマットに保存されているソングを演奏することができます。このフォーマットは、シーケンス・データをコンピュータとキーボードとの間で簡単にやり取りできるように作られたものです。

次の手順でフロッピー・ディスクに入っているスタンダードMIDIファイルを演奏します。



1. SONG PLAYキーを押します。
2. カーソル・キーAを押します。

*ii*はディスクの中のスタンダードMIDIファイルを探します。

3. UPキーかDOWNキーを使って、演奏したいソング・ファイルを選びます。
4. START/STOPキーを押して、ソングの演奏を始めます。

Song Playモードについての詳細は、リファレンス・ガイドの第4章をお読みください。

1.7 ディスクのフォーマット

データを保存するフロッピー・ディスクを用意しましょう。*ii*上で作ったデータ(アレンジメント、ソング、プログラムなど)をディスクにセーブすることは大切なことです。うっかりデータをなくしてしまったり、誰か他の人が勝手にデータを変更してしまった場合、このバックアップ・コピーがあると助かります。SongモードとBacking Sequenceモードの場合、データは必ずディスクにセーブする必要があります。というのは、電源を切ると、バッキング・シーケンスのデータは消えてしまうからです。

フロッピー・ディスクを使うには、まずそれが*ii*上で使えるように準備をしなければなりません。この作業をフォーマットとって、*ii*のディスクとして認識されるような情報をディスクに書き込みます。

(これは720kバイトのMS-DOSディスクと同じフォーマットです。したがって、パーソナルコンピュータを使ってフォーマットすることも可能です。NEC(株)日本電気のMS-DOSのFORMATコマンドを使う場合、“/9”のオプションを付けると*ii*で使用できるディスクをフォーマットすることができます。

例) FORMAT d:/9
(dはドライブ名)

くわしくは、MS-DOSのマニュアルをご覧ください。)

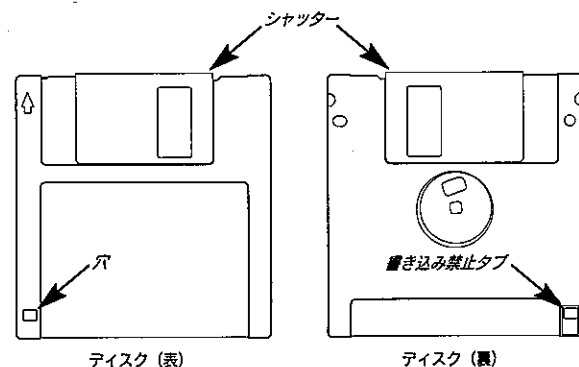
3.5インチ、両面倍密度(2DD)のフロッピー・ディスクを用意して、次の手順を行ってください。このフォーマットを行うと、ディスク上にすでにあったデータはすべて消えてしまいます。したがって、*ii*に同梱されているディスクは絶対に使わないでください。

フロッピー・ディスクは、お近くのコンピュータや事務用品の店、あるいは*ii*をお買い求めになった楽器店で買うことができます。

フォーマットしてもよいフロッピー・ディスクが準備できたら、まず書き込みができる状態になっていることを確認してください。

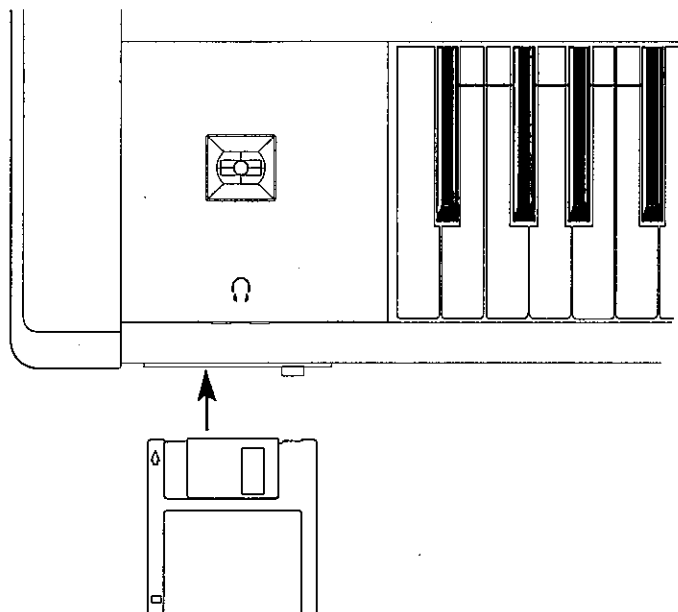


1. ディスクの隅にある小さな穴を見てください。



この穴がふさがっていると、書き込みができる状態です。穴が開いている場合は、ディスク裏側の書き込み禁止タブをスライドさせて、穴を閉めてください。

2. ディスクの表側を上に向け、シャッター側を向こうに向けて、ディスク・ドライブに挿入します。



3. DISKと書かれたキーを押します。
4. PAGE+キーを4回押します
5. 下矢印キー(▼)を2回押してフォーマット・ディスク機能を選びます。
6. カーソル・キーH(画面のFORMATという単語の下にあります)を押します。少しすると、“Are you sure?(よろしいですか?)”というメッセージが表示されます。
7. カーソル・キーE(“Yes”)を押します。

画面には“Now formatting...”のメッセージが現れます。約2分で、フォーマットは終了します。もしも正しくフォーマットが終了しないときには、リファレンス・ガイドの付録AとBを参照してください。

★フロッピー・ディスクの取り扱い

フロッピー・ディスクを取り扱う場合は、下記の要点に注意してください。

- ◇ シャッターを開けてディスク表面に触らないでください。
- ◇ フロッピー・ディスクをディスク・ドライブ内に入れたまま、iiを移動させないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがディスク表面を傷つけ、ディスクが読めなくなってしまうます。
- ◇ フロッピー・ディスクをテレビ、コンピュータ・モニター、スピーカー、変圧器、その他磁場を発生するような装置の近くに置かないでください。さもないと、ディスクが読めなくなってしまうことがあります。
- ◇ 極端に高温または低温の場所、湿気が多い場所、直射日光の当たる所やほこりのひどい場所には置かないでください。
- ◇ フロッピー・ディスクの上には物を置かないでください。
- ◇ ディスク使用後は、必ず保護ケースに戻して保管してください。

2

iIの基本コンセプト

前章でiIのサウンド、主な機能にざっと触れましたので、ここではその背景にある基本概念について見ていきましょう。

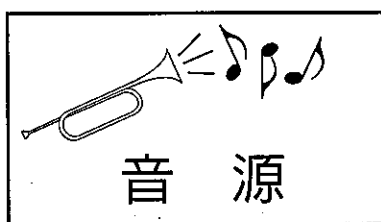
2.1 インタラクティブ・ミュージック・ワークステーションとは?

<インタラクティブ・ミュージック・ワークステーション>と定義される楽器は、次の3つの基本要素を持っています。**高品質のサウンド、曲を記憶する機能、記憶された曲を演奏中にコントロールできる機能**です。これらの機能を果たすために、iIは3つの重要な構成要素を持っています。

★音源

<音源>とは、iIを演奏したときに音を作り出す部分です。32音ポリフォニック、16パート・マルチティンバー、つまり、16種類の楽器音で最大32音まで同時に発音するので、フルアンサンブルのサウンドを作り出すことができます。

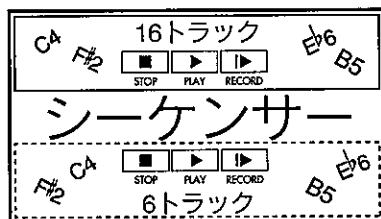
ピアノ、ストリングス、ブラス、ドラムなどの主な楽器音がプリセット・サウンドとして入っており、これを好みで少々変えてみたり、大がかりに手を加えて全く違ったサウンドに仕上げたりすることができます。iIはデジタル楽器なので、音程が狂ってしまうという心配は要りません。



★シーケンサー

iIの<シーケンサー>は、マルチ・トラック・テープレコーダーとほぼ同じ感覚で、ひらめいた曲のアイデアを記録することができます。テープレコーダーと違う点は、音を録音するのではなく、「どの鍵盤をいつ、どんな強さで、どのくらい長く弾いたか」という演奏情報(シーケンス)を記録するということです。

この演奏情報は音色ごとに指定されるわけではないので、すでに録音したトラックの音色を簡単に変更することができます。たとえば、繊細なタッチのピアノソナタを録音しておいて、これを後でチューバ音で演奏するというように、一つの演奏データを変更することが可能なわけです。このように、シーケンサー部分は曲の録音・編集にはパワフルで融通性の効くツールと言えます。



★ミュージック・プロセッサ

iIは録音した音楽をリアルタイムでコントロールできるという点で、ミュージック・ワークステーションでも一歩進んだコンセプトを持っています。<ミュージック・プロセッサ>という特殊頭脳によって、演奏しながら重要な要素を変えることができます。

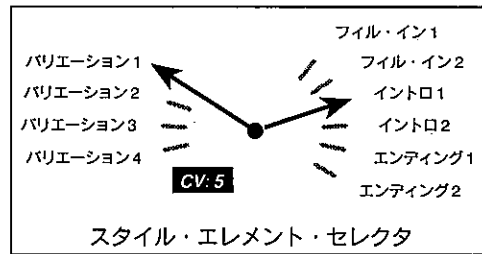
たとえば、録音したシーケンスの入っている曲を演奏している時に、一部をどうしても変えたいとなつたとします。コード進行を変えたり、エンディング前に最後の1コーラスをもう一度付け加えたり、クラッシュシンバルを追加したり、ということです。普通のシーケンサーでこのような変更をしたら、めんどろな編集作業が必要ですが、iIはこれをすべて瞬時にして行ってしまう。



★ミュージック・プロセッサの中身

ミュージック・プロセッサはその名の通り音楽データを処理するという役目を持っています。そのため、コード理論や曲の構成などの基本概念から、ドラマーが曲にアクセントをつけるのに使うようなテクニックまで、音楽に関する様々なことをこのプロセッサは理解する必要があります。このミュージック・プロセッサの専門分野は4つのツールに分かれており、それぞれが特定の機能を果たすように設計されています。

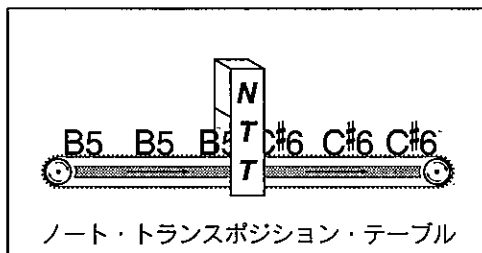
まず最初に、ミュージック・プロセッサは音楽スタイルについての情報を、特定の目的に合わせて作った数々の要素に区分します。つまりスタイルを、バリエーション、フィル・イン、イントロ(前奏)、エンディング(後奏)といった曲の部分部分としてとらえます。<スタイル・エレメント・セクタ>はこのような要素(以下、<エレメント>と呼びます)を瞬時に、スムーズに切り替えるものです。



各エレメントはひとまとまりのシーケンスで構成され、コードが変わったところから始まります。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>は絶えず鍵盤を見張ってどのキーが押されたかをチェックし、その情報に基づいて、現在弾いているコードが何であるかを判断します。ミュージック・プロセッサを、即興演奏をしているミュージシャンにたとえるなら、コード・アナライザはミュージシャンの耳と言えます。



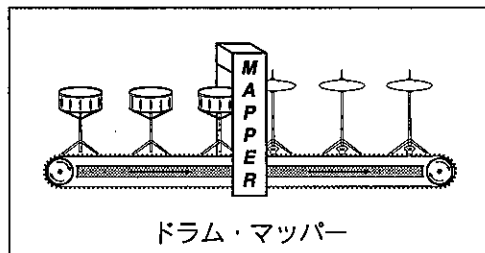
コード・アナライザによって、スタイル・エレメント・セクタが選んだシーケンスを、現在弾いているコードにピッタリ合うように変更することもできます。コード・アナライザで現在弾いているコードがわかると、ミュージック・プロセッサはシーケンスを<ノート・トランスポジション・テーブル>に照らし合わせ、必要に応じて音高を変えてシーケンスをコードに合わせます。



このようにミュージック・プロセッサは、曲の中の様々な部分とそのコード進行にシーケンスがピッタリ合うように、以上の3つのツールを駆使します。技術的に言うならば、すでに録音したシーケンスを、現在演奏している曲の構成に合わせるわけです。

これだけでも音楽をリアルタイムにコントロールしていく機能としては充分すぎるほどですが、ミュージック・プロセッサはもう一枚の切札を持っています。

ドラムの音を変えて曲の雰囲気を一変したい場合がよくあります。たとえば、メインボーカルが入るパートではサイドスティックとライドシンバルを使っているけれども、コーラスのリピートに入ったところで、これをスネアとハイハットに変える、といったことです。ミュージック・プロセッサの4つめのツールである<ドラム・マップ>は、これを手品のごとくやってくれます。

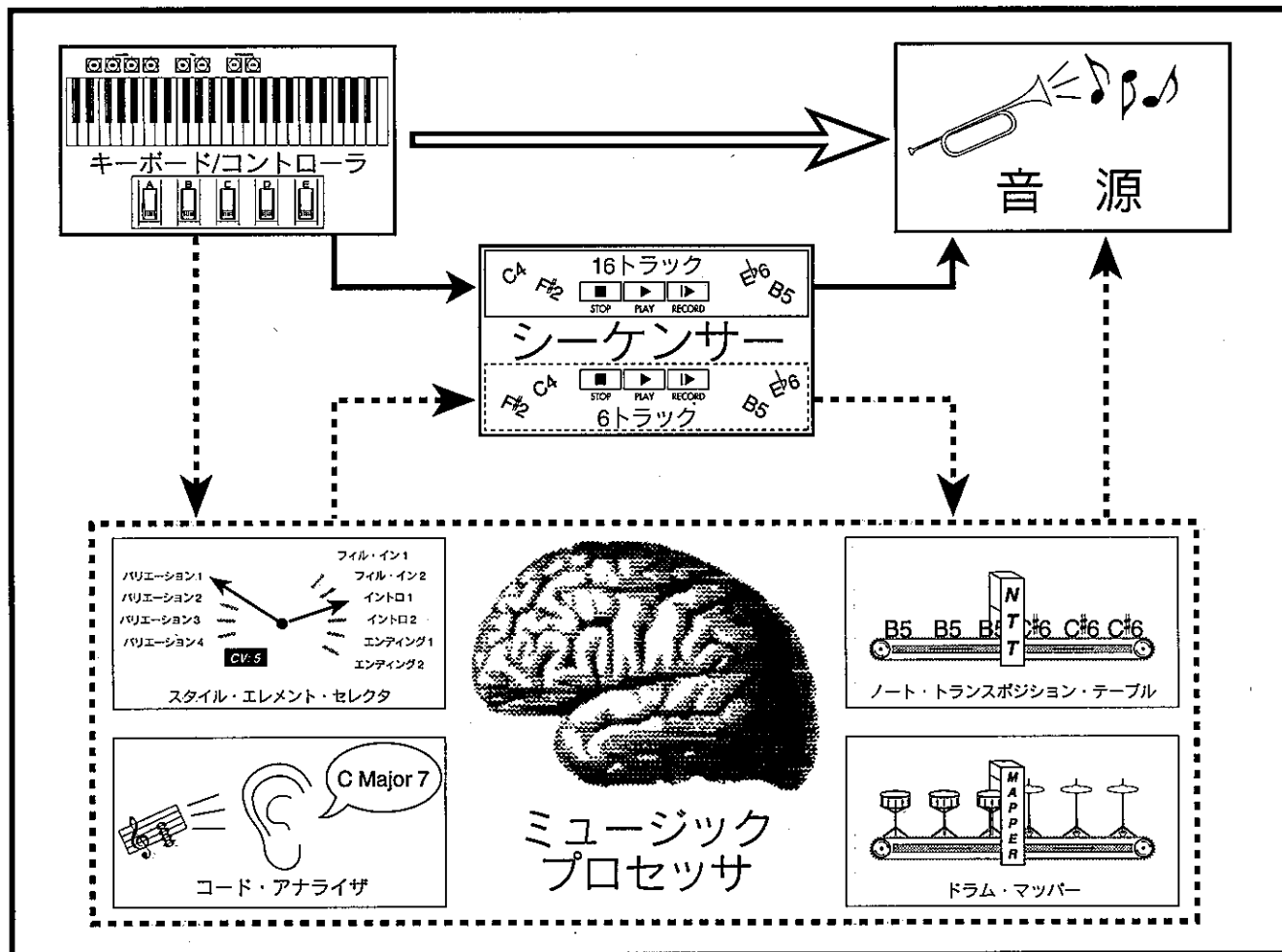


たとえば、ハイハットをクラベス、カウベル、シェイカーに変えるなど、ドラム・マッピングを変更して別のパーカッション系インストで演奏することもできます。このように思いのままの操作ができるので、音楽表現も一段とその幅が広がります。

★すべての要素を組み合わせると...

iiの構成要素である音源、シーケンサー、ミュージック・プロセッサについて説明してきましたが、これにもう一つ、鍵盤とコントロール類を加えましょう。これはあなたとiiをつなぐパイプ役で、これを通じて様々な機能をコントロールすることができます。

以上の4つの要素を組合せ、それぞれの関係を図に表すと、次のようになります。



この図でわかるように、*ii*の各要素の関係は3つの基本的な構成で表されています。1つめは白い矢印で鍵盤と音源を直接つなぐもので、プログラムの演奏、エディットができます。これが一番シンプルな形で、電子キーボード楽器の基本と言えます。

2つめは実線を使った構成で、鍵盤から16トラックのシーケンサー、シーケンサーから音源へとつながっており、最高16トラックの演奏データを録音、再生することができます。ミュージック・ワークステーションの作曲機能の中核と言えます。

点線の矢印では、鍵盤とコントロール類がミュージック・プロセッサに命令を送り、これによって6トラック・シーケンサーからのシーケンス・データを変更して音源に送り込みます。リアルタイムでシーケンス・データをコントロールするというミュージック・プロセッサの機能によって、これまでの楽器に見られなかった能力と融通性が得られます。

*ii*のすばらしい性能を考えると、数ある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ことはおそらくないでしょう。*ii*では、すでに説明した各構成要素とそれに関連した機能が、いわゆる<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、サウンドのエディット、演奏データの録音、ディスク・ドライブへのアクセスなど、特定の作業を行うための機能を集めた一つのまとまりのことです。

*ii*には8つのモードがあり、もっとも強力なものはシーケンス関連のモードで、**Arrangement Play**、**Edit Style**、**Backing Sequence**、**Song**、**Song Play**です。これらのモードでは鍵盤、音源、シーケンサー、そして場合によっては、ミュージック・プロセッサを使用します。**Program**モードでは鍵盤と音源だけを使います。また、**Global**、**Disk**の2つのユーティリティ・モードがあります。

次に、各モードについて簡単に説明しましょう。

★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。**Program**モードではプログラムの音色を演奏できます。また、音の明るさ、アタック音やリリースなどのエンベロープ、基本波形の設定など、様々なプログラムの特徴を変更することもできます。プログラムとそのエディットについての詳細は、本書2-5ページの2.3と、リファレンス・ガイドの第6章をお読みください。

★Songモード

標準16トラックのシーケンサーでシーケンスを作成することができます(インタラクティブな機能はありません)。様々なソングエディット機能により、1音ごとに精密なエディットができ、曲に磨きをかけます。

詳細は、リファレンス・ガイドの第5章をお読みください。

★Song Playモード

このモードでは16トラックの再生専用シーケンサーを使って、スタンダードMIDIファイルのフォーマットで保存されている演奏データを再生します。

詳細は、リファレンス・ガイドの第4章をお読みください。

★Arrangement Playモード

インタラクティブなライブ演奏に使うモードです。アレンジメントを演奏する時、テンポ、コード、スタイル・エレメントの選択、ドラム・マッピングをすべて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・SEND・レベルを各パッキング・トラックごとに設定することもできます。

Arrangement Playモードでは、更に2つのプログラム(＜キーボード・ティンバー＞といいます)を、バックイング・トラックに重ねて演奏することもできます。

アレンジメントについての詳細は、リファレンス・ガイドの第1章をお読みください。

★Edit Styleモード

専用の6トラック・シーケンサーで、ご自分のスタイルを作り好きなようにエディットすることができます。また、搭載ROM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についての詳細は、本書2-6ページの2.5と、リファレンス・ガイドの第2章をお読みください。

★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・ティンバーのパート、スタイル・エレメントの選択、ドラム・マッピングの変更などを記録できます。また、8つのエクストラ・トラックがあって、そこに演奏データを追加したり、バックイング・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ができます。

バックイング・シーケンスについての詳細は、リファレンス・ガイドの第3章をお読みください。

★Globalモード

このモードではii全体にかかわるパラメータ設定、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。

また、2つのユーザー・ドラム・キットをエディットしたり、スタイル・データをメモリーカードにセーブしたりカードからロードしたり、また、iiのデータをMIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージとして転送するなどの機能もあります。

Globalモードの様々な機能については、リファレンス・ガイドの第8章をお読みください。

★Diskモード

このモードでは、プログラム、ソング、アレンジメント、スタイル、バックイング・シーケンスなど、iiの情報すべてをフロッピー・ディスクにセーブしたり、ディスクからロードしたりします。

また、MIDIデータ・ファイラーとして、別のMIDI楽器からのシステム・エクスクルーシブ・データを保存することもできます。

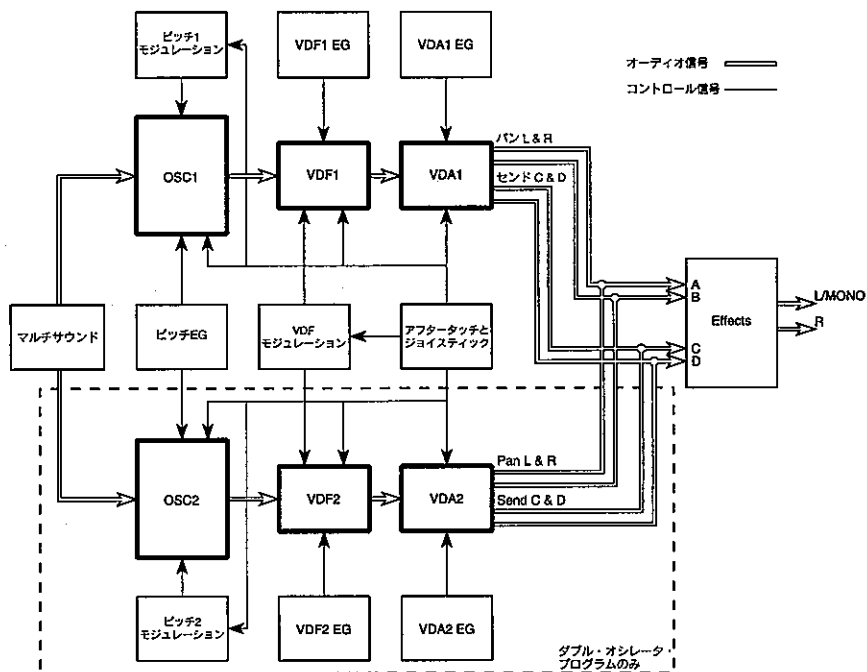
Diskモードの様々な機能については、リファレンス・ガイドの第9章をお読みください。

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、**Program**モードでは伴奏を使わずに弾いたり、シーケンサーを使うモードでは各トラックに割り当てたりすることができます。

★プログラムの構造

iiが使用しているA²シンセシス・システムは、音作りやサウンドの編集をする際の縁の下の力持ちと言えます。このシステムでは、一つの音を作り上げる際の3つの主な成分である、ピッチ(音程)、トーン(音色)、ボリューム(音量)があります。これをそれぞれコントロールするのが、オシレーター(OSC)、バリエブル・デジタル・フィルター(VDF)、バリエブル・デジタル・アンプリファイア(VDA)です。



サウンドはオシレータから出てきます。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、そのオクターブを決めます。この信号は次にVDFを通ります。VDFは、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、基本的な音色や音の明るさを設定します。

次に信号はVDAを通ります。VDAの機能は、オシレータの出力レベルを調整して基本的な音量を設定することです。最後に信号はエフェクタを通過してリア・パネルの出力端子に送られます。プログラムは1つないし2つのOSC-VDF-VDAシステムを使います。

OSC、VDF、VDAは、音色の成分を様々な方法で変化させるために、モジュレーション・ソースというものを持っています。ピッチMGとVDF MG (モジュレーション・ジェネレータ) は、ピッチと音色を周期的に変化させるために使います。ビブラート効果を作るときに便利です。ピッチEG、VDF EG、VDA EG (エンベロープ・ジェネレータ) は、ピッチ、音色、音量が時間とともにどのように変化するかをコントロールします。

たとえば、鍵盤を押さえたときに段々と音が出てくるように(フェード・イン)設定し(VDA EG)、押さえ続けていると音が明るくなり(VDF EG)、鍵盤を離すと音色が暗く(VDF EG) 1オクターブ下がっていきながら(ピッチEG) フェード・アウトしていく(VDA EG) という設定も可能なわけです。

2.4 ソングとは?

<ソング>とは、最高16本のトラックから構成されるシーケンスで、各トラックはそれぞれのMIDIチャンネルで受信したノート情報に従って、異なるプログラムを演奏します。

2.5 スタイルとは?

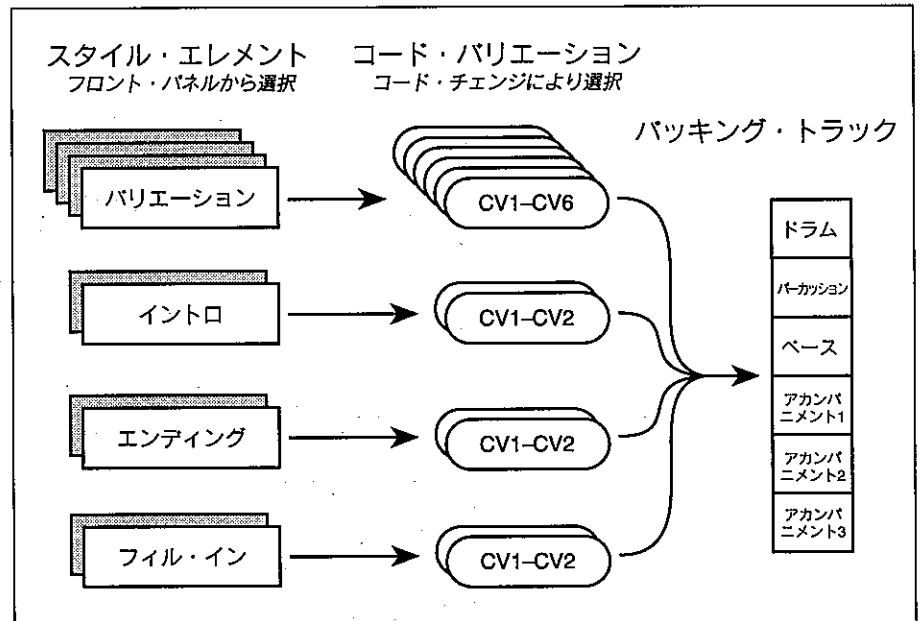
<スタイル>とは、演奏上でつながったシーケンスが集まったもので、これを組み合わせることで、iiのミュージック・プロセッサはその特殊な機能を実行することができます。各シーケンスには、6つのバッキング・トラックに関するデータである、ドラム、パーカッション、ベース、アカンパニメント(伴奏) 1、2、3が入っています。

第1章でも述べたように、スタイルの構成要素は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、2つのフィル・インで、これら各スタイル・エレメントを選ぶには、フロント・パネル上の該当するキーを押します。各スタイル・エレメントは更に小さな単位であるコード・バリエーションから成り立っています。

<コード・バリエーション>とは、バッキング・トラックを作るための実際のシーケンス・データを持っているものです。各バリエーションには6つのコード・バリエーション

ン(CV1-CV6)が入っており、イントロ、エンディング、フィル・インにはそれぞれ2つのコード・バリエーション(CV1-CV2)があります。

各スタイル・エレメント内の任意のコード・バリエーションを演奏するように、コードのタイプを設定することができます。たとえば、メジャー7thのコードを弾くとCV1が、ディミニッシュ・コードを弾いたらCV5がそれぞれ鳴るようにできます。



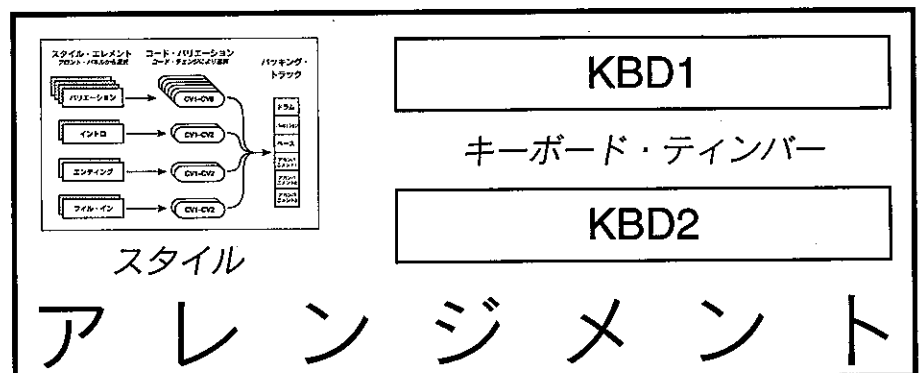
iiのROMには80種類のスタイルがはっています。最高12種類のスタイルを作成し、バッテリーでバックアップされたRAMにこれを保存することができます。(ROMとRAMについての説明は、本書2-8ページの2.8をお読みください。)

2.6 アレンジメントとは?

<アレンジメント>とは、iiを演奏するあなたが、リアルタイムでスタイルとやりとりをできるようにしたものです。スタイルをアレンジメントに割り当てると、テンポ、コード、スタイル・エレメントの選択、ドラム・マッピングをすべて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対し、それぞれ異なるプログラム、ボリューム、パン、エフェクト、テンポ、ミュートの設定を割り当てることができるので、スタイルごとに様々なサウンドの可能性を与えてくれます。また、同じスタイルを使っているいろいろな曲を演奏できます。

6つのバックキング・トラックのほかに、2つのキーボード・ティンバーというリアルタイム演奏用の音があり、これを重ねたりキーボードの高音側と低音側にそれぞれ割り当てたりして、バックキング・トラックにあわせてライブで演奏することができます。



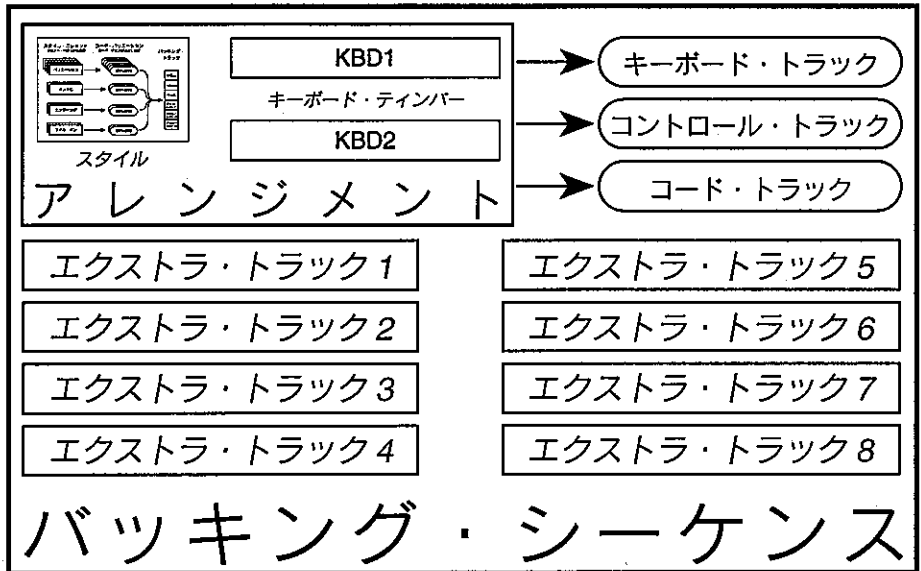
iiは64種類のアレンジメントをバッテリーでバックアップされたRAM内に持っています。(ROMとRAMについての説明は、次の2.8をお読みください。)

2.7 バッキング・シーケンスとは?

<バッキング・シーケンス>とは、使うアレンジメント、スタイル、テンポ設定など、アレンジメントの演奏にかかわるあらゆる要素を記録するところです。

また、3種類のアレンジメント・トラックがあり、それぞれ、キーボード・ティンバー、フロント・パネルのキー、キーボードのコード・スキャン範囲で演奏したコードを記録します。

更に、8つの<エクストラ・トラック>があつて、その他の演奏パートを録音したり、ボリュームやプログラム・チェンジなどの情報を6つのバッキング・トラックに送るのに使用することができます。



iiでは、バックアップされていない(電源を切ると消えてしまう)RAMの中に10個のバックキング・シーケンスを記憶させておくことができます。

2.8 メモリとディスクについて

ii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と同様の構成をもっています。iiはさまざまな種類の情報をたくさん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、バックキング・シーケンス、ドラム・キット、グローバル設定、その他画面上で指定した設定の多くは、何らかの方法で保存する必要があります。このため、普通のコンピュータと同じように、iiもデータを保存する<メモリ>(記憶部)というものを持っています。メモリにはROMとRAMの2種類があります。

<ROM>は「リード・オンリー・メモリ (Read Only Memory)」の略です。このメモリは永久にデータを保存し、そこからデータを読み込むことだけができます。(図書館の本と似ています。)

ROMに保存されているデータの例としては、ほとんどのスタイル、プログラム、ドラム・キット、マルチサウンドのすべてと、iiの動作を指示するオペレーティング・システムなどです。

<RAM>は「ランダム・アクセス・メモリ (Random Access Memory)」の略で、データの書き込み、読み出しの両方ができます。(ノートにたとえることができます。)

RAMには2種類あります。ひとつはバッテリーでバックアップされているRAM、もう一つはバックアップされていないRAMです。バッテリーでバックアップされていると、ii本体の電源を切った後も情報が保持されます。これは、本体内に小型電池が入っており常にRAMに電流を送っているからです。バックアップされていないRAMでは、電源を切るとデータは消えてしまいます。

プログラム、スタイル、ドラム・キットの一部とアレンジメントすべてはバッテリーによるバックアップ式RAMに記憶されます。ソングとバックキング・シーケンスはバックアップされていないRAMに記憶されます。

これはつまり、iiの電源を切った時点でソングとバックキング・シーケンスのデータがすべて消えるということです。このため、iiの電源を常にいれた状態にしておくか、バッテリーバックアップのRAMのみを採用したiiを製造するか、という二者択一になりそうです。けれども、iiの電源を入れたままにしておくのは非経済的ですし、かといって、バッテリーでバックアップされているRAMは、バックアップされていないRAMよりも高価なので、コストがかかってしまいます。

そこでフロッピー・ディスクの登場となります。フロッピー・ディスクはデータを保存するのに便利で安上がりな手段で、コンピュータやその他の電子楽器など多くの機器の保存媒体として、幅広く使用されています。

ディスクはたいへんコンパクトなので、iiのデータすべてを持ち歩くには手ごろなものと言えます。フロッピー・ディスクを使ってデータを別のiiに移せば、すぐにご自分のアレンジメントやスタイルを使うことができます。

内蔵データを記憶するだけでなく、iiはデータ・ファイラー機能を使って、別のMIDI機器からMIDIシステム・エクスクルーシブをバルク・ダンプ送信して保存することもできます。

Songモードで作ったソングは、スタンダードMIDIファイルとしてセーブできるので、これをスタンダードMIDIファイル・フォーマットに対応しているMIDI楽器やコンピュータで読み出すことができます。同様に、他のソースからのスタンダードMIDIファイルをロードして、**Song**モードを使って、エディットすることができます。

3

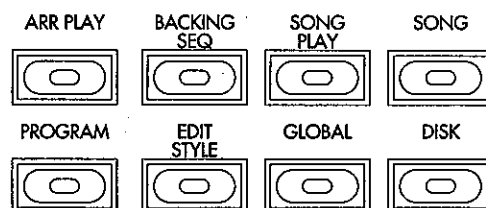
パネル上の操作

この章では、**ii**のページ画面の進み方、各機能の使い方、パラメータのエディット方法などの基本操作にいたるまで、様々なテクニックについて説明します。まず、第1章で手短かに説明した、プログラム、アレンジメント、スタイルの選択の手順について、もう一度復習してみましょう。

3.1 モードの選択

第2章でも述べたように、**ii**の様々な機能は、モードと呼ばれる単位に整理されています。各モードでは、自分が何をしたいかによって、いろいろな機能を使うことができます。

モードの選択は、とても簡単です。選びたいモードの名前がついたキーを押すだけでいいのです。たとえば、**Song**モードに入りたい場合は、**SONG**キーを押します。**Arrangement Play**モードに入りたい場合は、**ARR PLAY**キーを押します。

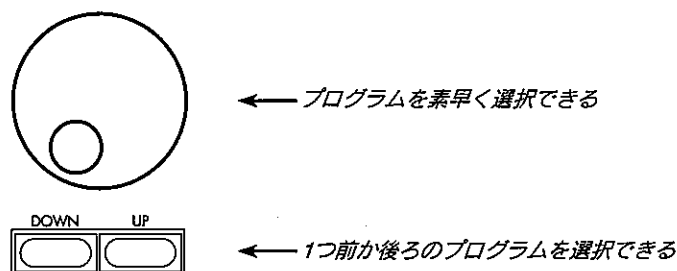


3.2 プログラム、アレンジメント、スタイルの選択

★VALUEコントロールを使ったプログラムの選択

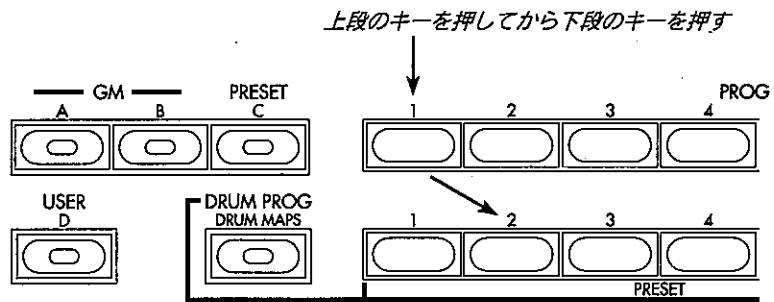
VALUEコントロールを使うと、プログラムの選択が一番簡単にできます。UPキーとDOWNキーを使っても、一度に1つずつ番号順にプログラムを選べます。また、VALUEダイヤルをぐるっと回すと希望のプログラム・ナンバーをすぐに選択できます。(Programモード以外のモードでプログラムを選ぶ場合は、まずカーソルポジションキーを使って変更したいプログラムを反転表示させてください。カーソルポジションキーについての詳細は、本書3-5ページの説明をお読みください。)

Arrangement Playモードのページ画面1では、VALUEコントロールはテンポ調整専用になっています。このため、下記のようにPROGRAMキーを使用してください。

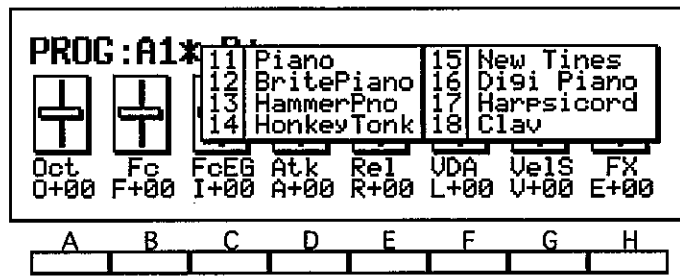


★PROGRAMキーを使ったプログラムの選択

プログラムを選択するもう一つの方法は、PROGRAMキーを使って番号を入力することです。選びたいプログラムの番号が分かっている場合は、直接入力することができます。



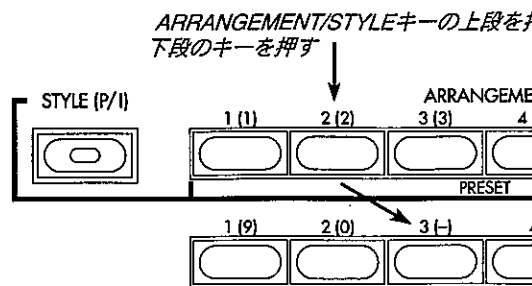
Programモードで任意のバンクキーか上段のPROGRAMキーを押すと、下記のようなリストが現れ、選んだグループ(この例ではグループ1)のプログラムを表示します。プログラムのナンバーがわからなくても、このリストでプログラムを探したり、確認したりすることができます。選びたいプログラムが決まったら、適切な下段のPROGRAMキーを押して2桁目を入力します。



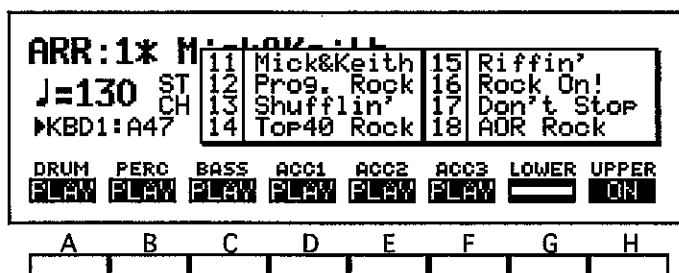
同じグループ内のプログラムを選ぶ場合は、上段のキーを押す必要はありません。下段のキーだけを押してください。たとえば、プログラムA32からプログラムA38に切り替える場合、下段のキー8だけを押します。

★ARRANGEMENT/STYLEキーを使ったアレンジメントの選択

ARRANGEMENT/STYLEキーの機能は、PROGRAMキーとほとんど同じです。



Arrangement Playモードで上段のARRANGEMENT/STYLEキーを押すと、該当するグループのアレンジメントが表示されます。選びたいアレンジメントに相当する下段のARRANGEMENT/STYLEキーを押してください。(Backing Sequenceモードでアレンジメントを選ぶと、このリストは表示されません。)



同じグループのアレンジメントを選ぶ場合は、上段のキーを押す必要はありません。下段のキーだけを押してください。たとえば、アレンジメント11からアレンジメント12に切り替える場合、下段のキー2だけを押します。

★ARRANGEMENT/STYLEキーを使ったスタイルの選択

Arrangement PlayモードかBacking Sequenceモードの時にスタイルを選ぶには、まず、ARRANGEMENT/STYLEキーの左にあるSTYLEキーを押します。STYLEキーが点灯して、スタイルを選べる状態であることを知らせます。次にARRANGEMENT/STYLEキーを使ってスタイルを選んでください。

最初にSTYLEキーを押すと、キーのLEDが点灯します。上段の1～6のキーを押してから下段の1～8のキーを押してスタイルP11～P68を選びます。また、上段の7のキーを押してから下段の1～8のキーを押してユーザー・スタイルU11～U18を選びます。メモリーカードのスタイルC1～C4を選ぶには、上段の8キーを押してから下段の1～4キーを押します。

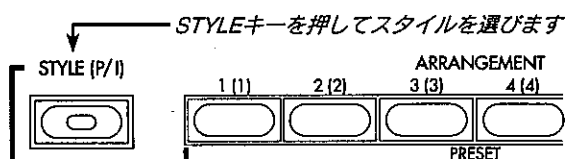
プリセット・スタイル(I11-I48)を選ぶには、上段のキー(1-6)を押してから、下段のキー(1-8)を押します。上段のキー7を押してから下段のキー(1-4)を押すと、ユーザー・スタイル(U21-U24)が選択されます。

Arrangement Playモードで、アレンジメントの演奏が止まっているときにスタイルを選ぶと、アレンジメントは、選ばれたスタイルのプログラム、ボリューム、パンポット、テンポに設定されます。また、ベースとアカンパニメントのトラックのオクターブ設定およびラップアラウンド設定も、それぞれ0とSTYにリセットします。

アレンジメントを演奏中にスタイルを選ぶと、Iはアレンジメントのバックিং・トラックの設定を変えずに、新しいスタイルに移ります。このため、スタイルを切り替えるときに、突然音が変わることはありません。TEMPO LOCKキーが点灯していない限り、テンポはそのスタイルの初期設定に合わせて切り替わります。

| スタイル | 選択方法 | |
|---------|-----------------------|----------------|
| P11～P68 | Press STYLE key once | 上段1～6と下段1～8を押す |
| I11～P48 | Press STYLE key twice | 上段1～4と下段1～8を押す |
| U11～U18 | Press STYLE key once | 上段7と下段1～8を押す |
| U21～U24 | Press STYLE key twice | 上段7と下段1～4を押す |

プログラムやアレンジメントと違って、スタイルを選んでもリストは表示されません。アレンジメントの選択に戻るには、STYLEキーのLEDが点灯するまでキーを押します。



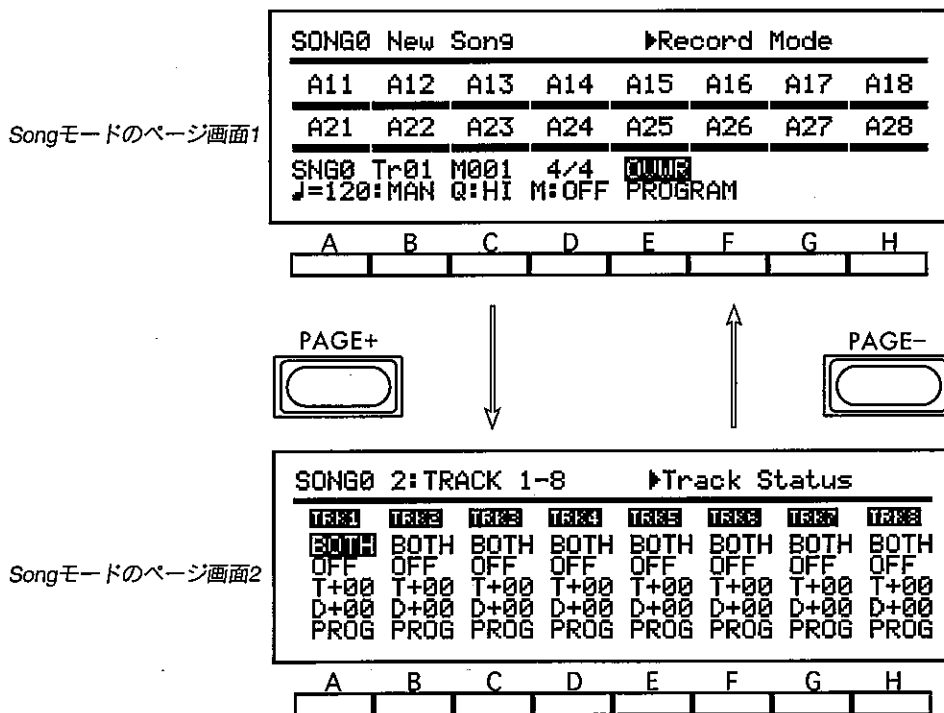
3.3 ページ画面の選択

各パラメータと機能は、<ページ>と呼ばれる画面にそれぞれグループ分けされています。たとえば、エフェクトに関連したパラメータはすべて1つのページ画面に表示されます。また、ファイルのセーブに関する機能はすべて別の画面に表示されます。

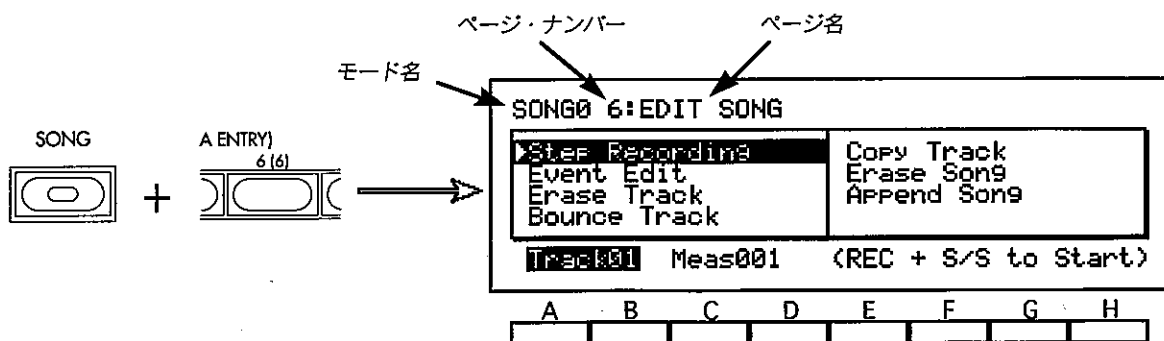
<パラメータ>とは、LCD画面上で変更できる設定のことです。たとえば、MIDIチャンネルは値の範囲が1~16のパラメータ、テンポは1分間に40拍から240拍まで変更できるパラメータです。

ここでいう機能とは、ディスクをフォーマットしたり、プログラムの書き込みをしたり、ソングから小節を削除したりするなど、特定の操作を行うことができるものです。通常、それぞれの機能には数々のパラメータが入っており、値を入力して手順を進めるようになっています。

PAGE+キーとPAGE-キーを使うと、次のページ画面に移ったり後に戻ったりすることができます。たとえば、ページ画面1からページ画面2に進むには、PAGE+キーを1回押します。ページ画面2からページ画面1に戻るには、PAGE-キーを1回押します。



進みたいページ画面の番号がわかっていれば、直接そこに進む方法もあります。現在のモードのキーを押したまま、その番号に相当するDATA ENTRYキーを押してください。たとえば、Songモードのページ画面6を選ぶ場合は、SONGモードキーを押さえたまま、DATA ENTRYキーの6を押します。



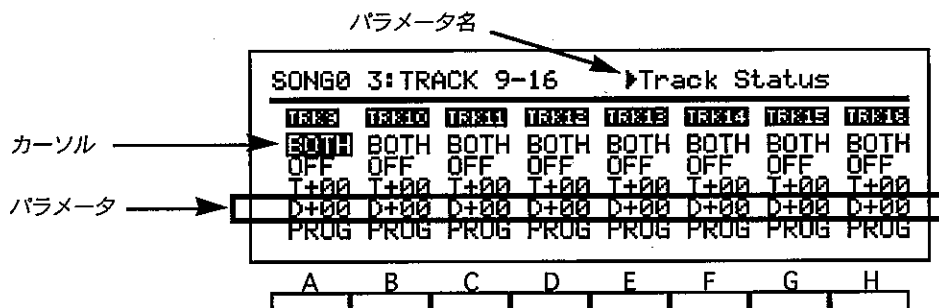
ProgramモードとSongモードはそれぞれ9ページ以上にわたっています。ページ画面10やページ画面11に移動するには、該当するモードキーを押しながらDATA ENTRYキー-0または-1を押してください。

3.4 カーソルの動かし方

<カーソル>は、白抜き文字で反転表示されている部分で、画面上で現在選んでいる項目や位置を示します。

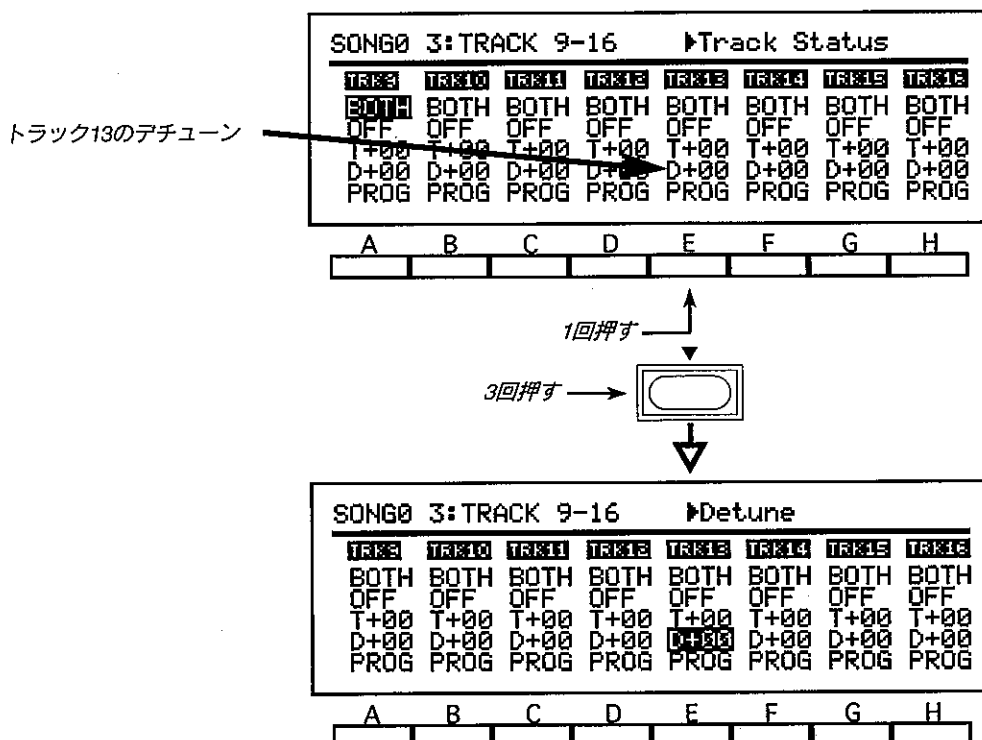
iiの操作をする上での基本的な方法は、このカーソルを様々な画面上で移動させて、調整したいパラメータを選び、その値を入力していくことです。

カーソルをパラメータに移動すると、その名前が画面右上に表示されます。下の画面では、見てもわかるように、Track Status/パラメータが選択されています。



矢印キー(▲、▼)を使って画面内でカーソルを上下に移動し、カーソル・キー(画面の下にあるAからHまで)を使って、左右に移動することができます。これらのキー(▲、▼とA~H)をカーソル・ポジションキーと呼びます。これを様々な組み合わせることで、画面上の任意の場所に自由に移動することができます。

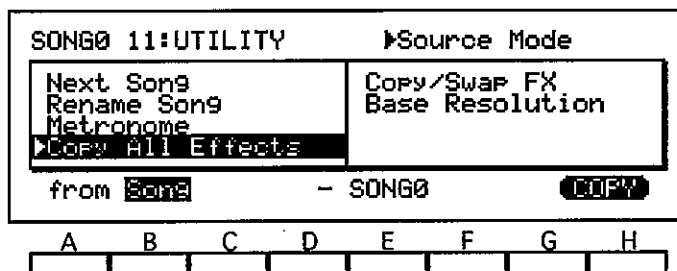
たとえば次の画面でトラック13のデチューンパラメータを選ぶには、まずカーソル・キーEを押してから下の矢印キーを3回押します。キーを押す順序は重要ではありません。矢印キーを押してからカーソル・キーを押してもかまいません。



カーソルが画面の最上行または最下行を越えるまで矢印キーを押すと、カーソルは下の行または上の行まで一回り戻ってきます。たとえば▼キーを押し続けると、カーソルはBOTH, OFF, T+00, D+00, PROGと経路してBOTHに戻ってきます。

★機能を選ぶページ画面でのカーソルの移動

パラメータではなく機能の入っているページ画面では、矢印キー(▲、▼)を使って機能を選びます。



カーソル・キー(A~H)で該当機能のパラメータを選び、さらにその作業を実行します。上記の画面ではカーソル・キーBを押してエフェクトのコピー元のモードを選び、カーソル・キーEを押してプログラム、ソング、アレンジメント、パッキング・シーケンスなどのコピー元を選びます。更にカーソル・キーHを押してコピー作業を始めます。

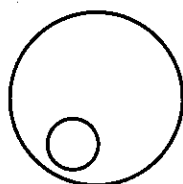
このようなページ画面では、機能カーソルがリスト内の最初または最後の機能に達すると(この場合はNext SongまたはBase Resolution)、元に戻ってきます。

3.5 値の入力

パラメータの値を設定したりリセットするには、様々な方法があります。これには、VALUEコントロールを使ったり、DATA ENTRYキーを使ったり、PROGRAMキーや鍵盤を使ったりします。

★VALUEコントロールの使い方

UPキー、DOWNキーを使うと、値を1ずつ増減させて入力することになりますが、VALUEダイヤルを使うと、どんな値にでも素早く移動して入力することができます。UPキー、DOWNキー、VALUEダイヤルを合わせてVALUEコントロールと呼びます。



← 値を大きく変化させることができる

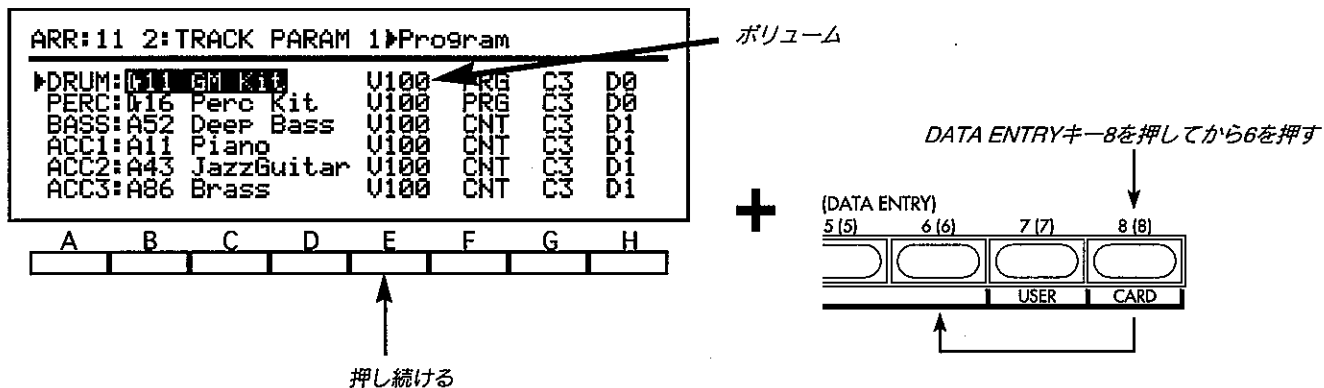


← 1つ前か後ろのプログラムを選択できる

★DATA ENTRYキーの使い方

ARRANGEMENT/STYLEキーの中には、数字の後にもう一つの数字がカッコ内に書かれているものがあります。このようなキーをカーソル・キーと組み合わせて使うと、DATA ENTRYキー（数値キー）としての機能が使えます。直接値を入力したい場合は、これが便利です。

たとえば、下の画面のV(ボリューム)パラメータに86という数値を入力する場合、カーソル・キーEを押したままDATA ENTRYキー8を押し、続いてDATA ENTRYキー6を押します。カーソル・キーを離すと、値が入力されます。



9や0、あるいは“-”を入力するには、ARRANGEMENT/STYLEキーの下段でそれぞれ1、2、3を押してください。

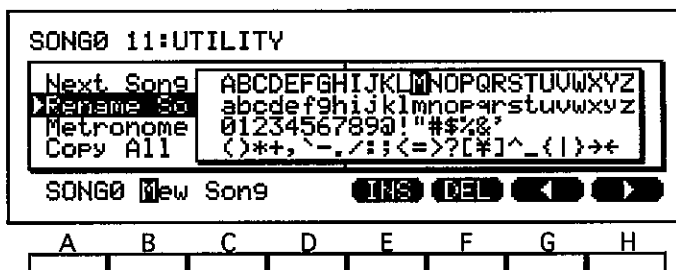
★タイトルの付け方

各アレンジメント、スタイル、プログラム、バックিং・シーケンス、ソングには、最高10文字までのタイトルを付けることができます。同様に、ディスクにセーブするファイルにも、8文字までのタイトルを付けることができます。どちらも手順は同じです。

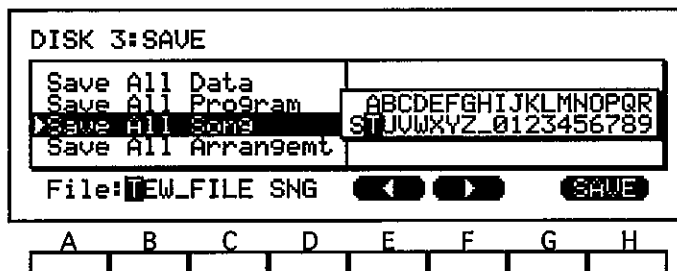
すでに述べたように、データのタイプによってモード別に分類されますが、このモードそれぞれには、リネーム機能が入っています。これらの機能を最初に選択すると、画面にはINS、DEL、左右の矢印などの他に、現在のタイトルも表示されます。カーソル・キーHを使って、このタイトル中で1つ先の文字を反転表示させ、カーソル・キーGで1つ前の文字を反転表示させます。

VALUEコントロールで文字を変更することができます。この場合はポップアップ・メニューが使用できる文字を表示します。この画面で、タイトルに新しい文字を選んでみましょう。

名前の変更が終わっても、他の機能のようにキーを押して作業を実行する必要はありません。タイトルは一種のパラメータなので、自動的に保存されるからです。



ディスク・ファイル名は、その他のデータ名の長さより短くだけでなく、使える文字の種類が決められています。これは、ディスクがMS-DOSの規定に従っているからです。



ディスクに関連したネーム機能には、INSやDELキーは出てきません。しかし、ファイル名の最後でスペースを入れると、文字を削除することができます。名前のまん中にスペースを入れようとした場合には、セーブ操作を始めると同時にそれが下線に置き替わります。これは、MS-DOSのファイル名にはスペースが使えないからです。

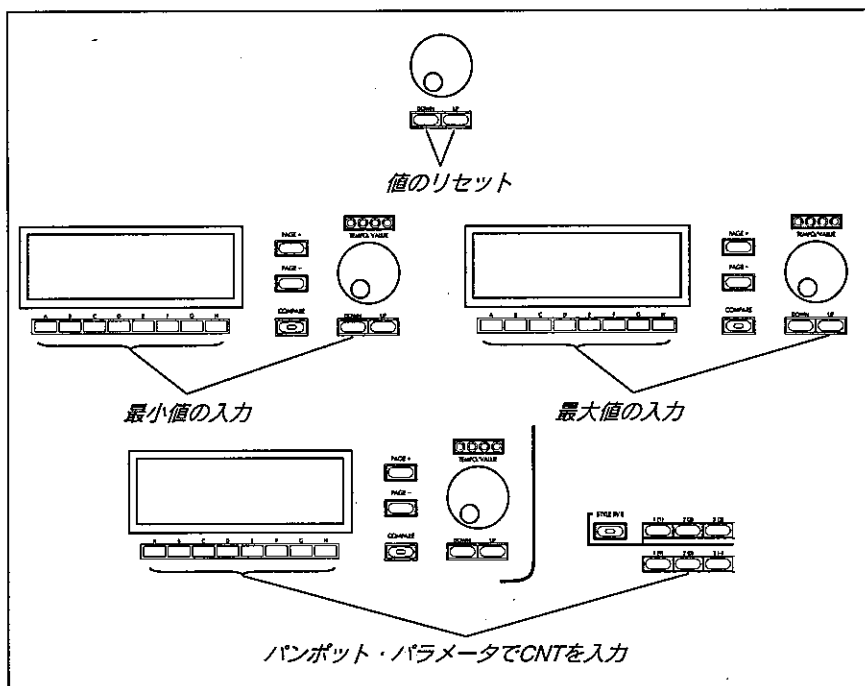
★鍵盤から音名やベロシティの値を入力する方法

C4(中央のド)などの音名や、110などといったベロシティ値を入力するパラメータについては、この値を鍵盤から入力することができます。エディットしているパラメータの下にあるカーソル・キーを押しながら、鍵盤を弾いてください。

★さまざまな近道を利用する

DOWNキーとUPキーを同時に押すと、現在選択しているパラメータを元の値にリセットすることができます。

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キーをそれぞれ押すと、パラメータの値が最小値、または最大値になります。



どのモードでもパンポット・パラメータの値を設定する時は、カーソル・キーを押したままDATA ENTRYキー0を押すと、値がすぐにCNT(センター)に設定されます。

3.6 鍵盤のトランスポーズ（移調）

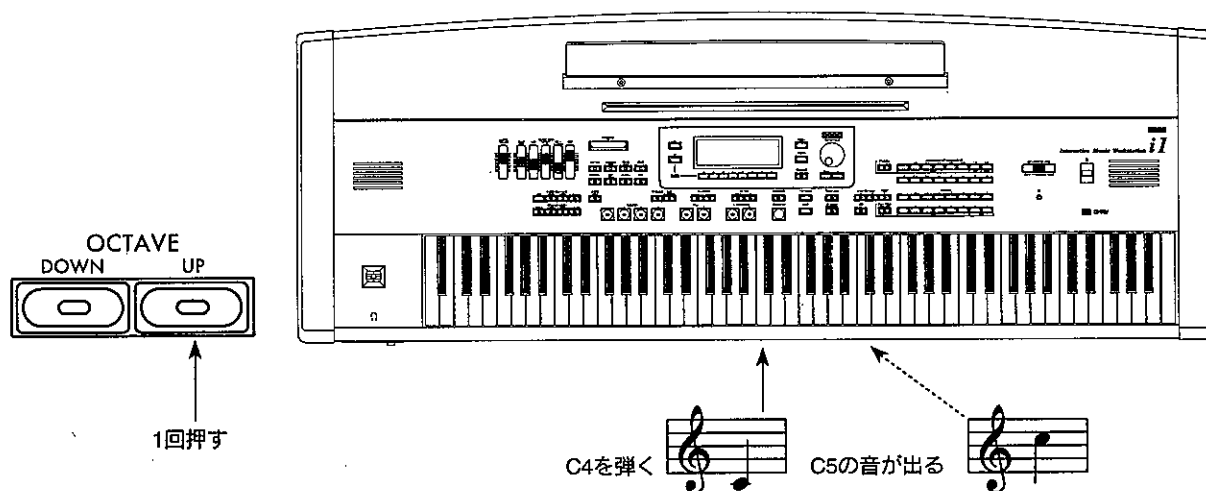
鍵盤をオクターブ単位、または半音単位で移調することができます。オクターブ単位のトランスポーズをすると、弾ける音域が広がります。また、半音単位のトランスポーズでは、ボーカルやその他の楽器の音程と簡単に合わせられるので、曲を新しい調で練習し直す必要がありません。

★オクターブ単位のトランスポーズ

OCTAVEキーを使って、最高2オクターブまでトランスポーズします。押した**OCTAVE**キーが点灯している場合は、1オクターブ分トランスポーズされたことを示します。これが点滅していると、2オクターブ分トランスポーズされています。**Arrangement Play**モードでは、トランスポーズの量が-2~+2の値で表示されます。0はトランスポーズがありません。

キーボードを1オクターブだけ上にトランスポーズする場合は、**OCTAVE UP**キーを1回押します。現在のプログラムの音がすべて1オクターブ上がり、**OCTAVE UP**キーが点灯します。

Arrangement Playモードの時は**OCTAVE UP**キーが点灯し、画面に+1の値が表示されます。



Arrangement Playモードでアレンジメントを選ぶと、現在のオクターブ設定は、選んだアレンジメントの中にセーブされている値に変更されます。その他のモードでは、新しいプログラムやトラックを選んでも、**OCTAVE**キーの設定は変わりません。このキーの設定を変更するか、**ii**の電源を切るまでは、そのままとなります。

Programモードでは、プログラムを書き込む時には、現在の**OCTAVE**キーの設定まではプログラムの一部としてセーブされません。パフォーマンス・エディットのオクターブ・パラメータを使ってください。(アプリケーション・ガイド第3章、3-3ページ参照)

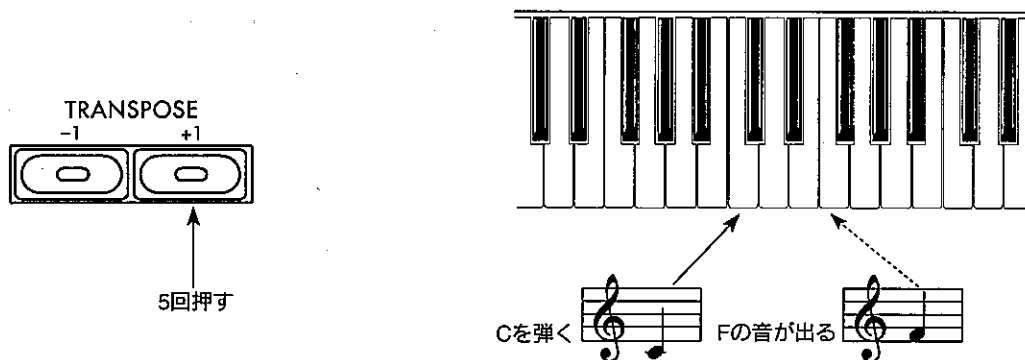
どのマルチサウンドにも音程の上限があるので、あまり高いオクターブで弾くと音が出ないことがあります。

この設定をワンタッチで0に戻したい場合(オクターブのトランスポーズをキャンセルしたい場合)は、**OCTAVE UP**キーと**OCTAVE DOWN**キーを同時に押してください。

★半音単位のトランスポーズ

TRANSPOSE -1/+1キーを使って、半音単位で最高11半音まで上下にトランスポーズできます。トランスポーズの量が画面上の右の部分に表示されます。0の値は、トランスポーズされていないことを表します。

たとえば、**ド**の鍵盤を弾いた時に**ファ**の音を出したい場合は、**TRANSPOSE +1**キーを5回押します。音符がすべて半音で5つ上がり、画面上には+5が表示されます。



この設定を0に戻したい場合（つまり半音単位のトランスポーズを解除したい場合）、**TRANSPOSE -1**と**+1**のキーを同時に押してください。

4

仕様とオプション

| | |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 音源方式 | AI ² シンセシス(フル・デジタル・プロセッシング) |
| 音源 | 32ボイス、32オシレータ(シングル・モード時) 16ボイス、32オシレータ(ダブル・モード時) |
| 鍵盤 | 88鍵(ペロシティ・センス/アフタータッチ、キーウエイト・コントロール付) |
| 波形メモリ | PCM ROM 14Mbyte |
| エフェクト | 2系統ステレオ・デジタル・マルチエフェクト・システム、47種類 |
| プログラム | GMプログラム128個とGMドラム・プログラム1個をROMに内蔵； プログラム64個とドラム・プログラム17個をROMに内蔵； ユーザー・プログラム64個とユーザー・ドラム・プログラム2個をRAMに記憶 |
| スタイル | スタイル80種類をROMに内蔵；スタイル12種類をRAMに記憶；スタイル4種類をオプションのRAM/ROMに記憶 |
| アレンジメント | 64種類をRAMに記憶 |
| バックキング・シーケンス | 10種類を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、ソング：40,000 |
| ユーザー・スタイル | U11~14：15,000 U15~18：15,000 U21~24：15,000 |
| コントローラ | ダンパー・ペダル、アサイナブル・ペダル/スイッチ1,2、EC5 |
| 出力 | L/MONO、R、ヘッドフォン×2 |
| 入力 | L/MONO、R |
| MIDI | IN、OUT、THRU |
| ペダル | ダンパー、スイッチA、スイッチB(ST-H1使用時) |
| 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 | バックライト付LCD、240×64グラフィックス |
| メイン・アンプ | 40W×2 |
| スピーカー | 16cm×2、5cm×2 |
| 電源 | 定格100V |
| 消費電力 | 110W |
| 標準付属品 | AC電源コード、プリロード・プログラム・データ・ディスクIFD-01P、IFD-02P、楽譜立て |
| 寸法 | 1,505(幅)×536(奥行)×176(高)mm |
| 重量 | 45.1kg |
| オプション備品 | 専用スタンドST-H1、キーボードスタンドST-T1 スタイルディスク・ライブラリIFD-xx、EC5エクスターナル・コントローラ、DS-1 ダンパー・ペダル、PS-1ペダル・スイッチ、PS-2ペダル・スイッチ、EXP-2エクスプレッション・ペダル、XVP-10エクスプレッション・ペダル、MIDIケーブル |

仕様は予告なく変更することがあります。

☆MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

アフターサービス

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

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

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

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

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

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲

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

■修理等のお問い合わせは最寄りの営業所、または下記までお問い合わせください。
営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎(03)3309-7004

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