


Interactive Music Workstation

取扱説明書

アプリケーション・ガイド

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT

 AI² Synthesis System

KORG

目次

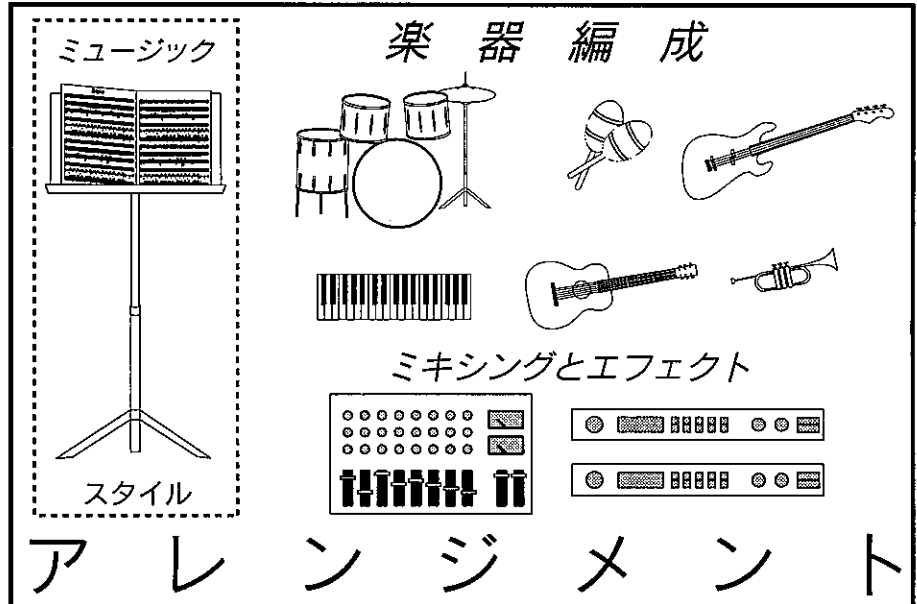
1 アレンジメントのエディット	1-1
1.1 スタイルの選択	1-1
1.2 楽器編成の変更	1-3
1.3 ラップアラウンド・ポイントについて	1-6
1.4 デフォルト・ドラム・マッピングの選択	1-8
1.5 フィル・イン後のバリエーションの変更	1-9
1.6 キーボード・アサイン・モードの設定	1-9
1.7 キーボード・ティンバー・パラメータの設定	1-11
1.8 その他の機能	1-12
1.9 まとめ	1-12
2 バッキング・シーケンス	2-1
2.1 基本操作	2-1
2.2 ステップ・レコーディング	2-2
2.3 エクストラ・トラックを使ったバッキング・トラックのコントロール	2-6
3 Programモード	3-1
3.1 プログラムの構成	3-1
3.2 プログラムの選択	3-2
3.3 パフォーマンス・エディット	3-3
4 Songモード	4-1
4.1 Songモードの使い方	4-1
4.2 レコーディングの準備	4-3
4.3 リアルタイム・レコーディング	4-4
4.4 オーバーダビング	4-4
4.5 パターン・レコーディング	4-6
4.6 オートパンチ・レコーディングを使ったミスの修正	4-9
4.7 コンペアとアンドゥ	4-12
4.8 マニュアルパンチ・レコーディングでミスを修正する方法	4-12
4.9 イベントのエディット	4-13
4.10 クオンタイズ	4-20
4.11 ステップ・レコーディング	4-22
4.12 ソングに名前を付けて保存する方法	4-24
4.13 Songモードの他の機能	4-26
4.14 音を重ねる	4-29
4.15 音量レベルの調整	4-29
4.16 ステレオ音像の定位	4-31
4.17 エフェクトのかけかた	4-32
5 プログラムのエディット	5-1
5.1 マルチサウンドの選択	5-1
5.2 音の明るさを調整する	5-2
5.3 アタック・タイムを調整する	5-2
5.4 コンペア機能の使い方	5-3
5.5 もう一つのオシレータを追加する	5-3
5.6 OSC2の設定を調整する	5-4
5.7 ピッチベンドの範囲を調整する	5-6
5.8 エフェクトをかける	5-7
5.9 プログラムにタイトルをつけて保存する	5-9

6 ドラム・サウンドを使って	6-1
6.1 ドラム・プログラムとは?	6-1
6.2 ドラム・キットのエディットをする前に	6-3
6.3 ドラム・キットのエディット	6-4
6.4 エフェクトをかける	6-9
6.5 ドラム・プログラムのエディットが終わったら	6-11
7 スタイルのエディット	7-1
7.1 コード・バリエーションの割り当てを変更する方法	7-1
7.2 新しいパートの録音	7-3
7.3 スタイル・パラメータの調整	7-5
7.4 スタイルの録音	7-7
7.5 スタイルの録音についてのヒント	7-9
8 MIDIアプリケーション	8-1
8.1 外部シーケンサーと <i>ix</i> を組み合わせる	8-1
8.2 <i>ix</i> から別のMIDI楽器をコントロール	8-4
8.3 General MIDIとは?	8-4
8.4 スタンダードMIDIファイルについて	8-5
8.5 Xpose Posパラメータについて	8-6

1

アレンジメントのエディット

プレイヤーズ・ガイドの第1章でも説明したように、アレンジメントによって演奏の幅は大きく広がります。アレンジメントはスタイルをリアルタイムでコントロールするだけでなく、独自の楽器編成や演出を創り出すことができます。アレンジメントがスタジオでのミュージシャンの集まりであり、スタイルはミュージシャンが演奏する楽譜である、と言ってもいいでしょう。



この章では、ご自分でアレンジメントを作成する時に使う様々なパラメータについて説明します。



1. ARR PLAYと書かれたキーを押して、Arrangement Playモードに入ります。



1.1 スタイルの選択

アレンジメントを作るときに最初に行うのは、スタイルを選ぶことです。スタイルにはアレンジメントが演奏するデータがすべて入っているので、実際に演奏される曲がこれで決まります。

各スタイルにはテンポ設定のほか、6つのバックিং・トラックの基本プログラム、ボリューム、パンポット設定も入っています。これによって、もっとも一般的な楽器編成とテンポでスタイルを聴くことができます。次に、アレンジメントの中の設定を修正することができます。これについては、後で説明します。

スタイル選択には2つの方法があります。1つはアレンジメントの演奏中に選ぶ方法、もう1つはアレンジメントが演奏されていない時に選ぶ方法です。

アレンジメントが演奏されていない時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・トラックとアカンパニメント・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をそれぞれ0、STYにリセットします。この設定については後ほど説明します。

アレンジメント演奏中は、*ii*はアレンジメントのバックিং・トラック設定を変えずに、新しいスタイルに移ります。つまり、スタイルの楽器編成ではなく、アレンジメントの楽器編成を使うことができるわけです。(更に、アレンジメントを演奏しながら、自然にスタイルを切り替えることができます。)テンポは、**TEMPO LOCK**キーが点灯していなければ、スタイルの初期設定に合わせて変化します。

例として、実際に**アレンジメント11 Mick&Keith**を選んでみましょう。



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

画面2行目を見ると、このアレンジメントは、**スタイルP11 Open Rock**を使っていることがわかります。

2. **VARIATION 1**キーを押します。
3. 鍵盤上の一番低いドの音を弾きます。
4. **START/STOP**キーを押します。

アレンジメントがスタートしたら、ヘビー・ドラム、エレキ・ベース、ディストーションのかかったギターという、楽器編成に注意してください。

5. **START/STOP**キーを押して、演奏を止めます。
6. **STYLE**キーを押します(キーが点灯します)。

これで**ARRANGEMENT/STYLE**キーを使ってアレンジメントではなくスタイルを選べるようになります。

7. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段のキー6を押してから下段のキー8を押して、**スタイルP68 Dixieland**を選びます。
8. **START/STOP**キーを押して演奏を始めます。

アレンジメントがスタートしたら、楽器編成(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)が音楽に合わせてどのように変化したか注意してください。

9. **START/STOP**キーを押して、演奏を止めます。
10. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段にあるキー2を押してから下段のキー4を押して、**スタイルP24 Rap**を選びます。

11. **START/STOP**キーを押して*ii*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・スタップの編成になったはずで

12. **START/STOP**キーを押して、*ii*の演奏を止めます。

次に、楽器編成を変えないとスタイルがどのように聞こえるかを試してみましょう。

13. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段のキー6を押してから下段のキー8を押して、**スタイルP68 Dixieland**を選びます。
14. **VARIATION 4**キーを押します。

15. **START/STOP**キーを押して*ii*をスタートさせます。

16. *ii*が演奏し続けている間に、**ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段にあるキー2を押してから下段のキー4を押して、**スタイルP24 Rap**を選びます。

次の小節の先頭からスタイルが変わります。楽器編成が違ると、スタイルもかなり異なったサウンドになることがわかります。

この楽器編成は、ラップ・ミュージックのスタイルには少し合わないかもしれませんが、**P63 2/4 March**のスタイルには適しています。

17. *ii*が演奏し続けている間に、**ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段にあるキー6を押してから下段のキー3を押して、**スタイルP63 2/4 March**を選びます。

ラップ・スタイルの時よりもこのスタイルの方が、現在の楽器編成では音が合っているようです。では、このスタイルの初期設定の楽器編成で聴いてみましょう。

18. **START/STOP**キーを押して、*ii*の演奏を止めます。
19. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの下段のキー3を押して、もう一度**スタイルP63 2/4 March**を選びます。

これで、このスタイルの初期設定となっている楽器編成が呼び出されます。上段のキー6を押さなかったのは、グループ6のスタイルがすでに選択されているからです。

20. **START/STOP**キーを押して、*ii*の演奏をスタートさせます。

初期設定の楽器編成でアレンジメントを聴いてみましょう。

21. **START/STOP**キーを押して、*ii*の演奏を止めます。

アレンジメントのエディットではコンペア機能が使えないので、エディットを行ったら順次これを保存しておくことをおすすめします。保存するには、フロント・パネルの**REC/WRITE**キーを押してください。

このライト機能は、書き込み先として自動的に現在のアレンジメント・ナンバーを選択します。そこで、元々のアレンジメントをとっておきたい場合は、ページ画面7のライト・アレンジメント機能を使って、エディットしたアレンジメントを別の番号のアレンジメントに保存してください。

1.2 楽器編成の変更

スタイルを選んだら、今度は楽器編成を変えてみたくなるでしょう。バックিং・トラックで使用するプログラムは、ページ画面2で選択します。

ここで、**アレンジメント13 Shufflin'**を選んでみましょう。



1. **STYLE**キーを2回押します(キー消灯)。

これで、**ARRANGEMENT/STYLE**キーを使ってアレンジメントを選ぶことができます。

2. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段のキー1を押してから下段のキー3を押して、**アレンジメント13 Shufflin'**を選びます。
3. **VARIATION 3**キーを押します。
4. 鍵盤上で一番低いドの音を弾きます。
5. **START/STOP**キーを押します。
6. **PAGE+**キーを押してページ画面2を出します。

ARR: 13 2: TRACK PARAM 1▶Program							
▶DRUM:	U12	Power Kit	U116	PRG	CP	D1	
PERC:	U16	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

この画面では、6つのバックিং・トラックそれぞれのプログラム、ボリューム、パンポット、エフェクト・センド・レベル設定を調整します。アレンジメント演奏中でも、任意の**Arrangement Play**モード画面を出すことができるので、リアルタイムでアレンジメントに変更を加えることが可能です。

このアレンジメントにもっとアコースティックなサウンドを加えてみましょう。

画面左の矢印がDRUMトラックを指しているはずですが、もしそうでなければ、▲または▼キーで選択してください。

7. PROGRAMキーの下段のキー5を押して、プログラムDr5 Brush Kitを選びます。
8. ▼キーを2回押して、トラック設定をBASSトラックに変更します。
9. DOWNキーを1回押して、プログラムA51 Jazz Bassを選びます。
10. ▼キーを1回押して、トラックACC1を選びます。
11. Aバンク・キーを押してから、上段のキー7、続いて下段のキー6を押して、プログラムA76 Doo Voiceを選びます。
12. ▼キーを1回押して、トラックACC2を選びます。
13. Aバンク・キーを押してから、上段のキー2、続いて下段のキー5を押して、プログラムA25 Marimbaを選びます。
14. ▼キーを1回押して、トラックACC3を選びます。
15. Aバンク・キーを押してから、上段のキー1、続いて下段のキー1を押して、プログラムA11 Pianoを選びます。

(パワー・コード・プログラムの音が鳴り続けている時にピアノのプログラムを選んでも、トラックACC3が新しい音を出すまでは、パワー・コードからピアノ音への変化が聞こえません。)

★オクターブの調整

トラックACC3を1オクターブ下げしてみましょう。



1. PAGE+キーを押してページ画面3を出します。

ARR: 13 3: TRACK PARAM 2							
DRUM: Out=	0000						
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

この画面では、各バックিং・トラックのトラック・ステータス、ベース・トラックおよびアカンパニメント・トラックのオクターブとラップアラウンド・ポイントの設定を行います。(Track Status (Out)パラメータについての詳細は、本書8-4ページをお読みください。)

2. ▼キーを5回押して、トラックACC3を選びます(または▲キーを1回押します)。
3. カーソル・キーDまたはEを押して、トラックACC3のOctave/パラメータを選びます。
4. DOWNキーを1回押して、数値-1を入力します。

(トラックACC3が新しい音を演奏するまでは、オクターブ変化はありません。)

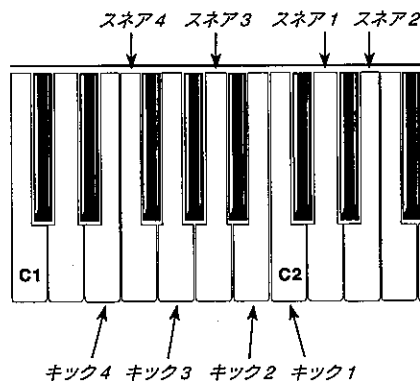
★キック、スネアの選択

曲を作るときにかなり時間がかかるのは、特にキックやスネアなど、納得のいくドラムの音を作ることです。それは、ドラムの音が曲想にかなりの影響を与えるからです。

iiでは、基本的なドラム・プログラムを選べるだけでなく、どのキックとスネアを使ってアレンジメントを演奏するかを選ぶことができます。

第6章で述べたように、ドラム・プログラムは音源としてドラム・キットを使います。各ドラム・キットには4種類のキック・ドラム・サウンドと4種類のスネア・ドラム・サウンドが鍵盤上に割り当てられています。キック1はC2に、キック2はB1に、キック3は

G1に、キック4はE1に割り当てられており、スネア1はD2に、スネア2はE2に、スネア3はA1に、スネア4はF1に割り当てられています。この各鍵盤が出す実際の音は、ページ画面2で選ぶドラム・プログラムによって異なります。

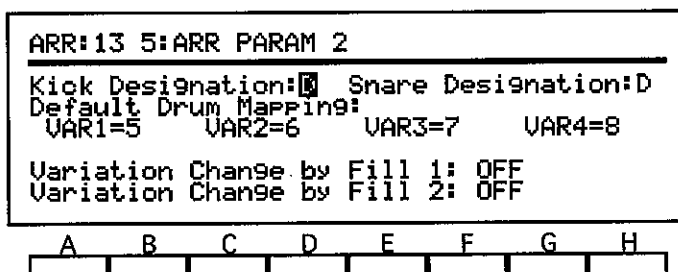


Kick Designation/パラメータとSnare Designation/パラメータを使うと、元のスタイル・データでどんなドラム・サウンドを使っているかにかかわらず、アレンジメントで演奏するキック、スネアを4種類のうちから選ぶことができます。

それでは実際に選んでみましょう。



1. PAGE+キーを2回押してページ画面5に進みます。



キックとスネアのDesignation/パラメータに加えて、この画面ではドラム・マッピングを初期設定し、フィル・イン後に自動的にどのバリエーションを選択するかを決めることができます。このパラメータについては後で説明します。

キックとスネアのDesignation/パラメータで選べるのは、A,B,C,Dです。

設 定	演奏される音
A	Kick 1 (C2), Snare 1 (D2)
B	Kick 2 (B1), Snare 2 (E2)
C	Kick 3 (G1), Snare 3 (A1)
D	Kick 4 (E1), Snare 4 (F1)

この表は、元のスタイル・データがキック1とスネア1を使って録音されている、という仮定に基づいています。元のスタイル・データが他のキック、スネア音を使用していると、この対応は違ってきます。

たとえば、元のスタイル・データがキック2とスネア2で録音してあると、このパラメータをAに設定すればキック2とスネア2が聞こえ、Bに設定すればキック3とスネア3が、Cに設定すればキック4とスネア4が、Dに設定すればキック1とスネア1がそれぞれ発音するようになります。詳細は、リファレンス・ガイドの付録Cを参照してください。

iiのROMに入っているプリセット・スタイルはすべて、キック1とスネア1を使って録音されていますので、ご自分のスタイルを録音する場合も同様にすることをおすすめします。そうすれば、常に、Aの設定ならキック1とスネア1、Bの設定ならキック2とスネア2になります。

それではまたレッスンに戻りましょう。

画面をみるとわかるように、*ii*はキック4とスネア4を使ってこのアレンジメントを演奏します。Brush Kitの**スネア4**は指を鳴らしたようなフィンガースナップ・サウンドです。これをブラッシュ・スラップ音に変えてみましょう。

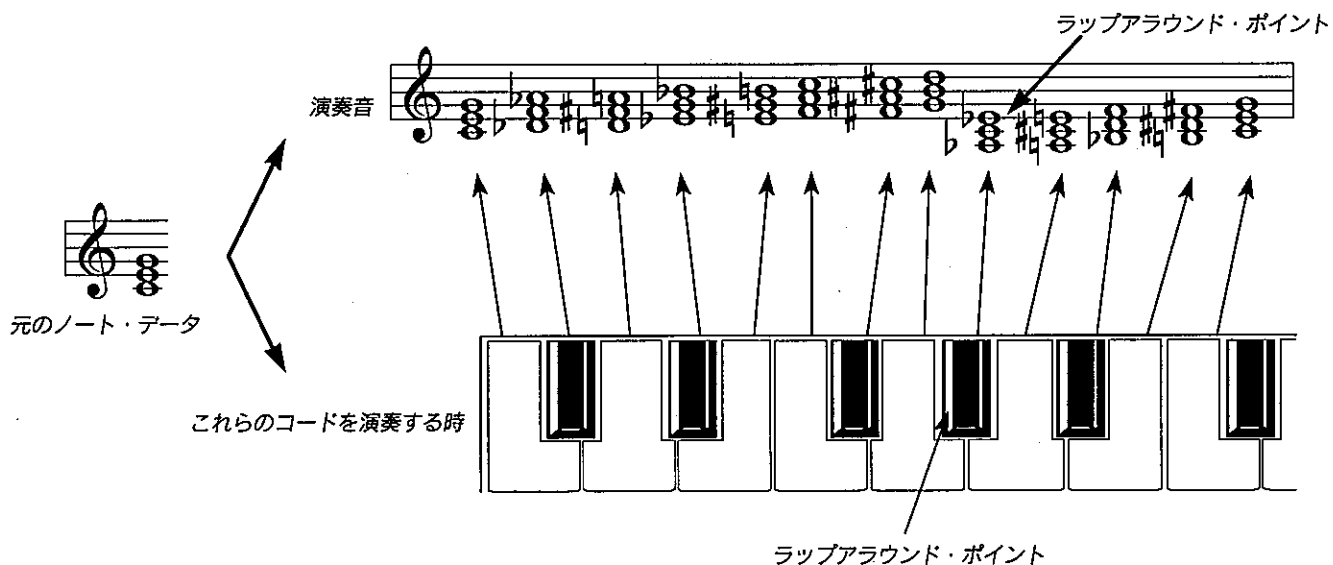
2. *ii*の演奏が止まっている場合は、**START/STOP**キーを押してもう一度スタートさせます。
3. カーソル・キー**E, F, G, H**のいずれかを押して、スネアの**Designation**パラメータを選びます。
4. **DOWN**キーを押して**C**を選びます。

これでフィンガースナップ音がブラッシュ・スラップのスネア音に変わったはずですが、キックの**Designation**パラメータを**A**に設定して、もっと鋭いキック音にします。

1.3 ラップアラウンド・ポイントについて

プレイヤーズ・ガイドの第2章で説明したように、*ii*は、演奏するコードに合わせてスタイルを移調します。鍵盤上で高音側を弾いていくにつれて、バックイング(伴奏)もどんどん高く移調されます。

もちろんこのように高音域へ移調していくのをどこかで止めなければ、演奏する音がとんでもなく高くなってしまいます。このため、各スタイルにはベース・トラックとアコンパニメント・トラックに設定された移調の限界というものがあります。この限界を<ラップアラウンド・ポイント>と呼びます。このポイントに到達すると、バックイング・トラックが1オクターブ下がります。



これを実際に試してみましょう。



1. **PAGE**キーを2回押してページ画面3に戻ります。
2. **▲**キーを3回押してカーソルを画面上の3行目に移動します。
3. カーソル・キー**E, F, G, H**のいずれかを押して、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、そのスタイルであらかじめ決められてあるラップアラウンド・ポイントが使われます。その他の**1~12**までの値では、ご自分のラップアラウンド・ポイントが設定できます。スタイルが記録されているキーによって、この値と音符との対応が異なります。

たとえば、スタイルのキーを**C**に記録したとして、このパラメータを1に設定すると、**C#**がルート音のコードを弾いた時には、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・パラメータが8になっています。スタイルが**E**のキーに記録されている場合、このパラメータの値が1の時にルート音が**F**のコードを弾くと、トラックが1オクターブ下がります。

iiのROMに入っているプリセット・スタイルはすべて、**C**のキーで記録されています。ご自分のスタイルを記録する時も同じ様に**C**のキーを使うことをおすすめします。そうすれば、スタイルのキーが常にわかっているので、ラップアラウンド・ポイントを簡単に設定することができます。(もちろん、スタイルを任意のキーに記録し、これを後で**C**のキーに移調することも可能です。)

ベース・トラックのラップアラウンド設定の結果を聴いてみましょう。

4. iiの演奏が止まっている場合は、**START/STOP**キーを押して演奏をスタートさせます。
5. **BASS**と書かれたスライダー以外の**OUTPUT MIXER**スライダーを全部下げて、ベース・トラック以外をミュートします。

画面からわかるように、ベース・トラックのラップアラウンド・ポイントが4に設定されています。これは、ルート音がEのコードを弾くと、ベース・トラックが1オクターブ下がるということです。

6. 小節の先頭で鍵盤上の一番低いレ# (**D#**)の音を弾きます。
7. 次の小節でミ (**E**)を弾きます。

ミを弾くと、ベースのパートが1オクターブ下がるのがわかります。

各トラックのラップアラウンド・ポイントは、それぞれ異なる値に設定するのがよいでしょう。そうでなければ、どのトラックも同時に1オクターブ下がってしまうことになります。どんな風に聞こえるか試してみましょう。

8. **VALUE**コントロールでベース・トラックの値12を入力します。
9. ▼キーを1回押して、カーソルを1行下に移動します。
10. **VALUE**コントロールで値12を入力します。
11. ACC2とACC3のトラックにも上記の手順9.と10.を繰り返します。
12. **OUTPUT MIXER**スライダーを最大位置まで上げます。
13. 各小節の先頭で、次に高い音を順次弾いていきます。

シの音に到達すると、どのトラックもかなり高い音域で演奏されていることがわかります。

14. 次の音ドを弾きます。

すべてのトラックが同時に1オクターブ下がります。シとドの音を交互に弾いてみると、これがよくわかります。

各トラックのラップアラウンド・ポイントに異なる値を指定するだけでなく、特定の鍵盤を弾いたときにこの値が最適な効果を生むようにしたいものです。たとえば、**C**のキーに対するG7など、ドミナント・コードを弾いたときには、特定のトラックを1オクターブ下げる、という具合です。ラップアラウンド・パラメータを正しく設定しないと、トラックのオクターブが下がらずに、逆に上がってしまうこともあります。

ラップアラウンド・パラメータを設定することによって、トラックの基本的な演奏範囲も設定することができます。

ACC1トラックのボーカル・サウンドを使って、これを試してみましょう。



1. iiの演奏が止まっている場合は、**START/STOP**キーを押して演奏をもう一度始めます。
2. **PAGE-**キーを2回押してページ画面1を選びます。
3. キーボードのコード・スキャニングの範囲内でシの音を弾きます。

どのトラックの音も高音域で出ていますが、マリimba (ACC2)はこの範囲でも別に違和感はありません。しかし、ボーカル (ACC1)音は、これでは不自然です。

4. カーソル・キー**A, B, C, E, F**を押して、ACC1以外のバックিং・トラックをすべてミュートします。

ラップアラウンド設定を調整するときは、各トラックを切り離すと便利です。

5. **PAGE+**キーを2回押してページ画面3に戻ります。
6. **▲**キーを2回押して、カーソルを2行上に移動します。
7. **VALUE**コントロールで、ACC1のラップアラウンド・パラメータを7に設定します。

これで、ルート音が**G**のコードを弾くと、トラックが1オクターブ下がります。

8. キーボードのコード・スキャニングの範囲内で**ファ# (F#)**の音を弾きます。
これは高音域の限界であることがわかります。
9. キーボードのコード・スキャニングの範囲内で**ソ (G)**の音を弾きます。
これは低音域の限界であることがわかります。

もちろん、その他のトラックでこのパラメータを調整する時は、どんなプログラムを使っているかによって、異なる値を設定することが必要になります。このパラメータを使う上での決まりはありません。ご自分の耳で判断して、納得のいく音が出るような値に設定してください。

10. **START/STOP**キーを押して、*ii*の演奏を止めます。

1.4 デフォルト・ドラム・マッピングの選択

プレーヤーズ・ガイドの第1章でも学んだように、8種類のドラム・マップの中から一つ選ぶには、**PROGRAM**キーの下段の8つのキーと、**DRUM MAPS**キーとを組み合わせ使います。この方法は一時的にドラム・マップを変更する際には便利ですが、もっと頻繁に変更する必要がある場合は、あまり実用的とは言えません。

たとえば、曲の中心メロディーの部分にはドラム・マップ3(サイドスティックとハイハット)を使ったバリエーション1、コーラス部分にはドラム・マップ6(スネアとライド・シンバル)を使ったバリエーション2が必要だとしましょう。メロディーやコーラスになるたびにドラム・マップをいちいち選ぶのでは、たいへん不便です。

そこで、4種類のバリエーションそれぞれにドラム・マップの初期設定(デフォルト・ドラム・マッピング)をしておきます。**アレンジメント62 2,000 More**を使って、今述べた設定を行ってみましょう。



1. **PAGE-**キーを2回押して、ページ画面1に戻ります。
2. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段のキー**6**を押してから、下段のキー**2**を押します。
3. **VARIATION 1**キーを押します。
4. 鍵盤上の一番下の**ド (C)**の音を弾きます。
5. **START/STOP**キーを押して、*ii*の演奏をスタートさせます。
6. **PAGE+**キーを4回押します。
7. **▼**キー**A**を1回押して、バリエーション1のデフォルト・ドラム・マッピング・パラメータを選びます。

聴いてもわかるように、現在バリエーション1は**ドラム・マップ5**(スネアとハイハット)を使っています。

8. **VALUE**コントロールを使って、値3を入力します。

これに伴って、ドラム音も変わったのがわかるでしょう。次に、バリエーション2の初期設定を**ドラム・マップ6**(スネアとライド・シンバル)に設定します。

9. カーソル・キー**C**または**D**を押して、バリエーション2の値を選びます。
10. **VALUE**コントロールを使って、値6を入力します。

まだバリエーション1の音を聴いているので、音は変わっていません。

11. VARIATION 2キーを押します。

バリエーションが変わって、ドラムの音も変わります。

12. VARIATION 1キーを押します。

マニュアルでドラム・マップを選びたい場合、**Arrangement Play**モードのページ画面1を出しておく必要があります。マニュアルでドラムマップを選ぶと、ページ画面5で設定したデフォルト・ドラム・マップの設定は無視されますので、ご注意ください。このデフォルト・ドラム・マップをもう一度使いたい場合は、ページ画面1で**DRUM MAPS**キーを押したまま、その右にある8つの数字キーの任意のキーを押してください。

1.5 フィル・イン後のバリエーションの変更

VARIATION CHANGE画面では、フィル・イン演奏後にアレンジメントがどのバリエーションに切り替えるかを設定します。

それでは、フィル・イン1を演奏後にバリエーション2に、またフィル・イン2を演奏後にバリエーション1に切り替わるように、こ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パラメータを選びます。
- UPキーを2回押し数値→2を入力します。
- ▼キーを押してVariation Change by Fill 2パラメータを選びます。
- UPキーを1回押して値→1を入力します。

バリエーション1が演奏されていることを確認してください。

5. 次の小節の先頭で、**FILL 1**キーを押します。

1小節のフィル・インが終わった後、アレンジメントは自動的にバリエーション2に切り替えます。

6. 数小節後に、**FILL 2**キーを押します。

フィル・インの後で、アレンジメントは自動的にバリエーション1に切り替わります。このパラメータに設定できる値については、リファレンス・ガイド第1章1-13ページで詳しく説明しています。

1.6 キーボード・アサイン・モードの設定

プレイヤーズ・ガイドの第1章と第2章でも述べたように、各アレンジメントはバックング・トラックにのせて実際に演奏できる2つのキーボード・ティンバーを持っています。これは、メロディー、ソロ、ライブ・ドラムのパートなどに利用できます。このキーボード・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します。

アレンジメント56 Groovin'を使って、様々なキーボード・アサイン・モードの設定を試してみましょう。



- ii*がまだ演奏している場合は、**START/STOP**キーを押して演奏を止めてください。
- PAGE**キーを4回押して、ページ画面1に戻ります。
- ARRANGEMENT/STYLE**キー上段のキー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 Groovin'を選びます。

★シングル

SINGLEキーが点灯していると、(この場合のアレンジメントがそうですが)、使えるキーボード・ティンバーは1つだけです。画面上にKBD2は表示されません。

KBD用に選んだプログラムが、鍵盤上のどこを弾いても演奏されます。画面のバックング・トラック・ミュート・ボタンの横にある、**LOWR**および**UPPR**ミュート・ボタンを使って、キーボードの上半分あるいは下半分だけをミュートさせることができます。

低音側の鍵盤範囲を越えて高音側の鍵盤が始まる場所を、<スプリット・ポイント>

と呼びます。この値は、高音側の一番低い音によって表わされます。詳細は、下記の「スプリット・ポイントの設定」をお読みください。

★レイヤー

LAYERキーが点灯していると、鍵盤上で2つのキーボード・ティンバーを重ねて使えます。LOWERまたはUPPRミュート・ボタンを使うと、指定した鍵盤の範囲で両方のキーボード・ティンバーがミュートします。



1. フロント・パネルのLAYERキーを押します。

この場合は、KBD2がKBD1の下に表示され、鍵盤を弾くと、両方のキーボード・ティンバーが同時に演奏されます。

★スプリット

SPLIT LEDが点灯していると、2つのキーボード・ティンバーが高音側、低音側の鍵盤に分かれます。キーボード・ティンバーを別個にミュートさせるには、LOWERおよびUPPRミュート・ボタンを使ってください。



1. フロント・パネルのSPLITキーを押します。

これで、KBD2に割り当てられたプログラムが発音し、高音側を弾くとKBD1のプログラムが発音します。

★スプリット・ポイントの設定

画面でわかるように、このアレンジメントでは、スプリット・ポイントがE4になっています。

ARR:56 Groovin'

♪=96 STYLE:P26 R&B Shuffl SPLIT:E4 ← スプリット・ポイント

CHORD: XPOSE:0

▶KBD1:C11 MIDI Piano OCTAVE=0 DRUM:5

DRUM	PERC	BASS	ACC1	ACC2	ACC3	LOWER	UPPER
PLAY	PLAY	PLAY	PLAY	PLAY	PLAY	ON	ON

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

これをG3に変えてみましょう。



1. フロント・パネルのSPLITキーを押したまま、鍵盤上でG3 (中央のDのすぐ下のソの音) を弾きます。
2. SPLITキーを離します。

これで鍵盤を弾くと、KBD1のプログラムがG3から発音するのがわかります。

UPPERまたはLOWERのコード・スキャニング・モードを使う場合、スプリット・ポイントはキーボードのコード・スキャニング範囲の上限または下限も決定することになります。フル・コード・スキャニングをする場合は、スプリット・ポイントの設定に関係なく、どの鍵盤を弾いてもスキャニングが行われます。

上述の方法でスプリット・ポイントを変更するために、SINGLE、LAYER、SPLITのいずれかのキーを使うことができます。

★マニュアル・ドラム

キーボード・アサイン・モードを使って、バックিং・トラックに重ねて生でドラムのパートを演奏することができます。このキーボード・アサイン・モードを使用中は、**M**は鍵盤上のコードを検出しないので、演奏中にコードを誤って変えてしまう心配がありません。



1. フロント・パネルの**M.DRUMS**キーを押します。

KBD2の表示が消え、**KBD1**がドラム・プログラムを選択します。これは、**PROGRAM**キーを使って変更できますし、ページ画面4のマニュアル・パラメータであらかじめ指定しておくこともできます。

LOWRおよび**UPPR**ミュート・ボタンの設定に関係なく、高音側、低音側両方の鍵盤で演奏できます。

1.7 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、鍵盤を強く弾いたときだけ音が出るオルガン・サウンドを加えてみましょう。



1. フロント・パネルの**LAYER**キーを押します。
2. ▼キーを押して矢印カーソルを**KBD1**から**KBD2**に移動します。
3. **PROGRAM**キーを使って、プログラム**C23 HamN Cheese**を選びます。
鍵盤を弾くと、オルガンの音がピアノの音に重なって聞こえるはずです。
4. **PAGE+**キーを3回押してページ画面4を選びます。

ARR:56		4:ARR PARAM 1		▶Volume				
KBD1:	U119	PRG	C Level=2	D Level=2				
	Vel Window=001	▶127	Damper:ENABLE					
KBD2:	U119	PRG	C Level=4	D Level=4				
	Vel Window=000	▶127	Damper:DISABLE					
	Manual Drum: Dr6 Perc Kit							
	Chord Latch:ON							
	A	B	C	D	E	F	G	H

このページ画面のパラメータを使って、2つのキーボード・ティンバー各々の音量、パンポット、エフェクト・センド・レベルを設定します。

Vel Windowパラメータは、各キーボード・ティンバーが演奏する最小および最大ベロシティを設定します。ダンパー・パラメータは、キーボード・ティンバーがサステイン・ペダル・メッセージにตอบสนองするかどうかを決めるものです。

マニュアル・ドラム・パラメータを使うと、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時に自動的に呼び出される、8種類のドラムプログラムを選ぶことができます。コードラッチ機能は、ダンパーペダルを押した時にコードの検出が行われないようにするために使います。

では、またレッスンに戻りましょう。

5. ▼キーを2回押して**KBD2**のボリューム設定を選びます。
6. **VALUE**コントロールで数値**90**を入力します。
7. ▼キー**D**をもう一度押して、**KBD2**のベロシティ・ウィンドウのボトム設定を選びます。
8. **VALUE**コントロールを使って、数値**102**を入力します。

これで、鍵盤を強く弾いたときだけオルガンの音が聞こえるようになりました。ご自分の演奏タッチやスタイルに合わせて、この設定を調整してください。

1.8 その他の機能

★キーボード・ティンバーのオクターブ設定

キーボード・ティンバーは、上下に2オクターブまで移調することができます。ティンバーの音程の範囲を調整するのに便利です。

たとえば、バリトン・サクスのプログラムを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、鍵盤の低音側をミュートさせると、バリトン・サクスはC4からC7の間でのみ発音します。この範囲は、バリトン・サクスとしてはあまりにも高すぎ、サウンドも不自然に聞こえます。

フロント・パネルのOCTAVEキーを使うと、プログラムを1オクターブまたは2オクターブ下げることができます。

▼/▲キーを使って、OCTAVEキーで移調するキーボード・ティンバーを選択してください。

★初期スタイル・エレメントの設定

各アレンジメントは、これを最初に選んだときに使用するスタイル・エレメントを記憶します。これを設定するには、適当なスタイル・エレメント・キーを押してから、REC/WRITEキーを押してください。

1.9 まとめ

*ii*のボリューム、パンポット、エフェクト・センド・レベルの各パラメータを、エフェクト・プロセッサとともに使用して、アレンジメントを洗練された創造的なサウンドに作り上げてください。

このモードでの設定経験を積んでいくに従って、アレンジメントによって、*ii*のスタイルを自在にコントロールしカスタム化することができるでしょう。

2

バックイング・シーケンス

プレイヤーズ・ガイドの第2章で説明したように、バックイング・シーケンスには、演奏するアレンジメント、使用スタイル、テンポなどのアレンジメント演奏に関するすべての内容を録音することができます。

また、3つのアレンジメント・トラックがあって、キーボード・ティンバー、フロント・パネル・キー操作、鍵盤上のコード・スキャンニングの範囲で弾いたコードをすべて記録します。さらに便利なのは、8つのエクストラ・トラックがあり、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つのバックイング・トラックに送ったりすることができることです。

2.1 基本操作

プレイヤーズ・ガイドの第1章とアプリケーション・ガイドから学んだことから、バックイング・シーケンスを録音するのに必要な基本知識はすべて揃っていることでしょう。ですから、このモードでの録音は、アレンジメントを演奏するのと同じくらい簡単だと思われるはずです。また、バックイング・シーケンスのエディット機能のほとんどがSongモードの機能に似ています。(詳細は、本書第4章Songモードをお読みください。)

ここで、バックイング・シーケンスの録音方法の概要をざっと説明しましょう。



1. **BACKING SEQ**キーを押して、**Backing Sequence**モードに入ります。
2. **ARRANGEMENT/STYLE**キーを使って、使いたいアレンジメントを選びます。
3. 使いたいスタイルが選んだアレンジメントのものとは違う場合は、**ARRANGEMENT/STYLE**キーでスタイルを選びます。
4. 録音を始めるのに必要なスタイル・エレメントを選びます。
5. KBD1とKBD2で違うプログラムを選びたい場合は、カーソル・キーE上のキーボード・ティンバー設定(最下行、カーソル・キーEの上)を使って、どちらのキーボード・ティンバーを変更したいかを指定してください。
6. 必要に応じてテンポを設定します。(調整する前に、まずカーソルをこのパラメータに移動してください。)
7. アレンジメント・トラックとエクストラ・トラックのどちらを録音したいかを、カーソル・キーC上で指定します。
8. **REC/WRITE**キーを押して録音準備状態に入ります。
9. アレンジメント・トラックを録音する場合は、カーソル・キーF, G, H上でキーボード、コントロール、コードの各トラックの録音を別々に中止することができます。
10. エクストラ・トラックを録音する場合、カーソル・キーE上で録音モードを選んでください。
11. **START/STOP**キーを押して録音を開始します。
12. アレンジメント・トラックを録音する場合は、**Arrangement Play**モードと同じ要領で演奏してください。
13. エクストラ・トラックを録音する場合は、**Song**モードと同じ要領で演奏してください。

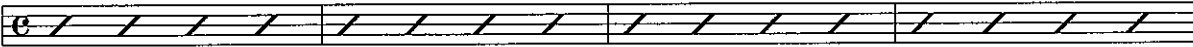
2.2 ステップ・レコーディング

リアルタイムでバックング・シーケンスを録音する場合は、通常、前のページで述べた方法を使います。これは、アレンジメントを演奏するのと同じテクニックなので一番簡単です。

次のレッスンでは、リアルタイムではなく、ステップ・レコーディング機能を使って、次の曲を録音してみましょう。

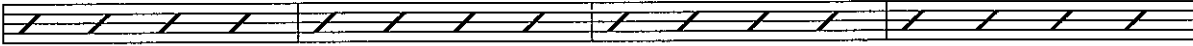
五線譜の上の斜めの太い線は、コードで弾くことを表わしています。

Chord track C G F

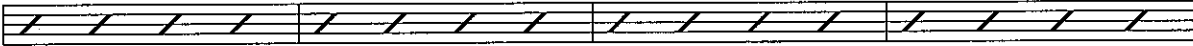


Control track Variation 1


C Am G



F Fm Em7 Aaug7



Dm7 G7sus4 C Csus4 Csus2 C (No Chord)



まずiiのメモリに入っているかもしれないバックング・シーケンスのデータを削除しましょう。次の手順を行うと、これらのモード両方のメモリが消去されてしまうので、とっておきたいバックング・シーケンスやソングがあったら、必ずディスクにセーブしてください。



1. iiの電源をオフにしてから、もう一度オンにします。

バックング・シーケンスのメモリが消去されます。

2. **BACKING SEQ**キーを押します。

このレッスンでは**アレンジメント42 SongWriter**を使いましょう。

3. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段のキー4を押してから下段のキー2を押して、**アレンジメント42 SongWriter**を選びます。

初期スタイル・エレメントとして、バリエーション1を設定しましょう。

4. **VARIATION 1**キーを押します。

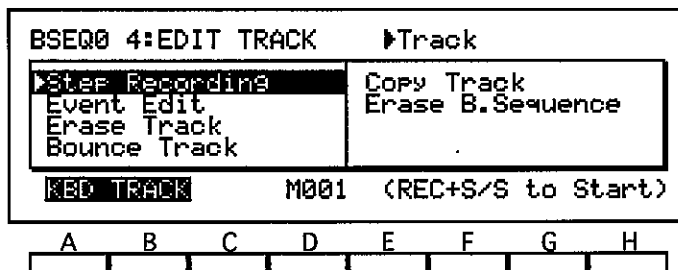
5. **REC/WRITE**キーを2回押して、変更内容をバックング・シーケンスに書き込みます。

★ステップ・レコーディングのコード

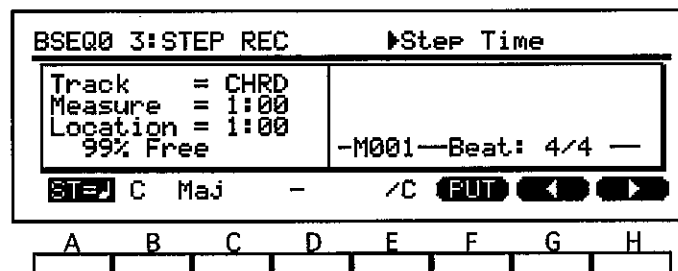
ステップ・レコーディング機能を使えば、コードを簡単に入れることができます。リアルタイムでコードを入れると、ソングを実際のタイミングで弾かなければならず、間違えたらやり直さなくてはなりません。ステップ・レコーディングなら拍子に合わせずにコードを入れることができ、リアルタイムで弾いた方が早いような、よほど複雑なリズムのものでなければ、リアルタイムで入れるよりも早くできます。



1. PAGE+キーを3回押して、ページ画面4を出します。



2. UPキーを押して、カーソル・キーA上でCHORD TRACKを選びます。
3. REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押して、ステップ・レコーディング機能に入ります。



(これはSongモードのステップ・レコーディング機能と似ています。詳しくは、本書第4章をお読みください。)

4. UPキーを2回押してステップ・タイムを全音符に設定します。
5. キーボードの低音側でCメジャーのコードを弾きます。
画面を見ると、カーソル・キーBからEの上に、今弾いたコードが表示されます。
6. カーソル・キーFを押して、トラックにコードを入れます。
各コードを入れるごとに、必ずカーソル・キーFを押してください。
画面上の左側にある小節(メジャー)表示を見てみると、自動的に次の小節に進むことが分かります。これは、ステップ・タイムを全音符に設定したからです。たとえばこれを四分音符に設定すると、四分音符分だけ進むことになります。
7. 鍵盤の下半分でGメジャーのコードを弾きます。
8. カーソル・キーFを押してトラックにコードを入れます。
コードの弾き方がわからない場合は、カーソル・キーB, C, D, Eを使って、直接CやG、メジャーやマイナーなどといったパラメータを設定することもできます。
9. 本書2-2ページの曲の残りの部分(リピートを含めて小節32まで)のコードを入れていきます。

小節4(20)と小節8(24)に到達したら、カーソル・キーFをもう一度押してください。あるいは、カーソル・キーHを押すと、そのまま次のステップに進むことができます。

小節15(31)のコードを入れる前に、必ず最初のコードのステップ・タイムを二分音符に、二番目と三番目のコードを四分音符に変更してください。小節16(32)では全音符に戻します。

10. START/STOPキーを押してステップ・レコーディング機能を終了します。

★コントロール・トラックのステップ・レコーディング

ステップ・レコーディング機能を使って、コントロール・トラックの情報を入力してみましょう。



1. **DOWN**キーを1回押して、カーソル・キーA上でCTRL TRACKを選びます。

初期設定のスタイル・エレメントとしてすでにバリエーション1を選んでいるので、最初に録音するイベントは小節15になります。

2. カーソル・キーDを押して、スタート・メジャーのパラメータを選択します。
3. **VALUE**コントロールで数値15を入力します。
4. **REC/WRITE**キーを押してから**START/STOP**キーを押して、ステップ・レコーディング機能に入ります。
5. カーソル・キーBを押し、**STY.ELEMENT**を選びます。
6. 次に、カーソル・キーDを押し、**FIL2**を選びます。
7. カーソル・キーFを押してトラックにイベントを入れます。
8. カーソル・キーHを押して次のステップに進みます。

コードを入れた時と違って、コントロール・イベントは1つの場所に複数入れることができるので、自動的に次のステップには進みません。

さて、小節16にある休止符を入れてみましょう。(Arrangement Playモードで休止符を作るには、演奏中に**SYNCHRO START/STOP**キーを押します。Backing Sequenceモードでは、OFFに設定したスタイル・エレメントを挿入します。)

9. カーソル・キーAを押してステップ・タイム・パラメータを反転表示させます。
10. **DOWN**キーを3回押して、ステップ・タイムを八分音符に設定します。
11. カーソル・キーHを1回押して、1:48の位置に進みます。
12. カーソル・キーDを押し、**OFF**を選びます。
13. カーソル・キーFを押してトラックにOFFのイベントを入れます。

曲に休止符を入れたい場合、スタイル・エレメントをOFFにする方法はたいへん便利です。インストがすべて演奏を停止し、次のスタイル・エレメントの所でまた一斉に演奏が再開します。また、この曲のイントロなど、エクストラ・トラックだけを使って独自の部分を録音したい時も、このイベントが利用できます。

14. カーソル・キーHを1回押して、2:00の位置に進みます。
15. カーソル・キーAを押して、ステップ・タイム・パラメータを反転表示させます。
16. **UP**キーを1回押して、ステップ・タイムを四分音符に設定します。
17. カーソル・キーHを3回押して、次の小節に進みます。
18. カーソル・キーDを押し、**VAR1**を選びます。
19. カーソル・キーFを押して、トラックにこのイベントを入れます。
20. **START/STOP**キーを押して、ステップ・レコーディング機能を終了します。
21. **PAGE**キーを3回押して、ページ画面1に戻ります。
22. **START/STOP**キーを押して、バックিং・シーケンスの演奏を聴いてみます。

小節16の最初の拍子のところで、演奏がすべて停止し、小節17(本書2-2ページの曲で繰り返しが始まる)から演奏が再開します。

次の表は、コントロール・トラックに使えるイベントのタイプとその値を示したものです。

イベント・タイプ	値
アレンジメント	11~88
スタイル	P11~P68, I11~48, U11~U24, C1~C4
スタイル・エレメント	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
キーボード・アサイン	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUMS
コード・スキャニング	OFF, LOWER, UPPER, FULL
コード・ホールド	OFF, ON
ベース・インバージョン	OFF, ON
トランスポーズ	-11...-1, 00, +1...+11
DRUMミュート	PLAY, MUTE
PERCミュート	
BASSミュート	
ACC1ミュート	
ACC2ミュート	
ACC3ミュート	
ドラム・マップ	1~8
KB1プログラム	A11~A88, B11~B88, C11~C88, D11~D88, Dr11~Dr36
KB2プログラム	
KB1オクターブ	-2, -1, 0, +1, +2
KB2オクターブ	

2.3 エクストラ・トラックを使ったバックング・トラックのコントロール

演奏する曲の一部を変更したい場合があります。スタイルの元のデータを修正してもいいのですが、そうすると、以後そのスタイルは常に新しい音を演奏することになってしまいます。そこで、変更するパートだけをエクストラ・トラックに記録しておくのが便利です。

まず、小節15で簡単なベースのパートを録音しましょう。

ベース・トラックをエクストラ・トラックの一つからコントロールできるようにするには、この2つのトラックのMIDIチャンネルを同じ番号に設定します。



1. PAGE+キーを2回押して、ページ画面3を選択します。

BSEQ0 3:E.TRK PARAM 2 Channel1							
ETR1	ETR2	ETR3	ETR4	ETR5	ETR6	ETR7	ETR8
00	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

エクストラ・トラック1のMIDIチャンネル・パラメータがすでに反転表示されているはずですが。

2. これを数値12に設定します。

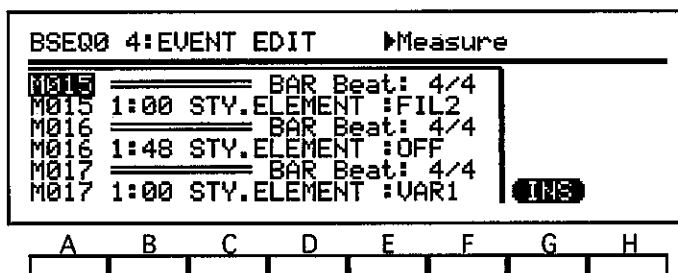
これはベース・トラックのMIDIチャンネルの初期設定です。(バックング・トラックのMIDIチャンネルは、Globalモードのページ画面1で変更できます。)

3. PAGE-キーを2回押してページ画面1を出します。
4. CURSOR POSITIONキーを使って、A.TRACKS設定を反転表示させます。
5. VALUEコントロールでこれをE.TRACK1設定に変更します。
6. ▲キーを3回押して、エクストラ・トラック1のプログラム設定を反転表示させます。
7. DOWNキーを1回押してOFFに設定します。

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たプログラムC53 **Funk Bass**が発音します。

さて、次にBASS MUTEイベントをコントロール・トラックに入れて、変更したい小節の元のベース・トラックをミュートさせましょう。コントロール・トラックにはすでにデータが入っているので、これにはイベント・エディット機能を使う必要があります。(ステップ・レコーディング機能を使うと、すでにあるデータに対して上書きされてしまい、元のデータが失われてしまうので、この場合は使えません。)

8. PAGE+キーを3回押して、ページ画面4に入ります。
9. ▼キーを1回押してEvent Edit機能を選びます。
10. DOWNキーを2回押して、CTRL TRACKを選びます。
11. REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押して、イベント・エディット機能に入ります。
12. VALUEコントロールを使って小節15を選びます。



13. ▼キーを2回押して、カーソルをSTY.ELEMENT:FIL2イベントのすぐ後に移動します。

このようにして新しいイベントを、SYT.ELEMENT:FIL2イベントの後ろ、かつ、現在のカーソル位置の前に挿入します。

14. カーソル・キーGを押してイベントを挿入します。

15. カーソル・キーCを押してイベント・タイプを反転表示させます。

16. VALUEコントロールを使って、これをBASS MUTEにします。

17. カーソル・キーEを押して、このイベントの値を反転表示させます。

18. VALUEコントロールを使って、これをMUTEにします。

19. ▼キーを2回押します。

20. カーソル・キーGを押してイベントを挿入します。

21. カーソル・キーCを押して、イベント・タイプを反転表示させます。

22. VALUEコントロールでこれをBASS MUTEにします。

この値はすでにPLAYに設定されているはずですが。

23. START/STOPキーを押して、イベント・エディット機能を終了します。

(オプションのEC5エクスターナル・コントローラ・フットスイッチ上で設定されたレフト・ペダル、またはセンター・ペダルを使うと、ミュート・イベントをリアルタイムで録音することができます。)

24. PAGE-キーを3回押してページ画面1に戻ります。

25. START/STOPキーを押して、バックキング・シーケンスの演奏を聴いてみます。

小節15に達すると、ベース・トラックがきこえなくなっているのがわかります。

次に、エクストラ・トラック1に新しいベースのパート(八分音符でド-ド-ミ-ミ-ファ-ファ-ファ#-ソ)を録音しましょう。

26. CURSOR POSITIONを押して、上の小節のフィールドを選びます。(下から2行目、カーソル・キーBの上)

27. これを15に設定します。

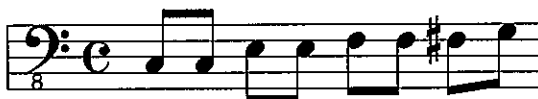
28. CURSOR POSITIONキーを使ってA.TRACKS設定を反転表示させます。

29. VALUEコントロールでこれをE.TRACK1設定に変更します。

30. REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押して、録音を始めます。

31. 2小節分カウントダウンしてから、次の音符を弾きます。

へ音記号の下にある"8"は、この楽譜よりも1オクターブ低い音で弾きなさい、ということです。ですから、最初の音は鍵盤上で下から2番目のドの音になります。



ド ド ミ ミ ファファ ファ#ソ

次の小節はベース・トラックが引き継ぐので、次の小節の頭で**ド**の音を弾く必要はありません。

32. START/STOPキーを押して録音を停止します。

録音中にミスをしたら、**COMPARE**キーを押してもう一度小節15を選んで録音しなおしてください。

33. RESETキーを押して、バックিং・シーケンスを小節1に戻します。

34. START/STOPキーを押して、録音したばかりの演奏を聴いてみましょう。

下の楽譜は、小節14から小節16の間でベース・トラックとエクストラ・トラック1が入れ替わる様子を示しています。トラックが切り替わってもサウンドは継目なくスムーズに流れていきます。

The diagram illustrates a multi-track recording process. It consists of four horizontal tracks:

- Chord track:** Shows a sequence of chords: G7sus4, C, Csus4, Csus2, and C (No Chord).
- BASS track:** Shows a bass line with notes corresponding to the chords. A vertical dashed line marks the start of the 'Fill 2' section.
- Control track:** Shows control events: 'Fill 2' (at the start of the second measure), 'Bass Mute: MUTE' (at the start of the third measure), and 'PLAY' (at the start of the fourth measure). A vertical dashed line also marks 'Style Element: OFF' at the start of the fourth measure.
- Extra Track 1:** Shows a second bass line that begins in the third measure, overlapping with the BASS track's notes.

このテクニックを使えば、元のスタイルデータを変更することなく曲中の任意の部分を入れ換えることができます。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・テーブルとは無関係なので、メロディがどのように変化してしまうか心配する必要はありません。変更したい通りに弾いてください。

また、エクストラ・トラックを使って、プログラム・チェンジやボリューム、エクスプレッション、パンポット、ピッチベンド、モジュレーション等、様々なコントロール情報をバックিং・トラックに送って、曲をさらに自在にコントロールすることもできます。

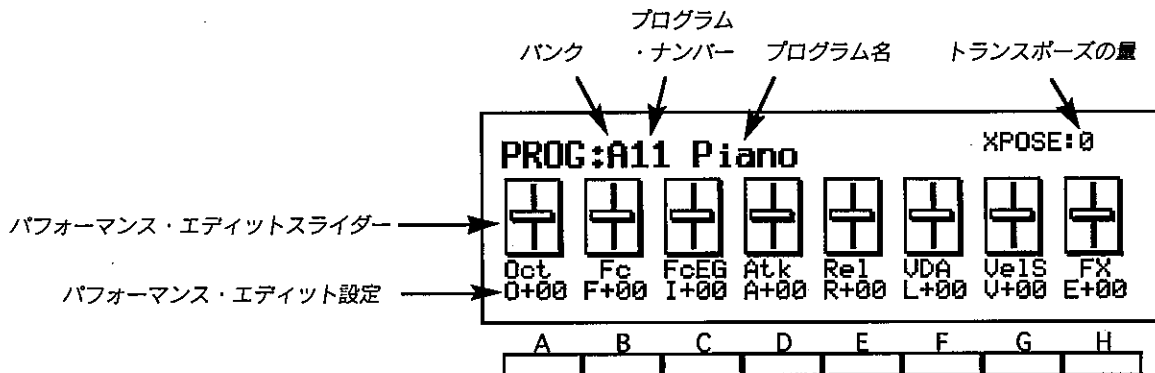
バックিং・シーケンスの録音が終わったら、必ず忘れずにこれをディスクにセーブしてください。さもないと、*i*の電源をオフにした時点でデータがメモリから消えてしまいます。

3

Programモード

Programモードでは、*ii*の鍵盤上で演奏する音色プログラムを選択します。生演奏や、シーケンスで使うプログラムの試聴などにこのモードを使用してください。

- 手順** 1. PROGRAMモード・キーを押してProgramモードに入ります。



これはProgramモードのメイン画面です。ここにはプログラムの入っているバンク、プログラム・ナンバー、プログラムのタイトル表示があり、画面上の8本のスライダーを使えば、選んだプログラムを簡単にエディットすることができます。このように簡単に変更できる機能を、<パフォーマンス・エディット>と呼びます。パフォーマンス・エディットについての内容は、本書3-3ページの3.3をお読みください。

3.1 プログラムの構成

*ii*には2種類のプログラムがあります。ひとつは通常のプログラムで、音程を持ち、どの鍵盤を押しても1種類の音がでます。もうひとつはドラム・プログラムで、鍵盤ごとに異なるドラム・サウンドが割り当てられます。

64個の通常のプログラムは4つのバンクに、また20個のドラム・プログラムは1つのバンクにまとめられています。

バンク	プログラムの内容	メモリ・タイプ
A	GMプログラム	ROM
B	GMプログラム	ROM
C	プリセット・プログラム(追加)	ROM
D	ユーザー・プログラム	ROM
DRUM PROG	ドラム・プログラム	ROM (11~16, 21~26, 31~36) RAM (17~18)

上の表でわかるように、**バンクA**にはGM対応のプログラム1~64、**バンクB**にはGMプログラム65~128が入っています。

General MIDI、略してGMは、MIDIに新たに加わった規格で、様々なMIDI楽器がデータ変更もほとんどなくシーケンスを簡単に共有できるようにするものです。

GMでは主な楽器の音をそれぞれ特定のプログラム・ナンバーに割り当てた、プログラム・リストが指定されています。また、各プログラムの相対的な音量レベル、エンベロープ設定(アタック、リリースなど)の概略、ベロシティ・レスポンス(タッチ・センシティビティ-鍵盤の演奏タッチ)も指定されています。また、鍵盤上にドラム・サウンドを割り当てたドラム・キット・マップも入っています。

GMについての詳細は、本書の第8章8.3「General MIDIとは？」をお読みください。

バンクCには、このGMプログラム・リストには載っていないプログラムが64個入っています。バンクA、B、CのプログラムはROMにあるので、このプログラムに対して行った変更内容は、同じバンクにはセーブできません。バンクDにセーブしてください。

バンクDにはRAMにある64個のプログラムが入っています。このバンクのプログラムは変更を加えた場合でも、**Disk**モードのロード・オール・プログラム機能かロード・ワン・プログラム機能を使えば、元の設定を取り戻すことができます。この機能の詳細は、リファレンス・ガイドの9-3ページから9-6ページをお読みください。

DRUM PROGバンクにはROMに保存されている18種類のプリセット・ドラム・プログラムと、RAMにある2種類のユーザー・ドラム・プログラムが入っています。ドラム・プログラムは、**Global**モードでエディットするドラム・キットを基にしています。詳しくは、本書、第6章をお読みください。

3.2 プログラムの選択

★プログラムのナンバー

通常のプログラムのバンクには、8個のプログラムが入ったグループが8つあり、**ii**のプログラム・ナンバーもこのグループを基に付けられています。

このため、バンクAの最初のプログラムはA0とかA1ではなく、**A11**となっています。これは**バンクA、グループ1、ナンバー1**を表しています。続く7つのプログラムのナンバーはA12からA18までとなっています。さらにA21～A28、A31～A38などと続き、バンクAの最後のプログラムA88の後は、B11となります。

ドラムプログラムのバンクには8個のプログラム(11～18)が1グループ、6個のプログラムが2グループ(21～26と31～36)入っています。

プログラムを選ぶには、いくつかの方法があります。もっとも一般的なのは、**VALUE**コントロールか**PROGRAM**キーを使うことで、これについてはプレイヤーズ・ガイドの3-1～3-2ページでも説明しました。また、フットスイッチやMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを使って選ぶこともできます。

★フットスイッチを使ったプログラムの選択

オプションの**コルグPS-1**や**PS-2**などのフットスイッチ、**EC5**エクスターナル・コントローラを使って、プログラムを選択することができます。フットスイッチを使えば、プログラムを番号順に上下に次々と選択できるので、演奏の手を休める必要がありません。

PS-1またはPS-2フットスイッチを使う方法:



1. **Global**モードに入り、**PAGE+**キーを1回押してページ画面2に入ります。
2. 矢印キーで**ASSIGNABLE PEDAL 1**を選んでから、**VALUE**コントロールを使って**PROGRAM UP**または**PROGRAM DOWN**を選択します。

PROGRAM UPを選ぶと、フットスイッチはフロント・パネルの**UP**キーと同じ様な働きを持つので、フットスイッチを押すたびに次のプログラム・ナンバーを選びます。**PROGRAM DOWN**にすると、フットスイッチは**DOWN**キーと同様に、押すたびに1つ前のプログラム・ナンバーを選びます。

3. フットスイッチのジャックを、リア・パネル**ASSIGN PDL/SW 1**端子に接続します。

ここで**Program**モードに戻って、フットスイッチを使ってプログラムを選んでみてください。

別の目的で**ASSIGN PDL/SW 1**をすでに使っている場合は、代わりに**ASSIGN PDL/SW 2**端子を使うこともできます。この場合は、必ず**Global**モードでアサインابل・ペダル2用に**PROGRAM UP**または**PROGRAM DOWN**を選んでください。

EC5エクスターナル・コントローラ・フットスイッチを使う方法:

4. Globalモードのページ画面3に入ります。
5. 矢印キーでSWITCH A, B, C, D, Eのいずれかを選択してから、VALUEコントロールを使ってPROGRAM UPまたはPROGRAM DOWNを選びます。
6. リヤ・パネルのEC5端子にEC5を接続します。

操作方法は、アサインابل・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

シーケンサーやマスターのMIDIコントローラなどの外部機器からMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを*ii*に送って、プログラムを選択することもできます。MIDIバンク・チェンジ・メッセージも使用する場合は、MIDIで*ii*の全プログラム276個の中から選択できます。本書8-3ページには、MIDIバンクとプログラム・ナンバーに対応する*ii*のプログラム・ナンバーの表を掲載しました。

3.3 パフォーマンス・エディット

プログラムに変更を加えるには、通常は第5章で説明するProgramモードのエディットパラメータを使うこととなります。その場合は、プログラムの様々な内容を詳細精密に調整できますが、そこまで細かく変更する必要もなく簡単に済ませたい場合もあることでしょう。

パフォーマンス・エディット機能を使うと、細かい編集作業をすることなく、重要なパラメータだけをエディットすることができます。ほんのちよつとした簡単な変更をするだけで、探し求めていたサウンドに突き当たることもあるものです。

では、パフォーマンス・エディットのパラメータを一つずつ見ていきましょう。各設定で、両オシレータのパラメータが1つないし複数変更されます。(ただし、オシレータ単位の設定ではないDRY:FXバランスは例外です。)

プログラムC68 SynPadを例にとってみましょう。

これはダブル・オシレータのプログラムなので、パフォーマンス・エディット画面にOSC1、OSC2、VDF1、VDF2、VDA1、VDA2のパラメータが表示されます。この機能を使ってシングル・オシレータのプログラムをエディットする時は、OSC2、VDF2、VDA2のパラメータは表示されません。

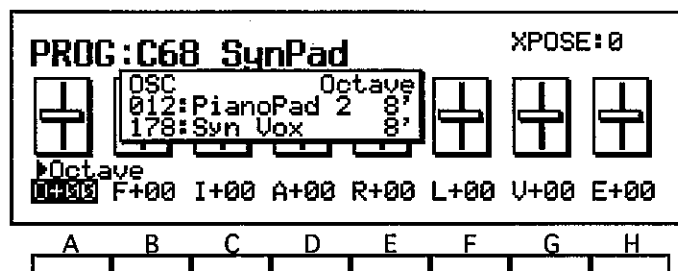
ダブル・オシレータのプログラムをエディットする時は、両方のOSC、VDF、VDAパラメータが比例して変更されます。これを個々に変更したい場合は、個々のエディット・パラメータを選ぶことが必要です。詳細は、リファレンス・ガイドの6-6ページから6-26ページをお読みください。

- 手順** 1. プログラムC68 SynPadを選びます。

★0 (オクターブ)

各オシレータのオクターブを変更します。

- 手順** 1. 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しているマルチサウンドの名前と現在のオクターブ設定が表示されています。

2. 中央のドを弾いて音を聴きます。
3. **DOWN**キーを一度押します。
4. 中央のドをもう一度弾きます。音が1オクターブ下がっているはずです。
5. **DOWN**キーと**UP**キーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

フロント・パネルの**OCTAVE UP**キーと**OCTAVE DOWN**キーはキーボードに影響しますが、ここでの設定は直接音源に作用します。つまり、*i*の内部サウンドだけがトランスポートされ、MIDIで送信されるノート・データには影響ありません。

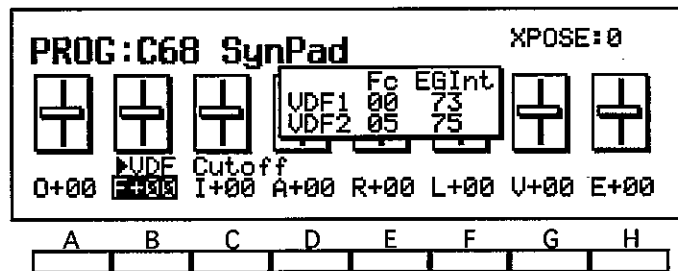
また、これはパフォーマンス・エディット設定なので、変更内容は現在選んでいるプログラムだけに関係し、この変更はプログラムをメモリに書き込まない限り失われてしまいます。(本書3-7ページ「エディットが終わったら」をお読みください。)

★F (VDFカットオフ)

VDFカットオフは、音色の全体的な明るさをコントロールします。



1. カーソル・キー**B**を押します。



この画面では、VDF1とVDF2の両方の、フィルター・カットオフ (Fc) とフィルターのエンベロープ・ジェネレータ (EGInt) のインテンシティの現在値が表示されています。EGIntパラメータは参考のために表示されているだけで、ここでのパフォーマンス・エディット設定への変更には左右されません。

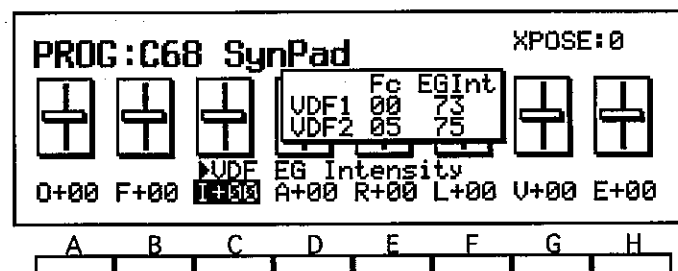
2. キーボード上で鍵盤をいくつか弾いたまま、**VALUE**ダイヤルを右に回して音を聴いてみます。音が明るくなるはずですが。
3. 今度は、鍵盤を弾いたまま**VALUE**ダイヤルを左に回し画面上のスライダーが一番下に届くようにします。音が暗くなります。
4. **DOWN**キーと**UP**キーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

★I (VDF EGインテンシティ)

EG、つまりエンベロープ・ジェネレータは、フィルターのカットオフが時間と共にどのように変化するかをコントロールするものです。フィルターのカットオフを自動的に調整し、アコースティック楽器の音色の明るさが時間と共に変化する具合を再現したり、特殊効果を作り出したりするのに使えます。ここでの設定は、このエンベロープ・ジェネレータのはたらく強さ(インテンシティ)をコントロールします。



1. カーソル・キー**C**を押します。



この画面では、VDF1とVDF2の両方の、フィルター・カットオフ (Fc) とフィルターのエンベロープ・ジェネレータ (EGInt) のインテンシティの現在値が表示されています。Fc

パラメータは参考のために表示されているだけで、ここでのパフォーマンス・エディット設定への変更には左右されません。

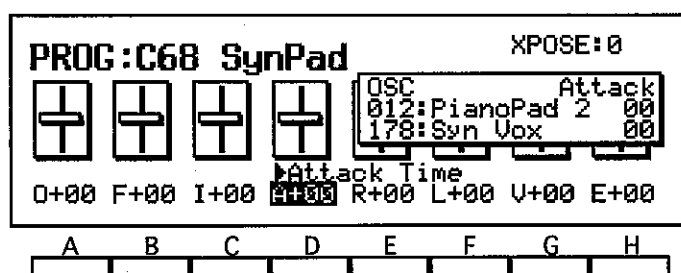
2. VALUEダイヤルを右に回します。
3. キーボード上で鍵盤をいくつか弾いたまま、音の明るさが時間とともにどう変化するかを聴いてみます。
4. 鍵盤を離して、VALUEダイヤルを左に回します。
5. もう一度鍵盤を弾いて、音の明るさがどのように変化するかを聴きます。
6. DOWNキーとUPキーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

★A(アタック・タイム)

アタック・タイムは、ある音を弾いたときに音が立ち上がるのにかかる時間を設定します。



1. カーソル・キーDを押します。



この画面は現在のアタックタイム値を表示しています。

2. VALUEダイヤルを右に回します。
3. キーボード上で鍵盤をいくつか弾いたまま、音の立ち上がる時間に注意して聴いてみます。

画面でわかるように、画面上の各スライダの範囲は+10から-10の間に限られています。そこで、画面の最下行の値を最大値の+10にしても、アタック・タイム・パラメータは、50になるだけです。そこで、この値よりも大きくしたい場合は、PAGE+キーを押してからPAGE-キーを押すと、今までパフォーマンス・エディットで行った変更はそのまま残りますが、スライダがすべて中央位置にリセットされるので、新たに+10や-10を追加することができます。

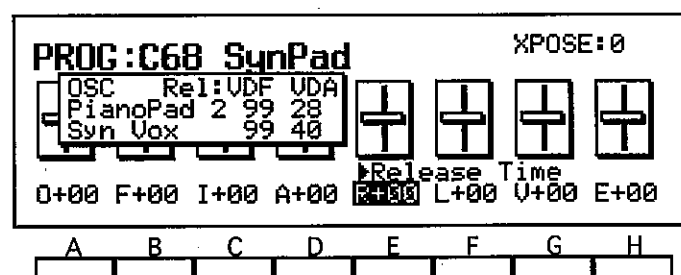
4. 鍵盤を離して、VALUEダイヤルを左に回します。
5. もう一度鍵盤を弾きます。音がすぐに立ち上がるのがわかります。
6. DOWNキーとUPキーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

★R(リリース・タイム)

リリース・タイムは、鍵盤を離してから音が消えていくまでの時間をコントロールします。



1. カーソル・キーEを押します。



画面は、VDFとVDAの現在のリリース・タイムを表示しています。

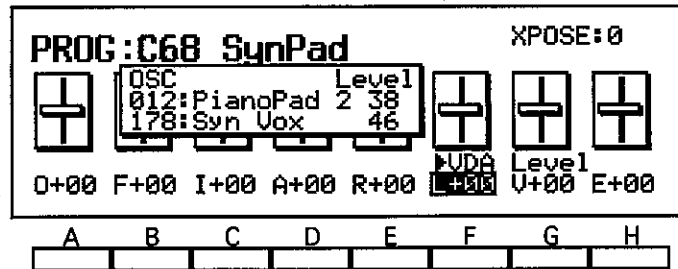
2. VALUEダイヤルを右に回します。
3. キーボード上で鍵盤を弾いてから離します。音がどのくらいゆっくりと消えていくかを聴いてみます。
4. VALUEダイヤルを左に回します。
5. 鍵盤をもう一度弾いてから離します。音がすぐに消えてしまうのがわかります。
6. DOWNキーとUPキーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

★L (VDAレベル)

VDAは、サウンドの全体的な振幅(アンプリチュード)、つまり音量をコントロールします。

手順 

1. カーソル・キーFを押します。



画面は現在のVDAレベルを表示しています。

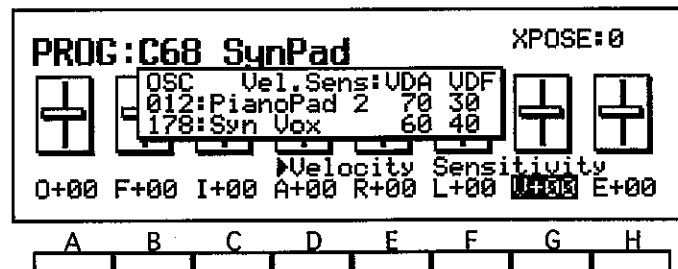
2. キーボード上でいくつか音を弾いて、音量レベルを確認します。
3. VALUEダイヤルを右に回します。
4. もう一度弾いてみます。音量が大きくなったはずです。
5. VALUEダイヤルを左に回します。
6. もう一度弾いてみます。音量が小さくなったはずです。
7. DOWNキーとUPキーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

★V (ベロシティ・センシティビティ)

鍵盤を弾く強さ(速さ)に応じて音が変化する程度をコントロールします。

手順 

1. カーソル・キーGを押します。



この画面は、VDFとVDAのベロシティ感度パラメータの値を表示しています。

2. VALUEダイヤルを右に回します。
3. キーボード上でいくつか音を弾いてみて、演奏タッチによって音が敏感に反応するのを確認します。
4. VALUEダイヤルを左に回します。
5. もう一度弾いてみます。今度はどんなに強く弾いても弱く弾いても、常に最大のベロシティで弾いたときのようなサウンドになります。

このパラメータは、現在のプログラムのベロシティ・センシティビティだけを調整する、ということをお忘れなくください。楽器全体のベロシティ・レスポンスを調整する

には、Globalモードのページ画面2にあるベロシティ・パラメータを使ってください。

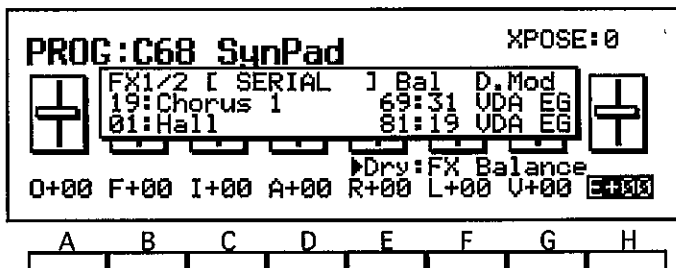
6. DOWNキーとUPキーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

★E (DRY:FXバランス)

エフェクトのかかっているドライ音とエフェクトのみの音とのバランスをコントロールします。



1. カーソル・キーHを押します。



この画面は、エフェクト・プレースメント、現在のエフェクト、エフェクト・バランス値、ダイナミック・モジュレーション・ソースを表示しています。

2. VALUEダイヤルを右に回します。
3. キーボード上でいくつか音を弾いて、エフェクトがかなり深くかかっていることを確認します。
4. VALUEダイヤルを左に回します。
5. もう一度音を弾きます。今度は完全にドライ音となっているはずで。

各エフェクト別々にDry:FXバランスを調整したい場合は、Programモードのページ画面9で行ってください。

6. DOWNキーとUPキーを同時に押すと、設定が元に戻ります。

★エディットが終わったら

パフォーマンス・エディット作業が終わったら、矢印キー(▲または▼)を押してください。

プログラムに変更を加えてから、これをメモリに記憶させたい場合があります。たった今エディットしたプログラムはROMバンクに入っているため、Programモードのページ画面10のライト・プログラム機能を使って、バンクDにこれを保存することが必要です。(リファレンス・ガイドの6-33ページをお読みください。)

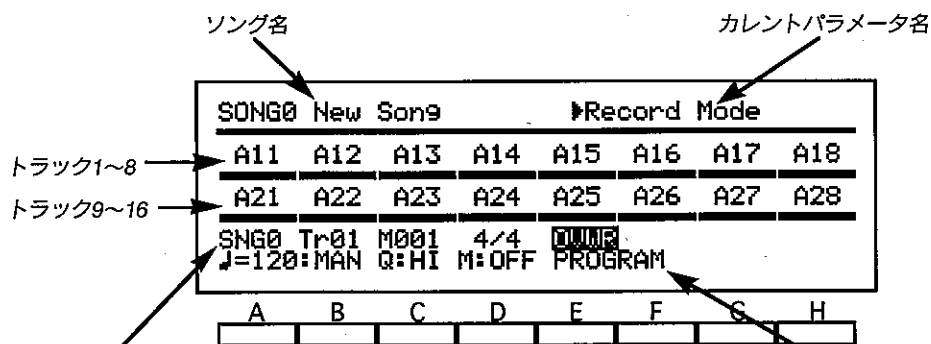
バンクDのプログラムをエディットする場合は、REC/WRITEキーを使ってプログラムを同じ場所に保存することができます。たとえば、プログラムD32はD32のところに書き込まれます。Hは、実際にプログラムを書き込んでよいかどうかのメッセージを表示するので、そのまま実行してよいのであればカーソル・キーEを、操作を中止したい場合はカーソル・キーHを押してください。エディットしたプログラムを元の位置とは違った場所に保存したい場合は、Programモードのページ画面10ライト・プログラム機能を使ってください。

4

Songモード

Songモードはシーケンスを作る最も基本的なモードです。ここでは簡単、かつフル機能の16トラック・シーケンサーを使って曲を録音します。

手順 1. SONGモードキーを押してSongモードに入ります。



ソング・ナンバー、トラック、小節、拍子、レコーディング・モード、テンポ、テンポトラック・コントロール、クオンタイズ、メトロノーム、パラメータ・セレクト

これはSongモードのページ画面1です。ここでは16トラックそれぞれのプログラム・ナンバー、音量、パン(ステレオ音像の定位)、エフェクト・センド・レベルを設定します。また、現在のソングのテンポ、拍子、クオンタイズ値、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。

4.1 Songモードの使い方

Songモードで曲を録音する方法にはいくつかあります。

- リアルタイム・レコーディングが最も一般的な方法でしょう。このレコーディングはテープデッキでレコーディングする方法と似ており、ピアノやメロディー・パートの演奏に向いています。リアルタイム・レコーディングには、オーバーダビングやミスの修正などのできる5種類のモードがあります。
- ステップ・レコーディングは一度に1つの音符やコードを入力するので、メトロノームに合わせて演奏する必要がありません。複雑でリズム感のあるフレーズや鍵盤で弾いたままを録音するには難しいパートなどがある場合に、この方法を使うと便利です。
- パターン・レコーディングは、ドラムやパーカッションなど繰り返しの多いフレーズに向いています。これを使えばパターンを1回録音するだけで済みます。録音したパターンは、適宜トラック内にコピーします。パターンの録音は、リアルタイムでもステップでも可能です。

この章での練習として、次のページにある8小節の曲を、上記のレコーディング方法で録音してみましょう。難しそうに見えるかもしれませんが、一息に仕上げる必要はありません。途中で作業を中断したければ、本書4-24ページの手順に従ってデータをフロッピー・ディスクに保存して、再開するときには、リファレンス・ガイドの「Diskモード」の手順に従ってフロッピー・ディスクからデータを呼び戻せばいいのです。速さも弾きやすいように設定し直すことができますし、失敗してもやり直せばいいのです。そのやり直しの方法も順に詳しく説明してあります。iiに付属のデータディスクには、この曲がすでに録音されていますので、まずそれを聴いてみてから始めてもいいでしょう。

4.2 レコーディングの準備

録音を始める前に、まずトラックにプログラムを割り当て、メトロノームとテンポを設定します。

★トラックの設定

最初に、各パートを演奏するプログラムをトラックごとに設定します。この設定は後で変更できます。



1. **CURSOR POSITION**キーと**VALUE**コントロールで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。
2. **DRUM PROG**キーを押してから**PROGRAM**キー上段の1キー、下段の1キーを続けて押して、**プログラムDR11 GM Kit**を入力します。**DRUM PROG**キーを押してから**PROGRAM**キー上段の1キー、下段の6キーを続けて押して、**プログラムDR16 Perc Kit**を入力します。
3. **UP**キーを押して*Tr02 (トラック2)*を選びます。**DRUM PROG**キーを押し**プログラムDR16 Perc Kit**に割り当て、**PROGRAM**キー上段の1キー、下段の1キーを続けて押します。
4. **バンク**キーと**PROGRAM**キーを適宜押して、**プログラムA54 Fretless**をトラック3に、*A41 ClassicGtr*をトラック4に、*A25 Marimba*をトラック5に、*B24 Pan Flute*をトラック6に割り当てます。

VALUEコントロールや**DATA ENTRY**キーを使って、プログラムをトラックに割り当てることもできます。その場合は、パラメータ・セレクト設定(最下行、カーソル・キーE)が必ず**PROGRAM**に設定されていることを確認してから、カーソルをトラックのプログラム・ナンバーに移動し、**VALUE**コントロールや**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

次の手順でメトロノームを設定します。



1. メトロノーム・パラメータ(**M**という表示のパラメータで画面最下行)にカーソルを移動します。

メトロノームの設定には3つの選択肢(*OFF, ON, REC*)があります。これでメトロノームをオン/オフし、また録音中だけ聞こえるように、*REC*に設定することもできます。

2. ここでは*ON*に設定します。

★テンポの設定

次の手順でテンポを設定します。



1. カーソルをテンポ・パラメータに移動し、**VALUE**コントロールまたは**DATA ENTRY**キーで値を150に変更します。

2. 設定したテンポを聞くには、**REC/WRITE**キーを押してください。

テンポ150が速すぎる場合は、あなたの弾きやすい速さに調節してください。どんなに遅くしたとしても、録音が終わってからテンポを元の150に戻すこともできます。

3. メトロノームを止めるには、もう一度**REC/WRITE**キーを押します。

★拍子について

新しいソングを録音する時、*i1*は常に拍子(正確には*Beat*パラメータ)を初期設定の4/4にします。ここでの練習曲*i-Lands*は4/4拍子なので、もちろんこれを変更する必要はありません。

ただし別の拍子で曲を録音したい場合は、録音を始める前にこのパラメータを変更します。**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。**VALUE**コントロールで拍子を変更してください。

選択できる拍子は、ソングのベース・レゾリューション設定によって異なります。このパラメータは、iiがソングデータを録音する際の最高精度を決定するものです。(ビート・パラメータ、ベース・レゾリューション・パラメータについての詳細は、リファレンス・ガイドの5-6ページと5-39ページをお読みください。)

4.3 リアルタイム・レコーディング

録音する順序は、まずトラック1にドラム、次にトラック2にベース、トラック3にピアノなどと録音していく場合が多いようですか、これは好みによります。ここではこの順序でトラックをセットアップしましたが、ベーストラックの録音から始めてみましょう。一番簡単な録音方法、リアルタイム・レコーディングでこのトラックを録音します。



1. **CURSOR POSITION**キーと**VALUE**コントロールを使って、カーソルをトラック・パラメータ(下から2行目、カーソル・キーB)に移動し、Tr03(トラック3)を選びます。

鍵盤を弾くと、トラック3に割り当てた**プログラムA54 Fretless**の音が出るはずですが。本書4-2ページのベースパートの最初の小節を見ると、そのすぐ下に小さな"8"があります。これは、実際には楽譜よりも1オクターブ低く演奏するということです。普通はこれを使いませんが、ベースとギターのパートにはこのような表示があります。

★ベースの録音



1. **REC/WRITE**キーを押します。

REC/WRITEキーのLEDが点灯し、メトロノームがスタートします。

2. 準備ができたなら**START/STOP**キーを押して録音を始めます。

録音スタートの前に2小節のカウントインが入ります。この間は小節フィールドに-002、続いて-001と表示されます。テンポLEDがテンポに合わせて点灯し、各小節のアクセントビートでは4つのライトが同時につきます。iiは2小節のカウントインの後、録音をスタートします。(このカウントイン部分を1小節に短縮したり、カウントインを全くやめたりすることもできます。本書4-28ページのメトロノーム機能と、リファレンス・ガイドの5-38ページをお読みください。)

3. ベースのパートを弾いてから、**START/STOP**キーを押して録音を止めます。

演奏を間違えた場合は、iiを止めて**RESET**キーし、上記の手順を繰り返して録音し直してください。

★トラックの再生

今録音したばかりの演奏を聴くには、**START/STOP**キーを押します。曲の最後まで到達すると、iiは自動的に演奏を止め、小節ナンバーを001にリセットします。曲の最後に到達する前にソングを止めた場合は、次の録音をする前に必ず**RESET**キーを押してください。再生時、トラック3のアクティビティ・バーがRECからPLAYに変わります。

4.4 オーバーダビング

次にドラムを録音しますが、その前にトラック1に割り当てているドラムプログラムに慣れておきましょう。



1. **CURSOR POSITION**キーと**VALUE**コントロールでカーソルをトラック・パラメータ(下から2行目、カーソル・キーB)に移動し、Tr01(トラック1)を選びます。

2. 鍵盤を演奏します。

鍵盤を弾くと、トラック1に割り当てた**プログラムDR11 GM Kit**の音が出ます。

各鍵盤それぞれに異なるドラムサウンドが割り当てられているのがわかります。本書4-2ページの下に表示したドラムの音符を見てみましょう。どのドラムサウンドがどの音符で表されているかがわかります。

3. この曲で使っているドラムサウンドを鍵盤上で確かめます。

練習すれば、鍵盤上でドラムのパート全体を演奏できるようになります。現時点ではそれがむずかしければ、ドラムパートをもっと小さな部分部分にわけて録音します。オーバーダビングはリアルタイム・レコーディングの一部ですが、このような場面で一度録音したパートに新しいパートを重ねることができます。

たとえば、ドラムの楽譜では5種類のドラムサウンドがこの曲に使われています。まずバスドラとスネアを録音してから、ロータムとミッドタムを重ね、ライドシンバルを加えるという順序が簡単でしょう。必要ならば一度に1つのサウンドを録音していくこともできます。

4. まずカーソルをクオンタイズ・パラメータ(最下行、カーソル・キーC)に移動し、♪(8分音符)を選びます。

これを選ぶと、録音時のリズム精度がタイトになります。詳しくは、本章後半のクオンタイズの段落で説明します(本書4-20ページ4.10クオンタイズ参照)。

★バスドラとスネアの録音

ではバスドラとスネアのレコーディングをしましょう。



1. REC/WRITEキーを押します。
2. 準備ができたらSTART/STOPキーを押して録音を始めます。
iiは2小節のカウントインの後に録音を開始します。
3. バスドラとスネアのパートを演奏します。演奏が終わったらSTART/STOPキーを押してください。

演奏を間違えた場合は、iiを止めてRESETキーを押し、上記の手順を繰り返して録音し直してください。

★タムの録音

タムの録音準備ができたら、オーバーダビング・モードに切り換えます。これは、すでに録音したデータを消さずに同じトラックに重ねてレコーディングできる、一種のリアルタイム・レコーディングです。



1. カーソルをRecord Mode設定に移動します。現在ここはOVR(オーバーライト)になっているはずですが、これをOVRB(オーバーダブ)に変更してください。

SONG00 New Son9								▶Record Mode
A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	
A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28	
SONG00 Tr01 M001 4/4								OVRB
J=120:MAN Q:HI M:OFF								PROGRAM
A	B	C	D	E	F	G	H	

オーバーダビング・モードでタムを録音します。

2. RESETキーを押してトラックの先頭に戻ります。
3. REC/WRITEキーを押します。準備ができたら、START/STOPキーを押して録音を始めます。
4. ロータムとミッドタムのサウンドを演奏します。演奏が終わったら、START/STOPキーを押して録音を止め、続いてRESETキーを押します。

もし演奏を間違えたら、iiを止めてCOMPAREキーを1度押します。これで最後の動作(つまりタムの録音)が無効になります。もう一度タムを録音します。

オーバーダブ・モードで録音している時は、先の録音データを取り消してからでないとトラックを録音し直すことはできません。そうしないと、データが新しく録音し直したものに入れ替わるのではなく、元のデータの上に追加された形になってしまいます。

COMPAREキーについての詳細は本章後半で説明します。(本書4-12ページ4.7コンペアとアンドウ参照)

★ライドシンバルの録音

ドラムトラック録音の最後はライドシンバルです。



1. カーソルをクオンタイズ・パラメータに移動し、♪(16分音符)を選択します。上述の手順と同様にライドシンバルを録音します。
2. ドラムトラックの録音が終わったら、曲全体を再生してみましょう。

ドラムトラックの録音方法として、各ドラムサウンドを別々のトラックに録音し、バウンス・トラック機能を利用してトラックをマージするという手もあります。詳細はリファレンス・ガイドの5-15ページをお読みください。

4.5 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のように、繰り返し演奏するフレーズを録音するのに便利です。*ii*では最高100種類のパターンを録音でき、これをソングに組み込んでいきます。

本書4-2ページにある楽譜のパーカッションのパートをよく見ると、曲全体を通して2小節を繰り返していることがわかります。このような同じ2小節を何度も録音するのではなく、一度だけパターンとして録音し、これをパーカッション・トラックに次々にコピーしていきます。



1. CURSOR POSITIONキーとVALUEコントロールを使って、カーソルをトラック・パラメータに移動し、Tr02(トラック2)を選びます。

鍵盤を弾くと、トラック2に割り当てた**プログラムDr16 Perc Kit**の音が出ます。

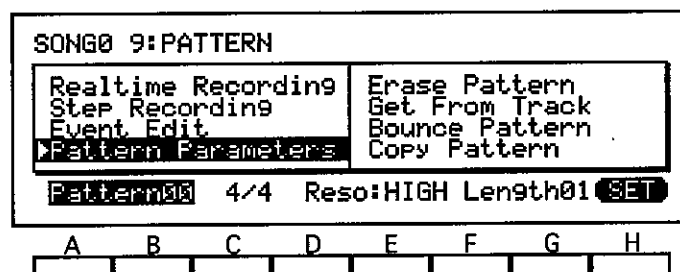
本書4-2ページの楽譜の下にあるパーカッションの音符を見ましょう。これで、どの音符を弾くとどの楽器の音が出るかがわかります。

2. この楽譜で使われているパーカッション・サウンドを鍵盤上で確かめます。

★パターン・パラメータの設定



1. SONGキーを押しながら、PAGE+キーを8回押すかDATA ENTRY9キーを押してページ画面9に移動します。
2. 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移動します。



パターン・パラメータは、各パターンの拍子、ベース・レゾリューション、長さを設定します。(ベース・レゾリューション・パラメータは、*ii*がパターンデータを録音する際の精度を設定します。詳細は、リファレンス・ガイド5-39ページをお読みください。)

画面には、パターンの入っているトラックとソング・ナンバーが表示されます。最初にこの機能を選んでもパターンがまだ入っていないため、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として録音します。このパターンを2小節の長さで設定します。(パターンの長さは最高99小節まで設定できますが、1~8小節くらいの方が便利です。)

3. カーソル・キー**G**を押してレングス(長さ)・パラメータを選び、これを2に設定します。

拍子の初期設定は録音しているソングと同じ4/4拍子なので、変更する必要はありません。

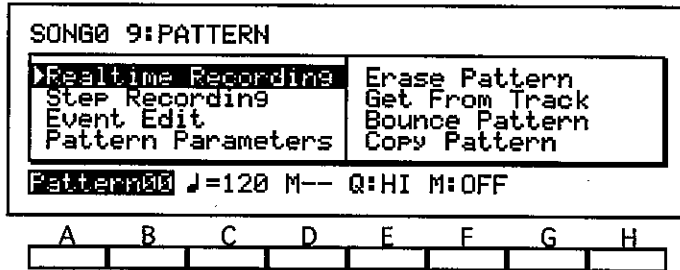
4. カーソル・キー**H**を押して設定を確定します。

画面上に"Completed"というメッセージが表示されます。

★パターンの録音



1. 上矢印キー(▲)を3回押して、リアルタイム・レコーディングを選びます。



ここでパターンの録音を行います。テンポ設定(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**)はページ画面1の設定と同じになっているはずで。

パターン録音は、通常のドラムマシンでの録音と似ています。**ii**はパターンを何回も繰り返し演奏するので、必要に応じて毎回新しい音符を入れていくことができます。

パターンを録音している時は、一度に1つのトラックしか聴くことはできません。

2. まずカーソルをクオンタイズ・パラメータ(カーソル・キー**E**)に移動し、♪(8分音符)を選びます。
3. **REC/WRITE**キーを押します。
4. 準備ができたなら、**START/STOP**キーを押して録音をスタートします。

iiは2小節のカウントインの後、録音を開始します。

5. 最初の2小節のクラベスのパートを1回だけ演奏します。

第2小節の後でパターンは先頭に戻ります。

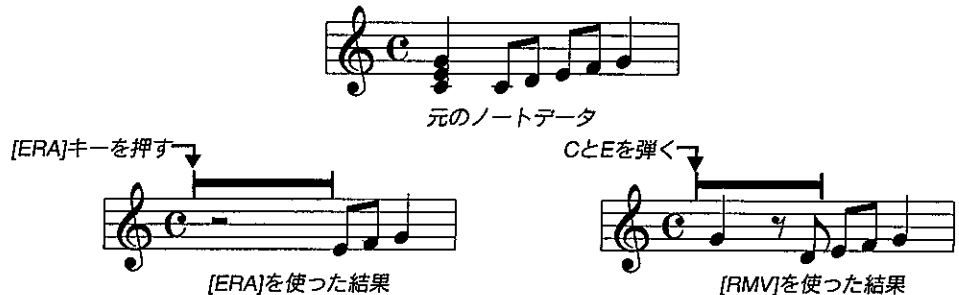
録音を始めると、カーソル・キー**G**の上に[ADD]、カーソル・キー**H**の上に[ERA]という新しい機能が現れます。

[ADD]はパターン・レコーディングのノーマル設定です。つまり、演奏するたびに新しい音符がパターンに追加されます。

[ERA](カーソル・キー**H**)を押したままにすると、押している間に演奏された音符がすべて消去されます。

あるいは、カーソル・キー**G**を押して[ADD]を[RMV](リムーブ)に変更し、消去したい音符を押したままにします。すると、その間押しているキーの音符のみが消去されます。不要な音符を取り除き、その他の音符には影響を与えたくないような場合は、この機能が便利です。

以下は、[ERA]と[RMV]機能の相違点を表した例です。



さて、レッスンに戻りましょう。

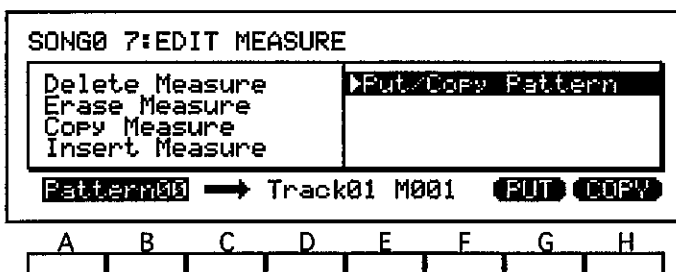
6. パターン演奏が小節1に戻るまで待ち、今度はカバサのパートを最初の2小節に録音します。
7. **START/STOP**キーを押して録音を止めます。

★ソングにパターンをプットする方法

これでパターンの録音ができました。今度はプット/コピー・パターン機能を使って、このパターンをトラックに入れていきます。



1. **PAGE**キーを2回押してページ画面7に移動します。
2. 下矢印(▼)キーを4回押して、カーソルをPut/Copy Pattern機能に移動します。

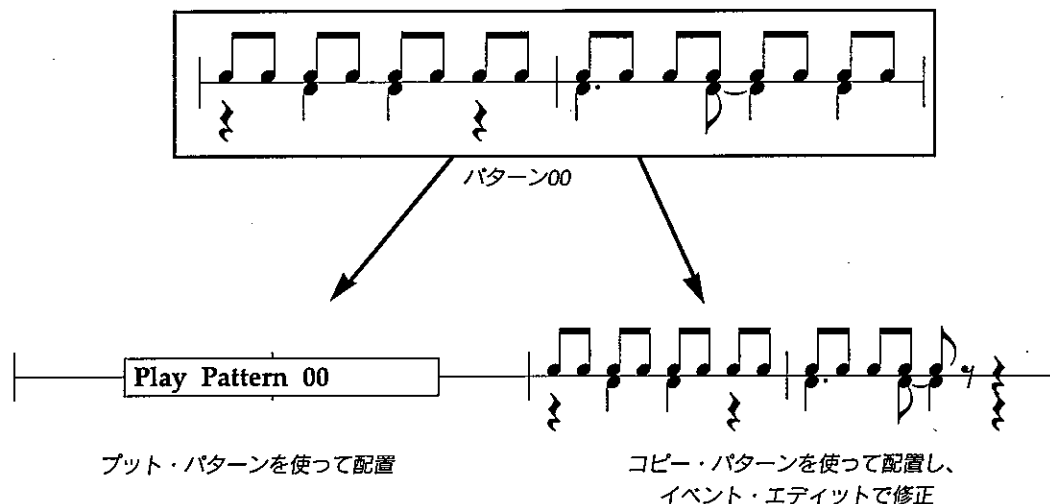


ここではパターン・ナンバー、デスティネーション・トラック、パターンを入れたい最初の小節を指定します。2種類の選択肢: **PUT**(カーソル・キーG)と**COPY**(カーソル・キーH)があります。

プット・パターン(パターンの配置)は、実際にノートデータをトラックに入れるのではなく、パターン・ナンバーの印を入れる操作です。*i1*はこの元のパターン印のデータだけを保存しているので、この方法を使えば使用メモリーが少なくて済みます。ただし、元々のパターンを変更すると、ソング内でこのパターンを使った部分はすべて変更されることになります。

コピー・パターン(パターンの複写)は、ノートデータのコピーをトラックに入れます。この方法を使えば、ある一箇所のパターンのみを修正しても、他のパターンには影響を与えません。

次の図では、プット・パターンとコピー・パターンの両方を使って、トラックにパターン00を配置しています。コピー・パターンを使って入れたパターンは、イベント・エディット機能(本書4-13ページ参照)を使って修正されています。



パターン00をトラック2に入れましょう。

3. カーソル・キーDを押してトラックパラメータを選び、Track2を設定します。
4. カーソル・キーG[PUT]を1回押します。

プット(配置)先の小節のパラメータが変わって、次にプットできる小節を表示します。小節1で始めてパターン00の長さが2小節なので、この表示は小節3になっているはずですが。

5. カーソル・キーGをもう2回押します。
6. 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。

画面上に"Completed"というメッセージが表示されます。

7. SONGキーを押しながら、PAGEキーを6回押すかDATA ENTRY1キーを押して、ページ画面1に戻ります。
8. START/STOPキーを押して、新しいパーカッションのパートの入ったソングを聴いてみましょう。

パーカッションの演奏が最後の小節まで入っています。最後の2小節には、プット・パターンではなくコピー・パターン機能を使ったので、本章後半で最後の2音を削除することができます(7.9イベントのエディット)。

他のトラックを聴きながらパターンを録音したい場合は、Record Mode設定をLOOPに設定してください。LOOPレコーディング・モードはパターン・レコーディングに似ていますが、録音データが直接トラックに入ります。次に、トラックと小節の範囲を選んで、そこからページ画面9にあるGet From Track機能を使ってパターンを作っていきます。(詳細は、リファレンス・ガイドの5-34ページをお読みください。)

これで基礎となるリズムのパートができたので、メトロノームをオフにすることもできます。(本書4-3ページ、メトロノームの設定参照。)

4.6 オートパンチ・レコーディングを使ったミスの修正

録音中にミスをした時にトラックを修正する場合、いくつかの方法があります。一つは、第7.3節でベースを録音したときと同じ様に、トラック全体を録音し直すことです。これは長い曲を録音している時、特に不便です。別の方法を考えてみましょう。

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、再生中と同じ様にトラックを聴きながら、修正したい部分の少し前から録音を始めることができます。修正部分が終わったら録音を止め、残りはそのまま変わりません。

オートパンチイン・レコーディングでは、録音し直す部分の最初の小節と終わりの小節を設定し、iiが自動的に再生、録音を切り換えるので、手間がかかりません。

このテクニックを分かりやすく説明するために、トラック6にメロディーをわざとミスを入れて録音してみましょう。



1. CURSOR POSITIONキーとVALUEコントロールを使って、カーソルをトラック・パラメータに移動し、Tr06(トラック6)を選びます。

鍵盤を弾くと、トラック6に指定したプログラムB24 Pan Fluteの音が出ます。

2. クオンタイズ・パラメータ(最下行、カーソル・キーC)が♪(8分音符)になっていることを確かめてください。
3. カーソルをRecord Mode設定に移動します。現在これはOVDB(オーバーダブ)になっているはずですので、OVWR(オーバーライト)に変えてください。
4. メロディーを録音しますが、第2小節の最初の音をD(レ)の代わりにD#(レのシャープ)を弾いてください。また、第4小節のD(レ)の音をC#(ドのシャープ)で8分音符分早く演奏します。以下を参照してください。



5. ソングを再生して第2小節と第3小節のミスをチェックします。

★オートパンチ・レコーディング

ここでオートパンチレコーディングを使って、第2小節のミスを修正します。



1. 現在OWWR (オーバーライト) になっているRecord Modeにカーソルを移動します。
2. AUP (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
SNG0 Tr:01 M001		4/4		AUP:001→001			
J=120:MAN		Q:HI		M:OFF PROGRAM			
A	B	C	D	E	F	G	H

スタート・メジャーとエンド・メジャーという二つの新しいパラメータが自動的に表示されます。これ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」、「パンチアウト・ポイント」にそれぞれ相当します。

3. スタート・メジャーとエンド・メジャーの両パラメータに002の値を入力します。

iiは第2小節で録音をスタートし、同じ小節の終わりで録音を止めます。その他の小節は影響ありません。

4. RESETキーを押して、ソングが先頭から始まるようにします。
5. REC/WRITEキーを押します。準備ができたら、START/STOPキーを押して録音を始めます。
6. 第2小節に到達したら、その小節の正しい音符を弾きます。第2小節が終わったら、START/STOPキーを押します。

iiは第2小節だけを録音するので、必要ならば他の小節も続けて演奏してもかまいませんが、パンチイン・ポイントの手前では何も弾かないようにしてください。

ところで、毎回ソングの先頭から始める必要は必ずしもありません。たとえば、長い曲で第56小節のパンチインをしたい場合は、第1小節からスタートして第55小節まで録音を待つ、という必要はありません。

この場合は、カーソルをメジャー・パラメータ(下から2行目、カーソル・キーC)に移動し、VALUEコントロールまたはDATA ENTRYキーで、聴きたい最初の小節の番号(ここでは第52小節)を入れます。こうすれば再生は第52小節から始まり、録音が第56小節から始まります。

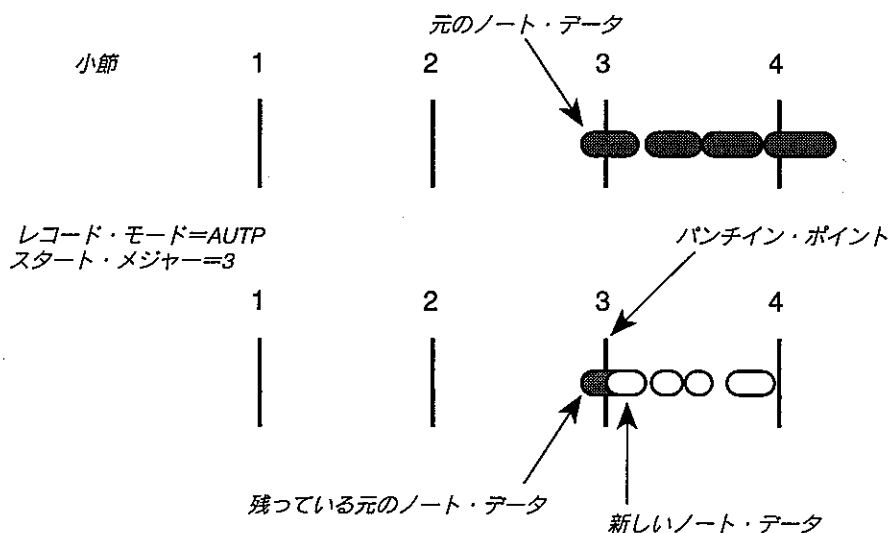
さて、練習に戻りましょう。

7. RESETキーを押してからSTART/STOPキーを押して、録音・修正したデータを聴いてみます。

オートパンチ・レコーディングは小節全体を録音し直すには便利ですが、小節内の途中の部分だけを修正するには使えません。その小節の他の部分も影響を受けてしまうからです。これは、パンチイン、パンチアウトの指定が小節の初めと終わりしか設定できないためです。

特に、クオンタイズ・パラメータをHに設定して録音した場合、パンチイン小節の先頭に残っている音と、オートパンチ・レコーディングを使って録音したばかりの新しい音と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録音されていたためです。

これらの音はパンチイン・ポイントの直前にあるため、その上に重ねて録音されていません(次の図参照のこと)。このような問題はマニュアルパンチ・レコーディングでその部分を録音し直すか、イベント・エディット機能で残されている音を削除することで解決できます。



この残されている音の問題について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小節の先頭に続いているC#(D#)を修正してみましょう。上述の問題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C#は完全に8分音符分ずれているので、問題となってくるのがよくわかります。

8. *ii*がまだ再生を行っている場合は、**START/STOP**キーを押してから**RESET**キーを押します。
9. 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004を入力します。
10. **REC/WRITE**キーを押します。準備ができたなら、**START/STOP**キーを押して録音を開始します。
11. 第4小節にきたら、本書4-2ページの楽譜通りに**D**(レ)を演奏し、小節の最後まで押したままにします。
12. 第4小節が終わったら**START/STOP**キーを押します。
13. **RESET**キーを押し、次に**START/STOP**キーを押して録音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るはずですが。



このように、スタート・メジャー・パラメータは小節の先頭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。C#(D#)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、うまくいかなかったオートパンチ修正の処置をする必要があります。コンペア機能でこの修正をアンドゥ(無効に)します。

4.7 コンペアとアンドゥ

録音やエディットなどでトラックデータを変更したら、すぐにコンペア機能を使ってトラックの新しい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、ミスをやめ（無効に）するためにも使えます。

トラック6の新しいバージョンを元のバージョンと比較してみましょう。

- 手順**
1. iiがまだ再生を行っている場合は、**START/STOP**キーを押してから**RESET**キーを押します。
 2. **COMPARE**キーを1回押します。

COMPAREキーのLEDが点灯し、コンペア機能がオンになっていることを知らせます。

3. **START/STOP**キーを押して元のバージョンを聴きます。

元のバージョンと新バージョンは、シーケンサーを止めてから**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が決まったら、**COMPARE**キーを押さずに次の操作に移ってください。これで、自動的にそのバージョンが有効となります。**COMPARE**キーは、**Song**モードのエディットおよび録音機能のいずれに対しても、このように働きます。

ここでは元のバージョンを残しておきましょう（**COMPARE**キーのLEDが点灯）。

4.8 マニュアルパンチ・レコーディングでミスを修正する方法

マニュアルパンチ・レコーディングを使うと、曲の再生中いつでもパンチイン（録音開始）、パンチアウト（録音停止）ができます。たとえば、ある小節の途中から録音し直したい場合に便利です。

これをわかりやすく説明するために、第3小節の終わりに入っているC#（D#）を修正してみましょう。

- 手順**
1. カーソルをRecord Mode設定に移動します。現在はAOTP（オートパンチ）になっているはずですが。
 2. これをMANP（マニュアルパンチ）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				MANP			
J=120:MAN Q:HI M:OFF				PROGRAM			
A	B	C	D	E	F	G	H

3. **RESET**キーを押して、曲の先頭から始めるように設定します。
4. **START/STOP**キーを押して再生を始めます。
5. 第3小節の8分休符（ γ ）の間に、空いている手で**REC/WRITE**キーを押し、**C**（**D**）を弾き、続いて**D**（**E**）を弾きます。

iiは録音を開始し、**REC/WRITE**キーをもう一度押すまで録音状態が続きます。このキーを押した時点でiiは録音を停止しますが、再生はその後も続きます。

6. 第4小節の終わりで**REC/WRITE**キーを押して録音を止めます。



REC/WRITEキーを押して録音をストップすると、曲のタイミングが一瞬つまづいたように聞こえますが、これは問題ありません。録音した部分をもう一度再生すると、タイミングに何の切れ目もなく聞こえます。

曲の再生中、何回もパンチイン/アウトすることができますが、コンペア機能は常に最後に行ったパンチインに対してのみ有効なので、十分気を付けてください。

7. *ii*がまだ再生を行っている場合は、START/STOPキーを押してからRESETキーを押します。
8. START/STOPキーをもう一度押して、録音した結果を聴いてみます。

★フットスイッチを使ったパニユアルパンチ・レコーディング

オプションのコルグ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・コントローラを使って、マニュアルパンチ・レコーディングを行うこともできます。これを使えば両手で自由に鍵盤が弾けます。

フットスイッチをマニュアルパンチ・レコーディングで使う方法:



1. Globalモードに移ってPAGE+キーを1回押します。
2. カーソルをAssignable Pedal 1に移動し、VALUEコントロールでPUNCH IN/OUTを選びます。
3. フットスイッチを*ii*のリアパネル上にあるASSIGN PDL/SW 1端子に接続します。

これでSongモードに戻り、REC/WRITEキーを押す代わりにフットスイッチを使って、パンチイン・レコーディングをコントロールすることができます。

ASSIGN PDL/SW 1を別の目的ですでに使っている場合は、代わりにASSIGN PDL/SW 2をパンチイン・レコーディング用に使うことも可能です。その場合は、GlobalモードでAssignable Pedal 2にPUNCH IN/OUTを設定してください。

EC5の使い方は、プレーヤーズ・ガイドの1-2ページをお読みください。

4.9 イベントのエディット

1つの音符、プログラム・チェンジ、「サステイン・ペダル・オン」メッセージなど、演奏データの一つのステップをイベントと読んでいます。イベント・エディット機能は、このような個々のイベントをトラック上で修正、挿入、削除などして、詳細なデータの調整を行います。「トラックデータの顕微鏡」のようなものと考えてください。

ここでは、トラック4にギターのパートをミスを変えて録音し、イベント・エディット機能でこれを修正します。



1. CURSOR POSITIONキーとVALUEコントロールを使って、カーソルをトラック・パラメータに移動し、Tr04(トラック4)を選びます。

★ギターパートの録音

鍵盤を弾くと、トラック4に割り当てたプログラムA41 ClassicGtrの音が出るはずですが。



1. カーソルをクオンタイズ・パラメータ(最下行、カーソル・キーC)に移動し、HI(クオンタイズなし)を選びます。
2. カーソルをRecord Mode設定に移動します。現在これはMANP(マニュアルパンチ)になっているはずですが、OVR(オーバーライト)に変更してください。

ギターパートを演奏するとき、楽譜よりも1オクターブ低く弾くことを忘れないでください。音部記号の下に小さな数字の“8”が書いてあります。

3. ギターパートを録音しますが、第4小節のコードで一番上の音を、Dナチュラル(L)ではなくC#(D#)で弾きます。



第4小節

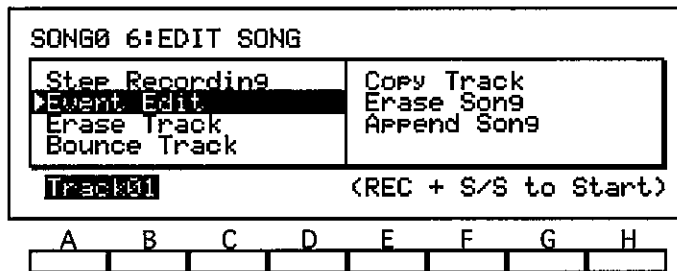
4. 曲を再生して、第4小節のミスした部分を聴いてみます。

★イベント・エディット機能

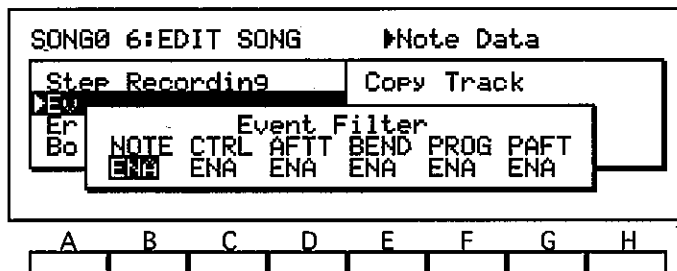
このミスを修正する前に、まずイベント・エディット機能を見てみましょう。



1. RESETキーを押します。
2. SONGキーを押しながら、PAGE+キーを5回押すかDATA ENTRY6キーを押して、ページ画面6に移ります。
3. 下矢印(▼)キーを1回押してEvent Editを選びます。



4. トラックを指定していなければ、VALUEコントロールを使って画面最下行のTrack04を選択します。
5. REC/WRITEキーを1回押します。



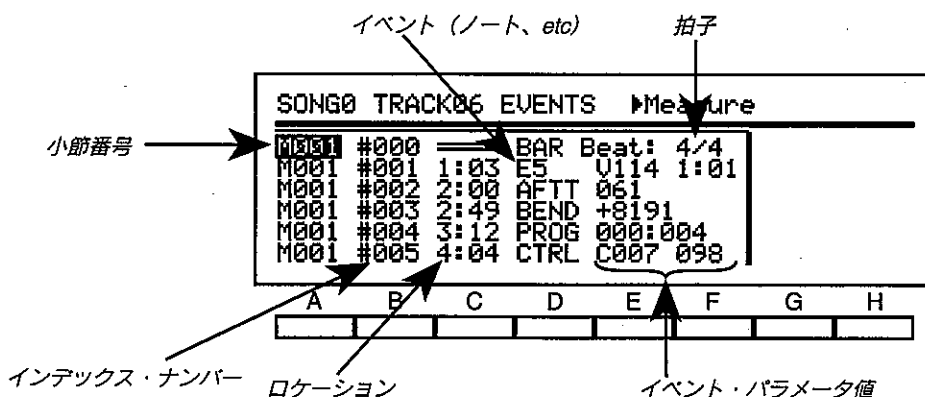
これでイベント・フィルターが呼び出されます。イベント・フィルターを使って、イベント・エディット機能でビュー(見る)ことやエディットをしたいイベントのタイプを選びます。アフタータッチなどデータ量の大きくなりがちなイベントのビューを無効にしておくと、自分の見たいイベントがもっと簡単に見られるようになります。

イベントのタイプには次の6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	ピッチバンド
PROG	プログラム・チェンジ
PAFT	ポリフォニック・アフタータッチ

これら6種類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。ここではすべてのイベントタイプをENAにしておきます。(iiはポリフォニック・アフタータッチには応答しませんが、これをレコーディングして他の楽器をコントロールすることはできます。)

6. START/STOPキーを押してイベント・エディット機能に入ります。



これは典型的なイベント・エディット画面です。これを左から右に見ていくと、まず最初にあるのが小節番号です。カーソルでこのパラメータが反転表示されているので、**VALUE**コントロールや**DATA ENTRY**キーで小節番号を入力することができます。入力後、今度はその小節の先頭に移動します。

7. UPキーを3回押して、第4小節に移動します。

次にインデックス・ナンバーがあります。これは各小節毎にその先頭からイベントに順に番号をつけたものです。各小節内のイベントにすぐにアクセスできるようになっています。

カーソル・キーCの上にあるロケーション(位置)・パラメータは、イベントのスタート・タイムです。小節内のビート数と、そのビートのパルス(ビートより小さい単位)で表現されます。1パルスは4分音符の1/96に相当します。

ロケーション・パラメータの範囲は0:00~9:95で、現在の拍子設定によって異なります。1つの音符が次の小節までまたがるような場合、これは2つの音符がタイでつながっているとみなされます。タイの値は、この2番目の音のロケーションで指定します。

次の表は、よく使われる音符に対するロケーション設定の例を挙げたものです。

音符	ロケーション値
♪	1:00, 2:00, 等
♪	1:00, 1:48, 2:00, 等
♪三連符	1:00, 1:32, 1:48, 1:72, 2:00, 等
♪	1:00, 1:24, 1:48, 1:72, 2:00, 等
♪三連符	1:00, 1:16, 1:32, 1:48, 1:64, 1:80, 2:00, 等

イベントのインデックス・ナンバーが異なってもロケーション値が同じ場合は、それらのイベントは同時に生じます。ロケーション値を変えることでイベントを動かした場合、**iI**はその小節内で適宜インデックス・ナンバーを変更します。

次はカーソル・キーDの上にあるイベント・パラメータです。これは前ページのイベント表にある6種類のイベント・タイプのいずれかになります。トラック16の後にあるテンポトラックをエディットする時は、7種類目のイベント・タイプである**TEMPO**が表示されます。

各イベント・タイプにはそれぞれ1つないし複数のデータ値があります。

NOTEイベントの場合、ノートネームとノートナンバーがカーソル・キーDの上に表示されます。このパラメータを変更するには、**VALUE**コントロールを使うか、カーソル・キーDを押しながら鍵盤上で該当キーを弾きます。この値を変更すると、新しい音が出ます。NOTEイベントの範囲はC-1~G9です。ミドルCはC4です(リファレンス・ガイド付録Cの表を参照してください)。

カーソル・キーEの上にはベロシティ・パラメータがあります。この値を変更するには、**VALUE**コントロールや**DATA ENTRY**キーを使うか、カーソル・キーEを押しながら設定したいベロシティで鍵盤上の任意のキーを弾きます。この値を変更すると、新しいベロシティで音が出ます。ベロシティ値の範囲は2~126で2ずつ増減します。

最後にカーソル・キーFの上にはレングス・パラメータがあり、ビートとパルスで表されています。このパラメータは、音の出る長さを決めるものです(つまり鍵盤上でどのくらいキーを押しつづけているかということです)。このパラメータの値は、**VALUE**コントロールか**DATA ENTRY**キーで変更します。レングス・パラメータの値の範囲は0:00~9:00で、現在の拍子設定および現在のイベントのロケーションによって異なります。1つの音符が次の小節までまたがって続く場合は、2つの音符がタイでつながっているとみなされます。このタイの値は、2つの音符のうち最初の音符のレングス・パラメータで指定します。

BARイベントは各小節の先頭を指定するものですが、このうち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。このパラメータをエディットするときは十分気を付けてください。というのは、1つのトラック上でこの値を変更すると、それが全トラックに適用されるからです。

ビート・パラメータは**VALUE**コントロールを使ってエディットします。値の範囲はソングのベース・レゾリューションによって異なります(詳細は、リファレンス・ガイドの5-6ページをお読みください)。

イベント・タイプすべての設定範囲に関するリストは、次ページのイベント・エディット表を参照してください。

イベント・エディット

カーソル・キー	パラメータ	値の範囲	備考	
A	Measure (M)	001~999	エディットする小節	
B	Index number (#)	000~	各小節内のイベントの数によって異なる	
C	Location	TIE, 1:00~9:95	小節内のイベントのスタート・タイム	
D	Event type	BAR	新しい小節 (小節線)	
		C~1 to G9 (NOTE)	ノートネームとオクターブナンバー (ノート・イベント)	
		BEND	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	
		PAFT	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	Beat (for BAR events)	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	
		Velocity (V)	2~126	NOTEイベント
		Bend amount	-8192~+8191	ENDイベント (+0000=ベンドなし)
	Aftertouch amount	000~+127	AFTTイベント	
	Program bank number	AB, CD, DRM, 3~127, ---	PROGイベント (3~127は接続MIDI楽器用)	
	Controller number† (C)	000~127‡	CTRLイベント	
	Polyphonic aftertouch key	C~1 to G9	PAFTイベント	
	Tempo (♩ =)	40~240	TEMPOイベント (テンポ・トラックのみ)	
	F	Length	0:00~9:00, TIE	NOTEイベントの長さ
Program number		000~127	PROGイベント (8-3ページ参照)	
Control amount†		000~127	CTRLイベント	
Polyphonic aftertouch amount		000~127	PAFTイベント	
G	Insert	INS	このキーを押してイベントを現在のイベントのすぐ前に挿入	
H	Delete	DEL	このキーを押して現在のイベントを削除	

†受信可能なコントロール・ナンバーと範囲については、次のコントローラ表を参照してください。

‡コントロール・チェンジ・メッセージ120~127がSongモードのトラックに入っている場合、*iz*はこのメッセージを送信しますが、応答はしません。ただし、MIDI IN端子で受信した場合は応答します。

コントローラ

コントローラ・ナンバー	コントロール・タイプ	範囲	備考
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倒す(+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(Main Scale), 64~127(Sub Scale)	64~127の値を受信すると、Globalモードで指定したサブスケールに切り替え
7	ボリューム	0(min.)~127(max.)	トラック全体の音量をコントロール
10	パンポット	0~63(L15~L01), 64(CNT), 65~127(R01~R15)	トラックのステレオ音像をコントロール
11	エクスプレッション	0(min.)~127(max.)	クレッシェンド、デクレッシェンド等
12	エフェクト1コントロール	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コントロール	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(off), 64~127(on)	サステインペダル
72	リリースタイム	0(早い)~64~127(遅い)	64でリリースタイムをプログラムの元の値に設定
73	アタックタイム	0(早い)~64~127(遅い)	64でアタックタイムをプログラムの元の値に設定
74	明るさ(VDFカットオフ)	0(低)~64~127(高)	64でVDFカットオフをプログラムの元の値に設定
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(off), 1~127(on)	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(off), 1~127(on)	FX2用スイッチ

★イベント・エディットを使ったノートの変更

ここでは、本書4-13ページで弾いた**C#(D#)**の音を、イベント・エディットを使ってD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・パラメータを反転表示させます。
- iiの演奏を聴きながら、**C#**の音が出るまで**UP**キーを繰り返し押します。現在反転表示されているパラメータに関係なく、矢印キー(▲/▼)を使ってイベント間を移動することもできます。
- カーソル・キー**D**を押して、ノート・パラメータを反転表示させます。
- UP**キーを1回押して、**C#**をDナチュラルに上げます。
Dナチュラル(レ)の音が聞こえるはずですが。
- 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**キーを押しながら**DATA ENTRY1**キーを押して、ページ画面1に戻ります。
- START/STOP**キーを押して修正された部分を聴いてください。

イベント・エディットで行った修正をすべて取り消したい場合は、他のエディットや録音操作を行う前に、**COMPARE**キーを押してください。

★イベント・エディットを使ったノートの削除

この曲では、どの楽器も最後の小節の第3拍目で終わることを思いだしてください。ただし、パーカッションのパートは例外です。このパートはパターンとして録音しましたが、第4拍目まで続いています。そこで、イベント・エディット機能を使って、この余分な音を取り除きます。



1. ページ画面6に進みます。

まだイベント・エディットが反転表示しているはずですが。

2. Track02を選びます。
3. REC/WRITEキーを押します。
4. AFTT(カーソル・キーDの上)をDIS(無効)にします。

こうすれば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。ノートデータだけが見えるようになります。

5. START/STOPキーを押してイベント・エディット機能に入ります。
6. 第8小節に入ります。
7. 下矢印キー(▼)を8回押します。

カーソルが第8小節のインテックス#008、ロケーション3:48にあるはずですが。音符はA#2になっています。

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

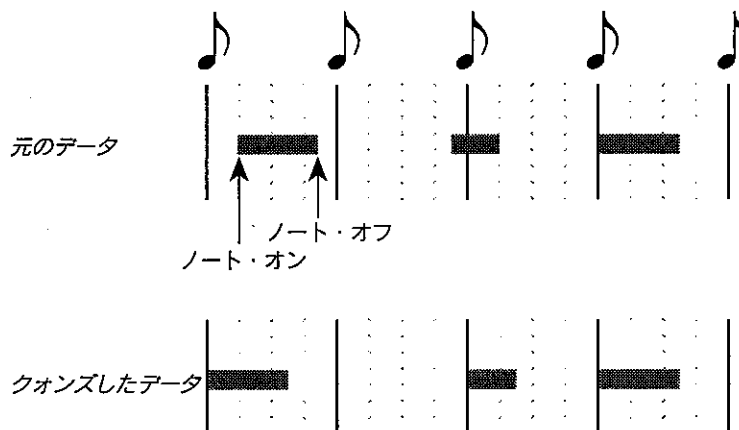
INS DEL

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

8. DEL(カーソル・キーH)を押してこのイベントを消去します。
誤って別のイベントを削除してしまった場合は、すぐにINS(挿入、カーソル・キーG)を押してください。最後に削除したイベントがもう一度挿入されます。
9. DEL(カーソル・キーH)を3回押して、最後の3つのイベントを削除します。
10. START/STOPキーを押してイベント・エディット機能を終了します。
11. PAGE-キーを5回押すか、SONGキーを押しながらDATA ENTRY1キーを押して、ページ画面1に戻ります。
12. START/STOPキーを押してパーカッションのパートを聴いてみましょう。

4.10 クオンタイズ

クオンタイズ機能はトラックのリズムの精度をさらに正確にする機能で、各音の頭を指定した一番近いリズム値にそろえます。たとえばリズム値を♪(8分音符)に指定すると、すべてのノートが理論上の8分音符の枠に揃えられます。また、ピッチバンドやアフタータッチなどのイベントもクオンタイズすることができます。



*i1*でのクオンタイズには2つの方法があります。一つは演奏録音しながらクオンタイズを行う「リアルタイム・クオンタイズ」、もう一つは更に融通性のある「ポスト・クオンタイズ」です。

★リアルタイム・クオンタイズ

実はこのレッスンではすでに、ほとんどのトラックでこの機能を使っています。ページ画面1でクオンタイズ値を選ぶことにより(最下行、カーソル・キーC)、演奏したノートとその他のイベント・タイプが録音しながらクオンタイズされます。

イベントをクオンタイズできるのは、4分音符(♩)、8分音符(♪)、8分音符の三連符(♪₃)、16分音符(♫)、16分音符の三連符(♫₃)、32分音符(♮)、32分音符の三連符(♮₃)です。

クオンタイズをかけずに、録音した通りに*i1*でトラックを再生したい場合は、このパラメータをHに設定してください。*i1*は最大タイミング・レゾリューションで録音します。ベース・レゾリューション・パラメータがHになっている時は、この最大タイミング・レゾリューションは4分音符当たり96パルスです。音楽上、これは256分音符の三連符に相当します。

クオンタイズをどのくらいの値に設定するかは、録音したい曲の最小リズムの値がどのくらいであるかによって決め、その値をクオンタイズ・パラメータに当てはめます。パラメータがその値に設定されている限り、すべてのデータがその値にクオンタイズされます。

しかし、8分音符と8分音符の三連符などのように、一つの値ではクオンタイズできないような2種類のリズム値が混在しているような曲を録音する場合、問題が生じてきます。またクオンタイズはトラックのタイミングを修正する上でたいへん便利なのですが、あまりにもきちっとしすぎていて機械仕掛のようなサウンドになってしまうこともあります。そこで助けとなるのが、次に述べるポスト・クオンタイズです。

★ポスト・クオンタイズ

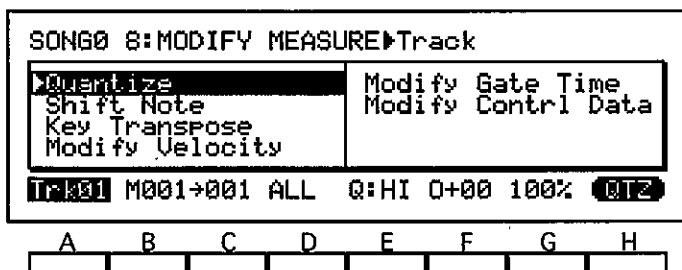
ポスト・クオンタイズでは、クオンタイズをかける小節、イベント・タイプを選べます。またクオンタイズの精度、つまりトラックをどのくらいクオンタイズの枠に近付けるかということも指定することができます。

クオンタイズのオフセットというものもあり、イベントのタイミングをずらすことも可能です。これはたとえば、ドラムのトラックでリズムの「乗り」を調整するのに便利です。しかし何と言っても大切なのは、ポスト・クオンタイズでは様々なレベルのクオンタイズを試し、ベストなサウンドを選べるという点です。

それでは最初に録音したベースのトラックをクオンタイズしてみましょう。

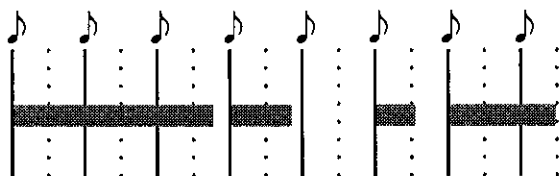


1. ページ画面8に進んでQuantizeを選びます。

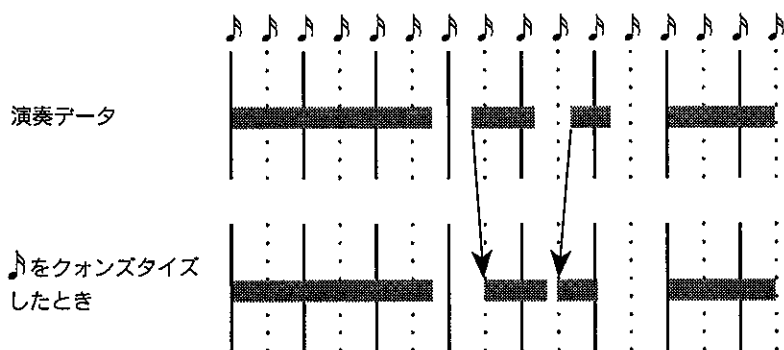


2. カーソル・キーAを押してTrk03を選びます。
3. カーソル・キーBを押して001を入力します。
これはクオンタイズをかける小節範囲の先頭が第1小節であるということです。
4. カーソル・キーCを押して008を入力します。
これはクオンタイズをかける小節範囲の最後が第8小節であるということです。
5. カーソル・キーEを押して♪(16分音符)を選びます。
6. カーソル・キーHを押してトラックをクオンタイズします。
画面上に"Completed"というメッセージが表示されます。
7. PAGE-キーを7回押すか、SONGキーを押しながらDATA ENTRY1キーを押して、ページ画面1に戻ります。
8. START/STOPキーを押してベースのパートを聴いてみましょう。

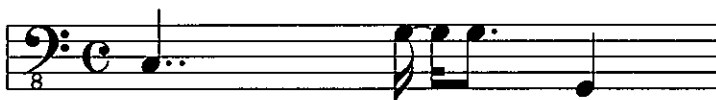
最初にベースを録音した時に若干タイミングがずれていたとしたら、ずれたノートが間違った枠に揃ってクオンタイズされている可能性があります。分かりやすくするために、正しいベースの第1小節を図示してみます。



たとえば次の図のように、2番目のノートをやや遅れて弾いてしまい、3番目のノートを早すぎるタイミングで弾いたとします。これで16分音符の設定でクオンタイズしたとすると、これらのノートは一番近い16分音符の枠に移動します。



再生される曲は次のように、本書4-2ページの楽譜とは違ったベースラインを演奏してしまいます。



逆に8分音符を使ってクオンタイズすると、*i*は楽譜通りの8分音符の枠にこれらのノートを移動します。ベースのパートの最小リズム値は8分音符なので、8分音符単位でのクオンタイズが一番正確な結果を生むことになります。

9. *i*がまだ演奏を行っている場合は、**START/STOP**キーを押します。

10. **COMPARE**キーを1回押します。

COMPAREキーのLEDが点灯し、コンペア機能がオンになったことを知らせます。

11. ページ画面8に戻ります。

クオンタイズがすでに選ばれているはずです。

12. カーソル・キーCの上の*End Measure*/パラメータが8になっていることを確認してください。

13. カーソル・キーEを押して♪(8分音符)を選びます。

14. 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。

画面上に"Completed"というメッセージが表示されます。

15. ページ画面1に戻ります。

16. **START/STOP**キーを押してベースのパートを聴いてみましょう。

4.11 ステップ・レコーディング

ステップ・レコーディングは、メトロノームに合わせて弾かずに、1度に1つの音符やコードを入力していく機能です。ここでは最後の録音トラックである、マリンバのパートをステップ・レコーディングを使って録音します。

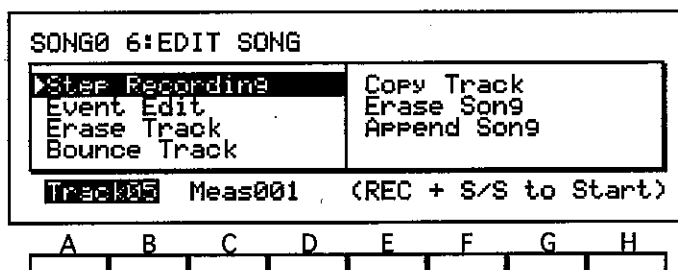


1. **CURSOR POSITION**キーと**VALUE**コントロールを使って、カーソルをトラック・パラメータ(下から2行目、カーソル・キーB)に移動し、Tr05(トラック5)を選びます。

鍵盤を弾くと、トラック5に割り当てた**プログラムA25 Marimba**の音が出ます。

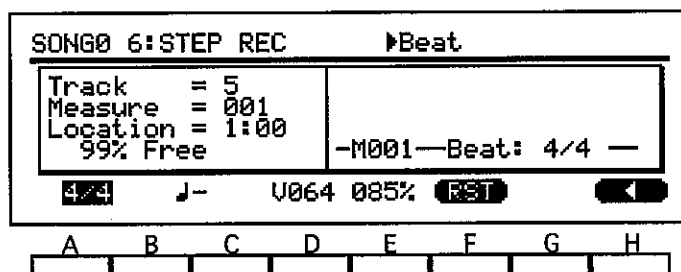
2. **PAGE+**キーを5回押すか、**SONG**キーを押しながら**DATA ENTRY6**キーを押して、ページ画面6に進みます。

3. 上矢印キー(▲)を1回押して*Step Recording*を選びます。



トラック5がすでに選ばれているはずです。

4. **REC/WRITE**キーを押してから**START/STOP**キーを押して、ステップ・レコーディング機能に入ります。



画面上の左半分にある枠には現在のトラック、小節、ロケーション、メモリーの残り容量のパーセントが表示されています。右側の枠には、演奏するノートのロケーション、ノートネーム、ノートナンバー、ベロシティ、レングスが表示されます。この枠内の表示はステップが進むごとに更新されて、常に一番新しいノートイベントを表示します。

カーソル・キーAは現在の拍子を表示します。この値をここで変更すると、すべてのトラックで拍子が変わります。

カーソル・キーの上はステップタイムです。鍵盤上でノートやコードを弾くたびに、実際に弾く速さや鍵盤を押さえている長さに関係なく、ここで指定したノート値でそれが入力されます。同時に演奏したノートはすべて、同じステップで入力されます。鍵盤から手を離すと、*i*は次のステップに進みます。

カーソル・キーCの上のTriplet/Dotパラメータの値を変更することによって、現在のステップタイムに対して三連符(3)や符点(·)を指定することができます。“-”の値は、ステップタイムがカーソル・キーBの上で指定した時間であることを表します。

カーソル・キーDの上にはVelocity/パラメータがあります。これは演奏するノートのベロシティを決定します。ここをたとえばV064にしたままにすると、すべてのノートはベロシティ64で入力されます。実際に鍵盤上で弾くときのベロシティは無視されます。

実際に弾いた時のベロシティを録音したい場合は、このパラメータを126の次に出てるKEYに設定してください。

カーソル・キーEの上にはNote Length/パラメータがあります。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で設定します。

[RST] (カーソル・キーF) を押すたびに、カーソル・キーB上で指定した長さの休止符が入力され、*i*は次のステップに進みます。

ノートを入力し終わると、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、すぐ前のステップがカーソル・キーB上で指定した長さだけ延長されます。

[◀] (カーソル・キーH) を押すたびに、*i*は(カーソル・キーB上で指定したステップタイムを使って)1ステップ前に戻ります。その位置以降にあるノートはすべて消去されます。

データの入っている小節にステップ・レコーディングを行うと、以前あったデータは消去されます。

★マリンバの録音



1. カーソル・キーBを押して♪(8分音符)を選びます。
2. カーソル・キーDを押して114を入力します。
3. マリンバのパートの各コードを弾きます。次のコードを弾く前に必ずすべてのキーを離してください。
4. 最後のコードを弾く前に、カーソル・キーBを押して♪(4分音符)を入力します。
5. 最後のコードを弾きます。
6. 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。
7. ページ画面1に戻ります。
8. テンポが150以外に設定されている場合は、これを150に変更します。

9. START/STOPキーを押して、マリimbaのパートを聴いてみましょう。

お疲れさま！これで、すべてのトラックの録音が終わりました。次に、このソングに名前を付けてディスクに保存しましょう。

4.12 ソングに名前を付けて保存する方法

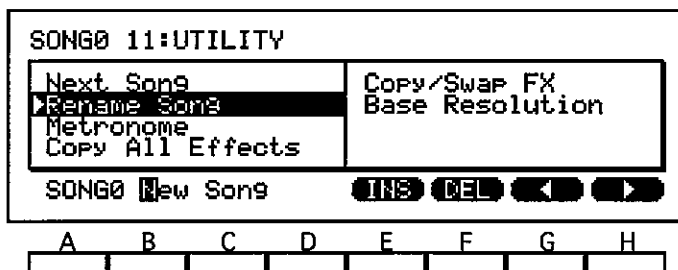
Songモードで作業を行っているときは、定期的にソングをディスクに保存する習慣を付けておくことが大切です。Songモード(およびBacking Sequenceモード)はバッテリー・バックアップRAMを使っていません。つまり、誤ってiiの電源スイッチを切ってしまうたり、停電でもあった場合、データだけでなくこれまでの努力も水の泡となってしまいます。

★ソングネームの付け方

ソングを保存する前に必ずしも名前を付ける必要はありません。名前のないソングを保存すると、初期設定の“New Song”というタイトルが名前になります。それでもソングの録音を終えたわけですから、保存する前に名前を付けた方がいいでしょう。このソングに“My Song”という名前を付けましょう。

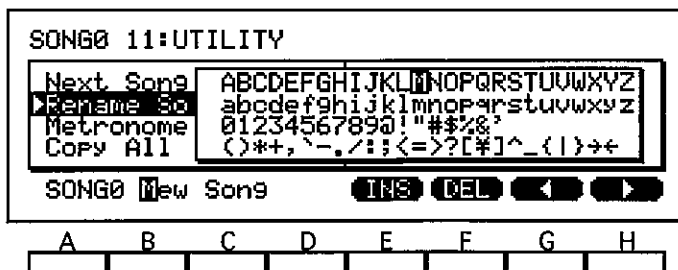


1. SONGキーを押しながら3 (-) キーを押して、ページ画面11に移ります。
2. 下矢印キー(▼)を1回押して、Rename Song機能を反転表示させます。



3. DOWNキーを1回押して、“New Song”のNをMに変えます。

使用できる文字を表示したポップアップ・メニューが現れて、現在の文字が反転表示されます。



4. カーソル・キーHを押して次の文字に進みます。
5. UPキーまたはVALUEダイヤルを使って、eをyに変えます。
6. カーソル・キーHを押して次の文字に進みます。
7. カーソル・キーFを押してwを削除します。

これでソングネームが“My Song”になりました。ページ画面1に戻ると、画面一番上にはこの新しい名前が表示されます。

★ソングの保存

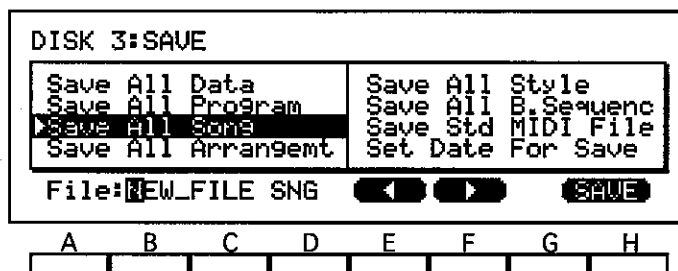
次にこのソングをディスクに保存します。



1. プレーヤーズ・ガイドの第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。

書き込み保護タブが閉じた状態になっていることを確認してください。この状態なら、ディスクにデータを書き込むことができます。

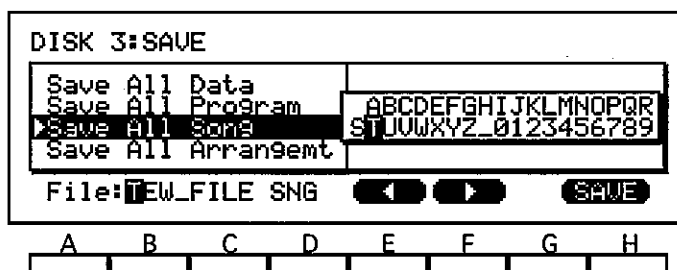
2. **DISK**モードキーを押します。
3. ページ画面3に入り、下矢印キー(▼)を2回押して、*Save All Song*機能を反転表示させます。



この機能は、すべてのSongモードデータを1つのファイルとしてディスクに保存します。このレッスンの初めで“_1LANDS”ファイルを読み込んだ場合は、両方のソングが同じファイルにセーブされます。ファイルには最高8文字までの名前を付けます。3文字のファイル名の拡張子“SNG”が自動的にファイル名に追加されるので、これがソングファイルであることが一目でわかります。

それではこのファイルに“TUTORIAL”という名前を付けましょう。

4. **VALUE**コントロールを使って、NをTに変更します。



使用できる文字を表示したポップアップ・メニューが現れて、現在の文字が反転表示されます。

5. カーソル・キーFを押して次の文字に進みます。
6. **VALUE**コントロールを使ってEをUに変えます。
7. カーソル・キーFを押して次の文字に進みます。
8. **VALUE**コントロールを使ってWをTに変えます。
9. カーソル・キーFを押して次の文字に進みます。
10. 同じ方法でO, R, I, A, Lをそれぞれ入力します。

これで、ファイル名が“TUTORIAL”になりました。

11. カーソル・キーHを押して、このファイルをディスクに保存します。

“Now saving songs...”というメッセージが現れた後、しばらくして今度は“Completed!”というメッセージが表示されます。

*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、コンピュータや他のMIDI楽器でもこのソングを使えるようにすることができます。スタンダードMIDIファイルとその機能についての詳細は、アプリケーション・ガイドの第8章とリファレンス・ガイドの第9章をお読みください。

さて、ソングをディスクにセーブしたので、ここでレッスンは一息入れて、**Song**モードの様々な機能について説明しましょう。

4.13 Songモードの他の機能

Songモードのページ画面1は、もうお馴染みの画面になったはずですが、まだ説明していない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します。これをMANIに設定すると、ページ画面1で設定したテンポが使われます。AUTの設定では、テンポ・トラックから再生される値が使われます。また、RECに設定すると、テンポチェンジをテンポ・トラックに録音することができます。詳細は、リファレンス・ガイドの5-8ページをお読みください。

Parameter Select設定(最下行、カーソル・キーE)は、画面の1行目と3行目に、各トラックの5つのパラメータの中でどれを表示させるかを決定します。PROGRAM, VOLUME, PANPOT, C LEVEL, D LEVELの中から選んでください。これらの設定は、本書4-29ページ、4.15で使用します。

画面2行目と4行目に黒いバーがあります。これはトラック・アクティビティ・バーと呼ばれ、トラックが再生中か録音中かを表示します。また、個々のトラックをミュートしたりソロ状態にしたりするのも使います。ミュートとソロ機能についての詳細は、本書4-30ページをお読みください。

SONG0 2: TRACK 1-8								▶Track Status
TRK1	TRK2	TRK3	TRK4	TRK5	TRK6	TRK7	TRK8	
OFF	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	

ページ画面2にはトラック1~8の5つのパラメータがあります。Track Statusは、トラックがII内蔵の音源を演奏するか、外部MIDI音現にノートデータを送信するか、あるいは内蔵音源と外部MIDI音源の両方を演奏するかを決定します。トラックをオフにすることもできます。Protectは、誤ってトラックのデータを消去したり上から録音してしまったりするのを防ぎます。Transposeは、トラックを2オクターブ分トランスポートします。Detuneはトラックのピッチを50セント分上下にずらします。1セントは半音の1/100に相当します。Pitch Bend Range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、プログラムに記憶されている値を使うかを設定します。

ページ画面3には、トラック9~16用の同じパラメータがあります。

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	

ページ画面4には、トラック1~8のMIDI Channel, Velocity Window, Key Windowの各パラメータがあります。ベロシティ・ウィンドウ・パラメータは、プログラムが聞こえるようにするためにどのくらいの強さで鍵盤を弾くかを設定します。キー・ウィンドウ・パラメータは、プログラムが演奏するノートの範囲を設定します。これらのパラメータについての詳細は、リファレンス・ガイドの5-12ページと5-13ページをお読みください。

ページ画面5には、トラック9~16用の同じパラメータがあります。

SONG0 6:EDIT SONG	
<ul style="list-style-type: none"> ▶Step Recording Event Edit Erase Track Bounce Track 	<ul style="list-style-type: none"> Copy Track Erase Song Append Song
Track 01 Meas001 (REC + S/S to Start)	
A B C D E F G H	

ページ画面6には、すでに使用したステップ・レコーディングやイベント・エディットなどの編集機能が入っています。Erase Track機能は、指定したトラックを消去します。Bounce Track機能は、あるトラックからデータを取り出し、これを別のトラックのデータを一緒にします。Copy Track機能は、あるトラックのデータを別のトラックにコピーします。コピー先にあったデータは新しくコピーされたデータに入れ換えられます。Erase Songは現在のソングを消去します。Append Songは、あるソングを別のソングの後に(あるいは同じソング自体の後に)つなげます。いずれも詳細は、リファレンス・ガイドの5-14~5-17ページをお読みください。

SONG0 7:EDIT MEASURE	
<ul style="list-style-type: none"> ▶Delete Measure Erase Measure Copy Measure Insert Measure 	Put/Copy Pattern
Track 01 M001→001	
DELETE	
A B C D E F G H	

ページ画面7では、個々の小節のエディットを行います。Delete Measureは、1つのトラック、またはすべてのトラック同時に、指定した範囲の小節を削除します。Erase Measureは、1つのトラックまたはすべてのトラック内のある範囲の小節から、特定のタイプのデータを指定して消去します。Copy Measureは、一つのトラックから別のトラックに、ある範囲の小節をコピーします。Insert Measureは、一つのトラックまたはすべてのトラックに小節を挿入します。Put/Copy Patternは、すでにご存じのように、パターンをトラック内に配置します。以上の機能についての詳細は、リファレンス・ガイドの5-18~5-25ページをお読みください。

SONG0 8:MODIFY MEASURE▶Track	
<ul style="list-style-type: none"> ▶Quantize Shift Note Key Transpose Modify Velocity 	<ul style="list-style-type: none"> Modify Gate Time Modify Control Data
Track 01 M001→001 ALL Q:HI D+00 100% QTZ	
A B C D E F G H	

ページ画面8では、トラックデータを様々な方法で修正します。第7.10節ですでに述べたクオンタイズは、データをリズムの枠に揃えることによってタイミングを調整します。Shift Noteは、最高2オクターブまで、トラック内のノートデータを上下にトランスポートします。このパラメータはページ画面2と3にあるトランスポート・パラメータと違って、音源全体をトランスポートするのではなく、トラック内の実際のノートデータを修正します。また、トランスポートするトラック、小節の範囲、ノート範囲を指定することもできます。

Key Transpose機能は、トラックを移調します。上述したシフト・ノート機能と同じ様に、トラック内の実際のノートデータをトランスポートします。Modify Velocityは、指定したカーブに従ってノートデータのベロシティを変更します。Modify Gate Timeは、ノートデータの長さを変更します。Modify Control Dataは、フェードインやフェードアウトなど様々な効果を作り出すために、トラック上でMIDIコントローラ・データを入れたり削

除したりします。以上の機能についての詳細は、リファレンス・ガイドの5-26~5-30ページをお読みください。

SONG0 9:PATTERN							
▶Realtime Recording Step Recording Event Edit Pattern Parameters	Erase Pattern Get From Track Bounce Pattern Copy Pattern						
Pattern00 J=120 M-- Q:HI M:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

ページ画面9では、パターンのコントロールをします。Realtime Recordingは、リアルタイムでパターンを録音します。Step Recordingは、ステップタイムでパターンを録音します。Event Editは、パターンの中の個々のイベントをエディットします。Pattern Parametersは、パターンの拍子、ベース・レゾリューション、長さを設定します。Erase Patternは指定したパターンを消去します。Get From Trackは、トラックのデータをパターンの中にコピーします。Bounce Patternは、1つのパターンからデータを取り出し、これを別のパターンのデータと一緒にします。Copy Patternは1つのパターンのデータを別のパターンにコピーします。コピー先のパターンにあったデータは新しいデータに入れ替わります。以上の機能についての詳細は、リファレンス・ガイドの5-31~5-35ページをお読みください。

SONG0 10:EFFECT		▶Effect Type					
FX1 19:Chorus 1	:OFF Mod:NONE	I+00					
D010 S0.30 M50 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

ページ画面10はエフェクトのページです。ここでは2つのエフェクト・プロセッサそれぞれのエフェクトタイプと、エフェクト・プレースメントの設定を行います。エフェクトについての詳しい説明は、リファレンス・ガイドの第7章をお読みください。

SONG0 11:UTILITY							
▶Next Song Rename Song Metronome Copy All Effects	Copy/Swap FX Base Resolution						
Next:OFF	Auto Start:ON						
A	B	C	D	E	F	G	H

ページ画面11はユーティリティ・ページです。Next Songは、現在のソングの後にどのソングを演奏するかを選びます。Rename Songは、現在のソングネームを変更します。Metronomeは、メトロノームのレベル、カウントインの小節数、メトロノームのパンポジションを設定します。Copy All Effectsは、任意のプログラム、ソング、アレンジメント、バックিং・シーケンスのエフェクト設定を、現在のソングにコピーします。Copy/Swap FXは、一つのエフェクト・プロセッサの設定をもう一つのエフェクト・プロセッサにコピー、または互いに入れ換えます。Base Resolutionは、現在のソングのベース・レゾリューションのきめ細かさの程度-高ベース・レゾリューションか低ベース・レゾリューションのいずれかを選択します。以上の機能についての詳細は、リファレンス・ガイドの5-37~5-39ページをお読みください。

様々な設定で試してみてください。また、ページ画面6,7,8,9にある機能はいずれも、最後に行ったエディットに対してコンペア機能でアンドゥすることができます。

さて、Songモードにある様々な機能を説明したので、今度はご自分の曲にさらに磨きをかけるいろいろなテクニックをご紹介します。

4.14 音を重ねる

あるパートを強調させる効果的な方法は、音を重ね合わせることです。このレイヤー・テクニックを使えば、様々な音の組合せを作り出すことができます。それでは、トラック6のパンフルートをトラック7のストリングスに重ねてみましょう。



1. Songモードのページ画面1を出します。
2. カーソルをトラック・パラメータに移動し、Tr07(トラック7)を選びます。
3. PROGRAMキーを使って、A71 *Marcato*をトラック7に割り当てます。
4. PAGE+キーを3回押すか、SONGキーを押しながらDATA ENTRY4キーを押して、ページ画面4に進みます。

本書4-26ページでも述べたように、このページにはトラック1~8のMIDIチャンネル、ペロシティ・ウィンドウ、キー・ウィンドウのパラメータが入っています。

MIDIチャンネル・パラメータは、各トラックの送信MIDIチャンネル(他のMIDI楽器コントロールするため)だけでなく、iiの内部サウンドを重ね合わせるのにも使えます。

各トラックに設定されているMIDIチャンネルがトラックナンバーとそれぞれ一致しているのがわかるはずですが、これがMIDIチャンネル・パラメータの初期設定です。

5. カーソルをトラック7のMIDIチャンネル・パラメータ(カーソル・キーG)に移動し、これをトラック6の設定と同じ6に変更します。

こうすると、トラック6を演奏する時は常に、両方のサウンドが聞こえるようになります。トラック6のノートデータをトラック7にコピーする必要はありません。トラック7は自動的にトラック6の設定に従います。

6. ページ画面1に戻ります。
7. START/STOPキーを押して、パンフルートと重なったストリングスの音を聴いてみましょう。

このテクニックをキー・ウィンドウ・パラメータ(本書4-26ページ参照)と組み合わせることで、鍵盤をスプリットさせることができます。鍵盤上で低音域はベース音、高音域はピアノ音などとスプリットさせて録音したい時に便利です。この場合は、データを一つのトラックに録音しても、両方のトラックが演奏されます。キー・ウィンドウ・パラメータによって、ベースの音が高音側で出ないように、またピアノの音が低音側で出ないように設定することができます。

このスプリット・キーボードのセットアップを使って、すでに録音したトラックに合わせてライブ演奏することもできます。(キー・ウィンドウ・パラメータについての詳細は、リファレンス・ガイドの5-13ページをお読みください。)

4.15 音量レベルの調整

これですべてのトラックを録音したので、最後の仕上げであるミキシングに移ります。ミキシングは、作曲の重要な過程で、トラック間のレベルバランスを取ったり、ステレオ音像を作り上げたり、リバーブやコーラスなどのエフェクトを加えて、サウンドに更に興行きを与えます。

ではVOLUMEパラメータから始めましょう。



1. カーソルをParameter Select設定に移動します。現在はこれがPROGRAM1になっているはずですが、UPキーでこれをVOLUMEに変更してください。

SONG0 New Song				Parameter Select			
V127	V127	V127	V127	V127	V127	V127	V127
V127	V127	V127	V127	V127	V127	V127	V127
SONG0 Tr:01 M001 4/4 OVR				LOO			
J=120:MAN Q:HI M:OFF				LOO			
A	B	C	D	E	F	G	H

(STYLEキーを使ってもこの設定が変更できます。STYLEキーを押すたびに、表示されるParameter Select設定は次々と変わっていきます:PROGRAM, VOLUME, PANPOT, CLEVEL, DLEVELの順でPROGRAMに戻ります。)

各トラックの音量レベルが表示されます。このボリューム・パラメータの範囲は0~127です。値が0の時は音が出ず、127で最大音量となります。

この曲の長さはわずか8小節なので、ループさせて長くしましょう。こうすればソングが自動的に繰り返されるので、曲の終わるごとにSTART/STOPキーを押さなくても、各トラックの音量を調整できます。

2. カーソルをRecord Mode設定に移動します。現在はこれがOVR (オーバーライト) になっているはずですが、これをLOOP (ループ) に変更してください。

ここで新しいパラメータ2つ - Start MeasureとEnd Measureが自動的に表示されます。

3. Start Measure/パラメータが001になっていることを確認してください。
4. End Measure/パラメータに008を入力します。

iIは第1小節から第8小節までを演奏して第1小節に戻り、繰り返しを行います。

5. START/STOPキーを押してソングを聴いてみましょう。

更に音のバランスを取るために、各トラックの音量レベルを調整する必要があるかもしれません。

★ミュートとソロ機能

まず、ドラム、パーカッション、ベースなど一度に2~3のトラックのみを聴くことから始めます。その他のトラックはミュートさせて、この3トラックのみに焦点を当てます。

トラックのミュートとソロを行うもっとも便利な方法は、ARRANGEMENT/STYLEキーを使うことです。上段の1~8キーはトラック1~8のミュートとソロ、下段の1~8キーはトラック9~16のミュートとソロをコントロールします。キーを押すたびに、該当するトラックのアクティビティ・バーがPLAYからMUTE、SOLO、そしてPLAYへと変わっていきます。



1. 上段の6キーを1回押します。

PLAY表示がMUTE表示に変わり、メロディーが聞こえなくなります。(トラック7はトラック6によってコントロールされているので、ストリングスの音も聞こえなくなります。)

2. トラック4とトラック5についても同じ様に上段のキーを押します。

1本のトラックだけを聴きたい場合は、ソロ機能を使ってください。

3. 上段の2キーを2回押します。

PLAY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。他のトラックをソロ演奏することもできます。その場合は、パーカッションのパートと一緒に演奏されます。

4. 上段の4キーを1回押します。

MUTEがSOLOに変わり、パーカッションに合わせてギターのパートが聞こえます。

カーソルをトラックのアクティビティ・バーに移動し、**VALUE**コントロールでミュートやソロを選ぶこともできます。

★トラック間のバランス

ミキシングを行う時のもっとも良い方法は、まずパラメータ群をだまかに設定し、その結果を聴いてから微調整を行うことです。一つのパラメータを変更すると、他のパラメータも再調整しなければならない、ということもあります。

ミキシングは、それ自体が一つの「技」と言えます。ですから、初めてトライしてみた結果が満足いくものでなくても、決してがっかりしないでください。



1. 上段の4キーを2回押して、トラック4をMUTE設定に戻します。
2. 上段の2キーを1回押して、トラック2をPLAY設定に戻します。
3. カーソルをトラック1のボリューム設定に移動し、**VALUE**コントロールと**DATA ENTRY**キーでボリュームを調整します。
4. トラック2と3についても上記の手順を同様に繰り返します。
5. 上段の4キーを2回押して、トラック4をPLAYにします。
6. トラック4のボリュームを調整します。
7. トラック5と6についても上記の5.と6.の同様の手順を繰り返します。
8. トラック7のボリュームを調整します。

各トラックの音量の微調整をする必要があるかもしれません。また、**MASTER VOLUME**スライダーを使って、様々なレベルで試してみてください。

4.16 ステレオ音像の定位

ステレオ音場における音の定位を設定することを、パニング(パン設定)と呼びます。パニングによって、リアルで奥行きのあるソングを作ることができます。

トラックのパンポジションを設定しましょう。



1. カーソルをParameter Select設定に移動します。現在はこれがVOLUMEになっているはずですが、**UP**キー(または**STYLE**キー)でこれを**PANPOT**に変更してください。

SONG0 New Song				▶Parameter Select			
CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT
CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT	CNT
SNG0 Tr:01 M001 4/4 QWJR				J=120:MAN Q:HI M:OFF PANPOT			
A	B	C	D	E	F	G	H

各トラックのパンポジションが表示されます。このパラメータを使って、トラックをステレオ音場で右、左あるいは中央に定位させます。

CNTを選ぶと、サウンドはステレオ音像の中央に定位します。**L01**に設定すると、音が中央から若干左にずれ、**L15**では左いっぱいには振られます。同様に、**R01**では中央から若干右にずれ、**R15**では右いっぱいには振られます。

また、**PRG**に設定すると、現在のプログラムで使用している各オシレータごとに保存されているパン設定が使われます。ドラム・プログラムの場合は、各ドラムサウンドが独自のパン設定を持っているので、このパラメータを**PRG**にした時は、その設定が使われます。

★トラックのパン設定

各トラックに異なるパン設定をしてみましょう。通常、バスドラ、スネア、ベース、メロディーは中央に定位させます。



1. カーソルをトラック1のパン設定に移動し、**VALUE**コントロールでPRGに設定します。
2. トラック2と3のパン設定はCNTのままにします。
3. トラック4のパン設定にカーソルを移動し、**VALUE**コントロールでL06にします。
4. トラック5のパン設定にカーソルを移動し、**VALUE**コントロールでR06にします。
5. トラック6とトラック7のパン設定はCNTのままにします。

パン・パラメータは、エフェクト入力AとBに入る信号の量を決定するためにも使います。

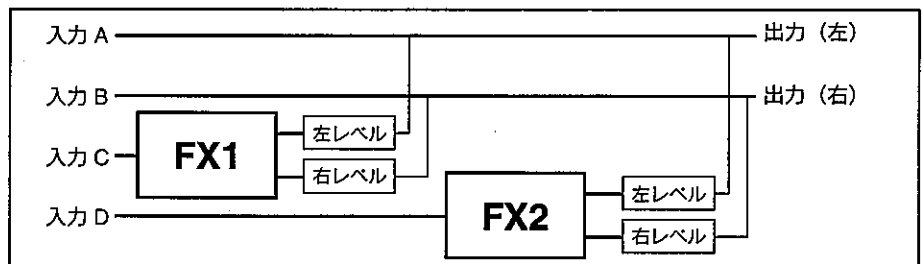
4.17 エフェクトのかけかた

ミキシングの最終段階では、リバーブやコーラスなどのエフェクトをかけて曲に奥行きを与えます。新しいソングには初期設定のエフェクトが入っており、**01:Hall**がFX1に、**19:Chorus 1**がFX2にそれぞれ割り当てられています。

エフェクト・プレースメント・パラメータの初期設定はPARALLEL 3です。これがソングの初期設定となっているのは、各トラックのエフェクト・プロセッサへのエフェクト・センド・レベルが個別に設定できるからです。このレッスンで録音したソングについても、同じ設定を利用します。

★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、次のような図が画面に現れます



この設定では、エフェクト入力AまたはBに入った信号は、直接左右の出力から出ます。エフェクト入力Cに入った信号は、FX1を経て左右の出力にミックスされます。入力Dに入った信号は、FX2を経て左右の出力にミックスされます。

この設定を使うと、パンポット設定の機能は、トラックのステレオ音像の定位を決めることだけになります。ページ画面1のC LevelとD Level設定は、エフェクト・センドとして、FX1およびFX2にそれぞれ送られる信号量をコ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すでに左右の出力に送られているので、FX1とFX2のDry:FXバランス・パラメータを両方ともFX設定にしてください。こうすれば、FX1やFX2からこれ以上ドライ信号が出てきません。

次にFX1とFX2の左右レベル・パラメータ(ページ8最下行、カーソル・キーD, E, G, Hの上)をステレオ・エフェクト・リターンとして使って、FX1とFX2から入ってくるエフェクトのみの信号量をコントロールします。

★エフェクト・センド・レベルの調整

さて、次にエフェクトをかける各トラックからの信号量を調整します。



1. ページ画面1に戻ります。
2. カーソル・キーをParameter Select設定に移動します。これは現在PANPOTになっているはずですが、UPキー(またはSTYLEキー)を使ってこれをCLEVELに変更してください。

SONG00 New Song				▶Parameter Select			
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
SNG0 Tr01 M001 4/4 OVR				C LEVEL			
J=120:MAN Q:HI M:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

このパラメータの範囲は0~9で、0の時、信号はFX1に送られません。また9の時は、最大量が送られます。もう一つの設定Pは、現在のプログラムが使っている各オシレータのCLEVELを設定するのに使用します。(ドラム・プログラムの場合、各ドラムサウンドは独自のCLEVEL設定を持っています。)

各トラックで様々な設定を試してみてください。あまりエフェクトをかけすぎると、逆に効果が半減するので気を付けてください。通常、ベースにはあまりリバーブをかけません。

3. START/STOPキーを押してソングをスタートさせます。
4. カーソルをトラック1のCLEVEL設定に移動し、VALUEコントロールでFX1に送られる信号量を調整します。
5. 他のトラックについてもこれを繰り返します。
6. カーソルをParameter Select設定に移動します。これは現在CLEVELになっているはずですが、UPキー(またはSTYLEキー)を押して、これをDLEVELに変更してください。

SONG00 New Song				▶Parameter Select			
1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1
SNG0 Tr01 M001 4/4 OVR				D LEVEL			
J=120:MAN Q:HI M:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

このパラメータの範囲は0~9で、0の時、信号はFX2に送られません。また9の時は、最大量が送られます。もう一つの設定Pは、現在のプログラムが使っている各オシレータのDLEVELを設定するのに使用します。(ドラム・プログラムの場合、各ドラムサウンドは独自のDLEVEL設定を持っています。)

各トラックで様々な設定を試してみてください。

7. カーソルをトラック1のDLEVEL設定に移動し、VALUEコントロールでFX2に送られる信号量を調整します。
8. 他のトラックについてもこれを繰り返します。

★ミキシング過程の終了

最後に、ミキシング・パラメータの微調整を行って、ソングのバランスをさらに良くします。ソングをループで繰り返し演奏している間に、各トラックの音量、パン、エフェクト・センド・レベルを調整してください。必要に応じてトラックのミュート、ソロなどを行い、**MASTER VOLUME**スライダーで様々なレベルを試して、全体のミックスを聴いてみます。

満足いく結果が得られたら、ソングをディスクに保存します。



1. **DISK**モードキーを押します。

先ほどソング・ファイルを保存した時のファイル名“TUTORIAL”がまだ残っているはずです。

2. カーソル・キー**H**を押して、ファイルをディスクに保存します。

“Warning:TUTORIAL.SNG already exists (TUTORIAL.SNGというファイルがすでに存在しています)”というメッセージが現れて、このまま操作を続けるかを確認してきます。カーソル・キー**E**を押して操作を続行すると、すでにあつたTUTORIAL.SNGファイルは、現在メモリーに入っている新バージョンに置き換わります。

3. カーソル・キー**E**を押して、新しいバージョンをディスクに保存します。

“Now saving songs...”というメッセージが表示され、しばらくしてこれが“Completed.”に変わります。

5

プログラムのエディット

ここでは、**Program**モードのエディット・パラメータを使って、独自のプログラムをまったく白紙から作ったり、すでにあるプログラムを変更したりします。

プログラムを作るのは、それ自身が芸術的な作業だと言えます。たとえ本書がシンセサイザーの基本プログラミングについてすべてを網羅できたとしても、経験によって得られる数々のひらめきや手際の良さまでをお伝えできるとは思っていません。この道のベテランであれば、楽に*ii*を使いこなせるでしょうし、初心者の方ならば、シンセサイザーの基礎を説明した本を併せて読まれれば役に立つことでしょう。

この章では、**プログラムA12 BritePiano**をブラック・パッド - Pluck Pad (演奏タッチの強弱でアタック感の変わる、メロウで甘美なサウンド)に作り替えるというプロセスを通して、プログラムのエディット・パラメータで独自のプログラムを創作していく方法を学びます。このモードのパラメータについての詳細は、リファレンス・ガイドの第6章をお読みください。

★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**モードでプログラムを選びます。

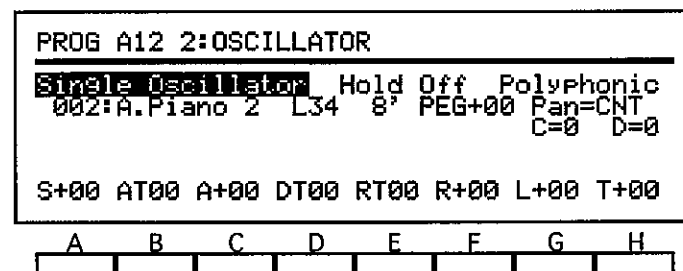


1. **PROGRAM**キーを押します。
2. **A**バンク・キーを押してから、**PROGRAM**キーの上段1と下段2を押して、プログラムA12 *BritePiano*を選びます。

5.1 マルチサウンドの選択



1. **PAGE+**キーを1回押します。



これは**Program**モードのページ画面2です。この画面では、プログラムが使用するオシレータの数を決めるプログラムのタイプや、各オシレータのマルチサウンドの選択、レベルとオクターブなどを設定します。

★マルチサウンドについて

<マルチサウンド>は*ii*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サウンド、またはサウンドの集まりです。たとえば、**マルチサウンド002:A.Piano 2**は実際には11個のサウンドから構成され、それぞれが鍵盤上の異なる範囲に割り当てられています。

このため、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石のようなもので、様々な道具を使って形作っていくわけです。*ii*でこのような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)、エフェクトです。

まず、新しいプログラムの基礎になるものとして、**マルチサウンド180: White Pad**を選びましょう。これは、まるやかな金管楽器とフルートの特徴を持った合成音です。(マルチサウンドの一覧については、*i*に同梱のパフォーマンス・ノートをご覧ください。)



- ▼キーを1回押して、マルチサウンド・パラメータを反転表示させます。
- VALUEコントロールかDATA ENTRYキーでマルチサウンド180: White Padを選びます。
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って、プログラムの全体的なサウンドが大きく影響を受けたことがわかります。ただし、ある程度変化はしても、明るい響きやアタック感など、ピアノ・プログラムの特徴がまだ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 (可変デジタル・フィルター) で調整します。プレイヤーズ・ガイドの2-6ページで述べたように、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で、音の明るさを調整します。



- PAGE+キーを押して、ページ画面3を出します。

PROG A12 3: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VDFページです。ここでは初期の音の明るさを設定し、鍵盤上で演奏する位置や演奏タッチによって明るさがどの程度変化するかをコントロールするパラメータを設定します。また、時間とともに明るさが変化する程度をコントロールするVDF EGも調整します。

VDF EGのインテンシティ・パラメータを大きくして、VDF EGの効果をもっと分かりやすくしてみましょう。

- カーソル・キーEを押して、Intensityパラメータを選びます。
- 数値94を入力します。

鍵盤を弾くと、息の音が聞こえる明るい部分がかなり長く続きます。そこで、全体の明るさを抑えてみましょう。

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

これで鍵盤を弾くと、明るい部分が早く減衰するのがわかります。

5.3 アタック・タイムを調整する

アタック・タイム (音の立ち上がり) はVDA (可変デジタル・アンプ) でコントロールします。プレイヤーズ・ガイドの2-6ページでも述べたように、アンプはオシレータの出力レベルを調整することによって、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、ページ画面5を出します。

PAGE+キーを押すと、*i*はページ画面4を飛ばします。これは、このページにもう一つのオシレータのVDFパラメータが入っているからです。プログラムは現在1つのオシレータだけで構成されています。

```

PROG A12 5:VDA 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のVDAページです。ここではキーボード位置とベロシティが音量に左右する程度をコントロールするパラメータ設定を行います。時間とともに変化する音量の程度をコントロールするVDAEGを調節することもできます。(各オシレータの全体レベルはページ画面2で設定します。)

VDAEGのアタック・タイムを大きくして、音ももっとゆっくり立ち上がるようにしてみましょう。

- ▼キーを4回押して、カーソルを画面の最下行に移動します。

カーソルが最下行に到達すると、**AT**は現在のVDAEG設定の図を表示します。

```

PROG A12 5:VDA 1      ▶Attack Time
-----
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
AT 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、アタック・タイム・パラメータを選びます。
- 数値24を入力します。

鍵盤を弾くと、音の立ち上がりがやわらかくなったのがわかるはずですが、新しいマルチサウンドを選びVDAEGを少々調整して、このようにアタック・タイムも手を加えれば、最初とはかなり違ったサウンドになります。

5.4 コンペア機能の使い方

元々あったプログラムとエディットしたプログラムとを比べるコンペア機能があります。



- COMPAREキーを押します。

COMPAREキーが点灯して、ROMに保存されているプログラムを演奏していることを表します。鍵盤を弾くと、二つのプログラムの違いがわかります。

- COMPAREキーをもう一度押すと、エディットしたプログラムに戻ります。

5.5 もう一つのオシレータを追加する

プレイヤーズ・ガイドの2-6ページで述べたように、プログラムには1つないし2つのオシレータを使うことができます。ここでは、2つ目のオシレータを加えて、ギターを爪弾くようなアタック感のあるサウンドを作ってみましょう。

★プログラム・タイプの設定

本書5-1ページでも述べたように、プログラムが使用するオシレータの数は、OSCILLATOR画面のプログラム・タイプ・パラメータで決まります。



- Programモードのページ画面2に戻ります。
- ▲キーを1回押して、プログラム・タイプ・パラメータを選択します。

SingleとDoubleの設定のほかに、ドラム・プログラムで使うDrums設定があります。このドラム・プログラムについては、次の章で説明します。

3. このパラメータをDouble Oscillatorに設定します。

★オシレータのコピー

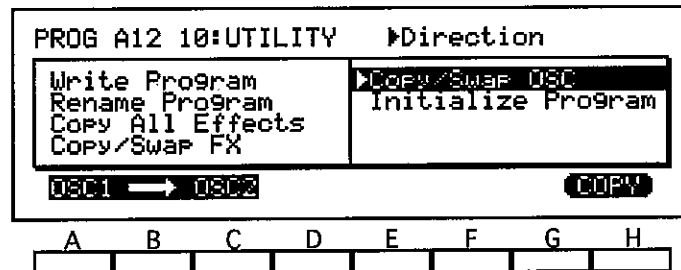
ここで鍵盤を弾くと、2つ目のオシレータが初期の設定を使っていることがわかるはずです。そこで、コピー/スワップOSC機能を使って、1つ目のオシレータの設定を2つ目のオシレータにコピーすることができます。こうすれば、エディットをするときには、すでにコピーした設定を変更していただくだけでよいので、能率よくエディットすることができます。



1. PAGE+キーを8回押すか、PROGRAMモードキーを押したままDATA ENTRY0キーを押して、ページ画面10に移動します。

これはProgramモードのUTILITYページです。ここではプログラムのライト、リネーム、他のプログラムやソング、アレンジメント、バックিং・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、スワップ、プログラムの初期化ができます。

2. ▼キーを4回押して、Copy/Swap OSC機能を選びます。



カーソル・キーA上の設定はすでにOSC1→OSC2となっているはずです。

3. カーソル・キーHを押してコピー操作を実行します。
"Are you sure?(よろしいですか?)"というメッセージが出ます。
4. カーソル・キーEまたはFを押して、操作を確認実行します。

5.6 OSC2の設定を調整する

これで2つ目のオシレータの基本設定ができたので、ギターを爪弾くようなアタックの強い音に変えてみましょう。

★マルチサウンドの割り当て

アタック音としてマルチサウンド056:E.Gtr Harmを選びます。このマルチサウンドは、サンプリングしたエレキギターの倍音から構成されています。



1. ページ画面2に戻ります。
2. ▼キーを3回押してOSC2のマルチサウンド・パラメータを反転表示させます。
3. VALUEコントロールがDATA ENTRYキーを使って、マルチサウンド056:E.Gtr Harmを選びます。

ダブル・オシレータのプログラムをエディットする時は、各オシレータのサウンドをそれぞれ別個にエディットできると便利です。片方のオシレータのレベルを0にしてミュートすると、もう一方のオシレータのエディットに集中できます。

ここでOSC1をミュートしてみましょう。

4. ▲キーを2回押して、画面2行目にカーソルを移動します。
5. カーソル・キーDを押して、OSC1のレベル・パラメータを選びます。

6. VALUEコントロールかDATA ENTRYキーを使って、レベル・パラメータを0に設定します。

鍵盤を弾くと、OSC2の音しか聞こえません。

★音程をスライドさせる

次に、ピッチEGを調整して、鍵盤を弾いたときに音がほんの少し下のピッチから始まり、正しい音程まで上がっていき、鍵盤を離すとピッチがまた下がる、というような設定をします。



1. ▼キーを4回押して、画面最下行にカーソルを移動します。

カーソルが最下行に到達すると、iiは現在のピッチEG設定の図を表示します。

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

ここでパラメータをいくつか調節してみましょう。

- カーソル・キーAを押して、スタート・レベル・パラメータを選びます。
- 数値-30を入力します。
- カーソル・キーBを押して、アタック・タイム・パラメータを選びます。
- 数値25を入力します。
- カーソル・キーEを押して、リリース・タイム・パラメータを選びます。
- 数値30を入力します。
- カーソル・キーFを押して、リリース・レベル・パラメータを選びます。
- 数値-15を入力します。
- カーソル・キーGを押して、レベル・ベロシティ・センス・パラメータを選びます。
- 数値-60を入力します。

これで、すでに説明したようなピッチ変化をするようにピッチEGを設定したことになります。レベル・ベロシティ・センス・パラメータを-60にすることで、鍵盤を強く弾くほどピッチEGの効果が逆に小さくなります。

しかし、鍵盤を弾いても、ピッチEGの効果がこれではわかりません。インテンシティを設定していないからです。

- ▲キーを2回押して、カーソルを4行目に移動します。
- カーソル・キーFを押して、OSC2ピッチEGインテンシティ・パラメータを選びます。
- 数値+99を入力します。

このままではピッチEGの効果が奇妙に聞こえるかもしれませんが、OSC1を加えるとユニークなプログラムに仕上がります。

★VDA EGの調整

今度はVDA EGを設定して、鍵盤をやさしく弾くほどアタックが遅くなり、強く弾くほどアタックが早くなるという効果を作ってみましょう。



1. PAGE+キーを4回押して、ページ画面6に進みます。
2. ▼キーを4回押してカーソルを最下行に移動します。
3. アタック・タイム・パラメータが選択されていなければ、カーソル・キーAを押して選びます。
4. 数値22を入力します。
5. ▲キーを1回押して、ベロシティ・センス・タイム・パラメータを選びます。
6. 数値88を入力します。
7. カーソル・キーEを押して、ベロシティ・センス、アタック・タイム・パラメータを選びます。
8. UPキーを押して"+"の値を入力します。

これで、強く弾くほどアタックも早くなります。

★オシレータのバランスを取る

2つのオシレータのバランスを取るには、オシレータ間の相対的な音量レベル、パンポット、チューニングを設定する必要があります。

まず音量レベルを設定してみましょう。



1. ページ画面2に戻ります。
2. ▲キーを2回押してカーソルを2行目に移動します。
3. カーソル・キーDを押して、OSC1のレベル・パラメータを選びます。
4. 数値61を入力します。
5. ▲キーを2回押して、OSC2のレベル・パラメータを選びます。
6. 数値83を入力します。

レベルを設定する時は、あまり高く設定しないよう気を付けてください。エフェクトに負荷がかかりすぎて歪を生じることがあります。

次に、OSC1のパン・ポジションを少し右に設定してみましょう。

7. ▲キーを2回押して画面2行目にカーソルを移動します。
8. カーソル・キーGまたはHを押して、OSC1のパンポット・パラメータを選びます。
9. 値R02を入力します。

最後に、オシレータを少しデチューンさせて音に厚みを加えてみましょう。

10. ▼キーを3回押してページカーソルを5行目に移動します。
11. カーソル・キーDを押して、デチューン・パラメータを選びます。
12. 数値+10を入力します。

5.7 ピッチベンドの範囲を調整する

ジョイスティックを左右に動かすと、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・テクニックを再現するのに便利です。ピアノはもともとこのようなピッチベンドができないので、プログラムA12のピッチベンドはオフになっています。

iiがピッチベンドできる範囲は、ジョイスティックを左または右いっぱい倒したときに1オクターブまでとなっています。そこで、このプログラムが完全に1音分ピッチベ

ドされるように設定してみましょう。

- 手順** 1. ページ画面8に進みます。

PROG A12 8:VDF MG/JS Waveform							
VDFMG	OSC:OFF	Freq=50	DL00	I:00	AT00	JS00	S:OFF
Pitch Bend: Joystick=+00 Aftertouch=+00							
Cutoff: Joystick=+00 Aftertouch=+00							
Level: Aftertouch=+00							
A	B	C	D	E	F	G	H

2. ▼キーを2回押して、ピッチベンド・ジョイスティック・パラメータを選びます。
3. 数値+02を入力します。

5.8 エフェクトをかける

通常、エフェクトをかけるのは、プログラムを作るときの最終段階で行います。プログラムをエディット中にも、エフェクトをオフにして一つの完成したプログラムを作り、仕上げにエフェクトを加えたい場合がよくあります。

iiのエフェクト・システムはFX1とFX2という2台のシグナル・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選んで、これを2種類のエフェクト構成、つまり<エフェクト・プレースメント>のいずれかで組み合わせることが出来ます。

次に4つのエフェクト入力(A,B,C,D)から両方のプロセッサにサウンドを送ります。この信号入力の経路と、使用するエフェクト・プレースメントとが、最終的な出力音に大きな役割を持っています。

それではEFFECTページを見てみましょう。

- 手順** 1. ページ画面9に進みます。

PROG A12 9:EFFECT Effect Type							
FX1	28:Exciter		:ON	Mod:VDA	EG I+07		
D+99	HS01			L+04	H+05	+50:50	
FX2	01:Hall		:ON	Mod:VDA	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

この画面の1行目と3行目ではFX1とFX2のエフェクト・タイプを、また最終行ではエフェクト・プレースメントを設定します。エフェクト・システムへの信号経路を決めるには、OSCILLATORページでそれぞれパンポットとエフェクト・センド・レベルのパラメータを設定してください。

★エフェクトの選択

先ほどの画面でわかるように、今エディットしているピアノ・プログラムではFX1は元々エキサイターになっています。これをマルチリピートのティレイに変えて音に動きを加えてみましょう。

- 手順** 1. VALUEコントロールがDATA ENTRYキーを使って、エフェクト17:Multitap Dly2を選びます。

このエフェクトに変更すると、下の行のパラメータも変化します。エフェクトにはそれぞれ初期設定があって、変更しなくても十分良いサウンドが得られるようになっていますが、必要ならばご自分の好みに合わせて調整してみてください。

ただし注意したいのは、せっかく独自の設定を行っても、別のエフェクト・タイプを選ぶと設定が失われてしまうことです。これを避けるためには、後述するライト・プログラム機能を使って、エフェクト設定をプログラムと一緒に保存してください。

FX2は**01:Hall**になっていますが、これは標準的なリバーブ・エフェクトなので、このままにしておきましょう。

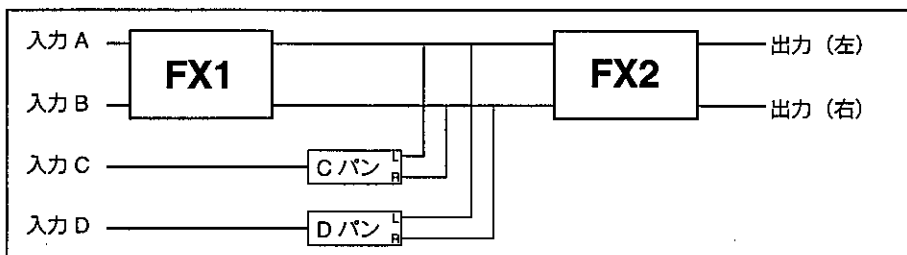
★シリアル・エフェクト・ブレースメントについて

すでに述べたように、エフェクト・ブレースメントの設定はこの画面の最終行にあります。これはカーソル・キーAとB上にカッコで表示されます。



- ▼キーを2回押して、エフェクト・ブレースメント・パラメータを選びます。

次のような図が画面に表示されます。画面でわかるように、エディットするピアノ・プログラムはシリアル・エフェクト・ブレースメントを使っています。



シリアル・エフェクト・ブレースメント

この設定では、エフェクト入力AまたはBに入った信号がFX1を通り、次にFX2に入ります。入力CまたはDに入った信号はFX2だけに入ります。これは、たとえば両方のエフェクトを1つのオシレータにかけ、もう片方のオシレータはFX1をバイパスさせる場合に使えます。

このブレースメントは両方のシグナル・プロセッサを全体の出力にかける時に便利なので、ほとんどのプログラムに使用されています。これを、今エディットしている新しいプログラムにも使ってみましょう。

★オシレータからエフェクトへの経路

鍵盤を弾くと、OSC1のサウンドとOSC2のアタックの強いサウンドとにマルチタップ・ディレイがかかっていることがわかります。オシレータからシグナル・プロセッサへの経路を見て、そのしくみを考えてみましょう。



- ページ画面2に戻ります。

シリアル・エフェクト・ブレースメントを選択すると、パンポット・パラメータが音像の定位を決めると同時に、音をエフェクト入力AとBに送ります。OSCILLATORページでもわかるように、両オシレータはチャンネルAとBを通してエフェクト・システムに送られているので、両方ともディレイがかかるわけです。

それでは、アタックの強い音がディレイ・エフェクトをバイパスするように設定しましょう。つまり、OSC2を入力CとDだけに送ります。まず、このオシレータからチャンネルAとBを切り離します。

- ▲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のパンポット・パラメータを選びます。
- VALUEコントロールを使って、このパラメータをOFFに設定します。

ここで鍵盤を弾くと、アタックの強いサウンドが全く消えてしまったはずですが、そこで音を取り戻すには、これをチャンネルCとDで直接FX2につなぎます。

- ▼キーを1回押して、エフェクト・センドCレベル・パラメータを選びます。
- 数値9を入力します。
- カーソル・キーHを押して、エフェクト・センドDレベル・パラメータを選びます。

8. 数値9を入力します。

鍵盤を弾くと、今度はOSC2に**ホール・リバーブ(FX2)**だけがかかっていることがわかります。一方、OSC1には両方のエフェクトがかかっています。

5.9 プログラムにタイトルをつけて保存する

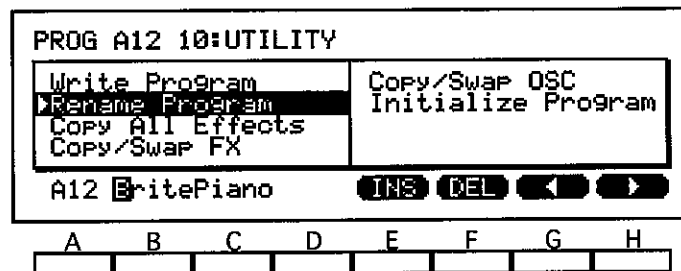
さあ、これでプログラムの変更はすべて終わったので、これにタイトルを付けてメモリに記憶させます。

★プログラムにタイトルをつける

プログラムに、本章の初めで述べた名前“Pluck Pad”を付けましょう。

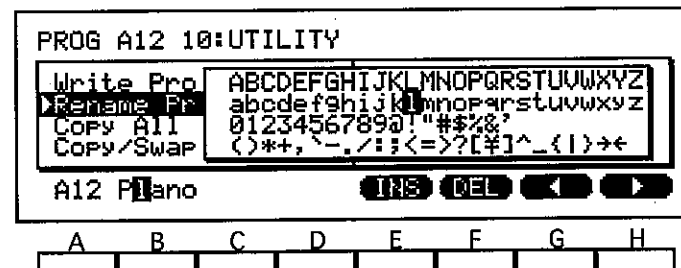


1. ページ画面10に進みます。
2. ▼キーまたは▲キーでRename Program機能を反転表示させます。



3. 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。
これでタイトルがPianoになったので、最初の文字Pはそのまま使えます。
4. カーソル・キーHを押して、2つ目の文字に移動します。
5. UPキーを3回押して、iに変更します。

ポップアップ・メニューが現れて、使用できる文字を表示し、現在の文字を反転表示します。



6. カーソル・キーHを押して、次の文字に移動します。
7. VALUEコントロールでaをuに変更します。
8. カーソル・キーHを押して、次の文字に移動します。
9. 同じ要領で、c、K、スペース、P、a、dを入力します。

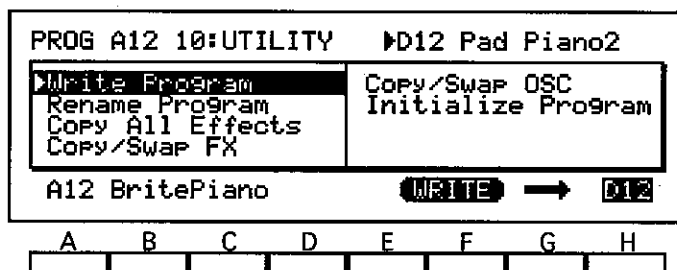
終わったら、あとはメモリに記憶させるばかりです。

★プログラムをメモリに保存する方法

保存したいプログラムを作ったときは常に、これをバンクD (USERバンク) に保存してください。



1. ▲キーを1回押して、ライト・プログラム機能を反転表示させます。



保存先のプログラム・ナンバーがカーソル・キーH上に表示され、画面右上にはその番号に現在入っているプログラムのタイトルが現れます。ライト・プログラム機能を実行すると、このプログラムが新しいプログラムに置き替わるので、保存先は注意して選んでください。

iiに入っているプログラムの一つを上書きしてしまった後で、元のプログラムを呼び出したい場合は、Diskモードのロード・ワン・プログラム機能で付属のデータ・ディスクからロードすることができます。しかし、ディスクにセーブしていないデータを取り戻すことはできません。

ここでは、すでに選んでいるD12に保存しましょう。

2. 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。

画面に "Are you sure? (よろしいですか?)" というメッセージが出ます。

3. カーソル・キーEまたはFを押して、この操作を確認実行します。

お疲れさまでした！これでめでたくご自分のプログラム第1号が完成したわけです。独自のプログラムを作成して経験を積んでいけば、プログラミングのテクニックが上達していくことでしょう。

6

ドラム・サウンドを使って

6.1 ドラム・プログラムとは?

第4章でも説明したように、*ii*には64個の通常のプログラムが入ったバンク4種類と、20個のドラム・プログラムの入ったバンクが1種類あります。では、ドラム・プログラムと通常のプログラムとはどこが違うのでしょうか。GMキットのDr11のプログラムを使って見ていきましょう。



1. PROGRAMモード・キーを押して、Programモードに入ります。
2. DRUM PROGバンク・キーを押してからPROGRAMキーの下段の1を押して、Dr11 GM Kitを選びます。

鍵盤を弾くと、その違いがはっきりわかります。鍵盤ごとに違うサウンドが出てくるからです。では、プログラムのパラメータも調べてみましょう。

3. PAGE+キーを1回押します。

PROG №11 2:OSCILLATOR							
Drums				Hold On		Polyphonic	
03:GMStandard	L56	87	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

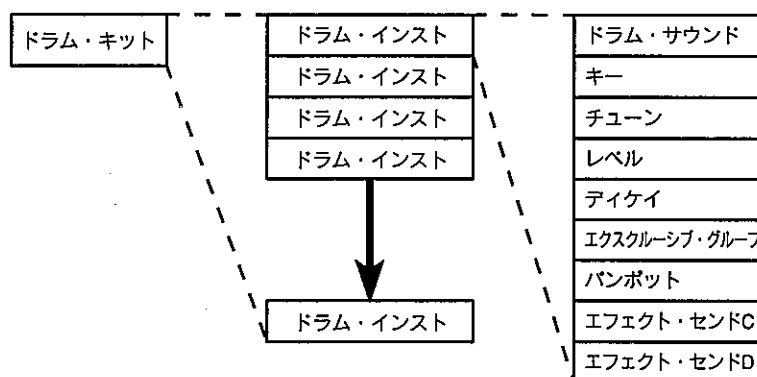
前の章でも見たように、これはProgramモードのページ画面2ですが、前に見たのとはどこか少し違いますね。

まず、プログラム・タイプ・パラメータがDrumsに設定されています。この設定のプログラムは、オシレータを1台しか使わないプログラムと同じパラメータを持っていますが、2つの点で例外があります。それは、マルチサウンド・パラメータがドラム・キット・パラメータになっていることと、パンポット・パラメータが全然表示されていないことです。

オシレータのマルチサウンドを選ぶ代わりに、ドラム・キット・パラメータでドラム・キットを選ぶことになります。

★ドラム・キットとは?

<ドラム・キット>とは、鍵盤上で最高60個のドラム・サウンドをマッピング、つまり配置した設定のことです。ドラム・サウンドはそれぞれ、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・レベルを設定するパラメータを持っています。1つのドラム・サウンドとそれに関わるパラメータを総称して、<ドラム・インスタ>といいます。



各ドラム・インストが独自のパン設定を持つので、**Program**モードのページ画面2にはバンポット・パラメータが表示されないわけです。

それでは、CとDのエフェクト・センド・レベル・パラメータがここに表示されるのは、なぜでしょうか。それは、ドラム・インストごとにCとDのレベル・パラメータが別個にあるからです。このページ画面で見るパラメータは、個々のCとDのレベルのマスター・コントロールとして働き、ドラム・インスト全部のCとDの全体のレベルを相対的に調整します。

★ドラム・キットの選択

iiは全部で19種類のドラム・キットを持っています。このうち17種類はプリセット・キットでROMの中に入っています。他の2つはユーザー・キットでRAMに入っています。**Global**モードでは、この2つのユーザー・キットを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場合、一番簡単なエディット方法は、ドラム・キットの割り当てだけを単純に変更することです。これを試してみましょう。



- ▼キーを1回押して、ドラム・キット・パラメータを反転表示させます。
- VALUEコントロールでドラムキット1 User Kit 1を選択します。

鍵盤を弾くと、異なったドラム・サウンドのセットが聞こえます。

★Holdパラメータについて

Holdパラメータは、鍵盤を離れた時に送られるようなノート・オフ・メッセージを使って、プログラムが演奏した音を終わらせるかどうかを決定するものです。

HoldをOnに設定すると、鍵盤を離れた後も音が持続します。このため、各ドラム・サウンドの長さ分だけずっと鍵盤を押さなくても、音の減衰が自然に聞こえます。



- C#3(ド#)に割り当てられたクラッシュ・シンバル、A2(ラ)、G2(ソ)、F2(ファ)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。

どのくらい長く鍵盤を押さえても、音が同じ様に減衰します。

- ▲キーを1回押してカーソルを1行目に移動します。
- カーソル・キーEを押してHoldパラメータを選びます。
- Hold Offに設定します。

今度は、鍵盤を押さえている限り、音が持続します。

このパラメータをHold Onに設定してあるプログラムを作成する場合は、VDA EGのサステイン・レベル・パラメータを必ず0の値にしてください。さもないと、音が完全に消えなくなってしまいます。

- このパラメータをHold On設定に戻します。

6.2 ドラム・キットのエディットをする前に

すでに述べたように、Globalモードで2つのユーザー・ドラム・キットをエディットすることができます。

ユーザー・キット1のパラメータがページ画面5に、ユーザー・キット2のパラメータがページ画面6に表示されます。では、ページ画面5を見てみましょう。



1. GLOBALキーを押してGlobalモードに入ります。
2. PAGE+キーを4回押してページ画面5に入ります。

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

これはUSER KIT 1 ページで、パラメータは2つのサブメニューに分かれています。上記の画面は左のサブページで、各ドラム・インストのドラム・サウンド割り当て、キーの割り当て、チューニング、ディケイ、レベル、エクスクルーシブ・グループの割り当てを調整します。パンとエフェクト・センド・レベルの設定は右のサブページで行います。

★ドラム・キットの試聴

Globalモードでドラム・キットをエディットする時、iは、Programモードで一番最後に選択されたプログラムを使って、これを演奏します。これは、エディット段階で役に立つこともありますが、かえって邪魔になることもあります。その理由を見ていきましょう。



1. PROGRAMモード・キーを押してProgramモードに入ります。
2. Bバンク・キーを押してからPROGRAMキーの上段のキー4を押し、次に下段のキー7を押して、プログラムB47 Halo Padを選びます。

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・エフェクトがかかっているように聞こえます。

3. Globalモードに戻ります。

すでにページ画面5が選択されているはずですが。

4. クラッシュ・シンバル(C#3/ド#)、タム(A2/ラ、G2/ソ、F2/ファ)、スネア(E2/ミ)を弾きます。

今度はユーザー・キット1がプログラムB47 Halo Padの音で演奏されたはずですが。このままでは、ドラム・キットの設定を調整することが難しくなります。

(ただし、構成しようとするドラム・キットの種類によっては、このようなプログラムのほうが便利な場合もあるかもしれません。通常のプログラムを基本にして独自のドラム・プログラムを作りたい場合は、通常のプログラムのプログラム・タイプ・パラメータをDrumsに設定し、これを8種類のドラム・キットのいずれかに割り当てます。また、プログラムのオクターブ・パラメータは必ず8にしてください。さもないと、マッピングがずれてしまいます。)

とりあえずはあまり手を加えずにドラム・キットを聴きたいので、普通のドラム・プログラムを選びます。

5. Programモードに戻ります。
6. プログラムDr1 GM Kitを選びます。
7. Globalモードに戻ります。

6.3 ドラム・キットのエディット

独自のドラム・キットを作る一番の近道は、すでにあるキットを変更することでしょう。もちろん必要ならば、白紙からスタートしてご自分のドラム・キットを創作することもできます。

★すでにあるドラム・キットのエディット

ユーザー・キットの1つを変更したい場合は、ページ画面5とページ画面6でできます。ただし、プリセット・キットを変更する場合は、まずその設定をユーザー・キットの1つにコピーしてください。ページ画面7のロード・ワン・ドラム・キット機能でコピーができます。

この機能を使って、2つのユーザー・キットのいずれかを、元の工場出荷時の状態に戻すこともできます。詳しくは、リファレンス・ガイドの8-22ページをお読みください。

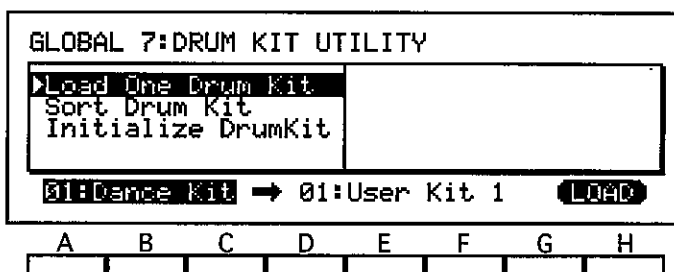
ここで練習として、独自のドラム・キットをゼロから作ってみましょう。

★ゼロからのスタート

独自のドラム・キットを作るにあたって、まずユーザー・キット1内のパラメータをすべて初期設定の値にリセットしましょう。こうすれば、スムーズに設定の変更ができます。



1. PAGE+キーを2回押して、ページ画面7 DRUM KIT UTILITY画面に入ります。



2. ▼キーを2回押してInitialize Drum Kit機能を反転表示させます。
3. 01:User Kit 1が選択されていることを確認します。
4. カーソル・キーHを押して、このドラム・キットを初期化します。
5. カーソル・キーEかFを押して、この操作を確認実行します。
6. ページ画面5に戻ります。

パラメータがすべて初期設定の値に戻り、鍵盤を弾いても音が出ないはずですが、これでドラム・キットの作成をスタートできます。

★ドラム・サウンドの割り当て

60個のドラム・キット・インストそれぞれに、0から59までのインデックス・ナンバーが割り振られています。この番号は、カーソル・キーA上に現れます。

ドラム・キットを初期化すると、各ドラム・インストがC2(一番下から二番目のド)から半音ずつB6(一番上から二番目のシ)の鍵盤まで割り当てられます。

バスドラムをC2に割り当てることから始めましょう。



1. カーソル・キーBを押して、ドラム・サウンド・パラメータを選びます。
2. UPキーを1回押して、**ドラムサウンド0, Fat Kick**を入力します。

画面右上に、現在のドラム・サウンドの名前が表示されます。一番下のドの鍵盤を弾くと、このドラム・サウンドが聞こえます。(ドラム・サウンドのリストは、付属のパフォーマンス・ノートを参照してください。)

★チューニングの調整

次に、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整します。



- ▼キーを2回押して、インデックス#02のドラム・サウンド・パラメータを選びます。

(インデックス#01のキー・パラメータを現在の設定であるC#2からD2に変更することもできますが、これを行おうとすると、まだ割り当てられていないキーしか選択できません。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・ナンバーのキー・パラメータは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てから、インデックス#01の設定を調整しなければなりません。)

- VALUEコントロールかDATA ENTRYキーを使って、**ドラム・サウンド14, Snare 1**を入力します。

D2(レ)の鍵盤を弾くと、このドラム・サウンドの音が聞こえます。このチューニングを変えてみましょう。

- カーソル・キーDを押してチューン・パラメータを選びます。
- D2(レ)の鍵盤を何回か弾きながら、VALUEコントロールでチューン・パラメータを調整します。

このパラメータの最大値は+120で、ピッチが1オクターブ分上がります。同様に、最小値は-120で1オクターブ分下がります。

スネアのピッチを上げてみましょう。

- 数値+12を入力します。

★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、同じグループに入っているインストが互いに相手の音を遮断し合うようにすることができます。

よく使われるのは、ハイハットのクローズ音がハイハットのオープン音をさえぎるといふ、本物のハイハットのサウンドを再現する場合です。これを作ってみましょう。

まず、鍵盤上にクローズとオープンのハイハット音をそれぞれ割り当てます。



- ▼キーを4回押して、インデックス#06 (F#2)を選びます。
- カーソル・キーBを押して、ドラム・サウンド・パラメータを選びます。
- VALUEコントロールかDATA ENTRYキーを使って、**ドラム・サウンド48, Tite HH**を入力します。
- ▼キーを4回押して、インデックス#10 (A#2)を選びます。
- VALUEコントロールかDATA ENTRYキーを使って、**ドラム・サウンド49, Open HH**を入力します。

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/ラ#)の音が、クローズ・ハイハット(F#2/ファ#)と重なっていますが、これは不自然です。本物のハイハットならこうならないはず。そこで、両方のハイハット音をエクスクルーシブ・グループ1に入れてみましょう。

- カーソル・キーGを押して、インデックス#10のエクスクルーシブ・グループ・パラメータを選びます。
- UPキーを1回押して、EX1を入力します。
- ▲キーを4回押して、インデックス#06 (F#2)を選びます。
- UPキーを1回押して、EX1を入力します。

これでハイハットの音を交互に弾くと、常に片方の音がカットされ、同時に鳴ることはありません。

★ディケイの調整

すでに説明したように、各ドラム・インストには独自のディケイ（減衰）設定があります。これは、クラッシュ・シンバルや、スネア・ロール、ビブラスラップ、トライアングルのロール、ベル・ツリーなど、持続した、またはループのかかったドラム音のディケイ・タイムを調整するのに便利です。クラッシュ・シンバルの音を**C#3 (D#)**に割り当てて、このディケイ・タイムを調整してみましょう。



1. カーソル・キーAを押したまま、鍵盤上で**C#3 (D#)**の音を弾きます。

画面がインテックス#13に移ります。この方法は、ドラム・インストを選ぶときの近道です。

2. カーソル・キーBを押して、ドラム・サウンド・パラメータを選びます。
3. VALUEコントロールかDATA ENTRYキーを使って、**ドラム・サウンド40, Crash Cym**を入力します。

C#3 (D#)の鍵盤を弾くと、クラッシュ・シンバルのディケイ音が少々長いことがわかります。

4. カーソル・キーFを押して、ディケイ・パラメータを選びます。

ここで設定するディケイは、現在のプログラムのVDA EGディケイ・タイム・パラメータに関係しています。0に設定すると、現在のプログラムに指定されているディケイ・タイムがそのまま適用されることになります。値が大きくなるほどディケイ・タイムも長くなり、値が小さいとディケイ・タイムも短くなります。

5. VALUEコントロールまたはDATA ENTRYキーを使って、数値+99を入力します。

C#3 (D#)を弾くと、ディケイ・タイムが極端に長いクラッシュ・シンバルが聞こえるはずですが、ディケイが完全に消えるまでにはまだ時間がかかるので、フロント・パネルの**RESET**キーを押して音を止めてください。（音を止めたい時は、いつでも**RESET**キーを押してください。）

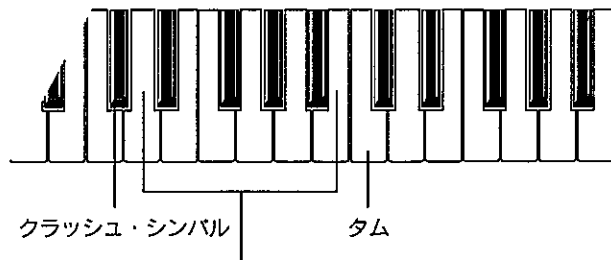
このパラメータを-99に設定すると、今度は短い爆発音のようなサウンドになってしまいます。もう少し適当な値に設定しましょう。

6. VALUEコントロールまたはDATA ENTRYキーを使って、数値-15を入力します。

C#3 (D#)を弾くと、もっと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・インストのトランスポーズ

ドラム・サウンドを割り当てられていない鍵盤は、その右隣の鍵盤の音を出します。割り当てられていない鍵盤に対して、*it*は、他のサウンドが割り当てられている鍵盤に到達するまでの範囲で、高音側で一番近い鍵盤のドラム・サウンドを自動的に移調して発音するようになっています。半音階でドラム・サウンドを演奏する範囲を作るのに、便利な機能と言えます。



これらの鍵盤は、低いピッチのタムを演奏する

これを試してみましょう。



1. カーソル・キーAを押さえたままC4(ド)の鍵盤を弾いて、インデックス#24を選びます。
2. カーソル・キーBを押して、ドラム・サウンド・パラメータを選びます。
3. VALUEコントロールかDATA ENTRYキーを押して、**ドラム・サウンド58, Tom Hi**を入力します。

C4(ド)の鍵盤を弾くと、タムの音が元々の音程で発音します。また、D3(レ)からB3(シ)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。すでに割り当てたその他のドラム・インストも、すべてこのようになります。

(キーの音を消すには、そこへ割り当てたドラム・サウンドの音量を最小に設定します。つまり、ドラムサウンドを該当するドラム・インストに割り当て、カーソル・キーE上のレベル・パラメータを-99に設定します。こうすれば、その下のドラムサウンドを割り当てていないキーもすべて音が消えます。)

★パン・ポジションの調整

すでに説明したように、ドラム・プログラムには、Programモードのページ画面2で設定するパンポット・パラメータはありません。その代わりに、各ドラム・インストには独自のパンポット・パラメータがあって、GlobalモードのUSER KITページでこれを設定できるようになっています。

このパラメータとC/Dエフェクト・センド・レベルは、右のサブページにあります。



1. カーソル・キーHを押して、右のサブページを選びます。

GLOBAL 5:USER KIT 1		▶Tom Hi	
#24	58	C4	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上のパラメータは同じです。値が見やすいように3つのカーソル・キーにわたって表示されているのです。

オープン・ハイハット、クローズ・ハイハット、クラッシュ・シンバルのパンポットを調整してみましょう。

2. カーソル・キーAを押したままF#2(ファ#)の鍵盤を弾いて、クローズ・ハイハットを選びます。
3. カーソル・キーDを押してパンポット・パラメータを選びます。
4. VALUEコントロールを使って、これをL05に設定します。
5. カーソル・キーAを押したままA#2(ラ#)の鍵盤を弾いて、オープン・ハイハットを選びます。
6. カーソル・キーDを押してパンポット・パラメータを選びます。
7. VALUEコントロールを使って、これもL05に設定します。
8. カーソル・キーAを押したままC#3(ド#)の鍵盤を弾いて、クラッシュ・シンバルを選びます。
9. カーソル・キーDを押してパンポット・パラメータを選びます。
10. VALUEコントロールを使って、これをR05に設定します。

鍵盤を弾くと、変更した結果がわかります。

★タムのパン設定

タムを割り当てた鍵盤範囲で音を左右に振って、ドラマーが複数のタムを上下に叩き分けるサウンドを再現したい場合があります。

鍵盤に割り当てられているタムの音はたくさんあるように思われますが、パン・ポジションは、これら全部のタムに対して一つしか設定できません。これは、どれも結局同じドラム・インストだからです。そこで音を左右に振るには、いくつかのタム・インストを作成して、それぞれに異なるパン設定をすることが必要です。

タム音を**F2 (ファ)**、**A2 (ラ)**、**C3 (ド)**に割り当てましょう。



1. カーソル・キー**A**を押したまま**F2 (ファ)**の鍵盤を弾いて、インデックス#05を選びます。
2. カーソル・キー**B**を押してドラム・サウンド・パラメータを選びます。
3. **VALUE**コントロールか**DATA ENTRY**キーを使って、ドラム・サウンド58, Tom Hを入力します。
4. 同じ手順を**A2 (ラ)**と**C3 (ド)**にも行います。

ここで、この3つの鍵盤を弾くと、全部同じ音程で同じタムが発音するはずですが、**D#2 (レ#)**、**E2 (ミ)**、**G2 (ソ)**、**G#2 (ソ#)**、**B2 (シ)**はそれぞれ、タムの移調した音が出ます。

F2 (ファ)と**A2 (ラ)**のチューニングを調整してみましょう。

5. カーソル・キー**H**を押して左のサブページを選びます。
6. カーソル・キー**A**を押したまま**F2 (ファ)**の鍵盤を弾いて、インデックス#05を選びます。
7. カーソル・キー**D**を押してチューニング・パラメータを選びます。
8. **VALUE**コントロールか**DATA ENTRY**キーを使って、数値-100を入力します。
9. カーソル・キー**A**を押したまま**A2**の鍵盤を弾いて、インデックス#09を選びます。
10. カーソル・キー**D**を押してチューニング・パラメータを選びます。
11. **VALUE**コントロールか**DATA ENTRY**キーを使って、数値-50を入力します。

C3 (ド)から**F2 (ファ)**までの白鍵を弾くと、音程が自然に下がっていきます。これで各インストごとにパン・ポジションを設定することができます。

12. カーソル・キー**H**を押して右のサブページを選びます。
13. カーソル・キー**A**を押したまま**C3 (ド)**の鍵盤を弾いて、インデックス#12を選びます。
14. カーソル・キー**D**を押してパンポット・パラメータを選びます。
15. **L06**に設定します。
16. カーソル・キー**A**を押したまま**F2**の鍵盤を弾いて、インデックス#05を選びます。
17. カーソル・キー**D**を押してパンポット・パラメータを選びます。
18. **R06**に設定します。

鍵盤**C3 (ド)**から**F2 (ファ)**へ下がって弾くと、タムの音も音程が下がって左右にパンニングします。

次に進むまえに、左のサブページのカーソル・キー**E**上のレベル・パラメータを使って、各ドラムの音量を調整してください。

6.4 エフェクトをかける

さあ、これで基本的なドラム・キットができました。仕上げとしてエフェクトをかけてみましょう。ここで設定するエフェクトは、ドラム・サウンドにすべて同等にエキサイター・エフェクトをかけてから、一部のドラム・サウンドにアーリー・リフレクションをかけます。

(このタイプのエフェクト設定は、アレンジメント、バッキング・シーケンス、ソングなどでも十分に利用できます。たとえば、トラックすべてにエキサイター・エフェクトをかけてから、一部のトラックのみリバンプをかけるということもできます。)

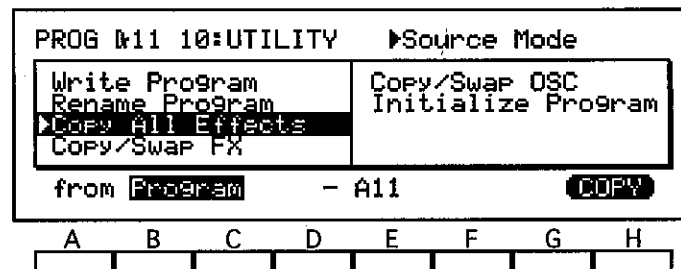
★エフェクトのコピー

ここでは時間を節約するために、**プログラムDr7 Dance Kit**のエフェクト設定をコピーして、これを基本にエフェクト設定をおこなっていきます。

コピー・オール・エフェクト機能を使えば、*i1*の任意のプログラム、アレンジメント、バッキング・シーケンス、ソングからエフェクト設定をコピーすることができます。これならば、パラメータを全部一つ一つ設定しなくても、エフェクトを簡単に設定することができます。



1. Programモードに戻ります。
2. PROGRAMモード・キーを押したまま、DATA ENTRY 0キーを押して、ページ画面10に進みます。
3. ▼キーを2回押して、Copy All Effects機能を反転表示させます。



4. バンク・キーとPROGRAMキーを使ってプログラムDr7を選びます。
カーソル・キーEを押してからVALUEコントロールを使っても、このプログラムを選ぶことができます。
5. カーソル・キーHを押して、コピー・オール・エフェクト機能を始めます。
*i1*が、操作の確認を求めます。
6. カーソル・キーEまたはFを押して、この機能の実行を確認します。
コピーが終わると"Completed"のメッセージが表示されます。
7. ページ画面9に戻ります。

プログラムDr1のエフェクト設定がDr7と同じになったはずですが、つまり、アーリー・リフレクションがFX1に、エキサイターがFX2に割り当てられています。

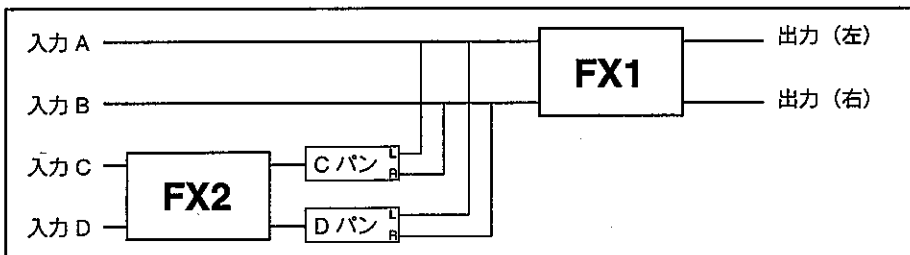
先ほど説明したエフェクト設定を作るには、エフェクト・プレースメントにParallel2を使う必要があります。現在のエフェクト設定ではSerialを使っています。

★エフェクト・プレースメントParallel 1について

エフェクト・プレースメントのParallel 1を見てみましょう。

- 手順**
- ▼キーを4回押して、エフェクト・プレースメント・パラメータを選びます。
 - UPキーを2回押して、PARALLEL 1を選びます。

iiは次のような図を表示します。



エフェクト・プレースメントParallel 2

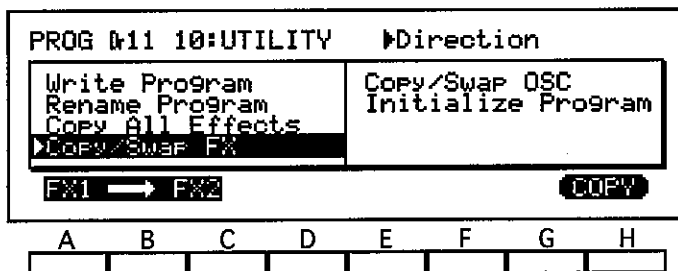
この設定では、エフェクト入力AまたはBに入った信号がFX1のみに入ります。エフェクト入力CまたはDに入った信号はFX2のみを通過します。

目的のエフェクト設定を実現させるには、エキサイターをFX1に、アーリー・リフレクションをFX2に割り当てる必要があります。現在の設定は、これが逆になっています。

★エフェクトの入れ替え

エフェクトのコピー/入れ替え機能を使って、FX1の設定をFX2と入れ替えることができます。

- 手順**
- ページ画面10に戻ります。
 - ▼キーを1回押してCopy/Swap FX機能を選びます。



- UPキーを2回押して、FX1⇄FX2設定を選びます。
カーソル・キーHの上のCOPY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替えます。
iiが操作の確認を求めてきます。
- カーソル・キーEまたはFを押して、コピー・オール・エフェクト機能実行を確認します。
スワップ作業が終わると"Completed"の表示がでます。

★ドラムにエフェクトをかける

スネア・ドラムにアーリー・リフレクションだけをかけてみましょう。これにはまず、サウンドを入力AとBから切り離す必要があります。

エフェクト・プレースメントにParallel1を選ぶと、パンポット・パラメータは各サウンドのステレオ音像の定位を設定するだけでなく、サウンドをエフェクト入力AとBに送ります。



1. Globalモードに戻ります。
2. カーソル・キーAを押したままD2(レ)の鍵盤を弾いて、インテックス#02を選びます。
3. カーソル・キーDを押してパンポット・パラメータを選びます。
4. これをOFFに設定します。

これでスネアが入力CとDに入ります。

5. カーソル・キーEを押してエフェクト・センド・レベルCパラメータを選びます。
6. これを5に設定します。
7. カーソル・キーFを押してエフェクト・センド・レベルDパラメータを選びます。
8. これを5に設定します。

次に、ハイハットにエキサイター・エフェクトをかけ、アーリー・リフレクションはほんの少しだけ加えます。

9. カーソル・キーAを押したままF#2(ファ#)の鍵盤を弾いて、インテックス#06を選びます。
10. CとDのエフェクト・センド・レベル・パラメータを両方とも1にします。
11. オープン・ハイハット(A#2/ラ#)も同様に設定してください。

最後に、タムにエキサイターとアーリー・リフレクション・エフェクトをかけます。

12. カーソル・キーAを押したままC3(ド)の鍵盤を弾いて、インテックス#12を選びます。
13. CとDのエフェクト・センド・レベル・パラメータを両方とも5にします。
14. A2(ラ)とF2(ファ)に割り当てられたタムも同様に設定してください。

6.5 ドラム・プログラムのエディットが終わったら

これまでに行った基本的なドラム・キットの設定は、自動的に保持されます。メモリに書き込む必要はありません。しかし、ドラム・プログラムに行ったエフェクトなどの変更は、メモリにセーブしなければなりません。この前の章の最後で説明しましたライト・プログラム機能を使ってください。

ドラム・プログラムの書き込みは、Dr17とDr18に限られません。Dバンクの64個のプログラムの任意の位置に書き込むことができます。

アレンジメントの演奏で使用するドラム・キットを作りたい場合は、初期設定のドラム・キットと同じマッピングを使ってください。

7

スタイルのエディット

ii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音楽素材すべてが入っています。このスタイルをご自分の好みにあわせて変更したり、全くの白紙状態から独自のスタイルを作ったりすることができます。

本章では、すでにあるスタイルを変更するための基本的なテクニックと、独自のスタイルを創作していく上で役に立つ大切なヒントについて説明します。

7.1 コード・バリエーションの割り当てを変更する方法

すでに説明したように、バリエーション、イントロ、エンディング、フィル・インはそれぞれ、コードバリエーションという更に小さな単位から成り立っています。プレイヤーズ・ガイドの第1章では、演奏するコードに従って様々なコード・バリエーションが選択されることを説明しました。アレンジメント32 *The King* を使って、これをもう一度説明してみましょう。



1. ページ画面1でARR PLAYキーを押します。
2. ARRANGEMENT/STYLEキーの上段の3キーを押してから下段の2キーを押して、このアレンジメントを選びます。
3. VARIATION 4キーを押します。
4. 鍵盤上で一番下のC(ド)を弾いて、Cメジャーのコードを入力します。
5. START/STOPキーを押します。

現在のコード・バリエーションで、ロカビリーのベースが演奏されます。

6. 鍵盤の一番低い部分でC7のコード(ド、ミ、ソ、シb、またはドとシb)を弾きます。

コード・バリエーションがウォーキング・ベースに変わります。

7. START/STOPキーを押してiiの演奏を止めます。

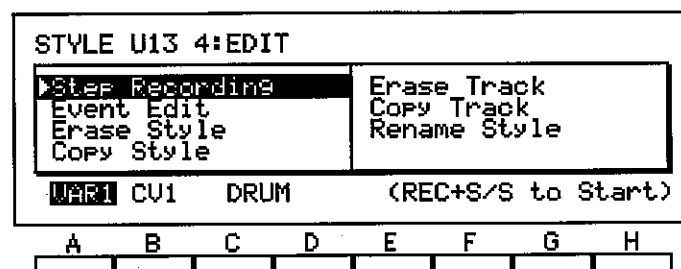
ここで、7thのコードだけでなくメジャー・コードでウォーキング・ベースを演奏したい場合は、コード・バリエーション・テーブルにある割り当てを変更します。

★プリセット・スタイルのコピー

プリセット・スタイルに手を加えるには、まずこれをユーザー・スタイルの一つにコピーする必要があります。ではスタイルU13を例にとってみましょう。



1. EDIT STYLEキーを押します。
2. CURSOR POSITIONキーを押して、カーソル・キーAとBの上のSTYLEパラメータを反転表示させます。
3. UPキーを2回押して、スタイルU13を選びます。
4. PAGE+キーを3回押して、ページ画面4に進みます。



- ▼キーを3回押して、Copy Style機能を反転表示させます。

カーソル・キーAの上にあるソース・スタイル・パラメータがすでに反転表示されているはずですが。

- VALUEコントロールでスタイルP34 Mid Shufflを選びます。
- カーソル・キーBを押してソース・スタイル・エレメントを選びます。
- VALUEコントロールでALLを選びます。

カーソル・キーC上のデスティネーション・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、スタイルをコピーします。

これで、スタイルU13に以前入っていたデータが、スタイルP34のデータに入れ替わりました。ii購入時にすでに入っているユーザー・スタイルのデータを置き換えた場合は、後でこれをディスクからロードし直すことができます。

- PAGE-キーを3回押して、ページ画面1に戻ります。

画面一番上にスタイル名が表示されます。

★コード・バリエーション・テーブルの割り当て変更



- PAGE+キーを2回押して、ページ画面3に移動します。

STYLE U13 3: CHORD VARIATION TABLES							
VARIATION 1							
Major:1	sus2:1	M7:1	dim:3				
6:1	M7sus4:1	m7b5:3	dimM7:3				
M7:1	m:2	7:4	au9:3				
M7b5:3	m6:1	7b5:3	au97:3				
sus4:1	m7:2	7sus4:2	au9M7:3				
A	B	C	D	E	F	G	H

これはCHORD VARIATION TABLESの画面です。iiは20種類のコードを認識し、それぞれがこの画面に表示されます。各コード・タイプの右にある数字は、そのコードに対応して演奏されるコード・バリエーションを指しています。

各スタイル・エレメントには独自のコード・パラメータ設定があります。現在は、バリエーション1が表示されています。これをバリエーション4に変更しましょう。

- VALUEコントロールでVARIATION 4を選びます。

最初の欄の一番上に表示されているように、メジャー・コードでコード・バリエーション1を演奏するようになっています。3番目の欄を見ると、7thのコードがコード・バリエーション2を演奏する設定になっています。

それでは、メジャー・コードがコード・バリエーション2を演奏するように設定しましょう。こうすれば、メジャー・コードを弾いたときも、ウォーキング・ベースが演奏されます。

- ▼キーを1回押して、メジャー・コードの値を反転表示させます。
- UPキーを1回押して、この値を2に変更します。

次にアレンジメントを演奏して変更結果を聴いてみます。

- ARR PLAYキーを押します。
- VARIATION 4キーを押します。
- 鍵盤の一番下のC(ド)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。

アレンジメントがユーザー・スタイルP34の設定を使っているため、まだ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U13に変えます。

9. まず**TEMPO LOCK**キーを押します。
10. アレンジメント演奏中に、**STYLE**キーを押します。(キーが点灯します。)
11. **ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段で**7**キーを押してから下段の**3**キーを押して、スタイル**U13**を選びます。

これでウォーキング・ベースのパートになりました。

12. 鍵盤の一番下の部分で**C7**のコードを弾きます。
ベースのパートはそのまま変わりません。
13. **START/STOP**キーを押して**ii**の演奏を止めます。
14. **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。
15. 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。

元のアレンジメントの設定は、後でディスクからいつでもロードし直すことができます。

7.2 新しいパートの録音

次に、7thのコードを弾いた時に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・バリエーションのコピー

7thのコードに割り当てられているコード・バリエーション2を直接変更することもできますが、このバリエーションは他のコード・タイプでも使われています。そのため、コード・バリエーション2のコピーを作って、コピーの方を変更してみましょう。



1. **EDIT STYLE**キーを押します。
2. **PAGE+**キーを1回押してページ画面4に入ります。
3. ▼キーを2回押して、*Copy Track*機能を反転表示させます。

カーソル・キー**A**上のソース・スタイル・エレメント・パラメータがすでに反転表示されているはずですが。

4. **VALUE**コントロールで**VAR4**を選びます。
5. カーソル・キー**B**を押して、ソース・コード・バリエーション・パラメータを反転表示させます。
6. **VALUE**コントロールでこれを**CV2**に変更します。
7. カーソル・キー**C**を押して、ソース・トラック・パラメータを反転表示させます。
8. **VALUE**コントロールでこれを**ALL**に設定します。

カーソル・キー**G**上のデスティネーション・トラック・パラメータも、自動的にこの値に変更されます。

9. カーソル・キー**F**を押して、デスティネーション・コード・バリエーション・パラメータを反転表示させます。
10. **VALUE**コントロールでこれを**CV6**に変更します。
11. 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。

★トラックの録音

Edit Styleモードはループ・レコーディングを使います。これはパターン・レコーディングとほとんど同じですが、違うのは一度に複数のトラックを聴くことができるという点です。(またデータは直接トラックに録音されます。)(パターン・レコーディングについての詳細は、本書4-6ページをお読みください。)

ループ・レコーディングでは、トラックにすでに音符が入っていると、新しく演奏したノートが追加されてしまうので、まずピアノトラックを消去することから始めます。



1. ▲キーを1回押して、*Erase Track*機能を選択します。
2. 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。
3. **VALUE**コントロールでこれをACC1に設定します。
4. カーソル・キーHを押してトラックを消去します。

ここでトラックを録音します。

5. **PAGE**-キーを3回押して、ページ画面1に戻ります。

画面を見ると、*i*がすでにコード・バリエーション6とACC1トラックを選んでいることがわかります。

鍵盤上で演奏すると、ピアノの音が出ます。

6. **START/STOP**キーを押して、鍵盤の高音部でE-G-B \flat (ミ、ソ、シ \flat)のコードを8分音符の三連符で弾いてみます。

現在のテンポ設定155が速すぎる場合は、**CURSOR POSITION**キーと**VALUE**コントロールを使って、130位の遅い設定にします。

7. **START/STOP**キーを押して*i*の演奏を止めます。
8. **REC/WRITE**キーを押してから**START/STOP**キーを押して録音を開始します。

2小節のカウントインの後、*i*は録音を始めます。

9. 適宜装飾音を付けながら、三連符を8小節演奏します。

(ミスをしたら、**START/STOP**キーを押してから**COMPARE**キーで、たった今録音したものをアンドウ(無効に)し、上記の手順を繰り返してください。)

10. 録音が終わったら、**START/STOP**キーを押して*i*を止めます。

次に、7thコードがコード・バリエーション6を演奏するように設定します。

11. **PAGE+**キーを2回押してページ画面3に入ります。
12. **CURSOR POSITION**キーで、7thコードのコード・バリエーションを反転表示させます(左から3番目の欄、上から3行目)。
13. これを6に変更します。

ここで**Arrangement Play**モードで7thコードを演奏すると、たった今録音したコード・バリエーションが選択されます。アレンジメントを演奏して、変更した結果を聴いてみましょう。

14. **ARR PLAY**キーを押します。
15. 鍵盤上で一番下のC(ド)を弾いて、Cメジャーのコードを入力します。
16. **START/STOP**キーを押します。

ピアノの音が出ます。

17. 鍵盤の一番下でC7のコードを弾きます。

録音したパートがピアノで演奏されます。

18. その他のメジャー・コードと7thコードを弾いてみてください。
19. 終わったら、**START/STOP**キーを押して*i*を止めます。

7.3 スタイル・パラメータの調整

基本的なプログラム、ボリューム、パンポット、テンポ設定に加えて、各スタイルには、ベーストラックとアカンパニメント・トラック用のラップアラウンド・ポイント設定、およびノート・リトリガー設定があります。アカンパニメント・トラックの各々にはテンション設定というものもあります。これらのパラメータを説明するために、まずスタイルP37 6/8 *Oldies*をユーザー・スタイルU12にコピーしましょう。



1. **EDIT STYLE**キーを押します。
2. **PAGE-**キーを2回押してページ画面1に戻ります。
3. **CURSOR POSITION**キーで、カーソル・キー**A**と**B**上の**STYLE**パラメータを反転表示させます。
4. **DOWN**キーを1回押して、スタイルU12を選びます。
5. **PAGE+**キーを3回押して、ページ画面4を選びます。
6. **▲**キーを1回押して、Copy Style機能を選びます。

カーソル・キー**A**の上で、ソース・スタイル・パラメータがすでに反転表示されているはずですが、

7. **VALUE**コントロールでスタイルP37 6/8 *Oldies*を選びます。

カーソル・キー**B**と**C**上のソース・スタイル・エレメントとデスティネーション・スタイル・エレメントがすでにALLになっているはずですが、

8. カーソル・キー**H**を押してスタイルをコピーします。

これで、スタイルU12に保存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。i購入時に入っているユーザー・スタイルのデータを取り戻したい場合は、後でディスクからもう一度ロードすることができます。

9. **PAGE-**キーを2回押してページ画面2に入ります。

STYLE U12 2: STYLE PARAMETERS							
Wrap-Around Point:							
BASS=00	ACC1=11	ACC2=04	ACC3=09				
Note Retrigger:							
BASS=0N	ACC1=0N	ACC2=0N	ACC3=0N				
Tension:							
	ACC1=OFF	ACC2=OFF	ACC3=0N				
A	B	C	D	E	F	G	H

これはSTYLE PARAMETERS画面です。ここではベース・トラックとアカンパニメント・トラックのWrap-Around Point, Note Retrigger, Tensionの各パラメータを設定します。ラップアラウンド・ポイントについては第1章ですでに説明したので、ここでは省略します。

★ノート・リトリガー機能について

コードを変更しても、ベース・トラックとアカンパニメント・トラックがプログラムされた音符で音を出したままにしていると、ダンパー・ペダルを踏みながら互いに調和しないコードをつづけて弾いたときのように、一種の不協和音になってしまいます。

この問題を避けるには2つの方法があります。一つは、音を全部止めて無音状態にしてしまうこと。もう一つは新しく引いたコードに合うようにピッチを変えることです。

ノート・リトリガー・パラメータは、各トラックごとにこの2つの選択肢のいずれかを選ぶことができます。トラックのノート・リトリガー・パラメータをOFFにすると、新しいコードを弾くたびにすでに音の出ているコード音は停止し、そのトラックのデータが新しい音符の演奏を指示するまでは無音状態となります。一方、このパラメータをONに設定すると、すべてのノートが停止し、弾いたコードに合った新しいノートが演奏されます。

画面を見ると、このパラメータがどのトラックもONになっていることがわかります。

アレンジメント67 *When A Man*を演奏して、この設定がどんな結果をもたらすかを聞いてみましょう。



1. ARR PLAYキーを押します。
2. STYLEキーを2回押します。(キーが消灯します。)
3. ARRANGEMENT/STYLEキーの上段6キーを押してから下段7キーを押して、**アレンジメント67 *When A Man***を選びます。
4. VARIATION 1キーを押します。
5. TEMPO LOCKキーを押して点灯させます。
6. 鍵盤上の一番下でC(ド)の音を弾きます。
7. START/STOPキーを押します。
8. アレンジメントの演奏中に、STYLEキーを押します。(キーが点灯します。)
9. ARRANGEMENT/STYLEキーの上段の7キーを押してから下段の2キーを押して、スタイルU12を選びます。
10. REC/WRITEキーを押して、変更をアレンジメントに書き込みます。
11. カーソル・キーEまたはFを押して、この操作を確定します。

後で元のアレンジメントをディスクから再度ロードすることができます。

12. アレンジメントを演奏しながら、いろいろなコードを素早く(少なくとも4分音符よりも速く)続けて弾きます。

新しいコードを弾くたびに、ベース、ピアノ、オルガン、ギターのトラックが、そのコードに合わせて新しいノートをトリガーするのがわかります。

13. START/STOPキーを押して*i*を止めます。
14. EDIT STYLEキーを押します。
15. ▼キーを1回押して、ベース・トラックの*Note Retrigger*パラメータを選びます。
16. このパラメータをOFFにします。
17. ACC1トラックに関しても同じ設定を行います。
18. 鍵盤上の一番下のCを弾きます。
19. START/STOPキーを押します。
20. アレンジメントを演奏しながら、いろいろなコードを素早く続けて弾きます。

これで、新しいコードを弾いても、ベースとピアノのトラックは音符が新しく更新されていないことがわかります。一方、オルガンとギターのトラックはコード変化に応じて新しい音符をトリガーしています。

21. START/STOPキーを押して、*i*の演奏を止めます。

ベース・トラックと持続音のあるトラックは、このパラメータをONに設定しておくことをお勧めします。

★テンション・パラメータについて

このパラメータをONにしてあるトラックは、演奏するコードにテンションを加えます。



1. VARIATION 2キーを押します。
2. 鍵盤の低音部でC-E-G-B(ド、ミ、ソ、シ)のコードを弾きます。
3. START/STOPキーを押します。
4. 次の小節の頭でC-E-G-B-D(ド、ミ、ソ、シ、レ)を弾きます。

オルガン・トラックで演奏している音符にレの音が加わったのが聞こえるはずです。

5. START/STOPキーを押して*i*を止めます。

6. **EDIT STYLE**キーを押します。
7. ▼キーを1回押して、ACC1トラックのテンション・パラメータを選択します。
8. このパラメータをONにします。
9. **ARR PLAY**キーを押します。
10. **VARIATION 2**キーを押します。
11. カーソル・キー**A, B, C, E, F**を押して、ピアノ・トラック以外のすべてのトラックをミュートさせます。
12. 鍵盤の低音部で**C-E-G-B**(ド、ミ、ソ、シ)を弾きます。
13. **START/STOP**キーを押します。
14. 次の小節の頭で**C-E-G-B-D**(ド、ミ、ソ、シ、レ)を弾きます。
B(シ)の音を弾くたびに、レの音も出ることがわかります。
15. **START/STOP**キーを押してiiを止めます。

7.4 スタイルの録音

ご自分で独自のスタイルを録音する場合は、一つだけ守っていただきたいことがあります。それは、常にメジャー7thのコードを基礎として演奏するということです。こうして録音されたトラックには、iiのミュージック・プロセッサがどんなコードに対してもノートデータをマッチさせるのに必要な、ノート情報のすべてが入るからです。

これがどういうことか、次に簡単なスタイルを作って説明してみましょう。



1. **EDIT STYLE**キーを押します。
2. **PAGE**キーを1回押してページ画面1に入ります。
3. **UP**キーを2回押して、スタイルU14を選びます。

このスタイルは空になっています。**START/STOP**キーを押して、空であることを確かめてみましょう。何も起こらないはず。このスタイルの中にデータが入っている場合は、先に進む前にまずページ画面4のErase Style機能を使って、このスタイルを消去します。

ここでは2つのバリエーションを録音します。最初のバリエーションにはメジャー・コードだけを入れ、次のバリエーションにはメジャー7thのコードを入れます。

4. カーソル・キー**C**の上で**VAR1**を選択します(下から2行目)。
5. カーソル・キー**D**の上で**CV1**を選択します。
6. コード・バリエーションの長さを、カーソル・キー**E**の上で2に変更します。

ここでは八長調で録音するので、カーソル・キー**F**上でのKey設定は必要ありませんが、他の調でスタイルを録音する時は、このパラメータを適宜変更してください。

7. ▼キーを1回押して、画面一番下の行を選択します。
8. カーソル・キー**F**を押して、Metronome/パラメータを選びます。
9. これをONに設定します。
10. ACC1トラックが録音用に選択されていることを(カーソル・キー**A**上)確認してください。

鍵盤を弾くと、ピアノの音が聞こえます。

11. **REC/WRITE**キーを押してから**START/STOP**キーを押して、録音を始めます。
2小節のカウントインの後、iiは録音をスタートします。
12. 鍵盤中央で**C-E-G-C**(ド、ミ、ソ、ド)のコードを(Cメジャー)4分音符で2小節弾きます。

この2小節後、スタイルは小節1に戻って繰り返されます。

13. START/STOPキーを押して録音を止めます。

(ミスをしたら、**COMPARE**キーを押して録音した内容をアンドウ(無効に)してから、もう一度上述の手順を繰り返してください。)

14. カーソル・キー**C**の上で**VAR2**を選びます(下から2行目)。**15.** このコード・バリエーションの長さを、カーソル・キー**E**の上で**2**に変更します。**16. REC/WRITE**キーを押してから**START/STOP**キーを押して、録音を始めます。

2小節のカウントインの後、*i*は録音をスタートします。

17. 鍵盤中央で**C-E-G-B**(ド、ミ、ソ、シ)のコード(**C**メジャー7th)を4分音符で2小節弾きます。

この2小節後、スタイルは小節1に戻って繰り返されます。

18. START/STOPキーを押して録音を止めます。

この2種類のノートデータをミュージック・プロセッサがどのように扱うか、その違いを聴いてみましょう。

19. ARR PLAYキーを押します。**20. TEMPO LOCK**キーを押して、この機能をオフにします。(ランプが消灯します。)**21. STYLE**キーが点灯していることを確認します。**22. ARRANGEMENT/STYLE**キーの上段の**7**キーを押してから、下段の**4**キーを押して、スタイル**U14**を選びます。**23.** 鍵盤の一番下で**C**を弾きます。**24.** アレンジメントを演奏しながら、鍵盤の下半分で**C**メジャー7(**C-E-G-B**:ド、ミ、ソ、シ)のコードを弾きます。

画面の**CM7**表示でもわかるように、*i*はメジャー7thのコードを正しく認識していますが、ピアノのパートはこのコードに変わりません。

25. C7 (C-E-G-B \flat):ド、ミ、ソ、シ \flat)を弾いてから、**C6 (C-E-G-A):ド、ミ、ソ、ラ**を弾きます。

今度もピアノ・パートはコード変化についていきません。

26. 鍵盤の一番下で**C**を弾きます。**27. VARIATION 2**キーを押します。**28.** アレンジメントがバリエーション2に変わったら、上記の手順でコードを弾いてください。

今度はピアノのパートが各コードに従って変わります。

これで、なぜ7thコードをもとにパートを録音する必要があるのかがわかったことでしょう。一部の音符だけをコードに合うように変えたい場合は、ハ調ではこの音符を**B**として演奏し、その他の音符は**C**として演奏します。

コード・バリエーションのキー・パラメータをマイナー(短調)に設定した場合は、マイナー7thコードを基にパートを演奏してください。

いずれにしても、メジャー(またはマイナー)コードでパートを演奏し、**Edit Style**モードのシフト・ノート機能でコードに追従させたい音符を調整することが簡単にできます。

7.5 スタイルの録音についてのヒント

★ドラム・トラックのヒント

- ドラムを録音する時は、Kick 1とSnare 1のみを使ってください。Kick DesignationとSnare Designationパラメータを使うことで、あとからアレンジメントに別のタイプのキックやスネアを選ぶことができます。
- ドラムのパートを録音するにはサイドスティックを使わずに、スネアを使ってください。ドラム・マップ3または4を使えば、これらのスネアをあとから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、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・パートの録音にはライド・シンバルの代わりに、ハイハットを使ってください。ドラム・マップ4または6を使えば、これらのハイハットをあとからライド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、ドラム・マップ4または6を選択すると、ライド・シンバルは自動的にハイハットに変更されます。
- ハイハットの録音には、基本的にはクローズド・ハイハットを使います。ドラム・マップ7を使って、これをオープン・ハイハットに変更することもできます。

キック2~4、スネア2~4、サイドスティック、ライド・シンバル、オープン・ハイハットを使ってトラックを録音し、次にシフト・ノート機能で、ノート・ナンバーを適当なキーにシフトすることができます。

- アクセント・ハイハット(F#1)は、アクセントをつけるためにのみ使ってください。ドラム・マップ8を使用する時、オープン・ハイハットとアクセント・ハイハットはクラッシュ1とクラッシュ2になります。アクセント・ハイハットを16分音符のパートに使うと、たとえばドラム・マップ8に切り替えた時、かなりくどいサウンドになってしまいます。

★独自のサウンド創りを

独自のスタイルを作るのはかなり大変な作業ですが、時間を投資しただけの価値はあります。紙面の都合で、ここではスタイルの創作のあらゆる面について説明できませんが、とりあえず取り掛かってみるだけの十分な説明はしました。いろいろと試して楽しんでください。

おつかれさまでした！これで本書のレッスンを終了します。次の章では、MIDIと*ii*を使った基本的な使用例について説明します。

前ページの表を見てわかるように、*ii*の使っているプログラム・ナンバーの体系は、MIDIの0~127 (または1~128) という体系と少し異なっています。下の表を使って、MIDIのプログラム・ナンバーとそれに対応する*ii*のプログラム・ナンバーとを選んでください。バンク (AまたはC、BまたはD) は、プログラム・チェンジ・メッセージの前に送られるMIDIバンク・チェンジ・メッセージの値によって決定します。

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,C 11	0	A,C 51	32	B,D 11	64	B,D 51	96
A,C 12	1	A,C 52	33	B,D 12	65	B,D 52	97
A,C 13	2	A,C 53	34	B,D 13	66	B,D 53	98
A,C 14	3	A,C 54	35	B,D 14	67	B,D 54	99
A,C 15	4	A,C 55	36	B,D 15	68	B,D 55	100
A,C 16	5	A,C 56	37	B,D 16	69	B,D 56	101
A,C 17	6	A,C 57	38	B,D 17	70	B,D 57	102
A,C 18	7	A,C 58	39	B,D 18	71	B,D 58	103
A,C 21	8	A,C 61	40	B,D 21	72	B,D 61	104
A,C 22	9	A,C 62	41	B,D 22	73	B,D 62	105
A,C 23	10	A,C 63	42	B,D 23	74	B,D 63	106
A,C 24	11	A,C 64	43	B,D 24	75	B,D 64	107
A,C 25	12	A,C 65	44	B,D 25	76	B,D 65	108
A,C 26	13	A,C 66	45	B,D 26	77	B,D 66	109
A,C 27	14	A,C 67	46	B,D 27	78	B,D 67	110
A,C 28	15	A,C 68	47	B,D 28	79	B,D 68	111
A,C 31	16	A,C 71	48	B,D 31	80	B,D 71	112
A,C 32	17	A,C 72	49	B,D 32	81	B,D 72	113
A,C 33	18	A,C 73	50	B,D 33	82	B,D 73	114
A,C 34	19	A,C 74	51	B,D 34	83	B,D 74	115
A,C 35	20	A,C 75	52	B,D 35	84	B,D 75	116
A,C 36	21	A,C 76	53	B,D 36	85	B,D 76	117
A,C 37	22	A,C 77	54	B,D 37	86	B,D 77	118
A,C 38	23	A,C 78	55	B,D 38	87	B,D 78	119
A,C 41	24	A,C 81	56	B,D 41	88	B,D 81	120
A,C 42	25	A,C 82	57	B,D 42	89	B,D 82	121
A,C 43	26	A,C 83	58	B,D 43	90	B,D 83	122
A,C 44	27	A,C 84	59	B,D 44	91	B,D 84	123
A,C 45	28	A,C 85	60	B,D 45	92	B,D 85	124
A,C 46	29	A,C 86	61	B,D 46	93	B,D 86	125
A,C 47	30	A,C 87	62	B,D 47	94	B,D 87	126
A,C 48	31	A,C 88	63	B,D 48	95	B,D 88	127

前述のセットアップを使う場合は、*i1*のGlobalモードにある<Local Control/パラメータ>をOFFに設定することをおすすめします。コンピュータのシーケンサーは、MIDI IN端子で受信するデータをMIDI OUT端子にエコー・バックするように設定してください。この機能をコントロールするパラメータは、お使いのソフトウェアによって名前が異なりますが、通常はエコー・バックとか、パッチ・スルー、エコー・オンなどの用語が使われています。

Local Controlをオフにすると、*i1*のキーボードの部分と音源の部分との接続が切り離されます。つまり、*i1*が独立したMIDIキーボードと別個の音源として機能します。シーケンサーのエコー機能を使うと、MIDI音源モジュールに入っている音源だけでなく、*i1*の音源も演奏することができます。シーケンサーのエコー機能をオンに設定し、かつ*i1*のLocal Control/パラメータもONにすると、キーボードで1音を弾くたびに、*i1*の音源は2つの音を演奏します。これは望ましくないので、Local Controlをオフにすることをおすすめします。

8.2 *i1*から別のMIDI楽器をコントロール

別のMIDI楽器を使って、*i1*のアレンジメント、バックイング・シーケンス、ソングを演奏することができます。この場合、必ずMIDIチャンネルを正しいトラックに合わせてください。また、各モードの<トラック・ステータス・パラメータ>を使って、*i1*が他のMIDI楽器だけでなく*i1*自体のサウンドも演奏させるかどうかを設定することが必要です。

トラック・ステータス・パラメータはArrangement Playモードのページ画面3、Backing Sequenceモードのページ画面2、Songモードのページ画面2と3にあります。(バックイング・シーケンスの場合、このパラメータはエキストラ・トラックに関してのみ設定できます。バックイング・シーケンスの設定はそれぞれのアレンジメントの中で行います。)

このパラメータをOFFに設定すると、対応するトラックは全く演奏されません。INTIに設定すると、*i1*本体内のサウンドのみが演奏されます。EXTIに設定すると、信号は外部MIDI楽器にのみ送信されます。BOTHに設定すると、*i1*本体内と外部MIDI楽器のサウンドが両方とも演奏されます。

再生されるサウンドは使用するMIDI楽器によって異なります。たとえば、*i1*のドラム・マッピングを外部MIDI楽器で演奏しようとする場合、この外部MIDI楽器が*i1*と同じドラム・キットのレイアウトを持っていないと、予想とは違った音が出る場合があります。

8.3 General MIDIとは?

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

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

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

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

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

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

★GMシーケンス・データの演奏

GMシーケンスをフォーマット0またはフォーマット1のスタンダードMIDIファイルでセーブしてある場合は、**Song Play**モードで*i1*のディスク・ドライブから直接シーケンスを演奏することができます。

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

スタンダードMIDIファイルのフォーマットでセーブしたGMシーケンスを、直接*i1*の**Song**モードにロードすることも可能です。これを行うには、**Disk**モードのページ画面1にある**Load Std MIDI GM**機能を使います。

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

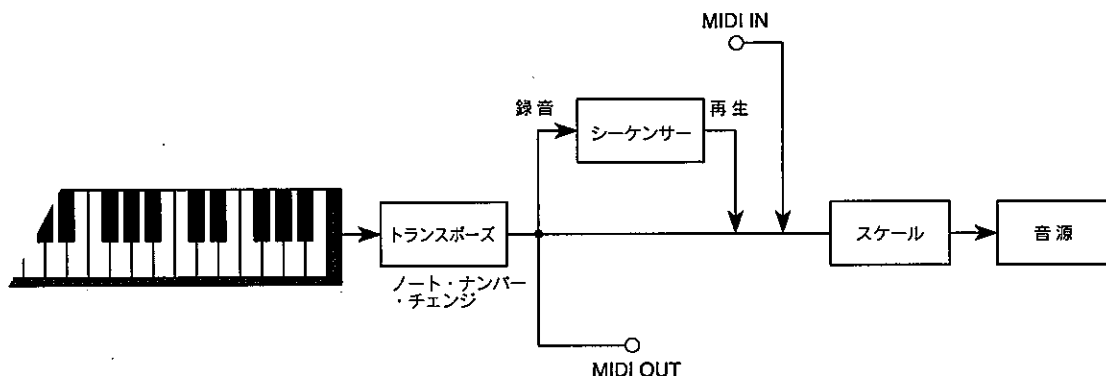
スタンダードMIDIファイルには3種類のフォーマットがあり、*i1*はフォーマット0とフォーマット1に準拠しています。フォーマット0では、全トラックのデータが一つのトラックにマージしてフロッピーディスクにセーブされます。フォーマット1ではデータは個々のトラック上にセーブされます。フォーマット1の方が一般的です。

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

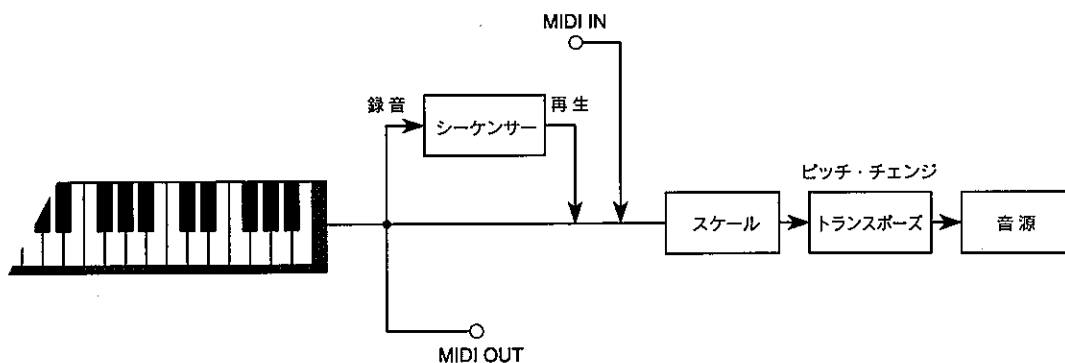
Diskモードのページ画面1にある**Load Std MIDI File**機能を使って、スタンダードMIDIファイルを*i1*の**Song**モードにロードします。また、**Save Std MIDI File**機能で、**Song**モードのソングを上述の2つのフォーマットのいずれかに変換してセーブすることができます。この機能は、バックアップ・シーケンスをフォーマット0のスタンダードMIDIファイルとしてセーブするのにも使います。

8.5 Xpose Posパラメータについて

Xpose Posパラメータ、つまりトランスポーズ・ポジション・パラメータは、*i1*のどの部分で信号のトランスポーズ処理を行うかを設定します。この設定は、*i1*から送出されるMIDIノート・メッセージに影響します。



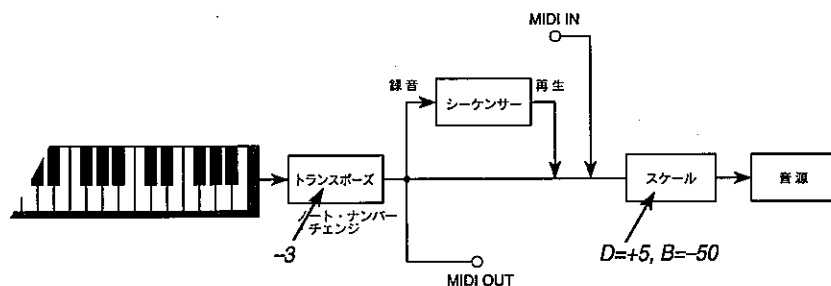
上の図はPOST-KBDの設定を表しており、このパラメータの初期設定となっています。図からわかるように、トランスポーズが起こるのは、信号がMIDI OUT端子に送られる前です。フロント・パネルのTRANSPOSEキーを押すと、MIDIノート・メッセージがトランスポーズして送出されます。ただし、MIDI IN端子で受信したノート・メッセージは影響を受けません。



上の図はPRE-OSC設定を表しています。トランスポーズが起こる前に、信号はMIDI OUT端子に送られます。しかし、MIDI IN端子で受信した信号はTRANSPOSEキーによる設定に影響を受けます。

★Xpose PosパラメータがMIDIとスケール機能に与える影響

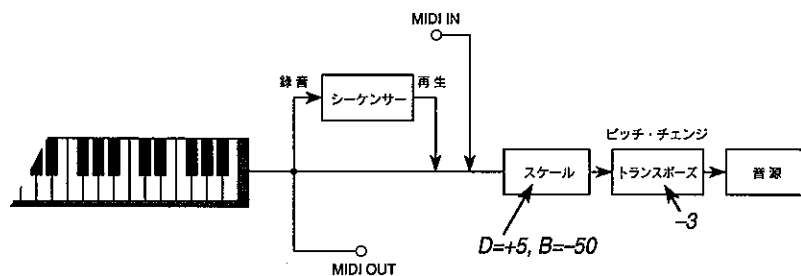
たとえばトランスポーズ・パラメータを-3に、スケール機能はレの音を+5セント、シの音を-50セント分トランスポーズするように設定したとします。



Xpose PosパラメータをPOST-KBDに設定した場合:キーボード上でレの音を弾くとまず-3(半音3つ分)だけ低くなるようにトランスポーズします。つまり、レがシになる

わけです。次にこの音がシの音としてスケール機能を通して、音程が50セント下がります。したがって、シ-50セントの音が聞こえます。

MIDIに関して:キーボード上でレの音を弾くと、-3だけトランスポートし、シの音としてMIDI OUT端子に送られます。MIDI IN端子からレを受信すると、それがスケール機能を通してレ+5の音で音源に入ります。



Xpose PosパラメータをPRE-OSCに設定した場合:キーボード上でレの音を弾くと、まずレの音としてスケール機能を通してします。スケール設定に従って、レは+5セント音程が高くなります。次にこれが-3(半音3つ分)だけトランスポートしてレはシになります。従って、シ+5セントの音が聞こえます。

MIDIに関して:キーボード上でレの音を弾くと、これはトランスポートされずにレの音としてMIDI OUT端子を通過します。レをMIDI IN端子で受信すると、スケール機能(+5)を通過して-3だけトランスポートします。シ+5セントの音が聞こえます。

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カ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。)

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/ショールーム/スタジオ:〒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

© KORG INC.

0704 EH Printed in Japan