

KORG DIGITAL PIANO

CONCERT
XC-3000i

取扱説明書

最初にこの本からお読みください

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT

 AI² Synthesis System

KORG

安全上のご注意



注意
感電の恐れあり
キャビネットをあけるな



マークについて

この機器に表示されているマークには、次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは、注意喚起シンボルであり取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには以下の指示を守ってください。

ピアノはご家庭の中で身近に置かれ、お子様から専門家の方まで幅広くご愛用いただくものです。

ピアノは大きくて重いものですので、室内での置き場所や日常の取り扱いについて、安全にご使用いただくための注意をお願いします。小さなお子様には、最初にご家族の方から教えてあげてください。



警告



- 本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。
- 電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。
- 設置は水平で平らな床面に行なってください。
- 本製品を移動する時に引きずって行なうと床面を傷付けるばかりでなく、思わぬ事故を起こしかねません。必ず2人以上で持ち上げて移動してください。
- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードなどを取り外し、コルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
 - 電源コードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
 - 製品が(雨などで)濡れたとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき



- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
 - 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など：外装等の変形や火災の原因になります。)
 - 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
 - ホコリの多い場所
 - 振動の多い場所



- 本製品はキーカバーまたは譜面立ての開閉時に指や手を挟みこむ恐れがありますので、十分注意してください。
- 修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。
- 本製品の上に上がったり、下にもぐり込んだりして遊ばないでください。
- 本製品の上に物を置かないでください。落ちると危険です。
- 本体に前後方向から無理な力を加えないでください。転倒の危険性があります。
- 地震の時はピアノに近づかないでください。
- 電源コードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。電源コードに傷がつき危険です。
- 本製品を単独で、あるいはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快を感じる音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれないでください。
- この機器を分解したり、改造したりしないでください。



警告(スタンド)



- 付属のスタンドは「ST-3000(付属)スタンドの組み立て方」(P.1-10)に従って、確実にピアノ本体に接続して、ご使用ください。その際、必ず“ペダル用コネクター”をPEDAL端子に差し込んでください。



- 付属のスタンドは、長期間ご使用になりますとネジが緩む場合があります。使用中に揺れが大きくなり感じられたり、使用場所を移動する際には、安全のため「ST-3000(付属)スタンドの組み立て方」に従って、ネジを締め直してください。

警告(イス)



- 付属の椅子はピアノの演奏用のみに使用してください。椅子で遊んだり、踏台にすると転倒したり壊れたりして危険です。
- 付属の椅子は一人用です。二人以上で腰掛けないでください。



- 高さ調節は椅子から降りて確実に行なってください。腰掛けたまま行なうと手を挟むことなどが危険です。

注意



- 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは十分に離してご使用ください。
- 他の電気機器の電源コードといっしょのタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。



- 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。
- 製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。
- 今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。
- 電源コードをコンセントに抜き差しするときは、必ず電源プラグを持ってください。



- 長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。



バックアップ・バッテリーについて

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

データについて

万一異常な動作をしたときに、メモリーの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはフロッピーディスクまたは外部のデータファイラー(記憶装置)等にセーブしておいてください。また、データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

目次

はじめに.....	1-1
1. 各部のなまえとはじめの操作	1-2
正面パネル.....	1-2
操作パネル.....	1-4
背面パネル.....	1-6
ご使用になる前に.....	1-7
準備.....	1-7
2. フロッピー・ディスクについて	2-1
フロッピー・ディスクの種類とフォーマット.....	2-1
フロッピー・ディスクの取り扱いについて.....	2-2
フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて.....	2-2
フロッピー・ディスクの入れかた.....	2-2
フロッピー・ディスクの取り出しかた.....	2-3
ヘッドのクリーニング.....	2-3
3. XC-3000iに触れてみましょう	3-1
1. XC-3000iの鍵盤に触れて、音を出してみましょう。.....	3-2
音色を変えてみる.....	3-3
鍵盤を二つに分ける.....	3-4
弾きやすく歌いやすく.....	3-5
2. XC-3000iの自動演奏を聴いてみましょう。.....	3-8
ソング・プレイ.....	3-8
デモ.....	3-9
マイクを接続して歌ってみましょう.....	3-10
3. 自動伴奏をつけながら演奏してみましょう。.....	3-12
シンクロ・スタート.....	3-14
シンクロ・ストップ.....	3-14
タップ・テンポ.....	3-15
キーボード・ロック.....	3-15
鍵盤のタッチの重さを変えます.....	3-15
4. 自分の演奏を、XC-3000iに録音して聞いてみましょう。.....	3-16
演奏を保存しておきたいときは.....	3-17
5. 演奏データをさらに完璧なものに上げることができます。.....	3-18
6. 音符を1つずつ入力して、演奏データを作ることができます。.....	3-19
7. メロディだけを演奏して、XC-3000iに自動的に伴奏をつけさせる ことができます。.....	3-21

4. XC-3000iの基本コンセプト	4-1
1. モードとページ	4-1
モードとは	4-1
ページとは	4-2
2. スタイル/アレンジメント/プログラム	4-4
アレンジメントとは	4-4
プログラムとは	4-4
5. 画面をみながらXC-3000iを操作	5-1
1. カーソルを動かしてみよう	5-1
2. 「大きさ」や「速さ」を調節するには	5-3
6. インタラクティブ・コンポジション	6-1
7. 機能と操作・用語集	7-1
8. MIDI機能	8-1
外部シーケンサーとXC-3000iを組み合わせて	8-1
XC-3000iから別のMIDI楽器をコントロール	8-3
General MIDIとは?	8-3
スタンダードMIDIファイルについて	8-4
9. コンピュータとの接続	9-1
IBM PC(互換機)との接続	9-1
Apple Macintoshとの接続	9-2
NEC PC-98シリーズとの接続	9-2
KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ	9-4
KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール	9-4
KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ	9-6
KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール	9-6
KORG MIDI DriverのWindows95のセットアップを変更する場合	9-8
KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール	9-9
KORG MIDI Driver (Macintosh)のセットアップ	9-10
10. 仕様とオプション	10-1

はじめに

このたびは、KORG **XC-3000i**をお買い上げいただきましてありがとうございます。

XC-3000iは、高品位ステレオ・サンプリング・ピアノをはじめとした327種類の楽器音(プログラム)プラス16種類のドラムキットから成るハイクオリティな音色と、192種類の自動伴奏データ、48種類のバリエーションをもつ2系統ステレオ・デジタル・マルチ・エフェクターを内蔵し、これまでの自動伴奏機能つき電子ピアノを大きく超える多彩な機能を備えたミュージック・エンタテインメント・ピアノです。

XC-3000iは、御好評いただいております弊社インタラクティブ・ミュージック・ワークステーションシリーズの、多彩でユニークな高性能を、より簡単な操作で、ピアノ・ユーザーの皆様にも楽しんでいただけるように開発されました。

XC-3000iには、通常の電子ピアノとして手軽に演奏を楽しむことのできるピアノ・モードに加えて、コードを簡単な指使いで指定するだけで、本格的な伴奏を自動演奏できるアレンジメント・プレイ機能、録音・編集能力を備えたバックキング・シーケンス機能、市販のスタンダードMIDIファイル形式のミュージック・ソフトを再生できるSMFソング・プレイ機能、演奏されたメロディに自動的にコード進行を付け加えることのできるインタラクティブ・コンポジション機能、パソコンを接続してコンピュータ・ミュージックを楽しむことのできる接続端子など、インタラクティブ・ミュージック・ワークステーションとしてのさまざまな機能をそなえています。これに加えて、マイクロホンを接続してのカラオケ機能、音色や奏法に合わせて鍵盤のタッチを自在に変化させることのできるキー・ウエイト・コントロール機能など、簡単な操作で作曲や演奏を盛り上げる機能が満載されています。

XC-3000iは、通常の電子ピアノとして、その素晴らしいサウンドを楽しんでいただけるのはもちろんのこと、歌やその他の楽器のための自動伴奏システムとして、あるいは作曲・編曲のための高性能なツールとして、さらには内蔵された演奏データを自由自在にコントロールしながら、思いのままに演奏することのできるライブ楽器として、幅広い目的に活用していただくことができます。

XC-3000iを末永くご愛用いただくためにも、この説明書をよくお読みになって、正しい方法で御使用いただくことをお願い申し上げます。

取扱説明書

取扱説明書(本書)は、**XC-3000i**の各部分の説明に始まって、基本的な操作や概念の解説、さまざまな機能を順を追って操作することによって体験していただく章や、外部機器と接続してさらに機能を広げるための手引きが記されています。

活用ガイド

活用ガイドでは、**XC-3000i**のさまざまな機能や設定項目を、パネル上のLCDディスプレイ(液晶画面)の表示に基づいて説明します。また、**XC-3000i**に内蔵あるいは付属している数々の音色や伴奏データの一覧も巻末に添えられています。

※ 取扱説明書には、機能や操作の解説とともに液晶画面の図が随所に記載されていますが、これらの画面上のプログラムやアレンジメントの番号や名前、各種のパラメータ、数値などは、表示の例として記載されています。したがって、仕様や音色プログラムなどの改善により、実際の**XC-3000i**本体の液晶画面の表示とは必ずしも一致しない場合があります。ご了承ください。

操作パネル

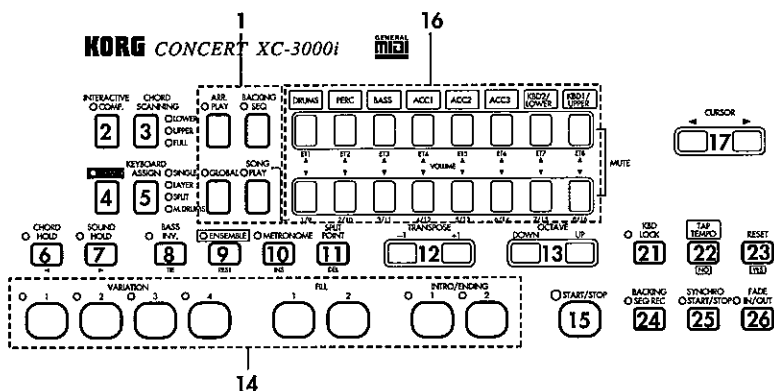
キースイッチの名前のあとについている星印の数は、XC-3000iの使いこなしのレベルに応じて、下のよう分類されます。

- ★ もっとも基本的な操作をするためのキーです。XC-3000iを普通の電子ピアノとして使用していただくためには、まずこれだけのキーの働きを知っていれば大丈夫です。
- ★★ 普通の電子ピアノとしての使用にある程度慣れて、自動伴奏や、御自分の演奏を録音して楽しむときなどに使用するキーです。
- ★★★ 自動伴奏にさまざまな彩りを添えたり、液晶画面をみながら録音やその他のさまざまな機能の設定を細かく変更するとき使用するキーです。

キースイッチのなかには、このページに記されている以外の働きをするものも数多くあります。一つ一つのキーのくわしい動作や働きについては、P.7-1からの「機能と操作・用語集」をご覧ください。

1. モード・キー★★★

XC-3000iの4つの大きな機能を切り替えるためのキースイッチです。通常のピアノ演奏や自動伴奏機能を使った演奏を楽しむことのできるアレンジメント・プレイ・モード(P.7-3)、あなたの演奏を録音したり、自動演奏のデータを作成することのできるバックキング・シーケンス・モード(P.7-3)、フロッピー・ディスクを使って、スタンダードMIDIファイル形式の演奏データを再生して楽しむことのできるソング・プレイ・モード(P.7-16)、MIDI機能やフロッピー・ディスクによるデータの管理をはじめとした、様々な機能の設定などを行うグローバル・モード(P.7-8)の4つのモードを、これらのキーで選択することができます。モード・キーを押すと、キーの左側にあるLEDが点灯して、現在どのモードに入っているかを表わします。



盤を押さえればいいので、演奏が一段と楽になります。また、ステップ・レコーディングにおいてステップを移動したり、アレンジメントやバックキング・シーケンスの名前を変更するときにも使用します。☞P.7-4

2. インタラクティブ・コンポジション★★★

演奏したメロディや記録されている演奏データを分析して、そのメロディに適した伴奏のコード(和音)をXC-3000iが自動的に示してくれる、インタラクティブ・コンポジション機能が働きます。つけられたコードはそのまま自動伴奏に利用することができ、曲想に応じて何通りものコードをつけることもできます。☞第6章

3. コード・スキャニング★★★

簡単な指使いで、複雑なコードを演奏することができるコード・スキャニング機能を、鍵盤のどの範囲で働かせるかを選ぶことができます。☞P.7-5

4. デモ★

このキースイッチを押すと、XC-3000iの自動演奏のデモンストレーションを聞くことができます。☞P.3-9

5. キーボード・アサイン★★★

二種類の音色を、一つの鍵盤から同時に出したり、右手側と左手側の鍵盤から異なった音色を出したり、一つ一つの鍵盤から異なる打楽器の音を出したり...といった機能を選ぶことができます。☞P.7-11

6. コード・ホールド★★★

自動伴奏のときのコードを、鍵盤から手を離しても鳴り続けるようにすることができます。和音の変わる時にだけ鍵

7. サウンド・ホールド★★★

左手で弾いた音を、鍵盤から手を離しても鳴り続けるようにすることができます。グローバル・モードでの設定によって、あるいは自動演奏の最中に押したときと、停止中に押したときとで、動作の仕方が異なります。☞活用ガイドP.5-21
また、ステップ・レコーディングにおいてステップを移動したり、アレンジメントやバックキング・シーケンスの名前を変更するときにも使用します。☞P.7-17

8. ベース・インバージョン★★★

コード・スキャニング機能を使用している時に、ベース音をコードの基音とは別に指定したい場合、このキースイッチを押します。☞P.7-4
また、ステップ・レコーディングにおいて2つの音符をつなぐときにも使います。☞P.7-21

9. アンサンブル★★★

コード・スキャニング機能を使用しているときに、検出されたコードにしたがって、鍵盤で弾く音にハーモニーをつけることができます。☞P.7-7
また、ステップ・レコーディングにおいて休符を入力するときにも使います。☞P.7-16

10. メトロノーム★

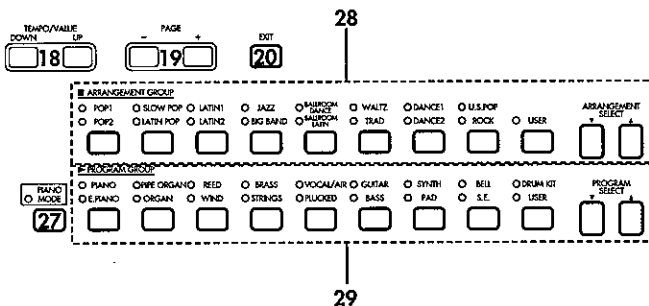
液晶画面に表示されているテンポにしたがって、メトロノームの音を鳴らすことができます。☞7-13
また、イベント・エディットでイベントを挿入するときにも使います。☞7-9

11. スプリット・ポイント★★

コード・スキニング機能や、キーボード・アサインで、鍵盤を左右二つの範囲に分けて使用するとき、その境目となる位置を自由に設定することができます。☞7-18
また、イベント・エディットでイベントを消去するときにも使います。☞7-6

12. トランスポーズ★

鍵盤の演奏や、自動演奏の音の高さを移調したい時に、このキースイッチを押します。



13. オクターブ★

鍵盤の演奏や、自動演奏の音の高さをオクターブ単位で上下させることができます。

14. スタイル・エレメント★★★

(バージョン1~4、フィル1&2、イントロ/エンディング1&2)自動演奏の時に、イントロ(前奏)やエンディング(後奏)、フィルインやエンディングを自由に加えて、曲の展開を、よりバラエティに富んだものにすることができます。また、これらのキー・スイッチは、ステップ・レコーディングで入力したい音符の長さを指定するときに使うこともできます。7章からのそれぞれのキーの説明を参照してください。

15. スタート/ストップ★

メトロノームや自動伴奏、演奏の録音などを開始したり、停止したりします。

16. ボリューム/ミュート/トラック/チャンネル★★

鍵盤や自動伴奏、自動演奏で聞こえてくるそれぞれのパートの楽器の音量を調整したり、一時的に音を消したり(ミュート)するのに使います。また、設定を変更したいトラックや1から16までのMIDIチャンネルを指定するのにも使います。

17. カーソル★

液晶画面に表示されるいくつかの設定項目のなかから、変更したい項目を選んだりするときに使います。

18. テンポ/バリュー★

メトロノームや自動伴奏、自動演奏の速さ(テンポ)を調節します。

19. ページ★★

液晶画面に表示されるページ(モードごとに、いろいろな機能を分割して表示する画面)を順に切り替えます。

20. エグジット★

液晶画面を一番はじめのページの表示画面に戻すときに使います。

21. キーボード・ロック★★

自動伴奏の途中で、アレンジメント(伴奏の種類)を変更しても、鍵盤を弾く音や演奏のテンポが変更されないようにすることができます。

22. タップ・テンポ★

叩く速さに応じて、メトロノームや自動伴奏、自動演奏のテンポを調節することができます。☞7-20
また、確認の画面などが表示されたときに、その操作を中止する場合などにも使います。☞7-13

23. リセット★

さまざまな設定を、一番はじめの状態に戻すためのスイッチです。☞7-16
また、確認の画面などが表示されたときに、その操作を確定する場合などにも使います。☞7-23

24. バッキング・シーケンス・レコーディング★★★

御自分の演奏を録音する前の、さまざまな準備の設定をするときに使います。

25. シンクロスタート/ストップ★★★

鍵盤に触れると同時に、自動伴奏がスタートすることができます。

26. フェード・イン/アウト★★★

自動伴奏を使用して演奏する場合、曲が始まる時音が徐々に大きくなっていくように、また曲が終わるときは音が徐々に小さくなっていくようにすることができます。

27. ピアノ・モード★

XC-3000iを普通の電子ピアノとして使用したいときには、このキースイッチをONにしておきます。

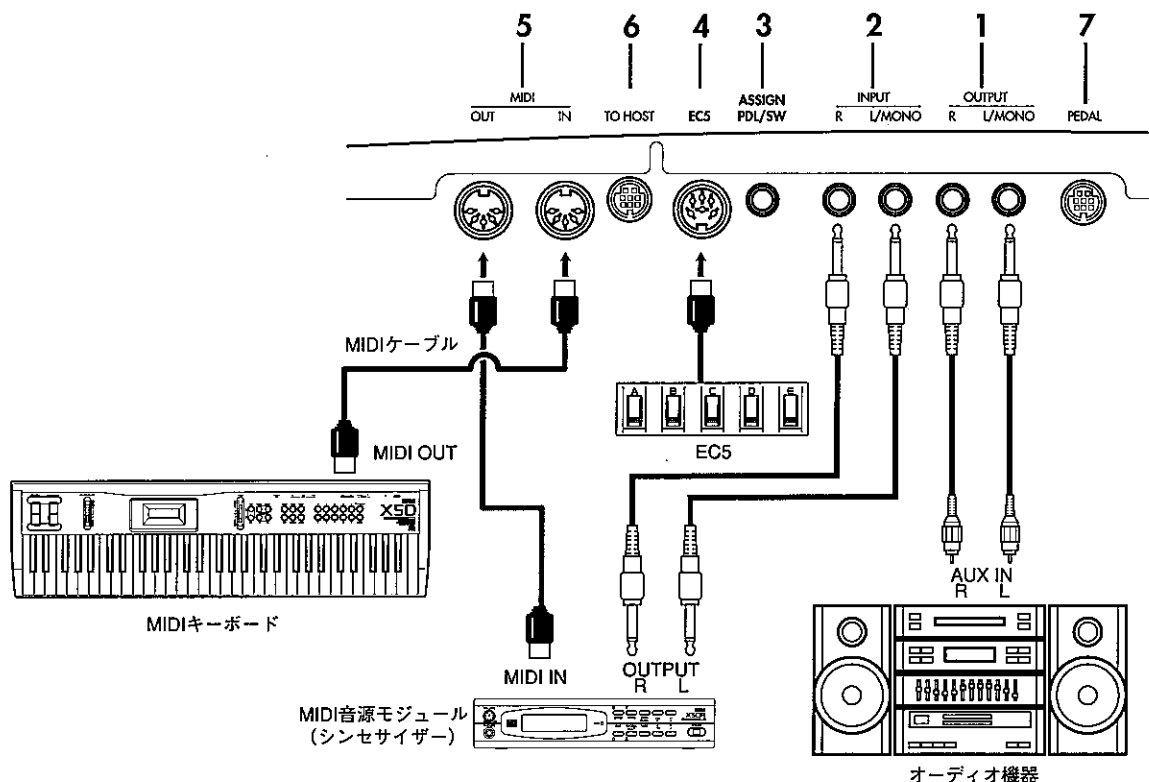
28. アレンジメント・グループ/アレンジメント・セレクト★★

自動伴奏の種類を選びます。

29. プログラム・グループ/プログラム・セレクト★

演奏したい音色を切り替えることができます。

背面パネル



1. OUTPUT アウトプット

お手持ちのオーディオ・システムや、キーボード・ミキサーなど、外部の機器にXC-3000iを接続して、これらの機器でXC-3000iのサウンドを楽しむことができます。ステレオ接続の場合には、左右の信号がL/MONO端子とR端子からそれぞれ出力されます。モノラル接続では、L/MONOのほうの端子を使用してください。

音量の調整はマスター・ボリュームで行います。

2. INPUT インプット

音源モジュールやカセットレコーダー、CDプレーヤーなど、外部機器からの信号をXC-3000iに入力して、XC-3000i本体のサウンドと一緒に、内蔵スピーカーやヘッドホン、あるいは外部出力に接続したオーディオ・システムなどで楽しむことができます。

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

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

3. ASSIGN PDL/SW アサインابل・ペダル/スイッチ

別売のコルグ・ペダル・コントローラXVP-10、EXP-2やフット・スイッチPS-1、PS-2などを接続します。これらのペダル類がどのような働きをするかは、グローバル・モードで設定することができます。☞活用ガイドP.5-18

4. EC5

別売のコルグ・エクスターナル・コントローラEC5を接続します。グローバル・モードで、EC5上の5つのスイッチに、それぞれ異なる機能を割り当てることができます。☞活用ガイドP.5-18

5. MIDI

キーボードやコンピュータなど、他のMIDIインターフェイスをもった機器とデータをやり取りするのに使います。他の機器との接続には、別売のMIDIケーブルが必要です。MIDI IN端子は、他の機器からのMIDI信号を受信します。MIDI OUT端子は、他の機器へMIDI信号を送出します。☞P.8-1「MIDI機能」

6. TO HOST

MIDIインターフェイスを持たないコンピュータなどとXC-3000iとを直接接続して、データのやり取りをすることができる端子です。接続にあたっては、つなぐコンピュータの種類に適した別売の接続キットをお選びください。☞P.9-1「コンピュータとの接続」

7. PEDAL ペダル

専用スタンドST-3000のペダル用コネクターを接続します。

ご使用になる前に

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

準備

付属品の確認

下記の付属品がまちがいになく揃っていることを確認してください。

- ・「取扱説明書」(この本です)
- ・「活用ガイド」
- ・フロッピー・ディスク IFD-03P *XC-3000i*で使用できる音色や自動伴奏のデータが5種類収められています。
- ・フロッピー・ディスク XCD-00S *XC-3000i*で聞くことのできるピアノ演奏のデモンストレーションが8曲収められています。
- ・アレンジメント・プログラム・チャート(1枚) ... 音色や自動伴奏の名前を示した一覧表です。譜面立に乗せてお使いください。
- ・解説ビデオ
- ・ヘッドホン KH-50
- ・(別箱)専用スタンド ST-3000 *XC-3000i*の専用スタンドです。組み立て方の説明をよくご覧になって、正しく組み立ててから御使用下さい。
- ・専用椅子(スタンドの箱に入っています)

ST-3000 (付属)スタンドの組み立て方

- ・箱を開けて部品を取り出し、各部品がそろっているかを確認してください。
- ・組み立てにあたって、+(プラス)のドライバーをご用意ください。
- ・部品の種類や向きをまちがわないように注意して、手順どおりに組み立ててください。
- ・必ず二人以上で組み立ててください。特に大きな部品をネジ止めするときなどは、部品を支える人とネジ止めをする人というように、分担して作業を進めてください。作業中にピアノを起こすときも同様に注意してください。楽器やスタンドは重量が大きいので、作業中は確実に支えていないと、ネジやネジ穴に無理な力が掛かったり、転倒して、破損やけがの原因となります。

1 長ネジ.....2 ×



2 中ネジ.....6 ×



3 短ネジ.....2 ×



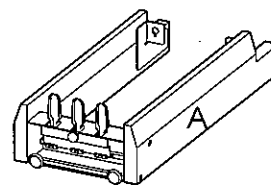
4 スプリングワッシャー.....8 ×



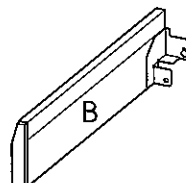
5 キャップ.....6 ×



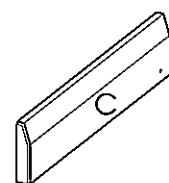
A ペダルスタンド.....1



B 左側板.....1



C 右側板.....1



- ・ 組み立ては下図のように本体背面側を床に置いて行うと容易に組み立てられます。その際に本体包装用シートを下に敷いて床面の保護に役立ててください。

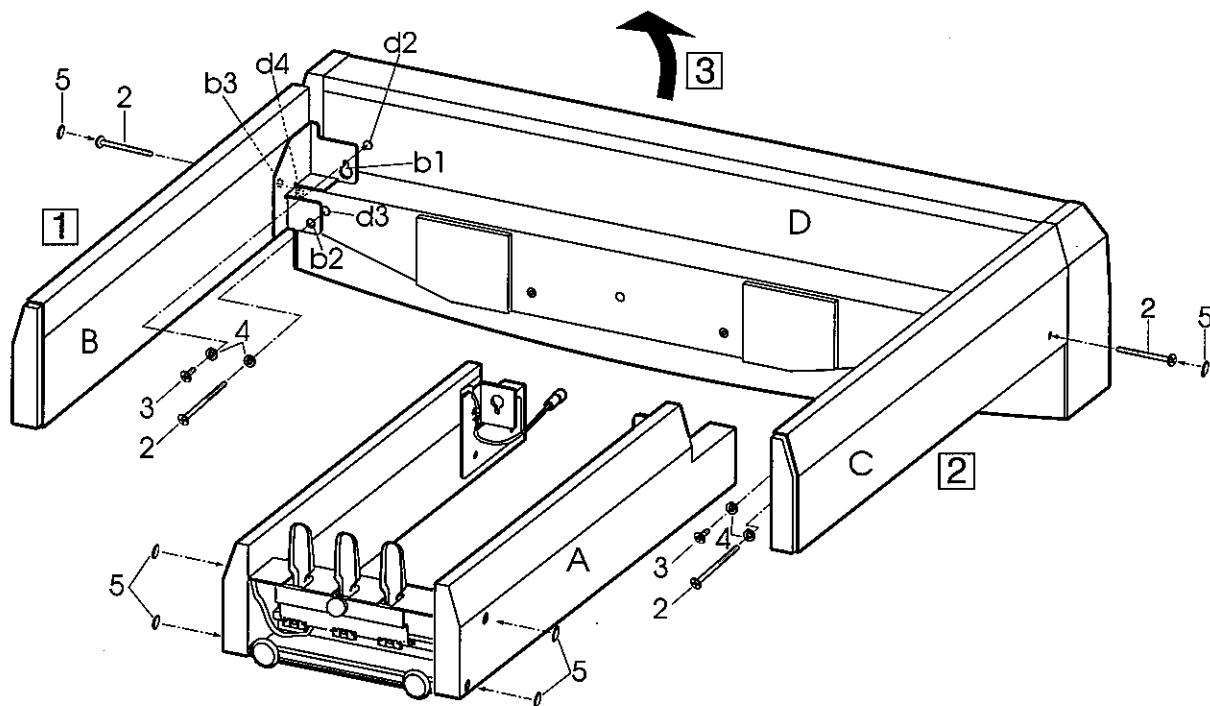
1 左側板“B”をピアノ本体“D”に取り付けます。

1. 左側板内側の“b1”とピアノ本体底面の“d2”を合わせて、スプリングワッシャー“4”を入れた短ネジ“3”で仮締め(ネジを緩めた状態)にします。
2. 左側板内側の“b2”とピアノ本体底面の“d3”を合わせて、スプリングワッシャー“4”を入れた中ネジ“2”で仮締めにします。
3. 左側板外側の“b3”とピアノ本体側面の“d4”を合わせて、中ネジ“2”で仮締めにします。
4. 3本のネジが入ったことを確認した後、全てのネジを完全に止まるまで締め付けます。

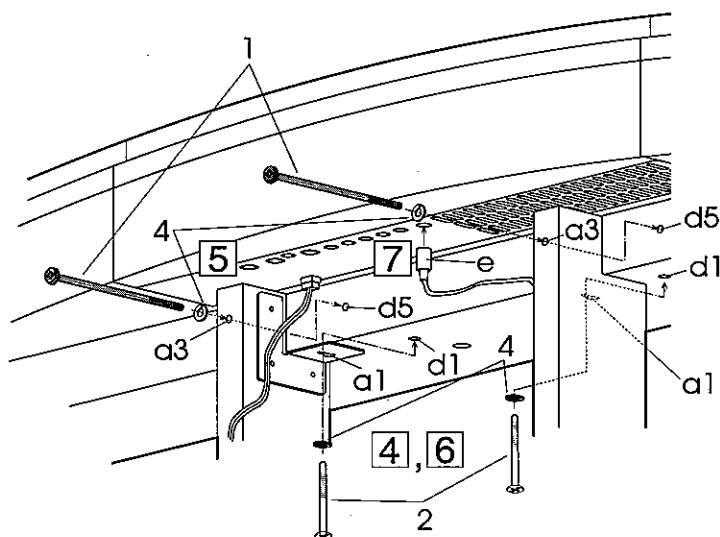
2 右側板“C”を、左側板“B”と同じようにピアノ本体に取り付けます。

3 ここまでの作業が終わったことを確認した後、ピアノを起こしてください。

(キャップは全てのネジ止めが終了してから取り付けてください。)

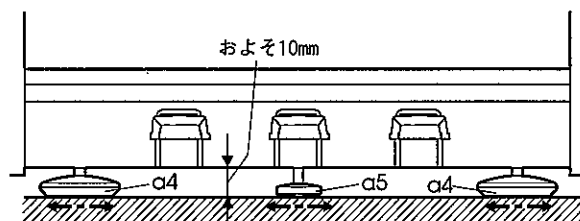


- 4** ペダルスタンド“A”の2箇所の“a1”とピアノ本体“D”底面の2箇所の“d1”を合わせて、スプリングワッシャー“4”を入れた中ネジ“2”で仮締めにします。
- 5** ピアノ本体背面の2箇所の“d5”とペダルスタンドの2箇所の“a3”を合わせて、スプリングワッシャー“4”を入れた長ネジ“1”で固定します。
- 6** **4**で仮締めにしたネジを完全に止まるまで締め付けます。
- 7** ペダル用コネクター“e”を差し込みます。コネクターの矢印をピアノ正面側に向けて、十分に注意をしながら差し込んでください。



- 8** ピアノが水平になるようにアジャスター“a4”を調節します(地面が完全に水平なところに設置する場合、ペダルスタンドの下側と地面との間が10mmくらいが目安となります)。続いてペダルスタンド底部(正面)のアジャスター“a5”を床に接触するまで調節します。

3つのアジャスターがきちんと調節されていないと、楽器の音がピリつくことがあります。



- ⚠** 長期間ご使用になっているうちに、スタンド各部のネジの締めつけが徐々に緩んできて、スタンドの揺れがはげしくなることがあります。このような場合には必ず各ネジをもう一度締め直してからご使用ください。ネジが緩んだままの状態でご使用を続けていると、スタンドの破損や倒壊の原因となり、たいへん危険です。使用場所を移動する場合も同様に各ネジを締め直してから移動させてください。

ピアノの設置場所を移動するときに引きずって行くと床面を傷つけます。必ず2人以上で持ち上げて行ってください。

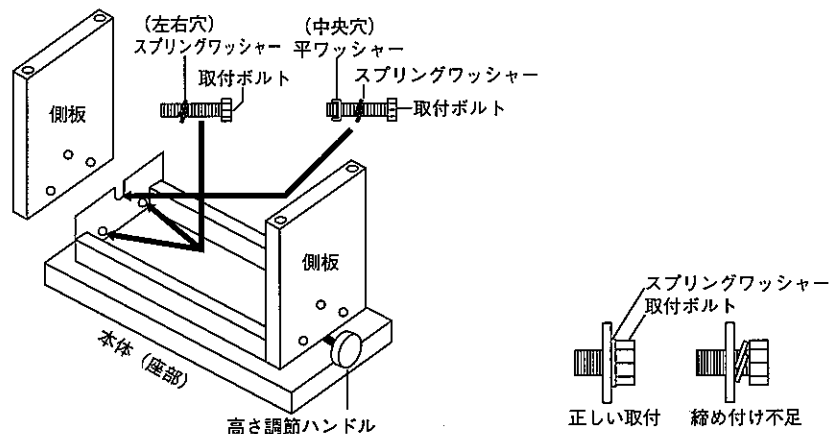
電源コードを側板、ペダルスタンド、アジャスター等の下にはさみこんだ状態でご使用になるのはたいへん危険です。十分にご注意ください。

PC-3000 (付属)イスの組み立て方

1. 部品がそろっているかご確認ください。

本体(座部)	×1
側板	×2
取付けボルト	×6
スプリングワッシャー	×6
平ワッシャー	×2
スパナ	×1

2. イス本体の座部を下向きにし、安定した平らな場所に置いてください。
3. 側板のボルト穴を座部のボルト穴に合わせ、座部の内側からワッシャーを入れた取付けボルトで両側板を軽く締めてください。
4. 次にイスを起こして側板を床面に合わせて調節した後、専用スパナで各取付けボルトをしっかりと締め付けてください。



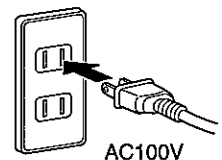
[点検]

- ⚠ ときどきイスの点検をしてください。側板取付けボルトのゆるみなどがあった場合には締め直してください。また、その他異常があった場合には使用を中止して、コルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

演奏するための準備

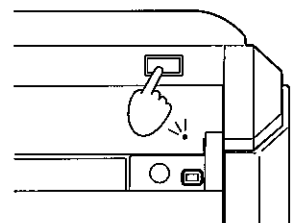
電源コードを差し込みます

- 電源コードのプラグをコンセントに差し込みます。
必ずAC100Vの電源コンセントに確実に差し込んでください。

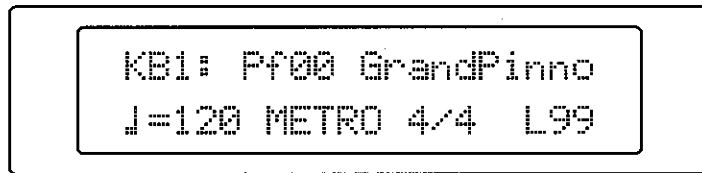


電源をオンにします

- [POWER]スイッチを押して、電源をオンにします。
電源をオンにすると、正面左側にあるPOWERランプが点灯します。
ご使用後は必ず電源をオフにして、POWERランプが消えているのを確かめてください。液晶画面上に“Loading” “Saving” “Formatting”などのメッセージが表示されている間は、決して電源をオフにしないでください。



液晶画面に下のような表示が現われると、XC-3000iは演奏可能な状態になります。



電源をオフにするときはもう一度POWERスイッチを押します。
電源をオフにすると、正面左側にあるPOWERランプが消灯します。

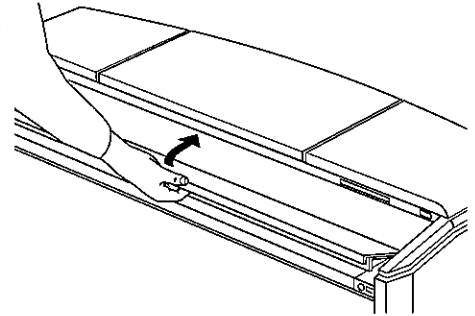
キーカバーを開けます

- ヘリの中央部分を軽く持ち上げて支えながら、静かに奥のほうへスライドしていきます。

無理な力を加えたり、乱暴に開閉しますと、故障の原因になることがあります。

キーカバーを閉じるときは、ヘリの中央部分を軽く持ち、前方へスライドさせます。(スライドさせ始めるときには多少力を要します。)

XC-3000iをご使用にならないときはキーカバーを閉じてください。



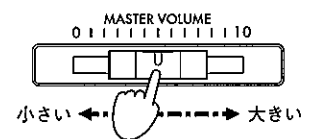
- ⚠ 開閉中は手をはさまないように十分注意してください。
- ⚠ キーカバーを閉じるときは、必ず前面のヘッドホン、およびマイク/ライン入力端子に、ヘッドホンやマイクが接続されていないことを確かめてから閉じてください。ヘッドホンやマイクを接続したままキーカバーを閉じると、ピアノ本体やヘッドホン、マイク等の故障の原因となります。

音量を調節します

- [MASTER VOLUME]スライダーを中程まで上げておきます。

スライダーを右("10")に動かすと音量が大きくなり、左に動かすと音が小さくなります。"0"の位置では音が出ません。

実際に弾きながら、適度な音量に調節してください。



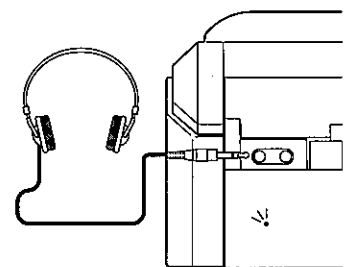
[MASTER VOLUME]スライダーは、本体のスピーカーとヘッドホン端子、リアパネルの[OUTPUT]端子から出力される音量をコントロールします。

ヘッドホンを使うときは

- 本体左側にある[PHONES]端子に、ステレオヘッドホンのミニプラグを差し込みます。

ヘッドホンを差し込むと、本体のスピーカーからは音が出なくなります。夜間などの周囲へ伝わる音量が気になるときは、ヘッドホンをお使いください。

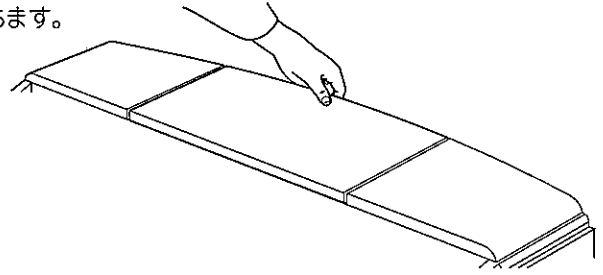
ヘッドホン端子は2つありますので、二人で演奏を聴くことができます。



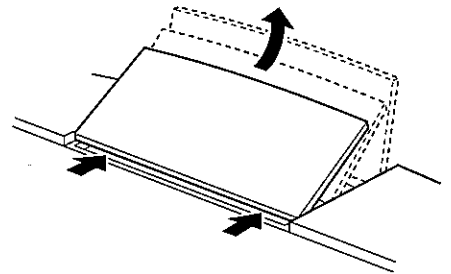
譜面立てを使うときは

● 譜面立ての立て方

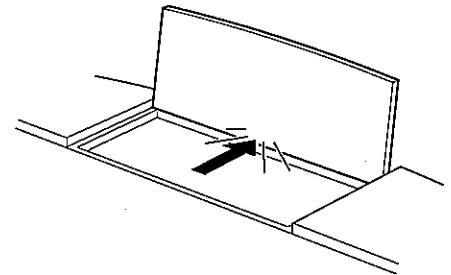
1. 譜面立てのリア側の中央を持ちます。



2. 上に引き上げるようにして、譜面立てをスライドさせます。

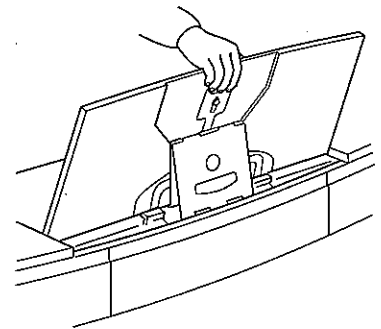


3. 上へいっぱい引き上げたら、「カチャ!」と音がするまで矢印の部分を押してください。譜面立てがロックされます。

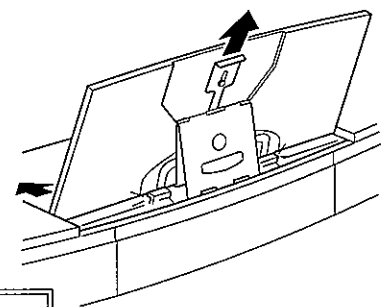


● 譜面立ての倒し方

1. 譜面立て裏側の中央にあるレバーを持ちます。



2. レバーを握るようにして引き上げます。そして譜面立てを押し下げるようにして譜面立て下部を前に動かし、ロックを解除します。



3. あとは、軽く上から押し込むようにして倒します。



手や指を挟まないように十分注意してください。

2. フロッピー・ディスクについて

XC-3000iでは、付属のディスクFD-03Pに自動伴奏のデータや音色プログラムのデータ、XCD-00Siにデモ演奏のデータがはいっています。これらのデータは、必要に応じて**XC-3000i**本体のディスクドライブにセットして、**XC-3000i**で使うことができます。

- 1) G.ガーシュイン／ラプソディー・イン・ブルー
G.Gershwin / RHAPSODY IN BLUE
- 2) F.ショパン／ポロネーズ イ長調「軍隊」Op.40-1
F.Chopin / POLONAISE A-major Op.40-1
- 3) KORGオリジナル／Splendid View
KORG Original / SPLENDID VIEW
- 4) KORGオリジナル／Ragtime Paradise
KORG Original / RAGTIME PARADISE
- 5) F.リスト／愛の夢 第3番
F.List / A DREAM OF LOVE
- 6) M.ムソルグスキー／展覧会の絵 プロムナード
M.Moussorgsky / PICTURES AT AN EXHIBITION~Promenade
- 7) J.シュトラウス1世／T.アレキサンダー：編曲／ラデツキー行進曲 Op.228
J.Strauss(Vater) / Arranged by T.Alexander / RADETZKY-MARCH Op.228
- 8) T.アレキサンダー／Clasitalio
T.Alexander / CLASSITALIO

また、市販の空ディスクを使用して、あなたの演奏を、テーブ・レコーダーに録音するように(自動伴奏も含めて)データとして記録しておくこともできます。

さらに、記録しておいたデータや、スタンダードMIDIファイル形式で記録されている市販のミュージック・ディスクを**XC-3000i**にセットして、**XC-3000i**で再生(自動演奏)することもできます。

フロッピー・ディスクの使用時には、以下の注意をお守りください。ディスクの扱い方を間違えると、記録されているデータを失ってしまう恐れがあります。

フロッピー・ディスクの種類とフォーマット

XC-3000iでは、2DDまたは2HDの3.5インチのフロッピー・ディスクを使用することができます。

買って来たばかりの新しいディスクや、他の機器で使っていたディスクを、そのまま使用することはできません。これらのディスクをはじめ**XC-3000i**で使用する場合には、あらかじめフォーマットという処理をしておく必要があります。

フォーマットの方法については、活用ガイドのP.5-8「フォーマット・ディスク」の項をご覧ください。

フロッピー・ディスクの取り扱いについて

- ・ シャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけるとデータの読み出し書き込みができなくなります。
- ・ フロッピー・ディスクをピアノ本体のディスク・ドライブに入れたまま、絶対にXC-3000iを輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- ・ フロッピー・ディスクをテレビ、コンピューター、コンピューター・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。
- ・ 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- ・ フロッピー・ディスクの上にものをのせないでください。
- ・ フロッピー・ディスクを使ったあとは元のケースに戻してください。
- ・ ディスク・ドライブの動作中は、本体に衝撃を与えないようにしてください。

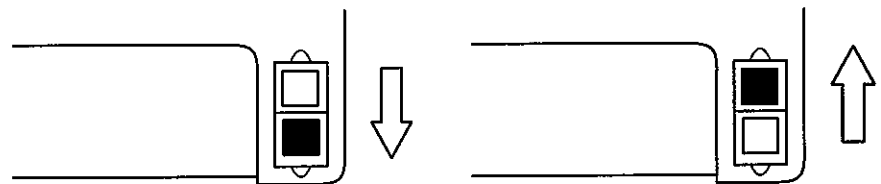
フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて

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

- ▲ ディスクに書き込んだデータを壊してしまわないように、セーブ後はタブを下げて「書き込み禁止の状態」にしてください。

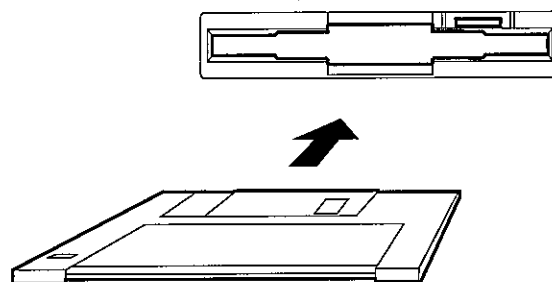
書き込み禁止の状態：ライト・プロテクト・ホールが開いた状態になるようにタブを下げます

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



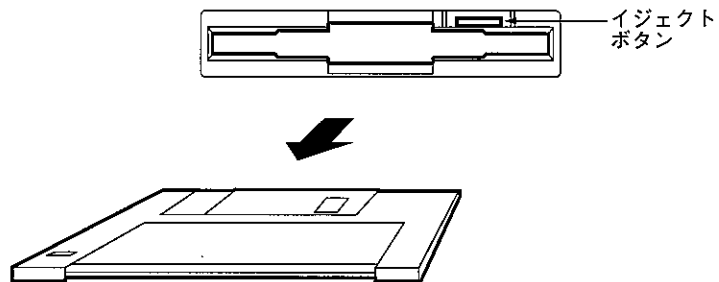
フロッピー・ディスクの入れかた

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



フロッピー・ディスクの取り出しかた


フロッピー・ディスクをディスクドライブから取り出すときは、画面に“Loading”や“Saving”といったメッセージが表示されていないことを確認してから、イジェクト・ボタンを押して取り出します。



ヘッドのクリーニング

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

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

 長時間連続してクリーニングを実行するとディスクドライブを傷つける原因となりますので注意してください。

3. XC-3000iに 触れてみましょう

ここでは、はじめてXC-3000iに触れる方のために、XC-3000iの基本的な機能を、順を追ってのぞいてみましょう。

XC-3000iのそばにこの本を置いて、ページをたどりながら、実際に操作をしてみてください。

表示が違っていても大丈夫

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

思い通りにいかなかったら

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

少なくともこの章のなかでは、ひとつ間違えると後々まで差し障りが残るような「慎重に判断しなければならない」操作は、まだいっさい必要ありません。ですから気楽に、しばらくの間、XC-3000iにつきあってみてください。

1. XC-3000iの鍵盤に触れて、音を出してみましょう。

通常の電子ピアノとして、楽しんでみる

XC-3000iには、自分で曲を作ったり、自動演奏したりなど、さまざまな機能がありますが、もちろん普通の電子ピアノとして楽しむことも可能です。まずは普通に、鍵盤に触れて音を出して試みることから始めてみましょう。

ここで、十分にXC-3000iの音色を楽しんでから、次のステップに進むことをお勧めします。

1. ピアノ・モードに入ります。

アレンジメント・プレイ・モードに入る

ARR PLAYのLEDが赤く点灯していれば、XC-3000iはアレンジメント・プレイ・モードに入っています。

ピアノ・モードに入る

アレンジメント・プレイ・モードに入っている状態で、さらにPIANO MODEのLEDが赤く点灯していれば、XC-3000iは普通の電子ピアノとして使用することができます。この状態を、ピアノ・モードといいます。

ピアノ・モードでは、

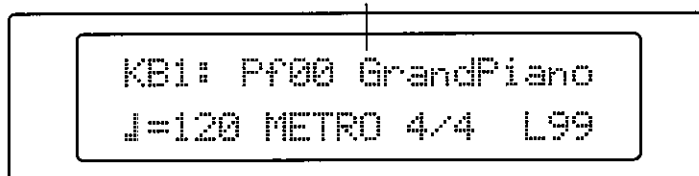
- ・ プログラムを選んだときに、その音色に最適なエフェクトが自動的に設定されます。また、ペダル・シュミレーション(※活用ガイドP.4-11)が設定されます。
- ・ 鍵盤の中央より右(KBD1)左(KBD2)のミュート(消音)が解除され、鍵盤をひけば音がでる状態になります。
- ・ キーボード・アサインはSINGLEに設定されます。
- ・ 表示の上の行に音色プログラムのグループ内の番号と音色の名前、下の行にテンポとメトロノームの拍子と音量が表示されるようになります。

XC-3000iの電源を入れてすぐの状態では、自動的にピアノ・モードに入っているようになっています。もしもアレンジメント・プレイ・モードに入っていないときは、操作パネルの左のほうにあるARR PLAYキーを押してください。

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

現在XC-3000iで使用できるようになっている音色のグループと番号、名前

ピアノ・モードの画面



このような画面が表示されているとき、XC-3000iはピアノ・モードに入っています。

もしもアレンジメント・プレイ・モードに入っている状態で、かつピアノ・モードに入っていないときは、液晶画面には、次のように表示されます。

現在XC-3000iで使用できるようになっているアレンジメントの番号、名前

アレンジメント・プレイ・モードの画面



この場合は、操作パネルの中央にあるPIANO MODEキーを押してください。

- 1. PIANO MODEのLEDが赤く点灯します。
- 2. KBD LOCKのLEDが赤く点灯します。
- 3. 液晶画面には、ピアノ・モードの画面が表示されます。



2. ピアノ・モードに入ったら、鍵盤を自由に弾いてみてください。

現在、画面に表示されている音色(プログラム)を聴くことができます。

音色を変えてみる

音色プログラムを変更する

鍵盤を弾くと出てくる音色(プログラム)を、一時的にかえてみましょう。

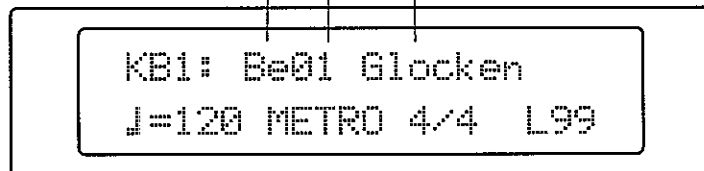


1. 操作パネル右側の一番下の列の、PROGRAM GROUPキーおよび PROGRAM SELECTキーをどれか、押してみてください。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。(表示される音色のグループと番号・名前は、押したキーや、キーを押す回数によっても異なります。)

いま選んだ音色プログラムのグループと番号、名前

グループ 番号 名前



XC-3000iの音色は、全部で18のプログラム・グループにわかれています。それぞれのグループのなかから、PROGRAM SELECTキーで音色を選ぶことができます。



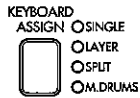
2. 鍵盤を再び弾いてみてください。

さっきとは違った音色を聴くことができます。

鍵盤を二つに分ける

XC-3000iは、鍵盤を任意の位置から、低い音域(左手の側)と、高い音域(右手の側)との二つの範囲に分けて使用することができます。鍵盤を分けて使用することで、右手側と左手側で、別々の音色を同時に弾くことができるようになります。この範囲は、弾く人が自分の使いやすいように、自由に設定することができます。

それでは、さっそくためしてみましょう。



1. KEY BOARD ASSIGNをスプリットにします。

操作パネルの左の方にある、KEY BOARD ASSIGNのSW (DEMOの右となり)を何回か押して、LEDがSPLITという文字のところが点灯するようにします。

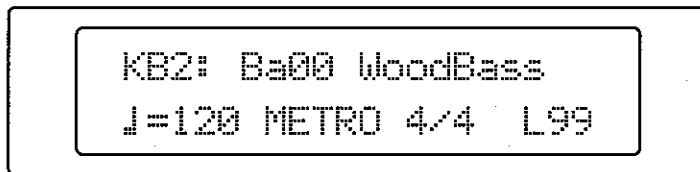
2. 左の鍵盤の音色をかえてみましょう。

操作パネルの液晶画面左のKBD2/LOWERの下のSWを1回押します。表示が次のように変わります。



次にPROGRAM GROUPキーのGUITAR/BASSのSWを2回押してください。BASSの左のLEDが点灯していないときは、もう一度押します。

表示は次のように変わります。



中央のC4より左の鍵盤がウッドベースの音で鳴るようになりました。右側の鍵盤は、ピアノの音です。

右側の音を変えたいときは、KBD1/UPPERのキーを押して、液晶画面の表示がKBD2からKBD1になったのを確認し、同様の手順で音を変えることができます。

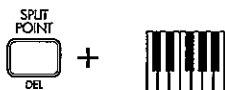


3. 操作パネル中央よりやや左のあたりにある、SPLIT POINTキーを押し続けてください。

→ 押し続けている間だけ、液晶画面は、次のような表示になります。

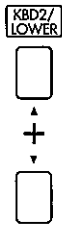


スプリット・ポイントの表示画面



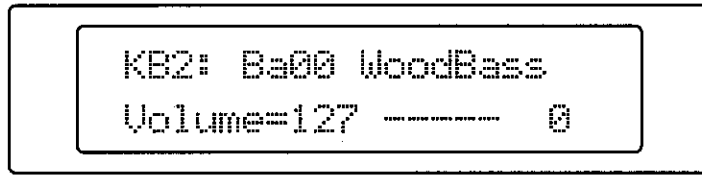
この画面が表示されている状態で鍵盤上のどれか1つの鍵を押してSPLIT POINTキーを離すと、今押した鍵より左の音域がKBD2の音色で、右がKBD1の音色で鳴るようになります。

効果を確認したら、SPLIT POINTキーを押しながら鍵盤中央のC4キーを押して元に戻しておいてください。



MUTEについて

KBD2/LOWERの上下に並んだ2つのキーを同時に押します。この時、表示は次のようになります。(この表示は約7秒で元に戻ります)



これで、スプリットポイントより左側の鍵盤の音が出なくなります。

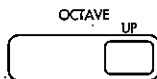
もう一度同じ操作をすると、また音が出るようになります。

PIANO MODEをOFFしたときには、この左側の鍵盤の音を消した状態になります。(そのときの選ばれるアレンジによって音が出る場合もあります。)これは、自動伴奏のときは、コード入力をするために押さえた鍵盤の音が出ないようにするためです。

弾きやすく歌いやすく

XC-3000iは、鍵盤で演奏するときの音程を、半音ずつまたは1オクターブずつ変更することができます。

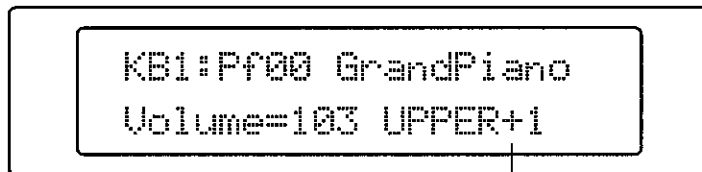
そのままでは歌や他の楽器と合わせて演奏するには低すぎたり高すぎたりするような曲を演奏する場合でも、音程を変更すれば、弾きやすい指使いで簡単に演奏することができるようになります。



オクターブを変更する

1. OCTAVE UPのキーを押してください。

→1. 液晶画面は、次のような表示になります。



オクターブ表示

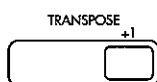
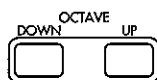
→2. 同時に、XC-3000iの鍵盤を弾いたときの音程は1オクターブだけ高くなります。

オクターブは、OCTAVE UP、OCTAVE DOWNキーの操作で、-2～+2オクターブの範囲で変更することができます。

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

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

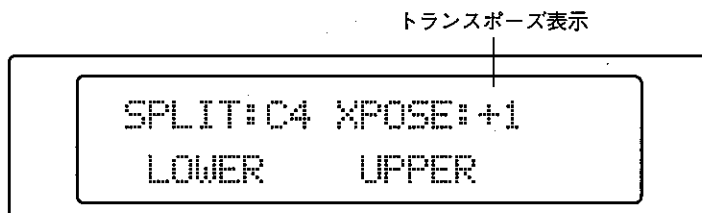
オクターブの設定が上下し、鍵盤を弾いたときの音程も変わるのがわかるでしょう。



移調する

2. TRANSPOSE +1のキーを押してください。

→ 液晶画面は、次のような表示になります。



トランスポーズ表示

→2. 同時に、XC-3000i全体の音程は半音だけ高くなります。

トランスポーズは、-1,+1キーの操作で、-11~+11の範囲で変えることができます

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

前のP.3-5最下の表示の状態で、繰り返しTRANSPOSE +1またはTRANSPOSE -1のキーを押すと、トランスポーズ表示が、

XPOSE: +1 / XPOSE 0 / XPOSE -1 ----

半音ずつ音程が上下し、鍵盤を弾いたときの音程も変わるのがわかるでしょう。

例1) 例えば、こんなコード進行の曲があったとします。ご覧のとおり、いずれも黒鍵を多く使うコードばかりです。トランスポーズ機能をつかって、これをもっと弾きやすい調に直すことができます。

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

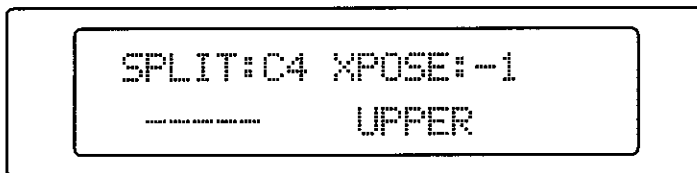
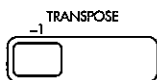
もし、曲の全体が半音4つ分高かったとすれば、コードはこのようになります。

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

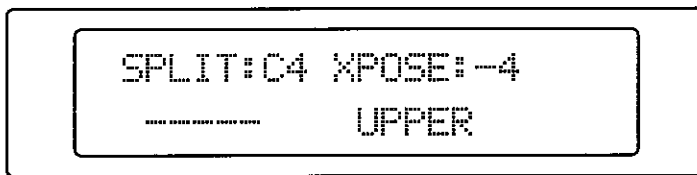
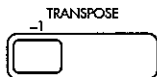
こちらのほうがずっと弾きやすいですが、このまま弾くと当然もとの曲よりも半音4つ分高い音になってしまいます。

そこで、ピアノから出る音の高さを逆に半音4つ分だけ低くしてしまいましょう。

1. TRANSPOSE -1キーを1回押してみましょう。



2. さらに続けて、TRANSPOSE -1キーを3回押してみてください。




これでXC-3000iの全体の音程は、半音4つ分だけ低くなったこととなります。

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


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

(iii) | F ————— C ————— Dm C F |



曲の全体を半音3つ分高くすると、コードはこのようになります。

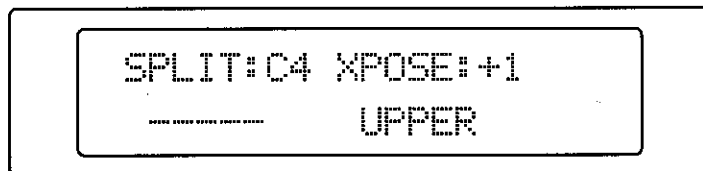
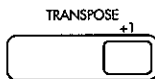
(iv) | G# ————— D# ————— Fm D# G# |



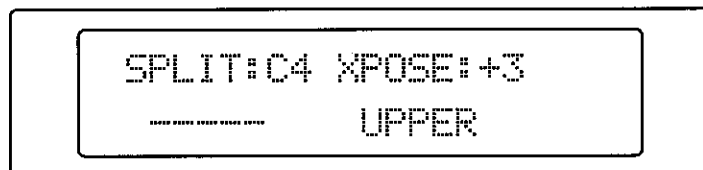
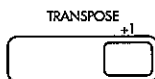
ちょっと押さえるのに指使いの難しそうなコードになってしまいますね。

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

1. TRANSPOSE +1キーを1回押してみましよう。



2. さらに続けて、TRANSPOSE +1キーを2回押してみてください。



これでXC-3000iの全体の音程は、半音3つ分だけ高くなったことになります。

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

2. XC-3000iの自動演奏を聴いてみましょう。

ソング・プレイ

XC-3000iは、スタンダードMIDIファイル(SMF)フォーマットのソング・データを、フロッピー・ディスクから直接ロードして再生する機能を備えています。

SMFフォーマットのデータ・ディスクは、XC-3000iで手軽に自動演奏を楽しむことができます。付属のデモンストレーション用ディスクも、同じ操作で楽しむことができます。

1. 付属のフロッピー・ディスクXCD-00Sを、XC-3000iのディスク・ドライブにセットします。

- 1) G.ガーシュイン/ラブソディー・イン・ブルー
G.Gershwin / RHAPSODY IN BLUE
- 2) F.ショパン/ポロネーズ イ長調「軍隊」Op.40-1
F.Chopin / POLONAISE A-major Op.40-1
- 3) KORGオリジナル/Splendid View
KORG Original / SPLENDID VIEW
- 4) KORGオリジナル/Ragtime Paradise
KORG Original / RAGTIME PARADISE
- 5) F.リスト/愛の夢 第3番
F.List / A DREAM OF LOVE
- 6) M.ムソルグスキー/展覧会の絵 プロムナード
M.Moussorgsky / PICTURES AT AN EXHIBITION~Promenade
- 7) J.シュトラウス1世/T.アレキサンダー:編曲/ラデツキー行進曲 Op.228
J.Strauss(Vater) / Arranged by T.Alexander / RADETZKY-MARCH Op.228
- 8) T.アレキサンダー/Clasitalio
T.Alexander / CLASSITALIO

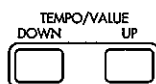
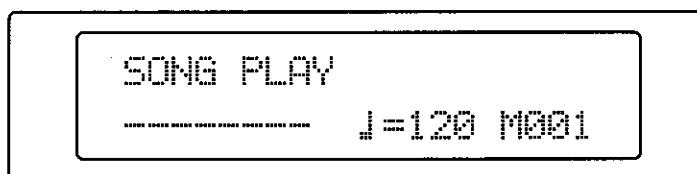


2. ソング・プレイ・モードに入ります。

SONG PLAYのLEDが赤く点灯していれば、XC-3000iはソング・プレイ・モードに入っています。

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

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



曲を選ぶ

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

- 1. ディスクのデータの名前がXC-3000iに読み込まれます。
- 2. データの名前を読み込み終わると、ディスクに収められている曲の名前(ファイル名)が、液晶画面に表示されます。

UPキーを押すたびに、曲の名前が次々と表示されていきます。



自動演奏スタート


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

(SMFフォーマット0のときは...)

START/STOPキーを押すと、すぐに演奏が始まります。

(SMFフォーマット1のときは...)

- ・ START/STOPキーを押すと、START/STOP LEDが赤く早く点滅して、ディスクのデータを読み込みます。この時、バッキング・シーケンスのデータを消去しますので、バッキング・シーケンスのデータをなくしたくない場合は、ディスクにセーブしてください。(活用ガイドP.5-7)
- ・ データの読み込みが終わると、演奏が始まります。

 フロッピー・ディスクのデータが呼び込まれているときには、START/STOP LEDが赤く速く点滅します。このときには、絶対にフロッピー・ディスクを取り出さないでください。無理に取り出そうとすると、フロッピー・ディスクやディスクドライブを傷つける原因となります。

テンポが変更できます。☞P.7-20「タップ・テンポ」、「テンポ/バリュー」

楽器ごとに、音量の調節ができます。☞P.7-22「ボリューム/ミュート」



自動演奏ストップ

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

デモ

デモンストレーションは、どのモードにいるときでも聞くことができます。

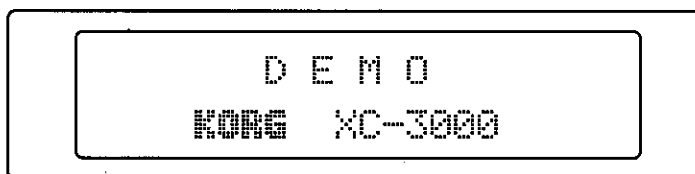
マスター・ボリュームは、初めは目盛1か2ぐらいのところに合わせておきましょう。

演奏が始まったら、聴きやすい音量になるように調節してください。

1. 操作パネル左側のDEMOキーを押してください。

→1. DEMO LEDが赤く点灯します。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。



→3. XC-3000iの自動演奏のデモンストレーションが始まります。

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

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

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

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



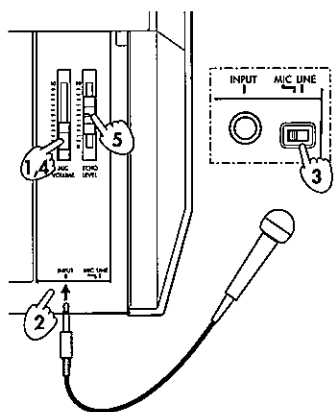
デモ演奏スタート



デモ演奏ストップ

マイクを接続して歌ってみましょう

XC-3000iにマイクを接続すればカラオケも楽しむことができます。オプションのKORG SMF/GMライブラリーや市販のSMF/GMデータを使って歌ってみてください。



1. 本体右側にあるMIC VOLUMEスライダーを“0”に下げます。

2. マイクを本体正面右側にあるINPUT端子に接続します。

(マイクにオン/オフスイッチがある場合はオンにします。)

3. MIC/LINEスイッチを“MIC”側に設定します。

4. マイクの音量をMIC VOLUMEスライダーで調節します。

音が歪むときはMIC/LINEスイッチを“LINE”側に切り替えてください。

5. エコーのかかり具合をECHO VOLUMEスライダーで調節します。

6. SMFのソングファイルが収録されているフロッピーディスクを、XC-3000iのディスクドライブに挿入します。

7. SONG PLAYキーを押します。

SONG PLAYキー左上のLEDが点灯します。

8. TEMPO/VALUEのUPキーまたはDOWNキーを1回押します。

ディスクを認識後、液晶画面にはフロッピーディスクに収録されているソングファイルの名前が表示されます。

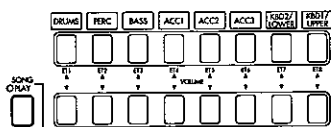
9. UPキーまたはDOWNキーを押して、ソングのタイトルを選びます。

▲ オプションのKORG SMF/GMライブラリーはフォーマット0で保存されています。市販されているSMF/GMデータの多くも同様にフォーマット0で保存されています。そのためここではフォーマット0のソングファイルを再生する場合について説明します。フォーマット1のソングファイルを再生する場合はP.3-9をご覧ください。

10. 歌(メロディ)のパートをミュート(消音)します。

歌のパートが見つからないときは、次のようにして確認してください。

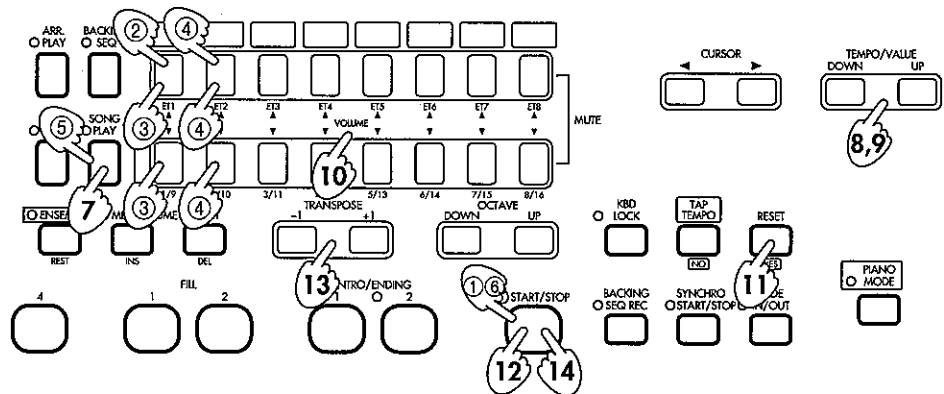
- ① START/STOPキーを押して演奏を再生します。
- ② 操作パネル左側のVOLUME/MUTEキーをどれか一つ押して、パートのチャンネルを選びます。
- ③ 選んだチャンネルの▲キーと▼キーを同時に押して、そのチャンネルのパートをミュートします(P.3-5参照)。歌のパートが消えましたか?消えない場合はもう一度▲キーと▼キーを同時に押してミュートを解除してください。
- ④ 別のチャンネルのパートをVOLUME/MUTEキーを押して選び、ミュートして確認してみてください。このように次々にパートを確認して歌のパートをミュートします。
- ⑤ もしも1から8までのチャンネルの中に歌のパートが見つからなかったときには、SONG PLAYのキーをもう一度押してください。SONG PLAYキー左上のLEDが点滅して、今度は9から16までのチャンネルのパートが選べるようになります。今までと同じ手順でパートを確認して歌のパートをミュートします。
- ⑥ START/STOPキーを押して演奏を止めてください。



11. RESETキーを押して最初の小節に戻します。

12. START/STOPキーを押して、演奏に合わせて歌ってください。

START/STOPスイッチ左上のランプがテンポに合わせて点滅します。



13. 音程が合わないときは、TRANSPOSEキーを押してキーを調節してください。

-1キーを1回押すたびにキーが半音ずつ下がり、+1キーを1回押すたびに半音ずつ上がります。

14. 演奏が終わったらSTART/STOPキーを押します。

! 本機能をご使用にならないときは、MIC VOLUMEスライダーおよびECHO LEVELスライダーを“0”に下げて、機器(マイク)をINPUT端子から抜いてください。

INPUT端子に接続した機器の音量を調節できるのはMIC VOLUMEスライダーだけです。MASTER VOLUMEスライダーではINPUT端子の音量を調節できません。

INPUT端子はモノラル端子です。シンセサイザーなどのステレオ出力の機器をつなげて、本体スピーカーから音を出したいときは、本体後ろ側底面にあるLINE IN端子に接続してください。

INPUT端子に出力の大きい機器を接続するときは、INPUT (L/MONO, R) スイッチを“LINE”側に切り替えてください。

次の条件でご使用になりますとハウリング(ピン、またはワーンという発振音)を起こす場合がありますので、最適な状態に調整してご使用ください。

マイクの特性。/マイクの向きが本体に向いている。/マイクと本体の距離が近すぎる。/マイクボリュームとエコーレベルの調整具合。

3. 自動伴奏をつけながら演奏してみましょう。

伴奏をつけるといっても難しく考えることはありません。

XC-3000iの自動演奏(アレンジメント・プレイ)をききながら、自分で鍵盤を弾いた音も同時に出すことができます。

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

アレンジメント・プレイ・モードに入る



1. アレンジメント・プレイ・モードに入ります。

ARR PLAYのLEDが赤く点灯していれば、XC-3000iはアレンジメント・プレイ・モードに入っています。

もしもアレンジメント・プレイ・モードに入っていないときは、操作パネルの左にあるARR PLAYキーを押してください。

ピアノ・モードを解除する



2. ピアノ・モードを解除しておきましょう。

自動伴奏を楽しむためには、まずピアノ・モードを解除しておく必要があります。

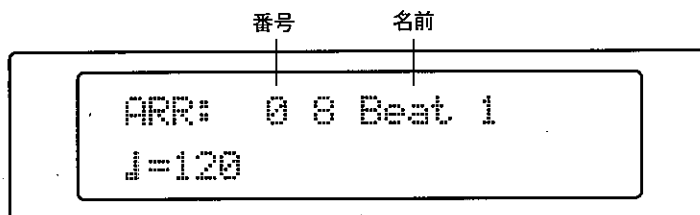
PIANO MODEのLEDが赤く点灯していれば、XC-3000iはピアノ・モードに入っています。

もしもピアノ・モードに入っているときは、操作パネルの中央にあるPIANO MODEキーを押してください。

→1. PIANO MODEのLEDが消えます。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。

現在XC-3000iで使用できるようになっているアレンジメントの番号、名前

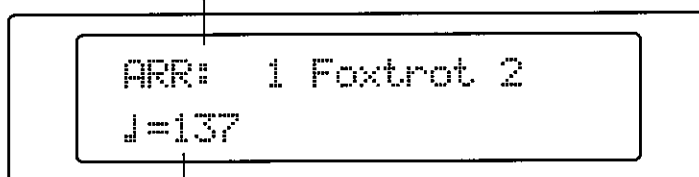


3. はじめに、何かアレンジメントを選んでおきましょう。

パネル右側の、ARRANGEMENT GROUPおよびARRANGEMENT SELECTキーをどれか、押してみてください。

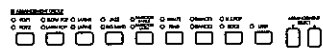
→ 液晶画面には、次のように表示されます。(表示されるアレンジメントの番号と名前は、押したキーや、キーを押す回数によっても異なります。)

いま選ばれたアレンジメントの番号と名前



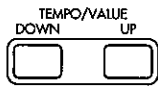
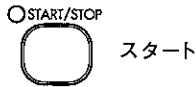
いま選ばれたアレンジメントのテンポ (演奏するスピード)

XC-3000iのアレンジメントは、全部で17のアレンジメント・グループにわかれています。それぞれのグループのなかから、ARRANGEMENT SELECTキーでアレンジメントを選ぶことができます。





左手で伴奏をコントロールする



1. 左手側の、低いほうの鍵盤を、どれか押さえてみましょう。

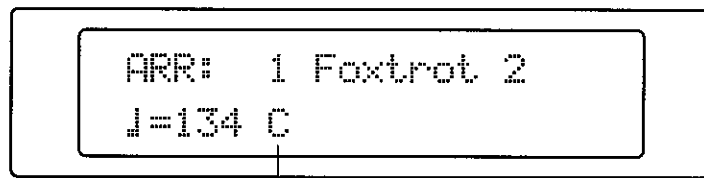
→1. 液晶画面に、コード・ネームが表示されます。

2. パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

→1. リズムとベース、アカンパニメントの演奏が始まります。

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

テンポが変更できます。☞P.7-20「タップ・テンポ」、「テンポ/バリュー」



コード・ネーム

いま左手で弾くと同時に鳴り始めたベースとアカンパニメントは、あなたが押さえた鍵盤をXC-3000iが分析して、何らかのコードとして判断し、そのときのアレンジメントをそのコードにあわせて自動演奏しているのです。

左手で押さえるコードは、1つの鍵盤を押さえるだけでメジャー・コード、2つの鍵盤を同時に押さえるとマイナー・コードやsus4コードという具合に、省略した押さえ方ができます。完全な全ての構成音を押さえなくてもいいのです。

上の画面は、押さえられた鍵盤が、Cメジャーのコードとして認識されたときの例です。

☞P.7-5「コード・スキヤニング」

鍵盤をどのように押さえると、XC-3000iがどんなコードとして判断するかは、活用ガイド巻末の付録「認識されるコード一覧」にまとめてあります。ご覧ください。

☞活用ガイド「付録C」



左手を鍵盤から離しても、そのコードとベースが次に鍵盤を押さえるまでは鳴り続けます。

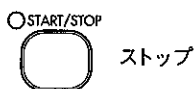
☞P.7-4「コード・ホールド」

3. 左手でコードをいろいろと押さえながら、右手の高いほうの鍵盤で、自由にメロディを弾いてみましょう。

楽器の音色を変えることができます☞P.7-15「プログラム・グループ」、P.7-16「プログラム・セレクト」

楽器の音色ごとに、それぞれ音量が調節できます。☞P.7-22「ボリューム/ミュート」

いかがですか。XC-3000iで伴奏をつけながら御自分で演奏できるしくみが体験いただけたでしょうか。



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

シンクロ・スタート

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



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

→ SYNCHRO START/STOP LEDが点灯します。

2. 左手側の、低いほうの鍵盤で、コードを押さえてみましょう。

→1. 鍵盤を押さえると同時に、アレンジメントの演奏が始まります。

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

シンクロ・ストップ

鍵盤から手を離すと同時に、アレンジメント・プレイがストップするようにできます。



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

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

2. SYNCHRO START/STOP LEDが点灯している状態で、左手側の鍵盤で、コードを押さえてみましょう。

→ 押さえたコードにしたがって、アレンジメントの演奏がスタートします。

3. 左手側の鍵盤から、手を離してみてください。

→1. ただちに演奏がストップします。

→2. SYNCHRO START/STOP LEDは点灯し続けます。

この状態から、左手側の鍵盤を押さえると、再びアレンジメントの演奏が始まります(シンクロ・スタート)。左手側の鍵盤から手を離すと、再びただちに演奏がストップします(シンクロ・ストップ)。

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

→ SYNCHRO START/STOP LEDが消えます。

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



キーをたたいた速さで自動演奏

タップ・テンポ

☞P.7-20



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

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

☞活用ガイドP.5-18「ペダル機能」

テンポや音色が変わらないように

キーボード・ロック

☞P.7-12



アレンジメント・プレイで演奏される楽器の音やテンポは、それぞれのアレンジメントごとに最も適した設定になっています。ですから、演奏の途中でアレンジメントを別のものに切り替えると、演奏のテンポや、鍵盤で弾いていた楽器の音もそれに合わせて新たな設定に変わってしまいます。

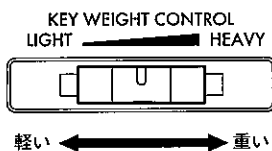
テンポや鍵盤の音を変えないで、アレンジメントを次々に切り替えながら演奏したいときには、KBD LOCKキーを押してKBD LOCK LEDを点灯させておいてください。

鍵盤のタッチの重さを変えます

鍵盤のタッチの重さを切り替えることができます。これをキーウエイトコントロール機能といいます。好みや、演奏する音色に合わせて設定を選んでください。

HEAVY 通常のピアノ鍵盤のタッチです。

LIGHT オルガンやシンセサイザーの鍵盤のタッチです。



⚠ 故障の原因になりますので、KEY WEIGHT CONTROLスライダーを連続して長時間動かさないようにしてください。

キーウエイトコントロールは、モーターを使用しているため、使用条件または周囲環境の変化により、動作音が大きく感じられたり、動作速度が遅くなることがあります。

4. 自分の演奏を、XC-3000iに録音して聞いてみましょう。

テープレコーダー感覚で演奏を録音

XC-3000iは、ちょうどテープレコーダーを使って録音するのと同じように、自分の演奏を、もちろん伴奏も含めてそっくり記録しておくことができます。以下の手順で、演奏を録音してみましょう。



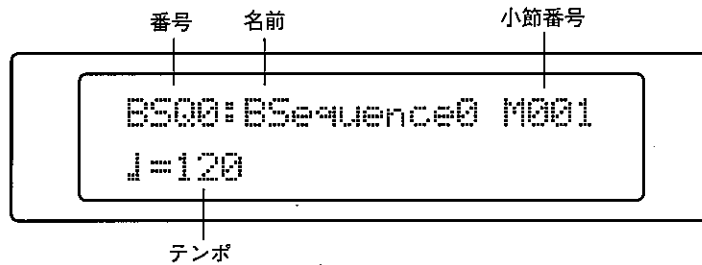
1. BACKING SEQ(バックング・シーケンス)モードに入ります。

BACKING SEQのLEDが赤く点灯していれば、XC-3000iはバックング・シーケンス・モードに入っています。

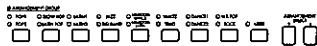
もしもバックング・シーケンス・モードに入っていないときは、操作パネルの左側のほうにあるBACKING SEQキーを押してください。

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

バックング・シーケンスの番号と名前



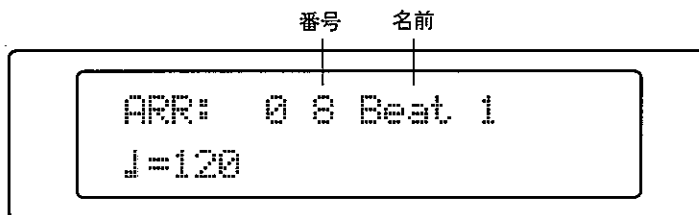
アレンジメントを選ぶ



2. 操作パネル右側のARRANGEMENT GROUPキーおよびARRANGEMENT SELECTキーで、演奏するのに使いたいアレンジメントを選んでください。

→ 液晶画面は、アレンジメントの表示に変わります。

アレンジメントの番号と名前



録音の準備



3. パネル中央下の赤いBACKING SEQ.RECキーを押します。

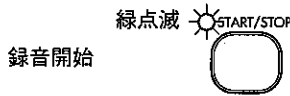
- BACKING SEQ.REC LEDが点灯します。
- START/STOPキーのLEDが緑色で点滅します。
- 液晶画面には、次のように表示されます。

トラックの選択 キーボード コントロール コード
・トラック ・トラック ・トラック



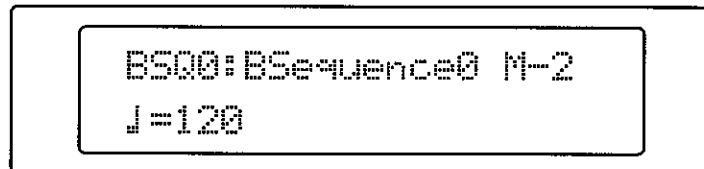
「 <自動伴奏をつけないで録音したい時は…> -----

ここでPIANO MODEのキーを押しておく、自動伴奏のつかないあなたの演奏だけを録音することができます。この時には、PIANO MODEのLEDが点灯して、ARR GROUPのLEDが消えます。また、液晶画面には、“AccMute”というアレンジメント名が表示されます。この状態を解除するには、他のアレンジメントをどれか選択してください。



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

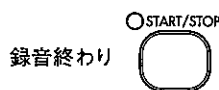
→1. 液晶画面には、次のように表示されます。



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

どうぞ、弾き始めてください。演奏がそのまま録音されていきます。自動伴奏がついている時には、自動伴奏も一緒に録音されます。

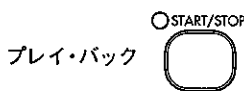
→ START/STOP LEDは、アレンジメントの拍子にあわせて、1拍目は赤色に、その他の拍は緑色で点滅します。



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

→ BACKING SEQ.REC LEDが消えます。

→ 小節番号が001に戻ります。



6. さっそく、いま録音した演奏を聞いてみましょう。

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

最後まで再生し終わると、自動的にストップし、小節番号が001に戻ります。

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

あとは4.以下同様の手順で、なん度でも録音をやり直すことができます。

「 <自動伴奏をつけないで録音したい時は…> -----

ここでPIANO MODEのキーを押しておく、自動伴奏のつかないあなたの演奏だけを録音することができます。この時には、PIANO MODEのLEDが点灯して、ARR GROUPのLEDが消えます。また、液晶画面には、“AccMute”というアレンジメント名が表示されます。この状態を解除するには、他のアレンジメントをどれか選択してください。



演奏を保存しておきたいときは…

このバックিং・シーケンス・モードで録音した演奏は、XC-3000iの電源を切ると消去されてしまいます。

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

☞活用ガイドP.5-7「セーブ」

5. 演奏データをさらに完璧なものに 仕上げることができます。

さらに細かな修正ができる

XC-3000iにいちど録音した演奏データは、あとから何度でも修正することができます。

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

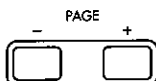
このような機能を使って、より完璧な演奏データを仕上げることができます。

イベントを覗く

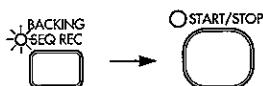
このような複雑な機能を最初から1度に使いこなすのは難しいことです。まずここでは、あなたが演奏した1つ1つの音符がどんなふうに記録されているのかをみてみましょう。

1. バッキング・シーケンス・モードで、XC-3000iになにか演奏データを記録しておきます。☞P.3-16

もちろん「4. 自分の演奏を、XC-3000iに録音して聞いてみましょう」のときに録音しておいたデータが残っていれば、そのままでも構いません。

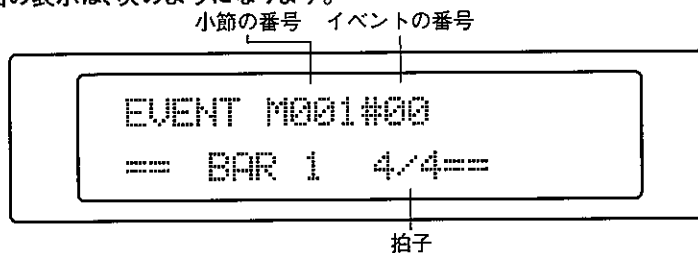


2. PAGEの+キーまたは-キーを押して、液晶画面に下の表示が出るようにしてください。



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

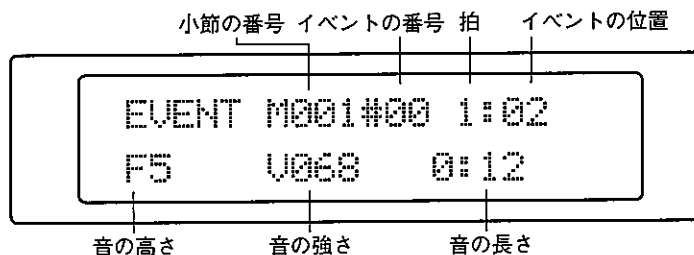
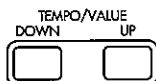
→ 液晶画面の表示は、次のようになります。



BAR 1というのは、ここから1小節目がはじまりますよ、というしるしです。

4. イベントの番号にカーソルを合わせてTEMPO/VALUEのUPキーを1回押してみてください。

→ 液晶画面の表示は、次のようになります。



これが、いま記録されている演奏データの、一番最初に録音された音のデータです。和音のように、同時に演奏された音でも、1つ1つの音がこのような形で記録されています。この画面に出ているさまざまな数値を、1つ1つの音ごとに調節して、音程や、音の長さや強さ、微妙なタイミングのずれを修正していくことができます。

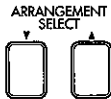
データの修正のしかたについては、活用ガイドのイベント・エディットのページをご覧ください。
☞活用ガイドP.2-28「イベント・エディット」

6. 音符を1つずつ入力して、演奏データを作ることができます。

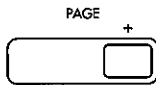
音符を一つずつ入力する



アレンジメントを選ぶ



ステップ・レコーディングのページを開く



実際に鍵盤を弾いて録音しなくても、ひとつひとつの音符を、音の高さや長さ、強さのデータとして入力していくステップレコーディングについて説明します。

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

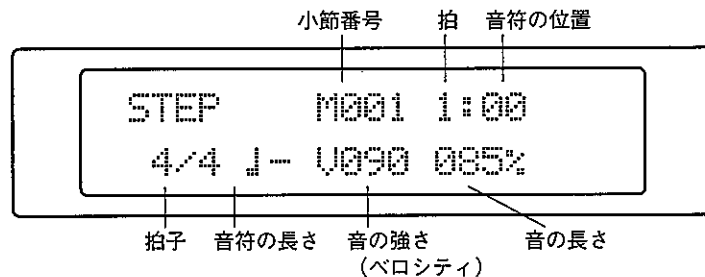
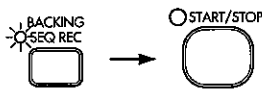
1. バッキング・シーケンス・モードに入ります。
2. パネル右側のアレンジメント・グループおよびアレンジメント・セレクトのキーで、演奏するのに使いたいアレンジメントを選んでください。
3. PAGEの+キーを押して、ステップ・レコーディングのページを開きます。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



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

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



液晶画面をみると、いま第1小節目の1拍目の一番最初に、四分音符を、ペロシティ90の強さで、四分音符1つ分の85%の長さで入力できますよ、という意味のことが表示されています。

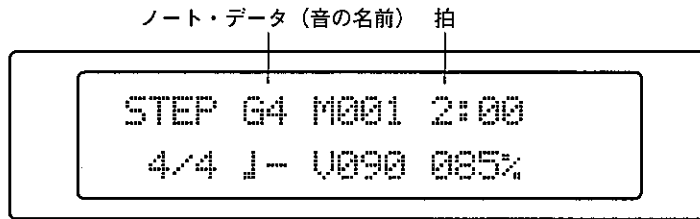
入力開始



5. それではその1拍目を、さっそく入力してみましょう。

鍵盤で何か1回だけ、好きな音を弾いてみてください。1回だけであれば、1つの音でも和音でもかまいません。

→ 鍵盤から手を放すと液晶画面の表示は、次のようになります。



ここに表示されるのは、いま弾いた音(和音であれば、そのうちの1つの音)の名前です。

上の画面はG4の音を弾いたときの例です。

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



6. 続けて、どんどん弾いていってみましょう。

鍵盤を1回押さえてはなすたびに、拍の番号が1つずつ増えていくのがわかるでしょう。

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

入力終わり

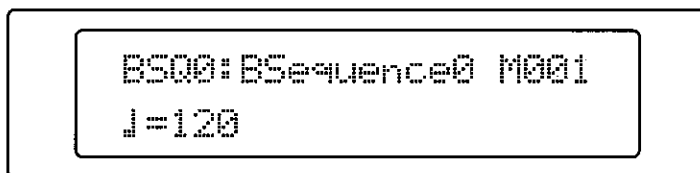


7. ある程度入力したら、START/STOPキーを押してください。

8. それでは、ここまで入力したものを聞いてみましょう。

EXITキーを押してください。

→ 液晶画面は、下の表示に戻ります。



プレイ・バック



START/STOPキーをもう1度押すと、最初から再生されます。

最後まで再生し終わると、自動的にストップし、小節番号が001に戻ります。

いまの例では、入力した音は全て四分音符、ベロシティも音の長さも全て同じ値に設定されたままで入力していきました。

より複雑なメロディも入力できる

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

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

これらの設定のしかたについては、活用ガイドのステップ・レコーディングのページをご覧ください。活用ガイドP.2-13「ステップ・レコーディング」

インタラクティブ・コンポジション

7. メロディだけを演奏して、XC-3000iに自動的に伴奏をつけさせることができます。

メロディを弾くだけで自動的に伴奏がつけられる



アレンジメントを選ぶ



XC-3000iのインタラクティブ・コンポジションは、あなたが思いついたメロディをXC-3000iの鍵盤で弾くと、そのメロディをXC-3000iが分析して自動的にコード(和音)を決め、そのコードに基づいて自動的に伴奏のベースとアカンパニメントが演奏される、という機能です。

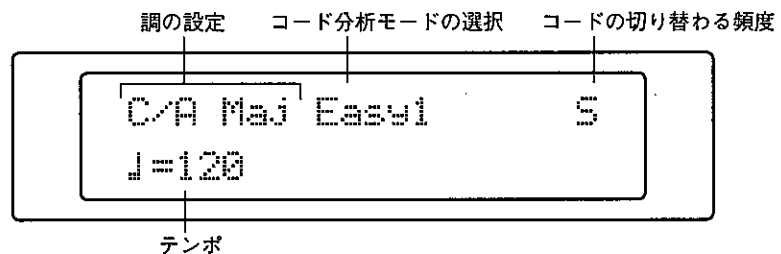
1. ARR PLAY(アレンジメント・プレイ)モードに入ります。

ここでピアノ・モードに入っているときは、ピアノ・モードを解除しておく必要があります。もしもピアノ・モードに入っているときは、操作パネルの中央にあるPIANO MODEキーを押してください。

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

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

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



スタート



4. パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

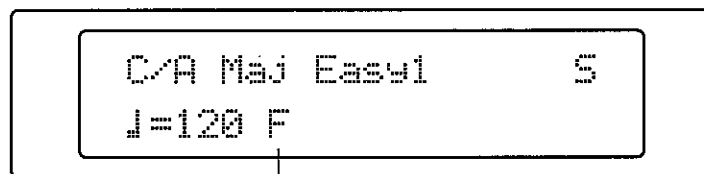
- アレンジメントの演奏が始まります。

5. 鍵盤の右手側で、何かメロディを弾いてみてください。

まずは白鍵のみで弾いてみましょう。

音符を短めに(歯切れよく)弾くのが、メロディをうまくXC-3000iに分析させるコツです。

- メロディに自動的にコードがつけられ、自動伴奏が演奏されます。
- 液晶画面には、インタラクティブ・コンポジション機能によってつけられたコードが表示されます。



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

☞P.6-2「キー」「メジャー/マイナー」

つけられるコードの傾向を、幾つかのパターンのなかから選ぶことができます。

☞P.6-2「ICタイプ」

曲の中でコードが変わる頻度を選ぶことができます。

☞P.6-3「ワード・フォロー」

演奏をあらかじめXC-3000iに録音しておいて、あとからメロディ分析を行うことによって、より違和感の少ないコードをつけることができます。☞P.6-5「バックング・シーケンスIC」

いかがでしょうか。XC-3000iにできるいろいろなことを、駆け足でたどってみました。

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

4. XC-3000iの基本コンセプト

1. モードとページ

モードとは

XC-3000iを説明するなかで、モードという言葉があちこちに出てくるのにお気づきになったでしょうか。

モードとは

“MODE”という言葉の辞書でひいてみると、「様式」とか「方式」を意味する、と書いてありますね。

XC-3000iの中では、モードとは「ある一連の操作ができる状態」あるいは、「ある一連の機能が働く状態」という意味で使われています。またはもっと簡単に、ただ「状態」という意味だと考えてもよいでしょう。

たとえば、アレンジメント・プレイ・モードといえば、実際にXC-3000iの鍵盤でメロディやコードを弾いて演奏を楽しむことのできる「状態」のことをいいますし、あるいは、バックイング・シーケンス・モードといえば、XC-3000iでお好みの曲や伴奏を組み立ててゆくために、音色や音の高さや音の長さなどを設定する機能が働いている「状態」のことを呼ぶわけです。さらに、XC-3000iの機能の1つであるキーボード・アサイン機能では、右手側の鍵盤と左手側の鍵盤とでそれぞれ異なった音色を鳴らしたり、あるいは1つの鍵で同時に2種類の音色を鳴らしたりできる状態を選ぶことができ、それらをスプリット・モード、レイヤー・モードなどと呼ぶことにしているのです。

単純にXC-3000iのモードといえば、モード・キーを押して選択することができる4つのモード... **アレンジメント・プレイ・モード、バックイング・シーケンス・モード、グローバル・モード、ソング・プレイ・モード**のことを意味します。そして、アレンジメント・プレイの中でも、特にピアノとしての演奏に適した状態を**ピアノ・モード**として設定することができます。

モードに入る

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

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

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

ページとは

XC-3000iは、アレンジメント・プレイ、バックイング・シーケンス、ソング・プレイ、グローバルのそれぞれのモードごとに、さまざまな機能をもっています。

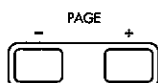
これらの機能は、モードごとにいくつかの表示画面に分けて、液晶画面上に表示されるようになっています。

ページとは

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

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

PAGEキーでページを繰る



ページ番号を直接指定

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

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

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

ARRANGEMENT GROUPの8つのキーは、それぞれ、ページ番号の1,2,3,.....8に対応します。

また、PROGRAM GROUPの8つのキーは、それぞれ、ページ番号の9,10,11,.....16に対応します。

■ ARRANGEMENT GROUP							
<input type="radio"/> POP1	<input type="radio"/> SLOW POP	<input type="radio"/> LATIN1	<input type="radio"/> JAZZ	<input type="radio"/> BALLROOM DANCE	<input type="radio"/> WALTZ	<input type="radio"/> DANCE1	<input type="radio"/> U.S. POP
<input type="radio"/> POP2	<input type="radio"/> LATIN POP	<input type="radio"/> LATIN2	<input type="radio"/> BIG BAND	<input type="radio"/> BALLROOM LATIN	<input type="radio"/> TRAD	<input type="radio"/> DANCE2	<input type="radio"/> ROCK
1	2	3	4	5	6	7	8
▶ PROGRAM GROUP							
<input type="radio"/> PIANO	<input type="radio"/> PIPE ORGAN	<input type="radio"/> REED	<input type="radio"/> BRASS	<input type="radio"/> VOCAL/AIR	<input type="radio"/> GUITAR	<input type="radio"/> SYNTH	<input type="radio"/> BELL
<input type="radio"/> E.PIANO	<input type="radio"/> ORGAN	<input type="radio"/> WIND	<input type="radio"/> STRINGS	<input type="radio"/> PLUCKED	<input type="radio"/> BASS	<input type="radio"/> PAD	<input type="radio"/> S.E.
9	10	11	12	13	14	15	16

ページを「開く」

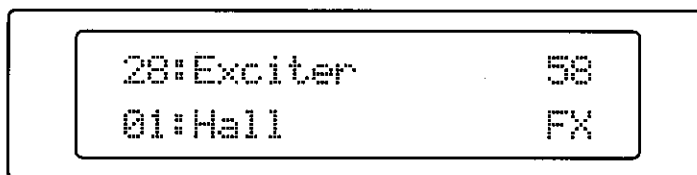
モードを移動したときは...

目当てのページを表示させるには、そのモードのキーと、ページ番号に対応するARRANGEMENT GROUPのキー、あるいはPROGRAM GROUPのキーを同時に押し続けてください。

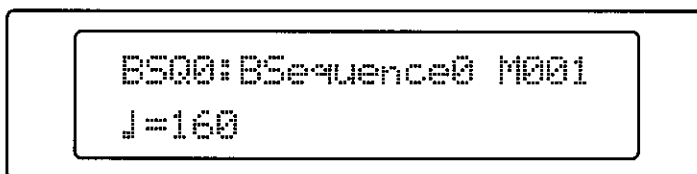
このように、あるページを表示させることを、そのページを「開く」といいます。

* あるモードで表示されているページの番号は、他のモードへ移動しても、XC-3000iの電源をオフにしない限り、モードごとに保持されます。

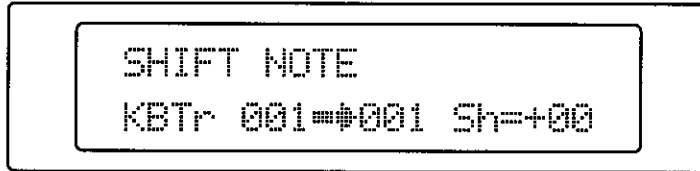
たとえば、いまアレンジメント・プレイ・モードの7ページ目が表示されている状態から、



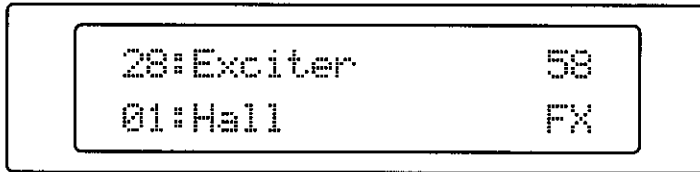
BACKING SEQ.キーを押して、バックイング・シーケンス・モードへ移動したとします。



バックイング・シーケンス・モードの7ページ目を開いて、

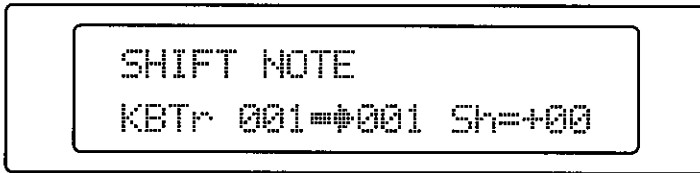


ここで、ARR PLAYキーを押して、再びアレンジメント・プレイ・モードへ戻ってみましょう。さて、何ページ目が表示されるでしょうか。



先ほどのバックキング・シーケンス・モードへ移る前と同じ、7ページ目が開いた状態になっているでしょう。

また、ここから再びバックキング・シーケンス・モードへ移動してみると、



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

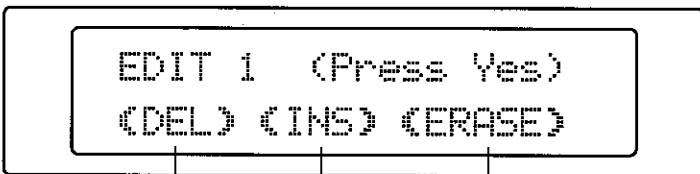
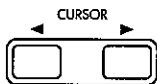
即座に最初のページに戻る

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

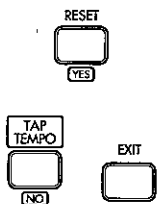
サブページ

☞P.7-7「エグジット」

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



小節の削除 小節の挿入 小節の消去



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

2. スタイル/アレンジメント/プログラム

アレンジメントとは

アレンジメント

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

XC-3000iには、16のグループに分類された、128種類のプリセット・アレンジメントと、64のアレンジメントを含むユーザー・グループ1つがあります。

それぞれのアレンジメントには、プログラム(楽器の音色)、ボリューム、パン、エフェクト、テンポ、ミュートといった、さまざまな設定項目があります。

ユーザー・グループにある64個のアレンジメントは、これらの設定を変更したものを記憶させたり、別売のサウンド/ソング・ライブラリーのフロッピー・ディスク(XIPシリーズ、IFDシリーズ)からまったく新しい設定データをロードして使用することができます。

スタイル

曲や伴奏を組み立てるための、音楽の素材をXC-3000iではスタイルと呼んでいます。

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

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

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

さらに、スタイルは、XC-3000iの鍵盤からのコード情報を受けて、そのときそのときのコードにあった伴奏パターンに作り替えられる柔軟性をもっています。

スタイル・エレメント

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

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

バックイング・トラック

これらの演奏トラックは、伴奏全般を受け持つという意味で、バックイング・トラックと呼びます。

プログラムとは

プログラム

XC-3000iで奏でることのできる様々な楽器の音色のことを、プログラムと呼びます。

XC-3000iでは、ユーザー・グループ1つを含む18のグループに386種類のプログラムが内蔵されています。

このうち、ユーザー・グループにある64種類のプログラムとDr19、Dr20は、別売のディスクに収められているプログラム・データをロードしたりすることができます。

5. 画面をみながらXC-3000iを操作

ご覧のとおりXC-3000iには、演奏をしながらでも、その演奏にいろいろな効果を加えたり、変更したりするためのキーが、パネル上に並んでいます。しかしそれ以外にも、液晶画面に現われる、よりさまざまな項目を調節したり設定することによって、さらに多くの機能を活用することができます。

ここでは、画面上に現われる項目の設定や選択のしかたをみてみましょう。

1. カーソルを動かしてみよう

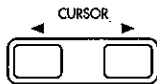
カーソルのはたらき

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

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

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

カーソルの移動

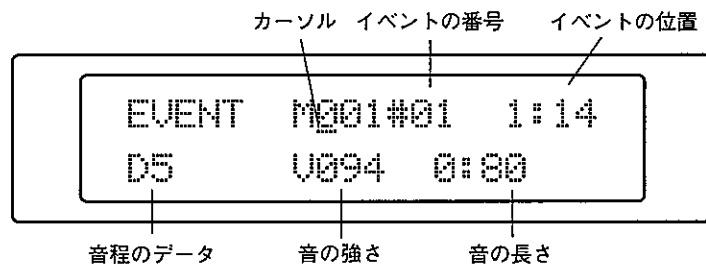


パネル中央付近のカーソル・キーを押すと、カーソルは、画面の設定項目の下を順に移動します。

カーソル・キー▶を押すと、カーソルは左から右へと移動します。

カーソル・キー◀を押すと、カーソルは右から左へと移動します。

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



この画面では、5つの項目の設定を自由に変更することができます。

カーソル・キー▶を押すたびに、カーソルは

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

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

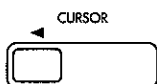
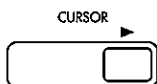
という順で、画面上を移動します。

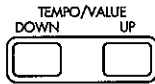
カーソル・キー◀を押すたびに、カーソルは

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

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

という順で、画面上を移動します。





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

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

このようにして、液晶画面に表示された項目をカーソルで指定することによって、XC-3000iの機能に関するさまざまな設定を変更することができるというわけです。

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

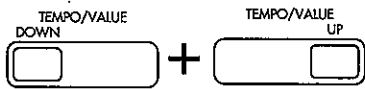
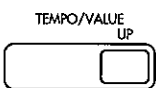
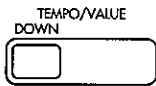
2. 「大きさ」や「速さ」を調節するには

数値や項目を設定・選択する

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

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

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



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

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

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

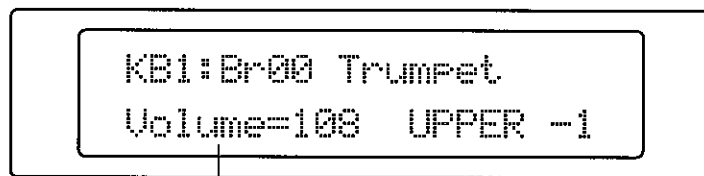
(バックিং・シーケンスのテンポなど、一部リセットされない項目もあります)

音量を調節するキー



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

たとえば、KB1の▲キーを押した場合には、次のような画面が表示されます。



ボリューム (音量)

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

▼キーを押したときにも、同じ画面が表示されます。

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



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

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

画面をみながらXC-3000iを操作

6. インタラクティブ・コンポジション

「コードをつける」ということ

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

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

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

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

さて、XC-3000iのインタラクティブ・コンポジション(IC)とは、
あなたが鍵盤でメロディを弾くと、

1. そのメロディをXC-3000iが自動的に分析し、あらかじめ決めておいた曲想といくつかのバターンに応じて、そのメロディに「適した」コードをXC-3000iが自動的に決める。
2. 決まったコードを、メロディの伴奏としてXC-3000iが自動演奏する。

という機能です。

この伴奏は、鍵盤でメロディを弾くのと同時に演奏させることもできますし、あらかじめバックキング・シーケンス・モードでXC-3000iにメロディを録音しておいて、それを再生しながら同時に伴奏させることもできます。

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

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

ここで、メロディに「適した」コードが決まる、という話をしてきましたが、XC-3000iのインタラクティブ・コンポジション機能は、あくまでも一般的に知られている和声やコード進行の形式に基づいて、メロディを分析し、それに「適した」コードを決めます。しかし初めに述べたとおり、全ての音楽がこのような形式通りに作られているわけではありません。

したがって、XC-3000iが「適した」と決めたコードが、必ずしもその曲の「正しい」コードであるとは限らないわけです。

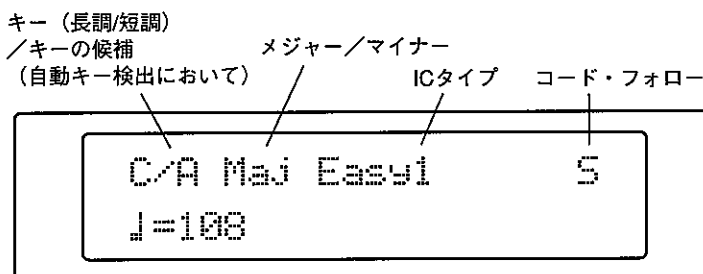
XC-3000iのインタラクティブ・コンポジション機能は、もとの曲に忠実なコードを再現するためのものではなく、みなさんが曲を作る際に、コードをつける上での、ある「ヒント」を提供する機能とお考えください。

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

アレンジメント・プレイ・モードで、XC-3000iの本体パネル左側にある、INTERACTIVE COMP. キーを押してください。

→1. INTERACTIVE COMP.のLEDが赤く点灯します。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。



キー [ANL, C/A, C#/A#, D/B,B/G#]

演奏したい曲のキー(調)を設定します。

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

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

メジャー/マイナー [Maj, Mm, min, mM]

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

Maj メジャーの曲。コードはメジャーが中心になります。

Mm メジャーの曲。コードの中にマイナーが加わることもあります。

min マイナーの曲。コードはマイナーが中心になります。

mM マイナーの曲。コードの中にメジャーが加わることもあります。

ICタイプ [Easy1-2, General1-4, Special1-2]

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

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

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

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

コード・フォロー

[S, F]

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

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

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

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

メロディを弾くと同時にコードをつける

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

● リアルタイムIC

アレンジメントを設定



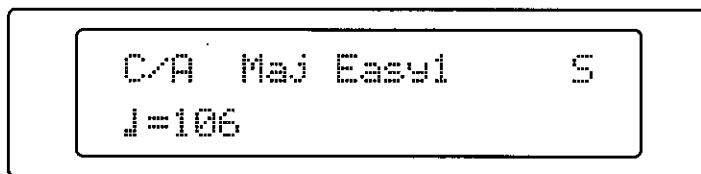
i) まず、アレンジメント・プレイ・モードで、お好みのアレンジメントを選んでおきましょう。

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

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

→ INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。



iii) 液晶画面上の、キー、メジャー/マイナー、ICタイプ、コード・フォローのそれぞれのパラメータを、1.の解説にしたがって設定しておいてください。


iv) パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

→ アレンジメントの演奏が始まります。

v) 鍵盤の右手側で、何かメロディを弾いてみてください。

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

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

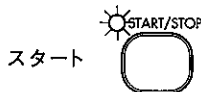
 リアルタイムICの場合には、音符を短めに(歯切れよく)弾くのが、メロディをうまくXC-3000iに分析させるコツです。

● インタラクティブ・コンポジションで使用する鍵盤の範囲

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

OFFまたはFULLのとき 全ての鍵盤上でメロディを分析します。

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



● 自動キー検出機能

キーを設定するときに、ANLを選択しておく、自動キー検出機能が働きます。

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

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

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

iii) 液晶画面上の、キーのパラメータをANLに設定してください。

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

iv) START/STOPキーを押してください。

→ 演奏が始まります。ただし、リズムのみが自動演奏されます。

v) 鍵盤の右手側で、メロディを弾いてください。

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

vi) 弾き終わったら、START/STOPキーをもう1度押してください。

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

viii) TEMPO/VALUEのUPキーを押してください。

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

演奏が停止している状態で、RESETキーを押すと、検出した候補の順番は解除されます。

ix) キーがきまったら、もう1度演奏してみましょう。

START/STOPキーを押してください。

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

● バッキング・シーケンスIC

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

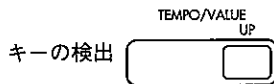
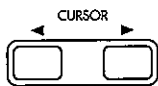
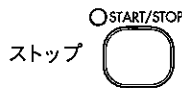
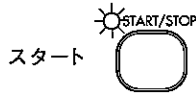
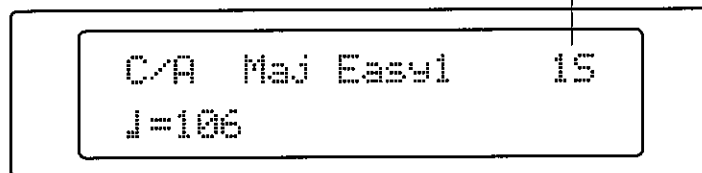
ARRANGEMENT GROUPキーとARRANGEMENT SELECTキーで、これから弾こうとするメロディにマッチしそうなアレンジメントを選んでおいてください。

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

→ INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。

リプレイ・タイプ



録音したメロディにコードをつける

アレンジメントを設定



リプレイ・タイプ(バックング・シーケンスICのみ) [1, 2, 3, 4]

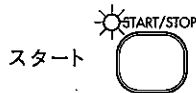
バックング・シーケンス・モードで録音した演奏に対して、インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつける場合の、メロディの分析と処理の方針を指定します。

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

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

★注意: この設定の場合、コード・フォローのパラメータをSに設定しておいたときでも、1小節内で2回コードが変わることがあります。☞P.6-3「コード・フォロー」

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



iv) まずBACKING SEQ.RECキーを押してから、START/STOPキーを押してください。

→ 演奏が始まります。



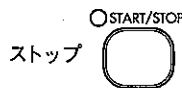
v) 鍵盤の右手側で、何かメロディを弾いてみてください。

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



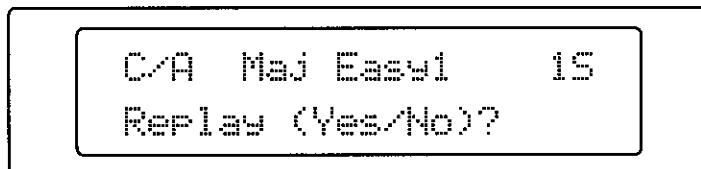
バックング・シーケンスICの場合には、音符をあまり短く弾くと、XC-3000iはその音を間違っ

て鍵盤に触れた音として認識してしまい、正しい分析が行われなくなることがあります。



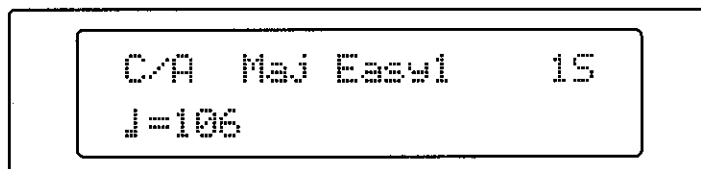
vi) 弾き終わったら、START/STOPキーをもう1度押してください。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。

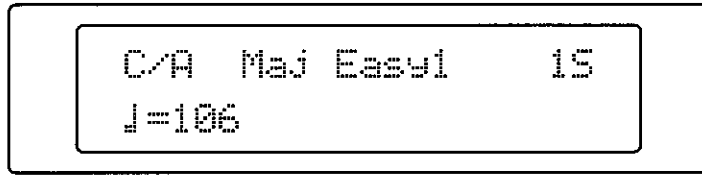


vii) コードをつけた演奏を聞き直したいときは、RESET/[YES]キーを押してください。

TAP TEMPO/NOキーを押すと、演奏停止の状態に戻ります。

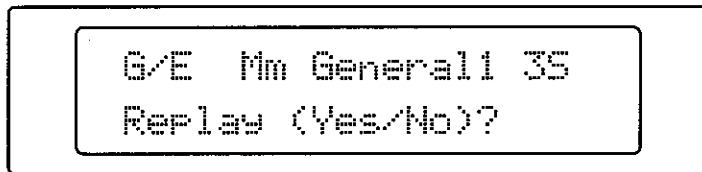


viii) キー、メジャー/マイナー、ICタイプ、リプレイ・タイプ、コード・フォローの設定を変更することができます。



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

変更が終わったら、START/STOPキーを押してください。



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

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

● **すでに録音してある演奏にコードをつける**



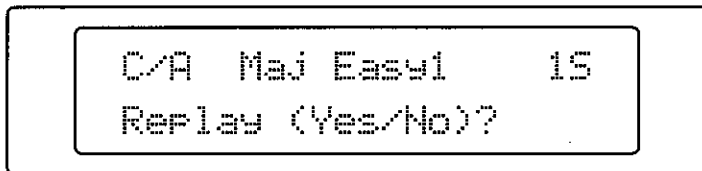
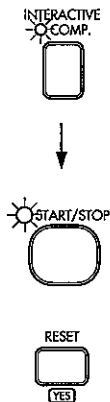
バックイング・シーケンス・モードであらかじめ録音しておいた演奏データにも、インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつけることができます。

i) バックイング・シーケンス・モードで、XC-3000iになにか演奏データを記録しておきます。

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

→ INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→ 液晶画面には、次のように表示されます。

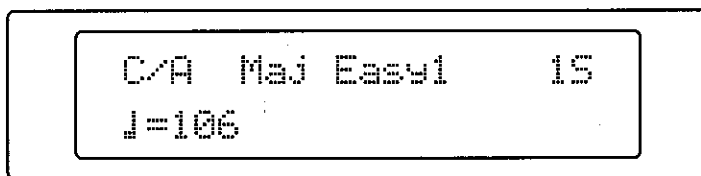


iii) コードをつけた演奏を聞きたいときは、RESET/[YES]キーを押してください。

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

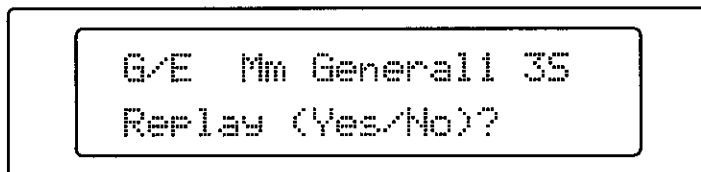
上の画面で、TAP TEMPO/[NO]キーを押すと、何の処理もしないで演奏停止の状態に戻ります。

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



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

変更が終わったら、START/STOPキーを押してください。



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

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

バックキング・シーケンス・モードでの自動キー検出

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

バックキングシーケンスモードにおいて自動キー検出を行う場合、分析させたいメロディーはキーボード・トラックに記録しておいてください。エクストラ・トラックに記録した場合は、自動キー検出を実行することはできません。液晶表示にはKeyboard Track Emptyと表示されます。エクストラ・トラックにメロディーを記録してしまった場合には、自動キー検出を実行するまえに、コピー・メジャー機能(活用ガイドP.2-24)か、あるいはパウンス機能(活用ガイドP.2-25)を用いて、キーボード・トラックにデータを移しておいてください。

コードのつけ方を比べてみる

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

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

このような場合は、バックキング・シーケンスのコピー機能を使います。

コードのついたバックキング・シーケンスを、別のバックキング・シーケンスへコピーしておいて、またコードをつけ直すことを繰り返せば、異なったコードのつけ方の候補をいくつもつくることができます。☞活用ガイドP.2-20「コピー・バックキング・シーケンス」

さて、次のページから、このインタラクティブ・コンポジション機能の働きがよくわかる例として、いくつかの曲を紹介しましょう。簡単な曲ばかりですが、鍵盤を押さえたり離したりするタイミングによって、コードのつけられ方...XC-3000iのメロディーの分析の仕方が変わってくるにお気づきになると思います。曲ごとにパラメータの設定の例が示してありますから、あなた自身の弾きやすいテンポで、いろいろな設定・いろいろな弾き方でためしてみてください。ちょっとした弾き方のコツがつかめれば、インタラクティブ・コンポジション機能を確実に使いこなすことができるはずです。

聖しこの夜

by Gruber

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

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

茶色の小びん

Traditional

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

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

線路は続くよどこまでも

Traditional

アレンジメント	POP2 1 Motown
キー	F/D
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	Easy 1, 2 General 1, 2, 3

Musical score for '線路は続くよどこまでも' in F major, 4/4 time. The score consists of five staves of music with lyrics in Japanese. Chords are indicated above the notes.

Lyrics:
 ファド ファドファソ ラ ファ
 ♭シ ♭シ ファソ ラ ファド ファドファソ ラ ファ
 ソ ソ ソ ラ ソ ソ ♯ファソラソ ファ ド
 ♭シ ♭シ ファ ソ ラ レ ミ ファミ ファレ
 ド ファ ラ シ ラ ソ ファ

スワニー河

Traditional

アレンジメント	BALLROOM LATIN5 Rumba
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	F
ICタイプ	General 1, 2

Musical score for 'スワニー河' in C major, 4/4 time. The score consists of five staves of music with lyrics in Japanese. Chords are indicated above the notes.

Lyrics:
 ミ レド ミレ ド ド ラド -
 ソ ミ ド レレ ド ミ レド ミレ ド ド ラド -
 ソ ミ ド レレ ド シ ドレ ソ ソ ラソド
 ド ラ ファ ラ ソ ミ レド ミレ
 ド ド ラド - ソ ミ ド レレ ド

聖者の行進

Traditional

アレンジメント	TRAD 0 Dixieland
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	F
ICタイプ	General 1, 2, 3

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

黄色いリボン

Traditional: Western Song

アレンジメント	DANCE 1 6 Hully 2
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3

ソ ミ ソ ミ ソ ラソファ ミソ ソ ド ド ドレ ミ ミ ミ ミ
 レ レ レ ミ レ ソ ミ ソ ミ ソ ラソファ ミソ ソ
 ド ド ドレ ミ ミ ミ ド レー ド シ ド シ ラー ド ラ
 ソ - ド シ ド ド ドレ ミ ミ ド レ ド シ ド シ ラ
 ド ラ ソ - ミ レ ド ド ドレ ミ ミ ド レ ド シ ド

アヴィニヨンの橋の上で

Traditional

アレンジメント	POP1 5 Light Rock 1
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	F
ICタイプ	Easy 1, 2

Musical notation for 'アヴィニヨンの橋の上で' in C major, 4/4 time. The score consists of three staves. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat (Bb). The melody is written in quarter and eighth notes. The second and third staves continue the melody. Chord symbols (F, C) are placed above the notes. The lyrics are written below the notes.

ファファファ ソソソ ラ シドファ ミ ファソド ファファファ ソソソ
 ラ シドファ ソミ ファ ファファファソ ファ ファファファソ ファ ファファファ
 ソソソ ラ シドファ ミ ファソド ファファファ ソソソ ラ シドファ ソシファ

ロンドン橋

Traditional

アレンジメント	POP1 2 8BEAT 3
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3

Musical notation for 'ロンドン橋' in C major, 4/4 time. The score consists of one staff with a treble clef and a key signature of one flat (Bb). The melody is written in quarter and eighth notes. Chord symbols (F, C7) are placed above the notes. The lyrics are written below the notes.

ドレドシラシド ソラシ ラシド ドレドシラシド ソド ラファ

草原に葬るな(駅馬車)

American Folk Song

アレンジメント	POP 2 5 Country 2
キー	C/A
メジャー/マイナー	Maj
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3, 4

Musical score for '草原に葬るな(駅馬車)'. The score is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. It consists of six staves of music with lyrics underneath. The lyrics are: レ ソ シ レ - ミレシラソ シ - レ ソ シ
ラ - シラソミレ ソ - レ ソ シ レ
- ミレシラソ シ - レ ソ シ ラ - シラソミレ
ソ - レミソソミ ソ - シラソミ レ - ソソソ
レ - ミレシラソ シ - ソソソ レ - シ シラソ
シ - ソソソミソ ラ - シラソミレ ソ -

カチューシャ

Russian Air

アレンジメント	TRAD 4 Polka 1
キー	C/A
メジャー/マイナー	min
コード・フォロー	F
ICタイプ	General 1, 2, 3

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

7. 機能と操作・用語集

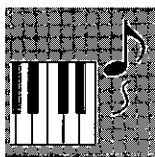
ここからのページには、XC-3000iを使いこなすために知っておきたい機能や基本的な用語の解説がアルファベット順に掲載されています。XC-3000iの操作パネル上の一つ一つのキーの働きについても、くわしく説明してあります。

- 太字の見出し語は、基本的な用語や概念についての説明を表わします。

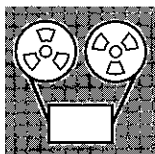
例) **ARRANGEMENT** アレンジメント

- □で囲んである見出し語は、操作パネル上のキーの働きについての説明を表わします。

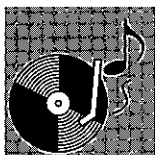
例) **ARRABGEMENT GROUP** アレンジメント・グループ



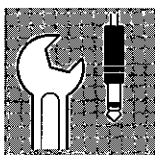
アレンジメント・プレイ・モードで有効な機能です。



バックイング・シーケンス・モードで有効な機能です。



ソング・プレイ・モードで有効な機能です。



グローバル・モードで有効な機能です。



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

多くの場合、そのキーを押すたびにLEDは点灯と消灯を繰り返し、LEDが点灯しているときには、そのキーの機能が働いていることを示します。またキーによっては、LEDが点滅して、特別な状態であることを示す場合もあります。

A

ACCOMPANIMENT アカンパニメント

アカンパニメントとは、もともと「伴奏」を意味する言葉です。

XC-3000iでは、ドラムやパーカッションなどの打楽器およびベース以外の、伴奏の楽器の音やその演奏に使用されるトラックのことを、アカンパニメントと呼びます。

ARRANGEMENT アレンジメント

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

XC-3000iには、16のグループに分類されている計128種類のプリセット・アレンジメントと、64種類のユーザー・アレンジメントが含まれています。

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

ARRANGEMENT GROUP アレンジメント・グループ



1. アレンジメントのグループを選択するときに使います。

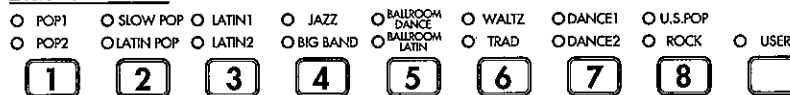
アレンジメントはジャンル別に16種類のプリセット・アレンジメント・グループと1つのユーザー・アレンジメントのグループに分類されており、いずれかのキーを押すと、上下に二つ並んだLEDの上の方が点灯して、上側のグループが選択されたことを示します。

また、同じキーを続けて押すと、押すたびに上下のLEDが交互に点灯して、上側のグループと下側のグループを切り替えて選択することができます。

2. ページ画面を選択するときに使います。

モード・キーを押しながらいずれかのキーを押すと、モードに応じて、そのキーに対応した1番目から8番目までのページ画面を直接表示させることができます。

■ ARRANGEMENT GROUP



ARR.PLAY アレンジメント・プレイ



演奏するときの標準モード



このキーを押すと、アレンジメント・プレイ・モードに入ります。

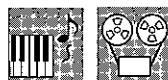
XC-3000iの鍵盤を単独で弾いたり、自動伴奏させながら演奏したりするときには、このモードを選んでください。

ARRANGEMENT PLAY MODE アレンジメント・プレイ・モード

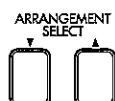
XC-3000iの鍵盤を単独で弾いたり、自動伴奏させながら演奏したりするための、最も基本となるモードです。

また、アレンジメントの設定を一時的に変更したり、変更したアレンジメントをユーザー・バンクに登録したりなどの操作も、このモードで行います。

ARRANGEMENT SELECT アレンジメント・セレクト



アレンジメントを選ぶ



アレンジメント・グループ・キーで選んだグループのなかから、アレンジメントを選択するときに使います。

上下キーを押して、選択したグループのなかから任意のアレンジメントを指定することができます。一つのグループのなかには、8つずつのアレンジメントが含まれています。

それぞれのアレンジメント・グループのなかに含まれているアレンジメントは、活用ガイド巻末の付録Dに示されています。

ARRANGEMENT TRACK アレンジメント・トラック

伴奏用の6つのバックイング・トラックと、演奏用の2つのキーボード・トラック(KBD1/UPPER, KBD2/LOWER)をあわせて、アレンジメント・トラックと呼びます。

☞ キーボード・トラック

☞ バックイング・トラック

B

録音・修正はこのモードで



BACKING SEQ. バックイング・シーケンス



1. このキーを押すと、バックイング・シーケンス・モードに入ります。

XC-3000iで演奏した演奏データを、伴奏と一緒に記録しておいたり、修正したり、新たな演奏データをつくったりするときには、このモードを選んでください。

2. バックイング・シーケンス・モードでこのキーを押すたびに、LEDが点灯している状態と、点滅している状態とに切りかわります。これによって、VOLUME/MUTEキーでボリュームの設定ができるトラックを、アレンジメント・トラック(KBDやACC、PERC、DRUMSなど)と、エクストラ・トラック(Er1~Er8)とのどちらにするかを選択することができます。エクストラ・トラックのボリュームが設定できる状態になっているときは、LEDが点滅します。

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

BACKING SEQUENCE MODE バックイング・シーケンス・モード

XC-3000iで演奏した演奏データを、伴奏と一緒に記録しておいたり、さまざまな修正を加えたり、新たな演奏データを一からつくったりするモードです。

つくった演奏データを、スタンダードMIDIファイルのフォーマットに変換する処理も、このモードで行います。

録音の準備に入る

BACKING
O SEQ REC**BACKING SEQ.REC**
バックング・シーケンス・レコーディング

1. このキーを押すと、録音の待機状態になります。リアルタイム・レコーディングでもステップ・レコーディングでも同様に使用します。
2. アレンジメント・モードでユーザー・バンクが選ばれているときにこれを押すと、選ばれているアレンジメントにデータをライトします。“Write to ARR○○?”というメッセージが表示されますので、ライトしても構わなければ、RESET/[YES] キーを押してください。

BACKING TRACK
バックング・トラック

スタイルを構成する、3つのアカンパニメント・トラックと、ベース、パーカッション、ドラムスの3種類のトラックをあわせた計6つのトラックを、伴奏全般を受け持つという意味で、バックング・トラックと呼びます。

ベース音を独立指定

**BASS INV.**
ベース・インバージョン

このキーを押しておく、鍵盤でコードを指定するとき、XC-3000iは押さえられた鍵盤のうち一番低い音をベース音として、コードの展開形とは別に認識するようになります。したがって、Am7/Gとか、F/Cなどの、ベース音が独立した形のコードでも指定することができるようになります。

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

C**CHORD**
コード

和音の種類(音の重なりかたの違い)を表わす方法の一つとして、コード(コードネーム)があります。

XC-3000iでは、特に断わりのない限り、和音そのもののことをさして、コードと呼んでいます。

押さえたコードを記憶する

**CHORD HOLD****1. コード・ホールド**

アレンジメントを演奏するとき、このキーを押しておく、左手を鍵盤から離しても、そのときのコードとベースが次に鍵盤を押さえるまでは鳴り続けるようになります。コードの変わり目で素早く鍵盤の押さえ方を変える必要がなくなるので、鍵盤になれていない方に便利です。

2. ◀

バックング・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、このキーを押すたびに、表示される(エディットできる)ステップが1つずつ後退します。☞活用ガイドP.2-16

また、アレンジメント・プレイ・モードのリネーム・アレンジメント(☞活用ガイドP.1-14)とバックング・シーケンス・モードのリネーム・バックング・シーケンス(☞活用ガイドP.2-36)の際に、書きかえる文字を指定するためのカーソルをこのキーで移動させることができます。

CHORD SCANNING コード・スキャンニング

鍵盤の全体または一部を監視して、その範囲内で押さえられた鍵盤からコードを検出する機能を、コード・スキャンニングと呼びます。

スプリット・ポイントを境として、右手側の鍵盤を検出の範囲とする(アップパー・コード・スキャンニング)か、左手側の鍵盤を検出の範囲とする(ロワー・コード・スキャンニング)か、あるいは全体を検出の範囲とする(フル・コード・スキャンニング)か、の3つのうちのいずれかを選択することができます。

押さえた鍵盤からコードをつくる



CHORD SCANNING コード・スキャンニング



押さえられた鍵盤からコードを検出する機能(コード・スキャンニング)を、鍵盤上のどの範囲において有効にするかを、このキーで設定することができます。

キーを押すたびに、LOWER(ロワー)/UPPER(アップパー)/FULL(フル)ノオフ(鍵盤上でコードを認識しない)の順に、モードが切り替わります。

スプリット・ポイントを境として、右手側の鍵盤を検出の範囲とする(アップパー・コード・スキャンニング)か、左手側の鍵盤を検出の範囲とする(ロワー・コード・スキャンニング)か、あるいは全体を検出の範囲とする(フル・コード・スキャンニング)か、の3つのうちのいずれかを選択することができます。

アップパー・コード・スキャンニングおよびフル・コード・スキャンニングに設定したときは、3音以上の鍵盤を同時に押さえることによって、コードの検出が行われるようになります。

左手で押さえるコード(ロワー・コード・スキャンニング)は、指1本だけでメジャー・コード、二本ならマイナー・コードやsus4コードという具合に、省略した押さえ方ができます。完全な全ての構成音を押さえなくてもいいのです。

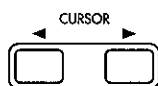
どのように鍵盤を押さえたときにどんなコードが作られるかについては、活用ガイド巻末の付録C「認識されるコード一覧」をご覧ください。

CURSOR カーソル

XC-3000iの液晶画面上で、そのときの設定を変更することができる項目の設定部分の下に、点滅している小さな横線のことをカーソルといいます。

カーソルはLCDのすぐ下にあるCURSORキーを使って、左右または上下に移動させることができます。

カーソルで指示されている項目は、TEMPO/VALUEキーなどを使って、設定を変更することができます。



CURSOR(◀, ▶) カーソル



カーソルで、液晶画面上の設定項目を選択したいときに、このキーを使います。

このキーを押すと、カーソルが画面の設定項目の下を順に移動します。

▶キーを押すと、カーソルは左から右へと移動します。

◀キーを押すと、カーソルは右から左へと移動します。

▶キーを押してカーソルがその画面の最後の項目まで移動すると、また最初の項目に戻って移動を繰り返します。

D


DEL
デリート


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

☞活用ガイドP.2-28「イベント・エディット」

また、リネーム・アレンジメント(☞活用ガイドP.1-14)、リネーム・バックキング・シーケンス(☞活用ガイドP.2-36)、セーブ(☞活用ガイドP.5-7)、CONVERT TO SMF(☞活用ガイドP.2-37)の各操作において、このキーを押すと、アレンジメント名、バックキング・シーケンス名、ファイル名のカーソルが置かれている位置にある1文字を削除します。

デモ曲を聞く


DEMO
デモ


このキーを押すと、XC-3000iの自動演奏のデモンストレーションが始まります。デモンストレーションは、どのモードにいるときでも聞くことができます。

E

EDIT
エディット

エディットとは「編集」という意味の言葉です。XC-3000iでは、バックキング・シーケンス・モードのさまざまな機能を使って、演奏データを修正したり、つくりかえたりする作業のことをエディットと呼んでいます。

☞イベント・エディット

EFFECT
エフェクト


エフェクトとは「効果」という意味の言葉です。XC-3000iでは、独立2系統のエフェクト・システムによって、演奏する音にいろいろな効果を与え、音楽づくりの仕上げをより完璧なものにします。

エフェクトの種類は、アレンジメント・プレイ・モード、バックキング・シーケンス・モード、およびソング・プレイ・モードのエフェクト・ページで選ぶことができます。

ENDING
エンディング


曲の結末、後奏のことです。XC-3000iでは、一つ一つのスタイルごとに、それぞれENDING 1とENDING 2の2種類のエンディングが用意されています。

XC-3000i本体のパネル上では、INTRO/ENDINGの1と2の2つのキーで、演奏に後奏を付加することができます。

アレンジメントの演奏の途中でENDINGキーを押すと、エンディングが演奏された後、自動的にストップします。

メロディを弾くだけでハーモニー



ENSEMBLE アンサンブル



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

EVENT EDIT イベント・エディット

XC-3000iのバックイング・シーケンス・モードで録音した演奏データは、「何小節目の何拍目ではこれこれの音をこの時間だけ鳴らしなさい」「何小節目からあとはこれこれの音を別の音色に切り替えなさい」などといった、XC-3000iを自動的にコントロールするためのたくさんの指示の集まりでできています。この一つ一つの指示のことをイベントと呼びます。

バックイング・シーケンス・モードでは、録音した演奏データを、一つ一つのイベントごとに変更したり、追加したり、削除したりして、非常にきめの細かな修正をしたり、データをつくりかえたりすることができます。

このイベントを修正したり、直接つくりかえたりする機能のことを、イベント・エディットと呼びます。



EXIT エグジット



1. 全てのモードで、どのページを開いているときでも、このキーを押すと一番最初のページに戻ります。
2. バックイング・シーケンス・モードのサブページ(エディット操作に関するページ)や、グローバル・モードのサブページ(ディスク操作に関するページ)を開いているときにこのキーを押すと、一番上のページに戻ります。☞P.4-3
3. オクターブやトランスポーズの設定画面など、一定時間だけ表示された後、自動的にもとに戻るような画面(ポップ・アップ画面)、あるいは、プログラムの選択の途中の画面(バンクやナンバーを設定している途中の画面)が表示されている間にこのキーを押すと、直ちに元の画面に戻ります。

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

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

☞活用ガイドP.2-3

EXTENSION エクステンション

XC-3000iのアレンジメントやプログラム・バックイング・シーケンスなどといった、様々なデータの種類を区別するために、ファイル名の後につけられるピリオド(.)とそれにつづく3つの英文字のことをエクステンション(拡張子)といいます。

☞ファイル

☞活用ガイドP.5-2「ディスクに記録されるデータ」

F

だんだん大きく、徐々に小さく


FADE IN/OUT
フェード・イン/アウト


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

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

FILE
ファイル

XC-3000iで使用するプログラムやアレンジメント、バックিং・シーケンスなどのデータは、管理しやすいようにそれぞれ名前をつけて、フロッピー・ディスクに保存することができます。

このように、名前をつけて管理できるようになっているデータの集まりのことを、コンピュータ用語でファイルと呼びます。

FILL
フィル・イン

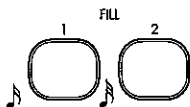
俗に「オカズ」と呼ばれているもので、曲を演奏するなかでメロディとメロディの間などにアドリブ的に挿入される、短いフレーズのことをいいます。

XC-3000iでは、一つ一つのスタイルごとに、それぞれFILL 1とFILL 2の2種類のフィル・インが用意されています。本体のパネル上では、FILLの1と2の2つのキーで、演奏にフィル・インを挿入することができます。

スタイルによっては、フィルをイントロの代わりにして使用できるものもあります。

また、アレンジメント・プレイ・モードのFillの設定によって、あるバリエーションの演奏中にフィル・インを入れると、そのあと自動的に別のバリエーションに切り替わるよう設定することができます。

曲の途中にフィルを入れる


FILL(1,2)
1. フィル・イン


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

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

2. ステップ入力


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

☞活用ガイドP.2-13「ステップ・レコーディング」

FILL 1 = (16分音符)

FILL 2 = (32分音符)

G

ディスクやMIDI、その他の設定

OGLOBAL

**GLOBAL**
グローバル

このキーを押すと、グローバル・モードに入ります。

XC-3000iの演奏データをフロッピー・ディスクからやり取りしたり、XC-3000i全体の音程の調節やスケールの選択など、各種の基本機能の設定、外部に接続するフットスイッチやペダルの設定、MIDI機能の設定などを行うときには、このキーを押してください。

GLOBAL MODE
グローバル・モード

XC-3000iの機能全体に関する、様々な設定を行うモードです。フロッピー・ディスクやMIDI機能を利用した、データの管理に関する操作も、このモードで行います。

GM(General MIDI)
ジェネラルMIDI

種類の異なるMIDI機器の間で、演奏データをやりとりするための共通の楽器の音色(プログラム)や、それぞれの音量の設定などに関する共通の仕様をジェネラルMIDI(**GM**)といいます。GM対応のMIDI機器のためにつくられた演奏データであれば、機種の違いにかかわらず、どんなGM機器で再生しても、ほぼ同じサウンドで演奏することができます。

☞P.8-3「General MIDIとは?」

I

OMETRONOME

**INS**
インサート

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

☞活用ガイドP.2-28「イベント・エディット」

また、リネーム・アレンジメント(☞活用ガイドP.1-14)、リネーム・バックング・シーケンス(☞活用ガイドP.2-36)、セーブ(☞活用ガイドP.5-7)、CONVERT TO SMF(☞活用ガイドP.2-37)の名操作において、このキーを押すと、アレンジメント名、バックング・シーケンス名、ファイル名のカーソルのある位置に、1文字を挿入することができます。

INTERACTIVE COMPOSITION
インタラクティブ・コンポジション

鍵盤で弾いたメロディを自動的に分析して、最適なコード・コード進行をそのメロディに付加する機能です。



INTERACTIVE COMP. インタラクティブ・コンポジション



このキーを押すと、鍵盤で弾いたメロディをXC-3000iが分析して自動的にコードを決め、そのコードに基づいて自動的に伴奏のベースとアカンパニメントが演奏されます。

この機能は、アレンジメント・プレイ・モードで鍵盤を弾くのと同時に伴奏をつける使い方と、バックিং・シーケンス・モードでいったん録音しておいたメロディを分析し、それを再生するときに伴奏をつけるという二つの使い方があります。この使い方の違いによって、たとえ同じメロディを弾いた場合でも、それに対するコードの決まり方が異なる事があります。

☞P.3-20, P.6-1「インタラクティブ・コンポジション」

INTRO イントロ

曲の前奏のことです。XC-3000iでは、一つ一つのスタイルごとに、それぞれINTRO 1とINTRO 2の2種類のイントロが用意されています。

XC-3000i本体のパネル上では、INTRO/ENDINGの1と2の2つのキーで、演奏に前奏を付加することができます。

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

曲想にあったイントロで
演奏をスタート

INTRO/ENDING(1,2)



1. イントロ/エンディング

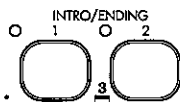
1. アレンジメントの演奏を始める前にこのキーを押しておく、バリエーションの演奏に入る前にイントロを演奏するか、しないかを設定しておくことができます。

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

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

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

ドラマチックに曲の終わりを飾る



2. ステップ入力



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

☞活用ガイドP.2-13「ステップ・レコーディング」

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

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

K

Key キー

1. *XC-3000i*の操作パネル上のスイッチボタンを、この説明書では「START/STOPキー」「PROGRAM NUMBERキー」というふうに、キーと呼んでいます。
2. 音楽理論の用語で、「調」のことをキーといいます。

キーにはメジャー・キー（長調）とマイナー・キー（短調）とがあります。

さらにトニック（主音）の位置によって、Cメジャー、C#メジャー、Dメジャー...あるいはCマイナー、C#マイナー、Dマイナー...という具合に、それぞれ12種類のメジャー・キーとマイナー・キーがあります。

*XC-3000i*では、鍵盤を演奏するときに、そのままでは歌や他の楽器と合わせて演奏するにはキーが低すぎたり高すぎたりするような場合、トランスポーズ機能を使って、キーを半音刻みで上下させることができます。☞P.7-21「トランスポーズ」

また、インタラクティブ・コンポジション機能においてキーを指定するときに、曲のキーが何であるかわからない場合、自動キー検出機能を使ってキーを分析することができます。☞P.6-4

KEYBOARD キーボード

一般に鍵盤、あるいは鍵盤楽器のことをキーボードといいます。*XC-3000i*では、特に本体の鍵盤のことをさして、キーボードと呼びます。

KEYBOARD ASSIGN キーボード・アサイン

*XC-3000i*の二つのキーボード・ティンバーを、鍵盤の上でどのように割り振るかを定める機能を、キーボード・アサインといいます。スプリット・ポイントを境として、右手側（アッパー）の鍵盤と左手側（ロワー）の鍵盤とにそれぞれ別々のティンバーを割り当てたり（スプリット・モード）、同じ鍵に二つのティンバーをに割り当てたり（レイヤー・モード）することができます。

右手と左手で別の音色



KEYBOARD ASSIGN キーボード・アサイン



*XC-3000i*の二つのキーボード・ティンバーを、鍵盤の上でどのように割り振るかを、このキーで設定します。

鍵盤上の全ての範囲にわたって同じ種類の音が出るようにするか（シングル・モード）、スプリット・ポイントを境として、右手側の鍵盤と左手側の鍵盤とで別々の音色を発音できるようにするか（スプリット・モード）、1つの鍵を押さえると同時に二種類の音色が重なって出てくるようにするか（レイヤー・モード）、もしくは、1つ1つの鍵盤に、異なったさまざまな打楽器の音が割り当ててある（マニュアル・ドラム・モード）か、を選ぶことができます。

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

テンポや音色はそのまま



KBD LOCK キーボード・ロック



このキーを押すと、現在演奏しているアレンジメントを、演奏しながら別のアレンジメントに切り替えても、テンポや鍵盤の音は元のアレンジメントのままで演奏することができます。このキーを押すことによって、テンポ、プログラム、オクターブ、キーボード・トラックの発音／ミュートの切り替え、ベース・インバージョン、キーボード・アサイン、スプリット・ポイント、トランスポーズ、コード・スキャン、ボリューム、パン、センド、エフェクトの各パラメータがロックされます。

☞P.3-15

KEYBOARD TIMBRE キーボード・ティンバー

XC-3000iの鍵盤を弾くと出てくる、音の源となる部分をキーボード・ティンバーといいます。キーボード・ティンバーはプログラムにしたがっていろいろな音色を発音します。

XC-3000iには二つのキーボード・ティンバーがあり、二つを組み合わせることで発音することができます。この組み合わせのしかたは、KEYBOARD ASSIGNキーで設定できます。

キーボード・トラック

XC-3000iのシーケンサーのなかで、実際に鍵盤で演奏されるメロディを記録しておく部分のことをキーボード・トラックといいます。このほかに、コードの情報を記録しておくコード・トラックや、パネル上のスイッチ類の操作を記録しておくコントロール・トラックがあります。

L

LAYER レイヤー・モード

XC-3000iでは、一つの鍵を押さえた時に、同時に2種類の音色が鳴るようにすることができます。2種類の音色は、普通アレンジメントごとに決まっていますが、あとから変更することも可能です。

キーボード・アサインをLAYERに設定すると、このように2つの音色が重なった状態にすることができます。このような状態をレイヤー・モードと呼びます。

☞キーボード・アサイン

LOAD ロード

フロッピー・ディスクの中にある(保存してある)XC-3000iのアレンジメントやプログラム、パッキング・シーケンスなどのデータを、XC-3000iの中に移す(戻してやる)ことを、データをディスクから「ロードする」または「読み込む」などといいます。

ロードの操作は、グローバル・モードのデータのロードのページで行います。(☞活用ガイドP.5-3)

☞グローバル・モード

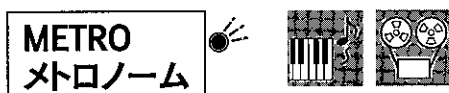
M

M.DRUMS マニュアル・ドラム

XC-3000iの一つ一つの鍵に、異なった打楽器の音が割り当てられて、鍵盤を弾くと、あたかも打楽器のセット(ドラム・キット)を演奏するように、これらの打楽器の音を鳴らすことができます。

キーボード・アサインをM.DRUMSに設定すると、このように鍵盤でドラム・キットが演奏できる状態にすることができます。このような状態をマニュアル・ドラム・モードと呼びます。

☞P.7-11「キーボード・アサイン」



このキーを押すとメトロノームの音が鳴ります。

MODE モード

XC-3000iでは、モード・キーを押して選択することができる「ある一連の操作ができる状態」あるいは「ある一連の機能が働く状態」...すなわちアレンジメント・プレイ、バックイング・シーケンス、グローバル、ソング・プレイの4種類の状態のことを、一般にモードと呼んでいます。

また、これらのモードとは別に、「ピアノ・モード」や、キーボード・アサイン機能の中にもモードという言葉が出てきますが、これらについては、それぞれの機能の項を参照してください。

☞P.7-15「ピアノ・モード」

☞P.7-11「キーボード・アサイン」

N



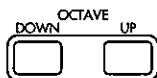
液晶画面に、操作の実行や処理の継続の確認を求め(Yes/No)の表示が出たとき、Noを選択したい場合はこのキーを押してください。

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

☞P.4-3

O

音域を高くしたり低くしたり


OCTAVE(DOWN/UP)
オクターブ

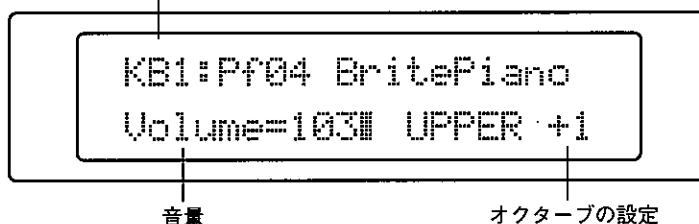

このキーを押すと、XC-3000iの鍵盤や、自動演奏のときのバックিংトラック(Bass、Acc1、Acc2、Acc3)の音程を、1オクターブずつ±2オクターブまでの範囲で、上下させることができます。

オクターブの設定は、液晶画面の表示で確認することができます。

UPキーまたはDOWNキーを押すと、画面は次のような表示になります。

この画面は、このキーから手を離してから約7秒後にもとの表示に戻ります。

キーボード・ティンバー1の設定



UPキーまたはDOWNキーを押すたびに、オクターブの設定が1つずつ増減します。

UPキーとDOWNキーを同時に押すと、オクターブの値は、直ちに0にリセットされます。

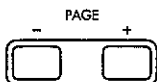
P

PAGE
ページ

XC-3000iの4つのモード...アレンジメント・プレイ、バックিং・シーケンス、ソング・プレイ、グローバルのそれぞれのモードの中で、さまざまな機能ごとに分けられた表示画面の1つ1つをページと呼びます。

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

液晶画面の表示を切り替える


PAGE(-,+)
ページ


全てのモードで、表示したいページを選択するときには、このキーを使います。

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

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

* 現在選択しているモードのキーとARRANGEMENT GROUPキーまたはPROGRAM GROUPキーを同時に押すと、そのモードの特定のページを即座に表示することができます。活用ガイドのそれぞれのモードの解説の最初のページにある、「ページ画面の切り替えについて」をご覧ください。P.4-2



PIANO MODE ピアノ・モード



XC-3000iを、自動伴奏などの機能を使用しないで、普通の電子ピアノとして演奏する場合には、このキーを押してください。

1. アレンジメント・プレイ・モードでは...

このキーを押すと、

- ・プログラムを選んだときに、その音色に最適なエフェクトが自動的に設定されます。また、ペダル・シミュレーション(※活用ガイドP.4-11)が設定されます。
- ・鍵盤の中央より右(KBD1)左(KBD2)のミュート(消音)が解除され、鍵盤をひけば音がでる状態になります。
- ・キーボード・アサインはSINGLEに設定されます。
- ・表示の上の行に音色プログラムのグループ内の番号と音色の名前、下の行にテンポとメトロノームの拍子と音量が表示されるようになります。

2. バッキング・シーケンス・モードでは...

自動伴奏無しで録音したい場合は、このキーを押して下さい。

“Acc Mute”というアレンジが選択され、自動伴奏なしで録音できるようになります。

また、鍵盤全体が鳴るように設定されます。

PROGRAM プログラム

XC-3000iで奏でることのできる様々な楽器の音色のことを、プログラム“PROGRAM”と呼びます。

XC-3000iでは、16のグループに分類された計327種類の楽器音と、16種類のドラム・キットを含むプログラムが内蔵されています。

このうち、64種類のユーザー・プログラムとドラム・キット2種類は、別売のディスク(KORG IFDシリーズ)に収められているプログラム・データをロードして、内容を変更したりすることができます。

PROGRAM GROUP プログラム・グループ



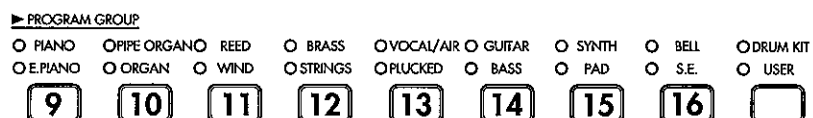
1. プログラムのグループを選択するときに使います。

プログラムは、ドラム・プログラム1種類を含む17種類のプリセット・プログラムのグループと、1つのユーザー・プログラムのグループに分類されており、いずれかのキーを押すと、上下に二つ並んだLEDの上の方が点灯して、上側のグループが選択されたことを示します。

また、同じキーを続けて押すと、押すたびに上下のLEDが交互に点灯して、上側のグループと下側のグループを切り替えて選択することができます。

2. ページ画面を選択するときに使います。

モード・キーを押しながらいずれかのキーを押すと、モードに応じて、そのキーに対応した9番目から16番目までのページ画面を直接表示させることができます。



1番目から8番目のページ画面を表示させるには、ARRANGEMENT GROUPキーを使います。

※P.7-2



PROGRAM SELECT プログラム・セレクト



プログラム・グループ・キーで選んだグループの中から、プログラムを選択するときに使います。

上下キーを押して、選択したグループの中から任意のプログラムを指定することができます。それぞれのプログラム・グループのなかに含まれているプログラムは、活用ガイド巻末の付録Dに示されています。

一つのグループに含まれるプログラムの数は、グループによって異なります。

R

最初に戻る



RESET リセット



このキーを押すと、

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

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



REST 休符



バッキング・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、現在表示されているステップを休符にしたいときには、このキーを押してください。☞活用ガイドP.2-13

S

SAVE セーブ

XC-3000iの中にあるアレンジメントやプログラム、バッキング・シーケンスなどのデータを、フロッピー・ディスクに保存することを、データをディスクに「セーブする」または「書き込む」といいます。

セーブの操作は、グローバル・モードのデータのセーブのページで行います。☞グローバル・モード☞活用ガイドP.5-7

バッキング・シーケンスのデータは、その他のデータと違って、XC-3000iの電源をオフにすると、XC-3000iの本体のメモリから消えてしまいます。ですから、ご自分でXC-3000iのバッキング・シーケンス・データをつくったら、必ずディスクにセーブしておきましょう。念のために、データをつくっている作業の合間にも、こまめにセーブしておく習慣をつけておくと安心です。

SCALE スケール

一般的にはいわゆるドレミファソラシドといった音階のことをスケールと呼びますが、XC-3000iでは、グローバル・モードのスケールというパラメータで、一般的な平均律だけでなく、古典音律や、民族音楽のスケールを使用することができます。さらに、1オクターブ内の12の音の一つ一つについて、それぞれ一音(±50セント)の範囲で、音程を調節することもできます。☞活用ガイドP.5-25「ユーザー・スケール」

SEQUENCER シーケンサー

MIDI楽器の演奏を、音の高さや長さ、強さなどのデータ(シーケンス・データ)として記録し、必要に応じて再生する機械またはその機能のことをシーケンサーと呼びます。

ちょうどテープレコーダーが演奏を録音して再生するのによく似ていますが、シーケンサーでは、演奏をデジタル・データ化することによって、音符ごとに高さやタイミングなどを細かく修正したり、部分的な録音のし直しや、演奏の一部を切り出して置き換えるなど、テープレコーダーでは困難な、幅広い編集作業が非常に簡単に行えます。

XC-3000iのバッキング・シーケンス・モードは、演奏データだけでなく、伴奏のコード情報を記録・再生するコード・トラックや、音色の切り替えをはじめとするパネル上のさまざまな操作も記録しておくコントロール・トラックを含んだアレンジメント・トラックと、演奏を一部差し替えたいときなどに幾つかの候補を用意しておいて、差し換えや比較が簡単にできる8つのエクストラ・トラックをもっています。

SMFディスクの演奏を聞く



SONG PLAY ソング・プレイ



このキーを押すと、ソング・プレイ・モードに入ります。

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

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

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

SONG PLAY MODE ソング・プレイ・モード

XC-3000iは、スタンダードMIDIファイル(SMF)フォーマットのソング・データを、フロッピー・ディスクから直接ロードして再生する機能を備えています。

お手元にSMFフォーマットのデータ・ディスクがあれば、XC-3000iにセットして手軽に自動演奏を楽しむことができます。

簡単操作で前奏や伴奏を盛り上げる



SOUND HOLD ▶ 1. サウンド・ホールド




コード・ホールドと共にこのキーを押しておく、左手で弾いた音(あるいはコード)とベース音が、次に鍵盤を押さえるまで鳴り続けるようになります。

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

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

グローバル・モードのSound Hold/パラメータで、ベース音と共に左手で押さえた鍵盤そのままの音を鳴らすか、押さえた鍵盤をさらにコード・スキャニングしてポインティングしたコードの音を鳴らすか、それともベース音だけを出すかを設定しておくことができます。

☞活用ガイドP.5-21

 この機能を使用する場合には...

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

2. ▶



バックキング・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、このキーを押すたびに、表示される(エディットできる)ステップが1つずつ進んでいきます。☞活用ガイドP.2-13

また、アレンジメント・プレイ・モードのリネーム・アレンジメント(☞活用ガイドP.1-14)とバックキング・シーケンス・モードのリネーム・バックキング・シーケンス(☞活用ガイドP.2-36)の際に、書きかえる文字を指定するためのカーソルをこのキーで移動させることができます。

SPLIT スプリット・モード

XC-3000iでは、88の鍵盤を右手側(高音側)と左手側(低音側)に分けて、左右別々の音色を鳴らすことができます。左右の音色は、普通アレンジメントごとに決まっていますが、あとから変更することも可能です。

キーボード・アサインをSPLITに設定すると、このように鍵盤が左右に分割された状態にすることができます。このような状態をスプリット・モードと呼びます。

☞P.7-11「キーボード・アサイン」

SPLIT POINT スプリット・ポイント

キーボード・アサインのスプリット・モードや、コード・スキャニングなどで、鍵盤を高音側と低音側とに分割して使用する場合、この高音側と低音側の境目をスプリット・ポイントと呼びます。

スプリット・ポイントは、分割された高音側の鍵盤の、一番低い音で表わされます。



SPLIT POINT スプリット・ポイント



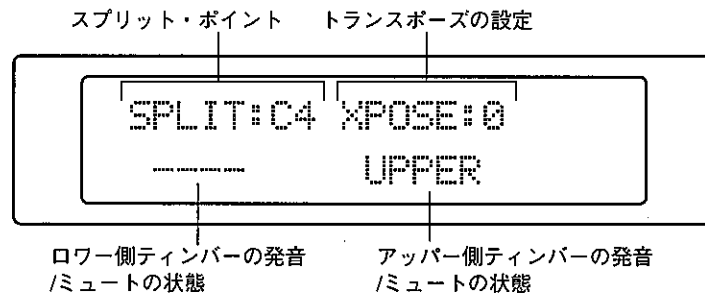
このキーを押しながらXC-3000iの鍵盤上のどれか1つの鍵を押すと、その鍵をスプリット・ポイントとして設定することができます。

XC-3000iの二つのキーボード・ティンバーをスプリット・モードで左右に振り分けたり、コード・スキャニングの範囲を限定したりする場合に、このキーを使います。

スプリット・ポイントの設定は、液晶画面の表示で確認することができます。

右手と左手の境界線

このキーを押し続けている間だけ、画面は次のような表示になります。



スプリット・ポイントは、アップ側の一発最低の鍵(すなわち、設定するときに押した鍵)で表わされます。

上図の例では、アップ側はC4の鍵を含めた右側(高音側)の範囲で、ロー側はB3鍵から左側(低音側)の範囲になっています。

Standard MIDI File(SMF) スタンダードMIDIファイル

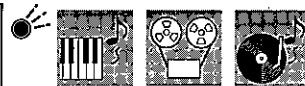
MIDI規格にもとづく演奏データの形式の一つで、この形式に準拠しているMIDI機器どうし、あるいはコンピュータとの間でならば、機種やメーカーやソフトウェアの違いにかかわらず、演奏データを相互にやり取りして使用できるようになっているデータ・ファイルを、スタンダードMIDIファイルといいます。

スタンダードMIDIファイルには3種類のフォーマット(形式)があり、XC-3000iはこのうちのフォーマット0とフォーマット1に対応しています。市販のデータ・ディスクのうちで、フォーマット0または1のものであれば、XC-3000iにセットして演奏することができますし、逆にXC-3000iでつくったバッキング・シーケンスのデータを、スタンダードMIDIファイルとしてディスクにセーブすることもできます。

演奏や録音をスタート・ストップ



START/STOP スタート/ストップ



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

演奏や録音が始まると、それぞれの演奏データで設定されている拍子にあわせて、1拍目は赤色に、その他の拍は緑色で点滅を続けます。

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

STEP RECORDING ステップ・レコーディング

XC-3000iで演奏を録音する方法の一つで、ひとつひとつの音符を、音の高さや長さ、強さといったデータとして入力していく方法のことを、ステップ・レコーディングといいます。鍵盤を弾くのに慣れていなくても、正確な演奏データを作ることができます。

これにたいして、テープレコーダーで演奏を録音するときのように、鍵盤を演奏したそのままを同時にどんどん録音していく方法を、リアルタイム・レコーディングといいます。

STYLE スタイル

XC-3000iにおいて曲や伴奏を組み立てるための素材となる、さまざまな音楽の典型的なパターンを集めたものをスタイルと呼びます。XC-3000iでされる使用する一つ一つのアレンジメントには、それぞれ一つずつのスタイルが対応しています。

☞P.7-2「アレンジメント」

スタイル・エレメント

一つ一つのスタイルに含まれるバリエーション、イントロ、フィル・イン、エンディングなどの、曲を構成する材料をスタイル・エレメントと呼びます。

鍵盤を弾けば即座にスタート



SYNCHRO START/STOP シンクロ・スタート/ストップ



演奏を始めるとき、START/STOPキーの代わりにこのキーを押しておく、鍵盤に手を触れた瞬間に、アレンジメント・プレイがスタートし、鍵盤から手を離すと同時に、アレンジメント・プレイがストップすることができます。

☞P.3-13

T

叩いた速さでテンポが決まる



TAP TEMPO タップ・テンポ



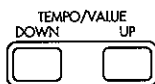
このキーをたたく速さにあわせて、演奏テンポを♩=40~240範囲で設定することができます。

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

TAP TEMPOキーによるテンポの設定は、演奏中でも、演奏がストップしているときでも行えます。

☞P.3-14

パートを指定



TEMPO/VALUE(DOWN,UP) テンポ/バリュー



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

DOWNキーとUPキーを一緒に押すと、バックアップ・シーケンスの再生時であれば、テンポはAUTに、録音時であればRECに設定されます。☞活用ガイドP.2-12

* KBD LOCK機能を使用すれば、別のアレンジメントに切り替えたときでも、同じテンポで演奏することができます。☞P.7-12「KBD LOCK」

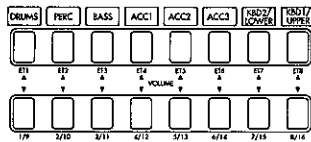
2. カーソルで選択された項目に対して、設定する数値を増減したり、候補を表示したりするときは、このキーを使います。

DOWNキーを押すと、数値が小さくなります。あるいは、選択されている候補の前の候補が表示されます。

UPキーを押すと、数値が大きくなります。あるいは、選択されている候補の次の候補が表示されます。

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

パートを指定



TRACK/CHANNEL トラック/チャンネル



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

音量の設定については、「ボリューム/ミュート」(P.7-22)の項をご覧ください。その他の設定については、活用ガイドのアレンジメント・プレイ・モードやバックキング・シーケンス・モードの「トラック設定」の項をご覧ください。

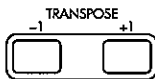


TIE タイ



バックキング・シーケンスのステップ・レコーディングにおいて、現在表示されているステップと、小節線をまたいだ直前のステップとを1つの音符に繋ぎたいときには、このキーを押してください。活用ガイドP.2-13

移調も簡単に



TRANSPOSE(-1/+1) トランスポーズ

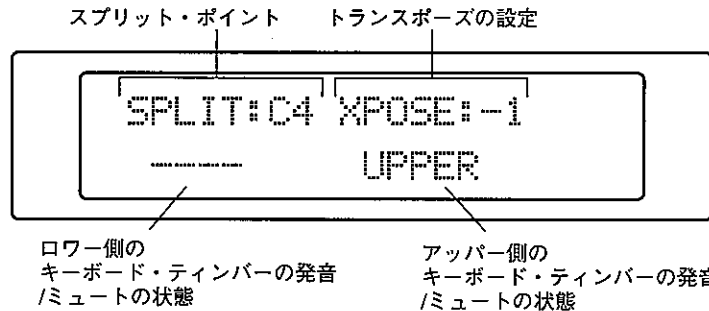


このキーを押すと、XC-3000iの鍵盤で演奏したり、自動演奏したりするときの音程を、半音ずつ±1オクターブまでの範囲で、上下させることができます。

トランスポーズの設定は、液晶画面の表示で確認することができます。

-1または+1のキーを押すと、画面は次のような表示になります。

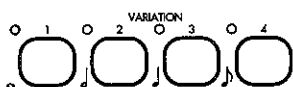
この画面は、このキーから手を離してから約7秒後にもとの表示に戻ります。



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

V

演奏スタイルを4通りに変化



VARIATION(1,2,3,4) 1. バリエーション



XC-3000iが内蔵しているそれぞれのスタイルに対して、このキーで4通りのバリエーションを選ぶことができます。

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

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

☞活用ガイドP.1-12「バリエーション・チェンジ」

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

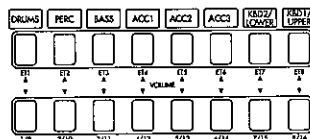
2. ステップ入力



バックキング・シーケンス・モードのステップ・レコーディングで、ステップ(音符の長さ)をこのキーで直接指定することができます。☞活用ガイドP.2-13「ステップ・レコーディング」

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

楽器ごとの音量を調節



VOLUME/MUTE ボリューム/ミュート



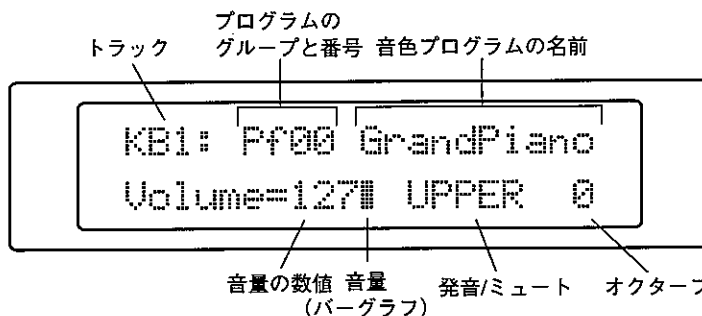
演奏されるそれぞれのトラック(ソング・プレイ・モードの場合はチャンネル)ごとに、そこに割り当てられている音色プログラムの音量や消音(ミュート)の設定をしたいときは、これらのキーを使います。ただしバックキング・シーケンス・モードでは、リアルタイム録音・再生ページ(一番最初のページ)を開いているときでないと、音量やミュートの設定はできません。

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

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

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

この▲か▼のどちらかのキーを押すと、液晶画面には次のように表示されます。



画面の上の行には、押したキーに対応するアレンジメント・トラックまたはエクストラ・トラック(バックキング・シーケンスのとき)と、そのトラックに割り当てられている音色プログラムが表示

されます。ただしソング・プレイ・モードのときにはトラックではなく、対応するMIDIチャンネルと、そのチャンネルに割り当てられている音色プログラムが表示されます。

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

下の行の右側には、そのトラックあるいはチャンネルが発音できる状態(PLAY)になっているか、それともミュートの状態(---)になっているか、およびオクターブの設定をしめす数値が表示されます。ただし、アレンジメント・トラックのKBD1/UPPERまたはKBD2/LOWERキーを押した場合には、発音できる状態を表わすPLAYのかわりに、右手例(UPPER)または、左手例(LOWER)がそれぞれ発音できる状態かどうかが表示されます。

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

Y



**YES
イエス**



液晶画面に、操作の実行や処理の継続の確認を求める(Yes/No)の表示が出たとき、Yesを選択したい場合はこのキーを押してください。また、バックিং・シーケンス・モードのステップレコーディングで、コードを入力する際に、指定したコードを確定するときは、このキーを押してください。

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

8. MIDI機能

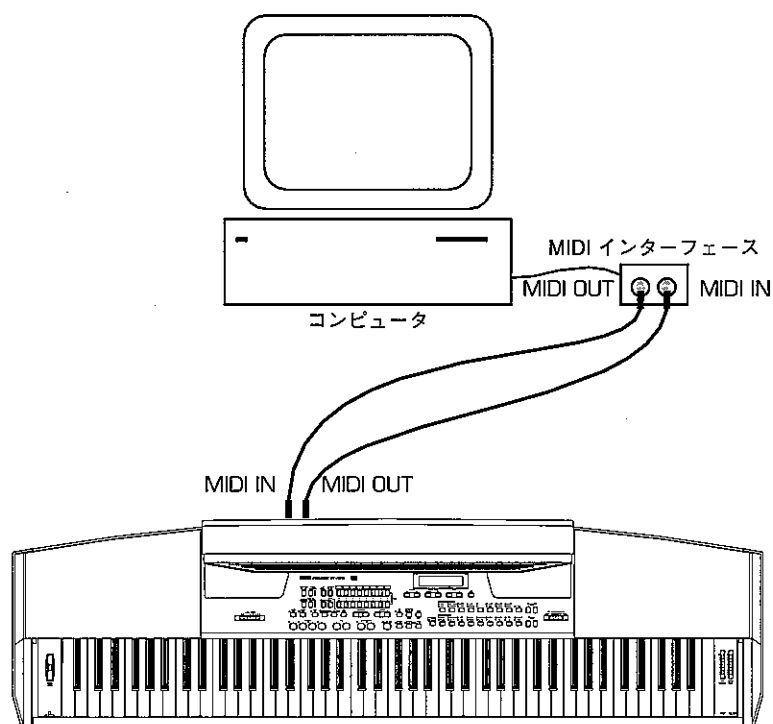
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) は複数の電子楽器を相互に接続して使うための標準インターフェースです。MIDIが初めて登場した頃は、主に1台のキーボードで複数のシンセサイザーを演奏するためにこれがよく使われました。以来、コンピュータを使ってのマルチトラック・シーケンスや楽器のパラメータ・エディットから、MIDIによるエフェクタやミキサー、照明のコントロールにいたるまで、その用途は急速に広がってきています。

この章ではXC-3000iに関連したMIDIの使用方法について説明します。MIDIについて興味のある方のために、MIDIについて分かりやすく説明した本も数多く出版されていますので、そちらを参照されることをおすすめします。

外部シーケンサーとXC-3000iを組み合わせて

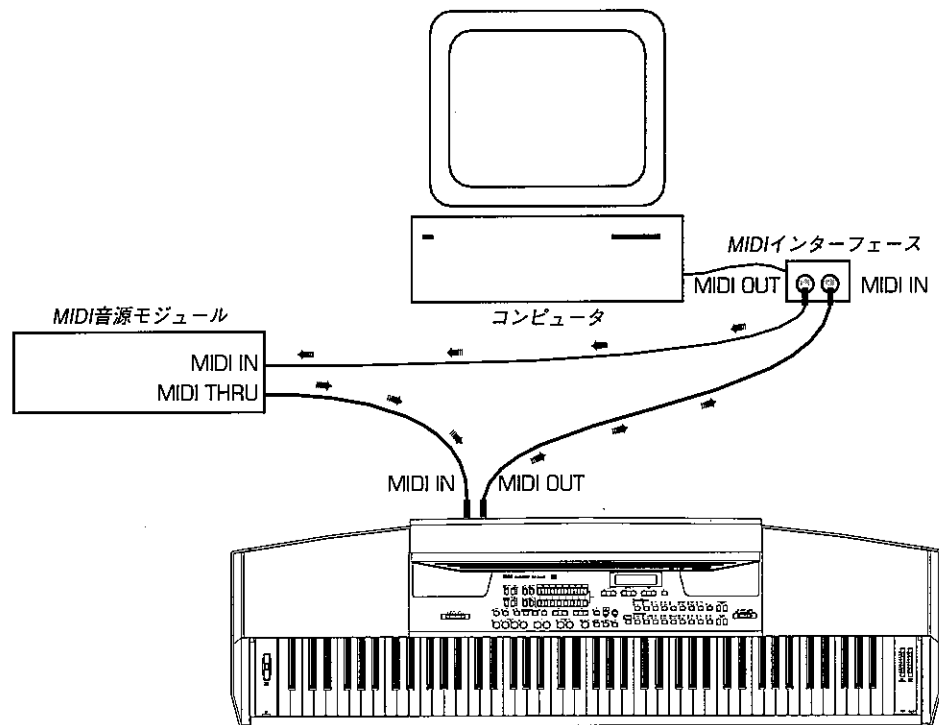
すでにご覧になってきた通り、XC-3000iのバックキング・シーケンス・モードでシーケンスをレコーディングし、ソング・プレイ・モードでスタンダードMIDIファイルのシーケンスを再生することができますが、コンピュータのシーケンス・ソフトウェアを使って作曲したい場合もあるでしょう。この手のシーケンス・ソフトは通常かなり高度な編集機能がありますが、インタラクティブな機能は持っていません。

そこで、XC-3000iの鍵盤からコンピュータのシーケンサーにノート・データを入力したい場合は、次のような接続を行います。



この接続方法ですと、XC-3000iのデータがXC-3000iのMIDI OUT端子に送られ、コンピュータのMIDIインターフェースにあるMIDI IN端子に入ります。シーケンス再生時には、コンピュータからのMIDIデータがMIDIインターフェースのMIDI OUT端子を通過してXC-3000iのMIDI IN端子に入ります。

さらに別のキーボードや音源モジュールを追加したい場合は、次のような接続を行ってください。



このセットアップでは、XC-3000iの鍵盤から入力したデータがXC-3000iのMIDI OUT端子に送られ、コンピュータのMIDIインターフェースにあるMIDI IN端子に入ります。シーケンス再生時には、コンピュータからのMIDIデータがMIDIインターフェースのMIDI OUT端子を通して音源モジュールのMIDI IN端子に入ります。このデータは次に音源モジュールのMIDI THRU端子からXC-3000iのMIDI IN端子に送信されます。

バックিং・シーケンスのグローバル・チャンネルや、それぞれのトラックのMIDIチャンネルは、グローバル・モードで設定します。また、SMFを外部のMIDI機器から受信してXC-3000iで演奏する場合、XC-3000iのMIDIチャンネル構成の設定は、ソング・プレイ・モードで行います。ソングの初期設定プログラム、ボリューム、パンポット、エフェクト・センドを指定したり、その情報をコンピュータからMIDIで送信することができます。

プログラム・チェンジ・メッセージを送るときは、MIDIバンク・チェンジ・メッセージ0でXC-3000iのバンク0を選び、1でバンク1、2でバンク2を選択します。

XC-3000iの全プログラムとそれに対応するMIDIバンク・ナンバーおよびMIDIプログラム・ナンバーは、活用ガイド付録Dの「プログラム一覧」をごらんください。

前述のセットアップを使う場合は、XC-3000iのグローバル・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、XC-3000i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、XC-3000i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。コンピュータの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、XC-3000i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XC-3000i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、XC-3000iの音源は2つの音を演奏します。

XC-3000iから別のMIDI楽器をコントロール

別のMIDI楽器を使って、XC-3000iのアレンジメントとバックイング・シーケンスを演奏することができます。この場合、必ずMIDIチャンネルを正しいトラックに合わせてください。また、各モードの<トラック・ステータス・パラメータ>を使って、XC-3000iが他のMIDI機器だけでなくXC-3000i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・パラメータはアレンジメント・プレイ・モードのページ4にあります。

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。INTに設定すると、XC-3000i本体内のサウンドのみが演奏されます。EXT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、XC-3000i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、XC-3000iのドラムサウンドを外部MIDI楽器で演奏しようとする場合、この外部MIDI楽器がXC-3000iと同じドラム・キットのレイアウトを持っていないと、予想とは違った音が出る場合があります。

General MIDIとは?

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

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

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

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

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

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

XC-3000iでは、MIDIバンク・ナンバーの0がGM対応となっています。(MIDIバンク・ナンバー1、3、および4にはXC-3000iのオリジナルのプログラムが収納されており、バンク・ナンバー2にはドラム・キットが納められています。)ひとつひとつの音色は、付録D「プログラム一覧」(P.D-15)をご覧ください。

★ GMシーケンス・データの演奏

GM対応のシーケンス・データをフォーマット0のスタンダードMIDIファイルでセーブしてある場合は、ソング・プレイ・モードでXC-3000iのディスク・ドライブから直接シーケンス・データを演奏することができます。

また、ソング・プレイ・モードでは、外部シーケンサーからのGMシーケンス・データをMIDIにより再生することもできます。

スタンダードMIDIファイルについて

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

スタンダードMIDIファイルには3種類のフォーマットがあり、XC-3000iはフォーマット0および1に準拠しています。

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

スタンダードMIDIファイルの演奏は、ソング・プレイ・モードで行います。

☞活用ガイドP.3-1「ソング・プレイ・モード」

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

☞活用ガイドP.2-37「スタンダードMIDIファイルへの変換」

9. コンピュータとの接続

*XC-3000i*はコンピュータと専用接続ケーブルで接続することにより、コンピュータで*XC-3000i*を鳴らしたり、*XC-3000i*でのキーボード演奏をコンピュータに記録することができます。

*XC-3000i*は、次のコンピュータと専用接続ケーブルで直接接続できます(☞P9-3)。

IBM PC(互換機): 接続キットAG-001A/AG-001(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]

Apple Macintoshシリーズ: 接続キットAG-002(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]

NEC PC-98シリーズ:

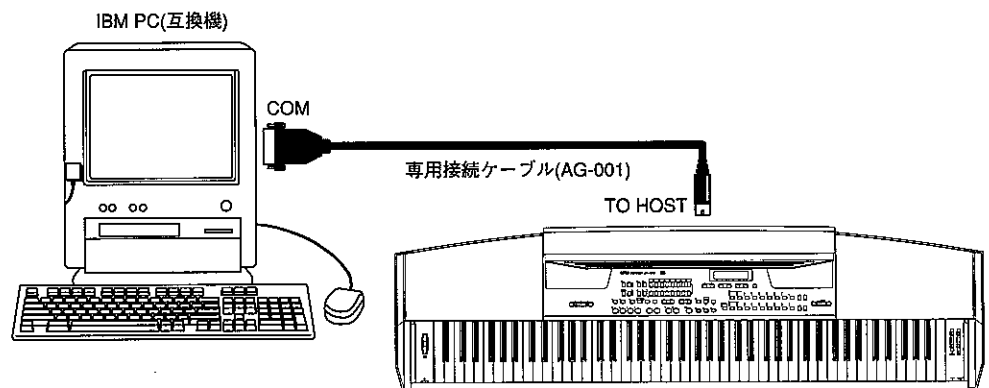
- RS-232C(SERIAL 1)を利用する場合には…
接続キット AG-003(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]
- SERIAL2を利用する場合には…
接続キット AG-001A(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]

* コンピュータの機種、またアプリケーション(ソフトウェア)の種類によっては、ご使用になれないことがあります。

* *XC-3000i*のMIDI OUTとTO HOSTの両方を外部の一台の機器に接続しないでください。必ずどちらか一方だけを接続してください。

IBM PC(互換機)との接続

IBM PC(互換機)のシリアル・ポート(COMポート)と*XC-3000i*のTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-001[別売])で接続します。



* コンピュータの機種、またはアプリケーション(シーケンサー)の種類によってはご使用になれませんので注意してください。Windows 3.1に対応していないアプリケーションでは、特に*XC-3000i*をサポートしている場合を除いて、この接続ではご利用になれません。

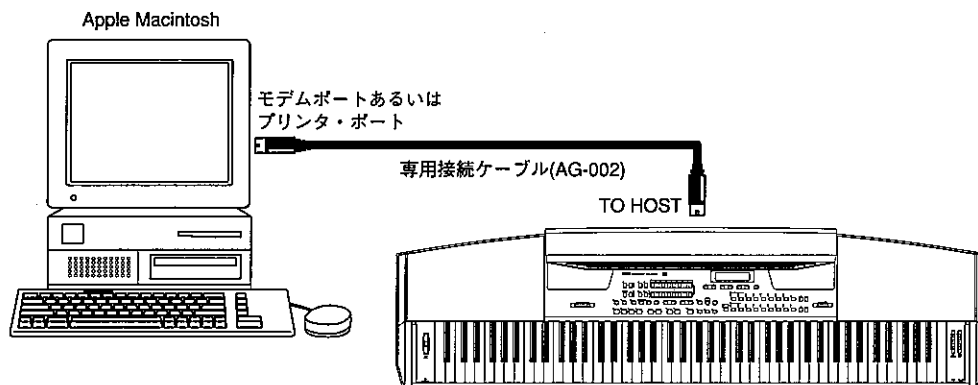
* コンピュータのシリアル・ポートが25ピンの場合は9ピン-25ピン変換アダプター(AG-004[別売])をご利用ください。

*XC-3000i*をIBM PC(互換機)と接続する場合には、グローバル・モードのHost BRを“38.4k”に設定します。☞ 活用ガイドP.5-12

Windows 3.1でお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、P.9-4を参照してください。

Apple Macintoshとの接続

Apple Macintoshのモデム・ポートあるいはプリンタ・ポートとXC-3000iのTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-002[別売])で接続します。



XC-3000iをApple Macintoshと接続する場合には、グローバル・モードのHost BRを“31.25k”に設定します。☛活用ガイドP.5-12

NEC PC-98シリーズとの接続

● RS-232C(SERIAL1)を利用する場合には…

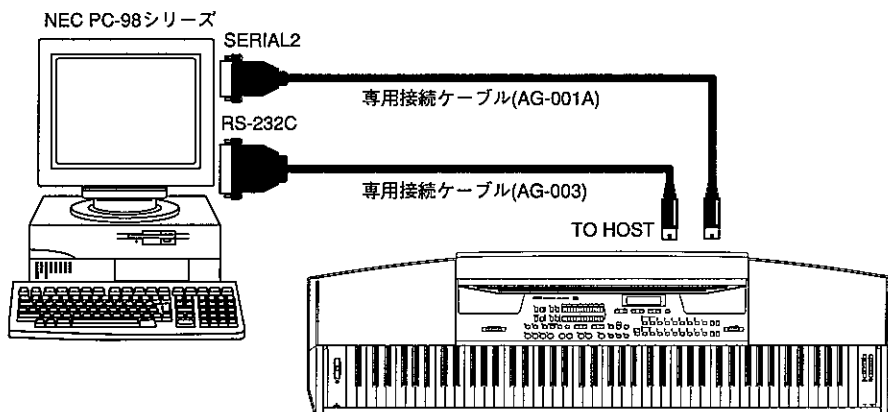
NEC PC-98シリーズのRS-232C端子とXC-3000iのTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-003[別売])で接続します。

* コンピュータの機種、またはアプリケーション(シーケンサー)の種類によってはご使用になれませんので注意してください。アプリケーション(シーケンサー)はRS-232C/MIDI変換アダプターの使用できるもの、またはWindows 3.1/Windows 95に対応しているものに限りです。

● SERIAL2を利用する場合には…

NEC PC-98シリーズのSERIAL2端子とXC-3000iのTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-001A[別売])で接続します。

* Windowsに対応していないアプリケーションでは、特にXC-3000iをサポートしている場合を除いて、この接続ではご利用になれません。



XC-3000iをNEC PC-98シリーズと接続する場合、グローバル・モードのHost BRを“31.25k”に設定します(活用ガイドP.5-12参照)。

MS-DOS上のアプリケーション(シーケンサー)をお使いになる場合は、RS-232C/MIDI変換アダプターモードに設定します。また、Windows 3.1でお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、P.9-4を参照してください。

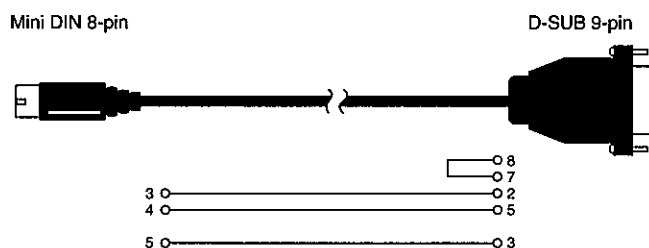
HOST BRの設定

1. [GLOBAL]キーを押してグローバル・モードにします。
2. [PAGE +/-]キーを押してLocal/Clock/Host BR画面にします。
3. [CURSOR ◀/▶]キーでHost BRを選びます。
4. [VALUE UP/DOWN] キーで選択します。

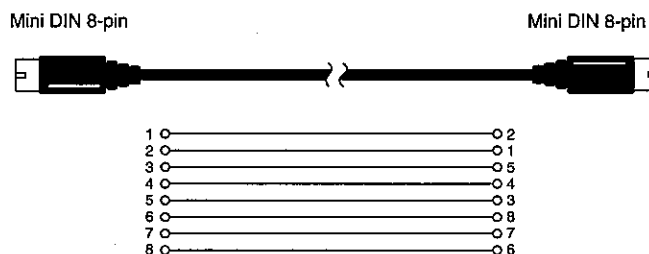
XC-3000iをIBM PC(互換機)と接続する場合には、38.4kに、Apple MacintoshまたはNEC PC-98シリーズと接続する場合には31.25kに設定します。

専用接続ケーブル配線図

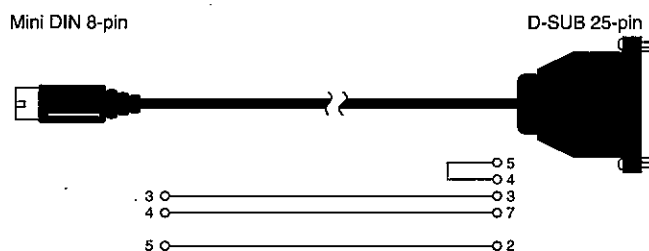
(1) AG-001 (for IBM PC or Compatible, or PC-98 Serial 2)



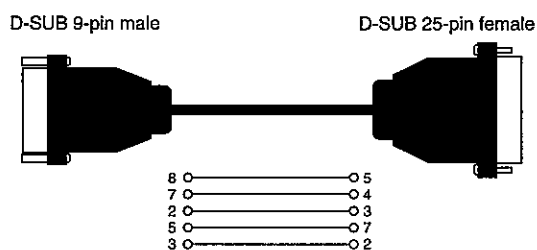
(2) AG-002 (for Macintosh)



(3) AG-003 (for NEC PC-98)




(4) AG-004 (Adapter for IBM or Compatible)



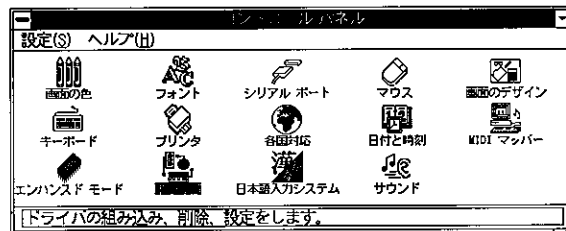
KORG MIDI Driverのインストールと セットアップ

XC-3000iとコンピュータを接続するためのオプション[別売]AG-001A/AG-001、AG-002、AG-003には、“KORG MIDI Driver”が付属されています。IBM PC(互換機)、NEC PC-98シリーズでお使いになるアプリケーション(シーケンサー)がWindowsに対応している場合にKORG MIDI Driverを使用しますと、シリアルポート(COM, RS-232C)に接続したXC-3000iをMIDIデバイスとして扱えるようになります。また、Apple Macintoshシリーズでお使いになるアプリケーション(シーケンサー)がApple MIDI Managerに対応している場合にKORG MIDI Driverを使用しますと、シリアルポート(モデム、プリンタ)に接続したXC-3000iとMacintoshとの間で相互に情報のやり取りが行えるようになります。

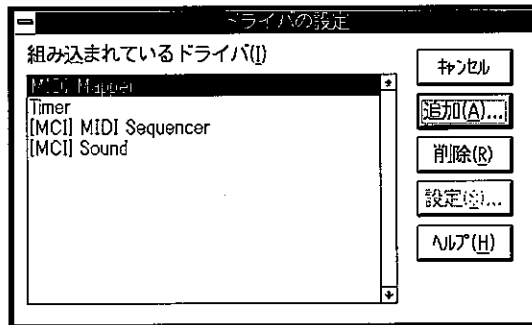
KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール

 お使いのコンピュータの処理速度が十分に速くない場合、MIDI INデータを正しく受信できないことがあります。

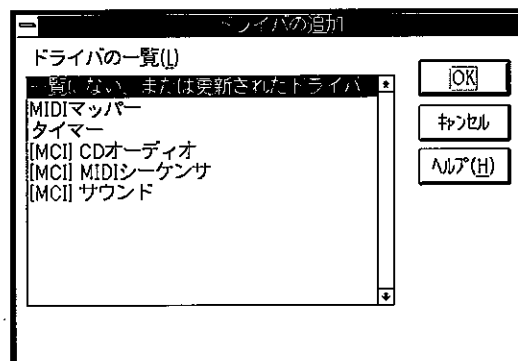
1. コントロールパネルの中のドライバアイコンをダブルクリックします。



2. [追加]ボタンをクリックします。

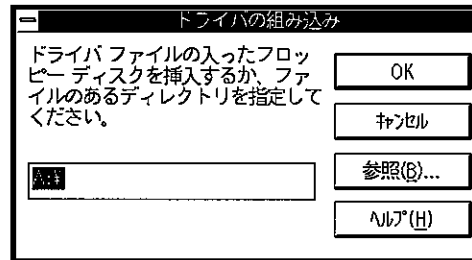


3. ドライバの一覧の中から[一覧にない、または更新されたドライバ]を選び、[OK]ボタンをクリックします。

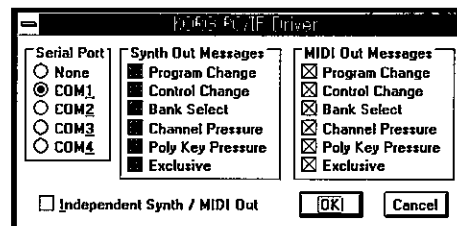


4. AG001A/AG-001、AG-003の付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに入れた場合は“A:¥”(Bドライブの場合は“B:¥”)と入力し、[OK]ボタンをクリックします。

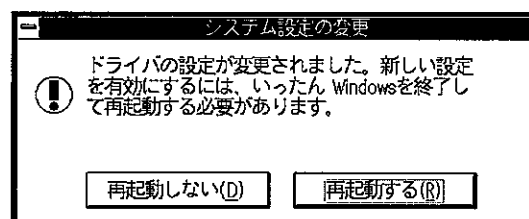
ただし、PC-98シリーズでAG-001Aの付属ディスクをインストールする場合は、ディスクをAドライブに入れた場合は“A:¥PC98”(Bドライブの場合は“B:¥PC98”)と入力し、[OK]ボタンをクリックしてください。



5. KORG PC/IF Driverを選び、[OK]ボタンをクリックすると、セットアップの画面になります。次の「KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ」に従って、セットアップを行ってください。



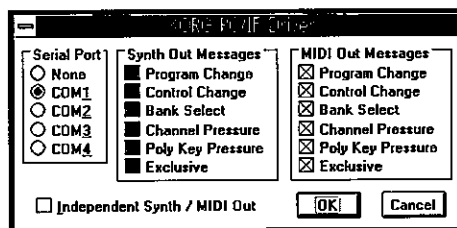
6. セットアップ後、ドライバを有効にするために、ディスクを取り出し、[再起動する]を選択します。



KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ


1. コントロールパネルの中のドライバアイコンをダブルクリックし、[KORG PC/IF Driver]を選び、設定のボタンをクリックするとセットアップの画面になります。
2. Serial PortではXC-3000iを接続したシリアルポートを[COM1]～[COM4]の中から選びます。PC-98シリーズではRS-232Cに接続している場合は[COM1]に、Serial2に接続している場合は[COM2]を選んでください。

KORG MIDI Driverを組み込んだ後に、シリアルポートを別の用途に使うときには、ドライバを削除(Delete)するか、または[None]を選んでドライバを無効にしてください。

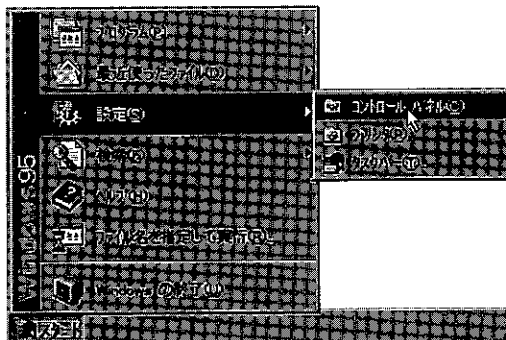


3. XC-3000iと接続したときは、[Independent Synth/MIDI Out]は使用しませんので、チェックしないでください。
チェックすると誤動作の原因になります。
4. [MIDI Out Messages]ではXC-3000iへ送るメッセージを選ぶことができます。
5. 選択が終わったら[OK]ボタンをクリックします。また、無効にしたい場合は[Cancel]をクリックします。

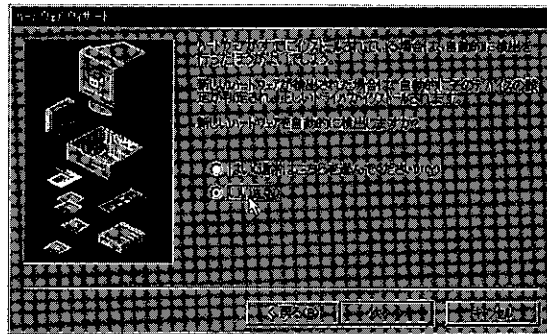
KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール

 お使いのコンピュータの処理速度が十分に速くない場合、MIDI INデータを正しく受信できないことがあります。

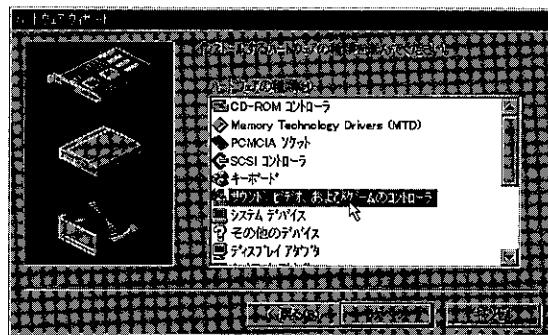
1. タスクバーの[スタート]ボタンをクリックして、[設定]の中の[コントロールパネル]をクリックします。



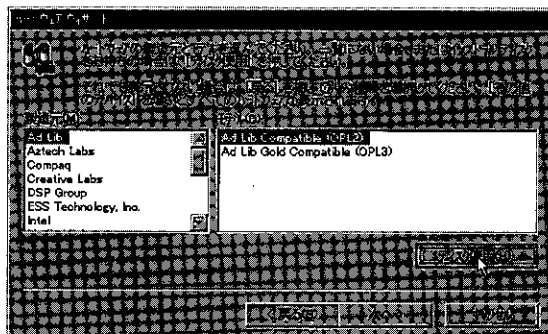
2. コントロールパネルの中の[ハードウェア]アイコンをダブルクリックすると、ハードウェアウィザードが起動するので[次へ>]ボタンをクリックします。
3. 「新しいハードウェアを自動的に検出しますか?」という質問に対して、必ず[いいえ]を選び、[次へ>]ボタンをクリックします。



4. [サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ]を選び、[次へ>]ボタンをクリックします。



5. [ディスク使用]をクリックします。

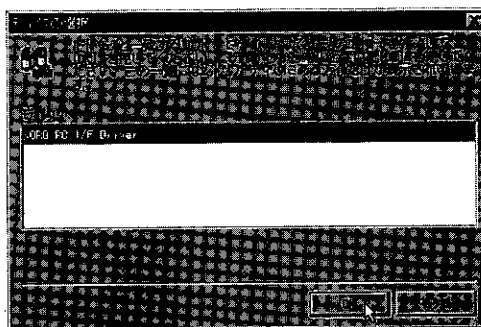


ドライブとディレクトリを指定するダイアログが表示されます。

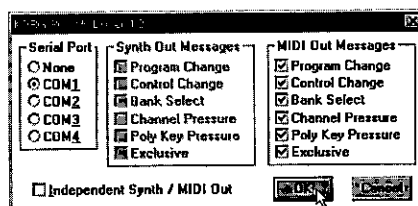
6. AG001A/AG-001、AG-003の付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに入れた場合は“A:¥”(Bドライブの場合は“B:¥”)と入力し、[OK]ボタンをクリックします。

ただし、PC-98シリーズでAG-001Aの付属ディスクをインストールする場合は、ディスクをAドライブに入れた場合は“A:¥PC98”(Bドライブの場合は“B:¥PC98”)と入力し、[OK]ボタンをクリックしてください。

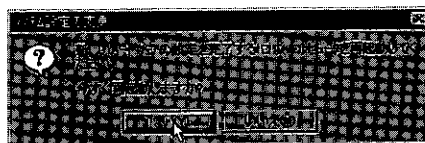
7. [OK]ボタンをクリックして、[完了]をクリックします。



8. 「KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ」(P.9-5)に従ってセットアップを行い、[OK]ボタンをクリックします。



9. ドライバーを有効にするために必ず再起動させてください。



KORG MIDI DriverのWindows95のセットアップを変更する場合

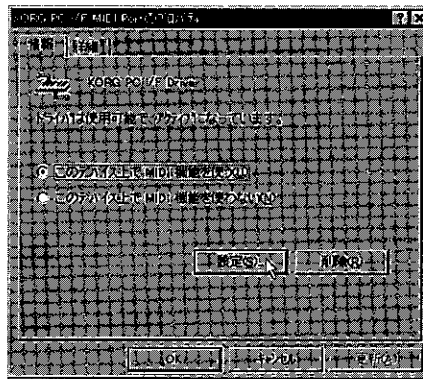
1. コントロールパネルの中の[マルチメディア]アイコンをダブルクリックすると、マルチメディアのプロパティダイアログが表示されます。
2. 右上の[詳細設定]タブをクリックします。
3. [MIDIデバイス]の[+]をクリックして(表示が[-]に変わります) [KORG PC I/F MIDI Port]をクリックします。



4. [プロパティ]ボタンをクリックします。

KORG PC I/F MIDI Portのプロパティが表示されます。

5. [設定]ボタンをクリックします。



『KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ』(P.9-5)に従ってセットアップを行い、[OK]ボタンをクリックします。

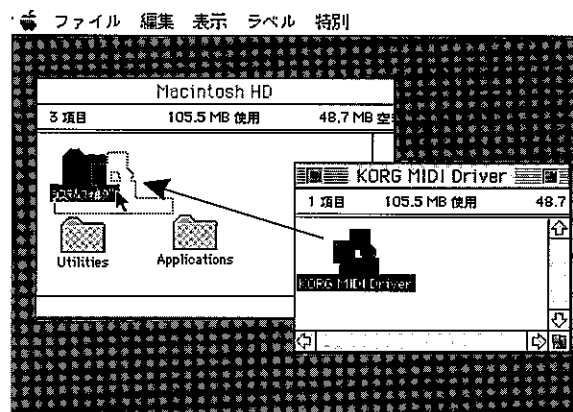
設定を変更した場合にはWindowsを再起動させてください。

KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール

▲ KORG MIDI Driverを使用するには、あらかじめApple MIDI ManagerおよびPatchBayがインストールされている必要があります。Apple MIDI ManagerおよびPatchBayは、お使いのMIDIアプリケーションに付属されているものをお使いください。AG-002には付属されていません。

KORG MIDI Driverを使うと、“Modem MIDI Out/Port setting”ダイアログ(P.9-11参照)でXC-3000iに送るMIDIチャンネルとメッセージの種類を設定することができます。そのような機能が必要ない場合は、KORG MIDI Driverを使わずに、Apple MIDI Driverをそのまま使用することができます。Apple MIDI Driverを使う場合や、Apple MIDI Managerを使用しないMIDIアプリケーション(シーケンサー)を使う場合はP.9-11をご覧ください。

1. AG-002の付属ディスク内のKORG MIDI Driverを起動ディスクのシステムフォルダにコピーします。



2. システムフォルダ内にApple MIDI Driverがあるときは削除するか、他のフォルダに移動してください。Apple MIDI Managerは削除や移動を行わないように注意してください。

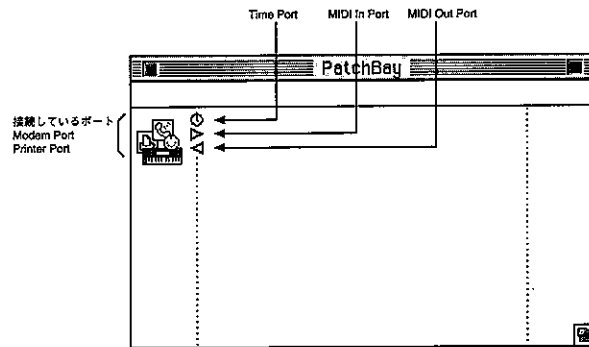
※ KORG MIDI Driverは、Apple MIDI Driverの機能を含んでいます。

3. 特別メニューから“再起動”を選択します。

KORG MIDI Driver (Macintosh)のセットアップ

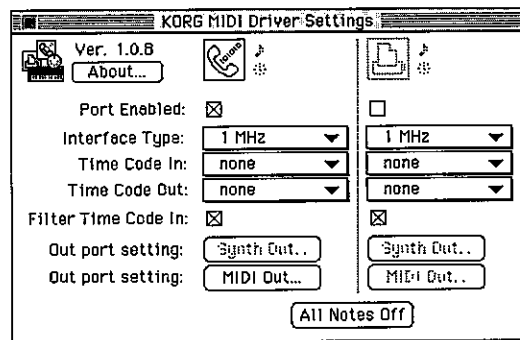
1. PatchBayを起動します。

インストールが正しく行われた後、PatchBayを起動すると下図のようにPatchBayウィンドウ内にKORG MIDI Driverのアイコンが表示されます。(Modem/Printerの各ポートはセットアップの状態により表示が異なる場合があります。)



2. PatchBayの中のKORG MIDI Driverのアイコンをダブルクリックします。

セットアップダイアログが表示されます。



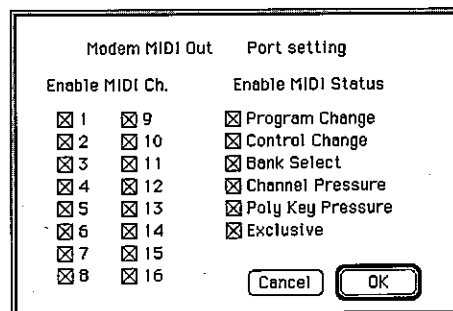
3. XC-3000iを接続しているポートのPort Enabledをチェックし、Interface Typeを[1MHz]に設定します。

(XC-3000iには、KORG PC IFが内蔵されていないので、[KORG PCIF]は選択しないでください。)


4. [Out Port Setting] ボタンを押します。

次のダイアログが現れます。ここで各ポートへ出力されるMIDIチャンネル/メッセージを選択することができます。チェックされているチャンネル/メッセージのみ出力します。

5. 設定後、[OK] ボタンを押します。



6. MIDIアプリケーション(シーケンサー)を起動して、MIDIアプリケーションのOut Portの<からマウスをドラッグしてMIDI DriverのMIDI Outに接続します。

- ・ PatchBayの使用方法については、“”メニューの“About PatchBay ...”等の説明をご覧ください。

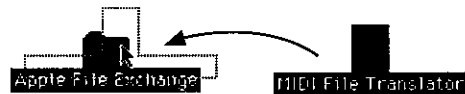
Apple MIDI Driverを使う場合は、(KORG MIDI Driverがシステムフォルダ内にあるときは、削除または移動した後)PatchBayを起動し、その中のApple MIDI Driverのアイコンをダブルクリックして、XC-3000iを接続したPortのEnabledをチェックし、Interface Typeを[1MHz]に設定して、ダイアログを閉じます。PatchBay上で、MIDIアプリケーション(シーケンサー)のOutPortの \triangleleft からマウスをドラッグして、MIDI Outに接続します。

Apple MIDI Managerを使用しないMIDIアプリケーション(シーケンサー)を使う場合は、XC-3000iが接続されているPortを選択し、クロックの設定を[1MHz]に設定してください。

AG-002付属のMIDI File Translatorについて

市販のスタンダードMIDIファイル(SMF)のソングファイルのほとんどが、MS-DOSフォーマットで保存されています。AG-002に付属されているMIDI File Translatorは、これらのMS-DOSのSMFソングファイルをMacintoshのMIDIアプリケーションがSMFとして認識できるように変換する**Apple File Exchange**用のTranslator(翻訳プログラム)です。

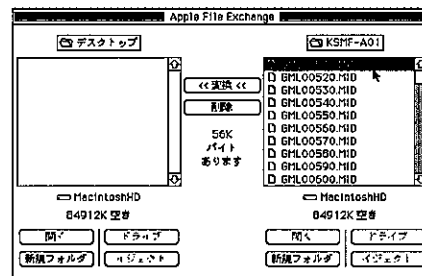
1. MIDI File TranslatorをApple File Exchangeのフォルダに入れます。



2. Apple File Exchangeをダブルクリックして、起動します。

3. 変換したいMS-DOSディスクをドライブに挿入します。

下のような画面が現れます(画面上はKORG SMFライブラリ KSMF-A01です)。MS-DOSフォーマットのディスクは必ず“**Apple File Exchange**”を起動させてから、ディスクドライブに入れてください。



4. 変換したいソング(曲)ファイルを選びます。

5. 中央の「<<変換<<」(又は「>>変換>>」)ボタンを押します。

変換が始まります。棒グラフが100%までいったら変換が完了しました。左側のボックスに変換されたファイルが現れます。



6. Apple File Exchangeを終了します。

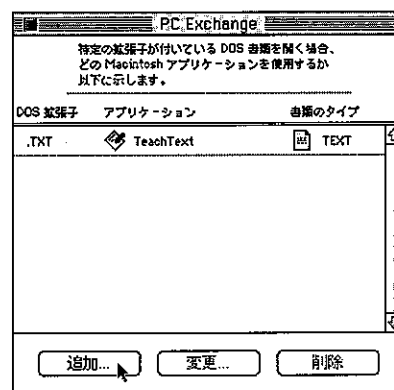
PC ExchangeによるSMFの変換方法

MacintoshのシステムにApple File Exchangeが付属されていない場合は、PC Exchangeを使用することで、MS-DOSフォーマットのSMFソングファイルをMacintoshで認識できるようにすることができます。

例として、**KORG Audio Gallery** [別売]に付属されているMIDI PlayerでMS-DOSのSMFソングファイルを開くための設定方法を説明します。

1. コントロールパネル内のPC Exchangeを開きます。

PC Exchangeのコントロールパネルが現れます。

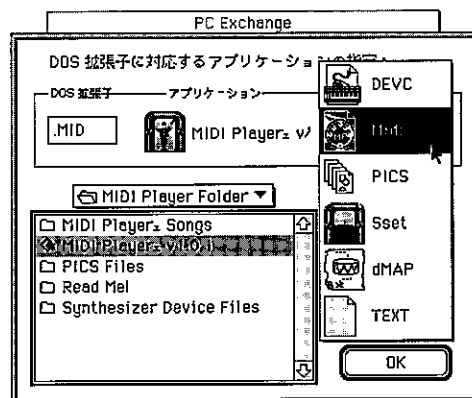


2. [追加...]ボタンを押します。

[DOS拡張子に対応するアプリケーションの指定]ウィンドウが現れます。

3. DOS拡張子項目に“MID”と入力します。

MS-DOSでは、ファイルの種類を分類するために拡張子というピリオドの後に続く3文字をファイル名の後につけます。SMFには、“.MID”という拡張子をつけるのが一般的です。



4. ダイアログの下半分に表示されている一覧から、[MIDI Playerエ v1.0.1]を選びます。

アプリケーション項目に選択したアイコンが現れます。

ここで、お持ちのSMFを扱えるMIDIアプリケーション(シーケンサー)を選べば、そのソフトウェアでSMFソングファイルを開けるようになります。

5. [書類のタイプ]ポップアップメニューから[Midi]を選び、[OK]ボタンをクリックします。

PC Exchangeウィンドウに追加された項目が表示され、登録されました。

MS-DOSのSMFをディスクドライブに挿入すると、そのまま使用することができます。



* 詳しくは“Macintosh PC Exchange”の解説をご覧ください。

10. 仕様とオプション

音源方式	AI ² シンセシス(フル・デジタル・プロセッシング)
音源	32ボイス、32オシレータ(シングル・モード); 16ボイス、32オシレータ(ダブル・モード時)
鍵盤	88鍵(ペロシティ・センス、キー・ウエイト・コントロール付)
波形メモリ	PCM ROM 6Mbyte
エフェクト	2系統ステレオ・デジタル・マルチエフェクト・システム、 48種類
プログラム	GMプログラム128個とGMドラム・プログラム1個 ROMに内蔵; プログラム192個とドラム・プログラム19個をROMに 内蔵; ユーザー・プログラム64個とユーザー・ドラム・プログラ ム2個をRAMに記憶
アレンジメント	128種類をROMに記憶 ユーザー・アレンジメント64種類をRAMに記憶
バックキング・シーケンス	10種類をRAMに記憶
ソング	16チャンネル、16音色(ダイナミック・ボイス・アローケー ション)
バックキング・シーケンス容量	40,000イベント
コントローラ	アサイナブル・ペダル/スイッチ、EC5
オーディオ出力	OUT PUT (L/MONO, R.) *1 ヘッドフォン×2 *2
オーディオ入力	IN PUT (L/MONO, R.) MIC INPUT *2
MIDI	IN, OUT
PCインターフェイス	TO HOST
フロッピー・ディスク・ドライブ	3.5インチ2DD/3.5インチ2HD (IBM PC 1.44MB)
LCD	バックライト付LCD、20文字×2行
メイン・アンプ	40W×2
スピーカー	13cm×2, 10cm×2, 5cm×2
電源	定格100V
消費電力	120W
標準付属品	プリロード・プログラム・データ・ディスクIFD-03P、デモン ストレーション・データ・ディスクXCD-00S、アレンジメン ト・シート、プログラム・シート、専用スタンド、専用椅子、 ヘッドホン
寸法	1,414(幅)×392(奥行)×815.6(高)mm
重量	53kg
オプション備品	ihインタラクティブ・ボーカル・ハーモニー、EC5エク スターナル・コントローラ、DS-1ダンパー・ペダル、PS-1 ペダル・スイッチ、PS-2ペダル・スイッチ、EXP-2エク スプレッション・ペダル、XVP-10エクスプレッション・ペダル

*1:標準プラグ *2:ミニプラグ

仕様は予告なく変更することがあります。

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ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

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

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

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

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

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

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

〈WARNING〉

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

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

© 1996 KORG INC.

0805 GH Printed in Japan