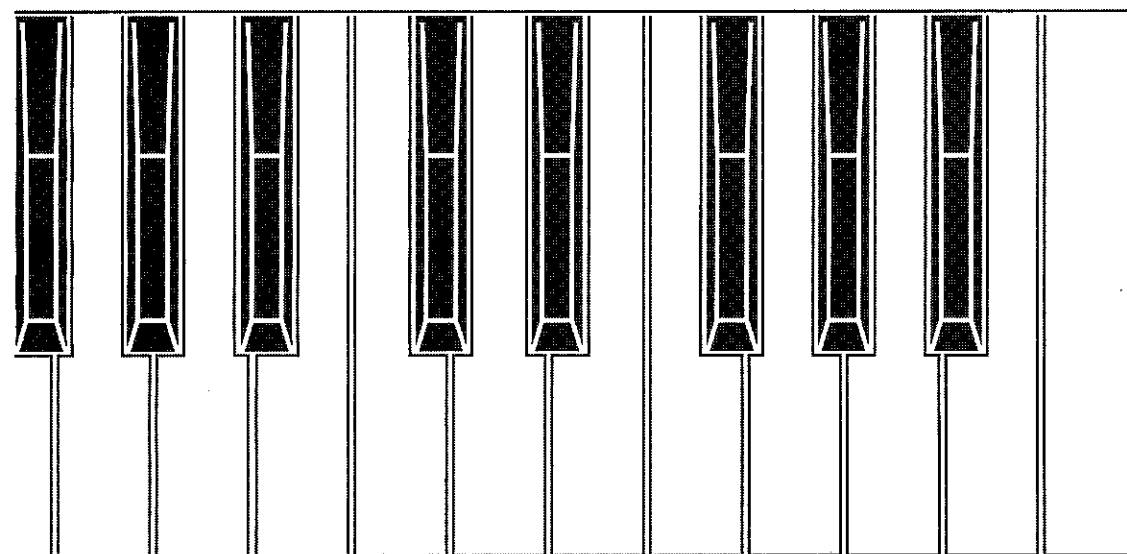


i5S

Interactive Music Workstation



取扱説明書

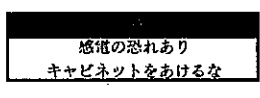
ユーザーズ・ガイド

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT

ai AI² Synthesis System

KORG

安全上のご注意



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

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。

●本体底面の放熱用スリット（細長い溝状の窓）を塞いだり、異物が入ったりしないように十分注意して御使用ください。

●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）
- 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所
- ホコリの多い場所
- 振動の多い場所



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

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

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



●この機器を分解したり、改造したりしないでください。

注意



●本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

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

●他の電気機器の電源コードと一緒のタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

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



●長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。



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

●製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効になります。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。

バックアップ・バッテリーについて

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

はじめに

このたびは、KORG *i5S*をお買い上げいただきましてありがとうございます。

*i5S*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、より多くの皆様に楽しんでいただけるように特別に開発されました。

*i5S*には、aiスクエア・シンセシス・システムと、2系統のステレオ・デジタル・マルチ・エフェクターによる高品位なサウンドのリアルタイム・プレイ、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、さらに鍵盤による演奏・自動伴奏だけでなく、演奏中の音色の切り替えをはじめとしたパネル操作までも含めた、全てのパフォーマンスを記録し、あとから納得いくまで細かな修正も加えられる強力な編集能力を備えたパッキング・シーケンス機能、市販のスタンダードMIDIファイル形式のミュージック・ソフトを再生できるSMFソング・プレイ機能など、インタラクティブ・ミュージック・ワークステーション・シリーズのさまざまな機能をそなえています。これに加えて、インタラクティブ・コンポジション、サスティン、サウンド・ホールド、フェード・イン/アウトなど、簡単な操作で作曲や演奏を盛り上げる新しい機能が用意されました。

*i5S*は、通常の電子キーボードとして、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リアルタイムで自由自在にコントロールしながら、思いのままにプレイすることのできるライブ・インストゥルメントとして、幅広い目的に活用していただける、新しいコンセプトをもったキーボードです。

*i5S*を末永くご愛用いただくためにも、この説明書をよくお読みになって、正しい方法で御使用いただくことをお願い申し上げます。

ユーザース・ガイド

ユーザース・ガイド(本書)は、*i5S*の基本的な操作を、パネル上のキー(スイッチ)1つ1つの機能に基づいて説明します。いわば*i5S*のナビゲーション・マップともいえるのが、このユーザース・ガイドです。

リファレンス・ガイド

リファレンス・ガイドは、*i5S*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。*i5S*の辞書ともいえるのが、リファレンス・ガイドです。

パフォーマンス・ノート

パフォーマンス・ノートには、*i5S*に内蔵あるいは付属している音色や演奏のデータのリストが掲載されています。

目次

はじめに	i
1. 基本操作と各部のなまえ	1-1
ご使用になる前に	1-1
1. セットアップ	1-1
1. 付属品の確認	1-1
2. 電源	1-1
3. 音量の調節	1-2
2. 各部の名称	1-4
1. フロント・パネル	1-4
2. リア・パネル	1-5
3. ディスク・ドライブ	1-6
2. 押すとどうなる? キー一覧	2-1
3. i5Sではこんなことができる	3-1
0. それでは、まずi5Sの自動演奏を聴いてみましょう。	3-2
デモ	3-2
ソング・プレイ	3-2
1. i5Sの鍵盤に触れて、音を出してみましょう。	3-4
音色を変えてみる	3-4
低い音がでない	3-5
弾きやすく歌いやすく	3-6
2. 自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう。	3-9
シンクロ・スタート	3-10
シンクロ・ストップ	3-10
タップ・テンポ	3-11
キーボード・ロック	3-11
3. 自分の演奏を、i5Sに録音して聞いてみましょう。	3-12
演奏を保存しておきたいときは	3-13
4. 演奏データをさらに完璧なものに上げることができます。	3-14
5. 音符を1つずつ入力して行って、演奏データを作ることができます。	3-15
6. 自分で演奏しながら、i5Sに自動的に伴奏をつけさせることができます。	3-17
4. 基本コンセプト	4-1
1. モードとページ	4-1
モードとは	4-1
ページとは	4-2
2. 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iSS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. フロッピー・ディスクについて	7-1
フロッピー・ディスクの種類	7-1
フロッピー・ディスクの取り扱いについて	7-1
フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて	7-1
フロッピー・ディスクの入れかた	7-2
フロッピー・ディスクの取り出しかた	7-2
ヘッドのクリーニング	7-2
8. MIDIアプリケーション	8-1
外部シーケンサーとiSSを組み合わせて	8-1
iSS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
仕様とオプション	10-1

1. 基本操作と各部のなまえ

ご使用になる前に

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

1. セットアップ

1. 付属品の確認

iSSには、下記の付属品が同梱されています。まちがいに揃っていることを確認してください。

- ・ 取扱説明書「ユーザーズ・ガイド」(この本です)
- ・ 取扱説明書「リファレンス・ガイド」
- ・ 取扱説明書「パフォーマンス・ノート」
- ・ データ・ディスク(1枚) iSSで使用できる演奏・音色のデータが5種類収められています。
- ・ パラメータ・シート(7枚) データ・ディスクと、iSS本体に収められている2種類の演奏・音色データのリストです。使い方はP.1-4「パラメータ・シート・スロット」をご覧ください。
- ・ オーバーレイ・シート(1枚) 本体パネル上のキーにこのシートの穴を合わせて乗せると、キーの名前が見やすい日本語表記でご使用いただけます。
- ・ 電源コード(1本)
- ・ 楽譜たて(1個)

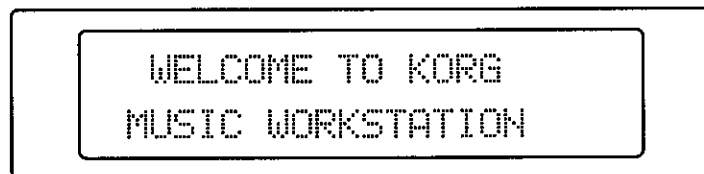
2. 電源

まず、iSSの電源スイッチがオフ(電源が入っていない状態)になっていることを確かめてから、付属の電源コードで、iSSを家庭用の電源コンセントに接続してください。

電源スイッチは、iSS背面の電源入力のすぐ上にあります。

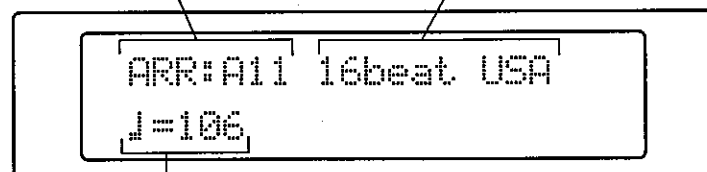
電源を正しく接続したら、電源スイッチを押して、iSSの電源をオンにします。

以下のような表示が数秒間表示されたあとで、



下のような画面が表示されると、iSSは演奏可能な状態になります。

アレンジメントのバンクとナンバー アレンジメントの名称



テンポ

☞リファレンス・ガイドP.1-3「アレンジメント・プレイ・モード」

電源をオフにするときには、電源スイッチをもう1度押してください。

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

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

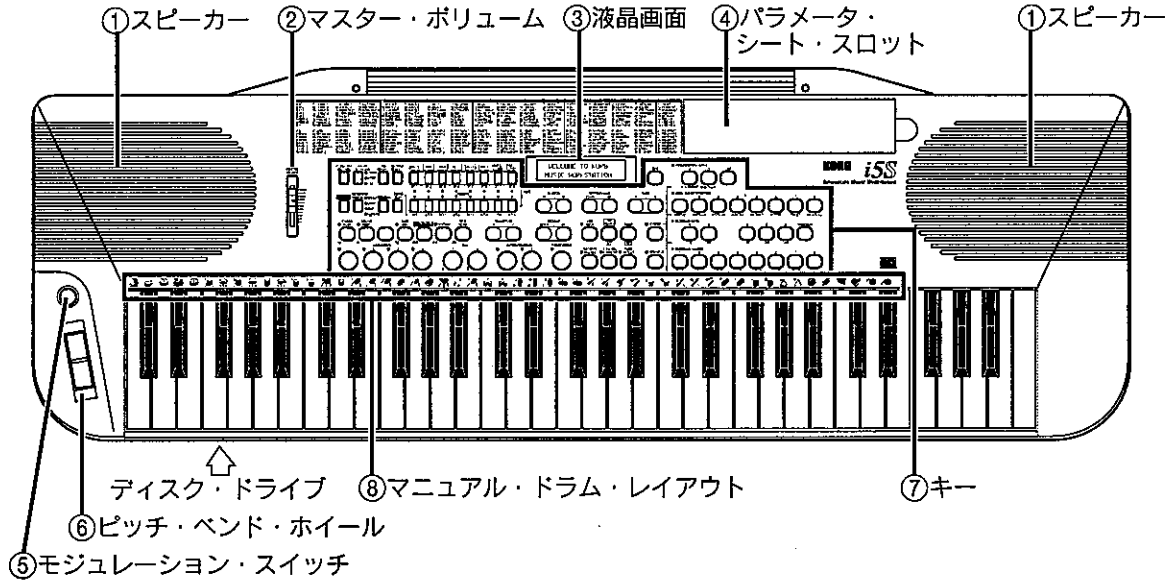
*iSS*の電源がオフになっているときでも、全てのプログラムとアレンジメントのデータは*iSS*のメモリに保存されていますが、ソング・データとバックキング・シーケンス・データは、電源を切ると同時に消えてしまいます。電源を切る前に、バックキング・シーケンス・データは必ずフロッピー・ディスクに保存しておいてください。

☞リファレンス・ガイドP.5-7「セーブ」

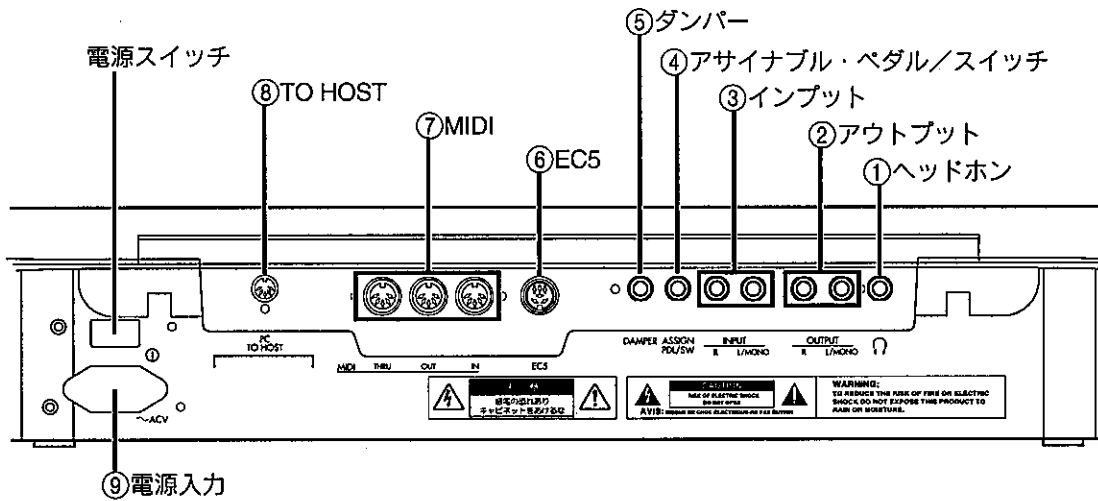
3. 音量の調節

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

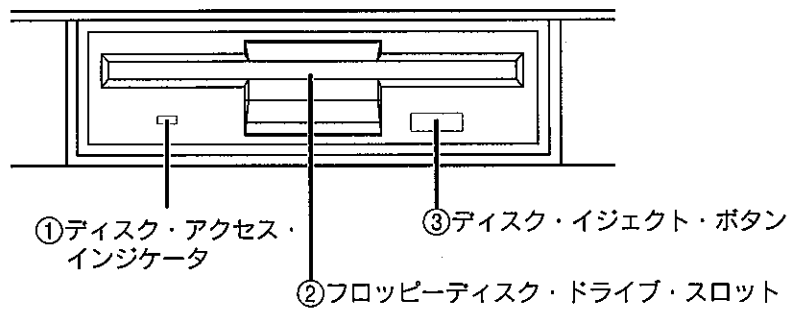
1. フロント・パネル



2. リア・パネル



3. ディスク・ドライブ



2.各部の名称

1.フロント・パネル

① スピーカー

内蔵スピーカーで、iSSのサウンドをステレオで聞くことができます。
ヘッドホン端子にヘッドホンを接続すると、このスピーカーからは自動的に音が出なくなります。

② MASTER VOLUME

iSS全体(スピーカー、ヘッドホンおよびアウトプット)の音量を調節します。

③ 液晶画面

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

④ パラメータ・シート・スロット

付属品として、データ・ディスクに収められているアレンジメントやプログラムのリストを記したカード(パラメータ・シート)がついています。
フロッピー・ディスクからアレンジメントやプログラムをロードしたら、対応するパラメータ・シートをこのスロットに差し込んでおくと、ユーザー・バンクに収められているデータが一目でわかり、たいへん便利です。

⑤ モジュレーション・スイッチ

iSSの演奏中にこのスイッチを押すと、音色によっては、音程が微妙に揺らいだり、うねるような響きが付加されるなど、独特の効果が得られます。

⑥ ピッチ・ベンド・ホイール

iSSの演奏中にこのホイールを動かすと、音色によっては音程が連続的に上下します。
ホイールを手前に動かすと音程が低くなり、向こう側に動かすと音程が高くなります。

⑦ キー

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

⑧ マニュアル・ドラム・レイアウト

iSSのキーボード・アサインをマニュアル・ドラムに設定したとき、iSSの鍵盤を弾くと、1つ1つの鍵盤ごとに異なった打楽器の音が出できます。ここに並んでいる楽器の絵は、それぞれそのすぐ下の鍵を押さえたときに出てくる楽器の種類を示しています。
ただし、ドラム・プログラムによっては、鍵の絵と出てくる楽器の音が一致しない場合もあります。それぞれのドラム・プログラムについて、どの鍵からどんな音が出てくるかは、パフォーマンス・ノートの「Drum Kit Layouts」のページにまとめてあります。

2.リア・パネル

① ヘッドホン

ステレオ・ヘッドホンをこの端子につなぐと、周囲に音を出さずに*i5S*を演奏したり、音を聞いたりすることができます。

② OUTPUT アウトプット

キーボード・ミキサーやオーディオ・アンプなど、外部の機器で*i5S*のサウンドを聞きたい場合には、この端子と外部機器とを接続してください。

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

③ INPUT インプット

音源モジュールやカセットレコーダー、CDプレーヤーなど、外部機器からの信号を*i5S*に入力して、*i5S*本体のサウンドと一緒に、内蔵スピーカーやヘッドホン、あるいは外部出力に接続したオーディオ・システムなどで楽しむことができます。

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

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

④ ASSIGN PDL/SW アサイン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。☞リファレンスガイドP.5-16「グローバル・モード」

⑤ DAMPER ダンパー

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

☞リファレンスガイドP.5-16「グローバル・モード」

⑥ EC5

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

⑦ MIDI

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

MIDI IN端子は、他の機器からのMIDI信号を受信します。

MIDI OUT端子は、他の機器へMIDI信号を送出します。

MIDI THRU端子は、MIDI IN端子で受信した信号を、そのまま送ります。

⑧ 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*i5S*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。

⑨ 電源入力

付属の電源コードを差し込んでください。

3. ディスク・ドライブ

① ディスク・アクセス・インジケータ

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

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

② フロッピー・ディスク・ドライブ・スロット

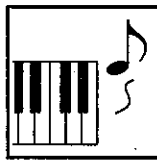
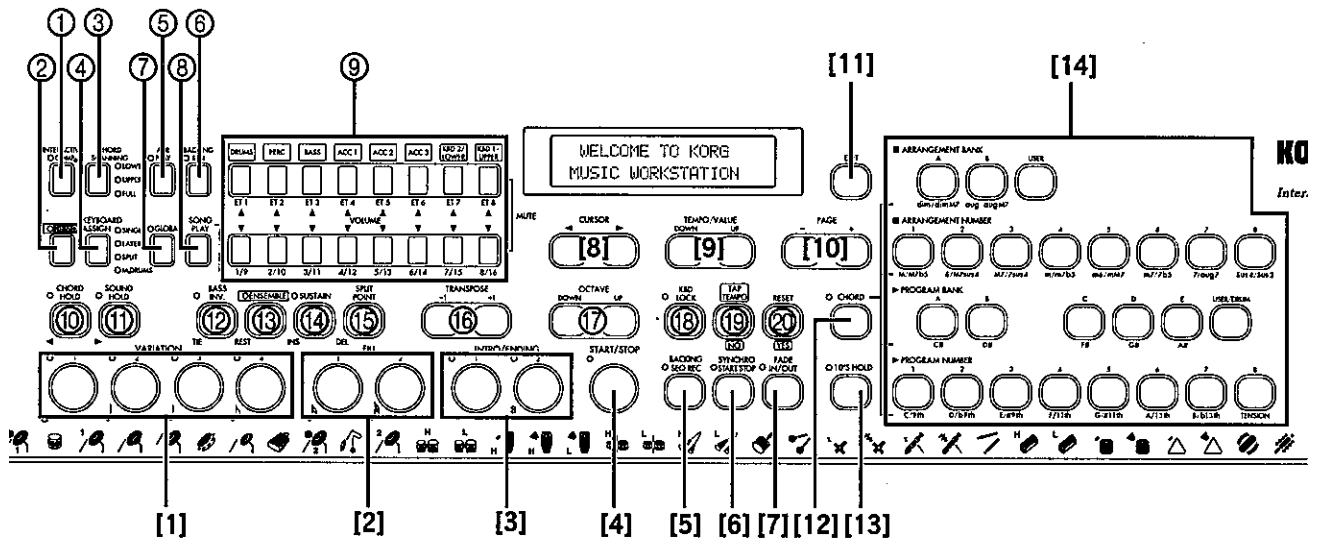
ここに3.5インチ両面倍密度(2DD)または両面高密度(2HD)のフロッピー・ディスクを挿入して使用します。

③ ディスク・イジェクト・ボタン

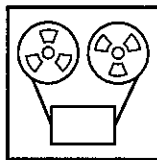
このボタンを押して、フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出します。

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

2. 押すとどうなる? キー一覧



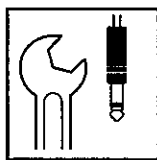
アレンジメント・プレイ・モードで有効な機能です。



バッキング・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。

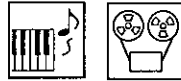


グローバル・モードで有効な機能です。



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。

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



メロディにあわせて自動的に伴奏がつく

このキーを押すと、鍵盤で弾いたメロディを*iSS*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めり方が異なる事があります。
☞P.3-17、P.6-1「インタラクティブ・コンポジション」

② DEMO ● デモ

デモ曲を聞く

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

③ CHORD SCANNING ● コード・スキャニング



押さえた鍵盤からコードをつくる

押さえられた鍵盤からコードを検出する機能を、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。

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・スキャニング)か、の3つのモードを選択することができます。

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、リファレンス・ガイド巻末の付録C「認識されるコード一覧」をご覧ください。

キーを押すたびに、LOWER(ロワー)/UPPER(アップパー)/FULL(フル)の順に、モードが切り替わります。

④ KEYBOARD ASSIGN ● キーボード・アサイン



右手と左手で別の音色

*iSS*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を割り当てる(マニュアル・ドラム・モード)か、を選ぶことができます。

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

⑤ 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。

*iSS*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。

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

録音・修正はこのモードで

⑥ BACKING SEQ. バックキング・シーケンス



このキーを押すと、バックキング・シーケンス・モードに入ります。

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

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

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

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

ディスクやMIDI、その他の設定

⑦ GLOBAL グローバル



このキーを押すと、グローバル・モードに入ります。

iSS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、iSS全体の音程の調節やスケールの選択など、各種の基本機能の設定、外部に接続するフットスイッチやペダルの設定、MIDI機能の設定などを行うときには、このキーを押してください。

SMFディスクの演奏を聞く

⑧ SONG PLAY ソング・プレイ



このキーを押すと、ソング・プレイ・モードに入ります。

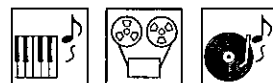
スタンダードMIDIファイル(SMF)フォーマットのソング・データを、フロッピー・ディスクから直接ロードして演奏を楽しむときは、このキーを押してください。

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

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

パートを指定

⑨ TRACK/CHANNEL VOLUME/MUTE



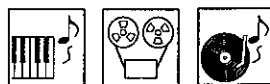
1.トラック/チャンネル

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

楽器ごとの音量を調節

2.ボリューム/ミュート



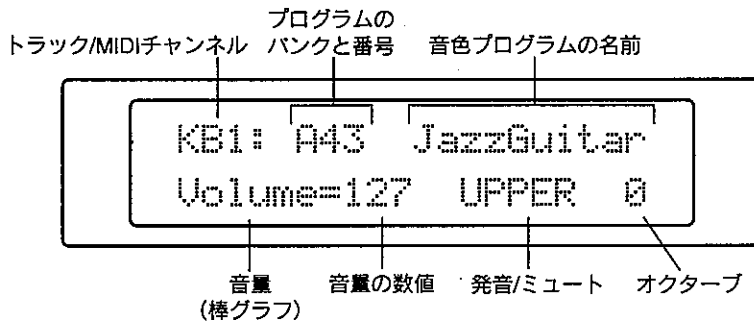
演奏されるそれぞれのトラック(ソング・プレイ・モードの場合はチャンネル)ごとに、そこに割り当てられている音色プログラムの音量や消音(ミュート)の設定をしたいときは、これらのキーを使います。ただしバックキング・シーケンス・モードでは、リアルタイム録音・再生ページ(一番最初のページ)を開いているときでないと、音量やミュートの設定はできません。

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大きくなっていきます。また、▼のキーを繰り返し押すたびに、プログラムの音量は小さくなっていきます。これらのキーは、押し続けると連続的に値が増減するようになっています。

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

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

この▲か▼のどちらかのキーを押すと、液晶画面には次のように表示されます。



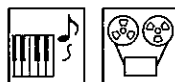
画面の上の行には、押したキーに対応するアレンジメント・トラックまたはエクストラ・トラックと、そのトラックに割り当てられている音色プログラムが表示されます。ただしソング・プレイ・モードのときにはトラックではなく、対応するMIDIチャンネルと、そのチャンネルに割り当てられている音色プログラムが表示されます。

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、そのトラックのキーボード・アサインの設定(UPPERまたはLOWER)が表示されます。

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

⑩ CHORD HOLD/◀ ●



押さえたコードを記憶する

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.◀ 

バックিং・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。

⑪ SOUND HOLD/▶ ●



簡単操作で前奏や伴奏を盛り上げる

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・スキャンニングしてボイスンしたコードの音を鳴らすか、それともベース音だけを出すかを設定しておくことができます。

☞リファレンス・ガイドP.5-20

 この機能を使用する場合には...

1. コード・スキャンニングを、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.▶



バックイング・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。

ベース音を独立指定

⑫ BASS INV./TIE 

1. ベース・インバージョン



このキーを押しておく、鍵盤でコードを指定するとき、i5S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・スキャンニングがFULLの場合ベース音から手を離しても、次にベース音が指定されるまで、直前のベース音が有効になります。

2. タイ



バックイング・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。

メロディを弾くだけでハーモニー

⑬ ENSEMBLE/REST 

1. アンサンブル



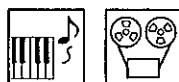
このキーを押しておく、鍵盤でメロディを弾くときなどに、その時のコード・スキャンニングに応じたハーモニーを、メロディと同時に鳴らすことができます。

2. 休符



バックイング・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。

⑭ **SUSTAIN/INS** 
1. サステイン



音に余韻がつく

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

2. インサート

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

☞リファレンス・ガイドP.2-22「イベント・エディット」

また、リネーム・アレンジメント(☞リファレンス・ガイドP.1-14)、リネーム・バックキング・シーケンス(☞リファレンス・ガイドP.2-28)、セーブ(☞リファレンス・ガイドP.5-7)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のある位置に、1文字を挿入することができます。

⑮ **SPLIT POINT/DEL** 

1. スプリット・ポイント



右手と左手の境界線

このキーを押しながらi5S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。

i5S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・スキッピングの範囲を限定したりする場合に、このキーを使います。

スプリット・ポイントの設定は、液晶画面の表示で確認することができます。

このキーを押し続けている間だけ、画面は次のような表示になります。



スプリット・ポイントは、アッパー側の一番低い鍵(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、アッパー側はC4の鍵を含めた右側(高音側)の範囲で、ロワー側はB3鍵から左側(低音側)の範囲になっています。

2. デリート

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

また、リネーム・アレンジメント(☞リファレンス・ガイドP.1-14)、リネーム・バックキング・シーケンス(☞リファレンス・ガイドP.2-28)、セーブ(☞リファレンス・ガイドP.5-7)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のある位置にある1文字を削除します。

移調も簡単に

⑩ TRANSPOSE(-1/+1)
トランスポーズ



このキーを押すと、i5S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。



キーボード・ティンバーの発音/ミュートの状態

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

音域を高くしたり低くしたり

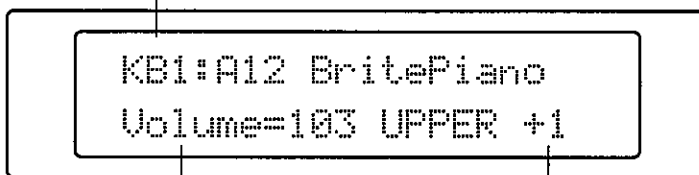
⑪ OCTAVE(DOWN/UP)
オクターブ



このキーを押すと、i5S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。

テンポや音色はそのまま

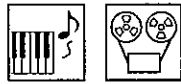
⑫ KBD LOCK ●
キーボード・ロック



このキーを押すと、現在演奏しているアレンジメントを、演奏しながら別のアレンジメントに切り替えても、テンポや鍵盤の音は元のアレンジメントのまま演奏することができます。
このキーを押すことによって、Tempo、Prog、Oct.、outsets (PLAY↔MUTE)、KBD Assign、SPLIT POINT、TRANSPOSE、CHORD SCAN、VOLUME、PAN、SENDの各パラメータがロックされます。

☞P.3-9「自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう」

⑱ TAP TEMPO/NO



叩いた速さでテンポが決まる

1. タップ・テンポ

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

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

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

2. ノー

液晶画面に、操作の実行や処理の継続の確認を求める(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。

⑳ RESET/YES



最初に戻る

1. リセット

このキーを押すと、

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

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

2. イエス

液晶画面に、操作の実行や処理の継続の確認を求める(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、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。

[1] VARIATION(1,2,3,4) ●



演奏スタイルを4通りに変化

1. バリエーション

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

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

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

☞リファレンス・ガイドP.1-12「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



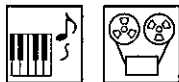
バックキング・シーケンス・モードのステップ・レコーディングで、ステップ(音符の長さ)をこのキーで直接指定することができます。リファレンス・ガイドP.2-10「ステップ・レコーディング」

- VARIATION 1 = (全音符) ♩
- VARIATION 2 = (2分音符) ♪
- VARIATION 3 = (4分音符) ♫
- VARIATION 4 = (8分音符) ♮

曲の途中にフィルを入れる

[2] FILL(1,2)

1.フィル・イン



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

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

2.ステップ入力



バックキング・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。

リファレンス・ガイドP.2-10「ステップ・レコーディング」

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

[3] INTRO/ENDING(1,2)

1.イントロ/エンディング



曲想にあったイントロで演奏をスタート

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

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

ドラマチックに曲の終わりを飾る

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

選択されたエンディングのLEDは、そのエンディングに演奏が切り替わるまで点滅を続けます。

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。

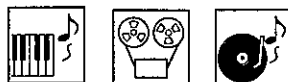
リファレンス・ガイドP.2-10「ステップ・レコーディング」

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

演奏や録音をスタート・ストップ

[4] 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、およびバックキング・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。

ストップの状態では、LEDはテンポにあわせて緑色で点滅します。演奏や録音が始まると、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。

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

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



録音の準備に入る

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

アレンジメント・モードでユーザー・バンクが選ばれているときにこれを押すと、選ばれているアレンジメントにデータをライトします。

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



鍵盤を弾けば即座にスタート

演奏を始めるとき、START/STOPキーの代わりにこのキーを押すと、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ようにできます。

[7] FADE IN/OUT ● フェード・イン/アウト



だんだん大きく、徐々に小さく

演奏を始めるとき、START/STOPキーの代わりにこのキーを押すと、無音の状態から音がだんだん大きくなるようにアレンジメント・プレイがスタートします。

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アレンジメント・プレイが終わります。

[8] CURSOR(√, ▶) カーソル



カーソルで、液晶画面上の設定項目を選択したいときに、このキーを使います。

このキーを押すと、カーソルが画面の設定項目の下を順に移動します。

▶キーを押すと、カーソルは左から右へと移動します。

√キーを押すと、カーソルは右から左へと移動します。

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

[9] TEMPO/VALUE(DOWN,UP) テンポ/バリュー



1. 各モードでの演奏のときに、テンポを一時的に変更したい場合は、このキーを使います。

DOWNキーを押すと、テンポは遅くなり、UPキーを押すと、テンポは速くなります。

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

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

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

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

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。

液晶画面の表示を切り替える

[10] 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 NUMBERキーまたはPROGRAM NUMBER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。☞P.2-12「ARRANGEMENT NUMBER」/「PROGRAM NUMBER」

[11] EXIT エグジット



1. 全てのモードで、どのページを開いているときでも、このキーを押すと一番最初のページに戻ります。
2. バッキング・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。
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、自動的にもとの戻るような画面(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。

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

☞リファレンス・ガイドP.2-3

コードネームがワンタッチで

[12] CHORD ● コード



このキーを押すと、鍵盤でコードを押さえる代わりに、パネル右側のARRANGEMENTおよびPROGRAMのBANKキーとNUMBERキー(☞P.2-12)を使って、コードのルートと種類、およびテンションを指定することができます。

コードネームはわかっている場合でも、鍵盤での押さえ方がわからないようなコードを入力したいときに便利です。

指定できるルートや種類・テンションは、これらのキーの下に、緑色の文字で表示されています。

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

それぞれのキーに対して2種類のコードが割り当てられており、そのキーを押すたびに2つの種類が交互に切り替わります。液晶画面で確認してください。

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

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

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

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

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

[13] 10'S HOLD 
10'Sホールド




音色切り替えの手間を省く

アレンジメントやプログラムを切り替えるときに、このキーを押しておく、アレンジメントやプログラムの10の位の数字が変わらないようになります。10の位が同じナンバーの、別のプログラムに切り替えたいときに便利です。

たとえば現在A12というアレンジメントが選ばれていたとして、これをA16に切り替えたいとします。

通常ならばまずARRANGEMENT NUMBERのキーを1、6と順番に押すと、A16に切り替わります。

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

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

[14] ARRANGEMENT BANK(A,B,USER) ARRANGEMENT NUMBER(1-8)
アレンジメント・バンク、アレンジメント・ナンバー
PROGRAM BANK(A,B,C,D,E,USER/DRUM) PROGRAM NUMBER(1-8)
プログラム・バンク、プログラム・ナンバー

1. アレンジメント、あるいはプログラムのバンクと番号を選択するときに使います。

アレンジメントやプログラムを選ぶ

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

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

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

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

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

また、PROGRAM BANKのUSER/DRUMキーは、押すたびにユーザー・バンクとドラム・バンクとが交互に切り替わります。液晶画面で確認してください。

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

指定できるルートや種類・テンションは、これらのキーの下に、緑色の文字で表示されています。

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

それぞれのキーに対して2種類のコードが割り当てられており、そのキーを押すたびに2つの種類が交互に切り替わります。液晶画面で確認してください。

コードを選ぶ

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


ルートを選ぶ

テンションの指定

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

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

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

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

3. i5Sではこんなことができる

ここでは、はじめてi5Sに触れる方のために、i5Sの基本的な機能を、順を追ってのぞいてみましょう。

i5Sのそばにこの本を置いて、ページをたどりながら、実際にi5Sを操作してみてください。

なお、液晶画面に現われる数値や、プログラムなどの名称が、この本に載っているものと、実際にあなたが操作するi5S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。

表示が違っていても大丈夫

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。その時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。

思い通りにいかなくなったら

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、i5Sにつきあってみてください。

0. それでは、まずi5Sの自動演奏を 聴いてみましょう。

デモ

デモンストレーションは、どのモードにいるときでも聞くことができます。

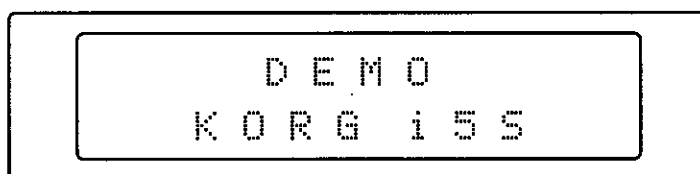
マスター・ボリュームは、初めは目盛1か2ぐらいのところに合わせておきましょう。

演奏が始まったら、聴きやすい音量になるように調節してください。

1. パネル左上のDEMOキーを押してください。

→1. DEMO LEDが赤く点灯します。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。



→3. i5S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。



ソング・プレイ

i5S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、i5Sにセットして手軽に自動演奏を楽しむことができます。

0. SMFデータのフロッピー・ディスクを、i5Sのディスク・ドライブにセットします。

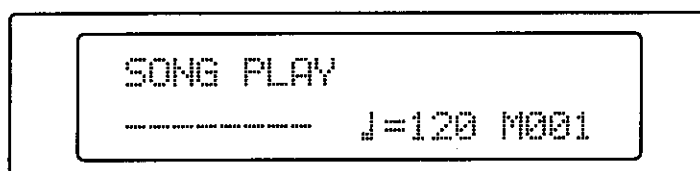
1. SONG PLAY(ソング・プレイ)モードに入ります。

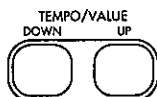
SONG PLAYのLEDが赤く点灯していれば、i5Sはソング・プレイ・モードに入っています。

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

→1. SONG PLAYのLEDが赤く点灯します。

→2. 液晶画面には、次のように表示されます。





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

- 1.ディスクのデータの名前がi5s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。



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

- 1.START/STOP LEDが赤色に素早く点滅して、ディスクのデータがi5sに読み込まれます。
- 2.データを読み込み終わると、演奏が始まります。

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

テンポが変更できます。☞P.2-10「テンポ/バリュー」

楽器ごとに、音量の調節ができます。☞P.2-3「ボリューム/ミュート」



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

1. i5Sの鍵盤に触れて、音を出してみましょう。

i5S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、もちろん普通の鍵盤楽器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みることから始めてみましょう。

1.ARRANGEMENT PLAY(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、i5Sはアレンジメント・プレイ・モードに入っています。

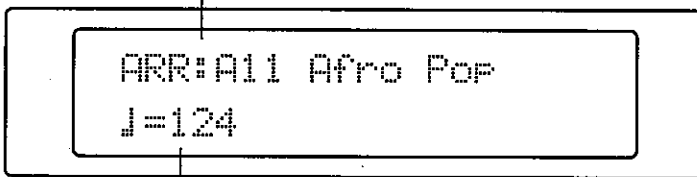


もしもアレンジメント・プレイ・モードに入っていないときは、パネルの左上のほうにあるARR PLAYキーを押してください。

→1.ARR PLAYのLEDが赤く点灯します。

→2.LCDディスプレイには、次のように表示されます。

(a) 現在i5Sで使用できるようになっているアレンジメントの番号と名前



現在使用できるアレンジメントのテンポ (演奏するスピード)

2.鍵盤を自由に弾いてみてください。

現在のアレンジメントに対応した音色(プログラム)を聴くことができます。

音色を変えてみる

鍵盤を弾くと出てくる音の音色を、一時的にかえてみましょう。

プログラム・ナンバーを変えると、音色を変えることができます。

プログラムを選ぶ

1.パネル右側一番下の列の、PROGRAM BANKおよびPROGRAM NUMBERキーをどれか、押してみてください。

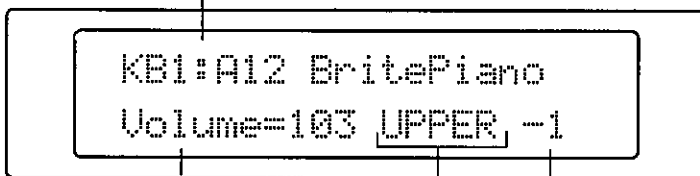
たとえば、バンクAのプログラム12Brite Pianoにしたいときには、キーをA、1、2の順に押します。

☞P.2-12

ただし、同じバンクのなかから別のプログラムに変えたいときには、あらためてバンク・キーを押す必要はありません。そのときは、ナンバー・キーだけを押しさえよいのです。

→LCDディスプレイには、次のように表示されます。

(b) いま選んだプログラムの番号と名前



いま選んだプログラムの音量

キーボード
・アサイン

基準の音の高さから何オクターブ
高く (低く) になっているか

この表示は、プログラム・ナンバーを変える(2桁の数字を押し終える)と、約7秒後に(a)の表示に戻ります。

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。

低い音がでない

i5sを弾いていろいろな音を出しているうちに、鍵盤の低い音域(左手の側)に、弾いても音のでない部分があることに気がついたでしょう。

この範囲では、鍵盤を押さえても音は出ませんが、そのかわりこの部分ではコード・スキャンニングという特別な働きをするようになっています。

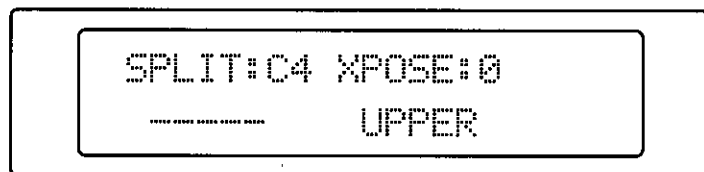
この音のでない領域の広さは、そのとき選択されているアレンジメントによってさまざまです。全ての範囲で音が出るようになっているアレンジメントもあれば、右手側と左手側で異なる音色が出るようになっているアレンジメントもあります。

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



1.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。

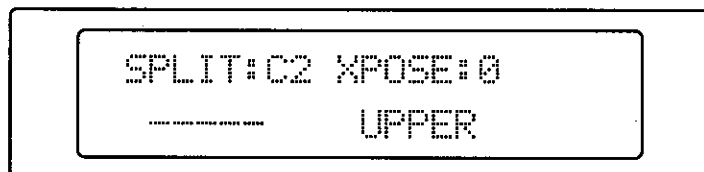
→押し続けている間だけ、液晶画面は、次のような表示になります。



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、今押した鍵より低い音域の鍵盤を弾いても、音が出ないようになります。

2.SPLIT POINTキーを押し続けながら、鍵盤の一番低い音の鍵(一番左の鍵)を押してみましょう。

→液晶画面の表示が、次のように変わります。



3.SPLIT POINTキーを離して鍵盤を再び弾いてみてください。

今度は、全ての鍵盤で音が出るようになりましたね。

☞P.2-6「スプリット・ポイント」

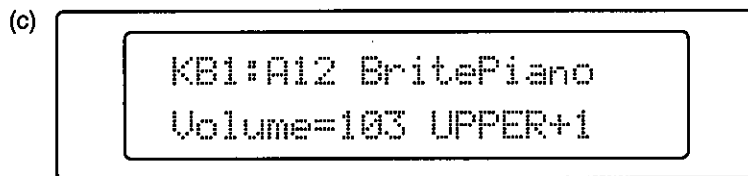
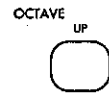
弾きやすく歌いやすく

i5sは、鍵盤で演奏したり、自動演奏したりするときの音程を、半音ずつまたは1オクターブずつ変更することができます。

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

1.OCTAVE UPのキーを押してください。

→1.液晶画面は、次のような表示になります。



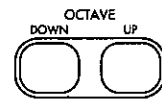
→2.同時に、i5sの鍵盤を弾いたときの音程は1オクターブだけ高くなります。

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

(c)の状態、繰り返しOCTAVE UPまたはOCTAVE DOWNのキーを押すと、

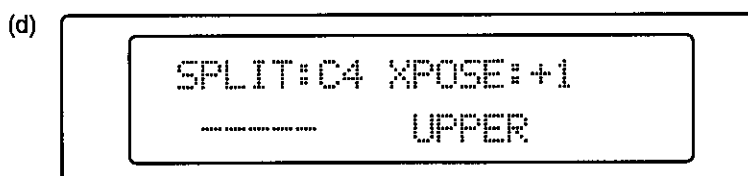
UPPER +1 / UPPER 0 / UPPER -1 -----

オクターブの設定が上下するのがわかるでしょう。



2.TRANSPOSE +1のキーを押してください。

→液晶画面は、次のような表示になります。



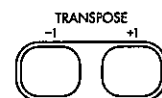
→2.同時に、i5s全体の音程は半音だけ高くなります。

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

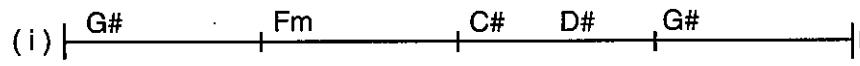
(d)の状態、繰り返しTRANSPOSE +1またはTRANSPOSE -1のキーを押すと、

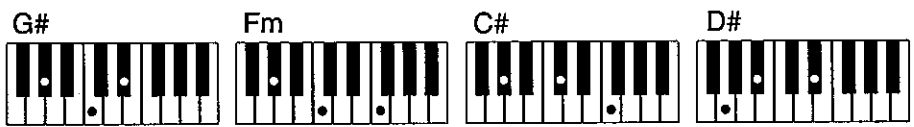
XPOSE: +1 / XPOSE 0 / XPOSE -1 -----

の設定が上下するのがわかるでしょう。



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

(i) 



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

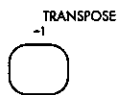
たとえば、曲の全体を半音4つ分だけ高くすれば、コードはこのようになります。

(ii) 

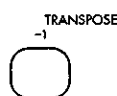
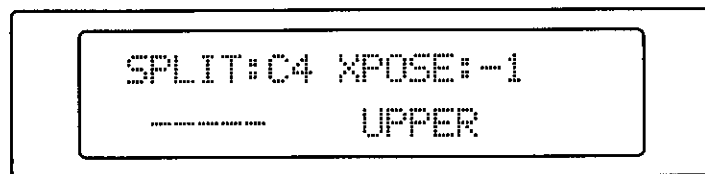


こちらのほうがずっと弾きやすいですが、このまま弾くと当然もとの曲よりも高い音になってしまいます。

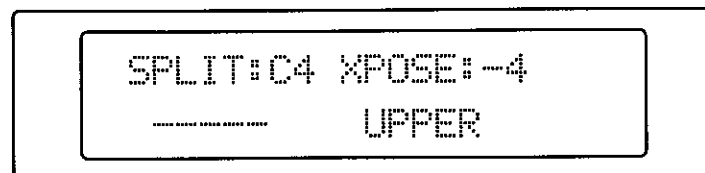
そこで、i5sから出る音の高さを逆に半音4つ分だけ低くしてしまいましょう。



1. TRANSPOSE -1キーを1回押してみましよう。



2. さらに続けて、TRANSPOSE -1キーを3回押してみてください。



これでi5sの全体の音程は、半音4つ分だけ低くなったことになります。

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 |

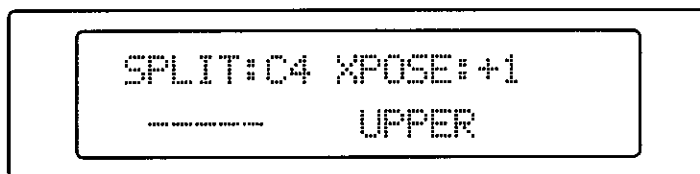
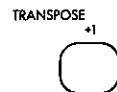
曲の全体を半音3つ分高くすると、コードはこのようになります。

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

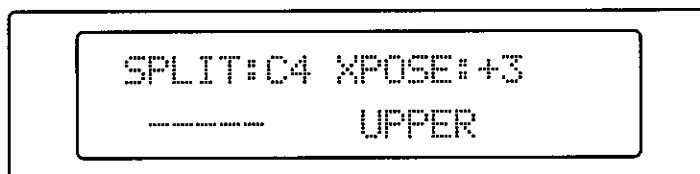
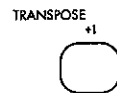
ちょっと押さえるのに指使いの難しそうなコードになってしまいますね。

そこで、トランスポーズ機能を使って、i5sから出る音の高さをそっくり半音3つ分高くしてしましましょう。

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i5sの全体の音程は、半音3つ分だけ高くなったこととなります。

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

2. 自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう。

伴奏をつけるといっても難しく考えることはありません。

i5S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。

アレンジメントを選ぶ

0.はじめに、何かアレンジメントを選んでおきましょう。

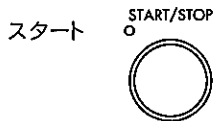
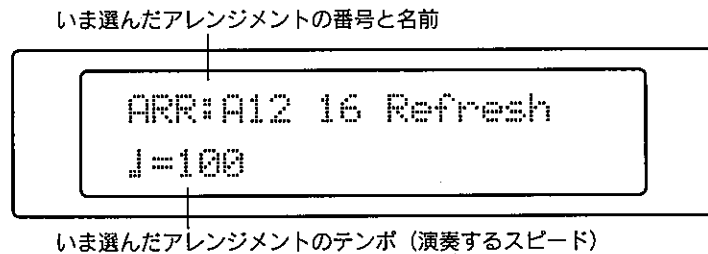
パネル右側の、ARRANGEMENT BANKおよびARRANGEMENT NUMBERキーをどれか、押してみてください。

たとえば、バンクAのアレンジメント12にしたいときには、キーをA、1、2の順に押します。

☞P.2-12「アレンジメント・バンク、アレンジメント・ナンバー」

ただし、同じバンクのなかから別のアレンジメントに変えたいときには、あらためてバンクキーを押す必要はありません。そのときは、ナンバー・キーだけを押しさえよいのです。

→液晶画面には、次のように表示されます。



1.パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

→1.リズムの演奏が始まります。

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

テンポが変更できます。☞P.2-10「テンポ/バリュー」

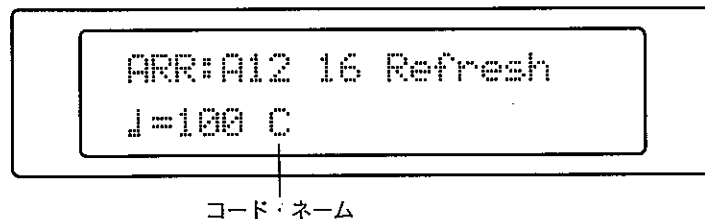
左手で伴奏をコントロールする



2.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.ベースとアカンパニメントが鳴り始めます。

→2.液晶画面に、コード・ネームが表示されます。



いま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i5S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。

☞P.2-2「コード・スキニング」

鍵盤をどのように押さえると、i5sがどんなコードとして判断するかは、リファレンス・ガイド巻末の付録「認識されるコード一覧」にまとめてあります。ご覧ください。

☞リファレンス・ガイド「付録C」

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.2-4「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.2-12「プログラム・バンク、プログラム・ナンバー」

楽器の音色ごとに、それぞれ音量が調節できます。☞P.2-3「ボリューム/ミュート」

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

いかがですか。i5s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。

左手で押さえるコードは、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。

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

3.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。

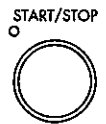
シンクロ・スタート

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。

ストップ



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.2-8

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キーをたたき速さにあわせて、演奏テンポを設定することもできます。

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

☞リファレンス・ガイドP.5-16「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.2-7

アレンジメント・プレイで演奏される楽器の音やテンポは、それぞれのアレンジメントごとに決まっているものです。ですから、演奏の途中でアレンジメントを切り替えると、演奏のテンポや、鍵盤で弾いていた楽器の音も一緒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時には、KBD LOCKキーを押してKBD LOCK LEDを点灯させておいてください。

3. 自分の演奏を、i5Sに録音して聞いてみましょう。

i5Sは、ちょうどテープレコーダーを使って録音するのと同じように、自分の演奏を、もちろん伴奏も含めてそっくり記録しておくことができます。しかもテープレコーダーにはない便利な機能もたくさん備えています。

テープレコーダー感覚で演奏を録音

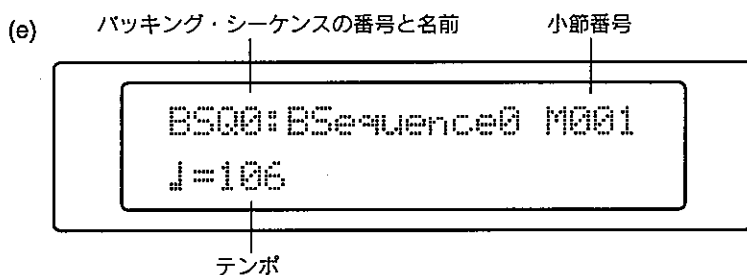
0.BACKING SEQ(バックング・シーケンス)モードに入ります。

BACKING SEQのLEDが赤く点灯していれば、i5Sはバックング・シーケンス・モードに入っています。

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



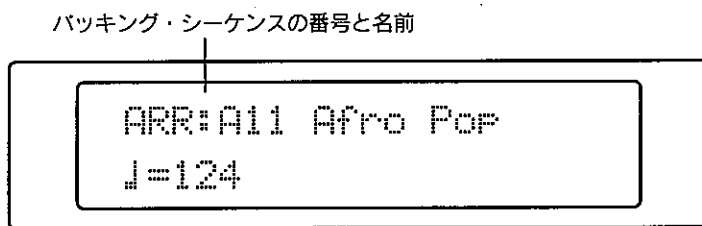
- 1.BACKING SEQのLEDが赤く点灯します。
- 2.液晶画面には、次のように表示されます。



1.パネル右側のアレンジメント・バンクおよびアレンジメント・ナンバーのキーで、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。

アレンジメントを選ぶ

→液晶画面は、アレンジメントの表示に変わります。



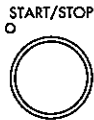
2.パネル中央下の赤いBACKING SEQ.RECキーを押します。

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

録音の準備

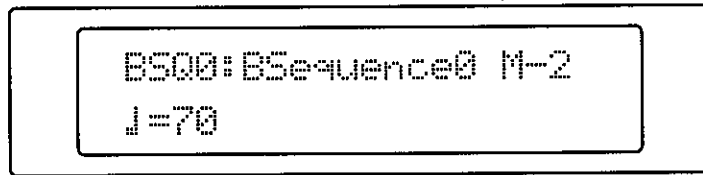


録音開始



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

→1.液晶画面には、次のように表示されます。

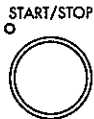


→2.メトロノームのカウントが2小節ぶん鳴ったあとで、アレンジメントがスタートします。

どうぞ、弾き始めてください。演奏がそのまま録音されていきます。

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

録音終わり



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

→BACKING SEQ.REC LEDが消えます。

→小節番号が001に戻ります。

5.さっそく、いま録音した演奏を聞いてみましょう。

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

最後まで再生し終わると、自動的にストップし、小節番号が001に戻ります。

プレイ・バック



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

あとは4.以下同様の手順で、なん度でも録音をやり直すことができます。



演奏を保存しておきたいときは...

このバックিং・シーケンス・モードで録音した演奏は、i5sの電源を切ると同時に消去されてしまいます。

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

☞リファレンス・ガイドP.5-7「セーブ」

4. 演奏データをさらに完璧なものに 仕上げることができます。

i5s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。

さらに細かな修正ができる

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することができます。

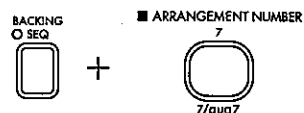
このような複雑な機能を最初から1度に使いこなすのは難しいことです。まずここでは、あなたが演奏した1つ1つの音符がどんなふうに記録されているのかをみてみましょう。

イベントを覗く

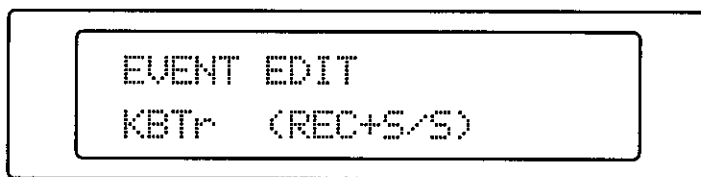
0. バッキング・シーケンス・モードで、i5sになにか演奏データを記録しておきます。☞P.3-12

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

1. BACKING SEQのキーを押しながら、ARRANGEMENT NUMBERの8のキーを押してください。

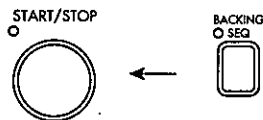
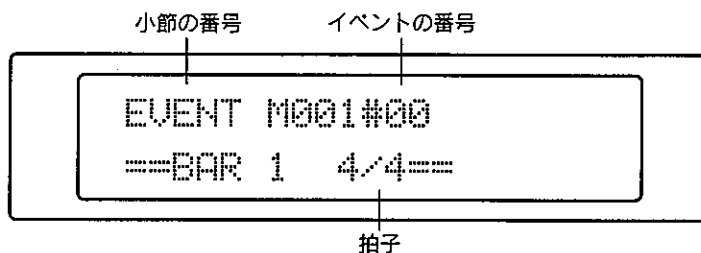


→液晶画面には、次のように表示されます。



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

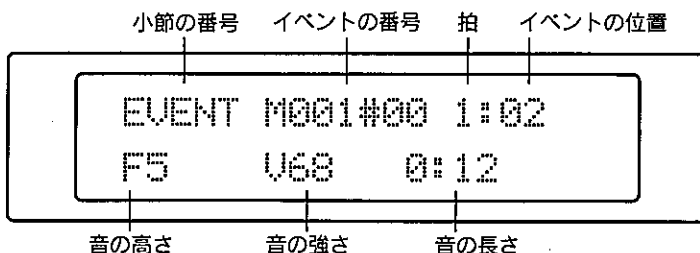
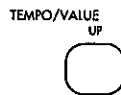
→液晶画面の表示は、次のようになります。



BAR 1というのは、ここから1小節目がはじまりますよ、というしるしです。

3. TEMPO/VALUEのUPキーを1回押してみてください。

→液晶画面の表示は、次のようになります。



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

和音のように、同時に演奏された音でも、1つ1つの音がこのような形で記録されています。

この画面に出ているさまざまな数値を、1つ1つの音ごとに調節して、音程や、音の長さや強さ、微妙なタイミングのずれを修正していくことができます。

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

5. 音符を1つずつ入力して、演奏データを作ることができます。

音符を1つずつ入力する

実際に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、強さといったデータとして入力していくことができます。

当然、直接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。



アレンジメントを選ぶ

0. BACKING SEQ (バックイング・シーケンス) モードに入ります。

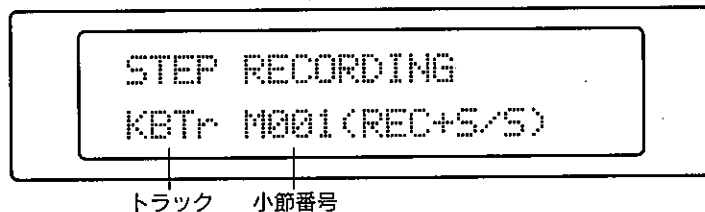
1. パネル右側のアレンジメント・バンクおよびアレンジメント・ナンバーのキーで、演奏するのに使いたいアレンジメントを選んでください。

* ここまでは、3. 自分の演奏を、i5sに録音して聞いてみましょう/テープレコーダー感覚で演奏を録音...と同じです。



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

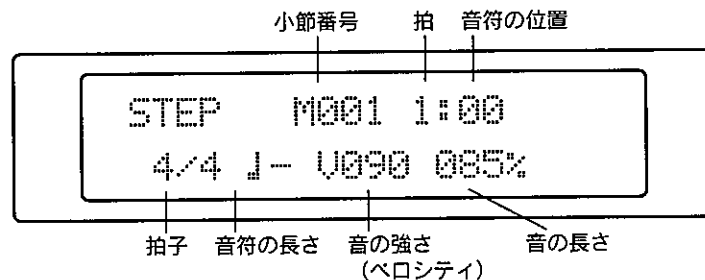
→液晶画面には、次のように表示されます。



3. BACKING SEQ.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。

入力開始

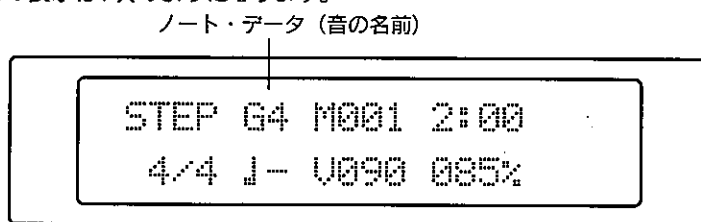


液晶画面をみると、いま第1小節目の1拍目の一番最初に、四分音符を、ベロシティ90の強さで、四分音符1つ分の85%の長さで入力できますよ、という意味のことが表示されています。

4. 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。

→液晶画面の表示は、次のようになります。



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

上の画面はG4の音を弾いたときの例です。

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

5. 続けて、どんどん弾いていってみましょう。

鍵盤を1回押さえるたびに、拍の番号が1つずつ増えていくのがわかるでしょう。

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

6. ある程度入力したら、START/STOPキーを押してください。

7. それでは、ここまで入力したものを聞いてみましょう。

EXITキーを押してください。

→液晶画面は、(e)の表示に戻ります。

START/STOPキーをもう1度押すと、最初から再生されます。

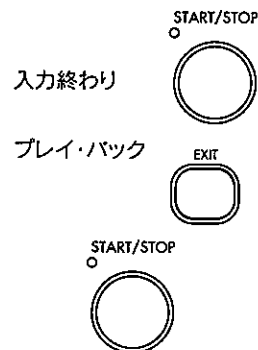
最後まで再生し終わると、自動的にストップし、小節番号が001に戻ります。

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行きました。

当然のことながら、これら音の長さや強さなどの設定は、一音一音入力するそのたびに、さまざまな値に変更することができます。そうやって入力を続けていけば、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、ベースやアコーディオンの元となるコードを入力することができます。

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



より複雑なメロディも入力できる

インタラクティブ・コンポジション

6. 自分で演奏しながら、i5S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



スタート



i5S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i5Sの鍵盤で弾くと、そのメロディをi5Sが分析して自動的にコードを決め、そのコードに基づいて自動的に伴奏のベースとアカンパニメントが演奏される、という機能です。

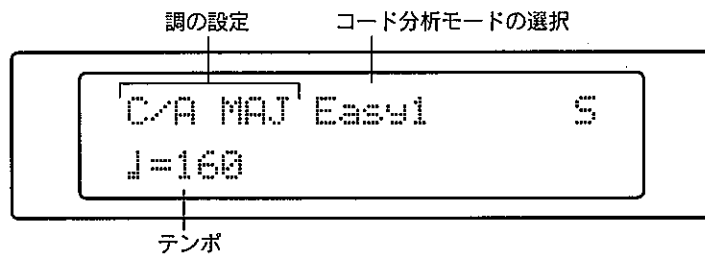
0.ARR PLAY(アレンジメント・プレイ)モードに入ります。

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

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

→INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→液晶画面には、次のように表示されます。



3.パネル中央の、START/STOPキーを押してください。

→アレンジメントの演奏が始まります。

4.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i5Sに分析させるコツです。

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

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



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

☞P.6-2「キー、メジャー/マイナー」

つけられるコードの傾向を、幾つかのパターンのなかから選ぶことができます。

☞P.6-2「ICタイプ」

演奏をあらかじめi5S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。i5S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ますでしょう。

4. 基本コンセプト

1. モードとページ

モードとは

*i5S*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。たとえば、まずアレンジメント・モード、バックキング・シーケンス・モード、グローバル・モードといった具合に、*i5S*の機能によって大きく分けられるモード、というのがあります。

また、これとは別に、スプリット・モードとかレイヤー・モードなどといったものもありますし、バックキング・シーケンスの録音をする際には、オーバーライト・モードとかオーバーダビング・モードといった言葉が出てきます。

MODEという辞書をひいてみると、「様式」とか「方式」を意味する、と書いてありますね。

モードとは

*i5S*の中では、モードとは「ある一連の操作ができる状態」あるいは、「ある一連の機能が働く状態」という意味で使われています。またはもっと簡単に、ただ「状態」という意味だと考えてもよいでしょう。

たとえば、アレンジメント・モードといえば、実際に*i5S*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、バックキング・シーケンス・モードといえば、*i5S*でお好みの曲や伴奏を組み立ててゆく場合のために、音色や音の高さや音の長さなどを選んで登録する機能が働いている「状態」のことを呼ぶわけです。さらに、*i5S*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る音色を鳴らしたり、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*i5S*のモードといえば、モード・キーを押して選択することができる4つのモード...アレンジメント・プレイ・モード、バックキング・シーケンス・モード、グローバル・モード、ソング・プレイ・モードのことを意味します。

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

モードに入る

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

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

ページとは

i5Sは、アレンジメント・プレイ、バックイング・シーケンス、ソング・プレイ、グローバルのそれぞれのモードごとに、さまざまな機能をもっています。

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

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

ページとは

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

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

PAGEキーでページを繰る

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

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

ページ番号を直接指定

ARRANGEMENT NUMBERの1,2,3,.....8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 NUMBERの1,2,3,.....8のキーは、それぞれ、ページ番号の9,10,11,.....16に対応します。

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 NUMBERのキー、あるいはPROGRAM NUMBERのキーを同時に押ししてください。

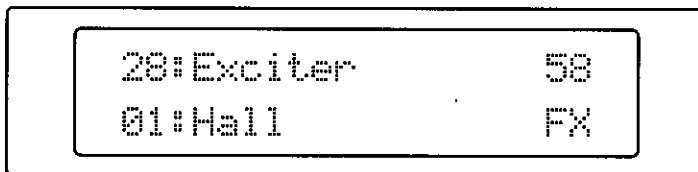
このように、あるページを表示させることを、そのページを「開く」といいます。

ページを「開く」

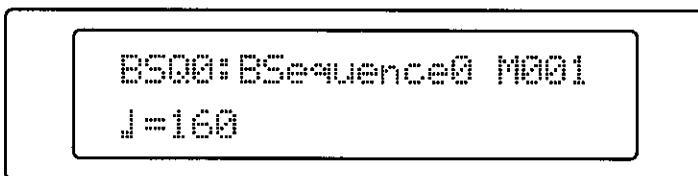
* あるモードで表示されているページの番号は、他のモードへ移動しても、i5Sの電源をオフにしない限り、モードごとに保持されます。

モードを移動したときは...

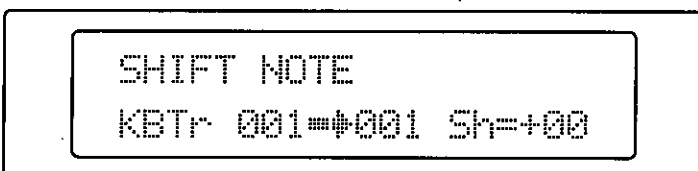
たとえば、いまアレンジメント・プレイ・モードの6ページ目が表示されている状態から、



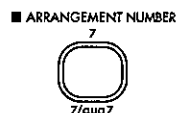
BACKING SEQ.キーを押して、バックイング・シーケンス・モードへ移動したとします。



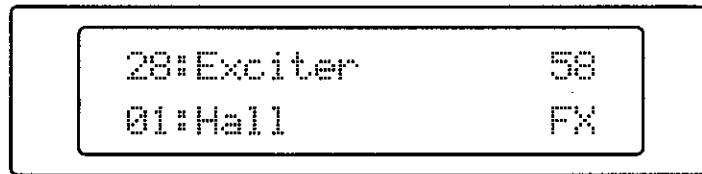
バックイング・シーケンス・モードの7ページ目を開いて、



+

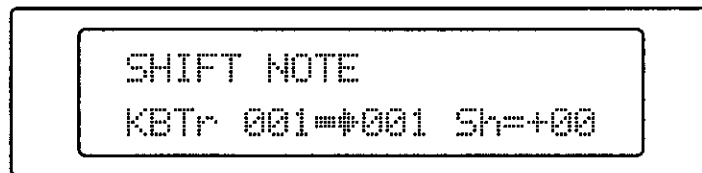


ここで、ARR PLAYキーを押して、再びアレンジメント・プレイ・モードへ戻ってみましょう。さて、何ページ目が表示されるでしょうか。



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

また、ここから再びバックング・シーケンス・モードへ移動してみると、



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

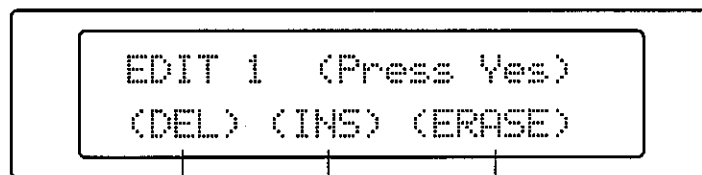
即座に最初のページに戻る

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

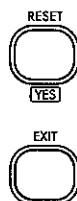
☞P.2-11「エグジット」

サブページ

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



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

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

アレンジメント

i5Sでは、A、B、USERの3つのバンクに、それぞれ64種類のアレンジメントが含まれています。

それぞれのアレンジメントには、プログラム(楽器の音色)、ボリューム、パン、エフェクト、テンポ、ミュートといった、さまざまな設定項目があります。このうち、USERのバンクにある64個のアレンジメントは、これらの設定を、御使用になる方が、自分の使いやすいように自由に変更したり、別売のサウンド/ソング・ライブラリー・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。

曲や伴奏を組み立てるための、音楽の素材をi5Sではスタイルと呼んでいます。

スタイル

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

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

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

さらに、スタイルは、i5S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。

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

スタイル・エレメント

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

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

バックイング・トラック

プログラムとは

i5Sで奏でることのできる様々な楽器の音色のことを、プログラムと呼びます。

プログラム

i5Sでは、A、B、C、D、USERの5つのバンクにそれぞれ64種類ずつとDrに16、合わせて336種類のプログラムが内蔵されています。

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

5. 画面をみながらi5Sを操作

ご覧のとおりi5S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

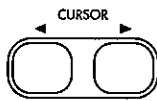
カーソルのはたらき

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。

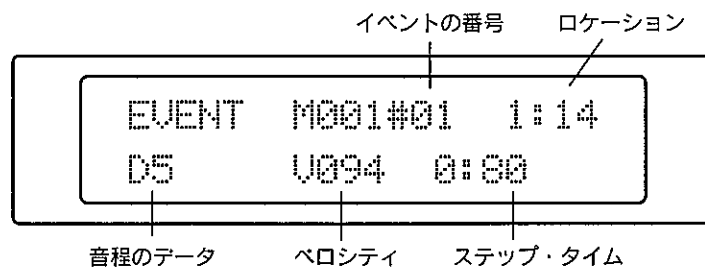
このカーソルで指示されている項目が、そのとき設定を変更することができることを表わしています。

カーソルの移動



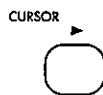
パネル中央付近のカーソル・キーを押すと、カーソルは、画面の設定項目の下を順に移動します。カーソル・キー▶を押すと、カーソルは左から右へ、また、上の行から下の行へと移動します。カーソル・キー◀を押すと、カーソルは右から左へ、また、下の行から上の行へと移動します。たとえば、バックング・シーケンス・モードで、イベント・エディットを行う場合の画面をみてみましょう。

☞P.3-14



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。

(それぞれの項目の意味については、バックング・シーケンス・モードのイベント・エディットの項をご覧ください)☞リファレンス・ガイドP.2-22

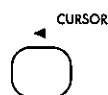


カーソル・キー▶を押すたびに、カーソルは

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

(イベントの番号→ロケーション→音程のデータ→ベロシティ→ステップ・タイム→イベントの番号...)

という順で、画面上を移動します。



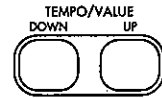
カーソル・キー◀を押すたびに、カーソルは

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

(イベントの番号→ステップ・タイム→ベロシティ→音程のデータ→ロケーション→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、i5s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。

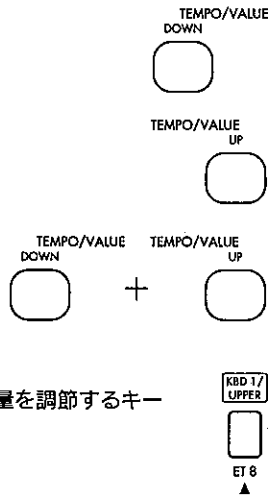
DOWNキーを押すたびに、選択されている項目の数値が1つずつ減っていきます。あるいは、選択されている候補の1つ前の候補が順に表示されていきます。DOWNキーを押し続けると、数値は連続的に減っていきます。あるいは、前の候補が次々に表示されていきます。

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。

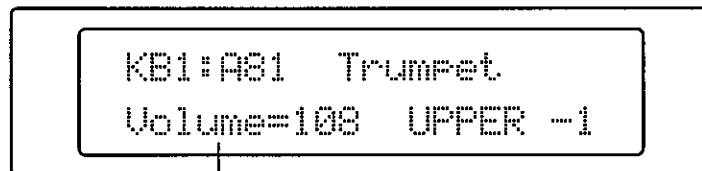
DOWNキーとUPキーを一緒に押すと、選択されている項目はもとの設定値にリセットされます。

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。



音量を調節するキー



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

6. インタラクティブ・コンポジション

「コードをつける」ということ

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

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

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。音楽はもっと自由で創造的なものです。

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、*iSS*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*iSS*が自動的に分析し、あらかじめ決めておいた曲想といくつかのパターンに応じて、そのメロディに「適した」コードを*iSS*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*iSS*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ック・シーケンス・モードで*iSS*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(バックキック・シーケンスIC)させるのでは、たとえ同じメロディを弾いた場合でも、それに対するコードの決め方が異なる事があります。

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

ここで、メロディに「適した」コードが決まる、という話をしてきましたが、*iSS*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、*iSS*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。

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

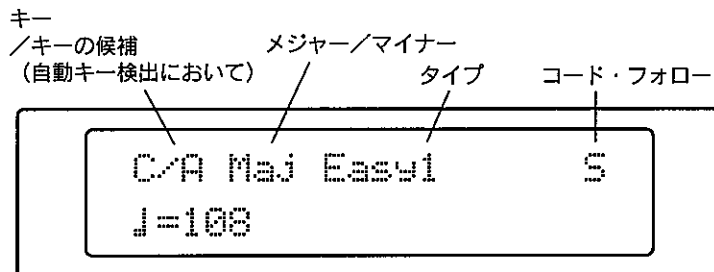
0.まず、インタラクティブ・コンポジション機能を活用するための、さまざまな設定項目をみてみましょう。

ICのパラメータ

アレンジメント・プレイ・モードで、i5S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にすると、自動キー検出機能が働きます。キーがよくわからない場合には、自動キー検出機能によってキーを検出することができます。☞P.6-4「自動キー検出機能」

メジャー/マイナー [Maj,Mm,min,mM]

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

Maj メジャーの曲。コードはメジャーが中心になります。

Mm メジャーの曲。コードの中にマイナーが加わることもあります。

min マイナーの曲。コードはマイナーが中心になります。

mM マイナーの曲。コードの中にメジャーが加わることもあります。

ICタイプ [Easy1-2,General1-4,Special1-2]

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

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

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

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

リプレイ・タイプ(バックイング・シーケンスICのみ) [1,2,3,4]

バックイング・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するようにします。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、より確実な処理を行います。
- 2 基本的には4の処理方法と同じですが、より無難で自然なコードがつくように処理します。
- 3 コードをつける場所の前後のメロディを分析して、コードをつけるように処理します。コードをつける前の部分(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に比べて、より確実な処理を行います。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 3の方法でつけられたコードの、変化の仕方(コード進行)をさらに分析して、より自然で豊かなコード進行になるように処理します。注意:この設定の場合、コード・フォローのパラメータをSに設定しておいたときでも、1小節内で2回コードが変わることがあります。
☞コード・フォロー

コード・フォロー [S,F]

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

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

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

メロディを弾くと同時にコードをつける

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

*リアルタイムIC



アレンジメントを設定

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

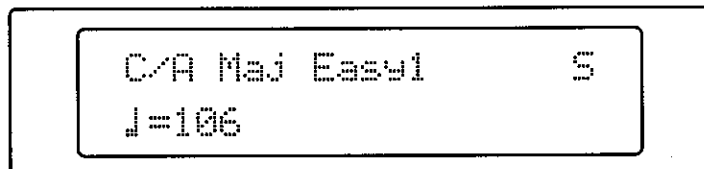
ARRANGEMENT BANKキーとARRANGEMENT NUMBERキーで、これから弾こうとするメロディにマッチしそうなアレンジメントを選んでおいてください。



1. 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。



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

バックイング・シーケンス・モードの場合には、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。☞バックイング・シーケンスIC

→アレンジメントの演奏が始まります。

- 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*i5S*に分析させるコツです。逆にバックイング・シーケンスICの場合には、音符をあまり短く弾くと、*i5S*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。

*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(右手)側の鍵盤上で、メロディを分析します。

▲ 鍵盤を同時に3つ以上押さえているときには、リアルタイムICではコードは切り替わりません。

*自動キー検出機能

キーを設定するときに、ANLを選択しておくで、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。

0.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。

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

- 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。

- 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。

- 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・スキャニングやインタラクティブ・コンポジションは働きません。

- 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。

- TEMPO/VALUEのUPキーを押してください。

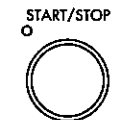
→UPキーを押すたびに、いま演奏したメロディのキーとして、可能性の高い順番に、キーの候補が液晶画面に表示されます。

演奏が停止している状態で、RESETキーを押すと、検出キーの表示は半音階順に戻ります。

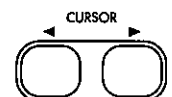
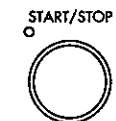
スタート



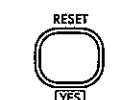
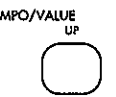
スタート



ストップ



キーの検出



8.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。

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

*バックング・シーケンスIC



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

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

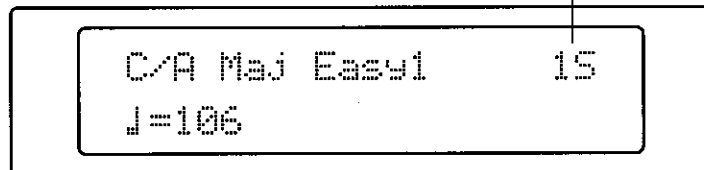
1.本体パネル左上のINTERACTIVE COMP.キーを押してください。

→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



2.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。

3.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。

→演奏の始まります。

スタート



4.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。

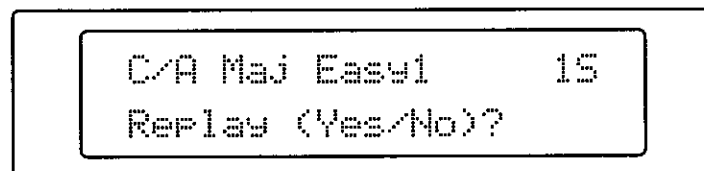
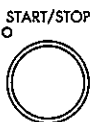
→液晶画面には、インタラクティブ・コンポジション機能によってつけられたコードが表示され
ます。



5.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。

ストップ

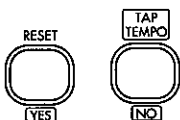


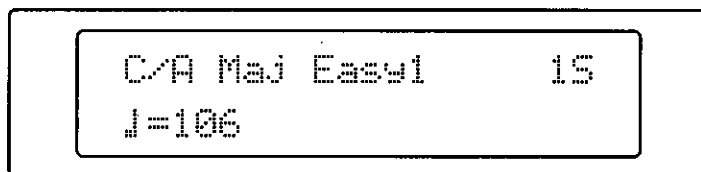
コードのつけ方を変更できる

6.ここで、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。

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。





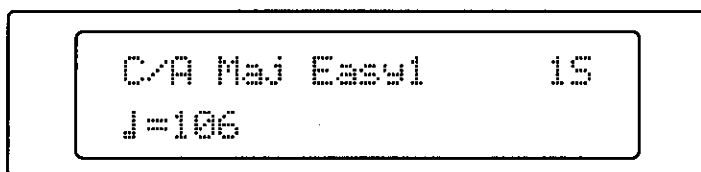
ただし、コードのつけ方を変更してしまうと、RESET/**YES** キーを押した時点で、録音をしたときのコード進行は消えてしまいますのでご注意ください。

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した場合は、その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。

→液晶画面には、つけられたコードが表示されます。

TAP TEMPO/NOキーを押せば、録音をしたときのコード進行がそのまま残ります。

TAP TEMPO/NOのキーを押すと、液晶画面は下の表示に戻ります。



***すでに録音してある演奏にコードをつける**

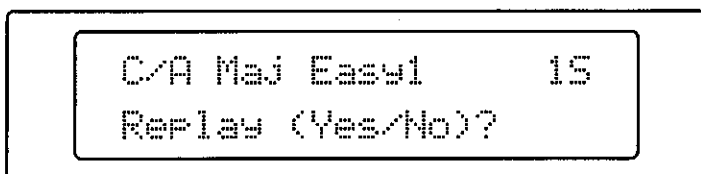
バックイング・シーケンス・モードであらかじめ録音しておいた演奏データにも、インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつけることができます。

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

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

→INTERACTIVE COMP. LEDが点灯します。

→液晶画面には、次のように表示されます。



START/STOP



2.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。



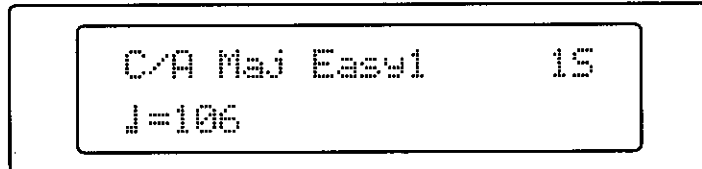
3.キー、メジャー/マイナー、ICタイプ、コード・フォローの設定を変更することもできます。設定を変更した場合は、その設定にしたがって新たに付け直されたコードで、演奏が始まります。

→液晶画面には、つけられたコードが表示されます。

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



4.TAP TEMPO/NOのキーを押すと、液晶画面は下の表示に戻ります。



コードのつけ方を比べてみる

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

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

このような場合は、バックング・シーケンスのコピー機能を使います。

コードのついたバックング・シーケンスを、別のバックング・シーケンスへコピーしておいて、またコードをつけ直すことを繰り返せば、異な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。☞リファレンス・ガイドP.2-14「コピー・バックング・シーケンス」

さて、次のページから、このインタラクティブ・コンポジション機能の働きがよくわかる例として、いくつかの曲を紹介しましょう。簡単な曲ばかりですが、鍵盤を押さえたり離したりするタイミングによって、コードのつけられ方...i5Sのメロディの分析の仕方が変わってくることに気づきになると思います。曲ごとにパラメータの設定の例が示してありますから、あなた自身の弾きやすいテンポで、いろいろな設定・いろいろな弾き方でためしてみてください。ちょっとした弾き方のコツがつかめれば、インタラクティブ・コンポジション機能を確実に使いこなすことができるはずですよ。

聖しこの夜

by Gruber

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" in 3/4 time. The score consists of six staves of music with lyrics in Japanese. The lyrics are: ソ ラ ソ ミ ソ ラ ソ ミ, レ レ シ ド ド ソ, ラ ラ ド シ ラ ソ ラ ソ ミ, ラ ラ ド シ ラ ソ ラ ソ ミ, レ レ ファ レ シ ド, ド ソ ミ ソ ファ レ ド.

茶色の小びん

Traditional

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" in common time. The score consists of four staves of music with lyrics in Japanese. The lyrics are: ミ ソ ソ ファ ラ ラ, シ シ ラ シ ド レ ミ ミ ソ ソ ファ ラ ラ, シ シ ラ シ ド ド ド ミ ド ソ ファ ラ ラ シ シ ラ シ, ド レ ミ ミ ド ソ ファ ラ ラ シ シ ラ シ ド ド ド.

線路は続くよどこまでも

Traditional

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'. The score is written in treble clef with a key signature of one flat (Bb) and a common time signature (C). It consists of five staves. The lyrics are written below the notes. Chords are indicated above the notes: F, Bb, C7, C, Bb, and F.

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

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'. The score is written in treble clef with a key signature of one flat (Bb) and a common time signature (C). It consists of five staves. The lyrics are written below the notes. Chords are indicated above the notes: C, G7, and F.

Lyrics:
 レドミレ ドドラドー
 ソ ミド レレ ドレ ソ ソ ラソド
 ドラファラ ソ ミレドミレ
 ドドラドー ソ ミド レレ ド

聖者の行進

Traditional

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

キー	C/A
メジャー/マイナー	MAJ
コード・フォロー	S
ICタイプ	General 1, 2, 3

ソ ミ ソ ミ ソ ラソファ ミ ソ ソ ド ド ド レ ミ ミ ミ ミ
 レ レ ミ レ ソ ミ ソ ミ ソ ラソファ ミ ソ ソ
 ド ド ド レ ミ ミ ミ ド レー ド シ ド ド シ ラー ド ラ
 ソー ド シ ド ド ド レ ミ ミ ド レ ド シ ド ド シ ラ
 ド ラ ソー ミ レ ド ド ド レ ミ ミ ド レ ド シ ド

アヴィニヨンの橋の上で

Traditional

キー	F/D
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 score for 'Avinion no Hashi no Ue de' in F major, 4/4 time. The score consists of three staves of music with lyrics written below. The lyrics are: フォフォフォ 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

キー	F/D
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, 4

Musical score for 'London Bridge' in F major, 4/4 time. The score consists of one staff of music with lyrics written below. The lyrics are: ドレドシラシド ソラシ ラシド ドレドシラシド ソド ラファ

草原に葬るな(駅馬車)

American Folk Song

キー	G/E
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

レ ソ シ レ - ミレシラソ シ - レ ソ シ
 ラ - シラソミレ ソ - レ ソ シ レ
 - ミレシラソ シ - レ ソ シ ラ - シラソミレ
 ソ - レミソソミ ソ - シラソミ レ - ソソソ
 レ - ミレシラソ シ - ソソソ レ - シ シラソ
 シ - ソソミソ ラ - シラソミレ ソ -

カチューシャ

Russian Air

キー	F/D
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

レ ミ ファ レ ファファミレ ミ ラ ミ ファ ソ ミ ソソファミレ
 ラ レ ド レド シシラソ ラ レ シ ソ ラ ファ ミラファミレ
 ラ レ ド レド シシラソ ラ レ シ ソ ラ ファ ミラファミレ

7. フロッピー・ディスクについて

フロッピー・ディスクの種類

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

フロッピー・ディスクの取り扱いについて

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

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

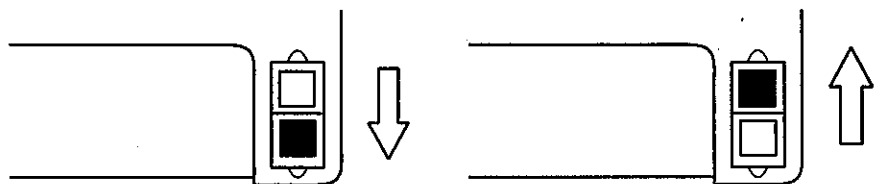
フロッピー・ディスクのライトプロテクトについて

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

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

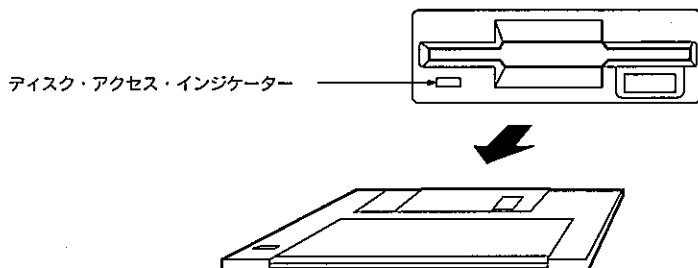
書き込み禁止の状態：ライト・プロテクト・ホールが開いた状態になるようにタブを下げます

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



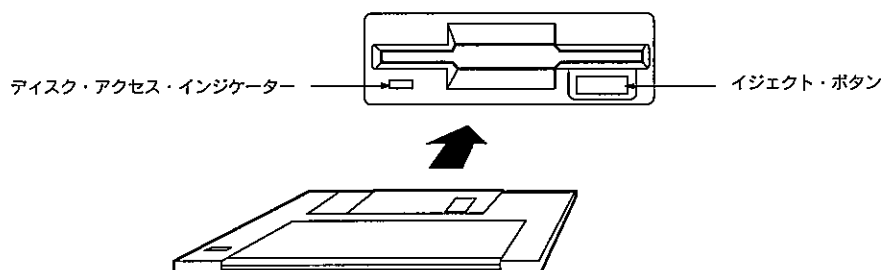
フロッピー・ディスクの入れかた

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



ヘッドのクリーニング

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

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

8. MIDIアプリケーション

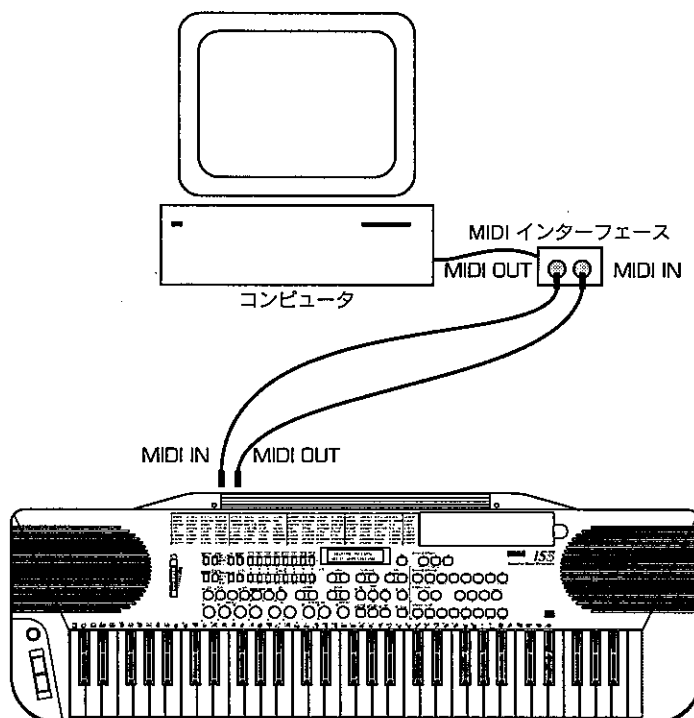
MIDI (Musical Instrument Digital Interface)は複数の電子楽器を相互に接続して使うための標準インターフェースです。MIDIが初めて登場した頃は、主に1台のキーボードで複数のシンセサイザーを演奏するためにこれがよく使われました。以来、コンピュータを使ってのマルチトラック・シーケンスや楽器のパラメータ・エディットから、MIDIによるエフェクタやミキサー、照明のコントロールにいたるまで、その用途は急速に広がってきています。

この章では*i5S*に関連したMIDIの使用方法について説明します。MIDIについて興味のある方のために、MIDIについて分かりやすく説明した本も数多く出版されています。

外部シーケンサーと*i5S*を組み合わせて

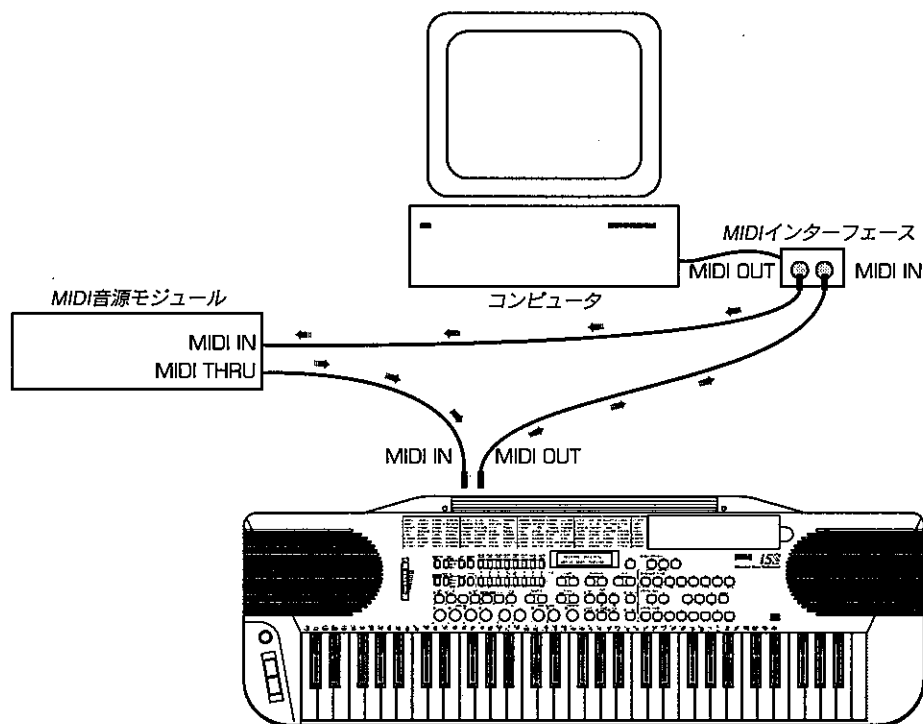
すでにご覧になってきた通り、*i5S*のBacking Sequenceモードでシーケンスをレコーディングし、Song PlayモードでスタンダードMIDIファイルのシーケンスを再生することができますが、コンピュータのシーケンス・ソフトウェアを使って作曲したい場合もあるでしょう。この手のシーケンス・ソフトは通常かなり高度な編集機能がありますが、インタラクティブな機能は持っていません。

そこで、*i5S*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、*i5S*の鍵盤から入力したデータが*i5S*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*i5S*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、iSSの鍵盤から入力したデータがiSS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iSSのMIDI IN端子に送信されます。

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

iSSのMIDIチャンネル構成の設定は、Song Playモードで行います。ソングの初期設定プログラム、ボリューム、パンポット、エフェクト・センドを指定したり、その情報をコンピュータからMIDIで送信することができます。

プログラム・チェンジ・メッセージを送る時は、MIDIバンク・チェンジ・メッセージ0でiSSのバンクAとBを選び、1でバンクCとD、2でDRUM PROGバンクを選択します。

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

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

Local Controlをオフにすると、iSS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、iSSが独立したMIDIキーボードと別個の音源として機能します。シーケンサーのエコー機能を使うと、MIDI音源モジュールに入っている音源だけでなく、iSS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iSS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、iSSの音源は2つの音を演奏します。

iSSから別のMIDI楽器をコントロール

別のMIDI楽器を使って、iSSのアレンジメントとバックング・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、iSSが他のMIDI機器だけでなくiSS自体のサウンドも演奏させるかどうかを設定する必要があります。

トラック・ステータス・パラメータはArrangement Playモードのページ4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、iSS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、iSS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、iSS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iSSと同じドラム・キットのレイアウトを持っていないと、予想とは違った音が出る場合があります。

General MIDIとは?

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

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

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

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

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

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

★GMシーケンス・データの演奏

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

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

スタンダードMIDIファイルについて

<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、iSSはフォーマット0および1に準拠しています。

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

スタンダードMIDIファイルの演奏は、Song Playモードで行います。

☞リファレンス・ガイドP.3-1「ソング・プレイ・モード」

バックিং・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、バックিং・シーケンスをフォーマット0のスタンダードMIDIファイルにセーブすることもできます。

☞リファレンス・ガイドP.2-29「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

*i55*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*i55*を鳴らしたり、*i55*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。

*i55*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-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]

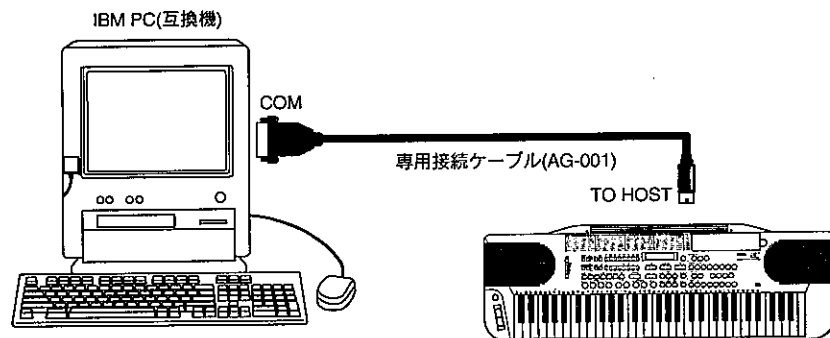
NEC PC-98シリーズ: 接続キットAG-003(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア
"KORG MIDI Driver") [別売]

* 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。

* *i55*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*i55*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 MME (Multimedia Extensions)あるいはWindows 3.1に対応していないアプリケーションでは、特に*i55*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。

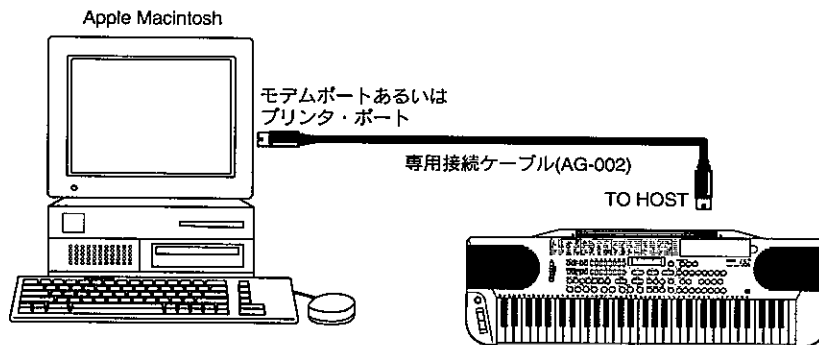
* コンピュータのシリアル・ポートが25ピンの場合は9ピン-25ピン変換アダプター(AG-004 [別売])をご利用ください。

*i55*をIBM PC(互換機)と接続する場合には、GLOBALモードのHost BRを"38.4k"に設定します。☞リファレンス・ガイドP.5-12

Windows MMEあるいは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*iSS*のTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-002[別売])で接続します。



- * *iSS*と接続する場合は、AG-002に付属のKORG MIDI Driverは使用しません。各音楽アプリケーションに付属のMIDIドライバをお使いください。
- * お使いになるアプリケーション(シーケンサー)にクロックの設定がある場合は、1MHzに設定してください。

*iSS*をApple Macintoshと接続する場合には、GLOBALモードのHost BRを“31.25k”に設定します。☞リファレンス・ガイドP.5-12

MIDI File Translatorについて

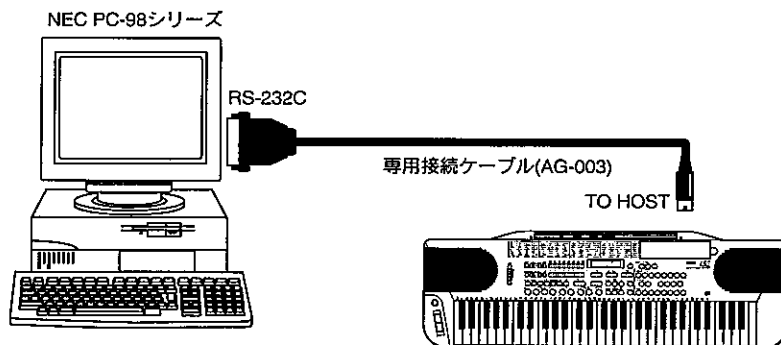
AG-002に付属のMIDI File Translatorは、MS-DOSのスタンダードMIDIファイル(SMF)を、MacintoshのMIDIアプリケーションがSMFとして認識できるように変換する、Apple File Exchange用のTranslator(翻訳プログラム)です。

MIDI File TranslatorをApple File Exchangeと同じフォルダーにコピーし、Apple File ExchangeでMS-DOSディスクを入れたとき表示される「MS-DOS⇒Mac」メニューの中の“MIDI File Translation”を選択してください。“MIDI File Translation”が表示されない場合は、“その他の変換プログラム”を選択し、追加してください。

☞詳しい操作方法は「Apple File Exchange」の取扱説明書をご覧ください。

NEC PC-98シリーズとの接続

NEC PC-98シリーズのRS-232C端子と*iSS*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 MME (Multimedia Extensions)あるいはWindows 3.1に対応しているものに限りです。

iSSをNEC PC-98シリーズと接続する場合、GLOBALモードのHost BRを“31.25k”に設定します(リファレンス・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 MMEあるいは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。

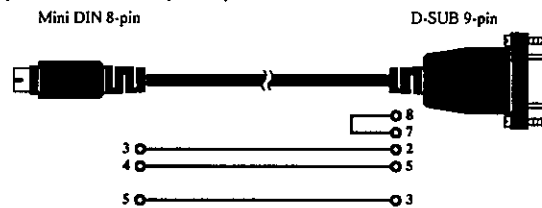
HOST BRの設定

- 1 [GLOBAL]キーを押してGLOBAL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。

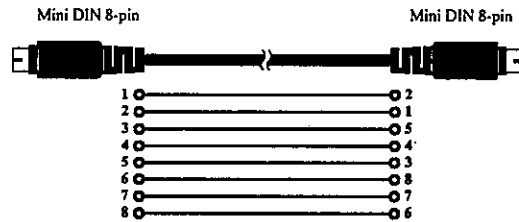
iSSをIBM PC(互換機)と接続する場合には、38.4kに、Apple MacintoshまたはNEC PC-98シリーズと接続する場合には31.25kに設定します。

専用接続ケーブル配線図

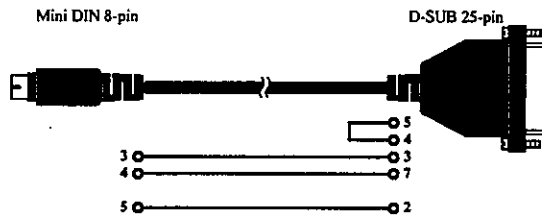
(1) AG-001 (for IBM PC or Compatible)



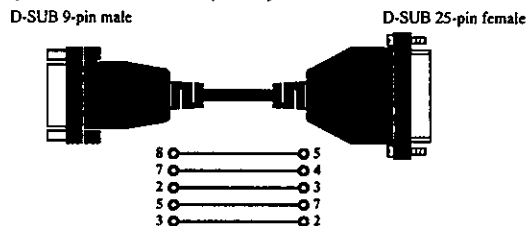
(2) AG-002 (for Macintosh)



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



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



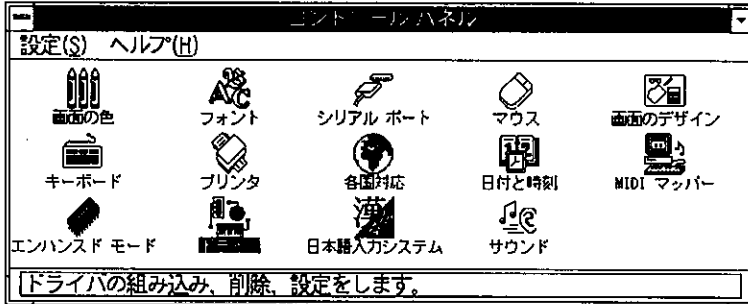
KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ

KORG MIDI DriverのMS Windowsへのインストール

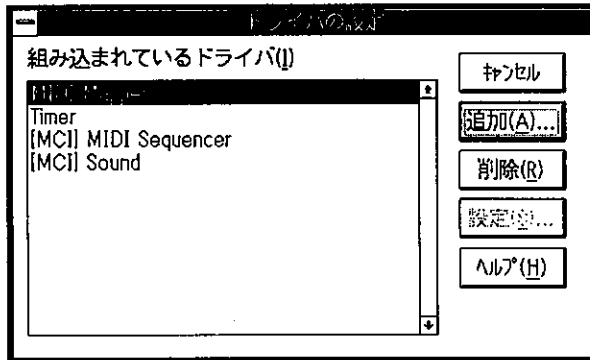
お使いになるアプリケーション(シーケンサー)がWindows MME (Multimedia Extensions)に対応している場合、KORG MIDI Driverを使用しますと、シリアル・ポート(COM, RS-232C)に接続したi55をMIDIデバイスとして扱えるようになります。

- 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。

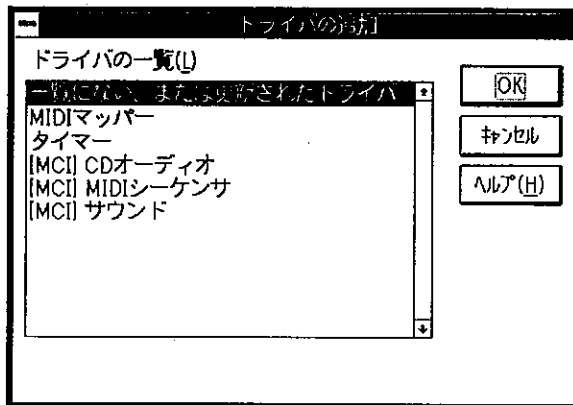
1. コントロール・パネル 中のドライバ・アイコンをダブル・クリックします。



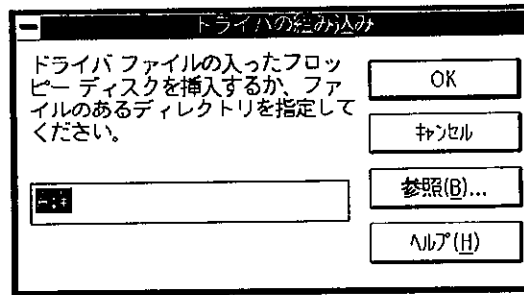
2. “追加”を選びます。



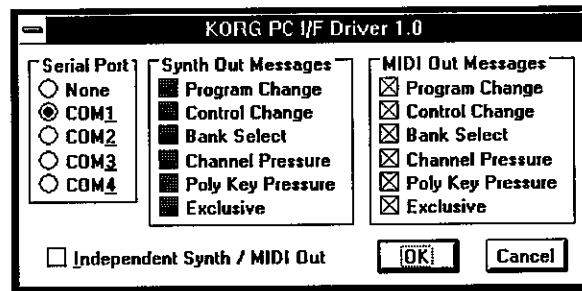
3. ドライバの一覧の中から“一覧にない、または更新されたドライバ”を選び、“OK”をクリックします。



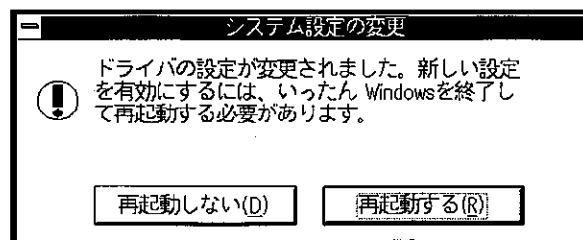
4. ドライバの入ったフロッピー・ディスクをAドライブに入れた場合は“A:¥” (Bドライブの場合は“B:¥”)と入力し、“OK”をクリックします。



5. KORG PC/IF Driverを選び、“OK”をクリックすると、セットアップの画面になります。「KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ」(P.9-6)に従ってセットアップを行います。



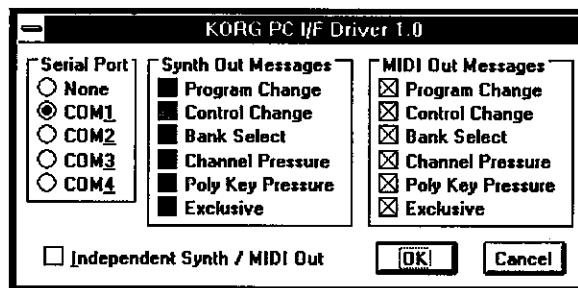
6. ドライバを有効にするために、ディスクを取り出し、“再起動する”を選択します。



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*i5S*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シリーズでは必ずCOM1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. *i5S*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。
 4. MIDI Out Messagesでは*i5S*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”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。
- MS Extended MIDI用のデータを再生するときは、シーケンサー等でチャンネル13-16をミュートするか、またはWindows MMEに付属のMIDI Mapperを使って、Extended MIDI用の設定をおこなってください。



仕様とオプション

音源方式	AI2シンセシス(フル・デジタル・プロセッシング)
音源	32ボイス、32オシレータ(シングル・モード); 16ボイス、32オシレータ(ダブル・モード時)
鍵盤	61鍵(ベロシティ・センス付)
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、 47種類
プログラム	GMプログラム128個(バンクA, B)とGMドラム・プログラム1個をROMに内蔵; プログラム192個(バンクC, D, E)とドラム・プログラム13個をROMに内蔵; ユーザー・プログラム64個とユーザー・ドラム・プログラム2個をRAMに記憶
アレンジメント	128種類(バンクA, B)をROMに記憶 ユーザー・アレンジメント64種類をRAMに記憶
バックキング・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	ダンパー・ペダル、アサイナブル・ペダル/スイッチ、 EC5
出力	L/MONO, R, ヘッドフォン
入力	L/MONO, R
MIDI	IN, OUT, THRU
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	10W×2
スピーカー	13cm×2
電源	定格100V
消費電力	45W
標準付属品	AC電源コード、プリロード・プログラム・データ・ディスク IFD-03P、パラメータ・シート、楽譜立て
寸法	1,024(幅)×344.8(奥行)×117.5(高)mm
重量	10.6kg
オプション備品	EC5エクスターナル・コントローラ、DS-1ダンパー・ペダル、PS-1ペダル・スイッチ、PS-2ペダル・スイッチ、EXP-2エクスプレッション・ペダル、XVP-10エクスプレッション・ペダル、MIDIケーブル

仕様は予告なく変更することがあります。

☆MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

アフターサービス

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

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

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

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

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類品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。)