

MIDI Reference Manual

for Vision and Studio Vision Pro

Version 4.0J

Second Edition

Opcode Systems, Inc.
3950 Fabian Way, Suite 100
Palo Alto, CA 94303

Opcode Part Number: 110-0241-02

Copyright ©1998 Opcode Systems, Inc. All rights reserved. This document may not, in whole or part, be copied, photocopied, reproduced, translated or converted to any electronic or machine readable form without prior consent of Opcode Systems, Inc.

第1章:MIDIリファレンスマニュアルについて

Visionへようこそ

このたびは、MIDIとデジタルオーディオの双方において卓越した機能を持つシーケンサーである当社のVision DSPをご購入いただき有り難うございます。Visionは、コンピューター、MIDIインストゥルメント及びデジタルオーディオ・ハードウェアを使った音楽の創作においてその効力を発揮します。

Visionには、音楽の編集やミックスなどの作業を行う上での必要に応じた多彩な機能があり、また一般的な記譜法に基づいて、楽曲の印刷レビュー及び印刷も行う事ができます。

このMIDIリファレンス・マニュアルは、Visionの操作を習得する上でのスタートポイントとなるでしょう。また、このマニュアルには、簡単なチュートリアルとVisionの全てのMIDIに関係した機能についての解説が含まれています。

一方、デジタルオーディオに関するトピックは、オーディオリファレンス・マニュアルに含まれています。このマニュアルの後にご覧ください。

重要: MIDIとオーディオリファレンス・マニュアルは、VisionとStudio Vision Proにおいて共通であり、表記の統一のため、マニュアルにおいては(Studio Vision Proのみに関するトピックと機能についての場合を除き)、双方のアプリケーションともVisionと表記しています。

アプリケーションのインストールと必要なシステム

Vision Dsp Quick Start カードには、以下の項目が含まれVisionをコンピューターにインストールする上でのガイドとなります。まだ、お読みでない場合は、ご覧ください：

- ・ 必要なシステムについての詳細
- ・ VisionとOMSのインストール及び諸設定に関する手順
- ・ ユーザーからの頻繁な質問に対する回答。

ソフトウェアの登録

新規のユーザーは、登録カードに必要な事項を記入し早急にご返送ください。登録を行ったユーザーの方は、Opcode社のサポートを受ける事ができます。また、アップデート及びアップグレード情報も得る事ができます。

重要：以下の欄にVisionのシリアルナンバーに書き込んでください。シリアルナンバーは、オリジナル・マスターキーデスクを参照してください。

S/N _____

お買い上げ年月日 _____

Opcode社のインフォメーション

Opcode社は、電話、ファックス及びオンラインによるサポートを行っています。Opcode社とコンタクトをとる方法については、同梱のテクニカル・サポート・インフォメーションを参照してください。

このマニュアルの使用方法

このマニュアルを読み進む前に、以下の事項についての確認を行ってください：

- ・ Macintosh とそのオペレーション・システムについての基本的な知識がある。
- ・ 所有のハードウェアが正しく接続され設定されている。
- ・ 既に、VisionとOpen Music Systemが正しくインストールされている。
詳細については、Vision Dsp Quick Start カードを参照してください。
- ・ OMS Setup アプリケーションにおいて、OMS スタジオセットアップ書類が作成されている。
Vision は、MIDI デバイスとのコミュニケーションにおいてOMSを使用します。OMSについての知識がない場合は、お手持ちのOMSマニュアルを参照してください。

マニュアルの構成

このマニュアルは、以下の様に、七つのパートに分れています：

- ・ 第1部：イントロダクションにおいては、マニュアルのレイアウトとMIDIの基礎知識とVisionの基本的な機能に関するトピックが含まれます。

- ・ 第2部：レコーディングにおいては、リアルタイム及びステップタイム・レコーディングとペンシル・ツール及びマジックドラムツールによるノートの挿入方法に関するトピックが含まれます。
- ・ 第3部：プレイバックと編集においては、トラックとシーケンスの基本的な操作とトラスポーズ、クオンタイズ、ミキシング及びアレンジに関するトピックが含まれます。
- ・ 第4部：アドバンス・コンセプトにおいては、セグメント、ジェネレート・シーケンス、プレーヤー&キュー・ウィンドウといったVisionにおける卓越した機能に関するトピックが含まれます。
- ・ 第5部：Visionのカスタマイズにおいては、諸設定の保存方法と様々なテンプレートの保存と呼び出し、カスタム・インストゥルメントの作成、キー・コマンドのカスタマイズとMIDIキーに関するトピックが含まれます。
- ・ 第6部：ウィンドウは、Visionの各ウィンドウにおける、各種のボタン、コマンド及びオプションの詳細に関するリファレンスのセクションです。
- ・ 第7部：メニューは、全てのVisionのメニュー・コマンドの詳細についてのリファレンスのセクションです。

注意：このマニュアルにおいても、ときおり、デジタルオーディオの機能に関する事柄が参照されますが、その詳細については触れていません。デジタルオーディオの機能についての詳細は、同梱のオーディオリファレンスマニュアルを参照してください。

マニュアルの表記について

このマニュアルでは、簡便に解説をすすめるため、表記方に関していくつかの約束事を設けてあります。

マウスの操作

以下に、基本的なマウスの操作について説明していきます。

- ・ クリック：マウスを所定の位置に合わせ一回押して、すぐに離します。
- ・ ダブル・クリック：マウスを所定の位置に合わせて素早く二回押します。
- ・ マウスを押し続ける：マウスを所定の位置に合わせ、離すと指定されるまでマウスボタンを押し続けます。
- ・ マウスを離す：既に押し続けられているマウスボタンを離します。
- ・ ドラッグする：マウスボタンを押し続けたまま、マウスを動かします。
- ・ マウスを動かす：マウスボタンを押さずにマウスを移動します。

"選択"について

選択の操作には、以下の様に二種類の場合があります。

- ・ チェックボックス、メニューのオプション等における選択。一度選択したものは、継続的に選ばれ続けます。
- ・ メニュー、ダイアログ等のコマンドにおける選択。選択時に、一回限り有効になります。

メニューからコマンドを選ぶ

このマニュアルでは、メニューアイテムへのアクセスを簡単にするためと日本語版と英語版両方のユーザーがメニューのコマンド選択を行えるよう下記のように示すよう心がけています。

[J]：＝日本語版向け表記 [E]：＝英語版向け表記

- ・ [J]：「オーディオ」メニューの「波形表示」から「高速」を選ぶ
[E]：Audio>Waveform Display>Fast

この様に、日本語と英語での選択方法を示すようにしています。

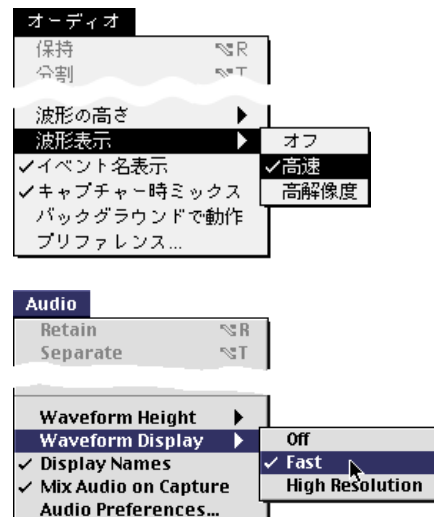


図 1.1：図：メニューからコマンドを選択する

第1部：イントロダクション

第2章:MIDIについて

Visionとその各機能について説明を行う前にまず、MIDIについての基礎知識について触れておく必要があります。既にMIDIについての知識を持っている方は、この章のトピックをとおして、第3章のVisionの基礎に進んでください。

Visionにおいては、MIDIに加えてデジタルオーディオの録音も可能です。デジタルオーディオの基礎知識については、オーディオリファレンス・マニュアルを参照してください。

MIDIとは?

MIDI(Musical Instrument Digital Interfaceの略記)は、デジタル楽器のためコミュニケーションプロトコルです。この業界標準の規格は、様々なメーカーの多様な機種間の接続を可能にします。MIDI対応の機器には、シンセサイザー、サウンド・モジュール(音源)、ドラムマシーン、パッチベイ、エフェクター、MIDIインターフェイス、シーケンサーなどが含まれます。

MIDIデバイス(機器)には、IN、OUT、THRUと表示された5ピンのDINコネクタが装備されています。

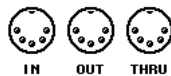


図2.1 : MIDI端子

MIDI OUTポートは、メッセージを送信します。MIDI INポートは、メッセージを受信します。そして、MIDI THRUポートにおいては、MIDI INポートに受信されたメッセージをそのままの状態での他のデバイスに送信します。MIDIデバイスは、"MIDIケーブル"により接続されますが、MIDIケーブルはほとんどの楽器店で入手可能です。



図2.2 : MIDI信号の流れ

注意：全てのMIDIデバイスが、三つのMIDIポート(IN、OUT、THRU)を全て持っているわけではありません。

一本のMIDIケーブルにより、独立した16チャンネルまでのメッセージを送受信することができます。これらの16チャンネルは、別々のMIDIデバイスごとにか、一台のデバイス内の複数のチャンネル(そのデバイスがマルチ・ティンバーの場合)に一致します。基本的には、各チャンネルには、全く別の音色が割り当てられます。(例えば、チャンネル1には、ベースサウンド、チャン

ネル 2 には、ピアノサウンド、チャンネル 10 には、ドラムサウンドなど）MIDIシーケンサーは、マルチトラックレコーダーと同様に、たったひとつのマルチ・ティンバーキーボードのみでも、多重録音する事ができます。

MIDI用語解説

このマニュアルにおいては、基礎的なMIDI用語についての知識が必要です。以下において、基礎的なMIDIに関する用語について簡単な解説をします。

- ・ MIDIインターフェイス：コンピュータをMIDIデバイスと接続し、相互のコミュニケーションを可能にするためのハードウェアです。
- ・ MIDI デバイス：MIDI 情報を送受信することができるキーボード、音源、エフェクター及びその他の機器を指します。
- ・ MIDI コントローラー：MIDI パフォーマンスのデータを送信する事のできる全てのMIDI デバイスを指します。これには、キーボード、MIDIギター・コントローラー、MIDIウインド・コントローラーなどが含まれます。各コントローラーは、MIDI OUTポートを通してMIDIデータを送信します。
- ・ MIDI音源（サウンドソース）：作成したMIDIデータを再生する全てのMIDI機器を指します。MIDI音源は、MIDI INポートにおいてMIDIデータを受信します。
- ・ マルチ・ティンバー：複数の異なる音色（例えば、ピアノ、ベース、ドラムなど）を別のチャンネルにおいて同時に再生可能な事を意味します。これにより、一台のMIDI機器において、複数の楽器により作成されたデータを再生する事もできます。

- ・ MIDI チャンネル：一本のMIDIケーブルにつき16チャンネルまでのMIDIデータを送受信する事ができます。各チャンネルごとに独立した別のデータを送受信する事ができるため、MIDI デバイスは正しいMIDI 情報を得る事ができます。
- ・ プログラムチェンジ・イベント：音源にどのパッチ（各楽器の音色）を使用するかについての情報を送信するMIDIにおけるコマンドです。MIDIプロトコルにおいては、128までの音色を指定する事ができます。
- ・ バンクセレクト・メッセージ：選択するパッチのバンクを指定するMIDIにおけるコマンドです。多くのMIDIデバイスにおいては128以上のパッチがあり、バンクセレクト・メッセージは、それらにアクセスするための情報を提供します。
- ・ ローカルコントロール：MIDI キーボードのコントローラー設定のパラメーターによくみられ、"ローカルコントロール"をオンにするとそのデバイス内臓の音源を使って再生を行います。また、オフにすると、そのデバイス内臓の音源は外部からのMIDIメッセージのみを再生します。

Visionを使用する時は、"ローカルコントロール"をオフにしてください。"ローカルコントロール"をオフにしても、キーボードからのMIDIデータは、MIDI OUTのポートを通じて送信できます。
- ・ コンティニュアスコントローラー・イベント：再生中のノートにリアルタイムで変更を加えるイベントを意味します。これには、ピッチベント、モジュレーション、ボリューム、パンなどが含まれます。
- ・ システム・エクスクルーシブ・データ：通常、パッチの保存（パルク・ダンプ）の目的で、パッチの各パラメーター情報の送信及び検索に使われるMIDIデータです。

MIDIについての誤解

MIDIは、オーディオとは全く異なるフォーマットであるという事についての認識が必要です。MIDIケーブルを通じて送受信されるメッセージは、特定の指示にトランスレートされる単なる数字のデータでしかありません。例えば、MIDIキーボードで演奏したデータは、MIDI OUTポートに、そのノートを他のデバイスにおいて（そのデバイスが接続され同じMIDIチャンネルに設定されている場合）再生する様に指示を送るメッセージにすぎません。

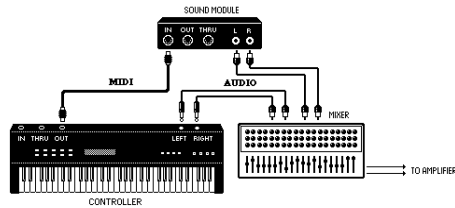


図2.3：MIDI インストゥルメントの各信号の通り道

実際に、その第二のデバイス（MIDI音源）の音を聞くためには、そのオーディオアウトの端子をアンプなどに接続しなければなりません。従って、MIDI インストゥルメントには、MIDIとオーディオという二種類の信号のそれぞれに別の通り道があります。

もう一つの注意点は、MIDIにおいては、その機器の能力（音の作成方法、同時発音数及びマルチ・ティンバーの制限）を越えた性能を持つ事ができません。

第3章:Visionの基本



Open Music System (OMS)

Visionアプリケーションを起動するためには、Visionに同梱のOpen Music System(OMS)をインストールした後、各種の設定を行う必要があります。OMSには、以下の様な特徴があります。

- どのMIDIデバイスが使用可能であり、どのような接続で、どのような種類のパッチ(音色)を使用しているかについて、記憶及び追従する事ができます。
- 簡単に、音楽ソフトウェアとMIDIハードウェア間のコミュニケーションが可能になります。
- アプリケーション間の相互コミュニケーションと時間管理を可能にします。

OMSのOMS Set Upアプリケーションは、あなたのMIDIスタジオを再現する変更自在な「スタジオセットアップ」書類を作成します。一端OMSの設定が正しく行われさえすれば、Visionにおける操作は一貫性を持ちます。「スタジオセットアップ」書類のどのデバイスも自動的にVisionのインストールメントして使用できます。また、有効な「スタジオセットアップ」書類を変更すれば、Vision及びその他のOMS対応アプリケーションにおける設定も、即時に変更されます。

Visionアプリケーションの使用に先立ち、OMSの果たす役割を正しく理解する事が大切です。初めてVisionとOMSを使う方は、添付のOMSマニュアルをお読みください。

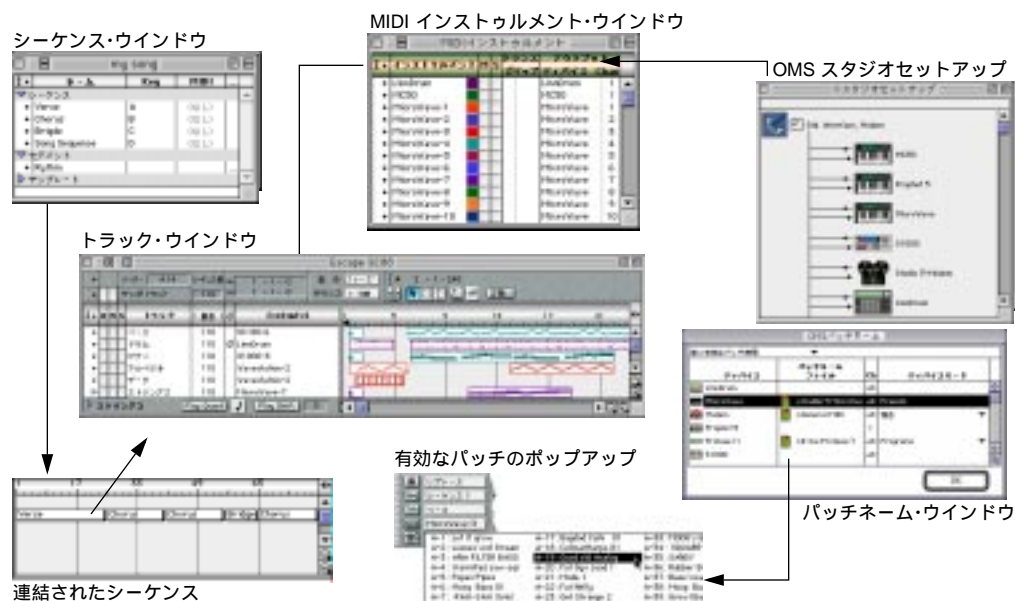
トラック・ウインドウ

Visionにおいて、その最も基礎となる概念は"トラック"です。トラックにおいては、デジタルオーディオに加え、様々なMIDIデータ、ノート、アフター・タッチ、ピッチ・ベンド、モジュレーション・ホイール、コンティニューアス・コントローラー・イベント、パッチ・チェンジ、システム・エクスルーシブ(SysEx)情報などを録音及び再生する事ができます。

Visionには、一つのシーケンスにつき99のトラックがあり、それぞれのトラックの長さは自由であり、部分的にループする事もできます。トラックは、5つの編集ウインドウ(トラック、パルス、グラフィック、ノートーション、リスト)のどれにでも表示でき、編集が可能です。編集については「編集ウインドウ」(14ページ)を参照。

ドラムトラック

ドラムトラックはパルス・ウインドウにおける編集のため、特別に設定されたトラックです。ドラムトラックは、特定のノートあるいはドラムサウンド(バスドラム、スネア、ハイ・ハットなど)に対応している独立したノートラインから成ります。



インストゥルメント

トラックは、MIDIとオーディオインストゥルメントを經由して再生する様に設定されています。MIDIインストゥルメントは、有効な「スタジオセットアップ」書類から自動的に作成されますが、オーディオインストゥルメントは、デジタル・オーディオハードウェアに基づいて作成されます。

注意：一つのトラックに、複数のインストゥルメントのデータを割り当てる事もできます。この場合、そのトラックは、"マルチ"トラックと呼ばれます。

注意：ドラムトラックにおいては、各ノートラインごとに異なるMIDIインストゥルメントに割り当てられるでしょう。

パッチ・ネーム

インストゥルメントのパッチとは、演奏される音色のタイプを示します。OMSネームマネージャーを使えば、インストゥルメントは、パッチネーム書類をサブスクライブ（読み込む）する事ができ、パッチ、ノート、コントローラーを数字での表記の代わりに名称で表示、選択する事が可能になります。

また、OMSのファクトリーネームフォルダ、Galaxyバンドル、作成したカスタム・パッチ・ネーム書類からもパッチの名称を読み込む事ができます（第33章「ネーム・ウインドウ」参照）。

シーケンス・ウインドウ

Visionは、トラックをシーケンス内に記憶し、その一つ一つは、ソング、ソングセクションやミュージック・レイヤーと成ります。Visionファイルは、無数のシーケンスを保存する事ができます。(制限するものは、搭載するRAMのみです。)シーケンスは、それぞれ、独立した名称、長さ、拍子、調性、テンポを持つ事ができ、コンピューターのキーボード、MIDIコントローラーからリアル・タイムで操作できます。

シーケンスのアレンジ

シーケンスをつなぎ合わせたり、重ね合わせたりする事により様々な楽曲の構成を作成する事ができます。また、シーケンスは、他の(ペアレント)シーケンスから"シーケンス・イベント"を呼び出す事ができます。シーケンス・イベントとは、いかに、ペアレント・シーケンスから参照されるシーケンスを再生するかに関する情報です。

セグメントとループ

トラックおよびトラックの一部は、シーケンスに類似したセグメントにする事ができます。セグメントは、既存のトラックデータを他のシーケンスにおいて再生されるコンポーネントに変える上で大変便利な方法です。

セグメントを使えば、トラックのどの部分でもループする事ができ、また、その部分に、トラックのループ設定から独立したループの設定をして"ネステッド・ループ(入れ子型のループ)"を作成する事ができます。

コントロールバー



図3.1：コントロールバー

Visionの主だった機能のコントロールは、このコントロールバーにおいて行います。この節では、コントロールバーの幾つかの重要な機能について紹介していきましょう。

コントロールバーについての詳しい説明は、第23章「コントロール・バー」を参照してください。

コントロールバーには、録音、一時停止、早送り、巻戻しといった馴染み深いトランスポートコントロールが備えられている上に、頻繁にアクセスする場所のために8つのロケーターボタンが配置されています。

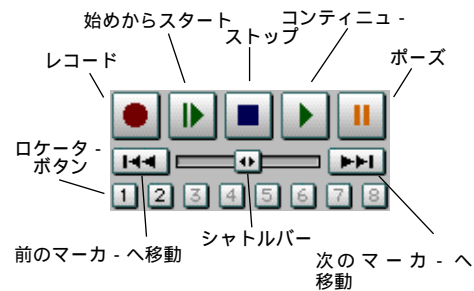


図3.2：トランスポートコントロール

カウンターには、シーケンスの小節とSMPTEのロケーションが表示され、カウンターをクリックして数値をタイプすれば、その場所に自動的に移動します。

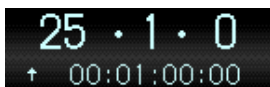


図3.3：コントロールバーのカウンター

図3.4の様にコントロールバーの左端には、レコーディングに関する情報のポップアップが取り付けられています。レコード・モードでは、リアルタイム入力かステップ入力か、リプレイスするかオーバーダブするかを選択します。有効なシーケンスと有効なトラックのポップアップでは、どこにデータをレコーディングするかを設定します。スル・インストゥルメントと有効なパッチのポップアップでは、インストゥルメントとパッチの設定を行います。

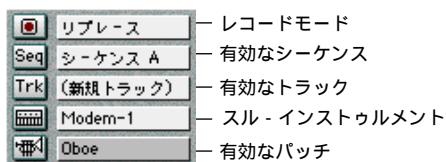


図3.4：コントロールバーのポップアップ

また、ポップアップの左隣には、絵のついたボタンが配置され、クリックすれば、それぞれに対応したウィンドウを開く事ができます。([])は、レコードモニター ([Seq]) は、トラック・ウィンドウ、([Trk]) は、グラフィック・ウィンドウ、([]) は、インストゥルメント・ウィンドウ、([]) は、パッチネーム・ウィンドウが開きます。

図3.5のパンチ/ループ・コントロールの部分においては、パンチ・レコーディングかループ・レコーディングする小節のレンジの設定を行います

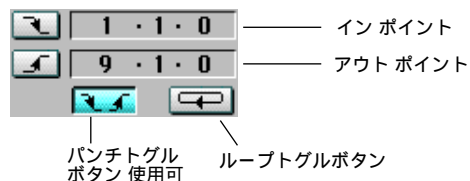


図3.5：コントロールバーのパンチ/ループ・コントロール

コントロールバーの絵のついたウィンドウボタンをクリックすると、それに対応したウィンドウが開くかアクティブになります。



図3.6：コントロールバーのウィンドウボタン

編集ウィンドウ

Visionには、五つの編集ウィンドウがあり、それぞれのウィンドウは、特定の作業に対して特別な役割を持っています。この節では、それぞれのウィンドウの特徴について少しだけ紹介していきます。

編集ウィンドウのについての詳細は、第6部「Visionのウィンドウ」の各章を参照してください。

「トラックウインドウ」には、シーケンスの全てのトラックを表示する事ができ、さらに、シーケンスとトラックに関する様々なコントロール機能がついています。また、「トラックオーバービュー」の表示エリアには、個々のトラックのデータを表示する事ができます。



図3.7：トラック・ウインドウ

「トラックオーバービュー」は、シーケンスに含まれる音楽の全体的なシェイプを見る上で大変、役に立ちます。この編集可能なエリアでは、小節やフレーズ単位のプロックでスムーズな移動が行えます。

「パルス・ウインドウ」においては、シーケンスのドラムトラックの確認と編集のためにリズムの表示を基礎とした"ノートグリッド"表示を採用しています。



図3.8：パルス・ウインドウ

「パルス・ウインドウ」においては、ドラムパターンを「マジックドラム」ツールにより挿入、削除する事ができます。

グラフィック・ウインドウにおいては、一つのトラックのノートデータが"ピアノロール"スタイルで表示されます。



図3.9：グラフィック・ウインドウ

グラフィック・ウインドウにおいては、ノートデータをペンシルツールで挿入でき、音高、位置、音価の長短をドラッグして変更する事が可能です。

「リスト・ウインドウ」においては、1つのトラックに含まれているデータがテキストと数字で表示されます。このウインドウは、MIDI イベントを正確に編集したい時に便利です。トラックに含まれているイベントは、一つひとつ個別に表示されます。

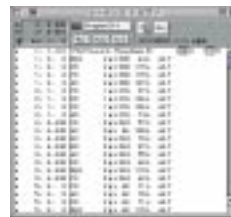


図3.10：リスト・ウインドウ

また、リスト・ウインドウは、拍子とテンポの表示と編集にも使われます。

ノーテーション・ウインドウにおいては、複数のトラックの楽譜表記の表示と編集が行えます。このウインドウから、印刷の準備のための「印刷プレビュー」ウインドウを開く事ができます。



図3.11：ノーテーション・ウインドウ

ストリップチャート

グラフィック化された編集ウインドウ(トラック、パルス、グラフィック、ノーテーション・ウインドウ)は、ストリップチャートと呼ばれるオプションのウインドウを持っています。ストリップチャートにおいては、データは棒グラフ状に表示され、通常、ノートデータとは無関係なデータが表示されます。

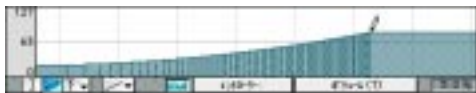


図3.12：ストリップ・チャート

ストリップチャートにおいては、以下のタイプのデータの挿入、編集が行えます。

- ・ コントローラー、ピッチ・ベンド、アフター・タッチ、テンポといったコンティニュアスイベント。
- ・ システム・エクスレーシブ情報
- ・ パッチチェンジイベント。
- ・ ノートのベロシティとデュレーション（編集のみ可）
- ・ 様々なスタイルのテキスト。

Visionのオンスクリーンヘルプ

Visionの操作の習得に便利なツールが、オンスクリーンヘルプです。知りたいフィールド、ボタン、メニュー項目、アイコン等の箇所をコマンド、シフト、オプション・キーを同時に押しながらクリックするとポップアップヘルプが表示されます。

注意：「ヘルプ」メニューには、さらに多くの情報が含まれています。

例えば、「レコ・ド開始」トグルボタンについてのヘルプ情報を得るには：

- a コマンド、シフト、オプション・キーを同時に押す。
ヘルプカーソルが現われる。



- b 「レコード開始」トグルボタンにカーソルを合わせ、マウスボタンを押す。



「レコード開始」トグルボタンの横にポップアップスクリーンが表示されます。



第4章: Vision の操作

この章では、Visionのユニークなユーザーインターフェイスの操作について説明していきます。他の一般的な Macintosh のアプリケーションと同様に Vision の各ウインドウにおいても、上下左右の情報を見るためのスクロールバーとタイプ入力可能なフィールドが採用されていますが、更に、Visionには、ウインドウの操作、様々なデータタイプ（シーケンス、トラック、インストゥルメントなど）における選択とオーガナイズ、編集フィールドへの数値の入力について、多種多様な方法が用意されています。

これらのユーザーインターフェイスの使用方法については、このマニュアル全般を通じ参照されるので、なれ親しんでおく必要があります。

ウインドウ、シーケンス、トラックの操作

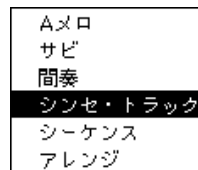
シーケンスとトラックの選択ポップアップ

あるシーケンスやトラックで作業中に、他のシーケンスやトラックでの作業に切り換えたい場合、その都度、新規の編集ウインドウを開くより、シーケンスとトラックの選択ポップアップを使えば、簡単に有効なシーケンスやトラックを切り換える事ができます。このポップアップには、各編集ウインドウのタイトルバーをオプション・キーを押しながら、クリックする事でアクセスできます。

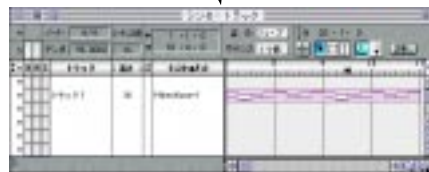
有効なシーケンスを切り換える

トラックかパルス・ウインドウで有効なシーケンスを切り換えるには：

- a トラックウインドウのタイトルバーをオプション・キーを押しながら、クリックする。
シーケンス選択ポップアップが表示されます。



- b 切り替えたいシーケンスを選び（ハイライト表示）マウスボタンを離す。



トラック・ウインドウは、既に表示されているシーケンスから選択したシーケンスに切り替わります。

注意：シーケンス選択ポップアップにより有効なシーケンスを切り換えた場合、新しく開いたトラックやパルス・ウィンドウの表示領域（ウィンドウサイズ、位置、ズーム値など）は、そのシーケンスと共に保存されているものに従って表示されます。

有効なトラックを切り換える

グラフィックとリスト・ウィンドウのトラック選択ポップアップは、有効なシーケンスの代わりに有効なトラックを切り換える事以外、シーケンス選択ポップアップと同様な働きをします。

注意：シーケンス選択ポップアップと異なり、トラック選択ポップアップにおいてトラックを切り換えても、グラフィック及びリスト・ウィンドウの表示領域は変更されません。

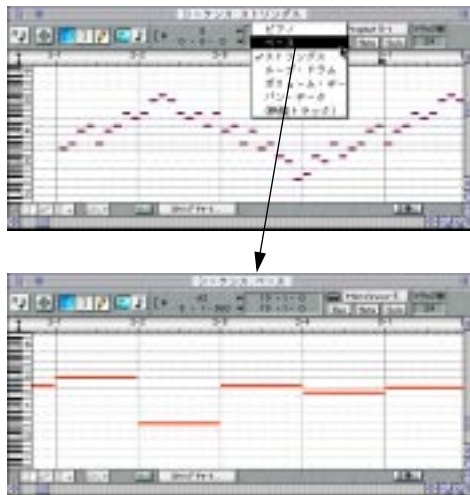


図4.1：タイトルバーをオプション・クリックによるグラフィック、リスト・ウィンドウの有効なトラックの切り換え

グラフィックとリスト・ウィンドウにおいて新規のトラックを追加するためには、ポップアップから[J]「新規トラック」/[E]「new track」を選びます。



図4.2：グラフィック・ウィンドウのトラック選択ポップアップの新規トラック

リスト・ウィンドウにおいては、このポップアップからメーター及びテンポ・トラックへの切り換えも行いう事ができます。



図4.3：リスト・ウィンドウのトラック選択ポップアップを使ったテンポ・トラックへの切り換え

ノーテーション・ウインドウにおけるトラックの表示 / 非表示

ノーテーション・ウインドウにおけるトラック選択ポップアップは、他と少し違った働きをします。ここでは、たんなる有効なトラックの切り換えのみでなく、新しいトラックを付け加えて表示したり、既に表示されているものの消去が可能になります。



図4.4：タイトルバーをオプション-クリックによるノーテーション・ウインドウのトラックの表示 / 非表示

現在表示されているトラックには、トラック選択ポップアップにおいてチェックマークが付けられています。トラックの表示を消すには、ポップアップからそのトラックを選択します。また、トラックなしには、ノーテーションウインドウは表示されないため、一つのトラックしか表示されない場合、それはグレイアウト表示されます。

ノーテーション・ウインドウにおけるトラック表示の順番の変更は、トラック・ウインドウにおいて行います（「ムーブ・カーソル」（22ページ）の項目参照）。

オープンウインドウ・ポップアップ

オープンウインドウポップアップには、現在開いている全てのウインドウをリストアップされます。ポップアップから任意のウインドウのタイトルを選べば、それが一番手前に表示されます。オープンウインドウポップアップは、Vision 内において、いつでも、どこにでも表示する事ができます。

- a 任意のウインドウの任意の場所をコマンドとオプションを押しながらクリックする。
オープンウインドウ・ポップアップが表示されます。



- b 表示したいウインドウのタイトルを選びマウスボタンを離す。
選択したウインドウがアクティブになり、一番手前に表示されます。

セレクター・ドットとムーブ・カーソル

シーケンス、トラック、パルス及びインストールメント・ウィンドウの各アイテムは、セレクター・ドットによりハイライト表示でき、ムーブ・カーソルを使用して移動する事ができます。

セレクター・ドット

シーケンス、トラック、ドラムノート・ラインやインストールメントを選択する時は、ウィンドウの左端のコラムのセレクター・ドットをクリックします。クリックされたドットは、右向きの三角形に変わり、選択されたものが反転表示されます。



図4.5: トラック・ウィンドウにおいて選択されたトラック

- ・ 複数のアイテムを選択する時は、各アイテムを、一つずつコマンドかシフト・キーを押しながらクリックしていくか、ドットの上をドラッグする。
- ・ 選択を取り消すためには、新たに別のアイテムを選択するか、選択されているアイテムのセレクター・ドットの三角形を、コマンドかシフト・キーを押しながらクリックする。
- ・ シーケンス・ウィンドウのセレクター・ドットをダブルクリックするとそのシーケンスのトラック・ウィンドウが開きます。
トラック・ウィンドウのセレクター・ドットをダブルクリックするとそのトラックの編集ウィンドウが開きます。

ムーブ・カーソル

セレクター・ドットの左側にカーソルを位置させると、ムーブ・カーソル(⇅)に変わり、クリックして反転表示されたアイテムをドラッグして上下に移動する事ができます。



図4.6: シーケンス・ウィンドウでのシーケンスのドラッグ

この操作は、MIDI 情報には影響を与えず、各ウィンドウのトラック、シーケンス、インストールメントにおける単なる表示位置の移動を意味します。

注意: トラック・ウィンドウにおけるトラックの位置の変更は、ノーテーションと印刷プレビュー・ウィンドウにおける位置の変更を伴います。

複数のアイテムを選択した場合、相対的な順序を変えずに、その全てを新しい位置へ移動する事ができます。

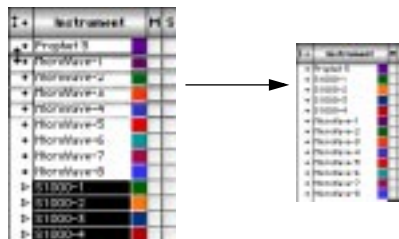


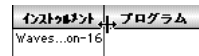
図4.7: 複数のインストールメントのドラッグによる移動

コラムのリサイズ

シーケンス、トラック及びパルス・ウインドウの各コラムは、順序、サイズの変更が可能であり、表示スペースをより有効に活用できます。

例えば、トラック・ウインドウのインストールのコラムのサイズを変更するには：

- a インストールとパッチのコラムを区切っている線の付近にカーソルを合わせる。
カーソルは、リサイズ・カーソルに変わります。



- b マウスボタンをクリックしてから左にドラッグする。
インストールのコラムの右側の外枠が点線になりカーソルと共に左へ移動します。



図4.8：インストールのコラムのリサイズ

- c インストールのコラムが望みのサイズになったらマウスボタンを離す。
インストールのコラムのサイズは新しく変更され、その右側のコラムはそれにに応じて調整されます。



図4.9：サイズ変更したインストールのコラム

シーケンス・ウインドウのキーのコラムを移動するためには：

- a シーケンス・ウインドウにおいて、キーのコラムの上の部分をオプション・キーを押しながらクリックして、左にドラッグする。

キーのコラムの左側の外枠が点線になって表示されカーソルと共に左へ移動します。

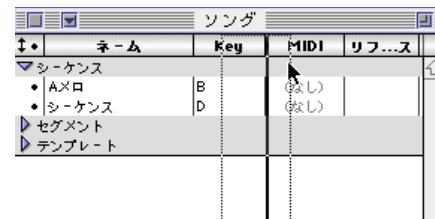
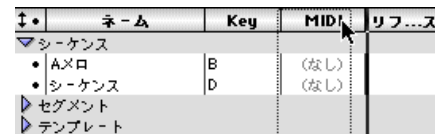


図4.10：シーケンス・ウインドウにおけるコラムの移動

- b MIDI コラムの右隣のスペースがハイライト表示されたらマウスボタンを離す。



キーのコラムは新しい位置に移動し、それに応じてMIDIのコラムと順番が変わります。

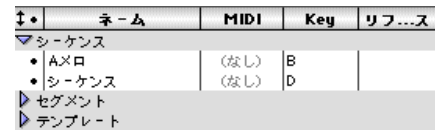


図4.11：シーケンス・ウインドウにおいて移動したキーのコラム

ズーム、スクロール、スクラブ

ズーム

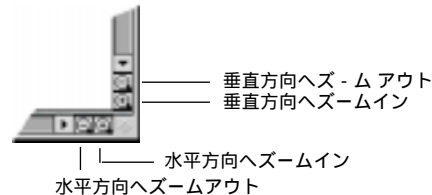
"ズーム"する事により、音楽データを様々なサイズで見える事ができるようになります。サイズを小さくすれば、編集ウインドウにおいてより多くのデータを、またサイズを大きくすれば、より詳細なデータを表示する事ができるようになります。



"ズームツール"により水平方向、垂直方向、また、それらを同時に行う事ができます。水平方向に"ズーム・アウト"すると、より多くの小節を表示する事ができ、また、垂直方向に"ズーム・アウト"するとより幅広いピッチ・レンジを表示する事ができるようになります。

各編集ウインドウのスクロールバーには、"ズームツール"の水平方向と垂直方向のズームボタンがあり、その上部には、ズーム・フィットボタンが配置されています。また、オプション・キーを押しながらマウスボタンをクリックする事により、様々なズーム機能を行う事が可能です。それらについては、以下の節において説明していきます。

注意：ズームツールに加えて、編集ウインドウのメニューにも"ズームバック"（ズームレベルを順次戻していく）と"画面に合わせてズーム"（編集ウインドウの全ての内容を表示）のコマンドがあります。

「ズーム」ボタン



- ・ 「ズームイン」ボタン  をクリックする度に、表示領域は拡大されます。オプション・キーを押しながらクリックすると最大限度の表示に、シフト・キーを押しながらクリックすると選択した範囲のみが表示されます。
- ・ 「ズームアウト」ボタン  をクリックする度に、表示領域は縮小されます。オプション・キーを押しながらクリックすると全ての内容が表示され、シフト・キーを押しながらクリックすると選択した範囲のみが表示されます。
- ・ 「画面に合わせてズーム」ボタン

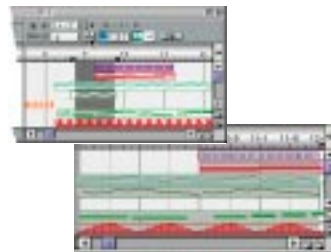



図4.12：トラック・ウインドウにおける画面に合わせてズーム

- ・ 各編集ウインドウの「画面に合わせてズーム」ボタン  をクリックするとアクティブなウインドウにおける選択箇所をウインドウの大きさに合わせて表示する事ができます。オプション・キーを押しながらこのボタンをクリックすると全てのトラック（トラック、パルス・ウインドウの場合、全てのシーケンスにの）に関する情報を表示する事ができます。

マウスを使って"ズーム"する。

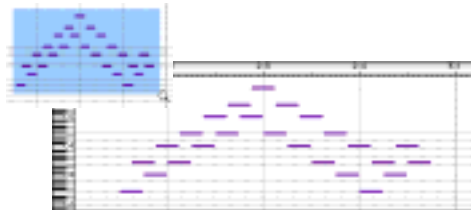



図4.13：オプション・キーを押しながらドラッグして選択

- ・  オプション・キーを押しながらマウスボタンをクリックすると表示は段階的に拡大され、オプション・キーを押しながらドラッグして選択した箇所は、より詳細な情報が表示されます。

ルーラーの部分でオプション・キーを押しながらクリックすると水平方向にズームされ、オプション・キーを押しながらドラッグすると選択した小節の範囲に合わせてズームされます。

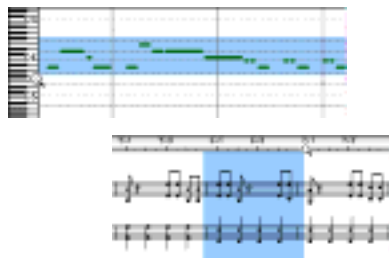


図4.14：ルーラーとマージンにおけるズーム

ウインドウの左側のマージンの部分をオプション・キーを押しながらクリックすると垂直方向にズームアウトし、オプション・キーを押しながらドラッグするとノートのレンジに合わせてズームすることができます。

ハンド・スクロール

グラフィックとノーテーション・ウインドウにおいては、シフトとオプション・キーを押しながらドラッグすることにより、ウインドウの表示部分の変更ができます。これは、作業に必要な箇所を素早く表示したい時に大変便利な機能です。

ハンド・カーソルでスクロールするには：

- グラフィックかノーテーション・ウインドウにおいて表示したい箇所にカーソルを合わせ、シフトとオプション・キーを押したままにする。
ハンド・カーソルが現われます。



- 表示されているウインドウの部分をクリックしてからドラッグして必要な位置へ移動し、マウスボタンを離す。

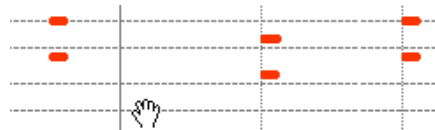


図4.15：ハンド・カーソルによるスクロール

「スクラブ」コマンドによるMIDI情報の確認

トラック、パルス、グラフィック及びノートーション・ウィンドウにおいては、コマンド・キーを押しながらドラックする事により選択箇所を再生して確認する事ができます。この事を「スクラブ」といいます

選択範囲をスクラブして確認するためには：

- a 編集ウィンドウの編集したい箇所にカーソルを合わせ、コマンド・キーを押したままにする。

スクラブ・カーソルが現われます。



- b 聞きたい箇所をマウスで前方か後方にドラッグする。

垂直線が表示され、どのデータが再生されているかが示されます。

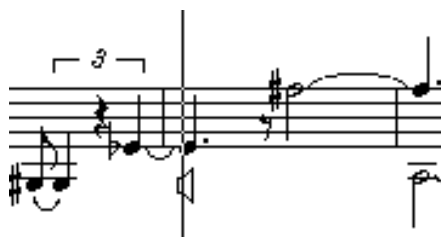


図4.16：マウスを使ったスクラブ

ノート上をスクラブしていくと、再生音を聞きながら確かめる事ができ、またマウスを移動するスピードに応じて、データの再生のスピードも変わります。

ウインドウ・メニュー

画面の最上部に表示されているメニューバーからのアクセスできるメニューに加え、Visionには、特別なウインドウ・メニューが備えられており、ウインドウのタイトルバーの左側の三角印をクリックする事により、簡単にアクセスする事ができます。

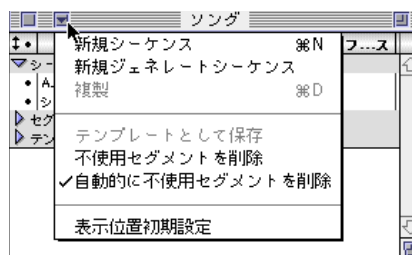


図4.17：Mシーケンス・ウィンドウのメニュー

「実行」メニューの最上部に表示されている項目から、いつでもアクティブなウインドウのウインドウメニューにアクセスする事ができます。例えば、シーケンス・ウィンドウがアクティブな場合、「実行」メニューのシーケンス・ウィンドウのサブ・メニューにはシーケンス・ウィンドウメニューのコマンドが表示されます。



図4.18：S「実行」メニューからアクセスしたシーケンス・ウィンドウメニューのコマンド

「実行」メニューの詳細については、第43章「実行メニュー」を参照してください。

各フィールドタイプの編集

Visionには、多数の編集可能なフィールドがあり、そのそれぞれについて異なる編集が可能です。トラック・ウインドウにおけるトラックフィールドは、その良い例でしょう。（図4.17参照）

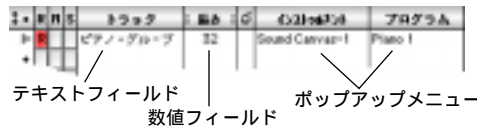


図4.19: トラック・ウインドウのトラックフィールド

トラック名のコラムは、テキスト形式のフィールドであり、クリックしてタイプする事によりテキスト入力することができます。

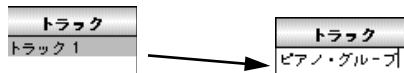


図4.20: トラック・ウインドウのトラック名のコラム

トラック長のフィールドは、数値フィールドの良い例です。テキストフィールドと同様に、タイプ入力により、新しい値を入力することができます。また、数値フィールドにおいては、クリックしながら上下にドラッグするか、カーソルが上下の矢印に変わっている時、クリックして値を増減するか、テン・キーの "+" か "-" のキーにより、入力する値をワンステップずつ変える事ができます。



図4.21: トラック・ウインドウの長さのフィールド

トラックのインストゥルメントのフィールドは、ポップアップメニューから選択して変更する事ができます。任意のフィールドをクリックしてからポップアップメニューが表示されるまでマウスを押し続け、必要なインストゥルメントが、ハイライト表示されたらマウスボタンを離してください。また、テン・キーの "+" か "-" のキーを使ってポップアップメニューをスクロールさせたり、特定のインストゥルメントに対応した数字をタイプする事もできます。

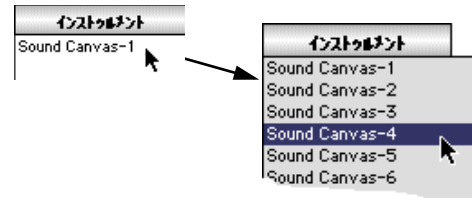


図4.22: トラック・ウインドウのインストゥルメントのコラム

注意：パッチのコラムにおけるポップアップメニューのショートカットは、フィールドをクリックした後、実際のパッチの名称の最初の数文字をタイプ後、エンター・キーを押す事により行なえます。

MIDI コントローラーを使った数値の変更

MIDIデータ値(MIDI ノートやベロシティの値)を、MIDIキーボードから入力したい場合もあります。この方法は、例えば、リスト・ウインドウで数値の編集を行ったり、MIDIキーウインドウにおいてMIDIイベントを設定したり、メトロノームサウンドのノートを設定する時に大変役立ちます。

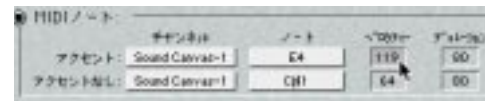


図4.23: メトロノームサウンドの設定

外ロームサウンドのペロシティーの設定を調整するには、該当フィールドをクリックした後、MIDIコントローラーにおいて演奏するだけです。演奏されたペロシティーの値によりフィールドは自動的に更新されます。

小節、拍、ユニット及びSMPTEフィールドの編集

Visionのフィールドの幾つかにおいては、小節、拍、ユニットがSMPTEの数値により場所を特定する事が必要になります。また、マーカ・ロケーションに基づいて、それらのフィールドの数値を自動的に入力する事もできます。

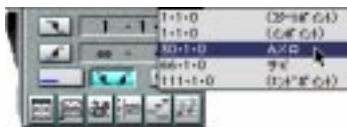
注意：シーケンスのメーター・トラックに属するマーカは、その名称により呼び出す事の可能な場所に保存されています。

以下は、マーカ・ロケーションを使った、パンチアウト・ポイントのフィールド設定例です。

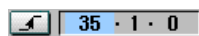
- a オプション・キーを押しながらパンチアウトのフィールドをクリックする。



マーカ・ロケーションのポップアップメニューが表示されます。



- b 必要なマーカを選んでマウスボタンを離す。



選択されたマーカ・ロケーションが、パンチアウトのフィールドに自動的に入力されます。

タイム・フィールドへのタイプ入力

「設定」ウインドウの設定（「小節」を入力時、拍とユニットをリセット (Clear Beat/Unit when Entering Bar)」（321ページ）の項目を参照）いかににより、小節、拍、時、分、秒の値を入力すると、その右側のフィールド全ての設定値はクリアされます。



このフィールドに、新しい値をタイプすると ...

... 右側のフィールドは、リセットされる

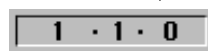


図4.24：左側のタイムフィールドに新しい数値を入力した場合、その右側のフィールドの値はクリアされる

これを避けるためには、「設定」ウインドウの「小節挿入時に拍とユニットをクリアする」のオプションのチェックを外します。それにより、どのタイムフィールドにタイプ入力して数値の変更を行っても、その右側のフィールドの値は、変更されません。

第5章:リアルタイム・レコーディング

この章においては、主にリアルタイム入力によるMIDIデータのレコーディングについて説明していきますが、ステップ入力によるレコーディングの基本的な事項にも及んでいるので、第6章「ノートの挿入とステップ入力」に進む前にお読みになることをお勧めします。

レコーディング設定

以下の節においては、トラックの録音を試みる前に必要な幾つかのレコードオプションについて説明していきます。

レコード・モード

レコード・モードにおいては、トラックデータをどの様に録音するかについての決定を行います。

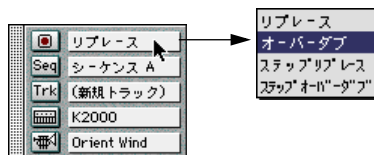


図5.1 : レコード・モードのポップアップ

コントロールバーのレコード・モードのポップアップには、以下の4種類のレコード・モードがあります:

- リブレース (Replace):
既存のトラックデータをリブレース (置き換える) しながらリアルタイム・レコーディングします。

- オーバーダブ (Overdub):
既存のトラックデータ上にオーバーダブ (重ねる) しながらリアルタイム・レコーディングします。
- ステップ・リブレース (Step Replace):
既存のトラックデータをリブレースしながらステップ・レコーディングします。
- ステップ・オーバーダブ (Step Overdub):
既存のトラックデータ上にオーバーダブしながらステップ・レコーディングします。

ショートカット: シフト+タブ・キーをタイプすると、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの切り換えができます。リブレースとオーバーダブの切り換えにはシフト+5をタイプします。

注意: ステップ・レコーディングとは、一度に一つのMIDIイベントごと、順次に録音していく方法です。詳細については、第6章「ノートの挿入とステップ・レコーディング」を参照してください。

リアルタイム・レコーディングの場合、リブレースやオーバーダブ・モードで、ループ・レコーディング (35 ページ参照) やパンチ・レコーディング (34 ページ参照) を行なう事ができます。ステップ・レコーディングの場合においてもパンチ・レコーディングを行う事ができます。

レコード開始トリグルボタン

コントロールバーのレコード開始トリグルボタンには、以下の二つのオプションがあり、どの様にレコーディングを開始するかについての設定が行なえます：

- ・「スタンバイ (Wait for Note)」：一番最初にMIDI ノートを受信した時点から録音を開始します。このオプションを使用した場合、演奏の準備後に録音する事ができまた演奏した最初のノートが、そのセクションの始まりとなります。

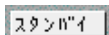


図5.2：スタンバイ (Wait for Note)

- ・「カウントオフ (Countoff)」：カウントオフのフィールドにおいて設定された小節数だけカウントした後、録音が始まります。

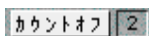


図5.3：カウントオフ (Countoff) を 2 小節に設定

メトロノームサウンドの設定

シーケンスのテンポ設定に合わせて演奏するには、レコーディング中メトロノームを聞かなければなりません。それにより、表示や編集において大変重要な小節線や拍点と録音しているデータ間の位置関係を確認することができます。

メトロノームの音色を設定するには、[J]：「オプション」メニューから「メトロノーム・サウンド」、[E]：Option>Metronome Soundを選択します。メトロノーム・サウンドのダイアログにおいては、メトロノームを「インターナル」か「MIDI ノート」に設定する事が可能です。MIDI ノートを選んだ場合は、「アクセントあり」と「アクセントなし」のそれぞれの拍に、別々のノート、ベロシティ、デュレーションの設定を行う事ができます。



図5.4：メトロノーム・サウンドのダイアログ

「レコード中クリック」オプションをチェックすると、レコーディング中にクリック音を聞く事ができます。

シーケンスのメーター(拍子)とテンポ

明らかな様でありながら拍子とテンポの詳細については、見逃されがちです。録音する前にシーケンスのメーターとテンポが適切に設定されているかを確認してください。これらのフィールドについての詳細は第 25 章「トラック・ウインドウ」を参照してください。

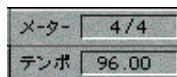


図5.5：メーターとテンポ・トラック

拍子が録音する曲に合っていないと、メトロノームの強拍のクリック音と演奏内容が一致しません。更に、録音したデータが、各編集ウインドウの小節線や拍点に合わなくなってしまう。

また、(正しいフィールドでの)レコーディングの成功の秘訣は、最終的なシーケンス再生時のテンポに近いテンポで録音する事です。

その他のレコード設定の詳細

初めてのレコーディングを行う前に、幾つかのレコード設定の詳細についての知識が必要です。

- ・ キーボードスルー (Keyboard Thru) : [J] : 「セットアップ」メニューの「キーボード・スルー」. [E] : Setups>Key-board Thru が、チェックされている事を確認してください。キーボードスルーを使用可にすると、MIDI コントローラーからのデータが有効なスルーインストゥルメントへ送信されるため、録音しているデータを聞く事ができます。詳細については、405 ページの「キーボードスルー」を参照してください。
- ・ インプットマップ使用 (Input Map Enabled) : 複数のMIDI チャンネルからレコーディングしたりルーティングする場合を除いて、[J] : 「セットアップ」メニューの「インプットマップ使用」. [E] : Setups>Input Map Enabledのチェックは、外してください。詳細については、第34章「インプットマップ・ウインドウ」を参照してください。
- ・ レコード・クオンタイズ 使用 (Record Quantize Enable) : トラックの録音時に自動的にクオンタイズしたい場合を除いて、[J] : 「セットアップ」メニューの「レコード・クオンタイズ使用」. [E] : Setups>Record Quantize Enabledのチェックは、外してください。詳細については、406 ページの「レコードクオンタイズ使用」を参照してください。
- ・ レコードフィルター (Record Filter) : 特定のタイプのMIDIイベントを録音したくない場合は、[J] : 「セットアップ」メニューの「レコードフィルター」. [E] : Setups>Record Filter を選んでレコードフィルターのダイアログを開き、どのMIDIイベントを録音し、どのイベントを無視するかについての設定を行ってください。詳細については、407 ページの「レコードフィルター」を参照してください。
- ・ インプットデバイス使用 (Input Devices) : [J] : 「セットアップ」メニューの「インプット

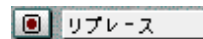
デバイス使用」. [E] : Setups>Enable Input Devicesを選んでダイアログを開いてください。MIDIデータの録音を行うデバイスは、全て使用可能に (チェック) してください。詳細については、407 ページの「インプットデバイス使用」を参照してください。

トラックのレコーディング

この節では、リブレース・モードを使ってリアルタイム・レコーディングする方法についての説明をしていきます。この例においては、ループせずに、シーケンスの最初から録音する場合を想定しています。ループとパンチ・レコーディングについては、パンチ・レコーディング (34 ページ)、ループ・レコーディング (35 ページ) を参照してください。

リブレース・モードを使ってリアルタイム・レコーディングを行うためには：

- コントロールバーのレコード・モードポップアップから「リブレース」(Replace)を選ぶ。



リブレースを選択した場合、新しいデータが既存のトラックデータと置き換わります。オーバーダブを選択した場合、既存のデータ上に新たなデータが付加されます。

- コントロールバーのパンチとループのトグルボタンを無効にする。



図5.6：パンチとループトグルボタンをオフ

- コントロールバーの「レコード開始トグルボタン」を「[J]:スタンバイ. [E]:Wait Note」にする。

スタンバイ

これにより、1小節目の1拍目から録音が開始することになります。

- d 任意のメトロノームサウンドの設定後、"[J]レコード中クリック" [E]Click in Record" ボックスをチェックする。

設定の詳細については、32 ページのメトロノームサウンドの設定の項目を参照してください。

- e トラック・ウィンドウにおいてトラックを録音可能にする。

任意のトラックのレコード・コラムをクリックすると、録音可能な状態になります。



- f 「セットアップ」メニューのキーボードスルーがチェックされている事を確認する。

- g コントロールバーのスルー・インストゥルメントのポップアップにおいてインストゥルメントを選ぶ。



MIDIコントローラーで、幾つかのノートを弾く事により、選択したスルー・インストゥルメントにデータが送信されているかを確認できます。

- h コントロールバーのレコードボタンをクリックするか、タブ・キーをタイプする。



レコードボタンが点滅し、メトロノームのクリック音が鳴り始めます。必要ならシーケンスのテンポを調節してください。

- i MIDIコントローラーで演奏する。

レコード・モードに入り、カウンターが進みます。演奏を終えたら、コントロールバーの停止ボタンをクリックするかリターン・キーをタイプして録音を終了します。

録音したトラックには自動的に名称とスルー・インストゥルメントが設定され、トラック・ウィンドウのトラックオーバービューに、録音済みのデータが表示されます。

パンチ・レコーディング

パンチ・レコーディングにおいては、テープデッキと同様に設定した時間内のみ、録音する事ができます。「パンチング」とも呼ばれるパンチ・レコーディングは、気に入らない演奏を部分的に置き換える事により、より良いパフォーマンスの作成に貢献します。

パンチ・レコーディングを行うためには、コントロールバーのパンチトグル・ボタンをクリックして有効にします。挿入範囲は、インポイントとアウトポイントのフィールドにおいて設定します。

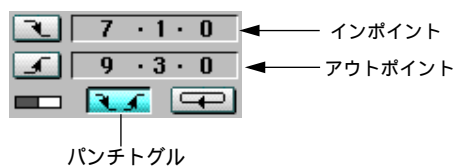


図 5.7：パンチ・レコーディング可能

以下の例においては、パンチ・レコーディングにより5小節目のデータを置き換える方法について説明していきます：

- a コントロールバーのレコード・モードのポップアップからリプレースを選ぶ。
この操作により5小節目に録音されていたデータは置き換えられて録音されます。

注意：パンチ・レコーディングは、オーバードアップ・モードにおいても使用する事ができ、トラック内の任意の部分のデータにオーバードアップする事ができます。

- b コントロールバーのパンチトグルボタンをクリックして有効にする。

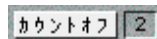


- c インポイントを5・1・0にアウトポイントを6・1・0に設定する。



インポイントとアウトポイントの各フィールドをクリックして必要な位置をタイプ入力します。

- d レコード開始トグルボタンが「カウントオフ (Countoff)」になっている事を確認する。



カウントオフに設定すると、パンチイン・ポイントの前の小節から聞く事ができるので、スムーズにパンチレコーディングを行う事ができます。

- e トラックを録音可能にしてから、有効なスルーインストゥルメントを設定する。

- f レコードボタンをクリックして録音を始める。
カウントオフで設定した場所からシーケンスが再生され、インポイントに到達するまでレコードボタンが点滅します。
- g 再生されているシーケンスがインポイントに達したら演奏を始める。
パンチインポイントより前に演奏したデータは録音されないで、カウントオフ時に、録音の準備をすると良いでしょう。
- h 録音が終了したら停止ボタンをクリックする。
再生をパンチアウト・ポイントで自動的に停止したい場合は、[J]:「オプション」メニューの「パンチアウトでストップ」, [E]:Option>Stop at Punch Outをチェックしてください。

ループ・レコーディング

ループを有効にすると設定されたインポイントからアウトポイント間が繰り返し再生されます。

ループを有効にするには、コントロールバーのループ・トグルボタンをクリックします。

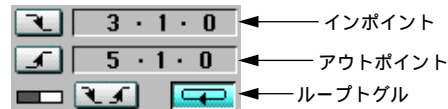


図5.8:3 - 4小節をループ

ループレコーディングにおいては、次々に録音を重ねながらトラックデータを作成する事ができます。スルーインストゥルメントとレコードトラックは録音中、即座に変更できます。また、録音中、データはエンター・キーをタイプする事により保存され、デリート・キーをタイプする事により消去できます。

第6章:ノートの挿入とステップ・レコーディング

Visionには、前章で説明したリアルタイム入力による録音以外にもトラックにノートを挿入する方法が用意されています。この章においては、グラフィック及びノーテーション・ウインドウにおけるペンシルツールを使ったノートの挿入、パルス・ウインドウにおけるマジック・ドラムスティックを使ったノートの挿入、及びステップ入力によるノートの挿入方法について説明していきます。

ペンシル・ツール

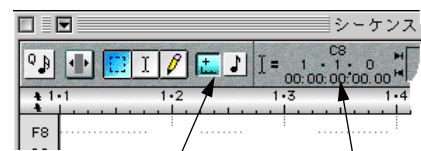


グラフィック及びノーテーション・ウインドウにおいてMIDIコントローラーを使わずにノートを挿入したい場合は、ペンシル・ツールを使います。

挿入するノートの長さ、ベロシティなどは、ウインドウメニューの[J]:「設定」、[E]: Settingsウインドウの[J]:「ノート挿入」、[E]: Insert Notesのポップアップにおいて設定します。(319ページ参照)グラフィック及びノーテーション・ウインドウのペンシルツールのボタンをダブルクリックすれば、「設定」ウインドウは自動的に開きます。

グラフィック・ウインドウにおいては、編集箇所をシフト・キーを押しながらドラッグする事により、ノートを様々な長さに描いていく事ができます。

チュートリアルに進む前に各編集ウインドウのツールバーに表示されている"カーソル・クオンタイズ"と"カーソル表示"についての知識が必要です。



8分音符に設定して
カーソルクオンタイズ オン
ピッチと位置を示した
カーソル表示

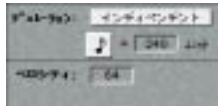
"カーソル・クオンタイズ"とは、特定のリズムの値(拍点)へのカーソルの移動を制限するものです。これにより、挿入したノートデータの正確な選択、編集操作、配置が可能になります。"カーソル・クオンタイズ"は、そのアイコン・ボタンをクリックすればオンになり、もう一度クリックするとオフになります。また、カーソル・クオンタイズのポップアップにおいて、特定のリズムの値(音符)を設定する事ができます。

"カーソル表示"には、有効なカーソル位置が表示され、カーソルを編集箇所に移動するとそのピッチ(音高)と位置が表示されます。カーソル位置は、小節、拍、ユニットかSMPTE(編集ウインドウのメニューにおいて多様な設定が可能)のフォーマットで表示されますが、表示ツール()をクリックすれば、双方の表示フォーマットを同時に表示する事ができます。

ノーテーション・ウインドウにおける ノートの挿入

以下において、ノーテーション・ウインドウにおける単純なアルペジオの入力方法について説明していきます：

- a トラック・ウインドウにおいてトラックを選択し、[J]:「ウインドウ」メニューから「ノーテーション」を選ぶ。
[E]: Window>Notation.
ノーテーション・ウインドウが開きます。
- b ペンシル・ツールをダブルクリックし、「設定」ウインドウのノート挿入のダイアログを開く。



デュレーションのポップアップにおいて"[J]:インディペンデント"。[E]: Independent"と8分音符 (=240 ユニット) を選び、ペロシティーの値を64に設定します。

- c 「設定」ウインドウを閉じる。
- d ノーテーション・ウインドウにおいてカーソル・クオンタイズをオンにし、ポップアップから8分音符を選ぶ。



- e ペンシルツールのアイコンボタンをクリックする。
カーソルは、「設定」ウインドウにおいて設定した音価の音符のカーソルに変わります。



- f 一小節目の一拍目にC3のノートを入力する。
挿入位置が不確かな場合には、カーソル表示に注意し、図6.1の様に表示されたらマウスをクリックします。(マウスボタンを押したまま正しい位置が表示されるまでドラッグします。)

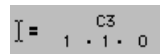


図6.1：カーソル表示

図6.2の様にノートが挿入されると残りの部分は、自動的にレスト（休符）で埋められます。



図6.2：ノートの挿入

- g 次に、最初に入力した音符の右隣に E3 のノートをクリックして挿入する。(ノートの配置は、自動的に決定されます。)
新しい音符を挿入する度にカーソルは、8分音符分の拍だけ右に進んでいきます。



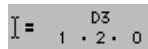
図6.3：挿入されたアルペジオ

このステップを繰返し、図6.3のようになるまでノートの挿入を続けます。

グラフィック・ウインドウにおいて ノートを"描く"

ノートデータは、グラフィック・ウインドウのペンシルツールを使って挿入することができます。このウインドウにおける利点の一つは、シフト・キーを押しながらクリックする事によりノートをいかなるデュレーションにも"描いていく"事ができる事です：

- トラック・ウインドウにおいてトラックを選び、[J]：「ウインドウ」メニューから「グラフィック」を選ぶ。
[E]：Windows>Graphic.
グラフィック・ウインドウが表示されます。
- ペンシルツールのアイコン・ボタンをクリックして選ぶ。
カーソルは、「設定」ウインドウで設定したスペースのカーソルに変わります。
- 音符のカーソルを挿入したいピッチと位置に合わせる。
必要ならカーソル表示で正確な位置を確認します。



- シフト・キーを押しながらクリックし、そのまま右にドラッグしていき、必要な長さになったらマウスボタンを離す。

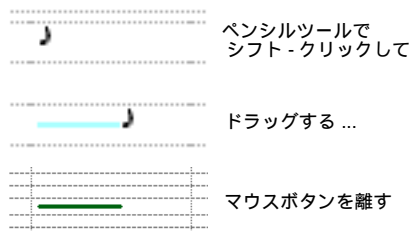


図6.4：ノートのデュレーションのシフト・ドラッグ

この方法によるノートの挿入においては「設定」ウインドウのノート挿入のパラメーターは、デュレーションが未設定であるためほとんど無意味なものになりますが、唯一の設定可能なパラメーターは、ベロシティです。

注意：シフト・キーを押しながらクリックしたノートの位置とデュレーションは、カーソル・クオンタイズのオン/オフの影響を受けます。挿入されたノートは、カーソル・クオンタイズ値のポップアップにおいて設定された位置とデュレーションの値に応じて移動されます。

ドラッグによる正しいピッチと位置への移動

ペンシルツールにおいては、クリックした後もマウスボタンを離さない限り、ノートを正しい音程と位置へドラッグして移動することができます。これは、グラフィック及びノーテーション・ウインドウの場合、ノートの位置を実際に確認できるために大変役立ちます：

- グラフィックかノーテーション・ウインドウにおいてペンシルツールを選び、カーソルを編集したい箇所に合わせる。
- マウスボタンをクリックしたまま、水平方向か垂直方向にドラッグする。
変更したいピッチとデュレーションになったらマウスボタンを離します。



必要ならカーソル表示でノートの正確な位置を確認します。

マジックドラムスティックツール



Visionのパルス・ウインドウは、ドラムトラックの作成、編集における直感的なユーザーインターフェイスを提供します。(第26章「パルス・ウインドウ」参照)新しく採用されたマジックドラムスティックツールは、パルス・ウインドウのノート・グリッド・エリアにおけるノートの挿入、削除に使われます。

マジックドラムスティックツールにおいては、ノートの挿入/削除の切り換えが行えます。空のグリッドをクリックする事によりノートが挿入され、既存のノートを削除するには、ドラムスティックでクリックします。



ノートの挿入/削除の操作により反対方向を向いたドラムスティックのカーソルが表示されます。

連続したノートを挿入/削除するには、ドラムスティックをドラッグする事により可能です。入力されたノートのスペース、デュレーション及びベロシティは、「設定」ウインドウのノート挿入ダイアログの設定により決定されます。



図6.5：マジックドラムスティックのドラッグによるノートの連続挿入

ドラム・トラックの作成

以下に、マジックドラムスティックを使ったドラム・トラックの作成例について説明していきます：

- [J]：「ウインドウ」メニューから「パルス」を選択する。
[E]：Windows>Pulse.
パルス・ウインドウが開きます。
- パルス・ウインドウのメニューから新規ドラムトラックを選ぶ。
パルス・ウインドウに、一つのノートラインを含む新しいドラム・トラックが表示されます。
- ノートとインストゥルメントのポップアップからノート・ラインのドラムの音色を選ぶ。この例においては、ベースドラムを選ぶ。

ノート	インストゥルメント
Mid Tom1	SC88-10

「パッチネーム」書類を読み込んでいる場合には、選択されたノートのパッチ名が表示されます。

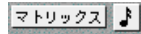
- 「付加」ボタン(+)をクリックして、ドラム・トラックに新しいノート・ラインを付け加える。

+ ↑ ↓	Note	Instrument	...
↓	• Race 1	11 innDrum	

ノートとインストゥルメントのポップアップにおいて新しいノート・ラインのドラムの音色をスネアに設定します。

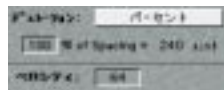
+ ↑ ↓	ノート	インストゥルメント	グループ
+	Jack Kick 1	SC88-10	変更あり
+	Mid Tom1	SC88-10	変更あり

- パルス・ウインドウの表示モードのポップアップを[J]：マトリックス・[E]：Matrix"と16分音符に設定する。



この操作により、一小節単位で表示されるグリッド・ラインとスペースの数が設定されます。

- f ドラムスティックツールをダブルクリックし、ノート挿入設定ダイアログを開く。



デュレーションのポップアップにおいて "[J] : スペースのパーセント. [E] : Percent of Spacing" を100に設定し、ベロシティを64に設定します。

- g ドラムスティックの右隣りのポップアップから16分音符を選ぶ。



このポップアップは、「設定」ウインドウのノート挿入セクションのスペースのパラメーターに対応しています。

- h マジックドラムスティックツールを選び、「ベースドラム」のラインの一拍目と三拍目の欄をクリックし、同様に「スネア」のラインの二拍目と四拍目の欄をクリックする。

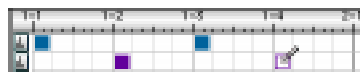


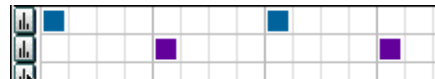
図6.6：ベースドラムとスネアードラムの挿入

- i コントロールバーのプレイボタンをクリックしてトラックを再生し確認する。
必要なら、ドラムトラックの一小節のみループさせ繰り返し聞いて確認します。



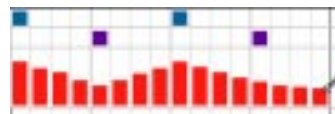
- j 「付加」ボタンをクリックしてさらに別のノートラインを加え、そのノートラインをクローズド・ハイハットの音色に設定する。

- k ハイハットのノートに、ベロシティの変化をつけたい場合は、ハイハットのノートラインのベロシティのドブルボタンをクリックする。



ノートグリッドを表示しているウインドウが、ベロシティの表示のために拡大されます。

- l ドラムスティックで一番最初のグリッドスペースをクリックした後、右にドラッグしながら必要なだけ上下に動かしてベロシティを変更する。



一小節目の各スペースについての設定を終えたらマウスボタンを離します。

- m ベロシティのトグルボタンをもう一度クリックして「ハイハット」のノートラインのベロシティの表示を消す。

- n 「ハイハット」のサウンドに、よりバラエティを持たせたい場合は、別のノートラインにおいて設定する。(他のラインをオープンハイハットの音色にするなど)

ペンシルツールを選び、編集したいノートにカーソルを合わせてから、下方向にドラッグしマウスボタンを離します。

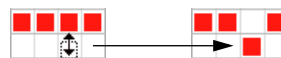


図6.7：別のラインへノートをドラッグ

ステップ・レコーディング

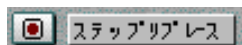
ステップ・レコーディングとは、MIDI コントローラーを使い、ノートの一つずつ順次に（テンポを無視して）入力する方法です。この方法においては、ノートのデュレーション、位置及びベロシティーを正確にコントロールすることができ、ステップ入力するノートの領域やスペースは、ステップ・ウインドウにおいて特定できます。

ステップ・レコーディングにおいて、ノートの挿入をMIDI コントローラーから行う事は、ペンシルツールやマジックドラムスティックツールによるノート挿入より以下の様な有利な点があります。

- ・ ノートが入力される度に、自動的に挿入ポイントが進みます。
- ・ ベロシティーを"[J]: プレイ通り . [E] : As Played" に設定すれば、より自然なダイナミクスで入力可能です。
- ・ 単音の入力と同様に、MIDI コントローラーにおいてコードを弾くだけで、簡単にコード（和音）入力が行なえます。

以下の例においては、C メジャースケールをステップ・レコーディングする方法について説明していきます。

- a コントロールバーのレコード・モードのポップアップから"ステップ・リプレイス"を選ぶ。



- b トラックを録音可能にしてから、コントロールバーのレコード・ボタンをクリックする。
ステップ・ウインドウが開きます。

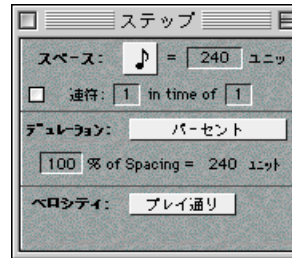


図6.8：ステップ・ウインドウ

- c スペースを八分音符（240 ユニット）に設定する。
この値によりノートが入力される度に、どれくらいカウンターが進むか決定されます。
- d デュレーションのポップアップで "[J] : パーセント . [E] : Percent of Spacing" を選び、その値を100に設定し、ベロシティーを "[J] : プレイ通り . [E] : As Played" に設定する。
- e MIDI コントローラーで、C3（中央のC）から始めてC4までの一オクターブのCメジャー・スケールを弾く。
ノートを弾く度に、トラックへ録音され、それに応じてカウンターが進みます。
- f 演奏を終えたら、コントロール・バーのストップボタンをクリックするか、リターン・キーをタイプして録音を終了する。
パンチ・レコーディング時に、アウト・ポイントに達した場合やステップ・ウインドウを閉じた場合も録音は終了します。

ステップ・レコーディングにおいては、ノート、コード、パッチ・チェンジ、シーケンス・イベントなど様々なタイプのMIDI データを録音する事ができます。ステップレコーディングした音楽データは、各編集ウインドウに表示する事ができます。

ピッチベンド、アフタータッチなどのコントローラー情報は、ステップ・レコーディングすることはできません。またステップ・レコーディング時には、他のトラックの再生を聞く事はできません。

ステップ・ウインドウについての詳細は、第36章「ステップ・ウインドウ」を参照してください。

パッチ・チェンジイベントを録音する事ができます。詳細については、「有効なパッチのポップアップ」(184ページ)の項目を参照してください。

注意：パッチ・チェンジイベントを入力してもカウンターは進みません。

ステップレコーディングについてのヒント

- ・ コード（和音）のレコーディング：コードをステップ・レコーディングするには、コードの各構成音を同時に弾きます。また、MIDIコントローラーのサステイン・ペダルを踏みながら、コードの構成音を1つずつ弾き、コードを入力する事もできます。サステイン・ペダルが踏まれている間は、カウンターは進みません。
- ・ 個々のノートのサステイン：ステップ・ウインドウのデュレーションの値より長い音価のノートをステップ・レコーディングするためには、そのノートの鍵盤を押さえたまま、スペースバーを押すか他のノートを弾いて、カウンターを進めます。録音されたノートの長さは、そのノートを保持している間に進んだカウンターの時間に等しくなります。
- ・ ノートの削除：コンピューターのキーボードのデリート・キーをタイプすると、その直前に入力したノートが削除できます。このキーを押すたびに、その一つ前に入力したノートが消去されていき、カウンターはその分だけ前に戻ります。
- ・ 休符の入力：休符をステップ入力するには、ノートデータを入力する事なしにスペースバーをタイプしカウンターを進めます。
- ・ パッチイベントの入力：MIDIコントローラーからプログラムチェンジを送信して、パッチ・チェンジイベントをステップ・レコーディングする事ができます。また、コントロール・バーのパッチのポップアップにおいて選択しても

- ・ シーケンスイベント：シーケンスのショートカット・キーをタイプする事により、そのシーケンスのシーケンスイベントをステップ・レコーディングする事ができます。この場合、カウンターはスペースのサイズ分ではなく、参照されるシーケンスの長さの分だけ進みます。シーケンスイベントについての詳細は、第13章「セグメント、ループ、シーケンスイベント」を参照してください。
- ・ スペースサイズを変更する：ステップ入力のスペースサイズは、コンピューターのテンキーを使って簡単に変更する事ができます。+キーと-キーを使えば、スペースのサイズを計算する事もできます。詳細については、「テンキーを使った設定」(326ページ)の項目を参照してください。



10

この場合は、フットスイッチや通常の録音レンジ外のMIDIノートが、MIDIキーに最適です。

[illegible]

- 必要なMIDIイベントのフィールドをクリックしてからMIDIコントローラーで弾くと、そのイベントが特別なMIDIキーとして設定されます。

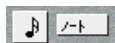
c [J]:「ウインドウ」メニューから「インプットエフェクト」を選ぶ。

[E] : Windows>Input Effect.

d インプットエフェクトのトグルボタンをオフにしてから、タイプのポップアップを"[J]:リピート、[E]: Repeat"に設定する

- Off  リピート

e インプットエフェクトのスペースをグリッド・モードにしてから値を16分音符に設定する。



- f [J] : 「ウインドウ」メニューから「設定」を選んで、設定ウインドウを開く。
[E] : Windows>Settings.
- g 設定ウインドウのリアルタイムのセクションにおいて「[J] : 「エフェクトベロシティ ... アフタータッチで操作」. [E] : Aftertouch sets Effect Velocity」のオプションをチェックする。
これにより、MIDI コントローラーの鍵盤を押さえる力（アフタータッチ）により、インプットエフェクトを使って録音するノートのベロシティを変えられるようになります。全てのキーボードがアフタータッチの機能を持っているわけではありません。お手持ちのキーボードの説明書をお読みください。
- h ループ・レコーディング（35 ページ）の手順に従って、ループレコーディングの設定を行う。
- i [J] : 「セットアップ」メニューから「レコードクオンタイズ使用」を選んでチェックを入れる。
[E] : Setups>Record Quantize Enabled.
- j トラックを録音可能にしてから、セレクト・ドットをクリックしてプレイ・クオンタイズ設定を表示させ値を設定する。



クオンタイズ値を16分音符に設定する。

注意：各トラックごとに一連のプレイ・クオンタイズ設定を行う事ができ、それらは、またレコード・クオンタイズにも使用されます。

- k コントロールバーのレコードボタンをクリックしてから、MIDIコントローラーで演奏する。演奏されたノートが録音され、自動的にクオンタイズされます。
- l リピート・ノートを録音するために、「リピート」MIDIキーに設定したMIDIノートかペダルを押さえながら、繰り返し挿入したいノート（あるいは和音）を同時に演奏する。
ノートは、インプットエフェクトのスペースで設定した音価でリピートしながら録音されます。
- m ノートを消去するには、消去したいノートの再生時に「消去」MIDIキーに設定したMIDIノートかペダルを押さえる。

マルチ・チャンネル・レコーディング

Visionにおいては、1度に1つ以上のトラックに録音することはできませんが、1つのトラックに複数のMIDIチャンネルからデータを録音する事ができます。複数のチャンネルのデータを含むトラックは、マルチトラックと呼ばれます。[J] : 「編集」. [E] : Editメニューにおいて[J] : 「マルチトラックに分割」. [E] : Separate Multi Track を選ぶと、マルチトラックを別々のトラックに分けることができます。

マルチ・チャンネル・レコーディングを行うためには、インプットマップを設定しなければなりません。インプットマップは、受信するMIDIチャンネルを別々のインストゥルメントにルーティングします。インプットマップの詳細については、第34章「インプットマップ・ウインドウ」を参照してください。

トラックのレコーディングにインプットマップを使用すると：

- 外部のMIDIシーケンサーから一度に複数のトラックを録音する事ができる。

- ・ 一台で複数のチャンネルを送信する MIDI コントローラー(一部のギターシンセサイザー)からデータを録音する事ができる。
- ・ ジャムセッションの様に、複数の MIDI コントローラーからデータをレコーディングできる。

次の節においては、インプットマップを使用して外部MIDIシーケンサーからデータを録音する方法について説明していきます。

外部MIDIシーケンサーからのレコーディング

外部MIDIシーケンサーのトラックの移しかえは、インプットマップを設定する、データを録音する、マルチ・チャンネルのトラックを分割する、という3つのステップにより行います。

インプットマップの作成

外部シーケンサーのトラックをVisionヘルペーティングするインプットマップを作成するには：

- レコーディングに使用するデバイスが、OMSスタジオセットアップにおいて適切に設定されている事を確かめる。
この場合、デバイスは、コントローラーである必要があり、MIDI ビートクロックは送信可能に設定します。
- Visionを起動して、[J]：「セットアップ」.[E]：Setupsメニューにおいて[J]：「インプットマップ使用」.[E]：Input Map Enabledにチェックをいれ、使用可能になっている事を確かめる。
- [J]：「ウインドウ」メニューから「インプットマップ」を選ぶ(またはコマンド・キー-Mをタイプする)と、インプットマップ・ウインドウが開く。
[E]：Window>Input Map.

- インプットマップ・ウインドウのメニューにおいて[J]：ラインの追加.[E]：Add Line"を選ぶ。

インプットマップ・ウインドウに、新しくラインが追加されます。



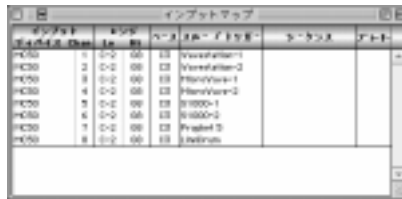
インプットデバイスのコラムをクリックして、録音に使用するデバイスを選択します。(この場合はMC50)

- 録音を行う各チャンネルのためにラインを追加する。

インプットマップ・ウインドウにおいて、「オプション・キー =」をタイプすると、容易にラインの追加ができます。

追加した各ラインに、正しいインプットチャンネルを設定します。この場合のチャンネルは、外部シーケンサーから受信するデータに応じて設定します。

- 次に、各ラインのスルー/トリガーのコラムにインストゥルメントを設定する。



一度、外部シーケンサーからデータを録音すれば、スルー/トリガーのインストゥルメントは、自動的に対応しているチャンネルに割り当てられます。

注意：インプットマップ・ウィンドウのシーケンスとプレーヤーのコラムは、ここでは無関係です。

マルチ・チャンネル・トラックのレコーディング

以下の例においては、外部シーケンサーと同期しながら録音する方法について説明していきます。

- a [J]：「オプション」メニューから「シンクオプション」を選ぶ。
[E]：Option>Sync Options...
シンクオプションのダイアログが開きます。



図7.1：シンクオプションのダイアログ

- b シンク受信モードを"[J]：エクスターナル(ビートクロック) . [E]：External Beat Clock" に設定して、シンクソースを外部のシーケンサーに設定する。



更に、シンク信号を送るを"[J]：なし . [E]：none"に設定します。

- c OK ボタンをクリックしてシンクオプションのダイアログを閉じる。

- d [J]：「セットアップ」メニューから「インプットデバイス使用」を選ぶ。
[E]：Setups>Enable Input Devices.
インプットデバイス使用のダイアログが開きます。



外部シーケンサーがインプットデバイスとして使用可能になっている(チェックされている)事を確認したらOKボタンをクリックします。

- e コントロールバーのレコードモードのポップアップにおいて"リプレイス"を選び、レコード開始トグルボタンを"[J]：スタンバイ . [E]：Wait Note" に設定する。
- f トラックを録音可能にしてからコントロールバーのレコードボタンをクリックする。
レコードボタンが点滅して、外部シーケンサーからのシンク信号を待ち受けている事を示します。
- g 外部シーケンサーをプレイボタンを押す。
シンク信号を受信した時点から録音は開始します。コントロールバーのテンポが表示には受信しているテンポが表示されます。

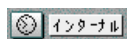
注意：何も起こらない場合は、外部シーケンサーがシンク信号送信に設定されているか確かめてください。

- h 録音を終了したら、外部シーケンサーのストップボタンを押した後、コントロールバーのストップボタンをクリックする。

トラック・ウインドウに新しいトラックのデータが表示され、インストゥルメントのコラムがマルチに設定されます。"マルチ"と表示されているトラックには、いつでも、複数のチャンネルのデータが含まれます。



- i コントロールバーのシンク・モードを「インターナル」に設定してから、プレイボタンをクリックして、新しく録音したトラックを聞いて確かめる。



外部シーケンサーから録音したトラックは、インプットマップにおいて設定したインストゥルメントのチャンネルで再生されます。

- j [J] : 「ファイル」メニューから「別名で保存」を選んで、新しいファイルを保存する。
[E] : File>Save As.

マルチトラックを分割するには：

- a トラックウインドウにおいて、マルチトラックのセレクトードットをクリックし、ハイライト表示させる。



- b [J] : 「編集」メニューから「マルチ・トラックに分割」を選ぶ。(またはコマンド・キー-Uをタイプする。)
[E] : Edit>Separate Multi Track.

マルチトラックのMIDIチャンネルは分割され、それぞれ別のトラックになります。各トラックはインプットマップ・ウインドウにおけるルーティングをもとに設定されます。



- c 必要な、各トラックに任意の名称をつける。
d 変更を保存するために、[J] : 「ファイル」メニューから「保存」を選ぶ。
[E] : File>Save.

マルチトラックのデータを分割する

録音がすんだら、データでの作業を簡単にするために、マルチ・トラックのデータをチャンネルごとに別々のトラックに振り分けます。

第8章:シーケンスとトラックのコントロール

この章では、プレイバックにおけるシーケンスとトラックの操作について説明していきます。トラック・ウインドウの各コンポーネントの詳細については、第25章「トラック・ウインドウ」を参照してください。

シーケンスのコントロール

以下のシーケンスの設定は、トラック及びパルス・ウインドウ、双方において利用できます。

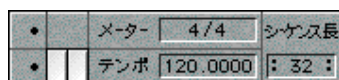






図8.1: トラック・ウインドウのシーケンス操作

- ・ **メーター (拍子):**
シーケンスのメーター (拍子) は、編集ウインドウに表示された拍線の数により決定され、メトロノームサウンドが鳴っていれば、弱拍部分のクリック音の数を聞いて確かめる事ができます。
拍子の変更を含むシーケンスにおいては、"メーター"トラックのウインドウにそれを表示する事ができ、メータートラックのセクター・ドットをダブルクリックする事により、そのシーケンスのメーターに関する情報を表示するリスト・ウインドウが開く事ができます。

- ・ **テンポ:**
テンポとは、シーケンスの再生の速度であり、メトロノームのクリック音の速度に対応します。
テンポの変更を含むシーケンスの場合、"テンポトラック"に、それが表示されます。テンポ・トラックのセクター・ドットをダブルクリックするとそのシーケンスのテンポに関する情報を表示するリスト・ウインドウが開きます。
テンポ・トラックは、録音可能 () あるいはミュート () する事ができます。テンポの設定、テンポトラックへのレコーディングについては、135ページの「バーチャル・コンダクティング-テンポチェンジのレコーディング」を参照してください。
- ・ **シーケンスの長さとループ:**
シーケンスの長さとは、シーケンスを再生する長さとして設定されているかについての設定を意味します。
このフィールドの右か左の端 () をクリックしてループのオン/オフを切り換えます。
また、このフィールドをオプション・キーを押しながらクリックするとシーケンスの長さを固定 (ロック) () する事ができます。ロックされているシーケンスの長さは、新たに録音しても自動的に調整されません。

情報トグルボタン



図8.2：トラック・ウインドウの情報トグルボタン

トラックとパルス・ウインドウの情報トグルボタン (**i**) をクリックするとシーケンスのオフセット、スタート、同期モード (Sync) に関する情報を表示する事ができます。

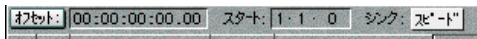


図8.3：シーケンスのオフセット、スタート、同期モード設定の表示

- SMPTE オフセット：**
 SMPTE オフセットとは、シーケンスを開始する SMPTE タイムであり、シーケンスとビデオ、フィルムなどとの同期はそれにより確実にになります。各編集ウインドウには、正確な SMPTE タイムが表示されます。
 オフセットボタンをクリックすると有効な SMPTE タイムがカウンターに表示されます。
- シーケンスのスタートポイント：**
 シーケンスは、この小節、拍、ユニットで開始します。シーケンスが弱起 (ピックアップ ノートを持つ場合) で始まる場合にはスタートポイントを調節する必要があります。
 例えば、シーケンスが 4 分音符のピックアップノートを持っている場合、スタートポイントのカウンター表示は、0・4・0になります。
 シーケンスにループが設定されている場合、ループはいつでも、スタートタイムに戻ります。

- 同期モード：**
 同期モードとは、ペアルメントシーケンスから再生している場合や、プレイヤー & キュー・ウインドウにおいて、リアルタイムのトリガーで再生している場合に、シーケンスを、どの様にマスターテンポに同期するかを設定します。
 " オフ " に設定するとシーケンスは、マスターテンポを無視してそのシーケンス自体のテンポで再生されます。
 " スピード " に設定するとシーケンスは、マスターテンポに同期したテンポで再生されます。
 " スタート " に設定するとマスターテンポに同期しながらシーケンスのスタートポイントに達するまで再生のトリガーを待ち受けます。

トラックのコントロール

トラック・ウインドウにおけるシーケンスの99の各トラックは、以下のコントロール機能を持っています。これらの内のいくつかは、他の編集ウインドウでも利用可能です。



図8.4：トラック・ウインドウのトラックのコラム

- レコード (**R**)：** このコラムをクリックするとトラックが録音可能になります。一度に一つのトラックだけが、録音可能になります。
- ミュート (**M**)：** このコラムをクリックするとそのトラックの再生がミュートされます。シーケンス内の他のトラックを注意深く聞きたい時などに便利な機能です。
 一番上の (欄外の) M をクリックすると、選択したトラック全てのミュートのオン/オフを切り換える事が可能で、コマンド-クリックすれば、全トラックのミュートがオフになります。

- ・ ソロ (S) : このコラムをクリックすると選択したトラックのみを聞く事ができます。
一番上の (欄外の) S をクリックすると選択したトラック全てのソロのオン/オフを切り換える事が可能で、コマンド-クリックすれば、全トラックのソロがオフになります。
- ・ トラックの長さ&ループ : 再生されるトラックの小節数とループの有無についての設定を行います。
このフィールドの右か左の端をクリックすると (:) が表示され、ループのオン/オフを確認できます。
オプション - クリックでトラックの長さをロック (🔒) した場合は、新しく録音をやり直した後もトラックの長さは自動的に調整されません。
- ・ ドラムトラック (🥁) : このコラムにおいては、そのトラックをパルス・ウインドウにおいて表示、編集できるドラムトラックにするか通常のトラックにするかの切り換えを行います。
- ・ インストゥルメント : このポップアップにおいては、再生するMIDIインストゥルメントの設定と様々な編集エリアにおけるトラックデータのカラー表示の設定を行う事ができます。
トラックが複数のインストゥルメントに割当てられている場合には、該当コラムに"マルチ"という文字が表示されます。
- ・ パッチ : 任意のインストゥルメントのトラックのパッチイベントを、このポップアップにより挿入する事ができます。
パッチネームが、かっこで囲まれている場合は、そのパッチは、現在有効であるが、トラックには挿入されていないという事を意味します。
パッチネーム書類をサブスクライブしている場合のみ、パッチの名称がこのコラムに表示されます。

グラフィックとリスト・ウインドウのコントロール

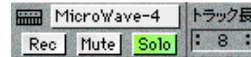


図8.5：グラフィック・ウインドウにおけるトラックのコントロール

トラックコントロールの幾つかが、グラフィックとリスト・ウインドウにおいても利用可能です。個々のトラックにつき、インストゥルメント、トラックの長さ、ループのオン/オフ、レコード、ミュート、ソロの各ボタンといったコントロール機能が、ウインドウに表示されます。

トラックやグラフィック・ウインドウと異なり、リスト・ウインドウにおいては、トラックの長さ (小節、拍、ユニット) の細かなコントロールが可能な点において有利です。

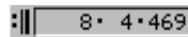


図8.6：リスト・ウインドウのトラックの長さの表示

プレイ・クオンタイズ設定

トラック及びパルス・ウインドウにおいては、情報エリアのセレクト・ドットをクリックする事により、そのトラックのプレイ・クオンタイズの設定に関する情報を表示する事ができます。



選択したトラックにおいてプレイ・クオンタイズやプレイ・シフトを使用可にするためには、該当したトグルボタンをクリックします。使用されるクオンタイズかシフトの値は、それぞれのボタンのすぐ右側に表示されます。プレイ・クオンタイズの全てのパラメーターを表示するためには、情報エリアの左端の三角形（▶）をクリックします。

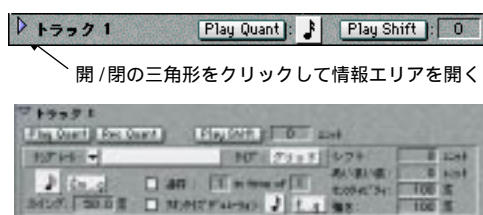


図8.7：情報エリアを開く

プレイ・クオンタイズやプレイ・シフトの設定の詳細については、「プレイ・クオンタイズ」(72ページ)の項目を参照してください。



第9章:基本的な編集作業




この章においては、基本的な編集作業としてカーソル・ツール、ノート編集、トラック領域の選択とコピー及びトラックのブロックとフレーズの選択とコピーについて説明していきます。

これ以降の「クオンタイズ」、「トランスポーズ」及び「アレンジとミキシング」の章に進む前に、これらについての知識を得る事は、大変重要です。

カーソルツール

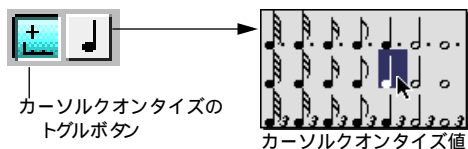
各編集ウインドウには以下の様々なカーソルがあります：

- ・  矢印ツール
矢印ツールは、トラック・ウインドウでのみ使用でき、トラックオーバービューにおいてトラックブロックを選択したりドラッグする時に使います。
- ・  マーキーツール
マーキーツールは、トラック、パルス、グラフィック及びノーテーション・ウインドウにおいて使用できます。各ウインドウにおけるピッチレンジ、タイムレンジの選択が、トラック・ウインドウにおいてはトラックの一部分や複数のトラックの選択に使います。シフトドラッグで選択範囲の拡大、シフト・コマンド・ドラッグで連続していない箇所の選択が行えます。

- ・  Iビームツール
Iビームツールは、トラック、グラフィック及びノーテーション・ウインドウにおいて使用できます。グラフィックとノーテーション・ウインドウにおいては、ノートのタイムレンジの選択に、トラック・ウインドウにおいては、選択したタイムレンジ内の全てのデータが選択できます。シフトドラッグで選択範囲の拡大、シフト・コマンド・ドラッグで連続していない箇所の選択が行えます。
- ・  ペンシルツール
グラフィック、ノーテーション及びパルス・ウインドウにおいて使用できます。37ページの「ペンシルツール」の項目を参照してください。
- ・  マジックドラムスティックツール
パルス・ウインドウのノートグリッドエリアにおいて使用できます。ノートのレンジの挿入/削除をクリックとドラッグにより行う事ができます。40ページのマジックドラムスティックツール項目を参照してください。

上記のツールに付け加えてストリップ・チャートにおいては多くの特殊なツールが利用できます。詳細については、第28章「ストリップ・チャート」を参照してください。

カーソルクオンタイズ

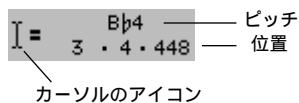


トラック、グラフィック、パルス及びノーテーション・ウィンドウにおけるカーソルクオンタイズのオプションは、ツールではありませんが、カーソルを使った編集作業と深い関係があります。これをオンにするとポップアップで設定した音価にカーソルの動作は限定されます。これにより、カーソルクオンタイズの音価に応じた正確な選択と編集が可能になります。

カーソルクオンタイズをオンにするにはトグルボタンをクリックし、オフにするには、もう一度、クリックします。音価は、その右隣のポップアップから選択します。

グラフィック、パルス及びノーテーション・ウィンドウにおいては、同じカーソルクオンタイズ設定を共有し、あるウィンドウでの変更により他のウィンドウの設定も変更されますが、トラック・ウィンドウでの設定は独立しています。

カーソル表示



カーソルを編集箇所に移動するとカーソル表示のエリアに、その箇所の正確な位置が表示されます。トラックオーバービューとノートグリッドにおいては、その位置、グラフィックとノーテーション・ウィンドウにおいては、その位置と音高の双方、ストリップ・チャートにおいては、その位置とイベントの値が表示されます。

注意：ノートの名称（ベースドラム、スネアー、クラッシュ・シンバルなど）がサブスクライブ（読み込む）されていた場合、カーソル表示には、音高の代わりににその名称が表示されます。

カーソルの位置は、小節/拍/ユニットかSYMPTE（「ウィンドウ」メニューにおいて詳細の設定可能）のフォーマットに切り換える事ができます。双方のフォーマットを同時に表示するためには、カーソル表示のトグルボタンをクリックします。



図9.1：カーソル表示のアイコンをクリックして表示を切り換える

カーソル表示の情報は、ノートとストリップ・チャートのデータの正確な挿入や、ノートやトラックブロックをドラッグして正しい位置へ修正する時に役立ちます。

「正確(Exact)」モード



図9.2：「正確」モードのトグルボタンオフ

ある種のデータの挿入、編集においては、正確な数値の入力が必要とされます。「正確」モードは、各ウインドウにおいては不可能な正確な調整を可能にします。

トラック及びパルス・ウインドウにおいてはツールパレットに、グラフィック及びノテーション・ウインドウにおいては、ウインドウ下部に「正確に」トグルボタンが配置されクリックする事によりオンになります。

「正確」モードがオンになるといかなる操作を行った場合にも「選択と修正」ウインドウが開きます。

- ・ ノートの音高の変更は、トランスポーズのコマンドにアクセスします。
- ・ ノートの音価の変更は、デュレーションのコマンドにアクセスします。
- ・ ノートがトラックブロックを前後にドラッグして移動した場合は、ムーブイベントのコマンドにアクセスします。
- ・ ストリップ・チャートに挿入されるイベントは自動的に値の変更のコマンドにアクセスします。
- ・ グラフィック及びノテーション・ウインドウにおけるデータの範囲の選択の場合は、選択のコマンドにアクセスします。

詳細については、第16章「選択と修正」を参照してください。

ルーラー

ルーラーは、トラック、パルス、グラフィック及びノテーション・ウインドウの一部であり、トラックデータの位置、選択及び編集において役立ちます。

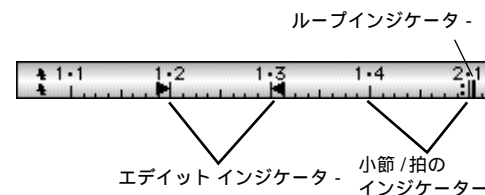


図9.3：ルーラーの各インジケータ

小節・拍のインジケータ



ルーラーには、小節、拍及び拍点を示す目盛りが表示されます。小節や拍数の表示は、ズームレベルにより変わります。

エディットインジケータ



エディットインジケータは、選択して有効になっているエディットインとエディットアウトの範囲を示します。また、選択範囲が変更されれば、それに応じてエディットポイントも更新されます。(66ページの「選択」の項目を参照)

ループインジケータ



有効なトラックにおいてループが設定されている場合、グラフィック及びノテーション・ウインドウにおいて表示され、トラック内のループしている箇所を示します。

ノートの編集

以下に基本的なノートの編集方法について説明していきます。

グラフィック及びノーテーション・ウィンドウにおけるノートの編集

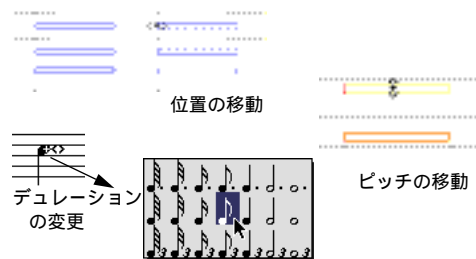





図9.4：グラフィックとノーテーション・ウィンドウの各ノート領域における調整

グラフィック及びノーテーション・ウィンドウにおけるノートのピッチ、デュレーションとその配置の変更は、マウスにより行う事ができます。カーソルをノートの所定の位置に合わせる事により以下の3種類のタイプのカーソルが現われます。

- ・  ノートの左にカーソルを合わせるとムーブカーソルが現われます。クリックして左右にドラッグすれば、ノートの発音位置を自由に調整できます。複数のノートを選択した場合、全て一緒にドラッグされますが、このカーソルでは水平方向のみの移動しか行う事ができません。

- ・  ノートの中央にカーソルを合わせるとランスポーズカーソルが現われます。このカーソルを上下にドラッグすれば、選択した全てのノートの音高を上下に変更する事ができます。
- ・  ノートの右にカーソルを合わせるとノートの音価を修正するデュレーションカーソルが現われます。グラフィック・ウィンドウにおいては、左右にドラッグすれば音価の長短を修正でき、ノーテーション・ウィンドウにおいては、クリックしてからマウスボタンを押したままにして音価のポップアップから選択して修正を行います。

現在選択しているカーソル(マーカー、Iビーム、ペンシル)に関わらず、マウスをノートの所定位置に近付けると上記のエディットカーソルが現われます。

また、エディットカーソルは、クリックしてノートを選択(シフト-クリックで複数のノートを選択)する場合にも使われます。オプション・キーを押しながら上下左右にドラッグした場合は、オリジナルのノートデータを変更せずに、コピーしたノートを編集する事ができます。

注意：ノートのエディットカーソルは、パルス・ウィンドウにおいては、多少違った働きをします。詳細については、第26章「パルス・ウィンドウ」を参照してください。

リスト・ウインドウにおけるノート の編集

リスト・ウインドウにおいては、トラックの全てのデータがリストアップされるので、実際に全データを確認する事ができ、各イベントの正確な編集が可能になります。



図9.5：リスト・ウインドウ

リスト・ウインドウにおいては、イベントのタイプと位置がリストアップされるだけでなく、それ以外の全ての関連したイベントの数値が表示されます。例えば、ノートイベントには、ピッチ、デュレーション、ペロシティオンとペロシティオフの数値が表示されます。

Bar	Beat	Unit	Note	End Time	Velocity
1	1	0	E4	2・1・163	46↓ 64↑

図9.6：リスト・ウインドウのノート領域

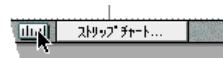
リスト・ウインドウにおいては、ノートイベントの任意の領域における編集を簡単に行う事ができます。数値の変更には、必要なフィールドをクリックして新しい値をタイプ入力するかマウスで上下にドラッグします。

ストリップ・チャートにおけるノートベロシティ

ノートのベロシティを編集する事により音楽上のダイナミクスとフレージングに変化をつける事ができます。ストリップ・チャートの様々なツールは、ベロシティなどの編集に最適な環境といえます。

以下においては、ストリップ・チャートのパラボラシェイプのツールを使ってノートを少しずつクレッシェンドしていく例の説明をしていきます：

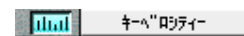
- トラックを選択し、[J]:「ウインドウ」メニューから「グラフィック」を選ぶ。
[E]: Windows>Graphic.
グラフィック・ウインドウが開きます。
- ストリップチャートのトグルボタンをクリックしてストリップチャートを開く。



ストリップ・チャートが開きます。



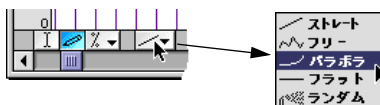
- ストリップ・チャートの表示が「キーベロシティ」になっている事を確認する。



- d ストリップ・チャートのペンシルツールを選ぶ。



描画する形としてパラボラを選びます。



- e 編集したいノートの範囲が見える様にズームアウトで拡大する。グラフィック・ウインドウにおいては、拡大したい範囲をオプション・クリックするだけで行えます。

- f ストリップ・チャートにおいて、クレンジョンを始めたいノートの付近をクリックし右上に向かって少しずつドラッグしていく。



必要なベロシティのカーブを描き終えたらマウスボタンを離します。



ノートのベロシティは、描かれたカーブに沿って修正されます。

トラックのブロックとフレーズを使った作業

トラック・ウインドウのトラックオーバービューにおいては、各トラックのデータがグラフィック表示されます。表示モードのポップアップにより各トラックのデータは、フレーズ、ブロック、トラック表示に切り換えられます。

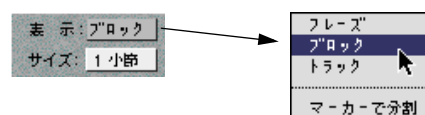


図9.7：表示モードのポップアップ

それぞれの異なる表示モードは、どんなタイプの音楽データがトラックに含まれているか、どんなタイプの編集作業をするかにより切り換えを行います。



フレーズモード、サイレンスを4分音符に設定



ブロックモード、サイズを1小節に設定



トラックモード

図9.8：トラック・ウインドウの表示モード

フレーズモードにおいては、トラックデータは無音部分により区切られ、小節線に沿ってはっきり始まったり終わったりしない楽曲を編集する場合に効果的です。ブロックモードにおいては、データは連続した同じサイズのブロックで区切られますが、ブロックは任意のサイズに設定できます。トラックモードにおいては、データ全体が、一つのブロックとして表示されます。

更に、"[J]：マーカーで分割・[E]：Markers Break Blocks"のオプションを選べば、データがマーカーに基づいてブロックで区切られます。

トラックオーバービューにおいては、データを部分的に選択する事が容易なため、様々な編集作業やブロックの移動により新しいアレンジを試してみたい場合に大変便利です。

トラックオーバービューにおける矢印ツールの使用法：

- ・ ブロックをクリックしてハイライト表示させて選ぶ、シフト・キーを押しながらクリックして複数のブロックを選ぶ。



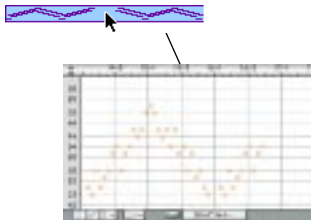
- ・ 選んだブロックをドラッグして別の場所、あるいは別のトラックへ移動する。



- ・ オプション・キーを押しながらドラッグし、選択したブロックのコピーをする。



- ・ ブロックをダブルクリックして、データを他の編集ウィンドウで見る。



データの領域の選択

データのカット、コピー、移動、修正を行なう前には"選択"しなければなりません。トラック全ての選択には、セレクトアードットをクリックし、トラックブロックを選択するには、矢印ツールでクリックかシフト・クリックで、また、個々のノートを選択するには、各カーソルツールでクリックかシフト・クリックします。

一方、マーキーとビームツールは必要なデータのみにおいて作業するために連続したノート領域を選択する場合に使用します。以下の節においてその使用法を説明していきます。

マーキーツールを使ったデータの選択

グラフィック及びノーテーション・ウィンドウにおいて複数のノートを選択したい場合、マーキーツールを使います。必要な領域をドラッグして囲むと、その部分のノートが選択されますが、マーキーツールにおいては、ピッチベンドやモジュレーションなどのコントロールイベントは選ばれません。

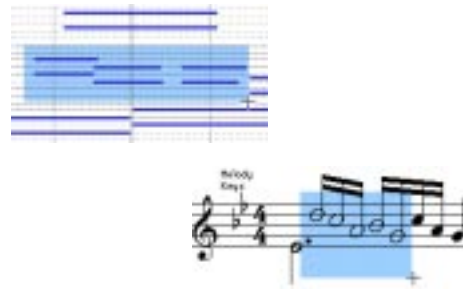


図9.9：グラフィックとノーテーション・ウィンドウのマーキーツールでの選択

トラック・ウィンドウのトラックオーバービューの場合、マーキーツールは、ブロックの一部や複数のトラックに渡るブロックの選択に使われます。ハイライト表示された範囲の全てのタイプのデータ（ノート、コンティニュアスコントローラーイベント）が選択されます。

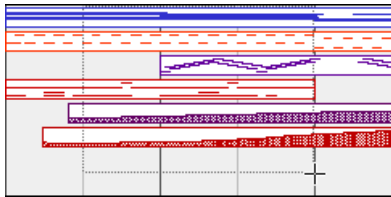


図9.10：トラック・ウィンドウにおけるマーキーツールでの選択

パルス・ウィンドウのノートグリッドセクションの場合、マーキーツールは、複数のノートラインとトラックに渡るノートの選択に使われます。ノートグリッドエリアにおいては、マーキーツールによりピッチベンドやモジュレーションなどのコントロールイベントを選択する事はできません。

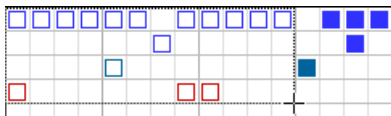


図9.11：パルス・ウィンドウでのマーキーツールによる選択

注意：シフト・キーを押しながらクリックする事で選択範囲を拡大する事ができ、コマンドとシフト・キーを押しながらドラッグすると連続していない箇所を選択する事ができます。

Iビームによるタイムレンジ内の全てのノートの選択

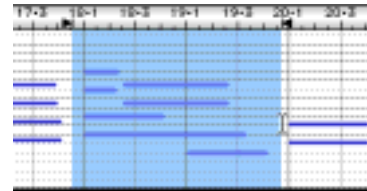


図9.12：グラフィック・ウィンドウのタイムレンジ内のデータの選択

グラフィック及びノーテーション・ウィンドウにおいて、あるタイムレンジ内の全てのノートの選択したい場合、Iビームツールを使います。Iビームツールを選び、編集に必要なタイムレンジをクリックしてドラッグすれば、そのトラックにおいてハイライト表示されたタイムレンジにおける全てのノートが選択されます。

タイムレンジ内の全てのデータを選択する

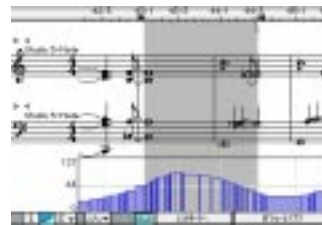


図9.13：グラフィック・ウィンドウのタイムレンジ内の全てのデータの選択

グラフィック及びノーテーション・ウィンドウにおいてカーソルをルーラーに移すと自動的にIビームツールが選択されます。水平方向へのドラッグによりトラックの全てのデータタイプ（ピッチベンド、パッチ、デジタルオーディオイベントなど）を選択できます。

Iビームツールによるピッチレンジ内の全てのノートの選択



図9.14：ノーテーション・ウィンドウのピッチレンジの選択

グラフィック及びノーテーション・ウィンドウの左のマージンにカーソルを移すと水平方向を向いたIビームツールに変わります。このツールを垂直方向へドラッグする事により、ハイライト表示されたピッチ（音高）レンジ内の全てのノートを選択することができます。この方法においては、任意のトラック全体に渡る特定のピッチレンジを選択することができます。

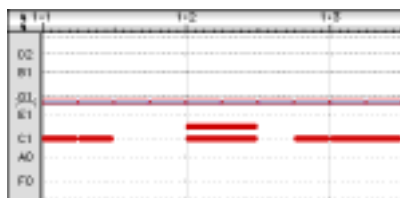


図9.15：Sグラフィック・ウィンドウで特定の音高のノートを選ぶ。

図9.15は、グラフィック・ウィンドウの左のマージンにおいて、一つの音高のノートをクリックして、そのトラック全体に渡ってその音高のノートを選択している例です。この方法は、あるレンジのノート全ての調整や別のピッチへの移動（例えば、別のドラムサウンドに変更する）する時に大変便利です。

Iビームで複数のトラックを選択する。

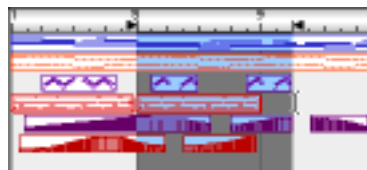


図9.16：トラックオーバービューにおける全てのトラックの選択

トラック・ウィンドウのIビームツールは、全てのトラックのタイムレンジを選択するのに使います。Iビームツールを選択すれば、トラックオーバービューの任意の場所をクリックして水平方向にドラッグするだけで、全てのトラックブロックの任意のレンジ間のデータが選択できます。

Iビームツールで複数のノートラインを選ぶ



図9.17：ノートグリッドにおける全てのノートラインの選択

パルス・ウィンドウにおいては、Iビームツールにより複数のノートライン、トラックを選択することができます。このためには、カーソルをルーラーに移しクリックしてからドラッグします。これによりハイライト表示された範囲の全てのデータが選択されます。

注意：トラック及びパルス・ウィンドウにおいては、複数のトラックが選択できるため、編集作業の影響は、選択された全てのトラックに及びます。

エディットポイント-有効な選択範囲の設定

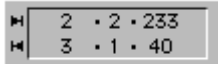


図9.18：エディットポイント

編集作業を進めていく上で大切な事は、データの有効選択範囲です。有効選択範囲は、全ての編集ウインドウのエディットポイントにおいて表示されます。

エディットポイントの数値は、ルーラー上でドラッグしたり、ノートをクリックしたり、マーキーツールで囲んだりする事により有効選択範囲を変更した場合、自動的に更新されます。

また、エディットポイントにおいては、クリックしてフィールドに新しい値をタイプするか、クリック後、マウスでドラッグしてその値を変更する事ができます。(フィールドをオプション-クリックするとマーカーの場所を得る事ができます。)

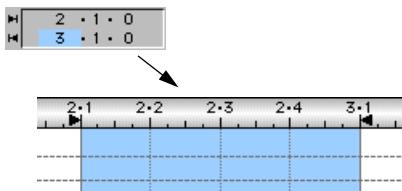


図9.19：エディットポイントのフィールドへの入力

エディットポイントが手動により入力された場合は、ルーラーのエディットインジケータは自動的に更新され、その結果、選択されるMIDIイベントが、変更されます。

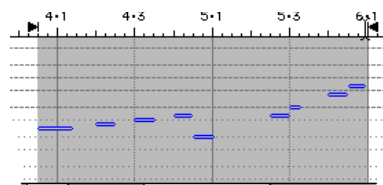
ループの編集

様々なVisionの編集機能のどれにおいても、シーケンスの再生中にリアルタイムで操作する事ができます。

ループの編集とは、順次に作成されるループを使って複雑な構成のシーケンスを構築していくプロセスです。ループの作成後、MIDI データは、ループを聞きながら再生を中断せずに編集する事ができます。

以下において、グラフィック・ウインドウの編集機能を使用したループの作成過程について説明していきますが、他の編集ウインドウにおいても適用できます。

- a 編集したいトラックを選び [J] : 「ウインドウ」メニューから「グラフィック」を選ぶ。
[E] : Windows>Graphic.
グラフィック・ウインドウが開きます。
- b ルーラーにおいてループしたいタイムレンジを選ぶ。



- c コントロールバーのループモードのトグルボタンをクリックしてオンにする。
- d インポイント (in point) とアウトポイント (out point) のボタンをクリックする。
ループの範囲が、選択したタイムレンジに基づき設定されます。

- e プレイボタンをクリックするか、スペースバーをタイプする。
シーケンスが再生される。
- f 選択されたタイムレンジ内で、任意の編集作業を行う。
シーケンスがループを終え、インポイント (in point) から繰返し再生されると、既に編集作業を行ったシーケンスを聞いて確かめる事ができます。
- g 編集作業を終えたらストップボタンをクリックする。

注意：[J]：「ファイル」メニューから「取り消し」、[E]：File>Undoを選べば、再生中に行った編集を取り消す事ができます。



第10章:クオンタイズ、シフト、ナッジ(Quantize, Shift, and Nudge)

クオンタイズについて

クオンタイズとは、イベントの位置を調整する事であり、クオンタイズする事により、トラックのイベントのタイミングの改善及び変更を行なうか、イベントに特定のリズムの"フィール"を与える事ができます。

ノート、オーディオ及びシーケンスのイベントのクオンタイズの方法には、最も近くの拍点に各イベントを移動する"グリッド"クオンタイズと既存のグループ・ファイルのトラックに基づいてクオンタイズする"グループ"クオンタイズの二種類があります。

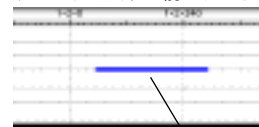
Visionの各トラックにおいては、永久にデータをクオンタイズするクオンタイズコマンドと再生時のみクオンタイズするプレイ・クオンタイズの設定を行う事ができ、更に、自動的にクオンタイズしながら録音するレコード・クオンタイズという機能もあります。

グリッド・クオンタイズ (Grid)

グリッド・クオンタイズとは、一般的なノートの音価に設定された拍点の近くへ各イベントを移動する事です。例えば、8分音符でクオンタイズすると選択された各イベントは、一番近くの8分音符を基本とした拍点へ移動します。

図10.1は、8分音符によるクオンタイズにより1・2・50に存在したイベントが、1・2・0（一番近くの8分音符の拍点）へ移動した例です。

クオンタイズする前のノート



クオンタイズ後のノート



図10.1 : 8分音符によるクオンタイズ

ノートのデュレーション（音価）もまたクオンタイズできます。図10.2は、ノートの位置とデュレーションの双方についてクオンタイズした例です。設定したデュレーション以外の長短様々なノートのデュレーションは、自動的に修正され一定になっています。

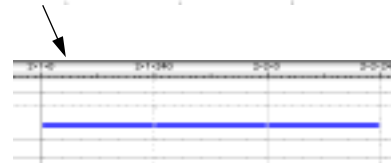
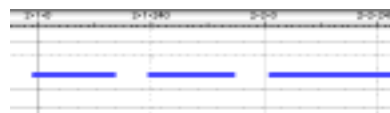


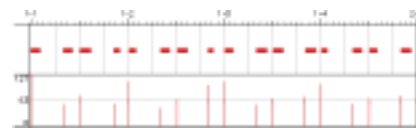
図10.2 : デュレーションのクオンタイズ

作成した音楽の正確な再生に付け加えて、グリッド・クオンタイズ（ノート位置、デュレーション）は、不必要な休符やタイ、付点音符を省いた美しい楽譜の印刷を行う上で役立ちます。

グループ・クオンタイズ（Groove）

グリッド・クオンタイズが、例えば16分音符といった様な一般的な音程に各イベントを移動するのにに対し、グループ・クオンタイズは、Visionグループトラックのリズム、ペロシティ、デュレーションに基づいてクオンタイズを行います。これによりあるトラックのリズムフィール（機械的ではない不規則なノートの配置など）を別のトラックへコピーする事ができます。デュレーションとペロシティが"グループソース"から自動的にコピーされるため、グループクオンタイズを使えば、好みにあわせて自由にフレージングしたトラックを作成する事ができます。

例えば、シャッフルフィールで演奏された16分音符のハイハットのノートのコピーを行います。この場合、各音符の開始位置は、それぞれ、僅かに"スウィング"して不規則なため、グリッド・クオンタイズは適切ではありません。また、特定のノートにおいてはペロシティとデュレーションを強調しなければなりません。しかし、多数のノートのスタートタイム、デュレーション、ペロシティをそのまま他のトラックに移す作業は、大変に時間がかかります。グループトラックのハイハットのトラックを使ってグループ・クオンタイズすれば、後の作業は、全てVisionが行います。（図10.3参照）



グル - プソース



グル - プクオンタイズを適用前

適用後

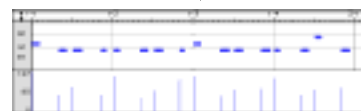


図10.3：グループ・クオンタイズ

グループ・クオンタイズのソーストラックは、"Vision Grooves" というファイルに保存されています。このファイルは、他のファイルと同様に自由に編集できますが、Visionアプリケーションと同じフォルダ内に保存しなければなりません。

Vision グループファイルのカスタマイズの詳細については、カスタムグループの作成（165 ページ）を参照してください。

クオンタイズの適用

Vision のグリッド及びグループ・クオンタイズの機能は、プレイ・クオンタイズやクオンタイズコマンドを使って永久にデータをクオンタイズする場合においても適用できます。

クオンタイズコマンドを行う場合、クオンタイズの各パラメーターは「設定と修正」ウィンドウにおいて設定します。プレイクオンタイズの場合は、各トラックごとに、同様なパラメーターをトラックとパルス・ウィンドウの情報エリアで設定できます。レコード・クオンタイズにおいては、各トラックのプレイ・クオンタイズの設定を使用します。

クオンタイズのパラメーターは、グリッド・クオンタイズとグループ・クオンタイズでは異なります。クオンタイズタイプのポップアップにおいて、どちらか一方を選択します。

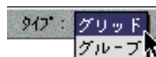


図10.4：クオンタイズタイプのポップアップ

グリッドを選択した場合、クオンタイズ値により、グリッドのサイズを決定します。



図10.5：グリッドクオンタイズのパラメーター

クオンタイズ値は、ノート・デュレーション（音価）がユニット数で特定できます。

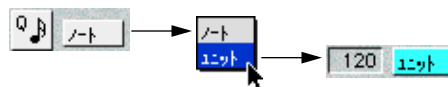


図10.6：クオンタイズ値

グループを選んだ場合は、"Seq"と"Track"のポップアップにおいて、クオンタイズのためのソースを決定します。



図10.7：グループクオンタイズのパラメーター

Seqのポップアップにおいては、どのソースシーケンスのトラックをTrackポップアップに表示するかを選択を行います。Trackのポップアップにおいては、実際に使用するグループトラックを特定します。

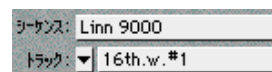


図10.8：グループソースを特定したSeqとTrackのポップアップ

多様なクオンタイズの設定が可能ため、クオンタイズテンプレートへ好みの設定を保存する事ができます。詳細については、「クオンタイズとランスボーズのテンプレート」(161 ページ)を参照してください。

この章においては、クオンタイズのタイプとクオンタイズの方法、全般について説明しています。プレイ・クオンタイズやクオンタイズコマンドのパラメーターについて頻繁に参照されますが、その詳しい内容については触れていません。それぞれのパラメーターの詳細については、「クオンタイズのパラメーター」(127 ページ)の項目を参照してください。

プレイ・クオンタイズ（Play）

プレイ・クオンタイズとは、ノンディストラクティブな編集であり、再生時のみに作用し、MIDIデータ自体にはなんら影響を与えません。各トラックにおいて、別々にグリッドかグループのプレイ・クオンタイズ設定を行う事ができます。

プレイ・クオンタイズの設定は、トラックとパルス・ウィンドウの情報エリアにおいて設定できます。トラックを選択するとプレイ・クオンタイズのパラメーターが表示されます：

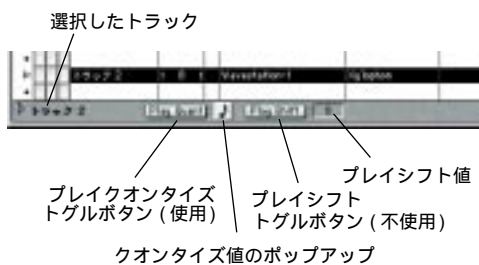


図10.9：プレイ・クオンタイズパラメーター

情報エリアを閉じてても以下の情報は設定及び確認する事ができます。

- ・ プレイ・クオンタイズトグルボタン：選択されたトラックのプレイクオンタイズをオン/オフにする。
- ・ プレイ・クオンタイズ値：プレイ・クオンタイズするトラックに使う音価またはグループソースを設定する。
- ・ プレイ・シフトトグルボタン：選択したトラックのプレイシフトをオン/オフにする。
- ・ プレイ・シフト値：選択したトラックの再生時にシフトするユニット数 (+/-) を設定する。

プレイクオンタイズにおいては、上記以外に数多くのパラメーターの設定が可能です、情報エリアの三角形をクリックすると詳しい設定が表示されます。



図 10.10：情報エリアの開/閉の三角形ボタン

図10.11においては、情報エリアが開き、プレイ・クオンタイズの全てのパラメーターが表示されています。

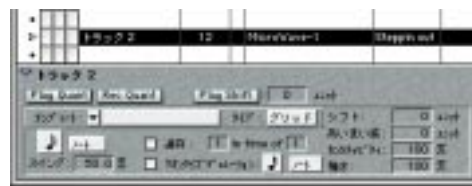


図 10.11：開いた情報エリア

タイプのポップアップにおいては、グリッドかグループの選択を行い、テンプレートのポップアップにおいてはクオンタイステンプレートの保存と呼び出しを行います。各パラメーターについては、127ページのクオンタイズパラメーターの項目において詳しい説明がなされています。

プレイ・クオンタイズの使用

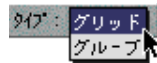
以下の例において、トラックを8分音符の"スイング"フィールドでプレイ・クオンタイズする方法について説明していきます：

- トラックかパルス・ウィンドウにおいてクオンタイズしたいトラックを選ぶ。
- 情報エリアの三角形をクリックして、プレイ・クオンタイズの全てのパラメーターを表示する。

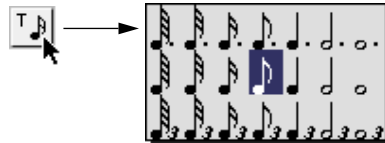
- c プレイ・クオンタイズのトグルボタンをクリックして、オンにする。

Play Quant

- d クオンタイズタイプのポップアップからグリッドを選ぶ。



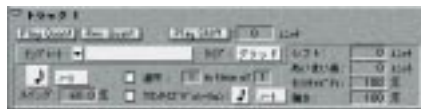
次にクオンタイズ値のポップアップにおいて8分音符を選びます。



- e スイングのコラムに60.0%と入力する。

スイング: 60.0 %

シフトとあいまい度を0ユニットのままにしセンシティビティと強さを100%に設定します。



連譜とクオンタイズデューレーションのオプションのチェックをはずす。

- f コントロールバーのプレイボタンをクリックして、プレイ・クオンタイズの設定を聞いて確かめる。
トラックは、8分音符のスイングフィールドで再生されます。

- g 好みのフィールになるまで、スイングの値を変更して試してみる。

オリジナルのMIDIデータに戻したい場合は、プレイ・クオンタイズのトグルボタンをクリックしてオフにします。

プレイ・シフトを使用する

プレイ・シフトをオンにするとトラックのMIDIイベントは、前後にシフトして再生されます。トラックのデータを、どれだけのユニット数シフトするかについては、プレイ・シフトのフィールドで設定します。

プレイシフトの使用例：

- ・ アタックタイムの長いシンセサイザーのパッチを補正する。
- ・ "プッシュ"したフィールや"レイドバック"したフィールをだす。
- ・ MIDIデレイを作る。(トラックのコピーのボリュームを小さくし、プレイシフトを適用してデレイ効果をだす。)

トラックにプレイ・シフトを適用するには：

- トラックカパルス・ウインドウにおいて編集したいトラックを選ぶ。
- プレイ・シフトのトグルボタンをクリックしてから、プレイ・シフトのフィールドに数値(+/-480ユニット)を入力する。

Play Shift : 0

イベントは、正の数の場合、他のシーケンスより遅れて再生され、負の数の場合、早めに再生されます。

MIDIデータを永久にシフトする(データを置き換える)ためには、「トラックデータの永久シフト」(76ページ)の項目を参照してください。

クオンタイズのコマンド

クオンタイズコマンドにおいては、選択されたトラックデータは永久に書き替えられます。以下の項目は、プレイ・クオンタイズの代わりにクオンタイズコマンドを使用する理由です。

- ・ プレイ・クオンタイズは、トラック内の全てのノート、オーディオイベント、シーケンスイベントに影響を及ぼしますが、クオンタイズコマンドの場合、トラックの一部分や別のイベントのタイプを選択して適用する事ができます。
- ・ プレイ・クオンタイズにおいては、トラックにクオンタイズ値とは無関係なオリジナルのMIDIデータが表示されます。クオンタイズコマンドで永久にクオンタイズした場合は、再生された音楽とウインドウの表示は一致します。
- ・ 永久にデータをクオンタイズした場合の方が、クオンタイズされたデータの再生ためにプロセッサにかかる負担を軽減しコンピュータのパフォーマンスが向上します。

シーケンス、トラック及びトラック領域を選択すれば、クオンタイズコマンドを使用できますが、そのパラメーターは、「設定と修正」ウインドウ内にあります。「実行」メニューから「クオンタイズ」を選択すると「設定と修正」ウインドウが開きます。



図10.12：グリッド・クオンタイズに設定されている「設定と修正」ウインドウ

「設定と修正」ウインドウのクオンタイズパラメーターは、プレイ・クオンタイズのパラメーターと同一ですが、独立したものです。

実際にクオンタイズコマンドを実行するには、「設定と修正」ウインドウの「クオンタイズ」のボタンをクリックします。「取り消し」ボタンをクリックすれば、オリジナルデータに戻ります。(クリックする度に「取り消し」ボタンと「再実行」ボタンが切り替わります。)

また、「実行」メニューから「クオンタイズトラック」(選択しているデータにより表示は変わる)を選択するか、コマンド・キーを押しながらGをタイプするとクオンタイズコマンドを呼び出す事ができます。

重要:他の「設定と修正」コマンドと違い、クオンタイズコマンドにはいつでも「実行」メニューかコマンド-Gのショートカットでアクセスする事ができます。

クオンタイズ値のポップアップ

グラフィック、ノーテーション及びリスト・ウインドウのクオンタイズ値のポップアップは、「設定と修正」ウインドウのクオンタイズのパラメーターと連携しています。従って、一つのウインドウにおけるパラメーターの変更により、他のウインドウのパラメーターも変更されます。

クオンタイズコマンドがグリッドに設定されているなら、このポップアップにおいて、グリッドサイズのノートのデュレーションを設定できます。

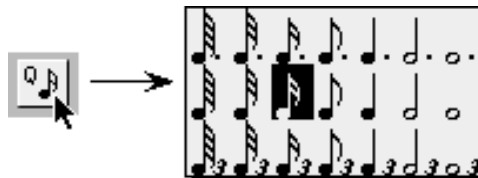


図10.13：グリッドサイズのポップアップ

クオンタイズコマンドをグループに設定した場合は、このポップアップには、グループソースとして使用するトラックが表示されます。

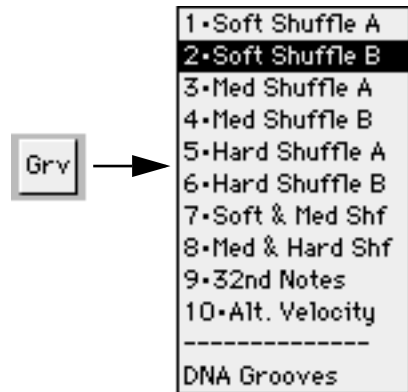


図10.14：グループソースのポップアップ

また、クオンタイズ値のポップアップにおいては、以下の操作も行なえます。

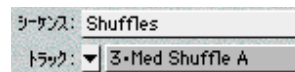
- ・ コマンド・キーを押しながらクリックして、グリッドとグループ・クオンタイズを切り替える。
- ・ グループ・モードの場合、シフト・キーを押しながらクリックしてグループシーケンスのポップアップにする。
- ・ オプション・キーを押しながらクリックして、クオンタイズの設定のために「クオンタイズ」ウインドウを開く。

注意：「クオンタイズ」ウインドウか、グラフィック、ノートーション及びリスト・ウインドウにおけるクオンタイズ値のポップアップを変更しても各トラックのプレイ・クオンタイズ設定には影響がありません。

トラック領域におけるグループ・クオンタイズ

以下の例において、トラックの領域を特定のグループでクオンタイズする方法について説明していきます：

- 編集したいトラック領域を選び、[J]：「実行」メニューから「クオンタイズ」を選ぶ。
[E]：Do>Quantize.
クオンタイズの設定のための「クオンタイズ」ウインドウが開きます。
- クオンタイズタイプのポップアップから"グループ"を選ぶ。
- Seqポップアップから"1・シャッフル"を選び、Trackのポップアップから"3•Med Shuffle A"を選ぶ。



- 「クオンタイズ」ボタンをクリックする。



選択したデータは、「クオンタイズ」ウインドウの設定に基づいて修正されます。

- コントロールバーのプレイボタンをクリックして修正したデータを聞いて確かめる。

TオリジナルのMIDIデータへ戻すためには、他の操作をする前に「取り消し」ボタンをクリックします。

クオンタイズの実践

実際に、クオンタイズコマンドやプレイ・クオンタイズを使ってクオンタイズするには多少の経験が必要であり、クオンタイズの結果が、いつでも期待にそうとは限りません。

まず、「センシティブティー」と「強さ」に、いろいろな値を入力してみましょう。これらのパラメーターにおいては、どのノートがクオンタイズの影響を受け、どの程度修正されるのかについての決定をします。更に、「あいまい度」のパラメーターにおいては、クオンタイズの適用におけるランダム性（無作為性）の度合いの比率を調整し、機械的なフィールを取り除く事ができます。これら及びその他のパラメーターの詳細については、「クオンタイズのパラメーター」（127ページ）を参照してください。

クオンタイズは、トラックのデータの整理やリズムのフィールを修正するのに大変役に立ちますが、録音されたデータ自体を改善できない場合もあります。単に録音し直せばよいデータを修正するために余りに多くの時間を費やす事は賢明ではないでしょう。

レコード・クオンタイズ (Record)

レコード・クオンタイズを使用するには、[J]:「セットアップ」メニューにおいて「レコードクオンタイズ使用」.[E]:Setups>Record Quantize Enabledを選択するか、トラック及びパルス・ウインドウの情報エリアのトグルボタンをクリックします。



図10.15：レコード・クオンタイズのトグルボタン

レコード・クオンタイズにおいては、録音されるトラックは、そのトラックのプレイ・クオンタイズ設定によりクオンタイズされます。レコード・クオンタイズのためのパラメーター設定のセットを、情報エリアのテンプレートのポップアップにおいて初期設定として保存しておけば、新しく録音するトラックにおいて、そのクオンタイズ設定を使用する事ができます。



図10.16：初期設定のクオンタイズパラメーターの保存

録音するノートのデューレーションもクオンタイズするためには、オプションにチェックを入れます。

トラックデータの永久シフト

気に入ったプレイ・シフトの設定後にそのデータを永久にシフトすれば、再生されたデータは表示されたものと一致します。

イベントをシフトする方法は数多くありますが、以下の節においては、ムービーイベントとナッジのコマンドの使用法について説明していきます。

注意：選択したイベントが、1・1・0で始まっている場合、そのイベントブロックをイベント移動かナッジのコマンドにより前方向にシフトする事はできません。

注意：イベント移動やナッジのコマンドは、カーソルクオンタイズ設定の影響を受けません。

イベント移動のコマンド (Move Events)

以下の例において、イベント移動のコマンドによりトラックデータを永久にシフトする方法について説明していきます。この例においては、30ユニットプレイ・シフトしているトラックのデータを永久にシフトして書き替えます。

- a 編集したいトラックかトラック領域を選ぶ。
- b [J] : 「編集」メニューから「イベント移動」(または、コマンド-, のキーをタイプする) を選ぶ。
[E] : Edit>Move Events.
ムーブ・ウィンドウが開きます。



このダイアログの詳細については390ページの「イベント移動」の項目を参照してください。

- c "[J] : 後ろへ移動 . [E] : Move later" のオプションチェックしてから、値を30ユニットに設定する。



- d "[J]:ムーブ.[E]:Move" ボタンをクリックする。



データは永久にシフトされます。

- e トラックのプレイ・シフトのトグル ボタンをオフにする。



最後の手順を省くと、データの再生時に必要なシフトが再び行われてしまいます。

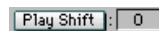
ナッジのコマンド (Nudge)

ナッジコマンドを使っても、トラックデータを永久にシフトする事ができます。イベント移動のコマンドと異なり、その典型的な使用法は、再生されるトラックのフィードの微調整を行う場合です。

ナッジコマンドは、[J] : 「実行」. [E] : Doメニューにおいて (またはコマンド- で前へ、コマンド- で後へ) 呼び出します。ナッジを行う値は、[J] : 「設定」. [E] : Settingsウィンドウの[J] : 「ストリップチャートとナッジ」. [E]:Strip Chart & Nudgeのセクションにおいて設定します。

以下において、トラックを前へ10ユニットナッジする例について説明していきます：

- a ナッジするトラックのプレイ・シフトのトグル ボタンをオフにする。



この手順は、義務付けられているわけではありませんが、どのトラックが"シフト"あるいは"ナッジ"されるかについての混乱を少なくするでしょう。

- b [J]:「ウインドウ」メニューから「設定」を選ぶ。
[E]: Windows>Settings.
[J]:「設定」. [E]:Settings ウィンドウが開きます。

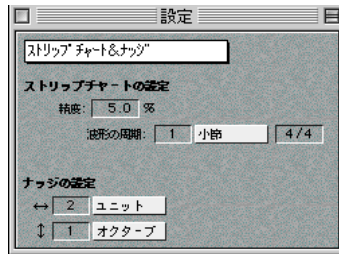


図10.17: 「設定」ウィンドウの「ストリップチャートとナッジ」のセクション

- c 「設定」ウィンドウのポップアップから "[J]: ストリップチャートとナッジ. [E]: Strip Chart & Nudge" を選び、ナッジする方向の値を10ユニットに設定する。

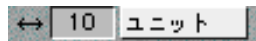


図10.18: ナッジのトランスポーズを10ユニットに設定

- d 編集したいトラックをハイライト表示させ [J]: 「実行」メニューの「ナッジ」のサブメニューから「後ろへ」を選ぶ。(または、コマンド・キーを押しながら をタイプする。)
[E]: Do>Nudge>Later.
トラックデータは、後方へ10ユニット分だけナッジされます。

ナッジコマンドの効果が気にいらない場合は、反対方向の矢印キーを使って、イベントの位置を元に戻す事ができます。

第11章:トランスポーズ(Transpose)

この章においては、グラフィック及びノーテーション・ウインドウにおけるノートのドラッグ、リスト・ウインドウにおけるピッチの編集、トランスポーズコマンドの使用法及びイントストゥルメントのトランスポーズ設定について説明していきます。

グラフィック、ノーテーション及びリスト・ウインドウにおけるトランスポーズコマンド

グラフィックとノーテーション・ウインドウにおいては、マウスで上下にドラッグする事によりノートをトランスポーズする事ができます。

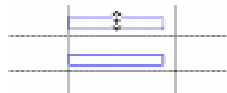


図11.1: グラフィック・ウインドウにおけるトランスポーズ

カーソルをノートの中央に位置させると上下にドラッグしてノートのピッチを変更できるトランスポーズカーソル(⇕)に変わります。また、オプション・キーを押しながらドラッグするとノートのコピーをトランスポーズする事ができます。



図11.2: ノーテーションウインドウにおけるトランスポーズ

コード(和音)や複数のノート(トラック全体でさえも)をトランスポーズしたい場合は、トランスポーズしたいノートを全て選んでから、その内の一つのノートをドラッグします。選択された全てのノートは、そのノートに従ってトランスポーズされます。

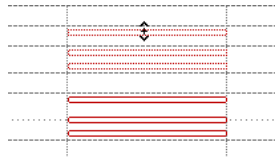


図11.3: グラフィック・ウインドウにおけるコードのトランスポーズ

リスト・ウインドウにおいてもまた、個々のノートのピッチを編集できます。ピッチのフィールドをクリックしてマウスで上下にドラッグするか新しい値をタイプします。

•	1	•	1	•	0	プログラム1: Piano	
•	1	•	1	•	0	E4	0 ↓+240 127 ↓ 64 ↑
•	1	•	1	•	1	F2	0 ↓+240 127 ↓ 64 ↑
•	1	•	1	•	2	B4	0 ↓+240 127 ↓ 64 ↑

図11.4: リスト・ウインドウにおけるノートのピッチの編集

ナッジを使ったトランスポーズ

ナッジコマンドはトラックやトラックの任意の部分、半音、オクターブ及びスケールディグリーで、容易にそして迅速にトランスポーズします。ナッジのトランスポーズタイプは、設定ウインドウにおいて行います。

ナッジを使ってトラックを1オクターブ上げるには：

- a [J]:「ウインドウ」メニューから「設定」を選ぶ。
[E]: Windows>Settings.
設定ウインドウが開きます。



図11.5：ストリップチャートとナッジのパラメータを表示した「設定」ウインドウ

- b 設定ウインドウのポップアップにおいてストリップチャートとナッジを選び、トランスポーズの値を1オクターブに設定する。

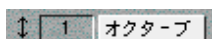


図11.6：ナッジトランスポーズを1オクターブに設定

- c 「設定」ウインドウを閉める。
- d トラック・ウインドウにおいてトランスポーズしたいトラックかトラック領域を選び、[J]:「実行」メニューの「ナッジ」のサブメニュー

から「上に」(またはコマンド- をタイプ)を選ぶ。

[E]: Do>Nudge>Up.

トラックのデータが1オクターブ上がります。

コマンド・キーと矢印キーのショートカットを使ってナッジする事は、再生しながら、トランスポーズの結果を聞いて確かめる上で大変便利です。ナッジを使ったトランスポーズが気に入らない場合、反対方向の矢印キー使って容易に元のピッチに戻す事ができます。

トランスポーズコマンド

Visionのトランスポーズコマンドにおいては、トランスポーズ操作上の多様な機能を利用できます。

[J]:「実行」メニューから「トランスポーズ」を選択するとトランスポーズ・ウインドウが開きます。

[E]: Do>Transpose.



図11.7：トランスポーズ・ウインドウ

トランスポーズタイプのポップアップにおいて、トランスポーズの種類を選択します。以下において、各トランスポーズタイプについて簡単に説明します：

- ・ クロマチック (Chromatic): 設定した半音の数だけトランスポーズする。
- ・ インターバル (Interval): 半音単位で、他のピッチに対して特定の音程 (インターバル) でトランスポーズする。
- ・ ダイアトニック (Diatonic): 特定の調と音階におけるスケール・ディグリー (音階の構成音) の音程でトランスポーズする。

- ・ インバート（Invert）：特定のピッチを軸にして鏡像的にトランスポーズ（クロマチック/ダイアトニック）する。
- ・ 調 / 音階（スケール）（Key/Scale）：ある種類の調と音階を別の種類の調と音階にトランスポーズする。
- ・ オートマップ（Auto Map）：ソースとトランスポーズ後の音階のオクターブあたりのノート数（X 音スケール）を設定してトランスポーズする。
- ・ オクターブマップ（Octave Map）：オートマップと同様だが、オクターブ内のノート自体も特定してトランスポーズする事ができる。
- ・ マニュアルマップ（Manual Map）：128の各 MIDI ピッチをそれ以外のピッチにマップしてトランスポーズする。
- ・ ドラムマップ（Drum Map）：ドラムサウンドの設定を一つのインストゥルメントから別のインストゥルメントにトランスポーズする。マニュアルマップと同様だが、ピッチの名称の代わりにノートの名称が表示される。

トランスポーズのタイプの選択し設定が済んだら「トランスポーズ」ボタンをクリックして選択したデータをトランスポーズします。ハーモナイズボタンをクリックした場合は、オリジナルデータをトランスポーズしたコピーが自動的に作成されます。

各トランスポーズタイプの設定やトランスポーズ・ウインドウの詳細については、「トランスポーズのタイプ」（131ページ）を参照してください。

以下の節においては、トランスポーズコマンドの実践的な使用方法について説明していきます。

5度の音程で上にトランスポーズする。

選択範囲をクロマチックのトランスポーズタイプで5度上行させるには：

- トラック・ウインドウにおいてトランスポーズしたいトラックかトラックブロックを選ぶ。
- [J]：「実行」メニューから「トランスポーズ」を選ぶ。
[E]：Do>Transpose.
トランスポーズウインドウが開きます。
- トランスポーズタイプを"[J]:クロマチック. [E]:Chromatic"に設定する。
- トランスポーズのポップアップを "[J]：上に . [E]：Up"に設定してから、右隣のコラム（トランスポーズ値）をクリックしてから"[J]：完全5度. [E]：a perfect fifth"が表示されるまでドラッグする。

タイプ：クロマチック

トランスポーズ 上へ 完全5度 (7半音)

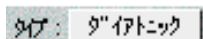
または、このフィールドに7（完全5度に含まれる半音の数）とタイプ入力する事もできます。

- [J]：「トランスポーズ」. [E]：Transpose ボタンをクリックする。
選択されたデータが完全5度の音程だけ上方にトランスポーズされます。

ハーモニーを加えてトランスポーズする

トラックにダイアトニックのタイプを選び、3度のハーモニーを付け加えるためには：

- ハーモニーを付け加えたいトラックをハイライト表示させる。
この例においては、選択されたトラックのデータは、Cメジャーであるとします。
- [J]：「実行」メニューから「トランスポーズ」を選ぶ。
[E]：Do>Transpose.
トランスポーズ・ウインドウが開きます。
- トランスポーズのタイプを "[J]：ダイアトニック"。[E]：Diatonic"に設定する。

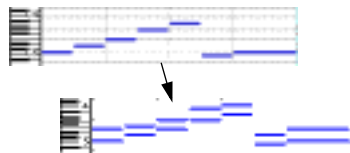


- トランスポーズの方向のポップアップにおいて "[J]：上に"。[E]：Up"を選び、トランスポーズ値を "[J]：3度"。[E]：a third"に設定する。また、調性のポップアップが、Cメジャーに設定されている事を確認する。



注意：この場合トラックは、既にCメジャーであるために "[J]：スケールに限定"。[E]：Constrain to Scale"のオプションをチェックする必要はありません。

- "[J]：ハーモナイズ"。[E]：Harmonize" ボタンをクリックする。



選択されたトラックのトランスポーズされたコピーデータが、トラックに付け加えられます。

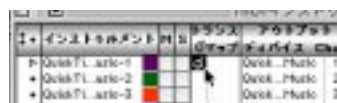
ドラムインストゥルメントとトランスポーズコマンド

大抵のMIDIキーボードやドラムマシンは、MIDIノートナンバーの音域に渡る数々の異なるドラムサウンドやパーカッションサウンドにマップする事ができます。ドラムトラックが録音されると、それぞれのノートは特定のドラムサウンドやパーカッションサウンドに割り当てられます。これらのノートをトランスポーズすると、再生時に全く異なったドラムサウンド（あるいは何も鳴らない）になってしまいます。

この問題の解決のため、Visionにおいては、ドラムインストゥルメントを設定できます。ドラムインストゥルメント（インストゥルメント・ウインドウで設定する）に設定されたトラックは、トランスポーズコマンドの影響を受けません。

ドラムインストゥルメントに設定するためには：

- [J]：「ウインドウ」のメニューから「インストゥルメント」を選び、インストゥルメント・ウインドウを開く。
[E]：Windows>Instruments.
- 必要なインストゥルメントのドラムトランスポーズのコラムをクリックする。



ドラムインストゥルメントのアイコンがコラムに表示され、そのインストゥルメントがドラムインストゥルメントに設定された事が確認できます。

注意：コラムをもう一度クリックするとドラムインストゥルメントから通常のインストゥルメントに戻ります。

MIDI インストゥルメントについての詳細は、第32章「MIDI インストゥルメント・ウインドウ」を参照してください。

インストゥルメント・マップを使ったトランスポーズ

Visionにおける上述の方法とは異なるトランスポーズの方法は、MIDIインストゥルメントのトランスポーズです。インストゥルメント・ウインドウ内の適当なフィールドを編集する事により、オクターブや半音でインストゥルメントもまたトランスポーズする事ができます。(図11.8参照)



図11.8：1オクターブと5半音トランスポーズされたインストゥルメント

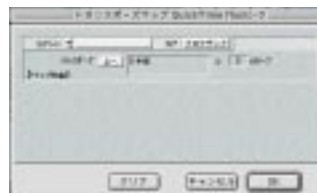
インストゥルメントにおいてはトランスポーズマップも使用する事ができるため、他のトランスポーズの方法に比べて、機能上、有利な点があります。トランスポーズマップを活用すれば、インストゥルメントにある特定の調性のノートだけに"限定"して再生する様に設定でき、ある調やモードで演奏されたノートを他の調やモードに移し変えたり、あるディバイスのドラムサウンドを他のディバイスのドラムサウンドに取り替えるといった事ができるようになります。

以下において、あるインストゥルメントをCメジャーの音階音のみに限定して再生するマップの設定方法について説明していきます。

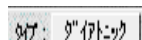
- [J]：「ウインドウ」のメニューから「インストゥルメント」を選ぶ。
[E]：Windows>Instruments.
- 設定を変更したいインストゥルメントのマップのコラムをクリックする。



トランスポーズマップのダイアログが開きます。



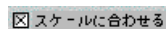
- トランスポーズのタイプを "[J]：ダイアトニック. [E]：Diatonic" に設定する。



トランスポーズ値を"0半音"に設定し、調をCメジャーに設定する。



- "[J]：スケールに限定. [E]：Constrain to Scale" オプションのチェックボックスをクリックしてチェックする。



- 「OK」ボタンをクリックする。

トランスポーズマップのダイアログが閉じ、インストゥルメント・ウインドウのコラムにトランスポーズマップが使用中である事が表示される。



インストゥルメントがトランスポートされると、そのインストゥルメントに設定されているトラックは全て、そのトランスポートされたデータを再生します。インストゥルメントのトランスポートにおける最も有利な点は、オリジナルのトラックデータがそのまま残る事です。

MIDIインストゥルメントについての詳細は、第32章「MIDIインストゥルメント・ウインドウ」を参照してください。

第12章:アレンジとミキシング

トラックの録音を終え編集を行った後、次に行うステップは、シーケンスのアレンジを決定する事です。この章では、楽曲の各セクションのアレンジ、パッチの挿入方法及びボリュームとパンの設定の保存について説明します。

楽曲の各セクションをアレンジする

Visionは、パターンとリニア、双方をベースとしたシーケンサーです。つまり、個々のシーケンスをつなぎ合わせて一つの曲を作成する事もできる一方、単一のリニアなシーケンスのみにおいて作業(マルチ・トラックレコーダー的な使い方)する事もできます。Visionは、どちらのメソッドにも対応した機能を持ち、またその双方を組み合わせて作業する事もできます。

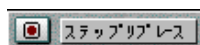
既存のシーケンスをつなぎ合わせる

Visionにおいては、他のペアレントシーケンスから既存のシーケンスを再生する事ができ、容易に、シーケンスをつなぎ合わせたり、複数のシーケンスを同時に再生したりする事ができます。この様に、シーケンスを製作基盤のブロックと見立てて組み立てていく方法は、音楽を構築していく上では、大変柔軟性を持ちまた効果的な方法です。

シーケンス(及びセグメント)は、参照データをどの様に再生するかというデータを含む"シーケンスイベント"を挿入及び録音する事によりペアレントシーケンスから呼び出されます。

以下の例は、ステップレコーディングした三つの既存のシーケンス(パース、コーラス、ブリッジ(サビ))をつなぎ合わせる方法を説明していきます:

- シーケンス・ウインドウのメニューから "[J]:新規シーケンス. [E]:New Sequence"を選ぶ。
- コントロールバーのレコードモードのポップアップにおいて"[J]:ステップリプレイス. [E]:Step Replace"を選ぶ。



- トラック・ウインドウの録音のコラムをクリックして録音可能にする。

↑ ↓	R	M	S	トラック	: 長さ :	音量	インストゥルメント
•	•						

- コントロールバーのレコードボタンをクリックする。
レコードモードに入り、ステップウインドウが開きます。

- e シーケンスを並べる順番に従い、それぞれのシーケンスのショートカット・キーをタイプする。

シーケンスのトリガー・キーがタイプされる度にカウンターが進み、それに応じて"シーケンスイベント"のブロックが、トラック・ウインドウのトラックオーバービューに表示されます。



図12.1：ステップレコーディングされたシーケンスイベント

- f 配置が済んだら、コントロールバーのストップボタンをクリックする。
- g 新しいアレンジを聞いて確かめるためにコントロールバーのプレイボタンをクリックする。

シーケンスイベントは、トラックオーバービューに、名称の付いた白いブロックで表示されます。トラックオーバービューにおける他のデータと同様に、シーケンスイベントのブロックも、ドラッグ、コピー、ペーストする事ができます。参照されるシーケンスを編集したい場合は、シーケンスイベントのブロックをダブルクリックし、そのシーケンスのトラック・ウインドウを開きます。

注意：シングル・トラックシーケンス（または、セグメント）を参照するシーケンスイベントのブロックには、名称を表示できません、その代わりに参照されるトラックのデータが表示されます。詳細については、94ページの「シングル・トラックセグメント」の項目を参照してください。

つながれたシーケンスにリニアトラックを追加する

ペアレントシーケンス内においては、つながれたシーケンス上に更に（リニア）シーケンスを追加したり録音したりする事ができます。これは、曲の各セクション間にオーバーラップするノートやフレーズを作りたい場合に重要な機能です。また、つながれたシーケンスに含まれるインストゥルメントのためパッチイベントやエフェクトなどを使ったミックスを加えるために、追加したトラックを使用する事もできます。



図12.2：つながれたシーケンスと追加したリニアトラック

セグメントの作成

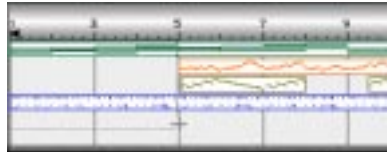
62 ページの「トラックブロックとフレーズを使った作業」の節において説明した様に、トラックオーバービューにおいては、トラックブロックを移動したりコピーしたりする事により容易に楽曲の異なるアレンジを試す事ができます。しかし、あまりに多くのトラックを持つシーケンスは、少し複雑すぎて不自然かも知れません。

こういったプロセスを単純化する一つの方法は、多くのトラックを一つのセグメント内に組み込む事です。一度、これを行えば、曲の各セクションのアレンジが、大変容易になります。

- a 編集したいシーケンスのトラック・ウインドウを開く。
- b カーソルクオンタイズをオンにし全音符に設定する。



- c マーキーツールを選び、曲の一番最初のセクションとなるトラックの領域をドラッグして囲む。



トラック領域を選択したらマウスボタンを離します。



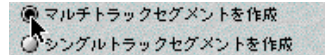
- d [J]：「編集」メニューから「セグメント/ループを作成」を選ぶ。
[E]：Edit>Make Segment/Loop.
「セグメント/ループを作成」のダイアログが開きます。



- e 新しいセグメントの名称を入力する。



- f "[J]：マルチトラックのセグメントを作成。[E]：Make one segment with multiple tracks" のオプションをクリックする。



選択したトラック領域が一つのセグメントに組み込まれて移動やコピーが簡単にできる様になります。

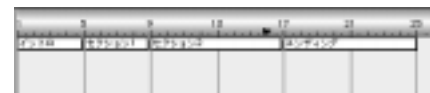
個々のトラックデータを分けたままにしておきたい場合は、"[J]：シングルトラックセグメントを作成。[E]：Make single-track segment(s)" のオプションを選びます。

- g [J]：「作成」。[E]：Makeボタンをクリックする。
選択したトラックは、セグメントになります。
(シーケンス・ウインドウのセグメントのセクション内に表示されます。)

トラックオーバービューにおいては、選択したトラックブロックが一つのシーケンスイベントブロックとなり表示されます。



- h 他のセクションのトラックも、それぞれ、同様の手順でセグメントに変える。



セグメントを作成すれば、ドラッグして新しい場所へ移動したり、コピー、ペーストしたり自由にアレンジができます。また、個々のシーケンスイベントは、オリジナルデータの一部を再生するために長さを変更したり（ペアレントトラックから独立して）ループしたり、トランスポートさえもできる様になります。

セグメントとシーケンスイベントについての詳細は、第13章「セグメント、ループ、シーケンスイベント」を参照してください。

パッチの挿入

楽曲のアレンジの最終過程の一つとして、MIDIデバイスに正しいパッチを再生させなければなりません。パッチイベントはトラックへ様々な方法により、録音や挿入する事ができます。リストウィンドウやストリップ・チャートにおいて挿入したりまたステップレコーディングする事もできます。

注意：以下の節においては、インストールメントがパッチネーム書類をサブスクライブしている事を前提とします。詳しくは、第33章「ネーム・ウィンドウ」を参照してください。

トラック・ウィンドウのパッチのコラムを使う

おそらく最も簡単なトラックへのパッチイベントの挿入方法は、トラック・ウィンドウのパッチのコラムを使った方法でしょう：

- a トラック・ウィンドウで、パッチを挿入したいトラックのパッチのコラムをクリックする。
設定されているインストールメントに有効なパッチがある場合、そのパッチは、コラムにかっこ付きで表示されています。



パッチのポップアップが表示されます。



- b 必要なパッチをハイライト表示してからマウスボタンを離す。

パッチイベントがトラックの1・1・0の位置に挿入されて、パッチの名称がコラムに表示される。



パッチをコピーのコマンドを使う

トラック・ウィンドウにおけるパッチのコラムを使った方法の一つの欠点は、そのトラックに重ねて録音（リブレースモード）した場合、挿入されていたパッチイベントが消去されてしまう事です。

他のパッチイベントの挿入方法は、パッチをコピーのコマンドにより、パッチイベント情報のみのトラックを作成する方法です。

- a コントローラーバーの有効なパッチのポップアップを使って、シーケンスに使われている各インストールメントのパッチを選ぶ。



- b [J]: 「実行」メニューから「パッチをコピー」を選ぶ。
[E]: Do>Copy Patches.
有効なパッチがクリップボード上にコピーされます。
- c トラック・ウィンドウにおいての空のトラックを選び、[J]: 「編集」メニューから「トラックをペースト」を選ぶ。
[E]: Edit>Paste Track.
パッチイベントは、選択したトラックにコピーされます。自動的にトラックの名称が「パッチ」となり、インストゥルメントのコラムには「マルチ」と表示されます。



ペーストされたパッチを見るためには、リスト・ウィンドウを開きます。



図12.3：ペーストした複数のインストゥルメントのパッチイベント

パッチイベントの配置

あるMIDI デバイスにおいては、再生中のパッチの切り換えに問題が生じる場合があります。その結果、パッチイベントを受信中に、妙な音がでたり、幾つかのノートを再生できなかったりします。

このような問題を避けるためにもパッチイベントとトラックデータの再生の間には、十分な時間をとる必要があります。トラックが1・1・0から再生を始めるのならパッチイベントのためにピックアップの小節を作成したほうが良いでしょう。「シーケンス・スタート」(210ページ)の項目を参照)

全てのパッチイベント情報専用のシーケンスを作成し別々に再生する方法には、それをショートカットキーでトリガーしたり、最適に配置されたシーケンスイベントから再生する方法があります。

ボリュームとパン設定の保存

この節においては、インストゥルメントのボリュームとパンのレベルの設定とそれをシーケンスに保存する方法について説明していきます。

ボリュームとパンのデータは、リスト・ウィンドウやストリップチャートにおいて挿入するか、コンソールかフェーダーから録音やコピーを行う事ができます。

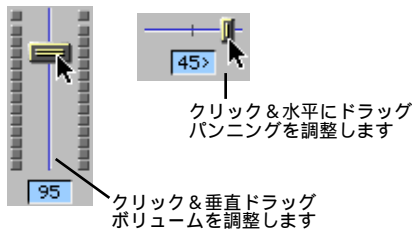
ミキサーのスナップショットの保存

以下において、コンソール・ウィンドウのミキサーの設定をどの様にコピーして保存するかについて説明していきます：

- a トラックの録音が済み、インストゥルメントを正しく設定した後、[J]: 「ウィンドウ」メニューの「コンソール」のサブメニューから「コンソール1」を選ぶ。
[E]: Windows>Consoles>Console 1.
コンソール・ウィンドウが開きます。



- b コンソール・ウインドウのメニューの[J]:「コンソールを作成」から「使用中の全てのインストゥルメント」を選ぶ。
[E]: Build Consoles From>All Instruments In Use.
- 自動的に、シーケンスに使用されている各インストゥルメントが、コンソールの各チャンネルに割り当てられます。
- c コントロールバーのプレイボタンをクリックしてシーケンスを聞く。
- d シーケンスの再生しながら、コンソールの各チャンネルのボリュームとパンのスライダーを調節する。



- それぞれのフィールドに値をタイプ入力して設定する事もできます。
- e ボリュームとパンのレベルが設定できたら
[J]:「編集」メニューから「コピーフェーダー」を選ぶ。
[E]: Edit>Copy Faders.
- ボリュームとパンのデータは、クリップボード上に取り込まれます。
- f トラック・ウインドウで空のトラックを選び、
[J]:「編集」メニューから「トラックをペースト」を選ぶ。
[E]: Edit>Paste Track.
- ボリュームとパンのイベントは、選択したトラックにペーストされます。

- g [J]:「ファイル」メニューから「保存」を選び、フェーダーの設定値を含んだ新しいトラックを保存する。
[E]: File>Save.
- h また、下の様なダイアログが表示された場合は、フェーダー値とフェーダー設定をシーケンスと共に保存する。



また、フェーダーの操作は、シーケンスの再生中にリアルタイムで録音する事もできます。これにより、トラックのダイナミックなミックス・バージョンを作成する事ができます。フェーダーとコンソールの操作についての詳細は、第37章「フェーダー・ウインドウ」を参照してください。

第13章:セグメント、ループ、シーケンスイベント (Segments, Loops, and Sequence Events)

セグメント

その概念において、シーケンスと非常に類似したセグメントは、単一のトラックか複数のトラックにより作成されます。セグメント化する事により、既存のマテリアルを、ファイル内のどのシーケンスからも再生可能なコンポーネントへ変換する事ができます。従って、セグメントは、曲のセクションや、音楽のレイヤー、度々起こるフレーズやリフ、入れ子式のループなどの作成上において大変役に立ちます。また、既存の(リニア)シーケンスを、アレンジを容易に行う事ができるセクションごとに分割したい場合においても使用されます。

セグメントは(複数のトラックに渡って存在する)トラックのデータを選択した後、「編集」メニューから「セグメント/ループの作成」を選ぶ事により作成されます。選択したトラックのデータは、新しいセグメントを参照するシーケンスイベントブロックに置き換えられます。オリジナルのデータは、シーケンス・ウインドウのセグメントのセクションにおいてリストアップされている新規作成したセグメント内に存在します。

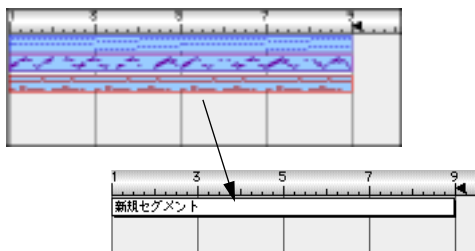


図13.1 : セグメントの作成

一度、作成されたセグメントは、シーケンス・ウインドウからダブルクリックしてそのトラック・ウインドウを開けば、通常のシーケンスと同様な再生や編集の操作を行う事ができます。しかしながら、セグメントとシーケンスの間には、以下の様に、幾つかの重要な相違点があります：

- ・ シーケンスとセグメントは、シーケンス・ウインドウ内の異なったセクションに存在する。
- ・ シーケンスと異なりキーボード・ショートカットとMIDIキーを使用する事ができない。
- ・ ペアレントシーケンスから参照されなくなったセグメントは、自動的に削除される。

注意：シーケンス・ウインドウのオプションの「自動的に不使用セグメントを削除」のチェックを外せば、自動的に削除されません。

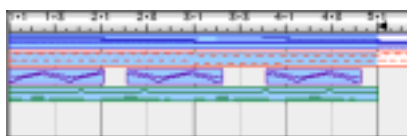
キーボード・ショートカットやMIDIキーが必要な場合は、セグメントをシーケンスに変換すれば良く、それは、必要なセグメントをセグメントのセクションからシーケンスのセクションヘドラッグする事により容易に行えます。

セグメントとシーケンスの再生方法に関するシーケンスイベントのパラメーターについての詳細は、96ページの「シーケンスイベント」の項目を参照してください。

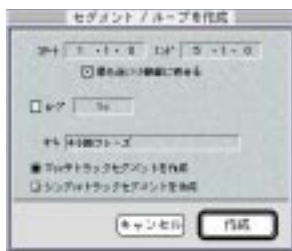
セグメントの作成 (Making a Segment)

以下においては、既存のトラックデータからセグメントを作成する方法について説明していきます：

- a トラック・ウインドウにおいて必要なトラックブロックをハイライト表示させる。



- b [J] : 「編集」メニューから「セグメント/ループの作成」を選ぶ。
 [E] :
 セグメント作成のダイアログが開きます。



複数のトラックを選択した場合、それらを一つのセグメントに組み込む「マルチトラックのセグメントを作成」か、独立したトラックのままにしておく「シングルトラックセグメントを作成」にするかについての選択をすることができます。

- c この例においては、「マルチトラックのセグメントを作成」のオプションを選び、セグメントの名称を入力してから「作成」ボタンをクリックする。

トラック・ウインドウには、選択したトラックがシーケンスイベントブロックに置き換えて表示され、新しく作成されたセグメントは、シーケンス・ウインドウのセグメントのセクションにリストアップされます。

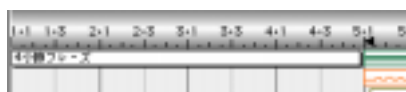


図 13.2 : シーケンスイベントブロック

シングルトラックセグメント

前例では、既存の複数のトラックを一つのセグメントに合成しました。図13.2の様に複数のトラックのシーケンスやセグメントを参照するシーケンスイベントは、名称が付いた白色のブロックで表示されます。

しかしながら、単一のトラックからセグメントを作成（または、「セグメント/ループの作成」のダイアログにおいて「シングルトラック・シーケンスを作成」のオプションを選択）した場合は、図 13.3の様にカラーでトラックデータが表示されたシーケンスイベント・ブロックとなります。

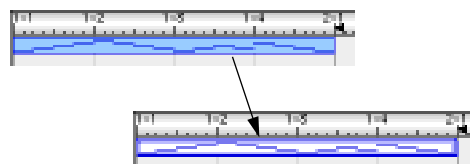


図 13.3 : シングルトラックのセグメントの作成

注意：シングルトラック・シーケンスイベントをダブルクリックするとトラック・ウインドウの代わりにグラフィックカリスト・ウインドウが開きます。

シングルトラックセグメントは、いつでも、ペアルートトラックのインストゥルメントを使用して再生されます。

セグメントで、トラック領域をループする

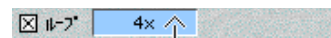
セグメントは、各トラックから独立してループする事ができます。これは、入れ子型のループ（Nested Loop）と呼ばれ、例えば、トラックにおいては12小節のループが設定されていながら、そのトラック内の3小節のセグメントに、異なるループ回数を設定する事ができます。セグメントのループは、トラック内のどこにおいても再生する事ができ、いかなる長さのループにも設定する事ができます。

以下の例において、セグメント化する事により、小節のフレーズをループする方法について説明していきます。

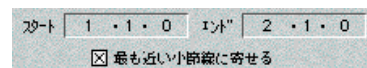
- 必要なトラック領域をハイライト表示させてから「編集」メニューから「セグメント/ループの作成」を選ぶ。



- 「セグメント/ループの作成」のダイアログで「ループ」のオプションをチェックしてから繰り返し再生する回数を設定する。



更に、選択したループのスタートタイムとエンドタイムが正しく設定されているかを確認します。必要なら「最も近い小節線に寄せる」のチェックボックスにチェックを入れます。



- セグメントの名称を入力してから「作成」ボタンをクリックする。



選択されたトラックは、トラック・ウィンドウのシーケンスイベントブロックに置き換えられ、シーケンス・ウィンドウには新規セグメントとしてリストアップされます。



図13.4：ループされたセグメント

その結果、シーケンスイベントブロックには、ループされるデータの後に繰り返しの回数分のグレイアウト表示のデータが続きます。（図13.4参照）

トラック内にループを作成するためにセグメントを使用する

セグメントを使用してループを作成する場合に有利な点は、トラック内において、どこでもループを開始、終了できる事にあります。セグメントを作成する前のトラックデータは、必ずしも第一小節目で始まる必要はありません。実際、トラックのどこにおいても開始する事ができ、小節線に合わせて指定する必要はありません。

図13.5においては、小節線より前の位置で始まるトラック領域のループを示しています。



図13.5：任意のトラック領域のループにおけるセグメントの使用

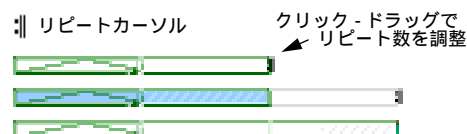
各拍点にそっていないデータからセグメントを作成する場合は、「セグメント/ループの作成」のダイアログにおいて「最も近い小節線に寄せる」のチェックを外さなければなりません。

一度セグメントが作成されれば、他のトラックブロックと同様に、自由に移動したりナッジする事ができます。

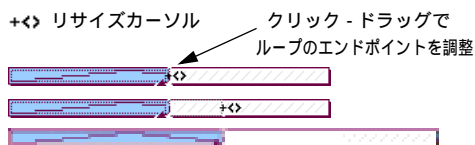
セグメントとループトラックのリサイズ

セグメントの作成後においても、ループの長さや回数は変更する事ができます。セグメントは、情報エリアからリスト・ウインドウか（次の節のシーケンスイベントを参照）、トラック・ウインドウにおいて新しい値を入力して編集する事ができます。

ループしたセグメントのエンド・ポイント近くにカーソルを合わせるとリピート・カーソルに変わり、クリックしてから左右にドラッグする事によりセグメントの繰返しの回数を変更する事ができます。



セグメント内のループの終了位置の近くにカーソルを合わせるとリサイズカーソルに変わり、クリックしてから左右にドラッグすれば、ループの範囲を変更する事ができます。



シーケンス・イベント

シーケンスイベントとは、シーケンスやセグメントのエイリアスです。ペアレントシーケンス内に存在するシーケンスイベントには、参照するデータをどの様に再生するかについての情報が含まれています。

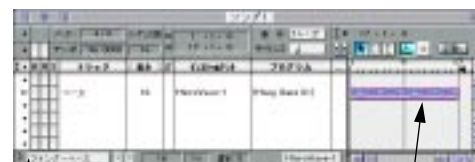
シーケンスイベントの特徴とは

- ・ シーケンスのショートカット・キーをタイプする事により、ステップかリアルタイム・レコーディングする事ができる。
- ・ リスト・ウインドウにおいては、インサートイベントのポップアップで挿入する事ができる。
- ・ トラックやリスト・ウインドウへペースト（シーケンス・ウインドウにおいてシーケンスかセグメントをコピーした後）する事ができる。

更に、「実行」メニューの「セグメント/ループの作成」のコマンド（94ページ参照）を使えば、シーケンスイベントは、自動的にオリジナルのデータと置き変わります。

シーケンスイベントのパラメーター

シーケンスイベントのパラメーターは、トラックとパルス・ウインドウの情報エリアにおいて表示及び編集する事ができます。シーケンスイベントのブロックをクリックすれば、そのシーケンスイベントに関する情報が表示されます。（図13.6参照）



情報エリア シーケンスイベントのブロックをクリックして情報エリアのパラメーターを表示

図 13.6：シーケンスイベント情報

以下に、図13.7に表示されているシーケンスイベントの各パラメーターについての説明をしています：



図13.7：トラック・ウインドウの情報エリアのシーケンスイベント・パラメーター

- A シーケンス / セグメント (Sequence/segment) : このポップアップにおいては、参照されるシーケンスかセグメントの名称がリストアップされます。他のシーケンスかセグメントを参照する場合は、このポップアップから選択します。
- B レコード (Record) : このトグルボタンは、シングルトラック・シーケンスイベントにおいてのみ利用する事ができ、参照されるトラックの録音を可能にし、ペアレントシーケンスのトラックへ録音する事ができます。
- C ミュート (Mute) : このトグルボタンは、（そのシーケンスイベントにおいて）参照されるシーケンスの全てのトラックをミュートします。
また、選択したシーケンスイベントのミュートは、「実行」メニューの「ミュート」のサブメニューから「Seq & Audio イベントのミュート」を選択して行う事もできます。
- D 長さ (Length) : シーケンスイベントのデュレーションを設定します。この値は、参照されるシーケンスやセグメント自体の長さとは異なります。例えば、32小節の長さのシーケンスが参照されているが、実際にはその内の最初の8小節のみしか再生しない場合があります。
このフィールドの左か右の端（:）をクリックすれば、ループのオン/オフを切り換える事ができます。
また、トラックオーバービューにおいても、グラフィック表示で確認しながらシーケンスイベントの長さを変更する事ができます。（96ページ参照）

- E ループ (Loop) : シーケンスイベントがループしている場合、このフィールドにおいて、その繰り返しの回数を設定します。
トラックオーバービューにおいては、シーケンスイベントの繰り返しの回数をグラフィック表示で確認しながら編集する事ができます。（96ページ参照）
- F トランスポーズ (Transpose) : このフィールドをクリックして、参照されるマテリアルを、特定した半音数で上下にトランスポーズする事ができます。
この場合、オリジナルのトラックデータには影響がなく、再生音だけトランスポーズされます。
- G インストゥルメント (Instrument) : このポップアップは、シングルトラックのシーケンスイベントにおいてのみ利用でき、ペアレントトラックのインストゥルメントを変更する事ができます。
シングルトラックのシーケンスイベントは、いつでも、ペアレントトラックのインストゥルメントにより、再生されます。
- H プレイヤー (Player) : シーケンスイベントに割り当てるプレイヤーを設定します。このパラメーターは、情報エリアにおいてのみ表示されます。
二つのシーケンスイベントを、同時に同じトラックの時間内で再生したい場合は、必ず、それぞれのイベントを別のプレイヤーに振り分けなければなりません。各トラックにつき九つのプレイヤーまで使用する事ができます。

注意：また、リスト・ウインドウにおいても同様なシーケンスイベントのパラメーターが表示され編集する事ができます。詳細については、「リスト・ウインドウのシーケンスイベント」（102ページ）の項目を参照してください。

情報エリアが開くと、シングルトラックのシーケンスイベントのプレイ・クオンタイズ設定が表示されます。これらは、参照されるシーケンスやセグメントの内のトラックについての設定であり、そのシーケンスを参照している全てのペアレント・トラックは、その変更による影響を受けます。

トラック及びパルス・ウインドウにおいて、開/閉の三角形ボタンをクリックすれば情報エリアが開きます。

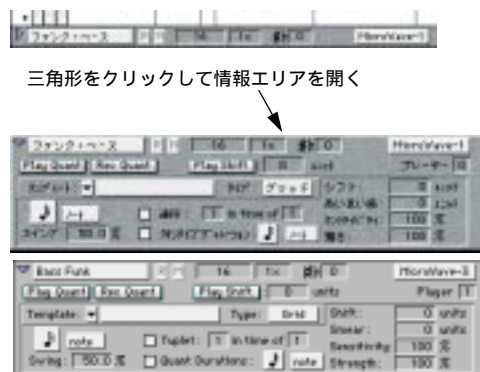


図13.8：情報エリアにおけるシーケンスイベントのプレイ・クオンタイズ設定の表示

プレイ・クオンタイズとその他のクオンタイズに関する項目については、第10章「クオンタイズ、シフト、ナッジ (Quantize, Shift, and Nudge)」を参照してください。

注意：ペアレントトラック（参照されるシーケンスのトラックと独立した別のトラック）のプレイ・クオンタイズ設定は、再生されるシーケンスイベントのデータには影響を与えません。

しかしながら、実際のシーケンスイベントの配置は、ペアレントトラックのプレイ・クオンタイズ設定により影響を受けます。

シーケンスイベントのアレンジと編集

他のトラックデータと同様にシーケンスイベントブロックも、トラックオーバービューにおいて、ドラッグ、コピー、ペースト、ナッジなどの操作により自由自在に作業する事ができます。96ページで述べた様に、シーケンスイベントの長さやループの回数をグラフィック表示で確認しながら調整する事ができます。

注意：セグメントに指定されているシーケンスイベントの内に残っている唯一のイベントを削除すると、そのセグメントは自動的に削除され、シーケンス・ウインドウから永久に排除されます。「シーケンス・ウインドウ」メニューにおいて「自動的に不使用のセグメントを削除」のチェックを外す事すれば、これを避ける事ができます。

ペアレントとチャイルドシーケンスの相互関係

一般的に、シーケンスイベントのマテリアルは、それ自体が含まれているペアレントシーケンスの一部として機能します。例えば、参照されるシーケンスとセグメントが独立したメーター（拍子）とテンポのトラックを持っていても、ペアレントシーケンスから再生された場合、通常、それらは無視されその代わりにペアレントシーケンスのメーターとテンポが使われます。

注意：シーケンスのシンク・モードがオフに設定されている場合、再生されるシーケンス自体のテンポトラックが使用されます。詳細については、「シーケンスのコントロール」（53ページ）の項目を参照してください。

ソング・トラックとシーケンスの連結

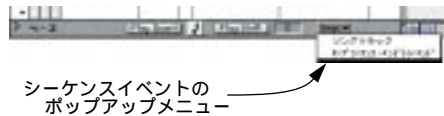


図13.9：シーケンスイベントのポップアップメニュー

トラック・ウィンドウにおいて、シーケンスイベントを含むトラックを選択する場合、情報エリアには、以下のオプションを持ったシーケンスイベントのポップアップが表示されます：

- ・ ソングトラック（Song Track）
このオプションをチェックすると参照されるシーケンス（内のトラック）からのテンポ情報をペアレントシーケンスにコピーします。従って、ペアレントシーケンスは参照されるデータのテンポで再生されます。
ペアレントシーケンスのミーターとテンポトラックは、ソングトラックに含まれているシーケンスイベントが変更されれば、ペアレントシーケンスのミーターとテンポトラックは、自動的に更新されます。
各シーケンスにつき、一つのソングトラックしか持つ事ができないため、あるトラックにおいて既にソングトラックが使用可になっている場合、別のトラックにおいて使用可になると前のトラックのソングトラックは使用不可になります。
- ・ シーケンスを連結する
（Keep Sequences End-to-End）
「ソングトラック」と「シーケンスを連結」のオプションの双方がチェックされていた場合、シーケンスイベントブロック同士は、お互いにつなが合わされます。（一方のシーケンスイベントの終わりは他方の始まりになる）このオプションは、シーケンスをつなぎ合わせて曲を作成する場合に大変便利です。

シーケンスイベントブロックのドラッグ、リサイズ、繰返しの回数の変更（同様にシーケンスイベントの挿入や削除）すれば、既存のシーケンスイベントもそれに応じて変更されます。



また、ペアレントシーケンスのミーターとテンポトラックの変更に応じて、ソングトラック内のシーケンスイベントは自動的に更新されます。従って、参照されるシーケンスのミーター、テンポ、調性及びマーカイベントは、最終的にはペアレントシーケンス内において決定されます。またマーカは、自動的に、参照されるシーケンスかセグメントの名称通りに各シーケンスイベントの始まりに挿入されます。

重要：ペアレントシーケンスが、ソングトラック内のシーケンスイベントのミーターとテンポトラックの双方を使用するためには、シーケンスイベントのポップアップにおいて双方のオプションがチェックされていなければなりません。

シーケンスイベントのポップアップは、また、シーケンスイベントを含むトラックのリスト・ウィンドウにも表示されます。

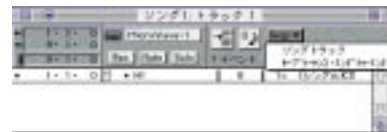


図13.10：リスト・ウィンドウのシーケンスイベントポップアップ

参照マテリアルの編集

参照されるシーケンスかセグメントを編集したい場合、まず、シーケンスイベントブロックをダブルクリックしてそのマテリアルのトラック・ウインドウを開きます。しかし、シングルトラックのシーケンスイベントをダブルクリックした場合は、その代わりに初期設定の編集ウインドウが開きます。

注意：ドラムトラックを参照するシングルトラックのシーケンスイベントをダブルクリックした場合には、パルス・ウインドウが開きます。

参照されるマテリアルは、ペアレントシーケンス内のデータの配置に応じて編集ウインドウに表示されます。例えば、シーケンスイベントが五小節目から始まっていると、各編集ウインドウは、ペアレントシーケンスのミーターを参照して五小節目から小節線を表示します。また、SMPTEタイムは、ペアレントシーケンスのSMPTEのオフセットとテンポトラックに基づき表示されます。しかしながら、以下の場合の様な二つの例外があります。

- ・ 「オプション」メニューにおいて「ローカルシーケンスタイム」がチェックされている場合、シーケンスイベントの編集と再生は、ペアレントシーケンスと独立して行う事ができます。その場合、SMPTEのオフセット、マーカー、テンポは全て、表示と再生に影響します。しかしながらこの場合においてさえ、ペアレントシーケンスの再生は、参照されるシーケンスかセグメントのミーターとテンポに関する情報を無視します。
- ・ シーケンスの「シンク・モード」をオフにした場合、シーケンスイベントの再生時には、そのシーケンスイベントのテンポが使用されます。しかしながら、編集ウインドウにおいて表示されるSMPTEと小節、拍、ユニット

の時間は、「オプション」メニューのローカルシーケンスタイムをチェックしない限り、ペアレントシーケンスにおける時間表示のままです。

注意：シーケンス・ウインドウのシーケンスかセグメントをダブルクリックすれば、通常のシーケンスと同様に開く事ができます。開いたシーケンスは、独立したミーターとテンポトラックを持ち、全ての編集ウインドウにおいては、ローカルシーケンスタイムが使用されます。

リファレンス

シーケンスやセグメントは、多くのペアレントシーケンスから参照可能です。それゆえに参照されるシーケンスやセグメントの編集は、全てのペアレントシーケンスの再生に影響します。

シーケンスとセグメントがどの様に参照されているかについての情報は、シーケンス・ウインドウにおいて確認する事ができます。リファレンスのコラムにおいては、シーケンスとセグメント双方について、それぞれの参照項目がリストアップされています。コラムには、一つの参照項目しか(一番最初のもの)表示されませんが、コラムをクリックすると参照する各トラック(一番最初のものから)の完全なリストが表示されます。(図13.11を参照)

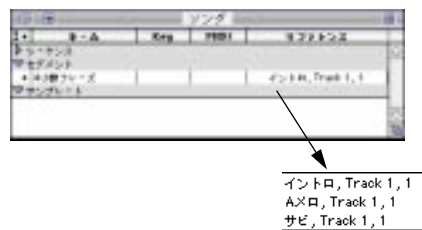


図 13.11：参照シーケンスイベントのポップアップ

入れ子型のシーケンスイベント

シーケンスイベントには、他のシーケンスイベントを含む事もできます。これは、"入れ子"型（Nested）シーケンスと呼ばれますが、編集のために複数のシーケンスをダブルクリックする場合と混同されることもあります。

しかしながら、トラック・ウィンドウ（あるいは、他の編集ウィンドウ）のタイトルバーをコマンド・キーを押しながらクリックすれば、入れ子型のシーケンスイベントのデータをチェックする事ができます。このポップアップには、そのシーケンスイベントの系譜（何をどこから参照しているかについての情報）が表示されます。このポップアップから選択すれば、そのシーケンスのトラック・ウィンドウ（または、リスト・ウィンドウ）が開きます。

例えば、トラック1というトラックを含む"コーラス"という名称のトラックがあり、更にトラック1内には、"オスティナート"と呼ばれるセグメントを参照しているシーケンスイベントがあるとします。"オスティナート"のトラック・ウィンドウのタイトルバーをコマンド・キーを押しながらクリックすれば、図13.12のようなポップアップメニューが表示されます。

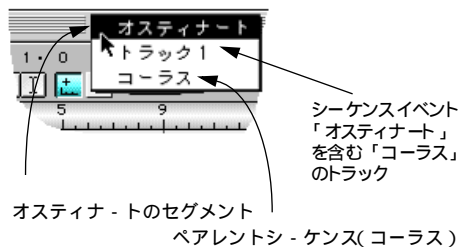


図13.12："入れ子"型シーケンスイベントの表示

注意:シーケンスの系譜のポップアップメニューは、ベアレントシーケンスのシーケンスイベントをダブルクリックして、シーケンスがセグメントを開いた時のみ編集ウィンドウに表示されます。

シーケンスイベントの分解

この節においては、いかにシーケンスイベントを分解（削除とは異なる）する方法について説明していきます。シーケンスを分解すると、参照されるマテリアルは取り出されベアレントシーケンス内に配置されます。

シーケンスイベントを分解するには：

- トラック・ウィンドウのシーケンスイベントブロックをクリックして選択する。



- [J]：「編集」メニューから「シーケンスイベントを分解」を選ぶ。
[E]：Edit>Unmake Sequence Event



参照されるセグメントのトラックのマテリアルは、ベアレントシーケンス内の適当な位置に配置されます。

シーケンスイベントを分解する場合、トラックデータは、元のデータと似通った名称とインストゥルメントの割り当てに基づいて配置されます。従って、あるベアレントシーケンスのトラックをセグメントに変換した場合、オリジナルデータは、本来あったトラックに戻ります。

ペアレントシーケンス内のトラックに適合しないシーケンスイベントのトラックは、ペアレントシーケンスのトラックウインドウの最下部に表示されます。

注意：セグメントが、唯一つのシーケンスイベントを参照している場合、そのシーケンスイベントを分解すると、シーケンス・ウインドウにおいて、そのシーケンスイベントは永久に削除されます。これは、シーケンス・ウインドウのメニューにおいて「自動的に不使用セグメントを削除する」のチェックを外す事により避ける事ができます。

重要：トラックオーバービューにおいて、他のイベントと重なり合ったシーケンスイベントブロックを選択した場合、その重なり合ったイベントもシーケンスイベントと同様に選択されます。シーケンスイベント以外のイベントが選択された場合は、「実行」メニューのコマンドは「シーケンスイベントを分解」ではなく「セグメント作成」となります。他のイベントからシーケンスイベントを分離するためには、リスト・ウインドウを開きその中で選択します。（次のリスト・ウインドウのシーケンスイベントの節を参照してください。）

リスト・ウインドウのシーケンスイベント

シーケンスイベントは、リスト・ウインドウにおいて挿入及び編集が行えます。リスト・ウインドウにおいては、トラックとパルス・ウインドウに表示されるものとほとんど同様なシーケンスイベントのパラメーターが表示されます。（96ページ参照）

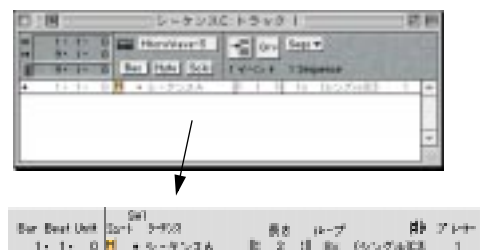


図 13.13：リスト・ウインドウのシーケンスイベント

シーケンスイベントは、情報エリアにおいては半音の数（+/-）によりトランスポートされますが、リスト・ウインドウにおけるトランスポートは、ノートナンバー C3 とトランスポート値の音程差の調整により行われます。例えば、D3 に設定するとシーケンスは、全音上がって再生されます。また、シーケンスイベントは、情報エリアにおいてはミュート及び録音可能にする事ができますが、リストウインドウにおいては、シーケンスイベントのミュートのみしかできません。

リスト・ウインドウにおいてシーケンスを選択するには、小節、拍、ユニットの左側のセクター・ドットをクリックします。シーケンスの名称の左側のセクター・ドットをダブルクリックすると、参照されるシーケンスやセグメントの編集ウインドウを開く事ができます。

リスト・ウインドウにおけるシーケンスイベントの挿入



リスト・ウインドウのイベント挿入のポップアップを使えば、シーケンスイベントを挿入することができます。シーケンスイベントを挿入すれば、既存のシーケンスやセグメントを参照します。他にシーケンスやセグメントがファイル内にはない場合（ペARENTシーケンスは除く）シーケンスイベント挿入時に新しいセグメントが自動的に作成されます。

シーケンスイベントのタイプ

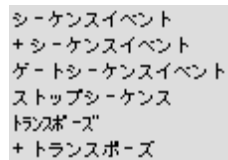


図13.14：シーケンスイベントのサブメニュー

プレーヤー & キュー・ウインドウ（111ページ参照）を使えば、複数のシーケンスの再生を、未確定の状態（On the Fly）のままトリガーすることができます。また、コントロールバー（183ページ）やインプットマップ（314ページ）を使用してトリガーモードを使えば、特殊なゲートエフェクトやリアルタイムのトランスポートを行うことができます。

リアルタイムの操作は、トラックに録音することができます。その場合、実際にトラックに録音されるものは、シーケンスイベントです。ベーシック・シーケンスイベント（ほとんどのユーザーが遭遇する）に付け加えて、リスト・ウインドウにおいては、シーケンスがトリガーされる方法に応じた特殊なタイプのシーケンスイベントが表示されます。

以下に、イベント挿入のポップアップにおいて挿入できるシーケンスイベントの各タイプについて説明していきます。

・ シーケンスイベント

これは、ベーシック・シーケンスイベントです。プレーヤー上で再生される全てのシーケンスを停止及び、参照されるシーケンスの再生がおこなえます。

・ +シーケンスイベント

+ シーケンスイベントは、ベーシック・シーケンスイベントとほとんど同様な働きをしますが、プレーヤーにおいて既に再生されているシーケンスを再生することはできません。トリガーモードで演奏を録音した場合、弾いた最初の鍵盤が、ベーシック・シーケンスイベントを録音します。追加して（あるいは同時に）弾いた鍵盤のそれぞれについては、+シーケンスイベントが録音されます。

この方法により三音のコードを弾いた場合、シーケンスの三つのコピーが、同時に再生されます。鍵盤を離して新しい鍵盤を弾くとその三つのコピーは停止し新しいものが始まります。コンティニューアストリガー（連続トリガー）モードを使って演奏を録音した場合は、弾いた鍵盤ごとに、+シーケンスイベントを録音します。

・ ゲート・シーケンスイベント

ゲートされたシーケンスイベントは、リスト・ウインドウに、(±)のサインで表示されます。これは、+シーケンスイベントと同様ですがデューレーションを持っている点で異なります。有効なプレーヤー上でシーケンスの再生を開始し、指定どおりのトランスポート及びデューレーションを再生した後に停止します。ゲートモードで演奏した全てのノートは、一つのゲート・シーケンスイベントとして録音されません。

- ・ ストップ・シーケンス
ストップ・シーケンスイベントは、再生時にシフトとリターン・キーをタイプする事により録音されます。それにより、指定されたプレーヤーで再生されている全てのシーケンスの再生を停止します。
- ・ トランスポーズ
これは、シーケンスイベントではなくトランスポーズイベントを挿入する事です。プレーヤーの使用の有無に関わらず、ペアレントトラックから再生されるシーケンスの全てがトランスポーズされます。このイベントは、前に設定したトランスポジションの値をキャンセルし新しい値を設定します。
- ・ +トランスポーズ
これが、トランスポーズのオプションと異なる点は、前に設定したトランスポーズ値を置き換えるのではなく、それに新しい値を付加するところです。従って、シーケンスは、双方の値を使用してトランスポーズを行います。

旧Visionのファイルを開いた場合、サブシーケンスが発生している箇所はセグメントに変換され、シーケンスウインドウのセグメントセクションに表示されます。また、各ペアレントシーケンス内において、シーケンスイベントは、新しく変換されたセグメントの箇所へ挿入されます。

旧ファイルは、以前と同様に演奏されるべきですが、新しいシーケンスイベントは、シーケンス・ウインドウのシーケンスとセグメントを指定するエイリアスとしてのみ働いているという事を理解する必要があります。

サブシーケンス

Vision3.5以前のバージョンにおいては、セグメントの代わりにサブシーケンスという類似した概念がありました。セグメントは"作成していく"ものです、サブシーケンスは"作成された"ものであり、それらのペアレントシーケンス内に存在します。更に、シーケンスを挿入かステップレコーディングした場合、参照されるオリジナルのシーケンスは、クローン化されてペアレントシーケンス内に配置されていました。

サブシーケンスは、シーケンス・ウインドウには表示されないの、唯一の表示と編集の方法は、そのペアレントシーケンスにおいて、ダブルクリックする事のみでした。

第14章:ジェネレート・シーケンス (Generate Sequence)

ジェネレート・シーケンス

ジェネレート・シーケンスとは、特別な種類のシーケンスであり、このシーケンスを使えば、既存のノートやリズムを利用して新しく興味深い音楽を作成する事ができます。

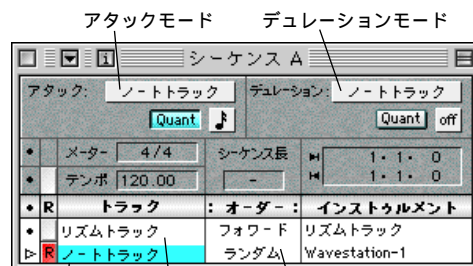
ジェネレート・シーケンスの使用例：

- ・ オスティナート・パターン
- ・ ランダム・パーカッション・パート
- ・ トラックのモーフィング（あるトラックのリズムを、別のトラックのピッチにスーパーインポーズする。）

新しいジェネレート・シーケンスを開くには、シーケンス・ウインドウのメニューから

[J]：「新規ジェネレート・シーケンス」

[E]：New Generated Sequenceを選択します。



ノートトラック リズムトラック オーダーポップアップ

図14.1：ジェネレート・シーケンスのトラック・ウインドウ

ジェネレート・シーケンス・ウインドウには、トラック・ウインドウと同様に、メーター、テンポ、シーケンスの長さなどの各フィールドやエディット・イン/アウト・ポイント、レコード・コラムなどがあります。（これらの事項の詳細については第25章「トラック・ウインドウ」を参照してください。

注意：ジェネレート・シーケンスはシーケンス・ウインドウのシーケンス・セクションに表示されます。またシーケンス・テンプレートとして保存することもできます。

ジェネレート・シーケンスは、ノートトラック及びリズムトラックから構成されています。ノートトラックには、ノートやコード及びシーケンスイベントさえも保存する事ができます。ノートトラックのイベントが再生されるタイミングは、アタック・モードにおいて決定され、イベントのデュレーションはデュレーション・モードにおいて決定されます。

アタック・モードのポップアップをリズムトラックに設定した場合、ノートトラックのイベントは、リズムトラックに保存されたリズムで再生されます。オーダー・ポップアップにおいては、ノートトラック及びリズムトラックのデータが、実際にどのような順番で再生されるかについての設定を行います。

これらのオプションの詳細については、107ページの「ジェネレート・シーケンスのコンポーネント」の項目を参照してください。実際にジェネレート・シーケンスを作成して、その機能を試してみる事が、ジェネレート・シーケンスについての知識を得る一番の近道でしょう。

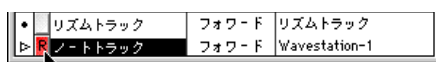
ジェネレート・シーケンスの作成

以下において、Cメジャースケールを使って初歩的なジェネレート・シーケンスを作成する方法について説明していきます。

- a シーケンス・ウィンドウのメニューから
[J]：「新規ジェネレート・シーケンス」
[E]：New Generated Sequenceを選択する。

ジェネレートシーケンスウィンドウが開きます。

- b コントロールバーのレコード・モードのポップアップを[J]：ステップ・リプレイス。[E]：Step Replace"に設定してから、ジェネレート・シーケンスのノートトラックを録音可能にする。

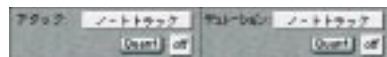


- c コントロールバーのレコードボタンをクリックする。

レコード・モードに入り、ステップ・ウィンドウが開きます。スペースのサイズを8分音符に設定します。

- d MIDIコントローラーで、C3からC4までの1オクターブのCメジャースケールを演奏する。
各ノートは、ノートトラックにステップ・レコーディングされます。

- e アタック・モードとデュレーション・モードのそれぞれのポップアップにおいてノートトラックを選ぶ。



これにより、ノートトラックは、それ自体のリズムとデュレーションで再生されます。

- f シーケンスの長さを2に、ループをオンに設定してから、コントロールバーのプレイボタンをクリックする。



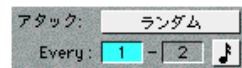
シーケンスは、Cメジャースケールのノートをループして再生します。

- g ノートトラックのオーダー・ポップアップから「ランダム (Random)」を選ぶ。



各ノートはランダムな順序で再生されます。

- h ノートトラックのリズムの単調さを無くすために、アタック・モードのポップアップでランダムを選択して、各フィールドを1, 2と16分音符に設定する。



各ノートは、8分音符か16分音符ごとにランダムに再生されます。

- i コントロールバーのストップボタンをクリックして、再生を停止する。

この例は、ジェネレート・シーケンスにおける可能性のほんの一部分に過ぎません。録音したリズムトラックのタイミングを使用したり、そのタイミングをランダムな順序で使用する事もできます。また、ノートトラックには、単音だけでなくコードやシーケンスイベントも録音する事ができます。

ジェネレート・シーケンスのコンポーネント

以下の節においては、アタック・モード、デューレーション・モード、ノートトラック、リズムトラック、オーダー・モードといったジェネレート・シーケンスにおける主要な構成要素（コンポーネント）について説明していきます。

アタック・モード

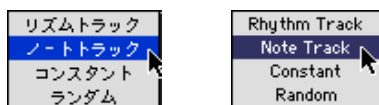
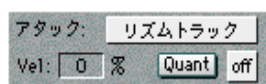


図14.2：アタック・モードのポップアップ

アタック・モードにおいては、ノートトラックからのノートの再生に使用するタイミングを生み出す方法についての設定を行います。アタック・モードのポップアップにおいては、以下のような選択が可能です。

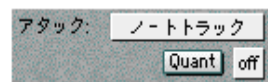
リズムトラック（Rhythm Track）



ノートトラックは、リズムトラックのリズムにより再生されます。各ノートのベロシティの変更には、ベロシティの比率のフィールドに値を入力します。（100%に設定するとリズムトラックのみのベロシティを使用し、0%に設定するとノートトラックだけのベロシティを使用し、その中間の値は、双方のトラックを組み合わせる比率に対応します。）

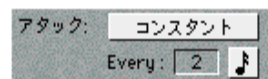
クオンタイズ・トグルボタンをクリックしてオンにすると、リズムトラックの再生をグリッド・クオンタイズする事ができます。

ノートトラック（Note Track）



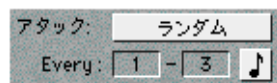
ノートトラックは、オリジナルのタイミングを再生します。クオンタイズ・トグルボタンをクリックしてオンにすると、ノートトラックの再生をグリッド・クオンタイズする事ができます。

コンスタント（Constant）



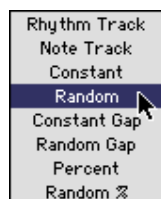
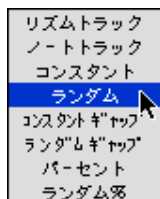
ノートトラックの各ノートを、ポップアップにおいて設定した音価と数値（その倍数）に応じて、一定の割合で再生します。上図においては、8分音符（16分音符x2）ごとにノートが発音されます。

ランダム（Random）



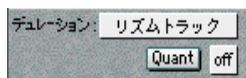
ノートトラックの各ノートを、フィールドで設定された範囲を基にしながらランダム（不規則）な間隔で再生します。上図においては、八分音符（1x8）か、四分音符（2x8）か、付点四分音符（3x8）かごとにノートが発音されます。

デュレーション・モード



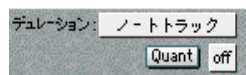
デュレーション・モードにおいては、ノートトラックのノートを再生するデュレーションについての設定を行います。デュレーション・モードのポップアップにおいては、以下のような選択が可能です。

リズムトラック (Rhythm Track)



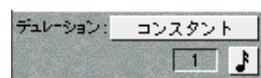
リズムトラックのデュレーションは、ノートトラックの各ノートの再生に使われます。クオンタイズ・トグルボタンをクリックすれば、リズムトラックのデュレーションをクオンタイズする事ができます。

ノートトラック (Note Track)



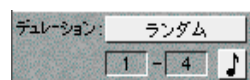
ノートトラックはオリジナルのデュレーションで再生されます。クオンタイズ・トグルボタンをクリックすれば、ノートトラックのデュレーションをクオンタイズする事ができます。

コンスタント (Constant)



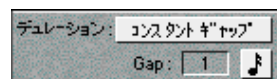
ノートトラックの各ノートを、ポップアップにおいて設定した音価と数値に応じて、一定のデュレーションで再生します。

ランダム (Random)



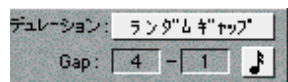
ノートトラックの各ノートを、デュレーションの各フィールドで設定した範囲において、ランダム(無作為)に再生します。上図の例においては、8分音符(1x8)、四分音符(2x8)、付点四分音符(3x8)、二分音符(4x8)のうちからランダムにデュレーションを選びます。

コンスタント・ギャップ (Constant Gap)



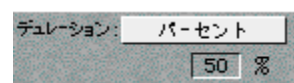
ノートトラックは、各ノート間に一定のギャップ(間隔)を空けて再生されます。ギャップのサイズは、音価と数値(倍数)を入力する事によろ設定できます。(例えば、八分音符二つは四分音符のギャップ)

ランダム・ギャップ（Random Gap）



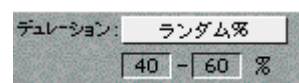
ノートトラックは、各フィールドで設定された範囲においてランダムなギャップを空けながら再生されます。

パーセント（Percent）



ノートトラックの各ノートは、パーセントで設定されたデューレーションの比率で再生されます。100%以上に設定するとレガートになり、各ノートが重なり、100%以下に設定すると、ノートの間にギャップができます。

ランダム・パーセント（Random Percent）



ランダムにおける設定と同様ですが、ランダム・パーセントにおいては、特定の範囲内におけるパーセント数を設定する事ができます。

ギャップとパーセント設定の詳細については、第36章「ステップ・ウインドウ」の「デューレーション」の項目（327ページ）を参照してください。

ジェネレート・シーケンスのトラック

ジェネレート・シーケンスには、メーター、テンポ、リズム、ノートのトラックがあります。メーター及びテンポトラックは、通常のシーケンスの場合と同様に機能します。

ノートトラックとリズムトラックは、トラック・ウインドウのトラックと同様に録音する事ができ、また、これらのトラックを編集したり、他のシーケンスのデータをペーストする事もできます。

リズムトラック（Rhythm Track）

リズムトラックは、オプションとして使われますが、ノートトラックの各ノートに割り当てるリズムパターンを保存できます。また、リズムトラックは、アタック・モードかデューレーション・モードがリズムトラックに設定されている場合のみ使用する事ができ、他の場合は使用できません。

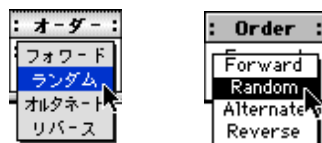
リズムトラックに録音したりペーストしたりする場合には、ノート、コード、パッチ及びシーケンスイベントのみが認識され、その他のデータのタイプは、除外されます。リズムトラックにおいては、イベントのデューレーションとスペースのみが重要であり、その他の全ての情報は再生中、無視されます。

ノートトラック（Note track）

ノートトラックには、ジェネレート・シーケンスの作成に使用するノート、コード、パッチ及びシーケンスイベントを保存する事ができます。リズム・モードにおいてはイベントのスペースを設定し、デューレーション・モードにおいてはイベントのデューレーションを設定します。

ノートトラックへ録音やペーストを行う場合、ノート、コード、パッチイベント及びシーケンスイベントを除く全てのイベントは削除されます。デューションとスペースは、アタック・モードかデューション・モードにおいてノートトラックが選択されている場合以外は、重要ではなく、ノートトラックのオリジナルのデューションとスペースは無視されます。

オーダーモード・ポップアップ



オーダー・モード・ポップアップにおいては、ノートトラックやリズムトラックのデータを再生する順序を設定します。このポップアップには、以下の選択肢があります。

- ・ フォワード：トラックのイベントをオリジナルの順序で再生します。
- ・ リバース：トラックのイベントを逆の順序で再生します。
- ・ オルタネート：トラックのイベントを、オリジナルとその逆の順序を交互に再生します。最初と最後のイベントは、一度しか再生されません。
- ・ ランダム：トラックのイベントをランダム（無作為）な順序で再生します。

ジェネレート・シーケンスのループ

• R	トラック	： オーダー	： インストゥルメント
▷	リズムトラック	： フォワード	リズムトラック
•	ノートトラック	ランダム	Wavestation-1

図 14.3：：オーダー・コラムの端をクリックして、トラックのループ・モードを切り換える。

ジェネレート・シーケンスにおいてトラックのループを行うには、多少の知識が必要です。通常のトラックと異なりジェネレート・シーケンスにおいては、トラックの長さ自体は重要ではなく、イベントの数が問題となります。

ループを設定していないジェネレート・シーケンスは、ノートトラックのイベントを全て再生すると停止します。しかし、オーダー・モードにおいてオルタネートを選択した場合は、データが二回再生される以上、再生されるノート数は、二倍になります。

ノートトラックにループが設定されている場合、ジェネレート・シーケンスはそのシーケンスの長さ分だけ再生されます。（シーケンスにループが設定されていたり、シーケンスの長さが無限に設定されている場合は、再生する長さは、不特定となります。）

ループを設定していないリズムトラックを使用している場合、ジェネレート・シーケンスは、リズムトラックの終わりで停止しますが、それは、ノートトラックと同様にリズムトラックのオーダー・モードにより変更する事ができます。

第15章:プレーヤーとインプットエフェクト

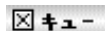
プレーヤー&キュー・ウインドウ

シーケンスは、設定したキーボードショートカット(または、設定したMIDIキー)をタイプする事によりトリガーして再生する事ができます。プレーヤー&キュー・ウインドウにおいては、再生される順序を聞いて確認するためにシーケンスを"キューアップ"する事ができます。また、複数のシーケンスを、異なるプレーヤーにおいて同時に再生する事もできます。



図 15.1: プレーヤー&キュー・ウインドウ

キュー・モード



キューのオプションがチェックされている場合、12までのシーケンスをタイプしてキューの欄に表示する事ができます。有効なプレーヤーにおけるシーケンスの再生が終わると、キューのコラム内の次のシーケンスが再生されます。この機能は、シーケンスの様々なアレンジを聞いて確かめる場合に大変便利です。

注意: 長さが、無限大に設定されたシーケンスをトリガーした場合は、(ストップボタンをクリックしない限り)無限に再生され続け、キュー・ウインドウ内の他のシーケンスは再生されません。

キューのオプションのチェックを外して、新しいシーケンスをタイプした場合は、現在再生しているシーケンスは中断され新しいシーケンスの再生が始まります。

プレーヤー

プレーヤー&キュー・ウインドウにおいては、独立してシーケンスを再生できるプレーヤーを九つまで持つ事ができます。従ってプレーヤー&キュー・ウインドウにおいては九つまでのシーケンスを同時に再生する事ができます。

各プレーヤーにおいては、12までのシーケンスをキューする事ができます。キューを使用可にすると選択した文字キーをタイプしたシーケンスは、現在選択されているプレーヤーのキューのコラムに表示されます。他のプレーヤーに切り換えるためには、プレーヤー&キュー・ウインドウの必要なナンバーをクリックするかそのナンバーをタイプします。

注意: プレーヤーのナンバーを切り換えるためには、プレーヤー&キュー・ウインドウが、開いていなければなりません

注意：録音可能なトラックを持つシーケンスの再生をコントロールバーにおいて行っている場合、そのシーケンスは、プレーヤーにおいて再生する事ができません。従って他のシーケンスのキーをタイプしても再生は中断されません。

以下において、プレーヤー&キュー・ウインドウにおける複数のシーケンスのキューアップの方法について説明していきます。

- a [J]：「ウインドウ」メニューから「プレーヤー&キュー」を選ぶ。
[E]：Windows>Players & Queue
プレーヤー&キュー・ウインドウが開きます。
- b キューのオプションがチェックされているか確認する。
- c プレーヤーのナンバーをクリックするかタイプして有効なプレーヤーを選ぶ。
- d 有効なプレーヤーにおいて再生したいシーケンスのキーをタイプする。
最初にタイプ入力したシーケンスが再生され、その他のシーケンスは、キューのコラムに表示されます。
- e 他のシーケンスを同時に再生したい場合は、別のプレーヤーに切り換え、再生したいシーケンスのキーをタイプする。

再生に影響するシンクモード

シーケンスの文字キーをタイプする代わりに"特定の拍から"シーケンスの再生のトリガーを行うためには、シーケンスのシンクモードをスタートに設定します。またマスターテンポから独立したテ

ンポ設定においてシーケンスを再生したい場合は、シーケンスのシンクモードをオフに設定します。

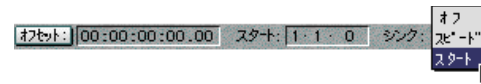


図 15.2：シーケンスのシンクモードの設定

シーケンスのシンクモードを表示するためには、トラック・ウインドウの情報トグルボタン ([I]) をクリックします。各シンクモードの情報の詳細については、「シーケンスのコントロール」(53 ページ) の項目を参照してください。

プレーヤーの停止

リターン・キーをタイプすると全てのプレーヤーが停止し、キューのコラムがクリアされます。

しかしながら、現在有効なプレーヤーのシーケンスの停止を、シフト・リターン・キーをタイプして行った場合、そのプレーヤーのキューのコラム内に他のシーケンスがある場合は、その次のシーケンスが再生を始めます。

トリガーとトランスポーズ・モード

トリガー・モードは、シーケンスの再生を、リアルタイムでトリガーしてコントロールしたい場合に使用されます。これら特別なトリガー・モードには、コントロールバーのスルーインストゥルメントのポップアップ (「トリガーとトランスポーズ・アイテム」 (183 ページ) 参照) からアクセスするか、インボットマップのキー・ゾーンの一部 (「トリガーとトランスポーズ・モード」 (314 ページ) 参照) として設定できます。シーケンスは、各トリガー・モードにより、MIDI コントローラーで別のノートを弾きながらトランスポーズしていくか、演奏するノートのデューレーションによりゲートして再生する事ができます。

複数のシーケンスを演奏すれば、トリガー・モードのオン/オフにかかわらずトラックへ録音されます。しかし、録音されるイベントは、実際のノートではなく、再生の際にシーケンスがどの様にトリガーされるかについての情報を含んだシーケンスイベントです。様々なタイプのシーケンスイベントについては、「シーケンスイベントのタイプ」(103ページ)の項目を参照してください。

インプットエフェクト・ウインドウ

インプットエフェクト・ウインドウにおいては、MIDI コントローラーからのノートデータを加工する事ができます。インプットエフェクト・モードのタイプによりノートは、リピートされたり、アルペジオされたりします。また、演奏されるノートのリズムには、グリッドかグループのクオンタイズ値を適用する事ができます。

[J]:「ウインドウ」メニューから「インプットエフェクト」を選んでインプットエフェクト・ウインドウを開きます。

[E]: Windows>Input Effect

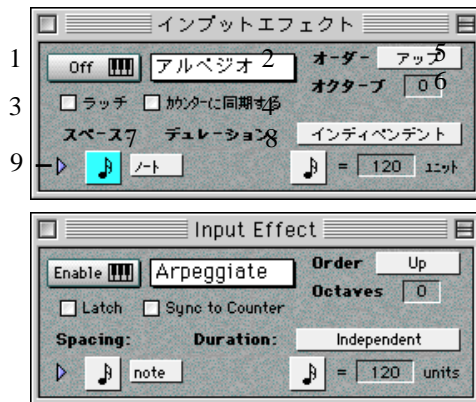


図15.3：インプットエフェクト・ウインドウ

以下に、インプットエフェクト・ウインドウの各コンポーネントについて説明していきます：

- A オン (Enable) : このトグルボタンをクリックしてインプットエフェクトを使用可能にします。
「セットアップ」メニューから「インプットエフェクト使用」を選択しても使用可能にできます。また、インプットエフェクトMIDIキーを使えば、一時的にオン・ザ・フライの状態で使用することができます。(171ページ参照)
- B インプットエフェクトのタイプ : このポップアップにおいては、使用するインプットエフェクトのタイプを決定します。
"アルペジオ/Arpeggiate"は、オーダーのポップアップの設定に基づいてノートを一音ずつ演奏します。
"リピート/Repeat"は、ノートを繰返して演奏します。
- C ラッチ: このオプションをチェックした場合、コード (和音) を演奏した後、鍵盤から手を離しても新しいコードを演奏するまで、インプットエフェクトにより演奏が続けられます。
- D カウンターに同期する: このオプションをチェックするとインプットエフェクトをカウンター (と有効なシーケンス) と同期して再生する事ができます。
再生されるノートの配置は、スペースの値により決定されます。もし、8 分音符に設定すれば、各ノートは、8 分音符の拍点に合わせて演奏されます。
- E オーダー: アルペジオ・モード使用時に演奏される各ノートの順序を決定します。
"アップ /Up" は、ノートを上行型で演奏します。(最低音が一番最初)
"ダウン /Down" は、ノートを下行型で演奏します。(最高音が一番最初)

"オルタネート/Alternate" は、ノートを上行と下行を交互に繰返して演奏します。イベントの最初と最後のノートは一度しか演奏されません。

"ランダム/Random" は、ノートを無作為の順序で演奏します。

- F オクターブ：アルペジオ・モード使用時に、特定のオクターブ数（3オクターブまで）の範囲までアルペジオのレンジを拡大します。

- G スペース：演奏されたノートの音価におけるスペースを決定します。このポップアップにおいて、グリッドか"グループソース"を使用するグループ（クオンタイズ）のデューレーションを設定します。

コマンド・キーを押しながらクリックするとポップアップのグリッドとグループを切り換える事ができます。全てのスペース（クオンタイズ）のパラメータを表示するためには、左の三角形のボタンをクリックします。

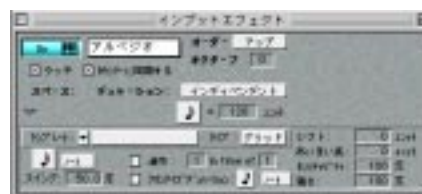
- H デューレーション：演奏されるノートのデューレーションを決定します。

"インディペンデント/Independent" においては、スペースのサイズとは別に、ノート自体のデューレーションを設定します。その値は、音価かユニット数で設定する事ができます。

"マイナスギャップ/Spacing Minus Gap" においては、ノート間の空のスペース（休符）を設定します。その値は、音価かユニット数で設定する事ができます。

"パーセント/Percent of Spacing" においては、ノートに対するスペース・サイズの比率を設定します。

- I 開／閉の三角形のボタン：このボタンをクリックするとインプットエフェクト・ウインドウの追加項目の表示/非表示が行なえます。



拡張表示された部分においては、全てのスペースについてのクオンタイズパラメータにアクセスする事ができます。これらのパラメータの詳細については、「クオンタイズのパラメータ」（127ページ）を参照してください。

インプットエフェクト・ウインドウの設定

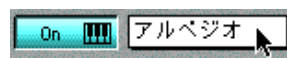
以下の例において、インプットエフェクトをアルペジエーターとして設定する方法について説明していきます：

- a [J]：「ウインドウ」メニューから「インプットエフェクト」を選ぶ。

[E]：Windows>Input Effect

インプットエフェクト・ウインドウが開きます。

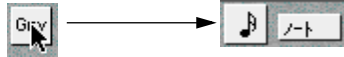
- b トグルボタンをクリックしてインプットエフェクトを[J]：「オン」、[E]：Enableにし、モードを[J]：アルペジオ、[E]：Arpeggiateに設定する。



- c スペースの値を16分音符に設定する。



スペースモードのポップアップがグループに設定されていたら、コマンド・クリックでグリッドに切り換える。



ポップアップを、コマンド-クリックして
グリッドとグループを切り替える

- d デュレーションのポップアップを [J]: パーセント、[E]: Percent of Spacing に設定する。

デュレーション: パーセント

値を50%とタイプする。これによりノートは、60 ユニット（スペースで設定した音価の半分）のデュレーションになり、スタッカートになります。

50 % of Spacing = 60 ユニット

- e オーダーのポップアップからオルタネートを選ぶ。
- f ラッチのオプションのチェックボックスをクリックして使用可能にする。
- g MIDI コントローラーでコードを弾く。
コードは、最低音から上へアルペジオしてからその逆に最高音から下にアルペジオされます。
ラッチのオプションがオンになっているので、コードを押さえ続けている必要はありません。
- h 別のコードをMIDI コントローラーで弾く。
最初のコードのアルペジオは止まり、新しいコードがアルペジオされます。
- i オクターブのフィールドに + 1 の値を入力する。
コードの各ノートにその1オクターブ上が追加されて、アルペジオのレンジが2倍に拡大されます。
- j インプットエフェクトを停止するために、ラッチのオプションのチェックをはずす。

インプットエフェクトを使ったレコーディング

録音時に、インプットエフェクトを使用可能にすると、インプットエフェクトにより演奏されたノートが録音されます。カウンターに同期するをチェックすれば、それぞれのノートを正確に拍点上に録音する事ができ、また、必要に応じて自由にトリガーして録音する事もできます。どちらの場合においてもインプットエフェクトは、録音されたシーケンスのテンポ（及びインプットエフェクト・ウインドウのスペースの設定により設定されたノート間の距離）を使用します。

インプットエフェクトをリピートに設定するとリズム的な連打音やドラムのロールなどの録音において効果を発揮します。また、アフタータッチを使用して演奏するノートのベロシティを変化させる事も効果的です。

[J]: 「設定」ウインドウの「リアルタイムでエフェクトベロシティをアフタータッチで操作」のオプションをチェックします。

[E]: Settings>Real-Time>Aftertouch Sets Effect Velocity

録音の際のインプットエフェクトの使用法の詳細については、「ドラムマシンスタイルのループ・レコーディング」(45ページ)を参照してください。

第16章:選択と修正(Select & Modify)

選択と修正ウインドウを使用するとデータの正確な選択と編集を行う事ができます。このウインドウにおいては、多様な機能の設定ができるばかりではなく、自身の好みの設定を「選択と修正」テンプレートとして保存と読み込みする事ができます。(第20章「テンプレート」参照)

選択と修正ウインドウには、二つの基本的な機能があります。(1)データの選択(2)データの修正。ウインドウの上部のセクションは、データの選択規準に関する設定にあてられ、ウインドウの下部のセクションは、行う修正のタイプに関する設定にあてられています。

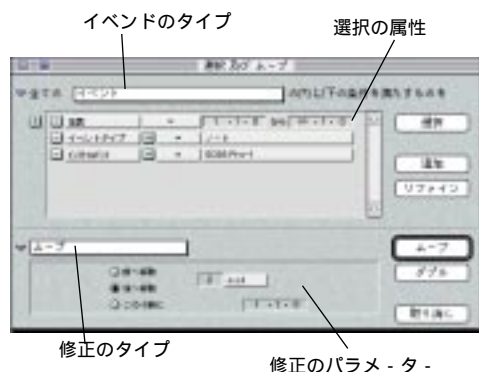


図16.1 : 選択と修正ウインドウ

選択と修正ウインドウの各セクションは、それぞれの三角形のボタン(▶),をクリックする事により開閉が自由であり、どちらか一方開く事も両方とも開く事もできます。

「実行 (Do)」メニューの幾つかのコマンドを呼び出す場合、自動的に選択と修正ウインドウが開きその操作についての設定を行う事があります。これは、トランスポーズ、クオンタイズ、修正、再アサイン、インストゥルメントの設定、置換の場合です。



図16.2 : インストゥルメント設定

[J]:「実行 (Do)」メニューの「選択」のサブメニューから「条件付き選択」を選んだ場合、「選択」機能がアクティブになった「選択と修正 (Select & Modify)」ウインドウが開きます。

[E]: Do>Select>Select by Rule

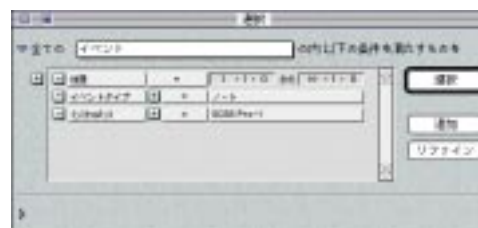


図16.3 : 条件付き選択

「選択と修正」ウインドウは、また[J]：「ウインドウ」メニューから「選択と修正」を選択して開く事もできます。この操作により、最も最近に設定した状態でウインドウが開きます。

[E]：Windows>Select & Modify

どこから「選択と修正」ウインドウにアクセスしようとも、その上部と下部のセクションはいつでも開閉できます。また、いつでも選択基準と修正作業に関する項目を自由に再設定する事ができます。

「選択と修正 (Select & Modify)」ウインドウ

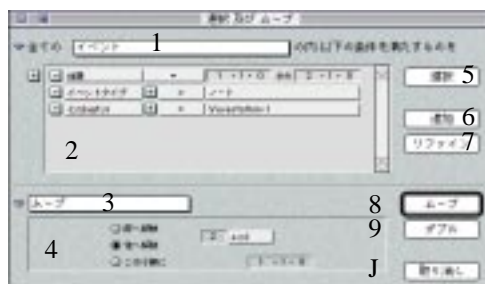




図16.4：「選択と修正」ウインドウ

以下に「選択と修正」ウインドウの各アイテムについての説明をしていきます。

- A イベントタイプポップアップ：選択するイベントのタイプを特定します。イベントのタイプには、(全ての)イベント、ノート・イベント、オーディオ・イベント、コンティニュアス・コントローラー・イベント、フェーダー・イベント、コンソール・イベントが含まれます。
- このメニューにおいて使用可能なイベントは、選択されたトラックがシーケンス内にあります。選択されたトラックがシーケンスが、複数のイベントタイプを含んでいた場合、初期設定の"イベント"が表示されます。

イベントタイプのポップアップで選択したアイテムは、その下の選択エリアにおいて選択の属性を設定する事が可能になります。

- B 選択エリア：更に細かな設定するために選択の属性ごとにラインが表示されます。
-  の付加ボタンをクリックすると属性ラインが付加されます。
-  の削除ボタンをクリックすると属性ラインが削除されます。
- C 修正タイプのポップアップ：行う修正のタイプを設定します。このポップアップに表示される修正タイプは、イベントタイプのポップアップにおいて何が選択されているかにより変わります。詳細については、122ページの修正のタイプを参照してください。
- D 修正エリア：特定した修正タイプについての全てのパラメーターを表示します。
- E 選択ボタン：選択エリアにおいてリストアップされた属性の設定を基にイベントを選択します。
- F 付加ボタン：有効な選択範囲に、新しい(選択エリアの属性に適合した)イベントを加えます。
- G リファイン・ボタン：選択エリアの属性の設定により、有効な選択範囲の選択対象を更に細かくします。
- H 修正ボタン：修正エリアのパラメーターの情報により修正作業を行います。このボタンの名称は修正するタイプにより変わります(クオンタイズ、ムーブ、再アサイン、削除など)。

重要：修正ボタンをクリックすると(選択エリアが開いていれば)自動的に選択エリアの属性に基づいた材料が選択されます。

- I ダブルボタン：オリジナルデータを変更せずに、そのコピーに修正を行います。
修正のタイプが、トランスポーズの場合、このボタンは"ハーモナイズ"と変わります。

重要：このボタンをクリックすると（選択エリアが開いていれば）自動的に選択エリアの属性に基づいたマテリアルが選択されます。

- J 取り消し / 再実行ボタン：直前の修正の操作の取り消しと再実行を行います。このコマンドは、「編集 (Edit)」メニューからもう行う事もできます。

重要：選択したシーケンスかセグメントがシーケンスイベントを含んでいた場合、シーケンスイベントにより参照されるマテリアルもまた、選択と修正ウィンドウで行った操作の影響を受けます。

「選択と修正」ボタン

「選択と修正」ウィンドウの各ボタンは、ウィンドウが前面に表示されていない時でもアクティブになっています。例えば、クオンタイズかトランスポーズボタンをクリックしても、ウィンドウは前面に表示されません。

データ属性の選択

イベントタイプのポップアップにおいては、選択されたイベントのタイプを特定します。属性ラインにおいては、イベントについての更に細かな設定を行います。例えば、イベントタイプのポップアップでノートを選べば、特定のベロシティやピッチの範囲内のノートのみを選択するための属性ラインを加える事ができます。

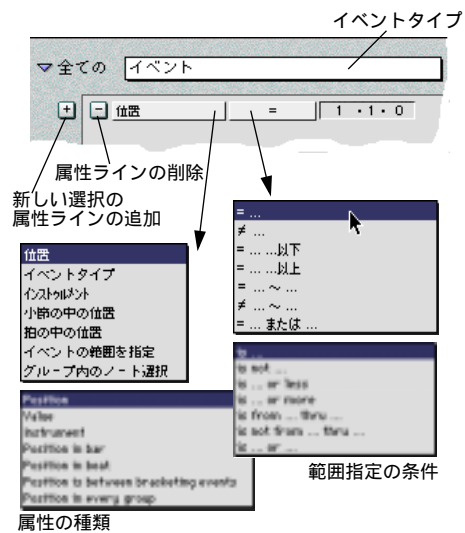


図16.5：選択の属性のライン

付加ボタン (+) をクリックすれば、選択エリアに新しい属性ラインを付け加える事ができます。属性ラインは、削除ボタン (-) をクリックすれば、削除する事ができます。

注意：利用可能な属性のタイプは、イベントタイプのポップアップで選択したイベントにより決定されます。

属性のタイプ

以下に、属性の各タイプについての簡単な説明をしていきます。

- ・ **ポジション (Position)**: 位置と時間のレンジに基づきイベントを選択します。
- ・ **イベントタイプ (Event Type)**: イベントのタイプに基づきイベントを選択します。
- ・ **ピッチ (Pitch)**: 音高のレンジに基づきノートイベントを選択します。
- ・ **ベロシティ (Velocity)**: ベロシティのレンジに基づきノートかオーディオイベントを選択します。
- ・ **デュレーション (Duration)**: デュレーションのレンジに基づきノートかオーディオイベントを選択します。
- ・ **バリュー (Value)**: 設定値か設定値のレンジに基づきコンティニュース・コントローラーイベントを選択します。
- ・ **インストゥルメント (Instrument)**: 設定したインストゥルメントに基づいてイベントを選択します。
- ・ **小節のポジション (Position in bar)**: 小節内の各 4 分音符の位置に基づいてイベントを選択します。
- ・ **拍のポジション (Position in beat)**: 各拍点におけるユニット数 (+ / -) により設定した拍点の位置に基づきイベントを選択します。
- ・ **() つきのイベント間のポジション (Position is between bracketed)**: 特定された二つのイベントタイプ間に起こるイベントを選択します。
- ・ **グループにおける位置 (Position in every group)**: グループ化したシーケンスのイベント内のそのグループ内の位置 (例えば、四つのイベントをグループ化した場合のグループにおける位置は、三つある) に基づいてイベントを選択します。

属性の条件

各属性ラインにはその選択の定義づけが、より順応性を持つために、属性についての条件を規定する事ができます。以下の様な条件の規定を行う事ができます。

- ・ **= ... (is)**
仮に、それがあある特定の値を持っているのなら、そのイベントを含む。
- ・ **... (is not)**
仮に、それがあある特定の値以外の値を持っているのなら、そのイベントを含む。
- ・ **=以下 (is or less)**
ある値と等しいかそれ以下のイベントを含む。
- ・ **=以下 (is or more)**
ある値と等しいかそれ以上のイベントを含む。
- ・ **= ... ~ ... (is from thru)**
そのイベントのレンジを含む。
- ・ **... ~ ... (is not from thru)**
そのイベントのレンジを除外する。
- ・ **= ...または ... (is or)**
検索のために、その二つの異なる値を含む。

選択を行う (Select)

以下の例において、Visionの「選択」における優れた能力についての説明をしていきます。

この例においては、幾つかのハイハットの音がうるさすぎるので、そのノートのみ編集トラックの他のノートデータは、そのままにしておきたいと仮定します。編集するノートは、二小節目に存在し、ペロシティは 100 以上であると仮定します。

- a [J] : 「実行」メニューの「選択」のサブメニューから「条件付き選択」を選ぶ。
[E] : Do>Select>Select by Rule
選択の設定するために「選択と修正」ウィンドウが開きます。
- b 属性ラインを追加するために付加ボタン (+) をクリックする。



- c 新しく表示されたラインを[J] : 「位置 = ... から ...」と表示される様にする。



2・1・0 から 3・1・0 までと位置のレンジを設定する。

この操作により第二小節目内のノートのみが選択範囲に設定されます。

- d さらに属性ラインを追加して「ピッチ = F#1」と表示される様にする。



これによりハイハットのノート (F#1) のみが選択されます。

- e 最後に、もう一度ラインを追加してペロシティは 100 以上と表示される様に設定します。



この最後のラインにより、ペロシティが 100 以上のノートのみが選択されます。

- f 定義された属性に基づいた選択を行うために[J] : 「選択」. [E] : Select ボタンをクリックする。
特定した属性に基づいてノートが選択されます。

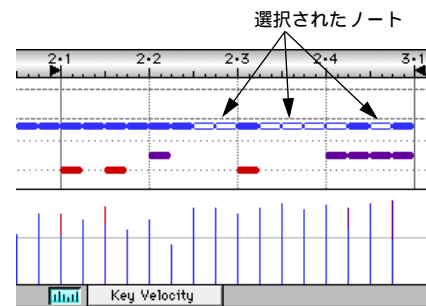


図16.6：グラフィック・ウィンドウにおいて選択されたノート



図16.7：リスト・ウィンドウにおいて選択されたノート

修正のタイプ

修正タイプのポップアップにおいては、どの修正を実行する事とどのパラメーターを修正エリアに表示するかについての決定を行います。

注意：利用できる修正のタイプは、イベントタイプのポップアップにおいて何を選択したかにより決定されます。

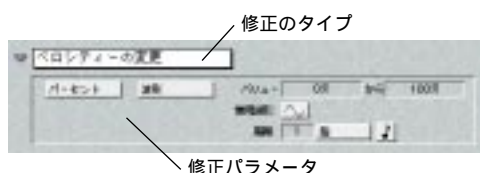


図16.8：修正のタイプとそのパラメーター

利用できる修正タイプには以下のようなものがあります：

- ・ **トランスポーズ (Transpose)**：9 種類のトランスポーズタイプにより、選択したノートイベントのピッチ（音高）をトランスポーズ及び再マップします（131 ページ参照）。
ハーモナイズボタンをクリックすれば、選択したオリジナルデータを変えずに、そのコピーをトランスポーズします。
- ・ **ベロシティの変更 (Change Velocity)**：選択したノートかオーディオイベントのベロシティの値を調整します。
- ・ **リリースベロシティの変更 (Change Velocity)**：選択したノートのリリースベロシティの値を調整します。
- ・ **デューレーションの変更 (Change Release Velocity)**：選択したノートかオーディオイベントのデューレーションの値を調整します。
- ・ **クオンタイズ (Quantize)**：グリッドカグループクオンタイズを使って特定のイベントをクオンタイズします。

注意：イベントタイプのポップアップにおいて"イベント"が選択されている場合は、クオンタイズは、ノート、オーディオまたは、シーケンスイベントのみに影響を与えます。その他のイベント（コンティニュアス・コントローラーなど）については、クオンタイズする前にイベントタイプのポップアップにおいて選択しておかなければなりません。

クオンタイズ (Quantize) の各パラメーターについては、「クオンタイズのパラメーター」（127ページ）を参照してください。

- ・ **バリューの変更 (Change Value)**：選択したコンティニュアス・コントローラーイベントの値を調整します。詳細については、「ノート領域とコントローラーの値の修正」（124ページ）を参照してください。
- ・ **精度の設定 (Set Density)**：選択したコンティニュアス・コントローラー・イベントの精度を設定します。詳細については、「修正精度の設定 (Set Density)」（125ページ）を参照してください。
- ・ **再アサイン (Reassign)**：あるタイプのコンティニュアス・コントローラー（コントローラー、ピッチベンド、アフタータッチ、フェーダー、コンソールなど）を他のタイプのコンティニュアス・コントローラーへ変更します。詳細は、「再アサイン (Reassign)」（126ページ）の項目を参照してください。
- ・ **フェーダー コンソール (Fader<->Controllers)**：フェーダーとコンソールのイベント情報と任意のコントローラーのタイプの間で再アサインを行います。詳細については、「コントローラー・イベントの再アサイン (Faders<->Controllers)」（126ページ）を参照してください。
- ・ **ムーブ (Move)**：選択したイベントを特定した場所か、前後に値を設定して移動します。詳細は、「イベント移動 ... (Move Events) (command-,)」（390ページ）を参照してください。

[J] : 「ダブル」 . [E] : Double ボタンをクリックするとオリジナルデータを変更しないで、選択したデータのコピーを移動する事ができます。

- ・ インストゥルメント設定 (Set Instrument) : 選択したイベントのインストゥルメントを設定します。詳細については、「「インストゥルメント設定...」 (COMMAND-I) (396 ページ) を参照してください。

[J] : 「ダブル」 . [E] : Double ボタンをクリックすると選択したデータのコピーを新規インストゥルメントにアサインします。

- ・ 置換 (Substitute) : クリックボードに取り込まれている内容と選択したイベントを置き換えます。詳細については、「置換...」 (397 ページ) を参照してください。
- ・ 削除 (Delete) : 選択したイベントを削除します。

設定を別名で保存 (Save Setting as...)

「選択と修正」ウインドウの諸設定を新規テンプレートに保存します。このコマンドを選ぶと、名称の入力のために新規選択と修正のテンプレート名のダイアログが表示されます。

テンプレート削除 (Delete Template)

現在選択しているテンプレートを削除します。

ロードする (Load From...)

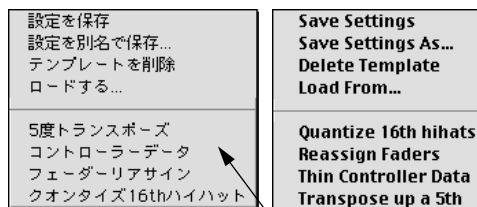
Vision の編集テンプレートのファイルに保存されている現在有効ではないテンプレートをロードします。ロードされたテンプレートは、現在有効なテンプレートと同様に使用する事ができるようになります。

テンプレート (Template)

有効なテンプレートは、「選択と修正」メニューの一番下のにリストアップされ、これらのテンプレートが、Vision の編集テンプレートに保存されている事を表しています。

注意：「選択と修正」メニューにおいてリストアップされたアイテムは、(「選択と修正」ウインドウがアクティブの時)「実行」メニューからも利用できます。

「選択と修正」メニュー



「選択と修正」のテンプレート

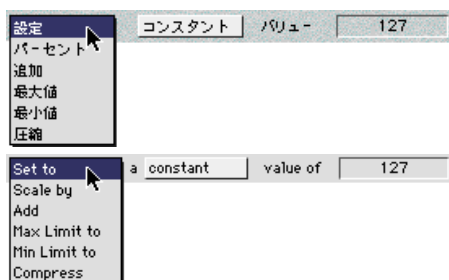
図16.9：「選択と修正」ウインドウ

以下のコマンドが「選択と修正」ウインドウにおいて利用可能です。

設定を保存 (Save Setting)

「選択と修正」ウインドウの諸設定を選択したテンプレートに保存します。

ノート領域と コントローラーの値の修正

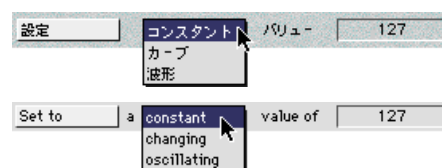


修正タイプのポップアップにおいて、ベロシティ変更、リリースベロシティの変更、デュレーションの変更、バリューの変更を選択すると、以下の操作が利用可能になります。

- ・ 設定 (Set to)
ノート領域かコンティニュアスコントローラーの値を特定の数値に設定します。
- ・ パーセント (Scale by)
ノート領域かコンティニュアスコントローラーの値を特定のパーセント数で調整します。
- ・ 追加 (Add)
ノート領域かコンティニュアスコントローラーの値に特定の数値を付加します。
- ・ 最大値 (Max Limit to)
最大値で設定した値以上のノート領域かコンティニュアスコントローラーの値をその値まで減じます。
- ・ 最小値 (Min Limit to)
最小値で設定した値以下のノート領域かコンティニュアスコントローラーの値をその値まで増やします。

- ・ 圧縮 (Compress)
既存のイベント同士のつり合いを保ったまま、データのレンジを拡大及び縮小します。
このコマンド使用すれば選択したイベントの上と下の領域を特定し、その領域を圧縮レンジに設定する事ができます。
- ・ レガート設定 (Set Legato to)
(ポップアップにおいてデュレーションの変更を選択した場合のみ表示)
二つのノート・オンの位置の間の距離に対する比率 (パーセント) により、ノート間のスペースを修正します。

メソッドの変更



ノート領域かコントローラーのデータの修正値は、三つのタイプ、コンスタント、カーブ、波形から選ぶ事ができます。

コンスタント (Constant) :
選択したタイムレンジ内の全てのイベントについて、一定のデータ値を設定します。これは、丁度、ストリップ・チャートのフラットのシェイプを使用した場合と同じ効果があります。(245ページ参照)

カーブ (Changing) :
データの選択範囲内における始まりと終わりの値を設定します。更に使用カーブのポップアップにおいて、始まりと終わりの間の値の変化をどの様に描いていくかを選択します。使用カーブの変更についての詳細は、「使用カーブのポップアップ」(244ページ)を参照してください。



図16.10：値の変更

波形 (Oscillating) :

データの選択範囲内における始まりと終わり値を設定します。更に、波形のポップアップにおいて、始まりと終わりの間の値の変化をどの様に描いていくかを選択します。波形の周期は、小節、拍、ユニットにより設定できます。各波形のタイプについての詳細は、「波形の形状 (Oscillator Shapes)」(246 ページ) を参照してください。



図16.11：波形のポップアップ

コントローラーの値

データの変更がコントローラー値の修正である場合、データの精度と、どのインストゥルメントを対象にするかについての設定も行なう事ができます。図16.12参照。

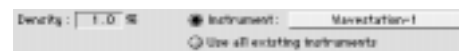


図16.12：コントローラー値の変更のオプション

修正精度の設定 (Set Density)

コンティニュアス・コントローラー(コントローラー、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、フェーダー、コンソール)のデータ精度を、ポップアップから精度の設定を選んで修正する事ができます。



図16.13：精度の設定

選択されたデータは、(MIDI データ・ストリーム上の) 任意の比率 (パーセント数) により影響を受けます。例えば、オリジナルイベントが 5% で入力されていた場合、精度の設定を 10% にすれば、精度は二倍に向上し、データの密度が二倍になります。

注意：精度の設定は、選択エリアのイベントタイプのポップアップにおいてコンティニュアス・コントローラーが選ばれている場合のみ利用できます。

再アサイン (Reassign)

再アサインとは、あるコンティニュアス・コントローラーのタイプを(コントローラー、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、フェーダー、コンソール)他のタイプに変更する事です。

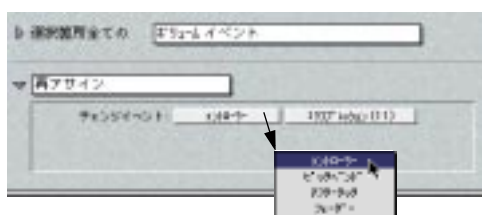


図16.14：再アサイン

イベントは、任意のコントローラー、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、フェーダー、コンソールのイベントに変更可能です。

注意：再アサインは、選択エリアのイベントタイプのポップアップにおいてコンティニュアス・コントローラーが選ばれている場合のみ利用できます。

コントローラー・イベントの再アサイン (Faders<->Controllers)

フェーダーコントローラーのコマンドは、フェーダーとコンソールのイベントを、それらにおいて設定されているタイプのコントローラー・イベントに変換します。このコマンドは、またコントローラー・イベント(ボリューム、パン、ピッチベンド、アフタータッチなど)を同じタイプのコントローラーが割り当てられているフェーダーかコンソールのイベントへ変換する事もできます。

「選択と修正」ウインドウのラジオボタン(図16.15)において、コマンドの方向 - フェーダーからコントローラーか、コントローラーからフェーダーへかを設定します。

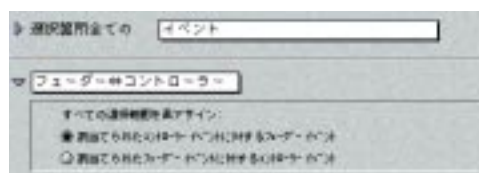


図 16.15：フェーダー <-> コントローラー

例えば、図 16.16においては、フェーダーイベントが、フェーダー F1 で設定したコントローラーのタイプとインストゥルメントに再アサインされています。

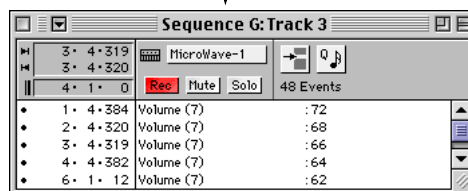
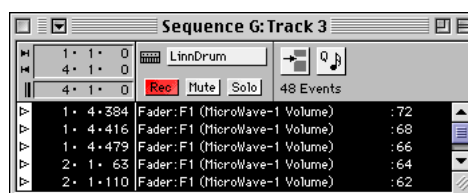


図 16.16：リスト・ウインドウにおけるフェーダーイベントの再アサイン

クオンタイズのパラメーター

この節においては、グリッド、グループの双方のクオンタイズのパラメーターについて説明していきます。クオンタイズパラメーターは、「設定と修正」の他にも、トラックのブレイククオンタイズ設定、インプット・エフェクト・ウインドウのスペースの設定、情報エリア(トラック・ウインドウとパルス・ウインドウ)においても表示する事ができます。

注意：より一般的なグリッド及びグループ・クオンタイズの作業については、第 10 章「クオンタイズ、シフト、ナッジ」を参照してください。

クオンタイズのテンプレートとVisionのグループファイルの作成、変更については、第 20 章「テンプレート」を参照してください。

クオンタイズポップアップにより、グリッド・クオンタイズとグループ・クオンタイズを切り換える事ができます。利用可能なパラメーターは、選択したクオンタイズのタイプにより変わります。



図16.17：クオンタイズタイプのポップアップ

グリッド・クオンタイズのパラメーター

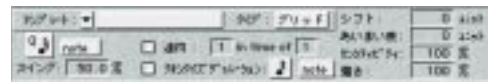


図16.18：グリッド・クオンタイズのパラメーター

クオンタイズの値 (Quantize Value)

グリッドを選択している場合、クオンタイズ値はクオンタイズにおいて使用されるグリッドサイズを決定します。音価のポップアップからデューレーションを選択するか、ユニット数を入力して設定する事ができます。



図16.19：クオンタイズの値

拍を均等に分割 (サブディビジョン) できないユニット数をフィールドに入力した場合、音価のポップアップの有効な音符に、おおよその値を意味する ">" と "<" が表示されます。

連符 (Tuplet)

連符のオプションをクリックすれば、グリッドサイズを連符に設定する事ができます。



図16.20：グリッド・クオンタイズの連符のオプション

グリッドサイズは、連符のフィールドとクオンタイズの値から計算されます。クオンタイズの値を 8 分音符に、連符のフィールドを「5 in time of 1」に設定すると、グリッドサイズは、8 分音符の値 (48 ユニット) の 5 分の 1 に等しくなります。

強さ (Strength)

強さの設定は、設定したクオンタイズの拍点から離れたノートを、クオンタイズして、どの程度までその拍点へ近付けるかについての決定をします。負の値の設定はできません。

- ・ 100%の設定は選択したノートをクオンタイズの拍点上に完全に移動します。
- ・ 0%の設定は、ノートの位置についていかなる変更も行いません。
- ・ その他の設定は、選択したノートを現在位置から、クオンタイズの拍点に向かう強さをパーセント数で設定します。

センシティブィー (Sensitivity)

センシティブィーの設定は、ノートにクオンタイズを適用（正の値）か不適用（負の値）する範囲に関する設定です。

センシティブィーの値は、パーセント数で表され、最大値の $\pm 100\%$ は、クオンタイズ値と等しい適用範囲が設定されます。この範囲は、各クオンタイズの拍点間の距離の $1/2$ だけ、クオンタイズの拍点の前と後へ広がっています。（16.21参照）

注意：この最大値の範囲が、選択したエリアのクオンタイズの拍点のそれぞれについて存在する以上、隣接した範囲は連続しているといえます。

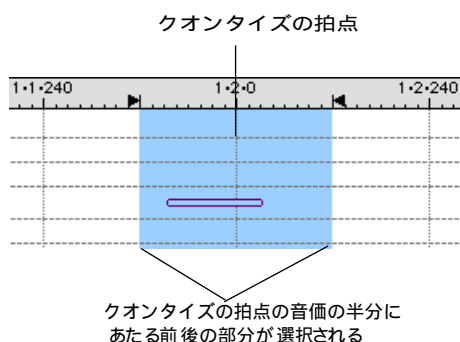


図 16.21：8分音符のクオンタイズ値でセンシティブィーが $\pm 100\%$ の範囲

センシティブィーの同じ正と負の値においては、同じ範囲の設定が行われますが、正反対の修正が行われ、容易でありながら音楽に全く違った効果を与える事ができます。

- ・ 正の値：選択したパーセント数により設定された範囲内のノートは、クオンタイズされます。この範囲外で始まるノートデータは、変更されません。

この場合、ノートをクオンタイズの拍点近くへ近付けますが、拍点からかなり離れたノートもフレーズ上のアクセントのある拍点（クオンタイズの拍点）へ近付けてしまいます。

- ・ 負の値：選択したパーセント数により設定された範囲内のノートは、クオンタイズされません。この範囲外で始まるノートデータは、クオンタイズされます。

この場合、クオンタイズの拍点の近くにあるノートは、フレーズ上でアクセントのあるもの（つまりこのノートの位置は正しい）と考え、領域外のノートを間違いである（つまりクオンタイズする）と判断してしまいます。

- ・ - 100% : この設定は最大限の設定でありながら、クオンタイズは、全く行われません。
- ・ 0% : クオンタイズは、行われません。
- ・ 100% : 全てのノートがクオンタイズのために選択されます。

例えば、50%のセンシティブティーの設定を、8分音符のグリッド・クオンタイズ値に適用した場合、適用範囲は、クオンタイズの拍点の前後に60ユニットだけ拡張して120ユニットになります。図16.22では、この範囲を示しています。ノートは、適用範囲外で始まっているために選択されていません。

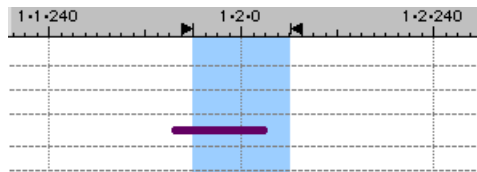


図16.22：8分音符のグリッド・クオンタイズ値の50%のセンシティブティーの設定

グループクオンタイズを使用する場合は、センシティブティーにより設定される適用範囲は、不均等なサイズになります。これは、クレープソースにより作成されるグリッドが不均等なサイズのため、クオンタイズの拍点に対して適用範囲が非対称になるからです。正確な適用範囲は定義づけにくくなりますが、センシティブティーの設定の効果は変わりません。

あいまい度 (Smear スミアー)

あいまい度とは、クオンタイズを行った後で、選択されたノートを前後に移動してランダムさを加えます。この移動する割合は、クオンタイズ値に対するあいまい度のパーセント数により設定した範囲内で無作為に選択されます。

例えば、4分音符のクオンタイズ値で、あいまい度を50%に設定するとノートは、クオンタイズの拍点の前後の16分音符（移動される可能性のある最小の音価）までの位置に現われる可能性があります。あいまい度は、クオンタイズデューレーションのオプションがチェックされていた場合、デューレーションにも影響を与えます。

シフト (Shift)

シフトの設定は、クオンタイズ操作後に適用されます。シフトの値は、-999から999ユニットの間において設定する事ができます。

- ・ 負の方向へのシフトは、クオンタイズ前のノートより前の位置へ移動(シフト)します。
- ・ 正の方向へのシフトは、クオンタイズ前のノートより後ろの位置へ移動(シフト)します。

スイング (Swing)

ジャズ・ミュージシャンは、しばしば、8分音符で記譜された音符を、3連符と付点のリズムの中間的なリズム・フィール（図16.23参照）、通称"スイング"フィールで演奏します。他の音価のノートも"スウィング"して演奏される事もありますが、最も一般的なものは8分音符です。



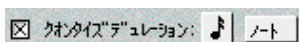
記譜された
8分音符は、
左の様に演奏される

3 連符 または 付点音符

図16.23：スイングした 8 分音符の 3 連符と付点音符による記譜

二つのノートの本来の(記譜上の)音価は同じ時間になりますが、双方の相対的な音価は異なります。スイングの設定は、設定した一組のノートの音価の不均衡な分割に応じて、選択範囲の"ひとつおき"のクオンタイズの拍点において、ノートをその前後に移動します。スイングの値を50%に設定すると全くスイングしていない事と同じになります。スイングのパーセント数を増加させれば、より強い"スイング"フィール(先頭の音符の音価が長くなる)を得る事ができます。

クオンタイズデューレーション



このオプションをチェックすると、ノートのデューレーションは設定したクオンタイズのデューレーションの倍数上に最も近い値にクオンタイズされます。従って、設定した値は、クオンタイズされるノートの最小値になります。デューレーションをゼロに設定してクオンタイズする事はできません。

クオンタイズ・デューレーションの値は、クオンタイズ値と直接的な関係はありませんが、初期設定の値は同じになります。クオンタイズデューレーションのパラメーターの設定については「クオンタイズのパラメーター」(127ページ)の項目の説明と同じになります。

グループ・クオンタイズのパラメーター

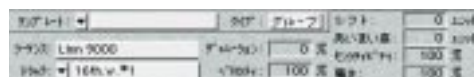


図 16.24：グループ・クオンタイズのパラメーター

グループ・ソース

グループ・クオンタイズは、"グループ・ソース"からの不規則でノン・リニアなクオンタイズの拍点を使用したクオンタイズにより、クオンタイズ操作により生み出される音楽性が、飛躍的に向上しました。グループ・ソース(通常の Vision フォーマットの書類であり Vision のアプリケーションと同フォルダ内に保存しなければなりません)は、Vision グループファイル内に保存されたシーケンスから選択された通常の Vision のトラックです。グループ・ソースの各ノートは、そのリズム上の値をクオンタイズされるトラックのノートと一つ一つ照らし合わせる働きをする、リズムの上でのテンプレートの役割を果たしています。

シーケンス(Seq)のポップアップにおいて"Vision Grooves"のファイルに保存されているシーケンスを自由に呼び出す事ができます。選択されたシーケンスの各トラックは、トラックのポップアップにおいてグループ・ソースとして呼び出す事ができます。

センシティブィー、強さ、シフト、あいまいさのパラメーターは、前の節で述べた「グリッド・クオンタイズのパラメーター」(127ページ)の場合と同様な働きをします。

デュレーションとベロシティ (Duration, Velocity)

デュレーションとベロシティのフィールドにおいて、グループ・ソースの各ノートのデュレーションやベロシティをクオンタイズに適用する比率を設定します。双方のフィールドともに、同様な方法でクオンタイズした結果の値が計算されます。

- 100% の値はグループ・ソースのデュレーションかベロシティの値をそのまま使います。
- 0% の値は、デュレーションかベロシティの値になんら変更を及ぼしません。
- 上記以外の値は、グループ・ソースのトラックとクオンタイズするトラックのデュレーションかベロシティの値を組み合わせる比率を表します。

デュレーション (またはベロシティ) フィールドの任意のパーセント数を X とし、D をグループ・ソース内のノートのデュレーションの値、Q はクオンタイズされるトラックのデュレーションの値とすれば：その結果の値は、 $X \times D + (100 - X) \times Q$ に等しくなります。

例えば、グループ・ソースのノートが 80 ユニットのデュレーションを持ち、クオンタイズされるトラック内のそれに相当するノートのデュレーションが 100 ユニットである場合、デュレーションのフィールドを 75% に設定すれば、実際にクオンタイズに使用されるデュレーションは、 $.75(80) + (100 - .75)(100) = 85$ ユニットとなります。

トランスポーズのタイプ

この節においては、異なったトランスポーズタイプとそのパラメーターについて説明していきます。トランスポーズのパラメーターは、「選択と修正」ウインドウかインストール・ウインドウにおいてトランスポーズマップを使用する場合に表示されます。

注意：一般的なトランスポーズの操作についての説明は、第 11 章「トランスポーズ (Transpose)」を参照してください。また、トランスポーズのテンプレートの作成の詳細については、第 20 章「テンプレート」を参照してください。

トランスポーズのタイプのポップアップにおいて使用するトランスポーズのタイプを選択します。利用可能なパラメーターは、選択したトランスポーズのタイプにより変わります。

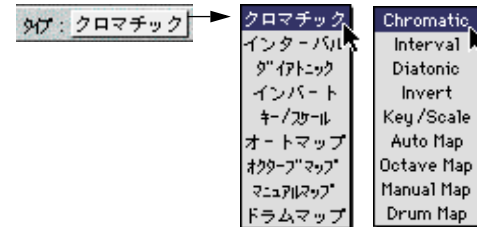


図16.25：トランスポーズタイプのポップアップ

クロマティック（Cromatic）

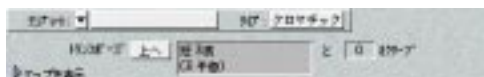


図16.26: トランスポートタイプをクロマティックに設定

特定の音程（半音の数でも表示されます）で、上下にトランスポートされます。オクターブのフィールドにおいて設定したオクターブ数によりトランスポートする音域を拡張することができます。

インターバル（Interval）

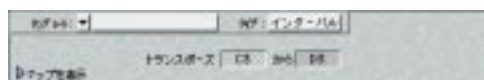


図16.27: トランスポートタイプをインターバルに設定

二音間の音高の違い（インターバル）に相当する半音数に基づいてトランスポートされます。

ダイアトニック（Diatnic）

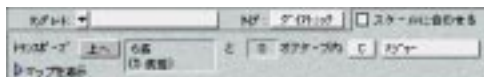


図16.28: トランスポートタイプをダイアトニックに設定

任意の調とスケールのタイプにおけるスケールディグリー（音階の度数）に基づき上下にトランスポートされます。オクターブのフィールドにおいて設定したオクターブ数によりトランスポートする音域を拡張することができます。

スケールに合わせるのオプションをクリックすると、トランスポートする全てのノートが、特定の調とスケール内のノートに限定されます。

インバート（Invert）

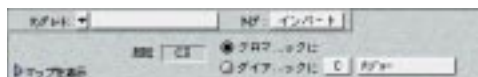


図16.29: トランスポートタイプをインバートに設定

任意のピッチを軸として鏡像的に（クロマチックがダイアトニックで）トランスポートされます。



図16.30: クロマチックによるインバート・トランスポート

ダイアトニックを使ったインバートのトランスポートの場合は、トランスポートされたノートは、特定の調とスケール内にノートに限定されます。

キー / スケール（Key/Scale）

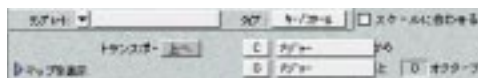


図16.31: トランスポートタイプをキー / スケールに設定

あるキーとスケールのタイプを別のキーとスケールのタイプにトランスポートします。オクターブのフィールドにおいて設定したオクターブ数によりトランスポートする音域を拡張することができます。

スケールに合わせるのオプションをクリックすると、トランスポートする全てのノートが、特定の調とスケール内のノートに限定されます。

オートマップ (Auto Map)

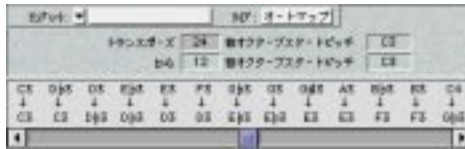


図16.32：トランスポートタイプをオートマップに設定

トランスポート前（ソース）とトランスポート後のマップについて、1オクターブあたりの音数を設定します。オートマップは、以下の様な使い方があります。

- ・ 1オクターブあたり 128 音を 1オクターブあたり 1 音にマップさせる事により、全てのノートのひとつのノートにトランスポートできる。
- ・ 1オクターブあたり 24 音のスケールを 1オクターブあたり12音のスケールにトランスポートするなど、効果が不明瞭なトランスポートもする事ができる。
- ・ インストゥルメントのトランスポートマップを使ってデバイスのチューニングを半音から四分音(クォーター・ノート)の間隔にする。

オクターブマップ (Octave Map)

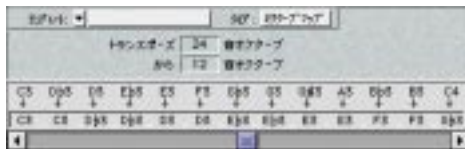


図16.33：トランスポートタイプをオクターブマップに設定

オクターブマップは、オートマップと同様な働きをしますが、トランスポート後の1オクターブ内に含まれる音名を特定する事ができます。トランスポート後のピッチを選択するにはスクロール可能なマップエリアにおいて必要なフィールドをクリックします。

マニュアルマップ (Manual Map)



図16.34：トランスポートタイプをマニュアルマップに設定

任意の128のMIDIピッチをそれ以外のピッチに再マップ(トランスポート)する事ができます。トランスポート後のピッチを選択するにはスクロール可能なマップエリアにおいて必要なフィールドをクリックします。

ドラムマップ (Drum Map)



図16.35：トランスポートタイプをドラムマップに設定

ドラムサウンドの割り当てをあるインストゥルメントが別のものへ再マップ(トランスポート)する事ができます。ドラムマップは、基本的にマニュアルマップ同様な働きをしますが、単なるピッチ名の代わりにノート名が表示されます。

このタイプのトランスポートは、トラックを再マップする時に大変便利であり、あるデバイスから別のデバイスへ変えた場合でも、そのトラックを正しく再生する事ができます。例えば、ドラムマップを使えば、Roland R-8にアサインされているトラックを、Korg M-1に、正しく再生させる事ができます。

第4部：アドバンスド・コンセプト

ドラムマップは、トランスポートコマンドにより、永久にデータを書き換える事も、インストール・ウィンドウにおいて、設定するトランスポート・マップにより、再生のみにおいてトランスポートする事もできます。

第17章:テンポ、スケールタイム、再クロック

バーチャル・コンダクティング - テンポチェンジのレコーディング

MIDI パフォーマンスの録音は、通常、メトロノームに合わせて行われます。メトロノームを使用しないで演奏を録音した場合は、Visionは、トラックの表示や編集を正しく行うために参照する情報を得る事ができません。

しかしながら、Visionにおいては、メトロノームに合わせて録音したマテリアルを、[J]:「再クロック」、[E]:Reclock (142ページ)のコマンドにより整理し直す事ができます。またスケールタイムのコマンドにより、全体や一小節ごとのテンポの調整も行う事ができます。

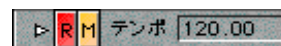
録音時にメトロノームを使用した場合は、演奏が多少堅苦しくなりがちです。以下の節においては、マニュアルでテンポチェンジを挿入し、録音された演奏に"人間味"を持たせるための3種類の方法を説明していきます。これらの方法により、録音後にシーケンスを"指揮"したり、必要なだけシーケンスを速くしたり遅くしたりして再生する事ができる様になります。

コントロールバーのテンポ表示内のテンポの変更

有効なシーケンスのテンポトラックをミュートすれば、コントロールバーのテンポ表示を変更してマスターテンポを変える事ができます。録音時にマスターテンポを変更した場合は、テンポトラックへテンポイベントの変更として録音されます。

コントロールバーのテンポ表示においてテンポイベントを録音するには:

- トラック・ウインドウのテンポトラックを録音可能にする。
- トラック・ウインドウのテンポトラックをミュートする。



コントロールバーのテンポ表示のフィールドが編集可能になる。



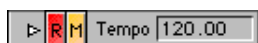
- レコード開始トグルボタンをカウントオフに設定する。
- レコードボタンをクリックする。
テンポ表示をハイライトさせてから、シーケンスを再生したいテンポに設定する。
- テンポ表示をハイライトさせてから、シーケンスを再生したいテンポに設定する。
テン・キーの+と-のキーをタイプするか、マウスで上下にドラッグして入力する。
- 録音が終了したらストップボタンをクリックする。

テンポをタップする

コントロールバーのテンポ表示は、コンピューターのキーボードのシングルクォート・キー（'）をタップする事によっても設定でき、またそのテンポをシーケンスのテンポトラックに録音する事ができます。テンポをタップした場合、Visionは、その最後の4回のタップの平均のテンポをとります。

テンポチェンジをタップして録音するには：

- a トラック・ウインドウのテンポトラックを録音可能にする。
- b トラック・ウインドウのテンポトラックをミュートする。



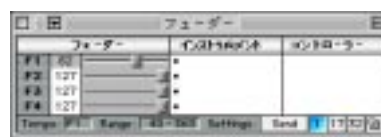
- c レコード開始トグルボタンをカウントオフに設定し値を6から8小節位に設定する。
これはテンポの感じをつかむためです。
- d レコードボタンをクリックする。
- e コンピューターのキーボードのシングルクォート・キー（'）を必要なテンポでタップする。
- f 録音が終了したらストップボタンをクリックする。

MIDIキーを使用すれば、任意のMIDIイベントをシングルクォート・キーに割り当てる事ができ、テンポのタップのソースとして使用する事ができます。詳細については、「MIDIキーウインドウ」（169ページ）を参照してください。

テンポチェンジの録音にフェーダーを使用する。

また、マスターテンポをコントロールするためにフェーダーを使用する事もできます。録音中にテンポの変化に合わせて、フェーダーを動かすだけでテンポチェンジを録音する事ができます：

- a トラック・ウインドウのテンポトラックを録音可能にする。
- b トラック・ウインドウのテンポトラックをミュートする。
- c [J]：「ウインドウ」メニューから「フェーダー」を選ぶ。
[E]：Windows>Faders
フェーダー・ウインドウが開く。
- d Tempo のフィールドを F1 に、Settings のフィールドをSendに設定する。



フェーダーの最大分解能を設定するため、録音するテンポの変更範囲の概算値をRangeのフィールドに入力する。

- e レコード開始トグルボタンをカウントオフに設定しレコードボタンをクリックする。
- f シーケンスの再生中にフェーダー・ウインドウのF1フェーダーをドラックして新しいテンポを録音する。
- g 録音が終了したらストップボタンをクリックする。

テンポの変更 (Change Tempo)

小節単位のテンポの設定に付け加えてテンポ変更のコマンドにおいては、以下の事が可能です：

- ・ 小節のレンジを正確なタイムレンジに合わせる。
- ・ スムーズなアツチェルランドとリタルダンドを行う事ができる。
- ・ 既存のテンポを調整する事ができる。

[J] : 「実行」メニューから「テンポ変更」を選択すると、テンポ変更のダイアログが開きます。

[E] : Do>Change Tempo



図17.1：テンポ変更のダイアログ

以下にテンポ変更のダイアログの様々なオプションについて説明していきます。

A テンポ (Tempo)

このラジオボタンを選択して、フィールドへ特定した小節、拍、ユニットについてのテンポ（または、テンポ変更する範囲）を設定します。

新しいタイムレンジは、（設定テンポに基づき）自動的に計算され、タイムレンジのフィールドに表示されます。

B タイムレンジ (Time Range)

このラジオボタンを選択して、フィールドへ、特定の小節、拍、ユニットの範囲について

のタイムレンジを設定します。

新規のテンポは、（新しいタイムレンジを可能にして）自動的に計算されテンポの（各）フィールドに表示されます。

- C 小節 (in bars) (小節、拍、ユニットのレンジ) これらのフィールドにおいては、テンポ変更の影響を受ける小節、拍、ユニットの範囲についての設定を行います。

テンポ変更のダイアログを開いた時点のエディット・イン / アウトポイントによりこのレンジは設定されます。

スタートのフィールドへ新しい値の入力すれば、タイムレンジのフィールド欄は自動的に更新されます。

- D テンポ一定 (Use constant tempo) このオプションをチェックすると、選択した小節、拍、ユニット範囲内において一定のテンポを保ちます。

- E 最初のテンポから速く / 遅く (Accelerate/Ritard from initial tempo) このオプションにより始めのテンポと終わりのテンポ間の变化（アツチェルランドまたはリタルダンド）をスムーズに行う事ができます。

- F 既存のテンポを調整 (Scale existing tempos) テンポのラジオボタンが選択されている場合、このオプションをチェックすると既存のテンポイベントを特定したテンポの平均値により調整します。

タイムレンジのラジオボタンが選択されていた場合、このオプションをチェックすると既存のテンポイベントを（お互いの相対的テンポを保ちながら）調整し、設定したタイムレンジ内に合わせる事ができます。

また、ストリップ・チャートにおいて、目で確認しながらテンポチェンジを描いていく事（「ストリップ・チャートのテンポイベント (Tempo Events in the Strip Chart)」 (250ページ) 参照）もできます。[J] : 「正確」. [E] : Exact モードがオンになっている

る場合、ストリップ・チャートにおいてテンポイベントを挿入及び編集すると自動的にテンポ変更のダイアログが開きます。

注意：テンポ変更のコマンドを行っても、その影響を受けるタイムレンジ内にあるイベントの絶対的な位置（ルーラー上の位置）は保持されます。

スケールタイム（Scale Time）

スケールタイムのコマンドは、選択したイベントのタイムレンジの縮小及び拡大を行います。このコマンドは、通常、楽曲のフレーズをタイムレンジに合わせて調整する（時おり、小節と拍点に合わせて）ために使用されます。

注意：スケールタイムのコマンドは、選択したトラックのタイムレンジ内の全てのイベントの絶対的な位置を変更します。シーケンス内の全てのイベントに効果を与えるためには、トラック・オーバービューにおいて選択しなければなりません。

[J]：「実行」メニューから「スケールタイム」。
[E]：Do>Scale Timeを選択するとスケールタイムのダイアログが開きます。

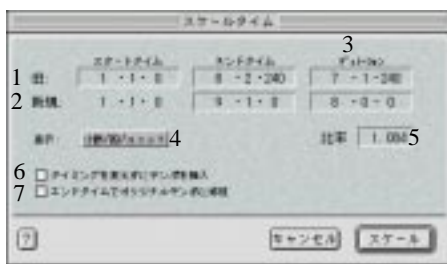


図17.2：スケールタイムのダイアログ

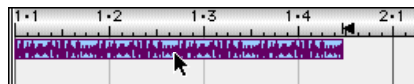
- A 旧のスタートタイムとエンドタイム
(Old Start/End Time)
これらのフィールドにおいては、調整する必要のあるイベントのタイムレンジを設定します。
- B 新規のスタートタイムとエンドタイム
(New Start/End Time)
これらのフィールドにおいては、選択されたイベントを調整して合わせたいタイムレンジを設定します。
- C デュレーション（Duration）（旧 / 新規）
これらのフィールドには、旧と新規の各フィールドにおけるタイムレンジの間の長さが表示されます。
これらのフィールドには、旧と新規の各フィールドにおけるタイムレンジの間の長さが表示されます。
- D 表示（Display）
このポップアップにおいては、スタートタイム、エンドタイム及びデュレーションのフィールドにおける時間のフォーマット（小節、拍、ユニットかSMPTE）の表示の切り換えを行います。
- E 比率（Scale Factor）
選択されたイベントを調整する比率を示しています。このフィールドを変更するか、新規のエンドタイムを変更するかによりフィールドの値は、自動的に更新されます。
- F タイミングを変えずにテンポを挿入
(Insert Tempos to maintain timing)
現在、再生しているシーケンスのテンポに満足なら、このオプションをチェックすれば、それに応じて必要なテンポイベントを挿入し、オリジナルテンポを保つことができます。
- G エンドタイムでオリジナルテンポに修復
(Restore original tempo)
このオプションをチェックすると、エンドタイムにオリジナルテンポが挿入されます。この操作により、エンドタイム以後に再生されるデータは、スケールタイムコマンドを行う前と同じテンポで再生されます。

スケールタイムの実践 (オーディオループに合わせる)

以下の例においては、一小節のオーディオループに合わせてスケールタイムのコマンドを行う方法について説明していきます。オーディオデータの実際のテンポは分かりませんが、スケールタイムのコマンドを使えば、そのデータを(変更なしに)一小節内におさめる事ができます。

- a トラックオーバービューにおいて必要なトラックブロックを選び、[J]：「実行」メニューから「スケールタイム」を選ぶ。

[E]：Do>Scale Time

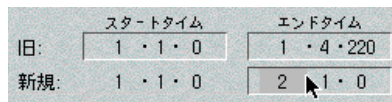


スケールタイムのダイアログが開く。



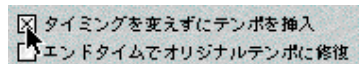
スタートタイムとエンドタイムのフィールドは、エディット・イン / アウトのポイントに基づき自動的に設定されます。

- b 新規のエンドタイムのフィールドに 2・1・0 と入力する。



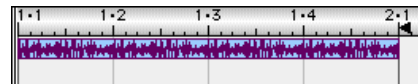
比率のフィールドは、新規のエンドタイムの入力により自動的に更新されます。

- c [J]：「タイミングを変えずにテンポを挿入」
[E]：Insert Tempos to maintain timingのオプションをチェックする。



また、[J]：「エンドタイムでオリジナルテンポに修復」。
[E]：Restore original tempo at End Timeがチェックされていない事を確認する。

- d [J]：「スケール」。
[E]：Scaleボタンをクリックする。



新しいテンポが自動的に計算されてスタートタイムに挿入され、オーディオデータが 1 小節内に当てはめられる。

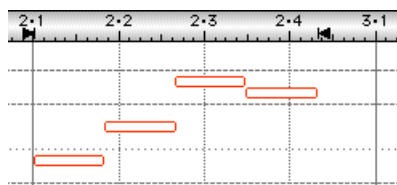
ルーラーを使ったスケールタイム

グラフィック及びノーテーション・ウィンドウのルーラーを使ってスケールタイムする事もできます。音楽データを個々の小節線へ配置していくというより、音楽に合わせて、個々の小節線と拍点をドラッグする感覚で行えます。

イベントが選択されたなら、ルーラーにおけるスケールタイムにより、それらのイベントのデュレーションと位置を調整して小節線と拍点に合わせる事ができます。イベントが選択されていない場合は、その小節内のイベントのオリジナルのタイミングを保つために必要なテンポイベントが挿入されます。

以下においては、小節線をドラッグして四つのノート(メトロノームを無視して録音した)を拍にあわせる方法について説明していきます。これらのノートは、小節 2・1・0 付近において始まり、調整のためには、その小節全体(3 小節目あたりで終わる)を取り上げる必要があると考えられます。

- a グラフィック・ウインドウを開き、それぞれのノートをシフト・キーを押しながらクリックして選ぶ。

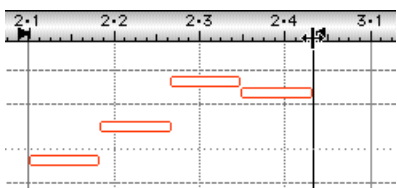


- b ルーラーの小節、拍のインジケータの 3・1 の上にカーソルを合わせる。
c オプションとシフト・キーを押したままでタイム・カーソルを表示させる。

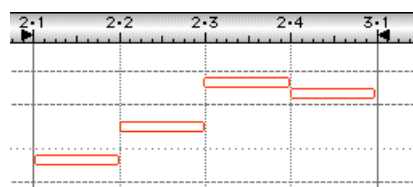


ルーラー上にカーソルを置かない限りは、ハンド・カーソルが表示されます。従って、カーソルにより選択した時間の調整が可能な事を確認できます。

- d クリックしてから小節線をドラッグして選択した最後のノートの終わりの位置に合わせる。



マウスボタンを離す。



新しい小節線が引かれ、選択したノートのデュレーションと位置が調整され各拍点に一致します。

注意: ノートが選択されていない場合、それらのオリジナルテンポのタイミングを保つために必要なテンポチェンジが挿入されます。

再クロック (Reclock)

再クロックは、メトロノームにあわせず録音したシーケンス(またはオーディオソース)をクリックトラックにあわせて、それぞれの小節や拍の上に配置する働きを持っています。シーケンス内に既にあるマテリアルをクリックトラックのソースにする事も、シーケンスを聞きながらクリックトラックを録音する事もできます。

再クロックにより、シーケンス内の全てのトラックの時間が調節されるので、そのイベントは、正確に小節と拍に一致したものとなります。また再クロックにより、シーケンスの再生についての情報を持つテンポトラックの修正も行なう事もできます。

再クロックコマンドの使用例については、「クリックトラックで再クロック」(142 ページ)の項目を参照してください。

[J]: 「実行」メニューから「再クロック」を選択すると、再クロックのダイアログが開きます。

[E]: Do>Reclock



図17.3：再クロックのタイアログ

以下に、再クロックのダイアログにおける様々なオプションについて説明していきます。

- A ダウンビートのみクリック
(Clicks on downbeat only)
このオプションを選択すると、それぞれの小節の全ての拍にはなく、第一拍目(強拍)のみ再クロックします。各小節の拍数は、シーケンスの第一小節目の拍の有効なメーター(拍子)により決定され、その他のメーターイベントは、全て無視されます。
- B すべてのダウンビートで同じクリック
(Same click on every beat)
F テンポの表現を最大限に自由にするためこのオプションを選び、それぞれのクリックイベントを一つ一つの拍に再クロックします。
- C ダウンビートで異なるクリック
(different click on downbeat)
シーケンスに多様な拍子変更が含まれている場合、クリックイベントから自動的にメータートラックが作成されますが、その場合は、各小節の第一拍目についてのクリックイベントとその他の拍について、2つの異なるクリックイベントが使用されます。

- D ビートごとにレコード(Every beat recorded)
このオプションがチェックされている場合、クリックイベントは、シーケンスのそれぞれの拍(強拍のみにクリックが選択されていた場合はそれぞれの小節の強拍)に録音されます。これにより急激なテンポチェンジにも対応できます。

シーケンスのそれぞれの拍にクリックが必要ではない場合は、このオプションのチェックを外します。しかしながら、テンポを設定するために少なくとも最初の2拍のクリックイベントが必要になります。

- E クリックイベントは(Click events are)
"右に限定(Only)"をチェックすると、クリックソースを、特定のインストゥルメントと単一のイベント(コンティニューアスクンローラーかノート)に限定する事ができます。同じトラック内にクリックイベントではないイベントがある場合にはこのオプションをチェックします。
"選択されたノート(Selected notes)"をチェックすると、クリックソースとして、再クロックダイアログが開く前に選択されていたノートが使用されます。
"すべてのノートイベント(Any note event)"をチェックすると、クリックソースとして、(特定のソーストラック内の)全てのノートが使用されます。

注意："ダウンビートで異なるクリック"を選択した場合、クリックの強拍と弱拍に2つの異なるイベントを設定しなければなりません。

- F トラックは(In track)
このポップアップにおいて、クリックイベントを含んでいるソーストラックを選択します。
全てのクリックトラックは、単一のトラック内に存在しなければなりません。

以下の項目は、幾つかの再クロックのためのクリックソースの例です。

- ・ 再クロックが必要な MIDI トラック内のマテリアルを使う。ピアノの独奏タイプの演奏を録音した場合、左手は、主要な拍点を演奏する事が多いので、それをクリックソースとして使用する。

- ・ 再クロックが必要なマテリアルが、マルチトラックテープからの場合、そのクリップトラックやドラムのキックのトラックは、良いクリックソースとなるでしょう。

クリックソースをオーディオイベントとして直接録音した場合は、ストリップサイレンスを使って各拍を個別のイベントしてから、再クロックのダイアログにおいてそのオーディオイベントをクリックソースに設定します。

また、クリップトラックをテープから Studio5 の Audio Inを通じて、MIDI ノートとして録音した場合も再クロックのダイアログにおいて、それらをクリックソースに設定します。

- ・ ルバート演奏（メトロノームなしに演奏）を録音する場合、それぞれの拍においてペダル（サスティンかソステヌート）を踏みながら行ってみる。その後、再クロックのダイアログにおいて、ペダルイベントをクリックソースに設定します。

この場合は、クリップトラックと録音されたマテリアルがあるので大変確実な方法といえます。

ルバート演奏の編集

ルバート演奏とは、一定のテンポにこだわらない演奏であり、拍の感じはありますがテンポは緩急自在に行う表情豊かな演奏です。通常、ルバート演奏を録音する時には、メトロノームは使用しません。

ルバート演奏は、上記のような特徴を持つために問題が起こります。メトロノームを使用していないため、カウンターの数字は音楽自体とは無関係になり、編集ウインドウの小節と拍の表示は、録音されたトラックと合わなくなってしまいます。とりわけ、ノートション・ウインドウにおいて顕著であり、ほとんど全てのコマンドがその影響を受け、特にクオンタイズコマンドはほとんど使用不可能になってしまいます。

クリップトラックで再クロック

以下において、ルバート演奏をクリップトラックに再クロックして小節や拍にあてはめる方法について説明していきます。再クロックのコマンドは、演奏を参照しながら自動的にテンポとメーターの変更を加える事ができます。

- a 新規トラックを録音可能にし、クリップトラックという名前にする。クリップトラックのインストゥルメントの"クリック"音を設定する。
- b レコード開始グルボタンをスタンバイにしてからプレイボタンをクリックする。

- c 演奏を聞きながら、MIDI キーボードの鍵盤をタップする。
複数の拍子の変更がある場合、二つの鍵盤を使った方が良いでしょう（一つは強拍用、もう一つは、弱拍用）。
- d 録音が終了したら、ストップボタンをクリックする。
- e 必要なら再生し、クリックトラックの間違いを訂正する。
- f クリックトラックを選び、[J]:「実行」メニューから「再クロック」を選ぶ。
[E]: Dc>Reclock
再クロックのダイアログが開く。再クロックのパラメーターの詳細については、「再クロック (Reclock)」(140 ページ) を参照してください。
- g 適当な設定が済んだら、再クロックボタンをクリックする。
必要なテンポとメーターイベントが挿入され、ルバート演奏が、小節と拍に当てはめられます。

注意：一般的にいった、最初に再クロックを行った後、スケールタイムを使って細かな修正を行います。

第18章:同期(Synchronization)

外部機器との同期には、以下の様な二種類の
場合が考えられます。

- 外部のMIDIデバイスと同期する。
Vision は、他のシーケンサーやドラムマシ
ンをスレーブしたり、Vision がスレーブになっ
たりすることができ、双方のトラックは、同期
して再生されます。
- テープデッキに同期する
Vision は、テープのスレーブになることもで
きます。この同期方法においては、一般的
なレコーディングテクニックとMIDIにおける
柔軟性といった双方の利点を合わせ持つ
ことができます。

Visionにおいては、以下のMIDI同期方法のプ
ロトコルが使用されます。

- MIDI ビートクロック : MIDI ビートクロックは、
テンポ変化に応じて速度を変化させながら、
各ビートごとにタイミング・パルスを送信します。
- MIDI タイムコード : MIDI タイムコードとは、
SMPTEタイムコードをMIDIに変換したもの
であり、拍やテンポに関係なく時間に同期
します。

また、Visionは、MIDIマシーンコントロール(MMC)
に対応したデバイスをコントロールする事もでき
ます。この機能の詳細については、第39章「MMC
ウインドウ」を参照してください。

Visionの同期設定は、全てシンクオプションのダ
イアログにおいて設定する事ができます。詳細
については、「シンクオプション...」(411 ページ)
の項目を参照してください。

ビートクロックに同期(Beat Clock)

ソングポインターを使用したMIDIビートクロックは、
スタート、ストップ、コンティニューの機能及び位
置に関する情報(シーケンスの途中からの再生
を可能にするため) を提供します。

Visionを外部MIDIデバイスのスレーブにさせる
ためには :

- 外部 MIDI デバイスに同期させるシーケ
ンスを開く。
- [J] : 「オプション」メニューから「シンクオ
プション」を選ぶ。
[E] : Options>Cync Options
「シンクオプション」のダイアログが開きます。
- シンク受信の右隣の同期フォーマットのポッ
プアップで[J] : 「エクスターナル」を選ぶ。
[E] : External Beat Clock
更に、同期ソースのポップアップを必要な
デバイスに設定します。



OK ボタンをクリックして、シンクオプションの
ダイアログを閉じます。

注意 : ビートクロックのソースのデバイス
は、有効なOMS スタジオセットアップにお
いて、その様に設定しなければなりません。
設定していない場合同期ソースのポップア
ップに表示されません。

- d コントロールバーにおいてプレイボタンをクリックするか、スペースバーをタイプする。
プレイボタンが点滅し、外部デバイスから、同期情報を待ち受けている事がわかります。
- e 外部デバイスの再生を開始する。
設定したスタートタイムにシーケンスが位置され、自動的に再生が始まります。

注意：外部MIDIデバイスが、MIDIビートクロックを送信可能に設定されているかについて確認してください。

タイムコードに同期 (Time Code)

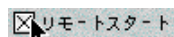
SMPTEを使用して同期する場合には、SMPTEをMIDIタイムコードに変換する外部機器（オプコード社のStudio64XTCやStudio5など）が必要となります。

VisionをMIDIタイムコードにスレーブさせるためには：

- a テープに同期させるシーケンスを開く。
- b [J]：「オプション」メニューから「シンクオプション」を選ぶ。
[E]：Options>Sync Options
「シンクオプション」のダイアログが開きます。
- c シンク受信の右隣の同期フォーマットのポップアップでMIDIタイムコードを選ぶ。
更に、同期ソースのポップアップを必要なデバイスに設定します。（通常はMIDIインターフェイスに設定します。）

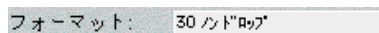


タイムコードの受信と同時に自動的に再生や録音を開始したい場合には、リモートスタートのオプションにチェックを入れます。



- d SMPTE フォーマットのポップアップから、使用するフレームレイトを選ぶ。

注意：このときテープの中のSMPTEフォーマットと同じものを選ばなければなりません。



OK ボタンをクリックして、シンクオプションのダイアログを閉めます。

- e コントロールバーにおいてプレイボタンをクリックするか、スペースバーをタイプする。
プレイボタンが点滅し、テープからの同期の情報を待ち受けている事を示します。
- f テープをスタートさせる。
テープにSMPTEが書き込まれてれている事を確認し、シーケンスの再生開始前には、数秒の余裕をとってください。また、シーケンスのSMPTEオフセットがテープのものと合っている事も確認してください。SMPTEオフセットの詳細については、「SMPTEオフセット」（148ページ）を参照してください。

Visionは、受信したタイムコードがシーケンスの頭（オフセット）の位置より前か後かを判断します。

- ・ シーケンスの頭より前の場合には、カウンターはマイナスの小節番号を表示し、1小節目に向かってカウントしていきます。
- ・ シーケンスの頭より後の場合には、シーケンスを正しいスタートタイムに位置させてから再生を開始します。

注意：Visionは停止していても、テープが再生していれば、カウンターにはSMPTEタイムが表示されます。

外部のソースと同期した レコーディング

MIDIビートクロックやMIDIタイムコードを使えば、Visionを外部ソースに同期させながら録音する事ができます。まず、パンチ・モードを有効にするか、オーバーダブ・モードに設定してください。録音を開始するために、レコードボタンをクリックすると、（または、タブ・キーをタイプする）レコードボタンが点滅します。

スタンバイ（Wait For Note）



スタンバイ・モードにおいては、外部デバイスをスタートさせるとVisionはシーケンスの再生を始めますが、レコードボタンは点灯しません。ノートを演奏するかスペースバーを押すと同時にパンチ・レコーディングに入り、レコードボタンが点滅から点灯に変わります。

オートパンチ（Auto Panch）



Visionは、同期中シーケンスのスタートポイントをコントロールできないため、カウントオフは使用できません。そのため外部シンクモードを選択した場合、カウントオフは、自動的にオートパンチに切り替わります。オートパンチ・モードにおいては、パンチイン・ポイントの前（またはパンチアウト・ポイントの後）にシーケンスをスタートさせても、レコードボタンは点灯しません。パンチイン・ポイントに到達すると、自動的にパンチ・レコーディングに入り、パンチアウト・ポイントに到達すると、自動的に録音を終了します。イン・ポイントとアウト・ポイントの

途中において、シーケンスをスタートした場合は即座にレコード・モードに入り、レコードボタンが点灯します。

録音を終了する場合には、ストップボタンをクリックするかリターン・キーをタイプしてください。（またはテープをストップしてください。）シンク信号を認識できなくなると録音は停止します。

注意：SMPTE/MIDI変換機器からの間違った SYNC 信号は録音に支障をきたします。その場合は録音を続行せずに、テープを新しい SMPTE信号でストライプし直してください。

インターナル・モードにおいては、カウントオフで設定した小節数分だけメトロノームが鳴ります。例えば、カウントオフを 2 小節に設定して、テープをパンチイン・ポイントの 5 小節前からスタートしても、メトロノームはパンチイン・ポイントの 2 小節前に来るまで鳴りません。

同期モードの自動切り替え

外部同期（エクスターナル）を行っている場合においても、以下のような操作を行った場合、Visionは、自動的に（また一時的）にインターナル・モードに切り替わります。

- ・ シーケンスのキーをタイプしてスタートさせる。
- ・ [J]：「実行」メニューから「選択箇所をブレイ」を選ぶ。
[E]：Do>Play Selection;
- ・ シーケンスが同期して再生を始める前に、任意のカウンターの位置を選ぶ。

これらの操作が終了すると、自動的に外部同期に戻ります。

SMPTEのフレームレート

Visionは、以下の5種類のフレームレートをサポートしています。

- 24フレーム
映画で使用されているフレームレートです。
- 25フレーム
EBU（ヨーロッパ）テレビで使用されているフレームレートです。
- 29.97 ドロップ・フレーム
NTSC（アメリカ/日本）カラーテレビで使用されているフレームレートです。
- 29.97 ノンドロップ・フレーム
NTSC カラーテレビへの同期に使用されているドロップ・フレームなしのフレームレートです。SMPTEタイムは実時間と一致しませんが、再生ピッチには影響しません。ビデオデッキは1秒間に29.97フレームで走行します。
- 30 ノンドロップ・フレーム
もともとは NTCS の白黒テレビで使われていたフレームレートです。ドロップ・フレームがなくSMPTEタイムが実時間と一致するので、現在においてもしばしばオーディオのみの編集に使用されます。

29.97 ノンドロップと30 ノンドロップとの違い

双方のフォーマットは実際には同じものですが、異なるスピードで再生されます。Visionは、ビデオ機器の29.97 ノンドロップと、わずかに遅いオーディオ機器の30 ノンドロップとの違いを識別できません。

29.97 ノンドロップを選択すると、テープが一秒間に29.97フレーム再生（ビデオデッキと同様）する事を想定してテンポを調整します。例えば、テンポを120にすると、Visionは、10分間の実時間において1200拍を再生し、SMPTEタイムよりわずかに速くなります。

30 ノンドロップを選択して、テープデッキが一秒間に30フレーム再生する場合において、テンポを120に設定すると、Visionは実時間及びSMPTEタイムの10分間において1200拍を再生します。

30 ノンドロップを選択したが、テープデッキが一秒間に29.97フレーム再生する場合においては、テンポを120に設定すると、Visionは、10分間のSMPTEタイムにおいて1200拍を再生します。これは実時間よりも遅れている事になります。

SMPTE オフセット

SMPTE オフセットのタイムは、シーケンスの開始位置と一致したテープの位置を示します。各シーケンスは、それぞれ別のSMPTEオフセット設定を持っています。タイムコードに同期している場合、シーケンスは、タイムコードのオフセット位置を受信後に再生を開始します。

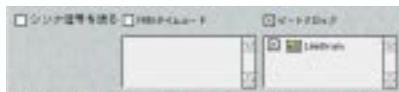
シーケンスのSMPTE オフセットの設定の詳細については、「インフォメーション・ボタン」(209ページ)の項目を参照してください。

外部機器をスレーブ

また、Visionは、同期信号を送信して外部機器をスレーブさせる事もできます。

注意:ビートクロックは他社においてはMIDIシンク、外部シンク等と表現されていることがあります。

- a [J]:「オプション」メニューから「シンク・オプション」を選ぶ。
[E]: Options>Sync Options
「シンク・オプション」のダイアログが開きます。
- b シンク信号を送るのポップアップで、送信する同期信号のタイプを設定する。(MIDIタイムコードかビートクロック)



更に同期信号の送信先のデバイスを設定します。

注意：送信先のデバイスとして表示されるには、有効なOMSスタジオ・セットアップにおいて、そのように設定しなければなりません。

- c OK ボタンをクリックして、「シンク・オプション」のダイアログを閉じる。
- d [J]:「オプション」メニューにおいて「シンク送信使用」にチェックが入っている事を確認する。
[E]: Options>Send Sync Enabled
- e コントロールバーにおいてプレイボタンをクリックする。

Visionは再生を開始し、スレーブしたデバイスにシンク信号を送信します。スレーブしているデバイスが、エクスターナル・クロック・ソースへの同期と再生を開始するように設定されている事を確認してください。

第19章:ファイルマネージメント

Visionにおいては、基本的なシーケンスのファイルの保存に付け加えて、幅広い範囲に渡たる、設定、プリファレンス、テンプレートを保存する事ができます。以下の節において、どのようなファイルがどこに保存されているかについて説明していきます。

Vision ファイル

各Visionファイルには、シーケンス、セグメント、インストゥルメント、サブスクライブしたパッチ及び編集ウインドウの情報(ウインドウの配置とサイズ)が保存されています。また、オプションとして、MIDIキー、インプットマップの設定、フェーダーとコンソールの情報(アサインメントと値)も保存する事ができます。詳細は「Visionファイル」(154ページ)を参照してください。

Vision セットアップ

Vision セットアップは、MIDIキー、各コマンドのウインドウにおける設定及びシーケンスのテンプレートに変更を加えてから保存した場合、自動的に更新されます。オプションとして、セットアップとして保存を使えば、インストゥルメント、サブスクライブしたパッチ、インプットマップの設定、フェーダーとコンソールの情報(アサインメントと値)も保存する事ができます。詳細は、「Vision セットアップファイル (Vision Setup File)」(155ページ)を参照してください。

Vision 4.1 Jプリファレンス (Vision 4.1 Preferences)

このファイル(システムフォルダの初期設定フォルダ内にある)内には、他の数多くの情報と共に、Visionの各編集ウインドウについての情報を保存しています。詳細は「Vision 4.1J プリファレンス (Vision 4.1 Preferences)」(156ページ)を参照してください。

Vision Editing Templates (編集テンプレート)

このファイル内には、「設定と修正」、「クオンタイズ」及び「トランスポーズ」ウインドウで作成したテンプレートが保存されています。テンプレートの作成と保存についてのヒントは、第20章「テンプレート」を参照してください。

Vision Grooves

このファイル内には、グループ・クオンタイズのソースとなるシーケンスとトラックが保存されています。このファイルは名称を変えずに、Visionアプリケーションと同じフォルダ内に置かなければなりません。詳細については、「カスタム・グループの作成」(165ページ)を参照してください。

第4部：アドバンスド・コンセプト

OMS Studio Setup

このファイル内には、MIDIスタジオにおける詳細な情報に付け加えて、有効なスレーインストゥルメント、有効なパッチ、メトロノームのチャンネル、同期デバイスとの送受信、使用可能なインプットデバイス、自動再マッピングについての情報が保存されています。

Vision ファイル

各 Vision ファイルには、以下の情報を保存することができます。

- ・ シーケンス (Sequences)
シーケンス・ウィンドウにおいて、リストアップされる全てのシーケンスとセグメント。
- ・ インストゥルメント (Instruments)
トランスポートマップにおける設定とサブスクライブしたパッチ書類についての情報を含む全てのインストゥルメントについての定義に関する情報。
- ・ インプットマップ (Input Map)
インプットマップにおけるルーティング。
- ・ MIDIキー (MIDIKeys)
MIDIキーの諸設定。
- ・ フェーダーの設定 (Fader Assignments)
フェーダーとコンソールにおける全てのインストゥルメントのアサインメント (割り当て)。
- ・ フェーダー値 (Fader Values)
フェーダーとコンソールにおける全ての設定値。

「保存」のダイアログにおいて「設定を保存する」ボタンをクリックすると、上記の項目内のどれを Vision ファイルに保存するかを選択することができます。(図19.1 参照)

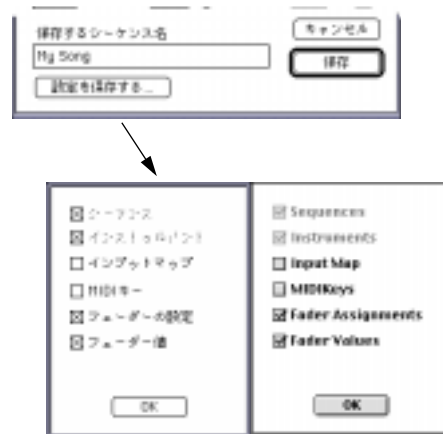


図 19.1 : 設定を保存のダイアログ

Vision ファイルを保存した場合、シーケンスとインストゥルメントについての情報は、いつでも保存されますが、他のアイテムは、オプションです。フェーダーの設定とフェーダー値については、初期設定において保存可になっているため、必要ない場合は、チェックをはずします。

また、Vision ファイルを開く時に、「開く」のダイアログの「設定を開く」ボタンをクリックすれば、開く項目について選択することができます。例えば、現在開いている一連のシーケンスを閉じる事なしに、インストゥルメントやフェーダーの設定を開いて呼び出すことができます。また、初期設定においてはファイル内の全ての項目が開かれます。

Vision セットアップファイル (Vision Setup File)

Vision セットアップファイル (Vision Setup File) は、通常の Vision ファイルと同様に扱われますが、シーケンスのテンプレートとして使われる点において異なります。Vision セットアップファイルは、Vision のアプリケーションと同じフォルダ内に置かなければなりません。新規に開く Vision ファイルにおいては、頻繁に使うアイテム (フェーダーとコンソールの設定、インストゥルメントの定義、インプットマップなど) の設定が呼び出され確認する事ができます。

以下は、Vision セットアップファイル内に保存されているアイテムの完全なリストです。

- ・ シーケンスのテンプレート (自動的に保存)
- ・ インストゥルメント
- ・ インプットマップ
- ・ MIDI キー (自動的に保存)
- ・ コマンド (自動的に保存)
- ・ フェーダーとコンソールの設定
- ・ フェーダーとコンソールの値

シーケンスのテンプレート、MIDI キー及びコマンドにおいて変更した内容は、自動的に保存されます。これにより、上記のアイテムについては、変更した情報が失われる事はありません。

注意 : [J] : 「ファイル」メニューから「設定として保存」 . [E] : File>Save As Setup を選択して保存しなかった場合においても、シーケンスのテンプレート、MIDI キー及びコマンドに変更を加えると、自動的に、新しい Vision セットアップファイルが作成されます。

他の Vision セットアップファイルのアイテム (インストゥルメント、インプットマップ、フェーダーとコンソール情報) を保存するためには、[J] : 「ファイル」メニューから「設定として保存」 . [E] : File>Save As Setup を選択しなければなりません。上記のアイテムに変更を加えておきながら保存しなかった場合、Vision を終了する際に警告のダイアログが表示されます。

Vision ファイルを開いた時に、「設定を開く」のダイアログにおいてチェックされていないセットアップ項目はロードされず、その結果、チェックした項目に一致したセットアップが開きます。

また、「開く」ダイアログの[J] : 「セットアップインストゥルメント使用」 . [E] : Use Setup Instruments のオプションをクリックする事により、既存のファイルにおいて、セットアップファイルのインストゥルメント設定を使用する事ができます。自分自身のスタジオのインストゥルメント設定をセットアップファイルに保存しておけば、他のスタジオ (異なるインストゥルメント設定) において作成されたファイルを、自身のインストゥルメント設定において開く事ができ大変便利です。



図19.2 : 「開く」ダイアログの「セットアップインストゥルメント使用」オプション

Vision セットアップファイルは、Vision アプリケーションと同じフォルダ内に保存されます。このファイルは、Vision がアクセスするために名称 (Vision Setup File) も保存場所も変更する事ができません。

第4部：アドバンスド・コンセプト

Vision セットアップファイルは、通常のVision ファイルとほとんど同じであるため、通常のファイルと同様に開く事もできます。従って、自由に名称を変更(Vision Setup File 以外)して異なるセットアップファイルとして保存しておけば、必要な時に、そのセットアップファイルの設定を使用するために開く事ができます。

Vision 4.1J プリファレンス (Vision 4.1 Preferences)

Vision のプリファレンスファイル内には、莫大な量の設定に関する情報が保存されています。このファイルは、Visionを終了する度に自動的に書き込まれます。このファイルは、システムフォルダの初期設定フォルダ内に保存されていますが、Visionを工場出荷時の設定に戻したい場合は、Visionを起動する前にこのファイルを初期設定フォルダ内から削除してください。

注意：Visionを、自分好みのセッティングにするには、多少なりとも時間がかかる作業です。それゆえに、一端、設定が済んだ時点において、Vision プリファレンスファイルのバックアップを保存しておく事が賢明です。

注意：Stdio Vision Pro のユーザーのプリファレンスファイルの名称は、“ Stdio Vision Pro Preferences ” となります。

ページ数の許す限り、以下に、Vision のプリファレンスファイル内に保存されている項目を列挙していきます。

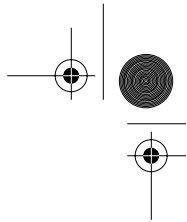
- ・ ファイルメニュー (File Menu) :
開く (設定を開く)、保存 (設定を保存)、MIDI ファイルをエクスポート (マルチトラックのオプション)、Quick Time ムービーをエクスポート (ムービーセッティング)、オーディ

オミックスをエクスポート (ファイル・フォーマット)、オーディオイベントをエクスポート (ファイル・フォーマット)

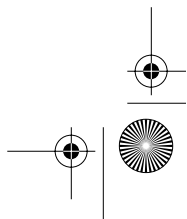
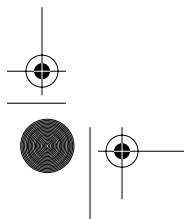
- ・ セットアップ・メニュー (Setups Menu) :
キーボードスルー、バックグラウンドスルー、インプットエフェクト使用、インプットマップ使用、MIDIキー使用、リモートフェーダー使用、レコードクオンタイズ使用、レコードフィルター、色
- ・ オプション・メニュー (Options Menu) :
シンクオプション、シンク送信使用、レコード中クリック、プレイ中クリック、カウントオフのみクリック、メトロノームサウンド、プレイ中カウントオフ、パンチアウトでストップ、リアルタイムキャプチャー、ローカルサブシーケンスタイム
- ・ オーディオ・メニュー (Audio Menu) :
オーディオシステム、波形の高さ、波形表示、イベント名表示、キャプチャー時ミックス、プリファレンス
- ・ DSPメニュー (DSP Menu) :
DSPプリファレンス
- ・ コントロールバー (Control Bar) :
レコード・モード、カウントオフ / スタンバイ、パンチ・トグルボタン、ループ・トグルボタン
- ・ シーケンス・ウインドウのメニュー (Sequences Window) :
表示位置初期設定
- ・ トラック及びパルス・ウインドウ (Tracks and Pulse Window) :
オートスクロール、時間表示 (小節、拍、ユニット、絶対的SMPTE、相対的SMPTE)、初期設定の位置へ、オフセット情報を表示、データの詳細を表示、垂直線を表示、カーソルクオンタイズのトグルボタン、カーソルクオンタイズ値

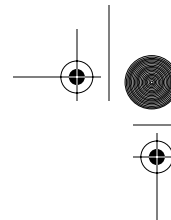
第 19 章：ファイルマネージメント

- ・ グラフィック・ウインドウのメニュー (Graphic Window) :
オートスクロール、時間表示 (小節、拍、ユニット、絶対的 SMPTE、相対的 SMPTE)、初期設定の位置へ、エディットノートを再生、バウンス・ボールを表示、垂直線を表示、ピアノキーボード表示、カーソルクオンタイズのトグルボタン、カーソルクオンタイズ値
- ・ ノーテーション・ウインドウのメニュー (Notation Window) :
オートスクロール、タイム表示 (小節、拍、ユニット、絶対的 SMPTE、相対的 SMPTE)、初期設定の位置へ、エディットノートを再生、バウンス・ボールを表示、垂直線の表示、カーソルクオンタイズのトグルボタン、カーソルクオンタイズ値、ノーテーション分解能
- ・ リスト・ウインドウのメニュー (List Window) :
オートスクロール、時間表示 (SMPTE なし、絶対的 SMPTE、相対的 SMPTE)、初期設定の位置へ、表示、エディットノートを再生、イベントエンドタイムを表示、イベントデュレーションを表示
- ・ カウンター (Counter Window) :
拍、小節、ユニット、絶対的 SMPTE、相対的 SMPTE、フロント
- ・ レコード・モニター (Record Monitor) :
スルー・モード、ステレオオン / オフ、オートコンパクトオン / オフ、サンプルサイズ、レコードファイルのプリファレンス
- ・ ステップ・ウインドウ (Step Window) :
スペース値、連符、デュレーション、ベロシティ
- ・ プレーヤー&キュー・ウインドウ (Players & Queue Window) :
キュー・トグルボタン
- ・ インプットエフェクト・ウインドウ (Input Effect Window) :
アルペジオ、リピート、ラッチのトグルボタン、カウンターに同期するのトグルボタン、オーダー、オクターブ、スペース、デュレーション
- ・ フェーダー・ウインドウ (Faders Window) :
テンポ (Tempo)、フェーダーのアサインメントとレンジ (Range)
- ・ 選択と修正ウインドウ (Select & Modify Window) : 全ての設定
- ・ 設定ウインドウ (Settings Window) :
ノート挿入、ストリップ・チャート & ナッジ、エディット、リアルタイム、コントローラー、アピ
アランスにおける 全ての設定



第4部：アドバンスド・コンセプト





第20章:テンプレート

この章においては、Visionにおけるテンプレートの保存について説明していきます。サポートしているテンプレートのタイプは、以下の通りです。

- ・ シーケンス
- ・ トランスポーズ
- ・ クオンタイズ
- ・ 選択と修正

また、この章においては、クオンタイズのための "カスタム" グループ・ソースとしてトラックを保存する方法についても説明していきます。

シーケンスのテンプレート

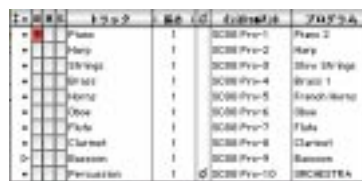
シーケンスのテンプレートは、新規のシーケンスを開く場合の基礎となるテンプレートです。例えば、シーケンスにおいて頻繁に使用するトラックの諸設定、メーター、テンポ設定及びパッチとコントローラーの設定などをシーケンステンプレートとして保存しておけば、シーケンスウインドウにおいてそのテンプレートをダブルクリックするだけで、それに基づいた新規のテンプレートを開く事ができます。

シーケンスのテンプレートは、Vision セットアップファイル内に保存されます。

オーケストラ曲のためのテンプレートを保存する

以下においては、オーケストラ曲のためのテンプレートの作成と保存例について説明していきます。

- a 新規シーケンスを開き、それぞれのトラックにオーケストラの各楽器のインストールメントとそのパッチを設定する。

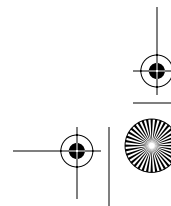
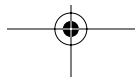


トラック名	楽器	パッチ
Flute	SC99 Flute-1	Flute 1
Flute	SC99 Flute-2	Flute 2
String	SC99 Flute-3	Flute String
String	SC99 Flute-4	Flute 1
String	SC99 Flute-5	Flute String
Flute	SC99 Flute-6	Flute
Flute	SC99 Flute-7	Flute
Flute	SC99 Flute-8	Flute
Flute	SC99 Flute-9	Flute
Flute	SC99 Flute-10	Flute

この例においては、GM 対応機器をサウンドソースとして使用しています。

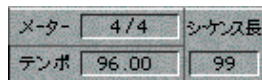
- b 必要なら各インストールメントにボリュームとパンのレベルを設定する。

詳細については「ミキサーのスナップショットの保存」(93ページ)の項目を参照してください。



第4部：アドバンスド・コンセプト

- c シーケンスのメーターとテンポを曲調にあった値に設定する。

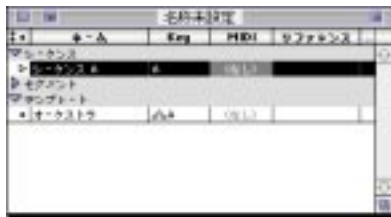


これらの設定が最終的なものである必要はなく、テンプレートを再び開けばいつでも変更する事ができます。

- d シーケンス・ウィンドウのメニューから、
[J]：「テンプレートとして保存」
[E]：Save As Templateを選ぶ。
- e ダイアログが表示されたら、テンプレートの名称をタイプしてから「OK」ボタンをクリックする。



新しいシーケンスのテンプレートがシーケンス・ウィンドウのテンプレートのセクションに表示されます。



シーケンスのテンプレートは、Vision セットアップファイル内に保存されます。シーケンスのテンプレートを保存すれば自動的にセットアップファイルに書き込まれ、Vision を起動する度に利用可能になります。

シーケンスのテンプレートを開く

シーケンスのテンプレートに基づいた新規のテンプレートを開くためには：

- a シーケンス・ウィンドウのテンプレートのセクションを開けば使用可能なテンプレートがリストアップされます。
- 開 / 閉の三角形のボタンをクリックすれば、シーケンス・ウィンドウの他のセクションについても同様に開く事ができます。
- b 必要なシーケンスのテンプレートをダブルクリックするか、そのショートカット・キーをタイプする。



特定のテンプレートに基づいた新規のシーケンスが作成されシーケンス・ウィンドウのシーケンスのセクションに表示され、新規シーケンスのためのトラック・ウィンドウが開きます。

新規シーケンスにおいては、ソースであるテンプレートに基づいた名称が表示されません。その代わりに、Vision の新規シーケンス作成時における初期設定の名称（シーケンス A やシーケンス B など）に基づき表示されます。

テンプレートの編集

Visionにおいては、トランスポーズ、クオンタイズ、選択と修正における諸設定をテンプレートを保存する事ができ、いつでも、これらのコマンドについての好みの設定を呼び出す事ができます。これらのテンプレートは、Visionアプリケーションのフォルダ内に保存されているVision Editing Template（編集テンプレート）に書き込まれます。このファイルをテンプレートとして使用するためには、そのフォルダ内から移動する事も名称を変更する事もできません。

クオンタイズとトランスポーズのテンプレート

クオンタイズとトランスポーズのテンプレートは、そのポップアップメニューにおける設定の保存及び読み込みが行えます。



図20.1：クオンタイズ（グリッド）のパラメーター

クオンタイズのパラメーターは、以下の場所において呼び出す事ができます。

- ・トラック及びパルス・ウィンドウの情報エリアにおいて、トラックのプレイ・クオンタイズ設定を確認したい場合。
- ・[J]：「選択と修正」・[E]：Select & Modify ウィンドウにおいて、修正タイプをクオンタイズに設定した場合。
- ・インプットエフェクト・ウィンドウ（スペース設定において）

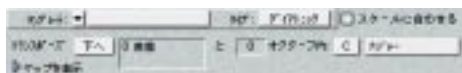


図20.2：トランスポーズ(ダイアトニック)のパラメーター

トランスポーズのパラメーターは、以下の場所において呼び出す事ができます。

- ・[J]：「選択と修正」・[E]：Select & Modify ウィンドウにおいて、修正タイプをトランスポーズに設定した場合。
- ・インストゥルメントのトランスポーズマップのダイアログ。

テンプレートを呼び出すためには、テンプレートのポップアップから選択します。このポップアップメニューには、有効なVision編集テンプレート内に保存されている全てのテンプレートがリストアップされます。

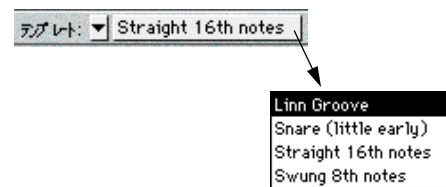


図20.3：クオンタイズのためのテンプレートポップアップ

テンプレートの機能のポップアップは、パラメーター設定の保存とコピー及び既存のテンプレートの削除に使われます。

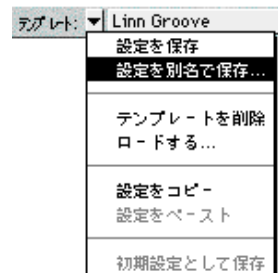


図20.4：テンプレートの機能のポップアップ

第4部：アドバンスド・コンセプト

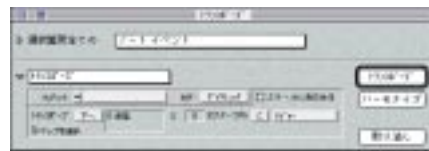
以下において、テンプレートの機能のポップアップメニューの各項目について説明していきます。

- ・ 設定の保存 (Save Settings) :
選択した有効なテンプレートのパラメーターの設定を保存します。
- ・ 設定を別名で保存 (Save Settings As) :
現在のパラメーターの設定を新しいクオンタイズかトランスポーズのテンプレートに保存します。このコマンドにより、新規テンプレートの名称を入力するためのダイアログが表示されます。
- ・ テンプレートを削除 (Delete Template) :
選択した有効なテンプレートを削除します。
- ・ ロードする (Load From) :
現在有効ではない Vision 編集テンプレートから、必要なテンプレートを読み込む事ができます。ロードされたテンプレートは、現在有効なテンプレートにマージされます。
- ・ 設定をコピー (Copy Settings) :
クリップボードに有効なパラメーターの設定を取り込みます。これは、トラック間や「選択と修正」ウインドウにおけるプレイ・クオンタイズ設定をコピーする場合に便利な機能です。
- ・ 設定をペースト (Paste Settings) :
クリップボードに取り込まれたクオンタイズかトランスポーズのパラメーターを選択した場所へペーストします。
- ・ 初期設定として保存 (Save As Default) :
このコマンドは、トラックのプレイ・クオンタイズ設定においてのみ利用可能です。一度、好みのプレイクオンタイズのパラメーターを設定したら、このコマンドにより、その設定を新規のトラックの"初期設定"とする事ができます。

トランスポーズのテンプレートの保存

以下の例において、トランスポーズの各パラメーターをテンプレートとして保存する方法について説明していきます。

- a [J] : 「実行」メニューから「トランスポーズ」を選ぶ。
[E] : Do>Transpose

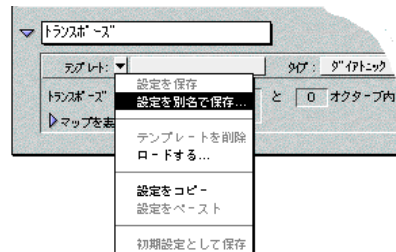


[J] : 「選択と修正」. [E] : Select & Modify
ウインドウが開き、トランスポーズコマンドについての設定が、自動的に行われる。

- b 必要なトランスポーズタイプを選び、トランスポーズのパラメーターに必要な変更を行う

異なるトランスポーズタイプのパラメーターの詳細については、「トランスポーズのタイプ」(133ページ)の項目を参照してください。

- c テンプレートの機能のポップアップから
[J] : 「設定を別名で保存」.
[E] : Save Setting Asを選ぶ。



- d 新しいテンプレートの名称入力ダイアログが表示されたら、名称を入力してから「OK」ボタンをクリックする。



新しいトランスポーズのテンプレートが、Visionの編集テンプレートのファイルに保存されます。

「選択と修正」のテンプレート (Select & Modify Template)

[J]:「選択と修正」. [E]: Select & Modify ウィンドウにおける諸設定はテンプレートとして保存することができます。「選択と修正」テンプレートには、このウィンドウにおける「選択」「修正」に関する全ての設定を保存することができるため、頻繁に使用する編集作業のテンプレートとして使用する事ができます。

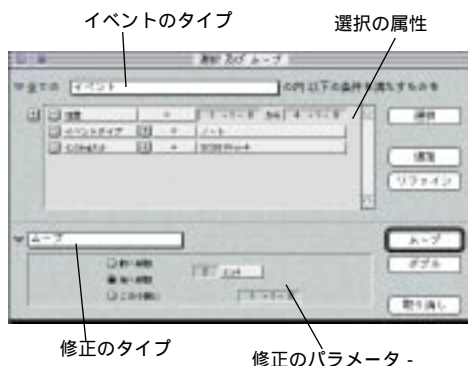


図20.5: 「選択と修正」テンプレートに保存される項目

クオンタイズやトランスポーズのテンプレートと同様に「選択と修正」テンプレートはVisionの編集テンプレートのファイル内に保存されます。

「選択と修正」テンプレートは、「選択と修正」ウィンドウのメニューから呼び出す事ができます。必要なテンプレートを選択すると、ウィンドウは自動的にテンプレートに保存されている設定に再設定されます(図20.6参照)。



図20.6: 「選択と修正」テンプレート

このメニューの下部のセクションには、Visionの編集テンプレートのファイル内に保存されている全ての「選択と修正」テンプレートがリストアップされます。また、このウィンドウのタイトルバーには、テンプレートの保存、ロード、及び削除のコマンドのメニューがあります。これらのコマンドについての詳細は、「『選択と修正』メニュー」(125ページ)を参照してください。

第4部：アドバンスド・コンセプト

「選択と修正」テンプレートの保存

以下においては、スネア・ドラムを"スイング"させるクオンタイズ設定を「選択と修正」テンプレートに保存する方法について説明していきます。

- a 編集したいシーケンスカトラックをハイライト表示させてから、[J]：「実行」メニューから「クオンタイズ」を選ぶ。
[E]：Do>Quantize

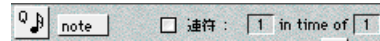


「選択と修正」ウインドウが開き、自動的にクオンタイズコマンドが設定される。

- b 開 / 閉の三角形ボタンをクリックして「選択と修正」ウインドウの選択エリアを開く。
c ピッチの属性ラインにおいてスネア・ドラムのノート（D1）のみを設定する。



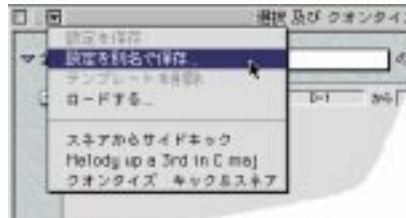
- d クオンタイズのタイプをグリッドに、クオンタイズの値を8分音符に設定する。



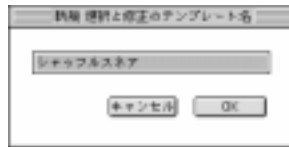
また、スイングのフィールドに70%を入力する。

スイング: 70.0 %

- e 「選択と修正」ウインドウのメニューから [J]：「設定を別名で保存」
[E]：Save Setting Asを選ぶ。



- f ダイアログが表示されたら名称をタイプしてから「OK」ボタンをクリックする。



新しい「選択と修正」テンプレートが Vision 編集テンプレートのファイルに保存される。

カスタム・グループの作成

グループ・クオンタイズにおいては、グループ・ソースのトラックのグリッドに基づいてデータの修正を行います。グループソースのスタート・タイム、ペロシティ及びデュレーション(あるいは、上記の組み合わせ)を選択したトラックにマップする事ができます。

グループソースのトラックは、Visionアプリケーションのフォルダ内の Vision Groovesファイルに保存されています。グループソースにアクセスするためには、Vision Groovesファイルの名称の変更も移動もする事はできません。

自分自身のカスタムグループを作成する上で必要な事は、選択したトラックを Vision Grooveファイル内に保存する事だけです。それにより、クオンタイズのためのグループソースとして、いつでも使用する事ができます。

Vision Groovesファイルを直接、編集したグループソースのトラックを保存する事もできます。

- a グループソースとして、使用したいトラックを録音する。
- b トラック・ウィンドウにおいて、必要なトラックを選択してから、[J]:「編集」メニューから「トラックをコピー」を選ぶ。
[E]: Edit>Copy Track
- c "Vision Grooves"ファイルを開く。
- d シーケンス・ウィンドウをアクティブにしてから、[J]:「編集」メニューから「トラックをペースト」を選ぶ。
[E]: Edit>Paste Sequence
ペーストする前に、そのシーケンスがシーケンス・ウィンドウにおいて選択されているかについて確認する必要があります。

- e シーケンスの名称を自由に設定してから [J]:「ファイル」メニューから「保存」を選ぶ。
[E]: File>Save
新規のシーケンスが、グループソースと共に保存される。

グループファイルを(直接)開けない場合においても、Vision Groovesファイルを間接的にペーストする事ができます。

- a グループソースとして使用したいトラックを録音する。
- b トラック・ウィンドウの [J]:「編集」メニューから「トラックをコピー」を選ぶ。
[E]: Edit>Copy Track
- c [J]:「実行」メニューから「クオンタイズ」を選んで、クオンタイズ・ウィンドウを開く。
[E]: Do>Quantize
- d グリッドタイプのポップアップにおいてグループを選ぶ。
- e シーケンスのポップアップにおいてペーストするシーケンスのソースを選び、トラックの機能のポップアップから「新規グループトラックをペースト」を選ぶ。



- f ダイアログが表示されたら、新しいグループソースのトラックに名称をつけてから「OK」ボタンをクリックする。



新しいグループソースのトラックが、Vision Groovesファイル内に保存されます。



第4部：アドバンスド・コンセプト



第21 章:コマンドとMIDI キー (Commands and MIDIKeys)

コマンド・ウインドウ

コマンド・ウインドウにおいては、Visionの全ての機能及びメニューアイテムに、任意のショートカット・キー及びMIDIイベントを割り当てる事ができます。コマンド・ウインドウにおける変更は、自動的にVisionセッアップファイル内に保存されます。

コマンド・ウインドウを開くためには、[J] :「セッアップ」メニューから「コマンド&キー」を選択します。

[E] : Setups>Commands



図21.1 : コマンド・ウインドウ

コマンド・ウインドウは、上下二つのセクションから成り立っています。上部セクションは数字キーの使用のコラムから、下部セクションは、コマンドのコラムから始まっています。

数字キーの使用のセクションにおいては、タイプしたナンバー (0-9) により、Vision が、どう反応するかについての設定を行います。図21.1においては、ロケータを削除のコマンドのショートカット・キーは、ロケータの番号を押しながら、コマンドとオプションキー (修飾キー) をタイプすると設定されています。また、数字キーの使用のナンバーは、コンピュータのキーボードの一番上の列やテン・キー (各コラムにチェックが入っている場合) からタイプする事ができます。

コマンド	数字キー	オプションキー	修飾キー
ロケータを削除	0	1	2

図21.2 : コマンド・ウインドウの数字キーの使用のセクション

数字キーの使用の修飾キー (コマンド、オプション、シフト等のキー) を修正するためには、修飾キーのコラムをクリックしてから、設定したいキーをタイプします。数字キーの使用のキーボードとテン・キーの割り当て方を変更するためには、各コラムのチェックを入れたりはずしたりする事により行なえます。

コマンドのセクションには、それに割り当てられたキーボードショート・カット・キー及びMIDIキーと共にコマンドがカテゴリー機能別にリストアップされます。

コマンドのキーボードショートカットを変更するためには、必要なコマンドのキーボードのコラムをクリックしてから、新しいキー（又はキーの組み合わせ）をタイプします。（図21.3参照。）



図21.3：コマンド・ウインドウのキーボードのコラム

MIDI キーを設定するためには、必要なコマンドのコラムをクリックしてから、コントローラ-においてMIDI イベントを弾きます。MIDI 信号を受信すると、イベント、デバイス及びチャンネルは自動的に設定されます。（図21.4参照。）

MIDI イベント	デバイス	Chan
♪ C1	Wavestation	1

図21.4：コマンド・ウインドウのMIDIイベントのコラム

注意: MIDIキーを使用していない場合、MIDI デバイスとチャンネルのコラムは、グレイアウト表示されます。

コマンドウインドウにおけるボードショートカット及びMIDIキーを取り消すためには、必要なコラムをクリックしてからデリートキーをタイプします。

コマンドウインドウのメニュー

コマンドウインドウには、以下のアイテムを含んだメニューがあります。



図21.5：コマンド・ウインドウのメニュー

ロードする（Load Form）

メニューからこのアイテムを選ぶとVisionセトアップファイル内の一連のコマンドを呼び出す事ができます。

初期設定に戻す (Restore Factory Defaults)

このコマンドにより、コマンドウインドウ内の設定を工場出荷時の初期設定に戻します。

キーコマンドの割当て

以下の例においては、レコードコマンドのためのショートカットキー及びMIDIキーの割り当て方法について説明していきます。

- [J]：「セットアップ」メニューから「コマンド & キー」を選ぶとコマンドウインドウが開く。
[E]：Setup>Commands



図21.6：コマンドウインドウ

- レコードコマンドのキーボードのフィールドを探し、クリックする。



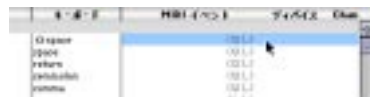
- c コンピュータのキーボードにおいて、シフトとスペース・キーをタイプする。

新しいショートカットキーが、レコードコマンドの列のキーボードの列に表示されます。



注意：新しいショートカットキーが、既に他のコマンドや機能に割り当てられている場合は、警告のダイアログが表示されます。

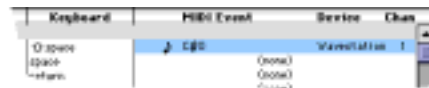
- d 次に、レコードコマンドのMIDIイベントのフィールドをクリックします。



この列が、グレイアウト表示されている場合は、[J]：「セットアップ」メニューから「MIDIキー使用」を選んでMIDIキーを使用可能にしてください。

[E]：Setups>MIDIKeys Enabled

- e MIDIキーボードにおいて、ノートを弾く。
ノートと演奏したデバイスが、レコードコマンドについてのMIDIイベントの列に表示されます。



コマンドウィンドウにおける変更は、Visionセットアップファイル内に自動的に保存されます。コマンドを工場出荷時の初期設定に戻すためには、コマンドウィンドウから[J]：「初期設定に戻す」[E]：Restore Factory Defaultsを選んでください。

MIDIキーウィンドウ

MIDIキーを使用すれば、MIDIコントローラーから入力したイベントを、ほとんど全てのキーやキーのコンビネーションに割り当てることができます。この機能は、コンピュータのキーボードを使わずに、MIDIデバイスから、直接Visionをコントロールする場合に大変便利です。更に、ソフトとハード間のコミュニケーションやループ・レコーディングを容易にする機能を持った四種類の特別なMIDIキーがあります。

[J]：「ウィンドウ」メニューから「MIDIキー」を選択するか、オプション-Kをタイプすれば、MIDIキー・ウィンドウが開きます。

[E]：Windows>MIDIKeys



図21.7：MIDIキー・ウィンドウ

四種類の特別なMIDIキーは、MIDIキー・ウィンドウの上部のセクションに、ユーザー定義のMIDIキーは下部のセクションにおいて表示され、それぞれ別々に設定を行うことができます。

注意：コマンド及びシーケンス・ウィンドウにおいて設定されたMIDIキーは、自動的にMIDIキー・ウィンドウ内のユーザー定義のラインに表示されます。

各MIDIキーの割り当てには、ファンクション、MIDIイベント、デバイス及びチャンネルという4種類の属性があります。

ファンクションは、選択したデバイスとチャンネルにおける、MIDIイベントを設定するためのキーボードショート・カットが特別なMIDIキーの機能を意味します。

MIDIキー（特別なMIDIキー及びユーザー定義）を設定するためには、必要なラインのMIDIイベントのコラムをクリックしてから、MIDIコントローラーからMIDIイベントを入力します。そのデータを受信するとイベント、デバイス及びチャンネルは、自動的にコラム内に表示されます。

また、マウスにより手動でMIDIイベントの設定及び編集を行う事ができます。以下において、MIDIイベントを定義する各アイテムについての説明していきます。

1	2	3	4	5
🔊	♪	C1	Wavestation	1
	♪	D1	Wavestation	1
	♪	E1	Wavestation	1

- A シフト（Shift）：このコラムをクリックして、MIDIシフトをユーザー定義のMIDIキーに切り替える事ができます。
- B イベントのタイプ（Event Type）：このポップアップにおいて、ノート、コントローラー及びプログラムチェンジ・イベントの内のどれかを選択します。
- C イベントの値（Event Value）：このコラムをクリックして各イベントの値を設定します。
- D インプットデバイス（Input Device）：このポップアップからインプットデバイスを選択します。
- E インプットチャンネル（Input Channel）：このコラムをクリックしてインプットデバイスのチャンネルを設定します。

特別なMIDIキー

MIDIキーが使用可になっている場合、四種類の特別なMIDIキーの機能の違いにより、異なった操作を行う事ができます。それらのMIDIキー機能は、異なったMIDIイベントに割り当てる事ができます。

MIDIシフト（MIDI Shift）

MIDIシフト機能を使えば、MIDIイベントとMIDIシフトが同時にアクティブ（オン）になる場合においてのみ、MIDIキーが特定の機能をトリガーできる様に設定する事ができます。実際に設定した機能を行うためには、2つのイベントを双方とも受信しなければなりません。

例えば、MIDIコントローラーのG3のキーに録音のためのショートカットキーであるタブ・キーを割り当てたい場合、G3のノートを弾く度に、録音が始ってしまわない様にサステインペダルにMIDIシフト機能を割り当てます。

注意：MIDIシフト機能と結びついたMIDIイベントを再定義すると、他のMIDIシフトを使用したMIDIキーの全てに影響をあたえます。

消去（Erase）

消去のMIDIキーは、録音中か再生中に録音可能なトラック内のノートを消去します。消去のMIDIキーを押さえながらMIDIコントローラーにおいて任意のノートを弾けば、そのトラック内の同じノートが消去されます。これは、よくドラムマシンにみられる機能と同様な働きです。

去のMIDIキーについての詳細は、45ページの「ドラムマシーンスタイルのループ・レコーディング」を参照してください。

インプットエフェクト (Input Effect)

インプットエフェクトのMIDIキーが有効になれば、インプットエフェクトの使用が可能になります。インプットエフェクトとは、入力されたMIDIデータを人工的に加工する機能です。インプットエフェクト・ウインドウの設定により、加工されたノートは、リピートか、アルベジオされます。詳細については、「インプットエフェクト・ウインドウ」(113ページ)を参照してください。

インプットエフェクトは、インプットエフェクト・ウインドウにおいて、オン/オフする事ができるほか、[J] : 「セットアップ」メニューにおいて「インプットエフェクト使用」にチェックを入れて使用可能にする事もできます。

[E] : Setup>Input Effect Enabled

一方、インプットエフェクトのMIDIキーは、一時的にインプットエフェクト機能をオンにして、リアルタイムで操作したい場合に使います。

エクステンデ (Extend)

エクステンデのMIDIキーは、サステインペダルと同様な働きをしますが、サステインペダルを使用した時の様な問題はありません。典型的な使用方法としては、サステインペダルをエクステンデのMIDIキーに割り当てます。

ノートをサステインさせたい時に、エクステンデのMIDIキーを使用における利点のひとつは、サステインペダルは、短い音価のノートをペダルのコントローラー情報により組み合わせてサステインの効果をだしているのに対して、エクステンデのMIDIキーを使った場合は、ノートのデュレーションが、実際の長さとも一致する点です。サステインペダルとノートのデュレーションの情報を比べ、ノートのデュレーション情報のみを見ながら編集を行う方がずっと楽に行なえます。

MIDIキー・ウインドウメニュー



図21.8 : MIDIキーウインドウのメニュー

MIDIキー使用 (MIDIKeys Enabled)

このメニューアイテムにチェックを入れると、有効なMIDIキーが使用できるようになります。

ラインの追加(Add Line) (オプション+=)

このコマンドを選択すると新しいMIDIキーを加える事ができます。

ラインを削除(Remove Line) (オプション--)

このコマンドを選択すると選択したMIDIキーを削除する事ができます。しかしながら、四種類の特別なMIDIキーは、削除する事はできませんが、それらのMIDIイベントの設定については消去する事ができます。これを行うには、特別なMIDIキーのMIDIイベントのフィールドをクリックしてデリート・キーをタイプします。

ロードする (Load From)

このコマンドを選択すると、現在有効なセット内に他のMIDIキーのセットが(Visionファイルから)組み込まれます。

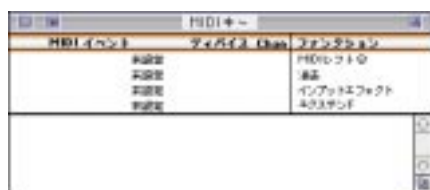
すべてをクリア (Clear All)

このコマンドは、全てのユーザー定義のMIDIキーを削除し、四種類の特別なMIDIキーにおける全てのMIDI (イベント) 定義を消去します。

MIDIキーの設定

以下に、MIDIキーの設定方法について説明していきます：

- a [J]：「ウインドウ」メニューから「MIDIキー」を選ぶ。
[E]：Windows>MIDIKeys
MIDIキー・ウインドウが開きます。



- b MIDIキー・ウインドウのメニューから[J]：「ラインの追加」.[E]：Add Lineを選ぶ。
新しいラインがMIDIキーウインドウに加わります。
- c 新しいラインの MIDI イベントのフィールドの一つをクリックしてから、MIDIコントローラーで設定したいMIDIイベントを弾く。



ここをクリックしてから MIDI イベントを弾く

演奏したイベントに応じて、MIDIイベント、デバイス及びチャンネルのコラムは自動的に設定されます。

- d ファンクションのフィールドをクリックしてトリガーに設定したいショートカットキーをタイプする。



ここをクリックしてからキーをタイプする

MIDIキーは、キーの組み合わせを使って、全てのVisionの機能をトリガーする事ができます。また、シーケンス・ウインドウにおけるシーケンスのキーと同じものを使ってシーケンスの再生をトリガーする事もできます。(195ページ参照)

Visionの初期設定のキーボードショートカットのリストについては、Visionパッケージに同梱のクイックリファレンス・カードを参照してください。これらのショートカット・キーの割り当ては、コマンド&キー・ウインドウにおいて変更する事もできます。現在有効なショートカット・キーについては、そこで確認してください。

MIDIキー・ウインドウにおいてなされた変更は、自動的にVisionセットアップファイルに保存されます。また、MIDIキーは、オプションとして通常のVisionファイルに保存する事もできます。(第19章「ファイルマネージメント」参照)

注意：MIDIキーは、Vision内においてのみ使用する事ができます。VisionのMIDIキーを他のアプリケーションにおいて使用する事はできません。しかしながら、Visionがバックグラウンドで動作している場合でも、MIDIキーは使用できます。(OMS MIDIセットアップのダイアログにおいて"バックグラウンドでMIDIを使用"のオプションにチェックを入れた場合)

MIDIキーの削除

ユーザー定義のMIDIキーを削除するためには、ファンクションかMIDIイベントのフィールドをクリックしてから、MIDIキー・ウインドウのメニューからラインの削除を選択します。

4種類の特例なMIDIキーは、削除する事はできませんが、それらのMIDIイベントの設定については消去する事ができます。これを行うには、特例なMIDIキーのMIDIイベントのフィールドをクリックしてデリート・キーをタイプします。

MIDIキーとコマンドの保存

前述した様に MIDI キー・ウインドウにおける変更は、自動的に Vision セットアップファイル内に保存されます。これにより、保存された MIDI キーのセットを初期設定として、新しく開くファイルにおいても使用する事ができます。

また、オプションとして、シーケンスと MIDI キーと一緒にして通常の Vision ファイルとして保存する事もできます。これを行うためには、「保存」のダイアログにおいて設定を保存するのボタンをクリックして MIDI キーのオプションをチェックしなければなりません。(図21.9 参照。)

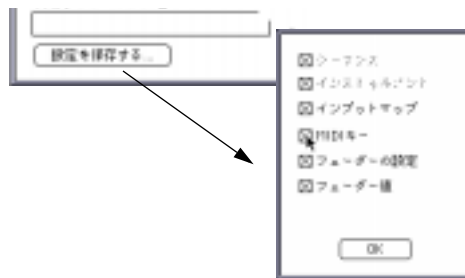


図21.9 : MIDI キーを Vision ファイルに保存

Vision ファイルから一連の MIDI キーを読み込むためには、MIDI キー・ウインドウのメニューから [J] : 「ロードする」 . [E] : Load From のコマンドを選択します。既存の Vision ファイルからロードされた MIDI キーは、現在有効な MIDI キーのセット内に組み込まれます。

コマンド・ウインドウにおける設定も、また、自動的に、Vision セットアップファイル内に保存されます。MIDI キーと異なりコマンドは、通常の Vision ファイルには、保存できません。

しかしながら、Vision セットアップファイルのバックアップをとり名称を自由につけ変えれば、自分自身のコマンドのライブラリを作成する事ができます。特定のコマンドの設定を読み込むためには、コマンド & キー・ウインドウのメニューにおいて「ロードする」を選択します。

第22章:カスタムインストゥルメント

VisionのMIDI インストゥルメントは、名称、カラー、デバイス及びチャンネル設定、ペロシティの調整、トランスポーズ、キーレンジ、ボイスの振り分け(アロケーション)に関する各種のパラメーターにより定義づけられます。カスタムインストゥルメントは、これらのパラメーターの編集により作成されます。

インストゥルメントは、複数のレイヤー(ライン)から成り立っている以上、スプリットやレイヤーの機能を持つ特別なインストゥルメントを作成することが可能です。この章においては、幾つかのカスタムインストゥルメントの作成方法について説明していきます。

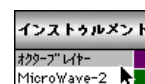
注意：インストゥルメントの設定は、保存されたVisionファイル内に記憶されていますが、Visionセットアップファイル内に保存されるものもあります。

インストゥルメント・ウインドウについての詳細は、第32章「インストゥルメント・ウインドウ」を参照して下さい。

オクターブのレイヤー インストゥルメントの作成

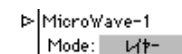
この例においてはひとつのレイヤーが(他方に比べて)1オクターブ上がっているレイヤーインストゥルメントの作成方法について説明していきます。

- [J] : 「ウインドウ」メニューから「MIDI インストゥルメント」を選んで、インストゥルメント・ウインドウを開く。
[E] : Windows>Instruments
- 既存のインストゥルメントをハイライト表示させてからMIDIインストゥルメント・ウインドウのメニューから[J] : 「新規インストゥルメント」 . [E] : New Instrumentを選ぶ。
現在選択しているインストゥルメントに基づいて新規インストゥルメントが作成され、インストゥルメント・ウインドウの最下部に表示されます。
- 新規インストゥルメントの名称のコラムをハイライト表示させてから、適当な名称をタイプする。



この例においては、"Layered Octave" とタイプします。

- d "Layered Octave" インストゥルメントをハイライト表示させてからインストゥルメント・ウインドウのメニューから
[J]：「インストゥルメントラインの追加」
[E]：Add Line to Instrumentを選ぶ。
そのインストゥルメントに新しいラインが追加されます。



インストゥルメントが、[J]：「レイヤー」[E]：Layeredに設定されているか確認し、そうではない場合は、モードを切り換えるためにフィールドの「[J]：オーバーフロー」[E]：Overflow"の表示をクリックする。

- e アウトプットのコラムにおいて、双方のインストゥルメントのラインについてのデバイスとチャンネルを設定する。
効果を出すために、全く異なる種類のパッチを使った別のデバイスとチャンネルを選択すると良いでしょう。
- f トランスポートのコラムにおいてレイヤーの内の一方を + 1 に設定する。



スプリットインストゥルメントの作成

この節においては、二つのレイヤーをそれぞれを異なるキー（鍵盤）のレンジに割り当ててインストゥルメントを"スプリット"する方法について説明していきます。

- a [J]：「ウインドウ」メニューから「MIDI インストゥルメント」を選んで、MIDIインストゥルメント・ウインドウを開く。
[E]：Windows>Instruments

- b 既存のインストゥルメントをハイライト表示させてからインストゥルメント・ウインドウのメニューから「新規インストゥルメント」を選ぶ。
現在選択しているインストゥルメントに基づいて新規インストゥルメントが作成され、インストゥルメント・ウインドウの最下部に表示されます。
- c 新規インストゥルメントの名称のコラムをハイライト表示させてから、適当な名称をタイプする。
この例では、"Middle-C"とタイプします。
- d "Middle-C" インストゥルメントをハイライト表示させてからインストゥルメント・ウインドウのメニューから[J]：「インストゥルメントラインの追加」[E]：Add Line to Instrumentを選ぶ。
そのインストゥルメントに新しいラインが追加されます。
- e アウトプットのコラムにおいて、各インストゥルメントのラインについてのデバイスとチャンネルを設定する。
ひとつのラインをピアノ、もうひとつのラインをベースに設定します。
- f レンジのコラムにおいてピアノのラインについては、Loの値をC3に、ベースのラインのHiの値をB2に設定する。

レンジ	
Lo	Hi
C-2	G8
C-2	B2
C-2	G8

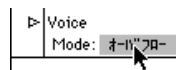
LoとHiの各フィールドをハイライト表示させてから、MIDIコントローラーのキーボードにおいて必要なノートを弾けば、それぞれの値を簡単に入力する事ができます。

ボイス・アロケート・インストゥルメントの作成

この節においては、ボイス・アロケート・インストゥルメントの作成方法について説明していきます。例えば、ポリフォニー数（同時発音数）が少ない二つの MIDI デバイスを持っていたと仮定します。

"オーバーフロー" モードのインストゥルメントを使用すれば、各デバイスのボイス設定に基づいて、自動的にノートを異なるインストゥルメントのラインに振り分ける事ができます。

- a [J]: 「ウインドウ」メニューから「MIDI インストゥルメント」を選んで、インストゥルメント・ウインドウを開く。
[E]: Windows>Instruments
- b 既存のインストゥルメントをハイライト表示させてからインストゥルメント・ウインドウのメニューから [J]: 「新規 インストゥルメント」
[E]: New Instrument を選ぶ。
現在選択しているインストゥルメントに基づいて新規インストゥルメントが作成され、インストゥルメント・ウインドウの最下部に表示されます。
- c 新規インストゥルメントをハイライト表示させてからインストゥルメント・ウインドウのメニューから [J]: 「インストゥルメントラインの追加」
[E]: Add Line to Instrument を選ぶ。
そのインストゥルメントに新しいラインが追加されます。
- d インストゥルメントのモードをオーバーフローに設定する。



- e アウトプットのコラムにおいて、各インストゥルメントのラインについてのデバイスとチャンネルを設定する。
- f ボイスのコラムにおいて各インストゥルメントのラインのボイス数を入力する。



これらの値は、（そのラインに割り当てられた）各デバイスが、同時に発音可能な数に一致させなければなりません。

Vision が、上記の様なインストゥルメントにデータを送信する場合はいつでも、設定されたボイスの振り分け（アロケーション）に基づいて、各インストゥルメントのラインに正しくデータを送る事ができます。

第23章:コントロール・バー



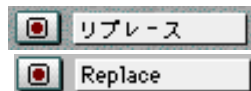
図23.1: コントロールバー

Visionの主要な操作は、このコントロールバーにおいて行います。通常、Macintoshのメニューバーのすぐ下に表示されますが、左端のドラッグストリップをドラッグするか、コントロールバー自体（ボタンなどのない部分）をオプション・キーを押しながらドラッグすれば、自由に移動することができます。

多くのMacintoshのウインドウと異なり、コントロールバーの各ボタンはいつでも有効な状態になっています。他のウインドウをクリックしてアクティブにしてもコントロールバーの状態は変わりません。従って、他のウインドウがアクティブな状態なままでもコントロールバーの各機能にアクセスすることができます。

コントロールバーを閉じる事はできません。

レコード・モード (Replace)




レコード・モードにより、トラックの録音方法についての設定を行います。ポップアップから選択できるレコード・モードには、以下の四種類があります。

- ・ リブレース: リアルタイム・レコーディングにより既存のトラックデータを置き換えながら録音します。
 - ・ オーバーダブ: リアルタイム・レコーディングにより既存のトラックデータの上に重ねながら（既存のデータは残る）録音します。
 - ・ ステップリブレース: ステップ・レコーディングにより既存のトラックデータを置き換えながら録音します。
- ステップ・レコーディングとは、MIDI イベントを、一度に一つずつ順次に録音する方法です。詳細については、42 ページの「ステップ・レコーディング」の項目を参照してください。
- ・ ステップオーバーダブ: ステップ・レコーディングにより既存のトラックデータの上に重ねながら（既存のデータは残る）録音します。



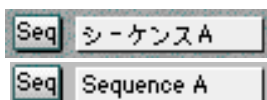
図23.2: レコード・モードのポップアップ

レコード・インジケータ

レコード・インジケータのボタン () は、レコード・モードのポップアップの左隣に配置され、MIDI 信号を受信すると点滅します。また、デジタル・オーディオの録音やレコード・クオンタイズを使用している事も示します。

レコード・インジケータのボタンをクリックするとデジタル・オーディオの録音に使われるレコードモニター・ウインドウが開きます。

有効なシーケンスのポップアップ



有効なシーケンスのポップアップには、現在録音を行っているシーケンスが表示されます。別のシーケンスのトラック・ウインドウを前面に表示すると、(その他のシーケンスへ録音中は除き)有効なシーケンスのポップアップは、その新しく有効になったシーケンスの名称に変わります。



図23.3：有効なシーケンスのポップアップ

このポップアップにおいてシーケンスを選択すると、そのトラック・ウインドウがアクティブになります。

シーケンス (Seq) ボタン

"Seq" ボタン (Seq) をクリックすると、有効なシーケンスのトラックウインドウを最前面に表示することができます。

有効なトラックのポップアップ



トラックを録音可能にすれば、いつでも、そのトラックの名称が有効なトラックのポップアップに表示されます。

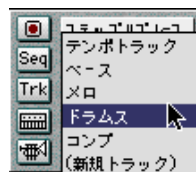


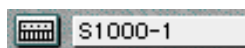
図23.4：有効なトラックのポップアップ

また、このポップアップから任意のトラック (または、新規トラック) を選択すれば、録音可能にする事ができます。

トラック (Trk) ボタン

有効なトラックの各編集ウインドウを開くためには、"Trk" ボタン (Trk) をクリックします。

スルー・インストゥルメント



スルー・インストゥルメントのポップアップには、MIDI 信号を送っているMIDI インストゥルメントの名称が表示されます。つまりデータは、いつでも、ここで選んだインストゥルメントとして録音されます。

スルー・インストゥルメントとは、MIDI コントローラーのキーボード(オプションメニューでキーボード・スルーがチェックされている場合)において演奏した場合、実際に音を発するインストゥルメントです。トラック・ウインドウやその他の編集ウインドウにおいて、別のトラックを録音可能にした場合、このポップアップには自動的にそのトラックにアサインしたインストゥルメントが表示されます。また、有効なトラックにおいて使用しているインストゥルメントを変更するとスルー・インストゥルメント

のポップアップにおける表示も同様に変更されます。



図23.5：スルー・インストゥルメントのポップアップ

ショートカット：コンピューターのキーボードを使ってスルー・インストゥルメントの切り換えを行う事ができます。オプション・キーを押しながらクリックしてスルー・インストゥルメントのポップアップを開くとインストゥルメント名の右にそのキーボードショートカットが表示されます。また、テン・キーのアスタリスク・キー（*）をタイプするとスルー・インストゥルメントをハイライト表示する事ができます。

トリガーとトランスポーズ・アイテム

スルー・インストゥルメントのポップアップには、また、四種類のトリガー・モード（トランスポーズ、トリガー、連続トリガー、ゲート）も表示されます。MIDI インストゥルメントとは異なるこれらのアイテムは、シーケンスをリアルタイムでトリガー（再生）する場合の再生（方法の）モードです。

注意：これらのトリガー・モードは、「トリガーとトランスポーズ・モード」（314ページ）において説明されているインプットマップにおける同様なアイテムとは独立して働きます。

・ トランスポーズ

このアイテムを選択すると、一時的にトランスポーズ・モードになり、MIDI キーボードで任意のノートを押せば、それに応じて再生中のシーケンスを自動的にトランスポーズする事ができます。

・ トリガー

トリガー・モードを選択してキーボードでノートを押した場合、再生中のシーケンスを、再び（最初から）始める事ができます。再生されているシーケンスは、新しいノートを押くと停止します。このモードにおいては、複数の音の演奏も可能で、自動的にハーモニーを付加する事ができます。

コントロールバーのスルー・インストゥルメントのポップアップがトリガーに設定されている場合、シーケンスのキーをタイプしても再生は開始しませんが、代わりに、そのシーケンスをトリガー可能な状態にします。MIDI キーボードにおいて任意のノートを押せば全てのトリガー可能なシーケンスを同時に再生する事ができます。


・ 連続トリガー

連続トリガー・モードは、トリガー・モードと同様な働きをしますが、新しいシーケンスをトリガーしても再生中のシーケンスは、停止しません。

・ ゲート

ゲート・モードは、トリガー・モードと同様な働きをしますが、キーボードの鍵盤を押さえている間だけ、シーケンスが再生されます。鍵盤から指を離すと、シーケンスは、停止します。

インストールメントのボタン

インストールメントのボタン () をクリックすると MIDI のインストールメント・ウインドウが開きます。インストールメント・ウインドウについての詳細は、第32章「インストールメント・ウインドウ」を参照してください。

グローバル・インストールメント・ソロ・インジケータ

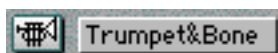
任意のインストールメント (MIDI 及びオーディオ) にソロを設定した場合、コントロールバーには、インストールメントのボタンの代わりにグローバル・インストールメント・ソロ・インジケータが表示されます。



図23.6：ソロモードが一目瞭然

このインジケータをクリックすれば、ソロに設定したインストールメントを含むウインドウが開きます。詳細については、「グローバルインストールメント・ソロのインジケータ - 」(291 ページ) の項目を参照してください。

有効なパッチのポップアップ



有効なパッチのポップアップには、スルーインストールメントにおいて使用されているパッチが表示されます。有効なパッチは、編集や再生時にパ

チ・チェンジ (プログラム・チェンジ) 情報を、スルー・インストールメントに送信すると自動的に更新されます。

Vision は、各インストールメントに最後に送信したパッチ・チェンジを記憶しています。スルー・インストールメントのポップアップにおいて新しいインストールメントを選択した場合、有効なパッチのポップアップには、そのインストールメントへ最後に送ったパッチが表示されます。この設定は、Vision を終了しても記憶されています。




図23.7：パッチ名を表示している有効なパッチのポップアップ

もし、スルーインストールメントが、パッチネーム書類 (第33章「ネーム・ウインドウ」参照) を読み込んでいる場合、有効なパッチのポップアップには、パッチの名称が表示されます。それ以外の場合には、パッチとバンクのナンバーで表示されます。

有効なパッチのポップアップにおいて、パッチを選択するとスルー・インストールメントへパッチイベントが送信されます。しかしながら、録音を行うまで、そのトラックには選択したパッチイベントが挿入されません。パッチイベントの保存については、「パッチの挿入」(88 ページ) の項目を参照してください。

パッチのボタン

パッチのボタン () をクリックするとパッチを聞いて確認できるネームブラウザを開く事ができます。詳細は、「ネームブラウザ」(309ページ)を参照してください。

トランスポート・コントロール

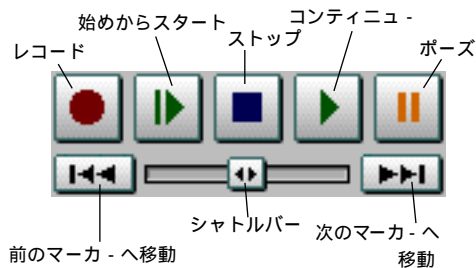


図23.8：トランスポート・コントロール

コントロールバーの中央に配置されているトランスポート・コントロールにより、シーケンスの再生及び録音に関する操作を行います。

レコード



ショートカット・キー：タブ・キーをタイプすると録音が始まります。

レコードボタンをクリックして録音を開始します。再生及び録音中にこのボタンをクリックするといつでもパンチインやパンチアウトする事ができます。このボタンが点灯している時は、録音中である事を示し、点滅している時は、録音待機中である事を示し、カウンターがインポイントに到達すると録音が始まります。このボタンが、グレイアウト表示されている場合には、録音する事は

できません。通常、これはトラックを (レコードコラムをクリックして) 録音可能にしていない場合に起こります。

始めからスタート



ショートカット・キー：スペースバーをタイプするとシーケンスの一番始めから再生を開始します。

始めからスタートのボタンをクリックするとシーケンスの一番始めから、コントロールバーの有効なパンチインポイントの箇所から再生を開始します。一時停止中にこのボタンをクリックすると、その停止している位置から再び再生を開始します。

ストップ



ショートカット・キー：リターン・キーをタイプすると録音及び再生を停止する事ができます。

C このボタンをクリックすると録音及び再生を停止する事ができます。

コンティニュー（カウンターの表示位置から再生）



ショートカット・キー：セミコロン・キーをタイプすると現在のカウンターの位置から再生を開始します。

コンティニューボタンをクリックすると現在のカウンターの位置から再生を開始します。一時停止中にこのボタンをクリックすると、その停止している位置から再び再生を開始します。

る程カウンターのスクロールするスピードは、速くなります。このバーの上の任意の位置をクリックすれば、ボタンはその場所へジャンプします。

シャトルバーは、再生中か、一時停止中に使用する事ができます。

シーケンスが停止していて、編集ウインドウがアクティブな場合、そのウインドウに表示されているトラックを、シャトルバーの動きに合わせて再生する事ができます。（これは、「スクラブ」と同様な働きです。詳細は、「スクラブ」コマンドによるMIDI情報の確認」（26ページ）を参照してください。）

ポーズ（一時停止）



ショートカット・キー：スペースバーかセミコロン・キーをタイプすると録音及び再生が一時中断します。

ポーズボタンをクリックすると録音及び再生を一時中断する事ができます。このボタンが点灯している時は、再生が停止状態である事を示します。

前のマーカーへ、後ろのマーカーへ



ショートカット・キー：シフト-コンマ（<）とシフト-ピリオド（>）で前のマーカーと次のマーカーの位置へ移動します。

これらのボタンをクリックすれば、マーカーのポップアップにリストアップされているマーカーの中で、一つ手前と一つ後ろのマーカーの位置へ順次移動する事ができます。

シャトルバー



ショートカット・キー：コンマ・キーをタイプすると左に、ピリオド・キーをタイプすると右にシャトル・バーを動かす事ができます。

シャトルバーによりカウンターを自在なスピードで送る事ができます。シャトルバーを左にドラッグすれば、カウンターを巻戻しする事ができ、シャトルバーを右にドラッグすれば、早送りする事ができます。シャトルバーの中央位置から左右に離れ

ロケーター



ロケーターボタンは、カウンターの位置を記憶します。ロケーターの設定後、そのボタンをクリックすれば、カウンターは、その設定した場所へジャンプします。各シーケンスには、それぞれ八つまでのロケーターボタンがあります。

ショートカット・キー：ロケーターの数字をタイプすればその場所へジャンプします。オプションキーを押しながらタイプする事によりロケーターは設定され、オプション・シフト・キーを押しながらタイプする事によりロケーターは、削除されます。

ロケーターの設定

設定されていないロケーターのボタンは、グレイアウト表示されています。カウンターが動いているか止まっているかに関わらず、ロケーターは設定する事ができます。

ロケーターを設定するためには：

- a カウンターを必要な位置へ合わせる。
正確な位置がわからない場合は、再生して聞きながら位置を確認して、ロケーターを設定します。
- b 設定したいロケーターの番号を、オプション・キーを押しながらクリックする。
または、オプション・キーを押しながら、設定したいロケーターの番号をタイプします。

ロケーターの削除

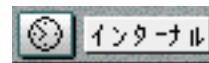
ロケーターを削除するには：

削除したいロケーターのボタンを、オプションとシフト・キーを押しながらクリックする。

そのボタンがグレイアウト表示され、未設定な事を示します。

または、オプションとシフト・キーを押しながら、削除したいロケーターの番号をタイプします。

同期のポップアップ



ショートカット・キー：～をタイプするとインターナルと最も最近に選択されたエクステルナルのモードを交互に切り換えます。

同期のポップアップには、同期を行う場合のソースがリストアップされています。

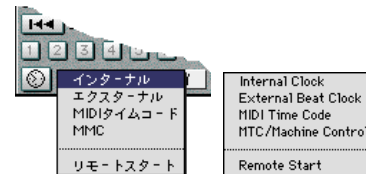


図23.9：同期のポップアップ

利用できる同期ソースには以下の様なものがあります：

- ・ インターナル (Internal)：Macintoshの内部のクロックを使用します。このモードにおいては、シーケンスは、それ自身のテンポで再生されます。

- ・ エクスターナル (External Beat Clock) : 通常、ハードウェア・シーケンサーかドラムマシンなどの外部機器をソースとして同期します。このモードの場合、シーケンスは、外部の同期機器のテンポとそのMIDIソングポインターのメッセージに従って再生されます。
- ・ MIDIタイムコード (MIDI Time Code) : SMPTE か MTC ソースからのタイムコードを使用します。同期のソースは、通常テープデッキですが、その他のアプリケーション及びMTCを送信できるMIDIデバイスにおいても可能です。このモードにおいては、Vision は、受信しているタイムコードにおいて、シーケンスのSMPTEオフセットを通過すると再生を開始します。また、シーケンスは、それ自身のテンポで再生されます。
- ・ MTC/マシーンコントロール (MTC/Machine Control) : Vision を、MMC 対応のデバイスに同期させます。このモードにおいて、Vision は、同期デバイスをコントロールするために、自動的にMMCコマンドを送信します。詳細については、第39章「MMC ウインドウ」を参照してください。
- ・ リモート・スタート (Remote Start) : このオプションをチェックすると自動的に外部機器やプログラムからVisionを操作する事ができるようになります。
リモート・スタートを使用可にするとコントロールバーの再生ボタンが点滅し、外部デバイス (またはアプリケーション) からの同期かスタートのコマンドを待ち受けている事を示します。
このオプションのチェックをはずすと、外部から同期信号を受信していても、Visionのプレイボタンで、いつでも、再生を開始できます。

同期に関する設定の詳細については、第18章「同期」を参照してください。

レコード開始トグルボタン

レコード開始トグルボタンは、どの様に、録音を開始するかについての設定を行います。以下のように、二つのモードがあります。

スタンバイ (Wait Note)

スタンバイ

図 23.10 : レコード開始トグルボタンのスタンバイ

スタンバイのモードを使うと録音は、最初MIDIノートを受信するまで始まりません。この方法においては、録音の準備が済みしたい、演奏を始めれば、それが、レコーディングセッションの始まりとなります。

注意：レコードボタンをクリックすると外音ノームが鳴りだし、特定のテンポフィールドをつかむ事ができます。

カウントオフ (Countoff)

カウントオフ 1

図 23.11 : レコード開始トグルボタンのカウントオフ

カウントオフモードを使用すると録音モードに入る前に設定した小節数だけカウントオフを行います。

カウントオフのフィールドにおいて、マウスがコンピューターのキーボードを使ってカウントオフの小節数を設定する事ができます。パンチ・レコーディングの場合、カウントオフは、パンチイン・ポイントの前に行われます。

5 6 7 8
カウントオフ 2

図 23.12 : カウントオフの変更

カウンター

コントロールバーのカウンターは、現在有効なシーケンスの現在位置を表示します。カウンターの表示モードには以下の二種類があります：

- ・ B小節/拍/ユニット
- ・ SMPTE（時/分/秒/フレーム）

初期設定では、小節/拍/ユニットが大きく表示され、SMPTE（時/分/秒/フレーム）が小さく表示されます。（図23.13参照。）

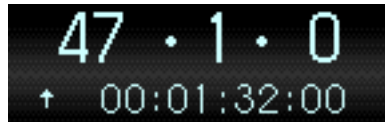


図23.13：カウンター

カウンター内のカウンター表示トグル（↑）をクリックする事により二つの表示の位置を切り換える（SMPTEを大きく表示）事もできます。もう一度クリックすれば元の表示に戻ります。



図23.14：カウンター表示の切り換え

カウンターは、再生中には自動的にスクロールします。停止している場合、カウンターは、編集ウインドウにおいてクリックした時の様に、エディットインポイントを変更すると自動的に更新されます。

カウンターの値は、そのフィールドをクリックして数字をタイプするか、クリックしてからマウスで上下にドラッグする事により設定できます。



図23.15：カウンターの設定

注意：また、「ウインドウ」メニューから「カウンター」を選んで、カウンターの表示を大きくする事もできます。カウンターウインドウは、自由にサイズの変更が可能であり、また、フォントを変更する事もできます。

ユニットについて

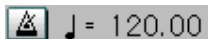
Visionには、480ppqの分解能（4分音符あたり480パルス）が使用されています。これは、それぞれの4分音符は480ユニットに相当し、MIDIイベントは、それぞれの4分音符内に480通りの設定の可能性がある事を意味します。

フレームとビットについて

フレームとビットは、SMPTE タイムコードの規格により定められています。1 秒間あたりのフレーム数は、使用するタイムコードの種類により変わります。フレームレートの各フォーマットの詳細については、148 ページの SMPTE のフレームレートの項目を参照してください。1 フレームは、80 ビットに相当し、ビットは、シーケンスの SMPTE オフセットと各編集ウインドウに表示されます。

Vision は、SMPTE の各位置を 480 の拍の内の最も近いものに当てはめてしまいます。例えばイベントの場所について SMPTE の値をタイプした場合、SMPTE の値を僅かに変えて最も近い小節/拍/ユニットの場所に移動してしまいます。

テンポ表示



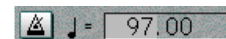
コントロールバーのテンポ表示には、通常、現在有効なシーケンスのテンポが表示されます。有効なシーケンスのテンポを変更するか、外部のビートクロックに同期した場合は、自動的に更新されます。

また、通常、テンポ表示は変更する事はできません。しかしながら、有効なシーケンスのテンポトラックをミュートすると、一時的にコントロールバーのテンポ表示の部分において、テンポの変更を行う事ができます。

- a 有効なシーケンスのトラック・ウインドウを開く。
- b そのテンポトラックのミュートのコラムをクリックしてミュートする。




コントロールバーのテンポ表示のフィールドが編集可能になります。



- c テンポ表示のフィールドをクリックして必要なテンポをタイプ入力するか、クリックしてマウスで上下にドラッグして設定する。

注意：録音中のテンポ表示の変更は、有効なシーケンスのテンポトラック内にそれらのテンポ変更を録音します。

シーケンスのテンポトラックの変更及び調整には、多くの方法があります。「バーチャル・コンダクティング - テンポチェンジのレコーディング」(135 ページ)を参照してください。

有効なシーケンスのテンポトラックについてのリスト・ウインドウを開くためには、メトロノームボタン () をクリックします。

メモリー表示



メモリー表示においては、Visionにおいて使用可能なメモリー量の状態を確認できます。詳細を表示したい場合は、クリックすればポップアップが開きます。

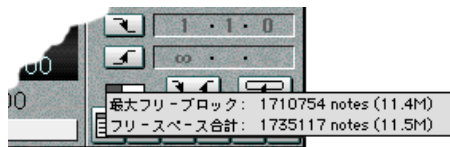


図23.16：メモリーのポップアップ（Acadiaを使用していない場合）

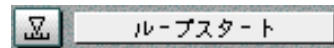
最大フリーブロックには、利用可能な連続したメモリーの量が表示されます。

フリースペース合計には、全ての空きメモリーの合計量が表示されますが、これには、フラグメント化したメモリーを含めます。これは、Visionを再起動する事により解消される事もあります。

Visionへの割り当てメモリーを増やすためには、ファインダーの「ファイル」メニューから「情報を得る」を選び、情報のウインドウを開き、使用サイズの欄のメモリーを増やします。この作業は、必ずVisionを終了してから行ってください。

重要：Visionにより多くのメモリーを割り当てるときは、コンピューターに十分なRAMが設置されていなければなりません。詳細については、お手持ちのMacintoshのマニュアルを参照してください。

マーカのポップアップ




マーカのポップアップには、有効なシーケンスのメータトラックに含まれる全てのマーカがリストアップされます。このポップアップからマーカを選択すれば、カウンターは、そのマーカの位置へ移動します。



図23.17：マーカのポップアップ

マーカのポップアップには、マーカを作成していない場合においても、スタートポイント、インポイント、エンドポイントが表示されています。これらのアイテムは、かっこつきで表示され、ユーザーによる設定も、表示を消す事もできません。

カウンターがマーカの挿入箇所に到達すると、マーカポップアップには、自動的にそのマーカの名称が表示されます。

有効なシーケンスのメータトラックのリストウインドウは、マーカボタン () をクリックする事により開く事ができます。

新しいマーカを挿入するためには、マーカの種類により「実行」メニューから「小節マーカ挿入」か「SMPTEマーカ挿入」(400ページ参照)を選択するか、メータトラックのリストウインドウのイベント挿入のポップアップにおいて「マーカ」を選択します。(260ページ参照)

パンチとループのコントロール



図23.18：コントロールバーのパンチ・コントロールのセクション

このセクションの各アイテムにより、パンチとループ・レコーディングのモードのオン/オフを切り換えたり、再生、録音及びループの範囲を設定する事ができます。

パンチ・トグルボタン



ショートカット・キー：シフト-6をタイプするとパンチ・モードのオン/オフが切り替わります。

パンチ・トグルボタンをクリックすると、パンチ・モードのオン/オフを切り換える事ができます。パンチ・モードにおいては、シーケンスの特定の部分（インポイントとアウトポイントのフィールドで設定）のみの録音及び再生を行う事ができます。

パンチ・モードがオンになっている場合は：

- ・ 始めからスタートボタンをクリックすると（パンチ）インポイントから再生を開始します。
- ・ インとアウト・ポイントに設定された範囲内においてのみ録音が可能になります。カウンターがインポイントに到達する前とアウトポイントに到達した後は、録音が自動的に停止します。

- ・ 再生中に、タブ・キーをタイプするか、レコードボタンをクリックすれば、録音モードに入る事ができます。
- ・ [J]：「オプション」メニューにおいて「パンチアウトでストップ」にチェックが入っていれば、アウトポイントに到達した時点で、自動的に再生が停止します。
[E]：Options>Stop at Punch Out

パンチ・モードがオフになっている場合は：

- ・ 始めからスタートとレコードボタンをクリックすると、いつでも、シーケンスの一番最初から再生されます。

重要："リプレイス"モードにおいて録音を行うと、その長さに関わらず、全てのトラックのデータが置き変わります（既存のデータは全て失われます）。

ループ・トグルボタン



ショートカット・キー：シフト-7をタイプするとループモードのオン/オフを切り換える事ができます。

ループ・トグルボタンをクリックして、ループ・モードのオン/オフを切り換えを行います。ループ・モードをオンにすると、シーケンスの特定の部分（インポイントとアウトポイントのフィールドで設定）のみを繰り返して再生及び録音する事ができます。

ループ・モードにおいては、再生中のリアルタイムの編集能力を最大限度に発揮できます。トラックの特定の部分を聞きながら、編集作業を行い、その結果を即時に聞いて確認する事が可能です。Visionにおいては、これらの作業の全てをシーケンスを停止させる事なく、ノンストップで行う事ができます。

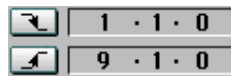
オーバーダブ・モードの録音においては、ループによりトラックのデータを録音モードに入った状態のまま、構築していく事ができます。この録音方法は、ドラムトラックや繰返し演奏されるフレーズのパターン及び、マルチ・ティンバーのトラックを作成する場合に大変効果的です。

以下に、ループ・モードにおける録音の特徴について説明していきます：

- ・ 演奏に満足した時点においてエンター・キーをタイプします。そのマテリアルはトラックに保存されますが、ループ・レコーディングは続行します。
- ・ 間違って録音した場合は、デリート・キーをタイプすれば、最後にエンター・キーをタイプした後に録音したデータの全てが削除されます。
- ・ コマンド・シフト- をタイプすれば、次の（下の）トラックに録音する事ができ、コマンド・シフト- をタイプすれば、前の（上の）トラックに録音する事ができます。

ループ・レコーディングの詳細については、「ループ・レコーディング」（35 ページ）の項目を参照してください。

インポイントとアウトポイントのフィールド



ショートカット・キー：= をタイプしてからテン・キーの / をタイプすれば、インポイントとアウトポイントのフィールドの設定が行なえます。

インポイントとアウトポイントのフィールドにおいては、パンチかループ・モードがオンになっている場合の再生が録音の範囲を設定します。

これらのフィールドは、いつでも、小節/拍/ユニットで表示され、手動で必要なフィールドにタイプ入力するか、インポイントとアウトポイントのボタンを使って自動的に設定する事ができます。

パンチとループ・モードが、双方ともオフになっている場合、インポイントとアウトポイントのフィールドは、グレイアウト表示されます。



図23.19：グレイアウト表示のイン/アウトポイントのフィールド

注記：設定ウインドウのエディット・のセクションにおいて、「パンチポイントがエディット範囲に追従」のオプションがチェックされている場合は、エディット・インとエディット・アウトのポイントに行った変更の値が、（再生が停止している場合）自動的に、インポイントとアウトポイントのフィールドへ入力されます。

インポイント・ボタン



ショートカット・キー：[をタイプすると、インポイントを設定できます。

再生中にこのボタンをクリックすると、インポイントをカウンターに設定する事ができます。再生が停止か一時停止している場合は、このボタンによりインポイントをエディットインポイントに設定します。

アウトポイント・ボタン



ショートカット・キー：] をタイプすると、アウトポイントを設定できます。

再生中にこのボタンをクリックすると、アウトポイントをカウンターに設定する事ができます。再生が停止か一時停止している場合は、このボタンによりアウトポイントをエディットアウトポイントに設定します

ウインドウ・ボタン

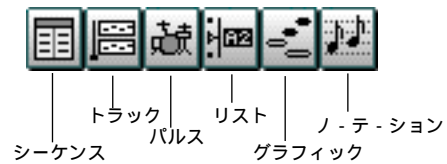


図23.20：コントロールバーのウインドウ・ボタン

コントロールバーの各ウインドウ・ボタンをクリックすれば、シーケンス、トラック、パルス、リスト、グラフィック及びノーション・ウインドウを開く事ができます。そのウインドウが既に開いている場合は、そのウインドウが最前面に表示されます。

ウインドウ・ボタンをクリックする事は、「ウインドウ」メニューにおいて各ウインドウを選択するコマンドと同じ働きを持っています。

第24章:シーケンス・ウインドウ

シーケンス・ウインドウにおいては、現在開いているファイルに含まれる全てのシーケンス及びセグメントがリストアップされます。また、Visionセットアップファイルに保存されているシーケンス・テンプレートも表示されます。シーケンス・ウインドウにおいては、これらの3つのアイテムは、それぞれ別のセクションに表示されます。



図24.1: シーケンス・ウインドウ

シーケンス、セグメント及びテンプレートにおいては、共通する特徴もありますが、重要な相違点があります。

- シーケンスとは、99 までのトラックの集合といえます。また、シーケンスは、基本的には単一のソングとみなされますが、シーケンスイベントにすれば、ソングセクションまたはペアレントシーケンスにおける音楽上のレイヤーとして使用する事もできます。
セグメントと異なり、シーケンスはキーボード・ショートカットやMIDIイベントを使ってトリガーする事ができます。

- セグメントは、既存のトラックデータから作成 ([J]:「編集」メニューで「セグメント / ループを作成」, [E]:Edit>Make Segment/ Loopを選ぶ) されている以外、通常のシーケンスとほとんど変わりません。シーケンスと異なり、セグメントには、キーやMIDIトリガーを割当ててはできません。

また、セグメントには、ペアレントシーケンスから参照されなくなると、自動的に削除されるというオプションがあります。

セグメントを、シーケンスのセクションヘッダドラッグすれば、シーケンスに変える事ができます。

- テンプレートは、新規のシーケンスを開く場合の基礎となり、例えば、シーケンス (セグメント) において頻繁に使用するトラックの諸設定、適切なメーター、テンポ設定などを、シーケンスのテンプレートとして保存する事ができます。

テンプレートは、編集や再生のために、直接開く事はできません。その代わり、ダブルクリックするか、設定したキーやMIDIトリガーにより、新規シーケンスにコピーされます。

シーケンスの選択、移動、コピー

シーケンス・ウインドウにおいては、開／閉の三角形をクリックすると、シーケンス・ウインドウの各セクションに含まれているアイテムを表示したり隠したりする事ができます。

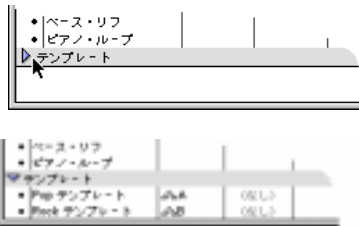


図24.2：テンプレート・セクションの開閉

「セレクター・ドットとムーブ・カーソル」(22ページ)において説明されている様に、セレクター・ドットをクリックすると、シーケンス及びセグメントを選択しハイライト表示する事ができます。選択したシーケンスかセグメントは、削除及び、他のVisionファイルへのコピー及びペースト、トラックまたはリスト・ウインドウへシーケンスイベントとしてコピー及びペーストする事、編集コマンドによる修正を行う事ができます。更に、セクション内においては、ムーブ・カーソル(↑↓)を使って、位置を移動する事ができます。

注意：シーケンス・ウインドウにおいては、セグメントをシーケンスのセクションへドラッグすると、そのセグメントをシーケンスに変換できます。また、その逆にシーケンスをセグメントのセクションにドラッグする事もできます。

シーケンス・ウインドウのコラム

シーケンス・ウインドウには、ネーム、キー、MIDI、リファレンス及びコメントのコラムがあります。「コラムのリサイズ」(23ページ)で説明されているように、これらのコラムは必要に応じて移動またはリサイズする事が可能であり、表示スペースを有効に活用する事ができます。

以下においては、シーケンス・ウインドウの各コラムについて説明していきます。

ネーム

シーケンスは、作成されると自動的に名称が設定されます。(セグメント/ループを作成のコマンドによりセグメントを作成した場合、セグメントに名称を設定する事もできます。)また、このコラムにおいては、容易に、名称を変更する事もできます。

名称を入力及び変更するためには、ネームのフィールドをクリックしてから新しい名称をタイプ入力します。エンター・キーをタイプするかウインドウのその他の場所をクリックすれば、新しい名称を確定する事ができます。

キー (Key)

キー (Key) のコラムは、ショートカット・キーをシーケンスに割り当てるために使われます。フィールドをクリックすれば、ショートカット・キーまたはキーのコンビネーションをタイプ入力する事ができます。既に(他のプログラムに)使用されているキーは、入力する事ができず、また、そのキーが、既に他のシーケンスに割り当てている場合は、その旨を忠告するダイアログが表示されます。必要なら、シフト・キー やコントロール・キーを使ってキーのコンビネーションを設定する事もできます。

キートリガーを使用すると、シーケンスの再生を開始したり、シーケンスイベントとして録音したりすることができます。

注意：ショートカット・キー及びMIDIトリガーを、セグメントに割当てる事はできません。セグメントにトリガーを割当てたい場合は、シーケンス・セクションまでドラッグして、そのセグメントをシーケンスに変換してください。

MIDI

キーボード・ショートカットと同様に、MIDIイベントもシーケンスの再生をトリガーする事ができます。MIDIトリガーを設定するためには、MIDIのコラムをクリックしてMIDIコントローラーから必要なイベントを送信します。MIDIコラムを大きくリサイズすると、イベントのタイプ及びイベントを送信したデバイスを確認する事ができます。アサインしたMIDIイベントを取り消したい場合は、そのコラムをクリックしてからデリートキーをタイプします。

MIDIのコラムにおいては、(169ページで説明されているように) MIDIキー・ウインドウを開かずに、シーケンスのMIDIキーを作成及び編集を行う事ができます。

また、MIDIキー・ウインドウにおいても、手動でMIDIイベントとデバイスの入力及び既存のアサインメントの編集を行う事ができます。MIDIキー・ウインドウの詳細については、「MIDIキーウインドウ」(169ページ)項目を参照してください。

注意：シーケンスのMIDIトリガーは、「セットアップ」メニューの「MIDIキー使用」にチェックが入っている場合のみ、使用する事ができます。

注意：ショートカット・キー及びMIDIトリガーを、セグメントに割当てる事はできません。セグメントにトリガーを割当てたい場合は、シーケンス・セクションまでドラッグして、そのセグメントをシーケンスに変換してください。

リファレンス

シーケンスやセグメントがペアレントシーケンスから参照されている場合は、そのシーケンスイベントに関する情報がリファレンスのコラムに表示されます。このコラムには、ペアレントシーケンスとトラックの名称及びシーケンスイベントの小節位置がリストアップされます。(図24.3参照)

注意：シーケンスイベントには、ペアレントシーケンスからどのようにシーケンスやセグメントを再生するかについての情報が含まれています。

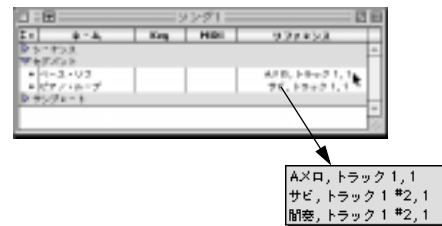


図24.3：シーケンスイベントのリファレンスのポップアップ

このコラム内には、通常、一番最初のリファレンスのみが表示されますが、コラム内をクリックすると、リファレンス(最初の小節が表示されて)を含む各トラックの全てをリストアップしたポップアップが表示されます。(図24.3参照。)

コメント

コメントのコラムを使用すると、シーケンスまたはセグメントについての解説をテキスト入力する事ができます。必要に応じてコラムをリサイズすれば、より多くのコメントを表示できます。

シーケンス・ウインドウのメニュー

シーケンス・ウインドウにおいては、そのメニューから以下のようなコマンドを行う事ができます。

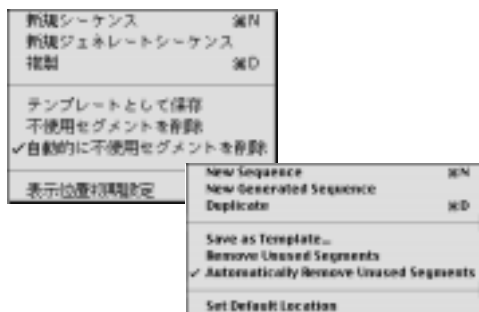


図24.4：シーケンス・ウインドウのメニュー

注意：これらのコマンドは、シーケンス・ウインドウがアクティブな場合、「実行」メニューからも行う事ができます。

新規シーケンス (コマンド・キー-N) (New Sequence)

このコマンドを選ぶと、新しくシーケンスが作成され、自動的にそのトラック・ウインドウが開きます。新規シーケンスには、自動的に名称がつけられトリガーキーがアサインされます。

新規ジェネレートシーケンス (New Generated Sequence)

このコマンドを選ぶと、新しくジェネレートシーケンスが作成され、そのトラック・ウインドウが開きます。この特殊なタイプのシーケンスを使えば、既存のノートやリズムを利用して今までにないようなフレーズを作成する事ができます。

ジェネレートシーケンスの詳細については、第14章「ジェネレート・シーケンス (Generate Sequence)」を参照してください。

複製 (コマンド・キー-D) (Duplicate)

選択されたシーケンスやセグメントのコピーを作成します。新規シーケンスは自動的に (オリジナルに基づいて) 名称がつけられ、トリガーキーがアサインされます。

注意：セグメントは、常にシーケンスとして複製され、シーケンス・セクションに配置されます。

テンプレートとして保存 (Save as Template)

このコマンドを使えば、選択したシーケンスやセグメントをテンプレートとして保存する事ができます。新規テンプレートを保存する場合には、名称の入力のためのダイアログが表示されます。

重要：シーケンスイベントやデジタルオーディオイベントを含むシーケンスは、シーケンスのテンプレートとして保存する事はできません。

不使用セグメントを削除 (Remove Unused Segments)

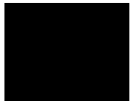
このコマンドを使えば、参照されなくなった全てのセグメントが削除されます。このコマンドは「自動的に不使用セグメントを削除」にチェックが入っている場合のみ、使用する事ができます。

自動的に不使用セグメントを削除 (Automatically Remove Unused Segments)

ペアレントシーケンスから参照されなくなったセグメントを、自動的に削除したい場合には、このオプションにチェックを入れます。

表示位置初期設定 (Set Default Location)

シーケンス・ウインドウの表示位置、サイズ及びコラムの設定を初期設定として保存します。それにより、これらの設定は、新規に開くVisionファイルにおいて使用されます。



第25章:トラック・ウインドウ



図25.1: トラック・ウインドウ

トラック・ウインドウには、現在使用中のシーケンスのすべてが表示されます。シーケンス、トラックを多様にコントロールすることができるほか、トラックオーバービューや、ストリップチャートで個々のトラックのデータを編集することが可能です。

編集ウインドウに共通のツールや機能については、第9章「基本的な編集作業」を、Visionのウインドウの操作については、第4章「Visionの操作」を参照して下さい。

トラック・ウインドウの2つのセクション

トラック・ウインドウは、「トラックコラム」「トラックオーバービュー」の2つのセクションから構成されています。この2つの作業領域を区別して認識することはとても重要です。どちらのセクションがアクティブな状態になっているかによって、Visionは異なる働きをします。



トラックコラム

トラックオーバービュー

図25.2: トラック・ウインドウの2つのセクション

セクター・ドット (ウインドウの最も左にあるドット) をクリックしてトラックを選択すると、トラックの名前、長さ、インストゥルメント、コメントの欄が反転し、そのトラック全体が選択されたことを表わします。これがトラック・モードです。(図25.2.) このモードでの編集は選択されたトラックのすべての内容に影響を与えます。

曲の1部分を選択する場合には、ウインドウの右の領域、トラックオーバービューを使用します。選択箇所のみがハイライト表示し、トラックの名称、長さ、インストゥルメント、コメントのコラムはハイライト表示されません。これをイベント・モードと呼びます。このモードでの編集は、選択箇所のみ有効となります。

注意：イベントモードでは全てのトラックが編集対象になるので慎重に行ってください。



図25.3：イベント・モードでの選択

トラックオーバービュー・ボタン

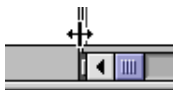


このボタンをクリックして、トラックオーバービューの表示 / 非表示を切り替えることができます。



図25.4：トラックオーバービューが非表示のトラック・ウインドウ

ウインドウ・ディバイダー



このディバイダーを使って、トラックコラムとトラックオーバービューの表示領域の大きさを変えることができます。カーソルをこの上に持ってくると、カーソルが左右の矢印に変わります (⇄)。ディバイダーをドラッグすることによって、トラックオーバービューの領域をコメントなどのトラックコラムの上まで拡張することが可能です。



図25.5：トラックオーバービューの領域を拡げる

注意：ディバイダーをダブルクリックすると、トラックコラムあるいは、トラックオーバービューの領域を最大限に拡げることができます。

トラック・インフォとストリップ・チャート



ウインドウ左下の右向きの三角形をクリックすると、三角形は下向きに変わってトラック・インフォとストリップチャートが現われます。左側トラック・インフォでは、選択されたトラックのプレイ・クオンタイズの設定、選択されたシーケンスイベントの情報を表示します。



トラックのインフォの領域

ストリップチャ

図25.6：トラック・インフォとストリップチャートの表示

トラック・インフォに表示されるプレイ・クオンタイズについては、「プレイ・クオンタイズ (Play)」(72ページ)を、シーケンスイベントについては、「シーケンスイベントのパラメーター」(96ページ)を、ストリップチャートの詳細は、第28章「ストリップ・チャート」を参照して下さい。

トラックコラム

トラック	トラック名	長さ	インポイント	アウトポイント	コメント
+	トラック 1	00:00:00	00:00:00	00:00:00	

図25.7：トラック・ウインドウのトラックコラム

それぞれのコラムを移動したり、サイズを変更することができます。無駄なスペースを省いて効率の良い表示をレイアウトしてください。詳細については「コラムのリサイズ」(23ページ)を参照してください。

以下に、トラックコラムの1つ1つの項目について説明していきます。

トラックの選択と移動

「セクター・ドットとムーブ・カーソル」(22ページ)に説明のあるように、セクター・ドットをクリックしてトラックが選択されると、そのトラックのトラックコラムはハイライト表示され、削除、コピー、ペースト、その他Visionの編集コマンドの対象となります。また、セクター・ドットの左にマウスを移動して現われる上下の矢印カーソルを使用して、トラックの順序の変更を行います(↑↓)。

レコード・ボタン

ここをクリックすると、そのトラックが録音可能な状態になります。録音可能な状態にできるトラックは1つだけです。解除する場合は、もう一度クリックしてください。録音が行われない状態に戻ります。

Macintoshのキーボードから、コマンドキーとシフトキーを押さえたまま、上下の矢印キーをタイプすると、録音可能なトラックを変更することができます。

ミュート・ボタン

ここをクリックすると、そのトラックがミュートされます。複数のトラックをミュートすることができます。もう一度クリックするとミュートは解除されます。

一番上、常時表示されている「M」をクリックすると、選択されている1つまたは複数のトラックがミュート / 解除されます。この「M」をコマンド・クリックすればすべてのミュートが解除されます。

ソロ・ボタン

ここをクリックすると、そのトラックがソロとなり、それ以外のトラックは再生されません。複数のトラックをソロにすることもできます。もう一度クリックするとソロは解除されます。

一番上、常時表示されている「S」をクリックすると、選択されている1つまたは複数のトラックがソロ / 解除になります。この「S」をコマンド・クリックするとすべてのソロが解除されます。

トラックの名前

トラックの名前をつけたり変更する時には、ここをクリックして反転表示させます。入力後はエンター・キーをタイプするか、画面の他の部分をクリックして確定させます。

長さとはループ

ここにはシーケンスとトラックの長さが表示されます。ここをオプション・クリックすると、長さが「ロック」あるいは「ロックの解除」されます。このフィールドの左右の端をクリックすると、そのトラックまたはシーケンスがループ（解除）されます。

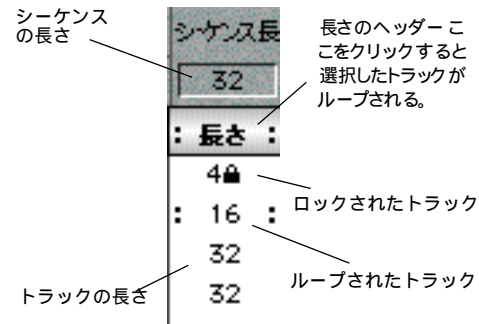


図 25.8：トラックとシーケンスの長さ

Vision は、一番長いトラックの長さをシーケンスの長さとして認識します。すべてのトラックがループされている場合には、シーケンスの長さに無限大を意味する「∞」が表示されます。ここに「<」または「>」が表示されている時には、シーケンスは小節の途中で終了します。

トラックまたはシーケンスの長さをロックする

トラックの長さをオプション・クリックして、そのトラックの長さを「ロック」したり「ロックを解除」することができます。長さが「ロック」されると、鍵のアイコン（🔒）が表示され、その長さは自動的に変更されなくなります。変更する場合は、新しい数値をタイプするか、マウスでドラッグしてください。

通常 Vision は、録音終了後に必要に応じて自動的にトラックの長さを更新します。また、シーケンスの長さより長く録音を行った場合には、シーケンスの長さもそれに合わせて更新されます。

トラックまたはシーケンスのループ

トラックまたはシーケンスを限りなく繰り返したい場合は、フィールドの端をクリックしてループさせます。

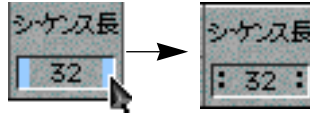


図25.9：シーケンスのループを設定する

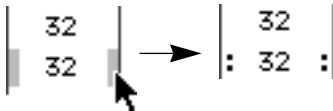


図25.10：トラックのループを設定する

トラックがループされると、そのトラックは他のトラックがどこを演奏しているかとは無関係に延々とループを繰り返します。ループの長さはトラック毎に別々に設定することができます。あるトラックを2小節でループさせ、他のトラックを3小節でループさせるといったことが可能です。この場合、この2つのトラックは6小節毎に頭が揃うことになります。

シーケンスがループされると、テンポトラック、メータトラックを含めたすべてのトラックが、その長さにわたってループされます。

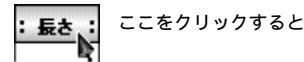
ループの設定と解除は、複数のトラックに対して同時に行うことができます。

- a ループ設定をするトラックを選択します。

↑	•	R	M	S	トラック	: 長さ :	🔊	インストール
▷					ドラム	: 4 :	🔊	LinnDrum
•					ベース	: 16 :		Prophet 5
▷					コード	: 32 :		Wavestation-1
▷					メロディー	: 32 :		MicroWave-8

- b 「長さ」という文字をクリックします。

ループされていないトラックはループされ、既にループされているトラックはループが解除されます。



選択されたトラックの
ループが切り替わる

↑	•	R	M	S	トラック	: 長さ :	🔊	インストール
▷					ドラム	: 4 :	🔊	LinnDrum
•					ベース	: 16 :		Prophet 5
▷					コード	: 32 :		Wavestation-1
▷					メロディー	: 32 :		MicroWave-8

ドラムトラック (🔊)

ここをクリックすると、そのトラックはドラムトラックとして認識され、パルス・ウインドウでの表示、編集が可能になります。

インストール・アサインメント

インストール・アサインメントのフィールドには各トラックで使用しているインストールメントが表示されます。

録音するには、コントロールバーでスレーに指定されているインストールメントが自動的に割当てられます。

トラックのインストールメントの割当てを変更する場合は、ここをクリックしてポップアップから必要なインストールメントを選んでください。

マルチ・インストゥルメント

1つのトラックに複数のインストゥルメントが割り当てられている場合は、このフィールドに「マルチ」が表示されます。最高16までアサインできます。単一のインストゥルメントで作られた複数のトラックを編集メニューの「トラックを合成」コマンドで、1つのマルチトラックに合成することができます。(391ページ参照)。

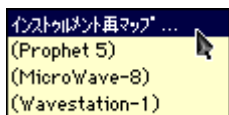
インプットマップを使用して、1つのトラックに複数のチャンネルが録音された時にも、マルチトラックが作成されます。詳しくは「マルチ・チャンネル・レコーディング」(46ページ)をご覧ください。

マルチトラックのインストゥルメントを再アサインするには：

- a マルチトラックのインストゥルメント・アサインメントのフィールドをクリックします。

↑ ↓	R	M	S	トラック	長さ	インストゥルメント
•	•	•	•	トラック 1	32	マルチ
•	•	•	•			

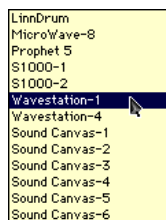
そのトラックに使用されているインストゥルメントと、「インストゥルメント再マップ」のコマンドが表示されます。



- b 「インストゥルメント再マップ」を選択してダイアログを開きます。



- c インストゥルメントの名前をクリックし表示されるポップアップから別のインストゥルメントを選択します。



マルチトラックは、編集メニューの「マルチトラックを分解」コマンドでも、インストゥルメント別のトラックに分解することができます(391ページ参照)。

パッチのコラム

ここには、インストゥルメントの名前、またはプログラム・ナンバーが表示されます。名前が表示させる場合の詳細は、第33章「ネーム・ウインドウ」を参照してください。

注意：マルチトラックの場合、この欄は空白になっています。

パッチのコラムパッチのコラムは以下の5種類で表示されます。

- 通常の文字でプログラム名を表示
シーケンスの中にそのインストゥルメントのプログラムチェンジを指定するイベントがあります。
- イタリック(斜体)文字でプログラム名を表示
シーケンスの中にプログラムチェンジ・イベントが含まれていますが、現在そのプログラムは、インストゥルメントにロードされていません。

- かつて囲まれたプログラム名を表示
このインストールのプログラムチェンジ・イベントが、シーケンスのどこにも見つかりません。かつて内には前回そのインストールに送られたプログラム名が表示されています。
- 「変更あり」
シーケンスの中（ミュートされているトラック以外）に、このインストールに対するプログラムチェンジ・イベントが2つ以上存在していることを意味します。
- 数字の表示
パッチネームがサブスクライプされていないインストールは数字で表示されます。

パッチのコラムでパッチイベントを設定、または変更することができます。クリックしてポップアップから選択するか、オプション・クリックしてネームブラウザを起動します。詳しくは、「ネームブラウザ」(309ページ)を参照してください。また、クリックして反転させてから、パッチネームの文字を直接入力することもできます。パッチを判別できるまで、いくつかの文字を正確に入力してエンターキーをタイプすると、残りは自動的に入力されます。

() で閉じられたパッチネームをクリックし、新たにパッチを選択すると、そのトラックの最初にパッチ・イベントが挿入されて、括弧は外されます。もとのパッチ・イベントが別のトラックに存在する場合には、その部分が変更されます。

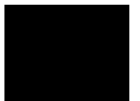
パッチのコラムは、実行メニューの「パッチをコピー」(399ページ)コマンドを実行して作成されるような、パッチ・イベントのみのマルチトラックも参照しているので、それらのパッチ・イベントはトラックのパッチのコラムに反映されます。また、トラックのパッチのコラムを変更するとパッチ・イベントのみのマルチトラックも更新されます。

パッチのコラムはまた、パッチ・イベントやシステム・エクススクレープを送信するセットアップ用のシーケンスにも対応しています。一度セットアップ用シーケンスをプレイすると、その後に演奏されるシーケンスに表示されるパッチは括弧に閉じられていますが正確なものです。

「変更あり」と表示されているインストールの現在のパッチを知るためには、空のシーケンスを作成してください。トラックにそのインストールをアサインすると、現在のパッチが表示されます。

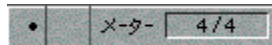
コメント

この欄には自由にテキストを書き込むことができます。トラックの備考欄として利用してください。



メーター・トラックとテンポ・トラック

メーター・トラック



各シーケンスには、メーター、調号、マーカの3種類の情報を含むメーター・トラックがあります。

シーケンスが1つの拍子で成立している場合は、「メーター」の文字の右にその拍子が表示されています。この拍子は分母 / 分子のポップアップで設定しなおすことができます（図25.11）。

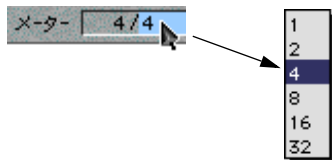


図25.11：トラック・ウインドウで拍子を設定する

メーターの変更

シーケンスが複数の拍子を含む場合は、「メーター・トラック」の文字が表示されて、拍子は隠されます。この場合には、メーターの編集はリスト・ウインドウまたはノート・ウインドウの中で行います。メーター・トラックのセクター・ドットをダブルクリックすると、リスト・ウインドウが開きます。

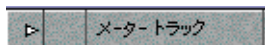


図25.12：メーター・トラック

詳しくは「調号と拍子の変更」（269ページ）、「メーター・トラックのリスト・ウインドウ」（260ページ）を参照してください。自動的にメーター・イベントを追加する場合の詳細は、「クリックトラックで再クロック」（142ページ）をご覧ください。

調号の変更

調号の設定と変更は、メーター・トラックのリスト・ウインドウまたは、いずれかのノート・ウインドウでなされます。「調号と拍子の変更」（269ページ）および「リスト・ウインドウにおける調性の変更の挿入」（260ページ）を参照してください。

マーカ

マーカを使って、あらかじめ設定されたロケーションへ素早く移動することができます。マーカの使い方については「マーカのポップアップ」（191ページ）を、マーカの挿入方法については、第43章「実行メニュー」の「小節マーカ挿入 (command-1)」（400ページ）および「メーター・トラックのリスト・ウインドウ」（260ページ）を参照してください。

テンポ・トラック



シーケンスに、テンポ・イベントが1つしか存在しない場合には、上の図のように設定してあるテンポが表示されます。テンポ・トラックにはテンポ以外のイベントは存在しません。新規シーケンスには、その最初の位置に1つのテンポ・イベントが挿入されています。

上の図のような場合は、数字をクリックしてテンポを設定しなおすことが可能です。シーケンスに複数のテンポ・イベントが存在する場合は、このテンポ表示は隠され「テンポトラック」と表示されます。

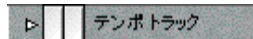


図25.13：複数のテンポ・イベントがある場合の表示

シーケンスの途中でテンポが変化している場合には、テンポ・トラックのセレクト・ドットをダブルクリックしてリスト・ウインドウを開くと、テンポ・イベントを確認することができます。追加、削除、変更などもこのウインドウで行うことができます。

テンポの編集には以下のようなものがあります。

- ・ 「テンポ変更」ダイアログを使う。「テンポ変更...(Option-1)」(400ページ)
- ・ ストリップチャートを使ってテンポを変更する。「ストリップ・チャートのテンポイベント (Tempo Events in the Strip Chart)」(250ページ)
- ・ リスト・ウインドウでテンポイベントを挿入する。「テンポ・トラックのリスト・ウインドウ」(261ページ)
- ・ リアルタイムでテンポを録音する。「バーチャル・コンダクティング - テンポチェンジのレコーディング」(135ページ)
- ・ コントロールバーのマスターテンポでシーケンスを演奏させる。「テンポ表示」(190ページ)
- ・ それぞれのトラックをそれぞれ独自のテンポで演奏させる。「シンク・モード」(210ページ)
- ・ 「スケールタイム ...」でテンポを自動的に変更する。「ルパート演奏の編集」(142ページ)

- ・ テンポを1/10000の精度で表示させる。「テンポ表示 1/100または 1/10000」(322ページ)

シーケンスの情報

インフォメーション・ボタン

シンクとオフセットの設定は、通常一度しか行いません。トラック・ウインドウのサブメニューから「オフセットの詳細を表示」を選ぶか、このインフォメーション・ボタンをクリックすると、シンク、オフセットの情報の表示 / 非表示を切り替えることができます。

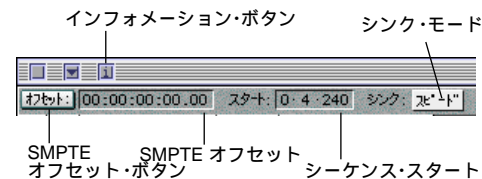


図25.14：インフォメーション・ボタンをクリックして、オフセット、シンク情報を表示させる。

SMPTEオフセット

SMPTEオフセットのフィールドでは、シーケンスのSMPTEスタート・タイムを設定します。このスタート・タイムをもとにして、リスト・ウインドウのSMPTE時間が計算されます。

ショートカット：SMPTEオフセット入力・ボタンをクリックすると、このフィールドにはコントロールバーのカウンターに表示されているロケーションがそのまま入力されます。

シーケンス・スタート

シーケンス・スタートのフィールドで弱起（ピックアップ）を設定します。1・1・0またはそれより前の値（0小節目のどこか）以外は入力できません。

例えばシーケンスに8分音符の弱起を設定する場合には：

シーケンス・スタートを0・4・240に設定します。

スタート：0・4・240

エディット・ウインドウを開いてみると、シーケンスが0・4・240、すなわちシーケンスの1小節目の頭より8分音符前から始まっています。



注意：シーケンス・スタートを1・1・0以外（0小節目のどこか）に設定した場合、シーケンスのすべてのイベントは1小節前へシフトされます。

シンク・モード

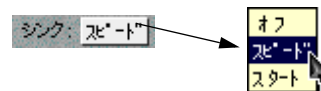


図25.15：シンク・モードのポップアップ

各シーケンスはそれぞれ独自のテンポ・トラックを持っています。また Vision では、複数のシーケンスを同時に再生させることが可能です（「プレイヤー」（111 ページ）参照）。この場合、すべてのシーケンスをマスターテンポで演奏させるのか、あるいはそれぞれ固有のテンポで演奏させるのかを、ここで設定します。

シンク・モードは3種類あります。ポップアップから選択します。

- ・ オフ
シーケンスはマスターテンポとは無関係に、それぞれ固有のテンポで演奏されます（MIDI ビートクロックとシンクしている場合を除く）。このモードでは、他のモードに比べて CPU への負担が大きいため、必要でない場合は他のモードにしておきます。
- ・ スピード（初期設定）
シーケンスはマスターテンポを使用します。シーケンス演奏中に他のシーケンスにトリガーをかけると、そのシーケンスは直ちに演奏されます。
- ・ スタート
シーケンスはマスターテンポを使用します。シーケンスが既に演奏されている状態で、他のシーケンスにトリガーをかけても、現在のシーケンスがスタートポイントに戻るまでは演奏されません。スタートポイントに戻ってきた時に2つのシーケンスはシンクします。

録音中または再生中に、シンク・モードを変更することはできません。

トラックオーバービューの表示とブロックの編集

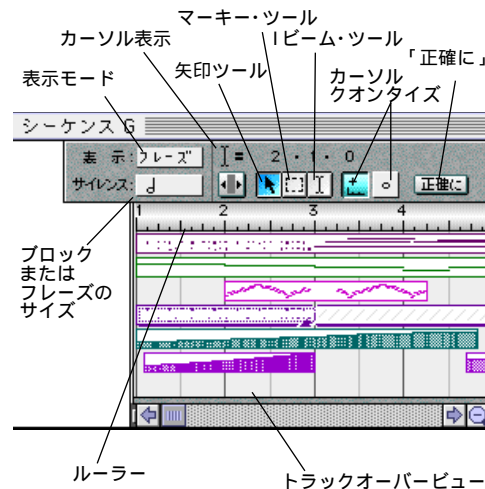


図25.16：トラック・ウインドウのトラックオーバービュー・セクション

トラック・ウインドウのサブメニューで「データの詳細を表示」がチェックがされていると、トラックオーバービューのブロックの中には、MIDIデータの内容がグラフィックに表示されます（これはピアノロール画面のミニチュアと考えてください）。MIDIノート・イベントが含まれていない場合は、ストリップチャートのデータが表示されます。

トラックにシーケンス・イベントとMIDIデータの両方が含まれる場合には、MIDIデータはシーケンスイベントに隠され表示されません。

注意：トラックオーバービューでは、シーケンスの任意の部分を、水平方向では任意のズームで、垂直の方向には4段階のズームで表示させることができます。詳しくは、「垂直方向のズーム」（215ページ）をご覧ください。

表示モード

トラックオーバービューの表示モードは「フレーズ」「ブロック」「トラック」の3種類です。オプションとして「マーカーで分割」が用意されています。

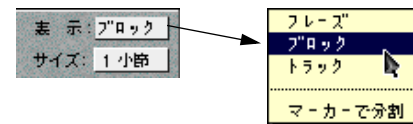


図25.17：表示モードのポップアップ

注意：どのモードにおいても、シーケンスイベントは独自のブロックで表示されます。

フレーズ



このモードでMIDIイベントは、トラック内のMIDIイベント間の空白時間（サイレンス）を利用して、いくつかのブロックに分かれて表示されます。ブロックがどのように分けられるかは、サイレンスのポップアップで設定される長さによって決定されます（214ページ）。

ブロック



ブロックモードでは、ブロックが均等に表示されます。表示されるブロックの大きさは、ブロック・サイズのポップアップで設定します。（214ページ）

トラック



各トラックが1つのブロックで表示されます。トラックオーバービューでマウスを一度クリックするだけで、トラック全体を選択することができます。

マーカーで分割

このオプションを使用すると、マーカー情報のある位置ではブロックは必ず分割されます。

例えば「トラック」表示モードを設定した場合に「マーカーで分割」にチェックを入れると、トラックオーバービューのブロックはマーカーによってのみ分割されることになります。

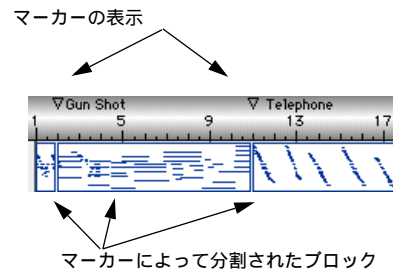


図25.18：「トラック」表示モードの設定で「マーカーで分割」を選択する

以下のような場合に使用します。

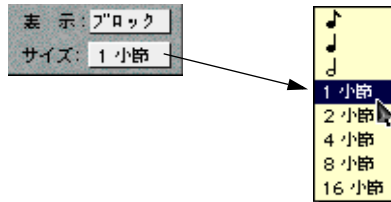
- ・ 図 25.18 のように個別的な部分にマーカーを設定した場合、トラックオーバービューで視覚的に表示し、すぐに選択することができます。
- ・ 1つのソングを1つのシーケンスで作成する場合に、マーカーをイントロ、サビ、間奏、エンディングなどとして設定すると、トラックオーバービューのブロックを視覚的に捉えてクリックするだけで、目的の位置へロケータを移動させることができます。

「フレーズ」または「ブロック」の表示モードを設定している場合、トラックオーバービューのブロックは「サイレンス」あるいは「サイズ」のポップアップの設定にしたがって分けられています。加えて「マーカーで分割」のオプションを使用すると、マーカーがブロックをさらに分断します。

注意：マーカー情報はメーター・トラック内で設定、保存、編集されます。詳しくは、「リスト・ウインドウにおけるマーカーの挿入」（260ページ）をご覧ください。

実行メニューの「小節マーカー挿入」「SMPTE マーカー挿入」のコマンドでも、マーカーを挿入することができます。

ブロック・サイズ / フレーズ・サイレンスのポップアップ



トラックオーバービューでのブロック表示に「フレーズ」または「ブロック」のモードを設定した場合、表示の分解能をここで指定します。フレーズ・モードでは、ブロックを分ける際のMIDIデータ間の空白時間を設定します。ブロック・モードでは、表示されるブロックの大きさを設定します。

トラックオーバービューで矢印ツールを使う

矢印ツールで、ブロックをクリックするとMIDIデータはブロック単位で選択されます。シフト・クリックすると複数のブロックを選択に加えたり、選択から除外することができます。離れているブロックを同時に選択することも可能です。

ブロックの中のノートデータだけでなく、すべてのMIDIイベントが選択されます。



図25.19：矢印ツールでブロックを選択する

何も選択されていない状態でマウスをクリック、ドラッグすると、範囲が波線で切り取られ、その範囲にあるブロックと、波線に触れているブロックが選択されます。

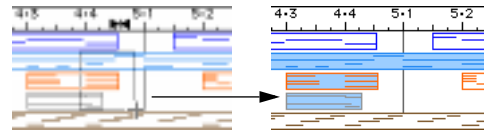


図25.20：矢印ツールをドラッグしてブロックを選択する

トラックオーバービューでマーキー・ツールを使う

トラックオーバービューでマーキー・ツールを使ってドラッグすると、複数のトラックの特定の時間内のデータを選択することができます。波線に囲まれた範囲の中のデータが選択されます。

ノートデータだけでなく、すべてのMIDIイベントが選択されます。

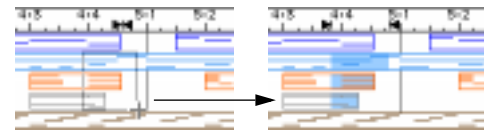
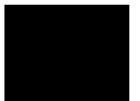


図25.21：マーキー・ツールをドラッグして選択する



トラックオーバービューでIビーム・ツールを使う

Iビーム・ツールをドラッグして、テンポ・トラックを含むすべてのトラックから、特定の時間範囲内のデータを選択します。

ノートデータだけでなく、すべてのMIDIイベントが選択されます。

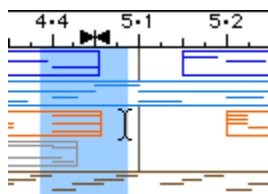


図25.22：Iビーム・ツールをドラッグして選択する

トラックオーバービューのルーラーでの選択

カーソルをルーラーの部分に持っていくと、どのツールが選ばれているかに関わらず、カーソルはIビーム・ツールになります。この状態でドラッグすると、すべてのトラックの任意の時間が選択されます。またルーラー部分でのクリックは、特定のトラックを選択せず、エディット・イン・ポイントを設定します。これを利用してペースト先の時間を設定することができるので、ここでのコピー/ペーストは、他のウインドウで作業するより効率がよい場合があります。

トラックオーバービューでブロックをドラッグする

トラックオーバービューでは、矢印ツールを使ってブロックを移動させることができます。ブロックを別のトラックに（垂直方向に）ドラッグすると、ドラッグされたブロックのMIDIデータは移動先のトラックにマージされます。そのブロックの内容には移動先のトラックのインストゥルメントがアサインされます。

移動先のトラックが、マルチトラックの場合には、ドラッグされた内容は元のインストゥルメントにアサインされます。

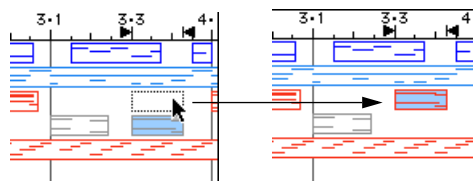


図 25.23：ブロックを別のトラックに移動させる

ブロックを水平方向にドラッグすると、ブロックのスタートタイムを変更することができます。



図 25.24：ブロックを水平方向にドラッグして移動する

注意：カーソルをクオンタイズしておくと、一定の間隔でブロックを移動させることができます。カーソルのクオンタイズについては、「カーソルクオンタイズ」（58ページ）をお読みください。

オプションキーを押さえながらブロックをドラッグすると、もとのブロックはそこに残したまま、そのコピーを作成して移動することができます。

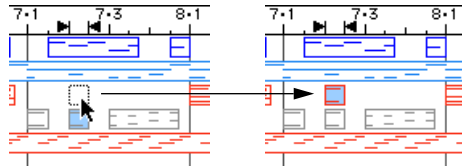


図25.25：オプション・ドラッグでコピーを作成する

垂直方向のズーム

トラック・ウインドウでの垂直方向のズームは、他のエディット・ウインドウのものとは微妙に異なります。

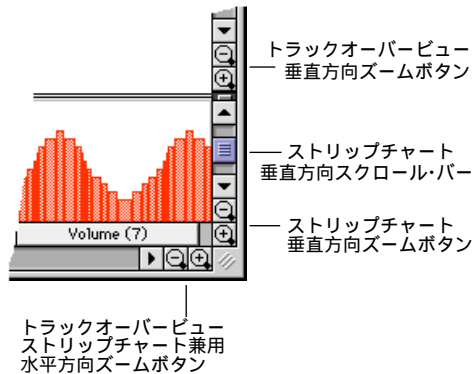


図25.26：トラック・ウインドウのズームボタン

注意：トラック・ウインドウにストリップチャートが開いている場合には、トラックオーバービューの下、右側に新たなズームボタンが追加されています。

トラックの縦の長さを増やす場合には、トラックオーバービュー垂直方向ズームイン・ボタン(+)をクリックします。1つ1つのブロックの詳細がより見えるようになりますが、表示されるトラックの総数は少なくなります。

ショートカット：上記(+)ボタンをオプションクリックすると、トラックオーバービューは垂直方向に最大限のズームを行います。

トラックの縦の長さを減らす場合には、トラックオーバービュー垂直方向ズームアウト・ボタン(-)をクリックします。表示されるトラックの総数は多くなりますが、ブロックの詳細は見づらくなります。

ショートカット：上記(-)ボタンをオプションクリックすると、トラックオーバービューは垂直方向に最大限のズームアウトを行います。1つ1つのトラックの縦の長さは最小となります。

図25.27のように、トラック・ウインドウでの垂直方向のズームは4段階です。トラックの詳細の表示と、表示されるトラックの数とのバランスで適当なズームを選択します。

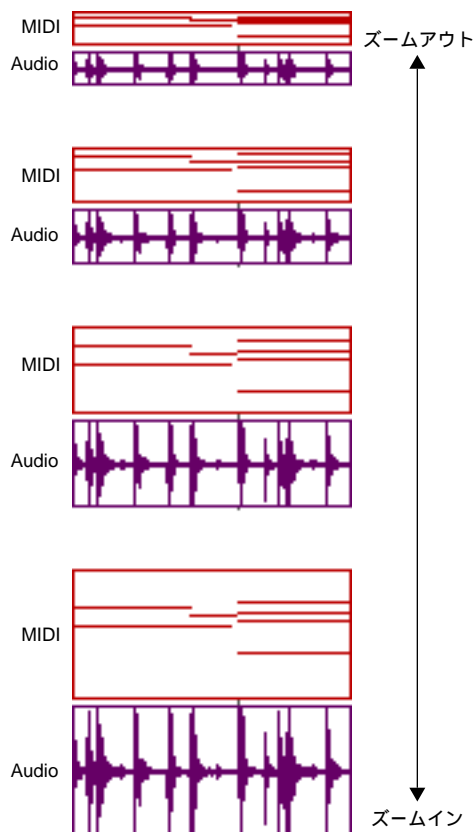


図25.27：トラックオーバービュー画面で垂直方向、4段階のズーム

注意：トラック・ウインドウにおいて、垂直方向のズームを実行した場合、Visionはトラックが中途半端に表示されることのないように、ウインドウのサイズを計算して表示します。

トラック・ウインドウ・メニュー



ここではトラック・ウインドウ・メニューの項目について説明します。

オートスクロール（Auto Scroll） （Shift-4）

ここにチェックが入っているとシーケンスが進むにつれてトラック・ウインドウが自動的にスクロールされます。

注意：「設定」ウインドウで「トップウインドウのみオートスクロール」にチェックが入っている場合には、それ以外のウインドウはスクロールされません。

選択箇所へジャンプ （Jump to Selection）（Command-J）

このコマンドを選ぶと、トラック・ウインドウはエディットイン・ポイントまで自動的にスクロールします。

画面に合わせてズーム（Zoom to Fit） （Option-Z）

このコマンドを選ぶと、トラック・ウインドウ内のトラックのすべての内容が画面内に表示されます。

ズームバック (Zoom Back) (Option-B)
このコマンドを選ぶと、ウインドウを最後にズームした状態に戻ります。

ツール (Tools)

マーカー、リベーム、ペンシル・ツールのいずれか1つを選択します。同時に複数のツールを使用できません。

ここでの選択は、トラック・ウインドウでの選択とまったく変わりありません。ツールの種類については、「カーソルツール」(57 ページ) に記述があります。

小節、拍、ユニット (Bar / Beat / Unit)

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、小節、拍、ユニットで表示します。

絶対的SMPTE (Absolute SMPTE)

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、絶対的SMPTE で表示します。

絶対的時間の値はシーケンスのオフセットに実際のイベントタイムを加えたものです。

注意: シーケンスのオフセット時間は、テープの SMPTE 時間 (ロケーション) を参照しています。通常は曲やパッセージの先頭に一致します。

相対的SMPTE (Relative SMPTE)

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、相対的SMPTE で表示します。

相対的時間の値は、シーケンスの最初から実際に経過した時間を表わしています。シーケンスのオフセットは加えられていません。

表示位置 初期設定 (Set Default Location)

このコマンドを選ぶと、現在のトラック・ウインドウの位置とサイズが記憶され、新たにトラック・ウインドウを開く時の設定となります。

オフセット情報を表示 (Show Offset Info)

このオプションをチェックすると、トラック・ウインドウに、シンク、オフセットの情報が表示されます。このオプションをチェックすると、トラック・ウインドウにシンク、オフセットの情報が表示されます。トラック・ウインドウの上部左隅のインフォメーション・ボタンをクリックしても同様です。「インフォメーション・ボタン」(209 ページ) をご覧ください。

データの詳細を表示 (Detailed Track Overview)

ここにチェックが入っていると、トラック・ウインドウのトラックオーバービュー領域内のブロックに、MIDI情報の詳細がグラフィックに表示されます。ピアノロール画面またはストリップチャートに表示されるような表現でデータが表示されます (オーディオ情報についても同様です)。

このチェックが外れていると、ブロックの背景にはパターンが使用されます。画面のスクロールや再表示の速度を高めます。

垂直線の表示 (Show Vertical Line)

ここにチェックが入っていると、トラック・ウインドウにシーケンスの進行状況を示す垂直線が表示されます。ルーラーで現在の小節と拍を確認することができます。

第26章:パルス・ウインドウ

パルス・ウインドウ

Visionのパルス・ウインドウは、ドラムトラックの作成及び編集における直感的な環境を提供します。パルス・ウインドウを開くためには、「ウインドウ」のメニューから「パルス」を選択するか、コントロールバーのパルス・ウインドウのボタンをクリックします。



図26.1 : パルス・ウインドウ

図26.1において見られる様にパルス・ウインドウは、多くの点においてトラック・ウインドウと似通った外観をしています。例えば、テンポ、メーター及びシーケンス長のフィールドが、同じ場所に配置され、また、ウインドウの右側のノートグリッドエリアのデータに一致したトラックの各コラムが、その左側に配置されています。

トラック・ウインドウとパルス・ウインドウの重要な違いの一つは、それが、個々のノートラインからなるドラムトラックのみしか表示できない事です。ドラムトラックについての詳細は、「ドラムトラック」(221ページ)を参照してください。

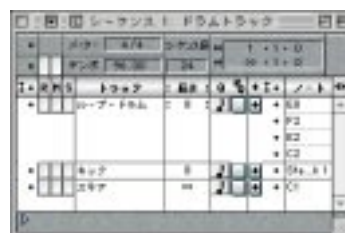
トラック・ウインドウとパルス・ウインドウに共通な特長は、第25章「トラック・ウインドウ」で説明されています。必要なら、その章において、以下の項目についての知識を確かめてください。

- ・ トラックコラムの概要 (203ページ)
- ・ シーケンスの長さとループ (204ページ)
- ・ メーターとテンポトラック (208ページ)
- ・ シーケンスについての情報 (オフセット、スタートポイント、同期モード) (209ページ)
- ・ 情報エリアとストリップ・チャート (220ページ)

ノートグリッドのトグルボタン



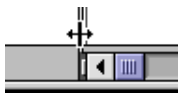
ノート・グリッドのトグルボタンをクリックすれば、ノートグリッドエリアを表示したり隠したりすることができます。




ノート
グリッド
トグルボタン

図26.2 : ノートグリッドエリアを隠したパルス・ウインドウ

ウインドウ・ディバイダー



このディバイダーを使えば、パルス・ウインドウのトラックの各コラムとノートグリッドの大きさを適等に調節する事ができます。マウスを、二つのセクションを区切っているディバイダーに近付けると、カーソルは、リサイズカーソル（) になります。その状態でディバイダーをドラッグすると、例えば、ノートグリッドを拡張してトラックのあるコラムを隠したりなど、自由に、各セクションのサイズを調節する事ができます。

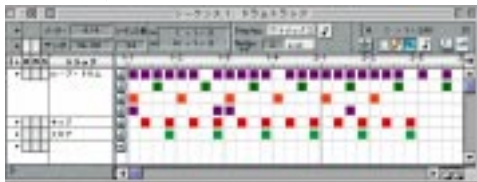


図26.3：ノートグリッドエリアのリサイズ

注意：ウインドウのディバイダーをダブルクリックすると一番左か右の端に寄せる事ができます。

情報エリアとストリップ・チャートの拡張



パルス・ウインドウの下部のセクションは、開閉の三角形により拡張する事ができます。このセクションを開くと左側には、選択したドラムトラックについてのプレイ・クオンタイズ設定が表示され右側には、ストリップ・チャートが表示されます。



情報エリア

ストリップ・チャート

図26.4：情報エリアとストリップ・チャートが開いているパルス・ウインドウ

プレイ・クオンタイズの情報エリアの詳細は、72ページを、ストリップ・チャートの使用法については、第28章「ストリップ・チャート」を参照してください。

ドラムトラック

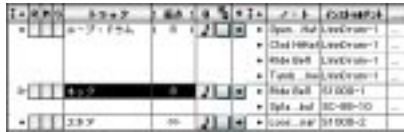


図26.5：パルス・ウインドウのドラムトラック

パルス・ウインドウには、シーケンスに含まれる全てのドラム・トラックが表示されます。新規ドラム・トラックを作成するためには、パルス・ウインドウのメニューから新規ドラムトラックを選択します。また、既存のトラックは、トラック・ウインドウのドラムのコラムをクリックすればドラムトラックに変更することができます（図26.6参照）。

トラック	長さ	インストゥルメント
ループ・ドラム	8	LinnDrum-1
ストリングス	24	Prophet 5-1

図26.6：トラック・ウインドウにおけるドラムトラックの作成

注意: 古いバージョンの Vision ファイルを開いた場合、特定のトラック（ドラム・インストゥルメントかノートネームを持ったインストゥルメントを含んでいるトラック）は、自動的にドラムトラックに変換されます。

ドラムトラックは、通常のトラックと同様に、そのセクター・ドットによりハイライト表示させる事ができ、ム・ブカーソル（↑）を使ってウインドウ内で自由に場所を移動できます。詳細については、「セクター・ドットとム・ブカーソル」（22ページ）の項目を参照してください。

トラック・ウインドウと同様にパルス・ウインドウには、「トラックコラム」（203ページ）の項目で説明されているレコード、ミュート、ソロ、長さ、ループのコラム及びコメントのコラムがあります。

注意：インストゥルメントとパッチのコラムは、ノートラインに関する説明の一部です。

有効にスクリーンのスペースを使用するために各トラックのコラムは、必要に応じて移動（リサイズ）できます。詳細については、「コラムのリサイズ」（23ページ）の項目を参照してください。

トラック・ウインドウと異なり、パルス・ウインドウは、クオンタイズ値のポップアップとプレイ・クオンタイズのトグルボタンを含むプレイ・クオンタイズのコラムを持っています。このコラムにおいては、各ドラムトラックのプレイ・クオンタイズ設定を簡単に確認する事ができます。プレイ・クオンタイズを使用可にするには、クリックしてトグルボタンにチェックをいれます。

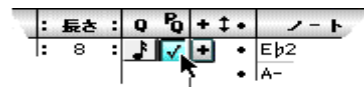


図26.7：プレイ・クオンタイズ トグル ボタン使用可

クオンタイズ値のポップアップは、そのトラックがグリッドかグループのプレイ・クオンタイズを使用しているかによって変わります。

- ・ ポップアップをコマンド - クリックするとグリッドとグループ・クオンタイズを切り替える事ができます。
- ・ グリッド・モードにおいては、ノートのデュレーションをクオンタイズ値として選択する事ができます。
- ・ グループ・モードにおいては、グループのためのソーストラックを特定できます。
- ・ グループ・モードにおいて、ポップアップをシフト・クリックするとグループのためのソースのシーケンスを特定できます。

プレイ・クオンタイズのパラメーターの完全なリストを表示するためには、トラックを選択してから情報エリアの開/閉の三角形をクリックします。「情報エリアとストリップ・チャートの拡張」(220ページ)の項目を参照してください。

ドラムノートライン

新規ドラムトラックを作成すると、それは、一つのラインのみしか表示されません。ノートラインを付け加えるためには、選択とム・ブのコラムにおいて、付加ボタンをクリックします。



図26.8：ドラムノートラインを追加

各ドラムトラックは、複数のドラムノートラインを持つことができます。ノート、インストゥルメント及びパッチのコラムにより定義される各ノートラインは、それぞれ一つのドラム又はパーカッションサウンドに対応します。

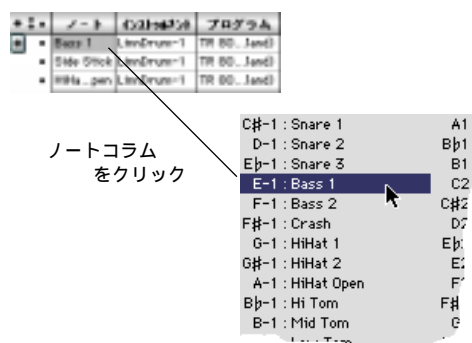


図26.9：ノートコラムにおいてサウンドを選択

ノートコラムをクリックしてノートラインに任意のサウンドを設定します。設定したインストゥルメントが、ノートの名称の情報を持つパッチネーム書類を読み込んでいる場合は、ノートのコラムには、MIDI ノートのナンバーではなく、それらの名称が表示されます。

異なるインストゥルメントに設定されたノートラインを含むドラムトラックは、" マルチ "トラックと表示され、他のウインドウにおいてもその様に表示されます。

注意：他のウインドウから、ドラムトラックに録音及びノート挿入を行う場合は、ドラムノートラインは、新しいデータに一致して自動的に加えられます。

個々のドラムノートラインは、その各々のセレクト・ドットをクリックする事により選択することができます。選択した場合、そのノートライン内の全てのノートは、ハイライト表示され、いろいろな編集のコマンドにより修正を行う事ができます。

♩	C1	Wavestation	1
♩	D1	Wavestation	1
♩	E♭1	Wavestation	1

図26.10：ドラムノートラインの選択

選択したノートラインはドラムトラック内の異なる場所か、別のトラックへドラッグする事ができ、また、有効な全てのドラムトラックをドラッグすると自動的に新規トラックが追加されます。

ドラムノートラインを削除するためには、選択してから、[J]：「編集」ウインドウから「選択箇所をクリア」を選びます。

[E]：Edit>Clear Selection

注意：「マルチトラックに分割」を選択するとドラムトラック内の全てのノートラインを別々のトラックに分割する事ができます。

注意：ドラムトラックのプレイ・クオンタイズ設定は、そのトラック内に含まれている全てのノートラインに影響をあたえます。特定のノートラインのためにプレイ・クオンタイズとプレイシフトについての個々の設定が必要な場合は、それら自身の設定を行う事が可能な新しいドラムトラックまでドラッグします。

ノートグリッド

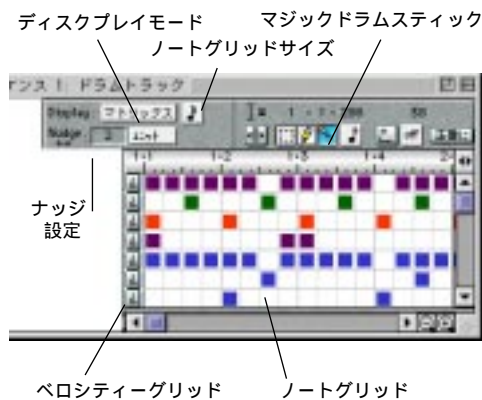


図26.11：ノートグリッドエリア

ノートグリッドは、各ドラムトラックのそれぞれのノートラインについてのデータが表示されます。

データ挿入の通常の方法に加えて、マジックドラムスティックツールとペンシルツールによりノートを挿入する事ができます。ノートグリッドに表示されているデータは、ノート(イベント)に限ります。

ノートグリッドの表示法には、表示のポップアップにより選択できる二つのモードがあります。

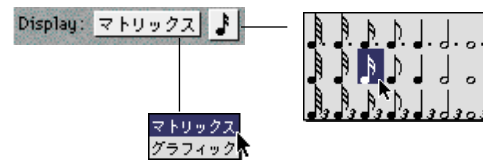


図26.12：ディスプレイモードノートグリッドサイズのポップアップ

双方のモードともにノートグリッドの拍点を示す、垂直のグリッドラインが表示されます。グリッドラインの数とその間隔は(表示モードのポップアップの右隣の)グリッドサイズのポップアップの設定に基づいています。

マトリクス表示モード

マトリクスモードにおいては、ノートの挿入と削除に使用される同じサイズのグリッドが表示される様に最適化されています。

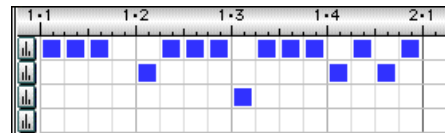


図26.13：16分音符のグリッドラインに設定されたマトリクス・モードの表示

このモードにおいては、ノート挿入の有無は、各グリッドスペース内にカラーの四角形が配置される事により示されます。しかしながら、ノートのデュレーションは表示されず、ノートのスタートタイムは、明確に表示されません。マトリクスモードは、リズムとパターンの編集を行う上で最適な環境を提供します。

マトリクス・モード時には、スクロールバーのズームボタンか、マウスでオプション・クリックする事により、水平方向にズームする事ができます。しか

しながら、ズームのレベルの変更は、グリッドサイズのポップアップを、それに一致した解像度（音価）に調整します。

注意：ズームアウトした場合、独立したノートのグループは表示モードのグリッドサイズに一致した単一のブロックとなり表示されず。

グラフィック表示モード

マトリクス・モードと異なりグラフィック・モードにおいては、小節と小節線に基づいて、各ノートの始まりと終わりが正確に表示されます。

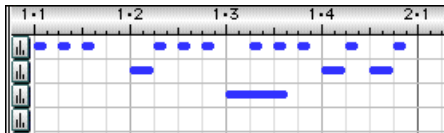


図26.14：表示モードをグラフィックに設定

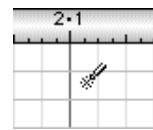
このモードは、マトリクス・モードより水平方向へのズームが良好に行なえます。ズームイン/アウトの操作が、グリッドサイズを調整しないため、個々のノートを確認しやすくなります。従って、グラフィックモードは、ノートグリッドの垂直線内におけるノートのデュレ・ションとスタートタイムを調整する上で最適な環境を提供します。

注意：グラフィックモードに表示の場合、ある限度をこえてズームアウトした場合、垂直のグリッドラインは、消えてしまいます。

マジックドラムスティックツールによるノートの挿入

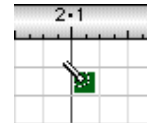


ノートグリッドにおいて、ノートを挿入するためには、マジックドラムスティックを選択し、必要なグリッドの位置をクリックします。ドラムスティックは、ノートの挿入及び削除の切り換えトグル（ボタン）としての働きがあります。ノートを削除するためには、削除したいノートをドラムスティックでクリックするだけです。



空いたスペースに
クリックして入力

すでにあるノートをクリック
すると消えます



ドラムスティックは、操作のモード（挿入、削除）に応じて反対方向をむきます。



図 26.15: マジックドラムスティックでドラッグして挿入

一連のノートは、ドラムスティックでクリックしてからドラッグすれば連続したノートを挿入できます。入力したノートのスペース、デュレ・ション、ペロシテイは、[J]：「設定」ウインドウの「ノート挿入」のセクションにおいて設定されます。

[E]：Windows>Settings>Insert Note



図26.16：「設定」ウインドウのノート挿入のセクション

スペースサイズは、パルス・ウインドウがドラムスティックツールの右にある音価のポップアップにより、直接設定できます。デュレ・ションのパーセントが、(「設定」ウインドウで) 100%に設定されている場合、スペースのポップアップを調整しても、デュレ・ションを調整する事ができます。

ノートは、ペンシル・ツールでもまた、挿入する事ができますが、マジックドラムスティックツールと違い、ノートを削除する事とクリックしてノートのレンジをドラッグする事はできません。

マジックドラムスティックツールの使用法についての簡単なチュートリアルである、「ドラム・トラックの作成」(40ページ)の項目を参照してください。

注意：ドラムノートラインが、ノートベロシティを表示に設定されている場合、マウスの垂直線の位置は、入力したノートのベロシティを決定します。詳細については、次の「ノートベロシティ」を参照してください。

ノートベロシティ



ノートグリッドエリアにおいて、個々のノートラインは、ベロシティを表示/非表示する事ができます。ノートグリッドのすぐ左のベロシティボタンにより、各ラインについてのベロシティ表示のオン/オフを切り換えます。ベロシティボタンの一つを、オプション・キーを押しながらクリックすると全てのノートラインのベロシティを表示する事ができます。

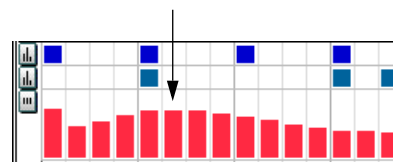
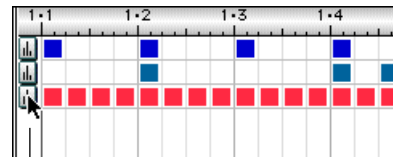


図26.17：ベロシティボタンによる表示/非表示

ベロシティボタンをクリックすると特定のノートラインの表示がのびて、そのノートのベロシティのレンジ全体を見る事ができます。このモードにおいては、ドラムスティック及びペンシルツールで入力したノートには、マウスを置いた位置に応じてベロシティを設定する事ができます。

ノートグリッドのノートを調整する

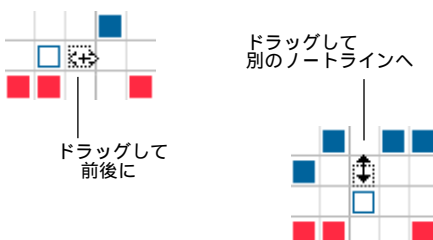




図26.18：マトリックスモードにおけるノートのドラッグ

ノートグリッドをマトリックスに設定するとノートをドラッグして他のグリッドスペースに前後、上下に（別のノートライン）移動する事ができます。ペンシルかマ - キーツールを選択すれば必要なノートの近くにカーソルを近付ければ以下の様なエディットカーソルが表示されます。

- ・  このカーソルでクリックして左右にドラッグすれば、ノートの位置を変更する事ができます。複数選択した場合、その他のノートもこのカーソルにより同様にドラッグされます。このカーソルにおいては、水平方向のみにしかノートを移動できません。

マトリックス・モード時において、この方法ノートをドラッグした場合、カーソルクオンタイズの設定を無視して、スペースのポップアップで選択した音価の分だけ移動します。

- ・  このカーソルでクリックして上下にドラッグすればノートを別のノートラインに移動する事ができます。複数選択した場合、その他のノートも同様にドラッグされます。このカーソルにおいては、垂直方向のみにしかノートを移動できません。

ノートグリッドが、グラフィックモードに設定されている場合、ノートのエディットカーソルは、丁度、グラフィック・ウインドウ内と同様な働きをします。詳細については、ページ234のグラフィック・ウインドウ内のノートの修正を参照してください。

注意：ノートグリッド内にエディットカーソルを表示するためには、マ - キーかペンシルツールを選択しなければなりません。

ノートグリッドのベロシティの編集

ノートラインについてのベロシティが、表示されていたならば、マ - キーかペンシルツールで、それらの値を編集する事ができます。



図26.19：マトリックスモードにおけるベロシティの変更

ノートグリッドをマトリックスに設定すると、カーソルをノートの上の部分に近付けるとチェンジベロシティのカーソルに変わります。このカーソルでクリックしてから上下にドラッグすれば、新しいベロシティの値を入力する事ができます。

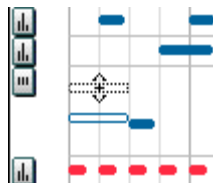


図26.20：グラフィックモードにおけるベロシティの変更

ノートグリッドをグラフィックに設定して、カーソルをノートの中央の部分に合わせます、チェンジベロシティのカーソルが現れたら、このカーソルでクリックしてから上下にドラッグすれば、新しいベロシティの値を入力する事ができます。図 26.20 参照。

注意：ノートラインのベロシティを表示している場合、それらのノートを別のドラムノートラインにドラッグする事は、できません。

TIP：ドラムスティックかペンシルツールでノートのベロシティを変更しながらノートを入力する事ができます。ベロシティを見ながらグリッドスペース内のノートをクリックしてマウスを押しつづけます。それから必要なベロシティの値になるまで上下にドラッグしてからマウスを離せばノートが入力されます。

ナッジ

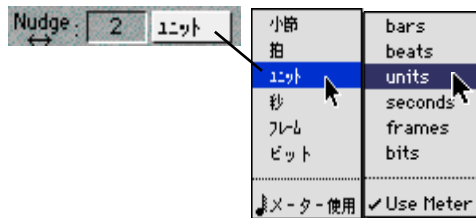


図 26.21：パルス・ウインドウのナッジの設定

ドラムトラックかノートラインに含まれるノートは、ナッジのコマンドで容易に前後に移動する事ができます。このナッジの機能により、簡単にトラックやノートを絶妙なタイミングにする事ができます。

ドラムトラックやノートラインをナッジするには、選択してからコマンド→(前に)かコマンド←(後ろに)をタイプするだけです。実際にノートが移動を目で確認するためには、表示モードをグラフィックに設定しなければなりません。

パルス・ウインドウか設定ウインドウにおいて設定する事のできるナッジする数量は小節、拍、ユニット、秒、フレーム、ビット数で設定できます。

注意：ブレイクオンタイズやブレイシフトと異なり、トラックとノートをナッジすると、そのデータは、永久に書き換えられます。

複数のパルス・ウインドウ

異なるマトリックスの値のパルス・ウインドウを表示したい場合には、同じシーケンス内において複数のパルス・ウインドウを開く事もできます。

パルス・ウインドウがアクティブな状態（前面に表示）において[J]：「ウインドウ」メニューから「パルス」を選ぶ、[E]：Windows>Pluseか、コントロールバーのパルス・ウインドウのボタンをクリックすれば、新たなパルス・ウインドウを付け加える事ができます。

パルス・ウインドウがバックグラウンドで表示されている場合においても、ドラムトラックのセレクト・ドットかトラックブロックをシフトダブルクリックするか、コントロールバーのパルス・ウインドウのボタンをクリックすれば新たなパルス・ウインドウを付け加える事ができます。

パルス・ウインドウ・メニュー

新規ドラムトラック ⌘⇧N	
✓オートスクロール	⇧4
選択箇所へジャンプ	⌘J
画面に合わせてズーム	⇧Z
ズームバック	⇧B
ツール	▶
✓小節、拍、ユニット	
絶対的 SMPTE	
相対的 SMPTE	
初期設定の位置へ	
オフセット情報を表示	
✓エディットノートを再生	
✓垂直線を表示	

New Drum Track ⌘⇧N	
✓ AutoScroll	⇧4
Jump to Selection	⌘J
Zoom to Fit	⇧Z
Zoom Back	⇧B
Tools	▶
✓ Bar/Beat/Unit	
Absolute SMPTE	
Relative SMPTE	
Set Default Location	
Show Offset Info	
✓ Play Edited Note	
✓ Show Vertical Line	

以下においてパルス・ウインドウのメニューアイテムについて説明していきます。

新規ドラムトラック (New Drum Track)
(コマンド-シフト-N)

このコマンドを選択すれば、有効なシーケンスに新規ドラムトラックを追加することができます。

注意：パルス・ウインドウにおいては、ドラムトラックのみが表示され編集することができます。

オートスクロール (Auto Scroll)
(シフト-4)

このアイテムにチェックを入っている場合には、カウンターとノートグリッド内の内容は、自動的にスクロールします。

ノート: 設定ウインドウのエディットのセクションにおいて、「再前面のみオートスクロール」荷チェックが入っている場合一番手前に表示されているウインドウのみがスクロールします。

選択箇所へジャンプ (Jump to Selection) (コマンド-J)

このコマンドを選択するとノートグリッドの内容がエディットインポイントに自動的にスクロールされます。

画面に合わせてズーム (Zoom to Fit)
(オプション-Z)

このコマンドを選択すると最大のス・ムレベルである全音符のグリッドで表示されます。

ズームバック（Zoom Back） （オプション-B）

このコマンドを選択して一つ前のズームレベルに戻します。（最後に行ったズームの「取り消し」のコマンドと同じ働きです。

ツール（Tools）

マ・キー、ペンシル及びマジック・ドラムステックつるが選択できます。一度に一つのツールしか選択（チェック）できません。一つを選択すると他のものは選択外となります。

メニューからの選択は、同一のツールを、パルス・ウインドウのツールパレットから選んだ場合と同じ事です。異なったツールのタイプの説明については、57 ページのカーソルツールを参照してください。

小節/拍/ユニット（Bar/Beat/Unit）

エディットイン/アウトポイントとカーソル表示のイベントタイムの表示を、小節/拍/ユニットに設定できます。

絶対的SMPTE（Absolute SMPTE）

エディットイン/アウトポイントとカーソル表示のイベントタイムの表示を、絶対的SMPTEに設定できます。

絶対的時間の値は、シーケンスのオフセットタイムに実際のイベントの時間を加えたものになります。

注意：シーケンスのオフセットタイムは、通常、曲や音楽のパスセージに一致したテープのSMPTE時間を参照します。・

相対的 SMPTE（Relative SMPTE）

エディットイン/アウトポイントとカーソル表示のイベントタイムの表示を、相対的SMPTEに設定に定できます。

相対的時間の値は、シーケンスのオフセットタイムを加えない、シーケンスの冒頭から実際に経過した時間になります。

初期設定の位置へ （Set Default Location）

現在のパルス・ウインドウの位置とサイズを初期設定として保存します。新規パルス・ウインドウは、この設定に基づいて開きます。

オフセット情報を表示 （Show Offset Info）

このオプションは、パルス・ウインドウの情報エリアを開閉を行います。このアイテムにチェックを入れる事は、パルス・ウインドウの丈夫の左端の情報トグルボタンをクリックした場合と同じ状態になります。（ページ209の情報トグルボタンを参照）

編集 ノートを再生（Play Edited Note）

このアイテムがチェックされていたら、クリックしたノートは、全て聞く事ができます。また、ノートは、ペンシル及びマジックドラムツールにより挿入する事もできます。チェックが外れていたら、編集等のためにクリックしても、ノートは再生されません。

垂直線を表示（Show Vertical Line）

このアイテムがチェックされている場合、シーケンスの進行にあわせてカウンターの位置を示すための垂直線が、ノートグリッドエリアにおいてスクロールします。

第27章:グラフィック・ウインドウ

グラフィック・ウインドウでは、MIDIデータがピアノロール画面上に表示され、編集を行うことができます。ピアノキーボードあるいはピッチ名が指標として画面左に現われます。画面上での位置の上下はピッチの高低を表わし、スクロールすれば全部で127のピッチを確認することができます。画面の横方向は左から右へ時間の流れを表わし、小節線あるいは拍などを意味する罫線が縦方向にひかれています。1つのグラフィック・ウインドウには1つのトラックしか表示できませんが、複数のウインドウを開けておくことができます。



図27.1：グラフィック・ウインドウ

グラフィック・ウインドウでは、ノートは図形として表示されます（デュレーションが極端に短い場合はXが表示されます）。縦方向の位置でピッチを表現し、図形の左端は発音される時間を、また図形の長さはデュレーションを表わしています。

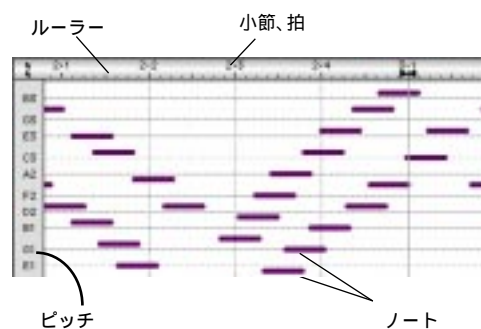


図27.2：ピアノロール

編集ウインドウに共通のツールや機能についての詳細は、第9章「基本的な編集作業」を、Visionのウインドウの操作については第4章「Visionの操作」をご覧ください。

グラフィック・ウインドウにおける ノートの選択

1つのノートを選択する時は、そのノートをクリックします。別のノートも選択に加える場合はそのノートをシフトクリックします。選択を解除する時にもシフトクリックします。シフトクリックは選択の切り替えを意味します。選択されたノートの図形は枠だけの中空の図形になります。

注意：一度ノートが選択されると、Macintoshのキーボードの矢印キー（左または右）をタイプして、左右のとなりのノートを選択することができます。シフト矢印キーでは、左右のとなりのノートを選択に加えることができます。

これらは個別的な選択の方法ですが、複数のノートをまとめて選択する方法について説明します。

マーキー・ツールを使う

マーキー・ツールを使ってドラッグすると、四方形が強調表示されます。その範囲内で発音されるすべてのノートが選択されます。

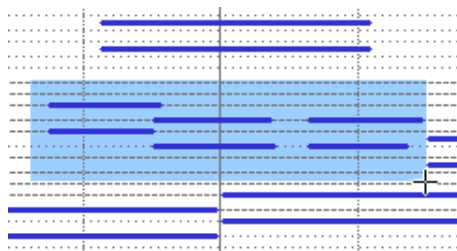


図27.3：マーキー・ツールを使ってノートを選択する

カーソルが十字の形になっていることを確認してください。エディット用のカーソルでドラッグすると、ノートは修正されてしまいます。選択されたノートの上にカーソルを重ねると、カーソルはエディットカーソルに変わります。ノートのどの部分の上に重ねるかによって、ドラッグした時の機能が異なります。トランスポーズ、ノートの移動、デュレーションの変更が可能です。

Iビーム・ツールを使って任意の 時間を選択する

Iビーム・ツールを横にドラッグすると、ピアノロール画面の任意の時間を選択することができます。ピッチを限定するマーキー・ツールとは異なり、時間の範囲内に発音されるすべてのピッチのノートが選択されます。ピッチの選択については「Iビーム・ツールを使って任意のピッチを選択する」（233ページ）を参照してください。

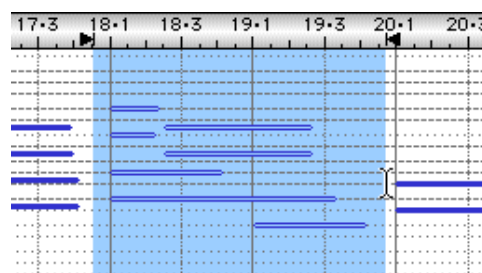


図27.4：ピアノロールで時間の範囲を選択する

この方法では、ピッチベンド、モジュレーション、コントローラーのイベントを選択することはできません（「任意の時間の範囲内ですべての種類のMIDIデータを選択する」（233ページ）参照）。

Iビーム・ツールを使って任意のピッチを選択する

グラフィック・ウインドウ左のピッチが表示されているマージンへカーソルを持っていくと、カーソルが横向きのIビームになります。このIビームを縦方向にドラッグすると、その範囲内にピッチを持つノートが、トラックの全体にわたって選択されます。

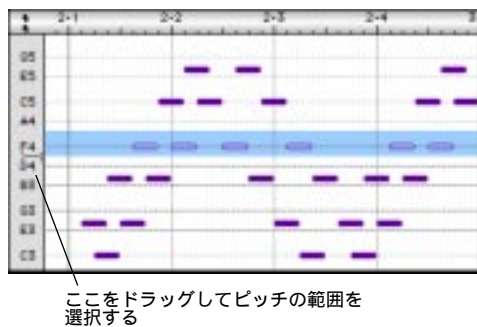


図27.5：ピアノロールでピッチの範囲を選択する

任意の時間の範囲内ですべての種類のMIDIデータを選択する

任意の時間の範囲内のすべてのMIDIデータを選択するには、Iビームをルーラーの部分でドラッグします。強調色で表示された時間の領域内にあるすべてのMIDIデータ（ノート、プログラムチェンジ、やピッチベンドなど）が選択されます。

ルーラーの部分を
ドラッグする

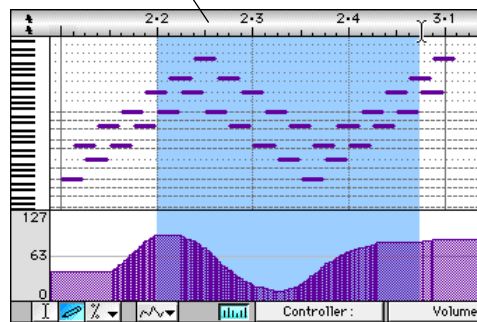


図27.6：ルーラーの部分をドラッグしてすべての種類のMIDIデータを選択する

他のツールを使っている時でも、カーソルをルーラーの部分に動かすとIビーム・ツールになります。

グラフィック・ウインドウにおける ノートの修正

グラフィック・ウインドウでは、3種類のカーソルを使ってノートを修正することができます。図形のどの部分にカーソルを重ねるかによって、ドラッグした時の機能が決定されます。これらエディットカーソルについて説明します。

注意：修正する際には、カーソル表示でピッチと時間を確認することができます（58ページ参照）。

注意：ノートの移動やトランスポートを行う時に、オプション・キーを押さえたままドラッグすると、もとのノートに手を加えず、コピーを移動、トランスポートすることが可能です。

ノートの移動

⌘+⇧

カーソルをノートの左端に持っていくと、カーソルは「移動」カーソルになります。この状態でクリックしてから左右にドラッグすると、ノートのスタートタイムを変更することができます。複数のノートが選択されている場合には、すべてのノートが同じ値だけ移動されます。このカーソルはピッチ、デューレーションに影響を及ぼすことはありません。

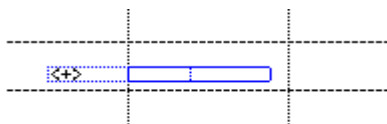


図27.7：「移動カーソル」でノートを移動する

ノートのトランスポート

⇧+⇩

カーソルをノートの中央に持っていくと、カーソルは「トランスポート」カーソルになります。この状態でクリックしてから上下にドラッグすると、ノートのピッチを変更することができます。複数のノートが選択されている場合には、すべてのノートが同じ値だけトランスポートされます。スタートタイム、デューレーションには影響ありません。

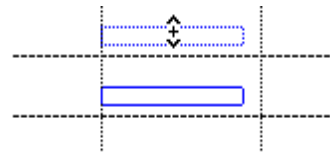


図27.8：「トランスポート」カーソルでノートをトランスポートする

デューレーションの変更

⇧+⇧

カーソルをノートの右端に持っていくと、カーソルは「デューレーション」カーソルになります。この状態でクリックしてから左右にドラッグすると、ノートのデューレーションを変更することができます。複数のノートが選択されている場合には、すべてのノートのデューレーションが同じ値だけ変更されます。右へドラッグすればデューレーションは長く、左へドラッグすればデューレーションは短くなります。



図27.9：「デューレーション」カーソルでデューレーションを変更する

グラフィック・ウインドウ・メニュー

✓オートスクロール	⇧4
選択箇所へジャンプ	⌘J
画面に合わせてズーム	⇧Z
ズームバック	⇧B
ツール	▶
✓小節、拍、ユニット	
絶対的 SMPTE	
相対的 SMPTE	
初期設定の位置へ	
表示...	⇧V
✓エディットノートを再生	
バウンスング・ボールを表示	
✓垂直線を表示	
✓ピアノキーボード表示	
✓ AutoScroll	⇧4
Jump to Selection	⌘J
Zoom to Fit	⇧Z
Zoom Back	⇧B
Tools	▶
✓ Bar/Beat/Unit	
Absolute SMPTE	
Relative SMPTE	
Set Default Location	
View...	⇧V
✓ Play Edited Note	
Show Bouncing Ball	
✓ Show Vertical Line	
✓ Show Piano Keyboard	

ここではグラフィック・ウインドウ・メニューの項目について説明します。

オートスクロール (AutoScroll)

ここにチェックが入っていると、シーケンスが進むにつれてグラフィック・ウインドウが自動的にスクロールされます。

注意：[J]：「設定」ウインドウのエディットで「最前面のみオートスクロール」にチェックが入っている場合には、それ以外のウインドウはスクロールされません。

[E]：Windows>Setting>Editing>Auto Scroll TopWindow only

選択箇所へジャンプ：Jump to Selection (Command-J)

このコマンドを選ぶと、グラフィック・ウインドウはエディットイン・ポイントまで自動的にスクロールします。

画面に合わせてズーム：Zoom to Fit (Option-Z)

このコマンドを選ぶと、グラフィック・ウインドウ内のトラックのすべての内容が画面内に表示されます。

ズームバック：Zoom Back (Option-B)

このコマンドを選ぶと、ウインドウを最後にズームした状態に戻ります。

ツール：Tools

マーカー、Iビーム、ペンシル・ツールのいずれか1つを選択します。同時に複数のツールを使用できません。

ここでの選択は、グラフィック・ウインドウでの選択とまったく変わりありません。ツールの種類については、「カーソルツール」(57ページ)に記述があります。

小節、拍、ユニット：Bar/Beat/Unit

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、小節、拍、ユニットで表示します。

絶対的SMPTE：Absolute SMPTE

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、絶対的SMPTEで表示します。

絶対的時間の値はシーケンスのオフセットに実際のイベントタイムを加えたものです。

注意：シーケンスのオフセット時間は、テープのSMPTE時間（ロケーション）を参照しています。通常は曲やパッセージの先頭に一致します。

相対的SMPTE；Relative SMPTE

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、相対的SMPTEで表示します。

相対的時間の値はシーケンスの最初から実際に経過した時間を表わしています。シーケンスのオフセットは加えられていません。

表示位置初期設定：Set Default Location

このコマンドを選ぶと、現在のグラフィック・ウインドウの位置とサイズが記憶され、新たにグラフィック・ウインドウを開く時の設定となります。

表示...：View (Option-V)

このコマンドを選ぶと、「表示...」ダイアログが現われます。1つのトラックに複数のインストゥルメントが使用されている場合に、選択されたトラックの内、グラフィック・ウインドウに表示されるインストゥルメントを特定します。



図 27.10: グラフィック・ウインドウ「表示...」ダイアログ

ラジオボタンで表示方法を選択します。

- すべて (all)
すべてのインストゥルメントを表示します。
- のみ (only)
チェックしたインストゥルメントだけを表示します。
- 以外 (all except)
チェックされていないインストゥルメントだけを表示します。

「表示...」ダイアログで、ウインドウに表示するインストゥルメントに設定されなかったインストゥルメントは、選択も、編集もすることはできません。手を加えたくないインストゥルメントは、ウインドウに表示させない方がいいでしょう。

編集ノートをプレイ (Play Edited Note)

ここにチェックが入っていると、ノートをクリックした時にそのノートを聴くことができます。ノートをドラッグしてトランスポートする時も、ドラッグにつれてピッチが聴けるので目的の場所を確認することができます。ペンシル・ツールでノートを挿入する時も、そのノートのピッチを確かめることができます。チェックがはずれていると、編集ノートを聴くことはできません。

バウンシングボールの表示 (Show Bouncing Ball)

ここにチェックが入っていると、ルーラーにバウンシングボールが現われ、シーケンスの進行に合わせて、1拍1拍を視覚的に表現します。

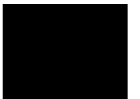
垂直線の表示 (Show Vertical Line)

ここにチェックが入っていると、グラフィック・ウインドウにシーケンスの進行状況を示す垂直線が表示されます。ルーラーで現在の小節と拍子を確認することができます。

「バウンシングボール」と「垂直線」は同時に表示させることができます。

ピアノキーボード表示 (Show Piano Keyboard)

ここにチェックを入れると、グラフィック・ウインドウの左のマージンの部分に、ピッチあるいはノートネームを隠してピアノキーボードをグラフィックに表示します。



第27章:グラフィック・ウインドウ

グラフィック・ウインドウでは、MIDIデータがピアノロール画面上に表示され、編集を行うことができます。ピアノキーボードあるいはピッチ名が指標として画面左に現われます。画面上での位置の上下はピッチの高低を表わし、スクロールすれば全部で127のピッチを確認することができます。画面の横方向は左から右へ時間の流れを表わし、小節線あるいは拍などを意味する罫線が縦方向にひかれています。1つのグラフィック・ウインドウには1つのトラックしか表示できませんが、複数のウインドウを開けておくことができます。



図27.1：グラフィック・ウインドウ

グラフィック・ウインドウでは、ノートは図形として表示されます（デュレーションが極端に短い場合はXが表示されます）。縦方向の位置でピッチを表現し、図形の左端は発音される時間を、また図形の長さはデュレーションを表わしています。

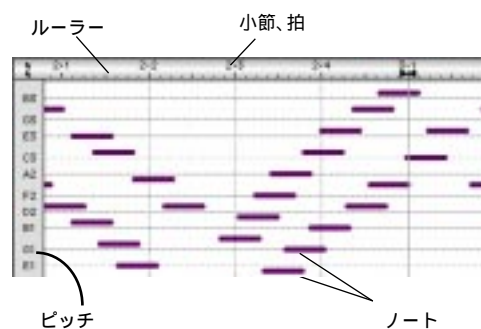


図27.2：ピアノロール

編集ウインドウに共通のツールや機能についての詳細は、第9章「基本的な編集作業」を、Visionのウインドウの操作については第4章「Visionの操作」をご覧ください。

グラフィック・ウィンドウにおける ノートの選択

1つのノートを選択する時は、そのノートをクリックします。別のノートも選択に加える場合はそのノートをシフトクリックします。選択を解除する時にもシフトクリックします。シフトクリックは選択の切り替えを意味します。選択されたノートの図形は枠だけの中空の図形になります。

注意：一度ノートが選択されると、Macintoshのキーボードの矢印キー（左または右）をタイプして、左右のとなりのノートを選択することができます。シフト矢印キーでは、左右のとなりのノートを選択に加えることができます。

これらは個別的な選択の方法ですが、複数のノートをまとめて選択する方法について説明します。

マーキー・ツールを使う

マーキー・ツールを使ってドラッグすると、四方形が強調表示されます。その範囲内で発音されるすべてのノートが選択されます。

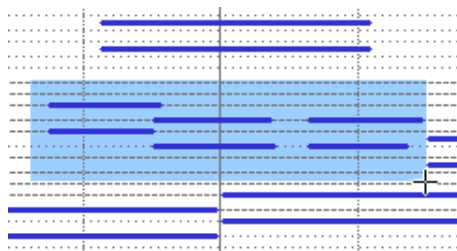


図27.3：マーキー・ツールを使ってノートを選択する

カーソルが十字の形になっていることを確認してください。エディット用のカーソルでドラッグすると、ノートは修正されてしまいます。選択されたノートの上にカーソルを重ねると、カーソルはエディットカーソルに変わります。ノートのどの部分の上に重ねるかによって、ドラッグした時の機能が異なります。トランスポーズ、ノートの移動、デュレーションの変更が可能です。

Iビーム・ツールを使って任意の 時間を選択する

Iビーム・ツールを横にドラッグすると、ピアノロール画面の任意の時間を選択することができます。ピッチを限定するマーキー・ツールとは異なり、時間の範囲内に発音されるすべてのピッチのノートが選択されます。ピッチの選択については「Iビーム・ツールを使って任意のピッチを選択する」（233ページ）を参照してください。

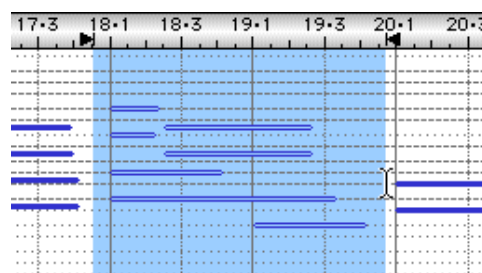
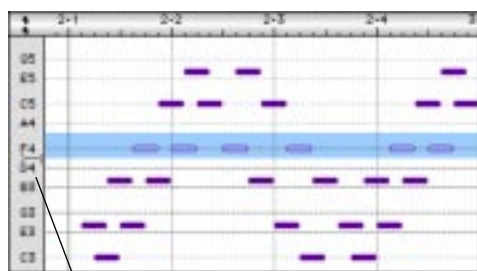


図27.4：ピアノロールで時間の範囲を選択する

この方法では、ピッチベンド、モジュレーション、コントローラーのイベントを選択することはできません（「任意の時間の範囲内ですべての種類のMIDIデータを選択する」（233ページ）参照）。

Iビーム・ツールを使って任意のピッチを選択する

グラフィック・ウインドウ左のピッチが表示されているマージンへカーソルを持っていくと、カーソルが横向きのIビームになります。このIビームを縦方向にドラッグすると、その範囲内にピッチを持つノートが、トラックの全体にわたって選択されます。



ここをドラッグしてピッチの範囲を選択する

図27.5：ピアノロールでピッチの範囲を選択する

任意の時間の範囲内ですべての種類のMIDIデータを選択する

任意の時間の範囲内のすべてのMIDIデータを選択するには、Iビームをルーラーの部分でドラッグします。強調色で表示された時間の領域内にあるすべてのMIDIデータ（ノート、プログラムチェンジ、やピッチベンドなど）が選択されます。

ルーラーの部分をドラッグする

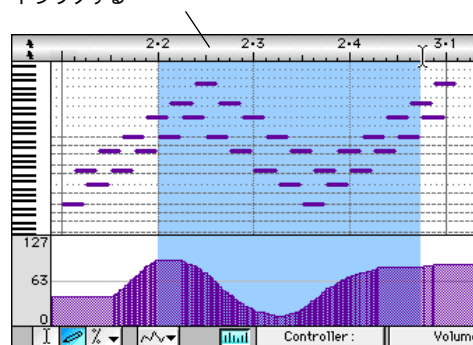


図27.6：ルーラーの部分をドラッグしてすべての種類のMIDIデータを選択する

他のツールを使っている時でも、カーソルをルーラーの部分に動かすとIビーム・ツールになります。

グラフィック・ウインドウにおける ノートの修正

グラフィック・ウインドウでは、3種類のカーソルを使ってノートを修正することができます。図形のどの部分にカーソルを重ねるかによって、ドラッグした時の機能が決定されます。これらエディットカーソルについて説明します。

注意：修正する際には、カーソル表示でピッチと時間を確認することができます（58ページ参照）。

注意：ノートの移動やトランスポートを行う時に、オプション・キーを押さえたままドラッグすると、もとのノートに手を加えず、コピーを移動、トランスポートすることが可能です。

ノートの移動

⌘+⇧

カーソルをノートの左端に持っていくと、カーソルは「移動」カーソルになります。この状態でクリックしてから左右にドラッグすると、ノートのスタートタイムを変更することができます。複数のノートが選択されている場合には、すべてのノートが同じ値だけ移動されます。このカーソルはピッチ、デューレーションに影響を及ぼすことはありません。

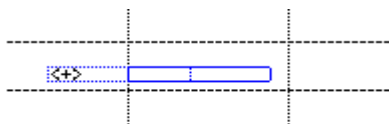


図27.7：「移動カーソル」でノートを移動する

ノートのトランスポート

⇧+⇩

カーソルをノートの中央に持っていくと、カーソルは「トランスポート」カーソルになります。この状態でクリックしてから上下にドラッグすると、ノートのピッチを変更することができます。複数のノートが選択されている場合には、すべてのノートが同じ値だけトランスポートされます。スタートタイム、デューレーションには影響ありません。

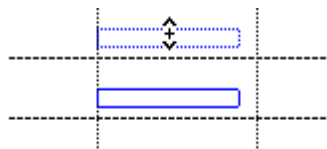


図27.8：「トランスポート」カーソルでノートをトランスポートする

デューレーションの変更

⇧+⇧

カーソルをノートの右端に持っていくと、カーソルは「デューレーション」カーソルになります。この状態でクリックしてから左右にドラッグすると、ノートのデューレーションを変更することができます。複数のノートが選択されている場合には、すべてのノートのデューレーションが同じ値だけ変更されます。右へドラッグすればデューレーションは長く、左へドラッグすればデューレーションは短くなります。

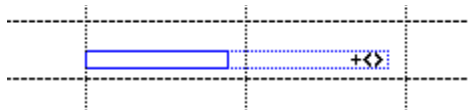


図27.9：「デューレーション」カーソルでデューレーションを変更する

グラフィック・ウインドウ・メニュー

✓オートスクロール	⇧4
選択箇所へジャンプ	⌘J
画面に合わせてズーム	⇧Z
ズームバック	⇧B
ツール	▶
✓小節、拍、ユニット	
絶対的 SMPTE	
相対的 SMPTE	
初期設定の位置へ	
表示...	⇧V
✓エディットノートを再生	
バウンスング・ボールを表示	
✓垂直線を表示	
✓ピアノキーボード表示	
✓ AutoScroll	⇧4
Jump to Selection	⌘J
Zoom to Fit	⇧Z
Zoom Back	⇧B
Tools	▶
✓ Bar/Beat/Unit	
Absolute SMPTE	
Relative SMPTE	
Set Default Location	
View...	⇧V
✓ Play Edited Note	
Show Bouncing Ball	
✓ Show Vertical Line	
✓ Show Piano Keyboard	

オートスクロール (AutoScroll)

ここにチェックが入っていると、シーケンスが進むにつれてグラフィック・ウインドウが自動的にスクロールされます。

注意：[J]：「設定」ウインドウのエディットで「最前面のみオートスクロール」にチェックが入っている場合には、それ以外のウインドウはスクロールされません。

[E]：Windows>Setting>Editing>Auto Scroll TopWindow only

選択箇所へジャンプ：Jump to Selection (Command-J)

このコマンドを選ぶと、グラフィック・ウインドウはエディットイン・ポイントまで自動的にスクロールします。

画面に合わせてズーム：Zoom to Fit (Option-Z)

このコマンドを選ぶと、グラフィック・ウインドウ内のトラックのすべての内容が画面内に表示されます。

ズームバック：Zoom Back (Option-B)

このコマンドを選ぶと、ウインドウを最後にズームした状態に戻ります。

ここではグラフィック・ウインドウ・メニューの項目について説明します。

ツール：Tools

マーカー、Iビーム、ペンシル・ツールのいずれか1つを選択します。同時に複数のツールを使用できません。

ここでの選択は、グラフィック・ウインドウでの選択とまったく変わりありません。ツールの種類については、「カーソルツール」(57ページ)に記述があります。

小節、拍、ユニット：Bar/Beat/Unit

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、小節、拍、ユニットで表示します。

絶対的SMPTE：Absolute SMPTE

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、絶対的SMPTEで表示します。

絶対的時間の値はシーケンスのオフセットに実際のイベントタイムを加えたものです。

注意：シーケンスのオフセット時間は、テープのSMPTE時間（ロケーション）を参照しています。通常は曲やパッセージの先頭に一致します。

相対的SMPTE；Relative SMPTE

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、相対的SMPTEで表示します。

相対的時間の値はシーケンスの最初から実際に経過した時間を表わしています。シーケンスのオフセットは加えられていません。

表示位置初期設定：Set Default Location

このコマンドを選ぶと、現在のグラフィック・ウインドウの位置とサイズが記憶され、新たにグラフィック・ウインドウを開く時の設定となります。

表示...：View (Option-V)

このコマンドを選ぶと、「表示...」ダイアログが現われます。1つのトラックに複数のインストゥルメントが使用されている場合に、選択されたトラックの内、グラフィック・ウインドウに表示されるインストゥルメントを特定します。

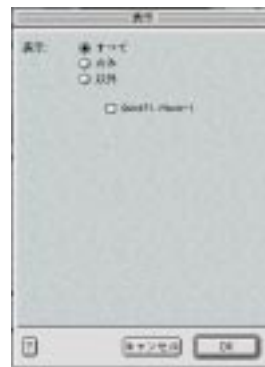


図 27.10: グラフィック・ウインドウ「表示...」ダイアログ

ラジオボタンで表示方法を選択します。

- すべて (all)
すべてのインストゥルメントを表示します。
- のみ (only)
チェックしたインストゥルメントだけを表示します。
- 以外 (all except)
チェックされていないインストゥルメントだけを表示します。

「表示...」ダイアログで、ウインドウに表示するインストゥルメントに設定されなかったインストゥルメントは、選択も、編集もすることはできません。手を加えたくないインストゥルメントは、ウインドウに表示させない方がいいでしょう。

編集ノートをプレイ (Play Edited Note)

ここにチェックが入っていると、ノートをクリックした時にそのノートを聴くことができます。ノートをドラッグしてトランスポートする時も、ドラッグにつれてピッチが聴けるので目的の場所を確認することができます。ペンシル・ツールでノートを挿入する時も、そのノートのピッチを確かめることができます。チェックがはずれていると、編集ノートを聴くことはできません。

バウンシングボールの表示 (Show Bouncing Ball)

ここにチェックが入っていると、ルーラーにバウンシングボールが現われ、シーケンスの進行に合わせて、1拍1拍を視覚的に表現します。

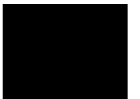
垂直線の表示 (Show Vertical Line)

ここにチェックが入っていると、グラフィック・ウインドウにシーケンスの進行状況を示す垂直線が表示されます。ルーラーで現在の小節と拍子を確認することができます。

「バウンシングボール」と「垂直線」は同時に表示させることができます。

ピアノキーボード表示 (Show Piano Keyboard)

ここにチェックを入れると、グラフィック・ウインドウの左のマージンの部分に、ピッチあるいはノートネームを隠してピアノキーボードをグラフィックに表示します。



第28章:ストリップ・チャート

ストリップ・チャートとは

ストリップ・チャートとは、トラック、パルス、グラフィック及びノート・ション・ウィンドウに備えられた高度な編集機能を持つツールであり、様々なMIDIデータのグラフィカルな表示及び編集環境を提供します。また、ストリップ・チャートは、イベント挿入にも使用されますが、その処理により、アッチェルランドやクレッシェンドなどの様々な音楽上のエフェクトを生み出す事が可能です。

以下のイベントのタイプが、ストリップ・チャートにおいて表示及び編集する事ができます。

- ・ ベロシティ
- ・ デュレーション
- ・ ピッチ・ベンド
- ・ モジュレーション・ホイール
- ・ パッチ
- ・ テンポ
- ・ テキストイベント（表示のみ）
- ・ 歌詞（表示のみ）
- ・ コピーライト（表示のみ）
- ・ システムエクスクルーシブ・データ（表示のみ）
- ・ マーカー（表示のみ）

ストリップ・チャートの各イベントは、図形で表示されます。図形の高さはMIDIイベントの値を、左端はスタートタイムを、そして、幅はイベントのデュレーションを示します。

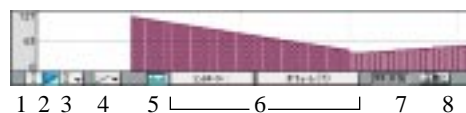


図28.1：ストリップ・チャート

ストリップ・チャートは、以下のイベントから成り立っています。

- A トビームツール
- B ペンシルツール
- C 変数のポップアップ
- D 使用カーブのポップアップ
- E ストリップ・チャート・トグルボタン（上図では使用）
- F ストリップ・チャート・コンテンツ
- G 精度の設定
- H 「正確に」のトグルボタン（上図では不使用）

第6部：Vision のウインドウ

ストリップ・チャートを開く

グラフィック及びノート・ション・ウインドウのストリップ・チャートを開くためには、各ウインドウの下部に配置されているストリップ・チャートのトグルボタンをクリックします（図28.2参照）。更に、ストリップ・チャートのアイテムのポップアップからイベントタイプを選択すれば、自動的に開きます。



図28.2：ストリップ・チャートのトグルボタンをクリック

トラック及びパルス・ウインドウにおいて、ストリップ・チャートを開くためには、ウインドウの左下に配置されている開/閉の三角形をクリックします（図28.3参照）。



図28.3：トラック・ウインドウのストリップ・チャート

ショートカット・キー：コンピューターのキーボードにおいて、シフト-3をタイプするとストリップ・チャートの開閉を切り替える事ができます。

ストリップ・チャートのコンテンツ

ストリップ・チャートにおいて表示されるイベントタイプを選択するには：

- a コンテンツのポップアップをクリックして必要なイベントタイプを選ぶ。



図28.4：ストリップ・チャートのコンテンツ

- b コントローラーイベントの全ては、このポップアップ内に表示されていません。コントローラー（または、その下のよく使うコントローラー）を選べば、右に二番目のポップアップが現れます。そこで必要なコントローラーを選択します。

トラック内に含まれるイベントタイプは、コンテンツのポップアップにおいて太字で表示されます。これによりトラック内にどのタイプのデータが含まれているのか即時に確認する事ができます。トラックがノートデータしか含んでいない場合は、コンテンツのポップアップには、三つのイベントタイプ、キーベロシティ、リリースベロシティ及びデュレーションのみが太字で表示されます。

注意：コンテンツのポップアップからストリップ・チャートなしを選択するとストリップ・チャートは閉じます。

ストリップ・チャートにおけるイベントの修正

グラフィック及びノート・ション・ウインドウにおいては、ストリップ・チャートは、そのウインドウのトラックのみに限られた情報が表示されます。この場合は、ストリップ・チャートにおいてイベントを新しく挿入すると、（たとえ、他のトラックがトラックパルス・ウインドウにおいて選択されている場合でさえ）表示されているトラック内にデータが配置されます。

トラック及びパルス・ウインドウのストリップ・チャートには、全ての選択されたトラックのデータが表示されます。この場合、ストリップ・チャートにおいてイベントを新しく挿入すると、選択されたトラック内にそれぞれのデータが配置されます。

しかしながら、ストリップ・チャート内の既存のイベントの修正は、（例えば、グラフィック及びノート・ション・ウインドウにおいては、これらのイベントが存在しないにも関わらず）選択された全てのトラックとタイムレンジにおける、同じタイプの全てのイベントに影響を与えます。各編集ウインドウのストリップ・チャートは、この場合に当てはまります。

注意：ノート・ション・ウインドウにおいて、複数のトラックが表示されている場合、ストリップ・チャートは、その名称の隣に小三角形が示された有効なトラックのみのイベントを表示します。

ストリップ・チャートのツール

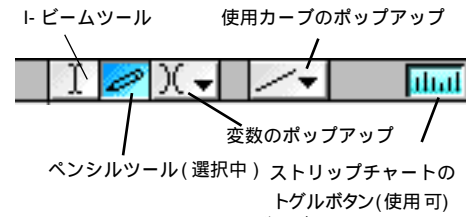


図28.5：ストリップ・チャートのツール

I-ビームツール（Select）



このツールを使って、ストリップ・チャート内の選択したタイムレンジ内をクリックしてドラッグできます。I-ビームツールは、各ウインドウのツールパレットのものと同様な働きをしますが、それぞれのツールは、独立して操作できます。

また、ストリップ・チャートのI-ビームツールは、各ウインドウのツールパレットのマ・キーツールとも独立して操作できます。

しかしながら、ストリップ・チャートには、隠されたマ・キーツールの機能があり、特定の時間と値のレンジを基にしてイベントを選択する事ができます。この機能にアクセスするためには：

- ストリップ・チャートのI-ビームを選ぶ。
- ストリップ・チャートが表示されている編集ウインドウの最上部に配置されているマ・キーツールをクリックする。
ストリップ・チャートのI-ビームは、マ・キーツールの機能が働いているため、ハイライト表示されなくなります。
- ストリップ・チャートのI-ビームツールをクリックすれば、もとのI-ビームの機能に戻ります。

第6部 : Vision のウインドウ

ペンシルツール



ペンシルツールを使って、選択されているイベントの値を「描いていく」ことができます。イベントの値は、選択された線種（244 ページ参照）により描いていく事ができます。

変数のポップアップ

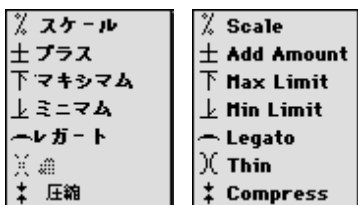


図28.6 : ストリップ・チャートの変数のポップアップ

変数のポップアップにおいては、使用カーブのポップアップと連携しながら、特別な機能を持った幾つかのツールを使用する事ができます。

スケール (Scale)



スケールツールを使用すれば、ストリップ・チャートのデータを左のマージンに表示されたパーセント数、25% から400%の範囲内で変更する事ができます。各イベントの値は設定したパーセント数から計算され調整されます。その結果の値は、イベントのタイプによる限度の範囲内にとどまります。

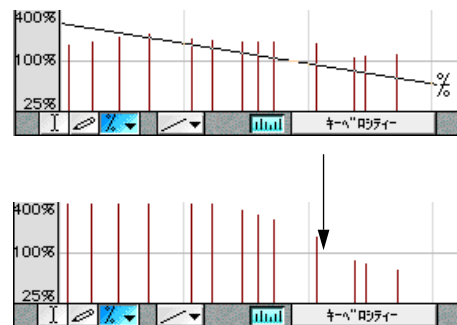


図28.7 : ストレートのスケールツール

プラス (Add Amount)



プラスのツールは、ラインを描いたポイント間の値の変化により、それぞれのイベントの値に加算するか減算します。

例えば、ベロシティが64であるひと組のノートの間に10から20へ増加する線を描くと、それぞれの値の結果は、74と84になります。

マキシマム/ミニマム (Max/Min Limit)



ストリップ・チャートにおける編集結果の値のレンジは、変数のポップアップからマキシマム/ミニマムを選択すれば、制限する事ができます。

例えば、あるイベントについて、48以上にしたい場合、マキシマムの値が48の直線を描いていけば、それ以上の値は、全て48になりますが、48以下の値については、変わりません。

第28章：ストリップ・チャート

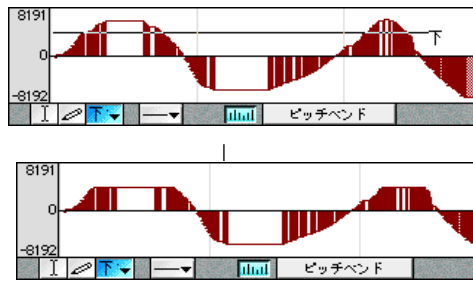


図28.8：フラットで描いたマキシマム値

レガート (Legato)



レガートモードにおいては、選択したノートのエンドタイムをその次のノートに近付ける様に値を変更します。

例えば、レガートを100%の値でデューレーションに適用するとそれぞれのノートは、次ぎのノートの直前まで引き延ばされます。

注意：ストリップ・チャートにおいて、ノートのデューレーション以外が表示されている場合は、レガートは、グレイアウト表示され選択できません。

注意：ストリップ・チャートのレガートツールは、それ以上ノートが影響を受けないギャップのサイズを設定する時「選択と修正」ウインドウの設定（デューレーションの変更、レガート設定）を使用します。詳細については、「メソッドの変更」（124ページ）の項目を参照してください。

細く (Thin) (データを粗くする)



「細く」を使えば、同様な効果を得るために不必要に多いコントローラーのデータを、削除することができます。これにより、メモリーを節約でき、各操作も速くなります。アフタータッチ、ピッチベンド、ボリューム・コントローラーは、情報量が多くなり過ぎるとMIDI送受信に支障をきたす可能性があります。

例えば、ミックスしたシーケンスのトラックが、多量のボリュームデータを持っているので、データを整理して少なくしたい場合は：

- 変数のポップアップから「細く」を選ぶ。
- 精度をやや少なめに設定する。（3%位）
精度のフィールドは正確にのトグルボタンの左に配置されています。
- 「細く」のツールでコントローラーのデータの上をドラッグする。

注意：「取り消し」のコマンドを使用して異なる精度の設定を試せば、必要なエフェクトを得るための最小の値を聞いて探し出す事ができます。

また、精度の設定は、あまりに目立つコントローラーチェンジをスムーズにする目的のため、値を改変して、逆に、現在のデータから増やすためにも使用されます。

圧縮 (Compress)



圧縮ツールは、既存のイベントの相対的關係を保ったまま、ストリップ・チャートのデータを圧縮と伸張を行います。

第6部：Vision のウインドウ

例えば、図28.9は、圧縮ツールがキーベロシティレンジを拡大している事を示しています。基本的なデータのシェイプは同じですが、そのレンジは、四角でかこんだ高さに合わせて拡大されています。

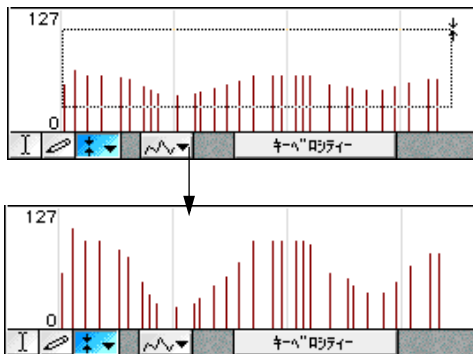


図28.9：圧縮ツール拡張したデータのレンジ

データ圧縮するためには、イベントのまわりを囲みます。その囲んだ新しいレンジに合わせて、各イベントの値は増減します。

注意：圧縮ツールは、トラック及びパルス・ウインドウにおいてのみ使用できます。

使用カーブのポップアップ



図28.10：使用カーブのポップアップ

ストレート (Straight)

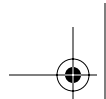


どの方向にも描く事ができ、ストリップ・チャートのイベントを直線的に処理します。

フリー (Free)



自由に線が描かれ、特にペンシルツールにおいて最大値や最小値を設定している場合に効果的です。



パラボラ (Parabola)



左から右（右ほど急勾配）か、右から左（左ほど急勾配）へパラボラ状のカーブを描く事ができます。

パラボラのシェイプとサイズは、ドラッグする方向とその量により定義されます。

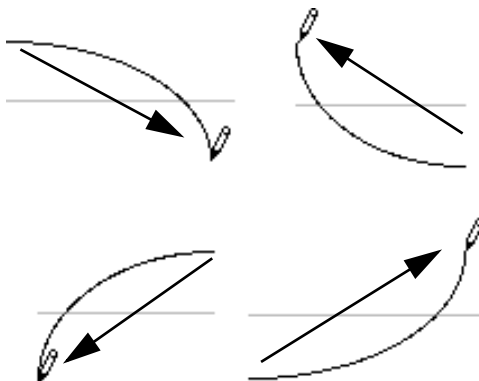


図28.11：四つの異なったパラボラのシェイプ（矢印はマウスの方向）

パラボラは、フェードアウトを作成したい場合に効果を発揮します。

- ストリップ・チャートを開き、コンテンツのポップアップからボリュームを選ぶ
- ペンシルツールを選ぶ。
- 線種のポップアップから「パラボラ」を選ぶ。
- ストリップ・チャートの上から下の方向へ、パラボラを、フェードを始めた場所から描き始めてトラックの終わりで止める。

フラット (Flat)



フラットのシェイプは、水平的に直線を描く事ができます。全てのデータは、選択した修正ツールのタイプにより、描いたある値になるか、一定の量で増減するか、一定の比率で増減するかします。

これは、ペンシルツールにより、全てのイベントを同じパーセント数でスケールしたい時に大変便利です。

ランダム (Random)



ランダムの場合は、囲んで選択した範囲のイベントにランダムさをあたえます。選択範囲内の値は、ランダムに設定されて選択されたイベントに適用します。



第6部：Vision のウインドウ

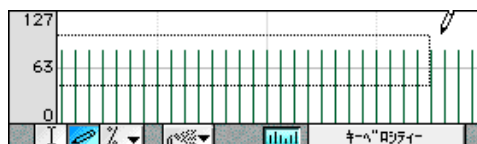


図28.12：ランダムなキーベロシティ

ランダムは、ステップ・レコーディングされた一定のベロシティに、より人間味を加えたい場合などに効果があります。

波形の形状 (Oscillator Shapes)



オシレーターの波形においては、波形の周期を使ってデータを挿入するか削除します。使用可能な波形には、三角波、方形波、矩形波、ノコギリ波があります。これらの波形のタイプは、フィルターの開閉のためのエクспレッション、トレモロ効果のためのボリュームデータなどにおいて使う事ができ、それらをシーケンスと完全同期させる事ができます。

図28.13は、ノコギリ波で挿入した、コントローライベントを示しています。

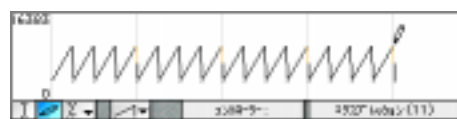


図28.13：ノコギリ波でイベントを描く

描かれたイベントの波形の高さは、クリックした後、どれだけマウスを上下に動かしたかにより決まります。波形の向きは、どれだけマウスを上下に動かさなかったかにより決まります。

波形の周期は、[J]:「設定」ウインドウのストリップ・チャート&ナッジ. [E]: Strip Charts & Nudge のセクション (図28.14) において、設定する事ができ、波形の各サイクルの長さを設定します。波形の周期は、小節、拍、ユニット、秒、フレーム、ビットの単位で設定する事ができます。



図28.14：ストリップ・チャート&ナッジのセクション

波形の周期には、また、メーター使用のオプションがあります。このアイテムにチェックを入れて「小節」を周期に選んだ場合、小節のサイズは、影響を受けるトラックのメーターに基づいている事を意味します。

カーソル・クオンタイズとともに波形は、きれいに拍点にあって描かれます。

注意：ペンシルツールと共に波形を使っている場合、ペンシルツールのボタンをクリックすると、波形を設定できる「設定」ウィンドウが、自動的に開きます。

注意：波形のアイテムは、トラックとパルス・ウィンドウにおいてのみ利用することができます。

ストリップ・チャートの使用

この節においては、ストリップ・チャートの様々なイベントタイプとその使用法について説明していきます。

注意：ストリップ・チャートにおいてデータ編集時には、シフト・キーを押しておけば、かく編集の作業は、前もって選択したイベントのみにしか影響しません。

注意：ストリップ・チャートの各データに、値を入力する場合、決められ設定値の範囲内の値に自動的に制限されます。

デュレーション (Duration)

ノートのデュレーションは、ストリップ・チャート内に表示及び編集することができます。これは、音価のポップアップの表示より細かな音価の表示が必要なノーテーション・ウィンドウにおいて、大変役に立ちます。

ストリップ・チャートにおいてデュレーションを表示している場合、垂直の棒線が各ノートのデュレーションを示しています。値の欄が左端に表示され、最大値は、プラスツールが選択されている以外は、全音符となります。スケールは、hからhまでと表示されている場合は、最大hまでの値をノートデュレーションに増減することができます。

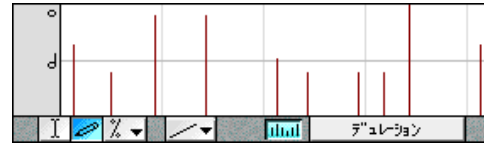


図28.15：ストリップ・チャートにおけるデュレーション

ベロシティ (Velocity)

ストリップ・チャートには、二種類のタイプのベロシティがあります。

- ・ キ - ベロシティ
- ・ リリースベロシティ

ベロシティは、ノーテーションやグラフィック・ウィンドウにおいては、表示されません。ストリップ・チャートにおいてのみ、この重要なイベントの表示及びに編集が行なえます。

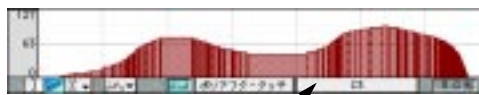
第6部：Vision のウインドウ

コンテンツのメニューからどちらのタイプのベロシティを選択しても、垂直の棒線が、各ノートのベロシティを表して表示されます。値は、左横の欄に表示されます。

注意：大抵のキーボードとMIDIディバイスは、キーベロシティに対応していますが、リリースベロシティに対応しているものは、わずかです。

ポリアフタータッチ (Poly Aftertouch)

チャンネルアフタータッチとは別に、ポリアフタータッチを送受信するセンササイザーがまれにあります。ストリップ・チャートにおいて、ポリアフタータッチの表示と編集を行う場合、コンテンツのポップアップの次に現れるポップアップに、ノートナンバーが表示されます。ストリップ・チャートには、一度にひとつのノートのポリアフタータッチイベントしか表示、編集できません。別のノートを編集するためには、上記のポップアップにおいてMIDIコントローラーかマウスを使って変更してください。



ポリアフタータッチの影響を受けるノート

図28.16：ストリップ・チャートのポリアフタータッチ

フェーダー - イベント (Fader Events)

ストリップ・チャートにおいて、フェーダーイベントの表示と編集を行う場合、選択したフェーダーがストリップ・チャートの下部に新しく表示されます。表示されているイベントは、選択されたフェーダーのものであり、別のフェーダーを選択したい場合は、ポップアップから選択して有効にします。



選択されたフェーダー

図28.17：ストリップ・チャートをフェーダーイベントに使う

パッチ・チェンジイベント (Patch Change Events)

ペンシルツールによりストリップ・チャートにパッチチェンジを挿入するためには、まず、必要な箇所をクリックします。その操作により、そのトラックのインストゥルメントにおいて利用可能なパッチをリストアップしたポップアップが表示されます。

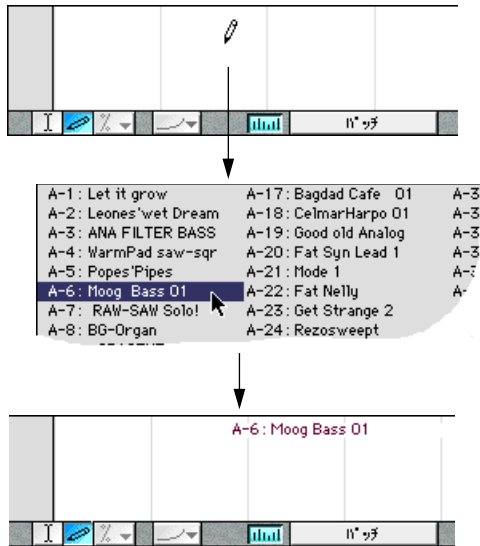


図28.18：ストリップ・チャートのパッチイベント

そのインストゥルメントが、ネーム・ウィンドウにおいて設定された名称を持っていない場合には、下図のような、入力可能なバンクセレクトやプログラムチェンジのフィールドがあるパッチのダイアログが表示されます。



コントローラーの選択 (Selecting Controllers)

ストリップ・チャートのコンテンツのポップアップから、8種類の「よく使用するコントローラー」(設定ウインドウにおいて変更可能、323ページ参照)を選択する事が可能です。これらのアイテムの内のどれかを選ぶか(コントローラーという名称のもの)を選択すると、全てのコントローラーが表示されている二番目のポップアップが開きます。

8種類のよく使用するコントローラーの一つを選択した場合、コントローラーの名称とナンバーの表示されたポップアップが(コンテンツのポップアップのすぐ右に)表示されます。コンテンツのポップアップにおいてコントローラーを選択した場合、二番目のポップアップは、二番目のポップアップには、コントローラー0(バンクセレクト)と表示されます。

双方の場合とも、二番目のポップアップから、任意の新しいコントローラーも選択する事ができます。



図28.19：ストリップ・チャートのコントローラーのポップアップ

第6部：Vision のウインドウ

ストリップ・チャートのテンポイベント (Tempo Events in the Strip Chart)

テンポイベントは、各シーケンスのテンポトラック内に保存されていますが、コンテンツのポップアップからテンポを選べば、テンポトラックをストリップ・チャートにおいて直接編集する事ができます。

ストリップ・チャート内のテンポイベントの挿入と編集は、そのシーケンスのテンポトラックを自動的に更新します。



図28.20：ストリップ・チャート内のテンポイベント

注意：ストリップ・チャートにストレートツールを使用してアッチェルランドやリタルダンドを描いている場合、実際には、曲線が描かれます。理由は、テンポは、直線の変更していくのではなく、曲線的に近いスムーズに変わっていくものだからです。

ファイン・コントロール (Fine Controls)

コントローラーの0番から63番までは、ファインがコース・チューニングのモードに割り当てられています。コースモードにおいては、0-127までの値を表示及び編集でき、ファインモードにおいては、コントローラーの32-63を0-31のファインチューニングに割り当てるために組み合わせの値のリミットは、0から16383までになります。ファインコントローラーは、「設定」ウインドウにおいて使用可能にできます（詳細は、323ページ参照）。

注意：ほとんどのMIDIデバイスは、ファインコントロールに対応していません。お手持ちのマニュアルを参照してその機器が、ファインコントロールに対応しているか確認してください。

精度の設定 (Using the Density Setting)

ペンシル・ツールまたは、変数のポップアップの細くのツールでコンティニュアスコントローラーと

のデータを編集している場合、精度の設定が2つのストリップ・チャートのポップアップの右隣に表示されます。

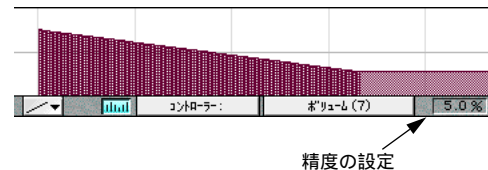


図28.21：ストリップ・チャートの精度の設定

注意：精度の設定は、「設定」ウインドウにおいても行う事ができます。詳細は、ストリップ・チャート&ナッジを参照してください。

MIDI は、一秒間に1000イベントまで送受信する事ができます。例えば、ピッチベンドのイベントが、この限度と同じ場合には、それ以外の情報を送受信する事ができません。この最大速度の転送レートとの比率である精度の設定は、データを音楽上に有益である程度に制約する事ができます。最小限度の精度は、0.1%です。

コントローラーのデータを使って音楽的に有意義な効果をあたえるには、細かく各々の設定を聞き比べるのではなく、まず最小値の精度で確認すると良いでしょう。

「取り消し」のコマンドを使用して異なる精度の設定を試せば、必要なエフェクトを得るための最小の値を聞いて探し出す事ができます。

ピッチベントレンジが全音で、パッチにピッチベンドを入力した場合、1%の精度は、不適等です。ピッチベントレンジが、2、3オクターブある場合は、20%が適当です。

複数のトラック、チャンネルのストリップ・チャート

トラックとパルス・ウインドウのストリップ・チャートは、同時に表示する事ができ、また、複数のトラックのデータも編集できます。これは、複数のトラックのデータを一度にスケーリングしたり、データを整理したりする場合や、同一のボリュームやパンのイベントを同時に挿入する場合などに大変便利です。

図28.22には、二つ別のトラックのパンのデータがストリップ・チャートに表示されています。別々のトラックにおいて関連したデータを見る事は、それらの関係を確認する上で大変役に立ちます。

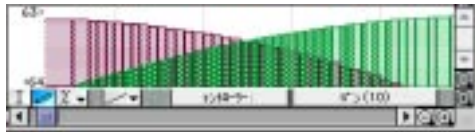


図28.22：二つの別のトラックのパン・データ

トラックとパルス・ウインドウのストリップ・チャートにおけるデータの挿入は、全ての選択されたトラックにそのデータを挿入します。トラックが、複数のチャンネルを含む「マルチ」である場合は、データのコピーが各チャンネルに挿入されます。

グラフィックとノーテーション・ウインドウのストリップ・チャートは、複数のチャンネルのデータを表示する事ができますが、データの挿入は、一度にひとつのチャンネルのみです。編集に関しては、全ての表示されているチャンネルに影響します。



図28.23：ストリップ・チャートイベント挿入のインストゥルメントの設定

ストリップ・チャートのリサイズとズーム

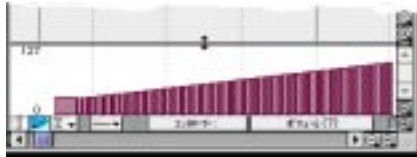
トラックとパルス・ウインドウのストリップ・チャートは、サイズを変更する事ができ、詳細に渡り表示するために垂直方向にズームする事ができます。

ストリップ・チャートのリサイズ

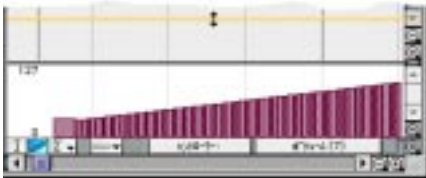
トラックとパルス・ウインドウのストリップ・チャートのサイズを変更するには：

- トラックとパルス・ウインドウの左下の開 / 閉の三角形をクリックしてストリップ・チャートを開く。
- ストリップ・チャートエリアの上部にカーソルを合わせると、リサイズ・カーソル（↑ ↓）が現れます。

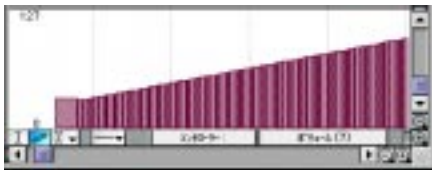
第6部：Vision のウインドウ



- c ストリップ・チャートエリアをリサイズするために、クリックしてから上へドラッグする。



必要なサイズになったら、マウスボタンを離して、エリアのサイズを変更する。



ストリップ・チャートのデータが描き直されてより広い編集エリアを活用する事ができる様になります。

- d 必要なら、トラック（またはパルス）ウインドウ自体のサイズを大きくして、ストリップ・チャートのためのスペースを広げる。

ストリップ・チャートを垂直方向にズームする

通常、イベントの値のレンジは、ストリップ・チャートの高さにあわせて表示されます。しかしながら、更に細かな表示するため、垂直方向にはズームする事ができ、データの挿入と編集において役に立ちます。

ストリップ・チャートを垂直方向にズームするためには、トラック（またはパルス）ウインドウの右下の隅にあるズームボタンをクリックします。図28.24の様なトラックオーバービューのセクションのズームボタンと混同しないください。

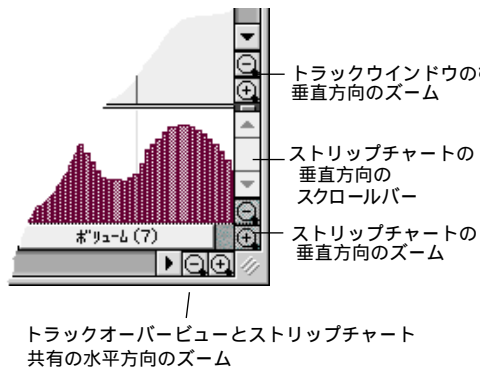
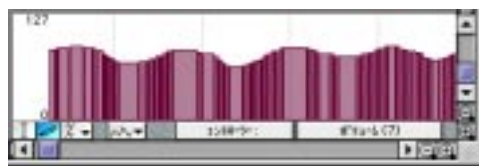


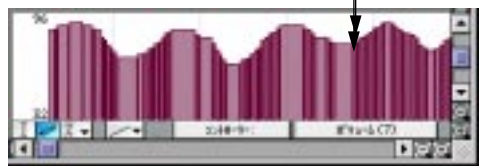
図28.24：垂直方向のズームボタン

ストリップ・チャートにおいて、ズームを行っている場合、垂直方向にズームするスクロールバーも使用する事ができます。

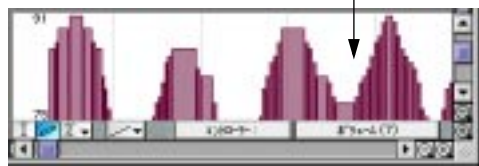
図28.25においては、三つの異なるズームレベル
ストリップ・チャートが表示されています。更に、
垂直方向にズームすればするほど、表示される
データのレンジは狭くなります。



値のレンジ 0-127 で、表示

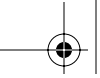


値のレンジ32-96で、表示

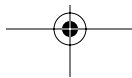


値のレンジ 75-91 で、表示

図28.25：垂直方向にズームされたストリップ・
チャート



第6部 : Vision のウインドウ



第29章:リスト・ウインドウ

リスト・ウインドウにおいては、トラックにおける全てのイベントが、テキストと数字により、時間の経過に沿ってリストアップされます。リスト・ウインドウは、以下のタイプのトラックにおいて使用されます。

- ・ パフォーマンス・トラック（通常のトラック）
- ・ テンポ・トラック
- ・ メーター・トラック

通常のトラックのリスト・ウインドウにおいては、ノート、パッチ・チェンジ、デジタルオーディオ、テキストのタイプ、ピッチベンド、コントローラー、アフタータッチ、ポリアフタータッチ、フェーダー及びコンソール、システムエクススクレープ及びシーケンスイベントについてのイベント情報が含まれます。



図29.1 : リスト・ウインドウ

メーター・トラックのリスト・ウインドウにおいては、拍子の変更、マーカー、調号についてのイベントが含まれます。



図29.2 : メーター・トラックのリスト・ウインドウ

テンポ・トラックのリスト・ウインドウにおいては、テンポの変更についてのイベントが含まれます。



図29.3 : テンポ・トラックのリスト・ウインドウ

イベントの挿入



イベント挿入のポップアップからアイテムを選択すると、そのイベントをトラックの編集ポイントに挿入することができます。挿入できるイベント・タイプは、現在アクティブなリスト・ウインドウのタイプにより異なります。

リスト・ウインドウにおいて、イベント・タイプを挿入した後、イベントの挿入のアイコンをクリックすると（この場合ポップアップにおいてイベント・タイプをハイライト表示させない）、続けて同じタイプのイベントを挿入することができます。

パフォーマンストラック・ウインドウ

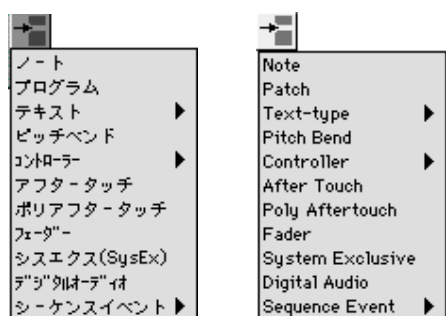


図29.4：パフォーマンストラックのイベント挿入のポップアップ

ノート（Note）

C3 2 ♯ + 240 127 ♯ 64 ↑

ノートイベントとしては、ピッチ（ノートナンバー）、デュレーション、ベロシティ、及び（オプションとして）リリースベロシティが表示されます。

デュレーションは、4分音符とユニットにより表示されます。デュレーション、ピッチ及びベロシティは、マウスまたはコンピューターのキーボードを使って編集することができます。また、ピッチ及びベロシティは、そのアイテムを選択してから、MIDIコントローラーを演奏しても入力することができます。

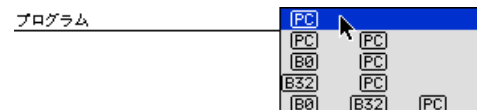
パッチ（Patch）

プログラム Moog Bass 01 [B0] 0 [PC] 5

パッチイベントは、数字または名称により表示されます。イベントの挿入のポップアップでパッチイベントを挿入した後でも、必要なフィールドをクリックして表示されたパッチのポップアップから新しいパッチを選べば変更することができます。

ネーム・ウインドウにおいて、パッチ・ネーム書類をデバイスにアサインしていない場合は、パッチは数字により表示されます。詳細については、第33章「ネーム・ウインドウ」を参照してください。

パッチイベントのラインの右端には、以下のようなポップアップ・メニューがあります。



MIDI初心者の方へ：送信可能なMIDIプログラム・チェンジのメッセージは、最高で127までです。しかしながら、ダブル・プログラム・チェンジやバンクセレクトのメッセージを送信すれば、127以上のパッチにアクセスすることができます。

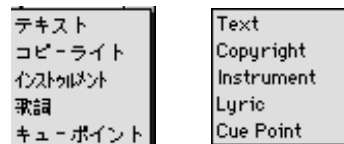
このポップアップメニューを使用すると、5つの異なる種類のパッチ・チェンジ・メッセージにアクセスすることができます。これらにより、バンクセレクト・メッセージや複数のプログラムチェンジを使用して128種類以上のパッチを持つシンセサイザーにおけるパッチ・チェンジが可能になります。どの種類を選択した場合においても、四角で囲まれたアイコンの隣の数値のフィールドにおいて適切な値を設定することができます。OMSネームマネージャーによりパッチネームが提供されている場合には、手動で数値を設定する必要はなく、パッチの名称を選択すれば、自動的に数値が表示されます。

以下に、5つの種類のパッチ・チェンジ・メッセージについて説明していきます：

- PC：ひとつのプログラム・チェンジ・メッセージのみを送信します。
- PC PC：二つのプログラム・チェンジを、連続して送信します。シンセサイザーによっては、最初のメッセージで3桁の数字を、二番目のメッセージで2桁の数字を使ってプログラム・ナンバーを設定するものもあります。例えば、PC105 PC38 は、プログラムナンバー538に設定します。
- B0 PC：バンクセレクト0のメッセージに続いて、プログラム・チェンジを送信します。
- B32 PC：バンクセレクト32のメッセージに続いて、プログラム・チェンジを送信します。
- B0 B32 PC：バンクセレクト0のメッセージ、バンクセレクト32のメッセージに続いて、プログラム・チェンジを送信します。

使用するシンセサイザーがどのタイプのパッチチェンジ・メッセージをサポートしているかについては、各シンセサイザーのマニュアルを参照してください。

テキストのタイプ (Text Type)



テキスト・イベントのタイプには、コメント、著作権情報、インストゥルメントの説明、歌詞、トラックのキューポイントがあり、MIDI情報と共に保存することができます。リスト・ウインドウにおいては、テキスト・イベントは、一行におさまる分だけしか表示されません。実際、テキスト編集ダイアログにおいて、数行にわたるテキスト・イベントを書き込んでいても、リスト・ウインドウには、一行におさまる分だけの情報しか表示されません。

テキスト・イベントには、以下のような種類があります：

- テキスト (Text)
コメントや注意点などのテキストの記入のために使用します。
- コピーライト (Copyright)
著作権についての情報を記入します。
- インストゥルメント (Instrument)
インストゥルメントについての説明を記入しておけば、後に、異なるMIDI環境において、オーケストレーションする場合の助けになります。
- 歌詞 (Lyric)
この機能をサポートしているノーテーション・プログラムには歌詞を、エクスポートすることができます。
- キューポイント (Cue Point)
通常、フィルムやビデオを切り替える箇所の特定のSMPTE タイムを記入する場合に使用します。

新しくテキスト・イベントを挿入するか、既に挿入してあるものをクリックすると、テキスト編集のダイアログが開きます。このダイアログには、イベント全体が表示され、テキストの編集を行う事ができます。どのテキストも、タイプ入力する事ができ、カット、コピー、ペーストの機能は、それぞれコマンド・キー-X、コマンド・キー-C、コマンド・キー-Vをタイプする事により行う事ができます（編集メニューからこれらのコマンドを行う事はできません）。編集を終えたら、エンター・キーをタイプすると、テキストをトラックに挿入する事ができます。

メーター・トラックから通常のトラックにマーカーをペーストした場合、小節マーカーはテキスト・イベントに、SMPTE マーカーはキューポイント・イベントに変換されます。また、キューポイントやテキスト・イベントをメーター・トラックにペーストした場合には、その逆に変換されます。

ピッチベンド（Pitch Bend）

Pitch Bend: -1143

ピッチベンド・イベントにおいては、ベンドの量が-8192から+8191の間の数値により表示されます。

コントローラー（Controller）

モジュレーションホイール (1)	Mod Wheel (1)
ブレathコントローラー (2)	Breath Ctl (2)
フットコントローラー (4)	Foot Ctl (4)
ポルタメントタイム (5)	Porta Time (5)
ボリューム (7)	Volume (7)
パン (10)	Pan (10)
サステインペダル (64)	Sustain Pdl (64)
ポルタメントペダル (65)	Porta Pedal (65)
コントローラー	Controller

コントローラー・イベントにおいては、コントローラー・ナンバー及び値（一部のものは名称も）が表示されます。イベント挿入のポップアップのコントローラーのサブメニューにおいて、コントローラーの

種類を選択します。既に挿入されているコントローラー・イベントは、そのイベントをクリックして表示されるポップアップから新しいコントローラーを選び変更する事ができます。

設定ウインドウにおいて、ファインコントローラーがチェックされている場合には、ひと組のコントローラーの値は、0から16383まで表示されます。

アフタータッチ（Aftertouch）

After Touch: 98

アフタータッチ・イベントにおいては、0から127までの値を設定する事ができます。

ポリアフタータッチ（Poly Aftertouch）

C#2 After Touch: 89

ポリアフタータッチ・イベントにおいては、ピッチとコントローラーの量（0から127）が表示されます。ピッチを選択すれば、MIDIコントローラーで新しいノートを演奏するか、コンピューターのキーボードやマウスを使って、ピッチを変更する事ができます。

フェーダー（Fader）

|Fader: C1-5 (ESI-32-1 Volume) : 108 |

図 29.5：リスト・ウインドウにおけるフェーダー・イベント

リスト・ウインドウにおいては、フェーダー及びコンソール・ウインドウのフェーダーのイベントが表示されます。

フェーダー・イベントの構成要素を、左から右の順に説明していきます：

- 最初の文字が「F」の場合には、フェーダー・ウインドウにおける32のフェーダーの内のひとつである事を示します（第37章「フェーダー・ウインドウ」を参照）。最初の文字が「C」の場合には、コンソール・ウインドウのフェーダー・イベントである事を示します（第38章「コンソール・ウインドウ」を参照）。

コンソールのフェーダー・イベントの最初の数字は、イベントが、どの（1から4までの）コンソール・ウインドウに属するかを示し、二番目の数字は、そのコンソール・ウインドウ内のどのフェーダーを使用しているかを示します。図29.5のイベントは、第一コンソール・ウインドウの第五フェーダーを示しています。

- このイベントは、インストゥルメント及びコントローラーの設定です。図29.5においては、ESI-32のチャンネル1のMIDIボリュームを操作している事を示しています。
- 選択したコントローラーの値を表示しています。

リスト・ウインドウにおいては、直接フェーダーの値を選択し変更する事ができます、しかし、インストゥルメント及びコントローラーを変更する事はできません。

システム・エクスクルーシブ (System Exclusive)

SysEx (60): F0 41 10 16 12 10 00 00 3F 08

()付きの値は、バイト表示でイベントの長さを示しています。システム・エクスクルーシブのデータを編集したい場合は、そのイベントをクリックします。

システムエクスクルーシブ・イベントを挿入すると、SysEx (システムエクスクルーシブ) 編集のダイアログが表示され、SysExデータの確認及び編集を行う事ができます。



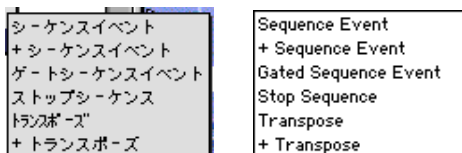
図29.6：システムエクスクルーシブのダイアログ

このダイアログにおいては、16進法による表記に限り入力する事ができます。各バイト（16進法の文字2つ）の間には、スペースを入れます。

注意：16進法においては、数字の0 - 9、及びアルファベットのA - Z（10 - 15を表す）を使って、1桁（16通りの数）を表します。16進法及びMIDIアプリケーションにおけるその利用法については、それに關する参考文献を参照してください。

SysExの編集ダイアログにおいては、カット、コピー、及びペーストを、それぞれコマンド・キー-X、コマンド・キー-C、コマンド・キー-Vをタイプすることにより行う事ができます。（編集メニューからこれらのコマンドを行う事はできません。）SysExの編集ウインドウにペーストする場合は、16進法以外の文字は全て除外されます。ダイアログを閉める場合は、OK ボタンをクリックします。無効な入力があるとコンピューターはビープ音で知らせ、訂正するためにそれをハイライト表示します。キャンセルをクリックすれば、イベントを変更せずにダイアログを閉める事ができます。

シーケンス・イベント (Sequence Events)



シーケンス及びトランスポーズのイベントには、6つのタイプがあります。詳細については、「リスト・ウインドウのシーケンス イベント」(102ページ)を参照してください。

メーター・トラックのリスト・ウインドウ

メーター・トラックのリスト・ウインドウがアクティブな場合には、イベント挿入のポップアップ・メニューにおいては、3つのイベントタイプを選択する事ができます。図29.7参照。メーター及び調号を変更すると、シーケンスの全てのトラックに影響を与えます。

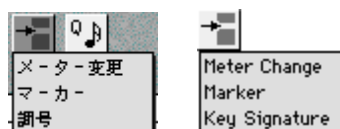


図29.7：メーター・トラックのリスト・ウインドウのイベント挿入ポップアップ

リスト・ウインドウにおけるメーターの変更

メーター変更のイベントは、小節の冒頭のみを設定できます。メーターの分子と分母の値は編集する事ができます。また、メトロノームのクリックの音価及びそのメーターが有効な小節数を編集する事ができます。

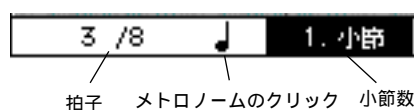


図29.8：メーター変更のイベント

リスト・ウインドウにおける調性の変更の挿入

イベント挿入のポップアップから調号を選んで調性のイベントを挿入した後は、その調の表示をクリックして、ポップアップから使用する調を選んで変更する事ができます。メジャーまたはマイナーの表示をクリックすれば、交互に切り換える事ができます。



図29.9：調性の変更のイベント

リスト・ウインドウにおけるマーカーの挿入

マーカーにおいては、SMPTEマーカーと小節マーカーの二つの種類があります。マーカーを挿入した場合、初期設定では小節マーカーになっています。そのアイコンをクリックすれば、SMPTEマーカーに切り換える事ができます。また、名称のフィールドをクリックすれば、新しい名称を入力できます。

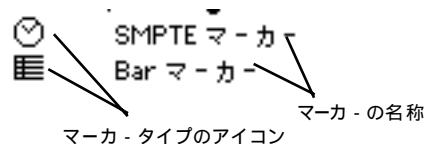


図29.10：2つの種類のマーカー

注意：SMPTE マーカーにおいては、いかにシーケンスのテンポやSMPTEのオフセットを変更しても、SMPTEタイムは保持されます。しかしながら、ムービーイベントを使用した場合、SMPTEマーカーは移動されません。つまり、それらは"ロック"されません。

マーカーは、コントロールバーの「マーカーのポップアップ」(191 ページ) とトラック・ウインドウ及びストリップチャートに表示されます。

テンポ・トラックのリスト・ウインドウ



図29.11：テンポ・トラックのリスト・ウインドウのイベント挿入ポップアップ

テンポの変更を挿入すると、シーケンスの全てのトラックのテンポに影響します。テンポ・トラックのイベント挿入のポップアップに表示されている唯一のイベントはテンポです。



図29.12：テンポ変更のイベント

リスト・ウインドウのメニュー



以下においては、リスト・ウインドウのメニューにおける各アイテムについて説明していきます。

オートスクロール (AutoScroll)
(シフト・キー -4)

これにチェックを入れた場合は、カウンターに合わせてリスト・ウインドウの内容がスクロールされます。

注意：設定ウインドウのエディットのセクションにおいて[J]：「最前面のみオートスクロール」のオプションにチェックを入れると、一番前面のウインドウのみスクロールします。
[E]：Windows>Settings>Editing>Auto Scroll TopWindow Only

選択箇所へジャンプ (Jump to Selection)：コマンド・キー -J

このコマンドにより、リスト・ウインドウの内容が、エディット・インポイントまで、自動的にスクロールされます。

SMPTEなし（No SMPTE）

イベントタイム、エディット・イン / アウトポイント及びトラックの長さのSMPTE表示のオンとオフを切り換えます。リスト・ウインドウには、小節 / 拍 / ユニットのタイムは、常に表示されます。

絶対的SMPTE（Absolute SMPTE）

これにチェックを入れた場合は、絶対的SMPTEタイムが表示されます。絶対的タイムは、シーケンスのオフセットタイムを実際のイベントタイムに加える事により算出されます。

注意：シーケンスのオフセットタイムは、テープにおけるSMPTEタイム（位置）を参照します。それは、通常、楽曲や音楽上のパッセージの始めの箇所と一致します。

相対的SMPTE（Relative SMPTE）

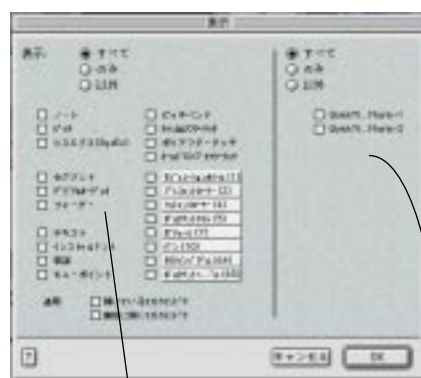
これにチェックを入れた場合には、相対的SMPTEタイムが表示されます。相対的タイムの値は、シーケンスのオフセットタイムを加算せずに、シーケンスの始めの箇所から実際に経過したタイムを表示します。

初期設定の位置へ （Set Default Location）

リスト・ウインドウの現在の位置とサイズは、初期設定として保存されます。新しくリスト・ウインドウを開いた場合は、この初期設定に基づきます。

表示（View）（オプション・キー-V）

メニューからこのアイテムを選択すると、表示のダイアログが開きます。このダイアログにより、リスト・ウインドウに表示するイベントを設定することができます。また、トラックが、複数のインストゥルメントにアサインされたイベントを含む"マルチ"と表示されている場合は、このダイアログにより、表示するインストゥルメントを選択することができます。



イベントの選択 インストゥルメントの選択

図 29.13：リスト・ウインドウの表示のダイアログ

ラジオボタンにより、以下の選択規準を選ぶことができます。

- すべて（all）
全てのイベントまたはインストゥルメントが表示されます。
- のみ（only）
選択されたイベントまたはインストゥルメントのみが表示されます。
- 以外（all except）
選択されていないイベントまたはインストゥルメントのみが表示されます。

表示のダイアログにおいては、表示するデータを限定するだけでなく、編集可能なデータも限定することができます。データが表示されない限り、選択、編集及び変更する事はできません。

表示のダイアログの下部には、二つのチェックボックスがあります。オプションにチェックを入れると、ダイアログにおける設定は、以下のウインドウに適用されます。

- ・ 開いているリスト・ウインドウのすべて
- ・ 新規に開くリスト・ウインドウのすべて

エディットノートを再生 (Play Edited Note)

チェックを入れた場合は、ノートのピッチをクリックまたは変更すると、ノートが発音されます。

イベントエンドタイムを表示 (Show Event End Times)

チェックを入れた場合は、イベントのデューレシジョンの代わりに、ノート及びオーディオイベントのエンドタイムが表示されます。

イベントデューレシジョン表示 (Show Event Durations)

チェックを入れた場合には、エンドタイムの代わりに、ノート及びオーディオイベントのデューレシジョンが表示されます。

リリースベロシティを表示 (Show Release Velocities)

ノートのリリースベロシティの表示のオン / オフを切り換えます。ほとんどのMIDIデバイスはリリースベロシティに対応していない場合、この表示は必要ないでしょう。

リスト・ウインドウにおける イベントの編集

リスト・ウインドウにおいては、イベントの左端に位置するセクター・ドットをクリックすると、変更するイベントを選択することができます。セクター・ドットが右向き三角形に変わり、アイテムが選択されている事を示します。また、選択されたイベント全体もハイライト表示されます。

リスト・ウインドウにおいては、イベントの小節を変更すると、拍とユニットは小節の始めに（リセットされて）設定されます。これにより、容易に小節や拍の位置にイベントを挿入することができます。他のイベントを変えずに、小節、拍、ユニットの値のうちの一つだけを変更したい場合は、コマンド・キーを押しながらその値をクリックします。

連続したイベントを選択する場合は、イベントのセクター・ドットをクリックしてから上下にドラッグします。

多数の（連続した）イベントを選択する場合は、最初のイベントをクリックしてからスクロールして、最後のイベントをシフト・キーを押しながらクリックします。それにより、その間の全てのイベントが選択されます。

連続していない複数のイベントを選択する場合は、コマンド・キーを押しながら、選択したい各イベントをクリックしていきます。

イベントのタイムまたは表示をクリックすると、現在選択されている全てのイベントの選択が解除され、新しいイベントを選択することができます。

注意：「実行」メニューのサブメニューのコマンドを使用すれば、特定の選択の規則を設定する事ができます。これらのコマンドの詳細については、「「選択」(Select)のサブメニュー」(401ページ)参照してください。

イベントタイムとイベントの移動

リスト・ウインドウにおいて、イベントを移動すると、ウインドウがスクロールして移動されたイベントが表示されます。

個々のイベントを移動する場合、イベントの小節 / 拍 / ユニットの各フィールドをクリックしてから、任意の値をタイプ(またはマウスを使用して)入力します。

イベントタイムを入力後、他の場所をクリックするかエンター・キーをタイプします。そのイベントは、必要に応じてウインドウがスクロールし、新しい位置に移動して表示されます。

同時に起こるイベントの順序変更

MIDI送信レート(及びコンピューターのプロセッサのスピード)により、多数の同時に起こるイベントを、全て一度に送信する事はできません。あるノート(例えばドラム)が他のノートより先正確なリズムの再生が必要な場合には、あまり重要でないノートを1、2ユニット後に移動します。MIDIにおいては、一つのMIDIイベントを送信するのに少なくとも1ユニット前後の時間を要する以上、複数の同時に起こるイベントを送信するのに、数ユニットがかかります。イベントを数ユニット変更すれば、そのイベントの優先度が変わりますが、音楽上に顕著な程遅れては聞こえないでしょう。

イベントのユニットのフィールドを変更すれば、同時に起こる複数のイベントの順番が並び替えられ、順次に送信する事ができます。エンター・キーをタイプすると、新しい順序でイベントが表示されます。再生のクオリティを確認して、この操作が必要かどうかを判断してください。

複数の楽器を使用している場合、マルチポートインターフェイスを使用することで、これらの問題を避けることが可能な場合があります。

第30章:ノーテーション・ウインドウ

ノーテーション・ウインドウでは、MIDIデータは一般的な楽譜として表示されます。トラックのノートは音域によって、ト音記号かヘ音記号（あるいは両方）が決定されます。複数のトラックを1つのウインドウに表示させることもできるほか、複数のノーテーション・ウインドウを同時に開くこともできます。1つのウインドウに表示された楽譜が、実際に印刷される楽譜になります。

ノーテーション・ウインドウはエディット・ウインドウの1つです。エディット・ウインドウ共通のいくつかのツールや機能については、第9章「基本的な編集作業」をご覧ください。Visionのウインドウの操作については、第4章「Visionの操作」をご覧ください。

ノーテーション・ウインドウでノートを選択する

ノートは個別に、あるいはグループとして選択することができます。選択されたノートの符頭（音符の玉の部分）は中が白く枠のみで表わされます。

- 1つのノートを選択する場合には、そのノートの符頭をクリックします。
- 続けて他のノートも一緒に選択する場合には、シフト・クリックします。
- 選択されたノートの内、選択から外したいノートがある場合には、そのノートをシフト・クリックします。

注意:タイで結ばれたノートを選択する場合には、最初の音符をクリックしてください。2番目以降の音符を選択することはできません。

ノーテーション・ウインドウでトラックを選択する

ノーテーション・ウインドウには同時に複数のトラックを表示することができますが、選択されているトラックには図 30.1 で示されている三角形のインジケータが表示されます。

ノーテーション・ウインドウのストリップチャートに表示されるデータは、この使用中のトラックのもので、他のトラックのストリップチャートを見たい時には、そのトラックの五線をクリックしてください。

使用中のトラックを示すインジケータ

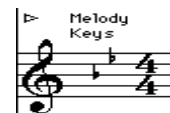
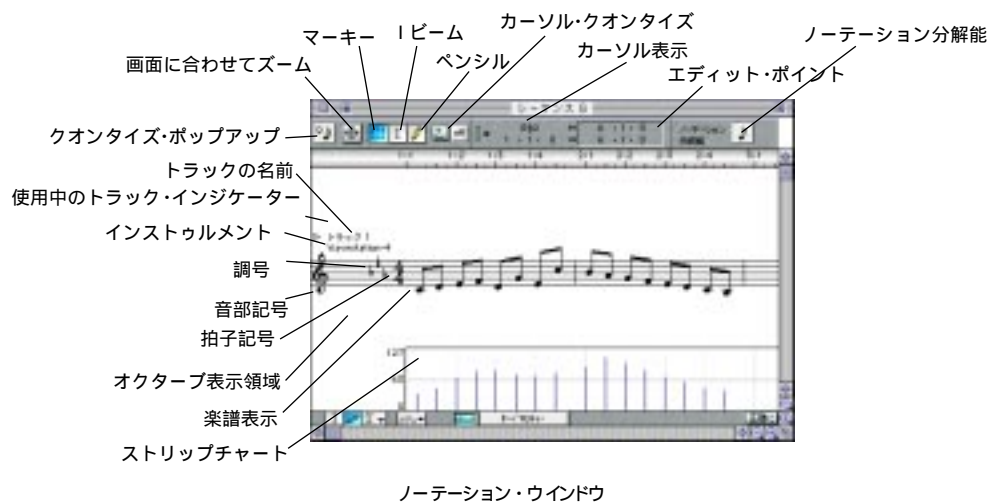


図30.1: 使用中のトラックを示すインジケータ

ノーテーション・ウインドウでの複数のトラックの取り扱いについては、「ノーテーション・ウインドウにおけるトラックの表示 / 非表示」(21ページ)を参照してください。



マーキー・ツールを使う

マーキー・ツールをドラッグすると、四角形の領域が強調表示色に変わり、その中から領域時間内に発音されたノートが選択されます。時間外にアタックを持つノートは選択されません。1つのノートを選択する場合には、符頭をクリックしてください。

注意：図 30.2 で最初のノートは選択されていません。選択した時間より前に発音されたノートです

ピッチベンド、モジュレーション、コントローラー・イベントはマーキー・ツールを使って選択することはできません。「任意の時間の範囲内ですべての種類のMIDIデータを選択する」(267ページ)を参照してください。

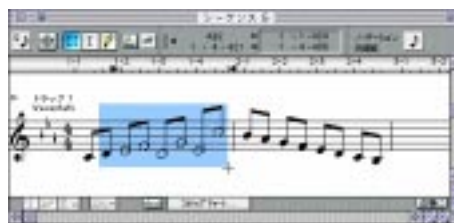


図 30.2：マーキー・ツールを使ったノーション・ウインドウでの選択

注意：マーキー・ツールを使う場合には、カーソルが十字の形になっていることを確認してください。後述するエディット用のカーソルでドラッグすると、ノートは修正されてしまいます。

Iビーム・ツールを使って任意の時間を選択する

Iビーム・ツールを使って、ノーテーション・ウインドウ内の任意の時間を選択することができます。Iビーム・ツールをドラッグすると、その範囲内にアタックのあるノートが選択されます。

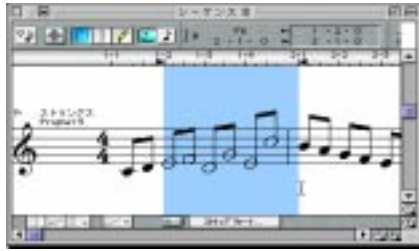


図30.3：ノーテーション・ウインドウで時間の範囲を選択する

Iビーム・ツールを使って任意のピッチを選択する

五線の左側、音部記号の右にカーソルを持っていくと、カーソルが横向きになります。このIビームを縦方向にドラッグすると、その範囲内にピッチを持つノートが、トラックの長さによって選択されます。

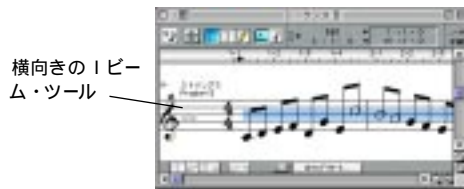


図30.4：ノーテーション・ウインドウでピッチの範囲を選択する

任意の時間の範囲内ですべての種類のMIDIデータを選択する

任意の時間内のすべてのMIDIデータを選択するには、Iビームをルーラーの部分でドラッグします。強調色で表示された時間の領域内にあるすべてのMIDIデータが選択されます。

他のツールを使っている時でも、カーソルをルーラーの部分に動かすとIビーム・ツールになります。

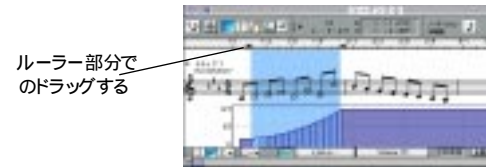


図30.5：ルーラーの部分でドラッグするとすべてのMIDIデータが選択される（ストリップチャートが表示されている必要はない）。

ノーテーション・ウインドウでノートを修正する。

ノーテーション・ウインドウでは、カーソルを符頭の部分でドラッグすることによって、ノートの修正をすることができます。カーソルは符頭の部分によって3種類に変化します。ピッチ、スタート・タイム、デュレーションを修正することができます。

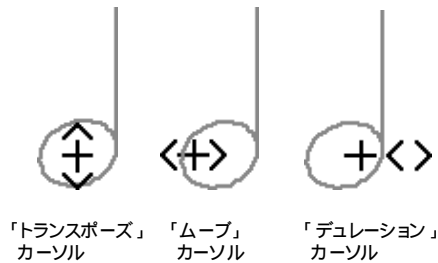


図30.6：「トランスポーズ」「ムーブ」「デュレーション」のカーソル

ノートにトランスポーズあるいは移動する時に、オプション・キーを押さながらドラッグすると、もとのノートはそこに残したままコピーをトランスポーズあるいは移動します。

ノートのトランスポーズ



カーソルを符頭の中央に持っていくと、「トランスポーズ」カーソルになります。この状態でマウスをクリックして上下にドラッグすると、ノートにトランスポーズすることができます。デュレーションとスタート・タイムに影響はありません。



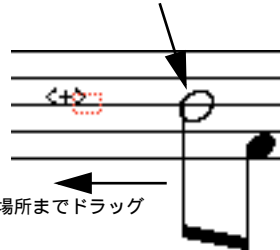
図30.7：ノートのトランスポーズ

ノートの移動



カーソルを符頭の左端に持っていくと、「ムーブ」カーソルになります。この状態でマウスをクリックして左右にドラッグすると、ノートを移動することができます。デュレーションとピッチに影響はありません。

1. 「移動」カーソルでクリック



2. 任意の場所までドラッグして移動

図30.8：ノートの移動

デュレーションの変更



カーソルを符頭の右端に持っていくと、「デュレーション」カーソルになります。この状態でマウスをクリックすると、ポップアップでノートのデュレーションを変更することができます。ピッチとスタート・タイムに影響はありません。

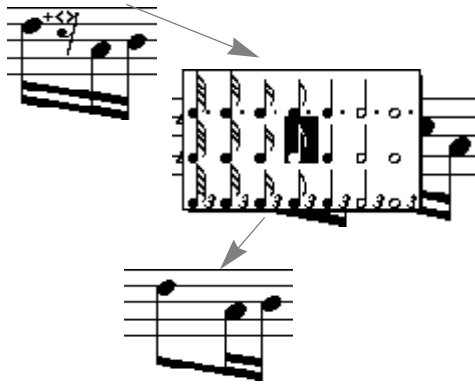


図30.9：デュレーションの変更

注意：「ム・ブ」「トランスポーズ」カーソルでは、オプション・ドラッグで元のノートを残したままコピーを移動 / トランスポーズしますが、「デュレーション」カーソルにその機能はありません。

休符を直接修正することはできません。Visionによって自動的に挿入されます。休符のみを修正する場合は、休符前のノートのデュレーションを変更します。例えば、休符の前のノートのデュレーションを長くすれば、休符はその分だけ短くなります。

ノーテーション・ウインドウで、休符が不必要に多い場合には、ノーテーション分解能を大きくしてみてください。

分解能については、「ノーテーション分解能」(270ページ)を、楽譜を見やすくする方法については「見やすい楽譜を書くためのヒント」(279ページ)をお読みください。

調号と拍子の変更

ノーテーション・ウインドウで拍子を変更する

拍子記号の分母あるいは分子にカーソルを移動して、拍子を変更することができます。分子の変更は、分子をクリックし選択した後、数字を入力します。分母の変更は、クリックして現われるポップアップから行います(図30.10)。メーター・トラックは自動的に更新され、すべてのサブシーケンスの小節にも適用されます。トラックの途中から、異なる拍子を使用する場合には、メーター・ウインドウで設定します。

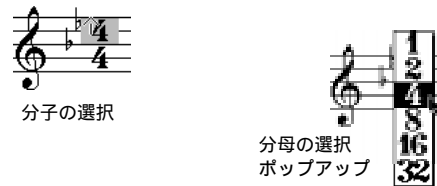
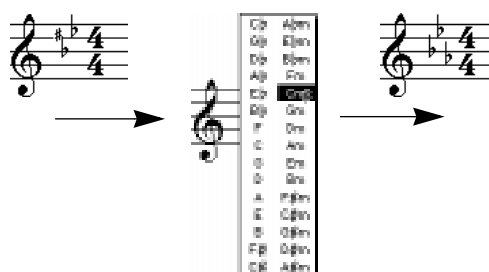


図30.10：拍子の変更

ノーテーション・ウインドウで調号を変更する

ノーテーション・ウインドウの調号ポップアップから、調号の変更を行うことができます。メーター・トラックは自動的に更新され、すべてのサブシーケンスの小節にも適用されます。トラックの途中で、調号を変更する場合には、メーター・ウインドウで設定します。

カーソルを拍子記号の右に持っていくと、カーソルがシャープの形になります。この状態でマウスをクリックすると調号のポップアップが現われます。任意の調号を設定してください。



最小単位の音符をポップアップから選びます。



図 30.11：分解能が16分に設定された楽譜例



同じデータを分解能8分で表示させた場合

データを変更せずに楽譜の表示を変える

ノーターション分解能



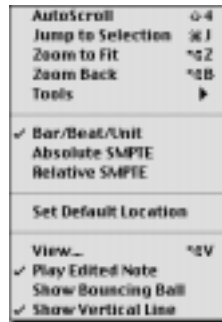
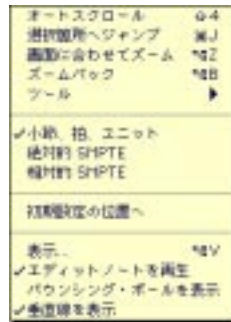
ノテーション分解能のポップアップで、データを変更せずにノテーション・ウィンドウでの楽譜表示を変えることができます。通常の記譜法は、実際の演奏のすべてを細部にわたって完全に記すものではありません。この機能は、見やすい楽譜を表示するために用意されたものです。

オクターブ表示



カーソルを図のように音部記号の右、五線の下へ移動し、カーソルが「8」の形になった状態でマウスをクリックすると、ポップアップが現われてそのトラックのオクターブ表示を変更することができます。変更後には「8va」などの記号がそれを示します。詳しくは、「オクターブ単位のシフト」(280ページ)をご覧ください。

ノーテーション・ウインドウ・メニュー



ここではノーテーション・ウインドウ・メニューの項目について説明します。

オートスクロール (Auto Scroll)

ここにチェックが入っていると、シーケンスが進むにつれてノーテーション・ウインドウが自動的にスクロールされます。

注意：「設定」ウインドウで「トップウインドウのみオートスクロール」にチェックが入っている場合には、それ以外のウインドウはスクロールされません。

選択箇所へジャンプ (Jump to Selection) (Command-J)

このコマンドを選ばと、ノーテーション・ウインドウはエディットイン・ポイントまで自動的にスクロールします。

画面に合わせてズーム (Zoom to Fit) (Option-Z)

このコマンドを選ばと、ノーテーション・ウインドウ内のトラックのすべての内容が画面内に表示されます。

ズームバック (Zoom Back) (Option-B)

このコマンドを選ばと、ウインドウを最後にズームした状態に戻ります。

ツール (Tools)

マーカー、Iビーム、ペンシル・ツールのいずれか1つを選択します。同時に複数のツールを使用できません。

ここでの選択は、ノーテーション・ウインドウでの選択とまったく変わりありません。ツールの種類については、「カーソルツール」(57ページ)に記述があります。

小節 / 拍 / ユニット (Bar/Beat/Unit)

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、小節 / 拍 / ユニットで表示します。

絶対的SMPTE（Absolute SMPTE）

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、絶対的SMPTEで表示します。

絶対的時間の値はシーケンスのオフセットに実際のイベントタイムを加えたものです。

注意：シーケンスのオフセット時間は、テープのSMPTE時間（ロケーション）を参照しています。通常は曲の先頭に一致します。

相対的SMPTE（Relative SMPTE）

エディットイン / アウト・ポイントとカーソル表示のイベントタイムを、相対的SMPTEで表示します。

相対的時間の値は、シーケンスの最初から実際に経過した時間を表わしています。シーケンスのオフセットは加えられていません。

表示位置 初期設定 (Set Default Location)

このコマンドを選ぶと、現在のノーテーション・ウインドウの位置とサイズが記憶され、新たにノーテーション・ウインドウを開く時の設定となります。

表示...（View）（Option-V）

このコマンドを選ぶと、「表示...」ダイアログが現われます。1つのトラックに複数のインストゥルメントが使用されている場合に、選択されたトラックの内、ノーテーション・ウインドウに表示されるインストゥルメントを特定します。



図30.12：ノーテーション・ウインドウ「表示...」ダイアログ

ラジオボタンで表示方法を選択します。

- すべて（all）
すべてのインストゥルメントを表示します。
- のみ（only）
チェックしたインストゥルメントだけを表示します。
- 以外（all except）
チェックされていないインストゥルメントだけを表示します。

「表示...」ダイアログで、ウインドウに表示するインストゥルメントに設定されなかったインストゥルメントは、選択も、編集もすることはできません。手を加えたくないインストゥルメントは、ウインドウに表示させない方がいいでしょう。

編集ノートをプレイ (Play Edited Note)

ここにチェックが入っていると、ノートをクリックした時にそのノートを聴くことができます。ノートをドラッグしてトランスポートする時も、ドラッグにつれてピッチが聴けるので目的の場所を確認することができます。

ペンシル・ツールでノートを挿入する時も、そのノートのピッチを確かめることができます。チェックが外れていると、編集ノートを聴くことはできません。

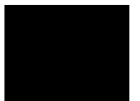
バウンシングボールの表示 (Show Bouncing Ball)

ここにチェックが入っていると、ルーラーにバウンシングボールが現われ、シーケンスの進行に合わせて、1拍1拍を視覚的に表現します。

垂直線の表示 (Show Vertical Line)

ここにチェックが入っていると、ノートেশョン・ウインドウにシーケンスの進行状況を示す垂直線が表示されます。

「バウンシングボール」と「垂直線」は同時に表示させることができます。



第31章:印刷プレビュー・ウインドウ

Visionは、任意のトラック数のノートを楽譜として表示し、印刷することができます。作業を行うためには、ノーテーション・ウインドウをアクティブにする必要があります。ノーテーション・ウインドウに表示されているトラックのノートが印刷の対象となります。

印刷プレビュー・ウインドウ

ノーテーション・ウインドウがアクティブな状態で、ファイル・メニューから「印刷プレビュー ...」を選ぶと、印刷プレビュー・ウインドウが開きます。このウインドウでは、表題や作者名やテキスト(コメント)を書き込んだり、簡単なページレイアウトを行うことができます。



図31.1: 印刷プレビュー・ウインドウ

印刷プレビュー・ウインドウに表示されるトラックは、ノーテーション・ウインドウに表示されているものと同じです。ノーテーション・ウインドウに表示されているトラック数を変更すると、同時に印刷プレビュー・ウインドウに表示されるトラック数も変更されます。ノーテーション・ウインドウでのトラック数を変更する方法は「ノーテーション・ウインドウにおけるトラックの表示 / 非表示」(21ページ)をお読みください。

ページレイアウトの設定

印刷プレビューのウインドウの上部の設定値を変更して、簡単なページレイアウトを行うことができます。

表題の間隔 (Page Properties)

ページの上のマージンから最初の五線までの間隔です。

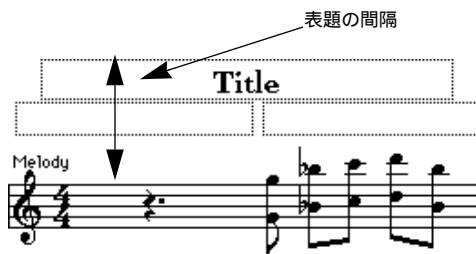


図31.2: 表題の間隔

大譜表の間隔（System Spacing）

同時に演奏される五線譜をまとめて譜表と呼びます。譜表は通常独奏を除いて複数の五線譜で構成されます。ここでは、ある譜表の最後の段から次の譜表の最初の段までの間隔を設定します。



図31.3：2 譜表と譜表の間隔

五線の間隔（Staff Spacing）

五線の間隔とは、五線譜と五線譜の間隔を意味します。



図31.4：五線の間隔

五線のインデント（Staff Indentation）

左右のページマージンから五線譜までの間隔です。



図31.5：五線のインデント

1 段あたりの小節数（Bars per Line）

1 段に何小節をレイアウトするかの設定です。



図31.6：1 段あたり2小節のレイアウト



図31.7：同じ楽譜を1 段あたり3 小節にレイアウト

ページあたりの大譜表 (Systems per Page)

1 ページに印刷される譜表の数です。この数値を直接変更することはできません。他のレイアウトの設定に応じて決められます。

ページ数 (Number of Pages)

印刷される楽譜のページ数です。このページ数を直接変更することはできません。レイアウトの設定によって、何ページになるかを確認してください。

現在のページ (Current Page)

画面上のページのページ番号を示します。ページ番号を入力すると、そのページが表示されます。

小節番号の表示 (Show Bar Numbers)

このチェックボックスがチェックされていると、1 小節毎に小節番号が表示、印刷されます。小節線の真上に表示されます。

小節線の連結 (Barline thru System)

このオプションをチェックすると、譜表内の小節線が連結されます。このチェックを外すと、小節線は独立して各五線毎につけられます。

通常はここをチェックします。譜表内の小節線の連結は、楽譜上の時間の流れをより明瞭にします。



図31.8：小節線が連結されている



図31.9：小節線が連結されていない

ページ数の表示 (Show Page Numbers)

ここにチェックが入っていると、楽譜の右下隅にページ番号が印刷されます。

フォント (Title Font)

テキストブロックに用いるフォントを表示します。

表示の単位

レイアウトの間隔、インデントは、インチまたはセンチメートルで表わすことができます。単位を直接クリックして切り替えを行います。



図31.10：インチ表示をセンチメートルに切り替える

ページにテキストを書く

ページの上には、3つのテキストブロックがあります。各ブロックをクリックして選択すると、テキストを書き込むことができます。これらのテキストブロックは最初のページだけに表示されます。



図31.11：テキストブロック

テキストのフォントを選択する

これらのテキストに使用するフォントは「フォント」メニューから選択します。

用紙設定...

ファイル・メニューの「用紙設定...」を選ぶと、用紙設定のダイアログが現われます。印刷されるページの大きさや方向を設定してください。

使用しているプリンターに応じたダイアログが表示されます。プリンターに付属のマニュアルを参照してください。

ノーテーションの用語について

Visionのノーテーションを理解するために必要な用語について補足します。

大譜表

前述のように、譜表は同時に演奏される五線譜をまとめたものですが、この内ト音記号とヘ音記号の2段で構成されるものを特に大譜表と呼びます。ノーテーション・ウインドウにおいてVisionは、演奏される音域に合わせてト音記号とヘ音記号を使いわけますが、1つのトラックに高音部と低音部が混在する場合、大譜表が用いられます。

下の図に示すように、演奏された音域の中に中央のCの上のFより高い音（F#から上の音）と、中央のCの下にGより低い音（F#から下の音）が混在する場合、Visionは自動的に大譜表を作成します（図31.12）。



図31.12：大譜表

パート

通常 Vision のそれぞれのトラックは 1 つのパートを表わしています。従ってトラック毎に楽譜を印刷するとパート譜として使えます。演奏するミュージシャンには、パート譜を渡すのが一般的です。

また例えば、メロディーとベースを組み合わせると 1 つのパート譜を作り、大譜表のピアノの楽譜とすることも可能です。

譜表

Vision で作成される譜表は、アクティブなノートーション・ウインドウに表示されている五線のすべてをまとめたものを意味します。ノートーション・ウインドウを開く時に選択されているトラックの数と音域によって段数が決定されます

ボイス（声部）

1 つのパート内で、ある瞬間に複数のノートが発音されている場合、それぞれのノートをボイスと呼びます。Vision は楽譜を表示する際に、1 つのトラック内にリズムパターンの異なるボイスが混在しているかを検証します。

楽譜を読みやすくするために、リズムの異なるボイスには、可能な限り交わらないように、上向きと下向きの旗がつけられます。下の図には 2 つのボイスを持つパートが示されています（図 31.13）。



図31.13：2つのボイス

見やすい楽譜を書くためのヒント

Vision には実用的な楽譜を作成するために利用できるいくつかの機能があります。このセクションではその機能と、ノートーションについてのトラブルシューティングの事例を紹介します。「ノートーションのためのトラブルシューティング」(281 ページ) をご覧ください。

譜面上のトラックの順序を変えるには

楽譜として表示されるトラックの順序は、各トラックのトラック・ウインドウでの順序と同じです。印刷される楽譜のトラックの順序を変更するには、トラック・ウインドウで各トラックの順序そのものを変更してください。ノートーション・ウインドウおよび印刷プレビュー・ウインドウでのトラックの順序が自動的に並び替わります。



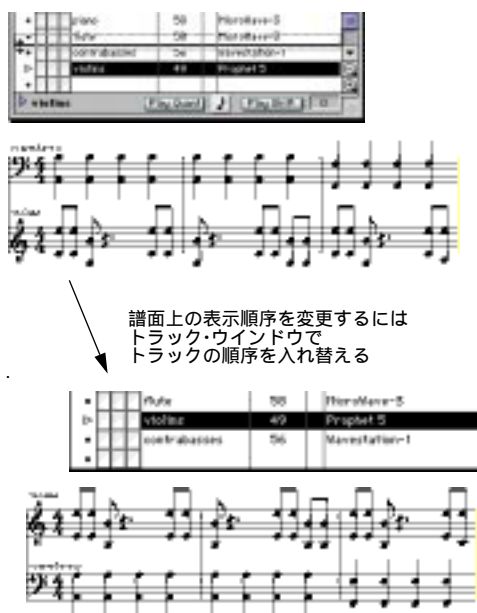


図31.14：トラックの順序と印刷される楽譜

オクターブ単位のシフト

非常に高い、または非常に低い音域でのレコーディングが行われた場合、これらのノートは五線譜から大幅にはみ出して、楽譜がとても見づらくなることがあります。このような場合、実際のMIDIデータをトランスポートすることなく、楽譜上においてだけオクターブ単位でシフトすることにより、楽譜を見やすくすることができます。

- シフトさせる五線の音部記号の下にカーソルを移動します。
カーソルが「8」の形に変わります。
- マウスをクリックします。
オクターブシフトのポップアップが現われます。

- 5 オクターブの中から任意の高さを選択します。

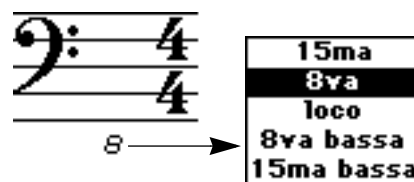


図31.15：オクターブシフトのポップアップ

各トラックに別々のオクターブシフトを選択し設定することができます。

- 15ma
実際の音域より 2 オクターブ低く記譜されます。
- 8va
実際の音域より 1 オクターブ低く記譜されます。
- loco
通常の音域通りに記譜されます。
- 8va bassa
実際の音域より 1 オクターブ高く記譜されます。
- 15ma bassa
実際の音域より 2 オクターブ高く記譜されます。

ノーテーションのためのトラブルシューティング

「余分なボイスが記譜されている。」

ノーテーション分解能を低くすれば解消される場合がありますが、それで直らない時は、まずグラフィック・ウインドウで余分なボイスの位置を確かめてください。元のパフォーマンスが保たれる範囲で、位置を変更してみてください。また、前のノートのデュレーションが長く、次のノートのアタックに重なったために余分なボイスが発生している場合は、ストリップチャートのレガートツールを使ってオーバーラップを排除してください(243 ページ)。

「スイングの8分音符が3連符として表示されてしまう。」

スイングの8分音符を3連符ではなく8部音符で記す場合には、グラフィック・ウインドウを使って、各グループの2番目のノート(4分音符の裏のノート)を少しだけ左側に移動させてみてください。あるいは8分音符にクオンタイズするのも1つの方法です。

「音符がページ外に印刷される。」

印刷の前に、印刷プレビュー・ウインドウで楽譜がマージンの外にないか、またはページ番号の上に重なっていないか確認してください。

「楽譜を印刷しようとする、印刷中に問題が起きたというダイアログが表示される。」

プリンターポートがMIDIに使用されていないことを確認してください。

使用しているプリンターが AppleTalk を必要としている場合には、セレクトを開いて Apple Talk をオンにしてください(印刷を終了し、再びMIDIを送受信するにはオフに戻す必要があります)。

「ほんの少しだけ楽譜がはみ出ているが、何とかページにおさめたい。」

楽譜が重ならないよう注意しながら、「1段あたりの小節数」を増やすか「表題の間隔」「大譜表の間隔」「五線譜の間隔」を減らしてください。

もしも詰まりすぎるようであれば、ファイル・メニューの「用紙設定」で印刷する方向を「横」にしてください。

「音符と音符の間に休符が多過ぎる。」

ノーテーション分解能が適切かどうかを確認してください(270 ページ)。必要以上に分解能を高く設定するとこのような状態になります。レコーディングされたノートのほとんどが16分音符より長い音符なのに、1つだけ32分音符が含まれている場合などには、ノーテーション分解能を16分音符に設定します。

ストリップチャートのレガートツールを使用すると、前のノートのデュレーションを後ろのノートのアタックまで伸ばすことができます。これによって休符は取り除かれます(243 ページ)。また、多くの場合、クオンタイズすることにより音符と休符が整理されて見やすい楽譜を作成することができます。「クオンタイズデュレーション」(130 ページ)を参照してください。

「加線(五線の外に足される短い線)が極端に多い。」

ほとんどの音符が加線に記譜されているような場合には、オクターブシフトを使いましょう(280 ページ)。

「楽譜をきれいにすると元の演奏が損なわれ、元の演奏を維持すると楽譜がきれいに書けない。」

場合によって、優れた演奏を見やすい楽譜にするのが困難ことがあります。一般的な対処の方法として、それぞれに専用のコピーを作成してください。オリジナルを残すとして2つコピーを作成します。

- a 1つのコピーをノーテーション専用とします。前述のクオンタイズやレガートツール、オクターブシフトなどを使用して思い通りの楽譜を編集します。
- b もう1つのコピーはプレイバック専用とします。元の演奏の優れた所を最大限残しながら、小さなミスの手直しを行います。

他のノーテーション用アプリケーションを使用する場合のトラブルシューティング

注意：これら他のノーテーション用アプリケーションはリアルタイムに入力されたMIDIデータを独自の方法で楽譜に変換します。アプリケーションに付属のマニュアルをご覧ください。

以下は、他のノーテーション用アプリケーションにデータをエクスポートする際のトラブルシューティングです。

「タイで繋がれた短い音符や3連符が多すぎる。」

エクスポートする前に、少し大きめのクオンタイズをかけてください。デューレーションにもクオンタイズをかけた方が良い結果をもたらすことがあります。詳しくは「クオンタイズデューレーション」(130ページ)を参照してください。

「シーケンスのある部分が欠落してしまっている。」

シーケンスイベントを含むシーケンスをエクスポートするには、エクスポートの前に、シーケンスがキャプチャー(獲得)されている必要があります。キャプチャーされていないシーケンスイベントはエクスポートされません。一旦ファイルメニューから「クリップボードへエクスポート」を選び、キャプチャーされたシーケンスを「新規シーケンス」にペーストしてからエクスポートします。

「1つの五線譜に何オクターブにもわたる和音が記譜されている。」

エクスポートする前に、実行メニュー「選択」のサブメニューから「スプリットノート...」で、トラックを適切な音域毎に分けておいてください。「スプリットノート」については(402ページ)を参照してください。

第32章:MIDI インストゥルメント・ウィンドウ

Vision のトラックを、直接、特定のMIDIチャンネルに割り当てる事はできません。その代わりにインストゥルメント、つまり有効なOMSセットアップに含まれている各 MIDI チャンネルに割り当てられます。

多くのシーケンスイベントを持つシーケンスにおいては、参照されるシーケンスとセグメント内のトラックに変更を行うより、インストールメントウィンドウにおいて、一度に全体の変更をおこなった方が、より容易に作業をすすめる事ができます。

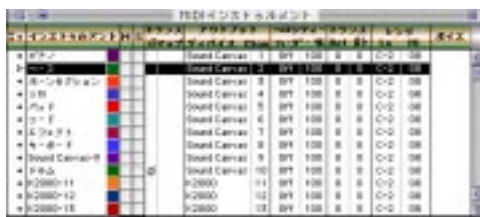


図32.1 : MIDIインストゥルメント・ウィンドウ

トラックをインストゥルメントに割り当てたり、デバイスに割り当てる事には、以下の様に、幾つかの有利な点があります。

- ・トラックは、MIDI チャンネルではなく、インストゥルメントによってトラックを管理する事ができる。
- ・レイヤーやスプリットの機能を持ったインストゥルメント作成のために複数のMIDIチャンネルを一つのインストゥルメントに割り当てる。
- ・ベロシティは、インストゥルメント単位でトランスポーズ及びベロシティを調節できる。
- ・トラックと同様に、個々のインストゥルメントを、ソロ、ミュートできる。

MIDI インストゥルメント・ウィンドウ

[J]: 「ウインドウ」メニューから「インストゥルメント」を選ぶ（または、オプション-Iをタイプ）とインストゥルメント・ウインドウが開きます。

[E] : Windows>Instruments

以下の節においては、MIDIインストゥルメント・ウィンドウの各コラムについて説明をしていきます。

選択とム - ブ (Select and Move)



「セクター・ドットとムーブ・カーソル」(22ページ)において説明した様に、インストールは、一つでも、複数でもセクター・ドットによりハイライト表示させる事ができます。インストールは一度選択すれば、削除、他のインストールへコピーやペースト、更に、ウインドウ内の他の位置へ移動もできます。

インストゥルメント (Instrument)



インストゥルメントのコラムには、それぞれのインストゥルメントの名称とカラーが表示されています。

インストゥルメントは、OMSセットアップ書類のデバイスとチャンネルに基づいて名称づけられます。しかしながら、各インストゥルメントにカスタム名をつける事もできます。その場合は、新規ネームのフィールドに新しい名称をタイプするだけです。初期設定の名称に戻すためには、カスタム名をハイライト表示させてから、デリート・キーをタイプするだけです。

インストゥルメント名は、スルーインストゥルメントや、各編集ウインドウ、フェーダーとコンソールやその他の様々な場所において参照されます。

インストゥルメントのカラー

インストゥルメントのカラーは、各編集ウインドウにおいてトラックのデータを表示するために使用されます。インストゥルメントのカラーを変更するためには、カラーのポップアップから、適当な色のマスをクリックして選びます。

「セットアップ」から「色」を選択すると量できるカラーをカスタマイズする事ができます。初期設定のカラーに戻すためには、MIDI インストゥルメント・ウインドウのメニューから [J] : 「色のイニシャライズ」 . [E] : Initialize Colors を選択します。

ミュートとソロ (Mute and Solo)



ミュートのコラムをクリックすれば、ひとつか、複数の MIDI インストゥルメントの MIDI 信号の送信を中止してミュートする事ができます。

ソロのコラムをクリックすれば、ひとつか、複数の MIDI インストゥルメントのみに MIDI 信号を送信してソロにする事ができます。

注意 : ミュートとソロは、再生のみではなくスルーインストゥルメントとインプットマップの MIDI ルーティングについても当てはまりません。

注意 : また、インストゥルメントは、コンソールウインドウにおいてもミュートとソロにする事ができます。

トランスポーズマップとドラムインストゥルメント (Transpose Maps and Drum Instruments)



インストゥルメントには、幾つかのトランスポーズオプションがあります。最も簡単なものは、オクターブか、クロマチックのトラスポーズです。インストゥルメントの各ラインについて、独立してこのコマンドを行えるので、インストゥルメント・ウインドウの右半分は、これらの設定のために使われます (「トランスポーズ (Transpose)」 (287 ページ) を参照)。

上記のシンプルなトランスポーズに加えて、各インストゥルメントを、トランスポーズマップを使って、より複雑なトランスポーズを行う事もできます。このコラムをクリックするとトランスポーズマップのダイアログが表示され、任意のトランスポーズを行う事ができます。詳細については、「インストゥルメント・マップを使ったトランスポーズ」(83ページ)を参照してください。

ドラムインストゥルメント

ドラムインストゥルメントに設定 (🔊) されたインストゥルメントのノートは、トランスポーズのコマンドの影響を受けません。大抵、ドラムトラックのトランスポーズは、間違えているようにしか聞こえません。

インストゥルメントをドラムインストゥルメントに変えるためには、コラムにカーソルを合わせてクリックすれば、小さなスネアドラムのマークがコラムに現れます。もう一度クリックすれば、トランスポーズできる通常のインストゥルメントに戻ります。(スネアドラムのマークは、消えます)

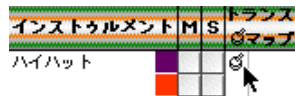


図32.2：ドラムインストゥルメントの設定

ドラムインストゥルメントに設定されていても、トランスポーズマップを使用する事はできます。トランスポーズマップを使用すれば、あるデバイスのドラムサウンドを他のデバイスのドラムサウンドに変換する事ができます。

ドラムインストゥルメントは、ノートが再生をおえるまで、再びノートをトリガーする事ができません。また、ノートオンより後においても再生する事ができません。これは、ノートオン以外の位置でノートがトリガーされる事が意味をなさないサンブラを使ったドラムループの作業においては、大変便利です。例えば、1拍目で始まり4拍目で終わるノートが2拍目でも再生されてしまう様な事を避ける事ができます。

インストゥルメントラインの設定

トランスポーズマップの右隣には、インストゥルメントのライン (レイヤー) 関連したコラムがあり、これは、インストゥルメントライン設定のコラムと呼ばれます。ラインを付け加える方法は、289ページを参照してください。

モード

▶ K2000 11			Sound Canvas	12
Mode: Overflow			K2000	12
			K2000	10

図32.3：オーバーフローに設定されたマルチライン・インストゥルメント

インストゥルメントが複数のラインを持っている場合、そのモードが、名称のすぐ下のコラムに表示されます。そのモードには、レイヤーとオーバーフローがあり、名称をクリックすれば双方を切り替える事ができます。

レイヤー（Layered）

インストゥルメントは、その各ラインのデータを同時にそれぞれのデバイスに送信することができます。各レイヤーは、別々のチャンネルにおいて再生可能であり、異なるサウンドを同時に使って非常に厚みのあるサウンドを作成することができます。その他のインストゥルメントのレイヤーの使用方法において効果的なものは、同じチャンネルでオクターブ上や下に重ねて同時に再生する事などです。

オーバーフロー（Overflow）

オーバーフローインストゥルメントは、複数のシンセサイザーのそれぞれ中で選択したボイスをリンクして、あたかも一台のシンセサイザーの様に機能させることができます。オーバーフローインストゥルメントの各ラインには、MIDIデバイス、チャンネル、シンセサイザーが発音するボイス数を設定します。ボイスは、インストゥルメント・ウインドウの一番右端入力でき、それは、オーバーフローモードが選ばれている時のみ有効になります。

オーバーフローインストゥルメントにおいて単音のパッチをシュミレートする事もできます。これは、あるトラックは、単音（モノ）のパッチのように再生したいが、その他のトラックでは、ポリフォニックのパッチが必要な場合に大変役に立ちます。

- a 名称のラインに必要なデバイスとチャンネルを設定してから、ボイスを1と入力する。
- b 第二のラインを追加して、そのボイスを0と入力する。

上記の設定は、上のラインで一つのボイスに制限されているため、その下のラインにオーバーフローしても、そのボイスは0に設定されているため、結果的にモノフォニックになります。

アウトプット（デバイスとチャンネル）



アウトプットのコラムには、インストゥルメントの各ラインのデバイスとチャンネルを設定します。

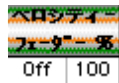
デバイスは、OMSがこのインストゥルメントからラインイベントを送信するのに使用するデバイスを設定します。有効なOMSスタジオセットアップ書類において設定していないデバイスは、表示されず再生もできません。

チャンネル（Chan）には、このインストゥルメントからラインイベントを送信するのに使用するチャンネルを設定します。使用できるチャンネルは、スタジオセットアップ書類内の選択したデバイスにおいて設定します。チャンネルがイタリックで表示されている場合は、有効なスタジオセットアップ書類内において、設定されていないためそのチャンネルでは、再生を行なえません。イタリック表示の名称をクリックしてポップアップメニューから、チャンネルを選択します。

未設定のデバイスとチャンネルの再設定しても、現在有効なVisionファイルのみにしか影響をあたえません。その他のVisionファイルにおいては、その未設定のデバイスとチャンネルについて同じ手順を繰り返さなければなりません。

ひとつひとつ、未設定のデバイスとチャンネルを設定していく代わりに、「セットアップ」メニューから、「未設定のチャンネル」を選択します。未設定のチャンネルのダイアログには、Visionのファイルに含まれる全てのデバイスとチャンネル設定（MIDIキー、インプットマップ、フェーダーとコンソールなど）に関する項目についての再マップの機能があります。ここで再マップすれば、それより後のファイル全て適用されます。詳細については、「未設定のチャンネル...」（409ページ）を参照してください。

ベロシティ・フェーダー (Velocity Fader)



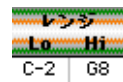
ベロシティフェーダーはのパーセント (%) 数は、1% から250%に設定でき、インストゥルメントからインのコントロールや調節を行う事ができます。

初期設定値は、100%で再生中は、ベロシティの変更を行う事ができません。100%以下の値は、流出するベロシティの量であり、100%以上の値でそれを増減をおこないます。これは、フェーダーによりそれらを操作をおこなっている場合も同様であり、複数のラインを一つのフェーダーで、異なるスケーリングで操作する事ができます。

フェーダーウインドウのフェーダーは、インストゥルメントやラインのベロシティの操作にも使用する事ができます。フェーダー値127は、ベロシティレベルの最大値です。たとえば、ベロシティレベルが64で録音されたノートにベロシティフェーダーを50%に設定するとベロシティレベルは、32 (64の50%)になります。150%に設定してベロシティのレベルが、127のままでになっても、実際に出力されるベロシティレベルは、96 (64の150%)になります。詳細については、「フェーダーを使ってインストゥルメントのベロシティをコントロールする」(334ページ)の項目を参照してください。

この右のコラムには、インストゥルメントやラインがトランスポートされる半音数を設定します。この範囲は、-5 (4度下行) から +6 (トライトーン上行) のあいだであり、それ以上のレンジが必要な場合は、オクターブのコラムを併用します。

レンジ (Range)



レンジのコラムは、インストゥルメントやラインにより再生されるノートのレンジ(音域)を設定します。このレンジ外のノートは、再生されません。有効なレンジは、C-21からG-8まで (127 ノート、最大 MIDI レンジ) であり、ノート名と次のオクターブ名を表す数字のひと組で表記されます。

トランスポート (Transpose)



Oct (オクターブ) のコラムには、インストゥルメントやラインのトランスポートするオクターブ数を設定します。設定できるレンジは、-5 から +5 オクターブです。

利用可能なインストゥルメント

Vision は、512 のインストゥルメントを記憶していて、いつでも呼び出す事ができます。以下の節において、インストゥルメントの様々な設定及び保存方法について説明していきます。

OMS スタジオセットアップ書類のインストゥルメント

各インストゥルメントは、デバイスの特定のチャンネルと結びついていきます。Vision を起動すると、OMS スタジオセットアップ書類内の各 MIDI 受信チャンネルにインストゥルメントを作成します。これらのインストゥルメントの名称は、有効な OMS スタジオセットアップ書類内のデバイスと同じです。例えば、OMS スタジオセットアップ書類内の唯一のデバイスが "Synth" という名称で、受信 MIDI チャンネルが、1 から 4 までである場合、自動的に、"Synth-1" から "Synth-4" までのインストゥルメントが作成されます。

インストゥルメントの名称やその他のパラメーターは、変更可能です。名称を変更したインストゥルメントを "カスタム" インストゥルメントと呼びます。

Vision セットアップファイルのインストゥルメント

カスタムインストゥルメントは、Vision セットアップファイル内にその他の情報とともに保存され、新しく開くファイル全てに適用されます。新規インストゥルメントが作成できるのと同様に、不要なインストゥルメントを削除する事ができます。

Vision セットアップファイル内に保存されているカスタムインストゥルメントは、OMS スタジオセットアップ書類から自動的に作成されたインストゥルメントより優先されます。

詳細については、「Vision セットアップファイル (Vision Setup File)」(155 ページ) を参照してください。

インストゥルメント・ウインドウメニュー



図 32.4 : インストゥルメント・ウインドウのメニュー

以下に MIDI インストゥルメントウインドウのメニューアイテムについて説明していきます。

新規 MIDI インストゥルメント (New Instrument)

新規インストゥルメントを作成するには：

- 既存のインストゥルメントのセレクト - ドットをクリックする。
- MIDI インストゥルメント・ウインドウのメニューから「新規インストゥルメント」を選ぶ。
選択したインストゥルメントの複製が作成され、インストゥルメント・ウインドウ内の一番下に追加されます (見えない場合は、下へスクロールしてください)。

- c 複製に新しい名称をつけるために、クリックしてから、同じデバイスやチャンネルの他のインストゥルメントと、はっきり区別できる様な名称をタイプする。

インストゥルメントラインの追加 (Add Line to Instrument) (オプション=)

インストゥルメントに新しいラインを追加すれば、複数のチャンネルで再生が可能（レイヤーモード）か、デバイスのポリフォニーが限界に達したら、他のデバイスへ割り当てる（オーバーフローモード）に設定する事ができます。

注意：必要なインストゥルメントのセレクト・ドットをクリックしてから、「インストゥルメントラインの追加」を選択します。

大抵のインストゥルメントは、一つのMIDIチャンネルからのみしか再生できない事を示す一つのラインからなります。ラインを追加すれば、それぞれのラインを別のMIDIチャンネルを通して再生し厚味のあるサウンドを持つインストゥルメントを作成できます。

複数のラインを持つインストゥルメントの詳細については、第22章「カスタムインストゥルメント」を参照してください。

インストゥルメントラインの削除 (Remove Line from Instrument)

インストゥルメントのラインを削除するためには、削除したいインストゥルメントの任意のパラメーターをクリックしてから、MIDI インストゥルメント・ウインドウのメニューから「インストゥルメントラインの削除」を選択します。

スタジオセットアップから作成 (Make from Studio Setup)

スタジオセットアップから作成を選択すると以下の様なダイアログが開きます：



図32.5：スタジオセットアップから作成のダイアログ

「作成（Make）」ボタンをクリックすると、有効なOMS スタジオセットアップ内のデバイスの各チャンネルのそれぞれに一つのインストゥルメントが作成されます。インストゥルメントは、シーケンスにより使用されている場合のみ、存続します。シーケンスにより使用されなくなったカスタムではないインストゥルメントの全ては、それに設定されたデバイスと一致しなくなると削除されます。

不使用のカスタムインストゥルメントは、「スタジオセットアップから作成」を選択しても自動的に削除されないため、インストゥルメントに名称は、そのシーケンス内に残ります。

Visionは、アプリケーション起動時に有効になっているOMS スタジオセットアップ書類から、自動的にインストゥルメントを作成します。その後は、有効なスタジオセットアップを変更すると（[J]：「常にスタジオセットアップから作成」、[E]：Always Make from Studio Setupのオプションにチェックされていない場合）、OMS スタジオセットアップ書類内のインストゥルメントに合わせて更新するかについてのダイアログが表示されます。

スタジオセットアップからインストールを作成する上で不利な点は、有効なシーケンスにより使用されていないか、有効なスタジオセットアップ内のデバイスと一致しないデバイスの通常インストールを全て削除してしまう事にあります。「スタジオセットアップから作成」選択すれば、「不使用」や「未設定」インストールがどこから来ているのかを確認せずに、その様なインストールは、全て、MIDI インストールメント・ウインドウ内から削除されます。

インストールメントがOMSスタジオセットアップ書類から作成されていないか、Visionセットアップファイルが、スタジオセットアップから作成されたインストールメントにとは、異なるインストールメントを含んでいる場合は、そのデバイスのチャンネルは、再マップを行なわなければなりません。未設定のチャンネルの再マップの詳細については、「未設定のチャンネル...」(409 ページ)を参照してください。

注意：インストールメントの取り扱い、それぞれのシーケンスのファイルに保存した方が、Visionセットアップファイルをその用途に使うより、容易に行う事ができます。

不使用のインストールメントを選択 (Select Unused Instruments) (コマンド-A)

このコマンドにより、不使用のインストールメントを即座に削除する事ができます。そのインストールメントが、現在有効なシーケンスにおいてつかわれている場合は、削除されません。インストールメントの使用状況を選択すれば、どこで使われているかを表示事ができ、そこへ行って、消去するか変更するかなど確認ができます。

インストールメントの使用状況 (Show Use of Selected Instruments)

インストールメントの使用状況を選択すると、選択したインストールメントがどこで使用されているかについてのダイアログが表示されます。

インストールメントは、トラックに使用されていたり、メトロノーム、インプットマップ、フェーダー、クリップボード、取り消しのバッファに使用されています。

クリップボードをクリア (Clear Clip & Undo)

クリップボードをクリアを選択すると、クリップボードと取り消しのバッファの内容を消去します。これは、インストールメントを削除する場合にクリップボードに取り込まれているインストールメントは、編集目的で使用中であるとVisionに判断させないようにするためにします。

注意：このコマンドは、取り消しできません。

色のイニシャライズ (Initialize Colors)

Vision 初期設定のインストールメントのカラーに戻します。

グローバルインストゥルメント・ソロのインジケータ -

任意のインストゥルメント (Audio, MIDI) をソロに設定するとコントロールバーにはグローバルインストゥルメント・ソロのインジケータが表示されます。

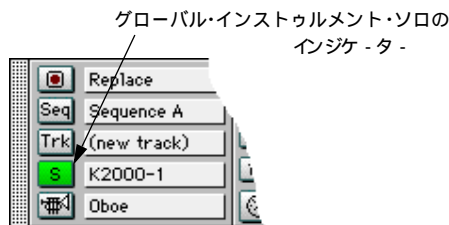



図32.6 : グローバルインストゥルメント・ソロのインジケータ

ソロのインストゥルメントがない場合には、コントロールバーには、通常のインストゥルメントボタン () が表示されます。

なぜ、グローバル・ソロのインジケータがあるのか？

以下のように、多くのウインドウにおいて、インストゥルメントをソロにする事ができます。

- MIDI インストゥルメント・ウインドウ
- Audio インストゥルメント・ウインドウ
- コンソール・ウインドウ
- グラフィック・ウインドウ (Audio インストゥルメントのみ)

余りに多くのウインドウにおいて、インストゥルメントをソロに設定する事ができるため、ミュートが不要になったインストゥルメントもそのままになっていて、その結果、正しく再生されない事もあります。グローバルインストゥルメント・ソロのインジケータにより、どこかでインストゥルメントがソロになっているかどうかを一目で確認できます。

注意 : トラック・ウインドウのソロボタンはそのトラック全体をソロにしているだけで、インストゥルメントをソロにしているわけではないので、インジケータは点灯しません。

ソロ・インジケータの使用

ソロ・インジケータは、各ウインドウにおいて MIDI インストゥルメントか Audio インストゥルメントのどれかにソロが設定されている場合に点灯します。

一度点灯すると、シーケンスを再生しているか、以下記の項目のような場合に MIDI データを送信している場合には、インジケータは点滅します。

- 外部の MIDI コントローラーを使用していて、キーボード・スルーが使用可になっている。
[J] : 「セットアップ」メニューの「キーボード・スルー」にチェックが入っている
[E] : Setups>Keyboard Thru
- MIDI ノートを編集し、[J] : 「実行」メニューの「各編集ウインドウ」のサブメニューから「エディットノートを再生」をチェックしている場合。
[E] : Do>Edit Window>Play Edited Note
- MIDI データをスクラブして聞いている場合。

また、ソロ・インジケータをクリックすれば、ソロになっているインストゥルメントを含むウインドウを開く事ができます (以下の節で、説明していきます)。

ソロ・インストールを探す

グローバルインストールメント・ソロインジケーターは、ソロになっているインストールメントがある事を警告するのでソロのインストールメントを探し出す助けとなります：

コントロールバーのグローバルインストールメント・ソロインジケーターをクリックする。

ソロになっているインストールメントを含むウインドウが開きます。

具体例：

- MIDI インストールメントがソロになっている場合は...
ソロインジケーターをクリックすると自動的に MIDIインストールメント・ウインドウが開き、そこでソロを解除する事ができます。
- Audio インストールメントがソロになっている場合は...
ソロインジケーターをクリックすると自動的に、Audioインストールメント・ウインドウが開き、そこでソロを解除する事ができます。
- MIDI と Audio、双方のインストールメントがソロになっている場合は...
ソロインジケーターをクリックすると自動的に、MIDIとAudioのインストールメント・ウインドウが両方とも開きます。

第33章:ネーム・ウインドウ

「ウインドウ」メニューから「ネーム」を選ぶと、OMSネームマネージャーのコンポーネントであるネーム・ウインドウが開きます。

ネームマネージャーは、様々なソースからのパッチ書類を管理します：

- Galaxyバンドル
- タイプ入力されたパッチネームファイル
- その他の OMS2.0 以上対応のライブラリアンの書類

ネームマネージャーの設定を行うと、Visionはパッチ、ノート及びコントローラーを数字でなく名称で表示します。ネームマネージャーは、異なるパッチのセットを使用しているファイルを開いた場合に伴う問題に対処する役割を果たします。

用語解説

MIDIデバイス（楽器・機器）の製造メーカーにより同様なデバイスの機能に別の用語を使用する場合があります。例えば、メーカーやシンセサイザーにより"パッチ"、"ボイス"、"パート"、"プログラム"、"サウンド"などは、全て同じ意味であり、独自のサウンドをうみだすためのプログラム可能なパラメーターの集合体であると定義できます。

Opcode社は、みなさんがどのMIDIデバイスを所有しているか分からないため、ネームマネージャー機能の概要を述べなければなりません。以下にネームマネージャーの説明に必要な用語の幾つかについて解説していきます。

パッチ

呼び出された時に、再生されるサウンドを定義するデバイス内のパラメーターの集合体。例えば、あるパッチはトランペットの音色を作り、他のパッチはギターの音色を作ります。

バンク

MIDIデバイスに記憶されたパッチのコレクション。最近のMIDIデバイスは、数百（または数千）というパッチを記憶します。しかし、MIDI規格は、128のプログラム・チェンジ・メッセージしか定義していません。128以上のパッチにアクセスするには、デバイスはバンク・セレクト・メッセージによりアクセスするバンクにパッチを記憶しなければなりません。実際のバンクセレクトのメッセージは、デバイスにより異なります。

モード

デバイスのMIDIプログラムチェンジの解釈方法の決定を行う状態を指して言います。

シンセサイザーには、三つの異なるモードがあります。

- ・ パッチ・モード：個々のサウンド、"Electric Piano"、"Acoustic Guitar"、"Flute"
- ・ エフェクト・モード：エフェクトプログラム"Hall" "Reverb"、"Slap Delay"
- ・ パフォーマンス・モード：幾つかの個々のサウンドをエフェクトとともに組み合わせたサウンドです。例えば、"Flute"のパッチがレイヤーされた"Electric Piano"のパッチに"Hall Reverb"をかけたサウンド

通常、デバイスは、チャンネルごとに異なるモードにアクセスできます。例えば、General MIDI デバイスには、"パッチ"チャンネルと"ドラム"チャンネルがあります。プログラムチェンジ#1を"パッチモード"のチャンネルに送った場合は、ピアノサウンドを呼びだします。一方プログラムチェンジ#1を"ドラムモード"のチャンネルに送り、standard drum kitサウンドを呼びだします。

異なるデバイスモードを使用して、OMSアプリケーションは、MIDI デバイス含まれる任意のパッチタイプの表示及び選択が行なえます。

バンクのモードと混同しないください。あるモードのパッチのバンクは、異なるモードのバンクより、全く異なるパッチのナンバーを含む場合もあります。

パッチネーム 書類

この書類には、一つまたは複数のパッチネームとデバイスのモードの保存及び提供が可能です。ネームマネージャーは、数百もの異なるタイプの書類を取り扱うことができます。この章の後半において、これらについて説明していきます。

有効なパッチネーム 書類

パッチネーム書類が有効である場合、OMSは、その書類内のパッチは、デバイスにロードされていると判断します。手動で書類を有効にする事もでき、Galaxyの様なライブラリアンプログラムにより、自動的にデバイスにサウンドを送る事もできます。

パッチネームプロバイダ -

OMS ネームマネージャーにより、読み込み可能なパッチネーム書類を作成する事ができるアプリケーションです。

ネームセットアップ

有効なOMSスタジオセットアップと特定のパッチネームを結び付けてマップする役割を持ちます。一度に一つのネームセットアップでしかアクティブになりません、それは、OMSの中で働きつづけていますが、アプリケーションではありません。

ネームセットアップがOMSによりコントロールされている以上、Visionにおいてネームセットアップに変更を加えれば、他のOMS2.0以上対応アプリケーションに表示されているネームにも影響をあたえます。

Vision ファイルを保存した場合、有効なネームセットアップも一緒に保存されます。

ネーム・ウインドウ

ネーム・ウインドウを開くためには、[J]：「ウインドウ」メニューから「ネーム」を選びます。

[E]：Windows>Names



図33.1：ネーム・ウインドウの構成要素

ネーム・ウインドウ 構成要素

図33.1で示されているように、ネーム・ウインドウには幾つかの要素があります。

- A デバイスのコラム (Device) : このコラムには、有効なOMSスタジオセットアップ書類に含まれている各MIDIデバイスの名称が表示されます。このコラムに含まれているものを変更することはできません。それらは、有効なスタジオセットアップ書類が変更されれば、それに応じて変わります。
有効なスタジオセットアップに登録されていない未設定のデバイスは、イタリック体(斜体)で表示されます。
- B パッチネーム書類のコラム(Patch Name) : このコラムには、各デバイスが参照するパッチネーム書類が表示されます。詳細は、「パッチネーム書類のコラム」(296 ページ) を参照してください。

- C MIDIチャンネルのコラム (MIDI Ch) : あるMIDIデバイスは、異なるチャンネルに異なるモードを選択することが可能です。このコラムには、デバイスモードにおいて表示されているモードを使用しているMIDIチャンネルが表示されます。詳細については、297ページのチャンネルとデバイスモードのコラムを参照してください。
- D デバイス・モードのコラム(Device Mode) : デバイスが複数のモードに対応している場合、このコラムには、どのモードが使用中から表示されます。このコラムのポップアップから直接、モードを変更することができます。
- E ネームセットアップコントロール (Name Setup control) : このポップアップメニューは、他のアプリケーションで行った変更がどのようにネームセットアップに影響するかについての決定を行います。詳細は、「ネームセットアップ・コントロール」(297 ページ) を参照してください。

このウインドウに含まれる情報は、[J]：「ファイル」メニューから「保存」または「別名で保存」コマンドを使用すると、Visionのファイルと共に保存されます。

[E]：File>Save , File>Save As

以下の節においては、更にネーム・ウインドウを細部に渡って説明していきます。

パッチネーム書類のコラム

このコラムは各 MIDI デバイスにより参照されるパッチネーム書類を選択するために使われます。これは、書類をサブスクライブと呼ばれる。パッチネーム書類をサブスクライブするためには：

- a MIDI デバイスの隣のパッチネームファイルのコラムをクリックする。
- b [J] : 「ネーム」メニューから「サブスクライブ」を選ぶ。
[E] : Names>Subscribe
普通の「開く」のダイアログボックスが現れます。
- c そのダイアログで必要なパッチネーム書類を探して、選択する。OK ボタンをクリックする。
そのコラムには、サブスクライブされたパッチ・ネーム書類が表示されます。

注意：パッチネーム書類をどこで見つけるかわからない場合は、次の節をお読みください。

パッチネーム書類の見つけ方

パッチ・ネーム書類には、三種類のソースがあります。

- ・ ネームマネージャーは、Galaxy やその他の OMS2.0 以上に対応したライブラリアンにより作成されたバンドルをパッチネーム書類として認識します。
- ・ ネームマネージャーにおいて、直接 "タイプ入力" して作成した書類。

ネーム書類を作るには、パッチネームのコラムをダブルクリックしてパッチネームエディターを開きます。「パッチネームの編集」(301 ページ) の節で説明されている様に、パッチネームエディターを使用してパッチネーム書類の作成及び編集を行います。



図33.2: 空のパッチネームエディターのウインドウ

- ・ Opcode 社は、多くのポピュラーなシンセサイザーのためのファクトリーパッチネーム書類のコレクションを提供しています。お手持ちのデバイスのファクトリーパッチネーム書類があれば、ネームウインドウのメニューからファクトリー / GM ネーム使用を選択してください。詳細については、「ファクトリー / GM ネーム使用 (Use Factory / General MIDI names)」(299 ページ) を参照してください。

有効なパッチ書類と失われたパッチ書類



図33.3：有効なパッチと見失われたパッチ

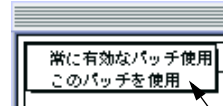
パッチネーム書類のコラムには、イタリック体のテキストと小さな菱形のアイコンで、サブスクライブした書類についての付加的な情報が表示されます。

- 有効なパッチネーム書類は、名称の前に小さな菱形のアイコンが現われます。有効なパッチネーム書類は、ネームマネージャーが、全てのOMS2.0以上対応のアプリケーションに名称の情報を提供するために使用する書類です。詳細については、「ネームセットアップ・コントロール」(297ページ)を参照してください。

図 33.3 においては、MU80 のパッチネーム書類は有効になっていません。これは、実際に MU80 に対して、存在するパッチ書類と現在サブスクライブされているパッチとが一致していない事を意味します。

- パッチネーム書類は、ネームマネージャーがその書類の場所を見つけ出せない場合には、その名称がイタリック体で表示されます。図 33.3 においては、WavestationSR が見失われています。

ネームセットアップ・コントロール



ネームセットアップのコントロール

OMSネームマネージャーは、一度に一つのネームセットアップしか参照できません。他のアプリケーションに行った変更は、Visionに影響をあたえます。ネームセットアップは、ネームセットアップ自体に、いつ、どんな事が起こったかについてコントロールする事ができます。

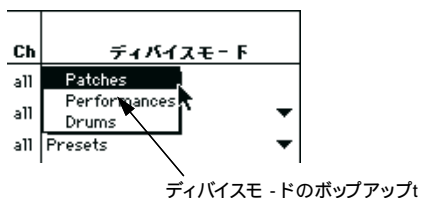
- 常に有効なパッチ使用 (Always use current patches): 他のアプリケーションにおいて有効なパッチ書類をvisionのネームセットアップに適合する様に作り変えます。
- このパッチを使用 (Keep using these patches): 有効なパッチネーム書類を “ ロック ” します。サブスクリプションはVisionでは、変更できず、他のOMS2.0以上対応のアプリケーションにおいて変更します。

この設定は、セッション中は、記憶していません。Visionを起動する度にこのコントロールは、「常に有効なパッチ使用」にリセットされます。

チャンネルとデバイスモードのコラム

チャンネルとデバイスモードには、相関関係があるので、ここでは一緒に説明していきます。

デバイスが複数のデバイスモードに対応している場合、デバイスモードのコラムには、全ての可能なモードをリストアップしたポップアップメニューが現われます。



各MIDIチャンネルが、異なるデバイスモードにアクセスする事ができる為、Ch(チャンネル)のコラムには、どのMIDIチャンネルがどのデバイスモードにアクセスしているかが表示されます。全ての使用可能なMIDIチャンネルの概要を表示するには、デバイスの欄をクリックしてから [J] : 「ネーム」ウィンドウから「チャンネル表示」を選択します。

[E] : Names>Show Channels

チャンネル表示を繰り返して選択すると表示を切り換える事ができます。

- チャンネル表示がチェックされている（オン）場合、ネームウィンドウは、デバイス(OMSスタジオセットアップ書類で定義された)内の各MIDIチャンネルのそれぞれに、別々のラインを表示します。従って、それぞれのMIDIチャンネルごとにデバイスモードを選択する事ができます。



- チャンネル表示がチェックされていない（オフ）場合、ネームウィンドウは、デバイスには一行しか表示されず、Chのコラムは、allと表示されます。デバイスモードを変更すると全てのチャンネルが同時に変更されます。

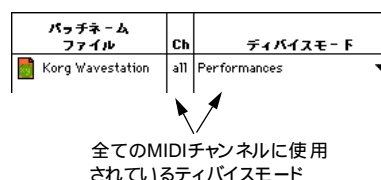
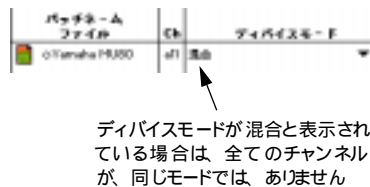


図 33.4：チャンネルモードのインジケーター

チャンネル表示がオフ時のデバイスモードの編集

チャンネル表示が、オフの場合、そして、各MIDIチャンネルが、同じデバイスモードに設定されている場合、そのモードがデバイスモードのコラムに表示されます。



チャンネル表示が、オフの場合、そして、各MIDIチャンネルが、異なるデバイスを使用している場合、デバイスモードのコラムには、変更ありと表示され、このデバイスにおいて、複数のデバイスモードがアクティブになっている事を示します（図33.4参照）。

マルチモードのデバイスのパッチネーム書類の編集

異なるMIDIチャンネルが、異なるデバイスモードを参照している場合、各モードのパッチネーム書類の編集ができる唯一の方法は：

Chのコラムの数字をダブルクリックする。
パッチネーム・エディターが、MIDIチャンネルのモードのために、開きます。パッチネームの編集については、「パッチネームエディターの構成要素」（302ページ）の項目を参照してください。

重要：これが、マルチモードのデバイスのパッチネームの唯一の編集方法ではありません。

ネーム・メニュー

ネームウインドウがアクティブな場合には、ネーム・メニューを使用する事が出来ます。



図33.5：ネーム・ウインドウ・メニュー

以下の節においては、ネーム・メニューの各コマンドについて説明していきます。

サブスクリブ（Subscribe）

このコマンドは、全ての選択したデバイスが、利用できる様に、パッチネーム書類を選択します。

ファクトリー / GMネーム使用
（Use Factory/
General MIDI names）

General MIDIシンセサイザーを使用している場合、このコマンドを選択して、（システム・フォルダーの中のOMSフォルダーの）ファクトリー・ネーム・フォルダーに位置するGeneral MIDIパッチ・ネーム書類をサブスクリブします。

また、OMSは、多くのポピュラーなインストールメントのためのファクトリーネーム書類を提供しています。お手持ちのデバイスが、サポートされていれば、このコマンドにより、それらの名称をサブスクライブする事ができます。

デバイスに対応したファクトリーネーム書類がない場合は、代わりに General MIDI パッチネーム書類がサブスクライブされます。

サブスクリプションをコピー (Copy Subscription)

選択されたデバイスのサブスクリプションをクリックボードにコピーします。

サブスクリプションをペースト (Paste Subscription)

クリップボードにコピーされたサブスクリプションを選択したデバイスにペーストします。以前におこなったサブスクリプションは、置き換わり、新しいパッチネーム書類が有効になります。

サブスクリプションをクリア (Clear Subscription)

選択されたデバイスのサブスクリプション情報を削除します。

有効にする (Make Current)

このコマンドを選ぶと、以下のダイアログが表示されます。



[J] : 「有効にしない」. [E] : Don't Make Current をクリックすると、前のサブスクリプションが保存されます。

[J] : 「パッチを送る」. [E] : Send the patches のオプションが表示されチェックされている場合、「有効にする」ボタンをクリックすれば、ネームマネージャーは、デバイスにパッチの送信を試みます。パッチネーム書類を作成したアプリケーションは、この操作が可能でなければなりません。例えば、Galaxy バンドルから得た名称は、パッチデータを送る事が可能(Galaxy がインストールされている場合) です。しかし、タイプ入力したパッチネーム書類は名前しかなくデータを送る事がず、「パッチを送る」のオプションは警告ダイアログには表示されません。

有効なパッチを使用 (Use Current Instead)

このコマンドは、選択されたデバイスの現在「有効」でないサブスクリプションを、有効なパッチ・ネーム書類のサブスクリプションと入れ替えます。

新規パッチファイル (New Patch Document)

選択されたデバイスに対して、名称未設定の新規パッチ書類を作成します。

パッチネーム表示/編集 (View/Edit Patch Names)

デバイスを選択してからこのコマンドを選びます。デバイスのパッチ・ネーム書類の列をダブルクリックしても表示できます。

パッチプロバイダ -
(Tell Patch Provider)

このメニューアイテムには、パッチ・ネームプロバイダーに送る事ができるコマンドをリストアップしたサブメニューがあります。



パッチ・ネームプロバイダーが選択されたメッセージを認識すると、それに 応じて送信します。例えば、パッチ・ネームがGalaxyバンドルを参照している場合、[J]：「デバイスにパッチを送る」[E]：Send Patches to Device コマンドを選択すると、Galaxyは選択されたデバイスにバンドルされたパッチを送ります。

チャンネル表示 (Show Channels)

チャンネル表示は、MIDI チャンネルにつき一つのラインか、全てのMIDI チャンネルにつき一つのラインかを切り替える事ができます。異なるデバイスモードを、異なるMIDIチャンネルに割り当てるためには、このオプションを使用 (チェックする) しなければなりません。詳細については、「チャンネルとデバイスモードのコラム」(298 ページ) を参照してください。

パッチネームの編集

パッチネームエディターを使用すると、パッチ・ネーム書類を表示したり編集したりする事ができます。

パッチネームパッチネームエディターを開くためには：

- a ネーム・ウインドウにおいて、デバイスの隣のパッチ・ネーム書類のコラムをダブルクリックする。

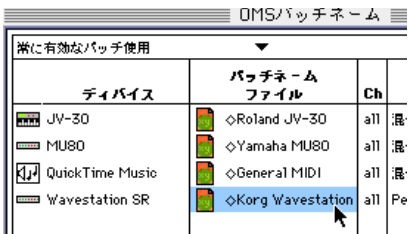


図33.6：ダブルクリックしてパッチネームエディターを開く

そのパッチ・ネーム書類のためのパッチネームエディターが開きます。パッチネームエディターは、そのデバイスの全てのパッチネームを表示します。

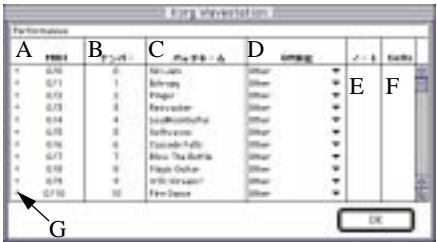


図33.7：パッチネームエディター

サブスクライブされていないデバイスのパッチネームエディターを開いた場合には、空白のパッチネームエディターが開いて、パッチ・ネーム書類を作成するのに使用する事ができます。この方法により作成された書類は、タイプ入力されたパッチ・ネーム書類と呼ばれます。

注意：パッチ・ネーム書類が複数のデバイスモードを含んでいる場合には、パッチネームエディターにおいては選択されたチャンネルの現在有効なデバイスモードのみの名称が表示されます。詳細については、「チャンネルとデバイスモードのコラム」(298 ページ)の項を参照してください。

パッチネーム エディターの構成要素

図33.7は、パッチ・ネームエディターにおける様々な要素を示しています。それらは：

- A MIDIプログラム・ナンバー (MIDI Program Number) : パッチ・ネームパッチネームエディターのMIDIのコラムには、パッチが、バンク0/バンク32/パッチナンバー (0-127) というMIDI データーに変換された形式で表示されています。例えば現在有効なバンクが、バンク32と値1というメッセージをパッチにアクセスするために必要な場合、各パッチは1/xというプログラムナンバーを持つ事になります。(xは、バンク内の任意の数)
- バンク0とバンク32は、初期設定の最初のバンクだった場合には省かれます。シンセサイザーのマニュアルで、いかにバンク0と32のメッセージがパッチの選択に影響を与えるか調べてみてください。
- これらのナンバーは直接変更できません。もし、パッチネーム書類を外部のライブラリアンから読み込んでいる場合は全く変更できません。その問題の書類がタイプ入力されたパッチネーム書類の場合は、そのナンバー

はバンクセレクトナンバーのダイアログの設定により変更できます。詳細については、「バンクセレクト/ナンバリング (Bank Select/Numbering)」(307ページ)を参照してください。

- B デバイスのプログラムナンバー (Device Program Number) : このコラムにはMIDI デバイスのインターナルプログラムナンバーと実際のMIDIプログラムナンバーの相関関係を表示しています。

例えば、あるデバイスがMIDIプログラムの0-127に対応してそのインターナルプログラムを1-128のナンバーを使用しています。従って、図33.8にはMIDIとナンバーのコラムの相互のパターンが示されています。

この例のデバイスは0-49のナンバーを持つ50のバンクを持っています。

このコラムのナンバーのパッチが、実際のデバイスで使用する

Performances		
	MIDI	ナンバー
°	0/0	0
°	0/1	1
°	0/2	2
°	0/3	3
°	0/4	4
°	0/5	5
°	0/6	6

図33.8：MIDI とデバイスのナンバリング

- C パッチネーム (Patch Name) : このコラムには各パッチの名称が表示されます。パッチネーム書類がネームマネージャーにおいて作成されたものであるなら、新しいパッチネームは直接このコラムに書き込む事ができます。Galaxyやその他のライブラリアンの書類は、ここでは編集する事はできません。)これらの名称はどのOMS2.0以上対応のアプリケーションにおいても表示する事ができます。

- D GM対応 (GM Equivalent): パッチが GeneralMIDIパッチと一致するなら、このコラムのポップアップメニューからそのパッチに相当するGMパッチを選びます。ネームマネージャーは、GeneralMIDIグループ全ての属性をそのパッチに適用します。

例えば、パッチネーム書類にピアノサウンドがあるとします。そして "GrandPno1" をそのGM対応に設定したとします。そこで、GeneralMIDIグループによりパッチネームを表示したい場合は、このピアノサウンドは、MIDIデバイスの全てのピアノサウンドを表示したい時にはいつでも現れます。GeneralMIDIグループによるパッチの選択についての詳細については、310ページのパッチグループの使用を参照してください。

- E ノートネームインジゲータ - (Note Name Indicator): OMSネームマネージャーはカスタムのMIDIノートネームをパッチネームと共に保存する事ができます。カスタムノートネームはたくさんの使い方があります。例えば、ドラムキットのパッチにも名称をつける事ができます。従って、編集ウインドウにおいて "C3" と "D3" の代わりに "kick" "snare" と表示できます。

このコラムは、小さなノートのアイコンでカスタムのノートネームを使用している事が表示されます。ノートネームインジゲータ - は、このコラムをダブルクリックして開く事ができます。詳細については、「ノートとコントロールネーム」(308ページ) を参照してください。

- F コントロールネームインジゲータ - (Control Name Indicator): OMSネームマネージャーは、カスタムパッチネームとともにカスタムコントロールネームを保存できます。カスタムコントロールネームには多くの使い道があります。例えば、MIDIエフェクターデバイスはその内蔵パラメーターを編集するために使用しています。カスタムコントロールネームを入力すると、"Control 48" や "Control 37," の代わりに「編集」ウインドウにはコン

トロールの名称 "Reverb Time" と "Pre-Delay," が表示され、これらのデバイスをOMS 2.0以上対応のアプリケーションにおいて編集を簡単にします。

このコラムはパッチがカスタムコントロールネームを持っている事を小さなノブのアイコンで示します。コントロールネームインジゲータ - はこのコラムをダブルクリックする事で開きます。詳細については、「ノートとコントロールネーム」(308ページ) を参照してください。

- G プログラムセクタ - ドット (Program Selector Dot): タイプ入力するパッチに名称をペーストした場合、ネームがシフトクリックかプログラムセクタ - ドット上をドラッグしてペーストするレンジを選択する事ができます。ドットがひとつも選択できない場合、名称は一番上から始めてクリップボードが空になるまでペーストされ続けます。詳細については、「パッチネームペースト (Paste Name List)」(305ページ) を参照してください。



パッチ・メニュー

パッチネームエディターがアクティブな場合には、パッチ・メニューが表示されます。



図33.9：パッチ・メニュー

注意：このメニューのコマンドのほとんどは、タイプ入力されたパッチ・ネーム書類にのみ適用され、Galaxy の様な他のアプリケーションで作成されたパッチ・ネーム書類には適用されません

保存（Save）

このコマンドで有効なパッチネーム書類に行なった変更を全て保存します。前に保存した事がある書類に保存コマンドを使えば、古い書類は新しいバージョンと置き換わります。アクティブになっている書類をまだ保存していない場合は、保存を選択すると「別名で保存」のダイアログが開き、書類に名称をつけ、その保存場所を選択する事ができます。

このコマンドの働きは書類の種類により異なります。

- ・ タイプ入力されたパッチネーム書類は通常に保存されます。
- ・ Galaxy あるいは他の OMS 対応パッチネームプロバイダ - の書類はタイプ入力のパッチネーム書類に変更されて保存されます。なぜなら「保存」のコマンドはライブラリアンの書類の場合には使用できないからです。この場合においては「別名で保存」のみが選択できます。

別名で保存（Save As）

このコマンドは、開いている書類の複製に別の名称をつけて保存します。「別名で保存」を選択すると別名で保存ダイアログが開き、名称をつけ保存場所を選択する事ができます。

ノートとコントロールネームの保存 (Saving Note/Control Names)

他のアプリケーションにおいて作成された書類にノートとコントロールの名称が加えられている場合、ノート/コントロールネームのコマンド使用できます。このコマンドはノートとコントロールネーム情報を保存されているパッチネーム書類に付け加えます。

パッチネームコピー（Copy Name List）

ネームリストをコピーを選択すれば、パッチネーム書類のパッチネームのリストをクリップボード上にコピーします。

ネームはクリップボードにテキストとして取り込まれ、他のアプリケーションにペーストする事ができます。例えば、パッチネームをワードプロセッサやデータベースにペーストして、フォーマット化、検索、ネームリストとして印刷などに利用できます。コピーされた各ラインは以下のようになります。

パッチナンバー <tab> パッチネーム

パッチネームペースト
(Paste Name List)

ネームリストをペーストを選択すると、クリップボード上のテキストをパッチネームエディターにペーストする事ができます。テキストの各ラインにタブがある場合は以下のようになります。

パッチ ナンバー <tab> パッチ ネーム

いずれにせよ、テキストの各ラインはパッチネームになります。またスキャナーやOCR (optical character recognition)ソフトウェア - にアクセスできるなら、シンセサイザーのパッチネームのリストを検索し、ワードプロセッサのファイルにする事ができ、それをパッチネームエディターにペーストする事ができます。

パッチネームエディターのパッチが選択 (つまり、セレクト - ドットがハイライト表示) されていたら、選択されたパッチの上にのみペーストされます。例えば、クリップボード上に 10 のパッチネームがあり、しかし、選択したパッチは、三つなので、クリップボード上の最初の三つしか使われません。図33.10参照。

MIDI	ナンバー	パッチネーム
0/0	0	Ski Jam
0/1	1	Entropy
0/2	2	Pinger
0/3	3	Reswacker
0/4	4	LeadRockGuitar
0/5	5	Softwaves
0/6	6	Cascade Falls
0/7	7	Blow The Bottle
0/8	8	Magio Guitar
0/9	9	Will I Dream?
0/10	10	Fire Dance

図33.10：クリップボードの内容にかまわず、パッチの1-3までをペースト

クリア (Clear Name List)

このコマンドは、選択したネームリストの内容を消去して、白紙状態からやり直す事ができます。

モード追加 (Add Mode)

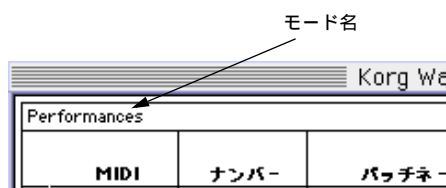
「モード追加」はファイルに新しいモードを追加し、新しいウインドウを開きます。

モード削除 (Remove Mode)

「モード削除」はウインドウに表示されているモードを削除します。

モード名 (Mode Name)

「モード名」でウインドウに表示されているモードに名前を入力する事ができます。モード名はパッチネーム・ウインドウの一番上に表示されます。



初期モード (Default Modes)

「初期モード」は、各チャンネル毎に初期モードを選択するためのウインドウを開きます。このパッチファイルがサブスクライブされると、各チャンネルはこのウインドウで指定されたモードに設定されます。

例：General MIDIデバイスには、「スタンダード」と「ドラム」の二つのモードがあります。10チャンネルは常にドラムモードで、他のチャンネルはスタンダードモードです。図33.11はGeneral MIDIデバイスの初期モードを表示しています。

General MIDI		
Ch	初期モード	
1	Standard	
2	Standard	
3	Standard	
4	Standard	
5	Standard	
6	Standard	
7	Standard	
8	Standard	
9	Standard	
10	Drums	
11	Standard	
12	Standard	
13	Standard	

図33.11：初期モード

バンク追加 (All Bank)

バンク追加を選択すると、現在選択されているパッチを含むバンクの後か、選択されていない場合は、パッチネーム書類の最後の後に、128のパッチを持つ新しいバンクが作成されます。このコマンドを選択するとバンクセレクト/ナンバリングのダイアログが開きます。このダイアログについては、「バンクセレクト/ナンバリング (Bank Select/Numbering)」(307ページ)を参照してください。

バンク削除 (Remove Bank)

バンク削除を選択すると、選択したパッチを含むバンクが削除されます。

注意: デバイスのバンクが128以下のパッチしか持っていない場合は、不使用のパッチを持つバンクとしておけば良く、そのままにしても、パッチ選択のメニューやダイアログには表示されません。

バンクセレクト/ナンバリング
(Bank Select/Numbering)

バンクを加えるか、バンクセレクト/ナンバリングの
コマンドを選択した場合、バンクセレクト/ナンバ
リングのダイアログが開きます。

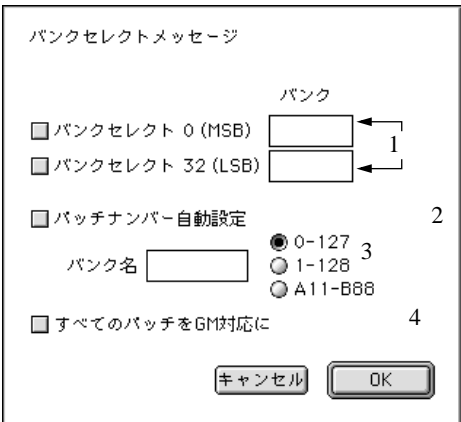


図33.12：バンクセレクト/ナンバリングのダイアログ

図33.12にはバンクセレクト/ナンバリングのダイア
ログ内の様々な要素が表示されています。以下
に、それらを具体的に説明していきます。

- A バンクセレクトメッセージは、この二つのチェッ
クボックスのうちのどちらか一方か両方に
チェックを入れてから、左のフィールドにバ
ンクセレクトの値を入力して 特定します。
お手持ちのシンセサイザーのマニュアルを
参照して、これらのフィールドに適切な値を
入力してください。

重要：各バンクには、バンクセレクトメッセー
ジの独特な組み合わせがあります。警告の
ダイアログが現われる場合は、二つのバン
クが、同じバンクセレクトの組み合わせを
持っていないためです。

- B パッチナンバー自動設定のオプションが
チェックされている場合、パッチは、自動的
に選択したナンバリング方法に基づいて番
号がつけられます。

0-127："0" ベースのナンバリング方式の
シンセサイザーに使用されます。 .

1-128："1" ベースのナンバリング方式の
シンセサイザーに使用されます。

A11-B88："バンク" ベースのナンバリング
方式のシンセサイザーに使用されます。(多
くのローランド社の製品がこの方式です) .

- C バンク名の接頭辞は、バンク名のフィール
ドに入力します。例えば、シンセサイザー
が、"Ram 1" という名称のバンクを持ってい
たとすれば、"Ram 1-"をバンク名のフィー
ルドに入力し、0-127のラジオボタンをオン
にすれば、パッチの名称には、"Ram 1-1"
から"Ram 1-127"までの番号がつけます。

最初のバンクの終わり		
MIDI	ナンバー	パッチネーム
125	125	Tibetan Dreams
126	126	Downward Spiral
127	127	String Swell
0/0	RAM1-0	Blew Bell Knowl
0/1	RAM1-1	Big Drums
0/2	RAM1-3	Prdpared Piano

二番目のバンクの始まり

図33.13：バンクのナンバリングの使用

- D 「すべてのパッチを GM 対応に」 のオプショ
ンがチェックされている場合、それらのパッ
チは、GM 対応に設定されます。これによ
り、各パッチのナンバーが、GMと同じにな
ります。これは、名称を変えずにGMの初
期設定に合ったバンクに設定する場合に
大変便利です。

ノートとコントロールネーム

パッチネームエディターのCntlsのコラムをダブルクリックするとコントロールネーム・ウインドウが開き、同様にノートのコラムをダブルクリックするとノートネーム・ウインドウが開きます。



図33.14：ノートネーム・ウインドウ

ノートネームやコントロールネーム保存すると、他のアプリケーションからのタイプ入力の書類であろうと、それらをパッチネーム書類に付け加えて保存します。

ノートネームは、ドラムマシンやサンプラ - には、最適です。例えば、"C2" や "D2" より、"Kick" や "Snare" と名称が表示された方がドラムマシンのためのMIDIデータを編集する場合は、便利です。同様に、サンプラ - を使ってサウンドエフェクトをトリガー使用する時、"G3" や "D5" より、"Crash" や "Gunshot" の名称の方が分かりやすく便利です。

コントロールネームは、リアルタイムでシンセサイザーやエフェクトパッチをコントロールする場合に大変役に立ちます。例えば、"Control 41" と "Control 7" より、"RevTime" や "HPFiltr" の様な名称がついている方がずっと編集しやすくなります。

初期設定のノートとコントロールネーム

パッチネーム書類の一番うえのラインは、初期設定と名称が表示されます。パッチネーム書類に初期設定ノートとコントローラーを加えたい場合は、それらのコラムをダブルクリックして、ノートネームと、コントローラーネーム・ウインドウへタイプ入力します。これらの初期設定の名称は、一般的な音色のパッチに使用されます。

初期設定のノートとコントローラーネーム

パッチ	ノート	コントロール	初期設定	ノート	コントロール
1	D#2	Snare	Other	2	C#3
2	E2	Snare	Other	3	D#2
3	F2	Snare	Other	4	E2
4	F#2	Snare	Other	5	F2

図33.15：初期設定のノートとコントローラーネーム

図33.15においては、初期設定のノートネームが表示されています。このバンクの全てのパッチは、これらのノートネームです。しかしながら、パッチナンバー2のラインのノートのアイコンのは、初期設定を超えたそれ自身のノートネームのセットを持っている事を示しています。

パッチネームの選択

ネームセットアップが正しく設定できたら、ネームは全ての適当な場所に表示されます。(コントロールバーの有効なパッチのポップアップや、トラック・ウインドウのパッチのコラムなど)

ネームを選択するには、二つの方法があります：

- ・ シンプルなポップアップメニュー：アルファベット順か番号順に表示を切り換える事ができます。これは、ネームフィールドをクリックした時に現れます。
- ・ ネームブラウザ：より洗練されたウインドウで、ネームをアルファベット順や番号順に表示するだけでなく、それらを、キーワードやパッチタイプにより、グループ分けして表示する事もできます。ネームブラウザ・ウインドウは、ネームフィールドをコマンドかオプション・クリックで開く事ができます。

図33.16は、パッチネームのフィールドを選択して、グループ分けした後のパッチのポップアップメニューを示しています。

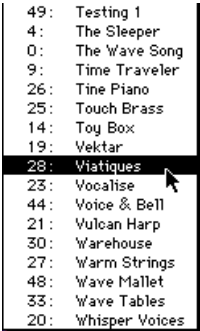


図33.16：パッチのポップアップメニュー

ネームブラウザ

ネームブラウザは、ネームフィールドをオプションでシフト・クリックで開く事ができます。



図33.17：パッチネームブラウザ

ネームマネージャは、必要なコマンド（プログラムチェンジ、バンクセレクト）をパッチが選択される度に送信します。数字順、名前順のラジオボタンはで、数字か名前 で分けて表示します。これは、グローバルに適用され、ポップアップメニューの表示もそれに応じて変更されます。

パッチのグループ

ポップアップメニューをグループ分けする場合、有効なパッチネーム書類からその振り分け方を選択する事ができます。例えば、General MIDI のパッチネームにおいては、「なし」と「General MIDI グループ」「General MIDI パッチ」というグループを選択できます。グループのポップアップから「General MIDI グループ」を選択した場合は、ブラウザウインドウで、下図の様なリストが表示されます。

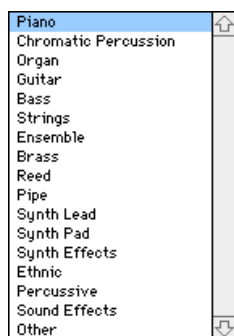


図33.18：General MIDIグループ

このリストからアイテムを選択すると、リストは縮小して、選択したグループに属するパッチだけが表示され、利用可能パッチのみのリストになります。例えば、ピアノのグループのパッチには、Grand Piano, Brite Piano等が含まれます。

グループ分けの使用による利点は、パッチセレクションのメニューを階層的に表示する事ができる点です（図33.19参照）。

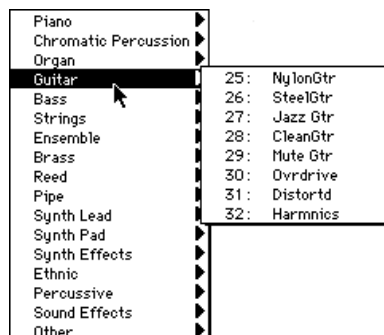


図33.19：階層的なパッチセレクション

Opcode 社のパッチライブラリアンのアプリケーションであるGalaxyを使えば、カスタムのグループ分けを作成する事ができます。また、Galaxy は、自動的に、特定のシンセサイザーへグループ分けを提供する事ができます。タイプ入力のパッチネーム書類では、グループ分けを行う事はできません。

ブラウザメニュー



図33.20：ブラウザメニュー

ネームブラウザを使用している時、メニューは、図33.20の様なメニューが利用できるようになります。

数字順に並び替え、名前順に並び替え (Sort by Number/Sort by Name)

このコマンドは、ブラウザウインドウの数字順、名前順のボタンと同じ機能を持っています。

すべてのパッチ表示/共有のパッチ表示 (Show Patches In Any/All Selected Group)

「共有のパッチ表示」を選択すると、ブラウザ内において、複数のグループをシフトクリックで選択することができます。ブラウザは、選択したグループのどれにも属するパッチを表示します。(プログラムの経験がある人ならば、これは、「or」の条件です。)

[J] : 「すべてのパッチ表示」. [E] : all selected groupsを選択すると、ブラウザ内において、複数のグループをシフトクリックで選択することができます。ブラウザは、全てのグループに属するパッチのみを表示します。(プログラマーなら、これを、「and」の条件と言います。)

例えば、「bright」というグループと「piano」というグループがある場合において、「すべてのパッチ表示」が選択されたままで、複数のグループを選択すると「bright」と「piano」というグループの全てのパッチが表示され、「共有のパッチ表示」が選択されている場合に、複数のグループを選択すると「bright」と「piano」の双方に含まれているパッチ、「bright piano」のみが表示されます。

選択されたパッチ編集 (Edit Selected Patch)

アプリケーションケーションがそのコマンドをサポートしていれば、パッチプロバイダ - に、選択したパッチのための編集ウインドウを開く様に命令することができます。

異なるネームセットアップで ファイルを開く

ネームセットアップは、シーケンスファイルとともに保存されます。一度保存されたシーケンスファイルを開くときにそのネームセットアップが現在有効なネームセットアップと異なる場合は、幾つかの質問に答え、ネームマネージャーに、他のアサインメントが必要である事を知らせなければなりません。

最初に、以下の様なダイアログが表示されます。



図33.21：異なるネームセットアップの最初のダイアログ

この時点においては、以下の様なふた通りの選択肢があります。

有効にする (Make Current)

この選択は、開いたファイル内の情報を全てのネームセットアップ情報の上に重ねて新しく有効にします。

通常、サブスクリプションを変更して、新しいパッチをシンセサイザーに送るので、ネームマネージャーは、それに従います。そこで、次の様なダイアログが表示され、これから、送信が始まる事を知らせます。



図33.22：送信スタンバイのダイアログ

タイプ入力されたバンドルの名称の前には、アスタリスク (*) が表示されます。タイプ入力されたバンドル情報を、自動的にデバイスに送る事はできません。この場合、適切な方法で、これらのパッチをデバイスにロードしなければなりません。検索できなかったバンドルは、イタリック体で表示されます。

このダイアログには、以下の三つの選択肢があります。準備ができたならクリックします。

- ・ 送る (Send) : バンドル情報をデバイスに送ります。
- ・ 送らない (Don't Send) : デバイスの設定は、そのまま変わりません。
- ・ 戻る (Go Back) : 一つ前のダイアログに戻ります。

有効にしない (Don't Make)

「有効にしない」をクリックすると、現在有効なパッチは、そのままになり、シーケンス・ファイルと共に保存されていたネームセットアップは、有効なネームセットアップになりません。シーケンス・ファイルと共に保存されているネームセットアップを開いて使用するか、そのままにしておくかについてを、次に表示されるダイアログから選択します。



図33.23：「有効にしない」のダイアログ

選択が決まったら、以下のどれかをクリックします。

- ・ 維持 (Keep) : ファイルは、変更されません。
- ・ 変更 (Change) : シーケンスファイルと共に保存されているネームセットアップではなく、有効なセットアップを使用します。このままファイル名を変えずに保存すると、以前のサブスクリプションは、失われます。
- ・ 戻る (Go Back) : 一つ前のダイアログに戻ります。

第34章:インプットマップ・ウインドウ

インプットマップ・ウインドウでは、指定したデバイス・チャンネルからVisionに送られるMIDIイベントを、他のインストゥルメントに割当てることができます。またシーケンスにトリガーをかけたリ、トランスポートして演奏させることもできます。



図 34.1 : インプットマップ・ウインドウ

インプットマップの表示

インプットマップのそれぞれのラインは、MIDIデバイス・チャンネルのある音域内のノート、インストゥルメントまたはトリガー・モードに転送します。送られてくるMIDIイベントに対してVisionは、インプットマップの一番上のラインから参照して行きます。イベントが、設定したデバイス・チャンネルの設定した範囲内にあると判断された時、MIDIイベントは再割当てられます。複数のラインの条件をみたすイベントには、最も上に位置しているラインが使用されます。送られてくるMIDIイベントがどのラインにも当てはまらない時は、コントロール・バーに表示されているスルー・インストゥルメントに送られます。

インプットデバイスとチャンネル (Input Device and Channel)

転送したいMIDIイベントを送ってくるデバイスとそのチャンネルを特定します。VisionはこれらのMIDIイベントを、スルー/トリガーのフィールドで設定したインストゥルメントあるいはトリガー・モードに再マップして転送します。

ここで選択できるのは、OMSスタジオ・セットアップで設定してあるインプット・デバイスのみとなります。

レンジ (Range)

ここでは必要に応じて、上で選択したデバイス・チャンネルからさらに、ノートの音域を限定します。この音域以外のノートは、選択されたデバイス・チャンネルから送られて来るものであっても、再マップはされません。レンジの値はMacintoshのキーボードから、あるいはMIDIコントローラーを弾くことによっても入力できます。

注意:MIDIキーの割当ては、インプットマップより優先されます。インプットマップで指定したレンジの中のノートであっても、それがMIDIキーで割当てられている場合には、インプットマップに従って送信されません。

ベース（Base）

再マップされるキーボードにおいてどのノートが中央のCとなるかを決定します。キーボードを2つ以上のゾーンに、異なるオクターブでスプリットする時に有効です。例えば、C3を中央のCと仮定した時、ベースにC2と入力すると、そのノートが再マップ後に中央のC（C3）となるので、スルー・インストゥルメントより1オクターブ高くトランスポーズされます。

ベースに指定したノートは、トランスポーズ・モード、トリガー・モードにおいてもその役割をはたします。

注意：中央のCは、[J]：「ウインドウ」、[E]：Windowsメニュー内の[J]：「設定」、[E]：Settingsウインドウで、C3またはC4のどちらかに設定されています。

スルー・インストゥルメントの設定では、Macintoshのキーをタイプすることによってシーケンスにトリガーをかけますが、ここではこのラインに設定してあるデバイス・チャンネルのMIDIノートが送られてきた時にシーケンスの演奏を開始します。

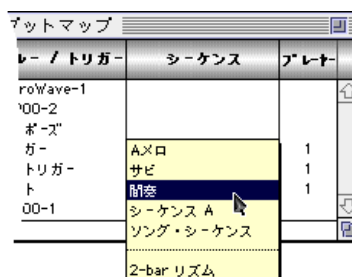


図34.2：トリガーするシーケンスの選択

詳細については第15章「プレーヤーとインプットエフェクト」をご覧ください。

スルー / トリガー（Thru/Trigger）

このポップアップには、コントロールバーのスルー・インストゥルメントのポップアップと同じインストゥルメントが表示されます。ここでは、インストゥルメントの選択、またはトリガーおよびトランスポーズ・モードの選択をすることができます。

詳しくは、下の項目と「トリガーとトランスポーズ・モード」（314ページ）を参照してください。

シーケンスとプレイヤー （Sequence and Player）

トリガー・モードを選択したラインでは、シーケンスおよびプレイヤーを選択します。

トリガーとトランスポーズ・モード

コントロールバーのスルー・インストゥルメントのポップアップにおいても[J]：トリガー、[E]：Trigger / [J]：トランスポーズ、[E]：Transposeを選択できますが、シーケンスの演奏が停止すると自動的にオフになる一時的なものです。インプットマップ使用中では常にそのモードを保ちます。

トランスポーズ（Transpose）・モード

このモードでは、設定したデバイス・チャンネル、レンジの中にあるノートは発音されることなく、演奏中のシーケンスをトランスポーズします。尚、レコーディング中はトランスポーズされません。

レンジの中にあるノートは、ベースで設定したノートとに比較されてトランスポーズの量を決定します。例えば、もしベースのノートがC3であり、D3の鍵盤を押さえると（D3がレンジ内に含まれる場合）、演奏されているすべてのシーケンスは上へ全音トランスポーズされます。D3の音は鳴りません。トランスポーズの値を決定し信号を送るだけです。

指定したレンジ内で同時に2つの鍵盤を押さえると、それぞれのノートがベースのノートと比較されて同時に2つのトランスポーズを行い、シーケンスは2つのキーで演奏されます。

トリガー・モードについて

このモードでは、レンジ内のノートは選ばれたシーケンスの演奏を開始します。また、この場合にも前述と同じ方法でトランスポーズが行われます。複数の鍵盤を同時に押さえると、複数のトランスポーズされたシーケンスの演奏が開始されます。下記のように3種類のトリガー・モードがあります。

トリガー（Trigger）モード

このモードでは、レンジ内の鍵盤が弾かれる度にシーケンスを停止 / トランスポーズして開始、を繰り返します。複数の鍵盤を同時に押さえると、複数のトランスポーズされたシーケンスの演奏が開始されます。

連続トリガー（Cont Trig）モード

このモードでは、新たに鍵盤が弾かれてもすでに演奏中のシーケンスは停止せず、そのまま続行されます。この場合にもベースのノートと比較されたトランスポーズが行われます。

ゲート（Gate）モード

このモードでは、シーケンスはレンジ内の鍵盤が押さえられている間だけ演奏されます。非連続的に絡み合うようなラインを創作するような場合に使用します。

インプットマップ・ウインドウのサブメニュー

インプットマップ使用	
ラインの追加	⌘=
ラインの削除	⌘-
1チャンネルに1ライン	
ロードする...	⌘0
すべてをクリア	

✓ Input Map Enabled	
Add Line	⌘=
Remove Line	⌘-
Make One Line per Channel	
Load From...	⌘0
Clear All	

図34.3：インプットマップ・ウインドウのサブメニュー

インプットマップ使用 (Input Map Enabled)

ここにチェックが入っていると、Visionは送られてくるMIDIイベントをインプットマップに廻します。マップ内のラインを参照し、あてはまるラインがない場合には、スルー・インストゥルメントへ送ります。チェックが外れている場合には、すべてのMIDIイベントはインプットマップを経由せずそのままスルー・インストゥルメントに送られます。

ラインの追加 (Option+=) (Add Line)

インプットマップにラインを追加します。既存のラインが選択されている状態でこのコマンドを選択すると、そのラインのコピーが下に作成されます。

ラインの削除 (Option—) (Remove Line)

インプットマップのラインを削除します。削除するラインのパラメーターの1つを選択してからこのコマンド実行してください。

1チャンネルに1ライン (Make One Line per Channel)

スタジオ・セットアップに登録してあるインプット・デバイスのチャンネルすべてに1ラインを提供します。インストールメントは、インストールメント・ウインドウに表示される順番通りに現われます。

1つのデバイスだけのインプットマップを作成したい場合は、セットアップ・メニューから「インプットデバイス使用」を選択し、インプットマップを作成するデバイスだけにチェックを入れた状態で「1チャンネルに1ライン」コマンドを実行します。

ロードする... (Load From)

このコマンドを選ぶと、「開く」ダイアログが現われます。他のファイルからインプットマップを読み込んで現在開いているファイルに適用することができます。

「ロードする...」のコマンドは他のVisionファイルから、インプットマップだけをロードします。よく使うインプットマップは、テンプレートとして保存しておく便利です。

すべてをクリア (Clear All)

このコマンドを選ぶと、インプットマップのすべてのラインが削除されます。取り消しはできません。インプットマップを使用しない場合には、このコマンドを実行してウインドウを空白にしておいてください(316ページの「インプットマップの用途」を参照してください)。コントローラー・キーボードをスルーに設定しておけば、インプットマップを使用するより素早く変更が可能です。

インプットマップの用途

キーボード1台をコントローラーとしている場合は、通常インプット・マップを使用する必要はありません。不注意に用いるとMIDI情報の混乱をもたらします。インプットマップ・ウインドウのサブメニューから「すべてをクリア」のコマンドを選ぶと、ウインドウのすべてのラインが削除され、割当ては無効となります(316ページ)。

インプットマップを使用するのは以下のような場合です：

- ・ OMS スタジオ・セットアップで複数のコントローラーを設定している場合。
- ・ 一時的にではなく、MIDI キーボードの鍵盤をシーケンスのトリガーとして使用する場合(314ページの「トリガーとトランスポーズ・モード」参照)。
- ・ 他のシーケンスからレコーディングする場合。
- ・ コントローラー・キーボードをスプリットする場合。

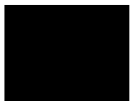
マルチチャンネル・レコーディング

外部シーケンサーから送られる複数のチャンネルの MIDI イベントを、同時に Vision にレコーディングすることができます。インプットマップを使用して、送られる MIDI チャンネルを Vision のインストールメントに割当てます。詳しくは、「マルチ・チャンネル・レコーディング」(58 ページ)をご覧ください。

キーボードのスプリット

キーボードをいくつかのゾーンにスプリットするには、始めにインプットマップ・ウインドウのサブメニューから [J]:「すべてをクリア」.[E]: Clear All のコマンドを選んで、ウインドウのすべてのラインを削除してください。削除後、ゾーンごとに以下の設定を行います。

- a サブメニューから [J]:「ラインの追加」.[E]: Add Line を選択します。
- b インプット・デバイスとチャンネルが、コントローラー・キーボードのアウトプットの割当てと一致していることを確認してください。
- c 「レンジ」の Lo をクリックして、割当てるゾーンの一番下の鍵盤を弾きます。
- d 「レンジ」の H をクリックして、割当てるゾーンの一番上の鍵盤を弾きます。
- e ゾーンで中央の C となる「ベース」のノートを指定してください。



第35章:設定ウインドウ

この[J]:「設定ウインドウ」、[E]:Settings Windowでは、色々な編集や表示のオプションの環境設定を行うことができます。ポップアップ・メニューに現われるいくつかのプリファレンス項目から、必要なものを選びます。(図35.1)

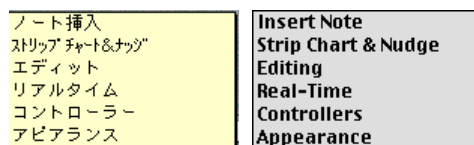


図35.1: 「設定ウインドウ」ポップアップ・メニュー

ここでの設定の変更は、アプリケーションの終了を待たずにすぐ有効になります。この「設定ウインドウ」を開いたまま、必要に応じて設定を変更しながら、作業を進めることが可能です。

この「設定ウインドウ」において変更された設定は記憶され、次回Visionを起動した時にも有効になっています。これらの情報はVision 4.1J Prefs fileに保存されます。(Macintoshシステムフォルダ内にある初期設定フォルダの中にあります)。

「設定」ウインドウは、以下に説明を行ういくつかの項目に分類されます。

ノート挿入 (Insert Note)

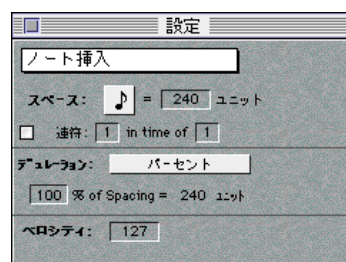


図35.2: 「ノート挿入」の設定

この画面では、ペンシル・ツールやマジックドラムスティック・ツールによって挿入される音符の細かい設定(デュレーション、スペース、ベロシティ)を行います。通常の音符だけではなく、連符や任意のデュレーションを持つ音符も設定することができます。

またこの画面は、ペンシル・ツールやマジックドラムスティック・ツールのアイコンをダブルクリックすることによっても表示されます。

スペース (Spacing)

マジックドラムスティック・ツールをドラッグして挿入されるノートのスペースを特定します。スペースのポップアップと連符の詳細については、「スペース」(325ページ)を参照して下さい。

デュレーション（Duration）

ペンシル・ツールまたはマジックドラムスティック・ツールを使って挿入されるノートのデュレーションを特定します。デュレーションのパラメーターについては、「デュレーション」（327ページ）をご覧ください。

ベロシティー（Velocity）

ペンシル・ツールまたはマジックドラムスティック・ツールを使って挿入されるノートのベロシティーを特定します。

精度（Density）

ストリップチャートに挿入されるコンティニュアス・コントローラーのイベントの精度を設定します。ストリップチャート内でも設定可能です。詳しくは、「精度の設定（Using the Density Setting）」（250ページ）を参照してください。

波型の周期（Waveform Period）

ストリップチャートの波型の周期を設定します。この周期は、小節、拍、ユニットのいずれかを単位とすることができます。詳しくは「波形の形状（Oscillator Shapes）」（246ページ）をご覧ください。

「波形の周期」の設定はさらに[J]：「メーター使用」．[E]：Use Meter の オプションを持ちます。「小節」を周期の単位として選んだ場合に、ここをチェックすると、編集されるトラックの範囲に対して、異なる拍子で小節を数えてしまう危険を回避できます。

ストリップチャート&ナッジ （Strip Chart & Nudge）

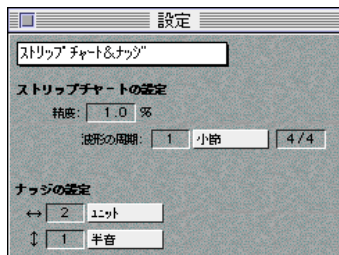


図35.3：「ストリップチャート&ナッジ」の設定

「ストリップチャート&ナッジ」の設定

ストリップチャートの設定 （Strip Chart Settings）

ナッジの設定（Nudge Settings）

移動の量（↔）

イベントを前へ、あるいは後ろへ、どの位ナッジ（この場合は移動）するかを設定します。その量は、[J]：小節／拍／ユニット／秒／フレーム／ビット．[E]：bars/beats/units/seconds/frames/bitsのいずれかで設定することができます。

「移動の量」の設定はさらに[J]：「メーター使用」[E]：Use Meter の オプションを持ちます。「小節」を移動の単位として選んだ場合に、ここをチェックすると編集されるトラックの範囲に対して、異なる拍子で小節を数えてしまう危険を回避できます。

トランスポーズの量 (\sharp)

ここでは上下へのナツヅ (この場合はトランスポーズ) の量を設定します。半音またはオクターブでの数量、あるいは任意のスケールの度数での設定が可能です。

「トランスポーズの量」の設定はさらに [J] : 「調号使用」・[E] : Use Key Signature のオプションを持っています。スケールの度数での設定を選択した場合、ここにチェックを入れると、編集されるトラックの範囲が、異なる調号 (スケール) でトランスポーズされる危険を回避します。

エディット (Editing)

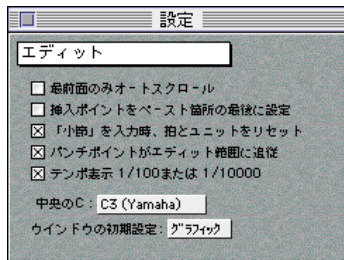


図35.4：「エディット」の設定

最前面のみオートスクロール (Auto Scroll Window Only)

オートスクロールを設定している場合に、ここにチェックを入れると、オートスクロールを最前面のウインドウに限定します。コンピューターのCPUにかかる負担を減らすことができます。チェックを外すと現在のシーケンスのすべてのウインドウがオートスクロールされます。

挿入ポイントをペースト箇所の最後に設定 (Set Insertion Point to End of Paste Region)

ここにチェックが入っていると、ペースト後、パンチポイントは自動的にペーストされた箇所のエンドポイントに設定されます。もう一度ペーストしたい時にきれいにペーストできます。[J] : 「空白時間を挿入」・「クリップボードを挿入」・「マージ」・「ペースト繰り返し」・[E] : Insert Blank Time, Insert Clipboard, Merge, and Repeat Paste後も、このオプションは有効です。

チェックが外れている場合には、ペースト後、ペーストされたイベントは選択された状態となります。もし必要ならすぐに修正することもできます。

「小節」を入力時、拍とユニットをリセット (Clear Beat/Unit when Entering Bar)

ここにチェックが入っているとどこかタイムフィールドに数字をタイプすると、それより右のフィールドはリセットされます。

チェックが外れている場合には、右にあるフィールドには影響ありません。ピリオド・キーまたは小数点キーをタイプすると1つ右のフィールドがクリアされてから、選択されます。

パンチポイントがエディット範囲に追従 (Punch Points follow Edit Points)

ここにチェックが入っていると、プレイのストップ中、あるいはポーズ時に、エディットイン/アウトポイントを変更すると、その値は直ちにパンチイン/アウトポイントに反映されます。

テンポ表示 1/100または 1/10000 (Clean Tempo Display)

ここにチェックを入れると、テンポは小数点以下第2位まで表示されます。チェックを外すと小数点以下第4位まで表示されます。

注意：小数点以下第4位までのすべての値が設定可能ではありませんが、Visionは十分に精密なテンポをサポートします。

中央のC : (Middle C)

このポップアップでは、中央のCの設定を行います。MIDI ノートナンバー 60をC3と表示させるか、C4と表示させるかを決定します。

殆どのインストゥルメントは中央のCをC4と定義しています。YAMAHA ではC3となっています。

ウインドウの初期設定 (Default Edit Window)

このポップアップでは、トラック・ウインドウあるいはパルス・ウインドウ上で、トラックをダブルクリックした時に現われるエディット・ウインドウを選択します（トラック内のイベントの種類とは関係ありません）。

ここでグラフィックあるいはノーテーション・ウインドウを選択した場合には、トラックのOption-ダブルクリックでリスト・ウインドウを開きます。逆にここでリスト・ウインドウを選択した場合には、Option-ダブルクリックでグラフィック・ウインドウを開きます。

トラック・ウインドウでドラム・トラックをダブルクリックした場合は、この設定に関わらず常にパルス・ウインドウを開きます。

リアルタイム (Real-Time)

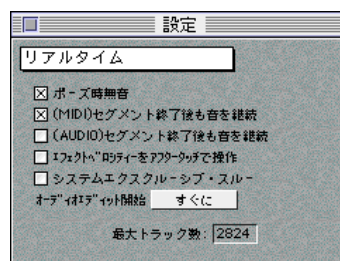


図35.5 : 「リアルタイム」の設定

ポーズ時無音 (Silent when Paused)

ここにチェックが入っていると、プレイのポーズ時にすべてのノートが発音停止になります。チェックが外れている場合には、ポーズ時にすべてのノートはサステインされます。それを利用するとフェルマータの効果を得ることもできます

(MIDI)セグメント終了後も音を継続 (Sustain Notes Across Segments)

ここにチェックが入っていると、シーケンスイベントのノートは、参照しているシーケンスあるいはセグメントが終了しても、そのデュレーションを保って発音されます。

(AUDIO)セグメント終了後も音を継続 (Sustain Audio Across Segments)

ここにチェックが入っていると、シーケンスのオーディオイベントは、参照しているシーケンスあるいはセグメントの演奏が終了しても、そのデュレーションを保って演奏されます。

チェックが外れていると、シーケンスイベントの終了と共に、あるいはループ・エンドポイントに到達した時点（リピートを設定した場合）で、オーディオの演奏は中止されます。

エフェクトベロシティをアフタータッチでコントロール（Aftertouch Sets Effect Velocity）

ここにチェックが入っていると、インプット・エフェクト（リピートまたはアルペジオ）使用中に、キーボードのアフタータッチでベロシティをコントロールすることが可能です。

システムエクスクルーシブ・スルー（System Exclusive Thru）

ここにチェックが入っていると、VisionはMIDIコントローラーから現在のスルー・インストゥルメントに（インプットマップ使用中はそれに従って）、エクスクルーシブ・メッセージを送信します。

チェックが外れていると、Visionはエクスクルーシブ・メッセージを受信しますが、送信はしません。

最大トラック数（Maximum Playable Tracks）

これはVisionが、同時にプレイバックすることができる最大のトラック数です（親のシーケンスや、シーケンスイベントを含む）。

この数を減らすことにより、レコーディング中またはエディット中のメモリーの空いている領域を増やすことができます。

コントローラー（Controllers）

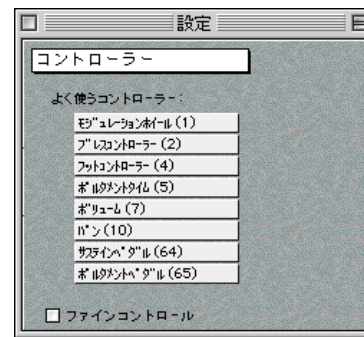


図35.6：「コントローラー」の設定

よく使うコントローラー（Favorite Controllers）

頻繁に使うコントローラーを、ポップアップで8つまで登録できます。ここで登録されたコントローラーは、Visionのダイアログ、ウインドウなどで、コントローラーの選択をする場合に、最初の候補として現われます。

ファイン・コントロール（Fine Controller Values）

ここにチェックを入れると、MIDIコントローラー0～31は、通常の0～127のレンジを0～16383まで拡大し、より精密なデータ入力を可能にします。

このチェックが外れている場合には、すべてのMIDIコントローラーは等しく0～127のレンジで入力されます。

アピアランス (Appearance)

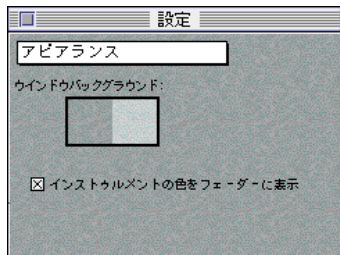


図35.7：「アピアランス」の設定

ウインドウバックグラウンド： (Window Background)

このポップアップで、Visionのウインドウやダイアログのバックグラウンドのパターンを選ぶことができます。

インストゥルメントの色をフェーダーに表示 (Fader Slots in Instrument Color)

ここにチェックを入れると、フェーダーとコンソールのスロットにインストゥルメントのカラーを表示します。

第36章:ステップ・ウインドウ

ステップ・ウインドウは、ステップ・レコーディングをするためのノートを設定します。このウインドウはステップ・レコーディングモードに入ると自動的に開きます。ステップ・レコーディングの詳細については「ステップ・レコーディング」(42ページ)を参照してください。

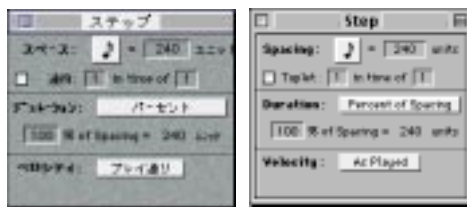


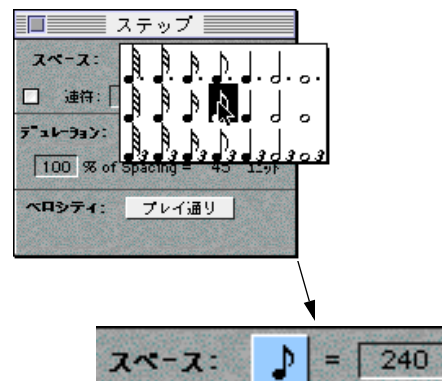
図 36.1 : ステップウインドウ

ステップ・ウインドウはスペース、デュレーション、ベロシティの3つのセクションに別れています。この章ではステップ・ウインドウを構成する、3つのセクションについて説明します。

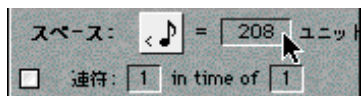
スペース

ステップレコーディングで、レコーディングする時にカウンターが進む時間を設定します。カウンターが進む時間は音符およびユニット数で表されます。(4分音符は480ユニットです)ノートのデュレーションを決定する事もできます。

最も簡単なスペースの値の設定方法は、ノートポップアップから音符を選択する方法です。ユニットのフィールドは音符が選択されると、自動的に更新されます。



ユニット・フィールドをクリックしてコンピューターのテンキーから数値を入力することもできます。或いはクリックしてドラッグすることでも数値を入力できます。



ユニットのフィールドに、音符の長さに一致しない数値が入力された場合は、ポップアップの音符と共に「>」または「<」が表示され、およその長さを表します。

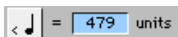
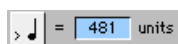


図36.2 : おおよそのノート・スペース

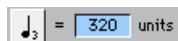
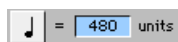


図36.3 : 正確なノート・スペース

連符のチェックボックス (Tuplet)

複雑な連符を設定する場合は、連符のチェックボックスを使用します。例えば5連符ならば一拍に5つの音符、といった様に具体的な数値を入力することができます。

連符を設定するためには、チェックボックスにチェックを入れてそれぞれのフィールドに数値を入力します。フィールドに数値を入力すると、そのスペースとユニット数は自動的に計算されます。

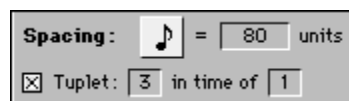


図 36.4 : 連符のチェックボックス

図 36.4 の例ではスペースが8分音符の長さなので3連符になっています。この場合、カウンターはステップごとに、8分音符の3分の1 (80 ユニット) ずつ進みます。

テンキーを使った設定

コンピューターのテンキーからタイプするのが最も速いスペース・サイズの変更方法です。ステップ・ウインドウがアクティブな状態で、この方法が使用できます。

各キーに対応するノートサイズ

キー	機能
1	w
2	h
4	q
8	e
6	x
5	r
3	連符のオン / オフ
. (ピリオド)	符点のオン / オフ
+ (プラス)	音符の長さを変える
- (マイナス)	音符の長さを引く

テンキーのナンバーとデュレーションの関係を、覚えやすくする方法：

- ・ 1: 1小節に全音符は1つ
- ・ 2: 2分音符の2
- ・ 4: 4分音符の4
- ・ 6: 16分音符の6
- ・ 5: $2^5 = 32$ 分音符
- ・ 3: 3連符の3

デュレーションの加算・減算

(+)と(-)キーを使ってスペース・フィールドの長さを変える例：

- a 1) スペースの値を8分音符 (240ユニット) にセットして、(+)を押します。
アクティブになっていないウインドウか、他のフィールドをクリックして、スペースのノートポップアップが選択されていない状態でこれを行ってください。
- b 16分音符 (120ユニット) を加えるためにテンキーの6を入力してください。
スペースのノートポップアップのフィールドが付点8分音符 360ユニット) になります。

(+)キーを使って、長い音符を入力することもできます。テンキーを1+4と押すことで、全音符と符点4分音符がタイで結ばれた長さになります。片手でテンキーを操作しながら、もう一方の手でMIDIキーボードを弾くと、素早くステップ・レコーディングを行うことができます。

デュレーション

ステップ・ウインドウのデュレーションの欄で、ステップ入力する時の音符の長さを決めます。デュレーションのポップアップメニューには次の4つのオプションがあります：

インディペンデント (Independent)



"インディペンデント"はスペースに関係なくデュレーションを決定します。インディペンデントを設定するにはノート・ポップアップから音符を選ぶか、ユニットのフィールドの値を変えます。どちらかを変えると他方も自動的に更新されます。

スペースの値が違っていてもインディペンデントを使って入力された音符は均一な長さになります。図 36.5この例では、スペースが変化しているのに関わらずデュレーションが常に16分音符で一定になっています。

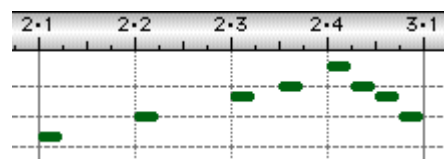


図36.5：インディペンデントで16分音符に設定された状態

マイナスギャップ (Spacing Minus Gap)



"マイナスギャップ"は入力された各音符と音符の間にはさむギャップ(休符)を設定します。結果として、レコードされた音符は、各スペースからこのマイナスギャップで設定された値を引いた長さとなります。このモードを使うことによって、スペースが変わっても音符同士の差を一定にすることができます。

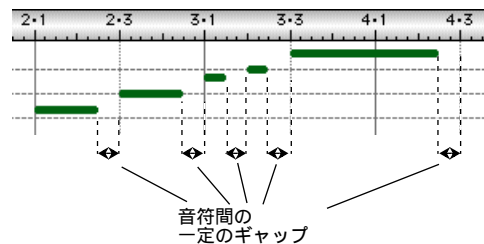


図36.6：8分音符分のマイナスギャップ

図36.6の例では、マイナスギャップを8分音符に設定しています。スペースが変わっていても音符同士の差は一定に保たれたままです。

パーセント (Percent of Spacing)



"パーセント"はスペースに対する比率で音符の長さを計算し、決定します。スタッカートを入力するには、例えば50%ぐらいの小さい比率に設定します。レガートを入力するには100%に近い、大きな比率を設定します。

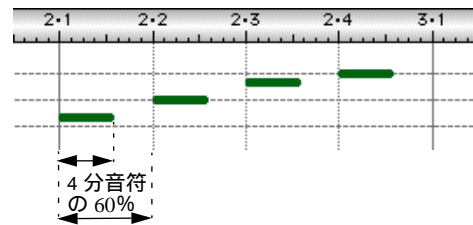


図36.7：スペースを4分音符に、パーセントを60%に設定

プレイ通り (As Played) (デュレーション)

"プレイ通り"は、メトロノームが鳴ってなくても、シーケンスのテンポ設定を基にして、実際にMIDIコントローラー等で入力された通りのデュレーションで入力されます。

実際のデュレーションは入力によって長さが変化しますが、カウンターは、スペースで設定された値に基づいて進みます。

ベロシティー (Velocity)

ステップ・ウインドウのベロシティーの欄は、ステップ・レコーディングによって、入力される音符のベロシティーを設定します。2 つのオプションを以下に挙げます。

コンスタント (Constant)

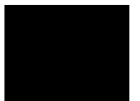


"コンスタント"は、ステップ・レコーディングによる音符を、設定した値のベロシティーで入力します。"コンスタント"のベロシティーの値を変えるには、フィールドを反転させ、マウス或はコンピューターのキーボードで、その値を変えます。

プレイ通り (As Played) (ベロシティ)



"プレイ通り"はMIDIコントローラーによって入力された通りのベロシティーでステップレコーディングしていく方法です。「一定」を使用する時よりも自然なサウンドになるでしょう。



第37章:フェーダー・ウインドウ

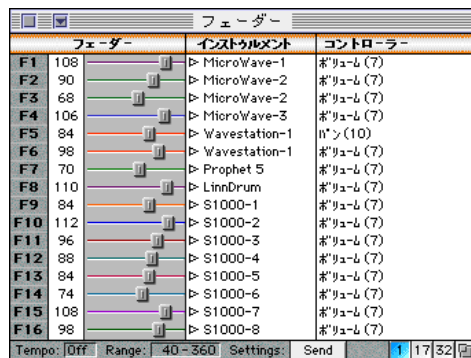


図 37.1 : フェーダー・ウインドウ

フェーダーについて

Visionには224のフェーダーが用意されています。それらは2種類に分けられます。

- ・ フェーダー 1 から 32 は、フェーダー・ウインドウでコントロールします。(図37.1 参照)
- ・ 4 つのコンソール・ウインドウのそれぞれは、他の192のフェーダーをコントロールするミキシング・ボードとなっています。

注意: コンソール・ウインドウは24チャンネルまで使用可能で、それぞれ2つのフェーダーを持っています。パンニングのコントロールに設定されているフェーダーは、自由にそのコントロールチェンジナンバーを設定し直せます。

これらのフェーダーを使って MIDI コントローラー (ピッチベンドとアフタータッチを除く) をコントロールすることができます。フェーダーは、マウスまたは外部の MIDI コントローラーを使って動かすことができます。また、フェーダーをグループにすると、外部の MIDI コントローラーを使って、複数のフェーダーを同時にコントロールすることもできます。フェーダーによるテンポのコントロールも可能です。

フェーダー・ウインドウを開いて、レコーディングしている時は、その結果を、音と視覚の両方で確認することができます。フェーダー・イベントはリスト・ウインドウ (255 ページ参照) またはストリップチャート (239 ページ参照) で編集することができます。特定のフェーダー・イベントは選択と修正で編集や再マッピングができます。(117 ページ参照)

フェーダー・イベントは、自動的にそれが、フェーダーからのものかコンソール・ウインドウからのものかを認識されます。ファイルを MIDI ファイルとしてエクスポートする際は、フェーダー・イベントは適当なコントローラー・イベントに変換されます。

この章では、フェーダー・ウインドウについて説明します。この章に関連のある第38章「コンソール・ウインドウ」を参照していただくことをお勧めします。

フェーダーウインドウ

フェーダー・ウインドウは、フェーダー 1 から始まる 16 のフェーダーを表示する方法と、フェーダー 17 から始まる 16 のフェーダーを表示する方法、或いは 32 全てのフェーダーを表示する方法があります。このディスプレイ・オプションはウインドウ右下のボタンを押すことで切り替わります。

ディスプレイ・オプションの左にあるボタンで表示する内容が切り替わります。

- Send : どこへフェーダーやコントロール・イベントが送られているかを表示します。
- Rcv : どの外部コントローラーがフェーダーをコントロールしているかを表示します。

フェーダー値

フェーダー・ネーム (F1, F2 等) の右のフィールドはフェーダーの値を表す数値が表示されます。このフィールドをマウスでクリックしてドラッグするとフェーダー値を数値で設定することができます。このフィールドをクリックして、コンピューターのテンキーから数値をタイプして設定することもできます。設定範囲は 0 から 127 です。

フェーダー・スライダー

フェーダーのスライダーをマウスでドラッグして、フェーダー値を変更することができます。外部コントローラーからフェーダーをコントロールすると、画面上のスライダーが移動します。設定できるフェーダー値は 0 から 127 です。

[J] : 「設定」 . [E] : Settings から [J] : 「アビアランス」 . [E] : Appearance を選び、[J] : 「インストールの色をフェーダーに表示」 . [E] : Fader Slots in Instrument Color のオプションがチェックされていると、フェーダー・スロットは送信先のインストールごとに別のカラーで表示されます。

インストールまたはデバイス/チャンネルとコントローラー

フェーダー・ウインドウが Send (送信) の設定になっている場合は、フェーダーがコントローラー・メッセージを送っている先のインストール名が「インストール」のフィールドに表示されます。「コントローラー」のフィールドには、どのコントローラーが送られているかが表示されます。

フェーダー・ウインドウが Rcv (受信) の設定になっている場合は「デバイス」のポップアップでフェーダーをコントロールする機器を選択します。「チャンネル」のフィールドには、そのチャンネルが表示されます。

テンポ・フェーダーのアサイン

フェーダーの 1 つを使って、テンポを変更することができます。「テンポチェンジの録音にフェーダーを使用する。」(136 ページ) を参照してください。

テンポ・フェーダーのレンジ

テンポフェーダーに設定されたフェーダーの最大値と最小値を設定します。

送信/受信の設定 (「Send」/「Receive」ボタン)

このボタンをクリックして、フェーダーの送信/受信の設定を切り替えます。

送信の設定

各フェーダーは任意のインストゥルメントにMIDIコントローラー・メッセージを送ることができます。

- a 「Send」「Rcv」ボタンをクリックして、「Send」が表示されるようにします。
- b セレクトードットをクリックして、フェーダーをアクティブにします。
セレクトードットが、白抜き三角形になります。
- c インストゥルメント・ポップアップメニューから、任意のインストゥルメントを選択します。
- d コントローラー・ポップアップメニューから、任意のコントローラーを選択します。
初期設定でボリューム（7）が表示されます。ピッチベンドとアフタータッチは使用できません。

フェーダーを動かすと、アサインされたMIDIコントローラー・メッセージが、インストゥルメントに送られます。レコーディング中にフェーダーを動かすと「R」ボタンがオンになっているトラックにフェーダー・イベントがレコーディングされます。

複数のレイヤーを持つインストゥルメントにボリュームをアサインすることによって、複数のMIDIチャンネルのボリュームを1つのフェーダーでコントロールすることができます。

受信の設定

モジュレーション・ホイール、MIDIフェーダー、ボリューム・ペダルなどの外部MIDIコントローラーを使ってフェーダーをコントロールできます。

- a フェーダー・ウインドウのメニューから、「リモートフェーダー使用」を選択してください。フェーダーが、外部MIDIコントローラーから送られてくるメッセージを受信することができますようになります。
- b 「Send」「Receive」ボタンをクリックして、「Send」が表示されるようにします。
- c セレクトードットをクリックして、フェーダーをアクティブにします。フィールドにフェーダーをコントロールするポート、チャンネル、コントロールナンバーが表示されます。
- d 各フィールドをクリックして、コンピューターのキーボードやマウスによって数値を入力することができます。

フィールドをクリックした後、フェーダーにアサインされている外部MIDIコントローラーを変化させると自動的にMIDI情報が各フィールドに送られ、数値を変化させることができます。

フェーダーにコントローラーが設定されると、そのコントローラーを操作して、Visionのフェーダーを動かすことができますようになります。つまり外部MIDIコントローラーを操作することによってペロシティーやテンポをコントロールすることができる分けです。



フェーダーの表示

表示するフェーダーの数はウインドウの右下に表示されている「1」「17」「32」のボタンを押して切り替えることができます :

- 1 : フェーダー 1 から始まる 16トラックのセットを表示するモード
- 17 : フェーダー 17 から始まる 16トラックのセットを表示するモード
- 32 : フェーダー 1 から始まる 32トラックのセットを 2列に表示するモード

フェーダーの機能

フェーダーを使って MIDI コントローラーを再マップする

1つの MIDI コントローラーをフェーダーのコントローラーとしてアサインし (受信の設定)、別のコントローラーに送るようにすると (送信の設定) MIDI コントローラーを再マップすることができます。

フェーダーを使ってインストゥルメントのベロシティをコントロールする

MIDI シンセサイザー (特に古い機種) の中にはボリューム (コントロールナンバー 7) に対応していないものがあります。こういった場合は、そのインストゥルメントのベロシティをコントロールして、音量をコントロールする方法があります。通常はベロシティによって各ノートの音の大きさが変わるからです。

注意 : 通常ベロシティによってノ音の大きさが変わりますが、同時に音質も変化する場合があります。使用しているシンセサイザーのマニュアルを御覧ください。

インストゥルメント・ウインドウには各インストゥルメントのレイヤー毎にノートのベロシティを設定することができる、「フェーダー」と%の 2つの欄があります。

- ベロシティフェード・フェーダー : 32のトラック中のいずれのフェーダーもベロシティコントロールに割当てることができます。「オフ」に設定も可能です。
- ベロシティフェード・アマウント : 1% ~ 250% の間で率を設定できます。

複数のベロシティコントロールの要素によりアウトプットベロシティの値が決定されます。これらのセッティングは、アサインされたインストゥルメントの全てのノートのベロシティに影響します。

例えば、ベロシティレベルが 64 でベロシティフェード・アマウントが 50% ならば、フェーダーを 127 まで上げた時のベロシティの値は 32 となります。(64 の 50%)

シーケンスを演奏中にフェーダーを動かすことにより、アサインされたインストゥルメントのベロシティを変化させることができます。フェーダーの動きを記録することができるので、ボリューム情報（コントロールナンバー7）を受け付けないMIDI機器にも疑似ボリューム情報として使用することができます。

フェーダーをコピーする

フェーダー・ウインドウがアクティブな状態で、「編集」メニューから「コピー」を選択すると、その時の各フェーダー値と共にフェーダー・イベントがクリップボードにコピーされます。このフェーダー・イベントをトラックにペーストして、フェーダーの「スナップショット（その時のフェーダーの状態）」を作成することができます。



第38章:コンソール・ウインドウ

Visionには、24チャンネルのコンソール・ウインドウが4つ用意されています。コンソールは以下の用途に使用します。

- MIDI インストゥルメントとオーディオ・インストゥルメントのミックス・オートメーションおよび特定のフェーダー・ポジションの記憶(スナップショット)。
- シンセサイザーやエフェクターのパラメーターを操作するリアルタイム・コントローラーを作成し、そのパフォーマンスをシーケンスと共にレコーディングする。
- TDM プラグインをオーディオ・インストゥルメントにアサインし、エフェクトをかける (Studio Vision Pro と Digidesign 社の TDM 対応デジタルオーディオ・システムを使用している場合)、オーディオの取り扱いに関しては、オーディオ・リファレンスをお読みください。

コンソールについて

コンソール・ウインドウはフェーダー・ウインドウに似ていますが、コンソール・ウインドウの方がより多くの機能を持っています。コンソールを使用する前に、フェーダー・ウインドウの機能をよく理解しておいてください。フェーダー・ウインドウと同じ様に、コンソール・ウインドウも Vision のフェーダー・イベントをコントロールします。フェーダー・イベントについては「フェーダーについて」(331 ページ)を参照してください。

基本的には、コンソール・ウインドウの各フェーダーに特定のフェーダー・イベントをアサインし、そのフェーダー・イベントに MIDI コントロール情報をアサインします

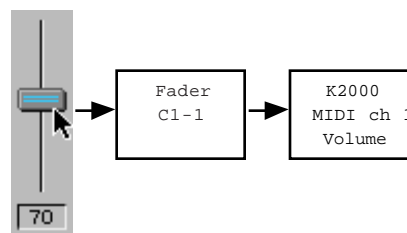


図 38.1 : コンソールがフェーダー・イベントをコントロールし、フェーダー・イベントが MIDI コントロール情報をコントロールする。

図 38.1 の例を見てください。左側のフェーダーはフェーダー C1-1 に割り当てられています。Vision にレコーディングされたフェーダーの動きは、フェーダー・イベント C1-1 として保存されます。Vision は、このフェーダー・イベント C1-1 を使用して K2000 の MIDI チャンネル 1 のボリュームをコントロールします。

Vision では、最大 244 個のフェーダーを使用して、異なるインストゥルメント、チャンネル、MIDI コントロールのミックス・オートメーションを行うことができます。フェーダー 1 から 32 はフェーダー・ウインドウで、残りのフェーダーはコンソール・ウインドウでコントロールします。

注意 : リスト・ウインドウとグラフィック・ウインドウでのフェーダーのナンバリングについては、「フェーダー (Fader)」 (258 ページ) を参照してください。

コンソール・ウインドウを開く

- マウスを押さえたまま [J] : 「ウインドウ」メニューから「コンソール」を選択します。
[E] : Windows>Consoles
コンソールを選択するサブメニューが表示されます。
- 4つのコンソールの中から1つを選択します。
コンソール・ウインドウが開きます。

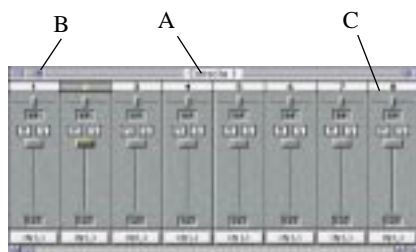


図38.2 : 8チャンネルのコンソール・ウインドウの一例

コンソール・ウインドウの表示

各コンソールの表示は、以下の項目に従って変更することができます。

- ・ チャンネルの幅 (細く/太く)
- ・ フェーダー・アサインメント
- ・ リモート・デバイス

図 38.2 は、8チャンネルのコンソール (チャンネルは太く、オプション表示はオフの状態) をお表しています。このコンソールは3つの部分から構成されています。

- コンソールの名前**
ここにコンソールの名前が表示されます。
(名前はコンソール・ウインドウ・メニューで変更することができます。)
- コンソール・ウインドウ・メニュー**
このメニューで種々のオプション表示を設定します。(オプション表示の設定方法は、「コンソール・ウインドウ・メニュー」 (340 ページ) で説明します。)
- コンソールの各チャンネル**
1 つのユニットが、1 つのチャンネルを表しています。次のセクションでは、チャンネルの各要素について説明します。

基本的なコンソールのチャンネル

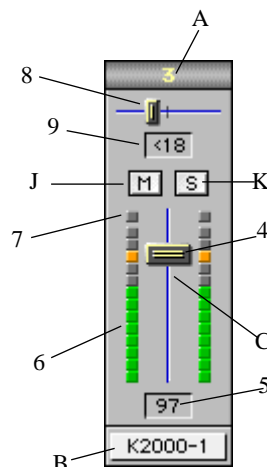


図 38.3 : 基本的なコンソールのチャンネルの1つ

図 38.3のチャンネルの各要素について説明します。

A チャンネル数

コンソールの各チャンネル番号を表示します。アクティブなチャンネルのチャンネル番号は反転表示されます。

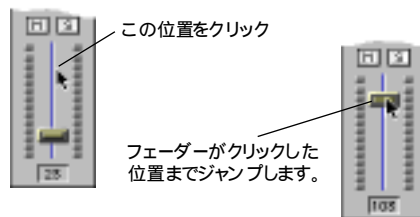
B インストゥルメント・セレクター

このポップアップメニューから各チャンネルでコントロールするインストゥルメントを選択します。各フェーダーはMIDI インストゥルメントまたはオーディオ・インストゥルメントをコントロールすることができます。

C ボリューム・フェーダー

初期設定では、このフェーダーはボリューム（コントロール番号 7）をコントロールするように設定されています。フェーダーを他のコントロール番号にアサインする方法については「選択されたフェーダー情報の表示（Show Selected Fader Info）」（342 ページ）または「すべてのフェーダー情報（Show All Fader Info）」（343 ページ）をお読みください。

アクティブなフェーダーは常にハイライト表示されます。



TIP: フェーダーは通常つまみをドラッグして移動させますが、フェーダーの移動先をクリックするだけでも移動させることができます。

注意：オーディオ・インストゥルメントの割当てられたフェーダーがコントロールできるのはボリュームとパンだけです。

注意：[J]：「設定」・[E]：Settingsから[J]：「アピアランス」・[E]：Appearanceを選び、[J]：「インストゥルメントの色をフェーダーに表示」・[E]：Fader Slots in Instrument Colorのオプションがチェックされていると、フェーダー・スロットは送信先のインストゥルメントごとに別のカラーで表示されます。

D ボリューム・サム

クリックしてドラッグすることでフェーダーの値を調節します。各々以下の様に色分けされています。MIDIチャンネルは黄土色。オーディオ・チャンネルは青色。TDM バスは赤色。TDM 外部インプットは紫色。TDM サンプルセル・インプットはオレンジ色。

注意：TDMカラーは、Studio Vision ProをTDM 互換ハードウェアを併用して使用している場合のみに適用されます。

E ボリューム・フェーダー値

フェーダーの位置を数字で表示します。この値を直接変更することによってフェーダーを移動することもできます。

他のインストゥルメントの再アサインした場合（インストゥルメント・セレクターやサブメニューの[J]：「コンソール作成」・[E]：Build Console Fromを選択することによって）、フェーダーは新しいインストゥルメントのフェーダーの値に自動的に更新します。

フェーダーの値が設定されていないインストゥルメントに再アサインした場合は127 に設定されます。

F レベルメーター

MIDIまたはオーディオのレベルを表示します。

オーディオ・ハードウェアがアウトプットレベルの表示をサポートしていない場合には、チャンネルにはレベルメーターが表われません。Apple の Sound Manager や Yamaha CBX を使用した時などが、これに該当します。

G クリッピング・インジケータ

このインジケータはフェーダーにオーディオ・インストゥルメントがアサインされている場合、デジタル・オーディオ信号がクリップした時に点灯します。

H パン・フェーダー

初期設定では、このフェーダーはパン (コントロール番号10) をコントロールするように設定されています。他のコントロール番号にアサインすることもできます。

I パン・フェーダー値

フェーダーの位置を数字で表示します。この値を直接変更することによってフェーダーを移動させることもできます。

J ミュート・ボタン

このチャンネルをミュートするためのボタンです。

K ソロ・ボタン

このチャンネルをソロにするためのボタンです。

コンソール・ウインドウ・メニュー

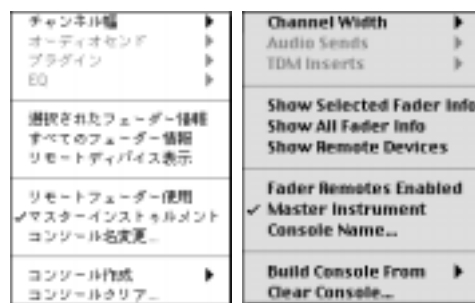


図 38.4 : コンソール・ウインドウ・メニュー

以下のセクションでは、コンソール・ウインドウ・メニューの各メニューについて説明します。

チャンネル幅 (Channel Width)

チャンネルを表示する幅を選択します。「チャンネルの幅」は、「細く」または「太く」表示することができます：

- ・ 細く (Narrow)
- ・ 太く (Wide)

以下にこれら2つのオプションを詳しく説明します。

細いチャンネル

各チャンネルが細く表示されます。



図38.5：細く表示されたチャンネルのコンソール

この表示方法の長所は、同じ画面により多くのチャンネルを表示できることです。

この表示方法の短所は、以下のチャンネル情報を表示することができなくなります：

- ・ レベルメーター
- ・ チャンネル情報のオプション表示（パン・フェーダー情報、フェーダー・コントロール・セクター、リモート・デバイスなど）

インストゥルメント・セクターには、インストゥルメント名の最初の数文字だけが表示されます。

太いチャンネル

各チャンネルが太く表示されます。



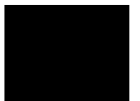
図38.6：太く表示されたチャンネルのコンソール

この表示方法の長所は、各チャンネルのすべてのチャンネル情報を表示できることです。

この表示方法の短所は、同じ画面に表示できるチャンネル数が少なくなることです。

オーディオ・センド (Audio Sends)

オーディオ・センド・メニューアイテム（サポートしていないオーディオシステムの場合は選択出来ません）は、DigidesignのTDMかAcadiaaを使用することによって、高度なオーディオ入出力を設定することができます。この機能については、「オーディオ・リファレンス・マニュアル」で解説しています。



TDM インサート (TDM Inserts)

「オーディオセンド」のサブメニューによりサポートしていないオーディオシステムの場合は選択出来ません。TDMプラグインの使用が可能になります。このメニューはStudio Vision ProおよびTDM 対応のDigidesign社のオーディオ・ハードウェア (Pro Tools IIIなど) を使用している場合にのみ使用することができます。詳しくはオーディオ・リファレンスをお読みください。

選択されたフェーダー情報の表示 (Show Selected Fader Info)

このメニューにチェックを入れると、選択された (ハイライトされた) フェーダーの詳しい情報がコンソール・ウインドウの上部に表示されます。



図38.7 : 「選択されたフェーダー情報」にチェックが入ったコンソール

図 38.8は選択されたフェーダー情報について表しています。

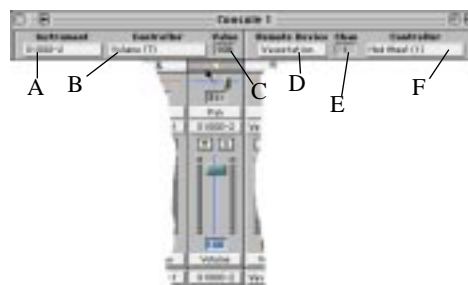


図 38.8 : 選択されたフェーダー情報の表示

- A インストゥルメント・セレクター
インストゥルメント・セレクター・ポップアップメニューと同じくインストゥルメント名を表示します (より多くの文字を表示することができます。)
- B MIDI コントロール・セレクター
このポップアップメニューで、フェーダーにアサインするMIDIコントローラーを選択します。「すべてのフェーダー情報」を選択すると、ここで割当てられたMIDIコントローラーがコンソール上に表示されます。「すべてのフェーダー情報」については「すべてのフェーダー情報 (Show All Fader Info) 」 (343ページ) を参照してください。

重要: オーディオ・インストゥルメントにアサインされたフェーダーがコントロールできるのはボリュームとパンだけです。

- C フェーダー値
フェーダーの位置を数字で表示します。
- D リモート・デバイス・セクター
このポップアップメニューでアサインした MIDI デバイス(上部に接続する MIDI フェーダーなど)を使用して、Vision のフェーダーをリモートコントロールすることができます。
- E リモート・デバイス・チャンネル
このポップアップメニューで、リモートコントローラーとして使用する MIDI デバイスの MIDI チャンネルを設定します。
- F リモート・コントローラー・セクター
このポップアップメニューで、フェーダーをコントロールする MIDI コントローラーを設定します。

注意：フェーダーをリモートコントロールする場合は、コンソール・ウインドウ・メニューがセットアップメニューの「リモートフェーダー使用」にチェックを入れてください。(346 ページ参照)

すべてのフェーダー情報 (Show All Fader Info)

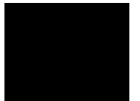
このメニューにチェックを入れると、各フェーダーに割当てられている MIDI コントローラーがすべてコンソール上に表示されます。



図38.9：すべてのフェーダー情報が表示されたコンソール

注意：細いコンソールを使用している時は、フェーダー情報をコンソール上に表示することができません。従って、メニューはグレイアウトされ、選択することができません。

このオプションを選択すると、チャンネルは図 38.10 の様に表示されます。



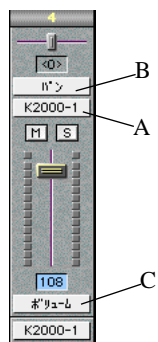


図38.10 : すべてのフェーダー情報を表示したチャンネル

- A パン・インストゥルメント・セクター
このポップアップメニューで、パン・フェーダーでコントロールするインストゥルメントを選択します。このフェーダーは、MIDI インストゥルメントまたはオーディオ・インストゥルメントをコントロールすることができます。
- B パンMIDIコントロール・セクター
このポップアップメニューで、パン・フェーダーにアサインするMIDIコントロール番号を選択します。

重要：フェーダーがオーディオ・インストゥルメントにアサインされている場合は、ボリュームまたはパンのみ割当てることができます。

- C ボリュームMIDIコントロール・セクター
このポップアップメニューで、ボリューム・フェーダーに割当てするMIDIコントロール番号を選択します。

重要：フェーダーがオーディオ・インストゥルメントにアサインされている場合は、ボリュームまたはパンのみ割当てることができます。

リモート・デバイス表示 (Show Remote Devices)

このオプションを選択すると、各チャンネルのフェーダーをコントロールするリモート・デバイスがコンソール上に表示されます。

重要：パン・フェーダーをコントロールするリモートデバイスは、「選択されたフェーダー情報」オプションでのみ表示されます。詳しくは「選択されたフェーダー情報の表示 (Show Selected Fader Info)」(342 ページ) を参照してください。

注意：リモート・デバイスを使用する場合は、コンソール・ウインドウ・メニューの「リモート・フェーダー使用」にチェックを入れてください。このオプションにチェックがされていないとリモート・デバイスでフェーダーをコントロールすることができません。「リモートフェーダー使用 (Fader Remotes Enabled)」(345 ページ) 参照。

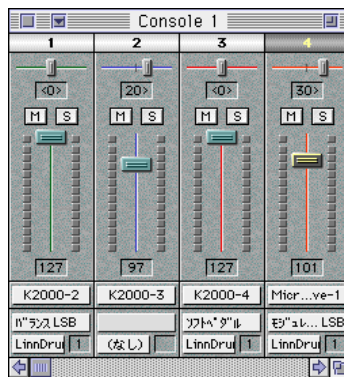


図38.11 : リモート・デバイスが表示されたコンソール

注意：細いコンソールを使用している時は、リモートデバイスをコンソール上に表示することができません。従って、メニューはグレイアウトされ、選択することができません。

このオプションを選択すると、チャンネルは図 38.12 の様に表示されます。

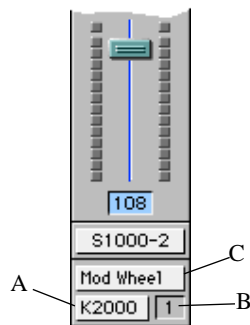


図38.12: リモート・デバイスが表示されたチャンネル

- A リモート・デバイス・セレクター
このポップアップメニューで、ボリュームフェーダーをコントロールするMIDI デバイスを選択します。
- B リモート・デバイス・チャンネル
リモート・データを受信する MIDI チャンネルを設定します。
- C リモート・コントロール・セレクター
このポップアップメニューで、フェーダーをコントロールするリモート・デバイスのMIDI コントローラーを選択します。

リモートフェーダー使用 (Fader Remotes Enabled)

リモートコントローラーを使用してVisionのフェーダーをコントロールする場合は、このオプションにチェックを入れてください。

TIP：MIDI フェーダーのような外部機器を使用すれば、Visionが一層使いやすくなります。

各フェーダーには、異なるデバイス、チャンネル、コントロール番号をアサインすることができます。このコマンドは、セットアップ・メニューの中にあります。「選択されたフェーダー情報の表示 (Show Selected Fader Info)」(342 ページ) , 「すべてのフェーダー情報 (Show All Fader Info)」(343 ページ) 参照。

マスター・インストゥルメント (Master Instrument)

このオプションを使用してフェーダーをそれぞれのチャンネルに割当てする方法は、次の通りです：

- ・ オン（チェックを入れた場合）
マスター・インストゥルメントにチェックを入れると、ボリュームとパン・フェーダーの両方が同じインストゥルメントにアサインされます。通常は1つのインストゥルメントに対してボリューム・フェーダーでボリュームを、パン・フェーダーでパンをコントロールすることが多いので、コンソールの初期設定は「オン」になっています。



図38.13：マスター・インストゥルメントがオンの状態

図 38.13 の例では、コンソールのチャンネル 1 から 4 が K2000 の MIDI チャンネル 1 から 4 のボリュームとパンをコントロールします。

- ・ オフ（チェックをはずした場合）
マスター・インストゥルメントのチェックをはずすと、ボリュームとパン・フェーダーに異なるインストゥルメントをアサインすることができます。



図 38.14：マスター・インストゥルメントがオフの状態

図 38.14 の例では、4 チャンネルのコンソールで K2000 の 8 つの MIDI チャンネルのボリュームをコントロールすることができます。

コンソール名

このコマンドで、アクティブなコンソールの名前を変更することができます。

- コンソール名を選択します。
コンソールを変更するためのダイアログが表示されます。



- 新しい名前をタイプ入力します。
- OK ボタンをクリックします。

コンソール作成 (Build Console From)

このコマンドを使用して、選択されたトラックのインストゥルメントまたはオーディオ・インストゥルメントから自動的にコンソールを作成することができます。

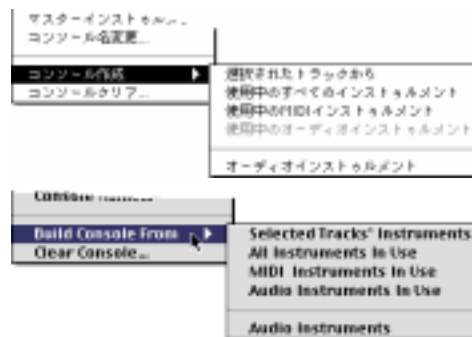


図38.15：「コンソール作成」のサブメニュー

「コンソール作成」にはサブメニューとして以下のオプションがあります。

- ・ 選択されたトラックから
- ・ 使用中のすべてのインストゥルメント
- ・ 使用中のMIDIインストゥルメント
- ・ 使用中のオーディオ・インストゥルメント
- ・ オーディオ・インストゥルメント

コンソールを作成する場合のいくつかのポイントを以下に示します。

- ・ コンソールを作成する時には自動的にマスター・インストゥルメントがオンになります。各チャンネルにボリュームとパンをコントロールする2つのフェーダーが表示されます。
- ・ [J]：「ウインドウ」メニューの「コンソール」から"コンソール名"
[E]：Windows>Consoles>"Console Name"

このコマンドを実行すると、コンソールの設定が更新されます。すでに作成したコンソールの設定を保存しておきたい場合は、必ず新規コンソールを開いてからこのコマンドを実行してください。

以下に各オプションについての詳細を説明します。

選択されたトラックから

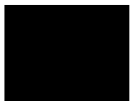
このコマンドを選択すると、選択されたトラックのインストゥルメントから自動的にコンソールが作成されます。

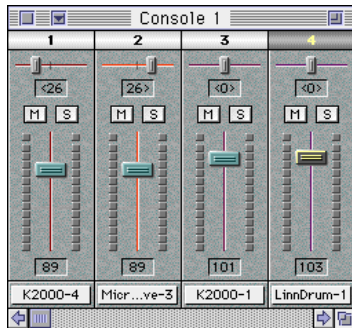
- a
- トラック・ウインドウで、コンソールを作成するトラックを選択します。



- b
- 新規コンソール・ウインドウを開き、コンソール・ウインドウ・メニューから[J]：「コンソール作成」の「選択されたトラックから」を選択します。

[E]：Build console From>Selected Tracks





選択されたトラックに含まれるインストゥルメントだけのコンソールが作成されます。

使用中のすべてのインストゥルメント (All Instruments In Use)

このメニューを選択すると、ファイル上で使用しているすべてのオーディオとMIDIのインストゥルメントを含んだコンソールを作成します。初めにすべてのMIDIインストゥルメントのチャンネルを割当て、次にオーディオ・インストゥルメントのチャンネルを割当てます。

使用中のMIDIインストゥルメント (MIDI Instruments In Use)

このメニューを選択すると、ファイル上で使用しているすべてのMIDI インストゥルメントを含んだコンソールを作成します。オーディオ・インストゥルメントは無視されます。

使用中のオーディオ・インストゥルメント (Audio Instruments In Use)

このメニューを選択すると、ファイル上で使用しているすべてのオーディオ・インストゥルメントを含んだコンソールを作成します。MIDI インストゥルメントは無視されます。

オーディオ・インストゥルメント (Audio Instrument)

このメニューを選択すると、ファイル上で使用しているすべてのオーディオ・インストゥルメントを含んだコンソールを作成します。(シーケンス上での使用 / 不使用に関わらず。)

コンソールクリア (Clear Console)

このメニューを選択すると、コンソール・ウインドウのすべてのインストゥルメントをクリアにします。フェーダーの値は消去されません。

フェーダー・グループピンゲ

複数のフェーダーを選択し、同時に移動させることができます。選択が解除されるとグループは無効になります。

複数フェーダーの選択

複数フェーダーの選択には以下の2つの方法があります。

- ・ 隣接したグループ：隣り合わせに並んだフェーダーのグループ。
- ・ 非隣接グループ：コンソール上の任意の位置にある複数のフェーダーのグループ。隣り合わせになる必要がありません。

隣接したグループの選択方法：

- 1 目目のフェーダーを選択します。
選択されたフェーダーはハイライトされます。
- 隣接させたいフェーダーの最後のフェーダーをシフト-クリックします。
最初を選択したフェーダーから次に選択したフェーダーまでの間のすべてのフェーダーが選択されます。

3 つのフェーダーが選択された状態

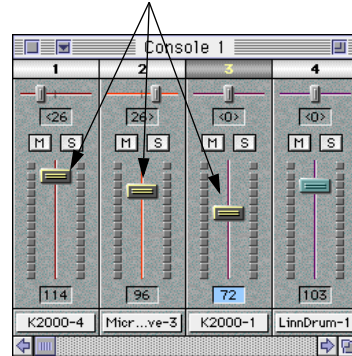


図38.16：隣接したグループ

非隣接グループの選択方法：

- 1 目目のフェーダーを選択します
選択されたフェーダーはハイライトされます。
- 1 目目のフェーダーから離れた位置にある、2 目目のフェーダーをコマンド-クリックします。
2 目目のフェーダーが選択範囲に加えられます。

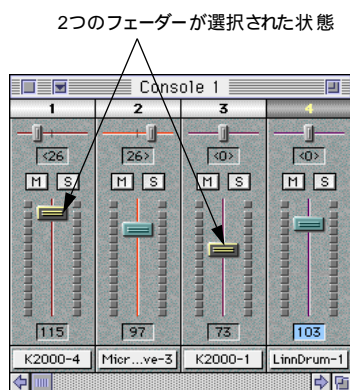


図38.17 : 非隣接グループ

図 38.16の場合と異なり、間に挟まれたフェーダーは選択されていません。

- c コマンド - クリックにより、更にグループに追加したいフェーダーを選択できます。

注意 : フェーダー・グルーピングをクリアしたい場合はコンソールのアクティブではない場所をクリックしてください。

グループ化したフェーダーの移動

フェーダーのグループを選択した後、以下の3の方法でフェーダーを移動させることができます :

- ・ 絶対値 : グループ化したすべてのフェーダーが、同じ値だけ上下に移動します。
- ・ 比率 : グループ化したすべてのフェーダーが、比率によって移動します。最小値と最大値に同時に到達します。
- ・ スナップ : グループ化したすべてのフェーダーが、同じ値に移動します。

以下にこれらの移動方法の詳細を説明します。

絶対値

グループ内の任意のフェーダーを同じ値だけ動かすことができます。以下にフェーダーの移動について説明します。

- a フェーダーのグループを作成します。
「複数フェーダーの選択」(349ページ)を参照してください。

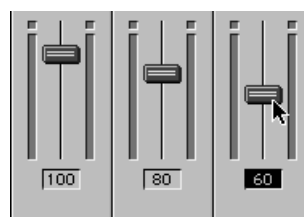
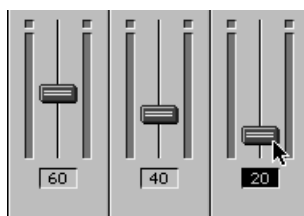


図 38.18 : 3つのフェーダーのグループ

- b 任意のグループ化されたフェーダーをドラッグして移動させてください。

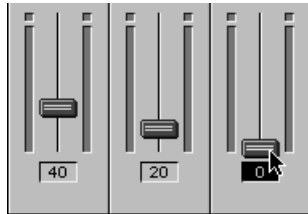
すべてのグループ化されたフェーダーが同じ値だけ移動します。

以下の例では各フェーダーの値が40ずつ下がっています。

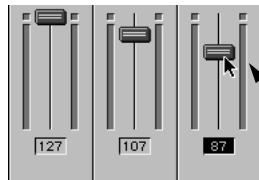


- c 最小値までフェーダーをドラッグします。

グループ化されたフェーダーの中のいずれかが最小値まで下がると、他のフェーダーはそれ以下のレベルに下がれません。



同じフェーダーを今度は上げると、最大値の127まで上げることができます。



グループ内で最も低い値のフェーダーを上げると、他のフェーダーは先に最大値の127まで上がります。



比率

グループ化されたフェーダーの中の任意のフェーダーをオプション・ドラッグすることによって、グループ内の他のフェーダーが比率により移動します。グループ化されたフェーダーは最小値(最大値)に同時に到達します。以下に「比率」を使用した場合のフェーダーの移動について説明します：

- a フェーダーのグループを作成します。

「複数フェーダーの選択」(349ページ)を参照してください。

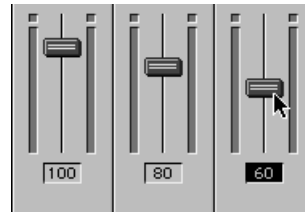
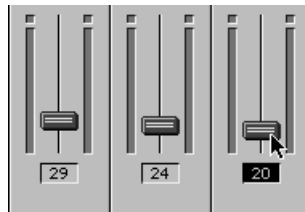


図38.19 : 3つのフェーダーのグループ

- b グループ内の任意のフェーダーをオプション・ドラッグしてください。

グループ化したすべてのフェーダーが、その時の値に対する比率によって移動します。上図と下図に示すように、フェーダーの値を60下げた時、他の2つのフェーダーは60以上下がっています。



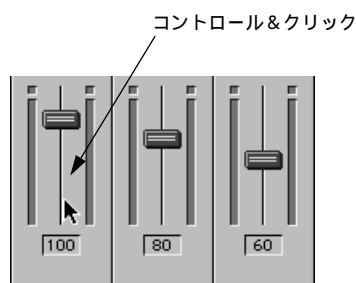
従ってグループ化されたフェーダーは最小値（最大値）に同時に到達します。

- c 最小値までフェーダーをオプションドラッグします。

「比率」を使用してフェーダーを移動すると、グループ化されたフェーダーは最小値（最大値）に同時に到達します。



- b フェーダーの移動ライン上の任意のポイントをコントロール・クリックします。



グループ化したすべてのフェーダーが、同じ値に移動します。



スナップ

グループ内の任意のフェーダーをコントロール・クリックすると、他のフェーダーがクリックした位置にジャンプします。以下に「スナップ」を使用した場合のフェーダーの移動について説明します：

- a フェーダーのグループを作成します。
「複数フェーダーの選択」(349ページ)を参照してください。

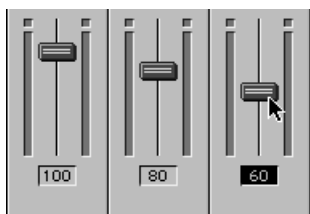


図38.20 : 3つフェーダーのグループ

第39章: MMC ウィンドウ

MMC Window から、ハードディスク・レコーダーやデジタル・マルチトラック・レコーダー等のMIDI マシンコントロール (MMC) 対応機器をコントロールすることができます。

この章では、次の点について説明します。

- MMCデバイスの設定方法
- MMCウィンドウの詳細
- Vision から外部の MMC デバイスをコントロールする方法

MMCデバイスの設定

Visionから外部のMMCデバイスをコントロールするには、まず次の点を確認する必要があります。

- MMC に対応しているデバイスを正しく接続する
- MMC デバイスを「OMS スタジオ・セットアップ」に登録する

重要: 「OMSスタジオ・セットアップ」に登録しているデバイスIDと、デバイス側の実際のIDナンバーが一致していることが必要になります。

MMCデバイスをMIDIインターフェイスに接続し、「OMSスタジオ・セットアップ」に登録すると、VisionのMMCウィンドウからMMCデバイスを直接コントロールすることができます。

MMCウィンドウの詳細

MMCウィンドウを開くには、次の手順で行います。

- a [J]: 「ウィンドウ」メニューから「MMC」を選びます。
[E]: Windows>MMC
次の図のような、MMCウィンドウが表示されます。

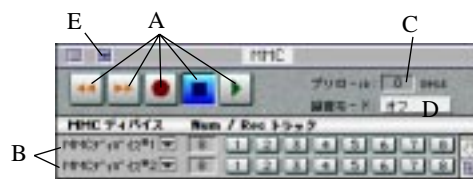


図39.1: 標準的な MMC ウィンドウ

外部 MMC デバイスの再生やレコーディングをこのMMC ウィンドウから直接行います。

図39.1 のように標準的な MMC ウィンドウには以下の機能が含まれています。

A トランスポート・コントロール

これらのボタンを使って、外部の MMC デバイスをリモート・コントロールします。それぞれのボタンの詳細については、「トランスポート・コントロール」(354 ページ) を参照してください。

B デバイス情報

MMC デバイスの名前が表示されるのに加え、レコーディング / プレイバックのトラックを指定することができます。詳細については、「MMC デバイス情報」(355 ページ) を参照してください。

C プリロール・タイム

外部デバイスのプリロールを設定することができます。詳細については、「プリロール・タイム (PreRoll)」(356 ページ) を参照してください。

D レコード・モード

ここはポップアップメニューになっており、外部デバイスをレコーディングできる状態と、レコーディングを禁止する状態を切り換えることができます。詳細については、「レコード・モード (Rec Mode)」(357 ページ) を参照してください。

E ウィンドウメニュー

このメニューには、「MMC システムリセット」というコマンドが用意されており、MMC に関連する設定をリセットすることができます。詳細については、「MMC ウィンドウのウィンドウメニュー」(358 ページ) を参照してください。

次にこれらの機能の詳細を説明します。

トランスポート・コントロール

これらのボタンを使って、外部デバイスをリモート・コントロールします。

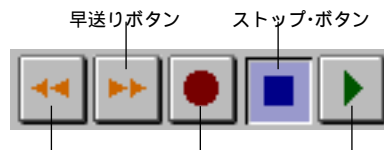


図 39.2：トランスポート・コントロール

各ボタンの機能を以下に説明します。

ストップ・ボタン

このボタンをクリックすると、MMC デバイスの走行を停止することができます。

プレイ・ボタン

このボタンをクリックすると、現在の場所からプレイバックすることができます。

注意：Vision 本体のコントロールバーにあるプレイ・ボタンでは、プレイ・ボタンをクリックすると、カウンターに表示されている場所からプレイバックが開始されます。

レコード・ボタン

外部デバイスがレコーダーの場合、そして、いずれかのトラックがレコーディング可能な状態になっていれば、このボタンをクリックすると、レコーディング状態に切り換わります。

早送りボタン

このボタンをクリックすると、外部デバイスを早送りすることができます。

巻き戻しボタン

このボタンをクリックすると、外部デバイスを巻き戻しすることができます。

MMCデバイス情報

ここには、MMCデバイスに関する情報(「OMSスタジオ・セットアップ」に登録した)が表示されます。

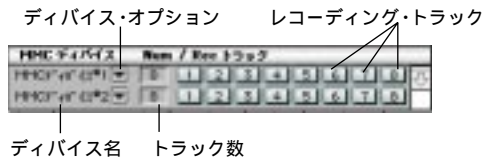


図39.3 : MMCデバイス情報

MMCデバイス情報の表示内容を以下に解説します。

デバイス名

この欄には、「OMSスタジオ・セットアップ」に登録した名前が表示されます。この例では、“MMC Device #1”と“MMC Device #2”の名前で登録しています。

デバイス・オプション

以下に示すMMCデバイスのオプションをポップアップメニューから選択できます。



図39.4 : MMCデバイス・オプション

ここはポップアップメニューになっており、次の3種類の選択肢が用意されています。

- **テストデバイス** : このコマンドを選ぶと、VisionとMMCデバイスとのあいだで、情報がやり取りされているかどうかを確認することができます。

ただし、このコマンドを実行するには、次の項目の「クローズループコミュニケーション使用」のラジオボタンを選択しておく必要があります。

- **MMCコミュニケーションセットアップ** : このコマンドを選ぶと、次の図のような、[J] : 「MMCコミュニケーションセットアップ」 [E] : MMC Communications Setupダイアログボックスが表示されます。

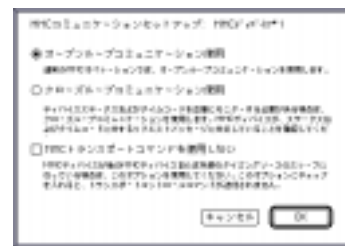


図39.5 : 「MMCコミュニケーションセットアップ」ダイアログボックス

- このダイアログボックスには、2つのラジオボタンと1つのチェックボックスが用意されています。
- オープンループコミュニケーション使用 (Use Open Loop Communication) : 通常では、このラジオボタンを選択します。
- クローズループコミュニケーション使用 (Use Closed Loop Communication) : 外部MMCデバイスが、ステータスおよびタイムコードのリクエストに対して反応する機能を備えている場合、このラジオボタンを選択します。
- MMCTランスポートコマンドを使用しない (Suppress MMC Loop Communication) : 別のMMCデバイス、または外部のタイミング・ソースのスレーブとして使用する場合は、このチェックボックスに×マークを入れておきます。
- ログリセット (Reset Debug Logs) : このコマンドを選ぶと、「デバイステスト」の結果をエラーログとしてテキストファイルで保存することができます。

トラック数 (Num)

この数値フィールドには、MMCデバイスが備えているトラック数を入力します。たとえば、16トラックのテープ・デッキの場合は、“16”と入力します。

レコーディング・トラック (Recトラック)

それぞれの番号のボタンをクリックすると、MMCデバイス側の該当するトラックをレコーディング可能な状態に切り換えることができます。

ここに表示されるボタンの数は、「Num」(トラック数)のフィールドに入力した数によって変化します。たとえば図39.6のように、「Num」のフ

ィルドに“16”と入力した場合は、1～16のボタンが8つつつ2段で表示されます。

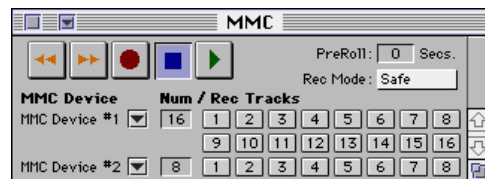


図 39.6 : 16トラックと8トラックのデバイスを使用する例

プリロール・タイム (PreRoll)

この数値フィールドでは、MMCデバイスのプリロールに必要な時間を秒単位で指定することができます。

たとえば、次のような例を想定することができます。

- Alesis ADAT (オリジナル機) では、テープ上のエディット・ポイントをセットするために、5～10秒程度を必要とします。このケースでは、「PreRoll」のフィールドを5～10に設定することが必要になります。
- Tascam DA-88 では、テープ上のエディット・ポイントをセットするために、5秒を必要とします。このケースでは、「PreRoll」のフィールドを5に設定することが必要になります。
- Akai DR-8 のようなハードディスク・レコーディング・システムでは、ランダム・アクセスできるため、プリロール・タイムは必要ありません。

プリロール・タイムで設定した時間は、Vision本体の「レコード開始モード」と連動して作動します。

- [J] : 「スタンバイ」. [E] : Wait Noteモード : 「PreRoll」で設定した時間だけ、カウントオフされることになります。

- ・ 「カウントオフ」モード「PreRoll」で設定した時間がVision本体のカウントオフの時間よりも長い場合：「PreRoll」で設定した時間が経過してから、プレイバックが開始されます。
- ・ 「PreRoll」で設定した時間が Vision 本体のカウントオフの時間以下の場合：Vision のカウントオフが終了した時点で、MMCデバイスのプレイバックが開始されます。

プリロール・タイムの注意点

- ・ 「PreRoll」で設定した時間を有効にするためには、「シンクオプション」のダイアログボックスで「シンク受信モード」を「MTC/マシンコントロール」に設定する必要があります。また、次の図のように、「シンク受信」のポップアップメニューで選択しておくことが必要になります。



- ・ テープをベースにしたデバイスを使用する場合は、1分程度の空白のリーダーを入れたほうが賢明といえます。

レコード・モード (Rec Mode)

ここはポップアップメニューになっており、次の3つの選択肢が用意されています。



図39.7：レコード・モードのポップアップメニュー

オン (Enable)

- ・ MMC デバイスが、Vision 本体のトランスポート・コントロールに連動します。
- ・ レコーディングに関しては、MMC デバイスのレコーディング・トラックが対象になります。また、パンチ・ポイントを設定している場合は、パンチ・イン・ポイントでレコーディングが開始し、パンチ・アウト・ポイントで終了します。

リハーサル (Rehearse)

このモードでは、「オン」の状態と同じように動作しますが、実際にはレコーディングされません。

実際のレコーディングの前にリハーサルをするためのモードです。以下のチェックを行うと良いでしょう。

- ・ MMC デバイスが、Vision 本体のトランスポート・コントロールに連動しているかどうか。

- MMC デバイスは実際にはレコーディングを行いませんが、パンチ・インを使用する場合、実際に録音する時と同様に MMC デバイスがパンチ・イン・ポイントでレコーディング・アクションを行います。これにより、録音することなく、パンチ・イン(アウト)ポイントでのリハーサルが行なえます。

オフ (Safe)

このモードでは、MMC デバイスを “ 書き込み禁止 ” の状態にしておくことができ、「Rectラック」ボタンをクリックしても、レコーディング可能な状態には切り換わりません。

MMC ウィンドウのウィンドウメニュー

以下に示す手順によって MMC ウィンドウを開きます。

- MMC ウィンドウのクローズボックスの右側の下向きの三角マークをクリックし、マウスボタンを押したままにします。

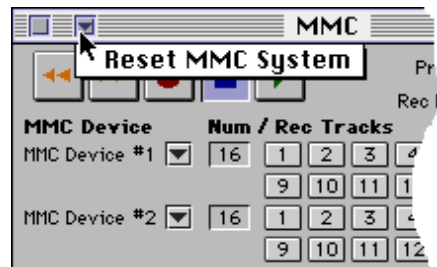


図 39.8 : MMC ウィンドウのウィンドウメニュー

このウィンドウメニューには、現在では1つだけのメニューアイテムが用意されています。

- MMC システムリセット：このコマンドを選ぶと、MMC 関連の設定を初期設定の状態に戻すことができ、タイムコードのメッセージも白紙の状態にすることができます (SMPTE の VITC は常に送信されます)。

Tascam DA-88の実例

ここでは、Tascam DA-88を実際に使用する例を紹介します。

注意：ここではTascam DA-88を例にとっていますが、その他のMMCデバイスにも応用できる点が数多くありますので、Tascam DA-88以外を使っている方にも一読をお勧めします。

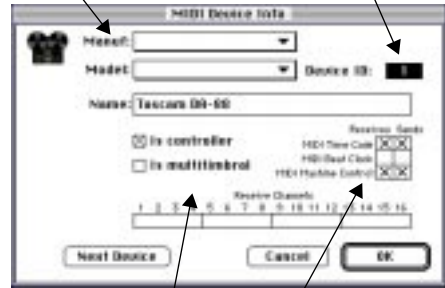
DA-88の使用準備

- a ディップスイッチ #2 (SY-88 拡張ボードの左側) を、上に切り換えます。
- b ディップスイッチ #6 を、下に切り換えます。
DA-88をマシンコントロールするには、タイムコードを受信できる状態にし、“Absolute” に設定する必要があります。
- c DA-88のデバイスIDを確認します。DA-88の初期設定には、“1” に設定されているはずですが、ここでは、デバイスIDを“1” に想定しています (詳細については、DA-88に付属しているマニュアルを参照してください)。
- d ディップスイッチと ID ナンバーを設定したら、DA-88の電源をいったん切り、もう一度電源を入れます。
- e DA-88のMIDI InとMIDI Outの両方をMIDI インターフェイスに接続します。

DA-88をOMSセットアップに登録する

- a OMS セットアップを起動し、「現在有効なスタジオ・セットアップ」を開きます。
- b DA-88を新規デバイスとして登録し、MIDI インターフェイスに接続します。
詳しくはOMS マニュアルを参照してください。DA-88に関する情報のダイアログボックスは 図39.9のようになります。

ここに名称をタイプする！
デバイスIDを設定する
DA-88の初期設定はID=11



MIDI ノートデータがDA-88に送られないように、すべてのチャンネルのチェックをはずしておく！
この図のとおり、シンクの設定を行う！

図39.9 : DA-88 の設定例

OMSによってDA-88 がID ナンバー「0」として認識されます。(これは実際のID ナンバーから1を引いた数となります)

また、上図の様にMIDI Time CodeとMIDI Machine Controlの同期信号も設定します。

- c 新しく設定したセットアップファイルを保存し、有効な状態にしておきます。
「現在有効なスタジオセットアップ」の詳細については、OMSマニュアルを参照してください。

Vision側の設定

- a Visionを起動します。
- b 新規のシーケンスを作成する場合は、[J]：「シーケンス長」・[E]：Lengthを“999”に設定しておきます。
- c [J]：「オプション」メニューから「シンクオプション」を選びます。
[E]：Options>Sync Options
「シンクオプション」ダイアログボックスが表示されます。
- d [J]：「シンク受信」モードを「MMC」に、「シンク受信」デバイスを「DA-88」（または、OMSスタジオ・セットアップに登録した名前）に設定します。
[E]：Receive Sync Mode>MTC/Machine Control
- e SMPTE のフォーマットを必要に応じて選択し、「OK」ボタンをクリックします。
DA-88の初期設定では、“30 fps・ノンドロップ”になっています。
- f [J]：「ウインドウ」メニューから「MMC」を選びます。
[E]：Windows>MMC
MMCウインドウが表示されます。
- g デバイス名の右にあるポップアップメニューから「MMCコミュニケーションセットアップ」を選びます。
- h ダイアログボックスが表示されたら、[J]：「オープンループコミュニケーション使用」・[E]：Use Open Loop Communications のラジオボタンを選択し、「OK」ボタンをクリックします。

- i 「プリロール（PreRoll）」の数値フィールドに、“5”と入力します。

- j MMC ウインドウのプレイ・ボタンをクリックし、DA-88が作動するかどうかを確認します。

万一、DA-88に何の反応もない場合は、まずデバイスIDを確認し、ケーブルの状態を確かめてください。

- k Vision のトラック・ウインドウに移動し、「i」（インフォメーション）ボタンをクリックします。
トラック・ウインドウにSMPTEオフセットのフィールドが表示されます。

- l DA-88 に応じて、SMPTE オフセットを設定します。

詳細については、DA-88に付属しているマニュアルを参照してください。

- m Vision のコントロールバーのプレイ・ボタンをクリックします。

「プリロール（PreRoll）」の設定値、および「レコード開始モード」の設定に応じて、プレイバックが開始されます（「プリロール・タイム」356ページを参照）。Visionのプレイバックは、DA-88の発信するMTCによってコントロールされます。

- n Vision のコントロールバーのストップ・ボタンをクリックします。

VisionのプレイバックとDA-88の走行が同時に停止します。

DA-88へのレコーディング

- a Vision 側で、パンチ・インとパンチ・アウトの両ポイントを設定します。

この例では、4～8小節に設定しています。

- b [J]：「ウインドウ」メニューから「MMC」を選び、「レコード・モード」を「リハーサル」に設定します。
[E]：Window>MMC

- c レコーディングの対象にするトラックに応じて、「レコード・モード」ボタンをクリックします。
この例では、トラック1をレコーディング・トラックに設定しています。DA-88のレコード・インジケーターが点滅を開始します。
- d Vision のコントロールバーのレコード開始モードを「カウントオフ」に、カウント数を“ 3 ” に設定します。
もちろん、これは単なる一例であり、自由に設定してかまいません。
- e tabキーを押します。
DA-88がプリロール・タイム、またはカウント数に応じてエディットポイントに移動します。
カウントオフが終了すると、プレイバックが開始します。パンチ・イン・ポイントに達すると、Visionのレコード・ボタンが強調表示に切り換わります。この例では、「レコード・モード」を「リハーサル」に設定しているため、DA-88のレコード・インジケーターは点滅の状態が続くはずです。
- f Visionのストップ・ボタンをクリックします。
- g MMC ウィンドウに移動し、「レコード・モード」を「オン」に設定します。
- h tabキーを押します。
パンチ・イン・ポイントに達すると、DA-88のレコード・インジケーターが点滅の状態から点灯の状態に切り換わり、ライトがつきっぱなしになるはずですが、この状態は、DA-88が実際にレコーディングしていることを示します。

第40章:QuickTime ムービー・ウィンドウ

QuickTime ムービー・ウィンドウによって、QuickTimeムービーをコントロールすることができます。また、QuickTime ムービーからオーディオや、MIDIデータをVisionのトラックにインポートして編集したり、他のデータを追加することが可能です。さらにそこで完成したトラックをQuickTime ムービーとしてエクスポートすることもできます。

QuickTimeムービーのリファレンス設定

Visionファイルでは、QuickTimeのムービーファイルのリファレンス（参照）先を自動的に設定することができ、次の手順で行います。

- a [J] : 「ファイル」メニューから「開く」を選びます。
[E] : File>Open
標準的な「開く」のダイアログボックスが表示されています。



図40.1: 標準的な「開く」のダイアログボックス

- b QuickTime ムービーのファイルをリストボックスのなかから選択し、[J] : 「開く」・[E] : Openボタンをクリックします。

「開く」ボタンをクリックすると、QuickTime ムービーの内容に応じて、次のように反応が異なります。

1) ファイルに映像だけがおさめられ、音声（オーディオまたはMIDI）がおさめられていない場合は、QuickTimeムービー・ウィンドウが自動的に開き、選択したムービーが開きます。ステップhへ進んでください。

2) ファイルに音声（オーディオまたはMIDI）だけがおさめられ、映像がおさめられていない場合は、新規シーケンス（オーディオまたはMIDI）としてVisionにインポートされることになります（オーディオ・リファレンス・マニュアル参照）。

3) ファイルに映像と音声（オーディオまたはMIDI）の両方がおさめられている場合は、次の図のようなダイアログボックスが表示されます。

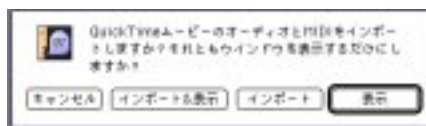


図40.2: インポートと表示のアラートボックス

インポート: このボタンをクリックすると、ファイルに含まれている音声（オーディオまたはMIDI）が、Visionのトラックとして読み込まれます。ただし、ムービーファイルはVision

ファイルのリファレンス先として設定されず、QuickTimeムービー・ウインドウも開きません。このオプションは、たとえばムービーのサウンドトラックだけを編集するときに便利です。表示：このボタンをクリックすると、選択したファイルがQuickTimeムービー・ウインドウに表示されます。この場合、音声（オーディオまたはMIDI）は、QuickTimeの形式でプレイバックされます。

インポート&表示：このボタンをクリックすると、ファイルに含まれている音声（オーディオまたはMIDI）が、Visionのトラックとして読み込まれ、ムービーファイルがQuickTimeムービー・ウインドウに表示されます。

- c ダイアログボックスのなかで、目的に応じたボタンをクリックします。

表示チェックした場合はステップhへ進んでください。

「インポート」または「インポート&表示」のいずれかをクリックすると、次の図のような、「別名で保存」によく似たダイアログボックスが表示されてます。



図 40.3：「オーディオフォーマット」ダイアログボックス

- d ダイアログボックスの下には、保存後のファイル形式が表示されます。
- e ファイル形式を変更するには、「フォーマット...」ボタンをクリックします。
次の図のような、「オーディオフォーマット」ダイアログボックスが表示されます。
- f インポートするオーディオのファイル形式を設定してから、「OK」ボタンをクリックします。このダイアログボックスの詳細については、「Audioリファレンス・マニュアル」で詳しく説明しています。
- g [J]:「保存」[E]:Saveボタンをクリックします。
「保存」ボタンをクリックすると、QuickTimeムービーのオーディオトラックが、ダイアログボックスで指定したファイル形式でハードディスクに取り込まれます。また、このオーディオトラックは、新規のオーディオイベントとしてシーケンスのなかにも取り込まれます。
- h QuickTime ムービー・ウインドウの中に選択したQuickTimeムービーが開き、そのムービーのリファレンス先が設定されます。

このダイアログボックスでは、別のファイル形式で保存し直すことができます。たとえば、8ビットのAIFF形式を、16ビットのSound Designer IIの形式で保存し直すことができます。

リファレンス先をいったん設定すると、Visionが自動的に記憶するため、[J]:「ウインドウ」メニューから「QuickTimeムービー」を選ぶだけで、ムービーを画面に表示することができます。

[E]: Windows>QuickTime Movie

注意：同じボリュームの中であれば、リファレンス先に設定したムービーファイルを別のフォルダに移動しても、リファレンスの関係は維持されます。ただし、ファイルを別のボリュームに移動した場合は、Visionはファイルを見つけることができません。

リファレンス先ムービーファイルを変更するには、「開く...」を選んで、別のファイルを開きます。

注意：QuickTimeムービーからMIDIトラックをインポートする方法については、35 ページを参照してください。また、オーディオトラックの詳細については、「Audioリファレンス・マニュアル」を参照してください。

QuickTimeムービー・ウィンドウ

VisionファイルにQuickTimeムービーをリファレンス先として設定すると、QuickTimeムービー・ウィンドウを開いて表示することができます：

- a [J]：「ウィンドウ」メニューから「QuickTime ムービー」を選びます。
[E]：Windows>QuickTime Movie
図40.4のようなウィンドウが画面に表示されます。

注意：[J]：「ウィンドウ」メニューから「QuickTime ムービー」． [E]：Windows>QuickTime Movieのコマンド名が淡色表示されている場合は、現在のvisionファイルに対してQuickTimeムービーがリファレンス先として設定されていることを示します。この点については、「QuickTimeムービーのリファレンス設定」(363 ページ)を参照してください。

QuickTimeムービー・ウィンドウの詳細

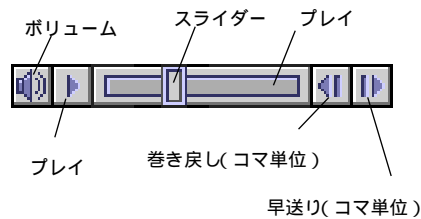


図40.4：標準的なQuickTimeムービー・ウィンドウ

図40.4の様にQuickTimeムービー・ウィンドウは、次のような構成になっています。

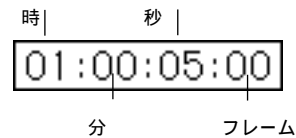
- A タイトル名：QuickTime ムービーのファイル名が表示されます。
- B ウィンドウメニュー：このメニューには、さまざまなオプションが用意されています。それぞれのオプションの詳細については、「QuickTimeムービー・ウィンドウのメニュー」(367 ページ)を詳細してください。
- C ムービー・スクリーン：QuickTime ムービーが表示される領域です。

- D 標準ムービー・コントローラー：Apple 社の標準的なコントロールと同じです。



- E SMPTEオフセット：この数値フィールドには、SMPTEのスタートタイム（開始時間）が表示されます。たとえば、“01:05:10:00”と表示されている場合は、Visionのコントロールバーの表示が1時間5分10秒が経過した時点で、ムービーの再生が開始されることとなります。

- F SMPTE カウンター：この数値フィールドには、SMPTEの絶対時間が表示されます。プレイバックの進行に応じてカウンターも進み、プレイバックの停止中には、カーソルの現在位置が表示されます。



SMPTE の絶対時間には、SMPTE オフセットの時間が含まれます。たとえば、SMPTE オフセットが “01:00:00:00” の場合、ムービーが5秒間だけ進行すると、SMPTEカウンターには “01:00:05:00” と表示されます。



オフセット + 実際の経過時間 = SMPTEの絶対時間となります。

図40.5：SMPTEカウンターには、SMPTEの絶対時間が表示される

QuickTime ムービー・ウィンドウ のメニュー

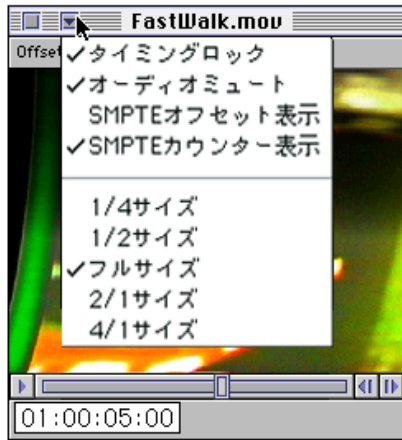


図40.6：QuickTime ムービー・ウィンドウのウィンドウメニュー

QuickTime ムービー・ウィンドウのウィンドウメニューには、次のようなオプションが用意されています。

タイミングロック

このオプションはトグル式になっており、メニューから選ぶことに、オン / オフが切り換わります。オンの状態ではチェックマークが入り、オフの状態ではチェックマークがはずれます。

- このオプションにチェックマークを入れると、ムービーがVisionとシンクしながらプレイバックされます。この状態では、Visionのトランスポート・コントロールからQuickTime ムービーを操作することになります。

- このオプションからチェックマークをはずすと、Visionのトランスポート・コントロールを操作しても、QuickTime ムービーは連動しません。この状態では、QuickTime ムービー・ウィンドウのコントローラーを使って、ムービーを操作することになります。

オーディオミュート

このオプションはトグル式になっており、メニューから選ぶことに、オン / オフが切り換わります。オンの状態ではチェックマークが入り、オフの状態ではチェックマークがはずれます。

- このオプションにチェックマークを入れると、QuickTime そのものの音声ミュートされます。

初期設定では、このオプションはオンになっており、つまり、QuickTime ムービー・ウィンドウを通して音声再生されなくなっています。通常では、Vision の「インポート」や「インポート & 表示」のオプションを使って、QuickTime ムービーから音声をインポートするため、このオプションにチェックマークを入れておきます。

- このオプションからチェックマークをはずすと、QuickTime ムービー・ウィンドウを通して音声再生されます。つまり、QuickTime ムービーの音声をVisionにインポートしないで再生する場合には、チェックマークをはずしておきます。

SMPTE オフセット 表示

このオプションはトグル式になっており、メニューから選ぶことに、オン / オフが切り換わります。オンの状態ではチェックマークが入り、オフの状態ではチェックマークがはずれます。

- このオプションにチェックマークを入れると、タイトルバーの下に数値フィールドが現われ、SMPTEオフセット（スタートタイム）が表示されます。
- このオプションからチェックマークをはずすと、タイトルバーの下に数値フィールドは表示されません。

「SMPTE オフセット表示」にチェックマークを入れた例



「SMPTE オフセット表示」からチェックマークをはずした例



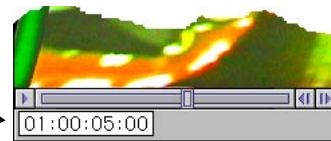
図40.7：SMPTE オフセットの表示 / 非表示

SMPTE カウンター 表示

このオプションはトグル式になっており、メニューから選ぶことに、オン / オフが切り換わります。オンの状態ではチェックマークが入り、オフの状態ではチェックマークがはずれます。

- このオプションにチェックマークを入れると、ウィンドウの下に数値フィールドが現われ、SMPTEカウンターが表示されます。
- このオプションからチェックマークをはずすと、ウィンドウの下に数値フィールドは表示されません。

「SMPTE カウンター表示」にチェックマークを入れた例



「SMPTE カウンター表示」からチェックマークをはずした例



図 40.8：SMPTE カウンターの表示 / 非表示

Window Size

QuickTime ムービー・ウィンドウでは、次の5種類の表示サイズを切り換えることができます。

1/4サイズ
1/2サイズ
✓フルサイズ
2/1サイズ
4/1サイズ

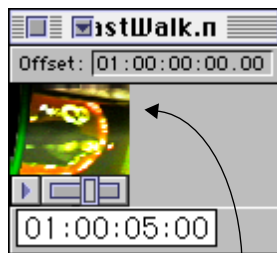
図40.9：ウィンドウの表示サイズ

ただし、ウィンドウ全体の最小サイズには限度があり、SMPTE オフセットの数値フィールドが欠けて見えなくなることはありません。

例えば、ムービーが SMPTE オフセットと SMPTE カウンターの両方を表示していたとします。

加えて、ムービーの幅がいずれの数値フィールドより短かった場合には、

ムービーは設定通りに小さいまま表示されますが、ウィンドウのサイズは SMPTE の数値フィールドが見える大きさに留まるように設定されています。



この例では「1/4サイズ」を選択

SMPTE フレームレートの設定

QuickTime ムービーのフレームレート（1秒あたりのコマ数）は、映画やビデオを比較すると少ないのが一般的です。

Vision で QuickTime ムービーを再生する場合、SMPTE フレームレートを整数倍の数に設定することをお勧めします

注意：フレームレートの変更方法については、「シンクオプション...」（411ページ）を参照してください。

以下にフレームレートの設定例を挙げます：

- QuickTime ムービーのフレームレートが 10 fps の場合、Vision を 30 fps に設定します（ $10 \times 3 = 30$ ）。
- QuickTime ムービーのフレームレートが 12 fps の場合、Vision を 24 fps に設定します（ $12 \times 2 = 24$ ）。
- QuickTime ムービーのフレームレートが 6 fps の場合、Vision を 24 fps、または 30 fps に設定します（ $6 \times 4 = 24$ 、 $6 \times 5 = 30$ ）。

このように、Vision と QuickTime ムービーの両方のフレームレートが整数比の場合は、一次関数のように直線的な変化になります。たとえば 30 fps の場合、QuickTime が 1 つのコマを表示しているときに、Vision は 3 つのコマを再生することになり、“切れがいい”ということになります（図 40.10 を参照）。

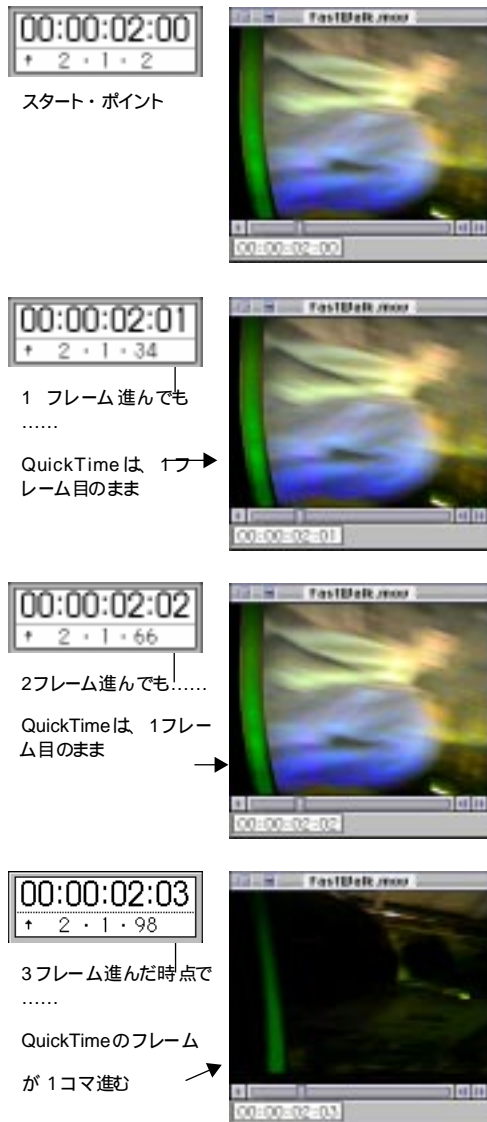
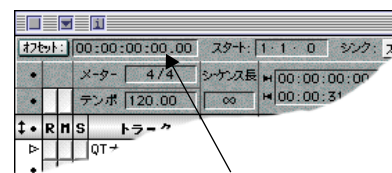


図40.10：SMPTEとQuickTimeのフレームレートの比較

SMPTE オフセット

VisionのシーケンスをQuickTimeムービーにシンクさせる場合(「タイミングロック」のオプションにチェックマークを入れる)、シーケンスのオフセットと、ムービーのオフセットが常に同じであるとは限らないということに注意が必要です。



トラック・ウィンドウのオフセット値

QuickTime ムービー・ウィンドウのオフセット値



たとえば、次の3つの例を想定してみましょう。

- ・ ムービーのオフセット値とシーケンスのオフセット値が同じ場合
Visionのプレイ・ボタンをクリックすると、シーケンスとムービーのプレイバックが同時に開始されます。
- ・ ムービーのオフセット値がシーケンスのオフセット値より大きい場合
Vision のプレイ・ボタンをクリックすると、まずシーケンスのプレイバックが開始され、ムービーのオフセットに達した時点で、ムービーのプレイバックが開始されます。

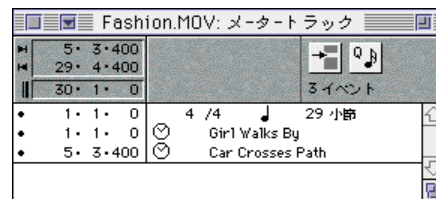
- ・ ムービーのオフセット値がシーケンスのオフセット値より小さい場合
Vision のプレイ・ボタンをクリックすると、まずシーケンスのプレイバックが開始され、シーケンスのオフセットに達した時点で、ムービーのプレイバックが開始されます。

ムービー・ウィンドウの使い方

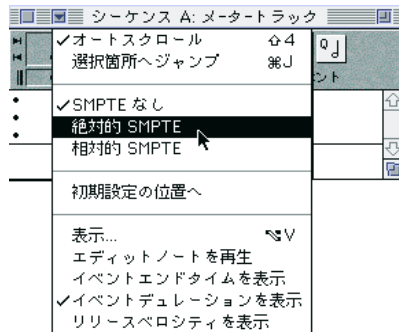
ここでは、一例をあげながら、QuickTime ムービー・ウィンドウの使い方について説明します。

- [J]：「ファイル」メニューから「開く」を選びます。
[E]：File>Open
標準的な「開く」のダイアログボックスが表示されます。
- リストボックスでファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックします。
ムービーファイルに映像と音声（オーディオまたはMIDI）の両方が含まれている場合は、次にアラートボックスが表示されます。目的に応じて、「表示」または「インポート & 表示」のいずれかのボタンをクリックします。
QuickTime ムービー・ウィンドウが画面に現われ、選択したファイルがウィンドウに表示されます。
- [J]：「オプション」から「シンクオプション」を選びます。
[E]：Options>Sync Options
「シンクオプション」ダイアログボックスが表示されます。
- 「フォーマット」の数値を、ムービーのフレームレートの整数倍の数に設定します。
たとえば Adobe Premiere では、ムービーのフレームレートなどの情報を表示することができます。

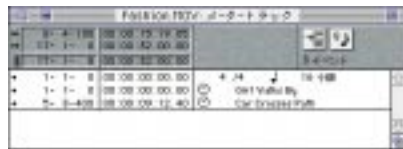
- e 「OK」ボタンをクリックします。
- f ウィンドウメニューの「タイミングロック」「SMPTE オフセット表示」「SMPTE カウンター表示」のオプションにそれぞれチェックマークを入れます。
- g ムービー・ウィンドウで、必要に応じてオフセットの値を入力します。
- h Vision のコントロールバーを使って、ムービーをスクラビングします。
- i キュー・ポイントを入れるには、[J]：「実行」メニューから「SMPTE マーカー挿入」を選びます。
[E]：Do>Insert SMPTE Maker
メータトラック・ウィンドウが表示され、それぞれのキュー・ポイントに SMPTE マーカーが入ります。
- j それぞれのマーカーに対して、名前をつけます。



- k メータトラック・ウィンドウのウィンドウメニューから[J]：「絶対的 SMPTE」、[E]：Absolute AMPTEを選択します。



次の図のように、メータトラック・ウィンドウに、SMPTEの絶対時間が表示されます。



このリストは、EDL（エディット・シート）として利用すると便利です。

- l マーカーのポップアップメニュー（コントローラバー）から目的のポイントを選択すると、そのマーカーが設定されているポイントに簡単にジャンプすることができます。



EDLを作成したら、いよいよサウンドトラックを作成することになります。

General MIDI 音源を使用する

重要: QuickTimeウィンドウのサウンドトラックをGeneral MIDIで作成する場合は、Apple社のQuickTime音色(QuickTime Musical Instruments)機能拡張を使うかわりに、General MIDI音源を使用したほうが賢明といえます。QuickTime音色には、シンクなどの点で問題があり、エクスポートしたサウンドトラックに支障をきたす場合があります。

まず、General MIDI 音源を使ってサウンドトラックを作成し...

次に QuickTime 音色としてエクスポートすると...

エンド・ユーザーは QuickTime 音色を使って、ムービーのサウンドトラックを再生することができます。

第41章:ファイル・メニュー



図41.1 : ファイル・メニュー

新規 (New)

[J] : 「新規」. [E] : New コマンドを選択すると、現在開かれているファイルが閉じて（変更内容を保存していない場合は、保存するためのダイアログが開く）、新規シーケンス・ウインドウ 及び新規トラック・ウインドウが開きます。Visionを終了してもう一度起動する時と同じ様に、新規ファイルは 初期設定と共に開かれます。

Visionのプログラムと同一のフォルダ内に「Vision Setup」という名称のファイルがある場合には、すべてのセットアップ・オブジェクト（インストールメント、インプットマップ、MIDIキー、フェーダーとコンソールの設定/値）はそのファイルから読み込まれます。

これに対して、Visionプログラムと同一のフォルダに「Vision Setup」という名称のファイルがない場合には、インストールメントは現在有効なスタジオ・セットアップから作成されます。詳しくは「Visionセットアップファイル (Vision Setup File)」(155 ページ)を参照してください。

「新規」コマンドを選んでも、クリップボードの内容に変化はなく、新規に作成したファイルとの間でコピー & ペーストが可能です。



開く... (Open) (command-O)

このコマンドは、既存のVision ファイルやMIDI ファイルを開く際に使用します。この「開く」コマンドを選ぶと、次のような[J]：「開く...」. [E]：Openダイアログが現われます。



図41.2：「開く...」ダイアログ

リストの中から任意のファイルを選択して、「開く」ボタンをクリックすると選択したファイルが開きます。

「設定を開く...」 (What to Open) ダイアログ

設定を開く...

選んだファイルの情報の中から必要なファイル・オブジェクトを特定する場合は [J]：「設定を開く...」. [E]：What to Open...をクリックしてください。次のようなダイアログが開きます。

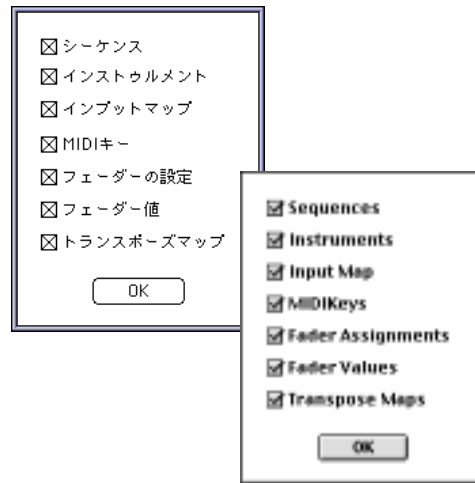


図41.3：「設定を開く...」ダイアログ

このダイアログボックスには、選択可能なファイル・オブジェクトがすべて含まれており、開きたいオブジェクトの横のチェックボックスをクリックして「x」マークを入れます。「OK」ボタンをクリックすると、もう一度「開く...」ダイアログに戻ります。通常は、全ファイル・オブジェクトを開きますので、初期設定では、すべてのチェックボックスに「x」マークが入っています。

セットアップ・インストゥルメント使用 チェックボックス (Use Setup Instruments)

☒ Use Setup Instruments

開こうとするファイルが含むインストゥルメントと、現在有効なセットアップが含むインストゥルメントが異なる場合があります。この「セットアップ・インストゥルメント使用」チェックボックスに「×」マークを入れておくと、現在有効なセットアップファイルのインストゥルメントを確実に使用することができます。

- このチェックボックスにチェック・マークが入っていない場合には、開かれるファイルに含まれるインストゥルメントのみが使用されます。もし、他のインストゥルメントが、メトロノーム、フェーダー、コンソール、インプットマップなどで現在使用されている場合にはVisionが自動的に追加します。
- これに対して、このチェックボックスにチェック・マークが入っている場合には、Visionのセットアップファイル内のインストゥルメントに、開かれるファイルのインストゥルメントが追加されます。このオプションは、ファイル間の移行を円滑に行うために用意されており、同一のコマンドキーで同一のインストゥルメントを選択できるようにするためです。

チェック・マークの有無にかかわらず、再生するサウンドには変化はありません。このオプションは、インストゥルメント・ナンバーと、その配列順序のみに影響します。

注意が必要なこと

下記の場合にはアラートあるいはダイアログが表示されます。

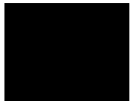
- そのファイルの持つパッチネームが現在有効なネームマネージャーのサブスクリプションと異なる時はアラートが表示されます。詳細は「異なるネームセットアップでファイルを開く」(311ページ)をご覧ください。
- 開こうとするファイルに含まれるインストゥルメントを、Visionが認識できない場合(例えば、現在のスタジオ・セットアップに登録されていない)には、「再マップ」ダイアログが現われます。これについては、「未設定のチャンネル...」(409ページ)の項を参照してください。

MIDI ファイルについて

MIDIファイルにはシングル・トラック(タイプ0)とマルチトラック(タイプ1)がありますが、両種類ともVisionの「開く...」コマンドでインポートすることができます。

シングル・トラック(タイプ0)では、各チャンネルがそれぞれのトラックを確保するため、マージされません。

MIDIファイルをインポートする際、そのトラックのデバイス名が認識されていなければ、Visionは「MIDIファイル」というデバイスを作成します。今後正しいデバイスに自動的に接続させるためには、これを再マップしてください。詳しくは409ページを参照してください。



ウインドウを閉じる (Close Window) (command-W)

このコマンドを選ぶとアクティブな状態のウインドウが閉じます。

シーケンスウインドウがアクティブな状態の時には、ファイルが閉じます。この時、変更結果を保存するためのダイアログが表示されますので、[J]：「保存」「保存しない」「キャンセル」[E]：Save, Don't Save, Cancel という3つのボタンの中から、1つを選択してクリックします。

コントロールバーは、Visionを終了するまで閉じられません。

全てを閉じる (Close All) (command-Option-W)

このコマンドを選ぶとシーケンスウインドウ以外のすべてのVisionのウインドウを閉じます。

保存 (Save) (command-S)

このコマンドを選ぶと、ファイルがディスクへ保存されます。シーケンスウインドウが名称未設定の場合には、ファイルの名称と保存先を設定するために、下記のようなダイアログが現われます。



図41.4：「保存」ダイアログ

一度ファイルに名前を付けると、以降「保存」ダイアログは表示されず、コマンドを選ぶ度に更新内容が更新されます。

ファイルを初めて保存する場合には、保存の対象となるファイル・オブジェクトを選ぶことができます。

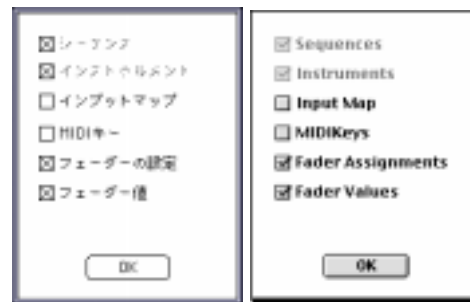


図41.5：「設定を保存する...」ダイアログ

この場合にシーケンスとインストゥルメントは必ず保存されることになります。この二つのチェックボックスのマークをはずすことはできませんが、それ以外にマークを付けることによって現在有効なVisionのセットアップ・ファイルと異なるものを保存することができます。

別名で保存... (Save As)

[J]：「別名で保存...」・[E]：Save As コマンドを選ぶと、「保存」ダイアログが現われ（図41.4 P.378）、元のファイルには変更を加えず、別の名称で保存できます。

このコマンドを実行すると、ウインドウには新しい名称が表示され、元のファイルは元どおりの名称と保存先を維持します。その後は新しい名称のファイルの上で作業することになります。様々なバージョンの異なる曲を連続して作成するのに便利です。

このコマンドを選ぶと、ファイル・オブジェクトを確認することもできます。

コピーとして保存... (Save a Copy As)

このコマンドは、前記の「別名で保存...」コマンドと非常によく似ていますが、この「コピーとして保存...」では、現在開かれているファイルには手を加えず、ファイル・オブジェクトを個別に、あるいはまとめて保存することができます。このコマンドでは他の「保存」コマンドと異なり、シーケンスとインストゥルメントの保存は選択可能です。

シーケンス、インプットマップ、フェーダー設定のいずれかを保存する際には、インストゥルメントも一緒に保存した方が便利でしょう。これらはインストゥルメント・ナンバーを参照します。

「コピーとして保存...」コマンドを実行しても、現在開かれているファイルは変更されません。ファインダーに戻らずバックアップ・コピーを作成することができます。

- ・ MIDIキー
- ・ コマンド
- ・ フェーダーとコンソールの設定
- ・ フェーダーとコンソールの値

「Vision Setup」ファイルが存在しない場合には、「セットアップとして保存」コマンドを選んだ時点で、自動的に作成されます。既に存在する場合には、ファイル・オブジェクトの変更に応じて更新します。

特定のファイル・オブジェクトのみを更新する場合には：

- a ファイルメニューから[J]:「開く」を選びます。
[E]: File>Open
- b 「Vision Setup」ファイルを選択します。
- c [J]:「設定を開く」ボタンをクリックします。
[E]: What to Open
「設定を開く」ダイアログが開きます。
- d そのまま残しておきたいファイル・オブジェクトのチェック・マークをはずします。
- e 「OK」ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。
- f 「開く」をクリックして、「Vision Setup」ファイルを開きます。
- g ファイルメニューから [J]:「セットアップとして保存」を選びます。
[E]: File>Save as Setup

セットアップとして保存 (Save As Setup)

このコマンドを選ぶと、以下のファイル・オブジェクトを「Vision Setup」ファイルとして、Visionと同一のフォルダ内に保存します。

- ・ インストゥルメント
- ・ インプットマップ

復旧 (Revert)

このコマンドを選ぶと、Visionはファイルをディスクから読み込み、現在開かれているファイルは前回保存した状態に戻ります。



図41.6：前回保存された状態に戻してよいかどうか確認します。

ネーム・ウインドウがアクティブな状態でこのコマンドを選ぶと、名称のみが元に戻り、シーケンスには影響がありません。

注意：「復旧」を実行すると前回保存してある状態から行われた作業がすべて消去されてしまいます。

MIDI ファイルをエクスポート... (Export As MIDI File) (Option-X)

「エクスポート」コマンドを選んで実行する前に、事前にシーケンスを選択しておく必要があります。このコマンドを選ぶと、「保存」ダイアログとよく似た下記のようなダイアログがあらわれます。



図41.7：「MIDIファイルをエクスポート...」ダイアログ

ここで出力するMIDIファイルをシングル・トラック (タイプ0) とマルチトラック (タイプ1) のどちらかに決定する必要があります。[J]：「マルチトラック」、[E]：Multitrackチェックボックスにチェック・マークを入れておかないと、シーケンスはシングルトラックのMIDIファイルとして書き込まれます。この場合、ループは無視されます。

チェック・マークを入れると、各トラックはエクスポート前と同じ状態で書き込まれ、マルチトラックもその状態を維持します。このフォーマットにおいてもループは解除されます。

クリップボードへエクスポート (Export to Clipboard)

このコマンドを選ぶと、現在の選択箇所を標準 MIDI データであるマルチトラック (タイプ1) として Macintosh のクリップボードへ取り込みます。これを利用すると、新規ファイルを保存したリインポートすることなく、アプリケーション間でのデータ転送が可能になります。双方のアプリケーションを起動させておいて、両者の間でのカット & ペーストが可能になります。

このコマンドは 385 ページで紹介する「コピー」コマンドとは少々異なります。「コピー」コマンドでは Vision 独自のフォーマットでコピーするため、他のアプリケーションからは認識できないことがあります。「クリップボードへエクスポート」コマンドを利用すると、MIDI ファイル (タイプ1) を認識できるアプリケーション全般に転送できます。

現在の選択箇所がループやシーケンスイベントを含んでいる場合には、エクスポートの前に解除されます。同じインストゥルメントを使用する複数のトラックは、「トラックとしてキャプチャー」 (392 ページ) のようには、シングル・トラックにはマージされません。

クリップボードへエクスポートされたデータは、シーケンスやトラックへのペーストが可能です。またこのコマンドはシーケンスを楽譜として出力する際にも便利です。

QuickTime ムービーを エクスポート... (Export As QuickTime Movie)

このコマンドを選ぶと選択された MIDI やオーディオのデータを QuickTime ムービーとしてエクスポートします。詳しくは「Audio リファレンス・マニュアル」をご覧ください。

オーディオをインポート... (Import Audio) (Option-H)

オーディオデータを指定したトラックにインポートする時には「オーディオをインポート...」のコマンドを選びます。これについても「Audio リファレンス・マニュアル」を参照してください。

QuickTime のオーディオを インポート... (Import Audio Using QuickTime)

QuickTime ムービーのオーディオや MIDI のデータ、或いは音楽 CD のオーディオデータをインポートする際に、このコマンドを使用します。それだけでなく、AU や wav といった、Vision ネイティブではない様々なオーディオフォーマットのファイルも取り込むことができます。詳細については「Audio リファレンス・マニュアル」を参照してください。

オーディオミックスをエクスポート... (Export Audio Mix)

マルチメディアやインターネット上で使用可能な、独立したオーディオファイルを作成する時のコマンドです。これも「Audio リファレンス・マニュアル」を参照してください。

オーディオイベントをエクスポート... (Export Audio Events)

選択したオーディオイベントを独自のオーディオファイルとしてエクスポートします。サンプラーに取り込むのにとっても有用な機能です。これについても「Audioリファレンス・マニュアル」を参照してください。

用紙設定... (Page Setup)

「用紙設定...」コマンドを選ぶと、使われているプリンターの標準的な「用紙設定」のダイアログが現われます。プリンタを変更した際には、ここで選択し直す必要があります。紙のサイズや印刷の方向などを設定します。ご使用のプリンタに付属のマニュアルを参考にしてください。

印刷プレビュー ... (Print Preview)

このコマンドを選ぶと、「印刷プレビュー」ウインドウが現われます。このウインドウでは、楽譜の印刷結果を事前にプレビューでき、実際に印刷する前に校正を加えることが可能です。尚、このコマンドは、ノータン・ウインドウがアクティブな状態の時のみ有効です。

「印刷プレビュー」ウインドウについては「印刷プレビュー・ウインドウ」(275 ページ) を参照してください。

印刷... (Print) (command-P)

このコマンドを選ぶと、「印刷プレビュー」ウインドウで表示されている楽譜を印刷することができます。このコマンドを選ぶ際には、「印刷プレビュー」ウインドウかノータン・ウインドウがアクティブな状態である必要があります。

終了 (Quit) (Command-Q)

このコマンドを選ぶと、プログラムが終了します。変更内容をまだ保存していない場合にVisionは確認のダイアログを表示します。選択肢は次のようになります：

- ・ 変更内容を「保存」してから終了する。
- ・ 変更内容を「保存しない」で終了する。
- ・ コマンドを「キャンセル」して作業を続行する。

上の二つの内どちらかを選ぶと、Visionは終了します。

第42章:編集メニュー

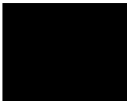
編集	
挿入/取り消し	⌘Z
選択範囲をカット	⌘X
選択範囲をコピー	⌘C
選択範囲をペースト	⌘V
選択範囲をクリア	⌘B
選択範囲をマージ	⌘M
クリップボードを挿入	⌘N
ペースト繰り返す...	⇧⌘;
クローン	⌘=
クリップボードの履歴表示	⌘`
空白時間を挿入	⌘H
選択された時間を削除	⌘D
イベント移動...	⌘,
トラックを合成	⌘U
トラックとしてキャプチャー	⌘K
セグメント/ループを作成	⇧⌘U
次のレコードトラック	
Edit	
Undo	⌘Z
Cut	⌘X
Copy	⌘C
Paste	⌘V
Clear	⌘B
Merge Into Track	⌘M
Insert Clipboard	⌘N
Repeat Paste...	⇧⌘;
Clone	⌘=
Get Clipboard Times	⌘`
Insert Track	⌘H
Delete Track	⌘D
Move Events...	⌘,
Separate Multi Track	⌘U
Capture Seq->Track	⌘K
Make Segment / Loop...	⇧⌘U
New Record Track	

図42.1: 「編集」メニュー

取り消し (Undo) (command-Z)

このコマンドは、最後に実行したコマンドの結果を取り消すことが可能です。(殆どの操作に対して、やり直し可能です)。「取り消し」という名称は最後に実行した操作に応じて変化します(例えば「クリアの取り消し」「レコードの取り消し」)。「取り消し」コマンドを選んで実行すると、メニューの表示が、今度は「やり直し」となり、編集した結果を比較することができます。シーケンス、トラック、イベント、テキストなどの通常の殆どの作業を取り消すことができますが、以下に関しては取り消しできません。

- 一連の「保存」コマンド
- 一連の「コピー」コマンド
- インストゥルメントの変更
- ネームの変更
- MIDIキーの変更
- インプットマップの変更



「コピー」の実行を「取り消し」できないということを利用して、編集する前と後の両方の内容を保存することができます。

- a シーケンスの部分を変更します。
- b 変更した内容をコピーします。(クリップボードにコピーされます。)
- c [J]:「取り消し」. [E]:Undoコマンドを選びます。(変更する前の状態に戻ります。コピーは取り消されていません。)
- d 新しい場所を選択し、[J]:「編集」から「ペースト」. [E]:Edit>Pasteコマンドを選びます。クリップボード上にコピーされた変更後の内容がペーストされ、両方の内容を保存することができます。

レコーディング中の取り消し

レコーディング中に「取り消し」がどのように機能するかを理解することは大切なことです。レコーディング中に編集を行い、そのレコーディング続行中に[J]:「取り消し」. [E]:File>Undoをした場合は編集前の状態に戻ります。

「ストップ」ボタンをクリックし、レコーディングを終了してからの「取り消し」は、レコーディング自体の取り消しであり編集の取り消しとはなりません。

リブレースモードでレコーディングを行うと、指定されたトラックのパンチイン・ポイントからパンチ・アウトポイントまでの内容はすべて更新されます。その部分での編集はレコーディングを「取り消し」しない限り、有効にはなりません。

カット (Cut) (command-X)

このコマンドは、選択箇所をカットして、クリップボードにコピーします。カットした内容を別の場所にペーストしたい時に使います。VisionはカットしたあらゆるMIDIイベントをシーケンスとして認識するため、異なるウインドウ間でのカット&ペーストが可能です。メニューの表示もその時にアクティブな状態のウインドウに応じて変化します(例えば「トラックをカット」「選択箇所をカット」「インストゥルメントをカット」)。

カットを実行してもトラックやシーケンスの長さは変わりません。データと一緒に時間も消去するためには、「選択された時間の削除」(390ページ)コマンドを利用します。

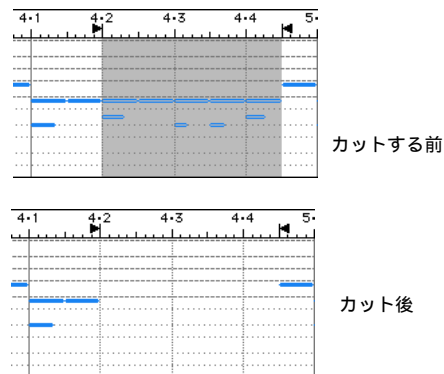


図42.2: 「カット」するとMIDIデータだけが消去される

コピー (Copy) (command-C)

このコマンドは、選択箇所と同一のMIDIデータをクリップボードへコピーします。選択したコピー元には影響ありません。

VisionはコピーしたあらゆるMIDIイベントをシーケンスとして認識するため、異なるウインドウ間でのカット&ペーストが可能です。メニューの表示もアクティブな状態のウインドウに応じて変化します（例えば「トラックをコピー」「選択箇所をコピー」「インストゥルメントをコピー」）。

フェーダー・コピー (Copy Faders)

フェーダー・ウインドウまたはコンソール・ウインドウがアクティブな状態であれば、メニューでの表示は「コピー・フェーダー」となり、設定されているフェーダー値のすべてをコピーします。フェーダー値をそのままの状態ですべてのトラックにペーストできます。再生の際には、フェーダーがコピー内容にリセットされます。

ペースト (Paste) (command-V)

このコマンドは、クリップボードにコピーされたデータをアクティブなウインドウにペーストします。メニュー内の表示もデータの種別に応じて変化します（例えば「トラックをペースト」「インストゥルメントをペースト」「シーケンスイベントをペースト」）。

ペーストを実行する前に、ペースト先を選択する必要があります。例えば、インストゥルメントをペーストするには、インストゥルメント・ウインドウでインストゥルメントを選択しなくてはなりません。クリップボード上の内容が現在の選択箇所と入れ替わります。

Visionは同一名称の項目には、自動的に番号をつけます。例えば、トラック・ウインドウで「ベース」というトラックをコピーして、同一、あるいは別のトラック・ウインドウ内にペーストすると、「ベース#2」という名称になります。

シーケンス・ウインドウ内でのペースト

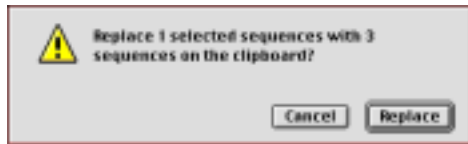
シーケンス・ウインドウのどのシーケンスも選択されていない状態でシーケンスをペーストすると、最終のシーケンスの次に追加されます。1つ以上のシーケンスをクリップボードの内容と置き換えるには、「ペースト」コマンドを選ぶ前に、シーケンスを選択しておいてください。

シーケンスを新規の場所にペーストするには、アクティブな状態のシーケンス・ウインドウ内のシーケンスが選択されていないことを確認してください。ヘッダーをクリックすると、簡単に選択解除することができます。

複数のシーケンス

クリップボード内のシーケンス数が、シーケンス・ウインドウで選択したペースト先のシーケンス数と異なる場合には、クリップボードの内容を置き換えてよいかどうかを聞いてきます。

例えば、次の3つのシーケンスをコピーして、それらを1つのシーケンスにペーストするとします。次の様なダイアログが現われます。



トラック・オーバービュー、あるいはリスト・ウインドウへペーストしてシーケンスイベントを作成することも可能です。これについては、「シーケンス・イベント」(96ページ)を参照してください。

トラック・ウインドウへペースト

トラック・ウインドウ内にトラックをペーストするには、事前にペースト先のトラックを選択しておく必要があります。「ペースト」コマンドを実行すると、選択箇所がクリップボードの内容によって上書きされます。クリップボードに取り込まれているトラック数が、選択したトラック数と異なる場合には、最初から順番にペーストされます。例えば、クリップボードには3トラックあり、選択されているトラックペースト先が2つの場合には、最初の2つがペーストされます。クリップボードに2トラックあり、選択されているのが3トラックの時には、最後のトラックは削除されます。

MIDIデータをペーストする

MIDIイベントをいずれかのエディットウインドウ内にペーストすると、クリップボードの内容はエディットイン・ポイントからペーストされます。その場所に既にイベントが存在していてもその内容を置き換えてしまいます。それを望まない場合は、後述する「マージ」、または「クリップボード挿入」コマンドを使います。

クリア (Clear) (command-B)

「クリア」コマンドは「カット」コマンドと似ていますが、「クリア」コマンドでは、選択箇所と同一のものをクリップボードには取り込みません。MIDIイベントをクリア(消去)しても、トラックやシーケンスの長さには影響を与えません。選択箇所が取り除かれた後も、周囲の情報には影響ありません。

殆どの種類のデータがクリアの対象となり、アクティブな状態のウインドウや選択箇所の種類に応じて、メニュー内の表示も変化します(例えば「選択箇所をクリア」「シーケンスをクリア」「インストゥルメントをクリア」)。

マージ (Merge) (command-M)

このコマンドは、クリップボードの内容を事前に選択しているトラックのエディットイン・ポイントへマージします。マージ先のトラックの内容は残り、クリップボードの内容が上に足されます。

「マージ」は「ペースト」と異なり、マージ先のトラック内容とクリップボードの内容を合成するものです。

インストゥルメントの再アサイン

クリップボード上に、単一のインストゥルメントで構成されるトラックが1つだけあり、それとは異なるインストゥルメントで構成されたトラックへマージする際には、マージ後のデータはマージ先のインストゥルメントとなります。つまり、マルチ・インストゥルメントのトラックを作成しません。マルチ・インストゥルメントのトラックを作成するには、空のトラックへペーストし、[J]:「トラックを合成」、[E]: Combine Tracks コマンドを選んで合成します。

テキストとしてマーカーをマージさせる

メーター・トラックをクリップボードにコピーあるいはカットし、通常のトラックを選択すると [J]:「マージ」、[E]: Merge コマンドが [J]:「テキストとしてマーカーをマージ」、[E]: Merge Markers As Text コマンドに変わります。メーター・トラックの中で、通常のトラックに取り込めるのはマーカー情報だけです。このコマンドは、マージ先のトラックにマーカー・イベントをテキストとしてマージするものです。

クリップボードを挿入 (Insert Clipboard) (command-N)

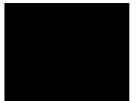
このコマンドは、クリップボードの内容を選択されたトラックのエディットイン・ポイントへペーストします。トラック内の MIDI イベントは、そのまま後ろへ移動します。このコマンドを実行すると、その結果としてトラックの長さも、挿入された分延長されます。

「クリップボードを挿入」と「ペースト」の違いに注意してください。「クリップボード挿入」コマンドでは、追加する内容が入れ換わるのではなく、MIDI データと共に時間が挿入されます。

インストゥルメントの再アサイン

クリップボード上に、単一のインストゥルメントで構成されるトラックが1つだけあり、それとは異なるインストゥルメントで構成されたトラックへ挿入する際には、挿入されるデータはすべて挿入先のインストゥルメントを使用します。つまり、マルチ・インストゥルメントのトラックを作成しません。マルチ・インストゥルメントのトラックを作成するには：

- a 空のトラックへペーストします。
- b マルチ・インストゥルメントにするトラックに同一の空白時間を挿入します。
- c [J]:「トラックを合成」、[E]: Combine Tracks コマンドを選んで合成します。



ペースト繰り返し (Repeat Paste) (Option-;)

このコマンドでは、挿入ポイントを始点として現在の選択されているトラックへ、ペースト、マージ、クリップボード挿入の作業を繰り返して行うことができます。次のようなダイアログが現われます。



図42.3：「ペースト繰り返し」ダイアログ

繰り返しの回数を指定したり、ペーストされる範囲を、小節、拍、ユニットといった任意の長さで、タイム・フィールドに指定します。どちらかを設定すれば他方も自動的にそれに合わせます。

TIP: このコマンドを選ぶ前に時間を選択しておけば、Visionはそれをタイム・フィールドに表示し、同時に回数も計算します。

タイム・フィールドが示す時間の長さが、クリップボードの内容の時間の長さの整数倍でない場合に、クリップボードの内容は、表示された回数は完全な形で繰り返しペーストされ、残りの部分も入るだけペーストされます。

注意: 違う拍子を持つシーケンスにペーストしない限り、拍子のフィールドを変更することは、必要ないでしょう。

「ペースト繰り返し」には3種類の方法が用意されており、任意のラジオボタンをクリックして選択します。

- ・ **トラックにペースト (Paste over track)**
クリップボードの内容をトラックの内容と入れ換えます。
- ・ **トラックにマージ (Merge with track)**
トラックの内容に、クリップボードの内容を追加して合成します。
- ・ **トラックに挿入 (Insert into track)**
エディットイン・ポイントを始点としてクリップボードの内容を挿入して、トラック内容をその分移動させます。

クローン (Clone) (command=)

このコマンドは、シーケンスイベントがトラックオーバービュー・ウインドウあるいは、リスト・ウインドウで選択されている場合にのみ有効です。選択されたシーケンスイベントに参照されているシーケンスやセグメントのクローンを作成します。

このコマンドを選ぶと参照されているシーケンスやセグメントのコピーを作成し、シーケンス・ウインドウのセグメント・セクションに追加して、シーケンスイベントを更新します。

注意: 既に参照されている項目がセグメントであり、それが現在他のどのシーケンスイベントからも参照されていない場合、それは削除されます。

セグメントとシーケンスイベントの詳細については第13章「セグメント、ループ、シーケンスイベント (Segments, Loops, and Sequence Events)」をご覧ください。

クリップボードの時間獲得 (Get Times From Clipboard) (command-⌘)

このコマンドは、クリップボードからエディット・ポイント、エディットアウト・ポイントの情報を取り込んで、現在のエディット・ウィンドウにペーストするものです。

例えば、トラックの一部をクリップボードにコピーした後で、エディットイン・ポイントを変更すると、どこにペーストするはずだったかがわからなくなります。ペーストする前に「クリップボードの時間獲得」を行うと、元の正しい位置にペーストすることができます。

挿入 (Insert) (command-H)

「挿入」コマンドは、アクティブな状態のウィンドウに応じて機能が異なります。

トラックを挿入

トラック・ウィンドウがアクティブな状態で、いくつかのトラックの名称、長さ、インストゥルメントが反転表示されていれば、「トラックを挿入」は選択箇所と同一数のトラックを作成し、選択箇所の上方に設置します。

空白時間を挿入

このコマンドは、選択箇所と同一の空白時間(イベントなしの空白)を挿入します。エディットイン・ポイント後のMIDIイベントはエディットアウト・ポイントの最終点までシフトします。

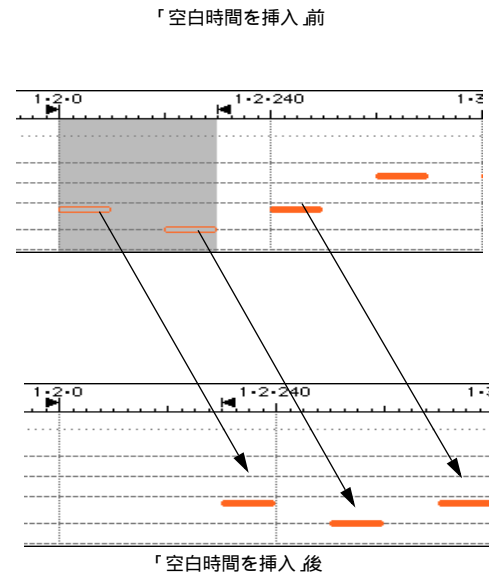


図42.4：空白時間を挿入することによって、イベントはその分だけ後ろに移動される。

削除 (Delete) (command-D)

「削除」コマンドは、アクティブな状態のウインドウに応じて機能が異なります。

トラックを削除

トラック・ウインドウがアクティブな状態で、いくつかのトラックの名称、長さ、インストールが反転表示されている場合、「トラックを削除」は選択したトラックを削除し、残りをシフトして、削除によってできた空白を埋めます。クリップボードには取り込まれません。

選択された時間の削除

エディット・ウインドウ内で、時間帯を選択し、「選択された時間の削除」コマンドを選ぶと、選択箇所のMIDIイベントをクリップボードへ取り込み、エディットアウト・ポイント以降のイベントがシフトして空間を埋めます。

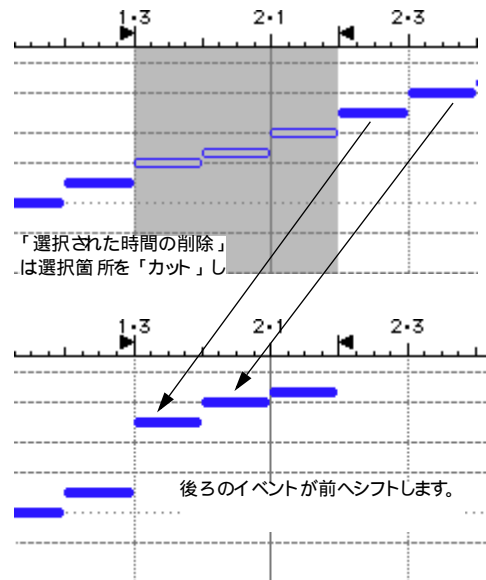


図 42.5：「選択された時間の削除」はその時間帯のイベントも同時に削除します。

注意：時間帯がトラック・ウインドウのルーラーで選ばれていると、この「選択された時間の削除」コマンドはそのシーケンスのトラックすべての選択された時間を削除します。

イベント移動 ... (Move Events) (command-,)

「イベント移動 ...」コマンドを選ぶと、次のような「選択と修正」ダイアログが現われ、移動の設定を行うことができます。選択したイベントを特定の移動先まで、あるいは移動する量（距離）を指定して移動させることができます。



図42.6：「イベント移動」ダイアログ

移動の方法を下記の中から選び、ラジオボタンをクリックして、「移動」します。

- ・ 前へ (Move earlier)
選択した MIDI イベントを指定した量だけ時間的に前へ移動します。量は小節数 (拍子の設定可能)、ビート数 (4 分、8 分などに設定可能)、ユニット、SMPTE フレーム、SMPTE ビットのいずれかで指定できます。
- ・ 後ろへ (Move later)
選択した MIDI イベントを指定した量だけ時間的に後ろへ移動します。量は小節 (拍子の設定可能)、拍 (4 分、8 分などに設定可能)、ユニット、SMPTE フレーム、SMPTE ビットのいずれかで指定できます。
- ・ この小節に (Move so selection starts at)
選択した MIDI イベントを指定した小節、拍、ユニットへ移動します。

「前へ」または「後ろへ」、小節あるいは拍の量によって移動する場合は、それらのメーターが元のメーターと一致しているかを確認してください。

[J] : 「ダブル」. [E] : Double ボタンをクリックすると選択されたイベントを元の場所に残したまま、そのコピーを移動します。MIDI データでエコー効果を作り出す時に便利です。

トラックを合成/分解 (Combine/Separate Tracks) (command-U)

このコマンドは、トラック・ウインドウでトラックが選択されている時のみ有効です。2 つ以上のトラックが選択されていれば、単一のトラックに合成し、最初のトラックの場所にまとめます。シーケンス内の他のトラックは隙間を埋めるために繰り上がります。

合成されるトラックが、それぞれ異なるインストゥルメントを使用している場合には、新しく合成されたトラックはマルチ・トラックとなります。

これを利用すると、2 つ以上のインストゥルメントを使用しながら、1 つに融合したサウンドを作り出したい時に便利です。例えば、ドラム・セットを作成中、キックとスネアにはこの音源モジュール、ハイ・ハットにはもう1つの音源モジュールと、使い分ける必要があったとします。ドラム・セットの作成終了後は、それらを1つとして扱った方がスムーズな場合があります。

Vision では合成されたトラックを「トラックX」として自動的に名称をつけ、Xはレコーディング可能な次のトラック・ナンバーを表わします。

もし、選択されているトラックがマルチ・トラックの場合には、このコマンドは [J] : 「マルチ・トラックを分解」. [E] : Separate Multi Track コマンドとなり、隣接した状態に分離させ、必要に応じてシーケンス内の他のトラックは繰り下がります。

シーケンスのキャプチャー (Capture Sequence) (command-K)

「キャプチャー」(獲得)とは選択されたイベントをコンピューターの中において演奏し、同時にそれを新しいトラックに録音する作業を意味します。時間の順を追ってイベントの流れを構成します。この時には、実際に演奏する時のようにループは外されて伸長します。

このコマンドを実行する前に、MIDI イベントをコピーしておく必要があります。コピーされたMIDI イベントは1つのシーケンスとして認識されます。トラックとしてキャプチャー、シーケンスとしてキャプチャーの2種類があります。

シーケンスのキャプチャー方法：

- d シーケンス・ウインドウかトラック・ウインドウ(あるいはいずれかのエディット・ウインドウ)でMIDIイベントを選択します。
- e 編集メニューから[J]：「コピー」
[E]：Edit>Copyを選びます。
- f コピー先のトラック/シーケンスを選択するか、シーケンスを選択せずにシーケンス・ウインドウをアクティブな状態にします。
- g 編集メニューから [J]：「トラックとしてキャプチャー」を選択します。(あるいは[J]：「シーケンスとしてキャプチャー」)
[E]：Edit>Capture Seq->Track
([E]：Edit>Capture Seq->Seq)

トラックとしてキャプチャー

トラック・ウインドウでトラックを選択した場合には、クリップボードの内容は選択したトラックにキャプチャーされます。ループやシーケンスイベントは、実際に打ち込まれたものとしてMIDIデータとして書き直されます。クリップボードの内容が複数のトラックを含む場合には、Visionはすべてのインストゥルメントを保持するためにマルチ・トラックを作成します。1つのトラックには、最大16種のインストゥルメントを含むことができます。これを超過する場合には、次の「シーケンスとしてキャプチャー」を使用してください。

シーケンスとしてキャプチャー

シーケンス・ウインドウがアクティブな状態なら、クリップボードの内容はシーケンスとしてキャプチャーされます。既にシーケンスを選択している場合には、クリップボードの内容がそれに入れ換わります。ループやシーケンスイベントは、実際に打ち込まれたものとしてMIDIデータに書き直されます。各インストゥルメントは別々のトラックに置かれますが、同一のインストゥルメントからの情報は単一のトラックへまとめてマージされます。

セグメント / ループを作成 (Option-U)

このコマンドは指定した範囲を、セグメントに変更します。曲のセクションとして、レイヤーとして、繰り返されるフレーズやリフなどの編集や、ループの作成をする時に使用します。

選択箇所はシーケンスイベントのブロックに置き換わり、選択箇所のオリジナルは、作成したセグメントに移動して、シーケンス・ウインドウのセグメント・セクションに現われます。トラック・ウインドウのブロックは、シーケンス・ウインドウのセグメントを参照します。

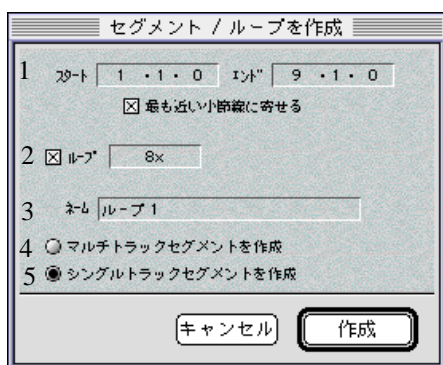


図42.7：「セグメント / ループを作成」ダイアログ

「セグメント / ループを作成」ダイアログでの設定の説明をします：

- A スタート / エンド (Start/End)
このフィールドではセグメントにしたい部分の範囲を特定します。「最も近い小節線に寄せる」オプションを設定すれば、一番近い小節の先頭で区切ることができます。
- B ループ (Loop)
選択箇所を続けてリピートする時はチェックボックスにチェックを入れます。回数を設定してください。

- C ネーム (Name)
作成するセグメントの名称を決定します。
- D マルチトラックセグメントを作成 (Make one segment with multiple tracks)
複数のトラックが選択されている場合に、このラジオボタンを選ぶと、マルチ・トラックで構成された1つのセグメントを作成します。
- E シングルトラックセグメントを作成 (Make single-track segments)
複数のトラックが選択されている場合に、このラジオボタンを選ぶと、シングル・トラックで構成された複数のセグメントを作成します。

詳細は「セグメント」(93ページ)をご覧ください。

シーケンスイベントの分解

リスト・ウインドウまたはトラックオーバービュー・ウインドウでシーケンスイベントが選択されている時には、「セグメント / ループを作成」コマンドは「シーケンスイベントの分解」コマンドに変わります。このコマンドを実行すると、シーケンスイベントはセグメントまたはシーケンスを参照し、分解されます。



詳細は「シーケンスイベントの分解」(101ページ)を参照してください。

次のレコードトラック (New Record Track)

このコマンドを選ぶと、現在使用中のトラックの次の空トラックがレコーディング可能な状態になります。シーケンスが事前に選択されていない場合には、シーケンス・ウインドウの最初のシーケンスが自動的に選択されます。レコーディングを続けて行いたい時に便利です。誤って既存のトラックの上にレコーディングすることを防ぎます。

このコマンドを利用する時に、トラック・ウインドウは開いている必要も、アクティブな状態である必要もありません。

隣接するトラック

この「次のレコードトラック」コマンドを選んだ後、Commandキーと、キー、Commandキーと、キーをタイプすると、1つ前のトラック、1つ後のトラックをレコード・モードにします。

第43章:実行メニュー



図43.1: 「実行」メニュー

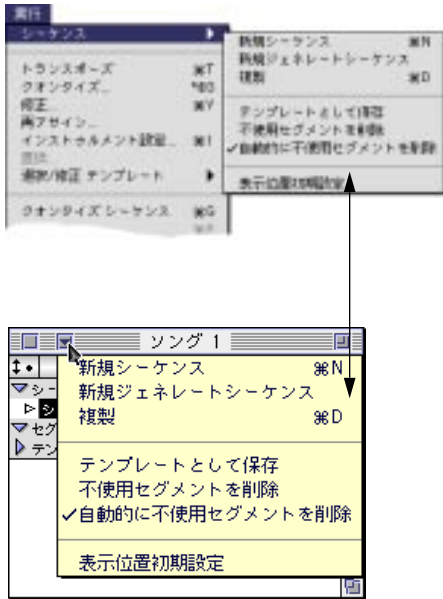


図43.2: 「ウインドウ・メニュー」のミラーリング

ウインドウのサブメニュー

実行メニューの一番上には、ウインドウ・サブメニューがあり、アクティブな状態のウインドウに応じて、名称も変化します。

アクティブなウインドウのサブメニューは、「実行」メニューはウインドウ・サブメニューと同じです。

TIP: 実行メニューにウインドウ・サブメニューが用意されているのは、マクロ・プログラムを利用して、キーボード・ショートカットを拡張するためです。

トランスポーズ (Transpose) (COMMAND-T)

このコマンドを選ぶと、「トランスポーズ」に最適化された「選択と修正」ウインドウが開きます。詳細は下記の項目をご覧ください。

- ・ 「トランスポーズコマンド」(80ページ)
- ・ 「トランスポーズのタイプ」(131ページ)
- ・ 「クオンタイズとトランスポーズのテンプレート」(161ページ)

クオンタイズ (Quantize) (Option-G)

このコマンドを選ぶと、「クオンタイズ」に最適化された「選択と修正」ウインドウが開きます。詳細は下記の項目をご覧ください。

- ・ 「クオンタイズのコマンド」(74ページ)
- ・ 「クオンタイズのパラメーター」(127ページ)
- ・ 「クオンタイズとトランスポーズのテンプレート」(161ページ)

修正... (Modify) (COMMAND-Y)

このコマンドを選ぶと、「修正」に最適化された「選択と修正」ウインドウが開きます。以下のノート情報が修正できます。

- ・ ベロシティー
- ・ リリース・ベロシティー
- ・ デュレーション

詳細は下記の項目をご覧ください。「ノート領域とコントローラーの値の修正」(124ページ)。

再アサイン (Reassign)

このコマンドを選ぶと、「再アサイン」に最適化された「選択と修正」ウインドウが開きます。

「再アサイン」コマンドは、選ばれた範囲内の1つのコントローラーのタイプ(コントローラー、ピッチベンド、アフタータッチ、フェーダー、コンソール)を、他の種類のコントローラーに変更します。

選択されたイベントは、上記のどのコントローラーにも再アサインすることができます。

「インストゥルメント設定...」 (Set Instrument) (COMMAND-I)

このコマンドを選ぶと、「インストゥルメント設定...」に最適化された「選択と修正」ウインドウが開きます。



インストゥルメントのポップアップ

図43.3: 「インストゥルメント設定...」コマンド

新しいインストゥルメントに再アサインするには、以下の手順に従ってください。

- a 変更したいトラック、またはその範囲を選択し、[J]:「実行」メニューから「インストゥルメント設定...」を選びます。
[E]: Do>Set Instrument
「インストゥルメント設定...」に最適化された「選択と修正」ウインドウが開きます
- b インストゥルメント・ポップアップで新しいインストゥルメントを指定します。
- c 「設定」ボタンをクリックして、先に選択されたイベントを新しいインストゥルメントに再アサインします。
[J]:「ダブル」, [E]: Double ボタンをクリックすると、元のイベントは元のインストゥルメントにアサインしたまま、そのコピーを新しいインストゥルメントにもアサインすることができます。

置換... (Substitute)

このコマンドを選ぶと、「置換...」に最適化された「選択と修正」ウインドウが開きます。「置換...」は選択されたイベントをクリップボードの内容に置き換えます。



図43.4：「置換...」コマンド

下記のオプションを設定してください。

- A 「クリップボード上のイベントを一つずつ選択されたイベントと置き換える。」
Visionは現在選ばれているイベントを、クリップボードの内容に応じて順番に1つずつ置き換えて行きます。例えばもし下のノートがクリップボードの内容だとします。



そして現在選ばれているノートが、次のようなものであるとすると：



「置換...」の実行後はこのようになります。



- B 「選択されたイベントの一つ一つとクリップボード上のすべてのイベントを置き換える」
Vision は選択されたイベントの 1 つ 1 つに対して、クリップボード全体のイベントで置き換えて行きます。尚、クリップボード上の内容はトランスポートされません。

クリップボードの内容が下の様な状態であったとします。



現在選択されているノートが次の様な場合：



結果は以下のようになります。



- C コントローラ - イベントとノートイベントの置き換え

コントローラーなどのイベントをノートイベントに置き換えたり、ノートイベントをコントローラーなどのイベントに置き換えたりする場合、このオプションでノートイベント側のパラメーターを決定します。コントローラーなどのイベントの値はノートのピッチ、ベロシティ、デュレーションに置き換えることが可能です。

- D 保持のオプション

デュレーション、ベロシティ、インストゥルメントに関しては、「置換...」することなく保持することができます。

「置換...」する際に保持したい項目のチェックボックスにマークを入れることにより、選択箇所のプロパティを保持できます。

「置換...」の応用

「置換...」は選択箇所をイベントを 1 つ 1 つクリップボードの内容と置き換える時に使用します。この応用方法としては、いろいろなものが考えられますが、ここではそのいくつかを紹介しましょう。

- ・ 選択箇所のピッチを、(リズムはそのままの形で残して)クリップボード内容と入れ換える。
- ・ 選択箇所のノートをクリップボード内容と総入れ換えすることで、トリガーを使用せず「リフ」を作成できます。

注意：クリップボード上に 2トラック以上がある場合には、「置換...」コマンドの対象となるのは 1トラックだけです。2 目以降は無視されます。

選択 / 修正テンプレート

「選択と修正」ウインドウのサブメニューには、Vision の編集テンプレートファイルに保存されているすべての編集テンプレートがリストアップされています。(詳細は「テンプレートの編集」(161 ページ)をご覧ください)

このサブメニューから、必要とされているテンプレートを選ぶだけで呼び出すことができます。「選択と修正」ウインドウは自動的に最適化されます。

クオンタイズ (Quantize) (COMMAND-G)

このコマンドを選ぶと、選択した箇所がクオンタイズされます。他の「選択と修正」コマンドと異なり、いずれかの箇所が選択されていれば、いつでも即座に実行可能です。現在の「選択と修正」ウインドウの記述に関わらず、クオンタイズは最後に特定されたパラメーターを使用します。

メニューの表示は選択箇所に応じて変化します (例えば「シーケンスをクオンタイズ」「トラックをクオンタイズ」「選択箇所をクオンタイズ」)

クオンタイズ・コマンドについては、下記のページを参照してください。

- ・ 「クオンタイズのコマンド」(74 ページ)
- ・ 「クオンタイズのパラメーター」(127 ページ)
- ・ 「クオンタイズとトランスポーズのテンプレート」(161 ページ)

再修正 (Select & Modify) (COMMAND-R)

このコマンドは「選択と修正」ウインドウを表示します。それぞれの目的に応じて機能をレイアウトしてください。

メニューの表示はこの「選択と修正」ウインドウで設定した機能と選ばれた箇所に応じて変化します (「トラックをトランスポーズ」「選択箇所のデューレーション設定」)。テンプレートを選ぶとその名称がメニューの名称となります。

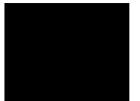
詳しくは第16章「選択と修正(Select & Modify)」をご覧ください。

パッチをコピー (Copy Patches) (Option-C)

このコマンドは、現在のシーケンスでインストールに送信された最後のプログラム・チェンジをコピーしてクリップボードに取り込みます。シーケンス内に17以上のインストールメントが使用されている場合には、2つ以上のトラックをもつこととなります。インストールメントのプログラム・チェンジのセットアップ・トラックを作成する時に利用します。

「パッチをコピー」するには：

- a トラック・ウインドウをアクティブな状態にして、空のトラックを選択します。
既存の不要なプログラム・トラックを選択しても構いません。このトラックはプログラム・チェンジと置き換わります。



- b [J]: 「実行」メニューから「パッチをコピー」を選びます (Option-C)。
[E]: Do>Copy Patches
インストールメントがトラックで使用している現在のプログラム・チェンジが、クリップボードへコピーされます。
- c [J]: 「編集」メニューから「トラックをペースト」を選びます (COMMAND-V)。
[E]: Edit>Paste Track
選択したトラックに、プログラム・チェンジがペーストされます。

リバース・タイム
(ReverseTime)

このコマンドは、選択箇所のイベントを逆順にしてMIDIイベントを逆行させます。この効果は、テープの逆回転とはまったく異なります（逆順になるのは、MIDIイベントであって、音そのものではありません）。



リバーズ・タイムのコマンド前



リバース・タイムのコマンド後

スケール・タイム (Scale Time)

このコマンドを選ぶと、「スケール・タイム」ダイアログが現われます。「スケール・タイム」は、選択した一連のイベントを、新たに設定した時間に合うように圧縮／伸長します。「スケールタイム」(Scale Time) (138ページ) を参照してください。

テンポ変更...
(Change Tempo) (Option-')

このコマンドを選ぶと、「テンポ変更…」ダイアログが現われます。以下の編集が可能です。

- ・ 指定した小節が、精密な時間幅に合うようなテンポを計算し、変更します。
- ・ accelerando（次第に速く）、あるいは ritardando（次第に遅く）を設定することもできます。
- ・ テンポの変更を設定します。

詳しくは「テンポの変更 (Change Tempo)」(137 ページ) をご覧ください。

再クロック... (Reclock)

このコマンドを選ぶと「再クロック...」のダイアログが現われます。「再クロック...」はメトロノームを使用せずにレコーディングしたシーケンスや、オーディオ・シーケンスに小節、拍を与えます。詳しくは「再クロック (Reclock)」(140ページ)をご覧ください。

小節マーカーの挿入 (Insert Bar Marker) (COMMAND-²)

このコマンドを選ぶと「メーター・トラック」リスト・ウィンドウが開き、現在のカウンター・ロケーション（必ずしも、エディットイン・ポイントとは限りません）に小節マーカーを挿入します。

このマーカーは、コントロール・バーの「マーカー」ポップアップとトラック・オーバービュー・ウィンドウのルーラーに現われます。

詳しくは「マーカーのポップアップ」(191ページ)を参照してください。

SMPTE マーカーの挿入 (Insert SMPTE Marker) (COMMANDCOMMAND-;))

このコマンドを選ぶと「メーター・トラック」リスト・ウィンドウが開き、現在のカウンター・ロケーション（必ずしも、エディットイン・ポイントとは限りません）に SMPTE マーカーを挿入します。

このマーカーは、コントロール・バーの「マーカー」ポップアップとトラック・オーバービュー・ウィンドウのルーラーに現われます。

シーケンスに対してテンポや SMPTE オフセットを変更していても、SMPTE マーカーは SMPTE タイムを保持します。「イベント移動」コマンドを利用すると、移動させることができます。SMPTE マーカーはロックされていません。

選択箇所からプレイ (Play from Selection) (COMMAND-Space)

このコマンドを選ぶと、現在のトラック、またはシーケンスを選択した箇所からプレイします。

- ・ シーケンスを選択している場合には、シーケンスのスタート・ポイントからエンド・ポイントまでをプレイします。
- ・ トラックを選択している場合には、トラックのスタート・ポイントからエンド・ポイントまでをプレイします。
- ・ MIDI データを選択している場合には、トラックのエディットイン・ポイントから最後までをプレイします。

勿論、マニュアル操作でストップ、ポーズをいつでもできます。

選択箇所をプレイ (Play Selection) (Option-Space)

このコマンドを選ぶと、選択された箇所のみがプレイされます。現在のシーケンスのエディットイン・ポイントからエディットアウト・ポイントまでをプレイして、ストップします。

「選択」(Select) のサブメニュー

このサブメニューでは、選択箇所を一定の条件に従って選択することができます。

条件付き選択（Select by Rule） （COMMAND-E）

このコマンドを選ぶと、「選択」に最適化された「選択と修正」ウインドウが現われます。シーケンスやトラックを「選択」する際に、細部にわたって精密で正確な条件を与えることができます



図43.5：「選択」に最適化された「選択と修正」ウインドウ

このコマンドの詳細は「データ属性の選択」(119 ページ)を参照してください。

すべてを選択.. (Select All) (COMMAND-A)

シーケンス・ウィンドウがアクティブな状態で、「すべてを選択」コマンドを選ぶと、全シーケンスが選択されます。

グラフィック・ウィンドウまたはノーテーション・ウィンドウがアクティブな状態で、「すべてを選択」コマンドを選ぶと、表示されているトラックの全イベントが選択され、トラックの長さに応じたエディットイン・ポイントとエディット・アウト・ポイントが設定されます。

トラック・ウィンドウがイベント・モードでアクティブな状態にある時(キューサーがトラック・オーバービュー・ウィンドウにある場合) 「すべてを選択」コマンドを選ぶと、全イベントが選択され、自動的にエディット・イン・ポイントとエディット・アウト・ポイントが設定されます。

トラック・ウィンドウがトラック・モードでアクティブな状態にある時(いくつかのトラックが反転している状態) 「すべてを選択」コマンドを選ぶと、全トラックの全イベントが選択されます。トラック・モードとイベント・モードについては「トラック・ウィンドウの 2 つのセクション」(201 ページ) をご覧ください。

スプリットノート... (Split Notes) (COMMAND-¥)

このコマンドを選ぶと、下記のようなダイアログが現われます。ピッチの高さ、コードという観点からノートを分離して選択することができます。

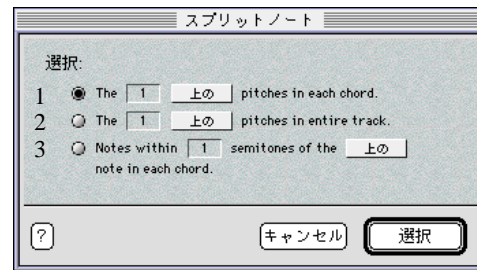


図43.6：「スプリットノート...」ダイアログ

3種類の「スプリットノート...」が選べます。

- A 1つのコードを構成する複数のノートの中から、ピッチの高さ(低さ) 順に選択します。声部、パートなどを抽出するときに便利です。
- B トラック内のすべてのノートの内、最も高い(低い) ピッチを持つノートを順に選択します。
ドラム音の選択にも使用できます。
- C それぞれのコード内で最も高い(低い) ピッチのノートとそのピッチからいくつかの半音以内にあるノートを選択します。
例えば、右手で弾いたノートを選別する時にこのオプションを使用します。

重複箇所選択 (Select Duplicates)

このコマンドはトラック内に何らかの理由でイベントが重複された場合のために用意されています。大抵の場合これらは同時に、そして同一の値を持って重複し、MIDI 情報の転送などのエラーの原因となります。微妙にずれて重複している時には、「ユニット」のフィールドに0よりわずかに大きい数値を入力してください。

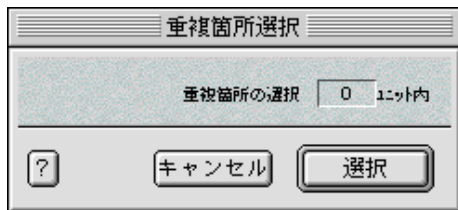


図43.7：「重複箇所選択」ダイアログ

重複箇所を選択後も、グラフィック・ウインドウでは、選択箇所を視認できないことがあります。選択されたイベントが同一のイベントによって隠されてしまっています。リスト・ウインドウで確認して、編集メニューから「カット」または「クリア」を選ぶことで排除することができます。

注意：レイヤーされたMIDIチャンネルをレコーディングしてしまった場合などに使用します。

ナッジ (Nudge)・サブメニュー

「ナッジ」は、選択されたイベントを、「設定」ウインドウの中のナッジ・セッティングの数値に従って、移動もしくはトランスポートします。(詳しくは320ページをご覧ください)。ナッジ・サブメニューから、以下の「ナッジ」コマンドを実行することができます。

前へ (Earlier) (COMMAND-)

この「ナッジ」コマンドを選ぶと、「設定」ウインドウの現在有効なナッジ・セッティングに設定してある量だけ、選択されたイベントを前へシフトします。

後ろへ (Later) (COMMAND-)

この「ナッジ」コマンドを選ぶと、「設定」ウインドウの現在有効なナッジ・セッティングに設定してある量だけ、選択されたイベントを後ろへシフトします。

上へ (Up) (COMMAND-)

この「ナッジ」コマンドを選ぶと、「設定」ウインドウの現在有効なナッジ・セッティングに設定してある量だけ、選択されたイベントを上へトランスポートします。

下へ (Down) (COMMAND-)

この「ナッジ」コマンドを選ぶと、「設定」ウインドウの現在有効なナッジ・セッティングに設定してある量だけ、選択されたイベントを下へトランスポートします。

ミュート (Mute) ・サブメニュー

シーケンスイベントまたはオーディオイベントに関して、ミュート・サブメニューから以下のコマンドを実行することができます。

Seq & Audio イベントのミュート (Mute Seq & Audio Events)

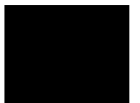
このコマンドを選ぶと、選択されたシーケンスイベントまたはオーディオイベントはミュートされます。ミュートされた箇所はトラック・オーバービュー・ウィンドウで反転表示され、演奏されません。

Seq & Audio イベントの ミュートを解除 (Unmute Seq & Audio Events)

このコマンドを選ぶと、選択されたシーケンスイベントまたはオーディオイベントのミュートが解除されます。

ミュートの切り替え (Toggle Mute)

このコマンドを選ぶと、選択されたイベントのミュートのオン / オフが切り替わります。ミュートされているイベントについてはミュートが解除され、ミュートされていないイベントはミュートに切り替わります。



第44章:セットアップ・メニュー(Setup)



図44.1 : セットアップメニュー

キーボードスルー (Keyboard Thru)

キーボードスルーにチェックが入っていると、Visionが受信したすべてのMIDI情報が、使用中のインストゥルメントのデバイスとチャンネルに変換されて送信されます。インプットマップが使用されている場合には、マップに従ってMIDI情報をデバイスへ送信します。

キーボードスルーにチェックが入っていない時には、記録されているデータのみMIDI情報を送信します。

バックグラウンドスルー (Thru in Background)

バックグラウンドスルーにチェックが入っていると、Vision以外のアプリケーションに切り換えた際にもVisionは使用中のインストゥルメントへ、あるいはインプットマップに従って、受信したMIDI情報を送信します。チェックが入っていない場合は、Visionがアクティブな状態に戻るまで、送信されません。

バックグラウンドスルーを有効にするには、OMSスタジオセットアップの「OMS MIDIセットアップ」のダイアログで「バックグラウンドでMIDI使用」にチェックが入っている必要があります。408ページを参照してください。



インプットエフェクト使用 (Input Effect Enabled)

ここにチェックが入っていると、MIDIの入力はインプットエフェクト・ウインドウの設定に従って処理されます。

次に述べる「インプットマップ使用」の切り替えをインプットエフェクト・ウインドウから行うことができます。詳しくは「インプットエフェクト・ウインドウ」(113ページ) を参照して下さい。

インプットマップ使用 (Input Map Enabled)

ここにチェックが入っていると、MIDI情報は現在有効なインプットマップに従って送受信されます。(「キーボードスレー」を選んでいる必要があります)。

チェックが入っていない場合には、インプットマップは機能せず、MIDI情報は現在使用中のインストゥルメントに送受信され、インプットマップ・ウインドウ内は暗転します。

「インプットマップ使用」の切り替えをインプットマップ・ウインドウから直接行うことができます。詳しくは第34章：インプットマップ・ウインドウを参照して下さい。

MIDIキー使用 (Midikeys Enabled)

ここにチェックが入っていると、MIDIキーが機能します。「キー使用」の切り替えをMIDIキー・ウインドウから直接行うことができます。詳しくは「MIDIキーウインドウ」(169ページ) を参照して下さい。

リモートフェーダー使用 (Fader Remotes Enabled)

ここにチェックが入っていると、フェーダー・ウインドウとコンソール・ウインドウ内のフェーダーを、外部MIDIコントローラーによって操作することができます。「リモートフェーダー使用」は、フェーダー・ウインドウあるいはコンソール・ウインドウのサブメニューからも切り替えることができます。・

レコードクオンタイズ使用 (Record Quantize Enabled)

ここにチェックが入っていると、すべての録音中のノートは、レコードトラックに設定されているプレイ・クオンタイズの値に応じて、クオンタイズされます。この時レコードモードのポップアップに、下の様に分解能が表示されます。(図44.2)

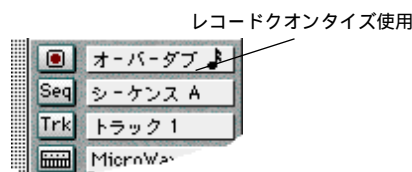


図44.2：レコードクオンタイズ使用の表示

注意：それぞれのトラックが、それぞれのプレイ・クオンタイズの設定を持っています。従って録音中のノートのクオンタイズも、選んだトラックにより変化します。

注意：「レコードクオンタイズ使用」はトラック・ウインドウ、またはパルス・ウインドウのプレイ・クオンタイズの画面のボタンでも切り替えることができます。

レコードフィルター ... (Record Filter)

[J]：「セットアップ」メニューから「レコードフィルター...」ダイアログが現われ、録音の対象となる項目を特定することができます。

[E]：Setup>Record Filter

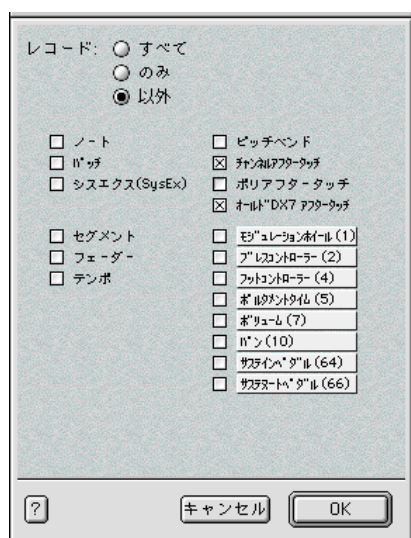


図44.3：「レコードフィルター...」ダイアログ

まずラジオボタンを用いて、「すべて」のイベント、選択したイベント「のみ」、選択したイベント「以外」のすべて、の3つから1つを選びます。例えば図44.3では、「チャンネルアフタータッチ」と「オールドDX7アフタータッチ」以外のすべてのイベントが録音されます。

最大8種類までのコントローラーを特定できます。特定するコントローラーが表示されていない場合には、既に表示されているコントローラーの名前をクリックし、ポップアップで変更してください。

インプットデバイス使用... (Enable Input Devices)

[J]：「セットアップ」メニューから、「インプットの使用選択」ダイアログが現われます。

[E]：Setup>Enable Input Devices



図44.4：「インプットの使用選択」ダイアログ

このダイアログで、録音のデータを取り込むディバイスを指定します。チェックボックスにマークが入ったディバイスがインプット・ディバイスとして認識されます。Visionは録音、またはMIDIを送受信する時に、これらのディバイスからのみ情報を取り込みます。

このダイアログには、現在のスタジオセットアップに認識されているディバイスがリストアップされています。MIDIインターフェースの同一のポートに、複数のディバイスが接続されている場合には、それらは1つのディバイスとして表示されます。

注意：ここでインプット・ディバイスとして登録されていなくても、シンク・オプションのダイアログでシンク・ソースとして定義することは可能です。

OMS スタジオセットアップ...

このコマンドを選ぶと、OMS セットアップのアプリケーションが起動もしくはアクティブとなって、現在有効なスタジオセットアップ・ウィンドウが自動的に開きます。

OMS MIDI セットアップ...

このコマンドを選ぶと、「OMS MIDI Setup」のダイアログが現われます。

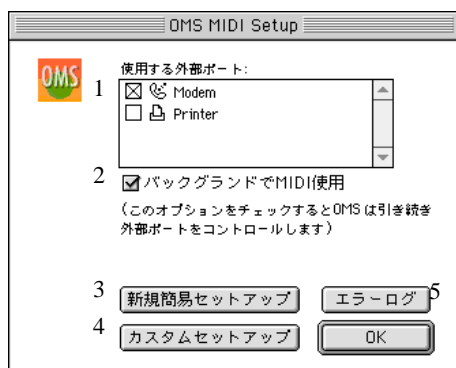


図44.5：「OMS MIDI Setup」ダイアログ

「OMS MIDI Setup」ダイアログ：

- A 「使用する外部ポート」は、OMSがMIDIデータの送受信に使用するシリアル・ポートを指定します。
- B 「バックグラウンドで MIDI 使用」にチェックを入れると、OMSは対応するすべてのアプリケーションが終了されない限り、MIDIインターフェースをコントロールし続けます。Visionを起動してプレイしておく、他のアプリケーションに切り替えても、バックグラウンドで聴くことができます。
- C 「新規簡易セットアップ」は、新しいスタジオ・セットアップ作成の「イージー・セットアップ」を始めます。詳しくはOMSのマニュアルを参照してください。
- D 「カスタムセットアップ」は、OMS セットアップのアプリケーションから、現在有効なスタジオセットアップ・ウィンドウを開きます。OMS セットアップのアプリケーションについてもOMSのマニュアルをご覧ください。
- E 「エラーログ」は、Vision がインストールされてからのシリアルポートでのエラーの記録を表示します。



図 44.6：「シリアルポートエラー」ダイアログ

未設定のチャンネル...

このコマンドを選ぶと「未設定チャンネル」ダイアログが現われます。また、ファイルを開いたり現在のスタジオセットアップを変更した後などに、未設定のチャンネルがあると自動的に現われます。

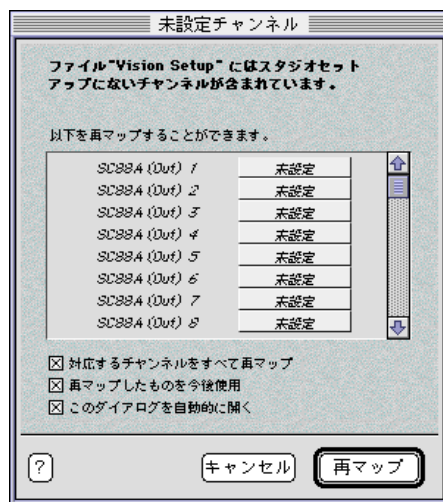


図44.7：「未設定チャンネル」ダイアログ

未設定のチャンネルは、イタリック体でスクロールボックスの左側に表示され、現在有効なスタジオセットアップに認識されていません。これらのチャンネルにアサインされているトラックを聴くためには、再マップする必要があります。

再マップを行うために、スクロールボックス右側の「未設定」をクリックし、ポップアップからデバイスを選択して行きます。

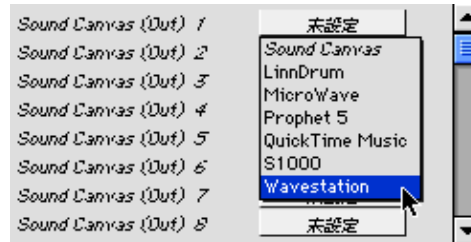


図44.8：デバイスのポップアップ

ダイアログ内の「対応するチャンネルをすべて再マップ」オプションにチェックを入れておくと、認識されなかったデバイスのチャンネルを1つ選択するだけで、そのデバイスの他のチャンネルも自動的に設定されます。チャンネル毎に再マップする手間を省くことができます。

「再マップしたものを今後使用」オプションにチェックを入れておくと、Visionが再マップ情報を記憶し、その未設定のチャンネルに遭遇すると、自動的に再マップします。また、「自動再マッピング...」ダイアログでは、それらを変更することができます。「自動再マッピング...」(410ページ)に記述があります。

「このダイアログを自動的に開く」オプションにチェックを入れておくと、Visionが未設定のチャンネルに遭遇した場合、自動的にこのダイアログが現われます。

「再マップ」はトラック、インストゥルメント、メトロノームサウンドの設定、インプットマップ、フェーダーとコンソール、MIDIキー など多岐に渡って影響を及ぼします。

自動再マッピング...

このコマンドを選ぶと、「自動再マップ」ダイアログが現われます。未設定のチャンネルの再マップ情報を変更する時に使用します。

注意：「自動再マップ」ダイアログの情報は現在有効なスタジオセットアップに保存されます。



図44.9：「自動再マップ」ダイアログ

スクロールボックスの左側には、現在有効なスタジオセットアップに認識されていない未設定のチャンネルが表示されます。Visionが今後同じ未設定のチャンネルに遭遇すると、それらは自動的に右側で設定したデバイス・チャンネルに再マップされます。

右側のデバイスのポップアップ、チャンネルのポップアップから選択することで、再マップの変更をすることができます。不必要な再マップは行を選択してから「ラインの削除」を実行してください。

コマンド&キー ...

このコマンドを選ぶと、コマンド・ウインドウが開きます。キーボード・ショートカットの拡張や、MIDIイベントにコマンドをアサインすることができます。詳しくは「コマンド・ウインドウ」(167ページ)をご覧ください。

色 ...

このコマンドを選ぶと現われるダイアログで、Visionで使用するMIDIインストゥルメントとオーディオ・インストゥルメントの表示色を変更することができます。

第45章:オプション・メニュー(Option)

オプション	ウインドウ	オーデ
シンクオプション...		
✓シンク送信使用		⌘-
✓レコード中クリック	⌘[
プレイ中クリック	⌘]	
カウントオフのみクリック		
メトロノームサウンド...	⌘\	
プレイ中カウントオフ パンチアウトでストップ		
リアルタイムキャプチャー ローカルサブシーケンスタイム		

Options
Sync Options...
Send Sync Enabled ⌘-
✓ Click in Record ⌘[
Click in Play ⌘]
Click in Countoff Only
Metronome Sound... ⌘\
Countoff in Play Stop at Punch Out
Real Time Capture Local Subseq Times

図45.1 : オプション・メニュー

シンクオプション...

このコマンドを選ぶと、「シンクオプション...」のダイアログが現われます。このダイアログでシンク受信モードとディバイス、シンク送信フォーマットとディバイス、そしてSMPTEのフォーマットを設定します。詳しくは「シンクオプション...」(411 ページ) を参照してください。

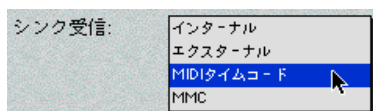
「シンクオプション...」ダイアログ

この項では「シンクオプション...」ダイアログの持つ数々のオプションについて説明します。(図 45.2)



図45.2 : 「シンクオプション...」ダイアログ

- A シンク受信モード：このポップアップメニューから Vision が使用するシンクのモードを選択します。



インターナル

このモードでは、Macintosh の内部クロックを使用し、シーケンスは独自のテンポでプレイされます。

エクスターナル

このモードは、シーケンス機能をもつハードウェアまたはドラムマシンなどの外部ソースと同期をとる場合に用います。シーケンスは同期する外部デバイスのテンポでプレイし、Vision のカウンター・ロケーションは MIDI ソング・ポインター情報に追従します。

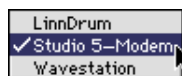
MIDI タイムコード

このモードでは、SMPTE または MTC ソースのタイムコードを使用します。通常はテープデッキなどと同期するために用いますが、MTC を送信できる他のアプリケーションや MIDI デバイスとも同期します。Vision は送られてくるタイムコードを読み込み、シーケンスの SMPTE オフセットの時間を受け取るとプレイを始めます。シーケンスは独自のテンポでプレイします。

MMC

このモードでは、Vision は MMC コマンドを自動的に送信して、MMC に対応する他の機器をコントロールし同期させます。

- B シンク受信デバイス：このポップアップには、選択可能なシンク・ソースがリストアップされます。選択したデバイスが使用され、Vision はソング・ポインター、MIDI ビートクロック、MIDI タイムコード、MIDI マシンコントロールの情報すべてを受信します。ここで選ばれなかった他のデバイスからの同期信号は一切無視されます。、現在有効なスタジオ・セットアップで、シンク情報を送信するデバイスとして定義されたものすべてが、ポップアップに表示されます。



- C リモートスタート：外部のデバイスまたはプログラムから、Vision をプレイ / ストップさせるには、ここにチェックを入れてください。

MTC またはビートクロックで同期していれば、Vision を他のシンク・ソースのスレープにします。

尚、Vision のシンク受信モードがインターナルに設定されている場合には、Galaxy (あるいは他の OMS Timer に対応するアプリケーション) からプレイ / ストップさせることができます。

リモートスタートを設定すると Vision のコントロールバー内のプレイボタンが点滅し、外部からのシンク情報を待っている状態を表わします。

- D オーディオをテープにロック：このオプションはオーディオのプレイバック・サンプルレートを調整し、送られてくる SMPTE タイムコードの揺らぎを補正します。

詳細については「Audio リファレンス・マニュアル」を参照してください

- E シンク送信：ポップアップで Vision が送信するシンク情報の種類を設定します。



通常、ドラム・マシンやシーケンス機能をもつハードウェアなどへ送信する時にはビートクロックを、外部シンク・ボックスや他のアプリケーションなどへ送信する時には MIDI タイムコードを選択します。シンク情報を送信しない場合は「なし」を選んでください。

注意：ビートクロックを選択すると MIDI ソング・ポインターの情報も伝達されます。

- F シンク送信デバイス：現在有効なスタジオ・セットアップにおいて、シンク情報を受信すると定義されたデバイスがこのスクロールボックスに表示されます。

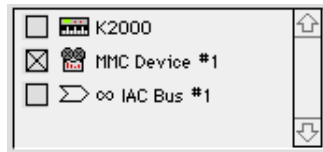
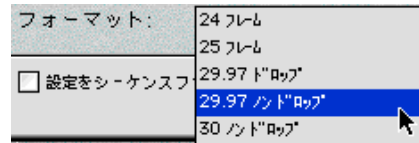


図45.3：シンク送信 Device List

ここでチェックを入れたデバイスすべてに、シンク送信のポップアップで指定した種類のシンク情報が送信されます。

図45.3の例では、MMC Device #1 のみがシンク送信先として選ばれているので、K2000 と IAC Bus #1 にシンク情報は送信されません。

- G SMPTE フォーマット：このポップアップでは、Vision が画面表示や演算処理に使用する SMPTE フォーマットを選択します。同期する SMPTE タイム・コードを一致させてください。フォーマットを変更すると、すべてのシーケンスのオフセットフレームナンバーが調整されます。



Vision はファイル毎に SMPTE フォーマットを保存し、現在のフォーマットと異なるファイルを開く時には、SMPTE スタート・タイムを再計算します。これらフォーマットの詳細については「SMPTE のフレームレート」（148 ページ）をご覧ください。

- H 設定をシーケンスファイルに保存：ここにチェックを入れると、これらシンクの設定をシーケンスファイルに保存します。ここにチェックを入れると、これら「シンク・オプション...」の設定をセットにして、シーケンスファイルに保存します。すべてのファイルがそれぞれのシンクオプション設定を所有することになり、多岐にわたったメディアでの作業をスムーズに行うことができます。

シンク送信使用 (COMMAND -)

このメニュー項目はシンク送信の使用 / 不使用を切り替えます。前述のようにシンク情報の種類は「シンクオプション...」ダイアログから選んでください。(「シンクオプション...」(411ページ参照))

レコード中クリック (Option-[)

録音中にクリック(メトロノーム音)を聞きたい場合は、ここにチェックを入れてください。

プレイ中クリック (Option-])

プレイ中にクリックを聞きたい場合は、ここにチェックを入れてください。

カウントオフのみクリック

クリックをカウントオフの時だけに聞きたい場合は、ここにチェックを入れてください。

メトロノームサウンド (Option-¥)

このコマンドを選ぶと、「メトロノームサウンド」ダイアログが開きます。このダイアログ内のラジオボタンで、メトロノームの音を MIDI ノートとして MIDI デバイスへ送るか、Macintosh のスピーカーから再生するかを選んでください。尚、前述のレコード中クリック、プレイ中クリック、カウントオフのみクリックを、ここで設定することができます。

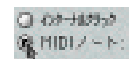
MIDI ノートを選択するとメトロノームサウンドをレイアウトすることができます。

- a [J] : 「オプション」メニューから「メトロノームサウンド」を選ぶ。
[E] : Options>Metronome Sound
「メトロノームサウンド」ダイアログが開きます。



図 45.4 : 「メトロノームサウンド」ダイアログ

- b MIDI ノートのラジオボタンをクリックする。



第46章:ウインドウ・メニュー

ウインドウ	オーディオ	Windows	
シーケンス	⌘Q	Sequences	⌘Q
トラック	⌘S	Tracks	⌘S
リスト	⌘L	List	⌘L
パルス	⌘D	Pulse	⌘D
グラフィック	⌘E	Graphic	⌘E
ノーテーション	⌘N	Notation	⌘N
MIDI インスツルメント	⌘I	Instruments	⌘I
Audio インスツルメント	⌘J	Audio Instruments	⌘J
選択と修正	⌘V	Select & Modify	⌘V
ネーム	⌘P	Names	⌘P
インプットマップ	⌘M	Input Map	⌘M
MIDIキー	⌘K	MIDIKeys	⌘K
フェーダー	⌘F	Faders	⌘F
コンソール	▶	Consoles	▶
コントロールバー	⌘A	Control Bar	⌘A
カウンター		Counter	
レコードモニター	⌘W	Record Monitor	⌘W
インプットエフェクト		Input Effect	
プレーヤー & キュー		Players & Queue	
設定		Settings	
MTC		MTC	
QuickTime ムービー		QuickTime Movie	

図46.1 : ウインドウ・メニュー

メニューから必要な項目を選び、とそのウインドウが開けます

シーケンス・ウインドウ (Sequences) (Option-Q)

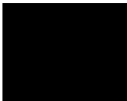
シーケンス・ウインドウには、現在開かれているファイル内のすべてのシーケンス、セグメント、シーケンス・テンプレートが表示されます。詳細については第24章「シーケンス・ウインドウ」(195 ページ) を参照してください。

トラック・ウインドウ (Tracks) (Option-S)

トラック・ウインドウ には、現在のシーケンス内のトラックが表示され、広範な選択や修正が可能です。詳細については第25章「トラック・ウインドウ」(201 ページ) を参照してください。

リスト・ウインドウ (List) (Option-L)

リストウインドウには、トラック内のすべてのイベント (MIDI ノート、コピーライト情報、システム・エクスクリューシブ・データ、テキスト・データとしての歌詞など) が時系列に従ってリスト表示されます。詳細については第29章「リスト・ウインドウ」(255 ページ) を参照してください。



パルス・ウインドウ (Pulse) (Option-D)

パルス・ウインドウには、現在のシーケンスに存在するすべてのドラム・トラックが表示され、編集をすることができます。パルスウインドウ内のノート・グリッドの領域でドラムパターンの作成や編集をします。詳細については第26章「パルス・ウインドウ」(219ページ)を参照してください。

グラフィック・ウインドウ (Graphic) (Option-E)

グラフィック・ウインドウでは、MIDIデータがピアノロール画面に表示されます。1つのグラフィック・ウインドウには1トラックが表示されます。複数のウインドウを同時に開くこともできます。

詳細については第27章：グラフィック・ウインドウを参照してください。

ノーテーション・ウインドウ (Notation) (Option-N)

ノーテーション・ウインドウには、MIDIノートが楽譜として表示されます。通常は各トラック毎に五線譜が1つ与えられます。マルチ・トラックを楽譜上にのせることもできます。また複数のトラックを、複数の五線譜で1つの画面に表示させて比較することもできます。

詳細については第30章「ノーテーション・ウインドウ」(265ページ)を参照してください。

MIDI インストゥルメント・ウインドウ (MIDI Instrument) (Option-I)

インストゥルメント・ウインドウはMIDIインストゥルメントに関する細かいセッティングを表示します。詳細については第32章「MIDIインストゥルメント・ウインドウ」(283ページ)を参照してください。

Audio インストゥルメント・ウインドウ (Audio Instrument) (Option-J)

このコマンドを選ぶと、オーディオ・インストゥルメント・ウインドウが開きます。



図 46.2 : Sound Manager 用 Audio インストゥルメント・ウインドウ

注意：お使いのオーディオ・ハードウェアによって、Audio インストゥルメント・ウインドウは異なる場合があります。

オーディオ・インストゥルメント・ウインドウでは、次の様なオーディオ・プレイバックのパラメーターを設定します。

- ・ プレイバック・ボイス
- ・ オーディオ・アウトプット
- ・ オーディオ・インストゥルメントのミュート / ソロ
- ・ オーディオ・インストゥルメント名

このウインドウは、他にも様々な重要な側面を持っています。詳細については「Audioリファレンス・マニュアル」を参照してください。

選択と修正ウインドウ (Select & Modify) (Option-Y)

このコマンドを選ぶと、「選択と修正」ウインドウが、前回レイアウトした形で現われます。「選択と修正」ウインドウでは、詳細にわたる「選択と修正」の編集を行うことができます。詳細については第16章「選択と修正 (Select & Modify)」(117 ページ) を参照してください。

ネーム・ウインドウ (Names) (Option-P)

このウインドウでは、パッチ、コントローラー、ノートに名称を設定することができます。これらを番号で管理するよりも、名称で管理した方がより円滑に作業が進みます。

またユニバーサル・ライブラリアン Galaxy を使うと、Vision とリンクしてネーム情報を自動的に更新させることができます。Galaxy については Opcode にお問い合わせください。

詳細については第33章「ネーム・ウインドウ」(293 ページ) を参照してください。

インプットマップ・ウインドウ (Input Map) (Option-M)

インプットマップ・ウインドウでは、各デバイス・チャンネルに対して異なるレンジ、インストゥルメント、あるいはシーケンスをアサインすることができます。詳細については第34章「インプットマップ・ウインドウ」(313 ページ) を参照してください。

MIDIキー・ウインドウ (MIDIKeys) (Option-K)

MIDI コントローラーのイベントに、Macintosh のキーボードのキー・コンビネーションをマップします。Macintosh のキーボードをタイプするのと同じ作業を、MIDI キーボードを使って行うことができます。詳細については「MIDI キーウインドウ」(169 ページ) を参照してください。

フェーダー・ウインドウ (Faders) (Option-F)

Vision は、最大 224 のフェーダーをサポートしますが、このウインドウではその内 32 のフェーダーを設定することができます。各フェーダーはピッチ・ベンドやアフタータッチだけではなく、あらゆるコントローラーを送信でき、インストゥルメントにペロシティー・フェードを設定することができます。またフェーダーの1つでテンポをコントロールすることもできます。詳細については第37章「フェーダー・ウインドウ」(331 ページ) を参照してください。

コンソール・ウインドウ (Console)

前述のフェーダー・ウインドウでは扱うことのできない残り192個のフェーダーは、このコンソール・ウインドウからコントロールします。詳細については第38章「コンソール・ウインドウ」(337 ページ) を参照してください。

コントロールバー (Control) (Option-A)

Visionの主要な操作は、このコントロールバーで行います。通常はMacintoshのメニューバーのすぐ下に表示されます。他のウインドウの下に隠れてしまった場合にこのコマンドを利用します。詳細については第23章「コントロール・バー」(181 ページ) を参照してください。

カウンター (Counter)

このコマンドを選ぶとカウンター・ウインドウが開きます。このウインドウはコントロールバーのカウンター表示を大幅に拡大したものです。



図46.3：カウンター・ウインドウ

サブメニューでフォントとタイム・フォーマット (小節、拍、ユニット / 絶対的 SMPTE 時間 / 相対的 SMPTE 時間) の設定が可能です。

このウインドウの拡大または縮小は、通常の Macintosh のウインドウと同様です。

詳細については「カウンター」(189 ページ) を参照してください。

レコードモニター (Record Monitor) (Option-W)

このコマンドを選ぶと、レコードモニター・ウインドウが開きます。



図46.4：Sound Manager用レコードモニター・ウインドウ

注意：お使いのオーディオ・ハードウェアによってレコードモニターは異なる場合があります。

レコードモニター・ウインドウは、デジタル・オーディオのレコーディング時に使用します。詳細については「Audioリファレンス・マニュアル」を参照してください。

インプットエフェクト (Input Effect)

インプットエフェクト・ウインドウには2つのモードがあり、MIDI コントローラーから入力されたノートに、アルペジオあるいはリピートの処理を施すことができます。詳細については「インプットエフェクト・ウインドウ」(113 ページ) を参照してください。

プレーヤー & キュー (Players & Queue)

プレーヤー & キュー・ウインドウを表示させると、シーケンスを順番にプレイバックしたり、同時に複数のシーケンスをプレイバックさせ、マルチ・シーケンスにすることもできます。詳細については「プレーヤー&キュー・ウインドウ」(111 ページ) を参照してください。

設定 (Settings)

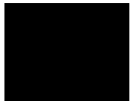
この「設定」ウインドウでは、「ノート挿入」「ストリップチャート&ナッジ」「エディットコントローラー」などの数々の Vision の環境設定を行います。詳細については第 35 章「設定ウインドウ」(319 ページ) を参照してください。

MMC

MIDI マシン・コントロールのデバイスを Vision からコントロールする時に、このウインドウを使用します。詳細については第 39 章「MMC ウインドウ」(353 ページ) を参照してください。

QuickTime ムービー (QuickTime Movie)

QuickTime ムービー・ウインドウでは、QuickTime ムービーを開いて、Vision のシーケンスに同期して再生することができます。詳細については第 40 章「QuickTime ムービー・ウインドウ」(363 ページ) を参照してください。



第47章:ヘルプ・メニュー

Visionのヘルプ・メニューからは、Appleのヘルプとオールノートオフのコマンドに加え、以下のVisionヘルプを使用することができます。

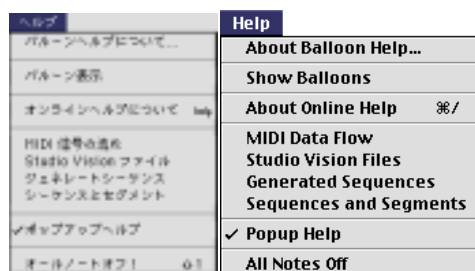


図47.1: ヘルプ・メニュー

Studio Vision ファイル (Studio Vision File)

このコマンドを選ぶと、Visionのファイルとそれに付随して「保存」されるものについての概要が表示されます。詳細については第19章「ファイル管理」を参照して下さい。

ジェネレートシーケンス (Generated Sequences)

このコマンドを選ぶと、ジェネレートシーケンスの概要が表示されます。画面のどこかをクリックすれば次のページに進むことができます。詳細については第14章: ジェネレート・シーケンスを参照して下さい。

オンラインヘルプについて (COMMAND-/)

このコマンドを選ぶと、オンラインヘルプについての概要が表示されます。

MIDI信号の流れ (MIDI Data Flow)

このコマンドを選ぶと、MIDI信号の流れをチャートで表示します。

シーケンスとセグメント (Sequences and Segments)

このコマンドを選ぶと、シーケンスとセグメントの概要が表示されます。シーケンスを繋いでソングにする方法やセグメント/ループの作成について説明します。

詳細については第13章「セグメント、ループ、シーケンスイベント (Segments, Loops, and Sequence Events)」を参照して下さい。

ポップアップヘルプ (Pop-up Help)

ここにチェックマークを入れておくと、オンラインヘルプはマウスをクリックするまで画面に表示され続けます。チェックをはずしておくと、マウスを押えている間だけ表示されます。詳細については「Visionのオンスクリーンヘルプ」(16ページ)を参照して下さい。

オールノートオフ! (All Notes Off)

このコマンドを選ぶと、オールノートオフのメッセージが送信され、すべてのインストゥルメントのサウンドをオフにします。また、サステイン・ペダルもオフにし、ピッチベンドもセンターに戻します。

- c チャンネルのポップアップでインストゥルメントをアサインする。「アクセントあり」「アクセントなし」の両方を設定する。



- d ノートのポップアップでピッチを選ぶ。



図のようにノートのフィールドをクリックすると音を確認することができます。

- e 必要に応じてベロシティとデュレーションを調整する。

パンチアウトでストップ

この項目にチェックを入れておけば、パンチ・レコーディング時、パンチアウト・ポイントで自動的に録音が停止します。



リアルタイムキャプチャー

トラックの録音中に、シーケンスに割り振られている「キー」をタイプするとそのシーケンスが再生され、同時にそのトラックへ録音されます。この時、「リアルタイムキャプチャー」のチェックが外れていると、そのシーケンスはシーケンスイベントとしてキャプチャー（獲得）されません。

「リアルタイムキャプチャー」にチェックが入っている場合には、MIDIイベントとしてキャプチャーされます。これを利用して、シーケンスを再生させながらリアルタイムでの編集（クオンタイズ値、ミュートやソロの設定、ジェネレート・シーケンスのパラメーターなど）の録音が可能です。尚、インストゥルメント・ウィンドウでの変更は録音されません。

プレイ中カウントオフ

カウントオフでのクリックの有無を切り替えます

レコード開始モード（188ページ）が「スタンバイ」に設定されている場合には、この項目は関係ありません。

ローカルサブシーケンスタイム

この項目にチェックが入っている状態で、シーケンスイベントのブロックをダブルクリックしてエディット・ウインドウを開くと、ブロックの位置に関係無くブロックの先頭が1小節目と表示されます。このウインドウはペアレントシーケンスから独立したローカルなウインドウと考えられ、このようなウインドウがアクティブな状態でのプレイ/レコードは、このシーケンスイベントのみのものとなります。

ローカルサブシーケンスタイムのチェックが外れている場合に、シーケンスイベントのブロックをダブルクリックして編集ウインドウを開いてみると、その1小節目の位置は、ペアレントシーケンス内のそのシーケンスイベントの位置に一致しています。これらのウインドウにおいて、通常のプレイ/レコードが行われれば、ペアレントシーケンスにおいても再生され、そのシーケンスイベントは、ペアレントシーケンスの範疇で捉えられていると考えられます。

索引

F

Faders <-> Controllers 126

I

I- ビームツール 57

ストリップ・チャート 241

M

MIDI

オーディオとの違い (誤解) 9

用語解説 8

MIDI ファイル

~について 377

MIDI キー

シーケンス 197

ドラムマシンスタイルのループ・レコーディング
45

特別な MIDI キー 170

MIDI キー・ウインドウ 169

MIDI キー・ウインドウメニュー 171

MIDI キー使用 171

MIDI シフト、MIDI キー 170

MIDI ビートクロックに同期 145

MIDI マシンコントロール

MMC ウインドウ 353

MMC デバイスの設定 353

MMC ウインドウの概略 353

トランスポート・コントロール 354

MIDI マシンコントロール

Tascam DA-88 を使った例 359

例 359

MIDI 機器制御

シンク モード 412

MMC 412

N

Nudge settings

in Settings Window 320

O

OMS

OMS について 11

Studio Setup ドキュメント 154

スタジオ・セットアップ 11

OMS スタジオ・セットアップ

インストールメント 288

Q

Quick Time のオーディオをインポート 381

QuickTime ムービー

General MIDI 音源を使用する 372

インポート 363

エクスポート 381

リファレンス設定 363

QuickTime ムービー・ウインドウ

構成 365

メニュー 367

S

Settings Window

Nudge settings 320

SMPTE

オフセット 148

タイムコードをカウンターに表示 189

フレームとビットについて 190

SMPTE オフセット

シーケンス 54, 209

Sustain Audio Across Segment

セグメント終了後も音を継続 322

Sustain Notes Across Segment

MIDI セグメント終了後も音を継続 322

V

Vision

オンライン・ヘルプ 16

コントロールバー 13

ファイル 153

基本 11

操作 19

必要なシステム 3

編集ウインドウ 14

Vision Editing Templates (編集テンプレート) 153

Vision Grooves file

編集 165

Vision Grooves ファイル 153

Vision ファイル

新規作成 375

Vision セットアップ 153

- Vision セットアップファイル
 - 保存されるアイテム 155
- Vision ファイル 153
 - 保存できる情報 154
 - 保存ファイル 154
- Vision プリファレンス
 - 設定に関する情報を保存 156
- あ
- アウトポイント・フィールド 193
- アウトポイント・ボタン 194
- アピアランス設定 324
- アフタータッチ
 - ストリップ・チャートでのボリアフタータッチ 248
 - リスト・ウインドウでの挿入 258
- アプリケーションのシステム 3
- アルペジオ
 - インプットエフェクト 113
- アレンジとミキシング 85
- い
- イベントエンドタイム表示
 - リスト・ウインドウ 263
- イベント移動のコマンド 77
- 入れ子型
 - シーケンスイベント 101
- 色のイニシャライズ 290
- インサート
 - ストリップ・チャートのパッチイベント 248
 - ストリップ・チャートのフェーダーイベント 248
 - ペンシル・ツールでのノートの挿入 37
 - マシッドラムスティック・ツール 40
 - リスト・ウインドウでのイベントの挿入 256
 - リスト・ウインドウでのシーケンスイベント 260
 - リスト・ウインドウでのノート挿入 256
 - リスト・ウインドウでのパッチイベント 256
 - リスト・ウインドウのイベント挿入 103
 - リスト・ウインドウのコントローラーイベント 258
- インストールメント
 - OMS スタジオ・セットアップ 288
 - オーバーフローモード 177, 286
 - カスタム 175
 - カラー 284
 - スタジオセットアップから作成 289
 - スプリットインストールメントの作成 176
 - セレクト - ・ドット 22
 - トランスポーズ 83
 - トランスポーズマップ 284
 - ベロシティ 287
 - ムーブ・カーソルによる並び替え 22
 - モノ・モード 286
 - レイヤーモード 175, 286
 - 簡単なトランスポーズ 287
- インストールメント・ウインドウ 283
 - インストールメントボタンで開く 184
- インストールメント・ボタン 184
- インストールメント
 - 不使用のインストールメントを選択 290
- インターバル・トランスポーズ 132
- インバート・トランスポーズ 132
- インフォメーション・ボタン 209
- インプットエフェクト
 - アルペジオ 113
 - グリッドとグループクオンタイズ 114
 - スペース 114
 - デューレーション 114
 - リビート 113
- インプットエフェクトの MIDI キー 171
- インプットエフェクト・ウインドウ 113
- インプットマップ
 - シーケンスをトリガーする 314
 - トリガーモード 315
- インプットマップ・ウインドウ 313
- インポイント・フィールド 193
- インポイント・ボタン 193
- インポート
 - QuickTime 381
 - QuickTime ムービー 363
- う
- ウインドウ
 - 全てを閉じる 378
 - ウインドウ・バックグラウンド 324
 - コントロール・バーから開く 194
 - 現在開いている全てのウインドウへのアクセス 21
 - 操作 19

- 編集 14
- ウインドウメニュー
 - MMC 353
 - インストールメント 283
 - カウンター 420
 - コンソール・ウインドウ 420
 - コントロールバー 420
 - フェーダー・ウインドウ 419
 - インプットエフェクト 113
 - プレーヤー & キュー 111
- ウインドウを閉じる 378
- ウインドウ・ボタン
 - コントロール・バー 194
- ウインドウ・メニュー 26
 - MIDI キー 169
 - インストールメント・ウインドウ 418
 - インプットマップ 313
 - オーディオ・インストールメント 418
 - グラフィック・ウインドウ 418
 - コントロール・バー 181
 - シーケンス・ウインドウ 417
 - トラック 201
 - トラック・ウインドウ 417
 - ノートーション・ウインドウ 418
 - パルス 219
 - パルス・ウインドウ 418
 - リスト 255
 - レコードモニター 420
 - 設定 319
- え
- エクステンズの MIDI キー 171
- エクスポート
 - QuickTime ムービー 381
 - オーディオミックス 381
 - クリップボード 381
- エディットポイント 66
- お
- オーディオミックスをエクスポート 381
- オーディオ・インストールメント
 - 選択と修正ウインドウ 419
- オーディオ・インストールメント・ウインドウ 418
- オートマップ・トランスポーズ 133
- オープンウインドウ・ポップアップ 21
- オールノートオフコマンド 424
- オプション メニュー
 - シンク送信使用 414
 - パンチアウトでストップ 415
 - プレイ中クリック 414
 - リアルタイムキャプチャー 415
 - レコード中クリック 414
 - ローカルサブシーケンスタイム 416
- オフセット, SMPTE 54, 209
- オフセット情報を表示
 - トラック・ウインドウ 217
- オンライン・ヘルプ 16
- か
- カーソルクオンタイズ 58
- カーソルツール 57
- カーソル表示 58
- 外部クロック 412
- 外部シンク
 - オートパンチ 147
- 外部同期
 - スタンバイ 147
- 外部同期デバイスのスレーブとして 145
- カウンター, コントロールバー 189
- カウンター・ウインドウ 420
- カウントオフ (Countoff) モード, レコード開始ボタン
隠す
 - ノート・グリッド 219
- 歌詞
 - リスト・ウインドウのイベント挿入 257
- 188
- カスタムインストールメント 175
 - オーバーフローモード 177
 - スプリット 176
 - レイヤー 175
- 画面に合わせてズーム・ボタン 24
- カラー
 - インストールメントカラー 284
- き
- キー / スケール・トランスポーズ 132
- キーコマンドの割り当て 168
- 既存のテンポを調整 137

キュー・モード 111

く

クオンタイズ 396, 399

クオンタイズタイプのポップアップ 127

クオンタイズ値のポップアップ 74

クオンタイズ値のポップアップのショートカット
75

グリッド 69

グリッドパラメータ 127

グループ 70

グループソース 130

グループ・クオンタイズ 130

コマンド 74

テンプレート 161

パラメーター 127

プレイ・クオンタイズ 72

レコード・クオンタイズ 76

強さ 128

実践 76

値 127

適用 70

クオンタイズについて 69

クオンタイズ・コマンド 74

クオンタイズ値のポップアップ 74

グラフィック・ウインドウ

トラックコントロール 55

ピッチレンジの選択 233

表示されるインストールメントの特定 236

グラフィック・ウインドウ・メニュー 235

グラフィック表示モード、ノート・グリッド 224

クリックトラック

再クロック 140

グリッド・クオンタイズ 69

パラメーター 127

クリップボードの時間獲得 389

クリップボードへエクスポート 381

クリップボードを挿入 387

グルーピングフェーダー 349

グループファイル 165

グループ・クオンタイズ 70

カスタム・グループの作成 165

パラメーター 130

クロマティック 132

こ

この 217

コピー

パッチイベント 88

フェーダー 値 335

コピーパッチ・コマンド 88

コマンド・ウインドウ 167

コマンドセクション 167

数字キー (Digits) セクション 167

コマンド・ウインドウのメニュー 168

コメント

シーケンス・ウインドウ 197

コンソール

グルーピングフェーダー 349

コンソールについて 337

チャンネル 338

作成 347

コンソール・ウインドウ

コンソール・ウインドウの概略 338

コンソール・ウインドウ・メニュー 340

コンソール作成 347

コンティニュー・ボタン 186

コントローラーイベント

フェーダーイベントに変換 126

よく使うコントローラー 323

リスト・ウインドウでの挿入 258

再アサイン 396

属性の選択 125

コントローラーの値を変更

選択と修正ウインドウ 124

コントローラー・イベント

ファインコントローラーの値 323

再アサイン 126

値の変更 124

コントロール

シーケンス 53

トラック 54

トラック, グラフィック・ウインドウ 55

トラック, リスト・ウインドウ 55

パンチ・モード 192

ループ・モード 192

- コントロールバー 13
- コントロール・バー 181
 - ウインドウ・ボタン 194
 - カウンター 189
 - トランスポート・コントロール 185
 - パンチとループのコントロール 192
 - マーカーポップアップ 191
 - メモリー表示ポップアップ 191
 - レコードモード・ポップアップ 181
 - レコード開始ボタン 188
 - 同期のポップアップ 187
 - 有効なシーケンスのポップアップ 182
 - 有効なトラックのポップアップ 182
 - 有効なパッチのポップアップ 184
- さ
- 再アサイン 126, 396
- 再クロック
 - ダイアログ 141
- 再生
 - コマンド・キー 26
 - コンティニュー・ボタン 186
 - 始めからスタート・ボタン 185
- 削除
 - 選択された時間 390
- し
- シーケンス
 - MIDI キー 197
 - SMPTE オフセット 209
 - SMPTE オフセット 54
 - インプットマップからトリガーする 314
 - コントロール 53
 - シーケンス イベントとしてのステップレコーディング 85
 - シーケンスについて 13
 - ショートカット・キー 196
 - シンク・モード 210
 - スタートポイント 210
 - セグメントに分割 86
 - セクタ - ・ドット 22
 - つなぎあわせる 85
 - テンプレート 159
 - ネーム 196
 - ムーブ・カーソルによる並び替え 22
 - リアルタイムキャプチャー 415
 - リファレンス 100, 197
 - ループ 205
 - 弱起 210
 - 複製 198
 - 有効なシーケンスのポップアップ 182
 - 有効なシーケンスを切り替える 19
 - シーケンス (Seq) ボタン 182
 - シーケンスイベント
 - シーケンスを連結する 99
 - ステップレコーディング 85
 - ソングトラック 99
 - ドラッグによるリサイズ 96
 - トランスポーズ 97
 - パラメーター 96
 - プレイヤー 97
 - ベアレントとチャイルドシーケンスの相互関係 98
 - ミュート 97
 - リストウインドウ内の 102
 - リスト・ウインドウでの挿入 260
 - リスト・ウインドウのイベント挿入 103
 - ローカルサブシーケンスタイム 416
 - ローカルシーケンスタイム 100
 - 概要 96
 - 入れ子型 101
 - 分解 101
 - シーケンスイベントのタイプ 103
 - シーケンスイベントの分解 101
 - シーケンスとセグメントの参照項目 100
 - シーケンスファイルに記憶 413
 - シーケンスを連結する 99
 - シーケンス・イベント
 - オーディオを延ばす 322
 - ノートを延ばす 322
 - シーケンス・ウインドウ
 - コメント 197
 - コラムの説明 196
 - シーケンス (Seq) ボタン 182
 - シーケンスセクション 195
 - セグメントセクション 195

- リファレンス 197
- 表示位置初期設定 199
- シーケンス・ウインドウのメニュー 198
- シーケンス・ウインドウ・メニュー
 - シーケンス 195
- シーケンス・テンプレート 159
- シーケンス情報
 - SMPTE オフセット 54
 - スタートポイント 54
 - 情報ボタン 54
 - 同期モード 54
- シーケンス選択ポップアップ 19
- ジェネレート・シーケンス
 - アタック・モード 107
 - オーダーモード 110
 - デュレーション・モード 108
 - ノートトラック 109
 - リズムトラック 109
 - ループ 110
 - 概要 105
 - 作成 106
- システム・エクススクレーシブ
 - スルー 323
 - リスト・ウインドウでの挿入 259
- システム・エクススクレーシブ・スルーを有効にする使用
 - シンク送信 414
- 新規 375323
- 実行メニュー 395, 396
 - スプリットノートの選択 402
 - すべてを選択 402
 - トランスポーズ 396
 - リバーズ・タイム 400
 - 再アサイン 396
 - 条件つき選択 401
 - 選択
 - 重複箇所 403
 - 選択と修正 399
 - 選択箇所からプレイ 401
 - 選択箇所をクオンタイズ 399
- 修正と選択
 - 修正のタイプ 122
- 修正のタイプ 122
- 修正精度の設定 125
- 小節, 拍, ユニット
 - フィールドへのタイプ入力 28
 - マーカー・ロケーションを使ったフィールドの編集 28
- 消去の MIDI キー 170
- シフト
 - トラックデータの永久シフト 76
 - プレイ・シフト 73
- 弱起 210
- シャトルバー 186
- 条件つき選択 401
- 情報エリア
 - シーケンスイベント 96
 - パルス・ウインドウ 220
 - プレイ・クオンタイズ設定 72
- 情報ボタン 54
- ショートカットキー
 - コマンド, 再アサイン 167
- ショートカット・キー
 - シーケンス 196
- 新規ドラムトラック 228
- シンクモード 412
- シンク受信デバイス 412
- シンク受信モード 412
- シンク送信使用 414
- す
- ズーム 24
 - ズームアウト・ボタン 24
 - ズームイン・ボタン 24
 - ストリップ・チャートでズーム 252
 - マージン 25
 - マウス 25
 - 画面に合わせてズーム・ボタン 24
- ズームアウト・ボタン 24
- ズームイン・ボタン 24
- スクラブ
 - シャトルバー 186
 - マウス 26
- スクロール
 - ハンド・カーソル 25

- スケールタイム 138
 - オーディオループに合わせる 139
 - ルーラー 139
- スケール・ツール, ストリップ・チャート 242
- スタジオセットアップから作成 289
- スタンダード MIDI ファイルについて 377
- スタンバイ (Wait for Note) モード
 - レコード開始ボタン 188
- ステップウインドウ 325
- ステップレコーディング
 - シーケンスイベント 85
 - ヒント 43
- ステップ・ウインドウ
 - スペース, テンキーを使った設定 326
 - スペースの設定 325
 - デュレーション設定 327
 - 連符 326
- ステップ・ウインドウでの連符 326
- ステップ・レコーディング 42
 - ステップウインドウ 325
- ストリップ・チャート
 - コンテンツのポップアップ 240
 - コントローラーイベント 249
 - ズーム 252
 - ストリップ・チャートとは 239
 - ツール 241
 - テンポイベント 250
 - パッチイベント 248
 - パラボラでカーブを描く 245
 - フェーダーイベント 248
 - ベロシティの編集 61
 - リサイズ 251
 - 使用 247
 - 波形の形状 246
 - 波形の周期 320
 - 複数のトラック 251
 - 変数のポップアップ 242
- ストレート・シェイプ, ストリップ・チャート 244
- スプリット
 - カスタムインストゥルメント 176
- スプリットとノート 402
- 全てを選択 402
- 全てを閉じる 378
- せ
- セグメント
 - ドラッグによるリサイズ 96
 - トラック内でのループ 95
 - トラック領域内のセグメント 95
 - リファレンス 100
 - 概念 93
 - 作成 86, 94
 - 使われていないセグメントを自動的に消去 93
- セグメント / ループの作成コマンド 94
- セグメント / ループを作成 393
- セグメント / ループを作成ダイアログ 86
- 設定 319
- セットアップとして保存 379
- セットアップファイル 153
- セレクト - ・ドット 22
- 選択と修正ウインドウメニュー 123
- 正確 (Exact) モード 59
- 設定ウインドウ 319
 - アビタランス設定 324
 - リアルタイム設定 322
- 設定を開く 376
- 選択
 - I ビームツール 64
 - グラフィック・ウインドウにおけるノートの選択 232
 - スプリットノート 402
 - すべて 402
 - タイムレンジ 64
 - データの領域 63
 - トラック 203
 - ピッチレンジ 65
 - マーカーツール 63
 - リファイン 118
 - 重複箇所 403
 - 条件つき 401
 - 条件付き選択 121
 - 不使用のインストゥルメント 290
 - 付加 118
 - 複数のトラック 65

- 複数のドラムノートライン 65
- 選択された時間の削除 390
- 選択と修正
 - イベントタイプ・ポップアップ 118
 - テンプレート 163
 - 選択を行う 121
 - 属性 120
 - 属性の選択 119
- 選択と修正ウインドウ
 - ボタン 119
 - 修正タイプポップアップ 118
 - 説明 118
- 選択の属性 120
- 選択箇所からプレイ 401
- そ
- 操作方法 19
- 挿入
 - クリップボード 387
 - トラック 389
 - ペンシル・ツールでのノートの挿入 37
 - マジックドラムスティックツールによるノートの挿入 224
 - マジックドラムスティック・ツール 40
- 属性の選択 119
- ソフトウェアの登録 3
- ソングトラック 99
 - シーケンスイベントを連結する 99
- た
- ダイアトニック・トランスポーズ 132
- つ
- 次のマーカーへボタン 186
- 次のレコードトラック 394
- て
- テキスト
 - リスト・ウインドウでの挿入 257
- テキスト・フィールド 27
- デュレーション 327
- デュレーションカーソル 60
- テンプレート
 - クオンタイズ 161
 - シーケンス 159
 - トランスポーズ 161
- 選択と修正 163
- テンポ
 - コントロールバーでの設定 190
 - コンピューターのキーボードでタップする 136
 - シーケンスの設定 208
 - トラック・ウインドウのフィールド 208
 - 既存のテンポを調整 137
- テンポトラック
 - ストリップ・チャートでの挿入 250
 - リスト・ウインドウ 255
 - レコーディング 135
- テンポをタップする 136
- テンポ・トラック
 - リストウインドウでの切り替え 20
- と
- 同期 54, 145
 - SMPTE フォーマット 413
 - SMPTE オフセット 148
 - SMPTE タイムコード 146
 - シンク受信デバイス 412
 - シンク受信モード 412
 - シンク送信デバイス 413
 - シンク送信モード 413
 - 設定 413
 - 同期のポップアップ 187
- 同期のポップアップ
 - コントロール・バー 187
- 特別な MIDI キー 170
- 同時に起こるイベントの順序変更 264
- トラック
 - コントロール 54
 - ジェネレート・シーケンス 109
 - セグメントのループ 95
 - セグメントを作成 94
 - セレクト - ・ドット 22
 - トラックについて 11
 - トラック・ウインドウでのループ 205
 - ドラム・トラック 221
 - ノートーション・ウインドウにおける表示 / 非表示 21
 - プレイ・クオンタイズ 72
 - プレイ・シフト 73

- ペースト 386
- ミュート 204
- ムーブ・カーソルによる並び替え 22
- レコーディング 33
- 新規トラックの追加 20
- 選択 203
- 挿入 389
- 有効なトラックのポップアップ 182
- 有効なトラックを切り替える 20
- トラックウィンドウ
 - ジェネレート・シーケンス 105
- トラックウィンドウパッチコラム 88
- トラックオーバービュー
 - トラックのブロック 62
 - フレーズ・モード 211
 - ブロック・モード 212
- トラックの長さ
 - リスト・ウインドウ 55
- トラック・ウインドウ 201
 - インフォメーション・ボタン 209
 - オフセット情報を表示 217
 - ディバイダー 202
 - ミュート・コラム 204
- トラック・ウインドウ・メニュー 216
- トラック選択ポップアップ
 - グラフィック・ウインドウ 20
 - リスト・ウインドウ 20
- トラック選択ポップアップ ノーテーション・ウインドウ 21
- ドラムノートライン 222
- ドラムノート・ライン
 - セレクト・ドット 22
 - ムーブ・カーソルによる並び替え 22
- ドラムマップ・トランスポーズ 133
- ドラム・トラック 221
- トランスポーズ 396
 - インストールメント 83
 - シーケンスイベント 97
 - トランスポーズコマンド 80
 - ナッジの使用 80
 - ハーモニーを加える 82
- トランスポーズカーソル 60
- トランスポーズコマンド 80
 - ドラムインストールメント 82
- トランスポーズタイプ
 - オートマップ 133
 - キー / スケール 132
 - クロマティック 132
 - ドラムマップ 133
 - マニュアルマップ 133
- トランスポーズのタイプ 131
- トランスポーズの種類
 - 概略 80
- トランスポーズマップ 83, 284
- トランスポーズ・タイプ
 - インターバール 132
 - インバート 132
 - ダイアトニック 132
- トランスポーズ・テンプレート 161
- トランスポート・コントローラー
 - コンティニュー・ボタン 186
- トランスポート・コントロール 185
 - シャトルバー 186
 - ポーズ・ボタン 186
 - レコード・ボタン 185
 - ロケーター・ボタン 187
 - 始めからスタート・ボタン 185
 - 次 / 前のマーカーへボタン 186
- トランスポート・コントロール, MMC ウインドウ 354
- トリガーモード
 - インプットマップ 315
 - 連続トリガー 183
- トリガー・モード
 - ゲート 183
 - コントロール・バー 183
 - トランスポーズ 183
 - トリガー 183
- な
- ナッジ
 - イベントの前後移動 77
 - ピッチの上下 80
- ね
- ネーム・ウインドウ
 - パッチボタン 185

- の
 - ノートーション・ウインドウ
 - インストールメントの表示 272
 - トラックの選択 21
 - ペンシル・ツールでのノートの挿入 38
 - 表示 / 非表示トラック 21
 - 複数のトラック 21
 - ノートーション・ウインドウ・メニュー 271
 - ノート
 - ストリップ・チャート 247
 - ストリップ・チャート内でのデュレーションの変更 247
 - ノートグリッドの変更 226
 - リスト・ウインドウで挿入 256
 - ノート・グリッド
 - グラフィック表示モード 224
 - トグルボタン 219
 - ノートの編集 226
 - マトリックス表示モード 223
 - 表示 / 非表示 219
 - 表示モード 223
 - ノート情報の変更
 - 選択と修正ウインドウ 124
 - ノート編集カーソル 60
 - パルス・ウインドウ 226
- は
 - ハーモナイズ 82
 - 波形の形状, ストリップ・チャート 246
 - 始めからスタート・ボタン 185
 - パッチイベント
 - コピー 88
 - ストリップ・チャートに挿入 248
 - リスト・ウインドウでの挿入 256
 - 配置 89
 - 保存 88
 - パッチのボタン 185
 - パッチを呼び出す 88
 - パッチ・ネーム
 - パッチについて 12
 - パラボラ シェイプ, ストリップ・チャート 245
 - パルス・ウインドウ 219, 228
 - オフセット情報を表示 229
 - ストリップ・チャート 220
 - ドラムトラックでのノートの挿入 40
 - マジックドラムスティックツール 224
 - 情報エリア 220
 - 新規ドラムトラック 228
 - 複数のウインドウを開く 227
 - パンチアウトでストップ 415
 - パンチコントロール 192
 - パンチ・ボタン 192
 - ハンド・カーソル
 - スクロール 25
- ひ
 - ピッチ ベンド
 - リスト・ウインドウでの挿入 258
- 必要なシステム 3
- 開く 376
 - MIDI ファイル 377
 - 設定を開く 376
- 表示
 - SMPTE オフセット 209
 - イベントエンドタイムを表示 263
 - イベントデュレーション表示 263
 - ノート・グリッド 219
 - よく使うコントローラー 323
 - リスト・ウインドウでのリリースペロシティ
 - ペロシティ 263
 - リスト・ウインドウ内のイベント 262
- 表示する
 - ノート・グリッド 219
 - パルス・ウインドウのオフセット情報を表示 229
- 表示モード
 - ノートグリッド 223
- ふ
 - ファイル・メニュー 375
 - Quick Time のオーディオをインポート 381
 - QuickTime ムービーをエクスポート 381
 - ウインドウを閉じる 378
 - オーディオミックスをエクスポート 381
 - クリップボードへエクスポート 381
 - セットアップとして保存 379
 - 開く 376
 - 新規 375

- 全てを閉じる 378
 - 保存 378
- ファインコントローラーの値
 - 有効にする 323
- ファイン・コントロール
 - ストリップ・チャート 250
- フェーダー
 - インストールメントの色をフェーダーに表示 324
 - グレーピング 349
 - コントローラーイベントに変換 126
 - ストリップ・チャートへの挿入 248
 - テンポをコントロール 136
 - リスト・ウインドウでの挿入 258
- フェーダー・ウインドウ
 - 送信 / 受信の設定 332, 333
- フェーダー・コマンドのコピー 335
- フェルマータ (ポーズ時) 322
- 複数のトラック
 - ストリップ・チャート 251
- 複数のトラック
 - ノーテーション・ウインドウ 21 複数のパルス・ウインドウ 227
- 付加ボタン 118 プラス・ツール, ストリップ・チャート 242
- フラット・シェイプ, ストリップ・チャート 245
- フリーシェイプ, ストリップ・チャート 244
- プリント・プレビュー
 - インデント 276
 - 一段あたりの小節数 276
 - 間隔 276
- プレイ
 - 選択箇所 401
- プレイヤー
 - シーケンスイベント 97
- プレイ・クオンタイズ 72
- プレイ・シフト 73
- プレイ中クリック 414
- フレーズ・モード, トラックオーバービュー 211
- プレイヤー 111
 - シンクモード 112
 - トリガーモード 112
 - 停止 112
- プレイヤー & キューウインドウ
 - キュー・モード 111
- プレイヤー & キュー・ウインドウ 111
- ブロック・モード, トラックオーバービュー 212
- へ
- ペースト
 - MIDI データ 386
 - トラック 386
- ヘルプ 16
- ヘルプメニュー
 - Vision ファイル 423
 - オールノートオフ! 424
- ヘルプ・メニュー
 - オンラインヘルプについて 423
- ベロシティ
 - ストリップ・チャートのノート 61
- ベロシティ・フェーダー
 - インストールメント 287
- 編集
 - MIDI コントローラーを使った数値の変更 27
 - カーソルクオンタイズ 58
 - カーソルツール 57
 - カーソル表示 58
 - クオンタイズ・テンプレート 161
 - コントローラー値の修正精度の設定 125
 - シーケンスイベント 98
 - ズーム 24
 - ストリップ・チャートにおけるノートベロシティ 61
 - ストリップ・チャートのベロシティ 247
 - ストリップ・チャート内のデュレーション 247
 - トラックデータの永久シフト 76
 - トラックデータを永久に書き替え 74
 - トラックのブロックを使用した作業 62
 - トランスポーズ・テンプレート 161
 - ノートグリッド 226
 - ノート編集カーソル 60
 - フィールドの値 27
 - マウスによるノート領域の編集 60
 - メロノームにあわせずに録音 140
 - リストウインドウのシーケンスイベント 102
 - リスト・ウインドウにおけるノートの編集 61
 - リスト・ウインドウのイベント 263

- リリースペロシティ 263
- ループ 66
 - 「選択と修正」のテンプレート 163
 - 再アサインのコントローラーのタイプ 126
 - 参照されるシーケンス 100
 - 正確 (Exact) モード 59
- 編集ウインドウ
 - ルーラー 59
- 編集スリッパ・チャートでのランダム編集 245
- 編集メニュー 383
 - クリップボードの時間獲得 389
 - クリップボードを挿入 387
 - セグメント / ループを作成 393
 - 次のレコードトラック 394
 - 選択された時間の削除 390
- ペンシルツール 57
- ペンシル・ツール 37
 - ドラッキング 39
 - ノーテーション・ウインドウ 38
 - ノートの挿入 37
 - ノートを描く 39
 - パルス・ウインドウ 225
- ほ
- ポーズ時無音 322
- ポーズ・ボタン 186
- ポップアップ・フィールドからの選択 27
- 保存 378
 - セットアップとして保存 379
 - バッチイベント 88
 - フェーダー値 89
 - ボリュームとパンのレベル設定 89
 - ミキサーのスナップショット 89
 - 保存の対象 378
- ポリアフタータッチ
 - リスト・ウインドウでの挿入 258
- ま
- マーカー
 - マーカーポップアップ 191
 - 次のマーカーへボタン 186
 - 前のマーカーへボタン 186
- マーカーポップアップ 191
- マーカーツール 57
- 選択 63
- マーカー・ツール
 - トラックオーバービュー 213
- マージン
 - ズーム 25
- マウス
 - ズーム 25
 - スクラブ 26
 - ノートの編集 60
- 前のマーカーへボタン 186
- マジックドラムスティックツール 40
 - パルス・ウインドウでのノートの挿入 40
- マジックドラムツール 57
- マトリックス表示モード, ノート・グリッド 223
- マニュアル
 - このマニュアルの使用方法 4
 - 構成 4
 - 用語について 5
- マニュアルマップ・トランスポーズ 133
- マルチ・チャンネル 46
- み
- ミキサーの設定, 保存 89
- ギル-C, 決定 322
- ミュート 97
 - シーケンスイベント 97
 - トラック 204
- む
- ムーブカーソル 60
- ムーブ・カーソル 22
 - 複数のアイテム 22
- め
- メータートラック
 - リスト・ウインドウ 255
- メーター・トラック
 - リストウインドウでの切り替え 20
- メニュー
 - ウインドウ・メニュー 26
- メモリー表示 191
- ゆ
- 有効にする
- ファインコントローラーの値 323 有効なシーケンスのポップアップ 182

- 有効なトラックのポップアップ 182
- 有効なパッチのポップアップ 184
- ユニット (Units) 189
- よ
- よく使うコントローラー 323
- ら
- ランダム・シェイプ, ストリップ・チャート 245
- り
- リアルタイムキャプチャー 415
- リストウインドウ
 - シーケンスイベント 102
- リスト・ウインドウ 255
 - イベントエンドタイムを表示する 263
 - イベントデュレーションをチェック 263
 - トラックコントロール 55
 - トラックの長さ 55
 - ノートの編集 61
 - リリースペロシティを表示 263
 - 表示イベントとインストゥルメント 262
- リスト・ウインドウのリリースペロシティ 263
- リスト・ウインドウ・メニュー 261
- リバーブ・タイム 400
- リピート
 - インプットエフェクト 113
- リファインボタン 118
- リリースペロシティ
 - リスト・ウインドウ 263
- る
- ループ
 - シーケンス 205
 - ジェネレート・シーケンス 110
 - トラック 205
 - トラック内 95
 - トラック領域内のセグメント 95
 - 編集 66
- ループ・ボタン 192
- ループ・レコーディング 35
- ルーラー
 - スケールタイム 139
 - 編集ウインドウ 59
- れ
- レガート・ツール, ストリップ・チャート 243
- レコーディング
 - MIDI 信号受信の確認 181
 - イン / アウトポイント・フィールド 193
 - インプットマップの作成 47
 - クオンタイズを使用 76
 - ステップウインドウ 325
 - ステップタイム 42
 - テンポチェンジ 135
 - パンチアウトでストップ 415
 - パンチ・レコーディング 34
 - メトロノーム 32
 - リアルタイム 33
 - ループ・レコーディング 35
 - レコードモード・ポップアップ 181
 - レコード・ボタン 185
 - レコード・モード 31
 - レコード開始 32
 - 外部 MIDI シーケンサーからのレコーディング 47
 - 高度なテクニック 45
 - 複数のトラック 46
- レコーディング設定 31
- レコード
 - 外部機器との同期 147
- レコードモニター・ウインドウ 420
- レコード・インジケーター・ボタン 181
- レコード・クオンタイズ 76
- レコード・ボタン 185
- レコード・モード 31
- ポップアップ 181
- レコード開始ボタン 32, 188
 - カウントオフ (Countoff) 188
 - スタンバイ (Wait for Note) 188
- レコード中クリック 414
- ろ
- ローカルサブシーケンスタイム 416
- ローカルシーケンスタイム 100
- ロケーター・ボタン 187

INDEX

A

- Add Amount tool, Strip Chart 242
- Adding to selection 118
- Aftertouch
 - affecting Input Effect velocities 323
 - inserting in List Window 258
 - poly aftertouch in Strip Chart 248
- All Notes Off command 424
- Appearance settings 324
- Arpeggiator
 - with Input Effect 113
- Arranging and mixing 85
- Arranging sequences 85
- Arrow tool 57
 - selecting blocks in Track Overview 213
- Assigning key commands 168
- Attribute conditions for select 120
- Attribute types for select 120
- Audio Instruments Window 418
- Auto Map transpose 133
- Auto Remappings dialog 410
- Automatically Remove Unused Segments 93

B

- Bank Select 257
- Bank select 307
- Bar/beat/unit
 - fields, editing with Markers pop-up 28
 - fields, typing into 28
- Begin Record toggle 32, 188
 - Countoff 188
 - Wait for Note 188
- Blocks mode, Track Overview 211
- Bouncing ball
 - in Graphic Window 237
 - in Notation Window 273
- Build Console from 347

C

- Capture Sequence command 391
- Chaining sequences 85
- Change Tempo command 400
- Change Tempo dialog 137

- Changing controller values
 - in Select & Modify Window 124
- Chromatic transpose 132
- Clear Clip & Undo 290
- Clear command 386
- Click in Countoff Only command 414
- Click in Play command 414
- Click in Record command 414
- Click track
 - for Reclock 140
- Clone command 388
- Close All command 378
- Close Window command 378
- Colors
 - for Instruments 284
 - initializing 290
- Colors dialog 410
- Combine Tracks command 391
- Commands Window 167
 - Commands section 167
 - Digits section 167
- Commands Window menu 168
- Comments
 - in Sequences Window 197
 - in Tracks Window 207
- Compress tool, Strip Chart 243
- Console Window 337
 - anatomy of 338
- Console Window menu 340
- Consoles
 - about 337
 - build from 347
 - channels 338
 - grouping faders 349
 - saving a snapshot 385

- Control Bar 13, 181
 - Begin Record toggle 188
 - Counter 189
 - Current Patch pop-up 184
 - Current Sequence pop-up 182
 - Current Track pop-up 182
 - Marker pop-up 191
 - Memory Display pop-up 191

- Punch and Loop controls 192
- Record Mode pop-up 181
- Sync pop-up 187
- Tempo Display 190
- Thru Instrument pop-up 182
- transport controls 185
- Window buttons 194
- Controller events
 - changing values 124
 - converting to fader events 126
 - Favorite Controllers 323
 - fine controller values 323
 - inserting in List Window 258
 - reassigning 126, 396
 - Set Density 125
 - thinning in Strip Chart 243
- Controls
 - for looping 192
 - for punching 192
 - for sequences 53
 - for tracks 54
 - for tracks, Graphic Window 55
 - for tracks, List Window 55
- Copy command 385
- Copy Faders command 89, 335, 385
- Copy Patches command 88, 399
- Copying
 - fader values 89, 335, 385
 - patch events 88, 399
- Counter Window 420
- Counter, Control Bar 189
- Countoff in Play command 415
- Countoff mode, Begin Record toggle 188
- Current Patch pop-up 184
- Current Sequence pop-up 182
- Current Track pop-up 182
- Cursor Display 58
- Cursor Quantize 58
- Cursor tools 57
- Custom Instruments 175
 - in overflow mode 177
 - layered 175
 - splits 176
- Cut command 384

D

- Delete command 389

- Delete Selected Time command 390
- Deleting
 - Instruments, Clear Clip & Undo 290
 - selected time 390
 - tracks 389
- Density
 - in Strip Chart 250
- Detailed Track Overview 218
- Diatonic transpose 132
- Display modes
 - for Note Grid 223
 - for Track Overview 211
- Do menu 395, 396
 - Change Tempo 400
 - Copy Patches 399
 - Insert Bar Marker 400
 - Insert SMPTE Marker 401
 - Modify 396
 - Mute submenu 404
 - Nudge submenu 403
 - Play from Selection 401
 - Play Selection 401
 - Quantize Selection 399
 - Reassign 396
 - Reclock 400
 - Reverse Time 400
 - Scale Time 400
 - Select & Modify 399
 - Select All 402
 - Select by Rule 401
 - Select Duplicates 403
 - Select Split Notes 402
 - Set Instrument 396
 - Substitute 397
 - Transpose 396
 - Window submenu 395
- Drum Map transpose 133
- Drum note lines 222
 - re-ordering with move cursor 22
 - selector dots 22
- Drum tracks 221
 - toggle 205
- Duration cursor 60

E

- Edit menu 383
 - Capture Sequence 391

- Clear 386
- Clone 388
- Combine Tracks 391
- Copy 385
- Copy Faders 385
- Delete 389
- Delete Selected Time 390
- Get Times from Clipboard 388
- Insert 389
- Insert Blank Time 389
- Insert Clipboard 387
- Make Segment/Loop 392
- Merge 387
- Move Events 390
- New Record Track 393
- Paste 385
- Redo 383
- Repeat Paste 388
- Separate Multi Track 391
- Undo 383
- Unmake Sequence Event 393
- Edit Points 66
- Edit windows 14
 - Ruler 59
- Editing
 - changing pitches without rhythms 398
 - commands you cannot undo 383
 - Cursor Display 58
 - Cursor Quantize 58
 - cursor tools 57
 - dragging blocks in Track Overview 214
 - durations in Strip Chart 247
 - edit indicators in Ruler 59
 - events in List Window 263
 - Exact Mode 59
 - field values 27
 - in Note Grid 226
 - in Track Overview 211
 - making music fit on a page 276
 - Meter track 208
 - music recorded without a metronome 140
 - note properties with mouse 60
 - note velocities in the Strip Chart 61
 - notes in Graphic Window 234
 - notes in List Window 61
 - notes in Notation Window 267
 - pasting without replacing (merging) 387
 - patch names 301
 - permanently quantizing track data 74
 - permanently shifting track data 76
 - Quantize templates 161
 - random editing in Strip Chart 245
 - reassigning controller types 126
 - reclocking to a click track 142
 - referenced sequence events 100
 - release velocities 263
 - rubato performances 142
 - segment loop lengths 96
 - Select & Modify templates 163
 - sequence events 98
 - sequence events in List Window 102
 - setting density of controller values 125
 - Settings Window 321
 - thinning controllers in Strip Chart 243
 - tracks recorded without a metronome 142
 - Transpose templates 161
- Editing (*continued*)
 - values with a MIDI controller 27
 - velocities in Note Grid 226
 - velocities in Strip Chart 247
 - while looping 66
 - with note edit cursors 60
 - working with track blocks 62
 - zooming 24
- Enable Input Devices command 407
- Enabling
 - fader receive 406
 - fine controller values 323
 - input devices 407
 - Input Effect 406
 - Input Map 406
 - Keyboard Thru 405
 - MIDIKeys 406
 - Record Quantize 406
 - send sync 414
 - system exclusive thru 323
- Erase MIDIKey 170
- Event end times
 - in List Window 263
- Exact Mode 59
- Export as MIDI File command 380
- Export as QuickTime Movie command 381

Export Audio Events command 382
 Export Audio Mix command 381
 Export to Clipboard command 381
 Exporting
 as QuickTime movies 381
 audio events 382
 audio mix 381
 MIDI files 380
 to Clipboard 381
 Extend MIDIKey 171
 External Beat Clock, sync mode 412
 External sync
 and Auto Punch 147
 and Wait for Note 147
 switching to internal automatically 147

F

Factory/General MIDI names 299
 Fader Remotes Enabled command 406
 Faders
 about 331
 colors for fader slots 324
 controlling the tempo with 136
 controlling velocity 334
 converting to controller events 126
 device assignments 332
 enabling external control 406
 grouping 349
 inserting in List Window 258
 inserting in Strip Chart 248
 remapping MIDI controllers 334
 saving a snapshot 385
 sliders 332
 values 332
 Faders <-> Controllers 126
 Faders Window 332
 display modes 334
 Send/Receive settings 332
 tempo fader 332
 Favorite Controllers 323
 Fermata (with pause button) 322
 File menu 375
 Close All 378
 Close Window 378
 Cut 384
 Export as MIDI File 380
 Export as QuickTime Movie 381

Export Audio Events 382
 Export Audio Mix 381
 Export to Clipboard 381
 Import Audio 381
 Import Audio Using QuickTime 381
 New 375
 Open 376
 Page Setup 382
 Print 382
 Print Preview 382
 Quit 382
 Revert 380
 Save 378
 Save a Copy As 379
 Save As 378
 Save As Setup 379
 Fine Controller Values
 enabling 323
 in Strip Chart 250
 Fitting music
 to bars 400
 to click track 140
 Flat shape, Strip Chart 245
 Free shape, Strip Chart 244

G

Generated sequences
 about 105
 Attack mode 107
 creating 106
 Duration mode 108
 looping 110
 Note track 109
 Order mode for tracks 110
 Rhythm track 109
 Get Times from Clipboard command 388
 Global Instrument Solo Indicator button 184
 Graphic mode, Note Grid 224
 Graphic Window 231
 modifying notes 234
 selecting a pitch range 233
 selecting a time range 232
 show bouncing ball 237
 show piano keyboard 237
 track controls 55
 viewed Instruments 236
 X events 231

- Grid Quantize 69
 - parameters 127
- Groove Quantize 70
 - making your own grooves 165
 - parameters 130
- Grooves file 165
- Grouping faders 349
- H**
- Hand cursor
 - scrolling with 25
- Harmonize 82
- Help menu 423
 - About Online Help 423
 - All Notes Off 424
 - Generated Sequences 423
 - MIDI Data Flow 423
 - Pop-up Help 424
 - Sequences and Segments 423
 - Vision Files 423
- Help, online 16
- Hide
 - Note Grid 219
 - Track Overview 202
- I**
- I-beam tool 57
 - in Graphic Window 232
 - in Notation Window 267
 - in Strip Chart 241
 - in Track Overview 214
- Import Audio command 381
- Import Audio Using QuickTime Movie command 381
- Importing
 - audio 381
 - audio with QuickTime 381
 - QuickTime movies 363
- In Point field 193
- Info area
 - in Pulse Window 220
 - in Tracks Window 203
 - Play Quantize settings 72
 - sequence event parameters 96
- Information toggle 54, 209
- Initialize colors 290
- Input Effect
 - aftertouch affecting velocities 323
 - Arpeggiate 113
 - duration 114
 - recording with 115
 - Repeat 113
 - spacing 113
 - with Grid or Groove Quantize 113
- Input Effect Enabled command 406
- Input Effect MIDIKey 171
- Input Effect Window 113
- Input Map
 - and Trigger modes 315
 - enabling/disabling 315
 - keyboard splits 317
 - multi-channel recording 317
 - triggering sequences 314
 - when to use 316
- Input Map Enabled command 406
- Input Map Window 313
 - input lines 313
- Input Map Window menu 315
- Insert Bar Marker command 400
- Insert Blank Time command 389
- Insert Clipboard command 387
- Insert command 389
- Insert Note settings
 - in Settings Window 319
- Insert SMPTE Marker command 401
- Inserting
 - bar markers 400
 - blank time 389
 - Clipboard 387
 - controller events in List Window 258
 - events in List Window 256
 - fader events in Strip Chart 248
 - notes in List Window 256
 - notes with Magic Drumstick tool 40, 224
 - notes with Pencil tool 37
 - patch events in List Window 256
 - patch events in Strip Chart 248
 - sequence events in List Window 103, 260
 - SMPTE markers 401
 - tracks 389

Installation 3
 Instruments 283
 and multi-tracks 391
 and OMS Studio Setup 288
 assigning in Tracks Window 205
 Clear Clip & Undo 290
 color 284
 creating splits 176
 custom 175
 finding soloed Instruments 291
 Global Instrument Solo Indicator 184
 key range 287
 Layered mode 175, 286
 Make from Studio Setup 289
 Mono mode 286
 multi-line Instruments 285
 muting and soloing 284
 naming 284
 Overflow mode 177, 286
 remapping 409
 re-ordering with move cursor 22
 selecting unused 290
 selector dots 22
 setting 396
 simple transposing 287
 Thru Instrument pop-up 182
 transpose maps 284
 transposing 83
 velocity fader 287
 Instruments button 184
 Instruments Window 283
 opening with Instruments button 184
 Instruments Window menu 288
 Internal, sync mode 412
 Interval transpose 132
 Invert transpose 132

K

Keep Sequences End-to-End 99
 Key equivalents
 for commands, reassigning 167
 for sequences 196
 Key range
 for Instruments 287
 Key signature
 editing in Meter track 208

Key/Scale transpose 132
 Keyboard Thru command 405

L

Legato tool, Strip Chart 243
 List Window 255
 editing notes 61
 Meter track 260
 sequence events 102
 show event durations 263
 show event end times 263
 show release velocities 263
 Tempo track 261
 track controls 55
 track lengths 55
 viewed events and Instruments 262
 List Window menu 261
 Local Sequence Times 100
 Local Sequence Times command 416
 Locator buttons 186
 Lock Audio to Tape 412
 Locking track and sequence lengths 204
 Loop recording 35
 Loop toggle 192
 Looping
 and editing 66
 generated sequences 110
 in the middle of a track 95
 loop indicators in Ruler 59
 sequences 205
 track regions with segments 95
 tracks 205
 Lyrics
 inserting in List Window 257

M

Magic Drumstick tool 40, 57
 inserting notes in Pulse Window 40
 Make from Studio Setup 289
 Make Segment/Loop command 86, 94, 392
 Manual
 conventions 5
 how to use this manual 4
 organization 4
 Manual Map transpose 133
 Margin
 zooming in the 25

- Marker pop-up 191
 - Markers 208
 - bar markers 400
 - Marker pop-up 191
 - merging as text 387
 - Next Marker button 186
 - Previous Marker button 186
 - SMPTE markers 401
 - Marquee tool 57
 - in Graphic Window 232
 - in Notation Window 266
 - in Track Overview 213
 - selecting with 63
 - Master Tempo display 190
 - Matrix mode, Note Grid 223
 - Max Limit tool, Strip Chart 242
 - Maximum playable tracks 323
 - Memory display 191
 - Menus
 - window specific menus 26
 - Merge command 387
 - Merge markers as text 387
 - Meter track
 - constant vs. changing meter 208
 - in List Window 255
 - in Tracks Window 208
 - switching to in the List Window 20
 - Metronome Sound dialog 414
 - Middle-C, defining 322
 - MIDI
 - about 7
 - common misconceptions 9
 - terminology 8
 - MIDI files
 - about 377
 - exporting 380
 - MIDI Machine Control
 - MMC Window 353
 - real-world example 359
 - setting up a device 353
 - sync mode 412
 - with Tascam DA-88 359
 - MIDI Time Code (MTC), sync mode 412
 - MIDIKeys
 - defining 172
 - drum machine-style loop recording 45
 - enabling 171
 - for sequences 197
 - special 170
 - MIDIKeys Enabled command 406
 - MIDIKeys Window 169
 - MIDIKeys Window menu 171
 - MIDIShift MIDIKey 170
 - Min Limit tool, Strip Chart 242
 - Mix settings, saving 89
 - MMC Window 353
 - anatomy of 353
 - transport controls 354
 - MMC Window menu 358
 - MMC, sync mode 412
 - Modify command 396
 - Modify types 122
 - Modifying note properties
 - in Select & Modify Window 124
 - Mouse
 - editing notes with 60
 - scrubbing with 26
 - zooming with 25
 - Move cursor 22, 60
 - with multiple items 22
 - Move Events command 77, 390
 - Moving
 - barlines to fit notes 142
 - blocks in Track Overview 214
 - events in List Window 264
 - events with Move command 390
 - Multi-channel recording 46
 - Multiple Pulse Windows 227
 - Multiple tracks
 - in Notation Window 21
 - in Strip Chart 251
 - Multi-tracks
 - reassigning Instruments 206
 - Mute command 404
 - Muting
 - Instruments 284
 - sequence events 97
 - tracks 204
- N**
- Names Browser 309
 - menu 310

- Names Window 293
 - anatomy of 295
 - control names 308
 - Names menu 299
 - note names 308
 - opening with Patch button 184
 - Patch Name Editor 302
 - Patches menu 304
- Naming
 - Instruments 284
 - sequences 196
 - tracks 204
- Navigation techniques 19
- Nested
 - loops, from pasting 388
 - sequence events 101
- New command 375
- New Drum Track 228
- New Record Track command 393
- Next Marker button 186
- Notation
 - and swing 281
 - avoiding ledger lines 281
 - octave shift 280
 - troubleshooting 281
- Notation Window 265
 - changing track order 21
 - getting rid of rests 269
 - inserting notes with Pencil tool 38
 - meter changes 269
 - modifying notes 267
 - multiple tracks 21
 - resolution 270
 - selecting a pitch range 267
 - selecting a time range 267
 - selecting tracks in 265
 - shifting octaves 270
 - show bouncing ball 273
 - showing and hiding tracks 21
 - viewed Instruments 272
- Notation Window menu 271
- Note edit cursors 60
 - in Graphic Window 234
 - in Notation Window 267
 - in Pulse Window 226
- Note Grid 223
 - Display modes 223
 - editing notes in 226
 - Graphic mode 224
 - Matrix mode 223
 - showing/hiding 219
 - toggle 219
- Notes
 - editing durations in Strip Chart 247
 - editing velocities in Strip Chart 247
 - inserting in List Window 256
 - modifying in Graphic Window 234
 - modifying in Notation Window 267
 - modifying in Note Grid 226
- Nudge command 403
- Nudge settings
 - in Settings Window 320
- Nudging
 - events forward or back in time 77
 - pitches up or down 80
- Numericals, editing values 27
- O**
- Octave Map transpose 133
- Octave shift 270
- Offset, SMPTE 54, 209
- OMS
 - about 11
 - OMS Studio Setup 11
 - opening current Studio Setup 408
 - Studio Setup document 153
- OMS MIDI Setup dialog 408
- OMS Studio Setup
 - and Instruments 288
- OMS Studio Setup command 408
- Online help 16
- Opcode
 - contacting 4
 - software registration 3
- Open command 376
- Open Windows pop-up 21
- Opening
 - MIDI Files 377
 - Use Setup Instruments 377
 - What to Open 376
- Options menu 411
 - Click in Countoff Only 414

- Click in Play 414
- Click in Record 414
- Countoff in Play 415
- Local Sequence Times 416
- Metronome Sound 414
- Real Time Capture 415
- Send Sync Enabled 414
- Stop at Punch Out 415
- Sync Options 411
- Oscillator shapes, Strip Chart 246
- Out Point field 193
- P**
- Page Setup command 278, 382
- Parabola shape, Strip Chart 245
- Paste command 385
- Pasting
 - MIDI data 386
 - nested loops 388
 - sequences 385
 - tracks 386
- Patch button 184
- Patch events
 - and Tracks Windows 206
 - copying 88
 - inserting in List Window 256
 - inserting in Strip Chart 248
 - placement 89
 - saving 88
- Patch names
 - about 12
 - bank select 307
 - Browser Window 309
 - document 294
 - editing 301
 - Factory/General MIDI names 299
 - grouping 309
 - subscribing 299
 - terminology 293
- Pause button 186
- Pencil tool 37
 - click-dragging with 39
 - in Notation Window 38
 - in Pulse Window 225
 - in Strip Chart 241
 - inserting notes with 37
 - painting notes with 39
- Phrases mode, Track Overview 211
- Pickup measures 210
- Pitch bend events
 - inserting in List Window 258
- Play from Counter button 185
- Play from Selection command 401
- Play from Start button 185
- Play Quantize 72
- Play Selection command 401
- Play Shift 73
- Players 111
 - and sequence events 97
 - and Sync mode 112
 - and Trigger modes 112
 - stopping 112
- Players & Queue Window 111
 - Queue mode 111
- Playing
 - from selection 401
 - Play from Counter button 185
 - Play from Start button 185
 - selection 401
 - with the Command key 26
- Poly aftertouch
 - inserting in List Window 258
- Pop-up fields, selecting from 27
- Previous Marker button 186
- Print command 382
- Print Preview
 - adding text to a page 278
 - bars per line 276
 - changing font 278
 - margins 276
 - staff indentation 276
 - staff spacing 276
 - systems per page 277
 - title space 275
- Print Preview command 382
- Print Preview Window 275
 - opening 382
- Pulse Window 219
 - adding a new drum track 228
 - divider 220
 - info area 220
 - inserting notes in drum track 40
 - Magic Drumstick tool 224

opening multiple 227
 show offset info 229
 Strip Chart 220
 Pulse Window menu 228
 Punch controls 192
 Punch recording 34
 Punch toggle 192
Q
 Quantize 396
 about 69
 applying 70
 command 74
 duration and velocity (Groove) 131
 durations 130
 experimenting with 76
 for Input Effect 113
 Grid parameters 127
 Groove parameters 130
 Groove source 130
 parameters 127
 Play Quantize 72
 Quantize Type pop-up 127
 Quantize Value pop-up 74
 Record Quantize 76
 sensitivity 128
 shift 129
 shortcuts with Quantize Value pop-up 75
 smear 129
 strength 128
 swing 129
 templates 161
 value 127
 while recording 406
 with Grid 69
 with Groove 70
 Quantize command 74, 399
 Quantize Value pop-up 74
 Queue mode 111
 QuickTime Movie Window 363
 anatomy of 365
 QuickTime Movie Window menu 367
 QuickTime movies
 exporting 381
 importing 363
 referencing in Vision 363
 scoring with General MIDI module 372

setting SMPTE frame rates 369
 SMPTE offsets 370
 Quit command 382
R
 Random shape, Strip Chart 245
 Real Time Capture command 415
 Reassign command 126, 396
 Recalling patch selections 88
 Receive sync device 412
 Receive sync mode 412
 Reclock command 400
 Reclock dialog 141
 Record button 185
 Record Filter dialog 407
 Record Indicator button 181
 Record Mode 31
 pop-up 181
 Record Monitor Window 420
 Record Quantize 76
 Record Quantize Enabled command 406
 Record setup 31
 Recording
 advanced techniques 45
 Begin Record toggle 32
 choosing what to record 407
 enabling neighboring tracks 393
 from an external sequencer 47
 in real time 33
 in step time 42
 In/Out Point fields 193
 loop recording 35
 multiple channels from Input Map 317
 on multiple channels 46
 punch recording 34
 Record button 185
 Record Mode pop-up 181
 Recording (*continued*)
 record modes 31
 Step Window 325
 stop at punch out 415
 tempo changes 135
 Undo command and editing 384
 viewing received MIDI 181
 while in external sync 147
 with an Input Map 47
 with Input Effect 115

- with metronome 32
 - with quantize 76, 406
- Redo command 383
- References for sequences and segments 100
- Refining selection 118
- Release velocities
 - in List Window 263
- release velocities in List Window 263
- Remapping undefined channels 409
- Remote start 412
- Re-ordering simultaneous events 264
- Repeat Paste command 388
- Repeated notes
 - with Input Effect 113
- Reverse Time command 400
- Revert command 380
- Rubato performances
 - editing 142
 - reclocking 142
- Ruler
 - edit indicators 59
 - in edit windows 59
 - loop indicators 59
 - scaling time in 139
 - selecting in Track Overview 214
 - zooming in the 25

S

- Save a Copy As command 379
- Save As command 378
- Save as Setup command 379
- Save command 378
- Saving
 - a mixer snapshot 89
 - patch events 88
 - Save a Copy As 379
 - Save As 378
 - Save As Setup 379
 - volume and pan settings 89
 - What to Save 378
- Scale Time command 400
- Scale Time dialog 138
- Scale tool, Strip Chart 242
- Scaling tempos 137
- Scaling time
 - in the Ruler 139
 - to fit audio loops 139

- Scrolling
 - with hand cursor 25
- Scrubbing
 - with the mouse 26
 - with the Shuttle bar 186
- Segments
 - about 93
 - Automatically Remove Unused Segments 93
 - differences from sequences 93
 - looping in the middle of a track 95
 - looping track regions 95
 - making 86, 94
 - references 100
 - resizing graphically 96
- Select & Modify
 - attribute conditions 120
 - attribute types 120
 - making a selection 121
 - modify types 122
 - select attributes 119
 - templates 163
- Select & Modify Window 117
 - anatomy of 118
 - buttons 119
 - Event Type pop-up 118
 - Modify Type pop-up 118
- Select & Modify Window menu 123
- Select All command 402
- Select attributes 119
- Select by Rule command 401
- Select Duplicates command 403
- Selecting
 - a pitch range 65
 - a time range 64
 - all 402
 - by rule 401
 - complex selections 121
 - data regions 63
 - duplicates 403
 - multiple drum note lines 65
 - multiple tracks 65
 - names 309
 - notes in Graphic Window 232
 - playing only the current selection 401
 - sequences 196
 - split notes 402

- tracks 203
- tracks in Notation Window 265
- unused Instruments 290
- with Add To 118
- with I-beam tool 64
- with Marquee tool 63
- with Refine 118
- Selector dots 22
- Send Sync Enabled command 414
- Sending sync 149
- Separate Multi Track command 49, 391
- Seq button 182
- Sequence event types 103
- Sequence events
 - about 96
 - and players 97
 - cloning 388
 - in List Window 102
 - inserting in List Window 103, 260
 - Keep Sequences End-to-End 99
 - Local Sequence Times 100, 416
- muting 97
- nested 101
- parameters 96
- parent-child relationship 98
- resizing graphically 96
- single-track 94
- Song Track 99
- step recording 85
- sustaining audio across 322
- sustaining notes across 322
- transposing 97
- unmaking 101
- Sequence information 54
 - SMPTE Offset 54
 - Start Point 54
 - Sync Mode 54
- Sequence Select pop-up 19
- Sequence templates 159
- Sequences
 - about 13
 - and pickup measures 210
 - breaking into segments 86
 - capturing 391
 - capturing in real time 415
 - chaining 85
 - controls for 53
 - Current Sequence pop-up 182
 - duplicating 198
 - key equivalents 196
 - locking length 204
 - looping 205
 - MIDIKeys for 197
 - naming 196
 - pasting 385
 - references 100, 197
 - re-ordering with move cursor 22
 - selecting 196
 - selector dots 22
 - SMPTE offset 54, 209
 - Start Point 210
 - step recording as sequence events 85
 - switching the current sequence 19
- Sequences (*continued*)
 - Sync Mode 210
 - templates 159
 - triggering from Input Map 314
 - triggering in real time 111
- Sequences Window 195
 - column descriptions 196
 - comments 197
 - opening with Seq button 182
 - references 197
 - Segments section 195
 - Sequences section 195
 - setting default location 199
 - Templates section 195
- Sequences Window menu 198
- Set Density 125
- Set In Point button 193
- Set Instrument command 396
- Set Out Point button 193
- Settings Window 319
 - Appearance settings 324
 - Controller settings 323
 - Editing settings 321
 - Insert Note settings 319
 - Nudge settings 320
 - pop-up menu 319
 - Real-Time settings 322
 - Strip Chart settings 320

- Setup file 153
- Setups menu 405
 - Auto Remappings 410
 - Colors 410
 - Commands 410
 - Enable Input Devices 407
 - Fader Remotes Enabled 406
 - Input Effect Enabled 406
 - Input Map Enabled 406
 - Keyboard Thru 405
 - MIDIKeys Enabled 406
 - OMS MIDI Setup 408
 - OMS Studio Setup 408
- Record Filter 407
- Record Quantize Enabled 406
- Thru in Background 405
- Undefined Channels 409
- Shift
 - permanently shifting track data 76
 - Play Shift 73
- Show 218
 - Note Grid 219
 - offset info in Pulse Window 229
 - offset info in Tracks Window 217
 - Track Overview 202
 - use of selected Instruments 290
- Shuttle bar 186
- Silent when paused 322
- Single-track sequence events 94
- Slaving to external sync device 145
- SMPTE
 - frame rates 148
 - frames and bits 190
 - offset 148
 - time code, viewing in Counter 189
- SMPTE Offset
 - for QuickTime movies 370
 - for sequences 54, 209
- Snapshot of Faders 385
- Soloing
 - Instruments 284
 - tracks 204
- Song Track 99
 - Keep Sequences End-to-End 99
- Special MIDIKeys 170
- Split Notes command 402
- Splits
 - with custom Instruments 176
 - with Input Map 317
- Standard MIDI files 377
- Step recording 42
 - sequence events 85
 - Step Window 325
 - tips 43
- Step Window 325
 - Duration settings 327
 - Spacing settings 325
 - Spacing, changing with keystrokes 326
 - tuplets 326
 - Velocity settings 329
- Stop at Punch Out command 415
- Straight shape, Strip Chart 244
- Strip Chart
 - about 239
 - Contents pop-up 240
 - controller events 249
 - Density setting 250, 320
 - drawing curves with Parabola 245
 - Edit Shapes pop-up 244
 - editing velocities 61
 - fader events 248
 - for multiple tracks 251
 - in Tracks Window 203
 - opening 240
 - Oscillator shapes 246
 - patch events 248
 - resizing 251
 - Settings Window 320
 - tempo events 250
 - tools 241
 - uses 247
 - Variable pop-up 242
 - Waveform Period 320
 - zooming 252
- Subsequences
 - about 104
 - converting 104
- Substitute command 397
- Sustain audio across sequence events 322
- Sustain notes across sequence events 322

- Swing
 - notating 281
- Sync Options dialog 411
- Sync pop-up
 - in the Control Bar 187
- Synchronization 145
 - lock audio to tape 412
 - receive sync device 412
 - receive sync modes 412
 - remote start 412
 - send sync device 413
 - send sync mode 413
 - settings, remembering in sequence files 413
 - slaving devices to Vision 149
 - SMPTE format 413
 - SMPTE frame rates 148
 - SMPTE offset 148
 - Sync pop-up 187
- Syncing
 - to MIDI Beat Clock 145
 - to SMPTE time code 146
- System exclusive
 - inserting in List Window 259
 - thru 323
- System requirements 3
- T**
- Tapping the tempo 136
- Templates
 - quantize 161
 - Select & Modify 163
 - sequence 159
 - transpose 161
- Tempo
 - fader assignment 332
 - field in Tracks Window 208
 - scaling 137
 - setting for sequence 208
 - setting in the Control Bar 190
 - tapping with the keyboard 136
- Tempo Display 190
- Tempo track
 - constant vs. changing 208
 - editing in Strip Chart 250
 - in List Window 255
- Tempo track (*continued*)
 - in Tracks Window 208
 - recording 135
 - switching to in the List Window 20
- Text
 - inserting in List Window 257
- Text fields, editing 27
- Thin tool, strip chart 243
- Thru in Background command 405
- Thru Instrument pop-up 182
- Time signature 269
- Track lengths
 - in List Window 55
 - in Tracks Window 204
 - locking 204
- Track Overview 211
 - block size 213
 - Blocks mode 211
 - Display modes 211
 - Phrases mode 211
 - selecting a time range 214
 - silence size 213
 - toggle 202
 - Tracks mode 212
 - working with track blocks 62
 - zooming vertically 215
- Track Select pop-up
 - in Graphic Window 20
 - in List Window 20
 - in Notation Window 21
- Tracks
 - about 11
 - add new track 20
 - comments 207
 - containing multiple Instruments 206
 - controls for 54
 - creating patch event track 399
 - Current Track pop-up 182
 - deleting 389
 - drum track toggle 205
 - drum tracks 221
 - generated sequences 109
 - inserting 389
 - locking length 204
 - looping in Tracks Window 205
 - looping with segments 95

- making into segments 94
 - maximum playable tracks 323
 - multi-tracks 391
 - muting 204
 - naming 204
 - pasting 386
 - Play Quantize 72
 - Play Shift 73
 - record-enabling 203
 - recording 33
 - re-ordering with move cursor 22
 - selecting 203
 - selecting in Notation Window 265
 - selector dots 22
 - separating multis 49
 - showing/hiding in Notation Window 21
 - soloing 204
 - switching the current track 20
 - Tracks mode, Track Overview 212
 - Tracks Window 201
 - column descriptions 203
 - divider 202
 - for generated sequences 105
 - info area 203
 - Information toggle 209
 - Instruments column 205
 - Mute column 204
 - Patch column 88, 206
 - Record column 203
 - set default location 217
 - show detailed Track Overview 218
 - show offset info 217
 - Solo column 204
 - Strip Chart 203
 - Track Overview 211
 - two windows in one 201
 - Tracks Window menu 216
 - Transport controls 185
 - Locator buttons 186
 - Next/Previous Marker buttons 186
 - Pause button 186
 - Play from Counter button 185
 - Play from Start button 185
 - Record button 185
 - Shuttle bar 186
 - Transport controls, MMC Window 354
 - Transpose command 80, 396
 - and Drum Instruments 82
 - Transpose cursor 60
 - Transpose maps 83, 284
 - Transpose templates 161
 - Transpose types 131
 - Auto Map 133
 - Chromatic 132
 - Diatonic 132
 - Drum Map 133
 - Interval 132
 - Invert 132
 - Key/Scale 132
 - Manual Map 133
 - Octave Map 133
 - summary of 80
 - Transposing
 - notes in edit windows 79
 - octaves in Notation Window 270
 - sequence events 97
 - simple transposing of Instruments 287
 - to add harmony 82
 - with Instruments 83
 - with Nudge 80
 - with Transpose command 80
 - Trigger modes
 - continuous 183
 - from Control Bar 183
 - from Input Map 315
 - gated 183
 - transpose 183
 - trigger 183
 - Tuplets in Step Window 326
- U**
- Undefined Channels dialog 409
 - Undo
 - and editing commands 383
 - and recording 384
 - while loop editing 67
 - Undo command 383
 - Units (PPQ) 189
 - Unmake Sequence Event command 101, 393
 - Use Setup Instruments 155, 377

V

Velocity

- for notes in Strip Chart 61
- using faders to control 334

Velocity fader

- for Instruments 287

Viewing

- event durations in List Window 263
- event end times in List Window 263
- events in List Window 262
- Favorite Controllers 323
- Note Grid 219
- release velocities in List Window
 - Velocity 263
- SMPTE offset 209
- Track Overview 202

Vision

- basics 11
- Control Bar 13
- edit windows 14
- files 153
- Instruments 283
- navigation techniques 19
- online help 16
- system requirements 3

Vision Editing Templates file 153

Vision files 153

- creating new 375
- stored file objects 154
- what to save 154

Vision Grooves file 153

- editing 165

Vision Prefs file 153

- stored configuration settings 156

Vision Setup file 153

- and new Vision files 375
- items saved 155

W

Wait for Note mode, Begin Record toggle 188

What to Open 376

Window buttons

- in Control Bar 194

Window specific menus 26

Windows

- accessing all open windows 21
- background appearance 324

closing all 378

edit 14

navigating 19

opening from Control Bar 194

Windows menu 417

Audio Instruments 418

Consoles 337, 420

Control Bar 181, 420

Counter 420

Faders 332, 419

Graphic 231, 418

Input Effect 113, 420

Input Map 313, 419

Instruments 283, 418

List 255, 417

MIDIKeys 169, 419

MMC 353, 421

Names 293, 419

Notation 265, 418

Players & Queue 111, 421

Print Preview 275

Pulse 219, 418

QuickTime Movie 363, 421

Record Monitor 420

Select & Modify 117, 419

Sequences 195, 417

Settings 319, 421

Tracks 201, 417

X

X events in Graphic Window 231

Z

Zoom In buttons 24

Zoom Out buttons 24

Zoom to Fit button 24

Zooming 24

in the margin 25

in the Ruler 25

in Track Overview 215

with the mouse 25

with Zoom In buttons 24

with Zoom Out buttons 24

with Zoom to Fit button 24

zooming in the Strip Chart 252