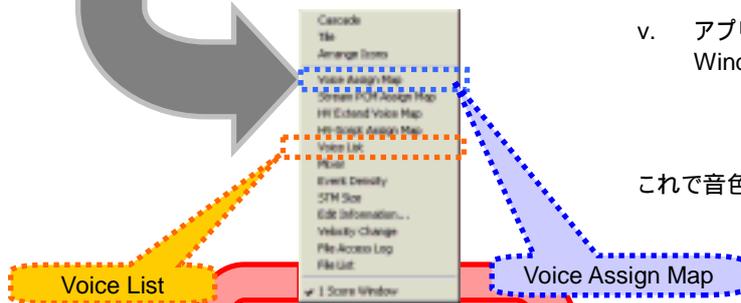
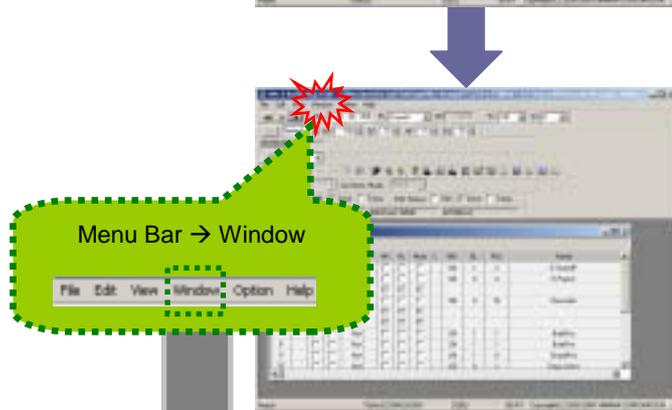


音色を変える (音色リスト & 音色ライブラリを使いこなす)

本書では、MA-5 オーサリングツールを使用しシーケンサで作成した SMF(*.mid)に設定されている音色を編集する一連の基本操作を説明いたします。MA-5 オーサリングツールにはあらかじめ Voice List、Voice Library が付属しており、Voice List から Voice Assign Map 上に音色をコピー & ペーストすることで、簡単に SMF 上に設定されている音色を変更することが可能です。Voice Library は、様々な音色を持ったライブラリ - で VoiceList に読み込むことができます。これによって、各パートの音色を自由自在に変更することができます。また、自分だけのオリジナルボイスファイル(*.vm3, *.vm5)を作り、保存しておくこともできます。

Voice List Window & Voice Assign Map を開く

本章では、音色変更を行うために必要な Voice List Window と Voice Assign Map を Score Window 上に開く一連の操作を簡単に説明いたします。



ツールに読み込まれている音色のリストを表示します。ボイスファイルを読み込んでいないデフォルトでは、各バンクに同じ音色列が並んでいます。詳細につきましては User's Manual をご参照ください。



Voice List Window



Voice Assign Map Window

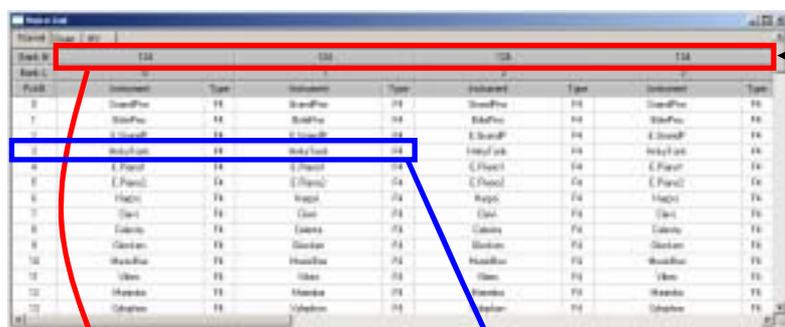
- i. MA-5 オーサリングツールを起動します。
- ii. 作成した SMF(*.mid)を MA-5 オーサリングツール上に読み込みます。
先にボイスファイル(*.vm3, *.vm5)を VoiceList に読み込んでおけば、SMF を読み込んだ時に対応する BankSelect、Pch の VoiceList 音色が自動的にアサインされます。
- iii. Menu Bar→Window を選択します。
- iv. 選択メニューが表示され、一覧から Voice List / Voice Assign Map を順に選択します。どちらを先に開いても問題はありません。
- v. アプリケーションウィンドウ上に Voice List Window / Voice Assign Map が表示されます。

これで音色変更を行うための基礎ができました。

Voice Assign Map 上には、現在 MA-5 オーサリングツール上に読み込まれている SMF または MLD に実際にアサインされている音色情報が表示されます。ここにアサインされている音色が実際に使われる音色になります。機能等の詳細につきましては User's Manual をご参照ください。

Voice List Window & Voice Assign Map の関連性と詳細

Voice List Window



A



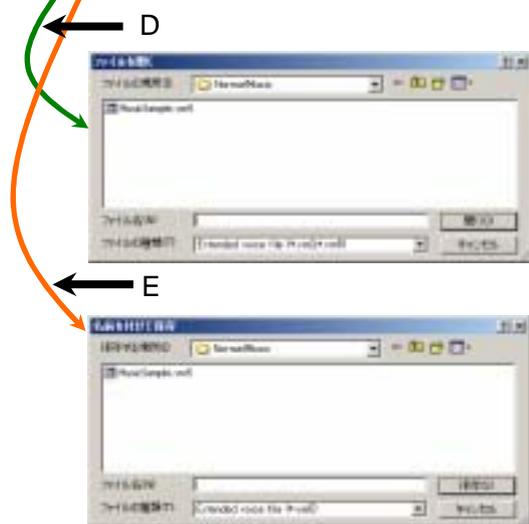
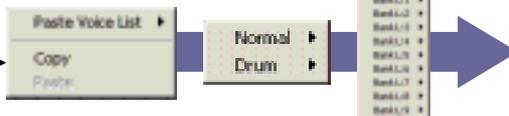
C

B

Voice Assign Map Window



F



D

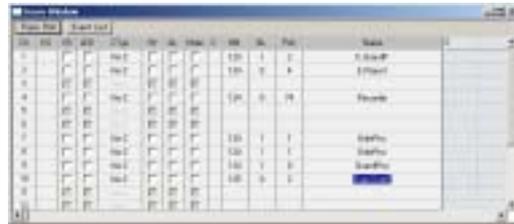
E

- A. Voice List Window 上の赤枠の中で、マウスを右クリックすると C のポップアップメニューが表示されます。
- B. Voice List Window 上に表示されている Bank M/L 及び Pch#は、SMF での設定、Voice Assign Map Window 上に表示されているものと対応します。Voice List Window 上で音色を変更した場合は、Import from Voice List で Voice Assign Map にその変更を反映させることができます。また、Voice Assign Map 上で音色を変更した場合も Export To Voice List で Voice List に反映することができます。
- C. Popup Menu
 - Send Bank Voice Message...→登録されている全ての音色を送信します。
 - Import from Voice File...ダイアログDを表示し、バンク単位で任意のボイスファイル(*.vm3, *.vm5)を、Voice List Window 上の指定場所に読み込むことができます。
 - Export to Bank Voice File...→ダイアログEを表示し、バンク単位で任意のボイスファイルを保存することができます。(*.vm3, *.vm5)。
- D. 自分で作った既存のボイスファイルや音色ライブラリの中のボイスファイル(*.vm3, *.vm5)を読み込むことができます。これとは別に、リスト全体のボイスファイルを読み込む機能もあります。
- E. 自分で作ったり編集した音色をボイスファイル(*.vm3, *.vm5)として保存することができます。これとは別に、リスト全体のボイスファイルを保存する機能もあります。
- F. Voice Assign Map Window 上の音色名をマウスで右クリックすると F の Popup Menu が表示されます。F の Popup Menu を使用することにより、VoiceList を簡易表示し、簡単に音色を選んで変更することも出来ます。

音色を変更する

本章では、前章で表示した二つの Window を使用し SMF(*.mid)、または MLD(*.mid)上に提示されている音色を変更する一連の作業を説明いたします。しかし、ここで変更が可能な音色は SMF(*.mid)を作成する上で User 音色定義がされた物のみ可能なので、ご注意下さい。

音色を変える (Voice List → Copy → Voice Assign Map → Paste)



注意:本章では、MA-5 オーサリングツールのパッケージに添付されています、MusicSample.mid を元に説明いたします。

- i. Score Window を開き、現在提示されている音色を確認してください。
- ii. Voice List Window を開き Copy して使用したい音色を選択。その音色名の上で、マウスを右クリックします。
- iii. Copy/Paste ポップアップメニューが表示されます。
- iv. Copy を選択。
- v. Voice Assign Map Window を表示します。
- vi. 変更したい音色名の名前の上で、マウスを右クリックします。
- vii. Paste Voice List/Copy/Paste ポップアップメニューが表示されます。
- viii. Paste を選択します。
- ix. 音色名が変更され、音色が変わりました。
- x. 再度、Score Window を表示、また再生することにより変更した音色を確認します。



この音色を使いたい。

Voice List Window 上の Bank M/L#, Pch#は Voice Assign Map 上のものと対応しています。

Copy

音色をコピーします。

GrandPno
VoiceList Copy 元音色

E GrandP
VoiceAssignMap 元の音色



この音色に入れ替えて使いたい。

GrandPno
VoiceAssignMap 音色変更後



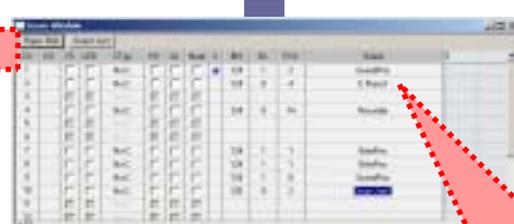
音色が入れ替わりました。

Paste

音色を貼り付けます。



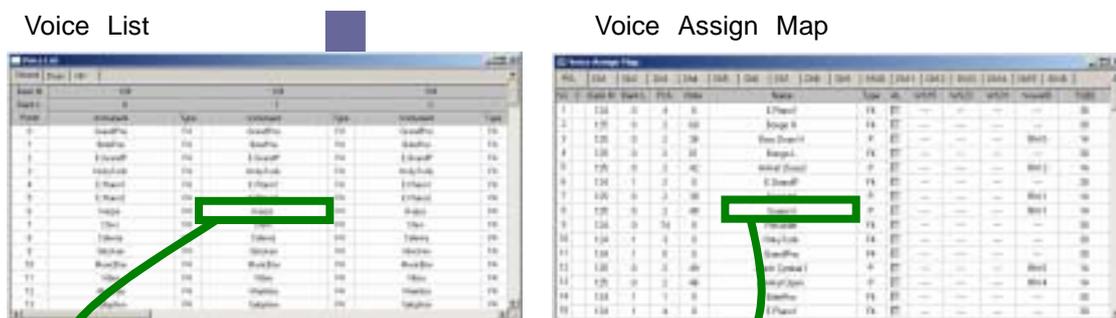
ScoreWindow 上も入れ替わっています。再生して確認してみよう。



音色を編集する

前章では既存の音色を入れ替えることを説明しました。
音色自体を編集して作りこむことも出来ます。

音色を編集する (Voice List, VoiceAssignMAP → 音色ダブルクリック → 編集ダイアログ → 編集)

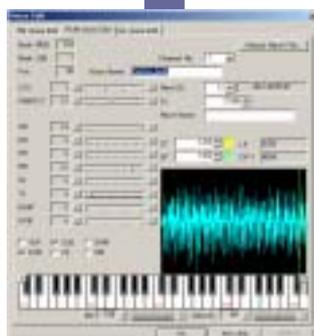


編集したい音色を、ダブルクリック

各種音色のエディットウィンドウが開きます



FM



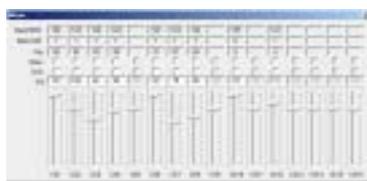
PCM



AL



HV



MIXER

様々な音色エディットウィンドウが開き、自由自在に音色を編集することが出来ます。
編集が終わったら OK を押すことで編集内容が反映された音色になります。

Voice List 上で編集した音色は、Import from Voice List や コピ - ペーストで Voice Assign Map にその音色を反映させ、曲にアサインすることが出来ます。また、Voice Assign Map 上で音色を編集した場合も Export To Voice List で Voice List にその音色を反映することが出来ます。

ボイスファイルの保存 (*.vm3, *.vm5)

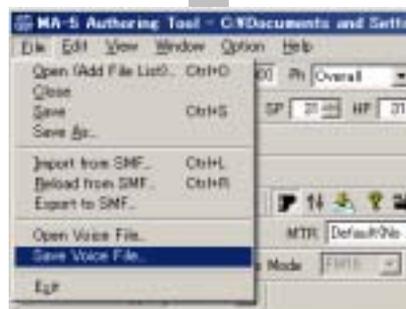
これまでに、曲に合わせて入れ替えたり、編集した音色をファイルに保存しておくことができます。
その曲用のオリジナル音色ファイルとして
また、自分だけのオリジナル音色ファイルとして
保存しておきます。(*.vm3, *.vm5)
他の曲などに、このオリジナル音色を使用することも出来ます。

全部の音色リストを保存する (File→Save Voice File)

BANK 単位の音色リストを保存する (Voice List→前述 Export to Bank Voice File)

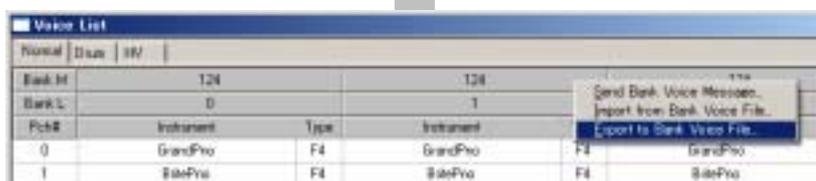
(ボイスファイルの読み込みは、同様に Open Voice File, Import from Bank Voice File で行います)

ボイスファイルとして保存出来るのは、Voice List Window に登録されている音色です。
Voice Assign Map で音色の入れ替え/編集を行った場合など、音色を Voice List Window に反映していない場合は Edit - Export To Voice List で反映しておきましょう。



Voice List Window 内の音色全てを保存しておきたい場合は File→Save Voice File

Voice List Window 内の Bank 毎に音色を保存しておきたい場合は Bank M 上で右クリック Export To Bank Voice File



MA-5 モードの場合は、ファイルを保存ダイアログの「ファイルの種類」にて、*.vm3(MA-3 用ボイスファイル)、*.vm5(MA-5 用ボイスファイル)を選択し保存出来ます。

サンプル音色ライブラリ

多彩な音色データを収録したサンプル音色ライブラリを無償で提供しています。

VLf-MA3	FM 音色の拡張音色ライブラリであり、デフォルト音色とは趣向の異なる音を簡単に拡張して使用することができます。
VLP-MA3/VLP-MA5	PCM 音色ライブラリであり、FM とはことなるリアルなサウンドを容易に実現することができます。
VLA-MA5	AL パラメータを使用した音色のライブラリであり、FM 音色と PCM 音色にフィルター効果を追加したサウンドを使用することができます。
VLH-MA5(J)	MA5 の HV (Japanese) 用音色ライブラリです。男性・女性等人の声から動物やロボットといった人以外の生き物や架空のキャラクタ、または楽器としての音色をそろえています。
VLW-MA3	Ethnic Library であり、民族楽器の音を拡張できます。

これらの音色ライブラリを使用することにより、多種多様なサウンドを容易に実現することができます。