

MA-5 オーサリングツール (ATS-MA-5 SMAF 版) 導入ガイド

Ver. 1.4.0 2005 年 9 月 22 日

ヤマハ株式会社

本書および本ソフトウェアの著作権は、ヤマハ株式会社に属しています。
本書の内容の転載・一部複製には、ヤマハ株式会社の承諾が必要です。
また、本書の内容は予告なく変更される場合があります。

Copyright© 2003-2005 YAMAHA CORPORATION

All rights reserved

＜目次＞

1.はじめに	3
3.フォルダ構成 について	4
4.MA-5 オーサリングツールの構成について	5
5.MA-5 オーサリングツールの機能について	6
6.制作の手順とデータの流れ	10

＜更新履歴＞

Ver.	Date	内容
1. 0. 0	2003/04/25	新規作成
1. 1. 0	2003/09/12	MA-3 オーサリングツール ユーザーズマニュアル を削除 VLP-MA5、VLH-MA5(J)を追加 MA-3 モードについて追記
1. 2. 0	2004/1/19	VLW-MA3 を追加
1. 3. 3	2004/11/4	VLD-MA3 を追加
1. 4. 0	2005/9/22	韓国語 HV スクリプトのサポートを終了。 2. ツールパッケージの構成を変更 └ Doc、簡単マニュアル、Installer、HVTool を更新 └ HV-Script_KR.pdf を削除 4. カラオケ評価区間設定機能について記述を追加

1. はじめに

本書は、MA-5 オーサリングツール（ATS-MA-5）の全体説明です。全ての説明書の最初にお読みください。

2. フォルダ構成 について

MA-5 オーサリングツール（ATS-MA-5）には以下の内容が含まれます。

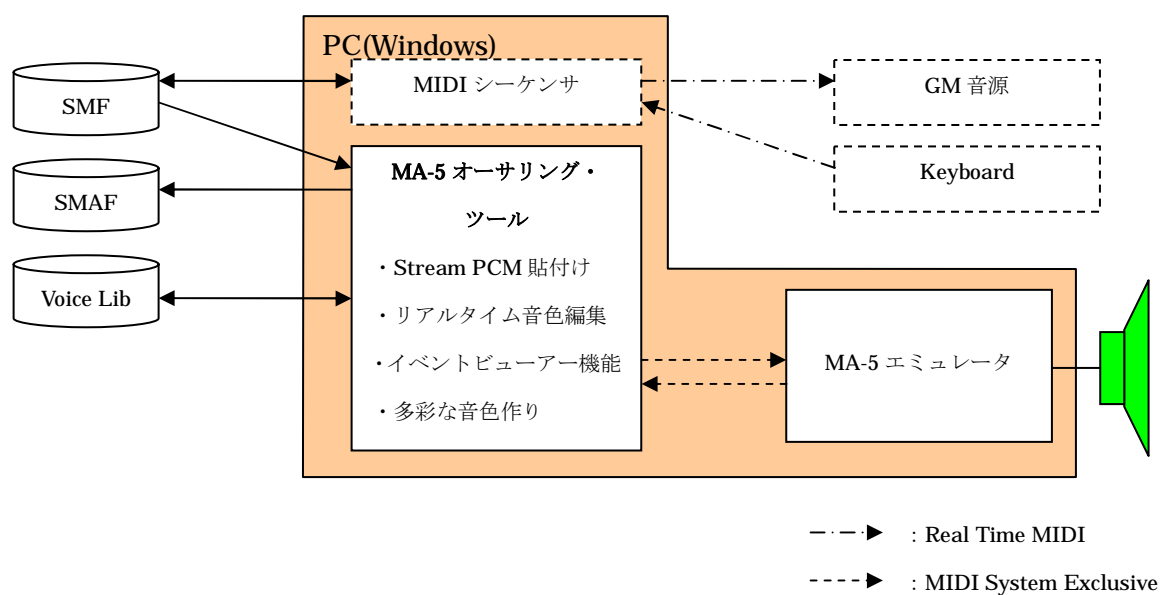
¥__ Doc __	ATS-MA5-SMAF_UM_***.pdf	: MA-5 オーサリングツール ユーザーズマニュアル Ver.***
	__ ATS-MA5-SMAF_GL_***.pdf	: SMF 制作ガイドライン for MA-5 オーサリングツール Ver.***
	__ ATS-MA5-SMAF-IM_***.pdf	: MA-5 オーサリングツール インストールマニュアル Ver.***
	__ ATS-MA5-SMAF_INT_***.pdf	: MA-5 オーサリングツール 導入ガイド Ver.***
	__ ATS-MA3-SMAF_GL_***.pdf	: SMF 制作ガイドライン for MA-3 オーサリングツール Ver.***
	__ HV-Script_**_***.pdf	: HV-Script フォーマット仕様書
	__ 簡単マニュアル 5 種	: 各種簡単マニュアル
__ Installer ____	setup.exe 他	: MA-5 オーサリングツール インストーラ および インストール時必要ファイル
__ Sample _____	NormalMusic	: サンプル曲データ
	__ StreamPCM	
	__ SMAFHV	
__ VoiceLibrary _____	VLA-MA5	: 音色ライブラリ (AL 音色)
	__ VLF-MA3	(FM 音色)
	__ VLP-MA3	(PCM 音色)
	__ VLP-MA5	(PCM 音色)
	__ VLH-MA5 (J)	(HV (J) 音色)
	__ VLW-MA3	(Ethnic 音色)
	__ VLD-MA3	(Decorator 音色)

3. MA-5 オーサリングツールの構成について

MA-5 オーサリングツールは携帯端末用コンテンツを制作・編集・評価するためのソフトウェアです。本ソフトウェアは、Windows®2000、Windows®XP 上で動作します。

本アプリケーションにより、SMF (Standard MIDI File) から SMAF (Synthetic music Mobile Application Format) ファイルへのコンバート、音色編集、管理情報編集、MA-5 エミュレータにおける実機相当の発音での確認を行なうことができます。

MA-5 オーサリングツール概略構成図は以下のようになります。



MA-5 オーサリングツール概略構成図

4. MA-5 オーサリングツールの機能について

◆ MA-3 用、MA-5 用のコンテンツを作成可能

MA-5 オーサリングツールでは、AT-Mode を切り替えることにより、MA-3 用のコンテンツ、MA-5 用のコンテンツの両方のコンテンツを作成することが可能です。

◆ MA-5 オーサリングツールとシーケンサの独立

MA-5 オーサリングツールは、汎用 MIDI シーケンサと併用して用いる独立したアプリケーションソフトです。ユーザーが最も使い慣れているシーケンサを選んでいただくことができます。ご使用のシーケンスソフトでシーケンス編集を行い、MA-5 オーサリングツールで、音色編集、管理情報編集を行うことにより、SMAF ファイルに変換するまでの全ての操作が可能です。

◆ 最大可能同時発音数

MA-5 オーサリングツールは、FM16 モード、FM32 モード、ALL64 モードがあります。最大可能同時発音数は、モード設定や AL チャンネルを使用するかしないかによって異なります。

<MA-3 モード>

	FM 音源	PCM 音源	StreamPCM	合計
FM16 モード	16	8	2	26
FM32 モード	32	8	2	42

<MA-5 モード>

● AL チャンネルを使用しない場合の最大可能同時発音数

	FM 音源	PCM 音源	StreamPCM	HV	合計
FM16 モード	16	16	2	1	35
FM32 モード	32	16	2	1	51
ALL64 モード	32	32	使用不可	使用不可	64

● AL チャンネルを使用した場合の最大可能同時発音数

	AL	FM 音源	PCM 音源	StreamPCM	HV	合計
FM16 モード	1	15	15	2	1	34
FM32 モード	1	31	15	2	1	50
ALL64 モード	使用不可	32	32	使用不可	使用不可	64

PCM 音源では 16bitPCM (4bitADPCM もしくは、8bitPCM にエンコード) または 8bitPCM (8bitPCM にエンコード) のサウンドファイル (AIFF、WAVE) を読み込み、周波数変更、エンベロープの変更、ループポイントの設定等を行い、好みのサウンドを FM16、FM32 モードでは、最大 16 音、ALL64 モードでは最大 32 音使用して頂けます。(サイズ制限があります)

◆ ストリーム PCM 貼付機能

チャンネルシーケンスと同期演奏を行うためのストリーム PCM ファイルを読み込み、アサインすることができます。

◆ リアルタイム音色編集

読み込んだ SMF データをイベントビューアー上で確認することができます。音色変更では、リアルタイムでの音色変更が可能です。

◆ イベントビューアー機能

- SMF を読み込み、イベント情報をスコアウィンドウ上で確認することができます。
- SMF の内容をイベントリストやピアノロール画面上で確認することができます。再生確認中にピアノロールの画面は、同期しながら進みます。
- 曲のインフォメーションの編集を行うことができます。

◆ AL パラメータ機能搭載

<MA-5 モード>

FM 音色、PCM 音色、Noise に AL パラメータを設定することにより、フィルターの効果を得られます。

(AT-Mode を MA-3 に設定している場合や、FM Mode を ALL64 モードに設定している場合は、AL パラメータを使用することができません。)

◆ カラオケ評価区間設定機能

カラオケの採点を行う区間、チャンネルを指定することができます。

◆ 音色ライブラリを利用し、多彩なサウンドを容易に実現

本アプリケーションには、多彩な音色データを収録した Voice Library(VLF-MA3/VLP-MA3/VLP-MA5/VLA-MA5/VLH-MA5(J)/VLW-MA3)を付属しています。

VLF-MA3 は 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 は 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 は 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)は、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 は Ethnic Library であり、民族楽器の音を拡張できます。

VLD-MA3 は Decorator ライブラリです。様々な特色を持ったバンク音色で好きな雰囲気曲に仕上げるすることができます。

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

各音色ライブラリの登録方法など詳細については、ライブラリ添付のマニュアルを参照して下さい。

5.制作の手順とデータの流れ

下記はデータオーサリングの基本的な流れを示したものです。既に PCM データや MIDI データが存在し、それを流用する場合など、もちろんこの限りではありません。

