

資料

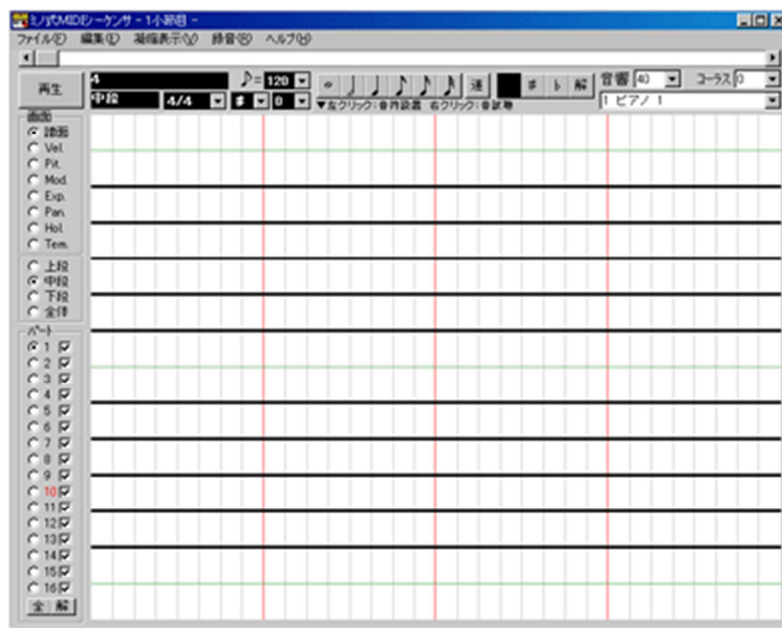
【資料 1】 ミノ式シーケンサ

ミノ式 MIDI シーケンサは簡単に言うと「MIDI を作成するソフト」です。ピアノロール風の打ち込み画面。クリックだけで作っていただけます。
基本的なエフェクトを多数備え、圧倒的な使いやすさと優れた機能性のバランスの良い初心者設計のソフトです。

ソフトの特徴としては、

- ・ フリーソフトである
- ・ 音楽は五線に音符を書き込む要領で作れる（初心者にも分かりやすい）
- ・ 使える音色はGM規格による 1 2 8 種類
- ・ リアルな演奏を作るために必要な各エフェクトを装備
- ・ WMA、WAVE で録音もできる
- ・ 曲のループポイント（cc:111）を設置できる（RPG ツクール専用）
- ・ 強制終了時にデータの復帰ができる
- ・ 簡単に DTM(*1) というものに触れることが出来る。

1 メイン画面内説明



ミノ式 MIDI シーケンサメイン画面



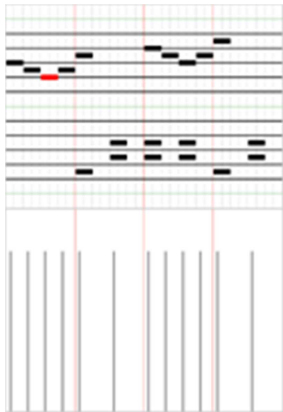
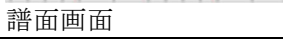
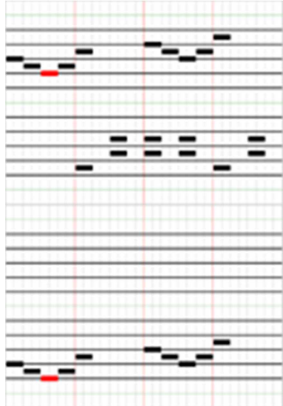
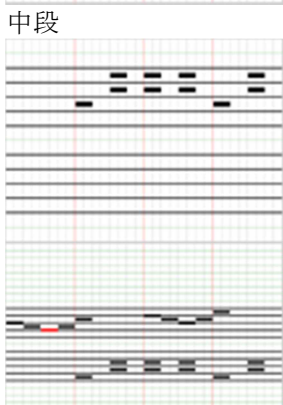
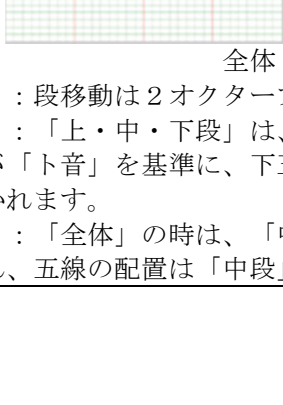
【小节移動バー】

小节を移動させるためのバーです。
曲が 4 / 4 拍子の場合には最大で 3 0 0 小节まで移動することが出来ます。
曲再生中には音楽に合わせて自動で小节移動します。

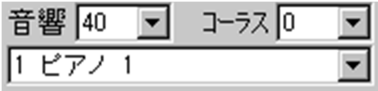


【再生/停止ボタン】

作成中の曲を、「現在の小节位置から」再生します。
再生中はボタンの文字が「停止」に変わり、押すと曲が止まります。

	【画面モード切り替え欄】 音符を入力する譜面画面モード、各エフェクトを操作するエフェクト画面モードの切り替えが出来ます。   譜面画面 エフェクト画面
	【譜面表示切り替え欄】 譜面画面での表示を切り替えることが出来ます。   中段 上段   下段 全体 注意 1：段移動は2オクターブ間隔で行われます。 注意 2：「上・中・下段」は、どの段の場合でも上五線が「ト音」を基準に、下五線が「ヘ音」を基準に引かれます。 注意 3：「全体」の時は、「中段」を基準に凝縮表示され、五線の配置は「中段」と同様になります。

	【パート選択欄】 作業をするパートの切り替えと、曲再生時に音を鳴らすパートの選択を行う欄です。 数字が赤色のパート（例えば 10 パート）は「R（リズム）パート」と言って、リズム楽器（ドラムやシンバルなど）を扱う専用のパートになっています。デフォルトのリズムパートは 10 パートのみですが、自分で増設も行えます。 曲再生時に音を鳴らすパートには、数字の右にチェックが入っています。（デフォルトでは全パートが鳴るように設定されています） 単独パートだけで曲再生をしたい時などは、余計なパートのチェックを解除してください。 下の「全」ボタンと「解」ボタンは、再生パートのチェックをそれぞれ一括で処理します。 「全」ボタンは全パートを再生パートに設定、 「解」ボタンは全パートの再生パートチェックを解除します。
	【拍子設定ボックス】 曲の拍子を設定するボックスです。 小節ごとに拍子を変えることが出来ます。 拍子の設定は、次に拍子変更される小節まで持続します。 注意 1：凝縮表示（2 倍以上）の時に途中で拍子変更するときには注意してください。 注意 2：拍子は画面の一番左の小節に対して設定されています。 注意 3：表示が紛らわしくなりますが、仕様ですのでご了承ください。
	【曲速度設定ボックス】 曲の速度を設定するボックスです。 このボックスで決めた速度は曲全体に影響します。 途中で曲の速度を変えたい場合は、Tem. という速度調整専用のエフェクトが用意されているのでそちらを利用してください。
	【調性設定ボックス】 曲の調性を設定するボックスです。 小節ごとに調を変えることが出来ます。 拍子同様、調性の設定は次に調性変更される小節まで持続します。 注意 1：凝縮表示（2 倍以上）の時に途中で調性変更するときには注意してください。 注意 2：調性は画面の一番左の小節に対して設定されています。 注意 3：表示が紛らわしくなりますが、仕様ですのでご了承ください。
	【音符ボタン】 使用する音符を選択する場所です。 音符ボタン左クリックで通常の音符選択、右クリックで「音符加算」が出来ます。 選択中の音符の状態は、「再生ボタン」の右にある黒いモニター内に表示されます。  左クリックで 4 分音符を選択… ⇒さらに右クリックで 8 分音符を加算すれば付点四分音符に！

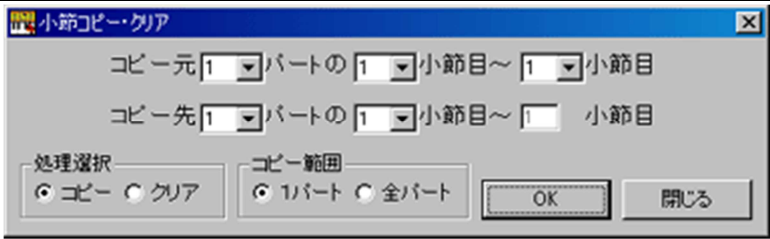
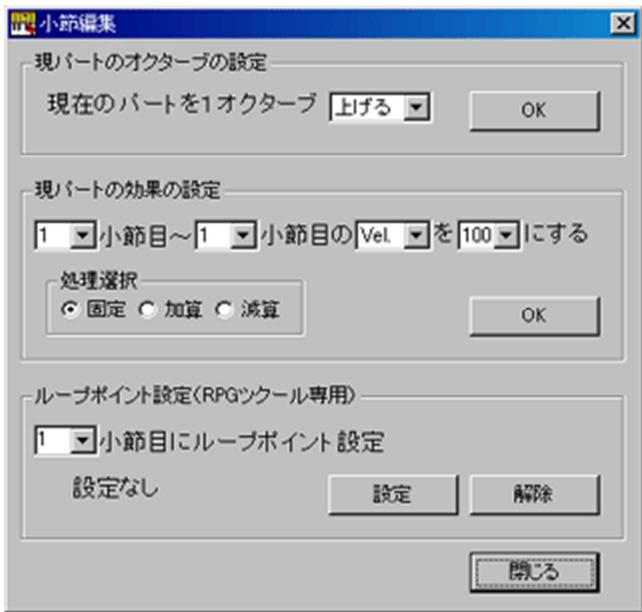
	「連」ボタンを押すと、譜面は「連符モード」に切り替わり、連符を設置できるようになります。連符モードを解除したい場合はもう一度「連」ボタンを押してください。
	【臨時記号ボタン】 音符に臨時記号を付けるボタンです。 臨時記号を付けることで、通常の音符より半音高い（または半音低い）音符を設置出来ます。 臨時記号を設定すると、ボタン左にある黒いモニターに使用中の臨時記号（＃/b）が表示されます。 機能を解除したい場合は「解」ボタンを押してください。 黒いモニターに何も表示されていなければ、臨時記号が解除されています。
	【楽器設定ボックス】 そのパートで使用する楽器と、その音響効果、コーラス効果について設定するボックスです。 まず楽器ボックスから使いたい楽器を選択します。初めはどのパートも「ピアノ 1」に設定されています。（使用できる楽器は、MIDIのGM規格で決められた128種類） 楽器を決めたら、次に「音響」、「コーラス」を設定します。 「音響」ボックスでは、楽器にかかる音響効果（例えばコンサートホールにいる雰囲気等）を設定し、「コーラス」ボックスでは、楽器にかかる音の広がり具合を設定します。 注意1：ご使用されているMIDI音源によっては「音響」、「コーラス」の効果が現れない場合があります。 注意2：有名なMIDI音源の1つ、「マイクロソフトGS」はこれら効果がサポートされていないことを確認済みです。

2 各メニューコマンドの説明

ファイル	
新規	新しいデータを作成します。
開く	一度保存した編集ファイルを開く事が出来ます。
上書き保存	開いた編集ファイルのデータを上書き保存します。 上書きファイルが存在しない場合は保存画面が開きます。
名前をつけて保存	作成中のデータをミノ式MIDIシーケンサ独自の編集ファイル（.mino ファイル）としてパソコンに保存します。

曲の設定	「曲の設定」フォームが開きます。  ここでは、曲名、著作権の入力とRパートの設定を行います。作成したデータには必ず「曲名」、「著作権」を付けるようにしましょう。 インターネット上で音楽を公開する時など、曲に著作権が表記されていないと、盗作、無断転載された場合、「自分の作品」と主張する事が出来ません。著作権を入力する時は「Copyright(C) by ○○(作者名)」で入力する事をお勧めします。 「Rパート設定」では、メロディーパートをリズムパートに変更することが出来ます。（「R」は「リズム」の意味です）リズムパートとは、リズム楽器（ドラムやシンバルなど）を扱う専用のパートのことです。 デフォルトでは10パートのみがリズムパートになっていますが、ここで他のパート番号にチェックを加えると、そのパートをリズムパートに変えることが出来ます。 10パートはリズムパート専用なので、チェックを解除することは出来ません。
M I D I ファイル出力	完成した曲データをM I D I ファイルにして出力します。編集ファイルのままでは一般のプレーヤーでは再生出来ませんので、必ずM I D I 出力してください。（出力形式は「SMF format1」、拡張子は「.mid」になります） 注意1：一度M I D I 出力したファイルをミノ式M I D I シーケンサで読み込むことは出来ません！ 注意2：出力前には必ず編集ファイルも保存しておくようにしましょう。
(編集ファイル保存先)	初めは「なし」と表示されているこの場所は、保存しておいた編集ファイルの最新5つをすぐに読み込むためのショートカットになっています。 一度編集ファイルを保存すると、次回シーケンサを開いた時、ここに編集ファイル保存先のアドレスが表示されます。
ミノ式M I D I シーケンサの終了	ソフトを終了します。

編集	
元に戻す	音符の配置やコピー・クリアの操作を失敗した時、1つ前の状態に戻すことが出来ます。ただし、エフェクト画面で行った操作を「元に戻す」ことは出来ません。
やり直し	「元に戻す」を使う1つ前の状態に復帰します。
小節コピー・クリア	「小節コピー・クリア」フォームが開きます。

	 処理方法とコピー範囲を選択し、コピー元とコピー先を設定してください。 「OK」を押すと処理が実行されます。 操作を失敗した場合は「元に戻す」コマンドで処理前の状態に戻すことが出来ます。 注意 1：処理元の小節から音符がはみ出している場合、処理は実行出来ません。また、コピー元とコピー先で拍子が違う場合も実行出来ないの注意してください。 注意 2：コピー元とコピー先で調性が違う場合、処理は行えますが、調性はコピー先のものになります。Tem. エフェクトの内容についても同様です
小節編集	「小節編集」フォームが開きます。  「現パートのオクターブ設定」では、現在選択中のパートが処理ターゲットになります。パート全体の音符のオクターブを上げ下げ出来ます。 「現パートの効果の設定」でも現在選択中のパートが処理ターゲットになります。 効果（エフェクト）を操作する部分の小節を選択し、処理方法を決め、各エフェクトの値を設定してください。 パートのエフェクト（特に Pan. や Tem.）を一括設定する場合に便利です。 「ループポイント設定」は株式会社エンターブレインのRPGツールシリーズ専用のものです。 これを設定すると、RPGツール上で曲を再生した時、ループポイントにした小節が曲の繰り返し位置になります。 曲が終わったあとの空白の小節をループポイントにすると、RPGツール上で「繰り返し再生されない曲」になります。
キー割り当て	「キー割り当て」フォームが開きます。



ミノ式MIDIシーケンサの操作に使うキーボードのキー割り当てを自由に設定出来ます。

「デフォルト」ボタンを押すと、初期設定に戻ります。

色設定

「色設定」フォームが開きます。



ミノ式MIDIシーケンサで使われている各部分の色を自由に設定出来ます。各数値は左から、「赤」「緑」「青」の値になっています。

数値が0に近いほど色が濃くなり、255に近いほど色が薄くなります。

「デフォルト」ボタンを押すと、初期設定に戻ります。

注意1：項目に「ダブルシャープ」や「ダブルフラット」がありますが、これらは、「調性と臨時記号の色が重なった場合」のことを言っています。楽典という「ダブルシャープ」「ダブルフラット」とは意味が違いますので注意してください。ミノ式MIDIシーケンサには「ダブルシャープ」「ダブルフラット」の音符を置く機能はありません。

凝縮表示

譜面を各倍率で凝縮して表示します。

「倍率 = 画面内に一度に表示する小節の数」です。つまり、7 倍に設定すると、7 小節分が画面内に凝縮して表示されます。

一度に見れる小節が多くなるのでエフェクトを操作する時や曲の確認に使うと便利です。凝縮表示の時に音符を置いたり拍子や調性を変えたりするのは避けたほうが良いでしょう。仕様上、画面内の表示がややこしくなってしまいます。

録音

「録音」フォームが開きます。



作成したMIDIを「Wave」形式か「WMA」形式で録音出来ます。

録音方法ですが、まず、保存先と保存するファイルの名前を決めます。直接アドレスを変更しても良いですが、アドレス右の四角いボタンを押すと保存画面が出てきます。（保存するファイル名は、デフォルトでは「曲の設定」で決めた曲名になっています）

次に録音の形式を決め、それぞれ形式ごとの設定を行います。

Wave 形式の場合は音質を設定出来ます。Wave は WMA より鮮明に録音されますが、ファイルサイズが非常に大きくなります。（例：ステレオ/CD 音質で録音した場合、出力されるファイルは 1 分の曲で約 10MB の容量）

WMA 形式の場合は、タイトル、製作者、著作者、説明の項目を入力します。

タイトル、製作者、著作者の部分は「曲の設定」で入力した内容が初めから記入されています。

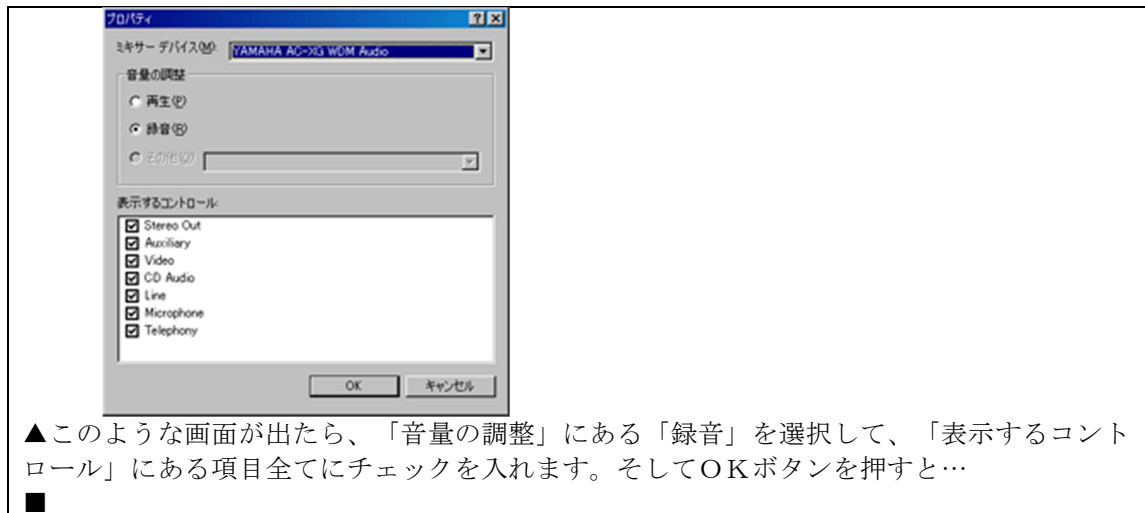
WMA は、音質の変更は出来ませんが、Wave の約 20 分の 1 のファイルサイズで録音出来ます。

以上を設定し終わったら、次に正しく録音できる環境を用意します。

「ボリュームコントロール」のボタンを押し、ボリュームコントロール画面を開きます。



▲「オプション」メニューの「プロパティ」をクリックします。



「録音開始」ボタンを押すと録音が始まり、「録音終了」あるいは「変換完了」されればファイルが作成されますので確認してください。（WMA変換には多少時間がかかりますが、「変換完了」のメッセージが出るまでフォームを閉じないでください）

ヘルプ	
ヘルプ	この説明書が開きます。
バージョン情報	シーケンサのバージョンと作者の連絡先を表示するフォームが開きます。 

3 マウス&キーボード基本操作

マウス	
譜面上 左クリック	音符の設置
譜面上 右クリック	音の試聴
譜面上 S h i f t + 左クリック	音符 + # を設置
譜面上 S h i f t + 右クリック	音符 + b を設置
音符の右端 左ドラッグ	音符の長さを自由に調節 ※ 設置した音符の右端にカーソルをあわせると、カーソルが⇄に変わります。
エフェクト画面上 左ドラッグ	エフェクト棒 手動設定
エフェクト画面上 右ドラッグ	エフェクト棒 直線設定
音符ボタン上 右クリック	音符の加算

キーボード	
X	全音符
C	2 分音符
V	4 分音符
B	8 分音符
N	1 6 分音符
M	3 2 分音符
A	臨時記号 #
S	臨時記号 b
D	臨時記号解除
F	譜面上段 (2 オクターブ上)
G	譜面中段 (基本)
H	譜面下段 (2 オクターブ下)
Q (左キー)	左に 1 小節移動
W (右キー)	右に 1 小節移動
E	左に 1 0 小節移動
R	右に 1 0 小節移動
上キー	上にパート移動
下キー	下にパート移動
S h i f t + 上キー	上にエフェクト移動
S h i f t + 下キー	下にエフェクト移動
E S C	曲の再生 (再生中に押すと停止)
Space	連符モード切り替え

4 各エフェクト（効果）の説明

Vel. 【ベロシティ】	
1 音ごとに音量を設定出来ます。鍵盤を叩く強さ・弦を弾く強さなどをこのベロシティで扱います。	
使用方法	パラメータを上げ下げし、音の音量を決める。
パラメータ初期値	1 0 0
用途	弦楽器、管楽器、鍵盤楽器など。 (ただし、オルガン類やハーブシコードには普通使用しない)

Pit. 【ピッチ・ベンド】	
音の音程を設定出来ます。 ギター等でチョーキング（音程変化）の効果を出すのに用いられたりします。	
使用方法	1 つの音の中で、音程を変化させるだけグラフを描く。 直線的に変化させれば音を滑らかに上げ下げ出来ます。
パラメータ初期値	6 4 (ピッチ・ベンドの効果がない状態)

用途	弦楽器、管楽器（普通、鍵盤楽器には使用しない）
補足	パラメータが 1 2 7 のとき全音上がる（例：ド→レ） パラメータが 0 のとき全音下がる（例：ド→シ）

Mod. 【モジュレーション】	
ビブラート（音の震え）を設定出来ます。	
使用方法	パラメータを上げてビブラートの深さを決め、持続させる分だけグラフを描く。
パラメータ初期値	0（モジュレーションの効果がない状態）
用途	弦楽器、管楽器など（普通、鍵盤楽器には使用しない）

Exp. 【エクスプレッション】	
1 音の長さの中で音量を変化させたい場合に扱います。 ベロシティと似ていますが、こちらは音のフェードイン・フェードアウトなどによく用います。	
使用方法	パラメータを上げ下げし、音の音量を決め、持続させる（変化させる）分だけグラフを描く。
パラメータ初期値	1 2 7
用途	弦楽器、管楽器など（普通、鍵盤楽器には使用しない）

Pan. 【パンポット】	
楽器の演奏位置を設定出来ます。	
使用方法	パラメータ値：6 4 を演奏位置中央として… 値を上げると右スピーカー寄りに、値を下げると左スピーカー寄りに楽器が演奏されます。
パラメータ初期値	6 4（楽器位置 中央）
補足	常に楽器を一定のスピーカー位置に指定しておきたい場合は、「小節編集」の「効果の設定」でパートの全パラメータを設定してください。

Hol. 【ホールド】	
ピアノにおけるダンパーペダルの効果を設定出来ます。値を設定した部分にのみペダル効果が現れます。音に余韻を残し、ピアノの演奏を滑らかなものにします。	
使用方法	パラメータを上げてホールドのかかり具合を決め、持続させる分だけグラフを描く。
パラメータ初期値	0（ホールドの効果がない状態）
用途	普通、鍵盤楽器（ピアノ）に用いる。
補足（一部の音源）	パラメータ値：6 4 を境にホールド効果がオン・オフになる音源があります。 この場合、ホールドの細かいかかり具合は設定出来ません。 良く分からなかったら、Hol. の値は、0（ペダル踏まない）、1 2 7（ペダル踏む）の 2 つだけで考えて使うと良いです。

Tem. 【テンポ】	
部分的にテンポを変えたい場合に扱います。	
使用方法	テンポを変えたい部分の値を操作する。
パラメータ初期値	全体の曲速度（♩＝）に依存
補足	Tem. は全パートに影響するエフェクトです。 特定のパートだけに Tem. を設定する事は出来ません。