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128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	X	イ	ン	画	面	内	説	眀
	•		-		нц.	I J	1/0	

STATE STATE	シーケン	- 1小昭目	-						3. 1							000 📃	
THIND	編集の	凝缩表示()	0 18-18	180 1	ルプピ												
																	- 21
	15			P=0	20 🗖			N	i ni	arf		E.	az 11	雷(4)		3-520	
MI	中級	4/4	. 8		0 🗖			1.1		<u> </u>			<u> </u>	271	1		-11
mit to	-		-	1.1		14.25	177.0	Taca	6202		•	-	-		· ·	1 1 1	-
← 論語																	
C Vel		++++	++	++	++		-				-	\mapsto	-		+		-
CPL																	
C Mod	\mapsto				++	-	-		-	-	-	-	+		-		- 1
C Page																	
C Hol	\mapsto			++		-	-		-	-	-	-	-		-		- 1
C Tem.																	
C LIR	11		+++			-	-		-	-	_	-	-				-
6 418																	
CTR						-				-	_		-		_		
C 210																	
Nº+-			-		-	-			-		_		-		-		
C 1 P																	
CAR													-		_		
CAR																	
CSP				1		1.1							1				
COP																	
CIP													1				
CBP																	
C MD																	
C 11 17																	
C 12																	
C 13P															_		
C 14					11								1				
C 15P																	
C 16P																	
<u>T</u> Ri																	
ミノヨ	て MII	DI シ	ーケ	シ	ナメ	1	ン運	山面									

	【小節移動バー】 小節を移動させるためのバーです。 曲が4/4拍子の場合は最大で300小節まで移動す 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節移動しま す。
再生	【再生/停止ボタン】 作成中の曲を、「現在の小節位置から」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。



ハ [®] -ト ◎ 1 マ ○ 2 マ ○ 3 マ ○ 4 マ ○ 5 マ ○ 6 マ ○ 7 マ ○ 8 マ ○ 9 マ ○ 10 マ ○ 11 マ ○ 12 マ ○ 13 マ ○ 14 マ ○ 15 ▼	【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
○ 16 ▼ 全 解	「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。
4/4	 【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。
▶= 120 ►	【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。
# 🖸 0 🗖	【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。 4 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!

V Android プログラミング JUMP/Page 41

	「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「運」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。
+t L &22	臨時記号を設定すると、ボタン左にある黒いモニタ
++ D H9≠	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」ボックスでけ、楽哭にかかろ音響効単(例
1 ピアノ 1 💌	うげつンサートホールにいる雰囲気笑(どう
	「コーラス」ボックスでは「海界にかかる辛の庁が
	「コーノス」ホリノスでは、米硲にかかる目の広が
	リ兵口を取たしより。
	社息 I : こ 使用 され しい ② M I D I 盲 源 に よ つ し は
	「「百窖」、「ユーフム」の効果が現れない場合かめ
	リより。
	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。
上書き促友	開いた編集ファイルのデータを上書き保存します。
上音さ休住	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。
タ並なつけて伊友	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
石則で フロ C体仕	(. mino ファイル)としてパソコンに保存します。

	「曲の設定」フォームが開きます。
	2011年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
	曲名 [Untitled
	萎作棒 Convright(C) by 2
	RJ (一) 設定
	(1975)
	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。
曲の設定	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。著作権を人力する時は「Copyright(C)
	by 〇〇(作者名)」で入力する事をお馬めします。
	「Rバート設定」では、メロティーバートをリスムバートに変更
	「することか出来ます。(「R」は「リスム」の意味です)リスム
	ハートとは、リスム楽器(ドフムやシンバルなど)を扱う専用の
	$T / T / T / V \land C \land U \land T \land T$
	か、ここで他のハート番方にアエックを加えると、そのハートを
	リヘムハートに変んるここが山木より。 10 パートけりブムパートに変んることが山木より。
	10 アンドはリスムアンド専用なので、チェックを解除することは
	山水よじん。 完成した曲データをMIDI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MIDI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)
MIDIファイル出力	注意1:一度MIDI出力したファイルをミノ式MIDI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。
	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
(編集ファイル保存先)	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	ソフトを終了します。
サの終了	

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	「小節コピー・クリア」フォームが開きます。
ー・クリア	

	職小第コピー・効ア
	コピー元 1 マパートの 1 マ小節目~ 1 マ小節目
	コピー先 1 マバートの 1 マ小節目~ 1 小節目
	処理選択 ニービー範囲 ニー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	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」コマンドで処埋前の状態に戻すことが出来 ます
	よう。 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で注意して
	ください。 注音 ・ コピー ニトコピー 上で調 が きら 見 へ 加 理 は 行 えま すが 調 此 は っ
	ビ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。
	一般小節編集
	現パートのオクターフの設定
	1921±05//=F/21/3/3/2 → 1975 → OK
	現パートの効果の設定
	1 マル筋日~1 マル筋日のVeL マを100マにする
	○固定 ○加算 ○ 減算 OK
	ループポイント設定(RPGツクール専用)
	□ □小節目にループポイント設定
	設定なし
	60.66
	「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。ハート全体の音符のオクターフを上け下け出来ます。 「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
	t.
	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にさい。 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ツクールシリー
	ズ専用のものです。
	こ40で設定りるこ、KFGソクール上で曲を再生しに時、ルーノホイン 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ツクール上
よ 中国 マル	で「繰り返し再生されない曲」になります。
ャー刮り当 て	「イー刮りヨし」ノオームが開さます。

V Android プログラミング JUMP/Page 44

	2011年1月11日 🔀	
	音符	
	全音符 X ▼ シャープ A ▼	
	2分音符 C マ フラット S マ	
	4分音符 V I 解除 D I	
	16分音符 N 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
	左IC1小的移動 Q I	
	石に1小岐移動 W 🖃	
	左に10小師移動 E	
	右に10小節移動 R 三	
	その他	
	再生/19止 [ESC ▼ 連符画面切り替え Space ▼	
	デフォルト開いる	
	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。	
	「「「「」」と読定「「「」」」」	
	諸面	
	諸面 背景 255 ▼ 255 ▼	
	諸面 背景 255 ▼ 255 ▼ 縦線 200 ▼ 200 ▼	
	諸面 背景 255 ▼ 255 ▼ 255 ▼ 背景 200 ▼ 200 ▼ 200 ▼ 区切り縦線 265 ▼ 150 ▼ 150 ▼	
	諸面	
	諸面 背景 255 × 255 × 255 × 縦線 200 × 200 × エフェクト棒1 150 × 150 × エフェクト棒2 100 × 150 × 100 ×	
	諸面 当 当 当 式 日 式 日 て コン フェクト 棒1 150 ▼ 150 ▼ エフェクト 棒1 150 ▼ 150 ▼ エフェクト 棒2 100 ▼ 150 ▼ 100 ▼ ビ び 切り 横線 0 ▼ 0 ▼ 0 ▼ 区 切り 横線 100 ▼ 100 ▼ 区 び 村場 100 ▼ 100 ▼ 区 び 村場 100 ▼ 100 ▼ 区 び 村場 100 ▼ 100 ▼ 区 び ガリ 横線 0 ▼ 0 ▼ ▼ て て て て び び び び び び び び び び び び び び び び て で で て て て で の て て て て で の で て で て で の の て で で で の	
	諸面 背景 255 × 255 × 255 × 縦線 200 × 200 × エフェクト棒1 150 × 150 × エフェクト棒2 100 × 150 × 100 × ぜ 神線 0 × 0 × 区切り横線 100 × 100 × 医切り横線 100 × 100 × 医切り横線 100 × 100 × 医切り横線 100 × 100 × ぜ 神線 び ブルシャーブ 255 × 200 × 200 × シャーブ 255 × 0 × 0 × ジ ブルシャーブ 255 × 0 × 0 × シャーブ 255 × 0 × 0 × ジャーブ マリン	
	* 第景 200 × 200 × 200 × 200 ×	
	諸面 背景 200 - 200 - 200 - エフェクト棒1 150 - 150 - エフェクト棒2 100 - 150 - ジブルシャーブ 255 - 200 - 定切り縦線 255 - 255 - 縦線 200 - 200 - 区切り縦線 255 - 150 - しの - 0 - 送切り横線 100 - 100 - 医切り横線 100 - 100 - 三日 ジブルシャーブ 255 - シャーブ 255 - 255 - 2	
	 諸面 背景 205 × 255 × 255 × 縦線 200 × 200 × エフェクト棒1 150 × 150 × エフェクト棒2 100 × 150 × エフェクト棒2 100 × 150 × ビ切り横線 100 × 100 × ど切り横線 100 × 100 × ど切り横線 100 × 100 × (ビ切り横線 100 × 100 × (ビ切り横線 100 × 100 × (ビワリ 横線 100 × 100 × (ビワリ 本 100 × 100 × (ビワリ × 100 × (ビワリ × 100 × (ビワ × 100 × (ビワ × 100 × (ビワ × 100 × (U × 100	
	 諸面 背景 205 × 255 × 255 × 255 × 戦線 200 × 200 × エフェクト棒1 150 × 150 × エフェクト棒2 100 × 150 × 100 × ざ切り縦線 255 × 150 × 150 × 送切り横線 100 × 100 × さいり横線 100 × 100 × 音符 普通諸面 ダブルシャーブ 255 × 200 × 200 × シャーブ 255 × 0 × 0 × ボット 0 × 0 × 255 × ジブルフラット 200 × 200 × 200 × ジブルフラット 200 × 200 ×	
	諸面 当景 255 × 255 × 255 × 縦線 200 × 200 × エフェクト棒1 150 × 150 × エフェクト棒2 100 × 150 × 100 × 歴 初 横線 0 × 0 × 0 × 氏 100 × 100 × 歴 初 「前の 「アン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
	諸面 背景 205 ± 255 ± 255 ± 戦線 200 ± 200 ± ゴフェクト棒1 150 ± 150 ± エフェクト棒2 100 ± 150 ± ビワリ縦線 205 ± 150 ± 支アェクト棒2 100 ± 150 ± ビワリ横線 100 ± 100 ± ビワリ 横線 100 ± 100 ± ビワリ 横線 100 ± 100 ± ジャーブ 255 ± 200 ± 200 ± ジャーブ 255 ± 0 ± 0 ± ジャーブ 200 ± 200 ± 205 ± ジーン 200 ± 200 ± 205 ± ジーン ジャージ ジョン 200 ± 200 ± 205 ± ジーン 第0 ± 0 ± ジーン 第0 ± 0 ± ジーン 第0 ± 0 ± ジーン 10	0
		0
		0
	諸面 背景 205 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 150 × 15	0
	諸面 背景 205 205 205 205 200 200 200 200 200 200	·. ħ
	諸面 背景 255 × 255 × 255 × 255 × 255 × 200	。れで
	諸面 背景 200 × 200 × 200 × ド景 200 × 200 × 200 × エフェクト 棒1 150 × 150 × エフェクト 棒2 100 × 150 × エフェクト 棒2 100 × 150 × ビリソ 縦線 200 × 200 × ビリソ 縦線 100 × 100 × ビリソ 横線 100 × 100 × ビリソ シャーブ 255 × 200 × 200 × ジャーブ 255 × 0 × 0 × ジャーブ 255 × ジャーブ 255 × ジョン 100 × ジョン 100 × ジョン 100 × ジャン 100 ×	。 れでて、
	 # 日 ** **	。 れでてッ

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。
開命
「米19つこ C 業Documents and Settings美国ノボンタデアスクトップ業minomidi4 ODeeta3業
ホジュームコン/ロール Wave設定
- 総合形式 - 〇 王 /うル
wave the Copyright(C) by ?
C WMA 音質 CD 革作者 Copyright(C) by ?
1.128月
CR WY BRACK the Charles I
「FRUCENT DIE Wave」がれなー "MAL」がれて欧自山木より。 録立ち注ですが、まず、現ち生し現ちするファイルの夕前を決めます。 古控アドレフを亦再
」「「「「「」」」、「「」」、「「」」、「「」」、「」、「」」、「」、「」、「」
しても良いですが、ノトレス石の四角いホタンを押すと休任画面が出てさます。(休任する ファイルタは、デファルトでは「曲の記字」で決めた曲タになっています)
ノアイル名は、アノオルトでは「曲の設定」で次のに曲名になつています)
Wave 形式の場合は音質を設正田米より。Wave は WMA より鮮明に球音されよりか、ノアイル
「サイスが非常に大さくなります。 (例:ステレオ/UD音質で録音した場合、出力されるノ
アイルは1分の曲で約10MBの谷量)
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。
以上を設定し終えたら、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。
Volume Control オブション(P) ヘルプ(B)
ZD/57⊀(®) ∠ b→>(BBS(A) E CD Audio Line Microphone MIDI
ポリュームコントロールの終了での 2. パランス パランス パランス パランス パランス

Ť

「オプション」メニューの「プロパティ」をクリックします。

ا ا−د ا

ļ

F ≥1-1-100

: 1 :

Ŧ.

ال احدة ⊐

:`_.

□ ≥2−F(B)

トーン(の)

Ť

1 ا= د

T

トーン(8)

YAMAHA AC-XG WDM Audio

「全シュート创



~///	この説明書が開さより。
バージョン情報	 この説明書が用さます。 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。 ごう式MIDEシーケンサのパージョン指数 ミノ式MIDEシーケンサのパージョンは、 ドーヴィッション 4.0.0 連絡先 ドーの Formula Series ドーグ・サークの例一を使みた

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 Shift+左クリック	音符+‡ を設置
譜面上 Shift+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
С	2 分音符
V	4 分音符
В	8 分音符
Ν	16分音符
М	32分音符
А	臨時記号 #
S	臨時記号 ♭
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)
Н	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
Е	左に10小節移動
R	右に10小節移動
上キー	上にパート移動
下キー	下にパート移動
Shift+上キー	上にエフェクト移動
Shift+下キー	下にエフェクト移動
ESC	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	100
用途	弦楽器、管楽器、鍵盤楽器など。
	(ただし、オルガン類やハープ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	64 (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127のとき全音上がる (例:ド→レ)
	パフメータが 0のとき全台下がる (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	127
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:64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	64 (楽器位置 中央)
	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
補足	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:64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 27(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。