

# ハイパーMIDIレッスン仕様説明

## 1 インストール

ハードディスクに『ハイパーMIDIレッスン』というホルダーを新規に作成してください。

2枚のディスクのすべてのファイルを『ハイパーMIDIレッスン』というホルダーにコピーします。

『ハイパーMIDIレッスン』というホルダーにコピーされたファイルからHyper MIDI Lessonをダブルクリックして解凍ください。

6年1組というファイルをクリックして、ファイルメニューから複製を選んで下さい。

複製されたものに別の学年とクラス名をつけてリネームします。(必要な数だけ)すべてのファイルを解凍し終わったら、最初にコピーしたものをごみ箱にドラッグしてください。

AppleMIDIManagerやMIDI DriverをMIDI Toolからシステムホルダーにコピーしてください。Patch BayはPatch Bay DAでDAにコピーしてください。

再起動

## 2 接続

(1)マッキントッシュのモデムポートにヤマハのMJC8またはローランドA-880を接続します。

プリンターポートにMIDIインターフェイスを介してピアノプレイヤーのMIDI INコードを接続します。

(2)MJC8又はA-880にそれぞれのアンサンブルオルガンのINとOUTのMIDIケーブルを接続してください。

(3)必要に応じてピアノプレイヤーのMIDI OUTをSE5000やCBX-T3等の音源のMIDI INに接続してください。(ピアノと他のパートを同時に鳴らすソフトを使用する時。)

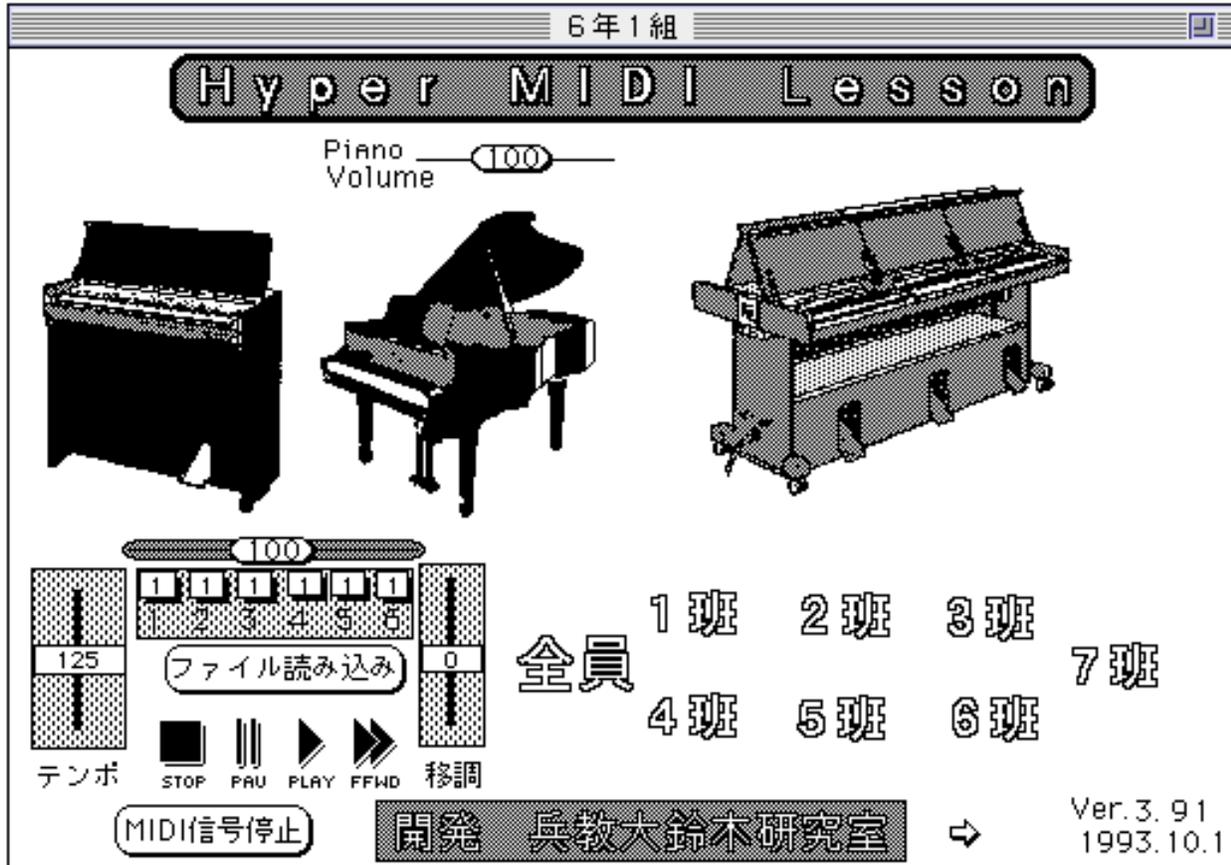


## 3 立ち上げ

『ハイパーMIDIレッスン』というホルダーのHomeをダブルクリックしてください。

暫くすると、学年やクラスを選ぶ画面(左図)が現われます。

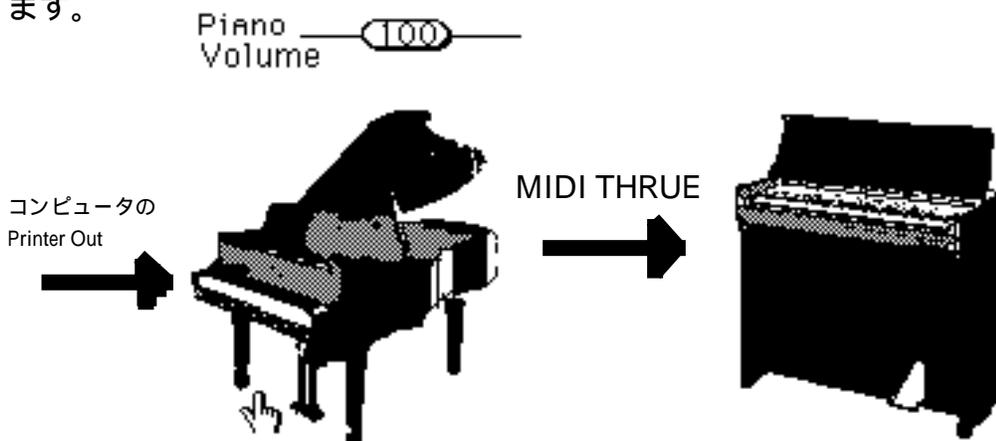
今からアクセスしようとするクラス名を1回だけクリックしてください。次のような画面が出てきます。

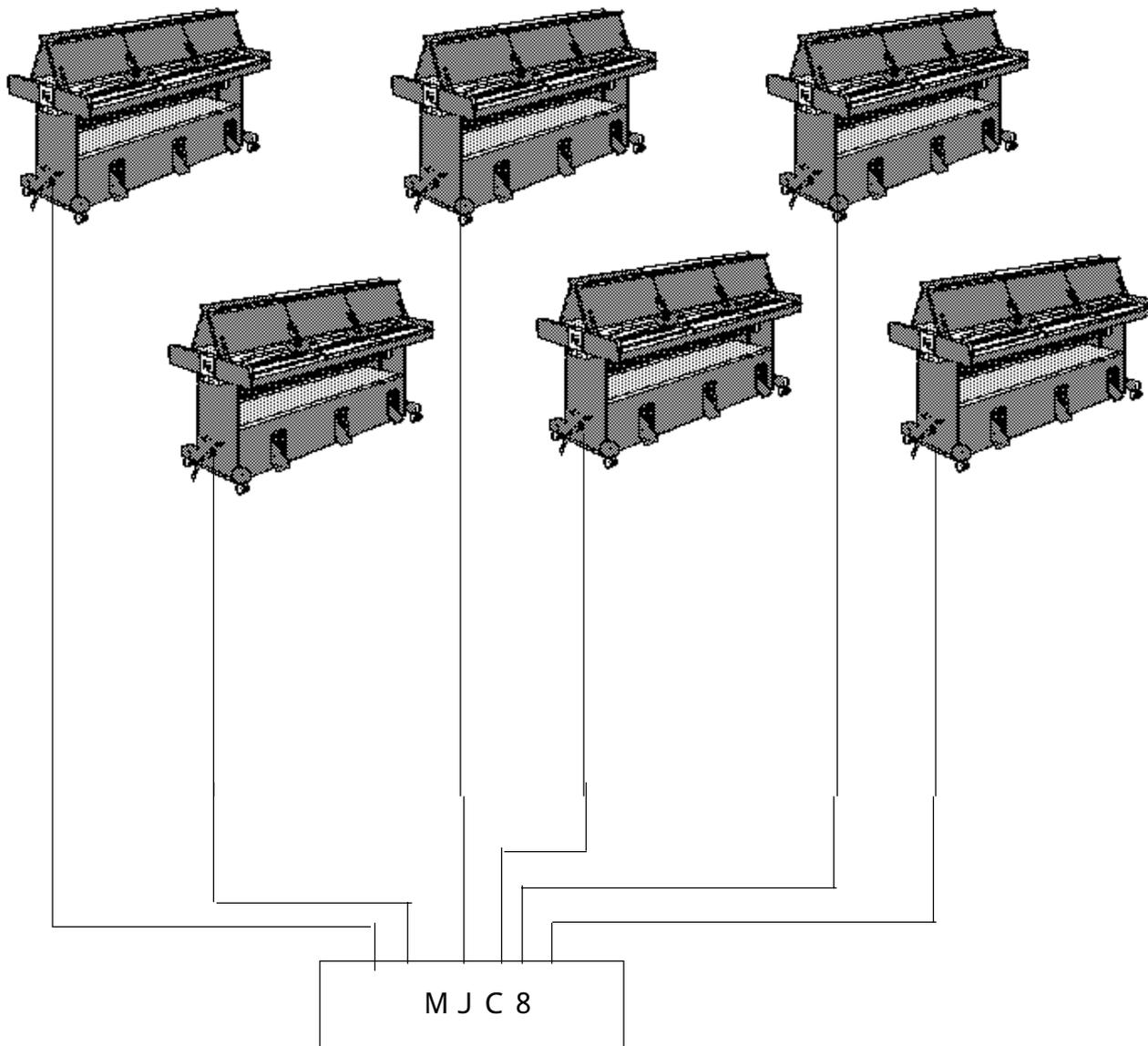


この画面では、教材倉庫やその他に格納されている標準MIDIファイルからロードした曲をピアノプレーヤーやアンサンブルオルガン等の楽器に対して送り出すと言う機能があります。

SE5000は通常使われませんが必要に応じてMJC8のどれかのポートに接続してあれば利用できます。ピアノプレーヤーはポートBを利用しますので独立して利用できます。

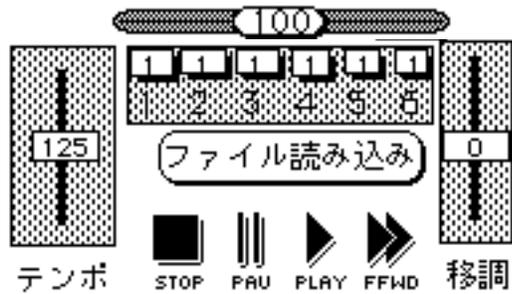
アンサンブルオルガンの場合はMJC8のパッチによってどの楽器を鳴らすか選択します。



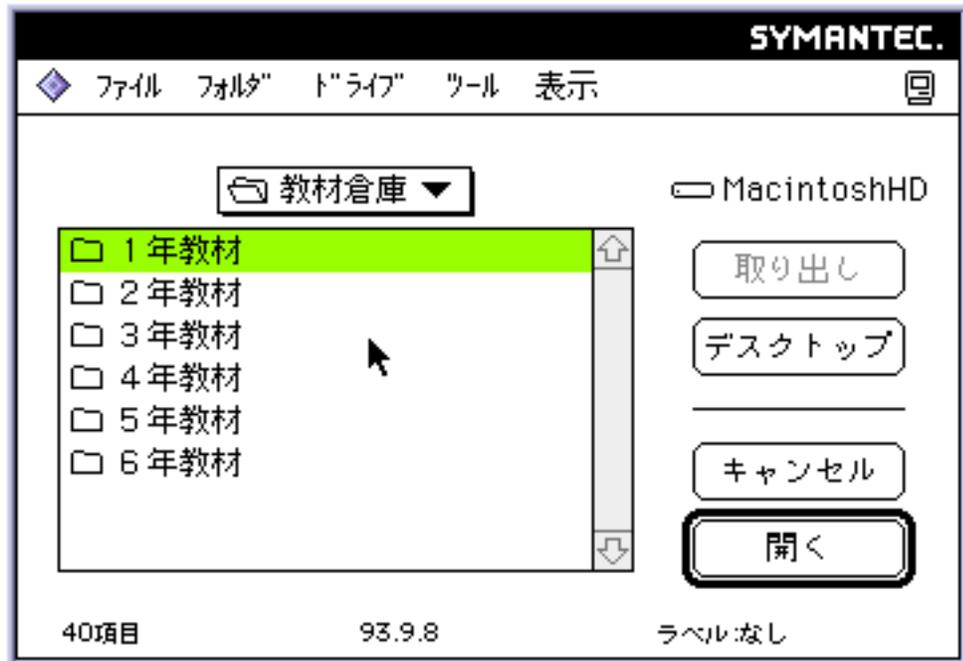


アンサンブルオルガンの絵をクリックすると、MJC8で設定されたアンサンブルオルガンに演奏データを送り出すことができます。

このソフトでは7つのそれぞれの班のカードに移動する毎にその班に接続されるようにMIDIのパッチを切り替えなければなりません。(A-880使用時はその必要がありません)



左の画面から **ファイル読み込み** をクリックしてください。  
 すると下のようなダイアログが出ますのでさらに「開く」をクリックします。



欲しい曲が現われるまで右のスクロールバーを動かして下さい。  
 その曲のタイトルをダブルクリックするかハイライトの状態です「開く」をクリックすれば、その曲がロードされます。ファイル読み込みのボタンにファイル名が出ます。



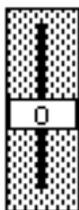


の中から任意のボタンを押してください。



テンポ

や



移調

はスライダーと呼び、テンポや調を変えるのに用います。

スライダーの下の文字をクリックすると初期値に戻せます。



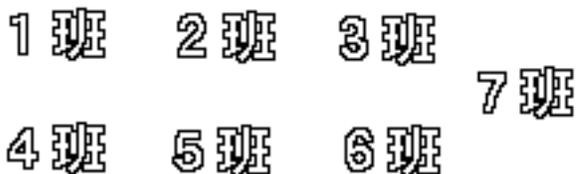
もスライダーですが、主としてアンサンブルオルガンやS E 5 0 0 0等のマルチチャンネルの演奏データの、チャンネルごとの音量を変更するのに用います。

Piano Volume 100



この画面ではS E 5 0 0 0が繋がれていない限りS E 5 0 0 0をクリックしても鳴りません。ピアノの絵の上にある横に動くスライダーはピアノプレイヤーの音量を調節するものです。これを一度動かすと、次に動かすまでハイパーカードを終了しても記憶していますので、初めてピアノを演奏する前に一度このスライダーを動かすことをお勧めします。S E 5 0 0 0の絵の上にも同じ様なボタンがありますが、これはアンサンブルオルガンに送り出すボリュームとして使用してください。

この画面には再生機能はありますが、記録や録音の機能はありません。

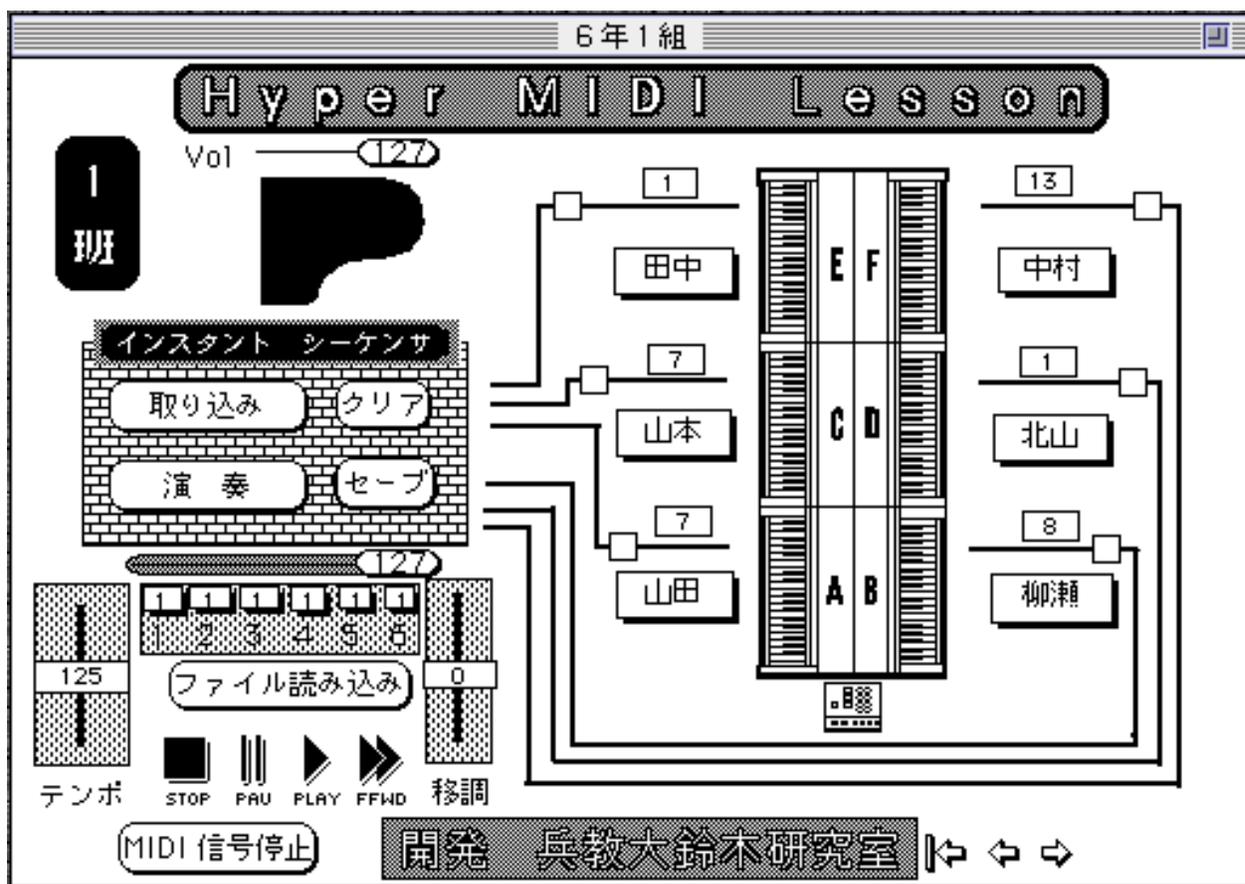


録音や記録の機能は左の各班の名前をクリックすることにより、班カードに移動して、初めて得られます。任意の班をクリックしてみてください。



全員と言うボタンを押すと全部のアンサンブルオルガンが表示されますが、生徒の氏名は表示されません。その場合、データ量にもよりますが氏名表示のあるカードを呼び出すこともできます。(キーボードから を押す。)





1班のカードが現われたとしましょう。  
このカードでは次のようなことができます。  
前のカードと同じ再生機能があります。

【インスタントシーケンサー】と呼ぶ超高速のシーケンサーがあり、1班のアンサンブルオルガンで演奏される演奏を瞬時に取り込んで演奏したり、セーブしたりできます。勿論演奏中に各チャンネルの音量バランスを変えたり、調やテンポも変えられます。

特定の児童の演奏だけを取り出したり、逆にキャンセルしたり、任意の組み合わせで演奏したり出来ます。

6人分の不揮発性メモリーが独立してあり、それぞれの座席位置の氏名をクリックすれば瞬時に演奏することができます。オプションキーを押しながらクリックすれば記録(MIDI録音)が出来、演奏開始までの空白は記録されません。シフトとオプションで児童の氏名を書き込むこともでき、電源を切っても氏名や演奏は残りますので音の個人メモとして活用できます。

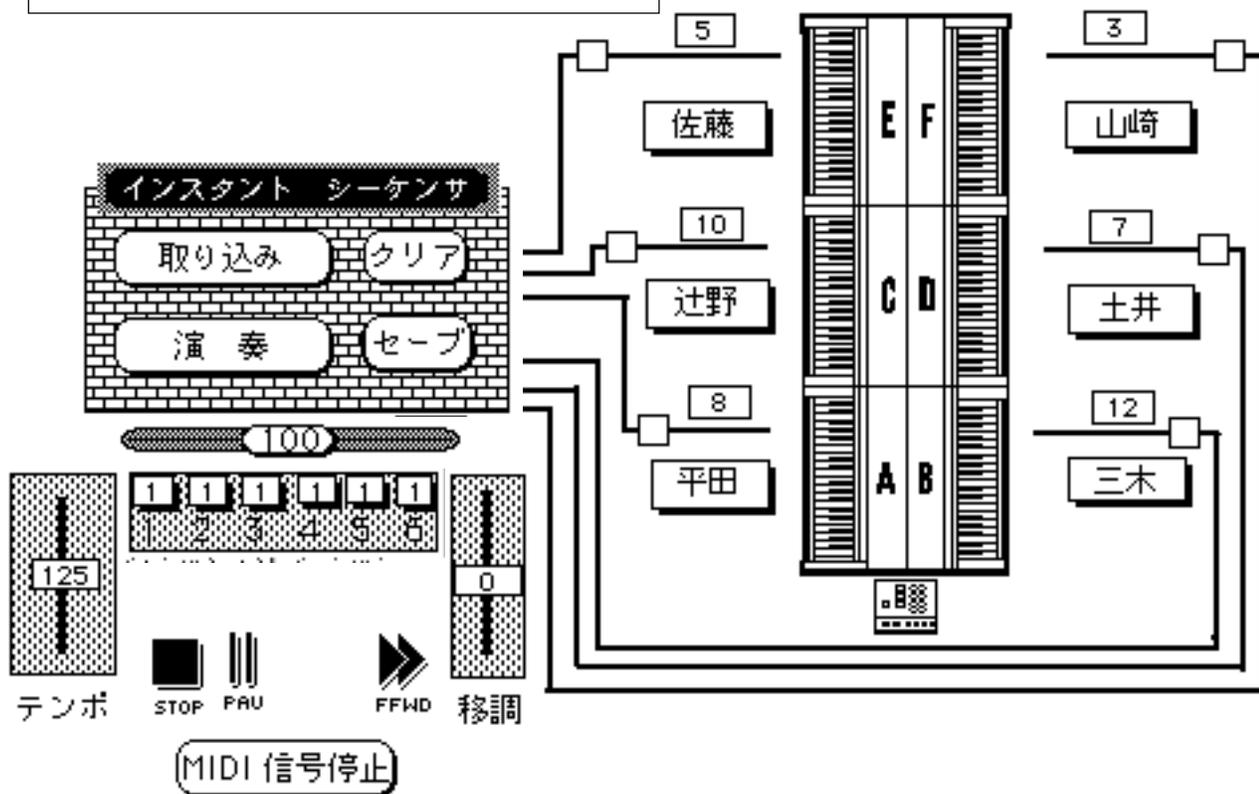
**インスタントシーケンサ** という文字の所をクリックすると下の再生専用のシーケンサのデータを一瞬に取り込むことができ、こどもの演奏以外のデータも【インスタントシーケンサー】で活用できます。

それぞれの座席のアンサンブルオルガンの音色をコンピュータ側からリモートコントロールで変更できます。

MIDI信号の異常を強制的に止めることができます。

ピアノプレーヤーを演奏させたり、その音量、調、テンポを手元で変更できます。

# インスタントシーケンサーについて



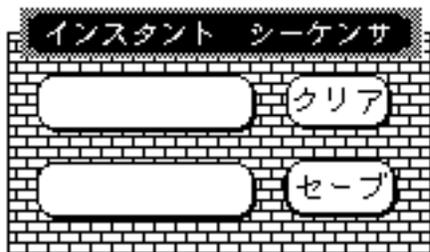
上の図がインスタントシーケンサーに関するボタン類です。前のページの図と見比べて下さい。

児童の演奏は座席A B C D E Fに対応してMIDI 1 から 6 までのチャンネルが割り当てられています。勿論これ以外の 7 ch 以上の信号も記録や再生はできますが、画面上ではあまりコントロールできません。

## 活用例

### 班員の演奏を記録、再生する。

曲データが何も入っていない時は左図のように空白がボタンに表示されます。



- (1) **クリア** ボタンを押してリセットする。

下図のようにボタン表示が変わります。これで入力バッファに現在溜まっているデータは全部掃除されます。



(2) 子どもたちに演奏させる。

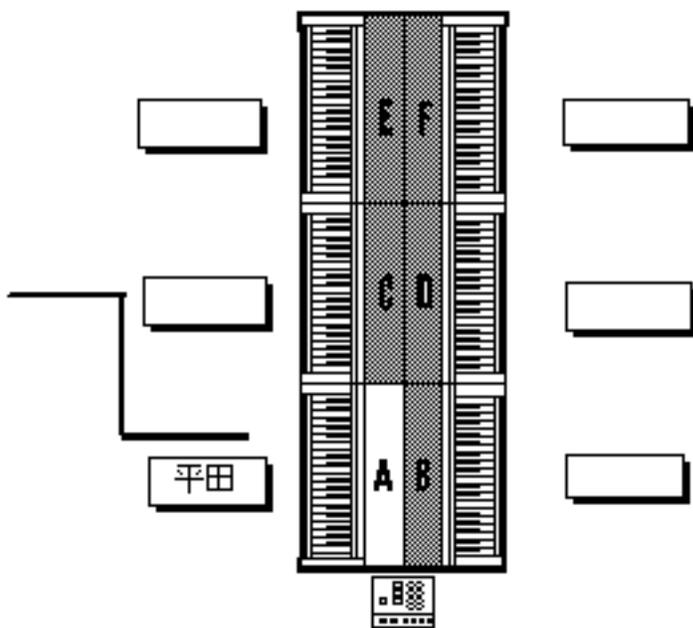
(3) 演奏が終わったら **取り込み** ボタンを押すと次のような表示になります。



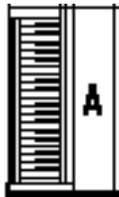
(4) **演奏** ボタンを押せば1班の演奏が再生される。

(5) **セーブ** でファイルとして記録できる。

### 特定の一人の演奏を聞く。

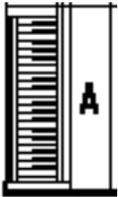


(1) 前の手順で演奏を取り込んでおく。

(2)  をクリックす

るとAに座っている子どもの演奏だけが聞こえる。

(3) その時他の演奏を聞かない子どものオルガンは黒く塗りつぶされ演奏に関係のない情報は画面には表示されません。

(4) もう一度  をク

リックするか、 で演奏終了。この時白黒反転した他のパートは元に戻る。

(5) **MIDI 信号停止** でも演奏はストップします。

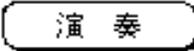
便利な使い方として、通常の **演奏** ボタンで演奏させ、反転画面にはなりま

せんが、AからFまでの任意のオルガンをクリックするとそのパートだけが聞こえるという使い方があります。

これは演奏を中断することなく特定のパートを取り出すような使い方として大変便利です。

もう一度全員の演奏を聞きたい時はアンサンブルオルガンの絵の下側に付いている



をクリックして下さい。  をもう一度クリックしても終了します。

### 複数の組み合わせの演奏を聞く。(二人以上の組み合わせで聞きたい時)

(1) 線の途中にある  の をクリックすると、  のようにチェックが入り、

そのチャンネルがミュートされます。それは演奏中でも有効で、もう一度クリックすると解除されます。

(2)ミュートされたパートはオルガンが白黒反転しますので、  ボタンで元に戻すことができます。

### アンサンブルオルガンの音色をリモコンで変更する。

それぞれのラインの上にある数字の見える で変更できます。

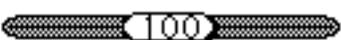
(1)それぞれのオルガンにつながる線上の  のようなボタンをクリックしたまま

マウスを上下させると、数字が変わるとともにそのオルガンの音色が変わる。

(2)演奏中には変更できません。

(3)数字は1から13までで、アンサンブルオルガンの音色に対応しています。

### 全体を演奏しながら各パートの音量バランスを変更する。

(1)  の形をしたスライダーは全体の音量の調節に使いますが、



の形をしたものはAからFまでのアンサンブルオルガンの個々の

パートの音量バランスを調整するのに使います。

(2)1から6までの数字はそれぞれMIDIのチャンネルを表わし、AからFに対応しています。

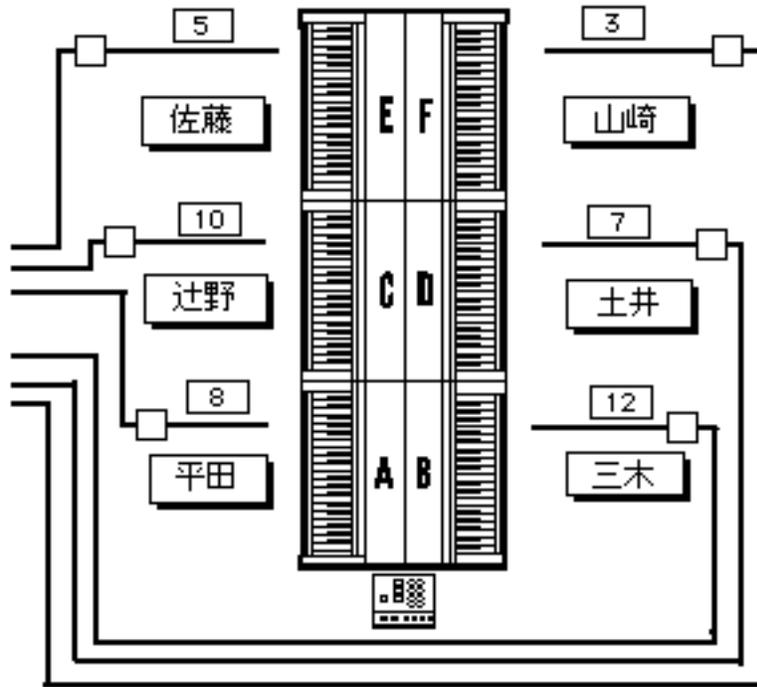
(3)任意のスライダーをクリックしたまま上下して下さい。最大127、最小0までの数字の一部が変化すると共にそのチャンネルの音量が変化します。

(4)適量の所でマウスを離して下さい。

(5)そのまま他の班カードに移動したり元のカードに戻ってもこの状態は画面通りには再現されませんので、カード移動するときはスライダーの位置を元の位置に戻す習慣を付けてください。(このスライダーのまわりをクリックすれば元に戻ります)

# 不揮発性メモリについて

この【ハイパーMIDIレッスン】の大きな特徴としてこの不揮発性メモリがあります。



左図の中の の中の **武田**

のような名前が書いてあるものがそれで、クラス全員の分が用意されています。

ここには それぞれの座席に対応するMIDIチャンネルで演奏されたものが記録され、特にセーブと言う動作をしなくても、仮に停電になっても生徒の演奏記録は保存されます。

再生時にはただ生徒の名前をクリックするだけすぐ再生し、勿論音色や、テンポなどのパラメータは変更できま

す。音の記録簿として活用したり、それぞれが作った断片フレーズを順に組み合わせてふしづくりに利用するなどの使い方が考えられます。

## 生徒の名前の登録

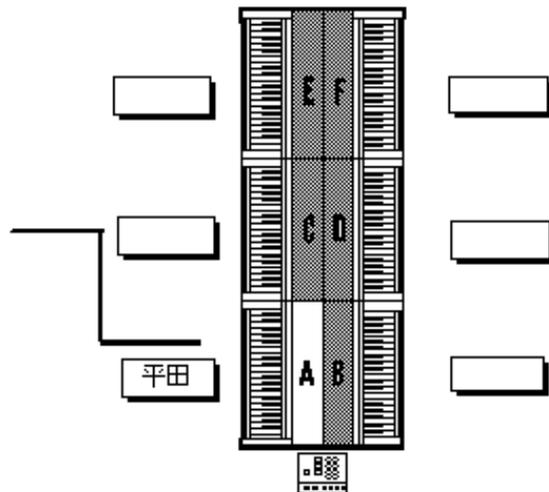
【SHIFT】と【OPTION】を押しながら生徒の氏名を入りたい四角をクリックしますと、生徒の名前を入力するダイアログが出ますから、漢字2～3文字で入力してください。勿論3文字以上でも入力されますが、画面には3文字までしか表示されません。入力がすめばOKをクリックしてください。その画面にはまだ入力された氏名は表示されませんが、班員の名前が全部出る画面に戻ると表示されます。

次回一度でもこの氏名をクリックすると右図のように名前が表示されます。

## 演奏の記録

その生徒の演奏を記録する時は、【OPTION】を押しながら生徒の氏名をクリックして下さい。

この時氏名枠に **記録中** という文字が表示されるまで【OPTION】キーを離さないで下さい。記録中とでたらいつでも演奏を開始して下さい。



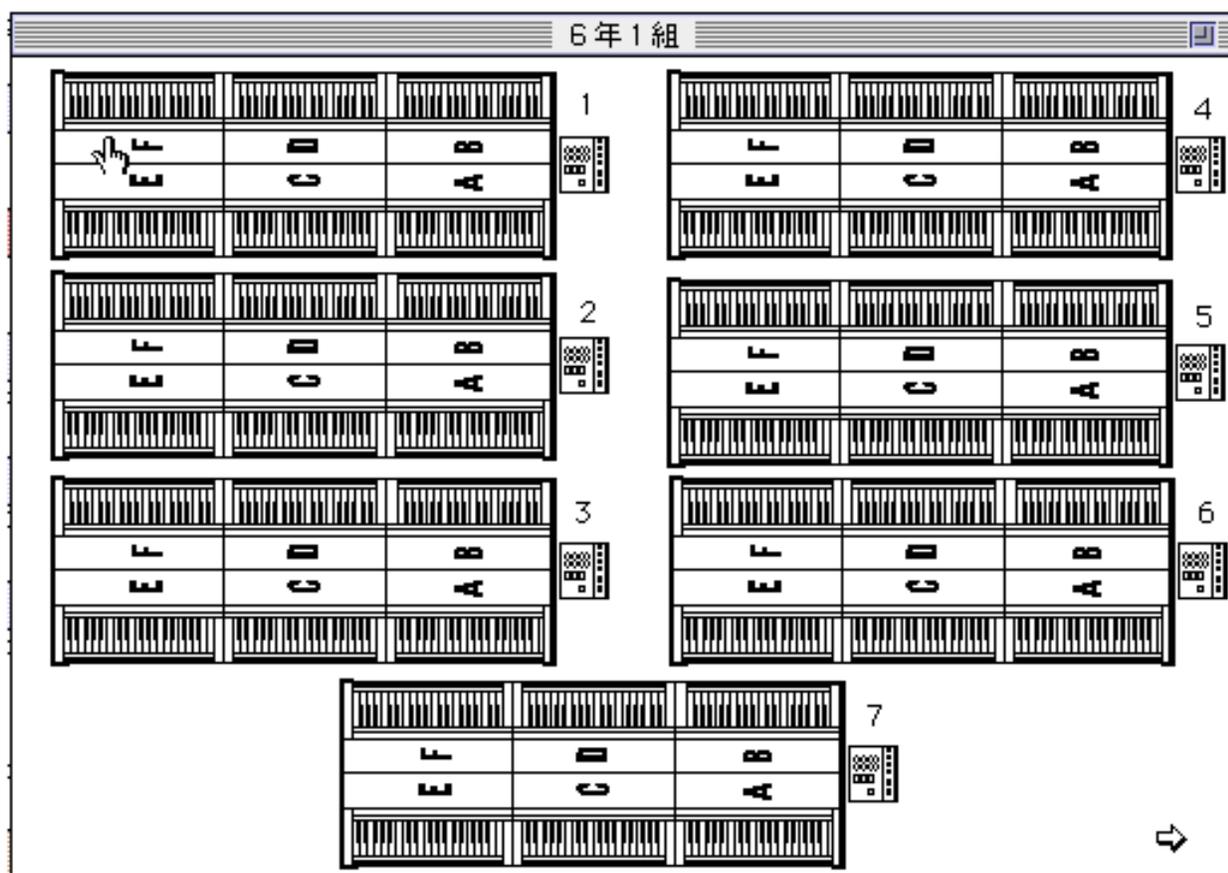
演奏を開始するまでの時間的空白は記録されません。  
演奏が終了したらもう一度生徒の氏名をクリックして下さい。データが大きい時はやや時間がかかりますが元の画面に戻ります。

### 演奏の再生

ただ単純に生徒氏名のボックスをクリックしてください。終了するときにはもう一度そのボックスをクリックします。

### 全員モードでの再生

最初の画面に戻り、**全員**をクリックしてください。次のような画面になり全部の班とその座席が表示されます。



この画面では全員の名前が表示されませんが直接任意の生徒を班カードの移動なく演奏できます。この時M I D Iが繋がっているグループの楽器が再生用の楽器として使われます。

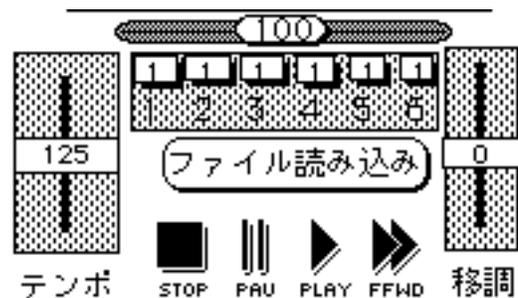
前述のふしづくりなどを複数の班にまたがってするときや、全員の記録を一覧したい時などでは便利です。

演奏は座席を直接クリックすることで瞬時に行えますし、終了はもう一度同じか違う座席をクリックすることで実行できます。

## 共有シーケンサについて

すべてのカードに共通する共有のシーケンサは右図のような形をしてすべてのカードに現われます。このシーケンサは標準MIDIファイル形式で保存されている楽曲ファイルを読み込んだり、演奏したりするのに用います。

ロードされたデータは繋がれているすべてのMIDI楽器で再生できます。

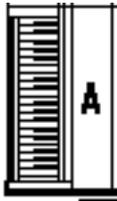


### 楽曲の読み込み

**ファイル読み込み** のボタンを押してください。

後の操作は4～5ページと同じです。

### 楽曲の再生

通常は  で演奏しますが、演奏中に  などの生徒をクリックすると、その座席に

対応するMIDIチャンネルだけが演奏されます。この機能を使うことにより、演奏を中断することなく、任意のパートの演奏が聞けるようになります。

ただし、この場合はそのオルガンが白黒反転しません。

演奏中に一度この操作をしてしまいますと、全体演奏のモードにはなりませんが、 ボタンをクリックすることで、演奏を中断することなく全体演奏モードに戻すことができます。

### 演奏データの変更

 はどのカードで変更してもすべてのカードに反映しますが  や  や

音量調節の  等はカード表示と実際が異なることがありますの注意が必要です。

## 楽曲をインスタントシーケンサにロードする。

すでにファイルされている生徒の班演奏ファイルをもう一度呼び出す必要が生じた時には以下の手順でロードします。

 のボタンを押してください。

後の操作は4～5ページと同じです。

 という文字の所をクリックすると、今ロードした曲は瞬時に

インスタントシーケンサに取り込まれます。

この操作はシーケンサが演奏中でもできますので、一つの班の演奏を再生中に次の班の演奏を用意する場合等に大変有効です。

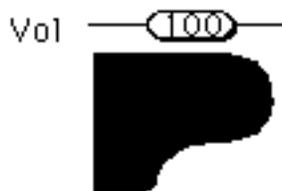
勿論演奏中にカードを切り替えても演奏は中断されませんから、次々とファイルをロードしては任意の班のインスタントシーケンサに異なる曲を用意することができます。

## 任意の組み合わせで演奏する

 で演奏中に  をクリックして  の状態にすれば任意のパートをミュートで

きますので、自由な組み合わせの演奏を、演奏中断なしでできます。

元に戻すのは、 ボタンです。



## マークについて

どのカードにも付いているピアノのマークをクリックすると演奏されるのは、この共有シーケンサのデータです。

出力ポートが独立していますので  で演奏中でもお構いなしにピアノを鳴らすことができます。（実際にはそんな使い方は有りえない）

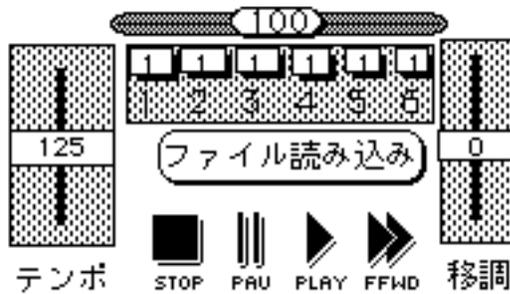
## 追記

全員カードの  ボタンはその班のインスタントシーケンサのデータを演奏したり止めたりするのに使います。

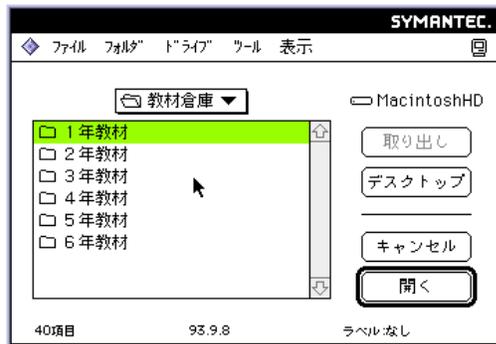
# 授業における活用例

## 合唱や合奏の伴奏補助

SE5000やピアノプレーヤーのための伴奏ファイルを利用するのに使います。



まずどの画面にもある左図のシーケンサを使って必要なファイルから **ファイル読み込み** をクリックします。(既に読み込みの動作を一度でもした時はここが曲の名前になっていますが、機能はロードボタンとして働きます)



左のようなダイアログが出たらまず学年をダブルクリックするか、開くをクリックするかして学年を選んでください。

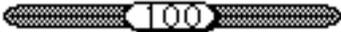


さらに任意の曲がでるまでドラッグして下さい。

ここに現われるファイルは標準MIDIファイル形式で保存されているものだけです。

従って他のソフトで作成されたものでも標準MIDIファイル形式であればすべて対応します。

 ボタンで再生開始します。

この時どの楽器にコンピュータがつながっているかによりますが、つながっている楽器に対して  を使ってボリュームを調節することができます。通常1チャンネルにピアノ伴奏、4、5、6にメロディやオブリガードなどが入っていますが、15チャンネルはリズム伴奏です。このリズム伴奏はアンサンブルオルガンでは正しく再生されませんし、その他の音色も正しく演奏されません。理想はSE5000かCBX-T3 (Disk Orchestra Mode) で再生することです。それでも移調をすると15チャンネルは正しく再生されません。



を使ってピアノプレーヤーを演奏させる時は1チャンネルだけの再生となりますので殆どのソフトでは主旋律の抜きたいいわゆるカラオケタイプの伴奏しか演奏されません。しかし、全員に同じものを聞かせる場合にはピアノを鳴らした方が有効でしょう。

### 全員の鍵盤演奏練習

鍵盤楽器による旋律やその他のパートの演奏練習の際に全員の楽器に伴奏や補助演奏を送り出す。この場合送り出すソースが1～6のすべてのチャンネルに同じデータが入っていることが望ましい。

そうでない場合（殆どの場合）はアンサンブルオルガンのモードをグループに設定して座席【A】即ちチャンネル1に送り出すと言う方法を取らざるを得ないでしょう。

この場合座席【A】以外は自由に音色を変えることができますが、座席【A】は変えられない場合もあります。

一番理想的なのはピアノプレーヤーで生ピアノの音をヘッドホンの外から聞かせる方法でしょう。これですとMIDIパッチを全員モードにする必要もなく、教師にも曲が聞こえるからです。

もう一つの方法はSE5000やMIDI音源による演奏を外部オーディオスピーカーから流すか個々のアンサンブルオルガンのラインインにライン入力する方法です。このオーディオラインの接続は鑑賞領域の学習にも使えますので是非お勧めします。

### お手本に合わせて弾いた演奏を記録する。



前の に合わせた演奏を班ごとに記録することができます。（特殊なMIDIインターフェイスを使えば将来的には同時に全部の班の演奏を記録することも可能です。）

任意の班カードを選び **クリア** ボタンでその班のインスタントシーケンサを初期化します。" の手順でその班にお手本を送り出すか、ピアノを鳴らすかでお手本を送り出すと共に子どもたちに演奏を開始するようにうながします。

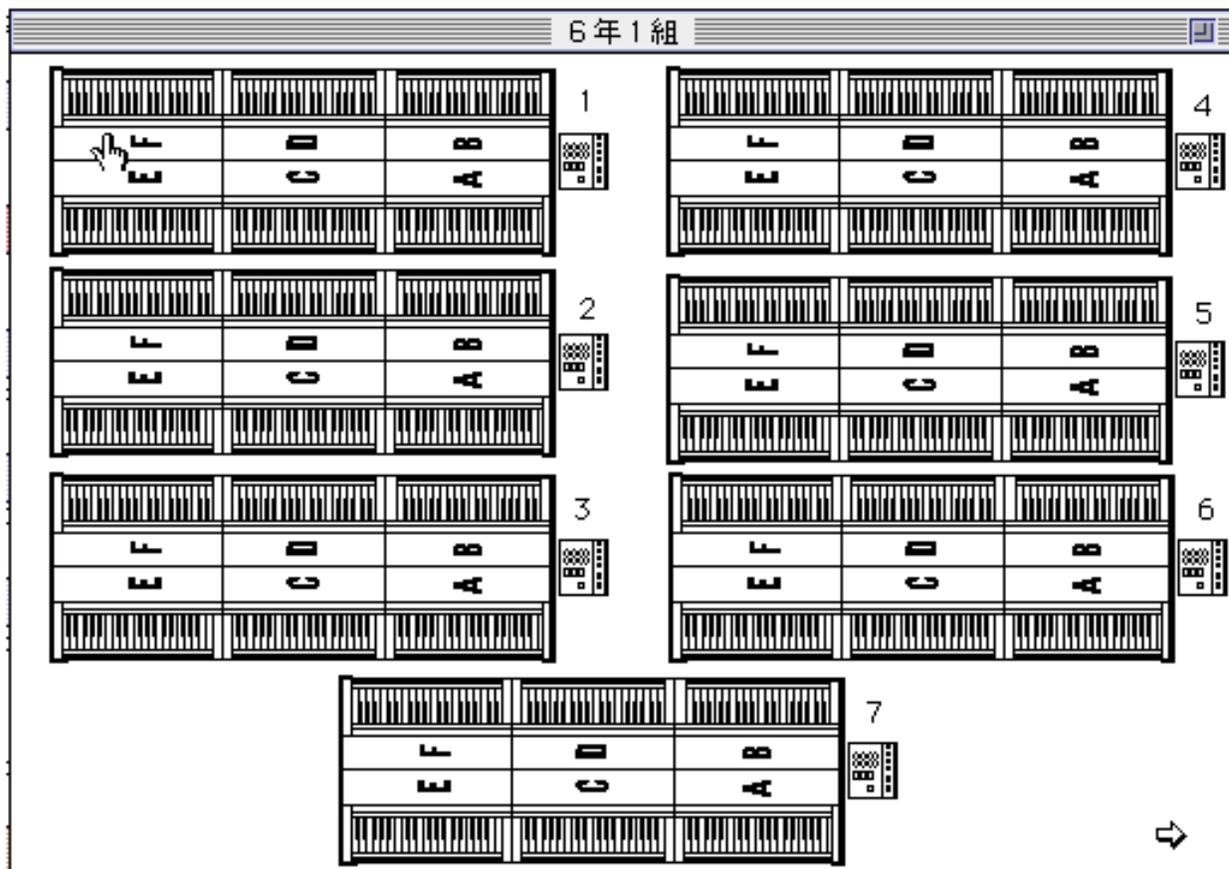
演奏が終わったら **取り込み** ボタンを押して下さい。これで記録が完了しました。

**演奏** ボタンでその班全員の演奏を聞くことができます。演奏中にそれぞれの生徒の位置のオルガンをクリックすればその生徒だけの演奏が聞けます。  ボタンで元の全員演奏に戻れることは説明済みですね。

班員の演奏をファイルとして保存したいときは **セーブ** ボタンを押し、ダイアログに

従ってファイル名を付けて、教材倉庫などの適当なホルダーにセーブしてください。  
このシーケンサーの内容はプログラム終了時に失われますので、必要に応じてこの操作をしてください。

演奏に先立ち音色ボタンやフットペダル等を操作するとその時点から記録が開始されてしまいますので子どもに注意しておくことも大切です。



### 聴き比べによるアンサンブル学習

すべての班カードのインスタントシーケンサにデータが入っているものとして、異なる班の演奏を聞く度に班カードを切り替えるのも面倒な場合があります。そのような時は、全員カードに切り替えて下さい。

それぞれのオルガンの右横についている  ボタンを押すだけでその班のインスタントシーケンサの内容を聞くことができます。

この場合実際に鳴らす楽器はどの班の楽器でも構いませんので特にMIDIパッチベイスを操作する必要はありません。演奏の終了はどの班のボタンでも良いので  をもう一度クリックしてください。

それぞれの班のA～Fの文字をクリックすると不揮発性メモリに入っている個々の生徒の演奏を聴くこともできます。

この場合個々の生徒の氏名は表示されませんが、かなり時間はかかりますがキーボードから  のキーを押せば全員の氏名が表示されます。

### 前の班演奏をロードする。

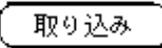
前の手順で記録されたものを次の時間にもう一度聞きたい時などに用います。

14ページの手順で、その班の演奏をロードします。

クラス全員に対してその演奏が必要な場合はこの共有シーケンサーを使って再生や編集をすれば良いのですが、班だけの問題として取り上げたい時は、インスタントシーケンサーに取り込む必要があります。そのときは、

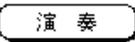
 ボタンを押してください。瞬時に共有シーケンサーの内容がインスタントシーケンサーにコピーされます。

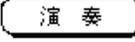
この操作はどこかの班演奏を実行中でも並行して行えます。勿論演奏中にカードを移動しても構いません。

 や  のボタンを前後に押さないように注意してください。

### アンサンブルの構造の学習。

アンサンブル学習では、誰がどんなパートをどう演奏したかと言うことや、どのパートとどのパートを組み合わせるとどうなるかと言うような活動が必要になってきます。

通常の  ボタンで演奏させながら、任意の  をクリックすることによりそのチャンネルをミュートできますので、不必要なパートをキャンセルすることで任意の組み合わせの演奏を聞くことができます。この場合ミュートされたオルガン（チャンネル）は黒く反転しますので視覚的にもよくわかります。この組み合わせは演奏中に  をもう一度クリックすることで任意のパートを復活できますし、 ボタンで元に戻すこともできます。

 ボタンをもう一度クリックすれば演奏は終了しますが、白黒反転した画面はそのまま残ってしまいます。この場合も  ボタンで元に戻してください。

### アンサンブルの音色の組み合わせの学習

アンサンブルの学習で音色の組み合わせは大変重要な要素です。特定の班の演奏や特定の教材を任意の音色で実験的に行えることは大変有効です

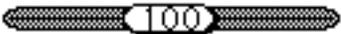
演奏に先立って音色変更用の  ボタンを操作して1～13までの音色番号を設定すれば今つながっている楽器のそのパートの音色を変更することができます。ただしデータの先頭に音色指定のデータがある場合はそれが優先します。

この音色変更の操作はアウトプットのバッファの先頭に書き込むと言う操作ですので演奏中に操作しても何の効果もありません。

### 音量バランスの学習。

アンサンブル学習のもう一つの要素は、各パートの音量バランスです。メロディに対

してそれ以外のパートがどのくらいの比率の音量で演奏するのが美しいかを毎回演奏することなく、シーケンサのデータを使って実験することができます。このような実験的な学習には一定の決まった演奏をモデルとする必要がありますが、シーケンサデータはその意味では大変便利です。

(1)  の形をしたスライダーは全体の音量の調節に使いますが、



の形をしたものはAからFまでのアンサンブルオルガンの個々の

パートの音量バランスを調整するのに使います。

(2) 1から6までの数字はそれぞれMIDIのチャンネルを表わし、AからFに対応しています。

(3) 任意のスライダーをクリックしたまま上下して下さい。最大127、最小0までの数字の一部が変化すると共にそのチャンネルの音量が変化します。

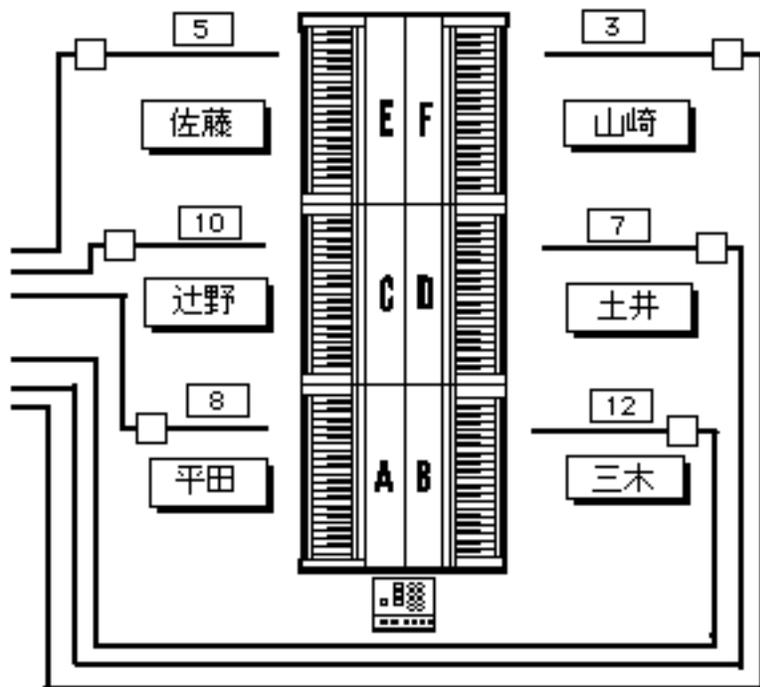
(4) 適量の所でマウスを離して下さい。

元のデータにすでにバランスが入っている場合、弱いパートをそれ以上にするには、そのパートのつまみを一度下げてから再度上げて下さい。

これらのスライダーはそれぞれのバックグラウンドをクリックすることによりどの位置にあっても簡単に初期位置にリセットできます。

### ふしづくりの学習

ふしづくりの学習は必ずしも楽譜を必要としません。それぞれの生徒が思いついたフレーズを組み合わせたり入れ替えたりしてもできるわけで、楽譜になる前のアイデアの状態利用できるのがこのソフトです。



左図の固有名詞が書かれているボタンを個別シーケンサと呼び、1班につき6名分7班で42名分用意されている不揮発性のメモリです。ここに書き込まれたデータは、このボタンをクリックするだけで瞬時に演奏されますので、タイミングよく順にクリックしてゆけば長い曲として連続演奏ができることを利用します。

(1) まず、**武田** のようなボタンをシフトキーとオプション

ンキーと一緒に押しながらクリックします。

これは生徒の氏名を登録したり既に入っているデータを消去する時の操作です。



左図のようなダイアログが現われますので、生徒の氏名を漢字3文字以内で打ち込んで下さい。

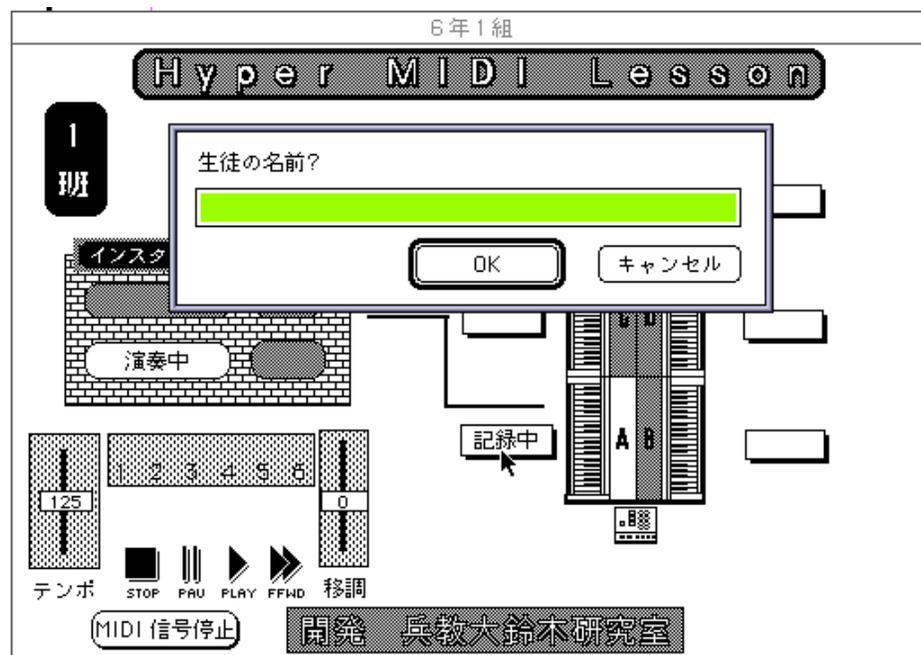
この時何も入力しないでOKをクリックすると、生徒氏名欄

は空白となり、中のデータはすべて消去されます。氏名を入力後OKをクリックした時はその生徒の名前がボタンの中に表示されます。

(2)このボタンに演奏を記録したい時はオプションキーを押しながらその氏名をクリックしてください。記録中 と表示が出るまでオプションキーを離さないでください。

これで録音の準備はOKです。何かの演奏動作をするまでは何も記録されませんが、演奏開始とともに演奏は記録されます。この時他の生徒が何か演奏していても一向に構いません。あくまでも記録の対象になっているのはこの生徒だけだからです。

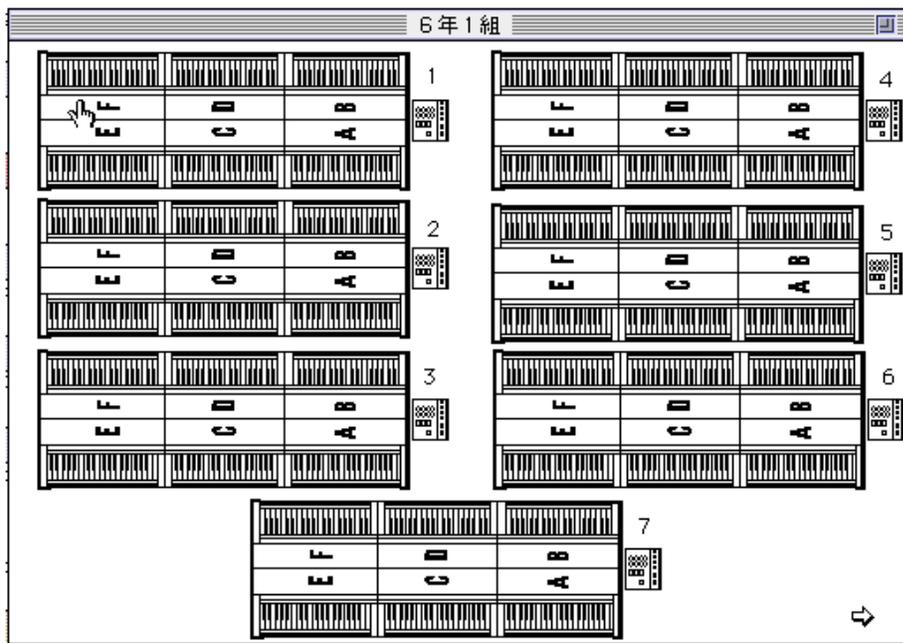
(3) 記録の終了はもう一度その生徒のボタンをクリックすることで行いますが、4拍まで伸ばすようなフレーズの場合5拍目でクリックしないとデータの最後が切れてしまうことがあります。



(4) 記録が終わると左のような画面が現われ既に生徒の名前が登録されている場合にはその名前が表示された形でダイアログが現われます。氏名に変更がなければそのままOKをクリックすれば、これで記録は完了です。

(5) 元の班員全部を表示した画面に戻りますが、この時は

まだ1人だけ表示する画面に名前が登録されていないので、その生徒の名前をクリックして入ったかどうか演奏を確かめて下さい。この時その生徒の名前が一人表示の画面に登録されるとともに演奏が開始されます。再度記録をやり直したいときは(2)からやりなおして下さい。



(6) すべての生徒のデータが取り込めたら、 で最初のカードに戻り、 をクリックして下さい。左図のような画面になりますが、この画面には生徒の名前が表示されていません。班と座席位置だけが全体表示されます。

これは実際のデータが入っているカードを

呼び出すと場合によっては数分間もかかることがあるから本当のデータの入っているカードをリモコンする本物に似せたカードになっているからです。いくら時間がかかっても氏名の表示された本物のカードを見たい時はキーボードの  キーを押してしばらくお待ちください。

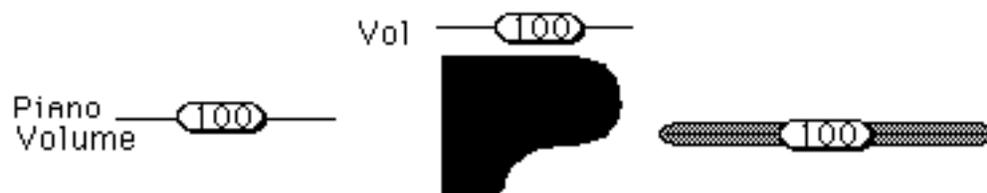
(7) このカードには全員の演奏を呼び出せる能力がありますので、1班のAならAを押すとすぐにAの演奏が始まります。Aの続きに3班のBをつないで演奏させたい時は3班のBをダブルクリックして下さい。1回目のクリックで前のAの演奏が止まり、次のクリックで3班のBの演奏が始まります。この作業を繰り返せば連続してたくさんの生徒のフレーズをまるでひとつの曲のように演奏させることができます。あとはどの組み合わせが良いかをみんなで考える学習に繋いでください。

この場合MIDIのパッチはどこかの班に固定するか全部が鳴るようにしておけばよいでしょう。

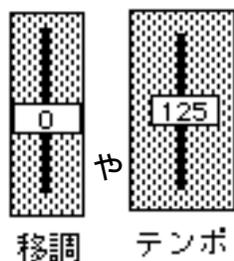
7班の空いているところにすでに完成した部分を入れておき、その続きを作らせてつなぐなどの使い方も考えられます。

### オールリセットについて

このソフトではスライダーや一部のボタンを変更した場合簡単にそれを元の位置に戻せるリセット機能を用意しました。

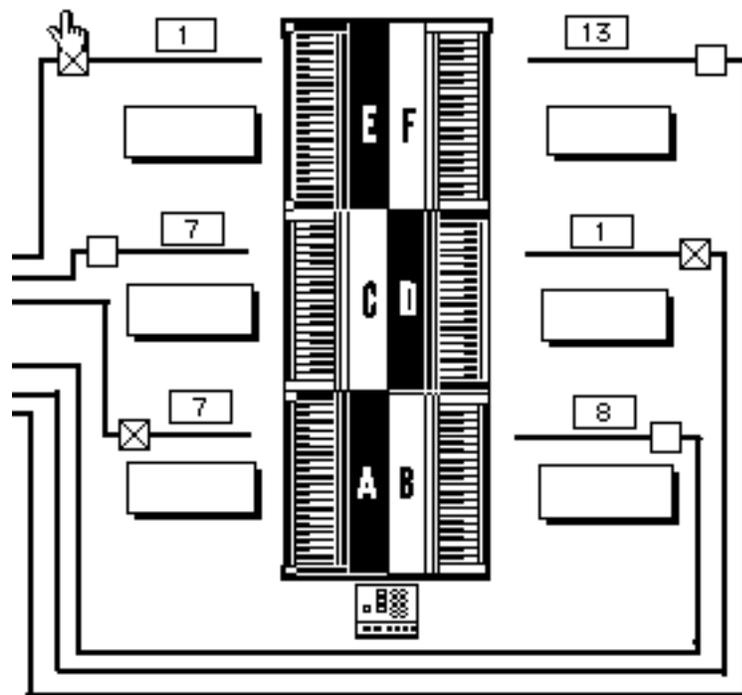


などはその数字ボタンのバックグラウンドをクリックする。



や

はその移調などの文字をクリックすることでリセットできます。



左図のような一部がハイライトになっているような画面は、 ボタンでもリセッ

トできますが、 ボタン

や  ボタンを使うことにより演奏停止とともにリセットされます。

### A - 8 8 0 の設定

1 班から 7 班までのinput,outputのパッチをマニュアル 8 ページの 4 のとおり 1 1 ~ 1 8 のナンバーで記憶させてください。この時全部の班に接続 (送り出しのみ) のパッチも忘れずに ( 1 8 にしておく )。

次にどのチャンネルを通して切り替えるかを設定します。

一旦電源をオフにしたあと、コントロールインしたいチャンネルを INPUT / BANK の 8 を押しながら電源オンすることで 8 チャンネルに設定します。(一度設定すると次に設定するまで保持されます。)

1 , MEMORY と WRITE を同時に押します。

2 , INPUT / BANK の段の 8 を押します。

3 , SCAN / MIX か SIGNAL を押して終了です。