

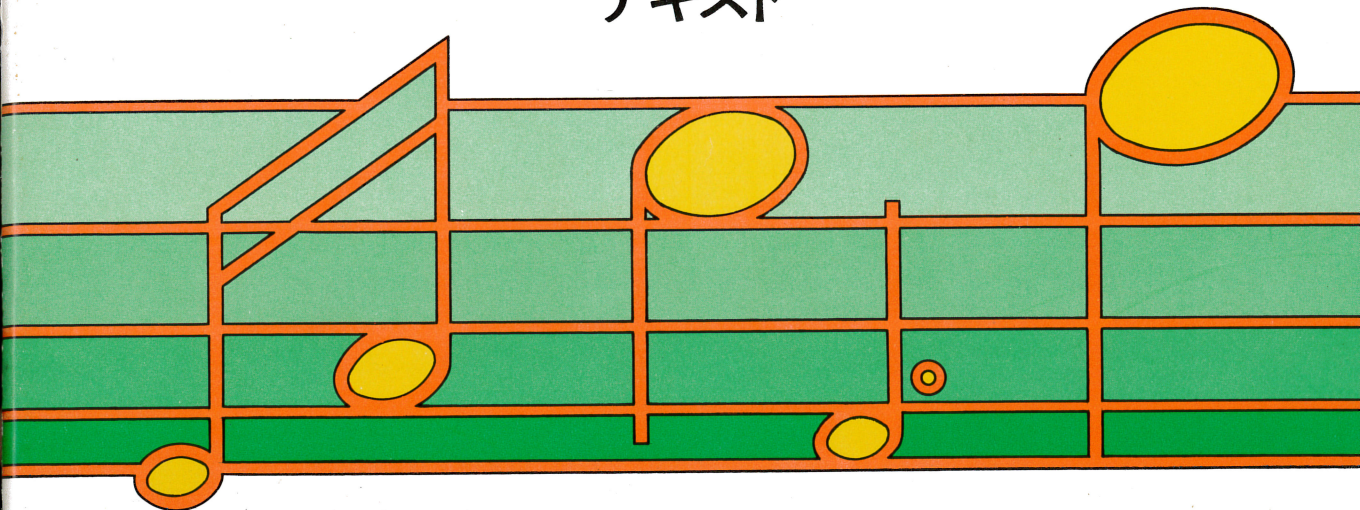
SEGA®

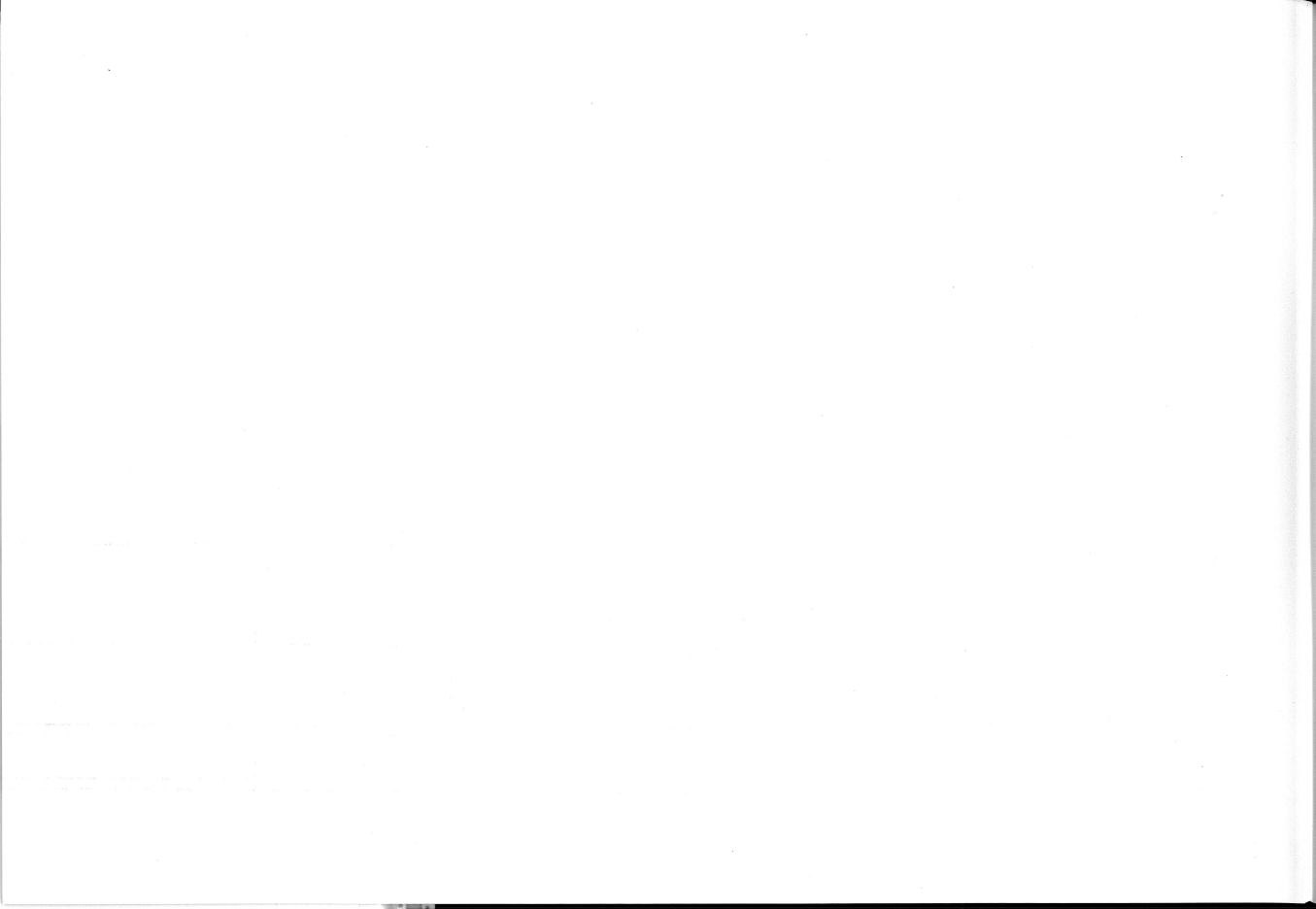
MUSIC EDITOR

パーソナル コンピュータ

SC-3000 シリーズ

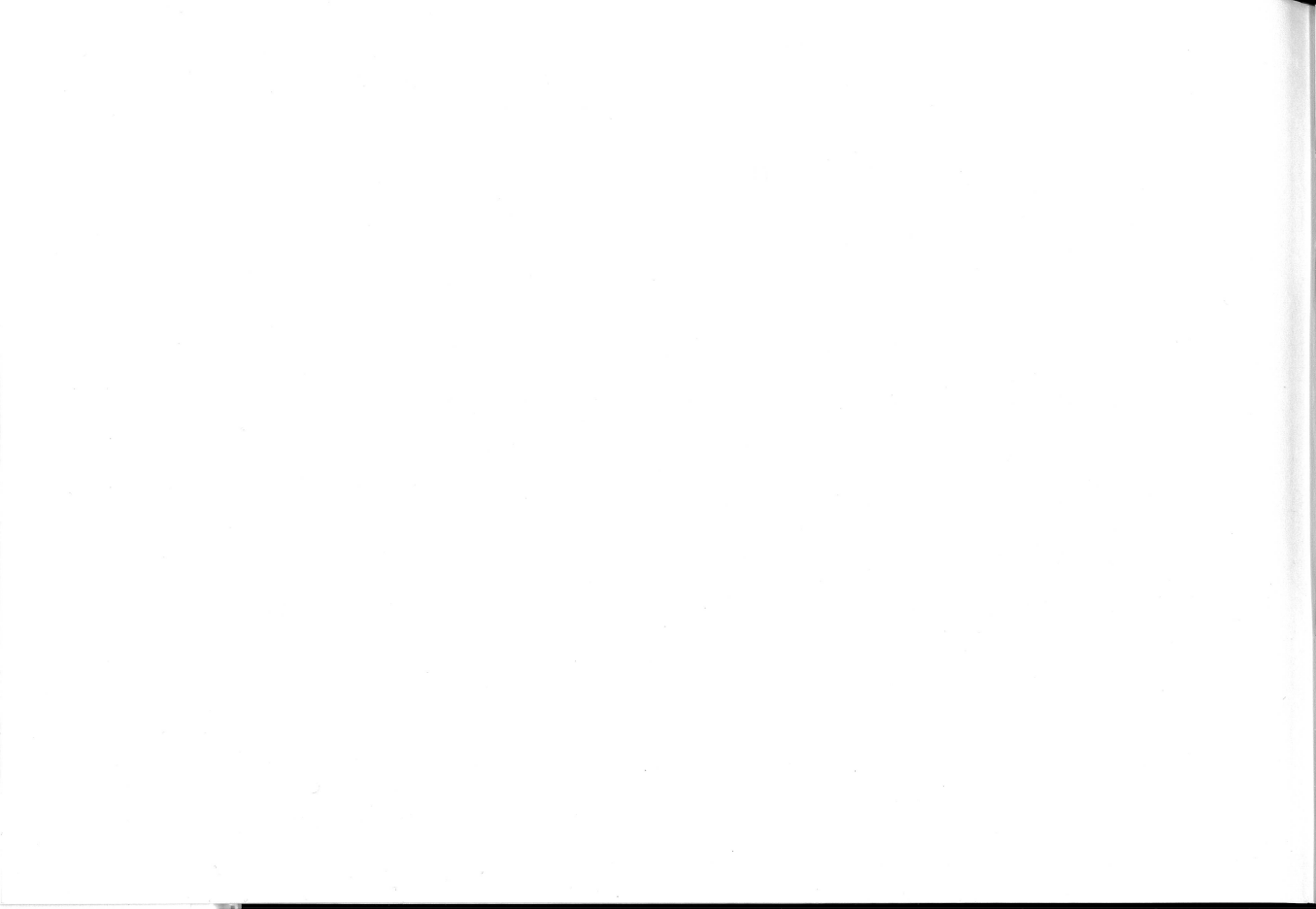
テキスト





目 次

はじめに	1
I キーボードの説明	2
II キーボードに挑戦——プレイモード	3
III 機 能	5
IV 作曲教室	7
V 演 奏	16
VI 編曲教室	18
VII その他	21



MUSIC EDITOR

© SEGA

はじめに

ミュージック・エディターは、誰れにでも簡単に音楽が楽しめるように作られたプログラムです。

ミュージック・エディターで出来る内容は次の通りです。

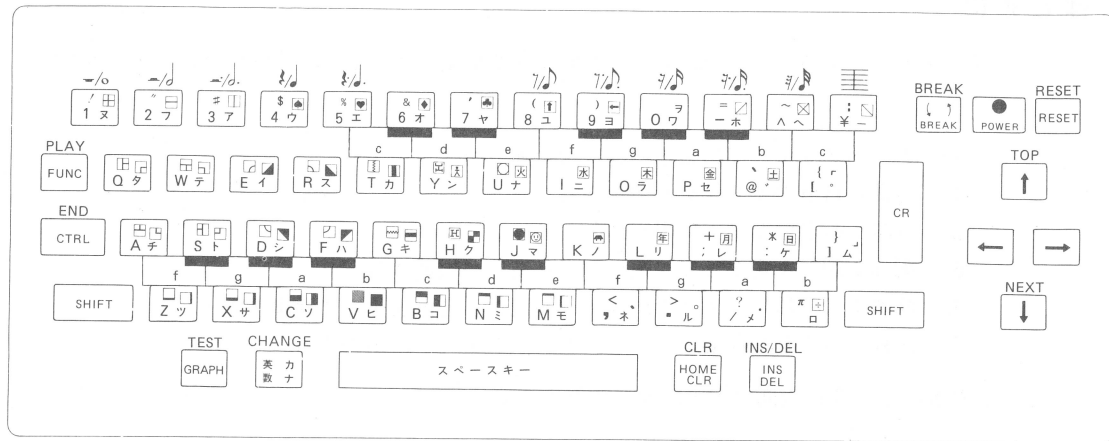
1. 作曲：自分のオリジナル曲を作る。
2. 写譜：有名曲を譜面に書き込む。
3. 編曲：調号を変えたり、三重和音を使って編曲する。
4. 演奏：二種類のピアノとオルガンの内から音色を選んで演奏する。
5. 記録：入力した音楽データを、カセットテープに出力する。

以上の事がらを TV 画面の指示に従って行います。

(注意) SC - 3000 の説明書もあわせてお読み下さい。

I キーボードの説明

キーボードの配列



同封されているオーバーレイ・シートをキーボードにかぶせてお使い下さい。

図1. キーボードの配列

II キーボードに挑戦——プレイモード

SC-3000の文字キーは、ピアノやオルガンと同じように白鍵と黒鍵の構成になっています。

上段の数字キーや特殊キーは、音符の入力などの時に使いますが、それらはあとのページで説明します。

では、キーボードで演奏してみましょ。まず、**PLAY**
FUNC キーを押して下さい。入力モードから、キーボードで演奏できるプレイモードに切りかわります。プレイモードから入力モードに戻す時は、

戻す時は、もう一度 **PLAY**
FUNC キーを押して下さい。プレイモードか入力モードかは、画面の右下の次の表示で区別できます。

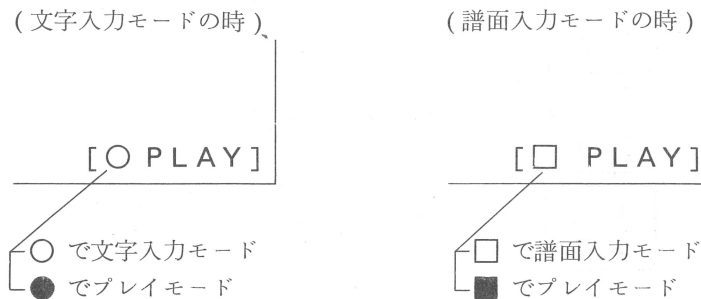

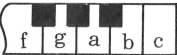
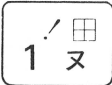
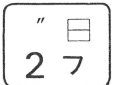
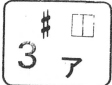
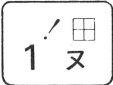
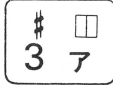


図2. モードの区別

プレイモードの時は図1の   の上下のキーを押すと、それぞれに対応した音が出ます。2つ又は3つのキーを同時に押すことにより、二重又は三重和音も演奏することができます。

音色は、**SHIFT** キーを押しながら  ,  又は  のキーを押すと変化します。

-  ピアノ I
-  ピアノ II
-  オルガン

Ⅲ 機 能

画面に***サギョウ***以下、<1>キョクメイ ヒョウジから<9>サクジョまで、リストがあらわれています。これらが、このミュージック・カートリッジでできることです。

では、各機能の説明を簡単にしてみましょう。

*** サギョウ ***

<1> キョクメイ ヒョウジ

内容： バッファ内にある曲名を表示します。

<2> サッキョク

内容： バッファ内に新たな曲を作ります。

<3> ヘンキョク

内容： バッファ内の曲を修正、変更します。

<4> エンソウ

内容： バッファ内の曲を演奏します。

< 5 > ガッキコウカン

内容： 演奏する音色を変えます。

< 6 > セーブ

内容： カセットテープにバッファ内の曲をセーブします。(カセットテープに曲のデーターを記録する。)

< 7 > ロード

内容： バッファ内にカセットテープの曲をロードします。(カセットテープに記録された曲のデーターをバッファ内に読み込みます。)

< 8 > ベリファイ

内容： バッファ内の曲とテープの曲を比較します。

< 9 > サクジョ

内容： バッファ内の曲を消します。

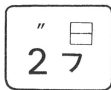
行ないたい作業の番号(1~9)を、番号キーで入力して **CR** キーを押すと、作業が開始されます。

(注) バッファ=入力したデーターを格納する場所。

Ⅳ 作曲教室

画面の五線譜を見ながら、自分のオリジナル曲を作曲してみましょう。そして、コンピュータに演奏させましょう。

サッキョク(作曲)



キーを入力して **CR** を押すと作曲が開始されます。画面に次々と指示が

出てきますので指示通り入力してください。

キョクメイ フ イレテクダサイ。

?  ← 文字キー等を使って曲名を入力して下さい。32文字まで入れます。

使用出来る文字は、英字、数字、カナ、特殊記号です。曲名を入れたら **CR** を押し
て下さい。


(例) ? SAKURA SAKURA **CR**

次は調号の入力を行ないます。

* チョウゴウ * (調号)

< 1 >	#, b ナシ		
< 2 >	## 1	< 9 >	b 1
< 3 >	## 2	< 10 >	b 2
< 4 >	## 3	< 11 >	b 3
< 5 >	## 4	< 12 >	b 4
< 6 >	## 5	< 13 >	b 5
< 7 >	## 6	< 14 >	b 6
< 8 >	## 7	< 15 >	b 7

バンゴウ デ キー ニュウリョク シテクダサイ。


?  ← 楽譜の調号として記入される # 又は b の数を、< 1 > ~ < 15 > の中から
 選び、その番号を出力します。

たとえば、ト長調の曲なら # が1つなので、< 2 >ですから2をキー入力します。

(例) ? 2 CR

次に拍子記号の入力を行ないます。

ヒョウシキゴウ ヲ イレテクダサイ <N/U>。




?  ← 拍子記号は分数で現わしますが、入力するには分子を先に入力します。

$\frac{3}{4}$ 拍子は、**3**/**4** **CR** の順に入力します。

(例) ? 3 / 4 **CR**

次はテンポ (速度) を入力します。

テンポ ヲ イレテクダサイ。

?  =  ← テンポとは、1分間に4分音符 () が何回奏するかを示します。

 = 120 なら **1****2****0** **CR** と入力します。

(例) ?  = 1 2 0 **CR**

以上の入力が終ると画面は譜面入力モードに切りかわります。

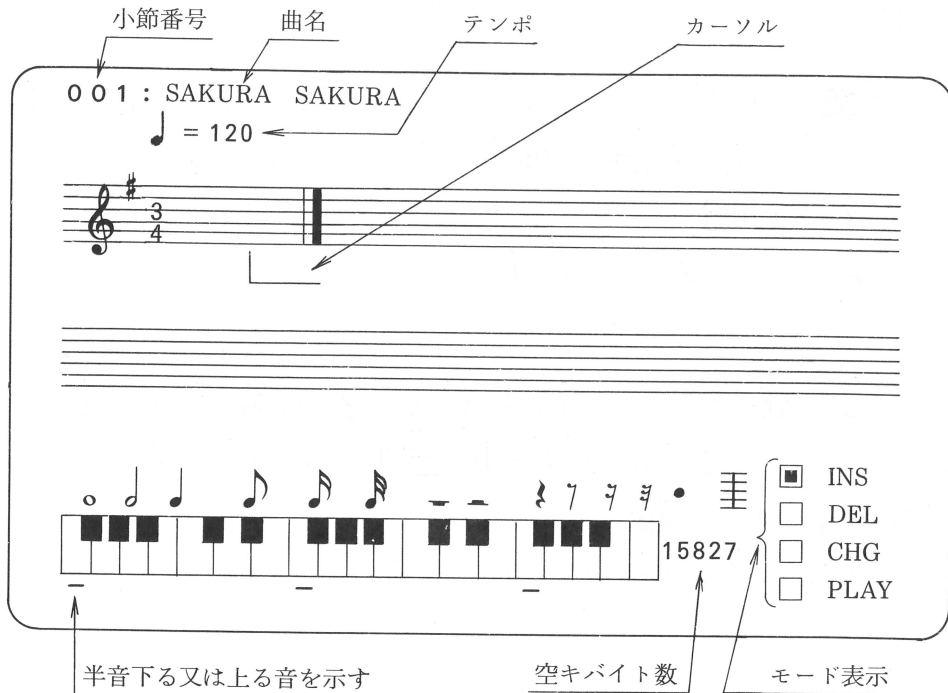
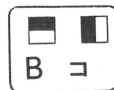


図3 譜面入力モード時の画面

音符の入力方法は図1を見ながら行なって下さい。



キーが **ド** で、



が1オクターブ上の **ド** です。

音階の入力は鍵盤に相当するキーを押すと画面の鍵盤上にマークが入ります。

音符は上段の数字キーから音符を選びキーを押すと、画面の五線に音符が書かれます。この手順で次々と音符を入力してください。

二重和音又は三重和音を入れるときは、最初に押したキーを離さないで次のキーを同時に押します。その後音符キーを押してください。

音符の追加挿入、削除、交換は、次の項の説明を読んで下さい。

譜面の入力

(1) 画面の説明 (図3. を参照して下さい。)

- 小節番号：画面に現われている譜面の先頭が、第何小節目かを示します。
- 空きバイト数：バッファの空きバイト数を表示します。1つの音符又は休符当り4バイトずつ使用されます。

○ モード表示：

INS …… インサートモード、カーソルの位置に新しい符を入れます。カーソルを音符と音符の間に移動して新しい音符を入力することもできます。この場合新しい音はカーソルの直前に挿入されます。

DEL …… デリート、間違った符を削除します。カーソルを削除したい符の下に移動させ

INS
DEL

 キーを押すと削除できます。

CHANGE …… チェンジモード、音符や休符等を交換出来る状態であることを示します。この場合カーソルのある位置の符が交換されます。

PLAY …… キー入力がプレイモードであることを示します。

(2) キー入力

PLAY

- | |
|------|
| FUNC |
|------|

 : 1回押すと画面右下の

--

 PLAY にマークが出ます。キーで演奏できます。もう一度押しますと

--

 INS にマークが移り譜面入力になります。

END

- | |
|------|
| CTRL |
|------|

 : 譜面入力を終了します。画面は作業待ちに戻ります。

- **SHIFT** : 休符／音譜又は INS/DEL キーの上側を選びます。押していない時は下側が選ばれます。

TEST

- **GRAPH** : 現在表示されている楽譜を演奏します。音符入力の確認に使用します。

CHANGE

- | | |
|--------|--------|
| 英
数 | カ
ナ |
|--------|--------|

 : チェンジモードにします。符の書き変えが出来ます。通常のインサートモードに戻る場合は、**SHIFT** +

INS DEL

 キーで戻ります

CLR

- | |
|-------------|
| HOME
CLR |
|-------------|

 : 今、入力した音階を取り消します。

INS/DEL

- | |
|------------|
| INS
DEL |
|------------|



 : (

SHIFT


 キーを押している時) インサートモードにする。
(

SHIFT

 キーを押していない時) カーソルの位置の音符，休符又は小節記号を削除します。

- ← →
-  ,  : カーソンを左右に移動します。

TOP

-  : カーソルを曲の先頭に戻します。

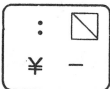
NEXT

-  : カーソンを次の画面の小節の先頭に移します。

- / ○ ♯ / ♮
-  ~  : 音符又は休符を入力します。

(**SHIFT** キーを押していない時) 音符を入力します。

(**SHIFT** キーを押している時) 休符を入力します。

- ≡
-  : 小節記号を入力します。

(3) 譜面入力時の注意点

譜面を入力するときは、一小節内に 17 個以上の音符又は休符を入れることはできません。
17 個以上入った時は、次の音符は入力されません。

((注) 空きバイト数がなくなるまで入力する事ができます。)

すべての作曲作業が終わりましたら、**END**
CTRL キーを押して下さい。これで、あなたの作曲したものがコンピュータに入力され、作業待ちの画面にもどります。

V 演 奏

では、あなたの作曲したものをコンピュータで演奏させてみましょう。

画面は作業待ちにもどっています。

作業入力待ちの時<4>を入力しますと、バッファ内の曲を演奏することができます。

演奏する曲目は、次の例の様に入力された曲全部を表示します。

- <1> SAKURA SAKURA
- <2> アメ アメ フレ フレ
- <3> MY WAY
- <4> サファリ ハンティング

バンゴウ ヲ" , " デ クギリ ニュウリョクシテクダサイ。" R " ヲ ツケルト
クリカエシマス。

? 

指示方法は、曲の番号をキーで入力します。

- ? 1 **CR** 曲1を演奏します。
- ? 2 , 1 , 3 **CR** 曲2 , 曲1 , 曲3の順に演奏します。
- ? 1 . 2 . R **CR** 曲1 , 曲2を繰り返して演奏します。
- ? R **CR** バッファ内の全曲を繰り返して演奏します。
- ? 1 , 2 , (3 , 4) R **CR** 曲1 , 曲2の後、曲3 , 曲4を繰り返して演奏します。

(注) 番号を入力する時、ダブルクォーテーション (" ") は不要です。

VI 編曲教室

今度は、バッファ内に入力されている曲のテンポやチョウゴウを変えて、編曲してみましょう。

まず、ヘンキョク（編曲）の番号である

#	□
3	ア

 を入力して下さい。

画面にバッファ内の曲名が表示されます。

< 1 > 曲名 A

< 2 > 曲名 B

< 3 > 曲名 C

< 4 > 曲名 D

バンゴウ デ キーニュウリョク シテクダサイ。

?

■	■	■	■
---	---	---	---

 ← 表示された曲の中から編曲したい曲の番号を入力します。

(例) ? 1

CR

< 1 > キョクメイ :

A

- <2> チョウゴウ : b 1
- <3> ヒョウシ キゴウ : 4/4
- <3> テンポ : ♩ = 200
- <5> フメン ヘンコウ
- <6> ヘンキョク オワリ

という具合に、選んだ1番の曲の現在のデータが画面に出てきます。その後、

バンゴウ デ キーニュウリョク シテクダサイ。

? 


(例) ? 2 CR

ゲンザイ ノ チョウ : b 1

<-1>	# 4	<+1>	# 6
<-2>	b 3	<+2>	# 1
<-3>	# 2	<+3>	b 4
<-4>	b 5	<+4>	# 3
<-5>	#, b	ナシ	<+5>	b 2
<-6>	# 5	<+6>	# 5
<-7>	b 2	<+7>	#, b	ナシ

< - 8 >	#	3	< + 8 >	b	5
< - 9 >	b	4	< + 9 >	#	2
< - 10 >	#	1	< + 10 >	b	3
< - 11 >	#	6	< + 11 >	#	4
< - 12 >	b	1	< + 12 >	b	1

+, - バンゴウ ラ ニュウリョク

?  ← 調号の変更は現在の調号より移調する量 (高い又は低い方向へ半音でどのくらい移動するか) を入力します。音程の高い方へは+, 低い方向へは-で表わします。画面の表を参照して入力してください。

< 3 >, < 4 >, 及び < 5 > は作曲の時と同じ様に入力します。

Ⅶ そ の 他

これで、作曲や編曲などの作業の進め方が理解できたと思います。マスターできたら、次はいろいろ楽しい使い方をしてみましょう。例えば、今ヒットしている曲の譜面が雑誌などに載っています。それを、このミュージック・エディターで編曲してみましょう。アップテンポの曲をスローにしてみたり、チョウソウを変えたり、原曲からどのくらい変えられるかトライしてみるのも、おもしろいでしょう。

では、この項で、前のページで簡単に説明しました機能をくわしく説明しましょう。

キョクメイ ヒョウジ (曲名表示)

この作業は、バッファ内部に曲が入っていない場合は曲名は表示されません。作曲した後か、テープより音楽データを入力してから使います。曲がバッファ内に入っていると、曲名の前に番号をつけて表示されます。

ガッキコウカン（楽器交換）

演奏の音色は、ピアノ二種類とオルガン一種類の合計三種類の音が出せます。

<1> P I A N O I （ピアノ I）

→<2> P I A N O II （ピアノ II）

<3> O R G A N （オルガン）

バンゴウ デ キーニューウリョク シテクダサイ。



セーブ，ベリファイ，ロード

SC-3000 本体の電源を切ると、バッファ内に記録されている楽譜は全て消えてしまうので、バッファ内の曲をカセットテープに記録しておきます。

カセットテープに記録された楽譜は、再び SC-3000 に入力する事が出来ます。

○ カセットデッキと接続方法：

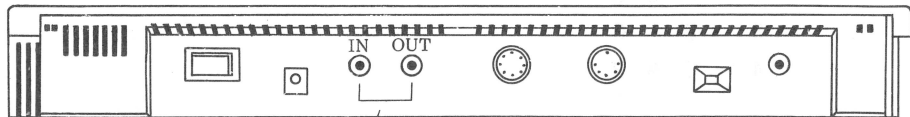
カセットレコーダーか、ラジオカセットを用意します。

接続ケーブルは、市販の両端ミニプラグを使用します。抵抗入りは使用出来ません。

3.5φ MINI PLUG + 3.5φ MINI PLUG 180cm



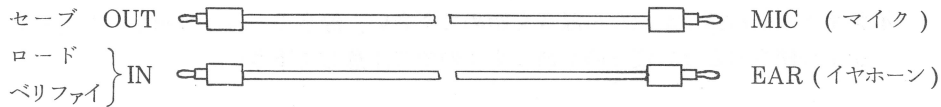
○ ケーブルの接続方法：



(カセット接続インターフェイス)

(SC-3000 側)

(カセット 側)



接続が正しく出来ましたら入力した曲を記録してみましょう。新しいカセットテープを装着して下さい。

セーブ

バッファ内の曲を、カセットテープに録音します。これをセーブと言います。

< 1 > A B C

< 2 > A C B

< 3 > B A C

< 4 > C A B

バンゴウ デ キー ニュウリョク シテクダサイ。

? 

CR

* カイシ *

* オワリ *

セーブしたい曲の番号を入力すると、5・4・3・2・1 とカウントダウンが開始されます。***カイシ***と画面に指示が出たら録音を始めて下さい。録音キーは、カセットレコーダーによってキーを1つ使うのと2つ使うのがありますのでご注意ください。

ベリファイ

録音が確実にされているか確かめます。

これをベリファイといいます。今、録音した曲のテープを巻き戻してください。

< 1 > A B C

< 2 > A C B

< 3 > B A C

< 4 > C A B

バンゴウ デ キー ニュウリョク シテクダサイ。

? 

1 CR

カセットレコーダーのプレイボタンを押します。SC-3000 内の曲と録音した曲のデータが合っていれば画面に次の様な表示が出ます。

FOUND FILE : ABC

* ベリファイ オーケー *

CR キー ヲ シテクダサイ。

ロード

カセットテープに記録した楽譜を、本体バッファ内に転送します。これをロードといいます。

キョクメイ マタハ リターンキーヲ ニュウリョクシテクダサイ。

? 

1 **CR**

FOUND FILE: ABC

* オワリ *

CR キーヲ オシテクダサイ。

サギョウ開始に戻りましたら、<1>のキーを押して、今、入力した曲が表示されるか確かめて下さい。曲名が表示されましたら、確実に入力されております。

セーブとベリファイ及びロードは、本体とレコーダーとの線の接続が違いますので説明書をよく読んでから使って下さい。

サクジョ (削除)

バッファ内の曲の番号を入力すると、その曲だけバッファ内より削除されます。

以上で、ミュージック・エディターの使い方の説明は終わりました。色々な曲を入力して楽しんで下さい。

MEMO

ミュージック (MUSIC) © 解説書

発行所 株式会社 セガエンタープライゼス
パーソナルコンピュータ事業部

〒 144 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 12 号

☎ 03 - 742 - 3171

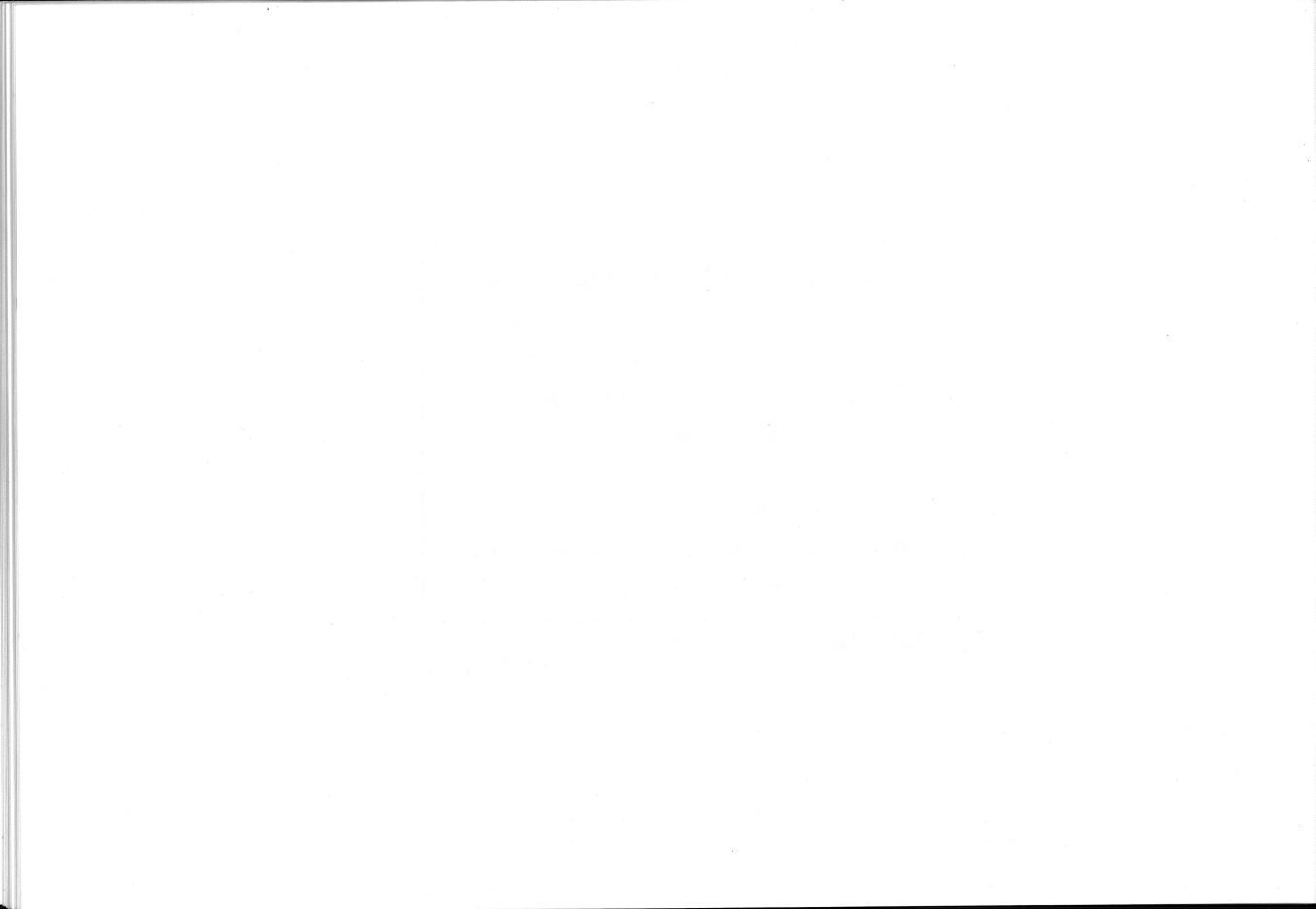
印刷・製本 (有) 日本現図社

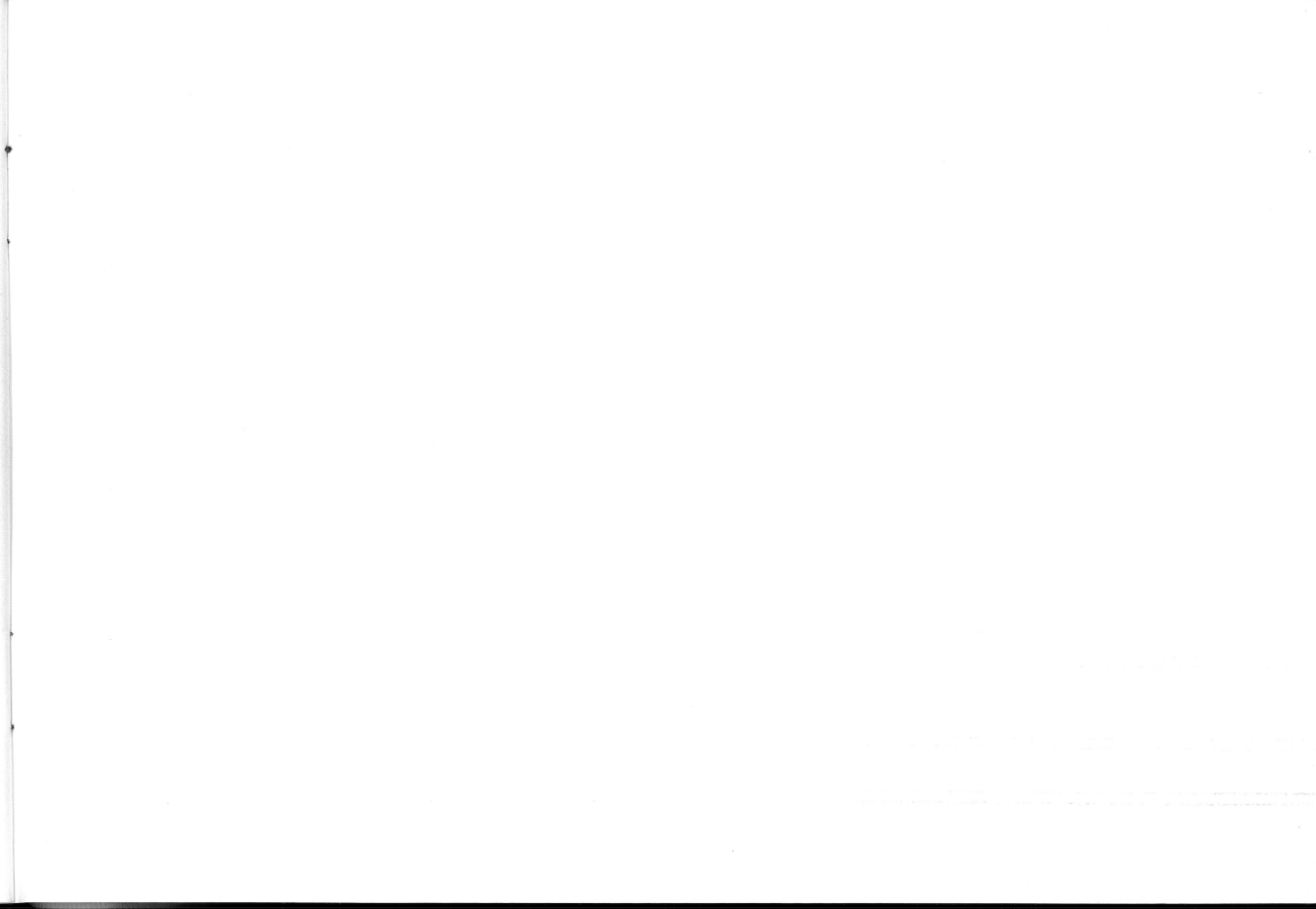
〒 140 東京都品川区北品川 1 丁目 29 番 11 号

☎ 03 - 471 - 3353

© SEGA 1983

無断転載複製を禁ず
落丁・乱丁本はお取替え致します。





SEGA®

株式会社 セガ・エンタープライゼス

