

Panasonic

BGMジェネレーター
BGM GENERATOR

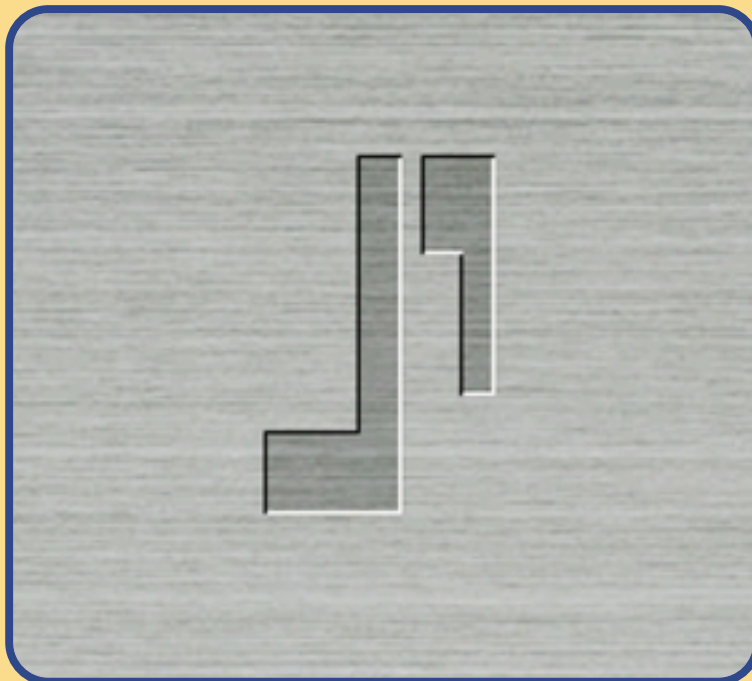
取扱説明書(機能説明用)



品番

SY-VM1

BGM GENERATOR



Windows® 98用

保証書別添付

このたびは、パナソニックBGMジェネレーターをお買い上げいただき、まことにありがとうございました。

別添付されている取扱説明書(セットアップ用)と、この取扱説明書をよくお読みの上、正しくお使いください。

尚、この取扱説明書は、必要に応じてプリントアウトしてお使いください。

保証書は、「お買い上げ日・販売店名」などの記入を必ず確かめ、販売店からお受け取りください。

もくじ

もくじ

はじめに

BGMジェネレーターの楽しみかた	3
BGMと映像の編集	4
BGMをつくる	
操作の流れ	5
BGMジェネレーターの構成	6
BGMジェネレーターの起動と終了	
起動方法	7
終了方法	7

BGMジェネレーター の概要

設定・操作画面について	
ようこそBGMジェネレーターへ	8
演奏時間を指定してソングを作成	9
リアルタイムソング作成	11
ソングの編集	13
SMF・ゆめカラの編集	16
変換中画面	17
MIDI出力画面	17
タイムベース/時間表示画面	18
タイトルメニューについて	19

BGM (ソング) を つくる

映像の長さに合わせてBGMをつくる	20
リアルタイムでソングをつくる	25
ソングの保存	
ソングの上書き保存	31
ソングの新規保存	31
作成済みのソングの再編集	
アプリケーションを起動後すぐにソングを開く	32
アプリケーション操作中にソングを開く	32
ソングの構成を再編集 (演奏時間を指定して作成したとき)	33
ソングの構成を再編集 (リアルタイムで作成したとき)	34
WAVファイルをつくる	35

SMF (Standard MIDI File) について

SMFをつくる	36
SMFを使う	37
SMFを範囲指定して切り出す	39
SMFの指定範囲をWAVファイルにする	40

ゆめカラについて

ゆめカラの曲データを使う	41
--------------	----

BGMジェネレーター の内部処理

データ構成の技術説明	
メロディーとソングについて	42
曲調について	42
にぎやかさについて	42
イントロ・エンディングについて	43
オリジナル音色とGM音色	43
GM (General MIDI)	43
オーディオインターフェイス	43
MIDIインターフェイス	43

映像にBGMを つける (AV編集)

デジタルビデオ機器の接続	44
--------------	----

外部機器の接続

AUX / MIDIの使いかた	45
-----------------	----

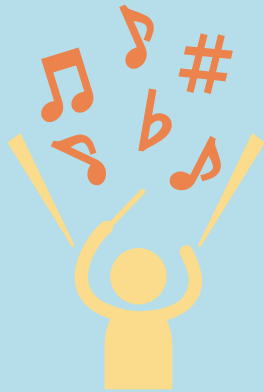
こんなときは...

Q & A	46
-------	----

BGM GENERATOR

192,000種類以上の著作権フリー-BGM

強力な音楽データベースの搭載により、BGMジェネレーター単体で192,000種類以上もの著作権フリーのBGMを作成可能。コンテンポラリーからトラディショナルまで幅広い音楽ジャンルをカバーします。



BGM ジェネレーターの 楽しみかた



ビデオクリエーターのための
簡単BGM作成ツール登場！

BGM GENERATOR

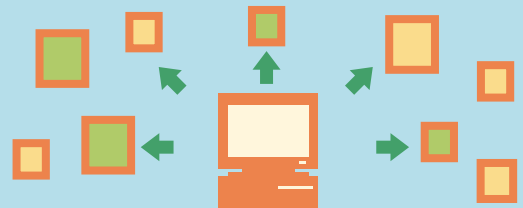
簡単パソコン接続 (USB対応)



パソコンとBGMジェネレーターとの接続は
付属のUSBケーブル1本で完了。

BGM GENERATOR

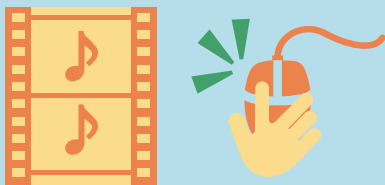
BGM作成をバックアップする 多才な機能群



作成したBGMはデジタルオーディオファイル(.WAV)とスタンダードMIDIファイル(.MID)に変換可能。

Windows®の標準的なファイル形式なので、多くのノンリニアビデオ編集ソフトウェアやMIDIシーケンサーなどで利用できます。デジタルオーディオへの変換は、BGMジェネレーター本体でA/D、D/A変換を行うため、パソコンが発するノイズの影響を受けないハイクオリティーなサウンドが実現できます。

映像に合ったBGMを簡単作成

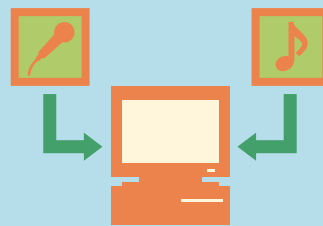


BGMを付けたい映像の長さ、映像の雰囲気合ったリズムなどを指定するだけで、時間内にピッタリオさまるBGMが簡単に作成できます。また、BGMの長さを指定せずに画面上のフレーズボタンを押せば、リアルタイムに音楽を再生しながらBGMを作成することもできます。これまで高度な技術が必要とされた「映像にマッチしたBGMの作成」が誰にでも簡単に実現できます。

BGM GENERATOR

BGM GENERATOR

一般のMIDI音楽データを利用してBGMを作成



一般のスタンダードMIDIファイルデータ(GMレベル1対応)や「ゆめカラ」の曲データを利用してBGMを作成することもできます。

BGMと映像の編集

デジタルビデオカメラなどで撮影した人物・風景に一般の素材集を組み合わせ、できた映像にふさわしいBGMを付けて楽しいオリジナル映像をつくります。

デジタルビデオカメラで撮った人物映像や素材集で見つけた風景映像



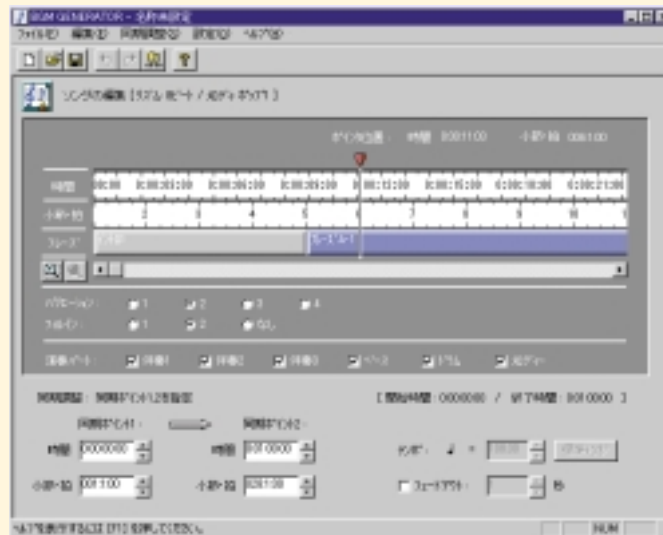
ノンリニア編集

完成イメージ



BGMジェネレーターで作成したBGM

ソングの編集画面



BGMの付加

BGMをつくる

操作の流れ

デジタルビデオカメラなどの映像を使ってBGMを付加する手順例を示します。詳細な操作方法は各ページの説明とノンリニア編集ソフトの取扱説明書をご覧ください。



BGMをつくる



ソング

BGMジェネレーターで作成するBGMを「ソング」と呼びます。ファイルの拡張子は(.BGM)です。

SMF

スタンダードMIDIファイルのこと。ファイルの拡張子は(.MID)です。シンセサイザーなどの電子楽器やパソコン上のシーケンスソフト間で演奏データのやりとりを実現するための、共通の演奏データ(再生はフォーマット0,1に対応し、変換はフォーマット0に対応)です。

ゆめカラ

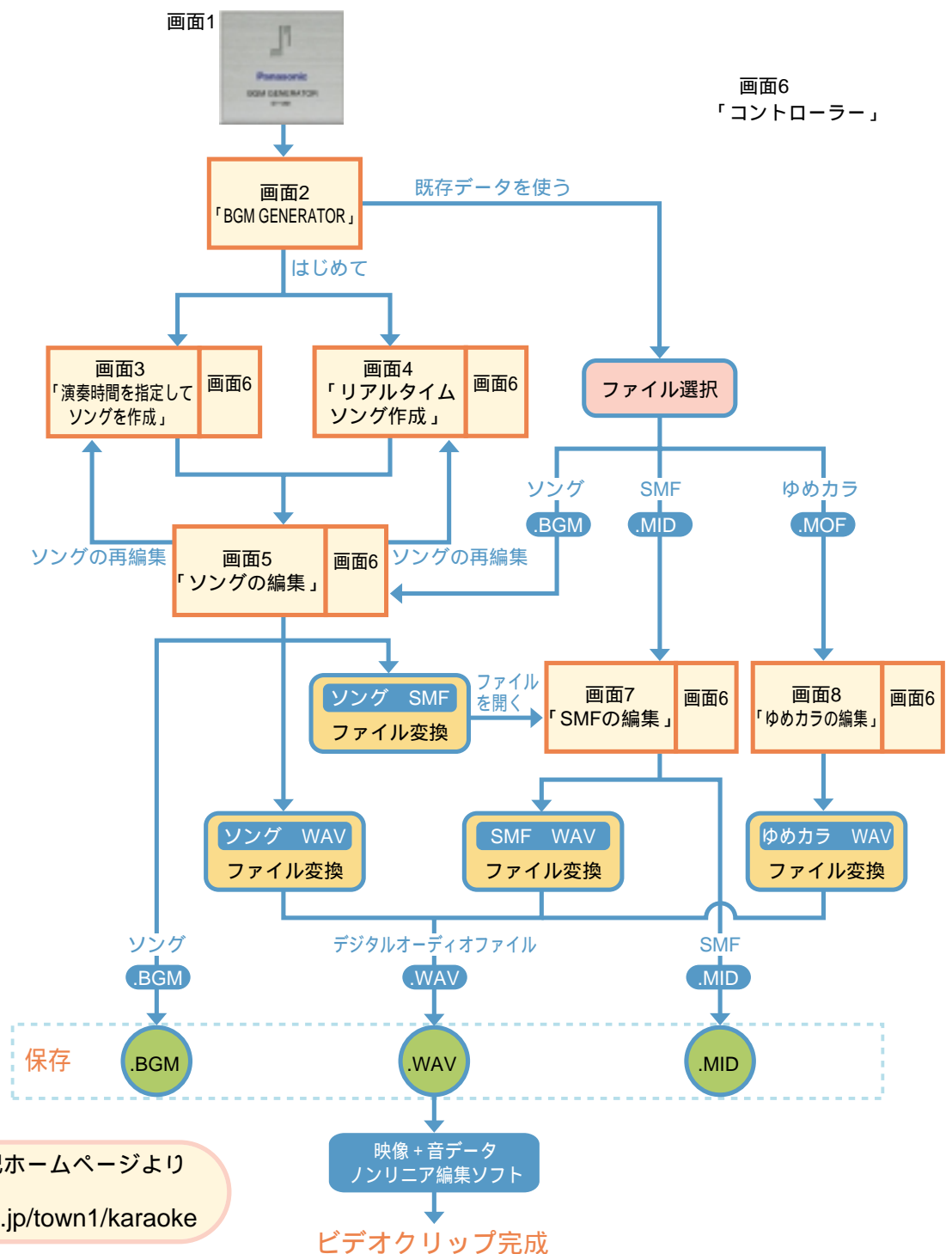
インターネットで配信されているカラオケ曲データです。ファイルの拡張子は(.MOF)です。

WAVファイル(.WAV)
Windows®のPCMサウンドデータ

ゆめカラの曲データは下記ホームページよりアクセスしてください
URL:<http://town.hi-ho.ne.jp/town1/karaoke>

BGMジェネレーターの構成

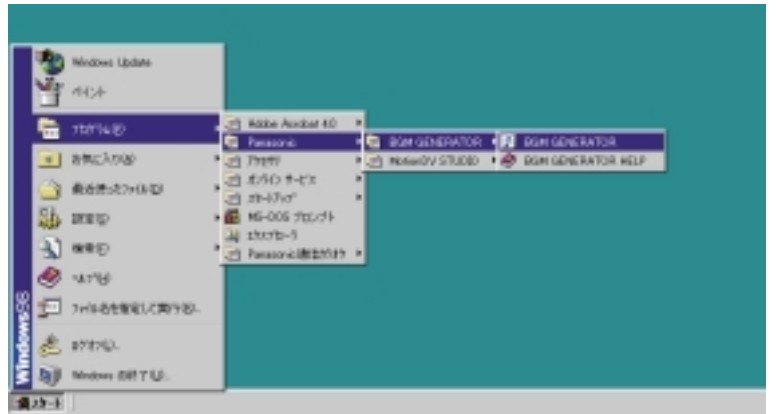
通常はBGMジェネレーターで「ソング」を作りあげていきます。また、一般のSMFやインターネットの「ゆめカラ」から曲データを入手して自分の曲に編集しなおすこともできます。映像に適した気に入ったBGMが仕上がったら、WAVファイルに変換してノンリニア編集ソフトで映像に貼り込みます。



BGMジェネレーターの起動と終了

起動方法

- 1 「スタート」メニューから「プログラム」 - 「Panasonic」 - 「BGM GENERATOR」 - 「BGM GENERATOR」を選ぶ

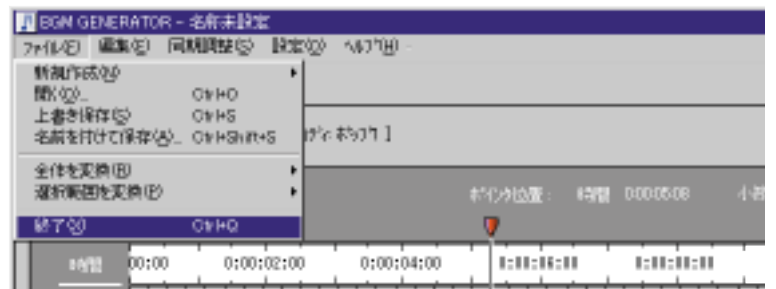


BGMジェネレーターの画面2「BGM GENERATOR」と画面5「ソングの編集」が表示されます。

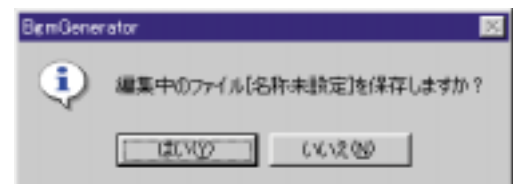
好みの操作をクリックすると、それぞれの機能画面が起動します。

終了方法

- 1 「ファイル」メニューからアプリケーションの「終了」を選ぶ



このとき画面に開かれているファイルの状態によって次のメッセージが表示されます。



- 2 保存する場合は「はい」を押す
保存しない場合は「いいえ」を押す
BGMジェネレーターが終了します。

設定・操作画面について

ようこそBGMジェネレーターへ

これから行う操作の大きな流れを選びます。

演奏時間を指定してソングを作成：

すでに映像の編集が済んでおり、BGMを貼り付ける映像の長さが決まっている場合に利用します。
選択すると画面3「演奏時間を指定してソングを作成」が表示されます。

リアルタイムソング作成：

まだ映像の編集が終わっておらず、BGMを貼り付ける映像の長さが決まっていない場合などに利用します。
選択すると画面4「リアルタイムソング作成」が表示されます。



ソング

BGMジェネレーターで作成するBGMを「ソング」と呼びます。ファイルの拡張子は(.BGM)です。

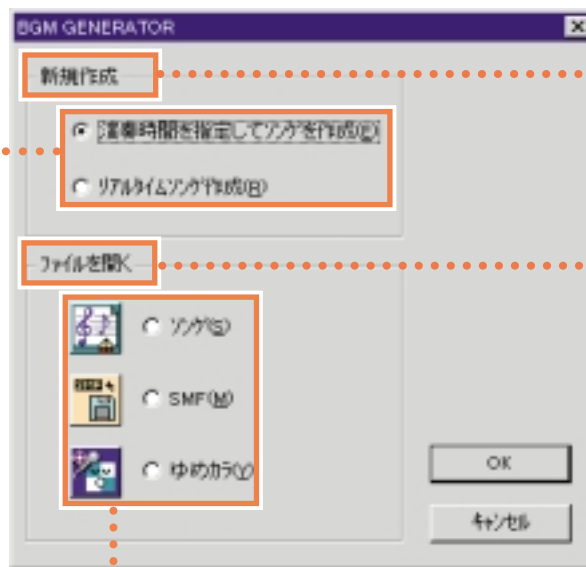
SMF

スタンダードMIDIファイルのこと。ファイルの拡張子は(.MID)です。シンセサイザーなどの電子楽器やパソコン上のシーケンスソフト間で演奏データのやりとりを実現するための、共通の演奏データ(再生はフォーマット0,1に対応し、変換はフォーマット0に対応)です。

ゆめカラ

インターネットで配信されているカラオケ曲データです。ファイルの拡張子は(.MOF)です。

画面2「BGM GENERATOR」



新規作成：

新しくソングを作成します。「ファイル」メニューの「新規作成」と同様の操作ができます。

ファイルを開く：

既に作成したソング、一般のSMF、インターネットカラオケのゆめカラを開いて編集します。「ファイル」メニューの「開く」と同様の操作ができます。

ソング：

ファイル選択ダイアログで開くべきファイルを選択後、画面5「ソングの編集」が表示されます。

SMF：

ファイル選択ダイアログで開くべきファイルを選択後、画面7「SMFの編集」が表示されます。

ゆめカラ：

ファイル選択ダイアログで開くべきファイルを選択後、画面8「ゆめカラの編集」が表示されます。

設定・操作画面について

演奏時間を指定しソングを作成 (1/2)

この画面で、作成したいソングの長さなどを設定します。
この画面と同時に表示されている画面6「コントローラー」を使って、現在の設定状態でのソングを試聴することができます。



時間表示
(18ページ)

フレーム
1秒間に書き替えられる動画のコマのことです。
(18ページ)

メロディー
旋律（メロディー）と和音（コード進行）のデータを「メロディー」と呼びます。

画面3と同時に表示されるときの画面6「コントローラー」では「再生」「停止」「メインボリューム」ボタンのみ機能し、頭出し、早送り、巻戻しは機能しません。

画面6
「コントローラー」



(15ページ)

開始時間：
ソングの始まる時間を設定します。
映像の中でBGMを開始させたい時間を設定します。

終了時間：
ソングの終わる時間を設定します。
映像の中でBGMを終了させたい時間を設定します。
「イントロ」「エンディング」の長さより短い時間は設定できません。
作成したソングの長さは指定した時間とわずかに誤差が出る場合があります。
999小節を越える時間設定はできません。

ソングの長さ = 終了時間 - 開始時間 となります。
(例) タイムベース = 30、時間表示30fps ノンドロップ
タイムコードの場合
0 : 00 : 00 : 00
時間 : 分 : 秒 : フレーム

曲調：
明るい雰囲気曲か
暗い雰囲気曲か
を選びます。

画面3「演奏時間を指定してソングを作成」



メロディー：
自動設定にしておくと、リズム毎の推奨のメロディーが自動的に選択されます。リズムとメロディーを個別に選びたい場合は、ユーザー設定にし、用意されたリストの中から選択します。(42ページ)
選んだメロディーによっては伴奏とノリや拍子が合わない場合があります。

設定・操作画面について

演奏時間を指定しソングを作成 (2/2)



リズム

ベースやドラムなどの5つのパートで編成された、ソングの伴奏部分の音楽のことです。

Windows®のエクスプローラと同様の操作で、リズムの種類が選べるようフォルダの階層構造で整理されています。

イントロ

曲の主要部分に入る前の短い前奏部のことです。

エンディング

曲が終了する直前に入る終わりのパターンのことです。

フェードアウト

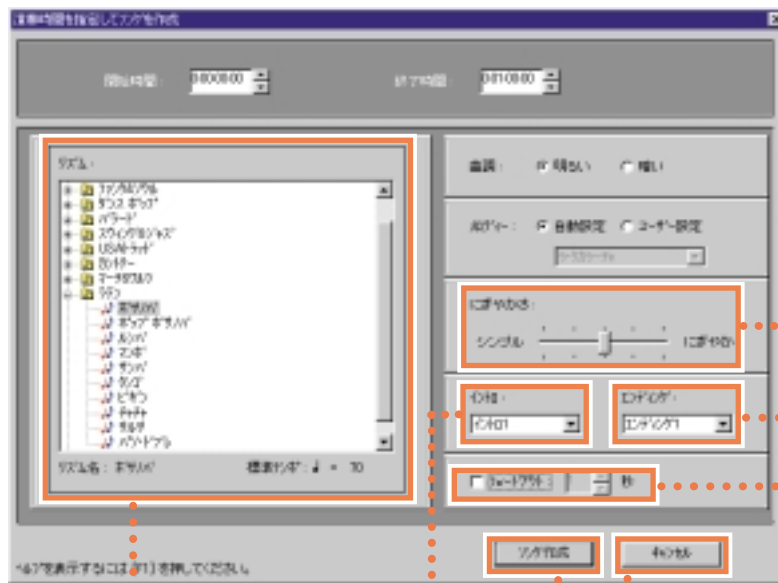
設定された時間をかけて次第に音量が小さくなる効果のことです。

ソング再生中に「ソング作成」「キャンセル」を押すとソングは停止します。

にぎやかさ：
演奏の「にぎやかさ」を選びます。「にぎやか」へ行くほど伴奏の楽器が増えたり、伴奏が派手になったりします。

エンディング：
4種類の「エンディング」から使いたいものを選びます。

画面3「演奏時間を指定してソングを作成」



イントロ：
4種類の「イントロ」から使いたいものを選びます。

リズム：
リズムのグループを選び、その下にあるリズムを選びます。

フェードアウト：
ソングの終わりをフェードアウトするかどうかを決めます。チェックを入れるとフェードアウトONになります。フェードアウトする場合、フェードアウト時間を設定します。

キャンセル：
ソングの作成を取りやめるときに押します。押すと、新規ソングを作成せずに画面5「ソングの編集」に移ります。

ソング作成：
設定を終えて、ソングを作成するときに押します。押すと新規ソングが作成され、画面5「ソングの編集」に移ります。

設定・操作画面について

リアルタイムソング作成 (1/2)

この画面で、ソングをリアルタイムに録音します。
この画面と同時に表示されている画面6「コントローラー」を使って、現在録音済みのソングを試聴することができます。



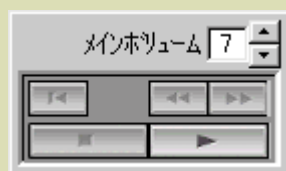
リズム

ベースやドラムなどの5つのパートで編成された、ソングの伴奏部分の音楽のことです。
Windows®のエクスペローラと同様の操作で、リズムの種類が選べるようフォルダの階層構造で整理されています。

録音済の曲の再生と停止

録音が済んだ曲は画面6「コントローラー」の「再生」「停止」ボタンで再生/停止させることができます。

画面6
「コントローラー」



(15ページ)

開始時間：
ソングの始まる時間を設定します。映像の中でBGMを開始させたい時間を設定します。
終了時間：
現在のソングの終わる時間が表示されます。

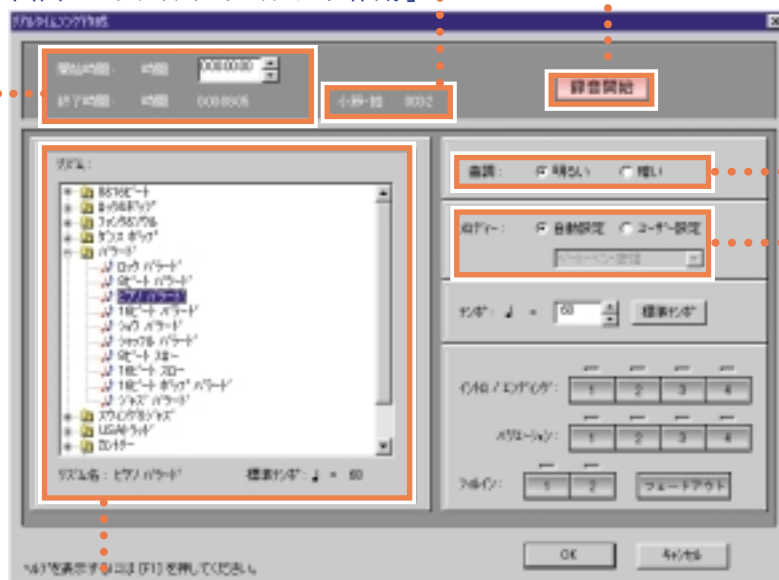
ソングの長さ = 終了時間 - 開始時間
となります。

録音開始：
このボタンを押すと、リアルタイム録音待機状態になります。次のフレーズボタンの入力で録音が始まります。リアルタイム録音が始まると、リアルタイム録音を終了する「録音停止」ボタンに変わります。

小節・拍：
現在のソングの長さが、拍子・拍単位で表示されます。

曲調：
明るい雰囲気曲か暗い雰囲気曲かを選びます。

画面4「リアルタイムソング作成」



リズム：
リズムのグループを選び、その下にあるリズムを選びます。

メロディー：
自動設定にしておくと、リズム毎の推奨のメロディーが自動的に選択されます。リズムとメロディーを個別に選びたい場合は、ユーザー設定にし、表示されたリストの中から選択します。(42ページ)
選んだメロディーによっては伴奏とノリや拍子が合わない場合があります。

設定・操作画面について

リアルタイムソング作成 (2/2)



フレーズボタン
「イントロ/エンディング」、「バリエーション」、「フィルイン」のボタンを総称してフレーズボタンといいます。

：
現在再生中のフレーズが点灯します。次に再生されるフレーズが点滅します。

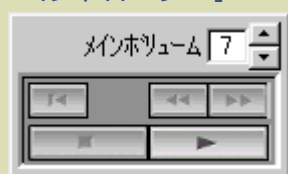
1 2 :
ボタンを押すと対応するフレーズが再生されます。

バリエーション
1つのリズムパターンを4種類にアレンジしたものです。

フィルイン
フレーズとフレーズの間に入る、リズムの変化のことです。

曲の停止
録音開始前の曲の試聴時には画面6「コントローラー」の「停止」ボタンで曲を停止させます。

画面6
「コントローラー」



(15ページ)

テンポ：
テンポ（曲の演奏速度）を設定します。
標準テンポ：
リズムごとに設定されたテンポに戻すボタンです。

画面4「リアルタイムソング作成」



ソング作成：
録音を終えて、ソングを作成するときには押します。

キャンセル：
ソングの作成を取りやめるときには押します。

フェードアウト：
ボタンを押すとフェードアウトした後、曲が停止します。

フレーズボタン
イントロ/エンディング：
4種類のパターンから使いたいものを選びます。曲が停止中ならイントロが入ってから曲が再生され始め、デフォルトではバリエーション1になります。イントロ中にバリエーションボタンを押すことで、バリエーションを変えることができます。また曲が再生中にボタンを押せばエンディングが入ってから曲が停止します。

バリエーション：
数字が小さいほどシンプルな、大きいほどにぎやかな伴奏になります。曲の停止中に押すと、すぐに曲が再生され始めます。曲の再生中に押すと、バリエーションが次の小節で切り替わります。

フィルイン：
フレーズとフレーズのつなぎ目に、フィルインが入ります。「1」より「2」がやや派手目です。

設定・操作画面について

ソングの編集 (1/3)



同期調整

映像とBGMとを同期させるための調節方法を「同期調整」で設定します。

同期ポイント

時間軸上で、音楽の特定の小節・拍の位置を、映像の特定の時間と一致させるために設定するのが同期ポイントです。同期ポイントは、音楽の小節拍の値と、映像の時間を1組として設定します。

同期ポイント1, 2を指定

同期ポイントを2つ使うことで、曲中の2点を映像と同期させます。テンポは自動計算になります。

同期ポイントとテンポを指定

曲中の1点を映像と同期させます。テンポはユーザー設定できます。

再生と停止

画面6「コントローラー」で曲の再生/停止などができます。

画面6「コントローラー」



(15ページ)

もくじ

この画面では、作成したいソングの編集を行います。

この画面と同時に表示されている画面6「コントローラー」を使って、現在の設定状態でのソングを試聴することができます。

ソングを表すアイコンが表示されます。

編集中のソングで使用しているリズムとメロディーが表示されます。

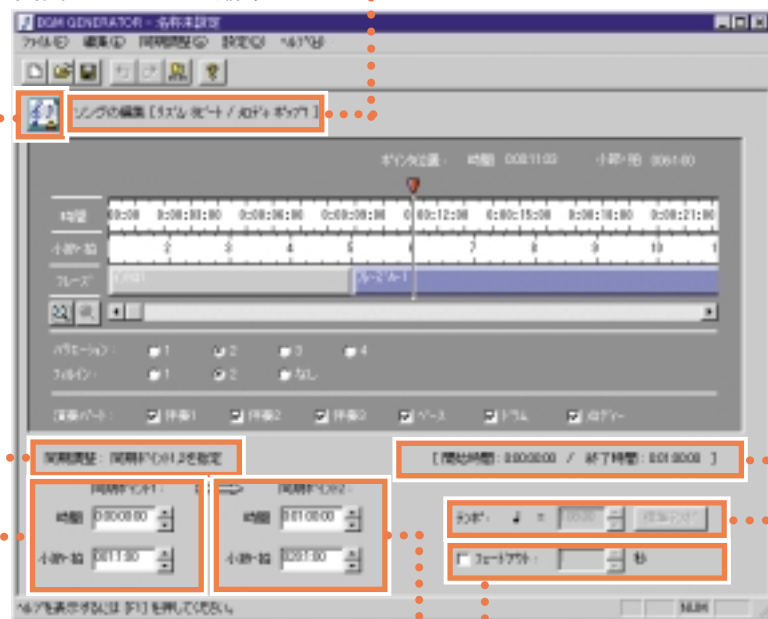
開始時間：

ソングの開始時間が表示されます。

終了時間：

ソングの終了時間が表示されます。

画面5「ソングの編集」



同期ポイント1：
時間、小節・拍が表示されます。

同期ポイント2：
時間、小節・拍が表示されます。

テンポ：

テンポ（曲の演奏速度）を設定します。

標準テンポ：

リズムごとに設定されたテンポに戻すボタンです。

同期調整：
同期調整の種類が表示されます。同期調整の設定は、同期調整メニューから行います。

フェードアウト：

ソングの終わりをフェードアウトするかどうかを決めます。チェックを入れるとフェードアウトONになります。フェードアウトする場合、フェードアウト時間を設定します。

設定・操作画面について

ソングの編集 (2/3)

選択された
フレーズ

編集中のソングのフレーズ構成が横軸の時間軸にそって表示されます。ポインタ位置にあるフレーズが選択され、青く表示されます。

バリエーション1つのリズムパターンを4種類にアレンジしたものです。

フィルイン
フレーズとフレーズの間に入る、リズムの変化のことです。

ソングの場合(画面5「ソングの編集」)では、範囲選択はできません。

新規作成:
「ファイル」メニューの「新規作成」のショートカットボタンです。

開く:
「ファイル」メニューの「開く」のショートカットボタンです。

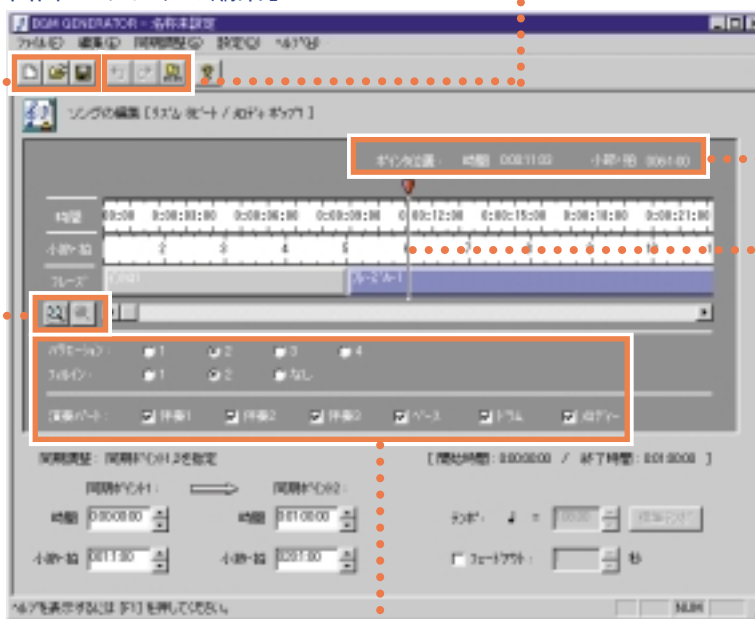
上書き保存:
「ファイル」メニューの「上書き保存」のショートカットボタンです。

取り消し:
「編集」メニューの「取り消し」のショートカットボタンです。

やり直し:
「編集」メニューの「やり直し」のショートカットボタンです。

ソングの構成を再編集:
「編集」メニューの「ソングの構成を再編集」のショートカットボタンです。このボタンを押すと画面3「演奏時間を指定してソングを作成」にもどることができます。

画面5「ソングの編集」



表示倍率切り替えアイコン:
横軸の縮尺を変更できます。

バリエーション:
数字が小さいほどシンプルな、大きいほどにぎやかな伴奏になります。

フィルイン:
フレーズとフレーズのつなぎ目に、フィルインを入れるかどうかを設定します。

演奏パート:
選択されたフレーズの演奏したいパートにチェックを入れます。

ポインタ:
移動したい場所でクリックするとポインタが移ります。ポインタ位置は、最小の目盛単位で移動します。

ポインタ位置:
小節・拍が表示されます。

設定・操作画面について

ソングの編集 (3/3)

画面3、4、5、7、8の表示中は、画面6「コントローラー」が同時に表示され、曲の再生/停止などの操作が行えます。

メインボリューム：
BGMジェネレーターアプリケーション
のボリュームを設定します。

画面6「コントローラー」

頭出し：
曲の先頭までポイン
タを戻します。

早送り・巻戻し：
ポインタをフレーズ
や小節単位で早送り、
巻戻しします。





停止：
再生を停止します。
「F11」キーでも再生を停
止できます。

再生：
再生を開始します。
パソコンのキーボード上の
「F12」キーでも再生を開始
できます。



再生中はWindows®
や他のアプリケーシ
ョンを操作しないで
ください。音飛び、
音延び、その他の原
因になります。

編集画面ごとのコントローラー画面ボタンのはたらき

ボタン名		画面6「コントローラー」			
					
編集画面		停止	再生	頭出し	巻戻し/早送り
画面3 「時間を指定して ソングを作成」		再生停止し 先頭に戻る	再生開始	—	—
画面4 「リアルタイム ソング作成」	録音前	再生停止	—	—	—
	録音中	録音停止	—	—	—
	録音後	録音済みの 曲の再生停止	録音済みの 曲の再生開始	—	—
画面5 「ソングの編集」		その場で 再生停止	カーソルのある フレーズの先頭 から再生開始	曲の先頭	フレーズごと にスキップ
画面7 「SMFの編集」		その場で 再生停止	カーソルのある ところから 再生開始	曲の先頭	小節ごとに スキップ
画面8 「ゆめカラの編集」					

設定・操作画面について

SMF・ゆめカラの編集



ソングの場合（画面5「ソングの編集」）では、範囲選択はできません。

パート

オーケストラなどにおける楽器別の小グループのことです。

パン

音の定位をパンと呼びます。一番左が左64、一番右が右63です。

再生と停止

画面6「コントローラー」で曲の再生/停止などができます。

画面6
「コントローラー」

（ 15ページ）

ポインタの移動

各パートの音の強さの表示領域で、「shift」キーを押しながらクリックすると、ポインタはクリックした位置に移動し、クリック前のポインタ位置から移動したポインタ位置までが範囲選択されます。これは、「ファイル」メニューの「選択範囲を変換」で使用します。



SMFの場合：

SMFを表すアイコンが表示されます。その横に音色の設定状況が表示されます。（オリジナル/GM）（ 43ページ）

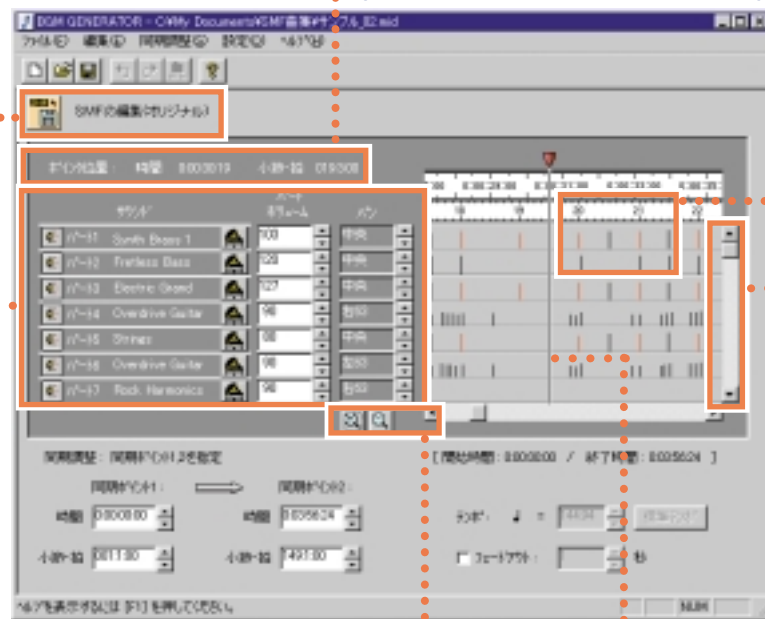


ゆめカラの場合：

ゆめカラを表すアイコンが表示されます。

ポインタ位置：
小節・拍が表示されます。

画面7「SMFの編集」
画面8「ゆめカラの編集」（画面7、8の操作方法は共通です）



パートは1～16まであります。16パート分を一度に表示できないので、右のスクロールバーで表示パートを変更します。

横軸の時間軸にそって、各パートの音の鳴るタイミングに、音の強さを表す縦棒を表示します。各小節のちょうど1拍目のタイミングの場合、赤で表示します。



スピーカーマーク：

パートごとの再生/ミュートが切り替えられます。



サウンド：

パートのサウンドを設定します。サウンドのグループ、サウンドの2階層のブルダウんで選びます。

パートボリューム：

パートごとのボリュームを設定します。

パン：

パートごとの音の定位を設定します。

ポインタ：

移動したい場所でクリックするとポインタが移ります。ポインタ位置は、最小の目盛単位で移動します。

表示倍率切り替えアイコン：
横軸の縮尺を変更できます。

その他、13ページと同じ

設定・操作画面について

変換中画面

ソング、SMF、ゆめカラをWAVファイルに変換するときや、ソングをSMFに変換するとき、BGMジェネレーターでは元データの再生を行いながら変換データの録音を行う動作をします。

1曲の変換にかかる時間は、その曲の演奏時間と同じとなります。変換中は、進行度合いを表すバー表示と、残り時間が表示されます。

画面9「変換中」



変換中はWindows®や他のアプリケーションを操作しないでください。音飛び、音延び、その他の原因となります。

MIDI出力画面

1 「設定」メニューから「MIDI出力」を選ぶ

画面10「MIDI出力」が表示されます。

画面10「MIDI出力」



(お使いのMIDI機器により表示が異なります)

BGMジェネレーターアプリケーションでは必ず「Panasonic USB MIDI 1」を選んでください。

設定・操作画面について

タイムベース / 時間表示画面

映像で用いる時間表現にはいくつかの種類があります。この画面で時間表現方法を選びます。お使いのノンリニア編集ソフトのフレームレートやタイムベースの設定に合わせて、BGMジェネレーター側のタイムベースと時間表示を設定してください。

1 「設定」メニューから「タイムベース / 時間表示」を選ぶ

画面11「タイムベース / 時間表示」が表示されます。

タイムベース :

時間はすべてタイムベースをもとに計算されるので、必ず編集を始める前にタイムベースを正しく設定してください。以下の4種類から選びます。

- 24 : 映画フィルムのフレームレートと同じ値
- 25 : PALとSECAMビデオのフレームレートと同じ値
- 29.97 : NTSCビデオのフレームレートと同じ値
- 30 : その他のビデオのフレームレートと同じ値

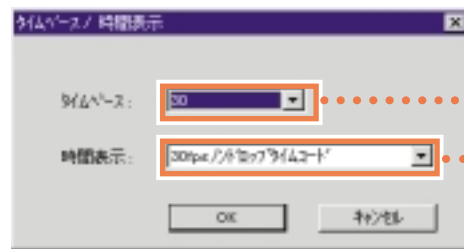


タイムベース
1秒間を何フレームで構成するかを決定します。

時間表示
フレーム番号の付けかたの指定によって、フレームの数えかたが決まります。

フレーム・レート
1秒間の画面書き替え回数のことです。動画のなめらかさの指標で単位はfpsです。

画面11「タイムベース / 時間表示」



時間表示 :

24fpsタイムコード24fpsきざみで1秒あたりのフレーム数を数えます。

表示 0 : 00 : 00 : 00
時間 : 分 : 秒 : フレーム

25fpsタイムコード25fpsきざみで1秒あたりのフレーム数を数えます。

表示 0 : 00 : 00 : 00
時間 : 分 : 秒 : フレーム

30fpsドロップタイムコードNTSC基準の29.97fpsのフレーム・レートと30fpsフレームの番号付けのわずかな差によって生じる、映像の継続時間と実際の時間の差を修正します。

表示 0 ; 00 ; 00 ; 00
時間 ; 分 ; 秒 ; フレーム

30fpsノンドロップタイムコード...上記の修正をせずに、30fpsのきざみで1秒あたりのフレーム数を数えます。

表示 0 : 00 : 00 : 00
時間 : 分 : 秒 : フレーム

フレームサンプル.....フレーム単位で数えます。

表示 123
フレーム

フィート+フレーム16mm16mm映画のフィート数とフレームの端数を数えます。16mmフィルムには1フィートあたり40フレームあります。

表示 1 + 39
フィート フレーム

フィート+フレーム35mm35mm映画のフィート数とフレームの端数を数えます。35mmフィルムには1フィートあたり16フレームあります。

表示 1 + 15
フィート フレーム

タイトルメニューについて

メニュー	コマンド		コマンドの選択後の動作	備考
ファイル (F)	新規作成(N) ▶	演奏時間を指定してソングを作成(E)	画面3へ	画面2の「新規作成」と同じです。
		リアルタイムソング作成(R)	画面4へ	
	開く(O)		ファイルダイアログ 画面5、7、8へ	画面2の「ファイルを開く」と同じです。 ソング(.BGM) / SMF(.MID) / ゆめカラ(.MOF)
	上書き保存(S)		上書き保存処理	ソング(.BGM) / SMF(.MID)
	名前を付けて保存(A)		ファイルダイアログ 名前をつけて保存処理	ソング(.BGM) / SMF(.MID)
	全体を変換(R) ▶	SMF(M)	ファイルダイアログ 名前をつけて保存処理	
		オーディオ(A)	ファイルダイアログ 名前をつけて保存処理	
選択範囲を変換(P) ▶	SMF(M)	ファイルダイアログ 名前をつけて保存処理		
	オーディオ(A)	ファイルダイアログ 名前をつけて保存処理		
	終了(X)		終了処理	
編集(E)	取り消し(U)		取り消し処理	
	やり直し(R)		やり直し処理	
	ソングの構成を再編集(E)		画面3、4へ	
同期調整(S)	同期ポイント1,2を指定(A)		同期調整処理	
	同期ポイント1とテンポを指定(B)		同期調整処理	
設定(O)	タイムベース / 時間表示(T)		画面10へ	
	MIDI出力(M)		画面11へ	
	プリカウント(P)		プリカウントON/OFF 切替処理	チェック有りON / チェック無しOFF
ヘルプ(H)	検索(S)		ヘルプダイアログ	Windows® 標準形式
	ヘルプの使い方(U)		ヘルプダイアログ	Windows® 標準形式
	バージョン情報(A)		バージョン情報ダイアログ	



範囲選択されていないとき「選択範囲を変換」は選べません。

ゆめカラの場合、「上書き保存」、「名前を付けて保存」、「全体を変換 - SMF」、「選択範囲を変換 - SMF」は選べません。

映像の長さに合わせてBGMをつくる

BGMを付けたい映像の長さ、映像の雰囲気にあったリズムなどを設定して時間内にちょうどおさまるBGMが作成できます。
すでに映像の編集が済み、BGMを貼り付ける映像の長さが決まっている場合に利用します。

1 アプリケーションを立ち上げる

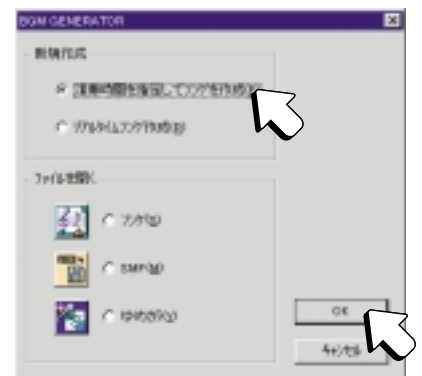
立ち上げ中に画面1が表示された後、画面2「BGM GENERATOR」が続いて表示されます。

画面1



2 「演奏時間を指定してソングを作成」を選び、「OK」を押す

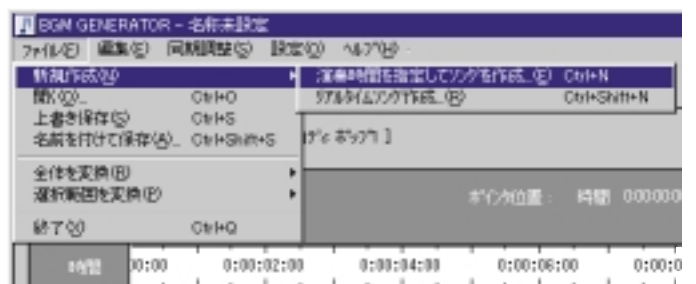
画面2「BGM GENERATOR」



画面3「演奏時間を指定してソングを作成」が表示されます。

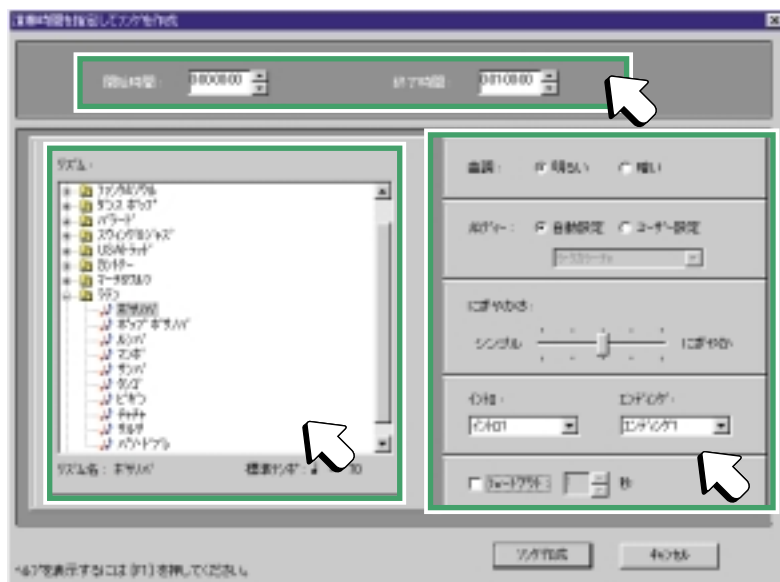
ソング編集後に別のソングを作成するとき

「ファイル」メニューから「新規作成」 - 「演奏時間を指定してソングを作成」を選びます。



映像の長さに合わせてBGMをつくる

画面3 「演奏時間を指定してソングを作成」



3 「開始時間」「終了時間」を設定する

「開始時間」：映像の中でBGMを開始させたい時間を設定します。

「終了時間」：映像の中でBGMを終了させたい時間を設定します。

「イントロ」、「エンディング」の長さより短い時間は設定できません。作成したソングの長さは指定した時間とわずかに誤差が出る場合があります。

999小節を越える時間設定はできません。

4 「リズム」から好みのリズムを選ぶ

画面6「コントローラー」の「再生」ボタンを押すと現在選んだリズムを試聴することができます。

画面6「コントローラー」



設定できる内容

「曲調」：
明るい雰囲気曲か暗い雰囲気曲かを選びます。


「メロディー」：
自動設定にしておくと、リズム毎の推奨のメロディーが自動的に選択されます。リズムとメロディーを個別に選びたい場合は、ユーザー設定にし、表示されたリストの中から選択します。(42ページ)

選んだメロディーによっては伴奏とノリや拍子が合わない場合があります。

「にぎやかさ」：
「にぎやか」へ行くほど伴奏の楽器が増えたり、伴奏が派手になったりします。

「イントロ」「エンディング」：
それぞれ4種類用意されています。試聴して好みのものを選びます。
(リズムを変えると好ましいイントロ、エンディングに変わります)

「フェードアウト」：
ソングの終わりをフェードアウトするかどうかを決めます。チェックを入れるとフェードアウトONになります。フェードアウトする場合、フェードアウト時間を設定します。

 時間表示
(18ページ)

フェードアウト
設定された時間をかけて次第に音量が小さくなる効果のことです。

映像の長さに合わせてBGMをつくる

5 設定・試聴を繰り返した後、曲が決まれば「ソング作成」を押す

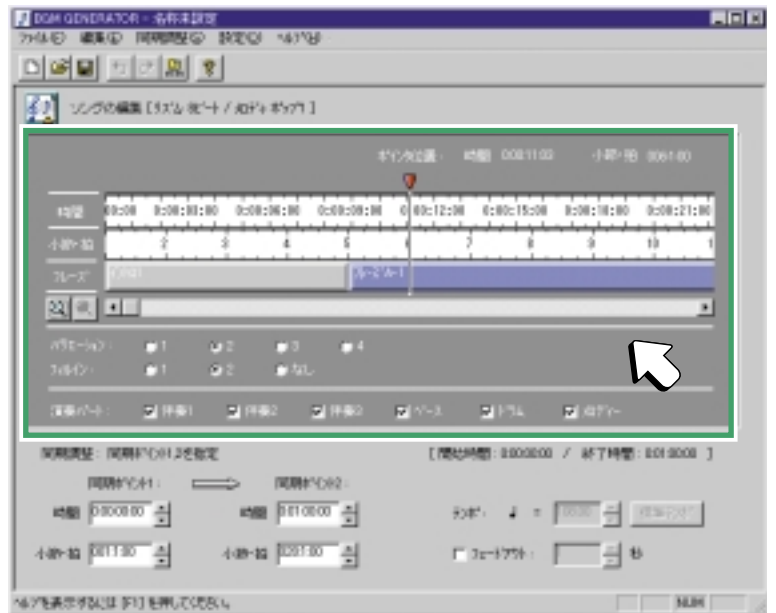
画面3「演奏時間を指定してソングを作成」



画面5「ソングの編集」が表示されます。

6 曲の雰囲気や、同期調整をする

画面5「ソングの編集」



ソングタイムライン

フレーズ単位の設定を行います。

「バリエーション」:

数字が小さいほどシンプルな、大きいほどにぎやかな伴奏になります。

「フィルイン」:

フレーズとフレーズのつなぎ目に、フィルインを入れるかどうかを設定します。

「演奏パート」:

チェックしたパートのみ演奏されます。例えば、ドラムだけをチェックすれば、ドラムのみの演奏になります。

「ポイント位置」:

音楽の特定の小節・拍に対応する映像のフレームを知ることができます。ポイントの位置はフレーズの切れ目と映像の切れ目を一致させたい場合などの参考にできます。

フレーズ番号はメロディーと同期した通し番号となります。

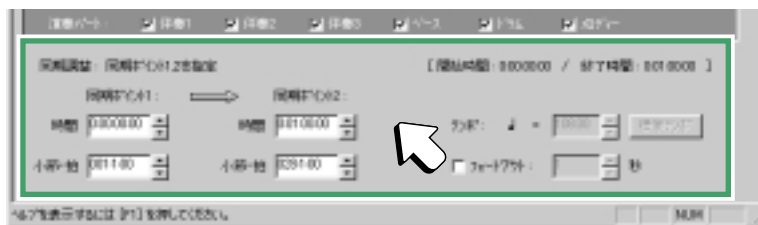


バリエーション、フィルインの設定は、イントロ・エンディングには無効です。イントロ・エンディングを変えたいときや、リズム・メロディーを変えたいときは、「編集」メニューから「ソングの構成を再編集」を選びます。

ソングタイムライン
ソングを時間に基づいて表示する画面です。各フレーズの名称や時間位置、継続時間、小節・拍と映像との時間関係をグラフィックで表示しています。

映像の長さに合わせてBGMをつくる

画面5「ソングの編集」



同期調整

2種類の方法により同期調整を行います。

「同期ポイント1, 2を指定」:

2つの同期ポイントを使って同期調整を行います。

「同期ポイント1とテンポを指定」:

1つの同期ポイントとテンポを使って同期調整を行います。

デフォルトでは、

	同期ポイント1	同期ポイント2
時間	開始時間	終了時間
小節・拍	曲の最初	曲の最後

となります。

(例) 時間表示30fps ノンドロップタイムコードの場合

イントロとフレーズAの切り替わり (5小節目の1拍目) を
8秒15フレームに同期させ、エンディングの最後の小節
(21小節目) の4拍目を30秒0フレームに同期させたい場合、

	同期ポイント1	同期ポイント2
時間	0 : 00 : 08 : 15	0 : 00 : 30 : 00
小節・拍	005 : 1 : 00	021 : 4 : 00

のように設定します。

小節・拍の表示

021 : 4 : 00

小節 : 拍 : 1拍を96分割した表示

「テンポ」:

テンポ (曲の演奏速度) を設定します。

「フェードアウト」:

ソングの終わりをフェードアウトするかどうかを決めます。チェックを入れるとフェードアウトONになります。フェードアウトする場合、フェードアウト時間を設定します。



同期ポイント
音楽の特定の小節・
拍を映像のどのフレ
ームに同期させる
か、の設定です。

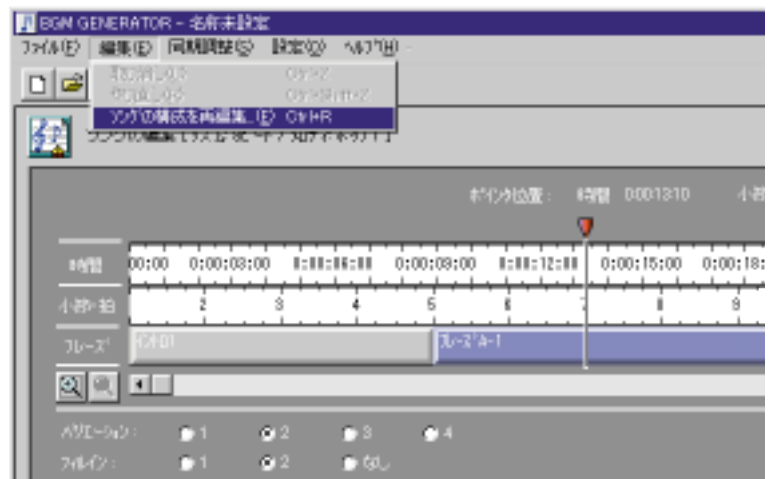
ここでの調整は
テンポ計算によって
行われますので、あ
まり極端に同期ポ
イントをずらすと、
テンポが極端に変更
されてしまう場合が
あります。

映像の長さに合わせてBGMをつくる

7₋₁ 作成したソングでよければ **8** にすすむ

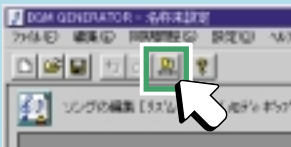
7₋₂ イントロ・エンディングを変えたいときや、リズム・メロディーを変えたいとき
「編集」メニューから「ソングの構成を再編集」を選ぶ

画面5「ソングの編集」



「ソングの構成を再編集」ボタンを押しても画面3「演奏時間を指定してソングを作成」にもどることができます。

画面5「ソングの編集」



編集前の画面3「演奏時間を指定してソングを作成」が表示されます。曲の基本的な設定をやりなおしてください。

8 曲の調整が終われば、「ファイル」メニューでソングを保存する
ソングデータが保存されます。

リアルタイムでソングをつくる

画面4「リアルタイムソング作成」で、ソングをリアルタイム録音します。まだ映像の編集が終わっておらず、BGMを貼り付ける映像の長さが決まっていない場合などに利用します。この画面と同時に表示されている画面6「コントローラー」を使って、現在録音されているソングを試聴することができます。

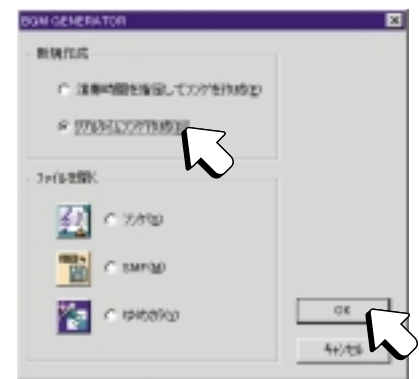
1 アプリケーションを立ち上げる 画面1

立ち上げ中に画面1が表示された後、画面2「BGM GENERATOR」が続いて表示されます。



2 「リアルタイムソング作成」を選び、「OK」を押す

画面2「BGM GENERATOR」




画面4「リアルタイムソング作成」が表示されます。

ソング編集後に別のソングを作成するとき

「ファイル」メニューから「新規作成」 - 「リアルタイムソング作成」を選びます。

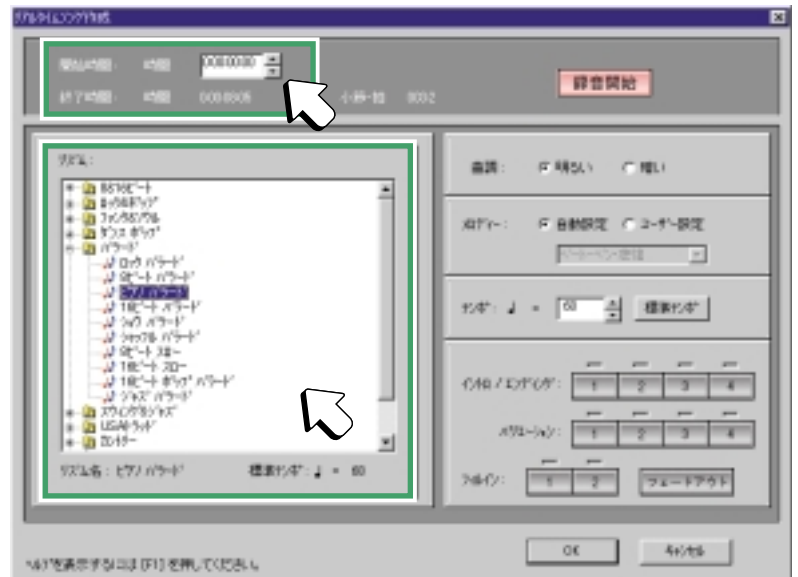


リアルタイムソング作成時には、MIDI出力を「Panasonic USB MIDI OUT1」に設定しておいてください。他の設定では動作しません。
( 17ページ)

リアルタイムでソングをつくる

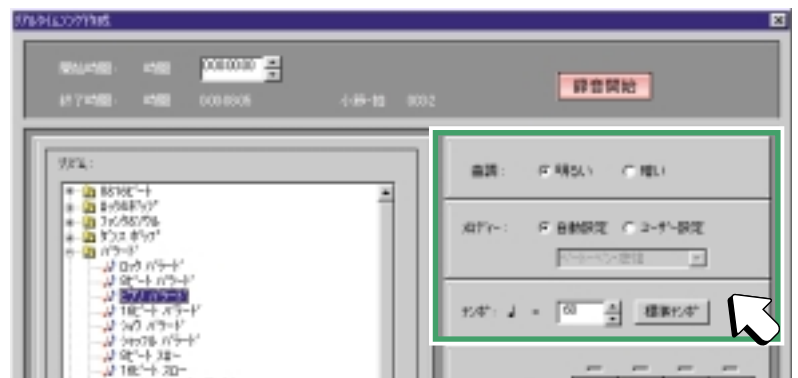
3 「開始時間」を設定し、「リズム」を選ぶ

画面4 「リアルタイムソング作成」



4 「曲調」「メロディー」「テンポ」を設定する

画面4 「リアルタイムソング作成」



設定できる内容

「曲調」:

明るい雰囲気曲か暗い雰囲気曲かを選びます。

「メロディー」:

自動設定にしておくと、リズム毎の推奨のメロディーが自動的に選択されます。リズムとメロディーを個別に選びたい場合は、ユーザー設定にし、用意されたリストの中から選択します。(42ページ)

選んだメロディーによっては伴奏とノリや拍子が合わない場合があります。

「テンポ」:

テンポ(曲の演奏速度)を設定します。

「標準テンポ」:

リズムごとに設定されたテンポに戻すボタンです。


リアルタイムでソングをつくる

5 フレーズボタンを好みに応じて順々に押し、リアルタイムで曲を再生させる

録音を開始する前に好みのイメージに合致するソングを仮に作成します。

画面4「リアルタイムソング作成」



 フレーズボタン「イントロ/エンディング」、「バリエーション」、「フィルイン」のボタンを総称してフレーズボタンといいます。

フィルインについて
「フィルイン1」が入った後、バリエーションは自動的に1ステップシンプルな側に切り替わります。逆に「フィルイン2」が入った後、バリエーションは自動的に1ステップにぎやかな側に切り替わります。

フェードアウト
設定された時間をかけて次第に音量が小さくなる効果のことです。

曲の感じは「リズムの設定」と「曲調/メロディー/フレーズボタン」の切り替えで様々に変化します。設定の変更と試聴を繰り返して曲を決めていきます。

曲を停止させるには画面6「コントローラー」の「停止」ボタンを押します。

イントロ中に「バリエーション」ボタンを押したり、バリエーション中に「フィルイン」ボタンを押した場合などは次に再生されるフレーズが点滅します。

画面6「コントローラー」



フレーズボタンで設定できる内容

「イントロ/エンディング」:

4種類のパターンから使いたいものを選びます。曲が停止中ならイントロが入ってから曲が再生され始め、イニシャルではバリエーション1になります。イントロ中にバリエーションボタンを押すことで、バリエーションを変えることができます。曲が再生中ならエンディングが入ってから曲が停止します。エンディング中は他のフレーズボタンは無効になります。

「バリエーション」:

数字が小さいほどシンプルな、大きいほどにぎやかな伴奏になります。曲が停止中に押すと、すぐに曲が再生され始めます。曲が再生中に押すと、バリエーションが次の小節で切り替わります。

「フィルイン」:

フレーズとフレーズのつなぎ目に、フィルインが入ります。「1」より「2」がやや派手目です。

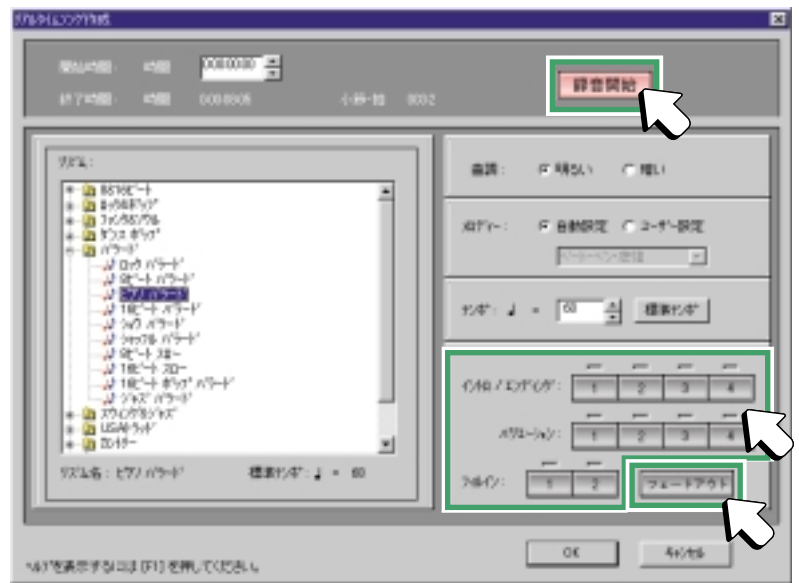
フェードアウト

ボタンを押すとフェードアウトした後、曲が停止します。

リアルタイムでソングをつくる

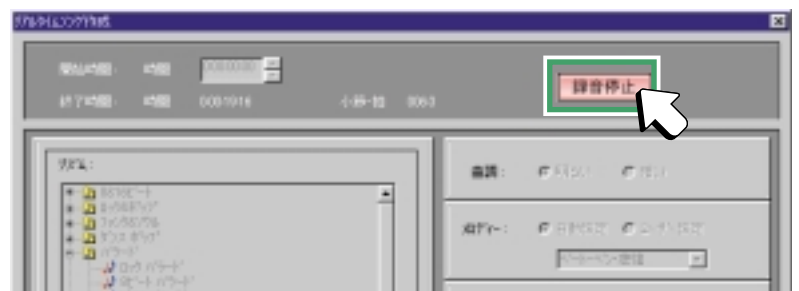
- 6** 「録音開始」ボタンを押し、フレーズボタンを押す
 さきほど決めた曲のとおりフレーズボタンを操作するとリアルタイムでソングの録音が始まります。
 「録音開始」ボタンが「録音停止」ボタンに変わります。

画面4「リアルタイムソング作成」



録音を終わるときは「録音停止」ボタンまたは画面6「コントローラー」の「停止」ボタンを押します。録音はその小節の最後まで演奏して終わります。

画面4「リアルタイムソング作成」



画面6「コントローラー」



フェードアウトまたはエンディングの終了時には自動的に録音を終了します。

リアルタイムでソングをつくる

7 録音・試聴を繰り返す

録音を終了したソングは画面6「コントローラー」の「再生」「停止」ボタンで操作、試聴できます。

画面6「コントローラー」



8 曲が決まれば「OK」を押す

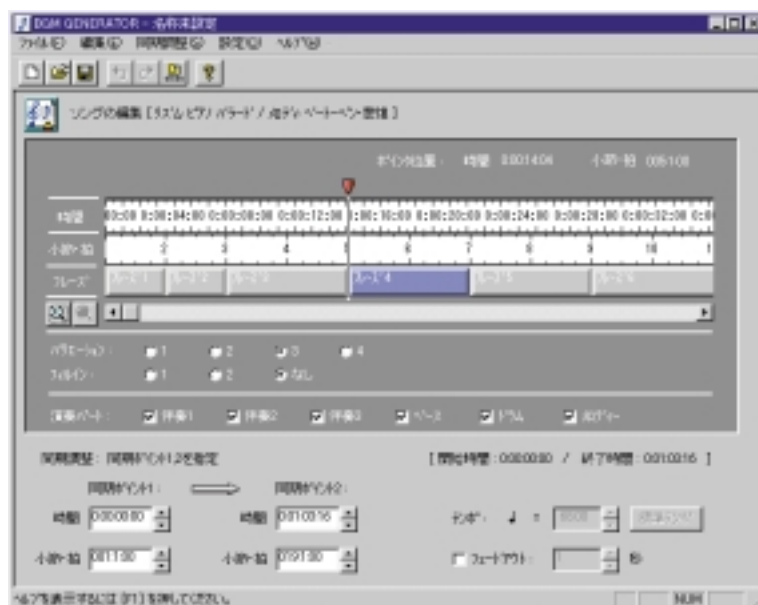
画面4「リアルタイムソング作成」



画面5「ソングの編集」が表示されます。

9 曲の雰囲気や同期調整をする

画面5「ソングの編集」



フレーズ番号はメロディーと同期していないため、通し番号となります。

リアルタイムでソングをつくる

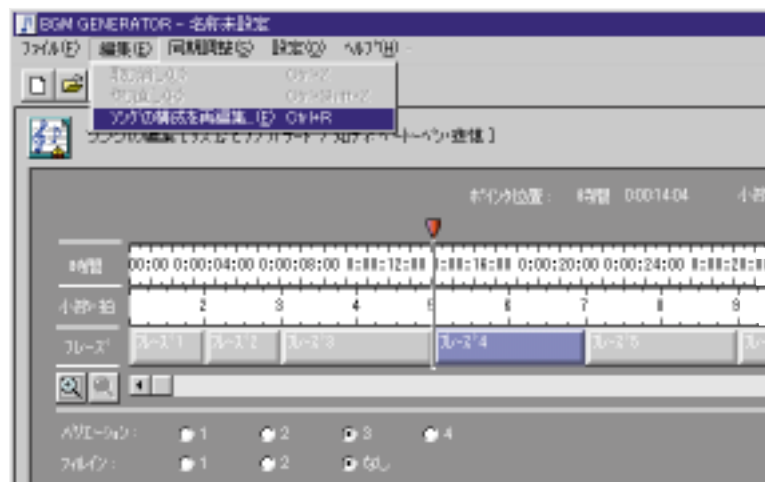
10₋₁ 作成したソングでよければ **11** にすすむ

10₋₂ イントロ・エンディングを変えたいときや、リズム・メロディーを変えたいとき
「編集」メニューから「ソングの構成を再編集」を選ぶ

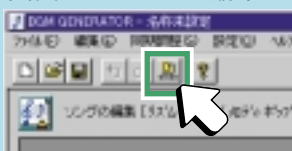


「ソングの構成を再編集」ボタンを押しても画面3「演奏時間を指定してソングを作成」にもどることができます。

画面5「ソングの編集」



画面5「ソングの編集」



編集前の画面4「リアルタイムソング作成」が表示されます。曲の基本的な設定をやりなおしてください。

11 曲の調整が終われば、「ファイル」メニューでソングを保存する
ソングデータが保存されます。

ソングの保存

ソングの上書き保存

- 1 「ファイル」メニューから「上書き保存」を選ぶ
作成したソングを保存します。

画面5「ソングの編集」



新規ソングとして作成後、一度も保存していない場合は「名前を付けて保存」画面が表示されます。ファイル名、保存する場所を指定し、「保存」を押して保存処理を行います。

ソングの新規保存

- 1 「ファイル」メニューから「名前を付けて保存」を選ぶ
作成したソングを保存します。

画面5「ソングの編集」



現在作成中のソングに名前を付けて別のファイルとして保存します。「名前を付けて保存」画面が表示されます。ファイル名、保存する場所を指定し、「保存」を押して保存処理を行います。

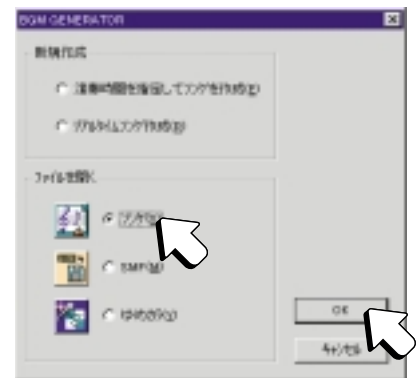
作成済みのソングの再編集

アプリケーション起動後すぐにソングを開く

BGMジェネレーターアプリケーション起動後、すぐに作成済みのソングを再編集するために開きます。

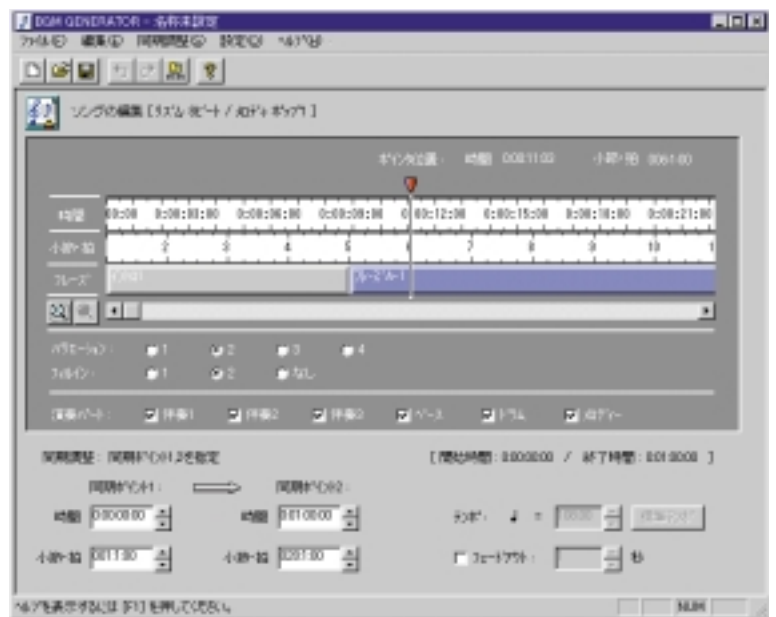
- 1 画面2「BGM GENERATOR」で「ソング」を選び、「OK」を押す

画面2「BGM GENERATOR」



画面5「ソングの編集」が表示されます。
曲の設定を行うことができます。

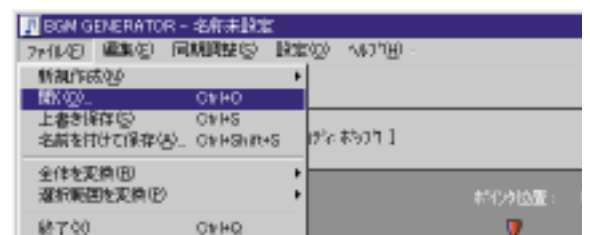
画面5「ソングの編集」



アプリケーション操作中にソングを開く

ソングの編集後に、別のソングを開きます。

- 1 「ファイル」メニューから「開く」を選ぶ



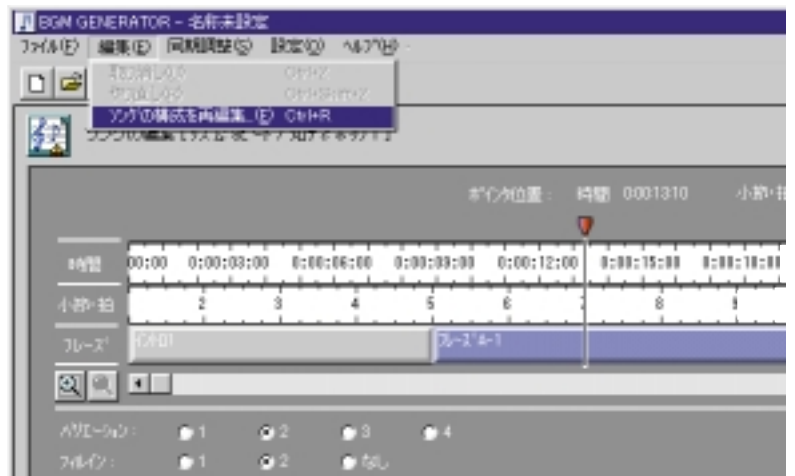
作成済みのソングの再編集

ソングの構成を再編集 (演奏時間を指定して作成したとき)

演奏時間を指定して作成したソングのリズム・メロディーなどを変えたいときは再編集します。

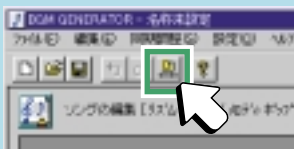
- 1 画面5「ソングの編集」で「編集」メニューから「ソングの構成を再編集」を選ぶ

画面5「ソングの編集」



「ソングの構成を再編集」ボタンを押しても画面3「演奏時間を指定してソングを作成」にもどることができます。

画面5「ソングの編集」



編集前の画面3「演奏時間を指定してソングを作成」が表示されます。曲の基本的な設定をやりなおしてください。

この画面3でソングの構成を設定しなおし、「ソング作成」を行うと、バリエーションやフィルイン、演奏パートの設定、同期ポイントは全て初期化されます。

画面3「演奏時間を指定してソングを作成」



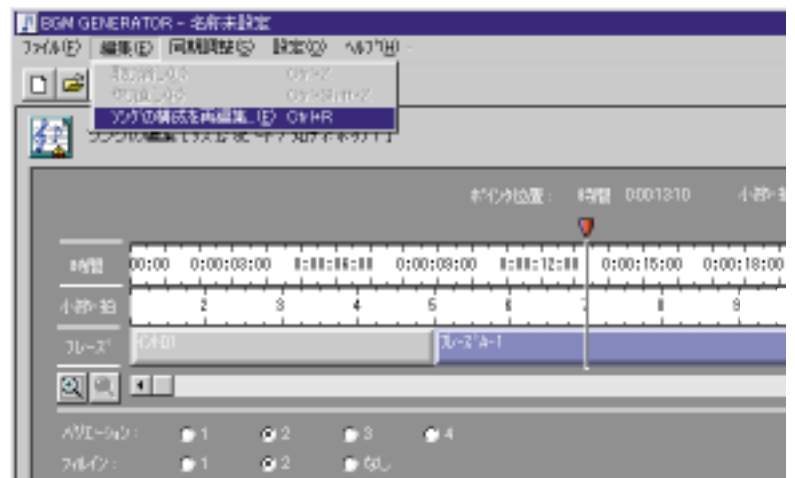
作成済みのソングの再編集

ソングの構成を再編集(リアルタイムで作成したとき)

リアルタイムで作成したソングのリズム・メロディーなどを変えたいときは再編集します。

- 1 画面5「ソングの編集」で「編集」メニューから「ソングの構成を再編集」を選ぶ

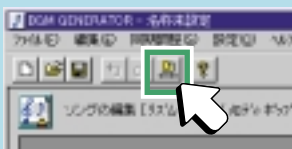
画面5「ソングの編集」



「ソングの構成を再編集」ボタンを押しても画面4「リアルタイムソング作成」にもどることができます。

編集前の画面4「リアルタイムソング作成」が表示されます。曲の基本的な設定をやりなおしてください。

画面5「ソングの編集」



画面4「リアルタイムソング作成」



WAVファイルをつくる

作成したソングをWAVファイル (.WAV) に変換します。

- 1 画面5「ソングの編集」で「ファイル」メニューから「全体を変換」 - 「オーディオ」を選ぶ

画面5「ソングの編集」



WAVファイル

Windows®の音声データ (WAVEサウンド) がおさめられたファイルのことで、拡張子は (.WAV) です。

PCM録音されたサウンド・データが記録されています。BGMジェネレーターのソングデータは、BGMジェネレーター本体専用ですが、いったんソングデータをWAVファイルに変換すると、PCM音源を持ったパソコンであれば再生でき、ノンリニア編集ソフト上で音声ファイルの付加作業に使用できます。

変換中はWindows®や他のアプリケーションを操作しないでください。音飛び、音延び、その他の原因になります。

画面9「変換中」が表示されます。曲全体が再生され、WAVファイルに変換されます。

画面9「変換中」



SMFをつくる

作成したソングをさらに細かく編集、調整（音色やボリュームなど）するためにSMF形式（フォーマット0）に変換します。

SMF形式 / Standard MIDI File（スタンダードMIDIファイル）は電子楽器やパソコン間で演奏データをやりとりするための共通の演奏データ・フォーマットです。

1 画面5「ソングの編集」で「ファイル」メニューから「全体を変換」 - 「SMF」を選ぶ

画面5「ソングの編集」



作成されたSMFはBGMジェネレーターオリジナルの音色を使用しています。他のMIDI機器との組み合わせでは再現できない場合がありますので、必ずBGMジェネレーター本体を使用して再生してください。

変換中はWindows®や他のアプリケーションを操作しないでください。音飛び、音延び、その他の原因となります。

画面9「変換中」が表示されます。
曲全体が再生され、SMFに変換されます。

作成されたSMFは曲の最初1小節に各種設定が入ります。

画面9「変換中」

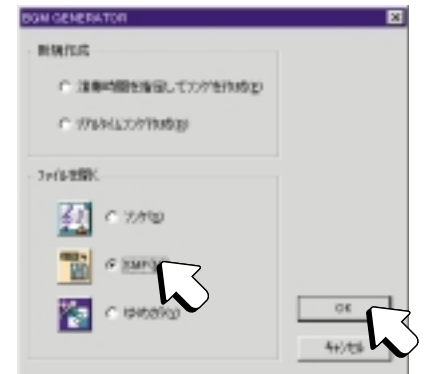


SMFを使う

ソングをSMF形式で編集します。

- 1 BGMジェネレーターアプリケーション起動直後に、画面2「BGM GENERATOR」で「SMF」を選び、「OK」を押す
再生はSMF (フォーマット 0,1) に対応しています。

画面2「BGM GENERATOR」



画面7「SMFの編集」が表示されます。

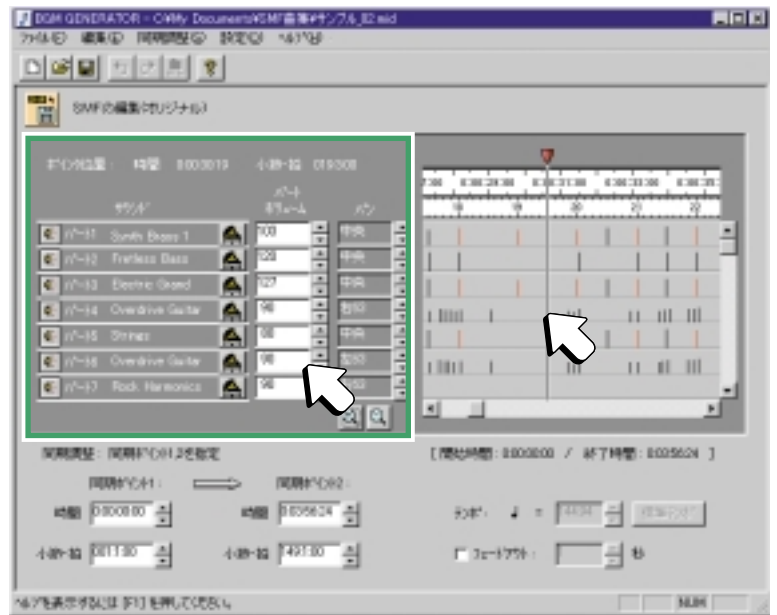
アプリケーション起動後に別のSMFを開くとき
「ファイル」メニューから「開く」を選び、SMFを選択します。
画面7「SMFの編集」が表示されます。



SMFを使う

2 タイムライン表示でパート毎のミュートやサウンドなどを設定する

画面7「SMFの編集」




同期調整は画面5「ソングの編集」のソング画面と同じ使用方法です。


パート

オーケストラなどにおける楽器別の小グループのことです。BGMジェネレーターでは16のパートに各々異なるサウンドを割り当てることができます。

SMFを再生中はWindows®や他のアプリケーションを操作しないでください。音飛び、音延び、その他の原因になります。

ソングタイムラインソングを時間に基づいて表示する画面です。各フレーズの名称や時間位置、継続時間、小節・拍と映像との時間関係をグラフィックで表示しています。

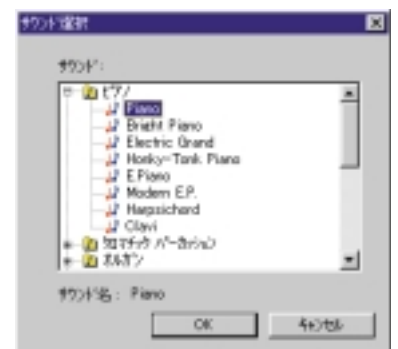
 「スピーカーマーク」：
パートごとの再生 / ミュートが切り替わられます。

 「サウンド」：
パートのサウンドを設定します。サウンドのグループ、サウンドの2階層のプルダウンで選びます。

「パートボリューム」：
パートごとのボリュームを設定します。

「パン」：
パートごとの音の定位を設定します。

棒グラフで表示されているのは、パートごとの音のタイミングと強さです。設定したサウンド、パートボリューム、パンは次の各変化まで有効となります。



SMFを範囲指定して切り出す

SMFの一部を範囲指定して別のSMF（フォーマット0）に切り出せます。
ゆめカラのデータはSMFで別ファイルに切り出しできません。

- 1 タイムラインの棒グラフ欄でカーソルをドラッグし、
範囲を設定する
パートを個別に選択することはできません。

画面7「SMFの編集」



カーソルで始点を設定した後、ドラッグせずにスクロールバーを使って目的の位置まで移動し、「Shift」キーを押しながらカーソルで終点を設定すると曲の長い範囲をすばやく設定できます。

- 2 「ファイル」メニューから「選択範囲を変換」 - 「SMF」を選ぶ

画面7「SMFの編集」



画面9「変換中」が表示され、選択範囲
がSMFに変換されます。
変換中は音は出ません。

作成されたSMFは曲の最初1小節に各
種設定が入ります。

画面9 変換中画面



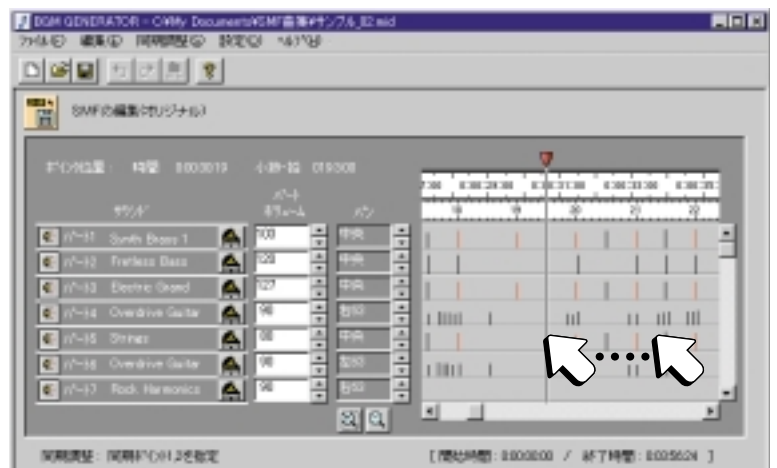
変換中はWindows®
や他のアプリケーションを操作しないで
ください。音飛び、
音延び、その他の原因
となります。

SMFの指定範囲をWAVファイルにする

SMFの一部を範囲指定してWAVファイルに変換できます。

- 1 タイムラインの棒グラフ欄をドラッグし、範囲を設定する
パートを個別に選択することはできません。

画面7「SMFの編集」



カーソルで始点を設定した後、ドラッグせずにスクロールバーを使って移動し、「Shift」キーを押しながらカーソルで終点を設定すると曲の長い範囲をすばやく設定できます。

- 2 「ファイル」メニューから
「選択範囲を変換」 - 「オーディオ」を選ぶ

画面7「SMFの編集」



画面9「変換中」が表示されます。
選択範囲がWAVファイルに変換されます。
変換中は曲が再生されます。

Windows®などの操作音も含めて、全ての音がWAVファイルに変換されますので、変換中はWindows®や他のアプリケーションを操作しないでください。
音がひずむ場合は画面6「コントローラー」のメインボリュームを下げてください。

画面9「変換中」



ミュートされているパートはWAVデータには変換されません。

変換中はWindows®や他のアプリケーションを操作しないでください。音飛び、音延び、その他の原因となります。

ゆめカラの曲データを使う

制限事項

範囲指定切り出しなどによって、SMFとして出力することはできません。サウンドなどの設定は可能ですが、ゆめカラやSMFとして保存することはできません。
ゆめカラの曲データはMIDI OUTしません。

操作手順はSMFと同じです。

- 1 BGMジェネレーターアプリケーション起動直後に、画面2「BGM GENERATOR」で「ゆめカラ」を選び、「OK」を押す

画面8「ゆめカラの編集」が表示されます。

画面2「BGM GENERATOR」

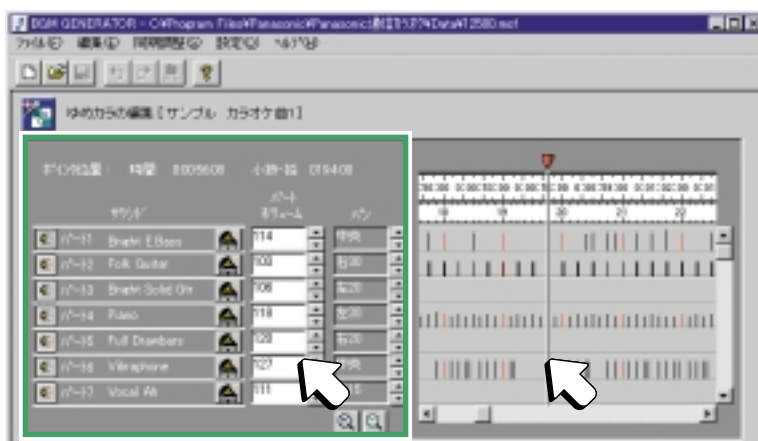


アプリケーション起動後に別のゆめカラを開くとき「ファイル」メニューから「開く」を選びゆめカラの曲データファイルを選択します。画面8「ゆめカラの編集」が表示されます。

ゆめカラの曲データは下記ホームページよりアクセスしてください
URL:<http://town.hi-ho.ne.jp/town1/karaoke>



- 2 タイムライン表示でパート毎のミュートやサウンドなどを設定する
画面8「ゆめカラの編集」



データ構成の技術説明

メロディーとソングについて

メロディー：

旋律（メロディー）と和音（コード進行）のデータを「メロディー」と呼びます。自動設定時は各リズムにふさわしい推奨メロディーが自動的に選ばれます。ユーザー設定時は好みのメロディーを選ぶことができますが、選んだメロディーによっては伴奏とノリや拍子が合わない場合があります。メロディーの音色はリズム毎に設定されているため変更できません。

ソング：

どの「メロディー」をどの「リズム」と組み合わせるのか、「メロディー」を何回繰り返すのか（繰り返し回数は自動計算されます）などによって曲が決まります。このBGMジェネレーターで作成する曲（BGM）を「ソング」と呼びます。リズムデータはBGMジェネレーター本体におさめられており、メロディーデータはメロディーのファイルとしてBGMジェネレーターのアプリケーション内におさめられています。

曲調について

曲調の「明るい」は明るい雰囲気曲を指し、「暗い」は暗い雰囲気曲を指します。メロディーに含まれる「明るい」と「暗い」のどちらを使うかが、曲調によって決まります。

にぎやかさについて

リズムのバリエーション

リズムには4種類のバリエーションがあります。1~4のうち数値が大きいほど“にぎやか”になります。

1つのメロディーでは、このバリエーションを2つ使って、曲の「にぎやかさ」を調整します。

にぎやかさの構成

表：「にぎやかさ」とバリエーションの関係

にぎやかさ	バリエーション
1	1のみ使用
2	1, 2のみ使用
3	2, 3のみ使用
4	3, 4のみ使用
5	4のみ使用

フィルインはバリエーションによって異なるため、どのバリエーションのフィルインが使われるかは、「にぎやかさ」によって変わります。

データ構成の技術説明

イントロ・エンディングについて

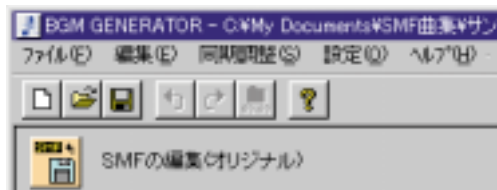
イントロ・エンディング3,4は1,2よりもシンプルで短めの演奏になっています。「ソング」は「メロディー」に含まれる「フレーズ」の組み合わせとなりますが、イントロは必ず曲の最初、エンディングは必ず曲の最後にしか存在できません。

オリジナル音色とGM音色

BGMジェネレーターはオリジナル音色を使用しています。したがって、作成されたソングデータをSMF変換したファイルは、他のMIDI機器では、再現できない場合があります。必ずBGMジェネレーター本体を使用してください。なお、一般のSMFはGM音色を使用しています。BGMジェネレーターはGM音色も搭載していますので、あらゆる音楽ファイルの再生が可能です。

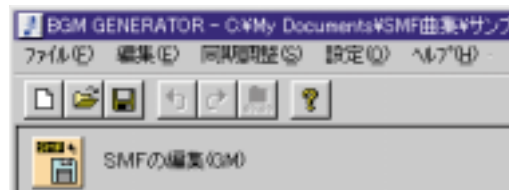
BGMジェネレーターで作成したSMFデータを編集するときは（オリジナル）と表示されます。

画面7「SMFの編集」



一般のSMFデータを編集するときは（GM）と表示されます。

画面7「SMFの編集」



GM (General MIDI)

世界標準の電子楽器音色設定などを定めた規格のことです。BGMジェネレーターはGM規格にも対応しており、GMで作成された音楽も高品位に再生できます。

オーディオインターフェイス

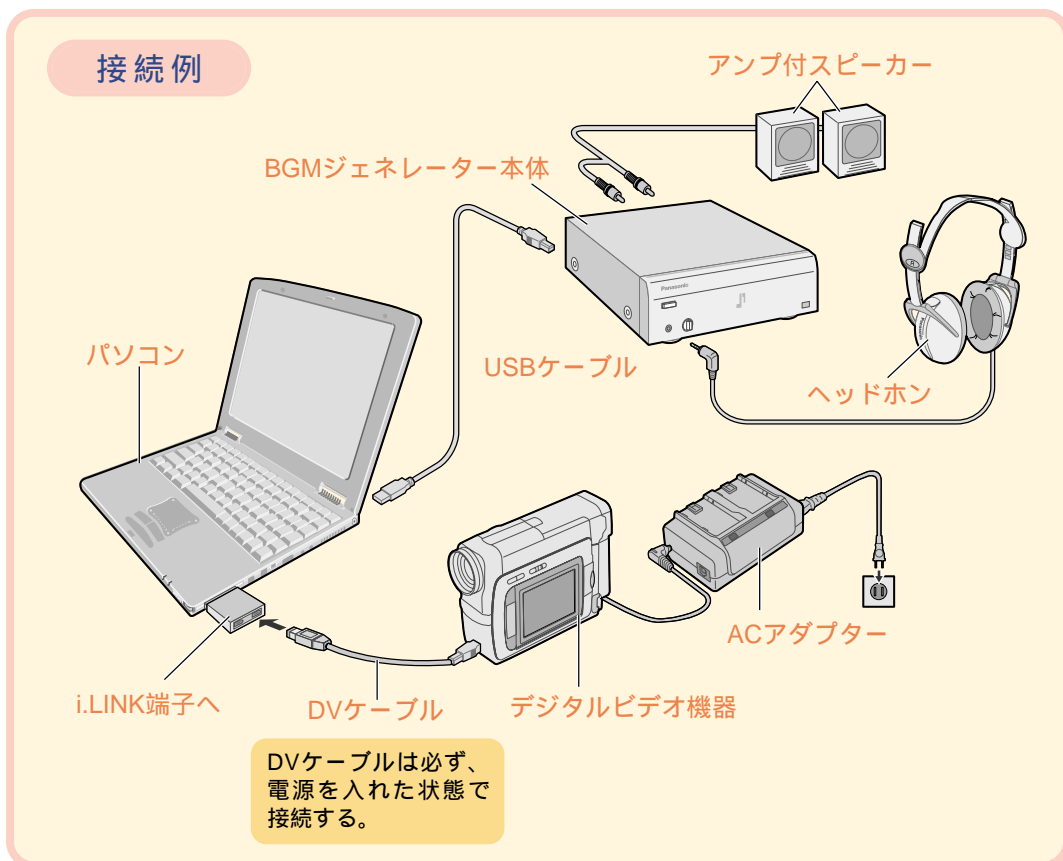
BGMジェネレーターはオーディオインターフェイスとして使用することができます。フロントパネルにヘッドホン端子、リアパネルにはLINE IN/OUTを装備していますので、お手持ちのオーディオシステムに簡単に接続が可能です。

MIDIインターフェイス

BGMジェネレーターはMIDIインターフェイスとして使用することができます。リアパネルにMIDI IN/OUTを装備していますので、お手持ちのMIDI機器を簡単に接続することができます。また、各種パソコンアプリケーションのMIDIインターフェイスとして使用することもできます。

デジタルビデオ機器の接続

パソコンを起動した後、下図のように接続します。
詳しくは本機取扱説明書(セットアップ用)、デジタルビデオ機器とノンリニア編集ソフトの取扱説明書をお読みください。



- 1 デジタルビデオ機器とパソコンをDVケーブルで接続する
デジタルビデオ機器の電源を入れ、再生ができる状態で接続します。
- 2 正常に接続できているかを確認する
正常に接続できていないと、誤動作する場合があります。
- 3 ノンリニア編集ソフトを起動し、BGMジェネレーターで作成したWAVファイル(.WAV)を付加する
BGMジェネレーター再生中、もしくは変換中にデジタルビデオ機器などの電源接続を切らないでください。

AUX / MIDIの使いかた



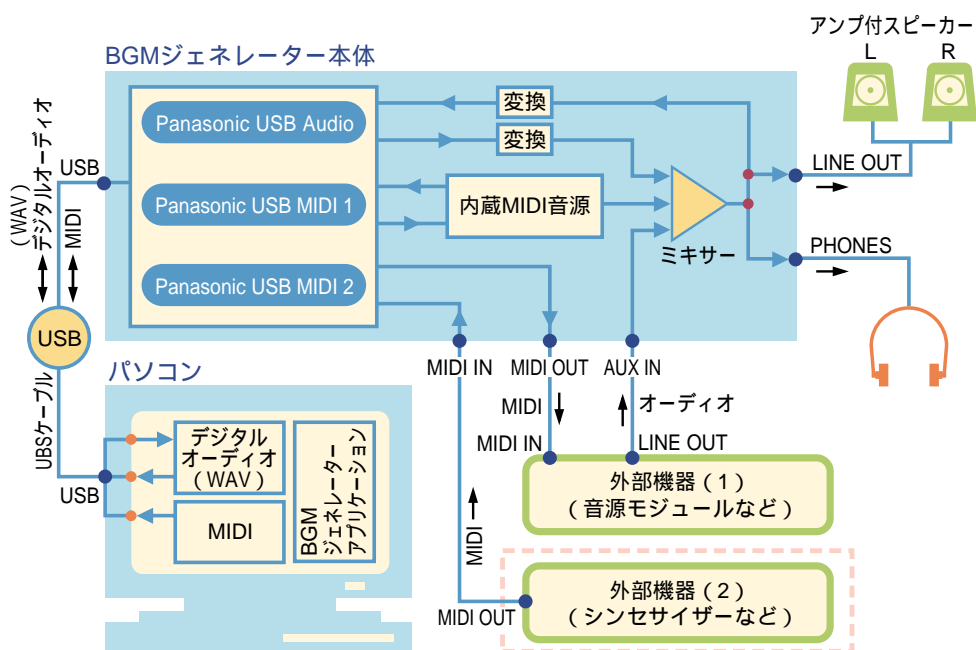
BGMジェネレーターアプリケーションのメニューから「設定」「MIDI出力」を選び、「Panasonic USB MIDI OUT 2」（例）を選びます。BGMジェネレーターの内蔵音源は鳴らずに、再生されたSMFのデータはMIDI OUTから出力され、MIDI OUTに接続された外部音源モジュールが鳴ります。

シンセサイザーなどの外部電子楽器のMIDI OUTをBGMジェネレーターのMIDI INに接続して、外部電子楽器からパソコンへMIDIデータを送信することができます。

パソコンからBGMジェネレーター本体へは、USBを通じてMIDI信号が送られます。BGMジェネレーター本体のMIDI音源がMIDI信号を再生し、オーディオ信号が出力されます。

MIDI音源のオーディオ信号はLINE・OUT端子とヘッドホン端子から出力されるとともに、USBを通じてデジタルオーディオとしてパソコンへ送られます。これをパソコンで録音することにより、音データのファイルになります。

内蔵のMIDI音源のオーディオ信号とパソコンからUSBを通じて送られてきたデジタルオーディオ信号とAUX・IN端子からのオーディオ信号はミックスされます。ミックスされたオーディオ信号はLINE・OUT端子とヘッドホン端子から出力されるとともに、USBを通じてデジタルオーディオとしてパソコンへ送られます。



お客様がすでにBGMジェネレーター以外の音源モジュールとそれに対応したSMFデータをお持ちの場合には、BGMジェネレーターとお客様がお持ちの音源モジュールを接続し、BGMジェネレーターのアプリケーションにSMFデータを読み込むことで、(BGMジェネレーターの内蔵音源は鳴らさずに) 接続した音源モジュールを鳴らしてBGMを作成することができます。

この状態で「オーディオへの変換」を実行すると、BGMジェネレーターに接続した外部の音源モジュールの音をデジタルオーディオに変換することができます。

手順

- 1 外部音源モジュールのLINE OUTとBGMジェネレーター本体のAUX INを接続する
- 2 BGMジェネレーター本体のMIDI OUTと外部音源モジュールのMIDI INを接続する

外部音源モジュールの音はBGMジェネレーターのAUX INに入り、デジタルオーディオに変換され、USB経由でパソコン側に送られます。このとき外部音源モジュールの再生音はBGMジェネレーターのLINE OUTとPHONESから出力されます。

Q&A

音が出ない

付属のACアダプタが接続されているか確認してください。

付属のUSBケーブルが接続されているか確認してください。

BGMジェネレーター本体の電源が入っていることを確認してください。

ヘッドホン、もしくはLINE OUTにアンプ付スピーカー等が正しく接続されていることを確認してください。

ヘッドホンボリュームが適正に設定されているか確認してください。

BGMジェネレーター本体の電源を入れ直してください。

BGMジェネレーター本体の電源を入れてしばらく(約2~3分)待ってみてください。

デバイスドライバーのインストールを確認してください。

インストールは必ず付属の取扱説明書(セットアップ用)にしたがい行ってください。

パソコン上でオーディオデータを使用するアプリケーションが起動されてる場合は、終了させ、再度BGMジェネレーター本体の電源を入れてください。

BGMジェネレーター本体の電源を入れてから、パソコンの電源を入れてください。

再生音がおかしい

適正な音量に設定してください。

BGMジェネレーターアプリケーションでの、ソングの再生、SMFの再生、ゆめカラの再生中は音飛びする場合がありますので、他のアプリケーションを操作しないでください。

変換された音がおかしい

WAVファイル変換中は、BGMジェネレーター本体の電源を切らないでください。

WAVファイル変換中は、ACアダプタを抜かないでください。

WAVファイル変換中は、USBケーブルを抜かないでください。

WAVファイル変換中は、音飛び、雑音が発生する場合がありますので、他のアプリケーションを操作しないでください。

Q&A

変換されたSMFがおかしい

SMF変換中は、BGMジェネレーター本体の電源を切らないでください。

SMF変換中は、ACアダプタを抜かないでください。

SMF変換中は、USBケーブルを抜かないでください。

SMF変換中は、音飛び、雑音が発生する場合がありますので、他のアプリケーションを操作しないでください。

その他注意事項

変換されたWAVファイルがBGMジェネレーター本体では正常に再生され、他のアプリケーションでは正常に再生されない場合は、そのアプリケーションの発売元にお問い合わせください。

CD-ROMドライブでのCD再生ができない場合は、「コントロールパネル」の「マルチメディア」 - 「音楽CD」で「このCD-ROMデバイスでデジタル音楽CDを使用可能にする」をチェックしてください。

BGMジェネレーターで作成したWAVファイルを用いてノンリニア編集した後、作成物をデジタルビデオレコーダーなどに録画する時、画面にノイズが入る場合は、BGMジェネレーター本体の電源を切ってご使用ください。

BGMジェネレーターアプリケーションを終了後、他のパソコンアプリケーションの動作が異常な場合は、パソコンを再起動してください。

パソコンのミキサーの設定

- (1) 「コントロールパネル」の「マルチメディア」 - 「オーディオ」の「音量の調節をタスクバーに表示する」をクリックする
- (2) 「OK」をクリックする
タスクバーにスピーカーアイコンが表示されます。
- (3) スピーカーアイコンをダブルクリックする
「ボリュームコントロール」画面が表示されます。
- (4) 「オプション」メニューのプロパティで表示項目を選択する

BGMジェネレーターに関する最新情報は
下記ホームページよりアクセスしてください。
URL:<http://www.panasonic.co.jp/technics/mi>