

CAMPS v4.2

MIDI Sequencer with Musical Intelligence

ユーザーズマニュアル

Microworks

software for the arts

P.O.Box 415, Butler, NJ, 07405

(C) 2001 Microworks

株式会社マイクロワークス

東京都渋谷区神宮前4-14-13

CAMPS, MelodyDraw are registered trademarks of Microworks Corp.

Microsoft Explore, Windows95, 98, NT, ME and 2000 are registered trademarks of Microsoft Corp.

プログラムおよび本書の使用に当たっては、下記「ソフトウェア使用許諾契約 (License Agreement)」をお読みいただき内容ご了解の上お願い致します。印刷および電子出版については、株式会社マイクロワークスまたは米国 Microworks 社の文書による事前の許可が必要となります。またプログラムおよび本書には特許に関わる機能や解説が含まれるため、機能に関わるアイデア自体の配布や複製についても、株式会社マイクロワークスまたは米国 Microworks 社の文書による事前の許可が必要となります。

U.S.Patent Pending. All Rights Reserved. (C)1989-2001 Microworks

Welcome to CAMPS

音楽知能を搭載した次世代の MIDI シーケンサー

CAMPS ヘルプでは、CAMPS の特徴、機能、操作方法について、詳細に説明されています。最新の技術を統合し CAMPS が初めて実現した、数々のパワフルな作曲支援機能をお楽しみ下さい。

CAMPS の概要

CAMPS は、単なるシーケンサーではありません。本ページには CAMPS 固有の機能やユーザーインターフェースについて、概要説明があります。CAMPS 全体について、理解することができます。

CAMPS v4 の使い方

CAMPS の使用に際し、一般的なトピックについてポイントを説明していません。

エディター

エディターでは、作曲編曲のための MIDI データ編集をすることができます。

ダイアログボックス

ダイアログボックスでは、自動作曲やハーモナイズなど CAMPS の様々な機能のパラメーターを、調節することができます。

メニューバー

画面上部にあるメニューバーからは、CAMPS のほぼ全ての機能を、呼び出すことができます。

ツールバー

ツールバーは、MIDI データのコントロールや監視などに、使うことができます。

カウンター

カウンターは、MIDI データの監視を、大きなウィンドーを使ってする場合などに、使います。

音楽用語

キー、モード、ハーモナイズ、ヴォイシングなど、CAMPS 内で使われる音楽用語について説明しています。

トラブルシューティング

プログラムの使用にあたって、典型的な疑問点とこれに対する解決方法について説明しています。

テクニカルサポート

典型的な質問については、インターネット上の弊社ホームページの [F.A.Q. サイト](#) で解説されています。個別の質問については、support@mxw.com 宛に E メールでお問い合わせ願います。

ソフトウェア使用許諾契約

CAMPS およびこのマニュアルの使用に当たって、お読みいただき内容をご了解ください。

ここでは、CAMPS v4 を使用するために必要な一般的な項目の説明をします。

初めに

- インストール
- アンインストール
- オフライン (ライセンス登録)
- 他のディレクトリへの再インストール
- 他のコンピューターへの再インストール
- デフラグメント
- MIDI の設定
- グリッドの設定

ドキュメントの取り扱い

- 新規ドキュメントの作成
- ドキュメントを開く
- CAMPS v3 (Macintosh) ドキュメントを開く
- 標準 MIDI ファイルを開く
- ドキュメントを保存する
- 標準 MIDI ファイルとして保存する

コードの設定

- 新規コードの作成
- キーとモードの割り当て
- コードのマニュアル設定
- テンションとインバージョン
- コードの再生
- 自動ハーモナイズ
- 曲全体の自動ハーモナイズ
- コード進行の自動生成
- MIDI 入力によるコードの自動検出
- ローマ数値表記の自動表示
- スケール名の自動表示
- 曲フォームの自動検出

ラインデータの操作

- 新規トラックの作成
- 新規ラインブロックの作成
- トラック再生の操作
- ツールを用いた自動作曲
- メロディーラインを分析した自動作曲
- 設定しながら行う自動作曲
- マウスで描画する自動作曲
- テイクについて
- ラインデータの再生
- ラインデータの録音
- 自動ヴォイシング
- スケールスペリングの自動表示
- 不協音の自動検出
- 歌詞の使い方

その他の機能

- CAMPS の ” 自動 ” 機能
- SMPTE やテンポのタップ入力との同期
- 曲を構成する
- マルチドキュメント環境

環境

[説明](#)[メニュー](#)

代表的なオブジェクト

[トラック](#)[コードブロック](#)[コードコンテナ](#)[ラインブロック](#)

一般的な操作

[コードデータ](#)[トラックカテゴリー](#)[音符の編集](#)[試聴](#)[MIDI 操作](#)[コンピュータキーボードの使い方](#)[ファイルの管理](#)[オンラインヘルプ](#)

環境

説明

CAMPS は MIDI 編集機能についてプロレベルの操作性があるだけでなく、同時に複数のドキュメントを開き、これらの中でデータのコピー&ペーストをすることもできます。何かを再生しながらの状態でも、ほとんど全ての MIDI 編集機能が行えます。ハードウェアの処理速度が速くなるほど、CAMPS の各種処理速度も速くなります。

CAMPS は、音楽理論の処理を重視しています。シーケンサーとして十分な機能を維持しながら、ユーザーの音楽理論面での設定を可能にする必要上、インターフェースがほかのシーケンサーとやや異なる部分もあります。

CAMPS は、ユーザーが非常に細部まで設定できるプログラムでもあります。機能を自動化すればする程、音楽的なツールとしての柔軟性が損なわれてきます。CAMPS 内の"自動 xxx"機能は、初心者には CAMPS の各オブジェクトを使いこなす手掛かりを提供する目的で、デザインされています。機能の性格上、期待するような音楽的結果が得られるとは限りません。各パラメータを設定するなどして、期待する結果について多くの情報を指定するほど、より音楽的な結果を引き出すこととなります。標準 MIDI ファイルを CAMPS で開くだけで、CAMPS だけの強力な機能を解放することができます。CAMPS (Computer Assisted Music Processing System) の名前の由来は、ここにあります。

メニュー

ユーザーが選択した対象物（コードや音符など）に応じて内容や音楽的關係が変化する機能が、CAMPS の広い範囲に渡り提供されています。これらを管理するために CAMPS は、オブジェクト指向のユーザーインターフェースを採用しており、メニュー内容も状況に応じて変化します。これは、メニューアイテムの有効性（非アクティブあるいは灰色化）だけではなく、メニューアイテム自体の表示・非表示、表現のされ方、グループ化のされ方にも、影響を与えます。例えばファイルを開いていない状態で、メニューなどのユーザーインターフェースをブラウズしようとしても、収穫は少ないでしょう。CAMPS 内では一般的に、なんらかの処理をしようとしている対象物を先ずマウスで選択すると、この対象物に応じて使用可能な機能が有効となります。

代表的な オブジェクト

トラック

MIDI シーケンサーでは一般的な様に CAMPS も、曲中の MIDI ラインデータをいくつかのトラックに分けて管理していますが、1番上のトラックはコード情報専用割り当てられています。このコードトラックは調性の基礎となり、自動作曲など CAMPS 固有の機能に参照されます。

残りのトラックについては、他の MIDI シーケンサーとほぼ共通した機能ももちます。CAMPS 固有の機能として、オーケストレーション上の役割をトラックに割り当てる事ができます。トラック毎に異なる役割を設定する事が可能で、自動ハーモニズをはじめとする多くの CAMPS 固有の機能が参照します。本文内ではこのオーケストレーション上の役割（カテゴリー）について、メロディーや和音を含むトラック用の場合「調性を含むカテゴリー」、これ以外のパーカッショントラック用の場合「ドラムスカテゴリー」と呼んでいます。

コードブロック

コードトラックはいくつかのコードブロックで構成され、各コードブロックはいくつかのコードコンテナから成り立ちます。コードブロックには、これを構成するコードコンテナの数と長さに応じて、任意の長さを割り当てることができます。曲全体にコードブロックを1つだけ割り当てて、この中にいくつかのコードコンテナを配置するのではなく、曲をいくつかのコードブロックに分け、コードコンテナはこのコードブロック毎にグループ化するのが一般的です。コードブロックには、曲のそれぞれの部分に対応した調性を設定します。この方法では、CAMPS はコードブロック毎に独立したコード進行を提案することになり、結果として、曲の各部分により適切な自動ハーモニズが可能となります。

コードコンテナを選択すると、これを含むコードブロックが自動的に選択（反転表示）されます。しかしながらこの場合、コードコンテナ関係のメニューアイテムが有効となり、コードブロック関係のメニューアイテムは表示されません。コードブロック関係のコントロールを表示させるには、コードブロック上部の選択バーをクリックし、内部のいずれのコードコンテナも反転表示されていない事が、条件となります。

コードコンテナ

コードコンテナには、MIDI データとともに音楽的な分析データが収納されています。この結果、コードを試聴したり各種の作曲機能を実現しています。コードコンテナには、修飾的な設定項目がいくつかあります。コード名、キー、コードファンクションなどで、これらはコードコンテナ毎に独立して設定でき、最終的なコードの設定に影響を与えます。コードエリアとラインエリアの間の境界線をドラッグすると、これらの設定項目をすべて見ることが出来ます。

CAMPS の環境では、ユーザーインターフェースの視点からは、用語「コード」と「コードコンテナ」は同義です。1 コンテナに1 コードだけ割り当てることが出来ます。「音楽的な意味のコード」とは区別して「CAMPS 内でのコード定義」を説明するために、ヘルプドキュメントでは用語「コードコンテナ」を出来る限り使用しています。ラインデータ内で、いくつかの音符が同時に存在し音楽的なコードが構成される場合、「和声的なラインデータ」とか「ヴォイスシング」と、呼んでいます。これら用語を区別すると、ヘルプドキュメントの理解が容易になります。

ラインブロック

CAMPS では曲中の MIDI トラックデータをいくつかのラインブロックに分けて管理し、音楽的な自動分析およびデータ編集を実現しています。ラインブロックは、内蔵する音符がどれくらい引き続くかに応じて、個別のラインブロックが構成されます。標準 MIDI ファイルを開いた場合または CAMPS で録音した場合、音符入力に休止が発生した小節が、そのラインブロックの終了点となるのが普通です。

一般的な操作

コードデータ

CAMPS が自動作曲やヴォイスシング機能などで、あなたのラインデータに音楽的な変更や調節を加えられるのは、コードブロックを参照しているからです。あるコードを設定したり変更しようとする時、CAMPS は自動的に、そのコードの属するコードブロック内の別コードを参照します。どれくらい適切なコード名を設定できるかが、CAMPS の最もおいしい機能群の成果に影響を与えます。したがってコード関係に慣れると、これらの機能群から最良の結果を引き出すことにつながります。

トラックカテゴリー

CAMPS 固有の機能として、「メロディー」、「ベース」といったオーケストレーション上の役割を、トラックに割り当てる事ができます。トラック毎に異なる役割を設定する事が可能で、自動ハーモナイズをはじめとする多くの CAMPS 固有の機能が参照します。一例としてドラムスカテゴリーの場合、音符データは MIDI キーボード上の各キーに割り当てられたドラム音を意味します。これらの「音符」は、あなたの曲で使われるコードを構成する音符として存在しているわけではないので、CAMPS が自動ハーモナイズをするときに考慮して欲しくないはずで、CAMPS の特別な機能群を使いこなす上で、適切なトラックカテゴリーを割り当てることは重要です。

音符の編集

音符は、イベントリスト、ピアノロール、楽譜の各エディターで、編集することが出来ます。ラインブロック上の音符を視覚的に編集する場合、ピアノロールエディターが最適でしょう。音符やほかの MIDI データを数値入力で編集するには、イベントリストエディターが適しています。楽譜エディターは基本的には表示目的に適しており、各音符データの MIDI 値を元に自動的に譜面加工して表示しますので、必ずしも表示されている通りの音符長を編集しているとは限りません。

試聴

[コード関係のダイアログボックス](#)で、処理結果の1候補を試聴している最中に別の候補を選択した場合、再生ループはリセットされ、新規に選択された候補の最初から再生を開始します。新規に選択された候補が、前後のコード進行の流れの中でどの様に聞こえるかを試聴できます。

MIDI 操作

ライン関係のダイアログボックスで、処理結果の1候補を試聴している最中に別の候補を選択した場合、再生ループの流れには影響を与えず、新規に選択された候補の同箇所から再生を継続します。再生の流れを中断することなく、他の候補と中途から切り替えて試聴比較することができます。バックグラウンドウィンドウの操作が可能なダイアログボックスもいくつかあり、柔軟性を高めています。

MIDI 設定ダイアログボックスでは、非常に幅広い範囲に渡って MIDI 設定をすることができます。トラック毎に、異なる MIDI 出力デバイスを割り当てる事もできます。この結果、接続されている MIDI インターフェースの数に応じて、トラック毎に別のシンセサイザーなどを割り当てる事が出来ます。なにかの再生中でも、MIDI 設定を変更することができます。

コンピュータ キーボードの使い方

MIDI 設定については、MIDI 設定ダイアログボックス以外に、数値入力エリアおよびリアルタイムで動くフェーダーが、トラック毎に用意されています。12種類の MIDI イベントのいずれでも、いずれのコントロールに割り当てて操作することができます。

CAMPS のほとんどのメニューアイテムには "アクセスキー" が割り当てられていますので、通例の ALT + 下線のあるアルファベットの組み合わせると、コンピュータキーボードをマウスと共にまたは代わりに使うことができます。

ファイルの管理

多くのエディット/選択ボックスさらにグラフィックデータは、コンピュータキーボードの矢印キーを使って操作することができます。ホームとエンドキーを使うと、作曲しているドキュメントの開始点あるいは終了点へジャンプする事が出来ます。スペースバーキーはトグルになっていて、再生の開始と停止をします。

CAMPS は、コードブロック、ラインブロックなどの情報を MIDI データとともに、固有の .CDC フォーマットで保存します。標準 MIDI ファイル形式で保存した場合、コード定義の情報はテキスト情報として保存されます。テキストおよび歌詞イベントはそのまま保持されますが、トラックカテゴリーならびにラインブロック情報は廃棄されます。

オンラインヘルプ

ヘルプドキュメントは、CAMPS 内のエリアやインターフェース箇所に準じて整理されています。解説の分量については、多すぎる少ないと意見の分かれるところですが、相当精細なレベルで説明されています。ユーザーは、音楽、MIDI、コンピュータについての基礎知識があるとの想定で記述されており、ヘルプドキュメントは CAMPS の機能の説明に主眼をおいています。いずれのトピックも「説明」「アイテム」「使い方」に分類して、説明されています。プログラムがあなたの音楽的な努力や試みを支援し、このヘルプドキュメントがプログラム使用に役立つ事を願います。

CAMPS v4 をインストールするには、次の手順で行います：

- 1 全てのアプリケーションプログラムを終了します。ウィルスプロテクトプログラムを使用している場合は、これを解除します。
- 2 CD-ROM ドライブに、CAMPS 4 CD-ROM を挿入します。
- 3 インストールが自動的に開始されます。インストールが開始されない場合は、CAMPS 4 CD-ROM 内の CAMPS 4 Setup.exe をダブルクリックします。
- 4 インストーラの指示に従い、インストール先などの指定をします。
- 5 インストールが完了したら、閉じるボタンをクリックして、インストーラを終了します。

ライセンス登録

初めて CAMPS v4 をインストールする場合、インストールされたアプリケーションの有効使用期間は、30日間に設定されています。再インストールしても、この有効期間を更新することはできません。[ライセンス登録](#)を行うことで、CAMPS を無期限使用可能状態にすることができます。

アプリケーションのライセンス登録の方法は、CAMPS 4 フォルダ内の ReadMe.doc を参照下さい。

CAMPS v4 の移動

ライセンス登録を完了している CAMPS v4 が、既に他のディレクトリやコンピューターに存在する場合に、別途、CAMPS v4 をインストールしたい場合、登録済みのアプリケーションから、新しくインストールしたアプリケーションへ、ライセンスの移動をする必要があります。

- [他のディレクトリへの移動](#)
- [他のコンピューターへの移動](#)

アンインストール

プログラムのオーソライズが完了している CAMPS v4 をアンインストールする場合は、アンインストールする前に一時的なライセンスの移動を必ずしましょう。CAMPS v4 をアンインストールするには、次の手順で行います：

- 1 全てのアプリケーションプログラムを終了します。ウィルスプロテクトプログラムを使用している場合は、これを解除します。
- 2 Windows OS 上の画面左下のスタートメニューの中から、プログラム/CAMPS 4 サブメニューの Uninstall CAMPS 4 を選択します。
- 3 アンインストールが開始されます。表示される指示に従ってアンインストールを進めます。
- 4 アンインストールが完了したら、OK ボタンをクリックして、アンインストーラを終了します。

ライセンスの移動

オーソライズされたアプリケーションをアンインストールする場合、事前に、新規インストールしたアプリケーションへライセンスの移動をする必要があります。この移動処理を行わずにアプリケーションをアンインストールすると、登録されたライセンスは無効となり、プログラムが使用不能になります。

ライセンスの移動処理

オーソライズ (ライセンス登録)

CAMPS v4 を無期限使用可能にするには、プログラムのオーソライズ (ライセンス登録) を行う必要があります。登録を行わない場合、アプリケーションの有効使用期間は、30日間に設定されています。一度、ライセンス登録をしておけば、プログラム内にあるライセンスの移動コマンドを使うだけで、他のディレクトリや他のコンピューターへのインストールやアンインストールが簡単に行えます。CAMPS v4 をライセンス登録するには、次の手順で行います：

1. License Configuration ダイアログボックスを開く

- 1 全てのアプリケーションプログラムを終了します。ウィルスプロテクトプログラムを使用している場合は、これを解除します。
- 2 ハードディスクにインストールした CAMPS v4 を起動します。
- 3 起動直後に開く License Status ダイアログボックスが表示されている間に、コンピューターキーボードの Enter キーを押します。
- 4 License Configuration ダイアログボックスが表示されます。

2. Site Code の自動生成

License Configuration ダイアログボックス上では、ボタンをクリックするだけで、**Site Code** が自動生成されます。この Site Code をインターネット上にある弊社の [ライセンス登録サーバー](#) (24時間受付) で入力すると、Site Code に対応する **Site Key** が、Eメールで届けられます。License Configuration ダイアログボックスに Site Key を入力すると、ハードディスクにインストールされている CAMPS v4 はオーソライズされ、無期限使用可能になります。

- 5 Display Site Code... ボタンをクリックします。
- 6 使用許諾契約書に同意いただける場合、Yes ボタンをクリックします。
- 7 生成された Site Code を、あなたの記録用に控えておいて下さい。
弊社のライセンス登録サイトを利用される場合、Site Code をコピー/ペーストするだけで、安全にライセンス登録を進めることができます。

3. Site Key によるプログラムのオーソライズ

郵便、ファックス、e-mail、弊社のライセンス登録サイトのいずれかの方法で、あなたの Site Code と顧客登録を済ませて下さい。ファックスや e-mail の場合は24時間以内に、郵便の場合は数日で Site Key が届けられます。

店頭またはメールオーダーで CAMPS v4 をご購入の場合、登録時にシリアル番号も必要となります。

- 8 ダイアログボックスのメッセージエリアにある Authorization Site リンクをクリックするだけで、インターネット上にある弊社のライセンス自動登録サイトに接続され、安全に簡単にライセンス登録を進めることができます。
- 9 ライセンス登録サイトでは説明に従って、Site Code と顧客情報を入力します。
- 10 後日 Site Key を入手したら、Site Key テキストボックスにこの Site Key を入力 (またはペースト) してから、Validate ボタンをクリックします。
- 11 CAMPS v4 のライセンス登録が完了しました。

オーソライズされたアプリケーションの移動

オーソライズされたアプリケーションを移動する場合、ライセンスの移動をする必要があります。ライセンスの移動を行わずに、プログラムを [アンインストール](#) や削除してしまうと、登録されたライセンスが無効となりプログラムが使用不能になります。

[ライセンスの移動処理](#)



他のディレクトリへの再インストール

同一コンピュータ内の別のディレクトリへ CAMPS 4 フォルダを移動する場合、インストーラを使うなどして、CAMPS 4 フォルダの複製を作ります。これ以外にさらに重要なこととして、現在**オーソライズ**されているアプリケーションから複製したアプリケーションへ、ライセンスの移動をする必要があります。

- 1 全てのアプリケーションを終了します。ウィルスプロテクトを使用している場合は、これを解除します。
- 2 CAMPS 4 CD-ROM からインストールしたり、Windows OS のコピー/ペースト機能を使用するなどして、CAMPS 4 フォルダの複製を目的のディレクトリに作ります。
- 3 現在**オーソライズ**されている CAMPS v4 を起動します。
- 4 起動時に開く License Status ダイアログボックスが表示されている時に、コンピューターキーボードの Enter キーを押します。
- 5 License Configuration ダイアログボックスが表示されます。
- 6 License メニューの Transfer to Directory... を選択します。
- 7 ライセンス移動先のディレクトリを、表示される指示に従って入力するか、Browse ボタンをクリックして表示されるディレクトリのリストから選択します。
- 8 OK ボタンをクリックします。ライセンスの移動が完了しました。
- 9 ライセンスの複製元の CAMPS 4 フォルダを削除します。

アンインストール

オーソライズされているアプリケーションは、削除やアンインストールをしないで下さい。削除やアンインストールをする前に、まず**ライセンスの移動**をする必要があります。ライセンスの移動を行わずに、**アンインストール**や削除してしまうと、登録されたライセンスが無効になってしまいます。

ライセンスの移動処理

他のコンピューターへの再インストール

CAMPS v4 を他のコンピューターに再インストールする場合、**フロッピーディスク**を経由して、ライセンスの移動を行う必要があります。

1 まず再インストール先のコンピューターで

- 1 全てのアプリケーションプログラムを終了します。ウィルスプロテクトプログラムを使用している場合は、これを解除します。
- 2 CD-ROM ドライブに、CAMPS 4 CD-ROM を挿入します。
- 3 インストールが自動的に開始されます。インストールが開始されない場合は、CAMPS 4 CD-ROM 内の CAMPS 4 Setup.exe をダブルクリックします。インストーラの指示に従い、インストール先などの指定をします。
- 4 一時的にライセンス情報を記録するために、空のフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブに挿入します。
- 5 ハードディスクにインストールした CAMPS v4 を起動します。
- 6 起動時に開く License Status ダイアログボックスが表示されている時に、コンピューターキーボードの Enter キーを押します。
- 7 License Configuration ダイアログボックスが表示されます。
- 8 License メニューの Transfer in from another computer... を選択します。
- 9 フロッピーディスクドライブのディレクトリを入力します。
- 10 OK ボタンをクリックします。ライセンス情報がフロッピーディスクに書き込まれます。

2 オーソライズされているアプリケーションのあるコンピューターで

- 11 ライセンス情報が書き込まれたフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブに挿入します。
- 12 License メニューの Transfer out to another computer... を選択します。ライセンス移動に必要な情報が、再度、フロッピーディスクに書き込まれます。

3 再インストール先のコンピューターに戻って

- 13 ライセンス情報が書き込まれたフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブに挿入し、Continue Transfer をクリックします。
- 14 再インストールしたアプリケーションのオーソライズが完了しました。

詳細説明



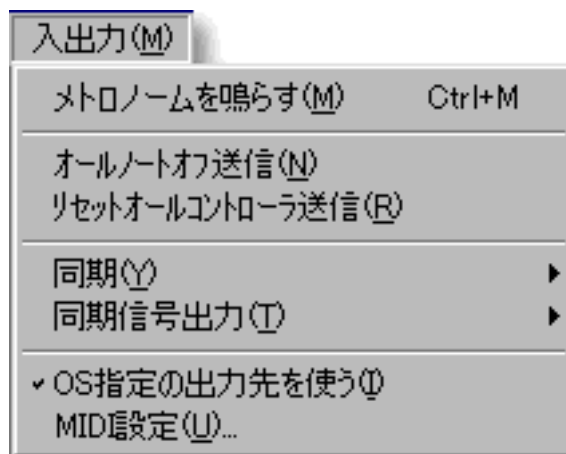
MIDI の設定

MIDI設定ダイアログボックスでは、多くの MIDI に関する設定を行うことができます。このダイアログボックスでいずれの設定をする場合も、これに先立って、CAMPS が使用する MIDI ドライバソフトウェアを決める必要があります。MIDI ドライバソフトウェアの選択には、Windows OS の MIDI Mapper で指定するか、CAMPS 内で個別に指定するかの、2通りがあります。

入出力メニューのOS指定の出力先を使うアイテムで、使用する MIDI ドライバソフトウェアを Windows OS で指定するかどうかを切り替えます。

Windows OS で指定するを選択した場合、OS 指定の出力先を使うの前にチェックマークが付き、全ての MIDI 信号は、Windows OS のコントロールパネルのマルチメディアアプレットに送られます。MIDI 信号には、再生データ、メトロノーム音、同期信号などが含まれます。

Windows OS で指定するを選択しない場合、OS 指定の出力先を使うの前にチェックマークが外れ、CAMPS 内から直接、使用する MIDI 出力先を選択します。柔軟性の高い設定変更が可能となります。



💡 Windows OS で指定するを選択した場合、次の要領で、MIDI 出力先を設定します。Windows OS のコントロールパネルのマルチメディアをダブルクリックすると、マルチメディアのプロパティが表示されます。このダイアログボックスの MIDI タブの MIDI 出力で、MIDI 出力先を設定します。



入出力メニューのMIDI設定...アイテムを選択すると、MIDI設定ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、多くの MIDI 信号に関して、入力や出力、同期、デバイスなどの詳細な設定を行うことができます。



CAMPS の MIDI 機能の一つとして、各トラックに異なる出力デバイスを割り当てることができます。これにより、コンピューターにインストールされている MIDI インターフェイスの数に応じて、各トラックの MIDI データを異なる音源や他のデバイスに送信することができます。なにかの再生中でも、これらの MIDI 設定を変更することができます。

数値入力エリアおよびリアルタイムで動くフェーダーが、トラック毎に用意されています。12種類の MIDI イベントのいずれでも、いずれのコントローラに割り当てて操作することができます。目的に応じて、MIDI イベントを数値で設定したり、スライダーで設定することが可能です。

メロディー	MQ2P... ▶	(出力しない)
コンピング	MQ2P... ▶	Microsoft GS Wavetable SW Synth
オブリガー...	MQ2P... ▶	MPU-401 (3)
ベース	MQ2P... ▶	• MQ2PRTSE: Out 1
ストリング...	MQ2P... ▶	MQ2PRTSE: Out 2
ドラムス	MQ2P... ▶	SXG50 Driver

オーソライズした CAMPS v4 があるボリュームに対して、Symantec 社の Norton Utilities の Speed Disk などの、ハードディスク用のデフラグメントユーティリティーを使用することができます。



Symantec 社の Norton Utilities の Speed Disk を使う場合

スピードディスク内で以下の設定を行うと、CAMPS のライセンスを壊すことなく、安全にハードディスクの最適化をすることができます。スピードディスクを起動して、"ファイル/オプション/カスタマイズ/移動しないファイル" を選択して開いたダイアログボックスの中で、次のタイプのファイルを設定します。*.ENT、*.RST、*.KEY、*.41S

参照：

[他のディレクトリへの再インストール](#)

[他のコンピューターへの再インストール](#)

新規ドキュメントの作成

新規に空のドキュメントを作成するには、[ファイルメニュー](#)の[新規作成](#)アイテムを選択します。

新規に作成されるドキュメントのデフォルト値の設定は、[ファイルメニュー](#)の[新規設定...](#)アイテムを選択して開く、[新規ドキュメント設定ダイアログボックス](#)で行います。

関連するページ:

[ドキュメントウインドウ](#)

ドキュメントを開く

ファイルに保存されている CAMPS v4 ドキュメントを開くには、[ファイルメニュー](#)の[開く...](#)アイテムを選択して開く、ファイル選択ダイアログボックスでファイルを選択します。

CAMPS は、複数のドキュメントを同時に開き、データをやり取りすることができます。

関連するページ:

[ドキュメントウインドウ](#)

CAMPS v3 (Macintosh) ドキュメントを開く

ファイルに保存されている CAMPS v3 (Macintosh) ドキュメントを開くには、[ファイルメニューの開く... アイテム](#)を選択して開く、ファイル選択ダイアログボックスでファイルを選択します。この場合、CAMPS v3 ドキュメントファイルには、".cdc" という拡張子が付けられている必要があります。

CAMPS は、複数のドキュメントを同時に開き、データをやり取りすることができます。

CAMPS では曲中の MIDI トラックデータをいくつかの[ラインブロック](#)に分けて管理し、音楽的な自動分析およびデータ編集を実現しています。ラインブロックは、内蔵する音符がどれくらい引き続くかに応じて、個別のラインブロックが構成されます。標準 MIDI ファイルを開いた場合または CAMPS で録音した場合、音符入力に休止が発生した小節が、そのラインブロックの終了点となるのが普通です。

関連するページ:

[ドキュメントウインドウ](#)

標準 MIDI ファイルを開く

標準 MIDI ファイル (S.M.F.) を開くには、[ファイルメニュー](#)の[開く...](#)アイテムを選択して開く、ファイル選択ダイアログボックスでファイルを選択します。CAMPS は、複数のドキュメントを同時に開き、データをやり取りすることができます。



標準 MIDI ファイルを開いた場合、CAMPS はラインデータを自動的に分析し、適宜、[ラインブロック](#)を構築します。また、それぞれのトラックに[カテゴリ](#)を設定します。これらの設定は、ファイルを開いたあと、いつでも変更することができます。

CAMPS では曲中の MIDI トラックデータをいくつかの[ラインブロック](#)に分けて管理し、音楽的な自動分析およびデータ編集を実現しています。ラインブロックは、内蔵する音符がどれくらい引き続くかに応じて、個別のラインブロックが構成されます。標準 MIDI ファイルを開いた場合または CAMPS で録音した場合、音符入力に休止が発生した小節が、そのラインブロックの終了点となるのが普通です。

関連するページ:

[ドキュメントウインドウ](#)

ドキュメントを保存する

CAMPS ドキュメントを標準 MIDI ファイル (S.M.F.) として保存するには、[ファイルメニューの上書き保存](#)あるいは、[名前を付けて保存...](#) アイテムを選択して開く、ファイル保存ダイアログボックスで保存するファイル名を指定します。

CAMPS ドキュメントファイルには、".cdc" という拡張子を指定します。

標準 MIDI ファイルとして保存する

CAMPS ドキュメントを標準 MIDI ファイル (S.M.F.) として保存するには、[ファイルメニュー](#)の **SMFとして保存...** アイテムを選択します。ファイル保存ダイアログボックスで保存するファイル名を指定すると、[SMF保存オプションダイアログボックス](#)が表示されます。このダイアログボックスで、いくつかの保存時の設定を行います。

標準 MIDI ファイル形式で保存した場合、コード定義の情報はテキスト情報として保存されます。テキストおよび歌詞イベントはそのまま保持されますが、トラックカテゴリーならびにラインブロック情報は廃棄されます。

新規コードの作成

MIDI シーケンサーでは一般的な様に CAMPS も、曲中の MIDI ラインデータを複数のトラックに分けて管理していますが、1番上のトラックはコード情報専用割り当てられています。このコードトラックは調性の基礎となり、自動作曲など CAMPS 固有の機能群に参照されます。

コードトラックはいくつかの**コードブロック**で構成され、各コードブロックはいくつかの**コードコンテナ**から成り立ちます。コードブロックには、これを構成するコードコンテナの数と長さに応じて、任意の長さを割り当てることができます。

曲全体にコードブロックを1つだけ割り当てて、この中にいくつかのコードコンテナを配置するのではなく、曲をいくつかのコードブロックに分け、コードコンテナはこのコードブロック毎にグループ化するのが一般的です。コードブロックには、曲のそれぞれの部分に対応した調性を設定します。この方法では、CAMPS はコードブロック毎に独立したコード進行を提案することになり、結果として、曲の各部分により適切な自動ハーモナイズが可能となります。

新規コードの作成

コードコンテナは**コードブロック**内に在るので、新規にコードコンテナを作成するには、まずコードブロックを作る必要があります。

CAMPS には新規コードブロックを作成する方法が、ペンツールをはじめとていくつもあります。**ドキュメントウィンドウ**上部にあるペンツールボタンをクリックしてから、新規にコードブロックを作成する開始点から終了点まで、**コードエリア**内で横方向にマウスをドラッグすると、新規コードブロックが作成されます。新規コードブロック用の、キー、モード、長さなど**コード関係の各種設定**は、いつでも変更できます。



関連するページ:

[コードブロックの操作](#)

ローマ数値表記の自動表示

コードコンテナに割り当てられたコードをローマ数値表記 (II-7, V7, 等) で表示させることができます。

エディター上で (ドキュメントウインドウ、ピアノロールエディター) 表示メニューのコード表示サブメニュー内のローマ数値表記アイテムを選択します。

また、コード関連の各種ダイアログボックスで、得られた結果をコードをローマ数値表記で表示させることができます。

ダイアログボックス上で
コード関連の各種ダイアログボックス上のローマ数値表記ラジオボタンをクリックします。



スケール名の自動表示

コードコンテナに割り当てられたコードのスケール名 (Dorian, Mixolydian, 等) を表示させることができます。

エディター上で (ドキュメントウィンドウ、ピアノロールエディター) 表示メニューのコード表示サブメニュー内のスケール名アイテムを選択します。



テンションとインバージョン

コードコンテナに割り当てられているコードの**テンション**を変更することができます。コードコンテナを右ボタン・クリックして表示されるメニューのテンションサブメニューの中にテンションを変更したコードの一覧が表示されます。コードの一覧には、テンションの有/無コード(C-7, C-7(9)(11), 等) や、トライアドコード(C-, Eb, etc.) が表示されます。

コードコンテナに割り当てられているコードの**インバージョン**を変更することができます。コードコンテナを右ボタン・クリックして表示されるメニューのインバージョンサブメニューの中にテンションを変更したコード(C-7/Eb, C-/G, 等) の一覧が表示されます。

コード進行の自動生成

MIDI シーケンサーでは一般的な様に CAMPS も、曲中の MIDI ラインデータを複数のトラックに分けて管理していますが、1番上のトラックはコード情報専用割り当てられています。このコードトラックは調性の基礎となり、自動作曲など CAMPS 固有の機能群に参照されます。

コードトラックはいくつかの**コードブロック**で構成され、各コードブロックはいくつかの**コードコンテナ**から成り立ちます。コードブロックには、これを構成するコードコンテナの数と長さに応じて、任意の長さを割り当てることができます。

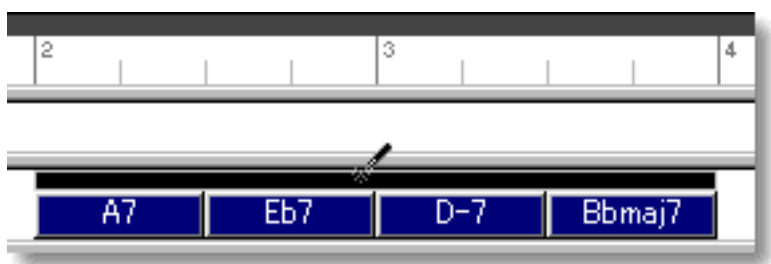
曲全体にコードブロックを1つだけ割り当てて、この中にいくつかのコードコンテナを配置するのではなく、曲をいくつかのコードブロックに分け、コードコンテナはこのコードブロック毎にグループ化するのが一般的です。コードブロックには、曲のそれぞれの部分に対応した調性を設定します。この方法では、CAMPS はコードブロック毎に独立したコード進行を提案することになり、結果として、曲の各部分により適切な自動ハーモナイズが可能となります。

新規コード進行の生成

コードコンテナは**コードブロック**内に在るので、新規にコードコンテナを作成するには、まずコードブロックを作る必要があります。

CAMPS にはコード進行を割り当てた新規コードブロックを作成する方法が、魔法の杖ツールをはじめとしていくつもあります。**ドキュメントウィンドウ**上部にある魔法の杖ツールボタンをクリックしてから、新規にコードブロックを作成する開始点から終了点まで、**コードエリア**内で横方向にマウスをドラッグすると、新規コードブロックが作成されます。新規コードブロック用の、キー、モード、長さなど**コード関係の各種設定**は、いつでも変更できます。

既にコードが割り当てられているコードコンテナがあるコードブロックを魔法の杖ツールでクリックすると、CAMPS はこれらをただちに分析しコードを再生成します。この作業を繰り返すだけで、何百もの結果を引き出すこととなります。



関連するページ:

[コードブロックの操作](#)
[コード進行生成ダイアログボックス](#)

自動ハーモナイズ

MIDI シーケンサーでは一般的な様に CAMPS も、曲中の MIDI ラインデータを複数のトラックに分けて管理していますが、1番上のトラックはコード情報専用割り当てられています。このコードトラックは調性の基礎となり、自動作曲など CAMPS 固有の機能群に参照されます。

コードトラックはいくつかの**コードブロック**で構成され、各コードブロックはいくつかの**コードコンテナ**から成り立ちます。コードブロックには、これを構成するコードコンテナの数と長さに応じて、任意の長さを割り当てることができます。

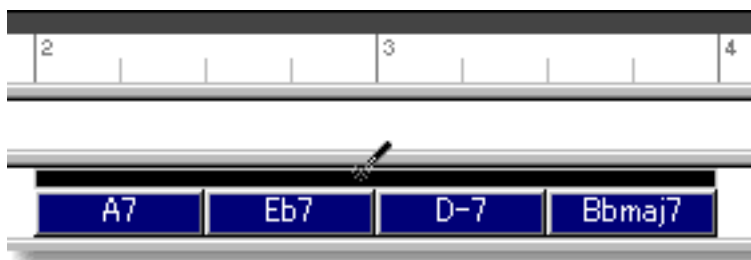
曲全体にコードブロックを1つだけ割り当てて、この中にいくつかのコードコンテナを配置するのではなく、曲をいくつかのコードブロックに分け、コードコンテナはこのコードブロック毎にグループ化するのが一般的です。コードブロックには、曲のそれぞれの部分に対応した調性を設定します。この方法では、CAMPS はコードブロック毎に独立したコード進行を提案することになり、結果として、曲の各部分により適切な自動ハーモナイズが可能となります。

ラインデータを自動ハーモナイズする

コードコンテナは**コードブロック**内に在るので、新規にコードコンテナを作成するには、まずコードブロックを作る必要があります。

CAMPS には自動ハーモナイズをする方法が、魔法の杖ツールをはじめとしていくつもあります。**ドキュメントウィンドウ**上部にある魔法の杖ツールボタンをクリックしてから、新規にコードブロックを作成する開始点から終了点まで、**コードエリア**内で横方向にマウスをドラッグすると、新規コードブロックが作成されます。新規に作成されたコードブロックの位置に、ドラムス以外の**カテゴリー**のラインデータが存在している場合、そのラインデータをハーモナイズしたコードが割り当てられます。新規コードブロック用の、キー、モード、長さなど**コード関係の各種設定**は、いつでも変更できます。

他のハーモナイズの結果を得るためには、コードブロックの選択バーやコードコンテナを魔法の杖ツールをクリックします。この作業を繰り返すだけで、何百もの結果を引き出すことになります。



関連するページ:

[コードブロックの操作](#)
[ハーモナイズダイアログボックス](#)

CAMPS の ” 自動 ” 機能

CAMPS 内の"自動 xxx " 機能は、初心者にも CAMPS の各オブジェクトを使いこなす手掛かりを提供する目的で、デザインされています。機能の性格上、期待するような音楽的結果が得られるとは限りません。各パラメータを設定するなどして、期待する結果について多くの情報を指定するほど、より音楽的な結果を引き出すこととなります。音楽的なツールとしての柔軟性を実現するためには、[各種ダイアログボックス](#)を使用します。

"自動" 機能

メニューアイテム	自動再作曲 該当範囲を自動ハーモナイズ 自動生成 自動ハーモナイズ キーを変えずに自動ハーモナイズ 該当ラインを自動再作曲 全体を自動ハーモナイズ
ダイアログボックス	コード自動生成チェックボックス (新規コードダイアログボックス、新規コードブロックダイアログボックス) ラインデータ自動生成チェックボックス (新規ラインブロックダイアログボックス、新規テイクダイアログボックス)
エディター	魔法の杖ツール

曲を構成する

ラインブロック

標準 MIDI ファイルを読み込んだ場合、CAMPS は、データの連続性によって、トラックのラインデータをラインブロックに分割し、カプセル化します。小節線をまたぐラインデータが存在しない場合、ラインブロックは終了し、新たなラインブロックが始まります。ラインデータの存在しない小節には、当初、ラインブロックは割り当てられません。

ラインブロックは結合することができますが、CAMPS のエディターを使用するとき、小さなセクションで分割していた方が効率的です。ラインブロックは、好きな場所で分割することも可能です。

トラック上のどのような位置にも、他のラインブロックの存在に影響することなく、いかなる長さのラインブロックを作成することができます。ラインブロックは、ラインデータを生成したものや、空のものを作成することができます。

Verse や *Bridge* など、曲中の異なるセクションにラインブロックを使用した場合、自動ハーモナイズなど CAMPS 固有の機能がラインブロックを参照しているため、すばやい曲のアレンジが可能です。それぞれのラインブロックには、識別を容易にするため、名前や色を設定することができます。必要に応じて、ラインブロックは、生成、編集、長さの変更、分割、コピー、複製、移動、削除などの処理をすることができます。

コードブロック

コードブロックは、複数のコードコンテナで構成されます。コードブロックは、選択バー（コードブロック上部の細い横長の領域）を使用して、操作します。

コードブロックは、自動作曲など CAMPS 固有の機能が参照しているため、すばやい曲のアレンジが可能です。また、コードブロックは、*Verse* や *Bridge* など、曲中の異なるセクションの調性を構成するのに役立ちます。コードを生成するために CAMPS を使用したとき、コードブロックの現在の、あるいは、潜在的な調性の設定が参照され、同じコードブロック内の隣接するコードとスムーズな流れを持つコードが生成されます。必要に応じて、コードブロックは、生成、コピー、複製、移動、削除などの処理をすることができます。

関連するページ:

[ドキュメントウインドウ](#)

Chord Block

1 2 3 4 5

A

C-7/G Abmaj7 Bbmaj7 D-7(11)

Block 1 ---

Block 2 - - - - -

Block 3 - - - - -

Block 4 - - - - -

Block 5

Line Block

SMPTTE やテンポのタップ入力との同期

MIDI シーケンサー

CAMPS は、内部 MIDI クロックモード以外にスレーブモードをサポートしています。スレーブモードに設定した場合、他のシーケンサーなどの外部 MIDI クロックに従って、業務使用に耐える同期精度で、再生や録音を行うことができます。

テンポのタップ入力

CAMPS は、上記のモード以外にタップテンポモードをサポートしています。タップテンポモードに設定した場合、ユーザーが外部 MIDI 楽器やコンピューターキーボードからタップ入力した、"自由" なテンポのパルスに従って、再生や録音を行うことができます。

フィルムとビデオ

フィルムやビデオの動画に音を同期させる場合、CAMPS は、SMPTTE タイムコードのいずれのフレームレートもサポートしています。

関連するページ:

[MIDI設定ダイアログボックス](#)

マルチドキュメント環境

CAMPS は MIDI 編集機能についてプロレベルの操作性があるだけでなく、同時に複数のドキュメントを開き、これらの中でデータのコピー&ペーストをすることもできます。何かを再生しながらの状態でも、ほとんど全ての MIDI 編集機能が行えます。ハードウェアの処理速度が速くなるほど、CAMPS の各種処理速度も速くなります。

CAMPS のマルチドキュメント環境は、複数のドキュメントを同時に開くことが可能です。これによって、ドキュメントウィンドウ間でコピー&ペーストをしたり、あるドキュメントを演奏しながら、他のドキュメントを編集したりすることなどが可能になります。

関連するページ:

[ファイルメニュー / 開く...アイテム](#)

エディター 8種類のエディターが、MIDI データの編集などの作曲作業を支援します。

種類

ドキュメントウィンドウ

CAMPS の中心的な役割を担うエディターです。CAMPS で何を処理するかに関わらず、まずドキュメントウィンドウを開く必要があります。

イベントリストエディター

ラインブロックのイベントをリスト形式で編集するエディターです。

ピアノロールエディター

ラインブロックの音符イベントをグラフィカルに編集するエディターです。

コントロール描画エディター

ラインブロック内のコントロールチェンジイベントやピッチベンドイベント等の、制御イベントをグラフィカルに編集するエディターです。

楽譜エディター

ラインブロックの音符イベントを楽譜形式で編集するエディターです。

テンポリストエディター

曲のテンポをリスト形式で編集するエディターです。

テンポ描画エディター

曲のテンポをグラフィカルに編集するエディターです。

文字情報リストエディター

曲の特定の場所にマークを付けるための文字情報を編集するエディターです

説明

ドキュメントウインドウは、CAMPS の中心的な役割を担うエディターです。

CAMPS で何进行处理するかに関わらず、まずドキュメントウインドウを開く必要があります。

アイテム

ドキュメントウインドウには、様々なオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。各エリアの大きさは、エリア間の境界線をドラッグして調節できます。

エディットボタン

ドキュメントウインドウの表示および操作以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

トラックエリア

CAMPS では原則として、1つの楽器音色を1つのトラックに割り当てて、管理します。トラックエリアでは、このトラックに1行を割り当てたリストとして管理し、各トラックに関するカテゴリーやデバイス、MIDIチャンネルなどを設定します。

小節エリア

小節の区切線を表示します。曲の再生位置を管理する以外に、再生ループおよびパンチイン/アウト録音用の領域を設定できます。

文字情報エリア

リハーサルレターやマーカーを作成することができます。

コードエリア

コードに関する管理を行います。各コードは、**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられ、複数のコードコンテナをまとめた**コードブロック**に格納されます。各コードコンテナには、CAMPS の機能を用いてコードを割り当てたり、希望するコードを割り当てることができます。

ラインエリア

各トラック用の MIDI ラインデータを管理します。ラインデータは、**ラインブロック**単位に管理されます。



開き方

既存のドキュメントを開く

ファイルメニューの開く...アイテムを選択すると、CAMPS v4 ドキュメントや、CAMPS v3 ドキュメント (Macintosh)、標準 MIDI ファイル (S.M.F.) を開くことができます。



標準 MIDI ファイル (S.M.F.) を開く場合、CAMPS は自動的にラインデータを分析し、適切に**ラインブロック**を配置すると共に、各トラックには、最適と思われる**カテゴリー** (メロディー、ドラムスなど) を割り当てます。

新規にドキュメントを作成する

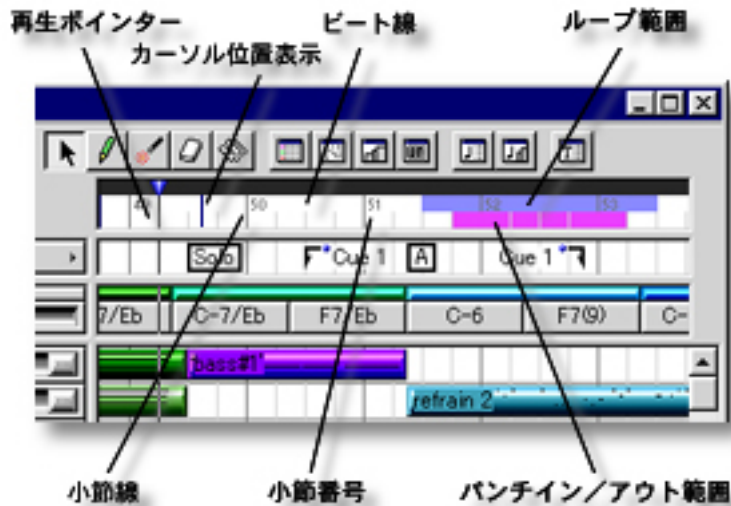
ファイルメニューの新規作成を選択すると、空のドキュメントウインドウを作成することができます。新規にドキュメントを作成する場合に使われる幾つかのデフォルト値を設定するには、ファイルメニューの新規設定... を選択し、**新規ドキュメント設定ダイアログボックス**で行います。

小節エリア (ドキュメントウインドウ)

説明 小節エリアでは、曲の小節等の位置情報を表示します。また、曲の再生、録音に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の小節等の時間情報の管理の他に、拍子記号の設定や、曲の再生位置を示す再生ポインターの操作、再生時のループ範囲の設定、録音時のパンチイン/アウト範囲の設定などを行います。

アイテム 再生ポインター
ループ範囲
パンチイン/アウト範囲
小節番号
小節線
ビート線
カーソル位置表示



再生ポインターの移動

再生ポインター

小節エリア上部の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインターを移動することによって、再生位置を変えることができます。

ループ範囲の設定

ループ範囲

再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。外部同期再生時やステップ録音時など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。

パンチイン/アウト範囲の設定

パンチイン/アウト範囲

録音用のパンチイン/アウト範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。録音トラックが指定されていない場合など、パンチイン/アウト範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。

小節に関する表示

小節番号

曲の開始時を 1 とした小節番号を示します。

小節線

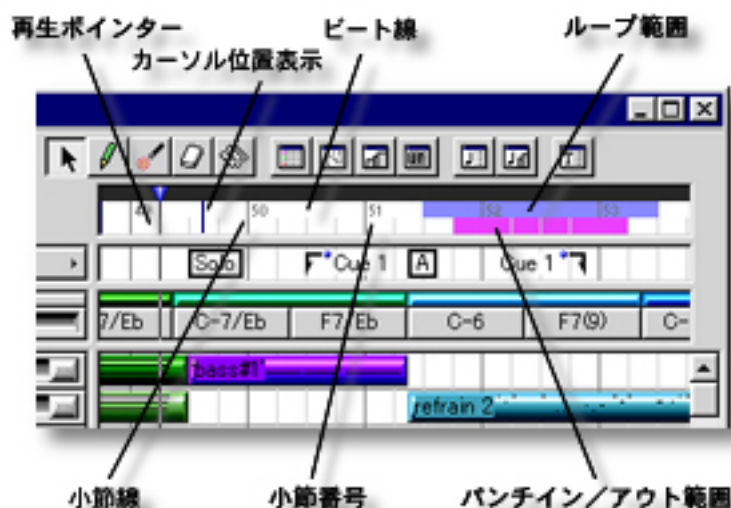
各小節の開始位置を縦の線で示します。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。

カーソル位置表示

小節エリアでは、ドキュメントウィンドウ上のカーソル位置（時間位置）を示す縦線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。）カーソル位置の時間情報は、ドキュメントウィンドウ下のインタラクティブ情報表示エリアの右側に "小節：ビート：分解値" 等の形式でも表示されます。



再生ポインターの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインターを操作します。再生ポインターを移動するには、再生ポインター（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、小節エリア上部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールバーの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインターの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインターは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部分をループ再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールバーの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。

ループ範囲は、小節エリアの中央付近（濃い灰色部分の下付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



ループ範囲を設定したときに、パンチイン/アウト範囲が設定したループ範囲から外れている場合、ループ範囲に収まるように、パンチイン/アウト範囲が自動的に調節されます。



ループ範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

パンチイン/アウト範囲の設定

録音時に、録音する範囲を限定したい場合は、パンチイン/アウト範囲を設定します。パンチイン/アウト範囲を設定して録音した場合、範囲外での演奏は録音されません。

パンチイン/アウト範囲は、小節エリアの下端付近で設定します。パンチインさせたい位置をクリックした状態で、パンチアウトさせたい位置までドラッグします。パンチイン/アウト範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。録音トラックが指定されていない場合など、パンチイン/アウト範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



パンチイン/アウト範囲を設定したときに、設定したパンチイン/アウト範囲がループ範囲から外れている場合、パンチイン/アウト範囲がループ範囲に収まるように、ループ範囲が自動的に調節されます。

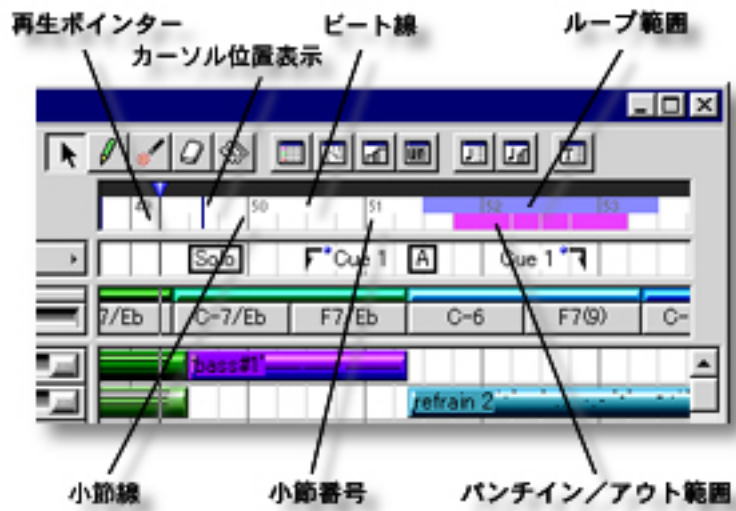
ループ範囲の開始位置をパンチイン/アウト範囲より前に設定することによって、連続キュー形式のパンチイン/アウト録音が可能になります。



パンチイン/アウト範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。





















拍子記号の割り当て

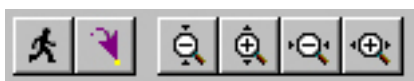
曲の途中で拍子記号を変えるには、拍子記号を設定したい小節を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから拍子記号設定...を選択して拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、編集メニューの拍子記号設定...アイテムを選択して開くこともできます。



説明 エディットボタンは、ドキュメントウインドウの上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節やグリッドの設定、ツールの選択、エディターの表示などを行います。


使い方 エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックマークを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックマークを外します。

- アイテム**
-  自動スクロールON/OFFボタン
 -  表示域を移動ボタン
 -  縦の縮小ボタン
 -  縦の拡大ボタン
 -  横の縮小ボタン
 -  横の拡大ボタン
 -  グリッド有効/無効ボタン
 -  グリッド設定ボタン
 -  矢印ツールボタン
 -  ペンツールボタン
 -  魔法の杖ツールボタン
 -  消しゴムツールボタン
 -  カッターツールボタン
 -  イベントリストエディターボタン
 -  ピアノロールエディターボタン
 -  コントロール描画エディターボタン
 -  楽譜エディターボタン
 -  テンポリストエディターボタン
 -  テンポ描画エディターボタン
 -  文字情報リストエディターボタン






表示の調節

 自動スクロールON/OFF
ボタン

ドキュメントの再生等にもなって、再生ポインターが移動した場合、小節や文字情報、コード、ラインの各エリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。

➡ 表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム

 表示域を移動
ボタン

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウの表示する領域を小節で指定します。

➡ 表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム

 縦の縮小
ボタン


トラックエリアとラインエリアの縦方向の表示を縮小します。

➡ 表示/ズーム/縦に縮小(Z)サブメニューアイテム

 縦の拡大
ボタン


トラックエリアとラインエリアの縦方向の表示を拡大します。

➡ 表示/ズーム/縦に拡大(M)サブメニューアイテム

 横の縮小
ボタン

小節、文字情報、コード、ラインエリアの横方向の表示を縮小します。


➡ 表示/ズーム/横に縮小(O)サブメニューアイテム

 横の拡大
ボタン

小節、文字情報、コード、ラインエリアの横方向の表示を拡大します。


➡ 表示/ズーム/横に拡大(I)サブメニューアイテム

グリッドの設定

 グリッド有効/無効
ボタン

文字情報、コード、ラインエリア内の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドを有効にする場合は、ボタンをオンにします。


➡ 表示/グリッド表示/グリッドに沿う(G)サブメニューアイテム

 グリッド設定
ボタン


グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。


 表示/グリッド表示/**グリッド設定(U)...**サブメニューアイテム

ツールの選択


 矢印ツール
ボタン

矢印ツールを選択します。このツールでは、ドキュメント内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。


 エディター/ツール/**矢印(A)**サブメニューアイテム

 ペンツール
ボタン


ペンツールを選択します。このツールでは、空の**コードブロック**や**ラインブロック**を作成します。


 **コードブロックの作成**：デフォルトで設定されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、**新規コード**または**新規コードブロック**ダイアログボックスで設定した値を参照します。また**コードファンクション**は、Diatonicに設定されます。

 エディター/ツール/**ペン(P)**サブメニューアイテム


 魔法の杖ツール
ボタン

魔法の杖ツールを選択します。このツールでは、コードが自動生成された**コードブロック**を**コードエリア**に作成したり、すでにあるコードコンテナやコードブロックにコードを割り当てます。また、ラインデータが自動生成された**ラインブロック**を**ラインエリア**に作成したり、すでにあるラインブロックを再作曲します。

 **コードの生成**：すでにコードコンテナやコードブロックが割り当てられている場合、現在各コードコンテナに設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、選択されているコードコンテナに対応するラインデータと調和するコード(進行)を自動生成し、割り当てます。コードコンテナやコードブロックが割り当てられていない場合、該当部分のラインデータと調和するコード(進行)を自動検出生成し、割り当てます。使用されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、**新規コード**または**新規コードブロック**ダイアログボックスで設定した値を参照します。また使用される**コードファンクション**は、Diatonicとなります。

 **ラインデータの生成**：すでにラインデータがある場合、割り当てられているコード(進行)を考慮しながらこのラインデータを自動分析し類似したラインデータを、再作曲します。ラインデータ

エディターの表示


 消しゴムツール
ボタン

がない場合、割り当てられているコード (進行) を考慮しながら、ラインデータを自動生成します。

➡ エディター/ツール/魔法の杖(M)サブメニュー
アイテム


消しゴムツールを選択します。このツールでは、ドキュメント内にあるコードブロックやラインブロックなどのオブジェクトを削除します。

➡ エディター/ツール/消しゴム(E)サブメニュー
アイテム

 カッターツール
ボタン


カッターツールを選択します。このツールでは、コードブロックやラインブロックを、任意の場所で分割します。

➡ エディター/ツール/カッター(B)サブメニュー
アイテム

 イベントリストエディター
ボタン


イベントリストエディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。

➡ エディター/イベントリスト(E)メニューア
イテム

 ピアノロールエディター
ボタン


ピアノロールエディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。

➡ エディター/ピアノロール(P)メニューア
イテム

 コントロール描画エディター
ボタン


コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にあるMIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。

➡ エディター/コントロール描画(C)メニューア
イテム


 楽譜エディター
ボタン


楽譜エディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。

➡ エディター/楽譜(N)メニューアイテム


 テンポリストエディター
ボタン


テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。

 エディター/**テンポリスト(L)**メニューアイテム

 テンポ描画エディター
ボタン

テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。

 エディター/**テンポ描画(D)**メニューアイテム

 文字情報リストエディター
ボタン

文字情報リストエディターを開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報を、縦方向のリスト形式で編集できます。

 エディター/**文字情報リスト(X)**メニューアイテム



説明

コードエリアでは、コードに関する管理を行います。各コードは、**コードコンテナ** (入れ物) に割り当てられ、複数のコードコンテナをまとめた**コードブロック**に格納されます。各コードコンテナには、CAMPS の機能を用いてコードを割り当てたり、希望するコードを割り当てるすることができます。これらのコードは、自動作曲等の CAMPS 作曲機能によって使用されます。

使い方

コードエリアでは、作成や、サイズの変更、複製、移動、削除等の**コードコンテナの編集**や**コードブロックの編集**を行います。コードは、**コード名**の他に、**ローマ数値表記**や**スケール名**で表示させることができます。

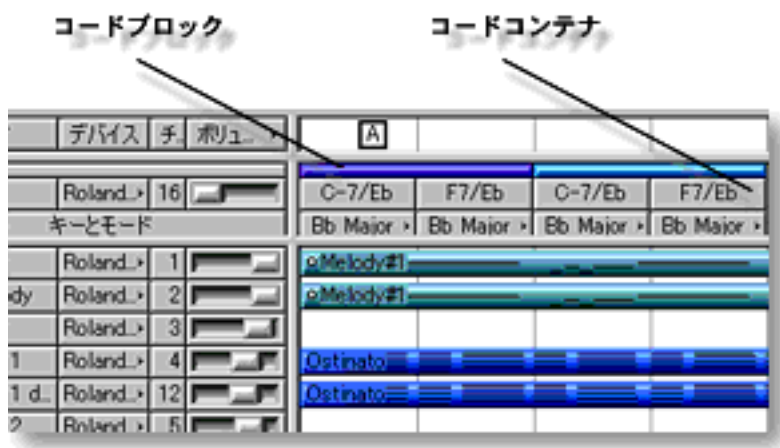
それぞれのコードコンテナには、コードの割り当て以外に、**キーとモード**、**コードファンクション**などが、設定できます。これらの設定は、曲を希望する調性に仕上げるために使用されます。作成したコード進行は、**様々な形式の和声**で再生させることが可能です。また、コード進行とラインデータの調和具合を検証するために、他のトラックと一緒に**試聴**することもできます。

コードを割り当てるために、**自動ハーモナイズ**や**コード進行生成**、**MIDI 楽器からの検出**など様々な機能が、**コードメニュー**にあります。

- **コードブロックの操作**
- **コードコンテナの操作**
- **キーとモードの割り当て**
- **コードファンクションの割り当て**
- **表示の調節**

アイテム

コードブロック
コードコンテナ
キーとモードボタン
コードファンクションチェックリスト
小節線
ビート線



コードブロックの
操作

コードブロック

コードエリアにおいて、各コードは**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、コードブロックとしてまとめられて管理されます。コードブロックを選択するなどの操作をするには、選択バー（コードブロック上部の細い領域）を使用します。

例えば、イントロやブリッジなどのセクション単位にコードブロックを割り当てることによって、曲のアレンジを容易にします。CAMPSのコード進行生成機能などによって割り当てられるコードは、コードブロックのなかでスムーズなつながりを維持するコード進行が選択されます。

コードコンテナの
操作

コードコンテナ

コードエリアにおいて、各コードは**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、**コードブロック**としてまとめられて管理されます。


各コードコンテナには、コードや**キー**、**モード**、**コードファンクション**などが設定されます。割り当てられたコード進行などは、ラインデータの作曲やヴォイシング時などに参照されます。

コードコンテナの表示には、5つの表示モードがあります。

- **ローマ数値表記**
- **コード名**
- **スケール名**
- **スケールスペリング**
- **キーとモード**

表示を切り替えるには、表示メニューの**コード表示サブメニュー**の中から選択します。



 表示が入りきらない場合は、Bb... のように ” ... ” が表示されます。**横方向の縮尺を変える**か、ドキュメントウィンドウ左下のインタラクティブ情報を参照して下さい。

キーとモードの
割り当てキーとモード
ボタン

コードコンテナの**キーとモード**を設定します。現在、設定されているキーとモードが表示されます。ボタンをクリックすると、モードの一覧がポップアップメニューに表示されます。モードを選ぶと、キーを含めた一覧が表示されますので、希望するキーとモードを選択して下さい。ここで設定されているキーとモードは、CAMPSのコード進行生成などの機能によって参照されます。

コードファンクションの割り当て

コードファンクションチェックリスト

コードコンテナの**コードファンクション**を選択します。選択されているコードファンクションには、チェックが表示されています。使用したいコードファンクションをクリックしてチェックを入れます。選択できるコードファンクションは、キーとモードボタンの割り当てによって変わります。ここで設定されているコードファンクションは、CAMPSのコード進行生成などの機能によって参照されます。

試聴

コードトラック

コードトラックでは、コードを試聴する際の和声の選択や、ボリューム等を設定します。

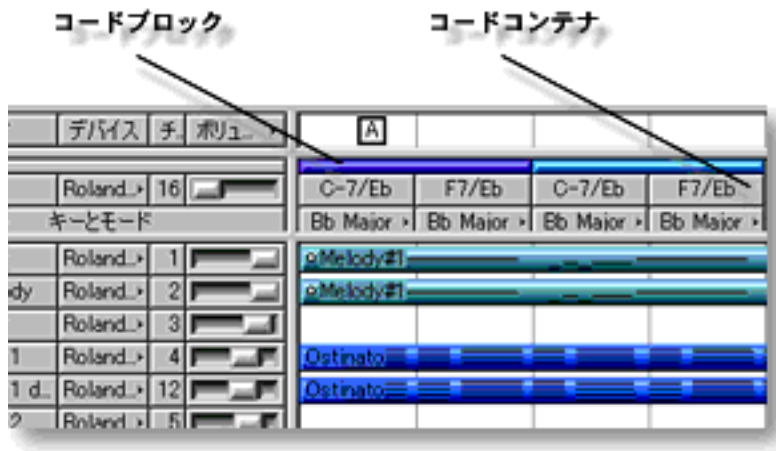
表示の調節

小節線

各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は**切り替える**ことができます。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は**切り替える**ことができます。



コードブロックの操作

コードブロック

コードエリアにおいて、各コードは**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、コードブロックとしてまとめられて管理されます。同一のコードブロック内のコードは、お互いに関連しあいます。例えば、コード進行生成の際には、隣接するコードと音楽的に滑らかに連続して聞こえるコード進行を生成しようとしています。

- 選択する
- 新規作成する
- コードを割り当てて新規作成する
- コードを割り当てる
- 試聴する
- 移動する
- 分割する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- エイリアスを作成する
- 削除する
- 表示色を変更する

注意：

コードブロックに関する操作を行う場合、コードコンテナが選択され、反転している状態では使用できないコマンドもあります。この場合、コードブロックの選択バー（コードブロックの上部）をクリックして、コードコンテナの選択を解除して下さい。

コードブロックの選択


エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

選択は、コードブロック上部の選択バーをクリックします。複数のコードブロックを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、コードエリア内の空いている場所からドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

コードブロックを選択すると、**コードメニュー**の**ハーモナイズ...** や **MIDI入力から検出...** アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、エイリアスの作成、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

選択したコードブロックを右ボタン・クリックをすると、該当するコードブロックに対するコマンドの一覧が表示されます。




 複数のコードブロックを選択した状態でも、**魔法の杖ツール**を用いた**簡易コード割り当て**処理や、**消しゴムツール**を用いて**クリックする削除**処理に関しては、クリックしたコードブロックのみに対して働きます。




新規コードブロックの作成

ペンツールを用いた作成：

エディットボタンの中からペンツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/ペンアイテムを選択します。コードエリア内で、コードブロックを作成したい範囲をクリックしドラッグすると、コードブロックが作成されます。各コードコンテナの長さやキー、モードなどは、あとでいつでも変更できます。

 デフォルトで設定されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、新規コードまたは新規コードブロックダイアログボックスで設定した値を参照します。またコードファンクションは、Diatonic に設定されます。

 ペンツールを用いたコードブロックの作成処理には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定... アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。




ダイアログボックスを用いた作成：

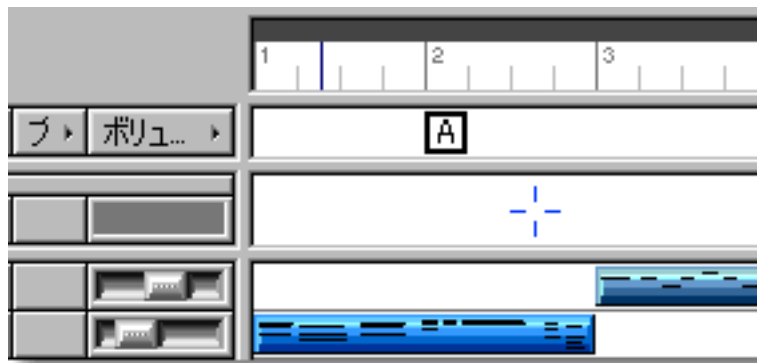
以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- コードエリア内の空いている場所を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規コードブロックを作成... を選択します。
- コードブロックが何も選択されていない状態で編集メニューの**新規コードブロックを作成...**を選択します。

コマンドを選択すると、**新規コードブロック作成ダイアログボックス**が開きます。

このダイアログボックスでは、新規に作成されるコードブロックにコード進行を生成して割り当てるかどうかや、作成するコードコンテナの長さ、数、キーやモードを設定し、新規にコードブロックを作成します。ここで設定した内容は、次の新規コードブロック作成時にデフォルト値として使用されます。


 編集メニューの**新規コードブロックを作成...** アイテムは、コードブロックが選択されている状態では表示されません。選択を解除するには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。




コードを割り当てた新規コードブロックの作成

魔法の杖ツールを用いた作成：

エディットボタンの中から魔法の杖ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/魔法の杖アイテムを選択します。コードエリア内で、コードブロックを作成したい範囲をクリックし、ドラッグします。各コードコンテナに割り当てられたコードや長さ、キー、モードなどは、あとでいつでも変更できます。

 魔法の杖ツールを用いてコードブロックを作成した場合、作成したコードブロックと同じ範囲にラインブロック（ドラムストラック以外）が存在する場合に限り、このラインブロックと同じ範囲にあるラインデータと調和するコード進行が割り当てられます。使用されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、新規コードまたは新規コードブロックダイアログボックスで設定した値を参照します。また使用されるコードファンクションは、Diatonicとなります。

 魔法の杖ツールを用いたコードブロックの作成処理には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックマークを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。




ダイアログボックスを用いた作成：

以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- コードエリア内の空いている場所を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規コードブロックを作成...を選択します。
- コードブロックが何も選択されていない状態で編集メニューの新規コードブロックを作成...を選択します。

コマンドを選択すると、新規コードブロック作成ダイアログボックスが開きます。

このダイアログボックスでは、新規に作成されるコードブロックにコード進行を生成して割り当てるかどうかや、作成するコードコンテナの長さ、数、キーやモードを設定し、新規にコードブロックを作成します。ここで設定した内容は、次の新規コードブロック作成時にデフォルト値として使用されます。

 編集メニューの新規コードブロックを作成... アイテムは、コードブロックが選択されている状態では表示されません。選択を解除するには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。

ラインデータを元に作成：

コードメニューの全体を自動ハーモナイズを選択すると、全体に渡り、すべてのラインデータを参照し、これらと調和するコード (進行) を割り当てた、コードブロックが新規に作成されます。


特定のラインブロックを元に、これらと調和するコード (進行) を割り当てた、コードブロックを作成したい場合は、元にしたラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、あるいは、ラインブロックを選択してからラインメニューの該当範囲を自動ハーモナイズを選択します。複数のラインブロックを元にした場合は、元にしたラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

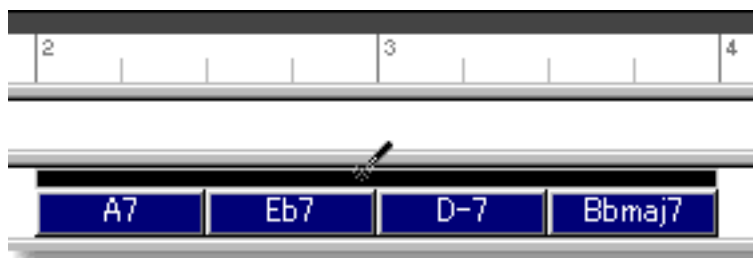
コードブロックへのコード割り当て

魔法の杖ツールを用いた割り当て：

エディットボタンの中から魔法の杖ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/魔法の杖アイテムを選択します。

コードブロック上部の選択バーをクリックすると、現在各コードコンテナに設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、コードが割り当てられます。

 魔法の杖ツールを用いた簡易コード割り当ては、コードを割り当てるコードブロックと同じ範囲にラインブロック (ドラムストラック以外) が存在する場合に限り、このラインブロック内のラインデータと調和するコード進行が割り当てられます。



コードメニューの機能を用いた割り当て：

コードを割り当てたいコードブロックを選択し、以下のいずれかの方法で、コマンドを選択します。

- コードメニューの各アイテムを選択します。
- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューの各アイテムを選択します。

複数のコードブロックにコードを割り当てたい場合は、割り当てるコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

生成(G)...

自動生成(E)

コード進行生成ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コード (進行) を生成し、割り当てます。

コード (進行) を自動生成し、割り当てます。

ハーモナイズ(H)...	ハーモナイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ラインデータ (単音や和音を含む) と調和するキーとモードおよびコード (進行) を検出生成し、割り当てることができます。
自動ハーモナイズ(Z)	ラインデータと調和するキーとモードおよびコード (進行) を自動検出生成し、割り当てます。
キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)	選択されたラインデータと調和するコード (進行) を、現在設定されているキーとモードの中から自動生成し、割り当てます。
MIDI入力から検出(D)...	コード検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、外部のMIDI 楽器から入力された音符を元にコード名を検出し、割り当てます。
組み立て(C)...	コード組み立てダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コードの構成要素を設定してコード名を組み立て、割り当てます。

コードブロックの試聴

試聴したいコードブロックを選択し、コードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからコードブロックを再生を選択します。

コマンドを選択すると、選択したコードブロックの再生が開始されます。コードブロックの再生を行うと、**ループ範囲**がコードブロックの範囲に設定され、**再生ツールバー**の**停止ボタン**をクリックするか、入出力メニューの**停止**アイテムを選択するなどして再生を停止するまで繰り返し再生を続けます。複数のコードブロックを選択した状態で、コードブロックを再生した場合、これらのコードブロックを全て包含した範囲が再生されます。コードブロックを**再生トラックボタン**がアクティブなトラックと一緒に再生したい場合は、コンテキストメニューからラインデータと一緒に再生を選択します。



コードブロックを再生を選択して、コードブロックのみを再生した場合、**コードトラック**の再生トラックボタンがオンに設定され、全てのトラックの再生トラックボタンがオフに設定されます。また、ラインデータと一緒に再生を選択した時に、**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが存在しない場合は、全てのトラックの再生トラックボタンがオンに設定され、一緒に再生されます。

コードブロックの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したいコードブロックを選択し、コードブロック上部の選択バーをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のコードブロックを移動したい場合は、移動したいコードブロックを全て選択してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したいコードブロックを選択し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1 分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ移動します。複数のコードブロックを移動したい場合は、移動したいコードブロックを全て選択して

から移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でコードブロックを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したいコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを切り取るを選択します。移動先のドキュメントウインドウのコードエリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを貼り付けるを選択します。



コードブロックの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。



コードブロックを移動した結果、コードブロックが重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして CAMPS 各所の機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。



コードブロックの分割

コードブロックは、コードコンテナ単位に分割することができます。エディットボタンの中からカッターツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/カッターアイテムを選択します。分割したいコードブロック上部の選択バーをクリックし、分割したい位置でマウスを放します。

分割したコードブロックに、エイリアスの関係があるコードブロックが存在した場合、それらのコードブロックも同様に分割されます。

コードブロックの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

複製したいコードブロックを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のコードブロックを複製したい場合は、複製したいコードブロックを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを複製を選択します。
- **編集メニューのコードブロックを複製**を選択します。

複数のコードブロックを複製したい場合は、複製したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたコードブロックは、元のコードブロックに対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

コードブロックのコピーと貼り付け


コピーしたい**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックをコピーを選択します。
- **編集メニューのコードブロックをコピー**を選択します。


複数のコードブロックをコピーしたい場合は、コピーしたいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- コードエリア上の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、コードブロックが貼り付けられます。
- **編集メニューのコードブロックを貼り付ける**を選択します。適当な位置に、コードブロックが貼り付けられます。

 コードブロックの貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテム**にチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コードブロックのエイリアスの作成

 1つのコードブロックに対して複数の実体を持たすことができます。このような関係を CAMPS では、エイリアスと呼びます。エイリアスの関係を持つコードブロック同士は常に同じ状態になります。例えば、1つのコードブロックに割り当てたコードを変更した場合、このコードブロックとエイリアスの関係にある全てのコードブロックのコードが同様に変更されます。エイリアスを持っているコードブロックには、上部選択バーの左側に丸印が表示されます。

エイリアスを作成したい**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で作成します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックのエイリアスを作成を選択します。
- **編集メニューのコードブロックのエイリアスを作成**を選択します。

複数のコードブロックのエイリアスを作成したい場合は、エイリアスを作成したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

逆に、エイリアスを解除したい場合は、エイリアスを解除したい**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で解除します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックのエイリアスを解除を選択します。
- 編集メニューの**コードブロックのエイリアスを解除**を選択します。

複数のコードブロックのエイリアスを解除したい場合は、解除したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。



コードブロックの削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から**消しゴムツールボタン**を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/**消しゴム**アイテムを選択します。

削除したいコードブロック上部の選択バーをクリックします。複数のコードブロックを削除したい場合は、コードエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。

編集メニューからの削除：

削除したい**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを消去を選択します。
- [編集メニュー](#)の**コードブロックを消去**を選択します。

複数のコードブロックを削除したい場合は、削除したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。



コードブロックの表示色の変更

表示色を変更したいコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューの色サブメニューから指定します。複数のコードブロックの表示色を変更したい場合は、表示色を変更したい**コードブロック**を全て選択してから色を指定します。

関連するページ：

[コードコンテナの操作](#)
[キーとモードの割り当て](#)
[コードファンクションの割り当て](#)
[表示の調節](#)

コードコンテナの操作

コードコンテナ

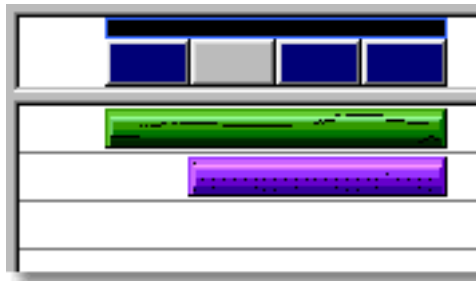
コードエリアにおいて、各コードはコードコンテナ（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、**コードブロック**としてまとめられて管理されます。コードコンテナを操作するためには、**コードブロック**が必要です。

- 選択する
- 新規作成する
- コードを割り当てる
- テンションを変更する
- インバージョンを変更する
- 試聴する
- 移動する
- 長さを変更する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

コードコンテナの選択

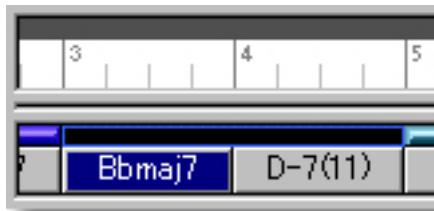
エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

選択は、コードコンテナをクリックします。複数のコードコンテナを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。



コードコンテナを選択すると、**コードメニュー**の**ハーモナイズ...**や**MIDI入力から検出...**アイテムなどが有効になります。また、**移動**や**複製**、**エイリアスの作成**、**コピー**、**貼り付け**、**削除**などの処理が行えます。

選択したコードコンテナを**右ボタン・クリック**をすると、該当する**コードブロック**に対する**コマンドの一覧**が表示されます。



⚠ 複数のコードコンテナを選択した状態でも、**魔法の杖ツール**を用いた**簡易コード割り当て**処理や、**消しゴムツール**を用いて**クリックする削除**処理に関しては、**クリックしたコードコンテナのみ**に対して働きます。



コードブロックが重なっていてコードコンテナが選択できない場合、コードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択し、重複したコードブロックの前後関係を変えます。



新規コードコンテナの作成

作成したい場所にある**コードコンテナ**を選択し、以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、新規コードを作成...を選択します。
- **編集メニュー**の**新規コードを作成...**を選択します。

コードブロックの最後にコードコンテナを作成したい場合は、コードコンテナの選択を全て解除し、**コードブロック**を選択し、編集メニューの**新規コードを作成...**を選択します。この場合、コンテキストメニューからコマンドを選択することはできません。

コマンドを選択すると、**新規コード作成ダイアログボックス**が開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成されるコードコンテナにコード進行を生成して割り当てるかどうかや、作成するコードコンテナの長さ、数、キーやモードを設定し、新規にコードコンテナを作成します。ここで設定した内容は、次の新規コードブロック作成時にデフォルト値として使用されます。複数のコードコンテナを選択している場合は、それぞれの位置にコードコンテナが作成されます。

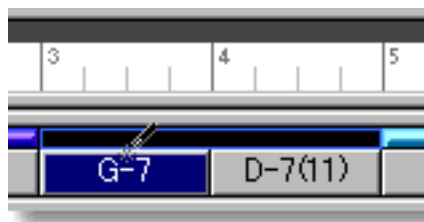


コードコンテナを新規に作成した場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして CAMPS 各所の機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。

コードコンテナへのコード割り当て

魔法の杖ツールを用いた割り当て：

エディットボタンの中から**魔法の杖ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/魔法の杖**アイテムを選択します。コードコンテナをクリックすると、現在コードコンテナに設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、コードが割り当てられます。



魔法の杖ツールを用いた簡易コード割り当ては、コードを割り当てるコード

コンテナと同じ範囲に**ラインブロック**（**ドラムストラック**以外）が存在する場合に限り、このラインブロック内のラインデータと調和するコード進行が割り当てられます。

代替コードの割り当て割り当て：

現在、割り当てられているコードの他に、隣接するコードとスムーズなつながりを維持するコード進行を検索します。

コードを替えたいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューの代替を選ぶと、代替コードの一覧が表示されます。選択すると、コードコンテナに代替コードが割り当てられます。複数のコードコンテナを替えたい場合は、替えたい**コードコンテナを全て選択**してからコンテキストメニューを開きます。

代替コードの候補が多い場合は、代替コードの一部がメニューアイテムに表示され、先頭に他の候補...というアイテムが表示されます。このアイテムを選択すると、**コード進行生成ダイアログボックス**が開きます。このダイアログボックスでは、全ての代替コードを表示します。

! 代替コードは、ラインデータを参照せずに、隣接するコードのみを参照します。ラインデータに調和するコード進行を得るには、**ハーモナイズダイアログボックス**などを使用します。



コードメニューの機能を用いた割り当て：

コードを割り当てたい**コードコンテナを選択**し、以下のいずれかの方法でコマンドを選択します。


- **コードメニュー**の各アイテムを選択します。
- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、各アイテムを選択します。

複数のコードコンテナにコードを割り当てたい場合は、コードを割り当てるコードコンテナを**全て選択**してからコマンドを選択します。

生成(G)...	コード進行生成ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コード(進行)を生成し、割り当てます。
自動生成(E)	コード(進行)を自動生成し、割り当てます。
ハーモナイズ(H)...	ハーモナイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ラインデータ(単音や和音を含む)と調和するキーとモードおよびコード(進行)を検出生成し、割り当てることができます。
自動ハーモナイズ(Z)	ラインデータと調和するキーとモードおよびコード(進行)を自動検出生成し、割り当てます。
キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)	選択されたラインデータと調和するコード(進行)を、現在設定されているキーとモードの中から自動生成し、割り当てます。
MIDI入力から検出(D)...	コード検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、外部のMIDI楽器から入力された音符を元にコード名を検出し、割り当てます。
組み立て(C)...	コード組み立てダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コードの構成要素を設定してコード名を組み立て、割り当てます。

コードコンテナのテンションの変更

現在、割り当てられているコードのテンションを変えたい場合は、変えたいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのテンションを選ぶと、テンションを変化させたコード名の一覧が表示されます。選択すると、コードコンテナに選んだコードが割り当てられます。

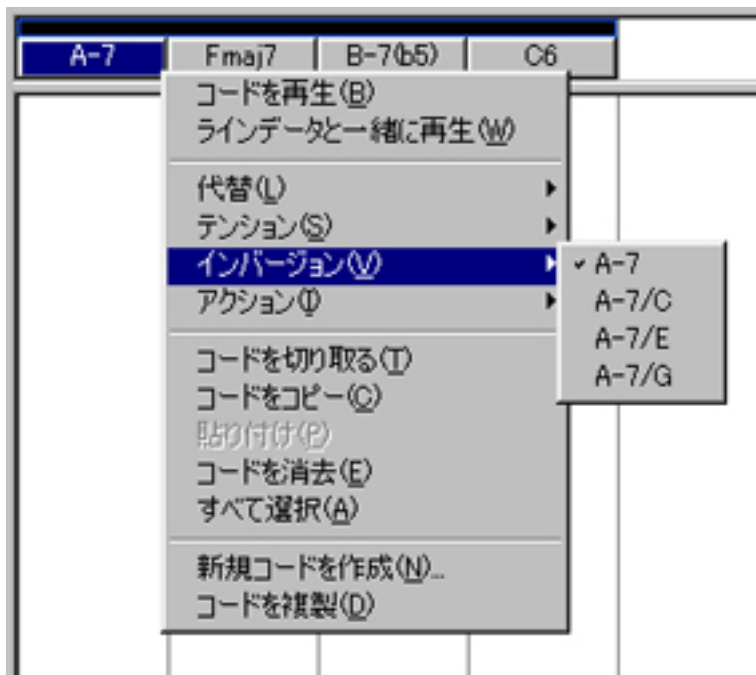
 複数のコードコンテナを選択している場合、右ボタン・クリックしたコードに対するテンションの一覧が表示されます。この場合、選択している全てのコードコンテナに選んだコードが割り当てられる結果となります。



コードコンテナのインバージョンの変更


現在、割り当てられているコードの**インバージョン**を変えたい場合は、変えたいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューの**インバージョン**を選ぶと、インバージョンを変化させたコード名の一覧が表示されます。選択すると、コードコンテナに選んだコードが割り当てられます。

! 複数のコードコンテナを選択している場合、右ボタン・クリックしたコードに対するインバージョンの一覧が表示されます。この場合、選択している全てのコードコンテナに選んだコードが割り当てられる結果となります。



コードコンテナの試聴


試聴したいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからコードを再生を選択すると、選択したコードコンテナの再生が開始されます。コードコンテナの再生を行うと、**ループ範囲**がコードコンテナの範囲に設定され、**再生ツールバー**の**停止ボタン**をクリックするか、入出力メニューの**停止**アイテムを選択するなどして再生を停止するまで繰り返し再生を続けます。複数のコードコンテナを選択した状態で、コードコンテナを再生した場合、これらのコードコンテナを全て包含した範囲が再生されます。コードコンテナを**再生トラックボタン**がアクティブなトラックと一緒に再生したい場合は、コンテキストメニューからラインデータと一緒に再生を選択します。

 コードを再生を選択して、コードのみを再生した場合、**コードトラック**の再生トラックボタンがオンに設定され、全てのトラックの再生トラックボタンがオフに設定されます。また、ラインデータと一緒に再生を選択した時に、**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが存在しない場合は、全てのトラックの再生トラックボタンがオンに設定され、一緒に再生されます。

コードコンテナの移動


ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したいコードコンテナをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のコードコンテナを移動したい場合は、移動したい**コードコンテナを全て**選択してから移動します。

 移動先は、他のコードブロックにも指定できます。コードコンテナを移動した結果、移動元のコードブロックからコードコンテナが1つもなくなってしまう場合は、移動元のコードブロックが消去されます。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でコードコンテナを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。例えば、移動したいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを切り取るを選択します。移動先のドキュメントウィンドウの貼り付けたい位置にあるコードコンテナを、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを貼り付けるを選択します。

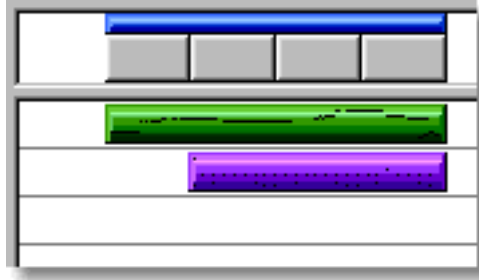
 コードコンテナを貼り付けた場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして CAMPS 各所の機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。


コードコンテナの長さの変更

矢印ツールを用いた変更：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。


長さを変更したいコードコンテナの右端にカーソルを移動すると、カーソルの形状が左右矢印に変化します。その状態でクリックし、希望する長さまでドラッグします。複数のコードコンテナの長さを変えたい場合は、長さを変えたいコードコンテナを全て選択してから、いずれかのコードコンテナの長さを変えます。他のコードコンテナの長さも同様に増減します。

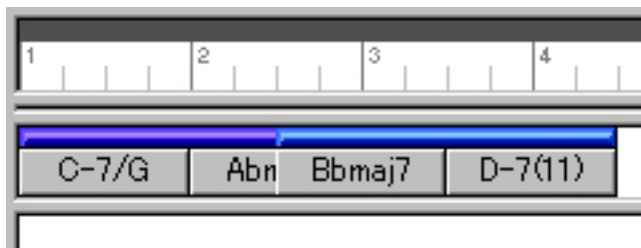


 コードコンテナの長さの変更処理には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定... アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

コンピューターキーボードによる調節：

長さを変更したいコードコンテナを選択し、コンピューターキーボードの Shift キーを押しながら左右の矢印キーを押して変更します。キーを押すたびに、1 分解値ずつ増減します。Shift キーと Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ増減します。複数のコードコンテナの長さを変更したい場合は、変更したいコードコンテナを全て選択してから変更します。

 コードコンテナを長さを変更した場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが変更した長さ分ずれます。結果として、コードブロックの長さも変化します。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして CAMPS 各所の機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。



コードコンテナの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印アイテム**を選択します。

複製したい**コードコンテナ**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードコンテナを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したコードコンテナを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のコードコンテナを複製したい場合は、複製したいコードコンテナを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**コードコンテナ**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを複製を選択します。
- **編集メニュー**の**コードを複製**を選択します。

複数のコードコンテナを複製したい場合は、複製したいコードコンテナを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたコードコンテナは、元のコードコンテナの後ろに作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。



コードコンテナを複製した場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして CAMPS 各所の機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。

コードコンテナのコピーと貼り付け

コピーしたい**コードコンテナ**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードをコピーを選択します。
- **編集メニュー**の**コードをコピー**を選択します。

複数のコードをコピーしたい場合は、コピーしたいコードコンテナを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、貼り付けたい位置にあるコードコンテナを選択し、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを貼り付けるを選択します。
- **編集メニュー**の**コードを貼り付ける**を選択します。

コードブロックの最後にコードを追加したい場合は、コードコンテナの選択を解除し、**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを貼り付けるを選択します。

- [編集メニューのコードを貼り付ける](#)を選択します。



コードコンテナを貼り付けた場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして CAMPS 各所の機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。

コードコンテナの削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)の[ツール/消しゴム](#)アイテムを選択します。削除したいコードコンテナをクリックします。

編集メニューからの削除：

削除したい[コードコンテナ](#)を選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、[コードを消去](#)を選択します。
- [編集メニューのコードを消去](#)を選択します。

複数のコードを削除したい場合は、削除したいコードを全て選択してからコマンドを選択します。



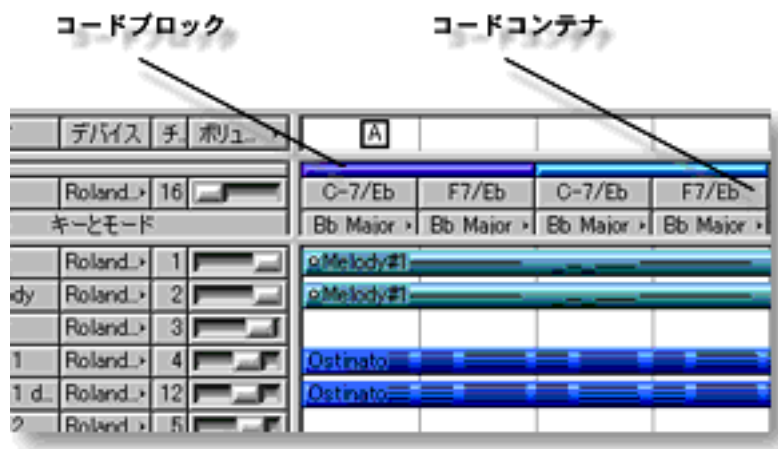
関連するページ:

[コードブロックの操作](#)
[キーとモードの割り当て](#)
[コードファンクションの割り当て](#)
[表示の調節](#)

キーとモードの割り当て

各コードコンテナの**キーとモード**の設定は、コード名表示の下にあるキーとモードボタンに表示されています。キーとモードボタンが表示されていない場合は、コードエリア下の境界線をドラッグしてコードエリアの領域を広げます。ここで設定されているキーとモードは、CAMPS のコード進行生成などの機能によって参照されます。

キーとモードの変更は、キーとモードボタンをクリックします。モードの一覧がポップアップメニューに表示されます。モードを選ぶと、キーを含めた一覧が表示されますので、希望するキーとモードを選択して下さい。複数のコードコンテナのキーとモードを変更したい場合は、変更したい全ての**コードコンテナ**を選択し、その中のいずれかのコードコンテナのキーとモードを変更します。




関連するページ:


[コードブロックの操作](#)
[コードコンテナの操作](#)
[コードファンクションの割り当て表示の調節](#)

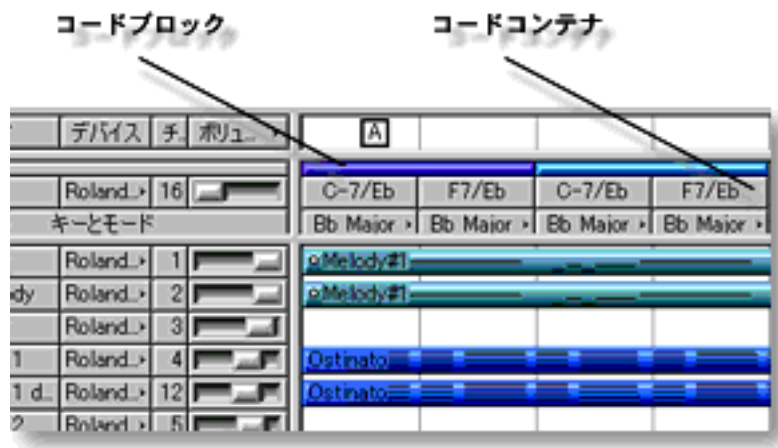
コードファンクションの割り当て

各コードコンテナのコードファンクションの設定は、キーとモードボタン下にあるコードファンクションチェックリストに表示されています。コードファンクションチェックリストが表示されていない場合は、コードエリア下の境界線をドラッグしてコードエリアの領域を広げます。ここで設定されているコードファンクションは、CAMPS のコード進行生成などの機能によって参照されます。

コードファンクションの変更は、使用したいコードファンクションをクリックしてチェックマークを入れます。

 全てのコードファンクションのチェックマークを外すことはできません。

 複数のコードコンテナを選択している状態で、1つのコードコンテナの設定を変更すると、キーとモードが同じコードコンテナの設定が同時に変更されます。




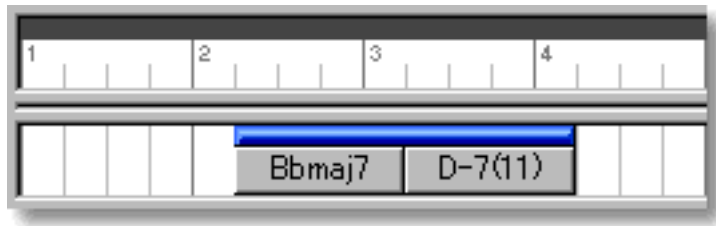
関連するページ:

- [コードブロックの操作](#)
- [コードコンテナの操作](#)
- [キーとモードの割り当て](#)
- [表示の調節](#)

表示の調節 コードエリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、コードエリア、文字情報エリアおよびラインエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、コードエリア、文字情報エリアおよびラインエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。



関連するページ:

- [コードブロックの操作](#)
- [コードコンテナの操作](#)
- [キーとモードの割り当て](#)
- [コードファンクションの割り当て](#)

説明

ラインエリアでは、各トラック用の MIDI ラインデータを管理します。ラインデータは、**ラインブロック**単位に管理されます。1つのトラックには、複数のラインブロックを配置することが出来ます。それぞれのラインブロックは、複数の**テイク**を持つことが出来ます。ラインデータは、それぞれのテイクによって管理されます。ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、歌詞、システムエクスクルーシブイベントが含まれます。

使い方

ラインエリアでは、ラインブロックの生成や複製、移動、合体、分割などの**編集**を行います。ラインエリアで作業する場合は、まずラインブロックを録音するなどして**作成**することから始まります。ラインブロックを並べることによって、1つの演奏パートを構成します。

ラインデータは、ラインブロック単位に操作します。ラインデータをラインブロックで管理することにより、容易な曲のアレンジが可能になります。ラインデータは、ラインブロック単独で、あるいは、他のトラックやコードと一緒に**試聴**することができます。

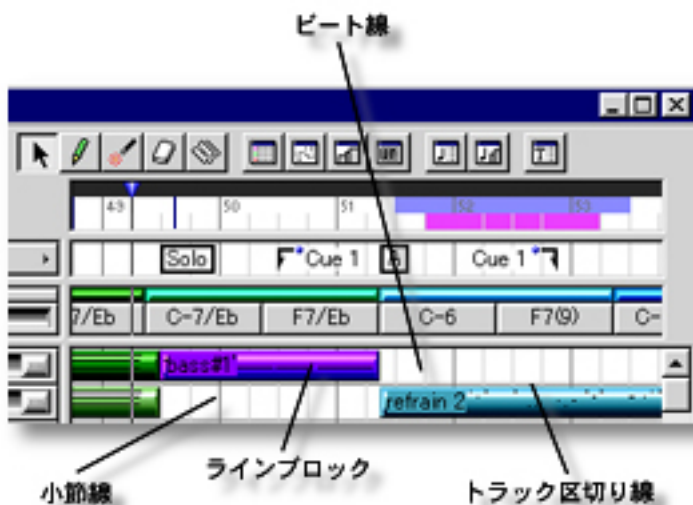
ラインデータを編集するために、**再作曲**や**音長調節**、**不協音の検出**、**クォンタイズ**など、様々な機能が**ラインメニュー**によって提供されています。また、ラインデータをイベント単位に編集するためには、各**エディター**を開きます。

ラインブロックは、複数の**テイク**を持つことができます。これにより、複数のラインデータを管理でき、テイクを切り替えることによって、ラインデータを比較することが可能になります。

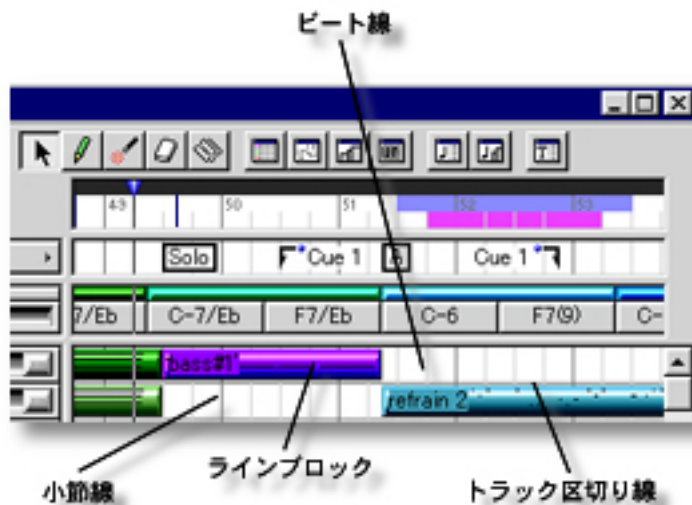
- **ラインブロックの操作**
- **テイクについて**
- **表示の調節**

アイテム

ラインブロック
テイク
小節線
ビート線
トラック区切り線



ラインブロックの操作	ラインブロック	各トラック用の MIDI ラインデータは、ラインブロック単位にまとめられて管理します。 例えば、イントロやブリッジなどのセクション単位にラインブロックを割り当てることによって、曲のアレンジを容易にします。
テイクについて	テイク	ラインブロックの名前（実際は、選択されているテイクの名前）を表示する場合は、表示メニューのラインブロック名を表示アイテムにチェックを入れます。
表示の調節	小節線	各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることが出来ます。
	ビート線	各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることが出来ます。
	トラック区切り線	各トラックの境界線を示します。トラック区切り線の表示/非表示は切り替えることが出来ます。



ラインブロックの操作

ラインブロック


各トラック用の MIDI ラインデータは、ラインブロック単位にまとめられて管理します。1つのトラックには、複数のラインブロックを配置することが出来ます。それぞれのラインブロックは、複数のテイクを持つことが出来ます。ラインデータは、それぞれのテイクによって管理されます。ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、歌詞、システムエクスクルーシブイベントが含まれます。

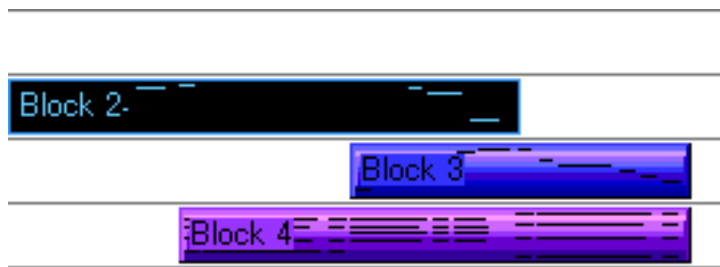
- 選択する
- 録音して作成する
- 新規作成する
- ラインデータを生成して新規に作成する
- ラインデータを編集する
- 試聴する
- 移動する
- 長さを変更する
- 分割する
- 合体する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- エイリアスを作成する
- 削除する
- 表示色を変更する

ラインブロックの選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。選択は、ラインブロックをクリックします。複数のラインブロックを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、ラインエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

ラインブロックを選択すると、ラインメニューの再作曲... や 不協音の検出... アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、エイリアスの作成、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数のラインブロックを選択した状態でも、魔法の杖ツールを用いた簡易作曲処理や、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックしたラインブロックのみに対して働きます。




録音してラインブロックを作成する

CAMPS では、リアルタイム、オーバーダビング、ステップの3つのモードでの録音が可能です。

録音したいトラックの録音トラックボタンをオンにしてから録音ツールバーの各録音ボタンをクリックするか、入出力メニューの録音サブメニューのアイテムを選択し、外部のMIDI楽器で演奏します。演奏は録音され、録音した小節の範囲に新規のラインブロックが作成されます。

範囲を特定して録音する場合は、パンチイン/アウト範囲を指定します。録音するトラック内で、このパンチイン/アウト範囲と一致する場所に別のライブブロックが存在する場合、既存のライブブロックの選択されているテイクのラインデータが削除され演奏が録音されます。パンチイン/アウト範囲と一致する場所に別のライブブロックが存在しない場合、新規にラインブロックが作成されます。

 録音しようとしている小節に別のラインブロックが既に存在している場合も演奏は録音され、新規にラインブロックが作成されます。ラインブロック同士が重なった場合、同一時間帯に双方のラインブロックが演奏されます。ラインデータにMIDIコントロールデータが存在している場合、思った通りの演奏ができなくなる可能性があります。重複したラインブロックの前後関係を変えるには、希望するラインブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。

新規ラインブロックの作成

ペンツールを用いた作成：

エディットボタンの中からペンツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/ペンアイテムを選択します。ラインエリア内で、ラインブロックを作成したい範囲をクリックし、ドラッグします。作成されたラインブロックの位置や長さ、名前、色などは、あとでいつでも変更できます。

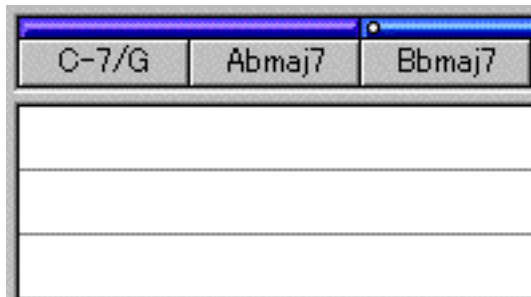
ダイアログボックスを用いた作成：

以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- ラインエリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規ラインブロックを作成...を選択します。
- 編集メニューの新規ラインブロックを作成...を選択します。

コマンドを選択すると、新規ラインブロック作成ダイアログボックスが開きます。

このダイアログボックスでは、新規に生成するラインブロックの名前などの属性を設定したり、生成するテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択し、新規にラインブロックを作成します。



! 編集メニューの新規ラインブロックを作成...アイテムは、ラインエリアがアクティブな状態でないと表示されません。ラインエリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。

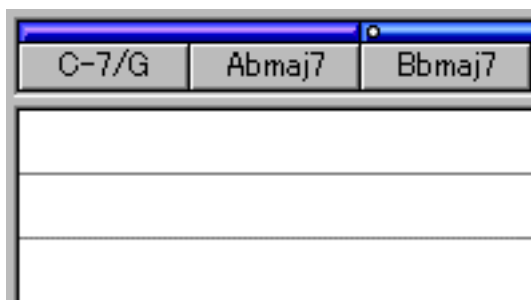


ラインデータを生成した新規ラインブロックの作成

魔法の杖ツールを用いた作成：

エディットボタンの中から魔法の杖ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/魔法の杖アイテムを選択します。

ラインエリア内で、ラインブロックを作成したい範囲をクリックしドラッグすると、割り当てられていコード(進行)ドを考慮しながら、ラインデータを自動生成します。ラインブロックに割り当てられたラインデータや位置、長さ、名前、色などは、あとでいつでも変更できます。



! 作成した範囲にコードが割り当てられていない場合、作曲結果は参照するコードが無いのために、作成されるメロディーは期待できません。(ドラムストラックを除く)

ダイアログボックスを用いた作成：

以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- ラインエリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規ラインブロックを作成...を選択します。

- **編集メニューの新規ラインブロックを作成...**を選択します。

コマンドを選択すると、**新規ラインブロック作成ダイアログボックス**が開きます。

このダイアログボックスでは、新規に生成するラインブロックの名前などの属性を設定したり、生成する**テイク**にラインデータを自動生成するかどうかを選択し、新規にラインブロックを作成します。

! 編集メニューの新規ラインブロックを作成... アイテムは、ラインエリアがアクティブな状態でないと表示されません。ラインエリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。



ラインブロックのラインデータの編集

魔法の杖ツールを用いた編集：

エディットボタンの中から**魔法の杖ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/魔法の杖**アイテムを選択します。

ラインブロックをクリックすると、割り当てられているコード (進行) を考慮しながらこのラインデータを自動分析し、類似したラインデータを再作曲します。



! ラインデータが無いラインブロックに対して、クリックしても何も起こりません。

エディターで編集：

ラインデータを個々のイベント単位に編集するためには、**イベントリスト**、**ピアノロール**、**コントロール描画**、**楽譜**の各エディターを使用します。編集したい**ラインブロック**を選択し、以下のいずれかの方法でエディターを開きます。

- **エディットボタン**の中の各エディターボタンをクリックします。
- **エディターメニュー**の対応するアイテムを選択します。

一度に、複数のエディターを開きたい場合は、編集したいラインブロックを全て選択してから移動します。

ラインメニューの機能を用いた編集：

ラインデータをラインブロック単位に一度に編集したい場合は、**ラインメニュー**の機能を利用します。

編集したい**ラインブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で、コマンドを選択します。

- 編集したいラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、各アイテムを選択します。
- **ラインメニュー**の各アイテムを選択します。

再作曲(C)...	再作曲ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、メロディーラインや和音、リズムの再作曲のパラメーターを調節し、ボタンをクリックすることによって、次々と再作曲します。
自動再作曲(E)	ラインデータを自動再作曲します。
不協音の検出(I)...	不協音検出ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ラインブロック上の音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、手動で修正することが出来ます。
クオンタイズ(Q)...	クオンタイズダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ラインデータの開始時間を設定したグリッドを元に調整します。
トランスポーズ(T)...	トランスポーズダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、音符の音程を、一挙に トランスポーズ する事ができます。
音長調節(A)...	音調調節ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、音符の長さを、一挙に変更する事ができます。
ベロシティ調節(V)...	ベロシティ調節ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、音符の音量（ベロシティ）を、一挙に変更する事ができます。
音程の再配置(Y)...	音程の再配置ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、音符の音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。
倍速化(H)	ラインデータを2倍の速さにします。結果として、ラインブロックは半分のサイズになります。
半速化(D)	ラインデータを半分の速さにします。結果として、ラインブロックは2倍のサイズになります。

ラインブロックの試聴

試聴したいラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからラインブロックを再生を選択すると、選択したラインブロックの再生が開始されます。ラインブロックの再生を行うと、**ループ範囲**がラインブロックの範囲に設定され、**再生ツールバー**の**停止ボタン**をクリックするか、入出力メニューの**停止**アイテムを選択するなどして再生を停止するまで繰り返し再生を続けます。複数のラインブロックを選択した状態で、ラインブロックを再生した場合、これらのラインブロックを全て包含した範囲が再生されます。ラインブロックを他の**再生トラックボタン**がアクティブなトラックと一緒に再生したい場合は、コンテキストメニューから他トラックと一緒に再生を選択します。ラインブロックを再生、他トラックと一緒に再生の何れの場合でも、**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも一緒に再生されます。



ラインブロックを再生を選択した場合、対象のラインブロックの**再生トラックボタン**がオンに設定され、他の全てのトラックの再生トラックボタンがオフに

設定されます。また、他トラックと一緒に再生を選択した時に、他に再生トラックボタンがアクティブなトラックが存在しない場合は、全てのトラックの再生トラックボタンがオンに設定され、一緒に再生されます。

ラインブロックの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。移動したいラインブロックをドラッグして希望する位置（トラック間の移動も可能です）まで移動します。複数のラインブロックを移動したい場合は、移動したいラインブロックを全て選択してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したいラインブロックを選択し、コンピューターキーボードの矢印キーを押して移動させます。左右の矢印キーを押すたびに、1分解値ずつ移動します。Ctrlキーを押しながら左右の矢印キーを押すと10分解値ずつ移動します。また、上下の矢印キーを押すたびに、1つ上（下）のトラックに移動します。複数のラインブロックを移動したい場合は、移動したいラインブロックを全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

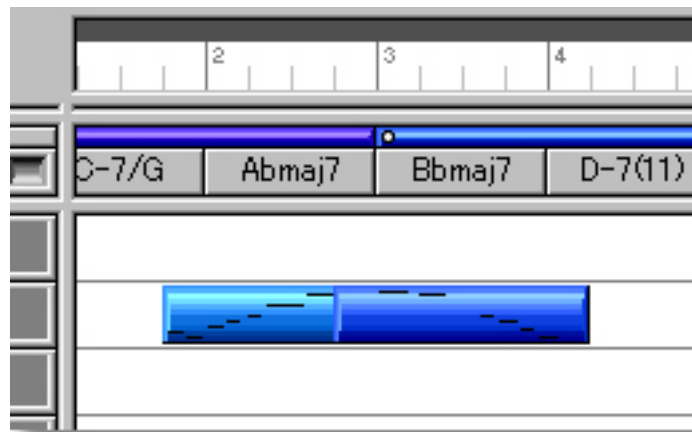
ドキュメント間でラインブロックを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。例えば、移動したいラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックを切り取るを選択します。移動先のドキュメントウインドウのラインエリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックを貼り付けるを選択します。この場合、新規にトラックが作成され、そのトラックのラインデータとして貼り付けられます。



ラインブロックの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。



ラインブロックを移動した結果としてラインブロック同士が重なった場合、同一時間帯に双方のラインブロックが演奏されます。ラインデータにMIDIコントロールデータが存在している場合、思った通りの演奏ができなくなる可能性があります。重複したラインブロックの前後関係を変えるには、希望するラインブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。




ラインブロックの長さの変更

矢印ツールを用いた変更：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。


長さを変更したいラインブロックの左端、あるいは、右端にカーソルを移動すると、カーソルの形状が左右矢印に変化します。その状態でクリックし、希望する長さまでドラッグします。複数のラインブロックの長さを変えたい場合は、長さを変えたいラインブロックを全て選択してから、いずれかのラインブロックの長さを変えます。他のラインブロックの長さも同様に増減します。

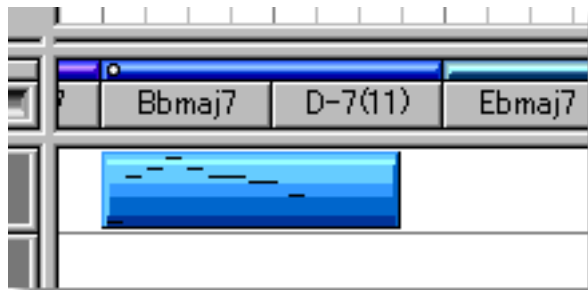
ラインブロックの長さを変えた場合、ラインデータの絶対的な位置は変わりません。言い換えると、ラインブロックの増加した部分には、空白が追加されます。縮小した場合、縮小した部分にあったラインデータは演奏されませんが、ラインデータは削除されずに残っています。

 ラインブロックの長さの変更処理には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

コンピューターキーボードによる調節：


長さを変更したいラインブロックを選択し、コンピューターキーボードの Shift キーを押しながら左右の矢印キーを押して変更します。キーを押すたびに、1 分解値ずつ増減します。Shift キーと Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ増減します。複数のラインブロックの長さを変更したい場合は、変更したいラインブロックを全て選択してから変更します。

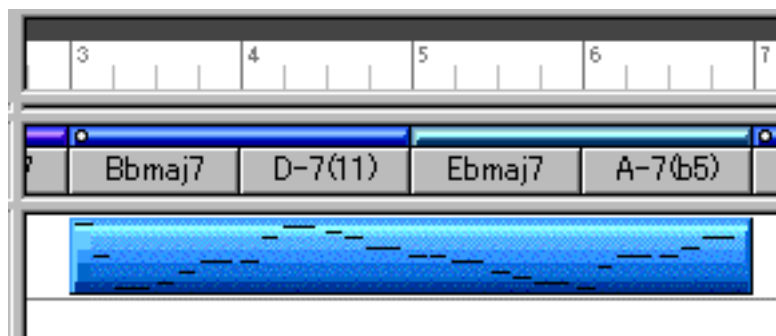
 ラインブロックの長さを変更した結果としてラインブロック同士が重なった場合、同一時間帯に双方のラインブロックが演奏されます。ラインデータに MIDI コントロールデータが存在している場合、思った通りの演奏ができなくなる可能性があります。重複したラインブロックの前後関係を変えるには、希望するラインブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。



ラインブロックの分割

エディットボタンの中から**カッターツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/カッター**アイテムを選択します。分割したいラインブロックをクリックし、分割したい位置でマウスを放します。分割する位置は、ドキュメントウインドウ右下のインタラクティブ情報を参照しながら行って下さい。分割したラインブロックに、**エイリアス**の関係があるラインブロックが存在した場合、それらのラインブロックも同様に分割されます。


 ラインブロックの分割には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。



ラインブロックの合体

合体したい**ラインブロック**を**全て選択**し、以下のいずれかの方法で合体します。

- 選択したラインブロックを**右ボタン・クリック**し、開いたコンテキストメニューから、**ラインブロックを合体**を選択します。
- **編集メニュー**の**ラインブロックを合体**を選択します。

 異なる、トラック間で合体処理をした場合は、一番上のトラックのラインブロックに合体されます。

ラインブロックの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

複製したいラインブロックを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したラインブロックを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したラインブロックを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のラインブロックを複製したい場合は、複製したいラインブロックを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したいラインブロックを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックを複製を選択します。
- 編集メニューのラインブロックを複製を選択します。

複数のラインブロックを複製したい場合は、複製したいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたラインブロックは、元のラインブロックに対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に移動して下さい。

ラインブロックのコピーと貼り付け

コピーしたいラインブロックを選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックをコピーを選択します。
- 編集メニューのラインブロックをコピーを選択します。

複数のラインブロックをコピーしたい場合は、コピーしたいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- ラインエリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックを貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、ラインブロックが貼り付けられます。
- 編集メニューのラインブロックを貼り付けるを選択します。適切な位置に、ラインブロックが貼り付けられます。



ラインブロックの貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

ラインブロックのエイリアスの作成



1つのラインブロックに対して複数の実体を持たすことができます。このような関係を CAMPS では、エイリアスと呼びます。エイリアスの関係を持つラインブロック同士は常に同じ状態になります。例えば、1つのラインブロックのラインデータ変更した場合、このラインブロックとエイリアスの関係にある全てのラインブロックのラインデータが同様に変更されます。エイリアスを持っているラインブロックには、左側に丸印が表示されます。

エイリアスを作成したいラインブロックを選択し、以下のいずれかの方法で作成します。

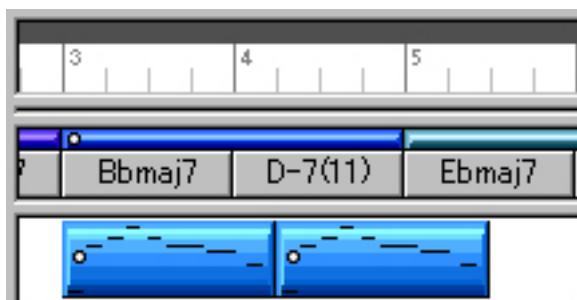
- 選択したラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックのエイリアスを作成を選択します。
- 編集メニューのラインブロックのエイリアスを作成を選択します。

複数のラインブロックのエイリアスを作成したい場合は、エイリアスを作成したいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

逆に、エイリアスを解除したい場合は、エイリアスを解除したいラインブロックを選択し、以下のいずれかの方法で解除します。

- 選択したラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックのエイリアスを解除を選択します。
- 編集メニューのラインブロックのエイリアスを解除を選択します。

複数のラインブロックのエイリアスを解除したい場合は、解除したいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。



ラインブロックの削除

消しゴムツールを用いた削除：

エディットボタンの中から消しゴムツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/消しゴムアイテムを選択します。

削除したいラインブロックをクリックします。複数のラインブロックを削除したい場合は、ラインエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。

編集メニューからの削除：

削除したいラインブロックを選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、ラインブロックを消去を選択します。
- 編集メニューのラインブロックを消去を選択します。

複数のラインブロックを削除したい場合は、削除したいラインブロックを全て選

択してからコマンドを選択します。



ラインブロックの表示色の変更

表示色を変更したいラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューの色サブメニューから指定します。複数のラインブロックの表示色を変更したい場合は、表示色を変更したい[ラインブロックを全て選択](#)してから色を指定します。

関連するページ：

[テイクについて](#)
[表示の調節](#)

テイク について

テイク

ラインブロックは、複数のテイクを登録することができます。テイクは、ラインデータを管理します。これにより、複数のラインデータを管理でき、テイクを切り替えることによって、ラインデータを比較することが可能になります。
各ラインデータの編集は、現在選択されているテイクに対して行われます。

テイクの編集は、**テイク一覧ダイアログボックス**で行います。
テイク一覧ダイアログボックスを開くには、テイクを編集したいラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、あるいは、**ラインブロックを選択**してから**ラインメニュー**のテイク/テイクの一覧...を選択します。もしくは、Ctrl キーを押しながら、ラインブロックをダブルクリックします。



複数のラインブロックのテイクを編集したい場合は、編集したいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。この場合、テイク一覧ダイアログボックスは順次表示され、1つのラインブロックに対してのダイアログボックスを終了すると、次のラインブロックのダイアログボックスが表示されます。

その他、メニューから以下の操作が可能です。ラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのテイクサブメニューから、あるいは、ラインブロックを選択してからラインメニューのテイクサブメニューの各アイテムを選択します。

新規テイクを作成(N)...

新規テイクダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、新規に生成するテイクの名前などの属性を指定し、生成します。

現テイクを複製(D)

現在、選択されているテイクを複製します。

現テイクを削除(R)

現在、選択されているテイクを削除します。このコマンドは、テイクが2つ以上ある時に使用できます。

[テイク #1]

登録されているテイクの一覧が表示されます。現在、選択されているテイクには、アイテム名の左側にマークが表示されます。選択すると、現在のテイクを選択したテイクに切り替えます。

関連するページ：


[ラインブロックの操作
表示の調節](#)

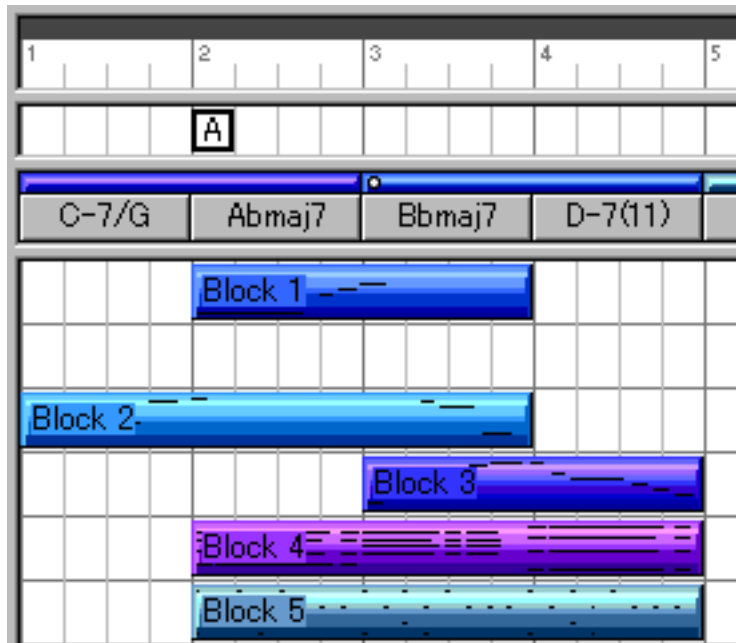
表示の調節

ラインエリアの背景には、小節線とビート線、トラック区切り線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、ラインエリア、文字情報エリアおよびコードエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、ラインエリア、文字情報エリアおよびコードエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**トラック区切り線を表示**を選択すると、ラインエリアやトラックエリアのトラック区切り線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。



関連するページ:

[ラインブロックの操作
テイクについて](#)

説明

文字情報エリアでは、曲の特定の場所にマークを付けるために、文字情報を追加することができます。文字情報には、**リハーサルレター**と**マーカー**の2種類が用意されています。

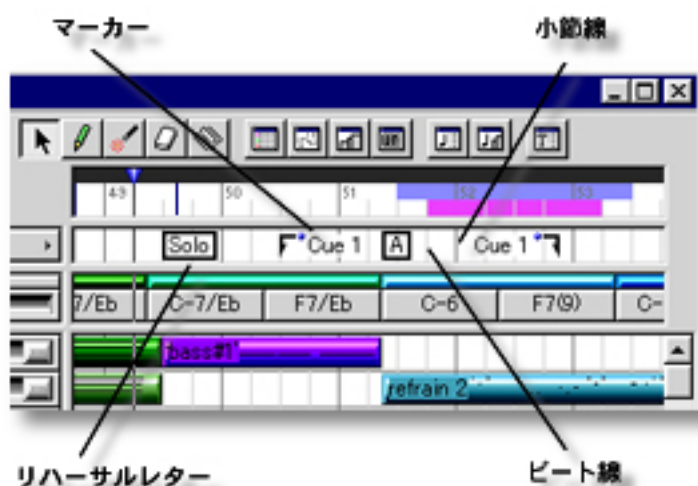
使い方

文字情報エリアでは、文字情報の生成や複製、移動などの**編集**を行います。これらの文字情報をドキュメントに入れておくことによって、曲中の特定箇所を探す場合などに有効です。文字情報は、再生データには影響を与えません。

- 文字情報の操作
- 表示の調節

アイテム

リハーサルレター
マーカー
小節線
ビート線



文字情報の操作

リハーサルレター

リハーサルレターは、"A" や "B" などのセクション名や、"Verse" や "Chorus"、"Head"、"Bridge" などのフレーズ名をつけるときなどに使用します。文字情報エリアでは、リハーサルレターの生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

マーカー

マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。文字情報エリアでは、これらマーカーの生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

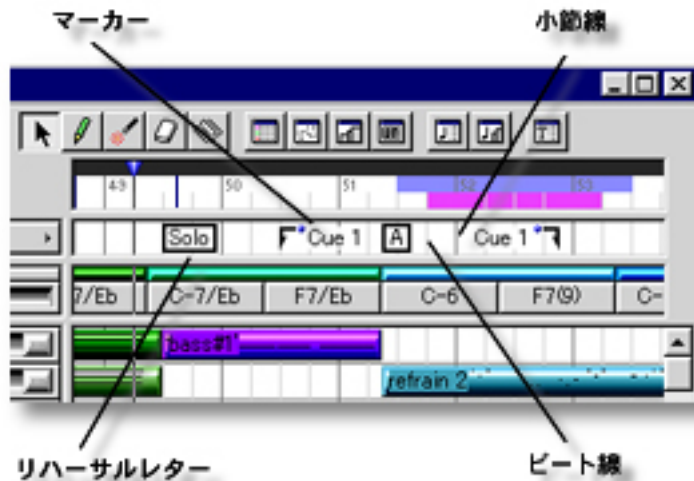
表示の調節

小節線

各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることができます。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることができます。



文字情報の操作

文字情報エリアで扱う文字情報は、リハーサルレターと2種類のマーカーです。

- 選択する
- リハーサルレターを新規作成する
- マーカーを新規作成する
- 文字を編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

文字情報の選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

選択は、文字情報をクリックします。複数の文字情報を選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

文字情報を選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数の文字情報を選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックした文字情報のみに対して働きます。




新規リハーサルレターの作成

リハーサルレターは、" A " や " B " などのセクション名や、" Verse " や " Chorus "、" Head "、" Bridge " などのフレーズ名をつけるなど时使用します。以下のいずれかの方法で作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規リハーサルレターを作成を選択します。
- 編集メニューの新規文字情報を作成...を選択すると、新規文字情報ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

リハーサルレターが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。


 編集メニューの新規文字情報を作成... アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。

新規マーカーの作成

マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。以下のいずれかの方法で作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規マーカー<ここから>作成や新規マーカー<ここまで>作成を選択します
- 編集メニューの**新規文字情報を作成...**を選択すると、**新規文字情報ダイアログボックス**が表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

マーカーが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

 編集メニューの**新規文字情報を作成...** アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。

文字の編集

文字を編集するには、編集したい文字情報をダブルクリックします。エディットボックスが表示されますので、文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。



文字情報の移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

移動したい文字情報をドラッグして希望する位置まで移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい**文字情報を全て選択**してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動:

移動したい**文字情報を選択**し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと10分解値ずつ移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい文字情報を全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で文字情報を移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したい文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を切り取るを選択します。移動先のドキュメントウインドウの文字情報エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。



文字情報の移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿うアイテム**にチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

文字情報の複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

複製したい**文字情報**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した文字情報を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**文字情報**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を複製を選択します。
- **編集メニュー**の**文字情報を複製**を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

複製された文字情報は、元の文字情報に対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

文字情報のコピーと貼り付け

コピーしたい**文字情報**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報をコピーを選択します。
- **編集メニュー**の**文字情報をコピー**を選択します。

複数の文字情報をコピーしたい場合は、コピーしたい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 文字情報エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、文字情報が貼り付けられます。
- **編集メニュー**の**文字情報を貼り付ける**を選択します。適当な位置に、文字情報が貼り付けられます。



文字情報の貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿うアイテム**にチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

文字情報の削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。

削除したい文字情報をクリックします。複数の文字情報を削除したい場合は、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したい[文字情報](#)を選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を消去を選択します。
- [編集メニュー](#)の[文字情報を消去](#)を選択します。


複数の文字情報を削除したい場合は、削除したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

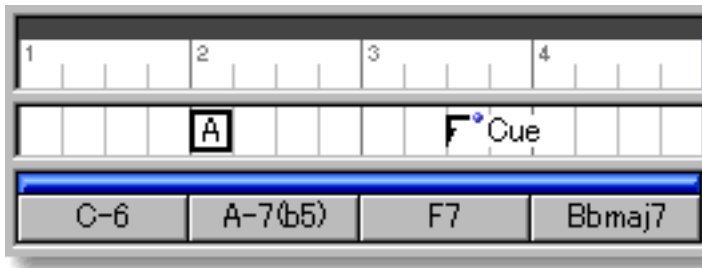
関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節 文字情報エリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、文字情報エリア、コードエリアおよびラインエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、文字情報エリア、コードエリアおよびラインエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。



関連するページ:

[文字情報の操作](#)

説明

トラックは、ラインエリア内の同じ行に割り当てられた、複数の**ラインブロック**を管理します。複数のラインブロックを並べることによってトラックを、すなわち、1つの演奏パートを構成します。CAMPSの各機能は、1つのトラックは1つの楽器として参照します。

トラックエリアでは、各トラックの設定や、トラック単位の編集を行います。また、エリア上部のコードトラックで、コード試聴の設定を行います。

使い方

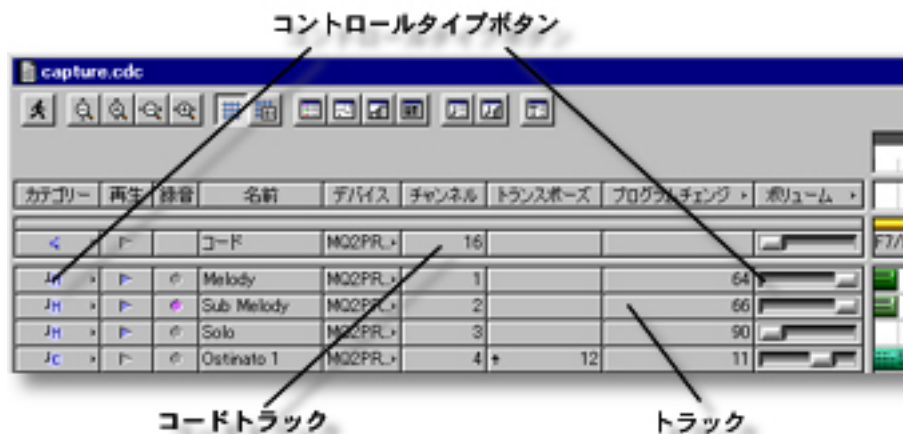
トラックエリアでは、トラック単位の生成や複製、移動、合体、分割などの**編集**を行ったり、**トラック名**や**出力デバイス**、**出力 MIDI チャンネル**、**MIDI コントロール**などの各トラックの情報を表示し、設定します。また、**再生のオン/オフの切り替え**や、**録音トラックの設定**を行います。トラックエリアで行う最も重要なことは、CAMPSの作曲機能などの各機能が参照する、**カテゴリーを設定**することです。カテゴリーは、メロディーやストリングス、ドラムスなどの楽器の種類を設定します。

トラックエリアの上部には、**コードトラック**があります。ここでは、**コードブロック**や**コードコンテナ**を試聴する際の設定を行います。

- **コード試聴の設定**
- **トラックの操作**
- **カテゴリーの割り当て**
- **演奏の制御**
- **録音トラックの設定**
- **トラック名の設定**
- **出力デバイスの割り当て**
- **MIDI チャンネルの割り当て**
- **トランスポーズ**
- **MIDI コントロールの設定**

アイテム

コードトラック
トラック
コントロールタイプボタン



トラックの
アイテム

- カテゴリーボタン
- 再生トラックボタン
- 録音トラックボタン
- トラック名
- デバイスボタン
- チャンネルボタン
- トランスポーズボタン
- コントロールボタン
- コントロールスライダー



コード試聴の設定	コード トラック	コードブロックやコードコンテナを試聴する際の和声や出力デバイスなどの設定を行います。
トラックの操作	トラック	複数のラインブロックを管理し、1つの演奏パートを構成します。CAMPSの各機能は、1つのトラックは1つの楽器として参照します。トラック単位に、生成やコピー、複製、移動、削除などの処理が行えます。
カテゴリの割り当て	カテゴリ ボタン	<p>カテゴリを設定します。カテゴリは、トラックの属性で楽器の種類を示します。MIDI ラインデータの再生には影響しませんが、CAMPSの作曲やハーモナイズなどの各機能は、このカテゴリを参照して機能します。</p> <p>コードトラックの同位置にあるボタンでは、コード試聴時の和声の種類を選択します。</p>
演奏の制御	再生トラック ボタン	再生時に各トラックを演奏するかどうかを設定します。演奏状態になっている場合、ボタンの色は青に、演奏しない状態になっている場合は、灰色に表示されます。
録音トラックの設定	録音トラック ボタン	録音するトラックを指定します。CAMPSでは、一度に録音できるトラックは、1つに限定されています。録音状態になっている場合、ボタンの色はピンクに、録音しない状態になっている場合は、灰色に表示されます。
トラック名の設定	トラック名	トラック名を設定するには、トラック名が表示されている部分をダブルクリックします。
出力デバイスの割り当て	デバイス ボタン	各トラックの出力デバイスを設定します。出力デバイスボタンをクリックして表示されるメニューには、コンピュータにインストールされている出力デバイスの一覧と、”(出力しない)”というアイテムが表示されます。設定したい出力デバイスを選択します。”(出力しない)”を選択した場合は、このトラックは再生時に演奏されません。出力デバイスをOSで指定する場合は、入出力メニューのOS指定の出力先を使うアイテムにチェックを入れます。この場合、出力デバイスボタンをクリックして表示されるメニューのアイテムには、出力先の一覧は表示されずに、”OS指定の出力先”という1つのアイテムになります。
MIDI チャンネルの割り当て	チャンネル ボタン	各トラックの出力 MIDI チャンネルを設定します。
トランスポーズ	トランスポーズ ボタン	再生時に、各トラックのラインデータをトランスポーズさせて演奏することができます。トランスポーズが設定されると、トランスポーズボタンに矢印と数字でトランスポーズ値が示されます。0を設定されている(トランスポーズしない)場合は、何も表示されません。ここで設定されるトランスポーズは一時的なもので、実際のラインデータは変化しません。
MIDI コントロールの設定	コントロールタイプ ボタン	トラックエリアの右側の2つの列は、MIDI コントロールデータの初期値を設定します。左側の列では、数値形式で表示されます。右側の列では、スライダーで示されます。設定する、MIDI コントロールはそれぞれ列のヘッダー部をクリックして表示されるメニューの中から指定します。選択するMIDI コントロールは、双方とも同じものでも、異なるものでも構いません。

コントロール
ボタン

コントロールタイプボタンで、選択されている MIDI コントロールデータの初期値を数値形式で設定します。ここで設定する値は、各トラックのデフォルト値ですが、表示されている値は再生ポインターが示している位置での値になります。例えば、演奏中に、ラインデータによってコントロール値が更新された場合は、値の表示も更新されます。再生ポインターをドキュメントの先頭に戻すと、設定していた値が復帰します。

コントロール
スライダー

コントロールタイプボタンで、選択されている MIDI コントロールデータの初期値をスライダー形式で設定します。ここで設定する値は、各トラックのデフォルト値ですが、表示されている値は再生ポインターが示している位置での値になります。例えば、演奏中に、ラインデータによってコントロール値が更新された場合は、値の表示も更新されます。再生ポインターをドキュメントの先頭に戻すと、設定していた値が復帰します。



コード試聴の設定

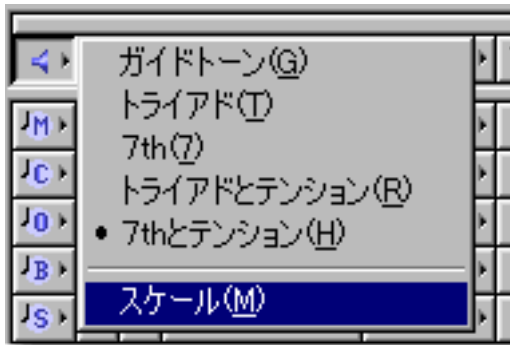
コードトラック

トラックエリア上のコードエリアと同じ列に、トラックの設定があります。ここでは、**コードブロック**や**コードコンテナ**を試聴する際の設定を行います。

和声の設定

カテゴリーボタンに該当する所にある、スピーカーが表示されているボタンをクリックすると、メニューが開きます。ここに表示される、6つの演奏モードから選択します。

ガイドトーン	ガイドトーンの和音で演奏します。
トライアド	Root (ルート)、3rd、5th の和音で演奏します。
7th	Root、3rd、5th、7th の和音で演奏します。
トライアドとテンション	Root、3rd、5th、テンションの和音で演奏します。
7thとテンション	Root、3rd、5th、7th、テンションの和音で演奏します。
スケール	スケール音 をアルペジオでルートから演奏します。



演奏のオン/オフの設定

再生トラックボタンで再生時に、コードを演奏するかどうかを選択します。再生トラックボタンがオンになっている場合は、再生時に演奏されます。オフになっている場合は演奏されません。再生トラックボタンのオンとオフを切り替えるには、ボタンをクリックします。再生トラックボタンがオンになっているとき、ボタンの色は青になります。オフになっている場合は、灰色になります。

! 再生トラックボタンをオンにしても、コードが演奏されない場合は、ボリュームが0になっていないか、出力デバイスが正しく設定されているか等を確認して下さい。

出力デバイスの設定

デバイスボタンをクリックすると開くメニューから出力デバイスを選択します。メニューには、コンピューターにインストールされている出力デバイスの一覧と、” (出力しない) ” というアイテムが表示されます。設定したい出力デバイスを選択します。 ” (出力しない) ” を選択した場合は、コードは再生時に演奏されません。出力デバイスを OS で指定する場合は、入出力メニューの **OS指定の出力先を使う** アイテムにチェックを入れます。この場合、デバイスボタンをクリックして表示されるメニューのアイテムには、出力先の一覧は表示されずに、 ” OS指定の出力先 ” という

1つのアイテムになります。

MIDI チャンネルの設定

チャンネルボタンをクリックすると、エディットボックスが表示されます。指定したいチャンネルを1から16の範囲で指定し、Enterキーを押すなどして確定させます。

トランスポーズの設定

コードをトランスポーズさせて演奏させたい場合に設定します。

トランスポーズボタンをクリックすると、エディットボックスが表示されます。半音階を1として、指定したい値を-72から72の範囲で指定し、Enterキーを押すなどして確定させます。トランスポーズの必要がない場合は、0を指定します。

トランスポーズが設定されると、トランスポーズボタンに矢印と数字でトランスポーズ値が表示されます。0を設定されている(トランスポーズしない)場合は、何も表示されません。

MIDI コントロールの設定

トラックエリアの右側の2つの列は、MIDI コントロールデータの値を設定します。左側の列では、数値形式で設定します。右側の列では、スライダーで設定します。設定する、MIDI コントロールはそれぞれ列のヘッダー部をクリックして表示されるメニューの中から指定します。

選択できる MIDI コントロールは以下の通りです。


姉雌始斯詞始使msb

姉雌始斯詞始使msb

バンクセレクトLSB

ボリューム	トラックの音量を設定します。0から127の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。(コントロールチェンジ#7)
エクスペッション	演奏時の音量の抑揚を調節します。0から127の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。(コントロールチェンジ#11)
パンポット	左右のバランスを設定します。0から127の範囲で設定します。中央に設定する場合は、64に設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。(コントロールチェンジ#10)
モジュレーション	ビブラートなどの音のふるえの強さを調節します。0から127の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。(コントロールチェンジ#1)
リバーブ	リバーブエフェクトのセンドレベルを設定します。0から127の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。(コントロールチェンジ#91)
コーラス	コーラスエフェクトのセンドレベルを設定します。0から127の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。(コントロールチェンジ#93)
ディレイ	ディレイエフェクトのセンドレベルを設定します。0から127の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。(コントロールチェンジ#94)
チャンネルアフタータッチ	鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さを音に反映させます。0から127の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1を設定します。
ピッチベンド	ピッチを変化させます。-8192から8191の範囲で設定します。ピッチベンドさせない場合は、0に設定します。設定自体を消去したい場合は、-8193を設定します。

バンクセレクト	プログラム（音色）セット（バンク）を切り替えます。それぞれ、0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#0,#32）
プログラムチェンジ	プログラム（音色）を設定します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。

 各コントロールデータの値を設定した場合の振る舞いは、出力デバイスによって異なる場合があります。ご使用の MIDI 音源の取扱説明書等を参照して下さい。

・数値表示/設定
ボタンをクリックすると、エディットボックスが表示されます。指定したい値を指定し、Enter キーを押すなどして確定させます。

・スライダー表示/設定
スライダー領域をクリックし、設定したい値までドラッグして設定します。初めて設定する場合は、スライダーにつまみが表示されていません。設定自体を消去したい場合は、スライダーのつまみを左側（スライダー領域を大きくはずれた位置）までドラッグします。



関連するページ：

- [トラックの操作](#)
- [カテゴリーの割り当て](#)
- [演奏の制御](#)
- [録音トラックの設定](#)
- [トラック名の設定](#)
- [出力デバイスの割り当て](#)
- [MIDI チャンネルの割り当て](#)
- [トランスポーズ](#)
- [MIDI コントロールの設定](#)

トラックの操作

トラック

トラックは、複数のラインブロックを管理し、1つの演奏パートを構成します。また、CAMPSの各機能は、1つのトラックは1つの楽器として参照します。原則としてトラックの出力先（出力デバイス、および、MIDIチャンネル）は、互いに独立したものを割り当てます。


- 選択する
- 新規作成する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

トラックの選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

選択は、トラックの名前の部分をクリックします。複数のトラックを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、選択したい先頭のトラックをクリックし、選択したい最後のトラックまでドラッグしていきます。

トラックを選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数のラインブロックを選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックしたトラックのみに対して働きます。



新規トラックの作成


新規に作成したい位置にあるトラックを選択し、以下のいずれかの方法で作成します。

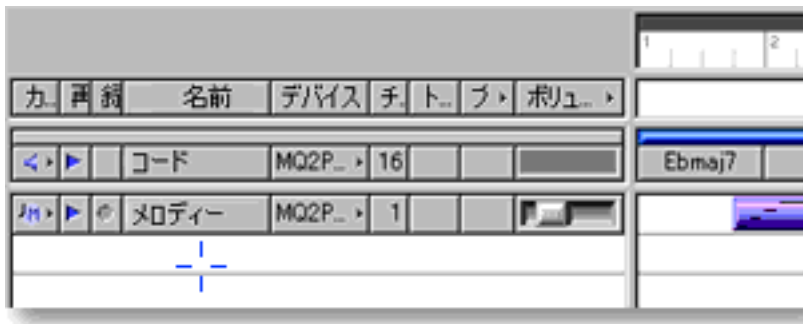
- 選択したトラックを、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規トラックを作成を選択します。
- 編集メニューの新規トラックを作成を選択します。

最下に追加したい場合は、以下のいずれかの方法で作成します。

- トラックエリア下の空白部分を右ボタン・クリックして、新規トラックを作成を選択します。
- トラックを何も選択していない状態で編集メニューの新規トラックを作成を選択します。

新規にトラックが作成されると、名前を入力するエディットボックスが表示されます。トラック名を入力して Enter キーを押すなどします。

 編集メニューの新規トラックを作成アイテムは、トラックエリアがアクティブな状態でないと表示されません。トラックエリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。



トラックの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

移動したいトラックをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のトラックを移動したい場合は、移動したい**トラックを全て選択**してから移動します。

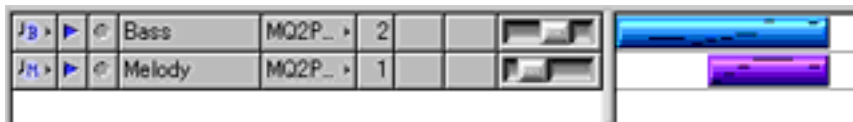
ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でトラックを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したいトラックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、トラックを切り取るを選択します。移動先のドキュメントウインドウのトラックエリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、トラックを貼り付けるを選択します。



トラックを移動した場合は、該当する**ラインブロック**も一緒に移動します。



トラックの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

複製したい**トラックを選択**し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した文字情報を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のトラックを複製したい場合は、複製したいトラックを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**トラックを選択**し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したトラックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、トラックを複製を選択します。

- **編集メニューのトラックを複製**を選択します。

複数のトラックを複製したい場合は、複製したいトラックを全て選択してからコマンドを選択します。複製されたトラックは、それぞれ複製元にトラックの下に作成されます。



トラックを複製した場合は、該当する**ラインブロック**も一緒に複製されます。



トラックのコピーと貼り付け

コピーしたい**トラック**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したトラックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、**トラックをコピー**を選択します。
- **編集メニューのトラックをコピー**を選択します。

複数のトラックをコピーしたい場合は、コピーしたいトラックを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、貼り付けたい位置にあるトラックを選択し、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

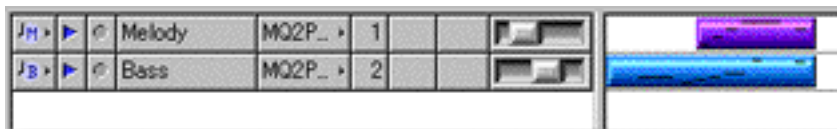
- 貼り付けたい位置にあるトラックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、**トラックを貼り付ける**を選択します。
- **編集メニューのトラックを貼り付ける**を選択します。

最下に貼り付けたい場合は、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- トラックエリア下の空白部分を右ボタン・クリックして、**トラックを貼り付ける**を選択します。
- トラックを何も選択していない状態で**編集メニューのトラックを貼り付ける**を選択します。



トラックのコピーや貼り付けは、該当する**ラインブロック**も一緒に処理されます。



トラックの削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。削除したいトラックをクリックします。

編集メニューからの削除：

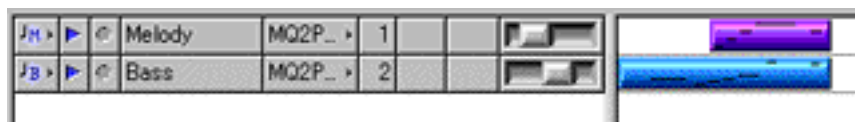
削除したい[トラックを選択](#)し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したトラックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、トラックを消去を選択します。
- [編集メニューのトラックを消去](#)を選択します。

複数のトラックを削除したい場合は、削除したいトラックを全て選択してからコマンドを選択します。



トラックを削除した場合は、該当する[ラインブロック](#)も一緒に削除されます。



関連するページ：

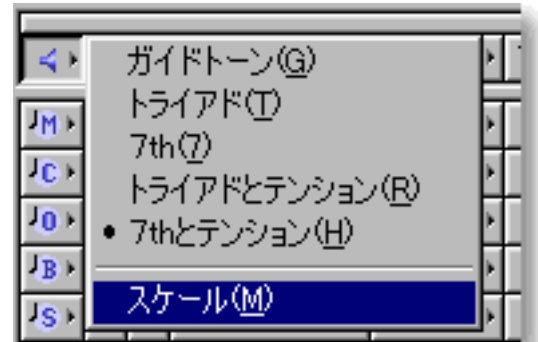
[コード試聴の設定](#)
[カテゴリーの割り当て](#)
[演奏の制御](#)
[録音トラックの設定](#)
[トラック名の設定](#)
[出力デバイスの割り当て](#)
[MIDI チャンネルの割り当て](#)
[トランスポーズ](#)
[MIDI コントロールの設定](#)

カテゴリの
割り当て







カテゴリ

カテゴリは、トラックの属性で楽器の種類を示します。MIDI ラインデータの再生には影響しませんが、CAMPS の作曲やハーモナイズなどの各機能は、このカテゴリを参照して機能します。各機能は、設定されたカテゴリに、ふさわしい結果を生成します。このため、CAMPS の各機能を有効に働かせるために、カテゴリの設定は重要です。

カテゴリを設定するには、各トラックのカテゴリボタンをクリックして開くメニューから選択します。複数のトラックのカテゴリを同時に変更したい場合は、変更したい**トラックを全て選択**してから、そのうちの1つのトラックのカテゴリボタンをクリックします。



カテゴリには、以下の6つの種類があります。

- | | | |
|---|--------|--------------------------|
|  | メロディー | 主旋律に使用します。 |
|  | コンピング | 音数の多い和音の伴奏に使用します。 |
|  | オブリガート | 副旋律に使用します。 |
|  | ベース | ベースに使用します。 |
|  | ストリングス | ストリングスやコード音を奏でる楽器に使用します。 |
|  | ドラムス | ドラムスやパーカッションに使用します。 |

関連するページ：


- [コード試聴の設定](#)
- [トラックの操作](#)
- [演奏の制御](#)
- [録音トラックの設定](#)
- [トラック名の設定](#)
- [出力デバイスの割り当て](#)
- [MIDI チャンネルの割り当て](#)
- [トランスポーズ](#)
- [MIDI コントロールの設定](#)


演奏の制御


再生トラックボタンを設定することによって、再生時に各トラックを演奏するかどうかを設定できます。

再生トラックボタンがオンになっているトラックは、再生時に演奏されます。オフになっているトラックは演奏されません。再生トラックボタンのオンとオフを切り替えるには、ボタンをクリックします。

再生トラックボタンがオンになっているとき、ボタンの色は青になります。オフになっている場合は、灰色になります。

 Ctrl キーを押しながら、再生トラックボタンをクリックすると、クリックしたトラックのみがオンになるソロモードになります。他に再生トラックボタンがオンのトラックがない場合は、全てのトラックがオンになります。Ctrl キーを押しながら、再生トラックボタンを押すことによって、"ソロ"と"全てのトラックを演奏"とを切り替えることができます。

 再生トラックボタンをオンにしても、トラックのラインデータが演奏されない場合は、トラックのボリュームが0になっていないか、出力デバイスが正しく設定されているか、ラインデータの中にボリュームを0にしているイベントがないか等を確認して下さい。

 **ラインブロック**や**コードブロックの再生**をした場合など、再生トラックボタンの設定が自動的に変わる場合があります。



関連するページ：

- [コード試聴の設定](#)
- [トラックの操作](#)
- [カテゴリーの割り当て](#)
- [録音トラックの設定](#)
- [トラック名の設定](#)
- [出力デバイスの割り当て](#)
- [MIDI チャンネルの割り当て](#)
- [トランスポーズ](#)
- [MIDI コントロールの設定](#)

録音トラックの設定

CAMPS では、一度に録音できるトラックは、1つに限定されています。録音トラックボタンは、録音するトラックを指定します。

録音時、録音トラックボタンがオンになっているトラックに記録されます。録音トラックボタンのオンとオフを切り替えるには、ボタンをクリックします。録音トラックボタンをオンにできるトラックは、1つです。1つのトラックの録音トラックボタンがオンの時に、他の録音トラックボタンをオンにした場合、元のトラックの録音トラックボタンはオフになります。録音トラックボタンがオンになっているとき、ボタンの色はピンクになります。オフになっている場合は、灰色になります。

録音トラックを指定し、必要に応じて**パンチイン/アウト範囲を設定**したら、**録音を開始**することができます。外部の MIDI 楽器からの演奏が録音され、**ラインブロック**が作成されるか、**ラインブロックのラインデータ**が更新されます。

録音の入力先や、入力の制限等の設定を行いたい場合は、**MIDI設定ダイアログボックス**の**録音タブ**で行います。MIDI設定ダイアログボックスを開くには、入出力メニューの**MIDI設定...**を選択します。




関連するページ：


- [コード試聴の設定](#)
- [トラックの操作](#)
- [カテゴリーの割り当て](#)
- [演奏の制御](#)
- [トラック名の設定](#)
- [出力デバイスの割り当て](#)
- [MIDI チャンネルの割り当て](#)
- [トランスポーズ](#)
- [MIDI コントロールの設定](#)

トラック名の設定

トラック名を設定するには、トラック名が表示されている部分をダブルクリックします。エディットボックスが表示されますので、トラック名を入力して Enter キーを押すなどして確定します。

 複数のトラックを選択して、そのうちの1つのトラック名をダブルクリックしてトラック名を変更した場合、選択していた全てのトラックの名前が変更した名前に置き換わります。

 トラック名は、標準 MIDI ファイルへの書き込み時に、トラック名として書き込まれます。

 トラック名を設定するエディットボックスが表示されている時に、上下矢印ボタンをクリックすることによって、編集対象トラックを上下に切り替えることができます。

カテゴリー	再生	録音	名前	デバイス
< >	▶		コード	MQ2P... ▶
JM ▶	▶	●	メロディー	MQ2P... ▶
Jc ▶	▶	●	コンピング	MQ2P... ▶
Jo ▶	▶	●	オブリガート	MQ2P... ▶

関連するページ：

[コード試聴の設定](#)
[トラックの操作](#)
[カテゴリーの割り当て](#)
[演奏の制御](#)
[録音トラックの設定](#)
[出力デバイスの割り当て](#)
[MIDI チャンネルの割り当て](#)
[トランスポーズ](#)
[MIDI コントロールの設定](#)


出力デバイスの
割り当て

CAMPS では、複数の出力デバイスを使用して演奏することができます。出力デバイスボタンは、各トラックの出力デバイスを設定します。

出力デバイスを設定するには、各トラックの出力デバイスボタンをクリックして開くメニューから選択します。メニューには、コンピューターにインストールされている出力デバイスの一覧と、" (出力しない) " というアイテムが表示されます。設定したい出力デバイスを選択します。" (出力しない) " を選択した場合、このトラックは再生時に演奏されません。

出力デバイスを OS で指定する場合は、入出力メニューの [OS指定の出力先を使う](#) アイテムにチェックを入れます。この場合、出力デバイスボタンをクリックして表示されるメニューのアイテムには、出力先の一覧は表示されずに、" OS指定の出力先 " という1つのアイテムになります。

複数のトラックの出力デバイスを同時に変更したい場合は、変更したい [トラックを全て選択](#) してから、そのうちの1つのトラックの出力デバイスボタンをクリックします。

 ソフトウェアシンセサイザーなど、出力デバイスによっては、若干の時間的な誤差が生じる場合があります。このため、同一ドキュメント内で複数の出力デバイスを割り当てた場合、トラック間で演奏にずれが生じる場合があります。



関連するページ：

[コード試聴の設定](#)
[トラックの操作](#)
[カテゴリーの割り当て](#)
[演奏の制御](#)
[録音トラックの設定](#)
[トラック名の設定](#)
[MIDI チャンネルの割り当て](#)
[トランスポーズ](#)
[MIDI コントロールの設定](#)

MIDI チャンネルの 割り当て

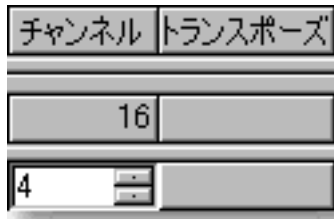
チャンネルボタンは、各トラックの出力 MIDI チャンネルを設定します。

チャンネルボタンをクリックすると、エディットボックスが表示されます。指定したいチャンネルを 1 から 16 の範囲で指定し、Enter キーを押すなどして確定させます。

複数のトラックの出力 MIDI チャンネルを同時に変更したい場合は、変更したい**トラックを全て選択**してから、そのうちの 1 つのトラックのチャンネルボタンをクリックします。



チャンネルを設定するエディットボックスが表示されている時に、上下矢印ボタンをクリックすることによって、編集対象トラックを上下に切り替えることができます。




関連するページ：

- [コード試聴の設定](#)
- [トラックの操作](#)
- [カテゴリーの割り当て](#)
- [演奏の制御](#)
- [録音トラックの設定](#)
- [トラック名の設定](#)
- [出力デバイスの割り当て](#)
- [トランスポート](#)
- [MIDI コントロールの設定](#)

トランスポーズ 再生時に、各トラックのラインデータを**トランスポーズ**させて演奏することができます。ここで設定されるトランスポーズは一時的なもので、実際のラインデータは変化しません。

トランスポーズボタンをクリックすると、エディットボックスが表示されます。半音階を1として、指定したい値を-72から72の範囲で指定し、Enterキーを押すなどして確定させます。トランスポーズの必要がない場合は、0を指定します。トランスポーズが設定されると、トランスポーズボタンに矢印と数字でトランスポーズ値が示されます。0が設定されている（トランスポーズしない）場合は、何も表示されません。

複数のトラックのトランスポーズ値を同時に変更したい場合は、変更したい**トラックを全て選択**してから、そのうちの1つのトラックのトランスポーズボタンをクリックします。

 トランスポーズ値を設定するエディットボックスが表示されている時に、上下矢印ボタンをクリックすることによって、編集対象トラックを上下に切り替えることができます。



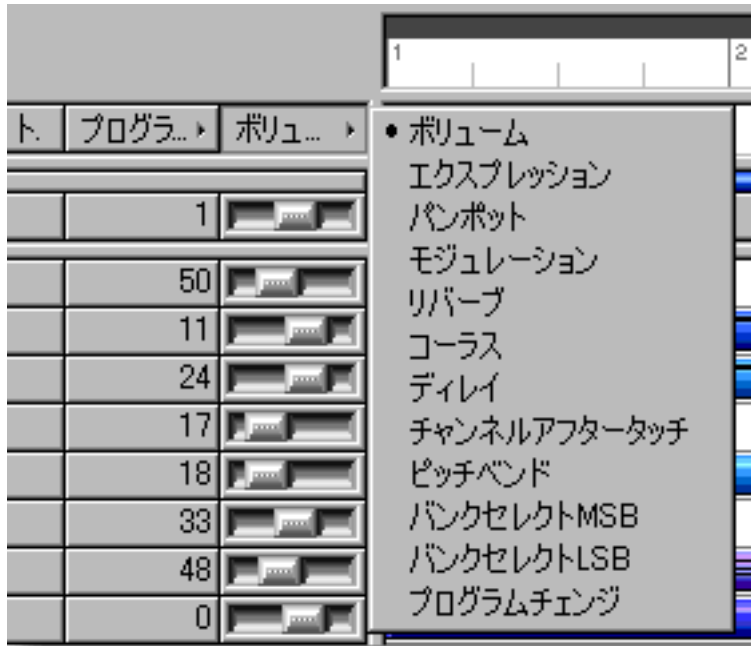
関連するページ：

- [コード試聴の設定](#)
- [トラックの操作](#)
- [カテゴリーの割り当て](#)
- [演奏の制御](#)
- [録音トラックの設定](#)
- [トラック名の設定](#)
- [出力デバイスの割り当て](#)
- [MIDI チャンネルの割り当て](#)
- [MIDI コントロールの設定](#)

MIDI コントロールの設定

トラックエリアの右側の2つの列は、MIDI コントロールデータの初期値を設定します。左側の列では、**数値形式**で表示されます。右側の列では、**スライダー**で示されます。

設定する、MIDI コントロールはそれぞれ列のヘッダー部をクリックして表示されるメニューの中から指定します。選択する MIDI コントロールは、双方とも同じものでも、異なるものでも構いません。



選択できる MIDI コントロールは以下の通りです。

ボリューム	トラックの音量を設定します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#7）
エクスペッション	演奏時の音量の抑揚を調節します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#11）
パンポット	左右のバランスを設定します。0 から 127 の範囲で設定します。中央に設定する場合は、64 に設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#10）
モジュレーション	ビブラートなどの音のふるえの強さを調節します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#1）
リバーブ	リバーブエフェクトのセンドレベルを設定します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#91）
コーラス	コーラスエフェクトのセンドレベルを設定します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#93）

ディレイ	ディレイエフェクトのセンドレベルを設定します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#94）
チャンネルアフタータッチ	鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さを音に反映させます。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。
ピッチバンド	ピッチを変化させます。-8192 から 8191 の範囲で設定します。ピッチバンドさせない場合は、0 に設定します。設定自体を消去したい場合は、-8193 を設定します。
バンクセレクトMSB バンクセレクトLSB	プログラム（音色）セット（バンク）を切り替えます。それぞれ、0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。（コントロールチェンジ#0,#32）
プログラムチェンジ	プログラム（音色）を設定します。0 から 127 の範囲で設定します。設定自体を消去したい場合は、-1 を設定します。


 各コントロールデータの値を設定した場合の振る舞いは、出力デバイスによって異なる場合があります。ご使用の MIDI 音源の取扱説明書等を参照して下さい。

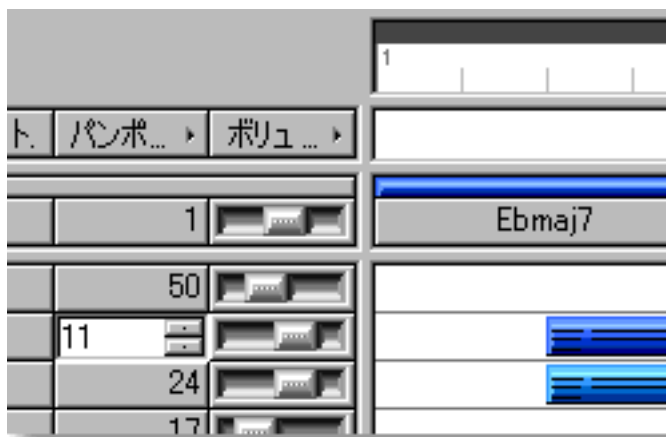
ここで設定する値は、各トラックのディフォルト値ですが、表示されている値は再生ポインターが示している位置での値になります。例えば、演奏中に、ラインデータによってコントロール値が更新された場合は、値の表示も更新されます。再生ポインターをドキュメントの先頭に戻すと、設定していた値が復帰します。

数値表示/設定

ボタンをクリックすると、エディットボックスが表示されます。指定したい値を指定し、Enter キーを押すなどして確定させます。

複数のトラックのコントロール値を同時に変更したい場合は、変更したいトラックを全て選択してから、そのうちの1つのトラックのボタンをクリックします。

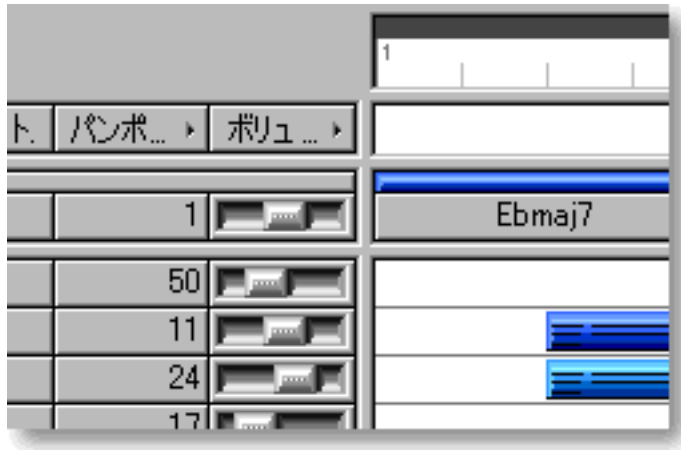
 値を設定するエディットボックスが表示されている時に、上下矢印ボタンをクリックすることによって、編集対象トラックを上下に切り替えることができます。



スライダー表示/設定

スライダー領域をクリックし、設定したい値までドラッグして設定します。初めて設定する場合は、スライダーにつまみが表示されていません。設定自体を消去したい場合は、スライダーのつまみを左側（スライダー領域を大きくはずれた位置）までドラッグします。

複数のトラックのコントロール 複数のトラックのコントロール値を同時に変更したい場合は、変更したいトラックを全て選択してから、そのうちの1つのトラックのスライダーを設定します。



関連するページ：

- [コード試聴の設定](#)
- [トラックの操作](#)
- [カテゴリーの割り当て](#)
- [演奏の制御](#)
- [録音トラックの設定](#)
- [トラック名の設定](#)
- [出力デバイスの割り当て](#)
- [MIDI チャンネルの割り当て](#)
- [トランスポーズ](#)

使い方 ピアノロールエディターは、主にラインブロックの音符イベントをグラフィカルに編集するエディターです。編集は、音符イベント単位に行います。音符イベントのコピーや削除、貼り付けなどの一般的な編集から、ベロシティのグラフィカルな編集、作曲やヴォイシング、クオンタイズなどを行うことができます。
また、歌詞や曲のコードや文字情報も編集することができます。

アイテム ピアノロールエディターには、様々なオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。各エリアの大きさは、エリア間の境界線をドラッグして調節できます。

エディットボタン

ピアノロールエディターの表示および操作以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

小節エリア

小節の区切線を表示します。曲の再生位置を管理する以外に、再生ループおよびパンチイン/アウト録音用の領域を設定できます。

文字情報エリア

ドキュメントのリハーサルレターやマーカーを作成することができます。

コードエリア

コードに関する管理を行います。各コードは、**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられ、複数のコードコンテナをまとめた**コードブロック**に格納されます。各コードコンテナには、CAMPS の機能を用いてコードを割り当てたり、希望するコードを割り当てることができます。

歌詞エリア

ラインブロックの歌詞を作成することができます。

ピアノロールエリア

ラインブロックの音符イベントをグラフィカルに編集したり、音符単位に作曲、ヴォイシング、クオンタイズなどを行うことができます。

ベロシティエリア

ラインブロックの音符イベントのベロシティ（音量）をグラフィカルに編集できます。



開き方

ドキュメントウィンドウ
から開く

イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

編集したいラインブロックを選択し、エディターメニューから
ピアノロールを選びます。

または、**エディットボタン**の中から**ピアノロールエディターボ
タン**をクリックします。

複数のピアノロールエディターを開きたい場合は、編集したい
ラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

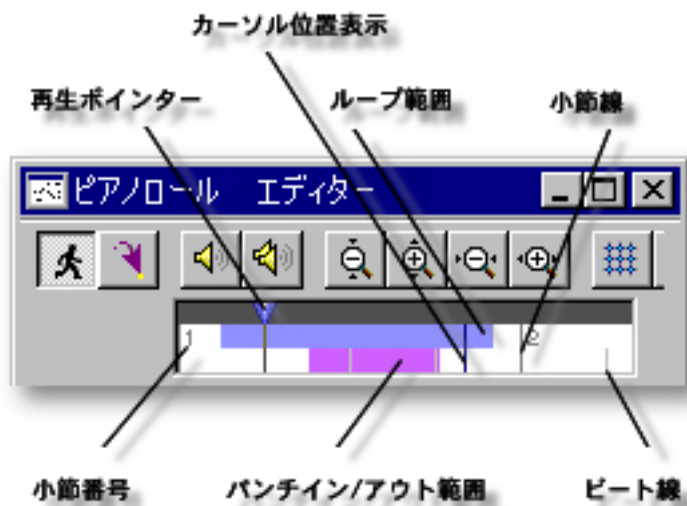
エディターメニューからピアノロールを選びます。

または、各エディターの**エディットボタン**の中から**ピアノロー
ルエディターボタン**をクリックします。

説明 小節エリアでは、曲の小節等の位置情報を表示します。また、曲の再生、録音に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の小節等の時間情報の管理の他に、拍子記号の設定や、曲の再生位置を示す再生ポインターの操作、再生時のループ範囲の設定、録音時のパンチイン/アウト範囲の設定などを行います。

アイテム 再生ポインター
ループ範囲
パンチイン/アウト範囲
小節番号
小節線
ビート線
カーソル位置表示



再生ポインタの移動

再生ポインタ

小節エリア上部の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインタを移動することによって、再生位置を変えることができます。

ループ範囲の設定

ループ範囲

再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。外部同期再生時やステップ録音時など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。

パンチイン/アウト範囲の設定

パンチイン/アウト範囲

録音用のパンチイン/アウト範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。

小節に関する表示

小節番号

曲の開始時を 1 とした小節番号を示します。

小節線

各小節の開始位置を縦の線で示します。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。

カーソル位置表示

小節エリアでは、ピアノロールエディター上のカーソル位置（時間位置）を示す縦線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。）カーソル位置の時間情報は、ピアノロールエディター下のインタラクティブ情報表示エリアの右側に "小節：ビート：分解値" 等の形式でも表示されます。



再生ポインターの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインターを操作します。再生ポインターを移動するには、再生ポインター（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、小節エリア上部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールバーの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインターの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインターは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部をループさせて再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールバーの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。ループ範囲は、小節エリアの中央付近（濃い灰色部分の下付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



ループ範囲を設定したときに、パンチイン/アウト範囲が設定したループ範囲から外れている場合、ループ範囲に収まるように、パンチイン/アウト範囲が自動的に調節されます。



ループ範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

パンチイン/アウト範囲の設定

録音時に、録音する範囲を限定したい場合は、パンチイン/アウト範囲を設定します。パンチイン/アウト範囲を設定して録音した場合、範囲外での演奏は録音されません。

パンチイン/アウト範囲は、小節エリアの下端付近で設定します。パンチインさせたい位置をクリックした状態で、パンチアウトさせたい位置までドラッグします。パンチイン/アウト範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。



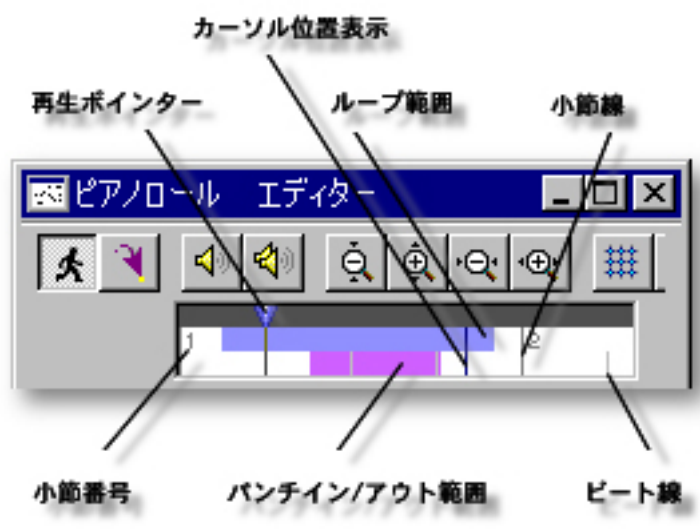
パンチイン/アウト範囲を設定したときに、設定したパンチイン/アウト範囲がループ範囲から外れている場合、パンチイン/アウト範囲がループ範囲に収まるように、ループ範囲が自動的に調節されます。ループ範囲の開始位置をパンチイン/アウト範囲より前に設定することによって、連続キュー形式のパンチイン/アウト録音が可能になります。



パンチイン/アウト範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。


拍子記号の割り当て

曲の途中で拍子記号を変えるには、拍子記号を設定したい小節を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから拍子記号設定...を選択して拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、編集メニューの拍子記号設定...アイテムを選択して開くこともできます。



説明 エディットボタンは、ピアノロールエディターの上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節や再生、グリッドの設定、ツールの選択、エディターの表示などを行います。


使い方 エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックを外します。

- アイテム**
-  自動スクロールON/OFFボタン
 -  表示域を移動ボタン
 -  部分再生ボタン
 -  他トラックと一緒に再生ボタン
 -  縦の縮小ボタン
 -  縦の拡大ボタン
 -  横の縮小ボタン
 -  横の拡大ボタン
 -  グリッド有効/無効ボタン
 -  グリッド設定ボタン
 -  矢印ツールボタン
 -  Iビームツールボタン
 -  ペンツールボタン
 -  魔法の杖ツールボタン
 -  直線ツールボタン
 -  曲線ツールボタン
 -  スタンプツールボタン
 -  消しゴムツールボタン
 -  カッターツールボタン
 -  イベントリストエディターボタン
 -  ピアノロールエディターボタン
 -  コントロール描画エディターボタン
 -  楽譜エディターボタン






表示の調節

 自動スクロールON/OFF
ボタン

ドキュメントの再生等とともに、再生ポインターが移動した場合、小節や文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティの各エリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。

➡ 表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム

 表示域を移動
ボタン

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ピアノロールエディターの表示する領域を小節で指定します。

➡ 表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム

 縦の縮小
ボタン


ピアノロールエリアの縦方向の表示を縮小します。

➡ 表示/ズーム/縦に縮小(Z)サブメニューアイテム

 縦の拡大
ボタン


ピアノロールエリアの縦方向の表示を拡大します。

➡ 表示/ズーム/縦に拡大(M)サブメニューアイテム

 横の縮小
ボタン

小節や文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリアの横方向の表示を縮小します。


➡ 表示/ズーム/横に縮小(O)サブメニューアイテム

 横の拡大
ボタン

小節や文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリアの横方向の表示を拡大します。

➡ 表示/ズーム/横に拡大(I)サブメニューアイテム

試聴

 部分再生
ボタン

選択されている音符の範囲を再生します。コマンドを選択すると、小節エリアのループ範囲とパンチン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されている音符がない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。

➡ 入出力/部分再生(B)メニューアイテム



他トラックと一緒に再生
ボタン

選択されている音符の範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、小節エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されている音符がない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。



入出力/他トラックと一緒に再生(W)メニュー
アイテム

グリッドの設定



グリッド有効/無効
ボタン

文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリア内の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドを有効にする場合は、ボタンをオンにします。



表示/グリッド表示/グリッドに沿う(G)サブメ
ニューアイテム



グリッド設定
ボタン

グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。



表示/グリッド表示/グリッド設定(U)...サブメ
ニューアイテム

ツールの選択



矢印ツール
ボタン

矢印ツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエディター内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。



エディター/ツール/矢印(A)サブメニューアイ
テム



Iビームツール
ボタン

Iビームツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエリアやベロシティエリアで、音符を時間軸の範囲で選択することができます。



エディター/ツール/ビーム(I)サブメニュー
アイテム



ペンツール ボタン

ペンツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエリア内に音符を作成できます。また、ベロシティエリアでベロシティ値を描画形式で設定できます。コードエリアでは、**コードブロック**を作成できます。



コードブロックの作成：デフォルトで設定されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、**新規コード**または**新規コードブロック**ダイアログボックスで設定した値を参照します。また**コードファンクション**は、Diatonicに設定されます。



エディター/ツール/**ペン(P)**サブメニューアイテム



魔法の杖ツール ボタン

魔法の杖ツールを選択します。このツールでは、コードエリアでコードが自動生成されたコードブロックを作成したり、すでにあるコードブロックにコードを割り当てます。また、ピアノロールエリアで指定した音符を自動作曲することが出来ます。



コードの生成：すでにコードコンテナやコードブロックが割り当てられている場合、現在各コードコンテナに設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、選択されているコードコンテナに対応するラインデータと調和するコード(進行)を自動生成し、割り当てます。コードコンテナやコードブロックが割り当てられていない場合、該当部分のラインデータと調和するコード(進行)を自動検出生成し、割り当てます。使用されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、**新規コード**または**新規コードブロック**ダイアログボックスで設定した値を参照します。また使用される**コードファンクション**は、Diatonicとなります。



音符データの再作曲：割り当てられているコード(進行)を考慮しながら、指定した音符データを自動分析し、類似した音符データを再作曲します。



エディター/ツール/**魔法の杖(M)**サブメニューアイテム

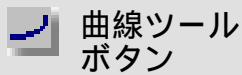


直線ツール ボタン

直線ツールを選択します。このツールでは、ベロシティエリア内でベロシティ値を直線に沿う形で設定することが出来ます。



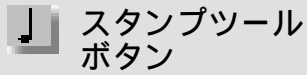
エディター/ツール/**直線(L)**サブメニューアイテム



曲線ツール
ボタン

曲線ツールを選択します。このツールでは、ベロシティエリア内でベロシティ値を曲線に沿う形で設定することができます。

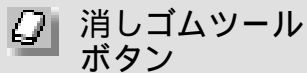
⇒ エディター/ツール/曲線(C)サブメニューアイテム



スタンプツール
ボタン

スタンプツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエリアで、クリックすることによって音符を生成することができます。生成する音符の長さは、音符ツールバーで設定します。

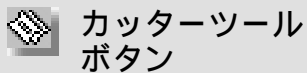
⇒ エディター/ツール/スタンプ(S)サブメニューアイテム



消しゴムツール
ボタン

消しゴムツールを選択します。このツールでは、コードブロックや音符イベントなどのオブジェクトを削除することができます。

⇒ エディター/ツール/消しゴム(E)サブメニューアイテム

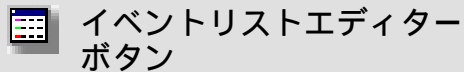


カッターツール
ボタン

カッターツールを選択します。このツールでは、コードブロックを任意の場所で分割します。

⇒ エディター/ツール/カッター(B)サブメニューアイテム

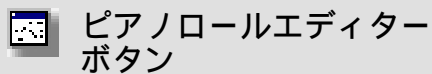
エディターの表示



イベントリストエディター
ボタン

イベントリストエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。

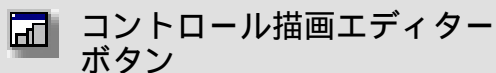
⇒ エディター/イベントリスト(E)メニューアイテム



ピアノロールエディター
ボタン

ピアノロールエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。


⇒ エディター/ピアノロール(P)メニューアイテム



コントロール描画エディター
ボタン

コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。

⇒ エディター/コントロール描画(C)メニューアイテム

 楽譜エディター
ボタン

楽譜エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。

 エディター/楽譜(N)メニューアイテム



説明

コードエリアでは、コードに関する管理を行います。各コードは、**コードコンテナ** (入れ物) に割り当てられ、複数のコードコンテナをまとめた**コードブロック**に格納されます。各コードコンテナには、CAMPS の機能を用いてコードを割り当てたり、希望するコードを割り当てることができます。これらのコードは、自動作曲等の CAMPS 作曲機能によって使用されます。



ピアノロールエディター内にあるコードブロックやコードコンテナを変更すると、ドキュメントウィンドウの該当するコードブロックやコードコンテナも変更されます。

使い方

コードエリアでは、作成や、サイズの変更、複製、移動、削除等の**コードコンテナの編集**や**コードブロックの編集**を行います。コードは、**コード名**の他に、**ローマ数値表記**や**スケール名**で表示させることができます。

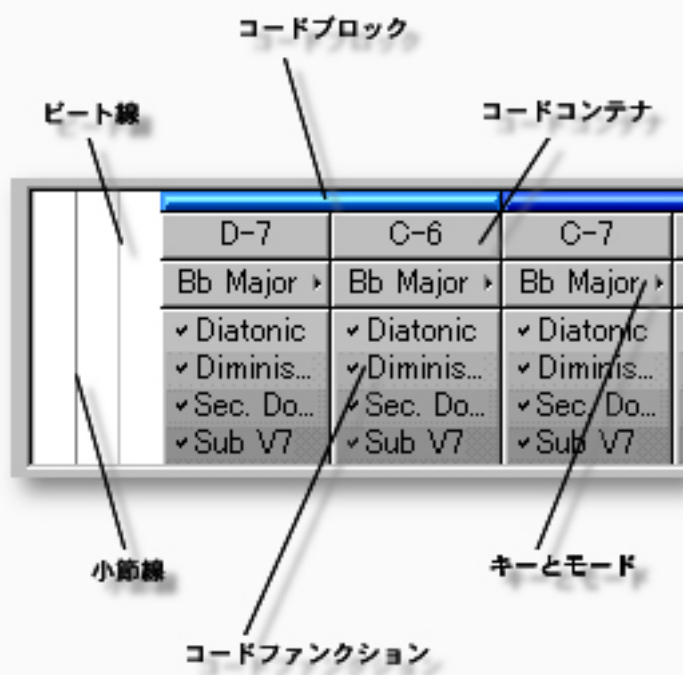
それぞれのコードコンテナには、コードの割り当て以外に、**キーとモード**、**コードファンクション**などが、設定できます。これらの設定は、曲を希望する調性に仕上げるために使用されます。作成したコード進行は、**様々な形式の和声**で再生させることが可能です。また、コード進行とラインデータの調和具合を検証するために、他のトラックと一緒に**試聴**することもできます。

コードを割り当てるために、**自動ハーモナイズ**や**コード進行生成**、**MIDI 楽器からの検出**など様々な機能が、**コードメニュー**にあります。

- **コードブロックの操作**
- **コードコンテナの操作**
- **キーとモードの割り当て**
- **コードファンクションの割り当て**
- **表示の調節**

アイテム

コードブロック
コードコンテナ
キーとモードボタン
コードファンクションチェックリスト
小節線
ビート線



コードブロックの
操作

コードブロック

コードエリアにおいて、各コードは**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、コードブロックとしてまとめられて管理されます。コードブロックを選択するなどの操作をするには、選択バー（コードブロック上部の細い領域）を使用します。

例えば、イントロやブリッジなどのセクション単位にコードブロックを割り当てることによって、曲のアレンジを容易にします。CAMPSのコード進行生成機能などによって割り当てられるコードは、コードブロックのなかでスムーズなつながりを維持するコード進行が選択されます。

コードコンテナの
操作

コードコンテナ

コードエリアにおいて、各コードは**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、**コードブロック**としてまとめられて管理されます。


各コードコンテナには、コードや**キー**、**モード**、**コードファンクション**などが設定されます。割り当てられたコード進行などは、ラインデータの作曲やヴォイシング時などに参照されます。

コードコンテナの表示には、5つの表示モードがあります。

- **ローマ数値表記**
- **コード名**
- **スケール名**
- **スケールスペリング**
- **キーとモード**

表示を切り替えるには、表示メニューの**コード表示サブメニュー**の中から選択します。



 表示が入りきらない場合は、Bb... のように ” ... ” が表示されます。**横方向の縮尺を変える**か、ドキュメントウィンドウ左下のインタラクティブ情報を参照して下さい。

キーとモードの
割り当てキーとモード
ボタン

コードコンテナの**キーとモード**を設定します。現在、設定されているキーとモードが表示されます。ボタンをクリックすると、モードの一覧がポップアップメニューに表示されます。モードを選ぶと、キーを含めた一覧が表示されますので、希望するキーとモードを選択して下さい。ここで設定されているキーとモードは、CAMPSのコード進行生成などの機能によって参照されます。

コードファンクションの設定

コードファンクション チェックリスト

コードコンテナの**コードファンクション**を選択します。選択されているコードファンクションには、チェックが表示されています。使用したいコードファンクションをクリックしてチェックを入れます。選択できるコードファンクションは、キーとモードボタンの割り当てによって変わります。ここで設定されているコードファンクションは、CAMPS のコード進行生成などの機能によって参照されます。

試聴

コードトラック

コードを試聴する際の和声の選択や、ボリューム等の設定は、**ドキュメントウィンドウ**のコードトラックで行います。

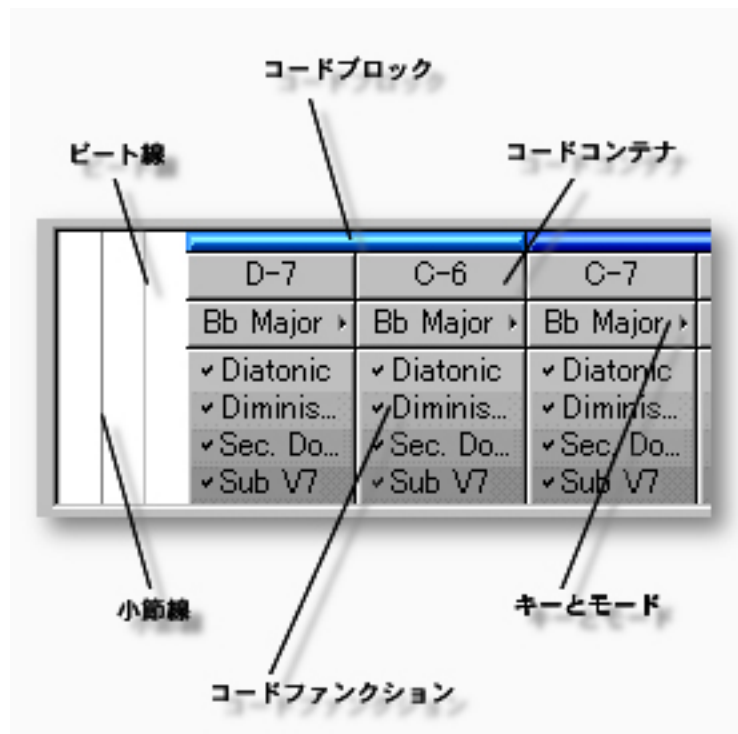
表示の調節

小節線

各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は**切り替える**ことが出来ます。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は**切り替える**ことが出来ます。



コードブロックの操作

コードブロック

コードエリアにおいて、各コードは**コードコンテナ**（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、コードブロックとしてまとめられて管理されます。同一のコードブロック内のコードは、お互いに関連しあいます。例えば、コード進行生成時では、それぞれのコードがお互いにスムーズなつながりを維持するコードを選択するようになります。

- 選択する
- 新規作成する
- コードを割り当てて新規作成する
- コードを割り当てる
- 試聴する
- 移動する
- 分割する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- エイリアスを作成する
- 削除する
- 表示色を変更する

注意：

コードブロックに関する操作を行う場合、コードコンテナが選択され、反転している状態では使用できないコマンドもあります。この場合、コードブロックの選択バー（コードブロックの上部）をクリックして、コードコンテナの選択を解除して下さい。

コードブロックの選択

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

選択は、コードブロック上部の**選択バー**をクリックします。複数のコードブロックを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、コードエリア上の空いている場所からドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

コードブロックを選択すると、**コードメニュー**の**ハーモナイズ...** や **MIDI入力から検出...** アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、エイリアスの作成、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

選択したコードブロックを右ボタン・クリックをすると、該当するコードブロックに対するコマンドの一覧が表示されます。




! 複数のコードブロックを選択した状態でも、**魔法の杖ツール**を用いた**簡易コード割り当て**処理や、**消しゴムツール**を用いて**クリックする削除**処理に関しては、クリックしたコードブロックのみに対して働きます。


新規コードブロックの作成

ペンツールを用いた作成：

エディットボタンの中からペンツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/ペンアイテムを選択します。

コードエリア内で、コードブロックを作成したい範囲をクリックし、ドラッグすると、コードブロックが作成されます。各コードコンテナの長さやキー、モードなどは、あとでいつでも変更できます。

 デフォルトで設定されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、新規コードまたは新規コードブロックダイアログボックスで設定した値を参照します。またコードファンクションは、Diatonic に設定されます。

 ペンツールを用いたコードブロックの作成処理には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定... アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。




ダイアログボックスを用いた作成：

以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- コードエリア上の空いている場所を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規コードブロックを作成... を選択します。
- コードブロックが何も選択されていない状態で編集メニューの**新規コードブロックを作成...**を選択します。

コマンドを選択すると、**新規コードブロック作成ダイアログボックス**が開きます。

このダイアログボックスでは、新規に作成されるコードブロックにコード進行を生成して割り当てるかどうかや、作成するコードコンテナの長さ、数、キーやモードを設定し、新規にコードブロックを作成します。ここで設定した内容は、次の新規コードブロック作成時にデフォルト値として使用されます。


 編集メニューの**新規コードブロックを作成...**アイテムは、コードブロックが選択されている状態では表示されません。選択を解除するには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。




コードを割り当てた新規コードブロックの作成

魔法の杖ツールを用いた作成：

エディットボタンの中から魔法の杖ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/魔法の杖アイテムを選択します。コードエリア内で、コードブロックを作成したい範囲をクリックし、ドラッグします。各コードコンテナに割り当てられたコードや長さ、キー、モードなどは、あとでいつでも変更できます。

 魔法の杖ツールを用いてコードブロックを作成した場合に限り、作成したコードブロックと同じ範囲にあるラインデータと調和するコード進行を割り当てます（ドラムストラック以外）。使用されるキーとモードおよび1小節に割り当てられるコード数は、直前に、新規コードまたは新規コードブロックダイアログボックスで設定した値を参照します。また使用されるコードファンクションは、Diatonic となります。

 魔法の杖ツールを用いたコードブロックの作成処理には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックマークを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。




ダイアログボックスを用いた作成：

以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- コードエリア上の空いている場所を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規コードブロックを作成...を選択します。
- コードブロックが何も選択されていない状態で編集メニューの新規コードブロックを作成...を選択します。

コマンドを選択すると、新規コードブロック作成ダイアログボックスが開きます。


このダイアログボックスでは、新規に作成されるコードブロックにコード進行を生成して割り当てるかどうかや、作成するコードコンテナの長さ、数、キーやモードを設定し、新規にコードブロックを作成します。ここで設定した内容は、次の新規コードブロック作成時にデフォルト値として使用されます。

 編集メニューの新規コードブロックを作成...アイテムは、コードブロックが選択されている状態では表示されません。選択を解除するには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。

コードブロックへのコード割り当て

魔法の杖ツールを用いた割り当て：

エディットボタンの中から魔法の杖ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/魔法の杖アイテムを選択します。コードブロック上部の選択バーをクリックすると、現在各コードコンテナに設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、コードが割り当てられます。

 魔法の杖ツールを用いた簡易コード割り当ては、コードを割り当てるコードブロックと同じ範囲にあるラインデータと調和するコード進行を割り当てます（ドラムストラック以外）。



コードメニューの機能を用いた割り当て：

コードを割り当てたいコードブロックを選択し、以下のいずれかの方法でコマンドを選択します。

- コードメニューの各アイテムを選択します。
- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューの各アイテムを選択します。

複数のコードブロックにコードを割り当てたい場合は、複製したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

生成(G)...

コード進行生成ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コード (進行) を生成し、割り当てます。

自動生成(E)


コード (進行) を自動生成し、割り当てます。

ハーモナイズ(H)...

ハーモナイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ラインデータ (単音や和音を含む) と調和するキーとモードおよびコード (進行) を検出生成し、割り当てることができます。

自動ハーモナイズ(Z)

ラインデータと調和するキーとモードおよびコード (進行) を自動検出生成し、割り当てます。

 ドラムストラックでこのコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)

ラインデータと調和するコード(進行)を、現在設定されているキーとモードの中から自動生成し、割り当てます。



ドラムトラックでこのコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

MIDI入力から検出(D)...

コード検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、外部のMIDI楽器から入力された音符を元にコード名を検出し、割り当てます。

組み立て(C)...

コード組み立てダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コードの構成要素を設定してコード名を組み立て、割り当てます。

コードブロックの試聴

試聴したい**コードブロック**を選択し、コードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからコードブロックを再生を選択します。

コマンドを選択すると、選択したコードブロックの再生が開始されます。コードブロックの再生を行うと、**ループ範囲**がコードブロックの範囲に設定され、**再生ツールバー**の**停止ボタン**をクリックするか、入出力メニューの**停止**アイテムを選択するなどして再生を停止するまで繰り返し再生を続けます。複数のコードブロックを選択した状態で、コードブロックを再生した場合、これらのコードブロックを全て包含した範囲が再生されます。コードブロックを**再生トラックボタン**がアクティブなトラックと一緒に再生したい場合は、コンテキストメニューからラインデータと一緒に再生を選択します。



コードブロックを再生を選択して、コードブロックのみを再生した場合、**コードトラック**の再生トラックボタンがオンに設定され、全てのトラックの再生トラックボタンがオフに設定されます。また、ラインデータと一緒に再生を選択した時に、**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが存在しない場合は、全てのトラックの再生トラックボタンがオンに設定され、一緒に再生されます。

コードブロックの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

移動したい**コードブロック**を選択し、コードブロック上部の選択バーをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のコードブロックを移動したい場合は、移動したいコードブロックを全て選択してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**コードブロック**を選択し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1分解値ずつ移動します。Ctrlキーを押しながら左右の矢印キーを押すと10分解値ずつ移動します。複数のコードブロックを移動したい場合は、移動したいコードブロックを全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でコードブロックを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

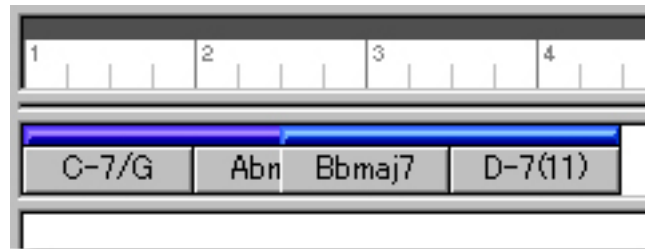
例えば、移動したいコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを切り取るを選択します。移動先のドキュメントウインドウか、ピアノロールエディターのコードエリア上の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを貼り付けるを選択します。



コードブロックの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。



コードブロックを移動した結果、コードブロックが重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして各所機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。



コードブロックの分割

コードブロックは、コードコンテナ単位に分割することができます。エディットボタンの中からカッターツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/カッターアイテムを選択します。

分割したいコードブロック上部の選択バーをクリックし、分割したい位置でマウスを放します。

分割したコードブロックに、エイリアスの関係があるコードブロックが存在した場合、それらのコードブロックも同様に分割されます。

コードブロックの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

複製したいコードブロックを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のコードブロックを複製したい場合は、複製したいコードブロックを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを複製を選択します。
- **編集メニューのコードブロックを複製**を選択します。

複数のコードブロックを複製したい場合は、複製したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたコードブロックは、元のコードブロックに対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

コードブロックのコピーと貼り付け

コピーしたい**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックをコピーを選択します。
- **編集メニューのコードブロックをコピー**を選択します。

複数のコードブロックをコピーしたい場合は、コピーしたいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- コードエリア上の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、コードブロックが貼り付けられます。
- 編集メニューの**コードブロックを貼り付ける**を選択します。適切な位置に、コードブロックが貼り付けられます。



コードブロックの貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテム**にチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューの**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

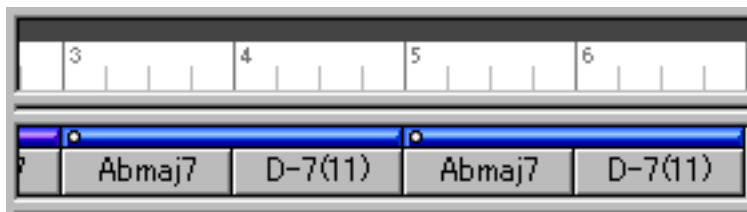
コードブロックのエイリアスの作成



1つのコードブロックに対して複数の実体を持たすことができます。このような関係を CAMPS では、エイリアスと呼びます。エイリアスの関係を持つコードブロック同士は常に同じ状態になります。例えば、1つのコードブロックに割り当てたコードを変更した場合、このコードブロックとエイリアスの関係にある全てのコードブロックのコードが同様に変更されます。エイリアスを持っているコードブロックには、上部選択バーの左側に丸印が表示されます。

エイリアスを作成したい**コードブロック**を選択します。選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックのエイリアスを作成を選択します。

逆に、エイリアスを解除したい場合は、エイリアスを解除したい**コードブロック**を選択します。コードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックのエイリアスを解除を選択します。複数のコードブロックのエイリアスを解除したい場合は、解除したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。



コードブロックの削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。

削除したいコードブロック上部の選択バーをクリックします。複数のコードブロックを削除したい場合は、コードエリア上の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。

編集メニューからの削除：

削除したいコードブロックを選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードブロックを消去を選択します。
- [編集メニュー](#)のコードブロックを消去を選択します。

複数のコードブロックを削除したい場合は、削除したいコードブロックを全て選択してからコマンドを選択します。



コードブロックの表示色の変更

表示色を変更したいコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューの色サブメニューから指定します。複数のコードブロックの表示色を変更したい場合は、表示色を変更したいコードブロックを全て選択してから色を指定します。

関連するページ：

[コードコンテナの操作](#)
[キーとモードの割り当て](#)
[コードファンクションの割り当て](#)
[表示の調節](#)

コードコンテナの操作

コードエリアにおいて、各コードはコードコンテナ（入れ物）に割り当てられます。複数のコードコンテナは、**コードブロック**としてまとめられて管理されます。コードコンテナを操作するためには、**コードブロック**が必要です。

- [選択する](#)
- [新規作成する](#)
- [コードを割り当てる](#)
- [テンションを変更する](#)
- [インバージョンを変更する](#)
- [試聴する](#)
- [移動する](#)
- [長さを変更する](#)
- [複製する](#)
- [コピーと貼り付け](#)
- [削除する](#)

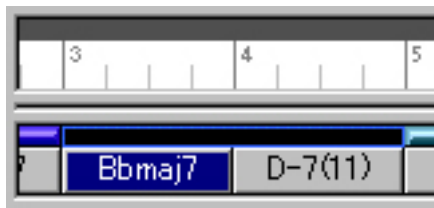
コードコンテナの選択


エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。


選択は、コードコンテナをクリックします。複数のコードコンテナを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。

コードコンテナを選択すると、**コードメニュー**の**ハーモナイズ...** や **MIDI入力から検出...** アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、エイリアスの作成、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

選択したコードコンテナを右ボタン・クリックをすると、該当するコードブロックに対するコマンドの一覧が表示されます。



 複数のコードコンテナを選択した状態でも、**魔法の杖ツール**を用いた**簡易コード割り当て**処理や、**消しゴムツール**を用いて**クリックする削除**処理に関しては、クリックしたコードコンテナのみに対して働きます。

 コードブロックが重なっていてコードコンテナが選択できない場合、コードブロック上部の**選択バー**を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、**前面へ**、または、**背面へ**を選択し、重複したコードブロックの前後関係を変えます。


新規コードコンテナの作成

作成したい場所にある**コードコンテナを選択**し、以下のいずれかの方法で、ダイアログボックスを開きます。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、**新規コードを作成...**を選択します。
- **編集メニューの新規コードを作成...**を選択します。

コードブロックの最後にコードコンテナを作成したい場合は、コードコンテナの選択を全て解除し、**コードブロックを選択**し、編集メニューの**新規コードを作成...**を選択します。この場合、コンテキストメニューからコマンドを選択することはできません。

コマンドを選択すると、**新規コード作成ダイアログボックス**が開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成されるコードコンテナにコード進行を生成して割り当てるかどうかや、作成するコードコンテナの長さ、数、キーやモードを設定し、新規にコードコンテナを作成します。ここで設定した内容は、次回の新規コードブロック作成時にデフォルト値として使用されます。複数のコードコンテナを選択している場合は、それぞれのコードコンテナの位置にコードが作成されます。

 コードコンテナを新規に作成した場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして各所機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の**選択バー**を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、**前面へ**、または**背面へ**を選択します。


コードコンテナへのコード割り当て

魔法の杖ツールを用いた割り当て：

エディットボタンの中から**魔法の杖ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/魔法の杖アイテム**を選択します。

コードコンテナをクリックすると、現在コードコンテナに設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、コードが割り当てられます。



 魔法の杖ツールを用いた簡易コード割り当てでは、コードを割り当てるコードコンテナと同じ範囲のラインデータと調和するコード進行を割り当てます（**ドラムストラック**以外）。

代替コードの割り当て割り当て：

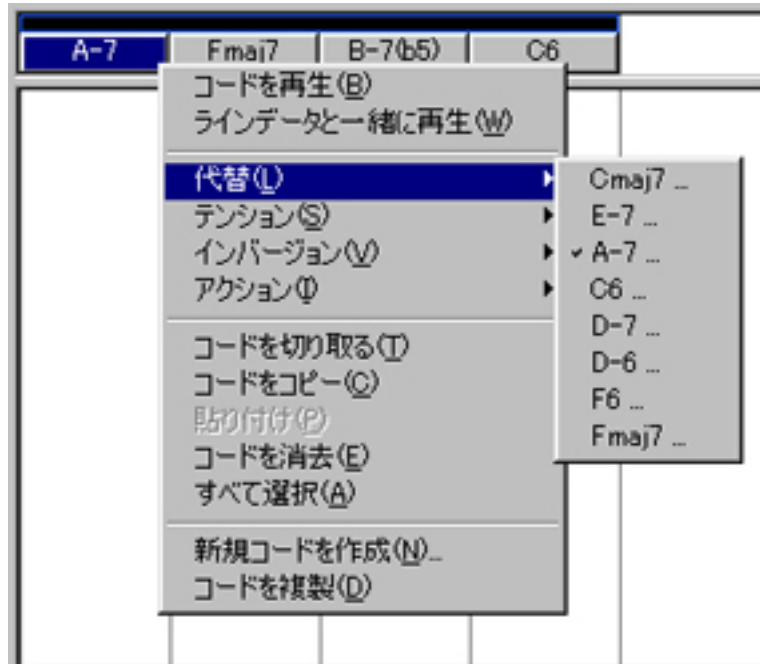
現在、割り当てられているコードの他に、隣接するコードとスムーズなつながりを維持するコード進行を検索します。

コードを替えたいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューの**代替**を選ぶと、代替コードの一覧が表示されます。選択すると、コードコンテナに代替コードが割り当てられます。複数のコードコンテナを替えたい場合は、替えたい**コードコンテナを全て選択**してからコンテキストメニューを開

きます。

代替コードの候補が多い場合は、代替コードの一部がメニューアイテムに表示され、先頭に他の候補...というアイテムが表示されます。このアイテムを選択すると、**コード進行生成ダイアログボックス**が開きます。このダイアログボックスでは、全ての代替コードを表示します。

! 代替コードは、ラインデータを参照せずに、隣接するコードのみを参照します。ラインデータに調和するコード進行を得るには、**ハーモナイズダイアログボックス**などを使用します。



コードメニューの機能を用いた割り当て：

コードを割り当てたい**コードコンテナ**を選択し、以下のいずれかの方法でコマンドを選択します。

- **コードメニュー**の各アイテムを選択します。
- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、各アイテムを選択します。

生成(G)...

コード進行生成ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コード(進行)を生成し、割り当てます。

自動生成(E)

コード(進行)を自動生成し、割り当てます。

ハーモナイズ(H)...

ハーモナイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ラインデータ(単音や和音を含む)と調和するキーとモードおよびコード(進行)を検出生成し、割り当てることができます。

自動ハーモナイズ(Z)

ラインデータと調和するキーとモードおよびコード(進行)を自動検出生成し、割り当てます。

! **ドラムストラック**でこのコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)

選択されたラインデータと調和するコード(進行)を、現在設定されているキーとモードの中から自動生成し、割り当てます。

! ドラムストラックでこのコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

MIDI入力から検出(D)...

コード検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、外部のMIDI楽器から入力された音符を元にコード名を検出し、割り当てます。

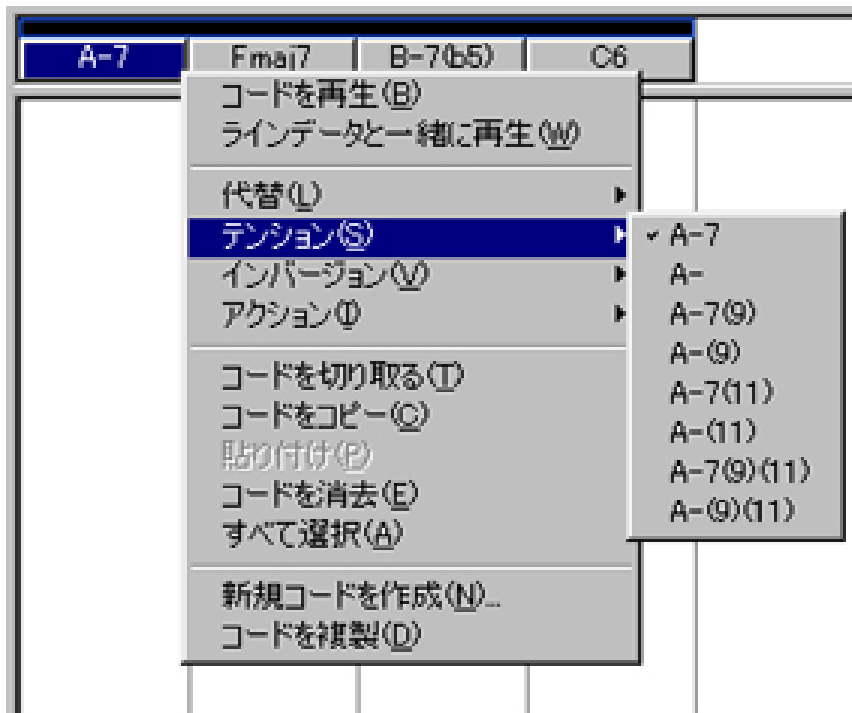
組み立て(C)...

コード組み立てダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コードの構成要素を設定してコード名を組み立て、割り当てます。

コードコンテナのテンションの変更

現在、割り当てられているコードのテンションを変えたい場合は、変えたいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのテンションを選ぶと、テンションを変化させたコード名の一覧が表示されます。選択すると、コードコンテナに選んだコードが割り当てられます。

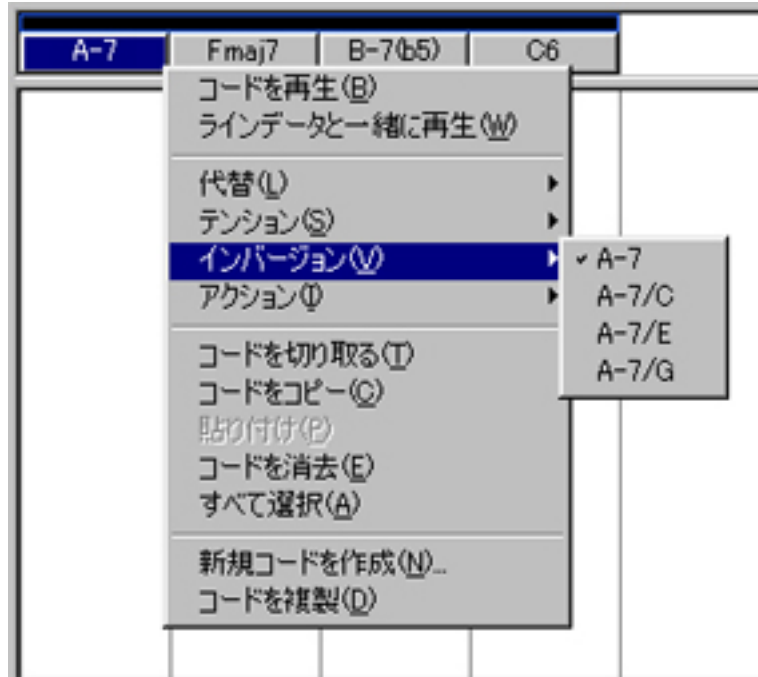
! 複数のコードコンテナを選択している場合、右ボタン・クリックしたコードに対するテンションの一覧が表示されます。この場合、選択している全てのコードコンテナに選んだコードが割り当てられてしまいます。



コードコンテナのインバージョンの変更

現在、割り当てられているコードの**インバージョン**を変えたい場合は、変えたいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューの**インバージョン**を選ぶと、インバージョンを変化させたコード名の一覧が表示されます。選択すると、コードコンテナに選んだコードが割り当てられます。

! 複数のコードコンテナを選択している場合、右ボタン・クリックしたコードに対するインバージョンの一覧が表示されます。この場合、選択している全てのコードコンテナに選んだコードが割り当てられてしまいます。




コードコンテナの試聴

試聴したいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからコードを再生を選択すると、選択したコードコンテナの再生が開始されます。コードコンテナの再生を行うと、**ループ範囲**がコードコンテナの範囲に設定され、**再生ツールバー**の**停止ボタン**をクリックするか、入出力メニューの**停止**アイテムを選択するなどして再生を停止するまで繰り返し再生を続けます。複数のコードコンテナを選択した状態で、コードコンテナを再生した場合、これらのコードコンテナを全て包含した範囲が再生されます。コードコンテナをラインデータと一緒に再生したい場合は、コンテキストメニューからラインデータと一緒に再生を選択します。

コードコンテナの移動


ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したいコードコンテナをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のコードコンテナを移動したい場合は、移動したい**コードコンテナを全て選択**してから移動します。

 移動先は、他のコードブロックにも指定できます。コードコンテナを移動した結果、移動元のコードブロックからコードコンテナがなくなってしまう場合は、移動元のコードブロックが消去されます。

ドキュメント間での移動について：


ドキュメント間でコードコンテナを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。例えば、移動したいコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを切り取るを選択します。移動先のドキュメントウィンドウの貼り付けたい位置にあるコードコンテナを、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを貼り付けるを選択します。

 コードコンテナを貼り付けた場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして各所機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。

コードコンテナの長さの変更


矢印ツールを用いた変更：

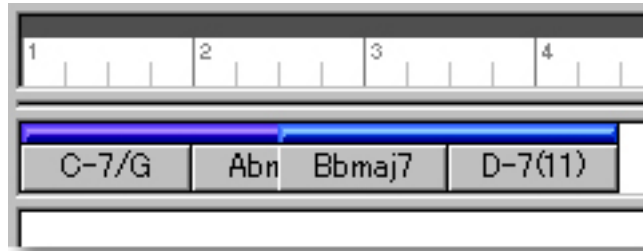
エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。長さを変更したいコードコンテナの右端にカーソルを移動すると、カーソルの形状が左右矢印に変化します。その状態でクリックし、希望する長さまでドラッグします。複数のコードコンテナの長さを変えたい場合は、長さを変えたい**コードコンテナを全て選択**してから、いずれかのコードコンテナの長さを変えます。他のコードコンテナの長さも同様に増減します。

 コードコンテナの長さの変更処理には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる調節：

長さを変更したい**コードコンテナを選択**し、コンピューターキーボードの Shift キーを押しながら左右の矢印キーを押して変更します。キーを押すたびに、1 分解値ずつ増減します。Shift キーと Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ増減します。複数のコードコンテナの長さを変更したい場合は、変更したいコードコンテナを全て選択してから変更します。

 コードコンテナを長さを変更した場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが変更した長さ分ずれます。結果として、コードブロックの長さも変化します。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして各所機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。



コードコンテナの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

複製したいコードコンテナを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードコンテナを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したコードコンテナを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のコードコンテナを複製したい場合は、複製したいコードコンテナを全て選択してから移動します。


編集メニューからの複製：

複製したいコードコンテナを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを複製を選択します。
- 編集メニューのコードを複製を選択します。

複数のコードコンテナを複製したい場合は、複製したいコードコンテナを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたコードコンテナは、元のコードコンテナの後ろに作成されますので、希望する位置に移動して下さい。

 コードコンテナを複製した場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして各所機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。

コードコンテナのコピーと貼り付け

コピーしたい**コードコンテナ**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードをコピーを選択します。
- **編集メニューのコードをコピー**を選択します。


複数のコードをコピーしたい場合は、コピーしたいコードコンテナを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、貼り付けたい位置にあるコードコンテナを選択し、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 貼り付けたい位置にあるコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを貼り付けるを選択します。
- **編集メニューのコードを貼り付ける**を選択します。

コードブロックの最後にコードを追加したい場合は、コードコンテナの選択を解除し、**コードブロック**を選択し、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 選択したコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを貼り付けるを選択します。
- **編集メニューのコードを貼り付ける**を選択します。

 コードコンテナを貼り付けた場合、同じコードブロック内の、それより後ろのコードコンテナが後ろにずれます。結果として、コードブロックが長くなります。コードブロック同士が重なった場合、手前に配置され見えているコードを、コードブロック重複部分のコードとして各所機能が参照します。重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロック上部の選択バーを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、前面へ、または、背面へを選択します。

コードコンテナの削除

消しゴムツールを用いた削除：

エディットボタンの中から**消しゴムツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/消しゴム**アイテムを選択します。削除したいコードコンテナをクリックします。


編集メニューからの削除：

削除したい**コードコンテナ**を選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したコードコンテナを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、コードを消去を選択します。
- **編集メニューのコードを消去**を選択します。

複数のコードを削除したい場合は、削除したいコードを全て選択してからコマンドを選択します。





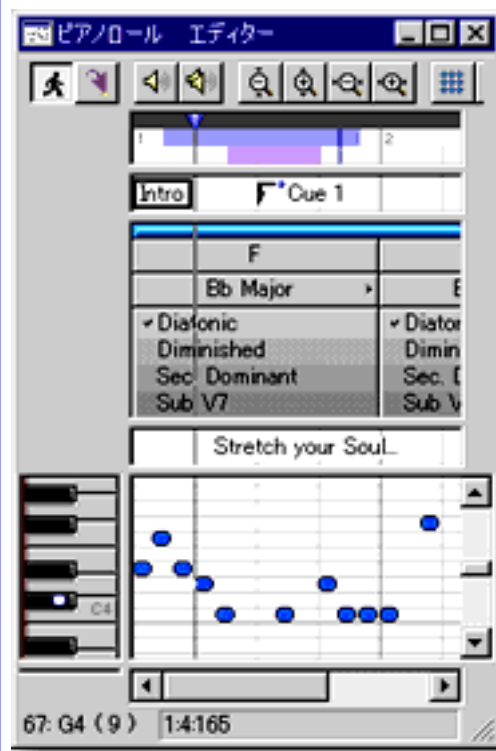
関連するページ：

[コードブロックの操作](#)
[キーとモードの割り当て](#)
[コード関クションの割り当て](#)
[表示の調節](#)

キーとモードの割り当て

各コードコンテナの**キーとモード**の設定は、コード名表示の下にあるキーとモードボタンに表示されています。キーとモードボタンが表示されていない場合は、コードエリア下の境界線をドラッグしてコードエリアの領域を広げます。ここで設定されているキーとモードは、CAMPS のコード進行生成などの機能によって参照されます。

キーとモードの変更は、キーとモードボタンをクリックします。モードの一覧がポップアップメニューに表示されます。モードを選ぶと、キーを含めた一覧が表示されますので、希望するキーとモードを選択して下さい。複数のコードコンテナのキーとモードを変更したい場合は、変更したい全ての**コードコンテナを選択**し、その中のいずれかのコードコンテナのキーとモードを変更します。




関連するページ:


[コードブロックの操作](#)
[コードコンテナの操作](#)
[コード機能の割り当て表示の調節](#)

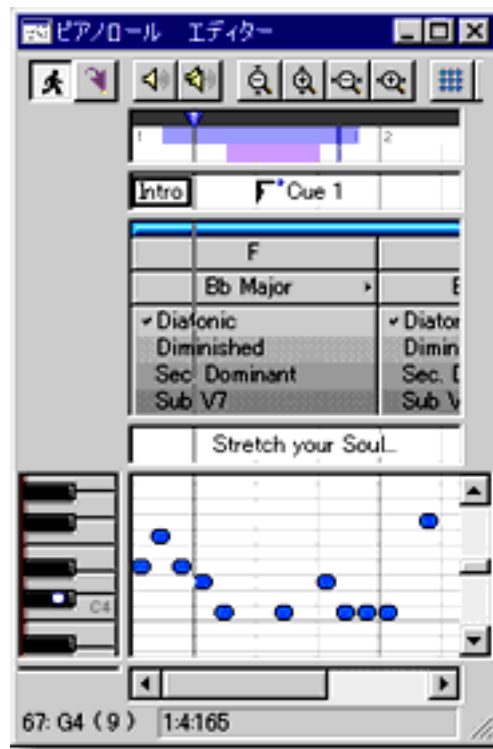
コードファンクションの
割り当て

各コードコンテナのコードファンクションの設定は、キーとモードボタン下にあるコードファンクションチェックリストに表示されています。コードファンクションチェックリストが表示されていない場合は、コードエリア下の境界線をドラッグしてコードエリアの領域を拡げます。ここで設定されているコードファンクションは、CAMPS のコード進行生成などの機能によって参照されます。

コードファンクションの変更は、使用したいコードファンクションをクリックしてチェックマークを入れます。

 全てのコードファンクションのチェックマークを外すことはできません。

 複数のコードコンテナを選択している状態で、1つのコードコンテナの選択を変更すると、キーとモードが同じコードコンテナの選択が同時に変更されます。




関連するページ:

[コードブロックの操作](#)
[コードコンテナの操作](#)
[キーとモードの割り当て](#)
[表示の調節](#)

表示の調節 コードエリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から **小節線を表示** を選択すると、コードエリア、文字情報エリアおよびラインエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から **ビート線を表示** を選択すると、コードエリア、文字情報エリアおよびラインエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの **グリッドに沿う**、**グリッド設定...** アイテムで設定します。

関連するページ:

[コードブロックの操作](#)

[コードの操作](#)

[キーとモードの割り当て](#)

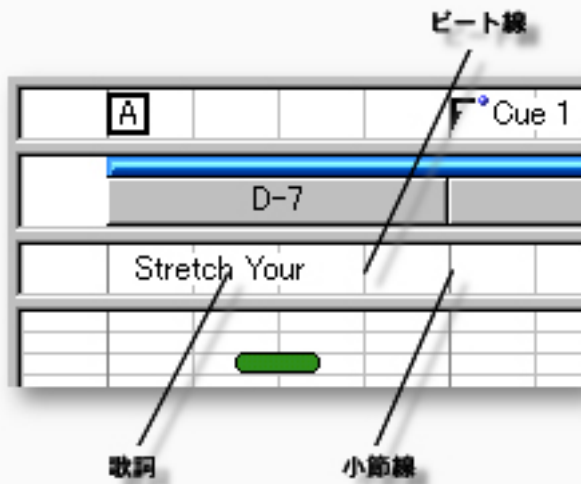
[コードファンクションの割り当て](#)

説明 歌詞エリアでは、**ラインブロック**に対して歌詞を割り当てます。

使い方 歌詞エリアでは、歌詞の生成や複製、移動などの**編集**を行います。他の**文字情報**はドキュメント単位に管理されるのに対し、歌詞はラインブロック単位に管理されます。歌詞は、再生データには影響を与えません。

- **歌詞の操作**
- **表示の調節**

アイテム 歌詞
小節線
ビート線



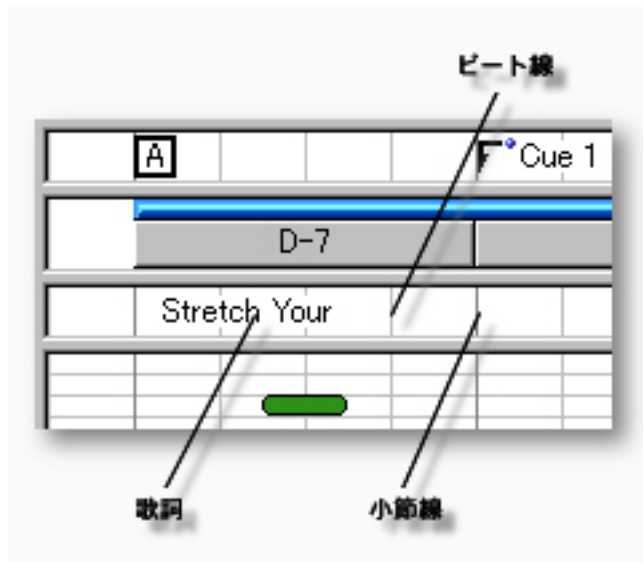
歌詞の操作

歌詞 曲の歌詞に使用します。他の文字情報はドキュメント単位に管理されるのに対し、歌詞はラインブロック単位に管理されます。歌詞エリアでは、歌詞の生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

表示の調節

小節線 各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることができます。

ビート線 各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることができます。




歌詞の操作

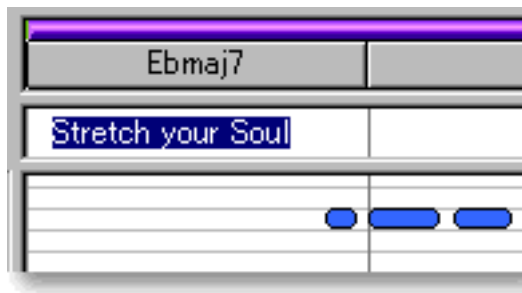
- 選択する
- 新規作成する
- 文字を編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

歌詞の選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。選択は、歌詞をクリックします。複数の歌詞を選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、歌詞エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

歌詞を選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数の歌詞を選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックした歌詞のみに対して働きます。




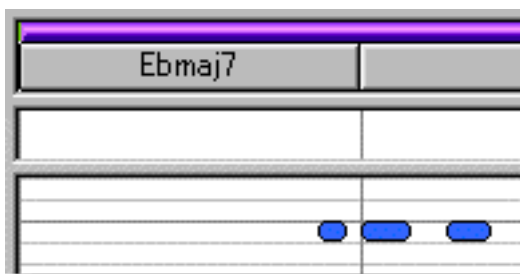
歌詞の作成

以下のいずれかの方法で、作成します。

- 歌詞エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規歌詞を作成を選択します。
- 編集メニューの新規歌詞を作成を選択します。

歌詞作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

 編集メニューの新規歌詞を作成... アイテムは、歌詞エリアがアクティブな状態でないと表示されません。歌詞エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。



歌詞の編集

文字を編集するには、編集したい歌詞をダブルクリックします。エディットボックスが表示されますので、文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。



歌詞の移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、エディターメニューの**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したい歌詞をドラッグして希望する位置まで移動します。複数の歌詞を移動したい場合は、**移動したい歌詞を全て選択**してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**歌詞を選択**し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1 分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ移動します。複数の歌詞を移動したい場合は、移動したい歌詞を全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で歌詞を移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したい歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を切り取るを選択します。移動先のピアノロールエディターの歌詞エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を貼り付けるを選択します。



歌詞の移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

歌詞の複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

複製したい**歌詞**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した歌詞を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した歌詞を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の歌詞を複製したい場合は、複製したい歌詞を全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**歌詞**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を複製を選択します。
- **編集メニュー**の**歌詞を複製**を選択します。

複数の歌詞を複製したい場合は、複製したい歌詞を全て選択してからコマンドを選択します。

複製された歌詞は、元の歌詞に対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

歌詞のコピーと貼り付け

コピーしたい**歌詞**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞をコピーを選択します。
- **編集メニュー**の**歌詞をコピー**を選択します。

複数の歌詞をコピーしたい場合は、コピーしたい歌詞を全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 歌詞エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、歌詞が貼り付けられます。
- **編集メニュー**の**歌詞を貼り付ける**を選択します。適当な位置に、歌詞が貼り付けられます。



歌詞の貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

歌詞の削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。削除したい歌詞をクリックします。複数の歌詞を削除したい場合は、歌詞エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したい[歌詞を選択](#)し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を消去を選択します。
- [編集メニュー](#)の[歌詞を消去](#)を選択します。

複数の歌詞を削除したい場合は、削除したい歌詞を全て選択してからコマンドを選択します。

関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節 歌詞エリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から小節線を表示を選択すると、歌詞エリア、文字情報エリア、コードエリア、ピアノロールエリアおよびベロシティエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中からビート線を表示を選択すると、歌詞エリア、文字情報エリア、コードエリア、ピアノロールエリアおよびベロシティエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。



グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューのグリッドに沿う、グリッド設定...アイテムで設定します。

関連するページ:

[歌詞の操作](#)

説明

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。ピアノロールエリアでは、**ラインブロック**の音符イベントを操作します。

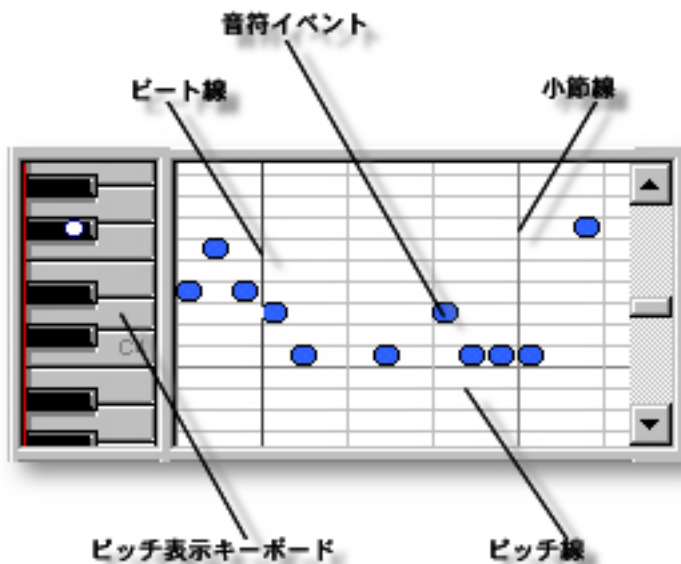
使い方

ピアノロールエリアでは、音符イベントの作曲や生成、移動などの編集をグラフィカルに行います。また、音符イベント単位にメニューコマンドを使用することができます。

- 音符イベントの操作
- 表示の調節

アイテム

音符イベント
小節線
ビート線
ピッチ線
ピッチ表示キーボード
音表示



音符イベントの操作

音符イベント

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。ピアノロールエリアでは、この内の音符イベントを操作します。

各音符イベントは、角の丸い四角形で表示されます。

表示の調節

小節線

各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることができます。

ビート線


各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることができます。

ピッチ線

ピッチの区切りを示します。ピッチ線の表示/非表示は切り替えることができます。

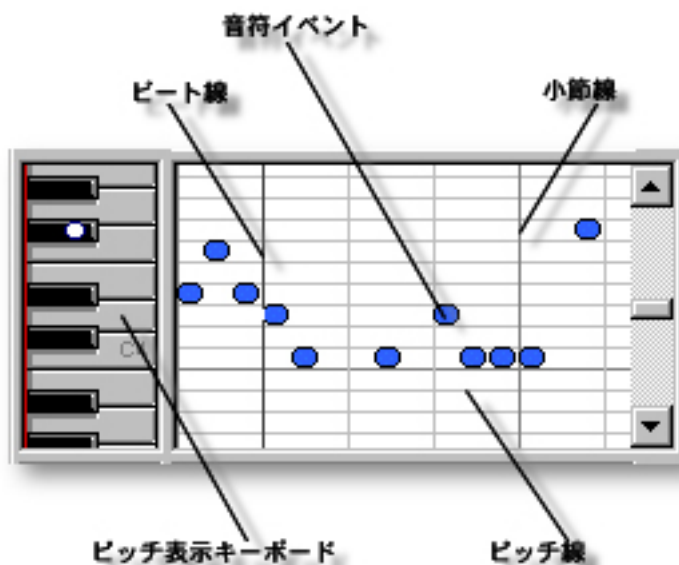
ピッチ表示キーボード

表示されている鍵盤は、各ピッチに対応しています。再生時に、対応するピッチが発音すると鍵盤の表示が反転します。また、鍵盤をクリックすると該当する音が鳴ります。ピアノロールエリア内にカーソルがある場合、対応する鍵盤を丸印で示します。

 鍵盤をクリックして鳴る音は参照用ですので、これを使用しての録音などはできません。

音表示

ピアノロールエリアの背景には、割り当てられているコードに対するスケール音等を表示させることができます。表示メニューの音表示サブメニューの各アイテムを選択することによって、表示を切り替えることができます。



音符イベントの操作

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。

ピアノロールエリアでは、この内の音符イベントを操作します。

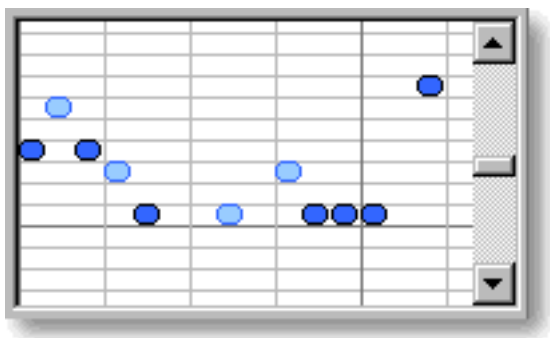
- 選択する
- 作成する
- 再作曲する
- ヴォイスイングする
- 不協音を検出する
- クォンタイズする
- 音程を調節する
- 長さを変更する
- 音量を調節する
- 速さを調節する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

音符イベントの選択

矢印ツールを用いた選択：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**のツール/**矢印**アイテムを選択します。

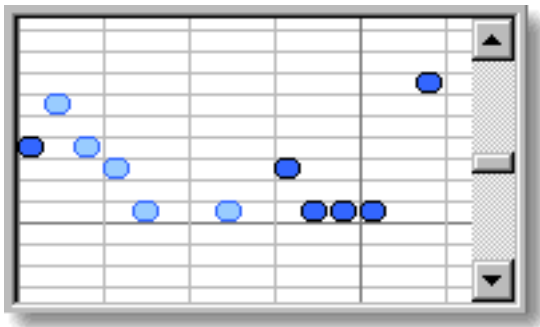
選択は、音符イベントをクリックします。複数の音符イベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、ピアノロールエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。



I ビームツールを用いた選択：

エディットボタンの中から**I ビームツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**のツール/**I ビーム**アイテムを選択します。

I ビームツールでは、指定した時間軸の範囲上にある音符イベントを選択してきます。ピアノロールエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、時間領域で選択していきます。複数の音符イベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。



音符イベントを選択すると、**ラインメニュー**の再作曲... や ヴォイシング... アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

選択した音符イベントを右ボタン・クリックをすると、該当する音符イベントに対するコマンドの一覧が表示されます。

! 複数の音符イベントを選択した状態でも、**消しゴムツール**を用いてクリックする**削除**処理に関しては、クリックした音符イベントのみに対して働きます。

音符イベントの作成

録音による作成：

CAMPS では、**リアルタイム**、**オーバーダビング**、**ステップ**の3つのモードでの録音が可能です。

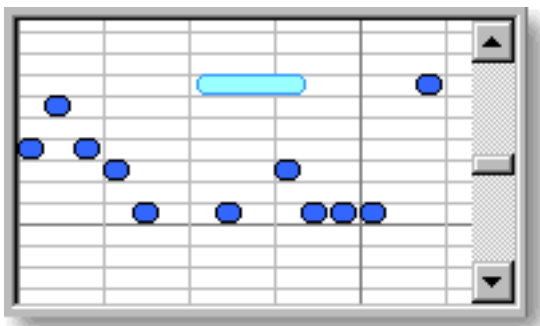
録音ツールバーの各録音ボタンをクリックするか、**入出力メニュー**の**録音サブメニュー**のアイテムを選択し、外部の MIDI 楽器で演奏します。演奏は録音され、録音した音符イベントが作成されます。

録音する範囲を限定したい場合は、**パンチイン/アウト範囲**を指定してします。パンチイン/アウト範囲を指定せずに録音を開始した場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の全範囲にパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。

ペンツールを用いた作成：

エディットボタンの中から**ペンツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/ペン**アイテムを選択します。

ピアノロールエリア内で、音符イベントを作成したい範囲をクリックし、ドラッグします。描画した範囲に音符イベントが作成されます。音符のピッチや長さなどは、あとでいつでも変更できます。



スタンプツールを用いた作成：

エディットボタンの中から**スタンプツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/スタンプ**アイテムを選択します。

ピアノロールエリア内で、音符イベントを作成したい位置でクリックします。作成する音符イベントの長さは、**音符ツールバー**で予め選択しておきます。音符のピッチや長さなどは、あとでいつでも変更できます。



ペンツールやスタンプツールを使用した、音符イベントの作成には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿うアイテム**にチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

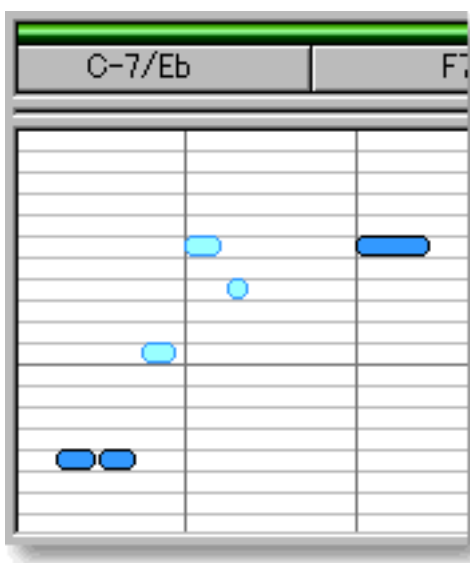
音符イベントの再作曲

魔法の杖ツールを用いた作曲：

魔法の杖ツールを用いて、簡単に指定した音符イベントを再作曲することができます。

エディットボタンの中から**魔法の杖ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/魔法の杖**アイテムを選択します。

ピアノロールエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、再作曲したい音符イベントを矩形領域で指定すると、割り当てられているコード(進行)を考慮しながらこの音符イベントを自動分析し、類似した音符イベントを再作曲します。



ダイアログボックスを用いた作曲：

再作曲したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**再作曲...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**再作曲...**を選択します。

コマンドを選択すると、**再作曲ダイアログボックス**を開きます。

このダイアログボックスでは、メロディーラインや和音、リズムの再作曲のパラメーターを調節し、ボタンをクリックすることによって、選択されている音符イベントを次々と再作曲します。

複数の音符イベントを再作曲したい場合は、再作曲したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

メニューからの作曲：

長さを変更したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で作曲します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**自動再作曲...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**自動再作曲...**を選択します。

コマンドを選択すると、選択されている音符イベントが自動再作曲されます。複数の音符イベントを再作曲したい場合は、再作曲したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントのヴォイシング

ヴォイシングしたい音符イベントを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、ヴォイシング...を選択します。
- ラインメニューのヴォイシング...を選択します。

コマンドを選択すると、ヴォイシングダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符や割り当てられているコードから、数種類のヴォイシングを行います。複数の音符イベントをヴォイシングしたい場合は、ヴォイシングしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの不協音検出

不協音を検出したい音符イベントを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、不協音の検出...を選択します。
- ラインメニューの不協音の検出...を選択します。

コマンドを選択すると、不協音検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、手動で修正することが出来ます。複数の音符イベントの不協音を検出したい場合は、検出したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントのクォンタイズ

クォンタイズしたい音符イベントを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、クォンタイズ...を選択します。
- ラインメニューのクォンタイズ...を選択します。

コマンドを選択すると、クォンタイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の開始時間を設定したグリッドを元に調整します。複数の音符イベントをクォンタイズしたい場合は、クォンタイズしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの音程調節

ドラッグによる調節：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。音程調節したい音符イベントをドラッグして希望する位置まで移動します。複数の音符イベントを音程調節したい場合は、調節したい**音符イベントを全て選択**してから移動します。



音符イベントの音程調節には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる調節：

音程調節したい**音符イベント**を選択し、コンピューターキーボードの上下の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1ピッチずつ移動します。Ctrlキーを押しながら上下の矢印キーを押すと12ピッチずつ移動します。複数の音符イベントを調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してから移動します。

トランスポーズ：

音程調節したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**トランスポーズ...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**トランスポーズ...**を選択します。

コマンドを選択すると、**トランスポーズダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音程を、一挙に**トランスポーズ**する事ができます。複数の音符イベントをトランスポーズしたい場合は、トランスポーズしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

再配置：

再配置したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**音程の再配置...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**音程の再配置...**を選択します。

コマンドを選択すると、**音程の再配置ダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。複数の音符イベントを再配置したい場合は、再配置したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの長さの変更

矢印ツールを用いた変更：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印アイテム**を選択します。

カーソルを、音符イベントの左端、あるいは、右端に移動すると、カーソルの形状が左右矢印に変化します。この状態で、ドラッグを開始します。左端をドラッグした場合、発音位置が変化し、消音位置は変わりません。右端をドラッグした場合、消音位置が変化し、発音位置は変わりません。複数の音符イベントの長さを変えたい場合は、長さを変えたい**音符イベントを全て選択**してから、いずれかの音符イベントの長さを変えます。

コンピューターキーボードによる調節：

長さを変更したい**音符イベントを選択**し、コンピューターキーボードの Shift キーを押しながら左右の矢印キーを押して変更します。キーを押すたびに、1 分解値ずつ増減します。Shift キーと Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ増減します。複数の音符イベントの長さを変更したい場合は、変更したい音符イベントを全て選択してから変更します。

ダイアログボックスを用いた変更：

長さを変更したい**音符イベントを選択**し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、音長調節...を選択します。
- **ラインメニュー**の**音長調節...**を選択します。

コマンドを選択すると、**音長調節ダイアログボックス**が開きます。

このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの長さを、一挙に変更する事ができます。

複数の音符イベントの長さを変更したい場合は、変更したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの音量調節

音量調節したい**音符イベントを選択**し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、ベロシティ調節...を選択します。
- **ラインメニュー**の**ベロシティ調節...**を選択します。

コマンドを選択すると、**ベロシティ調節ダイアログボックス**を開きます。

このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音量（ベロシティ）を、一挙に変更する事ができます。

複数の音符イベントの音量を調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの速さの調節

速さを調節したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で速さを変更します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、倍速化...あるいは、半速化...を選択します。
- **ラインメニュー**の**倍速化**、あるいは、**半速化**を選択します。

倍速化...を選択すると、選択されている音符イベントを2倍の速さにします。半速化...を選択すると、選択されている音符イベントを半分の速さにします。複数の音符イベントの速さを調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

移動したい音符イベントをドラッグして希望する位置まで移動します。複数の音符イベントを移動したい場合は、移動したい**音符イベント**を**全て選択**してから移動します。



音符イベントの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**音符イベント**を選択し、コンピューターキーボードの矢印キーを押して移動させます。左右の矢印キーを押すたびに、1分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと10分解値ずつ移動します。また、上下の矢印キーを押すたびに、1ピッチずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと12ピッチずつ移動します。複数の音符イベントを移動したい場合は、移動したい音符イベントを全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で音符イベントを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したい音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを切り取るを選択します。移動先のピアノロールエディターのピアノロールエリア上の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを貼り付けるを選択します。貼り付け先は、**楽譜エディター**や**イベントリストエディター**にも指定できます。



音符イベントの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

音符イベントの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

複製したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した音符イベントを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した音符イベントを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の音符イベントを複製したい場合は、複製したい音符イベントを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを複製を選択します。
- **編集メニュー**の**音符イベントを複製**を選択します。

複数の音符イベントを複製したい場合は、複製したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

複製された音符イベントは、元の音符イベントの後ろに作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

音符イベントのコピーと貼り付け

コピーしたい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントをコピーを選択します。
- **編集メニュー**の**音符イベントをコピー**を選択します。

複数の音符イベントをコピーしたい場合は、コピーしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- ピアノロールエリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、音符イベントが貼り付けられます。
- **編集メニュー**の**音符イベントを貼り付ける**を選択します。適当な位置に、音符イベントが貼り付けられます。



音符イベントの貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

音符イベントの削除

消しゴムツールを用いた削除：

エディットボタンの中から消しゴムツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/消しゴムアイテムを選択します。削除したい音符イベントをクリックします。複数の音符イベントを削除したい場合は、ピアノロールエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したい音符イベントを選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを消去を選択します。
- 編集メニューの音符イベントを消去を選択します。

複数の音符イベントを削除したい場合は、削除したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節

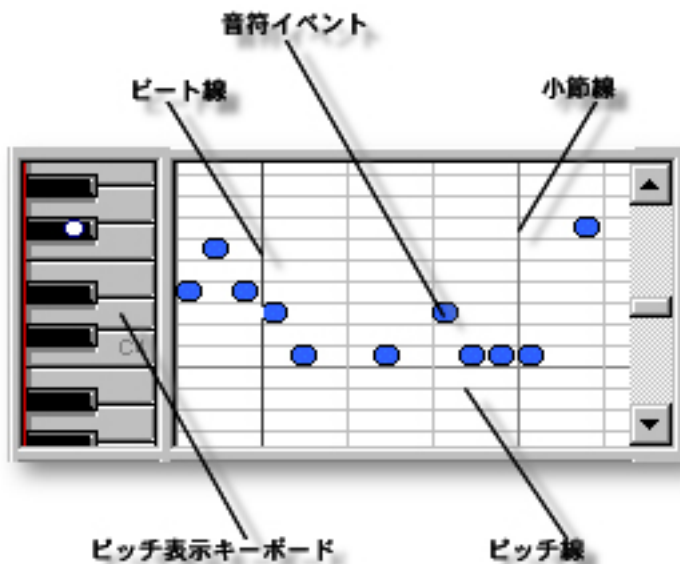
ピアノロールエリアの背景には、小節線とビート線、ピッチ線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、ピアノロールエリア、文字情報エリア、コードエリア、歌詞エリアおよびベロシティエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、ピアノロールエリア、文字情報エリア、コードエリア、歌詞エリアおよびベロシティエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ピッチ線を表示**を選択すると、ピアノロールエリアのピッチ線を、表示したり非表示したりできます。

! グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。

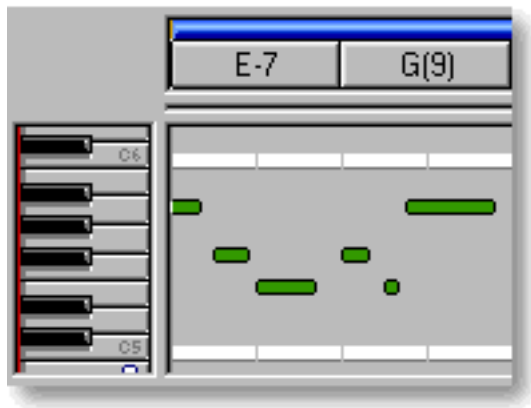


音の表示

ピアノロールエリアの背景には、割り当てられているコードに対するスケール音等を表示させることができます。

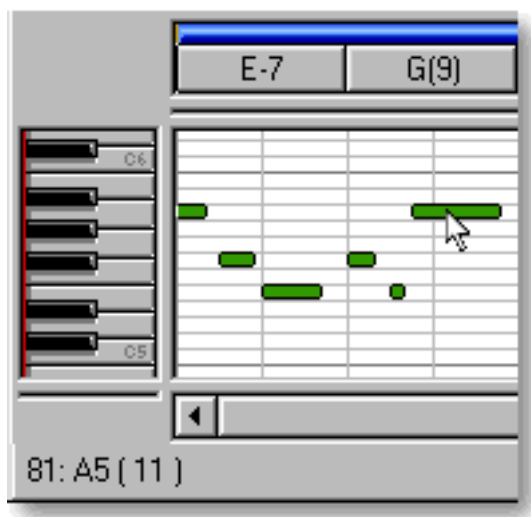
表示メニューの音表示サブメニューの各アイテムを選択することによって、表示を切り替えることができます。

すべてのピッチを表示(A)	スケール音等の表示を行いません。
スケール音を表示(S)	スケール音を表示します。表示させると、スケール音以外の音が灰色に塗りつぶされます。
コードトーンを表示(C)	コードトーンを表示します。表示させると、コードトーン以外の音が灰色に塗りつぶされます。
アボイドノートを表示(V)	アボイドノートを表示します。表示させると、アボイドノート以外の音が灰色に塗りつぶされます。



音符毎に表示されるスケール番号

他の MIDI シーケンサーには見られない機能の 1 つとして、CAMPS はメロディー各音符について、割り当てられているコードに基づいた、スケール番号 (Scale Degree)、アポイドノート、コードトーン、スケール音を、R、#11... などの要領で自動的に表示します。この機能により、メロディー毎にまたコード毎に「メロディーとコードの関係」を直ちに理解することが可能になります。



関連するページ:

[音符イベントの操作](#)

説明

文字情報エリアでは、曲の特定の場所にマークを付けるために、文字情報を追加することができます。文字情報には、**リハーサルレター**と**マーカー**の2種類が用意されています。



ピアノロールエディター内で文字情報を変更すると、ドキュメントウィンドウの該当する文字情報も変更されます。

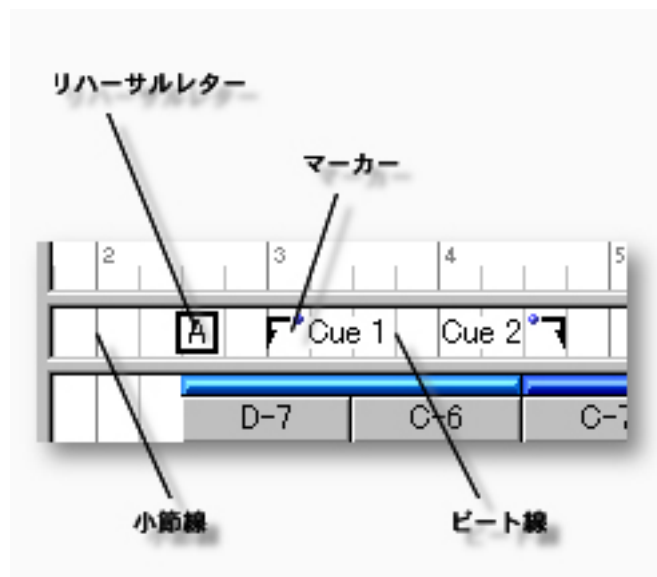
使い方

文字情報エリアでは、文字情報の生成や複製、移動などの**編集**を行います。これらの文字情報をドキュメントに入れておくことによって、曲中の特定箇所を探す場合に有効です。文字情報は、再生データには影響を与えません。

- 文字情報の操作
- 表示の調節

アイテム

リハーサルレター
マーカー
小節線
ビート線



文字情報エリアのアイテム

文字情報の操作

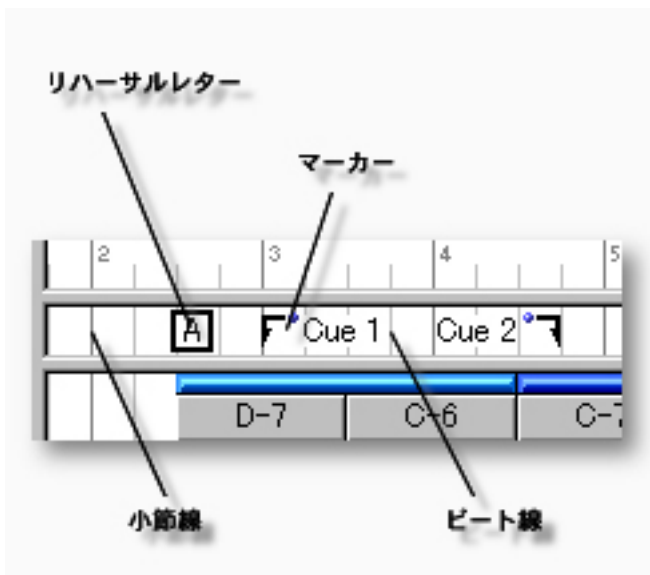
リハーサルレター リハーサルレターは、"A" や "B" などのセクション名や、"Verse" や "Chorus"、"Head"、"Bridge" などのフレーズ名をつけるときなどに使用します。文字情報エリアでは、リハーサルレターの生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

マーカー マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。文字情報エリアでは、これらマーカーの生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

表示の調節

小節線 各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることができます。

ビート線 各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることができます。



文字情報の操作

文字情報エリアで扱う文字情報は、リハーサルレターと2種類のマーカーです。

- 選択する
- リハーサルレターを新規作成する
- マーカーを新規作成する
- 文字を編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

文字情報の選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。選択は、文字情報をクリックします。複数の文字情報を選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

文字情報を選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数の文字情報を選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックした文字情報のみに対して働きます。




新規リハーサルレターの作成

リハーサルレターは、" A " や " B " などのセクション名や、" Verse " や " Chorus "、" Head "、" Bridge " などのフレーズ名をつけるなど时使用します。以下のいずれかの方法で、作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規リハーサルレターを作成を選択します。
- 編集メニューの新規文字情報を作成...を選択すると、新規文字情報ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

リハーサルレターが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。


 編集メニューの新規文字情報を作成... アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。

新規マーカーの作成

マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。以下のいずれかの方法で、作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規マーカー<ここから>を作成、あるいは、新規マーカー<ここまで>を作成を選択します。
- 編集メニューの**新規文字情報を作成...**を選択すると、**新規文字情報ダイアログボックス**が表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

マーカーが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

 編集メニューの**新規文字情報を作成...** アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。

文字の編集

文字を編集するには、編集したい文字情報をダブルクリックします。エディットボックスが表示されますので、文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。



文字情報の移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したい文字情報をドラッグして希望する位置まで移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい**文字情報を全て選択**してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**文字情報を選択**し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1 分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい文字情報を全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で文字情報を移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。例えば、移動したい文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を切り取るを選択します。移動先の**ドキュメントウインドウ**や、ピアノロールエディターなどの文字情報エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。



文字情報の移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

文字情報の複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

複製したい**文字情報**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した文字情報を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**文字情報**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を複製を選択します。
- **編集メニュー**の**文字情報を複製**を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

複製された文字情報は、元の文字情報に対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

文字情報のコピーと貼り付け

コピーしたい**文字情報**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報をコピーを選択します。
- **編集メニュー**の**文字情報をコピー**を選択します。

複数の文字情報をコピーしたい場合は、コピーしたい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 文字情報エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、文字情報が貼り付けられます。
- **編集メニュー**の**文字情報を貼り付ける**を選択します。適当な位置に、文字情報が貼り付けられます。



文字情報の貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

文字情報の削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。削除したい文字情報をクリックします。複数の文字情報を削除したい場合は、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したい[文字情報](#)を選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を消去を選択します。
- [編集メニュー](#)の[文字情報を消去](#)を選択します。

複数の文字情報を削除したい場合は、削除したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。


関連するページ：

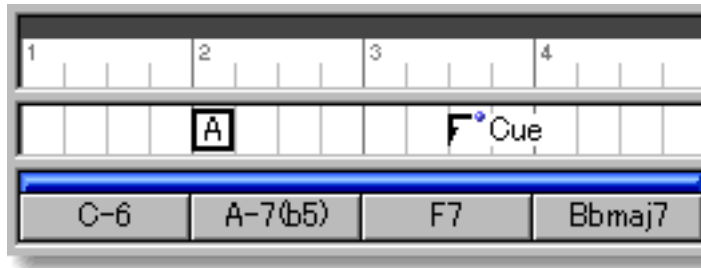
[表示の調節](#)

表示の調節 文字情報エリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から小節線を表示を選択すると、文字情報エリア、コードエリア、歌詞エリア、ピアノロールエリアおよびペロシティエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中からビート線を表示を選択すると、文字情報エリア、コードエリア、歌詞エリア、ピアノロールエリアおよびペロシティエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューのグリッドに沿う、グリッド設定...アイテムで設定します。



関連するページ:

[文字情報の操作](#)

説明

ベロシティは、音符イベントの属性の一つで、発音時の音量を示します。ベロシティエリアでは、ベロシティの操作を行います。

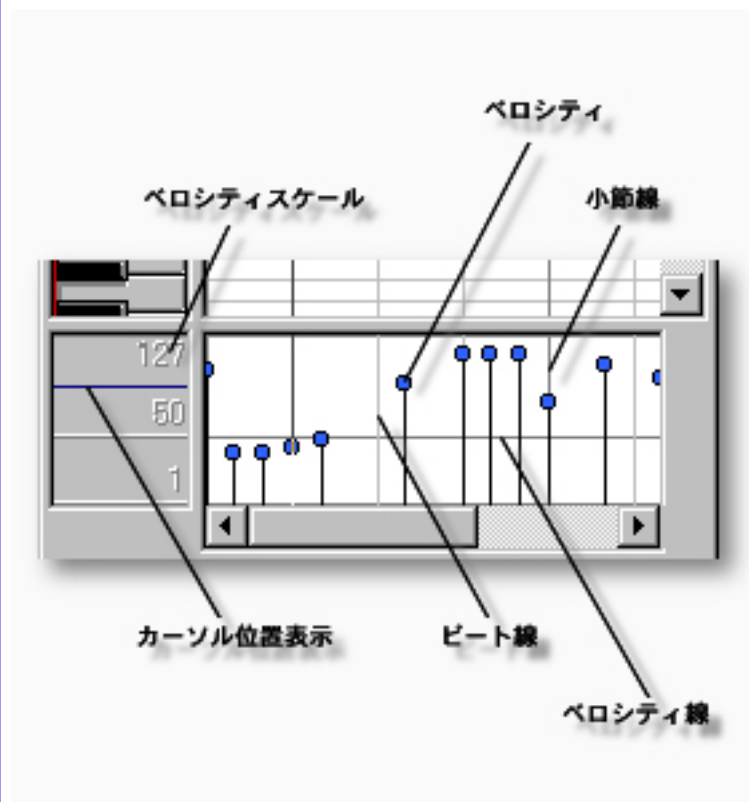
使い方

ベロシティエリアでは、音符イベントのベロシティ値をグラフィカルに調節できます。

- ベロシティの操作
- 表示の調節

アイテム

ベロシティ
小節線
ビート線
ベロシティ線
ベロシティスケール
カーソル位置表示



ベロシティの操作

ベロシティ

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。ベロシティは、この内の音符イベントの属性の一つで、発音時の音量を示します。このため、ベロシティエリアで表示される音符イベントは、**ピアノロールエリア**の音符イベントと対応しています。

表示の調節

小節線

音符イベントは、丸印で表示されます。

各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は**切り替える**ことができます。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は**切り替える**ことができます。

ベロシティ線

ベロシティの値を示します。各線の間隔は、ベロシティエリアの表示領域の大きさによって変わります。ベロシティ線の表示/非表示は**切り替える**ことができます。

ベロシティスケール

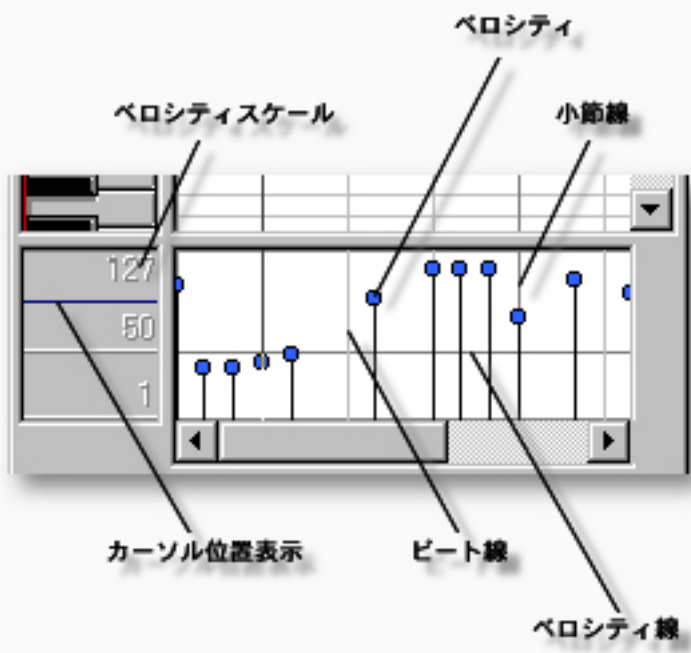
ベロシティのスケールが表示されます。スケールの間隔は、ベロシティエリアの表示領域の大きさによって変わります。

また、ベロシティエリア上のカーソル位置（ベロシティ値）を示す横線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。）

カーソル位置の時間情報は、ピアノロールエディター下のインタラクティブ情報表示エリアの左側に "ベロシティ値 [ピッチ情報]" 等の形式でも表示されます。

カーソル位置表示

ベロシティエリア内での、カーソルの位置を横線でリアルタイム表示します。



ベロシティの操作

ベロシティ

ベロシティは、音符イベントの属性の一つで、発音時の音量を示します。このため、ベロシティエリアで表示される音符イベントは、**ピアノロールエリア**の音符イベントと対応しています。

例えば、ベロシティエリア内で音符イベントを削除すると、ピアノロールエリア内でも対応する音符イベントが削除されます。

- 選択する
- ベロシティを調節する
- 音符イベントを操作する

音符イベントの選択

矢印ツールを用いた選択：

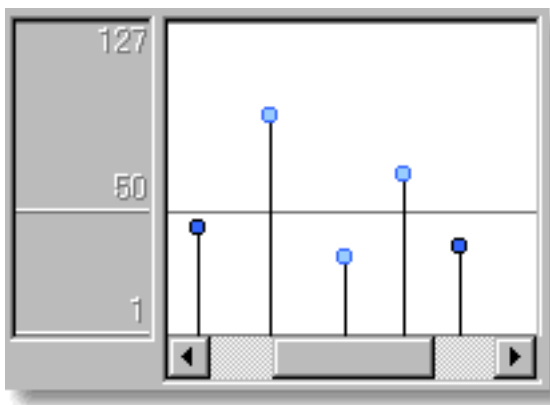
エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**のツール/**矢印**アイテムを選択します。

選択は、音符イベントをクリックします。複数の音符イベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、ベロシティエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

I ビームツールを用いた選択：

エディットボタンの中から**I ビームツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**のツール/**I ビーム**アイテムを選択します。

I ビームツールでは、指定した時間軸の範囲上にある音符イベントを選択してきます。ベロシティエリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、時間領域で選択していきます。複数の音符イベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。



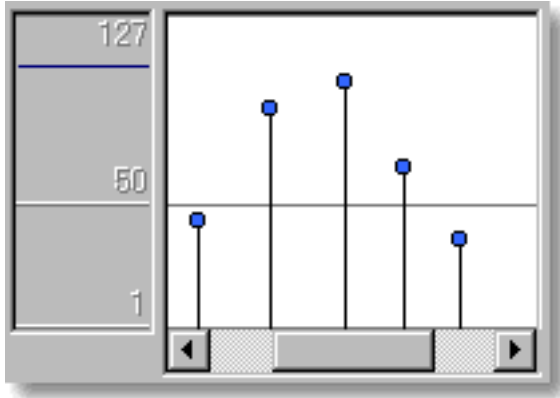
音符イベントを選択すると、**ラインメニュー**の再作曲... や ヴォイスिंग... アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。


選択した音符イベントを右ボタン・クリックをすると、該当する音符イベントに対するコマンドの一覧が表示されます。

音符イベントのベロシティ調節

ドラッグによる調節：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。調節したい音符イベントをドラッグして希望する値まで移動します。複数の音符イベントを調節したい場合は、調節したい**音符イベントを全て選択**してから移動します。



 音符イベントのベロシティ調節には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

ペンツールを用いた調節：

エディットボタンの中から**ペンツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/ペン**アイテムを選択します。ペンツールでドラッグしながら通過した位置にある音符イベントのベロシティが通過時の値に変更されます。

直線ツールを用いた調節：

エディットボタンの中から**直線ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/直線**アイテムを選択します。直線ツールで直線を描画すると、該当範囲の音符イベントのベロシティが描画した直線上の値に変更されます。

曲線ツールを用いた調節：

エディットボタンの中から**曲線ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/曲線**アイテムを選択します。曲線ツールで曲線を描画すると、該当範囲の音符イベントのベロシティが描画した曲線上の値に変更されます。

コンピューターキーボードによる調節：

ベロシティを調節したい**音符イベントを選択**し、コンピューターキーボードの上下の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと 12 ずつ移動します。複数の音符イベントを調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してから移動します。

ダイアログボックスを用いた調節：

音量調節したい**音符イベントを選択**し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニュー

のアクションサブメニューから、ベロシティ調節...を選択します。

- [ラインメニューのベロシティ調節...](#)を選択します。

コマンドを選択すると、[ベロシティ調節ダイアログボックス](#)を開きます。
このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音量（ベロシティ）を、一挙に変更する事ができます。
複数の音符イベントの音量を調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの操作

[音符イベント](#)を選択すると、[ピアノロールエリア](#)と同様に、音符イベントに対して[編集メニュー](#)や[ラインメニュー](#)などのコマンドが使用できます。詳細は、[ピアノロールエリア](#)の各項目を参照して下さい。

- [作成する](#)
- [再作曲する](#)
- [ヴォイシングする](#)
- [不協音を検出する](#)
- [クォンタイズする](#)
- [音程を調節する](#)
- [長さを変更する](#)
- [音量を調節する](#)
- [速さを調節する](#)
- [移動する](#)
- [複製する](#)
- [コピーと貼り付け](#)
- [削除する](#)

関連するページ：

[表示の調節](#)


表示の調節

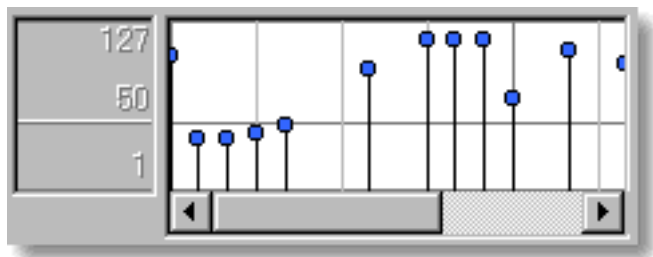
ベロシティエリアの背景には、小節線とビート線、ベロシティ線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、ベロシティエリア、ピアノロールエリア、文字情報エリア、コードエリアおよび歌詞エリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、ベロシティエリア、ピアノロールエリア、文字情報エリア、コードエリアおよび歌詞エリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ベロシティ線を表示**を選択すると、ベロシティエリアのベロシティ線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。



関連するページ:

[ベロシティの操作](#)

説明

イベントリストエディターは、ラインブロックのイベントをリスト形式で編集するエディターです。編集は、イベント単位に行います。イベントのコピーや削除、貼り付けなどの一般的な編集から、クォンタイズ、トランスポーズなどを行うことができます。

アイテム

イベントリストエディターには、様々なオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。

エディットボタン

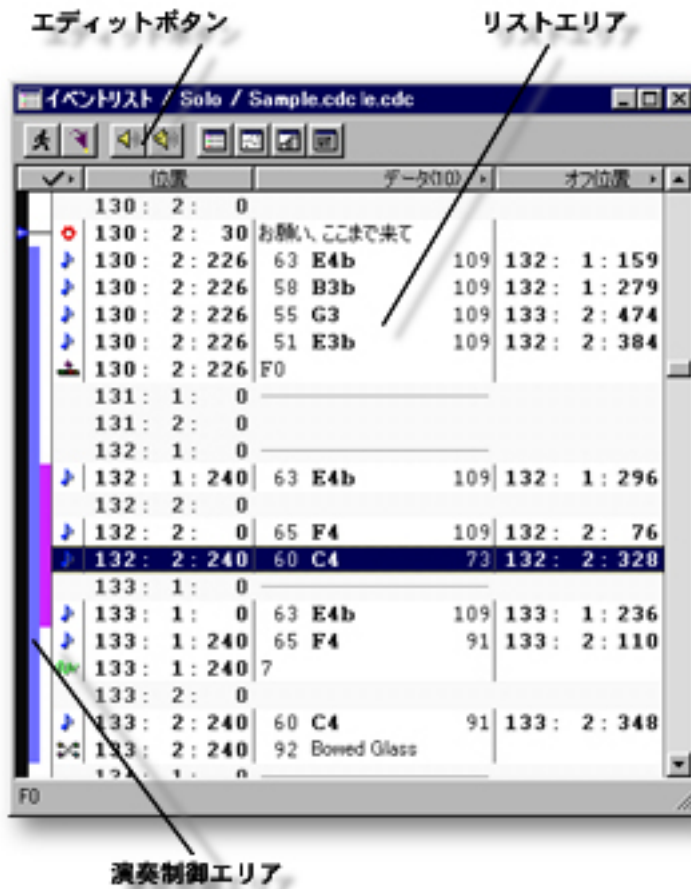
イベントリストエディターの表示および操作以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

演奏制御エリア

曲の再生位置を管理する以外に、再生ループおよびパンチイン/アウト録音用の領域を設定できます。

リストエリア

リスト形式で、ラインブロック内にある各イベントについて詳細なデータ編集をしたり、イベント単位にクォンタイズ、トランスポーズなどを行うことができます。



開き方

ドキュメントウィンドウ
から開く









編集したいラインブロックを選択し、エディターメニューからイベントリストを選びます。
または、エディットボタンの中からイベントリストエディターをクリックします。
複数のイベントリストエディターを開きたい場合は、編集したいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

エディターメニューからイベントリストを選びます。
または、各エディターのエディットボタンの中からイベントリストエディターボタンをクリックします。


説明 エディットボタンは、イベントリストエディター上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節や再生、エディターの表示などを行います。

使い方 エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックを外します。

- アイテム**
-  自動スクロールON/OFFボタン
 -  表示域を移動ボタン
 -  部分再生ボタン
 -  他トラックと一緒に再生ボタン
 -  イベントリストエディターボタン
 -  ピアノロールエディターボタン
 -  コントロール描画エディターボタン
 -  楽譜エディターボタン




表示の調節

 自動スクロールON/OFF
ボタン

ドキュメントの再生等にもなって、再生ポイントが移動した場合、リストエリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。


⇒ 表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム

 表示域を移動
ボタン

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、イベントリストエディターの表示する領域を小節で指定します。


⇒ 表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム

試聴

 部分再生
ボタン

選択されているイベントの範囲を再生します。コマンドを選択すると、演奏制御エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。


⇒ 入出力/部分再生(B)メニューアイテム

 他トラックと一緒に再生
ボタン

選択されているイベントの範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、演奏制御エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。


⇒ 入出力/他トラックと一緒に再生(W)メニューアイテム

エディターの表示

 イベントリストエディター
ボタン


イベントリストエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。

⇒ エディター/イベントリスト(E)メニューアイテム


 ピアノロールエディター
ボタン


ピアノロールエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。

⇒ エディター/ピアノロール(P)メニューアイテム

 コントロール描画エディター
ボタン

コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。

 エディター/**コントロール描画(C)**メニューアイテム

 楽譜エディター
ボタン

楽譜エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。

 エディター/**楽譜(N)**メニューアイテム



説明

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。リストエリアでは、**ラインブロック**の全てのイベントを操作します。

使い方

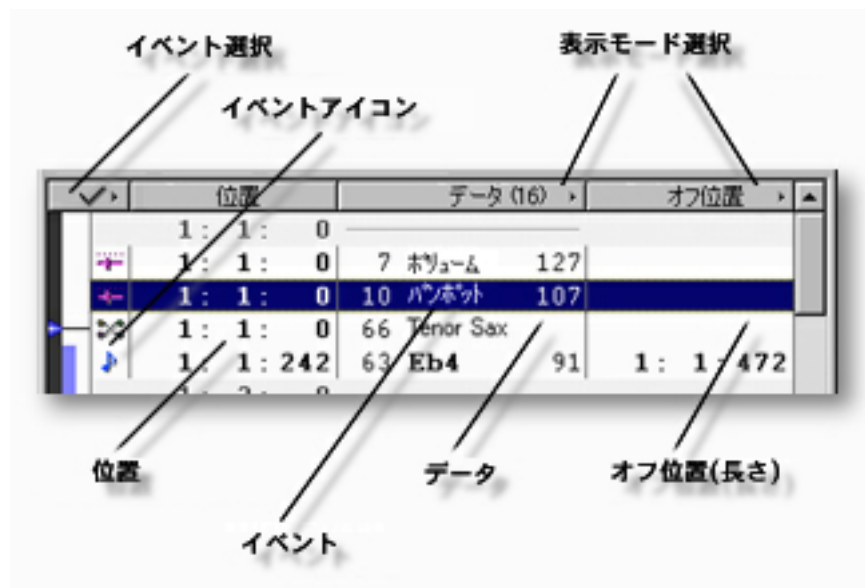
リストエリアでは、個々イベントの詳細なデータの編集や生成、移動などをリスト形式で行います。また、イベント単位にメニューコマンドを使用することができます。各イベントの編集したいセルをダブルクリックすると、エディットボックスや対応するダイアログボックスが開きます。

リストエリアの各列の幅は、ヘッダー部分の境界線をドラッグすることによって変更することができます。

- イベントの操作
- 表示の調節

アイテム

イベント
イベントアイコン列
位置列
データ列
オフ位置 (長さ) 列
イベント選択ボタン
表示モード選択ボタン



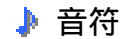
イベントの操作

イベント

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。
リストエリアでは、**ラインブロック**の全てのイベントを操作します。
リストエリア内で1つのイベントは、1つの行に割り当てられません。

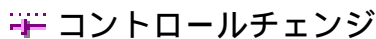
イベントアイコン列

各行のイベントの種類を表示します。



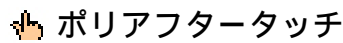
音符

1つの音符を表現するイベントです。



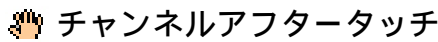
コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどの制御を行うイベントです。



ポリアフタータッチ

1つの鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さを表現するイベントです。



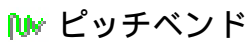
チャンネルアフタータッチ

鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さをチャンネル単位に表現するイベントです。



プログラムチェンジ

プログラム（音色）を設定するイベントです。



ピッチベンド

ピッチを変化させるイベントです。



歌詞

テキストデータです。このイベントは、演奏には全く影響しません。



システムエクスクルーシブ

MIDI 機器固有のシステムに関する設定を行うイベントです。

位置列

各イベントの発生位置を ” 小節 : ビート : 分解値 ” の形式で、表示/編集します。

データ列

各イベントのデータを表示/編集します。表示内容は、イベントの種類によって異なります。
データの表記は、表示モード選択ボタンで10進数表記と16進数表記に切り替えることができます。

音符イベント

音程	ピッチ名	ベロシティ
音程に-1、ピッチ名に SPD と表示されている場合は、作曲時に音程を割り当てることができなかった音符です。通常、このような値は入力できません。		

コントロールチェンジイベント





コントロール	コントロール名	値
--------	---------	---

ポリアフタータッチイベント

対象キー	対象キー名	値
------	-------	---

チャンネルアフタータッチイベント

表示の調節

値		
 プログラムチェンジイベント		
プログラム	プログラム名	
 ピッチベンドイベント		
値	(値)	
 歌詞		
歌詞		
 システムエクスクルーシブイベント		
メッセージ		
表示モード選択ボタンで、10進数表記と16進数表記のどちらを選択しても16進数で表記されます。		

オフ位置（長さ）列

音符イベントのオフ位置、あるいは、長さを表示/編集します。オフ位置と長さの表示の選択は、表示モード選択ボタンで行います。オフ位置が選択されている場合は、“小節：ビート：分解値”の形式で、長さが選択されている場合は分解値で表示されます。

イベント選択ボタン

リストエリアに表示するイベントの種類を絞ります。クリックするとメニューが表示されます。表示したいイベントの種類に該当するアイテムにチェックを入れます。また、最後のアイテムの表示イベントの一括選択...を選択すると表示イベントダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスでは、各イベントの表示/非表示を一度に設定できます。

表示モード選択ボタン

各イベントのデータ表記を10進数表記と16進数表記に切り替えることができます。データ列上部の表示モード選択ボタンをクリックしてメニューを表示させます。設定したい表記を選択して下さい。選択されている表記には、アイテム名の左側にマークが表示されます。

また、音符イベントのオフ位置と長さの表示を切り替えることができます。オフ位置（長さ）列上部の表示モード選択ボタンをクリックしてメニューを表示させます。設定したい表記を選択して下さい。選択されている表記には、アイテム名の左側にマークが表示されます。オフ位置を選択すると、音符イベントのオフの位置が“小節：ビート：分解値”の形式で表示されます。長さを選択すると、音符イベントの長さが分解値で表示されます。

イベント選択

表示モード選択

イベントアイコン

✓	位置	データ (16)	オフ位置
	1 : 1 : 0		
+	1 : 1 : 0	7 ホリゾム 127	
+	1 : 1 : 0	10 パンホッ 107	
+	1 : 1 : 0	66 Tenor Sax	
+	1 : 1 : 242	63 Eb4 91	1 : 1 : 472









位置

データ

オフ位置(長さ)

イベント

イベントの操作 リストエリアでは、**ラインブロック**の全てのイベントを操作します。

 音符	1つの音符を表現するイベントです。
 コントロールチェンジ	ボリュームやパンなどの制御を行うイベントです。
 ポリアフタータッチ	1つの鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さを表現するイベントです。
 チャンネルアフタータッチ	鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さをチャンネル単位に表現するイベントです。
 プログラムチェンジ	プログラム（音色）を設定するイベントです。
 ピッチベンド	ピッチを変化させるイベントです。
 歌詞	テキストデータです。このイベントは、演奏には全く影響しません。
 システムエクスクルーシブ	MIDI 機器固有のシステムに関する設定を行うイベントです。

注意：

各イベントに対する動作は、MIDI 機器によって違いがあります。ご使用になっている MIDI 機器の取扱説明書も参照しましょう。

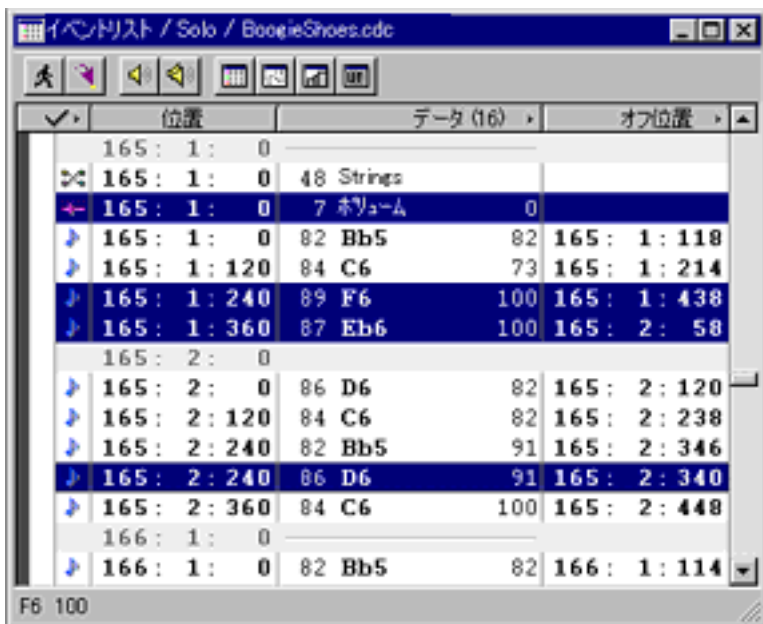
- 選択する
- 作成する
- 編集する
- 不協音を検出する
- クォンタイズする
- 音程を調節する
- 長さを変更する
- 音量を調節する
- 値を調節する
- 速さを調節する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

イベントの選択

選択は、各アイテムをクリックします。複数のイベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。

イベントを選択すると、**ラインメニュー**のクォンタイズ... やトランスポーズ... アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

選択したイベントを右ボタン・クリックをすると、該当するイベントに対するコマンドの一覧が表示されます。



イベントの作成

録音による作成：

CAMPS では、**リアルタイム**、**オーバーダビング**、**ステップ**の3つのモードでの録音が可能です。

録音ツールバーの各録音ボタンをクリックするか、入出力メニューの**録音サブメニュー**のアイテムを選択し、外部の MIDI 楽器で演奏します。演奏は録音され、録音したイベントが作成されます。

録音する範囲を限定したい場合は、**パンチイン/アウト範囲**を指定してします。パンチイン/アウト範囲を指定せずに録音を開始した場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の全範囲にパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。

編集メニューからの作成：

以下のいずれかの方法で作成します。

- 作成したい場所にあるリストアイテムを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、**新規 (イベント名)**を作成を選択します。
- 作成したい場所にある**イベントを選択**し、**編集メニュー**の**新規イベントを作成...**を選択します。コマンドを選択すると、**新規イベントダイアログボックス**が開きます。このダイアログボックスで、作成したいイベントの種類を選択します。

複数のイベントを選択している場合は、それぞれの位置にイベントが作成されます。作成されたイベントには、それぞれデフォルト値が設定されていますので、**調整**しましょう。



イベントの編集

位置列の編集：

イベントの**位置列**にある、” 小節：ビート：分解値 ” の各セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。移動したい時間を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。

データ列の編集：

イベントの**データ列**にある、各セルを以下の通りに編集します。

音符イベント

音程	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。音程を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
ピッチ名	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。音程を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。 トラックのカテゴリがドラムスで、ドラムキー名が表示されている場合、ドラムキー名をダブルクリックすると、 ドラムキーの設定ダイアログボックス が表示されます。このダイアログボックスでドラムキー名の一覧から選択します。
ベロシティ	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。音量を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、1(01) ~ 127(7F) の範囲で入力します。

コントロールチェンジイベント

コントロール	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。コントロール番号を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
コントロール名	セルをダブルクリックすると、 コントロールの設定ダイアログボックス が表示されます。このダイアログボックスでコントロール名の一覧から選択します。
値	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。値を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。

ポリアフタータッチイベント

対象キー	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。対象キーを入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
対象キー名	セルをダブルクリックすると、 キーの設定ダイアログボックス が表示されます。このダイアログボックスでキー名の一覧から選択します。
値	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。値を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。

チャンネルアフタータッチイベント

値	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。値を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
---	--

プログラムチェンジイベント

プログラム	セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。プログラム番号を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
プログラム名	セルをダブルクリックすると、 プログラムの選択ダイアログボックス が表示されます。このダイアログボックスでプログラム名の一覧から選択します。

ピッチベンドイベント

値	10進表示の場合は唯一のセルを、16進表示の場合はいずれかのセルをダブルクリックします。値は、-8192(00 00) ~ 0(40 00) ~ 8191(7F 7F) の範囲で入力します。
---	---

歌詞


歌詞	セルをダブルクリックすると、文字の編集ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスで歌詞を入力します。
----	---


システムエクスクルーシブイベント

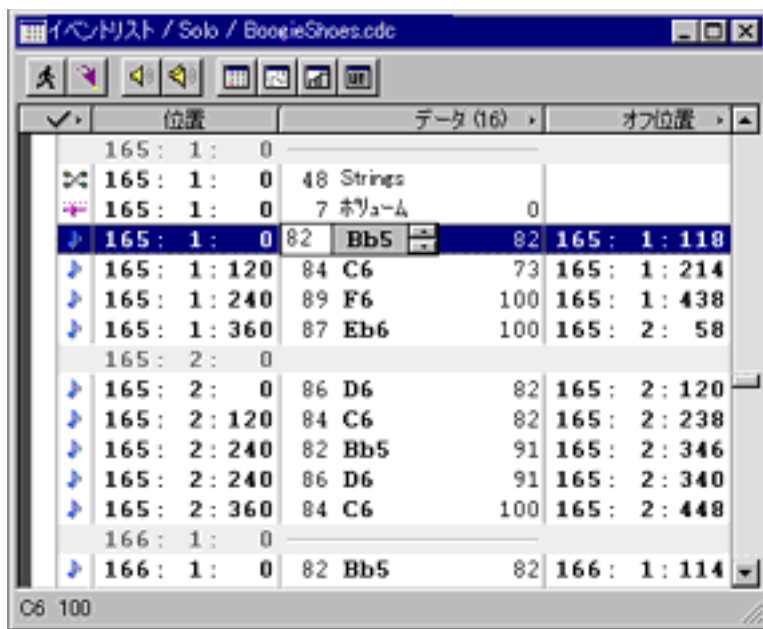
メッセージ	セルをダブルクリックすると、 システムエクスクルーシブイベントの編集ダイアログボックス が表示されます。このダイアログボックスでメッセージを入力します。
-------	---

オフ位置（長さ）列の編集：

音符イベントだけが対象です。**オフ位置（長さ）列**がオフ位置表示の場合、”小節：ビート：分解値”の各セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。オフしたい時間を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。長さ表示の場合、唯一のセルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。変更したい長さを入力し、Enter キーを押すなどして確定します。

 エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。

 CAMPS では、4 分音符長を 480 分解値としています。



音符イベントの不協音検出

不協音を検出したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、不協音の検出...を選択します。
- **ラインメニュー**の不協音の検出...を選択します。

コマンドを選択すると、**不協音検出ダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、手動で修正することが出来ます。複数の音符イベントの不協音を検出したい場合は、検出したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントのクォンタイズ

クォンタイズしたい**イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、クォンタイズ...を選択します。
- **ラインメニュー**のクォンタイズ...を選択します。

コマンドを選択すると、**クォンタイズダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されているイベントの開始時間を設定したグリッドを元に調整します。複数のイベントをクォンタイズしたい場合は、クォンタイズしたいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの音程調節

セルの編集による調節：

音程調節したい音符イベントの**データ列**にある、一番左のセルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。音程を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。

トラックのカテゴリがドラムスで、左から 2 番目のセルにドラムキー名が表示されている場合、ドラムキー名をダブルクリックすると、**ドラムキーの設定ダイアログボックス**が表示されます。このダイアログボックスでドラムキー名の一覧から選択します。



エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。

トランスポーズ：

音程調節したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、トランスポーズ...を選択します。
- **ラインメニュー**のトランスポーズ...を選択します。

コマンドを選択すると、**トランスポーズダイアログボックス**を開きます。

このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音程を、一挙に**トランスポーズ**する事ができます。

複数の音符イベントをトランスポーズしたい場合は、トランスポーズしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

再配置：

再配置したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、音程の再配置...を選択します。
- **ラインメニュー**の音程の再配置...を選択します。

コマンドを選択すると、**音程の再配置ダイアログボックス**を開きます。

このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。

複数の音符イベントを再配置したい場合は、再配置したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの長さの変更

セルの編集による変更：

長さを変更したい音符イベントの**オフ位置 (長さ) 列**がオフ位置表示の場合、" 小節：ビート：分解値 " の各セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。オフしたい時間を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。長さ表示の場合、唯一のセルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。変更したい長さを入力し、Enter キーを押すなどして確定します。



エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。



CAMPS では、4 分音符長を 480 分解値としています。

ダイアログボックスを用いた変更：

長さを変更したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、音長調節...を選択します。
- **ラインメニュー**の音長調節...を選択します。

コマンドを選択すると、**音長調節ダイアログボックス**が開きます。

このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの長さを、一挙に変更する事ができます。

複数の音符イベントの長さを変更したい場合は、変更したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの音量調節

セルの編集による調節：

移動したい音符イベントの**データ列**にある、一番右のセルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。音量を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。値は、1(01) ~ 127(7F) の範囲で入力します。



エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。

ダイアログボックスを用いた調節：

音量調節したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、ベロシティ調節...を選択します。
- **ラインメニュー**のベロシティ調節...を選択します。

コマンドを選択すると、**ベロシティ調節ダイアログボックス**を開きます。






このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音量（ベロシティ）を、一挙に変更する事ができます。


複数の音符イベントの音量を調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

イベントの値の調節

セルの編集による調節：

移動したいイベントのデータ列にある、該当するセルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。値を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。

-  コントロールチェンジ 一番右のセルをダブルクリックします。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
-  ポリアフタータッチ 一番右のセルをダブルクリックします。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
-  チャンネルアフタータッチ 唯一のセルをダブルクリックします。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。
-  プログラムチェンジ 一番左のセルをダブルクリックします。値は、0(00) ~ 127(7F) の範囲で入力します。あるいは、右から 2 番目のプログラム名が表示されているセルをダブルクリックしてプログラムの選択ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでプログラム名の一覧から選択します。
-  ピッチベンド 10進表示の場合は唯一のセルを、16進表示の場合はいずれかのセルをダブルクリックします。値は、-8192(00 00) ~ 0(40 00) ~ 8191(7F 7F) の範囲で入力します。

 エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。


ダイアログボックスによる調節：

値を調節したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、値の調節...を選択します。
- ラインメニューの値の調節...を選択します。

コマンドを選択すると、値の調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されたイベントやテンポの値を一挙に変更することができます。

複数のイベントの値を調節したい場合は、調節したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

 複数のイベントを選択している場合、選択されているイベントが全て同じ種類の場合にだけ、値の調節...アイテムを使用することができます。

イベントの速さの調節

速さを調節したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で速さを変更します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、倍速化...あるいは、半速化...を選択します。
- ラインメニューの倍速化、あるいは、半速化を選択します。

倍速化...を選択すると、選択されているイベントを2倍の速さにします。

半速化...を選択すると、選択されているイベントを半分の速さにします。

複数のイベントの速さを調節したい場合は、調節したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

イベントの移動

セルの編集による移動：

移動したいイベントの位置列にある、” 小節：ビート：分解値 ” の各セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。移動したい時間を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。



エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。



CAMPS では、4 分音符長を 480 分解値としています。

ドラッグによる移動：

移動したいイベントをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のイベントを移動したい場合は、移動したいイベントを全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でイベントを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したいイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを切り取るを選択します。移動先のイベントリストエディターのリストエリア上の貼り付けたい位置にあるリストアイテムを、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを貼り付けるを選択します。

貼り付け先は、ピアノロールエディターや楽譜エディターにも指定できます。

位置	データ (16)	オフ位置
165: 1: 0		
165: 1: 0	48 Strings	
165: 1: 0	7 ホリョーム	0
165: 1: 0	82 Bb5	82
165: 1: 120	84 C6	73
165: 1: 240	89 F6	100
165: 1: 360	87 Eb6	100
165: 2: 0		
165: 2: 0	7 ホリョーム	0
165: 2: 0	86 D6	82
165: 2: 120	84 C6	82
165: 2: 240	82 Bb5	91
165: 2: 240	86 D6	91
165: 2: 360	84 C6	100
165: 1: 118		
165: 1: 214		
165: 1: 438		
165: 2: 58		
165: 2: 120		
165: 2: 238		
165: 2: 346		
165: 2: 340		
165: 2: 448		
166: 1: 0		

イベントの複製

ドラッグによる複製:

複製したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したイベントを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したイベントを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のイベントを複製したい場合は、複製したいイベントを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製:

複製したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを複製を選択します。
- 編集メニューのイベントを複製を選択します。

複数のイベントを複製したい場合は、複製したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたイベントは、元のイベントの後ろに作成されますので、希望する位置に移動しましょう。

イベントのコピーと貼り付け

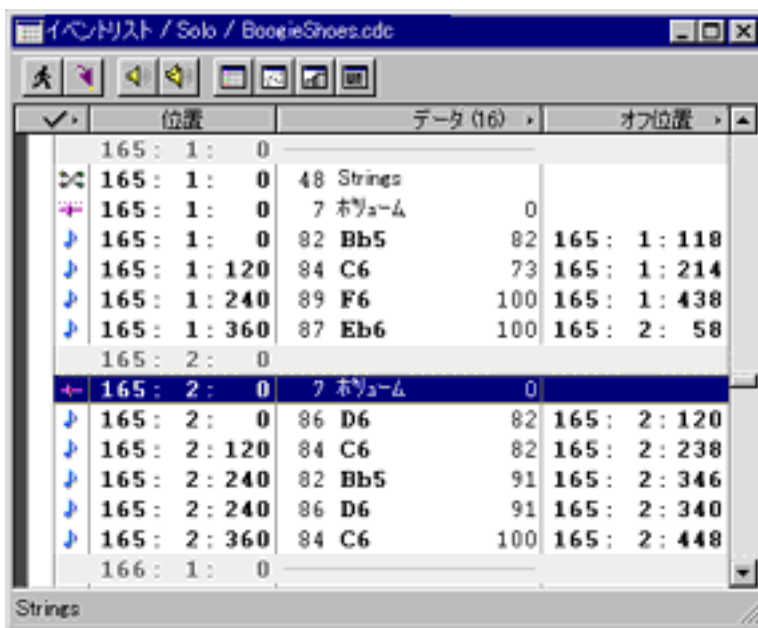
コピーしたいイベントを選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントをコピーを選択します。
- 編集メニューのイベントをコピーを選択します。

複数のイベントをコピーしたい場合は、コピーしたいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- リストエリア内の貼り付けたい位置にあるリストアイテムを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを貼り付けるを選択します。
- 貼り付けたい位置にあるイベントを選択し、編集メニューのイベントを貼り付けるを選択します。



イベントの削除

削除したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを消去を選択します。
- 編集メニューのイベントを消去を選択します。

複数のイベントを削除したい場合は、削除したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節

リストエリアに表示するイベントの種類を絞ることができます。以下のいずれかの方法でメニューを表示させます。

- エリア左上の**イベント選択ボタン**をクリックします。
- **表示メニュー**の**イベント表示サブメニュー**を開きます。

表示したいイベントの種類に該当するアイテムにチェックを入れます。また、最後のアイテムの**表示イベントの一括選択...**を選択すると**表示イベントダイアログボックス**が開きます。このダイアログボックスでは、各イベントの表示/非表示を一度に設定できます。



各イベントのデータ表記を10進数表記と16進数表記に切り替えることができます。**データ列**上部の**表示モード選択ボタン**をクリックしてメニューを表示させます。設定したい表記を選択して下さい。選択されている表記には、アイテム名の左側にマークが表示されます。

! システムエクスクルーシブイベントは、どちらを選択しても16進数で表記されます。

	データ (16)	オフ位置
0		• オフ位置(O) 長さ(L)
0	7 ホリウム 127	
0	10 ハンボット 107	
0	66 Tenor Sax	
12	63 Eb4 91	1 : 1 : 472

音符イベントのオフ位置と長さの表示を切り替えることができます。**オフ位置 (長さ) 列**上部の**表示モード選択ボタン**をクリックしてメニューを表示させます。設定したい表記を選択して下さい。選択されている表記には、アイテム名の左側にマークが表示されます。オフ位置を選択すると、音符イベントのオフの位置が”小節:ビート:分解値”の形式で表示されます。長さを選択すると、音符イベントの長さが分解値で表示されます。

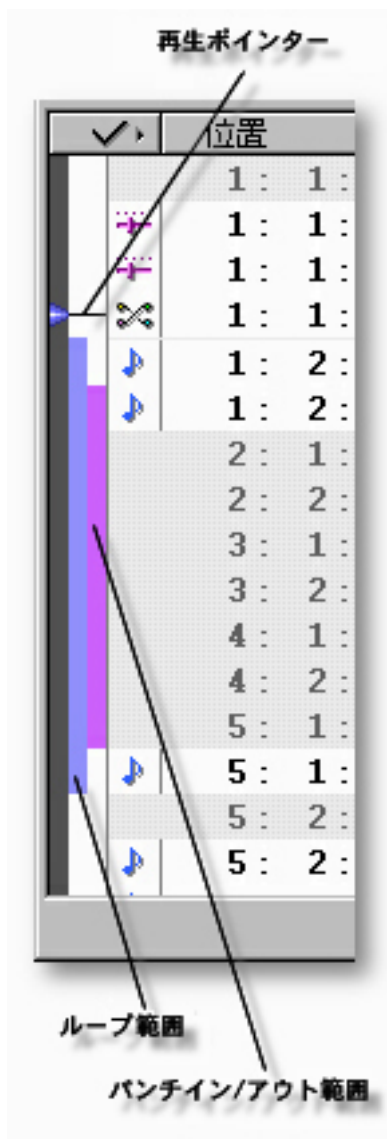
関連するページ:

[イベントの操作](#)

説明 演奏制御エリアでは、曲の再生、録音に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の再生位置を示す再生ポインターの操作、再生時のループ範囲の設定、録音時のパンチイン/アウト範囲の設定などを行います。

- アイテム**
- 再生ポインター
 - ループ範囲
 - パンチイン/アウト範囲



再生ポインタの移動

再生ポインタ

演奏制御エリア左の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインタを移動することによって、再生位置を変えることができます。

ループ範囲の設定

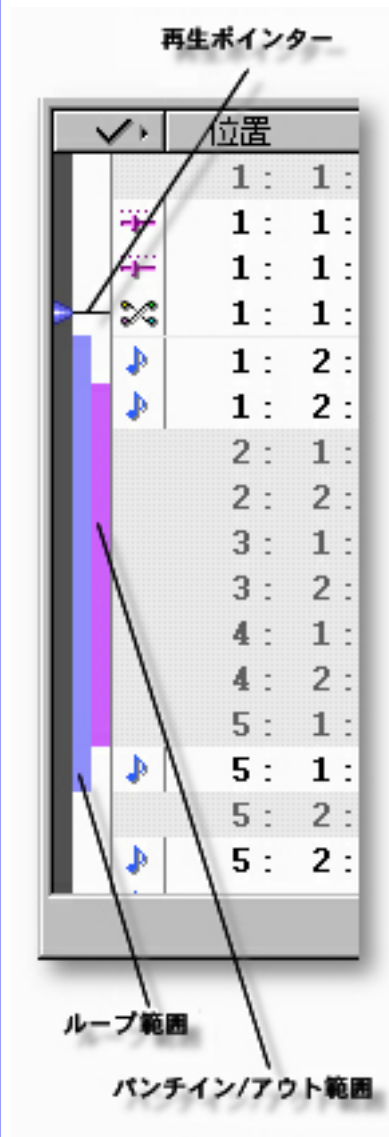
ループ範囲

再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。外部同期再生時やステップ録音時など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。

パンチイン/アウト範囲の設定

パンチイン/アウト範囲

録音用のパンチイン/アウト範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。



再生ポインターの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインターを操作します。再生ポインターを移動するには、再生ポインター（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、演奏制御エリア左部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールバーの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインターの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインターは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部分をループさせて再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールバーの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。ループ範囲は、小節エリアの真ん中付近（濃い灰色部分の右付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



ループ範囲を設定したときに、パンチイン/アウト範囲が設定したループ範囲から外れている場合、ループ範囲に収まるように、パンチイン/アウト範囲が自動的に調節されます。

パンチイン/アウト範囲の設定

録音時に、録音する範囲を限定したい場合は、パンチイン/アウト範囲を設定します。パンチイン/アウト範囲を設定して録音した場合、範囲外での演奏は録音されません。

パンチイン/アウト範囲は、小節エリアの右端付近で設定します。パンチインさせたい位置をクリックした状態で、パンチアウトさせたい位置までドラッグします。パンチイン/アウト範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。



パンチイン/アウト範囲を設定したときに、設定したパンチイン/アウト範囲がループ範囲から外れている場合、パンチイン/アウト範囲がループ範囲に収まるように、ループ範囲が自動的に調節されます。ループ範囲の開始位置をパンチイン/アウト範囲より前に設定することによって、連続キュー形式のパンチイン/アウト録音が可能になります。

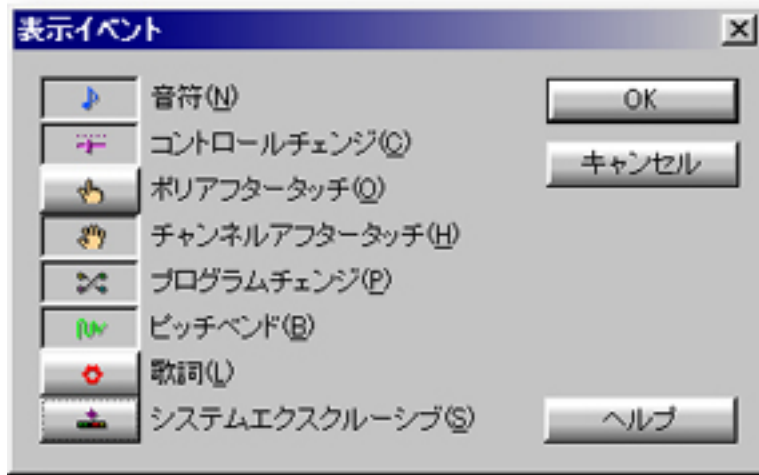
再生ポインター

✓▶	位置
	1 : 1 :
✂	1 : 1 :
✂	1 : 1 :
✂	1 : 1 :
♪	1 : 2 :
♪	1 : 2 :
	2 : 1 :
	2 : 2 :
	3 : 1 :
	3 : 2 :
	4 : 1 :
	4 : 2 :
	5 : 1 :
♪	5 : 1 :
	5 : 2 :
♪	5 : 2 :

ループ範囲

バンチイン/アウト範囲

説明	表示イベントダイアログボックスでは、 イベントリストエディター に表示するイベントの種類を設定します。																						
使い方	イベントリストエディターで、表示したいイベントに対応するボタンをオンに、表示したくないイベントに対応するボタンをオフにして、OKボタンをクリックします。個々の表示イベントの選択は、イベントリストエディターで表示メニューからイベント表示サブメニューや、 イベント選択ボタン からのメニューでそれぞれ指定できますが、表示イベントダイアログボックスでは、まとめて表示制限の指定ができます。なお、これらの表示制限は実際のデータには一切影響しません。																						
アイテム	<table><tr><td>音符ボタン</td><td>音符イベントの表示/非表示を切り替えます。音符イベントは、演奏するキー（ドラムスの場合は打楽器）、音量（ベロシティ）、長さを持つデータです。</td></tr><tr><td>コントロールチェンジボタン</td><td>コントロールチェンジイベントの表示/非表示を切り替えます。コントロールチェンジイベントは、ボリュームやパン等の MIDI デバイスを制御するデータです。</td></tr><tr><td>ポリアフタータッチボタン</td><td>ポリアフタータッチイベントの表示/非表示を切り替えます。ポリアフタータッチイベントは、例えば、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をキー単位に変えるデータです。</td></tr><tr><td>チャンネルアフタータッチボタン</td><td>チャンネルアフタータッチイベントの表示/非表示を切り替えます。チャンネルアフタータッチイベントは、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をチャンネル単位に変えるデータです。</td></tr><tr><td>プログラムチェンジボタン</td><td>プログラムチェンジイベントの表示/非表示を切り替えます。プログラムチェンジイベントは、MIDI デバイスのプログラム番号（音色）を切り替えるデータです。</td></tr><tr><td>ピッチベンドボタン</td><td>ピッチベンドイベントの表示/非表示を切り替えます。ピッチベンドイベントは、キーボードのベンダーのように、演奏するチャンネルの音程を相対的に変化させるデータです。</td></tr><tr><td>歌詞ボタン</td><td>歌詞イベントの表示/非表示を切り替えます。歌詞イベントは、テキスト形式で歌詞を管理します。このデータは、演奏等には一切影響しません。</td></tr><tr><td>システムエクスクルーシブボタン</td><td>システムエクスクルーシブイベントの表示/非表示を切り替えます。システムエクスクルーシブイベントは、それぞれの MIDI デバイス特有のシステムの設定や情報の取得などを行うデータです。</td></tr><tr><td>OKボタン</td><td>OKボタンをクリックすると、表示イベントダイアログボックスは閉じ、イベントリストエディターの表示するイベントが選択されたものに制限されます。</td></tr><tr><td>キャンセルボタン</td><td>キャンセルボタンをクリックすると、イベントリストエディターの表示するイベントの制限を変えずに、表示イベントダイアログボックスを終了します。</td></tr><tr><td>ヘルプボタン</td><td>ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。</td></tr></table>	音符ボタン	音符イベントの表示/非表示を切り替えます。音符イベントは、演奏するキー（ドラムスの場合は打楽器）、音量（ベロシティ）、長さを持つデータです。	コントロールチェンジボタン	コントロールチェンジイベントの表示/非表示を切り替えます。コントロールチェンジイベントは、ボリュームやパン等の MIDI デバイスを制御するデータです。	ポリアフタータッチボタン	ポリアフタータッチイベントの表示/非表示を切り替えます。ポリアフタータッチイベントは、例えば、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をキー単位に変えるデータです。	チャンネルアフタータッチボタン	チャンネルアフタータッチイベントの表示/非表示を切り替えます。チャンネルアフタータッチイベントは、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をチャンネル単位に変えるデータです。	プログラムチェンジボタン	プログラムチェンジイベントの表示/非表示を切り替えます。プログラムチェンジイベントは、MIDI デバイスのプログラム番号（音色）を切り替えるデータです。	ピッチベンドボタン	ピッチベンドイベントの表示/非表示を切り替えます。ピッチベンドイベントは、キーボードのベンダーのように、演奏するチャンネルの音程を相対的に変化させるデータです。	歌詞ボタン	歌詞イベントの表示/非表示を切り替えます。歌詞イベントは、テキスト形式で歌詞を管理します。このデータは、演奏等には一切影響しません。	システムエクスクルーシブボタン	システムエクスクルーシブイベントの表示/非表示を切り替えます。システムエクスクルーシブイベントは、それぞれの MIDI デバイス特有のシステムの設定や情報の取得などを行うデータです。	OKボタン	OKボタンをクリックすると、表示イベントダイアログボックスは閉じ、イベントリストエディターの表示するイベントが選択されたものに制限されます。	キャンセルボタン	キャンセルボタンをクリックすると、イベントリストエディターの表示するイベントの制限を変えずに、表示イベントダイアログボックスを終了します。	ヘルプボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。
音符ボタン	音符イベントの表示/非表示を切り替えます。音符イベントは、演奏するキー（ドラムスの場合は打楽器）、音量（ベロシティ）、長さを持つデータです。																						
コントロールチェンジボタン	コントロールチェンジイベントの表示/非表示を切り替えます。コントロールチェンジイベントは、ボリュームやパン等の MIDI デバイスを制御するデータです。																						
ポリアフタータッチボタン	ポリアフタータッチイベントの表示/非表示を切り替えます。ポリアフタータッチイベントは、例えば、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をキー単位に変えるデータです。																						
チャンネルアフタータッチボタン	チャンネルアフタータッチイベントの表示/非表示を切り替えます。チャンネルアフタータッチイベントは、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をチャンネル単位に変えるデータです。																						
プログラムチェンジボタン	プログラムチェンジイベントの表示/非表示を切り替えます。プログラムチェンジイベントは、MIDI デバイスのプログラム番号（音色）を切り替えるデータです。																						
ピッチベンドボタン	ピッチベンドイベントの表示/非表示を切り替えます。ピッチベンドイベントは、キーボードのベンダーのように、演奏するチャンネルの音程を相対的に変化させるデータです。																						
歌詞ボタン	歌詞イベントの表示/非表示を切り替えます。歌詞イベントは、テキスト形式で歌詞を管理します。このデータは、演奏等には一切影響しません。																						
システムエクスクルーシブボタン	システムエクスクルーシブイベントの表示/非表示を切り替えます。システムエクスクルーシブイベントは、それぞれの MIDI デバイス特有のシステムの設定や情報の取得などを行うデータです。																						
OKボタン	OKボタンをクリックすると、表示イベントダイアログボックスは閉じ、イベントリストエディターの表示するイベントが選択されたものに制限されます。																						
キャンセルボタン	キャンセルボタンをクリックすると、イベントリストエディターの表示するイベントの制限を変えずに、表示イベントダイアログボックスを終了します。																						
ヘルプボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。																						

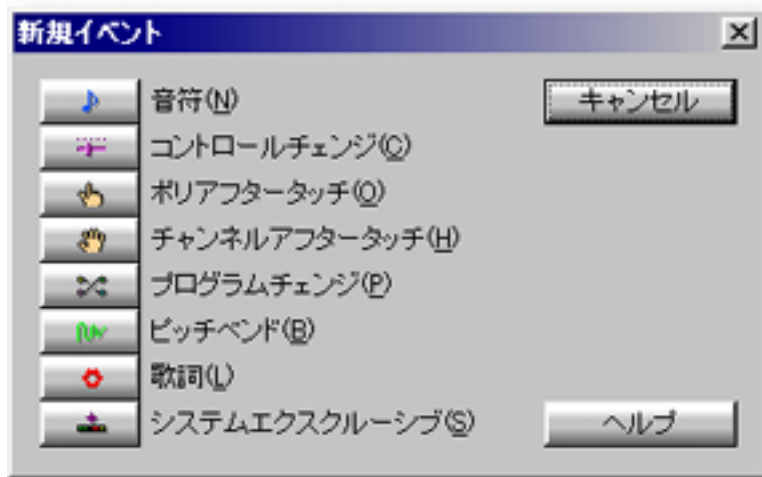


開き方

イベントリストエディター
から開く

表示メニューからイベント表示/表示イベントの一括選択...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。または、イベントリストエディターのイベント選択ボタンをクリックすると表示されるメニューの表示イベントの一括選択...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

説明	新規イベントダイアログボックスでは、 イベントリストエディター に新規に追加するイベントの種類を指定します。																				
使い方	イベントリストエディターに追加したいイベントに対応するボタンをクリックします。新規イベントダイアログボックスは終了し、新規の選択したイベントが追加されます。追加されたイベントには、デフォルト値が設定されていますので、イベントリストエディター上で適宜、 編集 して下さい。																				
アイテム	<table><tr><td>音符ボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規の音符イベントをイベントリストエディターに追加します。音符イベントは、演奏するキー（ドラムスの場合は打楽器）、音量（ベロシティ）、長さを持つデータです。</td></tr><tr><td>コントロールチェンジボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のコントロールチェンジイベントをイベントリストエディターに追加します。コントロールチェンジイベントは、ボリュームやパン等の MIDI デバイスを制御するデータです。</td></tr><tr><td>ポリアフタータッチボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のポリアフタータッチイベントをイベントリストエディターに追加します。ポリアフタータッチイベントは、例えば、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をキー単位に変えるデータです。</td></tr><tr><td>チャンネルアフタータッチボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のチャンネルアフタータッチイベントをイベントリストエディターに追加します。チャンネルアフタータッチイベントは、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をチャンネル単位に変えるデータです。</td></tr><tr><td>プログラムチェンジボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のプログラムチェンジイベントをイベントリストエディターに追加します。プログラムチェンジイベントは、MIDI デバイスのプログラム番号（音色）を切り替えるデータです。</td></tr><tr><td>ピッチベンドボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のピッチベンドイベントをイベントリストエディターに追加します。ピッチベンドイベントは、キーボードのベンダーのように、演奏するチャンネルの音程を相対的に変化させるデータです。</td></tr><tr><td>歌詞ボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規の歌詞イベントをイベントリストエディターに追加します。歌詞イベントは、テキスト形式で歌詞を管理します。このデータは、演奏等には一切影響しません。</td></tr><tr><td>システムエクスクルーシブボタン</td><td>新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のシステムエクスクルーシブイベントをイベントリストエディターに追加します。システムエクスクルーシブイベントは、それぞれの MIDI デバイス特有のシステムの設定や情報の取得などを行うデータです。</td></tr><tr><td>キャンセルボタン</td><td>キャンセルボタンをクリックすると、イベントリストエディターにイベントを追加せずに、新規イベントダイアログボックスを終了します。</td></tr><tr><td>ヘルプボタン</td><td>ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。</td></tr></table>	音符ボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規の音符イベントをイベントリストエディターに追加します。音符イベントは、演奏するキー（ドラムスの場合は打楽器）、音量（ベロシティ）、長さを持つデータです。	コントロールチェンジボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のコントロールチェンジイベントをイベントリストエディターに追加します。コントロールチェンジイベントは、ボリュームやパン等の MIDI デバイスを制御するデータです。	ポリアフタータッチボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のポリアフタータッチイベントをイベントリストエディターに追加します。ポリアフタータッチイベントは、例えば、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をキー単位に変えるデータです。	チャンネルアフタータッチボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のチャンネルアフタータッチイベントをイベントリストエディターに追加します。チャンネルアフタータッチイベントは、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をチャンネル単位に変えるデータです。	プログラムチェンジボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のプログラムチェンジイベントをイベントリストエディターに追加します。プログラムチェンジイベントは、MIDI デバイスのプログラム番号（音色）を切り替えるデータです。	ピッチベンドボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のピッチベンドイベントをイベントリストエディターに追加します。ピッチベンドイベントは、キーボードのベンダーのように、演奏するチャンネルの音程を相対的に変化させるデータです。	歌詞ボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規の歌詞イベントをイベントリストエディターに追加します。歌詞イベントは、テキスト形式で歌詞を管理します。このデータは、演奏等には一切影響しません。	システムエクスクルーシブボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のシステムエクスクルーシブイベントをイベントリストエディターに追加します。システムエクスクルーシブイベントは、それぞれの MIDI デバイス特有のシステムの設定や情報の取得などを行うデータです。	キャンセルボタン	キャンセルボタンをクリックすると、イベントリストエディターにイベントを追加せずに、新規イベントダイアログボックスを終了します。	ヘルプボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。
音符ボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規の音符イベントをイベントリストエディターに追加します。音符イベントは、演奏するキー（ドラムスの場合は打楽器）、音量（ベロシティ）、長さを持つデータです。																				
コントロールチェンジボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のコントロールチェンジイベントをイベントリストエディターに追加します。コントロールチェンジイベントは、ボリュームやパン等の MIDI デバイスを制御するデータです。																				
ポリアフタータッチボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のポリアフタータッチイベントをイベントリストエディターに追加します。ポリアフタータッチイベントは、例えば、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をキー単位に変えるデータです。																				
チャンネルアフタータッチボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のチャンネルアフタータッチイベントをイベントリストエディターに追加します。チャンネルアフタータッチイベントは、ビブラートのように鍵盤を弾いた後、さらに弾く力をチャンネル単位に変えるデータです。																				
プログラムチェンジボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のプログラムチェンジイベントをイベントリストエディターに追加します。プログラムチェンジイベントは、MIDI デバイスのプログラム番号（音色）を切り替えるデータです。																				
ピッチベンドボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のピッチベンドイベントをイベントリストエディターに追加します。ピッチベンドイベントは、キーボードのベンダーのように、演奏するチャンネルの音程を相対的に変化させるデータです。																				
歌詞ボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規の歌詞イベントをイベントリストエディターに追加します。歌詞イベントは、テキスト形式で歌詞を管理します。このデータは、演奏等には一切影響しません。																				
システムエクスクルーシブボタン	新規イベントダイアログボックスを終了し、新規のシステムエクスクルーシブイベントをイベントリストエディターに追加します。システムエクスクルーシブイベントは、それぞれの MIDI デバイス特有のシステムの設定や情報の取得などを行うデータです。																				
キャンセルボタン	キャンセルボタンをクリックすると、イベントリストエディターにイベントを追加せずに、新規イベントダイアログボックスを終了します。																				
ヘルプボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。																				



開き方

イベントリストエディター
から開く

編集メニューから新規イベント...を選ぶと、ダイアログボックス
が開きます。

説明 コントロールの選択ダイアログボックスでは、選択されているコントロールチェンジイベントのコントロールを設定します。

使い方 コントロールスクロールエリアで、選択されているコントロールチェンジイベントに設定したいコントロールを選択して、OKボタンをクリックします。

アイテム コントロールスクロールエリア コントロールの一覧が表示されます。選択されているコントロールチェンジイベントに設定したいコントロールを選択します。

OKボタン OKボタンをクリックすると、コントロールの選択ダイアログボックスは閉じ、選択されているコントロールチェンジイベントに指定したコントロールを設定します。

キャンセルボタン キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、コントロールの選択ダイアログボックスを終了します。

ヘルプボタン ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方 **イベントリストエディター** から開く コントロールチェンジイベントのコントロール名の部分をダブルクリックします。

説明

ドラムキーの設定ダイアログボックスでは、選択されている音符イベントにドラムキー（打楽器）を設定します。

! このダイアログボックスは、**トラックのカテゴリ**がドラムスの場合にだけ表示されません。また、トラックの出力先に音源が設定されていないと表示されません。出力先の設定は、**MIDI設定ダイアログボックスの出力先タブ**で行います。

使い方

ドラムキースクロールエリアで、選択されている音符イベントに設定したいドラムキーを選択して、OKボタンをクリックします。

アイテム

ドラムキースクロールエリア	ドラムキーの一覧が表示されます。選択されている音符イベントに設定したいドラムキーを選択します。
OKボタン	OKボタンをクリックすると、ドラムキーの選択ダイアログボックスは閉じ、選択されている音符イベントを指定した打楽器に設定します。
キャンセルボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、ドラムキーの選択ダイアログボックスを終了します。
ヘルプボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方

イベントリストエディターから開く ドラムスの音符イベントのドラムキー名の部分をダブルクリックします。

説明 キーの選択ダイアログボックスでは、選択されているポリアフタータッチイベントの対象キーを設定します。

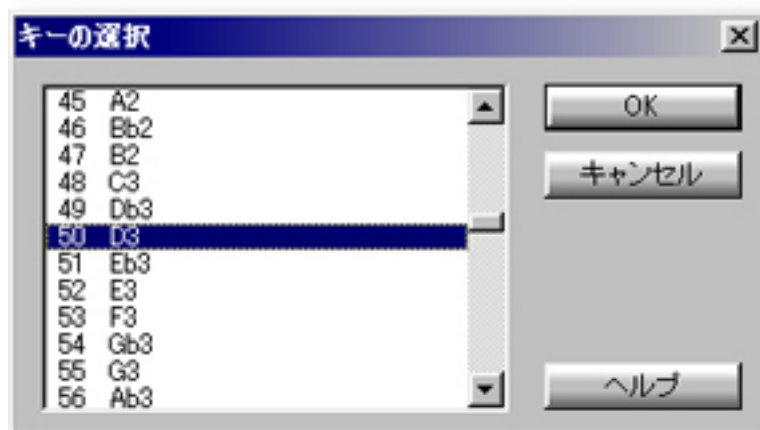
使い方 キースクロールエリアで、選択されているポリアフタータッチイベントに設定したいキーを選択して、OKボタンをクリックします。

アイテム キー
スクロールエリア キーの一覧が表示されます。選択されているポリアフタータッチイベントに設定したいキーを選択します。

OK
ボタン OKボタンをクリックすると、キーの選択ダイアログボックスは閉じ、選択されているポリアフタータッチイベントの対象キーを選択したキーに設定します。

キャンセル
ボタン キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、キーの選択ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方 **イベントリストエディター** から開く ポリアフタータッチイベントの対象キー名の部分をダブルクリックします。

説明 プログラムの選択ダイアログボックスでは、選択されているプログラムチェンジイベントのプログラムを設定します。

使い方 プログラムスクロールエリアで、選択されているプログラムチェンジイベントに設定したいプログラムを選択して、OKボタンをクリックします。

アイテム プログラムスクロールエリア プログラムの一覧が表示されます。選択されているプログラムチェンジイベントに設定したいプログラムを選択します。

OKボタン OKボタンをクリックすると、プログラムの選択ダイアログボックスは閉じ、選択されているプログラムチェンジイベントに指定したプログラムを設定します。

キャンセルボタン キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、プログラムの選択ダイアログボックスを終了します。

ヘルプボタン ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方 **イベントリストエディターから開く** プログラムチェンジイベントのプログラム名の部分をダブルクリックします。

説明	システムエクスクルーシブイベントの編集ダイアログボックスでは、選択されているシステムエクスクルーシブイベントのメッセージを編集します。システムエクスクルーシブイベントは、それぞれのMIDI デバイス特有のシステムの設定や情報の取得などを行うメッセージです。	
使い方	メッセージスクロールエリアで、選択されているシステムエクスクルーシブイベントのメッセージを入力して、OKボタンをクリックします。作成したメッセージは、MIDI デバイスにテスト送信したり、保存、削除ができます。	
アイテム	<p>メッセージスクロールエリア</p> <p>登録されたメッセージ選択ボックス</p> <p>登録ボタン</p> <p>削除ボタン</p> <p>送信ボタン</p> <p>OKボタン</p> <p>キャンセルボタン</p> <p>ヘルプボタン</p>	<p>テキスト形式で扱われているシステムエクスクルーシブイベントのメッセージを入力します。メッセージは、16進形式で1バイトずつスペースで区切って入力します。入力したメッセージが、この形式でなかった場合や、システムエクスクルーシブイベントのメッセージ形式と明らかに異なる場合は、登録ボタンで登録することはできますが、送信ボタンやOKボタンはディスエーブルになりクリックできません。システムエクスクルーシブイベントのメッセージは、出力先の音源等によって異なりますので、MIDI 装置のマニュアルなどを参照して下さい。</p> <p>クリックすると、登録ボタンで登録したメッセージの一覧が表示されます。アイテムを選択すると、メッセージスクロールエリアに選択したメッセージの内容が表示されます。アイテムを選択して、削除ボタンをクリックするとアイテムが削除されます。</p> <p>メッセージスクロールエリアで編集したメッセージを登録します。クリックすると名前を入力するダイアログボックスが表示されます。名前を入力してOKボタンをクリックすると登録が完了します。登録されたメッセージは、登録されたメッセージ選択ボックスの一覧に表示されます。また、登録したメッセージは、外部ファイルに保存されますので、いつでもシステムエクスクルーシブイベントの編集ダイアログボックスから呼び出すことができます。</p> <p>登録されたメッセージ選択ボックスで現在選択されている登録されたアイテム（メッセージ）を削除します。</p> <p>メッセージスクロールエリアに設定したメッセージをMIDI デバイスに出力します。これは、MIDI デバイスにコマンドを送信したり、メッセージのテストをする場合に使用します。</p> <p>OKボタンをクリックすると、システムエクスクルーシブイベントの編集ダイアログボックスは閉じ、選択されているシステムエクスクルーシブイベントのメッセージを設定します。</p> <p>キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、システムエクスクルーシブイベントの編集ダイアログボックスを終了します。</p> <p>ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。</p>



開き方

イベントリストエディター
から開く

システムエクスクルーシブイベントのメッセージ部分をダブルクリック
します。

説明

楽譜エディターは、ラインブロックの音符イベントを楽譜形式で編集するエディターです。編集は、音符イベント単位に行います。音符イベントのコピーや削除、貼り付けなどの一般的な編集から、作曲やヴォイシング、クォンタイズなどを行うことができます。

アイテム

楽譜エディターには、様々なオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。

エディットボタン

楽譜エディターの表示および操作以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

小節エリア

小節の区切線を表示します。曲の再生位置を管理する以外に、再生ループおよびパンチイン/アウト録音用の領域を設定できます。

文字情報エリア

ドキュメントのリハーサルレターやマーカーを表示します。

コードエリア

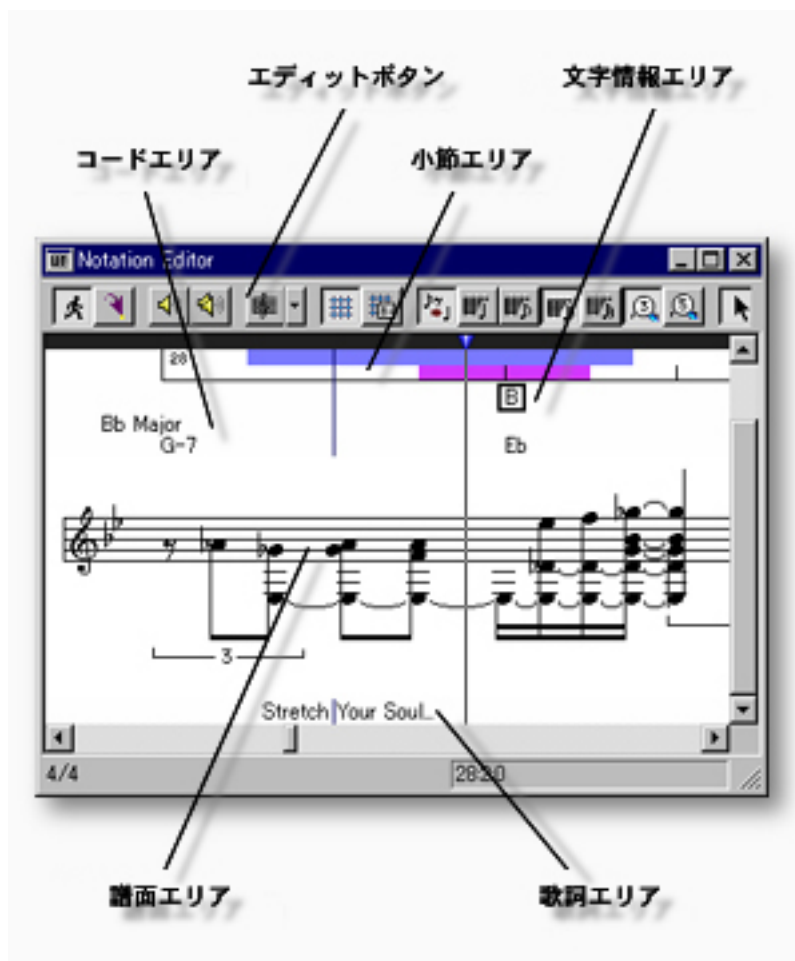
ドキュメントのコードやキーとモードを表示します。

譜面エリア

ラインブロックの音符イベントをグラフィカルに楽譜形式で編集したり、音符単位に作曲、ヴォイシング、クォンタイズなどを行うことができます。

歌詞エリア

ラインブロックの歌詞を表示します。



開き方

ドキュメントウィンドウ
から開く

イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

編集したいラインブロックを選択し、エディターメニューから楽譜を選びます。

または、エディットボタンの中から楽譜エディターボタンをクリックします。

複数の楽譜エディターを開きたい場合は、編集したいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

エディターメニューから楽譜を選びます。

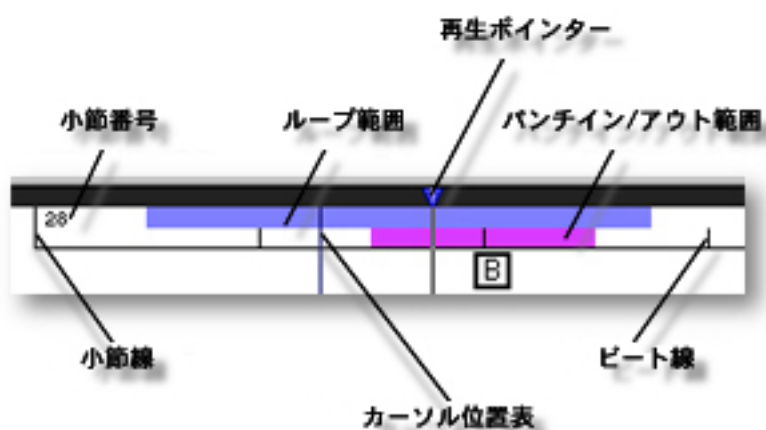
または、各エディターのエディットボタンの中から楽譜エディターボタンをクリックします。

小節エリア (楽譜エディター)

説明 小節エリアでは、曲の小節等の位置情報を表示します。また、曲の再生、録音に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の小節等の時間情報の管理の他に、拍子記号の設定や、曲の再生位置を示す再生ポインターの操作、再生時のループ範囲の設定、録音時のパンチイン/アウト範囲の設定などを行います。

アイテム 再生ポインター
ループ範囲
パンチイン/アウト範囲
小節番号
小節線
ビート線
カーソル位置表示



小節エリアのアイテム

再生ポインターの移動

再生ポインター

小節エリア上部の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインターを移動することによって、再生位置を変えることができます。

ループ範囲の設定

ループ範囲

再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。外部同期再生時やステップ録音時など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。

パンチイン/アウト範囲の設定

パンチイン/アウト範囲

録音用のパンチイン/アウト範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。

小節に関する表示

小節番号

曲の開始時を 1 とした小節番号を示します。

小節線

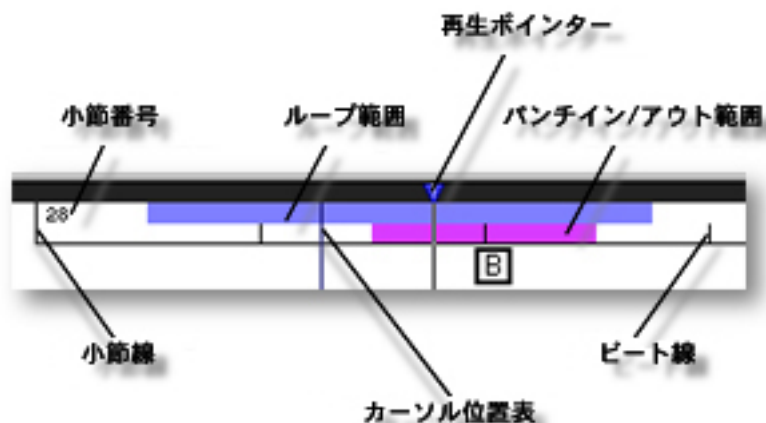
各小節の開始位置を縦の線で示します。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。

カーソル位置表示

小節エリアでは、楽譜エディター上のカーソル位置（時間位置）を示す縦線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。）カーソル位置の時間情報は、楽譜エディター下のインタラクティブ情報表示エリアの右側に "小節：ビート：分解値" 等の形式でも表示されます。



再生ポインターの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインターを操作します。再生ポインターを移動するには、再生ポインター（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、小節エリア上部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールバーの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインターの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインターは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部をループさせて再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールバーの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。ループ範囲は、小節エリアの中央付近（濃い灰色部分の下付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



ループ範囲を設定したときに、パンチイン/アウト範囲が設定したループ範囲から外れている場合、ループ範囲に収まるように、パンチイン/アウト範囲が自動的に調節されます。



ループ範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスの楽譜タブで行います。

パンチイン/アウト範囲の設定

録音時に、録音する範囲を限定したい場合は、パンチイン/アウト範囲を設定します。パンチイン/アウト範囲を設定して録音した場合、範囲外での演奏は録音されません。

パンチイン/アウト範囲は、小節エリアの下端付近で設定します。パンチインさせたい位置をクリックした状態で、パンチアウトさせたい位置までドラッグします。パンチイン/アウト範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。



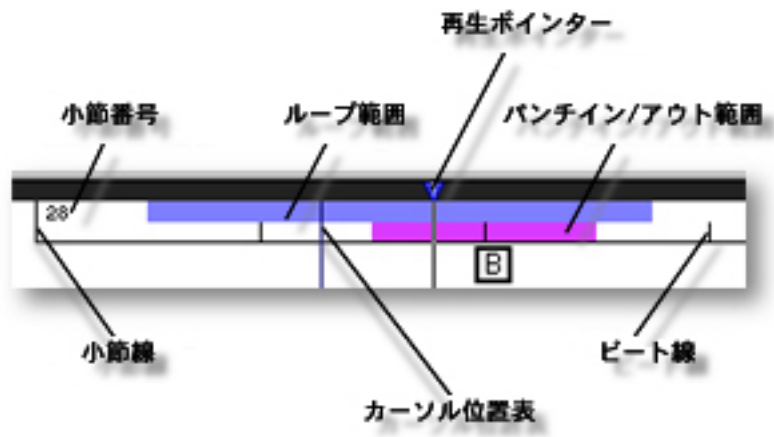
パンチイン/アウト範囲を設定したときに、設定したパンチイン/アウト範囲がループ範囲から外れている場合、パンチイン/アウト範囲がループ範囲に収まるように、ループ範囲が自動的に調節されます。ループ範囲の開始位置をパンチイン/アウト範囲より前に設定することによって、連続キュー形式のパンチイン/アウト録音が可能になります。



パンチイン/アウト範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスの楽譜タブで行います。

拍子記号の割り当て



曲の途中で拍子記号を変えるには、拍子記号を設定したい小節を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから拍子記号設定...を選択して拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、編集メニューの拍子記号設定...アイテムを選択して開くこともできます。



エディットボタン (楽譜エディター)

説明 エディットボタンは、楽譜エディターの上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節や再生、グリッドの設定、ツールの選択、エディターの表示などを行います。


使い方 エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックを外します。

- アイテム**
-  自動スクロールON/OFFボタン
 -  表示域を移動ボタン
 -  部分再生ボタン
 -  他トラックと一緒に再生ボタン
 -  譜表ボタン
 -  グリッド有効/無効ボタン
 -  グリッド設定ボタン
 -  賢い譜面ボタン
 -  解像度 4 分音符ボタン
 -  解像度 8 分音符ボタン
 -  解像度 16 分音符ボタン
 -  解像度 32 分音符ボタン
 -  3 連符検出ボタン
 -  5 連符検出ボタン
 -  矢印ツールボタン
 -  I ビームツールボタン
 -  魔法の杖ツールボタン
 -  スタンプツールボタン
 -  消しゴムツールボタン
 -  イベントリストエディターボタン
 -  ピアノロールエディターボタン
 -  コントロール描画エディターボタン
 -  楽譜エディターボタン






表示の調節

 自動スクロールON/OFF
ボタン

ドキュメントの再生等にもなって、再生ポインターが移動した場合、小節や文字情報、コード、譜面、歌詞の各エリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。

⇒ 表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム

 表示域を移動
ボタン

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、楽譜エディターの表示する領域を小節で指定します。


⇒ 表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム

 譜表
ボタン

譜表を設定します。クリックするたびに、高音部記号、オクターブ高音部記号、低音部記号、サブ低音部記号、ソプラノ記号、アルト記号、テノール記号、登録されているドラムス譜の順で切り替わります。


右横の下三角印の部分をクリックすると、これらを選択するメニューが表示されます。また、ドラムス譜に対する設定や、ドラムス譜の登録をすることができます。

⇒ 表示/譜表/サブメニュー各アイテム

 賢い譜面
ボタン


楽譜表示を簡素化するかどうかを選択します。簡素化した場合、休符や和音の発生を最低限に抑えます。このため、不正確な部分が発生しますが、楽譜はシンプルになります。簡素化したい場合は、ボタンをオンにします。

⇒ 表示/音符表示/賢い譜面(S)サブメニューアイテム


 解像度4分音符
ボタン


音符表示の解像度を4分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。解像度を4分音符に設定する場合、ボタンをオンにします。

⇒ 表示/音符表示/解像度4分音符(Q)サブメニューアイテム

 解像度 8 分音符
ボタン


音符表示の解像度を 8 分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。解像度を 8 分音符に設定する場合、ボタンをオンにします。

 表示/音符表示/解像度 8 分音符(8)サブメニューアイテム

 解像度 1 6 分音符
ボタン


音符表示の解像度を 1 6 分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。解像度を 1 6 分音符に設定する場合、ボタンをオンにします。

 表示/音符表示/解像度 1 6 分音符(1)サブメニューアイテム


 解像度 3 2 分音符
ボタン


音符表示の解像度を 3 2 分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。解像度を 3 2 分音符に設定する場合、ボタンをオンにします。

 表示/音符表示/解像度 3 2 分音符(3)サブメニューアイテム


 3 連符検出
ボタン

音符表示に 3 連符を検出するかどうかを設定します。検出すると、上記の解像度の長さに対応した音符の 3 連符長で音符表示の解像度が設定されます。3 連符を検出する場合、ボタンをオンにします。

 表示/音符表示/ 3 連符検出(T)サブメニューアイテム

 5 連符検出
ボタン

音符表示に 5 連符を検出するかどうかを設定します。検出すると、上記の解像度の長さに対応した音符の 5 連符長で音符表示の解像度が設定されます。5 連符を検出する場合、ボタンをオンにします。

 表示/音符表示/ 5 連符検出(U)サブメニューアイテム

試聴



部分再生
ボタン

選択されている音符の範囲を再生します。コマンドを選択すると、**小節エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲**が自動的に設定されます。選択されている音符がない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の先頭から再生を開始します。



入出力/**部分再生(B)**メニューアイテム



他トラックと一緒に再生
ボタン

選択されている音符の範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、**小節エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲**が自動的に設定されます。選択されている音符がない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の先頭から再生を開始します。



入出力/**他トラックと一緒に再生(W)**メニューアイテム

グリッドの設定



グリッド有効/無効
ボタン

文字情報、コード、譜面、歌詞エリア上の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドを有効にする場合は、ボタンをオンにします。



表示/**グリッド表示/グリッドに沿う(G)**サブメニューアイテム



グリッド設定
ボタン

グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。



表示/**グリッド表示/グリッド設定(U)...**サブメニューアイテム

ツールの選択



矢印ツール
ボタン

矢印ツールを選択します。このツールでは、楽譜エディター上にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。



エディター/**ツール/矢印(A)**サブメニューアイテム



Iビームツール
ボタン

Iビームツールを選択します。このツールでは、**譜面エリア**で音符を時間軸の範囲で選択することができます。



エディター/**ツール/ビーム(I)**サブメニューアイテム



魔法の杖ツール
ボタン

魔法の杖ツールを選択します。このツールでは、譜面エリアで指定した音符を自動作曲することが出来ます。



音符データの再作曲：割り当てられているコード(進行)を考慮しながら、指定した音符データを自動分析し、類似した音符データを再作曲します。



エディター/ツール/**魔法の杖(M)**サブメニューアイテム



スタンプツール
ボタン

スタンプツールを選択します。このツールでは、譜面エリアで、クリックすることによって音符を生成することが出来ます。生成する音符の長さは、**音符ツールバー**で設定します。



エディター/ツール/**スタンプ(S)**サブメニューアイテム



消しゴムツール
ボタン

消しゴムツールを選択します。このツールでは、音符イベントを削除することが出来ます。



エディター/ツール/**消しゴム(E)**サブメニューアイテム

エディターの表示



イベントリストエディター
ボタン

イベントリストエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっている**ラインブロック**上にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。



エディター/**イベントリスト(E)**メニューアイテム



ピアノロールエディター
ボタン

ピアノロールエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。



エディター/**ピアノロール(P)**メニューアイテム



コントロール描画エディター
ボタン

コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。



エディター/**コントロール描画(C)**メニューアイテム

説明 コードエリアでは、ドキュメントのキーとモード、コードを表示します。ここでの表示は参照用で、コードを編集することはできません。

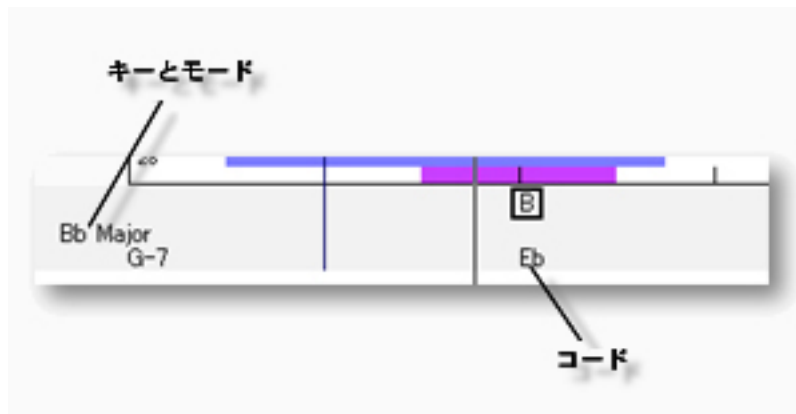
使い方 コードを編集するには、ドキュメントウィンドウ、あるいはピアノロールエディターで行います。

アイテム **キーとモード表示** コードエリアの上部に、キーとモードが表示されます。キーとモードは、キーあるいはモードが切り替わる場所や、現在表示されている先頭の小節の初めに表示されます。対応する調号が譜面エリアにも表示されます。

コード表示 キーとモードが表示されている下には、コードが表示されます。コードは、コードの切り替わる場所に表示されます。コードの表示には、5つの表示モードがあります。

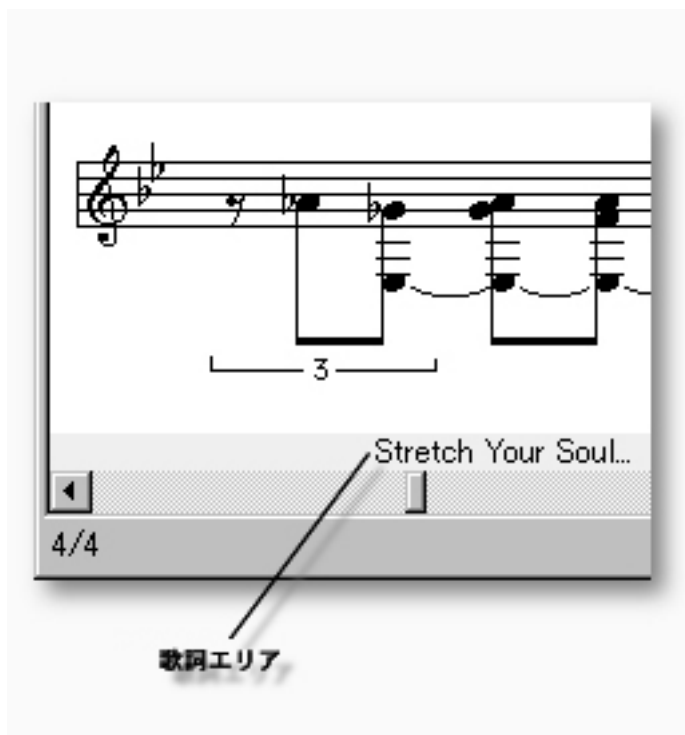
- [ローマ数値表記](#)
- [コード名](#)
- [スケール名](#)
- [スケールスペリング](#)
- [キーとモード](#)

表示を切り替えるには、[表示メニューのコード表示サブメニュー](#)の中から選択します。



説明 文字情報エリアでは、**ラインブロック**の歌詞を表示します。ここでの表示は参照用で、歌詞を編集することはできません。

使い方 歌詞を編集するには、**ピアノロールエディター**、あるいは**コントロール描画エディター**で行います。



譜面エリア (楽譜エディター)

説明

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。ピアノロールエリアでは、この内の音符イベントを楽譜形式で操作します。

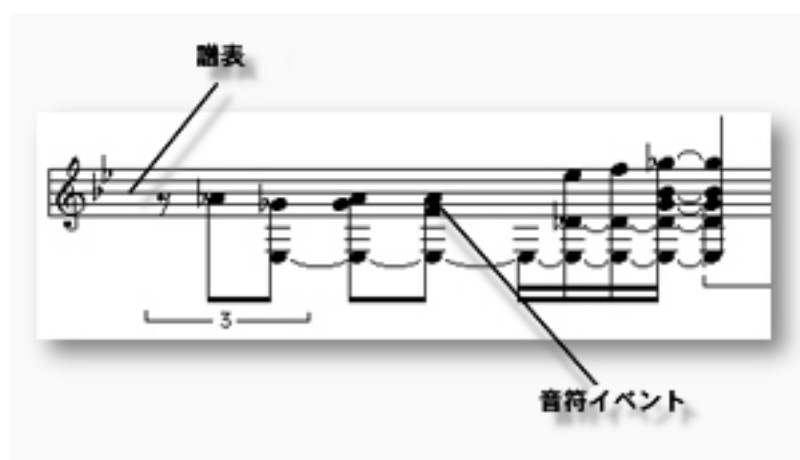
使い方

譜面エリアでは、音符イベントの作曲や生成、移動などの編集を楽譜形式で行います。また、音符イベント単位にメニューコマンドを使用することができます。

- 音符イベントの操作
- 表示の調節

アイテム

音符イベント
譜表



譜面エリアのアイテム

音符イベントの操作

音符イベント

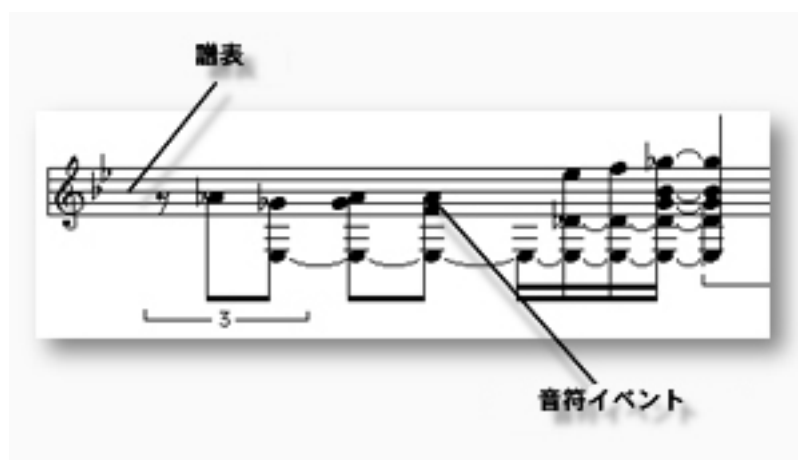
MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。
譜面エリアでは、この内の音符イベントを操作します。

各音符イベントは、全音符、2分音符などの楽譜形式で表示されます。

表示の調節

譜表

ほとんど場合、**音符**は、一般的な五線譜に表示されます。五線譜には、曲頭ならびに曲中途の**調号**や**拍子記号**以外に、**音部記号**、**小節線**、**休符**、**付点**、**タイ**などが表示されます。



音符イベントの操作

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。

譜面エリアでは、この内の音符イベントを操作します。

- 選択する
- 作成する
- 再作曲する
- ヴォイスिंगする
- 不協音を検出する
- クォンタイズする
- 音程を調節する
- 長さを変更する
- 音量を調節する
- 速さを調節する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

注意：

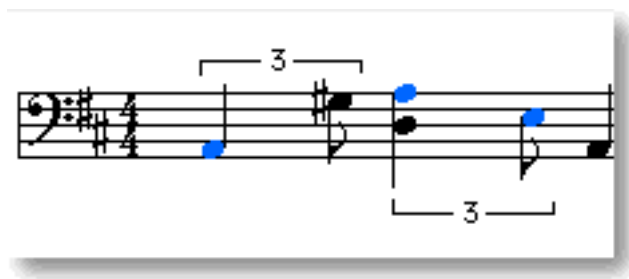
譜面エリアでは、音符イベントの長さの表示が**音符表示の解像度**によって丸められます。これは、表示上の話で、実際に音符イベントの長さが丸められている訳ではありません。音符イベントの長さを正確に編集したい場合は、**ピアノロールエディター**を使用して下さい。

音符イベントの選択

矢印ツールを用いた選択：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印アイテム**を選択します。

選択は、音符イベントをクリックします。複数の音符イベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、譜面エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

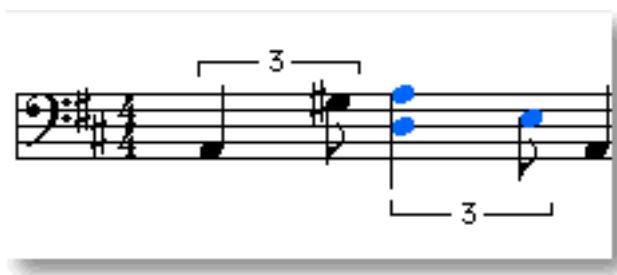


I ビームツールを用いた選択：

エディットボタンの中から**I ビームツールボタン**を選択します。あるいは、**エディ**

ターメニューのツール/ **ビーム** アイテムを選択します。

ビームツールでは、指定した時間軸の範囲内にある音符イベントを選択してきます。譜面エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、時間領域で選択していきます。複数の音符イベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。



音符イベントを選択すると、**ラインメニュー**の再作曲... や ヴォイシング... アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

選択した音符イベントを右ボタン・クリックをすると、該当する音符イベントに対するコマンドの一覧が表示されます。

! 複数の音符イベントを選択した状態でも、**消しゴムツール**を用いてクリックする**削除**処理に関しては、クリックした音符イベントのみに対して働きます。

音符イベントの作成

録音による作成：

CAMPS では、**リアルタイム**、**オーバーダビング**、**ステップ**の3つのモードでの録音が可能です。

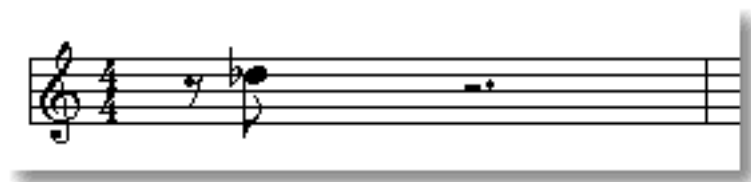
録音ツールバーの各録音ボタンをクリックするか、**入出力メニュー**の**録音サブメニュー**のアイテムを選択し、外部の MIDI 楽器で演奏します。演奏は録音され、録音した音符イベントが作成されます。

録音する範囲を限定したい場合は、**パンチイン/アウト範囲**を指定してします。パンチイン/アウト範囲を指定せずに録音を開始した場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の全範囲にパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。

スタンプツールを用いた作成：

エディットボタンの中から**スタンプツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**のツール/**スタンプ**アイテムを選択します。

譜面エリア内で、音符イベントを作成したい位置でクリックします。作成する音符イベントの長さは、**音符ツールバー**で予め選択しておきます。音符のピッチや長さなどは、あとでいつでも変更できます。



! スタンプツールを使用した、音符イベントの作成には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューの**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

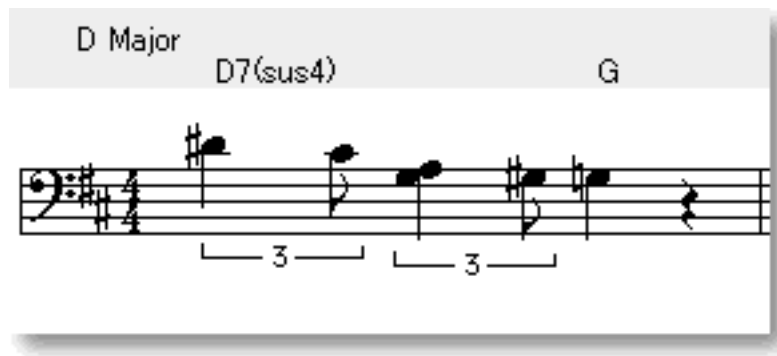
音符イベントの再作曲

魔法の杖ツールを用いた作曲：

魔法の杖ツールを用いて、簡単に指定した音符イベントを再作曲することができます。

エディットボタンの中から魔法の杖ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/魔法の杖アイテムを選択します。

譜面エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、再作曲したい音符イベントを矩形領域で指定すると、割り当てられているコード(進行)を考慮しながらこの音符イベントを自動分析し、類似した音符イベントを再作曲します。



ダイアログボックスを用いた作曲：

再作曲したい音符イベントを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、再作曲...を選択します。
- ラインメニューの再作曲...を選択します。

コマンドを選択すると、再作曲ダイアログボックスを開きます。

このダイアログボックスでは、メロディーラインや和音、リズムの再作曲のパラメーターを調節し、ボタンをクリックすることによって、選択されている音符イベントを次々と再作曲します。

複数の音符イベントを再作曲したい場合は、再作曲したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

メニューからの作曲：

長さを変更したい音符イベントを選択し、以下のいずれかの方法で作曲します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、自動再作曲...を選択します。
- ラインメニューの自動再作曲...を選択します。

コマンドを選択すると、選択されている音符イベントが自動再作曲されます。

複数の音符イベントを再作曲したい場合は、再作曲したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントのヴォイシング

ヴォイシングしたい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**ヴォイシング...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**ヴォイシング...**を選択します。

コマンドを選択すると、**ヴォイシングダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符や割り当てられているコードから、数種類の**ヴォイシング**を行います。複数の音符イベントをヴォイシングしたい場合は、ヴォイシングしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの不協音検出

不協音を検出したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**不協音の検出...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**不協音の検出...**を選択します。

コマンドを選択すると、**不協音検出ダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、手動で修正することが出来ます。複数の音符イベントの不協音を検出したい場合は、検出したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントのクォンタイズ

クォンタイズしたい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**クォンタイズ...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**クォンタイズ...**を選択します。

コマンドを選択すると、**クォンタイズダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の開始時間を設定したグリッドを元に調整します。複数の音符イベントをクォンタイズしたい場合は、クォンタイズしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの音程調節

ドラッグによる調節：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。音程調節したい音符イベントをドラッグして希望する位置まで移動します。複数の音符イベントを音程調節したい場合は、調節したい**音符イベントを全て選択**してから移動します。



音符イベントの音程調節には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる調節：

音程調節したい**音符イベントを選択**し、コンピューターキーボードの上下の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、譜面上で半音階ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと譜面上で6音階ずつ移動します。複数の音符イベントを調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してから移動します。

トランスポーズ：

音程調節したい**音符イベントを選択**し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**トランスポーズ...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**トランスポーズ...**を選択します。

コマンドを選択すると、**トランスポーズダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音程を、一挙に**トランスポーズ**する事ができます。複数の音符イベントをトランスポーズしたい場合は、トランスポーズしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

再配置：

再配置したい**音符イベントを選択**し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**音程の再配置...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**音程の再配置...**を選択します。

コマンドを選択すると、**音程の再配置ダイアログボックス**を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。複数の音符イベントを再配置したい場合は、再配置したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの長さの変更

コンピューターキーボードによる調節：

長さを変更したい**音符イベント**を選択し、コンピューターキーボードの Shift キーを押しながら左右の矢印キーを押して変更します。キーを押すたびに、1 分解値ずつ増減します。Shift キーと Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ増減します。複数の音符イベントの長さを変更したい場合は、変更したい音符イベントを全て選択してから変更します。

ダイアログボックスを用いた変更：

長さを変更したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、音長調節...を選択します。
- **ラインメニュー**の音長調節...を選択します。

コマンドを選択すると、音長調節**ダイアログボックス**が開きます。

このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの長さを、一挙に変更する事ができます。

複数の音符イベントの長さを変更したい場合は、変更したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの音量調節

音量調節したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、ベロシティ調節...を選択します。
- **ラインメニュー**のベロシティ調節...を選択します。

コマンドを選択すると、ベロシティ調節**ダイアログボックス**を開きます。

このダイアログボックスでは、選択されている音符イベントの音量（ベロシティ）を、一挙に変更する事ができます。

複数の音符イベントの音量を調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの速さの調節

速さを調節したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で速さを変更します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、倍速化...あるいは、半速化...を選択します。
- **ラインメニュー**の倍速化、あるいは、半速化を選択します。

倍速化...を選択すると、選択されている音符イベントを 2 倍の速さにします。


半速化...を選択すると、選択されている音符イベントを半分の速さにします。

複数の音符イベントの速さを調節したい場合は、調節したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

音符イベントの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したい音符イベントをドラッグして希望する位置まで移動します。複数の音符イベントを移動したい場合は、移動したい**音符イベント**を**全て選択**してから移動します。


 音符イベントの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**音符イベント**を選択し、コンピューターキーボードの矢印キーを押して移動させます。左右の矢印キーを押すたびに、1分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと10分解値ずつ移動します。また、上下の矢印キーを押すたびに、譜面上で半音階ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと譜面上で6音階ずつ移動します。複数の音符イベントを移動したい場合は、移動したい音符イベントを**全て選択**してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で音符イベントを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。例えば、移動したい音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを切り取るを選択します。移動先の譜面エディターの譜面エリア上の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを貼り付けるを選択します。貼り付け先は、**ピアノロールエディター**や**イベントリストエディター**にも指定できます。

 音符イベントの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

音符イベントの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。複製したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した音符イベントを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した音符イベントを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の音符イベントを複製したい場合は、複製したい音符イベントを**全て選択**してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを複製を選択します。
- **編集メニューの音符イベントを複製**を選択します。

複数の音符イベントを複製したい場合は、複製したい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。
複製された音符イベントは、元の音符イベントの後ろに作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

音符イベントのコピーと貼り付け


コピーしたい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントをコピーを選択します。
- **編集メニューの音符イベントをコピー**を選択します。

複数の音符イベントをコピーしたい場合は、コピーしたい音符イベントを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 譜面エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、音符イベントが貼り付けられます。
- **編集メニューの音符イベントを貼り付ける**を選択します。適当な位置に、音符イベントが貼り付けられます。

 音符イベントの貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテム**にチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューの**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

音符イベントの削除

消しゴムツールを用いた削除：

エディットボタンの中から**消しゴムツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**のツール/**消しゴム**アイテムを選択します。
削除したい音符イベントをクリックします。複数の音符イベントを削除したい場合は、譜面エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。




編集メニューからの削除：

削除したい**音符イベント**を選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した音符イベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、音符イベントを消去を選択します。
- **編集メニューの音符イベントを消去**を選択します。

複数の音符イベントを削除したい場合は、削除したい音符イベントを全て選択して



からコマンドを選択します。

関連するページ：

[表示の調節](#)

譜面エリアの使い方

表示の調節

譜表

音程情報を含む音符は、一般的な五線譜に表示されます。譜表に使われる**音部記号**は調節できますが、その他のシンボル類は、元となるラインデータから自動的に割り出されます。この際、ユーザーの選択した**賢い譜面**と**解像度設定**をガイドラインとして、最終的な表示形式が決まります。

通常、**ドラムスカテゴリー**の音符表示は、通常の譜面表示形式とは異なります。各音符（パーカッション）の表示様式は、ドラムス譜の設定ダイアログボックスにおいて調節できます。このダイアログボックスでは、パーカッションデータの表示方法を五線様式か単線様式から選べる以外に、様々な「音符シンボル」を各MIDI音程毎に割り当てる事ができます。この為、MIDIシンセサイザープログラム毎に異なる「パーカッション音色の配置」を、うまく吸収して表示することが可能です。パーカッションの符尾（Stem）は、各パーカッションの違いを分かり易く表示するために、一般的な五線譜とはやや異なる方向に描かれます。譜表でドラムス譜のいずれかが選択されている場合、臨時記号は表示されません。CAMPSではデフォルトのドラムス譜として、“GM 5 Lines”が割り当てられています。

通常の五線譜、ドラムス譜いずれの場合も、譜面表示には以下の項目が含まれません：

音部記号

音部記号は、ラインデータ自体の音程領域を五線譜上のどこに表示するかを定義します。譜面エリアに表示される互選の音部記号を変えるには、**譜表ボタン**または**表示メニュー**の**譜表サブメニュー**を使います。この譜面表示の設定は、実際の音符イベントの音程には影響を与えません。

調号

ドキュメントウインドウまたは**ピアノロールエディターのコードエリア**で、設定します。曲頭の調号は音部記号のすぐ後にシャープやフラットで表示されます。曲中途の調号の変更は、調性の変更された小節の小節線のすぐ後に表示されます。

拍子記号

ドキュメントウインドウなどのエディターの小節エリアで、設定します。曲頭の拍子記号は調号のすぐ後に一般的な分数形式で表示されます。曲中途の拍子記号の変更は、拍子の変更された小節の小節線のすぐ後に表示されます。調性の変更が伴う場合は、調号の後に表示されます。

音符

楽譜エディターに表示される音符の長さは、全音符、2分音符、4分音符、8分音符、16分音符、32分音符、64分音符、これらの付点音符とタイなどの、一般的なシンボルで表現されます。これらの表現は譜面表示を目的としており、**賢い譜面**ボタンと**解像度設定**ボタンまたは**表示メニュー**のコマンドを使ってユーザーが設定した条件に従って、実際の音符イベントの長さを譜面形式に変換しています。

休符

休符は、音符イベント間の“隙間”に応じて、楽譜エディターが自動的に割り出し表示します。楽譜エディターや他のエディター上で音符を変更すると、休符の長さや位置が自動的に再調整され楽譜エディターに表示されます。休符の表示については、**賢い譜面**ボタンと**解像度設定**ボタンまたは**表示メニュー**のコマンドを使って、更に調整できます。この譜面表示の設定は、実際の音符イベントには影響を与えません。

付点

付点は音符の右側に付記表示され、元の音符長の半分相当、音符長を引き延ばします。楽譜エディター内で音符を変更すると、付記される付点の状態が自動的に再調整され楽譜エディターに表示されます。付点の表示については、**賢い譜面**ボタンと**解像度設定**ボタンまたは**表示メニュー**のコマンドを使って、更に調整できます。この譜面表示の設定は、実際の音符イベントには影響を与えません。

タイ	タイは同音程の音符イベント間に表示され、これらの音符イベントを重複させて、実際には1音として聞こえます。楽譜エディター内で音符を変更すると、タイでつながる音符の状態が自動的に再調整され、楽譜エディターに表示されません。タイの表示については、 賢い譜面 ボタンと 解像度設定 ボタンまたは 表示メニュー のコマンドを使って、更に調整できます。この譜面表示の設定は、実際の音符イベントには影響を与えません。
小節線	小節線は実際の小節を表現します。譜面エリアのスペースを有効に使うために、各小節内に含まれる音符の数に応じて、小節線の表示位置は調節されます。

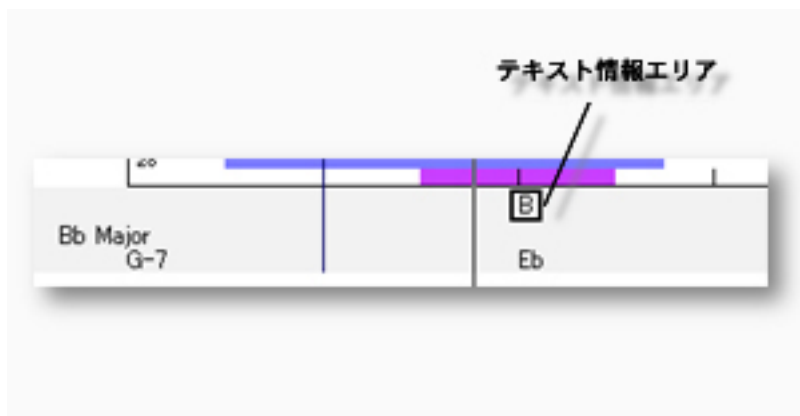
関連するページ：

[音符イベントの操作](#)



説明 文字情報エリアでは、ドキュメントの文字情報であるリハーサルレターとマーカを表示します。ここでの表示は参照用で、文字情報を編集することはできません。

使い方 文字情報を編集するには、ドキュメントウインドウ、あるいは、ピアノロール、コントロール描画、テンポ描画、文字情報リストエディターで行います。



説明

コントロール描画エディターは、**ラインブロック**内のコントロールチェンジイベントやピッチベンドイベント等の、制御イベントをグラフィカルに編集するエディターです。

アイテム

コントロール描画エディターには、イベントやその他のオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。各エリアの大きさは、エリア間の境界線をドラッグして調節できます。

エディットボタン

コントロール描画エディターの表示および操作以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

音符表示エリア

編集作業の参照用に、**ラインブロック**の音符を表示します。

小節エリア

小節の区切線を表示します。曲の再生位置を管理する以外に、再生ループおよびパンチイン/アウト録音用の領域を設定できます。

文字情報エリア

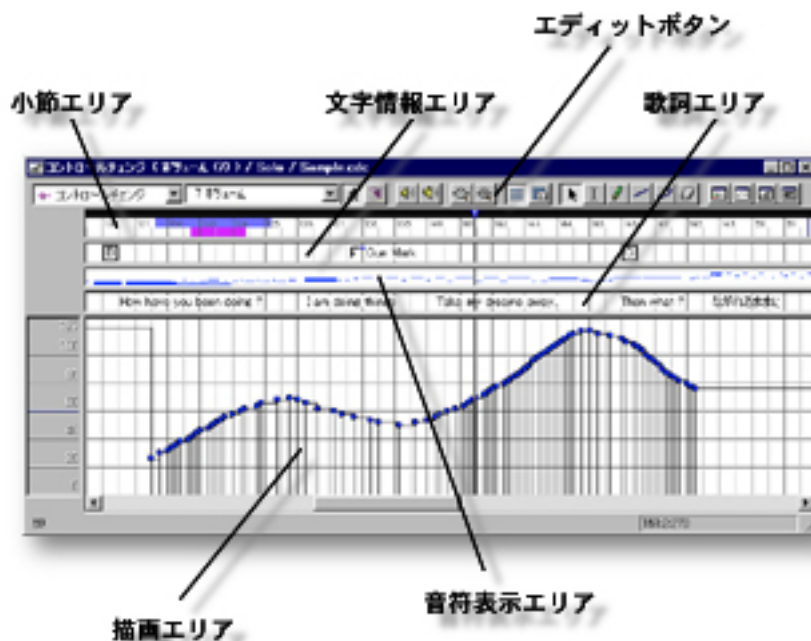
ドキュメントのリハーサルレターやマーカーを作成することができます。

歌詞エリア

ラインブロックの歌詞を作成することができます。

描画エリア

ラインブロックのイベントをグラフィカルに編集したり、イベント単位にクォンタイズや値の調節などを行うことができます。



開き方

ドキュメントウィンドウ
から開く

編集したいラインブロックを選択し、エディターメニューからコントロール描画を選びます。
または、エディットボタンの中からコントロール描画エディターボタンをクリックします。
複数のコントロール描画エディターを開きたい場合は、編集したいラインブロックを全て選択してからコマンドを選択します。

イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

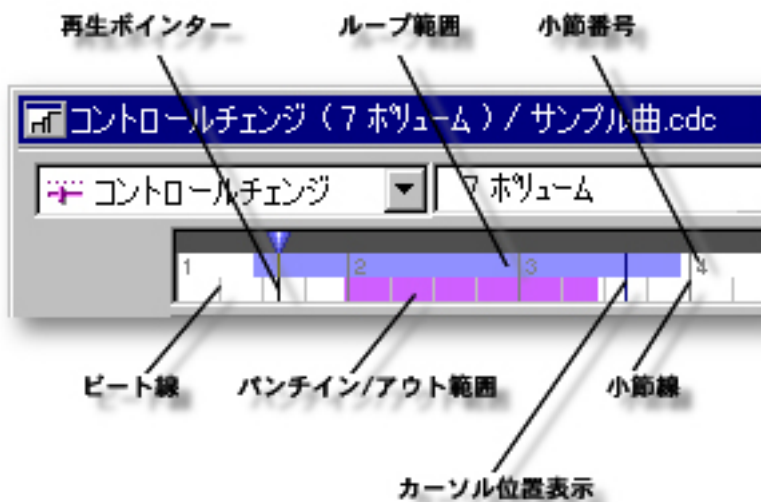
エディターメニューからコントロール描画を選びます。
または、各エディターのエディットボタンの中からコントロール描画エディターボタンをクリックします。

小節エリア (コントロール描画エディター)

説明 小節エリアでは、曲の小節等の位置情報を表示します。また、曲の再生、録音に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の小節等の時間情報の管理の他に、拍子記号の設定や、曲の再生位置を示す再生ポインターの操作、再生時のループ範囲の設定、録音時のパンチイン/アウト範囲の設定などを行います。

アイテム 再生ポインター
ループ範囲
パンチイン/アウト範囲
小節番号
小節線
ビート線
カーソル位置表示



小節エリアのアイテム

再生ポインタの移動

再生ポインタ

小節エリア上部の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインタを移動することによって、再生位置を変えることができます。

ループ範囲の設定

ループ範囲

再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。外部同期再生時やステップ録音時など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。

パンチイン/アウト範囲の設定

パンチイン/アウト範囲

録音用のパンチイン/アウト範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。

小節に関する表示

小節番号

曲の開始時を 1 とした小節番号を示します。

小節線

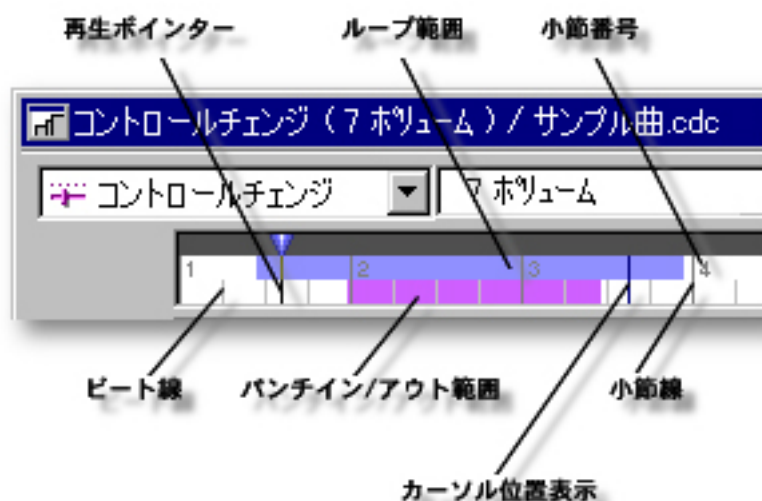
各小節の開始位置を縦の線で示します。

ビート線

各小節間のビート（拍）の位置を示します。

カーソル位置表示

小節エリアでは、コントロール描画エディター内のカーソル位置（時間位置）を示す縦線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。）
カーソル位置の時間情報は、コントロール描画エディター下のインタラクティブ情報表示エリアの右側に "小節：ビート：分解値" 等の形式でも表示されます。



再生ポインターの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインターを操作します。再生ポインターを移動するには、再生ポインター（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、小節エリア上部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールバーの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインターの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインターは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部をループさせて再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールバーの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。ループ範囲は、小節エリアの中央付近（濃い灰色部分の下付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



ループ範囲を設定したときに、パンチイン/アウト範囲が設定したループ範囲から外れている場合、ループ範囲に収まるように、パンチイン/アウト範囲が自動的に調節されます。



ループ範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

パンチイン/アウト範囲の設定

録音時に、録音する範囲を限定したい場合は、パンチイン/アウト範囲を設定します。パンチイン/アウト範囲を設定して録音した場合、範囲外での演奏は録音されません。

パンチイン/アウト範囲は、小節エリアの下端付近で設定します。パンチインさせたい位置をクリックした状態で、パンチアウトさせたい位置までドラッグします。パンチイン/アウト範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。パンチイン/アウト範囲が指定されると、範囲が紫色で表示されます。



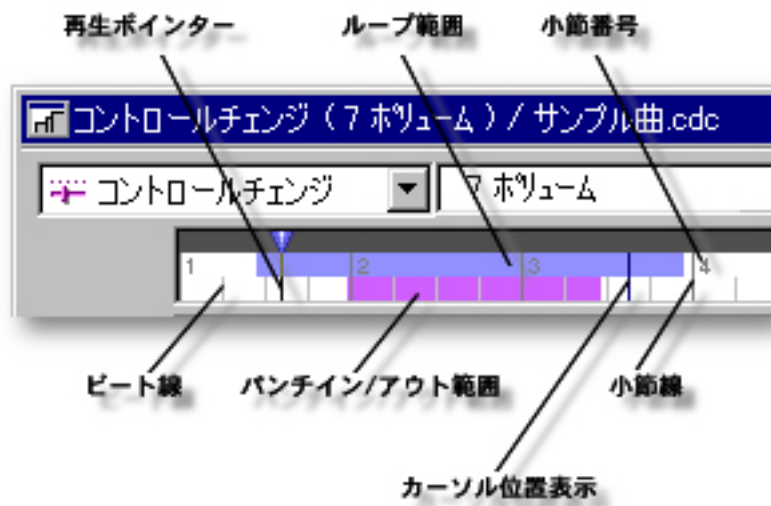
パンチイン/アウト範囲を設定したときに、設定したパンチイン/アウト範囲がループ範囲から外れている場合、パンチイン/アウト範囲がループ範囲に収まるように、ループ範囲が自動的に調節されます。ループ範囲の開始位置をパンチイン/アウト範囲より前に設定することによって、連続キュー形式のパンチイン/アウト録音が可能になります。



パンチイン/アウト範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

拍子記号の割り当て

曲の途中で拍子記号を変えるには、拍子記号を設定したい小節を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから拍子記号設定...を選択して拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、編集メニューの拍子記号設定...アイテムを選択して開くこともできます。





















説明 エディットボタンは、コントロール描画エディターの上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節や再生、グリッドの設定、ツールの選択、エディターの表示などを行います。

使い方 エディットボタン左側に配置されている、イベントの種類選択ボックスとコントロールデータの種類選択ボックスで、編集対象とするデータの種類を選択します。

エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックを外します。

アイテム

イベントの種類選択ボックス
コントロールデータの種類選択ボックス

-  自動スクロールON/OFFボタン
-  表示域を移動ボタン
-  部分再生ボタン
-  他トラックと一緒に再生ボタン
-  横の縮小ボタン
-  横の拡大ボタン
-  グリッド有効/無効ボタン
-  グリッド設定ボタン
-  矢印ツールボタン
-  Iビームツールボタン
-  ペンツールボタン
-  直線ツールボタン
-  曲線ツールボタン
-  消しゴムツールボタン
-  イベントリストエディターボタン
-  ピアノロールエディターボタン
-  コントロール描画エディターボタン
-  楽譜エディターボタン






編集データの選択

イベントの種類
選択ボックス

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。

描画エリアでは、この内のコントロールチェンジ、ポリアフタータッチ、チャンネルアフタータッチ、プログラムチェンジ、ピッチベンドの 5 種類のイベントを操作します。

これら 5 つの中で、どのイベントの種類に対して編集を行うかを指定します。クリックして、イベントの種類を選択すると、編集対象イベントが切り替わります。

 **表示/コントロール表示/サブメニュー-各アイテム**


コントロールデータの種類
選択ボックス

コントロールチェンジイベントは、ボリュームやパンなどを選択するコントロールを指定する必要があります。また、ポリアフタータッチイベントには対象となるキーを指定する必要があります。


この選択ボックスは、イベントの種類選択ボックスで上記の 2 種類のイベントが選択されている場合にだけ表示されます。


クリックして、コントロールデータの種類を選択すると、編集対象データが切り替わります。

表示の調節


 自動スクロール ON/OFF
ボタン


ドキュメントの再生等にもなっていて、**再生ポインター**が移動した場合、**小節**や**文字情報**、**歌詞**、**描画**の各エリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。

 **表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム**

 表示域を移動
ボタン

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コントロール描画エディターの表示する領域を小節で指定します。

 **表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム**

 横の縮小
ボタン

小節や文字情報、歌詞、描画エリアの横方向の表示を縮小します。

 **表示/ズーム/横に縮小(O)サブメニューアイテム**



横の拡大
ボタン

小節や文字情報、歌詞、描画エリアの横方向の表示を拡大します。



表示/ズーム/横に拡大(I)サブメニューアイテム



部分再生
ボタン

選択されているイベントの範囲を再生します。コマンドを選択すると、**小節エリアのループ範囲**と**パンチイン/アウト範囲**が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の先頭から再生を開始します。



入出力/部分再生(B)メニューアイテム



他トラックと一緒に再生
ボタン

選択されているイベントの範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、**小節エリアのループ範囲**と**パンチイン/アウト範囲**が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の先頭から再生を開始します。



入出力/他トラックと一緒に再生(W)メニューアイテム



グリッド有効/無効
ボタン

文字情報、歌詞、描画エリア内の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドを有効にする場合は、ボタンをオンにします。



表示/グリッド表示/グリッドに沿う(G)サブメニューアイテム



グリッド設定
ボタン

グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。



表示/グリッド表示/グリッド設定(U)...サブメニューアイテム



矢印ツール
ボタン

矢印ツールを選択します。このツールでは、コントロール描画エディター内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。




エディター/ツール/矢印(A)サブメニューアイテム

試聴


グリッドの設定

ツールの選択

 | ビームツール
ボタン


| ビームツールを選択します。このツールでは、**描画エリア**のイベントを時間軸の範囲で選択することができます。

⇒ エディター/ツール/**ビーム(I)**サブメニュー
アイテム

 ペンツール
ボタン


ペンツールを選択します。このツールでは、描画
エリア内にイベントを自由描画形式で作成する
ことができます。

⇒ エディター/ツール/**ペン(P)**サブメニューア
イテム

 直線ツール
ボタン


曲線ツールを選択します。このツールでは、描画
エリア内にイベントを直線に沿う形で作成する
ことができます。

⇒ エディター/ツール/**直線(L)**サブメニューア
イテム

 曲線ツール
ボタン

曲線ツールを選択します。このツールでは、描画
エリア内にイベントを曲線に沿う形で作成する
ことができます。


⇒ エディター/ツール/**曲線(O)**サブメニューア
イテム

 消しゴムツール
ボタン

消しゴムツールを選択します。このツールでは、
イベントや歌詞などのオブジェクトを削除する
ことができます。


⇒ エディター/ツール/**消しゴム(E)**サブメニュー
アイテム

エディターの表示

 イベントリストエディター
ボタン


イベントリストエディターを開きます。このエ
ディターでは、編集対象となっている**ラインブ
ロック**内にある個々のイベントを、縦方向のリ
スト形式で編集できます。

⇒ エディター/**イベントリスト(E)**メニューア
イテム


 ピアノロールエディター
ボタン


ピアノロールエディターを開きます。このエ
ディターでは、編集対象となっている**ラインブ
ロック**内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラ
フィック形式で編集できます。

⇒ エディター/**ピアノロール(P)**メニューア
イテム

 コントロール描画エディター
ボタン

コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。

 エディター/**コントロール描画(C)**メニューアイテム

 楽譜エディター
ボタン

楽譜エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。

  エディター/**楽譜(N)**メニューアイテム



描画エリア (コントロール描画エディター)

説明

MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。描画エリアでは、**ラインブロック**のコントロールチェンジ、ポリアフタータッチ、チャンネルアフタータッチ、プログラムチェンジ、ピッチベンドの5種類のイベントを操作します。

使い方

描画エリアでは、イベントの生成や移動などの編集をグラフィカルに行います。また、イベント単位にメニューコマンドを使用することができます。描画エリアで操作をするには、まず、どのイベントを編集するのかを、**イベントの種類選択ボックス**、**コントロールデータの種類選択ボックス**で設定します。

- イベントの操作
- 表示の調節

アイテム

イベント
小節線
ビート線
値の線
値のスケール
カーソル位置表示



描画エリアのアイテム

イベントの操作	イベント	MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。 描画エリアでは、 ラインブロック のコントロールチェンジ、ポリアフタータッチ、チャンネルアフタータッチ、プログラムチェンジ、ピッチベンドの 5 種類のイベントを操作します。 編集するイベントの種類は、 イベントの種類選択ボックス 、 コントロールデータの種類選択ボックス で切り替えます。
表示の調節	小節線	各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は 切り替える ことが出来ます。
	ビート線	各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は 切り替える ことが出来ます。
	値の線	値の線は、値の適当な基準線を示します。基準線の取り方は、描画エリアの表示サイズによって自動的に変わります。値の線の表示/非表示は 切り替える ことが出来ます。
	値のスケール	描画エリアの値のスケールを表示します。表示されるスケールは、 選択されているイベントの種類 によって変わります。また、スケールの間隔は、描画エリアの表示サイズによって自動的に変わります。 スケールには、描画エリア上のカーソル位置（値位置）を示す横線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。） 値の情報は、コントロール描画エディター下のインタラクティブ情報表示エリアの左側に表示されます。
	カーソル位置表示	描画エリア内での、カーソルの位置を横線でリアルタイム表示します。



描画エリアの使い方

イベントの操作

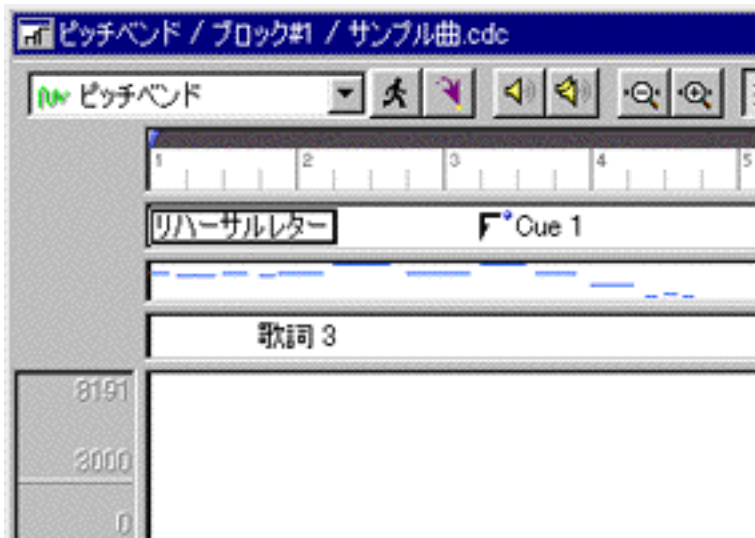
MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。


描画エリアでは、この内のコントロールチェンジ、ポリアフタータッチ、チャンネルアフタータッチ、プログラムチェンジ、ピッチベンドの 5 種類のイベントを操作します。

- 選択する
- 作成する
- クォンタイズする
- 値を調節する
- 速さを調節する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する


注意：

イベントの種類選択ボックス、コントロールデータの種類選択ボックスで、どのイベントを編集するかを設定します。描画エリアの表示が設定に応じて切り替わります。




 コントロールチェンジ

ヴォリュームやパンなどの制御を行うイベントです。

 ポリアフタータッチ

1つの鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さを表現するイベントです。

 チャンネルアフタータッチ

鍵盤を押した後に、さらに押し込んだ強さをチャンネル単位に表現するイベントです。

 プログラムチェンジ

プログラム（音色）を設定するイベントです。

 ピッチベンド

ピッチを変化させるイベントです。

注意：

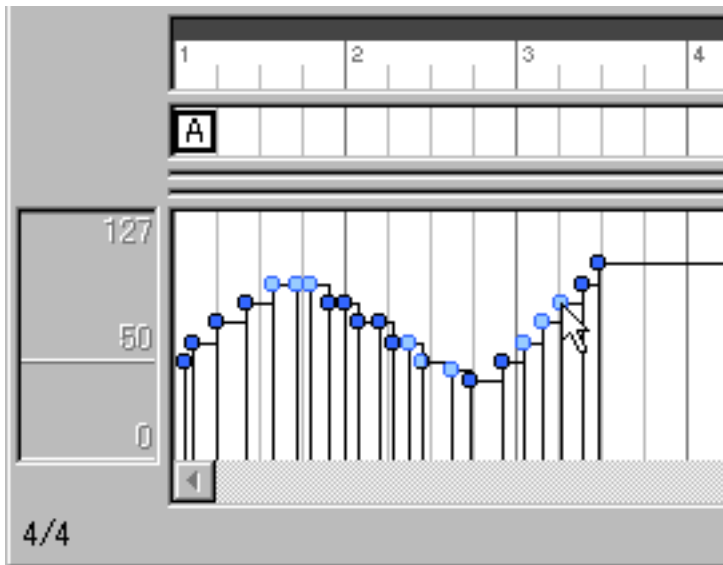
各イベントに対する動作は、MIDI 機器によって違いがあります。ご使用になっている MIDI 機器の取扱説明書も参照して下さい。

イベントの選択

矢印ツールを用いた選択：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

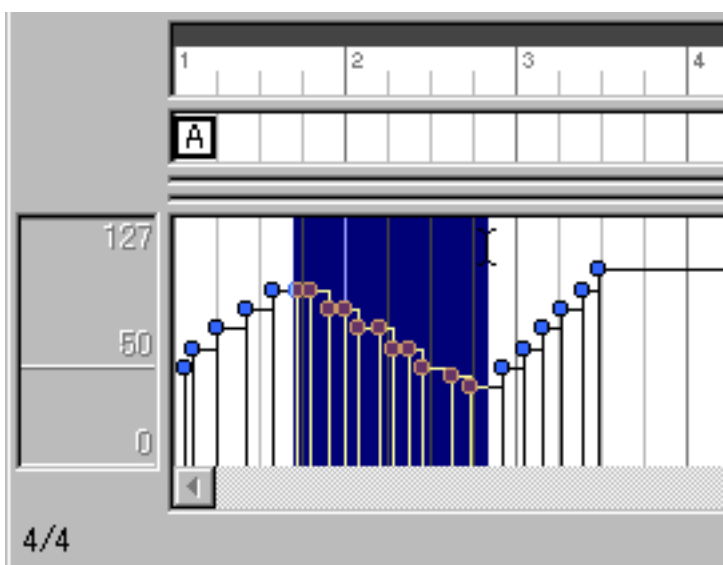
選択は、イベントをクリックします。複数のイベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、描画エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。



I ビームツールを用いた選択：

エディットボタンの中からI ビームツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/I ビームアイテムを選択します。

I ビームツールでは、指定した時間軸の範囲内にあるイベントを選択してきます。描画エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、時間領域で選択していきます。複数のイベントを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。



イベントを選択すると、ラインメニューのクォンタイズ... や 値の調節... アイテムなどが有効になります。また、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。選択したイベントを右ボタン・クリックをすると、該当するイベントに対するコマンドの一覧が表示されます。

 複数のイベントを選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックしたイベントのみに対して働きます。

イベントの作成

録音による作成：

CAMPS では、リアルタイム、オーバーダビング、ステップの3つのモードでの録音が可能です。

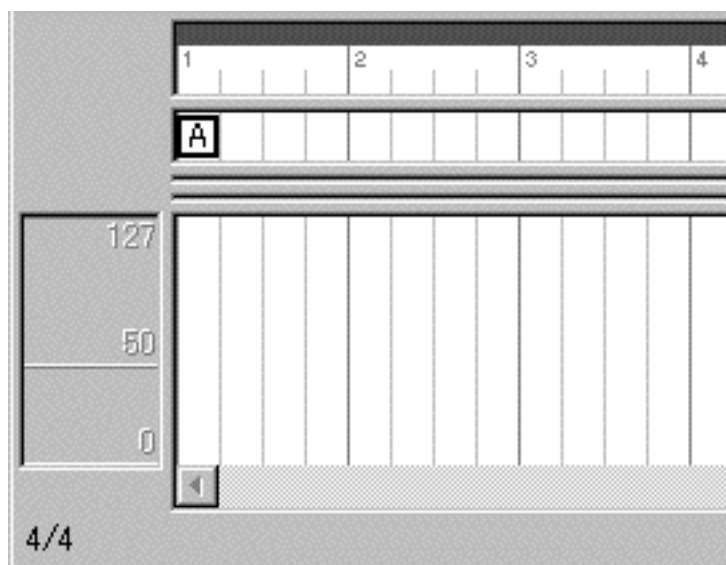
録音ツールバーの各録音ボタンをクリックするか、入出力メニューの録音サブメニューのアイテムを選択し、外部の MIDI 楽器で演奏します。演奏は録音され、録音したイベントが作成されます。

録音する範囲を限定したい場合は、パンチイン/アウト範囲を指定してします。パンチイン/アウト範囲を指定せずに録音を開始した場合は、編集対象となっているラインブロックの全範囲にパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。

ペンツールを用いた作成：

エディットボタンの中からペンツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/ペンアイテムを選択します。

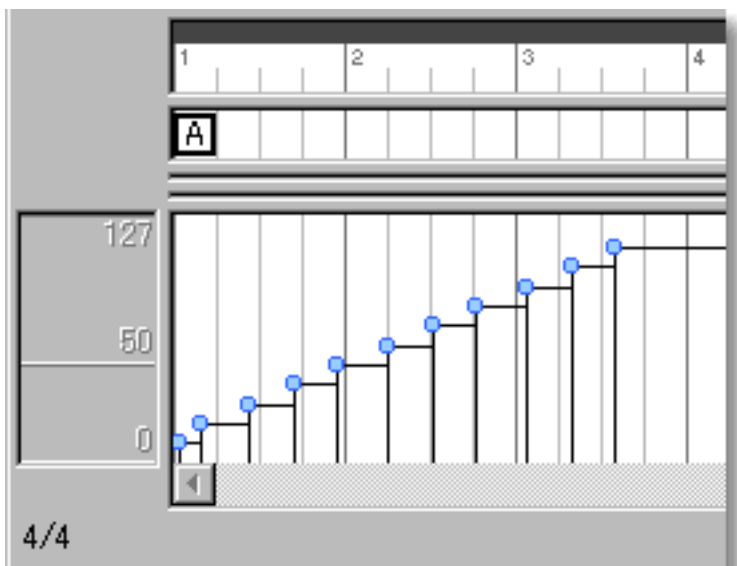
イベントを作成したい位置でクリックし、ドラッグしていきます。描画した自由曲線に沿って、イベントが作成されます。



直線ツールを用いた作成：

エディットボタンの中から直線ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/直線アイテムを選択します。

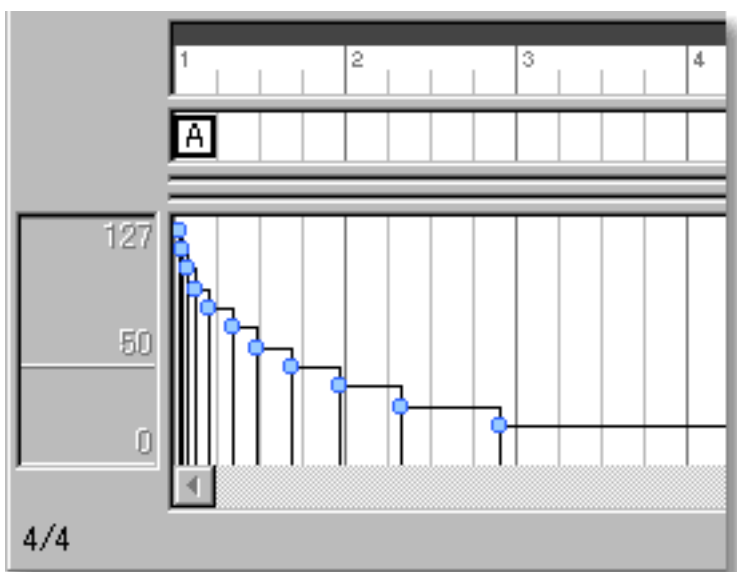
イベントを作成したい範囲に直線を描画します。描画した直線に沿って、イベントが作成されます。



直線ツールを用いた作成：

エディットボタンの中から曲線ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/曲線アイテムを選択します。

イベントを作成したい範囲に曲線を描画します。描画した曲線に沿って、イベントが作成されます。



💡 ペン、直線、曲線ツールを使用した場合に、描画した範囲にあったイベントは消去され、新たにイベントが作成されます。

💡 ペン、直線、曲線ツールを使用した場合に、作成されるイベントの間隔は、描画エリアの表示サイズによって異なります。必要以上にイベントが作成されてしまう場合は、編集グリッドを設定します。

グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

イベントのクォンタイズ

クォンタイズしたいイベントを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、クォンタイズ...を選択します。
- ラインメニューのクォンタイズ...を選択します。


コマンドを選択すると、クォンタイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているイベントの開始時間を設定したグリッドを元に調整します。複数のイベントをクォンタイズしたい場合は、クォンタイズしたいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

イベントの値の調節

ドラッグによる調節：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

値を調節したいイベントをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のイベントの値を調節したい場合は、調節したいイベントを全て選択してから移動します。

 イベントの値の調節には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

コンピューターキーボードによる調節：

値を調節したいイベントを選択し、コンピューターキーボードの上下の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1 ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと 12 ずつ移動します。複数のイベントの値を調節したい場合は、調節したいイベントを全て選択してから移動します。

ダイアログボックスによる調節：

値を調節したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、値の調節...を選択します。
- ラインメニューの値の調節...を選択します。

コマンドを選択すると、値の調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されたイベントやテンポの値を一挙に変更する事ができます。複数のイベントの値を調節したい場合は、調節したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

イベントの速さの調節

速さを調節したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で速さを変更します。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、倍速化...あるいは、半速化...を選択します。
- **ラインメニュー**の倍速化、あるいは、半速化を選択します。

倍速化...を選択すると、選択されているイベントを2倍の速さにします。

半速化...を選択すると、選択されているイベントを半分の速さにします。

複数のイベントの速さを調節したい場合は、調節したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

イベントの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

移動したいイベントをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のイベントを移動したい場合は、移動したいイベントを全て選択してから移動します。



イベントの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したいイベントを選択し、コンピューターキーボードの矢印キーを押して移動させます。左右の矢印キーを押すたびに、1分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと10分解値ずつ移動します。また、上下の矢印キーを押すたびに、1ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと12ずつ移動します。複数のイベントを移動したい場合は、移動したいイベントを全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でイベントを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したいイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを切り取るを選択します。移動先のコントロール描画エディターの描画エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを貼り付けるを選択します。

貼り付け先は、**イベントリストエディター**にも指定できます。



イベントの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

イベントの複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

複製したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したイベントを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したイベントを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のイベントを複製したい場合は、複製したいイベントを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを複製を選択します。
- 編集メニューのイベントを複製を選択します。

複数のイベントを複製したい場合は、複製したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたイベントは、元のイベントの後ろに作成されますので、希望する位置に移動して下さい。

イベントのコピーと貼り付け


コピーしたいイベントを選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントをコピーを選択します。
- 編集メニューのイベントをコピーを選択します。

複数のイベントをコピーしたい場合は、コピーしたいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 描画エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、イベントが貼り付けられます。
- 編集メニューのイベントを貼り付けるを選択します。適当な位置に、イベントが貼り付けられます。

 イベントの貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

イベントの削除

消しゴムツールを用いた削除：

エディットボタンの中から消しゴムツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/消しゴムアイテムを選択します。

削除したいイベントをクリックします。複数のイベントを削除したい場合は、描画エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したいイベントを選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したイベントを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、イベントを消去を選択します。
- 編集メニューのイベントを消去を選択します。


複数のイベントを削除したい場合は、削除したいイベントを全て選択してからコマンドを選択します。

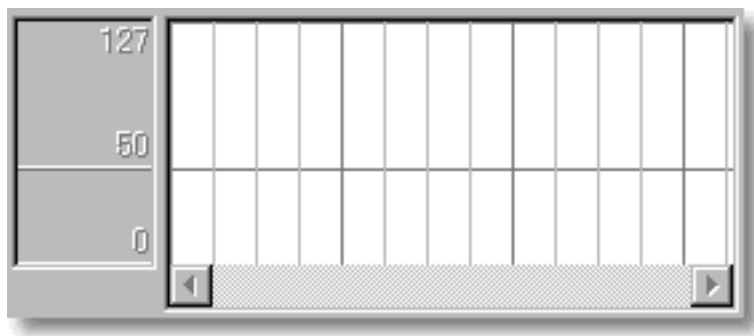
関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節 描画エリアの背景には、小節線とビート線、値の線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、描画エリア、文字情報エリア、歌詞エリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、描画エリア、文字情報エリア、歌詞エリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。値の線は、値の適当な基準線を示します。基準線の取り方は、描画エリアの表示サイズによって自動的に変わります。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**値の線を表示**を選択すると、描画エリアの値の線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。



関連するページ:

[イベントの操作](#)

説明 歌詞エリアでは、**ラインブロック**に対して歌詞を割り当てます。

使い方 歌詞エリアでは、歌詞の生成や複製、移動などの**編集**を行います。他の**文字情報**はドキュメント単位に管理されるのに対し、歌詞はラインブロック単位に管理されます。歌詞は、再生データには影響を与えません。

- **歌詞の操作**
- **表示の調節**

アイテム 歌詞
小節線
ビート線



歌詞の操作

歌詞 曲の歌詞に使用します。他の文字情報はドキュメント単位に管理されるのに対し、歌詞はラインブロック単位に管理されます。歌詞エリアでは、歌詞の生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

表示の調節

小節線 各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることができます。

ビート線 各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることができます。




歌詞の操作

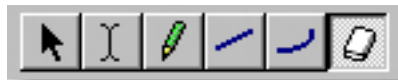
- 選択する
- 新規作成する
- 文字を編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

歌詞の選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。選択は、歌詞をクリックします。複数の歌詞を選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、歌詞エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

歌詞を選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数の歌詞を選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックした歌詞のみに対して働きます。

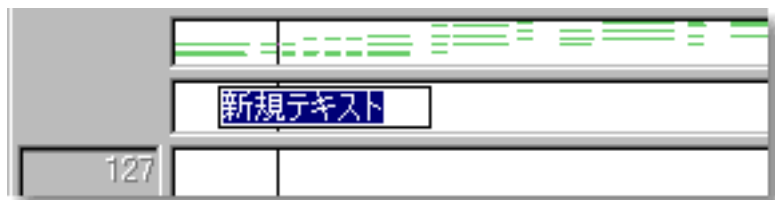



歌詞の作成

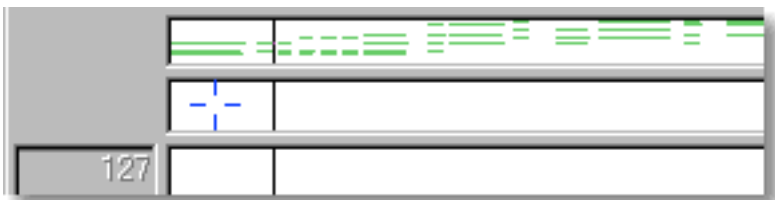
以下のいずれかの方法で、作成します。

- 歌詞エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規歌詞を作成を選択します。
- 編集メニューの**新規歌詞を作成**を選択します。

歌詞作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

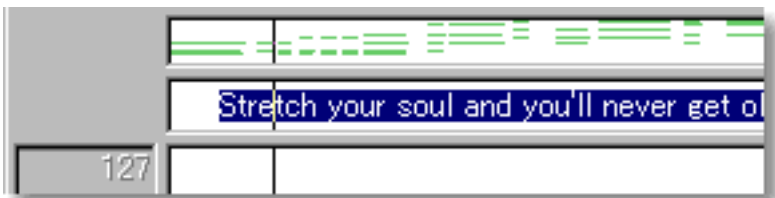


 編集メニューの**新規歌詞を作成...** アイテムは、歌詞エリアがアクティブな状態でないと表示されません。歌詞エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。



歌詞の編集

文字を編集するには、編集したい歌詞をダブルクリックします。エディットボックスが表示されますので、文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます



歌詞の移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。移動したい歌詞をドラッグして希望する位置まで移動します。複数の歌詞を移動したい場合は、移動したい歌詞を全て選択してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい歌詞を選択し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1 分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ移動します。複数の歌詞を移動したい場合は、移動したい歌詞を全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で歌詞を移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したい歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を切り取るを選択します。移動先のコントロール描画エディターの歌詞エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を貼り付けるを選択します。



歌詞の移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

歌詞の複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

複製したい**歌詞**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した歌詞を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した歌詞を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の歌詞を複製したい場合は、複製したい歌詞を全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい**歌詞**を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を複製を選択します。
- **編集メニュー**の**歌詞を複製**を選択します。

複数の歌詞を複製したい場合は、複製したい歌詞を全て選択してからコマンドを選択します。

複製された歌詞は、元の歌詞に対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に**移動**して下さい。

歌詞のコピーと貼り付け

コピーしたい**歌詞**を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞をコピーを選択します。
- **編集メニュー**の**歌詞をコピー**を選択します。

複数の歌詞をコピーしたい場合は、コピーしたい歌詞を全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 歌詞エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、歌詞が貼り付けられます。
- **編集メニュー**の**歌詞を貼り付ける**を選択します。適当な位置に、歌詞が貼り付けられます。



歌詞の貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

歌詞の削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。削除したい歌詞をクリックします。複数の歌詞を削除したい場合は、歌詞エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したい[歌詞を選択](#)し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した歌詞を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、歌詞を消去を選択します。
- [編集メニュー](#)の[歌詞を消去](#)を選択します。


複数の歌詞を削除したい場合は、削除したい歌詞を全て選択してからコマンドを選択します。

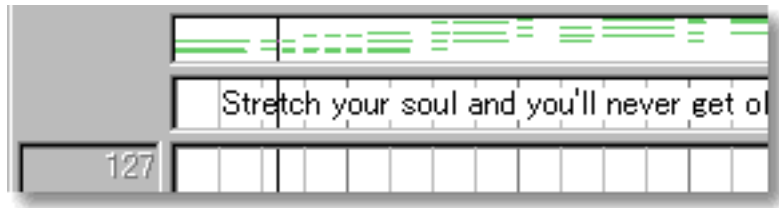
関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節 歌詞エリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から小節線を表示を選択すると、歌詞エリア、文字情報エリア、描画エリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中からビート線を表示を選択すると、歌詞エリア、文字情報エリア、描画エリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューのグリッドに沿う、グリッド設定...アイテムで設定します。



関連するページ:

[歌詞の操作](#)

説明 音符表示エリアでは、ピアノロール形式で**ラインブロック**の音符イベントを表示します。コントロールデータなどを編集する際の参照用に用意されています。


使い方 音符イベントの場所を参照しながらコントロールデータなどを編集できます。ここでは、音符イベントを編集することはできません。音符イベントの編集は、**ピアノロールエディター**や**楽譜エディター**などで行います。

アイテム **音符イベント** MIDI ラインデータには、音符や、ピッチベンドイベント、コントロールチェンジイベントなどの MIDI コントロールデータや、システムエクスクルーシブイベントなどがあります。音符表示エリアでは、この内の音符イベントを、ピアノロール形式で表示します。



説明

文字情報エリアでは、曲の特定の場所にマークを付けるために、文字情報を追加することができます。文字情報には、リハーサルレターとマーカーの2種類が用意されています。

 コントロール描画エディター内で文字情報を変更すると、ドキュメントウインドウの該当する文字情報も変更されます。

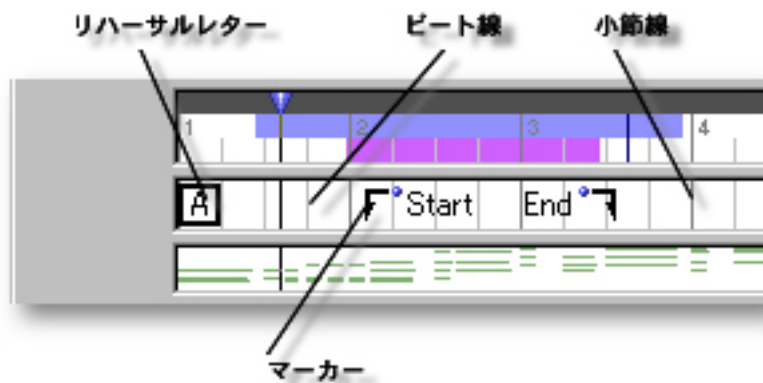
使い方

文字情報エリアでは、文字情報の生成や複製、移動などの編集を行います。これらの文字情報をドキュメントに入れておくことによって、曲中の特定箇所を探す場合に有効です。文字情報は、再生データには影響を与えません。

- 文字情報の操作
- 表示の調節

アイテム

リハーサルレター
マーカー
小節線
ビート線



文字情報の操作

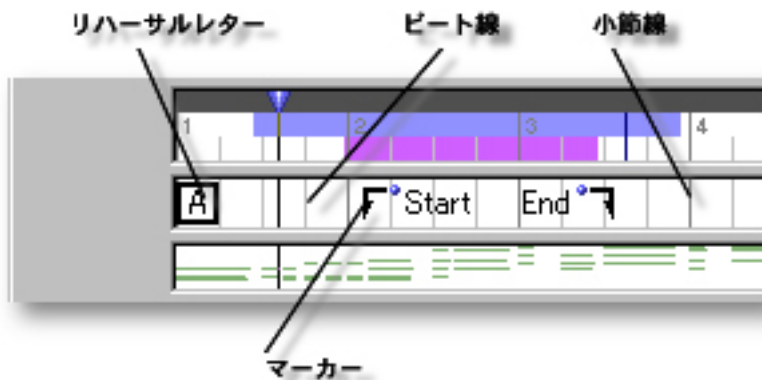
リハーサルレター リハーサルレターは、"A" や "B" などのセクション名や、"Verse" や "Chorus"、"Head"、"Bridge" などのフレーズ名をつける時などに使用します。文字情報エリアでは、リハーサルレターの生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

マーカー マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。文字情報エリアでは、これらマーカーの生成や文字の編集、コピー、複製、移動、削除などの編集をすることができます。

表示の調節

小節線 各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることができます。

ビート線 各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることができます。



文字情報の操作

文字情報エリアで扱う文字情報は、リハーサルレターと2種類のマーカーです。

- 選択する
- リハーサルレターを新規作成する
- マーカーを新規作成する
- 文字を編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

文字情報の選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。選択は、文字情報をクリックします。複数の文字情報を選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

文字情報を選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数の文字情報を選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックした文字情報のみに対して働きます。




新規リハーサルレターの作成

リハーサルレターは、" A " や " B " などのセクション名や、" Verse " や " Chorus "、" Head "、" Bridge " などのフレーズ名をつけるときなどに使用します。以下のいずれかの方法で、作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規リハーサルレターを作成を選択します。
- 編集メニューの新規文字情報を作成... を選択すると、新規文字情報ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

リハーサルレターが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

 編集メニューの新規文字情報を作成... アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。




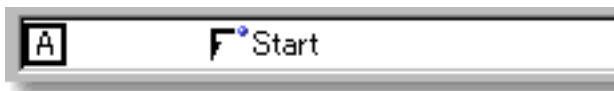
新規マーカーの作成

マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。以下のいずれかの方法で、作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規マーカー<ここから>を作成、あるいは、新規マーカー<ここまで>を作成を選択します。
- 編集メニューの**新規文字情報を作成...**を選択すると、**新規文字情報ダイアログボックス**が表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

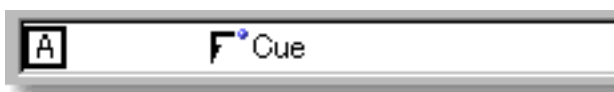
マーカーが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

 編集メニューの**新規文字情報を作成...** アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。



文字の編集

文字を編集するには、編集したい文字情報をダブルクリックします。エディットボックスが表示されますので、文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。



文字情報の移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したい文字情報をドラッグして希望する位置まで移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい**文字情報を全て選択**してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**文字情報を選択**し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと10分解値ずつ移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい文字情報を全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で文字情報を移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したい文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を切り取るを選択します。移動先の**ドキュメントウィンドウ**や、コントロール描画エディターなどの文字情報エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。



文字情報の移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場

合は、[表示メニュー](#)のグリッド表示/[グリッドに沿うアイテム](#)にチェックを入れます。グリッドの設定は、[表示メニュー](#)のグリッド表示/[グリッド設定...](#)アイテムを選択して表示される、[グリッド設定ダイアログボックス](#)で行います。

文字情報の複製

ドラッグによる複製：

[エディットボタン](#)の中から[矢印ツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[矢印](#)アイテムを選択します。

複製したい[文字情報](#)を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した文字情報を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい[文字情報](#)を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を複製を選択します。
- [編集メニュー](#)の[文字情報を複製](#)を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

複製された文字情報は、元の文字情報に対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に[移動](#)して下さい。

文字情報のコピーと貼り付け

コピーしたい[文字情報](#)を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報をコピーを選択します。
- [編集メニュー](#)の[文字情報をコピー](#)を選択します。

複数の文字情報をコピーしたい場合は、コピーしたい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 文字情報エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、文字情報が貼り付けられます。
- [編集メニュー](#)の[文字情報を貼り付ける](#)を選択します。適当な位置に、文字情報が貼り付けられます。



文字情報の貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、[表示メニュー](#)のグリッド表示/[グリッドに沿うアイテム](#)にチェックを入れます。グリッドの設定は、[表示メニュー](#)のグリッド表示/[グリッド設定...](#)アイテムを選択して表示される、[グリッド設定ダイアログボックス](#)で行います。

文字情報の削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。削除したい文字情報をクリックします。複数の文字情報を削除したい場合は、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したい[文字情報を選択](#)し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を消去を選択します。
- [編集メニュー](#)の[文字情報を消去](#)を選択します。

複数の文字情報を削除したい場合は、削除したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節 文字情報エリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、文字情報エリア、歌詞エリア、描画エリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。
表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、文字情報エリア、歌詞エリア、描画エリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。



グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、**表示メニュー**のグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。

関連するページ:

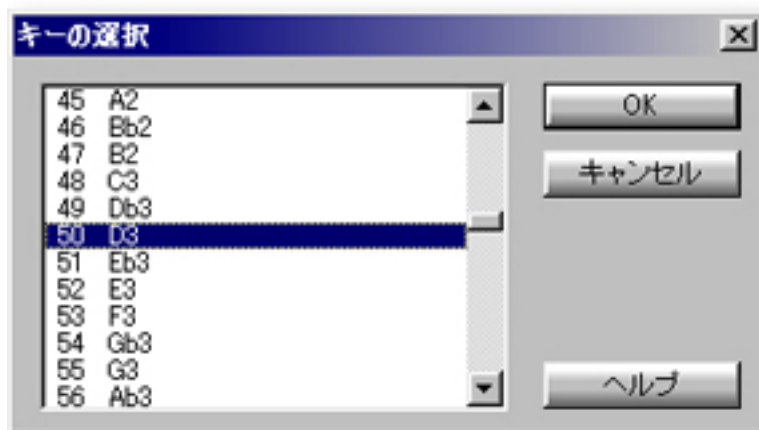
[文字情報の操作](#)

説明 コントロールの選択ダイアログボックスでは、**コントロール描画エディター**で表示メニューから**コントロール表示/ポリアフタータッチ...**を選択して、ポリアフタータッチイベントを編集対象とする場合、編集するキーを指定します。

コントロール描画エディターの**エディットボタン**でポリアフタータッチイベントを編集対象とした場合は、このダイアログボックスは表示されません。

使い方 キースクロールエリアで、編集対象としたいキーを選択して、OKボタンをクリックします。

アイテム	キー スクロールエリア	キーの一覧が表示されます。編集対象としたいキーを選択します。
	OK ボタン	OKボタンをクリックすると、コントロールの選択ダイアログボックスは閉じ、コントロール描画エディターの編集対象がポリアフタータッチイベントの指定したキーに変わります。
	キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、コントロール描画エディターの編集対象を変えずに、キーの選択ダイアログボックスを終了します。
	ヘルプ ボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方 **コントロール描画エディター**から開く 表示メニューから**コントロール表示/ポリアフタータッチ...**を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

説明	<p>コントロールの選択ダイアログボックスでは、コントロール描画エディターで表示メニューからコントロール表示/コントロールチェンジ...を選択して、コントロールチェンジイベントを編集対象とする場合、編集するコントロールを指定します。</p>	
使い方	<p>コントロール描画エディターのエディットボタンでコントロールチェンジイベントを編集対象とした場合は、このダイアログボックスは表示されません。</p>	
使い方	<p>コントロールスクロールエリアで、編集対象としたいコントロールを選択して、OKボタンをクリックします。</p>	
アイテム	<p>コントロールスクロールエリア</p>	<p>コントロールの一覧が表示されます。編集対象としたいコントロールを選択します。</p>
	<p>OKボタン</p>	<p>OKボタンをクリックすると、コントロールの選択ダイアログボックスは閉じ、コントロール描画エディターの編集対象がコントロールチェンジイベントの指定したコントロールに変わります。</p>
	<p>キャンセルボタン</p>	<p>キャンセルボタンをクリックすると、コントロール描画エディターの編集対象を変えずに、コントロールの選択ダイアログボックスを終了します。</p>
	<p>ヘルプボタン</p>	<p>ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。</p>



開き方	<p>コントロール描画エディターから開く</p>	<p>表示メニューからコントロール表示/コントロールチェンジ...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。</p>
-----	---------------------------------	--

説明 テンポ描画エディターは、曲のテンポをグラフィカルに編集するエディターです。

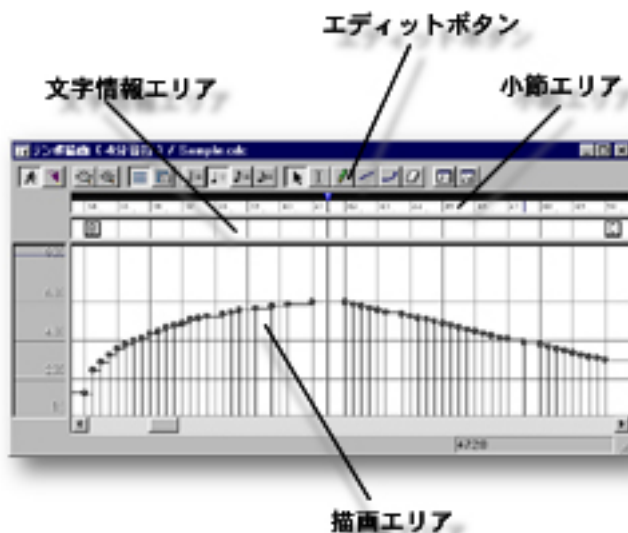
アイテム テンポ描画エディターには、テンポやその他のオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。各エリアの大きさは、エリア間の境界線をドラッグして調節できます。

エディットボタン テンポ描画エディターの表示および操作以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

小節エリア 小節の区切線を表示します。曲の再生位置を管理する以外に、再生ループ範囲を設定できます。

文字情報エリア ドキュメントのリハーサルレターやマーカーを作成することができます。

描画エリア 曲のテンポをグラフィカルに編集したり、テンポ単位に値の調節などを行うことができます。



開き方 **ドキュメントウィンドウ** エディターメニューからテンポ描画を選びます。
テンポリストエディター または、各エディターのエディットボタンの中からテンポ描画エディターボタンをクリックします。
テンポ描画エディター から開く

文字情報リストエディター エディターメニューから**テンポリスト**を選びます。
から開く

説明 小節エリアでは、曲の小節等の位置情報を表示します。また、曲の再生に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の小節等の時間情報の管理の他に、拍子記号の設定や、曲の再生位置を示す再生ポインターの操作、再生時のループ範囲の設定などを行います。

- アイテム**
- 再生ポインター
 - ループ範囲
 - 小節番号
 - 小節線
 - ビート線
 - カーソル位置表示



再生ポインタの移動	再生ポインタ	小節エリア上部の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインタを移動することによって、再生位置を変えることができます。
ループ範囲の設定	ループ範囲	再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。外部同期再生時やステップ録音時など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。
小節に関する表示	小節番号	曲の開始時を 1 とした小節番号を示します。
	小節線	各小節の開始位置を縦の線で示します。
	ビート線	各小節間のビート（拍）の位置を示します。
	カーソル位置表示	小節エリアでは、テンポ描画エディター上のカーソル位置（時間位置）を示す縦線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。） カーソル位置の時間情報は、テンポ描画エディター下のインタラクティブ情報表示エリアの右側に "小節：ビート：分解値" 等の形式でも表示されます。



再生ポインターの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインターを操作します。再生ポインターを移動するには、再生ポインター（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、小節エリア上部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールバーの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインターの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインターは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部をループさせて再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールバーの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。

ループ範囲は、小節エリアの中央付近（濃い灰色部分の下付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



ループ範囲を設定するときに、操作グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。




拍子記号の割り当て

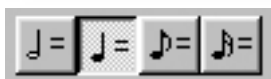
曲の途中で拍子記号を変えるには、拍子記号を設定したい小節を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから拍子記号設定...を選択して拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、編集メニューの拍子記号設定...アイテムを選択して開くこともできます。




説明 エディットボタンは、テンポ描画エディターの上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節やグリッドの設定、ツールの選択、エディターの表示などを行います。

使い方 エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックを外します。

- アイテム**
-  自動スクロールON/OFFボタン
 -  表示域を移動ボタン
 -  横の縮小ボタン
 -  横の拡大ボタン
 -  グリッド有効/無効ボタン
 -  グリッド設定ボタン
 -  2分音符表示ボタン
 -  4分音符表示ボタン
 -  8分音符表示ボタン
 -  16分音符表示ボタン
 -  矢印ツールボタン
 -  Iビームツールボタン
 -  ペンツールボタン
 -  直線ツールボタン
 -  曲線ツールボタン
 -  消しゴムツールボタン
 -  テンポリストエディターボタン
 -  文字情報リストエディターボタン




表示の調節

 自動スクロールON/OFFボタン


ドキュメントの再生等とともに、再生ポインターが移動した場合、小節や文字情報、描画の各エリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。

➡ 表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム

 表示域を移動ボタン


表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、テンポ描画エディターの表示する領域を小節で指定します。

➡ 表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム

 横の縮小ボタン

小節、文字情報、描画エリアの横方向の表示を縮小します。


➡ 表示/ズーム/横に縮小(O)サブメニューアイテム

 横の拡大ボタン

小節、文字情報、描画エリアの横方向の表示を拡大します。


➡ 表示/ズーム/横に拡大(I)サブメニューアイテム

グリッドの設定

 グリッド有効/無効ボタン

文字情報、描画エリア内の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドを有効にする場合は、ボタンをオンにします。


➡ 表示/グリッド表示/グリッドに沿う(G)サブメニューアイテム

 グリッド設定ボタン

グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。

➡ 表示/グリッド表示/グリッド設定(U)...サブメニューアイテム


テンポの表示

 2分音符表示ボタン

描画エリア上で、2分音符を基準となる音符としてテンポを表示、編集します。例えば、テンポが75の場合、2分音符が1分間に75入るテンポということになります。


➡ 表示/テンポ表示/2分音符(H)サブメニューアイテム

ツールの選択

 4分音符表示
ボタン


描画エリア上で、4分音符を基準となる音符としてテンポを表示、編集します。例えば、テンポが150の場合、4分音符が1分間に150入るテンポということになります。

➡ 表示/テンポ表示/4分音符(Q)サブメニューアイテム

 8分音符表示
ボタン


描画エリア上で、8分音符を基準となる音符としてテンポを表示、編集します。例えば、テンポが300の場合、8分音符が1分間に300入るテンポということになります。

➡ 表示/テンポ表示/8分音符(8)サブメニューアイテム

 16分音符表示
ボタン


描画エリア上で、16分音符を基準となる音符としてテンポを表示、編集します。例えば、テンポが600の場合、16分音符が1分間に600入るテンポということになります。

➡ 表示/テンポ表示/16分音符(1)サブメニューアイテム

 矢印ツール
ボタン


矢印ツールを選択します。このツールでは、テンポ描画エディター上にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。

➡ エディター/ツール/矢印(A)サブメニューアイテム

 Iビームツール
ボタン


Iビームツールを選択します。このツールでは、描画エリアで、テンポを時間軸の範囲で選択することができます。

➡ エディター/ツール/ビーム(I)サブメニューアイテム

 ペンツール
ボタン

ペンツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にテンポを自由描画形式で作成することが出来ます。


➡ エディター/ツール/ペン(P)サブメニューアイテム

 直線ツール
ボタン

曲線ツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にテンポを直線に沿う形で作成することが出来ます。


➡ エディター/ツール/直線(L)サブメニューアイテム

エディターの表示

 曲線ツール
ボタン


曲線ツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にテンポを曲線に沿う形で作成することが出来ます。

⇒ エディター/ツール/曲線(O)サブメニューアイテム

 消しゴムツール
ボタン


消しゴムツールを選択します。このツールでは、テンポや文字情報などのオブジェクトを削除します。

⇒ エディター/ツール/消しゴム(E)サブメニューアイテム

 テンポリストエディター
ボタン

テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。

⇒ エディター/テンポリスト(L)メニューアイテム

 テンポ描画エディター
ボタン

テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを、自由描画形式で編集できます。

⇒ エディター/テンポ描画(D)メニューアイテム



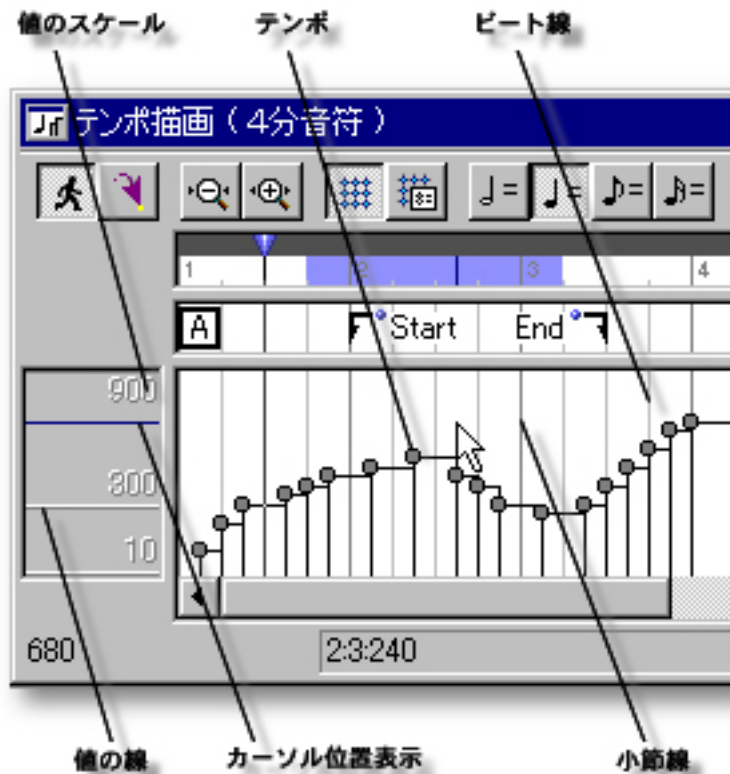
描画エリア (テンポ描画エディター)

説明 描画エリアは、テンポ描画エディターのメインエリアで、曲のテンポを編集します。

使い方 描画エリアでは、テンポの生成や移動などの編集をグラフィカルに行います。また、テンポ単位にメニューコマンドを使用することができます。

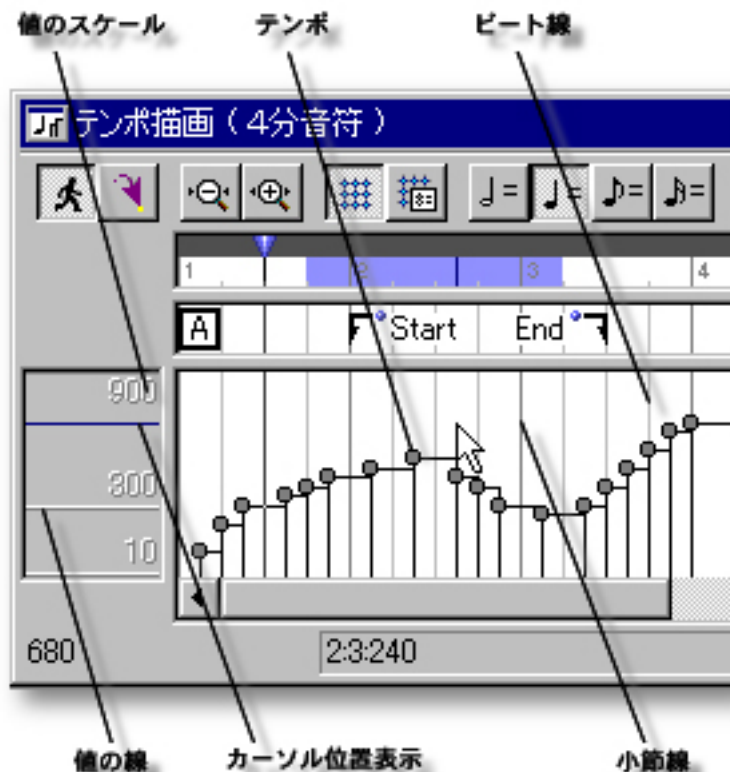
- テンポの操作
- 表示の調節

アイテム テンポ
小節線
ビート線
値の線
値のスケール
カーソル位置表示



描画エリアのアイテム

テンポの操作	テンポ	描画エリアでは、曲の演奏時のテンポを操作します。テンポデータは、テンポの変化点に生成します。
表示の調節	小節線	各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は切り替えることができます。
	ビート線	各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は切り替えることができます。
	値の線	値の線は、値の適当な基準線を示します。基準線の取り方は、描画エリアの表示サイズによって自動的に変わります。値の線の表示/非表示は切り替えることができます。
	値のスケール	描画エリアの値のスケールを表示します。表示されるスケールは、選択されている基準音符によって変わります。また、スケールの間隔は、描画エリアの表示サイズによって自動的に変わります。スケールには、描画エリア上のカーソル位置（値位置）を示す横線が表示されます。（線の色は、Windows OS の画面のプロパティのデザインタブで設定される、選択項目の色で表示されます。） 値の情報は、テンポ描画エディター下のインタラクティブ情報表示エリアの左側に表示されます。
	カーソル位置表示	ベロシティエリア内での、カーソルの位置を横線でリアルタイム表示します。



テンポの操作

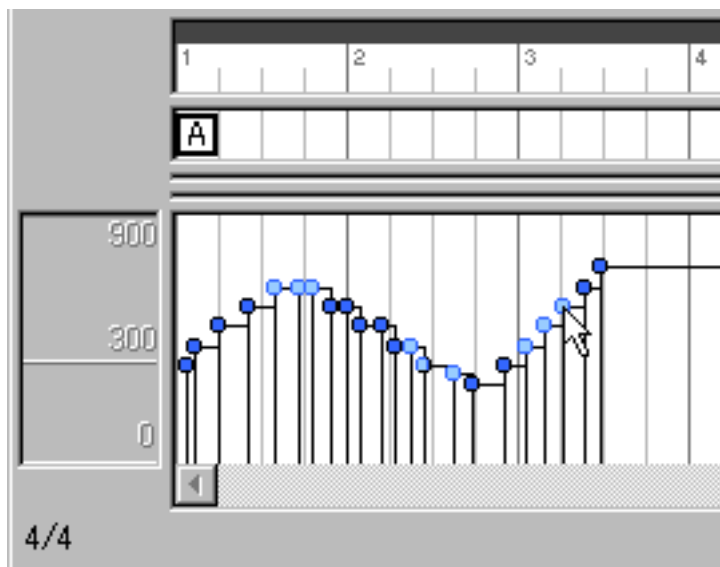
- 選択する
- 作成する
- 値を調節する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

テンポの選択

矢印ツールを用いた選択：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

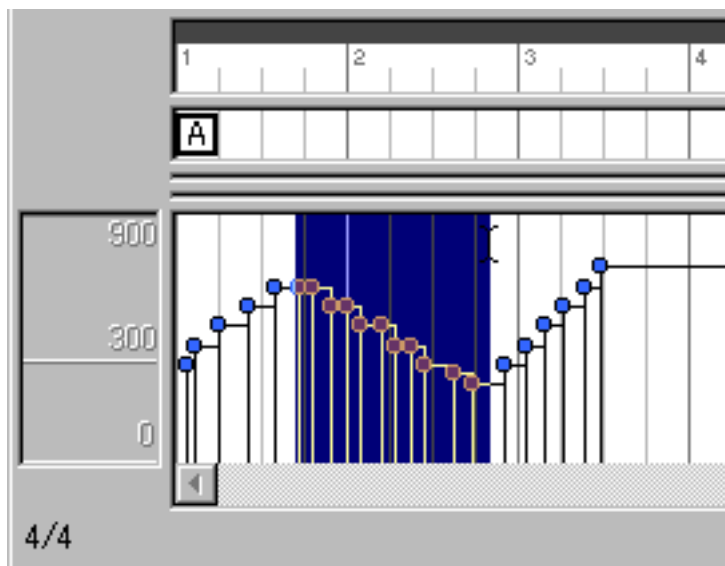
選択は、テンポをクリックします。複数のテンポを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、描画エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。




I ビームツールを用いた選択：

エディットボタンの中からI ビームツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/I ビームアイテムを選択します。

I ビームツールでは、指定した時間軸の範囲内にあるテンポを選択してきます。描画エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、時間領域で選択していきます。複数のテンポを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。



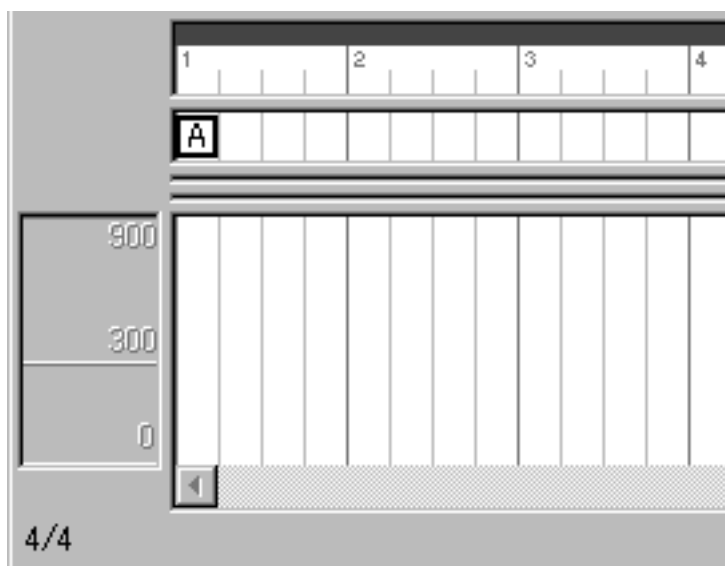
テンポを選択すると、[ラインメニュー](#)の値の調節...アイテムが有効になります。また、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。選択したテンポを右ボタン・クリックをすると、該当するテンポに対するコマンドの一覧が表示されます。

 複数のテンポを選択した状態でも、[消しゴムツール](#)を用いてクリックする削除処理に関しては、クリックしたテンポのみに対して働きます。

テンポの作成

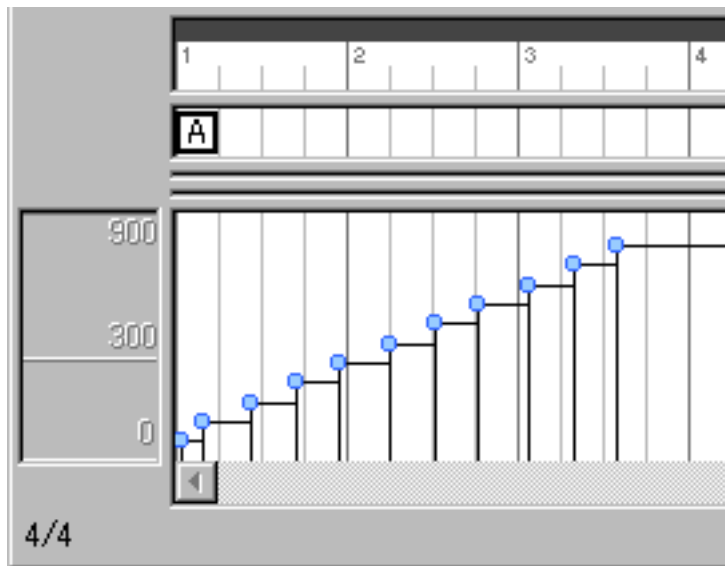
ペンツールを用いた作成：

[エディットボタン](#)の中から[ペンツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[ペン](#)アイテムを選択します。テンポを作成したい位置でクリックし、ドラッグしていきます。描画した自由曲線に沿って、テンポが作成されます。



直線ツールを用いた作成：

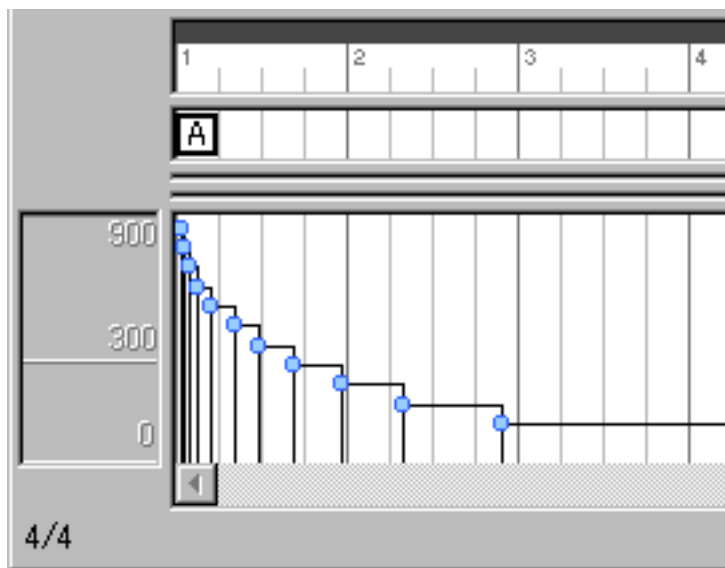
[エディットボタン](#)の中から[直線ツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[直線](#)アイテムを選択します。テンポを作成したい範囲に直線を描画します。描画した直線に沿って、テンポが作成されます。



直線ツールを用いた作成：

エディットボタンの中から曲線ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/曲線アイテムを選択します。

テンポを作成したい範囲に曲線を描画します。描画した曲線に沿って、テンポが作成されます。



💡 ペン、直線、曲線ツールを使用した場合に、描画した範囲にあったテンポは消去され、新たにテンポが作成されます。

💡 ペン、直線、曲線ツールを使用した場合に、作成されるテンポの間隔は、描画エリアの表示サイズによって異なります。必要以上にテンポが作成されてしまう場合は、編集グリッドを設定します。

グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

テンポの値の調節

ドラッグによる調節：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

値を調節したいテンポをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のテンポの値を調節したい場合は、調節したい**テンポを全て選択**してから移動します。



テンポの値の調節には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる調節：

値を調節したい**テンポを選択**し、コンピューターキーボードの上下の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1 ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと 12 ずつ移動します。複数のテンポの値を調節したい場合は、調節したいテンポを全て選択してから移動します。

ダイアログボックスによる調節：

値を調節したい**テンポを選択**し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、**値の調節...**を選択します。
- **ラインメニュー**の**値の調節...**を選択します。

コマンドを選択すると、**値の調節ダイアログボックス**を開きます。

このダイアログボックスでは、選択されたイベントやテンポの値を一挙に変更する事ができます。

複数のテンポの値を調節したい場合は、調節したいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。

テンポの移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。

移動したいテンポをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のテンポを移動したい場合は、移動したい**テンポを全て選択**してから移動します。



テンポの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッドに沿う**アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、**表示メニュー**の**グリッド表示/グリッド設定...**アイテムを選択して表示される、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**テンポを選択**し、コンピューターキーボードの矢印キーを押して移動させます。左右の矢印キーを押すたびに、1 分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ移動します。また、上下の矢印キーを押すたびに、1 ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと 12 ずつ移動します。複数のテンポを移動したい場合は、移動したいテンポを全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でテンポを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したいテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを切り取るを選択します。移動先のテンポ描画エディターの描画エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを貼り付けるを選択します。

貼り付け先は、[テンポリストエディター](#)にも指定できます。



テンポの移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、[表示メニュー](#)のグリッド表示/[グリッドに沿う](#)アイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、[表示メニュー](#)のグリッド表示/[グリッド設定...](#)アイテムを選択して表示される、[グリッド設定ダイアログボックス](#)で行います。

テンポの複製

ドラッグによる複製：

[エディットボタン](#)の中から[矢印ツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[矢印](#)アイテムを選択します。

複製したいテンポを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したテンポを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したテンポを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のテンポを複製したい場合は、複製したいテンポを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したいテンポを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを複製を選択します。
- [編集メニュー](#)のテンポを複製を選択します。

複数のテンポを複製したい場合は、複製したいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたテンポは、元のテンポの後ろに作成されますので、希望する位置に[移動](#)して下さい。

テンポのコピーと貼り付け

コピーしたいテンポを選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポをコピーを選択します。
- 編集メニューのテンポをコピーを選択します。

複数のテンポをコピーしたい場合は、コピーしたいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 描画エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、テンポが貼り付けられます。
- 編集メニューのテンポを貼り付けるを選択します。適当な位置に、テンポが貼り付けられます。



テンポの貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

テンポの削除

消しゴムツールを用いた削除：

エディットボタンの中から消しゴムツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/消しゴムアイテムを選択します。

削除したいテンポをクリックします。複数のテンポを削除したい場合は、描画エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したいテンポを選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを消去を選択します。
- 編集メニューのテンポを消去を選択します。


複数のテンポを削除したい場合は、削除したいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。

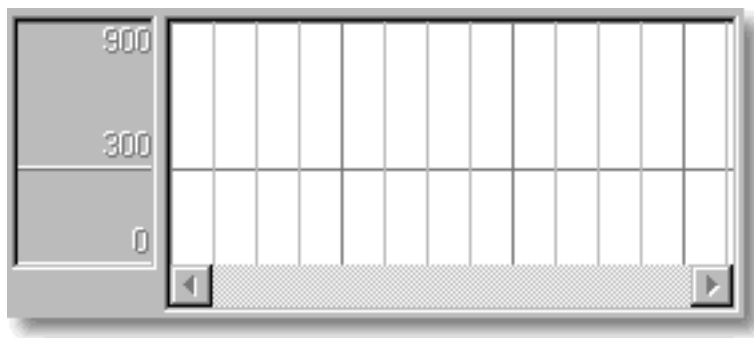
関連するページ：

[表示の調節](#)

表示の調節 描画エリアの背景には、小節線とビート線、値の線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**小節線を表示**を選択すると、描画エリア、文字情報エリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。
表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**ビート線を表示**を選択すると、描画エリア、文字情報エリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。
値の線は、値の適当な基準線を示します。基準線の取り方は、描画エリアの表示サイズによって自動的に変わります。表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から**値の線を表示**を選択すると、描画エリアの値の線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの**グリッドに沿う**、**グリッド設定...**アイテムで設定します。



関連するページ:

[テンポの操作](#)

説明

文字情報エリアでは、曲の特定の場所にマークを付けるために、文字情報を追加することができます。文字情報には、リハーサルレターとマーカーの2種類が用意されています。

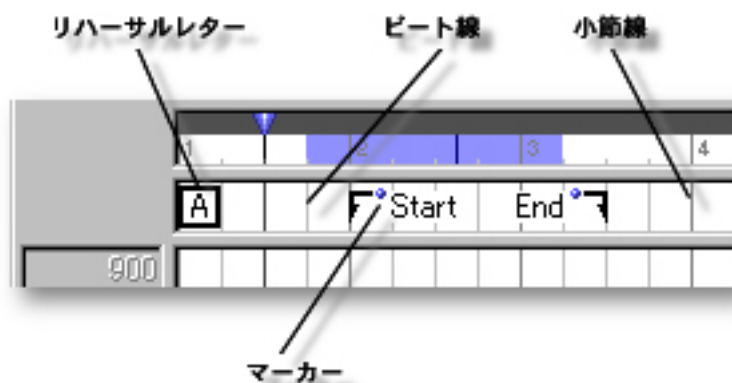
使い方

文字情報エリアでは、文字情報の生成や複製、移動などの編集を行います。これらの文字情報をドキュメントに入れておくことによって、曲中の特定箇所を探す場合に有効です。文字情報は、再生データには影響を与えません。

- 文字情報の操作
- 表示の調節

アイテム

リハーサルレター
マーカー
小節線
ビート線



文字情報エリアのアイテム

文字情報の操作

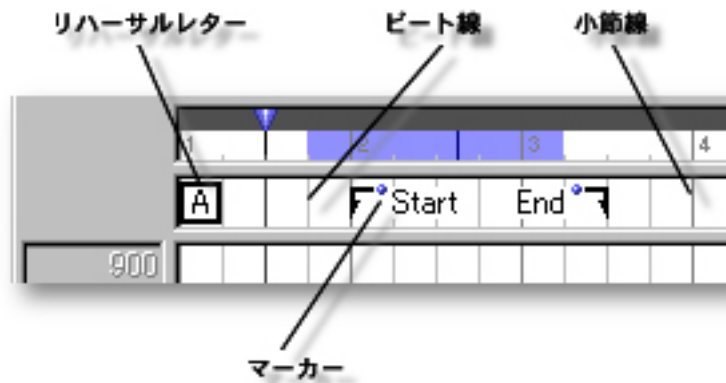
リハーサルレター リハーサルレターは、"A" や "B" などのセクション名や、"Verse" や "Chorus"、"Head"、"Bridge" などのフレーズ名をつける時などに使用します。文字情報エリアでは、リハーサルレターの**生成**や**文字の編集**、**コピー**、**複製**、**移動**、**削除**などの編集をすることができます。

マーカー マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。文字情報エリアでは、これらマーカーの**生成**や**文字の編集**、**コピー**、**複製**、**移動**、**削除**などの編集をすることができます。

表示の調節

小節線 各小節の開始位置を縦の線で示します。小節線の表示/非表示は**切り替える**ことができます。

ビート線 各小節間のビート（拍）の位置を示します。ビート線の表示/非表示は**切り替える**ことができます。



文字情報の操作

文字情報エリアで扱う文字情報は、リハーサルレターと2種類のマーカーです。

- 選択する
- リハーサルレターを新規作成する
- マーカーを新規作成する
- 文字を編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

文字情報の選択

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

選択は、文字情報をクリックします。複数の文字情報を選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。あるいは、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択していくこともできます。

文字情報を選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。

 複数の文字情報を選択した状態でも、消しゴムツールを用いてクリックする削除処理に関しては、クリックした文字情報のみに対して働きます。




新規リハーサルレターの作成

リハーサルレターは、" A " や " B " などのセクション名や、" Verse " や " Chorus "、" Head "、" Bridge " などのフレーズ名をつけるなど时使用します。以下のいずれかの方法で作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規リハーサルレターを作成を選択します。
- 編集メニューの**新規文字情報を作成...**を選択すると、**新規文字情報ダイアログボックス**が表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

リハーサルレターが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

 編集メニューの**新規文字情報を作成...** アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。




新規マーカーの作成

マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。以下のいずれかの方法で作成します。

- 文字情報エリア内の作成したい位置で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規マーカー<ここから>作成や新規マーカー<ここまで>作成を選択します
- 編集メニューの**新規文字情報を作成...**を選択すると、**新規文字情報ダイアログボックス**が表示されます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

マーカーが作成されると、エディットボックスが表示されます。文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。

 編集メニューの**新規文字情報を作成...** アイテムは、文字情報エリアがアクティブな状態でないと表示されません。文字情報エリアをアクティブにするには、エリア内の空いている場所をクリックするなどします。



文字の編集

文字を編集するには、編集したい文字情報をダブルクリックします。エディットボックスが表示されますので、文字を入力して、Enter キーを押すなどして確定させます。



文字情報の移動

ドラッグによる移動：

エディットボタンの中から**矢印ツールボタン**を選択します。あるいは、**エディターメニュー**の**ツール/矢印**アイテムを選択します。移動したい文字情報をドラッグして希望する位置まで移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい**文字情報を全て選択**してから移動します。

コンピューターキーボードによる移動：

移動したい**文字情報を選択**し、コンピューターキーボードの左右の矢印キーを押して移動させます。キーを押すたびに、1 分解値ずつ移動します。Ctrl キーを押しながら左右の矢印キーを押すと 10 分解値ずつ移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい文字情報を全て選択してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で文字情報を移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。例えば、移動したい文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を切り取るを選択します。移動先の**ドキュメントウィンドウ**や、テンポ描画エディ

ターなどの文字情報エリア内の空いている場所を、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。



文字情報の移動には、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

文字情報の複製

ドラッグによる複製：

エディットボタンの中から矢印ツールボタンを選択します。あるいは、エディターメニューのツール/矢印アイテムを選択します。

複製したい文字情報を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した文字情報を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい文字情報を選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を複製を選択します。
- 編集メニューの文字情報を複製を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

複製された文字情報は、元の文字情報に対して右側にずれた位置に作成されますので、希望する位置に移動して下さい。

文字情報のコピーと貼り付け

コピーしたい文字情報を選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報をコピーを選択します。
- 編集メニューの文字情報をコピーを選択します。

複数の文字情報をコピーしたい場合は、コピーしたい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- 文字情報エリア内の貼り付けたい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。コンテキストメニューを開いた位置に、文字情報が貼り付けられます。
- 編集メニューの文字情報を貼り付けるを選択します。適当な位置に、文字情報が貼り付けられます。



文字情報の貼り付けには、編集グリッドを使用することができます。グリッドを使用する場合は、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うアイテムにチェックを入れます。グリッドの設定は、表示メニューのグリッド表示/グリッド設定...アイテムを選択して表示される、グリッド設定ダイアログボックスで行います。

文字情報の削除

消しゴムツールを用いた削除：

[エディットボタン](#)の中から[消しゴムツールボタン](#)を選択します。あるいは、[エディターメニュー](#)のツール/[消しゴム](#)アイテムを選択します。

削除したい文字情報をクリックします。複数の文字情報を削除したい場合は、文字情報エリア内の空いている場所から、ドラッグを開始し、矩形領域で選択し、ドラッグを終了します。



編集メニューからの削除：

削除したい[文字情報を選択](#)し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を消去を選択します。
- [編集メニュー](#)の[文字情報を消去](#)を選択します。

複数の文字情報を削除したい場合は、削除したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

関連するページ：


[表示の調節](#)

表示の調節

文字情報エリアの背景には、小節線とビート線を表示させることができます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から **小節線を表示** を選択すると、文字情報エリア、コードエリアおよびラインエリアの小節線を、表示したり非表示したりできます。

表示メニューのグリッド表示サブメニューの中から **ビート線を表示** を選択すると、文字情報エリア、コードエリアおよびラインエリアのビート線を、表示したり非表示したりできます。

 グリッド表示における、各線は参照用です。編集用のグリッドは、表示メニューのグリッド表示サブメニューの **グリッドに沿う**、**グリッド設定...** アイテムで設定します。

関連するページ:

[文字情報の操作](#)

テンポリストエディター

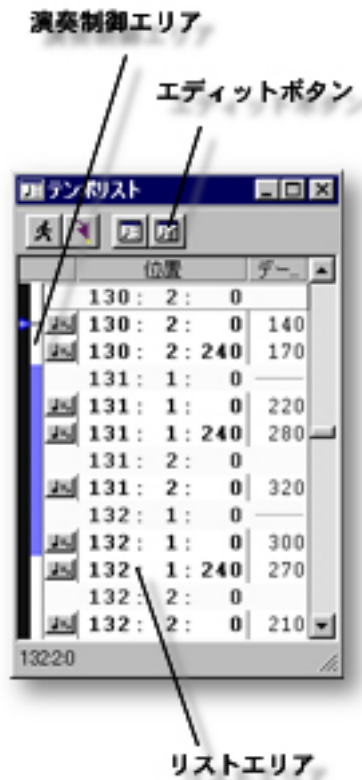
説明 テンポリストエディターは、曲のテンポをリスト形式で編集するエディターです。

アイテム テンポリストエディターには、様々なオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。

エディットボタン テンポリストエディターの表示以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

演奏制御エリア 曲の再生位置を管理する以外に、再生ループの領域を設定できます。

リストエリア リスト形式で、曲のテンポについて詳細なデータ編集をしたり、テンポ単位に値の調節などを行うことができます。



開き方 **ドキュメントウィンドウ** テンポリストエディター
テンポ描画エディター から開く





エディターメニューからテンポリストを選びます。または、各エディターのエディットボタンの中からテンポリストエディターボタンをクリックします。

文字情報リストエディター から開く

エディターメニューからテンポリストを選びます。


説明 エディットボタンは、テンポリストエディター上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節やエディターの表示などを行います。

使い方 エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックを外します。

- アイテム**
-  自動スクロールON/OFFボタン
 -  表示域を移動ボタン
 -  テンポリストエディターボタン
 -  テンポ描画エディターボタン




表示の調節

 自動スクロールON/OFFボタン

ドキュメントの再生等にもなって、再生ポインターが移動した場合、リストエリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。


➡ 表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム

 表示域を移動ボタン

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、テンポリストエディターの表示する領域を小節で指定します。


➡ 表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム

エディターの表示

 テンポリストエディターボタン

テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。

➡ エディター/テンポリスト(L)メニューアイテム

 テンポ描画エディターボタン

テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。

➡ エディター/テンポ描画(D)メニューアイテム



説明 リストエリアでは、曲のテンポを操作します。

使い方 リストエリアでは、個々テンポの基準音符やデータの編集、生成、移動などをリスト形式で行います。また、テンポ単位にメニューコマンドを使用することができます。
各テンポの編集したいセルをダブルクリックすると、エディットボックスが開きます。

リストエリアの各列の幅は、ヘッダー部分の境界線をドラッグすることによって変更することができます。

- テンポの操作

アイテム テンポ
基準音符列
位置列
データ列

	位置	データ
	1 : 1	0
↓=,	1 : 1 : 241	120
	1 : 2 :	0
	1 : 3 :	0
	1 : 4 :	0
	2 : 1 :	0
	2 : 2 :	0
↓=,	2 : 2 :	0
	2 : 3 :	67
		0

テンポの操作

テンポ	リストエリアでは、曲のテンポを操作します。 リストエリア内で1つのテンポは、1つの行に割り当てられます。
基準音符列	各テンポの基準音符を表示/編集します。各テンポのアイコンをクリックして開くメニューから基準音符を選択します。
位置列	各テンポの発生位置を ” 小節 : ビート : 分解値 ” の形式で、表示/編集します。
データ列	各テンポの値を表示/編集します。

テンポ

	位置	データ
	1 : 1 : 0	
♩	1 : 1 : 241	120
	1 : 2 : 0	
	1 : 3 : 0	
	1 : 4 : 0	
	2 : 1 : 0	
	2 : 2 : 0	
♩	2 : 2 : 0	67
	2 : 3 : 0	

基準音符 位置 データ

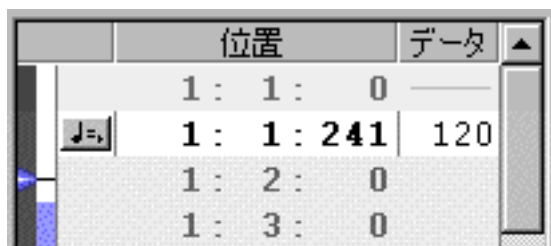
テンポの操作 リストエリアでは、曲のテンポを操作します。

- 選択する
- 作成する
- 編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

テンポの選択

選択は、各アイテムをクリックします。複数のテンポを選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。

テンポを選択すると、**ラインメニュー**の**値の調節...**アイテムが有効になります。また、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。選択したテンポを右ボタン・クリックをすると、該当するテンポに対するコマンドの一覧が表示されます。



	位置	データ
	1 : 1 : 0	
↓	1 : 1 : 241	120
	1 : 2 : 0	
	1 : 3 : 0	

テンポの作成

以下のいずれかの方法で作成します。

- 作成したい場所にあるリストアイテムを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、新規テンポを作成を選択します。
- 作成したい場所にある**テンポを選択**し、**編集メニュー**の**新規テンポを作成**を選択します。

複数のテンポを選択している場合は、それぞれの位置にテンポが作成されます。作成されたテンポには、それぞれデフォルト値が設定されていますので、あとで**調整**しましょう。

	位置	データ
	1 : 1 : 0	
♪	1 : 1 : 241	120
	1 : 2 : 0	
	1 : 3 : 0	
	1 : 4 : 0	
	2 : 1 : 0	
	2 : 2 : 0	

テンポの編集

基準音符の編集：

各テンポの基準となる音符を設定します。

基準音符を変更したいテンポの**基準音符列**にある、アイコンをクリックして開くメニューから基準音符を選択します。設定されている基準音符には、アイテム左にマークが表示されます。

2分音符	基準音符を2分音符に設定します。例えば、テンポが75の場合、2分音符が1分間に75入る速さということになります。
4分音符	基準音符を4分音符に設定します。例えば、テンポが150の場合、4分音符が1分間に150入る速さということになります。
8分音符	基準音符を8分音符に設定します。例えば、テンポが300の場合、8分音符が1分間に300入る速さということになります。
16分音符	基準音符を16分音符に設定します。例えば、テンポが600の場合、16分音符が1分間に600入る速さということになります。

	位置	データ
	1 : 1 : 0	
♪	♪= 2分音符(H)	20
	♪= 4分音符(Q)	
	♪= 8分音符(Q)	
	♪= 16分音符(Q)	
	2 : 1 : 0	
	2 : 2 : 0	

位置列の編集：

テンポの**位置列**にある、” 小節：ビート：分解値 ” の各セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。移動したい時間を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。

データ列の編集：

テンポの**データ列**にある、唯一のセルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。値を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。

ダイアログボックスによる調節：

値を調節したいテンポを選択し、以下のいずれかの方法でダイアログボックスを開きます。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューのアクションサブメニューから、値の調節...を選択します。
- **ラインメニュー**の**値の調節...**を選択します。

コマンドを選択すると、**値の調節ダイアログボックス**を開きます。

このダイアログボックスでは、選択されたイベントやテンポの値を一挙に変更する事ができます。

複数のテンポの値を調節したい場合は、調節したいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。



	位置	データ
	1: 1: 0	
J=.	1: 1: 241	120
	1: 2: 0	
	1: 3: 0	

テンポの移動

セルの編集による移動：

移動したいテンポの**位置列**にある、” 小節：ビート：分解値 ” の各セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。移動したい時間を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。



エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。



CAMPS では、4 分音符長を 480 分解値としています。

ドラッグによる移動：

移動したいテンポをドラッグして希望する位置まで移動します。複数のテンポを移動したい場合は、移動したい**テンポを全て選択**してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間でテンポを移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したいテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを切り取るを選択します。移動先のテンポリストエディターのリストエリア内の貼り付けたい位置にあるアイテムを、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを貼り付けるを選択します。

貼り付け先は、**テンポ描画エディター**へも指定できます。

イベントの複製

ドラッグによる複製：

複製したいテンポを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したテンポを Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択したテンポを右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数のテンポを複製したい場合は、複製したいテンポを全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したいテンポを選択し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを複製を選択します。
- 編集メニューのテンポを複製を選択します。

複数のテンポを複製したい場合は、複製したいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。

複製されたテンポは、元のテンポの後ろに作成されますので、希望する位置に移動しましょう。

テンポのコピーと貼り付け

コピーしたいテンポを選択し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポをコピーを選択します。
- 編集メニューのテンポをコピーを選択します。

複数のテンポをコピーしたい場合は、コピーしたいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

- リストエリア内の貼り付けたい位置にあるリストアイテムを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを貼り付けるを選択します。
- 貼り付けたい位置にあるテンポを選択し、編集メニューのテンポを貼り付けるを選択します。

テンポの削除

削除したいテンポを選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択したテンポを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、テンポを消去を選択します。
- 編集メニューのテンポを消去を選択します。

複数のテンポを削除したい場合は、削除したいテンポを全て選択してからコマンドを選択します。

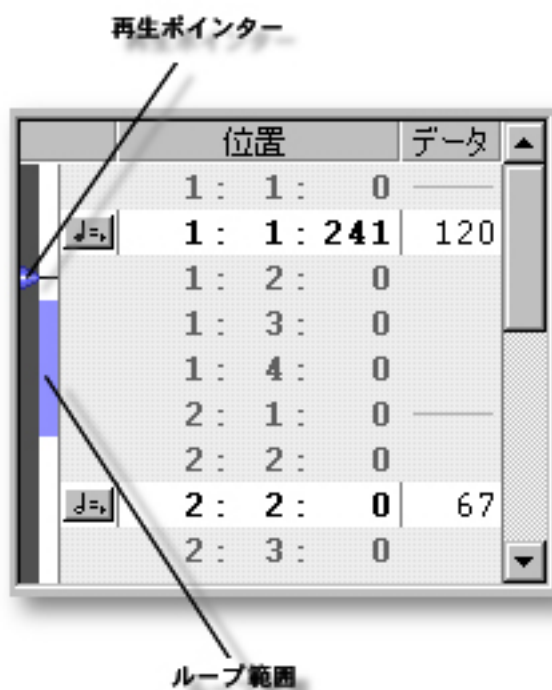


	位置	データ
	1 : 1 : 0	—
↓	1 : 1 : 241	120
	1 : 2 : 0	
	1 : 3 : 0	
	1 : 4 : 0	
↓	1 : 4 : 0	120
	2 : 1 : 0	—

説明 演奏制御エリアでは、曲の再生に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の再生位置を示す再生ポインターの操作、再生時のループ範囲の設定などを行います。

アイテム 再生ポインター
ループ範囲



演奏制御エリアのアイテム

再生ポインタの移動

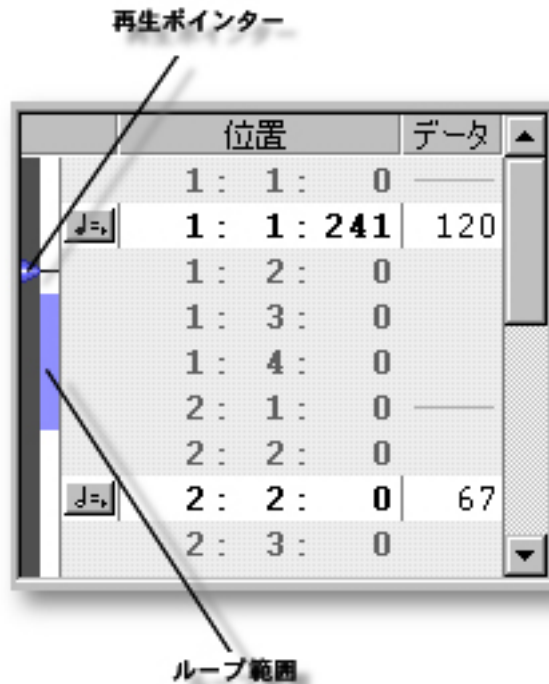
再生ポインタ

演奏制御エリア左の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインタを移動することによって、再生位置を変えることができます。

ループ範囲の設定

ループ範囲

再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。**外部同期再生時**や**ステップ録音時**など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



演奏制御エリアの使い方

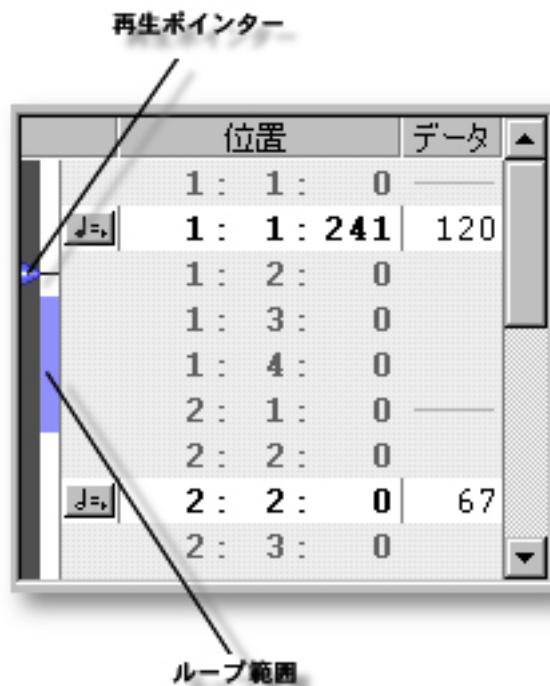
再生ポインタの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインタを操作します。再生ポインタを移動するには、再生ポインタ（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、演奏制御エリア左部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールバーの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインタの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインタは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部をループさせて再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールバーの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。

ループ範囲は、小節エリアの中央付近（濃い灰色部分の右付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



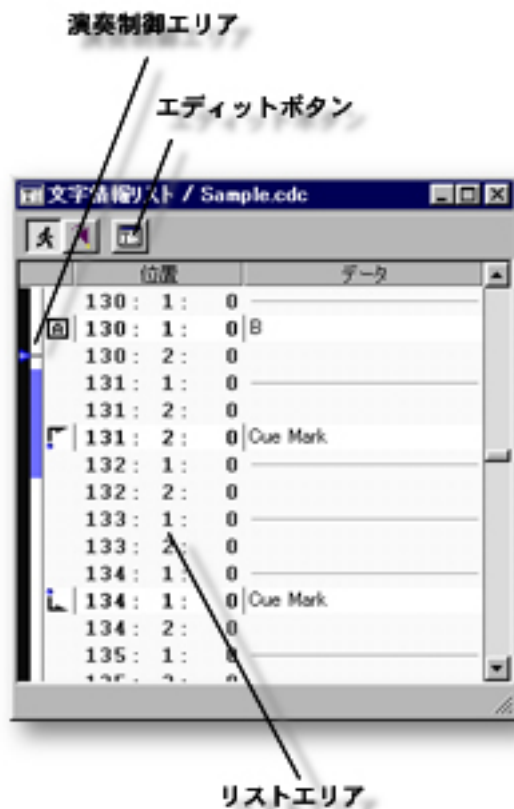
説明 文字情報エディターは、曲の特定の場所に付けるマーク用の文字情報を編集するエディターです。文字情報には、リハーサルレターとマーカの2種類が用意されています。

アイテム 文字情報リストエディターには、様々なオブジェクトを扱うために、いくつかのエディットエリアがあります。

エディットボタン 文字情報リストエディターの表示以外に、CAMPS 内にある数多くのエディターへの素早いアクセス環境を提供するツールボタンが配置されています。

演奏制御エリア 曲の再生位置を管理する以外に、再生ループの領域を設定できます。

リストエリア リスト形式で曲の文字情報の文字列を編集をしたり、文字情報単位に移動や複製などを行うことができます。






開き方 **ドキュメントウィンドウ** エディターメニューから文字情報リストを選びます。
文字情報リストエディター または、各エディターのエディットボタンの中から文字情報リストエディターボタンをクリックします。
から開く

テンポリストエディター エディターメニューから文字情報リストを選びます。
テンポ描画エディター
から開く


説明 エディットボタンは、文字情報リストエディター上部に配置されています。これらのボタンでは、表示調節やエディターの表示などを行います。

使い方 エディットボタン群を構成する各ボタンは、それぞれメニューバーのコマンドと対応しています。ボタンをクリックすることによって、メニューを選択した場合と同じ効果が得られます。エディットボタンを表示するには、表示メニューの**エディットボタンを表示アイテム**にチェックを入れます。逆に、表示させたくない場合は、アイテムのチェックを外します。

- アイテム**
-  自動スクロールON/OFFボタン
 -  表示域を移動ボタン
 -  文字情報リストエディターボタン




表示の調節

 自動スクロールON/OFF
ボタン

ドキュメントの再生等にもなって、再生ポインターが移動した場合、リストエリアの表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、ボタンをオンにします。


⇒ 表示/自動スクロールする(A)メニューアイテム

 表示域を移動
ボタン

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、文字情報リストエディターの表示する領域を小節で指定します。

⇒ 表示/表示域を移動(J)...メニューアイテム

エディターの表示

 文字情報リストエディター
ボタン

文字情報リストエディターを開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報を、縦方向のリスト形式で編集できます。

⇒ エディター/文字情報リスト(X)メニューアイテム



説明 リストエリアでは、曲の特定の場所にマークを付けるための文字情報を編集します。文字情報には、リハーサルレターとマーカーの2種類が用意されています。

使い方 リストエリアでは、個々文字情報の文字列の編集、生成、移動などをリスト形式で行います。また、文字情報単位にメニューコマンドを使用することができます。各文字情報の編集したいセルをダブルクリックすると、文字の編集ダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスで、文字列を入力します。

リストエリアの各列の幅は、ヘッダー部分の境界線をドラッグすることによって変更することができます。

- 文字情報の操作

アイテム 文字情報
文字情報アイコン列
位置列
データ列




文字情報の操作


文字情報

リストエリアでは、曲の文字情報を操作します。
リストエリア内で1つの文字情報は、1つの行に割り当てられます。

文字情報アイコン列

各行のイベントの種類を表示します。

 リハーサルレター リハーサルレターは、"A" や "B" などのセクション名や、"Verse" や "Chorus"、"Head"、"Bridge" などのフレーズ名をつけるときなどに使用します。

 マーカー マーカーは、曲の特定の範囲に注釈をつける時などに使用します。このため、マーカーには、マーカー<ここから>とマーカー<ここまで>の2つの種類が用意されています。

位置列

各文字情報の発生位置を " 小節 : ビート : 分解値 " の形式で、表示/編集します。

データ列

各文字情報の文字列を表示/編集します。



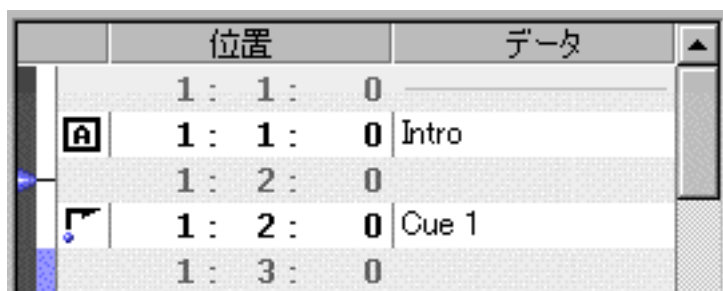
文字情報の操作 リストエリアで扱う文字情報は、リハーサルレターと2種類のマーカーです。

- 選択する
- 作成する
- 文字を編集する
- 移動する
- 複製する
- コピーと貼り付け
- 削除する

文字情報の選択

選択は、各アイテムをクリックします。複数の文字情報を選択したい場合は、Ctrl キーや Shift キーを押しながら選択していきます。

文字情報を選択すると、移動や複製、コピー、貼り付け、削除などの処理が行えます。選択した文字情報を右ボタン・クリックをすると、該当する文字情報に対するコマンドの一覧が表示されます。



	位置	データ
	1 : 1 : 0	
A	1 : 1 : 0	Intro
	1 : 2 : 0	
!	1 : 2 : 0	Cue 1
	1 : 3 : 0	

文字情報の作成

以下のいずれかの方法で作成します。

- 作成したい場所にあるリストアイテムを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、新規（文字情報名）を作成を選択します。
- 作成したい場所にある文字情報を選択し、編集メニューの新規文字情報を作成...を選択し、新規文字情報作成ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。

複数の文字情報を選択している場合は、それぞれの位置に文字情報が作成されます。作成された文字情報には、"新規テキスト"と入力されていますので、あとで調整しましょう。

	位置	データ
	1 : 1 : 0	
[A]	1 : 1 : 0	Intro
	1 : 2 : 0	
[F]	1 : 2 : 0	Cue 1
	1 : 3 : 0	
	1 : 4 : 0	
	2 : 1 : 0	
	2 : 2 : 0	
	2 : 3 : 0	

文字の編集


データ列にある、セルをダブルクリックすると、文字の編集ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスで文字列を入力します。


文字情報の移動

セルの編集による移動：

移動したい文字情報の**位置列**にある、" 小節：ビート：分解値 " の各セルをダブルクリックして、エディットボックスを表示させます。移動したい時間を入力し、Enter キーを押すなどして確定します。

	位置	データ
	1 : 1 : 0	
[A]	1 : 1 : 0	Intro
	1 : 2 : 0	
[F]	1 : 2 : 0	Cue 1
	1 : 3 : 0	

 エディットボックスが表示されている時に、Tab キーを押すと、入力が確定され、右隣のセルのエディットボックスが表示されます。同様に、Shift キーを押しながら Tab キーを押すと、左隣のセルのエディットボックスが、Ctrl キーを押しながら上下の矢印キーを押すと、上下のセルのエディットボックスが表示されます。

 CAMPS では、4 分音符長を 480 分解値としています。

ドラッグによる移動：

移動したい文字情報をドラッグして希望する位置まで移動します。複数の文字情報を移動したい場合は、移動したい**文字情報を全て選択**してから移動します。

ドキュメント間での移動について：

ドキュメント間で文字情報を移動したい場合は、コピー（切り取り）して移動先のドキュメントに貼り付ける手法で行います。

例えば、移動したい文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を切り取るを選択します。移動先の文字情報リストエディターのリストエリア内の貼り付けたい位置にあるアイテムを、右ボタン・クリックし、開いたコンテキ

ストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。
貼り付け先は、[ドキュメントウインドウの文字情報エリア](#)にも指定できます。

文字情報の複製

ドラッグによる複製：

複製したい[文字情報を選択](#)し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を Ctrl キーを押しながらドラッグして希望する位置まで移動します。
- 選択した文字情報を右ボタンでドラッグして希望する位置まで移動します。マウスを放すと表示されるメニューから、ここに複製を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してから移動します。

編集メニューからの複製：

複製したい[文字情報を選択](#)し、以下のいずれかの方法で複製します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を複製を選択します。
- [編集メニューの文字情報を複製](#)を選択します。

複数の文字情報を複製したい場合は、複製したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

複製された文字情報は、元の文字情報の後ろに作成されますので、希望する位置に[移動](#)しましょう。

文字情報のコピーと貼り付け

コピーしたい[文字情報を選択](#)し、以下のいずれかの方法でコピーします。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報をコピーを選択します。
- [編集メニューの文字情報をコピー](#)を選択します。

複数の文字情報をコピーしたい場合は、コピーしたい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。

次に、以下のいずれかの方法で貼り付けます。

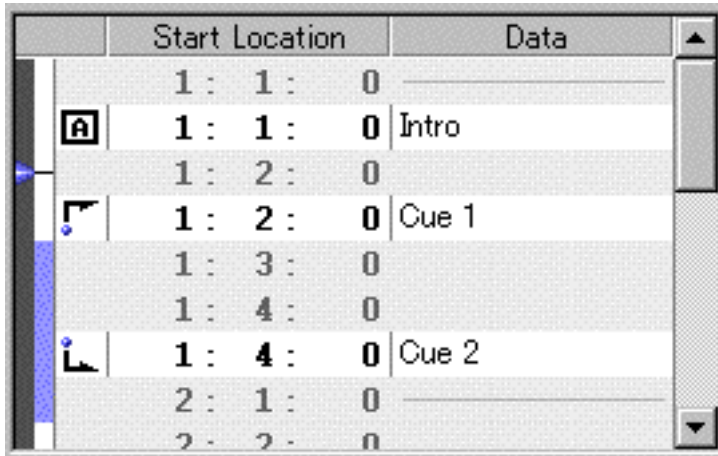
- リストエリア内の貼り付けたい位置にあるリストアイテムを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を貼り付けるを選択します。
- [編集メニューの文字情報を貼り付ける](#)を選択します。




文字情報の削除

削除したい文字情報を選択し、以下のいずれかの方法で削除します。

- 選択した文字情報を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから、文字情報を消去を選択します。
- 編集メニューの文字情報を消去を選択します。

複数の文字情報を削除したい場合は、削除したい文字情報を全て選択してからコマンドを選択します。



	Start Location	Data
	1 : 1 : 0	
	1 : 1 : 0	Intro
	1 : 2 : 0	
	1 : 2 : 0	Cue 1
	1 : 3 : 0	
	1 : 4 : 0	
	1 : 4 : 0	Cue 2
	2 : 1 : 0	
	2 : 2 : 0	

説明 演奏制御エリアでは、曲の再生に関する時間情報を設定します。

使い方 曲の再生位置を示す再生ポインタの操作、再生時のループ範囲の設定などを行います。

アイテム 再生ポインタ
ループ範囲



演奏制御エリアのアイテム

- 再生ポインタの移動** 再生ポインタ 演奏制御エリア左の濃い灰色の領域で、青い三角で表示されています。現在の再生位置を示しています。再生ポインタを移動することによって、再生位置を変えることができます。
- ループ範囲の設定** ループ範囲 再生ループの範囲を示します。設定されていない場合は、何も表示されません。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。外部同期再生時やステップ録音時など、ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



演奏制御エリアの使い方

再生ポインタの移動

曲の再生位置を変えるには、再生ポインタを操作します。再生ポインタを移動するには、再生ポインタ（青い三角部分）を希望する位置までドラッグするか、演奏制御エリア左部の濃い灰色の領域を希望する位置でクリックします。再生ツールの再生ボタンをクリックするなどして、再生を開始すると、移動した位置から再生が始まります。再生ポインタの移動は、再生中でも可能です。再生中や録音中、再生ポインタは再生位置を常に示します。

ループ範囲の設定

曲の一部をループさせて再生させたい場合は、ループ範囲を設定します。ループ範囲を設定した場合、再生位置がループの終端に到達すると、再生位置がループの先頭に移動します。再生は、再生ツールの停止ボタンをクリックするなどして停止させるまで繰り返されます。

ループ範囲は、小節エリアの中央付近（濃い灰色部分の右付近）で設定します。ループを開始したい位置をクリックした状態で、設定したい位置までドラッグします。ループ範囲を解除したい場合は、任意の位置をクリックします。ループ範囲が指定されると、範囲が水色で表示されます。ループ範囲は、外部同期再生時やステップ録音時などで無効になる場合があります。ループ範囲が無効な場合は、薄い灰色で表示されます。



新規トラックの作成

MIDI シーケンサーでは一般的な様に CAMPS も、曲中の MIDI ラインデータをいくつかのトラックに分けて管理しています。CAMPS のトラックは、他の MIDI シーケンサーとほぼ共通した機能を持ちますが、CAMPS 固有の機能として、[オーケストレーション上の役割](#)をトラックに割り当てる事ができます。これは、トラック毎に異なる役割を設定する事が可能で、自動ハーモナイズをはじめとする多くの CAMPS 固有の機能が参照します。それぞれのトラックのラインデータは、いくつかの[ラインブロック](#)に分けて管理し、音楽的な自動分析およびデータ編集を実現しています。

新規トラックの作成

[ラインブロック](#)は、[トラック](#)によって管理されているため、[ラインブロック](#)を操作するためには、[ドキュメントウインドウ](#)の[トラックエリア](#)に[トラックを作成](#)する必要があります。

関連するページ:

[ドキュメントウインドウ](#)

新規ラインブロックの作成

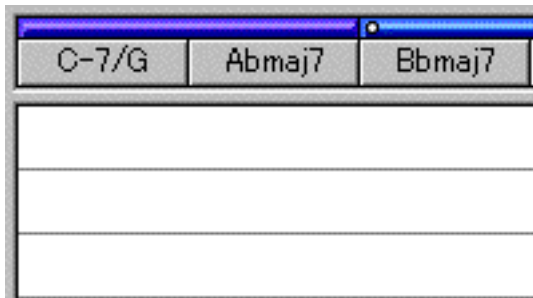
MIDI シーケンサーでは一般的な様に CAMPS も、曲中の MIDI ラインデータを複数のトラックに分けて管理しています。CAMPS のトラックは、基本的に他の MIDI シーケンサーとほぼ共通した機能を持ちます。CAMPS 固有の機能として、オーケストレーション上の役割 ([カテゴリー](#)) をトラックに割り当てる事ができます。トラック毎に異なる役割を設定する事が可能で、自動ハーモナイズをはじめとする多くの CAMPS 固有の機能が参照します。

トラックの MIDI ラインデータは、いくつかの[ラインブロック](#)に分けて管理し、音楽的な自動分析およびデータ編集を実現しています。これらラインブロックは、フレーズ（連続した一連の音符）単位に分割するのが一般的です。

新規ラインブロックの作成

[ラインブロック](#)は、[トラック](#)によって管理されているため、ラインブロックを操作するためには、[ドキュメントウィンドウ](#)の[トラックエリア](#)に[トラックを作成](#)する必要があります。

CAMPS には新規ラインブロックを作成する方法が、ペンツールをはじめとしていくつもあります。[ドキュメントウィンドウ](#)上部にあるペンツールボタンをクリックしてから、新規にラインブロックを作成する開始点から終了点まで、[ラインエリア](#)内で横方向にマウスをドラッグすると、新規ラインブロックが作成されます。新規ラインブロック用の、位置、色、長さなどの[各種設定](#)は、いつでも変更できます。



関連するページ:

[新規ラインブロック作成の詳細説明](#)

ツールを用いた自動作曲

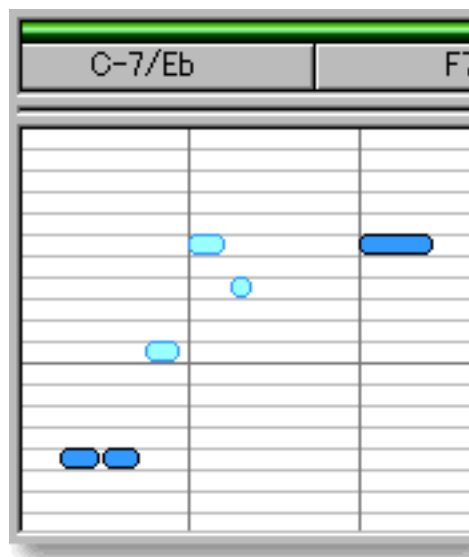
CAMPS には自動作曲を行う方法が、魔法の杖ツールをはじめとていくつもあります。ドキュメントウィンドウ上部にある魔法の杖ツールボタンをクリックしてから、新規に作曲されたラインブロックを作成する開始点から終了点まで、ラインエリア内で横方向にマウスをドラッグすると、新規に作曲されたラインブロックが作成されます。新規ラインブロック用の、位置、色、長さなどの各種設定は、いつでも変更できます。


魔法の杖ツールを使用して作成したラインブロックの範囲に、コードが割り当てられていた場合、CAMPS は、そのコードと調和するように自動作曲したラインデータを生成します。

作成したラインブロックのトラックに設定されているカテゴリーによって、相応しい作曲ロジックを選択し作曲します。

既にラインデータを持っているラインブロックを魔法の杖ツールでクリックすると、CAMPS はこれらをただちに分析しラインデータを再作曲します。この作業を繰り返すだけで、何百もの結果を引き出すこととなります。

ピアノロールエディターや楽譜エディター上では、魔法の杖ツールを使用して一部の音符を再作曲することができます。各エディター上部にある魔法の杖ツールボタンをクリックしてから、ピアノロールエリア（譜面エリア）の音符がない位置からドラッグを開始し、再作曲したい音符を矩形領域で指定します。



 機能を自動化すればする程、音楽的なツールとしての柔軟性が損なわれてきます。魔法の杖ツールは、初心者にも CAMPS の各オブジェクトを使いこなす手掛かりを提供する目的で、デザインされています。機能の性格上、期待するような音楽的結果が得られるとは限りません。各パラメータを設定するなどして、期待する結果について多くの情報を指定するほど、より音楽的結果を引き出すこととなります。

関連するページ:

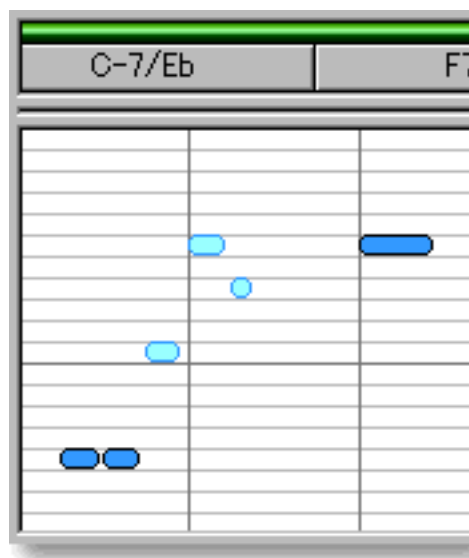
[ラインブロックの操作](#)
[再作曲ダイアログボックス](#)


CAMPS に標準 MIDI ファイルを読み込み、**手動**、あるいは、**自動**でコードを定義するだけで、自動作曲が可能になります。定義されたコードや元のラインデータの自動分析を元に、何百もの自動作曲結果を得ることができます。CAMPS は、驚くべき作曲結果を生成します。

CAMPS には自動作曲を行う方法が、魔法の杖ツールをはじめとていくつもあります。**ドキュメントウインドウ**上部にある魔法の杖ツールボタンをクリックしてから、再作曲したい**ラインブロック**を魔法の杖ツールでクリックすると、CAMPS は元のラインデータをただちに分析し再作曲します。この作業を繰り返すだけで、何百もの結果を引き出すことになります。

作成したラインブロックのトラックに設定されている**カテゴリー**によって、相応しい作曲ロジックを選択し作曲します。

ピアノロールエディターや**楽譜エディター**上では、魔法の杖ツールを使用して一部の音符を再作曲することができます。各エディター上部にある魔法の杖ツールボタンをクリックしてから、**ピアノロールエリア**（**譜面エリア**）の音符がない位置からドラッグを開始し、再作曲したい音符を矩形領域で指定します。



 機能を自動化すればする程、音楽的なツールとしての柔軟性が損なわれてきます。魔法の杖ツールは、初心者には CAMPS の各オブジェクトを使いこなす手掛かりを提供する目的で、デザインされています。機能の性格上、期待するような音楽的結果が得られるとは限りません。各パラメータを設定するなどして、期待する結果について多くの情報を指定するほど、より音楽的な結果を引き出すことになります。

関連するページ:

[ラインブロックの操作](#)
[再作曲ダイアログボックス](#)

設定しながら行う自動作曲

CAMPS に標準 MIDI ファイルを読み込み、**手動**、あるいは、**自動**でコードを定義するだけで、自動作曲が可能になります。定義されたコードや元のラインデータの自動分析を元に、何百もの自動作曲結果を得ることができます。CAMPS は、驚くべき作曲結果を生成します。

CAMPS には自動作曲を行う方法が、**再作曲ダイアログボックス**をはじめとていくつもあります。再作曲ダイアログボックスは、メロディーや和音、リズムを再作曲するためのパラメータを設定し、ボタンをクリックするだけで、再作曲します。この作業を繰り返すだけで、何百もの結果を引き出すこととなります。

作成した**ラインブロック**のトラックに設定されている**カテゴリー**によって、相応しい作曲ロジックを選択し作曲します。

ドキュメントウィンドウから

再作曲したい**ラインブロック**を選択し、**ラインメニュー**の**再作曲...**アイテムを選択し、再作曲ダイアログボックスを開きます。再作曲ダイアログボックスでは、選択したラインブロックの全てのラインデータを再作曲するための、いくつかの設定を行います。

ピアノロールエディター/楽譜エディターから

再作曲したい**音符**を選択し、**ラインメニュー**の**再作曲...**アイテムを選択し、再作曲ダイアログボックスを開きます。再作曲ダイアログボックスでは、選択した音符を再作曲するための、いくつかの設定を行います。

関連するページ:

[再作曲ダイアログボックス](#)

CAMPS に標準 MIDI ファイルを読み込み、**手動**、あるいは、**自動**でコードを定義するだけで、自動作曲が可能になります。定義されたコードや元のラインデータの自動分析を元に、何百もの自動作曲結果を得ることができます。CAMPS は、驚くべき作曲結果を生成します。

CAMPS には自動作曲を行う方法が、**再作曲ダイアログボックス**の**メロイドロータグ**をはじめとしていくつもあります。メロイドロータグは、音程の外形を描画することによって、自動作曲結果の音程の方向を制御することができます。メロディーや和音の音程の流れを描画し、ボタンをクリックするだけで、再作曲します。この作業を繰り返すだけで、何百もの結果を引き出すことになります。

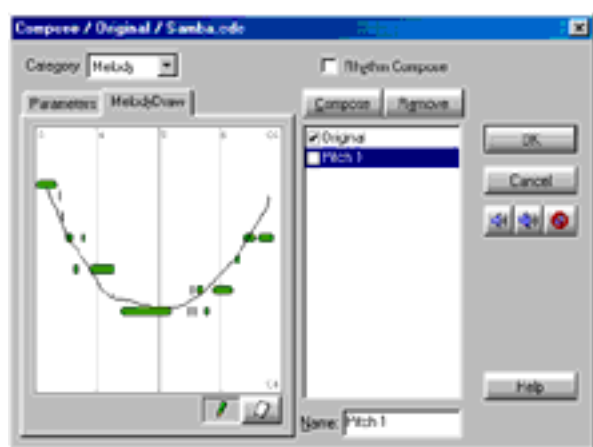
作成した**ラインブロック**のトラックに設定されている**カテゴリー**によって、相応しい作曲ロジックを選択し作曲します。

ドキュメントウィンドウから

再作曲したい**ラインブロック**を選択し、**ラインメニュー**の**再作曲...**アイテムを選択し、再作曲ダイアログボックスを開き、メロイドロータグを選択します。メロイドロータグでは、選択したラインブロックの全てのラインデータを再作曲するための、音程の流れを描画します。

ピアノロールエディター/楽譜エディターから

再作曲したい**音符**を選択し、**ラインメニュー**の**再作曲...**アイテムを選択し、再作曲ダイアログボックスを開き、メロイドロータグを選択します。メロイドロータグでは、選択した音符を再作曲するための、音程の流れを描画します。



関連するページ:

[再作曲ダイアログボックス](#)

テイクについて

それぞれの**ラインブロック**には、複数のテイクを格納することができます。テイクは、ラインデータを管理します。これにより、複数のラインデータを管理でき、テイクを切り替えることによって、ラインデータを比較することが可能になります。

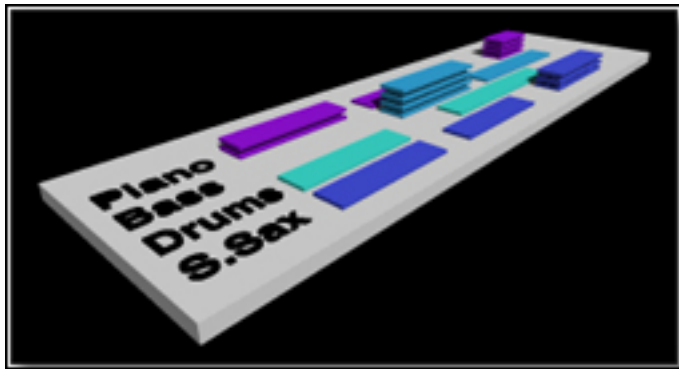
ラインデータの編集や再生は、現在選択されているテイクに対して行われ、その他のテイクは影響しません。ラインブロックを削除すると、全てのテイクも削除されます。

テイクの管理は、**テイク一覧ダイアログボックス**で行います。テイク一覧ダイアログボックスでは、テイクの選択や生成、削除、試聴を行います。

ドキュメントウィンドウから

テイクを編集したい**ラインブロック**を選択し、**ラインメニュー**の**テイク/テイクの一覧...**アイテムを選択し、テイク一覧ダイアログボックスを開きます。テイク一覧ダイアログボックスでは、選択したラインブロックのテイクを管理します。

イベントリストエディター/ピアノロールエディター/コントロール描画エディター/楽譜エディターから**ラインメニュー**の**テイク/テイクの一覧...**アイテムを選択し、テイク一覧ダイアログボックスを開きます。テイク一覧ダイアログボックスを開きます。テイク一覧ダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックのテイクを管理します。

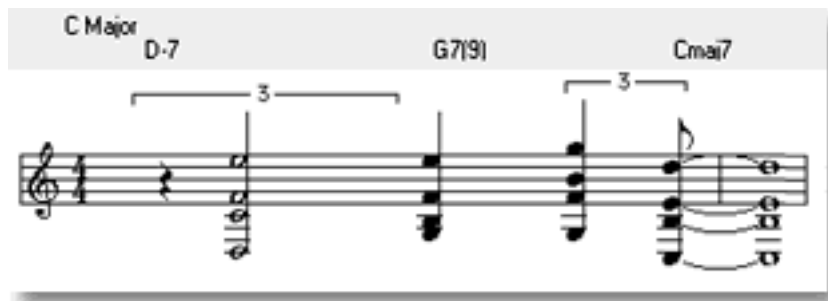


関連するページ:

[テイク一覧ダイアログボックス](#)

ほとんどのメロディラインは一連の単音で構成されていますが、音楽的な変化や効果を与えるために和音を加えることもあります。このメロディ上の和音化する様々なアレンジを、**ヴォイシング**といいます。

CAMPS は、選択されている音符を自動的に分析し、割り当てられているコードにもとづき、様々な種類のヴォイシングを行います。



ピアノロールエディター/楽譜エディターから
ヴォイシングしたい音符を選択し、**ラインメニューのヴォイシング...**アイテムを選択し、**ヴォイシングダイアログボックス**を開きます。ヴォイシングダイアログボックスでは、選択されているそれぞれの音符に対して、ヴォイシングの種類やハーモニックテンション、声数を設定し、ヴォイシングを行います。また、コードボタンをクリックして開くメニューの**リハーモナイズ...**アイテムを選択することによって、割り当てられているコードとは異なるコードでヴォイシングを行う、**リハーモナイズ用のコードを指定**することができます。

関連するページ:

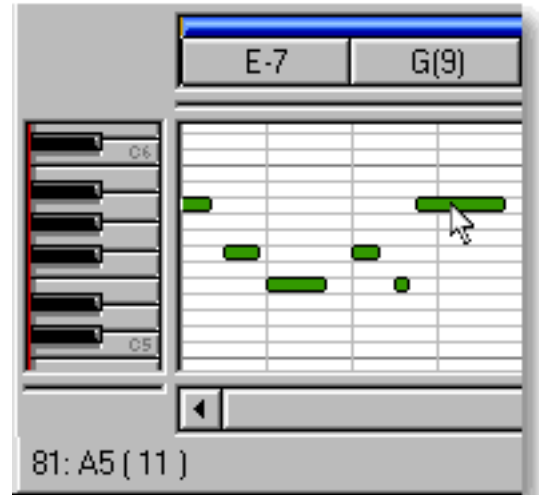
[ヴォイシングダイアログボックス](#)

スケールスペリングの自動表示

他のシーケンサーとは異なり、CAMPS は自動的に音符のコードに対するスケールを表示することができます。また、各コードのアポイドノートやコードトーン、スケール音を表示することができます。これらの機能によって、音符やコードによって、メロディーとハーモニーの関連を即座に確認することができます。

音符のスケール表示

コードが定義されている場合、**ピアノロールエディター**や**楽譜エディター**上で音符上にマウスカursorを移動することによって、コードトーンやテンション音 (Root, b3, 9 等) を表示します。

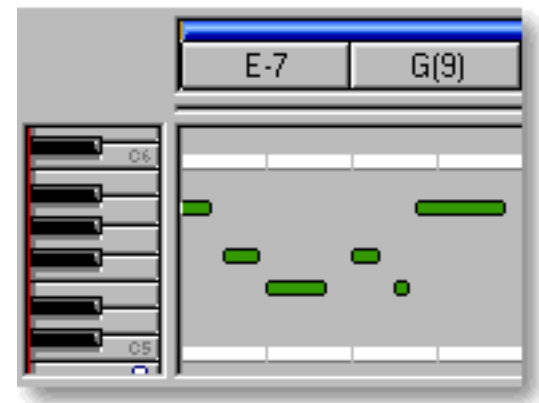


コードのスケールスペリング表示

コードが定義されている場合、それぞれのコードの**スケールスペリング**をルートからのインターバルリスト (R, 3,5,7 等) で表示させることができます。スケールスペリングを表示するには、**ドキュメントウィンドウ**や**ピアノロールエディター**上で、**表示メニュー**の**コード表示/スケールスペリング**アイテムを選択します。

アポイドノート、コードトーン、スケール音の表示

コードが定義されている場合、それぞれのコードの**スケール音**や**コードトーン**、**アポイドノート**を**ピアノロールエディター**の**ピアノロールエリア**に表示させることができます。これらを表示するには、**ピアノロールエディター**上で、**表示メニュー**の**音表示サブメニュー**の**各アイテム**を選択します。各アイテムを選択すると、対応する音以外の音が灰色に塗りつぶされます。



歌詞の使い方

歌詞イベントは、曲中の歌詞を扱います。歌詞は、生成や編集、コピー、複製、移動、削除などの処理をすることができます。CAMPS では、この他にもテキストイベントを扱いますが、他のテキストイベントはドキュメント単位に管理されるのに対して、歌詞は**ラインブロック**で管理されます。

歌詞は、**イベントリストエディター**や**ピアノロールエディター**、**コントロール描画エディター**で表示や編集ができます。また、**楽譜エディター**では表示のみが可能です。

歌詞の新規作成

ピアノロールエディター/コントロール描画エディターから
歌詞エリア上で歌詞を作成したい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規歌詞を選択します。アイテムを選択するとエディットボックスが表示されますので、歌詞を入力します。

イベントリストエディターから
歌詞を作成したい位置で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規歌詞を選択します。作成された歌詞アイテムのデータ部分をダブルクリックして、文字の編集ダイアログボックスを開き、歌詞を入力します。

関連するページ:

[歌詞エリア](#)

CAMPS には MIDI データを再生する方法がを行う方法がいくつかあります。使用しているエディターや選択したコマンドによって、各状況で最も適した再生が行われます。

CAMPS には、5 つの再生方法があります：

- 右ボタン・クリックして開くコンテキストメニューの～を再生アイテム
- 入出力メニューの部分再生アイテム
- 入出力メニューの再生アイテム
- [再生ツールバー](#)の再生ボタン
- 各エディターのエディットボタンの部分再生ボタン

コマンド		ドキュメントウインドウ上	他のライン系エディター上
再生ボタン (再生ツールバー) 再生アイテム (入出力メニュー)		トラック 1, 3	トラック 1 + ラインデータ 2, 3
～を再生アイテム (コンテキストメニュー)	コード	コードトラック 5, 6	コードトラック 2 + ラインデータ 2
	ラインデータ	ラインブロック 5, 6 + コード 4	X
部分再生アイテム (入出力メニュー) 部分再生ボタン (エディットボタン)		X	コードトラック 4 + ラインデータ 2
～と一緒に再生アイテム (コンテキストメニュー)	コード	コードトラック 5 + トラック 1, 7	コードトラック 2 + ラインデータ 2 + トラック 1
	ラインデータ	ラインブロック 5 + トラック 1, 7 + コード 4	X
他トラックと一緒に再生アイテム (入出力メニュー) 他トラックと一緒に再生ボタン (エディットボタン)		X	コードトラック 4 + ラインデータ 2 + トラック 1
(各ダイアログボックス上で)		コード関連のダイアログボックス	ライン関連のダイアログボックス
再生ボタン		コードトラック 2	コードトラック 4 + ラインデータ 2
他と一緒に再生ボタン		コードトラック 2 + トラック 1	コードトラック 4 + ラインデータ 2 + トラック 1

注

- 1 再生トラックボタンがオンのトラックが再生されます。
- 2 該当するトラックの再生トラックボタンがオフの場合でも再生されます。
- 3 ループ範囲を自動的に再設定せずに、現在設定されているループ範囲を使用して再生されます。
- 4 コードトラックの再生トラックボタンがオンの場合に再生されます。
- 5 該当するトラックの再生トラックボタンがオフの場合、自動的にオンに設定されます。
- 6 他の全ての (ライン) トラックの再生トラックボタンが自動的にオフに設定されます。
- 7 再生トラックボタンがオンの (ライン) トラックがない場合は、自動的に全ての (ライン) トラックをオンに設定します。

関連するページ:

[ダイアログボックス上での再生について](#)

ラインデータの録音

CAMPS には MIDI データを録音する方法が、いくつもあります。使用しているエディターや選択したコマンドによって、各状況で最も適した録音が行われます。

ドキュメントウィンドウやイベントリストエディター、ピアノロールエディター、コントロール描画エディター、楽譜エディター上で、リアルタイム録音とオーバーダビング録音、ステップ録音の3通りの録音が可能です。

録音は、1度に1トラックのみが可能です。ドキュメントウィンドウで録音する場合、対象とするトラックの録音トラックボタン(トラックエリア)をオンにしておく必要があります。イベントリスト、ピアノロール、コントロール描画、楽譜エディターで録音する場合、対象となるトラック(ラインブロック)は既に選択されているので、ただちに録音を開始できる状態にあります。

CAMPS には、2つの録音方法があります：

- 入出力メニューの録音サブメニューの各アイテム
- 録音ツールバーの各録音ボタン

3つのコマンドで録音方式を選択し、録音を開始します：

- 録音 通常のリアルタイム録音を開始します。
- オーバーダビング録音 オーバーダビング録音を開始します。
- ステップ録音 ステップ録音を開始します。

注意

録音中は、再生トラックボタンがオンのトラックが同時に再生されます。

関連するページ:

[録音ツールバーの使い方](#)

ダイアログボックス 40以上のダイアログボックスが、作曲作業を支援します。

コード関連

コード進行生成

選択されているコードコンテナやコードブロックに対する代替えコードの選択や、未定義のコードやコード進行に対するコード進行の割り当てを行います。

ハーモナイズ

ラインデータの音程からコード進行を導き出す、ハーモナイズを行います。

コード検出

選択されたコードコンテナに、MIDI 楽器からの入力によって指定されたコードを、割り当てます。

コード組み立て

選択されているコードコンテナに、シンボルやクォリティー、テンションを手動で組み立てたコードを割り当てます。

新規コード

コードブロックに生成する、新規コードコンテナの設定を行います。

新規コードブロック

新規に生成するコードブロックの設定を行います。

ライン関連

再作曲

割り当てられているコード進行や元のメロディーライン、設定されたパラメーター、メロディーラインの描画等を元に、選択されているラインデータを再作曲します。

ヴォイスング

選択されているリード音に対して、ヴォイスングを行います。

不協音検出

選択されている音符と不協な音程を持つ音符を、検出します。

クォンタイズ

イベントの開始時間を、設定されたグリッドに沿って、調整します。

トランスポーズ

選択されている音符の音程を、半音単位に転位させます。

音長調節

選択されている音符の長さを、調節します。

ベロシティ調節

選択されている音符のベロシティ（音量）を、調節します。

音程の再配置

選択された音符の音程を、別の音程に再配置します。異なる MIDI デバイス（音源等）間でのドラムキーの調整に使用します。

ドラムス譜の設定

楽譜エディターのドラムス譜の表示を、カスタマイズします。

新規ラインブロック
(メニューバーから)

ドキュメントウィンドウで、メニューバーより新規作成するラインブロックに対して、ラインデータを自動生成するか等の設定を行います。

新規ラインブロック

ドキュメントウィンドウで、コンテキストメニューより新規作成するラインブロックに対して、ラインデータを自動生成するか等の設定を行います。

新規ラインブロック
(ドラムス用)

ドキュメントウィンドウで、ドラムストラックでのコンテキストメニューより新規作成するラインブロックに対して、ラインデータを自動生成するか等の設定を行います。

テイク一覧

選択されているラインブロックに対して、テイクの生成や削除、試聴を行います。新規に生成するテイクは、ラインデータを自動生成させることもできます。

新規テイク

選択されているラインブロックに対して、新規に生成するテイクの名前などの属性を設定します。新規に生成するテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択することができます。

新規テイク
(ドラムス用)

選択されているドラムストラックのラインブロックに対して、新規に生成するテイクの名前などの属性を設定します。新規に生成するテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択することができます。

イベント関連

新規イベント

イベントリストエディターに新規に追加するイベントの種類を指定します。

コントロールの選択
(イベントリストエディターから)

イベントリストエディターで、選択されているコントロールチェンジイベントのコントロールを設定します。

コントロールの選択
(コントロール描画エディターから)

コントロール描画エディターでコントロールチェンジイベントを編集対象とする場合、編集するコントロールを指定します。

プログラムの選択

イベントリストエディターで、選択されているプログラムチェンジイベントのプログラムを設定します。

キーの選択
(イベントリストエディターから)

イベントリストエディターで、選択されているポリアフタータッチイベントの対象キーを設定します。

キーの選択
(コントロール描画エディターから)

コントロール描画エディターでポリアフタータッチイベントを編集対象とする場合、編集するキーを指定します。

	ドラムキーの選択	イベントリストエディターで、選択されている音符イベントにドラムキー（打楽器）を設定します。
	システムエクスクルーシブイベントの編集	イベントリストエディターで、選択されているシステムエクスクルーシブイベントのデータを編集します。
	値の調節	選択されたイベントやテンポの値を調節します。
	表示イベント	イベントリストエディターに表示するイベントの制限を設定します。
テキスト関連	新規文字情報	新規に作成する文字情報の種類を選択します。
	メモ	ドキュメントやトラック、ラインブロック単位にテキスト形式のメモを登録します。
その他	表示域を移動	エディターの表示する場所を小節で指定します。
	初期設定	アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。
	新規ドキュメント設定	新規にドキュメントを作成する場合のデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	MIDI設定	アプリケーション全般の MIDI 入出力の設定を行います。
	拍子記号設定	小節に対して、拍子記号を設定します。
	グリッド設定	ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。
	SMPTEオフセットタイム設定	演奏（録音）時に SMPTE で同期する場合のオフセットタイムを設定します。
	SMF保存オプション	ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の設定を行います。

説明 コード進行生成ダイアログボックスは、選択されている**コードコンテナ**や**コードブロック**に対して、自動生成したコードや**コード進行**を割り当てます。

使い方 コード進行生成ダイアログボックスでは、前後のコードや、**キー**、**モード**に基づき、新しいコード (進行) を割り当てます。(**ラインデータは参照されません**)

2つの再生ボタンを使うと、割り当てられたコード (進行) を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

- アイテム**
- コード進行スクロールエリア
 - ハーモニックソートボタン
 - 生成中断/生成再開ボタン
 - コード名ラジオボタン
 - ローマ数値表記ラジオボタン
 - 再生ボタン
 - 他と一緒に再生ボタン
 - 停止ボタン
 - 次のチェックボタン
 - 前のチェックボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方 **ドキュメントウィンドウ** **ピアノロールエディター** から開く

コードメニューから生成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。代わりに、対象となるコード (コードブロック) を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/生成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

! コードメニューから生成...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となる**コードコンテナ**が**選択**されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

生成されたコード進行の 選択

コード進行
スクロールエリア

生成されたコード進行を表示します。

ハーモニックソート
ボタン

コード進行スクロールエリアに表示されているコード (進行) 群を、基本的なものから高度なもの順に並べ直します。

生成中断/生成再開
ボタン

コード進行の生成を中断したり、再開したりします。

生成されたコード進行の 表示方法

コード名
ラジオボタン

コード進行スクロールエリアに表示されるコードを、コード名表示に設定します。


ローマ数値表記
ラジオボタン

コード進行スクロールエリアに表示されるコードを、ローマ数値表記表示に設定します。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、コード進行スクロールエリアで現在選択されているコード (進行) が、演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておくで、コード進行スクロールエリアで現在選択されているコード (進行) と共に、ドキュメントウインドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

次のチェック
ボタン

コード進行スクロールエリアで、現在選択されているアイテムの直後にチェックマークがついているアイテムに、選択を移します。

前のチェック
ボタン

コード進行スクロールエリアで、現在選択されているアイテムの直前にチェックマークがついているアイテムに、選択を移します。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

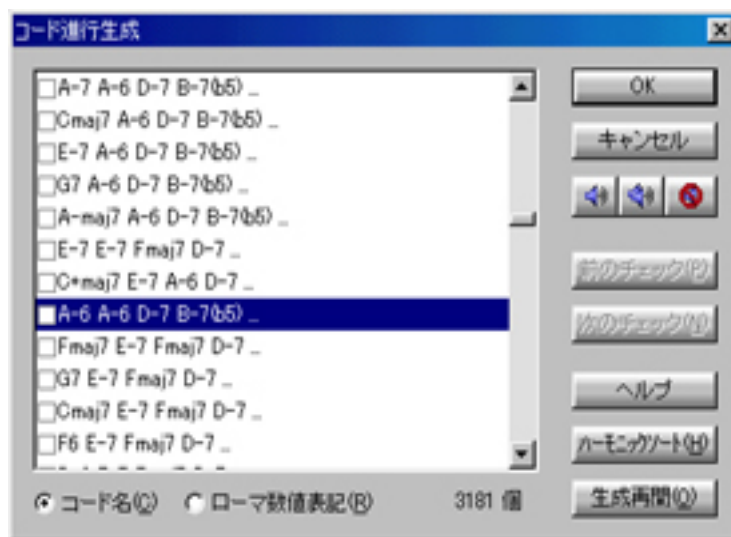
OKボタンをクリックすると、コード進行生成ダイアログボックスは閉じ、選択されているコードコンテナに、生成されたコード (進行) が割り当てられます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、コード進行生成ダイアログボックスを閉じます。

ヘルプ
ボタン


ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。




コード進行の生成

コード進行生成ダイアログボックスを開くと、ドキュメントウィンドウなどのコードエリアで選択されているコードコンテナ用に、差し替えコード (進行) を自動生成します。この場合、コードコンテナ前後の隣接するコードとスムーズなつながりを維持するコード (進行) だけが、生成されます。また生成されるコード (進行) 内の各コード同志も、スムーズなつながりを維持するものが、生成されます。

コードを生成したい**コードコンテナ**を右ボタン・クリックし、開いたコンテンツメニューの代替を選ぶと、生成されたコード (進行) の一覧が表示されます。ここに表示されるアイテムは、コード進行生成ダイアログボックスで得られる結果と同じです。生成されたコード (進行) が多い場合は、いくつかのコード (進行) だけが表示され、先頭のメニューアイテムに他の候補...と表示されます。これを選択すると、コード進行生成ダイアログボックスが開き、生成された全てのコード (進行) を表示します。

 コード進行生成ダイアログボックスを開いた際、ドキュメントウィンドウまたはピアノロールエディターのコードエリアで、該当するコードにもともと割り当てられていた**キーとモード**および**コードファンクション**が、デフォルトで選択されています。生成されるコード (進行) は、このデフォルト設定のキーとモードおよびコードファンクションに属するコードの中から抽出されます。キーとモードおよびコードファンクション設定を変更するには、ドキュメントウィンドウまたはピアノロールエディターのコードエリアで、該当するコードの**キーとモードの設定**および**コードファンクションの設定**を変更してから、コード進行生成ダイアログボックスを開きます。

 一般的に、コードファンクションを多く選ぶほど、検出されるコード数は増えます。

下図のように、初めと終わりのコードが決まっていて途中のコード進行が決まっていないなど、未決定コードが途中にある場合、コード進行生成ダイアログボックスは有効です。下図のように、未決定コードを選択して、生成...メニューアイテムを選択します。




関連するページ:

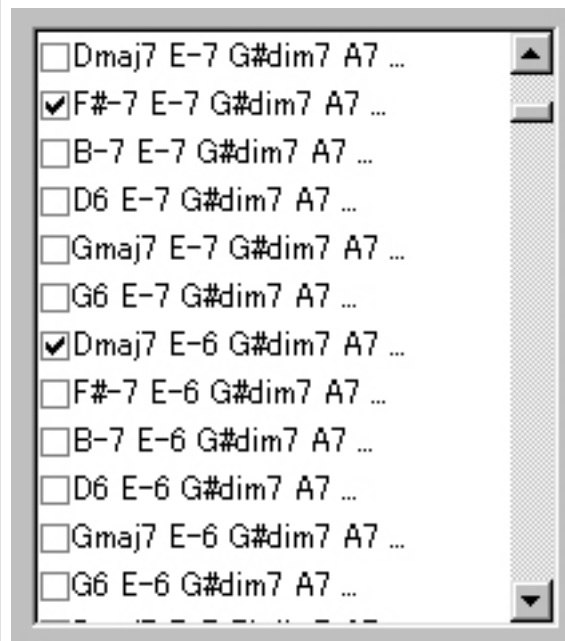
[生成されたコード進行の選択](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

生成された
コード進行の選択

コード進行
スクロールエリア

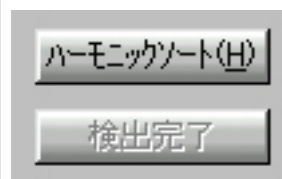
生成されたコード (進行) は、コード進行スクロールエリアに一覧表示されます。この中から、最終的に気に入ったコード (進行) を選択します。ドキュメントウィンドウなどのコードエリアで選択されているコード (進行) の表示は、このスクロールエリア内の選択とシンクロして、このダイアログボックスで選択されたコード (進行) と、一時的に置き換わります。気に入ったコード (進行) の左側にチェックマークを入れておくと、次のチェック/前のチェックボタンで、チェックマークを入れたコード (進行) を簡単に頭出しすることができます。

 一時的に選択されたコード (進行) を、**前後のコードと続けて試聴**することができます。これには、ダイアログボックスを開いた状態で、ドキュメントウィンドウなどの小節エリア内で、**試聴したい領域 (ループ範囲)** を設定して試聴します。。



ハーモニックソート
ボタン

コード進行スクロールエリアに表示されているコード (進行) 群を、基本的なものから高度なものの順に並べ直します。コード (進行) に含まれるコード数が多い場合、表示順は必ずしも絶対的なものにはなりません。ソート後このボタンは灰色 (ディスエーブル状態) になり、再度コード生成処理をするまで使用できません。



生成中断/生成再開
ボタン

コード (進行) の生成は、状況によっては膨大な数になります。生成途中で中断したい場合や、中断した状態から再開したい場合は、生成中断/生成再開ボタンをクリックします。生成が完全に終了した場合、このボタンは「生成完了」と表示が変わり、ディセーブル状態になります。

コード名
ローマ数値表記
ラジオボタン

コード進行スクロールエリアのコード表示形式は、コード名またはローマ数値表記ラジオボタンをクリックして選択します。

コード名 ローマ数値表記 (R)

関連するページ:

[コード進行の生成
試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

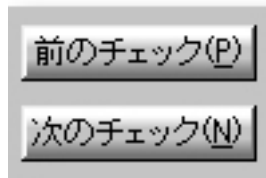
再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、**コード進行スクロールエリア**で現在選択されているコード進行が演奏されます。
他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、コード進行スクロールエリアで現在選択されているコード (進行) と共に、ドキュメントウインドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

再生は、選択されているコード進行の範囲を繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン**(右端のボタン)をクリックします。
再生させながらコード進行スクロールエリアの選択を変えることによって、異なるコード (進行) を次々に試聴することができます。



次のチェック
前のチェック
ボタン

膨大な数のコード (進行) が生成された場合、コード進行スクロールエリア上で気に入ったコード (進行) の左横にチェックマークを入れておきます。**次のチェックボタン**と**前のチェックボタン**をクリックすると、チェックマークの入った次または前のコード進行が頭出しされます。

ダイアログボックスの
終了

OK
ボタン

コード進行スクロールエリア内のコード進行を1つ選択し、**OKボタン**をクリックすると、コード進行生成ダイアログボックスは閉じ、ドキュメントウインドウまたはピアノロールエディターで選択されていたコード進行が置き換わります。



1つの**コードブロック**内では、隣接するコードとスムーズなつながりを維持するコードだけが生成されます。

関連するページ:

[コード進行の生成](#)
[生成されたコード進行の選択](#)

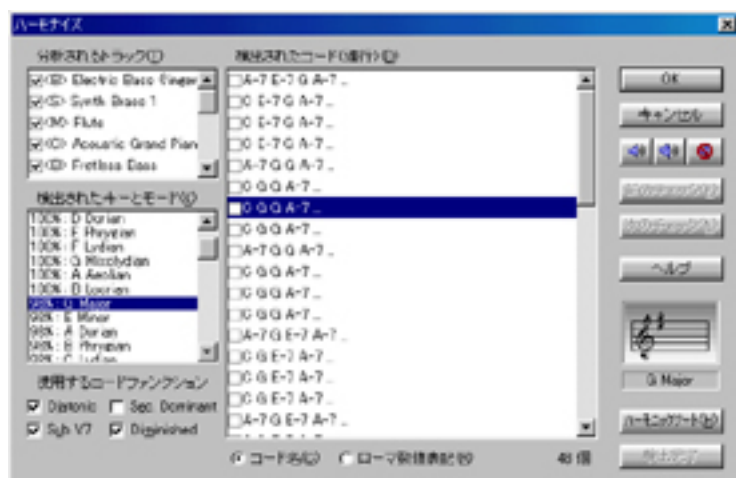
ハーモナイズダイアログボックス

説明 ハーモナイズダイアログボックスでは、ラインデータの音程を自動的に分析し、この結果からコード (進行) を導き出す **ハーモナイズ**処理を行います。

使い方 ハーモナイズダイアログボックスを開くと、**選択されているコードコンテナ**に該当するトラックの内、**選択されたトラック**のラインデータを分析して、キーとモードを検出します。検出されたキーとモードスクロールエリアから**キーとモード**を選択をして、更にこのキーとモードの中から、使用する**コードファンクション**を選択すると、これらをもとに**コード進行**を検出します。

2つの再生ボタンを使うと、検出されたコード (進行) を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

- アイテム**
- 分析されるトラックスクロールエリア
 - 検出されたキーとモードスクロールエリア
 - 使用するコードファンクションチェックボックス
 - 調号 (Key Signature)表示領域
 - キーとモード表示領域
 - 検出されたコード (進行) スクロールエリア
 - ハーモニックソートボタン
 - 検出中断/検出再開ボタン
 - コード名ラジオボタン
 - ローマ数値表記ラジオボタン
 - 再生ボタン
 - 他と一緒に再生ボタン
 - 停止ボタン
 - 次のチェックボタン
 - 前のチェックボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
ピアノロールエディター
から開く

コードメニューからハーモナイズ...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

代わりに、対象となるコード（コードブロック）を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/ハーモナイズ...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



コードメニューからハーモナイズ...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるコードコンテナが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

分析するトラックの選択

分析されるトラック
スクロールエリア

ドキュメントウィンドウ内にあるトラックのリストが表示されます。分析対象としたいトラックにチェックを入れます。

キーとモードの選択

検出されたキーとモード
スクロールエリア

キーとモードが検出されていくにつれて、分析結果が表示されていきます。表示される順序は、ラインデータとの適合度の高い順に並べられます。各アイテムのキーとモードの左に適合度が表示されます。

調号 (Key Signature)
表示領域

検出されたキーとモードスクロールエリアで選択されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。

キーとモード
表示領域

検出されたキーとモードスクロールエリアで選択されたキーとモードに対応した調号が、アルファベット形式で表示されます。

コードファンクションの選択

使用するコードファンクション
チェックボックス

検出されたキーとモードスクロールエリアで選択されたキーとモードのもとで、使用するコードファンクションを選択します。選択したいコードファンクションに、チェックマークを入れます。チェックマークが1つも入っていない場合、コード (進行) は検出されません。

検出されたコード進行の選択

検出されたコード (進行)
スクロールエリア

検出されたキーとモードスクロールエリアで選択されたキーとモードの中で、使用するコードファンクションチェックボックスで指定されたコードファンクションに属するコードだけを使って、自動ハーモナイズしたコード (進行) を表示します。

ハーモニックソート
ボタン

検出されたコード (進行) スクロールエリアに表示されているコード (進行) 群を、基本的なものから高度なもの順に並べ直します。

検出中断/検出再開
ボタン

コード (進行) の検出を中断したり、再開したりします。

検出されたコード進行の表示方法

コード名
ラジオボタン

検出されたコード (進行) スクロールエリアに表示されるコードを、コード名表示に設定します。

ローマ数値表記
ラジオボタン

検出されたコード (進行) スクロールエリアに表示されるコードを、ローマ数値表記表示に設定します。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、検出されたコード (進行) スクロールエリアで現在選択されているコード (進行) が、演奏されます。



他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておく、検出されたコード (進行) スクロールエリアで現在選択されているコード (進行) と共に、ドキュメントウィンドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。



停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

次のチェック
ボタン

検出されたコード (進行) スクロールエリアで、現在選択されているアイテムの直後にチェックマークがついているアイテムに、選択を移します。

前のチェック
ボタン

検出されたコード (進行) スクロールエリアで、現在選択されているアイテムの直前にチェックマークがついているアイテムに、選択を移します。

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、ハーモナイズダイアログボックスは閉じ、選択されているコードやコードブロックは、検出されたコード (進行) に置き換わります。

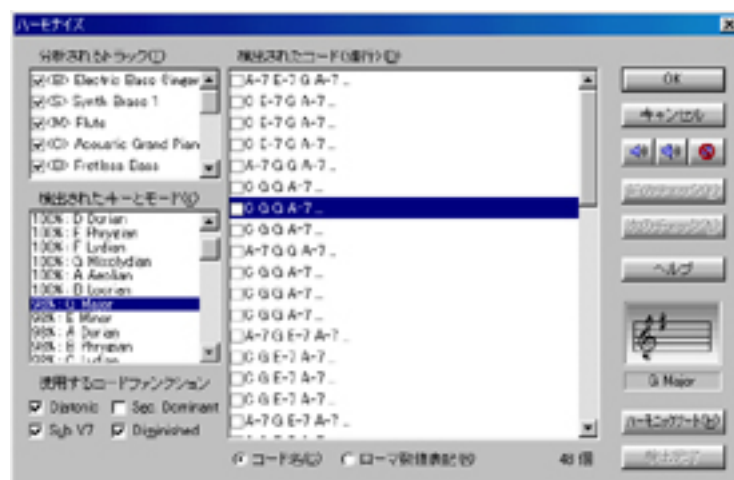
キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、ハーモナイズダイアログボックスを閉じます。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。

ダイアログボックスの終了



分析するトラックの 選択

分析されるトラック スクロールエリア

分析されるトラックスクロールエリアでは、分析の対象とするトラックを選択します。対象としたいトラックにチェックを入れます。

ダイアログボックスを開くと、ドキュメントウィンドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックにチェックが入っています。この状態で、ハーモニイズが開始します。

トラック名の左に表示されている記号はカテゴリーを示しています。

<M>: メロディー、<C>: コンピング、<O>: オブリガート、: ベース、<S>: スtringス。

カテゴリーがドラムスのトラックは、分析されるトラックスクロールエリアには表示されません。

分析されるトラックが選択されると、まず、これらのトラックのラインデータをもとにキーとモードの検出が、自動的に開始されます。

分析されるトラックの選択を変更すると、検出されたキーとモードスクロールエリアの結果が消去され、キーとモードの検出から新たに開始します。



関連するページ:


- [キーとモードの選択](#)
- [コードファンクションの選択](#)
- [検出されたコード進行の選択](#)
- [試聴・ダイアログボックスの終了](#)

キーとモードの選択


検出されたキーとモード
スクロールエリア

検出されたキーとモード スクロールエリアには、検出された**キーとモード**の一覧が表示されます。キーとモードを変えてコード進行を検出したい場合は、**選択**を変えます。選択されたキーとモードは、**調号 (Key Signature) 表示領域**や**キーとモード表示領域**に表示されます。

「オリジナル」（最初のアイテム）は、**選択されているコードコンテナ**にもともと割り当てられているキーとモードを、表示します。初めに、このオリジナルのキーとモードで、コードの検出が開始されます。

 この場合、オリジナルのキーとモードのもとで、**もともと割り当てられているコードファンクション**に属するコードの中から、コードの検出をします。

キーとモードの選択を変更すると、**検出されたコード（進行）スクロールエリア**の結果が消去され、新規に選択されたキーとモードのもとで、新たにコードの検出が開始されます。

 この場合、新規に選択されたキーとモードのもとで、使用するコードファンクションチェックボックスで**選択指定されているコードファンクション**に属するコードの中から、コードの検出をします。



関連するページ:

[分析するトラックの選択](#)
[コードファンクションの選択](#)
[検出されたコード進行の選択](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

コードファンクション の選択

使用する
コードファンクション
チェックボックス

検出されたキーとモード スクロールエリアで選択したキーとモードのもとで、どの**コードファンクション**に属するコードの中からコードの検出をするのかを、選択します。CAMPS v4 では、コードファンクションを、Diatonic、Sec. Dominant、Sub V、Diminished の4つに分類しています。使用したいコードファンクションに、チェックマークを入れます。



一般的に、コードファンクションを多く選ぶほど、検出されるコード数は増えます。

ハーモナイズダイアログボックスを開いた際、ドキュメントウィンドウまたはピアノロールエディターのコードエリアで、該当するコードにもともと割り当てられていたコードファンクションが、デフォルトで選択されています。



検出されたキーとモード スクロールエリアで「オリジナル」(最初のアイテム) が選択されている場合、コードファンクションの設定や変更は出来ません。変更するには、ドキュメントウィンドウまたはピアノロールエディターのコードエリアで、該当するコードの**コードファンクションの設定を変更**してから、ハーモナイズダイアログボックスを開きます。

使用するコードファンクションの選択を変更すると、**検出されたコード(進行)スクロールエリア**の結果が消去され、新規に選択されたコードファンクションに属するコードの中から、新たにコードの検出が開始されます。

使用するコードファンクション

Diatonic Sec. Dominant
 Sub V7 Diminished

関連するページ:

[分析するトラックの選択](#)
[検出されたコード進行の選択](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

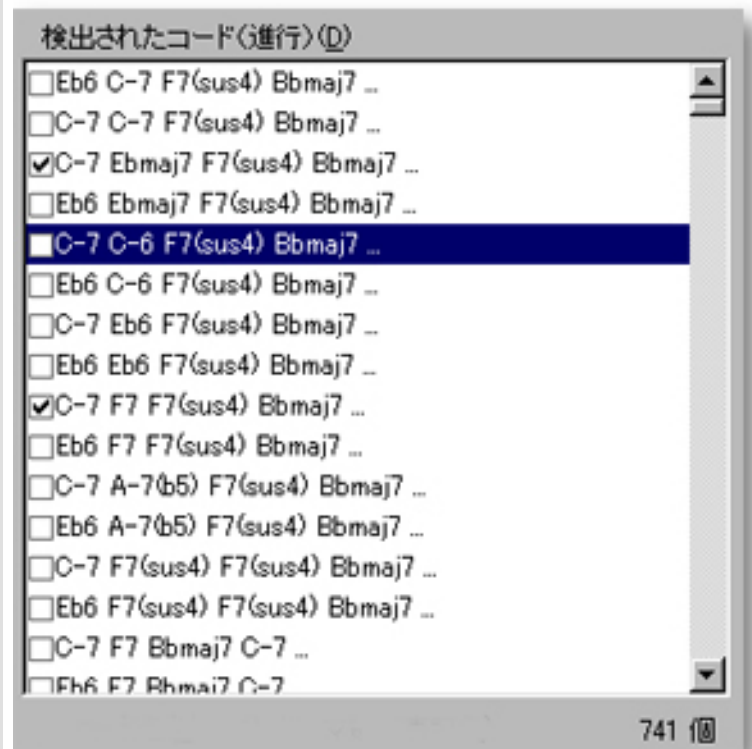
検出されたコード進行の
選択

検出されたコード（進行）
スクロールエリア

検出されたコード（進行）は、検出されたコード（進行）スクロールエリアに一覧表示されます。この中から、最終的に気に入ったコード（進行）を選択します。ドキュメントウインドウなどのコードエリアで選択されているコード（進行）の表示は、このスクロールエリア内の選択とシンクロしていて、このダイアログボックスで選択されたコード（進行）と、一時的に置き換わりません。気に入ったコード（進行）の左側にチェックマークを入れておくと、次のチェック/前のチェックボタンで、チェックマークを入れたコード（進行）を簡単に頭出しすることができます。

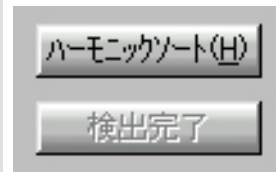


一時的に選択されたコード（進行）を、**前後のコードと続けて試聴**することができます。これには、ダイアログボックスを開いた状態で、ドキュメントウインドウなどの小節エリア内で、**試聴したい領域（ループ範囲）を設定**して試聴します。



ハーモニックソート
ボタン

検出されたコード（進行）スクロールエリアに表示されているコード（進行）群を、基本的なものから高度なもの順に並べ直します。コード（進行）に含まれるコード数が多い場合、表示順は必ずしも絶対的なものにはなりません。ソート後このボタンは灰色（ディスエーブル状態）になり、再度コード検出処理をするまで使用できません。

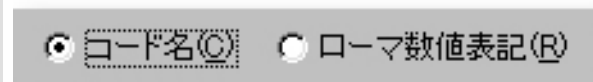


検出中断/検出再開
ボタン

コード（進行）の検出は、状況によっては膨大な数になります。検出途中で中断したい場合や、中断した状態から再開したい場合は、検出中断/検出再開ボタンをクリックします。検出が完全に終了した場合、このボタンは「検出完了」と表示が変わり、ディスエーブル状態になります。

コード名
ローマ数値表記
ラジオボタン

検出されたコード（進行）スクロールエリアのコード表示形式は、コード名またはローマ数値表記ラジオボタンをクリックして選択します。



関連するページ:

- [分析するトラックの選択](#)
- [キーとモードの選択](#)
- [コードファンクションの選択](#)
- [試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

再生ボタン(シングルスピーカー)をクリックすると、**検出されたコード(進行)スクロールエリア**で現在選択されているコード(進行)が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン(ダブルスピーカー)をクリックすると、検出されたコード(進行)スクロールエリアで現在選択されているコード(進行)と共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

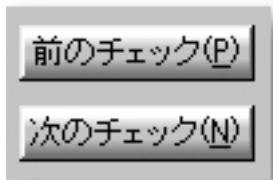
再生は、選択されているコード(進行)の範囲を繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン**(右端のボタン)をクリックします。

再生させながら検出されたコード(進行)スクロールエリアの選択を変えることによって、異なるコード(進行)を次々に試聴することができます。



次のチェック
前のチェック
ボタン


膨大な数のコード(進行)が検出された場合、気に入ったコード(進行)の左横にチェックマークを入れておきます。**次のチェックボタン**または**前のチェックボタン**をクリックすると、チェックマークの入った次または前のコード(進行)に選択がジャンプし、必要に応じて表示域が移動します。



ダイアログボックスの
終了

OK
ボタン

検出されたコード(進行)スクロールエリア内のコード(進行)を1つ選択し、**OKボタン**をクリックすると、ハーモナイズダイアログボックスは閉じ、ドキュメントウィンドウまたはピアノロールエディターで選択されていたコード(進行)が置き換わります。

 1つの**コードブロック**内では、隣接するコードとスムーズなつながりを維持するコードだけが生成されます。

関連するページ:

[分析するトラックの選択](#)
[キーとモードの選択](#)
[コードファンクションの選択](#)
[検出されたコード進行の選択](#)

説明

コード組立ダイアログボックスでは、選択された**コードコンテナ**に、MIDI 楽器からの入力によって指定されたコードを、割り当てることができます。

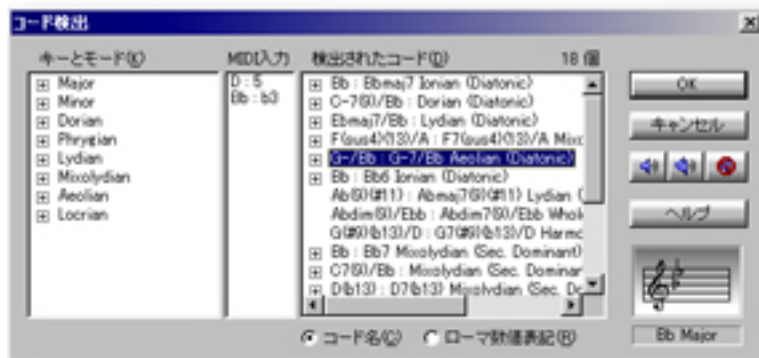
使い方

コード検出ダイアログボックスでは、MIDI 楽器から入力されたピッチを検出して、別途指定された**キーとモードの設定**を参照しながら、考えられる**コードを検出**します。

2つの再生ボタンを使うと、検出されたコードを試聴しながら、各種の設定をすることができます。

アイテム

キーとモードスクロールエリア
調号 (Key Signature)表示領域
キーとモード表示領域
MIDI入力スクロールエリア
検出されたコードスクロールエリア
コード名ラジオボタン
ローマ数値表記ラジオボタン
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
ピアノロールエディター
から開く

コードメニューからMIDI入力から検出...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

代わりに、対象となるコード(コードブロック)を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/MIDI入力から検出...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



コードメニューからMIDI入力から検出...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となる**コードコンテナ**が**選択**されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

コード検出の設定

キーとモード
スクロールエリア

検出するコードのキーとモードを制限します。ここでは、複数のキーとモードを選択することが出来ます。

調号 (Key Signature)
表示領域

キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。

キーとモード
表示領域

キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに対応した調号が、アルファベット形式で表示されます。

MIDI入力
スクロールエリア

MIDI入力から検出されたピッチが表示されます。「ピッチ名:スケールスペリング」の形式で表示されます。

検出されたコードの 選択

検出されたコード
スクロールエリア

キーとモードスクロールエリアの設定と、MIDI入力された和音を元に検出されたコードを表示します。

検出されたコードの 表示方法

コード名
ラジオボタン

検出されたコードスクロールエリアに表示されるコードを、コード名表示に設定します。


ローマ数値表記
ラジオボタン

検出されたコードスクロールエリアに表示されるコードを、ローマ数値表記表示に設定します。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、検出されたコードスクロールエリアで現在選択されているコードが、演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておく、検出されたコードスクロールエリアで現在選択されているコードと共に、ドキュメントウィンドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、コード検出ダイアログボックスは閉じ、選択されているコードコンテナに、検出されたコードが割り当てられます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、コード検出ダイアログボックスを閉じます。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



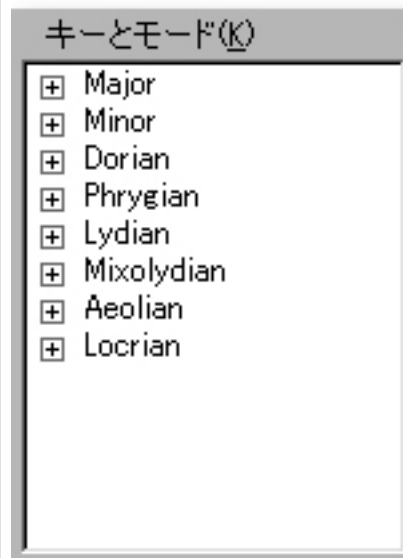
コード検出の設定

キーとモード
スクロールエリア

キーとモードを選択しましょう。ダイアログボックスを開いた時は、**現在選択されているコードコンテナ**に割り当てられているキーとモードが、デフォルトとして選ばれています。

異なるキーとモードで検出したい場合、選択し直します。また、Shift キーや Ctrl キーを押しながら選択すると、複数のキーとモードが選択できます。複数選択しておくことで MIDI 楽器からの音符入力に適したコードを、より幅広い調性の中から、検出することができます。

MIDI 楽器に入力された音符から導かれるコード名は、ここで設定されるキーとモードに応じて、制限されます。



MIDI入力
スクロールエリア

MIDI入力スクロールエリアには、MIDI 楽器から音符入力されたピッチが表示されます。また同時に、現在キーとモードスクロールエリアで選択されているキーとモードに対応した、スケールスペリングが表示されます。(キーとモードスクロールエリアで複数のアイテムが選択されている場合は、先頭のキーとモードが参照されます。)




関連するページ:


[検出されたコードの検出](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

検出されたコードの
選択

検出されたコード
スクロールエリア

検出されたコードスクロールエリアには、**キーとモードスクロールエリア**の設定に基づいて、MIDI 楽器から音符入力された和音を元に導かれたコードの候補が、全て一覧表示されます。表示は、基本的なものから高度なもの順となります。ドキュメントウィンドウなどのコードエリアで選択されているコード(進行)の表示は、このスクロールエリア内の選択とシンクロして、このダイアログボックスで選択されたコードと、一時的に置き換わります。OKボタンをクリックすると、ドキュメントウィンドウまたはピアノロールエディターで**選択されていたコードコンテナ**に、ここで選択したコードが割り当てられます。

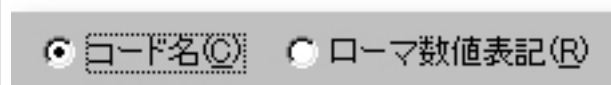
 コード検出ダイアログボックスでは、選択されているコードコンテナにもともと割り当てられている**キーとモード**および**コードファンクション**とは無関係に、新規コードを設定する事ができます。

 一時的に選択されたコードを、**前後のコードと続けて試聴**することができます。これには、ダイアログボックスを開いた状態で、ドキュメントウィンドウなどの小節エリア内で、**試聴したい領域(ループ範囲)**を設定して試聴します。



コード名
ローマ数値表記
ラジオボタン

検出されたコードスクロールエリアのコード表示形式は、コード名またはローマ数値表記ラジオボタンをクリックして選択します。



関連するページ:

[コード検出の設定](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

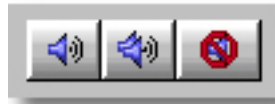
再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

再生ボタン(シングルスピーカー)をクリックすると、**検出されたコードスクロールエリア**で現在選択されているコードが演奏されます。

他と一緒に再生ボタン(ダブルスピーカー)をクリックすると、検出されたコードスクロールエリアで現在選択されているコードと共に、ドキュメントウインドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

再生は、**選択されているコードコンテナ**の範囲を繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン**(右端のボタン)をクリックします。

再生させながら検出されたコードスクロールエリアの選択を変えることによって、異なるコードを次々に試聴することができます。

ダイアログボックスの
終了OK
ボタン

検出されたコードスクロールエリア内のコードを1つ選択し、**OKボタン**をクリックすると、コード検出ダイアログボックスは閉じ、ドキュメントウインドウまたはピアノロールエディターで選択されていたコードコンテナに、コードが割り当てられます。

関連するページ:

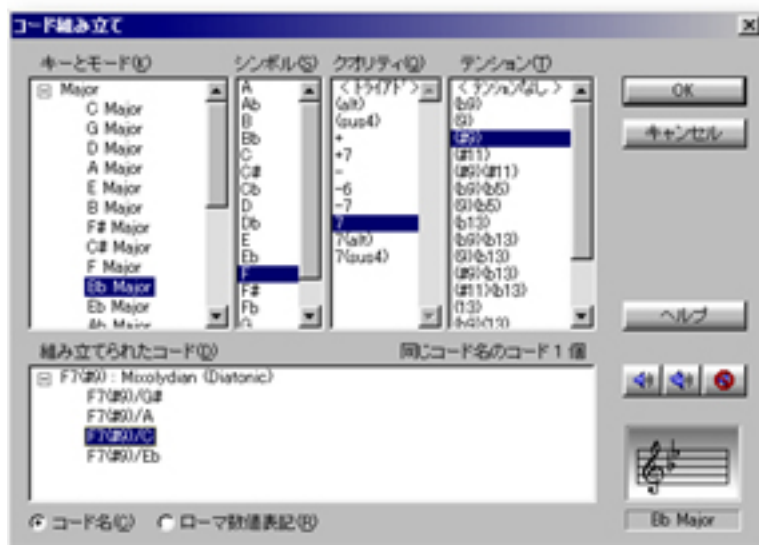
[コード検出の設定](#)
[検出されたコードの選択](#)

説明 コード組立ダイアログボックスでは、選択された**コードコンテナ**に、指定したコードを割り当てることができます。**コード名**の指定は、コード構成要素である、**シンボル**、**クオリティー**、**テンション**の選択で行います。

使い方 現在**設定されているキーとモード**で使えるシンボル、クオリティー、テンション用のリストが自動的に表示されますので、各リストからコード構成要素を選択して行くだけで、コード組立ができます。

2つの再生ボタンを使うと、組み立てられたコードを試聴しながら、各種の設定をすることができます。

- アイテム**
- キーとモードスクロールエリア
 - シンボルスクリールエリア
 - クオリテースクリールエリア
 - テンションスクロールエリア
 - 組み立てられたコードスクロールエリア
 - 調号 (Key Signature)表示領域
 - キーとモード表示領域
 - コード名ラジオボタン
 - ローマ数値表記ラジオボタン
 - 再生ボタン
 - 他と一緒に再生ボタン
 - 停止ボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
ピアノロールエディター
から開く

コードメニューから組み立て...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるコード（コードブロック）を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/組み立て...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



コードメニューから組み立て...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となる**コードコンテンツ**が**選択**されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

コード構成要素の選択

キーとモード
スクロールエリア

キーとモードを選択します。ここで指定されたキーとモードに応じて、組み立てられるコードの範囲が、自動的に変わります。ここでは、複数のキーとモードを選択することが出来ます。

シンボル
スクロールエリア

シンボルを選択します。キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに応じて、音楽理論的に意味のあるシンボル候補が全て表示されます。

クオリティ
スクロールエリア

クオリティを選択します。シンボルスクロールエリアで指定されたシンボルに応じて、音楽理論的に意味のあるクオリティ候補が全て表示されます。

テンション
スクロールエリア

テンションを選択します。これまでに指定されたシンボルとクオリティに応じて、音楽理論的に意味のあるテンション候補が全て表示されます。

構成されたコードの選択

組み立てられたコード
スクロールエリア

これまでに指定されたキーとモード、シンボル、クオリティによって、組み立てられたコード名候補が全て表示されます。

調号 (Key Signature)
表示領域

キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。

キーとモード
表示領域

キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに対応した調号が、アルファベット形式で表示されます。

構成されたコードの表示方法

コード名
ラジオボタン

組み立てられたコードスクロールエリアに表示されるコードを、コード名表示に設定します。


ローマ数値表記
ラジオボタン

組み立てられたコードスクロールエリアに表示されるコードを、ローマ数値表記表示に設定します。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、組み立てられたコードスクロールエリアで選択されているコードが、演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、組み立てられたコードスクロールエリアで現在選択されているコードと共に、ドキュメントウィンドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、コード組み立てダイアログボックスは閉じ、**選択されているコードコンテンツ**に組み立てられたコードが割り当てられます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、コード組み立てダイアログボックスを閉じます。

ヘルプ
ボタン


ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



コード構成要素の選択

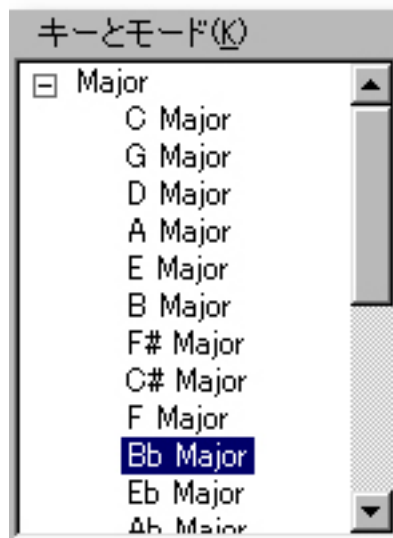
キーとモード
スクロールエリア

コードコンテナを選択してから、コード組み立てダイアログボックスを開くと、この選択されているコードコンテナに新規コードを設定する上で必要な、キーとモード、シンボル、クオリティー、テンションが、表示されます。

 コード組み立てダイアログボックスでは、選択されているコードコンテナにもともと割り当てられている**キーとモード**および**コードファンクション**とは無関係に、新規コードを設定する事ができます。

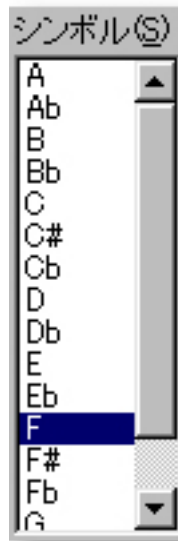
次の4つのステップを必要に応じて組み合わせ、目的のコードを組み立てます。

1. キーとモードスクロールエリアでは、キーとモードを選択しましょう。ダイアログボックスを開いた時は、現在選択されているコードコンテナに割り当てられているキーとモードが、デフォルトとして選ばれています。ダイアログボックス内で、他のキーとモードに割り当てることができます。ShiftキーやCtrlキーを押しながら選択すると、複数のキーとモードが選択できます。



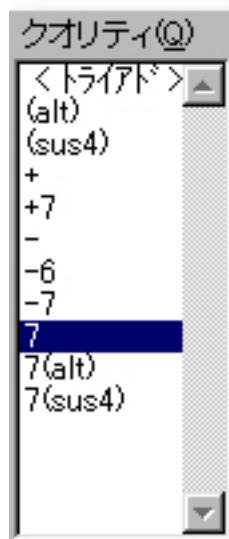
シンボル
スクロールエリア

2. シンボルスクリールエリアでは、シンボルを選択しましょう。シンボルスクリールエリアで指定されたシンボルに応じて、音楽理論的に意味のあるクオリティ候補が全て、クオリティスクロールエリアに表示されます。



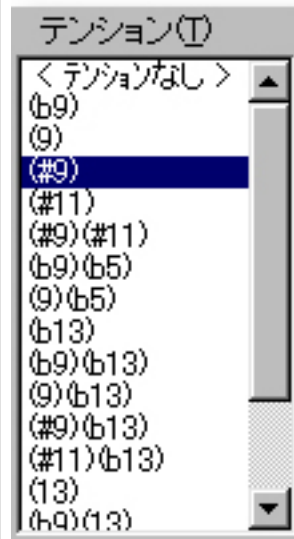
クオリティ
スクロールエリア

3. クオリティスクロールエリアでは、クオリティを選択しましょう。これまでに指定されたシンボルとクオリティに応じて、音楽理論的に意味のあるテンション組み合わせ候補が、テンションスクロールエリアに表示されます。



テンション
スクロールエリア

4. テンションスクロールエリアでは、テンションを選択しましょう。これまでに指定されたシンボル、クォリティーとテンションに応じて、論理的に構成可能な同名コードが、組み立てられたコードスクロールエリアに表示されます。



関連するページ:

[構成されたコードの選択](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

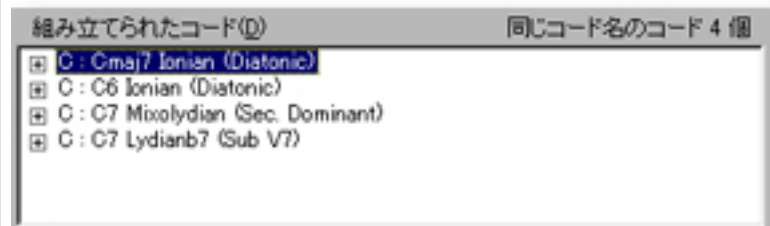
構成されたコードの
選択

組み立てられたコード
スクロールエリア

組み立てられたコードスクロールエリアに、同じコード名(ただしローマ数値表記は異なる)が幾つ也表示された場合、表示されるローマ数値表記を参照しながら、適切なコード名を選択しましょう。また、アイテム左側の[+]アイコンをクリックすると、選択したコードの**転回コード**(Inversion、インバージョン)への変更も出来ます。コードの選択に当たっては、**調号 (Key Signature)** 表示領域および**キーとモード**表示領域を、参照できます。ドキュメントウインドウなどのコードエリアで選択されているコード(進行)の表示は、このスクロールエリア内の選択とシンクロして、このダイアログボックスで選択されたコードと、一時的に置き換わります。

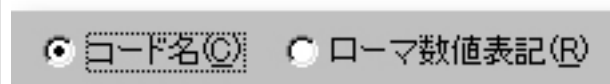


一時的に選択されたコードを、**前後のコードと続けて試聴**することができます。これには、ダイアログボックスを開いた状態で、ドキュメントウインドウなどの小節エリア内で、**試聴したい領域 (ループ範囲)**を設定して試聴します。



コード名
ローマ数値表記
ラジオボタン

組み立てられたコードスクロールエリアのコード表示形式は、コード名またはローマ数値表記ラジオボタンをクリックして選択します。



関連するページ:

[コード構成要素の選択](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

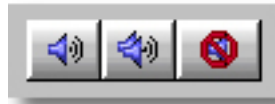
再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

再生ボタン(シングルスピーカー)をクリックすると、[組み立てられたコードスクロールエリア](#)で現在選択されているコードが演奏されます。

[他と一緒に再生ボタン](#)(ダブルスピーカー)をクリックすると、組み立てられたコードスクロールエリアで現在選択されているコードと共に、ドキュメントウインドウの[再生トラックボタン](#)がアクティブなトラックが、演奏されます。

再生は、[選択されているコードコンテナ](#)の範囲を繰り返し演奏します。演奏を停止するには、[停止ボタン](#)(右端のボタン)をクリックします。

再生させながら組み立てられたコードスクロールエリアの選択を変えることによって、異なるコードを次々に試聴することができます。

ダイアログボックスの
終了OK
ボタン

組み立てられたコードスクロールエリア内のコードを1つ選択し、[OKボタン](#)をクリックすると、コード組み立てダイアログボックスは閉じ、ドキュメントウインドウまたはピアノロールエディターで選択されていたコードコンテナに、コードが割り当てられます。

関連するページ:

[コード構成要素の選択](#)
[構成されたコードの選択](#)

- 説明** 新規コードダイアログボックスでは、新規にコードコンテナを作成するための設定を行います。
- 使い方** 新規に作成するコードにコード進行を生成して割り当てるかどうか、コードの長さ、数、キーやモードを設定します。
- 作成ボタンをクリックすると、新規にコードコンテナが作成されます。
- アイテム** コードの数エディットボックス
コードの長さラジオボタン
その他エディットボックス
コード自動生成チェックボックス
モード選択ボックス
キー選択ボックス
作成ボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



- 開き方** **ドキュメントウィンドウ** **ピアノロールエディター** から開く
- コードを作成したいコードブロックを選択して、編集メニューの**新規コードを作成...**を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。代わりに、作成したい位置にあるコードを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから**新規コードを作成...**を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

! 編集メニューから**新規コードを作成...**を選ぶ場合、あらかじめ、作成したい**コードブロック**または**コードコンテナ**が**選択**されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

時間情報の設定

コードの数
エディットボックス

新規に作成する**コードコンテナ**の数を設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

コードの長さ
ラジオボタン

新規に作成するコードコンテナの長さを設定します。設定したい長さに対応する音符のアイコンを選択します。

その他
エディットボックス

新規に作成するコードコンテナの長さを設定します。コードの長さラジオボタンに挙げられている長さ以外の長さに設定したい場合に、使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

作成するコードの設定

コード自動生成
チェックボックス

新規にコードコンテナを作成した際に、コード進行を割り当てるかどうかを選択します。割り当てたい場合は、チェックを入れます。

モード
選択ボックス

新規に作成するコードコンテナのモードを設定します。

キー
選択ボックス

新規に作成するコードコンテナのキーを設定します。

調号 (Key Signature)
表示領域

キー、モード選択ボックスで指定されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。

ダイアログボックスの終了

作成
ボタン

新規コードダイアログボックスを閉じ、設定した内容でコードコンテナを新規に作成します。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規コードダイアログボックスを閉じます。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



時間情報の設定 初めに

新規コードダイアログボックスを開く前に、作成したいコードの挿入位置を決めておきます。コードエリアにおいて、作成したい位置にある**コードコンテナを選択**してダイアログボックスを開きます。コードコンテナが新規に作成されると、同じ**コードブロック**内でこれに続くコードコンテナ群が、新規作成されたコードコンテナの長さ分、後ろに移動します。
コードブロックの一番後ろにコードコンテナを作成したい場合は、全てのコードコンテナの選択を解除し、コードブロックの選択バーを選択して、編集メニューの**新規コードを作成...**アイテムを選択します。この場合、右ボタン・クリックして表示されるコンテキストメニューは、コードブロックに対するコマンドが表示されるため、ここから新規コードダイアログボックスを開くことはできません。

コードの数
エディットボックス

コードの数エディットボックスで、作成するコードコンテナの数を設定します。コードコンテナの長さの設定との組み合わせで、例えば1小節に割り当てるコード数が、指定できます。

コードの長さ
ラジオボタン

コードの長さラジオボタンで、作成する各コードコンテナの長さを設定します。

例えば拍子記号が4/4の場合、コードの数エディットボックスを4、コードの長さラジオボタンを全音符に設定すると、1小節に1コードの割合で4小節わたるコードが作成されます。



コードエリアで、コードコンテナの右端をつかみドラッグすると、コードコンテナの長さを自由に変更できます。1つのコードコンテナの長さを変更すると、同じコードブロック内でそのコードコンテナに続く全てのコードコンテナの開始タイミングが変更されます。

その他
エディットボックス

コードの長さラジオボタンの選択に無い長さでコードコンテナの長さを設定したい場合は、その他エディットボックスで分解値を入力します。



CAMPS では、4分音符長を 480 分解値としています。



楽譜に使われる標準的な音符長以外の長さをコード長として割り当てた場合、続くコードが拍位置の表示からずれたりします。

コードの数(C) コード自動生成(E)

コードの長さ(D) ♩ ♪ ♫ ♮ ♯

その他(C) 分解値

モード(M)

キー(K)



関連するページ:

[作成するコードの設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

作成するコードの設定

概要

CAMPS では、コードコンテナ（入れ物）の概念を採用しています。このため、コードにはコード名の設定をする以外に、長さや調性などを設定する事が可能です。コードコンテナ用のこれらの設定は、CAMPS の数々の魔法を可能にする上で必要な「あなたの曲に適した和声進行」を定義することになります。したがって、「あなたの曲に適した設定」をすることは、CAMPS から最良の結果を引き出す上で重要です。コード自動生成チェックボックスをチェックしておけば、上記の設定に従ってスムーズな流れのコード進行を自動的に生成し割り当てます。コード自動生成機能は、詳しい設定をせずに、とりあえず和声進行を割り当てることができます。

コード自動生成機能は、機能の性格上、期待通りのコード進行が得られるとは限りません。各パラメータを詳細に設定したり、元となる曲の標準MIDIファイルをロードするなどして、期待するコード進行について多くの情報を指定するほど、より音楽的な結果を引き出すこととなります。CAMPS 内の "自動 xxx " 機能は、初心者には CAMPS の各機能を使いこなす手掛かりを提供する目的で、デザインされています。

新規コードダイアログボックス内の**モードとキー**の選択は、生成されるコードコンテナの調性を決定します。CAMPS は、この調性に従って適切なコードを生成します。

コード自動生成 チェックボックス

コード自動生成チェックボックスをチェックしておくこと、コード進行が自動生成され、作成される全てのコードコンテナにコード名が割り当てられます。生成されるコードは、モード選択ボックスとキー選択ボックスの設定に従います。気に入らないコードは、CAMPS の幾つもあるコード編集用コマンドを使って、いつでも変更できます。

モード 選択ボックス

モード選択ボックスでモードを設定した場合、CAMPS は自動的に直前のキー設定値を参照し、新モード下でこれに相応しいキー（関係調）を表示します。

キー 選択ボックス

モードを設定すると、キー選択ボックスで、全てのキーの中から希望するキーを選択指定できます。

調号 (Key Signature) 表示領域

調号 (Key Signature) 表示領域には、モード選択ボックスとキー選択ボックスで指定されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。

コードの数(Q) コード自動生成(E)

コードの長さ(D)

その他(Q) 分解値

モード(M)

キー(K)



関連するページ:

[時間情報の設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

ダイアログボックスの
終了

作成
ボタン

作成ボタンをクリックすると、**コードブロック**の選択されている位置に、新規に**コードコンテナ**が作成され挿入されます。挿入されたコードコンテナ以降のコードコンテナは後ろにずれます。コードブロック内のコードコンテナが選択されていない場合は、一番後ろにコードコンテナが作成され追加されます。結果として、コードブロックの長さは、作成されたコードコンテナ分、長くなります。作成ボタンをクリックしたときに、コード自動生成チェックボックスがチェックされている場合、コード進行が自動生成され、作成される全てのコードコンテナにコードが割り当てられます。



コードコンテナを作成した結果、こえを含むコードブロックが次に続くコードブロックの開始ポイントを越える場合、これらのコードブロックが重複することになります。このような場合 CAMPS は、重複部分については、手前に配置され見えているコードブロックのコードを参照し、これを各種コード生成機能に反映します。

重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロックの選択バーを右ボタン・クリックし、前面へコマンド、または、背面へコマンドを選択します。

関連するページ:

[時間情報の設定](#)
[作成するコードの設定](#)

説明 新規コードブロックダイアログボックスでは、新規にコードブロックを作成するための設定を行います。

使い方 新規に作成されるコードブロックにコード進行を生成して割り当てるかどうか、各コードの長さ、数、キーやモードを設定します。

作成ボタンをクリックすると、新規にコードブロックが作成されます。

- アイテム**
- コードの数エディットボックス
 - コードの長さラジオボタン
 - その他エディットボックス
 - コード自動生成チェックボックス
 - モード選択ボックス
 - キー選択ボックス
 - 作成ボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方 **ドキュメントウィンドウ** **ピアノロールエディター** から開く

編集メニューから新規コードブロックを作成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。代わりに、作成したい場所で右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規コードブロックを作成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

新規のコードブロックは、編集メニューから開いた場合は適当な位置に、コンテキストメニューから開いた場合は、メニューを開いた位置に作成されます。

! 編集メニューから新規コードブロックを作成...を選ぶ場合、あらかじめ、**コードエリア**が編集対象になっている必要があります。対象となっていない場合、このメニューアイテムは使用できません。コードエリアを編集対象とするには、コードエリアのいずれかの場所を一度クリックしておきます。

時間情報の設定

コードの数
エディットボックス

新規に作成するコードブロックに含まれるコードコンテナの数を、設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

コードの長さ
ラジオボタン

新規に作成するコードブロックに含まれるコードコンテナの長さを、設定します。設定したい長さに対応する音符のアイコンを、選択します。

その他
エディットボックス

新規に作成するコードブロックに含まれるコードコンテナの長さを、設定します。コードの長さラジオボタンに挙げられている以外の長さに設定したい場合、使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

作成するコードの設定

コード自動生成
チェックボックス

新規にコードブロックを作成した際に、コード進行を割り当てるかどうかを選択します。割り当てたい場合は、チェックマークを入れます。

モード
選択ボックス

新規に作成するコードブロックに含まれるコードのモードを、設定します。

キー
選択ボックス

新規に作成するコードブロックに含まれるコードのキーを、設定します。

調号 (Key Signature)
表示領域

キー、モード選択ボックスで指定されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。

ダイアログボックスの終了

作成
ボタン

新規コードブロックダイアログボックスを閉じ、設定した内容で新規にコードブロックを作成します。新規のコードブロックは、編集メニューから開いた場合は適切な位置に、コンテキストメニューから開いた場合は、メニューを開いた位置に作成されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規コードブロックダイアログボックスを閉じます。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



時間情報の設定

初めに

新規に**コードブロック**を作成する場合、**コードエリア**が編集対象になっている必要があります。コードエリアを編集対象とするには、コードエリアのいずれかの場所を一度クリックしておきます。

コードの数
エディットボックス

コードの数エディットボックスで、作成するコードブロックに何個の**コードコンテナ**を割り当てるかを設定します。コードの長さの設定と共に、1小節に割り当てるコード数が、指定できます。



コードブロックに割り当てたコードコンテナは、コードエリア内で後からいつでも**追加**したり**削除**したりすることができます。

コードの長さ
ラジオボタン

コードの長さラジオボタンで、作成するコードブロックの各コードコンテナの長さを設定します。

例えば拍子記号が4/4の場合、コードの数エディットボックスを4、コードの長さラジオボタンを全音符に設定すると、1小節に1コードの割合で4小節わたるコードブロックが作成されます。



コードエリアで、コードコンテナの右端をつかみドラッグすると、コードの長さを自由に変更できます。1つのコードコンテナの長さを変更すると、同じコードブロック内でそのコードコンテナに続く全てのコードコンテナの開始タイミングが変更されます。

その他
エディットボックス

コードの長さラジオボタンの選択に無い長さでコードコンテナの長さを設定したい場合は、その他エディットボックスで分解値を入力します。



CAMPS では、4分音符長を 480 分解値としています。



楽譜に使われる標準的な音符長以外の長さをコード長として割り当てた場合、続くコードが、拍位置の表示と一致しくなくなります。

関連するページ:

[作成するコードの設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

作成するコードの設定

概要

CAMPS では、コードコンテナ（入れ物）の概念を採用しています。このため、コードにはコード名の設定をする以外に、長さや調性などを設定する事が可能です。コードコンテナ用のこれらの設定は、CAMPS の数々の魔法を可能にする上で必要な「あなたの曲に適した和声進行」を定義することになります。したがって、「あなたの曲に適した設定」をすることは、CAMPS から最良の結果を引き出す上で重要です。コード自動生成チェックボックスをチェックしておけば、上記の設定に従ってスムーズな流れのコード進行を自動的に生成し割り当てます。コード自動生成機能は、詳しい設定をせずに、とりあえず和声進行を割り当てることができます。

コード自動生成機能は、機能の性格上、期待通りのコード進行が得られるとは限りません。各パラメータを詳細に設定したり、元となる曲の標準MIDIファイルをロードするなどして、期待するコード進行について多くの情報を指定するほど、より音楽的な結果を引き出すこととなります。CAMPS 内の "自動 xxx " 機能は、初心者には CAMPS の各機能を使いこなす手掛かりを提供する目的で、デザインされています。

新規コードブロックダイアログボックス内の**モードとキー**の選択は、生成される**コードブロック**内のコードコンテナの調性を決定します。CAMPS は、この調性に従って適切なコードを生成します。

コード自動生成 チェックボックス

コード自動生成チェックボックスをチェックしておくこと、コード進行が自動生成され、作成されるコードブロック内の全てのコードコンテナにコードが割り当てられます。生成されるコードは、モード選択ボックスとキー選択ボックスの設定に従います。気に入らないコードは、CAMPS の幾つもあるコード編集用コマンドを使って、いつでも変更できます。

モード 選択ボックス

モード選択ボックスでモードを設定した場合、CAMPS は自動的に直前のキー設定値を参照し、新モード下でこれに相応しいキー（関係調）を表示します。

キー 選択ボックス

モードを設定すると、キー選択ボックスで、全てのキーの中から希望するキーを選択指定できます。

調号 (Key Signature) 表示領域

調号 (Key Signature) 表示領域には、モード選択ボックスとキー選択ボックスで指定されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。


コードの数(C) コード自動生成(E)

コードの長さ(D) ♯ ♭ ♯ ♭ 。

その他(O) 分解値

モード(M)

キー(K)



関連するページ:

[時間情報の設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

ダイアログボックスの
終了

作成
ボタン

作成ボタンをクリックすると、新規に**コードブロック**が作成され挿入されます。コード自動生成チェックボックスをチェックしておくと、コード進行が自動生成され、作成されるコードブロック内の全てのコードコンテナに、コード名が割り当てられます。



次に続くコードブロックの開始ポイントを越える長さのコードブロックを作成した場合、これらのコードブロックが重複することになります。このような場合 CAMPS は、重複部分については、手前に配置され見えているコードブロックのコードを参照し、これを各種コード生成機能に反映します。

重複したコードブロックの前後関係を変えるには、希望するコードブロックの選択バーを右ボタン・クリックし、前面へコマンド、または、背面へコマンドを選択します。

関連するページ:

[時間情報の設定](#)
[作成するコードの設定](#)

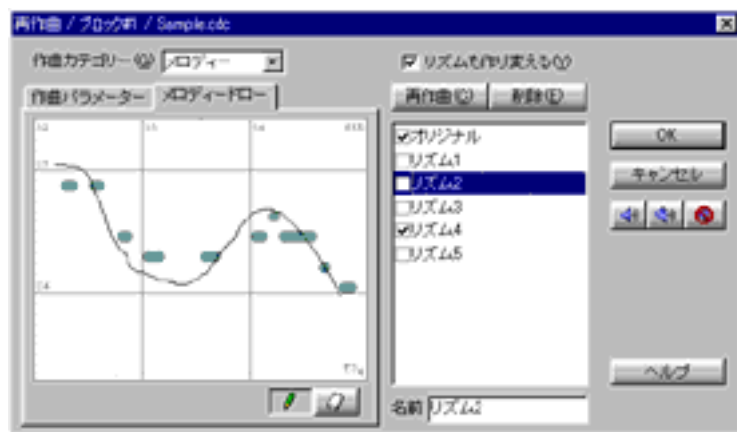
再作曲ダイアログボックス

説明 再作曲ダイアログボックスでは、自動作曲時に参照される、メロディー、和音、リズム面それぞれについて、ガイドラインの設定と調節ができるとともに、ボタンをクリックするだけで次々と自動再作曲できます。

使い方 再作曲ダイアログボックスは、CAMPSの中でも最もパワフルで複雑なダイアログボックスの1つです。ここでは、作曲に関わる様々な設定をします。**再作曲ボタン**をクリックする度に、設定されたパラメーターおよび現在選択されているラインデータや割り当てられているコードなどを考慮しながら、異なる再作曲結果を次々と自動生成します。

2つの再生ボタンを使うと、自動再作曲の結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

- アイテム**
- 作曲カテゴリ選択ボックス
 - 作曲パラメータータブ
 - メロディードロータブ
 - リズムも作り変えるチェックボックス
 - 再作曲ボタン
 - 削除ボタン
 - テイクスクロールエリア
 - 名前エディットボックス
 - 再生ボタン
 - 他と一緒に再生ボタン
 - 停止ボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューから再作曲...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/再作曲...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



ラインメニューから再作曲...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

再作曲ダイアログボックスのアイテム

作曲パラメーターの調節

作曲カテゴリー
選択ボックス

選択されているカテゴリーによって、自動作曲の方法が変わります。再作曲ダイアログボックスを開いた時、作曲カテゴリー選択ボックスには、現在選択されているトラックに設定されているカテゴリーが、デフォルトとして割り当てられ表示されています。他のカテゴリーとして自動作曲したい場合は、選択を変えます。選択したカテゴリーによって、設定するパラメーターや作曲方法が変わります。

作曲パラメーター
タブ

作曲パラメータータブをクリックすると、作曲パラメータータブが表示されます。ここには、いくつかの作曲機能ごとに分類された作曲パラメーターのサブタブがあります。

メロディードロー
タブ

メロディードロータブをクリックすると、メロディードロータブが表示されます。ここでは、希望するメロディーラインの音程の形状を、描画ツールを用いてグラフィカルに描画して、設定します。

リズムも作り変える
チェックボックス

このチェックボックスでは、自動作曲時に、リズム成分についても自動作曲をするかどうかを、設定します。チェックマークを入れると、ピッチ成分に加えてリズム成分についても、自動作曲が行われます。

再作曲

再作曲
ボタン

選択されているラインデータを自動分析してから再作曲します。作曲結果は、テイクスクロールエリアに追加されていきます。

削除
ボタン

テイクスクロールエリア内で、選択されているテイクを削除します。

テイク
スクロールエリア

テイクスクロールエリアは、自動作曲結果をテイクとして一時的に保存します。洗濯されたテイクは、試聴したり削除したり名前を変えたり出来ます。ドキュメント内に保存しておきたい場合は、該当するテイクにチェックマークを入れておきます。


名前
エディットボックス

テイクスクロールエリア内で選択されているテイクの名前を、編集することが出来ます。(先頭のアイテム「オリジナル」の変更は出来ません。)

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、テイクスクロールエリアで選択されている作曲結果が演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておくと、テイクスクロールエリアで選択されている作曲結果と共に、ドキュメントウインドウ内の再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると再作曲ダイアログボックスは閉じ、テイクスクロールエリアで選択されていたテイクが、現在のラインブロックの新規ラインデータとなり、オリジナルのラインデータは削除されます。またテイクスクロールエリアで選択されていたテイクは、選択されているラインブロック内のテイクとして登録され、再作曲ダイアログボックスを閉じたあとも保存されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、再作曲ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン


ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。

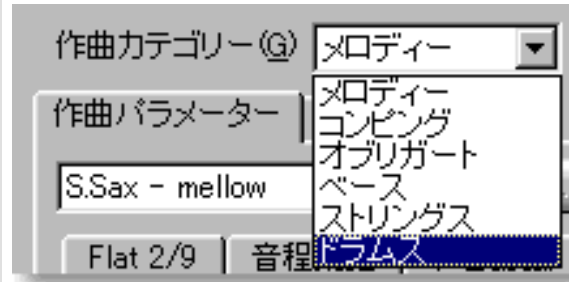


作曲パラメーター
タブ

概要

作曲パラメータータブでは、自動作曲時に参照される様々なパラメータの設定を行います。

 ここに表示されるサブタブ構成は、**作曲カテゴリー選択ボックス**の選択や、**リズムも作り変えるチェックボックス**の設定によって、変化します。



ユーザーが設定した作曲パラメーターセットは、名前を付けて保存することが出来ます。保存した作曲パラメーターセットは、いつでも読み込んで使用することができます。同じ作曲パラメーターセットを使って**再作曲ボタン**をクリックした場合でも、異なる作曲結果が生成されます。

作曲パラメーターセットの
使い方

作曲パラメーターセット
選択ボックス

作曲パラメーターセット選択ボックスには、サブタブのパラメーターセットに名前を付けて保存することが出来ます。作曲パラメーターセットは、カテゴリー単位に管理されていますので、**作曲カテゴリー選択ボックス**の選択によって、ここに表示されるアイテムは変わります。

選択ボックス右の三角ボタンをクリックすると、作曲パラメーターセットの一覧が表示されます。選択すると、全てのサブタブのパラメーターが、選択された作曲パラメーターセットの内容に置き換えられます。作曲パラメーターセットは外部ファイルとして保存されますので、いつでも再作曲ダイアログボックスから呼び出すことができます。出荷時のプリセットとして、基本セットが各カテゴリーごとに用意されています。

登録
ボタン

現状の作曲パラメータータブ内の設定内容を、新規作曲パラメーターセットとしてファイルに保存するには、作曲パラメーターセット選択ボックスにファイル名を入力してから、登録ボタンをクリックします。

削除
ボタン


削除ボタンをクリックすると、現在選択されている、作曲パラメーターセットが外部ファイルから削除されます。これにより、現在の作曲パラメータータブの内容は変わりません。出荷時プリセットの基本セットは削除できません。



ピッチ作曲の設定


作曲音域 サブタブ

作曲音域サブタブは、作曲音域タブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、音域に関する設定を行います。

 このサブタブは、**作曲カテゴリー選択ボックス**でドラムス以外のカテゴリーが選択されている場合に、表示されます。


スケール サブタブ

スケールサブタブは、スケールタブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、使用するスケールやスケール音に関する設定を行います。

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでメロディー、コンピング、オブリガートやベースが選択されている場合に、表示されます。


フレーバ サブタブ

フレーバサブタブは、フレーバタブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、コードと生成されるラインとの調和度について、設定を行います。

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでメロディー、コンピング、オブリガートやベースが選択されている場合に、表示されます。


フレーバ サブタブ (ストリングス用)

フレーバサブタブは、フレーバタブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、ストリングスを構成する和音の割り当て方について、設定を行います。

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでストリングスが選択されている場合に、表示されません。


Flat 2/9 サブタブ

Flat 2/9サブタブは、Flat 2/9 タブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、不協に響く Flat 2 や Flat 9 などの音程差を、ラインが自動生成される際に、回避するかどうかを設定します。

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでドラムス以外のカテゴリーが選択されている場合に、表示されます。


音程跳躍 サブタブ

音程跳躍サブタブは、音程跳躍タブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、隣接する音符間の音程差に関する設定を行います。

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでメロディー、コンピングやオブリガートが選択されている場合に、表示されます。

音程跳躍 サブタブ (ベース用)

音程跳躍サブタブは、音程跳躍タブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、隣接する音符間の音程差に関する設定を行います。


 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでベースが選択されている場合に、表示されます。

和音認識 サブタブ


和音認識サブタブは、和音認識タブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、CAMPS が和音と認識する音符の重なり具合を、設定します。

リズム作曲の設定

声数 サブタブ


 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでメロディー、コンピング、オブリガートやベースが選択されている場合に、表示されます。

声数サブタブは、声数タブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、ストリングスのリズム作曲時に生成される声数を、設定します。

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでストリングスが選択されている場合に、表示されません。更にリズムも作り変えるチェックボックスにチェックマークが入っている場合は、設定することができます。


リズムサブタブは、リズムタブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、リズム作曲に関わる設定を行います。

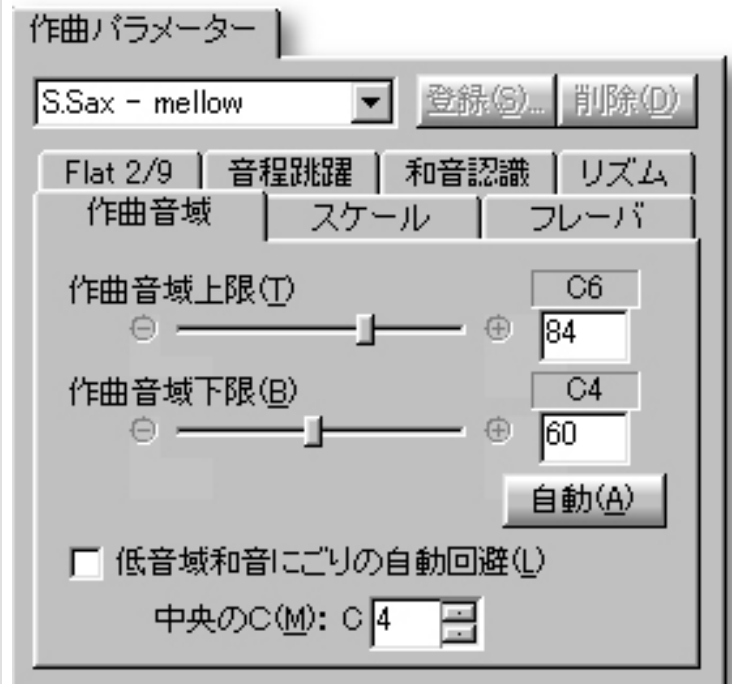
リズム サブタブ

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでドラムス以外のカテゴリーが選択されている場合に、表示されます。更にリズムも作り変えるチェックボックスにチェックマークが入っている場合は、パラメータの設定をすることができます。

リズムサブタブは、リズムタブをクリックすると表示されます。このサブタブでは、リズム作曲に関わる設定を行います。

リズム サブタブ (ドラムス用)

 このサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスでドラムスが選択されている場合に、表示されます。更にリズムも作り変えるチェックボックスにチェックマークが入っている場合は、パラメータの設定をすることができます。



関連するページ:

[作曲カテゴリ選択ボックス](#)
[メロディードロータブ](#)
[リズムも作り変えるチェックボックス](#)
[再作曲ボタン](#)
[作曲結果の管理](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

再作曲ダイアログボックスの使い方

作曲音域サブタブ

作曲音域上限
作曲音域下限
スライダー
エディットボックス
ピッチ表示

自動
ボタン

低音域和音にごりの自動回避
チェックボックス

中央のC
エディットボックス

このサブタブは、**作曲カテゴリ選択ボックス**でメロディー、コンピング、オブリガート、ベースやストリングスが選択されている場合に、表示されます。

作曲音域上限、作曲音域下限スライダー、エディットボックスでは、作曲音域の上限と下限を設定します。自動作曲は、この音域で行われます。スライダーまたはエディットボックスを使って、0 から 127 の間の値を設定します。

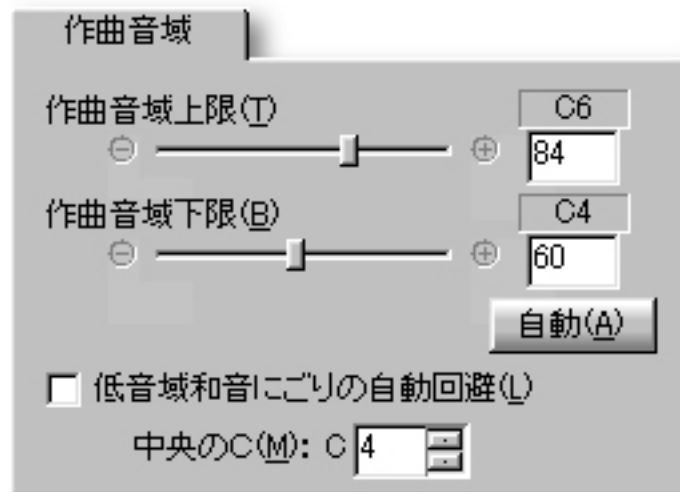
自動ボタンをクリックすると、現在選択されているオリジナルのラインデータの音域が自動的にチェックされ、この結果が、作曲音域上限と作曲音域下限に割り当てられます。音域を変えずに自動作曲したい場合、有効です。

低音域和音にごりの自動回避チェックボックスでは、自動作曲時に、低音域の和音のにごりを回避する制限 **Lower Interval limit (L.I.L.)** を考慮するかどうかを、設定します。チェックマークを入れると、この制限が有効になります。不快な響きのする低音和音のにごりを1つ1つチェックして廻る手間がなくなるため、編曲の時間を大幅に節約できます。

譜面表示方法の中には、低音部記号と高音部記号を組み合わせたもので「大譜表」として知られる形式があります。大譜表は、ピアノやオルガンのように幅広い音域をもつ楽器に使用されます。大譜表の中心に位置する音符を、「**中央のC**」(Middle C) といいます。

MIDI 音源の使用する音色 (プログラムまたはパッチ番号) によっては、与えられた音程を MIDI 楽器で弾いても、本来期待される音程より1~2オクターブ高いまたは低い音程が発音する場合があります。「中央のC」の設定は、この問題を解消する為に使います。

中央のCエディットボックスでは、割り当てられている音色の中心音を設定します。設定した値は、低音域の和音のにごりを回避する制限に影響を与えません。値は、-1 から 9 の間で設定します。



関連するページ:

[スケールサブタブ](#)
[フレーバサブタブ](#)
[フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
[Flat 2/9 サブタブ](#)
[音程跳躍サブタブ](#)
[音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
[和音認識サブタブ](#)
[声数サブタブ](#)
[リズムサブタブ](#)
[リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

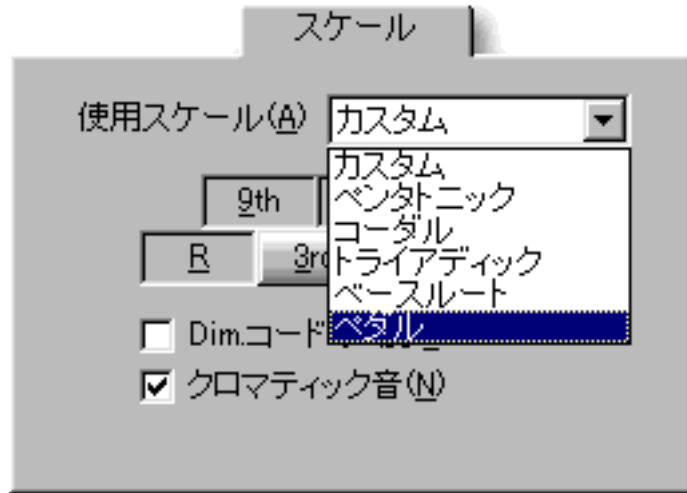
再作曲ダイアログボックスの使い方

スケールサブタブ

スケール選択ボックス

このサブタブは、**作曲カテゴリー選択ボックス**でメロディー、コンピング、オブリガートやベースが選択されている場合に、表示されます。

スケール選択ボックスでは、自動作曲に使用するスケールを選択します。作曲の結果は、ここで指定されたスケールに含まれる音程だけで構成されます。カスタム（マニュアルに設定）、**ペントニック**、**コードル**、**トライアディック**、**ベースルート**、**ペダル**の中から選択します。



スケールとしてベースルートを選択した場合、自動作曲の結果は、ルートモーションとなります。またペダルを選択した場合、自動作曲の結果は、ペダルトーンとなります。一般的に、これらの設定は、カテゴリーがベースの時に選択します。

自動作曲に独自のスケールを使用したい場合は、カスタムを選択しましょう。自動作曲する箇所の状況によっては、ここで選択されたスケールと他の各種設定とが音楽理論的に競合することが発生します。このような場合、自動作曲の結果に、選択された通りのスケールが必ずしも採用されないことがあります。さらに設定によっては、期待通りの自動作曲ができない場合もあります。

スケール音選択ボタン

スケール音選択ボタンは、スケール選択ボックスでカスタムが選択されている場合に、表示されます。スケール音選択ボタンを使って、自動作曲時に使用したいスケール音を指定します。指定できる音程は、以下のコード構成音とテンション音です。

Root、3rd、5th、7th、9th、11th、13th

Dim.コードの8度チェックボックス

Dim.コードの8度チェックボックスは、スケール選択ボックスでカスタムが選択されている場合に、表示されます。例えばコードに Ddim7 などの Diminished コードが割り当てられている場合、自動作曲には8音で構成されるシメトリック・ディミニッシュスケールが使われます。この場合このシメトリック・ディミニッシュスケールの8番目のスケール音を、さらに自動作曲に使用したい場合、このチェックボックスにチェックマークを入れておきます。

クロマティック音チェックボックス

クロマティック音チェックボックスは、スケール選択ボックスでカスタムが選択されている場合に、表示されます。スケールには含まれないクロマティック音を、自動作曲時に使用したい場合は、このチェックボックスにチェックマークを入れておきます。



関連するページ:

- [作曲音域サブタブ](#)
- [フレーバサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
- [Flat 2/9 サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
- [和音認識サブタブ](#)
- [声数サブタブ](#)
- [リズムサブタブ](#)
- [リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

再作曲ダイアログボックスの使い方

フレーバ サブタブ

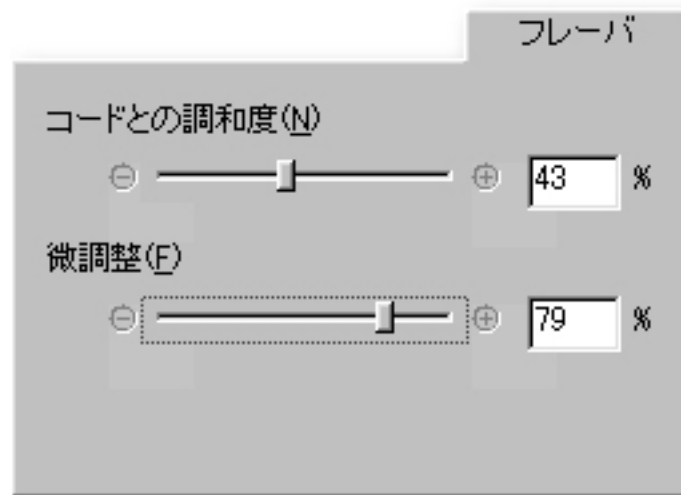
このサブタブは、[作曲カテゴリー選択ボックス](#)でメロディー、コンピング、オブリガートやベースが選択されている場合に、表示されます。

コードとの調和度 スライダー エディットボックス

コードとの調和度スライダー、エディットボックスでは、コードと生成されるラインとの調和度を設定します。スライダーまたはエディットボックスを使って、0%から100%の間の値を設定します。100%に設定すると、コードとの調和度が最も高いラインデータが生成されます。この値は相対的な値で、100%に設定しても、生成される全ての音符について、コードと最も調和するわけではありません。

微調整 スライダー エディットボックス

微調整スライダー、エディットボックスでは、コードと生成されるラインとの調和度の微調整をします。スライダーまたはエディットボックスを使って、0%から100%の間の値を設定します。100%に設定すると、コードとの調和度が最も高いラインデータが生成されます。この値は相対的な値で、100%に設定しても、生成される全ての音符について、コードと最も調和するわけではありません。



関連するページ:

- [作曲音域サブタブ](#)
- [スケールサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
- [Flat 2/9 サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
- [和音認識サブタブ](#)
- [声数サブタブ](#)
- [リズムサブタブ](#)
- [リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

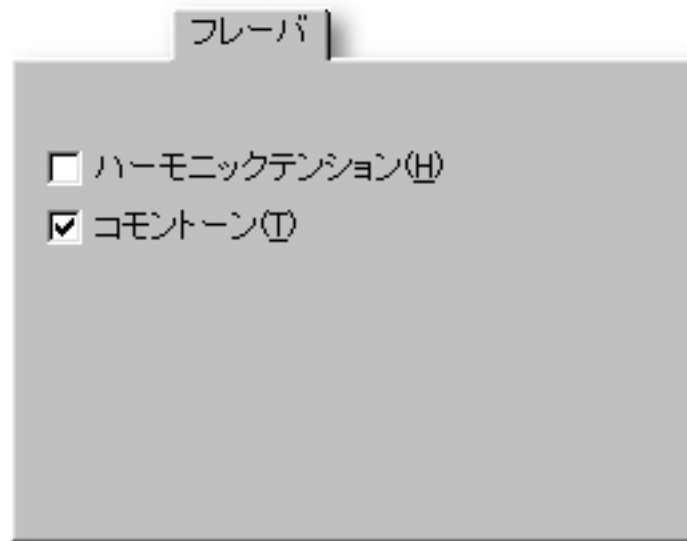
フレーバ
サブタブ
(ストリングス用)ハーモニックテンション
チェックボックス

このサブタブは、[作曲カテゴリー選択ボックス](#)でストリングスが選択されている場合に、表示されます。

コード構成音に加えてハーモニックテンション音も、自動作曲されるラインデータに使用させたい場合は、ハーモニックテンションチェックボックスにチェックマークを入れます。ハーモニックテンション音をラインデータに使用すると、ややマイルドさの少ない和音が構成される効果があります。

コモントーン
チェックボックス

隣接する和音との共通音をできるだけ使用したラインデータを自動作曲させたい場合は、コモントーンチェックボックスにチェックマークを入れます。共通音をラインデータに使用するほど和音構成音の変化が少なくなり、連続性のあるスムーズな流れを生み出す効果があります。



関連するページ:

[作曲音域サブタブ](#)[スケールサブタブ](#)[フレーバサブタブ](#)[Flat 2/9 サブタブ](#)[音程跳躍サブタブ](#)[音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)[和音認識サブタブ](#)[声数サブタブ](#)[リズムサブタブ](#)[リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

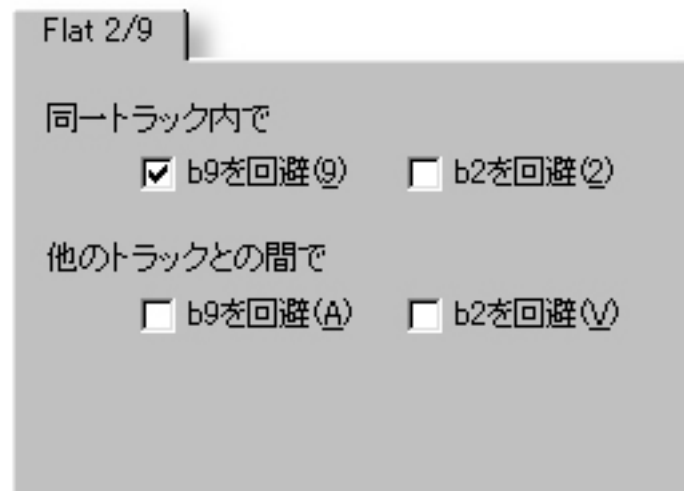
Flat 2/9
サブタブ同一トラック内で
チェックボックス他のトラックとの間で
チェックボックス

このサブタブは、[作曲カテゴリ選択ボックス](#)でドラムス以外のカテゴリが選択されている場合に、表示されます。

一般的に、音程差が Flat 2 や Flat 9 を構成する和音は、不協あるいは不快な響きを作り出します。自動作曲されるラインデータと他トラックのラインデータとの間に、これらの不協音が構成されるのを回避してほしい場合、ここにある各チェックボックスにチェックマークを入れておきます。

自動作曲時に、現在選択されているラインデータのあるトラック内で、Flat 9 音程差の発生を回避したい場合、b9を回避チェックボックスにチェックマークを入れます。同様にFlat 2 音程差の発生を回避したい場合、b2を回避チェックボックスにチェックマークを入れます。

自動作曲時に、現在選択されているトラック以外のトラック (ラインデータ) との間に、Flat 9 音程差の発生を回避したい場合、b9を回避チェックボックスにチェックマークを入れます。同様にFlat 2 音程差の発生を回避したい場合、b2を回避チェックボックスにチェックマークを入れます。



関連するページ:

- [作曲音域サブタブ](#)
- [スケールサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
- [音程跳躍サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
- [和音認識サブタブ](#)
- [声数サブタブ](#)
- [リズムサブタブ](#)
- [リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

音程跳躍
サブタブ同音程の繰り返し
スライダー
エディットボックス

作曲カテゴリー選択ボックスで選択されているカテゴリーがメロディー、コンピングやオブリガートの場合に、表示されます。

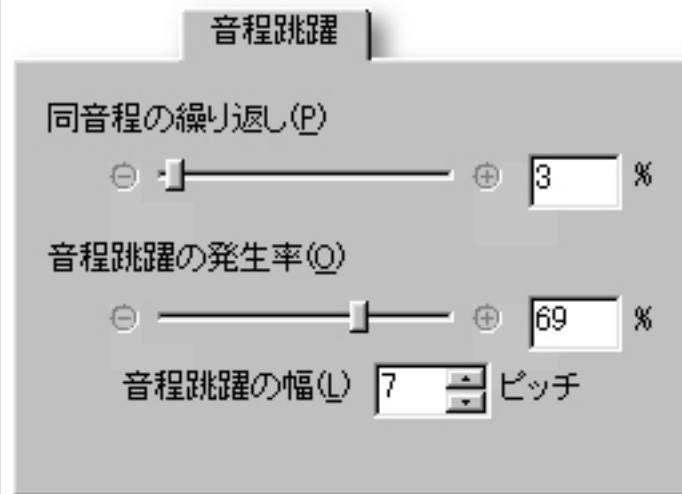
同音程の繰り返しスライダー、エディットボックスでは、隣接する音符と同じ高さの音程になる頻度を設定します。スライダーまたはエディットボックスを使って、0%から100%の間の値を設定します。100%に設定すると、同じ高さの音程が連続する頻度が最も高くなります。この値は相対的な値で、100%に設定しても、生成される全ての音符について、隣接する音符と同じ高さの音程になるわけではありません。

音程跳躍の発生率
スライダー
エディットボックス

音程跳躍の発生率スライダー、エディットボックスでは、隣接する音符と大きな音程の差を生じる頻度を設定します。スライダーまたはエディットボックスを使って、0%から100%の間の値を設定します。100%に設定すると、大きな音程差の生じる頻度が最も高くなります。この値は相対的な値で、100%に設定しても、生成される全ての音符について、隣接するあ音符との間に大きな音程差が生じるわけではありません。

音程跳躍の幅
エディットボックス

音程跳躍の幅エディットボックスでは、自動作曲の結果、隣接する音符と大きな音程の差が生じる場合に、実際に割り当てられる音程差を設定します。CAMPSは、他の音楽的な設定の許す限り出来るだけこの値に近くなるように、音程差を割り当てます。値は、3から12ピッチの間の値を設定します。



関連するページ:

[作曲音域サブタブ](#)
[スケールサブタブ](#)
[フレーバサブタブ](#)
[フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
[Flat 2/9 サブタブ](#)
[音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
[和音認識サブタブ](#)
[声数サブタブ](#)
[リズムサブタブ](#)
[リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

音程跳躍
サブタブ
(ベース用)同音程の繰り返し
スライダー
エディットボックス

作曲カテゴリー選択ボックスで選択されているカテゴリーがベースの場合に、表示されます。

同音程の繰り返しスライダー、エディットボックスでは、隣接する音符と同じ高さの音程になる頻度を設定します。スライダーまたはエディットボックスを使って、0%から100%の間の値を設定します。100%に設定すると、同じ高さの音程が連続する頻度が最も高くなります。この値は相対的な値で、100%に設定しても、生成される全ての音符について、隣接する音符と同じ高さの音程になるわけではありません。

音程跳躍の発生率
スライダー
エディットボックス

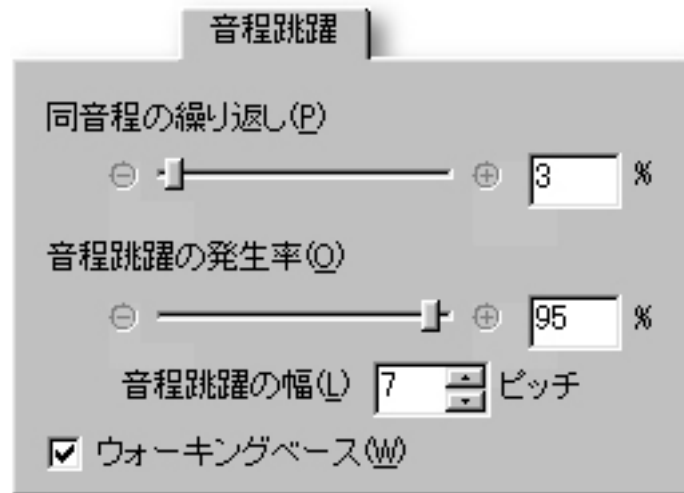
音程跳躍の発生率スライダー、エディットボックスでは、隣接する音符と大きな音程の差を生じる頻度を設定します。スライダーまたはエディットボックスを使って、0%から100%の間の値を設定します。100%に設定すると、大きな音程差の生じる頻度が最も高くなります。この値は相対的な値で、100%に設定しても、生成される全ての音符について、隣接するあ音符との間に大きな音程差が生じるわけではありません。

音程跳躍の幅
エディットボックス

音程跳躍の幅エディットボックスでは、自動作曲の結果、隣接する音符と大きな音程の差が生じる場合に、実際に割り当てられる音程差を設定します。CAMPSは、他の音楽的な設定の許す限り出来るだけこの値に近くなるように、音程差を割り当てます。値は、3から12ピッチの間の値を設定します。

ウォーキングベース
チェックボックス

ウォーキングベースラインで作曲したい場合は、ウォーキングベースチェックボックスにチェックマークを入れます。スケール等の他のサブタブの設定をベースライン調に設定しておく、より効果的です。



関連するページ:

[作曲音域サブタブ](#)
[スケールサブタブ](#)
[フレージャズサブタブ](#)
[フレージャズサブタブ \(ストリングス用\)](#)
[Flat 2/9 サブタブ](#)
[音程跳躍サブタブ](#)
[和音認識サブタブ](#)
[声数サブタブ](#)
[リズムサブタブ](#)
[リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

和音認識
サブタブ和音とみなす長さ
ラジオボタン

このサブタブは、[作曲カテゴリー選択ボックス](#)でメロディー、コンピング、オブリガートやベースが選択されている場合に、表示されます。

現在選択されているラインデータに、和音が含まれる場合があります。自動分析の対象となるオリジナルのデータが和音かどうかによって、CAMPSは作曲方法を調節します。最適な効果を得るには、CAMPSに和音と認識して欲しい音符どうしの重なり具合を、あらかじめ指定しておく必要があります。個人差のある演奏タッチを、CAMPSに教えておくとも言えます。和音とみなす長さラジオボタンでは、CAMPSが和音と認識する音符の重なり具合の下限(最小値)を、設定します。オリジナルのデータ内に、ここで設定された音符長以上の重なりが検出された場合、和音として自動作曲されます。

設定は、2分音符長から3 2分音符長の間の値の中から、選択します。例えば8分音符長(分解値240)を選択した場合、分解値240以上重なる音を和音として、これに満たない長さ重なる音を2つの単音として扱い、自動作曲されます。



関連するページ:

- [作曲音域サブタブ](#)
- [スケールサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
- [Flat 2/9 サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
- [声数サブタブ](#)
- [リズムサブタブ](#)
- [リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

リズム
サブタブ自動/カスタム
ラジオボタン

このサブタブは、[作曲カテゴリー選択ボックス](#)でメロディー、コンピング、オブリガートやベースが選択されている場合に、表示されます。更に、[リズムも作り変えるチェックボックス](#)にチェックマークが入っている場合には、設定することができます。

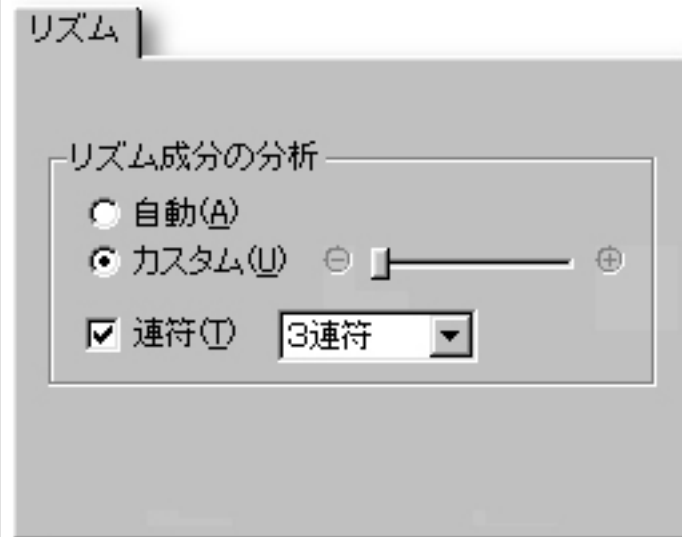
CAMPS がオリジナルのラインデータのリズム成分を自動解析する際、解析精度を自動設定にするか、手動設定するかを、選択します。自動設定したい場合は、自動ボタンを選択します。手動設定したい場合は、カスタムボタンを選択します。カスタムボタンを選択するとカスタム解析値スライダーがアクティブになります。

カスタム解析値
スライダー

自動/カスタムラジオボタンでカスタムが選択されている場合に、設定できません。CAMPS がオリジナルのラインデータのリズム成分の自動解析をする際、その解析精度を、カスタム解析値スライダーで設定します。右側に設定するほど、より細かなリズム成分の解析が行われます。

連符
チェックボックス
選択ボックス

オリジナルのラインデータに連符が使用されていることが分かっていて、ラインデータのリズム成分の自動解析をする際、CAMPS に連符を考慮した解析をさせたい場合は、連符チェックボックスにチェックマークを入れます。これにともない、連符選択ボックスがアクティブになります。連符選択ボックス右の三角ボタンをクリックすると、3連符、5連符、7連符から成るリストが表示されます。オリジナルのラインデータに応じて、適切な連符を選択します。



関連するページ:

- [作曲音域サブタブ](#)
- [スケールサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ](#)
- [フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
- [Flat 2/9 サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ](#)
- [音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
- [和音認識サブタブ](#)
- [声数サブタブ](#)
- [リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

再作曲ダイアログボックスの使い方

リズム サブタブ (ドラムス用)

自動/カスタム
ラジオボタン

このサブタブは、**作曲カテゴリー選択ボックス**でドラムスが選択されている場合に、表示されます。

CAMPS がオリジナルのラインデータのリズム成分を自動解析する際、解析精度を自動設定にするか、手動設定するかを、選択します。自動設定したい場合は、自動ボタンを選択します。手動設定したい場合は、カスタムボタンを選択します。カスタムボタンを選択するとカスタム解析値スライダーがアクティブになります。

カスタム解析値
スライダー

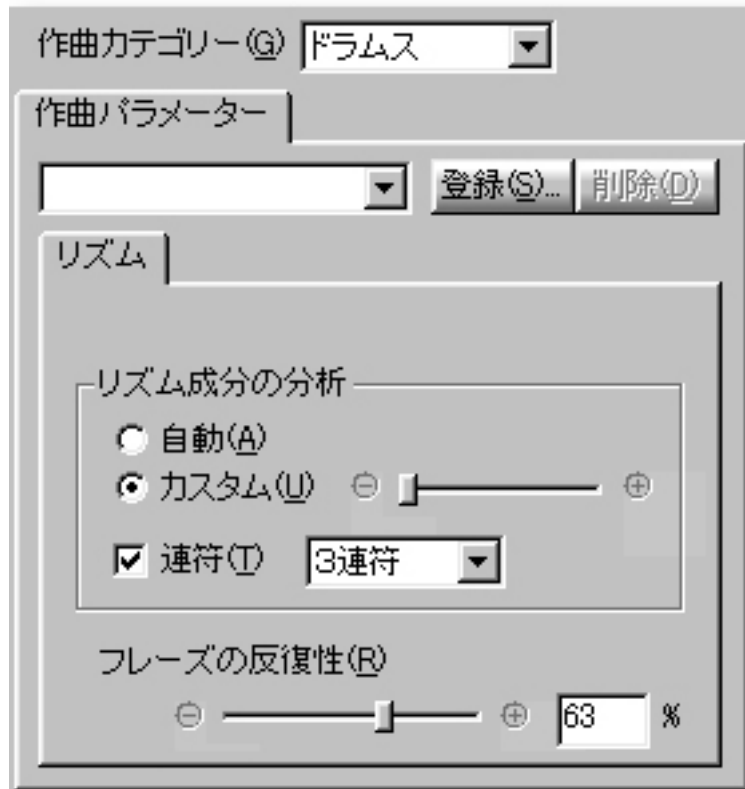
自動/カスタムラジオボタンでカスタムが選択されている場合に、設定できます。CAMPS がオリジナルのラインデータのリズム成分の自動解析をする際、その解析精度を、カスタム解析値スライダーで設定します。右側に設定するほど、より細かなリズム成分の解析が行われます。

連符
チェックボックス
選択ボックス

オリジナルのラインデータに連符が使用されていることが分かっていて、ラインデータのリズム成分の自動解析をする際、CAMPS に連符を考慮した解析をさせたい場合は、連符チェックボックスにチェックマークを入れます。これにともない、連符選択ボックスがアクティブになります。連符選択ボックス右の三角ボタンをクリックすると、3連符、5連符、7連符から成るリストが表示されます。オリジナルのラインデータに応じて、適切な連符を選択します。

フレーズの反復性
スライダー
エディットボックス

フレーズの反復性スライダーまたはエディットボックスでは、生成されるラインデータ内で、同じリズムパターンが反復使用される度合いを、設定します。スライダーまたはエディットボックスを使って、0%から100%の間を設定します。100%に設定すると、同じリズムパターンが反復使用される頻度が最も高くなります。この値は相対的な値で、100%に設定しても、生成されるラインデータ内の全てのリズムが、反復するわけではありません。



関連するページ:

[作曲音域サブタブ](#)
[スケールサブタブ](#)
[フレーバサブタブ](#)
[フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)
[Flat 2/9 サブタブ](#)
[音程跳躍サブタブ](#)
[音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)
[和音認識サブタブ](#)
[声数サブタブ](#)
[リズムサブタブ](#)

声数
サブタブ

概要

このサブタブは、・/FONT>作曲カテゴリー選択ボックスでストリングスが選択されている場合に、表示されます。更に、リズムも作り変えるチェックボックスにチェックマークが入っている場合には、設定することができます。

リズムも作り変える(Y)

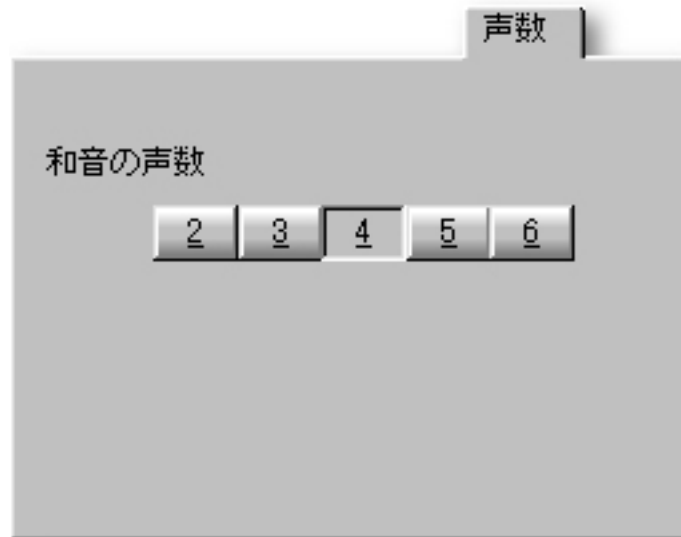
リズムも作り変えるチェックボックスにチェックマークが入っていない場合、オリジナルのラインデータ、作曲パラメータタブの各種設定、さらに割り当てられているコード等を参照しながら、通常のピッチ成分作曲を行います。

リズムも作り変えるチェックボックスにチェックマークが入っている場合、まずオリジナルのラインデータが全て消去されたあと、現在割り当てられているコード、コード長、和音の声数ボタンの設定などを参照しながら、ストリングスデータを構成する音符データが、新規に作成されます。このため、リズム作曲は、常に同じ結果となります。

和音の声数
ボタン

和音の声数ボタンでは、生成される和音の声数を設定します。和音の声数ボタンを使って、2 から 6 の間の値を設定します。声数が多い程、厚いストリングスデータが、生成されます。

和音は、割り当てられているコードのハーモニックリズムに調和するように、生成されます。使われる音程は、フレーバサブタブの設定が参照される以外に、前後の和音とできるだけスムーズにつながるように割り当てられます。



関連するページ:

[作曲音域サブタブ](#)

[スケールサブタブ](#)

[フレーバサブタブ](#)

[フレーバサブタブ \(ストリングス用\)](#)

[Flat 2/9 サブタブ](#)

[音程跳躍サブタブ](#)

[音程跳躍サブタブ \(ベース用\)](#)

[和音認識サブタブ](#)

[リズムサブタブ](#)

[リズムサブタブ \(ドラムス用\)](#)

メロディードロー
タブ

概要

メロディードローは、メロディーラインの形状を描画するユニークなツールです。メロディードローデータを描画してから**再作曲ボタン**をクリックすると、CAMPSは、**作曲パラメータタブ**内の各種設定も考慮しながら、できるだけ描画ラインに沿うようなピッチを採用して自動作曲します。



メロディードローは、**作曲カテゴリー選択ボックス**でドラムス以外のカテゴリーが選択されている場合に、使用できます。

メロディードロー
エリア

メロディーラインの形状を、メロディードローエリアに描画して設定します。

ペンツール
ボタン

ペンツールボタンをクリックすると、ペンツールが選択されます。ペンツールを使って、メロディードローエリアにメロディーラインの形状を描画します。

描画を開始したい所からクリックして、そのまま描画を終了したい所までドラッグします。描画した部分と同じ時間軸上に、すでに別のメロディードローデータが描画されていた場合は、新しいデータに置き換えられます。

自動作曲の対象となるラインデータと同じ範囲(時間軸上)内にメロディードローデータが設定された場合、CAMPSはこれを参照します。メロディードローデータが設定されていない部分については、他のパラメータ設定などを参照して、通常の自動作曲をします。


消しゴムツール
ボタン


消しゴムツールボタンをクリックすると、消しゴムツールが選択されます。消しゴムツールは、不要なメロディードローデータを消去します。消去を開始したい所をクリックし、そのまま消去を終了したい所までドラッグします。ドラッグされた時間軸上の範囲にあるメロディードローデータが、全て消去されていきます。


自動作曲されるメロディーラインは、現在選択されているラインデータや作曲パラメータタブの各種設定等を考慮しながら、メロディードローデータに沿うように生成されます。

再作曲ボタンをクリックすると、CAMPSは、できるだけメロディードローデータに沿うようなピッチを採用して、自動作曲を行います。作曲パラメータタブの各種設定によって、再作曲ボタンをクリックするたびに、わずかに異なる結果が得られます。メロディードローデータを再描画し、再作曲ボタンをクリックすると、新しいメロディードローデータに沿うようなピッチを採用して、自動作曲されます。



 メロディードローエリアに表示されるピッチ(縦)方向の領域は、作曲パラメータータブの[作曲音域サブタブ](#)の作曲音域で、設定されます。

 メロディードローエリアには、現在選択されている領域全体が表示されます。部分的に表示して細かく設定したい場合は、[ピアノロールエディター](#)や[楽譜エディター](#)内で、現在選択している領域を小さく選択し直してから、再作曲ダイアログボックスを開いて下さい。

 メロディードローエリアに、描画した形状ハリのメロディーラインが作成されない場合があります。これは、作曲パラメータータブ内の音域やスケールなどのパラメータ設定に起因すると考えられます。描画したメロディードローデータに符合する音域やスケールなどを設定し直してから自動作曲すると、結果はメロディードローデータの形状に近づいていきます。

関連するページ:

[作曲カテゴリ選択ボックス](#)
[作曲パラメータータブ](#)
[リズムも作り変えるチェックボックス](#)
[再作曲ボタン](#)
[作曲結果の管理](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

再作曲ダイアログボックスの使い方

作曲カテゴリ 選択ボックス

カテゴリは、トラックの属性として、自動作曲時に参照されます。再作曲ダイアログボックスを開いた時、作曲カテゴリ選択ボックスには、現在選択されているトラックに設定されているカテゴリが、デフォルトとして割り当てられ表示されています。

選択ボックス右の三角ボタンをクリックすると、6個のカテゴリのリストが表示されます。他のカテゴリとして自動作曲したい場合は、選択を変えます。選択したカテゴリによって、設定するパラメーターや作曲方法が変わります。



- メロディー: 主旋律に使用します。
- コンピング: 音数の多い和音の伴奏に使用します。
- オブリガート: 副旋律に使用します。
- ベース: ベースに使用します。
- ストリングス: ストリングスやコード音を奏でる楽器に使用します。
- ドラムス: ドラムスやパーカッションに使用します。

関連するページ:

- [作曲パラメータータブ](#)
- [メロディードロータブ](#)
- [リズムも作り変えるチェックボックス](#)
- [再作曲ボタン](#)
- [作曲結果の管理](#)
- [試聴・ダイアログボックスの終了](#)

再作曲ダイアログボックスの使い方

再作曲ボタン 再作曲ボタンをクリックする度に、オリジナルのラインデータ、コード、ダイアログボックス内で設定された全てのパラメーターを考慮した自動作曲の結果が、次々と生成されます。

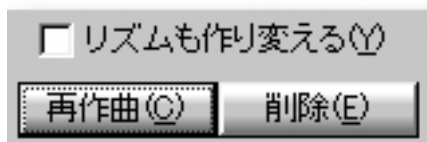
参照されるパラメーターの中でも重要なのは、該当するラインデータに割り当てられているコードです。コード(コードブロック)が無い場合、音程の参照先が無くなるため、不協な作曲結果が生成され得ます。CAMPS 本来の機能を引き出す上で、コードが割り当てられている事は、重要です。

再作曲ボタンをクリックすると、毎回、現在の全ての設定を参照して、ラインデータが生成されます。

ピッチ成分だけの自動作曲をする場合、**テイクスクロールエリア**で選ばれているテイク(アイテム)が、自動解析の対象となります。リズムとピッチ両成分について自動作曲をする場合は、つねにオリジナルのラインデータが、自動解析の対象となります。自動作曲されると新規にテイクが生成され、テイクスクロールエリアに追加されます。またカーソルの選択は、新規に追加されたテイクに移ります。

リズムも作り変えるチェックボックスがチェックされていない場合、ピッチ成分だけの自動再作曲が行われます。リズムも作り変えるチェックボックスがチェックされている場合、リズムとピッチ両成分について自動再作曲が行われます。**作曲カテゴリー選択ボックス**でドラムスが選択されている場合、リズムも作り変えるチェックボックスには自動的にチェックマークが入り、リズム成分の自動再作曲が行われます。

メロディードロータブでメロディーラインを描画すると、**作曲パラメータータブ**の各種設定を考慮しながら、描画ラインに沿うようなピッチをできる限り使って、自動再作曲が行われます。



関連するページ:

- [作曲カテゴリー選択ボックス](#)
- [作曲パラメータータブ](#)
- [メロディードロータブ](#)
- [リズムも作り変えるチェックボックス](#)
- [テイクの管理](#)
- [試聴・ダイアログボックスの終了](#)

再作曲ダイアログボックスの使い方

リズムも作り変える チェックボックス

このチェックボックスでは、自動作曲時に、リズム成分について自動作曲をするかどうかを、設定します。チェックマークを入れると、[再作曲ボタン](#)をクリックしたときに、リズムとピッチ両成分について自動作曲が行われます。チェックマークを入れない場合は、ピッチ成分だけについて自動作曲が行われます。

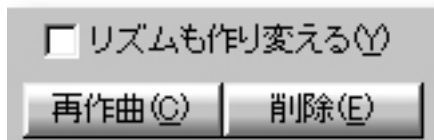
[作曲カテゴリー選択ボックス](#)でドラムスが選択されている場合は、強制的にチェックマークが入ります。

リズム成分の作曲をするかどうかは、ユーザーの任意指定です。ただし、作曲カテゴリー選択ボックスでストリングスが選択されている場合、他のカテゴリーの場合と機能の仕方が変わり、特に[重要な役割](#)を果たします。

リズムとピッチ両成分について自動作曲をする場合は、[テイクスクロールエリア](#)の選択とは無関係に、つねにオリジナルのラインデータが、自動解析の対象となります。このオリジナルのラインデータの解析と[リズムサブタブ](#)の各種設定からリズム成分の自動作曲が行われます。ピッチ成分の自動作曲も行われ、ピッチが割り当てられます。

ピッチ成分だけについて自動作曲をする場合は、オリジナルのラインデータではなく、現在選択されているテイクが自動解析の対象となります。これに加えて、[作曲パラメータタブ](#)や[メロディードロータブ](#)の各種設定を参照しながら、自動作曲が行われます。

作曲パラメータタブのリズムサブタブは、作曲カテゴリー選択ボックスで選択されているカテゴリーによって、設定項目の内容が変わります。サブタブ内の各種設定項目は、リズムも作り変えるチェックボックスにチェックマークが入っている時に、設定できます。



関連するページ:

[作曲カテゴリー選択ボックス](#)
[作曲パラメータタブ](#)
[メロディードロータブ](#)
[再作曲ボタン](#)
[作曲結果の管理](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

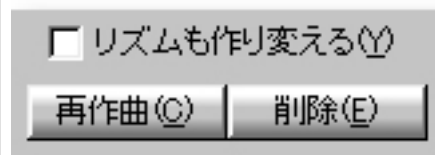
作曲結果の管理

削除
ボタン

削除ボタンをクリックすると、テイクスクロールエリア内で選択されているアイテム（テイク）が削除されます。テイクスクロールエリアで削除したいテイクを選択して、削除ボタンをクリックします。「オリジナル」（オリジナルのラインデータ）は、削除できません。

テイク
スクロールエリア

テイクスクロールエリアは、自動作曲結果を一時的に保存します。再作曲ダイアログボックスを開いたとき、元のラインデータが「オリジナル」という名前で追加されています。この「オリジナル」アイテムは、最初に再作曲ボタンをクリックしたときの分析対象となります。



再作曲ボタンをクリックする度に、自動作曲結果が新規アイテムとして、テイクスクロールエリアに追加されていきます。追加される都度、カーソルの選択は、新規に追加されたアイテム（テイク）に移ります。

テイクスクロールエリアで選択しているテイクを変えるとこれに応じて、ピアノロールエディター、楽譜エディター、ドキュメントウインドウのラインエリア等で、該当部分のラインデータ内容がこのテイクの内容に置き換えられます。置き換えは一時的なもので、いつでも別のテイクの内容に変更できます。これにより、試聴しながらテイクの選択を変えていくことによって、作曲結果を聴き比べることが可能です。

ピッチ成分だけの自動作曲をする場合、テイクスクロールエリアで選ばれているテイク（アイテム）が、自動解析の対象となります。対象としたいテイクを選択して、再作曲ボタンをクリックします。自動作曲されると新規にテイクが生成され、テイクスクロールエリアに追加されます。またカーソルの選択は、新規に追加されたテイクに移ります。このため、オリジナルのラインデータを自動解析の対象としたい場合は、「オリジナル」アイテムを選択し直してから、再作曲ボタンをクリックします。

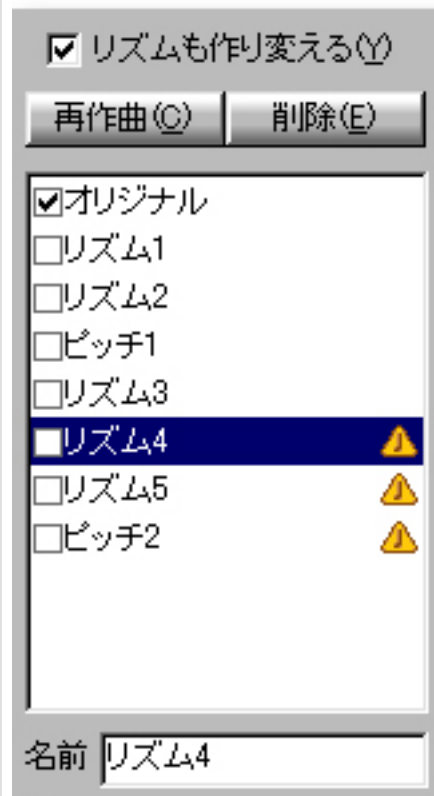
アイテムの右側に、オレンジ色の三角形（中に4分音符が描かれている）のアイコンが表示されることがあります。これは、自動作曲時に音程を割り当てることができなかった音符が一部発生したことを示しています。主に、オリジナルのラインデータに、スプレッドな和音が含まれているときに発生します。作曲パラメータタブで音域を広げるなど、自動作曲への制限を緩く再設定すると、この問題は解消されます。

OKボタンをクリックして再作曲ダイアログボックスを閉じた以降も、現在選択したテイク以外の別テイクを保存しておきたい場合があります。希望のアイテム（テイク）の左側のチェックボックスにチェックマークを入れておくと、選択されているラインブロック内のテイクとして登録され、再作曲ダイアログボックスを閉じたあとも保存されます。

名前
エディットボックス

OKボタンをクリックして、再作曲ダイアログボックスを閉じたときに選択されていたテイクが、現在のラインブロックの新規ラインデータとなり、オリジナルのラインデータは削除されます。(アイテム左側のチェックボックスの設定には依存しません) OKボタン/[キャンセルボタン](#)のいずれをクリックした場合も、チェックマークが入っていないテイクは、全て失われます。

自動作曲の結果には仮の名前が付けられ、再作曲ボタンがクリックされる度に、テイクスクロールエリアに登録されていきます。名前エディットボックスでは、テイクの名前を編集します。テイクスクロールエリアで名前を変更したいアイテムを選択し、名前エディットボックス内でテイクの名前を編集します。



関連するページ:

[作曲カテゴリ選択ボックス](#)
[作曲パラメータタブ](#)
[メロディードロータブ](#)
[リズムも作り変えるチェックボックス](#)
[再作曲ボタン](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

再作曲ボタンをクリックすると新規にテイクが生成され、テイクスクロールエリアに追加されます。またカーソルの選択は新規に追加されたテイクに移り、ラインデータ内容もこれに合わせて変化します。

再生ボタン(シングルスピーカー)をクリックすると、**テイクスクロールエリア**で選択されている作曲結果が、演奏されます。

他と一緒に再生ボタン(ダブルスピーカー)をクリックすると、テイクスクロールエリアで選択されている作曲結果と共に、ドキュメントウインドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

(他と一緒に)再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウインドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生は、選択されているラインデータを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン**(右端のボタン)をクリックします。再生中に、自動作曲したりテイクスクロールエリアの選択を変えたりすると、リアルタイムに結果を聴き比べながら、自動作曲を続けることができます。

ダイアログボックスの
終了OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、選択されていたテイクが、現在のラインブロックの新規ラインデータとなり、オリジナルのラインデータは削除されます。OKボタン/**キャンセルボタン**のいずれをクリックした場合も、チェックマークが入っていないテイクは、全て失われます。**ラインブロックのテイク**に登録したい自動作曲の結果は、テイクスクロールエリアのアイテムにチェックマークを入れておきます。

関連するページ:

[作曲カテゴリ選択ボックス](#)
[作曲パラメータタブ](#)
[メロディードロタブ](#)
[リズムも作り変えるチェックボックス](#)
[再作曲ボタン](#)
[作曲結果の管理](#)

説明

ヴォイシングダイアログボックスでは、選択されている音符や割り当てられているコードから、実現可能な**ヴォイシング**を自動的に行います。

使い方

ヴォイシングしたい音符（**リード音**）を選択し、ダイアログボックスを開きます。一度に複数の音符を選択してヴォイシングすることも可能です。ダイアログボックスでは、それぞれの**リード音**に対して、**ヴォイシングの種類**や**ハーモニックテンションの指定**、**声数の設定**をします。また、**リード音の音程を変更**することもできます。割り当てられているコードと**異なるコードでヴォイシング**することも可能です。

2つの再生ボタンを使うと、ヴォイシング結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

アイテム

ヴォイシング設定スクロールエリア
リード音エディットボックス
位置表示領域
ヴォイシングスクロールエリア
絶対音程ラジオボタン
スケールスペリングラジオボタン
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方

ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューからヴォイシング...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/ヴォイシング...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



ラインメニューからヴォイシング...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。



ヴォイシングダイアログボックスは、トラックの**カテゴリー**がドラムスの場合は使用できません。

ヴォイシングの設定

ヴォイシング設定
スクロールエリア

ここでは、各リード音に対してのヴォイシングの設定を行います。**ヴォイシングの種類やハーモニックテンションの指定、声数を設定**を設定します。さらに、割り当てられているコードと異なるコードで**ヴォイシング**することを指定することもできます。

リード音
エディットボックス

上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じて選択しているリード音の音程が変わります。

位置
表示領域

選択されているリード音の開始位置と終了位置を表示します。「発音時間(小節:拍:分解値)-消音時間(小節:拍:分解値)(長さ)」の形式で表示されます。

ヴォイシングの結果の 選択

ヴォイシング
スクロールエリア

ヴォイシング結果の一覧を表示します。ヴォイシング結果を試聴するにはアイテムをダブルクリックします。気に入った結果を選択します。

ヴォイシング結果の 表示方法

絶対音程
ラジオボタン

ヴォイシングスクロールエリアに表示される、結果の音程を絶対音程で表示します。


スケールスペリング
ラジオボタン

ヴォイシングスクロールエリアに表示される、結果の音程をスケール音で表示します。

試聴

 再生

再生ボタン(シングルスピーカー)をクリックすると、ヴォイシング結果が演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン(ダブルスピーカー)をクリックしておく、ヴォイシング結果と共に、ドキュメントウインドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン(右端のボタン)をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、ヴォイシングダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータはヴォイシングされたデータに置き換わります。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、ヴォイシングダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



ヴォイシングの設定

概要

ヴォイシング技術は、構成される和音に使われる音符間の音程差、ならびに各音符を下から上に並べる順序の、2概念を含みます。ヴォイシングの名称は、この概念を反映しています。ヴォイシングダイアログボックスでは、クローズド、ドロップ2、スプレッド、U.S.T.等の種類と、ハーモニックテンションの使用、声数の指定が出来ます。割り当てられているコードとリード音との関係によって、ヴォイシングの種類や声数が制限されます。1つのリード音に複数のコードが割り当てられている場合も、結果は制限されますが、ヴォイシングが可能です。

リード音番号表示領域

リード音番号表示領域には、選択されている音符イベントに適切な順番がつけられています。音符の正確な情報は、[ヴォイシング設定](#)スクロールエリアで選択し、[リード音](#)エディットボックスや[位置](#)表示領域を参照して下さい。

コードボタン

コードボタンには、割り当てられているコードが表示されています。割り当てられているコードが複数ある場合は、「F7...」のように先頭のコードと「...」が表示されません。割り当てられているコードに対してリード音がスケール音でなかったり、アポイドノートであった場合は、ヴォイシングは理論的に不可能です。リード音がコードのテンション音の場合は、まず[コード名自体をテンション付コード名に変更して](#)、該当のテンション音がスケール音に含まれる環境にすると、ヴォイシング出来るようになります。もちろん、割り当てられているコードが無い場合もヴォイシングは不可能です。この場合、一時的に異なるコードを割り当てて、ヴォイシングを続けることもできます。コードボタンをクリックすると、「オリジナル」と「リハーモナイズ...」の2つのアイテムを持つメニューが表示されます。「オリジナル」は、ドキュメントウィンドウ上で割り当てられているコードを選択します。「リハーモナイズ...」は、[コード組み立てダイアログボックス](#)が開き、異なるコードを直接指定することができます。

ハーモニックテンションチェックボックス

ハーモニックテンションチェックボックスでは、[ハーモニックテンション音](#)を使用するかどうかを指定します。ヴォイシングの種類によっては、必ずハーモニックテンション音を使用する場合もあり、設定に効果がない場合もあります。一方、ハーモニックテンションチェックボックスをチェックしている場合、選択可能なヴォイシングの種類や声数、あるいは、ヴォイシング結果が減ることがあります。

ヴォイシング種類選択ボックス

ヴォイシング種類選択ボックスをクリックすると、ヴォイシング[種類](#)のリストが表示されます。割り当てられているコードやリード音等によって、ここに表示される種類は異なります。

声数選択ボックス

ヴォイシング種類が選択し、声数選択ボックスをクリックすると、生成可能な声数のリストが表示されます。声数を選択すると、[ヴォイシングスクロールエリア](#)に結果が表示されます。

リード音	コード	H.T.	種類	声数
<input type="checkbox"/> 1	F7/Eb	<input type="checkbox"/>	クワスター	3
<input type="checkbox"/> 2	F7/Eb	<input type="checkbox"/>	U.S.T.	5
<input type="checkbox"/> 3	C-7/Eb	<input type="checkbox"/>	スフレッド	5
<input type="checkbox"/> 4	Edim	<input type="checkbox"/>	4th	4

関連するページ:

[リード音の選択](#)
[ヴォイシング結果の選択](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

リード音の選択
ヴォイシング結果の選択

リード音
エディットボックス

リード音エディットボックスでは、**ヴォイシング設定スクロールエリア**の選択に対応したリード音の音程が「MIDI値:絶対音程」の形式で表示されます。音程を変更したい場合は、上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。音程を変更すると、実行可能な**ヴォイシング種類**も変わります。リード音の音程によっては、ヴォイシングが不可能になる場合もあります。

位置
表示領域

位置表示領域には、ヴォイシング設定スクロールエリアの選択に対応したリード音の発音時間と消音時間、長さが表示されます。

ヴォイシング
スクロールエリア

ヴォイシング設定スクロールエリアでの設定が完了してヴォイシング結果が得られた場合、ヴォイシングスクロールエリアに結果の一覧が表示されます。

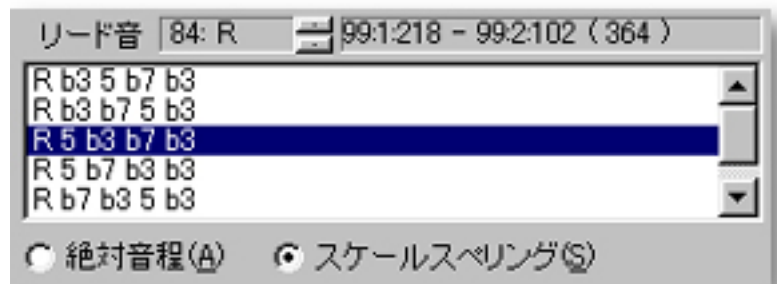
アイテムをダブルクリックすると、結果を試聴することが出来ます。気に入った結果を選択します。選択すると、対応するラインデータが一時的に置き換わります。この時に、ヴォイシング結果に重なる全てのラインデータは、自動的に削除されます。

絶対音程,
スケールスペリング
ラジオボタン

ヴォイシングスクロールエリアに表示される、結果の音程表示を絶対音程にするか、**スケールスペリング**にするかを切り替えます。

絶対音程を選択すると、各音符は、**ヴォイシングコード**に対応した絶対音程で表示されます。

スケールスペリングを選択すると、各音符は、ヴォイシングコードに対応したスケール音名で表示されます。



関連するページ:

[ヴォイシングの設定
試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

ヴォイシングの設定を変更する都度、選択されているラインデータ内容はこれに合わせて一時的に変更されます。

再生ボタン(シングルスピーカー) をクリックすると、ヴォイシングの結果が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、ヴォイシングの結果と共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

(他と一緒に) 再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウィンドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生は、選択されているラインデータを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン** (右端のボタン) をクリックします。再生中にヴォイシングの設定を変更すると、結果を聴きながら調節することができます。



ダイアログボックスの
終了

OK
ボタン

ヴォイシングし、**OKボタン**をクリックすると、ヴォイシングダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータが置き換わります。

関連するページ:


[ヴォイシングの設定](#)
[リード音の選択](#)
[ヴォイシング結果の選択](#)

コード組み立てダイアログボックス - リハーモナイズ用

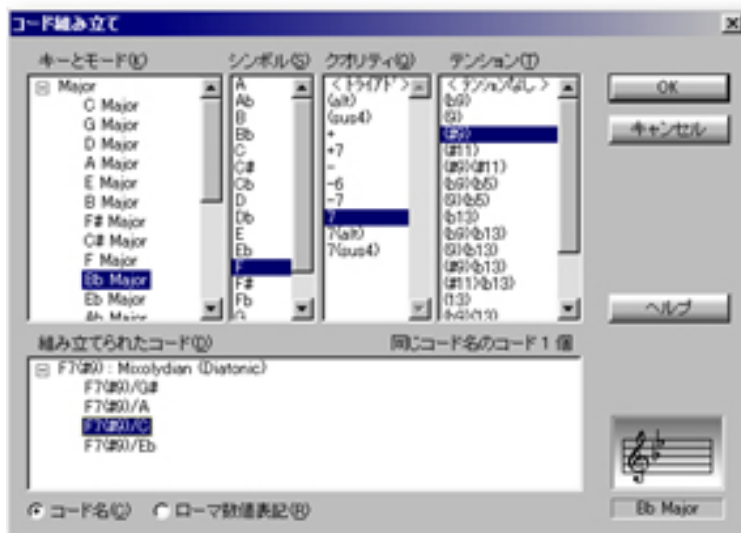
ダイアログボックス
ヴォイスングダイアログボックス

説明 コード組立ダイアログボックスでは、**ヴォイスングダイアログボックス**において、割り当てられているコードとは異なるコードを使ってヴォイスングを行う、**リハーモナイズ**用のコードを指定します。**コード名**の指定は、コード構成要素である、**シンボル**、**クオリティー**、**テンション**の選択で行います。

使い方 現在設定されているキーとモードで使えるシンボル、クオリティー、テンション用のリストが自動的に表示されますので、各リストからコード構成要素を選択して行くだけで、コード組み立てができます。

 ヴォイスングしようとしているリード音が、**スケールには含まれないコード**、**スケールのアポイドノートに相当するコード**は、このダイアログボックスが開く時に**自動的に除外**されます。本ダイアログボックスは、ヴォイスングするため一時的に使うコードの指定が目的なので、使用できるコードだけが、表示されます。

- アイテム**
- キーとモードスクロールエリア
 - シンボルスクロールエリア
 - クオリティスクロールエリア
 - テンションスクロールエリア
 - 組み立てられたコードスクロールエリア
 - 調号 (Key Signature)表示領域
 - キーとモード表示領域
 - コード名ラジオボタン
 - ローマ数値表記ラジオボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方 **ヴォイスングダイアログボックス** から開く **ヴォイスング設定**スクロールエリアの**コードボタン**をクリックするとメニューが表示されます。ここで、**リハーモナイズ...**を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

コード構成要素の選択

キーとモード
スクロールエリア

キーとモードを選択します。ここで指定されたキーとモードに応じて、組み立てられるコードの範囲が、自動的に変わります。ここでは、複数のキーとモードを選択することが出来ます。

シンボル
スクロールエリア

シンボルを選択します。キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに応じて、音楽理論的に意味のあるシンボル候補が全て表示されます。

クオリティ
スクロールエリア

クオリティを選択します。シンボルスクロールエリアで指定されたシンボルに応じて、音楽理論的に意味のあるクオリティ候補が全て表示されます。

テンション
スクロールエリア

テンションを選択します。これまでに指定されたシンボルとクオリティに応じて、音楽理論的に意味のあるテンション候補が全て表示されます。

構成されたコードの選択

組み立てられたコード
スクロールエリア

これまでに指定されたキーとモード、シンボル、クオリティによって、組み立てられたコード名候補が全て表示されます。

調号 (Key Signature)
表示領域

キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに対応した調号が、譜面形式で表示されます。

キーとモード
表示領域

キーとモードスクロールエリアで指定されたキーとモードに対応した調号が、アルファベット形式で表示されます。

構成されたコードの表示方法

コード名
ラジオボタン

組み立てられたコードスクロールエリアに表示されるコードを、コード名表示に設定します。

ローマ数値表記
ラジオボタン

組み立てられたコードスクロールエリアに表示されるコードを、ローマ数値表記表示に設定します。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、コード組み立てダイアログボックスは閉じ、**ヴォイスングダイアログボックス**に戻り、**リハーモナイズ**用のコードが選択したコードに設定されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、コード組み立てダイアログボックスを閉じ、**ヴォイスングダイアログボックス**に戻ります。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



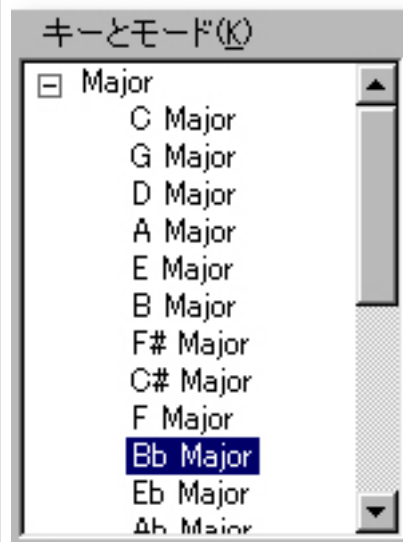
コード構成要素の選択

キーとモード スクロールエリア

コード組み立てダイアログボックスを開くと、ヴォイシング用コードとして他の新規コードを設定する上で必要な、キーとモード、シンボル、クオリティー、テンションが、表示されます。

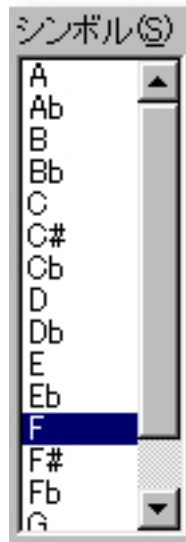
次の4つのステップを必要に応じて組み合わせ、目的のコードを組み立てます。

1. キーとモードスクロールエリアでは、キーとモードを選択しましょう。ダイアログボックスを開いた時は、現在選択されているコードコンテナに割り当てられているキーとモードが、デフォルトとして選ばれています。ダイアログボックス内で、他のキーとモードに割り当てることができます。ShiftキーやCtrlキーを押しながら選択すると、複数のキーとモードが選択できます。



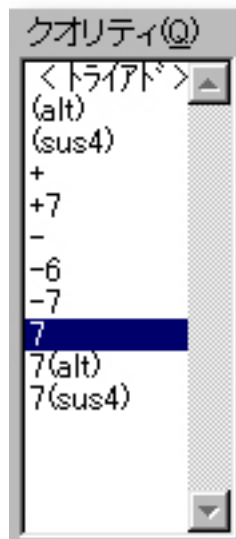
シンボル スクロールエリア

2. シンボルスクリールエリアでは、シンボルを選択しましょう。シンボルスクリールエリアで指定されたシンボルに応じて、意味のあるクオリティー候補が全て、クオリテイスクリールエリアに表示されます。



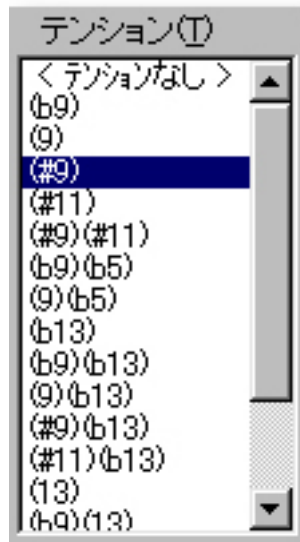
クオリティ
スクロールエリア

3. クオリティスクロールエリアでは、クオリティを選択しましょう。これまでに指定されたシンボルとクオリティに応じて、意味のあるテンション組み合わせ候補が、テンションスクロールエリアに表示されます。



テンション
スクロールエリア

4. テンションスクロールエリアでは、テンションを選択しましょう。これまでに指定されたシンボル、クオリティーとテンションに応じて、論理的に構成可能な同名コードが、組み立てられたコードスクロールエリアに表示されます。



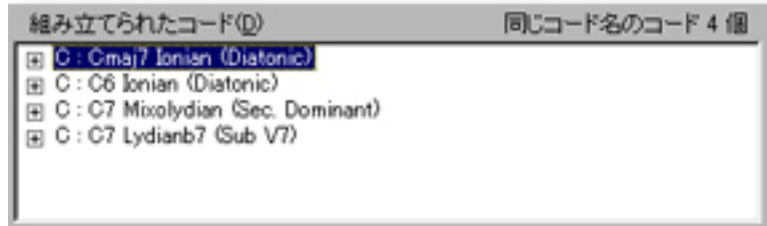
関連するページ:

構成されたコードの選択
ダイアログボックスの終了

構成されたコードの
選択

組み立てられたコード
スクロールエリア

組み立てられたコードスクロールエリアに、同名コード (ただしローマ数値表記は異なる) が幾つ也表示された場合、ローマ数値表記を参照しながら適切なコードを選択しましょう。また、アイテム左側の[+]アイコンをクリックすると、選択したコードの転回コードへの変更も出来ます。コードの選択に当たっては、[調号 \(Key Signature\)](#) 表示領域および[キーとモード](#)表示領域を参照しましょう。



コード名
ローマ数値表記
ラジオボタン

組み立てられたコードスクロールエリアのコード表示形式は、コード名またはローマ数値表記ラジオボタンをクリックして選択します。



関連するページ:

[コード構成要素の選択](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

ダイアログボックスの
終了

OK
ボタン 組み立てられたコードスクロールエリア内のコードを1つ選択し、**OKボタン**をクリックすると、コード組み立てダイアログボックスは閉じ、**ヴォイシングダイアログボックスのヴォイシング設定スクロールエリア**で選択されているヴォイシングコードが置き換わります。

関連するページ:

[コード構成要素の選択](#)
[構成されたコードの選択](#)

説明 不協音検出ダイアログボックスでは、選択された音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、**手動**で修正することができます。

使い方 不協音検出ダイアログボックスを開くと、**不協音検出**が自動的に開始されます。検出後、**選択**されている音あるいは**検出された不協音を修正**することができます。

2つの再生ボタンを使うと、試聴しながら、不協音の確認や修正をすることができます。

アイテム 再検出ボタン
結果表示領域
重なる短い不協音は無視するチェックボックス
選択されている音エリア
検出された不協音エリア
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューから不協音の検出...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/不協音の検出...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



ラインメニューから不協音の検出...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

不協音検出ダイアログボックスのアイテム

初めに

再検出
ボタン

不協音を再検出します。音程を修正した場合、修正の確認に使用します。

結果
表示領域

不協音検出結果の状況等を表示します。表示するメッセージがない場合は、領域は非表示になります。

重なりの短い不協音は
無視する
チェックボックス

比較する音符同士の重なる時間が短い（64分音符長未満）場合は、検出から除外するかどうかを決めます。除外する場合は、チェックマークを入れます。

選択されている音エリアの 使い方

選択されている音
エリア

選択されている音スクロールエリアに、選択されている音符を全て表示する場合は、全て表示チェックボックスにチェックマークを入れます。チェックマークが入っていない場合は、不協音が検出された音符だけが表示されます。

検出された不協音エリアの 使い方


検出された不協音
エリア

選択されている音スクロールエリアでアイテムを選択すると、検出された不協音スクロールエリアに、不協を構成する相手の音符が表示されます。

試聴

 再生

再生ボタン（シングルスピーカー）をクリックすると、選択されている音スクロールエリアおよび検出された不協音スクロールエリアで選択されている音符付近が、演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン（ダブルスピーカー）をクリックすると、選択されている音スクロールエリアおよび検出された不協音スクロールエリアで選択されている音符付近と共に、ドキュメントウィンドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン（右端のボタン）をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、不協音検出ダイアログボックスは閉じ、修正されたラインデータは、修正した音程に置き換わります。

キャンセル
ボタン

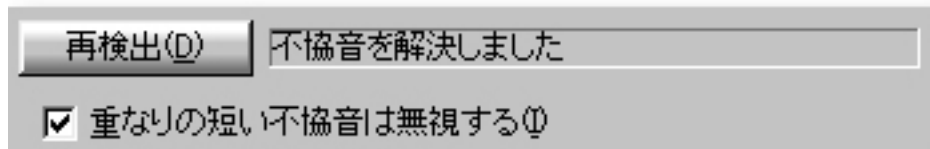
キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、不協音検出ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



初めに	概要	不協音とは、和音の音程差によって生じる不快な響きのことを言います。しかし、これは必ずしも問題であるとは言えません。実際、不協音は新しいムードや調性では使用されることもあります。不協音検出ダイアログボックスは、不協音を検出し、調和させるかどうか、あるいはその方法を提供します。
	再検出ボタン	不協音検出ダイアログボックスを開いたときには、自動的に検出が行われるため、この再検出ボタンはディスエーブルになっています。このボタンは、 不協音を解決 して音程を変えた場合に、イネーブルになります。クリックすると、不協音解決の結果も反映して、再度、不協音検出を行います。
	結果表示領域	結果表示領域には、不協音が検出されたとか、不協音の解決がうまくいったとかの、処理結果が表示されます。この表示領域は、表示するメッセージがある場合にだけ表示されます。
	重なりの短い不協音は無視するチェックボックス	重なりの短い不協音は無視するチェックボックスで比較する音符同士の重なる時間が短い（64分音符長未満）場合は、検出から除外するかどうかを決めます。除外する場合は、チェックを入れます。これによって、意図せずに重なってしまった音符等を検出結果から除外することが出来ます。



関連するページ:

[選択されている音エリアの使い方](#)
[検出された不協音エリアの使い方](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

選択されている音エリアの
使い方全て表示
チェックボックス

選択されている音スクロールエリアに、選択されている音符を全て表示する場合は、全て表示チェックボックスにチェックマークを入れます。チェックマークが入っていない場合は、不協音を検出された音符だけが表示されます。

選択されている音
スクロールエリア

選択されている音スクロールエリアには選択されている音符が表示されます。不協音を検出された音符だけを表示する場合は、全て表示チェックボックスのチェックマークを外します。全ての音符を表示する場合は、全て表示チェックボックスにチェックマークを入れます。

数（不協音）列には、各音符に対して検出された不協音の数が表示されます。

ラインブロック列には、各音符が属するラインブロック名が表示されます。

ピッチ列には、各音符のピッチが表示されます。

場所列には、各音符の発音時間と消音時間が「小節：拍：分解値」の形式で表示されます。分解値は、4分音符長を480としています。

自動
ボタン

自動ボタンをクリックすると選択されている音スクロールエリアで選択されているアイテム（音符）の不協を自動的に解決します。このボタンをクリックして、この音符に対する不協音がなくなった場合、結果表示領域に「不協音を解決しました」と表示されます。

手動...
ボタン

手動...ボタンでは、選択されている音スクロールエリアで選択されているアイテム（音符）の不協を音調節ダイアログボックスで手動で解決します。音調節ダイアログボックスでは、音符のピッチを入力します。

エディター
ボタン

エディターボタンをクリックすると、選択されている音スクロールエリアで現在選択されているアイテム（音符）について、何種類かのエディターを開いて確認できます。エディターは、対象となっている音符が選択された状態で開かれます。使えるエディターは、ボタン順に左から、イベントリスト、ピアノロール、楽譜エディターです。



関連するページ:

[初めに
検出された不協音エリアの使い方
試聴・ダイアログボックスの終了](#)

検出された不協音エリアの
使い方

検出された不協音
スクロールエリア

検出された不協音スクロールエリアには、**選択されている音スクロールエリア**で選択されている音符と不協を構成する音符が、表示されます。不協関係を解決した場合、解決されたアイテム（不協音）左に**水色の円形**（チェックマークが描かれている）のアイコンが表示されます。逆に、解決した結果、不協音となってしまった場合、アイテム左に**オレンジ色の三角形**（！マークが描かれている）のアイコンが表示されます。

ラインブロック列には、各音符が属する**ラインブロック**名が表示されます。

ピッチ列には、各音符のピッチが表示されます。

場所列には、各音符の発音時間と消音時間が「**小節：拍：分解値**」の形式で表示されます。分解値は、4分音符長を480としています。

重複長列には選択されている音スクロールエリアで選択されている音符と重なっている長さが表示されます。分解値は、4分音符長を480としています。

自動
ボタン

自動ボタンをクリックすると、検出された不協音スクロールエリアで選択されている音符のピッチを自動的に調節して、選択されている音スクロールエリアで選択されている音符に対する不協関係を、解決します。このボタンをクリックして不協を解決した場合、**結果表示領域**に「不協音を解決しました」と表示されます。

手動...
ボタン

手動...ボタンをクリックした場合、検出された不協音スクロールエリアで選択されている音符と、選択されている音スクロールエリアで選択されている音符の間の不協関係を、音符のピッチをマニュアルに調節して、解決します。調節は、手動...ボタンをクリックすると開かれる**音調節ダイアログボックス**で、音符のピッチを入力して行います。検出された不協音側のピッチ調節で手動解決した場合、音程を変えたこの音符が、新たに他の音符と不協関係を構成する可能性があります。

エディター
ボタン

エディターボタンをクリックすると、検出された不協音スクロールエリアで現在選択されているアイテム（音符）について、何種類かのエディターを開いて確認できます。エディターは、対象となっている音符が選択された状態で開かれます。使えるエディターは、ボタン順に左から、**イベントリスト**、**ピアノロール**、**楽譜エディター**です。



関連するページ:

[初めに](#)
[選択されている音エリアの使い方](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

不協音を解決する都度、選択されているラインデータ内容はこれに合わせて一時的に変更されます。

再生ボタン(シングルスピーカー) をクリックすると、選択されている音スクロールエリアおよび検出された不協音スクロールエリアで選択されている音符付近が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、選択されている音スクロールエリアおよび検出された不協音スクロールエリアで選択されている音符付近と共に、ドキュメントウインドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

(他と一緒に) 再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウインドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生は、選択されている音スクロールエリアおよび検出された不協音スクロールエリアで選択されている音符を含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン** (右端のボタン) をクリックします。

再生中に不協音解決をすると、結果を聴きながら調節することができます。

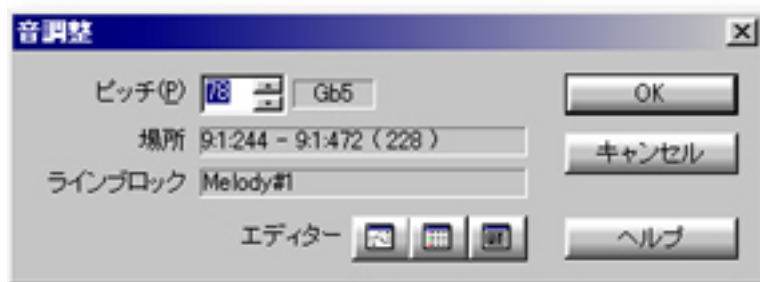
ダイアログボックスの
終了OK
ボタン

不協音を解決し、**OKボタン**をクリックすると、不協音解決ダイアログボックスは閉じ、解決したラインデータが置き換わりません。

関連するページ:

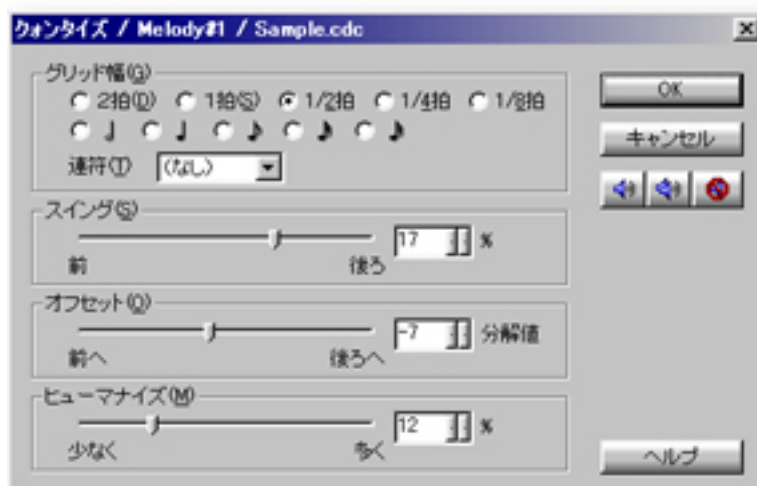
初めに
選択されている音エリアの使い方
検出された不協音エリアの使い方

説明	音調整ダイアログボックスは、 不協音検出ダイアログボックス で選択されている音符の音程を、マニュアルに調整します。	
使い方	不協音検出ダイアログボックスの 選択されている音エリア や 検出された不協音エリア で音符（アイテム）を選択して、それぞれの 手動... ボタンをクリックすると、音調整ダイアログボックスが開きます。音程を調節してOKボタンをクリックすると、不協音検出ダイアログボックスに戻ります。	
アイテム	ピッチ エディットボックス	上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じて音程が変わります。
	ピッチ 表示	現在設定されている音程が表示されます。
	位置 表示	選択されている音符の発音時間と消音時間、長さが表示されます。時間は、「小節：拍：分解値」の形式で表示されます。分解値は、4分音符長を480としています。
	ラインブロック 表示	選択されている音符が属する ラインブロック 名が表示されます。
	エディター ボタン	選択されているアイテム音符を、各エディターを新たに開いて確認することができます。エディターは、対象となっている音符が選択されて開かれます。ボタン左から、 イベントリスト 、 ピアノロール 、 楽譜 エディターが、使えます。
	OK ボタン	OKボタンをクリックすると、音調整ダイアログボックスは閉じ、不協音検出ダイアログボックスに戻ります。不協音検出ダイアログボックスにおいて選択されている音符の音程が、修正した音程に置き換わります。
	キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに音調整ダイアログボックスを終了し、不協音検出ダイアログボックスに戻ります。
ヘルプ ボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。	



開き方	不協音検出ダイアログボックス から開く	選択されている音エリア や 検出された不協音エリア で音符（アイテム）を選択して、それぞれの 手動... ボタンをクリックします。
-----	----------------------------	--

- 説明** クオンタイズダイアログボックスは、個別のイベントあるいはラインブロック全体について、イベントの開始時間を、設定されたグリッドに沿った位置に調整します。
- 使い方** グリッド幅の設定方法は、連符での設定等、いくつかあります。
- さらに、コンピューターミュージックによく見られる機械的な音を緩和する等、3つのフィーリング調整機能があります。
- 2つの再生ボタンを使うと、クオンタイズ結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。
- アイテム** グリッド幅ラジオボタン
連符選択ボックス
スイングスライダー
スイングエディットボックス
オフセットスライダー
オフセットエディットボックス
ヒューマナイズスライダー
ヒューマナイズエディットボックス
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューからクオンタイズ...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/クオンタイズ...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



ラインメニューからクオンタイズ...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

グリッド幅の設定

グリッド幅
ラジオボタン

グリッドの幅を拍子に対して指定したり、絶対的な音符長で指定します。

連符
選択ボックス

グリッド幅ラジオボタンで指定したグリッドを指定した連符幅にします。

フィーリングの調節

スイング
スライダー

スライダーを左方向にドラッグすると、スイングのタイミングがグリッドに対して前にずれていき、右方向にドラッグするとグリッドに対して後ろにずれていきます。

スイング
エディットボックス

右左ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じてグリッドに対してのスイングのタイミングが変わります。

オフセット
スライダー

スライダーを左方向にドラッグすると、音符の開始時間がグリッドに対して前にずれていき、右方向にドラッグするとグリッドに対して後ろにずれていきます。

オフセット
エディットボックス

右左ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じて音符の開始時間のグリッドに対してのずれ具合が変わります。

ヒューマナイズ
スライダー

スライダーを左方向にドラッグすると音符がグリッドに対してより正確に沿って整列し、右方向にドラッグするとルーズになっていきます。

ヒューマナイズ
エディットボックス

右左ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じてグリッドに対しての整列具合が変わります。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、クオンタイズ結果が演奏されます。



他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておく、クオンタイズ結果と共に、ドキュメントウインドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。



停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、クオンタイズダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータは調節されたデータに置き換わります。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、クオンタイズダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。

ダイアログボックスの終了



グリッド幅の設定

グリッド幅 ラジオボタン

まず初めに、選択したラインデータを整列するための、グリッド幅を設定します。

1行目のラジオボタンは、拍子でグリッド幅を設定します。2拍を選択すると一番広いグリッド幅に設定され、1/8拍の方へ設定して行くほどにグリッド幅が狭くなっていきます。

2行目のラジオボタンは、絶対的な音符長でグリッド幅を設定します。2分音符を選択すると一番広いグリッド幅に設定され、3/2分音符の方へ設定して行くほどにグリッド幅が狭くなっていきます。

連符 選択ボックス

グリッド幅を拍子で設定している場合、連符選択ボックスで選択した連符数でその拍子長を分割した長さを、グリッド幅に設定します。

グリッド幅を音符で設定している場合、連符選択ボックスで選択した連符数でその音符長を分割した長さを、グリッド幅に設定します。

連符は、3連符、5連符、7連符から選択します。連符のタイミングでグリッド幅を設定する必要がない場合は、(なし)を選択します。



関連するページ:

[フィーリングの調節](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

フィーリングの調節

スイング
調節エリア

スイングの調節は、グリッドを偶数グリッドと奇数グリッドに分け、偶数グリッドをずらすことによって、スイング効果を与えます。

グリッド幅ラジオボタンで設定したグリッド幅に対して、何パーセント分の範囲で変動させるかを設定します。設定は、-50%から50%の範囲で行います。効果を与えない場合は、0に設定します。

設定は、**スライダー**か**エディットボックス**で行います。スライダーを左にドラッグするか、エディットボックスに小さい値を入力すると結果は、グリッドに対して早めになり、スライダーを右にドラッグするか、エディットボックスに大きい値を入力すると結果は、グリッドに対して遅めに設定されます。

オフセット
調節エリア

オフセットの調節は、選択されているラインデータをグリッドに対して早め、あるいは遅れた位置に調節します。

オフセットは、分解値で、-240 から 240 の範囲で設定します。グリッド上に整列したい場合は、0に設定します。

設定は、**スライダー**か**エディットボックス**で行います。スライダーを左にドラッグするか、エディットボックスに小さい値を入力すると結果は、グリッドに対して早めになり、スライダーを右にドラッグするか、エディットボックスに大きい値を入力すると結果は、グリッドに対して遅めに設定されます。

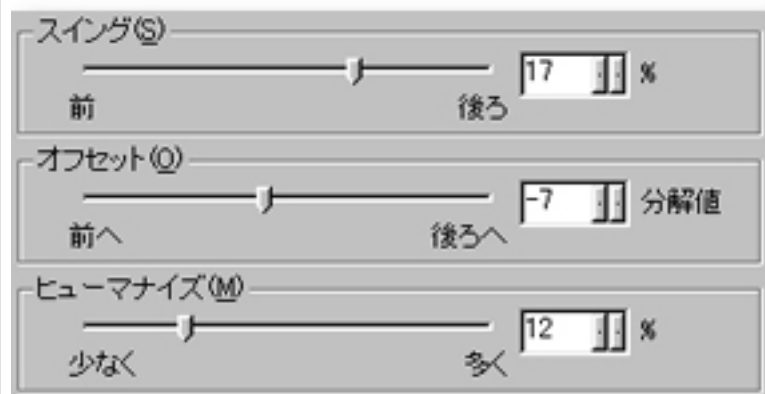



CAMPS では、4 分音符長を 480 分解値としています。

ヒューマナイズ
調節エリア

クオンタイズをかけた場合、各音符はグリッド上に整列されます。その結果、各音符を再生すると、機械的に感じられてきます。ヒューマナイズ調節エリアでは、**グリッド幅ラジオボタン**で設定したグリッド幅に対して、何パーセント分の範囲で整列させるかを設定します。設定は、0%から50%の範囲で行います。機械的にグリッド上に整列された設定にしたい場合は、0%を設定します。

設定は、**スライダー**か**エディットボックス**で行います。スライダーを左にドラッグするかエディットボックスに小さい値を入力すると、結果は整列していき、スライダーを右にドラッグするかエディットボックスに大きい値を入力すると、結果はルーズになっていきます。





関連するページ:

[グリッド幅の設定](#)
[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

クオンタイズをかける都度、選択されているラインデータ内容はこれに合わせて一時的に変更されます。

再生ボタン(シングルスピーカー)をクリックすると、クオンタイズをかけた結果が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン(ダブルスピーカー)をクリックすると、クオンタイズをかけた結果と共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されません。


(他と一緒に)再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウィンドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。


再生は、選択されているラインデータを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン**(右端のボタン)をクリックします。

再生中にクオンタイズをかけると、結果を聴きながら調節することができます。

ダイアログボックスの
終了OK
ボタン

クオンタイズをかけ、**OKボタン**をクリックすると、クオンタイズダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータが置き換わります。

 クオンタイズは、音符イベントだけでなく、選択されているピッチベンドやコントロールチェンジなどの、その他のイベントにも影響します。

 クオンタイズの調節次第では、音符どうしが重なる場合があります。この結果、期待通りに演奏されない場合があります。

関連するページ:

[グリッド幅の設定](#)
[フィーリングの調節](#)

説明

トランスポーズダイアログボックスでは、選択された音符の音程を、音符単位あるいはラインブロック単位に、一挙にトランスポーズすることができます。

使い方

ダイアログボックスを開くと、音程表示領域に選択されているラインデータの音域が表示されています。

トランスポーズスライダーやエディットボックスを使用して、トランスポーズする値を半音単位で指定します。

2つの再生ボタンを使うと、トランスポーズの結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

アイテム


トランスポーズスライダー
トランスポーズエディットボックス
音程表示領域
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューからトランスポーズ...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテンツメニューからアクション/トランスポーズ...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

 ラインメニューからトランスポーズ...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

トランスポーズする

トランスポーズ
スライダー

スライダーを上方向にドラッグすると高く、上方
方向にドラッグすると低くトランスポーズされます。

トランスポーズ
エディットボックス


上下ボタンをクリックするか、直接、値をコン
ピュータキーボードから入力すると、これに応じて
トランスポーズされます。

音程
表示領域

選択されているラインデータのトランスポーズ後の
音程の範囲を表示します。

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックして
おくと、トランスポーズ結果が演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をク
リックしておくと、トランスポーズ結果と共に、ド
キュメントウインドウの再生トラックボタンがアク
ティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン)
をクリックします。

試聴

ダイアログボックスを閉じる

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、トランスポーズダイ
アログボックスは閉じ、選択されているラインデー
タはトランスポーズされたデータに置き換わりま
す。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせず
に、トランスポーズダイアログボックスを終了し
ます。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイル
が開きます。



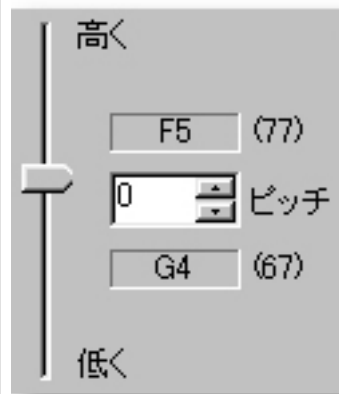
トランスポーズする

トランスポーズ
スライダー
エディットボックス

トランスポーズスライダーを上方向にドラッグすると高く、上方向にドラッグすると低くトランスポーズされます。あるいは、上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードからトランスポーズエディットボックスに入力すると、これに応じてトランスポーズされます。値は、トランスポーズ後のラインデータの音程が MIDI の音程範囲 (0 ~ 127) を超えない範囲で設定できます。

音程
表示領域

音程表示領域には選択されているラインデータのトランスポーズ後の音程の範囲が表示されます。これらの表示を見ながらトランスポーズ後のラインデータの音程を監視することが出来ます。



関連するページ:

[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

トランスポーズする都度、選択されているラインデータ内容はこれに合わせて一時的に変更されます。

再生ボタン(シングルスピーカー) をクリックすると、トランスポーズの結果が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、トランスポーズの結果と共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

(他と一緒に) 再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウィンドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生は、選択されているラインデータを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン** (右端のボタン) をクリックします。

再生中にトランスポーズすると、結果を聴きながら調節することができます。



ダイアログボックスの
終了

OK
ボタン

トランスポーズし、**OKボタン**をクリックすると、トランスポーズダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータが置き換わります。

関連するページ:

[トランスポーズする](#)

説明 音長調節ダイアログボックスでは、選択された音符の長さを、音符単位あるいはラインブロック単位に、一挙に変更する事ができます。

使い方 音長調節ダイアログボックスには、音長を設定する方法が3つあります。相対、オフセット、絶対モードです。いずれのモードでも、よりスタカートに近い値に設定するほど音長は短くなり、よりテヌートに近い値に設定するほど音長は長くなります。

2つの再生ボタンを使うと、音長の調節結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

アイテム 相対ラジオボタン
オフセットラジオボタン
絶対ラジオボタン
音の長さエディットボックス
音の長さスライダー
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方 ドキュメントウィンドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューから音長調節...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/音長調節...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

! ラインメニューから音長調節...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

調節モードの選択

相対
ラジオボタン

音符長の調節を、オリジナルの音符の長さの何パーセント分にするかで指定する、相対モードに設定します。

オフセット
ラジオボタン

音符長の調節を、オリジナルの音符の長さに対して何分解値増減するかで指定する、オフセットモードに設定します。

絶対
ラジオボタン

音符長の調節を、オリジナルの全ての音符の長さを何分解値にするかで指定する、絶対モードに設定します。

音長の調節

音の長さ
エディットボックス

左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じて音符長が変わります。


音の長さ
スライダー

スライダーを左方向にドラッグすると短い(スタカート)、右方向にドラッグすると長い(テヌート)音符長に、変わります。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、音長調節の結果が演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておく、音長調節の結果と共に、ドキュメントウィンドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、音長調節ダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータは調節されたデータに置き換わります。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、音長調節ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



音長の調節

相対
オフセット
絶対
ラジオボタン

まず対象となるラインデータを選択してから、音長調節ダイアログボックスを開き、調節モードを選択しましょう。音長調節ダイアログボックスには、音長を調節する方法が3つあります。

相対 ... 音符長の調節を、オリジナルの音符の長さの何パーセント分にするかで指定する、相対モードに設定します。調節できる範囲は、0% (変化なし) から 200% (2倍) までで、調節後も、選択されている各音符相互の相対的な長さの違いは、維持されます。

オフセット ... 音符長の調節を、オリジナルの音符の長さに対して何分解値増減するかで指定する、オフセットモードに設定します。調節は、4分音符を480分解値とした場合の1分解値単位で行い、調節後も、選択されている各音符相互の相対的な長さの違いは、維持されます。

絶対 ... 音符長の調節を、オリジナルの全ての音符の長さを何分解値にするかで指定する、絶対モードに設定します。調節できる範囲は、選択されている各音符の長さの平均値の0.5倍から1.5倍までで、調節後は、全ての音符の長さが同じになります。

音の長さ
調節エリア

次に、**音の長さエディットボックス**が**音の長さスライダー**を使って、音符長の調節をしましょう。コンピュータキーボードからエディットボックスに小さい値を入力するか、スライダーを左方向にドラッグすると、音符長は短く(スタカート)なります。逆に、エディットボックスに大きい値を入力するか、スライダーを右方向にドラッグすると、音符長は長く(テヌート)なりません。



関連するページ:

[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

音長を調節する都度、選択されているラインデータ内容はこれに合わせて一時的に変更されます。

再生ボタン(シングルスピーカー) をクリックすると、音長調節の結果が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、音長調節の結果と共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

(他と一緒に)再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウィンドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生は、選択されているラインデータを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン** (右端のボタン) をクリックします。

再生中に音長を調節すると、結果を聴きながら調節することができます。

ダイアログボックスの
終了OK
ボタン

音長を調節し、**OKボタン**をクリックすると、音長調節ダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータが置き換わります。



音長の調節次第では、音符どうしが重なる場合があります。この様な場合、期待通りに演奏されないない事が、あります。

関連するページ:

[音長の調節](#)

説明 ベロシティ調節ダイアログボックスでは、選択された音符の音量（ベロシティ）を、音符単位あるいはラインブロック単位に、一挙に変更する事ができます。

使い方 ベロシティ調節ダイアログボックスには、ベロシティを設定する方法が3つあります。**相対**、**オフセット**、**絶対モード**です。いずれのモードでも、より小さい値に設定するほどベロシティは小さくなり、より大きい値に設定するほどベロシティは大きくなります。


2つの再生ボタンを使うと、ベロシティの調節結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

アイテム 相対ラジオボタン
オフセットラジオボタン
絶対ラジオボタン
ベロシティスライダー
ベロシティエディットボックス
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方 **ドキュメントウィンドウ**
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューからベロシティ調節...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/ベロシティ調節...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

 ラインメニューからベロシティ調節...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

調節モードの選択

相対
ラジオボタン

ベロシティの調節を、オリジナルの音符のベロシティ値の何パーセント分にするかで指定する、相対モードに設定します。

オフセット
ラジオボタン

ベロシティの調節を、オリジナルの音符のベロシティ値に対していくつ増減するかで指定する、オフセットモードに設定します。

絶対
ラジオボタン

ベロシティの調節を、オリジナルの全ての音符のベロシティ値をいくつにするかで指定する、絶対モードに設定します。

ベロシティの調節

ベロシティ
スライダー

ベロシティ値が、スライダーを上方向にドラッグすると大きく、下方向にドラッグすると小さくなります。


ベロシティ
エディットボックス

右左ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じてベロシティ値が変わります。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、ベロシティ調節の結果が演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておくと、ベロシティ調節の結果と共に、ドキュメントウィンドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、ベロシティ調節ダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータは調節されたデータに置き換わります。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、ベロシティ調節ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



ベロシティの調節

相対
オフセット
絶対
ラジオボタン

まず対象となるラインデータを選択してから、ベロシティ調節ダイアログボックスを開き、調節モードを選択しましょう。ベロシティ調節ダイアログボックスには、ベロシティを調節する方法が3つあります。

相対 ...ベロシティの調節を、オリジナルのベロシティ値の何パーセント分にするかで指定する、相対モードに設定します。調節できる範囲は、0% (変化なし) から 200% (2倍) までで、調節後も、選択されている各音符相互の相対的なベロシティ値の違いは、維持されます。

オフセット ...ベロシティの調節を、オリジナルのベロシティ値に対していくつ増減するかで指定する、オフセットモードに設定します。調節は、選択されている音符のベロシティが 1 から 127 に入る範囲で行い、調節後も、選択されている各音符相互の相対的なベロシティ値の違いは、維持されます。

絶対 ...ベロシティの調節を、オリジナルの全ての音符のベロシティ値をいくつにするかで指定する、絶対モードに設定します。調節できる範囲は、1 から 127 で、調節後は、全ての音符のベロシティ値が同じになります。

ベロシティ
調節エリア

次に、**ベロシティエディットボックス**か**ベロシティスライダー**を使って、ベロシティの調節をしましょう。コンピュータキーボードからエディットボックスに小さい値を入力するか、スライダーを下方向にドラッグすると、ベロシティは小さくなります。逆に、エディットボックスに大きい値を入力するか、スライダーを上方向にドラッグすると、ベロシティは大きくなります。



関連するページ:

[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

ベロシティを調節する都度、選択されているラインデータ内容はこれに合わせて一時的に変更されます。

再生ボタン(シングルスピーカー) をクリックすると、ベロシティの調節結果が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、ベロシティの調節結果と共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

(他と一緒に) 再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウィンドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生は、選択されているラインデータを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン** (右端のボタン) をクリックします。

再生中にベロシティを調節すると、結果を聴きながら調節することができます。

ダイアログボックスの
終了OK
ボタン

ベロシティを調節し、**OKボタン**をクリックすると、ベロシティ調節ダイアログボックスは閉じ、選択されているラインデータが置き換わります。

関連するページ:

[ベロシティの調節](#)

音程の再配置ダイアログボックス

説明

音程の再配置ダイアログボックスでは、選択された音符の音程を、別の音程に一挙に変更することができます。このダイアログボックスは、**トラックのカテゴリ**がドラムス以外の場合にも使用できますが、異なる MIDI デバイス（音源等）間で異なるドラムキーの調整のために用意されています。

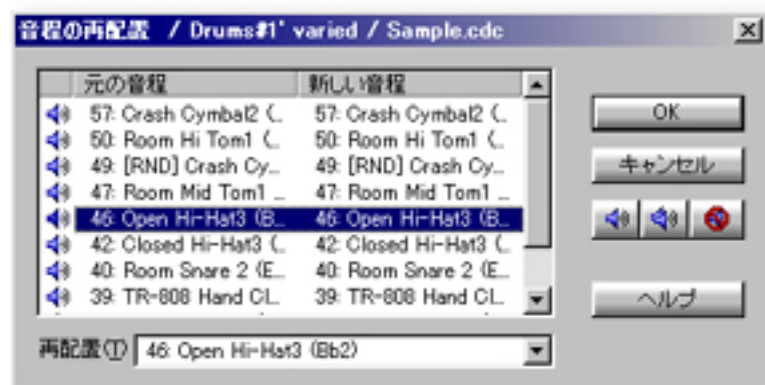
使い方

音程配置スクロールエリアで**再配置したい音程を選択**して、再配置選択ボックスで**再配置する音程を選択**します。

2つの再生ボタンを使うと、配置結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

アイテム


音程配置スクロールエリア
再配置選択ボックス
再生ボタン
他と一緒に再生ボタン
停止ボタン
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューから音程の再配置...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/音程の再配置...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

 ラインメニューから音程の再配置...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインデータが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

音程の再配置

音程配置
スクロールエリア

音程の配置状況を表示します。再配置したい音程を選択して、再配置選択ボックスで割り当てたい音程を選択します。


再配置
選択ボックス

音程配置スクロールエリアで選択している音程の配置先を設定します。配置後、音程配置スクロールエリアの内容が直ちに更新されます。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、音程の再配置の結果が演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておく、音程の再配置の結果と共に、ドキュメントウインドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

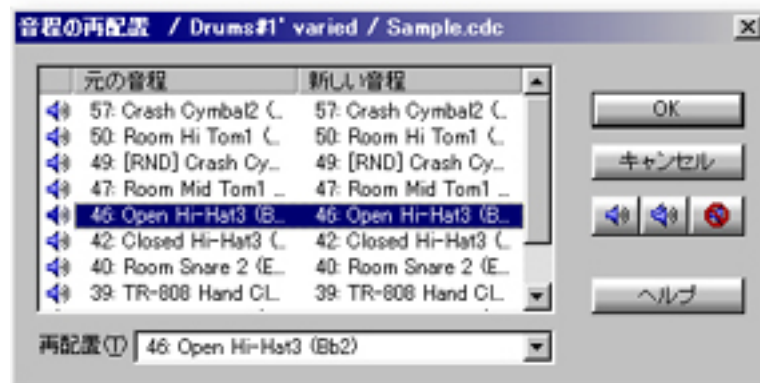
OKボタンをクリックすると、音程の再配置ダイアログボックスは閉じ、選択されている音符の音程は調節された音程に置き換わります。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、音程の再配置ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



音程の再配置

音程配置
スクロールエリア

音程配置スクロールエリアは、3つの列で構成されています。

スピーカーアイコンが表示されている列では、試聴時に再配置した音を演奏するかどうかを設定します。クリックすると切り替わります。スピーカーが鳴っている形のアイコンの時は演奏されます。

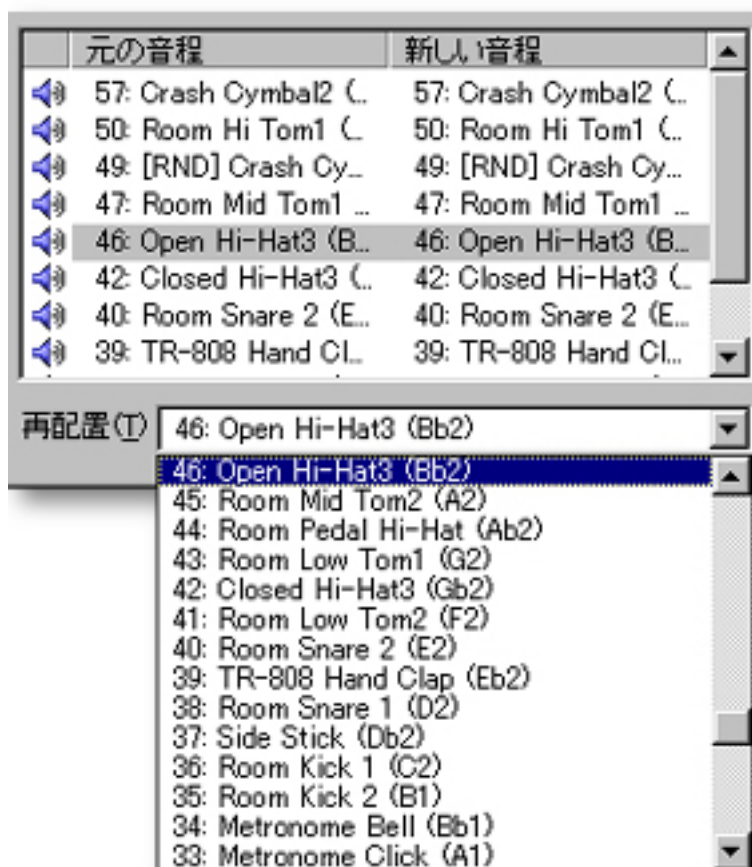
元の音程列には、選択されている音符の配置前の音程が表示されません。

新しい音程列には、再配置された音程が表示されます。(配置されていない音程に対しては、元の音程が表示されています。)

再配置したい音程(アイテム)を選択します。

再配置
選択ボックス

音程配置スクロールエリアで選択している音程の再配置は、再配置選択ボックスで行います。音程配置スクロールエリアで選択を変えると、配置先の音程がデフォルトとして表示されます。クリックすると配置先となる音程のリストが表示されます。配置したい音程を選択します。配置後、音程配置スクロールエリアの内容が直ちに更新されます。



関連するページ:

[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

音程を再配置する都度、選択されているラインデータ内容はこれに合わせて一時的に変更されます。

再生ボタン(シングルスピーカー) をクリックすると、音程の再配置の結果が演奏されます。

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックすると、音程の再配置の結果と共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

再生は、選択されているラインデータを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン** (右端のボタン) をクリックします。


再生中に音程を再配置すると、結果を聴きながら再配置することができます。




ダイアログボックスの
終了

OK
ボタン

音程を再配置し、**OKボタン**をクリックすると、音程の再配置ダイアログボックスは閉じ、選択されている音符の音程は調節された音程に置き換わります。

 通常、音程の再配置ダイアログボックスは、ドラムトラックの打楽器の配置を調節するために使用します。

 音程を再配置した場合、ポリアフタータッチやベロシティなどを再調節する必要があるかもしれません。

関連するページ:

[音程の再配置](#)

説明 ドラムス譜の設定ダイアログボックスは、**楽譜エディター**のドラムス譜の表示をカスタマイズします。

使い方 設定したい音符を選択して、定義するチェックボックスにチェックマークを入れます。音符の譜表に対する位置、符玉のスタイル、マーク、丸で囲むか等を、設定します。設定が終了したら、登録ボタンをクリックして**設定を保存**します。

- アイテム**
- セット選択ボックス
 - 登録ボタン
 - 削除ボタン
 - 音符スクロールエリア
 - 定義するチェックボックス
 - 配置ボタン
 - 音符ラジオボタン
 - マークラジオボタン
 - 囲むチェックボックス
 - 音符表示領域
 - 五線ラジオボタン
 - 単線ラジオボタン
 - 適用ボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方 **楽譜エディター**から開く
表示メニューから譜表/ドラムス譜の設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、楽譜エディターの**楽譜エリア**を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから譜表/ドラムス譜の設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

設定セットの扱い方

セット
選択ボックス

あらかじめ用意されている設定セット（プリセット）や、ユーザーが登録した設定セットが表示されます。ダイアログボックス内の各値の変更は、現在選択している設定セットに対して行われます。

登録
ボタン

設定を保存します。

削除
ボタン

セット選択ボックスで選択されている設定を削除します。あらかじめ用意されている設定（プリセット）は削除できません。

音符の選択

音符
スクロールエリア

定義したい音符を選択します。定義されている音符には、音符名の横に「*」が表示されます。

音符の設定をする

定義する
チェックボックス

音符スクロールエリアで選択している音符に対して、定義する場合は、チェックを入れます。チェックを入れると、配置ボタンや音符ラジオボタン等が設定できるようになります。

配置
ボタン

音符を譜表のどの位置に表示するかを設定します。上下矢印ボタンをクリックして設定します。

音符
ラジオボタン

符玉の形を選択します。

マーク
ラジオボタン

符玉に付加するマークを選択します。必要がなければ、なしを選択します。

囲む
チェックボックス

符玉を丸で囲むかを設定します。囲む場合は、チェックを入れます。

音符
表示領域

配置ボタンや音符ラジオボタン等の設定を反映して、表示例を表示します。

五線
ラジオボタン

譜表を五線にしたい場合に選択します。

単線
ラジオボタン

譜表を単線にしたい場合に選択します。

適用
ボタン

ダイアログボックスを閉じずに設定を適用します。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、ドラムス譜の設定ダイアログボックスは閉じ、**楽譜エディター**の表示が設定通りに変更されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、ドラムス譜の設定ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



設定セットの扱い方

概要

ドラムス譜の設定ダイアログボックスは、全ての**カテゴリー**のトラックに使用できますが、通常はドラムストラックに用います。ここでは、MIDI 楽器(またはドラムセットプログラム)、ならびに様々な音楽スタイルに応じたパーカッション譜面形式を定義します。

このダイアログボックスで設定した内容は、最終的には登録しなければ**楽譜エディター**に反映されません。登録した設定セットは、他の局面で呼び出すことができます。

同機能の使用に当たっては、MIDI 楽器(またはドラムセットプログラム)、ならびに様々な音楽スタイルに応じたパーカッション譜面形式を定義する場面が含まれます。

設定セットは、ドキュメントとは別ファイルに保存しますので、他のドキュメントでも使用することができます。

セット 選択ボックス


セット選択ボックスには、あらかじめ用意されている設定セット(プリセット)や、ユーザーが登録した設定セットが表示されます。ダイアログボックス内の各値の変更は、現在選択している設定セットに対して行われます。設定セットは、内容変更したり削除したりできます。

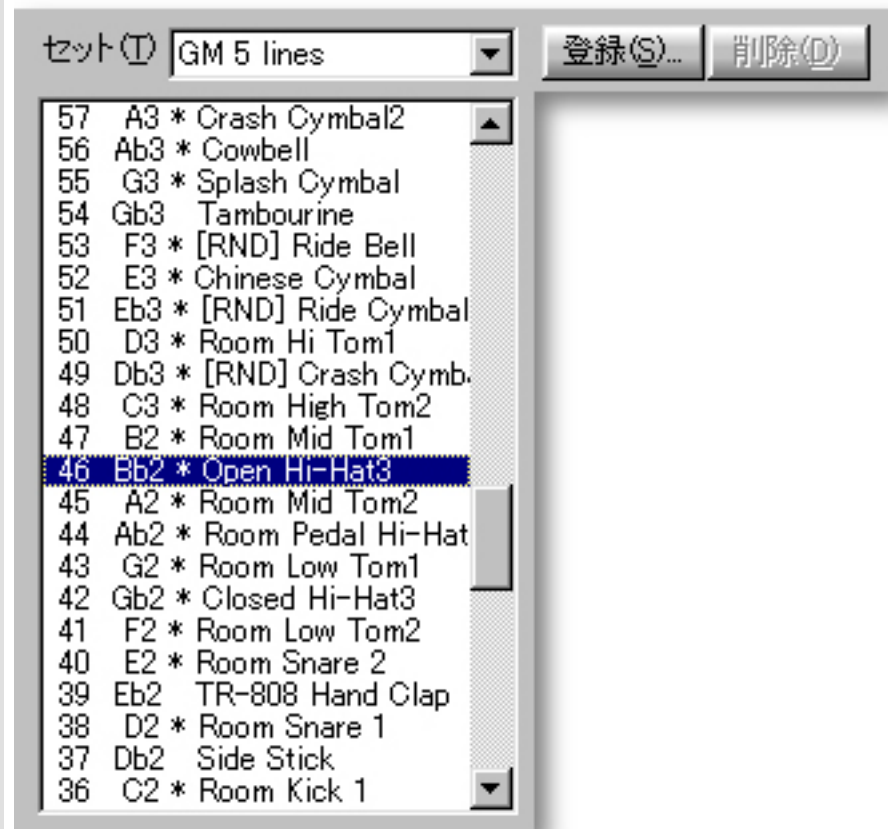
登録 ボタン

登録ボタンをクリックして現在の設定内容を設定セットとして登録します。ボタンをクリックすると名前を入力するダイアログボックスが開きます。名前を入力してOKボタンをクリックすると登録が完了します。ここで、セット選択ボックスの一覧にあるアイテムと同じ名前を指定した場合、その設定セットが上書きされます。(あらかじめ用意されている設定(プリセット)は上書きできません。)登録された設定セットは、セット選択ボックスの一覧に追加されます。また、**楽譜エディター**の表示メニューの**譜表サブメニューのアイテム**として追加されます。

削除 ボタン

削除ボタンをクリックすると、セット選択ボックスで現在選択されている設定セットを削除します。あらかじめ用意されている設定(プリセット)は削除できません。

 削除ボタンをクリックして設定セットを削除すると、セット選択ボックスの最後のアイテムに、現在の選択が切り替わります。



関連するページ:

[音符の設定をする](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

音符の設定をする



音符 スクロールエリア	音符スクロールエリアで、定義したい音符を選択します。定義された音符には、音符名の横に「*」が表示されます。アイテムは、「MIDI番号 音符名 打楽器名」の形式で表示されます。打楽器名は MIDI 設定ダイアログボックスの出力先タブで設定された音源と設定されているプログラムチェンジイベント等によって表示が変わります。 アイテムをクリックすると、対応する音符になります。ダブルクリックすると定義する/しないが切り替わります。
定義する チェックボックス	音符スクロールエリアで選択している音符に対して、定義する場合は、定義するチェックボックスにチェックマークを入れます。チェックマークを入れると、配置ボタンや音符ラジオボタン等が設定可能になります。
配置 ボタン	配置ボタンで音符を譜表のどの位置に表示するかを設定します。上下矢印ボタンをクリックして設定します。
音符 ラジオボタン	音符ラジオボタンで符玉の形を選択します。
マーク ラジオボタン	符玉にマークを付加したい場合、マークラジオボタンで付加するマークを選択します。必要がなければ、なしを選択します。
囲む チェックボックス	符玉を丸で囲みたい場合、囲むチェックボックスにチェックマークを入れます。
音符 表示領域	配置ボタンや音符ラジオボタンの設定に応じて、表示例が、音符表示領域に表示されます。
五線 ラジオボタン	譜表を五線にしたい場合には、五線ラジオボタンを選択します。
単線 ラジオボタン	譜表を単線にしたい場合には、単線ラジオボタンを選択します。

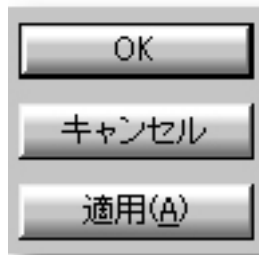


関連するページ:

[設定セットの扱い方](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

ダイアログボックスの 終了

概要	<p>ダイアログボックス上で行う全ての設定は、セット選択ボックスで選択されている設定セットに対して行われます。</p> <p>新しい設定セットを登録するには、登録ボタンをクリックして名前を指定して登録します。ここで、セット選択ボックスの一覧にあるアイテムと同じ名前を指定した場合、その設定セットが上書きされます。(あらかじめ用意されている設定(プリセット)は上書きできません。)</p>
適用 ボタン	<p>適用ボタンをクリックするとドラムス譜の設定ダイアログボックスを閉じることなく、設定を楽譜エディターに反映できます。設定セットが未登録の場合は、名前を指定するダイアログボックスが表示されます。</p> <p> 適用ボタンをクリックしてキャンセルボタンをクリックした場合、適用ボタンをクリックした直後の状態に戻ります。</p>
OK ボタン	<p>設定を完了し、OKボタンをクリックすると、ドラムス譜の設定ダイアログボックスは閉じ、楽譜エディターの表示が設定通りに変更されます。</p> <p> すべての設定変更は、適用ボタンか OKボタンをクリックすると直ちに、楽譜エディター上に反映されます。</p>




関連するページ:

[設定セットの扱い方
音符の設定をする](#)

説明


新規ラインブロックダイアログボックスでは、メニューバーより、新規に生成する**ラインブロック**の名前などの属性を設定します。新規に生成するラインブロックの**テイク**にラインデータを自動生成するかどうかを選択することができます。

 **ドキュメントウィンドウのラインエリア**で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規ラインブロックを作成...を選んだ場合、次の2種類の新規ラインブロックダイアログボックスが開きます。**トラックのカテゴリーがドラムス以外**の場合は別の**新規ラインブロックダイアログボックス**が、**トラックのカテゴリーがドラムス**の場合はさらに別の**新規ラインブロックダイアログボックス**が開きます。

使い方

作成するテイクの名前をテイク名エディットボックスに入力します。次に、作成するトラックをトラック選択ボックスで、開始位置を開始小節エディットボックスで、長さを小節数で小節数エディットボックスで、それぞれ設定します。ラインデータを自動生成する場合は、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックを入れ、リズムラジオボタンでリズム生成具合の設定をします。トラックのカテゴリーがドラムスの場合は更に、楽器構成選択ボックスや各楽器リストボックス、音色選択ボックスを使って、打楽器（ドラムキー）に関する設定を行います。作成ボタンをクリックするとラインブロックが作成されます。

アイテム

テイク名 エディットボックス	新規に作成するラインブロックのテイクの名前を入力します。ダイアログボックスを開いたときには、デフォルトで「ブロック#2」等と名前が付けられています。
トラック 選択ボックス	新規にラインブロックを作成するトラックを設定します。クリックするとドキュメントウィンドウ上の トラック の一覧が表示されます。ラインブロックを作成したいトラックを選択します。選択されたトラックの カテゴリー によって、ラインデータ自動生成領域の各アイテムがイネーブルになったりディスエーブルになったりします。
開始小節 エディットボックス	新規に作成するラインブロックの開始位置を小節で設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。
小節数 エディットボックス	新規に作成するラインブロックの長さを小節数で設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。
ラインデータ自動生成 チェックボックス	新規に作成するラインブロックのテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択します。自動生成したい場合、チェックマークを入れます。チェックマークが入ると、リズムラジオボタンがイネーブルになります。  トラック選択ボックスでカテゴリーがドラムス以外のトラックが選択されている場合 、ラインデータの自動生成は、作成される位置に割り当てられているコードを参照します。このため、作成される位置にコードが無い場合、生成されるメロディーラインは全く期待できません。
リズム ラジオボタン	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。自動生成するラインデータのリズム成分の複雑さを、設定します。シンプルを選択すると単純なリズムが生成され、複雑を選択すると複雑なリズムが生成されます。

楽器構成
選択ボックス

トラック選択ボックスで**カテゴリー**がドラムスのトラックが選択されていて、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。生成するラインデータに使用する打楽器の組み合わせを、選択します。

各楽器
リストボックス

トラック選択ボックスでカテゴリーがドラムスのトラックが選択されていて、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックが入っているときにイネーブルになります。各打楽器と音色（ドラムキー）との対応の一覧が表示されます。設定したい打楽器を選択して、音色選択ボックスで設定します。

音色
選択ボックス

トラック選択ボックスでカテゴリーがドラムスのトラックが選択されていて、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。各楽器リストボックスで選択されている打楽器に割り当てる音色（ドラムキー）を、選択します。

作成
ボタン

作成ボタンをクリックすると、新規ラインブロックダイアログボックスは閉じ、作成したラインブロックがドキュメントウィンドウに追加されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規ラインブロックダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方

ドキュメントウィンドウ
から開く

編集メニューから**新規ラインブロックを作成...**を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

ドキュメントウィンドウの**ラインエリア**で、右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから**新規ラインブロックを作成...**を選んだ場合、**トラックのカテゴリー**がドラムス以外の場合は別の**新規ラインブロックダイアログボックス**が、トラックのカテゴリーがドラムスの場合はさらに別の**新規ラインブロックダイアログボックス**が開きます。

説明

新規ラインブロックダイアログボックスは、ドキュメントウィンドウのラインエリア上に新規ラインブロックを、追加作成します。自動作曲したラインデータ付きの新規ラインブロックを、作成することもできます。このダイアログボックスでは、新規に生成するラインブロックの名前などの属性を設定します。



トラックのカテゴリーがドラムスの場合は、別の新規ラインブロックダイアログボックスが開きます。また、編集メニューから新規ラインブロックを作成...を選んだ場合、さらに別の新規ラインブロックダイアログボックスが開きます。

使い方

作成するテイクの名前を、テイク名エディットボックスに入力します。次に、作成するラインブロックの長さを小節数で、小節数エディットボックスに設定します。ラインデータを自動生成する場合は、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークを入れ、リズムラジオボタンでリズムの生成具合を設定します。作成ボタンをクリックすると、ラインブロックが作成されます。

アイテム

テイク名
エディットボックス

新規に作成するラインブロックのテイクの名前を入力します。ダイアログボックスを開いたときには、デフォルトで「ブロック#2」等と名前が付けられています。

小節数
エディットボックス

新規に作成するラインブロックの長さを小節数で設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

ラインデータ自動生成
チェックボックス

新規に作成するラインブロックのテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択します。自動生成したい場合は、チェックマークを入れます。チェックマークが入ると、リズムラジオボタンがイネーブルになります。



ラインデータの自動生成は、作成される位置に割り当てられているコードを参照します。このため、作成される位置にコードが無い場合、生成されるメロディーラインは全く期待できません。

リズム
ラジオボタン

ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。自動生成するラインデータのリズム成分の複雑さを、設定します。シンプルを選択すると単純なリズムが生成され、複雑を選択すると複雑なリズムが生成されます。

作成
ボタン

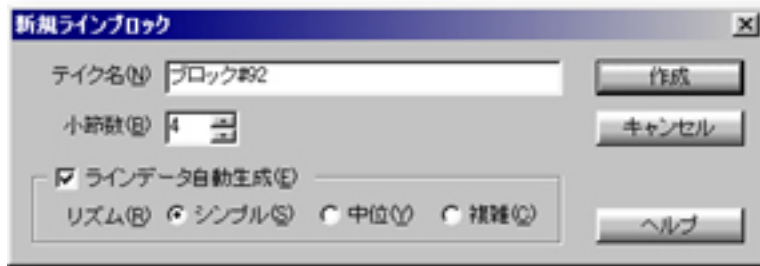
作成ボタンをクリックすると、新規ラインブロックダイアログボックスは閉じ、作成したラインブロックがドキュメントウィンドウに追加されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規ラインブロックダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方

ドキュメントウインドウから開く

ドキュメントウインドウの**ラインエリア**で、ラインブロックを作成したい場所を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから**新規ラインブロックを作成...**を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

トラックの**カテゴリー**がドラムスの場合は、別の**新規ラインブロックダイアログボックス**が開きます。

編集メニューから**新規ラインブロックを作成...**を選んだ場合、さらに別の**新規ラインブロックダイアログボックス**が開きます。

説明

新規ラインブロックダイアログボックスは、ドキュメントウインドウのラインエリア上に新規ラインブロックを、追加作成します。自動作曲したラインデータ付きの新規ラインブロックを、作成することもできます。このダイアログボックスでは、新規に生成するラインブロックの名前などの属性を設定します。



トラックのカテゴリーがドラムス以外の場合は、別の新規ラインブロックダイアログボックスが開きます。また、編集メニューから新規ラインブロックを作成...を選んだ場合、さらに別の新規ラインブロックダイアログボックスが開きます。

使い方

作成するテイクの名前を、テイク名エディットボックスに入力します。次に、作成するラインブロックの長さを小節数で、小節数エディットボックスに設定します。ラインデータを自動生成する場合は、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークを入れ、リズムラジオボタンでリズム生成具合の設定をし、楽器構成選択ボックスや各楽器リストボックス、音色選択ボックスでは、打楽器（ドラムキー）に関する設定をします。作成ボタンをクリックすると、ラインブロックが作成されます。

アイテム

テイク名 エディットボックス	新規に作成するラインブロックのテイクの名前を入力します。ダイアログボックスを開いたときには、デフォルトで「ブロック#2」等と名前が付けられています。
小節数 エディットボックス	新規に作成するラインブロックの長さを小節数で設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。
ラインデータ自動生成 チェックボックス	新規に作成するラインブロックのテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択します。自動生成したい場合はチェックマークを入れます。チェックマークが入ると、リズムラジオボタンがイネーブルになります。
リズム ラジオボタン	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。自動生成するラインデータのリズム成分の複雑さを設定します。シンプルを選択すると単純なリズムが生成され、複雑を選択すると複雑なリズムが生成されます。
楽器構成 選択ボックス	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。生成するラインデータに使用する打楽器の組み合わせを、選択します。
各楽器 リストボックス	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。各打楽器と音色（ドラムキー）との対応の一覧が表示されます。設定したい打楽器を選択して、音色選択ボックスで設定します。
音色 選択ボックス	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。各楽器リストボックスで選択されている打楽器に割り当てる音色（ドラムキー）を、選択します。
作成 ボタン	作成ボタンをクリックすると、新規ラインブロックダイアログボックスは閉じ、作成したラインブロックがドキュメントウインドウに追加されます。
キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規ラインブロックダイアログボックスを終了します。
ヘルプ ボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方

ドキュメントウィンドウ
から開く

ドキュメントウィンドウのラインエリアで、ラインブロックを作成したい場所を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから新規ラインブロックを作成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

トラックのカテゴリーがドラムス以外の場合は、別の新規ラインブロックダイアログボックスが開きます。

編集メニューから新規ラインブロックを作成...を選んだ場合、さらに別の新規ラインブロックダイアログボックスが開きます。

説明

テイクの一覧ダイアログボックスでは、**ラインブロック**に対して**テイク**の選択や生成、削除、試聴を行います。新規に生成するテイクは、**ラインデータ**を自動生成させることもできます。テイクは、**ラインブロック**内の異なる**ラインデータ**を管理します。よって、長さ等の属性は**ラインブロック**に従います。

使い方

テイクスクロールエリアで選択されているテイクに対して、名前の変更や、複製、削除が出来ます。新規作成...ボタンをクリックすると新しいテイクが作成されます。OKボタンをクリックすると、テイクスクロールエリアで選択されているテイクがアクティブになります。

2つの再生ボタンを使うと、各テイクを試聴しながら、各種の編集をすることができます。

アイテム

- 名前エディットボックス
- テイクスクロールエリア
- 複製ボタン
- 削除ボタン
- 新規作成...ボタン
- 再生ボタン
- 他と一緒に再生ボタン
- 停止ボタン
- OKボタン
- キャンセルボタン
- ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウィンドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューからテイク/テイクの一覧...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからテイク/テイクの一覧...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。



ドキュメントウィンドウで、ラインメニューのテイクサブメニューからテイクの一覧...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインブロックが選択されている必要があります。選択されていない場合、このメニューアイテムは使用できません。

テイクの編集

名前
エディットボックス

テイクスクロールエリアで選択されているテイクの名前を編集します。

テイク
スクロールエリア

ラインブロックのテイクの一覧が表示されます。編集したいテイクを選択します。OKボタンをクリックしたときに、選択されているテイクがアクティブになります。

複製
ボタン

テイクスクロールエリアで選択されているテイクを複製します。

削除
ボタン

テイクスクロールエリアで選択されているテイクを削除します。


新規生成...
ボタン

新規にテイクを生成します。クリックすると、**新規テイクダイアログボックス**が表示されます。新規テイクダイアログボックスでは、ラインデータを自動生成するかどうかの選択が可能です。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、テイクスクロールエリアで選択されているテイクが演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておく、と、テイクスクロールエリアで選択されているテイクと共に、ドキュメントウィンドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、テイク一覧ダイアログボックスは閉じ、選択されているラインブロックのテイクのリストが変更されます。また、テイクスクロールエリアで選択されているテイクがアクティブになります。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、テイク一覧ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



テイクの編集

概要

テイクは、**ラインブロック**内の異なるラインデータを管理します。よって、長さ等の属性はラインブロックに従います。これにより、ラインブロックに複数のラインデータを登録し、選択することができます。

テイクは、ラインブロックが管理しているデータです。例えば、ラインブロックを削除すると、その全てのテイクが削除されます。

名前 エディットボックス

テイクスクロールエリアで選択されているテイクの名前を変更するには、名前エディットボックスで編集します。

テイク スクロールエリア

テイクスクロールエリアには、ラインブロックのテイクの一覧が表示されます。編集したいテイクを選択します。OKボタンをクリックしたときに、選択されているテイクがアクティブになります。

複製 ボタン

選択されているテイクの複製を作成するには、複製ボタンをクリックします。複製されたテイクは、「~のコピー」という名前で追加されます。

削除 ボタン

選択されているテイクを削除するには、削除ボタンをクリックします。ラインブロックには、最低でも1つのテイクが必要なため、テイクが1つの場合は削除できません。

新規生成... ボタン

新規にテイクを作成するには、新規生成..ボタンをクリックします。クリックすると、**新規テイクダイアログボックス**あるいは**ドラムス用の新規テイクダイアログボックス**が表示されます。新規テイクダイアログボックスでは、ラインデータを自動生成するかどうかの選択ができます。



関連するページ:

[試聴・ダイアログボックスの終了](#)

試聴

再生
他と一緒に再生
停止
ボタン

再生ボタン(シングルスピーカー) をクリックすると、テイクスクロールエリアで選択されているテイクが演奏されます。

他と一緒に再生ボタン(ダブルスピーカー) をクリックすると、テイクスクロールエリアで選択されているテイクと共に、ドキュメントウインドウの**再生トラックボタン**がアクティブなトラックが、演奏されます。

(他と一緒に)再生ボタンをクリックしたときに、ドキュメントウインドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生は、選択されているラインブロックを含む小節を、繰り返し演奏します。演奏を停止するには、**停止ボタン**(右端のボタン)をクリックします。
再生中にテイクを切り替えると、聴き比べながら選択することができます。



ダイアログボックスの終了

OK
ボタン


テイクを編集し、**OKボタン**をクリックすると、テイク一覧ダイアログボックスは閉じ、選択されているラインブロックのテイクが変更され、テイクスクロールエリアで選択されているテイクがアクティブになります。

関連するページ:

[テイクの編集](#)

説明


新規テイクダイアログボックスでは、選択されている**ラインブロック**に対して、新規に生成する**テイク**の名前などの属性を設定します。新規に生成するテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択することが出来ます。テイクは、ラインブロック内の異なるラインデータを管理します。よって、長さ等の属性はラインブロックに従います。

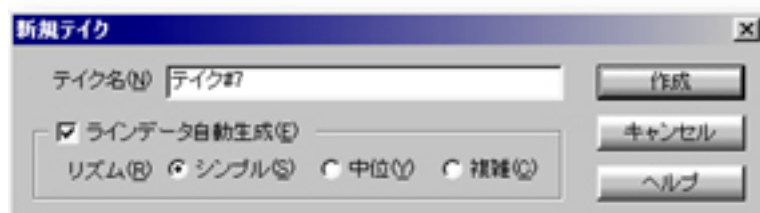
 **トラックのカテゴリ**がドラムスの場合は、別の**新規テイクダイアログボックス**が開きます。

使い方

作成するテイクの名前をテイク名エディットボックスに入力します。ラインデータを自動生成する場合は、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークを入れ、リズムラジオボタンでリズムの生成具合を設定します。作成ボタンをクリックするとテイクが作成されます。

アイテム

テイク名エディットボックス	新規に作成するテイクの名前を入力します。ダイアログボックスを開いたときには、デフォルトで「テイク#2」等と名前が付けられています。
ラインデータ自動生成チェックボックス	新規に作成するテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択します。自動生成したい場合はチェックマークを入れます。チェックマークが入ると、リズムラジオボタンがイネーブルになります。  ラインデータの自動生成は、作成される位置に割り当てられているコードを参照します。作成される位置にコードが無い場合、生成されるメロディーラインの質は期待できません。
リズムラジオボタン	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っているときに、イネーブルになります。自動生成するラインデータのリズム成分の複雑さを設定します。シンプルを選択すると単純なリズムが生成され、複雑を選択すると複雑なリズムが生成されます。
作成ボタン	作成ボタンをクリックすると、新規テイクダイアログボックスは閉じ、ラインブロックのテイクリストに作成したテイクが追加されます。
キャンセルボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規テイクダイアログボックスを終了します。
ヘルプボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方

ドキュメントウインドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューからテイク/新規テイクを作成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

代わりに、対象となるラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからテイク/新規テイクを作成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

また、**テイク一覧ダイアログボックス**から**新規作成...ボタン**をクリックすると、ダイアログボックスが開きます。

トラックの**カテゴリー**がドラムスの場合は、別の**新規テイクダイアログボックス**が開きます。



ドキュメントウインドウで、ラインメニューのテイクサブメニューからテイクの一覧...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインブロックが選択されている必要があります。選択されていない場合、同メニューアイテムは使用できません。

説明

新規テイクダイアログボックスでは、選択されている**トラックのカテゴリ**がドラムストラックの**ラインブロック**に対して、新規に生成する**テイク**の名前などの属性を設定します。新規に生成するテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択することが出来ます。テイクは、ラインブロック内の異なるラインデータを管理します。よって、長さ等の属性はラインブロックに従います。



トラックのカテゴリがドラムス以外の場合は、別の**新規テイクダイアログボックス**が開きます。

使い方

作成するテイクの名前をテイク名エディットボックスに入力します。ラインデータを自動生成する場合は、ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークを入れ、リズムラジオボタン等でリズム生成具合の設定、楽器構成選択ボックスや各楽器リストボックス、音色選択ボックスで打楽器（ドラムキー）に関する設定を行います。作成ボタンをクリックすると、テイクが作成されます。

アイテム

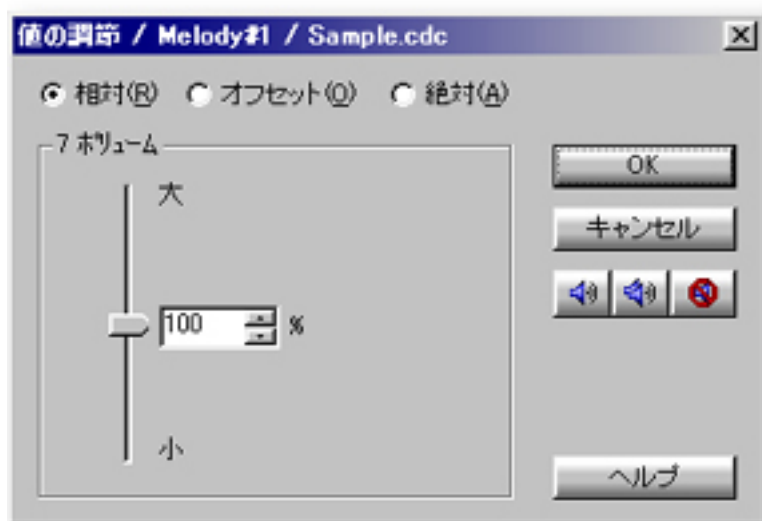
テイク名エディットボックス	新規に作成するテイクの名前を入力します。ダイアログボックスを開いたときには、デフォルトで「テイク#2」等と名前が付けられています。
ラインデータ自動生成チェックボックス	新規に作成するテイクにラインデータを自動生成するかどうかを選択します。自動生成したい場合はチェックマークを入れます。チェックマークが入っていると、リズムラジオボタン等がイネーブルになります。
リズムラジオボタン	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っているときに、イネーブルになります。自動生成するラインデータのリズム成分の複雑さを設定します。シンプルを選択すると単純なリズムが生成され、複雑を選択すると複雑なリズムが生成されます。
楽器構成選択ボックス	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っているときに、イネーブルになります。生成するラインデータに使用する打楽器の組み合わせを選択します。
各楽器リストボックス	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っているときに、イネーブルになります。各打楽器と音色（ドラムキー）との対応の一覧が表示されます。設定したい打楽器を選択して、音色選択ボックスで設定します。
音色選択ボックス	ラインデータ自動生成チェックボックスにチェックマークが入っているときに、イネーブルになります。各楽器リストボックスで選択されている打楽器に割り当てる音色（ドラムキー）を選択します。
作成ボタン	作成ボタンをクリックすると、新規テイクダイアログボックスは閉じ、ラインブロックのテイクリストに作成したテイクが追加されます。
キャンセルボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規テイクダイアログボックスを終了します。
ヘルプボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。

説明 値の調節ダイアログボックスでは、選択されたイベントやテンポの値を、一挙に変更する事ができます。

使い方 値の調節ダイアログボックスには、値を設定する方法が3つあります。相対、オフセット、絶対モードです。このダイアログボックスは、調節するイベントの種類によって、設定できる範囲や、アイテムの機能が変わります。

2つの再生ボタンを使うと、値の調節結果を試聴しながら、各種の設定をすることができます。

- アイテム**
- 相対ラジオボタン
 - オフセットラジオボタン
 - 絶対ラジオボタン
 - [値]スライダー
 - [値]エディットボックス
 - 再生ボタン
 - 他と一緒に再生ボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方

イベントリストエディター
コントロール描画エディター
テンポリストエディター
テンポ描画エディター
から開く

ラインメニューから値の調節...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインデータを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからアクション/値の調節...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

調節モードの選択

相対
ラジオボタン

値の調節を、オリジナルのイベントの値の何パーセント分にするかで指定する、相対モードに設定します。調節は、0 % から 200 % の範囲で設定します。

オフセット
ラジオボタン

値の調節を、オリジナルのイベントの値に対していくつ増減するかで指定する、オフセットモードに設定します。調節は、選択されているイベントが各イベントの上限と下限の間に入る範囲で設定します。

絶対
ラジオボタン

値の調節を、オリジナルの全てのイベントの値をいくつにするかで指定する、絶対モードに設定します。調節は、各イベントの上限と下限の間に入る範囲で設定します。

イベントの値の調節

[値]
スライダー

選択しているイベントの値が、スライダーを上方向にドラッグすると大きく、下方向にドラッグすると小さくなります。


[値]
エディットボックス

右左ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力すると、これに応じて選択しているイベントの値が変わります。

試聴

 再生

再生ボタン (シングルスピーカー) をクリックすると、値の調節結果が演奏されます。

 他と一緒に再生

他と一緒に再生ボタン (ダブルスピーカー) をクリックしておく、値の調節結果と共に、ドキュメントウインドウの再生トラックボタンがアクティブなトラックが、演奏されます。

 停止

演奏を停止するには、停止ボタン (右端のボタン) をクリックします。

ダイアログボックスの終了

OK
ボタン

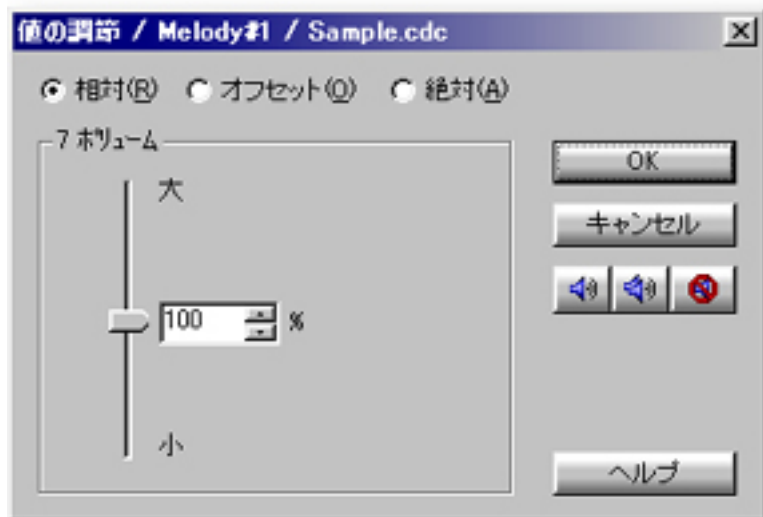
OKボタンをクリックすると、値の調節ダイアログボックスは閉じ、選択されているイベントは調節されたデータに置き換わります。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、値の調節ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

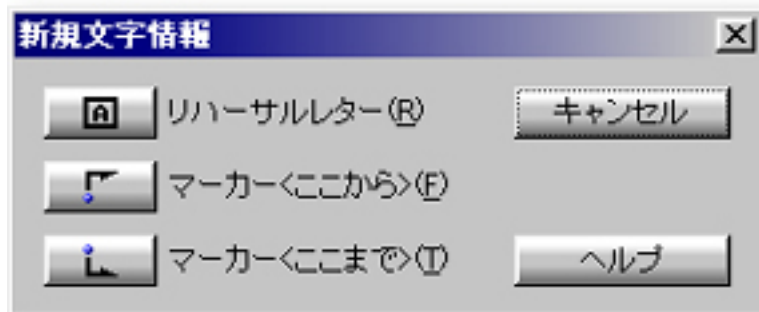
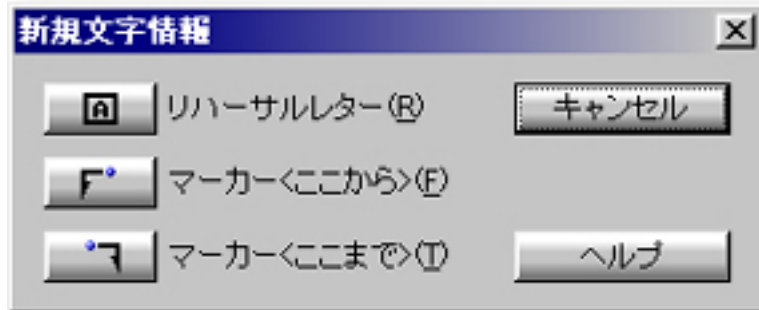
ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



説明 新規文字情報ダイアログボックスでは、新規に作成する文字情報の種類を選択します。文字情報には、リハーサルレター、マーカー<ここから>、マーカー<ここまで>があります。文字情報は、参照用のデータで、作曲や演奏などには影響しません。

使い方 作成したい文字情報の種類のアイコンを、クリックします。ダイアログボックスは閉じ、エディターに選択した種類の文字情報が挿入されます。

リハーサルレター ボタン	クリックすると、新規文字情報ダイアログボックスは閉じ、リハーサルレターが挿入されます。挿入されるテキストは、「新規テキスト」となります。必要に応じて編集して下さい。
マーカー<ここから> ボタン	クリックすると、新規文字情報ダイアログボックスは閉じ、マーカー<ここから>が挿入されます。挿入されるテキストは、「新規テキスト」となります。必要に応じて編集して下さい。
マーカー<ここまで> ボタン	クリックすると、新規文字情報ダイアログボックスは閉じ、マーカー<ここまで>が挿入されます。挿入されるテキストは、「新規テキスト」となります。必要に応じて編集して下さい。
キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規文字情報ダイアログボックスを終了します。
ヘルプ ボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方

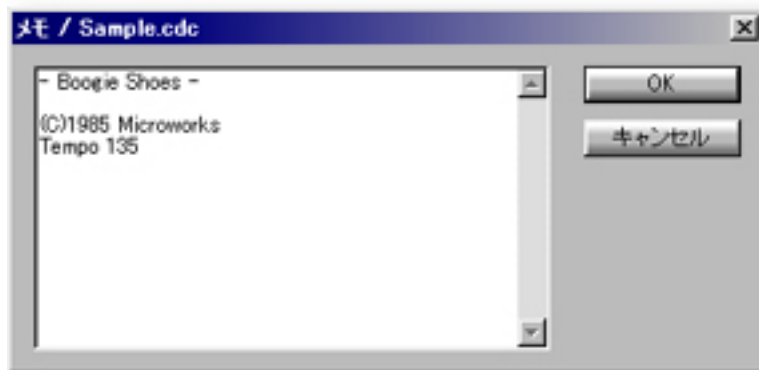
ドキュメントウインドウ
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
文字情報リストエディター
から開く

編集メニューから新規文字情報...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

ドキュメントウインドウやピアノロールエディター、コントロール描画エディターでは、文字情報エリアがアクティブになっていないとアイテムが表示されません。文字情報エリアをクリックすると、アクティブになります。

- 説明** メモダイアログボックスでは、ドキュメントやトラック、**ラインブロック**単位にテキスト形式のメモを登録できます。
- 使い方** ドキュメントにメモを登録したい場合は、いずれかのエディターが開いている状態で、ヘルプメニューのドキュメントのメモ...を選びます。
- トラックにメモを登録したい場合は、**ドキュメントウインドウ**でトラックを選択して、ヘルプメニューのトラックのメモ...を選びます。
- ラインブロックにメモを登録したい場合は、ドキュメントウインドウでラインブロックを選択するか、**ピアノロール**、**イベントリスト**、**コントロール描画**、**楽譜エディター**のいずれかが開いている状態で、ヘルプメニューのラインブロックのメモ...を選びます。
- メモを登録するには、メモスクロールエリアでメモの入力や編集をして、OKボタンをクリックします。

- アイテム**
- | | |
|----------------|---|
| メモ
スクロールエリア | 登録されているメモが表示されます。ここで、メモを編集します。 |
| OK
ボタン | OKボタンをクリックすると、メモダイアログボックスは閉じ、ドキュメント、または、トラック、ラインブロックにメモが登録されます。 |
| キャンセル
ボタン | キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、メモダイアログボックスを終了します。 |



- 開き方**
- ドキュメントウインドウ**から開く
- ヘルプメニューからドキュメントのメモ...を選ぶと、ドキュメント用のダイアログボックスが開きます。
- トラックエリア**でトラックを選択してヘルプメニューからトラックのメモ...を選ぶと、トラック用のダイアログボックスが開きます。代わりに、対象となるトラックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからトラックのメモ...を選んでも、ダイアログボックスが開きます。
- ラインエリア**でラインブロックを選択してヘルプメニューからラインブロックのメモ...を選ぶと、ラインブロック用のダイアログボックスが開きます。代わりに、対象となるラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからラインブロックのメモ...を選んでも、ダイアログボックスが開きます。

テンポリストエディター
テンポ描画エディター
文字情報リストエディター
から開く

ヘルプメニューからドキュメントのメモ...を選ぶと、ドキュメント用のダイアログボックスが開きます。

イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

ヘルプメニューからドキュメントのメモ...を選ぶと、ドキュメント用のダイアログボックスが開きます。

ヘルプメニューからライブロックのメモ...を選ぶと、ライブロック用のダイアログボックスが開きます。

説明 表示域を移動ダイアログボックスでは、小節番号を入力して、エディターの表示する場所を指定します。

使い方 表示させたい先頭の小節を指定し、OKボタンをクリックします。

アイテム 移動先小節
エディットボックス 右左ボタンをクリックするか、直接、小節をコンピュータキーボードから入力します。

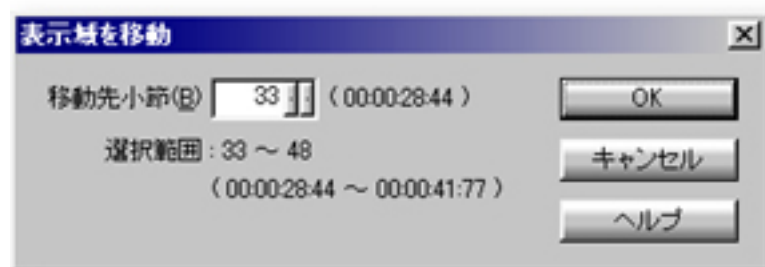
時間
表示領域 移動先小節エディットボックスで指定した小節の実時間を表示します。

選択範囲
表示領域 移動先小節エディットボックスで指定できる小節とその実時間の範囲を表示します。この表示は、ダイアログボックスを開いたエディターが、イベントリスト、ピアノロール、コントロール描画、楽譜エディターの場合にだけ表示されます。

OK
ボタン OKボタンをクリックすると、表示域を移動ダイアログボックスは閉じ、ダイアログボックスを開いたエディターの表示が指定した小節で頭出しされます。

キャンセル
ボタン キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、表示域を移動ダイアログボックスを終了します。

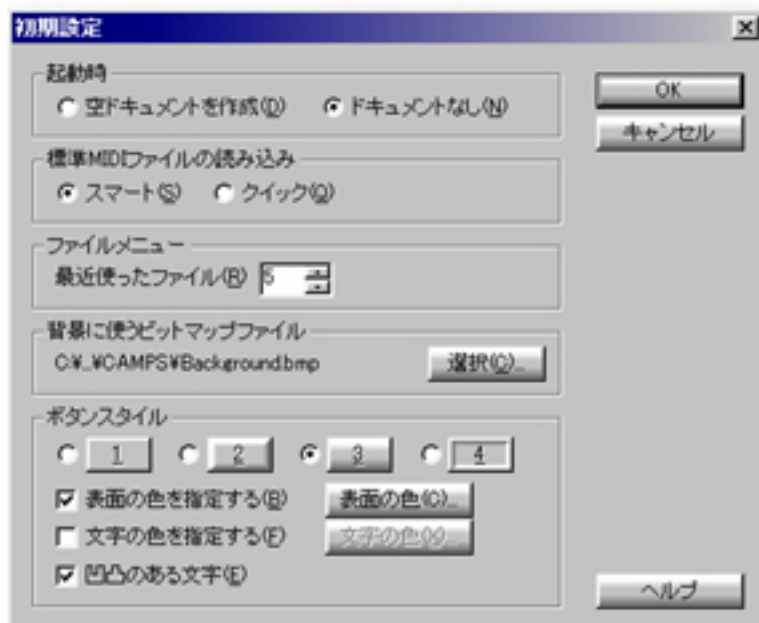
ヘルプ
ボタン ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方 [ドキュメントウィンドウ](#)
[イベントリストエディター](#)
[ピアノロールエディター](#)
[コントロール描画エディター](#)
[楽譜エディター](#)
[テンポリストエディター](#)
[テンポ描画エディター](#)
[文字情報リストエディター](#)
から開く

表示メニューから表示域を移動...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、データがある場所以外を右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから表示域を移動...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

- 説明** 初期設定ダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。
- 使い方** 起動時の設定、標準MIDIファイル (SMF) の読み込み方、ファイルメニューの設定、エディターの背景、ボタンの形状をそれぞれ設定します。
- アイテム** 起動時ラジオボタン
標準MIDIファイルの読み込みラジオボタン
最近使ったファイルエディットボックス
選択...ボタン
ボタンスタイルラジオボタン
表面の色を指定するチェックボックス
表面の色...ボタン
文字の色を指定するチェックボックス
文字の色...ボタン
凸凹のある文字チェックボックス
OKボタン
キャンセルボタン
ヘルプボタン



- 開き方** 編集メニューから初期設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

動作の設定

起動時
ラジオボタン
CAMPS起動時に、空のドキュメントを作成するかどうかを設定します。

標準MIDIファイルの読み込み
ラジオボタン
ファイルメニューの開く...を選択して、標準MIDIファイルを読み込む時の読み込み形式を、選択します。スマートを選択すると、読み込みに時間がかかりますが、データが細かく分類されます。クイックを選択すると、読み込みが速くなりますが、データが分類されません。

最近使ったファイル
エディットボックス
ファイルメニューに表示する、最近使ったファイルの数を指定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。この設定は、CAMPS再起動時に反映されます。

表示の設定

選択...
ボタン
エディターの背景に表示するビットマップファイルを選択します。ここで指定するビットマップは、各エディターで表示メニューの背景にビットマップを使うアイテムにチェックマークが入っているときに表示されます。

ボタンスタイル
ラジオボタン
ダイアログボックスに使用するボタンの形状を指定します。

表面の色を指定する
チェックボックス
ダイアログボックスに使用するボタンの表面の色を指定するかどうかを選択します。指定したい場合は、チェックマークを入れます。初めてチェックを入れた場合、色指定ダイアログボックスが表示されます。チェックマークが入っていない場合は、OSで指定されている色で表示されます。

表面の色...
ボタン
表面の色を指定するチェックボックスでチェックマークが入っている場合に、イネーブルになります。ダイアログボックスに使用するボタンの表面の色を指定します。クリックすると色指定ダイアログボックスが表示されますので、指定したい色を選択します。

文字の色を指定する
チェックボックス
ダイアログボックスに使用するボタンの文字の色を指定するかどうかを選択します。指定したい場合は、チェックマークを入れます。初めてチェックマークを入れた場合、色指定ダイアログボックスが表示されます。チェックマークが入っていない場合は、OSで指定されている色で表示されます。

文字の色...
ボタン
文字の色を指定するチェックボックスでチェックマークが入っている場合に、イネーブルになります。ダイアログボックスに使用するボタンの文字の色を指定します。クリックすると色指定ダイアログボックスが表示されますので、指定したい色を選択します。

ダイアログボックスの終了

凸凹のある文字
チェックボックス

ダイアログボックスに使用するボタンの文字を、凸凹のあるものにするかどうかを選択します。凸凹のある文字にしたい場合は、チェックマークを入れます。

OK
ボタン

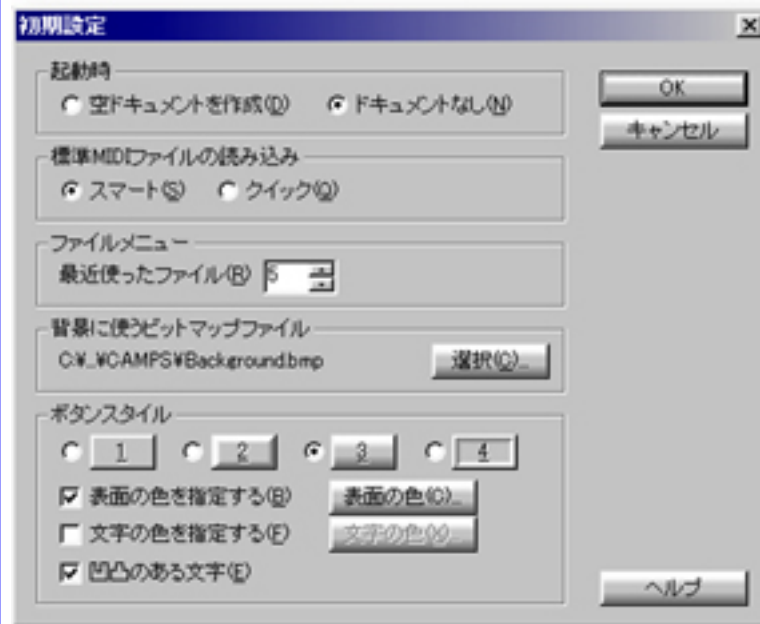
OKボタンをクリックすると、初期設定ダイアログボックスは閉じ、設定内容が保存されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、初期設定ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



動作の設定

起動時
ラジオボタン

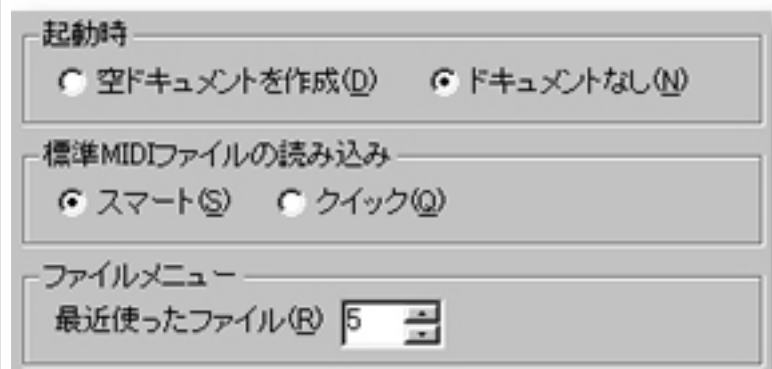
CAMPS起動時に、空のドキュメントを作成するかどうかを、起動時ラジオボタンで設定します。空ドキュメントを作成を選択していると、CAMPS 起動時に、**新規ドキュメント設定ダイアログボックス**の指定に従って、空のドキュメントが表示されます。ドキュメントなしを選択していると、ドキュメントは作成されません。

標準MIDIファイルの読み込み
ラジオボタン

ファイルメニューの開く...を選択して、標準MIDIファイルを読み込む時の読み込み形式を、標準MIDIファイルの読み込みラジオボタンで選択します。スマートを選択すると、読み込みに時間がかかりますが、ラインデータを分析して、細かく**ラインブロック**に分類します。クイックを選択すると、読み込みが速くなりますが、各トラックのラインデータは、1つのラインブロックに登録されます。ドキュメントウインドウ内のラインブロックは、いつでも**結合したり、切り離したり**できます。

最近使ったファイル
エディットボックス

ファイルメニューは、最近使ったファイルがアイテムとして表示されます。最近使ったファイルエディットボックスでは、ここに表示されるアイテム数を設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。この設定は、CAMPS 再起動時に反映されます。



関連するページ:

[表示の設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

表示の設定

選択...
ボタン

エディターの背景に、ビットマップを表示することができます。ビットマップを表示するには、**まず表示するエディターを開いて**、表示メニューの背景にビットマップを使うアイテムにチェックマークを入れます。表示するビットマップファイルを指定するには、選択...ボタンをクリックします。開かれる OS 標準のファイルを開くダイアログボックスで、表示したいビットマップファイルを指定します。現在設定されているファイル名は、ボタンの左側に表示されます。



通常 Windows では、ビットマップファイル名には「BMP」という拡張子がついています。



選択...ボタンでビットマップファイルを指定しても、**表示するエディターを開いて**表示メニューの背景にビットマップを使うアイテムにチェックマークが入っていない場合、指定したビットマップは表示されません。

ボタンスタイル
ラジオボタン

ダイアログボックスに使用するボタンの形状を指定するには、ボタンスタイルラジオボタンで選択します。指定したい場合は、チェックマークを入れます。

表面の色を指定する
チェックボックス

ダイアログボックスに使用するボタンの表面の色を指定するには、表面の色を指定するチェックボックスにチェックマークを入れます。初めてチェックマークを入れた場合、色指定ダイアログボックスが表示されます。チェックマークが入っていない場合は、OS で指定されている色で表示されます。

表面の色...
ボタン

ダイアログボックスに使用するボタンの表面色の指定を変更したい場合は、表面の色...ボタンをクリックします。クリックすると色指定ダイアログボックスが表示されます。指定したい色を選択します。

文字の色を指定する
チェックボックス

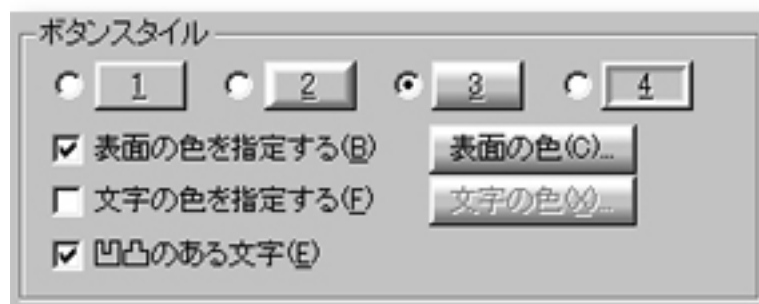
ダイアログボックスに使用する文字の表面の色を指定するには、文字の色を指定するチェックボックスにチェックマークを入れます。初めてチェックマークを入れた場合、色指定ダイアログボックスが表示されます。チェックマークが入っていない場合は、OS で指定されている色で表示されます。

文字の色...
ボタン

ダイアログボックスに使用するボタンの文字色の指定を変更したい場合は、文字の色...ボタンをクリックします。クリックすると色指定ダイアログボックスが表示されます。指定したい色を選択します。

凸凹のある文字
チェックボックス

ダイアログボックスに使用するボタンの文字を凸凹のあるものにした場合は、凸凹のある文字チェックボックスにチェックマークを入れます。



関連するページ:

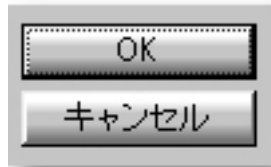
[動作の設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

ダイアログボックスの
終了

OK ボタン 設定が完了したら OK ボタンをクリックします。初期設定ダイアログボックスが閉じ、設定が反映されます。



背景に使うビットマップファイルを指定しても、**表示するエディターを開いて**表示メニューの背景にビットマップを使うアイテムにチェックマークが入っていない場合、指定したビットマップは表示されません。



関連するページ:

[動作の設定](#)
[表示の設定](#)



Opening

ドキュメントウィンドウ
イベントリストエディター
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
から開く

ラインメニューからテイク/新規テイクを作成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、対象となるラインブロックを右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューからテイク/新規テイクを作成...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

また、**テイク一覧ダイアログボックス**から**新規作成...ボタン**をクリックすると、ダイアログボックスが開きます。

トラックのカテゴリがドラムス以外の場合は、別の**新規テイクダイアログボックス**が開きます。



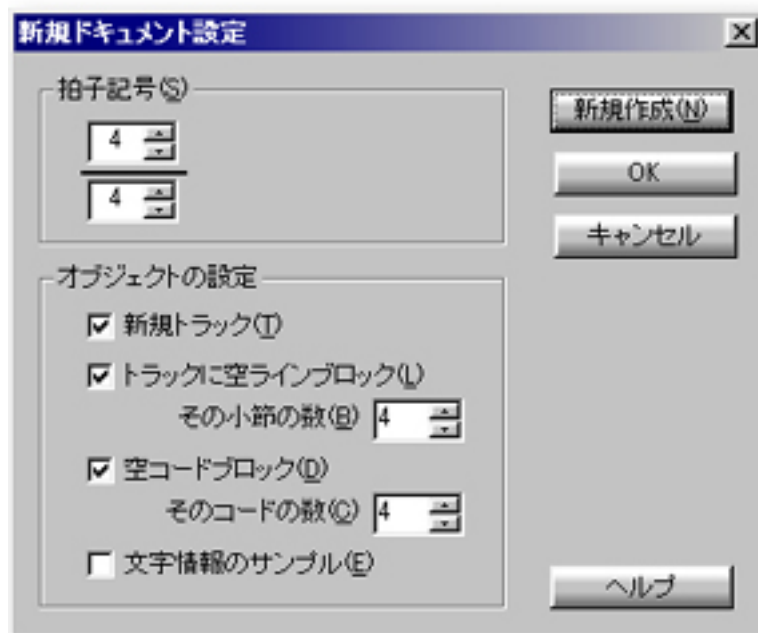
ドキュメントウィンドウで、ラインメニューのテイクサブメニューからテイクの一覧...を選ぶ場合、あらかじめ、編集の対象となるラインブロックが選択されている必要があります。選択されていない場合、同メニューアイテムは使用できません。

説明 新規ドキュメント設定ダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。

使い方 各デフォルト値の設定が完了したあと、これらの設定を保存し、更に新規ドキュメントを作成したい場合は、新規作成ボタンをクリックします。また、設定の保存のみを行い、新規にドキュメントを作成しない場合は、OKボタンをクリックします。

ファイルメニューから新規作成を選ぶと、ここで保存された設定に従って新規にドキュメントが作成されます。

- アイテム**
- 拍子記号エディットボックス
 - 新規トラックチェックボックス
 - トラックに空ラインブロックチェックボックス
 - その小節の数エディットボックス
 - 空コードブロックチェックボックス
 - そのコードの数エディットボックス
 - 文字情報のサンプルチェックボックス
 - 新規生成ボタン
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - ヘルプボタン



開き方 ファイルメニューから新規設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

拍子記号の設定

拍子記号
エディットボックス

新規作成するドキュメントの拍子記号を設定します。それぞれ、上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

オブジェクトの設定

新規トラック
チェックボックス

トラックをドキュメントに追加するかどうかを設定します。追加したい場合は、チェックマークを入れます。追加されるトラックは、6つの基本的なトラックです。

トラックに空ラインブロック
チェックボックス

ラインブロックをそれぞれのトラックに対して追加するかどうかを設定します。追加したい場合は、チェックマークを入れます。

その小節の数
エディットボックス

トラックに空ラインブロックチェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。作成するラインブロックの長さを小節単位で設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

空コードブロック
チェックボックス

空の**コードブロック**をドキュメントに追加するかどうかを設定します。追加したい場合は、チェックマークを入れます。

そのコードの数
エディットボックス

空コードブロックチェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。作成するコードブロックにいくつのコードを追加するかを設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

文字情報のサンプル
チェックボックス

文字情報イベントのサンプルをドキュメントに追加するかどうかを、設定します。追加したい場合は、チェックマークを入れます。

ダイアログボックスの終了

新規作成
ボタン

新規作成ボタンをクリックすると、新規ドキュメント設定ダイアログボックスは閉じ、各デフォルト値の設定が保存され、新規にドキュメントが作成されます。ここで保存された設定は、ファイルメニューから新規作成を選んでドキュメントを作成する時に参照されます。

OK
ボタン

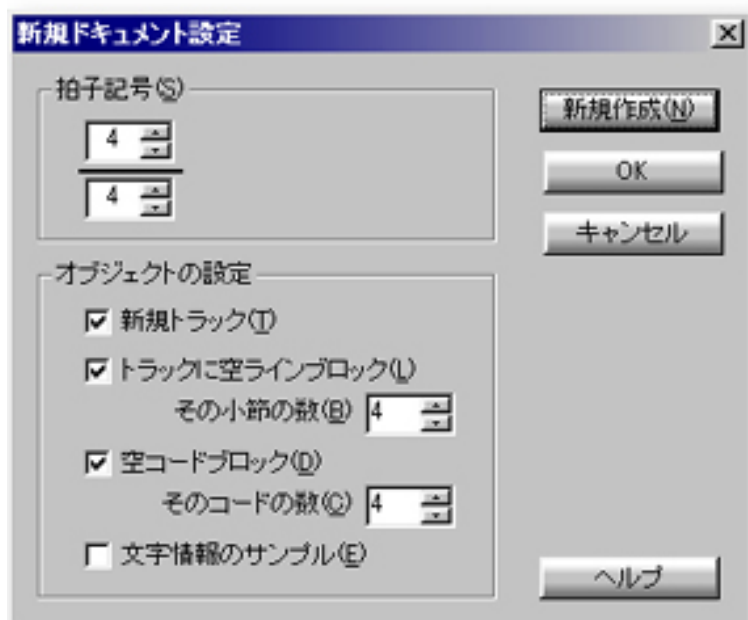
OKボタンをクリックすると、新規ドキュメント設定ダイアログボックスは閉じ、各デフォルト値の設定が保存されます。ここで保存された設定は、ファイルメニューから新規作成を選んでドキュメントを作成する時に参照されます。

キャンセル
ボタン

キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、新規ドキュメント設定ダイアログボックスを終了します。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



拍子記号の設定

初めに

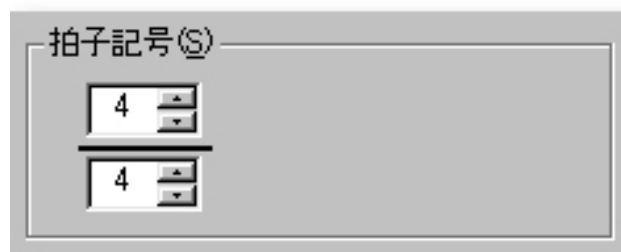
楽譜において、拍子記号は分数形式で譜面の先頭（調号の後ろ）に表示されます。上の数字（分子）は、小節内の拍の数を表します。下の数字（分母）は、1拍をどの音符長にするかを表します。

拍子記号
エディットボックス

拍子記号領域では、譜面に表す拍子記号と同じ形式で表されています。ここでは、新規作成するドキュメントの拍子記号を設定します。小節内の拍の数（分子）と1拍の音符長（分母）をエディットボックスに入力します。

1拍の音符長（分母）には以下のいずれか値を入力します:

- 1 - 全音符
- 2 - 2分音符
- 4 - 4分音符
- 8 - 8分音符
- 16 - 16分音符
- 32 - 32分音符
- 64 - 64分音符



関連するページ:

[オブジェクトの設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)

オブジェクトの設定

新規トラック
チェックボックス

新規トラックチェックボックスにチェックマークを入れておくと、ドキュメントの新規作成時に6つのトラックが追加されます。追加されるトラックは、それぞれ以下の**カテゴリー**が設定されます。

- メロディー 主旋律に使用します。
- コンピング 音数の多い和音の伴奏に使用します。
- オブリガート 副旋律に使用します。
- ベース ベースに使用します。
- ストリングス ストリングスやコード音を奏でる楽器に使用します。
- ドラムス ドラムスやパーカッションに使用します。

トラックに空ラインブロック
チェックボックス

トラックに空ラインブロックチェックボックスにチェックマークを入れておくと、ドキュメントの新規作成時に、それぞれのトラックに対して、空の**ラインブロック**を1つずつ追加します。

その小節の数
エディットボックス

その小節の数エディットボックスは、トラックに空ラインブロックチェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。ここでは、トラックに追加するラインブロックの小節数を指定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

空コードブロック
チェックボックス

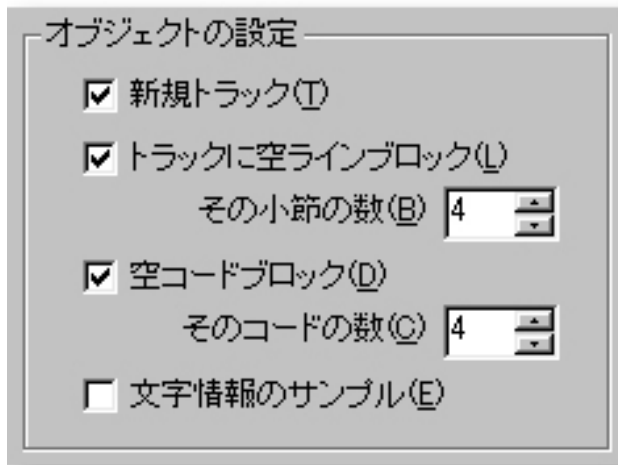
空コードブロックチェックボックスにチェックマークを入れておくと、ドキュメントの新規作成時に空の**コードブロック**を1つ追加します。

そのコードの数
エディットボックス

そのコードの数エディットボックスは、空コードブロックチェックボックスにチェックマークが入っている場合、イネーブルになります。ここでは、追加するコードブロックに含むコードの数を設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

文字情報のサンプル
チェックボックス

文字情報のサンプルチェックボックスにチェックマークを入れておくと、ドキュメントの新規作成時に文字情報イベントのサンプルを、追加します。



関連するページ:

[拍子記号の設定](#)
[ダイアログボックスの終了](#)


ダイアログボックスの
終了

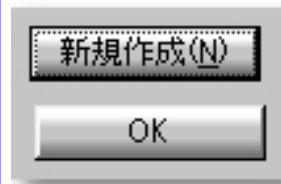
新規作成
ボタン

新規作成ボタンをクリックすると、新規ドキュメント設定ダイアログボックスは閉じ、各デフォルト値の設定が保存され、新規にドキュメントが作成されます。

OK
ボタン

OKボタンをクリックすると、新規ドキュメント設定ダイアログボックスは閉じ、各デフォルト値の設定が保存されます。

 新規作成ボタンやOKボタンをクリックして、新規ドキュメントの設定ダイアログボックスを閉じた場合、設定した内容が保存されます。ここで保存された設定は、ファイルメニューから新規作成を選んでドキュメントを作成する時に参照されます。



関連するページ:

[拍子記号の設定](#)
[オブジェクトの設定](#)

説明 MIDI設定ダイアログボックスでは、アプリケーション全般のMIDI入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

使い方 各タブの説明を参照ください。

アイテム デフォルトタブ
出力先タブ
メトロノームタブ
録音タブ
タップタブ
MIDIクロックタブ
SMPTEタブ
OKボタン
キャンセルボタン
適用ボタン
ヘルプボタン



開き方 入出力メニューからMIDI設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

MIDI 出力	デフォルト タブ	デフォルトタブをクリックすると表示されます。ここでは、デフォルトの出力先を設定します。この設定は、 新規にトラックを作成 したり SMF（スタンダードMIDIファイル）を読み込んだ場合に、デフォルトの出力先として設定されます。さらにここでは、 再生ツールバー で、早送りや巻き戻しボタンをクリックしている際の、送り/戻しスピードを設定します。右側のボタンを選択するほど、送り/戻しスピードが速くなります。。
	出力先 タブ	出力先タブをクリックすると表示されます。ここでは、各出力先のプログラムセット（出力音源）を設定します。設定されたプログラムセットは CAMPS 内で、プログラムチェンジイベント用のプログラム名や、ドラムスキーのキー名の表示などをする際、参照されます。設定していなくても、本質的な機能への影響はありません。
	メトロノーム タブ	メトロノームタブをクリックすると表示されます。ここでは、メトロノーム音の出力に関する様々な設定を行います。
MIDI 入力	録音 タブ	録音タブをクリックすると表示されます。ここでは、録音の入力先や、入力の制限等の設定を行います。
MIDI タイミング	タップ タブ	タップタブをクリックすると表示されます。ここでは、テンポのマニュアル入力を行うタップ機能に関する設定を行います。。
	MIDIクロック タブ	MIDIクロックタブをクリックすると表示されます。ここでは、MIDIクロック同期の同期信号の入出力先や、同期形態に関しての設定を行います。
	SMPTE タブ	SMPTEタブをクリックすると表示されます。ここでは、SMPTE同期（MTC同期）の同期信号の入出力先や、同期形態に関しての設定を行います。
ダイアログボックスの終了	OK ボタン	OKボタンをクリックすると、MIDI設定ダイアログボックスは閉じ、設定した内容が反映されます。
	キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、MIDI設定ダイアログボックスを終了します。
	適用 ボタン	適用ボタンをクリックすると、ダイアログボックスは閉じずに、設定した内容が反映されます。
	ヘルプ ボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



デフォルト
タブ新規トラックの出力デバイス
スクロールエリア

新規トラックの出力デバイススクロールエリアには、出力デバイスの一覧が表示されます。デフォルトの出力先のデバイスを選択します。この設定は、**新規にトラックを作成**したりSMF（スタンダードMIDIファイル）を読み込んだ場合に、デフォルトの出力先として設定されます。また、MIDI 情報を出力する際に出力先が特定できない場合にも、使用されます。

! 入出力メニューの**OS指定の出力先を使う**アイテムが選択されている場合、新規トラックの出力デバイススクロールエリアには出力デバイスの一覧は表示されず、「OS指定の出力先」というアイテムだけ表示されます。

早送り/巻き戻しの速度
ラジオボタン

早送り/巻き戻しの速度ラジオボタンでは、**再生ツールバー**で、早送りや巻き戻しボタンをクリックしている際の、送り/戻しスピードを設定します。右側のボタンを選択するほど、送り/戻しスピードが速くなります。



関連するページ:

[出力先タブ](#)
[メトロノームタブ](#)
[録音ページ](#)
[タップタブ](#)
[MIDIクロックタブ](#)
[SMPTEタブ](#)

出力先
タブ出力先の設定
スクロールエリア

出力先の設定スクロールエリアには、出力デバイスの一覧が表示されます。出力デバイスを選択して更に、プログラムセット選択ボックスで出力先を設定します。

! 入出力メニューのOS指定の出力先を使うアイテムが選択されている場合、出力先の設定スクロールエリアには出力デバイスの一覧は表示されず、「OS指定の出力先」というアイテムだけ表示されます。

プログラムセット
選択ボックス

プログラムセット選択ボックスでは、出力先の設定スクロールエリアで選択した出力デバイス内にあるプログラムセット（出力音源）を、設定します。クリックするとプログラムセットの一覧が、表示されます。設定されたプログラムセットはCAMPS内で、プログラムチェンジイベント用のプログラム名や、ドラムスキーのキー名の表示などをする際、参照されます。設定していなくても、本質的な機能への影響はありません。

プログラムの
サンプル
表示領域

プログラムのサンプル表示領域には、プログラムセット選択ボックスで選択されているプログラムセット内にあるプログラムのサンプルが、いくつか表示されます。



関連するページ:

[デフォルトタブ](#)
[メトロノームタブ](#)
[録音ページ](#)
[タップタブ](#)
[MIDIクロックタブ](#)
[SMPTEタブ](#)

メトロノーム
タブ出力デバイス
スクロールエリア

出力デバイススクロールエリアには、出力デバイスの一覧が表示されます。メトロノーム音を出力したいデバイスを、選択します。



入出力メニューのOS指定の出力先を使うアイテムが選択されている場合、出力デバイススクロールエリアには出力デバイスの一覧は表示されず、「OS指定の出力先」というアイテムだけ表示されます。

チャンネル
エディットボックス

チャンネルエディットボックスでは、メトロノーム音用の出力MIDIチャンネルを、設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力して、設定します。

プログラムチェンジ
エディットボックス

プログラムチェンジエディットボックスでは、メトロノーム音用の出力MIDIチャンネルに送信するプログラムチェンジの値（パッチ番号、音色）を、設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力して、設定します。

音A
音B
選択ボックス

メトロノームのクリック音は、A、B、2種類設定できます。これにより、1小節毎に特定の拍に、抑揚やアクセントをつけることができます。音A、音B選択ボックスをクリックすると、それぞれの音程の一覧が表示されます。希望の音程を選択します。

通常、シンセサイザードラムプログラムは、MIDI音程値の高低に応じて異なるドラム音色を発音します。これを利用して、メトロノームのプログラム番号をドラムプログラムに割り当てておけば、メトロノームの2つのクリック音に、異なるドラム音色を割り当てることができます。

ベロシティA
ベロシティB・/FONT>
エディットボックス

ベロシティA/Bエディットボックスを使って、メトロノームの2つのクリック音に、それぞれのベロシティ（音量）を、設定することができます。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力して、設定します。

演奏の順序
ラジオボタン

演奏の順序ラジオボタンでは、音Aと音Bの発音順を設定します。設定は、拍子記号が4/4の場合を基準に行います。したがって、例えば拍子記号が2/4の場合、各ラジオボタンの表示のうち、最初の2音の順番だけが参照されます。



関連するページ:

[デフォルトタブ](#)
[出力先タブ](#)
[録音ページ](#)
[タブタブ](#)
[MIDIクロックタブ](#)
[SMPTEタブ](#)

録音
タブ入力デバイス
スクロールエリア

入力デバイススクロールエリアには、入力デバイスの一覧が表示され
ます。録音の入力元となるデバイスを、選択して下さい。

パンチイン録音の予備拍
エディットボックス

パンチイン録音の予備拍エディットボックスでは、**パンチイン録音**時に
使われる予備拍を、設定します。録音を開始すると、パンチインの位置
より、ここで設定した拍分前から演奏が開始されます。上下ボタンをク
リックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力して、設定
します。

予備拍の概念は、テープ録音機器などで、パンチイン録音を開始する
ポイントより数小節前までテープを巻き戻しておいて、録音に先立ったイ
ントロとして再生する手法から生まれました。

録音するチャンネル
チェックボックス

録音するチャンネルチェックボックスでチェックマークが入っていない
チャンネルからの入力、録音されません。チェックマークが入ってい
るチャンネルからの入力だけが録音されます。CAMPS では録音時に、
チャンネル情報は無視されます。いずれのチャンネルからの入力も、全
て**録音対象トラック**に録音されます。また録音されたイベントは、各ト
ラックに設定されている**出力チャンネル**に出力されます。つまり通常の
使用では、録音するチャンネルチェックボックスは、すべてチェック
マークが入っていて問題ありません。

録音するMIDIイベント
チェックボックス

録音時に、録音するMIDIイベントチェックボックスでチェックマークが
入っていないイベントが入力された場合、そのイベントは録音されませ
ん。チェックマークが入っているイベントだけが録音されます。



関連するページ:

[デフォルトタブ](#)
[出力先タブ](#)
[メトロノームタブ](#)
[タップタブ](#)
[MIDIクロックタブ](#)
[SMPTEタブ](#)

MIDI設定ダイアログボックスの使い方

タップ タブ	入力デバイス スクロールエリア	入力デバイススクロールエリアには、接続されている外部 MIDI 入力デバイスの一覧と共に、[Shift] キーというアイテムが表示されます。外部 MIDI デバイスからタップ入力する場合は、使用するデバイスを選択します。コンピュータキーボードの Shift キーでタップ入力する場合は、[Shift] キーを選択します。
	入力キー 領域	外部 MIDI デバイスからタップ入力する場合、使用するキーなどを予め設定しておく必要があります。入力キー領域では、この設定を行います。コンピュータキーボードの Shift キーでタップ入力する場合は、設定する必要はありません。
	チャンネル キー エディットボックス	チャンネルエディットボックスでは、タップ入力する外部 MIDI デバイスに割り当ててある MIDI チャンネルを、あらかじめ設定します。 キーエディットボックスでは、外部 MIDI デバイスでタップ入力に使う鍵盤(キー、ピッチをあらかじめ、設定します。 それぞれ、上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力して、設定します。
	MIDI楽器から ボタン	チャンネル、キーエディットボックスで入力する代わりに、外部の MIDI 楽器から直接指定するには、MIDI楽器からボタンをクリックします。入力待ちのダイアログボックスが表示されますので、MIDI 楽器からキーを入力すると、チャンネルとキーが同時に設定されます。
	同期 ラジオボタン	同期ラジオボタンでは、タップ入力に応じて演奏をどの位進めるかを、設定します。曲の拍を選択した場合、タップ毎に 1 拍分演奏が進行します。音符を選択した場合、タップ毎に選択した音符長分演奏が進行します。



関連するページ:

[デフォルトタブ](#)

[出力先タブ](#)

[メトロノームタブ](#)

[録音ページ](#)

[MIDIクロックタブ](#)

[SMPTEタブ](#)

MIDIクロック
タブ

概要

MIDIクロックタブでは、MIDI クロック信号を使って外部 MIDI シーケンサー等と同期して演奏する場合のために、MIDI シンクについての設定を行います。これにより、MIDI クロック同期機能を持っている他のMIDI インターフェイス、MIDI 楽器やデジタル/アナログ録音装置（テープデッキ等）等と、再生を同期させることができます。

入力デバイス
スクロールエリア


外部からの MIDI クロックに同期して演奏させたい場合は、入出力メニューの同期/**外部MIDIクロックに同期**アイテムにチェックマークを入れます。
入力デバイススクロールエリアには、入力デバイスの一覧が表示されます。同期元としたい入力デバイスを、選択します。

同期
ラジオボタン

同期ラジオボタンでは、外部から MIDI クロックを受信した場合、受信に応じて演奏をどの位進めるかを、設定します。曲の拍を選択した場合、受信毎に 1 拍分演奏が進行します。4 分音符を選択した場合、受信毎に 4 分音符の絶対音符長分、演奏が進行します。

出力デバイス
スクロールエリア

演奏時に外部へ MIDI クロックを出力させたい場合は、入出力メニューの同期信号出力/**MIDIクロックを出力**アイテムにチェックマークを入れます。
出力デバイススクロールエリアには、出力デバイスの一覧が表示されます。MIDI クロックを出力させたいデバイスを、選択します。

 入出力メニューの**OS指定の出力先を使う**アイテムが選択されている場合、出力デバイススクロールエリアには出力デバイスの一覧が表示されず、「OS指定の出力先」というアイテムだけ表示されます。


出力周期
ラジオボタン

出力同期ラジオボタンでは、演奏に応じて、どの位の周期でクロックを外部に出力するかを、設定します。曲の拍を選択した場合、1 拍分演奏が進行する毎にクロックを出力します。4 分音符を選択した場合、4 分音符の絶対音符長分演奏が進行する毎に、クロックを出力します。



関連するページ:

[デフォルトタブ](#)
[出力先タブ](#)
[メトロノームタブ](#)
[録音ページ](#)
[タップタブ](#)
[SMPTEタブ](#)

SMPTE タブ	概要	<p>動画は、フレームと呼ばれる静止画を数多くつないだもので、高速度に連続して映示されます。このため、動画のなかで特定の場面についての正確なタイミングを示すために、フレーム数が用いられます。映画やビデオの映像に音声を同期させる場合、与えられた時間内に幾つのフレームが経過するかを監視する為に、SMPTE タイムコードが使われます。SMPTE タイムコードは、フレーム/秒("fps" あるいは "f/s") で定義されますが、通常の時刻情報(時/分/秒) も含んでいます。</p> <p>SMPTE タイムコードは、その正確さと業界標準の位置付けにより、プロフェッショナルのオーディオ業界で広く使用されてきています。SMPTE タイムコードのオーディオ版である、副タイムコード (LTC) は、同期する動画がない場合でも広く使用されており、CAMPS 内ではこれを簡単に SMPTE と呼んで、採用しています。</p>
	入力デバイス スクロールエリア	<p>外部からの SMPTE 信号に同期して演奏させたい場合は、入出力メニューの同期/外部SMPTEに同期アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>入力デバイススクロールエリアには、入力デバイスの一覧が表示されます。同期元としたい入力デバイスを、選択します。</p>
	出力デバイス スクロールエリア	<p>演奏時に外部へ SMPTE 信号を出力させたい場合は、入出力メニューの同期信号出力/SMPTTEを出力アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>出力デバイススクロールエリアには、出力デバイスの一覧が表示されます。SMPTE 信号を出力させたいデバイスを、選択します。</p>
	出力周期 ラジオボタン	<p> 入出力メニューのOS指定の出力先を使うアイテムが選択されている場合、出力デバイススクロールエリアには出力デバイスの一覧は表示されず、「OS指定の出力先」というアイテムだけ表示されます。</p> <p>出力周期ラジオボタンでは、SMPTE を出力する周期を設定します。</p> <p>24フレーム/秒は、米国映画業界で使用されています。</p> <p>25フレーム/秒は、ヨーロッパとその他の地域の映画、テレビ、ビデオ業界で使用されています。これには、PAL と SECAM フォーマットが含まれます。</p> <p>ドロップフレームあり30フレーム/秒は、米国とその他の地域の NTSC カラーテレビ標準として使用されています。ドロップフレームとは、SMPTE の LTC の中で、意図的にドロップされるフレームコード番号がある事に、由来しています。SMPTE の LTC は、カラービデオ側のやや遅いフレームレートを埋め合わせるために、10分毎に18個のフレームコード番号をドロップ(スキップ)しています。初期の白黒テレビ標準として使われていたフレームレートに、後年、カラー情報を追加したため、NTSC カラーテレビ標準のフレームレートは、実際には、29.97 f/s となります。</p> <p>ドロップフレームあり30フレーム/秒は、NTSC カラービデオ編集時に適切な同期を図る上で欠かせませんが、その構造上、わずかながらタイム表示に誤差がともない、オーディオトラック間だけの同期を図る場合には、やや不向きとも言えます。</p> <p>ドロップフレームなし30フレーム/秒は、フレームが抜けないことと、タイムレート換算が容易なことから、オーディオトラック間だけの同期を図る場合、最も多く使用されています。米国の初期の白黒ビデオ業界でも使用されていました。</p>



CAMPS が実際に送受するデータは MIDI Time Code ですが、SMPTE タブでは、MIDI Time Code を SMPTE の LTC として扱うユーザー環境を提供しています。なお、正確な SMPTE の LTC の生成・表示をするには、お使いのコンピュータの MIDI ポートに、SMPTE コンバータ (ハードウェア) を接続する必要があります。



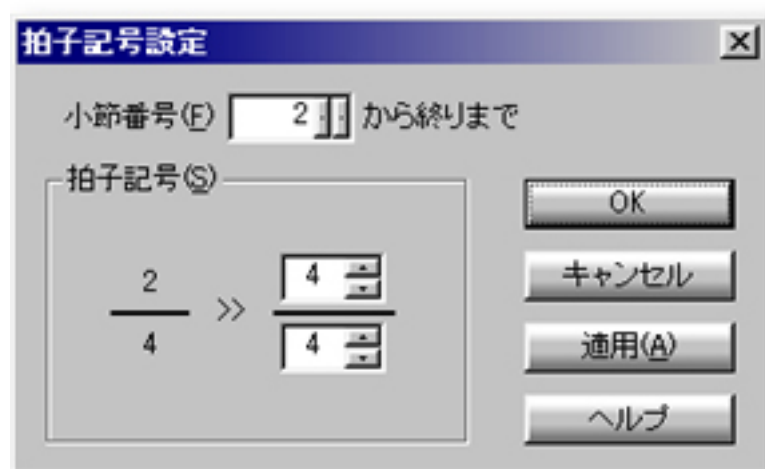
関連するページ:

[デフォルトタブ](#)
[出力先タブ](#)
[メトロノームタブ](#)
[録音ページ](#)
[タブタブ](#)
[MIDIクロックタブ](#)

説明 拍子記号設定ダイアログボックスでは、小節に対して、**拍子記号**の設定を行います。

使い方 小節番号エディットボックスで、拍子記号を設定したい初めの小節を設定します。次に、拍子記号エディットボックスで拍子記号を設定します。

アイテム 小節番号エディットボックス
拍子記号エディットボックス
OKボタン
キャンセルボタン
適用ボタン
ヘルプボタン



開き方

ドキュメントウインドウ
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
楽譜エディター
テンポ描画エディター
から開く

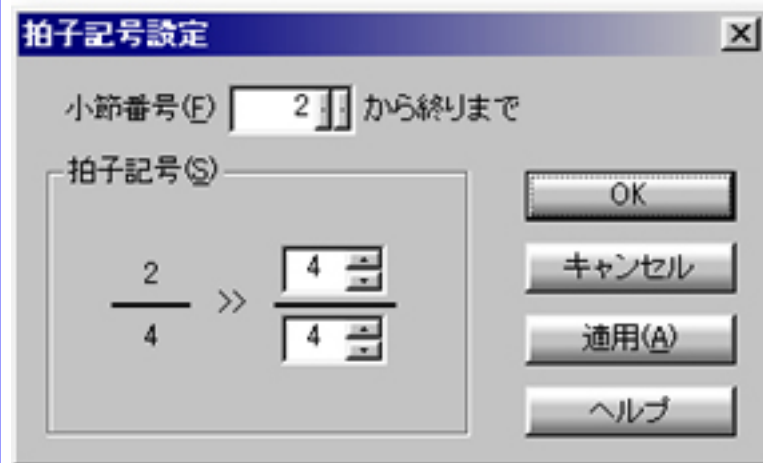
編集メニューから拍子記号設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。
代わりに、各エディターの小節エリアで右ボタン・クリックし、開いたコンテキストメニューから拍子記号設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

拍子記号設定ダイアログボックスのアイテム

拍子記号の設定

小節番号 エディットボックス	拍子記号を設定したい初めの小節を指定します。設定される終わりの小節は、エディットボックス右に「から～まで」と表示されます。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。
拍子記号 エディットボックス	設定したい拍子記号を指定します。それぞれ、上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。
OK ボタン	OKボタンをクリックすると、拍子記号設定ダイアログボックスは閉じ、選択した小節に拍子記号が設定されます。
キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、拍子記号設定ダイアログボックスを終了します。
適用 ボタン	適用ボタンをクリックすると、ダイアログボックスは閉じずに、選択した小節に拍子記号が設定されます。
ヘルプ ボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。

ダイアログボックスの終了



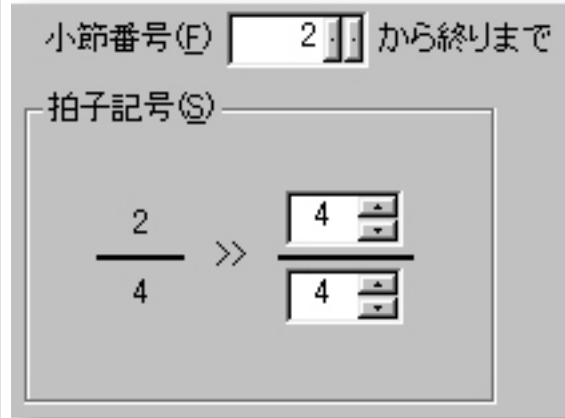
拍子記号の設定

小節番号 エディットボックス

小節番号エディットボックスで拍子記号を設定したい初めの小節を指定します。曲全体の拍子記号を設定したい場合は、1を入力します。

曲の途中で、拍子記号を変えたい場合は、その初めの小節番号を入力します。

既に設定してある拍子記号を変えたい場合は、その拍子記号が設定してある小節番号を入力します。



拍子記号 エディットボックス

拍子記号領域では、譜面に表す拍子記号と同じ形式で表されています。ここでは、新規作成するドキュメントの拍子記号を設定します。小節内の拍の数（分子）と1拍の音符長（分母）をエディットボックスに入力します。

1拍の音符長（分母）には以下のいずれか値を入力します:

1	全音符
2	2分音符
4	4分音符
8	8分音符
16	16分音符
32	32分音符
64	64分音符

関連するページ:

[ダイアログボックスの終了](#)

ダイアログボックスの
終了

OK
適用
ボタン

設定が完了したらOKボタンをクリックします。引き続き、設定を行う場合は、適用ボタンをクリックします。ドキュメントの小節に拍子記号が設定されます。



拍子記号を変更した場合、ラインデータやコード等の、他オブジェクトの絶対的な位置は変更されません。これにより、各オブジェクトの移動などの処理が必要になる場合があります。

関連するページ:

[拍子記号の設定](#)

説明 グリッド設定ダイアログボックスでは、ドキュメントウインドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して、編集用のグリッドを設定します。編集用のグリッドが設定されていると、データを書き込んだり変更した際、値は最寄りのグリッド値に自動的に設定されます。

使い方 各エリアの該当タブを選択して、グリッドを設定します。ここで設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。設定が完了したら OKボタン、あるいは、適用ボタンをクリックします。

- アイテム**
- 再生録音タブ
 - 文字情報タブ
 - コードタブ
 - ラインブロックタブ
 - ピアノロールタブ
 - コントロールタブ
 - ピッチベンドタブ
 - 楽譜タブ
 - テンポタブ
 - OKボタン
 - キャンセルボタン
 - 適用ボタン
 - ヘルプボタン




開き方

ドキュメントウインドウ
ピアノロールエディター
コントロール描画エディター
テンポ描画エディター
から開く

表示メニューからグリッド表示/グリッド設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

設定タブ

再生録音 タブ	再生録音タブをクリックすると表示されます。ここでは、ドキュメントウィンドウやピアノロール、コントロール描画、テンポ描画エディターの小節エリアの横（時間）方向グリッドを設定します。
文字情報 タブ	文字情報タブをクリックすると表示されます。ここでは、ドキュメントウィンドウやピアノロール、コントロール描画、テンポ描画エディターの文字情報エリアと歌詞エリアの横（時間）方向グリッドを設定します。
コード タブ	コードタブをクリックすると表示されます。ここでは、ドキュメントウィンドウやピアノロールエディターのコードエリアの横（時間）方向グリッドを設定します。
ラインブロック タブ	ラインブロックタブをクリックすると表示されます。ここでは、ドキュメントウィンドウのラインエリアの横（時間）方向グリッドを設定します。
ピアノロール タブ	ピアノロールタブをクリックすると表示されます。ここでは、ピアノロールエディターのピアノロールエリアの横（時間）方向グリッドと、ベロシティエリアの縦（値）方向のグリッドを設定します。
コントロール タブ	コントロールタブをクリックすると表示されます。ここでは、コントロール描画エディターの描画エリアの横（時間）方向グリッドと、縦（値）方向のグリッドを設定します。（編集するイベントがピッチベンドの場合は、ピッチベンドタブで設定します。）
ピッチベンド タブ	ピッチベンドタブをクリックすると表示されます。ここでは、ピッチベンドイベントを編集する場合のコントロール描画エディターの描画エリアの横（時間）方向グリッドと、縦（値）方向のグリッドを設定します。（編集するイベントが他の場合は、コントロールタブで設定します。）
楽譜 タブ	楽譜タブをクリックすると表示されます。ここでは、楽譜エディターの小節エリアや譜面エリアの横（時間）方向グリッドを設定します。
テンポ タブ	テンポタブをクリックすると表示されます。ここでは、テンポ描画エディターの描画エリアの横（時間）方向グリッドと、縦（値）方向のグリッドを設定します。
ダイアログボックスの終了 OK ボタン	OKボタンをクリックすると、グリッド設定ダイアログボックスは閉じ、各エリアのグリッド値は設定した値になります。  設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、各エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降の CAMPS 起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定は CAMPS 終了時にリセットされます。
キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、グリッド設定ダイアログボックスを終了します。

適用
ボタン

適用ボタンをクリックすると、ダイアログボックスは閉じ
ずに、各エリアのグリッド値は設定した値になります。

ヘルプ
ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開き
ます。



再生録音
タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンでは、[ドキュメントウィンドウ](#)や[ピアノロール](#)、[コントロール描画](#)、[テンポ描画](#)エディターの小節エリアの横（時間）方向グリッド幅を設定します。設定は全音符長から3/2分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、ループ範囲やパンチイン/アウト範囲の設定時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、各エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降の CAMPS 起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定は CAMPS 終了時にリセットされません。

関連するページ:

- [文字情報タブ](#)
- [コードタブ](#)
- [ラインブロックタブ](#)
- [ピアノロールタブ](#)
- [コントロールタブ](#)
- [ピッチベンドタブ](#)
- [楽譜タブ](#)
- [テンポタブ](#)

文字情報
タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンでは、[ドキュメントウィンドウ](#)や[ピアノロール](#)、[コントロール描画](#)、[テンポ描画](#)エディターの文字情報エリアや歌詞エリアの横（時間）方向グリッド幅を設定します。設定は全音符長から32分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、テキスト情報や歌詞の移動等の編集時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、各エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降の CAMPS 起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定は CAMPS 終了時にリセットされます。

関連するページ:

[再生録音タブ](#)
[コードタブ](#)
[ラインブロックタブ](#)
[ピアノロールタブ](#)
[コントロールタブ](#)
[ピッチベンドタブ](#)
[楽譜タブ](#)
[テンポタブ](#)

コード
タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンでは、ドキュメントウィンドウやピアノロールエディターのコードエリアの横（時間）方向グリッド幅を設定します。設定は全音符長から3/2分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、コードやコードブロックの移動等の編集時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、各エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降のCAMPS起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定はCAMPS終了時にリセットされます。

関連するページ:

- [再生録音タブ](#)
- [文字情報タブ](#)
- [ラインブロックタブ](#)
- [ピアノロールタブ](#)
- [コントロールタブ](#)
- [ピッチベンドタブ](#)
- [楽譜タブ](#)
- [テンポタブ](#)

ラインブロック タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンでドキュメントウィンドウのラインエリアの横（時間）方向グリッド幅を設定します。設定は全音符長から3/2分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、ラインブロックの生成や移動等の編集時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。



⚠ 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、ドキュメントウィンドウの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降のCAMPS起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定はCAMPS終了時にリセットされます。

関連するページ:

- [再生録音タブ](#)
- [文字情報タブ](#)
- [コードタブ](#)
- [ピアノロールタブ](#)
- [コントロールタブ](#)
- [ピッチベンドタブ](#)
- [楽譜タブ](#)
- [テンポタブ](#)

ピアノロール
タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンでは、**ピアノロールエディター**の**ピアノロールエリア**の横（時間）方向グリッド幅を設定します。設定は全音符長から32分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、音符イベントの生成等の編集時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

ベロシティ
エディットボックス

ベロシティエディットボックスでピアノロールエディターの**ベロシティエリア**の縦（値）方向グリッド幅を設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。ここでの設定は、ベロシティ値の変更等の編集時に影響します。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿ってチェックマークが入っているときに有効になります。また、ピアノロールエディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降のCAMPS起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定はCAMPS終了時にリセットされます。

関連するページ:

- [再生録音タブ](#)
- [文字情報タブ](#)
- [コードタブ](#)
- [ラインブロックタブ](#)
- [コントロールタブ](#)
- [ピッチベンドタブ](#)
- [楽譜タブ](#)
- [テンポタブ](#)

コントロール
タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンでは、**コントロール描画エディター**の**描画エリア**の横（時間）方向グリッド幅を設定します。（編集するイベントがピッチベンドの場合は、**ピッチベンドタブ**で設定します。）設定は全音符長から3/2分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、イベントの生成等の編集時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

コントロール
エディットボックス

コントロールエディットボックスでコントロール描画エディターの描画エリアの縦（値）方向グリッド幅を設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。ここでの設定は、ピッチベンドイベントの生成等の編集時に影響します。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、コントロール描画エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降のCAMPS 起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定はCAMPS 終了時にリセットされます。

関連するページ:

- [再生録音タブ](#)
- [文字情報タブ](#)
- [コードタブ](#)
- [ラインブロックタブ](#)
- [ピアノロールタブ](#)
- [ピッチベンドタブ](#)
- [楽譜タブ](#)
- [テンポタブ](#)

ピッチベンド
タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンでは、ピッチベンドイベントを編集する際に使うコントロール描画エディター内にある、描画エリアの横（時間）方向グリッド幅を設定します。（編集するイベントがその他の場合は、コントロールタブで設定します。）設定は、全音符長から32分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、ピッチベンドイベントの生成等の編集時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。

ピッチベンド
エディットボックス

ピッチベンドエディットボックスでは、ピッチベンドイベントを編集する際に使うコントロール描画エディター内にある、描画エリアの縦（値）方向グリッド幅を設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。ここでの設定は、ピッチベンドイベントの生成等の編集時に影響します。ピッチベンドイベントの取り得る値の範囲は -8192 から 8191 の範囲です。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、コントロール描画エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降のCAMPS 起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定はCAMPS 終了時にリセットされます。

関連するページ:

- [再生録音タブ](#)
- [文字情報タブ](#)
- [コードタブ](#)
- [ラインブロックタブ](#)
- [ピアノロールタブ](#)
- [コントロールタブ](#)
- [楽譜タブ](#)
- [テンポタブ](#)

楽譜
タブ

横方向のグリッド幅
ラジオボタン

横方向のグリッド幅ラジオボタンで楽譜エディターの小節エリアや譜面エリアの横（時間）方向グリッド幅を設定します。設定は全音符長から32分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、ループ範囲やパンチイン/アウト範囲の設定や音符の移動等の編集時に影響します。

その他
エディットボックス

横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド幅を指定したい場合には、その他エディットボックスを使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、楽譜エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド幅の設定と有効/無効設定は、次回以降のCAMPS起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定はCAMPS終了時にリセットされます。

関連するページ:

- [再生録音タブ](#)
- [文字情報タブ](#)
- [コードタブ](#)
- [ラインブロックタブ](#)
- [ピアノロールタブ](#)
- [コントロールタブ](#)
- [ピッチベンドタブ](#)
- [テンポタブ](#)

テンポ タブ	横方向のグリッド幅 ラジオボタン	横方向のグリッド幅ラジオボタンでは、 テンポ描画エディター の 描画エリア の横（時間）方向グリッド幅を設定します。設定は全音符長から32分音符長までの絶対時間で指定します。ここでの設定は、テンポの生成等の編集時に影響します。
	その他 エディットボックス	横方向のグリッドラジオボタン内にある選択支以外のグリッド値を指定したい場合には、 その他エディットボックス を使用します。左右ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。
	テンポ エディットボックス	テンポエディットボックスでは、テンポ描画エディターの描画エリアの縦（値）方向グリッドを設定します。上下ボタンをクリックするか、直接、値をコンピュータキーボードから入力します。ここでの設定は、テンポの生成等の編集時に影響します。



! 設定したグリッドは、表示メニューのグリッド表示/グリッドに沿うにチェックマークが入っているときに有効になります。また、テンポ描画エディターの表示メニューの表示設定を記憶を選択すると、今回のグリッド設定と有効/無効設定は、次回以降のCAMPS起動時に有効となります。これを行わないと、今回の設定はCAMPS終了時にリセットされます。

関連するページ:

- [再生録音タブ](#)
- [文字情報タブ](#)
- [コードタブ](#)
- [ラインブロックタブ](#)
- [ピアノロールタブ](#)
- [コントロールタブ](#)
- [ピッチベンドタブ](#)
- [楽譜タブ](#)

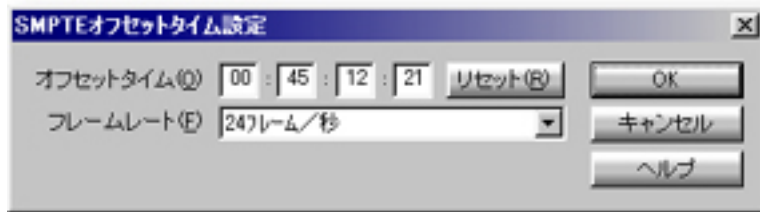
説明 SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスでは、演奏（録音）時に SMPTE で同期する場合のオフセットタイムを設定します。例えば、CAMPS がスレーブの状態、ダイアログボックスでオフセットタイムを1分に設定したとします。この場合、マスターが演奏を開始して、1分が経過すると CAMPS が演奏を開始します。

使い方 オフセットタイムとフレームレートを設定して、OKボタンをクリックします。

アイテム	オフセットタイム エディットボックス	オフセットタイムを設定します。[時]:[分]:[秒]:[フレーム]の形式で入力します。直接、値をコンピュータキーボードから入力します。
	リセット ボタン	オフセットタイムを0にリセットします。
	フレームレート 選択ボックス	オフセットタイムエディットボックスで設定した [フレーム] をどのフレームレートとするかを指定します。クリックするとフレームレートの一覧が表示されます。なお、ここで設定するフレームレートは、オフセットタイムのフレームを換算するためのもので、SMPTE 同期のフレームレート（入出力周期）とは一切関係がありません。よって、オフセットタイムエディットボックスでフレームに0を指定している場合や、厳密にオフセットタイムを指定する必要がない場合は、何を選択しても問題ありません。 24フレーム/秒は、米国映画業界で使用されています。 25フレーム/秒は、ヨーロッパとその他の地域の映画、テレビ、ビデオ業界で使用されています。これには、PAL と SECAM フォーマットが含まれます。 ドロップフレームあり30フレーム/秒は、米国とその他の地域の NTSC カラーテレビ標準として使用されています。ドロップフレームとは、SMPTE の LTC（SMPTE タイムコードのオーディオ版である、副タイムコード）の中で、意図的にドロップされるフレームコード番号がある事に、由来しています。SMPTE の LTC は、カラービデオ側のやや遅いフレームレートを埋め合わせるために、10分毎に18個のフレームコード番号をドロップ（スキップ）しています。初期の白黒テレビ標準として使われていたフレームレートに、後年、カラー情報を追加したため、NTSC カラーテレビ標準のフレームレートは、実際には、29.97 f/s となります。 ドロップフレームあり30フレーム/秒は、NTSC カラービデオ編集時に適切な同期を図る上で欠かせませんが、その構造上、わずかながらタイム表示に誤差がともない、オーディオトラック間だけの同期を図る場合には、やや不向きとも言えます。 ドロップフレームなし30フレーム/秒は、フレームが抜けないことと、タイムレート換算が容易なことから、オーディオトラック間だけの同期を図る場合、最も多く使用されています。米国の初期の白黒ビデオ業界でも使用されていました。
	OK ボタン	OKボタンをクリックすると、SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスは閉じ、ドキュメントの SMPTEオフセットタイムが設定されます。
	キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、何もせずに、SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスを終了します。

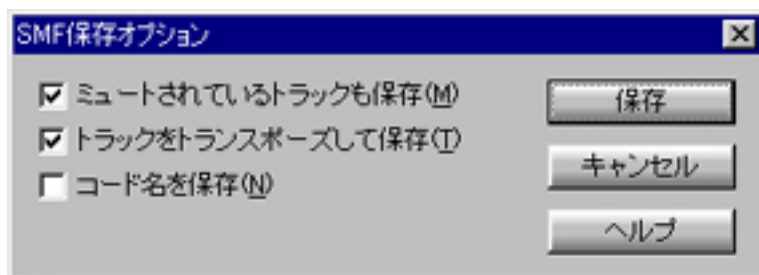
ヘルプ ボタン

ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方 編集メニューからSMPTEオフセットタイム設定...を選ぶと、ダイアログボックスが開きます。

説明	SMF保存オプションダイアログボックスでは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の設定を行います。	
使い方	ファイルメニューの SMFとして保存...を選択すると、標準MIDIファイル(SMF)として保存というタイトルの標準保存ダイアログボックスが標示されます。ファイル名を入力して保存ボタンをクリックすると、SMF保存オプションダイアログボックスが開きます。各オプションの選択をして、保存ボタンをクリックします。	
アイテム	ミュートされているトラックも保存 チェックボックス	ドキュメントウィンドウのトラックエリアの再生トラックボタンの設定は、演奏時のフィルタとして働いています。この、再生トラックボタンでミュート（演奏オフ）指定されているトラックも保存するかどうかを選択します。ミュート指定されているトラックも保存する場合は、チェックを入れます。
	トラックをトランスポートして保存 チェックボックス	ドキュメントウィンドウのトラックエリアで設定されているトランスポートは、ラインデータの値を直接変えずに、演奏時のフィルタとして働いています。この、トランスポートが設定されているトラックに対して、実際にラインデータの値をトランスポートして保存するかどうかを選択します。トラックでトランスポートして保存する場合は、チェックマークを入れます。
	コード名を保存 チェックボックス	コード名を保存するかどうかを選択します。保存する場合は、チェックマークを入れます。通常、標準MIDIファイルにコード情報を保存する仕様はありません。このため、コード名はテキストイベント（メタイイベント 0x01）として書き込みます。なお、コード名を保存した標準MIDIファイルを CAMPS で開いた場合、この情報は読み込まれません。
	保存 ボタン	OKボタンをクリックすると、SMF保存オプションダイアログボックスは閉じ、ドキュメントが標準MIDIファイル(SMF)として保存されます。
	キャンセル ボタン	キャンセルボタンをクリックすると、保存を中止して、SMF保存オプションダイアログボックスを終了します。
	ヘルプ ボタン	ヘルプボタンをクリックすると、本ヘルプファイルが開きます。



開き方

ファイルメニューの SMFとして保存...を選択すると、標準MIDIファイル(SMF)として保存というタイトルの標準保存ダイアログボックスが標示されます。ファイル名を入力して保存ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが開きます。

概要 CAMPS のメニューアイテムは、現在アクティブなエディターによって、変化します。また各エディター内では、現在アクティブなエリアによって、幾つかのメニューアイテムの表示が変化します。

ドキュメントウィンドウのメニューアイテム
イベントリストエディターのメニューアイテム
ピアノロールエディターのメニューアイテム
コントロール描画エディターのメニューアイテム
楽譜エディターのメニューアイテム
テンポリストエディターのメニューアイテム
テンポ描画エディターのメニューアイテム
文字情報リストエディターのメニューアイテム
ドキュメントがない場合のメニューアイテム

説明 ドキュメントウィンドウがない場合の、全メニューリストです。

アイテム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl + N
新規設定(U)...	Ctrl + Shift + N
開く(O)...	Ctrl + O
閉じる(C)	

1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
:	

終了(X)	

編集(E)	
[アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z

[オブジェクト]を切り取る(T)	Ctrl+X
[オブジェクト]をコピー(C)	Ctrl+C
[オブジェクト]を貼り付ける(P)	Ctrl+V
[オブジェクト]を消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A

初期設定(F)...	

入出力(M)	
メトロノームを鳴らす(M)	Ctrl+M

オールトワ送信(N)	
リセットオールコントロー送信(R)	

同期(Y)	>
同期信号出力(T)	>

OS指定の出力先を使う(I)	
MIDI設定(U)...	

同期
内部同期(I)
タップ入力に同期(T)
外部MIDIクロックに同期(M)
外部SMPTEに同期(S)

同期信号出力
MIDIクロックを出力(M)
SMPTEを出力(S)

表示(V)	
ツールバー(T)	>

大きいビートウィンドウ(G)	
大きいタイムウィンドウ(I)	

ツールバー	
メインツールバー(M)	
ステータスバー(S)	

再生ツールバー(P)	
録音ツールバー(R)	

同期ツールバー(Y)	
出力制御ツールバー(D)	
テンポツールバー(O)	


音符ツールバー(N)	
休符ツールバー(E)	







ビートツールバー(B)
タイムツールバー(T)

ヘルプ(H)

ヘルプ(H)

CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。標準MIDIファイルを読み込むこともできます。  標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、 ラインブロック の分割、 カテゴリーの分類 が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。
	閉じる(C)	ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて、保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートメッセージが表示されます。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択されたファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。

説明	編集メニューでは、主に、切り取りやコピー、貼り付け等のオブジェクトの編集を行います。ここでは、初期設定(F)...コマンドだけが使用できます。
アイテム	
取り消し(U)	 このコマンドは、ドキュメントが開かれていない場合は使用できません。コマンドの説明は、 ドキュメントウィンドウの編集メニュー や他のエディター内の説明を参照して下さい。
切り取り(T)	 このコマンドは、ドキュメントが開かれていない場合は使用できません。コマンドの説明は、 ドキュメントウィンドウの編集メニュー や他のエディター内の説明を参照して下さい。
コピー(C)	 このコマンドは、ドキュメントが開かれていない場合は使用できません。コマンドの説明は、 ドキュメントウィンドウの編集メニュー や他のエディター内の説明を参照して下さい。
貼り付け(P)	 このコマンドは、ドキュメントが開かれていない場合は使用できません。コマンドの説明は、 ドキュメントウィンドウの編集メニュー や他のエディター内の説明を参照して下さい。
消去(E)	 このコマンドは、ドキュメントが開かれていない場合は使用できません。コマンドの説明は、 ドキュメントウィンドウの編集メニュー や他のエディター内の説明を参照して下さい。
すべて選択(A)	 このコマンドは、ドキュメントが開かれていない場合は使用できません。コマンドの説明は、 ドキュメントウィンドウの編集メニュー や他のエディター内の説明を参照して下さい。
初期設定(F)...	初期設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。

説明 入出力メニューでは、MIDI に関する設定等を行います。

アイテム メトロノームを鳴らす(M)


再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。メトロノーム音の設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのメトロノームタブ](#)で行います。

オールノート打送信(N)

再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。

リセットオールコントロール送信(R)

再生出力デバイスにリセットオールコントロールを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。

 デバイスによって、リセットオールコントロールを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。

同期(Y)/内部同期(I)

通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/タップ入力に同期(T)

コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのタップタブ](#)で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)

外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのMIDIクロックタブ](#)で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)

オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのSMPTEタブ](#)で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期信号出力(T)/MIDIクロックを出力(M)

再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのMIDIクロックタブ](#)で行います。

同期信号出力(T)/SMPTEを出力(S)

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号（MIDI タイムコード）を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの **SMPTEタブ** で行います。

OS指定の出力先を使う(!)

Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。



Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDIタブの MIDI出力で設定します。

MIDI設定(U)...

MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明 表示メニューでは、**ツールバー**や**カウンター**の表示/非表示を切り替えます。

アイテム	ツールバー(T)/メインツールバー(M)	メインツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/ステータスバー(S)	ステータスバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/再生ツールバー(P)	再生ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/録音ツールバー(R)	録音ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)	同期ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)	出力制御ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/テンポツールバー(O)	テンポツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/音符ツールバー(N)	音符ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/休符ツールバー(E)	休符ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/ビートツールバー(B)	ビートツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/タイムツールバー(I)	タイムツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ビートカウンター(G)	ビートカウンター を表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインタの位置情報を、"小節:ビート:分解値"の形式で表示します。 ビートツールバー と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポイントの位置情報を、"時:分:秒:フレーム"の形式で表示をします。**タイムツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ヘルプメニュー (ドキュメントなし)

メニューアイテム
ドキュメントがない場合のメニューアイテム

説明 ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開きます。

アイテム ヘルプ(H) 本ヘルプファイルを開きます。

CAMPSについて(A)... CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

説明 ドキュメントウィンドウがアクティブな場合の、全メニューリストです。

アイテム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl+N
新規設定(U)...	Ctrl+Shift+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	

上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)...	
復帰(R)	

SMFとして保存(E)...	

1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
⋮	

終了(X)	

編集(E)	
[アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z

[オブジェクト]を切り取る(T)	Ctrl+X
[オブジェクト]をコピー(C)	Ctrl+C
[オブジェクト]を貼り付ける(P)	Ctrl+V
[オブジェクト]を消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A

新規[オブジェクト]を作成(N) ...	Ctrl+I
[オブジェクト]を複製(D)	Ctrl+D
[オブジェクト]のエイリアスを作成(M)	Ctrl+Shift+D
エイリアスを解除(S)	
[オブジェクト]の合体(G)	

前面へ(F)	
背面へ(B)	

拍子記号設定(I)...	
SMPTEオフセットタイム設定(O)...	

初期設定(E)...	

コード(C)	
生成(G)...	Ctrl+Shift+G
自動生成(E)	Ctrl+G
<hr/>	
ハーモナイズ(H)...	Ctrl+Shift+H
自動ハーモナイズ(Z)	Ctrl+H
キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)	
<hr/>	
MIDI入力から検出(D)...	
組み立て(C)...	
<hr/>	
該当ラインを自動再作曲(L)	Ctrl+R
<hr/>	
全体を自動ハーモナイズ(A)	

ライン(L)	
テイク(K)	>
<hr/>	
再作曲(C)...	Ctrl+Shift+K
自動再作曲(E)	Ctrl+K
<hr/>	
不協音の検出(I)...	
<hr/>	
クオンタイズ(Q)...	
トランスポーズ(T)...	
音長調節(A)...	
ペロシティ調節(V)...	
音程の再配置(Y)...	
<hr/>	
倍速化(H)	
半速化(D)	
<hr/>	
該当範囲を自動ハーモナイズ(M)	

テイク	
テイクの一覧(L)...	Ctrl+F
<hr/>	
新規テイクを作成(N)...	Ctrl+T
現テイクを複製(D)	Ctrl+U
現テイクを削除(R)	
<hr/>	
[テイク #1]	
[テイク #2]	
:	

入出力(M)

再生(P)
 停止(S)
 録音(R) >
 移動(J) >

メトロノームを鳴らす(M) Ctrl+M

オールノート送信(N)
 リセットオールノート送信(R)

同期(Y) >
 同期信号出力(T) >

OS指定の出力先を使う(I)
 MIDI設定(U)...

録音

録音開始(R) F5
 オーバーダビング録音開始(O) F7
 ステップ録音開始(S) F8

移動

先頭へ(T) Home
 終りへ(E) End

同期

内部同期(I)
 タップ入力に同期(T)
 外部MIDIクロックに同期(M)
 外部SMPTEに同期(S)

同期信号出力

MIDIクロックを出力(M)
 SMPTEを出力(S)

表示(V)

コード表示(C) >
 グリッド表示(V) >
 ツールバー(T) >
 ズーム(Z) >

自動スクロールする(A) Ctrl+L
 表示域を移動(J)...

エディットボタンを表示(E)
 インタラクティブ情報を表示(F)

ラインブロック名を表示(L)

大きいビートウインドウ(G)
 大きいタイムウインドウ(I)

背景にビットマップを使う(B)

表示設定を記憶(Y)

コード表示

ローマ数値表記(R)
 コード名(C)
 スケール名(N)
 スケールスペリング(S)
 キーとモード(K)

グリッド表示

小節線を表示(A)
 ビート線を表示(E)
 トラック区切線を表示(T)

グリッドに沿う(G)
 グリッド設定(U)...

ツールバー

メインツールバー(M)
 ステータスバー(S)

再生ツールバー(P)
 録音ツールバー(R)

同期ツールバー(Y)
 出力制御ツールバー(D)
 テンポツールバー(O)

音符ツールバー(N)
 休符ツールバー(E)

ビートツールバー(B)
 タイムツールバー(T)

ズーム

縦に縮小(Z)
 縦に拡大(M)
 横に縮小(O)
 横に拡大(I)

エディター(D)

イベントリスト(E) F9
ピアノロール(P) F10
コントロール描画(C) F11
楽譜(N) F12

テンポリスト(L)
テンポ描画(D)

文字情報リスト(X)

ツール(O) >

ツール

矢印(A)
ペン(P)
魔法の杖(M)
消しゴム(E)
カッター(B)

ウインドウ(W)

新規ドキュメントウインドウ(N)
重ねて表示(C)
並べて表示(T)
アイコン化ウインドウの整列(A)



1 [ウインドウ]
2 [ウインドウ]
:

ヘルプ(H)

ヘルプ(H)

[オブジェクト]のメモ(M)...
ドキュメントのメモ(D)...

CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。  標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、 ラインブロック の分割、 カテゴリー の分類が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。
	閉じる(C)	ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。  ドキュメントウインドウ以外の エディター がアクティブな場合は、そのエディターを閉じるだけで、ドキュメントは閉じません。
	上書き保存(S)	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準のファイル保存ダイアログボックス名前を付けて保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。	
アイテム	<p>[アクション]の取り消し(U)</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)</p> <p>[オブジェクト]をコピー(C)</p> <p>[オブジェクト]を貼り付ける(P)</p> <p>[オブジェクト]を消去(E)</p> <p>すべて選択(A)</p> <p>新規[オブジェクト](N)を作成 ...</p>	<p>直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にコードを消去した場合、コマンド名は、コード消去の取り消し(U)となります。</p> <p>選択されているオブジェクトを消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存したオブジェクトは、[オブジェクト]の貼り付け(P)コマンドを選択することによって、ドキュメントに貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、コードを選択している場合、コマンド名は、コードを切り取る(T)となります。</p> <p>選択されているオブジェクトをクリップボードに保存します。クリップボードに保存したオブジェクトは、[オブジェクト]を貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、ドキュメントに貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、コードを選択している場合、コマンド名は、コードをコピー(C)となります。</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)コマンドや[オブジェクト]をコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存されたオブジェクトをドキュメントに貼り付けます。コマンド名は、アクティブなエリアによって変化します。例えば、コードエリアがアクティブな場合、コマンド名は、コードを貼り付ける(P)となります。</p> <p>選択されているオブジェクトを消去します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、コードを選択している場合、コマンド名は、コードを消去(E)となります。</p> <p>アクティブなエリア内の全てのオブジェクトを選択します。例えば、アクティブなエリアがラインエリアの場合、コマンドを選択すると全てのラインブロックが選択されます。</p> <p>新規にオブジェクトを生成します。アクティブなエリアによっては、ダイアログボックスが表示され、新規生成するオブジェクトの属性を設定します。例えば、ラインエリアがアクティブな場合は、新規ラインブロックダイアログボックスが表示されます。コマンド名は、アクティブなエリアによって変化します。例えば、ラインエリアがアクティブな場合、コマンド名は、新規ラインブロックを作成(N)...となります。</p>

[オブジェクト]を複製(D)	選択されているオブジェクトを複製します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化しません。例えば、コードを選択している場合、コマンド名は、コードを複製(D)となります。
[オブジェクト]のエイリアスを作成(M)	選択されているオブジェクトのエイリアスを作成します。エイリアスが作成できるオブジェクトは、 ラインブロック と コードブロック だけです。エイリアスを作成し、エイリアスのうちの1つを編集すると全てのエイリアスが変更されます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、ラインブロックを選択している場合、コマンド名は、ラインブロックのエイリアスを作成(M)となります。
エイリアスを解除(S)	選択されているオブジェクトを[オブジェクト]のエイリアスを作成(M)コマンド等で作成したエイリアスから解除します。このコマンドは、エイリアスを持っている ラインブロック と コードブロック だけに有効です。
[オブジェクト]の合体(G)	選択されている複数のオブジェクトを1つのオブジェクトに融合します。このコマンドは、 ラインブロック だけに有効です。
前面へ(F)	他のオブジェクトの背面に隠れている、選択されているオブジェクトを前面に移動します。このコマンドは、 ラインブロック と コードブロック だけに有効です。
背面へ(B)	他のオブジェクトの前面にある、選択されているオブジェクトを背面に移動します。このコマンドは、 ラインブロック と コードブロック だけに有効です。
拍子記号設定(I)...	拍子記号設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、小節に対して、 拍子記号 の設定を行います。
SMPTEオフセットタイム設定(O)...	SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、再生(録音)時に SMPTE で同期する場合の、オフセットタイムを設定します。
初期設定(F)...	初期設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。

説明

コードメニューは、作曲するドキュメントに、自動またはマニュアルでコードを割り当てる際に使用します。これらのコードは、CAMPS の自動作曲やその他の機能から参照されます。



コードメニューのいくつかのコマンドを使用するには、対象となる**コードコンテナ**あるいは**コードブロック**があらかじめ選択されている必要があります。

アイテム

生成(G)...

コード進行生成ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、現在設定されている**キーとモード**、**コードファンクション**からコード (進行) を生成し、選択されているコードコンテナに、割り当てることができます。

自動生成(E)

現在設定されているキーとモードおよびコードファンクションからコード (進行) を自動生成し、選択されているコードコンテナに、割り当てることができます。このコマンドでは、コード進行生成ダイアログボックスは開かれません。

ハーモナイズ(H)...

ハーモナイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているコードコンテナに対応するラインデータ (単音や和音を含む) と調和するキーとモードおよびコード (進行) を検出生成し、これらのコードコンテナに割り当てることができます。

自動ハーモナイズ(Z)

現在設定されているコードファンクションの中から、選択されているコードコンテナに対応するラインデータと調和するキーとモードおよびコード (進行) を自動検出生成し、割り当てることができます。このコマンドでは、ハーモナイズダイアログボックスは開かれません。



ドラムストラック以外にトラックが存在しない状態で、このコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)

現在設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、選択されているコードコンテナに対応するラインデータと調和するコード (進行) を自動生成し、割り当てることができます。このコマンドでは、ハーモナイズダイアログボックスは開かれません。



ドラムストラック以外にトラックが存在しない状態で、このコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

MIDI入力から検出(D)...

コード検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、外部の MIDI 楽器から入力された音を元にコードを検出し、選択されているコードコンテナに割り当てることができます。

組み立て(C)...

コード組み立てダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コードの構成要素を設定してコード名を組み立て、選択されているコードコンテナに割り当てることができます。

該当ラインを自動再作曲(L)

選択されているコードコンテナに該当する範囲にあるラインデータを、自動再作曲します。作曲されるラインデータは、該当部分のコードと調和します。

全体を自動ハーモナイズ(A)

曲全体に渡り、ドラムトラック以外のすべてのラインデータを参照し、これらと調和するコード(進行)を、新規に自動生成します。この際、コードコンテナは1小節1コードの割り合いで自動的に割り当てられます。[詳細説明](#)を参照して下さい。

曲フォームの自動検出および各トラックのオーケストレーション上の役割の自動検出


説明

本機能は、CAMPS だけが実現している多くの機能の中でも、最もパワフルな1つです。マウスを1回クリックするだけで、与えられたラインデータの音調を自動的に分析し、ドキュメント全体をハーモナイズします。この自動処理は、ドキュメント全体に渡る適切な**コードブロック**の割り当てと、適切な**コードコンテナ**の割り当てを行います。

この「100パーセント自動ハーモナイズ機能」を実現するために、CAMPS は与えられた曲について、以下の項目を自動的に分析します。

- 全トラックの音調
- 各トラックの**オーケストレーション上の役割** (メロディー、ベースなど)
- 曲のフォーム


CAMPS は、上記の分析結果をもとに、曲全体に渡り「コード付け」をします。

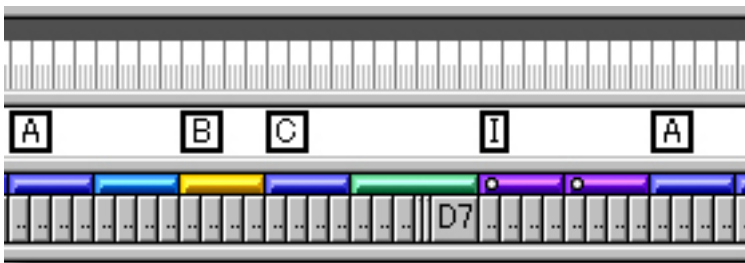
 全自動処理である本機能の性格上、割り当てられるコードは「1小節1コード」に設定されています。曲によっては全体的あるいは部分的に「1小節2コード」など、マニュアルに調節する必要があります。またアンティシペーションを含む曲の場合、コードの境界位置を調節する必要があります。


使い方

あなたの曲を CAMPS にインポートし、コードメニューの**全体を自動ハーモナイズ**アイテムを選択します。このコマンドを選択する都度、CAMPS は原曲を自動分析し、異なるコード進行を提案します。

Shift キーを押しながら全体を自動ハーモナイズアイテムを選択した場合、出来るだけ少ないコードブロックを使った (同じコードブロックを繰り返した) 結果を提案します。Ctrl キーを押しながら選択した場合、許される箇所では、出来る限り「1小節2コード」の割合でコードが割り当てられた結果を、提案します。これらのキーを同時に押しながら、アイテムを選択することもできます。

 機能を自動化すればする程、音楽的なツールとしての柔軟性が損なわれてきます。CAMPS 内の "自動 xxx" 機能は、初心者には CAMPS の各オブジェクトを使いこなす手掛かりを提供する目的で、デザインされています。機能の性格上、期待するような音楽的結果が得られるとは限りません。各パラメータの設定をするなどして、期待する結果について多くの情報を指定するほど、より音楽的な結果を引き出すこととなります。



説明	<p>ラインメニューでは、ラインブロックのテイクの編集や、ラインデータの再作曲などの編集を行います。</p> <p> ラインメニューのコマンドは、対象となるラインブロックが予め選択されている必要があります。</p>
アイテム	<p>テイク(K)/テイクの一覧(L)... テイク一覧ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロックのテイクの生成や削除、試聴を行います。</p> <p>テイク(K)/新規テイクを作成(N)... 新規テイクダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロックに対して、新規に生成するテイクの名前などの属性を指定し、生成します。</p> <p>テイク(K)/現テイクを複製(D) 選択されているラインブロックの現在のテイクを複製します。</p> <p>テイク(K)/現テイクを削除(R) 選択されているラインブロックの現在のテイクを削除します。このコマンドは、ラインブロックのテイクが2つ以上ある時に使用できます。</p> <p>テイク(K)/[テイク #] 選択されているラインブロックのテイクの一覧が表示されます。現在のテイクには、アイテム名の左側にマークが表示されます。選択すると、現在のテイクを選択したテイクに切り替えます。</p> <p>再作曲(C)... 再作曲ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロックのメロディーラインや和音、リズムの再作曲のパラメーターを調節し、ボタンをクリックすることによって、次々と再作曲します。</p> <p>自動再作曲(E) 選択されているラインブロックを自動再作曲します。このコマンドでは、再作曲ダイアログボックスは開かれません。</p> <p>不協音の検出(I)... 不協音検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されたラインブロック上の音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、手動で修正することが出来ます。</p> <p>クオンタイズ(Q)... クオンタイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロック上のイベントの開始時間を設定したグリッドを元に調整します。</p> <p>トランスポーズ(T)... トランスポーズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロック上の音符の音程を、一挙にトランスポーズする事ができます。</p> <p>音長調節(A)... 音調調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロック上の音符の長さを、一挙に変更する事ができます。</p> <p>ベロシティ調節(V)... ベロシティ調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロック上の音符の音量(ベロシティ)を、一挙に変更する事ができます。</p>

音程の再配置(Y)...

音程の再配置ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているラインブロック上の音符の音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。このダイアログボックスは、異なる MIDI デバイス（音源等）間でのドラムキーの調整のために用意されています。

倍速化(H)


選択されているラインブロック上の音符を 2 倍の速さにします。結果として、ラインブロックは半分のサイズになります。

半速化(D)

選択されているラインブロック上の音符を半分の速さにします。結果として、ラインブロックは 2 倍のサイズになります。

該当範囲を自動ハーモナイズ(M)

選択されているラインデータ（ドラムストラックを除く）と調和するキーとモードおよびコード（進行）を自動検出生成し、対応する位置に割り当てます。この際、コードコンテナは 1 小節 1 コードの割り合いで、自動的に割り当てられます。参照されるコードファンクションは、Diatonic、Sec. Dominant、Sub V7 となります。このコマンドでは、ハーモナイズダイアログボックスは開かれません。

説明	入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。
アイテム	
再生(P)	ドキュメントの再生を開始します。
停止(S)	再生を停止します。
録音(R)/録音開始(R)	録音トラックボタン がオンに設定されているトラックに対してリアルタイム録音を開始します。
録音(R)/オーバーダビング録音開始(O)	録音トラックボタンがオンに設定されているトラックに対してオーバーダビング録音を開始します。
録音(R)/ステップ録音開始(S)	録音トラックボタンがオンに設定されているトラックに対してステップ録音を開始します。
移動(J)/先頭へ(T)	再生ポインター の位置を、 ループ範囲 の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
移動(J)/終りへ(E)	再生ポインターの位置を、ループ範囲の最後へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの最後へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
メトロノームを鳴らす(M)	再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックを入れます。メトロノーム音の設定は、 MIDI設定ダイアログボックス の メトロノームタブ で行います。
オールノートオフ送信(N)	再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。
リセットオールコントローラ送信(R)	再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。  デバイスによって、リセットオールコントローラを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。
同期(Y)/内部同期(I)	通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/タップ入力に同期(T)	コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、 MIDI設定ダイアログボックス の タップタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)

外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスのMIDIクロックタブで行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)

オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスのSMPTEタブで行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期信号出力(I)/MIDIクロックを出力(M)

再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスのMIDIクロックタブで行います。

同期信号出力(I)/SMPTEを出力(S)

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスのSMPTEタブで行います。

OS指定の出力先を使う(I)

Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。



Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDI タブの MIDI 出力で設定します。

MIDI設定(U)...

MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明

表示メニューでは、ドキュメントウインドウの表示に関する設定等を行います。このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次にドキュメントウインドウを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

アイテム

コード表示(C)/ローマ数値表記(R)

コードエリアのコードの表示を**ローマ数値表記** (II-7, V7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/コード名(C)

コードエリアのコードの表示を**コード名** (D-7, G7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/スケール名(N)

コードエリアのコードの表示を**スケール名** (Dorian, Mixolydian 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/スケールスペリング(S)

コードエリアのコードの表示を**スケールスペリング** (R,3,5,7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/キーとモード(K)

コードエリアのコードの表示を**キーとモード** にします。コードエリアの**キーとモードボタン**と同じものが表示されます。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

グリッド表示(V)/小節線を表示(A)

文字情報、**コード**、**ラインエリア**に小節の区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/ビート線を表示(E)

文字情報、コード、ラインエリアにビートの区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/トラック区切線を表示(T)

トラックエリアと**ラインエリア**にトラックの区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/グリッドに沿う(G)

文字情報、コード、ラインエリア上の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドは、上述の小節線やビート線とは異なります。編集グリッドの設定は、**グリッド設定ダイアログボックス**で行います。編集グリッドを有効にする場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/グリッド設定(U)...

グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウインドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。ダイアログボックスを開いた時、ドキュメントウインドウのアクティブなエリアに対する設定タブが開きます。

ツールバー(T)/メインツールバー(M)

メインツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/ステータスバー(S)	ステータスバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/再生ツールバー(P)	再生ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/録音ツールバー(R)	録音ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)	同期ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)	出力制御ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/テンポツールバー(O)	テンポツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/音符ツールバー(N)	音符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/休符ツールバー(E)	休符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ビートツールバー(B)	ビートツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/タイムツールバー(T)	タイムツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ズーム(Z)/縦に縮小(Z)	トラックエリアとラインエリアの縦方向の表示を縮小します。
ズーム(Z)/縦に拡大(M)	トラックエリアとラインエリアの縦方向の表示を拡大します。
ズーム(Z)/横に縮小(O)	小節、文字情報、コード、ラインエリアの横方向の表示を縮小します。
ズーム(Z)/横に拡大(I)	小節、文字情報、コード、ラインエリアの横方向の表示を拡大します。
自動スクロールする(A)	ドキュメントの再生等にもなって、再生ポインターが移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
表示域を移動(J)...	表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。
エディットボタンを表示(E)	ドキュメントウィンドウのエディットボタンを表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

インタラクティブ情報を表示(E)

ドキュメントウィンドウ下部に表示される、インタラクティブ情報（マウスカーソルの位置情報等）を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ラインブロック名を表示(L)

ラインエリアのラインブロックに名前を表示するかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ビートカウンター(G)

ビートカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポイントの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。ビートツールバーと表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポイントの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。タイムツールバーと表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

背景にビットマップを使う(B)

コード、トラック、ラインエリアの背景にビットマップ画像を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。ビットマップファイルの指定は初期設定ダイアログボックスで行います。

表示設定を記憶(Y)

ドキュメントウィンドウの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定（ツールバー(T)サブメニュー等の記憶されない項目もあります。）やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次にドキュメントウィンドウを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。


説明 エディターメニューは、各種エディターを開いたり、編集ツールを選択する際に使用します。



エディターメニューのいくつかのコマンドを使用するには、対象となるオブジェクトが予め選択されている必要があります。

アイテム	イベントリスト(E)	イベントリストエディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ピアノロール(P)	ピアノロールエディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。
	コントロール描画(C)	コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。
	楽譜(N)	楽譜エディターを開きます。このエディターでは、選択されているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。
	テンポリスト(L)	テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディターを開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ツール(O)/矢印(A)	矢印ツールを選択します。このツールでは、ドキュメント内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。
	ツール(O)/ペン(P)	ペンツールを選択します。このツールでは、空のコードブロックやラインブロックを作成します。
	ツール(O)/魔法の杖(M)	魔法の杖ツールを選択します。このツールでは、コードが自動生成されたコードブロックをコードエリア内に作成したり、すでにあるコードブロックにコードを割り当てます。また、ラインデータが自動生成されたラインブロックをラインエリア内に作成したり、すでにあるラインブロックを再作曲します。
	ツール(O)/消しゴム(E)	消しゴムツールを選択します。このツールでは、ドキュメント内にあるコードブロックやラインブロックなどのオブジェクトを削除します。
	ツール(O)/カッター(B)	カッターツールを選択します。このツールでは、コードブロックやラインブロックを、任意の場所で分割します。

説明	ウインドウメニューでは、表示されているドキュメントウインドウやエディターに対して、アプリケーションウインドウ内での表示に関する操作を行います。	
アイテム	新規ドキュメントウインドウ(N)	ドキュメントに対して、現在、開いているドキュメントウインドウの他に、別のドキュメントウインドウを開きます。1つのドキュメントに対して複数のドキュメントウインドウを開いた場合、いずれかのウインドウに変更を加えると、全てのウインドウで変更が反映されます。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウインドウやエディターを折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウインドウのサイズや位置は変更されます。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウインドウやエディターをタイル状に並び替えます。選択すると、ウインドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウインドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウインドウやエディターをアプリケーションウインドウの下部に整列させます。
	[ウインドウ]	表示されているドキュメントウインドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が増えると、11番目以降のアイテムは、その他のウインドウ(M)...となります。これを選択すると、ウインドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。B

説明	ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントやオブジェクトにメモを登録します。	
アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	[オブジェクト] のメモ(M)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、トラックや ラインブロック 単位にテキスト形式のメモを登録できます。メモを登録できるアイテムは、ドキュメントウインドウのアクティブなエリアによってアイテム名が変わります。例えば、 トラックエリア がアクティブな場合、コマンド名はトラックのメモ... となります。
		 このコマンドを使用するには、対象となるトラックやラインブロックが予め選択されている必要があります。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

説明 コントロール描画エディターがアクティブな場合の、全メニュー・リストです。

アイ
テム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl+N
新規設定(U)...	Ctrl+Shift+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	

上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)...	
復帰(R)	

SMFとして保存(E)...	

1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
⋮	

終了(X)	

編集(E)	
[アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z

[オブジェクト]を切り取る(T)	Ctrl+X
[オブジェクト]をコピー(C)	Ctrl+C
[オブジェクト]を貼り付ける(P)	Ctrl+V
[オブジェクト]を消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A

新規[オブジェクト]の作成(N)	Ctrl+I
[オブジェクト]を複製(D)	Ctrl+D

拍子記号設定(I)...	
SMPTEオフセットタイム設定(O)...	

初期設定(F)...	

ライン(L)
 テイク(K) >
 コントラクト(Q)...
 値の調節(V)...
 倍速化(H)
 半速化(D)

テイク
 テイクの一覧(L)... Ctrl+F
 新規テイクを作成(N)... Ctrl+T
 現テイクを複製(D) Ctrl+U
 現テイクを削除(R)
 [テイク #1]
 [テイク #2]
 :

入出力(M)
 部分再生(B)
 他トラックと一緒に再生(W)
 再生(P)
 停止(S)
 録音(R) >
 移動(J) >
 メトロノームを鳴らす(M) Ctrl+M
 オールノット送信(N)
 リセットオールノット送信(R)
 同期(Y) >
 同期信号出力(T) >
 OS指定の出力先を使う(I)
 MIDI設定(U)...

録音
 録音開始(R) F5
 オーバーダビング録音開始(O) F7
 ステップ録音開始(S) F8

移動
 先頭へ(T) Home
 終りへ(E) End

同期
 内部同期(I)
 タップ入力に同期(T)
 外部MIDIクロックに同期(M)
 外部SMPTEに同期(S)

同期信号出力
 MIDIクロックを出力(M)
 SMPTEを出力(S)

表示(V)
 コントロール表示(C) >
 グリッド表示(G) >
 ツールバー(T) >
 ズーム(Z) >
 自動スクロールする(A) Ctrl+L
 表示域を移動(J)...
 エディットボタンを表示(E)
 インタラクティブ情報を表示(F)
 大きいビートウィンドウ(G)
 大きいタイムウィンドウ(I)

コントロール表示
 コントロールチェンジ(C)...
 ポリアフタータッチ(O)...
 チャンネルアフタータッチ(H)
 プログラムチェンジ(P)
 ピッチベンド(B)

グリッド表示
 小節線を表示(A)
 ビート線を表示(E)
 値の線を表示(V)
 グリッドに沿う(G)
 グリッド設定(U)...

ツールバー
 メインツールバー(M)
 ステータスバー(S)
 再生ツールバー(P)
 録音ツールバー(R)
 同期ツールバー(Y)
 出力制御ツールバー(D)
 テンポツールバー(O)
 音符ツールバー(N)
 休符ツールバー(E)

ズーム
 横に縮小(O)
 横に拡大(I)

背景にビットマップを使う(B)

表示設定を記憶(Y)

ビートツールバー(B)

タイムツールバー(T)

エディター(D)

イベントリスト(E) F9
ピアノロール(P) F10
コントロール描画(C) F11
楽譜(N) F12

テンポリスト(L)
テンポ描画(D)

文字情報リスト(X)

ツール(O) >

ツール

矢印(A)
ビーム(I)
ペン(P)
直線(L)
曲線(Q)
消しゴム(E)

ウィンドウ(W)

新規コントロール描画エディター(N)
重ねて表示(C)
並べて表示(I)
アイコン化ウィンドウの整列(A)



1 [ウィンドウ]
2 [ウィンドウ]
:


ヘルプ(H)

ヘルプ(H)

ラインブロックのメモ(M)...
ドキュメントのメモ(D)...

CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。  標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、 ラインブロック の分割、 カテゴリーの分類 が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。
	閉じる(C)	アクティブな コントロール描画エディター を閉じます。  ドキュメントウィンドウ がアクティブな場合は、ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	上書き保存(S)	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準のファイル保存ダイアログボックス名前を付けて保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。
アイテム	<p>[アクション]の取り消し(U)</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)</p> <p>[オブジェクト]をコピー(C)</p> <p>[オブジェクト]を貼り付ける(P)</p> <p>[オブジェクト]を消去(E)</p> <p>すべて選択(A)</p> <p>新規[オブジェクト](N)を作成</p> <p>[オブジェクト]を複製(D)</p> <p>拍子記号設定(I)...</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定(O)...</p>
	<p>直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、これを選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にイベントを消去した場合、コマンド名は、イベント消去の取り消し(U)となります。</p> <p>選択されているオブジェクトを消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存されたオブジェクトは、[オブジェクト]の貼り付け(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、描画エリアでイベントを選択している場合、コマンド名は、イベントを切り取る(T)となります。</p> <p>選択されているオブジェクトをクリップボードに保存します。クリップボードに保存されたオブジェクトは、[オブジェクト]を貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、描画エリアでイベントを選択している場合、コマンド名は、イベントをコピー(C)となります。</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)コマンドや[オブジェクト]をコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存されたオブジェクトを、希望する場所に貼り付けます。コマンド名は、アクティブなエリアによって変化します。例えば、描画エリアがアクティブな場合、コマンド名は、イベントを貼り付ける(P)となります。</p> <p>選択されているオブジェクトを消去します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、描画エリアでイベントを選択している場合、コマンド名は、イベントを消去(E)となります。</p> <p>アクティブなエリア内の全てのオブジェクトを選択します。例えば、アクティブなエリアが描画エリアの場合、コマンドを選択すると全てのイベントが選択されます。</p> <p>新規にオブジェクトを生成します。コマンド名は、アクティブなエリアによって変化します。例えば、歌詞エリアがアクティブな場合、コマンド名は、新規歌詞を作成(N)となります。</p> <p> このコマンドは、描画エリアでは使用しません。描画エリアで新規にイベントを作成するには、ペンツールで描画します。</p> <p>選択されているオブジェクトを複製します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、イベントを選択している場合、コマンド名は、イベントを複製(D)となります。</p> <p>拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、小節に対して、拍子記号の設定を行います。</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、再生(録音)時に SMPTE で同期する場合の、オフセットタイムを設定します。</p>

初期設定(F)...

初期設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。



説明


ラインメニューでは、**ラインブロック**の**テイク**の編集や、イベントのクオンタイズなどの編集を行います。



ラインメニューの幾つかのコマンドを使用するには、対象となるイベントが予め選択されている必要があります。

アイテム	テイク(K)/テイクの一覧(L)...	テイク一覧ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックのテイクの生成や削除、試聴を行います。
	テイク(K)/新規テイクを作成(N)...	新規テイクダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックに対して、新規に生成するテイクの名前などの属性を指定し、生成します。
	テイク(K)/現テイクを複製(D)	編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを複製します。
	テイク(K)/現テイクを削除(R)	編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを削除します。このコマンドは、ラインブロックのテイクが2つ以上ある時に使用できます。
	テイク(K)/[テイク #]	編集対象となっているラインブロックのテイクの一覧が表示されます。現在のテイクには、アイテム名の左側にマークが表示されます。選択すると、現在のテイクを選択したテイクに切り替えます。
	クオンタイズ(Q)...	クオンタイズダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されているイベントの開始時間を設定したグリッドを元に調整します。
	値の調節(V)...	値の調節ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されているイベントの値を、一挙に変更する事ができます。
	倍速化(H)	選択されているイベントを2倍の速さにします。
	半速化(D)	選択されているイベントを半分の速さにします。

説明	入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。	
アイテム	部分再生(B)	<p>選択されているイベントの範囲を再生します。コマンドを選択すると、小節エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。</p>
	他トラックと一緒に再生(W)	<p> ドキュメントウィンドウのコードトラックの再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。</p> <p>選択されているイベントの範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、小節エリア内にループ範囲とパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。</p>
	再生(P)	ドキュメントの再生を開始します。
	停止(S)	再生を停止します。
	録音(R)/録音開始(R)	編集対象となっている ラインブロック に対してリアルタイム録音を開始します。
	録音(R)/オーバーダビング録音開始(O)	編集対象となっている ラインブロック に対して オーバーダビング録音 を開始します。
	録音(R)/ステップ録音開始(S)	編集対象となっている ラインブロック に対して ステップ録音 を開始します。
	移動(J)/先頭へ(T)	<p>再生ポインターの位置を、ループ範囲の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、自動スクロールがオンに設定されます。</p>
	移動(J)/終りへ(E)	<p>再生ポインターの位置を、ループ範囲の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっているラインブロックの最後へ移動します。このコマンドを選択すると、自動スクロールがオンに設定されます。</p>
	メトロノームを鳴らす(M)	再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。メトロノーム音の設定は、 MIDI設定ダイアログボックス の メトロノームタブ で行います。
	オールノート送信(N)	再生出力デバイスに オールノートオフ を送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。
	リセットオールコントロール送信(R)	<p>再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。</p> <p> デバイスによって、リセットオールコントローラを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。</p>
	同期(Y)/内部同期(I)	通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/タップ入力に同期(T)	コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの タップタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)	外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの MIDIクロックタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)	オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの SMPTE タブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期信号出力(I)/MIDIクロックを出力(M)	再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの MIDIクロックタブ で行います。
同期信号出力(I)/SMPTEを出力(S)	再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの SMPTEタブ で行います。
OS指定の出力先を使う(I)	Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。
MIDI設定(U)...	<p> Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDI タブの MIDI 出力で設定します。</p> <p>MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。</p>

説明

表示メニューでは、コントロール描画エディターの表示に関する設定等を行います。このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次にコントロール描画エディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

アイテム コントロール表示(C)/コントロールチェンジ(C)...

描画エリアの編集対象イベントをコントロールチェンジイベントに設定します。設定されている場合は、アイテムの左側にマークが表示されます。選択すると、コントロールの選択ダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスでは、編集するコントロールを指定します。

コントロール表示(C)/ポリアフタータッチ(O)...

描画エリアの編集対象イベントをポリアフタータッチイベントに設定します。設定されている場合は、アイテムの左側にマークが表示されます。選択すると、キーの選択ダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスでは、編集するキーを指定します。

コントロール表示(C)/チャンネルアフタータッチ(H)

描画エリアの編集対象イベントをチャンネルアフタータッチイベントに設定します。設定されている場合は、アイテムの左側にマークが表示されます。

コントロール表示(C)/プログラムチェンジ(P)

描画エリアの編集対象イベントをプログラムチェンジイベントに設定します。設定されている場合は、アイテムの左側にマークが表示されます。

コントロール表示(C)/ピッチバンド(B)

描画エリアの編集対象イベントをピッチバンドイベントに設定します。設定されている場合は、アイテムの左側にマークが表示されます。

グリッド表示(V)/小節線を表示(A)

文字情報、歌詞、描画エリアに小節の区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/ビート線を表示(E)

文字情報、歌詞、描画エリアにビートの区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/値の線を表示(V)

描画エリアに値の線を表示するかどうかを選択します。値の線は、描画エリアの表示領域によって自動的に配置されます。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/グリッドに沿う(G)

文字情報、歌詞、描画エリア上の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドは、上述の小節線やビート線とは異なります。編集グリッドの設定は、グリッド設定ダイアログボックスで行います。編集グリッドを有効にする場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/グリッド設定(U)...	グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウインドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッドを設定します。ダイアログボックスを開いた時、ドキュメントウインドウのアクティブなエリアに対する設定タブが開きます。
ツールバー(T)/メインツールバー(M)	メインツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ステータスバー(S)	ステータスバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/再生ツールバー(P)	再生ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/録音ツールバー(R)	録音ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)	同期ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)	出力制御ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/テンポツールバー(O)	テンポツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/音符ツールバー(N)	音符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/休符ツールバー(E)	休符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ビートツールバー(B)	ビートツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/タイムツールバー(T)	タイムツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ズーム(Z)/横に縮小(O)	小節、文字情報、歌詞、描画エリアの横方向の表示を縮小します。
ズーム(Z)/横に拡大(I)	小節、文字情報、歌詞、描画エリアの横方向の表示を拡大します。
自動スクロールする(A)	ドキュメントの再生等にもなって、再生ポインターが移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
表示域を移動(J)...	表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コントロール描画エディターの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。

エディットボタンを表示(E)

コントロール描画エディターの**エディットボタン**を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

インタラクティブ情報を表示(F)

コントロール描画エディター下部に表示される、インタラクティブ情報（マウスカーソルの位置情報等）を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ビートカウンター(G)

ビートカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。**ビートツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。**タイムツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

背景にビットマップを使う(B)

描画エリアの背景にビットマップ画像を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。ビットマップファイルの指定は**初期設定ダイアログボックス**で行います。

表示設定を記憶(Y)

コントロール描画エディターの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定（ツールバー(T)サブメニュー等の記憶されない項目もあります。）やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次にコントロール描画エディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

説明	エディターメニューは、各種エディターを開いたり、編集ツールを選択する際に使用します。	
アイテム	イベントリスト(E)	イベントリストエディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ピアノロール(P)	ピアノロールエディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。
	コントロール描画(C)	コントロール描画エディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。
	楽譜(N)	楽譜エディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。
	テンポリスト(L)	テンポリストエディター を開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディター を開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディター を開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ツール(O)/矢印(A)	矢印ツールを選択します。このツールでは、コントロール描画エディター内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。
	ツール(O)/I ビーム(I)	I ビームツールを選択します。このツールでは、 描画エリア のイベントを時間軸の範囲で選択することができます。
	ツール(O)/ペン(P)	ペンツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にイベントを自由描画形式で作成することができます。
	ツール(O)/直線(L)	直線ツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にイベントを直線に沿う形で作成することができます。
	ツール(O)/曲線(O)	曲線ツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にイベントを曲線に沿う形で作成することができます。
	ツール(O)/消しゴム(E)	消しゴムツールを選択します。このツールでは、オブジェクトを削除することができます。

メニューアイテム ウィンドウメニュー (コントロール描画エディター) コントロール描画エディターのメニューアイテム

説明 ウィンドウメニューでは、表示されているドキュメントウィンドウやエディターに対して、アプリケーションウィンドウ内での表示に関する操作を行います。

アイテム	新規コントロール描画エディター(N)	編集対象となっている ラインブロック に対して、現在、開いている コントロール描画エディター の他に、別のコントロール描画エディターを開きます。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウィンドウや エディター を折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウィンドウやエディターをタイル状に並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウィンドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウィンドウやエディターをアプリケーションウィンドウの下部に整列させます。
	[ウィンドウ]	表示されているドキュメントウィンドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が増えると、11番目以降のアイテムは、その他のウィンドウ(M)...となります。これを選択すると、ウィンドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。

説明	ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントや ラインブロック にメモを登録します。	
アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	ラインブロックのメモ(M)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっている ラインブロック にテキスト形式のメモを登録できます。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

説明 イベントリストエディターがアクティブな場合の、全メニュー・リストです。

アイテム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl+N
新規設定(U)...	Ctrl+Shift+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	
<hr/>	
上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)...	
復帰(R)	
SMFとして保存(E)...	
1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
:	
終了(X)	

編集(E)	
[アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z
<hr/>	
イベントを切り取る(I)	Ctrl+X
イベントをコピー(C)	Ctrl+C
イベントを貼り付ける(P)	Ctrl+V
イベントを消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A
<hr/>	
新規イベントを作成(N)...	Ctrl+I
イベントを複製(D)	Ctrl+D
<hr/>	
SMPTEオフセットタイム設定(O)...	
<hr/>	
初期設定(E)...	

ライン(L)
 テイク(K) >
 不協音の検出(I)...
 クォンタイズ(Q)...
 トランスポーズ(T)...
 音長調節(A)...
 ペロシティ調節(V)...
 音程の再配置(Y)...
 値の調節(V)...
 倍速化(H)
 半速化(D)

テイク
 テイクの一覧(L)... Ctrl+F
 新規テイクを作成(N)... Ctrl+T
 現テイクを複製(D) Ctrl+U
 現テイクを削除(R)
 [テイク #1]
 [テイク #2]
 :

入出力(M)
 部分再生(B)
 他トラックと一緒に再生(W)
 再生(P)
 停止(S)
 録音(R) >
 移動(J) >
 メトロノームを鳴らす(M) Ctrl+M
 オールトワ送信(N)
 リセットオールコントロール送信(R)
 同期(Y) >
 同期信号出力(T) >
 OS指定の出力先を使う(I)
 MIDI設定(U)...

録音
 録音開始(R) F5
 オーバーダビング録音開始(O) F7
 ステップ録音開始(S) F8

移動
 先頭へ(T) Home
 終りへ(E) End

同期
 内部同期(I)
 タップ入力に同期(T)
 外部MIDIクロックに同期(M)
 外部SMPTEに同期(S)

同期信号出力
 MIDIクロックを出力(M)
 SMPTEを出力(S)

表示(V)
 イベント表示(V) >
 ツールバー(T) >
 自動スクロールする(A) Ctrl+L
 表示域を移動(J)...
 エディットボタンを表示(E)
 インタラクティブ情報を表示(F)
 大きいビートウィンドウ(G)
 大きいタイムウィンドウ(I)
 表示設定を記憶(Y)

イベント表示
 音符(N)
 コントロールチェンジ(C)
 ポリアフタータッチ(O)
 チャンネルアフタータッチ(H)
 プログラムチェンジ(P)
 ピッチベンド(B)
 歌詞(L)
 システムエクスクルーシブ(S)
 表示イベントの一括選択(E)...

ツールバー
 メインツールバー(M)
 ステータスバー(S)
 再生ツールバー(P)
 録音ツールバー(R)
 同期ツールバー(Y)
 出力制御ツールバー(D)
 テンポツールバー(O)
 音符ツールバー(N)
 休符ツールバー(E)

ビートツールバー(B)
タイムツールバー(T)

エディター(D)

イベントリスト(E) F9
ピアノロール(P) F10
コントロール描画(C) F11
楽譜(N) F12

テンポリスト(L)
テンポ描画(D)

文字情報リスト(X)

ウインドウ(W)

新規イベントリストエディター(N)
重ねて表示(C)
並べて表示(T)
アイコン化ウインドウの整列(A)

1 [ウインドウ]
2 [ウインドウ]



:

ヘルプ(H)

ヘルプ(H)

ラインブロックのメモ(M)...
ドキュメントのメモ(D)...

CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。  標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、 ラインブロックの分割 、 カテゴリーの分類 が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。
	閉じる(C)	アクティブな イベントリストエディター を閉じます。  ドキュメントウインドウ がアクティブな場合は、ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	上書き保存(S)	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準のファイル保存ダイアログボックス名前を付けて保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。
アイテム	<p>[アクション]の取り消し(U)</p> <p>直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にイベントを消去した場合、コマンド名は、イベント消去の取り消し(U)となります。</p> <p>イベントを切り取る(T)</p> <p>選択されているイベントを消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存したイベントは、イベントの貼り付け(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。</p> <p>イベントをコピー(C)</p> <p>選択されているイベントをクリップボードに保存します。クリップボードに保存したイベントは、イベントを貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。</p> <p>イベントを貼り付ける(P)</p> <p>イベントを切り取る(T)コマンドやイベントをコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存されたイベントを、希望する場所に貼り付けます。</p> <p>イベントを消去(E)</p> <p>選択されているイベントを消去します。</p> <p>すべて選択(A)</p> <p>エディター内の全てのイベントを選択します。</p> <p>新規イベント(N)を作成...</p> <p>新規イベントダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するイベントの種類を選択します。イベントの種類を設定すると、新規にイベントが作成されます。</p> <p>イベントを複製(D)</p> <p>選択されているイベントを複製します。</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定(O)...</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、再生(録音)時に SMPTE で同期する場合の、オフセットタイムを設定します。</p> <p>初期設定(F)...</p> <p>初期設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。</p>

説明

ラインメニューでは、**ラインブロックのテイク**の編集や、イベントのクオンタイズなどの編集を行います。



ラインメニューの幾つかのコマンドを使用するには、対象となるイベントが予め選択されている必要があります。


アイテム

テイク(K)/テイクの一覧(L)...	テイク一覧ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックのテイクの生成や削除、試聴を行います。
テイク(K)/新規テイクを作成(N)...	新規テイクダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックに対して、新規に生成するテイクの名前などの属性を指定し、生成します。
テイク(K)/現テイクを複製(D)	編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを複製します。
テイク(K)/現テイクを削除(R)	編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを削除します。このコマンドは、ラインブロックのテイクが2つ以上ある時に使用できます。
テイク(K)/[テイク #]	編集対象となっているラインブロックのテイクの一覧が表示されます。現在のテイクには、アイテム名の左側にマークが表示されます。選択すると、現在のテイクを選択したテイクに切り替えます。
不協音の検出(I)...	不協音検出ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、手動で修正することが出来ます。
クオンタイズ(Q)...	クオンタイズダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されているイベントの開始時間を設定したグリッドを元に調整します。
トランスポーズ(T)...	トランスポーズダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音程を、一挙に トランスポーズ する事ができます。
音長調節(A)...	音調調節ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の長さを、一挙に変更する事ができます。
ベロシティ調節(V)...	ベロシティ調節ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音量 (ベロシティ) を、一挙に変更する事ができます。
音程の再配置(Y)...	音程の再配置ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。このダイアログボックスは、異なる MIDI デバイス (音源等) 間でのドラムキーの調整のために用意されています。
値の調節(V)...	値の調節ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、選択されているイベントの値を、一挙に変更する事ができます。
倍速化(H)	選択されているイベントを2倍の速さにします。
半速化(D)	選択されているイベントを半分の速さにします。

説明 入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。


アイテム 部分再生(B)

選択されているイベントの範囲を再生します。コマンドを選択すると、再生ポインターエリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。

 ドキュメントウィンドウのコードトラックの再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

他トラックと一緒に再生(W)

選択されているイベントの範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、再生ポインターエリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭から再生を開始します。

 ドキュメントウィンドウのコードトラックの再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生(P)

ドキュメントの再生を開始します。

停止(S)

再生を停止します。

録音(R)/録音開始(R)

編集対象となっているラインブロックに対してリアルタイム録音を開始します。

録音(R)/オーバーダビング録音開始(O)

編集対象となっているラインブロックに対してオーバーダビング録音を開始します。

録音(R)/ステップ録音開始(S)

編集対象となっているラインブロックに対してステップ録音を開始します。

移動(J)/先頭へ(T)

再生ポインターの位置を、ループ範囲の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっているラインブロックの先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、自動スクロールがオンに設定されます。

移動(J)/終りへ(E)



再生ポインターの位置を、ループ範囲の最後へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっているラインブロックの最後へ移動します。このコマンドを選択すると、自動スクロールがオンに設定されます。

メトロノームを鳴らす(M)

再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックを入れます。メトロノーム音の設定は、MIDI設定ダイアログボックスのメトロノームタブで行います。

オールノート送信(N)

再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。

リセットオールコントローラ送信(R)	再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。  デバイスによって、リセットオールコントローラを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。
同期(Y)/内部同期(I)	通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/タップ入力に同期(T)	コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの タップタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)	外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの MIDIクロックタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)	オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの SMPTEタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期信号出力(T)/MIDIクロックを出力(M)	再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの MIDIクロックタブ で行います。
同期信号出力(T)/SMPTEを出力(S)	再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの SMPTEタブ で行います。
OS指定の出力先を使う(I)	Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。  Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDIタブのMIDI出力で設定します。
MIDI設定(U)...	MIDI設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明	表示メニューでは、イベントリストエディターの表示に関する設定等を行います。 このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次にイベントリストエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。	
アイテム	イベント表示(V)/音符(N)	イベントの一覧から音符イベントを隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/コントロールチェンジ(C)	イベントの一覧からコントロールチェンジイベントを隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/ポリアフタータッチ(O)	イベントの一覧からポリアフタータッチイベントを隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/チャンネルアフタータッチ(H)	イベントの一覧からチャンネルアフタータッチイベントを隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/プログラムチェンジ(P)	イベントの一覧からプログラムチェンジイベントを隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/ピッチベンド(B)	イベントの一覧からピッチベンドイベントを隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/歌詞(L)	イベントの一覧から歌詞を隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/システムエクスクルーシブ(S)	イベントの一覧からシステムエクスクルーシブイベントを隠すかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	イベント表示(V)/表示イベントの一括選択(E)...	イベントの一覧に表示させるイベントの種類を一括に選択します。コマンドを選択すると表示イベントダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスで、各イベントの表示/非表示を設定します。
	ツールバー(T)/メインツールバー(M)	メインツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/ステータスバー(S)	ステータスバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/再生ツールバー(P)	再生ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/録音ツールバー(R)

録音ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)

同期ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)

出力制御ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/テンポツールバー(O)

テンポツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/音符ツールバー(N)

音符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/休符ツールバー(E)

休符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/ビートツールバー(B)

ビートツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/タイムツールバー(T)

タイムツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

自動スクロールする(A)

ドキュメントの再生等にもなると、**再生ポインター**が移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

表示域を移動(J)...

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、イベントリストエディターの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。

エディットボタンを表示(E)

イベントリストエディターの**エディットボタン**を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

インタラクティブ情報を表示(F)

イベントリストエディター下部に表示される、インタラクティブ情報(マウスカーソルの位置情報等)を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ビートカウンター(G)

ビートカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。**ビートツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"時:分:秒:フレーム"の形式で表示をします。タイムツールバーと表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

表示設定を記憶(Y)

イベントリストエディターの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定(ツールバー(T)サブメニュー等の記憶されない項目もあります。)やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次にイベントリストエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

説明 エディターメニューは、各種エディターを開きます。

アイテム	イベントリスト(E)	イベントリストエディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっている ラインブロック 内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ピアノロール(P)	ピアノロールエディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。
	コントロール描画(C)	コントロール描画エディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。
	楽譜(N)	楽譜エディター を開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。
	テンポリスト(L)	テンポリストエディター を開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディター を開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディター を開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。

説明	ウィンドウメニューでは、表示されているドキュメントウィンドウやエディターに対して、アプリケーションウィンドウ内での表示に関する操作を行います。	
アイテム	新規イベントリストエディター(N)	編集対象となっている ラインブロック に対して、現在、開いている イベントリストエディター の他に、別のイベントリストエディターを開きます。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウィンドウや エディター を折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウィンドウやエディターをタイル状に並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウィンドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウィンドウやエディターをアプリケーションウィンドウの下部に整列させます。
	[ウィンドウ]	表示されているドキュメントウィンドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が10個以上になると、11番目以降のアイテムは、その他のウィンドウ(M)...となります。これを選択すると、ウィンドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。

説明 ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントや**ラインブロック**にメモを登録します。

アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	ラインブロックのメモ(M)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっている ラインブロック にテキスト形式のメモを登録できます。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

説明 楽譜エディターがアクティブな場合の、全メニュー・リストです。

アイテム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl+N
新規設定(U)...	Ctrl+Shift+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	
<hr/>	
上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)...	
復帰(R)	
<hr/>	
SMFとして保存(E)...	
<hr/>	
1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
:	
<hr/>	
終了(X)	

編集(E)	
{アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z
<hr/>	
音符イベントを切り取る(T)	Ctrl+X
音符イベントをコピー(C)	Ctrl+C
音符イベントを貼り付ける(P)	Ctrl+V
音符イベントを消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A
<hr/>	
拍子記号設定(I)...	
SMPTEオフセットタイム設定(O)...	
<hr/>	
初期設定(F)...	

ライン(L)

テイク(K) >

再作曲(C)... Ctrl+Shift+K
自動再作曲(E) Ctrl+K

ヴォイシング(V)...
不協音の検出(I)...

クオンタイズ(Q)...
トランスポーズ(T)...
音長調節(A)...
ペロシティ調節(V)...
音程の再配置(Y)...

倍速化(H)
半速化(D)

テイク

テイクの一覧(L)... Ctrl+F

新規テイクを作成(N)... Ctrl+T
現テイクを複製(D) Ctrl+U
現テイクを削除(R)

[テイク #1]
[テイク #2]
:

入出力(M)

部分再生(B)
他トラックと一緒に再生(W)

再生(P)
停止(S)
録音(R) >
移動(J) >

メトロノームを鳴らす(M) Ctrl+M

オールトワ送信(N)
リットオールコントロール送信(R)

同期(Y) >
同期信号出力(T) >

OS指定の出力先を使う(I)
MIDI設定(U)...

録音

録音開始(R) F5
オーバーダビング録音開始(O) F7
ステップ録音開始(S) F8

移動

先頭へ(T) Home
終りへ(E) End

同期

内部同期(I)
タップ入力に同期(T)
外部MIDIクロックに同期(M)
外部SMPTEに同期(S)

同期信号出力

MIDIクロックを出力(M)
SMPTEを出力(S)

表示(V)

譜表(L) >
コード表示(C) >
音符表示(N) >
グリッド表示(V) >
ツールバー(T) >

自動スクロールする(A) Ctrl+L
表示域を移動(J)...

エディットボタンを表示(E)
インタラクティブ情報を表示(F)

大きいビートウィンドウ(G)
大きいタイムウィンドウ(I)

譜表

高音部記号(T)
オクターブ高音部記号(O)
低音部記号(B)
サブ低音部記号(S)
ソプラノ記号(P)
アルト記号(A)
テノール記号(N)

[ドラムス譜セット]
:

定義音のみ表示(D)
ドラム譜の設定(U)...

コード表示

ローマ数値表記(R)
コード名(C)
スケール名(N)
スケールスペリング(S)
キーとモード(K)

音符表示

賢い譜面(S)

解像度 4 分音符(Q)
解像度 8 分音符(8)
解像度 1 6 分音符(1)
解像度 3 2 分音符(3)

3 連符検出(T)
5 連符検出(U)

グリッド表示

グリッドに沿う(G)
グリッド設定(U)...

ツールバー

メインツールバー(M)
ステータスバー(S)

再生ツールバー(P)
録音ツールバー(R)

同期ツールバー(Y)
出力制御ツールバー(D)
テンポツールバー(O)

音符ツールバー(N)
休符ツールバー(E)

表示設定を記憶(Y)

ビートツールバー(B)
タイムツールバー(T)

エディター(D)

イベントリスト(E) F9
ピアノロール(P) F10
コントロール描画(C) F11
楽譜(N) F12

テンポリスト(L)
テンポ描画(D)

文字情報リスト(X)

ツール(O) >

ツール

矢印(A)
ビーム(I)
魔法の杖(M)
スタンプ(S)
消しゴム(E)

ウィンドウ(W)

新規楽譜エディター(N)
重ねて表示(C)
並べて表示(T)
アイコン化ウィンドウの整列(A)



1 [ウィンドウ]
2 [ウィンドウ]
:

ヘルプ(H)

ヘルプ(H)

ラインブロックのメモ(M)...
ドキュメントのメモ(D)...

CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。  標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、 ラインブロック の分割、 カテゴリーの分類 が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。
	閉じる(C)	アクティブな 楽譜エディター を閉じます。  ドキュメントウィンドウ がアクティブな場合は、ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	上書き保存(S)	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準のファイル保存ダイアログボックス名前を付けて保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。	
アイテム	[アクション]の取り消し(U)	直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にイベントを消去した場合、コマンド名は、イベント消去の取り消し(U)となります。
	音符イベントを切り取る(T)	選択されている音符イベントを消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存した音符イベントは、音符イベントの貼り付け(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。
	音符イベントをコピー(C)	選択されている音符イベントをクリップボードに保存します。クリップボードに保存した音符イベントは、音符イベントを貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。
	音符イベントを貼り付ける(P)	音符イベントを切り取る(T)コマンドや音符イベントをコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存された音符イベントを、希望する場所に貼り付けます。
	音符イベントを消去(E)	選択されている音符イベントを消去します。
	すべて選択(A)	エディター上の全ての音符イベントを選択します。
	拍子記号設定(I)...	拍子記号設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、小節に対して、 拍子記号 の設定を行います。
	SMPTEオフセットタイム設定(O)...	SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、再生(録音)時にSMPTEで同期する場合のオフセットタイムを設定します。
	初期設定(F)...	初期設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。

説明

ラインメニューでは、**ラインブロックのテイク**の編集や、音符の再作曲などの編集を行います。



ラインメニューの幾つかのコマンドを使用するには、対象となる音符が予め選択されている必要があります。

アイテム

テイク(K)/テイクの一覧(L)...

テイク一覧ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックのテイクの生成や削除、試聴を行います。

テイク(K)/新規テイクを作成(N)...

新規テイクダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックに対して、新規に生成するテイクの名前などの属性を指定し、生成します。

テイク(K)/現テイクを複製(D)

編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを複製します。

テイク(K)/現テイクを削除(R)

編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを削除します。このコマンドは、ラインブロックのテイクが2つ以上ある時に使用できます。

テイク(K)/[テイク #]

編集対象となっているラインブロックのテイクの一覧が表示されます。現在のテイクには、アイテム名の左側にマークが表示されます。選択すると、現在のテイクを選択したテイクに切り替えます。

再作曲(C)...

再作曲ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符のメロディーラインや和音、リズムの再作曲のパラメーターを調節し、ボタンをクリックすることによって、次々と再作曲します。

自動再作曲(E)

選択されている音符を自動再作曲します。このコマンドでは、再作曲ダイアログボックスは開かれません。

ヴォイシング(V)...

ヴォイシングダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符や割り当てられているコードから、数種類の**ヴォイシング**を行います。

不協音の検出(I)...

不協音検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動、あるいは、手動で修正することが出来ます。

クォンタイズ(Q)...

クォンタイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の開始時間を設定したグリッドを元に調整します。

トランスポーズ(T)...

トランスポーズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音程を、一挙に**トランスポーズ**する事ができます。

音長調節(A)...

音調調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の長さを、一挙に変更する事ができます。

ベロシティ調節(V)...

ベロシティ調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音量（ベロシティ）を、一挙に変更する事ができます。

音程の再配置(Y)...

音程の再配置ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。このダイアログボックスは、異なる MIDI デバイス（音源等）間でのドラムキーの調整のために用意されています。

倍速化(H)

選択されている音符を 2 倍の速さにします。


半速化(D)

選択されている音符を半分の速さにします。

説明 入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。


アイテム 部分再生(B)

選択されている音符の範囲を再生します。コマンドを選択すると、**小節エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲**が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の先頭から再生を開始します。

 ドキュメントウインドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

他トラックと一緒に再生(W)

選択されている音符の範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、**小節エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲**が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の先頭から再生を開始します。

 ドキュメントウインドウの**コードトラック**の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。

再生(P)

ドキュメントの再生を開始します。

停止(S)

再生を停止します。

録音(R)/録音開始(R)

編集対象となっている**ラインブロック**に対してリアルタイム録音を開始します。

録音(R)/オーバーダビング録音開始(O)

編集対象となっている**ラインブロック**に対してオーバーダビング録音を開始します。

録音(R)/ステップ録音開始(S)

編集対象となっている**ラインブロック**に対してステップ録音を開始します。

移動(J)/先頭へ(I)

再生ポインターの位置を、**ループ範囲**の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、**自動スクロール**がオンに設定されます。

移動(J)/終りへ(E)

再生ポインターの位置を、**ループ範囲**の最後へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっている**ラインブロック**の最後へ移動します。このコマンドを選択すると、**自動スクロール**がオンに設定されます。

メトロノームを鳴らす(M)


再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックを入れます。メトロノーム音の設定は、**MIDI設定ダイアログボックス**の**メトロノームタブ**で行います。

オールノートオフ送信(N)

再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。

リセットオールコントローラ送信(R)

再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。

 デバイスによって、リセットオールコントローラを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。

同期(Y)/内部同期(I)

通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/タップ入力に同期(T)

コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの [タップタブ](#)で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)

外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの [MIDIクロックタブ](#)で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)

オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの [SMPTEタブ](#)で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期信号出力(T)/MIDIクロックを出力(M)


再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの [MIDIクロックタブ](#)で行います。

同期信号出力(T)/SMPTEを出力(S)

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの [SMPTEタブ](#)で行います。

OS指定の出力先を使う(I)

Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されません。

 Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDIタブのMIDI出力で設定します。

MIDI設定(U)...

MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明	表示メニューでは、楽譜エディターの表示に関する設定等を行います。 このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次に楽譜エディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。
アイテム	<p>楽譜表(L)/高音部記号(T) 楽譜表を高音部記号に設定します。現在の楽譜表が、音域を表示しきれない場合、楽譜表サブメニューのアイテムで調節します。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/オクターブ高音部記号(O) 楽譜表をオクターブ高音部記号に設定します。現在の楽譜表が、音域を表示しきれない場合、楽譜表サブメニューのアイテムで調節します。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/低音部記号(B) 楽譜表を低音部記号に設定します。現在の楽譜表が、音域を表示しきれない場合、楽譜表サブメニューのアイテムで調節します。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/サブ低音部記号(S) 楽譜表をサブ低音部記号に設定します。現在の楽譜表が、音域を表示しきれない場合、楽譜表サブメニューのアイテムで調節します。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/ソプラノ記号(P) 楽譜表をソプラノ記号に設定します。現在の楽譜表が、音域を表示しきれない場合、楽譜表サブメニューのアイテムで調節します。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/アルト記号(A) 楽譜表をアルト記号に設定します。現在の楽譜表が、音域を表示しきれない場合、楽譜表サブメニューのアイテムで調節します。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/テノール記号(N) 楽譜表をテノール記号に設定します。現在の楽譜表が、音域を表示しきれない場合、楽譜表サブメニューのアイテムで調節します。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/[ドラムス譜セット] ドラムス譜の設定の一覧が表示します。選択すると、楽譜表を選択したドラムス譜で表示します。ドラムス譜の登録はドラムス譜の設定ダイアログボックスで行います。選択すると、アイテムの左側にマークが表示されます。</p> <p>楽譜表(L)/定義音のみ表示(D) ドラムス譜において、音符が定義されている音のみを表示するかどうかを指定します。定義音のみを表示する場合は、アイテムにチェックを入れます。定義音以外も表示する場合、定義されていない音は、通常の音符として表示されます。このアイテムは、楽譜表をドラムス譜の中から選択している場合にだけ有効です。</p> <p>楽譜表(L)/ドラムス譜の設定(U)... ドラムス譜の設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドラムス譜の表示をカスタマイズし、上記の[ドラムス譜セット]アイテムに登録します。</p>

コード表示(C)/ローマ数値表記(R)	コードエリアのコードの表示をローマ数値表記 (II-7, V7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
コード表示(C)/コード名(C)	コードエリアのコードの表示をコード名 (D-7, G7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
コード表示(C)/スケール名(N)	コードエリアのコードの表示をスケール名 (Dorian, Mixolydian 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
コード表示(C)/スケールスペリング(S)	コードエリアのコードの表示をスケールスペリング (R,3,5,7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
コード表示(C)/キーとモード(K)	コードエリアのコードの表示をキーとモードにします。コードエリアのキーとモードボタンと同じものが表示されます。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
音符表示(N)/賢い譜面(S)	楽譜表示を簡素化するかどうかを選択します。簡素化した場合、休符や和音の発生を最低限に抑えます。このため、不正確な部分が発生しますが、楽譜はシンプルになります。簡素化したい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
音符表示(N)/解像度 4 分音符(Q)	音符表示の解像度を 4 分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
音符表示(N)/解像度 8 分音符(8)	音符表示の解像度を 8 分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
音符表示(N)/解像度 16 分音符(1)	音符表示の解像度を 16 分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
音符表示(N)/解像度 32 分音符(3)	音符表示の解像度を 32 分音符長に設定します。音符表示の解像度は、小さくすると正確に表示されますが、不要な休符などが発生しやすくなります。逆に、大きくすると簡素化されますが、不正確な部分も発生しやすくなります。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
音符表示(N)/3 連符検出(T)	音符表示に 3 連符を検出するかどうかを設定します。検出したい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。検出すると、上記の解像度の長さに対応した音符の 3 連符長で音符表示の解像度が設定されます。
音符表示(N)/5 連符検出(U)	音符表示に 5 連符を検出するかどうかを設定します。検出したい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。検出すると、上記の解像度の長さに対応した音符の 5 連符長で音符表示の解像度が設定されます。

グリッド表示(V)/グリッドに沿う(G)	譜面エリアの編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドの設定は、 グリッド設定ダイアログボックス で行います。編集グリッドを有効にする場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
グリッド表示(V)/グリッド設定(U)...	グリッド設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウインドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。ダイアログボックスを開いた時、ドキュメントウインドウのアクティブなエリアに対する設定タブが開きます。
ツールバー(T)/メインツールバー(M)	メインツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ステータスバー(S)	ステータスバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/再生ツールバー(P)	再生ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/録音ツールバー(R)	録音ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)	同期ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)	出力制御ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/テンポツールバー(O)	テンポツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/音符ツールバー(N)	音符ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/休符ツールバー(E)	休符ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ビートツールバー(B)	ビートツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/タイムツールバー(T)	タイムツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
自動スクロールする(A)	ドキュメントの再生等にもなって、 再生ポインター が移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

表示域を移動(J)...

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、楽譜エディターの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。

エディットボタンを表示(E)

楽譜エディターの**エディットボタン**を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

インタラクティブ情報を表示(F)

楽譜エディター下部に表示される、インタラクティブ情報（マウスカーソルの位置情報等）を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ビートカウンター(G)

ビートカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインタの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。**ビートツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインタの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。**タイムツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

表示設定を記憶(Y)

楽譜エディターの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定（**ツールバー(T)**サブメニュー等の記憶されない項目もあります。）やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次に楽譜エディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

説明	エディターメニューは、各種エディターを開いたり、編集ツールを選択する際に使用します。	
アイテム	イベントリスト(E)	イベントリストエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ピアノロール(P)	ピアノロールエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。
	コントロール描画(C)	コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。
	楽譜(N)	楽譜エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。
	テンポリスト(L)	テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディターを開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ツール(O)/矢印(A)	矢印ツールを選択します。このツールでは、楽譜エディター内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。
	ツール(O)/I ビーム(I)	I ビームツールを選択します。このツールでは、譜面エリアの音符イベントを時間軸の範囲で選択することができます。
	ツール(O)/魔法の杖(M)	魔法の杖ツールを選択します。このツールでは、譜面エリアで指定した音符を自動作曲することが出来ます。
	ツール(O)/スタンプ(S)	スタンプツールを選択します。このツールでは、譜面エリアでクリックすることによって音符を生成することが出来ます。
	ツール(O)/消しゴム(E)	消しゴムツールを選択します。このツールでは、譜面エリア内の音符を削除することが出来ます。

説明	ウインドウメニューでは、表示されているドキュメントウインドウやエディターに対して、アプリケーションウインドウ内での表示に関する操作を行います。	
アイテム	新規楽譜エディター(N)	編集対象となっている ラインブロック に対して、現在、開いている 楽譜エディター の他に、別の楽譜エディターを開きません。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウインドウや エディター を折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウインドウのサイズや位置は変更されます。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウインドウやエディターをタイトル状に並び替えます。選択すると、ウインドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウインドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウインドウやエディターをアプリケーションウインドウの下部に整列させます。
	[ウインドウ]	表示されているドキュメントウインドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が増えると、11番目以降のアイテムは、その他のウインドウ(M)...となります。これを選択すると、ウインドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。

説明 ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントや**ラインブロック**にメモを登録します。

アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	ラインブロックのメモ(M)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっている ラインブロック にテキスト形式のメモを登録できます。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

説明 ピアノロールエディターがアクティブな場合の、全メニュー・リストです。

アイテム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl+N
新規設定(U)...	Ctrl+Shift+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	

上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)...	
復帰(R)	

SMFとして保存(E)...	

1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
:	

終了(X)	

編集(E)	
[アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z

[オブジェクト]を切り取る(I)	Ctrl+X
[オブジェクト]をコピー(C)	Ctrl+C
[オブジェクト]を貼り付ける(P)	Ctrl+V
[オブジェクト]を消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A

新規[オブジェクト]を作成(N)	Ctrl+I
[オブジェクト]を複製(D)	Ctrl+D

前面へ(F)	
背面へ(B)	

拍子記号設定(I)...	
SMPTEオフセットタイム設定(O)...	

初期設定(F)...	

コード(C)	
生成(G)...	Ctrl+Shift+G
自動生成(E)	Ctrl+G

ハーモナイズ(H)...	Ctrl+Shift+H
自動ハーモナイズ(Z)	Ctrl+H

キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)

MIDI入力から検出(D)...

組み立て(C)...

該当ラインを自動再作曲(L)

Ctrl+R

ライン(L)

テイク(K) >

再作曲(C)...

Ctrl+Shift+K

自動再作曲(E)

Ctrl+K

ヴォISING(V)...

不協音の検出(I)...

クオンタイズ(Q)...

トランスポーズ(T)...

音長調節(A)...

ペロシティ調節(V)...

音程の再配置(Y)...

倍速化(H)

半速化(D)

テイク

テイクの一覧(L)...

Ctrl+F

新規テイクを作成(N)...

Ctrl+T

現テイクを複製(D)

Ctrl+U

現テイクを削除(R)

[テイク #1]

[テイク #2]

:

入出力(M)

部分再生(B)

他トラックと一緒に再生(W)

再生(P)

停止(S)

録音(R) >

移動(J) >

メトロノームを鳴らす(M)

Ctrl+M

オールトワ送信(N)

リセットオールトワ送信(R)

同期(Y) >

同期信号出力(I) >

OS指定の出力先を使う(I)

MIDI設定(U)...

録音

録音開始(R)

F5

オーバーダビング録音開始(O)

F7

ステップ録音開始(S)

F8

移動

先頭へ(T) Home

終りへ(E) End

同期

内部同期(I)

タップ入力に同期(T)

外部MIDIクロックに同期(M)

外部SMPTEに同期(S)

同期信号出力

MIDIクロックを出力(M)

SMPTEを出力(S)

表示(V)

- コード表示(C) >
- 音表示(N) >
- グリッド表示(V) >
- ツールバー(T) >
- ズーム(Z) >

- 自動スクロールする(A) Ctrl+L
- 表示域を移動(J)...

- エディットボタンを表示(E)
- インタラクティブ情報を表示(F)

- 大きいビートウィンドウ(G)
- 大きいタイムウィンドウ(I)

- 背景にビットマップを使う(B)

- 表示設定を記憶(Y)

コード表示

- ローマ数値表記(R)
- コード名(C)
- スケール名(N)
- スケールスペリング(S)
- キーとモード(K)

音表示

- すべてのピッチを表示(A)
- スケール音を表示(S)
- コードトーンを表示(C)
- アポイドノートを表示(V)

グリッド表示

- 小節線を表示(A)
- ビート線を表示(E)
- トラック区切線を表示(T)
- ベロシティ線を表示(V)

- グリッドに沿う(G)
- グリッド設定(U)...

ツールバー

- メインツールバー(M)
- ステータスバー(S)

- 再生ツールバー(P)
- 録音ツールバー(R)

- 同期ツールバー(Y)
- 出力制御ツールバー(D)
- テンポツールバー(O)

- 音符ツールバー(N)
- 休符ツールバー(E)

- ビートツールバー(B)
- タイムツールバー(T)

ズーム

- 縦に縮小(Z)
- 縦に拡大(M)
- 横に縮小(O)
- 横に拡大(I)

エディター(D)

- イベントリスト(E) F9
- ピアノロール(P) F10
- コントロール描画(C) F11
- 楽譜(N) F12

- テンポリスト(L)
- テンポ描画(D)

- 文字情報リスト(X)

- ツール(O) >

ツール

- 矢印(A)
- ビーム(I)
- ペン(P)
- 魔法の杖(M)
- 直線(L)
- 曲線(O)
- スタンプ(S)
- 消しゴム(E)
- カッター(B)

ウインドウ(W)

- 新規ピアノロールエディター(N)
- 重ねて表示(C)
- 並べて表示(T)
- アイコン化ウインドウの整列(A)



- 1 [ウインドウ]
- 2 [ウインドウ]
- :

ヘルプ(H)

- ヘルプ(H)

- ラインブロックのメモ(M)...
- ドキュメントのメモ(D)...

- CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。
アイテム	新規作成(N)
	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...
	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...
	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。
	 標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、 ラインブロック の分割、 カテゴリー の分類が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。
	閉じる(C)
	アクティブな ピアノロールエディター を閉じます。
	 ドキュメントウィンドウ がアクティブな場合は、ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	上書き保存(S)
	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...
	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準のファイル保存ダイアログボックス名前を付けて保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)
	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...
	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]
	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)
	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。
アイテム	<p>[アクション]の取り消し(U)</p> <p>直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にイベントを消去した場合、コマンド名は、イベント消去の取り消し(U)となります。</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)</p> <p>選択されているオブジェクトを消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存したオブジェクトは、[オブジェクト]の貼り付け(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、ピアノロールエリアで音符イベントを選択している場合、コマンド名は、音符イベントを切り取る(T)となります。</p> <p>[オブジェクト]をコピー(C)</p> <p>選択されているオブジェクトをクリップボードに保存します。クリップボードに保存したオブジェクトは、[オブジェクト]を貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、ピアノロールエリアで音符イベントを選択している場合、コマンド名は、音符イベントをコピー(C)となります。</p> <p>[オブジェクト]を貼り付ける(P)</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)コマンドや[オブジェクト]をコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存されたオブジェクトを、希望する場所に貼り付けます。コマンド名は、アクティブなエリアによって変化します。例えば、ピアノロールエリアがアクティブな場合、コマンド名は、音符イベントを貼り付ける(P)となります。</p> <p>[オブジェクト]を消去(E)</p> <p>選択されているオブジェクトを消去します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、ピアノロールエリアで音符イベントを選択している場合、コマンド名は、音符イベントを消去(E)となります。</p> <p>すべて選択(A)</p> <p>アクティブなエリア内の全てのオブジェクトを選択します。例えば、アクティブなエリアがピアノロールエリアの場合、コマンドを選択すると全ての音符イベントが選択されます。</p> <p>新規[オブジェクト](N)を作成</p> <p>新規にオブジェクトを生成します。アクティブなエリアによっては、ダイアログボックスが表示され、新規生成するオブジェクトの属性を設定します。例えば、コードエリアがアクティブな場合は、新規コードブロックダイアログボックスが表示されます。コマンド名は、アクティブなエリアによって変化します。例えば、コードエリアがアクティブな場合、コマンド名は、新規コードブロックを作成(N)...となります。</p>

[オブジェクト]を複製(D)

選択されているオブジェクトを複製します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、音符イベントを選択している場合、コマンド名は、音符イベントを複製(D)となります。

前面へ(F)

コードエリア上で、他のコードブロックの背面に隠れている、選択されているコードブロックを前面に移動します。

背面へ(B)

コードエリア上で、他のコードブロックの前面にある、選択されているコードブロックを背面に移動します。

拍子記号設定(I)...

拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、小節に対して、拍子記号の設定を行います。

SMPTEオフセットタイム設定(O)...

SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、再生（録音）時に SMPTE で同期する場合の、オフセットタイムを設定します。

初期設定(F)...

初期設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。

説明

コードメニューは、作曲ドキュメントに、自動またはマニュアルでコードを割り当てる際に使用します。これらのコードは、CAMPS の自動作曲やその他の機能から参照されます。



コードメニューのいくつかのコマンドを使用するには、対象となる**コードコンテナ**あるいは**コードブロック**があらかじめ選択されている必要があります。

アイテム

生成(G)...

コード進行生成ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているコードコンテナに、現在設定されている**キーとモード**、**コードファンクション**からコード (進行) を生成し、割り当てることができます。

自動生成(E)

現在設定されているキーとモードおよびコードファンクションからコード (進行) を自動生成し、選択されているコードコンテナに、割り当てることができます。このコマンドでは、コード進行生成ダイアログボックスは開かれません。

ハーモナイズ(H)...

ハーモナイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、現在設定されているコードファンクションから、選択されているコードコンテナに対応するラインデータ (単音や和音を含む) と調和するキーとモードおよびコード (進行) を生成し、割り当てることができます。

自動ハーモナイズ(Z)

現在設定されているコードファンクションの中から、選択されているコードコンテナに対応するラインデータと調和するキーとモードおよびコード (進行) を自動検出生成し、割り当てることができます。このコマンドでは、ハーモナイズダイアログボックスは開かれません。



ドラムストラックでこのコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

キーを変えずに自動ハーモナイズ(K)

現在設定されているキーとモードおよびコードファンクションの中から、選択されているコードコンテナに対応するラインデータと調和するコード (進行) を自動生成し、割り当てることができます。このコマンドでは、ハーモナイズダイアログボックスは開かれません。



ドラムストラックでこのコマンドを選択すると、元となるラインデータが存在しないため、空のコードが割り当てられてしまいます。

MIDI入力から検出(D)...

コード検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、外部の MIDI 楽器から入力された音符を元にコードを検出し、選択されているコードコンテナに割り当てることができます。

組み立て(C)...

コード組み立てダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、コードの構成要素を設定してコード名を組み立て、選択されているコードコンテナに割り当てることができます。

該当ラインを自動再作曲(L)

選択されているコードコンテナに該当する範囲にあるラインデータを、自動再作曲します。作曲されるラインデータは、該当するコードと調和します。

説明

ラインメニューでは、**ラインブロックのテイク**の編集や、音符の再作曲などの編集を行います。



ラインメニューの幾つかのコマンドを使用するには、対象となる音符が予め選択されている必要があります。

アイテム

テイク(K)/テイクの一覧(L)...

テイク一覧ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックのテイクの生成や削除、試聴を行います。

テイク(K)/新規テイクを作成(N)...

新規テイクダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっているラインブロックに対して、新規に生成するテイクの名前などの属性を指定し、生成します。

テイク(K)/現テイクを複製(D)

編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを複製します。

テイク(K)/現テイクを削除(R)

編集対象となっているラインブロックの現在のテイクを削除します。このコマンドは、ラインブロックのテイクが2つ以上ある時に使用できます。

テイク(K)/[テイク #]

編集対象となっているラインブロックのテイクの一覧が表示されます。現在のテイクには、アイテム名の左側にマークが表示されます。選択すると、現在のテイクを選択したテイクに切り替えます。

再作曲(C)...

再作曲ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符のメロディーラインや和音、リズムの再作曲のパラメーターを調節し、ボタンをクリックすることによって、次々と再作曲します。

自動再作曲(E)

選択されている音符を自動再作曲します。このコマンドでは、再作曲ダイアログボックスは開かれません。

ヴォイシング(V)...

ヴォイシングダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符や割り当てられているコードから、数種類の**ヴォイシング**を行います。

不協音の検出(I)...

不協音検出ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符と不協な音程を持つ音符を、同一トラックや他のトラックから検出します。また、検出された不協音を自動あるいは手動で、修正することが出来ます。

クオンタイズ(Q)...

クオンタイズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の開始時間を設定したグリッドを元に調整します。

トランスポーズ(T)...

トランスポーズダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音程を、一挙に**トランスポーズ**する事ができます。

音長調節(A)...

音長調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の長さを、一挙に変更する事ができます。

ベロシティ調節(V)...

ベロシティ調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音量（ベロシティ）を、一挙に変更する事ができます。

音程の再配置(Y)...



音程の再配置ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されている音符の音程を、別の音程に一挙に変更する事ができます。このダイアログボックスは、異なる MIDI デバイス（音源等）間で異なるドラムキーの調整のために用意されています。

倍速化(H)

選択されている音符を 2 倍の速さにします。

半速化(D)

選択されている音符を半分の速さにします。


説明	入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。
アイテム	部分再生(B)
	選択されている音符の範囲を再生します。コマンドを選択すると、 小節エリアのループ範囲とパンチイン/アウト範囲 が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっている ラインブロック の先頭から再生を開始します。
	 ドキュメントウインドウの コードトラック の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。
	他トラックと一緒に再生(W)
	選択されている音符の範囲を他のトラックと一緒に再生します。コマンドを選択すると、小節エリアの ループ範囲とパンチイン/アウト範囲 が自動的に設定されます。選択されているイベントがない場合は、編集対象となっている ラインブロック の先頭から再生を開始します。
	 ドキュメントウインドウの コードトラック の再生トラックボタンがアクティブな場合、コードも同時に再生されます。
	再生(P)
	ドキュメントの再生を開始します。
	停止(S)
	再生を停止します。
	録音(R)/録音開始(R)
	編集対象となっている ラインブロック に対してリアルタイム録音を開始します。
	録音(R)/オーバーダビング録音開始(O)
	編集対象となっている ラインブロック に対してオーバーダビング録音を開始します。
	録音(R)/ステップ録音開始(S)
	編集対象となっている ラインブロック に対してステップ録音を開始します。
	移動(J)/先頭へ(T)
	再生ポインター の位置を、 ループ範囲 の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっている ラインブロック の先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
	移動(J)/終りへ(E)
	再生ポインターの位置を、 ループ範囲 の最後へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、編集対象となっている ラインブロック の最後へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
	メトロノームを鳴らす(M)
	再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックを入れます。メトロノーム音の設定は、 MIDI設定ダイアログボックス の メトロノームタブ で行います。

オールノートオフ送信(N)

再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。

リセットオールコントローラ送信(R)

再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。

 デバイスによって、リセットオールコントローラを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。

同期(Y)/内部同期(I)

通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/タップ入力に同期(T)

コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの**タップ**で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)

外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの**MIDIクロック**で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)

オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの**SMPTE**で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期信号出力(I)/MIDIクロックを出力(M)


再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの**MIDIクロック**で行います。

同期信号出力(I)/SMPTEを出力(S)

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの**SMPTE**で行います。

OS指定の出力先を使う(I)

Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。

 Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDI タブの MIDI 出力で設定します。

MIDI設定(U)...

MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明

表示メニューでは、ピアノロールエディターの表示に関する設定等を行います。このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次にピアノロールエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

アイテム

コード表示(C)/ローマ数値表記(R)

コードエリアのコードの表示をローマ数値表記 (II-7, V7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/コード名(C)

コードエリアのコードの表示をコード名 (D-7, G7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/スケール名(N)

コードエリアのコードの表示をスケール名 (Dorian, Mixolydian 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/スケールスペリング(S)

コードエリアのコードの表示をスケールスペリング (R,3,5,7 等) にします。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

コード表示(C)/キーとモード(K)

コードエリアのコードの表示をキーとモードにします。コードエリアのキーとモードボタンと同じものが表示されます。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

音表示(N)/すべてのピッチを表示(A)

ピアノロールエリアの背景に、以下のアイテムのようなスケール音等の表示を行いません。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されません。

音表示(N)/スケール音を表示(S)

ピアノロールエリアの背景にスケール音を表示します。表示させると、スケール音以外の音が灰色に塗りつぶされます。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

音表示(N)/コードトーンを表示(C)

ピアノロールエリアの背景にコードトーンを表示します。表示させると、コードトーン以外の音が灰色に塗りつぶされます。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

音表示(N)/アポイドノートを表示(V)

ピアノロールエリアの背景にアポイドノートを表示します。表示させると、アポイドノート以外の音が灰色に塗りつぶされます。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

グリッド表示(V)/小節線を表示(A)

文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリアに小節の区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/ビート線を表示(E)

文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリアにビートの区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

グリッド表示(V)/ピッチ線を表示(P)	ピアノロールエリアにピッチの区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
グリッド表示(V)/ベロシティ線を表示(V)	ベロシティエリアに値の線を表示するかどうかを選択します。値の線は、ベロシティエリアの表示領域によって自動的に配置されます。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
グリッド表示(V)/グリッドに沿う(G)	文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリア上の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドは、上述の小節線やビート線とは異なります。編集グリッドの設定は、 グリッド設定ダイアログボックス で行います。編集グリッドを有効にする場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
グリッド表示(V)/グリッド設定(U)...	グリッド設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッド設定します。ダイアログボックスを開いた時、ドキュメントウィンドウのアクティブなエリアに対する設定タブが開きます。
ツールバー(T)/メインツールバー(M)	メインツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ステータスバー(S)	ステータスバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/再生ツールバー(P)	再生ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックを入れます。
ツールバー(T)/録音ツールバー(R)	録音ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)	同期ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックを入れます。
ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)	出力制御ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/テンポツールバー(O)	テンポツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/音符ツールバー(N)	音符ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/休符ツールバー(E)	休符ツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ビートツールバー(B)	ビートツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックを入れます。

ツールバー(T)/タイムツールバー(T)	タイムツールバー を表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ズーム(Z)/縦に縮小(Z)	ピアノロールエリアの縦方向の表示を縮小します。
ズーム(Z)/縦に拡大(M)	ピアノロールエリアの縦方向の表示を拡大します。
ズーム(Z)/横に縮小(O)	小節、文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリアの横方向の表示を縮小します。
ズーム(Z)/横に拡大(I)	小節、文字情報、コード、歌詞、ピアノロール、ベロシティエリアの横方向の表示を拡大します。
自動スクロールする(A)	ドキュメントの再生等とともに、 再生ポインター が移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
表示域を移動(J)...	表示域を移動ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ピアノロールエディターの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。
エディットボタンを表示(E)	ピアノロールエディターの エディットボタン を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
インタラクティブ情報を表示(F)	ピアノロールエディター下部に表示される、インタラクティブ情報（マウスカーソルの位置情報等）を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ビートカウンター(G)	ビートカウンター を表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。 ビートツールバー と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
タイムカウンター(I)	タイムカウンター を表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。 タイムツールバー と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
背景にビットマップを使う(B)	ピアノロール、ベロシティエリアの背景にビットマップ画像を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。ビットマップファイルの指定は 初期設定ダイアログボックス で行います。
表示設定を記憶(Y)	ピアノロールエディターの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定（ツールバー(T)サブメニュー等の記憶されない項目もあります。）やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次にピアノロールエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

説明	エディターメニューは、各種エディターを開いたり、編集ツールを選択する際に使用します。	
アイテム	イベントリスト(E)	イベントリストエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある個々のイベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ピアノロール(P)	ピアノロールエディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、ピアノロール状のグラフィック形式で編集できます。
	コントロール描画(C)	コントロール描画エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある MIDI コントロールイベントを、自由描画形式で編集できます。
	楽譜(N)	楽譜エディターを開きます。このエディターでは、編集対象となっているラインブロック内にある音符イベントを、楽譜形式で編集できます。
	テンポリスト(L)	テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディターを開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ツール(O)/矢印(A)	矢印ツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエディター内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。
	ツール(O)/I ビーム(I)	I ビームツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエリアやペロシティエリアで、音符を時間軸の範囲で選択することができます。
	ツール(O)/ペン(P)	ペンツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエリア内に音符を作成できます。また、ペロシティエリアでペロシティ値を描画形式で設定できます。コードエリアでは、コードブロックを作成できます。
	ツール(O)/魔法の杖(M)	魔法の杖ツールを選択します。このツールでは、コードが自動生成されたコードブロックをコードエリア内に作成したり、すでにあるコードブロックにコードを割り当てます。また、ピアノロールエリアで指定した音符を自動作曲することが出来ます。
	ツール(O)/直線(L)	直線ツールを選択します。このツールでは、ペロシティエリア内でペロシティ値を直線に沿う形で設定することが出来ます。
	ツール(O)/曲線(O)	曲線ツールを選択します。このツールでは、ペロシティエリア内でペロシティ値を曲線に沿う形で設定することが出来ます。
	ツール(O)/スタンプ(S)	スタンプツールを選択します。このツールでは、ピアノロールエリアで、クリックすることによって音符を生成することが出来ます。生成する音符の長さは、音符ツールバーで設定します。
	ツール(O)/消しゴム(E)	消しゴムツールを選択します。このツールでは、オブジェクトを削除することが出来ます。
	ツール(O)/カッター(B)	カッターツールを選択します。このツールでは、コードブロックを任意の場所で分割します。

説明	ウィンドウメニューでは、表示されているドキュメントウィンドウやエディターに対して、アプリケーションウィンドウ内での表示に関する操作を行います。	
アイテム	新規ピアノロールエディター(N)	編集対象となっている ラインブロック に対して、現在、開いている ピアノロールエディター の他に、別のピアノロールエディターを開きます。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウィンドウや エディター を折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウィンドウやエディターをタイル状に並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウィンドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウィンドウやエディターをアプリケーションウィンドウの下部に整列させます。
	[ウィンドウ]	表示されているドキュメントウィンドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が増えると、11番目以降のアイテムは、その他のウィンドウ(M)...となります。これを選択すると、ウィンドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。

ヘルプメニュー (ピアノロールエディター)

メニューアイテム
ピアノロールエディターのメニューアイテム

説明 ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントや**ラインブロック**にメモを登録します。

アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	ラインブロックのメモ(M)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、編集対象となっている ラインブロック にテキスト形式のメモを登録できます。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

説明 テンポ描画エディターがアクティブな場合の、全メニュー・リストです。

アイテム

ファイル(F)

- 新規作成(N) Ctrl+N
- 新規設定(U)... Ctrl+Shift+N
- 開く(O)... Ctrl+O
- 閉じる(C)

- 上書き保存(S) Ctrl+S
- 名前を付けて保存(A)...
- 復帰(R)

- SMFとして保存(E)...

- 1 [最近使ったファイル]
- 2 [最近使ったファイル]
- ...

- 終了(X)

編集(E)

- [アクション]の取り消し(U) Ctrl+Z

- [オブジェクト]を切り取る(T) Ctrl+X
- [オブジェクト]をコピー(C) Ctrl+C
- [オブジェクト]を貼り付ける(P) Ctrl+V
- [オブジェクト]を消去(E) Del
- すべて選択(A) Ctrl+A

- [オブジェクト]を複製(D) Ctrl+D

- 拍子記号設定(I)...
- SMPTEオフセットタイム設定(O)...

- 初期設定(F)...

ライン(L)

- 値の調節(V)...

入出力(M)

- 再生(P)
- 停止(S)
- 移動(J) >

- メトロノームを鳴らす(M) Ctrl+M

- ホルント初送信(N)
- リセットホルント初送信(R)

- 同期(Y) >
- 同期信号出力(T) >

- OS指定の出力先を使う(I)
- MIDI設定(U)...

移動

- 先頭へ(T) Home
- 終りへ(E) End

同期

- 内部同期(I)
- タップ入力に同期(T)
- 外部MIDIクロックに同期(M)
- 外部SMPTEに同期(S)

同期信号出力

- MIDIクロックを出力(M)
- SMPTEを出力(S)

表示(V)

- テンポ表示(M) >
- グリッド表示(G) >
- ツールバー(T) >
- ズーム(Z) >

- 自動スクロールする(A) Ctrl+L
- 表示域を移動(J)...

- エディットボタンを表示(E)
- インタラクティブ情報を表示(F)

- 大きいビートウィンドウ(G)
- 大きいタイムウィンドウ(I)

テンポ表示

- 2分音符(H)
- 4分音符(Q)
- 8分音符(8)
- 16分音符(1)

グリッド表示

- 小節線を表示(A)
- ビート線を表示(E)
- 値の線を表示(V)

- グリッドに沿う(G)
- グリッド設定(U)...

ツールバー

- メインツールバー(M)
- ステータスバー(S)

- 再生ツールバー(P)
- 録音ツールバー(R)

- 同期ツールバー(Y)
- 出力制御ツールバー(D)
- テンポツールバー(O)

- 音符ツールバー(N)
- 休符ツールバー(E)

ズーム

- 横に縮小(O)
- 横に拡大(I)

背景にビットマップを使う(B)

表示設定を記憶(Y)

ビートツールバー(B)

タイムツールバー(T)

エディター(D)

テンポリスト(L)

テンポ描画(D)

文字情報リスト(X)

ツール(O) >

ツール

矢印(A)

ビーム(I)

ペン(P)

直線(L)

曲線(Q)

消しゴム(E)

ウインドウ(W)

新規テンポ描画エディター(N)

重ねて表示(C)

並べて表示(T)

アイコン化ウインドウの整列(A)

1 [ウインドウ]

2 [ウインドウ]



:

ヘルプ(H)

ヘルプ(H)

ドキュメントのメモ(D)...

CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。  標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、 ラインブロック の分割、 カテゴリーの分類 が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。
	閉じる(C)	アクティブな テンポ描画エディター を閉じます。  ドキュメントウィンドウ がアクティブな場合は、ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	上書き保存(S)	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準のファイル保存ダイアログボックス名前を付けて保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。
アイテム	<p>[アクション]の取り消し(U)</p> <p>直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にイベントを消去した場合、コマンド名は、イベント消去の取り消し(U)となります。</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)</p> <p>選択されているオブジェクトを消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存したオブジェクトは、[オブジェクト]の貼り付け(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、描画エリアでテンポを選択している場合、コマンド名は、テンポを切り取る(T)となります。</p> <p>[オブジェクト]をコピー(C)</p> <p>選択されているオブジェクトをクリップボードに保存します。クリップボードに保存したオブジェクトは、[オブジェクト]を貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、描画エリアでテンポを選択している場合、コマンド名は、テンポをコピー(C)となります。</p> <p>[オブジェクト]を貼り付ける(P)</p> <p>[オブジェクト]を切り取る(T)コマンドや[オブジェクト]をコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存されたオブジェクトを、希望する場所に貼り付けます。コマンド名は、アクティブなエリアによって変化します。例えば、描画エリアがアクティブな場合、コマンド名は、テンポを貼り付ける(P)となります。</p> <p>[オブジェクト]を消去(E)</p> <p>選択されているオブジェクトを消去します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、描画エリアでテンポを選択している場合、コマンド名は、テンポを消去(E)となります。</p> <p>すべて選択(A)</p> <p>アクティブなエリア内の全てのオブジェクトを選択します。例えば、アクティブなエリアが描画エリアの場合、コマンドを選択すると全てのテンポが選択されます。</p> <p>[オブジェクト]を複製(D)</p> <p>選択されているオブジェクトを複製します。コマンド名は、選択されているオブジェクトによって変化します。例えば、テンポを選択している場合、コマンド名は、テンポを複製(D)となります。</p> <p>拍子記号設定(I)...</p> <p>拍子記号設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、小節に対して、拍子記号の設定を行います。</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定(O)...</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、再生(録音)時にSMPTEで同期する場合の、オフセットタイムを設定します。</p>

初期設定(F)...

初期設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。

説明

ラインメニューでは、テンポの値の編集を行います。




ラインメニューのコマンドを使用するには、対象となるテンポが予め選択されている必要があります。

アイテム

値の調節(V)...

値の調節ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、選択されているテンポの値を、一挙に変更する事ができます。

説明 入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。

アイテム	再生(P)	ドキュメントの再生を開始します。
	停止(S)	再生を停止します。
	移動(J)/先頭へ(T)	再生ポインターの位置を、 ループ範囲 の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
	移動(J)/終りへ(E)	再生ポインターの位置を、 ループ範囲 の最後へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの最後へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
	メトロノームを鳴らす(M)	再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックを入れます。メトロノーム音の設定は、 MIDI設定ダイアログボックス の メトロノームタブ で行います。
	オールノート送信(N)	再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。
	リセットオールコントローラ送信(R)	再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。  デバイスによって、リセットオールコントローラを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。
	同期(Y)/内部同期(I)	通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
	同期(Y)/タップ入力に同期(T)	コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、 MIDI設定ダイアログボックス の タップタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
	同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)	外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、 MIDI設定ダイアログボックス の MIDIクロックタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)

オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの **SMPTE** タブで行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期信号出力(T)/MIDIクロックを出力(M)

再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの **MIDIクロック** タブで行います。

同期信号出力(T)/SMPTEを出力(S)

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの **SMPTE** タブで行います。

OS指定の出力先を使う(I)

Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。



Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDI タブの MIDI 出力で設定します。

MIDI設定(U)...

MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明	表示メニューでは、テンポ描画エディターの表示に関する設定等を行います。このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次にテンポ描画エディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。	
アイテム	テンポ表示(M)/ 2 分音符(H)	描画エリアの値の表示スケールを 2 分音符をビート音とした値で換算して表示します。選択するとアイテムの左側にマークが表示されます。
	テンポ表示(M)/ 4 分音符(Q)	描画エリアの値の表示スケールを 4 分音符をビート音とした値 (通常メトロノームスケール) で換算して表示します。選択するとアイテムの左側にマークが表示されます。
	テンポ表示(M)/ 8 分音符(8)	描画エリアの値の表示スケールを 8 分音符をビート音とした値で換算して表示します。選択するとアイテムの左側にマークが表示されます。
	テンポ表示(M)/ 16 分音符(1)	描画エリアの値の表示スケールを 16 分音符をビート音とした値で換算して表示します。選択するとアイテムの左側にマークが表示されます。
	グリッド表示(V)/小節線を表示(A)	文字情報、描画エリアに小節の区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	グリッド表示(V)/ビート線を表示(E)	文字情報、歌詞、描画エリアにビートの区切り線を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	グリッド表示(V)/値の線を表示(V)	描画エリアに値の線を表示するかどうかを選択します。値の線は、描画エリアの表示領域によって自動的に配置されます。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	グリッド表示(V)/グリッドに沿う(G)	文字情報、描画エリア上の編集グリッドを有効にするかどうかを選択します。編集グリッドを有効にすると、各オブジェクトの生成や移動等のマウスを用いた処理にグリッドがかかります。編集グリッドは、上述の小節線やビート線とは異なります。編集グリッドの設定は、グリッド設定ダイアログボックスで行います。編集グリッドを有効にする場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	グリッド表示(V)/グリッド設定(U)...	グリッド設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントウィンドウや各エディターのそれぞれのエリアに対して編集用のグリッドを設定します。ダイアログボックスを開いた時、ドキュメントウィンドウのアクティブなエリアに対する設定タブが開きます。
	ツールバー(T)/メインツールバー(M)	メインツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
	ツールバー(T)/ステータスバー(S)	ステータスバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックを入れます。

ツールバー(T)/再生ツールバー(P)	再生ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/録音ツールバー(R)	録音ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)	同期ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)	出力制御ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/テンポツールバー(O)	テンポツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックを入れます。
ツールバー(T)/音符ツールバー(N)	音符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/休符ツールバー(E)	休符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/ビートツールバー(B)	ビートツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ツールバー(T)/タイムツールバー(T)	タイムツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
ズーム(Z)/横に縮小(O)	小節、文字情報、描画エリアの横方向の表示を縮小します。
ズーム(Z)/横に拡大(I)	小節、文字情報、描画エリアの横方向の表示を拡大します。
自動スクロールする(A)	ドキュメントの再生等にもなつて、再生ポインターが移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
表示域を移動(J)...	表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、テンポ描画エディターの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。
エディットボタンを表示(E)	テンポ描画エディターのエディットボタンを表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。
インタラクティブ情報を表示(F)	テンポ描画エディター下部に表示される、インタラクティブ情報（マウスカーソルの位置情報等）を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ビートカウンター(G)

ビートカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポイントの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。**ビートツールバー**と表示の大きさが異なるだけで、機能は全く同じ物です。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポイントの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。**タイムツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックを入れます。

背景にビットマップを使う(B)

描画エリアの背景にビットマップ画像を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。ビットマップファイルの指定は**初期設定ダイアログボックス**で行います。

表示設定を記憶(Y)

テンポ描画エディターの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定（**ツールバー(T)**サブメニュー等の記憶されない項目もあります。）やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次にテンポ描画エディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

説明	エディターメニューは、各種エディターを開いたり、編集ツールを選択する際に使用します。	
アイテム	テンポリスト(L)	テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディターを開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。
	ツール(O)/矢印(A)	矢印ツールを選択します。このツールでは、テンポ描画エディター内にあるオブジェクトの選択や移動などの操作をすることができます。
	ツール(O)/I ビーム(I)	Iビームツールを選択します。このツールでは、描画エリアのテンポを時間軸の範囲で選択することができます。
	ツール(O)/ペン(P)	ペンツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にテンポを自由描画形式で作成することができます。
	ツール(O)/直線(L)	直線ツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にテンポを直線に沿う形で作成することができます。
	ツール(O)/曲線(O)	曲線ツールを選択します。このツールでは、描画エリア内にテンポを曲線に沿う形で作成することができます。
	ツール(O)/消しゴム(E)	消しゴムツールを選択します。このツールでは、オブジェクトを削除することができます。

説明	ウインドウメニューでは、表示されているドキュメントウインドウやエディターに対して、アプリケーションウインドウ内での表示に関する操作を行います。	
アイテム	新規テンポ描画エディター(N)	現在、開いている テンポ描画エディター の他に、別のテンポ描画エディターを開きます。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウインドウや エディター を折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウインドウのサイズや位置は変更されます。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウインドウやエディターをタイル状に並び替えます。選択すると、ウインドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウインドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウインドウやエディターをアプリケーションウインドウの下部に整列させます。
	[ウインドウ]	表示されているドキュメントウインドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が増えると、11番目以降のアイテムは、その他のウインドウ(M)...となります。これを選択すると、ウインドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。

説明	ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントにメモを登録します。	
アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

メニューアイテム (テンポリストエディター)

説明 テンポリストエディターがアクティブな場合の、全メニュー・リストです。

アイテム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl+N
新規設定(U)...	Ctrl+Shift+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	

上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)...	
復帰(R)	

SMFとして保存(E)...	

1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
:	

終了(X)	

編集(E)	
[アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z

テンポを切り取る(T)	Ctrl+X
テンポをコピー(C)	Ctrl+C
テンポを貼り付ける(P)	Ctrl+V
テンポを消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A

新規テンポを作成(N)	Ctrl+I
テンポを複製(D)	Ctrl+D

SMPTEオフセットタイム設定(O)...	

初期設定(F)...	

ライン(L)	
値の調節(V)...	

入出力(M)	
再生(P)	
停止(S)	
移動(J)	>

メトロノームを鳴らす(M)	Ctrl+M

オールトワ送信(N)	
リセットオールコントロール送信(R)	

同期(Y)	>
同期信号出力(T)	>

OS指定の出力先を使う(I)	
MIDI設定(U)...	

移動	
先頭へ(T)	Home
終りへ(E)	End

同期	
内部同期(I)	
タップ入力に同期(T)	
外部MIDIクロックに同期(M)	
外部SMPTEに同期(S)	

同期信号出力	
MIDIクロックを出力(M)	
SMPTEを出力(S)	

表示(V)

- ツールバー(T) >
- 自動スクロールする(A) Ctrl+L
- 表示域を移動(J)...
- エディットボタンを表示(E)
- インタラクティブ情報を表示(E)
- 大きいビートウィンドウ(G)
- 大きいタイムウィンドウ(I)
- 表示設定を記憶(Y)

ツールバー

- メインツールバー(M)
- ステータスバー(S)
- 再生ツールバー(P)
- 録音ツールバー(R)
- 同期ツールバー(Y)
- 出力制御ツールバー(D)
- テンポツールバー(O)
- 音符ツールバー(N)
- 休符ツールバー(E)
- ビートツールバー(B)
- タイムツールバー(T)

エディター(D)



- テンポリスト(L)
- テンポ描画(D)
- 文字情報リスト(X)

ウィンドウ(W)

- 新規テンポリストエディター(N)
- 重ねて表示(C)
- 並べて表示(T)
- アイコン化ウィンドウの整列(A)
- 1 [ウィンドウ]
- 2 [ウィンドウ]
- :

ヘルプ(H)

- ヘルプ(H)
- ドキュメントのメモ(D)...
- CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。
	閉じる(C)	<p> 標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、ラインブロックの分割、カテゴリーの分類が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。</p> <p>アクティブなテンポリストエディターを閉じます。</p> <p> ドキュメントウィンドウがアクティブな場合は、ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。</p>
	上書き保存(S)	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準のファイル保存ダイアログボックス名前を付けて保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。	
アイテム	<p>[アクション]の取り消し(U)</p> <p>テンポを切り取る(T)</p> <p>テンポをコピー(C)</p> <p>テンポを貼り付ける(P)</p> <p>テンポを消去(E)</p> <p>すべて選択(A)</p> <p>新規テンポ(N)を作成...</p> <p>テンポを複製(D)</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定(O)...</p> <p>初期設定(F)...</p>	<p>直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にイベントを消去した場合、コマンド名は、イベント消去の取り消し(U)となります。</p> <p>選択されているテンポを消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存したテンポは、テンポの貼り付け(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。</p> <p>選択されているテンポをクリップボードに保存します。クリップボードに保存したテンポは、テンポを貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。</p> <p>テンポを切り取る(T)コマンドやテンポをコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存されたテンポを、希望する場所に貼り付けます。</p> <p>選択されているテンポを消去します。</p> <p>エディター内の全てのテンポを選択します。</p> <p>新規にテンポを生成します。</p> <p>選択されているテンポを複製します。</p> <p>SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、再生(録音)時にSMPTEで同期する場合の、オフセットタイムを設定します。</p> <p>初期設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。</p>

ラインメニュー (テンポリストエディター) メニューアイテム テンポリストエディターのメニューアイテム

説明

ラインメニューでは、テンポの値の編集を行います。




ラインメニューのコマンドを使用するには、対象となるテンポが予め選択されている必要があります。

アイテム

値の調節(V)...

[値の調節ダイアログボックス](#)を開きます。このダイアログボックスでは、選択されているテンポの値を、一挙に変更する事ができます。

説明 入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。

再生(P)	ドキュメントの再生を開始します。
停止(S)	再生を停止します。
移動(J)/先頭へ(T)	再生ポインタの位置を、ループ範囲の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、自動スクロールがオンに設定されます。
移動(J)/終りへ(E)	再生ポインタの位置を、ループ範囲の最後へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの最後へ移動します。このコマンドを選択すると、自動スクロールがオンに設定されます。
メトロノームを鳴らす(M)	再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックを入れます。メトロノーム音の設定は、MIDI設定ダイアログボックスのメトロノームタブで行います。
オールノート送信(N)	再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。
リセットオールコントローラ送信(R)	再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。  デバイスによって、リセットオールコントローラを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。
同期(Y)/内部同期(I)	通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/タップ入力に同期(T)	コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスのタップタブで行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)	外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスのMIDIクロックタブで行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)

オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの **SMPTE タブ**で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。

同期信号出力(I)/MIDIクロックを出力(M)

再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの **MIDIクロックタブ**で行います。

同期信号出力(I)/SMPTEを出力(S)

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの **SMPTE タブ**で行います。

OS指定の出力先を使う(!)

Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。



Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDI タブの MIDI 出力で設定します。

MIDI設定(U)...

MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明

表示メニューでは、テンポリストエディターの表示に関する設定等を行います。
このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次にテンポリストエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

アイテム

ツールバー(T)/メインツールバー(M)

メインツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/ステータスバー(S)

ステータスバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/再生ツールバー(P)

再生ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/録音ツールバー(R)

録音ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/同期ツールバー(Y)

同期ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D)

出力制御ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/テンポツールバー(O)

テンポツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/音符ツールバー(N)

音符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/休符ツールバー(E)

休符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/ビートツールバー(B)

ビートツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ツールバー(T)/タイムツールバー(T)

タイムツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

自動スクロールする(A)

ドキュメントの再生等にもなると、**再生ポインター**が移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

表示域を移動(J)...

表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、テンポリストエディターの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。

エディットボタンを表示(E)

テンポリストエディターの**エディットボタン**を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

インタラクティブ情報を表示(F)

テンポリストエディター下部に表示される、インタラクティブ情報（マウスカーソルの位置情報等）を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ビートカウンター(G)

ビートカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。**ビートツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。**タイムツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

表示設定を記憶(Y)

テンポリストエディターの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定（**ツールバー(T)**サブメニュー等の記憶されない項目もあります。）やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次にテンポリストエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

説明 エディターメニューは、各種エディターを開きます。

アイテム	テンポリスト(L)	テンポリストエディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディターを開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディターを開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。

説明	ウィンドウメニューでは、表示されているドキュメントウィンドウやエディターに対して、アプリケーションウィンドウ内での表示に関する操作を行います。	
アイテム	新規テンポリストエディター(N)	現在、開いているテンポリストエディターの他に、別のテンポリストエディターを開きます。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウィンドウやエディターを折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウィンドウやエディターをタイル状に並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウィンドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウィンドウやエディターをアプリケーションウィンドウの下部に整列させます。
	[ウィンドウ]	表示されているドキュメントウィンドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が増えると、11番目以降のアイテムは、その他のウィンドウ(M)...となります。これを選択すると、ウィンドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。

ヘルプメニュー (テンポリストエディター) メニューアイテム テンポリストエディターのメニューアイテム

説明 ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントにメモを登録します。

アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。

メニューアイテム (文字情報リストエディター)

説明 文字情報リストエディターがアクティブな場合の、全メニュー・リストです。

アイテム

ファイル(F)	
新規作成(N)	Ctrl+N
新規設定(U)...	Ctrl+Shift+N
開く(O)...	Ctrl+O
閉じる(C)	

上書き保存(S)	Ctrl+S
名前を付けて保存(A)...	
復帰(R)	

SMFとして保存(E)...	

1 [最近使ったファイル]	
2 [最近使ったファイル]	
:	

終了(X)	

編集(E)	
[アクション]の取り消し(U)	Ctrl+Z

文字情報を切り取る(T)	Ctrl+X
文字情報をコピー(C)	Ctrl+C
文字情報を貼り付ける(P)	Ctrl+V
文字情報を消去(E)	Del
すべて選択(A)	Ctrl+A

新規文字情報を作成(N)...	Ctrl+I
文字情報を複製(D)	Ctrl+D

SMPTEオフセットタイム設定(O)...	

初期設定(E)...	

入出力(M)	
再生(P)	
停止(S)	
移動(J)	>

メトロノームを鳴らす(M)	Ctrl+M

オールトオト送信(N)	
リセットオールトオト送信(R)	

同期(Y)	>
同期信号出力(T)	>

OS指定の出力先を使う(I)	
MIDI設定(U)...	

移動	
先頭へ(T)	Home
終りへ(E)	End

同期	
内部同期(I)	
タップ入力に同期(T)	
外部MIDIクロックに同期(M)	
外部SMPTEに同期(S)	

同期信号出力	
MIDIクロックを出力(M)	
SMPTEを出力(S)	

表示(V)

ツールバー(T) >
自動スクロールする(A) Ctrl+L
表示域を移動(J)...
エディットボタンを表示(E)
インタラクティブ情報を表示(F)
大きいビートウィンドウ(G)
大きいタイムウィンドウ(I)
表示設定を記憶(Y)

ツールバー

メインツールバー(M)
ステータスバー(S)
再生ツールバー(P)
録音ツールバー(R)
同期ツールバー(Y)
出力制御ツールバー(D)
テンポツールバー(O)
音符ツールバー(N)
休符ツールバー(E)
ビートツールバー(B)
タイムツールバー(T)

エディター(D)



テンポリスト(L)
テンポ描画(D)
文字情報リスト(X)

ウィンドウ(W)

新規文字情報リストエディター(N)
重ねて表示(C)
並べて表示(T)
アイコン化ウィンドウの整列(A)
1 [ウィンドウ]
2 [ウィンドウ]
:


ヘルプ(H)

ヘルプ(H)
ドキュメントのメモ(D)...
CAMPSについて(A)...

説明	ファイルメニューでは、ドキュメントファイルの管理や CAMPS の終了等を行います。	
アイテム	新規作成(N)	新規に空のドキュメントを生成します。新規ドキュメントの設定は、 新規ドキュメント設定ダイアログボックス で行います。
	新規設定(U)...	新規ドキュメント設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。
	開く(O)...	OS 標準のファイル選択ダイアログボックス開くを開きます。開きたいファイルを選択して下さい。ここで、標準MIDIファイルを読み込むこともできます。
	閉じる(C)	<p> 標準MIDIファイルを読み込んだ場合、データを解析して自動的に、各トラックに対して、ラインブロックの分割、カテゴリーの分類が行われます。これらは、読み込んだあと、いつでも変更することができます。</p> <p>アクティブな文字情報リストエディターを閉じます。</p> <p> ドキュメントウインドウがアクティブな場合は、ドキュメントを閉じます。ドキュメントが更新されていて保存されていない場合は、保存するかどうかを訊くアラートが表示されます。</p>
	上書き保存(S)	ドキュメントを上書き保存します。ドキュメントが初めて保存される場合は、名前を付けて保存(A)...コマンドを選択した場合と同じ処理をします。
	名前を付けて保存(A)...	ドキュメントに名前を付けて保存します。OS 標準の名前を付けて保存というタイトルのファイル保存ダイアログボックスを開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。
	復帰(R)	ドキュメントを開く前の状態、あるいは、最後に保存した状態に戻します。ドキュメントに対し更新した内容は、すべて元に戻ります。コマンドを選択すると、復帰するかどうかを訊くアラートが表示されます。
	SMFとして保存(E)...	ドキュメントを標準MIDIファイル形式で保存します。CAMPS で作成した曲を他のシーケンサーソフトウェアで開く場合等に使用します。選択すると、OS 標準のファイル保存ダイアログボックス標準MIDIファイル(SMF)として保存を開きます。保存したい場所とファイル名を設定して下さい。設定が完了すると、 SMF保存オプションダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスは、ドキュメントを標準 MIDI ファイルとして保存する場合の各種設定を行います。
	[最近使ったファイル]	最近使用したファイルの一覧がアイテムとして表示されます。選択したアイテムに対応するファイルが開きます。ここに表示されるアイテム数は、 初期設定ダイアログボックス で設定することができます。
	終了(X)	CAMPS を終了します。更新されていて保存されていないドキュメントがある場合は、保存するかどうかを訊くアラートが、それぞれ表示されます。

説明	編集メニューでは、主に、切り取り、コピーや貼り付け等、オブジェクトの編集を行います。	
アイテム	[アクション]の取り消し(U)	直前に行った操作を取り消します。取り消し後は、[アクション]のやり直し(R)とコマンド名が変化して、選択すると取り消した操作が再実行されます。これらのコマンド名は、直前に行った操作によって変化します。例えば、直前にイベントを消去した場合、コマンド名は、イベント消去の取り消し(U)となります。
	文字情報を切り取る(T)	選択されている文字情報を消去し、クリップボードに保存します。クリップボードに保存した文字情報は、文字情報の貼り付け(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。
	文字情報をコピー(C)	選択されている文字情報をクリップボードに保存します。クリップボードに保存した文字情報は、文字情報を貼り付ける(P)コマンドを選択することによって、希望する場所に貼り付けることができます。
	文字情報を貼り付ける(P)	文字情報を切り取る(T)コマンドや文字情報をコピー(C)コマンド等によって、クリップボードに最後に保存された文字情報を、希望する場所に貼り付けます。
	文字情報を消去(E)	選択されている文字情報を消去します。
	すべて選択(A)	エディター内の全ての文字情報を選択します。
	新規文字情報(N)を作成...	新規に文字情報を生成します。
	文字情報を複製(D)	選択されている文字情報を複製します。
	SMPTEオフセットタイム設定(O)...	SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、再生(録音)時に SMPTE で同期する場合のオフセットタイムを設定します。
	初期設定(F)...	初期設定ダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。

説明 入出力メニューでは、再生や録音、同期等の MIDI に関する設定を行います。

アイテム	再生(P)	ドキュメントの再生を開始します。
	停止(S)	再生を停止します。
	移動(J)/先頭へ(T)	再生ポインタの位置を、 ループ範囲 の先頭へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの先頭へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
	移動(J)/終りへ(E)	再生ポインタの位置を、ループ範囲の最後へ移動します。ループ範囲が設定されていない場合は、ドキュメントの最後へ移動します。このコマンドを選択すると、 自動スクロール がオンに設定されます。
	メトロノームを鳴らす(M)	再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、アイテムにチェックを入れます。メトロノーム音の設定は、 MIDI設定ダイアログボックスのメトロノームタブ で行います。
	オールノート送信(N)	再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。
	リセットオールコントロール送信(R)	再生出力デバイスにリセットオールコントロールを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。  デバイスによって、リセットオールコントロールを受け取った場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。
	同期(Y)/内部同期(I)	通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
	同期(Y)/タップ入力に同期(T)	コンピューターキーボードや MIDI 楽器から入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの タップタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
	同期(Y)/外部MIDIクロックに同期(M)	外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの MIDIクロックタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
	同期(Y)/外部SMPTEに同期(S)	オーディオやビデオデッキ等の外部機器から送られた SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) に従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの SMPTEタブ で行います。選択されている場合、アイテム名の左側にマークが表示されます。
	同期信号出力(T)/MIDIクロックを出力(M)	再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。MIDI クロックに関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの MIDIクロックタブ で行います。

同期信号出力(I)/SMPTEを出力(S)

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はアイテムにチェックマークを入れます。SMPTE 信号に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの [SMPTEタブ](#)で行います。

OS指定の出力先を使う(I)

Windows OS で設定した出力先に、全ての出力先を指定するかどうかを選択します。OS で設定した出力先に全ての出力先を指定する場合は、チェックマークを入れます。この場合、再生データやメトロノーム音、同期信号等全てが指定の出力先に出力されます。



Windows での設定は、コントロールパネルのマルチメディアを開いてマルチメディアのプロパティを表示させ、このダイアログボックスの MIDIタブのMIDI出力で設定します。

MIDI設定(U)...

[MIDI設定ダイアログボックス](#)を開きます。このダイアログボックスでは、アプリケーション全般の MIDI 入出力や同期、デバイス等の設定を行います。

説明	表示メニューでは、文字情報リストエディターの表示に関する設定等を行います。 このメニューで設定されるほとんどの項目は、表示設定を記憶(Y)アイテムを選択することによって記憶されます。次に文字情報リストエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。
アイテム	<p>ツールバー(T)/メインツールバー(M) メインツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/ステータスバー(S) ステータスバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/再生ツールバー(P) 再生ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/録音ツールバー(R) 録音ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/同期ツールバー(Y) 同期ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/出力制御ツールバー(D) 出力制御ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/テンポツールバー(O) テンポツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/音符ツールバー(N) 音符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/休符ツールバー(E) 休符ツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/ビートツールバー(B) ビートツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>ツールバー(T)/タイムツールバー(T) タイムツールバーを表示させるかどうかを選択します。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>自動スクロールする(A) ドキュメントの再生等にもなると、再生ポインターが移動した場合、表示域も追従して移動させるかどうかを指定します。移動させたい場合は、アイテムにチェックマークを入れます。</p> <p>表示域を移動(J)... 表示域を移動ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、文字情報リストエディターの表示する領域を小節で指定します。表示領域を移動させると、自動スクロールが解除されます。</p>

エディットボタンを表示(E)

文字情報リストエディターの**エディットボタン**を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

インタラクティブ情報を表示(F)

文字情報リストエディター下部に表示される、インタラクティブ情報（マウスカーソルの位置情報等）を表示するかどうかを選択します。表示する場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

ビートカウンター(G)

ビートカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。**ビートツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

タイムカウンター(I)

タイムカウンターを表示させるかどうかを選択します。このウィンドウは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。**タイムツールバー**と表示の大きさが異なる以外、機能は全く同じです。表示させる場合は、アイテムにチェックマークを入れます。

表示設定を記憶(Y)

文字情報リストエディターの表示設定を記憶します。選択すると、表示メニューの各アイテムの設定（**ツールバー(I)**サブメニュー等の記憶されない項目もあります。）やウィンドウのレイアウト等が記憶されます。次に文字情報リストエディターを開いた場合は、記憶した設定で表示されます。

説明 エディターメニューは、各種エディターを開きます。

アイテム	テンポリスト(L)	テンポリストエディター を開きます。このエディターでは、曲のテンポを縦方向のリスト形式で編集できます。
	テンポ描画(D)	テンポ描画エディター を開きます。このエディターでは、曲のテンポを自由描画形式で編集できます。
	文字情報リスト(X)	文字情報リストエディター を開きます。このエディターでは、ドキュメント内にある個々の文字情報イベントを、縦方向のリスト形式で編集できます。

説明	ウィンドウメニューでは、表示されているドキュメントウィンドウやエディターに対して、アプリケーションウィンドウ内での表示に関する操作を行います。	
アイテム	新規文字情報エディター(N)	現在、開いている文字情報リストエディターの他に、別の文字情報リストエディターを開きます。
	重ねて表示(C)	表示されているドキュメントウィンドウやエディターを折り重ねるように並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されません。
	並べて表示(T)	表示されているドキュメントウィンドウやエディターをタイル状に並び替えます。選択すると、ウィンドウのサイズや位置は変更されます。
	アイコン化ウィンドウの整列(A)	最小化されているドキュメントウィンドウやエディターを、アプリケーションウィンドウの下部に整列させます。
	[ウィンドウ]	表示されているドキュメントウィンドウやエディターの名前の一覧が、アイテムとして表示されます。アイテムを選択すると、対応するエディターが最前面に表示されます。開いたエディターの数が増えると、11番目以降のアイテムは、その他のウィンドウ(M)...となります。これを選択すると、ウィンドウの選択ダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、最前面に表示させたいエディターを選択して下さい。

説明 ヘルプメニューでは、本ヘルプファイルを開いたり、ドキュメントにメモを登録します。

アイテム	ヘルプ(H)	本ヘルプファイルを開きます。
	ドキュメントのメモ(D)...	メモダイアログボックス を開きます。このダイアログボックスでは、ドキュメントにテキスト形式のメモを登録できます。
	CAMPSについて(A)...	CAMPS や Microworks Corporation の情報が表示されます。






説明	<p>演奏制御や録音などの MIDI 処理、ならびに一般的なコマンド選択や状況表示用に、11個のツールバーが使用できます。</p>	
使い方	<p>ツールバーは、デスクトップ上の任意の場所へ移動できます。また、CAMPS アプリケーションウィンドウの上部または下部に移動するとウィンドウに吸着します。ツールバーのボタン以外の部分をダブルクリックすると、この2つの状態を切り替えることができます。ツールバーの表示/非表示は、表示メニューのツールバーサブメニューの中から対応するコマンドを選択します。</p> <p>ツールバーの表示状態は、アプリケーション終了時に保存され、次の起動時に再現されます。</p>	
種類	<ul style="list-style-type: none"> メインツールバー ステータスバー 再生ツールバー 録音ツールバー 同期ツールバー 出力制御ツールバー 音符ツールバー 休符ツールバー ビートツールバー タイムツールバー テンポツールバー 	<p>ファイルメニューや編集メニュー等にある基本的なコマンドの選択を行います。</p> <p>コマンドの説明や、コンピュータキーボードの状態が表示されます。</p> <p>再生制御や再生位置の制御を行います。</p> <p>録音制御やステップ録音時に使用するツールバーの表示/非表示を切り替えます。</p> <p>再生のテンポを制御します。同期元の選択や、再生テンポの制御を行います。</p> <p>同期信号の出力設定や、メトロノーム制御、MIDI リセット信号の送信を行います。</p> <p>ステップ録音やスタンプツールの音符長の設定を行います。</p> <p>ステップ録音時に休符を入力するための休符長を設定します。</p> <p>"小節：ビート：分解値"の形式で再生ポインターの位置情報を表示します。</p> <p>"時：分：秒：フレーム"の形式で再生ポインターの位置情報を表示をします。</p> <p>現在の再生位置のテンポを表示します。</p>

説明 ビートツールバーは、ドキュメント内の再生ポインターの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。



説明 出力制御ツールバーは、同期信号の出力設定や、メトロノーム制御、MIDI リセット信号の送信を行います。

使い方 メトロノームON/OFFボタンでメトロノームを演奏するかどうかを設定します。MIDIクロック出力ボタンおよびSMPTE出力ボタンで、出力同期信号の送信をするかどうかを、それぞれ設定します。

- アイテム**
-  メトロノームON/OFFボタン
 -  MIDIクロック出力ボタン
 -  SMPTE出力ボタン
 -  オールノートオフ送信ボタン
 -  リセットオールコントローラ送信ボタン



メトロノーム制御

メトロノームON/OFF
ボタン

再生、録音時にメトロノーム音を出すかどうかを設定します。メトロノーム音を出したい場合は、オンにします。メトロノーム音の設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのメトロノームタブ](#)で行います。

➤ 入出力/[メトロノームを鳴らす \(M\)](#) メニューアイテム

同期信号送信

MIDIクロック出力
ボタン

再生、録音時に、外部を同期させる MIDI クロック信号を送出するかどうかを設定します。送出的場合はオンにします。MIDI クロックに関する設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのMIDIクロックタブ](#)で行います。

➤ 入出力/[同期信号出力/MIDIクロックを出力\(M\)](#)サブメニューアイテム

SMPTE出力
ボタン

再生、録音時に、外部を同期させる SMPTE 信号 (MIDI タイムコード) を送出的かどうかを設定します。送出的場合はオンにします。SMPTE 信号に関する設定は、[MIDI設定ダイアログボックスのSMPTEタブ](#)で行います。

➤ 入出力/[同期信号出力/SMPTEを出力\(S\)](#)サブメニューアイテム

リセット信号送信

オールノートオフ送信
ボタン

再生出力デバイスにオールノートオフを送信します。このデータを受け取ったデバイスは全ての音を消音します。再生停止時に残音があった場合などに送信します。

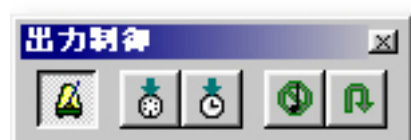
➤ 入出力/[オールノートオフ送信\(N\)](#)メニューアイテム

リセットオールコントローラ送信
ボタン


再生出力デバイスにリセットオールコントローラを送信します。このデータを受け取ったデバイスはボリュームやパン、ピッチベンド等のコントロールの設定をリセットします。

デバイスによって、リセットオールコントローラを受信した場合の動作は異なります。デバイスのマニュアル等を参照して下さい。











➤ 入出力/[リセットオールコントローラ送信\(R\)](#)メニューアイテム

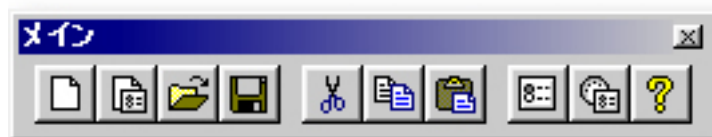


説明 メインツールバーでは、ファイルメニューや編集メニュー等にある基本的なコマンドの選択を行います。

 ドキュメントが開かれていない場合、メインツールバー内の幾つかのコマンドは使えません。

使い方 メインツールバーは、ファイル管理、編集、設定の、3種類に分類されています。各コマンドに対応するボタンをクリックします。

- アイテム**
-  新規ドキュメントボタン
 -  新規ドキュメント設定ボタン
 -  ドキュメントを開くボタン
 -  ドキュメントを保存ボタン
 -  切り取りボタン
 -  コピーボタン
 -  貼り付けボタン
 -  初期設定ボタン
 -  MIDI設定ボタン
 -  ヘルプボタン



ファイル管理



新規ドキュメント
ボタン

新規にドキュメントを作成します。

⇒ ファイル/新規作成(N)メニューアイテム



新規ドキュメント設定
ボタン

新規ドキュメント設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、新規に作成するドキュメントのデフォルト値を設定し、新規にドキュメントを作成します。

⇒ ファイル/新規設定(U)...メニューアイテム



ドキュメントを開く
ボタン

CAMPS ドキュメントファイルや標準MIDIファイルを開きます。

⇒ ファイル/開く(O)...メニューアイテム



ドキュメントを保存
ボタン

ドキュメントを上書き保存します。初めて保存する場合は、名前を付けて保存というタイトルの標準ダイアログボックスが表示されます。

⇒ ファイル/上書き保存(S)メニューアイテム

編集



切り取り
ボタン

選択されているオブジェクトを消去し、クリップボードに保存します。例えば、コードを選択している場合は、切り取りの対象はコードになります。クリップボードに保存したオブジェクトは、貼り付けボタンをクリックすることによって、ドキュメントに貼り付けることができます。

⇒ 編集/切り取り(T)メニューアイテム



コピー
ボタン

選択されているオブジェクトをクリップボードに保存します。例えば、コードを選択している場合は、コピーの対象はコードになります。クリップボードに保存したオブジェクトは、貼り付けボタンをクリックすることによって、ドキュメントに貼り付けることができます。

⇒ 編集/コピー(C)メニューアイテム




貼り付け
ボタン

切り取りコマンド（ボタン）やコピーコマンド（ボタン）によって、クリップボードに最後に保存されたオブジェクトをドキュメントに貼り付けます。例えば、コードがクリップボードに保存されている場合は、クリックした時にコードが貼り付けられます。

⇒ 編集/貼り付け(P)メニューアイテム

設定

 初期設定
ボタン

初期設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、アプリケーションの基本的な操作や表示の設定を行います。

⇒ 編集/初期設定(E)...メニューアイテム

 MIDI設定
ボタン

MIDI設定ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスは、アプリケーション全般の MIDI 入出力の設定を行います。

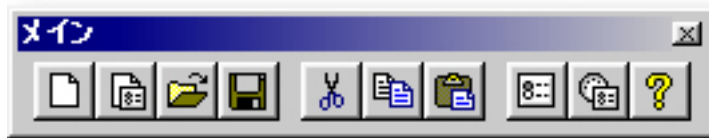
⇒ 入出力/MIDI設定(U)...メニューアイテム

ヘルプ

 ヘルプ
ボタン


本ヘルプファイルを開きます。

⇒ ヘルプ/ヘルプ(H)メニューアイテム



説明

音符ツールバーは、**ステップ録音**やスタンプツールの音符長の設定を行います。

 音符ツールバー内のコマンドを使用するには、ドキュメントが開いている以外に、ステップ録音時かスタンプツール使用時である必要があります。

使い方

音符ツールバー内の左端のグループでは、基本となる音符長を選択します。次のグループでは、付点や連符の追加指定をします。右端の微調節エディットボックスでは、必要に応じて、音符長の微調整を行います。








音符ツールバーは、ドキュメントウインドウ、イベントリスト、ピアノロール、コントロール描画、楽譜エディターのいずれかを開いている場合に、使用できます。さらにピアノロール、楽譜エディターでは、スタンプツールを補佐します。

アイテム




-  全音符スタンプボタン
-  2分音符スタンプボタン
-  4分音符スタンプボタン
-  8分音符スタンプボタン
-  16分音符スタンプボタン
-  32分音符スタンプボタン
-  64分音符スタンプボタン
-  付点音符長ボタン
-  3連符長ボタン
-  5連符長ボタン
- 微調節エディットボックス



音符長の設定

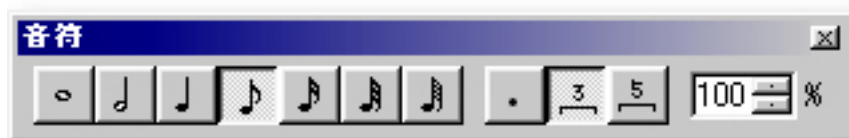
-  全音符スタンプボタン
 スタンプツールやステップ録音で、選択する音符長を全音符長に指定します。分解値は、1920 になります。
-  2分音符スタンプボタン
 スタンプツールやステップ録音で、選択する音符長を2分音符長に指定します。分解値は、960 になります。
-  4分音符スタンプボタン
 スタンプツールやステップ録音で、選択する音符長を4分音符長に指定します。分解値は、480 になります。
-  8分音符スタンプボタン
 スタンプツールやステップ録音で、選択する音符長を8分音符長に指定します。分解値は、240 になります。
-  16分音符スタンプボタン
 スタンプツールやステップ録音で、選択する音符長を16分音符長に指定します。分解値は、120 になります。
-  32分音符スタンプボタン
 スタンプツールやステップ録音で、選択する音符長を32分音符長に指定します。分解値は、60 になります。
-  64分音符スタンプボタン
 スタンプツールやステップ録音で、選択する音符長を64分音符長に指定します。分解値は、30 になります。

音符長の調節


-  付点音符長ボタン
 スタンプツールやステップ録音に使用する音符長を、第1群で選択した音符の付点音符長に設定するかどうかを選択します。付点音符長にしたい場合は、オンにします。付点音符に設定すると、基本音符長に対して、その半分の長さが付加されます。例えば、付点8分音符の場合、8分音符の分解値240に、その半分の長さ120が付加され、設定される分解値は360となります。
-  3連符長ボタン
 スタンプツールやステップ録音に使用する音符長を、第1群で選択した音符の3連符長に設定するかどうかを選択します。3連符長にしたい場合は、オンにします。3連符に設定すると、基本音符の次に長い音符の3分の1の長さに設定されます。例えば、4分音符の3連符を指定した場合、4分音符の次に長い2分音符（分解値960）の3分の1の長さになり、設定される分解値は320となります。逆に言うと、4分音符の3連符が3つ集まると、2分音符と同じ長さになります。
-  5連符長ボタン
 スタンプツールやステップ録音に使用する音符長を、第1群で選択した音符の5連符長に設定するかどうかを選択します。5連符長にしたい場合は、オンにします。5連符に設定すると、基本音符から2番目に長い音符の5分の1の長さに設定されます。例えば、4分音符の5連符を指定した場合、4分音符から2番目に長い全音符（分解値1920）の5分の1の長さになり、設定される分解値は384となります。逆に言うと、4分音符の5連符が5つ集まると、全音符と同じ長さになります。

微調節
エディットボックス







スタンプツールやステップ録音に使用する音符長として選択した音符の長さの、微調整を行います。調整は、パーセントで指定します。微調整の必要がない場合は、100%を指定します。例えば、第1群で4分音符長（分解値480）を選択した状態で、80%を指定すると、設定される分解値は384となります。



説明 再生ツールバーは、再生（録音）をワンタッチで操作する環境を提供します。

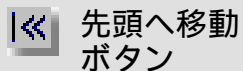
 ドキュメントが開かれていない場合、再生ツールバー内のコマンドは使えません。

使い方 再生の開始は再生ボタン、停止は停止ボタンをクリックします。再生ポイントを移動するには、先頭へ移動、終りへ移動、巻戻し、早送りボタンをクリックします。

- アイテム**
-  先頭へ移動ボタン
 -  巻戻しボタン
 -  停止ボタン
 -  再生ボタン
 -  早送りボタン
 -  終りへ移動ボタン



再生制御

先頭へ移動
ボタン

再生ポインタの位置を、現在アクティブなエディターが表示しているドキュメントまたはラインブロックの先頭へ移動します。

先頭へ移動ボタンをクリックすると、自動スクロールがオンに設定されます。

入出力/移動/先頭へ(T)サブメニューアイテム

巻戻し
ボタン

クリックし続けることによって再生ポインタの位置を、現在位置より後方向へすばやく移動します。再生中でも停止中でも使用できます。巻戻しの速度は、MIDI 設定ダイアログボックスのデフォルトタブで調節できます。

巻戻しボタンをクリックすると、自動スクロールがオンに設定されます。再生を停止します。

入出力/停止(S)メニューアイテム

再生
ボタン

ドキュメントの再生を開始します。

入出力/再生(P)メニューアイテム

早送り
ボタン

クリックし続けることによって再生ポインタの位置を、現在位置より前方向へすばやく移動します。再生中でも停止中でも使用できます。早送りの速度は、MIDI 設定ダイアログボックスのデフォルトタブで調節できます。

早送りボタンをクリックすると、自動スクロールがオンに設定されます。

終りへ移動
ボタン

再生ポインタの位置を、現在アクティブなエディターが表示しているドキュメントまたはラインブロックの最後へ移動します。

終りへ移動ボタンをクリックすると、自動スクロールがオンに設定されます。

入出力/移動/終りへ(E)サブメニューアイテム



説明

録音ツールバーは、録音をワンタッチで操作する環境を提供します。



ドキュメントが開かれていない場合、録音ツールバー内にある録音関係のコマンドは使えません。また、これらのコマンドを有効にするには、[ドキュメントウインドウ](#)のトラックエリアで[録音対象トラックを設定](#)するか、録音対象の対象となる[ピアノロール](#)、[コントロール描画](#)、[イベントリスト](#)、[楽譜](#)のいずれかのエディターを開く必要があります。

使い方

録音ツールバーでは、リアルタイム録音とオーバーダビング録音、ステップ録音の3通りの録音を開始します。また、ステップ録音時に使用する[音符ツールバー](#)と[休符ツールバー](#)の表示と非表示を切り替えます。

アイテム



録音ボタン



オーバーダビング録音ボタン



ステップ録音ボタン



音符ツールバー表示/非表示ボタン



休符ツールバー表示/非表示ボタン



録音の開始

録音
ボタン

現在アクティブなエディターが表示しているドキュメントまたはラインブロックのリアルタイム録音を開始します。

⇒ 入出力/録音/録音開始(R)サブメニューアイテム

オーバーダビング録音
ボタン

現在アクティブなエディターが表示しているドキュメントまたはラインブロックのオーバーダビング録音を開始します。

⇒ 入出力/録音/オーバーダビング録音開始(O)サブメニューアイテム

ステップ録音
ボタン

現在アクティブなエディターが表示しているドキュメントまたはラインブロックのステップ録音を開始します。

⇒ 入出力/録音/ステップ録音開始(S)サブメニューアイテム

関連する
ツールバー音符ツールバー
表示/非表示ボタンステップ録音時に使用する、**音符ツールバー**の表示/非表示を切り替えます。(音符ツールバーは**ピアノロールエディター**や**楽譜エディター**のスタンプツールでも使用します。)

⇒ 表示/ツールバー/音符ツールバー(N)サブメニューアイテム

休符ツールバー
表示/非表示ボタンステップ録音時に使用する、**休符ツールバー**の表示/非表示を切り替えます。

⇒ 表示/ツールバー/休符ツールバー(E)サブメニューアイテム



録音の開始 概要

CAMPS では、ドキュメントウィンドウ、イベントリスト、ピアノロール、コントロール描画、楽譜エディターにおいて、リアルタイム、オーバーダビング、ステップの各モードで録音できます。

ドキュメントウィンドウで録音する場合、1度に1トラックのみの録音となります。対象とするトラックの録音トラックボタン(トラックエリア)をオンにしておく必要があります。イベントリスト、ピアノロール、コントロール描画、楽譜エディターで録音する場合、対象となるトラック(ラインブロック)は既に選択されているので、ただちに録音を開始できる状態にあります。

録音
ボタン

ドキュメントウィンドウで録音する場合：

録音を開始したい位置に再生ポインターを移動し、対象とするトラックの録音トラックボタン(トラックエリア)をオンにしてから録音ボタンをクリックし、外部の MIDI 楽器で演奏します。演奏は録音され、録音した小節の範囲に新規ラインブロックが作成されます。録音しようとしている小節に別のラインブロックが既に存在している場合は、新規にラインブロックが作成され、演奏はこのラインブロックに録音されます。この新規ラインブロックは、既存のラインブロックの手前に重複して表示されます。

範囲を特定して録音する場合は、パンチイン/アウト範囲を指定します。録音するトラック内に、このパンチイン/アウト範囲と一致する場所に別のラインブロックが存在する場合、既存のラインブロック内で現在選択されているテイクのラインデータが削除され、演奏が録音されます。パンチイン/アウト範囲と一致する場所に別のラインブロックが存在しない場合、新規にラインブロックが作成され、演奏はこのラインブロックに録音されます。

既存の特定のラインブロック内の別テイクとして録音をしたい場合、テイク一覧ダイアログボックスを使い、新規にテイクを作成してから、録音を開始します。

他のエディターで録音する場合：

録音ボタンをクリックし外部の MIDI 楽器で演奏すると、現在選択されているラインブロックの先頭から録音されます。この場合、別途指定していない限り、ラインブロック全体がループ範囲およびパンチイン/アウト範囲として、自動的に設定されます。録音開始と同時に既存データは削除され、新規データに置き換えられます。現在選択されているラインブロック内の特定の場所に録音するには、該当箇所にパンチイン/アウト範囲を指定してから、録音を開始します。録音結果はパンチイン/アウト範囲に対してのみ有効で、ラインブロック内の他の部分のデータには影響を与えません。

既存の特定のラインブロック内の別テイクとして録音をしたい場合、テイク一覧ダイアログボックスを使い、新規にテイクを作成してから、録音を開始します。

オーバーダビング録音ボタン

オーバーダビング録音は、録音範囲に既に存在しているラインデータをそのまま残し、外部の MIDI 楽器からの演奏データを追加していきます。

オーバーダビング録音時に、**ループ範囲が指定**してある場合、ループ録音が行われます。この場合、録音したデータは、次々と追加されていきます。（オーバーダビング録音には、必ずしもループ範囲を使う必要はありません。）

ドキュメントウィンドウで録音する場合：

録音する範囲に**パンチイン/アウト範囲を指定**し、対象とするトラックの**録音トラックボタン**（トラックエリア）をオンにしてからオーバーダビング録音ボタンをクリックし、外部の MIDI 楽器で演奏します。録音するトラック内に、このパンチイン/アウト範囲と**一致する場所**に別のライブブロックが存在する場合、既存のライブブロック内で現在選択されている**テイク**のラインデータに、録音したデータが追加されます。パンチイン/アウト範囲と一致する場所に別のライブブロックが存在しない場合、新規にライブブロックが作成され、演奏はこのライブブロックに録音されます。

既存の特定のライブブロック内の別テイクとして録音をしたい場合、**テイク一覧ダイアログボックス**を使い、新規にテイクを作成してから、録音を開始します。

他のエディターで録音する場合：

エディターでのオーバーダビング録音は、単純なデータ追加処理です。録音の対象が、特定のライブブロック全体なのか内部のパンチイン/アウト範囲だけなのかに関わらず、現在選択されているライブブロック内の既存データに対して、新規に演奏データを追加します。別途指定していない限り、ライブブロック全体がパンチイン/アウト範囲として、自動的に設定されます。現在選択されているライブブロック内の特定の場所に録音するには、該当箇所にパンチイン/アウト範囲を指定してから、録音を開始します。録音結果はパンチイン/アウト範囲に対してのみ有効で、ライブブロック内の他の部分のデータには影響を与えません。

既存の特定のライブブロック内の別テイクとしてオーバーダビング録音をしたい場合、**テイク一覧ダイアログボックス**を使い、新規にテイクを作成してから、録音を開始します。

ステップ録音ボタン

ステップ録音は、1音（1和音）ずつ入力していく録音です。録音を開始し、外部の MIDI 楽器から1音（1和音）を入力すると、**音符ツールバー**で指定した音符長で1音（1和音）だけ録音され、**再生ポインター**がその分進みます。休符を入力したい場合は、**休符ツールバー**を使います。また、Backspace キーを押すと、録音状態を1段階前に戻していくことができます。

他の録音と異なり、シーケンスデータの"再生"は行われません。言い換えると、外部の MIDI 楽器から音符入力したり休符ツールバーの休符ボタンをクリックしない限り、再生ポインターは動きません。**再生ツールバー**の**停止ボタン**をクリックするか、入出力メニューの**停止アイテム**を選択するなどして録音を停止するまでは、CAMPS 内の幾つかの機能は使えなくなります。

ドキュメントウィンドウで録音する場合：

録音を開始したい位置に**再生ポインター**を移動し、対象とするトラックの**録音トラックボタン**（トラックエリア）をオンにしてからステップ録音ボタンをクリックし、外部の MIDI 楽器で演奏します。演奏は録音され、録音した小節の範囲に新規の**ライブブロック**が作成

されます。録音しようとしている小節に別のラインブロックが既に存在している場合は、新規にラインブロックが作成され、演奏はこのラインブロックに録音されます。この場合、作成されるラインブロックは既存のラインブロックの手前に重複して表示されます。

範囲を特定して録音する場合は、**パンチイン/アウト範囲を指定**しません。録音するトラック内で、このパンチイン/アウト範囲と**一致する場所**に別のラインブロックが存在する場合、既存のラインブロック内で現在選択されている**テイク**のラインデータが削除され、演奏が録音されます。パンチイン/アウト範囲と一致する場所に別のラインブロックが存在しない場合、新規にラインブロックが作成され、演奏はこのラインブロックに録音されます。

既存の特定のラインブロック内の別テイクとして録音をしたい場合、**テイク一覧ダイアログボックス**を使い、新規にテイクを作成してから、録音を開始します。

他のエディターで録音する場合：


エディターでのステップ録音は、単純なデータ追加処理です。録音の対象が、特定のラインブロック全体なのか内部のパンチイン/アウト範囲だけなのかに関わらず、現在選択されているラインブロック内の既存データに対して、新規に演奏データを追加します。別途指定していない限り、ラインブロック全体がループ範囲およびパンチイン/アウト範囲として、自動的に設定されます。現在選択されているラインブロック内の特定の場所に録音するには、該当箇所にパンチイン/アウト範囲を指定してから、録音を開始します。録音結果はパンチイン/アウト範囲に対してのみ有効で、ラインブロック内の他の部分のデータには影響を与えません。

既存の特定のラインブロック内の別テイクとしてステップ録音をしたい場合、**テイク一覧ダイアログボックス**を使い、新規にテイクを作成してから、録音を開始します。



休符ツールバー











説明 休符ツールバーは、**ステップ録音**時に、休符を入力するために使用します。

 休符ツールバー内のコマンドを使用するには、ドキュメントまたはいずれかのエディターが開いている以外に、ステップ録音時である必要があります。

使い方 ステップ録音時に休符ツールバーを使うと、現在の録音位置 (**再生ポインター**) を、指定した休符長分、先に進められます。この結果、音符イベント間に、特定の休符域を割り当てることが出来ます。休符ツールバー内の左端のグループでは、基本となる休符長を選択します。次のグループでは、付点や連符の追加指定をします。








休符ツールバーは、ドキュメントウインドウ、イベントリスト、ピアノロール、コントロール描画、楽譜エディターのいずれかを開いている場合に、使用できます。

アイテム




-  全休符進めるボタン
-  2分休符進めるボタン
-  4分休符進めるボタン
-  8分休符進めるボタン
-  16分休符進めるボタン
-  32分休符進めるボタン
-  64分休符進めるボタン
-  付点休符長ボタン
-  3連休符長ボタン
-  5連休符長ボタン

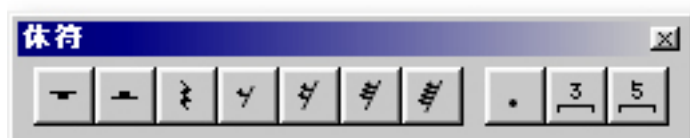


休符入力

-  全休符を進めるボタン
 ステップ録音中に全休符長分、再生ポインターを進めます。1920 分解値進みます。
-  2 分休符を進めるボタン
 ステップ録音中に 2 分休符長分、再生ポインターを進めます。960 分解値進みます。
-  4 分休符を進めるボタン
 ステップ録音中に 4 分休符長分、再生ポインターを進めます。480 分解値進みます。
-  8 分休符を進めるボタン
 ステップ録音中に 8 分休符長分、再生ポインターを進めます。240 分解値進みます。
-  16分休符を進めるボタン
 ステップ録音中に16分休符長分、再生ポインターを進めます。120 分解値進みます。
-  32分休符を進めるボタン
 ステップ録音中に32分休符長分、再生ポインターを進めます。60 分解値進みます。
-  64分休符を進めるボタン
 ステップ録音中に64分休符長分、再生ポインターを進めます。30 分解値進みます。

休符長の調節

-  付点休符長ボタン
 ステップ録音中に、第 1 群で選択する休符の付点休符長分、再生ポインターを進めるかどうかを、あらかじめ選択しておきます。付点休符長にしたい場合は、オンしておきます。付点休符を設定すると、基本休符に対して、その半分の長さが付加されます。例えば、付点 8 分休符の場合、8 分休符の分解値 240 に、その半分の長さ 120 が付加され、進む分解値は 360 となります。
-  3 連休符長ボタン
 ステップ録音中に、第 1 群で選択する休符の 3 連休符長分、再生ポインターを進めるかどうかを、あらかじめ選択しておきます。3 連休符長にしたい場合は、オンしておきます。3 連休符を設定すると、基本休符の次に長い休符の 3 分の 1 の長さ分進みます。例えば、4 分休符の 3 連休符を指定した場合、4 分休符の次に長い 2 分休符（分解値 960）の 3 分の 1 の長さになり、進む分解値は 320 となります。逆に言うと、4 分休符の 3 連休符が 3 つ集まると、2 分休符と同じ長さになります。
-  5 連休符長ボタン
 ステップ録音中に、第 1 群で選択する休符の 5 連休符長分、再生ポインターを進めるかどうかを、あらかじめ選択しておきます。5 連休符長にしたい場合は、オンしておきます。5 連休符を設定すると、基本休符から 2 番目に長い休符の 5 分の 1 の長さ分進みます。例えば、4 分休符の 5 連休符を指定した場合、4 分休符から 2 番目に長い全休符（分解値 1920）の 5 分の 1 の長さになり、進む分解値は 384 となります。逆に言うと、4 分休符の 5 連休符が 5 つ集まると、全休符と同じ長さになります。



説明	ステータスバーは、アプリケーションウインドウの下部に表示されます。コマンドの説明や、コンピュータキーボードの状態を表示します。
使い方	ツールボタンやメニューアイテム内にカーソルを移動したとき、ステータスバーの左側に、そのコマンドの説明が表示されます。ステータスバーの右側には、コンピュータキーボードの状態が表示されます。"Num Lock"や"Caps Lock"、"Scroll Lock"の中でオンになっているキー名を表示します。

説明 同期ツールバーは、再生のテンポを制御します。同期元の選択や、再生テンポの制御を行います。

使い方 通常の再生を行う場合、内部同期ボタンを選択します。タップ入力によって再生を進める場合はタップ同期ボタン、外部 MIDI クロックで再生を進める場合はMIDIクロック同期ボタン、外部 SMPTE 信号で再生を進める場合はSMPTE同期ボタンをそれぞれ選択します。内部同期で再生する場合、再生テンポスライダーで再生速度を暫定的に変えることができます。

アイテム

再生テンポ表示

再生テンポスライダー



内部同期ボタン



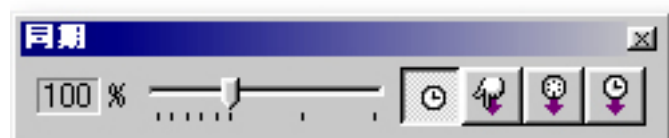
タップ同期ボタン



MIDIクロック同期ボタン



SMPTE同期ボタン



テンポの調節

再生テンポ表示

再生テンポスライダーによって設定されている再生テンポを、実際のテンポに対してのパーセントで表示します。例えば、100%と表示されている場合は、再生速度は変わりません。50%と表示されている場合は、実際の半分の速度で再生されます。

再生テンポスライダー

再生テンポを暫定的に変化させます。実際のテンポ情報を編集は、[テンポリストエディター](#)や[テンポ描画エディター](#)で行います。



再生テンポは、内部同期ボタンが選択されている時のみ変化させることができます。

同期元の設定

 内部同期ボタン

通常の再生を行います。CAMPS 内部のクロックで再生します。

➡ 入出力/同期/[内部同期\(I\)](#)サブメニューアイテム

 タップ同期ボタン

コンピューターキーボードや MIDI 入力によって入力されたテンポに従って再生を進めます。タップ同期に関する設定は、[MIDI設定ダイアログボックス](#)の[タップタブ](#)で行います。

➡ 入出力/同期/[タップ入力に同期\(T\)](#)サブメニューアイテム

 MIDIクロック同期ボタン

外部からの MIDI クロックに従って再生を進めます。MIDI クロック同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの[MIDIクロックタブ](#)で行います。

➡ 入出力/同期/[外部MIDIクロックに同期\(M\)](#)サブメニューアイテム

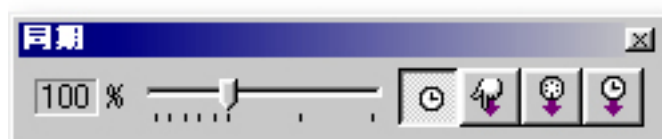
 SMPTE同期ボタン

オーディオやビデオデッキ等の外部から送られた SMPTE 信号を変換した MIDI タイムコードに従って再生を進めます。SMPTE 同期に関する設定は、MIDI設定ダイアログボックスの[SMPTEタブ](#)で行います。

➡ 入出力/同期/[外部SMPTEに同期\(S\)](#)サブメニューアイテム



SMPTE 同期を行う場合、お使いのコンピューターの MIDI ポートに、SMPTE コンバータ (ハードウェア) を接続する必要があります。




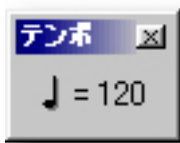
説明

テンポツールバーは、現在アクティブなドキュメント内の再生ポインターがある位置の、テンポを表示します。テンポは、" 基準音符 = テンポ " の形式で表示され、基準音符が1分間にいくつ入るかを示します。ドキュメントが1つも開いていない場合、テンポの表示は不定になります。

使い方

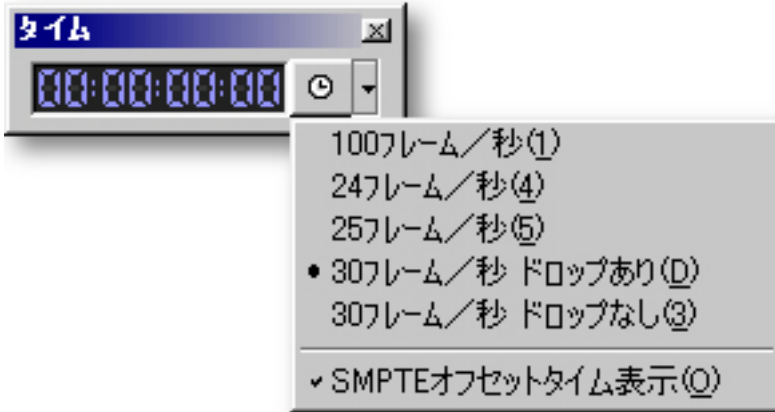
ドキュメントのテンポが変化している場合、再生ポインターが該当範囲に到達すると、テンポツールバーの表示が更新されます。再生中でも停止中でも表示は更新されます。ドキュメントのテンポや基準音符は、[テンポリストエディター](#)や[テンポ描画エディター](#)で設定します。

 テンポツールバーの表示は、ドキュメントに設定されているテンポが表示されます。[同期ツールバー](#)の[再生テンポスライダー](#)による、暫定的なテンポの変更は反映されません。



説明 タイムツールバーは、ドキュメント内の再生ポインタの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。

使い方 時刻表示モードボタン右側の下矢印ボタンをクリックすると、メニューが表示されます。ここでは、表示時間のフレームレートとオフセット表示の設定をします。また、時刻表示モードボタンをクリックすると、表示時間のフレームレートが順番に切り替わります。



100フレーム / 秒(1)

フレームを 100フレーム/秒で表示します。

24フレーム / 秒(4)

フレームを 24フレーム/秒で表示します。
24フレーム/秒は、米国映画業界で使用されています。

25フレーム / 秒(5)

フレームを 25フレーム/秒で表示します。
25フレーム/秒は、ヨーロッパとその他の地域の映画、テレビ、ビデオ業界で使用されています。これには、PAL と SECAM フォーマットが含まれます。

30フレーム / 秒 ドロップあり(D)

フレームを 30フレーム/秒 (ドロップフレームあり) で表示します。

ドロップフレームあり30フレーム/秒は、米国とその他の地域の NTSC カラーテレビ標準として使用されています。ドロップフレームとは、SMPTE の LTC の中で、意図的にドロップされるフレームコード番号がある事に、由来していません。SMPTE の LTC は、カラービデオ側のやや遅いフレームレートを埋め合わせるために、10分毎に18個のフレームコード番号をドロップ (スキップ) しています。初期の白黒テレビ標準として使われていたフレームレートに、後年、カラー情報を追加したため、NTSC カラーテレビ標準のフレームレートは、実際には、29.97 f/s となります。

ドロップフレームあり30フレーム/秒は、NTSC カラービデオ編集時に適切な同期を図る上で欠かせませんが、その構造上、わずかながらタイム表示に誤差がともない、オーディオトラック間だけの同期を図る場合には、やや不向きとも言えます。

30フレーム / 秒 ドロップなし(3)

フレームを 30フレーム/秒 (ドロップフレームなし) で表示します。

ドロップフレームなし30フレーム/秒は、フレームが抜けにくいことと、タイムレート換算が容易なことから、オーディオトラック間だけの同期を図る場合、最も多く使用されています。米国の初期の白黒ビデオ業界でも使用されていました。

SMPTEオフセットタイム表示(O)

SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスで設定した、オフセットタイムを換算して表示するかどうかを設定します。換算して表示したい場合は、チェックを入れます。例えば、ダイアログボックスでオフセットタイムを 10秒に設定して、ドキュメントの先頭に再生ポインターを移動すると、表示時間は"00:00:10:00"となります。



説明	再生位置の表示に 2 個のカウンターが使用できます。
使い方	<p>カウンターは、デスクトップ上の任意の場所へ移動できます。また、ウインドウのサイズや表示色等を自由に変えることができます。</p> <p>カウンターの表示/非表示は、表示メニューの中から対応するコマンドを選択します。</p> <p>カウンターの表示状態は、アプリケーション終了時に保存され、次回の起動時に再現されます。</p>
種類	<p>ビートカウンター "小節：ビート：分解値"の形式で再生ポインターの位置情報を表示します。</p> <p>タイムカウンター "時：分：秒：フレーム"の形式で再生ポインターの位置情報を表示をします。</p>

説明 ビートカウンターは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"小節：ビート：分解値"の形式で表示します。
ビートツールバーと全く同じものですが、ウインドウのサイズを変えたり、表示色等を設定できます。大きく表示させたい時は、こちらを使用します。

使い方 通常のウインドウと同様に、ウインドウの端をドラッグするとウインドウサイズを変更できます。また、ウインドウの任意の位置を右ボタン・クリックすると、表示設定をするメニューが表示されます。



フォント(F)... 位置情報を表示するフォントを指定します。選択すると、フォントを指定するダイアログボックスが表示されます。

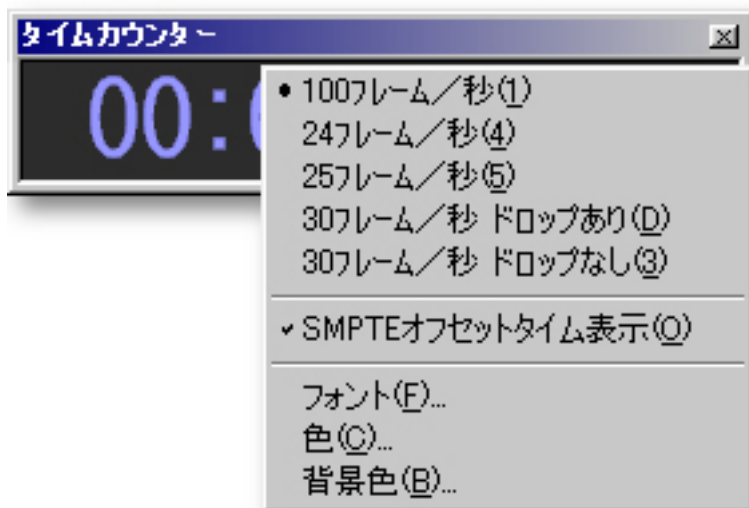
色(C)... 位置情報を表示する文字色を指定します。選択すると、色を指定するダイアログボックスが表示されます。

背景色(B)... 背景色を指定します。選択すると、色を指定するダイアログボックスが表示されます。



説明 タイムカウンターは、ドキュメント上の再生ポインターの位置情報を、"時：分：秒：フレーム"の形式で表示をします。
タイムツールバーと全く同じものですが、ウインドウのサイズを変えたり、表示色等を設定できます。大きく表示させたい時は、こちらを使用します。

使い方 通常のウインドウと同様に、ウインドウの端をドラッグするとウインドウサイズを変更できます。また、ウインドウの任意の位置を右ボタン・クリックすると、表示時間のフレームレート、オフセット表示、さらに表示一般に関する設定をするメニューが表示されます。



100フレーム / 秒(1)

フレームを 100フレーム/秒で表示します。

24フレーム / 秒(4)

フレームを 24フレーム/秒で表示します。
24フレーム/秒は、米国映画業界で使用されています。

25フレーム / 秒(5)

フレームを 25フレーム/秒で表示します。
25フレーム/秒は、ヨーロッパとその他の地域の映画、テレビ、ビデオ業界で使用されています。これには、PAL と SECAM フォーマットが含まれます。

30フレーム / 秒 ドロップあり(D)

フレームを 30フレーム/秒 (ドロップフレームあり) で表示します。

ドロップフレームあり30フレーム/秒は、米国とその他の地域の NTSC カラーテレビ標準として使用されています。ドロップフレームとは、SMPTE の LTC の中で、意図的にドロップされるフレームコード番号がある事に、由来していません。SMPTE の LTC は、カラービデオ側のやや遅いフレームレートを埋め合わせるために、10分毎に18個のフレームコード番号をドロップ (スキップ) しています。初期の白黒テレビ標準として使われていたフレームレートに、後年、カラー情報を追加したため、NTSC カラーテレビ標準のフレームレートは、実際には、29.97 f/s となります。

ドロップフレームあり30フレーム/秒は、NTSC カラービデオ編集時に適切な同期を図る上で欠かせませんが、その構造上、わずかながらタイム表示に誤差がともない、オーディオトラック間だけの同期を図る場合には、やや不向きとも言えます。

30フレーム/秒 ドロップなし(3)

フレームを 30フレーム/秒 (ドロップフレームなし) で表示します。

ドロップフレームなし30フレーム/秒は、フレームが抜けにくいことと、タイムレート換算が容易なことから、オーディオトラック間だけの同期を図る場合、最も多く使用されています。米国の初期の白黒ビデオ業界でも使用されていました。

SMPTEオフセットタイム表示(O)

SMPTEオフセットタイム設定ダイアログボックスで設定した、オフセットタイムを換算して表示するかどうかを設定します。換算して表示したい場合は、チェックを入れます。例えば、ダイアログボックスでオフセットタイムを 10秒に設定して、ドキュメントの先頭に再生ポインターを移動すると、表示時間は"00:00:10:00"となります。

フォント(F)...

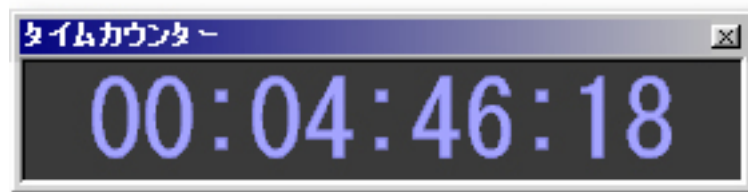
位置情報を表示するフォントを指定します。選択すると、フォントを指定するダイアログボックスが表示されます。

色(C)...

位置情報を表示する文字色を指定します。選択すると、色を指定するダイアログボックスが表示されます。

背景色(B)...

背景色を指定します。選択すると、色を指定するダイアログボックスが表示されます。



説明 CAMPS でよく使われる音楽用語のリストです。これらの用語に慣れておくと、CAMPS の機能をより使いこなせるようになります。

小節 (Bar)

コードとコード進行 (Chord and Chord Progression)

コードファンクション (Chord Function)

コード名 (Chord Name)

隣接コードとの連続性 (Continuity between Adjacent Chords)

ハーモニックテンション音 (Harmonic Tension)

ハーモナイズ (Harmonize)

キーとモード (Key and Mode)

Lower Interval Limit

中央の C (Middle C)

ローマ数値表記 (Roman Numerals)

スケール名 (Scale Name)

スケール音 (Scale Notes)

スケールスペリング (Scale Spelling)

拍子記号 (Time Signature)

トランスポーズ (Transpose)

ヴォイシング (Voicing)

説明 用語としての小節は、譜面を時間軸方向の計量単位に分割する縦線群を意味しますが、通常、この計量単位そのものを称して使われます。CAMPS も、小節をこの意味で使用しています。

小節は音楽的な時間の区分であり、それぞれの小節が内含する音符や休符の長さを合計すると、各小節に割り当てられた時間になります。この小節に割り当てられる時間は、[拍子記号](#)で定義されます。

CAMPS では、小節毎に個別の拍子記号を割り当てることができます。

コード

コードは、2音またはそれ以上の音符が同時に演奏された場合に生じ、安堵感、焦燥感、緊張感といった多様な雰囲気とムードをつくりだします。

自然界にある音は、主要な音程とは別に多くの異なる音程をわずかずつ含んでいます。これらを倍音と呼びます。各倍音が含まれる度合いは異なり、これらが混ざり合って実際に聞こえる音が形成されます。西洋12音階スケールに使われる音程は、これら自然界にある倍音間の音程差に準じて構成されています。演奏時には、各音程はほぼ同じ音量で演奏されます。これらの音程を同時に発音させることで、多様なコードがつくり出されます。

例えば、そのコードに対応したスケールの1, 3, 5番目の3音で構成されるコードを、三和音 (Triad) と呼びます。スケールの1, 3, 5, 7 (または6) 番目の4音で構成されるコードを、7thコード (Triad) と呼びます。CAMPSは、これらあらゆるタイプのコードをサポートしています。

コード進行

コード進行は、つぎつぎに連続したコード群で形成されます。1つ1つのコードが特定の雰囲気をもっているため、これらコードが発音される順番次第で、多様な雰囲気をつくりだす事が可能となります。この結果、コードが進行するに従って1つの曲のムードが決定されることとなります。CAMPSは、クラシックからロック、ブルース、モーダルジャズまで、幅広いスタイルのコード進行をサポートしています。自動ハーモナイズやコード進行の生成をする際、CAMPSは、隣接するコードとスムーズな流れをつくるコードを自動的に選択し、提示します。

説明

コードファンクション設定は、コード毎に設定できます。この設定は、コード進行の流れの中で、そのコードがキーに対してどのように機能するかを表現しています。コードが、長調 (Major)、短調 (Minor)、モーダル (Modal) のいずれに属する場合も、4つのコードファンクション設定の中から選択します。

CAMPS 内のコードファンクション設定は、基本的なものから高度なものまで4つのレベルに分けて、整理されています。これらは、Diatonic とか Secondary Dominant と、呼ばれています。

コードファンクション	よく使われる音楽タイプ	含まれるコード
Diatonic	Rock、Ballad、Funk、Country、Pop、Jazz	Diatonic Subdominant Minor
Secondary Dominant	Rock、Funk、Jazz	Secondary Dominant Related II of Secondary Dominant
Substitute V	Funk、Jazz	Substitute V Related II of Substitute V
Diminished		Passing Diminished

CAMPS 内のコードは、どのコードファンクションに属するかによって、コードの背景色のグレイの度合いが変化します。基本的なコードほど薄いグレイで、高度なコードほど濃いグレイで、表示されます。

コードファンクション

CAMPS は、以下のコードファンクションをサポートしています。

長調 Major	<ul style="list-style-type: none"> ● Diatonic ● Diminished ● Secondary Dominant ● Related II of Secondary Dominant ● Substitute V ● Related II of Substitute V
短調 Minor	<ul style="list-style-type: none"> ● Diatonic ● Diminished ● Secondary Dominant ● Related II of Secondary Dominant ● Substitute V ● Related II of Substitute V
モーダル Modes	<ul style="list-style-type: none"> ● Ionian ● Dorian ● Phrygian ● Lydian ● Mixolydian ● Aeolian ● Locrian

説明

CAMPS では、シンボル、クオリティー、テンション、インバージョンの4つの構成要素を指定することで、コード名を組み立てています。コード進行の流れの中で、特定のコードに対してこれらの要素を旨く使いこなすと、あなたの曲の中に、複雑または特徴的な "コードの動き" を作り出すことができます。

4つの構成要素

シンボル Symbol

コードのルート音程、つまりトニック音を表わします。

ルート音を発音すると、特定の倍音(Harmonics)のグループが自然に作り出されます。コードを構成する音符は、この倍音グループから選ばれます。ルート音は、コードを代表する主要な要素です。

クオリティー Quality

コードの基礎のうち、コードを特徴付ける特に特質的な響きを表わします。

例えば Major や Diminished などのコードクオリティーは、コードの調性 (Tonality) を決定します。これらの名称は、maj、dim などの要領で短縮して使われるのが一般的です。

テンション Tension

テンション音とは、コードのルート音程を含むオクターブの1つ上のオクターブに含まれる音符で、コードにやや不協な響きを付け加えます。

テンションが付加されたコードは、より自由奔放で不協な響きを持ちます。



コードの構成音として使われるテンション音は、**ハーモニックテンション (Harmonic Tension)** と呼ばれています。

インバージョン Inversion

構成音が同じで並べる順番が変更された場合、コードがインバートされた (Inverted) と言います。言い換えると、構成音のうち、最も低い音程の音がコードのルート音ではない場合、コードがインバートされたと言います。インバージョンは、幾つかのコード構成音を1オクターブの範囲内で移動して、つくられます。

例えばコード "C" は、音符を下から上へ C、E、G の順に並べて構成されますが、コード "C/E" は、E、G、C の順に並べて構成されます。



隣接コードとの連続性

説明

心地よいコード進行を作る目的で、連続感のあるコードを幾つか並べてコード進行を構成させる傾向があります。しかしながら個性的なコード進行をつくらうとする場合、隣接するコードと音楽的にスムーズな連続感を維持しながら、希望の調性のコードが見つからないことが、しばしばあります。このような場合、コード進行の連続感は損なわれ、曲の別セクションへ移行したかのような効果を生じかねません。

音楽的な連続性

コード進行の自動生成や自動ハーモナイズをする際、CAMPS は常に、隣接するコードと音楽的に滑らかに連続して聞こえるコードを生成しようとしています。この機能は、1つのコードブロック内のコード群に対して有効なので、曲のセクション毎に別のコードブロックを割り当てれば、セクション間にコントラストをつくり出すことができます。



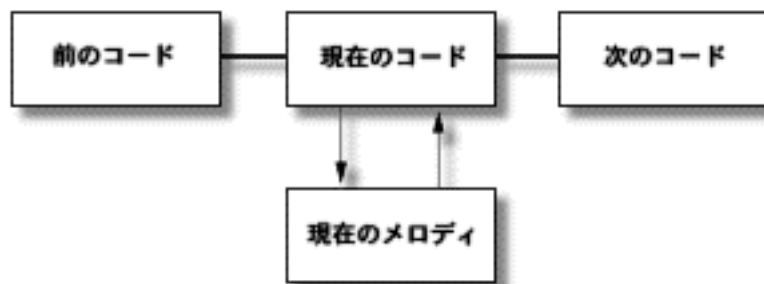
説明

CAMPS においてハーモナイズは、メロディーラインに調和するコード進行の生成過程を意味します。

機能の仕組み

作曲や編曲をする上で、コード進行はメロディーと溶け合い調和している必要があります。コード進行が先につくられ、これと調和するメロディーを後からつくられる場合もあります。メロディーと調和するコード進行は1つだけではなく、通常、かなりの数あります。さらにコード進行内の1つの1つのコードを決める際には、単にメロディーと調和するだけではなく、前後のコードとスムーズな移行感を持つコードを捜すことが、希望されているはずで

CAMPS のハーモナイズ機能は、これらの要素が考慮されています。連続感があるだけでなく、メロディーと調和するコード進行を自動的に生成します。



上記の通り CAMPS の自動ハーモナイズ処理では、前後のコードと連続感があり且つメロディーと調和するコードを、自動的に提示しますが、連続感については1つのコードブロック内に限定されています。

説明

12音階の中で、ある音程とこれの1オクターブ上の音程との間にある音列を主に使って作曲する場合、キー (Key) を生じたと呼びます。

スケールとモード

CAMPS は、7音から構成されるスケールまたはモード10個を基礎としています。各モードのスケール構成音は、長調 (Major) のそれと同じですが、スケールの何番目の音からそのスケールを開始するかで、モード名が決まります。例えば、長調のスケールの2番目の音から開始するスケールを、"ドリアン・モード (Dorian Mode)" と呼びます。

長調 Major

第3/4音間と第7/8音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



短調 Minor

第2/3音間と第5/6音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



和声短音階 Harmonic Minor

第2/3音間と第5/6音間と第7/8音間の音程差が半音で、第6/7音間の音程差が短3度で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



旋律短音階 Melodic Minor

第2/3音間と第7/8音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



アイオニアン
Ionian

第3/4音間と第7/8音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列(長調と同じ)



ドリアン
Dorian

第2/3音間と第6/7音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



フリジアン
Phrygian

第1/2音間と第5/6音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



リディアン
Lydian

第4/5音間と第7/8音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



ミクソリディアン
Mixolydian

第3/4音間と第6/7音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される7音列



エオリアン
Aeolian

第 2/3 音間と第 5/6 音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される 7 音列 (短調と同じ)



ロクリアン
Locrian

第 1/2 音間と第 4/5 音間の音程差が半音で、これら以外は音程差が全音で構成される 7 音列



説明

コードを構成する場合、低音域にある2音間の特定の音程差がにごって聞こえることがあります。にごって聞こえ始めるポイントは、2音間の音程差によって異なりますので、音程差ごとに整理され、低音域の音程差の限界 (Lower Interval Limit) として、まとめられています。

機能の仕組み

CAMPS の低音域和音にごりの自動回避チェックボックスをチェックしておくと、自動作曲の際、CAMPS はすべての音程差について、それぞれの限界値を考慮します。この結果、にごって聞こえる和音を含む作曲結果は、提示されなくなります。

説明

大譜表の中央にある C 音は中央の C (Middle C) と呼ばれ、音域の基礎を定義します。

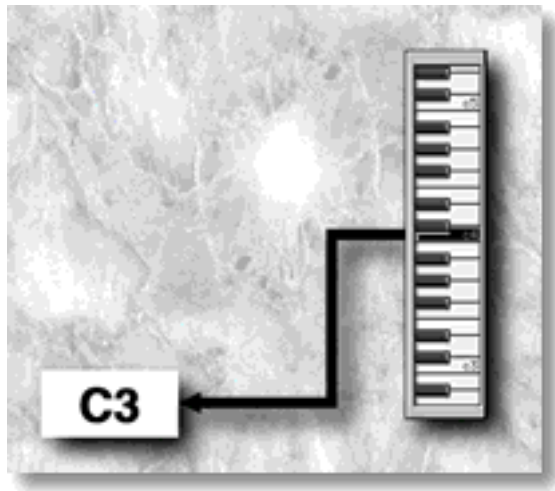
機能の仕組み

MIDI 鍵盤楽器などで鍵盤を押した際、使用している MIDI 音源や音色によっては、期待していた音程より 1 ~ 2 オクターブずれて聞こえてくる場合があります。中央の C 設定機能を使うと、この様に音域にずれがある場合でも、同じデータからは同じ音程が聞こえる様に、調整できます。

CAMPS の各機能の性能を効率的に引き出す上で、中央の C 設定機能を使って音程情報の基礎を定義する事は、重要です。



低音部記号 (Bass clef) と高音部記号 (Treble clef) を組み合わせて構成される譜表は、大譜表と呼ばれています。ピアノやオルガンなど広い音域を持つ楽器に使われます。



ローマ数値表記

説明 コードを表示する1つの方法として、ローマ数値表記があります。これは、そのコードが属しているキーの中で、コードがどのような役割をもつのかを表示します。

普通の **コード名** が "絶対コード名" と呼ばれるのに対して、ローマ数値表記は "相対コード名" として知られています。理由は、実際に曲に使われているキーに依存しないからです。

例 例えば、Gmaj7 がローマ数値表記で IVmaj7 と表示されている場合、このコードはD長調の4番目のダイアトニックコードであり、対応するスケール名は Lydian である事を意味します。同じ Gmaj7 がローマ数値表記で I maj7 と表示されている場合、このコードはG長調の1番目のダイアトニックコードであり、対応するスケール名は Ionian である事を意味します。

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of two sharps (F# and C#). The chord Gmaj7 is written above the staff. Below the staff, the text "IVmaj7 → Lydian" is written, indicating the chord's relative name in the D major scale.

スケール名

説明 **コード** には、そのコードのルート音に含まれる倍音群を主要な構成員とするスケールが、存在します。1つのコードに対応するスケールは、1つとは限りません。スケールには、その音符構成に応じて、アイオニアン (Ionian) やリディアン (Lydian) と言った名前が付けられていて、これらをスケール名と言います。

スケール音

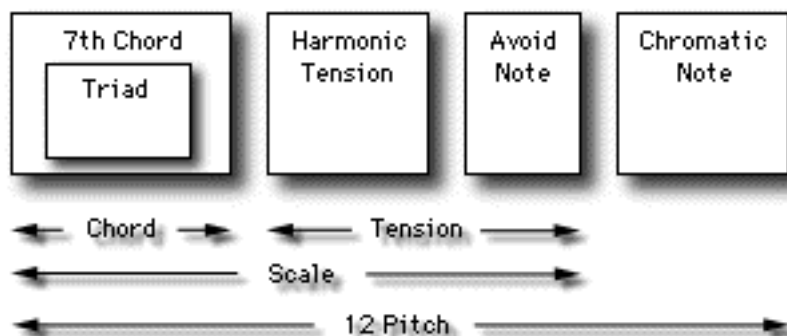
説明

一般的にスケールは7音で構成され、これらをスケール音 (Scale Note) と呼びます。



詳細

1 オクターブは12音ですから、スケール音に含まれない残りの5音をクロマティック音 (Chromatic Note) と呼び、スケール音と区別しています。クロマティック音は、コードと同時に演奏した場合不協な響きを作り出すので、瞬間的な経過音として使用するのが一般的です。一方スケール音の中にも、コードと同時に演奏した場合不協な響きを作り出す音が1つまたは2つ存在し、これらをアボイドノート (Avoid Note) と呼びます。スケールを構成する7音は、下から順に Root、9th、3rd、11th、5th、13th、7th と名前が付けられています。スケール音のうち、9th、11th、13th を特にテンション音 (Tension) と呼びます。



💡 アボイドノート以外のテンション音を、ハーモニックテンション音 (Harmonic Tension) と呼びます。通常のコード構成音にハーモニックテンション音を追加すると、響きの豊かな「テンション付コード」が構成されます。

💡 スケール音の呼び方は、長音階 (Major Scale) 音列内の相当する順番の音と比較して、半音高い場合は #11th とか、半音低い場合は b3rd などと変わります。

- (9th) ----> (b9th), (#9th)
- (11th) ----> (#11th)
- (13th) ----> (b13th)

特別な
スケール

CAMPS では、スケール構成音のうち限られた音だけを使ったものを、特別に以下のように呼んでいます：

ペンタトニック Pentatonic	スケール構成音のうち、Root、9th、3rd、5th、13th の5音だけを使うスケール
コーダル Chordal	スケール構成音のうち、Root、3rd、5th、7th (または13th) の4音だけを使うスケール
トライアディック Triadic	スケール構成音のうち、Root、3rd、5th の3音だけを使うスケール

スケールスペリング

説明 スケールの構成音は**スケール音 (Scale Note)** と呼ばれ、それぞれの音には、9th、b7th といった名前が付いています。ここで使われている数字は、**長調** のルート音を1として始まり、連続的に増えていく要領で、割り当てられています。これを、**スケールスペリング**と呼びます。



説明 拍子記号は、1小節に割り当てられる拍の数と、1拍の長さを意味します。

拍子記号は、分数形式で音楽譜表の先頭部に表示されます。分子は1小節に割り当てられる拍の数を、分母は1拍に割り当てられる音符の種類(長さ)を、それぞれ意味します。例えば6/8の場合、1小節は6拍で1拍は8分音符長となります。

CAMPS では、小節毎に異なる拍子記号を、割り当てることができます。



説明 曲の途中で起こるキーの変更は転調、曲全体を別のキーに変更する事は移調と呼ばれます。CAMPSでは、両者をまとめてトランスポーズと呼んでいます。

トランスポーズは、曲に変化や発展感を与える効果があります。

CAMPSでは、**コード毎**にトランスポーズする事、つまり別のキーを割り当てる事ができます。更に、**コードトラック全体**または**指定した幾つかのメロディートラック**をまとめて、一時的にトランスポーズする事もできます。これは、なにかの再生あるいは録音中でも可能です。また**メロディーの一部だけ**のトランスポーズも可能です。

説明

メロディーラインは、一連の単音によって構成されることが最も一般的ですが、曲に変化や迫力を付けるために、部分的に和音化することがあります。これがヴォイシング (Voicing) と呼ばれる編曲技術です。ヴォイシングは、常に元になるメロディー音を最上音として和音を生成します。

! 元になるメロディー音でヴォイシング和音の最上音になる音を、リード音 (Lead Note) と呼びます。

! リード音が **クロマティック音** であった場合、下音域に配置される音符と不協和音を構成するため、ヴォイシングは行なえません。このような場合のために CAMPS では、一時的にリハーモナイズする環境が用意されています。**テンション音**の場合、あらかじめコードのテンション (Harmonic Tension) として、コードが定義されている必要があります。

機能の仕組み

和音化を行なう場合、使える音程はリード音に割り当てられているコードによって限定されますが、使う順番までは限定されません。ヴォイシングは、この「使う順番」に関わる技術であり、使う「和音の数」に応じて、様々な「順番」が考案されてきました。実際、同じコード、同じリード音でも、ニュアンスの異なる和音がたくさん存在します。

ブラス・セクションやストリング・セクションを編曲する際、ヴォイシング技術が必要となります。またピアノ伴奏をする場合、コードをどのように展開して和音を構成するかによって、ニュアンスは大きく左右されます。ここでもヴォイシング技術が必要となります。このようにヴォイシングは編曲の基礎となる技術です。

CAMPS が初めて実現したヴォイシング機能により、「和音の響きの微妙な味付け」が簡単に出来るだけでなく、他のヴォイシングと瞬時に試聴比較する事も可能となります。



ヴォイシング技術

CAMPS ではヴォイス (Voice) 数は 3 ~ 6 声、クローズド (Closed) からスプレッド (Spread)、U.S.T.まで一般的なヴォイシング技術を全てカバーするとともに、抑揚を拡げる**ハーモニックテンション** (Harmonic Tension) オン/オフ機能をサポートしています。この機能をオンにしておくと、ヴォイシングする際、積極的にテンションを採用しますので、より複雑で豊かな響きを得ることができます。

クラスター Cluster	クラスターは、和音を構成する音符間の音程差が2度 (2nd) の、比較的幅狭い音域に展開する和音です。低音域のメロディー、バックグラウンド、輝きを必要とする高音域のメロディーなどに使用すると効果的です。
クローズド Closed	クローズドは、リード音の下方方向に最寄りのコード構成音を順番に並べた、最も基本的な和音です。
ドロップ 2 Drop 2	ドロップ 2 は、クローズドの第 2 音を 1 オクターブ下げた、やや幅広い音域に展開する和音です。
ドロップ 3 Drop 3	ドロップ 3 は、クローズドの第 3 音を 1 オクターブ下げた、さらに幅広い音域に展開する和音です。
ドロップ 2+4 Drop 2+4	ドロップ 2+4 は、クローズドの第 2、4 音を 1 オクターブ下げた、比較的幅広い音域に展開する和音です。
フォース 4th	フォースは、和音を構成する音符間の音程差が完全 4 度 (Perfect 4th) ある、比較的幅広い音域に展開する和音です。長い音符、リズムックなメロディー、ペダルポイント (Pedal Point) などに使用すると効果的です。
スプレッド Spread	スプレッドは、最下音にルート (Root)、その上に 3 度 (3rd) と 7 度 (7th) を含む、幅広い音域に展開する和音です。長い音符、リズムックなメロディー、バックグラウンド、ヴォーカルなどに使用すると効果的です。
U.S.T. Upper Structure Triad	U.S.T. (Upper Structure Triad) は、コード構成音とテンション音とで構成される三和音です。リズムックなメロディー、クライマックスの強調、エンディングなどに使用すると効果的です。

プログラムの使用について、一般的な疑問点とこれに対する解決方法を説明します。インターネット上の弊社ホームページにも、最新の**トラブルシューティング**がありますので、併せてご利用下さい。

トラブル

- CAMPS を起動しようとするときダイアログボックスが現れ、プログラムが使えないのですが？
- CAMPS がインストールされているハードディスクを、スピードディスクなどを使ってデフラグメンテーションしても、問題はありますか？
- オブジェクト (ラインブロック、コードブロック、コード、音符など) の長さが、思う通りに設定できない。
- 同時にいくつかのコードを、選択できますか？
- ドキュメント内に、一定のコードパターンを配置設定するには、どうすればよいか？
- コード進行を自動生成するアルゴリズムについてですが、ルート音の動きとかテンション/リリースなどの、なにか一定の規則に従っているのですか？
- 生成されるコード進行について、ジャズ風とかカントリー風といった要領で、ユーザー独自のプリセットを定義できますか？
- ユーザーのメロディーを自動ハーモナイズする際、使用されるコードの種類について、なにか限定できますか？ 例えばポップな曲を作りたいので、トライアドコードだけを使ってダイアトニックなルート音の動きだけで、自動ハーモナイズしたい場合は、どうしますか？
- シンプルなトライアドコードを設定する方法は？
- コードエリア下端をマウスでドラッグして下に広げると現れるコードファンクションエリアですが、ここに表示される用語の意味は？
- 各コードのグレーの背景色は、何ですか？
- ハーモナイズダイアログボックスで、不要なコードをフィルタリングして検出させる方法は、ありますか？
- コード進行生成やハーモナイズで、例えば最初のコードは Bbmaj7 に決定で、これ以外のコードについてだけ検出して欲しいなど、一部のコードを限定したコード進行の検出は、できますか？
- ハーモナイズダイアログボックスで、何回試してもハーモナイズできないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？ またハーモナイズの結果に満足できないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？
- 全体を自動ハーモナイズで、何回試してもハーモナイズできないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？ またハーモナイズの結果に満足できないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？
- トラックエリアの MIDI コントロールの設定などを使って、あるトラックに希望の音色を設定しているのですが、他のトラックと共に再生した場合、このトラックの音色が自動的に変更されてしまう事があるのですが、どうしてですか？

解決方法

CAMPS を起動しようとするときダイアログボックスが現れ、プログラムが使えないのですが？

出荷時、CAMPS の使用期間は30日に設定されています。継続使用するには、プログラムをオーソライズ (ライセンス登録) する必要があります。プログラムを同じコンピュータに繰り返しインストールしたり、単純なコピーペーストなどで複製して使用した場合も、継続使用できなくなります。ライセンス登録やプログラムの修理は、インターネット上にある弊社の[ライセンス登録サーバー](#) (24時間受付) で行えます。 [詳細説明](#)

CAMPS がインストールされているハードディスクを、スピードディスクなどを使ってデフラグメンテーションしても、問題はありませんか？

問題ありません。

オブジェクト (ラインブロック、コードブロック、コード、音符など) の長さが、思う通りに設定できない。

編集をしようとしているエリアに対してグリッドに沿うが設定されていると、このエリア内のデータの大きさを変更した際、値は最寄りのグリッド値に自動的に設定されます。

希望の長さを設定するには、このエリアに対するグリッドに沿う設定を無効にするか、適切なグリッド幅を再度設定するかします。

グリッドに沿うおよびグリッド設定は、表示/グリッド表示メニューにあります。

同時にいくつかのコードを、選択できますか？

できます。1つのコードブロック内から希望の数のコード (コードコンテナ) を選択するには、選択時に Ctrl キーを押し続けます。選択に続いて、通常以下の処理を開始します。

- [コード進行の生成](#) (ラインデータの参照なし)
- [ハーモナイズ](#) (ラインデータに調和するコード進行のみ生成)
- [MIDI 楽器入力からの検出](#)
- [コード名のマニュアル組み立て](#)
- その他

ドキュメント内に、一定のコードパターンを配置設定するには、どうすればよいか？

まず希望のコードパターンだけを含むコードブロックを作り、以降、このコードブロックを必要な分、複製します。

ハーモナイズダイアログボックスで、何回試してもハーモナイズできないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？ またハーモナイズの結果に満足できないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？

この場合、メロディー対コード関係の点で、論理的な理由がいくつか考えられます：

- あなたのラインデータに対して、適切なハーモニックリズムを設定していますか？
例えば、ラインデータの内容が大きく変化しているのに、1つのコードコンテナしか割り当てていない場合、コードが見つからないことがあります。
- あなたのラインデータに対して、適切な "コードブロック" リズムを設定していますか？
例えばリフレインやブリッジなどラインデータの本来の構成と見合わない位置に、コードブロックが割り当てられた場合、コードが見つからないことがあります。
- あなたのラインデータのなかで、自動ハーモナイズ用に参照して欲しいトラックを、適切に選択していますか？
参照するトラックが多くなると、コードが見つからないことがあります。ベーストラックだけを参照させると、多くの場合コードが検出されます。
- あなたのラインデータの各トラックに対して、適切なカテゴリーを設定していますか？
例えばドラムデータのトラックにベースカテゴリーが割り当てられた場合、期待通りのコードが見つからないことがあります。
- 自動ハーモナイズ時に使用して欲しいコードファンクションを、適切に選択していますか？
ラインデータと全く見合わないコードファンクションが選択された場合、コードが見つからないことがあります。

全体を自動ハーモナイズで、何回試してもハーモナイズできないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？ またハーモナイズの結果に満足できないコードコンテナがあるのですが、どうしてですか？

コード進行を自動生成するアルゴリズムについてですが、ルート音の動きとかテンション/リリースなどの、なにか一定の規則に従っているのですか？

CAMPS はコード生成をする際、隣接するコードとの間に、II-V、Dominant resolutions、Deceptive Cadence などの、**出来る限り心地よい関係を維持するコード**を探します。このため、スムーズな流れのコード進行だけが、生成されます。生成されるコードについて、**どれ位シンプルな種類にするかを限定する機能**が、あります。

生成されるコード進行について、ジャズ風とかカントリー風といった要領で、ユーザー独自のプリセットを定義できますか？

生成されるコード進行について、ジャズ風とかカントリー風といったプリセットは、ありません。最近の音楽には様々なスタイルがあり、一定の形式を定義できないためです。同種の機能として、生成されるコードについて、**どれ位シンプルな種類にするかを限定する機能**が、あります。

ユーザーのメロディーを**自動ハーモナイズ**する際、使用されるコードの種類について、なにか限定できますか？ 例えばポップな曲を作りたいので、トライアドコードだけを使ってダイアトニックなルート音の動きだけで、自動ハーモナイズしたい場合は、どうしますか？

できます。ハーモナイズダイアログボックス内にある、**使用するコードファンクション**で、設定します。

例題の「ダイアトニックなルート音の動きだけで」を実現するには、使用するコードファンクションの内、ダイアトニックチェックボックスにだけ、チェックマークを入れておきます。

CAMPS はデフォルトとして、7th コード名を使って、結果を表示します。これを**トライアドコード**、**インバージョンコード**、**テンション付きコード**などに変更するには、まず変更したいコード(群)を選択し、次に右ボタンをクリックして開くドロップダウンメニューから、該当するアイテムを選択します。

シンプルなトライアドコードを設定する方法は？

8 CAMPS はデフォルトとして、7th コード名を使って、結果を表示します。これを**トライアドコード**に変更するには、まず変更したいコード(群)を選択し、次に右ボタンをクリックして開くドロップダウンメニューから**テンション**を選択します。

この場合、メロディー対コード関係の点で、論理的な理由がいくつか考えられます：

- あなたのラインデータに対して、適切なハーモニックリズムを設定していますか？ 全自動機能の性格上、デフォルトで**1小節1~2コード**に、設定されています。これがあなたのラインデータの内容と見合わない場合、コードが見つからない事があります。
- あなたのラインデータに、不規則にシンコペーションが含まれていませんか？ デフォルトで**小節頭または中央**にコード開始点が来るように、設定されています。あなたのラインデータにシンコペーションが含まれている場合、コードの開始位置をこれに合わせてから、**自動ハーモナイズ**して下さい。
- あなたのラインデータの各トラックに対して、適切なカテゴリーを設定していますか？ 例えばドラムデータのトラックにベースカテゴリーが割り当てられた場合、期待通りのコードが見つからない事があります。

ハーモナイズダイアログボックスで、不要なコードをフィルタリングして検出させる方法は、ありますか？

はい、あります。コードファンクション設定、参照トラックの設定、キーとモードの設定の、3つの方法があります。例えば G-F Eb D7 といった、典型的な G マイナーのラテン曲の場合、コードファンクションは Diatonic のみ、参照トラックはベーストラックのみ、キーとモードは G minor を、それぞれ選択すると、よいでしょう。

コード進行生成やハーモナイズで、例えば最初のコードは Bbmaj7 に決定で、これ以外のコードについてだけ検出して欲しいなど、一部のコードを限定したコード進行の検出は、できますか？

はい。この例の場合、第1コードは Bbmaj7 にすることが決まったので、このコードを除外した残りのコード群を再度選択し直してから、コード進行生成やハーモナイズ処理をします。検出されるコード進行数は減少します。CAMPS はこの場合でも、除外された Bbmaj7 を視野に入れて検出処理をしますので、隣接コードとの連続性が考慮された結果だけを、提示します。

CAMPS では、離れた場所のコードも同時に選択できるので、既に気に入ったコード以外のコード群を再度選択し直してから各処理に入ること、まとを絞った作業を進める事ができます。

コードエリア下端をマウスでドラッグして下に広げると現れるコードファンクションエリアですが、ここに表示される用語の意味は？

コードファンクションエリアに表示される用語 (Diatonic、Sub V7 など) は、これらを含むそれぞれのコードグループを、意味します。例えば Diatonic を選んだ場合、純正なダイアトニックコード以外に、これらと近い関係にあるサブドミナントマイナー (Sub Dominant Minor) コードも、含まれます。同様に Sec.Dominant を選んだ場合、純正なセコンダリードミナントコード以外に、これらと近い関係にある II-7 コードやエクステンディッドドミナント (Extended Dominant) コードも、含まれます。

各コードのグレーの背景色は、何ですか？

CAMPS 内のコードは、どのコードファンクションに属するかによって、コードの背景色のグレーの度合いが変化します。基本的なコードほど薄いグレーで、高度または調性を外れたコードほど濃いグレーで、表示されます。グレーの度合いを見るだけで、コード進行のテンション/リリース関係が、確認できます。

一般的に、含まれるコード数の少ないコード進行の場合ほど、提示される結果の数も少なくなります。

ダイアログボックス内で一時的に選択されたコード (進行) を、前後のコードと続けて試聴することができます。これには、ダイアログボックスを開いた状態で、ドキュメントウィンドウなどの小節エリア内で、試聴したい領域 (ループ範囲) を設定して試聴します。

トラックエリアの MIDI コントロールの設定などを使って、あるトラックに希望の音色を設定しているのですが、他のトラックと共に再生した場合、このトラックの音色が自動的に変更されてしまう事があるのですが、どうしてですか？

このような症状の原因は、多くの場合、扱っている MIDI データにあります。トラックエリアの設定は、再生時には MIDI データに先行して MIDI 音源などに送信されます。このため、MIDI データ冒頭部などに音源を初期化するシステムエクスクルーシブイベント情報などが含まれている場合、当然ながら、音源はこれに従います。必要な場合は、これらのシステムエクスクルーシブイベントなどを削除してから、再生します。

プログラムおよび本書の使用に当たっては、下記「ソフトウェア使用許諾契約 (License Agreement)」をお読みいただき内容ご了解の上お願い致します。印刷および電子出版については、株式会社マイクロワークスまたは米国 Microworks 社の文書による事前の許可が必要となります。またプログラムおよび本書には特許に関わる機能や解説が含まれるため、機能に関わるアイデア自体の配布や複製についても、株式会社マイクロワークスまたは米国 Microworks 社の文書による事前の許可が必要となります。

ソフトウェアのパッケージを開封しインストールされる前に、以下の「ソフトウェア使用許諾契約」をお読み下さい。あなたがソフトウェアをインストールされた場合、以下の「ソフトウェア使用許諾契約」内容に同意いただいたものとさせていただきます。

もし以下の「ソフトウェア使用許諾契約」内容に同意いただけない場合は、パッケージ内の他の内容物と共に該当ソフトウェアを、お買いあげいただいた販売店または株式会社マイクロワークスへ直ちにご返却下さい。

1. 使用許諾

米国 Microworks 社 (Microworks 社) は、ディスク上に記録された機械が読みとり可能な形の Microworks 社製ソフトウェアを、あなたに使用許諾します。

Microworks 社製ソフトウェアが記録されているディスクはあなたの所有物ですが、Microworks 社製ソフトウェアは Microworks 社または株式会社マイクロワークスが所有権を維持します。

この使用許諾書により、あなたは1台のコンピュータ上で Microworks 社製ソフトウェアを使用することが認められます。

あなたは、あなたの Microworks 社製ソフトウェア使用権とこれに関する文書類、およびこの使用許諾書を、第三者に委譲することができます。委譲された第三者は、この使用許諾書の内容に同意するものとします。

2. 制限

商標権および特許権を含む Microworks 社製ソフトウェアとこれに関する文書類は、万国著作権条約により、Microworks 社の権利として、日本著作権法で保護されています。

あなたは、ディコンパイル、逆アセンブル、リバースエンジニアリングなどにより、Microworks 社製ソフトウェアを読みとり可能な形にすることはできません。

あなたは、Microworks 社製ソフトウェアの全てまたは一部を、貸与、リース、賃貸、配布または電算ネットワークを通して1つのコンピュータから他のコンピュータに伝送することはできません。あなたは、Microworks 社製ソフトウェアの全てまたは一部を、改造またはこれに基づいて二次著作物を創作することはできません。

3. 終結

この使用許諾は、終結されるまで有効です。

あなたは、Microworks 社製ソフトウェアとこれに関する文書類を廃棄することで、いつでもこの使用許諾を終結できます。

もしあなたがこの使用許諾書のいずれかの条項を遵守しなかった場合、Microworks 社は予告なしにこの使用許諾を終結できます。

この使用許諾が終結された場合、あなたは Microworks 社製ソフトウェアとこれに関する文書類を廃棄しなければなりません。

4. 輸出

あなたは、米国の法規によって認められた場合および公認された場合を除いて、Microworks 社製ソフトウェアとこれに関する文書類のいずれも輸出しないことに同意します。

あなたは、あなたが Microworks 社製ソフトウェアとこれに関する文書類を入手した地域の法規や米国の法規によって認められた場合および公認された場合を除いて、Microworks 社製ソフトウェアとこれに関する文書類のいずれも再輸出しないことに同意します。

5. エンドユーザが米国政府である場合	<p>あなたが、米国政府のいずれかの組織の代理として Microworks 社製ソフトウェアを入手される場合、下記条項が適用されます。米国政府は以下の条項に同意する。</p> <p>Microworks 社製ソフトウェアが米国防総省 (DoD) に提供される場合、Microworks 社製ソフトウェアは商用コンピュータソフトウェアとして分類され、米国防総省は、Microworks 社製ソフトウェアとこれに関係する文書類に対して DFARS の 第 252.227-7013(c)(1) に定義されている「限定された権利」のみを取得するものとします。</p> <p>Microworks 社製ソフトウェアが米国防総省 (DoD) 以外の米国政府機関に提供される場合、Microworks 社製ソフトウェアとこれに関係する文書類に対する当該政府機関の権利は、FAR の 第 52.227-19(c)(2) の定めるとおりとします。例外として NASA の場合、FAR の NASA Supplement 第 18-52.227-86(d) の定めるとおりとします。</p>
6. メディアの限定保証	<p>正常に使用されている場合、購入日から 90 日間にわたり、Microworks 社は Microworks 社製ソフトウェアが記録されているディスクの素材および細工に欠陥のない事を保証します。</p> <p>Microworks 社の最大限の責任およびあなたに対する最善の保証は、ディスクの無償交換とします。</p>
7. Microworks 社製ソフトウェアに関する保証の放棄	<p>Microworks 社は、あなたが Microworks 社製ソフトウェアとこれに関係する文書類を使用した結果獲得しえる性能と結果について、いずれも保証いたしません。</p> <p>Microworks 社は、あなたが Microworks 社製ソフトウェアとこれに関係する文書類を使用した結果についての的確性あるいは信頼性に関し、何等の保証も表明もいたしません。Microworks 社または Microworks 社の社員、流通業社、販売店やエージェントの口頭または書面によるいかなる情報または助言も、新たな保証を行い又その他いかなる意味においても本保証の範囲を拡大するものではありません。</p>
8. 責任の制限	<p>必然または偶然による損害に対して、その起因が契約、不法行為、保証、その他の法的あるいは正当な根拠のいずれであるかに関わらず、過失を含むいかなる場合も、又たとえ Microworks 社の社員が第三者によって損害の可能性について助言されていた場合でも、Microworks 社は一切の責任を負いません。</p> <p>「責任の制限」を認めていない地域では、上記条項は適用されません。</p> <p>あなたに発生した一切の損害や損失や原因に関して、Microworks 社のあなたに対する損害補償額は、あなたが Microworks 社製ソフトウェアの対価として支払った価額を上限とします。</p>
9. 準拠法	<p>いくつかの法律条項の間で矛盾が認められた場合、この使用許諾書は米国マサチューセッツ州法に管轄されるものとします。</p>
10. 合意	<p>あなたはこの使用許諾書を読み理解した事、および本書が本件に関する従前の契約 (口頭および文書を含む) に優先して適用される事、および本書が Microworks 社に対するあなたの同意内容の完全かつ唯一の文書であることを認めます。正式に認定された Microworks 社の代表者の署名付き文書で証明されない場合、本書に対するいかなる追加条項や変更も効力をもちません。</p>

CAMPS, MelodyDraw are registered trademarks of Microworks Corp. Windows95, 98, NT and 2000 are registered trademarks of Microsoft Corp. Netscape Navigator is registered trademark of Netscape Communications Corp. Microsoft Explorer is registered trademark of Microsoft Corp.

Specification may be changed without notice.

U.S. Patent Pending. All Rights Reserved. (C)1989-2001 Microworks

Microworks software for the arts

P.O.Box 415, Butler, NJ, 07405

株式会社マイクロワークス

150 東京都渋谷区神宮前4-14-13