

スーパーファミコン®

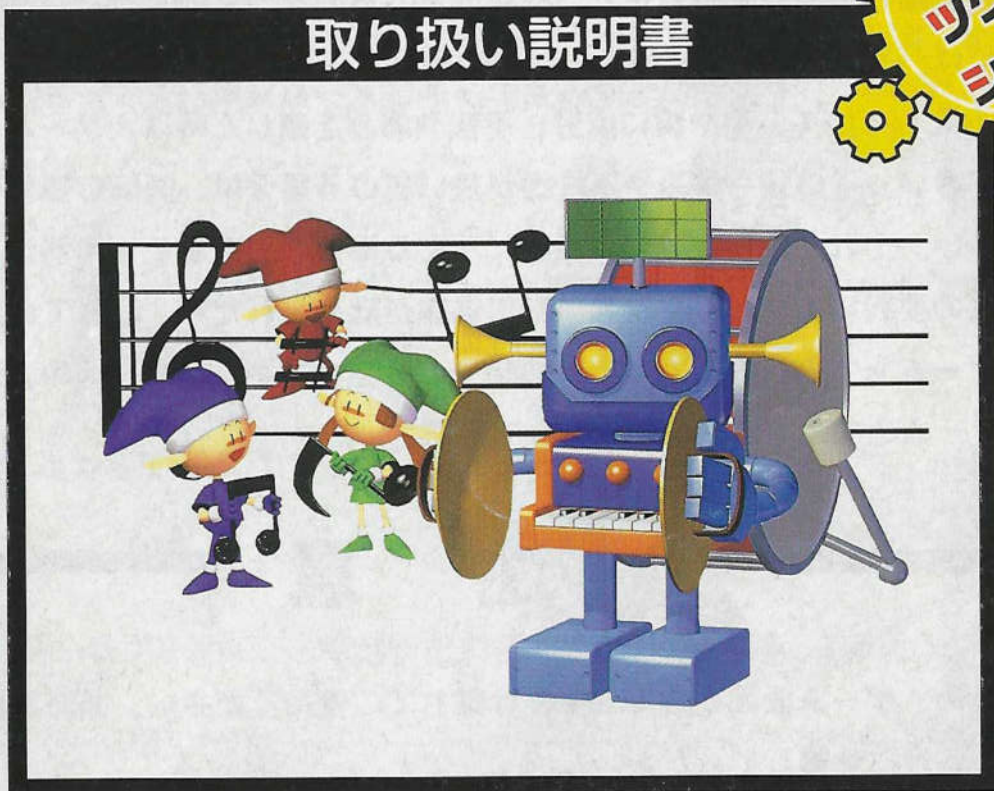
SHVC-ZMCJ-JPN



音 楽 ツ ク ロ ル

かなでる

取り扱い説明書



衛星放送対応

本ソフトは8メガのメモリーパックに対応しています

セント・ギガ衛星データ放送から対応データをサテラビューで受信すれば、おもしろさが広がり新しい体験ができます。



このたびは、アスキーのスーパーファミコンソフト『音楽ツクール かなでーる』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただいて正しい使用方法でご愛用ください。また、この「取り扱い説明書」は大切に保管しておいてください。



警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。

めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

音楽ツクール

かなでーる

取扱い説明書

C O N T E N T S

●『音楽ツクール かなでーる』の世界へようこそ！	4
●アスキーツクールシリーズでキミの曲を演奏できるぞ！	5
●『音楽ツクール かなでーる』メイン画面	6
●コントローラーの操作	7
●デモソングで遊んでみよう	8
●曲を入力してみよう！	16
●曲データのバックアップ	31
●アスキーツクールシリーズで『かなでーる』の曲データを使ってみよう	38
●ミキサーの使いかた	42
●ジュークボックス	44
●アスキーエンターテインメントソフトウェアコンテストのお知らせ	46

『音楽ツクール かなでーる』の世界へようこそ!

みなさんは、音楽をやりたいくても楽器を持っていなかったり、楽器の演奏ができなくて、あきらめていませんか? しかし、このソフトには、そんな心配はまったくありません。『音楽ツクール かなでーる』は、だれにでも手軽に音楽を作ることができるソフトなのです。スーパーファミコンをいろいろな楽器に変身させることができるので、誰にでも簡単に音楽を楽しむことができます。ですから、

楽器がなくても、演奏ができなくても、あなたの好きな音楽を自由に作ることができます。このほかにも画面に歌詞を表示する機能があるので、カラオケを簡単に作ることができます。このソフトでは、8パートまでの楽譜を入力できます。音を調整するミキサーも装備していますから、ゲームのBGMから本格的なオリジナル曲まで、簡単な操作でどんな音楽でも楽しむことができるのです。



アスキーツクールシリーズでキミの曲を演奏できるぞ!

このソフトで作った曲データは、ほかのアスキーツクールシリーズで演奏させることができます。ですから、『RPGツクール2』で作ったゲームのオープニングやエンディングなどの曲を、自分のイメージに合ったオリジナル曲にすることができるのです。また、短い曲を作っておけば、効果音のような使い方もできますから、あなたのアイデアしだいで、ゲームの世界がさらに広がります。このソフトで作成した曲データは、下



記のソフトで使うことができます。詳しいやり方は、38ページからを参照してください。

RPGツクール2

自分だけの、オリジナルRPGが作れるソフトです。マップパーツやモンスター、イベントを用意して、自由にファンタジーRPGが作成できます。



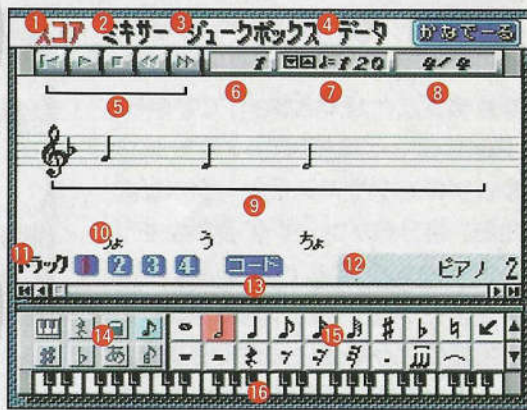
サウンドノベルツクール

絵と文章とサウンドを組み合わせるだけで、自由にアドベンチャーゲームが作れるソフトです。さまざまなジャンルのゲームが作れます。



『音楽ツクール かなでーる』メイン画面

ソフトを立ち上げてスタートボタンを押すと、最初に現われる画面が、右の写真のスコア画面です。曲の入力は、この画面の五線譜に、音符を置いて行ないます。スコア画面の全体は、“メニューバー”、“楽譜表示エリア”、“ツールボックス”といった、3つの部分からできています。



①スコア

曲の初期設定や音符の編集をするためのメニューを表示します。

②ミキサー

曲全体のバランスを調整するための、ミキサー画面に切り替えます。

③ジュークボックス

セーブした曲データを、次々と演奏するジュークボックス画面になります。

④データ

曲データのロードやセーブを行なうための、メニューを表示します。

⑤コントロールボタン

このボタンで、曲の演奏や、停止、小節の送りや、戻しを行ないます。

⑥小節番号

画面に表示中の小節が、何小節目かを表示します。

⑦テンポ

曲のテンポを設定します。左の上下の矢印のボタンで、テンポを変更します。

⑧拍子

[しよきせってい]で設定された拍子を表示します。

⑨楽譜表示エリア

音符を入力して編集を行なう部分です。1トラック、1小節分を表示します。

⑩歌詞

ひらがな、カタカナ、アルファベットで入力した歌詞を、表示する部分です。

⑪トラック番号

音符を入力するトラックを選択します。トラックのオン/オフも行ないます。

⑫音色名

表示しているトラックの、音色名を表示します。音色の変更も行ないます。

⑬スクロールバー

画面に表示する小節を、先頭や最後、前後の小節に移動することができます。

⑭ツールボックス

けんばん入力や、音符入力、コード入力を行なうための、ツールを選択します。

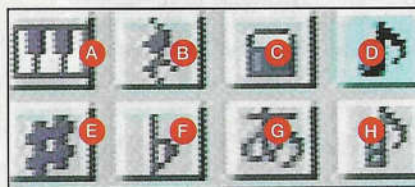
⑮アイコンエリア

音符やコード、歌詞を選択するためのアイコンを表示します。

⑯けんばん

けんばんを使って音色を確かめたり、けんばんを使った入力を行ないます。

ツールボックス



A けんばん入力

曲の初期設定や音符の編集をするためのメニューを表示します。

B 休符入力

けんばん入力時に、このボタンを押すと、楽譜に休符を入力することができます。

C 消しゴム

入力した音符やコードを消す、[消しゴム]を使うときに押すボタンです。

D 音符選択

楽譜に音符を入力するときはこのボタンを押します。

E シャープ

けんばん入力の際に、黒鍵で入力する半音をシャープとして入力します。

F フラット

けんばん入力の際に、黒鍵で入力する半音をフラットとして入力します。

G 歌詞入力

ジュークボックスで表示される、歌詞を入力するときに押すボタンです。

H コード入力

コード入力を行なう際、コードの種類を選ぶために押すボタンです。

コントローラーの操作

このソフトでは、黄色い手の形をしたカーソルを十字ボタンで動かして、操作を行ないます。基本的には、画面に表示されているメニューや、アイコンにカーソルを重ねて実行し

●スタート

表示中の小節を演奏するのに使います。テンポなどの設定中でも演奏できます。

●セレクトボタン

楽譜上での消しゴムの切り替えやアイコン選択メニューの切り替えに使います。

●十字ボタン

画面上のカーソルを移動させ、いろいろな機能を選択するのに使います。

●L、Rボタン

小節の移動に使います。Lボタンで前の小節、Rボタンで次の小節を表示します。

たい機能を選び、Aボタンを押して機能を実行します。ほかにも、ショートカットのための便利なボタンが用意されていますので、覚えておいてください。

●Aボタン

カーソルがある位置のアイコンの機能を実行したり、音符を並べるのに使います。

●Bボタン

十字ボタンといっしょに押すと、カーソルを速く動かすことができます。

●Xボタン

曲のループ再生や、カーソルを次の音符に合わせるのに使います。

●Yボタン

前の音符にカーソルを合わせます。トラックのオン/オフの選択にも使います。

♪ デモンソングで遊んでみよう

『音楽ツクール かなでーる』には、サンプルとして、あらかじめオリジナルの曲が用意されています。まずは、これらのサンプル曲を演奏させてみて、『かなでーる』がどんなソフトなのかを体験してください。これらの曲は演奏するだけでなく、楽器の音色を変更したり、音のバランスを調整して、まったく雰囲気の違う曲に変えていくこともできます。また、作曲は初めてという人は、オリジナルの曲を作る上での参考にするとういでしょう。

デモンソング

- ♪ 20世紀最後のダイヤモンド
- ♪ 永遠の LABYRINTH
- ♪ いつもいつもいつも
キスをしよう
- ♪ ONE ON ONE
- ♪ DAY DREAM
- ♪ コットン
- ♪ ちょうちょ

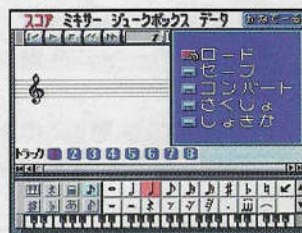
♪ 曲のロード

①データメニューを表示

デモンソングをロードするには、まず、カーソルを画面の上にある[データ]に合わせてください。そして、Aボタンを押すとデータメニューが表示されます。このメニューのなかから、[ロード]を選択してください。

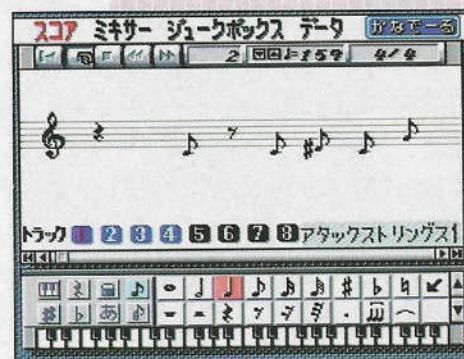
②データを選択

データの一覧が表示されますので、ロードしたいデータのなまえを選択して[じっこう]を押してください。曲データをロードすることができます。また、矢印の上下を押すことで、データの続きを表示することができます。



♪ 曲の演奏

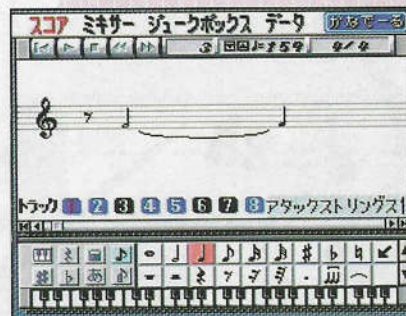
ロードが終わると、画面が元の状態にもどります。曲を演奏させるには、画面の上部にあるコントロールボタンを使います。再生ボタンで演奏を開始し、停止ボタンで演奏を中止できます。また、Xボタンで再生ボタンを押すと、曲をループ再生で演奏することができます。



♪ トラックのオンオフ

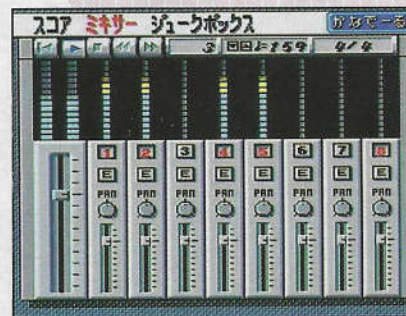
■スコアの場合

トラック番号が青のとき、そのトラックはオンの状態になります。黒の場合はオフとなり、そのトラックを演奏しません。表示中のトラック番号の色は、赤で表示されます。トラックのオン/オフは、トラック番号にカーソルを合わせ、Yボタンを押して切り換えます。



■ミキサーの場合

トラック番号の色が赤のとき、そのトラックはオンの状態になります。番号の色が黒の場合はオフとなり、そのトラックは演奏されなくなります。トラックのオン/オフを切り替えるには、トラック番号にカーソルを合わせて、Aボタンを押すことで切り替えます。



♪ 音に表情をつけてみよう

人間の手による生演奏の音楽は、そのときの感情によって感じが変わり、同じ演奏にはならないものです。また、演奏する人によって、まったく違う雰囲気曲に聴こえたりもします。これは、同じ楽譜を扱っていても、実際の演奏には音符で表現をすることのできない、“音の表情”が加えられるからです。この音の表情を再現するために「かなでーる」では、“テンポ”、“ゲートタイム”、“きょうじゃく”の設定を、ひとつひとつの音符に設定できます。音符を入力した最初の状態では、テンポなど

の設定は、すべて一定の値になっています。そのため、このままでは平坦で機械的な演奏に聞こえてしまいます。人間の生演奏のように、リズムカルなノリや、細かいアクセントを表現するには、これらの設定を細かく調整していく必要があります。こうすることで、音に表情をつけることができるのです。これまでの音楽のように、録音をやりなおさなくても、自分の気に入るまで何度でもやりなおすことができますから、デモソングを参考にしながら変更を試みましょう。



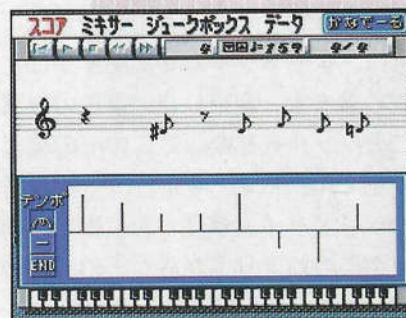
■ テンポの変更

曲の途中で自由にテンポを変えることができます。テンポの設定は、全トラック共通です。入力元の楽譜にテンポを変える音楽記号が出てきたら、この機能を使いましょう。[スコア]から、[テンポせってい]を選択してください。変更のしかたは、次のふたつの方法があります。



棒グラフによる変更。音符ごとに変更ができます。

画面に表示されている小節の音符ごとに、テンポを変更することができます。変更したい音符の位置にカーソルを移動して、中心の線より上でAボタンを押すと、その音符のテンポが速くなります。逆に、中心の線より下でAボタンを押すと、その音符のテンポは遅くなります。



一定に設定。小節単位でテンポを設定します。


[せっていち]で設定した値に、テンポを変更できます。数字の変更は、右にあるボタンで行なってください。次に、指定した範囲の小節か、全小節を変更するのかを、左にあるボタンで選択します。小節の範囲を選択した場合は、小節番号を右にある上下ボタンで指定してください。



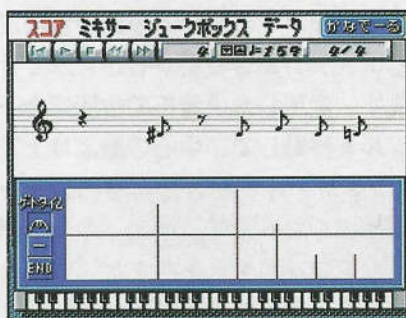
■ ゲートタイムのへんこう


ゲートタイムでは、音を発音している時間を変更することができます。楽譜に"テヌート"や"スタッカート"といった、発音の長さを変える音楽記号が出てきたら、この機能を使いましょう。変更するにはまず[スコア]から、[ゲートタイムせってい]を選択してください。



 棒グラフによる変更。音符ごとに変更ができます。

画面に表示されている小節の音符ごとに、ゲートタイムを変更することができます。変更したい音符の位置にカーソルを移動して、中心の線より上でAボタンを押すと、その音符のゲートタイムが長くなります。逆に中心の線より下なら、その音符のゲートタイムは短くなります。



 一定変更。小節範囲か、全小節を変更します。


[せっていち] で設定した値に、ゲートタイムを変更します。数字の変更は、右にあるボタンで行なってください。次に、指定した範囲の小節か、全小節を変更するかを、左にあるボタンで選択します。小節の範囲を選択した場合は、小節番号を右にある上下ボタンで指定します。



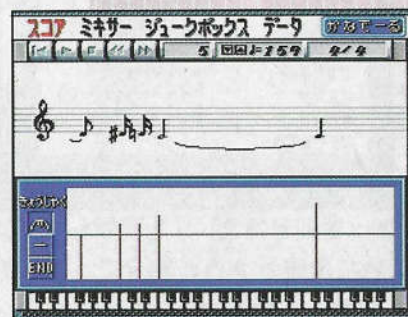
■ きょうじゃくのへんこう


音符ごとに強弱をつけることができます。楽譜に"pp"や"fff"などのアクセントや"クレッシェンド"、"デクレッシェンド"といった、音の強弱を変える音楽記号が出てきたら、この機能を使ってください。変更するにはまず[スコア]から、[きょうじゃくせってい]を選択します。



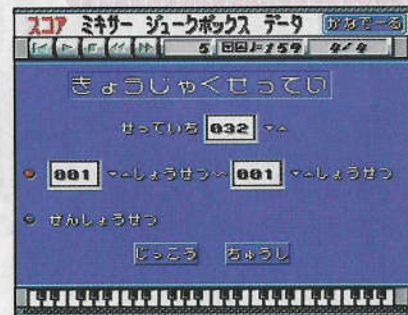
 棒グラフによる変更。音符ごとに変更ができます。

画面に表示されている小節の音符ごとに、強弱を変更することができます。変更したい音符の位置にカーソルを移動させ、中心の線より上でAボタンを押すと、その音符は強く、大きな音で演奏されます。中心の線より下でAボタンを押すと、その音符は弱く、小さな音で演奏されます。



 一定変更。小節範囲か、全小節を変更します。

[せっていち] で設定した値に、強弱を変更します。数字の変更は、右にあるボタンで行なってください。次に、指定した範囲の小節か、全小節を変更するかを、左にあるボタンで選択します。小節の範囲を選択した場合は、小節番号を右にある上下ボタンで指定します。

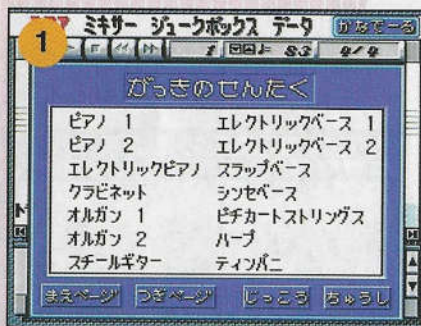


♪ がっきのせんたく

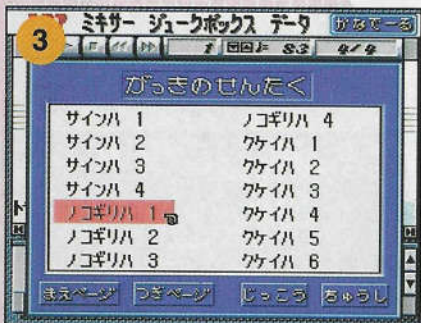
曲の雰囲気を変える一番かんたんな方法は、演奏する楽器の種類を変えることです。たとえば、ピアノのメロディーをストリングスに変えるだけで、まったく違う雰囲気の曲になってしまいます。普通の音楽製作で

は、録音をしたあとで楽器を変えるのは不可能です。しかし、『かなでーる』では、それがかんたんにできてしまいます。「別の楽器で演奏したらどうなるか?」という、音楽の可能性を探ることができるのです。

.....へんこうの手順.....



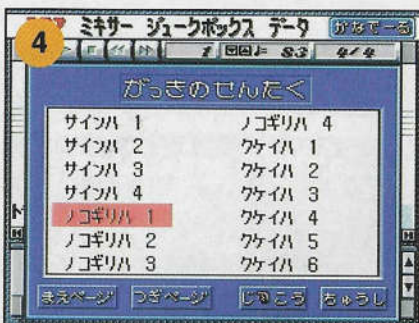
[がっきのせんたく]を表示します。音色名の表示された部分で、Aボタンを押してください。



[がっきのせんたく]の一覧から、変更したい楽器名にカーソルを移動させ、Aボタンを押してください。



[まえページ]と[つぎページ]ボタンを使って、変更したい音色名を画面に表示させてください。



[じっこう]を押すと、音色を変更することができます。選択を取り消すには[ちゅうし]を選びます。

♪ 音色一覧

このソフトでは、あらかじめ46種類の音色が用意されています。音色によって発音する音域に制限がある

ので注意してください。また、「ドラムキット」だけは、音程ごとに楽器の音が割り当てられています。

- ♪ ピアノ 1
- ♪ ピアノ 2
- ♪ エレクトリックピアノ
- ♪ クラビネット
- ♪ オルガン 1
- ♪ オルガン 2
- ♪ スチールギター
- ♪ エレクトリックベース 1
- ♪ エレクトリックベース 2
- ♪ スラップベース
- ♪ シンセベース
- ♪ ピチカートストリングス
- ♪ ハープ
- ♪ ティンパニ
- ♪ ストリングス
- ♪ スローストリングス
- ♪ アタックストリングス 1
- ♪ アタックストリングス 2
- ♪ アナログパッド 1
- ♪ アナログパッド 2
- ♪ コーラス
- ♪ トランペット
- ♪ ブラス
- ♪ アルトサクソ
- ♪ バリトンサクソ
- ♪ オーボエ
- ♪ フルート
- ♪ コト
- ♪ サインハ 1
- ♪ サインハ 2
- ♪ サインハ 3
- ♪ サインハ 4
- ♪ ノコギリハ 1
- ♪ ノコギリハ 2
- ♪ ノコギリハ 3
- ♪ ノコギリハ 4
- ♪ クエイハ 1
- ♪ クエイハ 2
- ♪ クエイハ 3
- ♪ クエイハ 4
- ♪ クエイハ 5
- ♪ クエイハ 6
- ♪ クエイハ 7
- ♪ クエイハ 8
- ♪ ドラムキット

曲を入力してみよう!

ちょうちょを入力する

デモソングを聴いて、このソフトで、どのようなことができるのかわかりましたか? ここでは、実際に曲を入力しながら、操作方法を説明していきます。例として使う曲は、「ちょうちょ」です。だれでも知っているメロディーなので、楽譜がなくても入力できる方もいると思います。ここでは、下にある楽譜を手本として、メロディー、

リズム楽器のドラム、歌詞、コードを入力し、最後に曲データをセーブするまでを説明していきます。慣れない操作でしょうが、途中であきらめたりせずに、最後までチャレンジしてください。長い曲を作る場合でも、小さな作業の繰り返しです。最初は短い曲で練習して、操作をおぼえたら長い曲に挑戦しましょう。

ちょうちょ

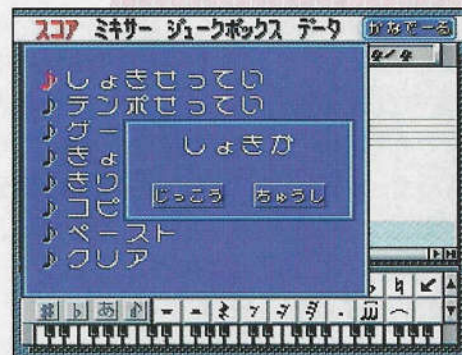
の は に と ま れ

の は に あ い た ら

さ く ら に と ま れ

しよきせってい

曲を作るには、まず初めに新しい楽譜を作ります。[スコア]から[しよきせってい]を選択してください。練習では、トラック1をメロディー、トラック4をドラム、トラック5~8をコード入力に使用します。コード入力をオンにした後、ほかの設定は変更せずに[じっこう]を押してください。



- ①音部記号**
各トラックの"音部記号"を設定します。ト音記号かヘ音記号を選択します。
- ②トラック**
各トラックの音部記号を設定するとき、トラックの選択を行いません。
- ③調号**
曲全体の"調"を設定します。ボタンを押すごとに変化記号が増えます。
- ④拍子**
全体の"拍子"を設定します。左右の矢印ボタンで数値を変更します。
- ⑤パート入力**
8トラックすべてを、音符で入力できるモードに設定します。
- ⑥コード入力**
トラック5~8を、コード入力専用を使用するモードに設定します。
- ⑦じどうきゅうふ**
1小節に満たない音符が入力されたとき、足りない分を自動的に休符にします。

♪ けんばん入力

① 音符の長さを選択

初めに入力する音符の長さを選択します。[音符選択]をオンにして、音符の長さを選択できるようにしてください。そして、"ちょうちょ"のメロディーの最初の音、四分音符を選択します。同じ長さの音符なら、続けて入力することができます。

② 音程を入力

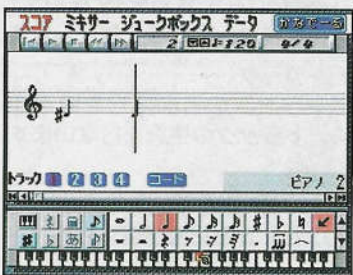
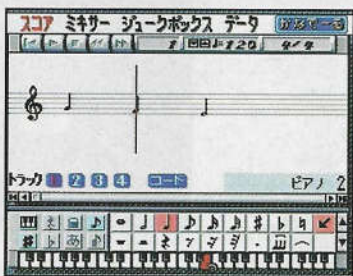
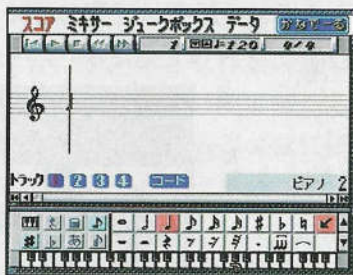
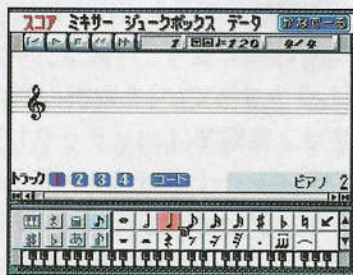
[けんばん入力]をオンにしてください。すると、五線に赤い線が表示されます。音符はこの線のうしろに挿入されます。挿入する位置は、カーソルとAボタンで変更することができます。入力する音程のけんばんを押すと、音符が入力できます。

③ けんばん入力での音符の変更

[けんばん入力]で音符の修正をするには、Bボタンを使います。まず、X、Yボタンで修正したい音符に赤い線を合わせてください。次に音符の種類を選択します。入力したい音程のけんばんをBボタンで押せば、音符が修正されます。

④ [シャープ]と[フラット]

ツールボックスにある[シャープ]と[フラット]は、けんばん入力での黒鍵が、シャープかフラットなのかを決めるものです。"ド#"と"レ♭"は同じ鍵盤になりますが、楽譜ではどちらの音として表示するかを、選択するのに使います。



♪ 音符の入力

① けんばん入力をオフ

[けんばん入力]をオフにして、音符を入力できるようにしてください。次に、[音符選択]をオンにすると、アイコンエリアの表示が音符に変わります。このとき、[消しゴム]をオフにしておかないと、音符の入力できません。

② 音符を入力

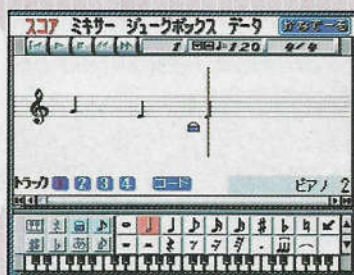
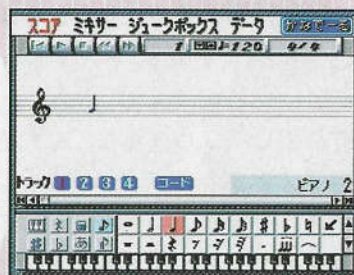
"ちょうちょ"の最初の音符は、四分音符です。アイコンエリアの右にある上下ボタンを使って音符を表示させ、四分音符を選択してください。そして、五線の"ソ"の位置にカーソルを移動させ、Aボタンを押すと、その場所に音符を挿入することができます。

③ 音符の変更

正しい音符の長さを選択して、変更したい音符にカーソルを重ねてください。すると、カーソルの色が赤に変わります。この状態でAボタンを押すと、音符を変更することができます。ただし、変更したときに小節を越える長さの音符には変更できません。

④ 音符の削除

[消しゴム]をオンにしてください。そして、五線にカーソルを移動させると、赤い縦の線が表示されます。削除したい音符に赤い線を合わせてAボタンを押すと、その音符を削除することができます。削除すると、音符は小節内で左につめられます。



♪ 休符の入力

■ スコアでの入力

① 休符を入力

[けんばん入力]をオフにして、音符を入力できるようにしてください。次に、アイコンエリアから入力する休符を選択してください。そして、入力したい五線の位置にカーソルを移動させ、Aボタンを押すと、その場所に休符を挿入することができます。

② 休符を変更

正しい休符の長さを選択して、変更したい音符にカーソルを重ねてください。すると、音符の色が赤に変わります。この状態でAボタンを押すと、休符を変更することができます。ただし、変更すると小節を越える長さになる休符には、変更できません。

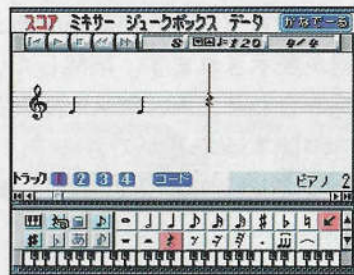
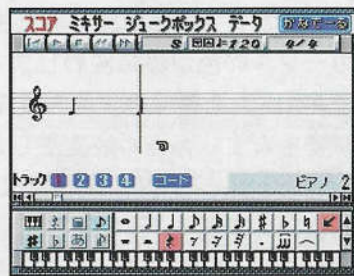
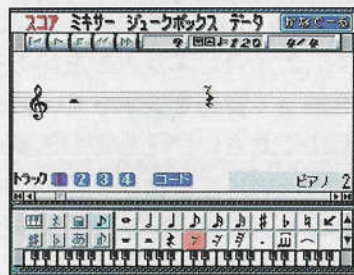
■ けんばんでの入力

① 休符の挿入位置を決める

入力したい位置の前の音符にカーソルを移動してAボタンを押すと、赤い線を移動することができます。けんばん入力の際は、五線に表示されている赤い線の次に、音符が挿入されます。挿入する位置は、必ず確かめるようにしてください。

② 休符を入力

休符を挿入する位置を決めたら、アイコンエリアから入力する音符を選択してください。このとき、入力したい長さの音符であれば、音符でも休符でもかまいません。そして、ツールボックスの[休符入力]を押すと、赤い線の次に休符が挿入されます。



♪ コピーのやりかた

● 表示中の小節をコピーする

コピーするトラックの小節を画面に表示させてください。そして、[スコア]から、[コピー]を選択します。次に、[このしょうせつ]のボタンをオンにして[じっこう]ボタンを押すと、表示している小節を一時的に記憶することができます。

● 範囲を指定してコピーする

コピーしたいトラックを画面に表示させて、[スコア]から、[コピー]を選択してください。次に、小節範囲のボタンをオンにして、コピーしたい小節番号を上下のボタンで選択してください。[じっこう]を押すとコピーができます。

♪ ペーストのやりかた

● ペーストする内容について

ペーストでは、[きりとり]が[コピー]を、最後に行なった内容を、べつの場所に貼りつけることができます。この機能を使えば、たとえば同じようなフレーズなら、ペーストをしてから修正することで、入力の手間をはぶくことができます。

● ペーストする小節を表示

ペーストしたいトラックの小節を画面に表示させてください。次に[スコア]から、[ペースト]を選択してください。最後に[じっこう]を押すと、その小節にペーストすることができます。音符はすべて上書きされるので、注意してください。



♪ きりとりのやりかた

●表示中の小節をきりとる場合

きりとりをするトラックの小節を画面に表示してください。次に[スコア]から、[きりとり]を選択します。そして[このしょうせつ]のボタンをオンにして[じっこう]ボタンを押すと、表示している小節を"きりとる"ことができます。



●範囲を指定してきりとる場合

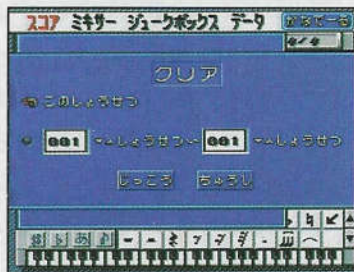
きりとりをするトラックを画面に表示させて、[スコア]から、[きりとり]を選択してください。次に、小節範囲のボタンをオンにして、きりとりをする小節番号を、上下ボタンで選択します。最後に、[じっこう]を押すときりとりが行なわれます。



♪ クリアのやりかた

●表示している小節のクリア

クリアをするトラックの小節を画面に表示させてください。次に、[スコア]から、[クリア]を選択します。そして、[このしょうせつ]のボタンをオンにして、[じっこう]を押すと、表示している小節をクリアすることができます。



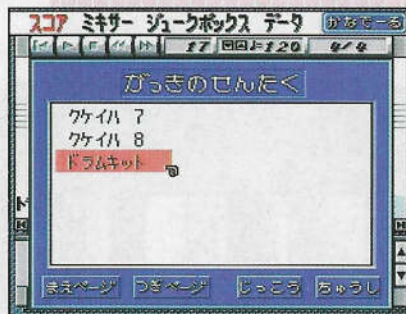
●小節範囲のクリア

クリアをするトラックを画面に表示させて、[スコア]から[クリア]を選択してください。次に、小節範囲のボタンをオンにして、クリアをする小節番号を上下ボタンで選択します。最後に[じっこう]を押せば、選択した範囲の小節がクリアされます。



♪ ドラムの入力

ドラムを入力したいトラックの音色を、"ドラムキット"に変更すると、そのトラックを、ドラム専用のトラックにすることができます。ドラムは、ほかの楽器と違って、音程の代わりに、いろいろなリズム楽器が割り当てられています。複数のトラックをドラムにして、複雑なリズムを作ることもできます。



ふめんで入力

入力のしかたは、音符の入力と同じです。音符の長さを選んでAボタンで五線に音符を置いて入力していきます。しかし、メロディーと違って、音程はリズム楽器のわりふりになっていません。たとえば、"ド"の音程は"バスドラム"、"レ"の音程なら"スネアドラム"の音が鳴ります。



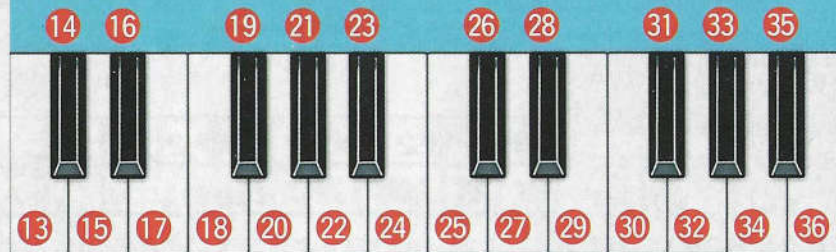
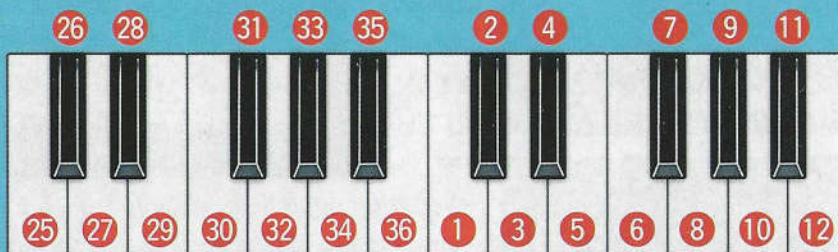
けんばんで入力

入力のしかたは、けんばん入力と同じです。まず[けんばん入力]をオンにしてください。そして、入力する音程のけんばんを押さえると、音符を入力することができます。初心者の人でも、わかりやすい入力のしかたです。24ページに音程とリズム楽器の表がありますので参照してください。



リズム楽器一覧

ドラムキットの、リズム楽器と音程の関係を表にまとめました。この楽器の配列は、GM音源のドラムキットと同じなので、GMスコアのドラム譜なら、そのまま入力することができます。



① バスドラム

② リムショット

③ スネアドラム1

④ ハンドクラップ

⑤ スネアドラム2

⑥ フロアタム

⑦ クローズハイハット

⑧ タム1

⑨ ペダルハイハット

⑩ タム2

⑪ オープンハイハット

⑫ タム3

⑬ タム4

⑭ クラッシュシンバル1

⑮ タム5

⑯ ライドシンバル1

⑰ クラッシュシンバル2

⑱ ライドシンバル2

⑲ タンバリン

⑳ クラッシュシンバル3

㉑ カウベル

㉒ クラッシュシンバル4

㉓ エスニック1

㉔ ライドシンバル3

㉕ ボンゴロウ

㉖ ボンゴハイ

㉗ コンガスラップ

㉘ コンガハイ

㉙ コンガロウ

㉚ ティンバレスハイ

㉛ ティンバレスロウ

㉜ アゴゴハイ

㉝ アゴゴロウ

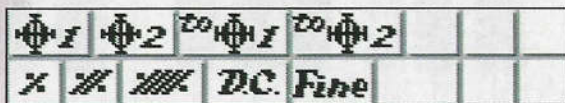
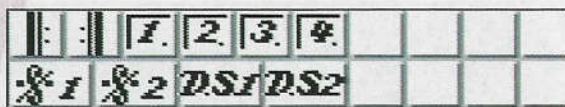
㉞ シェイカー

㉟ マラカス

㊱ エスニック2

♪ くりかえし記号

楽譜には、音符のほかに同じ演奏をくりかえしたり、曲の進行を変える"くりかえし記号"があります。これを使えば入力の手間をはぶくことができます。記号によっては、同じ小節に同時に入力できないものや、音符が入力された状態では、入力できないものがあります。



●くりかえし記号の入力

まず、音符を入力できるようにしてください。次に、アイコンエリアから入力する記号を選択してください。そして、五線の位置にカーソルを移動させ、Aボタンを押すと、その小節に記号を入力することができます。

●記号の変更と削除

正しいくりかえし記号を選択し、変更したい記号にカーソルを合わせてAボタンを押せば、記号を変更できます。また、[消しゴム]をオンにして、カーソルを記号に重ねてAボタンを押すと、記号を削除することができます。



♪ 歌詞の入力

①歌詞を選択

[歌詞選択]をオンにすると、アイコンエリアの表示が歌詞に変わります。アイコンエリアは、このアイコンを押すたびに、ひらがな、カタカナ、アルファベットの順に表示が変わります。

②歌詞を入力

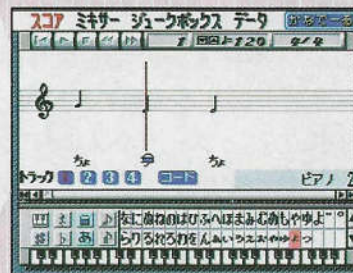
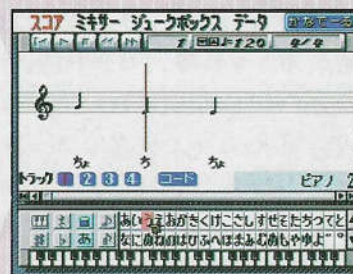
歌詞を入力する位置にカーソルを合わせます。次にアイコンエリアの文字にカーソルを合わせ、Aボタンを押して歌詞を入力します。濁点を付けるには、Bボタンで文字を選択してから、" ` "や" ° "をAボタンで入力します。

③歌詞の変更

変更したい歌詞にカーソルを重ねてください。正しい歌詞を選択して、Aボタンを押せば、歌詞を変更することができます。また、歌詞は音符の位置とは無関係に入力することができます。

④歌詞の削除

[消しゴム]をオンにしてください。そして、削除したい歌詞にカーソルを重ねてAボタンを押すと、その歌詞を削除することができます。このとき、音符を削除しないように注意してください。



コードの入力

[しよきせってい]の画面で、トラック5~8を"コード"にしてあると、3~4音からなるコードをコードネームで入力することができます。このとき、トラック番号には、"コード"と表示されています。コードは、このコードトラックにのみ入力することができます。



コードのトラックを画面に表示しているときだけ、[コード選択]をオンにすることができ、コードを選択して入力することができます。

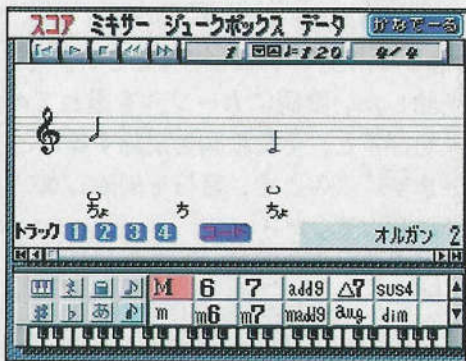
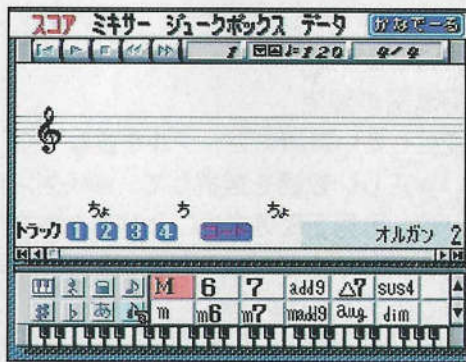
M	6	7	add9	Δ7	sus4
m	m6	m7	mad9	aug	dim
7b5	mΔ7	7sus4	aug7	dim7	add#11
m7b5	mad11				

①コードを選択する

初めに、音符の入力と同じように、音符の長さを決めておきます。そして、[コード選択]をオンにしてください。すると、アイコンエリアにコードネームが表示されます。入力したいコードを、Aボタンで選択してください。

②楽譜にコードの入力

カーソルを五線の位置に移動して、入力する位置でAボタンを押すと、コードを入力することができます。コードの場合、入力した音符は、すべて同じ音程で表示されます。コードネームは音符の下に表示されます。

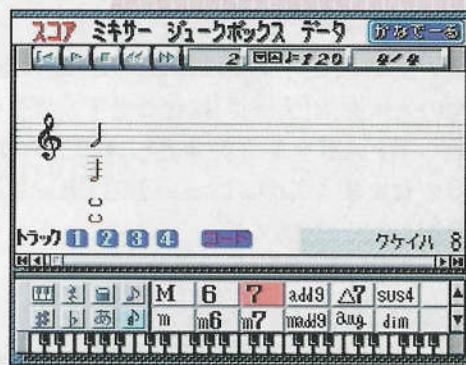
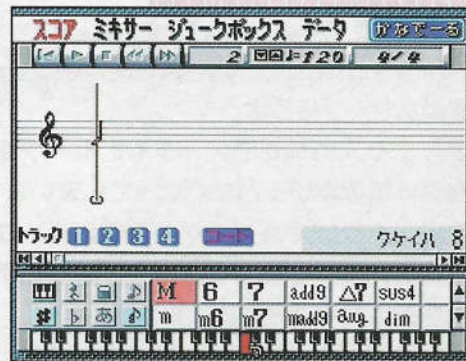


●けんばんで入力

音符と同様に、コードもけんばんで入力することができます。まず、[けんばん入力]と[コード選択]をオンにします。そして、入力したいコードのルート音をけんばんで押さえると、コードを入力することができます。

●コードの変更と削除

音符の変更や削除と同じやりかたで、コードの変更と削除をすることができます。ただしコードの場合は、コードを選択するときと同じように、音符の長さやコードネームを指定してから変更することに、注意してください。



"ド"をルート音にした場合のメジャーコードは、



この"ド"が、
ルート音です。

となります。



♪ 曲データのセーブ

●必ずセーブをしよう

せっかく入力した曲データも、セーブをしないで電源を切るとなくなってしまいます。また、クリアやコピーなどの前にセーブをしておけば、作業をまちがえても、曲データを元に戻すことができます。

①ファイルメニューを表示

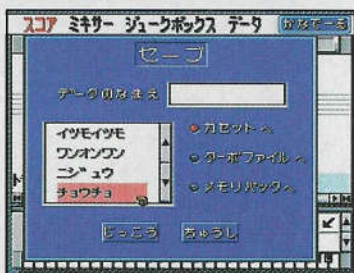
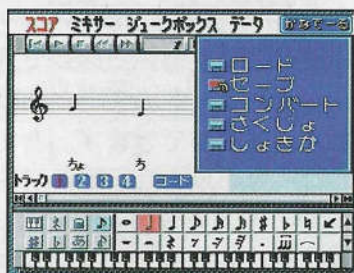
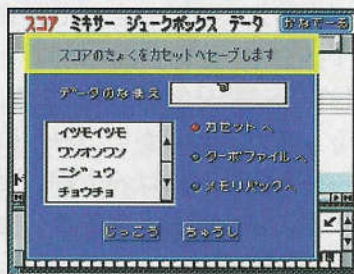
曲データをセーブするには、カーソルを画面の上にある[データ]に合わせてください。そして、Aボタンを押すと、メニューが表示されます。このメニューから[セーブ]を選択してください。

②初めてセーブする場合

[データのなまえ]にカーソルを合わせてAボタンを押すと、曲データのなまえを入力できます。文字を選択してAボタンを押してください。左右の矢印を押せば、入力する文字の位置を修正できます。

③すでにセーブしてある場合

まず、データの一覧からセーブしたい曲のデータ名を選択します。ほかのデータは、矢印の上下で表示することができます。ロードしたときのデータ名と、同じデータ名でセーブするようにしてください。



♪ 曲データのバックアップ

せっかく苦労して入力した曲データも、セーブをしなければ消えてしまいます。また、操作を間違えたとき、曲データを元の状態に戻したい場合もあります。そんなときに、製作途中の曲データをセーブしておけば、データを元に戻す

ことができます。この作業を"曲データのバックアップ"といいます。また、メモリアップにバックアップすれば、ほかのアスキーツールシリーズでデータを利用したり、友達とのデータのやり取りが可能になります。

カセットの場合

『かなでーる』のカセットには、曲データを1曲単位でロード、セーブすることができます。曲データを1曲単位で扱うことは、カセットでしかできません。ターボファイルやメモリアップでは、曲データをカセット1個分単位で扱いますので、注意してください。



ターボファイルツインの場合

作った曲データは、ターボファイルツインにもセーブできます。曲データのセーブは、カセット1個分単位で行なわれ、ターボファイルツインには、『かなでーる』のカセット3個分のデータが保存できます。曲データ1曲単位ではないことに、注意してください。



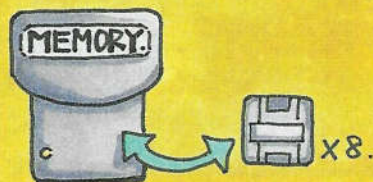


メモリーパックの場合



このソフトは、サテラビュー対応のメモリーパックにも対応しています。メモリーパックは、ターボファイルツインと同じように使えます。また、作った曲データを『RPGツクール2』などで利用する場合は、メモリーパックに曲データを保存する必要があります。

8xがのメモリーパックに、カセット単位で、81個までのデータも、セーブ/ロード。



ターボファイルについて

『かなでーる』でターボファイルを使う場合、注意することがあります。まず、『かなでーる』で利用できるターボファイルは"ターボファイルツイン"だけです。"ターボファイル"や"ターボファイル2"は使えません。また、ターボファイルツインのスイッチ

は必ず[STF]に設定しておいてください。くわしくは、ターボファイルツインのマニュアルをお読みください。また、曲データをターボファイルに保存できない場合は、不要なデータを削除して、空き容量を確保する必要があります。



対応しています。
ターボファイルツイン

対応していません。
ターボファイル
ターボファイル2

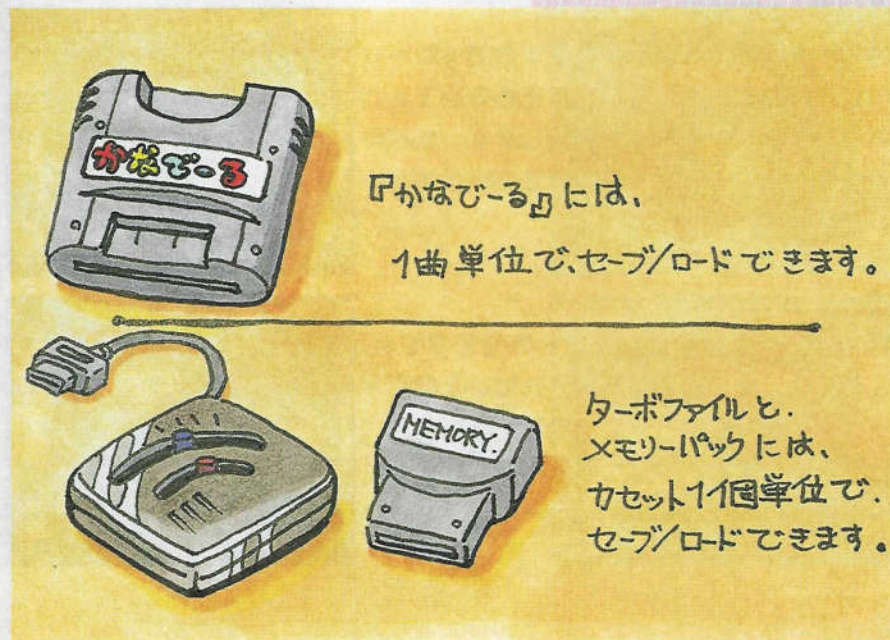


カセットとターボファイル、メモリーパックでのデータの扱いについて



『かなでーる』での曲データの扱いは、大きくふたつの方法に分れます。ひとつは、1曲単位で曲データを扱う方法です。この方法は、カセットのみで曲データを扱う場合に限りです。もうひとつの方法は、カセットひとつ分の曲データをまとめて扱う方法です。この方法はターボファイルツインとメモリーパックで、曲データを扱う場合に使われます。このカセットひとつ分の曲データを、"バックアップデータ"と呼びます。バックアップデータは、複数の曲データから成り立ち、ターボファイル

ツインとメモリーパックへのセーブは、カセット内の曲データをまるごと、ひとつかたまりにしてセーブすることになります。また、ターボファイルツインとメモリーパックからのロードは、カセットひとつ分のデータを、まるごとカセットにロードすることになります。ですから、カセット内に元からあった曲データは、すべて上書きされて、置き換えられてしまいます。ターボファイルツインとメモリーパックからの曲データのロードは、以上の点に注意して、行なうようにしてください。



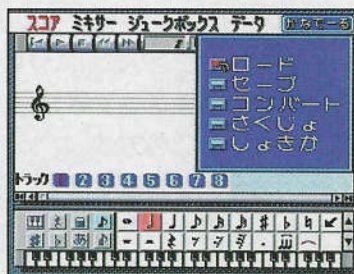
『かなでーる』には、
1曲単位で、セーブ/ロードできます。

ターボファイルと、
メモリーパックには、
カセット1個単位で、
セーブ/ロードできます。

♪ ロードのやりかた

①データメニューを表示

カーソルを、画面の上にある[データ]に合わせてください。そして、Aボタンを押すと、写真のようなデータメニューが表示されます。このメニューから[ロード]を選択してください。



②メモリーを選択

ロードしたい曲データがあるメモリーを[カセット]、[ターボファイル]、[メモリーパック]から選択します。カーソルを合わせて、Aボタンを押すとボタンの色が赤に変わり、メモリーが選択されます。



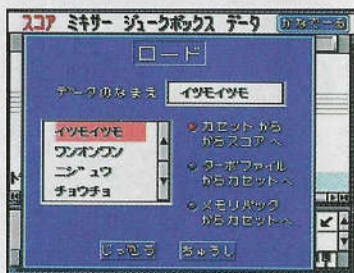
③曲データを選択

曲データの一覧が表示されますので、ロードしたい曲データにカーソルを合わせてAボタンを押し、データを選択します。矢印の上下ボタンで、データの続きを表示することができます。



④ [じっこう]を押す

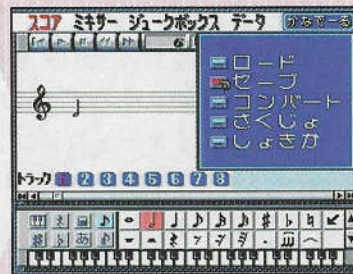
[じっこう]を押すと、ロードの完了です。このとき、先に画面に表示されていた曲データは、新しくロードした曲データに置き換えます。また、操作を取り消したい場合は、[ちゅうし]を押してください。



♪ セーブのやりかた

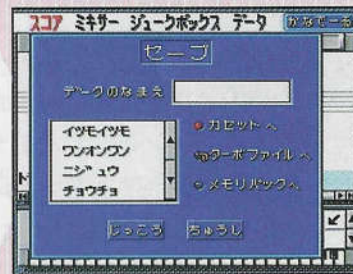
①データメニューを表示

カーソルを、画面の上にある[データ]に合わせてください。そして、Aボタンを押すと、写真のようなデータメニューが表示されます。このメニューから[セーブ]を選択してください。



②メモリーを選択

曲データをセーブしたい場所を[カセット]、[ターボファイル]、[メモリーパック]から選択します。カーソルを合わせて、Aボタンを押すとボタンの色が赤に変わり、メモリーが選択されます。



③データ名の入力

初めてセーブをする場合は、セーブする曲データのデータ名を入力します。[データのなまえ]の右の欄にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、文字の一覧が表示されます。この一覧から文字を選択してください。



④曲データを選択

すでに曲データがセーブしてある場合は、データの一覧から、データ名を選んでください。データ名を選択して[じっこう]を押すと、そのデータに曲データを上書きして保存できます。



♪ さくじょのやりかた

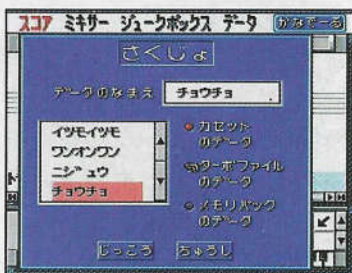
① データメニューを表示

カーソルを、画面の上にある[データ]に合わせてください。そして、Aボタンを押すと、写真のようなデータメニューが表示されます。このメニューから[さくじょ]を選択してください。



② メモリーを選択

カーソルを、削除したい曲データが入っているメモリーのボタンに合わせてください。そして、Aボタンを押すとボタンの色が白から赤に変わり、メモリーを選択することができます。



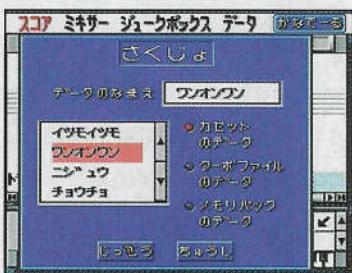
③ データを選択

データの一覧が表示されますので、削除したいデータのなまえにカーソルを合わせてAボタンを押し、データを選択してください。ほかのデータを表示させるには、上下の矢印のボタンを押してください。



④ [じっこう]を押す

最後に[じっこう]を押すと、[さくじょ]が行なわれます。曲データを削除すると、そのデータはなくなってしまいます。本当にいない曲データか確認してから、この操作を行なってください。



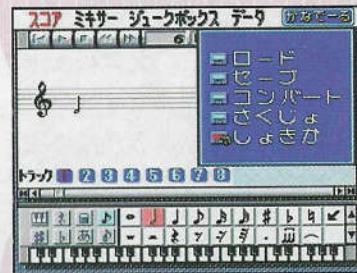
♪ しよきかのやりかた

[しよきか]は、カセットやターボファイル、メモリアパック内のデータをすべて消してしまうための機能です。ターボファイルやメモリアパックの場合、ほかのゲームのデータもいっしょに消してしまうので、注意してください。



① データメニューを表示

カーソルを、画面の上にある[データ]に合わせてください。そして、Aボタンを押すと、写真のようなデータメニューが表示されます。このメニューから[しよきか]を選んでください。



② メモリーを選択

カーソルを、[しよきか]したいメモリーのボタンに合わせます。Aボタンを押せばボタンの色が赤に変わり、メモリーが選択されます。ターボファイルとメモリアパックは、あらかじめ接続しておいてください。



③ [じっこう]を押す

最後に[じっこう]を押すと[しよきか]が行なわれます。この機能は、すべての曲データ(ターボファイルとメモリアパックは、ほかのゲームのデータも)を消してしまうので、慎重におこなってください。



アスキーツクールシリーズで 『かなでーる』の曲データを使ってみよう

『かなでーる』で作曲した曲データは、ほかのアスキーツクールシリーズの『RPGツクール2』や『サウンドノベルツクール』で利用できます。曲データをほかのツクールで利用するには、サテラビュー対応の8メガのメモリーパックが必要です。あらかじめ用意してください。



対応しているアスキーツクールシリーズ

RPGツクール2

『RPGツクール2』で『かなでーる』で作った曲データを使うには、次の作業が必要です。まず、『かなでーる』でコンバートした曲データが保存されたメモリーパックを、『RPGツクール2』に装着して電源を入れます。次に、メインメニューの[エディット]から[データ]を選びます。メニューが表示されたら、[メモリーパックのサウンドデータ選択]を選び、曲データを『RPGツクール2』に読み込みんでください。これで、[イベントの作成]の

[BGMの変更]で、31番以降の曲データが使えるようになります。なお、『かなでーる』の曲データを利用する場合は、必ず曲データを保存したメモリーパックを『RPGツクール2』に装着したままにしてください。



サウンドノベルツクール

アスキーツクールシリーズの第4弾として、この春発売予定の『サウンドノベルツクール』は、文章を入力してそれに合わせたグラフィックを選択するだけで、サウンドノベルが手軽に作れるソフトです。このソフトで『かなでーる』の曲データを使うには、次のような手順で行ないます。まず、『かなでーる』からコン

バートした曲データが保存されたメモリーパックを、『サウンドノベルツクール』のカセットに装着します。あとはBGMを選ぶときに41番以降の曲データを選べば、『かなでーる』の曲データを使うことができます。なお、『かなでーる』の曲データを利用する場合は、曲データの保存されたメモリーパックを、『サウンドノベルツクール』に装着したままにしてください。

サテラビューについて

『かなでーる』などのアスキーツクールシリーズでは、セント・ギガ衛星データ放送を使ったデータの配信を予定しています。配信されたデータをメモリーパックに保存して、『かなでーる』に読み込めば、新しい曲データを手に入れることができます。データを使うには、まず、

送信されたデータをサテラビューの専用カセットである"BS-X"に受信して、メモリーパックに保存します。保存ができたら、メモリーパックを『かなでーる』に装着し、スーパーファミコンに接続します。あとはデータをメモリーパックからロードすれば、曲データを使えます。

配信時期、サテラビュー、メモリーパックのお問い合わせは……

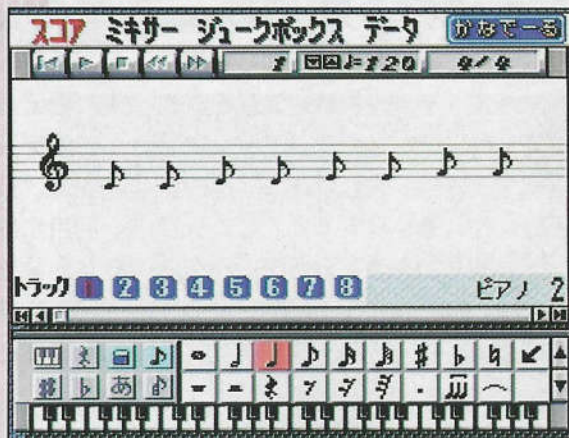
任天堂サテラビューサービスセンターまで

東京 03-5350-8686 大阪 06-300-5555

受付時間 AM10:00~PM9:00(土曜日、日曜日も受け付けています)

♪ コンバートのやりかた

『RPGツクール2』や『サウンドノベルツクール』で『かなでーる』の曲データを使うには、あらかじめ専用のデータにしておく必要があります。この作業を“曲データのコンバート”と呼びます。ここではこのコンバートのやり方について、説明していきます。



①メモリーパックを装着

スーパーファミコンの電源を入れるまえに、『かなでーる』のカセットに、8メガのメモリーパックを装着しておきます。それから、『かなでーる』をスーパーファミコンに接続し、電源を入れてください。



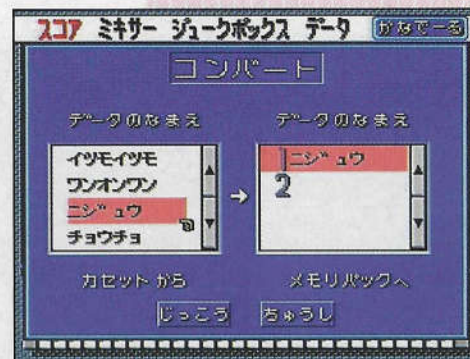
② [コンバート] を選択

[データ] にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。すると、データメニューが表示されます。ここから [コンバート] を選んでAボタンを押し、コンバートメニューを表示させてください。



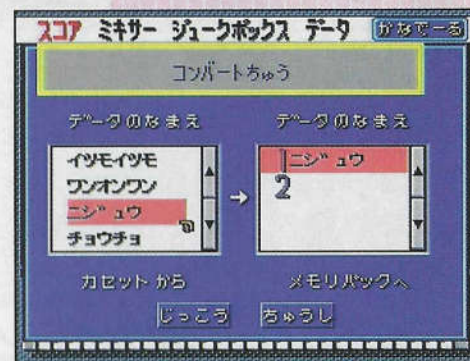
③コンバートを実行

左の曲データの一覧からコンバート元の曲を選びます。次に、右の一覧からコンバート先のデータを番号で選択します。最後に [じっこう] を押せば、曲データがコンバートされます。



④ループのオン/オフ

通常のコンバートでは曲データをループ演奏するようにコンバートします。1度だけ演奏する曲データにしたい場合、[じっこう] をXボタンで押せば、ループのない曲データにコンバートできます。



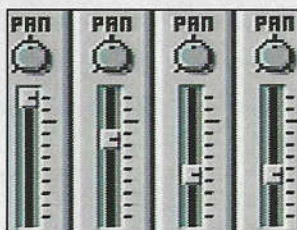
ミキサーの使いかた

ミキサーを使うと、音のバランスを調整したり、エコーを加えて臨場感のある演奏にすることができます。

トラックごとに細かく調整することができますから、微妙な曲の表情や、感情を表現することができます。

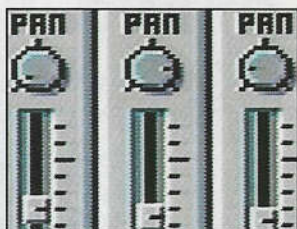
音量バランスを調整したい場合

演奏をさせてみて、音量の大きいトラックと小さいトラックを探します。そして、調整したい[トラックフェーダー]にカーソルを合わせ、Aボタンを押して上下に調整します。全体のバランスがとれたら、最後に目立たせたいトラックの音量を少し上げます。



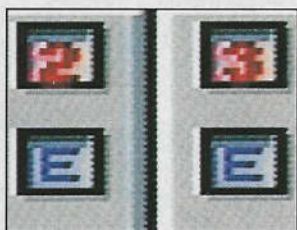
ステレオにしたい場合

各トラックの[パンポット]にカーソルを合わせ、Aボタンを押して左右に調整すると、音の出る位置を左右に調整することができます。メロディーやリズム楽器は中央に、コードなどは左右にふり分けると、バランスのとれた楽器の配置になります。



エコーを加えたい場合

エコーを加えたいトラックの[エコースイッチ]をオンにすると、そのトラックの音に、エコーを加えることができます。音色や演奏によって効果が異なりますが、目立たせたいトラックにエコーを加えると、遠近感や臨場感を出すことができ、効果的です。



①再生ボタン

このボタンを押すと、曲の先頭から最後までを演奏します。

②停止ボタン

演奏中にこのボタンを押すと、曲の演奏を停止します。

③ミュートスイッチ

オンにしているトラックの演奏だけを、鳴らなくします。

④エコースイッチ

トラックごとにエコーの効果を加えることができます。

⑤パンポット

トラックごとに、音を左右のどの位置から鳴らすかを調整します。

⑥マスターフェーダー

全体の演奏ボリュームを調整することができます。

⑦トラックフェーダー

トラックごとの演奏ボリュームを調整することができます。

🎵 ジュークボックス

"ジュークボックス"は、セーブしておいた曲データを、まとめて4曲まで演奏することができる機能です。あらかじめ用意されている16種類のグラフィックや、曲につけた歌詞を、演奏と一緒に表示することができます。曲のイメージに合ったグラフィックを選んでBGMを楽しみましょう。

①ジュークボックスに切り替える

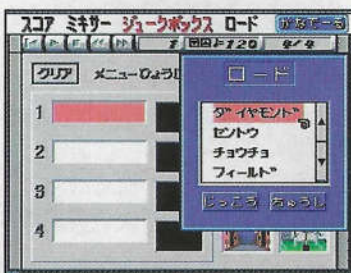
カーソルを[ジュークボックス]に合わせ、Aボタンを押してください。すると、ジュークボックスの画面が表示されます。初めは、写真のように演奏する曲はセットされていません。そこで、曲データをロードして、演奏の準備をします。

②曲データをロードする

カーソルを[データ]に合わせ、Aボタンを押してください。すると、データの一覧が表示されます。次に、ロードしたいデータを選択して、データをセットします。データの続きは上下の矢印をおせば、表示することができます。

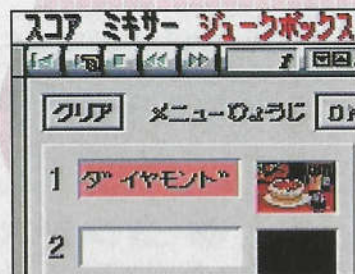
③グラフィックの選択

カーソルをグラフィックに合わせ、Aボタンを押しながらデータ名の右にある枠に移動してください。すると、その曲を演奏するときに表示されるグラフィックがセットされます。また、[チェンジ]を押せばグラフィックの種類を切り替えられます。



④演奏の開始と停止

演奏したいデータを選択して、画面の上にある[再生ボタン]を押してください。すると、画面にセットしたグラフィックが表示され、演奏が開始されます。演奏を停止したい場合、何かボタンを押してください。元の画面にもどります。



▶メニューひょうじON

演奏を開始したときに、グラフィックが表示されても、画面の上にメニューを表示したままにすることができます。カーソルを[ON]に合わせ、Aボタンを押してください。すると、[ON]の文字の表示を赤に変わります。もう一度ボタンを押すと、元にもどります。



▶クリア

ジュークボックスにセットした内容をクリアして、設定をやり直すときに使います。まず、[クリア]を押してください。次に、クリアしたい曲データを選択すると、その内容をクリアすることができます。グラフィックのクリアも、これと同じ手順で行ないます。



アスキーエンターテインメント ソフトウェアコンテストのおしらせ

● コンテストに応募しよう! ●

『音楽ツクール かなでーる』を使って、自身作が作曲できたら、「アスキーエンターテインメントソフトウェアコンテスト」に応募してみませんか。厳正な審査のうえ、優秀な曲には規定の賞金が送られます。コンテストのくわしい応募要項については、『週刊ファミ通』、『ログイン ソ

フコン』などのアスキーの各雑誌上や広告で発表されます。応募要項をよくお読みになった上で、ぜひご応募ください。コンテストについてご不明な点がある場合は、下記のコンテスト事務局までお問い合わせください。みなさまからの、たくさんのご応募をお待ちしています。

アスキーエンターテインメントソフトウェアコンテスト事務局

受付時間 祝祭日を除く月曜日から金曜日までの 14:00~17:00

TEL. 03-5351-8313

音楽ツクールかなでーるの質問はこちらへ

『かなでーる』の操作方法などについてのご質問は、「アスキーユーザーサポート」まで、受付時間と電話番号をご確認のうえお問い合わせください。

アスキーユーザーサポート係

受付時間 祝祭日を除く月曜日から金曜日までの 10:00~12:00/13:00~17:00

TEL. 03-5351-8499



けい こく
警 告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

使用後はACアダプタ (HVC-002) をコンセントから必ず抜いておいてください。

しようじょう ねが 使用上のお願い

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手や水に触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- サテラビューご使用の場合は、使用後もサテラビュー専用ACアダプタ (SHVC-032) は、コンセントから抜かないでください。

ゲームクリエイターをめざすキミのための雑誌

『ログイン ソフコン』

雑誌『ログインソフコン』は、ゲームクリエイターをめざすひとのための雑誌です。毎号、『RPGツクール』をはじめとする「ツクールシリーズ」の連載講座を掲載しているほか、ツクールシリーズで作られたデジタル作品も多数収録されています。書店でご覧になったら、ぜひ手に取ってみてください。

- CD-ROM 1 枚つき (Windowsマシン、PC-98シリーズ用)
- 定価1480円 [税込]



『ログインソフコン』は全国の書店でおもてめください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

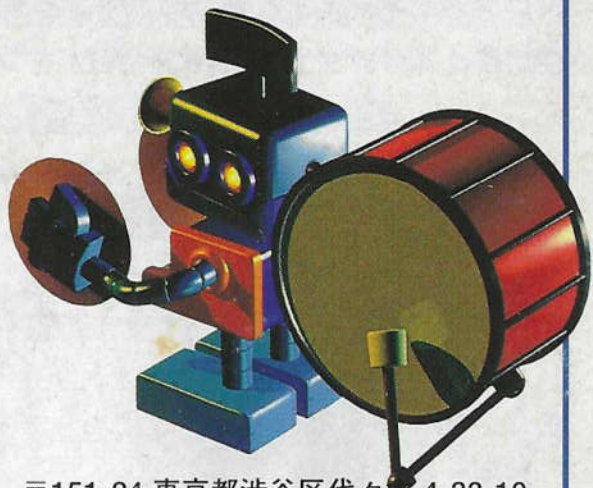
音楽ツクールかなでーる公式ガイドブック

『音楽ツクールかなでーる』の多彩な機能をやさしく解説！ 曲の作りかたを、イチからお教えいたします。

.....
A5版

予価 980円 [税込]

『音楽ツクールかなでーる』を使った、音楽の入門書です。楽譜の読み方や作曲の仕方、コードの仕組みなどを、音楽は初めてという方にもわかりやすく解説します。楽譜やリズムパターン、バックイングパターンなどのデータ集も掲載。



〒151-24 東京都渋谷区代々木 4-33-10
株式会社アスキー

スーパーファミコン専用バッテリーバックアップ

ターボファイルツイン

好評発売中

『RPGツクール2』で作ったゲームを最大ふたつまで保存できる便利な記憶装置

.....
標準小売価格 7,500円 [税別]

※単3電池2本使用 [別売]

※ターボファイルツインは『RPGツクール2』をはじめ、『RPGツクール』、『タワードリーム』、『ダービースタリオンII』、『～III』などのアスキー製品の他、TFマーク、STFマークのついた他社製スーパーファミコン用ソフトにも対応しています。



〒151-24 東京都渋谷区代々木 4-33-10
株式会社アスキー