

# 第二十三回 MIDI 検定試験

## 2 級 1 次試験問題冊子

問題冊子は試験開始の合図があるまで開いてはいけません。



## CHAPTER1 現代の音楽制作を知る【3 現代の音楽制作プロセス】

## CHAPTER2 音楽制作ツールとセッティング【2 オーディオインターフェースの知識】

(6問、各1点)

(1) アレンジのプロセスにおいて、アレンジャーが行う作業として最もふさわしいものは次のうちどれか。次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] データをマスター CD-R に書き込みプレス工場に送付。
- [ 2 ] OK テイクを繋ぎ、切れ目のノイズやプレイノイズの除去。
- [ 3 ] 作曲家から上がってきた楽曲を実際の演奏に組み上げる。
- [ 4 ] ジャケットデザインを行って印刷をする。

(2) 現代の音楽制作のプロセスとして、曲作りのプロセス、アレンジのプロセス、レコーディングのプロセス、編集・ミックスダウン、マスタリングまでのプロセスを全て行うことが可能なツールは次のうちどれか。次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] MIDI インターフェース
- [ 2 ] Digital Audio Workstation
- [ 3 ] カセット MTR
- [ 4 ] オーディオインターフェース

(3) マスター CD-R (「PMCD」) に書き込まずに、CD のプレス工場とファイルでやりとりする際に使用されるファイルは次のうちどれか。次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] AAC ファイル
- [ 2 ] MP3 ファイル
- [ 3 ] DDP ファイル
- [ 4 ] MP4 ファイル

(4) オーディオインターフェースについて記述したものとして誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 5 PinDIN でコンピューターと接続し、オーディオの録音が可能である。
- [ 2 ] MIDI 端子を装備したタイプのものもある。
- [ 3 ] Hi-Z 入力を装備したタイプのものもある。
- [ 4 ] 192kHz、24bit に対応したタイプのものもある。

(5) オーディオインターフェースのドライバーについて記述したものと正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] AU は Windows で利用されているオーディオドライバーである。

[ 2 ] MIDI は Windows で利用されているオーディオドライバーである。

[ 3 ] MME は Mac OS で利用されているオーディオドライバーである。

[ 4 ] Core Audio は Mac OS で利用されているオーディオドライバーである。

(6) オーディオインターフェースとデジタルミキサーをS/PDIFで接続した場合、正しく動作しないものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] オーディオインターフェースを親機として設定(内部クロックで動作)し、デジタルミキサーを外部クロック S/PDIF に設定。オーディオインターフェースのサンプリング周波数を48kHzに設定した。

[ 2 ] デジタルミキサーを親機として設定(内部クロックで動作)し、オーディオインターフェースを外部クロック S/PDIF に設定。デジタルミキサーのサンプリング周波数を48kHzに設定した。

[ 3 ] デジタルミキサーを親機として設定(内部クロックで動作)し、オーディオインターフェースを内部クロックに設定。サンプリング周波数をどちらも44.1kHzに設定した。

## CHAPTER 3 MIDI 規格について【4 MIDI メッセージの仕組み】

(10 問、各1点)

(1) MIDI メッセージの仕組みについて記述したものと誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ピッチベンドチェンジは2つのデータバイトを組み合わせてピッチベンド値を表現している。
- [ 2 ] MIDI 規格では、インターフェースとして送信速度 31.25Kbit/sec の非同期方式シリアル転送を用いている。
- [ 3 ] プログラムチェンジの第2データバイトは無く、第1データバイトのみを使用している。
- [ 4 ] ランニングステータスとは、チャンネルメッセージのステータスバイトが直前のメッセージと同じ時、そのデータバイトを省略してステータスバイトのみを送ることである。

(2) MIDI メッセージの仕組みについて記述したものと正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ノートオンメッセージは32ビットのデジタルデータで構成されている。
- [ 2 ] MSB が1の時はステータスバイトとなる。
- [ 3 ] データバイトは8ビットで表現されるため、MIDIデータの範囲は通常0～255までとなる。
- [ 4 ] ステータスバイトの下位4ビットは必ずMIDIチャンネルを表現している。

(3) MIDIチャンネル1chでノートナンバー60の音がベロシティ80の強さで演奏される時に送出されるMIDIメッセージの構成を16進数で表記したものと正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 90H 60H 80H
- [ 2 ] 90H 3CH 80H
- [ 3 ] 90H 3CH 50H
- [ 4 ] 91H 3CH 50H

(4) MIDIデータの2進数表記が「10010110」である場合のMIDIメッセージとして正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] MIDIチャンネル1チャンネルのノートオン。
- [ 2 ] MIDIチャンネル11チャンネルのノートオン。
- [ 3 ] MIDIチャンネル6チャンネルのノートオン。
- [ 4 ] MIDIチャンネル7チャンネルのノートオン。

(5) MIDI データの 16 進数表記が「BFH 7FH 00H」である場合、この MIDI メッセージは以下のうちどれかを次の中から 1 つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ノートオフメッセージ
- [ 2 ] ノートオンメッセージ
- [ 3 ] コントロールチェンジメッセージ
- [ 4 ] チャンネルモードメッセージ
- [ 5 ] システムエクスクルーシブメッセージ
- [ 6 ] システムリアルタイムメッセージ

(6) MIDI データの 16 進数表記が「B0H 00H 7FH」である場合、この MIDI メッセージは以下のうちどれかを次の中から 1 つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ノートオフメッセージ
- [ 2 ] ノートオンメッセージ
- [ 3 ] コントロールチェンジメッセージ
- [ 4 ] チャンネルモードメッセージ
- [ 5 ] システムエクスクルーシブメッセージ
- [ 6 ] システムリアルタイムメッセージ

(7) MIDI データの 16 進数表記「9AH 24H 7FH」について記述したものとして正しいものを次の中から 1 つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] このメッセージはノートオンメッセージ、ノートナンバー 24、ベロシティ 127 である。
- [ 2 ] このメッセージはノートオンメッセージ、ノートナンバー 36、ベロシティ 127 である。
- [ 3 ] このメッセージはノートオフメッセージ、ノートナンバー 60、ベロシティ 127 である。
- [ 4 ] このメッセージはノートオフメッセージ、ノートナンバー 36、ベロシティ 127 である。

(8) MIDI データの 16 進数表記「C1H 00H」について記述したものとして正しいものを次の中から 1 つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] このメッセージは 1 チャンネルのプログラムチェンジメッセージでプログラム番号は 1 である。
- [ 2 ] このメッセージは 2 チャンネルのプログラムチェンジメッセージでプログラム番号は 1 である。
- [ 3 ] このメッセージは 1 チャンネルのコントロールチェンジメッセージでコントロールナンバーは 1 である。
- [ 4 ] このメッセージは 1 チャンネルのコントロールチェンジメッセージでコントロールナンバーは 0 である。

(9) GM1 と GM2 の仕様について記述したものとして正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] GM サウンドセットの音色数は GM1、GM2 とも 128 音色である。
- [ 2 ] 最大同時発音数は GM1 が 24 音であるのに対して、GM2 は 128 音となっている。
- [ 3 ] GM2 の MIDI チャンネル 10ch は、GM1 のようにリズム音色専用である。
- [ 4 ] GM2 では 11ch もリズム音色で使用可能である。

(10) GM1 と GM2 の仕様について記述したものとして誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] GM2 は GM1 に対して完全な上位互換である。
- [ 2 ] GM1 にはリバーブやコーラスなどのエフェクトに関する規定は無い。
- [ 3 ] GM2 のシステムオンのシステムエクスクルーシブメッセージは「F0H 7EH 7FH 09H 02H F7H」である。
- [ 4 ] GM2 のメロディーボイスの選択時は、バンクセレクト MSB を 121 に設定する。

## CHAPTER 3 MIDI 規格について

### 【5 モードメッセージとシステムメッセージ】 【6 同期関連のメッセージ】 【7 RP】

(12 問、各1点)

(1) モードメッセージを解説した文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] モードメッセージに MIDI チャンネルという概念は無い。
- [ 2 ] モードメッセージのステータスバイトはコントロールチェンジと同じである。
- [ 3 ] モードメッセージにはデータバイトが無い。
- [ 4 ] モードメッセージはひとつのメッセージですべてのチャンネルに対して効果がある。

(2) 鍵盤付シンセサイザーの音源部分と鍵盤部分の内部 MIDI 接続を切り離すにはどのモードメッセージを使用するのが適切か、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] mm#120 (78H) の第 2 データバイト 0 (00H) を送る。
- [ 2 ] mm#120 (78H) の第 2 データバイト 127 (7FH) を送る。
- [ 3 ] mm#122 (7AH) の第 2 データバイト 0 (00H) を送る。
- [ 4 ] mm#122 (7AH) の第 2 データバイト 127 (7FH) を送る。

(3) オムニモードオンを解説した文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] オムニモードオンの場合は、MIDI チャンネル 1 の MIDI データを受信することが出来る。
- [ 2 ] オムニモードオンの場合は、MIDI チャンネル 10 の MIDI データを受信することが出来る。
- [ 3 ] オムニモードオンの場合は、MIDI チャンネル 16 の MIDI データを受信することが出来る。
- [ 4 ] オムニモードオンの場合は、MIDI チャンネル 1 の MIDI データを受信することは出来ない。

(4) システムエクスクルーシブ「F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H」について記述したものとして誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で教えてください。

- [ 1 ] このシステムエクスクルーシブはユニバーサルシステムエクスクルーシブである。
- [ 2 ] このシステムエクスクルーシブは GM2 システムオンである。
- [ 3 ] このシステムエクスクルーシブはノンリアルタイムのユニバーサルシステムエクスクルーシブである。
- [ 4 ] このシステムエクスクルーシブは 6 バイトで構成されている。

(5) システムエクスクルーシブを解説した文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で教えてください。

- [ 1 ] システムエクスクルーシブに MIDI チャンネルは無い。
- [ 2 ] F0H に続く 1 バイトが 7DH、7EH、7FH のものはユニバーサルシステムエクスクルーシブである。
- [ 3 ] MIDI マシンコントロールはユニバーサルシステムエクスクルーシブに属している。
- [ 4 ] ユニバーサルシステムエクスクルーシブにはデバイス ID が無い。

(6) システムコモンメッセージを解説した文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で教えてください。

- [ 1 ] 楽曲のテンポ (BPM) は F6H のシステムコモンメッセージで記述される。
- [ 2 ] システムエクスクルーシブの最後に記述される F7H はシステムコモンメッセージである。
- [ 3 ] ソングポジションポインターのステータスバイトは F1H である。
- [ 4 ] システムコモンメッセージの MIDI チャンネルは 1 チャンネルである。

(7) MIDI インプリメンテーションチャートに関する記述で正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で教えてください。

- [ 1 ] 搭載されている音色を一覧にした表のことを指す。
- [ 2 ] システムメッセージの送受信については記載されていない。
- [ 3 ] コントロールチェンジの送受信についてのみ記載されたものである。
- [ 4 ] ファンクションの各項目には送信、受信の可否と、動作範囲値がある場合はその値が記載されている。

(8) システムリアルタイムメッセージに関する記述で正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] システムリアルタイムメッセージは2バイトで構成されている。
- [ 2 ] GM2 システムオンはシステムリアルタイムメッセージのひとつである。
- [ 3 ] システムリアルタイムメッセージのステータスFDHはアクティブセンシングである。
- [ 4 ] システムリアルタイムメッセージにはデータバイトが無い。

(9) タイミングクロックについて正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] タイミングクロックのステータスバイトはF9Hである。
- [ 2 ] タイミングクロックのタイムベースとはDAWの分解能のことを指す。
- [ 3 ] タイミングクロックは絶対時間を持たない。
- [ 4 ] タイミングクロックはシステムコモンメッセージである。

(10) アクティブセンシングについて誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] アクティブセンシングはMIDI 機器同士の接続におけるMIDIケーブルの破損や外れなどを監視するMIDIメッセージである。
- [ 2 ] アクティブセンシングはタイムベース4分音符あたり24クロックで送出されている。
- [ 3 ] アクティブセンシングのステータスバイトはFEHである。
- [ 4 ] アクティブセンシングは「音が鳴り止まない状態」を回避するために使用される。

(11) MTCについて誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] MTCでは時：分：秒：フレームで時間を管理している。
- [ 2 ] MTCはMIDI規格誕生から数年後に追加承認された規格である。
- [ 3 ] MTCクォーターフレームメッセージはシステムコモンメッセージである。
- [ 4 ] MTCはシステムリアルタイムメッセージのみで構成されている。

(12) RPとして定められているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] スタンダードMIDIファイル
- [ 2 ] VSTi
- [ 3 ] DDP ファイル
- [ 4 ] VOCALOID

## CHAPTER4 音響学と電子楽器

### 【1「音が聞こえる」のはなぜ?】【2「音」の要素】【3倍音】【4音程と音階】

(9問、各1点)

(1) 音の要素について、誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[1] 音の大きさは空気の圧力変化(音圧)に起因し、音圧が大きいほど音が大きくなります。

[2] 音の高さの単位はHz(ヘルツ)で表され、数値が大きいほど音が高くなります。

[3] 音色の単位はdB(デシベル)で表され、0dBがサイン波となります。

(2) 音程と音階について誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[1] 1オクターブ上なら完全8度と数えられます。

[2] 半音階のことをホールトーンスケールと呼びます。

[3] 演歌などで聴かれるヨナ抜き音階はペントニックスケールの一種です。

[4] ブルーノートスケールはブルースやロックなどでよく使われるスケールです。

(3) 音程と音階について正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[1] ピタゴラス音律とは1オクターブを12に均等に割って作った音階です。

[2] 12半音から7音選んだものをダイアトニックスケールと呼びます。

[3] 短音階(エオリアンモード)は「全全全半全全全」の間隔で並んでいます。

[4] 教会旋法の第五旋法はミクソリディア旋法です。

(4) 音について、誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[1] 音が耳に伝わるには音を発するものと耳の間に音を伝える媒体が必要である。

[2] 音は空気の振動もしくは圧力の変化である。

[3] 音を伝える疎密波は前方に直線的に伝わる。

(5) 音の波形の特徴について記述したものとして誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] サイン波（正弦波）は柔らかい音が特徴で、パワースペクトルを見ると基音の周波数のみが表示される。

[ 2 ] ノコギリ波（鋸歯状波）は基本周波数の2倍の周波数の成分が1/2の音量、3倍の周波数成分が1/3、4倍の成分は1/4といった形で含まれる。

[ 3 ] 矩形波はハンマーの打撃音のような音が特徴で、スペクトルアナライザーで倍音を見ると基本周波数の3倍の周波数の成分が1/2の音量、5倍の周波数成分が1/3といった形で含まれる。

(6) A4の周波数が880Hzのとき、A4の完全8度下の音の周波数は何Hzか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] 220                      [ 2 ] 440                      [ 3 ] 660                      [ 4 ] 1,760

(7) A4の周波数が880Hzのとき、以下の中で一番低い音として感じるのものを1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] 660Hzの音    [ 2 ] C3の音            [ 3 ] F3の音            [ 4 ] A3の音

(8) 音圧レベル（デシベル）について、正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] 対象音圧と基準音圧が同じであれば0dBとなる。

[ 2 ] 基準音圧が100であっても対象音圧が0であれば0dBとなる。

[ 3 ] 対象音圧に対して基準音圧が半分であれば0.5dBとなる。

(9) ピークメーターとVUメーターについて、誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] VUメーターではメーターが振れるときの応答速度が300msec程度と遅い。

[ 2 ] ピークメーターは電圧の最大値を表示している。

[ 3 ] 人間の耳が音を感じる特性に似ているのはピークメーターである。

## CHAPTER4 音響学と電子楽器

### 【6電子楽器の歴史】【7アナログシンセの音作り】

(7問、各1点)

(1) ADSR 型のエンベロープジェネレーターにおいて、鍵盤を離してから音が消えるまでの時間のことを何と呼ぶか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] ATTACK TIME

[ 2 ] DECAY TIME

[ 3 ] SUSTAIN TIME

[ 4 ] RELEASE TIME

(2) アナログシンセサイザーの音作りについて誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] VCO は基本波形を出す装置で、主なものにはサイン波、矩形波、ノコギリ波、三角波などがある。

[ 2 ] 一般的なアナログシンセサイザーでは LPF (ローパスフィルター) が使用されている。

[ 3 ] BPF (バンドパスフィルター) はカットオフフリクエンシー近辺の周波数をカットするフィルターで、ノッチフィルターとも呼ばれる。

[ 4 ] LFO の信号を VCO に送ると、周期的なピッチ変化が得られるためビブラート効果が作れる。

(3) シンセサイザーの一般的な特徴について、正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] ポリフォニックシンセサイザーは単音での発音しか出来ないシンセサイザーである。

[ 2 ] アディティブシンセサイザーとは倍音加算方式のシンセサイザーを指す。

[ 3 ] デジタルシンセサイザーとは真空管が搭載されたシンセサイザーのことを指す。

(4) エンベロープジェネレーター (EG) について記述した文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] EG の信号を VCO に送ると時間的なピッチ変化が得られる。

[ 2 ] EG の信号を VCF に送るとビブラートの様な周期的ピッチの変化が得られる。

[ 3 ] EG の信号を VCA に送ると音の立ち上がりや減衰など、時間的な音量変化が得られる。

(5) LFO について記述した文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] LFO を VCO に使用するとビブラートの様な周期的なピッチの変化を得られる。
- [ 2 ] LFO を VCF に使用するとディレイの様な周期的なやまびこ効果を得られる。
- [ 3 ] LFO を VCA に使用するとトレモロの様な周期的な音量変化を得られる。

(6) シンセサイザーの音源方式について記述した文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] PCM 方式とはデジタルレコーディングされた PCM 波形を再生することで音を生成する音源方式である。
- [ 2 ] FM シンセシスは周波数変調を意味する Frequency Modulation の頭文字を取っている。
- [ 3 ] モデリング音源とはプラモデルのように様々な音源方式を組み合わせたもの指す。

(7) ノイズの記述について誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ノイズは音程を感じることが出来ない。
- [ 2 ] ピンクノイズとは高次周波数を多く含んだノイズのことを指す。
- [ 3 ] ホワイトノイズは低次から高次まで定量の周波数成分を含んだノイズである。

## CHAPTER 5 オーディオプロダクションの基礎知識

### 【1録音】【2編集】【3ミキシング】【4トラックダウン/マスタリング】

(8問、各1点)

(1) ミキサーに搭載されている AUC の機能で、フェーダーで調整される前の音を送ることを何というか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] ポストフェーダー [ 2 ] オッドイープン [ 3 ] プリフェーダー [ 4 ] ノーフエーダー

(2) 録音について記述した文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] 無指向性とはマイクの全方向に対して同程度の感度があるマイクのことを指し、会議室で数人の会話を1つのマイクで収録したりする時などに有効である。

[ 2 ] マイクのレベルはシンセサイザーなどの出力レベルに比べると非常に大きいため、アッテネーターと呼ばれる機器を必要とする。

[ 3 ] ミキサーのライン入力などにエレキギターを直接接続する際に、インピーダンスを下げるために接続する機器をダイレクトボックス (DI) と呼ぶ。

[ 4 ] シンセサイザーやギターアンプのラインアウトなど一般的な楽器用のシールドケーブルで転送される信号はアンバランスという。

(3) ハイインピーダンスを表す記号として用いられるのはどれか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] H-I [ 2 ] Hi-O [ 3 ] Hi-L [ 4 ] Hi-Z

(4) 波形編集について述べた文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] ノーマライズは音量を変化させるコマンドである。

[ 2 ] コピー&ペーストを使用すると、一度録音した波形を別の場所で使用することができる。

[ 3 ] ピッチ修正でフォルマントを一定に保つと音程が変化しない。

[ 4 ] リバースとは波形のデータを逆から読み出すことで、テープレコーダーを逆再生した様なサウンドが得られる。

(5) コンデンサーマイクのファンタム電源について説明した文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ファンタム電源は USB 経由で送られ、マイクの LED に使用されている。
- [ 2 ] ファンタム電源は XLR タイプのマイクケーブルで送られることが多いが、ミニステレオプラグなどで送るものもある。
- [ 3 ] ファンタム電源を送るとコンデンサーマイクをダイナミックマイクに変化させることができる。

(6) マイクの指向性について記述した文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 単一指向性とはマイクの先端方向の感度が一番良く、持ち手に行くにしたがって集音特性が弱くなっていく。
- [ 2 ] 無指向性とはマイクの全方向に同程度の感度があるマイクのことを指す。
- [ 3 ] 双指向性とは単一指向性と無指向性の二つの指向性を持ったマイクである。

(7) 波形編集について述べた文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 徐々に音量を上げていくことをフェードイン、徐々に下げていくことをフェードアウトという。
- [ 2 ] 前の音がフェードアウトしていくのに重ねてフェードインさせる手法をクロスフェードという。
- [ 3 ] ミュートを使用すると、その区間の時間が詰まりタイミングが変化する。
- [ 4 ] 波形がいきなり大きく変化するとプツッというノイズが発生するので、波形をつなぐときは0クロス同士をつなげると良い。

(8) DAW で、トラックダウン中に CPU 負荷を軽減させるために、エフェクトやソフトシンセがプラグインされているトラックを個別にオーディオファイルに書き出して再生することを何というか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] フリーズ
- [ 2 ] サンプリング
- [ 3 ] マスタリング
- [ 4 ] イコライジング

## CHAPTER 5 オーディオプロダクションの基礎知識 【5エフェクトの種類】

(8問、各1点)

(1) リバースについて説明をした文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] アーリーリフレクションとは初期反射音のことである。
- [ 2 ] 直接音から初期反射音までの時間はプリディレイで調整される。
- [ 3 ] 左右の広がり感を設定するパラメーターはデンシティである。

(2) エフェクトについて説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] コンプレッサーは山びこ効果を作り出すエフェクターである。
- [ 2 ] イコライザーは特定の周波数を増幅したり減衰したりして音色を変化させるエフェクターである。
- [ 3 ] フェイザーはダブリング効果を出すエフェクターである。
- [ 4 ] フランジャーはロータリースピーカーの効果を電氣的に作り出したものである。

(3) エフェクトについて説明をした文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] テープエコーはエンドレステープと録音ヘッド、再生ヘッドでディレイと同様の効果を得られる。
- [ 2 ] コーラスはピッチを揺らした音を加えて音に厚みを加える効果を持ったエフェクターである。
- [ 3 ] ワウは強制的に音に歪みを加えてサステインを得るエフェクターである。

(4) コンプレッサーについて説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] レシオはスレッシュホールドレベル以上の音を圧縮する度合いを調整するパラメーターである。
- [ 2 ] 立ち上がりの早い音にかけた場合、アタックタイムを遅くするとバイオリンのようなスローアタックに変化する。
- [ 3 ] スレッシュホールドレベルを入力信号の最大レベルより下に設定すると圧縮は行われない。

(5) デイレイのハース効果について説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] デイレイタイムを 20msec ~ 50msec 程度に設定したとき、音が二重になって聞こえるため、ボーカルであれば 2 回歌っているようなサウンドになる効果。
- [ 2 ] 左右2つのスピーカーに同じ音量同じ音質の音を鳴らす際、片方の音にデイレイタイム 1msec ~ 20msec 程度の設定で遅らせると、ズレとしてはほとんど認識できずに先に出ている方に音が偏って聞こえる効果。
- [ 3 ] デイレイタイムを 50msec 以上に設定したとき、原音とデイレイ音がはっきり区別されて聞こえるため、フィードバックと組み合わせて「広がり感」や「ウェット感」を与える効果。

(6) パラメトリックイコライザーの説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 決められた周波数ごとのツマミ（スライダーなど）を上下させてその周波数のゲインの増減を行う。
- [ 2 ] 片方のチャンネルの位相を反転してミックスし、中央に定位している音を消す。
- [ 3 ] ゲインの増減対象となる周波数とバンド幅を自由に可変できる。

(7) ピッチシフターの説明をした文章として誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 原音と異なる音程のサウンドを作り出すエフェクター。
- [ 2 ] スケール上の3度上、5度上など、音程を自動的に奏でるインテリジェントピッチシフターなどもある。
- [ 3 ] 原理的にはアンプで音量を上げて歪ませることによって効果を得ている。

(8) 帯域毎にコンプレッサーをかけられるエフェクトのことを何とというか、最もふさわしい名称を次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] アンプシミュレーター
- [ 2 ] リミッター
- [ 3 ] マルチバンドコンプレッサー
- [ 4 ] エキサイター

## CHAPTER6 音楽理論とMIDIによる表現方法

### 【1 楽譜情報】 【2 ポピュラー音楽のコードとスケール】

(9問、各1点)

- (1) 楽曲のテンポ（数値による速度表記）が4分音符 =120の曲において、4分の4拍子の楽曲10小節分の演奏時間を次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] 18秒                      [ 2 ] 20秒                      [ 3 ] 25秒                      [ 4 ] 35秒

- (2) コードの転回形について説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] コードの構成音を根音から順に3度ずつ重ねていった状態を第一転回形という。  
[ 2 ] 3和音では基本形、第一転回形、第二転回形がある。  
[ 3 ] 4和音には転回形は存在しない。  
[ 4 ] コードに9度、11度、13度が含まれる場合、その音程を転回形と呼ぶ。

- (3) 下記の楽譜を音楽記号に従って演奏した場合の小節数を数字で答えてください。

The musical notation shows a 4/4 time signature. It starts with two measures of rests. The first measure is followed by a first ending bracket labeled 'A' with a repeat sign. This is followed by two more measures of rests. The second measure is followed by a second ending bracket labeled 'B' with a repeat sign. This is followed by two more measures of rests. The piece ends with 'D.S.' (Da Capo).

- (4) 演奏順序に関わる用語や記号のみをまとめた語群を次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] Repeat、Bis、Legato、8va                      [ 2 ] Repeat、Bis、D.S.、Legato  
[ 3 ] Repeat、Bis、D.S.、Coda                      [ 4 ] Repeat、Bis、8va、Coda

- (5) イタリア語の速度表記で、演奏テンポの指定が一番早い速いものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] Largo                      [ 2 ] Moderato                      [ 3 ] Vivace                      [ 4 ] Adagio

(6) Cメジャースケールを第6音(A)から並べ替えたスケールは何であるか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] Aフリジアンスケール
- [ 2 ] Aミクソリディアンスケール
- [ 3 ] Aメジャースケール
- [ 4 ] Aマイナースケール(ナチュラルマイナー)

(7) accel.(アツチェランド)について説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] テンポをだんだん遅くしてエンディングを迎える。
- [ 2 ] 一度ブレイクして再度同じテンポで演奏する。
- [ 3 ] テンポをだんだんと速くして演奏する。
- [ 4 ] テンポを変化させずに演奏する。

(8) 楽曲のテンポが4分音符=120の楽曲において、付点8分音符の長さに相当するディレイタイムを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 500msec
- [ 2 ] 375msec
- [ 3 ] 250msec
- [ 4 ] 125msec

(9) Simile(シミレ)について説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 記譜より1オクターブ高く演奏する。
- [ 2 ] 音を切って演奏する。
- [ 3 ] 異名同音の意味。
- [ 4 ] 同様の意味。同じパターンでコードの変化に応じて以下同様の指示。

## CHAPTER6 音楽理論とMIDIによる表現方法

### 【3DAWソフト／イベントリストの表記】 【4MIDIデータによる演奏表現】

(8問、各1点)

(1) ドラム音源を使用した打ち込みについて説明した文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ドラム音源はベロシティーを受けないので音符毎にトラックを分けて制作するのが一般的である。
- [ 2 ] ドラム音源はゲートタイムに関係なく発音する物が多いので、ゲートタイムを一定のティックに揃えて制作することが多い。
- [ 3 ] ドラム音源はピッチベンドで音量が変わるので、ノート毎にベンド値を設定する。
- [ 4 ] ほとんどのドラム音源はモジュレーション (CC#1) でドラムキットを変更できる。

(2) ベンドレンジを12に設定しているとき、ピッチを全音上にするピッチベンド値として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 0
- [ 2 ] 683
- [ 3 ] 1365
- [ 4 ] 4096

(3) ベース音色などで、スラップベースの親指で弦を叩くサンプリングのサウンドと人差し指や中指で弦を引っ張って発音させるプルのサウンドをベロシティーによって切り替える機能のことを何というか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] コンプレッサー
- [ 2 ] アクティブピックアップ
- [ 3 ] タイムストレッチ
- [ 4 ] ベロシティースイッチ

(4) クオンタイズ機能について説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] ノートオンのタイミングが設定された音価のタイミングに揃う。
- [ 2 ] ベロシティーが設定した値に揃う。
- [ 3 ] コントロールチェンジのデータバイトが全て100になる。
- [ 4 ] ピッチベンドのタイミングが全て曲の先頭に移動する。

(5) トロンボーンで、音を鳴らしたままスライドを動かして別の音程に滑らかに移動する奏法をなんというか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] ポルタメント

[ 2 ] アタックベンド

[ 3 ] レゾナンス

[ 4 ] アーミング

(6) ギターのブリッジと呼ばれる部分に手を添えて、弦に触れながらサスティンを短くしてパーカッシブに弾く、GM音源の音色にも用意されている奏法をなんというか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] アーミング

[ 2 ] チョーキング

[ 3 ] スライド

[ 4 ] ミュート

(7) 持続音のクレッシェンドやデクレッシェンドを表現するのに使用されるコントロールナンバー11番の効果をなんというか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] パンポット

[ 2 ] ピッチベンド

[ 3 ] サスティンペダル

[ 4 ] エクスプレッション

(8) 電子ピアノのサスティンペダルの演奏表現について説明をした文章として正しいものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] サスティンペダルの情報はコントロールナンバー10番で表現する。

[ 2 ] サスティンペダルの情報はピッチベンドチェンジで表現する。

[ 3 ] サスティンペダルの代わりにゲートタイムを伸ばして表現する方法もある。

[ 4 ] サスティンペダルの表現はMIDIデータでは出来ない。



## CHAPTER 6 音楽理論と MIDI による表現方法

### 【3 DAW ソフト / イベントリストの表記】 【4 MIDI データによる演奏表現】

次のイベントリスト( a )から( d )は、下記の条件を元にそれぞれの楽譜 ( a )から( d )をデータ化したものです。イベントリストには楽譜の内容と明白に異なる 1 行があります。その 1 行を探し出し、該当するイベントリストの右側に記載されている「解答用リスト番号」欄の数字を解答用紙に答えて下さい。(4 問、各 4 点)

#### ※条件

- ・ノートナンバー 60 (中央のド) を「C3」として表示しています。
- ・分解能は 4 分音符 = 480 ティックとしています。
- ・バンドレンジは 2 としています。
- ・楽譜の先頭小節は 1 小節目とします。
- ・イベントリストでは調号や臨時記号で b が付いたノートを、異名同音の # の付いた音名で表記します。
- ・楽譜 ( b ) ( c ) はベースの譜面として記載されたもので、演奏する実音より 1 オクターブ高く記載されています。

#### 楽譜 ( a )

C.C.#11=127 → 90

イベントリスト ( a )

| Measure | Beat | Tick | Note/Event type | Velocity | Gate time/Value | 解答用リスト番号 |
|---------|------|------|-----------------|----------|-----------------|----------|
| 1       | 1    | 240  | G3              | 64       | 1:192           | 1        |
| 1       | 1    | 240  | D3              | 64       | 1:192           | 2        |
| 1       | 1    | 240  | A2              | 64       | 1:192           | 3        |
| 1       | 3    | 000  | G3              | 64       | 0:216           | 4        |
| 1       | 3    | 000  | D3              | 64       | 0:216           | 5        |
| 1       | 3    | 000  | A2              | 64       | 0:216           | 6        |
| 1       | 3    | 240  | A3              | 64       | 1:192           | 7        |
| 1       | 3    | 240  | E3              | 64       | 1:192           | 8        |
| 1       | 3    | 240  | B2              | 64       | 1:192           | 9        |
| 2       | 1    | 000  | A#3             | 96       | 0:324           | 10       |
| 2       | 1    | 360  | A#3             | 96       | 0:108           | 11       |
| 2       | 2    | 000  | C4              | 96       | 0:108           | 12       |
| 2       | 2    | 120  | A#3             | 96       | 0:108           | 13       |
| 2       | 2    | 240  | F3              | 96       | 0:108           | 14       |
| 2       | 2    | 360  | C3              | 96       | 0:108           | 15       |
| 2       | 3    | 000  | A#2             | 96       | 0:144           | 16       |
| 2       | 3    | 160  | D3              | 96       | 0:144           | 17       |
| 2       | 3    | 320  | A3              | 96       | 0:144           | 18       |
| 2       | 4    | 000  | C3              | 96       | 0:144           | 19       |
| 2       | 4    | 160  | F3              | 96       | 0:144           | 20       |
| 2       | 4    | 360  | A#3             | 96       | 0:144           | 21       |
| 3       | 1    | 360  | D#4             | 96       | 0:108           | 22       |
| 3       | 1    | 360  | A#3             | 96       | 0:108           | 23       |
| 3       | 1    | 360  | F3              | 96       | 0:108           | 24       |
| 3       | 2    | 360  | F4              | 96       | 4:024           | 25       |
| 3       | 2    | 360  | C4              | 96       | 4:024           | 26       |
| 3       | 2    | 360  | G3              | 96       | 4:024           | 27       |
| 4       | 1    | 200  | C.C.#11         |          | 127             | 28       |
| 4       | 1    | 400  | C.C.#11         |          | 115             | 29       |
| 4       | 2    | 120  | C.C.#11         |          | 102             | 30       |
| 4       | 2    | 360  | C.C.#11         |          | 90              | 31       |

楽譜 ( b )



イベントリスト ( b )

| Measure | Beat | Tick | Note/Event type | Velocity | Gate time/Value | 解答用リスト番号 |
|---------|------|------|-----------------|----------|-----------------|----------|
| 1       | 1    | 000  | E0              | 112      | 0 : 240         | 1        |
| 1       | 2    | 360  | E0              | 112      | 0 : 108         | 2        |
| 1       | 3    | 000  | E0              | 112      | 0 : 240         | 3        |
| 1       | 4    | 240  | D1              | 112      | 0 : 228         | 4        |
| 1       | 4    | 360  | Pitch Bend      |          | 8191            | 5        |
| 1       | 4    | 475  | Pitch Bend      |          | 0               | 6        |
| 2       | 1    | 240  | E0              | 112      | 0 : 120         | 7        |
| 2       | 2    | 120  | E0              | 112      | 0 : 360         | 8        |
| 2       | 3    | 000  | G0              | 112      | 0 : 240         | 9        |
| 2       | 3    | 240  | G1              | 112      | 0 : 120         | 10       |
| 2       | 3    | 360  | G0              | 112      | 0 : 108         | 11       |
| 2       | 4    | 000  | F#0             | 112      | 0 : 120         | 12       |
| 2       | 4    | 120  | F#1             | 112      | 0 : 120         | 13       |
| 2       | 4    | 360  | F#0             | 112      | 0 : 216         | 14       |
| 3       | 1    | 000  | E0              | 112      | 0 : 240         | 15       |
| 3       | 2    | 360  | E0              | 112      | 0 : 108         | 16       |
| 3       | 3    | 000  | E0              | 112      | 0 : 240         | 17       |
| 3       | 4    | 240  | D1              | 112      | 0 : 228         | 18       |
| 3       | 4    | 360  | Pitch Bend      |          | 8191            | 19       |
| 3       | 4    | 475  | Pitch Bend      |          | 0               | 20       |
| 4       | 1    | 240  | E0              | 112      | 0 : 120         | 21       |
| 4       | 2    | 120  | E0              | 112      | 0 : 360         | 22       |
| 4       | 3    | 000  | G0              | 112      | 0 : 108         | 23       |
| 4       | 3    | 120  | G1              | 112      | 0 : 108         | 24       |
| 4       | 3    | 240  | F#1             | 112      | 0 : 108         | 25       |
| 4       | 3    | 360  | D1              | 112      | 0 : 108         | 26       |
| 4       | 4    | 000  | E1              | 112      | 0 : 108         | 27       |
| 4       | 4    | 120  | B0              | 112      | 0 : 108         | 28       |
| 4       | 4    | 240  | G0              | 112      | 0 : 108         | 29       |
| 4       | 4    | 360  | A0              | 112      | 0 : 108         | 30       |

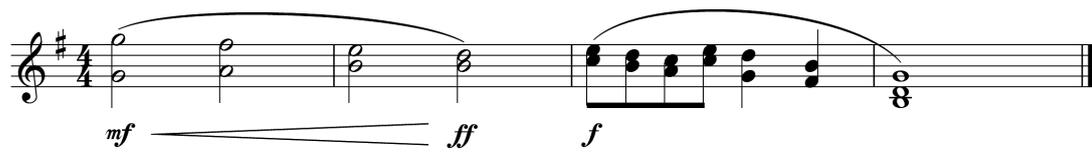
楽譜 ( c )



イベントリスト ( c )

| Measure | Beat | Tick | Note/Event type | Velocity | Gate time/Value | 解答用リスト番号 |
|---------|------|------|-----------------|----------|-----------------|----------|
| 1       | 1    | 000  | C1              | 96       | 0 : 240         | 1        |
| 1       | 1    | 240  | G1              | 96       | 0 : 216         | 2        |
| 1       | 2    | 000  | G1              | 96       | 0 : 120         | 3        |
| 1       | 2    | 240  | G1              | 96       | 0 : 120         | 4        |
| 1       | 3    | 000  | A1              | 96       | 0 : 324         | 5        |
| 1       | 3    | 360  | G1              | 96       | 0 : 108         | 6        |
| 1       | 4    | 000  | F1              | 96       | 0 : 216         | 7        |
| 1       | 4    | 240  | D#1             | 96       | 0 : 216         | 8        |
| 2       | 1    | 000  | D1              | 96       | 0 : 120         | 9        |
| 2       | 1    | 120  | D#1             | 96       | 0 : 120         | 10       |
| 2       | 1    | 240  | F1              | 96       | 0 : 120         | 11       |
| 2       | 1    | 360  | D#1             | 96       | 0 : 108         | 12       |
| 2       | 2    | 000  | D1              | 96       | 0 : 120         | 13       |
| 2       | 2    | 240  | A#0             | 96       | 0 : 120         | 14       |
| 2       | 3    | 000  | C1              | 96       | 0 : 432         | 15       |
| 2       | 4    | 000  | C1              | 96       | 0 : 432         | 16       |
| 3       | 1    | 000  | C1              | 96       | 0 : 240         | 17       |
| 3       | 1    | 240  | G1              | 96       | 0 : 216         | 18       |
| 3       | 2    | 000  | G1              | 96       | 0 : 120         | 19       |
| 3       | 2    | 240  | G1              | 96       | 0 : 120         | 20       |
| 3       | 3    | 000  | A1              | 96       | 0 : 120         | 21       |
| 3       | 3    | 120  | G1              | 96       | 0 : 120         | 22       |
| 3       | 3    | 240  | F1              | 96       | 0 : 120         | 23       |
| 3       | 3    | 360  | A1              | 96       | 0 : 120         | 24       |
| 3       | 4    | 000  | G1              | 96       | 0 : 240         | 25       |
| 3       | 4    | 240  | D#1             | 96       | 0 : 240         | 26       |

楽譜 ( d )



イベントリスト ( d )

| Measure | Beat | Tick | Note/Event type | Velocity | Gate time/Value | 解答用リスト番号 |
|---------|------|------|-----------------|----------|-----------------|----------|
| 1       | 1    | 000  | G4              | 80       | 2 : 000         | 1        |
| 1       | 1    | 000  | G3              | 80       | 2 : 000         | 2        |
| 1       | 3    | 000  | F#4             | 88       | 2 : 000         | 3        |
| 1       | 3    | 000  | A3              | 88       | 2 : 000         | 4        |
| 2       | 1    | 000  | E4              | 96       | 2 : 000         | 5        |
| 2       | 1    | 000  | B3              | 96       | 2 : 000         | 6        |
| 2       | 3    | 000  | D4              | 112      | 1 : 432         | 7        |
| 2       | 3    | 000  | B3              | 112      | 1 : 432         | 8        |
| 3       | 1    | 000  | E4              | 96       | 0 : 240         | 9        |
| 3       | 1    | 000  | C4              | 96       | 0 : 240         | 10       |
| 3       | 1    | 240  | D4              | 96       | 0 : 240         | 11       |
| 3       | 1    | 240  | B3              | 96       | 0 : 240         | 12       |
| 3       | 2    | 000  | C3              | 96       | 0 : 240         | 13       |
| 3       | 2    | 000  | A3              | 96       | 0 : 240         | 14       |
| 3       | 2    | 240  | E4              | 96       | 0 : 240         | 15       |
| 3       | 2    | 240  | C4              | 96       | 0 : 240         | 16       |
| 3       | 3    | 000  | D4              | 96       | 1 : 000         | 17       |
| 3       | 3    | 000  | G3              | 96       | 1 : 000         | 18       |
| 3       | 4    | 000  | B3              | 96       | 1 : 000         | 19       |
| 3       | 4    | 000  | F#3             | 96       | 1 : 000         | 20       |
| 4       | 1    | 000  | G3              | 96       | 3 : 288         | 21       |
| 4       | 1    | 000  | D3              | 96       | 3 : 288         | 22       |
| 4       | 1    | 000  | B2              | 96       | 3 : 288         | 23       |



## CHAPTER 7 音楽メディアと著作権【1 リリース】【2 著作権】

(7問、各1点)

(1) SACD について記述した文章として、誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] CD-DA 方式と異なり DSD 方式を採用している。
- [ 2 ] 2 チャンネルから 16 チャンネルのマルチチャンネル再生に対応している。
- [ 3 ] 再生には SACD 規格に準拠したプレーヤーが必要である。
- [ 4 ] 量子化ビット数は 1 bit である。

(2) オーディオ CD について記述した文章として、誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 量子化ビット数が 16bit である。
- [ 2 ] サンプリング周波数は 48kHz である。
- [ 3 ] PCM 方式によってアナログ音声をデジタル化している。
- [ 4 ] 正式名称は Compact Disc Digital Audio (CD-DA) と呼ばれている。

(3) ISRC について記述した文章として、誤っているものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 正式名称は国際標準レコーディングコードと訳されている。
- [ 2 ] 日本国内では RIAJ が管理している。
- [ 3 ] 12 桁の英数文字情報である。
- [ 4 ] 拡張子は .ISRC である。

(4) 著作者人格権における 3 つの権利として正しい組み合わせを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

- [ 1 ] 公表権、氏名表示権、同一性保持権
- [ 2 ] 公表権、複製権、上映権
- [ 3 ] 複製権、許諾権、氏名表示権

(5) 著作権とは別に、著作物を伝達する立場にある者に与えられる権利を何というか。次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] 著作人格権 [ 2 ] 著作財産権 [ 3 ] 著作隣接権 [ 4 ] 公表権

(6) 著作権保護期間を経過し、社会の共有財産として誰でも自由に利用することができる著作物のことを何と呼ぶか、次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] スタンダードドメイン [ 2 ] ジェネラルドメイン  
[ 3 ] パブリックドメイン [ 4 ] ナチュラルドメイン

(7) YouTube における JASRAC との著作権包括契約に基づいて考えた場合、YouTube にアップロードすると違法となるものを次の中から1つ選び、解答用紙に番号で答えてください。

[ 1 ] 個人が JASRAC 管理楽曲を自分で演奏している動画。  
[ 2 ] 個人が JASRAC 管理楽曲を DAW で作成したものに合わせて踊った動画。  
[ 3 ] 個人が PD 曲（著作権の切れた楽曲）を自分で演奏している動画。  
[ 4 ] 個人が JASRAC 管理楽曲の市販のライブ演奏 DVD をリッピングした動画。

