

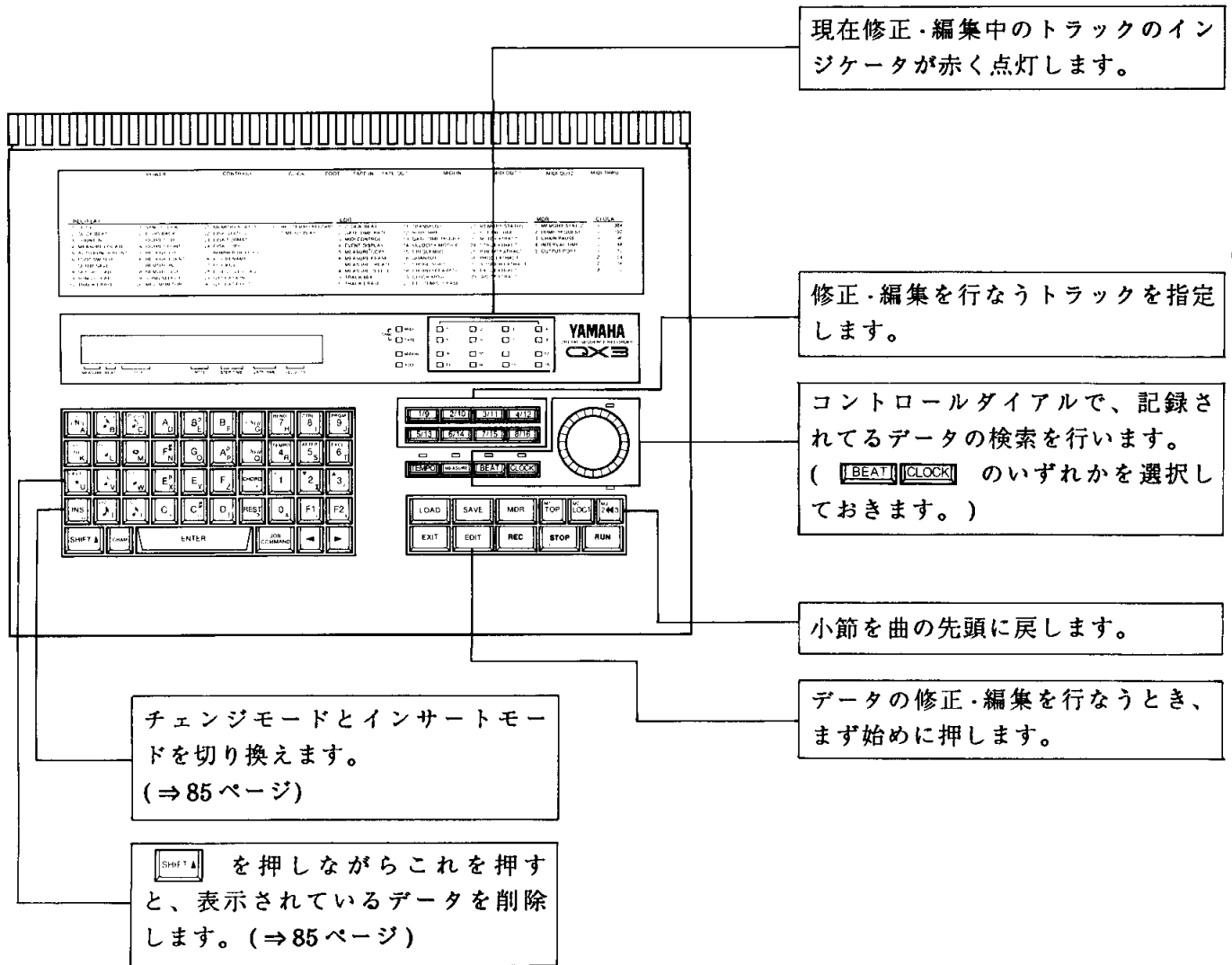
10演奏データの修正・編集(EDIT)

1. 修正・編集時の各キーのはたらき.....P.84
2. チェンジモードとインサートモード.....P.85
3. 各データの表示と入力方法.....P.87

1. 修正・編集時の各キーのはたらき

演奏データの修正・編集時における各キーのはたらきは下のようになります。

演奏データの修正・編集を行なうには、まず **EDIT** を押して、EDITモードに切り換えます。



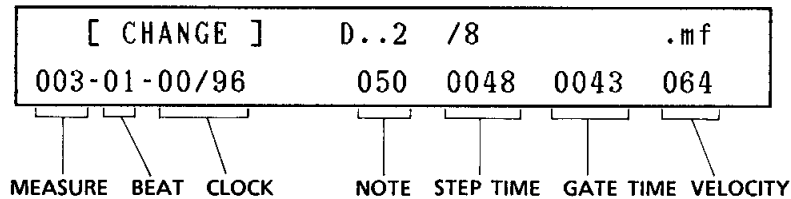
2. チェンジモードとインサートモード

EDITモードの基本機能は、“記録されているさまざまなデータをディスプレイに表示させ、それを修正したり、消去したり、あるいは新たなデータを入力すること”です。


★ EDITモードで新たなデータを入力する、ということは、ちょうどステップレコーディングと同じ操作をすることになります。

これらの基本機能は、その内容によってモードが異なります。



(1) チェンジ (CHANGE) モード






すでに記録されているデータをディスプレイに表示させたり、そのデータを修正、あるいは消去する機能を持ちます。

 を押すと、上の表示例のように、ディスプレイ左上段に“[CHANGE]”が表示されます。



<データの検索>

- ① ダイアル機能選択キーの   いずれかを押します。
- ② “コントロールダイヤル”を回すと、記録されているデータがディスプレイに表示されます。
右に回すと小節番号やビート、クロックが大きくなり、左へ回すと小さくなり曲の先頭方向へ戻ります。
このとき、QX3のMIDI OUT端子と外部音源のMIDI IN端子が結ばれていれば、メモリー上のノートオンデータは耳でも確認できます。

<データの修正>


- ① “コントロールダイヤル”で修正したいデータをディスプレイに表示させます。
- ②   でカーソルを移動し、修正したい数値を点滅させます。
- ③ テンキーで新たな数値を入力します。音程や音符の長さの修正の場合は、カーソルの位置に関係なく、音程キーや音符キーを押しても修正できます。
- ④ 修正データを入力したら、 を押します。
(但し、STEPTIMEについてはチェンジモードの中ではデータの変更はできません。)

<データの消去>







- ① “コントロールダイヤル”で消去したいデータをディスプレイに表示させます。
- ②  を押しながら  を押すと、データは消去され、その後に記録されているデータが表示されます。

(2) インサート (INSERT)モード

[INSERT]mf
007-01-00/96	255 064

すでに記録されているデータの他に、新たなデータを入力する機能を持ちます。チェンジモードとインサートモードを切り換えるには、 を押します。上の表示例のように、ディスプレイ左上段に“[INSERT]”が表示されます。


<データの入力>

- ① データを入力する位置を“コントロールダイヤルで指定します。このとき、ダイヤル機能選択キーの  が選択されていると小節単位で、また  ならビート単位、 ならクロック単位で入力位置を移動します。
- ② 52 ページ～55 ページの入力例に従って各データを入力します。
- ③ 最後に  を押すと、データが記録されます。
- ④ ここでもし、今入力したデータをキャンセルしたいときは、 を押しながらか  を押します。ただしこのとき、今入力したデータと同じクロック上に記録されていたデータはすべて消去されますので注意が必要です。

3. 各データの表示と入力方法


(1) 音符データ

[INSERT]	G..2	/16+	..f	
001-01-48/96	055	0024	0020	088
	NOTE	STEP TIME	GATE TIME	VELOCITY





NOTE: 音程を表わします。上段は音名、下段はMIDIノートナンバーでの表示です。 を押すか、“255”を入力すると休符の入力になります。

▷ 音程キーかテンキーで入力します。

STEP TIME: ステップタイムを表わします。可変範囲は“0000~9999”。


ステップタイムとは、チェンジモードでは直後の音符データとの位置の差をクロック単位で表したもので、音の長さとは直接関係ありません。インサートモードでは、ステップタイムとはエンターを押したときに進むクロック数です。 を押した場合、ステップタイムは“0000”となります。


GATE TIME: 音の長さ(発音時間)を決定するゲートタイムです。スタッカートやスラーをつけると、ここの数値が変化します。可変範囲は“0001~9999”。

▷ 音符キーを押すと、通常はその音符の90%の長さのクロック数が自動的に表示されます。(⇒95 ページ)もし、音を十分にのばして演奏する“スラー (slur)”の効果を得たい場合は、音符キーを押したあとで  を押しながら  を押します。ステップタイムと同じ数値が入力されます。逆に、音を短く切って演奏する“スタッカート (stac)”の効果を得たい場合は、音符キーを押したあとで  を押しながら  を押します。これによって、表示されるゲートタイムの半分の数値が入力されます。なお、直接テンキーでゲートタイムを入力することも可能です。

VELOCITY: タッチの強さを表す“ペロシティー値”です。

可変範囲は“1~127”です。

▷  を押しながら音符キーを押すと、mfやppなどの強弱記号が上段に表示され、それに相当するペロシティー値(8~120)が下段に入力されます。直接テンキーで数値(1~127)を入力することもできます。

すべての音符データを入力したら、 を押します。




★ノートオフのペロシティーについては、取り扱いません。

(2)コントロール チェンジデータ

[INSERT] ---- Control Chng ----		
001-01-00/96	001	000
	No.	DATA

No. : コントロールナンバーを表わします。

DATA : データを表わします。

▷  を押ししながら  を押した後、テンキーで数値を入力し、
 を押します。

★参考のため、ヤマハXシリーズのコントロールナンバーを以下に記載しておきます。

コントロール ナンバー	コントロール名	備 考
1)	モジュレーションホイール	DX7II,DX7sでは、“Foot control 1”
2)	ブレスコントロール	
4)	フットコントロール	
5)	ボルトメントタイム	
6)	データエントリースライダー	DX7II,DX7sでは、“Foot control 2”
7)	ボリューム	
8)	バランス	
10)	パンニング DX7IIのみ	
11~31)	コンティニューアススライダー	DX側でコントロールナンバーを設定
11~31)	MIDI INコントロール	DX側でコントロールナンバーを設定
64)	サステイン on/off	
65)	ボルトメント on/off	
66)	ソステヌート on/off	
67)	ソフト on/off	
96)	データエントリー・+1	
97)	データエントリー・-1	

★チャンネルモード・メッセージもコントロールチェンジデータとして扱います。

122) ローカルコントロール

123) オールノートオフ

124) オムニモード・オフ

125) オムニモード・オン

126) モノモード・オン

127) ポリモード・オン




コントロールナンバー“0~63”については“0~127”の範囲でDATAを設定します。

コントロールナンバー“64~127”のうち、“96,97”のDATAは“127”(ON)のみ、“123~125,127”については、DATAは“0”(OFF)のみ、“126”のDATAは“0~16”の範囲で、それ以外のコントロールナンバーのDATAは“0”(OFF)か“127”(ON)のいずれかに設定します。

(3)プログラムチェンジデータ

[INSERT]	---- Program Chng ----
003-01-00/96	000
DATA	

DATA: プログラムナンバー。設定範囲は“000~127”




▷  を押しながらか  を押した後、テンキーで数値を入力し、
 を押します。

★シンセサイザーの音色番号とは必ずしも一致しません。

(4)アフタータッチ (チャンネルプレッシャー) データ

[INSERT]	---- After Touch ----
025-02-34/96	127
DATA	

DATA: アフタータッチ・データ。設定範囲は“000~127”






▷  を押しながらか  を押した後、テンキーで数値を入力し、
 を押します。

★ポリフォニック・アフタータッチ(ポリフォニック・キープレッシャー)
 [An]については、取扱いません。

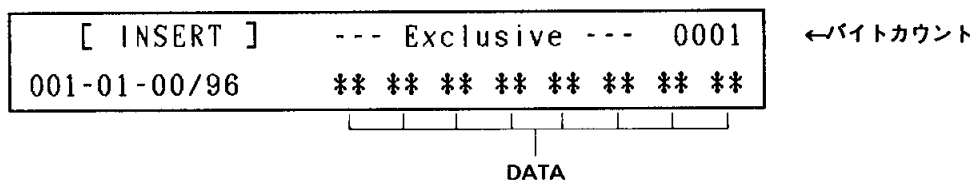
(5)ピッチベンドデータ

[INSERT]	---- Pitch Bend ----
047-03-31/96	-8192
DATA	

DATA: ピッチベンドデータ。設定範囲は“-8192~0000~8191”です。

▷  を押しながらか  を押した後、テンキーで数値を入力し、
 を押します。マイナスは  を押しながらか  を押すと入力できます。

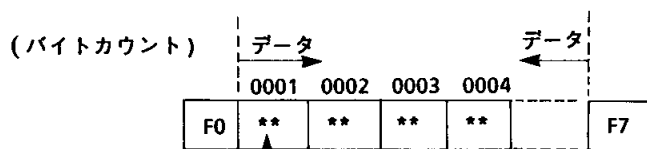
(6) システム エクスクルーシブ データ



DATA: エクスクルーシブデータ。一度に8つ表示されます。
データは16進数で入力します。

バイトカウント: 右上段に表示される数値は“バイトカウント”といって、現在カーソルが点滅している部分のデータが、始めから数えていく目にあたるかを示しています。

エクスクルーシブデータは、下のように必ず“F0”で始まり、“F7”でデータの終わりを表すことになっています。QX3では、この“F0”と“F7”をDATAの中を含む必要はありません。



データを受信する機器のメーカーIDナンバーを入力します。
(ヤマハは16進数で“43”です。)

★エクスクルーシブデータは、1024 バイト以下でなければ扱えません。それ以上のエクスクルーシブデータを扱う時は、MDR モードで記録、再生してください。

したがって、バイトカウント0001の位置に、まずメーカーIDナンバー(接続機器の取扱説明書によって確認してください)を入力し、その次からエクスクルーシブデータを入力します。また、データの終わりには自動的に“F7”が入りますので、“F7”を入力する必要はありません。

もし途中で“F7”を入力すると、エクスクルーシブデータの終了を表し、データが切れてしまいます。




▷ を押しながらか を押した後、 でカーソルを移動し、テンキーで数字、 + でアルファベット(A~F)を入力し、 を押します。一番最後のデータをキャンセルするには、 を押しながらか を押します。

★ + で8バイトずつ移動させることができます。

(7) レラティブテンポデータ

[INSERT]	--- Relative Tempo ---
037-04-00/96	120%
DATA	




DATA: レラティブテンポデータ。設定範囲は“10%~200%”です。
ソングファイルとして記録されたオリジナルテンポに対して、相対的にテンポを変化させることができます。200%に設定すると、オリジナルテンポの倍の速さとなり、また100%と設定すると、オリジナルテンポに戻ります。


▷  を押しながら  を押した後、テンキーで数値を入力し、
 を押します。

(8) トラックネーム (トラックの先頭)

[CHANGE]	=== Top of Track ===
000-01-00/96	[PART 1 PIANO]

トラックの先頭位置であることを表し、ここに各トラックごとにトラックネームを16文字以内で書くことができます。

▷  を押しながら各キーを押し、トラックネームを書き込みます。カーソルは   で移動します。

▷ 最後に、 を押します。

★インサートモードでは、この表示は現れません。

(9) トラックの末尾

[CHANGE]	=== End of Track ===
054-01-00/96	

トラックの末尾位置であることを表わします。

★インサートモードでは、この表示は現れません。




(10)小節線と拍子データ

[CHANGE]	===== Meas.Bar =====
003-01-00/96	Time:04/04

小節線を表わします。位置を変更することはできません。

また、この小節線から始まる小節(上の表示例では3小節目)の拍子データを設定することができます。

ただし、全トラックを通じて、その小節に1つでもデータが存在するときは、拍子データの変更は行なえません。

▷   でカーソルを移動し、テンキーで数値を入力後、 を押します。

★拍子データの変更は、全トラックに対して行なわれます。

11 ジョブコマンド②(EDITモード)

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| 1. CLOCK/BEAT.....P.94 | 15. CRESCENDO.....P.102 |
| 2. GATE TIME RATIO.....P.95 | 16. QUANTIZE.....P.103 |
| 3. MIDI CONTROL.....P.95 | 17. CHORD SORT.....P.104 |
| 4. EVENT DISPLAY.....P.96 | 18. CHORD SEPARATE.....P.104 |
| 5. MEASURE COPY.....P.97 | 19. CLOCK MOVE.....P.105 |
| 6. MEASURE ERASE.....P.98 | 20. REL TEMPO ERASE.....P.105 |
| 7. MEASURE CREATE.....P.98 | 21. MEMORY STATUS.....P.106 |
| 8. MEASURE DELETE.....P.99 | 22. FILE INCLUDE.....P.106 |
| 9. TRACK MIX.....P.99 | 23. NOTE EXTRACT.....P.107 |
| 10. TRACK ERASE.....P.99 | 24. CTRL EXTRACT.....P.107 |
| 11. TRANSPOSE.....P.100 | 25. P. BEND EXTRACT.....P.108 |
| 12. NOTE SHIFT.....P.100 | 26. PROG EXTRACT.....P.108 |
| 13. GATE TIME MODIFY.....P.101 | 27. A. TOUCH EXTRACT.....P.109 |
| 14. VELOCITY MODIFY.....P.101 | 28. EXCL EXTRACT.....P.109 |
| | 29. SPOT EXTRACT.....P.110 |

ジョブコマンド②(EDITモード)

EDITモードに入っているときのジョブコマンドです。

1. CLOCK/BEAT (1小節のビート数を設定)

CLOCK/BEAT

Clock:96

EDITモードでデータを表示させるとき、通常は4/4拍子なら1小節=4ビートですが、このコマンドによって1小節内のビート数を変更することができます。ビート数を変更するには、1ビートあたりのクロック数を設定します。

<クロック数の設定による1小節内のビート数>

- 4/4, 2/2, 8/8など、分母と分子が同じ拍子のとき

Clock: 96・・・04ビート

48・・・08ビート (8/8拍子のとき便利です。)

24・・・16ビート (16/16拍子のとき便利です。)

- 3/4, 6/8など、3拍子系のとき

Clock: 96・・・03ビート

48・・・06ビート (6/8拍子のとき便利です。)

24・・・12ビート (12/16拍子のとき便利です。)

通常は96クロック=1ビートであるため、ビートは“1小節内に♪(4分音符)がいくつ入るか”を表しています。たとえば、6/8拍子なら3つ、2/2拍子なら4つといった具合です。しかし“ビート=拍子”とすると作業の能率がよい場合があります。そのようなとき、“分母が4”の拍子なら“96クロック=1ビート”でよいのですが、その他の場合は1ビートあたりのクロック数をこのコマンドで変更することになります。

特に変拍子の場合――

7/8拍子なら・・・Clock: 48として1小節内のビート数を7にする

15/16拍子なら・・・Clock: 24として1小節内のビート数を15にする
のようにして、拍子とビート数を合わせると便利です。

<クロック数設定のポイント>

拍子の分母の数によって、次のようにクロック数を設定します。

?/4・・・Clock: 96

?/8・・・Clock: 48

?/16・・・Clock: 24

?/32・・・Clock: 12

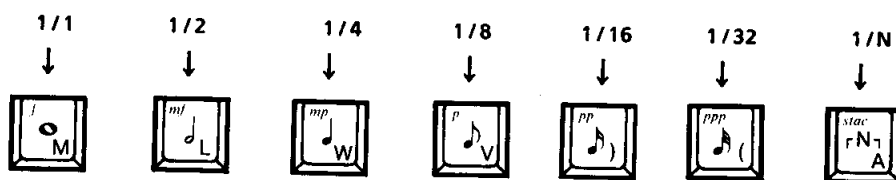
▷ テンキーで数値を入力後、を押します。

2. GATE TIME RATIO (音符キーを押したときに入力されるゲートタイムの変更)

1/1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/N
090%	090%	090%	090%	090%	090%	090%

音符キーを押したときに入力されるゲートタイムの、ステップタイムに対する割合を設定します。

通常はすべて“90%”に設定されています。(ゲートタイムについて⇒87ページ)
ディスプレイ上段は、下のように各音符キーを表しています。



設定可能な割合は、10%~200%です。

▷ でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

3. MIDI CONTROL (ステップレコーディングの外部入力コントロールナンバー)

MIDI CONTROL		
Tie:097	Rest:096	Velocity:06

MIDIキーボードを使用してステップレコーディングを行う場合(⇒58ページ)、音符の長さや、休符の入力、ベロシティー値の設定をキーボードに装備されているコントローラー類で行うことができます。その際の受信コントロールナンバーをここで設定します。

Tie: 音符の長さを長くするために使うコントローラーの送信コントロールナンバーを、MIDIキーボードの取扱説明書によって確認し、ここに入力します。(設定可能ナンバー064~121)

Rest: 休符の入力に使うコントローラーの送信コントロールナンバーを、MIDIキーボードの取扱説明書によって確認し、ここに入力します。(設定可能ナンバー064~121)

Velocity: ベロシティー値の入力に使うコントローラーの送信コントロールナンバーを、MIDIキーボードの取扱説明書によって確認し、ここに入力します。(設定可能ナンバー00~63)

前記表示は、データエントリーの-1/OFF (CTRL No.97)でタイを、データエントリーの+1/ON (CTRL No.96)で休符を、データエントリースライダー (CTR No.6)でペロシティを入力する一例です。

★参考のため、ヤマハXシリーズの各コントローラーのコントロールナンバーを以下に記載しておきます。

コントロール ナンバー	コントロール名	備 考
1)	モジュレーションホイール	DX7IIでは、“FC1”。 DX1,5のみ。 DX7IIは送信しません。 DX7IIでは、“FC2” DX7IIとDX100のみ。 コントロールナンバーは5~31から選択。
2)	ブレスコントローラー	
4)	フットコントローラー	
5)	ボルタメントタイム コントローラー	
6)	データエントリースライダー	
7)	ボリュームコントローラー	
5~31)	コンティニューアスライダー	
64)	サステイン on/off	DX7II, DX7Sはこの中から1つ選択し、 “FS”に割当ててる。 DX7IIは送信しません。
65)	ボルタメント on/off スイッチ	
66)	ソステヌートフットスイッチ	
67)	ソフトフットスイッチ	
96)	データエントリー・(+1/ON)	
97)	データエントリー・(-1/OFF)	

4. EVENT DISPLAY (EDITモード時に表示させるデータを限定する)

EVENT	DISP	NOTE	CTR	P.B	PRG	A.T	EXL	TMP
0=Off	1=On	1	1	1	1	1	1	1

EDITモードの“[CHANGE]”でディスプレイに表示させるデータの種類を限定する機能です。

NOTE : 音符データ

A.T : アフタータッチデータ

CTR : コントロールチェンジデータ




EXL : エクスクルーシブデータ

P.B : ピッチベンドチェンジデータ

TMP : レラティブテンポデータ

PRG : プログラムチェンジデータ

表示させるときは“1”、表示させないときは“0”を入力します。

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値 (0か1) を入力後、
 を押します。

5. MEASURE COPY (小節コピー)

MEASURE COPY	Top Meas:001 Last:054
Dest Tr:01	Meas:001 Copy:x01

現在選択されているエディットトラックの指定した小節間に記録されている演奏データを、別の小節にコピーします。




Top Meas : コピー元の先頭小節番号

Last : コピー元の末尾小節番号

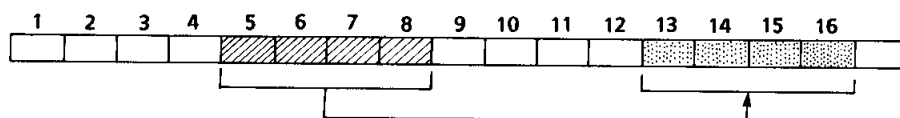
Dest Tr : コピー先のトラック番号

Meas (下段) : コピー先の先頭小節番号

Copy : コピー回数

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

たとえば、下のように“5～8小節のデータを13～16小節にコピーする”ような場合は、



MEASURE COPY	Top Meas:005 Last:008
Dest Tr:??	Meas:013 Copy:x01

↑
この場合は、コピー元と同じトラックを入力します。 のように入力します。

★コピー先の小節の拍子データがコピー元と異なる場合は、エラーメッセージ (⇒ 141 ページ) が表示されます。

★コピー先のトラックを任意に指定することができるため、“トラック・コピー”として使うことができます。

★コピー先の小節にすでに記録されていたデータは、消去してコピーします。

6. MEASURE ERASE (指定小節内のデータ消去)

MEASURE ERASE




Top Meas:003 Last:006

現在選択されているエディットトラックの指定した範囲の小節に記録されている、すべての演奏データを消去します。

データを消去するだけで、小節は削除されません。(曲のサイズは変わりません)

Top Meas : 消去する先頭の小節番号

Last : 消去する最後の小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

7. MEASURE CREATE (空白小節の挿入) * 全トラック

MEASURE CREATE

Time:04/04

(All Tracks)

Top Meas:001 Size:001




指定した範囲に、空白の小節を(全トラックに)挿入します。
後続の小節は、挿入した小節分だけ後ろにずれます。

Time : 挿入する小節の拍子を設定

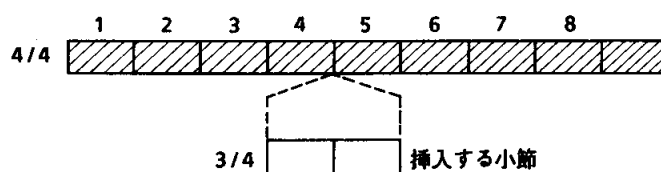
(設定可能拍子:1~64/1,2,4,8,16,32)

Top Meas : 挿入したい小節の先頭を、現在の何小節目にもってくるか

Size : 挿入小節数

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

たとえば、下のように“4小節目と5小節目の間に3/4拍子の小節を2小節挿入したい”ような場合は、



MEASURE CREATE

Time:03/04

(All Tracks)

Top Meas:005 Size:002

のように入力します。

8. MEASURE DELETE (小節の削除) * 全トラック

MEASURE DELETE

(All Tracks)




Top Meas:027 Last:034

指定した範囲の小節を、全トラック同時に削除します。

削除した部分の後続の小節は、前へずれます。

Top Meas : 削除する先頭の小節番号

Last : 削除する最後の小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

9. TRACK MIX (2つのトラックのデータをミックス)

TRACK MIX

Dest Tr:01

Top Meas:001 Last:054

指定した範囲の小節に記録されている、2つのトラックの演奏データをミックスします。

現在編集(EDIT)中のトラックを転送元のトラックとし、それを指定したトラックに転送します。




転送先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。

転送元(現在EDIT中)のトラックの内容は消えず、そのまま残っています。

Dest Tr : 転送先のトラック

Top Meas : 転送を行う先頭の小節番号

Last : 転送を行う最後の小節

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

★転送先のトラックのデータをあらかじめ消去しておけば、“トラック間コピー”としても使えます。

10. TRACK ERASE (あるトラック内の全データを消去する)

TRACK ERASE

>>>> Set track and press ENTER <<<<

REC/PLAYモードの“ジョブコマンド10(⇒71ページ)”と同じ内容です。

11. TRANSPOSE (移調)




TRANSPOSE	Interval:-01
	Top Meas:001 Last:054

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されている演奏データの音程を一律に上下することによって、移調を行ないます。

Interval : 移調する音程(半音ステップ:-99~-1,1~99)

Top Meas : 移調する先頭の小節番号

Last : 移調する最後の小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

マイナスは  を押しながら、 を押すと入力ができます。

★移調後、ノートナンバー(音程番号)が、0(C-2)~127(G8)の範囲を越えることはありません。たとえば、ノートナンバー(108)の音“C7”に“2オクターブUPの移調(Interval=24)”を行なっても、ノートナンバーが132となってしまうため、“G8(=127)”となります。

12. NOTE SHIFT (特定の音程の音符について音程を変更)

NOTE SHIFT	060=C..3 to 067=G..3
	Top Meas:011 Last:018




現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されている演奏データのうち、特定の音程の音符について、その音程を変更します。

たとえば、上の表示例のように入力すると“11小節から18小節までの演奏データ中にC3の音があれば、それをすべてG3に変更する”ことになります。

...to.... : 左辺に変更したいノートナンバー、右辺に変更後のノートナンバーを指定

Top Meas : 変更を行う先頭の小節

Last : 変更を行なう最後の小節

▷   でカーソルを移動。テンキーか音程キーでノートナンバーを、小節番号はテンキーで入力後、 を押します。

★テンキーでノートナンバーを入力した場合は、音名は表示されません。

★リズムマシンの各楽器を音程データによって鳴らしている場合など、このコマンドによって瞬時に楽器を変えることができます。

13. GATE TIME MODIFY (発音時間の増減)



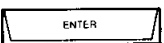
GATE TIME MODIFY	Rate:050%
TOP Meas:001 Last:054	

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されている演奏データのうち、音符データの発音時間(ゲートタイム)を指定した割合で増減します。

Rate : 現在の発音時間(ゲートタイム)を何パーセントに変更するかの指定(10%~200%)

Top Meas : 増減を行う先頭の小節番号

Last : 増減を行う最後の小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

★変更後のゲートタイムが0になることはありません。

14. VELOCITY MODIFY (ベロシティー値の増減、拡張・圧縮、統一)

VELOCITY MODIFY	Rate:100%	Offset:-20
Top Meas:001 Last:054		

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されている演奏データのうち、音符データのベロシティー値(タッチ値)について、“増減”、“拡張・圧縮”、“統一”といった処理を行います。

<ベロシティー値の増減>

Rate : 100%

Offset : ベロシティー値をどれだけ増減させるか(-99~0~99)

このように入力すると、ベロシティー値を一様に増減させます。

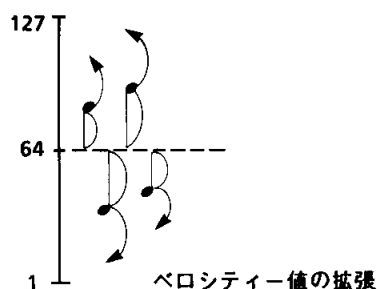
<ベロシティー値の拡張・圧縮>

Rate : 変化率

Offset : 00

このように入力すると、変化率が101~200%のときは、ベロシティー値の差が“64”を境に上下に拡張され、タッチの強弱がより鮮明になります。

また、変化率が1~99%のときは、ベロシティー値の差が圧縮され、タッチの強弱をあまり感じさせない演奏となります。



<ベロシティー値の統一>

Rate : 0%

Offset : ベロシティー統一値 (1~127) と 64 の差 (-63~63)

このように、Rateを0%にするとすべてのベロシティー値を統一することができます。Offsetが0のときすべてのベロシティー値は“64”に統一されます。もし、Offsetが“20”なら、64に20をプラスすることになり、すべてのベロシティー値は“84”に統一されます。




これらの処理を数式で表すと下のようになります。

(記録されているベロシティー値-64) × Rate + 64 + Offset = 新たなベロシティー値

$$\begin{array}{ccc} \uparrow & \uparrow & \uparrow \\ (1\sim127) & (0\sim200\%) & (-99\sim99) \end{array}$$

Top Meas : 処理を行う先頭の小節番号

Last : 処理を行う最後の小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

★処理後のベロシティー値が0になったり、あるいは127を超えることはありません。

15. CRESCENDO (ベロシティー値を除々に増減させる)

CRESCENDO	Range: 20
Top Meas: 021 Last: 023	

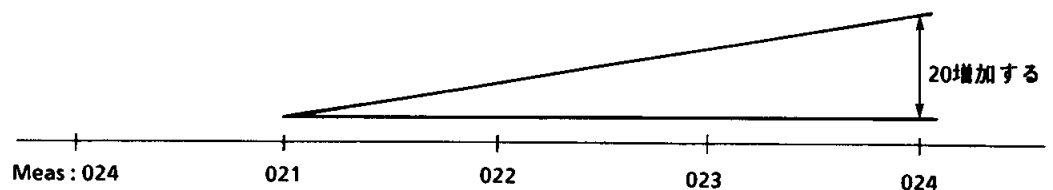
現在編集(エディット)のトラックの指定した小節間で、ベロシティー値を除々に変化させることによって、クレッシェンド(だんだん大きく)やデクレッシェンド(だんだん小さく)の効果を得る機能です。

Range : ベロシティー値の最終的な変化値 (-99~99)




Top Meas : 変化を開始する小節番号

Last : 変化を終了する小節番号

たとえば、上の表示例のように入力すると---



のように、21小節目の頭から23小節目の末尾までで、ベロシティー値が“20”増加します。

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

★ペロシティーを受信しないタイプのシンセサイザーやリズムマシンでは、この機能による効果を再生できません。また、ペロシティーを受信するものであっても、ペロシティーによる変化を設定していない音色で再生した場合は、この効果は得られません。

16. QUANTIZE (音符のタイミングのズレを修正する)


QUANTIZE	Clock:01
	Top Meas:001 Last:054


現在編集(エディット)のトラックの指定した小節間に記録されている音符のタイミングを、任意のビートに揃えることによって、音のズレを修正する機能です(音符データのみ)。この機能を“クオンタイズ”と呼びます。

Clock : タイミングを揃えるクロック数

Top Meas : クオンタイズを行う範囲の先頭小節番号

Last : クオンタイズを行う範囲の末尾小節番号

▷ “Clock”はテンキー、または音符キーで。その他はテンキーで入力し、 を押すと、コマンドが実行されます。

★たとえば、すでにリアルタイムレコーディングで録音した3連リズムの演奏データにクオンタイズをかけて、正確な3連リズムを出したいときは、 を押すか、あるいはテンキーで“32”とClockを指定します。その他の音符については本体ジョブテーブルのClock欄をご参照ください。

★クオンタイズは指定した音符の長さを最小単位として音符の発音タイミングを揃える機能です。発音時間を揃えることは行ないません。

17.CHORD SORT (和音の構成音を音程の高低によって並べる)




CHORD SORT	Type:0
0=Norm 1=Rev	Top Meas:041 Last:048

現在編集(エディット)のトラックの同じタイミング(クロック)で記録されている音符データ(和音)を、音程の低い(高い)順に並び換えます。

Type : 音程の低いほうから順番に並べるときはノーマル“0”。高いほうから順に並べるときはリバース“1”を入力します。

Top Meas : 並び換えを行う範囲の先頭小節番号

Last : 並び換えを行う範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

★クロック(Clock)が1つでもずれていると、並び換えの対象にはなりません。“16.QUANTIZE(⇒103ページ)”を行ってからこのコマンドを実行するとよいでしょう。

18.CHORD SEPARATE (和音の構成音のクロックをずらす)

CHORD SEPARATE	Clock:02
	Top Meas:041 Last:048

現在編集(エディット)のトラックの同じタイミング(クロック)で記録されている音符データ(和音)を指定したクロック数だけ後へずらす機能です。

これによって、ギターやハープで和音を弾いたようなニュアンスを出すことができます。ただし、その場合あらかじめ“17.CHORD SORT”によって、音程の低い(高い)順に音符データを並べておく必要があります。




また、和音の構成音の数が同じときは、このコマンドでアルペジオを作成することもできます。

ただし、次の和音または小節線を超えて、タイミングをずらすことはできません。

Clock : 後へずらすクロック数の間隔

Top Meas : 機能を実行する範囲の先頭小節番号

Last : 機能を実行する範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。音符キーまたはテンキーで数値を入力後、 を押します。

19. CLOCK MOVE (データを前後にずらす)

CLOCK MOVE

Clock:-003

Top Meas:002 Last:054




現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されている演奏データをクロック単位で前後に移動します。

この機能を使うことにより、微妙なタイミングのずれをつくり、“突っ込み”や“モタリ”のある演奏をすることができます。たとえば、演奏データを1クロックだけ後ろへずらしたとしましょう。1クロックは4分音符の1/96の長さにすぎませんが、この微妙な音の遅れが演奏にモタリを感じさせるのです。

Clock : 移動するクロック(前へ移動するときはマイナスになります)
範囲は-999~999

Top Meas : 移動を行う範囲の先頭小節番号

Last : 移動を行う範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

★移動後のデータが1小節目よりも前になることはありません。1小節目の先頭でリミットされます。このとき音符データのゲートタイムも縮まりますので、発音されない場合があります。

20. REL TEMPO ERASE (レラティブテンポデータを消去する)

REL TEMPO ERASE



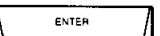
Top Meas:001 Last:054

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、レラティブテンポデータだけを消去します。

レラティブテンポデータ(⇒91ページ)とは、テンポ変化を表すデータで、全トラックに同じ内容で記録されるものです。したがって、このコマンドを実行した場合、当然のことながら全トラックにわたって消去が行われます。

Top Meas : 消去を行う範囲の先頭小節番号

Last : 消去を行う範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

21. MEMORY STATUS (本体内メモリーの残量確認)

MEMORY STATUS	Used:100K
	Free:140K

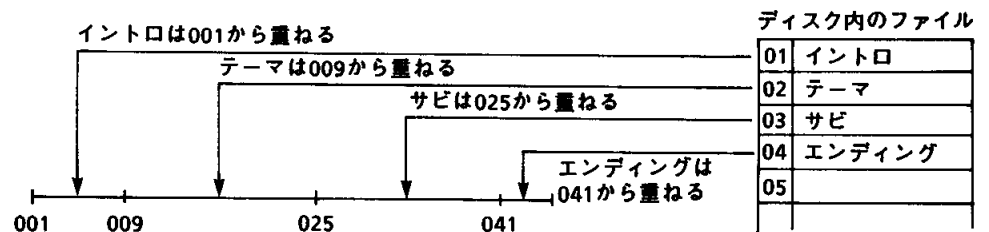
REC/PLAY モードの“ジョブコマンド21(⇒76 ページ)”と同じ内容です。

22. FILE INCLUDE (本体内メモリー上のデータにファイルをロードする)

FILE INCLUDE	Top Meas:001
SONG :01 M1 QX3	Size:014K

現在、本体内メモリー上にあるデータの上に、ディスクのファイルをロードし、重ねる機能です。

この機能によってロードされるファイル(ソング)は、本体内メモリーの任意の小節上にマージすることができます。たとえば、ある1曲の断片をそれぞれファイルとしてディスクに保存しておき、この機能によってそれらを全部ロードし、1曲に仕上げる、というようなことが可能です。



Top Meas : ロードしたファイルを重ねる先頭の小節番号

▷ “コントロールダイアル”でファイルを選択し、テンキーで小節番号を入力後、

ENTER

を押します。

23. NOTE EXTRACT (特定の音域の音符データを別のトラックに移動する)

NOTE EXTRACT	036=C..1 to 063=Eb.3
Dest Tr:03	Top Meas:005 Last:032

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、ある音域の音符データだけを取り出して、別のトラックに移す機能です。

移動先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。




取り出された音符データは、移動元(現在EDIT中)のトラックには残りません。

...to.... : 移動したい音域をノートナンバーか、音名で指定します。(左辺より右辺のノートナンバーのほうが大きくなければなりません。)

Dest Tr : 移動先のトラック(1~16)

Top Meas : 指定する範囲の先頭小節番号

Last : 指定する範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーか音程キーでノートナンバーを、小節番号はテンキーで入力し、 を押します。

24. CTRL EXTRACT (コントロールチェンジデータだけを別のトラックに移動する)

CTRL EXTRACT	No:004 to 031
Dest Tr:08	Top Meas:001 Last:054

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、任意のコントロールチェンジデータだけを取り出して、別のトラックに移す機能です。

移動先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。




取り出されたコントロールチェンジデータは、移動元(現在EDIT中)のトラックには残りません。

...to.... : 移動したいコントロールナンバー(0~121)の範囲を指定します。(左辺より右辺のコントロールナンバーのほうが大きくなければなりません。)

Dest Tr : 移動先のトラック(1~16)

Top Meas : 指定する範囲の先頭小節番号

Last : 指定する範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

25. P.BEND EXTRACT (ピッチベンドデータだけを別のトラックに移動する)

P.BEND EXTRACT

Dest Tr:13

Top Meas:001 Last:054

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、ピッチベンドデータだけを取り出して、別のトラックに移す機能です。




移動先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。

取り出されたピッチベンドデータは、移動元(現在EDIT中)のトラックには残りません。

Dest Tr : 移動先のトラック(1~16)

Top Meas : 指定する範囲の先頭小節番号

Last : 指定する範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

26. PROG EXTRACT (プログラムチェンジデータだけを別のトラックに移動する)

PROG EXTRACT

Dest Tr:15

Top Meas:001 Last:023

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、プログラムチェンジデータだけを取り出して、別のトラックに移す機能です。




移動先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。

取り出されたプログラムチェンジデータは、移動元(現在EDIT中)のトラックには残りません。

Dest Tr : 移動先のトラック(1~16)

Top Meas : 指定する範囲の先頭小節番号

Last : 指定する範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

27. A.TOUCH EXTRACT (アフタータッチデータだけを別のトラックに移動する)

A.TOUCH EXTRACT

Dest Tr:10

Top Meas:001 Last:054

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、アフタータッチ(チャンネルプレッシャー)データだけを取り出して、別のトラックに移す機能です。




移動先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。

取り出されたアフタータッチデータは、移動元(現在EDIT中)のトラックには残りません。

Dest Tr : 移動先のトラック(1~16)

Top Meas : 指定する範囲の先頭小節番号

Last : 指定する範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

28. EXCL EXTRACT (エクスクルーシブデータだけを別のトラックに移動する)

EXCL EXTRACT

Dest Tr:08

Top Meas:001 Last:054

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、システムエクスクルーシブデータだけを取り出して、別のトラックに移す機能です。




移動先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。

取り出されたエクスクルーシブデータは、移動元(現在EDIT中)のトラックには残りません。

Dest Tr : 移動先のトラック(1~16)

Top Meas : 指定する範囲の先頭小節番号

Last : 指定する範囲の末尾小節番号

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

29.SPOT EXTRACT (特定の範囲のクロックにあるデータだけを別のトラックに移動する)

SPOT EXTRACT	Clock:192 to 192
Dest Tr:02	Top Meas:001 Last:054

現在編集(エディット)のトラックの指定した範囲の小節に記録されているデータのうち、ある特定の範囲のクロック上にあるデータだけを取り出して、別のトラックに移す機能です。

移動先のトラックにデータが入っているときは、それとミックスされます。

取り出されたデータは、移動元(現在EDIT中)トラックには残りません。

Clock...to...: 取り出す範囲のクロックを指定します。小節の頭(Beat 01-Clock00)を“000”として、そこからのクロック数で指定します。(左辺より右辺のクロック数のほうが大きくなければなりません。)

Dest Tr : 移動先のトラック(1~16)

Top Meas : 指定する範囲の先頭小節番号

Last : 指定する範囲の末尾小節番号

たとえば、上の表示例のように入力すると----

現在EDIT中のトラック






各小節の“クロック192(○印3拍目の頭)”だけを取り出して、Tr2にいます。

トラック2



のようになります。

そこでトラック2のデータを、14.VELOCITY MODIFY, 19.CLOCK MOVE等を使ってエディットすれば、特定のビートだけベロシティを変えたり、タイミングをずらせたりすることが可能になります。

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力後、 を押します。

12演奏データの保存(SAVE/LOAD)

- 1. ファイルについて.....P.112
- 2. 演奏データのセーブ(SAVE)..... P.115
- 3. 演奏データのロード(LOAD)..... P.116

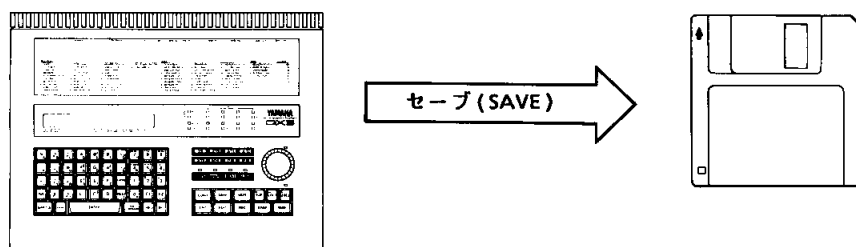
1. ファイルについて

QX3では、作成したデータは必ずディスクに保存します。たとえば演奏データだと、QX3の本体内メモリーで録音、編集などを行なうのは、1曲です。別の曲を録音、編集するには、本体内メモリー上の演奏データをいったんディスクに保存し、その後新たなデータの作成作業に入ります。

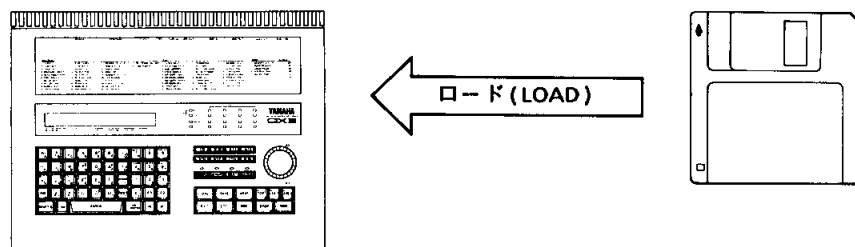
★ ヤマハマイクロフロッピーディスクMF2-DDのような“3.5インチ・両面倍密倍トラック(2DD)タイプ”のフロッピーディスクを使用してください。

ディスクと本体内メモリーとのデータの出し入れについては、次のような呼び方をしています。

- 本体内メモリー上のデータを、ディスクに保存することを



- ディスクに保存されているデータの中から、必要なものを読み出して本体内メモリーに入れることを



データをディスクにセーブするときは、“ファイル名 (File name)”をつけます。また、ディスクに保存されているデータの1つ1つを“ファイル (File)”と呼びます。

★1枚のディスクには、トータルで112個のファイルまで保存することができます。

ファイルは、そのデータの内容によって次の5種類に分類されます。

(1)ソングファイル (SONG FILE)

SONG FILE LOAD		
SONG :01	YAMAHA	Size:100K

ファイル番号

演奏データを保存するファイルです。通常、1つのファイルは1曲分のデータになります。

ソングファイルはソングチェインファイル(下記参照)と合わせて、最大計99ファイルまで保存でき、01~99のファイル番号がつけられています。

★ソングファイルには“OUTPUT CH(⇒72ページ)”と“OUTPUT PORT(⇒73ページ)”の設定も同時に保存されます。

(2)ソングチェインファイル (SONG CHAIN FILE)

SONG FILE LOAD		
S.CHN:16	MEDLEY 1	Size:003K

ソングファイルを連結して再生するための“ソングチェインデータ(⇒130ページ)”を保存するファイルです。

ソングチェインファイルにはソングファイルと合わせて、最大計99ファイルまで保存でき、01~99のファイル番号がつけられています。

(3)バルクファイル (BULK FILE)

BULK FILE LOAD		
BULK :01	DX7S 32V	Size:006K

MDR機能(⇒118ページ)によって取り込んだ、エクスクルーシブデータを保存するファイルです。

バルクファイルはバルクチェインファイル(下記参照)と合わせて、最大計99ファイルまで保存でき、01~99のファイル番号つけられています。

(4)バルクチェインファイル
(BULK CHAIN FILE)

BULK FILE LOAD

B.CHN:03 TX816 V

Size:064K

バルクファイルを連結して送信するための“バルクチェインデータ(⇒130ページ)を保存するファイルです。

バルクチェインファイルはバルクファイルと合わせて、最大計99ファイルまで保存でき、01~99のファイル番号がつけられています。

(5)セットアップファイル
(SETUP FILE)

QX3のパラメータのうち、下記のものをセットアップデータとして保存するファイルです。(⇒70ページ)

● セットアップデータ


F1/F2の設定	(⇒34ページ)
CLICK	(⇒68ページ)
CLICK BEAT	(⇒68ページ)
COUNT IN	(⇒68ページ)
MEASURE LOCATE (M1, M2, M3)	(⇒69ページ)
AUTO PUNCH POINT	(⇒69ページ)
FOOT SWITCH	(⇒70ページ)
SYNC CLOCK	(⇒72ページ)
ECHO BACK	(⇒72ページ)
RECEIVE CH	(⇒73ページ)
RECEIVE EVENT	(⇒73ページ)
REMOTE IN	(⇒74ページ)
REMOTE OUT	(⇒74ページ)
SONG SELECT	(⇒75ページ)
CLOCK/BEAT	(⇒94ページ)
GATE TIME RATIO	(⇒95ページ)
MIDI CONTROL	(⇒95ページ)
EVENT DISPLAY	(⇒96ページ)
DUMP REQUEST	(⇒126ページ)
CHAIN PAUSE	(⇒127ページ)
INTERVAL TIME	(⇒127ページ)
OUTPUT PORT (MDRモード)	(⇒127ページ)

セットアップは、最大計99ファイル保存でき、01~99のファイル番号がつけられています。

2. 演奏データのセーブ(SAVE)

録音、修正・編集を行なった演奏データをディスクに保存するには、次のようにします。




フロッピーディスクのプロテクトをOFFにしてください。


- ①  を押します。このとき、ソングファイルとソングチェインファイルのファイル名だけをディスクから読み取ります。

SONG FILE SAVE

SONG :01 [*****] Size:***K



- ② “コントロールダイヤル”を回すと、ソングファイルとソングチェインファイルのためのファイル番号“01~99”が選択できます。データの入っていないファイルは、“Size:***K”が表示されています。
セーブしたいファイル番号を“コントロールダイヤル”で選択します。




- ③  を押しながら各キーを押して、8文字以内のファイル名を書き込みます。カーソル“_”は   で移動できます。

- ④  を押すと、データがディスクにセーブされます。
このとき、すでにデータの入っているファイルにセーブしようとする、下の表示が現れます。

*** File already exists !! ***

>>>> Overwrite ? Yes(Y)/No(N) <<<<

- ▷  を押しながら  を押すと、前に入っていたデータを消去して、新しいデータを書き込みます。

- ▶ セーブを中止したいときは、 を押しながら  を押すか、あるいは  を押します。


★セーブ中にディスクを抜いたり、電源を切ったりしてはいけません。

★セーブ中はMIDI INを無視します。

★セーブ中はMIDI OUT 2 端子からはアクティブセンシングは送出されません。

3. 演奏データのロード (LOAD)

ディスクに保存されている“ソングファイル”や“ソングチェインファイル”を本体メモリにロードするには、次のようにします。


- ①  を押します。このとき、ソングファイルとソングチェインファイルのファイル名だけをディスクから読み取ります。

SONG FILE LOAD

SONG :01 YAMAHA

Size:100K






- ② “コントロールダイヤル”を回すと、ソングファイルとソングチェインファイルのためのファイル番号“01~99”が選択できます。データの入っているファイルは、“Size: ”のあとにデータが表示されています。
ロードしたいファイルを“コントロールダイヤル”で選択します。

- ③  を押すと、ファイルがロードされます。
ソングチェインファイルをロードした場合は、チェインデータで組まれているソングファイルがすべてロードされることになります。

★本体メモリ上にソングデータが存在する場合、そのデータを消してもよいか聞いてきます。

*** Song data exists!! ***

>>>> Clear data? YES(Y)/NO(N) <<<<

- ▷  を押しながら、 を押すと、選択されたファイルがロードされます。
- ▶  を押しながら、 を押すか、 を押すと、作業を中止します。
本体メモリ上のデータをいったんディスクに保存(⇒115ページ)してから、再びコマンドを呼び出します。

★ロード中にディスクを抜いたり、電源を切ったりしてはいけません。

★ロード中はMIDI INを無視します。

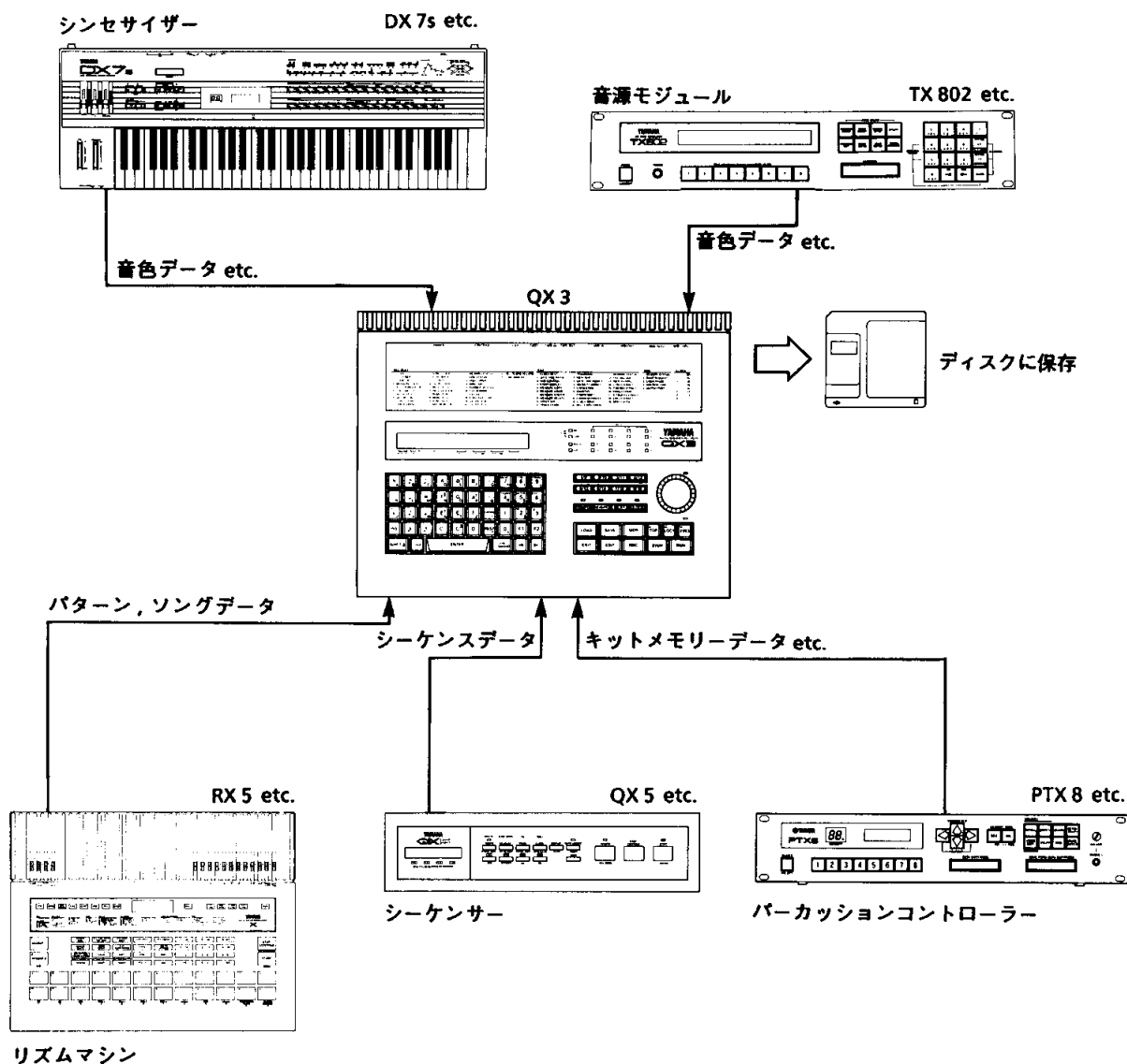
★ロード中はMIDI OUT 2 端子からはアクティブセンシングは送出されません。

13MDR機能

- 1. MDR機能とは.....P.118
- 2. データの保存.....P.119
- 3. データの送信.....P.122

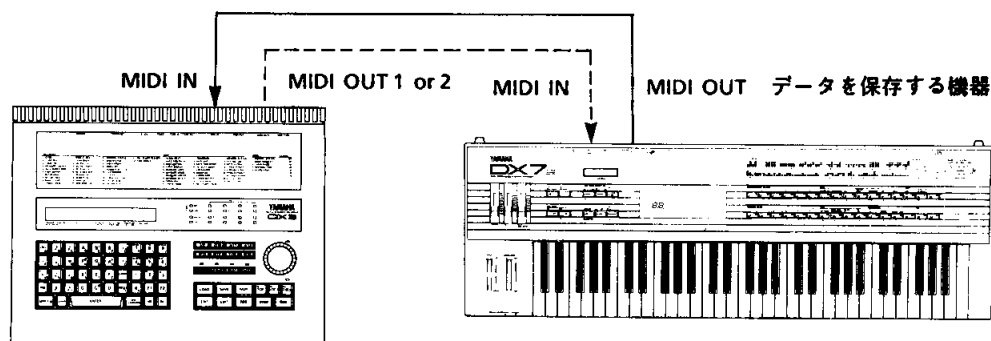
1. MDR機能とは

MIDI機器の中には、本体メモリ上のデータ(音色データやリズムパターンデータなど)を、MIDIシステムクルーシブメッセージの形で送信できるものがあります。MDR(MIDI Data Recorder)機能とは、これをQX3のMIDI IN端子から取り込み、ディスクに保存するというものです。これを使うと、ディスクドライブを装備していない機器のデータでも、ディスクで管理することができます。



2. データの保存

(1)接続



- データを送信する機器のMIDI OUT端子とQX3のMIDI IN端子を接続します。
- ダンプリクエストによって送信側からデータを送信させるときはその逆の接続(点線)も必要です。

(2)データの保存

- ① **MDR** を押して、MDRモードにします。
このとき下のような表示が現れることがあります。

```
*** Song data exists !! ***
>>>> Clear data ? Yes(Y)/No(N) <<<<
```

これは“本体内メモリー上にソングデータが存在している”ことを意味します。しかし、MDRモードでは、取り込んだデータをいったんQX3の本体内メモリー上に記録し、それをディスクに保存するため、本体内メモリーを使用するので、したがってMDRモードでデータをディスクに保存するときは、本体内のメモリーをクリアしなければなりません。


- ▷ **CHAR** を押しながら **E_V** を押すと、本体内メモリーがクリアされます。
▶ 本体内メモリー上にあるソングデータが必要なときは、**CHAR** を押しながら **F_N** を押すか、あるいは **EXIT** を押した後、ソングデータをディスクに保存します。その後、再び上記の操作を行ってください。

- ② 下のような、MDRモード画面が現れます。

```
MIDI DATA RECORDER
BULK : ** ***** BLOCK:00
```


送信側の機器からQX3がデータを受信するには、2つの方法があります。1つは、送信側の機器の操作によってデータを受信する方法。もう1つは、QX3から送信側の機器に対して、“ダンプリクエスト(DUMP REQUEST)”といってデータの送信を促す信号を送ることによって、データを受信する方法です。(ヤマハの一部の製品に限ります。⇒126 ページ)

後者の場合は、ジョブコマンドの“2. DUMP REQUEST”によって、ダンプリクエスト信号を送信するように設定します。(⇒126 ページ)

- ③  を押して、データ受信機能にします。

DATA RECEIVE	Free:480K
BULK :** *****	Req:OFF

↑
ダンプリクエスト信号が設定されているとONが表示されます。

- ④  を押すと、下のような表示となり、データの受信を開始します。ダンプリクエスト信号が設定されているときは、ここでダンプリクエストを送信し、データを取り込みます。

Data waiting	Free:480K
BULK :** *****	Block:00

- ⑤ ダンプリクエスト信号を設定しなかった場合は、ここで送信側の機器を操作し、データを送信します。



データ受信中は、下のような表示になります。


Data receiving	Free:478K
BULK :** *****	Block:01

Free : あとどれだけのデータを受信することができるか。(本体内メモリー残量)

Block : “F0”と“F7”で囲まれたエクスクルーシブメッセージ(⇒90 ページ参照)を何組受信したか。(一度に1組だけとは限りません。また100ブロックを越えるデータは下2桁を表示します。)




その後再び④の表示に戻りますが、そこで別のエクスクルーシブデータを送信することによって、複数のエクスクルーシブデータを1つのファイルに保存することができます。


- ⑥  または  を押すと、データの受信を終了します。

- ⑦  を押します。

BULK FILE SAVE	
BULK :01 [*****]	Size:***K





⑧“コントロールダイヤル”を回わして、データをセーブ(保存)するファイル No.(01~99)を選択します。

⑨  を押しながら各キーを押して、ファイル名を書き込みます。カーソルは   で移動できます。

⑩  を押すと、データがディスクに書き込まれます。

このときもし、すでにデータの入っているファイルにデータを書き込もうとしている場合は、次のような確認メッセージが表示されます。

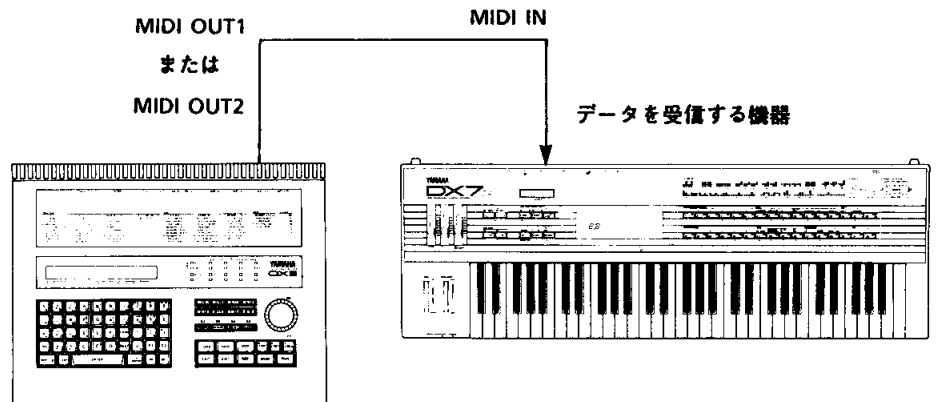
*** File already exists !! ***
>>> Overwrite ? Yes(Y)/No(N) <<<

- ▷  を押しながら  を押すと、すでに入っているデータを消去して、データを書き込みます。
- ▶ ファイル番号を変更したいときは、 を押しながら  を押し、⑦からの操作をやり直します。

★セーブするディスクのプロテクトはOFFにしておきます。

3. データの送信

(1)接続



- QX3の“MIDI OUT1”, “MIDI OUT2”どちらからデータを送信するかは、任意に選択できます。(⇒127 ページ)

(2)受信側の機器の設定

- データを受信する機器の“メモリープロテクト (Memory Protect)”は“OFF”にしてください。
- 受信側の機器に、“システムエクスクルーシブの送受信ON/OFF”の機能がある場合は、“ON”にします。(ヤマハの製品では“Sys info on/off”, “Device number”などです。)



(3)データの送信




 を押して、MDRモードにします。

このとき下のような表示が現れることがあります。

*** Song data exists !! ***
>>>> Clear data ? Yes(Y)/No(N) <<<<


これは“本体内存りー上にソングデータが存在している”ことを表わします。ディスクのデータを送信するときは、いったんディスク内のデータを本体内存りーにロードし、その後受信側の機器に送信します。したがって、データをディスクに保存したときと同様、本体内存りーを使用するのです。上のように、本体内存りーにデータが存在するときは、いったんメモリーをクリアします。

▷  を押しながら  を押すと、本体内存りーがクリアされます。


▶ 本体内存りー上にあるソングデータが必要なときは、 を押しながら  を押すか、あるいは  を押した後、ソングデータをディスクに保存します。

②下のような、MDRモードの画面が現れます。

MIDI DATA RECORDER
BULK **:***** BLOCK:00

③  を押すと、ディスク内のバルクデータのファイル名だけが、読み取られます。


BULK FILE LOAD
BULK :01 DX7S 32V Size:006K

④“コントロールダイヤル”を回して、送信したいデータのファイルを選択し、
 を押します。

★ここで“バルクチェインファイル(⇒130ページ)”を選択すると、チェインされているファイルがすべて読み出されます。

⑤これでディスク内のデータがQX3の本体内メモリーにロードされました。

MIDI DATA RECORDER
BULK :01 DX7S 32V BLOCK:03

⑥ここで  を押すと、データが送信されます。

★データを送信するMIDI OUT端子(1か2)は、ジョブコマンド“5. OUTPUT PORT”で設定します。(⇒127ページ)

★受信側の機器に“MIDI error!”などの表示が出て、うまくデータを受信できない場合は、ジョブコマンド“4.INTERVAL TIME”で間隔をおいてデータを送信すると受信できることがあります。(⇒127ページ)

★バルクチェインファイルを送信するときは、ジョブコマンド“3. CHAIN PAUSE”で1つバルクを送信するごとにポーズをかけることができます。
(⇒127ページ)

14 ジョブコマンド③(MDRモード)

- 1 . MEMORY STATUS.....P.126
- 2 . DUMP REQUEST.....P.126
- 3 . CHAIN PAUSE.....P.127
- 4 . INTERVAL TIME.....P.127
- 5 . OUTPUT PORT.....P.128

ジョブコマンド③(MDRモード)

1. MEMORY STATUS (本体内メモリーの残量確認)

MEMORY STATUS	Used:000K
	Free:480K

本体内メモリーの使用状況(メモリー残量)を表示します。(単位はbyte)
MDRモードでは、メモリーを全く使っていない状態のメモリー残量は“480K bytes”になります。

Used : 現在使用しているメモリー量

Free : 現在のメモリー残量

2. DUMP REQUEST (ダンプリクエストを設定する)

DUMP REQUEST
Out port:0 MIDI Ch:01 Format:000

ヤマハの製品に対して、システムエクスクルーシブメッセージの送信を命令する“ダンプリクエスト”を設定します。

現在では非常に多くの機種が出ており、QX3のダンプリクエストに対応する機種はヤマハの一部の製品に限られます。しかし、ダンプリクエストはQX3のMDR機能に必須のものではありません。ダンプリクエストを設定しなくてもデータを保存することはできますので(119ページ参照)通常はダンプリクエストの設定をしないでデータを保存する方法を使用することをおすすめします。

Out port : ダンプリクエストを送信する端子を選択します。

1=MIDI OUT 1 端子

2=MIDI OUT 2 端子

0=ダンプリクエストの送信を行ないません。

MIDI ch : ダンプリクエストの送信デバイスナンバー

Format : データを送信する機器のバルクデータフォーマットに合わせて、フォーマット番号を入力します。

下記にQX3からのダンプリクエストでデータを保存できる機種の例を挙げます。

★各機種のフォーマット番号(例)

No. バルクデータ名

000 : 1ボイス DX1,5 TX816, TX7

001 : 1パフォーマンス DX1,5 TX816

002 : 64(32)パフォーマンス DX1,5 TX816



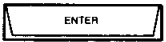
005 : 1 アディショナル DX7II, DX7s TX802

006 : 32 アディショナル DX7II, DX7s TX802

009 : 32 ボイス DX1,5 DX7II, 7s TX816, TX802, TX7

011 : パラメータ RX11

126 : パターン、ソング RX11, RX5

▷   でカーソルを移動。テンキーで数値を入力し、 を押します。

— ご参考 —

QX3のダンプリクエストのフォーマットは153ページ、4-3-2 ダンプリクエストの中で記載してあります。QX3と接続する機種のだンプリクエストのフォーマットナンバー、あるいはQX3のだンプリクエストを受けるかどうか等の詳細は各機器の取扱説明書をご覧ください。

3.CHAIN PAUSE (バルクチェーン送信時のポーズ機能)


CHAIN PAUSE
1:On 2:Off

バルクチェーンデータを送信するき、1つのバルクデータを送信するごとに、ポーズ(一時停止)をかける機能のOn/Offを設定します。

▷ テンキーで数値(1か2)を入力します。

ポーズ機能をOnにすると、バルクチェーンデータ送信時に、1つのバルクデータを送信し終るごとに下のような表示が点滅します。

*** PAUSE !! ***


このとき、 を押すと、ポーズを解除し、次のバルクデータを送信します。

4.INTERVAL TIME (バルクデータの送信間隔を設定する)

INTERVAL TIME
Time=01 x 100 msec

バルクデータを送信するとき、1 Block ごと、あるいは1 K byteごとに一定の時間をおいていますが、その時間を設定します。

時間は、“0～9.9sec”で100msec単位で設定できます。通常は“100msec (01×100msec)”で送信し、もし受信側の機器に“MIDI error!”や“check sum error!”といったエラーメッセージが表示される場合は、100msec単位で時間を延ばしてみてください。

▷ テンキーで数値を入力後、 を押します。


5. OUTPUT PORT (バルクデータの送信端子選択)

OUTPUT PORT
1:Out1 2:Out2

バルクデータを送出するMIDI OUT端子を選択します。

1 : MIDI OUT 1 端子

2 : MIDI OUT 2 端子

▷ テンキーで数値 (1か2) を入力後、 を押します。

15 チェインデータの作成と保存

- 1. チェインとは.....P.130
- 2. チェインデータの作成.....P.132
- 3. チェインデータの修正.....P.133
- 4. チェインデータの保存(SAVE).....P.134
- 5. チェインデータの再生・送信(LOAD)P.135

1. チェインとは

チェインとは、複数のソングファイル、あるいはバルクファイル(⇒122 ページ)を連結して再生、送信を行なう機能です。

チェインには次の2種類があります。

(1)ソングチェイン (SONG CHAIN)

ソングファイルを連結したものをいいます。

SONG:01	SONG:05	SONG:03	SONG:02
---------	---------	---------	---------

Seq:01	Seq:02	Seq:03	Seq:04
Play:x01	Play:x01	Play:x02	Play:x01

Seq : ファイルの再生順序

Play : ファイルの再生回数

(2)バルクチェイン (BULK CHAIN)

バルクファイルを連結したものをいいます。

BULK:07	BULK:11	BULK:03	BULK:05
---------	---------	---------	---------

Seq:01	Seq:02	Seq:03	Seq:04
Play:x01	Play:x01	Play:x01	Play:x01

Seq : ファイルの送信順序

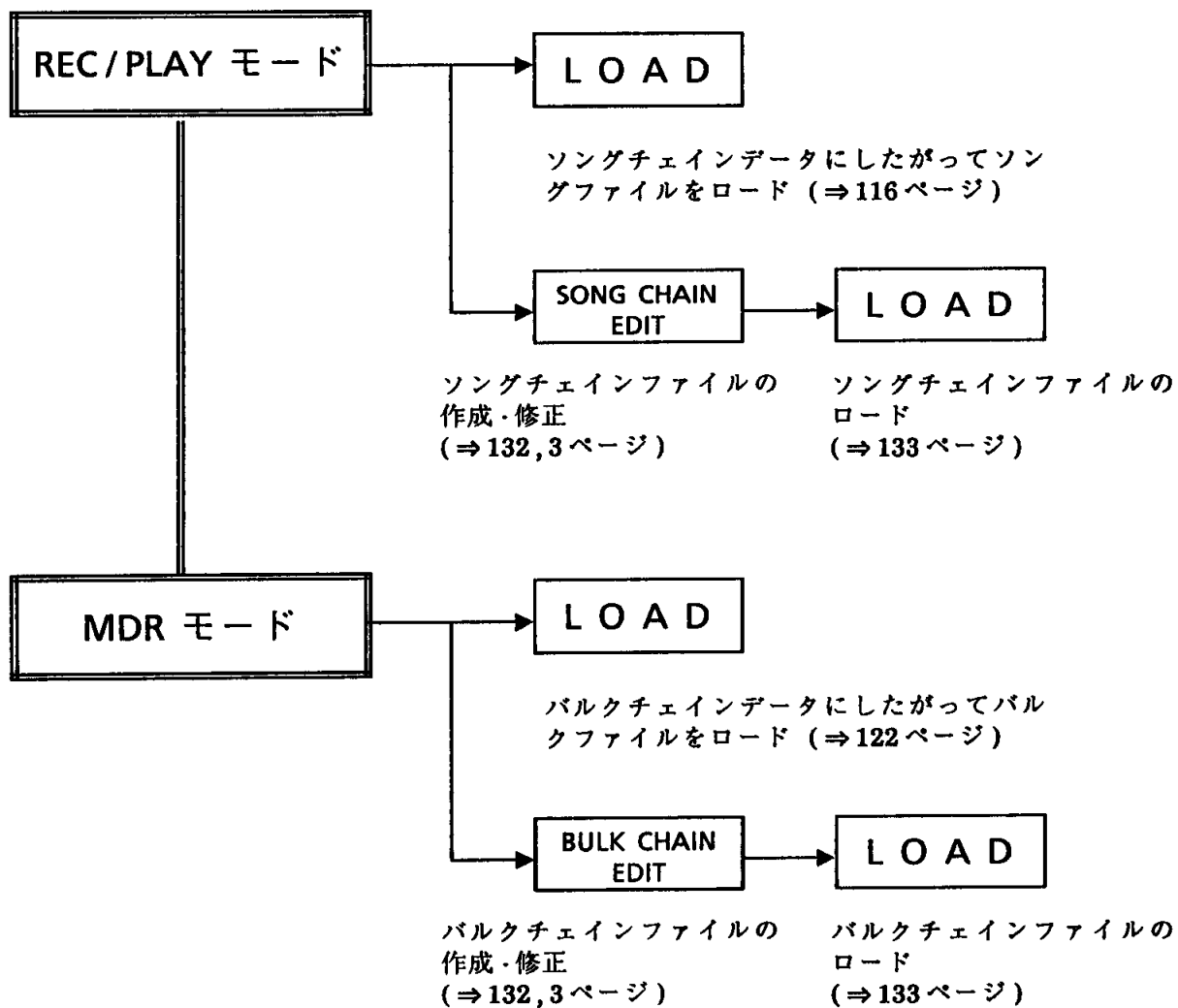
Play : ファイルの送信回数

チェインを利用するとき注意したいのは、チェインファイルの再生(送信)とチェインファイルのロードの違いです。

チェインファイル自体には、連結するソング(バルク)ファイルのファイル番号と、再生(送信)順序、再生(送信)回数しか保存されていません。

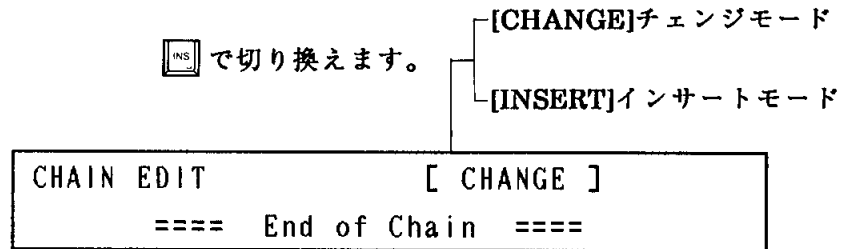
すなわちチェインファイルの内容を実際に再生(送信)するためには、連結されているソング(バルク)ファイルをディスクから順番にロードすることになります。

一方、チェインファイルの内容を修正したり、確認する場合には、チェインファイルそのものをロードすることになります。この場合、連結されるソング(バルク)ファイルはロードされません。



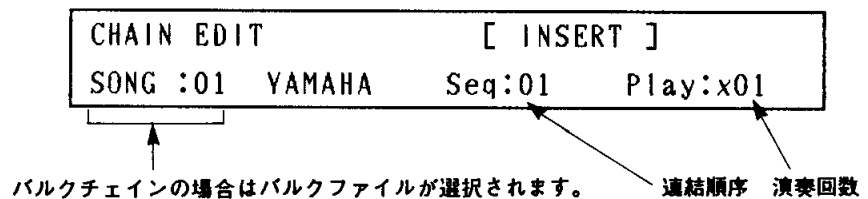
2. チェインデータの作成

- ① ソングチェインデータを作成する場合は、プレイモード時に、またバルクチェインデータを作成する場合は、まず **[MDR]** を押し、MDRモードに切り換えた後、**[SHIFT A]** を押しながら **[EDIT]** を押します。
- ② チェインエディット (CHAIN EDIT) モードには、エディット (EDIT) モードと同様、チェンジモードとインサートモードがあります。



- ③ **[INS]** を押して、インサートモードにします。

- ④ “コントロールダイアル”でファイルを選択します。



- ⑤ テンキーで“Play: (演奏回数)”を入力します。

- ⑥ **[ENTER]** を押すとデータは入力され、次の“Seq”に移動します。


- ⑦ ④～⑥の操作を繰り返し、次の“Seq”を入力します。



- ⑧ チェインデータの作成を終えたら、ディスクにセーブします。
(⇒134 ページ)


★作成したソングチェインデータに従ってソングを演奏させたい場合は、いったんセーブしたあと、プレイモードにしてからロード (⇒135 ページ) を行ないます。

3. チェインデータの修正

チェインデータを修正するには、まずディスクから修正したいチェインファイルをロードします。

① 修正するファイルがバルクチェインファイルの場合は、 を押して MDRモードにします。

②  を押しながら  を押して、ソングチェインエディットモード、あるいはバルクチェインエディットモードにします。

③  を押します。

④ “コントロールダイヤル”でロードしたいチェインファイルを選択します。

S.CHN: ソングチェインファイル



B.CHN: バルクチェインファイル



⑤  を押します。


これでチェインファイルの内容がロードされました。しかし連結されているソング(バルク)ファイルはロードされていません。

⑥ チェンジモード“[CHANGE]”で、“コントロールダイヤル”を使ってデータの修正および確認を行ないます。


“コントロールダイヤル”はダイヤル機能選択キーの状態によって機能が次のように切り換わります。

-  にインジケーターが点灯している(選択されている)ときは、“Seq(連結順序)”を移動します。これによって、連結されているファイルを確認することができます。
-  にインジケーターが点灯している(選択されている)ときは、表示されている“Seq”内でファイルを変更します。これによって、連結するファイルを変更することができます。

⑦ 連結されているファイルとファイルの間に、新たにファイルを挿入する場合には、 を押してインサートモード“[INSERT]”に切り換え、“コントロールダイヤル”で挿入するファイルを選択後、 を押します。

★  を押す前に表示されていたファイルの直前に、そのファイルが挿入されます。

4. チェインデータの保存(SAVE)




- ① チェインエディットモードのまま、 を押します。


CHAIN FILE SAVE
SONG :01 [YAMAHA] Size:002K

- ② 保存するデータがソングチェインファイルの場合は、ソングファイルとソングチェインファイル(01~99)を、またバルクチェインファイルの場合は、バルクファイルとバルクチェインファイル(01~99)を、それぞれ“コントロールダイヤル”で検索できます。

セーブする先のファイルNo.を選択します。



(データの入っていないファイルは“[Size:***K]”が表示されています。)

- ③  を押しながら各キーを押して、8文字以内のファイル名を書き込みます。カーソルは、  で移動できます。

- ④  キーを押すと、データがセーブされます。

このとき、すでにデータの入っているファイルにセーブしようとする、下の表示が現れます。

*** File already exists !! ***
>>>> Overwrite ? Yes(Y)/No(N) <<<<


- ▷  を押しながら  を押すと、前に入っていたデータを消去して、新しいデータを書き込みます。

- ▶ セーブを中止したいときは、 を押しながら  を押すか、あるいは  を押します。

5. チェインデータの再生・送信(LOAD)


(1) ソングチェインデータの再生

ディスクに保存されている“ソングチェインファイル”を本体内メモリーにロードします。

①  を押します。



“コントロールダイヤル”を回して、ソングチェインファイルを選択し、






 を押すと、そのチェーンに組まれているソングファイルが順番にロードされます。

★本体内メモリー上にソングデータが存在する場合、そのデータを消してもよいのか聞いてきます。

```
*** Song data exists !! ***
>>>> Clear data ? Yes(Y)/No(N) <<<<
```

▷  を押しながら、 を押すと、選択されたファイルがロードされます。

▶  を押しながら、 を押すか、 を押すと、作業を中止します。本体内メモリー上のデータをいったんディスクに保存(⇒115 ページ)してから、再びコマンドを呼び出します。

```
*** Loading data from disk ***
>>>> Don't remove disk <<<< 04
```




現在ロード中のチェインファイルのSeq.No.

ソングチェインファイルのロードが終了するとチェインプレイ表示になります。

ソングの再生(Play)回数





```
CHAIN PLAY          Meas:001  Seq:01x01
SONG :03  L.A. Tin    ♪=120  Time:04/04
```


②  を押すと、ソングチェインファイルのシーケンスの順番に従って演奏を開始します。

ソングの再生(Play)回数が2以上の場合はそのソングを繰り返しプレイします。このとき、ジョブコマンド“6. FOOT SWITCH”で“Loop Out”が選択されている場合は、フットスイッチを押すと、ソングの再生(Play)をその回で終了し、次のシーケンスに移ります。シーケンサーをバックにして、アドリブ等を演奏するときに便利です。

★113ページ(1)で述べたように、“OUTPUT CH”と“OUTPUT PORT”はソングファイルごとに設定、保存されますので、これらを異なる設定にしてあれば、チェインプレイでシーケンスが変わるたびにこれらの設定も自動的に変わります。

ディスクに保存されている“バルクチェーンファイル”を本体内メモリにロードします。

①  を押した後、 を押します。

“コントロールダイヤル”を回して、バルクチェインファイルを選択し、
 を押すと、そのチェインに組まれているバルクファイルが順番にロードされます。

BULK FILE LOAD
B.CHN:05 A CHN Size:002K

```
*** Loading data from disk ***
```


>>>> Don't remove disk <<<< 04

↑

現在ロード中のチェーンファイルのSeq.No.

ロードが終了するとMDRモードに戻ります。

MIDI DATA RECORDER	Seq:01x01
BULK :01 TX816A	block:01

② を押すと、ロードしたバルクチェインデータを送信します。

```
Data transmitting      Seq:02x01
BULK :01 TX816B       block:01
```

チェーンを組んだ順に従ってバルクデータを送信します。

16 QX119番

1. 故障かな、と思ったら.....P.138
2. エラーメッセージ.....P.141

1. 故障かな、と思ったら

QX3には大変多くの機能があります。それらは互いに深く関わりあっているので、ある別の機能がはたらいっているために、使いたい機能がうまくはたらかないということがあります。また、接続しているシンセサイザーやMIDIエフェクター類の不具合のために音が出なかったりすることもあるでしょう。この章では、そういったトラブルの対処法について説明しています。

(1) 録音

●録音されない。

- ▶ 接続しているMIDIキーボードからMIDI情報がQX3に送信されていますか？
→ QX3の“MIDI INインジケーター (⇒ 11 ページ)”が点滅すれば、MIDI情報を受信しています。
- ▶ 接続しているMIDIキーボードの送信チャンネルとQX3の“RECEIVE CH (⇒ 73 ページ)”は一致していますか？
- ▶ 録音を行なうトラックのインジケーターは赤く点滅 (録音中は点灯) していますか？
→ トラック選択キーを押して録音するトラックを選択してください。

●クリック音が出ない。

- ▶ CLICK端子とアンプ類の接続に異常はありませんか？
- ▶ ジョブコマンド“1 CLICK (⇒ 68 ページ)”が“off”になっていませんか？

●録音がスタートしない。

- ▶ ジョブコマンド“11. SYNC CLOCK (⇒ 11 ページ)”が“MIDI”や“Tape”になっていませんか？
→ “Internal”を選択します。

●MIDIキーボードによるステップ録音で入力位置が変更できない。

- ▶ ダイアル機能選択キーが **TEMPO** になっていませんか。
→ 小節は **MEASURE**、ビートは **BEAT**、クロックは **CLOCK** を選択して、コントロールダイヤルを回します。

●MIDIキーボードによるステップ録音で“** Invalid data !! **”が表示される。

- QX3本体で、初めに基本となる音符を設定してから、鍵盤を弾きます。

●途中で録音がストップする。

- ▶ **W 243** の上のインジケーターが点灯していませんか。
→ キーを押して消します。

(2)再生

●再生されない。

→ジョブコマンド“14. OUTPUT PORT (⇒73 ページ)”で、再生したいトラックの出力端子を確認してください。

→ジョブコマンド“13. OUTPUT CH (⇒72 ページ)”で、再生したいトラックのMIDI送信チャンネルを確認し、同時にシンセサイザー側のMIDI受信チャンネルが一致しているかを確認します。(MIDI送信のチャンネルは、ソングファイルに保存されます。)

▶再生するトラックのインジケーターが緑色で点滅していませんか。

→緑色の点滅は“ミュート”です。そのトラックの選択キーを押して、緑色の点灯にしてください。

▶データは記録されていますか。


→EDITモードでトラック内のデータを確認してください。(⇒85 ページ)

●再生がスタートしない。

→ジョブコマンド“11. SYNC CLOCK (⇒72 ページ)”が“MIDI”や“Tape”になっていませんか。

→“Internal”を選択します。

●途中で再生がストップする。

▶  の上のインジケーターが点灯していませんか。

→キーを押して消します。

(3)同期演奏

●MIDI接続したスレーブ機が同期しない。

- ▶ 正しいMIDI接続がなされていますか。
- ▶ ジョブコマンド“18. REMOTE OUT (⇒74 ページ)”が“Off”になっていませんか。
- ▶ スレーブ機の“SYNC CLOCK”は“MIDI”に設定されていますか。
- ▶ QX3の“SYNC CLOCK (⇒72 ページ)”は“Internal”になっていますか。

●MIDI接続したマスター機にQX3が同期しない。


- ▶ 正しいMIDI接続がなされていますか。
- ▶ ジョブコマンド“17. REMOTE IN (⇒74 ページ)”が“Off”になっていませんか。
- ▶ QX3の“SYNC CLOCK (⇒72 ページ)”は“MIDI”になっていますか。
- ▶ マスター機の“SYNC CLOCK”は“Internal”に設定されていますか。

2. エラーメッセージ

以下の表示がディスプレイに現れたときは、操作に何らかの誤りがあることを示しています。

**** Invalid data !! ****

意味： 入力しようとしたデータが不当である。(このとき不当なデータの位置にカーソルが点滅します。)

処置： 正しいデータを入力し直し、 を押します。

***** Can't change !!***

意味： 拍子データを変更することは不可能な状態である。

*** Too much data !! ***

意味： コマンドで一度に大量のデータを処理しようとした。

処置： コマンドを何回かにわけて実行します。

***** Buffer full !! ***

意味： 一度に大量のMIDIデータを受信しようとした。

処置： 送信側の送信データ量を減らすか、送信の間隔をあけてください。

***** MIDI error !! ****



意味： MIDIコネクターが抜けたり、MIDI送信側の機器の電源が切れたりして、MIDI入力データにエラーがあった。

*** Memory full !! *

意味： 本体内メモリーが一杯になり、これ以上のデータの入力ができない。



*** Disk Unformatted !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味： フォーマットされていないディスクに、データを書き込もうとしたり、読み出そうとしたりした。

処置： フォーマットされているディスクを入れて  を押すか、あるいは  を押してキャンセルし、その後ディスクをフォーマットします。



*** Illegally removed !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味： ディスクを作業途中で抜き替えた。

処置： 再試行の場合は  、作業を中止する場合は  を押します。



*** No Disk !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味： ディスクを挿入せずに、ディスクについての作業を行なった。

処置： ディスクを挿入し、  を押すか、あるいは  を押して作業を中止します。



*** Disk protected !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味：プロテクトがONになっているディスクにデータを書き込もうとした。

処置：ディスクのプロテクトをOFFにしてから  を押すか、あるいは  を押して作業を中止します。



*** Disk full !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味：ディスクのメモリー残量に余裕がない、あるいは最大ファイル数(112)を越えてしまうため、データを保存できない。

処置：新たにフォーマットされたディスクを挿入し、 を押すか、あるいは  を押して作業を中止し、その後不要なファイルを消去します。



*** Bad Disk !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味：ディスクに傷などがあり、データの出し入れを行なうことができない。

処置：再試行の場合は、 、作業を中止する場合は  を押します。

*** Illegal format !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味：ディスクのフォーマットがQX3用ではない。

処置：QX3でフォーマットされたディスクを挿入し、 を押すか、あるいは  を押して作業を中止します。

*** Illegal data !! ***
>>>> Retry(ENTER) or Cancel(EXIT) <<<<

意味： ディスクからロードしようとしている、あるいはセーブしようとしているデータは今の状態では不当である。

処置： 再試行の場合は 、作業を中止する場合は を押します。

*** Memory full !! ***
>>>> Press EXIT to cancel <<<<

意味： このチェインファイルは本体内メモリー量を越えており、ロードできない。

処置： を押して作業を中止します。またこのファイルは利用できないので消去します。

17資料

- 1. ディスクの互換性について P.146
- 2. ESEQについて P.147
- 3. MIDIデータフォーマット P.148
- 4. MIDIインプリメンテーションチャート P.155
- 5. 仕様 P.156

1. ディスクの互換性について

QX3のディスクフォーマットは、下記の機器とディスクの互換性があります。

- デジタルプログラマブルアルゴリズムシンセサイザー DX7II-FD
- MS-DOS(9セクターフォーマット)を採用しているコンピュータ
- ピアノプレーヤー MXシリーズ

したがって、たとえばDX7II-FDでフォーマッティングを行ない、DX7II-FDを書き込んだディスクに、QX3の演奏データを書き込むことができます。これによって、1枚のディスクで音色データと演奏データの両方を管理できることになり、大変便利です。

またQX3で作成したファイルをコンピュータ等を使って別のディスクにコピーしたりファイルの削除等を行なうことが可能です。

ただしこの場合、ファイル名等は相手方のフォーマットに合っている必要があります。

2. ESEQについて

“ESEQ”とは、シーケンスデータ（演奏データ）を記録するために、ヤマハが考案したフォーマットです。

QX3のソングファイルは“ESEQフォーマット”に準拠しています。したがってQX3で作成されたソングファイルはESEQフォーマット対応機器で作成されたディスクファイルと互換性をもつため、それらの機器で演奏させることができます。また、ESEQフォーマット対応機器で作成されたディスクのファイルを、QX3で演奏させることも可能です。ただし後者の場合、“E-SEQ FILE LOAD (⇒ 79 ページ)”を使ってロードします。

この場合、自動的に4/4拍子と設定され、自動的に小節線が付けられます。

またESEQフォーマットに準拠したデータであっても機器によっては一部のパートが読めない場合があります。この場合、その機器ですべてのパートを最初のトラックに集めれば、読み取ることができます。

QX3のデータ自身もESEQフォーマットに準拠しているため、ESEQファイルとしてロードすることが可能です。ただしその場合は、拍子はすべて4/4に設定されてしまいます。

<ESEQ 対応機器>

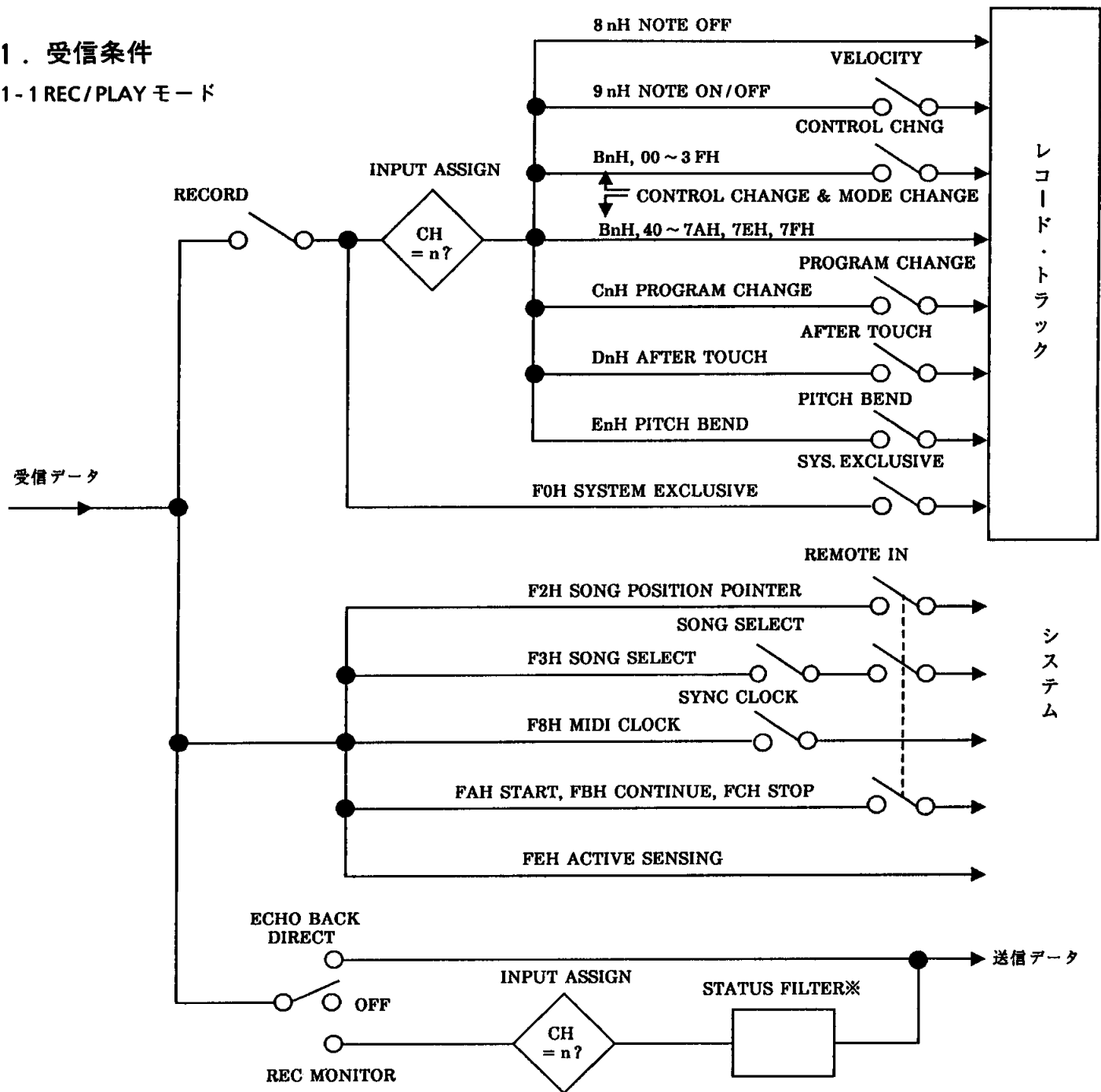
ヤマハの商品でESEQフォーマットの扱える機器はたくさんあります。

詳しくは、その楽器と取扱説明書をご確認ください。

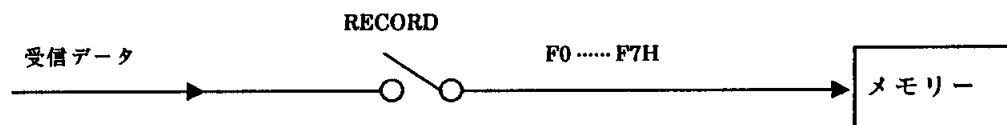
3. MIDIデータフォーマット

1. 受信条件

1-1 REC/PLAY モード



1-2 MDR モード



2-1 チャンネル・ボイス・メッ セージ

ステータス	1000nnnn	n=チャンネル番号
ノート No.	0kkkkkkkk	k=0(C ₂)~127(G ₈)
ベロシティ	0vvvvvvvv	v:無視

ステータス	1001nnnn (n=チャンネル番号)
ノート No.	0kkkkkkkk k=0 (C ₂) ~ 127 (G ₈)
ベロシティ	0vvvvvvvv v=0 ノートオフ v=1 ~ 127 ノートオン

リアルタイム、パンチイン録音時にRECEIVE EVENTのAFTER TOUCHがONの場合、記録します。

2-1-6 ピッチベンド

ステータス 1110nnnn

値 (LSB) 0uuuuuuuu

値 (MSB) 0vvvvvvvv

リアルタイム、パンチイン録音時にRECEIVE EVENTのPITCH BENDがONの場合、記録します。

2-2 チャンネル・モード・メッセージ

ステータス 1011nnnn

0ccccccc

0vvvvvvvv

c=122, v=0 または v=127

;LOCAL CONTROL OFF/ON

c=126, v=1 ;MONO MODE ON

c=127, v=0 ;POLY MODE ON

リアルタイム、パンチイン録音時に記録します。

2-3 システム・エクスクルーシブ・メッセージ

2-3-1 QX1のシーケンス・バルクデータ

QX1のシーケンス・バルクデータをQX1 DATA INで受信し、メモリーにロードすることができます。

方法については本文 80 ページを参照してください。

2-3-2 その他のエクスクルーシブ・メッセージ

レコード・モード時、1Kバイトまでのシステム・エクスクルーシブメッセージを受信してレコードトラックに記録します。

またMDRモード時に、システム・エクスクルーシブメッセージを受信して本体メモリーに記録します。

2-4 システム・コモン・メッセージ

2-4-1 ソングポジションポインター

ステータス 11110010

値 (LSB) 0LLLLLLL

値 (MSB) 0hhhhhhh

REMOTE IN が ON の場合受信します。

2-4-2 ソングセレクト

ステータス 11110011

ソング No. 0sssssss s = 0 ~ 127

REMOTE IN と SONG SELECT が ON の場合受信して DISK よりソングのロードを行ないます。

2-5 システム・リアルタイム・メッセージ

2-5-1 タイミングクロック

ステータス 11111000

SYNC CLOCK が MIDI の場合、受信します。

2-5-2 スタート

ステータス 11111010

REMOTE IN が ON の場合、受信します。

ただし、ソングプレイ時は、コンティニュー (FBH) と同等であり、チェインプレイ時のみスタート (FAH) とみなします。

2-5-3 コンティニュー・スタート

ステータス 11111011

REMOTE IN が ON の場合、受信します。

2-5-4 ストップ

ステータス 11111100

REMOTE IN が ON の場合、受信します。

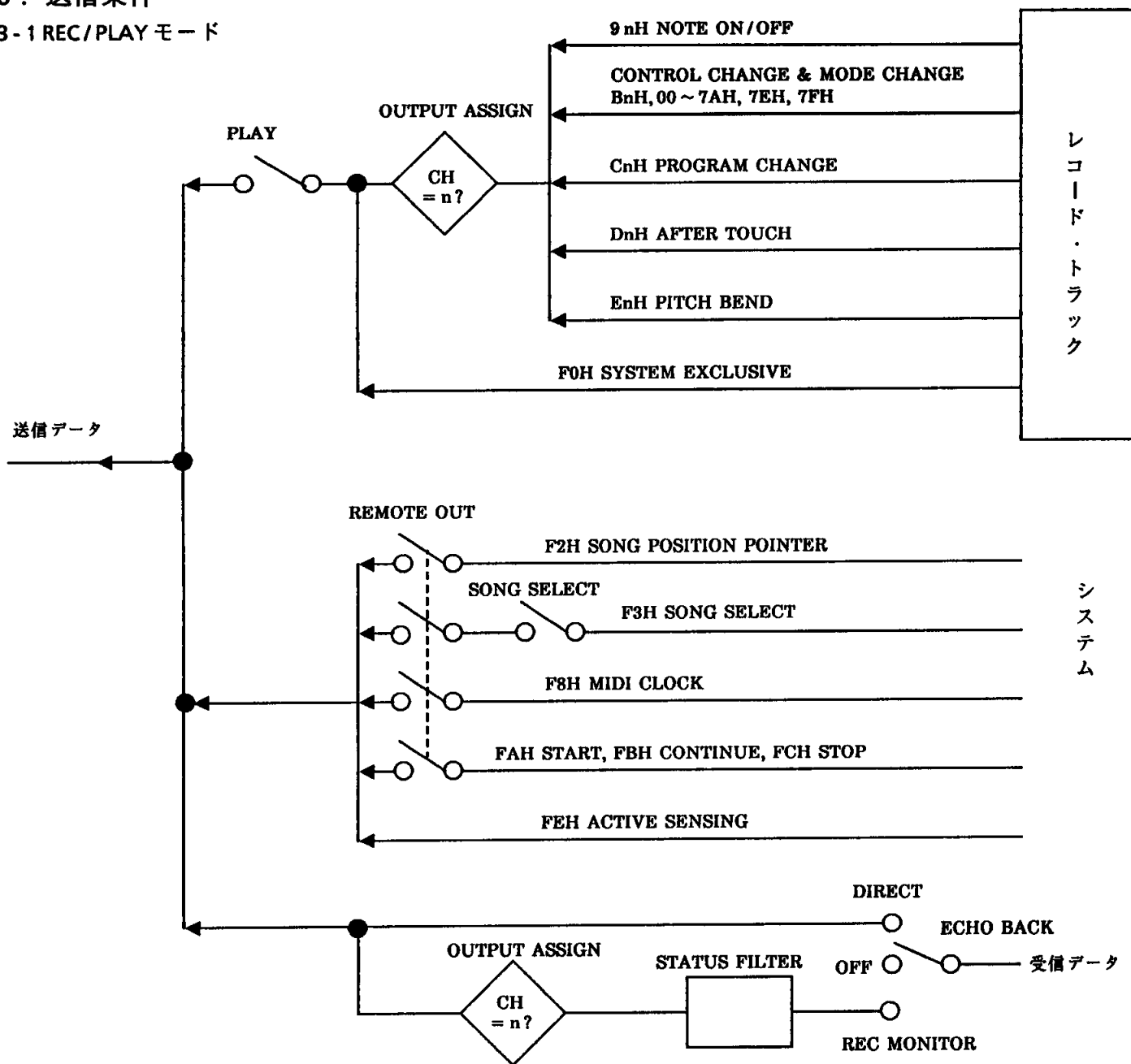
2-5-5 アクティブ・センシング

ステータス 11111110

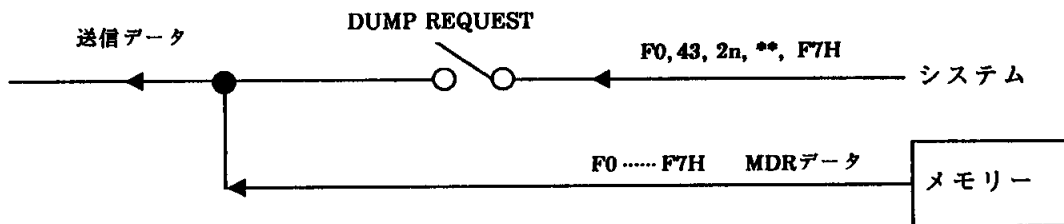
このメッセージを受信した後、300msec 以上の間、何のデータも来ないときは、エコーバックしている音を強制的に OFF にします。

3. 送信条件

3-1 REC/PLAY モード



3-2 MDR モード



4. 送信データ

4-1 チャンネル・ボイス・メッセージ

再生時には、記録された以下のデータを送信します。

1. ノートオン/オフ (ステータスは1001nnnn, n=記録されたチャンネル番号)
2. コントロール・チェンジ
3. プログラム・チェンジ
4. アフタータッチ
5. ピッチベンド

4-2 チャンネル・モード・メッセージ

再生時には、記録された以下のデータを送信します。

LOCAL CONTROL ON/OFF

MONO MODE ON

POLY MODE ON

4-3 システム・エクスクルーシブ・メッセージ

4-3-1 QX1のシーケンス・バルクデータ

メモリー上のソングデータをQX1 DATA OUTで送信し、QX1に送ることができます。ただしエクスクルーシブデータ、track 9～16のデータは送信されません。

方法については本文 81 ページを参照してください。

4-3-2 ダンプ・リクエスト

MDRモード時に、JOB 2 DUMP REQUEST の設定によって送信します。

この設定により送信されるダンプリクエストは以下のとおりです。“F0, 43, 2n, xx, F7”(16進)。また、126ページで述べられているMIDI ch とはこの中の“n”を、Formatとは“xx”を指します。

4-3-3 その他のエクスクルーシブ・メッセージ

MDRモード時に、送信します。

4-4 システム・コモン・メッセージ

4-4-1 ソングポジションポインター

ステータス 11110010

値 (LSB) 0LLLLLLL

値 (MSB) 0hhhhhhh

REMOTE OUTがONの場合、送信します。

4-4-2 ソングセレクト

ステータス 11110011

ソングNo. 0sssssss s=0~127

REMOTE OUTとSONG SELECTがONの場合、送信します。

4-5 システム・リアルタイム・メッセージ

4-5-1 タイミングクロック

ステータス 11111000

REMOTE OUTがONの場合、送信します。

4-5-2 スタート

ステータス 11111010

REMOTE OUTがONの場合、送信します。

4-5-3 コンティニュー・スタート

ステータス 11111011

REMOTE OUTがONの場合、送信します。

4-5-4 ストップ

ステータス 11111100

REMOTE OUTがONの場合、送信します。

4-5-5 アクティブ・センシング

ステータス 11111110

ある間隔をおいて常に送信します。

ただしディスクアクセス中は、MIDI OUT 2からは送出されません。

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed			
Mode	Default Messages	POLY, MONO OMNI ON, OMNI OFF	POLY, MONO OMNI ON, OMNI OFF	*1
Note Number	True voice	0-127 *****	0-127	*1
Velocity	Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 8nH,v=64	o x	*2 *1
After Touch	Key's Ch's	x o	x o	*2 *1
Pitch Bender		o	o	*2 *1
Control Change	0-63	o	o	*2 *1
	64-121	o	o	*1
Prog Change	True #	o 0-127 *****	o 0-127	*1
System Exclusive		o / o	o / o	*2 *3 / *1
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o o x	*2 *2 x	*2 *2
System Real Time	Clock Commands	o o	o o	*2 *2
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	o x o x	o x o x	*1
Notes: *1 = Recognized as record data. Transmitted when (1) playback (2) received during echo switch is on. *2 = Enabled or disabled by command. *3 = Sequence data.				
Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No				

5.仕様

メモリー容量	512Kバイト (レコード、エディット時:約24,000音/チェインプレイ時:約48,000音)
同時発音数	制限なし
トラック数	16
音符分解能	♪/96
テンポレンジ	♪=20~300
拍子設定	1~10/1; 1~20/2; 1~41/4; 1~64/8, 16, 32
ディスクドライブ	3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵 2DDタイプ=最大713Kバイト・112ファイル/1枚
LCDパネル	40字×2行(バックライト付、コントラスト調整可)
接続端子	MIDI IN, OUT×2, THRU FOOT SW, CLICK OUT, TAPE IN, TAPE OUT
定格電源電圧	AC100V, 50/60Hz
定格消費電力	6.5W
寸法	439(W)×80.9(H)×340(D)mm
重量	4.4Kg
付属品	3.5インチフロッピーディスク(2DD) 譜面立て、MIDIケーブル(1m)×2

●仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。
(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)
また保証は日本国内においてのみ有効です。

●保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう!

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまにご購入の日から向こう1ヶ年間の無償サービスをお約束申し上げるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただく場合があります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますよう充分ご配慮のうえで保管してください。

また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂く場合もあります。

またお買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行うよう手続き致します。

●保証期間後のサービス

満1ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打切後最低8年となっています。(性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品のことです。)

そのほかご不明な点などございましたら、下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点までお問い合わせください。

■ヤマハ電気音響製品サービス拠点〔修理受付および修理品お持込み窓口〕

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	Tel 022-236-0249
新潟サービスステーション	〒950	新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F	Tel 025-243-4321
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	Tel 044-434-3100
東京サービスステーション*	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-6625

(*修理品お持込み窓口)

浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	Tel 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	Tel 06-877-5262
四国サービスセンター	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	Tel 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	Tel 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2134

[本社]

カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-1158
------------	------	-----------------------	------------------

■デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店	LM営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-512-6113
仙台支店	LM営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	Tel 022-222-6147
東京支店	LM営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-5471
関東支店	LM営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-1688
名古屋支店	LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	Tel 052-201-5199
大阪支店	LM営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	Tel 06-252-5231
広島支店	LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	Tel 082-244-3749
九州支店	LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2130

LM営業部

デジタル楽器営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	Tel 053-460-2431
-----------	------	------------	------------------

●所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社