

YAMAHA

MUSIC SEQUENCER

QY10



取扱説明書

このたびはYAMAHA QY10をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。QY10はコンパクトなボディにシーケンサーとしての機能はもちろん、PCM音源を搭載しているので、時間、場所、状況を問わずフレキシブルな使い方ができます。

目次

	ページ
はじめに.....	6
QY10の特徴.....	7
使用上の注意.....	8
パネルについて.....	10
フロントパネル.....	11
サイドパネル.....	16
リアパネル.....	17
実際に使ってみましょう.....	18
第1章 QY10のしくみ.....	20
1-A. ソングの構造.....	23
1. ソングとは.....	23
2. ソングを構成するもの.....	23
1-B. パターンの構造.....	25
1. パターンとは.....	25
2. パターンを構成するもの(パートとは).....	25
3. ソングとの関係.....	27
1-C. 各トラックの役割.....	28
1. シーケンストラックの役割.....	28
2. バッキングトラック(BK)の役割.....	28
3. コードI(CI), コードII(CII), ベース(BS), リズムトラック(RT)の役割.....	29
1-D. 使用上の注意点.....	31
1. バッテリーワーニング(乾電池の消耗).....	31
2. 音源側の最大発音数について.....	31
3. シーケンサー側の録音/発音数制限.....	31
4. メモリー容量(演奏データの量について).....	33
5. MIDI送信チャンネルについて.....	33

	ページ
第2章 ソングモード.....	36
2-A. ソングプレイ(曲の再生).....	37
1. 基本操作(ソングモードへの入りかた).....	39
2. ミュートトラックの指定、および鍵盤キーへのボイス割り当て.....	41
3. ソング全体の移調.....	43
4. デモソング.....	43
2-B. ソングレコード(演奏データの録音).....	46
1. 基本操作(ソングレコードへの入り方).....	47
2. レコードトラックと録音方法.....	49
3. レコード時の用語説明・長さの単位について.....	50
4. シーケンサートラック・ステップレコード(数値入力).....	51
5. シーケンサートラック・リプレースレコード (前に入っていた演奏を消して新しい演奏に置き換える).....	63
6. シーケンサートラック・オーバーダブレコード (前に入っていた演奏を重ねて録音する).....	63
7. シーケンサートラック・オートレコード (自動的にコードの演奏データを作成する).....	65
8. バッキングトラック・ステップレコード(伴奏の作りかた).....	67
9. CI, CII, BS, RTトラック・ステップレコード (伴奏を細かく作る).....	75

	ページ
2-C. ソング・エディット (演奏データの修正)	80
1. CHANGE, DELETEでの基本操作.....	81
2. 各トラックで修正・削除できるデータとその画面表示.....	85
・シーケンサートラック.....	85
・バックイングトラック.....	87
・CI, CII, BS, RTトラック.....	89
3. INSERT (データの追加書き込み) での基本操作.....	91
4. 各トラックで追加書き込みできるデータとその画面表示.....	93
・シーケンサートラック.....	93
・バックイングトラック.....	93
・CI, CII, BS, RTトラック.....	93
2-D. ソングジョブ (基本操作)	95
1. MIX TRACK (各トラック同士をミックスする)	97
2. QUANTIZE MEASURE (演奏のばらつきを修正する).....	99
3. CREATE MEASURE (好きな拍子の空小節を作る).....	101
4. COPY MEASURE (小節を好きな回数コピーする).....	103
5. INSERT MEASURE (全トラックの演奏データを小節単位で挿入する)	105
6. DELETE MEASURE (ある小節間を曲全体で削除する).....	107
7. ERASE MEASURE (小節間の演奏データを消す).....	109
8. TRANSPOSE (トラックの移調)	111
9. COMBINE TRACK.....	113
10. CLEAR TRACK (トラックの消去)	115
第3章 パターンモード	118
3-A. パターンプレイ (パターンの再生)	121
1. 基本操作.....	121
2. パートミュート.....	121
3-B. パターンレコード (パターンの作成)	123
1. 基本操作 (パターンレコードへの入り方)	123
2. パート・ステップレコード (数値入力)	125
3. パート・リアルタイムレコード (重ね書きのみ)	129
4. その他のパターン作成法 (パターンジョブによるもの)	131
3-C. パターンエディット (パターンの修正)	133
1. CHANGE, DELETEでの基本操作.....	133
2. INSERT (データの追加書き込み) での基本操作.....	137

	ページ
3-D. パターンジョブ (基本操作)	141
1. QUANTIZE PARTS (演奏のばらつきを修正する).....	143
2. COPY PARTS (パートをコピーする)	145
3. TRANSPOSE (パートを移調する)	147
4. GET PARTS (演奏データをシーケンサートラックから パートにコピーする)	149
5. PUT PARTS (演奏データをパートから シーケンサートラックにコピーする)	151
6. PATTERN NAME (パターンに名前を付ける)	153
7. CLEAR PARTS (パートを消去する)	155

第4章 ボイスモード

4-A. ボイスモードでは何ができるか.....	159
4-B. ボイス割り当てについて.....	159
4-C. ドラムボイスについて.....	160
4-D. ボイスの変更 (ボイスモードへの入りかた)	161
1. ボリューム.....	163
2. ピッチベンドレンジ.....	163
3. アウトプットセレクト.....	163
4-E. ボイスリスト.....	165
4-F. 同時発音数について.....	167

第5章 ユーティリティモード

5-A. ユーティリティモードへの入り方.....	171
5-B. MIDIセットアップ.....	173
1. クロックセッティング (MIDIシンクについて)	173
2. MIDIコントロール (外部からのシーケンサーコントロール).....	175
3. デバイスナンバー (QY10のIDナンバーについて)	177

はじめに

	ページ
5-C. MIDIバルクダンプ.....	179
1. QY-Seqバルクダンプ (外部MIDIデータレコーダまたはQY10 同上でのソングデータ、インターナルパターンデータのやりとり) ...	179
2. N-Seqバルクダンプ (外部シーケンサーとのソングデータのやりとり)	181
5-D. メトロノーム (メトロノームの発音について)	183
5-E. スタアテンポ/ボイス (各ソング/パターンにテンポとボイスを記憶させる)	185
 第6章 MIDIについて.....	 186
 第7章 資料.....	 190
ボイスリスト	191
プリセット・パターン パフォーマンスノート (解説)	192
コードについて	195
エラーメッセージ	196
50音別索引	200
MIDIデータフォーマット	203
MIDIインプリメンテーションチャート	219
QY10仕様	221
サービスについて	222

QY10の特徴

・コンパクトなボディー

VHSビデオカセットテープと同じサイズに作られているので、どこにでも手軽に持ち運びできます。

・高品位PCM音源（AWM音源）を搭載

本体内にPCM音源（AWM音源）を内蔵したため、別に音源を用意する必要はありません。このため電気配線や、MIDIの接続の手間はいっさいありません。また専用音源をもしのぐ28同時発音が可能です。

・電池による動作

マンガン単三乾電池6本で、約8時間の動作が可能です。

・ステレオヘッドホン端子（ミニ）装備

ヘッドホンステレオカセット用のヘッドホンがそのまま使えます。

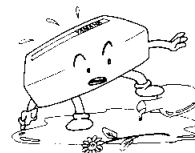
・MIDI端子装備

MIDI-IN/OUTを装備しているので、他のシーケンサー、音源との交信もでき拡張性にも優れています。

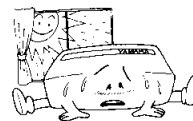
使用上の注意

QY10は大変精密にできています。末永くご愛用いただくよう、次の点にご注意ください。

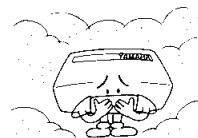
- ・ 水に濡らしたり、湿気の多い場所に置かないでください。故障の原因になります。



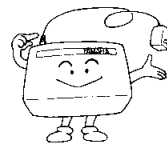
- ・ 直射日光に当たったり、暖房器具の近くや、真夏の窓を閉めきった自動車内など高温になる場所には置かないでください。パネルの変形の原因になります。



- ・ ほこりの多い場所に置かないでください。故障の原因になります。



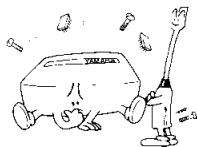
- ・ 電源アダプターは、PA3またはPA1Bをご使用ください。他のアダプターをお使いになりますと誤動作、故障の原因になります。



- ・強い衝撃を与えないでください。パネルの破損、故障の原因になります。



- ・お客様がQY10を分解、改造されますと、以後の性能について保証できなくなります。また、修理をお断りする場合がありますのでご注意ください。



- ・電車内などでヘッドホンをお使いになる場合、あまり大きな音量にすると、他のかたの迷惑になります。適切な音量でお楽しみください。



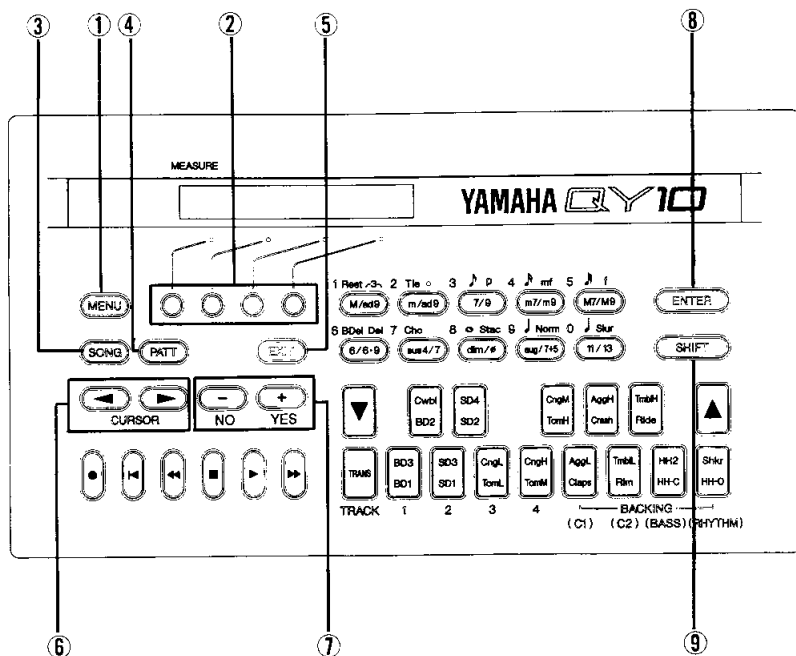
パネルについて

QY10には多くのキーがありますが、内蔵されている多くの機能を使うため、1つのキーに複数の役割を持たせたものや、QY10独自の働きを持ったキーなどがあります。ここでは、各キーの名称と基本的な役割を説明します。

■本機のバックアップバッテリーについて

- ・本機の演奏データは、電源を切ったり乾電池が切れても本体内蔵のバッテリーでバックアップ（保存）されており、消えることはありません。
このバッテリーの寿命は約5年で、寿命がくるとメモリーしたデータは失われてしまいます。作成したデータは外部MIDI機器などに保存しておくことをおすすめします。
- ・バッテリーの交換は、お買い上げ店もしくは弊社電音サービスセンターにお申し出ください。
なお、バッテリー交換の際にもメモリーしたデータは消えてしまいますので、あらかじめ外部MIDI機器などにそのデータを保存しておいてください。
- ・内蔵バッテリーの消耗または交換によるデータの消失につきましては、弊社は責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。

フロントパネル



① (メニュー) MENU キー

各モードに用意されている補助機能群は、このキーを押すことで液晶パネル上に呼び出されます。各機能の選択は、次に説明するファンクションキーで行ないます。

② ファンクションキー

液晶パネルに表示されたメニューは、4つのキーの中から対応するものを押すことで選ばれます。

③ (ソング) SONG キー

通常のシーケンサーとして再生、録音をしたい時、このキーを押してソングモードに入ります。

(パターン)
④ PATT キー
リズムやベースラインなど、数小節単位で繰り返し行なう演奏を録音、編集する場合このキーを押してパターンモードに入ります。

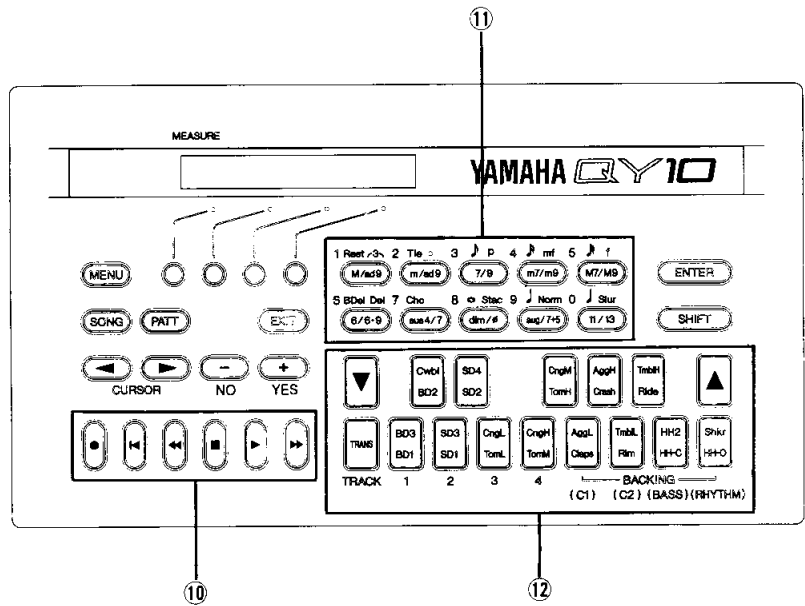
(イグジット)
⑤ EXIT キー
何か機能を選び作業を行なった後、その機能に入る前の状態に戻します。(データを復元するわけではありません) 何度か押すと SONG / PATT キーを押した直後の状態になります。レコーディング中は EXIT キーは働きません。

(カーソル)
⑥ ◀ / ▶ キー
液晶パネルには、一度に多くの変更可能なデータが表示されます。それらの中から、目的のデータを選ぶときこのキーを使います。また、画面右端に「▶」、左端に「◀」が表示されている場合、続きの画面があることを示しており、その画面切り換えもこのキーで行ないます。

(インク/デック)
⑦ + / - キー
データの値を変化させます。通常は、一回押すごとに±1の変化です。また、変化幅の大きいデータは SHIFT キーと組み合わせることで、±10の変化が得られます。画面に「Sure?」と表示され、確認操作をするときに YES / NO の働きもします。

(エンター)
⑧ ENTER キー
テンキーなどを使って入力した数値は液晶の点滅で、QY10の中に入っていないことが示されます。ここでエンターキーを押すと点滅が止まり、データとしてQY10に記憶されます。また、ステップレコーディング、エディットの際、確定キーとしても使います。

(シフト)
⑨ SHIFT キー
コードキーなどは1つのキーに2つの名前がついています。これらは、通常どちらか一方の機能しかありませんがこのキーを押すと液晶パネル左端に「S」の表示が現れ、もう一方の機能が呼び出されます。また + / - キーとの組合せでは、数値を大きく変化させられます。シフトを解除したい時は、もう1度 SHIFT キーを押してください。



⑩ シーケンサーキー

QY10を、テープレコーダー感覚で動かすことができます。
各キーの働きは次の通りです。

- (●) 録音.....演奏データを録音可能な状態にします。▶ (再生) キーを押すと録音が始まります。
- (◀) 頭だし.....曲の先頭まで演奏(録音)位置を戻します。
- (◀◀) 巻戻し.....演奏(録音)位置を戻します。1回押すと1小節戻りますが、押し続けると高速で戻ります。またエディットのチェンジ/デリート時には1つ前の演奏データに戻ります。
- (■) 停止.....演奏、録音を中止します。
- (▶) 再生.....演奏、録音を開始するときこのキーを押します。
- (▶▶) 早送り.....演奏(録音)位置を進めます。1回押すと1小節進みますが、押し続けると高速で進みます。またエディットのチェンジ/デリート時には1つ後ろの演奏データに進みます。

注意：再生位置(ロケーションポイント)には次のような決まりがあります。

- ・ソングモードに入った直後はソングの先頭に行きます。
- ・ソング(曲)を選んだ直後はソングの先頭に行きます。
- ・ソングの最後まで演奏すると、ソングの先頭に戻り停止します。
- ・停止キーを押してソングを中断し、何もしないと再び再生キーを押した時は停止した位置から再生します。

⑪ テンキー

QY10の状態によって次のような働きがあります。

テンキー.....直接数値を書き込んで、データ内容を変更できます。ただし最後にENTERキーを押さないと無効になります。

コードキー.....バックトラックにコードを書き込みます。

SHIFTキーとの組合わせで、20種類が使用できます。

音符キー.....シーケンサートラック・ステップレコードの時、音符の長さ、強弱などの指定に使います。

SHIFTキーとの組合わせで19種類の機能があります。

⑫ 鍵盤キー

QY10の状態によって次のような働きがあります。

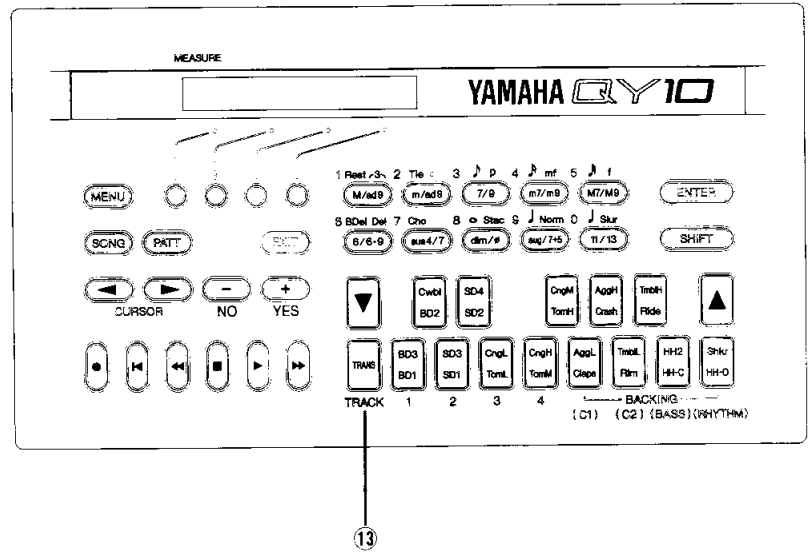
鍵盤キー.....シーケンサートラックの入力、修正。バックトラックのコード指定の時などに鍵盤として機能します。
▲/▼キーでオクターブの上下ができます。

パッドキー.....リズムトラック入力時はリズムパッドになります。
▲/▼キーとの組合わせで26種類の楽器が使えます。

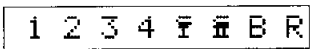
トラック選択キー.....白鍵盤のみです。TRACKキーを押すことで働き、録音修正時にトラックを選んだり、再生時にミュートの指定をします。

※▲/▼キーは、+/-の値を持つデータを入力する場合に+(▲)、-(▼)を入力するキーとしても使うことができます。

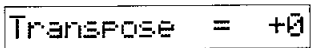
サイドパネル



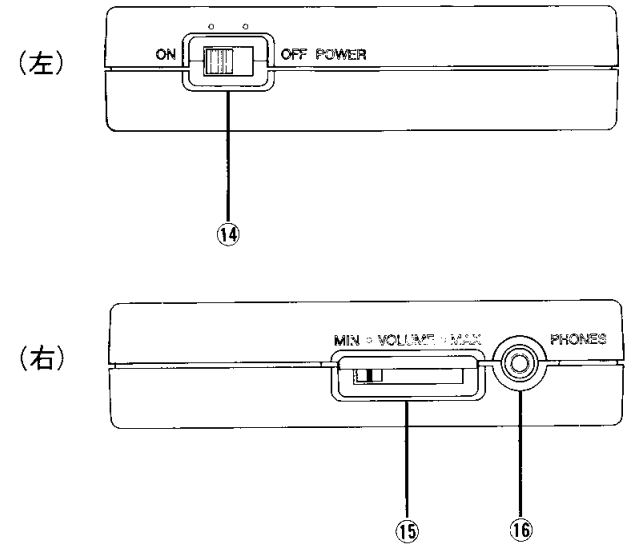
⑬ (トラック)
TRACK キー
 このキーを押すと次のような画面がでます。ここでトラック選択キーを使い、録音、修正トラックの指定や、再生時のミュート指定を行ないます。



さらにもう一度押すと次の画面になり、再生時のトランスポーズができます。この2つの画面は**TRACK**キーを押すことで交互に切り換わります。

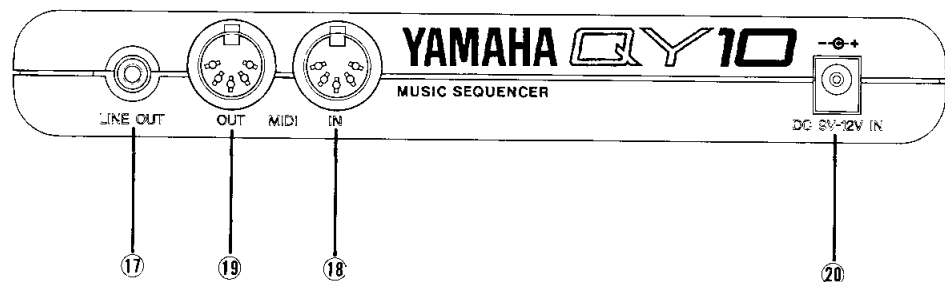


※これらの機能から抜け出すときは**EXIT**キーを押してください。



- ⑭ (パワー)
POWER スイッチ
- ⑮ ボリュームスライダー
QY10のヘッドホンアウト、ラインアウトの音量を調節します。
- ⑯ ヘッドホンアウト
ヘッドホンをお使いになるときはこの端子をお使いください。

リアパネル



⑰ ラインアウト

ミキサー、キーボードアンプに接続する場合はこの端子をお使いください。なお、ヘッドホンアウトとラインアウトはそれぞれ回路が異なるため誤った接続の場合、音量が異常に小さい、音が歪んで聴こえるほか、最悪の場合受け手側機器の故障の原因になります。

⑱ MIDI-IN端子

外部MIDI機器からの演奏情報などを受け取ります。演奏を録音するときなどは、送り手側機器のMIDI-OUTと、この端子を接続してください。

⑲ MIDI-OUT端子

QY10の演奏情報などを送りだします。QY10で他のMIDI機器をコントロールしたいときは、この端子と受け手側機器のMIDI-INを接続してください。

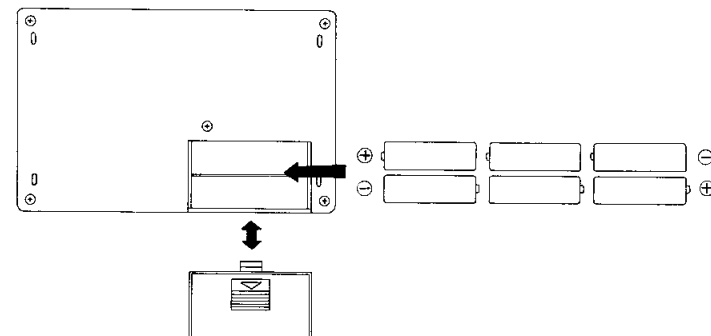
⑳ DC-IN端子

ご家庭内などで長時間お使いになるときは、ACアダプター(PA-1B、PA-3)をこの端子に接続された方が、電池を使用した場合より経済的です。

実際に使ってみましょう

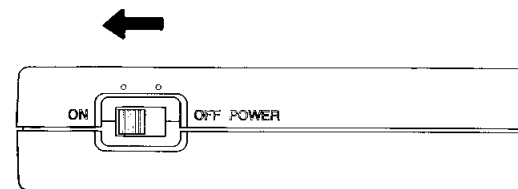
●電池をいれましょう

QY10は単3電池6本で動作します。同梱の電池をイラストの通りに入れてください。



●電源スイッチをONにしましょう

電源スイッチは本体むかって左側のサイドパネルにあります。イラストの方向へスイッチを動かして下さい。



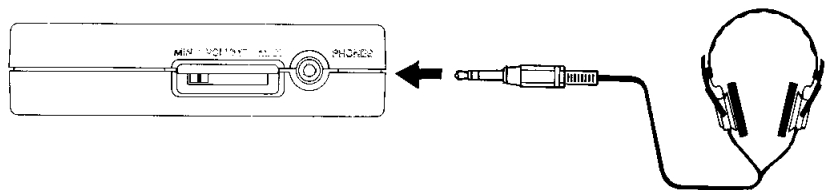
●オープニング・メッセージを確認しましょう

電源スイッチをONにした直後、液晶画面に次のメッセージが表示されます。これでQY10の準備はすべて整いました。

YAMAHA QY10

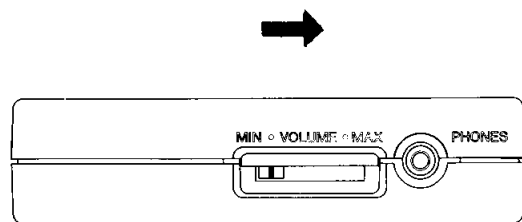
●ヘッドホンを取り付けましょう

QY10はスピーカーを内蔵していないので音を聴くためにはヘッドホンか外部スピーカーが必要です。とりあえずここではヘッドホンカセットテープレコーダー用のヘッドホンを、本体むかって右側のサイドパネルにあるミニジャックに接続します。



●音量を調節しましょう

本体むかって右側のサイドパネルにあるボリュームスライダーで調節します。本体パネルの鍵盤キーを押すと音が出ますが、いきなり最大の音量で鳴らすとヘッドホンなどを痛める原因になります。最もしぼり込んだ状態から徐々に上げていきましょう。



QY10は今までにはない考え方を持ったシーケンサーです。QY10を正しく理解し十分に活用するためには、個々の細かい機能よりも、全体の構成からとらえた方が、より早く、より明快に理解できるはずです。

この章では、QY10がどのような構造になっているか、どのようにしてデータを管理しているのかを説明します。

初めての方はもちろん、すでに他のシーケンサーをお使いの方も、この章は必ず目を通してください。

●あなたにとってシーケンサーとは

初めてシーケンサーをさわる人にとって、この機械は未知の物体以外何物でもありません。多少知っているといった人でも「レコーディングで使われることは聞いたことがあるんだけど・・・」「昔、テクノのバンドで壁に向かって座っていた人が、数字のする機械をいじっていたのを見たことがある」という程度でしょう。みなさんは今までシーケンサーに対してどんなイメージを持っていましたか？

●今のシーケンサーはテープレコーダーのようなもの

シーケンサーというと、つまみがたくさんならんでいたり、電卓のようなキーをおして数字をならべていったりと、まるでミュージシャンとは無縁の世界といったイメージがありました。たしかに昔はそうだったし、いまでもこういう方法を使う人もいます。しかしQY10のパネルを見ると、左下にテープレコーダーと同じようなキーがならんでいます。そうです、これらのキーはQY10を操作するとき、みなさんが普通に使っているテープレコーダーと同じように使うことができるのです。技術の進歩はこのようにシーケンサーを使いやすいものに変えてきました。

●シーケンサーを使うとどんなメリットがあるか

「テープレコーダーと同じようなものだったら、わざわざシーケンサーなんか使わなくてもいいじゃん。」と思った人は多いでしょう。でも逆にみなさんはテープレコーダーを使っていて困ったことはないでしょうか。たとえば・・・

「デモテープを作っているんだけど、楽器がうまく弾けない。」

「1カ所間違えたために曲全部を録りなおした。」

「テンポが早すぎて指がついていかない。もう少しテンポを遅くすればできるのに・・・」

「歌の練習をテープでやっているがキーが合わず、声が出ない。キーが変えられるテープレコーダーを買ったけれど、今度はテンポが変わって歌えない。」

「練習をするとき、自分のパートの音だけ消したい。」

「コードを担当しているキーボードの音色だけ変更したい。」

「せっかく作ったデモテープを他人に聴かせるためコピーすると、ノイズがひどくて聴くに耐えない。」etc・・・

このような悩みはシーケンサーを使うことで解消できるのです。

●シーケンサーとテープレコーダーとの違い

ではなぜこのようなことができるのでしょうか。それを知るにはそれぞれの構造を考える必要があります。テープレコーダーは音声→電気信号→磁気信号に変え、テープ上に記録します。従っていったん記録した演奏は、全部書き換えるまでいっさい変更できません。また、テープ上で発生した雑音は二度と取り除くことができません。それに対しシーケンサーは、演奏の手順を記憶します。つまり「4小節目の2拍目から下の音を1拍半鳴らします。」「9小節目からピアノの音色に切り換えます。」といった演奏情報を記憶し、管理しているわけです。だから、何か変更したいときは必要な情報を呼び出し、数値を書き換えてやれば、間違いなどは簡単に直せるわけです。

またテンポを変更したり、キー（調）を変えることはシーケンサーにとっては朝飯前のことなのです。

●QY10は他のシーケンサーとどこが違うか

ここまでの話で次の疑問がわいた人がいると思います。「それじゃあ、音はどこから出るんだろう？」ずばりそのとうり。従来のシーケンサーはそれ自体で音は出ず、必ずシンセサイザーやリズムマシンを接続して、これらの楽器に演奏情報を送って音を出しているのです。しかし、たくさんの楽器を使いこなすのは、並み大抵の事ではありませんし。

QY10はこういった問題をみごとにクリアしました。本体内に「PCM」と呼ばれる最新技術を使った楽器を内蔵してしまったからです。さらに伴奏を簡単に作れる機能も搭載しました。わずか2～3個の情報をQY10に与えることで楽器4台分の演奏が自動的に作られる便利なものです。

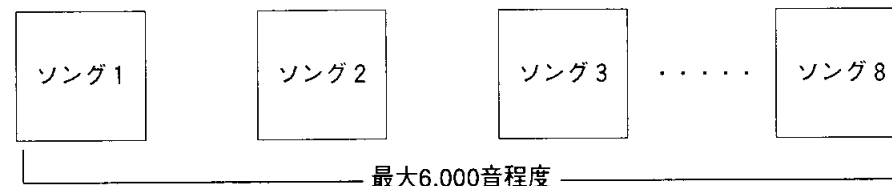
どうでしょう。シーケンサーに対するイメージが、今までより鮮明になってきたのでしょうか？さらにこの章では、QY10の構造にふれ、QY10の中で曲がどのように扱われているか説明します。今後の操作の最も基本になりますから、十分理解するまで読み返してください。

1-A. ソングの構造

1-A-1. ソングとは

QY10では、1つの曲のことを「ソング」と呼んでいます。QY10は8ソング仕様なので最大8曲まで記憶可能となります。

注意：全演奏データの合計がQY10のメモリー容量を超えることはできません。例えば1つのソングで全メモリーを使いきると、残りの7ソングにデータを入れることはできなくなるわけです。音符の数にして約6,000が目安となります。



1-A-2. ソングを構成するもの

曲を演奏する各々のセクションのことを「トラック」といいます。QY10は演奏データを自由に書き込める「シーケンサートラック」を4つ、コードとパターン番号を書き込める「バックイングトラック」を1つ、さらにバックイングの中で、好きなパートのパターン番号を変更できる「コードI、IIトラック」、「ベーストラック」、「リズムトラック」から成り立っています。

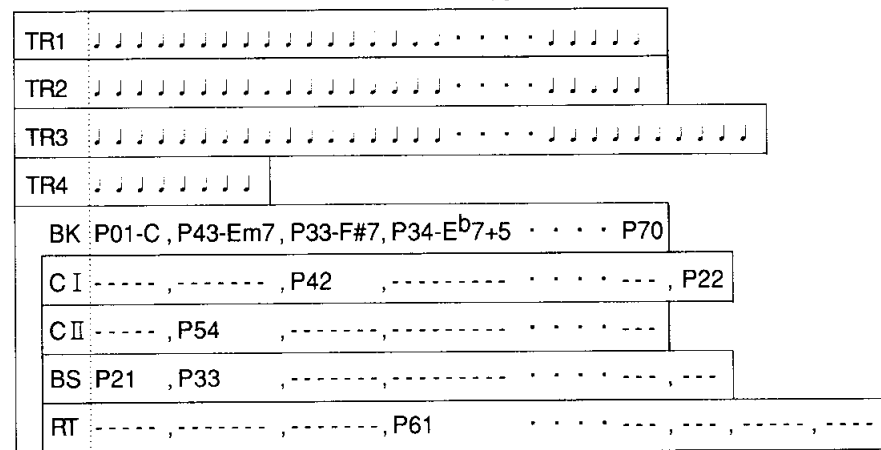
本文中では、各トラックを次のように表記します。

- ・シーケンサートラック : TR1, TR2, TR3, TR4
- ・バックイングトラック : BK
- ・コードI、IIトラック : CI, CII
- ・ベーストラック : BS
- ・リズムトラック : RT

注意：一つのソングの中で各トラックの長さが異なっても構いません。その場合、最も長いトラックがソングの長さになります。

：パターンについては「1-B. パターンの構造」で説明します。

1ソングの構造



1-B. パターンの構造

1-B-1. パターンとは

例えば、ドラムの演奏などは数小節単位で、同じリズム型を繰り返します。このようなものをシーケンサトラックに1つ1つ入力することは、時間がかかるばかりではなくメモリーを大量に使うことにもなります。従って、リズムマシンなどではこのような無駄を省くため、あらかじめ数小節の演奏をいくつか用意して、それをならべて演奏させることが広く行なわれているわけです。この数小節の演奏のことを「パターン」と呼んでいます。

またQY10では単にリズムパターンだけではなく、コード、ベースもパターン化することで、大変効率的に曲を作ることが可能になっています。

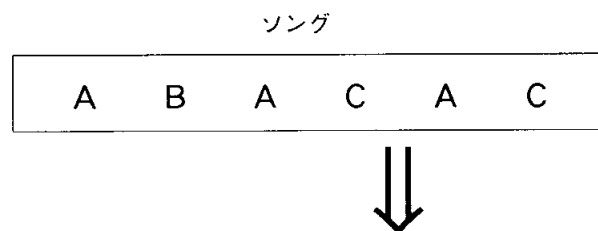
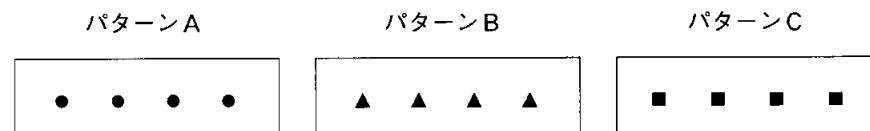
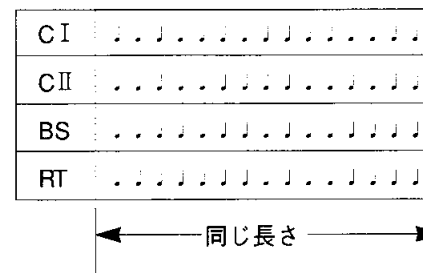
QY10は、あらかじめヤマハで用意した「プリセットパターン」が76種類ありますが、それとは別に、ユーザーが自由に作ることができる「ユーザーパターン」を24種類まで記憶させられます。

注意：プリセットパターンは書き換えできません。一旦、インターナルパターンにコピーしてからデータを変更してください。
 : インターナルパターンも演奏データの一部です。従って、ソングのデータと合わせてQY10の全メモリー（約6,000音）を超えることはできません。

1-B-2. パターンを構成するもの（パートとは）

QY10のパターンはリズムだけではなく、コードバックやベースも担当します。従って、「コードI」「コードII」「ベース」「リズム」の各セクションから成り立っています。これら各セクションを「パート」と呼びます。同一のパターン内では、各パートの小節数は同じです。
 なおQY10では、多様なコードバックに対応するため、コードパート（およびトラック）を2つ設けています。

パターンの構造



実際の演奏



1-B-3. ソングとの関係

パターンは、ソングのバックトラック内にその番号を書き込むことで、ソング演奏中に随時読み出されます。通常は、バックトラックのみにパターン番号とコードを書き込むだけで十分ですが、特定のパートだけを別のパターンのパートに変更することができます。詳しくは「1-C-3. CI, CII, BS, RTトラックの役割」(P29)、「2-B-9. CI, CII, BS, RTトラックステップレコード」(P75)をご覧ください。

注意：パートはそれぞれ対応するトラックでのみ再生されます。つまり、ベースパートをコードトラックで演奏させるといったことはできないわけです。

1-C. 各トラックの役割

1-C-1. シーケンストラックの役割

シーケンストラックはノートデータ（音符：ベロシティー含む）、プログラムチェンジ（音色切り換え）、サスティンペダル、ピッチベンド（音程のなめらかな動き）を、外部キーボードで演奏したものをそのまま録音したり、それら1つ1つのデータを数値に置き換えて修正できるトラックです。非常に高度なデータを作成できる反面、ソングの先頭から終わりまで全てのデータを入力する必要があります。労力とメモリーを消費します。シーケンストラックは全部で4つあります。

注意：次に説明するシーケンストラック以外の演奏は、パターンの中に何が入っているかで決まります。従って伴奏の細かい修正は、基本的にパターンモードで行ないます。
：ただし、特殊な命令を使うことで、修正の作業をシーケンストラックで行なうことも可能です。詳しくは「3-D-4. GET PARTS」(P149)、「3-D-5. PUT PARTS」(P151)をご覧ください。

1-C-2. バックトラック（BK）の役割

QY10独自のトラックです。このトラックには音符データなどは入らず、パターン番号、コードネーム、ベースオフセットを記録することで自動的に伴奏が作られます。

つまり、あらかじめ作られたパターンを呼び出す順番などをここで決めるわけです。簡単に曲が作れると同時にメモリーの大幅な節約になります。（パターン番号のみ指定した場合は、Cメジャーのコードで演奏されます。）

また、伴奏を担当する各パートにさまざまな変化をつけたいときは、次の「1-C-3. CI, CII, BS, RTトラックの役割」(P29)をごらんください。

1-C-3. コードⅠ(CⅠ),コードⅡ(CⅡ),ベース(BS),
リズムトラック(RT)の役割

バックトラックのみで作った伴奏は、パターンの組み合わせなので、繰り返し同じパターンを演奏するなど単調になりがちです。しかし、だからといって、わずかな変化をつけたインターナルパターンを増やすのにも限界があります。(最大24個)そこで、演奏中の特定のパートを他のパターンのパートに差し替える時、これらのトラックにパターン番号を入力することで、そのトラックの演奏だけ、別のパターンの演奏(パート)に差し換えることができます。

- コードⅠトラック(CⅠ) : コードバックアップパターンのパートを差し換えます。
- コードⅡトラック(CⅡ) : コードバックアップパターンのパートを差し換えます。
- ベーストラック(BS) : ベースパターンのパートを差し換えます。
- リズムトラック(RT) : リズムパターンのパートを差し換えます。

そのほかにプログラムチェンジとベロシティーオフセットが入力できます。ベロシティーオフセットを使うと、パターンを変更することなく強弱を変化させることができます。

なおQY10では、多様なコードバックアップに対応するため、コードトラック(およびパート)を2つ設けています。

パターンA

CⅠ	●	●	●	●
CⅡ	▲	▲	▲	▲
BS	■	■	■	■
RT	◆	◆	◆	◆

パターンB

CⅠ	○	○	○	○
CⅡ	△	△	△	△
BS	□	□	□	□
RT	◇	◇	◇	◇

ソング

BK	A	B
CⅠ	---	---
CⅡ	B	---
BS	---	---
RT	---	A

実際の演奏

CⅠ	●	●	●	●	○	○	○	○
CⅡ	△	△	△	△	△	△	△	△
BS	■	■	■	■	□	□	□	□
RT	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆

1-D. 使用上の注意点

QY10を使う上で、いくつか知っておかなければならない約束ごとがあります。ここではシステム全体での注意点を説明します。

1-D-1. バッテリーワーニング

使用中に乾電池がなくなってくると次の画面があらわれます。(P167①)

ここでは[EXIT]キーを押すことで、元の画面に戻りますが、1分後には再びこの画面になります。すみやかに全て新しい乾電池と交換してください。

乾電池は、マンガン電池で約8時間使えます。

なおQY10の演奏データは、本体内のリチウム電池でバックアップ（保存）されています。この電池の寿命は約5年です。電源OFFで演奏データが消えてしまう場合は、寿命がきています。交換の際は最寄りのヤマハ電音サービスまで御相談ください。

①

ERR Battery Low!

1-D-2. 音源側の最大発音数について

一般のシンセサイザーや音源と同様、QY10内蔵の音源にも発音数の制限があります。同時に発音できるのは28音までです。28音鳴っている状態で、次の発音命令が来ると最初に発音した音から順番に消されて行きます。(後着優先)なお、さらに詳しいことは「4-F. 同時発音数について」(P167)をご覧ください。



1-D-3. シーケンサー側の録音/発音数制限

再生時、全トラックの同時発音数が合計32音を超えられません。また、録音時、同時に32音以上のデータは録音されません。

後着優先 P167参照

1-D-4. メモリー容量

ソング、インターナルパターンの演奏データを合計したものが音符の数にして約6,000音というのが目安です(ペロシティー含む)。ただし、サスティンペダル、プログラムチェンジ、ピッチベンド、パターン番号、コードネーム、ベースオフセット、ペロシティーオフセットなど、入力したデータは全て音符データに換算されますから、実際には音符そのものが6,000音に達する前にメモリーフルとなる場合があります。

メモリーの使用状況は、シーケンサーが止まっていて、ソング/パターンエディットでないとき、/キーを同時に押すと次の画面があらわれ、未使用メモリーがパーセント表示されます。(☑①)

①

free area = 100%

- ・ピッチベンドはわずかの動きでも大量のメモリーを消費しますので、使用を控えた方がたくさん音符データが入ります。

1-D-5. MIDI送信チャンネルについて

QY10は普通のシーケンサーのように、外部音源をコントロールできます。その場合の各トラック/パートとMIDI送信チャンネルは次のようになっています。

- シーケンサートラック1 (TR1) = ch1
- シーケンサートラック2 (TR2) = ch2
- シーケンサートラック3 (TR3) = ch3
- シーケンサートラック4 (TR4) = ch4
- コードIトラック/パート (CI) = ch5
- コードIIトラック/パート (CII) = ch6
- ベーストラック/パート (BS) = ch7
- リズムトラック/パート (RT) = ch8 (全トラック固定)

バッキングトラック(BK)はCI, CII, BS, RTトラックを管理するだけで、実際の演奏はCI, CII, BS, RTトラック各々が行なっています。従って、バッキングトラック(BK)にはMIDIチャンネルがありません。外部音源を鳴らすときは、内部音源の発音をトラックごとに停止できます。詳しくは「4-D. ボイスの変更」(P161)をご覧ください。

第2章 ソングモード

すでに第1章で説明した通り、ソングにはシーケンストラックへの録音／修正を行ったり、バックトラックへのパターン番号を書き込むことができます。

そして、実際にソングを作成するのがソングモードで、本章ではその手順を詳しく説明して行きます。

2-A. ソングプレイ（曲の再生）

曲を再生することは、シーケンサーで最も簡単な操作といわれています。しかし相手はあくまで機械にすぎません。正しい指示を与えなければ、使う人の思いどおりには決して動かないものです。ここで説明するのは次のことがらです。

1. ソングモードへの入りかた

QY10にはソング（曲）を演奏／録音するためのソングモードのほかに、いわば演奏用の部品を作るパターンモードがありますから、その切り換えかた、および演奏するソングを選ぶ方法。さらにテンポの指定などをここで行ないます。

2. ミュートトラックの指定（トラックの演奏停止）

ソングの中で再生したくないトラックを、一時的に演奏できない状態にします。

使いかたとしては、①2つのトラックの演奏からどちらかひとつを選ぶとき聴きくらべる。

②楽器を練習するとき、自分のパートだけ鳴らさない。

以上のようなケースが考えられます。

3. ソング全体の移調

たとえばボーカルの練習をするとき、音域の制限などから曲のキー（調）が大変重要になってきます。また、管楽器などの移調楽器は楽譜の読み換えなどの問題が起こってきます。このようなとき、QY10は簡単にソングを移調できます。

4. デモソング

QY10があらかじめ内蔵しているソングについての説明です。

2-A-1. 基本操作 (ソングモードへの入りかた)

SONG キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

表示は左側から次の意味と範囲を持ちます。

ロケーションポインタ (演奏位置) : 001~299
 テンポ : 030~250, 外部クロック時"***"
 拍子 (この画面では変更不可) : 分子1~16 (分母=4のとき最大値8)
 分母4, 8, 16
 ソング番号 : 1~8, DM (デモソング)

それぞれファンクションキーまたは \leftarrow / \rightarrow キーでカーソル位置を選び
 \pm / \ominus キー, またはテンキーと ENTER キーで数値を変更しますが、次の制約があります。

- ・ロケーションポインタは、そのソングが持っている最長のトラックの最終小節で止まります。
- ・テンポ表示が"***"の場合、クロックが外部クロックであることを示しています。(この画面での変更はできません。)[5-B-1. クロックセッティング] (P173) で設定してください。
- ・ここで拍子は変更できません。すでに入力されているデータに従います。
- ・DMはデモソング専用です。

ここでソングに演奏データがはいっていれば、シーケンサーキー \square / \square / \square / \square が使えます。

①

001 T120 4/4 S1

●ロケーションポインタ

QY10が現在、録音・再生をしている位置。

[テンキー]



[5-B-1. クロックセッティング] を参照(P173)

[シーケンサーキー]



2-A-2. ミュートトラックの指定、および鍵盤キーへの ボイス割り当て

TRACK キーを押すと次の画面があられます。(P161)

表示の意味は次の通りです。

- 1, 2, 3, 4, C I, C II, B, R : 各トラックが再生可能な状態
- " _ " : トラックがミュートされている状態
- " * " : トラックにデータが入っていない状態

白鍵盤キーを押すことでミュート/再生の切り換えができます。設定が終了したら **EXIT** キーを押してください。

注意：バックングトラックそのものはミュートできません。実際に演奏を行なう C I, C II, BS, RT トラックをミュートしてください。
：このため、C I, C II, BS, RT トラックにデータが存在しない場合でも、バックングトラックにデータが入っていれば、C I, C II, BS, RT トラックも再生可能という表示になります。

また、**EXIT** キーでソングプレイに戻ると鍵盤キーによって発音しますが、音色は①の画面でカーソルのある（表示が反転している）トラックで指定されているものになります。カーソルはカーソルキーで移動することができます。「4-D. ボイスの変更（ボイス・モードへの入りかた）」（P161）でトラックごとの音色を変更できます。

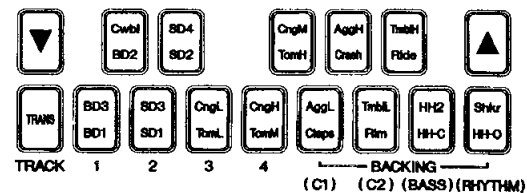
注意：トラックごとに音色を変更しても、他のソングを選んだり、電源をOFFにすると自動的に設定がキャンセルされてしまいます。ソングごとの音色設定を本体に記憶させる方法については「5-E. ストアテンポ/ボイス」（P185）をご参照ください。

2回 **TRACK** キーを押すと次に説明する「ソング全体の移調」の画面になります。この2つの画面は **TRACK** キーで交互に切り換わります。

①

1 2 * * **ī** - B R

[鍵盤キー]



「4-D.ボイスの変更(ボイス・モードへの入りかた)」を参照(P161)

「5-E.ストアテンポ/ボイス」を参照(P185)

2-A-3. ソング全体の移調

前ページ「ミュートトラックの指定」画面から、もう一度 **TRACK** キーを押すと次の画面になります。この2つの画面は **TRACK** キーで交互に切り換わります。(☞①)

右側の数値が半音単位での移調量をあらわします。**+**/**-**キー、テンキーを使うことで変更できます。テンキーを使うとき、+/-の指定は **▼** (-) / **▲** (+) キーで行い **ENTER** キーで確定してしてください。

設定を終了したら **EXIT** キーを押してください。

注意：この移調機能は内蔵の音源に働くものです。従って演奏データそのものが書き換えられているわけではありません。また、外部の音源には働きませんので注意してください。

2-A-4. デモソング

ソング8の次にはQY10の可能性を最大限に生かしたデモンストレーションが入っています。DMを呼び出すと、次の画面があらわれます。デモ曲は全部で3曲あり、カーソルを左側の曲名に移動すると **+**/**-** キーで演奏する曲を選ぶことができます。(☞②)

▶ キーで演奏が始まります。

- ・デモソングに限り、1つの曲を最後まで演奏すると次の曲に移り、**■** キーが押されるまで3つの曲を繰り返し演奏します。また、デモソングを書き換えることはできません。
- ・デモソングの消去、変更はできません。
- ・演奏が停止している状態で **EXIT** キーを押すか、ソング番号を変更することで通常のソングプレイ状態に戻ります。(**EXIT** キーを押した場合はソング1になります。)
- ・**■** キーを押して再生を止め、次に **▶** キーを押した場合、再生を止めた位置から演奏がはじまります。

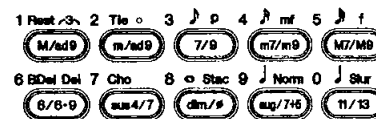
①

Transpose = +0

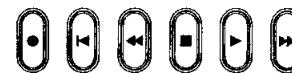
②

1: DEMO SONG1 DM

[テンキー]



[シーケンサーキー]



2-B. ソングレコード(演奏データの録音)

録音には、メトロノーム音に合わせて外部キーボード、またはQY10本体のキーをたたいてデータを入力する「リアルタイムレコード」と、データを入力する場所、データそのものを数値で指定して行く「ステップレコード」の2つに分けられます。

QY10では、そのトラックの構造から、両方可能なトラックと、ステップレコードのみ可能なトラックがあります。従って本編は各トラックごとに説明をしていきます。

- リアルタイムレコードとは
普通のテープレコーダーと同じ感覚で演奏を記録できます。キーボードを弾くことのできる人には、この方法をおすすめします。また、多少の間違いなどは簡単に修正できるので、「完璧に演奏できないんだけど・・・」といった人でも気軽にトライできます。
- ステップレコードとは
キーボードは全くだめ。けれども楽譜は読めるといった人。あるいはダンスミュージックやエレクトリック・ポップ愛好者にはこの方法がおすすめです。音符を数値で指定するため、極めて正確な演奏の曲を作れます。また、数値にわずかなばらつきを持たせることで人間くさいノリを出すことも可能です。

2-B-1. 基本操作 (ソングレコードへの入り方)

SONG キーを押して目的のソングナンバーを選んだ後、**ENTER** キーを押すと次の画面があらわれます。(P173) ①

表示は左側から次の意味と範囲を持ちます。

ロケーションポインタ (録音位置) : 001~299
 テンポ : 030~250, 外部クロックの場合は"***"
 拍子 : 分子1~16 (分母=4のとき最大値8)
 分母4, 8, 16
 レコードトラック : TR1, TR2, TR3, TR4, BK, CI, CII, BS,
 RT (いずれか1トラック)

それぞれ **←** / **→** キーで目的のデータを選び **+** / **-** キー、またはテンキーと **ENTER** キーで数値を変更しますが次の注意事項があります。

- ・ロケーションポインタは、そのソングが持っている最長のトラックの最終小節で止まります。
- ・テンポ表示が"***" (外部クロック) の場合、この画面での変更はできません。「5-B-1. クロックセッティング」(P173)を参照してください。
- ・拍子はソングが空の場合およびその小節以降が空の場合に設定できます。

レコードトラックの選択は白鍵盤キーでもできます。

ソングプレイ時同様、**TRACK** キーを押すと次の画面があらわれます。(P173) ②

この画面でも白鍵盤キーを使うことで、レコードトラックを選べます。レコードトラックは反転表示されますが、バックングトラックが選ばれている場合はCI, CII, BS, RT全て反転表示になります。(P173) ③

- ・CI, CII, BS, RTいずれの白鍵盤を押してもバックングトラックが選ばれます。各トラックを選びたいときは **SHIFT** キーを押してから選んでください。

①

001 T120 4/4 1

②

1 2 3 4 **TR** **CI** **BS** **RT**

③

1 2 3 4 **TR** **CI** **BS** **RT**

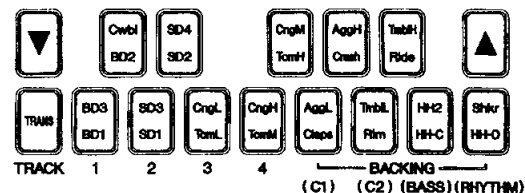
↑
反転

[テンキー]



「5-B-1. クロックセッティング」を参照(P173)

[鍵盤キー]



2-B-2. レコードトラックと録音方法

レコードトラックの種類によって、録音の方法が異なります。以下にその関係を表にします。

		トラック									
		T 1	T 2	T 3	T 4	BK	C I	C II	BS	RT	
録音方法	ステップレコード	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	リアルタイムレコード	オーバーダブ	○	○	○	○	×	×	×	×	×
		リプレース	○	○	○	○	×	×	×	×	×
	オートコード	○	○	○	○	×	×	×	×	×	

この表から次の6種類の録音方法があることがわかります。

- シーケンサートラック : 4種類
- BKトラック : 1種類 (ステップレコードのみ)
- C I, C II, BS, RTトラック : 1種類 (ステップレコードのみ)

2-B-3. レコード時の用語説明・長さの単位について

シーケンサーを扱う上で、独特の用語や、時間管理、長さの単位に特殊な考え方があります。実際の録音の前に、その1つ1つを説明します。

- ・ノートデータ : 音符データのことで、音程、ゲートタイム、ベロシティーがこれに含まれます。
- ・ビート : 1拍のことで、例えば4/4の時は小節先頭のビートは01、小節最後のビートは04となるわけです。QY10ではソングの先頭の小節の拍子に従います。「2-B-1. 基本操作」を参照してください。
- ・クロック : 1拍の中をさらに細かくしたものです。QY10の場合、4分音符を24個に分割した長さが1クロックになります。通常「J=24」という書き方をします。そしてこの長さがQY10の最小単位になります。
- ・ステップタイム : ステップレコードの時、通常は入力する音符の長さとして扱いますが、実際には次の音符までの間隔です。
- ・ゲートタイム : 実際に音符が発音している時間です。ステップレコード時にはステップタイムに対するパーセント表示になります。値が大きいほどスラーぎみに、小さいほどスタッカートぎみになります。
- ・ベロシティー : 鍵盤を弾いた強さです。音の強弱になって表れます。本体パネルのボタンでは56 (p), 88 (mf), 120 (f) いずれかを選ぶだけですが、1~127までを指定することもできます。また127の次の"kb"を選んだ時には、外部キーボードを使って、リアルタイム/ステップを問わず鍵盤を弾いた強さを入力できます。
- ・ロケーションポインタ : QY10が演奏/録音を開始する位置です。

2-B-4. シーケンサートラック・ステップレコード

ソングレコードの状態、シーケンサートラックが選ばれていることを確認します。**MENU**キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

ファンクションキーで「s t p」を選び**▶**キーを押すと次の画面になります。(P②)

表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

ロケーションポインタ メジャー : 001~299
 (入力位置) ビート : 1~32
 クロック : 00~23 (1小節目の拍子の分母=8の時は11ま
 1小節目の拍子の分母=16の時は5まで)

ステップタイム : 音符表示。音符で表示できない長さはクロック単位で表示。
 01~96 (96)

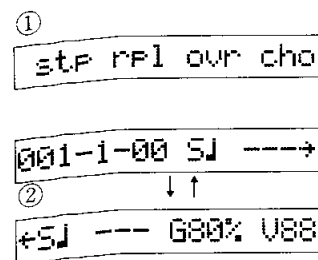
イベントの有無 : --- (この位置にはノートデータがない)
 ◆ (この位置にはすでにノートデータがある)

ゲートタイム : 01~99 (%)
 ベロシティー : 01~127, kb

この画面上で入力ができますが、次の点に注意してください。

- ・ テンキーは音符キーとして使うため、数値入力には使えません。
- ・ **■**キーを押すとレコードを終了し、ソングプレイに戻ります。
- ・ **ENTER**キーを押すまでデータは画面上のみに存在し、QY10には記憶されていません。またこの状態で各データの設定は好きな順序でおこなえます。
- ・ 入力中のトラックにドラムボイス(ボイス31番)が指定されている場合、ドラム音が割り当てられている音程は、音程の代わりに楽器名(e x. BD1, R i m . . .)の表示になります。

ご参考: トラックごとに任意の音色を選ぶことができます。「4-D. ボイスの変更(ボイス・モードへの入りかた)」(P161)をご参照ください。ただし、ここで設定したボイス割り当ては他のソングを選んだり、電源をOFFにすると自動的に設定がキャンセルされてしまいます。ソングごとの音色設定を本体に記憶させる方法については「5-E. スタアテンポ/ボイス」(P185)をご参照ください。



●ロケーションポインタ
 QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●メジャー
 小節のこと。

●ビート
 1拍のこと。QY10では1小節目の拍子の分母で設定した分母の音符の長さがこれにあたる。従って設定できるのは4分音符、8分音符、16分音符。ソング中ではソングの先頭の小節の拍子(通常はソングレコード(「2-B-1. 基本操作」P47参照)で最初に設定した拍子)に従い、パターン中ではパターンレコード(「3-B-1. 基本操作」P123参照)で最初に設定した拍子に従う。

●クロック
 QY10が演奏データを管理する最も細かい単位。4分音符を24個に分割した長さがそれにあたり、J=24と表記される。

●ステップタイム
 ステップレコード時、次の音符までの間隔をあらわす。基本的には音符で表示されるが、音符で表現できない長さはクロック単位(J=24)で表示される。

●ゲートタイム
 ステップタイムは次の音符までの間隔だが、ゲートタイムは実際の発音時間をあらわす。ステップレコード時はパーセント表示、エディット時はクロック単位で表示される。この設定でスタカート、レガート等の表現ができる。

●ベロシティー
 音符データの中に含まれ、鍵盤を引いたときの強弱を示す。ただし、実際には打鍵速度を検出しているので、この名称になっている。(速度=velocity)

「4-D.ボイスの変更(ボイス・モードへの入りかた)」を参照(P161)

「5-E.スタアテンポ/ボイス」を参照(P185)

●QY10パネルからの入力で、最も簡単な音符の入力

次の楽譜を例に取り説明します。画面は次のようになっていますか。(🔊①)

まず最初の音符は「ド」の2分音符なので **[9]** キーと **[F]** キーを押してください。画面は次のようになります。(🔊②)

”C3”の表示が点滅しますが、カーソル移動をすると止まります。

確認したら **[ENTER]** キーを押してください。画面は次のようになります。(🔊③)

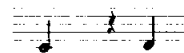
次は4分休符なので **[0]** キーを押してください。画面は次のようになります。(🔊④)

確認したら **[ENTER]** キーを押してください。画面は次のようになります。(🔊⑤)

最後の音符は「レ」の4分音符なので **[レ]** キーを押します。音符の長さが前に入力したものと同じ時は音符キーを押す必要はありません。画面は次のようになります。(🔊⑥)

確認したら **[ENTER]** キーを押してください。画面は次のようになります。(🔊⑦)

以上で入力は終了です。**[■]** キーを押すとソングプレイに自動的に戻ります。ロケーションポインタ(再生位置)も自動的に入力開始地点に戻っているので **[▶]** キーを押せばすぐに入力した演奏が聴けます。



①

001-1-00 SJ ---->

+SJ --- 680% V88

②

001-1-00 SJ C3+

+SJ C3 680% V88

③

001-3-00 SJ ---->

+SJ --- 680% V88

④

001-3-00 SJ ---->

+SJ --- 680% V88

⑤

001-4-00 SJ ---->

+SJ --- 680% V88

⑥

001-4-00 SJ D3+

+SJ D3 680% V88

⑦

002-1-00 SJ ---->

+SJ --- 680% V88

●和音の入力

次の楽譜を例に取り和音の入力を説明します。画面は次のようになっていますか。

(☞①)

まず最初の音符は「ド」「ミ」「ソ」の2分音符です。[G]キーと[F]キーを押してください。画面は次のようになります。(☞②)

ここで[Z]キーを押すとステップタイム上の[S]表示が[C]表示と交互に切り換わります

確認したら[ENTER]キーを押してください。画面は次のようになります。(☞③)

次は[M]キーを押してください。画面は次のようになります。(☞④)

確認したら[ENTER]キーを押してください。画面は次のようになります。(☞⑤)

次は[V]キーを押してください。画面は次のようになります。(☞⑥)

確認したら[ENTER]キーを押してください。画面は次のようになります。(☞⑦)

これで最初の和音の入力は終わりです。[EXIT]キーを押すとロケーション表示が進み画面は次のようになります。(☞⑧)



①

001-1-00 Sd ---->

+Sd --- 680% V88

②

001-1-00 Sd C3+

+Sd C3 680% V88

③

001-1-00 Cd +->

+Sd +- 680% V88

④

001-1-00 Cd E3+

+Sd E3 680% V88

⑤

001-1-00 Cd +->

+Sd +- 680% V88

⑥

001-1-00 Cd G3+

+Sd G3 680% V88

⑦

001-1-00 Cd -+->

+Sd --- 680% V88

⑧

001-3-00 Cd ---->

+Sd --- 680% V88

次の音符は「レ」「ソ」「シ」の2分音符なので $\square \downarrow$ キーを押します。音符の長さが直前に入力したものと同一場合は音符キーを押す必要はありません。画面は次のようになります。先ほどと同様 $\square \downarrow$ キーも押してください。(P9)

確認したら $\square \text{ENTER}$ キーを押してください。画面は次のようになります。(P10)

次は $\square \downarrow$ キーを押してください。画面は次のようになります。(P11)

確認したら $\square \text{ENTER}$ キーを押してください。画面は次のようになります。(P12)

次は $\square \downarrow$ キーを押してください。画面は次のようになります。(P13)

確認したら $\square \text{ENTER}$ キーを押してください。画面は次のようになります。(P14)

これで和音の入力は終わりです。「EXIT」キーを押すと画面は次のようになります。(P15)

以上で入力は終了です。 $\square \blacksquare$ キーで終了し、 $\square \blacktriangleright$ キーを押すと入力したデータが演奏されます。

和音を入力する時は、このように最初の音符を入力するとき $\square \downarrow$ キーを押してステップタイムでの移動を中止します。そして最後の音符を入力した後 $\square \text{EXIT}$ キーを押すことで、この状態を抜けると同時にステップタイム分の移動を行い、次の音符の入力ができるわけです。

注意：和音入力中タイキーは使えません。

⑨	$\square \downarrow$ 001-3-00 C \downarrow D3 \rightarrow	+S \downarrow D3 G80% U88
⑩	001-3-00 C \downarrow * \rightarrow	+S \downarrow * \rightarrow G80% U88
⑪	$\square \downarrow$ 001-3-00 C \downarrow G3 \rightarrow	+S \downarrow G3 G80% U88
⑫	001-3-00 C \downarrow * \rightarrow	+S \downarrow * \rightarrow G80% U88
⑬	$\square \downarrow$ 001-3-00 C \downarrow B3 \rightarrow	+S \downarrow B3 G80% U88
⑭	001-3-00 C \downarrow * \rightarrow	+S \downarrow * \rightarrow G80% U88
⑮	002-1-00 S \downarrow --- \rightarrow	+S \downarrow --- G80% U88

●MIDIキーボードからの入力

基本的に音程のみを外部から入力しますが、パネル入力と次のような違いがあります。

- ・和音はキーボードで1度に入力できます。
- ・鍵盤から指を離した瞬間に入力されます。**ENTER**キーを押す必要はありません。
- ・ベロシティーを「kb」にしておくことで、鍵盤を押した瞬間の強さがそのまま入力できます。

●音符を間違っただけ入力したとき

パネル入力で**ENTER**を押した直後。あるいはキーボード入力で指を離した直後の場合は**6**キーを押してください。直前に入力したデータの位置までロケーションポインタが戻り、間違えた音符を消去します。このあと正しい音程を指定し入力を続けられます。

また、操作中しばらくして間違いに気づいたときは**◀▶**キーで目的の音符の位置までロケーションポインタを戻し、イベント名の部分に「◆」の表示があることを確認したら**SHIFT**キーと**6**キーを押してください。その個所の音符が消去されます。

なお、和音はいずれの場合でも構成音全てが消去されます。

●ベロシティー











音符データの中に含まれ、鍵盤を引いたときの強弱を示す。ただし、実際には打鍵速度を検出しているため、この名称になっている。(速度=velocity)

●ロケーションポインタ












QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●各キーの役割

ノーマル時

-  1 休符 : ロケーションポイントをステップタイム分進めます。
-  2 タイ : 音符を入力した直後、長さをステップタイム分増やします。
-  3 8分音符 : ステップタイムを設定します。
-  4 16分音符 : ステップタイムを設定します。
-  5 32分音符 : ステップタイムを設定します。
-  6 バックデリート : 入力直後の音を消し、入力前の位置に戻ります。
-  7 コード : 和音を入力することができます。
-  8 全音符 : ステップタイムを設定します。
-  9 2分音符 : ステップタイムを設定します。
-  0 4分音符 : ステップタイムを設定します。

 SHIFT + 時

-  1 3連符 : ステップタイムを2/3にします。
-  2 符点 : ステップタイムを1.5倍にします。
-  3 ピアノ : ベロシティーを56にします。
-  4 メゾフォルテ : ベロシティーを88にします。
-  5 フォルテ : ベロシティーを120にします。
-  6 デリート : 現在表示されているデータを消します。
-  7 コード :  SHIFT を押さない場合と同じ働きをします。(和音入力)
-  8 スタッカート : ゲートタイムを50%にします。
-  9 ノーマル : ゲートタイムを80%にします。
-  0 スラー : ゲートタイムを99%にします。

注意：ステップタイムは、同じキーを何度も押すことで延長されます。ただし、全音符よりも長くすることはできません。間違っ
て延ばした場合は他の音符キーを押してください。

：3連符と符点は、計算の結果小数点がつく場合には働きません。また符点は計算の結果、長さが全音符よりも長くなる場合には働きません。

 ENTER

：データを確定し、ステップタイム分ロケーションポイントを進めます。QY10パネルより入力する場合は、このキーを押さない限りデータは書き込まれません。



：小節単位でロケーションポイントを動かします。

  + 

：ステップタイム単位でロケーションポイントをビート分だけ動かします。

鍵盤キー

：音程を入力します。
・鍵盤キーの働きはモノフォニックです。1つ目の鍵盤キーが押されたままで2つ目の鍵盤キーが押されると、その時点で1つ目の鍵盤は無効になり、2つ目の鍵盤キーで演奏データが作られます。
・3つ以上の鍵盤キーが押された場合、3つ目以降は無視されます。

オクターブキー

：鍵盤キーのオクターブを変えます。

2-B-5. シーケンサートラック・リプレースレコード (前に入っていた演奏を消して新しい演奏に置き換える)

ソングレコードの状態、シーケンサートラックが選ばれていることを確認します。

MENU キーを押すと次の画面があらわれます。(F①)

ファンクションキーで「rpl」を選び▶キーを押すと、2小節のカウンタダウンの後、録音が始まります。(F②)

もともと録音トラックにあったデータは消されて、録音したデータに置き換えられてしまいます。

録音が終了したら■キーを押します。Executing!表示後自動的にソングプレイの状態になりロケーションポインタは録音開始位置に戻ります。

- ・ QY10のパネルを使って録音した場合、ペロシティーは88に固定されます。
- ・ MIDIキーボードを使って録音する場合、キーボード側の送信チャンネルに関係なく録音が行なわれます。(OMNI ON固定)

2-B-6. シーケンサートラック・オーバーダブレコード (前に入っていた演奏に重ねて録音する)

ソングレコードの状態、シーケンサートラックが選ばれていることを確認します。

MENU キーを押すと次の画面があらわれます。(F③)

ファンクションキーで「ovr」を選び▶キーを押すと、2小節のカウンタダウンの後、録音が始まります。(F④)

- ・ その他の操作等はリプレースレコードと全く同じですが、もともと録音トラックにあるデータは消されずに、録音したデータとミックスされるという違いがあります。

①

stp rpl ovr cho

②

-08 T120 4/4 %1

③

stp rpl ovr cho

④

-08 T120 4/4 %1

[シーケンサーキー]



●ロケーションポインタ
QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●ペロシティー
音符データの中含まれ、鍵盤を引いたときの強弱を示す。ただし、実際には打鍵速度を検出しているので、この名称になっている。(速度=velocity)

2-B-7. シーケンサートラック・オートコードレコード (自動的にコードの演奏データを作成する)

QY10の鍵盤キーでリズムをたたくと、バックグトラックに入力されているコードからコードバックグの演奏データを自動的に作り出し、シーケンサートラックに録音します。

ソングレコードの状態、シーケンサートラックが選ばれていることを確認します。

MENU キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

ファンクションキーで「c h o」を選び **▶** キーを押すと、2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。(P②)

録音が終了したら **■** キーを押します。Executing! 表示後自動的にソングプレイの状態になりロケーションポインタは録音開始位置に戻ります。

・白鍵盤キーは転回形を決めます。右側のキーほど上に転回されます。

注意：バックグトラックにコードが入力されていない場合Cメジャーのコードで入力されます。

：録音されるノートは、コードの種類にかかわらず3音になります。4音構成のコードでは、ルート音が省略されます。

5音構成のコードは、ルートと5度の音が省略されます。

11thではB[♭]、D、F (Cの場合)、13thではB[♭]、E、A (Cの場合)のノートが録音されます。

①

stP rF1 ovr cho

②

-08 T120 4/4 ♩1

[シーケンサーキー]

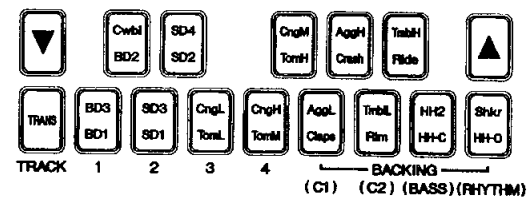


●ロケーションポインタ

QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●モノフォニック

単音のこと。



2-B-8. バッキングトラック・ステップレコード

このトラックにコードネームとパターン番号を書き込むことで自動的に伴奏が作成されます。パターン番号は小節単位、コード指定は好きな位置に入力できるので、伴奏を細かく作り込むこともできます。(パターン番号のみ入力した場合は、Cメジャーでの演奏になります。)

ソングレコードの状態、バッキングトラックが選ばれていることを確認します。(トラックの選択はP 47を参照してください。)

▶キーを押すとレコード状態になりますが、レコード中[MENU]キーを押すと次の画面がいつでも呼び出せます。この画面を「BKステップレコードメニュー」といい、以下の説明のスタートポイントとなります。(P ①)

ここではコード、ベースオフセット、パターン番号それぞれの入力を説明します。

①

cho bas pat

[シーケンサーキー]



●ベースオフセット

Dm7/G (Dm7 on G) のようにコードのルート音とベース音が異なるコード(分数コードとも呼ばれている)を入力するとき指定する。

●コードの入力

BKステップレコードメニューからファンクションキーで「c h o」を選ぶと次のような画面になります。(☞①)

表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

ロケーションポインタ メジャー : 001~299
 (入力位置) ビート : 1~32
 クロック : 00~23 (分母=8の時は11まで
 分母=16の時は5まで)
 コードネーム : 20種類 X 12キー

- ・ / キーでメジャーの移動ができます。 キーとの組み合わせでビート単位での移動ができます。クロックの指定はテンキーもしくは / キーで行います。
- ・ ステップタイムはビート単位で固定です。
- ・ コードは、次のコード指定が来るまで有効です。
- ・ コードが全く指定されていないときは、Cメジャーで演奏されます。
- ・ キーを押すとレコードを終了し、ソングプレイに戻ります。
- ・ すでにそのロケーションポインタにコードが入力されている場合は、“◆”が表示され、ない場合には「—」という表示になります。(☞②)

鍵盤キーでルート音、コードキーでコードの種類を選び キーで確定してください。 が押されると“コン”という音が鳴り、データが入力されたことを知らせます。(キーを押すまでデータは画面上のみに存在し、QY10には記憶されていません。またこの状態で各データの設定は好きな順序でおこなえます。) このときロケーションポインタは1ビート分進みます。間違えて入力したデータは、間違えた場所へロケーションポインタを持って行き、 キーと キーを押すことで消去されます。

コードは次の20種類が用意されています。(ルートCとする)

C, Cadd9, Cm, Cmadd9, C7, C9, Cm7, Cm9, CM7, CM9, C6,
 C69, Csus4, C7sus4, Cdim, Cm7-5, Caug, C7+5, C11, C13

①

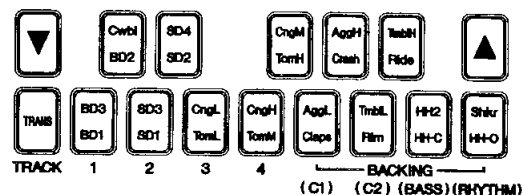
001-1-00 C#sus4



[コードキー]



[ルートキー]



●ロケーションポインタ
 QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●ビート
 1拍のこと。QY10では1小節目の拍子で設定した分母の音符の長さがこれにあたる。従って設定できるのは、4分音符、8分音符、16分音符。ソング中ではソングの先頭の小節目の拍子(通常はソングレコード(「2-B-1. 基本操作」参照)で最初に設定した拍子)に従い、パターン中ではパターンレコード(「3-B-1. 基本操作」P123参照)で最初に設定した拍子に従う。

●クロック
 QY10が演奏データを管理する最も細かい単位。4分音符を24個に分割した長さがそれにあたり、J=24と表記される。

●ステップタイム
 ステップレコード時、次の音符までの間隔をあらわす。(ここではビート単位で固定です。)

②

001-1-00 ◆—

●ベースオフセットの入力

ベースオフセットは「Dm7/G」のようにコード本来のルート音とベース音が異なるコードの入力に使用します。ベースオフセットを指定すると、演奏は指定した音程のみになり、ベースパートでの音程の変化は無視され、発音のタイミングだけが有効になります。

BKステップレコードメニューからファンクションキーで「b a s」を選ぶと次のような画面になります。(F1)

表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

ロケーションポインタ メジャー : 0 0 1 ~ 2 9 9
 (入力位置) ビート : 1 ~ 3 2
 クロック : 0 0 ~ 2 3 (分母=8の時は11まで
 分母=16の時は5まで)
 オフセット: C, C#, D, E^b, E, F, F#, G, A^b, A, B^b, B

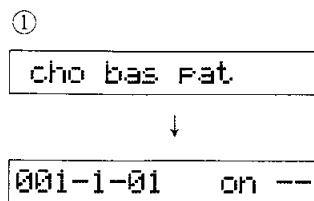
- ・ / キーでメジャーの移動ができます。 キーとの組み合わせでビート単位での移動ができます。クロックの指定はテンキーもしくは / キーで行います。
- ・ ステップタイムはビート単位で固定です。
- ・ ここで指定した音程は、次のコード指定が来るまで有効です。
- ・ キーを押すとレコードを終了し、ソングプレイに戻ります。

鍵盤キーで音程を選び キーで確定してください。(キーを押すまでデータは画面上のみに存在し、QY10には記憶されていません。) このときロケーションポインタは1ビート分進みます。

間違えて入力したデータは、間違えた場所へロケーションポインタを持って行き、 キーと キーを押すことで消去されます。

注意: ベースオフセットは、次にコード指定をすると解除されます。このため、同じタイミングにベースオフセットとコードを入力する場合は、まずコードを入力しておき、後でベースオフセットを入れてください。もしも先にベースオフセットを入力してしまった場合は、一旦そのデータを消去し、コードデータを入力してから、もう一度ベースオフセットを入力します。

: 発音されるベースパートの音程は使用するパターンによって異なります。



●ロケーションポインタ
 QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●メジャー
 小節のこと。

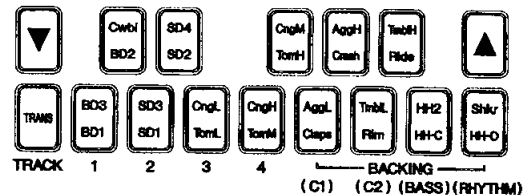
●ビート
 1拍のこと。QY10では1小節目の拍子で設定した分母の音符の長さがこれにあたる。従って設定できるのは、4分音符、8分音符、16分音符。
 ソング中ではソングの先頭の小節の拍子(通常はソングレコード(「2-B-1. 基本操作」P47参照)で最初に設定した拍子)に従い、パターン中ではパターンレコード(「3-B-1. 基本操作」P123参照)で最初に設定した拍子に従う。

●クロック
 QY10が演奏データを管理する最も細かい単位。4分音符を24個に分割した長さがそれにあたり、J=24と表記される。

[シーケンサーキー]



[音程キー]



●ステップタイム
 ステップレコード時、次の音符までの間隔をあらわす。(ここではビート単位で固定です。)

●パターン番号の入力

BKステップレコードメニューからファンクションキーで「pat」を選ぶと次のような画面になります。(P①)

表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

ロケーションポインタ メジャー : 001~299
パターン番号 : P00~P99
パターンネーム : 8文字 (この画面では変更不可)

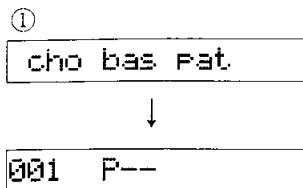
- ・ / キーでメジャーの移動ができます。
- ・ ステップタイムはメジャー単位で固定です。
- ・ あるパターン (Aとする) が全小節の演奏を終える前に、次のパターン (Bとする) 指定がくると、Aはその時点で演奏を打ち切り、Bを先頭から演奏します。
- ・ キーを押すとレコードを終了し、ソングプレイに戻ります。

テンキーでパターン番号を選び キーで確定してください。(キーを押すまでデータは画面上のみに存在し、QY10には記憶されていません。) このときロケーションポインタは1小節進みます。

間違えて入力したデータは、 キーで間違えた場所へロケーションポインタを持って行き、 キーと キーを押すことで消去されます。

注意：ソングレコード時、最初に設定する拍子は、使用するパターンの拍子に合わせてください。また途中で異なる拍子のパターンを使用するときは、「2-D-3. CREATE MEASURE」(P101)でその部分に必要な拍子を持った小節をあらかじめ作成しておいてください。

- ：ソングモードでは、シーケンサートラックの拍子が使われますので、シーケンサートラックの拍子とパターンの拍子が違う場合、シーケンサートラックの拍子に従った長さだけパターンも演奏されます。たとえば、4/4拍子の4小節分のところに3/4拍子のパターンをプログラムすると、このパターンは5小節と1ビート分だけ演奏されます。
- ：ブレイク用のパターンを作成することにより、ある部分だけバックキングの演奏を止めて、シーケンサートラックの演奏だけにすることができます。ブレイク用のパターンは、空のデータを1回レコーディングの状態にしてストップします。すべてのパートでブレイクにする場合は、すべてのパートでこの作業を行ってください。



●ロケーションポインタ
QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●メジャー
小節のこと。


●ビート
1拍のこと。QY10では拍子で設定した分母の音符の長さがこれにあたる。従って設定できるのは、4分音符、8分音符、16分音符。
ソング中ではソングの先頭の小節の拍子 (通常はソングレコード (「2-B-1. 基本操作」P47参照) で最初に設定した拍子) に従い、パターン中ではパターンレコード (「3-B-1. 基本操作」P123参照) で最初に設定した拍子に従う。


●クロック
QY10が演奏データを管理する最も細かい単位。
4分音符を24個に分割した長さがそれにあたり、 $\downarrow = 24$ と表記される。

●ステップタイム
ステップレコード時、次の音符までの間隔をあらわす。(ここではメジャー単位で固定です。)

2-B-9. C I, C II, BS, RTトラック・ステップレコード




通常、伴奏はバックトラックに、パターン番号とコードを書き込めば十分ですが、このトラックにパターン番号を入力することにより、特定のトラックだけ別のパターンのパートを演奏させることができます。



ソングレコードの状態ではC I, C II, BS, RTいずれかのトラックが選ばれていることを確認したら  キーを押してください。次の画面があらわれます。




( ①) トラックの選択はP 4 7を参照してください。

表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

ロケーションポインタ メジャー : 001~299
 パターン番号 : P00~P99
 パターンネーム : 8文字 (この画面では変更不可)

- ・  /  キーでメジャーの移動ができます。
- ・ ステップタイムはメジャー単位で固定です。
 ここで指定したパターンは、1回だけ演奏されます。演奏が終了すると、バックトラックで指定されているパターンに戻ります。
- ・ あるパターン (Aとする) が全小節の演奏を終える前に、次のパターン (Bとする) 指定がくると、Aはその時点で演奏を打ち切り、Bを先頭から演奏します。
- ・  キーを押すとレコードを終了し、ソングプレイに戻ります。

テンキーでパターン番号を選び  キーで確定してください。( キーを押すまでデータは画面上のみに存在し、QY10には記憶されていません。) このときロケーションポインタは1小節進みます。

間違えて入力したデータは、間違えた場所へ  キーでロケーションポインタを持って行き、  キーと  キーを押すことで消去されます。

バックトラック同様ブレイク用のパターンをプログラムすることにより、そのトラックの演奏を止めることができます。

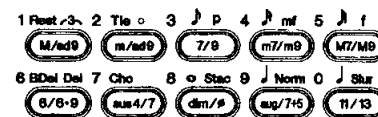
注意：各パターンのパートにはそれぞれ固有のボイスがセットされていますが、ソングの中でもパターンを切り換えるたびに、これらのボイスが自動的にセットされます。従って、異なるボイスがセットされたパターンをおなじボイスで演奏させたい場合はパターン番号を入力した後で「2-C-3. INSERT」(P93)でプログラムチェンジを入力してください。

①

001 P--



[テンキー]



●ロケーションポインタ
 QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●メジャー
 小節のこと。

●ステップタイム
 ステップレコード時、次の音符までの間隔をあらわす。(ここではメジャー単位で固定です。)

●ベロシティーオフセットの入力

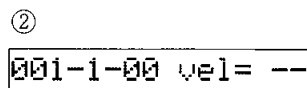
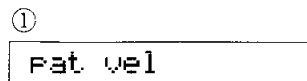
ベロシティーオフセットを使うと、同じパターンに強弱の変化をつけることができます。C I, C II, B S, R Tのレコード状態から[MENU]キーを押すと次の画面があらわれます。(P ①)

ファンクションキーで「vel」を選ぶことで次の画面になります。(P ②)

表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

ロケーションポインタ メジャー : 0 0 1 ~ 2 9 9
 (入力位置) ビート : 1 ~ 3 2
 クロック : 0 0 ~ 2 3 (分母=8の時は11まで
 分母=16の時は5まで)
 オフセット : -9 9 ~ +9 9

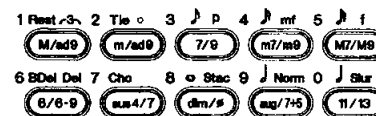
- ・ [◀] / [▶] キーでメジャーの移動ができます。[SHIFT] キーとの組み合わせでビート単位での移動ができます。
- ・ ステップタイムはビート単位で固定です。
- ・ ここで指定した値は、次のベロシティーオフセット指定が来るまで有効です。
- ・ [■] キーを押すとレコードを終了し、ソングプレイに戻ります。
- ・ [ENTER] キーを押すまでデータは画面上のみに存在し、Q Y 1 0には記憶されていません。またこの状態で各データの設定は好きな順序でおこなえます。



[シーケンサーキー]



[テンキー]



●ロケーションポインタ
 Q Y 1 0が現在、録音・再生をしている位置。

●メジャー
 小節のこと。

●ビート
 1拍のこと。Q Y 1 0では拍子で設定した分母の音符の長さがこれにあたる。従って設定できるのは、4分音符、8分音符、16分音符。
 ソング中ではソングの先頭の小節の拍子(通常はソングレコード(「2-B-1. 基本操作」P 47参照)で最初に設定した拍子)に従い、パターン中ではパターンレコード(「3-B-1. 基本操作」P 123参照)で最初に設定した拍子に従う。

●クロック
 Q Y 1 0が演奏データを管理する最も細かい単位。
 4分音符を24個に分割した長さがそれにあたり、J=24と表記される。

●ステップタイム
 ステップレコード時、次の音符までの間隔をあらわす。(ここではビート単位で固定です。)

2-C. ソング・エディット (演奏データの修正)

ソング・エディットは、すでに入力されたデータを1つ1つ細かく修正するための機能です。入力時に間違えたデータの修正、不要なデータの削除、より緻密な演奏に仕上げるなど、レコーディングでは入力できないデータの作成などに効果を発揮します。

操作上、

- ・チェンジ、デリートエディット（データの変更、データの削除）
 - ・インサートエディット（新しいデータの挿入）
- この2つに分けられます。

2-C-1. CHANGE, DELETEでの基本操作

ソングプレイ状態で **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。(P ①)

ファンクションキーで「Edt」を選ぶと次のような画面になります。(P ②)

●トラックの選択

エディットしたいトラックは、**TRACK** キーを押し、次の画面上で白鍵盤キーを押すことでいつでも変更できます。また **SHIFT** キーを押すことで、C I, C II, B S, R Tトラックの選択ができます。(P ③) (詳しくは47ページを参照してください。)

設定を終えたら **EXIT** キーを押してください。

●修正位置 (ロケーションポインタ) の移動

← / **→** キーを押すことで移動できます。ただし、実際にデータが存在している場所のみ移動します。(音符データの場所に移動した時は発音します。)

●修正

表示されたデータ上で、カーソルキー、**+** / **-** キー、テンキー等を使い適切な値を入力します。必ず最後に **ENTER** キーを押してください。**ENTER** キーを押すと”コン”という音が鳴ってデータが変更されたことを知らせます。

またロケーションポインタにカーソルを移動すれば、**+** / **-** キー等でデータの位置を修正することができます。このときも最後に必ず **ENTER** キーを押してください。

なお、修正できるデータは、トラックによって異なります。詳しくは「2-C-2. 各トラックで修正削除できるデータとその画面表示」(P 85~89)をご覧ください。

●削除

消したいデータを表示して、**SHIFT** キーと **6** キーを押すことで実行されます。

①

Edt Job Voic Ut1

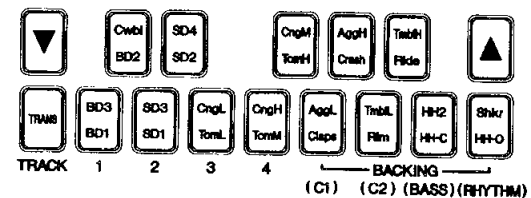
②

001-1-00 TOP 1

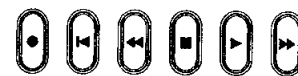
(選ばれているトラックによって表示される内容は違います。)

③

1 2 3 4 F B R



[シーケンサーキー]



●修正、削除できないデータ

次のデータは修正、削除ともできません。

- ・ TOP (トラック先頭を示す目印) (☞①)
- ・ END (トラック末尾を示す目印) (☞②)
- ・ MEAS (エディットに入った直後、表示される場合があります。) (☞③)

①

001-1-00 TOP W1

②

199-4-00 END

③

002-1-00 MEAS

●プログラムチェンジ

音色切り換え命令のこと。MIDI規格では最大128個の音色に対応する。最近のシンセサイザーはすべてコンピュータで音色データを管理しているので、この名前がついた。なお、QY10内部のボイスはV01～V32が、000～031に順番に対応している。

2-C-2. 各トラックで修正・削除できるデータとその画面表示

シーケンサートラック

●ノート (F1)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
音程 : C-2~G8
ゲートタイム : 001~999
ベロシティ : 001~127

ゲートタイムはステップレコードのときはパーセント表示ですが、この画面ではクロック単位で表示されます。(J=24)

●プログラムチェンジ (F2)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
プログラムナンバー : 000~127

●サスティンペダル (F3)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
サスティン : ON/OFF

●ピッチベンドチェンジ (F4)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
ピッチベンドチェンジ : -64~63 (00が中心値)

①

001-1-00 C#3 →

↓↑

← C#3 G024 V088

②

001-1-00 PC-001

③

002-1-01 SU ON

④

003-1-01 PB +0

●ロケーションポインタ

QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●ゲートタイム

ステップタイムは次の音符までの間隔だが、ゲートタイムは実際の発音時間をあらわす。ステップレコード時はパーセント表示、エディット時はクロック単位で表示される。この設定でスタッカート、レガート等の表現ができる。

●ベロシティ

音符データの中に含まれ、鍵盤を引いたときの強弱を示す。ただし、実際には打鍵速度を検出しているので、この名称になっている。(速度=velocity)

●クロック

QY10が演奏データを管理する最も細かい単位。4分音符を24個に分割した長さがそれにあたり、J=24と表記される。

●プログラムチェンジ

音色切り換え命令のこと。MIDI規格では最大128個の音色に対応する。最近のシンセサイザーはすべてコンピューターで音色データを管理しているので、この名前がついた。なお、QY10内部のボイスはV01~V32が、001~032に順番に対応している。

●ピッチベンド

トロンボーンのように滑らかな音程の変化が必要なとき、シンセサイザーでは左側についているホイールを動かす。この動きをMIDIでは送ることができ、QY10も受信できる。その変化幅を設定するのがピッチベンドレンジ。

(ピッチベンドレンジが0以外の数値に設定されていないと、このデータが入っていても音程は変化しません。)

バックイングトラック

●パターン番号 (F1)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001~トラックの最終小節まで
パターン番号 : P00~P99
パターンネーム : (この画面では変更できません)

●コード (F2)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
コードネーム : 20種類 X 12キー

コードは、コードキーと鍵盤キーの組合せで修正できます。

例: CM7の場合、キーとのキーを押します。

●ベースオフセット

ベースオフセットとは「Dm7/G」のように、コードのルート音と異なるベース音が指定されたとき使用します。(F3)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
ベースノート : C, C#, D, E^b, E, F, F#, G, A^b, A, B^b, B

鍵盤キーを使って修正することもできます。

①

001 F63SW4Jazzi

②

001-1-01 C#sus4

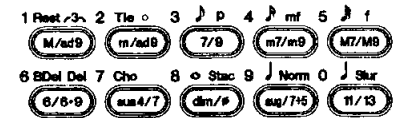
③

001-1-01 on C

●ロケーションポインタ

QY10が現在、録音・再生をしている位置。

[テンキー]



●ベースオフセット

Dm7/G (Dm7 on G) のようにコードのルート音とベース音が異なるコード (分数コードとも呼ばれている) を入力するとき指定する。

C I, C II, B S, R Tトラック

●パターン番号 (F ①)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001~トラックの最終小節まで
パターン番号 : P00~P99
パターンネーム : (この画面では変更できません)

●プログラムチェンジ (F ②)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
プログラムナンバー : 000~127

●ベロシティーオフセット (F ③)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 001-1-00~トラックの最終小節まで
オフセット : -99~+99

①

001 P63SW4Jazz1

②

001-1-00 PC-001

③

001-1-00 vel=+10

●ロケーションポインタ
QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●プログラムチェンジ
音色切り換え命令のこと。MIDI規格では最大128個の音色に対応する。最近のシンセサイザーはすべてコンピューターで音色データを管理しているので、この名前がついた。なお、QY10内部のボイスはV01~V32が、000~031に順番に対応している。

●ベロシティーオフセット
この数値を入力するとパターンを変更することなく、強弱の変化がつけられる。

2-C-3. INSERT(データの追加書き込み)での基本操作

インサートがステップレコードと違う点は、ステップレコードが音符などの基本となるデータを効率よく大量に作成できるのに対し、インサートではステップレコードよりさらに細かい演奏データの作成(サスティン、ピッチベンド等)を目的としていることと言えるでしょう。

ソングプレイ状態から操作を始める場合は **MENU** キーを押し、次の画面を表示させます。(☞①)

次にファンクションキーで「E d t」を選び、さらに **MENU** キーを押すと次の画面になります。(☞②)

ここからファンクションキーで「i n s」を選ぶと次のような画面になります。

(☞③) 表示の中で、メジャーとビートの間の **-** が点滅して、インサート状態であることを示します。

なお、インサートからチェンジ・デリートに戻るときは **MENU** キーを2回押し、ファンクションキーで「c h g」を選んでください。(☞④)

●トラックの選択

エディットしたいトラックは、**TRACK** キーを押し、白鍵盤キーを押すことでいつでも変更できます。また **SHIFT** キーを押すことで、C I、C II、B S、R Tトラックの選択ができます。(☞⑤)

設定を終えたら **EXIT** キーを押してください。

●入力位置の設定

◀/**▶** キーでメジャーの移動、**SHIFT** キーと **◀**/**▶** キーの組合せでビートの移動ができます。

カーソルをロケーションポインタに移動すればテンキー、**+**/**-** キーも使えます。テンキーで数値を入力した際は **ENTER** キーで確定してください。

●入力データの選択

各トラックに書き込みできるデータの種類は、そのトラックの種類によって異なります。また、入力データを選んだ後、数値を設定するキー操作はステップレコードの場合とほぼ同じです。ただし、データを入力してもロケーションポイントは自動的に進みません。

①
Edt Job Voic Ut.1

②
chg ins

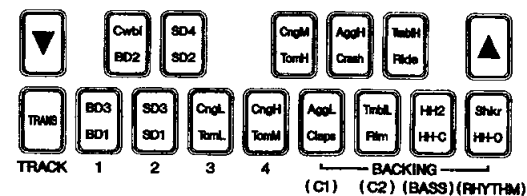
③
001-1-00 E3

↓ ↑

← E3 G010 U088
(選ばれているトラックによって表示される内容は違います。)

④
chg ins

⑤
1 2 3 4 F B R



2-C-4. 各トラックで追加書き込みできるデータとその画面表示

シーケンストラック

TR1~4いずれかが選ばれている状態で **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。この画面から目的のデータをファンクションキーで選んでください。(F①)

note : 音符の入力ができます。ただし、ゲートタイムの設定はステップレコードのときはパーセント表示ですが、この画面ではクロック単位で指定してください。
(J=24)

pb : ピッチベンドの入力ができます。

sus : サスティンペダルON/OFFの入力ができます。

pc : プログラムチェンジの入力ができます。

バックイングトラック

バックイングトラックが選ばれている状態で **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。この画面から目的のデータをファンクションキーで選んでください。(F②)

cho : コードの入力ができます。

bas : ベースオフセットの入力ができます。

pat : パターン番号の入力ができます。

注意 : ベースオフセットは、次にコード指定をすると解除されます。このため、同じタイミングにベースオフセットとコードを入力する場合は、まずコードを入力しておき、後でベースオフセットを入れてください。もしも先にベースオフセットを入力してしまった場合は、一旦そのデータを消去し、コードデータを入力してから、もう一度ベースオフセットを入力します。

CI, CII, BS, RTトラック

CI, CII, BS, RTいずれかのトラックが選ばれている状態で **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。この画面から目的のデータをファンクションキーで選んでください。(F③)

pat : パターン番号の入力ができます。

vel : ベロシティオフセットの入力ができます。

pc : プログラムチェンジの入力ができます。

注意 : プログラムチェンジで音色をセットしても、次のパターン番号指定でそのパターンに登録されている音色に自動的に変わります。同じタイミングにプログラムチェンジとパターン番号を入力する場合、必ずパターン番号を先に入力してください。バックイングトラックでのパターン番号でも音色は変更されますので、同じように先に入力しておいてください。

①

note pb sus pc

②

cho bas pat

③

pat vel pc

●ピッチベンド (レンジ)

トロンボーンのように滑らかな音程の変化が必要なとき、シンセサイザーでは左側についているホイールを動かす。この動きをMIDIではこの動きを送ることができ、QY10も受信できる。

●ベースオフセット


Dm7/G (Dm7 on G) のようにコードのルート音とベース音が異なるコード (分数コードとも呼ばれている) を入力するとき指定する。


●プログラムチェンジ

音色切り換え命令のこと。MIDI規格では最大128個の音色に対応する。最近のシンセサイザーはすべてコンピューターで音色データを管理しているので、この名前がついた。なお、QY10内部のボイスはV01~V32が、000~031に順番に対応している。

2-D. ソングジョブ（基本操作）

ソングジョブは、トラックデータを小節単位で変更、編集する場合に非常に便利なものです。作業の効率化にも効果を発揮しますので、是非使い方をマスターしましょう。

ソングプレイの状態から **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。（ ①）

さらにファンクションキーで「JOB」を選ぶと次の画面になります。（ ②）

この画面をソングジョブ選択画面といい、以後の説明のスタートポイントとなります。

また、この状態で **EXIT** キーを2回押すか、**SONG** キーを押すとソングプレイ画面に戻ります。

ソング・ジョブには、次のようなものが用意されています。

- | | |
|------------------|---------------------------------|
| 1. Mix Track | 2つのトラックを1つにまとめます。 |
| 2. Quant Meas | 細かな音符のずれを修正します。 |
| 3. Create Meas | 全トラックに空の小節を作ります。 |
| 4. Copy Meas | 演奏データをコピーします。 |
| 5. Insert Meas | 全トラックの指定した範囲の演奏データを、他の場所へ挿入します。 |
| 6. Delete Meas | 全トラックの指定した範囲から小節を削除します。 |
| 7. Erase Meas | 指定した範囲の小節を、全て休符にします。 |
| 8. Transpose | 半音単位で演奏データのピッチをずらします。 |
| 9. Combine Track | 複数のトラックから異なる要素を集め、1つのフレーズにします。 |
| 10. Clear Track | 指定したトラックを消去します。 |

ここではこれら一つ一つについて説明して行きます。

注意：トラックの構造が異なるもの同士では実行不可能なジョブがあります。

：性格上特定のトラックのみに有効なジョブがあります。

①

Edt Job Voic Ut.l

②

01:Mix Track

2-D-1. MIX TRACK (各トラック同士をミックスする)

機能：2つのシーケンストラックの演奏データを合成して、指定したシーケンストラックに入れます。

ソングジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーでこのジョブを選び、**[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

ソーストラック1 (ミックス元1) : TR1~TR4

ソーストラック2 (ミックス元2) : TR1~TR4

ディスティネーショントラック (行き先) : TR1~TR4

[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、**[ENTER]** キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(P②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(P③) (この表示から抜け出るには **[SONG]** または **[EXIT]** キーを数回押してください。)

「sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行ないます。

注意：ディスティネーショントラックになにかデータがあった場合、そのデータは消去され、MIXされたデータに置き換えられます。

：ソーストラックが両方も空の場合エラーになります。(P④)

：ソースとディスティネーションで同じトラックを指定すると、エラーになります。

(P⑤)

：ソーストラックどちらか一方が空の場合とソーストラックが同じトラックの場合はトラックのコピーとして機能します。

①
Mix #1 + #2 > #3

②
Sure?1 + #2 > #3

③
Mix Executing!



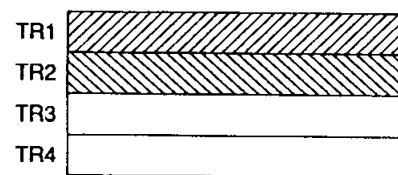
Mix Completed!

④
ERR No Data!

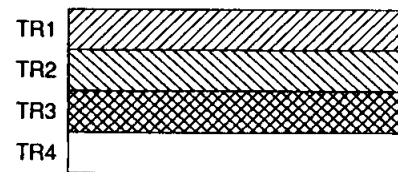
⑤
ERR Illegal Inpt

●ソーストラック
ミックスする場合、元になるデータとなるトラック。

●ディスティネーショントラック
処理をしたデータの行き先となるトラック。



↓実行



2-D-2. QUANTIZE MEASURE

(演奏のバラツキを修正する)

機能：シーケンス・トラックの演奏データの、発音タイミングのばらつきをそろえます。

リアルタイムレコードで録音した演奏データのばらつきを修正するとき便利です。

ソングジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーでこのジョブを選び、**[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

トラック : TR1~TR4
クオンタイズ開始小節 : 001~299
クオンタイズ終了小節 : 001~299
分解能 : 4分音符、4分音符3連、8分音符、8分音符3連、16分音符、16分音符3連、32分音符、32分音符3連

ここで最も重要なのが分解能です。例えば、4分音符のような値にすればばらつきはなくなりますが、4分音符より細かい音符は4分音符のタイミングにあてはめられてしまいます。

また32分音符3連などでは、期待するほどクオンタイズがかからない場合があります。とりあえず、楽譜に書かれている最も細かい音符に合わせることをお奨めします。

[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、**[ENTER]** キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③) (この表示から抜け出るには **[SONG]** または **[EXIT]** キーを数回押してください。)

「sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行ないます。

注意：指定した小節にデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)

：指定した小節内のデータはすべてクオンタイズされます。

①
Qnt Tr1 M001-001→

↓↑

Qnt ←M001-001 ↓

②
Sure?1 M001-001→

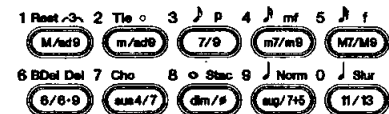
③
Qnt Executing!

↓

Qnt Completed!

④
ERR No Data!

[テンキー]



2-D-3. CREATE MEASURE (任意の拍子の空小節を作る)

機能：曲中の指定した場所に、好きな拍子の空小節を作ります。このジョブは全トラックに対し、一度に実行されます。この機能を利用して変拍子の曲を作ることができます。

ソングジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーでこのジョブを選び、**[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

空小節の開始小節 : 001~299
拍子 : 1~8/4, 1~16/8, 1~16/16
小節数 : 1~99

[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、**[ENTER]** キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(P②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(P③)

「sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行ないます。

注意：空小節の開始小節以降の演奏データは、作った小節分、後ろにずれます。

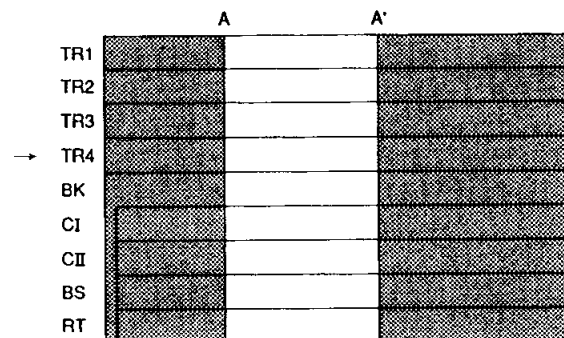
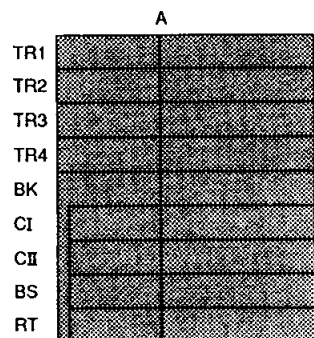
①
Cret M001 4/4 01

②
Sure?M001 4/4 01

③
Cret Executing!

↓
Cret Completed!

[テンキー]



2-D-4. COPY MEASURE (小節を好きな回数コピーする)

機能：トラック中の指定した場所のデータを、別の場所へ指定した回数だけコピーすることができます。ただし、シーケンサートラックのデータはシーケンサートラックへ、それ以外のトラックデータは自分自身にのみコピー可能です。

ソングジョブ選択画面から / キーでこのジョブを選び、 キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

コピー元のトラック : TR1~TR4またはBK
 コピー元の先頭小節 : 001~299
 コピー元の終了小節 : 001~299
 コピー先のトラック : コピー元がシーケンサートラックの場合だけTR1~TR4が選択可能
 コピー開始小節 : 001~299
 コピー回数 : 1~99

/ キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、 キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

「sure?」表示の時、中止は キーまたは キーで行ないます。BKを指定するとバッキングトラックとコードI、コードII、ベース、リズムトラックが同時にコピーされます。

注意：コピーは小節単位で行われます。コピー元の拍子とコピー先の拍子が異なる場合、コピー先の拍子がコピー元の拍子に置き換えられますので、そのトラックの長さも変わることになります。
 : コピー先になにかデータがあった場合、そのデータは消去され、置き換えられます。
 : コピー元にデータがない場合はエラーとなります。(☞④)

①
Cpy M001-001➔

↓↑

Cpy ← ➔ M001➔

↓↑

Cpy ← times

②
Sure?1 M001-001➔

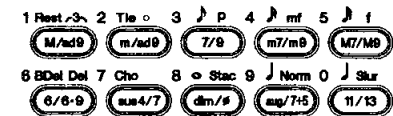
③
Cpy Executing!

↓

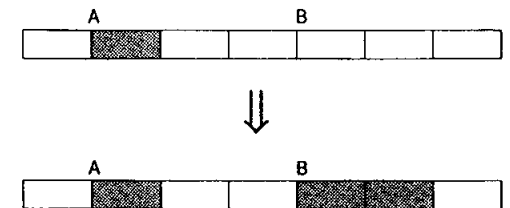
Cpy Completed!

④
ERR No Data!

[テンキー]



例) AをBの後に2回コピーする。



2-D-5. INSERT MEASURE

(全トラックの演奏データを小節単位で挿入する)

機能：全トラックの指定した場所のデータを、別の場所へインサートします。
 COPY MEASUREがコピー先のデータを消し、トラックの長さが変わらないのに対し、このジョブでは、インサート先のデータはそのまま後ろにずらされます。
 歌ものやポップスなどの2コーラス目や、サビの繰り返しを作る時に使うと良いでしょう。

ソングジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーでこのジョブを選び、 **[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

インサート元の先頭小節 : 001~299
 インサート元の終了小節 : 001~299
 インサート先の先頭小節 : 001~299

[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、 **[ENTER]** キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

「sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行ないます。

注意：インサート元にデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)

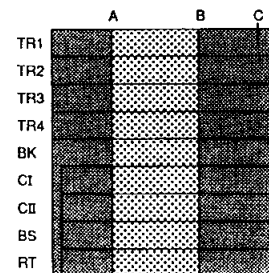
①
 Ins M001-001>001

②
 Sure?001-001>001

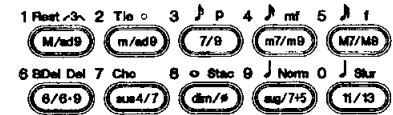
③
 Ins Executing!

Ins Completed!

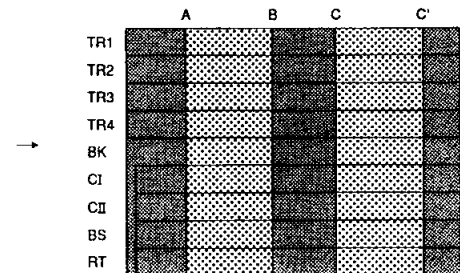
④
 ERR No Data!



[テンキー]



例) A~BをCの後にインサートする。



2-D-6. DELETE MEASURE (ある小節間を曲全体で削除する)

機能：曲の指定した場所を全トラック、1度に削除します。削除範囲より後ろのデータは前につめられます。

ソングジョブ選択画面から / キーでこのジョブを選び、 キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

デリート開始小節：001~299

デリート終了小節：001~299

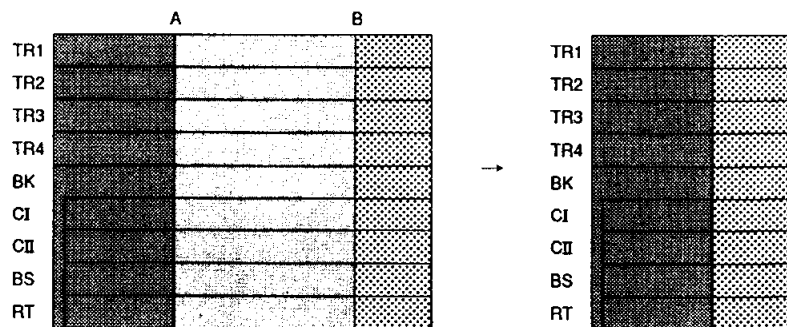
/ キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、 キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

「sure?」表示の時、中止は キーまたは キーで行ないます。

注意：指定した範囲にデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)

例) A小節からB小節までをデリートする。



①

Del M001-001

②

Sure? M001-001

③

Del Executing!



Del Completed!

④

ERR No Data!

[テンキー]



2-D-7. ERASE MEASURE (小節内の演奏データを消す)

機能：トラックの指定した場所の演奏データを消去します。消去された部分は休符になり、トラックの長さは変わりません。

ソングジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーでこのジョブを選び、**[ENTER]** キーを押すと次の画面が表示されます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

トラック : 全トラックの中からいずれか一つ
イレース開始小節 : 0 0 1 ~ 2 9 9
イレース終了小節 : 0 0 1 ~ 2 9 9

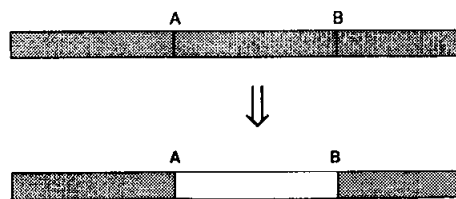
[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、**[ENTER]** キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

「sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行ないます。

注意：指定した範囲にデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)

例) A小節目からB小節目までをイレースする。



①
Ers M1 M001-001

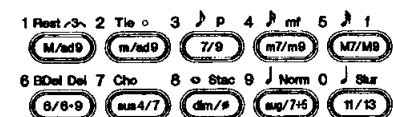
②
Sure? M1 M001-001

③
Ers Executing!

Ers Completed!

④
ERR No Data!

[テンキー]



2-D-8. TRANSPOSE (トラックの移調)

機能：シーケンサートラックのノートデータを、半音単位でずらします。

ソングジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーでこのジョブを選び、 **[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

トラック : TR1~TR4
 ノートシフト開始小節 : 001~299
 ノートシフト終了小節 : 001~299
 オフセット : -12~+12 (最大1オクターブ)

[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、 **[ENTER]** キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(テンキーを使うときは+/-の指定は **[▼]** (-) / **[▲]** (+) キーで行います。(☞②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

「sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行ないます。

注意：指定した範囲にデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)

- ：1オクターブより大きい値にしたい場合は2回、3回とこのジョブを実行してください。
- ：ジョブを実行した結果、ノートデータがMIDIの発音限界を超えた場合その音はオクターブを変更して発音されます。
- ：指定した小節の音符が前の小節からタイでつながっている場合、その音にはトランスポーズの効果はかかりません。

①
Trs Tr1 M001-001→



Trs +M001-001 +0

②
Sure?1 M001-001→

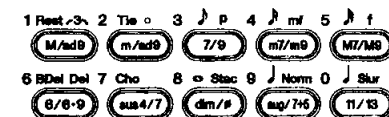
③
Trs Executing!



Trs Completed!

④
ERR No Data!

[テンキー]



実行 ↓ オフセット：+3



2-D-9. COMBINE TRACK

機能：3つのシーケンサトラックのノートデータから

- ①タイムデータ（発音タイミング及び発音時間）
- ②ピッチデータ（音程）
- ③ベロシティー（強弱）

以上を合成して新たなノートデータを指定したトラックに作り出します。
ソングの先頭からそれぞれ必要なデータを取り出して組み合わせさせていただきます。

例えば、キーボードの苦手なドラマーが、まず音程だけをタイミングを一定にしたままステップレコードで入力し、リズム（タイミング）をリアルタイムレコードで録音するといった使い方があります。

ソングジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーでこのジョブを選び、**[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。（**☞**①）

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

タイムデータを取り入れるトラック : TR1~TR4
ピッチデータを取り入れるトラック : TR1~TR4
ベロシティーを取り入れるトラック : TR1~TR4
コンバインされたデータを入れるトラック : TR1~TR4

[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、**[ENTER]** キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。（**☞**②）

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。（**☞**③）

「sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行ないます。

注意：同一タイミングで発音する和音の場合は次の法則にしたがいます。

- ・ゲートタイムデータ：和音の中で最も短いゲートタイム（発音時間）になります。
- ・ベロシティーデータ：和音の中で最も大きなベロシティーになります。

：指定した範囲にデータが1個もない場合はエラーとなります。（**☞**④）

①
Cmb tm=%i nt=%i→

↓

Cmb ← v1=%i > %i

②
Sure?m=%i nt=%2→

③
Cmb Executing!

↓

Cmb Completed!

④
ERR No Data!

例)

設定は次のとおり

タイムデータ：TRACK 1

ピッチデータ：TRACK 2

ベロシティーデータ：TRACK 3

ディステーション：TRACK 4

各トラックのソースデータの内容

TRACK 1 G4 G48 V64

TRACK 2 C3 G24 V80

TRACK 3 D2 G96 V40

作成されたデータ

TRACK 4 C3 G48 V40

2-D-10. CLEAR TRACK

機能：指定したトラックの演奏データを全て消去します。

ソングジョブ選択画面から / キーでこのジョブを選び、 キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は次のような意味と範囲を持ちます。

トラック：TR1~4, BK, C1, C11, BS, RT, a11 (全トラック) の中から一つ

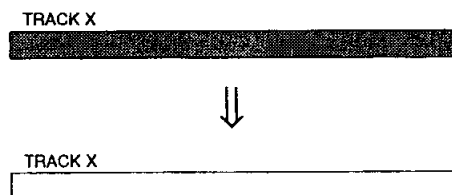
/ キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、 キーを押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(③)

「sure?」表示の時、中止は キーまたは キーで行ないます。

注意：指定したトラックにデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)

例) トラック X の演奏データを消去する。



①
Clr 1

②
Sure? 1

③
Clr Executing!



Clr Completed!

④
ERR No Data!

第3章 パターンモード

パターンを有効に使うことは、作業の効率化、メモリーの有効な活用など多くのメリットがあります。ここでは、パターンの作成、修正について詳細にわたり説明して行きます。

● パターンとは

たとえば、ドラムの楽譜を見ると繰り返しの記号がたくさんなっています。このような演奏をそのままシーケンサーに入力しようとすると、同じ作業が何度も続いてしまいます。(QY10も含めて、最近のシーケンサーにはコピー機能のついたものがほとんどで、作業のわずらわしさからは解放されるようです。)

また、同じものの繰り返しのために、メモリーが何倍、何十倍も使われるという事は、かなり無駄があるといえます。

このため、リズムマシンでは数小節の演奏をあらかじめ何種類か用意して、それを並べることでメモリーの節約、作業の効率化をはかってきました。

この数小節の演奏を「パターン」と呼び、ソング(曲)には、このパターンの番号を並べて行くことで演奏するわけです。

● QY10のパターンの特徴

普通のリズムマシンは、リズムセクションだけで数小節のパターンを作っています。

ところがQY10は2つのコードセクションとベースセクションも1つのパターンにして、伴奏(バックিং)をすべてパターンで演奏してしまおうという考え方にたっています。従って1つのパターンの中には、4つのセクションがあることになります。

この各々のセクションを「パート」と言います。

● ソングトラックとの関係

コードIパートがコードIトラックに、コードIIパートがコードIIトラックに、ベースパートはベーストラックに、リズムパートはリズムトラックにそれぞれ対応しています。従ってパターンで作成した演奏データは、シーケンストラック1~4には全く無関係です。(パターンジョブを使った場合を除きます。)

● キー(調)について

ここまでの話で、一つの疑問が出てきます。それはリズムパートを除く3つのパートが一つの演奏データでどうやって12のキーおよび20種類のコードに対応しているかということです。

QY10では各パートの演奏データを「C」のスケールで入力されているとみなし、各キーごとに必要な移調、補正を行ないます。従って、パートの録音・修正は必ずKey=Cとして行なってください。

また、この場合コードは、3rd, 5th, 7thの音を変化させ発生させているのでロックなど3rdが無いパターンではメジャー/マイナーの変化がありません。また、7thが無い場合はM7などのコードも無効になりますので、注意が必要です。

3-A. パターンプレイ(パターンの再生)

3-A-1. 基本操作

PATT キーを押すと次のような画面があらわれます (参照①)

表示は左側から次の意味と範囲を持ちます。

(小節) 位置 : 1~8
 パターン番号 : P 0 0 ~ P 9 9 (0 0 ~ 2 3 : インターナル, 2 4 ~ 9 9 : プリセット)
 パターンネーム : 8 文字 (この画面では変更不可)
 コードネーム : 2 0 種類 × 1 2 キー (= 2 4 0 種類)
 テンポ : 3 0 ~ 2 5 0

- ・パターンは停止、演奏中を問わず **+** / **-** キー、テンキーでの変更ができます。ただし、前のパターンが最終小節の演奏を終えるまで新しいパターンには入りません。その間、新しいパターン番号の前に「*」が表示されます。
- ・パターンネームはパターン番号に連動し、この画面での変更はできません。変更は「3-D-6. パターンネーム」で行ないます。
- ・ **▶** キーで演奏、**■** キーで停止、**◀** / **◀◀** / **▶▶** キーで小節を動かすことができます。
- ・コードネームは停止、演奏中を問わず、鍵盤キー、コードキー、**ENTER** キーで変更できます。**ENTER** キーを押した瞬間に新しいコードに移ります。
- ・プリセットパターンには、そのパターンにふさわしいと思われるテンポと音色がセットされており、パターンを切り換えると自動的に変更されます。
- ・データが入っていないパターンは名前が*****と表示されます。データを入れるとこの表示はなくなり、パターンネームを入力するまではスペースになります。

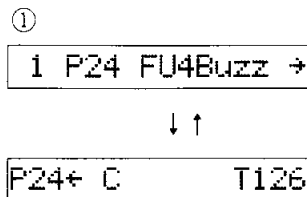
3-A-2. パートミュート

ソングプレイでのトラックミュート同様、パターンプレイでも特定のパートをミュートできます。

TRACK キーを押すと次の画面があらわれます。(参照②)

白鍵盤キーを使ってミュートのON/OFFを設定します。設定を終えたら **EXIT** キーを押してください。

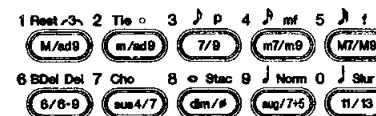
注意：プリセット99 BK 2 Drums はドラムパート以外のパートにはデータが入っていませんが、*ではなくトラックの名前が表示されます。



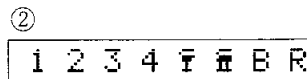
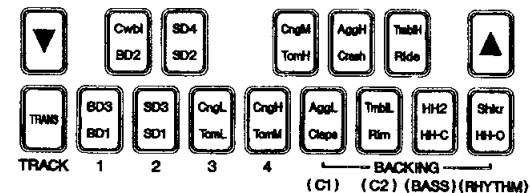
[シーケンサーキー]



[テンキー]



[コードキー]



3-B. パターンレコード(パターンの作成)

3-B-1. 基本操作 (パターンレコードへの入り方)

PATT キーを押すとパターンプレイの状態となり、次の画面になります。(P160) ①
カーソルはこのときパターン番号上にあるのでこのまま**+**/**-**キー、テンキーで目的のパターンが選べます。ここで**●**キーを押しますが、もしプリセットパターンが選ばれていれば、次のエラー画面になります。(P160) ②

正しくインターナルパターン (P 0 0 ~ P 2 3) を選び**●**キーを押すと次の画面があらわれます。(P160) ③

各表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

小節位置 : 1 ~ 8

テンポ : 0 3 0 ~ 2 5 0, " * * * "

拍子 : 分子 1 ~ 1 6 (分母 = 4 のとき最大値 8) / 分母 4, 8, 1 6

パート : C I, C II, B S, R T

小節数 : 1 ~ 8

- ・テンポ表示が " * * * " の場合、この画面での変更はできません。「5-B-1. クロックセッティング」を参照してください。
- ・拍子はパターンが空の (パターン名が * * * * * * * * になっている) 時だけ設定できます。
- ・パートの選択は **TRACK** キーを押すと出てくる次の画面上でもできます。白鍵盤キーで選びますが、シーケンサーパートは存在しないので、C I, C II, B S, R T の中からのみ選べます。終了したら **EXIT** を押してください。(P160) ④
- ・ミュート指定はパターンプレイの状態に戻してから指定しなおします。
- ・ここで設定した拍子の分母が「3-B-3. パート・リアルタイムレコード」のメトロノーム間隔になります。

注意 : パターン作成時には次の点に気をつけてください。

- ・Key = C で入力してください。
- ・コードパートで 3 r d が ない 場合、メジャー/マイナー/SUS 4 などの変化がありません。
- ・コードパートで 5 t h が ない 場合、a u g、7 + 5 などに 対 応 でき ませ ん。
- ・コードパートで 7 t h が ない 場合、7 t h、9 t h などに 対 応 でき ませ ん。

ご参考 : トラックごとに任意の音色を選ぶことができます。「4-D. ボイスの変更 (ボイス・モードへの入りかた)」(P161) をご参照ください。ただし、ここで設定したボイス割り当ては他のパターンを選んだり、電源を OFF にすると自動的に設定がキャンセルされてしまいます。パターンごとの音色設定を本体に記憶させる方法については「5-E. ストアテンポ/ボイス」(P185) をご参照ください。

①
1 P24 FU4Buzz →

↓↑

P24← C T126

②
ERR Preset !

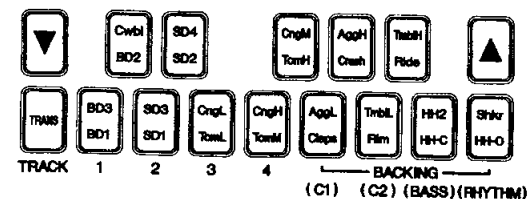
③
1 T120 4/4 CI→

↓↑

←T120 4/4 CI 1Mε

④
* * * * F 5 B R

「5-B-1. クロックセッティング」を参照(P173)



「4-D. ボイスの変更 (ボイス・モードへの入りかた)」を参照(P161)

「5-E. ストアテンポ/ボイス」を参照(P185)

3-B-2. パート・ステップレコード (数値入力)

パターンレコードの画面で必要な設定を終えたら **MENU** キーを押します。すると次の画面があらわれます。なお操作は「2-B-4. シーケンサートラック・ステップレコード」とほとんど同じです。(P①)

ファンクションキーで「s t p」を選び **▶** キーを押すと次の画面になります。(P②)

表示の意味と範囲は左側から次の通りです。

ロケーションポインタ メジャー : 1~8
(入力位置) ビート : 1~16 (拍子の分子数まで)
クロック : 00~23 (分母=8の時は11まで
分母=16の時は5まで)

ステップタイム : 音符表示。音符で表示できない長さはクロック単位で表示。
(01~96)

イベント名 : C-2~G8 (音程)、ドラムボイスのときは楽器名
-- (この位置には何もイベントがない)
◆ (この位置にはすでにノートデータがある)

ゲートタイム : 01~99 (%)

ベロシティ : kb, 01~127

この画面上で入力ができますが、次の点に注意してください。

- ・テンキーは音符キーとして使うため、数値入力には使えません。
- ・**■** キーを押すとレコードを終了し、パターンプレイに戻ります。
- ・**ENTER** キーを押すまでデータは画面上のみに存在し、QY10には記憶されていません。またこの状態で各データの設定は好きな順序でおこなえます。
- ・入力中のトラックにドラムボイス (ボイス31番) が指定されている場合、ドラム音が割り当てられている音程は、音程の代わりに楽器名 (ex. BD1、Rim...) の表示になります。

①

stp ovr

②

1-1-00 S1 ---->

↓↑

←S1 ---- 680% V88

●ロケーションポインタ

QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●メジャー

小節のこと。

●ビート

1拍のこと。QY10では拍子で設定した分母の音符の長さがこれにあたる。従って設定できるのは、4分音符、8分音符、16分音符。

パターン中ではパターンレコード (「3-B-1. 基本操作」参照) で最初に設定した拍子に従う。

●クロック

QY10が演奏データを管理する最も細かい単位。

4分音符を24個に分割した長さがそれにあたり、J=24と表記される。

●ステップタイム

ステップレコード時、次の音符までの間隔をあらわす。基本的には音符で表示されるが、音符で表現できない長さはクロック単位 (J=24) で表示される。

●ゲートタイム

ステップタイムは次の音符までの間隔だが、ゲートタイムは実際の発音時間をあらわす。ステップレコード時はパーセント表示、エディット時はクロック単位で表示される。この設定でスタッカート、レガート等の表現ができる。

●ベロシティ

音符データの中に含まれ、鍵盤を引いたときの強弱を示す。ただし、実際には打鍵速度を検出しているので、この名称になっている。(速度=velocity)

●MIDIキーボードからの入力

基本的に音程のみを外部から入力しますが、パネル入力と次のような違いがあります。

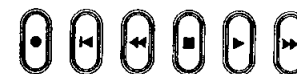
- ・和音はキーボードで1度に入力できます。
- ・鍵盤から指を離れた瞬間に入力されます。**ENTER**キーを押す必要はありません。
- ・ペロシティーを「k b」にしておくことで、鍵盤を押した瞬間の強さがそのまま入力できます。

●音符を間違っって入力したとき

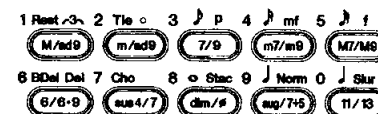
パネル入力で**ENTER**を押した直後。あるいはキーボード入力で指を離れた直後の場合は**6**キーを押してください。元の位置までロケーションポインタが戻り、間違えた音符を消去します。このあと正しい音程を指定し入力が続けられます。

また、操作中しばらくして間違いに気づいたときは**◀◀**/**▶▶**キーで目的の音符の位置までロケーションポインタを戻し、イベント名の部分に「◆-」の表示があることを確認したら**SHIFT**キーと**6**キーを押してください。その個所の音符が消去されます。

なお、和音はいずれの場合でも構成音全てが消去されます。



[テンキー]



3-B-3. パート・リアルタイムレコード (重ね書きのみ)

パターンレコードの画面で必要な設定を終えたら **MENU** キーを押します。すると次の画面があらわれます。(☞①)

ファンクションキーで「o v r」を選び **▶** キーを押すと、2小節のカウンタダウン後、録音が始まります。(☞②)

■ キーを押すまで設定した小節を繰り返し、いつでも入力ができます。

- ・ QYパネルの鍵盤キーを使った場合、ペロシティーは88に固定されます。
- ・ 外部キーボードを使用するとき、キーボード側のMIDI送信チャンネルに関係なく録音されます。(OMNI ON固定)
- ・ もともと録音トラックにあるデータは消されずに、録音したデータとミックスされます。
- ・ 間違えてしまったデータは **SHIFT** キーを押し、画面左隅に「**S**」表示があることを確認してから、そのデータのタイミングで鍵盤をたたくと消去できます。
- ・ ドラム音色は **▲** / **▼** キーで切り換わります。
- ・ メトロノーム間隔はビート単位です。従って先ほど決めた拍子の分母がその間隔になります。

■ キーを押すと録音は終了です。自動的にパターンプレイに戻り、小節位置はパターンの先頭になります。

①

STEP OVER

②

-08 T120 4/4 CI

[シーケンサーキー]



●ビート

1拍のこと。QY10では拍子で設定した分母の音符の長さがこれにあたる。従って設定できるのは、4分音符、8分音符、16分音符。パターン中ではパターンレコード(「3-B-1. 基本操作」参照)で最初に設定した拍子に従う。

3-B-4. その他のパターン作成法(パターンジョブによるもの)

例えば、シーケンサトラックの中にパターンにしたいフレーズがある時、パターンレコードで同じ物を作るのはたいへん無駄です。そこでQY10ではパターンジョブの中に「GET PARTS」というものを用意しています。シーケンサトラックの好きな場所をコピーして切り取り、目的のパートへ貼付けるといったたいへん画期的な機能です。詳しい使い方は「3-D-4. GET PARTS」をご覧ください。

「3-D-4. GET PARTS」を参照(P149)

3-C. パターンエディット(パターンの修正)

3-C-1. CHANGE, DELETEでの基本操作

パターンプレイの状態から **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

ファンクションキーで「Edt」を選びます。ただしプリセットパターンが選ばれていた場合は次のエラー画面になります。(☞②)

正しくインターナルパターン(P00~P23)が選ばれていると次のような画面になります。(☞③)

●パートの選択

エディットしたいパートは、**TRACK** キーを押し、次の画面上で白鍵盤キーを押すことでいつでも変更できます。C I, C II, B S, R Tトラック以外のトラックは選択できません。(☞④)

設定を終えたら **EXIT** キーを押してください。

●修正位置(ロケーションポインタ)の移動

← / **→** キーで移動ができます。ただし、実際にデータが存在している場所のみ移動します。

●修正

表示されたデータ上で、カーソルキー、**+** / **-** キー、テンキー等を使い適切な値を入力します。テンキーを使う際は、必ず最後に **ENTER** キーを押してください。**ENTER** キーを押すと”コン”という音が鳴ってデータが変更されたことを知らせます。

またロケーションポインタにカーソルを移動すれば **+** / **-** キー等でデータの位置を修正することもできます。このときも最後に必ず **ENTER** キーを押してください。

①

Edt Job Voic Ut1

②

ERR Preset !

③

1-1-00 TOP CI

(選ばれているトラックによって表示される内容は違います。)

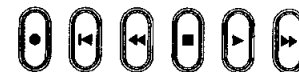
④

* * * * F I E R

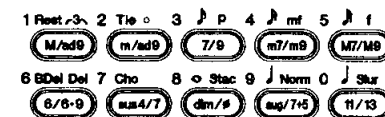
●ロケーションポインタ

QY10が現在、録音・再生をしている位置。

[シーケンサーキー]



[テンキー]



●削除

消したいデータを表示して、**SHIFT**キーと**6**キーを押すことで実行されます。

●修正、削除できないデータ

・TOP (パターン先頭を示す目印) (F①)

・END (パターン末尾を示す目印) (F②)

・MEAS

●修正・削除できるデータ

●ノート (F③)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 1-01-00~トラックの最終小節まで
音程 : C-2~G8 (音色がドラムになっている場合は楽器名)
ゲートタイム : 01~999
ベロシティー : 01~127

ゲートタイムはステップレコードのときパーセント表示ですが、この画面ではク
ロック単位で表示されます。(J=24)

●サスティンペダル (F④)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 1-01-00~トラックの最終小節まで
サスティン : ON/OFF

●ピッチベンドチェンジ (F⑤)

左側から次のような範囲になっています。

ロケーションポインタ : 1-01-00~トラックの最終小節まで
ピッチベンドチェンジ : -64~+63 (00が中心値)

①

1-1-00 TOP CI

②

1-1-00 END

③

1-1-00 C#3 +

↓↑

← C#3 G024 U088

④

2-1-00 SU ON

⑤

3-1-00 PE +0

●ロケーションポインタ

QY10が現在、録音・再生をしている位置。

●ゲートタイム

ステップタイムは次の音符までの間隔だが、ゲート
タイムは実際の発音時間をあらわす。ステップレコ
ード時はパーセント表示、エディット時はクロック
単位で表示される。この設定でスタッカート、レガ
ート等の表現ができる。

●ベロシティー

音符データの中に含まれ、鍵盤を引いたときの強弱
を示す。ただし、実際には打鍵速度を検出している
ので、この名称になっている。(速度=velocity)

●ピッチベンド (レンジ)

トロンボーンのように滑らかな音程の変化が必要な
とき、シンセサイザーでは左側についているホイ
ールを動かす。この動きをMIDIではこの動きを送
ることができ、QY10も受信できる。その変化幅
を設定するのがピッチベンドレンジ。

3-C-2. INSERT(データの追加書き込み)での基本操作

インサートがステップレコードと違う点は、ステップレコードが音符などの基本となるデータを効率よく大量に作成できるのに対し、インサートではステップレコードよりさらに細かい演奏データの作成(サスティン、ピッチベンド等)を目的としていることと言えるでしょう。

パターンプレイの状態から **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

ファンクションキーで「E d t」を選びます。ただしプリセットパターンが選ばれていた場合は次のエラー画面になります。(P②)

MENU キーを押し、次の画面にします。(P③)

ファンクションキーで「i n s」を選ぶと次のような画面になります。(P④)
この表示ではメジャーとビートの間の「-」が点滅し、インサート状態であることを示します。

この画面からチェンジ・デリートに戻るときは **MENU** キーを2回押しファンクションキーで「c h g」を選んでください。

●パートの選択

エディットしたいパートは、**TRACK** キーを押し、白鍵盤キーを押すことでいつでも変更できます。C I, C II, B S, R Tトラック以外は選択ができません。

(P⑤)

設定を終えたら **EXIT** キーを押してください。

①

Edt Job Voic Util

②

ERR Preset !

③

chg ins

④

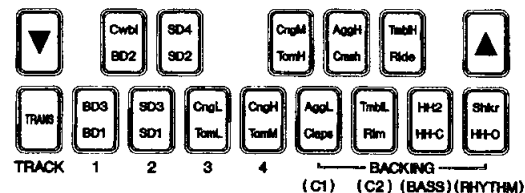
1-1-00 C#3 →

↓ ↑

← C#3 G024 U038

⑤

* * * * I II B R



●入力データの選択

各パートに書き込みできるデータの種類は、次の通りです。入力データを選んだ後、数値を設定するキー操作はステップレコードの場合とほぼ同じです。

MENU キーを押すと次の画面があらわれます。この画面から目的のデータをファンクションキーで選んでください。(P①)

- n o t e** : 音符の入力ができます。ただし、ゲートタイムの設定はステップレコードのときパーセント表示ですが、この画面ではクロック単位で指定して下さい。(J=24)
- p b** : ピッチベンドの入力ができます。
- s u s** : サスティンペダルON/OFFの入力ができます。

①

note pb sus

●ピッチベンド (レンジ)

トロンボーンのように滑らかな音程の変化が必要なとき、シンセサイザーでは左側についているホイールを動かす。この動きをMIDIではこの動きを送ることができ、QY10も受信できる。その変化幅を設定するのがピッチベンドレンジ。0~12の半音単位で指定できるので、最大上下1オクターブの変化がつけられる。

3-D. パターンジョブ（基本操作）

パターンジョブは、パターンデータをパート単位で変更する場合に非常に便利なものです。

またトラックデータをパターン化したり、逆にパターンをトラックデータに置き換えたりする作業の効率化にも効果を発揮しますので、是非使い方をマスターしましょう。

パターンプレイの状態から **MENU** キーを押すと次の画面があらわれます。 (F1) ①

さらにファンクションキーで「JOB」を選ぶと次の画面になります。 (F2) ②
この画面をパターンジョブ選択画面といい、以後の説明のスタートポイントになります。

また、この画面で **EXIT** キーを2回押すか **PATT** キーを押すとパターンプレイ画面に戻ります。

パターンジョブには、次のようなものが用意されています。

1. Quant Parts 細かな音符のずれを修正します。
2. Copy Parts 演奏データをコピーします。
3. Transpose 半音単位で演奏データのピッチをずらします。
4. Get Parts シーケンストラックの演奏データをパートにコピーします。
5. Put Parts パートの演奏データを、シーケンストラックにコピーします。
6. Pattern Name ユーザーパターンに名前を付けます。
7. Clear Parts 指定したパートを消去します。

ここではこれら一つ一つについて、ジョブ別に説明して行きます。

注意：これら全てのジョブはデータを変更するわけですから、プリセットパターンを変更する設定では全てエラーになります。プリセットパターンをエディットしたい場合には、一旦インターナルパターンにコピーしてから作業を行なってください。

①

Edt Job Voic Ut1

②

1:Quant Parts

3-D-1. QUANTIZE PARTS

(演奏のバラツキを修正する)

機能：ノートデータの発音タイミングのバラつきをそろえます。

パターンジョブ選択画面から $\boxed{+}$ / $\boxed{-}$ キーまたはテンキーでこのジョブを選び、 \boxed{ENTER} キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

パターン番号：P00～P23

パート：C I, C II, BS, RT

分解能：4分音符、4分音符3連、8分音符、8分音符3連、16分音符、16分音符3連、32分音符、32分音符3連

※ここで最も重要なのが分解能です。例えば、4分音符のような値にすればバラつきはなくなりますが、4分音符より細かい音符もなくなってしまいます。

また32分音符3連などでは、期待するほどクオンタイズがかからない場合があります。

とりあえず、楽譜に書かれている最も細かい音符に合わせることをお勧めします。

$\boxed{\leftarrow}$ / $\boxed{\rightarrow}$ キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、 \boxed{ENTER} を押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで $\boxed{+}$ キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

「Sure?」表示の時、中止は \boxed{EXIT} キーまたは $\boxed{-}$ キーで行います。

注意：指定したパートにデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)

：指定したパート内のすべてのデータがクオンタイズされます。

①

Qnt P01 C I J

②

Sure? P01 C I J

③

Qnt Executing!

↓↑

Qnt Completed!

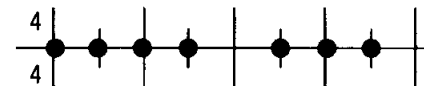
④

ERR No Data!

例) 8分音符でクオンタイズをかける。



↓実行



3-D-2. COPY PARTS (パートをコピーする)

機能：指定したパターン中のパートを、別のインターナルパターンにコピーします。

パターンジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーまたはテンキーでこのジョブを選び、**[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

コピー元パターン番号：P00～P99
 コピー元パート：CI、CII、BS、RT、all (全パート)
 コピー先パターン番号：P00～P23

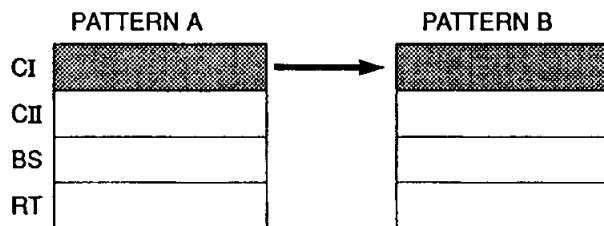
[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、**[ENTER]** を押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

「Sure?」表示の時、中止は **[EXT]** キーまたは **[-]** キーで行います。

注意：コピー先に元データがあった場合、そのデータは消去され、置き換えられます。
 : コピー元にデータが1個もない場合はエラーとなります。(☞④)
 : プリセットをインターナルにコピーしたとき、それぞれの処理が若干異なるため指定するコードによっては全く同じ演奏にならない場合があります。

例) パターンAのCIパートをパターンBにコピーする。



①
 Cpy P01 CI >P02

②
 Sure?01 CI >P02

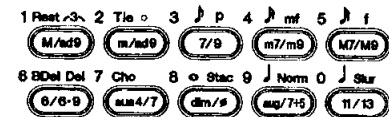
③
 Cpy Executing!



Cpy Completed!

④
 ERR No Data!

[テンキー]



3-D-3. TRANSPOSE (パートを移調する)

機能：パートのノートデータを、半音単位でずらします。パートの演奏データは必ずKey=Cになっていなければなりません。他のKeyで作成された演奏データを直す場合などに使用してください。

パターンジョブ選択画面から[+] / [-]キーまたはテンキーでこのジョブを選び、[ENTER]キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

パターン番号：P00~P23
パート：C I, C II, B S
オフセット：-12~+12 (最大1オクターブ)

[←] / [→]キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、[ENTER]を押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。オフセット入力にテンキーを使うとき、+ / -の指定は[▽] / [▲]キーで行います。(P②)

ここで[+]キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(P③)

「Sure?」表示の時、中止は[EXIT]キーまたは[-]キーで行います。

注意：指定した範囲にデータが1個もない場合はエラーとなります。(P④)

- ：ジョブを実行した結果、ノートデータがMIDIの発音限界を超えた場合その音はオクターブを変更して発音されます。
- ：リズムトラックはトランスポーズすることができません。

①
Trs P01 CI +0

②
Sure? P01 CI +1

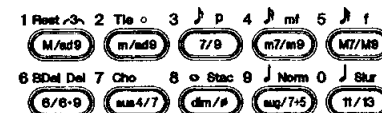
③
Trs Executing!



Trs Completed!

④
ERR No Data!

[テンキー]



3-D-4. GET PARTS

機能：シーケンストラックの演奏データを、パートに持ってきます。

パターンジョブ選択画面から[+] / [-] キーまたはテンキーでこのジョブを選び、[ENTER] キーを押すと次の画面があらわれます。(☞①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

シーケンストラック : TR1~TR4
 ソースデータ開始小節 : 001~299
 ソースデータ終了小節 : 001~299
 行き先パターン番号 : P00~P23
 行き先パート : CI, CII, BS, RT

[←] / [→] キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、[ENTER] を押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(☞②)

ここで[+] キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(☞③)

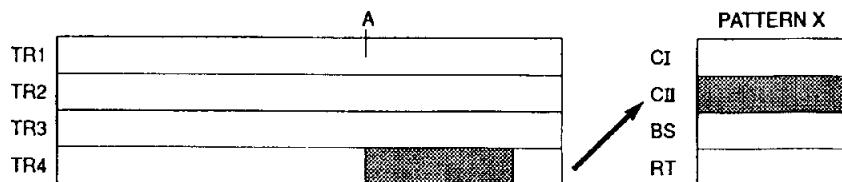
「Sure?」表示の時、中止は[EXIT] キーまたは[-] キーで行います。

注意：パターンにデータがない場合、指定したソースデータの小節数がパターンの小節数になります。

：次のいずれかに該当した場合、エラーとなります。

- ・ 8小節より大きい小節範囲を指定したとき。(☞④)
- ・ ソースデータの小節数とパターンの小節数が一致しないとき。(☞④)
- ・ ソース開始~終了間に1個のデータもないとき。(☞⑤)
- ・ すでにデータの入っているパートで実行したときには、以前入っていたデータは消えてしまいます。

例) トラック4のA小節をパターンXのCIIパートに持って来る。



①
Get. #1 M001-001+

↓↑

Get. + P01 BS

②
Sure?1 M001-001+

③
Get. Executing!

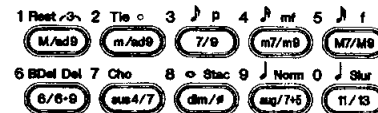
↓

Get. Completed!

④
ERR Illegal Inpt

⑤
ERR No Data!

[テンキー]



3-D-5. PUT PARTS

機能：パートの演奏データを、シーケンストラックに持って行きます。

パターンジョブ選択画面から[+] / [-] キー、またはテンキーでこのジョブを選び、[ENTER] キーを押すと次の画面があらわれます。(P①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

パターン番号 : P 00 ~ P 99
 パート : C I, C II, B S, R T
 コードネーム : 20種類 X 12キー
 行き先シーケンストラック : T R 1 ~ T R 4
 行き先開始小節 : 0 0 1 ~ 2 9 9

[←] / [→] キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、[ENTER] を押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。(P②)

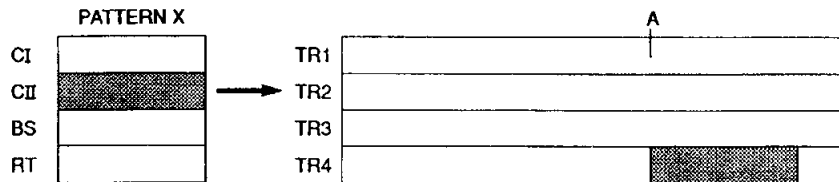
ここで[+] キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると下の表示になります。(P③)

「Sure?」表示の時、中止は[EXIT] キーまたは[-] キーで行います。

注意：次の場合にはエラーとなります。

・選んだパートに1個もデータもないとき。(P④)

例) パターンXのC IIパートをソングのトラック4のA小節目に持って行く。



①

```
Put  P00 CI+
  ↓↑
Put  +  C  +
  ↓↑
Put  +  %1 M001
```

②

```
Sure? P01 CI+
```

③

```
Put  Executing!
```

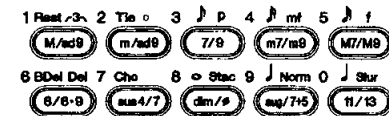
↓

```
Put  Completed!
```

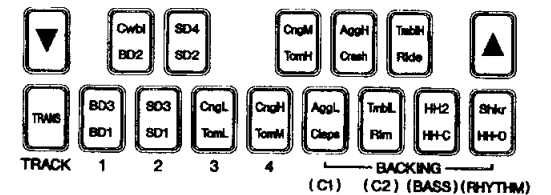
④

```
ERR  No Data!
```

[テンキー] [コードキー]



[ルートキー]



3-D-6. PATTERN NAME

機能： インターナルパターンに名前を付けます。

パターンジョブ選択画面から / キーまたはテンキーでこのジョブを選び、 キーを押すと次の画面があらわれます。(①)

数値は左側から順番に、次のような意味と範囲を持ちます。

パターン番号 : P00~P23
 パターンネーム : 最大8文字

/ キーで目的の文字位置までカーソルを移動します。, キーで文字を変更することができます。

キーを押すとカーソル位置の文字がスペースになり、カーソルが1文字分右へ移動します。

設定できるキャラクターは以下にかかげるものです。

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	
h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	}	~	+	

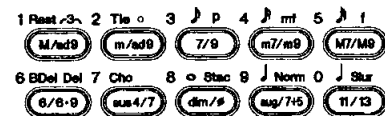
注意：一度決定したパターンネームは、次に変更するまで消えません。

：データが入っていないパターンの名前は*****と表示されます。このパターンに名前を付けることはできません。

①

Name P00

[テンキー]



3-D-7. CLEAR PARTS

機能： 指定したインターナルパターンの中の、パートの演奏データを全て消去します。

パターンジョブ選択画面から **[+]** / **[-]** キーまたはテンキーでこのジョブを選び、 **[ENTER]** キーを押すと次の画面があらわれます。 (P①)

数値は次のような意味と範囲を持ちます。

パターン番号 : P00~P23

消去パート : CI, CII, BS, RT, all (全パート)

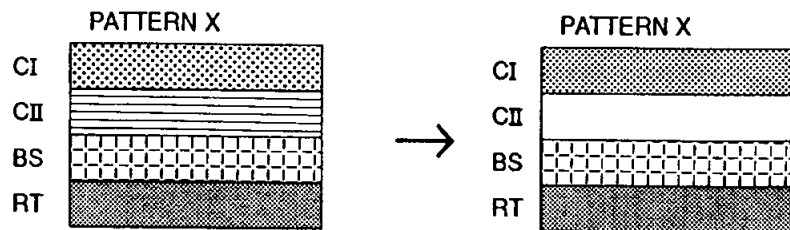
[←] / **[→]** キー、テンキー等でそれぞれ数値を設定し、 **[ENTER]** を押すと画面左に「Sure?」表示が点滅します。 (P②)

ここで **[+]** キーを押すと、命令が実行されます。正しく終了すると以下の表示になります。 (P③)

「Sure?」表示の時、中止は **[EXIT]** キーまたは **[-]** キーで行います。

注意：データを消去した結果、すべてのパートにデータがなくなった場合、パターン名も消去され、*****になります。指定したトラックにデータが一個もない場合はエラーになります。 (P④)

例) パターンXのCIIパートを消去する。



①
Clr P00 CI

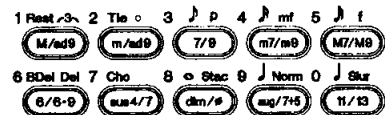
②
Sure? P00 CI

③
Clr Executing!

↓
Clr Completed!

④
ERR No Data!

[テンキー]



第4章 ボイス・モード

QY10はシーケンサーでありながらPCM音源も搭載しています。この章ではその使い方について述べて行きます。

4-A. ボイス・モードでは何ができるか

ボイス・モードではQY10が内蔵している音源の設定を行ないます。具体的には各トラックに対して

1. ボイス（音色）の選択（リズムトラックを除く）
2. ボリューム
3. ピッチベンド・レンジ（ピッチをなめらかに変化させる時の最大幅、リズムトラックを除く）
4. アウトプットセレクト（音の定位）

以上4項目の設定を行ないます。

注意：これらの項目はボイスに対してではなく、トラックに対して設定されるということです。例えば、シーケンストラック1と2で全く同じボイスを選んだとしてもボリューム、ピッチベンド・レンジ、アウトプットセレクトは別の値に設定できるわけです。

- ：ソングパターンにこれらの設定を記憶させるのは、「5-E. スタアテンポ/ボイス」で行います。
- ：各ソング、各パターンはそれぞれ独立して音色を記憶しており、ソングまたはパターンを切り替えるとそのソングまたはパターンに記憶されている音色がセットされます。
- ：ボリューム/ピッチベンド/アウトプットセレクトは、ソング/パターンで共通です。なお、各ソングはこれらの設定も記憶しており、ソングを切り替えると、そのソングに記憶されている設定になります。
- ：QY10パネル上の鍵盤から発音されるボイスは、このモードで各トラックに割り当てられたボイスです。

4-B. ボイス割り当てについて

リズムトラック（RT）を除き、どのボイスをどのトラックに割り当てても構いません。

音楽的におかしくなければ、どのような組合せでもいいわけで、逆に他人とは少し違ったサウンドを求める人は、さまざまな組合せにチャレンジしてもよいでしょう。

ただし次の点に注意してください。

- ・ C I, C II, B S トラックは各パターンごとに設定されている音色になるため、QY10本体のシーケンサーを使う場合設定しても無効になります。
- ・ OFFボイスはQY10の音源を使わずに、外部音源のみをコントロールするとき使用します。

4-C. ドラムボイスについて

QY10は、全部で31種類のボイスが用意されていますが、この中でドラムボイスだけは特殊な構造になっています。その特徴は、

1. 1つのボイスでありながら、キック、スネア、ハット、・・・といったふうに事実上複数の楽器音から構成されています。（合計26音色）
2. リズムトラックには、強制的にこのボイスが割り当てられていて、OFF以外の変更はできません。
3. 本来パーカッション系の音には音程が存在しませんが、MIDIシステムでは鍵盤での発音を可能にするため、ノートナンバー（音程）が設定されています。

以上、この3点を頭の中に入れてください。内容については「4-E. ボイスリスト」をご覧ください。

4-D. ボイスの変更(ボイス・モードへの入りかた)

ボイス・モードはソング、パターンいずれのモードからも入れます。(ソングモードから入ればソングの、パターンモードから入ればパターンの音色の設定になります。)

ボイスプレイ/パターンプレイの状態から **MENU** キーを押すと、次の画面があらわれます。(**PF** ①)

ファンクションキーで「V o i c」を選んでください。すると次のような画面があらわれます。(**PF** ②)

左側から次の意味と範囲を持ちます。

トラック名 : 全トラックのいずれか1つ
ボイス番号 : V 0 1 ~ V 3 1, O F F
ボイス名 : 8文字 (変更不可。ボイス番号に連動)

◀ / **▶** キー、 **+** / **-** キーまたはテンキーでトラック、ボイスを設定してください。

ただし、リズムトラック (R T) はドラムボイス (V 3 1) か O F F のみ選べます。

この画面で **MENU** キーを押すと次の画面になります。この画面をボイスメニュー選択画面といい、以後の操作のスタートポイントとなります。次の3項目が変更できます。(この3項目はソングとパターンで共通です。)(**PF** ③)

注意 : バッキングトラック (B K) は、C I, C II, B S, R T トラックをまとめて管理しているものなので、このトラック自体にボイスを割り当てることはできません。
: リズムトラック (R T) で O F F を選ぶとメトロノームの発音も停止します。

①

Edt Job Voic Ut1

②

V1 V01 RckPiano

③

Vol Pb out

4-D-1. ボリューム

音量を調節します。ボイスメニュー選択画面からファンクションキーで「v o l」を選ぶと次の画面がでます。設定範囲は0～99です。またカーソルをトラック名表示に移動すると、トラックを変えることができます。[EXIT]キーで、ボイスメニュー選択画面にもどります。(P①)

4-D-2. ピッチベンド・レンジ

外部キーボードのピッチベンドホイールで音程を変化させる幅を設定します。ボイスメニュー選択画面からファンクションキーで「p b」を選ぶと次の画面がでます。設定範囲は0～12です。またカーソルをトラック名表示に移動すると、トラックを変えることができます。[EXIT]キーで、ボイスメニュー選択画面にもどります。(P②)

注意：リズムトラック(RT)では、ピッチベンドレンジの設定をすることができません。

4-D-3. アウトプットセレクト

音の定位(左右の位置)を決めます。ボイスメニュー選択画面からファンクションキーで「out」を選ぶと次の画面がでます。left, center, rightの3種類から選びます。またカーソルをトラック名表示に移動すると、トラックを変えることができます。[EXIT]キーで、ボイスメニュー選択画面にもどります。(P③)

[テンキー]



①
F1 volume = 99

②
F1 PB rng = 02

③
F1 Out = center

4-E. ボイスリスト

QY10は、ヤマハ独自のPCM技術で処理された次の音色を内蔵しています。

V01	RckPiano	: 明るい生ピアノ
V02	E. Piano	: ノーマルなエレクトリックピアノ
V03	Tine Pno	: 金属的な響きを持つエレクトリックピアノ
V04	Clavinet	: クラビネット
V05	RckOrgan	: ノーマルなエレクトリックオルガン
V06	Organ	: ビブラートのあるエレクトリックオルガン
V07	HiStrEns	: アタックが早いストリングス・アンサンブル
V08	LoStrEns	: アタックが遅いストリングス・アンサンブル
V09	BrassEns	: ブラス・アンサンブル
V10	ElecGuit	: コンプレッサー・ギター
V11	DistGuit	: ディストーション・ギター
V12	MuteGuit	: ミュート・ギター
V13	ElecFolk	: フォーク・ギター
V14	JazzBass	: 落ちついた響きのベース
V15	PickBass	: ピッキングの強いベース
V16	SlapBass	: 金属的な響きを持つベース
V17	Syn Bass	: 立ち上がりがよく、太いサウンドのシンセ・ベース
V18	Moogy	: アタックに特徴を持つシンセ・ベース
V19	Marimba	: マリンバ
V20	Vibes	: ビブラフォン
V21	Xylophne	: 木琴
V22	SynBraPd	: アナログ・シンセブラス
V23	SynStrPd	: アナログ・シンセストリングス
V24	SynComp	: 太いサウンドのシンセコンプ
V25	BowedBel	: アタックが遅く、金属的な響きを持つ音
V26	PercComp	: アタックが早いシンセコンプ
V27	Trumpet	: ソロ・トランペット
V28	Breathy	: フルーツ
V29	SynLead1	: アナログ・シンセリード
V30	SynLead2	: アナログ・シンセリード

V31	Drum Set	: ドラムセット
	BD1(C1)	: ノーマルなバスドラム
	BD2(C#1)	: リバース処理されたバスドラム
	SD1(D1)	: リバース処理されたスネアドラム
	SD2(D#1)	: ピッチの低いスネアドラム
	TomL(E1)	: ローピッチのタム
	TomM(F1)	: ミドルピッチのタム
	TomH(F#1)	: ハイピッチのタム
	Claps(G1)	: ハンドクラップ
	Crash(G#1)	: クラッシュシンバル
	Rim(A)	: リムショット
	Ride(A#1)	: ライドシンバル
	HH-C(B1)	: ハイハットクローズ
	HH-O(C2)	: ハイハットオープン
	BD3(C3)	: シンセ・バスドラム
	Cwb1(C#3)	: カウベル
	SD3(D3)	: 特殊な処理をしたスネアドラム
	SD4(D#3)	: シンセ・スネアドラム
	CngL(E3)	: コンガ・ロー
	CngH(F3)	: コンガ・ハイ
	CngM(F#3)	: コンガ・ミュート
	AggL(G3)	: アゴゴ・ロー
	AggH(G#3)	: アゴゴ・ハイ
	Tmb1L(A3)	: ティンバレス・ロー
	Tmb1H(A#3)	: ティンバレス・ハイ
	HH2(B3)	: うねりのあるハイハット
	Shkr(C4)	: シューカー
V32	OFF	: 発音停止

※31番のドラム音色は1つのボイスの中に表示の楽器音がセットされています。
()内はMIDIでコントロールする場合のノートを示します。

4 - F. 同時発音数について

すでに第1章でも触れていますが、PCM音源は同時に発音する音の数、音の種類には限りがあります。発音のプロセスは、いくつかの法則によって管理されています。

最大発音数=28 : 同じタイミングで鳴っている、全ボイスの発音数の合計がこの数字を超えることはありません。もし28音が同時に鳴っているとき29音目以降の発音命令が来ると、最も早く発音した音から消されて行きます。この処理を「後着優先」といいます。

DVA : ダイナミック・ボイス・アロケーションの略です。従来の音源は各ボイスにあらかじめ最大発音数を設定していましたが、この方法では曲中での和音の状態をいちいち調べておかなければなりません。また、1回しか出てこない和音のために、そのボイスの発音数が多くなってしまい、他のボイスの発音数を著しく圧迫することがありました。
DVAシステムは、音源全体の発音数の中で、各ボイスにそのつど必要な発音数を割り振ってくれる画期的なものです。
従って、ユーザーは各ボイスの発音数を気にすることなく作曲りに専念できます。

最大音色数=8 : QY10はトラックごとにボイスを割り当てる方法を採用しています。つまり、TR1~TR4, CI, CII, BS, RT、計8トラックに割り当て可能なのでこの数字になります。(ただしRT固定)

ドラム音色の優先発音 : DVAはリアルタイムで発音数をボイスに振り分けませんが、ドラム音色は音楽の最も基本であるリズムを担当しています。
従ってQY10は、他のボイスによってドラムの音が消されないように設計されています。

メトロノーム音 : メトロノーム音も発音する場合は1発音数に計算されますが、ドラム音色同様優先的に発音します。(この音はQY10システム管理下に置かれているので、ユーザーが自由に使うことはできません。) また、リズムトラックのボイスをOFFに指定すると発音しません。メトロノーム音のみのON/OFFは「5-D. メトロノーム」をご覧ください。

第5章 ユーティリティー・モード

QY10はコンパクトなボディーであることを活かし、いつでもどこでもシーケンスデータの作成ができます。このようにして作ったデータは当然、専用シーケンサーでさらに細かく修正を加えたいもの。そこで本機ではもう1台のQY10のみならず、QX5FD、SYシリーズとMIDIエクスクルーシブでシーケンスデータをやりとりできる設計になっています。

この章ではそれに加え、QY10のMIDI管理等を説明します。

5-A. ユーティリティーモードへの入り方

ソングプレイ/パターンプレイの状態から **MENU** キーを押すと、次の画面があらわれます。(F①)

ファンクションキーで「U t 1」を選ぶと次の画面になります。(F②)

この画面をU T Lメニュー選択画面といい、以後の説明のスタートポイントになります。

また、この状態で **EXIT** キーを2回押すか、**SONG** / **PATT** キーを押すことで、ソングプレイ/パターンプレイに戻ります。

画面からもわかる通り、ユーティリティー・モードは大きく次の4つの機能から成り立っています。

- ・MIDIセットアップ(シンクロ関係、デバイスナンバー変更)
- ・MIDIバルクダンプ(QY同士、QX5FD, SYとのデータ交信)
- ・メトロノーム
- ・ストアテンポ/ボイス

さらに各項目ごとにさらに細かい機能が用意されています。

①

Edt Job Voic Ut1

②

MIDI Blk Mtr Str

5-B. MIDIセットアップ

5-B-1. クロック・セッティング

機能：マスタークロックを選びます。

UTLメニュー選択画面からファンクションキーで「MIDI」を選ぶと次の画面があらわれます。(P①)

さらにファンクションキーで「Syc」を選ぶと次の画面になります。(P②)

[+] / [-] キーで、int、extいずれかを選択します。

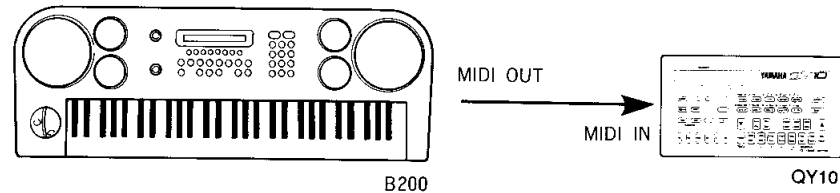
int QY10本体で指定したテンポで動きます。QY1台で動かす場合や、外部MIDI機器をQYのテンポで動かしたいときに、この設定にします。

ext 外部MIDI機器より送られてくるMIDIタイミングクロックで動きます。

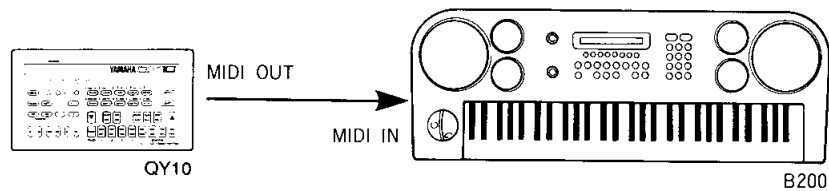
QYを外部MIDI機器のテンポで動かしたいときに、この設定にします。

この設定にするとQYは単独で動けなくなるので注意してください。

(EXT CLOCK)



(INT CLOCK)



設定終了後[EXIT]キーを2回押すと、UTLメニュー選択画面に戻ります。
また、[SONG] / [PATT] キーを押すことで、直接ソングプレイ/パターンプレイに戻ります。

①

Sync Cnt Dvc

②

Sync = int

5-B-2. MIDIコントロール

機能：スタート、ストップ、コンティニューの送受信のON/OFFを設定します。

UTLメニュー選択画面からファンクションキーで「MIDI」を選ぶと次の画面があらわれます。(F1①)

さらにファンクションキーで「Cnt」を選ぶと次の画面になります。(F2②)

[+] / [-] キーで、ON/OFFいずれかを選択します。

ON機能で掲げた項目を全て送受信可能にします。

OFF機能で掲げた項目を全て送受信不能にします。

設定終了後[EXIT]キーを2回押すと、UTLメニュー選択画面に戻ります。

また、[SONG] / [PATT] キーを押すことで、直接ソングプレイ/パターンプレイに戻ります。

①

Sync Cnt Dvc

②

MIDI Control=off

5-B-3. デバイスナンバー

機能：MIDIエクスクルーシブデータの送受信チャンネルを設定します。

UTLメニュー選択画面からファンクションキーで「MIDI」を選ぶと次の画面があらわれます。(☞①)

さらにファンクションキーで「D v c」を選ぶと次の画面になります。(☞②)

[+] / [-] キー、またはテンキーで、off (0), 1~16, all (17) の範囲で設定します。

- off (0)MIDIエクスクルーシブデータは送受信ともできません。
- 1~16送信側、受信側のチャンネルが一致した時だけ送信できます。
- all (17)受信時、相手側のデバイスナンバーに関わらず受信可能です。送信は自動的に1になります。

設定終了後[EXIT]キーを2回押すと、UTLメニュー選択画面に戻ります。
また、[SONG] / [PATT] キーを押すことで、直接ソングプレイ/パターンプレイに戻ります。

注意：MIDIエクスクルーシブデータを受信できるのは、ソング/パターンプレイ状態で演奏を停止しているときだけです。正しく受信すると次の画面になります。(☞③)
それ以外の画面は次のようになります。(☞④)

①
Syc Cnt Dvc

②
Device No. = off

③
Bulk receiving



Bulk received

④
Bulk ignored

5-C. MIDI バルクダンプ

5-C-1. QY-Seq バルクダンプ

機能：外部MIDIデータレコーダにデータを記憶させる場合、またはQY10同士でデータのやりとりを行う場合に使用します。ソングデータ、インターナルパターンデータの送信が可能です。

UTLメニュー選択画面からファンクションキーで「Blk」を選ぶと次の画面があらわれます。(☞①)

さらにファンクションキーで「QY」を選ぶと次の画面になります。(☞②)

[+] / [-] キーまたはテンキーで、送信したいソングナンバーを設定します。
(ここで"all out"を選ぶとインターナルパターンデータも送信されます。)

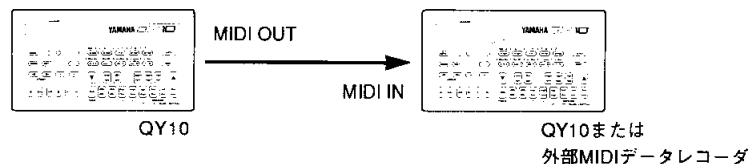
[ENTER] キーを押すと、次の画面があらわれます。ここで[+] キーを押すと送信が開始されます。(☞③)

送信中は次の画面になります。(☞④)

送信を終了すると次の画面になります。(☞⑤)

設定終了後[EXIT] キーを3回押すと、UTLメニュー選択画面に戻ります。
また、[SONG] / [PATT] キーを押すことで、直接ソングプレイ / パターンプレイに戻ります。

注意：デモソングは送信できません。また、ソングだけを送信した場合には、インターナルパターンのデータは送信されません。



①
QY Seq

②
song1 out

③
song1 out Sure?

④
Transmitting!

⑤
↓
song Completed!

"all out" を選んで送信するとインターナルパターンデータも送信されます。

5-C-2. Nseq バルクダンプ

機能：現在選ばれているソングを、V50、SY55、SY77、QX5FDなどにソングデータとして送る場合に使います。送信できるのは、シーケンサートラック1～4のデータのみです。

UTLメニュー選択画面からファンクションキーで「Blk」を選ぶと次の画面があらわれます。(☞①)

さらにファンクションキーで「Nseq」を選ぶと次の画面になります。(☞②)

+/**-**キーで、送信したいソングナンバーを設定します。
(Song1～8があります。)

ENTERキーを押すと、次の画面があらわれます。ここで**+**キーを押すと送信が開始されます。(☞③)

送信中は次の画面になります。(☞④)

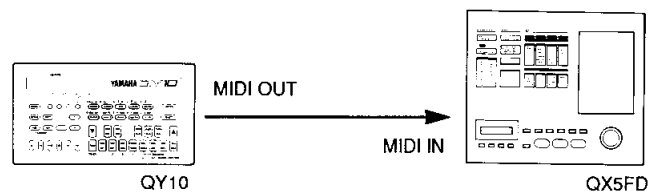
送信を終了すると次の画面になります。(☞⑤)

設定終了後**EXIT**キーを3回押すと、UTLメニュー選択画面に戻ります。
また、**SONG**/**PATT**キーを押すことで、直接ソングプレイ/パターンプレイに戻ります。

注意：パターンやバックトラックの演奏データを送ることはできません。

：テンポ値は送られません。

：拍子の情報が送られないため、QX5FDでは、曲全体が1小節にまたV50、SY55等では4/4拍子になります。



①

QY Nseq

②

song1 out

③

song1 out Sure?

④

Transmitting!

⑤



song Completed!


[参考]

バックアップ(CI、CII、BS、RT)のデータを同時に送信したい場合には、相手側のシーケンサーのクロックを外部同期にしてリアルタイム録音を行ってください。QY10を再生すれば、バックアップのデータも1～4トラックのデータと同時にMIDI OUTされます。

注意：QX5FDでは、受けとった1～4トラックのデータは全て同じチャンネルでしか出力することができません。



5-D. メトロノーム

機能：メトロノーム（クリック音）がどの状態で鳴るのかを設定します。




U T Lメニュー選択画面からファンクションキーで「M t r」を選ぶと次の画面になります。（ ①）

①

metronome=record

 /  キーで状態を選びます。表示と状態は次の通りです。

a l w a y s : どの状態でも鳴りつづけています。
p l a y : リアルタイム・レコーディングおよび再生中に鳴ります。
r e c o r d : リアルタイム・レコーディング中に鳴ります。
o f f : いかなる場合にも鳴りません。

設定終了後  キーを1回押すと、U T Lメニュー選択画面に戻ります。
また、 /  キーを押すことで、直接ソングプレイ/パターンプレイに戻ります。

注意：メトロノームの発音間隔はビート単位です。つまり、録音するとき拍子の分母になにを選んだかによって決まりますので、このモードでは変更できません。
「2-B. ソングレコード」を参照してください。
：リズムトラックのボイスがO F Fになっていると、メトロノームは一切鳴らなくなります。「4-D. ボイスの変更」を参照してください。

5-E. ストアテンポ／ボイス

機能：ソングのテンポと各シーケンストラックのボイス、またはインターナルパターン
のテンポと各パートのボイスをストアします。

（ソングモードでは現在のテンポ値と、各トラックのボイス、ボリューム、
ピッチベンドレンジ、o u tの設定を現在選ばれているソングにストアし
ます。
パターンモードでは現在のテンポ値と各パートのボイスを現在選ばれてい
るインターナルパターンにストアします。

目的のソング、あるいはパターンからU T Lメニュー選択画面を呼び出してくだ
さい。（このときのテンポおよびボイスの状態がそのまま記憶されることになり
ますので注意してください。）ファンクションキーで「S t r」を選ぶとデータ
がストアされます。

設定終了後、直接ソングプレイ／パターンプレイに戻ります。

注意：プリセットパターンにストアすることはできません。

第6章 MIDIについて

Q Y 1 0は単独でも使用できるように設計されていますが、他の機器と接続して
使うことももちろん可能です。しかし他の機器と接続するためには、MIDIの
知識が多少なりとも要求されます。この章ではQ Y 1 0を扱う上で必要な最低限
のことがらからMIDIについて説明して行きます。

●MIDIとはなんだ

MIDIとは”Musical Instrument Digital Interface”のことです。解りやすく言えば「楽器間のデジタル通信回線」のようなものです。

この通信回線の中では「ドの鍵盤を押しました」「ドの鍵盤を離しました」「音色を8番に切り換えます」「サスティンペダルを踏みました」といった演奏情報が行き交っています。さらにこれらの演奏情報は数値化され、人間から見れば一種の暗号になっています。




●MIDIでどんな演奏情報が送られるか

MIDIでは、様々な演奏情報をやりとりできますが、QY10ではその中から次のようなものを選んで送受信します。

- ・ノートオン/オフ : 鍵盤を押したとき/離したときに送られます。また鍵盤を弾いた強さ(ペロシティー)もこの中で同時に送られます。
C-2~G8までの音域をカバーしています。
- ・サスティンペダル : キーボードにつながれているサスティンペダルを踏むとき、離すときにこの情報が送られます。
- ・プログラムチェンジ : キーボード上の音色切り換えボタンを押すと、この情報が送られます。最大128個の音色を指定できますが、QY10ではそのうち32番目までの対応です。
- ・ピッチベンドチェンジ : キーボード(主にシンセサイザー)左側にあるピッチベンドホイールを動かすとこの情報が送られます。

ここまですてきたものをチャンネルメッセージといいます。これらの情報はすべてQY10に記録できます。

- ・タイミングクロック : シーケンサー同上、あるいはシーケンサーとリズムマシンをずれることなく同時に演奏させる(シンクロナイズ=同期)とき歯車のような役割を持ちます。QY10ではテンポ表示が30~250のとき送信し、***のとき受信します。

- ・スタート : MIDIコントロールがONの場合ソングの先頭で  キーを押すと送信されます。
- ・ストップ : MIDIコントロールがONの場合ソングの演奏中に  キーを押すか、ソングの演奏が終了したとき送信されます。
- ・コンティニュースタート : MIDIコントロールがONの場合ソングの途中から  キーを押すと送信されます。

以上の4つの情報はシステムメッセージといいます。これらの情報はMIDIシステムを管理するものなので、QY10の演奏情報として記録されません。

- ・システムエクスクルーシブ : QY10に記録されている演奏情報を、もう1台のQY10や他のシーケンサーに送ります。わずかな秒間ですべての演奏情報を送れます。

システムエクスクルーシブもシステムメッセージに含まれます。

ここで紹介していない情報をQY10に送ってもすべて無視されます。また、QY10から情報を送る場合、相手側が受け取れる仕様でなければ逆に無視されます。

●チャンネルメッセージとは

シーケンサーとシンセサイザーを使った自動演奏を聴くと、いろいろなパートの音と同時に出ていて、とてもこれだけの機器で演奏しているとは思えないほど素晴らしいものです。ところがこの2台の機器の間は、わずか1本のコード(MIDIケーブル)でつながっているだけです。どうしてこのようなことができるのでしょうか。

たとえばみなさんの家にあるテレビを思いだしてみましょう。アンテナとテレビは1本のケーブルでつながっているのに、いろいろな放送局の番組がチャンネルボタンひとつで選べますね。これは放送局に割り当てられているチャンネルと、みなさんの家のテレビのチャンネルが一致したときだけ、その放送局の番組が画面に映るわけです。

MIDIもこれと全く同じで、送信側と受信側のチャンネルが合わないと、演奏情報は受信側で無視されてしまいます。

●QY10のMIDIチャンネル

QY10はバックトラックを除く8つのトラックが実際に演奏を行っています。

そして各トラックが異なる楽器音を持つことができ、異なるMIDIチャンネルを持っています。

シーケンサートラック1 (TR1) = ch 1

シーケンサートラック2 (TR2) = ch 2

シーケンサートラック3 (TR3) = ch 3

シーケンサートラック4 (TR4) = ch 4

コードトラックI (CI) = ch 5

コードトラックII (CII) = ch 6

ベーストラック (BS) = ch 7

リズムトラック (RT) = ch 8

ボイスリスト

01	RckPiano
02	E. Piano
03	Tine Pno
04	Clavinet
05	RckOrgan
06	Organ
07	HiStrEns
08	LoStrEns
09	BrassEns
10	ElecGuit
11	DistGuit
12	MuteGuit
13	ElecFolk
14	JazzBass
15	PickBass
16	SlapBass
17	Syn Bass
18	Moogy
19	Marimba
20	Vibes
21	Xylophne
22	SynBraPd
23	SynStrPd
24	SynComp
25	BowedBel
26	PercComp
27	Trumpet
28	Breathy
29	SynLead1
30	SynLead2

31	Drum Set	
	C1	BD1
	C#1	BD2
	D1	SD1
	D#1	SD2
	E1	Tom Low
	F1	Tom Mid
	F#1	Tom Hi
	G1	Claps
	G#1	Crash
	A	Rim
	A#1	Ride
	B1	HHClose
	C2	HHOpen
	C3	BD3
	C#3	Cowbell
	D3	SD3
	D#3	SD4
	E3	Conga Low
	F3	Conga Hi
	F#3	Conga Mute
	G3	Agogo Low
	G#3	Agogo Hi
	A3	Timbale Low
	A#3	Timbale Hi
	B3	HH2(analog)
	C4	Shaker
32	OFF	

プリセット・パターン パフォーマンス・ノート

(解説)

			テンポ	
P24	FU4Buz z	J=126	アップテンポ・ダンス	
P25	FU4Jammy	J=102	ヘビー・ファンク	
P26	FU4LAPop	J=106	ポップ・ファンク	
P27	FU4Slam	J=120	ヘビー・ダンス・ファンク	
P28	FU4NYPop	J=121	クラビネットのソウル・ファンク	
P29	FU4KickA	J=121	ヘビーなキック・ファンク	
P30	FU2Power	J=130	パワフルなロック・ファンク	
P31	FU4HiTec	J=117	エレクトロ・ファンク	
P32	FU8LAFun	J=117	ブラスの効いたLAファンク	
P33	FU4Brass	J=116	ブラッシー・ロックファンク	
P34	EU4Euro1	J=126	ユーロ・ビート1	
P35	EU4Euro2	J=114	ユーロ・ビート2	
P36	EU4Floor	J=129	バレリック・ビート	
P37	EU4ELPop	J=124	エレクトロニック・ポップ	
P38	EU4House	J=120	ユーロ・ハウス・ミュージック	
P39	EU2Go 2	J=117	ロンドン・ハウス・レゲエ	
P40	FS4Easy	J=92	レイドバック・シャッフル	
P41	FS4SBeat	J=96	ユーロ・スウィング・ビート	
P42	FS4Carib	J=98	ニュー・レゲエ・シャッフル	
P43	FS4NYFun	J=100	NY90' S ファンク	
P44	FS4Strut	J=94	LA90' S ファンク	
P45	FS4Funq	J=102	LA90' S ラップ	
P46	FS4 Hip	J=93	ヘビー・ファンク・ラップ	
P47	BA2 Dark	J=84	ダークなエレクトロニックバラード	

P 4 8	BA 1 S l o w 1	J=7 2	8ビートのアメリカン・バラード	P 7 6	RR 4 F i r e	J=1 5 8	5 0' ロックンロール
P 4 9	BA 1 S l o w 2	J=6 8	1 6ビートのLAバラード	P 7 7	RR 4 Z e r o	J=2 0 0	ロックンロール
P 5 0	BA 8 6 / 8	J=1 0 5	演歌にも合う伝統的なバラード	P 7 8	RR 2 O n e	J=1 5 4	5 0' 9 0' のコンビネーション
P 5 1	BA 4 S o u l 2	J=9 0	スウィング・ビート・バラード	P 7 9	RR 2 T w o	J=1 8 0	ハイテンポのロックンロール
P 5 2	BA 4 F u n k 1	J=8 0	ファンク・バラード1	P 8 0	RR 4 T h r e e	J=1 3 2	ブラスの入ったロックンロール
P 5 3	BA 4 F u n k 2	J=9 1	ファンク・バラード2	P 8 1	RR 4 F o u r	J=1 5 0	オルガンの入った6 0'
P 5 4	BA 4 N u A g e	J=8 0	不思議な香り ニューエイジ・バラード	P 8 2	RS 2 B g y 1	J=1 4 4	ブギー
P 5 5	CR 2 L y i n	J=1 4 0	ライト・カントリー	P 8 3	RS 2 B g y 2	J=1 2 0	ヘビー・ブギー
P 5 6	CR 4 D r o p s	J=1 3 0	シャッフル・カントリー	P 8 4	RS 2 S t e a l	J=1 2 8	ロック・ブギー
P 5 7	SA 2 S a l s 1	J=1 1 7	陽気でトロピカルなサルサ	P 8 5	RS 2 H e a v y	J=1 4 7	メタル・ブギー
P 5 8	SA 4 S a l s 2	J=1 2 0	軽快なサルサ・サンバ	P 8 6	BL 4 J a m 1	J=1 2 0	8ビート・ブルース
P 5 9	SA 4 S a l s 3	J=1 1 0	ブラスの入った中米リズム	P 8 7	BL 2 J a m 2	J=6 8	1 2ビート・ブルース
P 6 0	SA 4 B o s a 1	J=1 3 8	シンプルなボサノバ	P 8 8	RB 4 B r a s s	J=1 2 5	リズム&ブルース
P 6 1	SA 2 B o s a 2	J=1 3 4	ボサ・タイプのラテン・ロック	P 8 9	RB 4 F G o o d	J=1 2 0	ソウル
P 6 2	ET 4 B a l i	J=1 0 4	3拍子のエスニック	P 9 0	RB 4 G r o o v	J=1 2 0	ブラス・ソウル
P 6 3	SW 4 J a z z 1	J=1 6 0	スタンダードなスウィング	P 9 1	RB 4 M C i t y	J=1 0 8	デトロイト・サウンド
P 6 4	SW 4 J a z z 2	J=1 3 0	ジャズ・スウィング	P 9 2	GO 8 S p e l l	J=1 2 0	ゴスペル 3 / 4拍子
P 6 5	SW 2 B e B o p	J=1 4 0	アップ・テンポ・スウィング	P 9 3	CW 4 G r a s s	J=1 3 4	ブルーグラス・カントリー
P 6 6	SW 8 W a l t z	J=1 3 2	ジャズ・ワルツ	P 9 4	BK 1 O n e	J=1 1 1	ブレイク リズム&ブルース
P 6 7	RE 8 D r o p 1	J=1 4 4	1ドロップ・レゲエ	P 9 5	BK 1 T w o	J=1 2 0	ワンショット / ドラム・フィル
P 6 8	RE 4 J a m c a	J=1 4 5	レゲエ・シャッフル	P 9 6	BK 1 T h r e e	J=1 0 3	ブレイク シャッフル
P 6 9	RP 4 B r a s s	J=1 2 0	ブラッシーなロック・ポップ	P 9 7	BK 1 F o u r	J=1 0 0	ブレイク ブラス シャッフル
P 7 0	RP 4 C l o t h	J=1 3 2	ブライト・ロック	P 9 8	BK 2 F i v e	J=1 2 0	ブレイク ブラス ヘビー
P 7 1	RP 4 R i n s e	J=1 2 0	ファンキー・ロック	P 9 9	BK 2 D r u m s	J=1 0 0	ドラム・フィル シャッフル
P 7 2	RP 2 R o y a l	J=1 1 7	ヘビー・ポップ・ロック				
P 7 3	HR 2 H e a v y	J=1 2 0	ハード・ロック 2				
P 7 4	HR 2 M e t a l	J=1 4 7	ハード・ロック 2				
P 7 5	HR 4 P r o c k	J=1 1 1	プログレッシブ 6 / 8拍子				

コードについて

QY10では全部で20種類のコードを指定することができますが、もとの演奏データは1つだけで、コードによってその中の特定のノートの音程を変化させています。例えば長3度の音を半音下げることによりマイナーコードを作るといった処理をして、いろいろなコードを作り出しています。オリジナルのデータはKey=Cで作りますが、コードパートを長3度/完全5度/短7度(E/G/B[♭])の音で構成し、ルート音(C)をベースパートで出す(C⁷の形)ようにすると最も良い形でコード変化が得られます。このような構成で作成されたパターンは次のような処理になります。

- 3音コード : 短7度の音を変化させてルート音にします。
- 4音コード : 短7度の音はルート音にはされずそのまま長7度等に変化されるため、もとのデータにルート音が入っていない場合ルート音は演奏されません。
- 5音コード : コードパートは4音コードと同じくもとのデータにルート音が入っていない場合ルート音は演奏されません。さらに5度の音が省略されます。ベースパートは5度を維持します。
- 11thコード : Key=CにおいてはコードパートはF[♭]/B[♭]/Dの構成になります。ベースパートは5度の音を維持しますので、パターン全体としてB[♭]/CまたはG_{m7}/C的な響きになります。
- 13thコード : Key=CにおいてはコードパートはE/A/B[♭]の構成になりパターン全体としてはC⁷(13)的な響きになります。

プリセットパターンは基本的にはこのような構成で作られています。パターンの中にはそのイメージを損なわないために、コードの変化に必要な音をあえて入れてないものがあり、コードの指定によっては変化が得られないまたは理想的に変化しないものがあります。例えばハードロックなどではルートと5度の音だけでリフを刻むことが多く、これに3度の音を入れるとそれらしくなくなってしまいます。プリセットパターンでもハードロック系のパターンが用意されていますが、3度の音を意図的に入れてないものがあります。このようなパターンではメジャーとマイナーの区別がなくなってしまいます。

また長6度の音が入っているパターンはマイナー系では不適切なフレーズになることがあります。メジャー系での有用性を考えてプリセットに入れてあります。

パターンの音域

プリセットパターンの中には、ある音域の範囲内でのみ演奏されるように音域が指定されているものがあります。これによりコードが変化した場合でも構成音が極端に分散しないようになりますが、指定するルートによって特定の音のオクターブが変化します。

なおユーザーパターンにはこの機能がありませんので、このようなプリセットパターンをユーザーパターンにコピーした場合、指定したルートによっては特定の音のオクターブがプリセットパターンと変わることがあります。

エラーメッセージ

QY10が実行不可能な操作を行ったり、QY10に不都合が起こった場合、液晶画面に注意をうながす表示がでます。通常は「EXIT」キーを押すことでエラー画面から脱出できます。

ERR Buffer Full!

- 原因 : 外部キーボード、または外部シーケンサーから送られて来るMIDIデータが非常に多いときQY10の受信処理が追いつかないことがあります。
- : また、本体シーケンサーで大量の演奏データを速いテンポで動かしたときにも出る場合があります。
- 対策 : MIDI機器から送り出すデータを減らします。演奏データを減らすかテンポを遅くします。

ERR MIDI Data !

- 原因 : 送られてきたMIDIデータに不当なものがあったり、欠落が生じたためです。
- 対策 : 送信側のMIDI機器とMIDIケーブルのチェックをして再度送り直してください。

ERR Check Sum !

- 原因 : 他のQY10からMIDIエクスクルーシブデータを送られて来たが、データの一部が破壊されているために正しく受信できないためです。
- 対策 : もう一度送信してください。

ERR Illegal Data

- 原因 : エクスクルーシブデータを受信したものの、QY10で処理できない不当なデータが存在したためです。
- 原因 : QY10内部の演奏データが破壊され、処理ができなくなったためです。
- 対策 : 「2-D-10. CLEAR TRACK」で演奏データをすべて消去してください。

ERR Device# off!

- 原因 : デバイスナンバーが設定されていない状態でMIDIエクスクルーシブデータを送受信しようとしたためです。
- 対策 : 「5-B-3. DEVICE NUMBER」を参照して、デバイスナンバーを設定して下さい。

ERR Battery Low!

- 原因 : 乾電池の電圧が下がったためです。
- 対策 : 乾電池を交換するか、ACアダプターを使用してください。

ERR Memory Full!

- 原因 : ソング・パターンの演奏データが録音・修正によって容量の限界になったためです。
- 対策 : 「2-D-10. CLEAR TRACK」で不要な演奏データを削除してください。

ERR No Data!

- 原因 : 演奏データがないのにソング・パターンジョブを実行しようとしたり、MIDIエクスクルーシブデータを送信しようとしたためです。
- 対策 : 演奏データの存在する箇所へのみ、これらの操作を行ってください。

Bulk ignored

- 原因 : ソング・パターンプレイ以外の状態でMIDIエクスクルーシブデータが送られて来たためです。QY10は受信を拒否します。
- 対策 : キーかSONG / PATTキーを押してからMIDIエクスクルーシブデータを送ってください。

ERR Data Exist!

- 原因 : すでに演奏データがあるソングにMIDIエクスクルーシブデータが送られて来たためです。QY10は受信を拒否します。
- 対策 : ソングを空のものに切り換えるか、「2-D-10. CLEAR TRACK」でソングの演奏データをすべて消去してください。

ERR SEQ Cleared!

- 原因 : 電源をONにしたとき、QY10は内部の演奏データをすべてチェックしますが、そこで不当なデータがあったためです。データはこの時点ですべて消去されます。

ERR Preset !

- 原因 : プリセットパターンに録音したり修正を行ったりしようとしたためです。
- 対策 : プリセットパターンは一切の変更ができません。「3-D-2. COPY PARTS」でインターナルパターンにコピーしたうえで録音・修正してください。

ERR Illegal Inft.

原因 : JOBで設定した項目に誤りがあるためです。
対策 : 正しく各項目を設定し直してください。

ERR Dev mismatch

原因 : 送られてきたデータと設定されているデバイスナンバーが違っています。
対策 : 「5-B-3. DEVICE NUMBER」を参照して送られてくるデータとデバイスナンバーを合わせてください。

5 0 音別索引

あ

移調(トランスポーズ).....	2-A-3
演奏データの消去(小節単位).....	2-D-7
演奏データをシーケンサートラックからパートにコピーする.....	3-D-4
演奏データをパートからシーケンサートラックにコピーする.....	3-D-5
演奏のばらつきを修正する(トラック).....	2-D-2
演奏のばらつきを修正する(パート).....	3-D-1

か

外部からのシーケンサーコントロール.....	5-B-2
外部機器とのシンクロ.....	5-B-1
コードI, IIトラック・ステップレコード.....	2-B-9
コードI, IIトラックの役割.....	1-C-3

さ

最大発音数(シーケンサー側).....	1-D-3
最大発音数(音源側).....	1-D-2
シーケンサートラック・オートコードレコード.....	2-B-7
シーケンサートラック・オーバーダブレコード.....	2-B-6
シーケンサートラック・ステップレコード.....	2-B-4
シーケンサートラック・リプレースレコード.....	2-B-5
シーケンサートラックの役割.....	1-C-1
小節のコピー(トラック).....	2-D-4
小節のコピー(パート).....	3-D-2
小節の削除(ソング全体).....	2-D-6
ストアテンポ/ボイス.....	5-E
全トラックの演奏データを小節単位で挿入する.....	2-D-5
ソングデータのやりとり.....	5-C
ソングとパターンの関係.....	1-B-3
ソングのエディット(挿入).....	2-C-3
ソングのエディット(変更).....	2-C-1
ソングの演奏.....	2-A-1

ソングの構造.....	1-A
ソングの録音.....	2-B-1

た

デバイスナンバー.....	5-B-3
デモソング.....	2-A-4
トラックに好きな拍子の空小節を作る.....	2-D-3
トラックの移調.....	2-D-8
トラック全体の消去.....	2-D-10
トラック同士のミックス.....	2-D-1
ドラムボイスについて.....	4-C

は

バックイングトラック・ステップレコード.....	2-B-8
バックイングトラックの役割.....	1-C-2
パート・ステップレコード.....	3-B-2
パート・リアルタイムレコード.....	3-B-3
パートの移調.....	3-D-3
パートを消去する.....	3-D-7
パターンに名前を付ける.....	3-D-6
パターンのエディット(挿入).....	3-C-2
パターンのエディット(変更).....	3-C-1
パターンの演奏.....	3-A-1
パターンの構造.....	1-B
パターンの録音.....	3-B-1
複数のトラックから異なる要素を集め演奏データにする.....	2-D-9
ベーストラック・ステップレコード.....	2-B-9
ベーストラックの役割.....	1-C-3
ボイスごとのアウトプットセレクトの変更.....	4-D-3
ボイスごとのピッチベンド・レンジの変更.....	4-D-1
ボイスの割り当て.....	4-B

ま

ミュートトラックの指定.....	2-A-2
ミュートパートの指定.....	3-A-2

メトロノーム.....	5-D
メモリー容量.....	1-D-4

ら

リズムトラック・ステップレコード.....	2-B-9
リズムトラックの役割.....	1-C-3

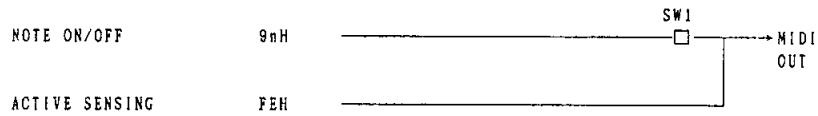
A~Z

Clear Parts.....	3-D-7
Clear Track.....	2-D-10
Combine Track.....	2-D-9
Copy Meas.....	2-D-4
Copy Parts.....	3-D-2
Create Meas.....	2-D-3
Delete Meas.....	2-D-6
Erase Meas.....	2-D-7
Get Parts.....	3-D-4
Insert Meas.....	2-D-5
MIDI.....	6
Mix Track.....	2-D-1
N-Seq バルクダンプ.....	5-C-2
TRANSPPOSE.....	2-D-8
Pattern Name.....	3-D-6
Put Parts.....	3-D-5
Quant Meas.....	2-D-2
Quant Parts.....	3-D-1
QY-Seq バルクダンプ.....	5-C-1

MIDIデータフォーマット

音源パート

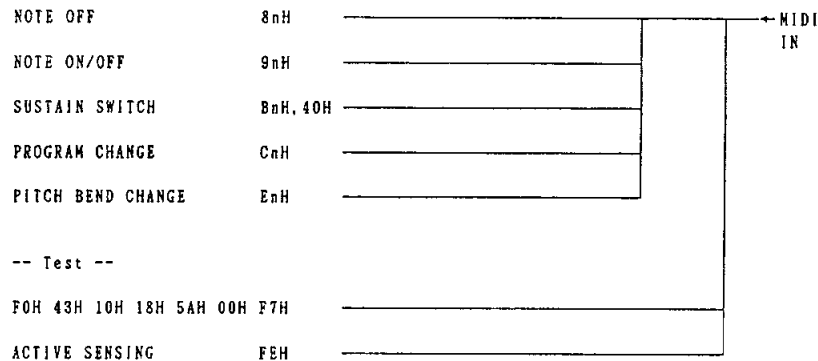
(1) TRANSMIT FLOW



SW1 MIDI Transmit Channel

MIDI Transmit Channel は、選ばれているトラックに固定されていて、1 ~ 8 を送信できる。

(2) RECEIVE FLOW



(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn	(8nH)	n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv		v は無視

受信のみ行う。

* RECORD MODE における受信は常に omni on となる。

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9nH)	n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v ≠ 0)	NOTE ON
	00000000	(v = 0)	NOTE OFF

* RECORD MODE における受信は常に omni on となる。

(3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(BnH)	n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc		
CONTROL VALUE	0vvvvvvv		

* RECORD MODE における受信は常に omni on となる。

* 送信する CONTROL NUMBER は無し

* 受信する CONTROL NUMBER

c = 64 SUSTAIN SWITCH
v = 0 ~ 63 : OFF , 64 ~ 127 : ON

(3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS 1100nnnn (CnH) n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
 PROGRAM NUMBER 0ppppppp p = 0 ~ 31

VOICE の変更に関する情報のみが受信される。

* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

(受信)

PLAY MODE で VOICE CHANNEL NUMBER が 0 ~ 6 のとき および
 RECODE MODE で RECORD TRACK が rhythm 以外のとき

p = 0 ~ 31 の場合、VOICE を変更する。
 p = 32 ~ 127 は無視する。

PLAY MODE で VOICE CHANNEL NUMBER が 7 のとき および
 RECODE MODE で RECORD TRACK が rhythm のとき

p = 30 ~ 31 の場合、VOICE を変更する。
 p = 0 ~ 29, 32 ~ 127 は無視する。

(3-1-5) PITCH BEND CHANGE

STATUS 1110nnnn (EnH) n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
 LSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE LSB
 MSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE MSB

分解能 7 bit。

* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

受信時は、MSB 側の DATA のみ動作する。

MSB	
00000000B (00H)	最小値
01000000B (40H)	中心値
01111111B (7FH)	最大値

(3-2) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

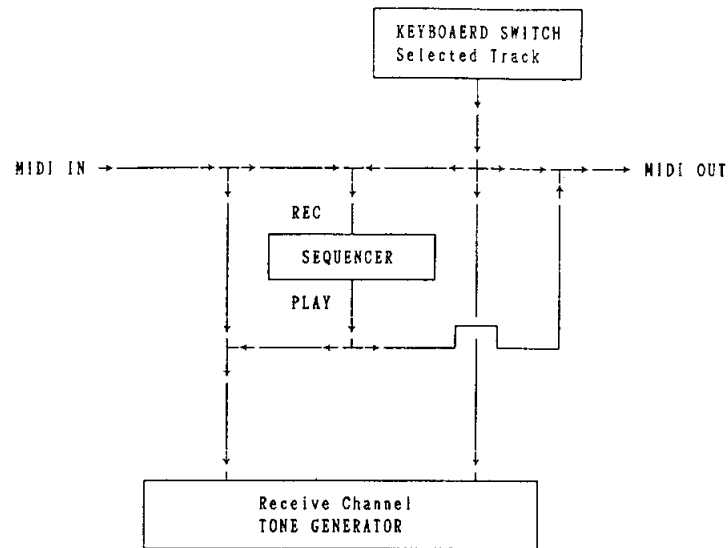
(3-2-1) ACTIVE SENSING

STATUS 11111110 (FEH)

約 230 msec 毎に送信する。

この CODE を一度受信すると、SENSING を開始する。約 360 msec 以上の間、STATUS も DATA も来ない時は、MIDI 受信 BUFFER を CLEAR し、発音している音と SUSTAIN SWITCH を強制的に OFF する。また、各 Control 情報の値は特定値にリセットする。

(4) 鍵盤スイッチ部、SEQUENCER 部と、音源部との構成図

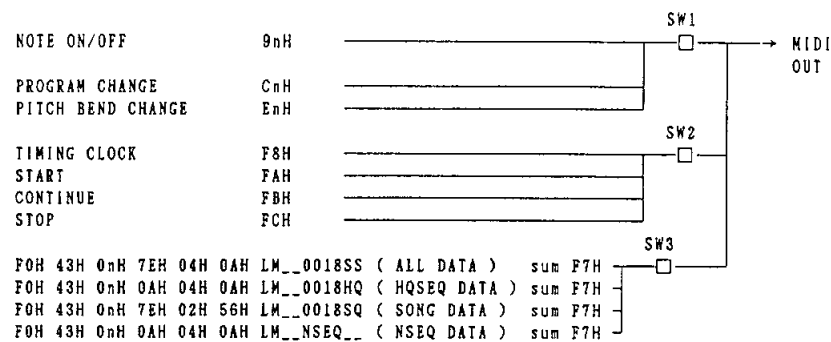


note) * プレイモード時は、Keyboard からの Note on、Sequencer からの Note on、および、MIDI からの Note on は区別される。同様に、Keyboard からの Sustain 情報、Sequencer からの Sustain 情報、および、MIDI からの Sustain 情報は区別される。Pitch Bend 情報は区別されない。

* レコードモード時は、上記のものは区別されない。

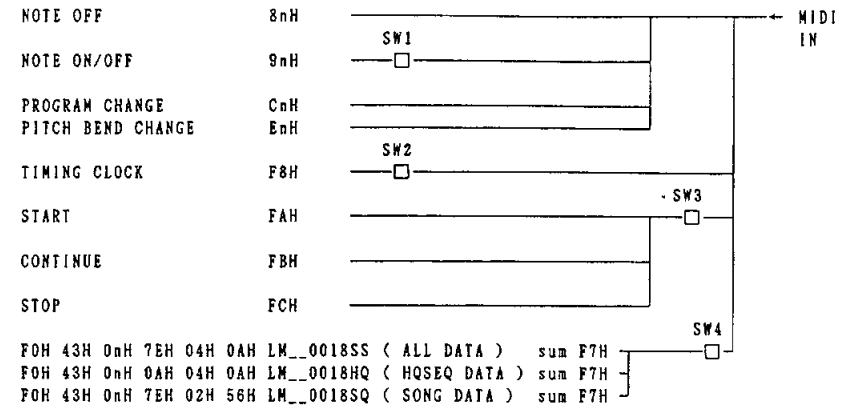
シーケンサーパート

(1) TRANSMIT FLOW



- SW1 MIDI Transmit Channel
 Transmit Channel は Track 毎に固定されている。(1 ~ 8)
- SW2 MIDI Control
 送信の On/Off を設定できる。
- SW3 System Exclusive Message Transmit Channel
 System Exclusive Message の送信の On/Off 及び Device Number の設定が行える。

(2) RECEIVE FLOW



- SW1 Velocity Filter
 Velocity のステップ録音およびエディット入力の On/Off を設定できる。
- SW2 Clock Condition Select
 Timing Clock として内部 Clock を使用するかまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかの選択が行える。
- SW3 MIDI Control
 受信の On/Off を設定できる。
- SW4 System Exclusive Message Receive Channel
 System Exclusive Message の受信の On/Off 及び Device Number の設定が行える。

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGE

送信は PLAY 及び OVERDUB 中のみ行う。送信チャンネルは、トラック毎に固定されていて 0 ~ 7 が送信可能である。

受信は RECORD 中のみ行う。受信チャンネルは、常に全てのチャンネルを受信する。

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn	(8nH)	n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv		v は無視

受信のみ行う。
送信時は、9nH 00H に変換される。

* RECORD MODE における受信は常に omni on となる。

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9nH)	n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v≠0)	NOTE ON
	00000000	(v=0)	NOTE OFF

受信時は、Velocity のステップ録音およびエディット入力の On/Off を設定できる。

* RECORD MODE における受信は常に omni on となる。

(3-1-3) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn	(CnH)	n = 0 ~ 7 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp		p = 0 ~ 127

* RECORD MODE における受信は常に omni on となる。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGE

送信、受信共に行わない。

(3-3) SYSTEM COMMON MESSAGE

送信、受信共に行わない。

(3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGE

(3-4-1) TIMING CLOCK

STATUS	11111000	(FBH)
--------	----------	-------

Timing Clock として内部 Clock を使用するまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかの選択が行える。
送信の On/Off と受信の On/Off の設定が行える。

(3-4-2) START

STATUS	11111010	(FAH)
--------	----------	-------

送受信の On/Off の設定が行える。

(3-4-3) CONTINUE

STATUS	11111011	(FBH)
--------	----------	-------

送受信の On/Off の設定が行える。

(3-4-4) STOP

STATUS	11111100	(FCH)
--------	----------	-------

送受信の On/Off の設定が行える。

(3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

PLAY MODE, PATTERN MODE の初期画面以外での受信は行わない。

DEMO MODE 時は、Exclusive Message の受信は行わない。

(3-5-1) BULK DUMP

(i) ALL DATA, SONG DATA

```

STATUS      11110000      (F0H)
IDENTIFICATION 01000011      (43H)
SUB STATUS   0000nnnn      (0nH)   n = DEVICE NUMBER
FORMAT NUMBER 01111110      (7EH)
BYTE COUNT(MSB) 0bbbbbbb
BYTE COUNT(LSB) 0bbbbbbb
CLASSIFICATION 01001100      (4CH)   ASCII'L
NAME          01001101      (4DH)   ASCII'M
              00100000      (20H)   ASCII'_
              00100000      (20H)   ASCII'_
DATA FORMAT   00110000      (30H)   ASCII'0
NAME          00110000      (30H)   ASCII'0
              00110001      (31H)   ASCII'1
              00111000      (38H)   ASCII'8
              0mmmmmm      ASCII
              0mmmmmm      ASCII
DATA          0ddddddd
              |
              0ddddddd
CHECK SUM     0eeeeeee      2's complement of 7 bits sum of all
EOX           11110111      (F7H)   data bytes
    
```

種類	b	n	参照表
ALL DATA	04H 0AH	SS	付表 2
SONG DATA	02H 56H	SQ	

(ii) HQSEQ DATA

```

STATUS      11110000      (F0H)
IDENTIFICATION 01000011      (43H)
SUB STATUS   0000nnnn      (0nH)   n = DEVICE NUMBER
FORMAT NUMBER 00001010      (0AH)
BYTE COUNT(MSB) 0bbbbbbb
BYTE COUNT(LSB) 0bbbbbbb
CLASSIFICATION 01001100      (4CH)   ASCII'L
NAME          01001101      (4DH)   ASCII'M
              00100000      (20H)   ASCII'_
              00100000      (20H)   ASCII'_
DATA FORMAT   00110000      (30H)   ASCII'0
NAME          00110000      (30H)   ASCII'0
              00110001      (31H)   ASCII'1
              00111000      (38H)   ASCII'8
              0mmmmmm      ASCII
              0mmmmmm      ASCII
DATA          0ddddddd
              |
              0ddddddd
CHECK SUM     0eeeeeee      2's complement of 7 bits sum of all
EOX           11110111      (F7H)   data bytes
    
```

種類	b	n	参照表
HQSEQ DATA	04H 0AH	HQ	付表 4

(iii) NSEQ DATA

STATUS	11110000	(F0H)	
IDENTIFICATION	01000011	(43H)	
SUB STATUS	0000nnnn	(0nH)	n = DEVICE NUMBER
FORMAT NUMBER	00001010	(0AH)	
BYTE COUNT(MSB)	00000100	(04H)	
BYTE COUNT(LSB)	00001010	(0AH)	
CLASSIFICATION	01001100	(4CH)	ASCII'L
NAME	01001101	(4DH)	ASCII'M
	00100000	(20H)	ASCII' _
	00100000	(20H)	ASCII' _
DATA FORMAT	01001110	(4EH)	ASCII'N
NAME	01010011	(53H)	ASCII'S
	01000101	(45H)	ASCII'E
	01010001	(51H)	ASCII'Q
	00100000	(20H)	ASCII' _
	00100000	(20H)	ASCII' _
DATA	0ddddddd		data bytes
	0ddddddd		
CHECK SUM	0eeeeeee		2's complement of 7 bits sum of all data bytes
EOX	11110111	(F7H)	

種類		参照表
NSEQ DATA	NSEQ_	付表 3

(i)(ii)に示す3種類の Bulk Data の送受信および、(iii)に示す種類の BulkData の送信を行う。
UTILITY において Device Number、を設定できる。

受信は、演奏中及び録音中以外の時のみ可能である。

SONG DATA または HQSEQ DATA を受信した場合、現在選択されている Song が空の場合のみ、受信した Data が、その Song に Load される。
ALL DATA を受信した場合、すべての Data は消去され、受信した Data が Load される。

送信は UTILITY の Bulk Transmit を実行した時に行われる。
以下に、メニューで選択したそれぞれの場合に送信される Bulk Data の Format を示す。

(1) QY 1song out

Bulk メニューの QY の "song out" を選び、Song 番号を指定して、Bulk Dump した時は、以下の Data が順番に送信される。

1. HQSEQ DATA
2. SONG DATA

指定された Song が空の場合、送信は行われない。
HQSEQ Data の Track Data は、FOH mnH で始まる。
(m = song number, n=track number)

(2) QY all out

Bulk メニューの QY の "all out" を選び、Bulk Dump した時は、以下の Data が送信される。

1. ALL DATA
- この ALL DATA に含まれるものには、以下のものがある。
- 1) SONG 1 ~ 8 の SEQUENCER SONG DATA (付表 2)
 - 2) SEQUENCER SETUP DATA (付表 1)
 - 3) SONG 1 ~ 8 の HQ SEQUENCE DATA

Song 1 ~ 8 および Pattern Sequence Data が全て空の場合、送信は行われない。

(3) Nsq 1song out

Bulk メニューの Nsq の "song out" で、Song 番号を指定して Bulk Dump した時は、以下の Data が送信される。

1. NSEQ DATA

指定された Song が空の場合、送信は行われない。
NSEQ Data の Track Data は、FOH 0nH で始まる。(n=track number)
Track 1 ~ 4 の Data のみ送信される。

連続して Bulk Dump を送信する場合、各 Bulk Dump 間に 100 msec 以上の間隔をおいて送信する。
HQSEQ DATA, ALL DATA および NSEQ DATA は、DATA 部の長さが 512 byte を越える場合、512byte ごとのブロックに分割し、各ブロックの先頭に byte count および headerを、末尾に check sum を付け、ブロック間に、100 msec 以上の間隔をおいて送信する。
また、連続して Bulk Dump を受信する場合も、各 Bulk Dump 間に 100 msec 以上の間隔が必要である。

(3-5-2) DUMP REQUEST

受信しない。

(付表1) SEQUENCER SETUP DATA

No.	function	value	note
0	Click Condition	0-3	0:off, 1:rec, 2:play/rec, 3:always
1	Clock Condition	0-1	0:internal, 1:MIDI
2	Song Rec Type	0-3	0:step, 1:overdub, 2:replace, 3:auto
3	Pattern Rec Type	0-1	0:step, 1:overdub
4	MIDI Control	0-1	0:off, 1:on
5	Transpose	0-24	
6	Song Rec channel	0-8	
7	Pattern Rec channel	0-3	
8	Current Track	0-7	
9	Pattern Number	0-99	
10	Pattern Sequence	size & value is not fixed	

(付表2) SEQUENCER SONG DATA

No.	function	value	note
0	song tempo		
1	track 1 voice number	0-31	
2	track 2 voice number	0-31	
3	track 3 voice number	0-31	
4	track 4 voice number	0-31	
5	chord 1 track voice number	0-31	
6	chord 2 track voice number	0-31	
7	bass track voice number	0-31	
8	rhythm track voice number	30-31	
9	track 1 pb range	0-12	
10	track 2 pb range	0-12	
11	track 3 pb range	0-12	
12	track 4 pb range	0-12	
13	chord 1 track pb range	0-12	
14	chord 2 track pb range	0-12	
15	bass track pb range	0-12	
16	track 1 volume	0-99	
17	track 2 volume	0-99	
18	track 3 volume	0-99	
19	track 4 volume	0-99	
20	chord 1 track volume	0-99	
21	chord 2 track volume	0-99	
22	bass track volume	0-99	
23	rhythm track volume	0-99	
24	track 1 pan	0-2	
25	track 2 pan	0-2	
26	track 3 pan	0-2	
27	track 4 pan	0-2	
28	track 5 pan	0-2	
29	track 6 pan	0-2	
30	track 7 pan	0-2	
31	track 8 pan	0-2	
32-330	measure map (299 byte)	1-122	

(付表3) NSEQ DATA FORMAT

1 SONG 分の NSEQ data は FOH 0nH で始まり (n=track number)、F2H で終わる複数の TRACK DATA から成る。TRACK が空の場合はその TRACK は含まれない。
FOH 0nH と F2H の間には補足に述べる time/event/control DATA が入っている。

hex	description
F0 00 --	top of track #1 time/event/control data
F2	end of record
-- -- --	track #2 ~ #3 data
F0 03 --	top of track #4 time/event/control data
F2	end of record

(補足) NSEQ time/event/control data DATA FORMAT (binary 表現)

short time	0ttttttt	(384分音符長 / bit)
long time	0ttttttt 0ttttttt	(MS byte - LS byte の順)
short note	10dddddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv	
long note	11dddddd 0ddddddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv	
	ddd = duration	(96分音符 / bit)
	kkk = MIDI note number	
	vvv = MIDI velocity	
measure mark	11110101	(小節線)
no operation	11111000	(何もしない)
(以下 MSByte 以外は MIDI の FORMAT と同じ)		
control change	11111011 0ccccccc 0vvvvvvv	(SUS ON/OFF のみ)
program change	11111100 0ppppppp	
pitch bend	11111110 0vvvvvvv 0vvvvvvv	

(付表4) HQSEQ DATA FORMAT

1 SONG 分の HQSEQ data は FOH mnH で始まり (m=song number ; n=track number)、F2H で終わる複数の TRACK DATA から成る。TRACK が空の場合はその TRACK は含まれない。
FOH mnH と F2H の間には補足に述べる time/event/control DATA が入っている。

hex	description
F0 00 --	top of track #1 (song 1) time/event/control data
F2	end of record
-- -- --	track #2 ~ #4 data
F0 04 --	top of track #5 time/event/control data
F2	end of record

(補足) HQSEQ time/event/control data DATA FORMAT (binary 表現)

short time	100ttttt	(4分音符長 / bit)
long time	10tttttt 0ttttttt	(MS byte - LS byte の順)
short note	1100dddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv	
long note	1101dddd 0ddddddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv	
	ddd = duration	(4分音符 / bit)
	kkk = MIDI note number	
	vvv = MIDI velocity	
channel control	1110nnnn	(n : channel)
base offset	11110101 0nnnnnnn	
no operation	11111000	(何もしない)
pattern play	11111001 0nnnnnnn	(n : pattern number)
chord	11111010 0000rrrr 0000cccc	(r : root note, c : chord)
velocity offset	11111101 0nnnnnnn 0nnnnnnn	(n : オフセット値)
pitch bend	11111110 0vvvvvvv	(MSB のみ)
(以下 MSByte 以外は MIDI の FORMAT と同じ)		
control change	11111011 0ccccccc 0vvvvvvv	(SUS ON/OFF のみ)
program change	11111100 0ppppppp	

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 8 1 - 8	1 - 8 1 - 8	memorized
Mode	Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number	0 - 127 : True voice	0 - 127 *****	0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9nH, v=1 - 127 x 9nH, v=0	o v=1 - 127 *1 x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender		o	o 0 - 12 semi	7 bit resolution
Control Change	0 - 63 64 65 - 120	x o x	x o x	Sustain
Prog Change	: True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	
System Exclusive		o *2	o *2	song data etc.
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	x x x	x x x	
System Real Time	: Clock : Commands	o *3 o *3	o *4 o *3	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	x x o x	x x x x	
Notes	*1 = receive if velocity parameter is 'kb' in step REC mode. if parameter is not 'kb' velocity is fixed to 1 - 127. *2 = transmit/receive if device No. is not off. *3 = if MIDI control switch is on. *4 = receive clock at MIDI sync mode.			

MODE 1 : OMNI ON, POLY MODE 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
MODE 3 : OMNI OFF, POLY MODE 4 : OMNI OFF, MONO x : No

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 8 1 - 8	1 - 8 1 - 8	memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	1, 3 x x	memorized
Note Number	0 - 127 : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9nH, v=1 - 127 x 9nH, v=0	o v=1 - 127 x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender		x	o 0 - 12 semi	7 bit resolution
Control Change	0 - 63 64 65 - 120	x x x	x o x	Sustain
Prog Change	: True #	x *****	o 0 - 31 *1	
System Exclusive		x	x	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	x x x	x x x	
System Real Time	: Clock : Commands	o *2 o *2	o *3 o *2	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	x x o x	x x o x	
Notes	*1 = 0 - 29 : voice 1 - 30, 30 : rhythm, 31 : voice off *2 = if MIDI control switch is on. *3 = receive in MIDI sync mode.			

MODE 1 : OMNI ON, POLY MODE 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
MODE 3 : OMNI OFF, POLY MODE 4 : OMNI OFF, MONO x : No

QY10仕様

シーケンサー部	①トラック数：9 シーケンストラック×4 バックイングトラック×1 コードトラック×2 ベーストラック×1 リズムトラック×1 ②入力方式：リアルタイム/ステップ ③パターン：プリセット76/ユーザー24 ④コードプリセット：20 ⑤記憶容量：8ソング、約6000音 ⑥音符分解能：♪/24 ⑦編集機能 ソングモード MIX TRACK/QUANTIZE/CREATE MEASURE COPY MEASURE/INSERT MEASURE DELETE MEASURE/ERASE MEASURE/TRANSPOSE COMBINE TRACK/CLEAR TRACK パターンモード QUANTIZE/COPY PART/TRANSPOSE GET PART/PUT PART/CLEAR PART
音源部	①方式：AWM音源 ②最大同時発音数：28音 ③マルチティンバー数：8 (DVA付) ④プリセット音色：30+リズム (26種)
ディスプレイ	16文字×1行LCD
接続端子	アウトプット(ミニ・ステレオ・ジャック) ヘッドフォン(ミニ・ステレオ・ジャック) DC 9Vイン
MIDI端子	MIDI IN-OUT
電源	乾電池(単3×6本)またはACアダプター(PA-1B、別売)
寸法・重量	187W×25H×104Dmm・0.3kg(乾電池を除く)
付属品	乾電池(単3×6本) 変換ケーブル(ミニ・ステレオ-RCAピンL・R)

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のみ有効といたします。

●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う1ヶ年間の無償サービスをお約束申しあげるものですが、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ことになります。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に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・調整いたします。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電音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なうよう手続き致します。

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。)

そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせください。

YAMAHA