

**YAMAHA**

**MUSIC SEQUENCER**

**QY20**

オーナーズマニュアル

---

## ごあいさつ

このたびは、ヤマハ・ミュージックシーケンサーQY20をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

QY20は、コンパクトなボディにデジタルシーケンサーの機能と、AWM音源によるトーンジェネレーターとしての機能を結集したミュージックシーケンサーです。

シーケンサーの入門機として、ハンディな音楽創作ツールとして、初心者の方からプロフェッショナルな方まで、QY20の豊富な機能を十分にお楽しみください。

QY20の優れた機能を使いこなしていただくために、本書を活用いただきますようご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備え、本書を大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

---

## 取扱説明書の使い方

オーナーズマニュアルは、QY20の基礎知識と操作方法について説明しています。

「サウンドメイクアップ」で基本的な操作を練習してから、わからないところや、調べたいところを、辞書のように探してお使いください。

調べたい言葉や機能を探すとき、


- ・「もくじ」(☞ 7ページ)
- ・「QY20機能ツリー図」(☞ 36ページ)
- ・「用語解説」(☞ 272ページ)
- ・「50音順索引」(☞ 286ページ)
- ・「アルファベット順索引」(☞ 288ページ)


をお使いになると便利です。


## 表記について

余白部分に示されているアイコン(絵記号)は、めざす項目を発見するための目印となります。

本書では、次に示すアイコンを使用しています。

 **解説** : その機能に関する、概要説明を行なっています。

 **設定値** : その機能で設定できる値の範囲を説明しています。

 **操作** : その機能を使うための具体的な操作を説明しています。



: その機能に関する補足説明および、応用例や、使う場合のヒントを示しています。



: その機能を使う上での注意を示しています。



: その操作を行なうことによって、データが消えたり破損したりしてしまう心配があることを示しています。



: 関連する項目を示し、参照ページを示しています。  
必要に応じてご覧ください。

# 安全にお使いいただくために

---

QY20は精密機械です。いつまでもご使用いただくために、次の注意を守り、大切にお取り扱いください。

## 設置場所について

次のような場所でご使用になりますと、故障などの原因となりますのでご注意ください。

- ・窓際などの直射日光のあたる場所や、窓を閉め切った自動車内、暖房器具のそばなど極端に暑い場所
- ・温度の特に低い場所
- ・湿気やホコリの多い場所
- ・振動の多い場所

## お取り扱いについて

- ・スイッチや端子に、過度の圧力を加えることは避けてください。
- ・コード類をはずすときは、必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- ・移動するときは、接続コードをはずした状態で行なってください。

## 外装のお手入れについて

お手入れは、乾いた布でカラぶきするか、汚れのひどいときは少し水で湿らせた布でふいてください。アルコールやシンナー類は、絶対に使用しないでください。

## 電源について

QY20は電源として、単3電池もしくは別売ACアダプターをご利用いただけます。

単3電池でご使用になる場合には、電池が消耗しましたら（画面に“Battery Low”と表示されます）、すみやかにすべて新しい電池と交換してください。

ACアダプターでご使用になる場合は、必ず別売のPA-3、PA-4を使用してください。

電圧や極性の違うACアダプターを使用しますと、故障の原因となることがあります。

また、長時間ご使用にならないときは、ACアダプターは必ずコンセントからはずしてください。

データバックアップ用の内蔵リチウム電池が消耗しましたら（画面に“Backup Batt.Low”と表示されます）、ヤマハ特約店、もしくは弊社電気音響製品アフターサービス拠点に電池交換をお申し出てください。

### 乾電池について

乾電池は、新しいものと古いもの、種類のちがうもの（マンガンとアルカリ）、メーカーのちがうもの（製造会社の規格）を一緒に使わないでください。事故や故障の原因となります。

### 他の電気機器への影響

本機はデジタル回路を多く使用しているため、近くのテレビやラジオに雑音などが生じることがあります。この場合は十分に距離を離してお使いください。

### 改造について

本機を改造したり、内部を開けたりすることは、事故や故障につながりますので絶対におやめください。改造された後の保証はいたしかねます。

### 落雷に対する注意

落雷などの恐れがあるときは、早めにコンセントから電源プラグを抜いてください。  
スピーカーやテレビなど、磁気の強いものに近づけないでください。

### 保証書の手続き

お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きを取ってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でも修理の費用をいただくこととなりますので、充分ご注意ください。

### 保管

取扱説明書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

### 音楽を楽しむエチケット

これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

楽しい音楽も時と場所によってはたいへん気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。  
静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬ所で迷惑をかけてしまうことがあります。  
適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのもひとつの方法です。

ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

# QY20の特長

---

## コンパクトなボディと電池駆動

400g（電池を除く）のコンパクトなボディ。しかも電池で駆動しますので、手軽に持ち運びができ、どこでも思いつくまま曲作りできます。

## パターンとソングによる機能的な音楽制作

QY20では、「バックイングトラックにパターンを並べてソングの骨格を作り、その上にメロディやハーモニーを重ねる」という、非常に機能的な音楽制作ができます。

## 大型液晶によりイージーオペレーションを実現

コンパクトなボディながら、64×128ドットの大型液晶ディスプレイを搭載しており、多くの情報を目で確認しながら安心して操作ができます。

## 豊富なプリセットパターン

さまざまなジャンルのバックイングパターン600種類をプリセットとして内蔵。ひとつひとつのパターンは、イントロ、フィルイン、エンディングなど6つのセクションに分類されており、音楽制作にそのまま使うことができます。

## 大容量のシーケンサー機能

メモリー容量は、28,000音。プロ用のシーケンサーにも匹敵する余裕の容量です。

## ABC機能

ポータブルキーボードなどで定評のあるABC（オートベースコード）機能をさらに発展させて搭載しました。

## リアルなAWM音源

生楽器音をサンプリングした波形をもとに音作りを行うAWM音源を搭載。また、そのAWM音源を駆使してプログラムされたノーマルボイスを100種類、ドラムボイスを8種類内蔵。リアルで表現力の高い音色群です。

## 豊富なレコーディング方法

QY20は、通常のリアルタイム、ステップレコーディングをはじめ、コードやパターンのリアルタイムレコーディングや、エディットモードでのMIDIイベントのインサートなど、さまざまな入力方法を持っています。

## お使いになる前に

ページ

1. 各部の名称と機能	10
2. 付属品	14
3. 電源の準備	15
4. 接続の方法（オーディオ）	17
5. 接続の方法（MIDI）	18
6. デモ演奏	19

## 第1章 QY20の基礎知識

ページ

1. QY20のしくみ	22
2. シーケンス部	23
・ソングとパターン	23
・パターン	24
・ソング	27
3. AWM音源部	29
4. コントローラー部	31
・鍵盤	31
・シーケンサーキー	32
5. QY20のモード構成	33
6. QY20機能ツリー図	36
7. QY20の基本的な操作	39
1. 初期化をする	39
2. カーソルの移動	40
3. モードを切り替える	41
4. データの入力	44
5. 画面を初期状態に戻す	44
8. QY20の特殊操作	45
1. ユーズドメモリーの表示	45
2. ドラムのインスタサインの表示	46
3. 便利なキー操作	47
9. ABC機能について	48
10. コードタイプ一覧表	50

---

## 第2章 ソングモード

ページ

1. ソングプレイ	54
2. ソングレコーディング	66
リアルタイムレコーディング	70
・シーケンストラックへのリアルタイムレコーディング	70
・パターンパートへのリアルタイムレコーディング	72
・コードパートへのリアルタイムレコーディング	74
ステップレコーディング	76
・シーケンストラックへのステップレコーディング	76
・パターンパートへのステップレコーディング	82
・コードパートへのステップレコーディング	86
・リピートパートへのステップレコーディング	90
・テンポパートへのステップレコーディング	94
3. ソングジョブ	98
1. Mix Track (ミックストラック)	100
2. Copy Measure (コピーメジャー)	102
3. Create Measure (クリエイトメジャー)	106
4. Quantize (クオンタイズ)	108
5. Delete Measure (デリートメジャー)	110
6. Erase Measure (イレースメジャー)	112
7. Transpose (トランスポーズ)	114
8. Move Clock (ムーブクロック)	116
9. Remove Event (リムーブイベント)	118
10. Modify Velocity (モディファイベロシティ)	122
11. Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	126
12. Song Name (ソングネーム)	130
13. Clear Track (クリアトラック)	131
14. Clear Song (クリアソング)	132
4. ソングエディット	134
・ソングエディットの基礎知識	136
・ソングエディットの手順	146

---

## 第3章 ボイスモード

ページ

1. ボイスプレイ	152
-----------	-----



**第4章** パターンモード

ページ

1. パターンプレイ	160
2. パターンレコーディング	170
リアルタイムレコーディング	176
ステップレコーディング	178
3. パターンジョブ	184
1. Copy Pattern (コピーパターン)	186
2. Quantize (クオンタイズ)	190
3. Transpose (トランスポーズ)	192
4. Modify Velocity(モディファイベロシティ)	194
5. Modify Gate Time(モディファイゲートタイム)	198
6. Pattern Name (パターンネーム)	202
7. Clear Track (クリアトラック)	203
8. Clear Pattern (クリアパターン)	204
4. パターンエディット	206
・パターンエディットの基礎知識	208
・パターンエディットの手順	218

**第5章** ユーティリティモード

ページ

1. システムセットアップ	224
2. バルクダンプ	232
バルクデータの受信	236
3. ABCゾーン	238

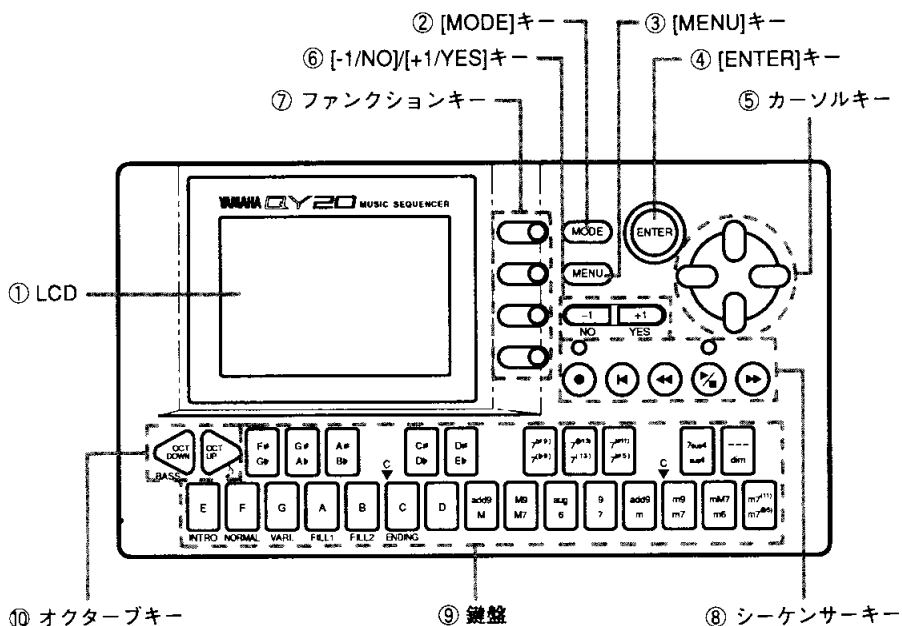
**資料**

ページ

1. 仕様	244
2. プリセットボイスリスト	246
3. ドラムキーアサイン	250
4. プリセットスタイルリスト	254
5. ソングブランクチャート	257
6. 故障かな?と思ったら	258
7. エラーメッセージとその対応	260
8. MIDIデータフォーマット	262
9. MIDIインプリメンテーションチャート	268
10. 用語解説	272
11. 50音順索引	286
12. アルファベット順索引	288

## 1. 各部の名称と機能

### フロントパネル



#### ① LCD (エルシーディー)

さまざまなデータや情報を表示します。

8行×21文字の液晶ディスプレイ (Liquid Crystal Display) です。

#### ② [MODE] (モード) キー

ソング、ボイス、パターンの3つのモードを切り替えます。

このキーを押すたびに、3つのモードが切り替わります。

#### ③ [MENU] (メニュー) キー

ソングモード、ボイスモード、パターンモードでこのキーを押すと、そのモードの中の機能メニューウィンドウを表示します。表示された機能の選択はファンクション[F1]～[F4]で行ないます。

#### ④ [ENTER] (エンター) キー

エディットモードでジョブを選んだり、データを設定するときに使います。

⑤ カーソルキー (↑, ↓, →, ←)

ディスプレイ内でカーソルの位置を移動するときに使います。

⑥ [-1/NO]/[+1/YES] (インクデック) キー

「Are you sure ?」という確認のメッセージに返答したり、さまざまなデータの設定で、数値を増加 (インクリメント)、減少 (デクリメント) したり、ON/OFFを切り替えたりするときに使います。

⑦ ファンクションキー

ディスプレイの右側に表示されるメニューを選ぶときに使います。上から、[F1], [F2], [F3], [F4]となります。

⑧ シーケンサーキー

ソングやパターンの演奏や録音を行なうときに使います。テープレコーダーと同じ感覚のキーレイアウトとなっています。



: [RECORD] …………… 録音スタンバイの状態にします。



: [TOP] …………… 曲の先頭まで戻します。



: [REWIND] …………… 1小節単位で曲の位置を戻します。



: [START/STOP] …… 演奏、録音の開始と停止を行ないます。



: [FORWARD] …………… 1小節単位で曲の位置を進めます。

⑨ 鍵盤 (E2~E4)

通常の鍵盤と同様に演奏や録音ができます。またセクションの入力、コードの入力、ドラムのパッドキーなど、QY20の状態によってさまざまな働きをします。

⑩ オクターブキー

鍵盤のオクターブを切り替えるためのキーです。



: [OCT DOWN] …… オクターブダウンキー

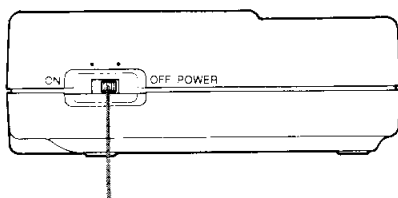


: [OCT UP] …………… オクターブアップキー

また、[OCT DOWN]は、コードのオンベース入力を行ないます。  
[OCT UP]は、コードのシンコペーション入力をします。

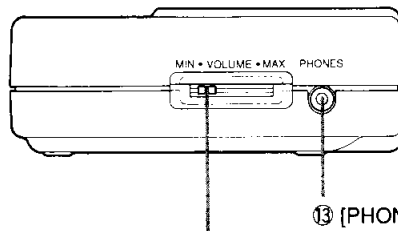
サイドパネル

左サイド



① [POWER]スイッチ

右サイド



⑫ [VOLUME]スライダー

⑬ [PHONES]端子

① [POWER] (パワー) スイッチ

電源のオン／オフを、切り替えるスイッチです。

ご使用にならないときは、こまめにパワースイッチを切るように心掛けましょう。

⑫ [VOLUME] (ボリューム) スライダー

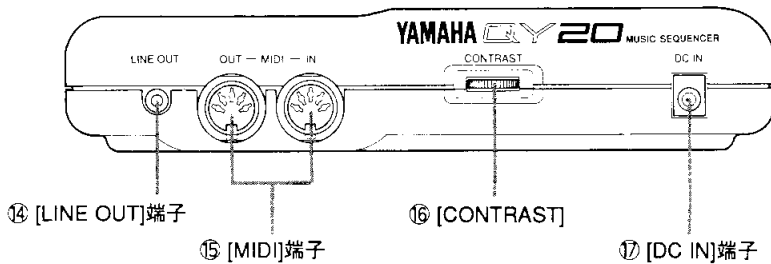
QY20のヘッドフォンアウト、ラインアウトの音量を調節します。  
MAXで最大になります。

⑬ [PHONES] (ヘッドフォン) 端子

ヘッドフォンをお使いになるときに接続する端子 (ミニステレオ) です。

インピーダンス8Ω～150Ωのものをお使いください。

## リアパネル



### ⑭ [LINE OUT] (ラインアウト) 端子

外部スピーカーやミキサーなどをご使用の場合に接続する端子です。なおヘッドフォン端子とは出力レベルが異なりますので誤った接続をされますと、音量が異常に小さくなったり、反対に大きすぎて音が歪んだりし、機器の故障の原因となる場合がありますのでご注意ください。

### ⑮ [MIDI] (ミディ) 端子

#### MIDI IN端子

外部MIDI機器からのMIDI情報を受信します。

外部機器を使用して演奏を録音するときやABC機能を使う場合などには、外部機器のMIDI OUT端子と、この端子を接続してください。

#### MIDI OUT端子

QY20のMIDI情報を送信します。

QY20で外部MIDI機器をコントロールしたいときは、外部機器のMIDI IN端子と、この端子を接続して下さい。

### ⑯ [CONTRAST] (コントラスト)

LCDのコントラストを調節するためのつまみです。

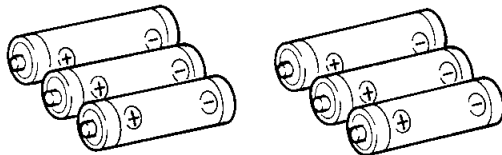
### ⑰ [DC IN] (ディーシーイン) 端子

別売ACアダプターをご使用の場合に接続する端子です。使用できるのは、PA-3、PA-4です。

## 2. 付属品

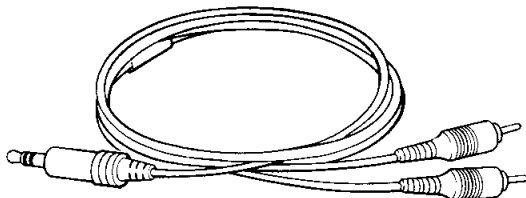
乾電池 (単3×6本)

マンガン電池 6本



オーディオ変換ケーブル (ミニステレオ-RCAピンL/R)

本体のラインアウト端子と、外部スピーカーなどとの接続にご使用ください。

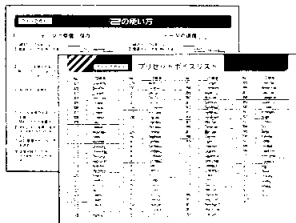


取扱説明書

サウンドメイクアップ

オーナーズマニュアル

クイックガイド



保証書



### 3. 電源の準備

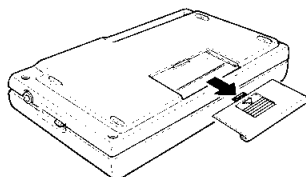
QY20は電源として、単3乾電池6本、または別売ACアダプターをご利用いただけます。

#### 1. 乾電池でご使用になる場合

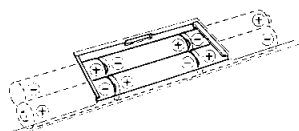
- ① 本体の[POWER]スイッチがOFFになっていることを確認します。



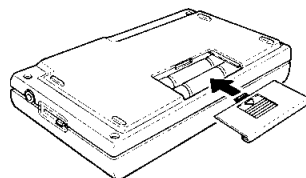
- ② 本体裏側のバッテリーカバーを取り外します。



- ③ 所定の場所へ乾電池の+/−を間違えないよう確認し、新しい乾電池を入れます。



- ④ バッテリーカバーを閉めます。



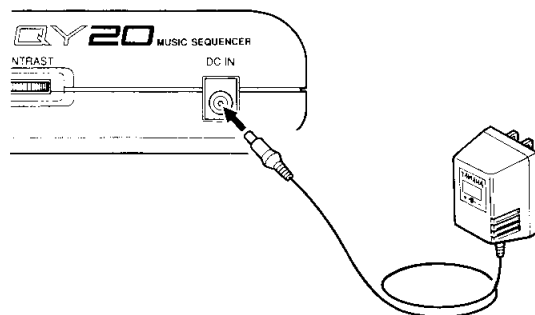
- ⑤ 本体の[POWER]スイッチをONにしてください。



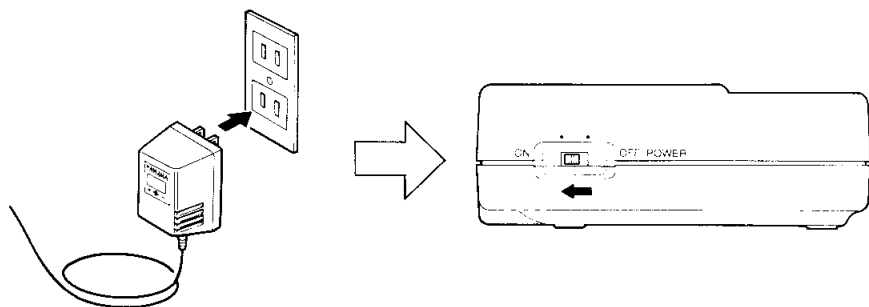
- ・ マンガン電池をお使いの場合で約4時間、アルカリ電池をお使いの場合で約11時間、使用可能です。乾電池が消耗して寿命が近づいてきますと、LCDに、“Battery Low”というメッセージが表示されます。メッセージは、いずれかのキーを押すと消えますが、約1分経つと再び表示されます。
- ・ 消耗した電池を使用すると誤動作やデータ破壊の原因となりますので、すみやかに新しいものとお取り替えください。
- ・ 乾電池は、新しいものと古いもの、種類のちがうもの、メーカーのちがうものを一緒に使わないでください。

## 2. ACアダプターでご使用になる場合

- ① 本体の[POWER]スイッチがOFFになっていることを確認し、別売のACアダプター（PA-3またはPA-4）を本体リアパネルの [DC IN]端子に接続してください。



- ② ACアダプターをコンセントにつなぎ、本体の[POWER]スイッチをONにしてください。



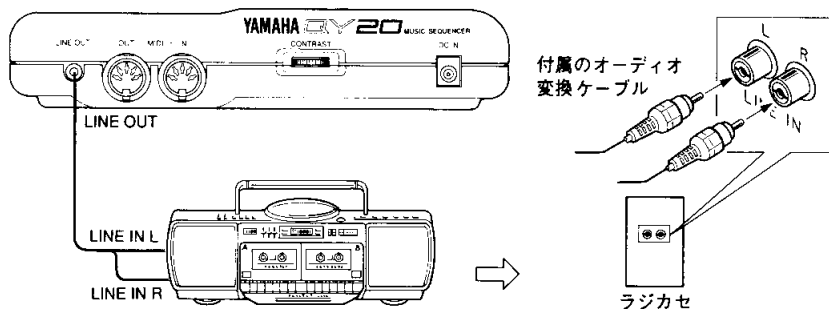
- ・ ACアダプターは、必ず別売のPA-3またはPA-4を使用してください。他のACアダプターを使用されますと誤動作、故障の原因となります。また長時間ご使用にならないときは、ACアダプターは必ずコンセントから外してください。
- ・ POWER ON状態では、内蔵バックアップバッテリーの消費がはげしくなります。ACアダプターでご使用の際にも、こまめにパワースイッチを切るように心掛けましょう。



## 4. 接続の方法（オーディオ）

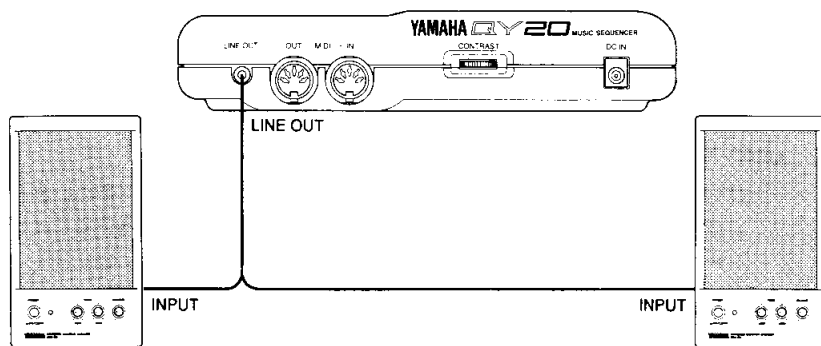
### 1. ラジカセとの接続

QY20の[LINE OUT]端子とラジカセの[LINE IN]端子を、付属のオーディオ変換ケーブルで接続します。



### 2. キーボードアンプとの接続

QY20の[LINE OUT]端子とキーボードアンプの入力端子を付属のオーディオ変換ケーブルで接続します。



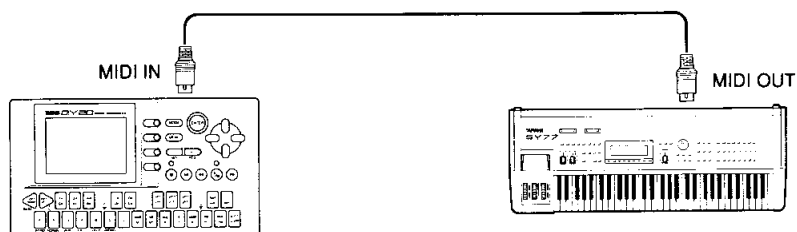
【注意】ケーブルの接続は、各機器のボリュームを下げてから行ってください。

## 5. 接続の方法 (MIDI)

### 1. MIDIキーボードとの接続

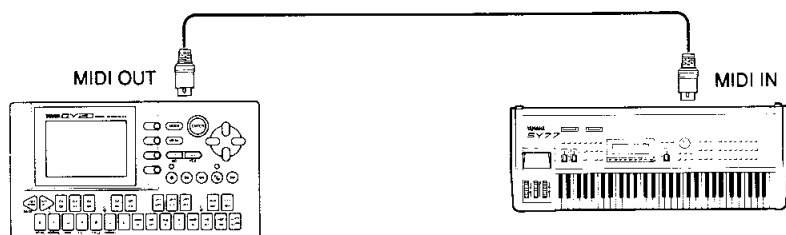
- ① QY20の[MIDI IN]とお持ちのMIDIキーボードの[MIDI OUT]をMIDIケーブルで接続します。

MIDIキーボードを使用すると、リアルタイムレコーディングや、ABC機能を使った演奏などが行ないやすくなります。



- ② QY20の[MIDI OUT]と、シンセサイザーの[MIDI IN]を、MIDIケーブルで接続します。

QY20のデータで他のシンセサイザーを演奏できます。



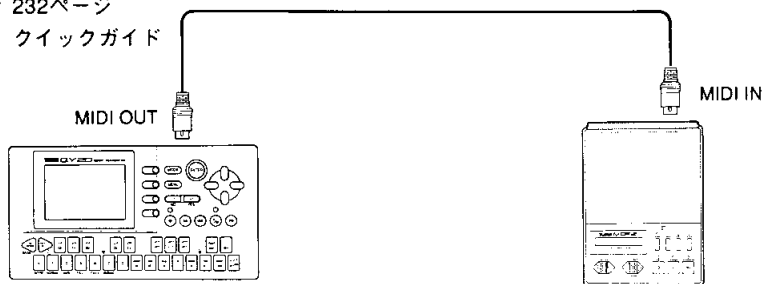
### 2. MIDIデータファイラー-MDF2との接続

- ① QY20の[MIDI OUT]とMDF2の[MIDI IN]をMIDIケーブルで接続します。

QY20の演奏データを、MDF2を使ってフロッピーディスクに保存することができます。

※ 232ページ

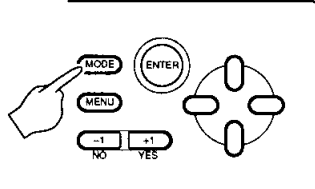
クイックガイド



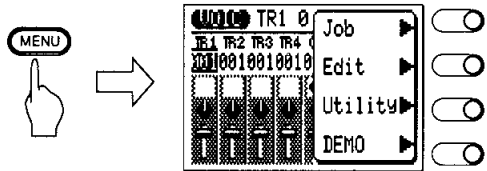
## 6. デモ演奏

QY20に内蔵されているデモ演奏を聴いてみましょう。

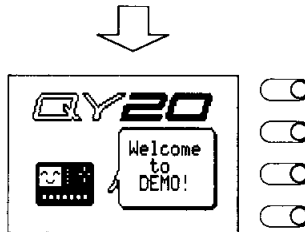
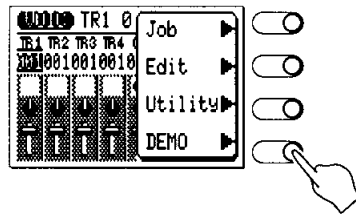
- ① [MODE]を押します。  
[MODE]を何度か押して、  
LCDにVOICというミキサー画面  
を表示させます。



- ② [MENU]を押します。  
[MENU]を押すと、メニュー  
ウィンドウが表示されます。

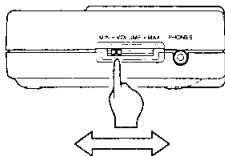
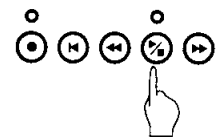


- ③ ファンクション[F4]を押し  
ます。  
ファンクションで、DEMOを  
選択します。

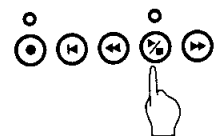


(次ページへ続く)

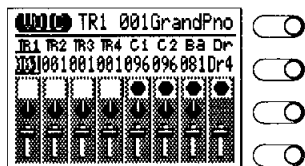
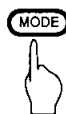
- ④ [▶/■]を押すとデモ演奏が始まります。  
ボリュームスライダーで音量を調節してください。



- ⑤ [▶/■]を押すとデモ演奏が止まります。



- ⑥ [MODE]を押します。  
もとの状態に戻ります。



- ・ソングモードでも、同様の操作でデモ演奏を再生することができます。
- ・デモ演奏再生中、LCDには、ソングプレイとボイスプレイの画面が交互に表示されます。
- ・デモ演奏のデータは決して消えることはありません。また、ご自分で新しくソングやパターンのデータを作成されても、デモ演奏のデータには影響されません。

# 第1章

## QY20の基礎知識

1 . QY20のしくみ .....	22
2 . シーケンス部 .....	23
3 . AWM音源部 .....	29
4 . コントローラー部 .....	31
5 . QY20のモード構成 .....	33
6 . QY20機能ツリー図 .....	36
7 . QY20の基本的な操作 .....	39
8 . QY20の特殊操作 .....	45
9 . ABC機能について .....	48
10 . コードタイプ一覧表 .....	50

# 1 . QY20のしくみ

---

## 3つのブロック

QY20は、全体で1台のシーケンサーになっていますが、内部的にみると、大きく3つのブロックに分かれています。

### シーケンス部

演奏を録音したり、録音した演奏データを編集したり再生したりする部分です。

ソングとパターンに分かれています。

### AWM音源部

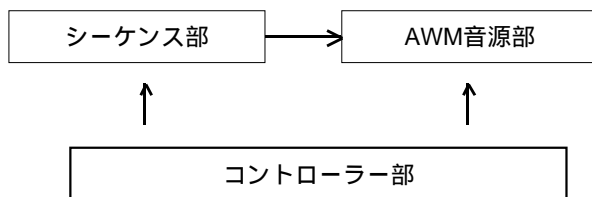
シーケンサーの演奏データや鍵盤の演奏、MIDIの演奏情報などで、実際に音を出す部分です。

### コントローラー部

鍵盤やシーケンサーキーなど、シーケンス部、AWM音源部をコントロールする部分です。

## 内部構成

これらのブロックは、内部的に、次のように接続されています。



こうして見ると、QY20は、小さいボディにもかかわらずオールインワンタイプのシンセサイザーと同じような内部構成になっているのが、おわかりいただけるでしょう。

それでは次に、この3つのブロックを、1つずつ細かく見ていきましょう。

## 2. シーケンス部

### ソングとパターン

シーケンス部は、パターンとソングにわかれています。  
QY20で曲を作成するには、大きくわけてパターンの作成と、ソングの作成という2つの作業が必要になります。  
パターンでは、曲の中で使用するバックアップパターンを作り、ソングではメロディやオブリガートを録音します。  
ただし、QY20はプリセットパターンを600パターン内蔵しているので、それを利用すれば、パターンをわざわざ作らなくてもソングを作成することができます。

#### パターン

1~8小節単位の、ドラム、ベース、コード1,2を含んだバックアップパターンです。  
コードを指定することで、1種類のパターンをさまざまなコードで演奏することが可能です。  
プリセットで600パターン、ユーザーとして100パターンが準備されています。

#### ソング

パターンを並べてバックアップを作り、そこにメロディを加えるという方法で1曲分のソングを作ります。

ソング	メロディ1、メロディ2、ハーモニー、オブリガートなど.....			
	パターン コード C	パターン コード F	パターン コード G	.....
	1小節目	2小節目	3小節目	.....

それでは、パターンとソングを詳しく見ていきましょう。

## 2. シーケンス部

### パターン

#### トラック構成

パターンは、コード1 (C1)、コード2 (C2)、ベース (Ba)、ドラム (Dr) の4つのトラックで構成されています。

パターン	コード1 (C1) トラック
	コード2 (C2) トラック
	ベース (Ba) トラック
	ドラム (Dr) トラック

#### パターンの種類

QY20は、プリセットパターンを600パターン、ユーザーパターンを100パターン内蔵しています。

	スタイル番号	セクション
プリセットスタイル	001	Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending
	002	の6種類
	・	＃
	・	・
	・	・
	・	・
	099	・
100	＃	

	パターン番号
ユーザーパターン	101
	102
	・
	・
	・
	・
	199
200	

#### プリセットスタイル

プリセットパターンは、音楽ジャンルごとにカテゴリー別の名前で6パターンずつまとめられ、100のプリセットスタイルとしてメモリーの中に入っています。

プリセットスタイルの中の6パターンを呼び出すには、それぞれのパターンに対応したセクションを選択します。つまり、プリセットスタイル番号を設定した後、セクションを選択する、といった手順が必要です。



## セクション

6種類のセクションは、ソングで再生するときに、それぞれ次のような機能を持っています。

### イントロ (Intro)

曲のイントロ部分に使えるパターンです。

スタイルを変更しない場合、イントロを演奏後、自動的にノーマルに切り替わります。

### ノーマル (Normal)

最もオーソドックスに使えるパターンです。

### バリエーション (Variation)

サビ部分に使えるバリエーションパターンです。

### フィル1 (Fill 1)

フィルイン部分に使えるパターンです。

スタイルを変更しない場合、フィル1を演奏後、自動的にバリエーションに切り替わります。

### フィル2 (Fill 2)

フィルイン部分に使えるパターンの2つめです。

スタイルを変更しない場合、フィル2を演奏後、自動的にノーマルに切り替わります。

### エンディング (Ending)

曲のエンディング部分に使えるパターンです。

スタイルを変更しない場合、エンディングを演奏後自動的に演奏を停止します。



Intro → Normal

Fill 1 → Vari.

Fill 2 → Normal

Ending → 停止

## ユーザーパターン

ユーザーパターンは、パターンを自分で作る空白のメモリーです。プリセットスタイルとは違ってセクションの機能はありません。

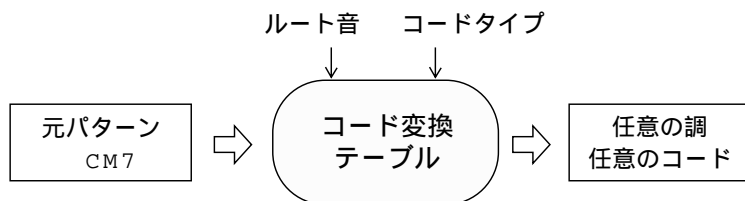
## 2. シーケンス部

### コード変換テーブル

QY20には、1オクターブの12の音をルート音（根音）として26種類のコードがプリセットされていて、鍵盤でルート音とコードタイプを指定すると、1つのパターンを任意の調の任意のコードに転回して、演奏することができます。

1つのパターンをさまざまなコードで演奏できるのは、QY20がコード変換テーブルというものを持っているからです。

コード変換テーブルを通さずに、録音した通りに再生したい場合は、コードにスルー（---）を選びます。



### パターンレコーディング時の注意

QY20は、全てのパターンをCM7の形で記憶しています。ですから、ユーザーパターンをレコーディングするときには、レコーディングしたいパターンをCM7に置き換えなければいけません。

例えば、E<sub>m</sub>の演奏をさせるための元パターンを作るには、まず各音程を長3度下げてC<sub>m</sub>にし、それからミ<sub>b</sub>の音を半音上げてCMにし、音階の7番目のシの音を加えるという手順です。

こうして、CM7の形でユーザーパターンメモリーに録音しておく、今度そのパターンを再生するときにE<sub>♭</sub>だけでなく、さまざまなコードに変換して再生することができるわけです。

コード変換テーブルには、26種類のコードタイプが準備されています。ですから、こうして1つのパターンを入力するだけで、12音のルートに対して26種類ずつのコードをワンタッチで再生することができます。

☞ コードネームについては、「10.コードタイプ一覧表」をご覧ください。（50ページ）

## ソング

### トラック構成

ソングは、4つのシーケンストラック（TR1, TR2, TR3, TR4）と、1つのバックイングトラック（BK）の合計5トラックで構成されています。

#### ソングの構成例

シーケ ンス トラ ック	TR1	ピアノ	
	TR2	ギター	
	TR3	ストリングス	
	TR4	ブラス	
バッ キン グ トラ ック	BK	パ ー ト	Pattern : (パターン番号)
			Chord : (コードネーム)
			Repeat : (リピート記号)
			Tempo : (テンポチェンジ)

### シーケンストラック

各シーケンストラックは、一般のシーケンサーのトラックと同様に、メロディやオブリガートなどの演奏データを録音することができます。

### バックイングトラック

バックイングトラックは、パターン（Pat）、コード（Chd）、リピート（Rpt）、テンポ（Tmp）の4つのパートで構成されており、ここにパターンやコードを並べて、曲のバックイングの部分を作る仕組みになっています。

また、バックイングトラックは、曲の小節ごとの拍子の管理、テンポ変化の管理などを行っており、バックイングトラックの設定次第で、変拍子の曲や、リタルダンドなどテンポ変化のある曲も簡単に作成することができます。

### ソングの種類

ソングは、全部で20ソング作ることができます。

## 2. シーケンス部

---

### QY20での曲作りの手順

QY20では、パターン、ソングを利用して、次のような手順で曲作りができます。

- 1 プリセットスタイルの中のプリセットパターンを順に聴き、気に入ったパターンを捜します。  
(⇒ 160ページ)
- 2気に入ったパターンがなければ、ユーザーパターンにドラム、ベース、コードバックの順にパターンを作成します。  
(⇒ 170ページ)
- 3 ソングのバックトラックに、曲の構成にしたがって、パターンとコードを並べます。  
(⇒ 82ページ)  
また、リアルタイムにパターンやコードを入力することもできます。  
(⇒ 72ページ)
- 4 バックアップを聴きながら、シーケンストラックにプラスのリフやストリングスのオブリガート、メロディなどを必要に応じて録音します。  
(⇒ 70, 76ページ)
- 5 最後に、各パートの音色や、音量バランス、パンを調整して、曲のできあがりです。  
(⇒ 152ページ)



サウンドメイクアップでは、このような手順にしたがって実際の曲作りを説明しています。

はじめて操作をされる場合は、必ずサウンドメイクアップをお読みください。

## 3 . AWM音源部

### ボイスの種類

QY20のプリセットボイスは、ノーマルボイスと、ドラムボイスに分かれます。

### ノーマルボイス

ノーマルボイスは、鍵盤を弾くことで音階付きで発音する楽器音で、001番のピアノから100番のリバースシンバルまで、100種類のボイスがプリセットされています。

### ドラムボイス

ドラムボイスは、鍵盤ごとにドラムやパーカッションがアサインされているドラムセット音で、Dr1のスタンダードから、Dr8のブラッシュまで、8種類のドラムセットがプリセットされています。

### ポリフォニック数（同時発音数）

ポリフォニック数は、トータルで28音です。  
ただし、ボイスによっては複数のエレメントで構成されているものがあり、実際に発音できる音数は異なります。

### プログラムチェンジモード

QY20は、通常の音色の配列以外に、GMシステムレベル1に近い音色配列のモードを持っています。

#### GMシステムレベル1

GMシステムレベル1は、MIDI規格協議会で承認された、音色の配列をはじめとするメーカーの枠を越えた音源の統一規格の呼び名です。

ですから、QY20をGMモード（☞ 230ページ）にすることで、GM用に作られた曲のデータを再生する音源として活用することができます。

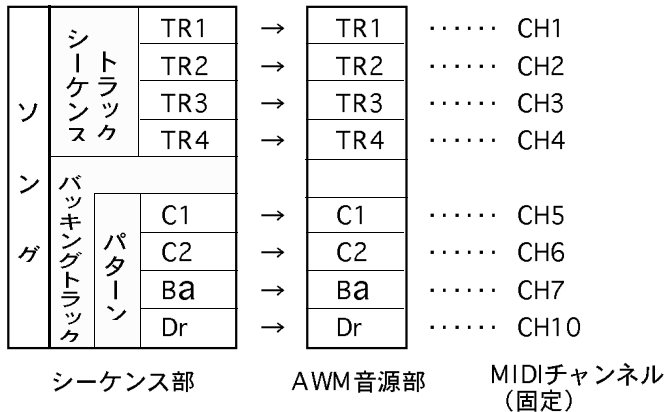
ただし、QY20は効果音などをプリセットボイスとして持っておらず、完全に再生できるというわけではありません。

☞ GMシステムレベル1の音色配列については、プリセットボイスリストをご覧ください。（246ページ）

### 3 . AWM音源部

#### シーケンス部とのかかわり

AWM音源部は、本体のみでは8音色を同時に発音できる8マルチ音源構成になっており、シーケンス部のソング、パターン各トラックと、内部的に下の図のように接続されています。



右側のチャンネルは、シーケンス部の各トラックのMIDIチャンネルを表しています。

AWM音源部の各ティンバーは、対応するトラックと同じMIDIチャンネルに設定されています。

また、各トラックの演奏データはMIDI OUT端子から、同じMIDIチャンネルでMIDI出力されます。



例えば、外部MIDIキーボードでQY20のAWM音源部をコントロールする場合などは、MIDIキーボードのMIDIトランスミットチャンネルを上表に従って設定してください。

また、QY20のソングデータで他のMIDI音源モジュールを演奏させる場合は、音源モジュールのMIDIレシーブチャンネルを上表に従って設定してください。

#### マルチ音源としての機能



QY20は、MIDI IN端子から入ってくるデータに対しては16マルチの音源として働きます。

ですから、QY20では最大16パートのデータを再生することができます。

そのときも、CH10がドラムパートとなり、CH8・CH9・CH11・・・CH16が上図に追加されます。

# 4 . コントローラー部

コントローラー部には、鍵盤、シーケンサーキーなどが含まれます。

## 鍵盤

### 鍵盤の機能

QY20は、E2～E4にあたる、2オクターブ分の鍵盤を持っています。鍵盤はシーケンス部や音源部と接続されていて、鍵盤での演奏をソングやパターンに録音したり、音源部を鳴らす機能を持っています。

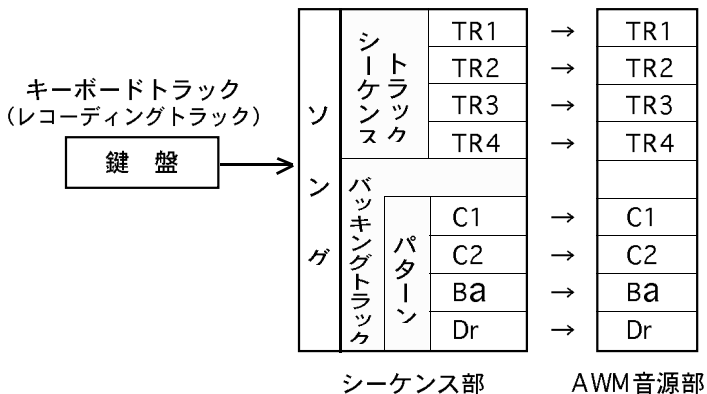
- ・ 鍵盤では、単音ばかりでなく、和音も演奏できます。
- ・ 演奏範囲はE2～E4だけでなく、[OCT DOWN]/[OCT UP]で、E-2～E8に切り替えることができます。

鍵盤からは、演奏データだけでなく次のデータを入力することができます。

- ・ コードのルート音と、コードタイプの入力。(☞ 64, 168ページ)
- ・ ABC機能によるコードとオンベースの入力。(☞ 65, 169ページ)
- ・ プリセットスタイルの中のセクションの設定。(☞ 62, 163ページ)

### 他のブロックとのかかわり

鍵盤は、シーケンス部のソング・パターンの各トラック、音源部と、内部的に下の図のように接続されています。



## 4. コントローラー部






前ページ図のように、鍵盤とシーケンス部、AWM音源部とは、キーボードトラック（レコーディングトラック）で接続されています。キーボードトラックを切り替えることで、鍵盤でコントロールできるトラックを変更することができます。（☞ 59, 165ページ）

### シーケンサーキー

#### シーケンサーキーの機能

シーケンサーキーは、シーケンス部をコントロールするときに使います。

シーケンサーキーには、それぞれ次の働きがあります。

-  : [RECORD] 録音スタンバイの状態にします。
-  : [TOP] 曲の先頭まで戻します。
-  : [REWIND] 1小節単位で曲の位置を戻します。
-  : [START/STOP] 演奏、録音の開始と停止を行ないます。
-  : [FORWARD] 1小節単位で曲の位置を進めます。



QY20をはじめとするデジタル楽器では、多くの機能や操作を同じ種類ごとにかくつかにまとめ、モードやサブモードと呼んでいます。本機でも、操作を簡単にわかりやすくするため、全体の機能を4つのモードといくつかのサブモードにわけています。本機を操作する際には、目的とする機能の含まれるモード、サブモードを順に捜してください。

本機は大きくわけて、次の4つのモードから成り立っています。

- ・ SONG (ソング) モード  
ソングを作ったり、選んで演奏するモード。
- ・ VOIC (ボイス) モード  
ソングで使用する音色を選んだり、パンやボリュームを設定するモード。
- ・ PAT (パターン) モード  
パターンを作ったり、選んで演奏するモード。
- ・ ユーティリティモード  
QY20のシステムに関する設定や、他機種とのデータのやりとりを行なうモード。

ユーティリティモードは、ツリー図(☞ 36ページ)で見るとサブモードの位置にありますが、機能的にみると各モードから完全に独立しているので、1つのモードとして扱います。

各モードには、それぞれ次のようなサブモードがあります。

### ソングモード

- ソングプレイ……………ソングを選んで演奏します。
- ソングレコーディング…ソングをレコーディングします。
- ソングジョブ ……ソングを編集したり、大まかに修正します。
- ソングエディット…ソングを細かく修正したり、作り変えます。
- デモ……………デモ曲を演奏します。

### ボイスモード

- ボイスプレイ……………ボイスを選んで演奏します。
- ソングジョブ ……ソングを編集したり、大まかに修正します。
- ソングエディット…ソングを細かく修正したり、作り変えます。
- デモ……………デモ曲を演奏します。

### パターンモード

パターンプレイ ……パターンを選んで演奏します。

— パターンレコーディング ……パターンをレコーディングします。

— パターンジョブ ……パターンを編集したり、大まかに修正します。

— パターンエディット ……パターンを細かく修正したり、作り変えます。

### ユーティリティモード

ユーティリティ

— システムセットアップ ……システムに関する設定を行ないます。

— バルクダンプ ……他の機器にMIDIデータを送ります。

— ABCゾーン ……ABC機能を有効にする鍵盤の範囲を設定します。

ボイスモードのサブモードは、ソングモードのサブモードと同じ働きをします。

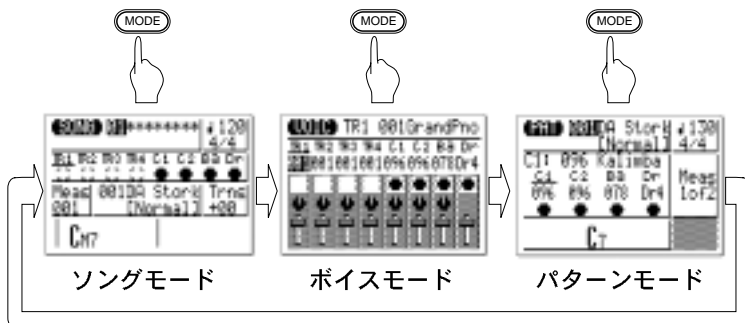
⇒ モードとサブモードの関係は、次の「6.QY20機能ツリー図」で一覧表示しています。

### 操作

#### モードの選択

1 [MODE]を押します。

ソングモード→ボイスモード→パターンモードの順に、モードが切り替わります。



2 ユーティリティモードは、次のサブモードの選択方法で、選んでください。

## サブモードの選択

- 1 各モードから、[MENU]を押して、メニューウィンドウを表示します。
- 2 ファンクション[F1]~[F4]を押して、サブモードを選択します。
- 3 [MODE]を押すと、サブモードから抜けます。  
※ JobおよびUtilityモードからは、[F1] Exitを押すことで抜けることもできます。

(例) ソングモードのジョブ (サブモード) の選択

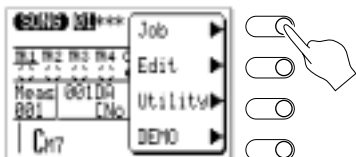
- 1 ソングモードから、  
[MENU]を押す

メニューウィンドウが表示される



- 2 ファンクション[F1]Jobを押す


ジョブのメニューリストが表示される



- 3 [MODE]を押して、サブモードから抜ける

ソングモードの表示に戻る

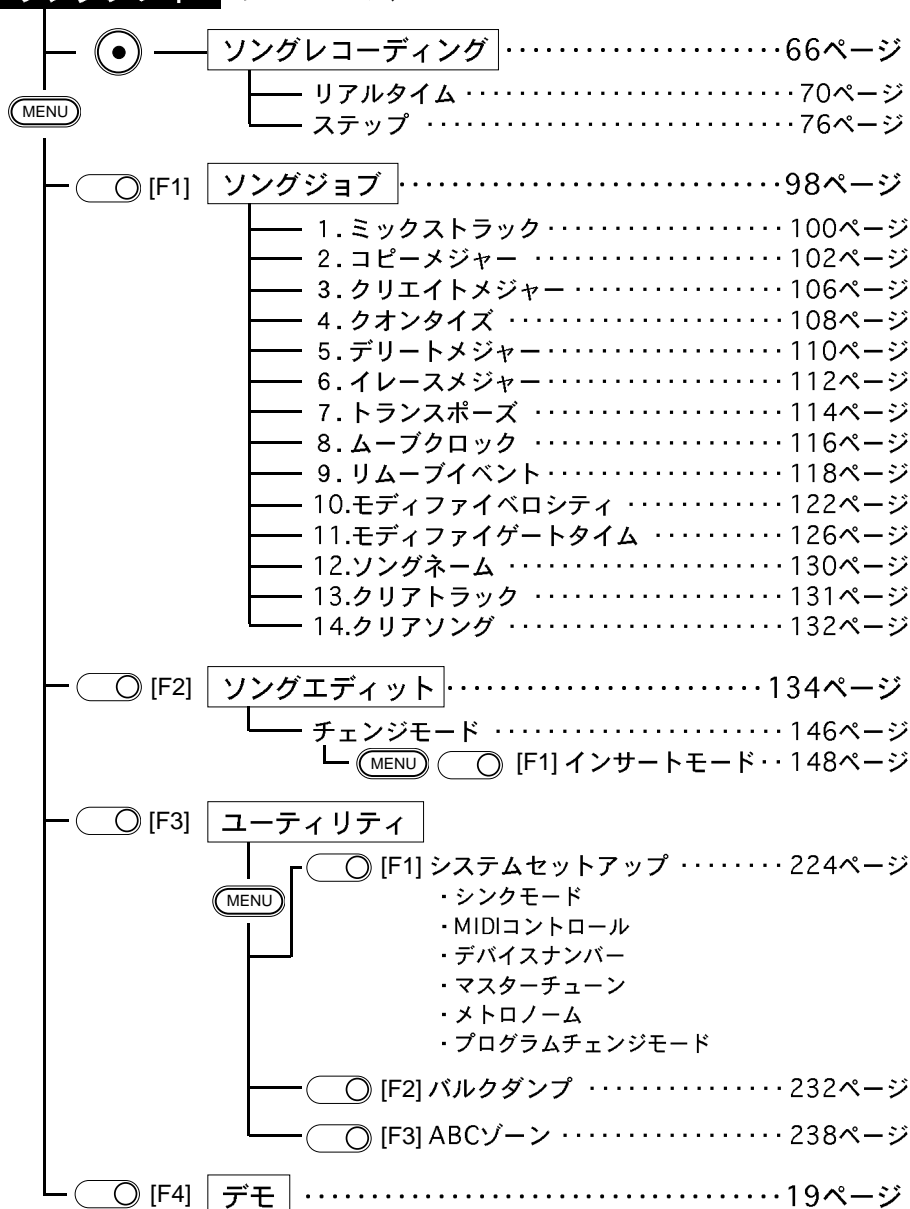


※ ソングレコーディング、パターンレコーディングは、ソングプレイ、パターンプレイの状態で、を押します。

## 6 . QY20機能ツリー図

### SONG MODE

#### ソングプレイ (⇐54ページ)



VOICE MODE

**ボイスプレイ** (⇨152ページ)

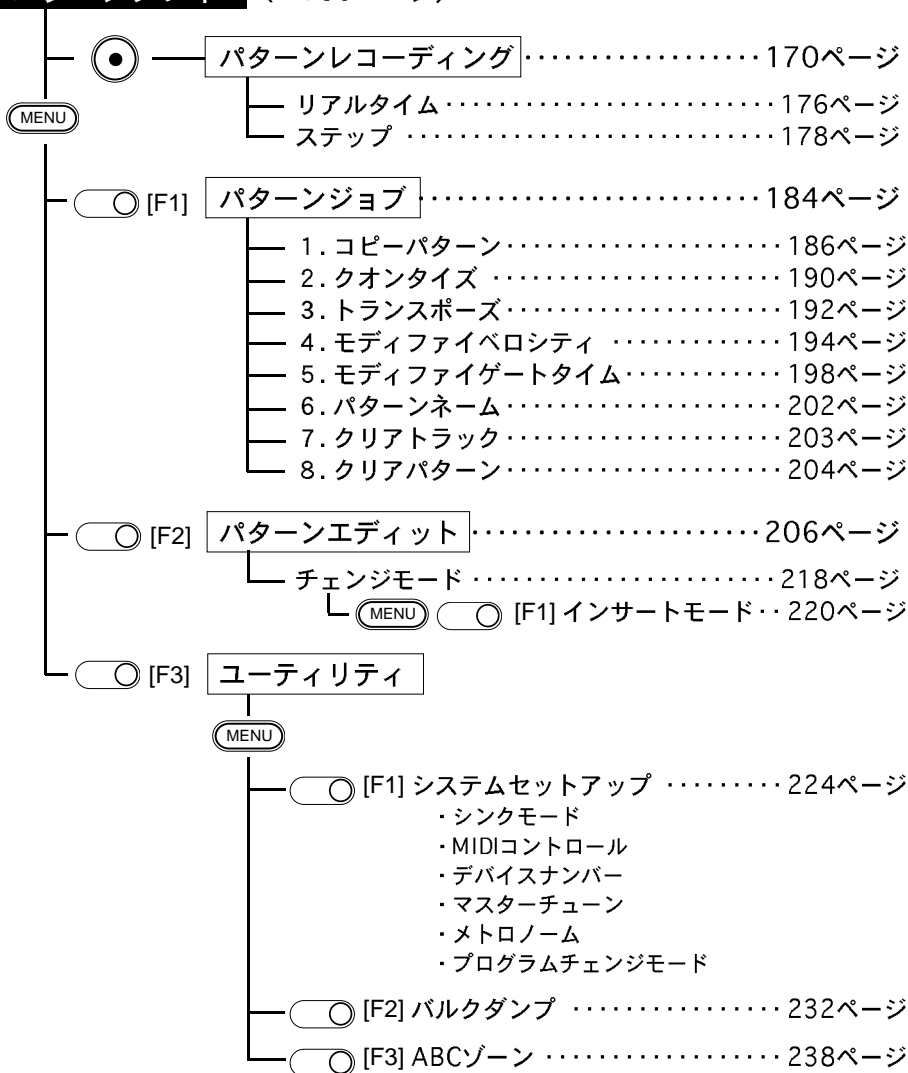
● — レコーディングできない

MENU

- [F1] **ソングジョブ** .....98ページ
  - 1. ミックストラック ..... 100ページ
  - 2. コピーメジャー ..... 102ページ
  - 3. クリエイトメジャー ..... 106ページ
  - 4. クオンタイズ ..... 108ページ
  - 5. デリートメジャー ..... 110ページ
  - 6. イレースメジャー ..... 112ページ
  - 7. トランスポーズ ..... 114ページ
  - 8. ムーブクロック ..... 116ページ
  - 9. リムーブイベント ..... 118ページ
  - 10. モディファイベロシティ ..... 122ページ
  - 11. モディファイゲートタイム ..... 126ページ
  - 12. ソングネーム ..... 130ページ
  - 13. クリアトラック ..... 131ページ
  - 14. クリアソング ..... 132ページ
  
- [F2] **ソングエディット** ..... 134ページ
  - チェンジモード ..... 146ページ
    - ↳  [F1] インサートモード ..... 148ページ
  
- [F3] **ユーティリティ**
  - [F1] システムセットアップ ..... 224ページ
    - ・ シンクモード
    - ・ MIDIコントロール
    - ・ デバイスナンバー
    - ・ マスターチューン
    - ・ メトロノーム
    - ・ プログラムチェンジモード
  - [F2] バルクダンプ ..... 232ページ
  - [F3] ABCゾーン ..... 238ページ
  
- [F4] **デモ** ..... 19ページ

**PATTERN MODE**

**パターンプレイ** (⇨160ページ)



## 7 . QY20の基本的な操作

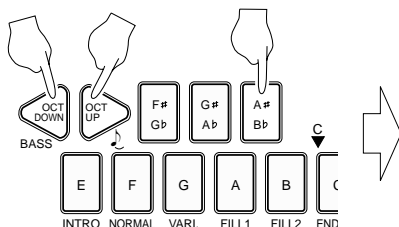
### 1. 初期化をする

解説

- ・ QY20をいろいろ触っているうちに中の設定が変わってしまいます。購入時の最初の状態から操作したい場合、初期化という操作を行うことで初期状態に戻すことができます。

操作

- ・ [OCT DOWN]と[OCT UP]と3つ右の[b]の鍵盤を押しながら、電源スイッチを入れます。



- ・ 初期化の操作を行ない、LCDに“YAMAHA QY20”と表示されたら指を離してください。さらに3つのキーを押さえ続けていると、[OCT UP]と[OCT DOWN]で表示するユーズドメモリーの画面に切り替わります。



- ・ 初期化の操作を行なうと、せっかく作った大切なデータがすべて消えてしまいます。消えては困るときはこの操作は行なわないでください。
- ・ MIDIデータファイラー-MDF2などに作ったデータを保存してから初期化を行なえば、大切なデータは再現できます。(232ページ)

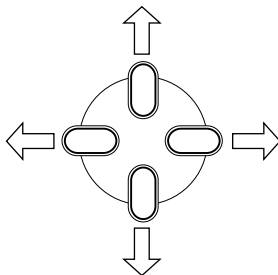
### 2. カーソルの移動

#### 解説

LCDの中には、黒く反転している箇所が必ずあります。この黒い反転をカーソルと呼び、カーソルのある箇所が今選ばれているコマンドおよびデータになります。  
コマンドやデータを選択するには、次の方法でカーソルを移動します。

#### 操作

- ・ 上下左右のいずれかのカーソルキーを押します。



- ・ カーソルの進む方向はモード、サブモードごとに決まっています、その方向以外には進みません。  
カーソルが思い通りに動かないときは、上下左右にいろいろと動かしてみてください。
- ・ カーソルは、設定できないコマンドやデータには、移動しない仕組みになっています。



### 3. モードを切り替える

解説

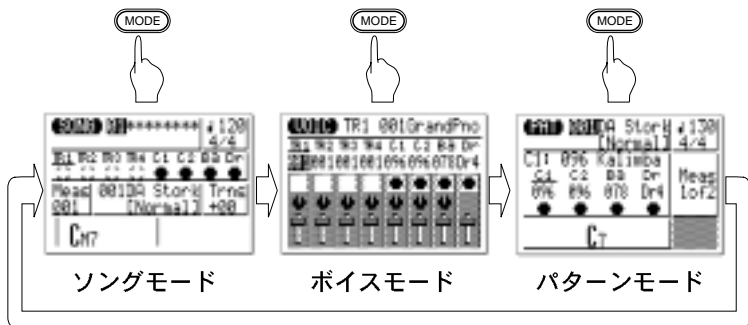
「5.QY20のモード構成」、「6.QY20機能ツリー図」を参考にして、モード、サブモードを切り替えてみましょう。

1

モードを選択します。

1 [MODE]を押します。

ソングモード→ボイスモード→パターンモードの順に、モードが切り替わります。



2 ユーティリティモードは、次ページのサブモードの選択方法で、選んでください。



シーケンサーがストップしていなければ、モードは切り替わりません。

## 7 . QY20の基本的な操作

### 2

サブモードを選択します。

- 1 各モードから、[MENU]を押して、メニューウィンドウを表示します。
- 2 ファンクション[F1]～[F4]を押して、サブモードを選択します。
- 3 [MODE]を押して、サブモードから抜けます。

(例) ユーティリティ (サブモード) の選択

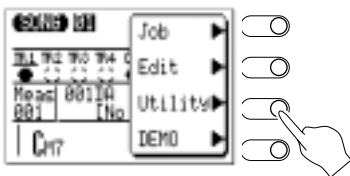
- 1 ソングモードから、  
[MENU]を押す



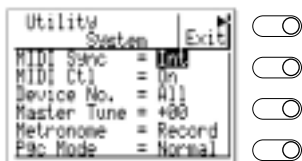
メニューウィンドウが表示される



- 2 ファンクション[F3]Utilityを押す



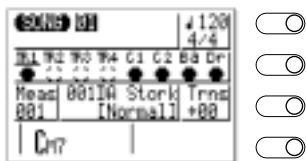
ユーティリティのシステムセットアップのリストが表示される



- 3 [MODE]を押して、サブモードから抜ける



ソングモードの表示に戻る



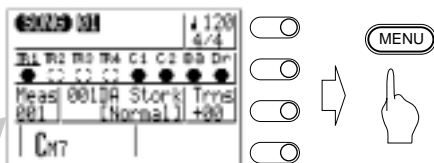
## 3

ジョブを選択します。

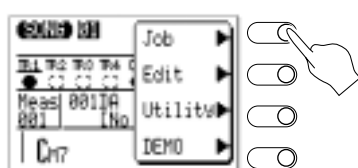
- 1 各モードから、[MENU]を押して、メニューウィンドウを表示します。
- 2 [F1]Jobを押してジョブを選択します。
- 3 目的のジョブにカーソルを移動します。
- 4 [ENTER]を押します。
- 5 ジョブから抜けるには、二通りの方法があります。  
[F1]Exitを押すと、ジョブのメニューへ戻ります。  
[MODE]を押すとモードの画面に戻ります。

(例) ソングモードのソングネームジョブの選択

1 ソングモードから、[MENU]を押す



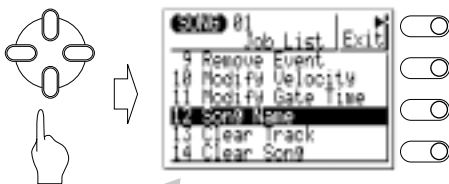
2 [F1]Jobを押す



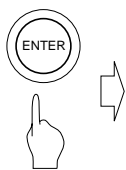
ジョブのメニューウィンドウが表示される



3 目的のジョブ(Song Name)にカーソルを移動する



4 [ENTER]を押して、ジョブに入る



[F1]Exitを押すと、ジョブのメニューウィンドウへ戻る

[MODE]を押すとソングモードの画面に戻る

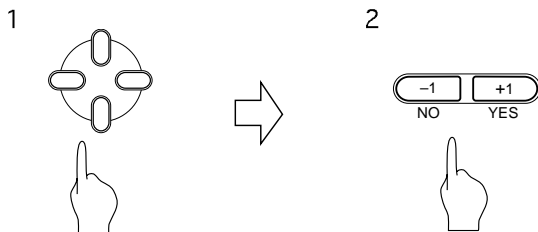
### 4. データの入力

解説

QY20では、データの入力を、次の方法で行ないます。

操作

- 1 カーソルを目的のデータに移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]キーで、データを入力します。



- ・カーソルの進む方向はモード、サブモードごとに決まっています、その方向以外には進みません。カーソルが思い通りに動かないときは、上下左右にいろいろと動かしてみてください。
- ・カーソルは、設定できないデータには、移動しない仕組みになっています。
- ・ソングプレイ、パターンプレイでの小節番号は、シーケンサーキーによるデータ入力しか受け付けません。（カーソルは移動しません。）

### 5. 画面を初期状態に戻す

解説

サブモードやジョブコマンドに入り込んで、操作にまよってしまったときには、次の方法で、ソング、ボイス、パターンのいずれかのプレイ画面に戻ることができます。

操作

- ・ [MODE]を押します。



## 1. ユーズドメモリーの表示

解説

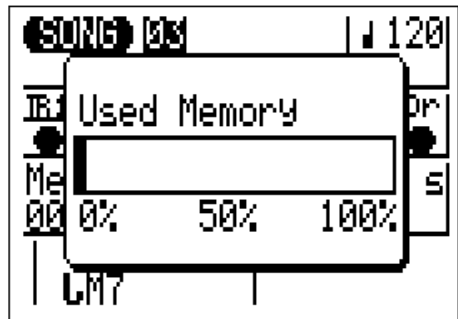
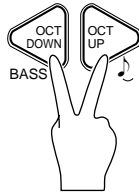
現在使用しているメモリーを表示させ、あとどのくらい録音できるのかを確認することができます。

操作

- ・ [OCT UP]と[OCT DOWN]を同時に押します。
- ・ オクターブアップ、ダウンキーを同時に押している間だけ、ユーズドメモリーを表示します。



- ・ プレイ、レコード、エディット中は、表示しません。
- ・ ユーズドメモリーの表示が100%に満たなくても “ Memory Full ” の表示が出る場合があります。  
この状態で、さらに録音やエディットなどの作業を行ないたいときは、余分なデータを削除してから行なってください。



## 2. ドラムのインストアサインの表示

## 解説

鍵盤各キーにアサインされたドラムのインスト名を表示することができます。

パターン、ソングなどで、ドラムパートを入力する際に便利です。

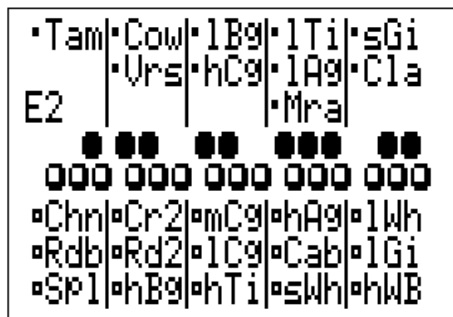
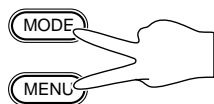
## 操作

- ・ [MENU]を押しながら、[MODE]を押します。  
すると、両方のキーを押している間だけ、ドラムのインスト名が表示されます。

## 解説

- ・ ドラムのインストは、F0～b4の範囲にアサインされており、本体の鍵盤の左端のEのキーの音程がLCDに表示されますので、[OCT DOWN]/[OCT UP]でオクターブを切り替えながら、確認してください。

表示は、3鍵盤ごとにインスト名が縦に並んでいます。3つのインスト名のうち、上にあるものが低い音程の鍵盤のインスト名です。



- ➡ ドラムのインストアサインについて詳しく知りたい方は、「資料」の中の「ドラムキーアサイン」をご覧ください。

また、表示されるインスト名に関する説明も、同じページに書かれています。併せてご覧ください。（250ページ）

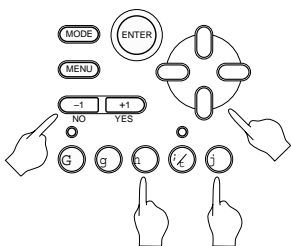


- ・ インストが表示できるのは、次のモードの時だけです。  
ソングプレイ  
ボイスプレイ  
パターンプレイ  
ソングのシーケンストラックのステップレコーディング  
パターンのステップレコーディング
- ・ インストアサインの表示中は、鍵盤を押さえると楽器音が確認できますが、他のキーは機能しません。

### 3. 便利なキー操作

QY20を操作する上で、知っておくと便利なキー操作について説明します。

#### オートリピート機能



カーソルキー、[-1/NO]/[+1/YES]、[◀◀]/[▶▶]には、オートリピート機能が備わっています。

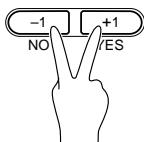
ですから、何度も押す必要がある場合には、しばらく押し続けることで、同じ効果を得ることができます。

#### オートリピートの加速機能

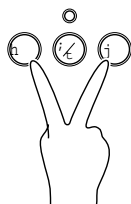
カーソルキー、[-1/NO]/[+1/YES]、[◀◀]/[▶▶]には、オートリピートのスピードを早くする機能があります。



カーソルキーの場合は、あるカーソルキーのオートリピート機能を使用しているとき、押されていない3つのキーのどれかを押すことで、加速されます。



[-1/NO]/[+1/YES]の場合は、オートリピート機能を使用しているとき、押されていない方のキーを押すことで変化が加速されます。



シーケンサーキーの場合も、[◀◀]/[▶▶]のオートリピート機能を使用しているとき、押されていない方のキーを押すことで変化が加速されます。

## 9 . ABC機能について

---

### ABC機能について

ABCとは、「Auto Bass Chord」(オートベースコード)の頭文字を取った機能です。

これは、キーボードで押さえられたキーによって何のコードが押さえられたかを自動的に検出し、バックギングパターンをそのコードに変換させてパターン演奏を行なう機能です。ユーザーの演奏に自動的にバックギング演奏を付け加える便利な機能のことです。

### QY20のABC機能

ABC機能は、いろいろな機能の総称ですが、QY20のABC機能は、次の2つの機能を指します。

- 1 ABCゾーンに設定された鍵盤で押さえられた和音を検出して、そのコードでパターンを再生する機能。
- 2 1の方法で和音を押さえると同時に、ABCゾーンより下側の鍵盤を押さえ、コードのベース音(オンベース)を自由に設定してパターンを再生する機能。

### ABCゾーン

ABC機能を使うには、あらかじめABC機能を働かせる鍵盤の範囲を、ユーティリティモードのABCゾーンで設定する必要があります。このABCゾーンの設定は、本体の鍵盤や、QY20にMIDI接続したMIDIキーボードに対して有効です。ABCゾーンをうまく設定すると、コードの入力だけでなく、オンベースもABC機能で入力できて便利です。



ABCゾーンには、ABC機能のON/OFFの設定があります。

ABCがOFFになっていると、ABC機能は動きません。

また逆に、ABCがONになっていると、ABCゾーンのハイリミット以下の鍵盤は通常の発音をしません。

☞ ABCゾーンの設定方法については、「第5章 ユーティリティモード」をご覧ください。(238ページ)



## ABC機能の使い方

ABC機能は、次のモードで使用することができます。

- ・ パターンプレイ
- ・ ソングプレイ
- ・ ソングレコード……コードパートへのリアルタイムレコーディングおよびステップレコーディング



ユーティリティのABC = OnになっているとABCゾーンのハイリミット以下の鍵盤で通常の演奏や録音ができなくなります。

ABC機能を使用しないときは、ABC = Offに設定してください。

## 操作

- 1 ユーティリティモードで、ABCゾーンを設定します。
- 2 上記の各モードで、スタイル番号、パターン番号以外の場所にカーソルを移動します。
- 3 鍵盤で3つ以上のキーを押さえると、押さえたコードを表示します。  
※ 演奏をスタートしてABCによるリアルタイムプレイが楽しめます。



QY20の鍵盤でABC機能を使うとき、コードの検出がうまくいかない場合があります。それは、本機の鍵盤で、コードのルート音の検出と、コードタイプの検出と、ABC機能のコード検出とを同時に行なっているためです。

コード検出を確実に行なうためには、和音を弾くタイミングをまったく同時ではなく、若干ずらしたタイミングで弾かれると、検出機能がうまく働きます。

それでもうまく検出できないときは、[OCT DOWN]/[OCT UP]や、トランスポーズを設定していないか確認してください。

# 10. コードタイプ一覧表

QY20のコード変換テーブルには、26種類のコードタイプが登録されています。ここでは、その26種類のコードタイプについて、読み方と、ルートがCのときの構成音を紹介します。

コードタイプ

読み方

M  
メジャー  
1, 3, 5

構成音

1: ルート音  
3: ルート音より3度上の音  
5: ルート音より5度上の音

ルートがCの時の構成音  
1: C 3: E 5: G



<p>7(#9) シャープナインズ 1, 3, 5, 7, 9</p>	<p>7(b13) フラットサーティーンズ 1, 3, 5, 7, 13</p>	<p>7(#11) シャープイレブンス 1, 3, 5, 7, 11</p>
<p>7(b9) フラットナインズ 1, 3, 5, 7, 9</p>	<p>7(13) サーティーンズ 1, 3, 5, 7, 13</p>	<p>7(#5) セブンスシャープファイブ 1, 3, 5, 7</p>

<p>add9 アドナインズ 1, 3, 5, 9</p>	<p>M 9 メジャーナインズ 1, 3, 5, 7, 9</p>	<p>aug オーギュメント 1, 3, 5</p>	<p>9 ナインズ 1, 3, 5, 7, 9</p>
<p>M メジャー 1, 3, 5</p>	<p>M 7 メジャーセブンス 1, 3, 5, 7</p>	<p>6 シックス 1, 3, 5, 6</p>	<p>7 セブンス 1, 3, 5, 7</p>



ソングプレイ (64ページ) ・パターンプレイ (168ページ) のコード表示画面で、ルート音が黒鍵になる場合、表示音名は異名同音で処理されます。

<p>7sus4 セブンスサスフォー 1, 4, 5, 7</p> 	<p>--- スルー</p> <p>ユーザーパターン に録音した和音の ままで再生されま す。</p>
<p>sus4 サスフォー 1, 4, 5</p> 	<p>dim ディミニッシュ 1, 3, 5, 6</p> 

<p>m add9 マイナーアッドナインス 1, 3, 5, 9</p> 
<p>m マイナー 1, 3, 5</p> 

<p>m 9 マイナーナインス 1, 3, 5, 7, 9</p> 
<p>m 7 マイナーセブンス 1, 3, 5, 7</p> 

<p>m M 7 マイナーメジャーセブンス 1, 3, 5, 7</p> 
<p>m 6 マイナーシックス 1, 3, 5, 6</p> 

<p>m7 (11) マイナーセブンイレブンス 1, 3, 5, 7, 11</p> 
<p>m7 (b5) マイナーセブンフラットファイブ 1, 3, 5, 7</p> 

---

# 第2章

## ソングモード

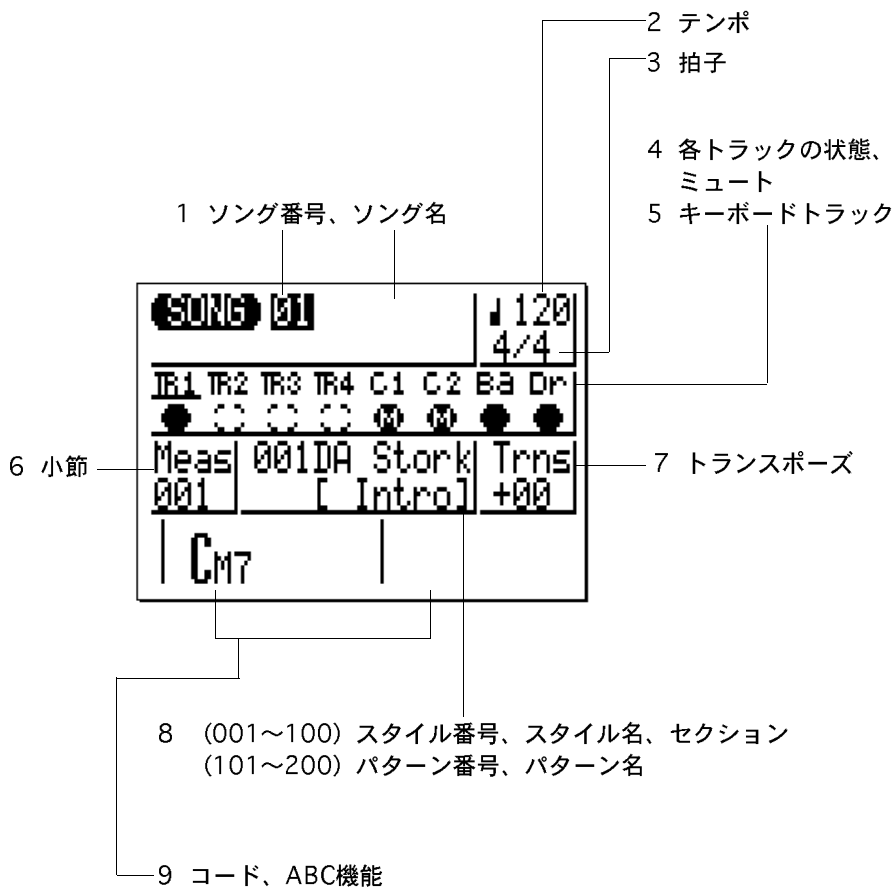
この章では、ソングモードについて説明します。


ソングのプレイ・レコーディング方法やソングジョブ、LCD表示の見方などを詳しく解説します。

1 . ソングプレイ .....	54
2 . ソングレコーディング .....	66
3 . ソングジョブ .....	98
4 . ソングエディット .....	134

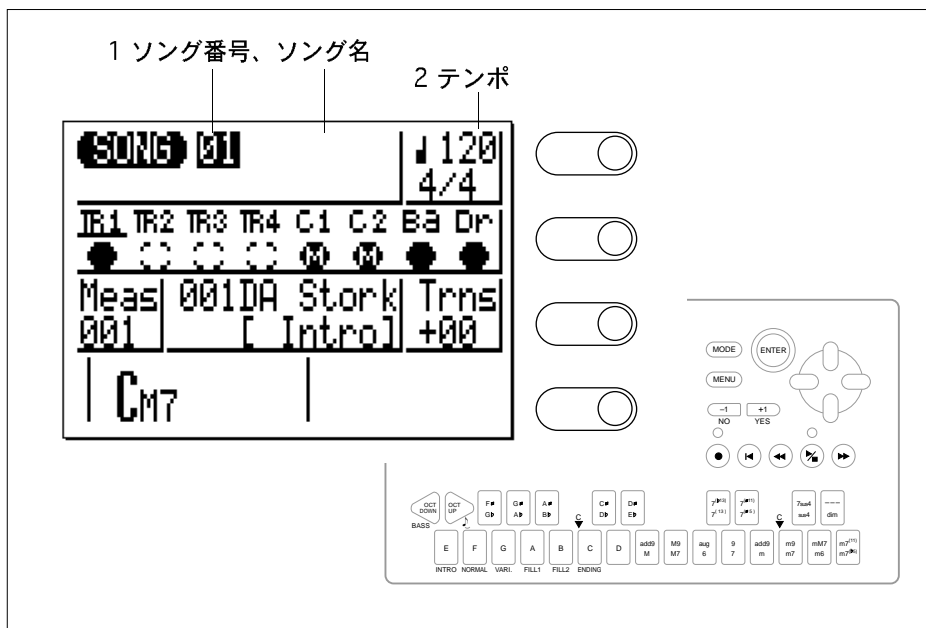
# 1. ソングプレイ

【手順】 [MODE]: ソングプレイ



パラメーター	設定値	機能
1 ソング番号	01 ~ 20	演奏、録音を行なうソングを選択します。
2 テンポ	030 ~ 250	ソングを演奏するテンポを設定します。
3 拍子	表示のみ	選択したソングの拍子を表示します。
4 各トラックの状態 トラックのミュート		各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。 データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。
5 キーボードトラック	TR1, TR2, TR3, TR4, C1, C2, Ba, Dr	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。
6 小節	001 ~ 999	ソングの演奏を始める小節を選択します。
7 トランスポーズ	-12 ~ +12	ソング全体の音程を、指定した音程分だけ上下します。
8 スタイル番号 パターン番号	001 ~ 100 プリセットスタイル 101 ~ 200 ユーザーパターン	バックিংを受け持つパターンを一時的に設定します。 プリセットスタイルを選択すると、セクションの指定ができます。
9 コード	ルート C, Ch, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Eb, B コードタイプ M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9, m7, m9, m6, mM7, m7(b5), m7(11), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7(#5), 7(#11), sus4, 7sus4, dim, - - -	バックিংトラックを演奏するコードを一時的に設定します。

# 1. ソングプレイ



## ソングプレイとは

### 解説

ソングを選択し、各種パラメーターを設定した後、演奏します。

### 操作

- 1 [MODE]を押して、ソングプレイにします。
- 2 57～65ページの各種パラメーターを設定します。
- 3 [ ]を押します。  
キーの上のランプが点滅し、現在選択されているソングが演奏されます。
- 4 再び[ ]を押すと、演奏がストップします。



- ・ [◀]を押しながら[ ]を押すと、LCDにループを示す記号(Ⓡ)が表示され、現在選ばれているソングが繰り返し演奏されます。
  - ・ ソングの演奏中に[MODE]を押すとボイスプレイに移り、演奏をしながら各トラックの音色やボリュームバランスなどを変更できます。
- ⇒「第3章 ボイスプレイ」(152ページ)



## 1 ソング番号、ソング名

### 解説

演奏、録音を行なうソング番号を選択します。  
選択したソングに設定されているソング名を表示します。



- ・ データの入っていない空のソングは、ソング名が[\*\*\*\*\*]の表示になります。
- ・ データが入っていて、ソング名を入力していない場合は、ソング名が空欄になります。

### 設定値

01 ~ 20

### 操作

- 1 カーソルをソング番号に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、ソング番号を選択します。

ソング名は、ソングジョブの「12 Song Name」で入力します。  
☞ 「3.ソングジョブ」(130ページ)

## 2 テンポ

### 解説

ソングを演奏、録音するテンポを設定します。

### 設定

4分音符 = 030 ~ 250

### 操作

- 1 カーソルをテンポに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]でテンポを設定します。



ここで設定したテンポは、ソングごとに記憶されます。

# 1. ソングプレイ

4 各トラックの状態, ミュート  
5 キーボードトラック

3 拍子

The screenshot shows a digital display with the following information:  
- Top left: SONG 001  
- Top right: ♩ 120, 4/4  
- Middle: TR1 TR2 TR3 TR4 C1 C2 Ba Dr with corresponding track status icons (solid circles for on, hollow for off).  
- Below that: Meas 001, 001DA [ Intro ], Stork, Trns +00  
- Bottom: CM7

Four toggle switches are positioned to the right of the display, corresponding to the track status indicators. Below the display is a detailed view of the keyboard track control panel, including buttons for BASS, INTRO, NORMAL, VARI, FILL1, FILL2, ENDING, and various effect and modulation parameters.

## 3 拍子

### 解説



ソングの現在表示している小節に設定されている拍子を表示します。

- ・ 拍子は、バックイングトラックの各小節ごとに設定できます。
- ・ バックイングトラックにデータがないときは、現在選択されているパターンの拍子が表示されます。

拍子は、ソングステップレコーディングでバックイングトラックのパターンパートにスタイル番号やセクションを入力する際に設定します。

☞「2.ソングレコーディング」(82ページ)

## 4 各トラックの状態、トラックのミュート

### 解説

- ・各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。
- ・データの入っているトラックに対しては、ミュートの設定ができます。



### 操作

- 1 ミュートを設定したいトラックの下の、 の表示にカーソルを移動します。
- 2 [+1/YES]を押すと、 が表示されミュートが設定されます。
- 3 [-1/NO]を押すと、ミュートが解除されます。



- ・ソングモードでのトラックのミュートと、パターンモードでのミュートは、互いに連動しません。
- ・ソング番号を変更すると、ミュートの設定は解除されます。

## 5 キーボードトラック

### 解説

鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。

### 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4, C1, C2, Ba, Dr

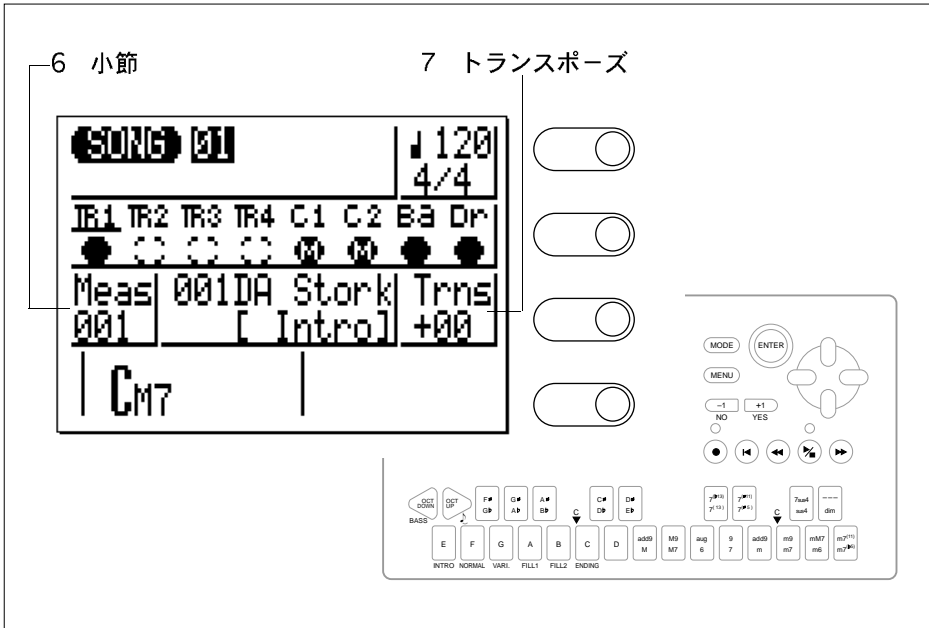
### 操作

カーソルを、任意のトラックに移動します。  
カーソルのあるトラックがキーボードトラックになります。



カーソルがトラック表示以外の場所にあるときは、キーボードトラックのトラック名の下にアンダーラインが表示されます。

# 1. ソングプレイ



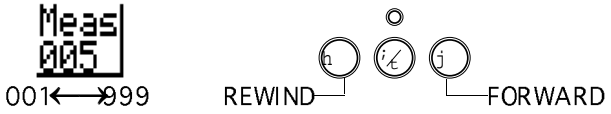
## 6 小節

- 解説
- 設定値
- 操作

ソングの演奏、録音を始める小節を設定します。

001 ~ 999

[<<]/[>>]で演奏や録音を始める小節を設定します。  
カーソルの位置に関係なく小節を設定することができます。



- ・ [<]で演奏や録音を始める小節をトップに移動できます。

## 7 | トランスポーズ

解説

ソング全体の音程を、設定した音程分だけ上下します。

設定値

-12 ~ +12

単位は半音です。したがって、+12 を設定すると、ソング全体の音程がすべて1オクターブ上がります。

逆に-12を設定すると、1オクターブ下がります。

操作

- 1 カーソルをトランスポーズに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]でトランスポーズを設定します。

元の音程

-12 ←

1オクターブ下がる

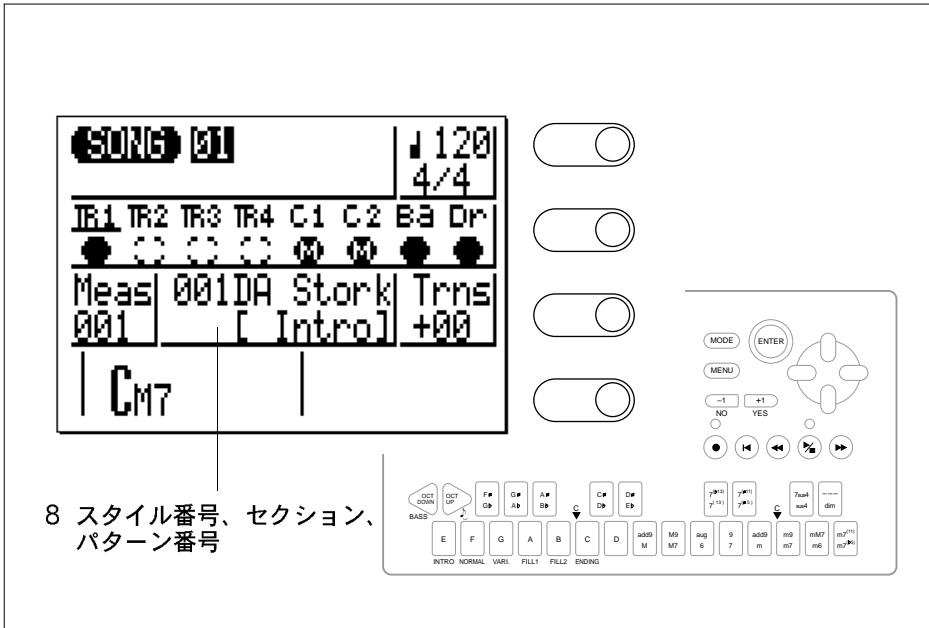
→ +12

1オクターブ上がる



- ・ Drトラックはトランスポーズの設定は機能しません。
- ・ トランスポ - ズは本体の鍵盤からの入力に対しても機能します。

# 1. ソングプレイ



8 スタイル番号、セクション、パターン番号

## 8 スタイル番号、セクション、パターン番号

解説

バックグを受け持つプリセットスタイル、ユーザーパターンを一時的に設定します。

設定値

	スタイル番号	セクション
プリセットスタイル	001	Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending
	002	の6種類
	.	＃
	.	.
	.	.
	.	.
	099	.
100	＃	

	パターン番号
ユーザーパターン	101
	102
	.
	.
	.
	.
199	
200	

セクションの選択ができるのはプリセットパターンだけです。ユーザーパターンでは、セクションは選択できません。



セクションの中には、数小節の演奏後に、自動的に別のセクションに変化する機能があります。

Intro	Normal
Fill 1	Vari.
Fill 2	Normal
Ending	停止

操作

- 1 カーソルをスタイル番号、パターン番号に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]でプリセットスタイル、ユーザーパターンを設定します。
- 3 プリセットスタイルを設定したときは、カーソルをセクションに移動し、[-1/NO]/[+1/YES]でセクションを選択します。

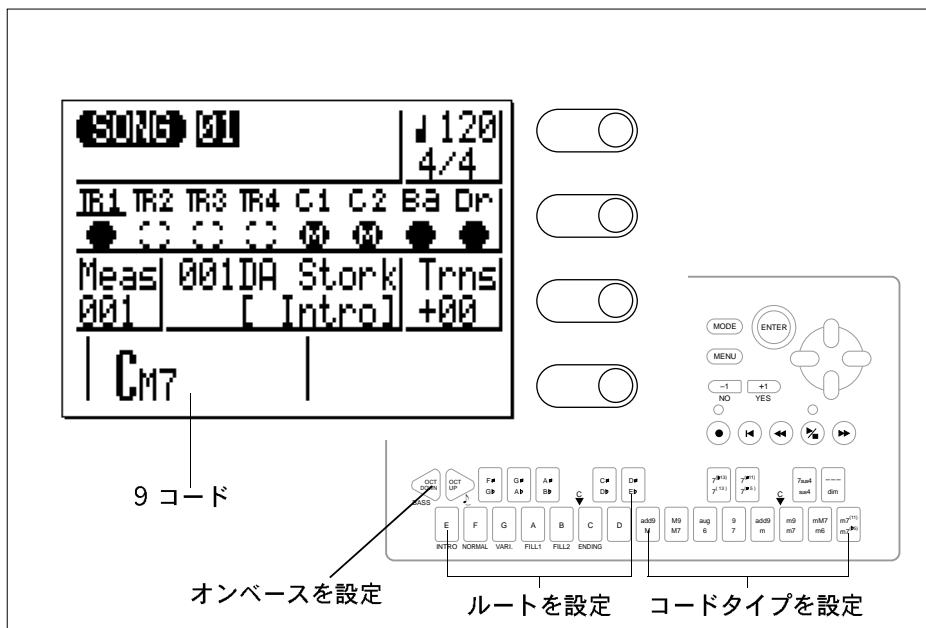


- ・ ソングを途中から再生するとき、選んだパターンによっては、その場で演奏されない音があります。その場合は、途中再生する小節をパターンの切りのよい小節に調整してください。
- ・ パターンを演奏中にコードが変わると演奏されるコードの音は弾き直されます。
- ・ バッキングトラックにパターンが設定されている場合は、ソングをスタートすると、ここでのスタイル番号、パターン番号の設定は無視され、そのとき演奏しているスタイルやパターンをリアルタイムに表示します。
- ☞ パターンの種類については「資料 4.プリセットスタイルリスト」をご覧ください。(253ページ)



- ・ セクションの選択は、カーソルがスタイル番号、セクションの位置にある状態で、鍵盤の左側 (E2~C3) でも行なえます。

# 1. ソングプレイ



## 9 コード

### 解説

バックトラックを演奏するコードを表示したり、一時的に設定します。

### 設定値

設定できるコードの、ルートは12種類、コードタイプは26種類です。

ルート : C, C#, D, Ebe, E, F, F# G, Ab, A, Bb, B

コードタイプ : M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, m add9, m7, m9, m6, mM7, m7(b5), m7(11), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7(#5), 7(#11), sus4, 7sus4, dim, ---

また、それぞれのコードについて、オンベースを設定することができます。

各コードについての詳しい説明は、「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。(50ページ)

### 操作

1 カーソルをコードに移動します。

2 鍵盤の左側 (E2~Eb3) で、ルートを設定します。

鍵盤の右側 (E3~E4) で、コードタイプを設定します。

鍵盤を押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。



- 3 [ENTER]を押すと、点滅が止まり、コードが設定されます。
- 4 [ENTER]を押す前に[OCT DOWN]を押すと、コードの右側に/が表示され、オンベースの入力待ち状態になります。
- 5 ここで、鍵盤の左側 (E2~Eb3)を押すと、オンベースが入力されます。
- 6 [ENTER]を押すと、点滅が止まり、オンベースが設定されます。



バックトラックにコードが設定されている場合は、ソングをスタートすると、ここでのコードの設定は無視され、そのとき演奏中のコードをリアルタイムに表示します。



- ・ コードは左右に2つ表示されます。  
左側が現在プレイしているコードで、右側が次に設定されているコードです。(次のコードが5拍以内でない場合は表示されません)  
曲の進行に従ってコードは右から左にスクロールします。
- ・ コードの左肩には、そのコードの長さを示す音符が表示されます。  
(同じコードが4拍以上続く場合は、音符は表示されません。)

## 1

## ABC機能

## 解説

次の方法で、本機の鍵盤やMIDIキーボードからABC機能を使ってコードを入力することができます。

また、ABCゾーンの設定を工夫すると、鍵盤からオンベースを入力することもできます。

例えば、ABCゾーンをE3~E4に設定すると、鍵盤の左側 (E2~e3)ではオンベースが、鍵盤の右側 (E3~E4)ではコードが入力できます。

⇒ ABCゾーンについては、「第5章 ユーティリティモード」をご覧ください。(238ページ)

## 操作

- 1 鍵盤で入力したいコードを押さえます。  
すると、押さえられたコードが検出され、設定されます。
- 2 コードを押さえながら、ABCゾーンより下の鍵盤を押さえると、オンベースが入力できます。



ユーティリティモードのABCが設定されていない場合は、ABC機能を使ってコードを入力することはできません。

⇒ ABC機能については「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。(48ページ)

## 2. ソングレコーディング

- 【手順】 [MODE]: ソングプレイ  
[●]: レコーディングスタンバイ  
[ ]: レコーディング

1 レコーディングモードの選択

ソング番号、ソング名

SONG	01*****	1/24			
REC	REAL4STEP	4/4			
TR1	TR2	TR3	TR4	Pat	Chd
Meas	001DA	Stork	Trns		
001	[Normal]	+00			
C	M7				

3 テンポ

2 レコーディングトラック  
およびレコーディング  
パートの選択

トランスポーズ

4 小節

コード

(001~100) プリセットスタイル、セクション  
(101~200) ユーザーパターン

パラメーター	設定値	機能
1 レコーディングモードの選択	REAL, STEP	レコーディング方法を選択します。
2 レコーディングトラックの選択	TR1 ~ TR4, Pat, Chd, (Rpt), (Tmp)	レコーディングトラックやレコーディングパートを選択します。
3 テンポ	030 ~ 250	リアルタイムレコーディング時のレコーディングのテンポを設定します。
4 小節	001 ~ 999	リアルタイムレコーディング時のレコーディング開始小節を設定します。

## ソングレコーディングとは

### 解説

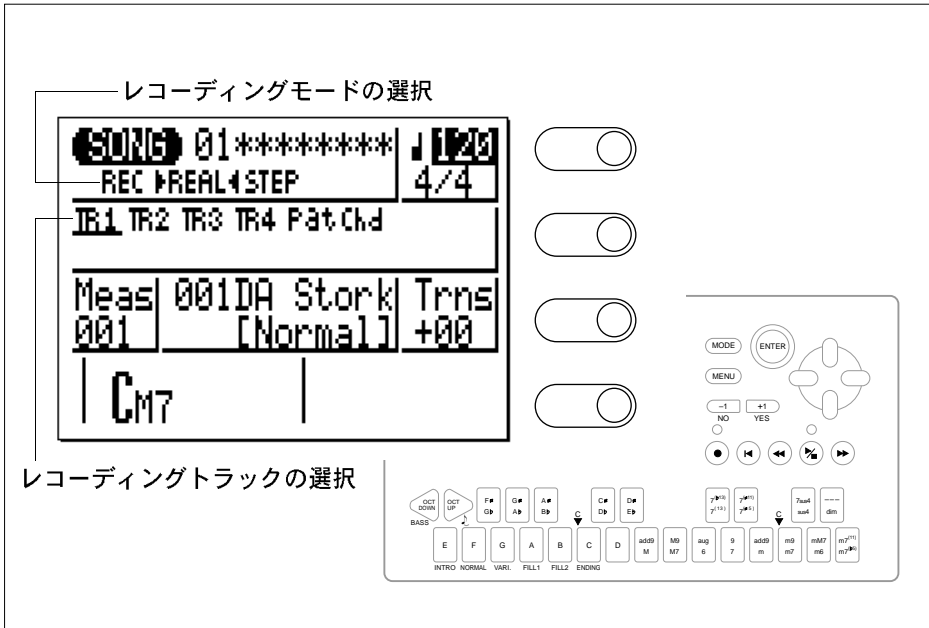
現在選ばれているソングに対して、レコーディングモードやレコーディングトラック、レコーディングパートを選択し、演奏データを録音します。

### 操作

- 1 ソングプレイの状態から、[●]を押してレコーディングスタンバイにします。
- 2 レコーディングスタンバイで、レコーディングモード、レコーディングトラックをはじめ、各種パラメーターの設定を行ないます。
- 3 [ ]を押して、レコーディングを始めます。
- 4 再び[ ]を押すと、レコーディングが終了します。

- ⇒ リアルタイムレコーディング (70ペ - ジ)
- ⇒ ステップレコーディング (76ペ - ジ)

## 2. ソングレコーディング



レコーディングモードの選択

レコーディングトラックの選択

### レコーディングモードの選択

#### 解説

レコーディングスタンバイ状態で、レコーディングモードを選択します。

#### 設定値

**REAL** リアルタイムレコーディング  
演奏をそのまま録音するモードです。

**STEP** ステップレコーディング  
音符の長さ、音程などをひとつずつ指定しながら演奏を録音するモードです。

#### 操作

- 1 カーソルを[REAL]に移動します。  
リアルタイムレコーディングが選択されます。
- 2 カーソルを[STEP]に移動します。  
ステップレコーディングが選択されます。

## レコーディングトラック、レコーディングパートの選択

### 解説

レコーディングスタンバイ状態で、録音を行なうトラックを選択します。

ソングレコーディングでは、4つのシーケンストラックと、バックギングトラックの中の4つのパートについて、録音を行ないます。

⇒ ソングの構成については、「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。(27ページ)

### 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4 (トラック1~4)

Pat (パターンパート)

Chd (コードパート)

Rpt (リピートパート)

Tmp (テンポパート)

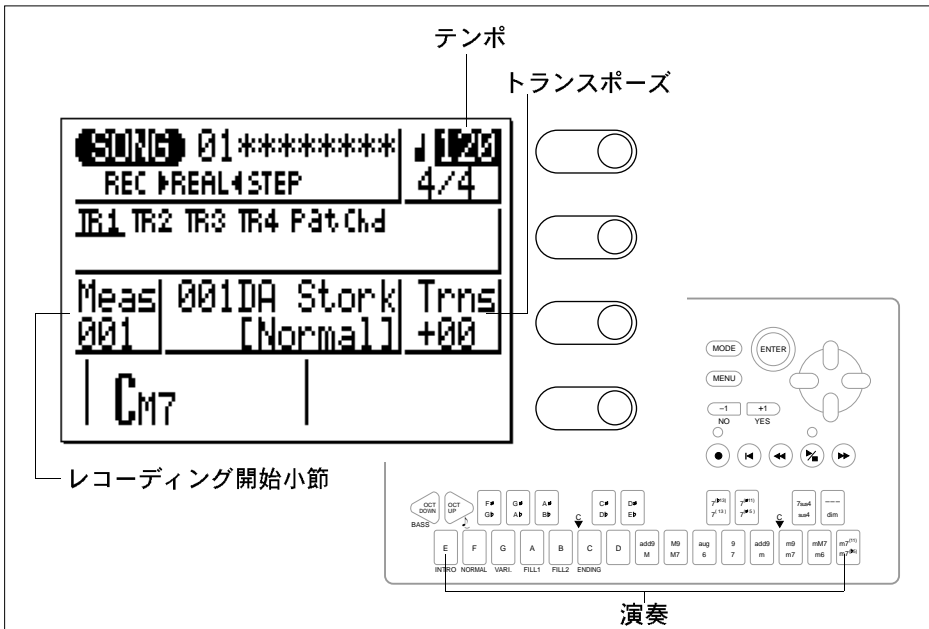
### 操作

録音を行なうトラックやパートにカーソルを移動します。



バックギングトラックの、Rpt (リピートパート), Tmp (テンポパート) は、レコーディングモードがSTEPのとき選択できます。

## 2. ソングレコーディング



### リアルタイムレコーディング

#### シーケンストラックへのリアルタイムレコーディング

##### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で次の設定をすると、シーケンストラックへのリアルタイムレコーディング状態になります。

レコーディングモード : REAL (リアルタイムレコーディング)  
レコーディングトラック : TR1 ~ TR4 (シーケンストラック)

- QY20の鍵盤、もしくはMIDIキーボードからの演奏をそのままリアルタイムに録音します。

##### 操作

- レコーディングスタンバイ状態で、テンポ、レコーディング開始小節、トランスポーズなどを設定します。
- [ ]を押すと、[ ]の上のランプが点滅し2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。
- 再び[ ]を押すと、録音が終了し、ソングプレイの画面に戻ります。



- ・ QY20の鍵盤から録音した場合、ペロシティが88(mf)で録音されま  
す。  
MIDIキーボードでは、演奏どおりのペロシティで録音されます。
- ・ 必要に応じて、テンポ、レコーディング開始小節、トランスポーズ  
などの設定を行いません。  
プリセットスタイル、セクションや、ユーザーパターン、コードな  
どを変更したいときは、一度ソングプレイに戻ってから、設定して  
ください。  
⇒ 設定方法については、ソングプレイで解説しています。(62ペー  
ジ)
- ・ ユーティリティモードで、メトロノームをRecordに設定してい  
ると、レコーディングの際にメトロノーム音がなります。  
⇒ 「第5章 ユーティリティモード」(229ページ)

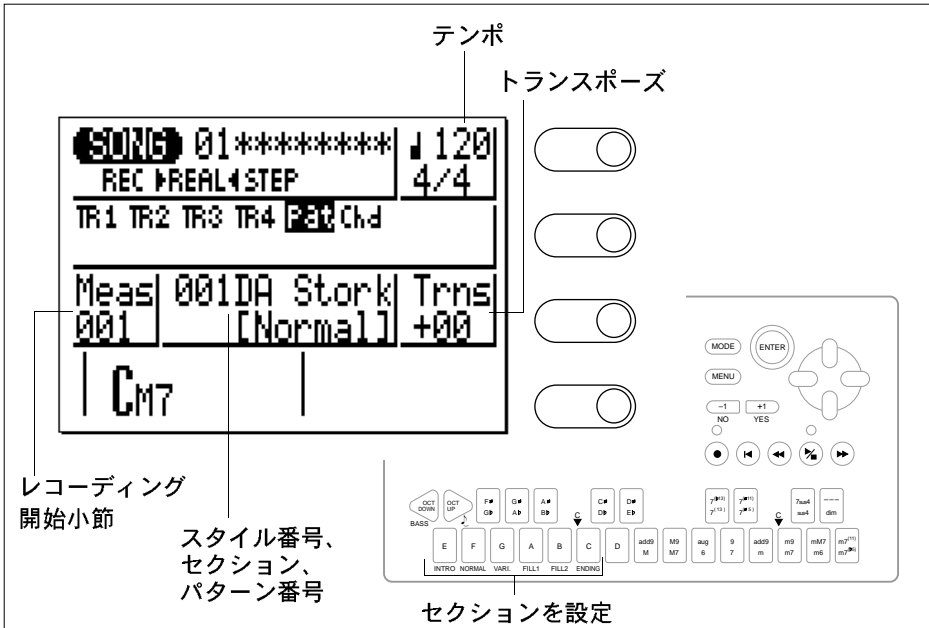


- ・ スタイルのセクションに、Endingが選択されていると、録音が1~4  
小節で終了します。  
その場合は一度ソングモードに戻り、Ending以外のセクションを選  
択して、もう一度録音を行なってください。
- ・ ユーティリティモードのABCで、ABC=Onに設定されていると、  
ABCゾーンのハイリミット以下の鍵盤は発音(入力)できません。



リアルタイムレコーディングは、常にリプレース状態です。  
録音を行なった範囲に入っていたデータは、消去され、新しく録  
音されます。

## 2. ソングレコーディング



### パターンパートへのリアルタイムレコーディング

#### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で次の設定をすると、パターンのリアルタイムレコーディング状態になります。

レコーディングモード : REAL (リアルタイムレコーディング)

レコーディングパート : Pat (パターンパート)

- ここでは、バックトラックのパターンパートにスタイルとセクション、ユーザーパターンをリアルタイムに録音します。

#### 設定値

- スタイル番号、パターン番号
  - 001 ~ 100 : プリセットスタイル
  - 101 ~ 200 : ユーザーパターン
- セクション
  - [Intro], [Normal], [Vari.], [Fill 1], [Fill 2], [Ending]



## 操作

- 1 レコーディングスタンバイ状態で、テンポ、レコーディング開始小節などを設定します。
- 2 [ ]を押すと、[ ]の上のランプが点滅し2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。
- 3 [-1/NO]/[+1/YES]でスタイルを、鍵盤（E2～C3）でセクションを設定します。
  - ・スタイル、セクションを変更すると、スタイル番号の下に、nextと表示され、次の小節に録音されます。  
(nextの表示は、小節が替わると自動的に消えます。)
  - また、スタイルだけを変更したりセクションだけを変更しても録音されます。
- 4 再び[ ]を押すと、録音が終了し、ソングモードの画面に戻ります。



曲の始めのコードを仮設定したいときは、一度ソングブレイに戻ってから設定してください。

⇒ 設定方法については、ソングブレイで解説しています。(64ページ)

ユーティリティモードで、メトロノームをRecordに設定していると、リアルタイムレコーディングの際にメトロノーム音がなります。

⇒ 「第5章 ユーティリティモード」(229ページ)

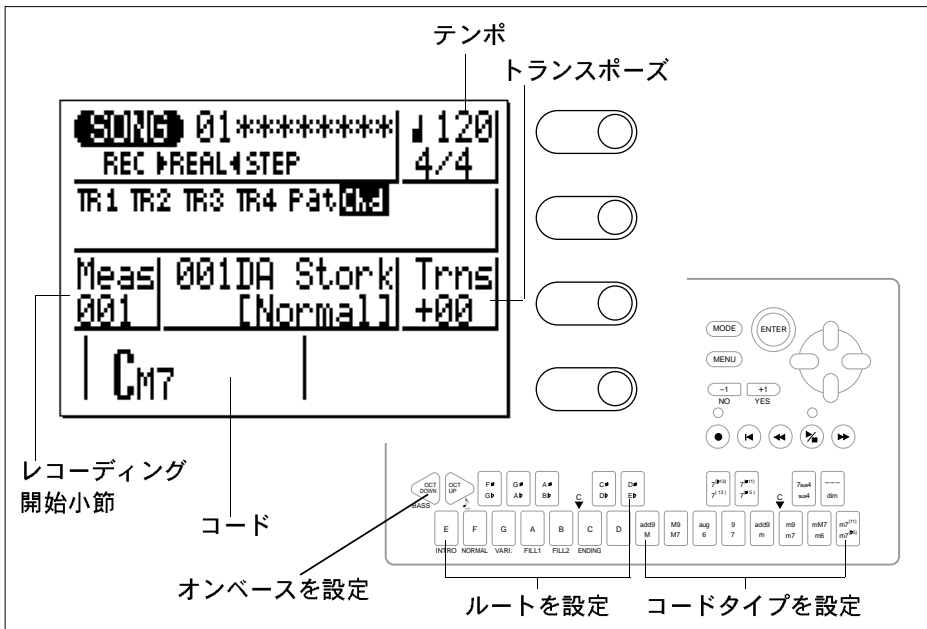


- ・リピートパートにデータが入っていても、録音を行なうとき、リピートは無視されます。また、シーケンストラックに演奏データがあっても発音されません。
- ・パターンにユーザーパターンを選択すると、セクションは「----」と表示されます。



リアルタイムレコーディングは、常にリプレース状態です。録音を行なった範囲のレコーディングパートに入っていたデータは、消去され、新しく録音されます。

## 2. ソングレコーディング



### コードパートへのリアルタイムレコーディング

#### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で次の設定をすると、バックトラックのコードパートへのリアルタイムレコーディング状態になります。

レコーディングモード : REAL (リアルタイムレコーディング)  
レコーディングパート : Chd (コードパート)

- ここでは、バックトラックのコードパートに、コードをリアルタイムに録音します。

#### 設定値

設定できるコードの、ルートは12種類、コードタイプは26種類です。

ルート : C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Eb, B

コードタイプ : M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9, m7, m9, m6, mM7, m7(B5), m7(11), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7(#5), 7(#11), sus4, 7sus4, dim, ---

また、それぞれのコードについて、オンベースを設定することができます。

## 操作

- 1 レコーディングスタンバイ状態で、テンポ、レコーディング開始小節などを設定します。
- 2 [ ]を押すと、[ ]の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。
- 3 鍵盤の左側 (E2~Eb3) で、ルートを設定します。  
鍵盤の右側 (E3~Eb4) で、コードタイプを設定します。  
鍵盤を押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。
- 4 [ENTER]を押す前に[OCT DOWN]を押すと、コードの右側に/が表示され、オンベースの入力待ち状態になります。  
ここで、鍵盤の左側 (E2~Eb3) を押すと、オンベースが入力されます。
- 5 入力したいポイントで[ENTER]を押します。
- 6 再び[ ]を押すと、録音が終了し、ソングプレイの画面に戻ります。



- ・ 録音開始小節には、録音開始時に表示されているコードが録音されます。
- ・ ABC機能を使って、コード、オンベースを入力することもできます。  
その場合、鍵盤を押した拍にコードやオンベースが録音されるので、[ENTER]は必要ありません。
- ☞ ABC機能による、コード、オンベースの入力方法については、「1.ソングプレイ」をご覧ください。(64ページ)
- ・ 曲の始めにパターンを仮設定したいときは、一度ソングプレイに戻ってから設定してください。
- ☞ 設定方法については、ソングプレイで解説しています。(62ページ)



- ・ ユーティリティモードで、メトロノームをRecordに設定していると、リアルタイムレコーディングの際にメトロノーム音がなります。
- ☞ 「第5章 ユーティリティモード」(229ページ)

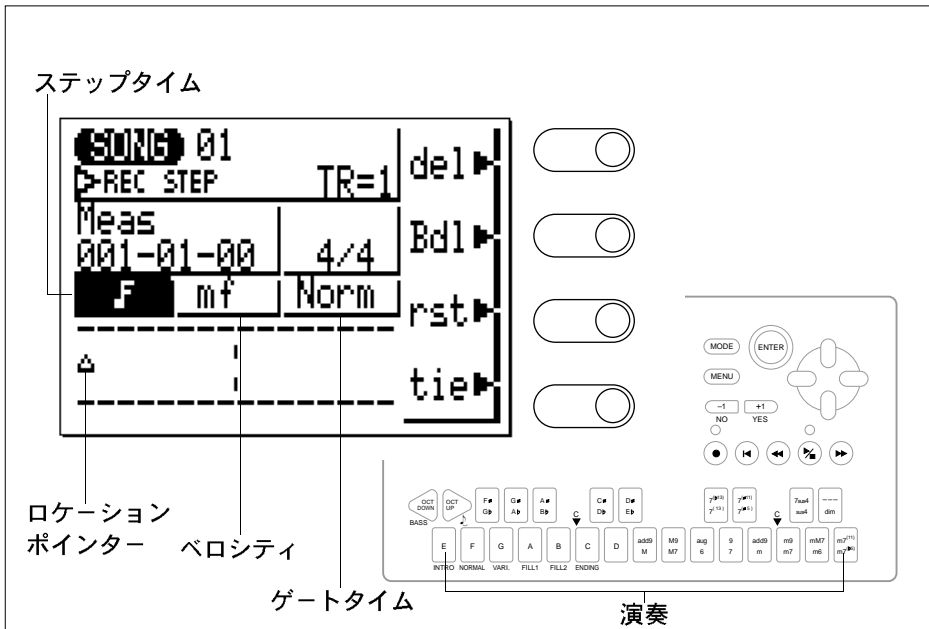


- ・ リピートパートにデータが入っている場合、録音中はリピート記号は無視されます。また、シーケンストラックに演奏データがあっても発音されません。



リアルタイムレコーディングは、常にリプレース状態です。録音を行なった範囲のレコーディングパートに入っていたデータは、消去され、新しく録音されます。

## 2. ソングレコーディング



### ステップレコーディング

#### シーケンストラックへのステップレコーディング

##### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で、次の設定をすると、シーケンストラックへの、ステップレコーディング状態になります。

レコーディングモード : STEP (ステップレコーディング)  
レコーディングトラック : TR1~TR4 (シーケンストラック)

- ここでは、シーケンストラックに、演奏データを、音符の長さや音程を指定しながら、1ステップずつ録音します。

##### 操作

- レコーディングスタンバイ状態から、[ ]を押して録音を開始します。
- カーソルをビートグラフの位置にすずめて、カーソルキーと、[◀]/[▶]で、ロケーションポインターを音符を入力したい位置に移動します。



## 2. ソングレコーディング

### 2

#### ロケーションポインター

##### 解説

- ・ 音符を入力したり、デリートする位置を示す三角形の印 (▲) を、ロケーションポインターと呼びます。

##### 操作

- 1 音符を入力する位置を設定するには、[◀◀]/[▶▶]で小節を設定してから、カーソルキーでロケーションポインターを移動します。



- 2 音符や休符を入力すると、ロケーションポインターは、そのステップタイム分だけ前に進みます。

- ※ ロケーションポインターを自由に移動するには、カーソルをビートグラフの位置に移動させ、ロケーションポインターを黒く反転させます。  
すると、カーソルキーで自由にロケーションポインターが移動できるようになります。

### 3

#### ステップタイム

##### 解説

入力する音符の長さを設定します。

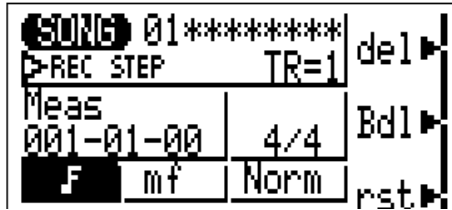
##### 操作

設定できるステップタイム

32分音符	♪	16分3連音符	♪♪♪	16分音符	♪
8分3連音符	♪♪♪	8分音符	♪	4分3連音符	♪♪♪
4分音符	♪	2分3連音符	♪♪♪	2分音符	♪

## 操作

- 1 カーソルをステップタイムの位置に移動します。



- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、ステップタイムを選択します。

## 4

## ベロシティ

## 解説

入力する音符の強弱（鍵盤を弾く強さ）を設定します。

## 設定値

設定できるベロシティ値

p (ピアノ)	: 56
mf (メゾフォルテ)	: 88
f (フォルテ)	: 120
ext (エクスターナル)	: MIDI INからのベロシティ値をそのまま録音します。

## 操作

- 1 カーソルをベロシティの位置に移動します。



- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、入力する音符の強弱を設定できます。



QY20の鍵盤を使って入力する時、extに設定すると値はmfとなります。

## 2. ソングレコーディング

### 5

#### ゲートタイム

##### 解説

入力する音符の、スラーやスタッカートを設定します。

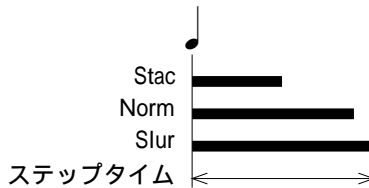
##### 設定値

設定できるゲートタイム（音価）

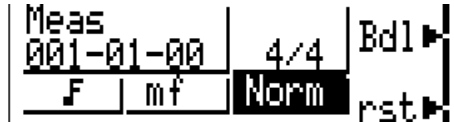
Stac : スタッカート……ステップタイムの50%  
通常の長さよりかなり短く音を切ります。

Norm : ノーマル ステップタイムの90%  
通常の状態です。

Slur : スラー ステップタイムの99%  
音符の長さいっぱい音をのばします。



1 カーソルをゲートタイムの位置に移動します。



2 [-1/NO][+1/YES]でゲートタイムを設定します。

### 6

#### 音程の入力

##### 解説

- ・音程の入力は、鍵盤またはMIDIキーボードで行ないます。
- ・単音だけでなく、和音の入力も可能です。

##### 操作

- ・鍵盤を弾き、離れた瞬間に音程が入力され、設定したステップタイム分だけロケーションポインター（△）が移動します。
- ・このまま、次の鍵盤を弾くと、同じ設定のまま、音符の入力が進みます。



- ・和音を入力するとき、押さえるタイミングは別々でも離すタイミングが同時ならば、同一タイミングに同一ステップで入力されます。





- ・ユーティリティのABCがOnになっていると、ABCゾーンのハイリミット以下の鍵盤は、音程を入力することができません。

## 7

## ファンクションの機能

ファンクションの機能を説明します。

## 解説

## [F1] : del(デリート)

ロケーションポインターを任意の位置に移動し、[F1]を押すと、その32分音符の範囲内のノートオンデータが削除されます。

## [F2] : Bdl(バックデリート)

ステップレコーディングで、誤まって入力した直後に使用すると便利なファンクションです。[F2]を押すと、設定されている音符(ステップタイム)の長さ分だけ左にロケーションポインターが移動し、その範囲内のノートオンデータが削除されます。

## [F3] : rst(レスト)

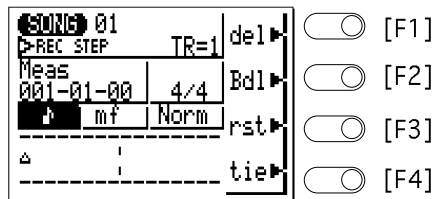
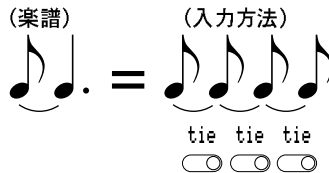
音符(ステップタイム)の長さを選択した後、[F3]を押すと、その長さの休符が入力されます。

## [F4] : tie(タイ)

付点音符、復点音符や、ステップタイムのちがう2つ以上の音符がタイで結ばれている場合に使用します。[F4]を押すと、直前に入力した音符の長さが倍の長さに変更されます。ロケーションポインターもその分移動します。

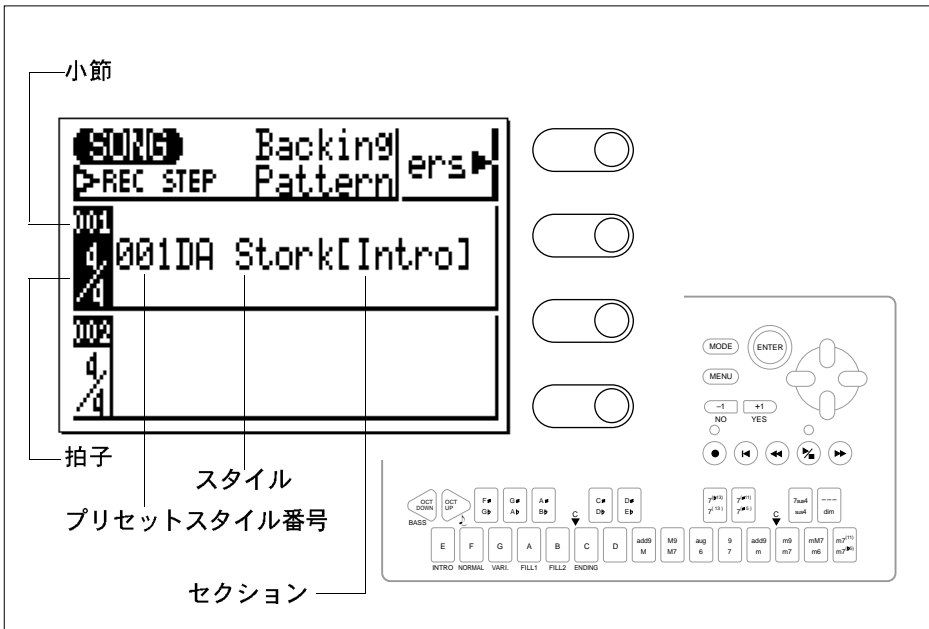


タイはつながっている2つの音符を、8分音符や16分音符などの細かい音符(最大公約数となる音符)に置き換え、割った数だけその細かい音符をつなぐことで入力されます。



付点音符は、上記のタイを利用することで入力されます。

## 2. ソングレコーディング



### パターンパートへのステップレコーディング

#### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で次の設定をすると、バックグラウンドのパターンパートへのステップレコーディング状態になります。

レコーディングモード : STEP (ステップレコーディング)

レコーディングパート : Pat (パターンパート)

- ここでは、小節ごとの拍子、スタイル、セクション、ユーザーパターンを設定します。

#### 操作

- レコーディングスタンバイ状態から [ ] を押すと、パターンパートへのステップレコーディングに入ります。
- [◀|▶] で、データを入力したい小節にカーソルを移動します。
- カーソルを、拍子、スタイル、セクション、ユーザーパターンの位置に移動し、[-1/NO]/[+1/YES] で、それぞれデータを設定します。
- 間違ったデータを消去するには、消去するデータにカーソルを移動し、[F1] を押します。

次に、表示、小節、拍子、スタイル、セクション、ユーザーパターン、ファンクションについて、詳しく説明します。

## 1

## 解説

## 表示

画面は上下に2小節分のデータが表示され、小節が進むにつれて下から上に小節がスクロールします。

## 2

## 解説

## 小節

データの入力を行なう小節を選択します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

[◀]/[▶]またはカーソルキーの上下で、小節を設定します。

## 3

## 解説

## 拍子

- ・ 小節ごとに、拍子を設定できます。
- ・ ここで設定した拍子が、パターンの拍数よりも少ない場合はパターンが途中で打ち切られます。
- ・ また、ここで設定した拍子が、パターンの拍数よりも多い場合は、設定した拍子の拍数までパターンを繰り返します。

## 設定値

1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

## 操作

- 1 カーソルを拍子に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、拍子を設定します。



拍子を変更した小節の小節番号は、文字反転が通常表示になります。

## 2. ソングレコーディング

### 4

#### 解説

プリセットスタイル番号、セクション、ユーザーパターン番号

- ・プリセットスタイル、セクション、ユーザーパターンを小節単位で設定します。
- ・同じプリセットスタイル、セクション、ユーザーパターンが続く場合は設定を省くことができます。
- ・スタイル番号、セクション、ユーザーパターン番号をまったく設定しない場合は、ソングプレイで設定したスタイル番号、セクション、ユーザーパターン番号が選ばれます。

#### 設定値

	スタイル番号	セクション
プリセットスタイル	001	Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending
	002	の6種類
	・	＃
	・	・
	・	・
	・	・
	099	・
100	＃	

	パターン番号
ユーザーパターン	101
	102
	・
	・
	・
	・
	199
200	

＃

プリセットパターンは、スタイル番号とセクションを設定することによって決まります。

ユーザーパターンには、セクションは存在しません。

#### 操作

- 1 カーソルをプリセットスタイル、セクション、ユーザーパターンの設定位置に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、プリセットスタイル番号、セクション、ユーザーパターン番号を選択します。



鍵盤のE2～C3を使ってセクションを設定することもできます。

## 5

ファンクションの機能  
ファンクションの機能について説明します。

## 解説

[F1] : ers(イレース)

パターンパートに一度設定したスタイル番号、セクション、ユーザーパターン番号、拍子を消去します。

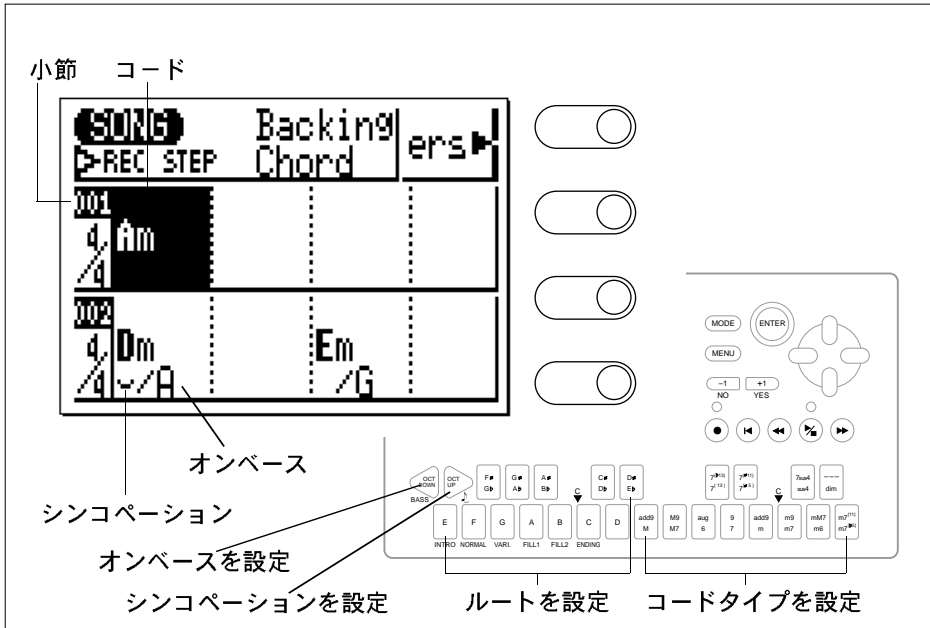


バックトラックの任意のパートのステップレコーディングから、[MENU]とファンクション[F1]～[F4]を使って、他パートのステップレコーディングに入ることができます。



拍子の変更後、元に戻すには、必ずersを実行してください。[-1/NO]/[+1/YES]で設定を元に戻しても、拍子変更が解除されたことにはなりません。

## 2. ソングレコーディング



### コードパートへのステップレコーディング

#### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で次の設定をすると、バックグラウンドのコードパートへのステップレコーディング状態になります。

レコーディングモード : STEP (ステップレコーディング)  
レコーディングパート : Chd (コードパート)

- ここでは、コード、オンベース、シンコーションの入力を行いません。

#### 操作

- レコーディングスタンバイ状態から [ ] を押すと、コードパートへのステップレコーディングに入ります。
- [◀|▶] とカーソルキーで、データを入力したい位置にカーソルを移動します。  
データは、各拍に入力できます。
- 鍵盤でコードを設定します。  
また、必要に応じて [OCT DOWN] でオンベースを、[OCT UP] でシンコーションを設定します。

4 間違ったデータを消去するには、消去するデータにカーソルを移動し、[F1]を押します。

次に、表示、小節、コード、オンベース、シンコペーションについて、詳しく説明します。

## 1

## 解説

## 表示

- ・ 4分音符4拍分のデータが1段に表示されます。  
4/4拍子の場合、1画面の上下2段に2小節分のデータが表示され  
ます。  
小節が進むにつれて、下から上に小節がスクロールします。
- ・ 1小節は4分音符単位のマスにわかれています。

## 2

## 解説

## 小節

データの入力を行なう小節を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

[◀]/[▶]またはカーソルキーの上下で、小節を選択します。

## 3

## 解説

## コード

- ・ コードを、各拍に入力できます。
- ・ コードは、ルートとコードタイプからできています。

## 設定値

- ・ 入力できるルートは12種類、コードタイプは26種類です。

ルート : C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B

コードタイプ : M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9,  
m7, m9, m6, mM7, m7(b5), m7(11), 7(b9), 7(#9), 7(13),  
7(b13), 7(#5), 7(#11), sus4, 7sus4, sim, ---

☞ コードタイプについては、「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。(50ページ)

## 2. ソングレコーディング

### 操作

- 1 コードを入力する拍にカーソルを移動します。
- 2 鍵盤キーのE2～e3で、ルートを設定します。  
鍵盤キーのE3～E4で、コードタイプを設定します。鍵盤キーを押すごとに、2つのコードタイプが交互に選択されます。
- 3 同様に他の拍にも入力します。



ABC機能でコードを入力することができます。

⇒ ABC機能については「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。  
(48ページ)

### 4

### オンベース

### 解説

- ・コードのベース音を、ルートとは違う音にする場合に設定します。
- ・コードごとに設定することができます。

### 設定値

C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B

### 操作

- 1 カーソルキーで、オンベースを設定したいビートにカーソルを移動します。
- 2 [OCT DOWN]を押します。  
すると、コードの表示の下に/が表示され、オンベースの入力待ちになります。  
[OCT DOWN]キーを押すたびに、オンベースの入力待ち、解除が交互に選択されます。
- 3 鍵盤のE2～Eb3で、ベース音を設定します。  
※ ABC機能では、ABCゾーンのローリミットより下の鍵盤で、オンベースを設定することができます。  
⇒ ABCゾーンについては、「第5章 ユーティリティモード」をご覧ください。(238ページ)



- ・コードが設定されていないと、オンベースは設定できません。
- ・ABC機能を使うと、コードとオンベースが同時に設定できます。



## 5

## シンコペーション

## 解説

コード変化のタイミングを、1つ前のビートに8分音符分食い込ませる設定をシンコペーションと呼びます。

## 操作

- 1 シンコペーションを設定したい拍にカーソルを移動します。
- 2 [OCT UP]キーを押します。  
すると、選択したコードと、1つ前のコードにタイがかかりシンコペーションが設定されます。  
[OCT UP]キーを押すたびに、シンコペーションの設定、解除が交互に選択されます。



コードが設定されていないと、シンコペーションは設定できません。

## 6

## ファンクションの機能

ファンクションの機能について説明します。

## 解説

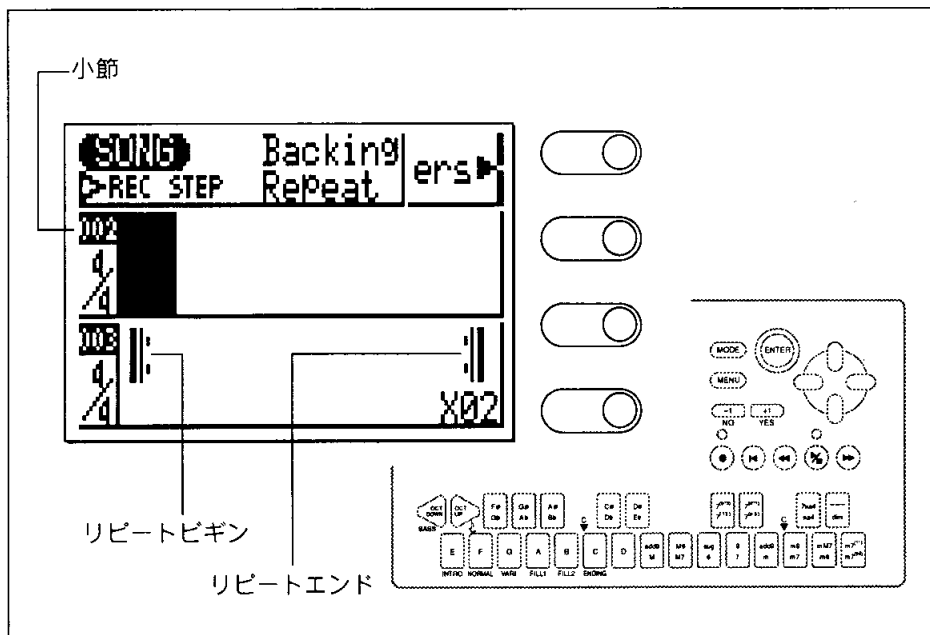
[F1] : ers(イレース)

一度設定したルート、コードタイプ、オンベース、シンコペーションを消去します。



バックトラックの任意のパートへのステップレコーディングから、[MENU]とファンクション[F1]~[F4]を使って、他のパートのステップレコーディングに入ることができます。

## 2. ソングレコーディング



### リピートパートへのステップレコーディング

#### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で次の設定をすると、バックイントラックのリピートパートへのステップレコーディング状態になります。

レコーディングモード：STEP (ステップレコーディング)

レコーディングパート：Rpt (リピートパート)

- ここでは、小節ごとに、リピート記号、終止線の入力を行いません。

## 操作

- ① レコーディングスタンバイ状態から[▶/■]を押すと、リピートパートへのステップレコーディングに入ります。
- ② [▶▶]/[◀◀]で、データを入力したい小節にカーソルを移動します。
- ③ カーソルは、小節の左側、右側に移動します。  
終止線、リピートビギンを入力するときは小節の左側に、リピートエンドを入力するときは小節の右側にカーソルを移動します。
- ④ [-1/NO]/[+1/YES]で、データを設定します。
- ⑤ 間違ったデータを消去するには、消去するデータにカーソルを移動し、[F1]を押します。

次に、表示、小節、終止線、リピートについて、詳しく説明します。

## 1

## 表示

## 解説

- ・ 1小節分のデータが1段に表示され、1画面には2小節分のデータが表示されます。
- ・ カーソルは、各小節の左側と右側に移動します。

## 2

## 小節

## 解説

データの入力を行なう小節を選択します。

001~999

## 操作

[◀◀]/[▶▶]またはカーソルキーの上下で、小節を選択します。

## 2. ソングレコーディング

### 3

#### 解説

#### 終止線、リピート

- ・ リピートビギン (⏮)、リピートエンド (⏭)、終止線 (⏹) を小節単位で入力できます。
- ・ リピートを設定すると、リピートビギンとリピートエンドの間を、リピート回数だけ演奏します。  
また、リピート記号の中にリピートを設定するといったことも可能で、リピートをリピートの中に10まで入れることができます。
- ・ リピート記号を設定した場合、バッキングトラックだけが、リピート再生されます。(シーケンストラックには、リピートはかかりません。)
- ・ 終止線が入力された小節より後に入力されたデータは、すべて無視されます。
- ・ 終止線を入力しない場合、ストップキーが押されるまで繰り返します。
- ・ エンディングセクションを設定したときは、終止線は必要ありません。

#### 設定値

リピート回数：02～99

#### 操作

- ① リピートビギン (⏮) または終止線 (⏹) を入力するには、小節の左側にカーソルを移動し、[+1/YES]を押します。
- ② リピートエンド (⏭) とリピート回数を入力するには、小節の右側にカーソルを移動し、[+1/YES]を押します。  
[+1/YES]を押すたびに、リピート回数が増加します。



終止線を入力すると、終止線の直前の小節で演奏が停止します。

## ファンクションの機能

ファンクションの機能について説明します。

## 解説

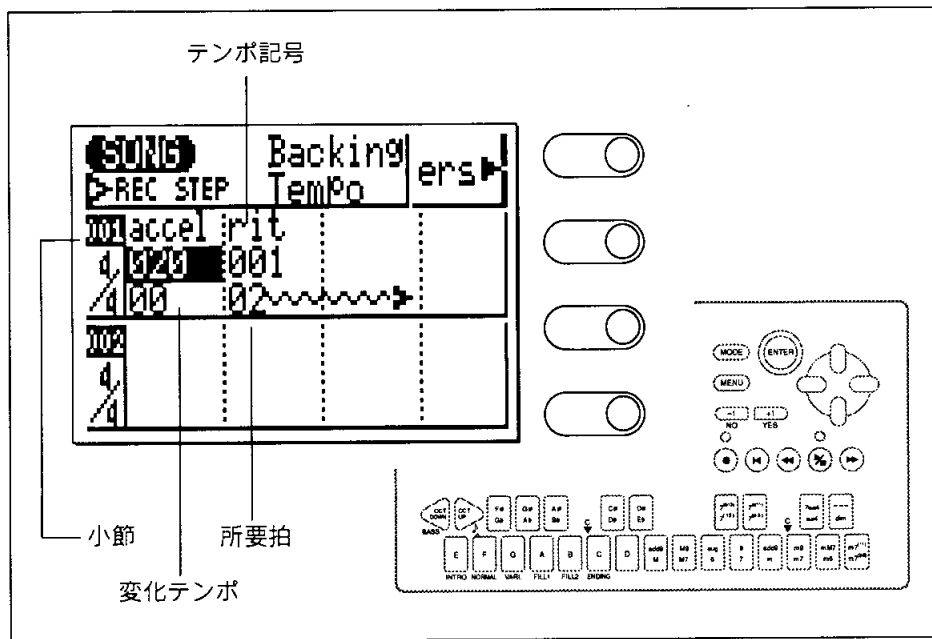
[F1] : ers(イレース)

一度設定したリピートビギン (||)、リピートエンド (||)、終止線 (||) を消去します。



バックトラックの任意のパートのステップレコーディングから、[MENU]とファンクション[F1]~[F4]を使って、他のパートのステップレコーディングに入ることができます。

## 2. ソングレコーディング



### テンポパートへのステップレコーディング

#### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で次の設定をすると、バックイングトラックのテンポパートへのステップレコーディング状態になります。

レコーディングモード : STEP (ステップレコーディング)

レコーディングパート : Tmp (テンポパート)

- ここでは、テンポチェンジのデータを拍単位で入力できます。

## 操作

- ① レコーディングスタンバイ状態から[▶/■]を押すと、テンポパートへのステップレコーディングに入ります。
- ② [◀◀]/[▶▶]とカーソルキーの上下で、データを入力したい拍にカーソルを移動します。
- ③ カーソルは、拍の中で上側と下側に移動します。
  - ・ 上側にカーソルを移動し[-1/NO]/[+1/YES]を押すと、テンポ記号と、変化テンポが設定できます。
  - ・ 下側にカーソルを移動し[-1/NO]/[+1/YES]を押すと、所要拍が設定できます。
- ④ 間違ったデータを消去するには、消去するデータにカーソルを移動し、[F1]を押します。

次に、表示、小節、テンポ記号、変化テンポ、所要拍について、詳しく説明します。

## 1

## 表示

## 解説

- ・ 1小節分のデータが1段に表示され、4/4拍子では、1画面には2小節分のデータが表示されます。
- ・ 1小節は4分音符単位のマスにわかれています。
- ・ カーソルは、各拍の上側と下側に移動します。

## 2

## 小節

## 解説

データの入力を行なう小節を選択します。

## 設定値

001～999です。

## 操作

[◀◀]/[▶▶]またはカーソルキーの上下で、小節を選択します。

## 2. ソングレコーディング

### 3

### テンポ記号、変化テンポ、所要拍

#### 解説

テンポ記号には、次の2種類があります。

- ・ rit (リタルダンド) …… テンポを遅くする記号です。
- ・ accel (アチェレランド) …… テンポを速くする記号です。

rit, accelには、変化テンポ、所要拍の2つの設定があります。

- ・ 変化テンポ …… その記号によって変化するテンポの絶対値です。
- ・ 所要拍 …… テンポが、変化テンポ分だけ変化するのにかかる拍数です。
- ・ 例えば、テンポ100から、変化テンポ20、所要拍04でritを設定すると、ritを設定した拍からテンポの変化が始まり、4拍目にテンポが80になります。

#### 設定値

変化テンポ : 126~001 (rit) , 001~126 (accel)

所要拍 : 00~99

- ① テンポ記号を入力したい拍の、上側にカーソルを移動します。
- ② [+1/YES]を押すとaccelが入力され、その後[+1/YES]を押すごとに変化テンポが増加します。  
[-1/NO]を押すとritが入力され、その後[-1/NO]を押すごとに変化テンポが増加します。
- ③ 次に同じ拍の下側の部分にカーソルを移動し、[+1/YES]を押して、所要拍を設定します。



テンポチェンジの所要拍を設定すると、波線が表示されます。所要拍は最大99まで設定できますが、波線は最大8拍しか表示できません。



## 4

## ファンクションの機能

ファンクションの機能について説明します。

## 解説

## [F1]：ers(イレース)

一度設定したテンポ記号、変化テンポ、所要拍を消去します。



バックトラックの任意のパートのステップレコーディングから、[MENU]とファンクション[F1]～[F4]を使って、他パートのステップレコーディングに入ることができます。

### 3. ソングジョブ

ソングジョブは、録音されたソングデータに対して、さまざまな編集を加える機能です。

【手順】 [MODE] : ソングプレイ  
[MENU] : ソングメニューウインドウ  
[F1] : ソングジョブ

ソングジョブ			解説ページ
1	Mix Track	任意のトラックの演奏データを別のトラックにミックスします。	100ページ
2	Copy Measure	任意の小節の演奏データを指定した回数だけ別の位置にコピーします。	102ページ
3	Create Measure	全てのシーケンストラックに、小節を挿入します。	106ページ
4	Quantize	演奏データをクオンタイズします。	108ページ
5	Delete Measure	任意の小節を削除し、小節をつめます。	110ページ
6	Erase Measure	任意の小節の演奏データを消去し、休符にします。	112ページ
7	Transpose	演奏データの音程を半音単位で上下にシフトします。	114ページ
8	Move Clock	演奏データのノートオンの位置を微妙にずらします。	116ページ
9	Remove Event	演奏データの中の特定のイベントを取り除きます。	118ページ
10	Modify Velocity	演奏データのベロシティを変更します。	122ページ
11	Modify Gate Time	演奏データのゲートタイムを変更します。	126ページ
12	Song Name	現在選択しているソングに名前を付けます。	130ページ
13	Clear Track	任意のトラックの全演奏データを消去します。	131ページ
14	Clear Song	選択しているソングの全てのデータを消去します。	132ページ



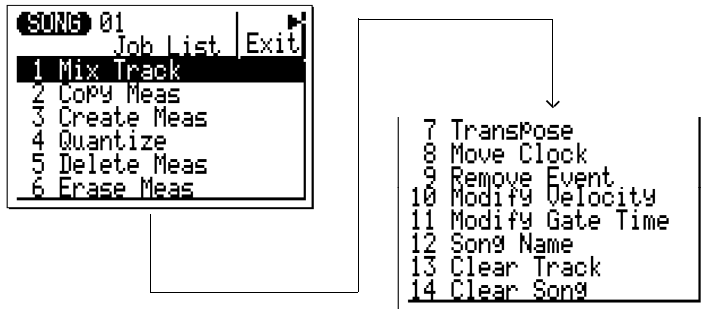
ソングジョブ実行中のメトロノーム表示中に電源を切ると、データはすべて消え、故障の原因となります。

## 手 順

ソングジョブは、次の操作で始めます。  
ソングプレイの状態から、操作を始めます。

[MENU]を押します

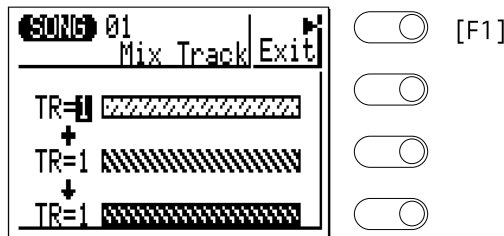
[MENU]を押してメニューウインドウを表示させ、[F1]を押して、ジョブリストを表示させます。



機能を選択します

任意のジョブにカーソルを移動させ、[ENTER]を押して機能を選択します。

ソングジョブの操作を中断して、元のジョブリストの画面に戻るには、各ジョブ画面で[F1]を押します。



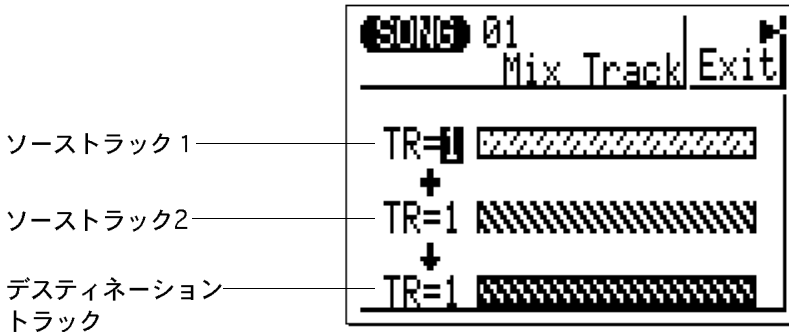
ソングジョブから抜けてソングプレイに戻ります

ソングジョブから抜けて、ソングプレイ画面に戻るには、[MODE]を押します。

### 3. ソングジョブ

#### ミックストラック

[MENU] [F1] 1 Mix Track [ENTER]



機能 任意のトラックの演奏データを別のトラックにミックスします。

設定	ソーストラック1	TR1, TR2, TR3, TR4
	ソーストラック2	TR1, TR2, TR3, TR4
	デスティネーショントラック	TR1, TR2, TR3, TR4

#### 解説

ソーストラック1とソーストラック2の演奏データをミックスし、デスティネーショントラックにコピーします。

## 手 順

## 1

## ソーストラック1、2

## 解説

- ・ ソーストラックでは、ミックスするトラックをTR1～TR4のシーケンストラックの中から選択します。
- ・ 2つのソーストラックの演奏データで、同じタイミングのデータは、ミックストラック実行後、ソーストラック1のデータが前になります。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

- 1 カーソルをソーストラックに移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、ソーストラックを選択します。

## 2

## デスティネーショントラック

## 解説

- ・ デスティネーショントラックでは、ミックスしたデータを書き込むトラックを選択します。
- ・ ソーストラックと同じトラックをデスティネーショントラックに選択することもできます。
- ・ ミックストラック実行後、デスティネーショントラックに入っていたデータは消え、ミックスされたデータが入ります。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

- 1 カーソルをデスティネーショントラックに移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、トラックを選択します。各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。  
ここで、[+1/YES]を押すと、ミックストラックが実行されます。

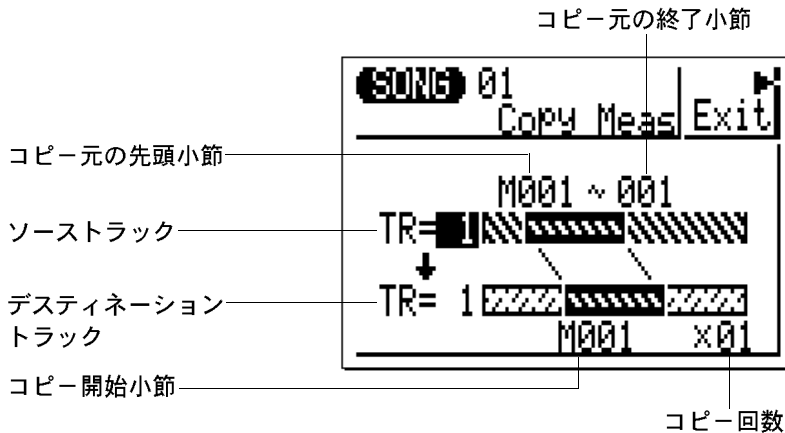


ソーストラック1, 2にデータがない場合、エラーになります。

### 3. ソングジョブ

#### コピーメジャー

[MENU] [F1] 2 Copy Meas [ENTER]



機能 任意の小節の演奏データを設定した回数だけ別の位置にコピーします。

設定	ソーストラック	TR1, TR2, TR3, TR4, Chd
	コピー元の先頭小節	001 ~ 999
	コピー元の終了小節	001 ~ 999
	デスティネーショントラック	TR1, TR2, TR3, TR4, Chd
	コピー開始小節	001 ~ 999
	コピー回数	01 ~ 99

#### 解 説

選択したトラックの、設定した範囲の演奏データを、設定した回数だけ、別の位置にコピーします。

## 手 順

## 1

## ソーストラック

## 解説

ソーストラックでは、コピー元のトラックやパートを選択します。選択できるトラックは、TR1～TR4のシーケンストラックと、バックイングトラックの中のコードパートです。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4, Chd (バックイングトラックのコードパート)

## 操作

(D) カーソルをソーストラックに移動します。  
(F) [-1/NO][+1/YES]で、ソーストラックを選択します。



コードパートのデータは、コードパート以外にはコピーできません。

## 2

## コピー元の先頭小節、コピー元の最終小節

## 解説

コピー元の範囲を、先頭小節と最終小節で設定します。

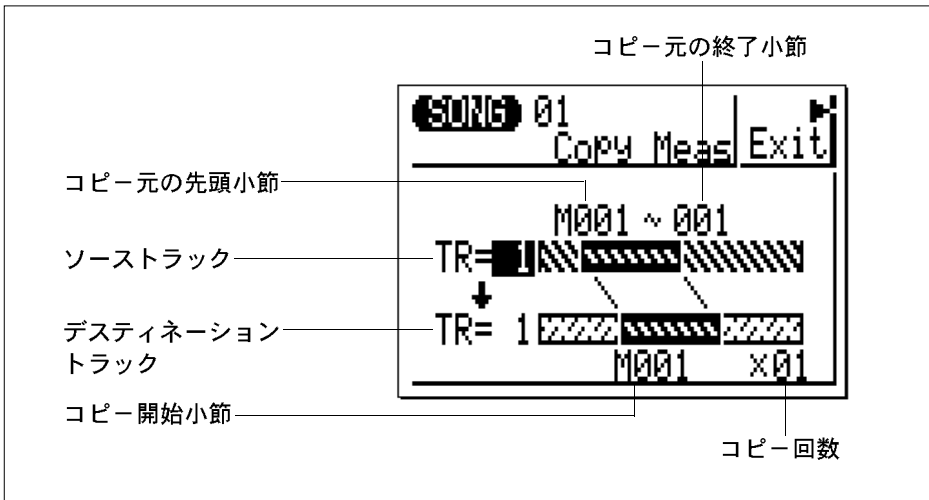
## 設定値

コピー元の先頭小節 : 001 ~ 999  
コピー元の最終小節 : 001 ~ 999  
ただし、先頭小節 最終小節

## 操作

1 カーソルをコピー元の先頭小節、最終小節に移動します。  
2 [-1/NO][+1/YES]で、先頭小節、最終小節を設定します。

### 3. ソングジョブ



#### 3

#### デスティネーショントラック

##### 解説

コピー先のトラックを選択します。  
選択できるトラックは、TR1～TR4のシーケンストラックと、バック  
グトラックの中のコードパートです。

##### 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4, Chd (バックグトラックのコードパート)

##### 操作

- 1 カーソルをデスティネーショントラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。



コードパートのデータは、コードパート以外にはコピーされません。



## 4

## コピー開始小節

## 解説

コピー先の小節を設定します。  
ここで設定した小節からコピー元の小節データがコピーされます。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

- 1 カーソルをコピー開始小節に移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、小節を設定します。

## 5

## コピー回数

## 解説

設定したコピー元の範囲の小節が、設定した回数だけ繰り返してコピーされます。

## 設定値

01 ~ 99

## 操作

- 1 カーソルをコピー回数に移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、コピー回数を設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで[+1/YES]を押すと、コピーメジャーが実行されます。



- ・ リpeatパートにリpeatが設定されていると、コードパートのコピーはできません。
- ・ バックアップのコードパートは、コードパートに対してのみコピーが行なえます。
- ・ ソーストラックにデータがない場合、エラーになります。

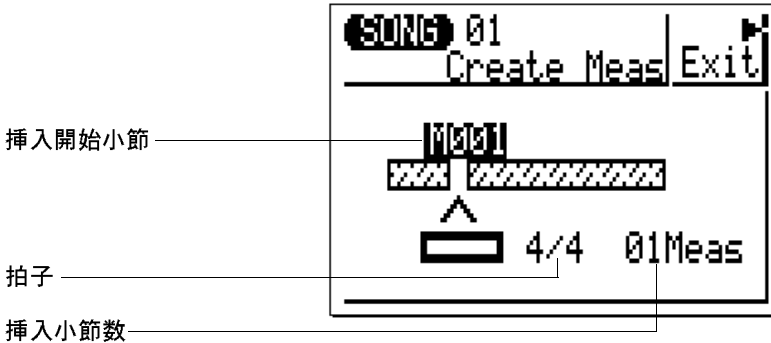


コピー後の最終小節が999を越えるような設定が行なわれた場合は、エラーとなります。

### 3. ソングジョブ

#### クリエートメジャー

[MENU] [F1] 3 Create Meas [ENTER]



機能 全てのシーケストラックに、小節を挿入します。

設定	挿入開始小節	001 ~ 999
	拍子	1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
	挿入小節数	01 ~ 99

#### 解説

- ・ 現在エディット中のソングの、シーケストラック (TR1 ~ TR4) に、設定した長さの小節を新しく挿入します。
- ・ 挿入された小節は、演奏データの何も入っていない空白の小節となります。

#### 手順

1

挿入開始小節

解説

小節を挿入する位置を示します。

設定値

001 ~ 999

操作

- 1 カーソルを挿入開始小節に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、小節を設定します。

## 2

## 拍子

## 解説

- ・ 挿入する小節の拍子を設定します。
- ・ 拍子の管理はバックトラックで行なわれており、ここで設定した拍子の小節が挿入されるわけではありません。
- ・ 実際には、ここで設定した拍子の拍数だけ、挿入開始小節より後の演奏データが、うしろに移動します。

## 設定値

1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

## 操作

- 1 カーソルを拍子に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、拍子を設定します。

## 3

## 挿入小節数

## 解説

挿入する小節数です。

## 設定値

01 ~ 99

## 操作

- 1 カーソルを挿入小節数に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、小節数を設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとクリエートメジャーが実行されます。



- ・ クリエートメジャーは、シーケンストラックにのみ小節を挿入するため、そのままではバックトラックとの小節数が合わなくなります。
- ・ 挿入後の最終小節が999を越えるような指定が行なわれた場合は、エラーとなります。

### 3. ソングジョブ

#### クオンタイズ

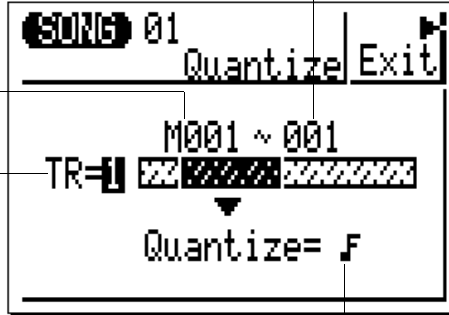
[MENU] [F1] 4 Quantize [ENTER]

クオンタイズ  
終了小節

クオンタイズ  
開始小節

トラック

分解能



機能 演奏データをクオンタイズします。

設定	分解能	↓ ↓↓ ↓ ↓↓ ↓ ↓↓ ↓ ↓↓ ↓
	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	クオンタイズ開始小節	001 ~ 999
	クオンタイズ終了小節	001 ~ 999

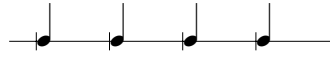
#### 解 説

- ・ 現在選んでいるソングの、選択したトラックの設定した範囲にクオンタイズを行ないます。
- ・ クオンタイズは、リアルタイムレコーディングされた演奏データのあいまいなタイミングをジャストタイミングにそろえる機能です。

元のデータ



4分音符でクオン  
タイズした場合



8分音符でクオン  
タイズした場合



## 手 順

## 1

## 分解能

## 解説

クオンタイズを行なう時の修正の目安となる最小音符を設定します。

## 設定値

32分音符 ♯ 16分3連音符 ♯<sub>3</sub> 16分音符 ♯  
 8分3連音符 ♯<sub>3</sub> 8分音符 ♯ 4分3連音符 ♯<sub>3</sub>  
 4分音符 ♯ 2分3連音符 ♯<sub>3</sub> 2分音符 ♯

## 操作

- 1 カーソルを分解能に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、分解能を設定します。

## 2

## トラック

## 解説

クオンタイズを行なうトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

- 1 カーソルをトラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 3

## クオンタイズ開始小節、クオンタイズ終了小節

## 解説

- ・クオンタイズを実行する小節の範囲を設定します。
- ・1小節だけクオンタイズしたい場合は、開始小節と終了小節で同じ小節を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

- 1 カーソルを、クオンタイズ開始小節、終了小節に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、小節を設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとクオンタイズが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。



クオンタイズを実行すると、元のデータが書き換えられてしまい、元に戻すことはできません。

### 3 . ソングジョブ

#### デリートメジャー

[MENU] [F1] 5 Delete Meas [ENTER]



機能 任意の小節を削除し、小節をつめます。

設定 デリート開始小節 001 ~ 999

デリート終了小節 001 ~ 999

#### 解 説

- ・ シーケストラック (TR1 ~ TR4) の設定した範囲の小節を削除します。
- ・ デリート後は、削除した小節より後の小節が前に移動します。

## 手 順

1

デリート開始小節、デリート終了小節

解説

デリートを行なう範囲を設定します。

設定値

001 ~ 999

操作

- 1 カーソルをデリート開始小節、終了小節に移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、開始小節、終了小節を設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すと、デリートメジャーが実行されます。



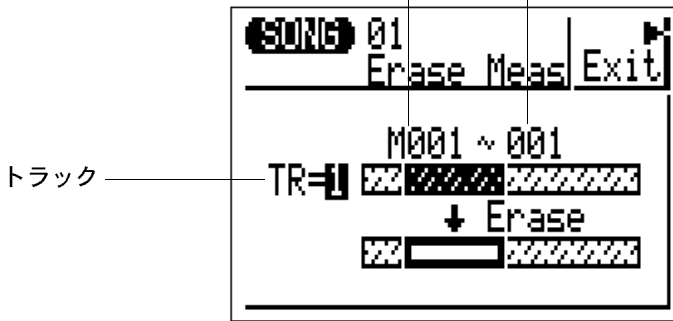
- ・ デリートは、シーケンストラックにのみ実行されるので、そのままでは、バックイングトラックとの小節数が合わなくなります。
- ・ 設定した範囲にデータがない場合、エラーになります。

### 3. ソングジョブ

#### イレースメジャー

[MENU] [F1] 6 Erase Meas [ENTER]

イレース開始小節    イレース終了小節



機能	設定した小節の演奏データを消去し、休符にします。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	イレース開始小節	001 ~ 999
	イレース終了小節	001 ~ 999

#### 解 説

選択したトラックの、設定した範囲の演奏データをすべて消去し、休符に置き換えます。



## 手 順

1

## トラック

解説

イレースを行なうトラックを選択します。

設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

操作

- 1 カーソルをトラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

2

## イレース開始小節、イレース終了小節

解説

イレースを行なう範囲を設定します。

設定値

001 ~ 999

操作

- 1 カーソルをイレース開始小節、終了小節に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、開始小節、終了小節を設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すと、イレースメジャーが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合は、エラーになります。

### 3 . ソングジョブ

トランスポーズ		
[MENU] [F1] 7 Transpose [ENTER]		
機能	演奏データの音程を半音単位で上下にシフトします。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	トランスポーズ開始小節	001 ~ 999
	トランスポーズ終了小節	001 ~ 999
	オフセット	-12 ~ +12

#### 解 説

選択したトラックの、設定した範囲の音程を、設定した音程分だけ上下します。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

トランスポーズを行なうトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

- 1 カーソルをトラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## トランスポーズ開始小節、トランスポーズ終了小節

## 解説

トランスポーズを行なう範囲を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

- 1 カーソルを、トランスポーズ開始小節、終了小節に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、開始小節、終了小節を設定します。

## 3

## オフセット

## 解説

- ・ オフセットは、音程をシフトする大きさです。
- ・ 単位は半音です。したがって、+12を設定すると、設定した範囲の演奏データが全て1オクターブ上がります。  
逆に-12を設定すると、1オクターブ下がります。

## 設定値

-12 ~ +12

## 操作

- 1 カーソルをオフセットに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、オフセットを設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとトランスポーズが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。

### 3. ソングジョブ

#### ムーブクロック

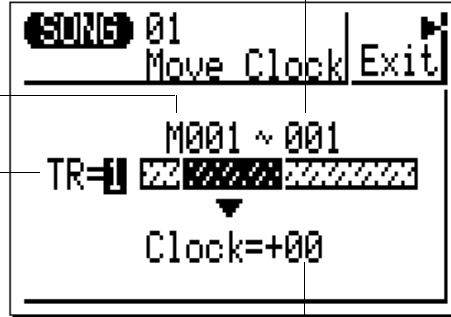
[MENU] [F1] 8 Move Clock [ENTER]

ムーブクロック  
終了小節

ムーブクロック  
開始小節

トラック

クロック



機能 演奏データのノートオン位置を微妙にずらします。

設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	ムーブクロック開始小節	001 ~ 999
	ムーブクロック終了小節	001 ~ 999
	クロック	-99 ~ +99

#### 解 説

選択したトラックの、設定した範囲の演奏データ全体を少しだけ前後に移動し、「つつこみ」や「ため」などを表現します。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

ムーブクロックを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

- 1 カーソルをトラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## ムーブクロック開始小節、ムーブクロック終了小節

## 解説

ムーブクロックを実行する範囲を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

- 1 カーソルをムーブクロック開始小節、終了小節に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、開始小節、終了小節を設定します。

## 3

## クロック

## 解説

- ・ クロックでは、演奏データを前後に移動させる大きさを設定します。
- ・ 1拍は96クロックです。

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

- 1 カーソルをクロックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]でクロックを設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとムーブクロックが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。

### 3. ソングジョブ

#### リムーブイベント

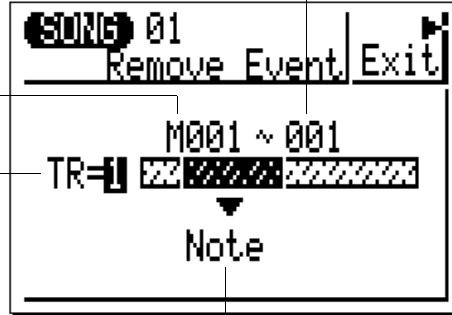
[MENU] [F1] 9 Remove Event [ENTER]

リムーブ  
終了小節

リムーブ  
開始小節

トラック

イベント



機能 演奏データの中の特定のイベントを取り除きます。

設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	リムーブ開始小節	001 ~ 999
	リムーブ終了小節	001 ~ 999
	イベント	右ページ参照

#### 解 説

選択したトラックの、設定した範囲の、特定のイベントを取り除きます。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

リムーブイベントを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

- 1 カーソルをトラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## リムーブ開始小節、リムーブ終了小節

## 解説

リムーブイベントを実行する範囲を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

- 1 カーソルをリムーブ開始小節、終了小節に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、開始小節、終了小節を設定します。

## 3

## イベント

## 解説

取り除くイベントを選択します。

## 設定値

- ・ ノート (Note)  
通常の音符のデータです。
- ・ プログラムチェンジ (Program Change)  
ボイスを切り換えるデータです。
- ・ サステイン (Sustain)  
サステインペダルをON/OFFするためのデータです。
- ・ ピッチベンド (Pitch Bend)  
ピッチベンドを行なうためのデータです。
- ・ モジュレーション (Modulation)  
ピブラートやトレモロなどの、モジュレーションをコントロールするためのデータです。
- ・ パン (Pan)  
音の定位をコントロールするためのデータです。

### 3 . ソングジョブ

---

- ・ ボリューム (Volume)  
ボリュームをコントロールするためのデータです。
- ・ エクスプレッション (Expression)  
ボリュームをコントロールするためのデータです。
- ・ データエントリー-MSB (Data Entry MSB)
- ・ データエントリー-LSB (Data Entry LSB)  
RPNをはじめ、さまざまなパラメーターの量を変更するときに使われるデータです。
- ・ RPN MSB (レジスタードパラメーターナンバー-MSB)
- ・ RPN LSB (レジスタードパラメーターナンバー-LSB)  
ピッチバンドセンシティビティの変更や、チューニングなど、音源の設定の変更を行なうためのデータです。  
実際の値の変更は、データエントリーで行ないます。

#### 操作

- 1 カーソルをイベントに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、イベントを選択します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すと、リムーブイベントが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。





### 3. ソングジョブ

#### モディファイベロシティ

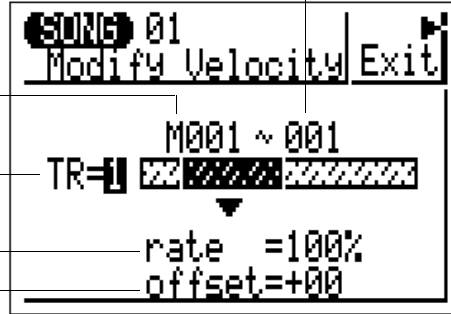
[MENU] [F1] 10 Modify Velocity [ENTER]

モディファイ  
終了小節

モディファイ  
開始小節

トラック

レイト  
オフセット



機能 演奏データのベロシティを変更します。

設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	モディファイ開始小節	001 ~ 999
	モディファイ終了小節	001 ~ 999
	レイト	0 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

- ・ 選択したトラックの、設定した範囲のベロシティ（キーを弾く強さ）を変更します。
- ・ ベロシティの変更には、レイトで設定する方法と、オフセットで設定する方法があります。  
また、この2つを組み合わせることもできます。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

モディファイを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

(Ⓓ) カーソルをトラックに移動します。  
(Ⓜ) [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## モディファイ開始小節、モディファイ終了小節

## 解説

モディファイを実行する範囲を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

(Ⓓ) カーソルを、モディファイ開始小節、終了小節に移動します。  
(Ⓜ) [-1/NO]/[+1/YES]で、開始小節、終了小節を設定します。

## 3

## レイト

## 解説

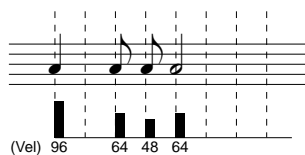
- ・ レイトでは、元の演奏データのベロシティを基準に、パーセントでベロシティを変更します。(図中では縦の棒はベロシティの強さを示します)
- ・ 実際には、以下の計算式に基づいてジョブが実行されます。

$$\begin{aligned} \text{ベロシティ(実行後)} = \\ \text{ベロシティ(実行前)} \times \text{レイト} + \text{オフセット} \end{aligned}$$

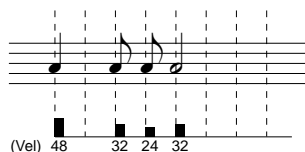
計算途中で、値が0以下になる場合は、実行後ベロシティを1にします。

### 3. ソングジョブ

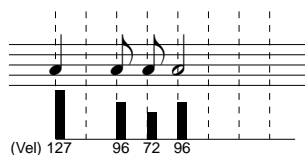
元のデータ



レイト=50%にした場合は、ベロシティの強弱の差が半分になります。



レイト=150%にした場合は、ベロシティの強弱の差が1.5倍になります。



設定値

000 ~ 200%

操作

- 1 カーソルをレイトに移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、レイトを設定します。

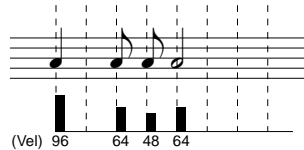
## 4

## 解説

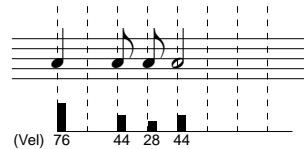
## オフセット

オフセットでは、元の演奏データのペロシティに任意の数値を加減してペロシティを変更します。

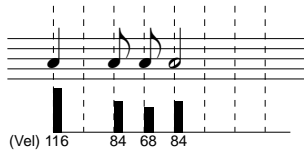
元のデータ



オフセット=-20  
にした場合。



オフセット=+20  
にした場合。



- ・ レイトとオフセットを組み合わせた場合は、設定されたレイトでペロシティが変更された後、オフセットの数値が加減されます。

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

- 1 カーソルをオフセットに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、データを設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとモディファイペロシティが実行されます。



- ・ モディファイ後のペロシティが127を越えたり、0以下の値になる場合は、それぞれ127, 1に修正されます。
- ・ オフセットの設定によって、データのペロシティが極端に小さい数値になってしまうと、その音はほとんど聴こえない状態になります。
- ・ 設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。

### 3. ソングジョブ

#### モディファイゲートタイム

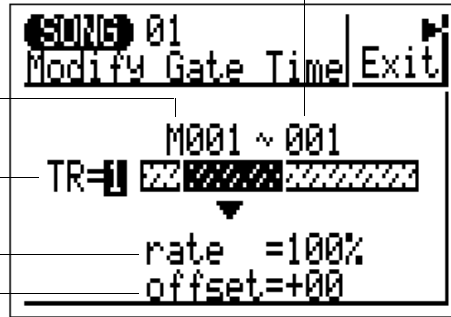
[MENU] [F1] 11 Modify Gate Time [ENTER]

モディファイ  
終了小節

モディファイ  
開始小節

トラック

レイト  
オフセット



機能 演奏データのゲートタイムを変更します。

設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	モディファイ開始小節	001 ~ 999
	モディファイ終了小節	001 ~ 999
	レイト	0 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

- ・ 選択したトラックの、設定した範囲のゲートタイム（音価）を変更します。
- ・ ゲートタイムの変更には、レイトで設定する方法と、オフセットで設定する方法があります。  
また、この2つを組み合わせることもできます。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

モディファイを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

- 1 カースルをトラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## モディファイ開始小節、モディファイ終了小節

## 解説

- ・モディファイを実行する範囲を設定します。

## 設定値

000 ~ 999

## 操作

- 1 カースルをモディファイ開始小節、終了小節に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、開始小節、終了小節を設定します。

## 3

## レイト

## 解説

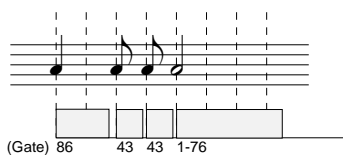
- ・レイトでは、元の演奏データのゲートタイムを基準に、パーセントでゲートタイムを変更します。
- ・実際には、以下の計算式に基づいてジョブが実行されます。

$$\begin{aligned} \text{ゲートタイム(実行後)} = \\ \text{ゲートタイム(実行前)} \times \text{レイト} + \text{オフセット} \end{aligned}$$

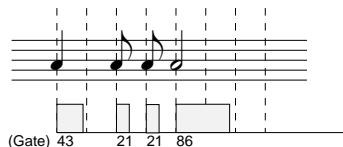
計算途中で、値が0以下になる場合は、実行後のゲートタイムを1にします。

### 3. ソングジョブ

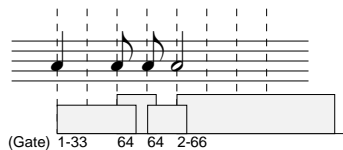
元のデータ



レイト=50%にした場合は、音価が半分になります。



レイト=150%にした場合は、音価が1.5倍になります。



設定値

000 ~ 200%

操作

- 1 カーソルをレイトに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、レイトを設定します。



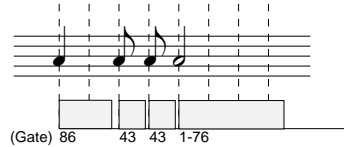
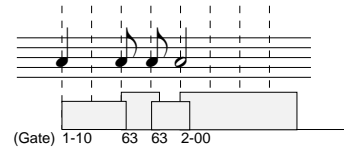
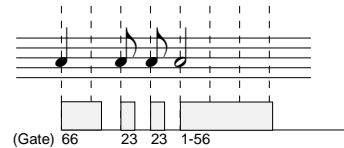
## 4

## 解説

## オフセット

- ・ オフセットでは、元の演奏データのゲートタイムに、任意の数値を加減してゲートタイムを変更します。

元の演奏データ

オフセット=+20  
にした場合。オフセット=-20  
にした場合。

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

- 1 カーソルをオフセットに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、オフセットを設定します。


各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとモディファイゲートタイムが実行されません。



- ・ オフセットの設定によって、データのゲートタイムの値が小さくなってしまうと、その音はほとんど聴こえない状態になります。
- ・ またオフセット値やレイトが大きすぎると、音符が重なってしまうため、QY20の音源部の発音数を越えてしまう場合があり、音切れの原因となることがあります。
- ・ 設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。
- ・ ドラムボイスを選択しているトラックに対しては、効果はありません。

### 3. ソングジョブ

ソングネーム	
[MENU] [F1] 12 Song Name [ENTER]	
<p>ソングネーム</p> 	
機能	現在選択しているソングに名前を付けます。
設定	ソングネーム

#### 解 説

選択されているソングに、ソング名を設定します。  
ソング名は8文字まで入力できます。

#### 手 順

- 1 ディスプレイに候補の文字が表示されるので、カーソルを文字の上  
に移動し、[ENTER]で選択します。
- 2 [ENTER]を押して文字を選択するたびに、文字の入力位置は1文字  
分ずつ右に移動します。
- 3 [DEL]を選択すると、入力位置が1文字分左に戻り、その文字が削除  
されます。

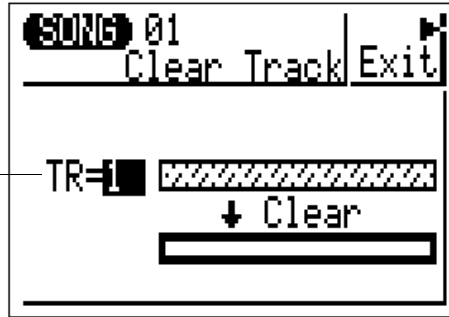


- ・ 現在選んでいるソングに、何もデータが入っていない場合は、ソング名を付けることはできません。

## クリアトラック

[MENU] [F1] 13 Clear Track [ENTER]

トラック



機能	任意のトラックの全演奏データを消去します。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4, BK

## 解 説

選択したトラックの演奏データを消去します。

## 手 順

- 1 [-1/NO]/[+1/YES]で消去するトラックを選択します。
  - 2 [ENTER]を押すと、「Are you sure?」とメッセージが表示されます。  
ここで、[+1/YES]を押すと、クリアトラックが実行されます。
- 選択したトラックにデータがないと、エラーになります。

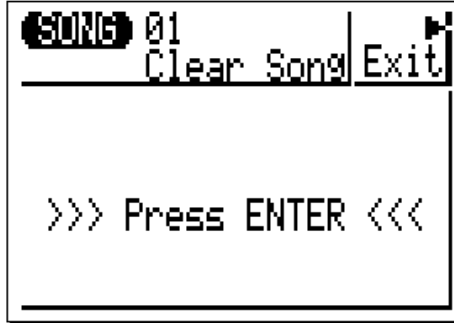


この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行ってください。

### 3. ソングジョブ

#### クリアソング

[MENU] [F1] 14 Clear Song [ENTER]



機能

選択しているソングの全てのデータを消去します。

#### 解 説

現在選ばれているソングとボイスプレイの、すべてのデータを消去します。

#### 手 順

- ・ [ENTER]を押すと、「Are you sure?」とメッセージが表示されま  
す。  
ここで、[+1/YES]を押すと、クリアソングが実行されます。
- ・ クリアされた後の各トラックの音色番号は、次の通りです。  
TR1~TR4.....音色番号 : 001 } ボイスプレイで設定し  
C1, C2 .....音色番号 : 096 } たデ - タが初期値にな  
Ba .....音色番号 : 078 } ります。  
Dr.....音色番号 : Dr4 }



現在選んでいるソングにデータがないと、エラーになります。

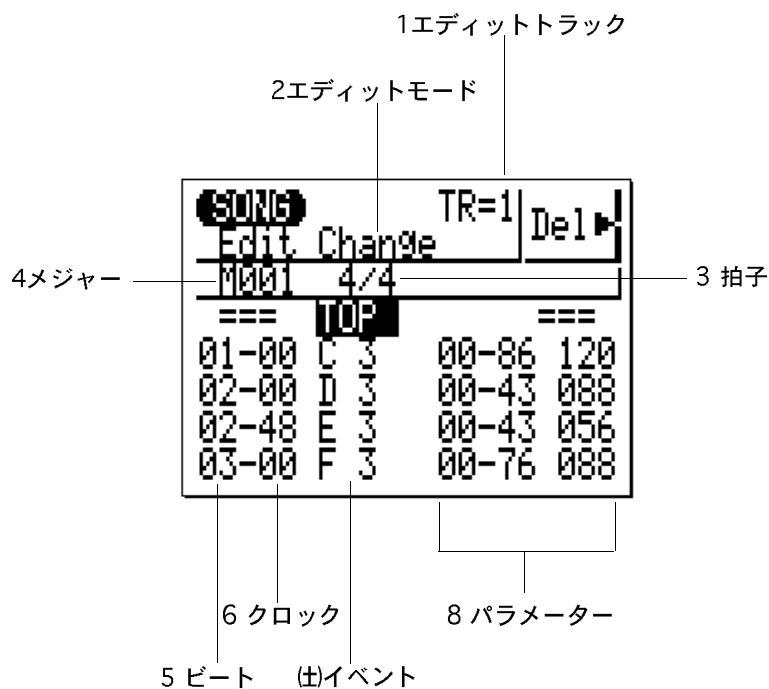


この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行ってください。



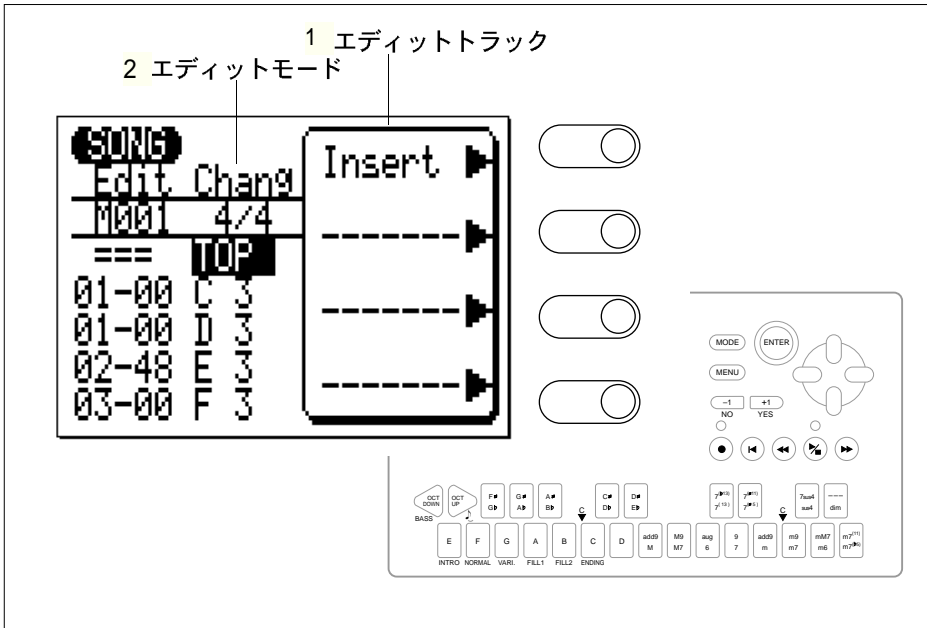
## 4. ソングエディット

【手順】 [MODE] : ソングプレイ  
[MENU] : ソングメニューウィンドウ  
[F2] : ソングエディット



パラメーター	設定値	機能
1 エディットトラック	表示のみ	現在エディットを行なっているトラックを表示します。
2 エディットモード	表示のみ	現在、選ばれているエディットモードを表示します。
3 拍子	表示のみ	現在、カーソルのある小節に設定されている拍子を表示します。
4 メジャー	001 ~ 999	現在、カーソルのある小節の小節番号を表示します。
5 ビート	01 ~ 08	イベントが、4分音符で何拍目にあるのかを示します。 拍子によって、設定値は異なります。
6 クロック	00 ~ 95	イベントが、1拍の中のどの位置にあるのかを、4分音符1拍を96分割した値で示します。
7 イベント	ノート プログラムチェンジ サステイン ピッチベンド モジュレーション パン ボリューム エクスプレッション データエントリ-MSB データエントリ-LSB RPN MSB RPN LSB	演奏データの中の種目のことです。 ソングエディットでは、イベント単位で曲をエディットします。
8 パラメーター	各イベントごとの設定値です。 イベントの種類によって、設定できるパラメーターや機能が異なります。	

## 4. ソングエディット



### ソングエディットの基礎知識

#### ソングエディット

##### 解説

- ・ソングのシーケンストラック（TR1～TR4）の中に記録されている演奏データを、イベント単位で細かくエディットしたり、新たにイベントをインサートするモードです。
- ・リアルタイムやステップレコーディングで録音した演奏データを修正したり、サステインペダルのON/OFFや曲の途中でのパンやボリュームの変更など、リアルタイムやステップレコーディングでは入力できないデータを入力するときに活用できます。

##### 操作

- 1 ソングプレイで、エディットしたいトラックをキーボードトラックとして選択します。
  - 2 [MENU]を押してソングメニューウィンドウを表示し、[F2]を押してソングエディットに入ります。
- ※ [MODE]を押すと、ソングエディットから抜けて、ソングプレイに戻ります。





バックトラックは、ソングエディットからは修正できません。バックトラックの修正は、ステップレコーディング状態で行なってください。

## 1 エディットトラック

### 解説

エディットを行なうトラックを表示します。



エディットするトラックは、ソングエディットに入る前に、キーボードトラックとして選択しておきます。



ソングエディットに入ってから、トラックの変更はできません。

## 2 エディットモード

### 解説

- ・ソングエディットには、チェンジとインサートの2つのモードがあります。
- ・チェンジモードは、録音された演奏データを、修正するモードです。
- ・インサートモードは、録音された演奏データに、新しいデータを追加するモードです。
- ・ソングプレイからソングエディットに入ると、エディットモードは必ずチェンジモードになっています。

### 設定値

Change, Insert

### 操作

- 1 チェンジモードの状態、[MENU]を押します。
  - 2 [F1]を押すと、インサートモードに入ります。  
また[F1]以外のファンクションキーを押すと、メニューウィンドウを閉じられます。
  - 3 同様に、インサートモードの状態[MENU]を押し、[F1]を押すと、チェンジモードに戻ります。
- ※ [MODE]を押すと、ソングプレイに戻ります。

## 4 . ソングエディット

The screenshot shows the song editor interface. At the top, it displays 'SONG' and 'TR=1'. Below that, there are fields for 'Edit Change' and 'Del'. A table of notes is shown with columns for time, note name, and duration. The table is as follows:

Time	Note	Duration	Time	Value
01-00	C	3	00-86	120
02-00	D	3	00-43	088
02-48	E	3	00-43	056
03-00	F	3	00-76	088

Annotations on the screenshot:

- 4 メジャー (Measure): Points to the 'C' column in the table.
- 3 拍子 (Tempo): Points to the '3' column in the table.
- 6 クロック (Clock): Points to the '01-00' time field.
- 5 ビート (Beat): Points to the '01-00' time field.

Control panel on the right includes four toggle switches, a directional pad with buttons for MODE, ENTER, MENU, and a set of playback controls (rewind, play, stop, fast forward). Below the pad is a keyboard layout with buttons for various notes and functions like OCT DOWN, OCT UP, F#, G#, A#, C#, D#, E#, and a set of numbered buttons (m0 to m7).

### 3 拍子

解説



現在、カーソルのある小節に設定されている拍子を、表示します。

拍子の設定は、パターンパートのステップレコーディングで行ないません。

⇒「パターンパートへのステップレコーディング」(82ページ)

### 4 メジャー、5 ビート、6 クロック

解説

・エディットしたいイベントが、曲中のどの位置にあるのかを示すために、「メジャー」「ビート」「クロック」の3種類の値を使います。

メジャー：小節を示す単位です。

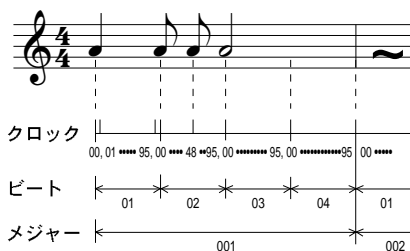
イベントが、曲の何小節目にあるかを示します。

ビート：拍を示す単位です。

メジャーの中に入るビートの数は、拍子を変えても4/4拍子で表示されます。

イベントが、1小節の中の何拍目にあるかを示します。  
 クロック：1拍より細かい音符の位置や、音符の長さを示す単位です。  
 4分音符1拍を96等分した長さを1クロックと呼びます。  
 ですから、96クロック=1ビートになります。  
 また、4分音符の長さは96クロック、8分音符は48クロックといったように、音符の長さをクロックで表します。  
 また、そのイベントが、1拍の中のどの位置にあるかを示すときにも使います。

- ・メジャー、ビート、クロックは、下の図のような関係にあります。



- ・下の譜面の音符のデータは、ソングエディットの画面では次のように表されます。

SONG	TR=1	Del
Edit Change		
M001	4,74	
===	TOP	===
01-00	C 3	01-76 088
03-00	D 3	00-06 088
04-00	E 3	00-43 088
04-48	F 3	00-21 088
04-72	E 3	04-21 088
===	END	===

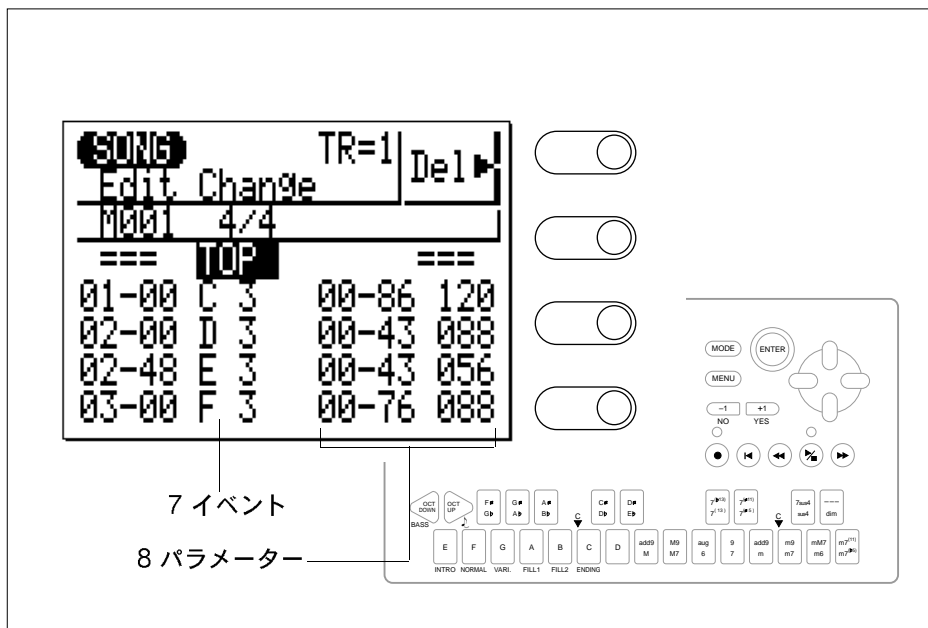
録音後の演奏データの発音のタイミングを、メジャー、ビート、クロックを変更することによって、簡単に変更することができます。  
 ⇨「チェンジモード」(146ページ)



設定値

メジャー：001～999  
 ビート：01～08（拍子によって設定値は異なります。）  
 クロック：00～95

## 4. ソングエディット



### 7 イベント、8 パラメーター

#### 解説

- ・ イベントとは、「鍵盤を弾いた」（ノート）、「音色を切り替えた」（プログラムチェンジ）などの、演奏データの中の種目のことです。
- ・ イベントを構成する要素をパラメーターと呼びます。  
例えば、「鍵盤を弾いた」（ノート）というイベントであれば、「どの鍵盤を」（ノートナンバー）、「どのくらいの長さ」（ゲートタイム）、「どのくらいの強さで」（ベロシティ）といったパラメーターがあります。
- ・ 演奏データの細かいエディットは、イベントひとつひとつについてパラメーターを変更したり、イベントのタイミングを変えたり、新たなイベントをインサートして行ないます。



1

解説

QY20で扱えるのは、次の10種類のイベントです。

### ノート (Note)

鍵盤を弾いたというイベントです。鍵盤から入力されたデータやプリセットパターンのデータは、ほとんどがこのイベントになっています。

```

M001 4/4 Gate Vel
01-00 C 3 00-86 086
  
```

ノート ゲートタイム ペロシティ

設定値

- ・ ノート …………… 音名です。(黒鍵は異名同音処理されます。)  
設定値：C-2～G8
- ・ ゲートタイム …… 鍵盤を押さえている時間をビートとクロックで示します。  
設定値：00-01～99-95
- ・ ペロシティ ……… 鍵盤を弾く強さです。  
設定値：001～127

2

### プログラムチェンジ (Program Change)

解説

音色を切り替えるイベントです。

```

M001 4/4
01-00 001 GrandPno
  
```

音色番号 音色名

設定値

- ・ 音色番号 ……… 入力されている音色番号です。  
設定値：001～100, Dr1～Dr8, OFF
- ・ 音色名 …………… 音色番号に対応するQY20のプリセットボイス名が表示されます。

3

### サステイン (Sustain)

解説

サステインペダルをON/OFFするイベントです。

設定値

ON, OFF

```

M001 4/4
01-00 Sus OFF
  
```

ON/OFF

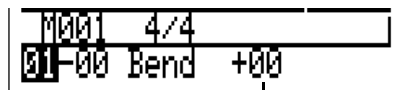
## 4 . ソングエディット

### 4

#### ピッチベンド ( Pitch Bend )

##### 解説

ピッチベンドホイールを操作するイベントです。  
音程を上下に変化させる効果があります。



ピッチベンドの量

##### 設定値

- ・ ピッチベンドの量    ピッチベンドホイールがどれくらい回されたかを、数字で表します。  
設定値は、-64 ~ +00 ~ 63です。  
+00でホイールを回していない状態。  
-64で下側に、63で上側にいっぱい回した状態です。  
QY20では、上下に全音の音程変化をします。



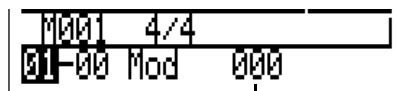
ピッチベンドを1イベントでもインサートすると、それ以降のノートデータの音程がすべて変わってしまいます。  
ピッチベンドをインサートしたら、必ず最後に、値 = +00 のピッチベンドをインサートして音程を元に戻してください。

### 5

#### モジュレーション ( Modulation )

##### 解説

モジュレーションホイールを操作するイベントです。  
ピブラートやトレモロなどのモジュレーションをコントロールします。



モジュレーションの量

##### 設定値

- ・ モジュレーションの量    モジュレーションホイールがどれくらい回されたかを、数字で表します。  
設定値は、000 ~ 127です。  
000でホイールを回していない状態、  
127で上側いっぱい回した状態です。



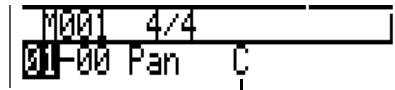
モジュレーションを1イベントでもインサートすると、それ以降のノートデータにすべてモジュレーションが掛かってしまいます。モジュレーションをインサートしたら、必ず適切な位置に、値 = 000 のモジュレーションをインサートして元に戻してください。

## 6

## パン (Pan)

## 解説

音の定位をコントロールするためのイベントです。ボイスプレイのパンポットの位置をコントロールします。



パンの設定

## 設定値

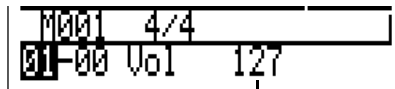
- ・ パンの設定 音の定位を、左から右まで15段階で表します。  
設定値：L7~L1, C, R1~R7

## 7

## ボリューム (Volume)

## 解説

音量をコントロールするイベントです。ボイスプレイのチャンネルフェーダーの位置をコントロールします。このイベントでトラックごとの音量バランスを取ることができます。



ボリューム

## 設定値

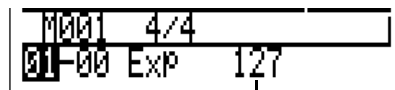
- ・ ボリューム 設定値 000 ~ 127

## 8

## エクスプレッション (Expression)

## 解説

音量をコントロールするイベントです。ボリュームと共に、より細かく音量の変化をつけるときに使います。



エクスプレッション

## 設定値

- ・ エクスプレッション 設定値 000 ~ 127

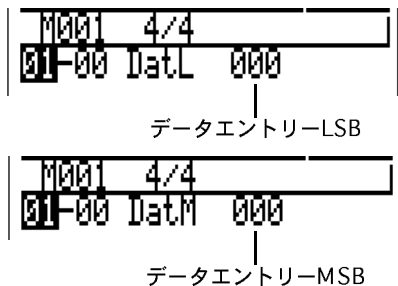
## 4 . ソングエディット

9

データエントリー-LSB ( Data Entry LSB )  
データエントリー-MSB ( Data Entry MSB )

解説

RPN ( レジスタードパラメーターナンバー ) をはじめ、さまざまなパラメーターを、変更するときに使われるイベントです。  
細やかなデータを送るときのために、1つのデータをLSB, MSBに分割して送る仕組みになっています。



設定値

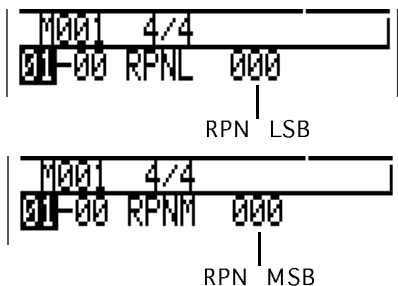
- ・ データエントリー-LSB, MSB 変化量を設定します。  
詳細については、右ページをご覧ください。

10

RPN LSB ( レジスタードパラメーターナンバー-LSB )  
RPN MSB ( レジスタードパラメーターナンバー-MSB )

解説

ピッチベンドセンシティビティの変更やチューニングなど、音源の設定の変更を行なうためのデータです。  
実際の値の変更は、データエントリー-LSB, MSBで行ないます。





## 設定値

- ・ RPN LSB, MSB      まず RPN LSB, MSBで制御する機能を選択し、その後データエントリー LSB, MSBで選択した機能の設定値を入力します。

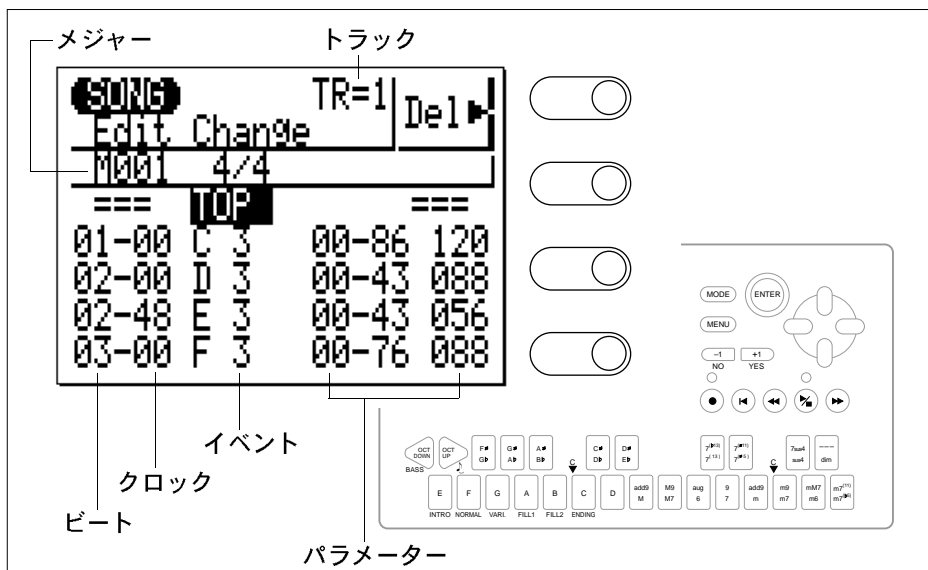


- ・ QY20では、以下のRPNを受信します。

RPN MSB LSB	Data Entry MSB LSB	
\$00 \$00	\$mm ---	ピッチベンドセンシティピティ mm : \$00 - \$18 (0 - 24半音) --- : don't care 半音ステップで2オクターブまで指定可能 電源投入時は2半音
\$00 \$01	\$mm \$II	マスターファインチューニング (mm, II) : (\$00, \$00) - (\$40, \$00) - (\$7F, \$7F) (-8192 × 100/8192 - 0 - +8192 × 100/8192セント)
\$00 \$02	\$mm ---	マスターコースチューニング mm : \$28 - \$40 - \$58 (-24 - 0 - +24半音) --- : don't care
\$7F \$7F	--- ---	RPNリセット --- : don't care RPN番号が指定されていない状態にする 内部の設定値は変化しない。

- ・ 曲の始まりと終わりには、必ず「TOP」、 「END」が表示されます。また、小節（メジャー）の変わり目には、「Meas」が自動的に挿入されます。しかし、これらの記号は、イベントではありませんので、エディットはできません。

## 4. ソングエディット



### ソングエディットの手順

#### チェンジモード (Change)

##### 解説

- ・ 録音した演奏データを、イベント単位で修正する機能です。
  - ・ ここでは、イベント単位で次の3通りの修正ができます。
1. イベントのパラメーターを修正する。  
例えば、ノートデータの音名やベロシティの変更など。
  2. イベントのタイミングを修正する。  
例えば、ノートデータの発音位置を変更したり、わざと数クロック発音位置をずらしてノリを出したりできる。
  3. イベントを削除 (デリート) する。  
不要になったイベントをデリートできます。

## 操作

エディットするイベントを選択します。

- ・ [◀]/[▶], カーソルキーなどを使って、エディットしたいイベントにカーソルを移動します。

イベントのパラメーターを修正します。

- 1 カーソルを修正するパラメーターに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、パラメーターを変更、修正します。  
すると、変更したイベント全体が点滅を始めます。
- 3 ここで、[ENTER]を押すと、点滅が止まり、データの修正が完了します。  
※ 点滅状態のとき、カーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

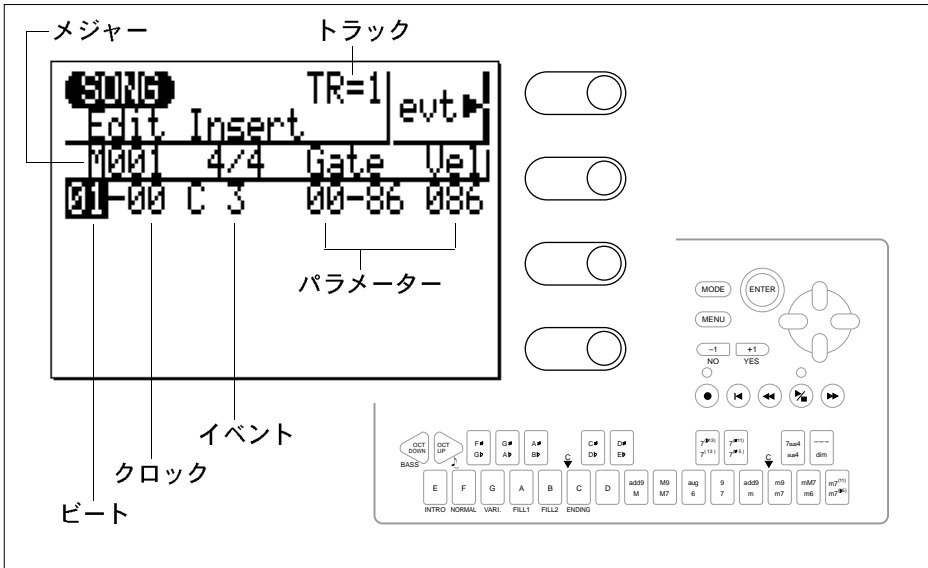
イベントのタイミングを修正します。

- 1 カーソルを修正するイベントの、ビート、もしくはクロックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]でビート、クロックを変更します。  
すると、変更したイベント全体が点滅を始めます。  
このとき、ビートを変更することでメジャーも変更することができます。
- 3 ここで[ENTER]を押すと、点滅が止まり、データの位置が変更されます。  
※ 点滅状態のとき、カーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

イベントを削除することができます。

- ソングエディットのチェンジモード画面では、ファンクション[F1]が、いつもDel（デリート）に割り当てられています。
- 1 カーソルを削除したいイベントに移動します。
  - 2 [F1]を押すと、データが削除されます。

## 4. ソングエディット



### インサートモード

#### 解説

- ・ 録音された演奏データに、新しいイベントを追加する機能です。
- ・ このモードで追加できるのは、「ソングエディットの基礎知識」で説明したイベントです。

#### 操作

インサートモードへは、次の手順で入ります。

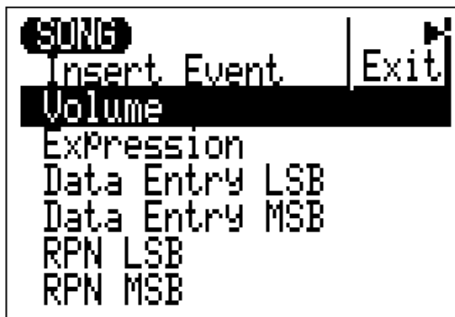
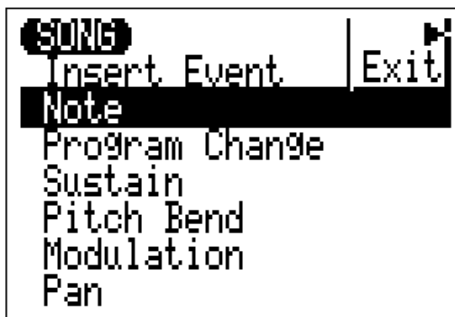
(田) チェンジモードの状態、[MENU]を押します。

(月) [F1]を押すと、インサートモードに入ります。

※ 同様にインサートモードの状態、[MENU]を押して、[F1]を押すとチェンジモードに戻ります。

## イベントの選択

- 1 インサートモードの状態では、[F1]を押します。すると、イベントリストが表示されます。



- 2 カーソルを挿入したいイベントに移動し、[ENTER]を押します。
- 3 カーソルをパラメーターに移動し、パラメーターを設定します。
- 4 カーソルをビート、クロックに移動し、挿入する位置を設定します。
- 5 設定したデータに間違いがなければ、[ENTER]を押して、設定したイベントを入力します。
  - ・ 設定したデータに間違いがあれば、カーソルを移動してパラメーターを修正します。また、キャンセルしたいときは、[MODE]を押します。
  - ・ ノートイベントが入力されると楽器音が、その他のイベントが入力されると、「コン」という音が、ライン出力されます。
- 6 [MODE]を押すと、パターンプレイに戻ります。



# 第3章

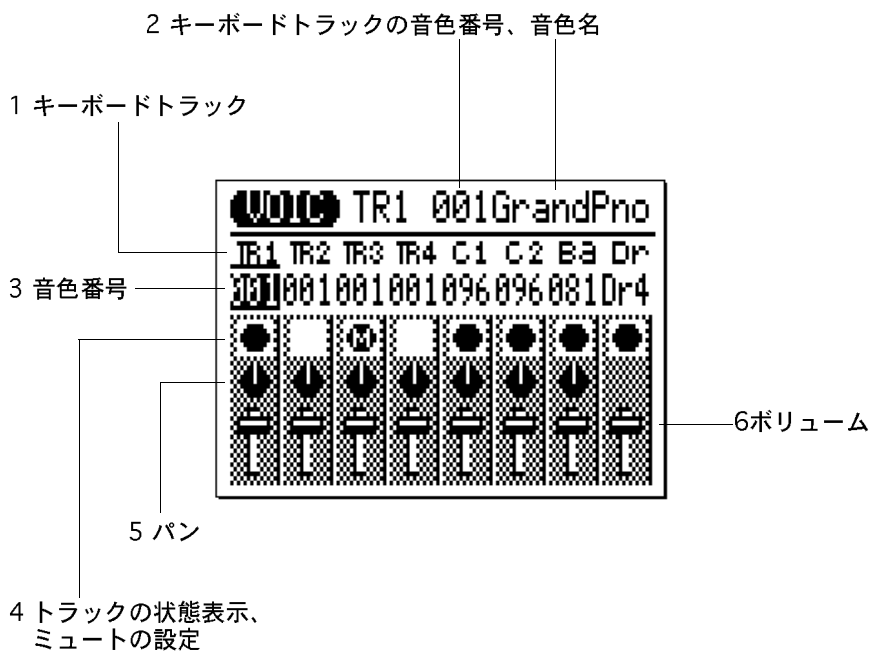
## ボイスモード

この章では、ボイスモードについて説明します。

ソングをプレイ／レコーディングする際の、各トラックの音色、音量、パンなどの設定方法や、LCD画面の見方などを詳しく解説します。

# 1 . ボイスプレイ

【手順】 [MODE] : ボイスプレイ

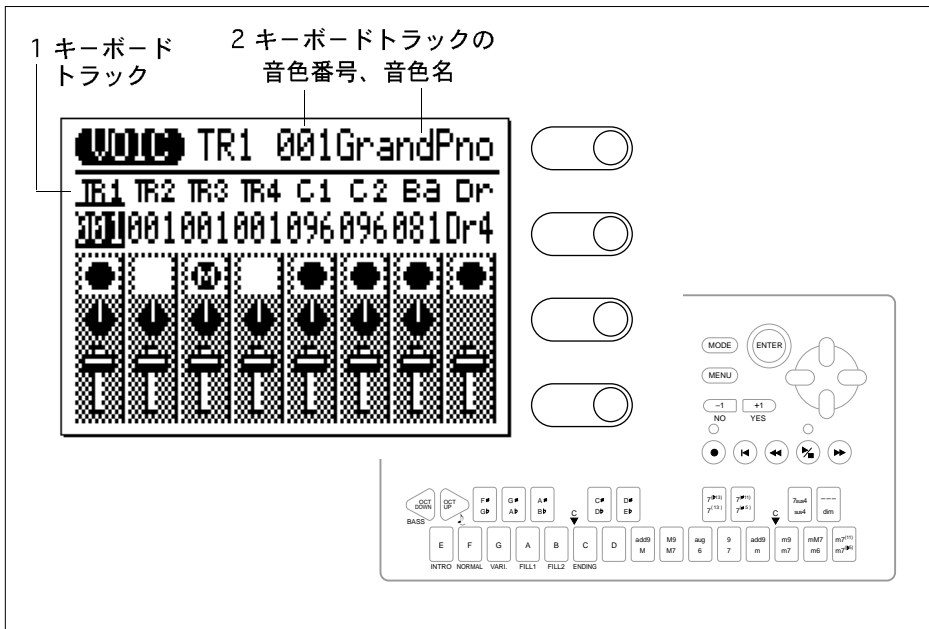




パラメーター	設定値	機能
1 キーボードトラック	TR1, TR2, TR3, TR4, C1, C2, Ba, Dr	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。
2 キーボードトラックの音色番号、音色名	表示のみ	キーボードトラックに設定されている音色の、音色番号と音色名を表示します。
3 音色番号	001 ~ 100, Dr1 ~ Dr8, OFF *Drトラック： Dr1 ~ Dr8, OFF	各トラックに設定する音色を、選択します。
4 トラックの状態表示 ミュートの設定	 ,   	各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。 データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。
5 パン	Left7 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right7	ステレオで再生する際の、音の定位を設定します。
6 ボリューム	0 ~ 127	各トラックの音量を設定します。

\* Drトラックには、ノーマルボイスを設定できません。

# 1. ボイスプレイ



## ボイスプレイとは

### 解説

- ・ ソングを演奏、録音する際の、各トラックごとの音色、ミュート、パン、ボリュームなどの設定を行いません。
- ・ ボイスプレイはソングモードの一部で、画面は1ソングにつき1つずつ用意されています。  
ソングを切り替えると、自動的にボイスプレイもそのソングに対応した画面に切り替わります。
- ・ LCDに表示されている8つのトラックのうち、C1, C2, Ba, Drはバックトラックの状態を表示します。そのため、この4つのトラックについては、パターンが替わることによって音色の設定が変化します。
- ・ LCDに表示されるボイス番号、パン、ボリュームの設定は、各ソングに記録されます。

## 操作

[MODE]を押して、ボイスプレイにします。



- ・ボイスプレイでソングを再生することができます。  
また、ソングの再生中にパン、ボリュームなど、設定を変更することもできます。  
ただし、その操作をリアルタイムで録音することはできません。
- ・ボイスプレイの表示は、ソングの中のデータに対応して、変化します。  
例えば、TR1にボリュームやパンのデータが入っていると、そのデータに応じてチャンネルフェーダーや、パンコントロールの表示が変化します。  
同様に、外部からのMIDI情報にも対応して、LCD表示が変化します。



- ・C1, C2, Ba, Drの各トラックは、ユーザーパターンの設定によって、パン、ボリュームが変わります。そのため、ボイスプレイでの設定は一時的なものとなり、ユーザーパターンをパターンレコーディングで設定されていると、その設定に切り替わります。
- ・ボイスプレイでの各操作は、リアルタイムレコーディングできません。

1	キーボードトラック
2	キーボードトラックの音色番号、音色名

## 解説

- ・鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。
- ・選択されたトラック名と、設定されている音色番号、音色名をLCDの上部に表示します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4, C1, C2, Ba, Dr

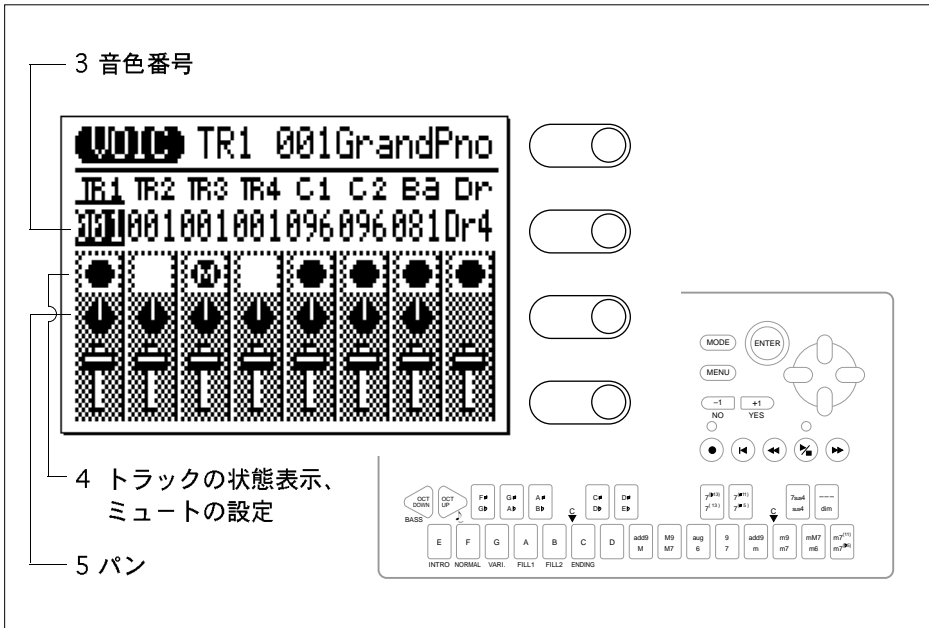
## 操作

カーソルを任意のトラックに移動します。



- ・カーソルがトラック表示以外の場所にあるときは、アンダーラインのあるトラックがキーボードトラックになります。

# 1. ボイスプレイ



## 3 音色番号

解説

・ 各トラックの音色を、選択します。

設定値

001 ~ 100, Dr1 ~ Dr8, OFF  
( Drトラック : Dr1 ~ Dr8, OFF )

操作

- 1 カーソルを任意のトラックの、音色番号表示に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、音色番号を設定します。



・ 各トラックにプログラムチェンジの情報が入力されている場合、ここの設定は無効になります。




⇒ 音色名については、プリセットボイスリスト (246ページ) をご覧ください。

## 4 | トラックの状態表示、ミュートの設定

## 解説

- ・ 各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。
- ・ データの入っているトラックは、ミュートを設定することができます。  
ミュートが設定されると、そのトラックは再生されなくなります。

## 設定値

データの入っていないトラック :   
 データの入っているトラック :   
 ミュートが設定されたトラック : 

## 操作

- 1 データの入っているトラックの、トラックの状態表示の位置にカーソルを移動します。
- 2 [+1/YES]を押すとミュートが設定されます。
- 3 [-1/NO]を押すとミュートが解除されます。



- ・ ここで設定したミュートは、ソングモードのミュートと共通で、ソングモードでミュートを設定すると、ボイスモードにもその設定が反映されます。  
しかし、パターンモードのミュートとは連動しません。

## 5 | パン

## 解説

ステレオで再生する際の、パン（音の定位）を設定します。

## 設定値

Left7 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right7

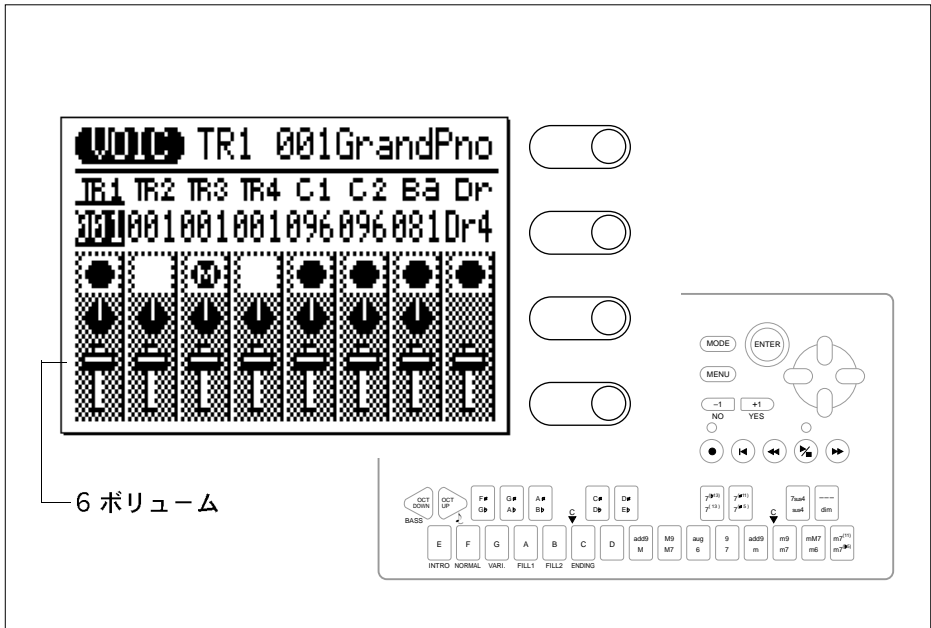
## 操作

- 1 カーソルを、任意のトラックのパンコントロールに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、パンを設定します。



- ・ 各トラックにパンの情報が録音されていると、ここでの設定は無効となります。
- ・ Drトラック以外のトラックに、ドラムボイス（Dr1 ~ Dr8）が設定された場合、パンコントロールの表示や設定は無視され、固定となります。

# 1. ボイスプレイ



## 6 ボリューム

解説

各トラックの音量を設定します。

設定値

0 ~ 127

操作

- 1 カーソルを、任意のトラックのボリュームに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、ボリュームを設定します。



各トラックにボリュームの情報が録音されていると、ここでの設定は無効となります。またエクプレッションの情報でボリュームをしぼっている場合、チャンネルフェーダーを上げて音は出ません。

# 第4章

## パターンモード

この章では、パターンモードについて説明します。

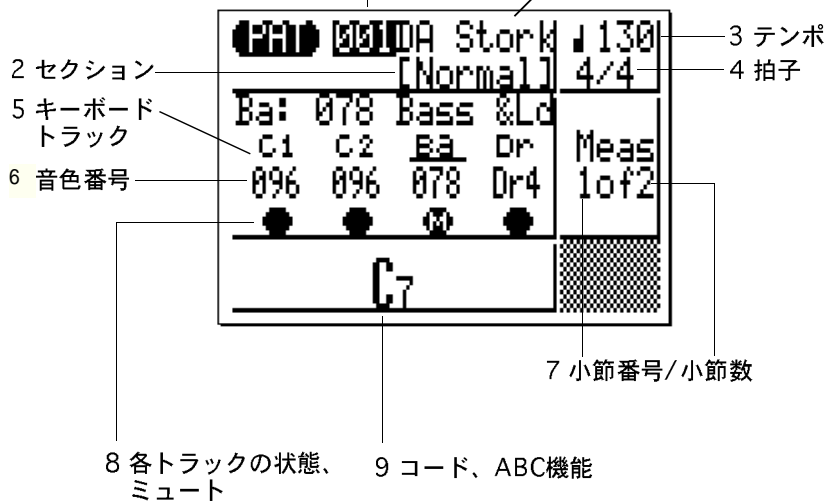
パターンのプレイやレコーディングの方法、パターンジョブ、LCDの見方などを詳しく解説します。

1 . パターンプレイ .....	160
2 . パターンレコーディング .....	170
3 . パターンジョブ .....	184
4 . パターンエディット .....	206




# 1 . パターンプレイ

【手順】 [MODE]: パタ - ンプレイ

1 001~100: プリセットスタイル番号 プリセットスタイル名  
101~200: ユーザーパターン番号 ユーザーパターン名

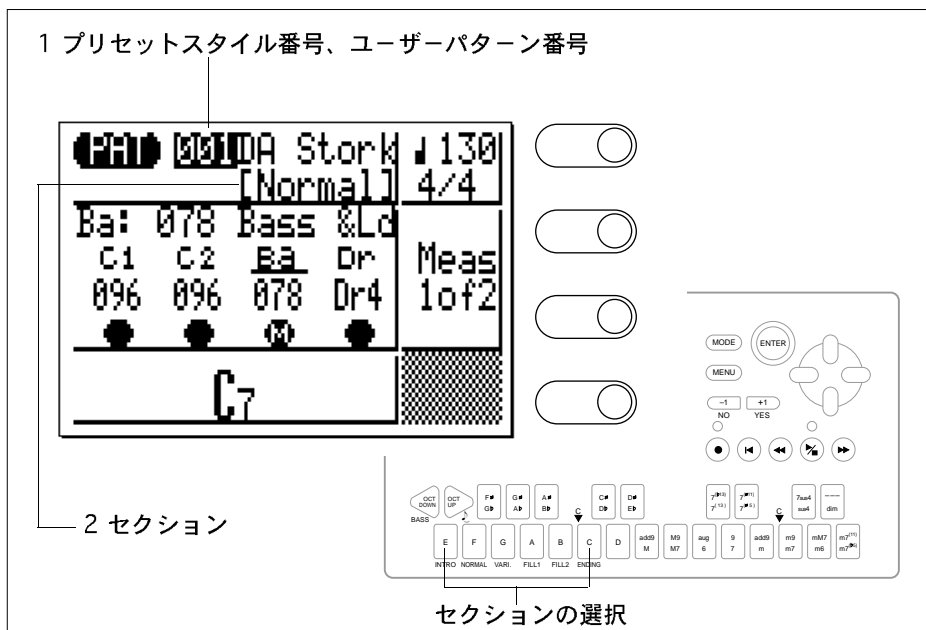




パラメーター	設定値	機能
1 プリセットスタイル番号 ユーザーパターン番号	001 ~ 100 101 ~ 200	演奏、録音を行なうスタイルやパターンを選択します。
2 セクション	Intro Normal Vari. Fill 1 Fill 2 Ending	プリセットスタイルについて、スタイルごとにセクションを1つ選ぶことで、プリセットパターンが選択されます。
3 テンポ	30 ~ 250	パターンを演奏するテンポを設定します。
4 拍子	表示のみ	選択したパターンの拍子を表示します。
5 キーボードトラック	C1, C2, B $\natural$ , Dr	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。
6 音色番号	001 ~ 100, Dr1 ~ Dr8, OFF *Drトラック： Dr1 ~ Dr8, OFF	各トラックに設定する音色を、選択します。
7 小節番号/小節数	小節番号： 1 ~ 小節数 小節数： 表示のみ	小節番号は、現在演奏している小節を表示します。また、演奏を始める小節を選ぶこともできます。 小節数は、パターン全体の小節数を表示します。最大8小節です。
8 各トラックの状態  ミュート	   	各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。 データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。
9 コード、ABC機能	ルート C, C $\sharp$ , D, E $\flat$ , E, F, F $\sharp$ , G, A $\flat$ , A, E $\flat$ , B コードタイプ M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9, m7, m9, m6, mM7, m7(b5), m7(11), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7(#5), 7(#11), sus4, 7sus4, dim, ---	バックアップパターンを演奏するコードを設定します。

\* Drトラックには、ノーマルボイスを設定できません。

# 1. パターンプレイ



## パターンプレイとは

### 解説

パターンを選択し、各種パラメーターを設定した後、演奏します。

### 操作

- 1 [MODE]を押して、パターンプレイにします。
- 2 各種パラメーターを設定します。
- 3 [ ]を押します。  
キーの上のランプが点滅し、現在選択されているパターンが演奏されます。
- 4 再び[ ]を押すと、演奏がストップします。



パターンの演奏中に、実際に音を聴きながらパラメーターを設定することもできます。



- ・プリセットの各パターンは、最適なテンポがプログラムされています。テンポを変更したいときは、ユーザーパターンにコピーを行なってください。(☞ 186ページ)
- ・パターンは、最初の小節から再生したときと、途中の小節から再生したときでは、演奏が異なる場合があります。これは、各パターンの最初の小節にノートオン情報があるためです。

## 1 プリセットスタイル番号、ユーザーパターン番号 2 セクション

### 解説

- 再生や録音を行なうパターンを選択します。
- QY20は、プリセットパターンを600パターン、ユーザーパターンを100パターン内蔵しています。
- プリセットパターンは、音楽ジャンルごとに6パターンずつまとめられ、100のプリセットスタイルとしてメモリーの中に入っています。
- プリセットスタイルの中の6パターンを呼び出すには、それぞれのパターンに対応したセクションを設定します。  
ですから、プリセットパターンを呼び出すには、プリセットスタイル番号を選択した後、セクションを選択する、といった手順が必要です。
- ユーザーパターンは、単にパターン番号を設定するだけで呼び出すことができます。

### 設定値

	スタイル番号	セクション
プリセットスタイル	001	Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending
	002	の6種類
	.	"
	.	.
	.	.
	.	.
	099	.
100	"	

	パターン番号
ユーザーパターン	101
	102
	.
	.
	.
	.
	199
200	

"

### 操作

- カーソルをプリセットスタイル番号、ユーザーパターン番号の位置に移動します。
- [-1/NO][+1/YES]で、001~100プリセットスタイル番号、もしくは101~200ユーザーパターン番号を設定します。
- 001~100プリセットスタイル番号を選択した場合、次にカーソルをセクションの位置に移動し、[-1/NO][+1/YES]でセクションを選択し、プリセットパターンを設定します。

# 1. パターンプレイ



セクションの選択は、カーソルがスタイル番号、もしくはセクションの位置にある状態で、鍵盤でも行なえます。



- ・プリセットパターンは、パターンレコーディング、パターンエディットには入れません。プリセットパターンを修正したいときは、ユーザーパターンにコピーしてから行ってください。  
(☞ 186ページ)

3 テンポ

4 拍子

音色番号

音色名

5 キーボードトラック

## 3 テンポ

解説

パターンを演奏、録音するテンポを設定します。

設定値

4分音符 = 030 ~ 250

- 1 カーソルをテンポに移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]でテンポを設定します。



- ・プリセットパターンでは、ここで設定したテンポは一時的なもので、パターン番号を変更するとこの設定はキャンセルされます。
- ・ユーザーパターンでは、ここで設定したテンポを、パターンごとに記憶します。

## 4 拍子

### 解説

選択したパターンに設定されている拍子を表示します。



拍子は、パターンごとに設定されています。  
ユーザーパターンでは、レコーディングスタンバイ状態で拍子を設定することができます。

☞ 「2.パターンレコーディング」(174ページ)

## 5 キーボードトラック

### 解説

- ・鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。
- ・LCD3行目には、選ばれたトラック名の他に、そのトラックに設定されている音色番号と音色名も表示されます。

### 設定値

C1, C2, Ba, Dr

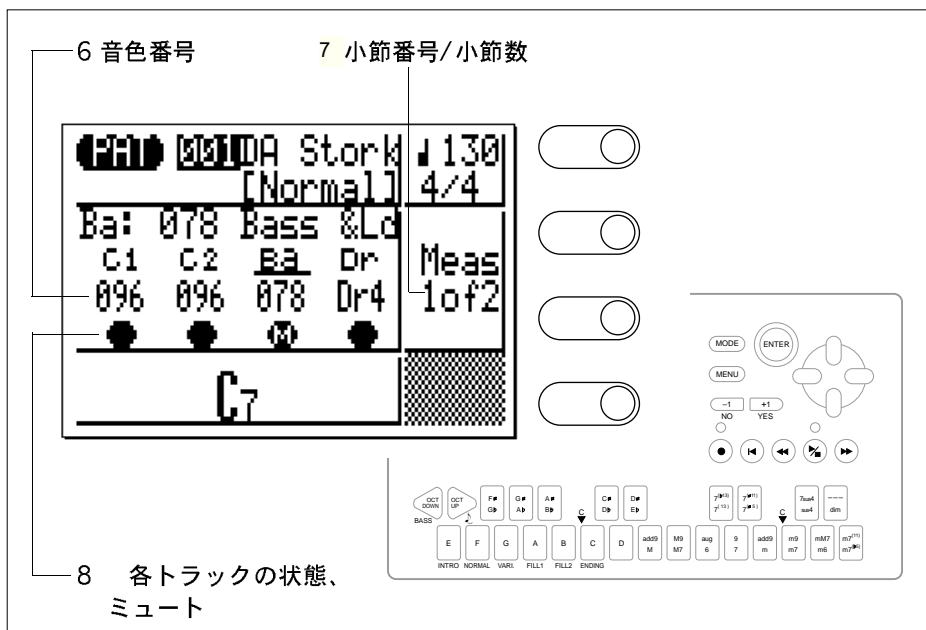
### 操作

カーソルを任意のトラックに移動します。  
カーソルのあるトラックがキーボードトラックになります。



カーソルがトラック表示以外の場所にあるときは、キーボードトラックのトラック名の下にアンダーラインが表示されます。

# 1. パターンプレイ



## 6 音色番号

### 解説

- ・トラックごとに音色を設定します。
- ・ユーザーパターンでは、ここで設定した音色番号をパターンごとに記憶されます。
- ・プリセットパターンでは、ここで設定した音色番号は一時的なもので、パターンを変更するとこの設定はキャンセルされます。

### 設定値

C1, C2, Baトラック : 001 ~ 100, Dr1 ~ Dr8, OFF  
Drトラック : Dr1 ~ Dr8, OFF

### 操作

- 1 カーソルを、任意のトラックの音色番号に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、音色番号を設定します。

👉 音色については、プリセットボイスリスト (246ページ) をご覧ください。

## 7 小節番号/小節数

### 解説

- ・ 小節番号は、現在演奏している小節を表示します。また、パターンの演奏を始める小節を設定できます。
- ・ 小節数は、パターン全体の小節数を表示します。小節数は、パターンレコーディングのレコーディングスタンバイ状態で設定できます。ここでは、設定できません。

### 設定値

小節番号 : 1~小節数  
小節数 : 表示のみ

### 操作

[◀]/[▶]を押して、小節番号を設定します。

## 8 各トラックの状態、ミュート

### 解説

- ・ 各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。
- ・ データの入っているトラックに対して、ミュートの設定ができます。
- ・ ミュートの設定は、パターン番号を変更してもキャンセルされません。

### 設定値

トラックの状態 :  データが入っていない  
 データが入っている  
 ミュートされている

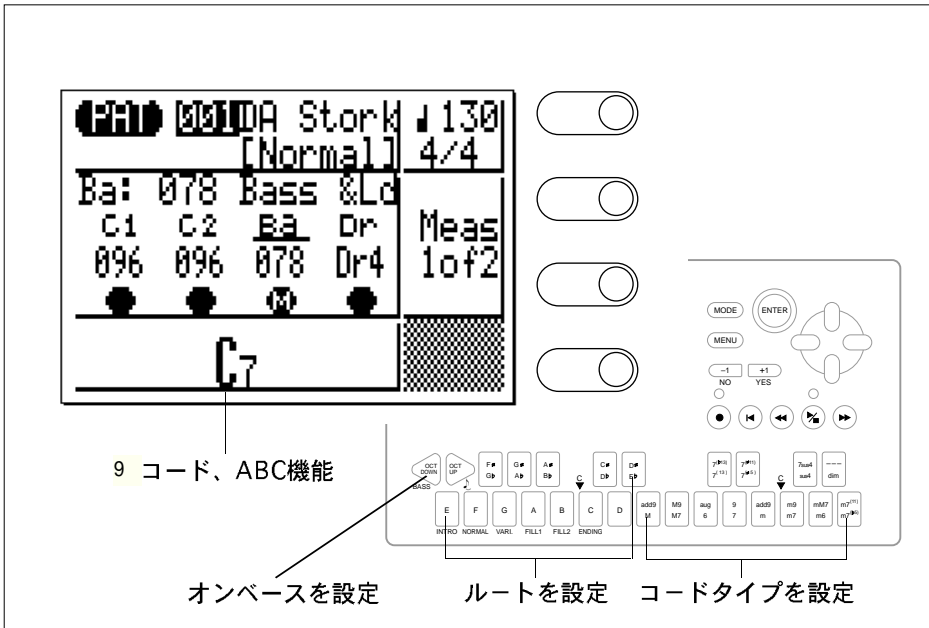
### 操作

- 1 カーソルを、データの入っているトラックの、トラックの状態表示の位置に移動します。
- 2 [+1/YES]を押すと、ミュートが設定されます。
- 3 [-1/NO]を押すと、ミュートが解除されます。



- ・ ソングモードでのミュートの設定と、パターンモードでのミュートの設定は、連動しません。

# 1. パターンプレイ



## 9 コード、ABC機能

### 解説

パターンを演奏するコードを設定します。ここでの設定は一時的なもので、パターンを変更するとキャンセルされます。

### 設定値

設定できるコードの、ルートは12種類、コードタイプは26種類です。

ルート : C, C#, D, Eb, E, F, F# G, Ab, A, Bb, B

コードタイプ : M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9, m7, m9, m6, mM7, m7(b5), m7(11), 7(b9), 7(#9), 7(13), 7(b13), 7(#5), 7(#11), sus4, 7sus4, dim, - - -

また、それぞれのコードについて、オンバースを設定することができます。

各コードについての詳しい説明は、「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。(50ページ)

### 操作

- 1 カーソルをコードに移動します。
- 2 鍵盤 (E2~Eb3) で、ルートを設定します。  
鍵盤 (E3~E4) で、コードタイプを設定します。



## 1

## 解説

- 鍵盤を押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。
- 3 [ENTER]を押すと、点滅が止まり、コードが設定されます。
  - 4 [ENTER]を押す前に[OCT DOWN]を押すと、コードの右側に/が表示され、オンベースの入力待ち状態になります。
  - 5 ここで、鍵盤の左側 (E2~e3) を押すと、オンベースが入力されません。
  - 6 [ENTER]を押すと、点滅が止まり、オンベースが設定されます。

## ABC機能

次の方法で、本機の鍵盤やMIDIキーボードからABC機能を使ってコードを入力することができます。

また、ABCゾーンの設定を工夫すると、鍵盤からオンベースコードを入力することもできます。

例えば、ABCゾーンをE3~E4に設定すると、鍵盤の左側 (E2~Eb3) ではオンベースが、鍵盤の右側 (E3~E4) ではコードが入力できません。

⇒ ABCゾーンについては、「第5章 ユーティリティモード」をご覧ください。(238ページ)

## 操作

- 1 鍵盤で入力したいコードを押さえます。  
すると、押さえられたコードが検出され、設定されます。
- 2 コードを押さえながら、ABCゾーンより下の鍵盤を押さえると、オンベースが入力できます。



- ・ ユーティリティモードのABCが設定されていない場合は、ABC機能を使ってコードを入力することはできません。
- ・ カーソルがスタイル番号、パターン番号、セクションにあるとき、鍵盤の左側 (E2~c3) は、ABCで使用できません。
- ・ ユーティリティのABCでABC=Onに設定されると、鍵盤を使った通常の演奏や録音ができません。

⇒ ABC機能については「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。(48ページ)

## 2 . パターンレコーディング

- 【手順】 [MODE] : パタ - ンプレイ  
[●] : レコーディングスタンバイ  
[ ] : レコーディング

レコーディングトラックの音色番号、音色名

ユーザーパターン番号

1 レコーディング  
モードの選択

101*****	120
REC REALSTEP 1	4/4
C1: 001 GrandPno	Meas
C1 C2 Ba Dr	1of4
001 001 001 Dr1	
○ ○ ○ ○	
C---	

2 レコーディング  
トラック  
の選択

3 テンポ  
4 拍子

5 小節数

6 音色番号



パターンレコーディングは、101～200のユーザーパターンを選んだときに行なえます。

パラメーター	設定値	機能
1 レコーディングモードの選択	REAL, STEP	レコーディング方法を選択します。
2 レコーディングトラックの選択	C1, C2, Ba, Dr	レコーディングトラックを選択します。
3 テンポ	030 ~ 250	リアルタイムレコーディング時のテンポを設定します。
4 拍子	1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4	パターンの拍子を設定します。
5 小節数	1 ~ 8	パターンの長さを、小節単位で設定します。
6 音色番号	001 ~ 100, Dr1 ~ Dr8, OFF *Drトラック : Dr1 ~ Dr8, OFF	トラックごとの音色を設定します。

\* Drトラックには、ノーマルボイスを設定できません。

## パターンレコーディングとは

### 解説

現在選ばれているユーザーパターンに対して、レコーディングモードやレコーディングトラックなどを選択し、演奏データを録音します。

### 操作

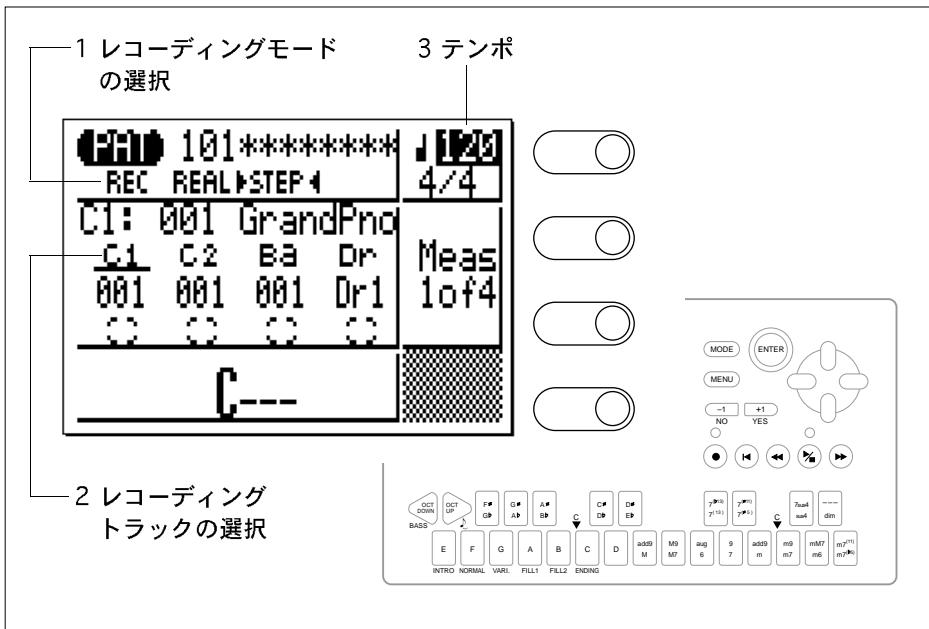
- 1 パターンプレイの状態から、[●]を押してレコーディングスタンバイ状態にします。
- 2 レコーディングスタンバイで、レコーディングモード、レコーディングトラックをはじめ、上の表の(日)~(金)のパラメーターの設定を行います。
- 3 [ ]を押して、録音を始めます。
- 4 再び[ ]を押すと、録音が終了します。



- ・ユーザーパターンで、コード変換テーブルをすべて機能させるには、レコーディングしたいパターンをC♯に置き換えなければいけません。

☞ 詳しくは26ページ

## 2. パターンレコーディング



### 1 レコーディングモードの選択

#### 解説

レコーディングスタンバイ状態で、レコーディングモードを選択します。

#### 設定値

REAL リアルタイムレコーディング  
演奏をそのまま録音するモードです。

STEP ステップレコーディング  
音符の長さ、音程などをひとつずつ指定しながら演奏を録音するモードです。

#### 操作

- カーソルを[REAL]に移動します。  
リアルタイムレコーディングが選択されます。
- カーソルを[STEP]に移動します。  
ステップレコーディングが選択されます。

## 2 レコーディングトラックの選択

### 解説

レコーディングスタンバイ状態で、録音を行なうトラックを選択します。

パターンレコーディングでは、C1, C2, Ba, Drの4つのトラックに対して別々に録音を行いません。

☞ パターンのトラック構成については、「第1章 QY20の基礎知識」をご覧ください。（24ページ）

### 設定値

C1（コード1）トラック

C2（コード2）トラック

Ba（ベース）トラック

Dr（ドラム）トラック

### 操作

録音を行なうトラックにカーソルを移動します。

## 3 テンポ

### 解説

リアルタイムレコーディング時のテンポを設定します。

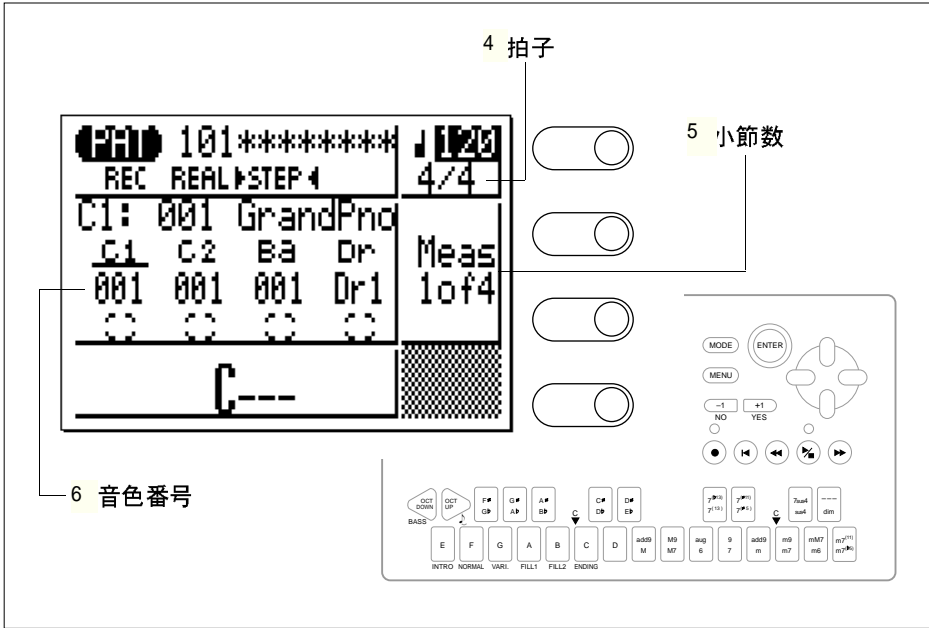
### 設定値

4分音符 = 030 ~ 250

### 操作

- 1 カーソルをテンポに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、テンポを設定します。

## 2. パターンレコーディング



### 4 拍子

解説

パターンの拍子を設定します。

設定値

1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

操作

- 1 カーソルを拍子に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で拍子を設定します。



- ・ 拍子を設定できるのは、データの何も入っていない空のパターンだけです。  
データの入っているパターンは、拍子の変更できません。
- ・ ここで設定した拍子は、ソングパターンパートのステップレコーディングで変更することができます。☞ (83ページ)

## 5 小節数

### 解説

パターンの長さを、小節単位で設定します。

### 設定値

1～8

### 操作

- 1 カーソルを小節数に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、小節数を設定します。



小節数が設定できるのは、データが何も入っていない空のパターンだけです。  
データの入っているパターンは、小節数が設定できません。

## 6 音色番号

### 解説

各トラックに対して、演奏する音色を選択します。

### 設定値

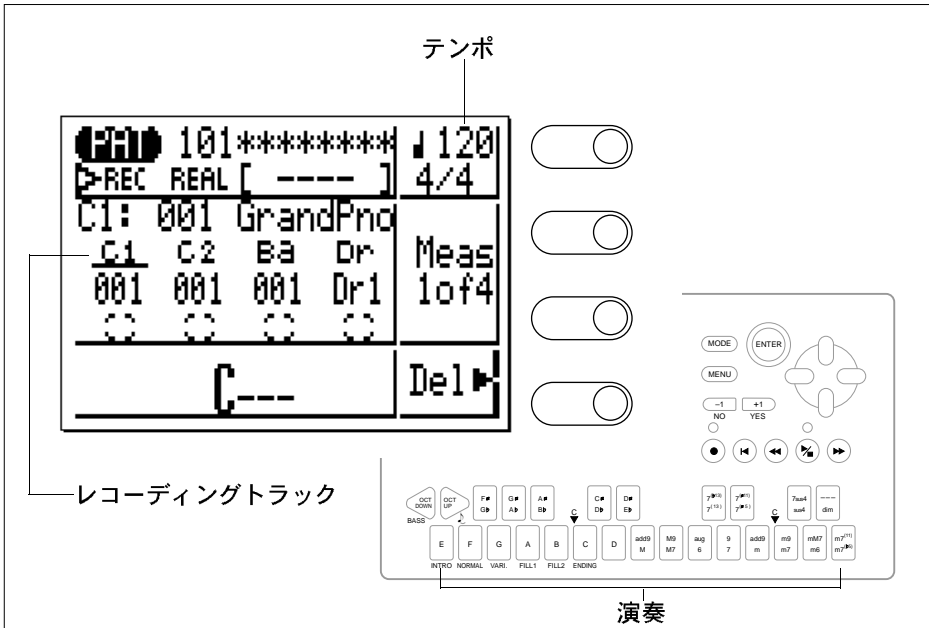
C1, C2, Ba トラック : 001～100, Dr1～Dr8, OFF  
Dr トラック : Dr1～Dr8, OFF

⇒ 音色の一覧表は、「プリセットボイスリスト」(246ページ)をご覧ください。

### 操作

- 1 カーソルを任意のトラックの音色番号に移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で音色を選択します。  
トラック表示の上の欄に、選択されている音色の音色名が表示されます。

## 2. パターンレコーディング



### リアルタイムレコーディング

#### 解説

- レコーディングスタンバイ状態で、レコーディングモードを[REAL]にすると、リアルタイムレコーディング状態になります。
- QY20の鍵盤、もしくはMIDIキーボードからの演奏を、そのままリアルタイムに録音します。
- 録音を開始すると、レコーディングトラックを何度も繰り返し録音し（ループレコーディング）、演奏は次々と重ねて録音されます（オーバーダビング）。

#### 操作

- レコーディングスタンバイ状態で、レコーディングトラックの設定やテンポなど、171ページ1～6の各種設定を行ないます。
- [ ]を押すと[ ]の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後、録音が始まります。
- 録音は、パターンの小節範囲を何度も繰り返し録音するループレコーディングなので、小節番号を確認しながら少しずつ重ねて録音します。
- 間違えたデータは、[F4]を押しながら、間違えたタイミングで鍵盤を押さえると、デリートされます。

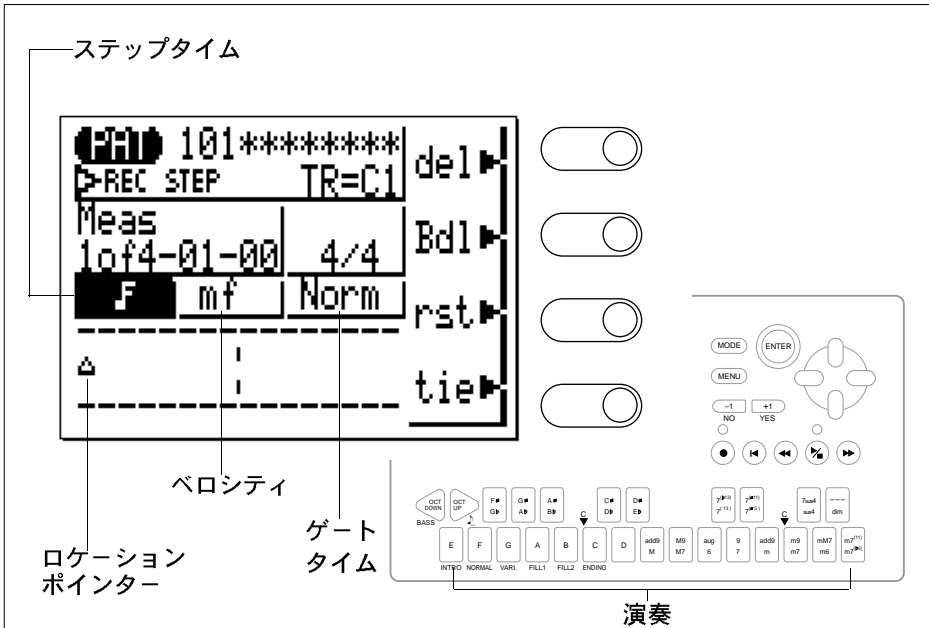




5 再び[ ]を押すと、録音が終了し、パターンプレイに戻ります。

- ・ 鍵盤で録音すると、すべての音符のベロシティが88(mf)に固定されます。  
MIDIキーボードでは、演奏どおりのベロシティが録音されます。
- ・ パターン番号を変更したいときは、一度パターンプレイに戻ってから設定してください。  
⇒ 設定方法については、パターンプレイで解説しています。(163ページ)
- ・ ユーティリティモードで、メトロノームをRecordに設定していると、レコーディングの際にメトロノーム音がなります。  
⇒ 「第5章 ユーティリティモード」(229ページ)
- ・ コードは、強制的に[C--]になり、変更することはできません。  
⇒ パターンレコーディング時の注意については、「QY20の基礎知識」(26ページ)をご覧ください。

## 2. パターンレコーディング



### ステップレコーディング

#### 解説

- ・レコーディングスタンバイ状態で、レコーディングモードを[STEP]にすると、ステップレコーディング状態になります。
- ・音符の長さや音程を指定しながら、1ステップずつ録音します。

#### 操作

- 1 レコーディングスタンバイ状態から、[ ]を押して録音を開始します。
- 2 カーソルをビートグラフの位置に進めて、カーソルキーと、[◀◀]/[▶▶]で、ロケーションポインターを音符を入力したい位置に移動します。
- 3 ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイムを設定してから鍵盤またはMIDIキーボードで音程を入力します。
- 4 休符やタイの入力は、ファンクションを使用します。  
休符は[F3]、タイは[F4]に割り当てられています。
- 5 間違って入力してしまった音符は、次ページの2つの方法で入力しなおしてください。

- ・ 間違っただ直後は、[F2]のバックデリートを使って削除します。
  - ・ あとで誤入力に気づいたときは、カーソルキーでロケーションポインターを移動し、[F1]のデリートを使って削除します。
- 6 [ ]を押すと、録音が終了し、パターンプレイに戻ります。



次に、ビートグラフ、ロケーションポインター、ステップタイムの設定、ベロシティの設定、ゲートタイムの設定、ファンクションの機能などについて、詳しく説明します。

## 1

## ビートグラフについて

## 解説

シーケンストラックのステップレコーディングでは、次のビートグラフを使用します。



- ・ このビートグラフで、1つの「-」は、32分音符の長さを示しています。したがって、8個の「-」で4分音符の長さ、32個の「-」で全音符の長さとなります。（4/4拍子のときは、32個の「-」で1小節となります）
- ・ 例えば、4/4拍子で、1小節の符割りが、「♪/♪/♪/♪/♪/♪/♪/♪」となっている音符は、ビートグラフで、次のように示されます。（ビートグラフ上では全ての音符が4分音符の形で表示されます）



## 2. パターンレコーディング

### 2

#### ロケーションポインター

##### 解説

- ・ 音符を入力したり、デリートする位置を示す三角形の印 (▲) を、ロケーションポインターと呼びます。

##### 操作

- 1 音符を入力する位置を設定するには、[◀◀]/[▶▶]で小節を設定してから、カーソルキーでロケーションポインターを移動します。



- 2 音符や休符を入力すると、ロケーションポインターは、そのステップタイム分だけ前に進みます。

※ ロケーションポインターを自由に移動するには、カーソルをビートグラフの位置に移動させ、ロケーションポインターを黒く反転させます。

すると、カーソルキーで自由にロケーションポインターが移動できるようになります。

### 3

#### ステップタイム

##### 解説

入力する音符の長さを設定します。

##### 設定値

設定できるステップタイム

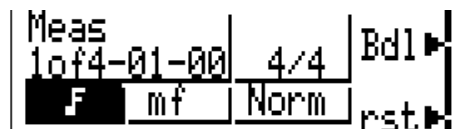
32分音符  $\text{F}$     16分3連音符  $\text{F}\text{̣}\text{̣}\text{̣}$     16分音符  $\text{F}$

8分3連音符  $\text{♩}\text{̣}\text{̣}\text{̣}$     8分音符  $\text{♩}$     4分3連音符  $\text{♩}\text{̣}\text{̣}$

4分音符  $\text{♩}$     2分3連音符  $\text{♩}\text{̣}\text{̣}$     2分音符  $\text{♩}$

##### 操作

- 1 カーソルをステップタイムの位置に移動します。



- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、ステップタイムを設定します。

## 4

## ベロシティ

## 解説

入力する音符の強弱（鍵盤を弾く強さ）を設定します。

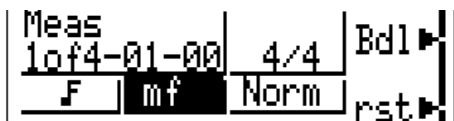
## 設定値

設定できるベロシティ値

p（ピアノ）	: 56
mf（メゾフォルテ）	: 88
f（フォルテ）	: 120
ext（エクスターナル）	: MIDI INからのベロシティ値をそのまま録音します。

## 操作

1 カーソルをベロシティの位置に移動します。



2 [-1/NO][+1/YES]で、入力する音符の強弱を設定できます。



QY20の鍵盤を使って入力する時、extに設定すると値はmfとなります。

## 5

## ゲートタイム

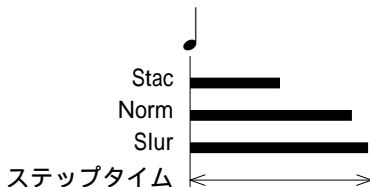
## 解説

入力する音符の、スラーやスタッカートを設定します。

## 設定値

設定できるゲートタイム（音価）

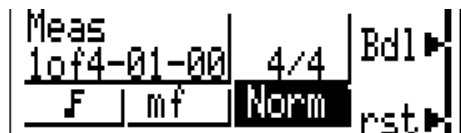
Stac	: スタッカート … ステップタイムの50% 通常の長さよりかなり短く音を切ります。
Norm	: ノーマル … ステップタイムの90% 通常の状態です。
Slur	: スラー … ステップタイムの99% 音符の長さいっぱい音をのばします。



## 2. パターンレコーディング

### 操作

- 1 カursorをゲートタイムの位置に移動します。



- 2 [-1/NO]/[+1/YES]でゲートタイムを設定します。

## 6

### 音程の入力

#### 解説

- ・音程の入力は、鍵盤またはMIDIキーボードで行ないます。
- ・単音だけでなく、和音の入力も可能です。

#### 操作

- ・鍵盤を弾き、離れた瞬間に音程が入力され、設定したステップタイム分だけロケーションポインター（△）が移動します。このまま、次の鍵盤を弾くと、同じ設定のまま、音符の入力が進みます。



- ・和音を入力するとき、押さえるタイミングは別々でも離すタイミングが同時ならば、同一タイミングに同一ステップで入力されます。



- ・ユーティリティのABCがOnになっていると、ABCゾーンのハイリミット以下の鍵盤は、音程を入力することができません。

## 7

### ファンクションの機能

ファンクションの機能を説明します。

#### 解説

[F1]: del (デリート)

ロケーションポインターを任意の位置に移動し、[F1]を押すと、その32分音符の範囲内のノートオンデータが削除されます。

[F2]: Bdl (バックデリート)

ステップレコーディングで、誤まって入力した直後に使用すると便利なファンクションです。[F2]を押すと、設定されている音符（ステップタイム）の長さ分だけ左にロケーションポインターが移動し、その範囲内のノートオンデータが削除されます。

[F3]: rst (レスト)

音符（ステップタイム）の長さを選択した後、[F3]を押すと、その長さの休符が入力されます。

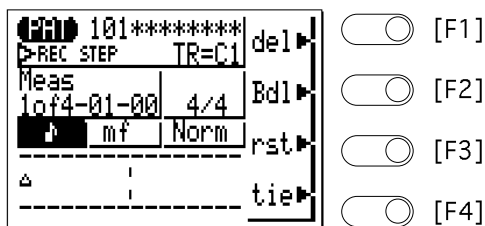
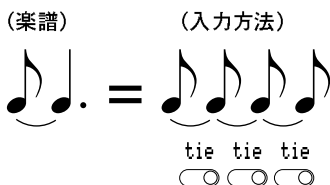
## [F4] : tie (タイ)

付点音符、復付点音符や、ステップタイムのちがう2つ以上の音符がタイで結ばれている場合に使用します。[F4]を押すと、直前に入力した音符の長さが倍の長さに変更されます。

ロケーションポインターもその分移動します。



タイはつながっている2つの音符を、8分音符や16分音符などの細かい音符（最大公約数となる音符）に置き換え、割った数だけその細かい音符をつなぐことで入力されます。



付点音符は、上記のタイを利用することで入力されます。

### 3 . パターンジョブ

パターンジョブは、録音されたユーザーパターンに対して、さまざまなエディットを加える機能です。

【手順】 [MODE] : パターンプレイ  
[MENU] : パターンメニューウィンドウ  
[F1] : パターンジョブ

パタ - ンジョブ			解説ページ
1	Copy Pattern	任意のトラックを別のトラックにコピーします。	186ページ
2	Quantize	演奏データをクオンタイズします。	190ページ
3	Transpose	演奏データの音程を上下にシフトします。	192ページ
4	Modify Velocity	演奏データのペロシティを変更します。	194ページ
5	Modify Gate Time	演奏データのゲートタイムを変更します。	198ページ
6	Pattern Name	パターンに名前を付けます。	202ページ
7	Clear Track	任意のトラックのデータを消去します。	203ページ
8	Clear Pattern	選択しているパターンの全てのデータを消去します。	204ページ



パターンジョブ実行中のメトロノーム表示中に電源を切ると、データはすべて消え、故障の原因となります。

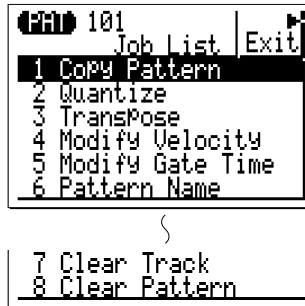


## 手 順

パターンジョブは、次の操作で始めます。  
パターンプレイの状態から、操作を始めます。

[MENU]を押します

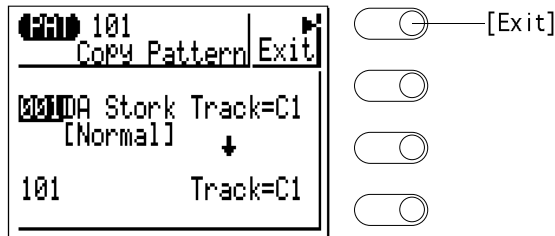
- ・ [MENU]を押して、メニューウィンドウを表示させ、[F1]を選択し、ジョブリストを表示させます。



機能を選択します

カーソルを任意のジョブに移動させ、[ENTER]を押して機能を選択します。

パターンジョブの操作を中断して、元のジョブリストの画面に戻るには、各ジョブ画面で[F1]を押します。



パターンジョブから抜けてパターンプレイに戻ります

パターンジョブから抜けて、パターンプレイに戻るには、[MODE]を押します。

### 3 . パターンジョブ

コピーパターン		
[MENU] [F1] 1 Copy Pattern [ENTER]		
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>ソーストラック</p> <p>001~100ソーススタイル 101~200ソースパターン</p> <p>ソースセクション</p> <p>デスティネーション パターン</p> <p>デスティネーショントラック</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <pre> 001DA Stork Copy Pattern Exit ----- 001DA Stork Track=C1 [Normal] ↓ 101***** Track=C1                     </pre> </div> </div>		
機能	パターンの中の任意のトラックを別のトラックにコピーします。	
設定	ソーススタイル	001 ~ 100
	ソースパターン	101 ~ 200
	ソースセクション	Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending
	ソーストラック	C1, C2, Ba, Dr, All
	デスティネーションパターン	101 ~ 200
	デスティネーショントラック	C1, C2, Ba, Dr, All

#### 解 説

任意のトラックの内容を、別のトラックにコピーします。また、パターン全てのデータを、別のパターンにコピーすることもできます。

## 手 順

## 1

## ソーススタイル、ソースパターン、ソースセクション

## 解説

- ・ コピー元のパターン番号を設定します。  
すべてのパターンの中から選択することができます。
- ・ プリセットパターンとユーザーパターンでは、設定の方法が異なります。
- ・ プリセットパターンは、ソーススタイルで001～100を選択した後、ソースセクションでそれぞれのスタイルについてセクションを選択し、パターンを設定します。
- ・ ユーザーパターンは、ソースパターンで101～200を選択すると設定できます。

## 設定値

ソーススタイル : 001～100  
ソースパターン : 101～200  
ソースセクション : Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending

## 操作

- 1 カーソルをソーススタイル、ソースパターン、ソースセクションに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、設定します。

## 2

## ソーストラック

## 解説

ソーストラックは、コピー元のパターンの中の、コピー元となるトラックを選択します。

## 設定値

C1, C2, Ba, Dr, All

## 操作

- 1 カーソルをソーストラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、ソーストラックを選択します。



- ・ ソーストラックにAllを選択すると、デスティネーショントラックも自動的にAllが選択されます。

### 3 . パターンジョブ



#### 3

#### デスティネーションパターン

##### 解説

- ・ デスティネーションパターンでは、コピー先のパターン番号を設定します。
- ・ デスティネーションパターンで設定できるパターンは、ユーザーパターンだけです。

##### 設定値

101 ~ 200

##### 操作

- (田) カーソルをデスティネーションパターンに移動します。
- (用) [-1/NO]/[+1/YES]で、パターンを選択します。

## 4

## デスティネーショントラック

## 解説

デスティネーショントラックは、コピー先のトラックの選択です。

## 設定値

C1, C2, Ba, Dr, All

## 操作

- 1 カーソルをデスティネーショントラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとコピーパターンが実行されます。



- ・ ソーストラックにAllを選択すると、デスティネーショントラックも自動的にAllが選択されます。
- ・ ソースパターンとデスティネーションパターンは、拍子と小節数が同じでなければなりません。  
コピーを実行する前に、パターンレコーディングでデスティネーション側のパターンの拍子と小節数をソース側のパターンと同じに設定してください。（空パターンの場合は不要です）
- ・ ソースパターンとデスティネーションパターンの拍子、小節数が異なる場合は、「Illegal Input」が表示されます。

⇒ 「パターンレコーディング」(170ページ)

- ・ プリセットパターンをユーザーパターンにコピーすると、コード変換テーブルの機能がプリセットパターンとユーザーパターンでは異なるため、オクターブの位置が正しく再現できない場合があります。



コピーパターンを実行すると、コピー先のパターンに元々入っていたパターンは消去されます。

### 3 . パターンジョブ

#### クオンタイズ

[MENU] [F1] 2 Quantize [ENTER]

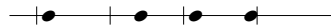


機能	演奏データをクオンタイズします。	
設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr
	分解能	↓ ↓↓ ↓ ↓↓ ↓ ↓↓ F F↓ F

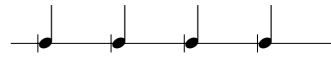
#### 解 説

- ・ 現在選んでいるパターンの、選択したトラックにクオンタイズを行います。
- ・ クオンタイズは、リアルタイムレコーディングされた演奏データのあいまいなタイミングをジャストタイミングにそろえる機能です。

元のデータ



4分音符でクオンタイズした場合



8分音符でクオンタイズした場合



## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

クオンタイズを行なうトラックを選択します。

## 設定値

C1, C2, Ba, Dr

## 操作

- (D) カーソルをトラックに移動します。  
 (A) [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。










## 2

## 分解能

## 解説

クオンタイズを行なうときの、修正の目安となる最小音符を設定します。

## 設定値

32分音符		16分3連音符		16分音符	
8分3連音符		8分音符		4分3連音符	
4分音符		2分3連音符		2分音符	

## 操作

- カーソルを分解能に移動します。
- [-1/NO]/[+1/YES]で、分解能を設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとクオンタイズが実行されます。



- ・ 選択したトラックにデータがない場合は、エラーになります。

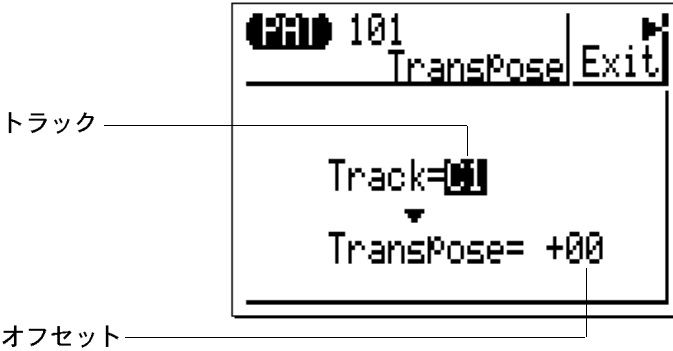


クオンタイズを実行すると、元のデータが書き換えられてしまい元にもどすことはできません。

### 3 . パターンジョブ

#### トランスポーズ

[MENU] [F1] 3 Transpose [ENTER]



機能	演奏データの音程を上下にシフトします。	
設定	トラック	C1, C2, Ba
	オフセット	-12 ~ +12

#### 解 説

現在選んでいるパターンの、選択したトラックの音程を設定した音程分だけ上下にシフトします。



## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

トランスポーズを行なうトラックを選択します。

## 設定値

C1, C2, Ba

## 操作

- 1 カーソルをトラックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## オフセット

## 解説

- ・ オフセットは、音程をシフトする大きさです。
- ・ 単位は半音です。  
したがって、+12を設定すると、選択したトラックの演奏データがすべて1オクターブ上がります。  
逆に、-12を設定すると、1オクターブ下がります。

## 設定値

-12 ~ +12

## 操作

- 1 カーソルをオフセットに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、オフセットを設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとトランスポーズが実行されます。

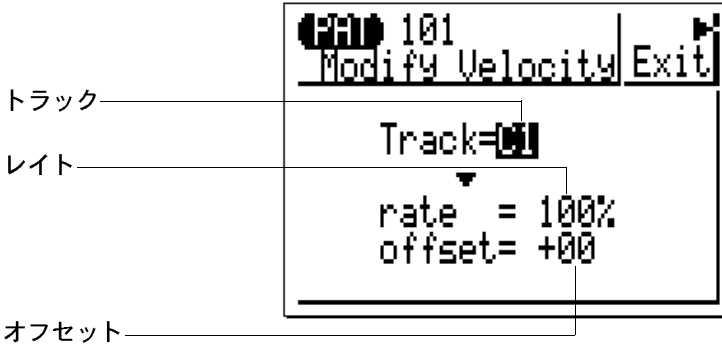
選択したトラックにデータがない場合はエラーになります。



### 3 . パターンジョブ

#### モディファイベロシティ

[MENU] [F1] 4 Modify Velocity [ENTER]



機能 演奏データのベロシティを変更します。

設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr
	レイト	000 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

- ・ 現在選んでいるパターンの、選択したトラックのベロシティ（鍵盤を弾く強さ）を変更します。
- ・ ベロシティの変更には、レイトで設定する方法と、オフセットで設定する方法があります。  
また、この2つを組み合わせることもできます。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

モディファイペロシティを行なうトラックを選択します。

## 設定値

C1, C2, Ba, Dr

## 操作

- (B) カーソルをトラックに移動します。  
 (F) [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## レイト

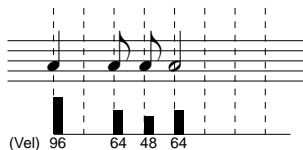
## 解説

- ・ レイトでは、元の演奏データのペロシティを基準に、パーセントでペロシティを変更します。（図中では縦の棒はペロシティの強さを示します）
- ・ 実際には、以下の計算式に基づいてジョブが実行されます

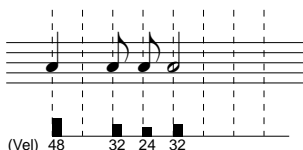
$$\text{ペロシティ（実行後）} = \text{ペロシティ（実行前）} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

計算途中で、値がマイナス値になる場合は、実行後ペロシティを1にします。

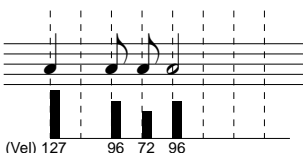
## 元のデータ



レイト=50%にした場合は、ペロシティの強弱の差が半分になります。



レイト=150%にした場合は、ペロシティの強弱の差が1.5倍になります。



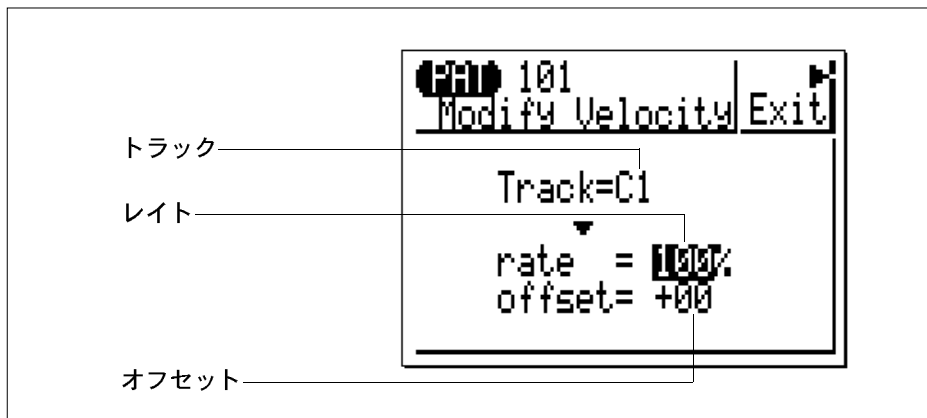
### 3. パターンジョブ

設定値

000 ~ 200%

操作

- 1 カーソルをレイトに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、レイトを設定します。



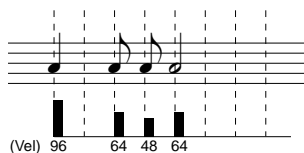
3

#### オフセット

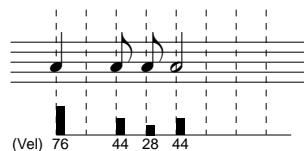
解説

オフセットでは、元の演奏データのベロシティに任意の数値を加減してベロシティを変更します。

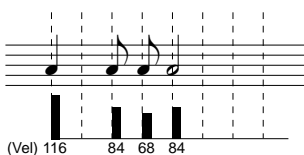
元のデータ



オフセット=-20  
にした場合。



オフセット=+20  
にした場合。



- ・ レイトとオフセットを組み合わせた場合は、設定されたレイトでベロシティが変更された後、オフセットの数値が加減されます。

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

- 1 カーソルをオフセットに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、データを設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとモディファイベロシティが実行されます。

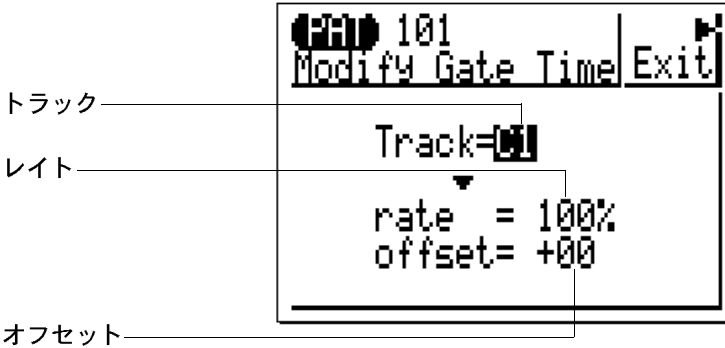


- ・ モディファイ後のベロシティが127を越えたり、0以下の値になる場合は、それぞれ127、1に修正されます。
- ・ オフセットの設定によって、データのベロシティが極端に小さい数値になってしまうと、その音はほとんど聴こえない状態になります。
- ・ 選択したトラックにデータがない場合はエラーになります。

### 3 . パターンジョブ

#### モディファイゲートタイム

[MENU] [F1] 5 Modify Gate Time [ENTER]



機能 演奏データのゲートタイムを変更します。

設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr
	レイト	000 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

- ・ 現在選んでいるパターンの、選択したトラックのゲートタイム（音価）を変更します。
- ・ ゲートタイムの変更には、レイトで設定する方法と、オフセットで設定する方法があります。  
また、この2つを組み合わせることもできます。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

モディファイゲートタイムを行なうトラックを選択します。

## 設定値

C1, C2, Ba, Dr

## 操作

(日) カーソルをトラックに移動します。

(月) [-1/NO]/[+1/YES]で、トラックを選択します。

## 2

## レイト

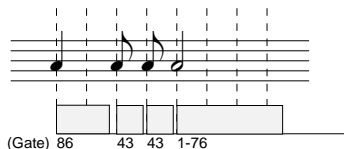
## 解説

- ・ レイトでは、元の演奏データのゲートタイムを基準に、パーセントでゲートタイムを変更します。
- ・ 実際には、以下の計算式に基づいてジョブが実行されます。

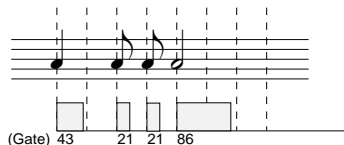
$$\text{ゲートタイム(実行後)} = \text{ゲートタイム(実行前)} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

計算途中で、値が0以下になる場合は、実行後のゲートタイムを1にします。

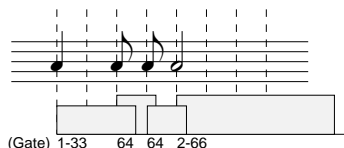
元のデータ



レイト=50%にした場合は、音価が半分になります。



レイト=150%にした場合は、音価が1.5倍になります。



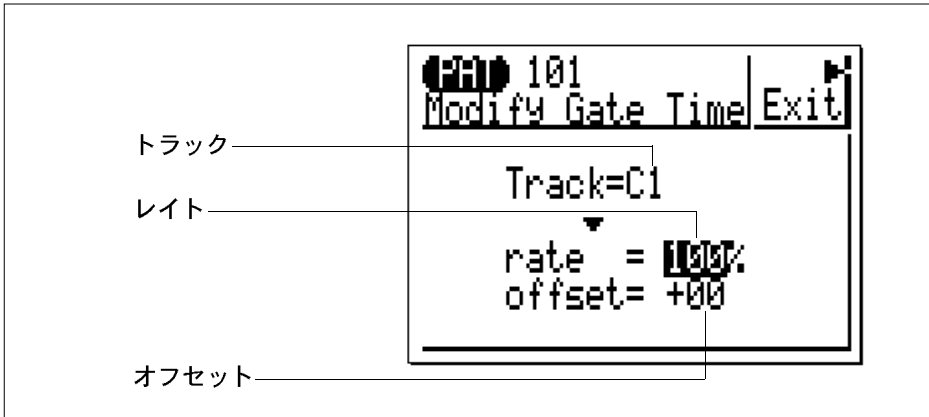
### 3 . パターンジョブ

設定値

000 ~ 200%

操作

- 1 カーソルをレイトに移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、レイトを設定します。



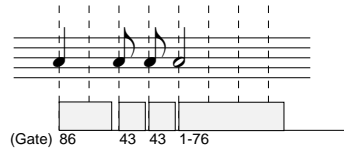
3

#### オフセット

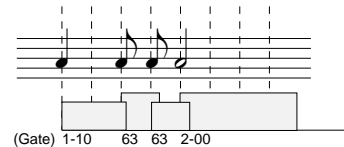
解説

オフセットでは、元の演奏データのゲートタイムに、任意の数値を加減してゲートタイムを変更します。

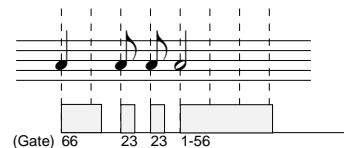
元の演奏データ



オフセット=+20  
にした場合。



オフセット=-20  
にした場合。





---

設定値

-99 ~ +99

操作

- 1 カーソルをオフセットに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、データを設定します。

各項目を設定した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES]を押すとモディファイゲートタイムが実行されません。



- ・ オフセットの設定によって、データのゲートタイムが1になってしまうと、その音はほとんど聴こえない状態になります。
- ・ またオフセット値やレイトが大きすぎると、音符が重なってしまうため、QY20の音源部の発音数を越えてしまう場合があり、音切れの原因となることがあります。
- ・ 選択したトラックにデータがない場合はエラーになります。
- ・ ドラムボイスを選択しているトラックには効果はありません。

### 3 . パターンジョブ

#### パターンネーム

[MENU] [F1] 6 Pattern Name [ENTER]

パターンネーム



機能 パターンに名前を付けます。

設定 パターンネーム

#### 解 説

選択されているパターンに、パターン名を設定します。  
パターン名は8文字まで入力できます。

#### 手 順

- 1 ディスプレイに候補の文字が表示されるので、カーソルを文字の上  
に移動し、[ENTER]で選択します。
- 2 [ENTER]を押して文字を選択するたびに、文字の入力位置は1文字  
分ずつ右に移動します。
- 3 [DEL]を選択すると、入力位置が1文字分左に戻り、その文字が削除  
されます。

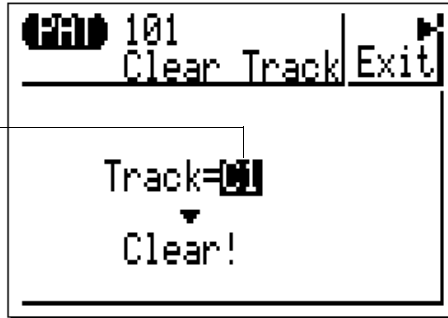


- ・ 現在選択しているパターンに、何もデータが入っていない場合は、  
パターン名を付けることはできません。

## クリアトラック

[MENU] [F1] 7 Clear Track [ENTER]

トラック



機能	任意のトラックのデータを消去します。	
設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr

## 解 説

現在選んでいるパターンの選択したトラックの演奏データを消去します。

## 手 順

- 1 [-1/NO]/[+1/YES]で消去するトラックを選択します。
- 2 [ENTER]を押すと、「Are you sure?」とメッセージが表示されます。  
ここで[+1/YES]を押すと、クリアトラックが実行されます。



選択したトラックにデータがないと、エラーになります。

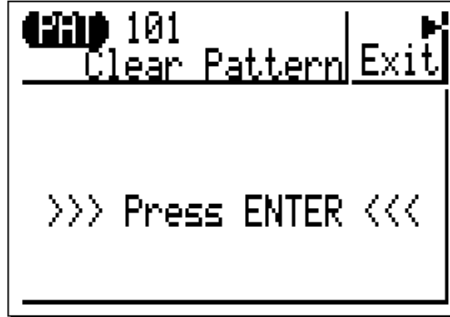


この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行ってください。

### 3 . パターンジョブ

#### クリアパターン

[MENU] [F1] 8 Clear Pattern [ENTER]



機能

選択しているパターンの全てのデータを消去します。

#### 解 説

現在選ばれているパターンの、すべてのデータを消去します。

#### 手 順

- ・ [ENTER]を押すと、「Are you sure?」とメッセージが表示されます。ここで、[+1/YES]を押すと、クリアパターンが実行されます。
- ・ クリアパターンを実行すると各トラックの音色番号は以下のようになります。  
C1, C2, Ba ..... 音色番号 : 001  
Dr..... 音色番号 : Dr1



現在選んでいるパターンにデータがないと、エラーになります。

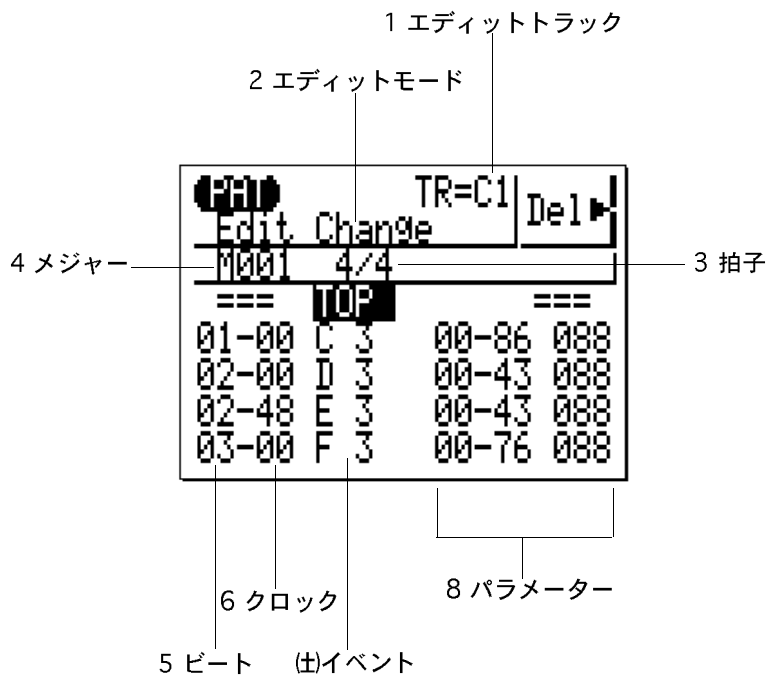


この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行なってください。



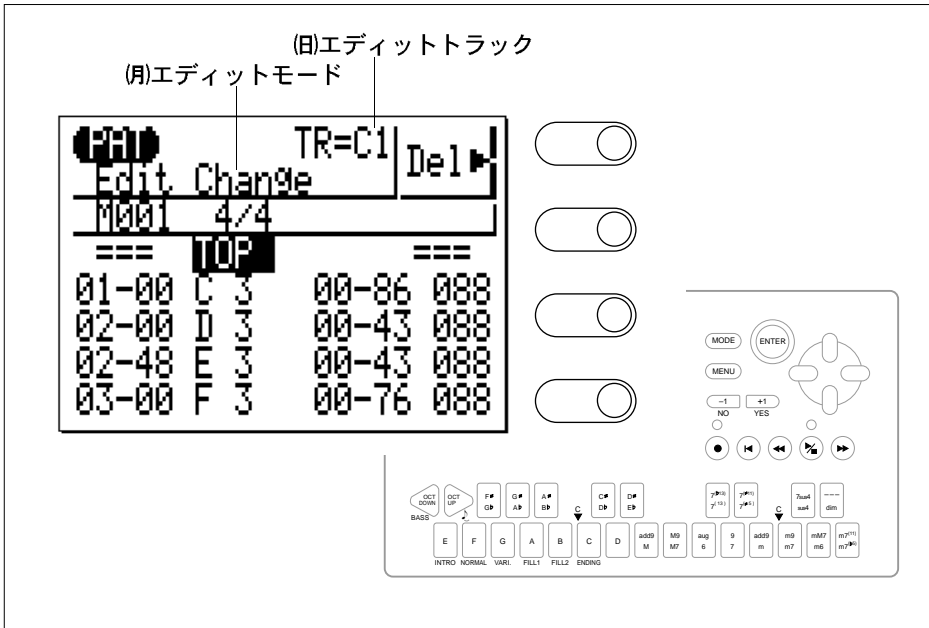
## 4. パターンエディット

【手順】 [MODE]: パターンプレイ  
[MENU]: パターンメニューウィンドウ  
[F2]: パターンエディット



パラメーター	設定値	機能
1 エディットトラック	表示のみ	現在エディットを行なっているトラックを表示します。
2 エディットモード	表示のみ	現在、選ばれているエディットモードを表示します。
3 拍子	表示のみ	現在、エディットを行なっているパターンの拍子を表示します。
4 メジャー	001 ~ 009	現在、カーソルのある小節の小節番号を表示します。
5 ビート	01 ~ 08	イベントが、4分音符で何拍目にあるのかを示します。
6 クロック	00 ~ 95	イベントが、1拍の中のどの位置にあるのかを、4分音符1拍を96分割した値で示します。
7 イベント	ノート プログラムチェンジ サステイン ピッチベンド モジュレーション パン ボリューム エクスプレッション データエントリ-LSB データエントリ-MSB RPN LSB RPN MSB	演奏データの中の種目のことです。パターンエディットでは、イベント単位で曲をエディットします。
8 パラメーター	各イベントごとの設定値です。 イベントの種類によって、設定できるパラメーターや機能が異なります。	

## 4 . パターンエディット



### パターンエディットの基礎知識

#### パターンエディット

##### 解説

- ・ パターンの各トラック (C1, C2, Ba, Dr) の中に記録されている演奏データをイベント単位で細かくエディットしたり、新たにイベントをインサートするモードです。
- ・ リアルタイムやステップレコーディングで録音した演奏データを修正したり、サステインペダルのON/OFFや曲の途中でのパンやボリュームの変更など、リアルタイムやステップレコーディングでは入力できないデータを入力するときに活用できます。

##### 操作

- 1 パターンプレイで、エディットしたいトラックをキーボードトラックとして選択します。
  - 2 [MENU]を押してパターンメニューウィンドウを表示し、[F2]を押してパターンエディットに入ります。
- ※ [MODE]を押すと、パターンエディットから抜けて、パターンプレイに戻ります。



## 1 エディットトラック

### 解説

エディットを行なうトラックを表示します。



エディットするトラックは、パターンエディットに入る前に、キーボードトラックとして選択しておきます。



パターンエディットに入ってからでは、トラックの変更はできません。

## 2 エディットモード

### 解説

- ・ パターンエディットには、チェンジとインサートの2つのモードがあります。
- ・ チェンジモードは、録音された演奏データを、修正するモードです。
- ・ インサートモードは、録音された演奏データに、新しいデータを追加するモードです。
- ・ パターンプレイからパターンエディットに入ると、エディットモードは必ずチェンジモードになっています。

### 設定値

Change, Insert

### 操作

- 1 チェンジモードの状態では、[MENU]を押します。
  - 2 [F1]を押すと、インサートモードに入ります。  
また[F1]以外のファンクションキーを押すと、メニューウィンドウが閉じられます。
  - 3 同様に、インサートモードの状態では[MENU]を押し、[F1]を押すと、チェンジモードに戻ります。
- ※ [MODE]を押すと、パターンプレイに戻ります。

## 4 . パターンエディット

4 メジャー、 、 3 拍子

01-00	C	3	00-86	088
02-00	D	3	00-43	088
02-48	E	3	00-43	088
03-00	F	3	00-76	088

6 クロック

5 ビート

### 3 拍子

解説

エディットを行なうパターンの拍子を表示します。



拍子の設定は、パターンレコーディングで行ないます。

⇒「パターンレコーディング」(170ページ)

### 4 メジャー、 5 ビート、 6 クロック

解説

・エディットしたいイベントが、どの位置にあるのかを示すために、「メジャー」「ビート」「クロック」の3種類の値を使います。

メジャー：小節を示す単位です。

イベントが、パターンの何小節目にあるかを示すときに使います。

ビート：拍を示す単位です。

メジャーの中に入るビートの数は拍子によって異なります。

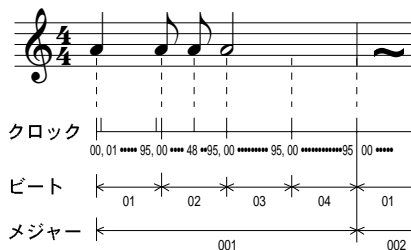
例えば、4/4拍子だと、4ビート=1メジャーになります。イベントが、1小節の中の何拍目にあるかを示すときに使います。

クロック：1拍より細かい音符の位置や、音符の長さを示す単位です。

4分音符1拍を96等分した長さを1クロックと呼びます。ですから、96クロック=1ビートになります。

また、4分音符の長さは96クロック、8分音符は48クロックといったように、音符の長さをクロックで表します。また、そのイベントが、1拍の中のどの位置にあるかを示すときにも使います。

- ・メジャー、ビート、クロックは、下の図のような関係にあります。



- ・下の譜面の音符のデータは、パターンエディットの画面では次のように表されます。

Pattern	TR	Del
0001	4/4	
01-00	C 3	01-76 088
03-00	D 3	00-86 088
04-00	E 3	00-43 088
04-48	F 3	00-21 088
04-72	E 3	04-21 088
===	Meas	002 ===
===	Meas	003 ===
===	Meas	004 ===
===	END	===



録音後の演奏データの発音のタイミングを、メジャー、ビート、クロックを変更することによって、簡単に変更することができます。

⇒「チェンジモード」(218ページ)

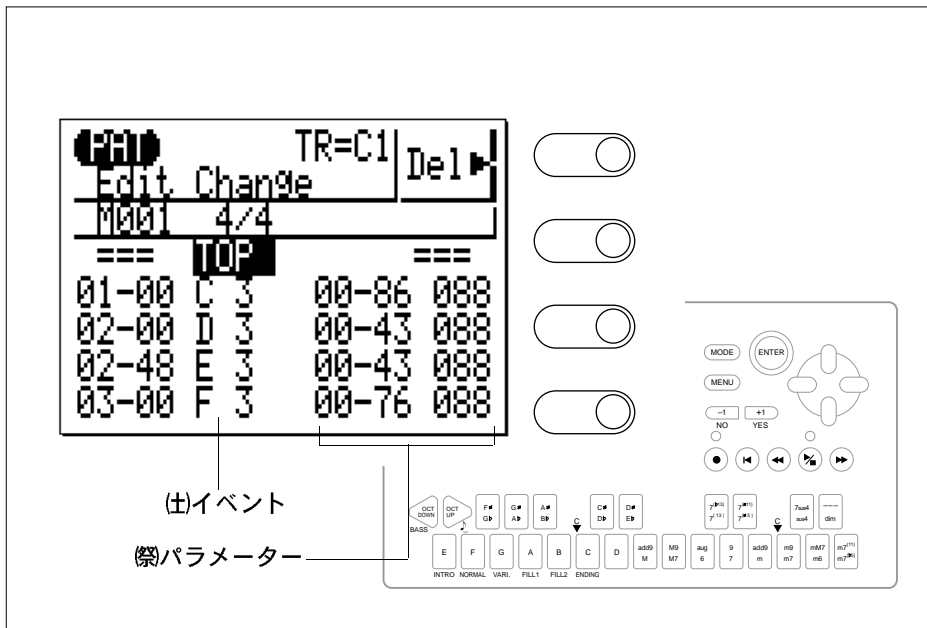
#### 設定値

メジャー：001～009 (小節数によって設定値は異なります。)

ビート：01～08 (拍子によって設定値は異なります。)

クロック：00～95

## 4 . パターンエディット



## 7 イベント、8 パラメーター

### 解説

- ・ イベントとは、「鍵盤を弾いた」（ノート）、「音色を切り替えた」（プログラムチェンジ）などの、演奏データの中の種目のことです。
- ・ イベントを構成する要素をパラメーターと呼びます。  
例えば、「鍵盤を弾いた」（ノート）というイベントであれば、「どの鍵盤を」（ノートナンバー）、「どのくらいの長さ」（ゲートタイム）、「どのくらいの強さで」（ベロシティ）といったパラメーターがあります。
- ・ 演奏データの細かいエディットは、イベントひとつひとつについてパラメーターを変更したり、イベントのタイミングを変えたり、新たなイベントをインサートして行います。



1

解説

QY20で扱えるのは、次の10種類イベントです。

### ノート (Note)

鍵盤を弾いたというイベントです。鍵盤から入力されたデータやプリセットパターンのデータは、ほとんどがこのイベントになっています。

```

M001 4/4 Gate Vel
01-00 C 3 00-86 086
  
```

ノート ゲートタイム ベロシティ

設定値

- ・ ノート 音名です。(黒鍵は異名同音処理されます。)  
設定値：C-2~G8
- ・ ゲートタイム 鍵盤を押さえている時間をビートとクロックで示します。  
設定値：00-01~99-95
- ・ ベロシティ 鍵盤を弾く強さです。  
設定値：001~127

2

解説

### プログラムチェンジ (Program Change)

音色を切り替えるイベントです。

```

M001 4/4
01-00 001 GrandPno
  
```

音色番号 音色名

設定値

- ・ 音色番号 入力されている音色番号です。  
設定値：001~100, Dr1~Dr8, OFF
- ・ 音色名 音色番号に対応するQY20のプリセットボイス名が表示されます。

3

解説

### サステイン (Sustain)

サステインペダルをON/OFFするイベントです。

設定値

ON, OFF

```

M001 4/4
01-00 Sus OFF
  
```

ON/ OFF

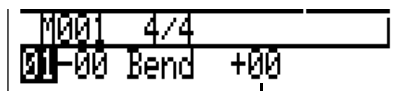
## 4 . パターンエディット

4

解説

### ピッチベンド (Pitch Bend)

ピッチベンドホイールを操作するイベントです。  
音程を上下に変化させる効果があります。



ピッチベンドの量

設定値

- ・ ピッチベンドの量      ピッチベンドホイールがどれくらい回されたかを、数字で表します。  
設定値は、-64 ~ +00 ~ 63です。  
+00でホイールを回していない状態。  
-64で下側に、63で上側にいっぱい回した状態です。  
QY20では、上下に全音の音程変化をします。



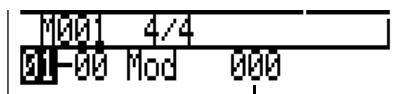
- ・ ピッチベンドを1イベントでもインサートすると、それ以降のノートデータの音程がすべて変わってしまいます。
- ・ ピッチベンドをインサートしたら、必ず最後に、値=+00のピッチベンドをインサートして音程を元に戻してください。

5

解説

### モジュレーション (Modulation)

モジュレーションホイールを操作するイベントです。  
ビブラートやトレモロなどのモジュレーションをコントロールします。



モジュレーションの量

設定値

- ・ モジュレーションの量      ・ モジュレーションホイールがどれくらい回されたかを、数字で表します。  
設定値は、000 ~ 127です。  
000でホイールを回していない状態、  
127で上側いっぱい回した状態です。



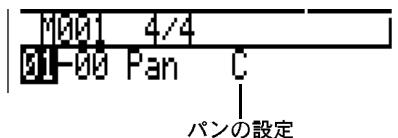
- ・モジュレーションを1イベントでもインサートすると、それ以降のノートデータにすべてモジュレーションがかかってしまいます。
- ・モジュレーションをインサートしたら、必ず適切な位置に、値=000のモジュレーションをインサートして元に戻してください。

## 6

## 解説

## パン (Pan)

音の定位をコントロールするためのイベントです。  
ボイスプレイのパンポットの位置をコントロールします。



## 設定値

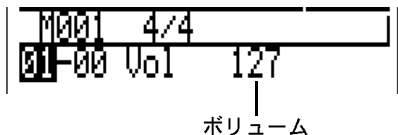
- ・パンの設定 音の定位を、左から右まで15段階で表します。  
設定値：L7～L1, C, R1～R7

## 7

## 解説

## ボリューム (Volume)

音量をコントロールするイベントです。  
ボイスプレイのチャンネルフェーダーの位置をコントロールします。  
このイベントでトラックごとの音量バランスを取ることができます。



## 設定値

- ・ボリューム 設定値：000～127

## 8

## 解説

## エクスプレッション (Expression)

音量をコントロールするイベントです。  
ボリュームと共に、より細かく音量の変化をつけるときに使います。



## 設定値

- ・エクスプレッション 設定値：000～127

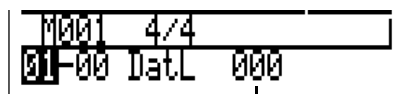
## 4 . パターンエディット

9

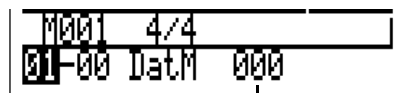
データエントリー-LSB ( Data Entry LSB )  
データエントリー-MSB ( Data Entry MSB )

解説

RPN (レジスタードパラメーターナンバー)をはじめ、さまざまなパラメーターを、変更するときに使われるデータです。  
細やかなデータを送るときのために、1つのデータをLSB、MSBに分割して送る仕組みになっています。



データエントリー-LSB



データエントリー-MSB

設定値

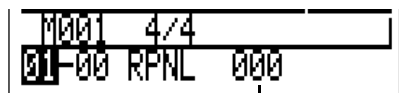
- ・ データエントリー-LSB, MSB 変化量を設定します。  
詳細については、右ページをご覧ください。

10

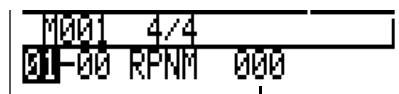
RPN LSB (レジスタードパラメーターナンバー-LSB)  
RPN MSB (レジスタードパラメーターナンバー-MSB)

解説

ピッチベンドセンシビリティの変更やチューニングなど、音源の設定の変更を行なうためのデータです。  
実際の値の変更は、データエントリー-LSB, MSBで行ないます。



RPN LSB



RPN MSB

設定値

- ・ RPN LSB, MSB まず RPN LSB, MSBで制御する機能を選択し、その後データエントリー-LSB, MSBで選択した機能の設定値を入力します。



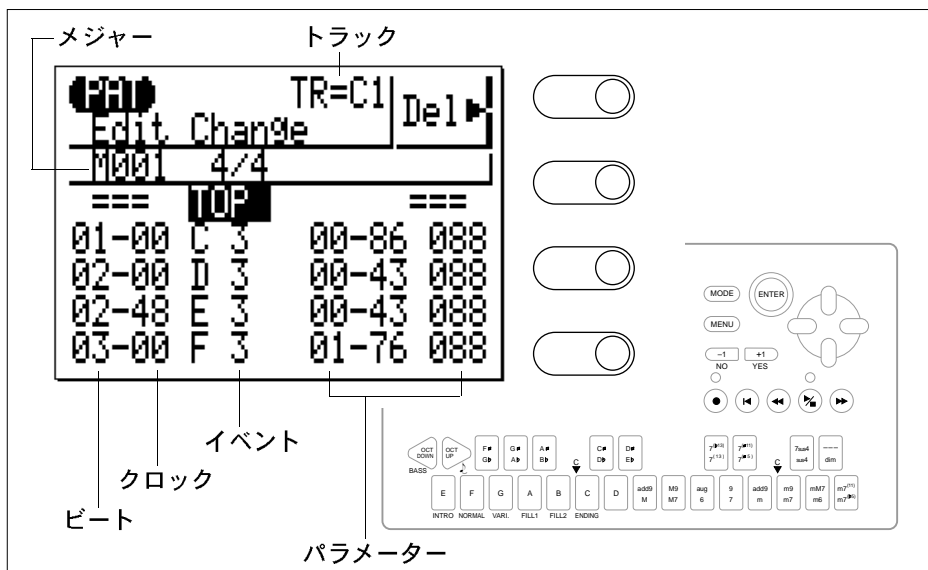


- ・ QY20では、次のRPNを受信します。

RPN MSB LSB	Data Entry MSB LSB	
\$00 \$00	\$mm ---	ピッチバンドセンシティピティ mm : \$00 - \$18 (0 - 24半音) --- : don't care 半音ステップで2オクターブまで指定可能 電源投入時は2半音
\$00 \$01	\$mm \$II	マスターファインチューニング (mm, II) : (\$00, \$00) - (\$40, \$00) - (\$7F, \$7F) (-8192 × 100/8192 - 0 - +8192 × 100/8192セント)
\$00 \$02	\$mm ---	マスターコースチューニング mm : \$28 - \$40 - \$58 (-24 - 0 - +24半音) --- : don't care
\$7F \$7F	--- ---	RPNリセット --- : don't care RPN番号が指定されていない状態にする 内部の設定値は変化しない。

- ・ 曲の始まりと終わりには、必ず「TOP」、「END」が表示されます。  
また、小節（メジャー）の変わり目には、「Meas」が自動的に挿入されます。  
しかし、これらの記号は、イベントではありませんので、エディットはできません。

## 4 . パターンエディット



### パターンエディットの手順

#### チェンジモード (Change)

##### 解説

- ・ 録音した演奏データを、イベント単位で修正する機能です。
  - ・ ここでは、イベント単位で次の3通りの修正ができます。
1. イベントのパラメーターを修正する。  
例えば、ノートデータの音名やベロシティの変更など。
  2. イベントのタイミングを修正する。  
例えば、ノートデータの発音位置を変更したり、わざと数クロック発音位置をずらしてノリを出したりできる。
  3. イベントを削除 (デリート) する。  
不要になったイベントをデリートできます。

## エディットするイベントを選択します。

- ・ [◀|▶], カーソルキーなどを使って、エディットしたいイベントにカーソルを移動します。

## イベントのパラメーターを修正します。

- 1 カーソルを修正するパラメーターに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、パラメーターを変更、修正します。  
すると、変更したイベント全体が点滅を始めます。
- 3 ここで、[ENTER]を押すと、点滅が止まり、データの修正が完了します。  
※ 点滅状態のとき、カーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

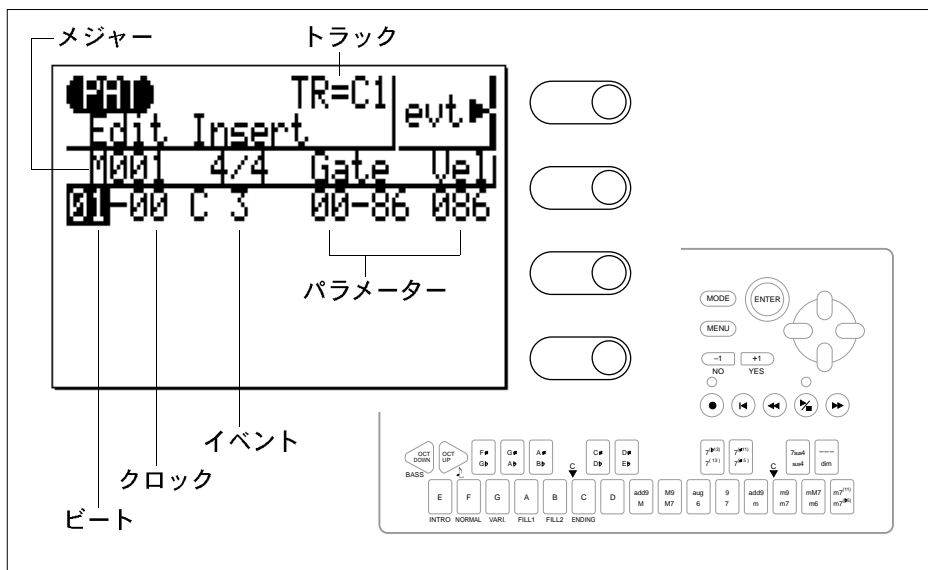
## イベントのタイミングを修正します。

- 1 カーソルを修正するイベントの、ビート、もしくはクロックに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]でビート、クロックを変更します。  
すると、変更したイベント全体が点滅を始めます。  
このとき、ビートを変更することでメジャーも変更することができます。
- 3 ここで[ENTER]を押すと、点滅が止まり、データの位置が変更されます。  
※ 点滅状態のとき、カーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

## イベントを削除することができます。

- パターンエディットのチェンジモード画面では、ファンクション[F1]が、いつもDel（デリート）に割り当てられています。
- 1 カーソルを削除したいイベントに移動します。
  - 2 [F1]を押すと、データが削除されます。

## 4 . パターンエディット



### インサートモード

#### 解説

- ・ 録音された演奏データに、新しいイベントを追加する機能です。
- ・ このモードで追加できるのは、「パターンエディットの基礎知識」で説明したイベントです。

#### 操作

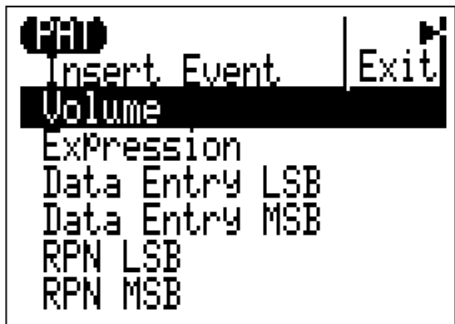
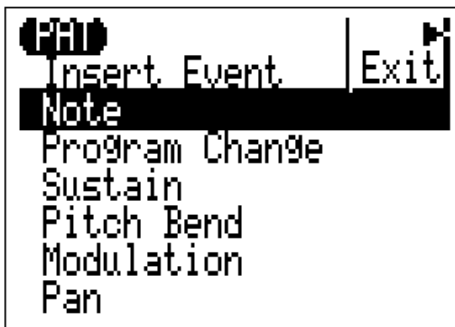
インサートモードへは、次の手順で入ります。

- 1 チェンジモードの状態です、[MENU]を押します。
- 2 [F1]を押すと、インサートモードに入ります。

※ 同様にインサートモードの状態です[MENU]を押し、[F1]を押すとチェンジモードに戻ります。

## イベントの選択

- 1 インサートモードの状態では、[F1]を押します。  
すると、イベントリストが表示されます。



- 2 カーソルを挿入したいイベントに移動し、[ENTER]を押します。
- 3 カーソルをパラメーターに移動し、パラメーターを設定します。
- 4 カーソルをビート、クロックに移動し、挿入する位置を設定します。
- 5 設定したデータに間違いがなければ、[ENTER]を押して、設定したイベントを入力します。
  - ・ 設定したデータに間違いがあれば、カーソルを移動してパラメーターを修正します。また、キャンセルしたいときは、[MODE]を押します。
  - ・ ノートイベントが入力されると楽器音が、その他のイベントが入力されると、「コン」という音が、ライン出力されます。
- 6 [MODE]を押すと、パターンプレイに戻ります。



# 第5章

## ユーティリティ モード

この章では、ユーティリティモードについて説明します。

1 . システムセットアップ .....	226
2 . パルクダンプ .....	232
3 . A B C ゾーン .....	238

# 1 . システムセットアップ

【手順】 [MODE] : ソングモード、ボイスモード、パターンモードのいずれか

[MENU] : メニューウィンドウ

[F3] : ユーティリティ

[MENU] : ユーティリティメニューウィンドウ

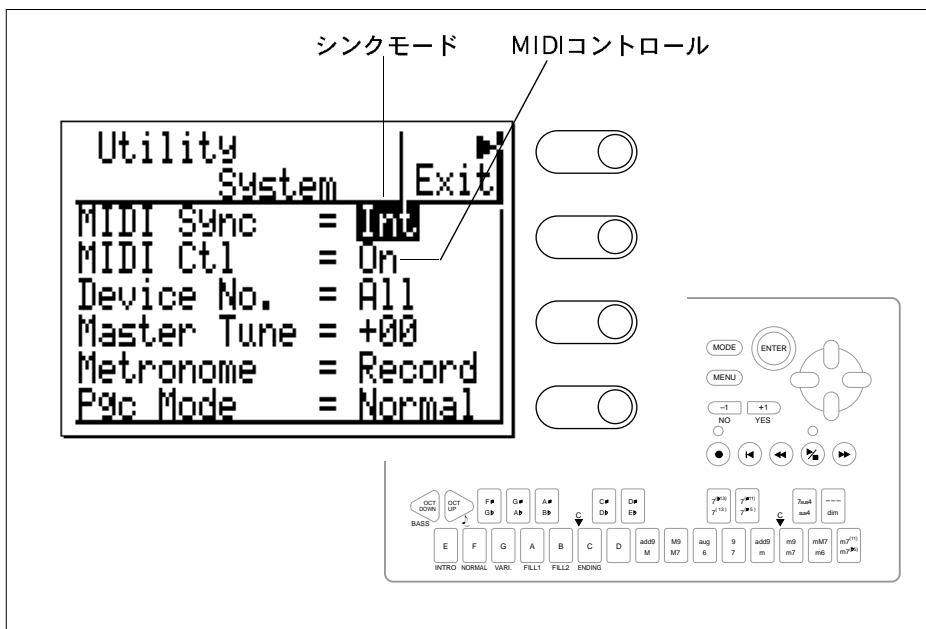
[F1] : システムセットアップ

Utility	System	Exit	
MIDI Sync	= <b>Off</b>		1 シンクモード
MIDI Ctl	= On		2 MIDIコントロール
Device No.	= All		3 デバイスナンバー
Master Tune	= +00		4 マスターチューン
Metronome	= Record		5 メトロノーム
Prg Mode	= Normal		6 プログラムチェンジモード



パラメーター	設定値	機能
1 シンクモード	Int, Ext	外部MIDI機器との同期演奏に関する設定です。
2 MIDIコントロール	On, Off	同期演奏に関するMIDI情報を受信するかどうかの設定です。
3 デバイスナンバー	Off, 01 ~ 16, All	外部MIDI機器と、バルクデータの送受信を行なうときに設定する番号です。
4 マスターチューン	-64 ~ +00 ~ +63	システム全体のチューニングを設定します。
5 メトロノーム	Off, Record, Rec/Ply, Always	テンポを知らせるメトロノーム音の設定を行いません。
6 プログラムチェンジモード	Normal, GM	プログラムチェンジを受信したとき、音色変更を、QY20のモード (Normal) か、GMシステムレベル1のモードで変更するかを設定します。

## 1. システムセットアップ



### システムセットアップとは

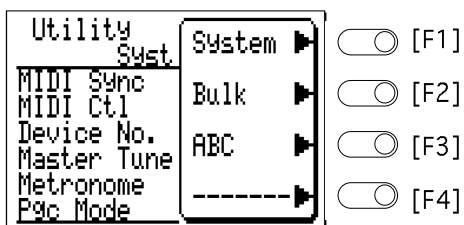


ここでは、システムセットアップに関するいくつかの操作を説明します。



次の手順で、システムセットアップに入ります。

- 1 [MODE]を押して、ソング、ボイス、パターンのいずれかのモードに入ります。
- 2 [MENU]を押して、メニューウィンドウを表示します。
- 3 [F3]を押して、ユーティリティに入ります。
- 4 [MENU]を押して、ユーティリティメニューウィンドウを表示します。
- 5 [F1]を押して、システムセットアップに入ります。



## 1 シンクモード

## 解説

外部MIDI機器と同期演奏をさせるための設定です。

## 設定値

- ・ Int ( インターナル ) …… QY20単体で演奏するか、QY20がマスターになる場合の設定です。
- ・ Ext ( エクスターナル ) …… 外部MIDI機器からの同期信号に同期して演奏します。

## 操作

- (日) カーソルをシンクモードに移動します。  
 (月) [-1/NO]/[+1/YES]でシンクモードを選択します。



シンクモードがExtになっているときは、QY20単体ではパターンやソングの再生はできません。

## 2 MIDIコントロール

## 解説

同期演奏に関するMIDI情報を、送受信するかどうかの設定です。

ON/OFFで扱われるMIDI情報は次の通りです。

- ・ MIDIクロック ( 送信 )
  - ・ スタート
  - ・ コンティニュースタート
  - ・ ストップ
- ( 送受信 )

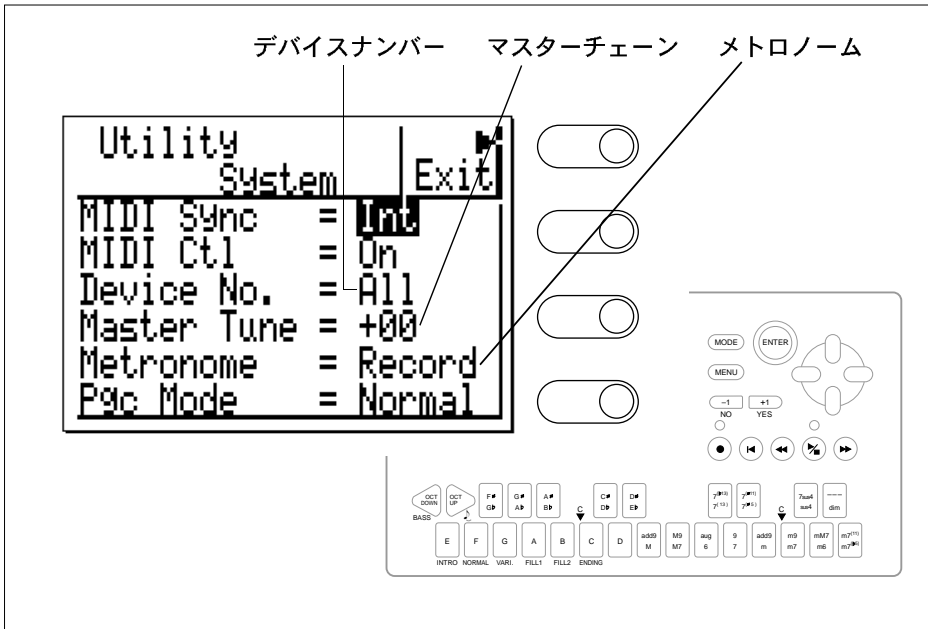
## 設定値

on …… 送受信します。  
 off …… 送受信しません。

## 操作

- 1 カーソルをMIDIコントロールに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、On/Offを切り替えます。

# 1. システムセットアップ



## 3 デバイスナンバー

### 解説

- ・ 外部MIDI機器と、エクスクループメッセージ（バルクデータ）の送受信を行なうときに設定する番号です。
- ・ 送信側の機器と受信側の機器のデバイスナンバーが合っていないと、エクスクループメッセージを受信することはできません。

### 設定値

- Off …… バルクデータの送受信を行いません。
- 01 ~ 16 …… 外部MIDI機器のデバイスナンバーに合わせて、設定します。
- All …… 送信側となる外部機器のデバイスナンバーが1 ~ 16のいずれであっても、バルクデータを受信します。  
送信の際には、1に設定されます。

### 操作

- 1 カーソルをデバイスナンバーに移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、設定します。

---

## 4 マスターチューン

解説

システム全体のチューニングを設定します。

設定値

-64 ~ +00 ~ +63

操作

- 1 カーソルをマスターチューンに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、値を指定します。  
例えば+50に設定すると全体の音程が半音上がります。



この機能で変更される音程は、MIDI出力には何の影響もありません。

## 5 メトロノーム

解説

テンポを知らせるメトロノーム音の設定を行いません。

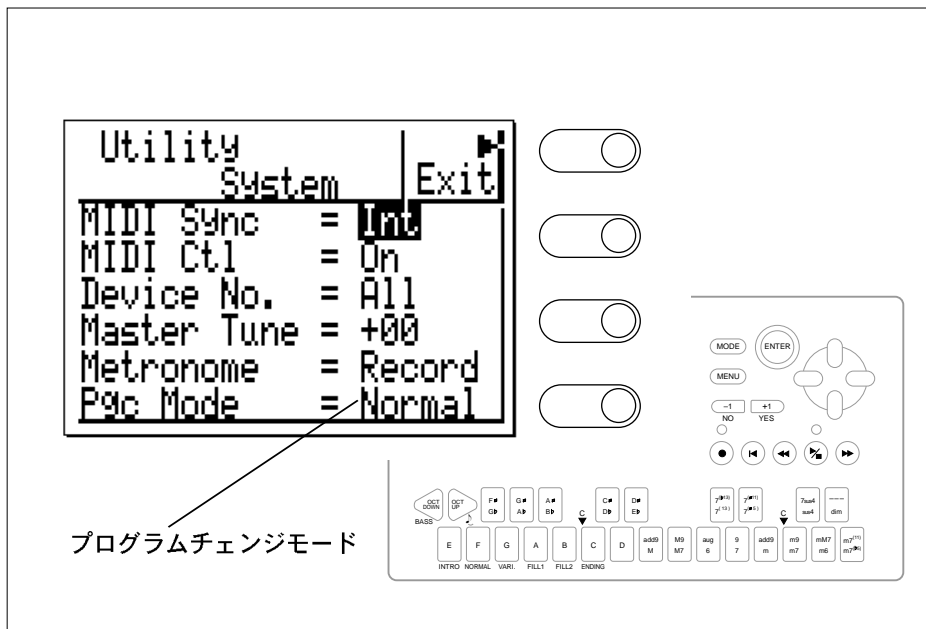
設定値

Off …………… メトロノーム音を鳴らしません。  
Record …… リアルタイムレコーディング時にだけ鳴らします。  
Rec/Ply …… プレイ、リアルタイムレコーディング時に鳴らします。  
Always …… 常にメトロノーム音を鳴らします。

操作

- 1 カーソルをメトロノームに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、設定します。

## 1. システムセットアップ



## 6 プログラムチェンジモード

### 解説

QY20にプログラムチェンジ情報を受信したとき、GMシステムレベル1の音色配列にもっとも近い音色が得られるように音色番号を切り替える機能です。

### 設定値

Normal…… QY20のオリジナル音色配列のままです。

GM…… GMシステムレベル1に近い音色に切り替えます。  
コンピューターや、外部シーケンサーでQY20を鳴らす場合に便利な音色モードです。

ただし、GMシステムレベル1が128音色であるのに対してQY20は100音色しかいないため、データによっては、発音しなかったり、違った印象になる場合もあります。

➡ 「資料 2.プリセットボイスリスト」(246ページ)

### 操作

- 1 カーソルをプログラムチェンジモードに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、モードを切り替えます。

### GMシステムレベル1について

MIDIはメーカーや機種が違って演奏その他各種の情報を伝達できる、たいへん便利な規格です。例えば、A社の音源用に作成したデータを使ってB社の音源を演奏できるのもMIDIのおかげです。ところが、音源を差し替えると音色が替わってしまうことがあります。

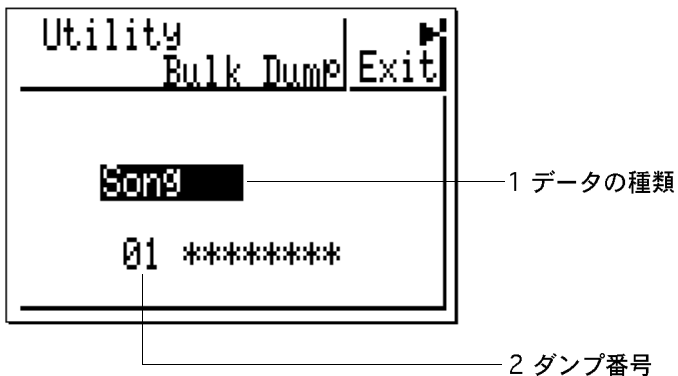
例えば、A社の音源モジュールのピアノ用に作成したデータでB社の音源モジュールを演奏すると、オルガンの演奏になってしまうようなことがあります。これはメーカーや機種によって音色の配列が異なるからです。

そこで、シンセサイザーやトーンジェネレーターの音色の配列に一定の基準を設けて、メーカーや機種が異なってもほぼ同じ系統の音色で演奏できるようにしたのがGM (General MIDI) と呼ばれる規格です。現在「GMシステムレベル1」と呼ばれる規格が用意され、MIDI規格協議会で承認されています。

## 2 . バルクダンプ

---

【手順】 [MODE] : ソングモード、ボイスモード、パターンモードのいずれか  
[MENU] : メニューウィンドウ  
[F3] : ユーティリティ  
[MENU] : ユーティリティメニューウィンドウ  
[F2] : バルクダンプ





パラメーター	設定値	機能
1 データの種類	Song, Pattern, All	バルクダンプするデータの種類を設定します。
2 ダンプ番号	(Song) 01 ~ 20, All (Pattern) 101 ~ 200, All	それぞれのデータについて、バルクダンプするデータの番号を設定します。

## バルクダンプとは

### 解説

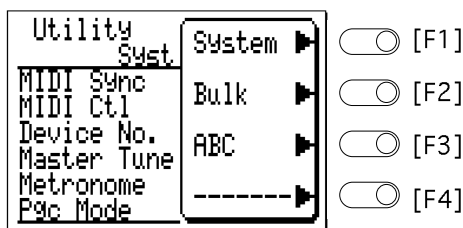
QY20のソング、ユーザーパターンのデータを、MIDIシステムエクスクルーシブ情報（バルクデータ）として、MIDI OUT端子から出力する操作を行ないます。

QY20のデータをMDF2などに保存する場合に、必要となる操作です。

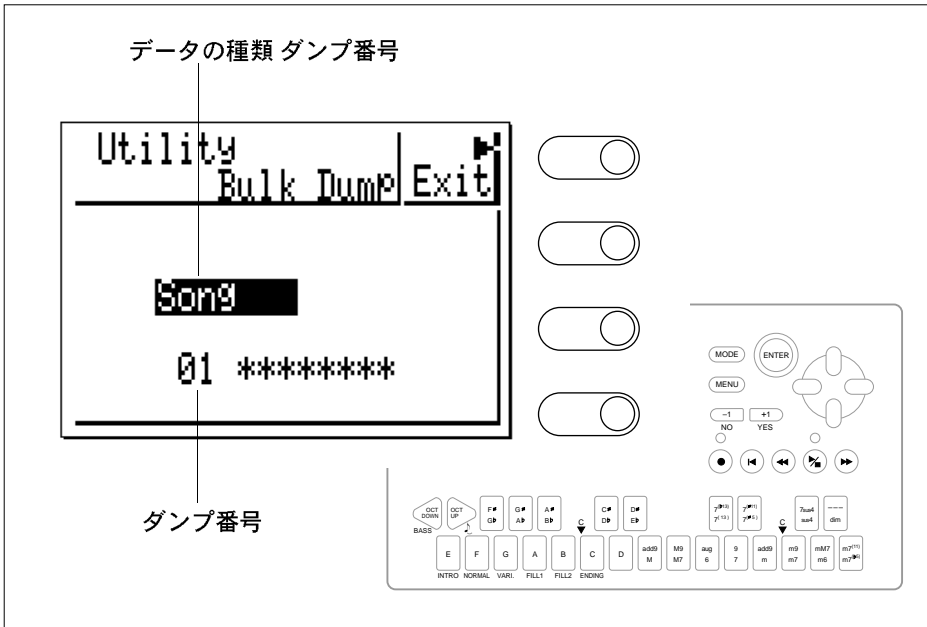
### 操作

次の手順でバルクダンプに入ります。

- 1 [MODE]を押して、ソング、ボイス、パターンのいずれかのモードに入ります。
- 2 [MENU]を押して、メニューウィンドウを表示します。
- 3 [F3]を押して、ユーティリティに入ります。
- 4 [MENU]を押して、ユーティリティメニューウィンドウを表示します。
- 5 [F2]を押して、バルクダンプに入ります。



## 2. バルクダンプ



### 1 データの種類      2 ダンプ番号

#### 解説

QY20のソングやユーザーパターンのデータを、別のQY20に送りこんだり、MDF2に保存したりするための設定です。

#### 設定値

#### データの種類

Song ..... ソングデータ

Pattern..... ユーザーパターンのデータ

All..... 全ユーザーパターン+全ソング+システムセットアップのデータ

#### ダンプ番号

データの種類のSongを選択した場合。

- ・ 01 ~ 20..... 対応する1ソングだけをバルクダンプします。
- ・ All ..... 全てのソングデータを、バルクダンプします。

データの種類のPatternを選択した場合。

- ・ 101 ~ 200      対応する1パターンだけをバルクダンプします。
- ・ All              全てのユーザーパターンデータを、バルクダンプします。

## 操作

データの種類のAllを選択した場合

- ・ ダンプ番号は設定できません。
- ・ 全ユーザーパターン、全ソング、システムセットアップのデータをバルクダンプします。

- 1 カーソルを、データの種類に移動します。
- 2 [-1/NO][+1/YES]で、データの種類を選択します。
- 3 カーソルを、ダンプ番号に移動します。
- 4 [-1/NO][+1/YES]で、ダンプ番号を設定します。
- 5 [ENTER]を押します。  
すると、「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。  
ここで、[+1/YES]キーを押すと、バルクダンプが実行されます。  
※ [MODE]を押すとバルクダンプの画面に戻ります。



- ・ システムセットアップのデバイスナンバーがOFFになっていると、バルクダンプは実行されません。
- ・ バルクダンプを実行する前に、他のMIDI機器との接続と、受信側機器のMIDI設定を確認してください。
- ⇒ 他のMIDI機器との接続については、「接続の方法 (MIDI)」をご覧ください。(18ページ)
- ⇒ MDF2にバルクデータを保存される場合は、付録カードをご覧ください。

### バルクデータの受信

QY20バルクデータの受信について説明します。

受信するデータの種類

QY20は、次の2種類のデータを受信します。

1. QY20でバルクダンプしたデータ：  
バルクダンプされた全てのデータが受信されます。
2. QY10でバルクダンプしたデータ：  
ソングデータの中のシーケストラックのデータ。  
ソングデータの中のバックトラックのコード進行のデータと  
拍子のデータ。  
(ただし、11thコードは7thsus4に、6・9コードは6に変換される)

受信する条件

QY20のバルクデータの受信条件について説明します。

以下の条件を満たしたとき、バルクデータを受信します。

1. デバイスナンバーが、送信側の機器と一致していること。(もしくは、Allになっていること)
2. ソングまたはパターンデータは、それぞれのモードの、トップ画面になっていること。  
Allのデータを受信するときは、ソング、ボイス、パターンいずれかのモードのトップ画面になっていること。
3. また、1ソング、1パターンを受信する場合は、現在選ばれ表示されているソング、パターンのトップ画面にデータが無く、空になっていること。



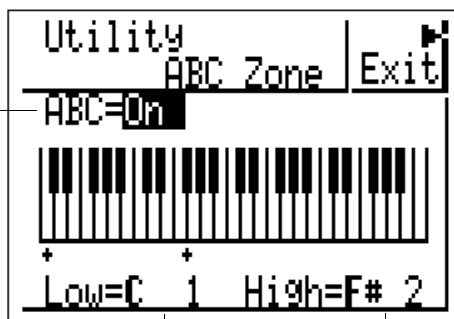
- ・ QY10のバルクデータのうち、「All」、「パターン」、「NSEQ」などは、受信しません。  
また、QY20のバルクデータを、QY10で受信することもできません。



### 3 . ABCゾーン

【手順】 [MODE] : ソングモード、ボイスモード、パターンモードのいずれか  
[MENU] : メニューウィンドウ  
[F3] : ユーティリティ  
[MENU] : ユーティリティメニューウィンドウ  
[F3] : ABCゾーン

1 ABCのOn/Off



2 ローリミット

3 ハイリミット

パラメーター	設定値	機能
1 ABCのOn/Off	On, Off	ABC機能を有効にするかどうかを設定します。
2 ローリミット	C-2 ~ G8	ABC機能が働く鍵盤の範囲の、下側の鍵盤を設定します。
3 ハイリミット	C-2 ~ G8	ABC機能が働く鍵盤の範囲の、上側の鍵盤を設定します。

## ABCゾーンとは

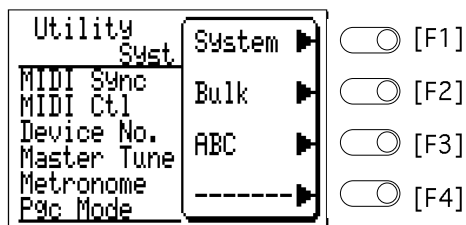
### 解説

- ・ ABC機能が働く鍵盤の範囲をABCゾーンと呼びます。  
ここでは、ABCゾーンを設定します。

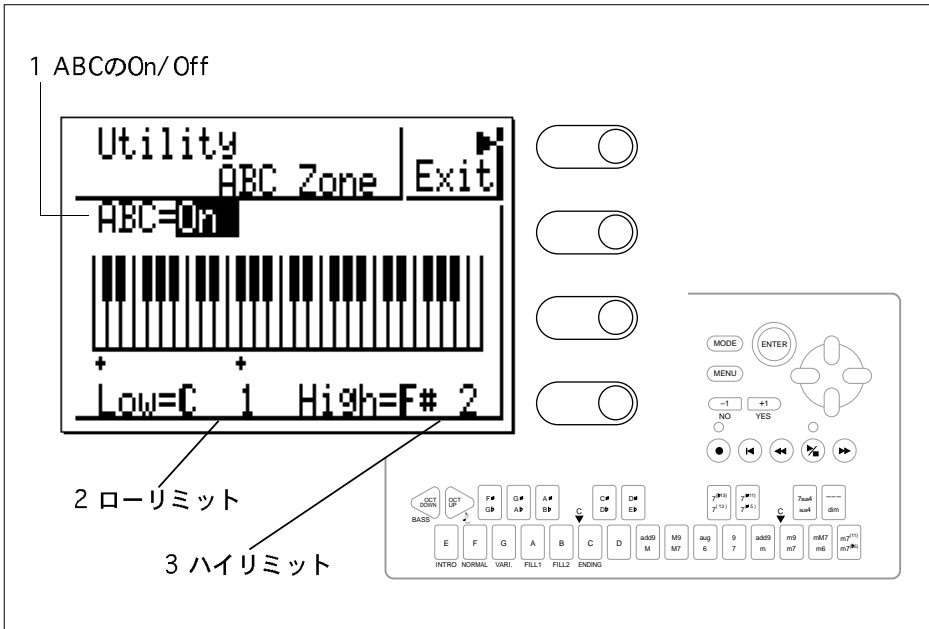
### 操作

次の手順でABCゾーンに入ります。

- 1 [MODE]を押して、ソング、ボイス、パターンのいずれかのモードに入ります。
- 2 [MENU]を押して、メニューウィンドウを表示します。
- 3 [F3]を押して、ユーティリティに入ります。
- 4 [MENU]を押して、ユーティリティメニューウィンドウを表示します。
- 5 [F3]を押して、ABCゾーンに入ります。



### 3 . ABCゾーン



#### 1 ABCのOn / Off

解説

・ ABC機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値

On, Off

操作

- 1 カーソルをABCのOn/ Offに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で設定します。



ABC=Onになっていると、鍵盤や外部MIDIキーボードで演奏したとき、ハイリミット以下の鍵盤の音は鳴りません。



2	ローリミット	3	ハイリミット
---	--------	---	--------

## 解説

- ・ ABCゾーンは、最低音（ローリミット）と、最高音（ハイリミット）を設定することによって成り立ちます。
- ・ ABC機能が働くのは、ローリミットとハイリミットの範囲内の鍵盤だけです。
- ・ ローリミットより下の鍵盤は、オンベースを設定する鍵盤として使用できません。

## 設定値

ローリミット：C-2～G8  
ハイリミット：C-2～G8  
(ローリミット ハイリミット)

## 操作

- 1 カーソルをローリミット、ハイリミットに移動します。
- 2 [-1/NO]/[+1/YES]で、鍵盤を設定します。



LCDには、ローリミット、ハイリミットがC1～C5の範囲内に設定されているときは、[+]の印で鍵盤の表示の下に位置を示すマークが入ります。



QY20の鍵盤は、トランスポーズがかかっていないときE2～E4です。本体の鍵盤でABCを使用する場合は、この範囲が含まれるようにABCゾーンを設定してください。

ローリミットをE3、ハイリミットをE4以上に設定すると、本体の鍵盤のE2～E/3でオンベース、E3～E4でABC機能が使えるようになります。☞ (49ページ)



# 資料

1 . 仕様 .....	244
2 . プリセットボイスリスト .....	246
3 . ドラムキーアサイン .....	250
4 . プリセットスタイルリスト .....	254
5 . ソングブランクチャート .....	257
6 . 故障かな?と思ったら .....	258
7 . エラーメッセージとその対応 .....	260
8 . MIDIデータフォーマット .....	262
9 . MIDIインプリメンテーションチャート .....	268
10 . 用語解説 .....	272
11 . 50音順索引 .....	286
12 . アルファベット順索引 .....	288

# 1 . 仕様

---

## シーケンサー部

トラック数	ソング : 5トラック (Tr1 ~ Tr4, BK) パターン : 4トラック (C1, C2, Ba, Dr)
入力方式	リアルタイム / ステップレコーディング
記憶容量	約28,000音 20ソング 100ユーザーパターン
プリセットパターン数	600パターン (100プリセットスタイル×6セクション) セクション(イントロ、ノーマル、バリエーション、フィル1、フィル2、エンディング)
コードプリセット	26種類 (スルーを含む)
音符分解能	4分音符/96
ポリフォニック数	32音

## 音源部

音源方式	AWM音源
最大同時発音数	28音
マルチチティンバー数	16 (DVA付)
プリセット音色数	100ノーマルボイス 8ドラムボイス (100ドラム音色)

---

ディスプレイ	21文字×8行（128×64ドット）グラフィックLCD
接続端子	LINE OUT（ミニ・ステレオ・ジャック） ：出力インピーダンス1k PHONES（ミニ・ステレオ・ジャック） ：8～150 に適合 DC IN 　　：PA-3またはPA-4に適合
最大出力レベル	LINE OUT：1音で+1±2dBm（負荷10k　） PHONES　：1音で+5±2dBm（負荷150　）
MIDI端子	MIDI IN, OUT
電源	単3乾電池×6本（マンガン乾電池で約4時間、アルカリ乾電池で約11時間の連続使用が可能） またはACアダプター（別売 PA-3, PA-4）
寸法	188mm（W）×104mm（D）×37mm（H）
重量	400g（乾電池を除く本体のみ）
付属品	取扱説明書一式、保証書、マンガン乾電池単三6本、 変換ケーブル1本（ミニステレオ RCAピンL・R）

仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります。

## 2. プリセットボイスリスト

この表はQY20のプリセットボイスナンバーと、プログラムチェンジモードを切り替えたときの対応ナンバーを表しています。

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Normal	GM
001	Piano	GrandPno	Acoustic Grand Piano	1	001	001
002		BritePno	Bright Acoustic Piano	1	002	002
003		E.Grand	Electric Grand Piano	2	003	003
004		HnkyTonk	Honkey-tonk Piano	2	004	004
005		E.Piano1	Electric Piano 1	1	005	
006		E.Piano2	Electric Piano 2	2	006	005
007		E.Piano3	Electric Piano 3	1	007	
008		E.Piano4	Electric Piano 4	2	008	006
009		Clavi.	Clavi	1	009	008
010	Chromatic	Glocken	Glockenspiel	1	010	010
011	Percussion	MusicBox	Music Box	2	011	011
012		Vibes	Vibraphone	1	012	009, 012
013		Marimba	Marimba	1	013	013, 014
014	Organ	DrawOrg1	Drawbar Organ 1	1	014	020
015		DrawOrg2	Drawbar Organ 2	1	015	017
016		PercOrgn	Percussive Organ	1	016	018
017		RockOrgn	Rock Organ	1	017	019
018		Acordion	Accordion	2	018	021, 022, 024
019		Harmnica	Harmonica	1	019	023
020	Guitar	NylonGtr	Acoustic Guitar(nylon)	1	020	025, 108
021		SteelGtr	Acoustic Guitar(steel)	1	021	026
022		A.12s.Gt	Acoustic Guitar(12strings)	2	022	007, 016, 105
023		Jazz Gtr	Electric Guitar(jazz)	1	023	027
024		CleanGt1	Electric Guitar(clean1)	1	024	028
025		CleanGt2	Electric Guitar(clean2)	2	025	
026		CleanGt3	Electric Guitar(clean3)	2	026	
027		E.12s.Gt	Electric Guitar(12strings)	2	027	
028		Mute.Gt1	Electric Guitar(muted1)	1	028	029, 107
029		Mute.Gt2	Electric Guitar(muted2)	2	029	
030		Ovrdrive	Overdriven Guitar	1	030	030
031		Dist.Gt1	Distortion Guitar 1	2	031	031
032		Dist.Gt2	Distortion Guitar 2	2	032	110

\* El: エレメント数

(1/4)

- ・ TR1～TR4およびC1, C2, Baトラックは、プログラムチェンジモードがNormalのとき、外部MIDI機器から001～109のプログラムチェンジ信号を使って全音色を切り替えられます。
- ・ Drトラックは、プログラムチェンジモードがNormalのとき、外部MIDI機器から101～109のプログラムチェンジ信号を使ってドラムボイスを切り替えられます。

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Normal	GM
033	Guitar	Dist.Gt3	Distortion Guitar 3	2	033	
034		GtrHarmo	Guitar Harmonics	2	034	032
035	Bass	Aco.Bass	Acoustic Bass	1	035	033
036		FngrBas1	Electric Bass(finger1)	1	036	034
037		FngrBas2	Electric Bass(finger2)	1	037	
038		PickBass	Electric Bass(pick)	1	038	035
039		Fretless	Fretless Bass	1	039	036
040		SlapBass	Slap Bass	1	040	037, 038
041		SynBass1	Synth Bass 1	1	041	
042		SynBass2	Synth Bass 2	1	042	040
043		SynBass3	Synth Bass 3	2	043	
044		SynBass4	Synth Bass 4	1	044	039
045		SynBass5	Synth Bass 5	1	045	
046	Strings	Violin	Violin	1	046	041, 042, 043, 044
047		Trem.Str	Tremolo Strings	1	047	045
048		Pizz.Str	Pizzicato Strings	1	048	046
049	Ensemble	Strings1	String Ensemble 1	1	049	
050		Strings2	String Ensemble 2	2	050	049
051		Strings3	String Ensemble 3	2	051	050
052		Syn.Strg	Synth Strings	2	052	051, 052, 102
053		ChoirAah	Choir Aahs	1	053	053
054		VoiceOoh	Voice Oohs	2	054	054
055		SynVoice	Synth Voice	1	055	055
056		Orch.Hit	Orchestra Hit	1	056	056
057	Brass	Trumpet	Trumpet	1	057	057
058		Trombone	Trombone	1	058	058, 059, 061
059		Mute.Trp	Muted Trumpet	1	059	060
060		BrasSect	Brass Section	2	060	062
061		SynBras1	Synth Brass 1	2	061	
062		SynBras2	Synth Brass 2	2	062	
063		SynBras3	Synth Brass 3	2	063	063
064	SynBras4	Synth Brass 4	2	064	064, 097	

\* El: エレメント数

(2/4)

- TR1～TR4およびC1, C2, Baトラックは、プログラムチェンジモードがGMのとき、外部MIDI機器から001～128のプログラムチェンジ信号を使ってノーマルボイスを切り替えられます。
- Drトラックは、プログラムチェンジモードがGMのとき、外部MIDI機器から001～128のプログラムチェンジ信号を使ってドラムボイスを切り替えられます。

## 2. プリセットボイスリスト

この表はQY20のプリセットボイスナンバーと、プログラムチェンジモードを切り替えたときの対応ナンバーを表しています。

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Normal	GM
065	Reed	Alto Sax	Alto Sax	1	065	065, 066, 112
066		TenorSax	Tenor Sax	1	066	067
067		Bari.Sax	Baritone Sax	1	067	068
068		Clarinet	Clarinet	1	068	069, 070, 071, 072
069	Pipe	Flute	Flute	1	069	073, 074
070		Shakhchi	Shakuhachi	2	070	076, 077, 078
071		Ocarina	Ocarina	1	071	075, 079, 080
072	Synth Lead	SquareLd	Lead 1 (square)	2	072	081, 084
073		Saw.Lead	Lead 2 (saw tooth)	2	073	082
074		CalliopLd	Lead 3 (calliope)	2	074	083
075		CharanLd	Lead 4 (charang)	2	075	085
076		Voice Ld	Lead 5 (voice)	2	076	086
077		Fifth Ld	Lead 6 (fifth)	2	077	087
078		Bass &Ld	Lead 7 (bass+lead)	2	078	088
079	Synth Pad	Bell Pad	Pad 1 (bell strings)	2	079	
080		PianoPad	Pad 2 (piano)	2	080	
081		Seq Pad	Pad 3 (seq)	2	081	
082		NewAgePd	Pad 4 (new age)	2	082	089
083		Warm Pad	Pad 5 (warm)	2	083	090
084		PolySyPd	Pad 6 (polysynth)	2	084	091
085		ChoirPad	Pad 7 (choir)	2	085	092
086		BowedPad	Pad 8 (bowed)	2	086	093
087		Halo Pad	Pad 9 (halo)	2	087	094, 095
088		SweepPad	Pad 10 (sweep)	2	088	096
089	Synth Effects	SoundTrk	FX1 (soundtrack)	2	089	098
090		Crystal	FX2 (crystal)	2	090	099
091		Atmosphr	FX3 (atmosphere)	2	091	047, 100
092		Bright	FX4 (brightness)	2	092	101
093		Echoes	FX5 (echoes)	2	093	103
094		SciFi	FX6 (sci-fi)	2	094	104

\* El: エレメント数

(3/4)

- ・ TR1～TR4およびC1, C2, Baトラックは、プログラムチェンジモードがNormalのとき、外部MIDI機器から001～109のプログラムチェンジ信号を使って全音色を切り替えられます。
- ・ Drトラックは、プログラムチェンジモードがNormalのとき、外部MIDI機器から101～109のプログラムチェンジ信号を使ってドラムボイスを切り替えられます。



No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Normal	GM
095	Ethnic	Banjo	Banjo	1	095	106
096		Kalimba	Kalimba	1	096	109
097		Fiddle	Fiddle	1	097	111
098	Percussive	TnklBell	Tinkle Bell	2	098	015, 113
099		SteelDrm	Steel Drums	2	099	115
100		RevCymbal	Reverse Cymbal	1	100	120
Dr1	Drum Set	Standard	GM Standard Set		101	001 ~ 016, 049 ~ 128
Dr2		Pop	Pop Set		102	
Dr3		Power	Power Set		103	
Dr4		Process	Process Set		104	017 ~ 024
Dr5		Analog 1	Analog Set 1		105	026
Dr6		Analog 2	Analog Set 2		106	025, 027 ~ 032
Dr7		Jazz	Jazz Set		107	033 ~ 040
Dr8		Brush	Brush Set		108	041 ~ 048
OFF	Sound OFF	OFF	No Sound		109	
			No Sound		110	
			No Sound		111	
			No Sound		112	
			No Sound		113	
			No Sound		114	114
			No Sound		115	
			No Sound		116	116
			No Sound		117	117
			No Sound		118	118
			No Sound		119	119
			No Sound		120	
			No Sound		121	121
			No Sound		122	122
			No Sound		123	123
			No Sound		124	124
		No Sound		125	125	
		No Sound		126	126	
		No Sound		127	127	
		No Sound		128	128	

\* El: エレメント数

(4/4)

- ・ TR1 ~ TR4およびC1, C2, Baトラックは、プログラムチェンジモードがGMのとき、外部MIDI機器から001 ~ 128のプログラムチェンジ信号を使ってノーマルボイスを切り替えられます。
- ・ Drトラックは、プログラムチェンジモードがGMのとき、外部MIDI機器から001 ~ 128のプログラムチェンジ信号を使ってドラムボイスを切り替えられます。

### 3. ドラムキーアサイン

Note No.	Note	LCD 表示 1	LCD 表示 2	Dr1 (Standard Set)
29	F0	ScPs	SPs	Scratch Push
30	F#0	ScPl	SPl	Scratch Pull
31	G0	Stck	Stc	Stick
32	G#0	MtrL	MtL	Metronome Click L
33	A0	MtrM	MtM	Metronome Click M
34	A#0	MtrH	MtH	Metronome Click H
35	B0	BD2	BD2	Acoustic Bass Drum
36	C1	BD1	BD1	Bass Drum 1
37	C#1	Rim	Rim	Side Stick
38	D1	SD1	SD1	Acoustick Snare
39	D#1	Clap	Clp	Hand Clap
40	E1	SD2	SD2	Electric Snare
41	F1	Tm1	Tm1	Low Floor Tom
42	F#1	cHH	cHH	Closed Hi-Hat
43	G1	Tm2	Tm2	High Floor Tom
44	G#1	pHH	pHH	Pedal Hi-Hat
45	A1	Tm3	Tm3	Low Tom
46	A#1	oHH	oHH	Open Hi-Hat
47	B1	Tm4	Tm4	Low-Mid Tom
48	C2	Tm5	Tm5	Hi Mid Tom
49	C#2	Crs1	Cr1	Crash Cymbal 1
50	D2	Tm6	Tm6	High Tom
51	D#2	Rd1	Rd1	Ride Cymbal 1
52	E2	Chns	Chn	Chinese Cymbal
53	F2	RdB1	RdB	Ride Bell
54	F#2	Tmbr	Tam	Tambourine
55	G2	Spls	Spl	Splash Cymbal
56	G#2	CowB	Cow	Cowbell
57	A2	Crs2	Cr2	Crash Cymbal 2
58	A#2	Vbrs	Vrs	Vibraslap
59	B2	Rd2	Rd2	Ride Cymbal 2
60	C3	hBng	hBg	Hi Bongo
61	C#3	lBng	lBg	Low Bongo
62	D3	mCng	mCg	Mute Hi Conga
63	D#3	hCng	hCg	Open Hi Conga
64	E3	lCng	lCg	Low Conga
65	F3	hTim	hTi	High Timbale
66	F#3	lTim	lTi	Low Timbale
67	G3	hAgo	hAg	High Agogo
68	G#3	lAgo	lAg	Low Agogo
69	A3	Cabs	Cab	Cabasa
70	A#3	Mrcs	Mra	Maracas
71	B3	sWhs	sWh	Short Whistle
72	C4	lWhs	lWh	Long Whistle
73	C#4	sGui	sGi	Short Guiro
74	D4	lGui	lGi	Long Guiro
75	D#4	Clvs	Clv	Claves
76	E4	hWB	hWB	Hi Wood Block
77	F4	lWB	lWB	Low Wood Block
78	F#4	mCui	mCu	Mute Cuica
79	G4	oCui	oCu	Open Cuica
80	G#4	mTgl	mTr	Mute Triangle
81	A4	oTgl	oTr	Open Triangle
82	A#4	Shkr	Shk	Shaker

Note No.	Note	Dr2 (Pop Set)	Dr3 (Power Set)	Dr4 (Process Set)
29	F0			
30	F#0			
31	G0			
32	G#0			
33	A0			
34	A#0			
35	B0	Bass Drums 2	Bass Drum 1	Gated Bass Drum 1
36	C1		Gated Bass Drum 1	Gated Bass Drum 2
37	C#1			
38	D1	Light Snare	Power Snare	Gated Snare
39	D#1			
40	E1	Rim Snare	Reverb Rim Snare 1	Power Rim Snare
41	F1	Room Low Tom 2	Power Low Tom 2	Power Low Tom 2
42	F#1			
43	G1	Room Low Tom 1	Power Low Tom 1	Power Low Tom 1
44	G#1			
45	A1	Room Mid Tom 2	Power Mid Tom 2	Power Mid Tom 2
46	A#1			
47	B1	Room Mid Tom 1	Power Mid Tom 1	Power Mid Tom 1
48	C2	Room Hi Tom 2	Power Hi Tom 2	Power Hi Tom 2
49	C#2			
50	D2	Room Hi Tom 1	Power Hi Tom 1	Power Hi Tom 1
51	D#2			
52	E2			
53	F2			
54	F#2			
55	G2			
56	G#2			
57	A2			
58	A#2			
59	B2			
60	C3			
61	C#3			
62	D3			
63	D#3			
64	E3			
65	F3			
66	F#3			
67	G3			
68	G#3			
69	A3			
70	A#3			
71	B3			
72	C4			
73	C#4			
74	D4			
75	D#4			
76	E4			
77	F4			
78	F#4			
79	G4			
80	G#4			
81	A4			
82	A#4			

( 空白部分には250ページのDr1 (Standard Set)と同一音が入ります。 )

### 3. ドラムキーアサイン

Note No.	Note	Dr5 (Analog Set 1)	Dr6 (Analog Set 2)
29	F0		
30	F#0		
31	G0		
32	G#0		
33	A0		
34	A#0		
35	B0	Bass Drum 3	Analog Bass Drum 1
36	C1	Analog Bass Drum 1	Analog Bass Drum 2
37	C#1		
38	D1	Analog Snare 1	Electric Snare
39	D#1		
40	E1	Reverb Rim Snare 2	Analog Snare 2
41	F1	Power Mid Tom 3	Analog Low Tom 2
42	F#1	Analog CHH 1	Analog CHH 1
43	G1	Analog Low Tom 1	Analog Low Tom 1
44	G#1	Analog CHH 2	Analog CHH 2
45	A1	Power Mid Tom 1	Analog Mid Tom 2
46	A#1	Analog OHH	Analog OHH
47	B1	Analog Mid Tom 1	Analog Mid Tom 1
48	C2	Power Hi Tom 1	Analog Hi Tom 2
49	C#2		
50	D2	Analog Hi Tom 1	Analog Hi Tom 1
51	D#2		
52	E2		
53	F2		
54	F#2		
55	G2		
56	G#2	Analog Cowbell	Analog Cowbell
57	A2		
58	A#2		
59	B2		
60	C3		
61	C#3		
62	D3	Analog Hi Conga	Analog Hi Conga
63	D#3	Analog Mid Conga	Analog Mid Conga
64	E3	Analog Low Conga	Analog Low Conga
65	F3		
66	F#3		
67	G3		
68	G#3		
69	A3		
70	A#3		
71	B3		
72	C4		
73	C#4		
74	D4		
75	D#4		
76	E4		
77	F4		
78	F#4		
79	G4		
80	G#4		
81	A4		
82	A#4		

( 空白部分には250ページのDr1 (Standard Set)と同一音が入ります。 )

Note No.	Note	Dr7 (Jazz Set)	Dr8 (Brush Set)
29	F0		
30	F#0		
31	G0		
32	G#0		
33	A0		
34	A#0		
35	B0	Acoustic Bass Drum	Acoustic Bass Drum
36	C1	Bass Drum 4	Bass Drum 4
37	C#1		
38	D1	Acoustic Snare Soft	Brush Swish
39	D#1		Brush Slap
40	E1	Acoustic Snare	Brush Roll
41	F1	Low Floor Tom	Low Floor Tom
42	F#1	Closed Hi Hat	Closed Hi Hat
43	G1	High Floor Tom	High Floor Tom
44	G#1	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat
45	A1	Low Tom	Low Tom
46	A#1	OpenHi-Hat	Open Hi-Hat
47	B1	Low-Mid Tom	Low-Mid Tom
48	C2	HiMid Tom	Hi Mid Tom
49	C#2		
50	D2	High Tom	High Tom
51	D#2		
52	E2		
53	F2		
54	F#2		
55	G2		
56	G#2	Cowbell	Cowbell
57	A2		
58	A#2		
59	B2		
60	C3		
61	C#3		
62	D3	Mute Hi Conga	Mute Hi Conga
63	D#3	Open Hi Conga	Open Hi Conga
64	E3	Low Conga	Low Conga
65	F3		
66	F#3		
67	G3		
68	G#3		
69	A3		
70	A#3		
71	B3		
72	C4		
73	C#4		
74	D4		
75	D#4		
76	E4		
77	F4		
78	F#4		
79	G4		
80	G#4		
81	A4		
82	A#4		

( 空白部分には250ページのDr1 (Standard Set)と同一音が入ります。 )

## 4. プリセットスタイルリスト

No.	カテゴリー	スタイルネーム	スタイル説明	拍子
001	Dance	DA Stork	不思議な感じのモダンダンス	4/4
002		DA Mage!	重厚なダンス	4/4
003		DA Frame	ジャーマンテイストのダンス	4/4
004		DA ABCDE	80年代風ライト感覚のプリティッシュダンス	4/4
005		DA Disco	70年代風ディスコ	4/4
006		DA Train	70年代風ダンス	4/4
007		DA Tekno	テクノポップ	4/4
008		DA Craze	ハウス風ダンスポップ	4/4
009		DA Ibiza	アンビエントハウス	4/4
010		DA Light	ポップなハウス	4/4
011		DA Chuck	スクエアビートのラップ	4/4
012		DA Quiri	グランドビートラップ	4/4
013		DA Funky	60年代風ファンキーシャッフルダンス	4/4
014		DA GitUp	ラップ感覚のポップダンス	4/4
015		DA Queen	ニュージャックスイング	4/4
016		DA Dark?	ダークなポップラップ	4/4
017		DA Mitch	シャッフルラップ	4/4
018		DA Weigh	少しシャッフルしたラップ	4/4
019	Ballad	BA Llade	オーソドックスな8ビートバラード	4/4
020		BA Group	ブラックフィーリングのポップバラード	4/4
021		BA Gofer	ブルーアイドソウルバラード	4/4
022		BA Quiet	フォークソング風バラード	4/4
023		BA LovIt	カントリータッチのバラード	4/4
024		BA Magma	アンビエントハウスバラード	4/4
025		BA Venus	オーソドックスな16ビートバラード	4/4
026		BA Human	ダークなエレクトロポップバラード	4/4
027		BA RioDJ	ラテンタッチのバラード	4/4
028		BA Grand	グランドビートバラード	4/4
029		BA Witby	6/8拍子タイプのバラード	4/4
030		BA RWalz	6/4拍子のソウルフルなバラード	6/4
031		BA CWalz	スインギーな3拍子のバラード	3/4
032		BA EWalz	オーソドックスな3拍子のバラード	3/4

(1/3)

- 254~256ページの各スタイルネームの最初の2文字は、音楽ジャンルを表示しています。

DA : ダンスミュージック系

BA : バラード系

RP : ロック&ポップス系

RB : リズム&ブルース系

HR : ハードロック系

RR : ロックンロール系

JA : ジャズ系

LA : ラテン系

RE : レゲエ系

WO : ワールドミュージック系

No.	カテゴリー	スタイルネーム	スタイル説明	拍子
033	Rock &	RP Mouth	70年代風カントリーロック	4/4
034	Pop	RP GetUp	70年代風ポップロック	4/4
035		RP Rozza	80年代風ミディアムテンポのポップロック	4/4
036		RP Faces	80年代風シンセポップ	4/4
037		RP Urple	80年代風ダンスフレイバーのポップロック	4/4
038		RP Rhino	オーソドックスな16ビートポップロック	4/4
039		RP N.Y.!	ニューヨーク風タイトなポップロック	4/4
040		RP Lady?	80年代風ジャーマンポップロック	4/4
041		RP Start	70年代風カントリーロックシャッフル	4/4
042		RP Troll	デトロイト風ポップシャッフル	4/4
043		RP Stash	カントリーポップシャッフル	4/4
044		RP Earth	80年代風ブリティッシュポップシャッフル	4/4
045		RP Candy	ジャジーなポップシャッフル	4/4
046		RP SeeYa	ストレートなシャッフルロック	4/4
047		RP River	サザンロック	4/4
048		RP Judge	80年代風ダンスサブなポップシャッフル	4/4
049		RP Slap!	ヨーロッパファンクシャッフル	4/4
050		RP Sink!	6/4拍子のブリティッシュポップロック	6/4
051	Rhythm &	RB Shore	スローなリズムアンドブルース	4/4
052	Blues	RB Motor	デトロイト風リズムアンドブルース	4/4
053		RB Going	ライト感覚のソウル	4/4
054		RB Brass	ウエストコーストR&Bファンク	4/4
055		RB NFunk	モダンファンク	4/4
056		RB Skunk	ヘビーなR&Bファンク	4/4
057		RB CFS01	カントリーシャッフルフレイバーのリズムアンドブルース	4/4
058		RB Lucky	ブルージーなリズムアンドブルース	4/4
059		RB Moo!!	ニューヨーク風ファンクシャッフル	4/4
060		RB South	6/8拍子のサザンゴスペル	6/8
061	Hard Rock	HR Speed	アップテンポのハードロック	4/4
062		HR Drive	ミディアムテンポのハードロック	4/4
063		HR Hur tN	ハードロックバラード	4/4
064		HR Nervs	ファンクメタル	4/4
065		HR Piles	スラッシュメタル	4/4
066		HR BoogE	ハードロックシャッフル	4/4
067		HR Help!	6/8拍子のプログレッシブロック	6/8

(2/3)

## 4. プリセットスタイルリスト

No.	カテゴリー	スタイルネーム	スタイル説明	拍子	
068	Rock &	RR Beach	サーフロック	4/4	
069	Roll	RR Gravy	60年代風ブリティッシュロックンロール	4/4	
070		RR Tongs	70年代風ブリティッシュロックンロール	4/4	
071		RR Crock	ロックンロールブギ	4/4	
072		RR Billy	ロカビリー	4/4	
073		RR Kling	50年代風ロックンロール	4/4	
074		Jazz	JA Dook!	40年代風ジャズ	4/4
075	JA Swing		ビッグバンドスイング	4/4	
076	JA BeBop		ビバップ	4/4	
077	JA Dixie		デキシーランドジャズ	4/4	
078	JA Zzz..		ジャズバラード	4/4	
079	JA Foxy!		スローフォックス	4/4	
080	JA Vince		ジャズワルツ	3/4	
081	JA WFuse		70年代風ウエストコーストフュージョン	4/4	
082	JA EFuse		80年代風フュージョン	4/4	
083	Latin		LA Salsa	オーソドックスなサルサ	4/4
084			LA Bamba	ポップサルサ	4/4
085		LA Latin	ポップラテン	4/4	
086		LA Samba	サンバ	4/4	
087		LA Bossa	ボサノバ	4/4	
088		LA ChCha	チャチャ	4/4	
089		LA Rumba	ルンバ	4/4	
090		LA Tango	タンゴ	4/4	
091	Reggae	RE Cycle	オーソドックスなレゲエ	4/4	
092		RE Tir ed	シャッフル感のあるポップなレゲエ	4/4	
093		RE Gular	16ビートのポップなレゲエ	4/4	
094	World	WO Ethno	アフリカテイストのエスニックポップ	4/4	
095		WO Gr ass	ブルーグラス	4/4	
096		WO Polka	ポルカ	4/4	
097		WO Mr ch1	マーチ	4/4	
098		WO Mr ch2	6/8拍子タイプのマーチ	4/4	
099		WO Waltz	ウイナワルツ	3/4	
100		WO RCade	テレビゲーム風のコミカルなパターン	4/4	

(3/3)



## 5 . ソングブランクチャート

ソングを構成する5つのトラックのうち、バックトラック（BK）のブランクチャートを用意しました。ソングを作成する際に、コピーしてお使いください。

小節 パターン									
拍子 番号	拍子								
コード 番号	12341234								
テンポ 12341234 コード	1	2	3	4	1	2	3	4	
リピート									
テンポ	1	2	3	4	1	2	3	4	

小節									
パ タ ー ン	拍子								
	番号								
コード	1	2	3	4	1	2	3	4	
リピート									
テンポ	1	2	3	4	1	2	3	4	

資  
料

## 6. 故障かな？と思ったら

症状	考えられる原因	参照ページ
電源が入らない	ACアダプターは、完全に差し込まれていますか？ (乾電池未セット時)	→ 16
	乾電池は入っていますか？ (ACアダプター未セット時)	→ 15
	乾電池の向きは合っていますか？	→ 15
音が出ない	ボリュームスライダーは上がっていますか？	→ 12
	各トラックのボリュームは上がっていますか？	→ 158
	ABCがONになっていませんか？	→ 48, 71, 81, 169, 240
	途中の小節からスタートしていませんか？	→ 63, 162
弾いたキーの音程が出ない	トランスポーズが0以外に設定されていませんか？	→ 61
	[OCT DOWN], [OCT UP]が設定されていませんか？	→ 11
音が途切れる	全体の発音数が、最大同時発音数を越えていませんか？	→ 29, 273
[ ]を押しても、演奏がスタートしない	データの入っているパターンやソングを選んでいませんか？	→ 57, 163
	MIDIシンクの設定がExtになっていませんか？	→ 227
拍子の設定ができない	すでにデータの入っているパターンの拍子を変えようとしていませんか？	→ 58, 165
ソングを再生の際、途中で停止してしまう	曲の途中に、終止線が設定されていませんか？	→ 92
	プリセットスタイルのセクションに、[Ending]が設定されていませんか？	→ 25, 63
弾いていない音がなる	シンクベーションやコードチェンジを設定していませんか？	→ 86, 89

症状	考えられる原因	参照ページ
ABC機能が 使えない	ABCがOFFになっていませんか？	→ 240
	ABCゾーンは正しく設定されていますか？	→ 239
	カーソルが、スタイル番号、パターン番号、コード以外の位置に移動していますか？	→ 49
ソングを スタートする と、拍子や パターンが変 わってしまう	ソングの拍子、パターン番号などは、バックトラックの設定によって次々と変わっていきます。 バックトラックのデータは正しく設定されていますか？	→ 83
バルクデータ を受信しない	デバイスナンバーは、送信側や送信したときと同じ値に設定されていますか？	→ 228
	ソングプレイ、またはパターンプレイの画面になっていますか？	→ 236
	1ソング、1パターンを受信する場合は、現在選ばれているソング、パターンが、空になっていますか？	→ 236
	ソングまたはパターンが、プレイされていませんか？	→ 236
ソング エディットや パターンエ ディットで、 イベントをイ ンサートして も「コン」と 鳴らない	ボイスプレイでドラムトラックの音量を絞っていませんか？	→ 158
	ボイスプレイでドラムトラックにドラムボイスは選ばれていますか？	→ 156

## 7. エラーメッセージとその対応

---

Illegal Input	QY20に設定しようとした値が正しくないと現れます。正しい範囲の値を設定してください。
Memory Full	QY20のメモリー残量が足りないとき、設定されたコマンドが実行できないことを示しています。余分なパターンやソングのデータを削除してください。（Used Memoryに余裕があっても表示されます）
Battery Low	使用中の乾電池が消耗すると現れます。音が歪んだりする場合があります。速やかに新しいものと交換してください。電池を交換する際データが消えることはありません。
Backup Batt.Low	本体内のバックアップ用バッテリーが消耗すると現れます。お買い上げ店か、ヤマハサービス拠点にお持ちください。
Now Working	電源をONにする際、内部の演奏データにエラーが発生したため、データを修復しています。 そのまましばらくお待ちください。
Preset Pattern	プリセットパターンを変更するようなジョブやエディットなどを実行しようとしたときに表示されます。 ユーザーパターンを呼び出してから、ジョブを実行しなおしてください。
Repeat Exist	ソングのバックトラックのリPEATパートにリPEAT記号を入力している状態で、コードパートに対してソングジョブのコピーメジャーを実行しようとしたときに、この表示がでます。 ステップレコーディングで、リPEAT記号を消してから、もう一度ジョブを実行しなおしてください。 (☞ 90ページ)
MIDI data	QY20に送られてきたMIDIデータにエラーがあったことを示しています。 各種設定を確認して、もう一度データを送信しなおしてください。
Check Sum	QY20にMIDIで送られてきたバルクデータにエラーがあったことを示しています。各種設定を確認して、もう一度データを送信しなおしてください。

---

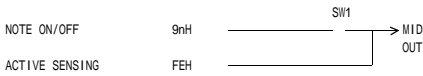
Buffer Full	QY20に入ってくるMIDIデータの量が、QY20の処理能力を越えたときに表示されます。 QY20に不要なデータはなるべく送らないようにしてください。
Illegal Data	QY20にMIDIで送られてきたバルクデータがQY20で処理できないデータだったことを示しています。 相手の機種やデータの種類を確認してください。
Device# off	デバイスナンバーがOFFになっているため、バルクデータの送受信ができません。 ユーティリティモードで、デバイスナンバーを設定してください。 (☞ 228ページ)
Device# Mismatch	現在設定されているデバイスナンバーが、MIDIから送られてきたバルクデータのデバイスナンバーと一致しないため、データを受信できません。 ユーティリティモードで、デバイスナンバーを設定してから、あらためて受信しなおしてください。 なお、デバイスナンバーに「All」を設定すると、すべてのデバイスナンバーを受信する状態になります。 (☞ 228ページ)
Now Running	ソングまたはパターンをプレイ中に、MIDIでバルクデータを受信したときに現れます。 ソングやパターンをストップしてから、あらためて受信しなおしてください。
Data Exist	1パターンもしくは1ソングのバルクデータがMIDIで送られてきたにもかかわらず、すでにデータの入っているソングまたはパターンが選ばれていて受信できなかったときに現れます。 空のパターンまたはソングを選択してから、受信しなおしてください。
Bulk Ignored	QY20が受信できない状態で、MIDIからバルクデータが送られてきたときに表示されます。 QY20は、パターンプレイまたはソングプレイの画面でのみ、バルクデータを受信することができます。[MODE]を押して、パターンプレイまたは、ソングプレイにしてから、もう一度バルクデータを受信してください。 (☞ 236ページ)

---

# 8. MIDIデータフォーマット

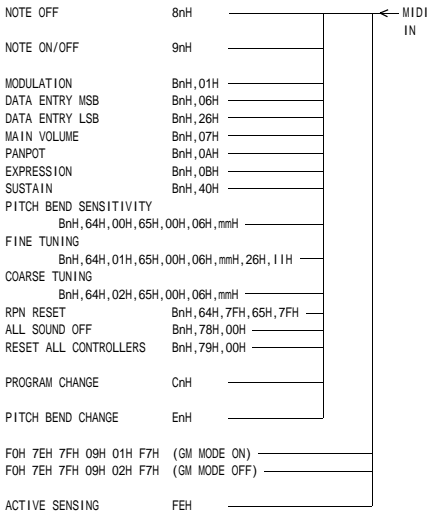
## 音源パート

### (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おり、1 ~ 7(tr1-4, C1, C2, bass), 10(Dr) 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 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
NOTE NUMBER 0kkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)  
VELOCITY 0vvvvvv v は無視

受信のみ行なう。

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

##### (3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS 1001nnnn (9nH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
NOTE NUMBER 0kkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)  
VELOCITY 0vvvvvv (v = 0) NOTE ON  
00000000 (v = 0) NOTE OFF

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

##### (3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
CONTROL NUMBER 0ccccccc  
CONTROL VALUE 0vvvvvvv

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

\* 送信する CONTROL NUMBER は無し

\* 画面上に表示されるのは n = 0 ~ 6, 9 のみ

\* 受信する CONTROL NUMBER

c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127  
c = 6 DATA ENTRY MSB ; v = 0 - 127 \*1  
c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 - 127 \*1  
c = 7 MAIN VOLUME ; v = 0 - 127  
c = 10 PANPOT ; v = 0 - 127  
c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127  
c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0 - 63 : OFF, 64 - 127 : ON

\* 1 R P N で指定パラメーターを設定する時のみ用いる。

##### (3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS 1100nnnn (CnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
PROGRAM NUMBER 0ppppppp p = 0 ~ 127

VOICE の変更に関する情報のみ受信される。

\* 画面上に表示されるのは n = 0 ~ 6, 9 のみ

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

(受信)

\* UTILITY の PGC MODE が NORMAL の場合

PLAY MODE で n = 9 以外のとき および  
RECODE MODE で RECORD TRACK が Drum 以外のとき

p = 0 ~ 107 の場合、VOICE を変更する。  
p = 108 ~ 127 は VOICE を OFF する。

PLAY MODE で n = 9 のとき および  
RECODE MODE で RECORD TRACK が Drum のとき

p = 0 ~ 99 は無視する。  
p = 100 ~ 107 の場合、VOICE を変更する。  
p = 108 ~ 127 は VOICE を OFF する。

\* UTILITY の PGC MODE が GM の場合

PLAY MODE で n = 9 以外のとき および  
RECODE MODE で RECORD TRACK が Drum 以外のとき

p = 0 ~ 127 で、VOICE を変更する。

受信したデータを GM 音源用とみなし、音色の似ている VOICE に切り替える。  
似た音色がない場合は VOICE を OFF する。

QY20 VOICE No.	receive PC No.
1, 2, 3, 4, 6, 8, 22, 9	p = 0 - 7
12, 10, 11, 12, 13, 13, 98, 22	p = 8 - 15
15, 16, 17, 14, 18, 18, 19, 18	p = 16 - 23
20, 21, 23, 24, 28, 30, 31, 34	p = 24 - 31
35, 36, 38, 39, 40, 40, 44, 42	p = 32 - 39
46, 46, 46, 46, 47, 48, 91, OFF	p = 40 - 47
50, 51, 52, 52, 53, 54, 55, 56	p = 48 - 55
57, 58, 58, 59, 58, 60, 63, 64	p = 56 - 63
65, 65, 66, 67, 68, 68, 68, 68	p = 64 - 71
69, 69, 71, 70, 70, 70, 71, 71	p = 72 - 79
72, 73, 74, 72, 75, 76, 77, 78	p = 80 - 87
82, 83, 84, 85, 86, 87, 87, 88	p = 88 - 95
64, 89, 90, 91, 92, 52, 93, 94	p = 96 - 103
22, 95, 28, 20, 96, 32, 97, 65	p = 104 - 111
98, OFF, 99, OFF, OFF, OFF, OFF, 100	p = 112 - 119
OFF, OFF, OFF, OFF, OFF, OFF, OFF, OFF	p = 120 - 127

PLAY MODE で VOICE CHANNEL NUMBER が 9 のとき および  
RECODE MODE で RECORD TRACK が Drum のとき

QY20 VOICE No.	receive PC No.
Dr1	p = 0 - 15
Dr4	p = 16 - 23
Dr6	p = 24
Dr5	p = 25
Dr6	p = 26 - 31
Dr7	p = 32 - 39
Dr8	p = 40 - 47
Dr1	p = 48 - 127

### (3-1-5) PITCH BEND CHANGE

STATUS 1110nnnn (EnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
LSB 0vvvvvv PITCH BEND CHANGE LSB  
MSB 0vvvvvv PITCH BEND CHANGE MSB

分解能 14 bit.

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

MSB	
0000000B ( 00H )	最小値
0100000B ( 40H )	中心値
0111111B ( 7FH )	最大値

## (3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

### (3-2-1) ALL SOUND OFF

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
CONTROL NUMBER 01111000  
CONTROL VALUE 00000000

該当チャンネルの発音中の音を全て消音する。ただし、ノート・オンや  
ホールド・オンなどのチャンネルメッセージの状態は保持している。

### (3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
CONTROL NUMBER 01111000  
CONTROL VALUE 00000000

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
MODULATION 0 (オフ)  
EXPRESSION 127 (最大)  
SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)  
RPN 番号未設定状態、内部データは変化しない

## (3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

### (3-3-1) PITCH BEND SENSITIVITY

RPN MSB 00H  
RPN LSB 00H  
DATA ENTRY MSB mmH mmH = 00H - 18H (0 - 24 半音)  
DATA ENTRY LSB --- don't care

\* 電源投入時は 2 半音

### (3-3-2) MASTER FINE TUNE

RPN MSB 00H  
RPN LSB 01H  
DATA ENTRY MSB mmH  
DATA ENTRY LSB 11H  
  
(mmH, 11H) = (00H, 00H) - (40H, 00H) - (7FH, 7FH)  
(-8192\*100/8192) - 0 - (+8192\*100/8192)

### (3-3-3) MASTER COARSE TUNE

RPN MSB 00H  
RPN LSB 02H  
DATA ENTRY MSB mmH  
DATA ENTRY LSB --- don't care  
  
mmH = 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)

### (3-3-4) RPN RESET

RPN MSB 7FH  
RPN LSB 7FH  
DATA ENTRY MSB --- don't care  
DATA ENTRY LSB --- don't care

RPN番号が指定されていない状態になる。  
内部の設定値は変化しない。

## (3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

### (3-4-1) ACTIVE SENSING

STATUS 11111110 (FEH)

約 175 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 350 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。

# 8. MIDIデータフォーマット

## (3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

### (3-5-1) GENERAL MIDI MODE ON

UTILITY の PGC MODE を GM に変更する。  
以下のコントローラーの設定値をリセットする。

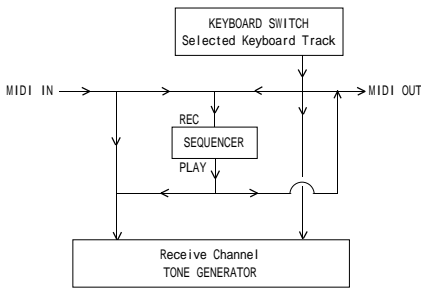
PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
 MODULATION 0 (オフ)  
 EXPRESSION 127 (最大)  
 SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)  
 RPN 番号未設定状態、内部データもリセット  
 VOLUME 100

### (3-5-2) GENERAL MIDI MODE OFF

UTILITY の PGC MODE を NORMAL に変更する。  
以下のコントローラーの設定値をリセットする。

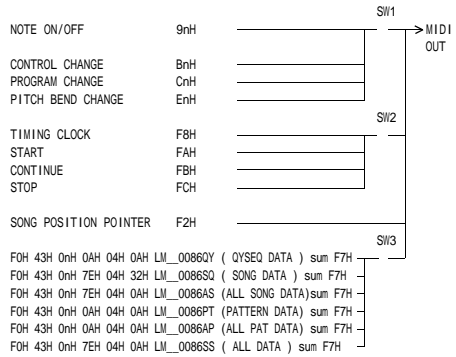
PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
 MODULATION 0 (オフ)  
 EXPRESSION 127 (最大)  
 SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)  
 RPN 番号未設定状態、内部データもリセット  
 VOLUME 100

## (4) 鍵盤スイッチ部、SEQUENCER 部と、音源部との構成図



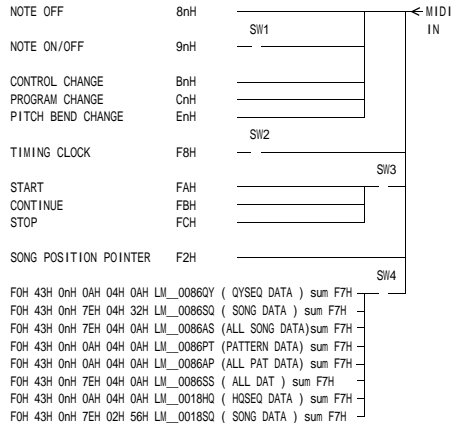
## シーケンサーパート

### (1) TRANSMIT FLOW



- SW1 : MIDI Transmit Channel  
Transmit Channel は Track 毎に固定されている。(1 - 7, 10)
- 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 の設定が行なえる。

### (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 を使用するかを選択が行なえる。



SW3 : MIDI Control  
受信の On/Off を設定できる。

SW4 : System Exclusive Message Device Number  
System Exclusive Message の受信の On/Off 及び Device Number の設定が行なえる。

### (3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

#### (3-1) CHANNEL VOICE MESSAGE

送信は PLAY 及び RECORD 中のみ行なう。送信チャンネルは、トラック毎に固定されていて 1 ~ 7, 10 が送信可能である。

受信は RECORD 中のみ行なう。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 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	v は無視

受信のみ行なう。  
送信時は、9nH kkH 00H に変換される。

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

##### (3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn (9nH)	n = 0 ~ 6, 9 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 においての受信は常に omni on となる。

##### (3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn (8nH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

\* 送受信する CONTROL NUMBER

\* 受信する CONTROL NUMBER

c = 1 MODULATION	; v = 0 - 127
c = 6 DATA ENTRY MSB	; v = 0 - 127
c = 38 DATA ENTRY LSB	; v = 0 - 127
c = 7 MAIN VOLUME	; v = 0 - 127
c = 10 PANPOT	; v = 0 - 127
c = 11 EXPRESSION	; v = 0 - 127
c = 64 SUSTAIN SWITCH	; v = 0 ~ 63 : OFF, 64 ~ 127 : ON
c = 100 RPN LSB	
c = 101 RPN MSB	

##### (3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn (CnH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp	p = 0 ~ 127

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

#### (3-2) CHANNEL MODE MESSAGE

送信、受信共に行なわない。

#### (3-3) SYSTEM COMMON MESSAGE

##### (3-3-1) SONG POSITION POINTER

STATUS	11110010 (F2H)
LSB	0vvvvvvv SONG POSITION LSB
MSB	0vvvvvvv SONG POSITION MSB

SONG PLAY モードで送受信する。

#### (3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGE

##### (3-4-1) TIMING CLOCK

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

Timing Clock として内部 Clock を使用するかまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかを選択が行なえる。  
送信の On/Off と受信の On/Off の設定が行なえる。

##### (3-4-2) START

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

送受信の On/Off の設定が行なえる。

##### (3-4-3) CONTINUE

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

送受信の On/Off の設定が行なえる。

##### (3-4-4) STOP

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

送受信の On/Off の設定が行なえる。

#### (3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

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

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

##### (3-5-1) BULK DUMP

STATUS	11110000 (F0H)	
IDENTIFICATION	01000011 (43H)	
SUB STATUS	0000nnnn (OnH)	n = DEVICE NUMBER
FORMAT NUMBER	0ffffff	
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 (38H)	ASCII'8
	00111000 (36H)	ASCII'6
	0mmmmmm	ASCII
	0mmmmmm	ASCII
DATA	0ddddddd	
	0ddddddd	
CHECK SUM	0eeeeeee	2's complement of 7 bits sum of all data bytes
EOX	11110111 (F7H)	

資料

## 8. MIDIデータフォーマット

種類	FORMAT No.	b	m	参照表
QYSEQ DATA	0AH	04H 0AH	QY	
SONG DATA	7EH	00H 32H	SQ	付表 2
ALL SONG DATA	7EH	04H 0AH	AS	付表 2
PATTERN DATA	0AH	04H 0AH	PT	
ALL PATTERN DATA	0AH	04H 0AH	AP	
ALL DATA	7EH	04H 0AH	SS	付表 1

### (i) QYSEQ DATA

指定 SONG の SEQUENCER TRACK DATA 及び BACKING TRACK DATA を送信する。

指定 SONG の SEQUENCER TRACK 1 ~ 4 及び BACKING TRACK のどれにもデータが存在しないときは送信しない。

QYSEQ DATA の TRACK DATA は、FOH ddH で始まる。

( dd = song number × 5 + track number )

ソングモードのトップ画面のときのみ受信する。

現在選ばれている番号に受信する。

現在選ばれている番号にすでにデータが存在するときは、受信しない。

### (ii) SONG DATA

指定 SONG の (付表 2) SONG DATA を送信する。

指定 SONG の SEQUENCER TRACK 1 ~ 4 及び BACKING TRACK のどれにもデータが存在しないときは送信しない。

ソングモードのトップ画面のときのみ受信する。

現在選ばれている番号に受信する。

現在選ばれている番号にすでにデータが存在するときは、受信しない。

### (iii) ALL SONG DATA

データの存在する SONG 1~20 までの、

(付表2) に示す SONG 固有のデータ

(i) QYSEQ DATA と同じフォーマットのシーケンスデータのそれぞれデータを順番に送信する。

全ての SONG にデータが存在しないときは送信しない。

ソングモードのトップ画面のときのみ受信する。

データの有無にかかわらず受信する。

### (iv) PATTERN DATA

指定 PATTERN の PATTERN DATA を送信する。

指定 PATTERN にデータが存在しないときは送信しない。

パターンモードのトップ画面のときのみ受信する。

現在選ばれている番号に受信する。

現在選ばれている番号にすでにデータが存在するときは、受信しない。

### (v) ALL PATTERN DATA

データの存在する USER PATTERN 101 ~ 200 までの PATTERN DATA を送信する。

全ての PATTERN にデータが存在しないときは送信しない。

1つ分の PATTERN DATA を送信する前に PATTERN 番号を表すデータを送信する。

パターンモードのトップ画面のときのみ受信する。

データの有無にかかわらず受信する。

### (vi) ALL DATA

(iii) ALL SONG DATA と同じフォーマットの全ソングデータ、

(v) ALL PATTERN DATA と同じフォーマットの全ソングデータ、

(付表 1) SEQUENCER SETUP DATA

のそれぞれのデータを順番に送信する。

全ての SONG、及び 全ての PATTERN にデータが存在しないときは送信しない。

ソングモード、ボイスモード、パターンモードのトップ画面のときのみ受信する。

データの有無にかかわらず受信する。

(i) ~ (vi) に示す 6 種類の Bulk Data の送受信を行なう。UTILITY において Device Number、を設定できる。

演奏中及び録音中は、受信できない。

送信は、UTILITY の Bulk Transmit を実行した時に行なわれる。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 は、下表に示す通りである。

(1) 1 SONG OUT	(i) SONG DATA, (ii) QYSEQ DATA
(2) ALL SONG OUT	(iii) ALL SONG DATA
(3) 1 PATTERN OUT	(iv) PATTERN DATA
(4) ALL PATTERN OUT	(v) ALL PATTERN DATA
(5) QYALL OUT	(vi) ALL DATA

### (vii) QY10 SONG DATA

受信のみ Q Y 1 0 の 1 ソングパルクデータを受信する事が可能。

Q Y 1 0 の 1 ソングデータの内の、Tr1 - 4 のシーケンスデータとバックイングトラックのコードデータを受信する。

但し、Q Y 2 0 にはないコードはそれぞれ以下のように変換する。

```
11 --> 7SUS4
6-9 --> 6
```

### (付表 1) SEQUENCER SETUP DATA

No. function	value	note
0 system status	121	fixed data
1 dummy byte	don't care	送信時は 0 が送信される。
2 MIDI sync	0 ~ 1	0:Internal, 1:External
3 MIDI control	0 ~ 1	0:Off, 1:On
4 device number	0 ~ 17	Off, 1 ~ 16, All
5 master tune	0 ~ 127	-64 ~ 63
6 metronome	0 ~ 3	0:Off, 1:Record, 2:Play, 3:Always
7 program change table	0 ~ 1	0:Normal 1:GM
8 transpose	0 ~ 24	-12 ~ 12
9 ABC zone low	24 ~ 127	C0 ~ G8
10 ABC zone high	24 ~ 127	C0 ~ G8
11 song number	0 ~ 19	01 ~ 20
12 pattern type	0 ~ 1	0:preset, 1:user
13 pattern number	0 ~ 99	001 ~ 100
14 section number	0 ~ 5	intro, normal, vari. fill1, fill2, ending
15 reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
16 record type	0 ~ 1	0:real, 1:step
17 reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
18 reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
19 step time (step record)	0 ~ 8	1/32 ~ 1/2
20 velocity (step record)	0 ~ 3	p, mf, f, ext
21 gatetime ratio (step record)	0 ~ 2	stac, norm, slur
22 ABC	0 ~ 1	0:Off, 1:On

(付表2) SONG DATA

No. function	value	note
0 song number	0-19	
1 song name 1	20-127	ascii code
2 song name 2	20-127	ascii code
3 song name 3	20-127	ascii code
4 song name 4	20-127	ascii code
5 song name 5	20-127	ascii code
6 song name 6	20-127	ascii code
7 song name 7	20-127	ascii code
8 song name 8	20-127	ascii code
9 track 1 voice number	0-108	0-99 : normal voice
10 track 2 voice number	0-108	100-107 : drum voice
11 track 3 voice number	0-108	108 : off voice
12 track 4 voice number	0-108	
13 chord 1 track voice number	0-108	
14 chord 2 track voice number	0-108	
15 bass track voice number	0-108	
16 drum track voice number	100-108	
17 track 1 volume	0-127	
18 track 2 volume	0-127	
19 track 3 volume	0-127	
20 track 4 volume	0-127	
21 chord 1 track volume	0-127	
22 chord 2 track volume	0-127	
23 bass track volume	0-127	
24 drum track volume	0-127	
25 track 1 pan	0-14	
26 track 2 pan	0-14	
27 track 3 pan	0-14	
28 track 4 pan	0-14	
29 chord 1 track pan	0-14	
30 chord 2 track pan	0-14	
31 bass track pan	0-14	
32 reserved	don't care	
33 song tempo 1	20-127	30-250 の値を ascii code
34 song tempo 2	20-127	2 byte で送信する。
35 pattern type	0-1	0: preset, 1: user
36 pattern number	0-99	001 - 100
37 section number	0-5	intro, normal, vari. fill1, fill2, ending
38 reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
39 reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。

(付表4) QYSEQ DATA FORMAT

1 SONG 分の QYSEQ data は FOH mH 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 mH 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	top of track #1 (song 1)
00	
--	
--	time/event/control data
F2	end of record
--	
--	track #2 ~ #4 data
--	
F0	top of track #5
04	
--	
--	time/event/control data
--	
F2	end of record

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

```

short time 100ttttt ( 96分音符長 / bit )
long time 101ttttt 0tttttt ( MS byte - LS byte の順 )

short note 1100dddd 0kkkkkkk 0vvvvvv
middle note 1101dddd 0ddddd 0kkkkkkk 0vvvvvv
long note 1110dddd 0ddddd 0ddddd 0kkkkkkk 0vvvvvv
          ( MS byte - LS byte の順 )
          ddd = duration ( 96分音符 / bit )
          kkk = MIDI note number
          vvv = MIDI velocity

base offset 11110101 0nnnnnn
no operation 11111000 ( 何もしない )
pattern play 11111001 0nnnnnn ( n : pattern number )
chord 11111010 0000rrrr 0000cccc
          ( r : root note, c : chord )

velocity offset 11111101 0nnnnnn 0nnnnnn
          ( 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

```

## 9. MIDIインプリメンテーションチャート

---

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 7, 10 x	1 - 16 x	memorized
Mode Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number : 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 0-24 semi	7 bit resolution
Control Change	1 x 6,38 x 7 x 10 x 11 x 64 x 100,101 x 120 x 121 x	o o o o o o o o o	Modulation Wheel Data Entry Volume Panpot Expression Sustain RPN LSB,MSB All Sound Off Reset All Cntrls
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	
System Exclusive	o *2	o *2	song data etc.
System : Song Pos. : Song Sel. Common : Tune	o x x	o x x	
System :Clock Real Time :Commands	o *3 o *3	o *4 o *3	
Aux :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages: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 Default Channel Changed	1 - 7, 10 1 - 7, 10 *2	1 - 16 *1 x	memorized
Mode Default Messages Altered	3 x *****	1, 3 x x	memorized
Note Number : 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 0-24 semi	7 bit resolution
Control Change	1 x 6,38 x 7 x 10 x 11 x 64 x 100,101 x 120 x 121 x	o o o o o o o o o	Modulation Wheel Data Entry Volume Panpot Expression Sustain RPN LSB,MSB All Sound Off Reset All Cntrls
Prog Change : True #	x *****	o 0 - 127 *3	
System Exclusive	o	o	GM Mode On
System : Song Pos. : Song Sel. Common : Tune	x x x	x x x	
System :Clock Real Time :Commands	x x	x x	
Aux :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	x x o x	x x o x	

Notes: \*1 = if REC mode, receive all channels.  
 \*2 = selected by current track.  
 \*3 = 0-99:voice 100-107:Drum, 108-127:voice off

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



## 10. 用語解説

---

### ■ あ行 ■

accel (アツチェランド) accelerando。だんだん速くという意味の音楽用語です。

アフタータッチ 鍵盤を弾いてから、キーをさらに強く押し込むことによって送信されるMIDI情報をアフタータッチといいます。

RPN Registered Parameter Number (レジスタード・パラメーター・ナンバー) のこと。MIDIのコントロールチェンジに含まれるデータで、ピッチバンドセンシティビティや、マスターチューニングなど、特殊なパラメータをコントロールする際に使われます。(☞ 144, 216ページ)

アルカリ電池 一般のマンガン電池に比べて、2倍以上の使用時間を持つ電池。QY20では、約11時間使用することができる。

イベント シーケンサーの演奏データを構成する種目のことです。例えば、鍵盤を弾いた(ノート)、音色を切り替えた(プログラムチェンジ)など、演奏に関わる全ての種目が用意されています。

インサート すでにあるデータの中に、新たに別のデータを挿入すること。

インスト instrumentの省略型。マルチ音源モジュールの各チャンネルごとに並べる音色を指すことが多い。また、ドラムボイスの鍵盤ごとの音色のことをインストと呼ぶこともある。

インターバルタイム バルクデータを送信する際、1つのバルクデータを送ってから、次のバルクデータを送るまでの間の時間のことをいいます。

イントロ 曲のはじめの、テーマが出てくるまでの数小節のこと。前奏ともいう。

エクスプレッション パートごとの音量をコントロールするためのMIDIデータ。

エディット ボイスデータや演奏データを、修正したり編集したりする作業のこと。



---

エレメント	AWM音源で音を鳴らすときの使用ボイス数です。QY20の音色は、1または2エレメントで構成されています。QY20では最大28ボイスまで同時発音できます。（ポリ数 ⇨ 283ページ）
ABCゾーン	ABC機能が働く鍵盤の範囲のこと。 （ABC機能 ⇨ 239ページ）
ACアダプター	家庭用100ボルトの交流を、QY20用の直流電流に変換するアダプターのことで、別売のPA-3やPA-4が使用可能である。
ABC機能	Auto Bass Chord（オート・ベース・コード）の略名。キーボードをコードで押えることによって、何のコードかを自動的に検出し、バックギングパターンをそのコードに変換して演奏する機能。ユーザーの演奏に自動的にバックギングパートを付け加える機能のことです。
AWM音源	デジタル録音された波形をもとにして音を作る音源です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。 AWMは、Advanced Wave Memoryの略です。
MSB	Most Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジのデータを2バイトにわけて送信する際、データバイト2バイトの上位バイトをMSBという。
LED	Light-Emitting Diode（発光ダイオード）のこと。QY20には、シーケンサーキーの[●]と[ ]の上にLEDのランプがついており、点灯、点滅でQY20の状態を示す仕組みになっている。
LSB	Least Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジのデータを2バイトにわけて送信する際、データバイト2バイトの下位バイトをLSBという。
エラー	間違った操作や設定が行なわれると、QY20はエラーメッセージを表示する。エラーメッセージが表示されたら、オーナーズマニュアル260ページに書かれてあるメッセージの意味を読み、再び操作を行なってください。

---

## 10. 用語解説

---

エンディング	曲の、最後のメロディが終わってからの数小節のこと。後奏ともいう。
オクターブ	完全8度の音程のこと。
オブリガート	メロディをより効果的に盛り上げるために演奏される、メロディと異なる従旋律。
オートリピート機能	QY20の[-1/NO]/[+1/YES]、カーソルなどのキーは、押し続けることによって、何度も押した場合と同じ効果を得ることができる。これを、オートリピート機能という。
オーバーダブ	シーケンサーのレコーディングの際に、すでに入っている演奏に重ねる形で新しい演奏が録音される状態を、オーバーダブといいます。逆に、テープレコーダーに録音するときのように、録音するごとにそれまで入っていた演奏が書き換えられていく状態をリプレースといいます。
オムニ	MIDIの受信側の設定。オムニモードをオンにすると、MIDI IN端子から入ってくるすべてのチャンネルの情報を受信する状態になります。
音源モジュール	シンセサイザーの音源部のみを箱詰めにした装置です。マスターキーボードやシーケンサーと組み合わせて、拡張用の音源として使用します。
オンベース	バックギングパターンを演奏するときに、ベースのパートをコードのルート以外の音で演奏することです。例えば、ソの音をベースにしてCのコードを演奏することを「C on G」と表します。

## ■ 知行 ■

カーソル	データを入力する場所を示す、LCDの黒く反転した部分のこと。カーソルキーで移動することができる。
キー	QY20についているボタンのこと。すべてに機能が割り振られている。(⇒ 10ページ) または、鍵盤のことをキーと呼ぶ場合もある。

---

休符	休みの長さを示す記号。休みとは、音がない状態。
クオンタイズ	リアルタイムレコーディング時の鍵盤を弾くタイミングのばらつきを、正確な8分音符や16分音符の位置に補正する機能。
クロック	シーケンサーでは、演奏データのイベントが曲中の何小節目の何拍目のどの位置にあるのかを示すのに、メジャー・ビート・クロックという単位を使います。クロックは、そのイベントが1拍の中のどの位置にあるのかを示します。QY20では、1拍を96等分し、00～95までの数値で、そのイベントの位置を表します。例えば、00ならば拍の頭、48ならば拍の真ん中の位置という具合に表します。また、同じクロックを曲の中での音符の長さを表す単位としても使います。QY20では、1拍が96クロックなので、主な音符のクロック数は次のようになります。4分音符=96クロック、8分音符=48クロック、16分音符=24クロック、2分音符=192クロック。
ゲートタイム	ノートイベントの一部で、キーを弾いた瞬間から離すまでの時間（長さ）をクロック数で表します。音価とも呼ばれます。
コード	一定の規則に基づいて演奏された複数の音の集まりで、和音のこと。
コードタイプ	和音の種類のこと。QY20では、26種類のコードタイプが用意されている。
コードパート	ソングを構成するバックトラックの中で、コード進行を記憶するためのパート。
コード変換テーブル	CM7で入力したパターンを、指定したコードの演奏に変換させるための機能。
コンティニュー	演奏をスタートするためのMIDI信号で、曲の途中の小節からスタートする信号。これに対してスタートは曲のはじめ（トップ）からスタートする信号。

---

## 10. 用語解説

---

コントラスト	LCDの表示の濃さを調節するつまみ。
コントローラー	モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、コンティニューアスライダー、フットコントローラー、フットスイッチなどの装置の総称です。
コントロールチェンジ	コントローラー（モジュレーションホイールや、フットコントローラーなど）が操作されたときに、出力するMIDIデータのことです。各コントローラーは、モジュレーションホイール=01、ボリュームペダル=07というように、固有のコントロールナンバーを持っています。

## さ行

サステイン効果	サステインペダルを踏んだ時に得られる効果です。サステイン効果がかかっていると、鍵盤を離しても、鍵盤を押さえている状態のままで発音を続けます。
小節	楽譜の縦線で区切られた部分のことです。小節内の拍数は、その曲の拍子と一致するようになっています。
ジョブ	ソングモード、パターンモードで、編集作業を行なうためのコマンドのこと。ソングプレイ、パターンプレイから、[MENU] [F1]でソングジョブ、パターンジョブに入ることができます。
シーケンサー	MIDI楽器で自動演奏を行なうための装置です。シーケンサーには、いくつものトラックがあり、各トラックに別々の演奏を録音し、同時に再生することで、複数パートを一人で演奏することができます。
シーケンストラック	ソングを構成するTR1～TR4を、シーケンストラックと呼び、通常のシーケンサーのトラックと同じ構造になっています。これに対し、パッキングトラックというものがあり、QY20の自動伴奏のデータを録音する特殊なトラックがあります。
4分音符	1拍の長さを表す音符です。

---

終止線	曲の終了位置を表す記号です。
初期化	装置全体の設定を、工場出荷時の状態に変更する機能のことです。イニシャライズともいいます。QY20では、[OCT DOWN], [OCT UP], [b]を押しながら電源スイッチをONにすることで、すべての設定が初期化されます。また、一度初期化されると、それまでの設定や演奏データは失われますのでご注意ください。
シンクモード	同期演奏で、QY20がMIDIクロックを出す側なのか、MIDIクロックを受け取ってそれに合わせて演奏する側なのか、を設定するコマンド。
シンコペーション	タイにより弱拍の音符が、直後にある同じ高さの強拍の音符とつながり、アクセントが弱拍に移動することをいいます。QY20では、ソングのバックトラックに、コードパートのステップレコーディングを行なう際、コード変化を半拍分だけ前の拍に食い込ませる設定をシンコペーションと呼んでいます。(☞ 89ページ)
GMシステムレベル1	MIDIはメーカーや機種が違っても演奏その他各種の情報を伝達できる、たいへん便利な規格です。例えば、A社の音源用に作成したデータを使ってB社の音源を演奏できるのもMIDIのおかげです。ところが、音源を差し替えると音色が替わってしまうことがあります。例えば、A社の音源モジュールのピアノ用に作成したデータでB社の音源モジュールを演奏すると、オルガンの演奏になってしまうことがあります。これはメーカーや機種によって音色の配列が異なるからです。そこで、シンセサイザーやトーンジェネレーターの音色の配列に一定の基準を設けて、メーカーや機種が異なってもほぼ同じ系統の音色で演奏できるようにしたのがGM(General MIDI)と呼ばれる規格です。現在「GMシステムレベル1」と呼ばれる規格が用意され、MIDI規格協議会で承認されています。(☞ 231ページ)
スタート	曲のはじめ(トップ)から演奏を開始するためのMIDI信号。これに対して、曲の途中の小節からスタートする信号をコンティニューといいます。

---

## 10. 用語解説

---

スタイル	QY20では、プリセットパターンを、音楽ジャンルごとに6パターンずつまとめてメモリーに記憶させています。それをスタイルと呼んでいます。 スタイルの中の個々のパターンを呼び出すには、セクションというものを指定する必要があります。( ⇨ 24ページ)
スタッカート	音符の長さの約半分の発音時間(ゲートタイム)で演奏する、という記譜上のきまりで、短くきった演奏方法のことです。
ステップレコーディング	音符の長さ、音程などを、一つずつ設定しながら演奏を録音する方法のことです。
ストップ	演奏を停止するためのMIDI信号です。
スラー	2つ以上の音程の違う音符をむすんで、きれめのない、なめらかな演奏する、という記譜上のきまりで、音符の長さ一杯に発音時間(ゲートタイム)をとって演奏する演奏方法のことです。
スレーブ	MIDIのシステムにおいて、MIDIデータを受ける側の機器をスレーブと呼びます。また、送る側の機器はマスターと呼びます。
セクション	プリセットスタイルの中の、パターンを呼び出すために指定します。 QY20のセクションには、次の6種類があります。Intro、Normal、Vari.、Fill 1、Fill 2、Ending ( ⇨ 25ページ)
ソング	一般に複数のパートでできた曲のことをいいます。QY20では、4つのシーケンストラックと、1つのバックイングトラックで構成された曲のデータを指します。
ソングポジションポインター	曲中のどの位置(何小節目)を選んでいるかを、MIDIを通して他の機器に伝えるためのMIDI信号のことです。

---

## た行

- タイ 同じ音程の2音をつなげて、ひとつの音として演奏する記号のこと。QY20のステップレコーディングで、付点音符やタイで記譜されている音符を入力するときに使用するファンクション。
- チェンジモード エディットモードの中の2つのモードの内、データを選択し、修正するためのモードをチェンジモードといいます。もう1つをインサートモードといいます。
- ツリー図 シンセサイザーなどのデジタル機器では、数多くのコマンドを並べるのに、同じ働きのもの同士をモード、サブモードごとにまとめて配列する、いわゆる階層化構造を持たせています。この階層化構造は、別名ツリー構造とも呼ばれており、その構造を図示したものをツリー図と呼びます。
- DC 直流電流のこと。
- ディスプレイ デジタル楽器などで、モードやデータの状態を表示するモジュールをディスプレイといいます。QY20では、LCDパネルのことを指します。
- データエントリー MIDIのコントロールチェンジデータの中の一つです。RPNで指定したパラメーターのデータを変更する役割を持っています。
- デバイスナンバー MIDIシステムエクスクルーシブ情報専用のチャンネルのような働きをします。MIDIチャンネルと同じように1～16まであり、送信側と受信側のナンバーが一致しないとデータのやりとりができません。
- テンポ ソングやパターンを演奏する速度のこと。1分間に演奏する4分音符の数で表示します。
- テンポパート ソングを構成するバッキングトラックの中の、テンポ変化を書き入れるパートです。accel.やrit.の設定をします。

## 10. 用語解説

---

トーンジェネレーター	シンセサイザーの音源部分を取り出して、収納しやすく持ち運びやすいコンパクトな形にした商品のことです。
同期演奏	MIDIクロック（タイミングクロック）という同期信号によって、同時に同じ小節からテンポを合わせてプレイさせることを同期演奏といいます。 シンク演奏と呼ぶ場合もあります。
トラック	シーケンサーで曲を作る際、各楽器ごとに演奏データを分類して管理する場所のことをトラックと呼びます。QY20のソングには4つのシーケストラックと1つのバックイングトラックがあり、さらにバックイングトラックには4つのパターントラックがあります。
トランスポーズ	移調機能のことです。この機能を使えば、どんな調の曲でも、八長調やイ短調の指使いで弾くことができます。また、上下2オクターブの範囲で音程をシフトアップ、シフトダウンできます。
トレモロ	音量を周期的に変化させて、音の揺れを作り出す効果です。

## な行

ノート	MIDIイベントの一種で、音符を表します。チャンネル（MIDIチャンネル）とノートナンバー（音程）とゲートタイム（鍵盤を押さえている時間）とベロシティ（鍵盤を弾いた強さ）の4つのパラメーターからできていて、エディットモードでは、ノートナンバー、ゲートタイム、ベロシティの3つの情報をLCDで確認できます。
ノートオン	鍵盤を弾いたときに出るMIDI信号です。
ノートナンバー	MIDIでは、すべての鍵盤に番号が割り振られており、音の高さはその鍵盤番号で示します。その番号をノートナンバーと呼びます。



---

## は行

- パート バッキングトラックで、コード進行、パターン番号、テンポチェンジ、リピート記号などのパターンの演奏進行順をプログラムする部分をトラックと区別してパートと呼んでいます。
- パターン 1～8小節単位の、ドラム、ベース、コード1、2を含んだバッキングパターンのことです。コードを指定することで、1種類のパターンをさまざまなコードで演奏することが可能です。QY20には、プリセットで600パターン、ユーザーとして100パターンが準備されています。
- パターンパート ソングを構成するバッキングトラックの中の、パターンナンバーを並べるパートのことです。
- バッキングトラック ソングを構成する5つのトラックの内、バッキングを受け持つトラックのこと。パターンパート、コードパート、テンポパート、リピートパートの4つのパートを持っており、各パートに演奏進行をプログラムします。
- バルクダンブ QY20のようなデジタル楽器の中のデータを保存するために、バルクデータとしてMIDI OUT端子から送信すること。
- バルクデータ MIDIシステムエクスクルーシブ情報の一種。デジタル楽器固有のデータをMIDIを通してやりとりするときに使うメッセージです。データをバラバラに運ぶのではなく、エクスクルーシブステータス（F0）とエンドオブエクスクルーシブ（F7）という2つの信号の間に挟み込み、塊にして運ぶことから、バルクデータと呼ばれています。このMIDI情報は、機種とデバイスナンバーの2つが合わなければやり取りできません。
- パン 音の左右の定位のことで、ボイスブレイ画面のミキサーのパンポットをコントロールするためのコントロールチェンジ（10）というデータです。
- P（ピアノ） 弱く演奏するという意味の音楽記号。

## 10. 用語解説

---

ビート	シーケンサーでは、演奏データのイベントが、曲中の何小節目の何拍目のどの位置にあるのかを示すのに、メジャー・ビート・クロックという単位を使います。ビートは、拍にあたります。
ビブラート	音の音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。ノーマルボイスのいくつかは、モジュレーションのデータを与えると、この効果がかかります。
ピッチベンド	音の音程を連続的に変化させるコントローラーです。シンセサイザーでは、ピッチベンドレンジで変化の幅を設定します。QY20は、このレンジが2に初期設定されており、最大上下全音の音程変化を得られます。
フィルイン	テーマとサビや、テーマ1とテーマ2の間などに入る、1~2小節目程度のつなぎのパターンのこと。
フェーダー	ミキサーの中の、ボリュームをコントロールするためのスライダーのこと。QY20では、コントロールチェンジのボリューム(7)でフェーダーをコントロールできます。
f(フォルテ)	強く演奏するという意味の音楽記号。
フットコントローラー	演奏中にMIDIコントロールチェンジ信号を出力して、他のMIDI機器をコントロールする、ペダル型のコントローラーです。
プリセットスタイル	QY20に、はじめからプリセットされているパターンの集まりのこと。QY20には、100スタイルがプリセットされている。スタイルの中のパターンは、6種類のセクションによって設定できます。
プログラムチェンジ	音色の切り換えを伝えるMIDI情報で、001~128のプログラムナンバーで音色を切り換えます。各トラックの先頭と、音色を切り替えたい場所の直前に入力することで、スムーズな音色変更が可能です。

フロッピーディスク	コンピューターなどの補助記憶装置用の媒体で、小型、低価格のため、ワープロやシンセサイザーなどの外部記憶メディアとしてよく用いられます。大きさと記憶容量によって幾つもの種類にわかれています。
ペロシティ	鍵盤を弾く速さ（タッチの強弱）のことです。
ポリ数	同時に発音することのできる和音の数（最大同時発音数）のことです。 QY20の音源部は最大同時28発音となっています。これを越えた場合、音切れの原因となります。
ポリューム	音量をコントロールするためのMIDI信号です。ボイスプレイ画面のフェーダーをコントロールでき、コントロールチェンジの（7）を使います。

## ま行

マスター	MIDIシステムにおいて、MIDI信号を出す側の機器をいいます。MIDI信号を受ける側の機器は、スレーブといえます。
マスターチューン	その楽器のもっとも基本的な音程の設定のこと。
マルチ	一度に複数パートの演奏を再生する機能のこと。一度に演奏できるパート数を、マルチ数といえます。
マンガン電池	一般の乾電池のこと。新品のもので、QY20を約4時間使用することができる。
MIDIインプリメンテーション チャート	MIDI仕様をまとめた一覧表。
MIDIキーボード	シンセサイザーやリモートキーボードなど、MIDI機能を持ったキーボードのこと。QY20とセットで使うことで、いろいろな使い方ができます。
MIDIクロック	シーケンサーやリズムマシンなどのMIDI機器の間で、同期演奏を行なうときに、タイミングやテンポを合わせるための信号です。MIDIでは、4分音符を24等分した間隔でクロック信号（タイミングクロック）が送信されます。

## 10. 用語解説

---

MIDIチャンネル	MIDIには、1～16のチャンネルがあり、送信側と受信側でチャンネルが合っていないければ演奏データのやり取りができません。このチャンネルのことをMIDIチャンネルといいます。このチャンネルを使うことで、1本のMIDIケーブルで、16パートの演奏を同時に送信することができます。
ミュート	シーケンサーのトラックや、ミキサーのチャンネルの発音を止めることをいいます。QY20では、ソングプレイ、ボイスプレイ、パターンプレイの各モードで、任意のトラックをミュートすることができます。
メジャー	シーケンサーでは、演奏データのイベントが、曲中の何小節目の何拍目のどの位置にあるのかを示すのに、メジャー・ビート・クロックという単位を使います。メジャーは、小節数を表します。
mf (メゾフォルテ)	やや強く演奏するという意味の音楽記号。
メトロノーム	QY20では、ユーティリティモードでメトロノームの設定をし、いつでもメトロノーム音を出すことができます。
モード	デジタル機器の中の、最も大きな機能の分けのことで、QY20では、ソングモード、ボイスモード、パターンモード、ユーティリティモードの4つのモードがあります。

### ■ や行 ■

ユーザーパターン	自由にパターンを作ることができる100パターン分のメモリーのこと。 プリセットパターンを作り変える場所として利用することもできます。
ユーティリティモード	システムに関する設定や、他機種とのデータのやり取り、ABCの設定を行なうモードです。

---

## ら行

リアルタイムコーディング リアルタイムに演奏したままを、録音する方法です。

rit. (リタルダンド) だんだん遅く、という意味の音楽記号です。QY20ではバックキョクトラックのテンポパートに入力できます。

リピート 曲のある部分を繰り返し演奏する記号のことです。リピートビギンとリピートエンドの2つで一組の記号として使われます。QY20では、バックキョクトラックのリピートパートで入力できます。

リブレース シーケンサーのレコーディングの際に、テープレコーダーに録音するときのように、録音するごとに、それまで入っていた演奏がどんどん書き換えられていく状態をリブレースといいます。逆に、すでに入っている演奏に重ねる形で新しい演奏が追加録音される状態を、オーバーダブといいます。QY20のソングリアルタイムレコーディングは、すべてリブレース状態になっています。

ルート 和音の基礎となる音を、ルート音といいます。コードネームは、ルート音の英語名にコードのタイプを付けて表されています。例えば、「ドミソ」の和音のルート音は「ド」なので、この和音のコードネームは、英語でドを表す「C」となります。

# 11. 50音順索引

## ア

ページ

イベント	140, 212, 272
イレースメジャー	112
インサートモード	148, 220, 272
インストアサイン	46, 272
インターナルシンク	227
エクスターナルシンク	227
エクспレッション	143, 215, 272
エラーメッセージ	260
オーディオ接続	17
オートリピートの加速機能	47, 274
オーバーレコーディング	176, 274
オムニ	274
音符分解能	244
オンベース	48, 65, 74, 88, 169, 274

## カ

キーボードトラック	31, 54, 59, 152, 155, 160, 165
記憶容量	45, 244
機能ツリー図	36
クオンタイズ	108, 190, 275
クリアソング	132
クリアトラック	131, 203
クリアパターン	204
クリエートメジャー	106
クロック	138, 210, 275
ゲートタイム	80, 126, 141, 181, 198, 213, 275
コード	48, 50, 64
コードタイプ一覧表	50
コードパート	74, 86, 275
コード変換テーブル	26, 275
コピーパターン	186
コピーメジャー	102
コントローラー部	31
コントロールナンバー	276

## サ

ページ

最大同時発音数	244, 283
サステイン	141, 213, 276
シーケンサーキー	11, 32
シーケンストラック	27, 30, 70, 76, 276
シーケンス部	23
終止線	92
仕様	244
初期化	39, 44
所要拍	96
シンクモード	227
シンコペーション	89, 277
スタイル	24, 62, 72, 84, 278
スタッカート	80, 181, 278
ステップタイム	78, 180
ステップレコーディング	68, 76, 82, 86, 90, 94, 172, 178, 278
スラー	80, 181, 278
セクション	25, 62, 72, 84, 163, 278
ソング	23, 27, 36, 53, 278
ソングエディット	134
ソングジョブ	98
ソングネーム	57, 130
ソング番号	57, 66
ソングプレイ	54
ソングレコーディング	66

## タ

チェンジモード	146, 218, 279
データエントリ	144, 216, 279
デバイスナンバー	228, 279
デモ演奏	19
デリートメジャー	110
テンポ	57, 164
テンポパート	94
トランスポーズ	61, 114, 192, 280
ドラムキーアサイン	46, 250
ドラムボイス	29, 156, 166, 250

## ナ

ノート	141, 213, 280
ノーマルボイス	29, 156, 246

**ハ**

ページ

パターン	24, 38, 159, 281
パターンエディット	206
パターンジョブ	184
パターンパート	72, 82, 281
パターンネーム	163, 202
パターンレコーディング	170
パッキングトラック	27, 72, 74, 82, 86, 90, 94, 281
バルクダンプ	232, 281
バルクデータ	234, 236, 281
パン	143, 157, 215, 281
拍子	58, 83, 174
ビート	77, 179, 282
ビートグラフ	77, 179
ピッチベンド	142, 145, 214, 282
プリセットスタイルリスト	254
プリセットボイスリスト	246
プログラムチェンジ	141, 213, 282
プログラムチェンジモード	230
ベロシティ	79, 141, 181, 213, 283
変化テンポ	94
ボイスモード	151
ボリューム	12, 143, 158, 215, 283
ポリ数	29, 283

**マ**

マスターチューン	145, 229, 283
マルチ音源	30, 283
ミックストラック	100
ミュート	59, 157, 167, 284
ムーブクロック	116
メジャー	60, 138, 210, 284
メトロノーム	229, 284
モード	33, 284
モード構成	33, 36, 37, 38
モジュレーション	142, 214
モディファイゲートタイム	126, 198
モディファイベロシティ	122, 194

**ヤ**

ページ

ユーズドメモリー	45
ユーティリティ	223, 284

**ラ**

リアパネル	13
リアルタイムレコーディング	70, 176, 285
リピートエンド	90
リピート回数	90
リピートパート	90
リピートピギン	90
リブレース	71, 285
リムーブイベント	118
レコーディングスタンバイ	67, 171
レコーディングトラック	69, 173
レコーディングモード	68, 172
ロケーションポインター	78, 180

## 12. アルファベット順索引

---

### A

ページ

ABC Zone (ゾーン) ..... 48, 239  
ABC機能 ..... 48, 65, 74, 169  
ACアダプター ..... 16  
accel ..... 96  
All ..... 186, 233  
AWM音源部 ..... 29

### B

Ba ..... 59, 155, 165  
Bdl ..... 81, 182  
Bulk ..... 232, 236

### C

C1 ..... 59, 155, 165  
C2 ..... 59, 155, 165  
Change ..... 146, 218  
Chord ..... 26, 50, 64, 74, 86, 102, 168  
Clear Pattern ..... 204  
Clear Song ..... 132  
Clear Track ..... 203  
Clock ..... 138, 210  
CONTRAST ..... 13  
Copy Measure ..... 102  
Copy Pattern ..... 186  
Create Measure ..... 106

### D

Data Entry ..... 144, 216  
DC IN端子 ..... 13, 16  
del ..... 81, 182  
Delete Measure ..... 110  
DEMO ..... 19  
Device No. .... 228, 279  
Dr ..... 59, 155, 165

### E

ページ

Edit (ソング) ..... 134  
Edit (パターン) ..... 206  
Ending ..... 25, 62, 72, 84, 163  
Erase Measure ..... 112  
ers ..... 85, 89, 92, 96  
Event (evt) ..... 140, 148, 212, 220  
Exit ..... 149, 221  
Expression ..... 143, 215

### F

f (フォルテ) ..... 79, 181  
F1 (F2, F3, F4) ..... 11  
Fill 1 (Fill 2) ..... 25, 62, 72, 84, 163  
FOWARD ..... 11

### G

Gate ..... 80, 126, 141, 181, 198, 213, 275  
GMシステムレベル1 ..... 231, 277

### I

Insert ..... 148, 220  
Int ..... 227  
Intro ..... 25, 62, 72, 84, 163

### J

Job ..... 98, 99, 184  
Job List ..... 98, 99, 184

### L

LCD ..... 10, 13  
LINE OUT端子 ..... 13, 17



**M**

ページ

Master Tune ..... 145, 229, 283  
 Meas (メジャー) ..... 60, 138, 210, 284  
 Metronome ..... 229, 284  
 mf (メゾフォルテ) ... 79, 141, 181, 213, 283  
 MIDI Ctl (コントロール) ..... 227  
 MIDI Sync ..... 227  
 MIDI接続 ..... 18  
 Mix Track ..... 100  
 Modify Gate Time (ソングジョブ) ..... 126  
 Modify Gate Time (パターンジョブ) ... 198  
 Modify Velocity (ソングジョブ) ..... 122  
 Modify Velocity (パターンジョブ) ... 194  
 Modulation ..... 142, 214  
 Move Clock ..... 116

**N**

Note ..... 141, 213, 280

**O**

OCT DOWN ..... 11, 39, 45  
 OCT UP ..... 11, 39, 45

**P**

Pan ..... 143, 157, 215, 281  
 Pattern (PAT) ..... 24, 38, 159, 281  
 Pattern Name ..... 163, 202  
 Pgc Mode ..... 230  
 PHONES ..... 13  
 Pitch Bend ..... 142, 145, 214, 252  
 POWER ..... 12, 39  
 Program Change ..... 141, 213, 282

**Q**

Quantize ..... 108, 190, 275

**R**

ページ

REAL ..... 70, 176, 285  
 RECORD ..... 68, 172  
 Remove Event ..... 118  
 Repeat ..... 47, 90  
 REWIND ..... 11  
 rit ..... 96  
 RPN ..... 144, 216  
 rst (レスト) ..... 81, 182

**S**

Slur (スラー) ..... 80, 181, 278  
 SONG ..... 23, 27, 36, 53, 278  
 Song Name ..... 57, 130  
 Stac (スタッカート) ..... 80, 181, 278  
 START/STOP ..... 11  
 STEP ..... 78, 180  
 Sustain ..... 141, 213, 276  
 System ..... 224

**T**

Tempo ..... 57, 164  
 tie ..... 81, 182  
 TOP ..... 11  
 TR1 (TR2, TR3, TR4) ..... 59  
 Transpose (ソングジョブ) ..... 114  
 Transpose (ソングプレイ) ..... 61  
 Transpose (パターンジョブ) ..... 192

**U**

Utility ..... 34, 223

**V**

Variation ..... 25, 62, 72, 84, 163  
 Vel ..... 79, 141, 181, 213, 283  
 VOIC (ボイス) ..... 151  
 Volume ..... 12, 143, 158, 215, 283

# サービスについて

---

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。（現金、ローン、月賦などによる区別はございません。）また保証は日本国内にて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、お客様のご住所、お名前、お買上げ月日、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様にご購入の日から向こう1ヶ年間の無償サービスをお約束申し上げるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくことになります。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便利にご利用いただけます。

## 保証期間中のサービス

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

またお買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは右記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引き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。

## 保証期間後のサービス

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

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