

# YAMAHA

MUSIC SEQUENCER

# QY20

## SOUND MAKE-UP



取扱説明書

はじめに..... 1

**1章** QY20はどんな楽器なの?..... 2  
       これがQY20だ ..... 4

**2章** デモ演奏を聴こう..... 8  
       音を鳴らす準備 ..... 8  
       デモ演奏を聴こう ..... 10

**3章** パターンを鳴らしてみよう.....12  
       QY20のモードと仕組みについて ..... 12  
       パターンを選ぼう ..... 16  
       設定を変えて演奏しよう ..... 22

**4章** ソングを組み立てよう.....34  
       ソングの仕組み ..... 34  
       パターンパートを入力しよう ..... 36  
       コードパートを入力しよう ..... 41  
       メロディを入力しよう ..... 46  
       ボイスモードで音色やパンを設定しよう ..... 54  
       トラック2と3を入力しよう ..... 56

**5章** ユーザーパターンを組もう.....60  
       コード変換の仕組み ..... 60  
       プリセットパターンを作り変えよう ..... 62  
       オリジナルパターンを作ろう ..... 72

最後に.....73

**資料** プリセットスタイルリスト ..... 74  
       プリセットボイスリスト ..... 78  
       操作別索引 ..... 82  
       ABCコード一覧表 ..... 84



# プリセットスタイルリスト



No.	LCD表示	拍子
001	DA Stork	4/4
002	DA Mage!	4/4
003	DA Frame	4/4
004	DA ABCDE	4/4
005	DA Disco	4/4
006	DA Train	4/4
007	DA Tekno	4/4
008	DA Craze	4/4
009	DA Ibiza	4/4
010	DA Light	4/4
011	DA Chuck	4/4
012	DA Quiri	4/4
013	DA Funky	4/4
014	DA GitUp	4/4
015	DA Queen	4/4
016	DA Dark?	4/4
017	DA Mitch	4/4
018	DA Weigh	4/4
019	BA Llade	4/4
020	BA Group	4/4
021	BA Gofer	4/4
022	BA Quiet	4/4
023	BA Lovlt	4/4
024	BA Magma	4/4
025	BA Venus	4/4

No.	LCD表示	拍子
026	BA Human	4/4
027	BA RioDJ	4/4
028	BA Grand	4/4
029	BA Witby	4/4
030	BA RWalz	6/4
031	BA CWalz	3/4
032	BA EWalz	3/4
033	RP Mouth	4/4
034	RP GetUp	4/4
035	RP Rozza	4/4
036	RP Faces	4/4
037	RP Urple	4/4
038	RP Rhino	4/4
039	RP N.Y.!	4/4
040	RP Lady?	4/4
041	RP Start	4/4
042	RP Troll	4/4
043	RP Stash	4/4
044	RP Earth	4/4
045	RP Candy	4/4
046	RP SeeYa	4/4
047	RP River	4/4
048	RP Judge	4/4
049	RP Slap!	4/4
050	RP Sink!	6/4

No.	LCD表示	拍子
051	RB Shore	4/4
052	RB Motor	4/4
053	RB Going	4/4
054	RB Brass	4/4
055	RB NFunk	4/4
056	RB Skunk	4/4
057	RB CFS01	4/4
058	RB Lucky	4/4
059	RB Moo!!	4/4
060	RB South	6/8
061	HR Speed	4/4
062	HR Drive	4/4
063	HR HurtN	4/4
064	HR Nerve	4/4
065	HR Piles	4/4
066	HR BoogE	4/4
067	HR Help!	6/8
068	RR Beach	4/4
069	RR Gravy	4/4
070	RR Tong	4/4
071	RR Croc	4/4
072	RR Billy	4/4
073	RR Kling	4/4
074	JA Dook!	4/4
075	JA Swing	4/4

No.	LCD表示	拍子
076	JA BeBop	4/4
077	JA Dixie	4/4
078	JA Zzz..	4/4
079	JA Foxy!	4/4
080	JA Vince	3/4
081	JA WFuse	4/4
082	JA EFuse	4/4
083	LA Salsa	4/4
084	LA Bamba	4/4
085	LA Latin	4/4
086	LA Samba	4/4
087	LA Bossa	4/4
088	LA ChCha	4/4
089	LA Rumba	4/4
090	LA Tango	4/4
091	RE Cycle	4/4
092	RE Tired	4/4
093	RE Gular	4/4
094	WO Ethno	4/4
095	WO Grass	4/4
096	WO Polka	4/4
097	WO Mrch1	4/4
098	WO Mrch2	4/4
099	WO Waltz	3/4
100	WO RCade	4/4

● LCD表示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    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    WO:ワールドミュージック系

No.	LCD表示
001	GrandPno
002	BritePno
003	E.Grand
004	HnkyTonk
005	E.Piano1
006	E.Piano2
007	E.Piano3
008	E.Piano4
009	Clavi.
010	Glocken
011	MusicBox
012	Vibes
013	Marimba
014	DrawOrg1
015	DrawOrg2
016	PercOrgn
017	RockOrgn
018	Acordion
019	Harmnica
020	NylonGtr
021	SteelGtr
022	A.12s.Gt
023	Jazz Gtr
024	CleanGt1
025	CleanGt2
026	CleanGt3
027	E.12s.Gt
028	Mute.Gt1

No.	LCD表示
029	Mute.Gt2
030	Ovrdrive
031	Dist.Gt1
032	Dist.Gt2
033	Dist.Gt3
034	GtrHarmo
035	Aco.Bass
036	FngrBas1
037	FngrBas2
038	PickBass
039	Fretless
040	SlapBass
041	SynBass1
042	SynBass2
043	SynBass3
044	SynBass4
045	SynBass5
046	Violin
047	Trem.Str
048	Pizz.Str
049	Strings1
050	Strings2
051	Strings3
052	Syn.Strg
053	ChoirAah
054	VoiceOoh
055	SynVoice
056	Orch.Hit

No.	LCD表示
057	Trumpet
058	Trombone
059	Mute.Trp
060	BrasSect
061	SynBras1
062	SynBras2
063	SynBras3
064	SynBras4
065	Alto Sax
066	TenorSax
067	Bari.Sax
068	Clarinet
069	Flute
070	Shakhchi
071	Ocarina
072	SquareLd
073	Saw.Lead
074	CaliopLd
075	CharanLd
076	Voice Ld
077	Fifth Ld
078	Bass &Ld
079	Bell Pad
080	PianoPad
081	Seq Pad
082	NewAgePd
083	Warm Pad
084	PolySyPd

No.	LCD表示
085	ChoirPad
086	BowedPad
087	Halo Pad
088	SweepPad
089	SoundTrk
090	Crystal
091	Atmosphr
092	Bright
093	Echoes
094	SciFi
095	Banjo
096	Kalimba
097	Fiddle
098	TrnkIBell
099	SteelDrum
100	RevCymb

Dr1	Standard
Dr2	Pop
Dr3	Power
Dr4	Process
Dr5	Analog 1
Dr6	Analog 2
Dr7	Jazz
Dr8	Brush
OFF	OFF

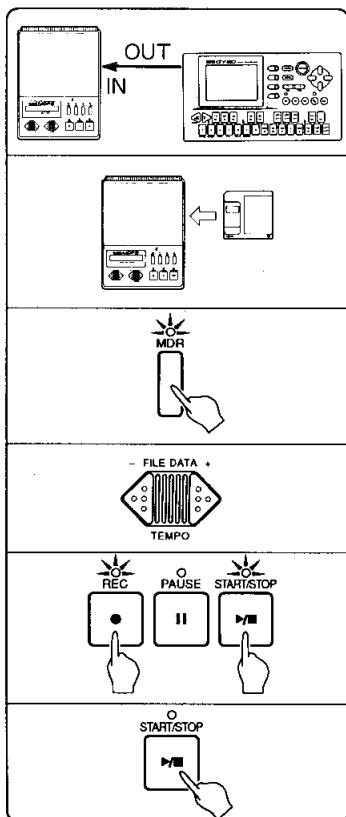
VP36320 JDAGR4PT5.3CP

クイックガイド

MDF2の使い方

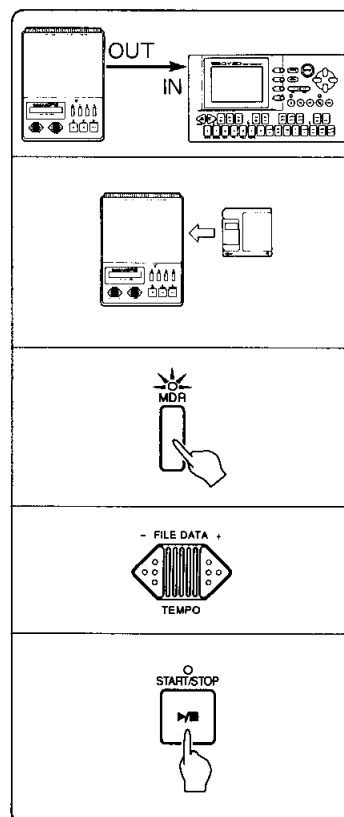
データの受信・保存

- MIDIケーブルをつなぐ。
- 電源スイッチをONにする。
- ディスクを挿入する。  
新しいディスクは、フォーマットしておくこと!!
- [MDR]キーを押す。
- データを保存するファイルを選ぶ。  
空のファイルを選ぶこと!!
- [REC]キーを押しながら、[START/STOP]キーを押す。
- MIDI機器からバルクデータを送る。
- 送信が終了したら、[START/STOP]キーを押す。



データの送信

- MIDIケーブルをつなぐ。
- 電源スイッチをONにする。
- ディスクを挿入する。
- MIDI機器のバルクデータ送信の設定をする。  
・デバイスナンバー=all
- [MDR]キーを押す。
- 送信するファイルを選ぶ。
- [START/STOP]キーを押す。  
送信スタート!!

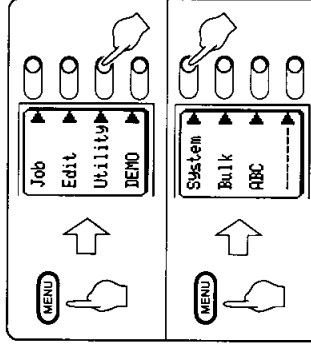


VP36320 JDAGR4PT5.3CP

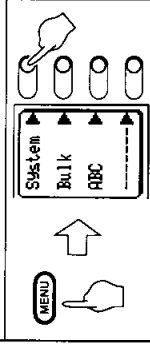
## 受信の設定

………デバイスナンバーの設定

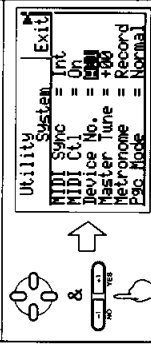
① [MENU]を押し、[F3]を押す。



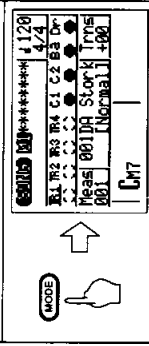
② [MENU]を押し、[F1]を押す。



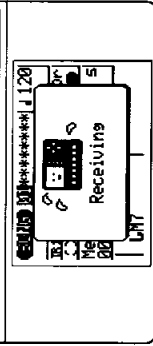
③ カーソルをDevice No.の欄に移動し、[-1/NO]/[+1/YES]でAllに設定する。



④ [MODE]を押し、元の画面に戻る。



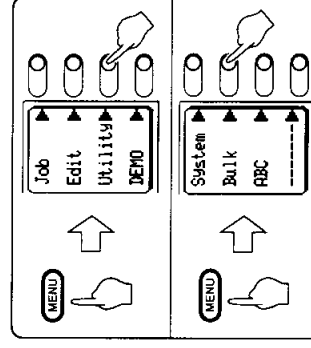
⑤ SONGの画面で、バルクデータを受信する。



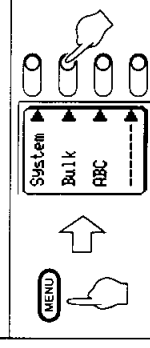
## バルクデータの送信

………バルクダンブ

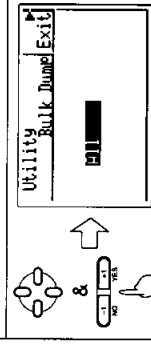
①～④は受信と同じ操作。  
⑤ [MENU]を押し、[F3]を押す。



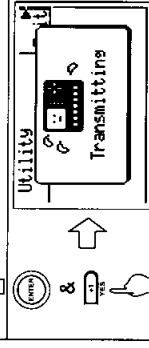
⑥ [MENU]を押し、[F2]を押す。



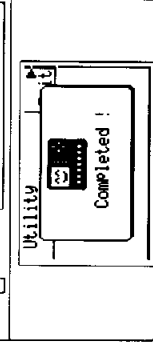
⑦ カーソルを上欄の欄に移動し、[-1/NO]/[+1/YES]でAllに設定する。



⑧ [ENTER]を押し、[+1/YES]を押すと送信が始まる。



⑨ [Completed]の表示が出れば、送信が完了。



ヤマハ株式会社

## はじめに

この本は、QY20を購入して間もない「マミちゃん」が、友達デジタル博士「鈴木君」に教えられながら、使いこなすようになるまでの奮闘記です。

マミちゃんは、エレクトーンを習ったことはあるのですが、デジタル楽器は友達バンドを何度か手伝ったときにシンセサイザーを少し弾いたことがあるだけです。

今回は、これ一台でリズム練習ができたり、バンドのパート練習ができたり、簡単に曲作りができると聞いてQY20を購入しました。

一方鈴木君は、根っからのデジタル人間。数年前にEOSを購入してからデジタル音楽にどっぷりとつかり込んでしまい、今ではCBXを使ってコンピューターミュージックをバリバリこなすデジタル博士なのです。

ちょっときびしいけれど、やさしい鈴木君に教えてもらって、マミちゃんも最後には、ソングやパターンを自由に作れるようになりました。

さて、みなさんもマミちゃんと競争で、QY20を使いこなしてください。

本書は、マミちゃんと一緒にはじめから順を追って、本体を操作しながら読み進んでください。

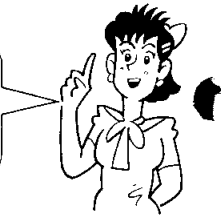
2度目からは、目次や索引を参考に、知りたいところだけを読んでください。もしわからないところがあれば、そのつど少し前に戻って復習してみましょう。また、より詳しい内容を知りたいときは、オーナーズマニュアルをご覧ください。

それでは、マミちゃんに負けないように、がんばってください。



1章

QY20は  
どんな楽器なの？



マミ QY20でいろんなことができる、と聞いて買ったんだけど、私にはことばなんかむずかしくて、ちょっとこまっているの。ねえ、鈴木くん、QY20ってどんな楽器なの？

鈴木 QY20は、一言で説明すると、コンパクトにまとめられた音楽制作スタジオのシステムそのものなんだ。マミちゃんは、シンセサイザーで音楽を作ろうと思ったとき、何が必要かわかるかな。必要なものを、ちょっと試ってみてごらん。

マミ まず、当然シンセサイザーが必要だよな。

鈴木 そうだね。ピアノ、ストリングスといった生楽器から、エレキベース、シンセベース、ギター、プラスなどのいろいろな音の出せるシンセがあるといいよね。それから？

マミ ええっと……、バンドでもドラムが必要だから……。

鈴木 そう。デジタル楽器でドラムパートを受け持っているリズムマシン。これは、必ずいるよね。それも、できればバスドラム、スネア、ハイハット、シンバルといったオーソドックスな音色の他に、エレクトリックパーカッションや、コンガ、マラカス、ギロといったラテンパーカッションといった音色も欲しいよね。さて、もう一つなにが思いつくものはないかな？

マミ 困ったわね。もう、思いつかないわ。

鈴木 なににってるんだよ。曲を演奏するには、シーケンサーが必要じゃないか。

マミ シーケンサーってなに？

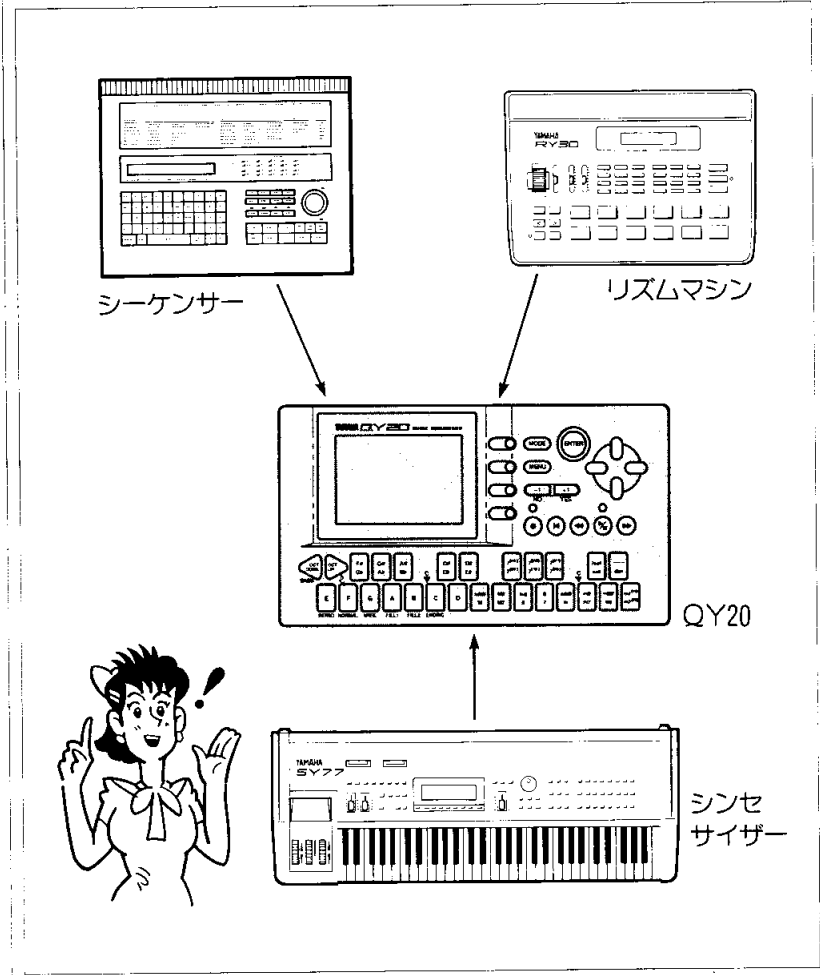
鈴木 ガクッ。そうか、シーケンサーを知らないんだよね。シーケンサーっていうのは、シンセサイザーに自動演奏をさせる機械のことなんだ。わかりやすくいうと、テープレコーダーと同じように、演奏を録音したり再生したりするものなんだけれど、テープレコーダーと違って、演奏で出てきた音を録音するわけじゃなくて、「ドの音を弾いた」とか「レとファを弾いた」といった演奏のデータを録音しているんだ。だから、いったん録音した後でも間違った部分の修正や、曲のキー（調）やテンポを変更することができるんだ。

最近のシーケンサーは、演奏をそのまま録音するリアルタイムレコーディングと、音符を1ステップずつ入力するステップレコーディングの2通りの録音方法ができ、さらに録音した演奏を、編集したり修正するためのジョブコマンドやエディットコマンドを持っているんだ。

QY20は、音楽制作に必要な3つの機能を、すべて内蔵し、アウトドアでも使えるコンパクトサイズのミュージックスタジオなんだよ。

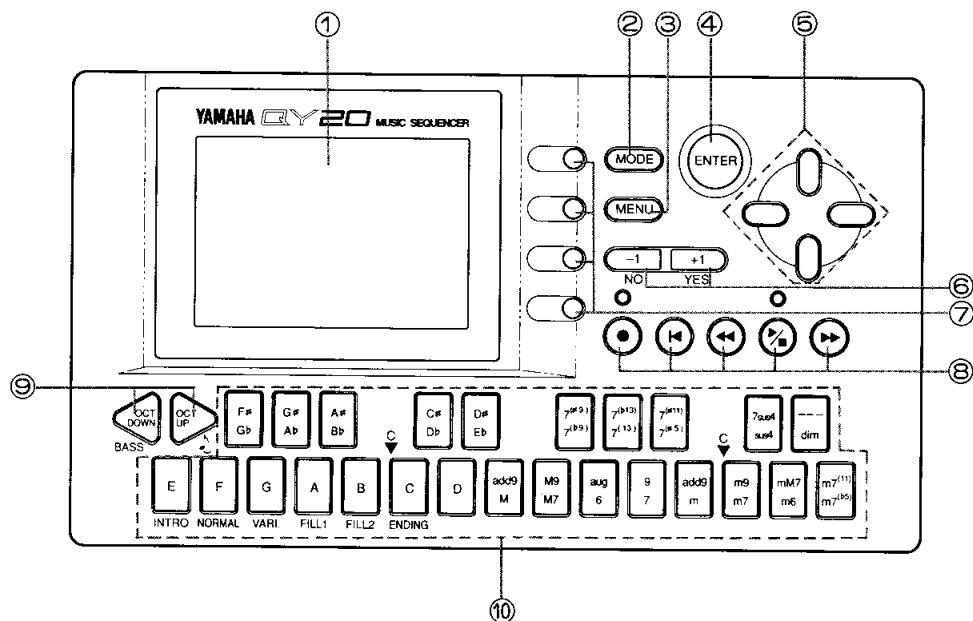
マミ つまり、QY20の中には、いろいろなデジタル楽器がいっぱい入っているってということ？

鈴木 その通り。



## これがQY20だ

## フロントパネル



- ⑥ [-1/NO]/[+1/YES]: インクテックキー  
パターン番号やソング番号を選んだり、データを入力したりするときに使うキー  
また、QY20からの問いかけにイエス・ノーで答えるときにも使う  
押し続けると、連続して数値が変化する  
片方を押しながら、もう一方も押すことで、数値の変化が加速される
- ⑦ [F 1], [F 2], [F 3], [F 4]: ファンクションキー  
上から順に [F 1], [F 2], [F 3], [F 4] となっていて、[MENU] を押したとき、LCDの右側に表示されるメニューウィンドウから、機能を選ぶキー
- ⑧ [◁], [▷], [◂], [▸], [↻]: シーケンサーキー  
シーケンサーを操作するためのキー
- ⑨ [OCT DOWN]/[OCT UP]: オクターブキー  
鍵盤のオクターブを移動させるためのキー  
[OCT DOWN] はオンベースコードを設定するとき、[OCT UP] はコードのシンコペーションを設定するときにも使う
- ⑩ 鍵盤  
通常の鍵盤と同じく演奏や録音ができる  
オクターブキーによって、10オクターブもの音域をカバーできる  
セクションの選択、コードの入力、またABC機能によるコードやオンベースコードの入力もできる

## ① LCD: エルシーディー

いろいろな情報が表示される場所

## ② [MODE]: モード

QY20にどんな仕事をやらせるのかを選ぶキー  
自分が何をしているかわからなくなったらこのキーを押す

## ③ [MENU]: メニュー

LCDに、メニューウィンドウを表示させるためのキー  
メニューウィンドウから、機能を選ぶには、黄色のファンクションキーを押す  
また、[MENU]+[MODE] で、ドラムボイスのキー配列が表示される

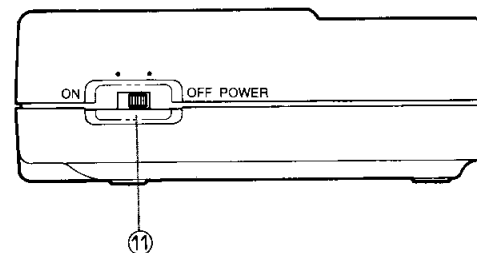
## ④ [ENTER]: エンター

コードを確定したり、ジョブコマンドを実行したりするキー

## ⑤ カーソルキー

目的の場所にカーソルを移動するためのキー

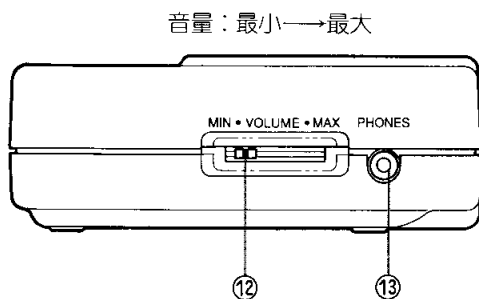
## 左サイドパネル



## ⑪ POWER: 電源スイッチ

QY20の電源をON/OFFするスイッチ  
使わないときは、こまめに電源スイッチを切ろう。

## 右サイドパネル



## ⑫VOLUME：ボリューム

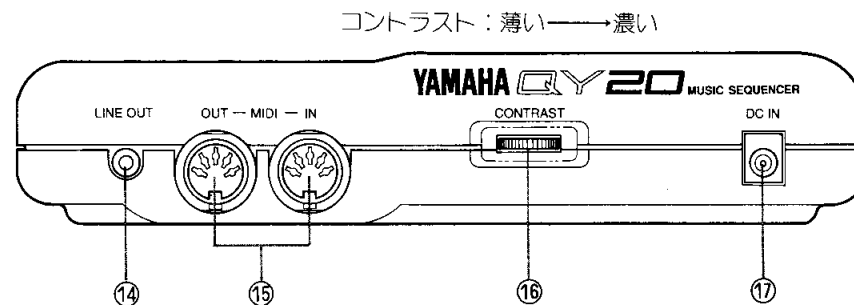
音の大きさを調節するときを使う  
MAXにすると音が最大になる

## ⑬PHONES：ヘッドフォン端子

QY20の音をヘッドフォンで聴くときに使う  
ヘッドフォンステレオと同じ、ステレオのミニプラグのものを使う



## リアパネル



## ⑭LINE OUT：ラインアウト端子

QY20の音を外部スピーカーで再生するときを使う  
ヘッドフォンをつなぐとヘッドフォンの故障の原因になる

## ⑮MIDI IN/OUT：MIDI端子

外部のキーボードでQY20を演奏したり、QY20で作ったデータを外部の機器に保存するときを使う

## ⑯CONTRAST：コントラスト

LCDのコントラストを調整するときを使う

## ⑰DC IN：電源アダプター接続端子

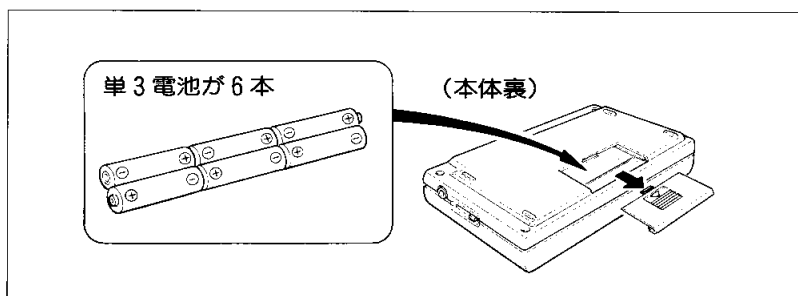
別売のPA-3、PA-4を接続するための端子  
他のアダプターをつなぐと故障の原因となる



## 音を鳴らす準備

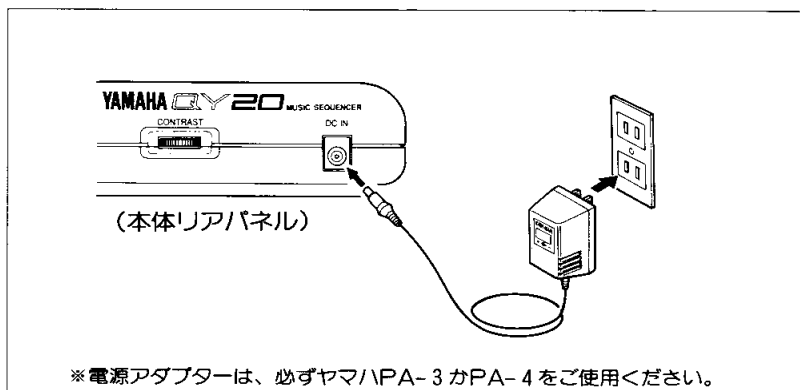
鈴木 じゃ、電池を入れてみよう。

マミ まず、付属の電池を向き（+，-）に気を付けて入れます。



鈴木 普通のマンガン電池を使うと約4時間、アルカリ電池だと約11時間使えるよ。

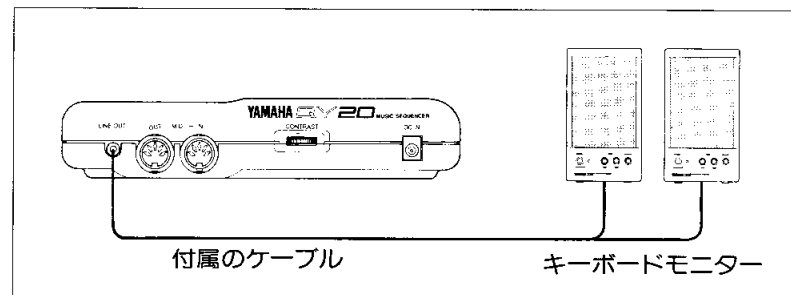
もし、QY20を持ち歩かないのなら、電池の代わりに電源アダプターを使う方法もある。楽器店でヤマハのPA-3かPA-4というアダプターを購入して、QY20のリアパネルの電源アダプター接続端子（DC IN）につないで使えば、家庭用のコンセントから電気が取れるから、便利だよ。



マミ では、電源スイッチをON。  
あっ、かわいい！QY20が、窓をお掃除しているのね。

鈴木 まず、音を聴く準備をしよう。  
一人で聴く場合だとヘッドフォンで十分だけど、今日は付属のケーブルを使って、キーボードモニターにつないで聴こう。

マミ 付属のケーブルの片方を、QY20のラインアウト端子に接続して、もう一方をキーボードモニターのインプットに接続して………と。  
ねえ、キーボードモニターの端子の形がこれと違う場合はどうすればいいの？



鈴木 この端子の形をピン端子っていうんだけど、この形と違う端子の場合は電気店の方に相談して、変換プラグというものを購入すればいいだろうだよ。





# デモ演奏を聴こう

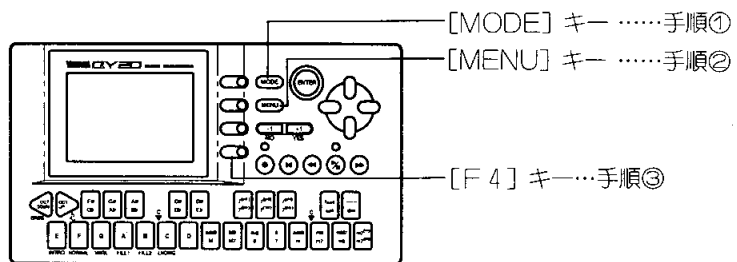
鈴木 それじゃ、デモ演奏を聴いてみよう。

マミ デモ演奏？

鈴木 QY20には、QY20の機能をフルに使ったデモ曲が1曲入っていて、いつでも再生できるんだ。

次の通りに、操作をしてみよう。

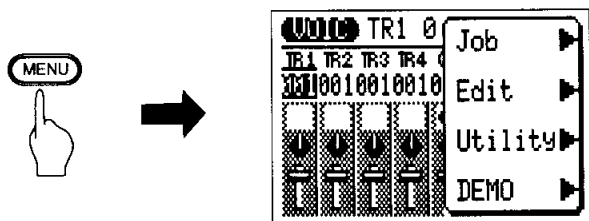
## 【デモ演奏の手順】



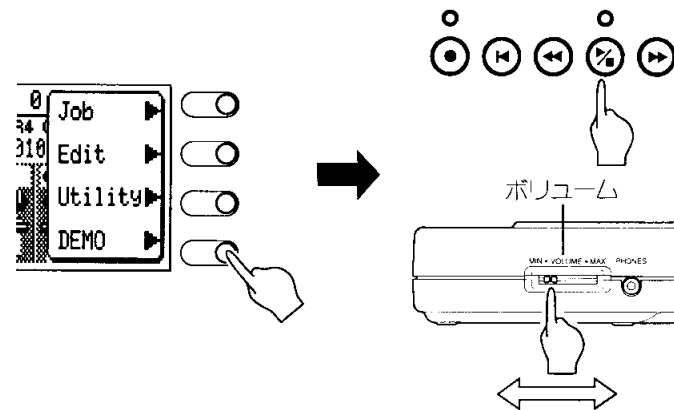
① [MODE] を何度か押して、LCDの左上に「VOIC」を表示させます。  
これで、ボイスモードに入ります。



② [MENU] を押すと、LCDに次のようなメニューウィンドウが表示されます。



③ [F4] を押して、DEMOを選択します。  
これで、[⏏] を押せば、デモ演奏が始まります。  
ボリュームで、音量を調節しましょう。

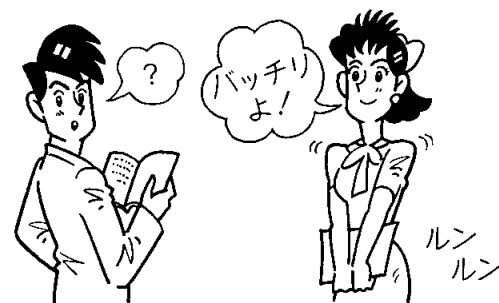


④再び [⏏] を押すと、デモ演奏は止まります。  
もとの状態に戻すには、[MODE] を押します。

鈴木 どう、できた？

マミ バッチリよ!!

鈴木 ソングモードでも、同じ操作でデモ演奏を再生することができるんだ。

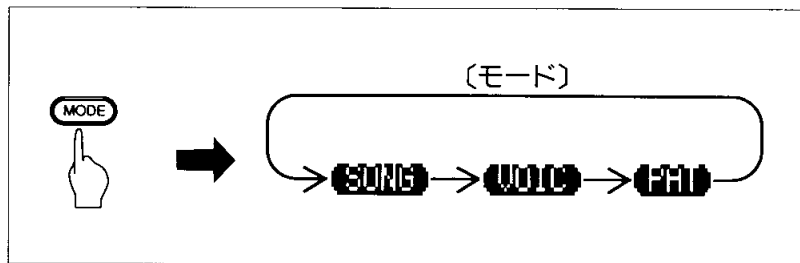


パターンを  
鳴らしてみよう



QY20のモードと仕組みについて

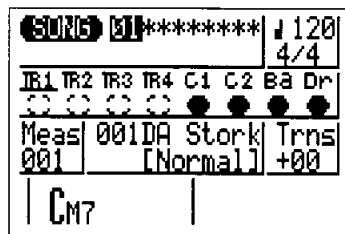
鈴木 では、いよいよQY20の中身の説明に入っていこう。  
QY20には、3つのモードがあるんだ。  
[MODE] を何回か押すと、3つのモードが順番に切り替わる。  
やっござらん。



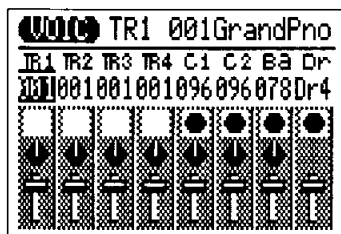
マミ ふーん、3種類の画面が表示されるわ。画面の左上に文字があるわよ。

「SONG」と「VOIC」と「PAT」。

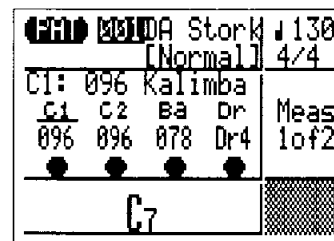
鈴木 「SONG」がソングモード、「VOIC」がボイスモード、「PAT」がパターンモードの画面だよ。



(ソングモード)



(ボイスモード)



(パターンモード)



マミ ところで、モードってなんなの？

鈴木 ずるっ！  
モードとは、QY20の操作や機能を、同じ種類ごとにまとめたものなんだ。

たとえばソングモードは、曲を選んで演奏したり、新しく曲を作ったりするモード。

つまり、「曲」に関する操作や機能を集めたものなんだ。  
それからボイスモードは、曲の各パートの音色を選んだり、音量バランスを設定したりするモード。つまり、「音」に関する操作や機能を集めたもの。  
わかったかな。

マミ パターンモードは？

鈴木 パターンモードは、「パターン」に関する操作や機能を集めたモードなんだけど、これを理解するためには、まずパターンについて話しておく必要があるね。

実は、QY20で簡単に曲を作れる秘密が、パターンの仕組みにあるんだ。

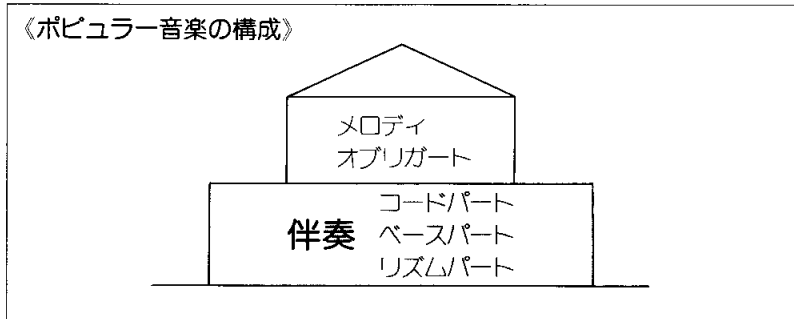
ソングモード……「曲」に関する操作や機能を集めたモード  
ボイスモード……「音」に関する操作や機能を集めたモード  
パターンモード……「パターン」に関する操作や機能を集めたモード

マミ なんだか、おもしろそう。

鈴木 まず、ポピュラー音楽の曲の構成から話を始めよう。  
僕たちが普段聞いているポピュラー音楽は、ドラムやベース、そしてギターやキーボードで、曲の伴奏（バックアップ）を作っている。

そして、その伴奏の上に、メロディやオブリガートなどが加わって曲を構成している。  
まず、ここまではいい？

マミ いいわよ。エレクトーンでもバックキングのパートばかり練習することがよくあったし、バンドの練習でもドラムとベースとキーボードとギターのバックキングをリズムセクションって呼んで、バックキングの練習をすることがよくあったわ。



鈴木 曲の土台を作っている各パートは、たいてい1~4小節程度のパターンを繰り返して演奏していることが多いんだ。  
たとえば、サンバやボサノバなどのラテン音楽では、ドラムもベースもギターも、コードが変わることはあっても、基本的にはずっと同じようなパターンを繰り返しているよね。  
もちろん、1曲が1つのパターンでできていることはなく、イントロやテーマ、フィルイン、サビなど、曲の場所によってパターンは違ってはいるけれど、曲の伴奏部分っていうのはいくつかのパターンでできあがっているんだ。  
このそれぞれをバックキングパターンと呼んでいる。

マミ ドラムやベースで、同じリズムやフレーズの繰り返しのことを、リズムパターンとか、ベースパターンと呼ぶことがあったけど、あれと同じことよね。


鈴木 うん、リズムパターンやベースパターン、そしてキーボードのパターンを1つにまとめたものが、バックキングパターンなんだ。  
そして、曲の中で使われているいくつかのパターンを別々に作って、それをソングでつなぎ合わせて簡単に曲を作れたら……という発想で作られたのが、QY20のパターンなんだ。  
QY20のパターンには、コード1トラック (C1)、コード2トラック (C2)、ベーストラック (Ba)、ドラムトラック (Dr) の4つのトラックがあって、伴奏の各パートの演奏データを録音できるようにしている。

コード1 (C1) トラック……コードのバックキングパターン  
コード2 (C2) トラック……コードのバックキングパターン  
ベース (Ba) トラック ……ベースパターン  
ドラム (Dr) トラック ……リズムパターン

マミ よくわかったわ。  
つまり、パターンというのは、曲を作るための部品なのよね。そして、QY20は、その部品を組み立てて曲を作っているのよね。そして部品を組み立てる場所がソングなんでしょう。

鈴木 そうなんだ。ソングの中の、バックキングトラックという場所にパターンをならべるんだ。  
ソングは、下図のように、4つのシーケンストラックと1つのバックキングトラックの合計5トラックで構成されている。  
バックキングトラックでは、パートというところに、パターンやコードなどをならべて、できた曲の土台の上に、シーケンストラックでメロディなどを録音するんだ。

《ソングの構成例》



シーケンストラック	TR1	メロディ/ハーモニー
	TR2	ソロ/オブリガート
	TR3	ストリングス
	TR4	ブラス
バックキングトラック	BK TR	パターンパート： (パターン番号)
		コードパート： (コードネーム)
		リピートパート： (リピート記号)
		テンポパート： (テンポチェンジ)

マミ これって、はじめに説明してもらったポピュラー音楽の曲の構成と同じ作りになっているわね。

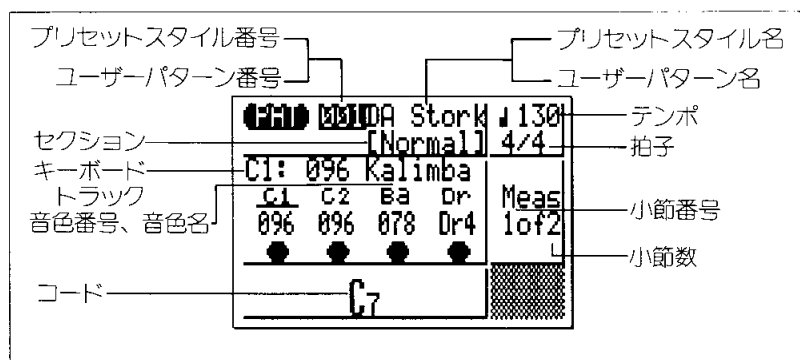
鈴木 さすがマミちゃん。  
だから、QY20はとても簡単に曲作りができるんだよ。

# パターンを選ぼう

鈴木 それでは、パターンモードに入ってみよう。

マミ えーっと、[MODE] を押して、画面の左上に「PAT」を表示させてと。  
できたわ。数字やアルファベットがいっぱいならんでいるわね。

鈴木 QY20は、画面が大きいからいろいろな表示を一度に見ることができるんだ。  
たとえば、パターンモードの画面は、次のような内容を表示している。



鈴木 ここで、カーソルキーを上下左右に押してみよう。

マミ キーを押すと、画面の数字の上を黒い影が動いているわ。

鈴木 この黒い影のことをカーソルと呼ぶんだ。  
パターン画面の中のいろんなデータを変更するには、まずカーソルを変更したい数値に移動する。  
じゃあ、「PAT」の表示のすぐ右の番号に、カーソルを移動させてごらん。

マミ 上の図で、プリセットスタイル番号、ユーザーパターン番号って書いてあるところよね。

鈴木 その通り。  
カーソルが移動したら、次に [-1/NO]/[+1/YES] を押して、番号を変えてみよう。  
番号は、001~200まで変わるはずだよ。

マミ でも、[+1/YES] を200回も押すのって気が遠くなりそう……。

鈴木 [+1/YES] を押し続けてごらん。ほら、数字が連続して増えていくだろう。  
もっと速く数字を増やしたければ、[+1/YES] を押しながら [-1/NO] を押し続けてごらん。すると、[+1/YES] だけ押し続けているときよりも、数字の増え方が速くなっただろう。

数字を減らすときも同じ方法が使えるんだ。

マミ なるほど、これは便利よね。

鈴木 ところで、この番号が001~100のときと、101~200では画面の表示が違っているのに気がついた？

マミ ええ。  
001~100だと、番号の右下に [Normal] って文字が出てるんだけど、101~200だと、文字が [----] になっちゃうわよ。

鈴木 そう、実は001~100と101~200では、違うものが選ばれているんだ。001~100ではプリセットスタイル、101~200ではユーザーパターンが選ばれているんだよ。

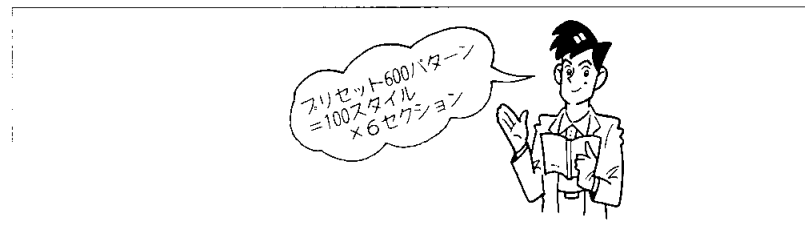
マミ それで、この番号にプリセットスタイル番号、ユーザーパターン番号って2つの名前がついていたわけね。

でも、プリセットスタイルとか、ユーザーパターンって何なの？

鈴木 その前に、QY20にはパターンがいくつ入っているか知ってる？

マミ えーっと、プリセットパターンが600パターンと、ユーザーパターンが100パターン。  
あっ。101~200のユーザーパターンっていうのは、このことね。

鈴木 そうなんだ。  
ユーザーパターンっていうのは、自分で好きなパターンを作るための空のパターンのこと。一方、プリセットパターンっていうのは、はじめから用意されているパターンのこと。  
このプリセットパターンは600パターンあるんだけど、それが次のページの図のように6パターンずつ100の部屋に入っている。この部屋のことをスタイルっていうんだ。



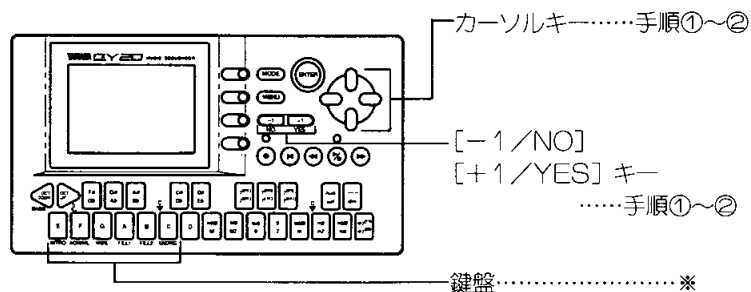
鈴木 1つのスタイルに入っている6つのパターンは、次の6種類のセクションというもので区別されている。

プリセットスタイル	001						ユーザーパターン	
	イントロ	ノーマル	パリエーション	ファイル1	ファイル2	エンディング		101
	セクション	セクション	セクション	セクション	セクション	セクション		...
	□							...
	...							...
	100							200
	イントロ	ノーマル	パリエーション	ファイル1	ファイル2	エンディング		
	セクション	セクション	セクション	セクション	セクション	セクション		
	□							
	...							
	...							

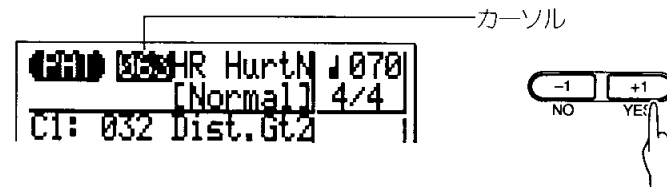
マミ さっき、001~100を選んだとき、数字の右下に出ていた表示はこれだったわけね。

鈴木 そうなんだ。つまり、プリセットパターンを呼び出すときには、次の2つの操作が必要なんだ。

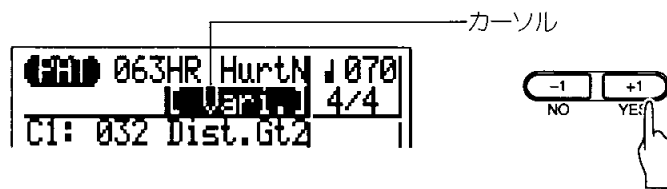
【プリセットパターンの選択】



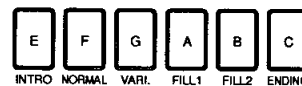
①カーソルをプリセットスタイル番号に移動し、[-1/NO]/[+1/YES]で001~100のプリセットスタイルを選択する。



②次に、カーソルをセクションに移動し、[-1/NO]/[+1/YES]でセクションを選ぶ。



\*カーソルがスタイル番号かセクションにある状態では、鍵盤の左側のE~Cを押さえてセクションを切り替えることもできます。



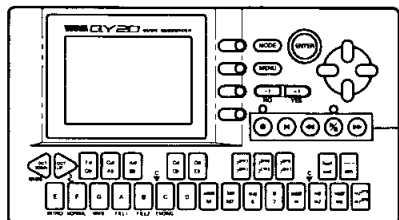
鈴木 スタイル名の最初の2文字は、そのパターンの属する音楽ジャンルを表している。

マミ フムフム、じゃ001の「DA」っていうのは、何を表しているの？

鈴木 「DA」は、ダンスミュージックの省略なんだよ。では、74ページのプリセットスタイルリストを参考にして、セクションを切り替えながら、実際にいろいろなプリセットパターンを聴いてみよう。

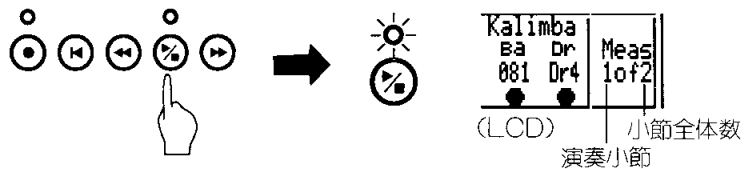
鈴木 パターンを演奏するには、シーケンサーキーを使う。

【パターンを演奏する】

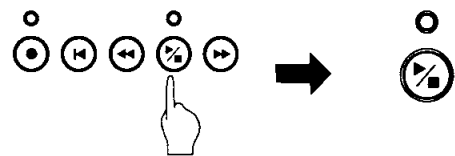


シーケンサーキー  
……手順①～②

① [ ] を押すと演奏が始まり、選んだパターンを繰り返し演奏します。  
演奏中は、[ ] の上のランプがリズムに合わせて点滅します。  
また、小節番号で現在演奏している小節が、選んだパターンの何小節目なのかを表示しています。



②再び [ ] を押すと演奏は止まります。



マミ 好きなジャンルのスタイルを選んで、タイミングよくセクションを切り替えるだけでも結構、曲みたいに聴こえておもしろそうね。

鈴木

では、42番のスタイルを使って、下の表の通りにセクションを切り替えて演奏させてみよう。  
セクションの切り替え方は、カーソルがスタイルがセクションにある状態で鍵盤のE 2 (INTRO) ~ C 3 (ENDING) までを使うと簡単だよ。  
演奏中にセクションを切り替えると、替えた次の小節から実際に演奏が変わるから、パターンを演奏させながらタイミング良くセクションを切り替えていってね。

1	2	3	4	5	6	7	8	
Intro				Normal				
9	10	11	12	13	14	15	16	
			Fill 1	Vari				
17	18	19	20	21	22	23	24	25
			Fill 2	Ending				

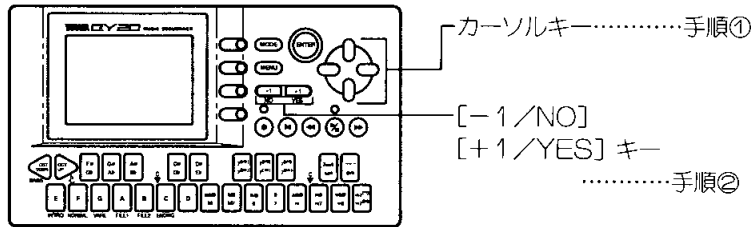


# 設定を変えて演奏しよう

## テンポを変更する

鈴木 それでは、パターンモードの他の設定を変えて演奏しよう。はじめに、テンポを変えて演奏してみよう。

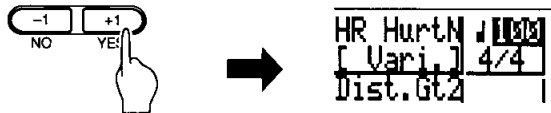
### 【テンポを変えて演奏する】



①テンポの表示にカーソルを移動します。



② [-1/NO]/[+1/YES] を押して、テンポを変更します。



マミ テンポ変更って簡単ね。でも演奏しながらスタイル番号を切り替えると、テンポが変わってしまうわ。パターンにテンポを、覚えさせることはできないの？

鈴木 プリセットパターンは、パターンごとにテンポのデータを持っていて、演奏しながらスタイル番号を切り替えると、自動的にテンポも変わるんだ。つまり、変更したテンポを記憶することはできない。ところが、ユーザーパターンは、セットしたテンポを記憶するので、パターンごとに自分の気に入ったテンポにすることができるんだ。

マミ じゃあ、プリセットパターンのテンポを自分で設定したかったら、一度ユーザーパターンにコピーすれば……

鈴木 それは、いい方法だね。(詳しい操作方法は、オーナーズマニュアル186ページをご覧ください。)

マミ 拍子はいえられないの？

鈴木 うん、拍子はパターンを作る際に設定できるだけで、後で変更することはできないんだ。(詳しい操作方法は、オーナーズマニュアル174ページをご覧ください。)

## キーボードトラックを設定する

鈴木 キーボードトラックを選んでみよう。

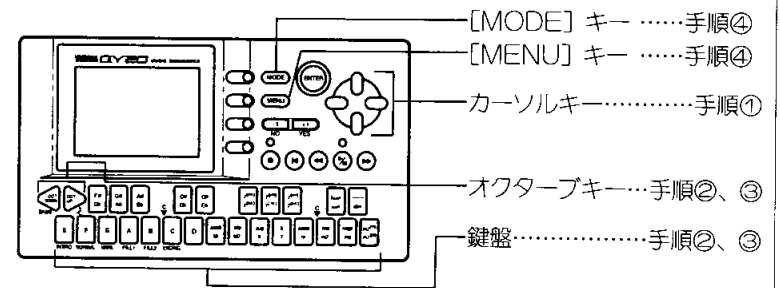
マミ キーボードトラックってなに？

鈴木 キーボードトラックというのは、QY20の鍵盤を弾いたときに、パターンの4つのトラックのうち、どれを発音させるか、という設定なんだ。たとえば、キーボードトラックをベーストラック (Ba) にして鍵盤を弾けば、ベーストラックに選ばれている音色が発音する。そのとき、その音色名をLCDで確認することもできるんだ。

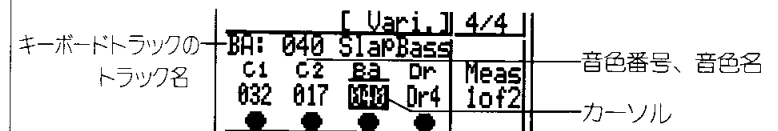
マミ じゃあ、ドラムの音を鍵盤で演奏したかったら、キーボードトラックをドラムトラックにすればいいの？

鈴木 そうだよ。キーボードトラックは、次の方法で設定しよう。

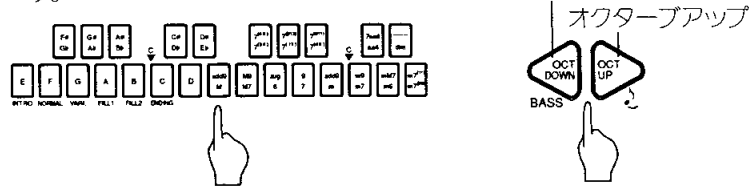
### 【キーボードトラックの選択・鍵盤で演奏する】



①キーボードトラックにしたいトラックの表示の下にカーソルを移動します。トラック名の上の段に、キーボードトラックのトラック名と、そのトラックに設定されている音色番号、音色名が表示されます。

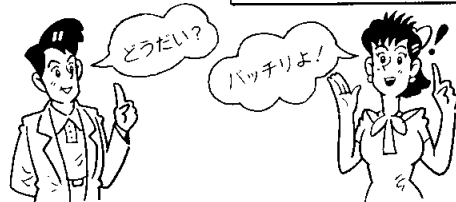
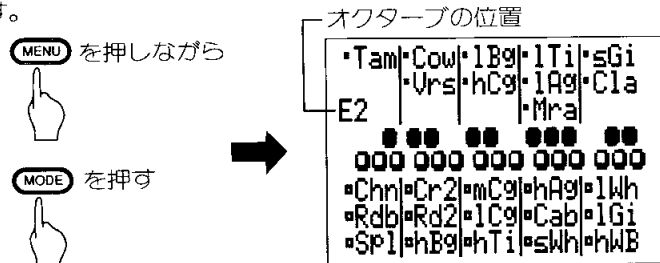


②鍵盤を演奏すると、キーボードトラックで、今選ばれている音色を演奏することができます。  
オクターブキーで、鍵盤のオクターブを切り替えることができます。



③音色にドラムボイスが選択されているときは、鍵盤ごとにいろいろなドラム音やパーカッションを演奏することができます。  
オクターブキーで、鍵盤のオクターブを切り替えて、別のドラムやパーカッションを演奏することができます。

[MENU] を押しながら [MODE] を押すと、2つのキーを押している間だけ、現在の鍵盤のオクターブの位置と、鍵盤に割り当てられているドラムやパーカッションのリストが表示されます。

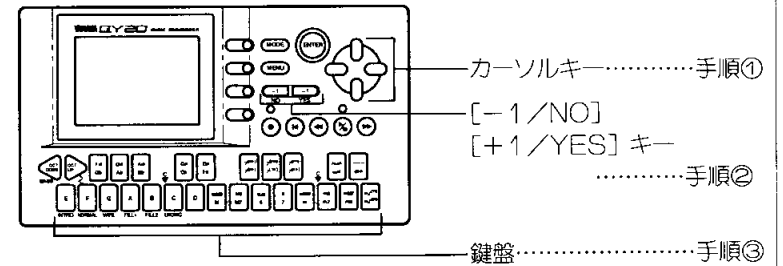


※オクターブキーを使って、オクターブを切り替えると、全トラックのオクターブの設定が切り替わります。

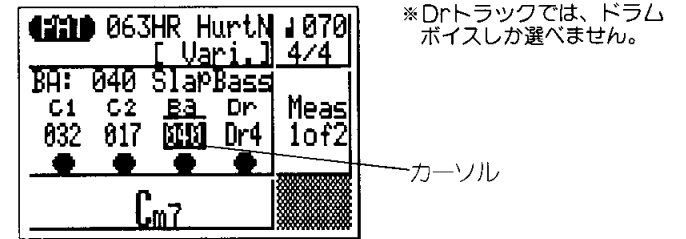
### 音色を変更する

鈴木 各トラックに割り当てられた音色を、切り替えよう。  
QY20は、ノーマルボイスを100音色と、ドラムボイスを8音色内蔵している。音色を切り替えながら鍵盤で演奏して、1音1音をじっくり聴いてみよう。

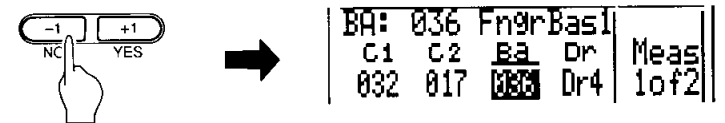
### 【音色を切り替える】



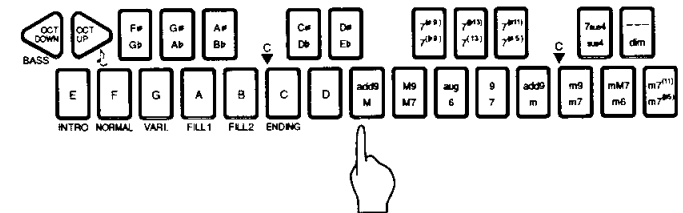
①カーソルをキーボードトラックの、音色番号の表示に移動します。



② [-1/NO]/[+1/YES] で、音色を選択します。



③鍵盤を弾くと、新しく選択した音色で演奏することができます。





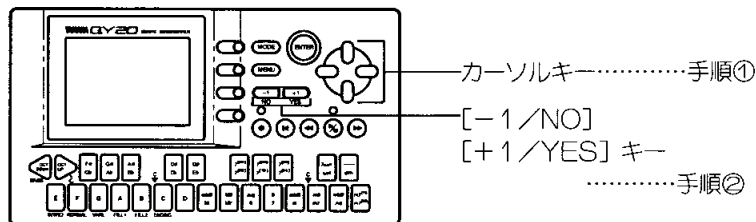
### トラックのミュートを設定する

鈴木 プリセットパターンの特定のトラックをミュートして音を鳴らさなくすると、マイナス・ワン練習ができるんだ。

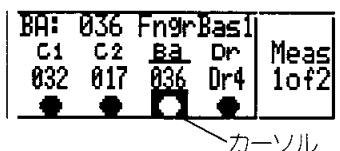
マミ マイナス・ワン練習ってというのは？

鈴木 マイナス・ワン練習というのは、自分以外の演奏をバックにして練習する方法、つまりカラオケに合わせて練習するということ。特に、ベースやギター、キーボードのバック練習には、ぴったりの練習方法なんだ。

#### 【トラックのミュートをする】



①各トラックの音色番号の下、各トラックの状態表示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。  
[-1/NO] を押すとミュートが解除されます。



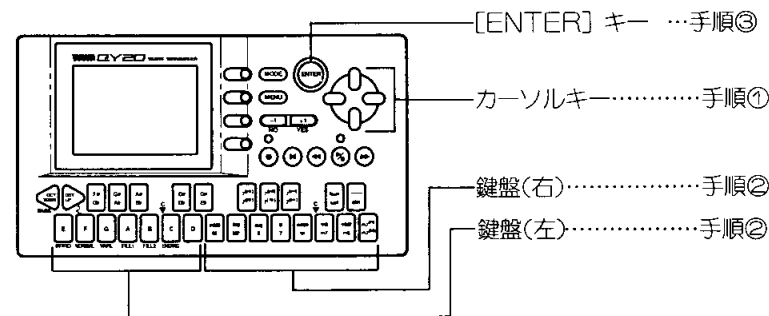
マミ これは便利ね。私は、いつもノリが悪いっていわれてるから、これでコードバックの練習をしてみるわ。

鈴木 そうだね。ドラマーならドラムのパートを、ベーシストはベースのパートをそれぞれミュートしてマイナスワンで練習すれば、いろんな音楽ジャンルのリズム練習ができるから、メトロノームで練習するよりも、ずっと練習の効果が上がるよね。

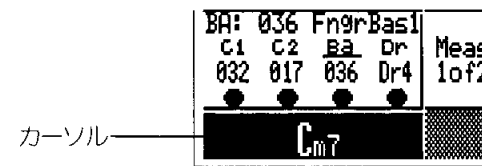
### コードの変更をする

鈴木 では、最後にコードを変えてパターンを演奏しよう。QY20では、12のキーをルートにした26種類のコードを設定することができるんだ。テンションが入った複雑なコードも設定できるので、ジャズやフュージョンのバックも作れるし、コードを勉強するときにも役に立つんだよ。今までは、プリセットパターンを1つのコードで鳴らしていたからピンとこなかったかも知れないけれど、ぴったり合ったコード進行で演奏すると、それだけで曲ができたような気になると思うよ。

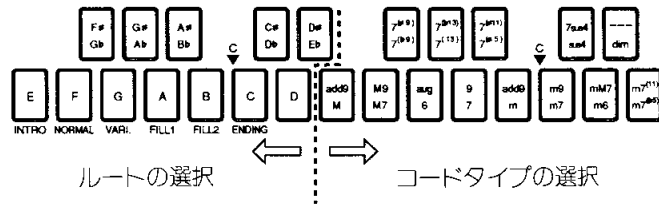
#### 【コードを変更する】



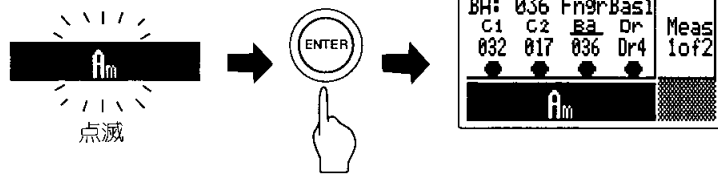
①カーソルをコードの表示に移動します。



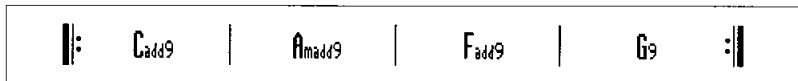
②鍵盤の左側のE~D $\sharp$  でルートを選択し、右側のE~Eでコードタイプを選択します。



③ルートがコードタイプを変更すると、コードの表示が点滅を始めます。このときに、[ENTER] を押すと変更したコードが確定され、瞬時にコードが変更されます。



鈴木 それでは、プリセットスタイル35のノーマルセクションを演奏しながら、次のコード進行に合わせてタイミングよくコードを変更してみよう。



マミ なんだか、聞いたことがあるような曲ね。

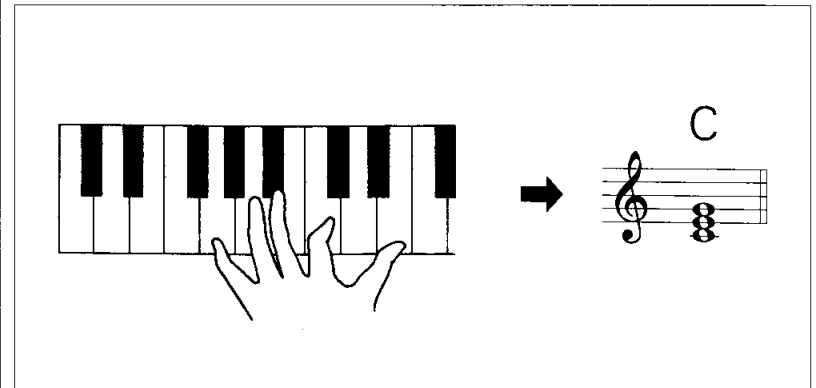
鈴木 ほらね、けっこう雰囲気が出てるでしょう。このように、プリセットパターンは、コード進行を工夫することで、いろいろな曲を演奏することができるんだ。他のパターンについても、コード進行を工夫してカッコいい曲を作ってみよう。

### ABC機能

鈴木 コードは、ABCを使って設定することもできるんだ。

マミ ABCって……？

鈴木 簡単に言うと、MIDIでつながれたキーボードなどで、3つ以上の鍵盤が同時に押さえられたときに、押さえられた鍵盤からコードを検出して自動的にパターンのコードを設定する機能のことだよ。

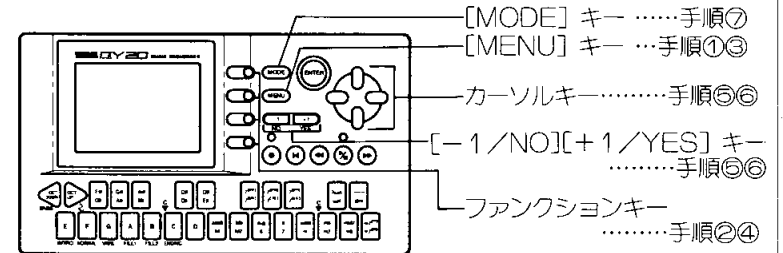


鈴木 ABCを使うには、まずユーティリティモードで、ABCゾーンを設定する必要があるんだ。

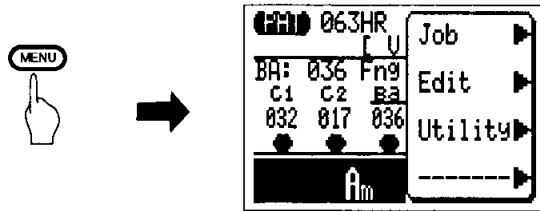
マミ ユーティリティモードって……？

鈴木 ユーティリティモードっていうのは、QY20のシステムやMIDIの設定、パルクデータの送信、そしてABCゾーンの設定を行なうモードのこと。ソング、ボイス、パターンのどのモードからでも入れるんだ。

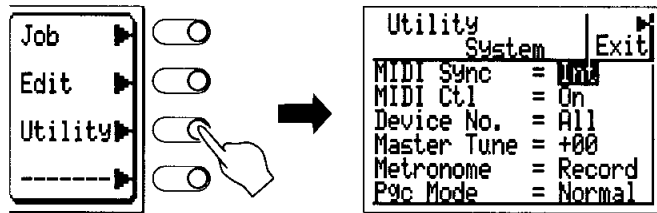
### 【ABCゾーンの設定をする】



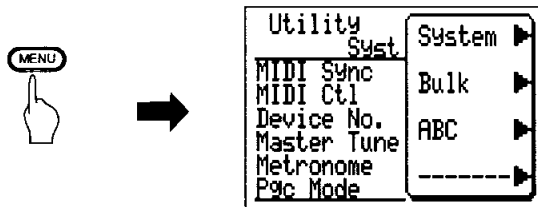
① [MENU] を押し、メニューウィンドウを表示させます。



② [F3] を押して、ユーティリティモードに入ります。



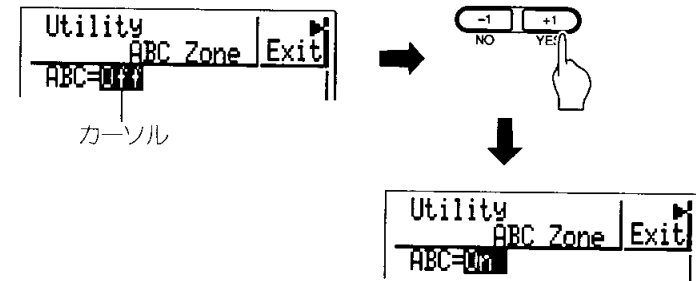
③ [MENU] を押して、ユーティリティメニューウィンドウを表示させます。



④ [F3] を押して、ABCゾーンの設定を呼び出します。

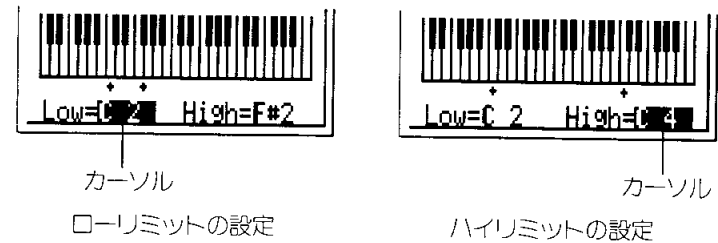


⑤ ABC=Offにカーソルを移動し、[+1/YES] を押してABCをOnにします。

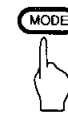


⑥ MIDIキーボードにABCゾーンを設定したいので、Lowにカーソルを移動し、[+1/YES] を押してローリミットをC2に設定します。

⑦ Highにカーソルを移動し、ハイリミットをC4に設定します。



⑧ [MODE] を押して、パターンモードに戻ります。



鈴木 ABCゾーンの設定ができたので、実際にABC機能を使ってコードを変更してみよう。

マミ [MODE] を押して、パターンモードに戻るのね。

鈴木 ABCは、本当に簡単に使える機能なんだ。ABCゾーンさえ設定していれば、鍵盤を3つ以上押さえればいいだけ。

たとえば、Cのコードを選びたいけれど、MIDIキーボードでドミソを押さなければ、[ENTER]を押さなくてもCと表示される。ドミソだとCM7になるし、ドミソラだとC6になる。もちろん、展開型にも対応していて、ドミラだとAmになる。ただし、ABCが使えるのはソングモードとパターンモード、ソングレコーディングでパターンパートの録音時だから、他のモードになっているときは使えない。

じゃあ、今度はABCを使って、スタイル75番のノーマルセクションのパターンを、次のコード進行で演奏してみよう。

スタイル「075 JA Swing」 ノーマルセクション

↑ C | Am | Dm | G7 ↓

マミ けっこう簡単ね。私は、ルートやコードタイプを別々に設定するよりも、こっちの方がやりやすいみたい。

鈴木 ABCは外部のMIDIキーボードを使って、コードの入力を簡単に行なう機能なんだよ。マミちゃんはシンセサイザーを持っているから便利な機能だよな。

でもMIDIキーボードを持っていない人も、ちょっとコツが必要だけれどQY20の鍵盤でABC機能を使ってコード入力することもできるんだ。(オーナーズマニュアル49ページ)

それから、この本の84ページにはABCコード一覧表があるので、その表の通りに鍵盤を押さえれば、コードを知らなくてもABCが覚え、コードが覚えらるよ。

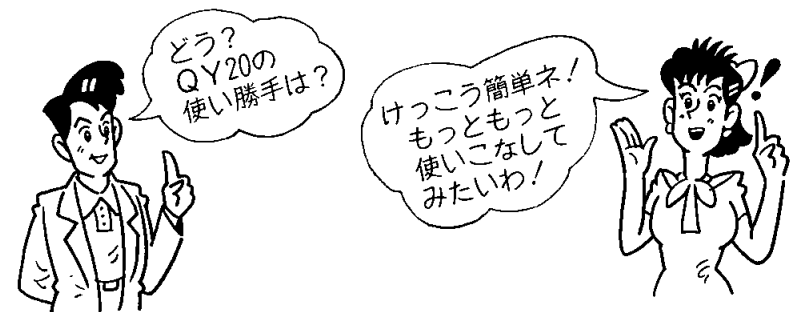
今日は、説明しなかったけど、QY20には、オンベースといってABCの自動演奏のベースの音を、コードのルート以外の音にする機能もあるんだ。それを使えばもっとカッコイイ演奏ができる。QY20の扱いに少し余裕ができれば、オーナーズマニュアルの“ABC機能について”(48ページ)を読めば使いこなせるようになるよ。

### Tea Break



ユーティリティモードのABCゾーンで、ABC=Onに設定すると、ハイリミットに設定されている音より下の鍵盤は、ABC機能のための範囲として認識されるので発音しません。

ABCを使わないときは、必ずOffにするよう心掛けましょう。



4章

ソングを組み立てよう



ソングの仕組み

鈴木 これから、ソングによる曲作りを始めるんだけど、その前に少しだけソングの仕組みについておさらいをしておこう。

マミ はい、3章の復習よね。

鈴木 ソングは、シーケンストラックとバックイングトラックという性格の違う2種類のトラックを持っている。バックイングトラックは、曲の伴奏を作るトラック。シーケンストラックは、バックイングトラックで作った伴奏の上に、メロディやオブブリガートを乗せるためのトラック。

マミ ポピュラー音楽の曲の構成と同じ仕組みということよね。

鈴木 それでは、それぞれのトラックの仕組みをもう少し詳しくみていくことにしよう。  
まず、バックイングトラック。このトラックの中には、下の図のようにパターンパート (Pat)、コードパート (Chd)、リピートパート (Rpt)、テンポパート (Tmp)、の4つのパートがあるんだ。

バック イン グ ラ ッ ク	パターンパート (Pat) : (パターン番号)
	コードパート (Chd) : (コードネーム)
	リピートパート (Rpt) : (リピート記号)
	テンポパート (Tmp) : (テンポチェンジ)

パターンパートには、曲の小節ごとに使用するパターンを並べる。つまりプリセットスタイル番号とセクション、ユーザーパターン番号を並べる。また各小節の拍子を設定するのもこのパートの働きなんだ。

コードパートは、曲のコード進行を記憶させるためのパート。1拍ごとにコードが変更でき、半拍のシンコペーションも設定できる。リピートパートは、同じコード進行を何度も入力しないで済むよう

に、リピート記号を入力するためのパート。このリピート記号は、バックイングトラックだけを範囲を決めて繰り返し演奏させることができる。  
テンポパートは、だんだん速く、だんだん遅くなど、曲中でのテンポ変化を入力するためのパートだ。

マミ 3章では、演奏しながらパターンを切り替えたりコードを替えたりけれど、こんどは、ソングにパターンやコード進行をあらかじめ入力しておいて、自動的に切り替えながら演奏する方法を教えてくださいのね。

鈴木 そういうこと。  
そしてもう一方のシーケンストラックは、トラック1~トラック4の4トラック構成になっていて、メロディやオブブリガートを4パートまで録音することができるんだ。

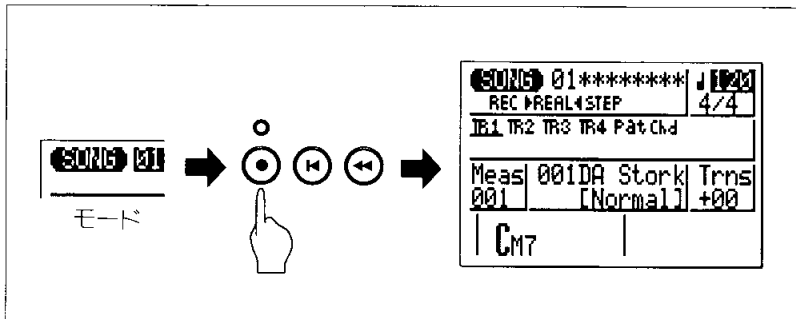


# パターンパートを入力しよう

鈴木 それでは、実際にソングのバックトラックを録音してみよう。バックトラックの4つのパートには、どこからデータを入力してもいいんだけど、パターンパート、コードパートにデータが入らないと音をならすことはできない。だから、パターンパート、コードパートの順にデータを入力するのがいいだろうね。

マミ バックアップパターンとコードが決まらないと、演奏が始まらないのよね。

鈴木 まず、QY20をソングモードにする。  
 [MODE] を何度か押して、「SONG」の文字を表示させよう。そしてカーソルをソングナンバーに移動して、01番を選ぶ。次に、QY20の [●] を押してレコーディングスタンバイ状態にしよう。  
 この状態で、レコーディングモードとレコーディングパートを選ぶんだ。

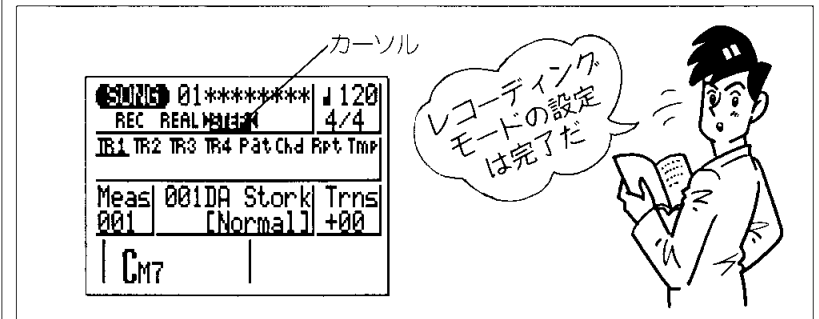


マミ レコーディングパートっていうのは、ここではパターンパートとコードパートのことよね。じゃあ、レコーディングモードっていうのは何のこと？

鈴木 QY20のレコーディングモードには、演奏するデータをそのまま録音するリアルタイムレコーディングと、1ステップずつデータを入力していくステップレコーディングがあるんだ。  
 ここでは、ステップレコーディングでデータを入力する方法を覚えてもらうね。  
 リアルタイムレコーディングは、オーナーズマニュアルの70ページに詳しく書いてあるから、また後でやってみてね。

マミ はい。

鈴木 レコーディングスタンバイ状態で、カーソルを「SONG」という文字の右下の [STEP] に移動する。  
 これで、レコーディングモードの設定は完了だ。



マミ リアルタイムレコーディングにするには、カーソルを [REAL] に移動すればいいのよね。

鈴木 そうだよ。  
 カーソルを他の場所に移動すると、[STEP] が [REAL] のどちらかが ◀▶ で囲まれているだろう。それが今設定されているレコーディングモードだから、今は [STEP] に設定できているかどうか確認するようにしよう。

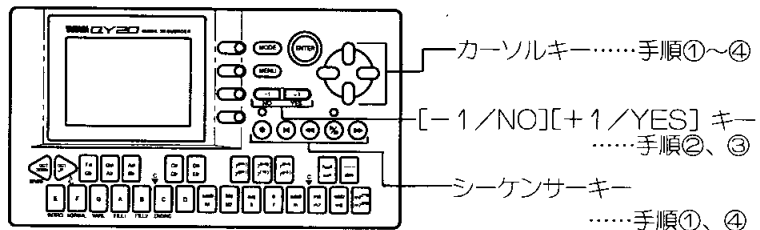
マミ はい。▶STEP◀になっています。

鈴木 次は、レコーディングパートの設定だね。  
 カーソルを一段下に移動し、左右のカーソルキーでレコーディングパートを選択する。  
 もうわかっていると思うけど、ここで、TR1~TR4はシーケンストラック、Pat、Chd、Rpt、Tmpはバックトラックだよな。  
 では、カーソルをPatに移動して、パターンパートを選ぼう。  
 ここでも、カーソルを他の項目に移動すると、設定したレコーディングパートには、アンダーラインがついている。  
 では、次ページの表のようにプリセットスタイルと、セクションを入力しよう。

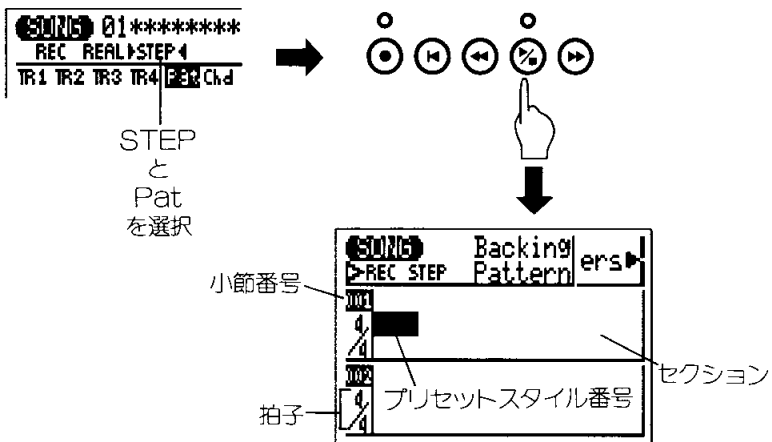
小節番号	スタイル	小節	セクション	小節	セクション	小節	セクション	小節	セクション
1	003	Intro	9	Normal	17	Fill 2	25	33	
2			10	Fill 2	18	Normal	26	34	
3			11	Normal	19		27	35	
4			12	Normal	20	Fill 1	28	Fill 1	36
5	055	Normal	13	Normal	21	Vari.	29	Normal	37
6			14		22		30	38	Ending
7			15		23		31	39	
8	Fill 2		16		24		32	40	

(48ページには楽譜で記載されています。)

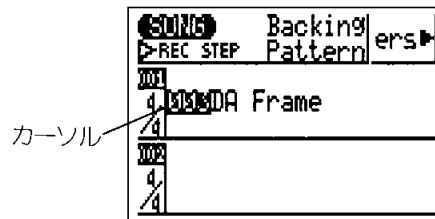
【パターンパートの入力】



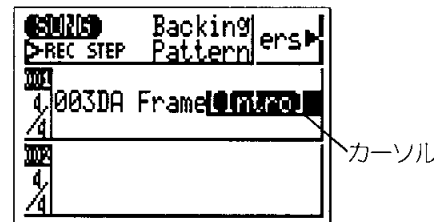
①レコーディングスタンバイ状態で【STEP】と【Pat】を選んだ後、【%】を押して、パターンパートのステップレコーディングに入ります。  
 LODは、縦に小節が進む表示になっています。各小節には左側から小節番号、拍子、プリセットスタイル番号（またはユーザーパターン番号）、セクションが表示されるようになっています。



②001小節目のスタイル番号の位置にカーソルがあることを確認し、[-1/NO]/[+1/YES] で003番のスタイルを選びます。



③カーソルをもう一つ右側の、セクションの位置に移動し、[-1/NO]/[+1/YES] でイントロを選びます。



④シーケンサーキーの【▶】、または下向きのカーソルで、005小節目に移動し、さつきと同様にスタイルとセクションを選びます。  
 008小節目のようにスタイルが、前の小節と同じ場合はセクションだけを設定してください。

鈴木

ここでセクションについて、補足説明をするね。  
 QY20のセクションは、ソング再生中にスタイルを変更しなければ、ある特定のセクションから自動的に関連セクションへ変化する仕組みがあるんだ。

Intro	→	Normal
Fill 1	→	Variation
Fill 2	→	Normal
Ending	→	停止

だから、本当は9小節目、11小節目、18小節目の「Normal」や、21小節目の「Vari」などは入力する必要がないんだ。

今回は、譜面通りに入力したほうが入力手順がわかりやすいと思ったんだ。慣れてきたら効率よく入力するための技になるから、覚えておいてね。

それから、オーナーズマニュアルにはもっと詳しい説明が書いてあるから、余裕ができれば是非目をとおしておこう。

マミ ああ……一つわからないの。

鈴木 なんだい？

マミ この表の中で、空白になっている小節は、前に設定されたパターンを繰り返すってことよね。でも、11、12、13小節目には、「Normal」が3回続けてあるけれど、これは、何か意味があるのかしら？

鈴木 いいところに気がついたね。

ここで設定しているスタイル55番のノーマルセクションのパターンは、4小節できているパターンなんだ。一度、パターンモードに入って、このパターンを聴いてみるとわかるけど、オルガンのパートが2、4小節目では少し違うでしょ。

マミ フムフム

鈴木 だから、13~16小節目では、「Normal」を一度設定して続く小節を空白にしておくと、このパターンの4小節間そのまま再生されるんだ。ところが、11、12小節のように、各小節に「Normal」を設定すると、4小節パターンの1小節目から改めて再生されるようになる。

マミ ジャあ、たとえば2小節ごとに「Normal」の設定をすれば、1小節目から2小節目が何度も繰り返されるの？

鈴木 そういうこと。これを利用すれば、600種類あるプリセットパターンから、もっとたくさんのバリエーションを作ることができるんだ。

### Tea Break

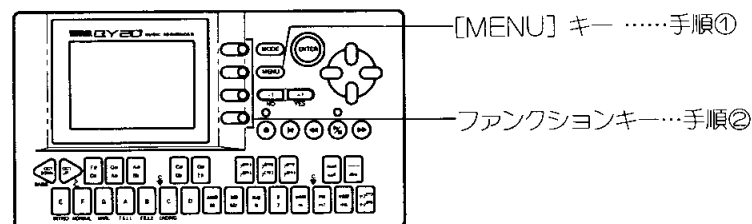


最後の小節まで入力できたら、録音状態のままで、**⊕**を押してトップに戻って、入力を確認することができます。

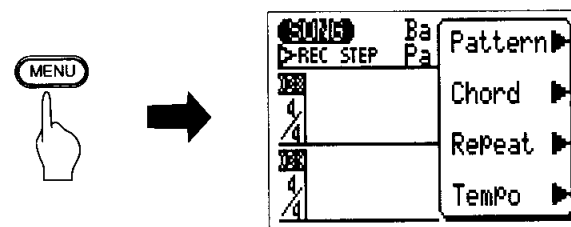
## コードパートを入力しよう

鈴木 次はコードパートの入力をやってみよう。コードパートのステップレコーディングするには、パターンパートのときと同じように、レコーディングスタンバイ状態で、**▶ST EP◀**と**[Chd]**を設定してからレコーディングをスタートすればいいんだ。でも、パターンパートのステップレコーディングの最中でもレコーディングパートを切り替えることができるんだ。

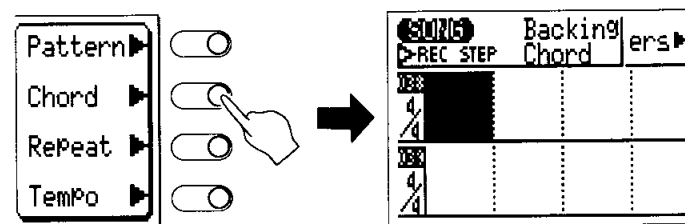
### 【レコーディングパートの切り替え】



①バックアップトラックの任意のパートのステップレコーディング状態で、**[MENU]**を押します。すると、次のメニューウィンドウが表示されます。

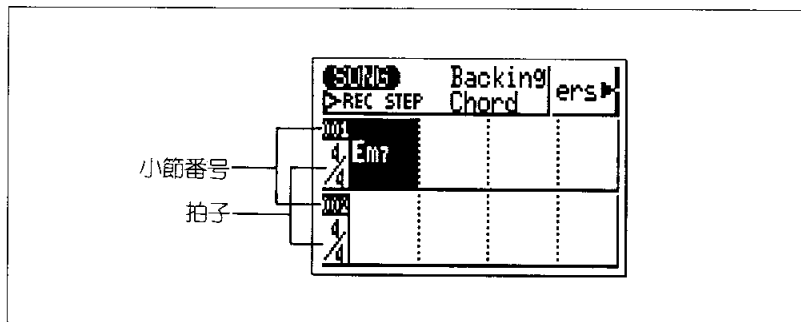


②コードパートを選ぶには、**[F 2]**を押します。



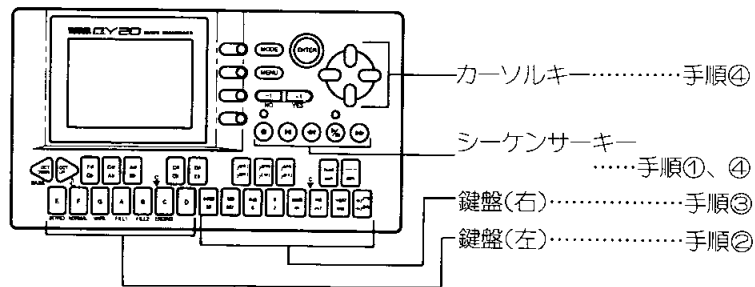


鈴木 コードパートのステップレコーディングに入ると、LCDは、縦横に箱を積み重ねたような表示になっている。  
 一つの小節には、左側から小節番号と拍子が表示され、右側には拍子の拍数分の箱が準備されており拍ごとにコードを入力できるようになっている。  
 では、[⏪] を押して1小節目に戻してから、下のコード進行を入力しよう。

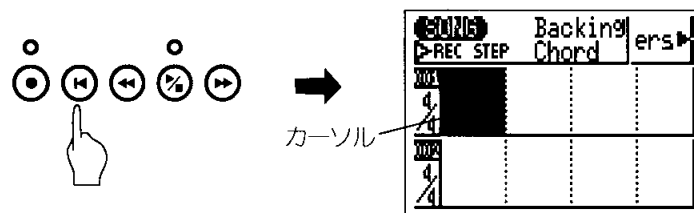


1 Em7	9 C7	17 C7(13)	25 A7	33 C7(13)
2	10 D7	18 D7	26	34 D7
3	11 Em7	19 Em7	27 Am7/D	35 Em7
4	12	20	28 B7	36
5 Em7	13 Em7	21 Am7	29 Em7	37 C7(13)
6	14	22 Bm7	30	38 D7
7	15	23 Gsus4   G	31	39 Em7
8	16	24 Cadd9	32	40

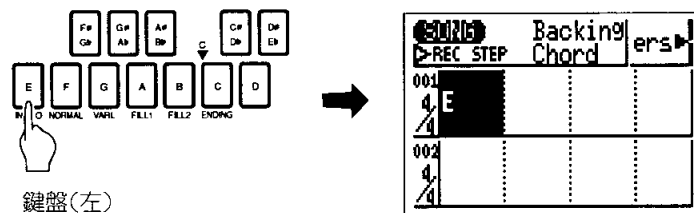
【コードの入力】



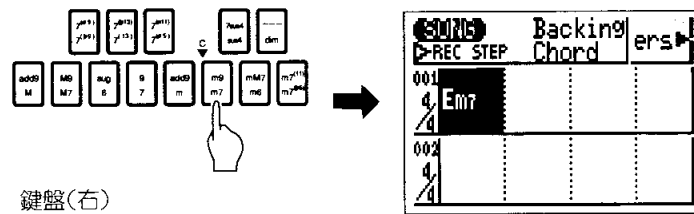
① [⏪] を押して小節を001小節目に戻し、カーソルを1拍目に移動します。



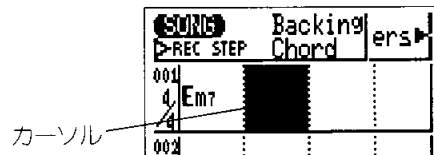
② 鍵盤の左側のE~D# で、ルートを設定します。  
 今は、Eを選択しましょう。



③ 鍵盤の右側のE~Eで、コードタイプを設定します。  
 鍵盤の上側に印刷されているコードタイプは、その鍵盤を2回押すと表示されます。  
 今は、m7 を選択しましょう。



④ シーケンサーキーやカーソルキーで、カーソルを移動し、同じ操作でコードを設定します。  
 連続して同じコードが続く小節には、コードを設定する必要はありません。



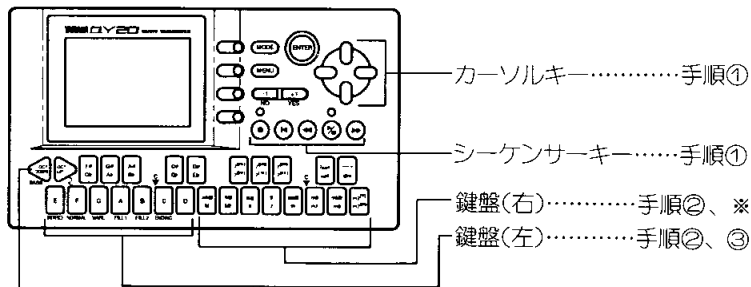
マミ 23小節目に2つのコードがあるのは、1拍目がGsus4で3拍目がGって意味ですよ。

鈴木 うん。

マミ じゃあ、27小節目の/で区切られて2つのコードが書いてあるのは何？

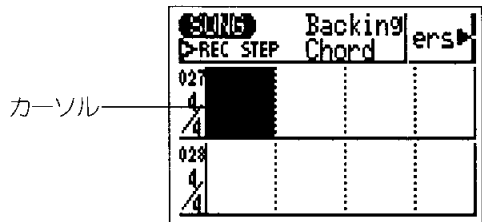
鈴木 これはね、コードのルート音とベースの音が違うときに使う記号なんだ。/の右側のDは、コードじゃなくてベース音名を表しているんだ。この記号は、QY20のオンベース機能を使って入力する。じゃあ、実際にオンベースを入力してみよう。

【オンベースの入力】

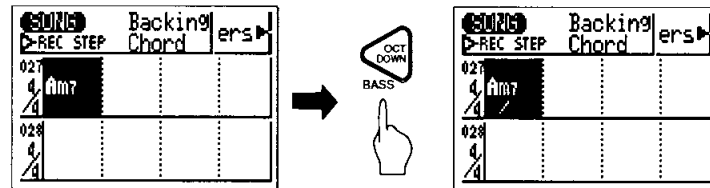


[OCT DOWN] キー  
……手順②、\*

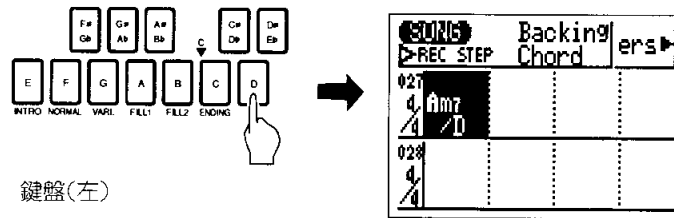
①コードパートの入力画面に027小節目を表示し、カーソルを1拍目に移動します。



②コードをAm7に設定した後、[OCT DOWN]を押します。すると、Am7の表示の下に/が表示されます。



③鍵盤の左側でDを押します。すると、/の右側にDが表示され、オンベースが設定されます。

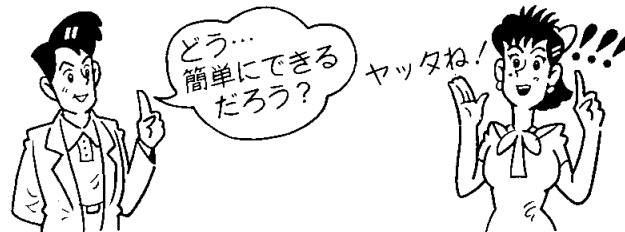


\*オンベースをまちがえたときは、もう一度 [OCT DOWN] を押し、入力しなおします。さらに [OCT DOWN] を押すと、オンベースを解除できます。

鈴木 これで、バックトラックの骨格ができあがった。では、[⊗]を押して、レコーディングを終了し、[⊗]を押してできあがったバックトラックを聴いてみよう。

マミ すごくかっこいい!!!

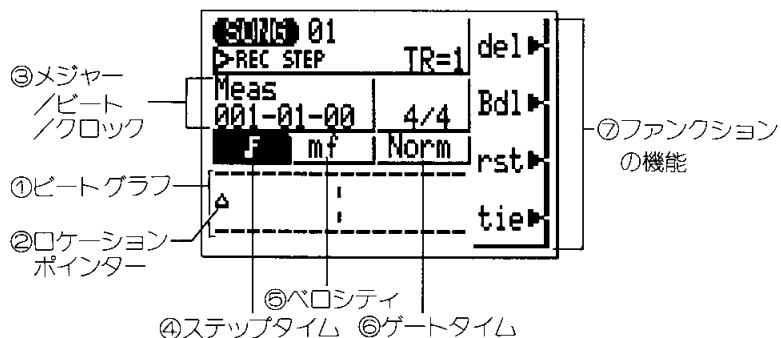
鈴木 ほーっ！はじめてにしては、上出来じゃない。コードパートには、シンクレーションも設定できるんだ。オーナーズマニュアルの89ページを参考にして、チャレンジしてみると、この曲ももっとカッコよくなるよ。じゃ、次にシーケンストラックにメロディを録音しよう。



## メロディを入力しよう

- 鈴木 いやいよ、次はメロディの番だね。
- マミ メロディは、シーケンストラックに録音するんですよね。
- 鈴木 そうだよ。メロディはリアルタイムで録音した方が味が出るんだけど、今日のところはステップレコーディングをしっかりと覚えてもらおうね。リアルタイムレコーディングは、鍵盤さえ演奏できればステップレコーディングに比べてずいぶん簡単だから、オーナーズマニュアルの70ページを参考にしてみよう。
- マミ はい。
- 鈴木 じゃあ、さっそくレコーディングの準備をしよう。バックトラックのときと同じように、[●]を押してレコーディングスタンバイ状態にし、レコーディングモードを[STEP]に、レコーディングトラックを[TR1]に設定する。方法はわかるよね。
- マミ ええ。36ページで説明があったので、忘れたときは復習してみるわ。レコーディングの前には、レコーディングモードとレコーディングトラックの設定が必ず必要なのよね。それとABCのOFFでしょう！
- 鈴木 そう、それが理解できれば、レコーディングはもう大丈夫だよ。では、[●]を押して、ステップレコーディングに入ってみよう。まず、ステップレコーディング画面の説明をしよう。

## 【ステップレコーディング画面】



## ①ビートグラフ

ステップ入力は、このビートグラフの上に音符を並べていく録音方法です。このビートグラフでは、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。

1画面には、4分音符4拍分のビートグラフが表示されています。

## ②ロケーションポインター

ビートグラフ上に音符を入力したり、デリートする音符の位置を示す三角形をロケーションポインターと呼びます。ロケーションポインターを移動するには、小節間の移動はシーケンサーキーの[◀]/[▶]を、小節内での移動はカーソルキーを使います。また、このポインターは、音符や休符を入力すると、そのステップタイム分だけ前に進みます。

## ③メジャー/ビート/クロック

ロケーションポインターの位置を、3つの数値で示しています。メジャー：小節を表しています。[◀]/[▶]で小節を移動するとこの数値が増減します。

ビート：拍を表しています。ポインターを小節内で移動すると、この数値が増減します。

クロック：1拍を96分割した長さを1クロックとして、ポインターの1拍内での細かい位置を示します。1つの「-」の長さは、12クロックになります。

## ④ステップタイム

入力する音符の種類を選びます。32分音符から2分音符までの音符が選べます。

## ⑤ベロシティ

入力する音符の強弱（鍵盤を弾く強さ）を設定します。

## ⑥ゲートタイム

入力する音符のスラーやスタッカート（音価）を設定します。

## ⑦ファンクションの機能

[F 1]：デリート：ロケーションポインターの位置にある音符を消します。

[F 2]：バックデリート：ロケーションポインターをステップタイム分だけ戻し、その位置に音符があれば消します。

[F 3]：レスト：休符の入力です。ステップタイム分だけロケーションポインターが進みます。

[F 4]：タイ：直前に入力した音符のステップタイムが倍の長さに変更され、その分だけロケーションポインターが進みます。

鈴木 画面の意味がわかったところで、いよいよ曲を打ち込んでもらおう。  
次に楽譜を用意したので、それを打ち込んでみよう。

001

TR1

TR2

TR3

BKTR (Pat) 003 (Intro)

(Chd)

Em7 % % %

005

TR2 (SynBras)

055 (Normal)

(Fill 2)

Em7 % % %

009

TR3 (Cowbel)

(Normal) (Fill 2) (Normal) (Normal)

<sup>(13)</sup>C7 D7 Em7 %

013

TR2 (SynBras)

(Normal)

Em7 % % %

017

(Fill 2) (Normal) (Fill 1)

<sup>(13)</sup>C7 D7 Em7 %

021

(Van.)

Am7 Bm7 Gsus4 G Cadd9

025

TR2 (SynBras)

A7 % Am7/D B7 (Fill 1)

029

TR2 (SynBras)

(Normal)

Em7 % % %

033

TR3 (Cowbel)

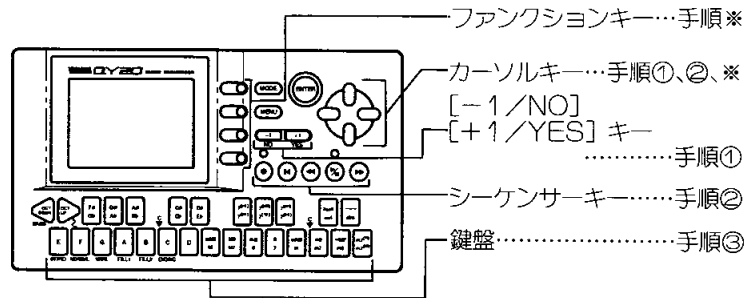
<sup>(13)</sup>C7 D7 Em7 %

037

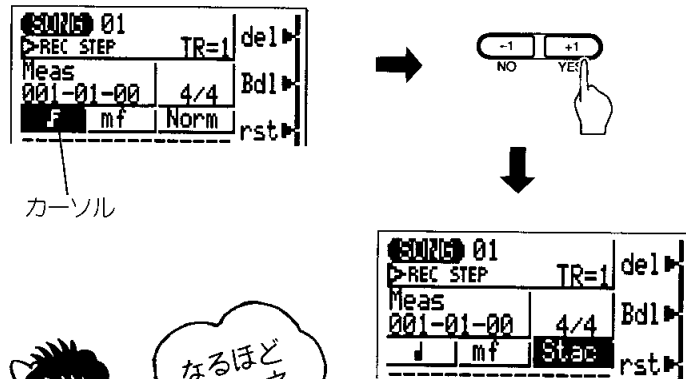
(Ending)

<sup>(13)</sup>C7 D7 Em7 %

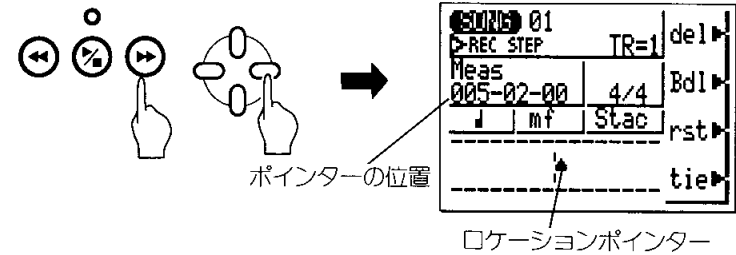
## 【メロディのレコーディング】



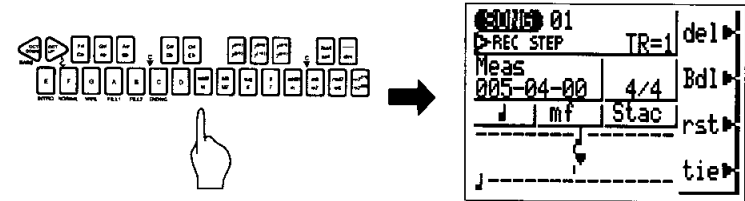
- ①カーソルをステップタイムに移動し、[-1/NO]/[+1/YES] で入力したい音符を選びます。  
 同様に、ベロシティ、ゲートタイムを選びます。  
 ここでは、ステップタイムを4分音符、ベロシティはmf、ゲートタイムはStacに設定してください。



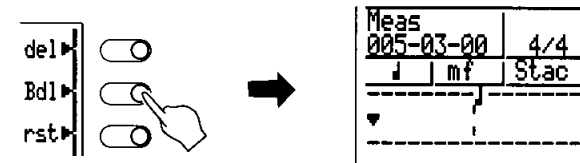
- ②カーソルをビートグラフの位置に進めて、カーソルキーと[◀]/[▶]で、ロケーションポインターを音符を入力したいに移動します。  
 ここでは、[▶]とカーソルキーで、ポインターを005-02-00に移動します。



- ③鍵盤で音程を入力します。  
 ここでは、B3 (シ)、D4 (レ)、[OCT UP]、G4 (ソ)、と入力します。



- ※入力を間違ってしまった直後は、[F2]でバックデリートしてからもう一度入力しなおしてください。



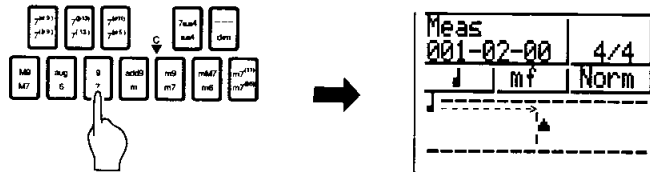
鈴木 ステップレコーディングの方法はわかったかな？

マミ ええ。だいたいわかったわ。でも、タイの入力方法が少しわかりにくいんだけど。

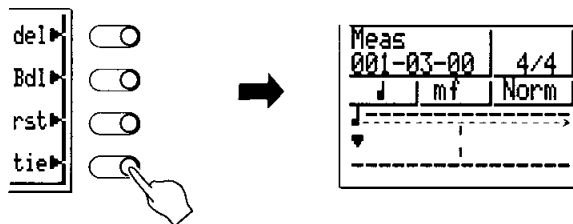
鈴木 じゃあ、タイの入力を説明しよう。  
 ファンクションの[F4]に一応タイの機能はあるんだけど、このタイは、直前に入力した音符の長さを2倍3倍とする機能なんだ。この操作がシーケンサーのタイ入力の基本だから、説明するね。

## 【[F 4] を使ったタイの入力方法】

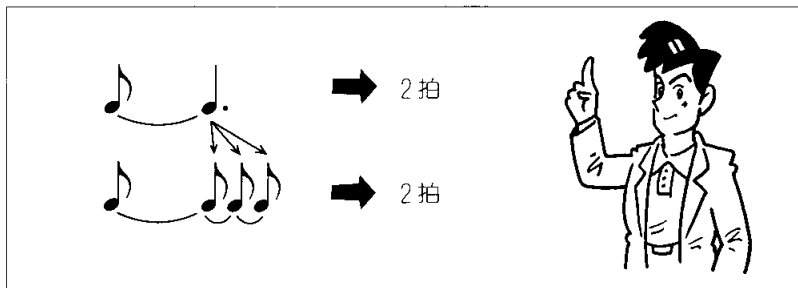
①ステップタイムに4分音符を選び、鍵盤でA3（ラ）の音を押さえます。



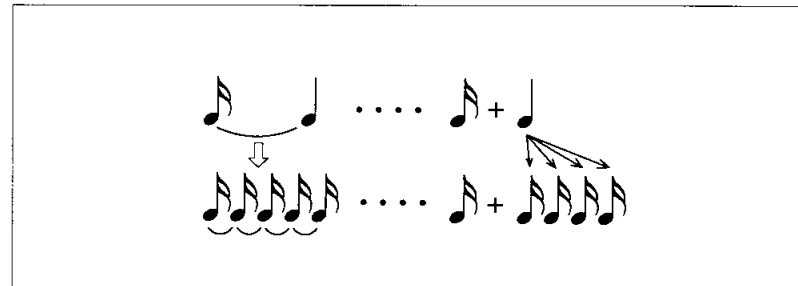
② [F 4] を押さえます。これで、A3（ラ）の音の長さが倍になりました。



鈴木 6小節目のタイや、9~10小節目のタイは、同じ音符がつながっていないので、この方法では入力できない。  
このような場合は、タイでつながっている2つの音符を、それぞれ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という方法を取ると結果的に同じ演奏を入力できる。



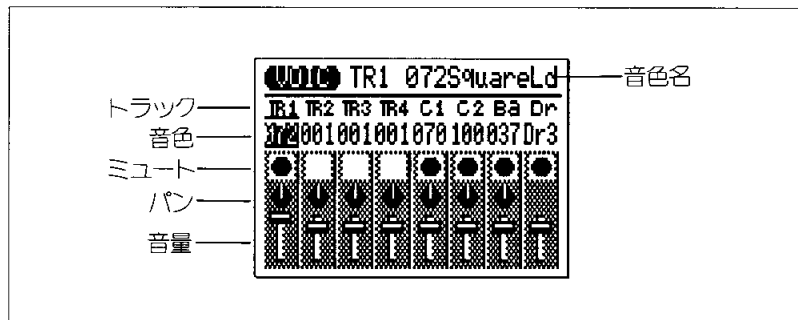
たとえば、6小節目のタイだと、16分音符と4分音符がタイでつながっているよね。この両方の音符を16分音符に置き換えてみると、最初の16分音符はそのままとして、後の4分音符は16分音符で4つ分の長さだから、両方を合計して16分音符が5つ分になる。ここまでは、いいね。そこで、ステップタイムに16分音符を選んで鍵盤でD4（レ）を入力してから、[F 4] を4回押せば、16分音符が5つつながったのと同じことになって、ちょうど譜面のタイの通りに音符が入力できる。



- マミ じゃ、26小節目の3連符はどうやって入力すればいいの？
- 鈴木 3連符は、他の音符と同じように、ステップタイムで3連符を選んでいいんだよ。  
だから、この場合は、4分3連音符を選んでC#4を入力すればいいんだ。
- マミ 最後に、6小節目の付点音符はどうやって入力するの？
- 鈴木 付点音符は、タイと同じやり方で入力するんだ。  
たとえば、6小節目の付点8分音符なら、16分音符3つに分けられるので、タイを使って16分音符を3つつないで入力する。実際には、まずステップタイムに16分音符を選び、E4（ミ）を入力してから、[F 4] を2回押せば、付点8分音符が入力できる。  
わかったかな。
- マミ よくわかったわ。じゃ、がんばって入れてみるわね。

## ボイスモードで音色やパンを設定しよう

- マミ やった！完成したわ！
- 鈴木 どれどれ。うん、なかなかいいね。  
でも、メロディの音色がピアノっていうのは、味気ないね。  
それから、バッキングとメロディの音量バランスも少し悪い。
- マミ そうなのよね。鈴木くん、何とかならないかしら。
- 鈴木 思い出してごらんよ。ソングで使う音色や音量を設定するモードがあつたでしょう。
- マミ あっ、ボイスモードね。
- 鈴木 そう。[MODE] を何度か押して、「VOIC」という文字を表示させる。すると、8トラック分の、音色、ミュート、パン、音量を調節するミキサー画面が出てきただろう。  
メロディはトラック1に録音したから、カーソルをTR1に移動して、[-1/NO]/[+1/YES] で、音色や音量を調節してごらん。



- マミ 音色を変えると、音色名が一番上の段に表示されるわね。  
ああ、これがいいわ。メロディの音色は、072のSquareLdにします。  
バランスは、これくらいがいいかな。
- 鈴木 余裕があれば、C1、C2トラックのパンを左右に振って広がりをつけるとか、いろいろと工夫をしてごらん。
- マミ はい。ところで、こうやって設定した音色や音量バランスは、ソング番号を替えたり、電源を切っても消えないかしら。

## ボイスモードで音色やパンを設定しよう

- 鈴木 大丈夫、このボイスモードの画面は、ソング1つにつき1画面ずつ記憶しているので、消えることは無いんだよ。それに電源を切っても、QY20本体内にリチウムバッテリーという単3電池とは別のバッテリーが入っているので4~5年は消えることがないんだ。



## トラック2と3を入力しよう

鈴木 では、残りのトラック2とトラック3を、入力してしまおう。  
トラック2はシンセプラスのパート、トラック3はカウベルのパートだ。ボイスモードであらかじめトラック2と3を、061 SynBr as1とDr1 Standardに設定しておこう。

マミ ドラムのトラックは、パターン以外のドラムトラック以外にも録音できるのね。

鈴木 そうだよ。だから、パターンにはオーソドックスなリズムパターンだけを録音して、パーカッションなどは、シーケンストラックに録音するのがうまいやり方だね。  
じゃあ、まずトラック2のシンセプラスからだね。見ていてあげるから、録音の準備をしてごらん。

マミ まず、[MODE] を押してソングモードにします。  
それから、[ENTER] を押してレコーディングスタンバイにします。  
次に、カーソルを移動して、レコーディングモードを [STEP]、レコーディングトラックをTR2にします。  
それから、[F3] を押して、レコーディング開始。

鈴木 よくできた。(もし、わからなければ、36ページや46ページを読むで必ず復習しよう。)  
では、とりあえず8小節目だけを入力してごらん。

マミ はい。

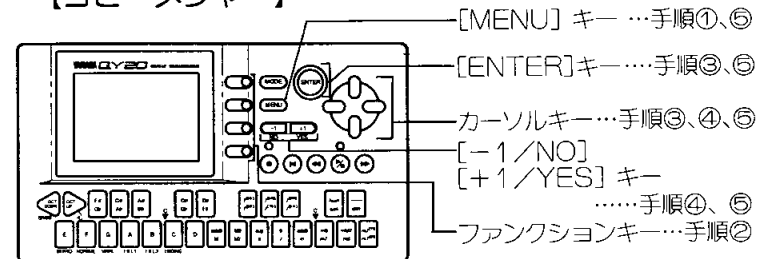
鈴木 楽譜をよく見ると、シンセプラスのパートは8、16、32の3つの小節目にまったく同じ演奏がある。だから、8小節目だけ入力して、後はコピーメジャーというJOBを使って16小節目、32小節目にコピーすれば、簡単に演奏が入力できるんだ。  
ところで、8小節目は入力できた？

マミ ええ。和音は同時に押さえばいいのね。それから今、入力していて気づいたんだけど、付点8分音符は、8分音符を選んで[F3]を押し、次に16分音符を選びもう一度[F3]を押しでも入力できるわね。

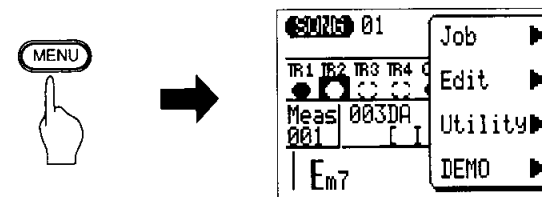
鈴木 そう、休符だとそういうのもできるね。  
では、[F3] を押して録音を終了して、コピーメジャーを実行しよう。

トラック2と3を入力しよう

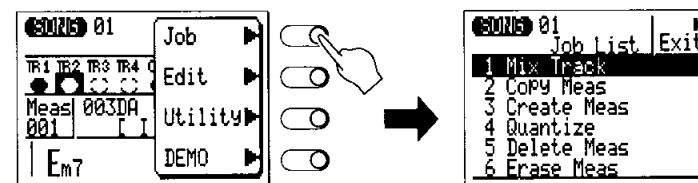
### 【コピーメジャー】



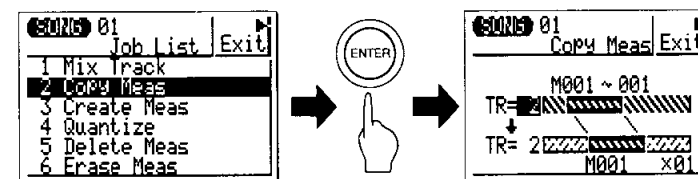
① [MENU] を押して、ソングメニューウィンドウを表示します。



② [F1] を押します。  
すると、ソングジョブに入り、ジョブリストが表示されます。

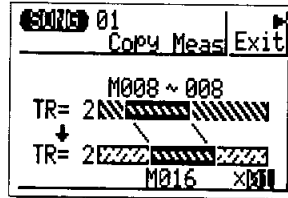


③ 「2 Copy Meas」にカーソルを移動して、[ENTER] を押します。  
すると、コピーメジャーの画面に入ります。

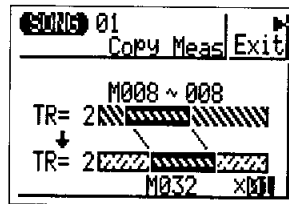




- ④カーソルを移動させて、数値を設定します。  
 今は、TR 2の8小節目のデータを、TR 2の16小節と32小節に  
 1回ずつコピーするので、設定値は次のようになります。  
 ソーストラック：2、コピー元の先頭小節：8、コピー元の終了小節：8  
 デスティネーショントラック：2、コピー開始小節：16、コピー回数：01



- ⑤設定ができれば、[ENTER] を押し、「Are you sure?」の  
 表示で [+1 / YES] を押します。  
 これで16小節目にコピーされました。(「Completed!」と表示さ  
 れます)  
 もう一度 [MODE] を押し、同様に32小節目にもコピーしま  
 しょう。  
 ソーストラック：2、コピー元の先頭小節：8、コピー元の終了小節：8  
 デスティネーショントラック：2、コピー開始小節：32、コピー回数：01



鈴木 コピーが終われば、トラック2は完成だ。  
 同じ方法で、トラック3も演奏を入力しよう。

マミ カウベルの音はどうすればいいのかしら？

鈴木 ソングモードでキーボードトラックにTR3をして [MENU] を  
 押しながら [MODE] を押しごらん。  
 ほら24ページで説明したパーカッションリストが表示されるだろう。  
 では [OCT DOWN] を1回押し、パーカッションリストをよく  
 見てごらん。  
 A♯2のところ Cowがあるよね。鍵盤で弾いて確認してごらん。

マミ なるほど……！じゃあとは、さっきのトラック2と同じだからも  
 う大丈夫よ。

鈴木 今回は、メロディやシンセブラスのパートをステップ録音で入力し  
 たので、演奏が少し機械っぽくなっているよね。本来ならこれに、  
 強弱の変化やメリハリをつける作業を加えることが多いんだ。  
 今日は、触れないけれど、ベロシティやゲートタイムの設定を変え  
 てアーティキュレーションを変更する作業は、ソングエディットで  
 行なう。  
 詳しく知りたければ、オーナーズマニュアルの134ページを参照し  
 よう。





## コード変換の仕組み

鈴木 4章までで、プリセットパターンを利用した曲作りは、マスターできた?

マミ ええ。思ったよりも簡単に、カッコいい曲ができるのでおどろいちゃった。

鈴木 プリセットパターンを利用すると、ほとんどの曲はできてしまうんだけど、コピーしたい曲にぴったりのパターンがなかったり、ありモノのパターンを利用せずにオリジナルを作りたいということがあるよね。  
そんなときに役に立つのがユーザーパターンなんだ。

マミ ユーザーパターンって言うのは、101~200番の空のパターンのことよね。

鈴木 そうだよ。空のパターンに、ドラム、ベース、コードというように、1パートずつパターンを録音して、オリジナルのパターンを作るんだ。  
オリジナルパターンなんて難しくってという人には、プリセットパターンをユーザーパターンにコピーして、それをエディットしてオリジナルパターンにするっていう方法もある。

マミ あっ、そのコピーする方法って簡単そうね。それを教えて!

鈴木 ちよつと待って、その前に大切な話があるんだ。  
パターンを演奏するときは、必ずコードを設定しているよね。DmとかG7とか。自分では設定していないつもりでも、自動的にCが選ばれていたりする。では、もともとのプリセットパターンは、何のコードで録音されているんだろう。

マミ わからないわ。Cかな?

鈴木 正解は、CM7。  
プリセットパターンは、内部的にはすべてCM7で入っているんだ。逆にいうと、CM7で録音されているパターンは、自由に設定したコードで演奏することができる。  
このコード変換は、コード変換テーブルという変換表にそって行なわれている。だから、もしCM7以外のコードで録音されたパター

ンがあれば、コードを設定してもうまく再生することができなくなってしまう。

だから、ユーザーパターンを録音するときも、録音しようと思っているパターンを、まずCM7に移す必要があるんだ。

もっとも、コードに当てはまらない演奏っていうのもあるけれどね。そういうときは、コード設定のときに「——」(スルー)を設定すると、コード変換テーブルを通さずにコードに当てはまらないパターンがそのまま再生される。わかったかな。

マミ 要するに、CM7に変えてから録音しなさいってことでしょう。でも、具体的にはどうすればいいのかなあ。

鈴木 たとえば、Dmのパターンがあったとするね。構成音がレ、ファ、ラだったとする。  
それをCM7に変えるわけだから、まず全体を全音下げてCm(ド、ミ♭、ソ)にしてから、3度のミ♭を半音上げてC(ド、ミ、ソ)にし、M7(音階の7番目)のシを付け加えてCM7(ド、ミ、ソ、シ)にする。

The diagram illustrates the step-by-step conversion of a Dm chord to a CM7 chord. It shows four stages: 1. Dm (notes: F, A, C) with piano keyboard diagram labeled 'レファラ'. 2. Cm (notes: C, E♭, G) with piano keyboard diagram labeled 'ドミ♭ソ'. 3. C (notes: C, E, G) with piano keyboard diagram labeled 'ドミソ'. 4. CM7 (notes: C, E, G, B) with piano keyboard diagram labeled 'ドミソシ'. Arrows indicate the sequence of transformations.

マミ わかったわ。Cに移してからマイナーだったらミ♭をミに直して、そしてシを付け加えるのね。



# プリセットパターンを作り変えよう

鈴木 それでは、オリジナルパターンを作ってみよう。といっても、初めから全部打ち込むのは大変だから、まず、プリセットパターンをもとにしてオリジナルパターンを作ってみよう。

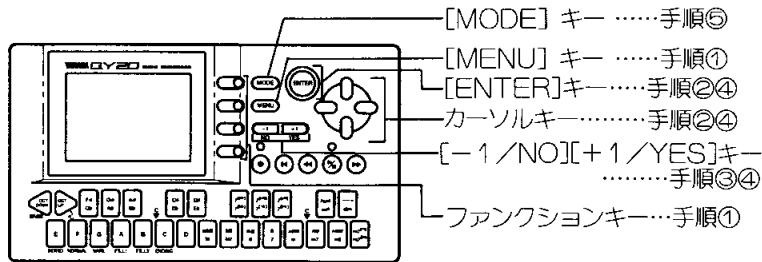
マミ さっきいったコピーする方法ね。

鈴木 たとえば、ベースの音色がチョツパーみたいだったらこのパターンでいいのに、とか、コードバックングだけを作り変えれば、そのまま使えるのに、なんていうことがよくあるよね？  
そんなときに、プリセットパターンをユーザーパターンにコピーして、気に入らないトラックだけを作り変えると、欲しいパターンを簡単に作るができるんだ。

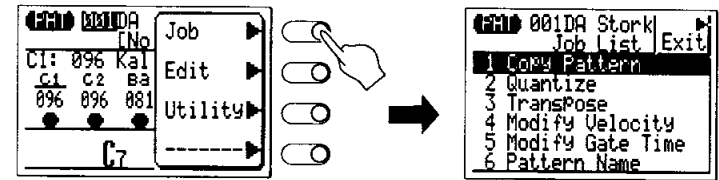
マミ フムフム

鈴木 じゃあ、順番に操作をしよう。  
今回は、スタイル001番のノーマルのパターンを、コードバックングを変えてもう少しにぎやかにしてみよう。  
では、[MODE] を何度か押してパターンモードに入り、まずプリセットパターンをユーザーパターンにコピーしよう。

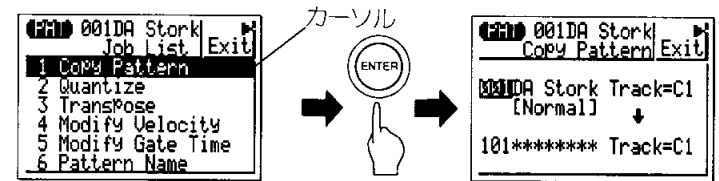
## 【プリセットパターンをコピーする】



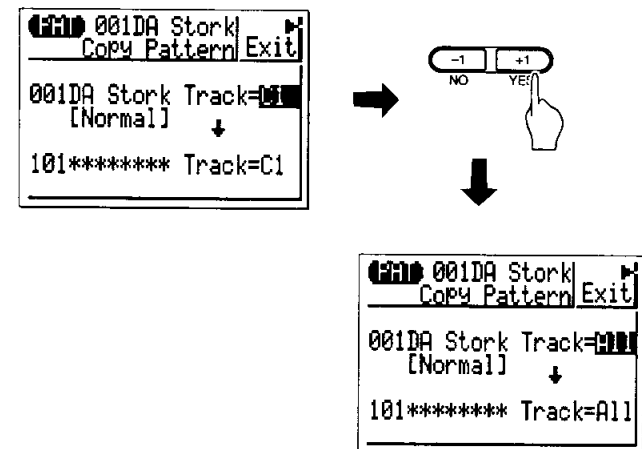
①/パターンモードで [MENU] を押して、パターンメニューウィンドウを表示させ、[F1] を押すとパターンジョブリストが表示されます。



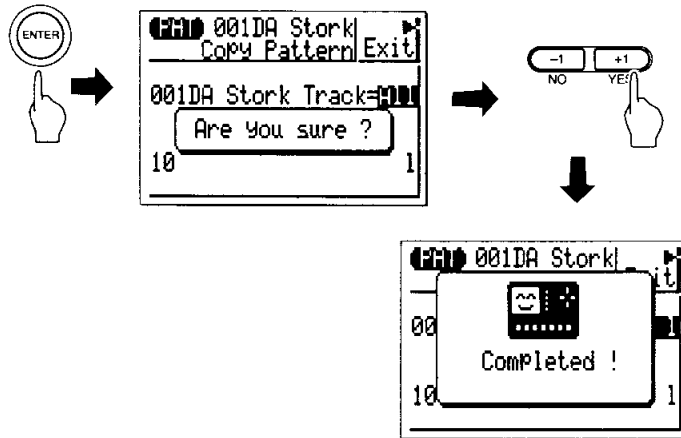
②カーソルを「1 Copy Pattern」に移動し、[ENTER] を押します。



③ソーススタイルとソースセクションで、001番のノーマルプリセットパターンを選びます。  
ソーストラックは、パターンすべてをコピーするので、Allを選びます。  
ディスティネーションパターンは、コピー先のユーザーパターン番号を選びます。ディスティネーションパートは、ソースパートにAllを選んでいるので、自動的にAllになります。



④以上の設定が完了したら、[ENTER] を押し、「Are you sure?」の表示で [+ 1 / YES] を押し、パターンのコピーが実行されます。

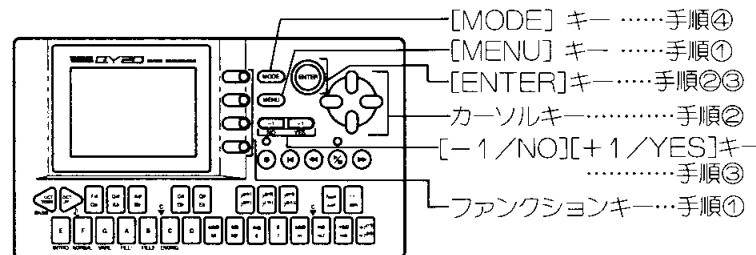


⑤ [MODE] を押して、パターンモードに戻ります。

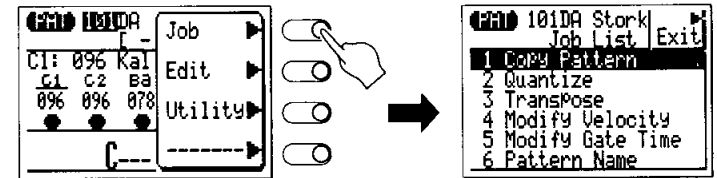


鈴木 どう、プリセットパターンをユーザーパターンにコピーできた？  
 プリセットパターンの、音色設定や、テンポを変えただけなら、  
 こうしてパターンをコピーして、それぞれの設定を変えるだけで  
 OK。  
 でも、今回はコードバックングを変更するから、まずC1トラック  
 中のデータを消す必要があるんだ。  
 では101番のパターンを選ぼう。

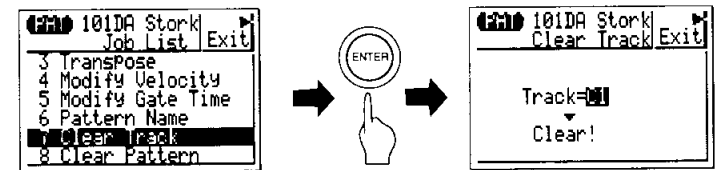
【トラックを消去する】



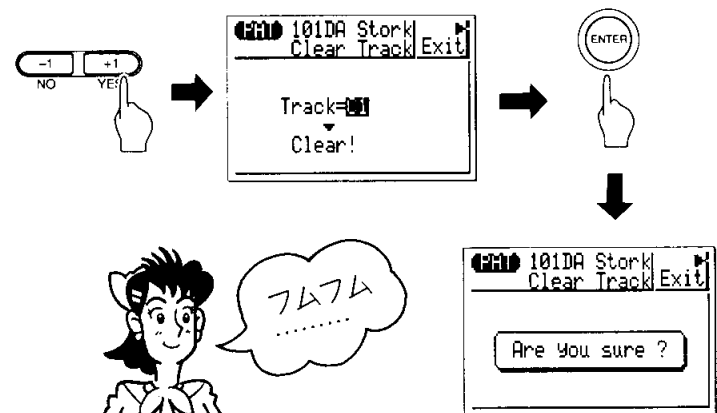
①パターンモードで [MENU] を押し、パターンメニューウィンドウを表示させ、[F 1] を押しとパターンジョブリストが表示されます。



②カーソルを「7 Clear Track」に移動し、[ENTER] を押し  
 ます。



③ [-1 / NO] / [+ 1 / YES] を押しC1を選んで、[ENTER] を押し、「Are you sure?」表示で [+ 1 / YES] を押し、トラックC1の消去が実行されます。



④ [MODE] を押して、パターンモードに戻ります。



鈴木 では、空になったC1に、新しいコードパッキングを録音しよう。マミちゃん、3章の中のパターンを使ったマイナスワン練習を覚えているかな。

マミ ええ、覚えているわ。プリセットパターンを呼び出して、自分の弾くトラックをミュートして、楽器用のカラオケ演奏にしてパート練習をする方法よね。

鈴木 そう、今回のコードパッキングの録音も、マイナスワン練習のつもりでリアルタイムで録音してもらおうと思ってるんだ。

マミ 練習だけならなんともしなかったけど、録音となると大丈夫かなあ。

鈴木 大丈夫だよ。録音した後で、クオンタイズでリズムのズレを修正するから。

じゃあ、ちょっとシンプルだけど、下の譜面のパッキングをC1トラックに録音してみよう。

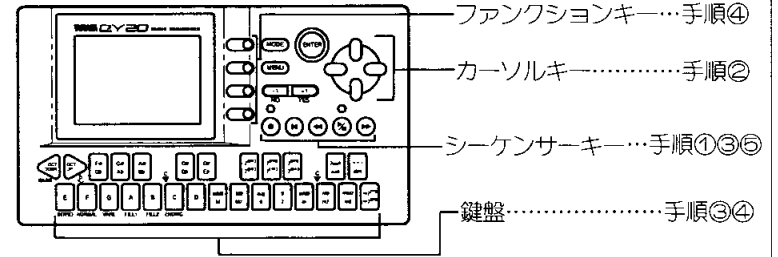
何度か練習してから録音に入ろう。

次に、録音の手順を説明するね。

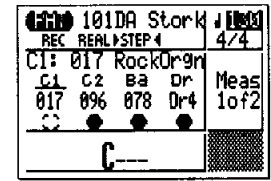
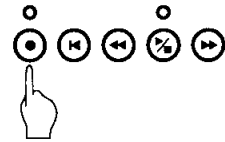


\*ボイスは017を設定します。

【トラックにリアルタイム録音をする】

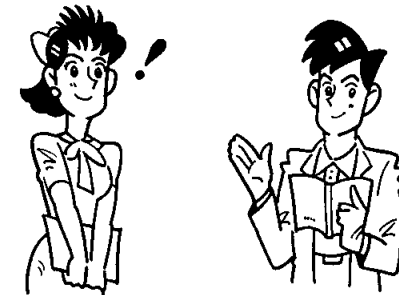
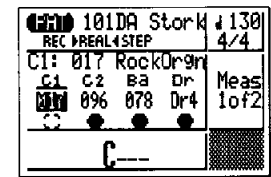
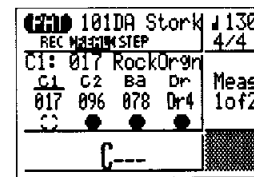


① [●] を押して、レコーディングスタンバイ状態に入ります。

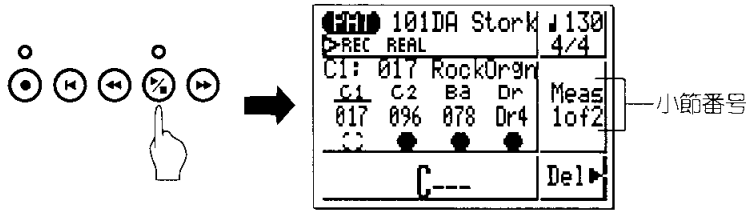


②カーソルを ▶STEP◀ から左へ移動し、レコーディングモードをREALに設定します。

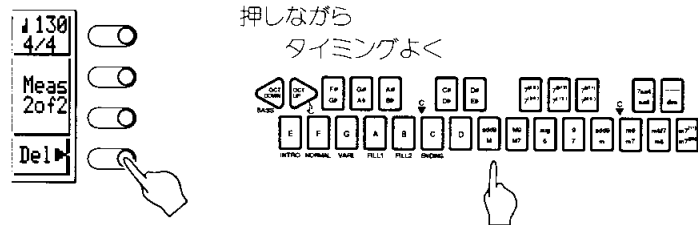
続いて、カーソルを [C1] に移動し、レコーディングトラックをC1に設定します。



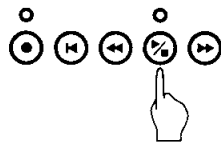
③ [F4] を押すと、パターンの演奏が始まり、同時にC1トラックの録音も始まります。  
パターンは何度も繰り返し演奏され、その間に演奏したデータは、次々と重ね録音されます。繰り返し演奏なので、画面右側の小節番号を確認しながら、少しずつ重ねながら録音します。



④間違えたときは、[F4] を押しながら、間違えた鍵盤を間違えたタイミングで押さえると、その音だけが消去されます。



⑤ [F4] を押すと録音は終了し、パターンモードに戻ります。



マミ これは、ステップレコーディングでも録音できるわよね。

鈴木 もちろんできるよ。  
ステップレコーディングをするのなら、4章の「メロディを入力しよう」(→46ページ)を参考にして録音してごらん。入力方法はまったく同じだから、すぐわかると思うよ。

マミ はい。  
ところで、録音した曲を聴いたんだけど、少しタイミングがずれているような気がするのよ。

鈴木 どれどれ。  
うーん、これはひどいね。  
では、はじめにいったとおり、クオンタイズをかけてタイミングの修正をしよう。

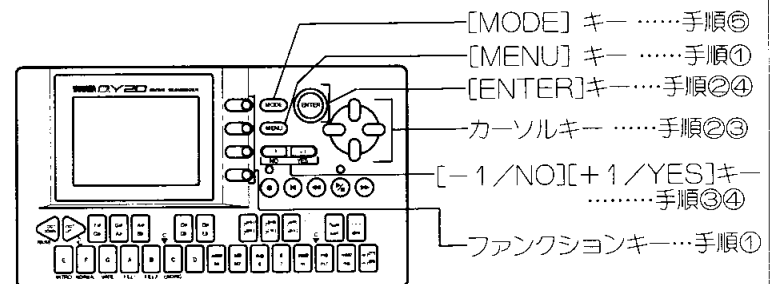
マミ クオンタイズって、どういう仕組みなの。

鈴木 クオンタイズは、分解能というものを設定して、そのタイミングにすべての音符を修正する機能のこと。たとえば、分解能に8分音符を選ぶと、少しぐらいタイミングのずれた演奏でも、すべて8分音符のタイミングに修正される。  
分解能は、必ずそのトラックの演奏で使われている音符の中で、最も短い音符に設定すること。これがクオンタイズのポイントだよ。  
ただ、もとの演奏のタイミングがあまりにズレすぎていると、クオンタイズによってそのズレが大きくなることもあるので注意すること。

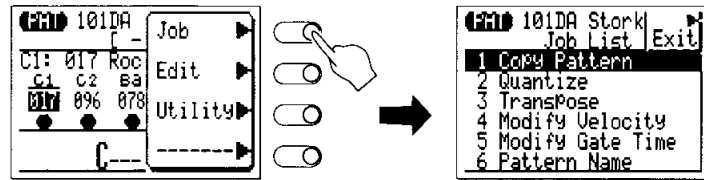
マミ そうなったときは、どうすればいいの？

鈴木 そうだね、大変だけど、もう一度録音し直すのが一番いい方法だと思うよ。  
では、実際にクオンタイズを実行してみよう。

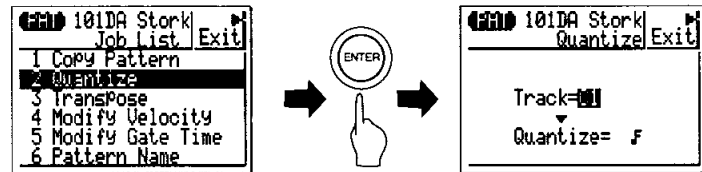
【クオンタイズでリズムの修正】



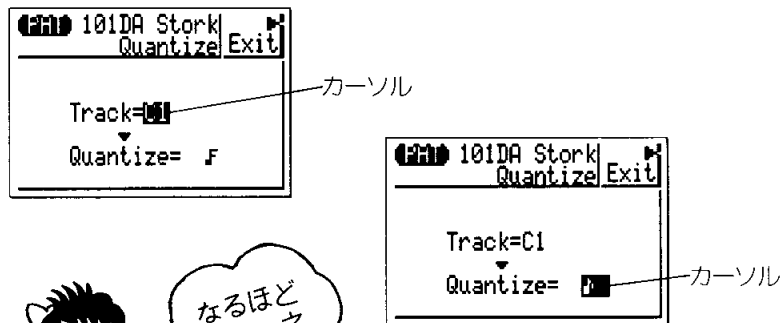
①パターンモードで [MENU] を押して、パターンメニューウィンドウを表示させ、[F1] を押します。



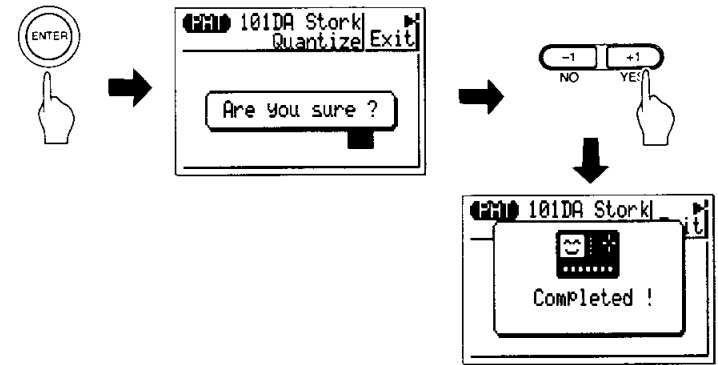
②カーソルを「2 Quantize」に移動し、[ENTER] を押し、クオンタイズに入ります。



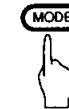
③トラックをC1に設定します。  
分解能を8分音符に設定します。



④以上の設定が完了したら、[ENTER] を押し、「Are you sure?」の表示で [+1 / YES] を押し、クオンタイズが実行されます。



⑤ [MODE] を押して、パターンモードに戻ります。



マミ リズムも良くなりました。

鈴木 そうだね。これなら、十分使いものになりそうだね。



オリジナルパターンを作ろう

鈴木 では、オリジナルパターンの作り方を説明しよう。  
とはいっても、もうオリジナルパターンを作るための操作は、すべて説明してしまったんだよ。後は、今まで覚えた操作を組み合わせでパターン作りをするだけなんだ。

マミ でも、私、オリジナルパターンを作る方法なんて、全然、見当がつかないわ。

鈴木 じゃあ、ここでは手順だけ説明するね。  
①まず、誰かの曲をコピーするために、オリジナルパターンを作りたいという場合。  
この場合は、元曲のバックパターンをどうパターン分けするかを考えるのが最も大事な作業。  
ドラム、ベース、ギター、ピアノの4パート程度にしぼって、どうパターン化できるかを考える。  
その次に、この章の冒頭で説明したように、そのパターンをCM7に移さなければならない。  
調を移せたら実際に録音するんだが、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、レコーディングトラックを選び、パターンの拍子、小節数などを設定する。そして、Drトラック、Baトラック、C1トラック、C2トラックの順番に、1トラックずつレコーディングを行なう。  
これで、オリジナルパターンのできあがりだ。

②また、オリジナル曲のためのパターンを作りたいという場合。  
この場合は、まず自分のイメージに近いパターンをプリセットパターンから探すことから始める。  
自分のイメージに近いプリセットパターンがあれば、それをコピーして作り変える。  
自分のイメージに近いパターンが無くても、プリセットパターンを参考にしてオリジナルパターンの楽譜を書いてみよう。  
そして、上記の①と同じ手順でパターンを作ろう。

すごく大ざっぱに説明したけれど、少しは見当がついたかな。

マミ 何となくわかったような気がするわ。  
後は、実際にパターンを1つでも作ってみれば、見当がつくんじゃないかしら。

鈴木 マミちゃん、今日はよくがんばったね。わかりにくいところもあったかもしれないけれど、何度も復習してQY20に慣れてください。

マミ 鈴木くんのおかげで、QY20独特の言葉とか、考え方とか、それからどのボタンを押せばどうなるとか、ずいぶんとわかったわ。  
これからはQY20で、キーボードのリズム練習に使ったり、バンドでやってる曲を打ち込んでマイナスイオンで練習をしたり、いろんなコード進行を試してみてもオリジナル曲を作ったり、どんどん活用していきます。  
今日は、本当にありがとう。





## 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 Magel	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	ブルーアイトソウルバラード	4/4
022		BA Quiet	フォークソング風バラード	4/4
023		BA Lovlt	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)

- 74~76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年代風プ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年代風ダンサブル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拍子のプリティッシュポップロック	6/4		
051	Rhythm & Blues	RB Shore	スローなリズムアンドブルース	4/4	
052		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 HurtN	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)

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
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
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 Tired	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	アフリカンテイストのエスニックポップ	4/4
095		WO Grass	ブルークラス	4/4
096		WO Polka	ポルカ	4/4
097		WO Mrch1	マーチ	4/4
098		WO Mrch2	6/8拍子タイプのマーチ	4/4
099		WO Waitz	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)

この100個のスタイル  
それぞれに6種類の  
セクションがあるから、  
合計600のプリセット  
パターンが使えるのよ!



## プリセットボイスリスト

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム
001	Piano	GrandPno	Acoustic Grand Piano
002		BritePno	Bright Acoustic Piano
003		E.Grand	Electric Grand Piano
004		HnkyTonk	Honkey-tonk Piano
005		E.Piano1	Electric Piano 1
006		E.Piano2	Electric Piano 2
007		E.Piano3	Electric Piano 3
008		E.Piano4	Electric Piano 4
009		Clavi.	Clavi
010	Chromatic Percussion	Glocken	Glockenspiel
011		MusicBox	Music Box
012		Vibes	Vibraphone
013		Marimba	Marimba
014	Organ	DrawOrg1	Drawbar Organ 1
015		DrawOrg2	Drawbar Organ 2
016		PercOrgn	Percussive Organ
017		RockOrgn	Rock Organ
018		Acordion	Accordion
019		Harmnica	Harmonica
020	Guitar	NylonGtr	Acoustic Guitar(nylon)
021		SteelGtr	Acoustic Guitar(steel)
022		A.12s.Gt	Acoustic Guitar(12strings)
023		Jazz Gtr	Electric Guitar(jazz)
024		CleanGt1	Electric Guitar(clean1)
025		CleanGt2	Electric Guitar(clean2)
026		CleanGt3	Electric Guitar(clean3)
027		E.12s.Gt	Electric Guitar(12strings)
028		Mute.Gt1	Electric Guitar(muted1)
029		Mute.Gt2	Electric Guitar(muted2)
030		Ovrdrive	Overdriven Guitar
031		Dist.Gt1	Distortion Guitar 1
032		Dist.Gt2	Distortion Guitar 2

(1/4)

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム
033	Guitar	Dist.Gt3	Distortion Guitar 3
034		GtrHarmo	Guitar Harmonics
035	Bass	Aco.Bass	Acoustic Bass
036		FngrBas1	Electric Bass(finger1)
037		FngrBas2	Electric Bass(finger2)
038		PickBass	Electric Bass(pick)
039		Fretless	Fretless Bass
040		SlapBass	Slap Bass
041		SynBass1	Synth Bass 1
042		SynBass2	Synth Bass 2
043		SynBass3	Synth Bass 3
044	SynBass4	Synth Bass 4	
045	SynBass5	Synth Bass 5	
046	Strings	Violin	Violin
047		Trem.Str	Tremolo Strings
048		Pizz.Str	Pizzicato Strings
049	Ensemble	Strings1	String Ensemble 1
050		Strings2	String Ensemble 2
051		Strings3	String Ensemble 3
052		Syn.Strg	Synth Strings
053		ChoirAah	Choir Aahs
054		VoiceOoh	Voice Oohs
055		SynVoice	Synth Voice
056		Orch.Hit	Orchestra Hit
057	Brass	Trumpet	Trumpet
058		Trombone	Trombone
059		Mute.Trp	Muted Trumpet
060		BrasSect	Brass Section
061		SynBras1	Synth Brass 1
062		SynBras2	Synth Brass 2
063		SynBras3	Synth Brass 3
064		SynBras4	Synth Brass 4

(2/4)

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム
065	Reed	Alto Sax	Alto Sax
066		TenorSax	Tenor Sax
067		Bari.Sax	Baritone Sax
068		Clarinet	Clarinet
069	Pipe	Flute	Flute
070		Shakhchi	Shakuhachi
071		Ocarina	Ocarina
072	Synth Lead	SquareLd	Lead 1 (square)
073		Saw.Lead	Lead 2 (saw tooth)
074		CalliopLd	Lead 3 (calliope)
075		CharanLd	Lead 4 (charang)
076		Voice Ld	Lead 5 (voice)
077		Fifth Ld	Lead 6 (fifth)
078		Bass &Ld	Lead 7 (bass+lead)
079	Synth Pad	Bell Pad	Pad 1 (bell strings)
080		PianoPad	Pad 2 (piano)
081		Seq Pad	Pad 3 (seq)
082		NewAgePd	Pad 4 (new age)
083		Warm Pad	Pad 5 (warm)
084		PolySyPd	Pad 6 (polysynth)
085		ChoirPad	Pad 7 (choir)
086		BowedPad	Pad 8 (bowed)
087		Halo Pad	Pad 9 (halo)
088		SweepPad	Pad 10 (sweep)
089	Synth Effects	SoundTrk	FX1 (soundtrack)
090		Crystal	FX2 (crystal)
091		Atmosphr	FX3 (atmosphere)
092		Bright	FX4 (brightness)
093		Echoes	FX5 (echoes)
094		SciFi	FX6 (sci-fi)
095	Ethnic	Banjo	Banjo
096		Kalimba	Kalimba
097		Fiddle	Fiddle

(3/4)

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム
098	Percussive	TnklBell	Tinkle Bell
099		SteelDrm	Steel Drums
100		RevCymbI	Reverse Cymbal
Dr1	Drum Set	Standard	GM Standard Set
Dr2		Pop	Pop Set
Dr3		Power	Power Set
Dr4		Process	Process Set
Dr5		Analog 1	Analog Set 1
Dr6		Analog 2	Analog Set 2
Dr7		Jazz	Jazz Set
Dr8		Brush	Brush Set
OFF	Sound OFF	OFF	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
		↑	No Sound
	↑	No Sound	

(4/4)

資料

# 操作別索引

	ページ
<b>【ABC】</b>	
ABC機能を使うには	29
ABCゾーンを設定するには	29
<b>【仕組み】</b>	
シーケンストラックとは	15
ソングモードとは	12
ボイスモードとは	12
パーカッションリストを表示させるには	24
パターンモードとは	12
バックイングトラックとは	15
ポピュラー音楽の構成は	14
モードと仕組みは	12
<b>【使用前】</b>	
キーボードモニターをつなぐには	9
電源アダプターを使うには	8
電池を入れるには	8
左サイドパネルの説明	5
フロントパネルの説明	4
右サイドパネルの説明	6
リアパネルの説明	7
<b>【ソング】</b>	
オンベースコード（分数コード）を入力するには	44
休符の入力方法は	47
クロックとは	47
ゲートタイムとは	47
コードパートを入力するには	41
3連符の入力方法は	53
シーケンストラックへの入力方法は	46
小節データをコピーするには	56
ステップタイムとは	47
ソングの仕組みは	34

	ページ
タイの入力方法は	52
パターンパートを入力するには	36
ビートグラフとは	46
ビートとは	46
符点音符の入力方法は	53
ペロシティとは	47
メジャーとは	46
ロケーションポインターを移動するには	47

## 【デモ演奏】

デモ演奏を聴くには	10
-----------	----

## 【パターン】

オリジナルパターンの作り方は	72
キーボードトラックを選ぶには	23
コードを変えて演奏するには	27
コード変換の仕組み	60
テンポを変えるには	22
トラックの音色を替えるには	25
トラックのクォンタイズの方法は	69
トラックをミュートするには	26
トラックへのリアルタイムレコーディングの方法は	67
パートをクリアするには	64
パターンを選ぶには	16
パターンを演奏するには	20
プリセットスタイルとは	17
プリセットパターンを作り変えるには	62
ユーザーパターンとは	17

## 【ボイス】

ボイスモードで音色を設定する	54
ボイスモードでパンを設定する	54

# ABCコード一覧表

\* マークの付いたコードは転回型、それ以外はすべて基本型で書かれています。

メジャーコード

マイナーコード

セブンスコード



マイナーセブンスコード

メジャーセブンスコード



## 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。

またお買上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買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。

## ヤマハサービスネットワーク

### ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お預り窓口）

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内	TEL (011)513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL (022)236-0249
新潟サービスセンター	〒950	新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F	TEL (025)243-4321
東京サービスセンター	〒101	東京都千代田区神田駿河台3-4 龍名館ビル4F	TEL (03)3255-2241
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	TEL (044)434-3100
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053)465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL (052)652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 877-5262
四国サービスセンター	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	TEL (0878)22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原2-27-39	TEL (082)874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092)472-2134
[本社] カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053)465-1158

### デジタル楽器に対するお問い合わせ窓口

北海道支店 LM営業課	〒064	札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内	TEL (011)512-6113
仙台支店 LM営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	TEL (022)222-6147
東京支店 LM営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル	TEL (03)3574-8592
関東支店 LM営業課	〒104	東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル	TEL (03)3574-8592
名古屋支店 LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	TEL (052)201-5199
大阪支店 LM営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋ブラザビル東館	TEL (06) 252-5231
広島支店 LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	TEL (082)244-3749
九州支店 LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL (092)472-2130
LM営業部 デジタル楽器営業課	〒104	東京都中央区銀座7-9-18 パールビル	TEL (03)5568-2935

● 所在地・電話番号などは変更されることがあります。

## ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハQY20をお買い求めいただきましてありがとうございます。

ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担と煩わしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究・改善いたしております。

しかし、一部の高性能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどの色々な知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない。」「手順通りに動作しない。」「記載が見つからない。」といったさまざまな問題が起る場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただけますようご案内いたします。

## ユーザーサポートサービスについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用方法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」を必ずお知らせください。お客様からの情報が不足している場合は、ご返事できない場合があります。

### ヤマハ デジタル インフォメーションセンター

TEL 03-3770-4486

- ◆ 受付日 月曜日～金曜日(祝日および当社の休業日を除く)
- ◆ 受付時間 10:30～13:00 / 14:00～17:00



# ヤマハ株式会社