

YAMAHA



DIGITAL SEQUENCE RECORDER

取扱説明書

お詫びと訂正

この度は、ヤマハデジタルシーケンスレコーダーQX1をお買い求め頂き、ありがとうございました。

当方の制作ミスにより、QX1の「取扱説明書」と取扱説明書分冊「QX1の使い方」の文中に、誤りや不適切な表記がありました。慎んでお詫び申し上げますとともに、訂正させていただきます。

※ご面倒ですが、QX1をご使用になる前に、「取扱説明書」および「QX1の使い方」の誤りの箇所をご訂正くださいますよう、お願い申し上げます。

■取扱説明書■

P	位置・行数	誤	正
6	上から2	→ P70	⇒ → P73
	" 6	→ P67	⇒ → P69
	" 8	→ P69	⇒ → P72
	" 23	→ P70	⇒ → P73
	下から10	→ P57	⇒ → P59
	" 37	ERROR DATA !	⇒ DATA ERROR !
7	左段下から20	2 BANK NAME SET (略) ----- 29	⇒ 2 BANK NAME SET (略) ----- 28
	" 16	01 DISK CHANGE (略) ----- 33	⇒ 01 DISK CHANGE (略) ----- 34
	" 15	02 STATUS /SWITCH ----- 33	⇒ 02 STATUS /SWITCH ----- 34
	" 11	RECEIVE CONDITION (略) ----- 34	⇒ RECEIVE CONDITION (略) ----- 35
	" 9	RECORD CANCEL (略) ----- 35	⇒ RECORD CANCEL (略) ----- 36
8	左段下から23	DISK ID SET (略) ----- 74	⇒ DISK ID SET (略) ----- 73
	" 22	DISK BACKUP (略) ----- 75	⇒ DISK BACKUP (略) ----- 74
11	左段上から2	→ P19・27・36・62	⇒ → P19・27・37・65
	" 4	→ P26・26・22・26	⇒ → P22・26
12	左段下から1	→ P23	⇒ → P24
14	左段上から6	→ P19・27・36・62	⇒ → P19・27・37・65
	" 9	→ P19・28・41・62	⇒ → P19・28・42・65
	" 12	→ P23・33・55・63	⇒ → P23・33・57・66
15	左段下から5	→ P33	⇒ → P34
	" " 3	→ P33	⇒ → P34
16	左段上から3	→ P34	⇒ → P35
	" 6	→ P35	⇒ → P36
21	右段下から1	(略) 連続移動します。止める時は	⇒ (略) 連続移動します。止める時は
	"		STOPキーを押します。
28	左段下から4	→ P33	⇒ → P34

P	位置・行数	誤	正
29	左段下から6	→ P35	⇒ → P36
32	左段上から8	→ P35	⇒ → P36
40	左段下から8	→ P59	⇒ → P58
	" 3	◇1 STEP=128 CLOCK = ♪	⇒ ◇1 STEP=96 CLOCK = ♪
41	右段上から1	付点を入力します。(略)	⇒ 付点を入力します。(略)
46	左段下から12	ウントをデータを書き込む(略)	⇒ ウントのデータを書き込む(略)
47	左段	音名/キー番号表	
	表内下から9	C 7 096 【C】 × 5	⇒ C 7 108 【C】 × 5
	" 7	C 6 120 【C】 × 5	⇒ C 6 096 【C】 × 5
	" 5	C 5 096 【C】 × 5	⇒ C 5 084 【C】 × 5
49	左段下	強弱記号キー/強弱記号データ・ベロシティデータ表	
	表内下から5	【fff】 — 004 .fff	⇒ 【fff】 — 104 .fff
51	右段 図84		
	CHANGE機能	【m】	⇒ 【D】
	INSERT機能	【m】	⇒ 【D】
54	左段	DXシリーズコントロールナンバー表	
	表内下から4	124 OMNI MODE ON	⇒ 124 OMNI MODE OFF
	" 3	125 OMNI MODE OFF	⇒ 125 OMNI MODE ON
	" 1	127 MONO MODE OFF.	⇒ 127 POLY MODE ON
58	左段上から6	→ P34	⇒ → P35
59	左段上から10	COPY MEASURE	⇒ COPY MEASURE
64	左段下から8	(略) MEASURE DELETE表示(略)	⇒ (略) MEASURE ERASE 表示(略)
68	右段 図123	CHAIN NAME CHANGE 表示	⇒ CHAIN NAME SET表示
		CHANGE	⇒ SET
86	左段上から13	指定したMEASURE間の(略)	⇒ 指定したMEASURE 間の(略)

■QX1の使い方■

P	位置・行数	誤	正
2	右段下から7	BANK名・テンポ・拍子の入力	⇒ BANK・テンポ・拍子の設定
8	右段上から2	6 MIDI SPECIFICATIONを(略)	⇒ 6 MIDI参考資料を(略)
9	右段下から2	(略) C3の鍵をffで弾いた時	⇒ (略) C3の鍵をfffで弾いた時
12	左段下から3	(略) DISK INTAILIZE機能に(略)	⇒ (略) DISK INITIALIZE 機能に(略)
13	右段 図20	4 EXECUTNG表示:点滅します。	⇒ 4 EXECUTING 表示:点滅します。
16	左段上から6	◇RECORD READY表示(図25-1)(略)	⇒ ◇RECORD READY表示(図27-1)(略)
16	右段 図25	FREE:795	⇒ FREE:795K BYTES

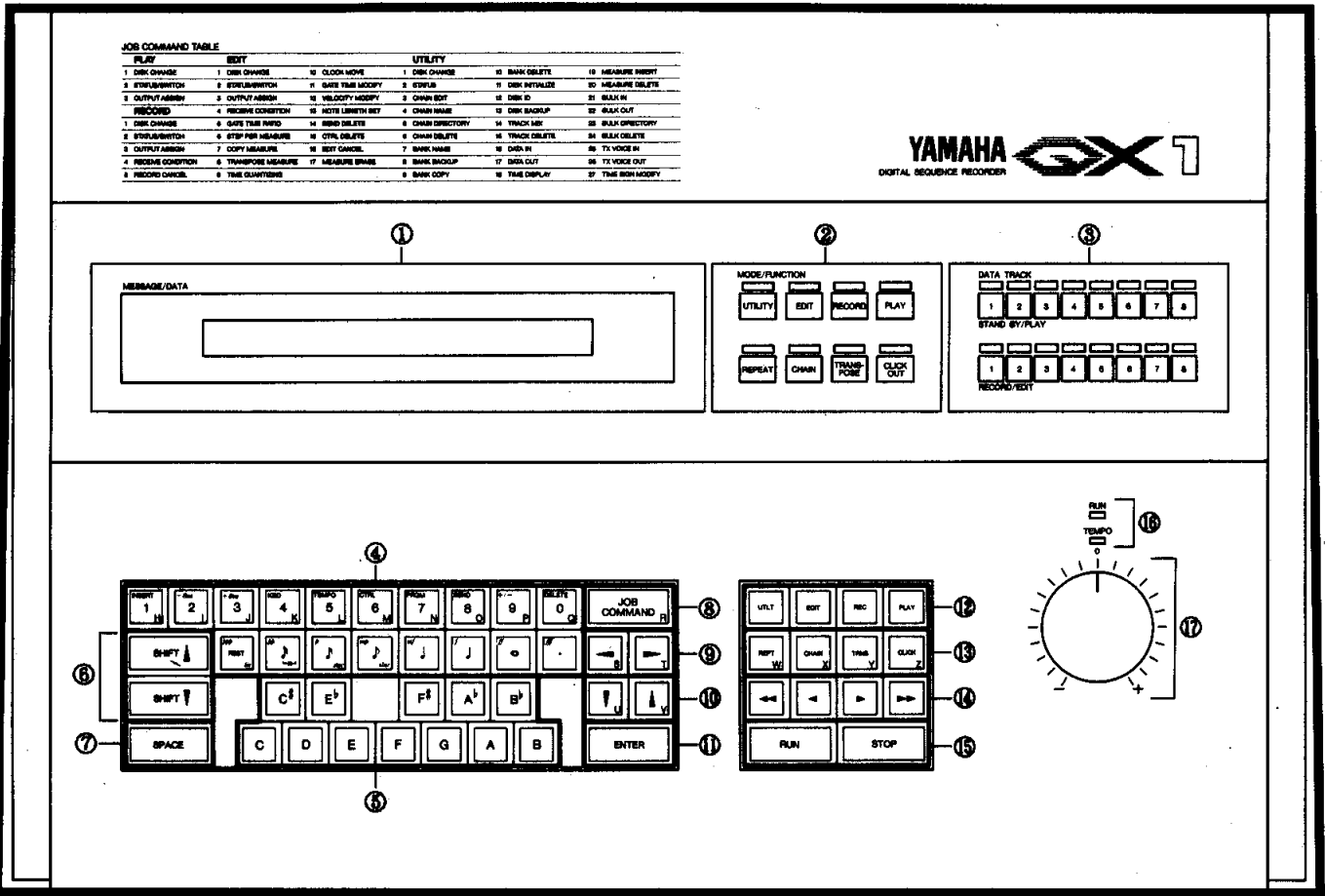
このたびは、ヤマハ・デジタル・シーケンス・レコーダーQX1をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

QX1は、ヤマハのもつデジタル技術の粋を集めて作りあげられた、プロフェッショナル用のMIDIレコーダー/プログラマーです。

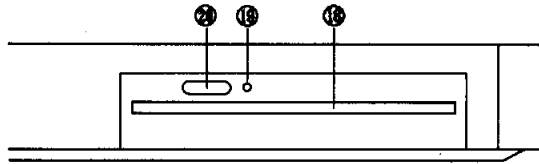
QX1を、末長くご愛用いただくために、ご使用前に、必ずこの取扱説明書をよくお読みください。

- ◆マイクロコンピュータを応用したオールデジタル化により、数多くの機能をシンプルにまとめました。ほとんどすべての操作を、フロントパネルのキー群で行うしくみになっています。
- ◆録音・編集・再生ともに演奏データはMIDI信号で行います。MIDI端子を装備したシンセサイザー、リズムマシン、FM音源モジュールなどを接続して、高度な自動演奏ネットワークがつくれます。
- ◆演奏データはフロッピーディスクに書き込む方式。フロッピーディスク1枚につき、795kバイト(約80,000音)という莫大なメモリー容量を実現しました。
- ◆8 TRACK × 32 BANK。8パートのアンサンブル曲を、最大32種類入力できます。また、1 BANKにつき、最大999小節まで入力できます。
- ◆複数のBANKを連結するCHAIN機能も装備。8種類のCHAINがプログラムできます。
- ◆完全ポリフォニックタイプ。各TRACKごとにポリフォニックの演奏信号が入力できるうえ、同時発音数に制限はありません。
- ◆音符分解能は1/384。微妙なドライブ感までそのまま再現できます。
- ◆演奏データの入力方法はREALTIME RECORD、PUNCH IN RECORD、EDITの3種類が自由に選べます。
- ◆REALTIME RECORDは、外部楽器の演奏をそのまま記録。同一TRACKにREALTIME RECORDを繰り返すと、オーバーダビングもできます。
- ◆PUNCH IN RECORDは、すでに入力したデータの部分的な入れ直しが行えます。
- ◆EDITでは、QX1のキーにより演奏データのプログラムが可能。すでに入力した演奏データの修正・編集にも便利です。
- ◆TRACK MIX機能により、録音済みTRACKのミックスダウンが可能です。
- ◆再生時に、複数のTRACKの信号を1つのMIDI OUTから出力させるデジタルミキシング機能もあります。
- ◆再生時に音域を切り換えるTRANSPOSE機能、BANKごとの再生時間を分秒単位で表示する、TIME DISPLAY機能も装備しました。

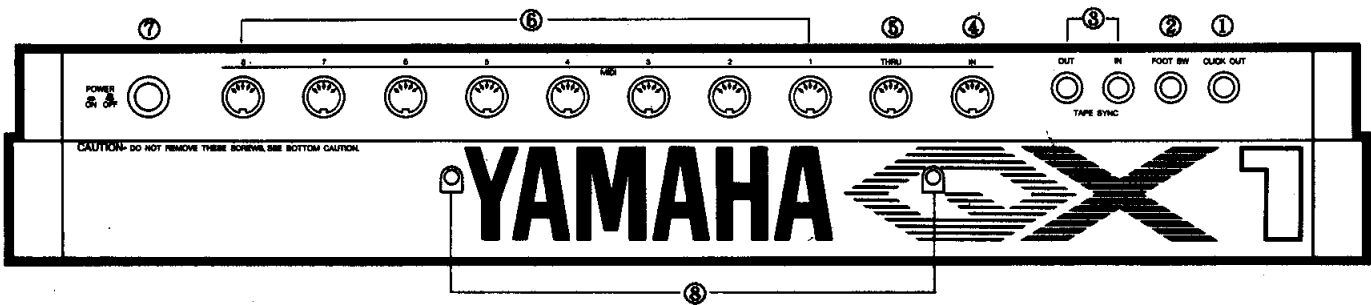
図A フロントパネル



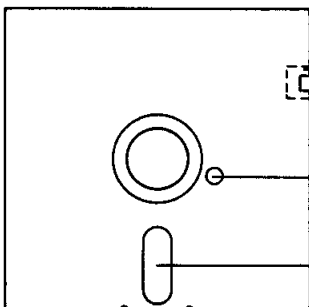
図B ディスクドライブ



図C リアパネル



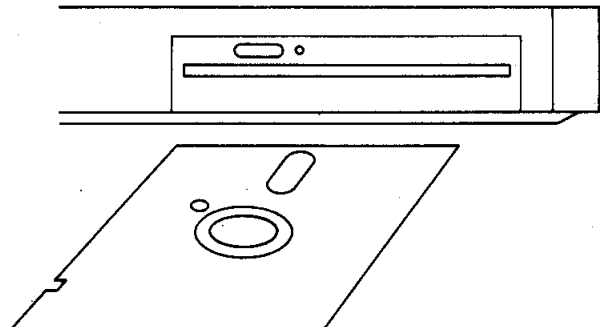
図D フロッピーディスク



この切れ込み部分を、フロッピーディスクに付属したプロテクトシールで被うと、メモリー保護が設定され、書き込みができなくなります。

この部分には手を触れないでください (表・裏とも)。

図E フロッピーディスクの挿入



ご使用前に

◆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、故障などの原因になりますのでご注意ください。

- ◆窓際など直射日光の当たる場所
- ◆暖房器具のそばなど極端に暑い場所
- ◆湿度の極端に高い場所
- ◆極端に乾燥した場所
- ◆ホコリの多い場所
- ◆振動の多い場所

◆電源について

- ◆本機は日本国内仕様です。必ず、AC100V (50Hzまたは60Hz) の電源コンセントをご使用ください。AC100V以外の電源は絶対にご使用にならないでください。
- ◆落雷などの恐れがある時は、電源コンセントから電源プラグを抜き取っておくことをお勧めします。

◆接続について

- ◆12ページの「1-2 リアパネル」を参考に、正しく接続してください。
- ◆再生機器のスピーカー破損などのトラブル防止のため、接続作業は本機および接続機器の電源を切った状態で行ってください。
- ◆長期間ご使用にならない時は、電源コードをコンセントから外してください。

◆取り扱い・移動について

- ◆キー、ノブ、端子などに無理な力を加えることはお避けください。
- ◆コード部分の断線やショートを防ぐため、コード類を外す時は、必ずプラグ部分を持って引き抜いてください。

◆本機を移動する前には、コード類の断線やショートを防ぐため、電源コードや接続コードを全て取り外してください。

◆本機を移動する前には、振動によるフロッピーディスクのデータ欠損などを防ぐため、フロッピーディスクを取り外し、かわりに保護シート (付属) をディスクドライブに装着してください。

◆外装のお手入れについて

- ◆汚れなどのお手入れは柔らかい布で乾拭きしてください。
- ◆ベンジンやシンナーなどの揮発油で外装を拭いたり、近くでエアゾールスプレーを散布したりすることはお避けください。

◆他の電気機器への影響について

◆本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなどを同時にご使用になりますと、ラジオ・テレビ側で雑音などが生じることがあります。十分に離してご使用ください。

◆保証書の手続きと取扱説明書の保管について

- ◆お買い求めの際、購入店で必ず保証書の手続きを行ってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となる場合があります。
- ◆この取扱説明書は、保証書とともに大切に保管してください。

フロッピーディスクの取り扱い

確認表示と警告表示

フロッピーディスクは、磁性体を表面に塗布したフィルム状の記憶媒体です(図D)。磁性体面はデリケートなので、取り扱いには充分注意してください。

◆規格について

◆フロッピーディスクには種類があります。QX1では、両面倍密度倍トラックの5.25インチフロッピーディスクをご使用ください(推奨製品: MAXELL MD2-DD)。

◆フロッピーディスクには向きがあります。必ず、図Eのような方向でディスクドライブにセットしてください。

◆取り扱いについて

◆データ書き込み口には、手を触れたり、煙やスプレーを吹き掛けたりしないでください。汚れが付着すると、データの読み出しができなくなります。

◆ホコリの少ない場所でご使用ください。ホコリがつくと、磁性体面に傷がつくことがあります。

◆折り曲げたり、クリップでとめたりしないでください。

◆シールに名前やメモを書く場合に、フロッピーディスクにシールを貼った後に、硬いもので書き込むことはお避けください。

◆磁気を帯びたものを近づけないでください。

◆温度条件は4℃~52℃。4℃以下や、52℃以上の場所には保管しないでください。

◆剥き出しのまま放置せず、必ず付属のエンベロープ(紙袋)に入れ、さらにケースに入れて保管してください。

QX1では、操作中に以下のような確認表示や警告表示が現れます。

◆確認表示

表示	意味
EXECUTING NOW !!	内部処理実行中です。しばらくお待ちください
SURE? YES (Y) / NO (N)	機能を実行しますか? YES はYキー、NOはNキーを押してください
WAITING !!	MIDI信号の入力待機状態です

◆警告表示

警告表示は、データや操作に何らかの不都合があった場合に表示されるもの。警告表示が出ると、QX1の動作は先に進まなくなります。データの修正や、操作のやり直しを行ってください。

◆警告表示は、MESSAGE/DATAディスプレイの上段に現れ、呼び出し中の機能の表示と交互に表示されます。

◆警告表示は、REPT、CHAIN、TRNS、CLICKを除く何らかのキーを押すと消えます。

警告表示

表示	意味	原因の例	対策
CONFLICT DISK !!	フロッピーディスクが適当ではありません	<ul style="list-style-type: none"> ・ QX 1用に初期化していないフロッピーディスクを使用した ・ フロッピーディスクに欠損があり、データの読み出しができない 	⇒ フロッピーディスクを初期化する → P70
BANK PROTECTED !!	そのBANKにはメモリー保護が設定されています	<ul style="list-style-type: none"> ・ メモリー保護されているBANKにデータを書き込もうとした 	⇒ メモリー保護を解除してから、データを入力する → P67
DISK FULL !!	フロッピーディスクのメモリースペースがいっぱいです。データ入力できません	<ul style="list-style-type: none"> ・ データが多過ぎてフロッピーディスクに収まりきれない 	⇒ 不要なBANKを削除して、メモリースペースをあける → P69 ・ 新しいフロッピーディスクに交換する
DISK PROTECTED !!	そのフロッピーディスクにはメモリー保護が設定されています	<ul style="list-style-type: none"> ・ プロテクトシールを貼ってあるフロッピーディスクに、データを書き込もうとした 	⇒ プロテクトシールを剥がしてからデータを入力する
EXTRA INPUT !!	その数値はデータとして適当ではありません	<ul style="list-style-type: none"> ・ あり得ないBANK、TRACK、CHAIN、MEASURE、JOB COMMANDなどを指定した 	⇒ 正しいデータを入力し直す
ILLEGAL INPUT !!	その文字はデータとして適当ではありません	<ul style="list-style-type: none"> ・ 数字を入力すべきスペースにアルファベットを入力した ・ アルファベットを入力すべきスペースに数字を入力した ・ 意味のない文字を入力した 	⇒ 正しいデータを入力し直す
ILLEGAL ID !!	そのフロッピーディスクはIDが同一であり、適当ではありません	<ul style="list-style-type: none"> ・ BACK UPしようとした2枚のフロッピーディスクのIDが同じである ・ 同じフロッピーディスク内で、BACK UPを行おうとした 	⇒ どちらかのフロッピーディスクのIDを変える → P70 ⇒ IDの異なる別のフロッピーディスクにBACK UPする
MIDI DATA ERROR !!	MIDI信号の受信中にエラーが発生しました	<ul style="list-style-type: none"> ・ MIDIケーブルの接続が不完全である ・ 接続されたMIDI楽器の電源が切れた 	⇒ MIDIケーブルの接続と各MIDI楽器の電源スイッチを確認する
NO DATA !!	そのBANKまたはTRACKは白紙であり、機能を実行すべきデータがありません	<ul style="list-style-type: none"> ・ 白紙のBANKやCHAINを再生しようとした ・ 白紙のBANKやTRACKをコピーしようとした ・ 白紙のBULKを送信しようとした 	⇒ データが入力されているかどうかを確認し、正しいBANK、CHAIN、BULKを指定し直す
TOO MUCH DATA !!	規定されている以上にデータが入力されたので、処理できません	<ul style="list-style-type: none"> ・ 大量のデータをCOPY MEASUREしようとした ・ 大量のデータをEDIT中にモニターしようとした 	⇒ 数回に分けてCOPY MEASUREをおこなう → P57 ⇒ PLAY MODEに切り換えてモニターする
ERROR DATA !!	入力しようとしたデータに矛盾があるため、処理できません	<ul style="list-style-type: none"> ・ 拍子の異なるTRACKをTRACK MIXしようとした ・ EDIT中に他のTRACKと異なる拍子を入力しようとした ・ 拍子の拍数を減らそうとした結果、MEASUREからはみ出る演奏データが生じる 	⇒ はみ出るデータをDELETEしてから拍子を変更する

もくじ

	PAGE		
ご使用の前に	4	◆CLOCK とSTEP	39
フロッピーディスクの取り扱い	5	◆CHARACTER KEY (データ入力キー)	40
確認表示と警告表示	5	4-2 MAIN JOB	42
§ 1 各部の機能	9	1 BANK DIRECTORY (BANKの検索)	42
1-1 フロントパネル	9	2 BANK NAME SET (BANK名、テンポ、拍子の設定)	42
1-2 リアパネル	12	3 EDIT	42
1-3 QX1の機能構成	14	◆INCREASABLE SPACE 表示 (EDITで入力できるデータ残量)	43
§ 2 PLAY MODE	19	◆TOP OF TRACK表示 (TRACK の先頭)	43
2-1 MAIN JOB	19	◆END OF TRACK表示 (TRACK の最後尾)	43
1 BANK DIRECTORY (BANKの検索)	19	◆MEASURE BAR 表示 (小節線)	43
2 BANK PLAY (BANKの再生)	20	○MEASURE ごとの拍子の変更	44
3 CHAIN DIRECTORY (CHAIN の検索)	22	◆音符データ表示	44
4 CHAIN PLAY (CHAIN の再生)	22	○MEASURE カウントの指定	45
2-2 JOB COMMAND	23	○STEPカウントの指定	46
01 DISK CHANGE (ディスクの交換)	23	○CLOCK カウントの指定	46
02 STATUS/SWITCH	23	○音の高さの指定	46
(再生TRACK のオン/オフ・同期クロックの選択)		○和音の入力	47
03 OUTPUT ASSIGN	25	○音符の長さの指定	47
(各TRACK のMIDI OUT端子とMIDI送信チャンネルの指定)		○発音時間の指定	48
2-3 その他の機能	26	○音の強さの指定	49
◆REPEAT機能 (BANK、CHAIN のくり返し再生)	26	○休符の入力	50
◆TRANSPOSE 機能 (再生中のトランスポーズ)	26	○付点音符の入力	50
◆CLICK 機能 (リズムガイド信号)	26	○スタカートの入力	51
§ 3 RECORD MODE	27	○タイの指定	51
3-1 MAIN JOB	28	○スラーの指定	51
1 BANK DIRECTORY (BANKの検索)	28	○連符の指定	52
2 BANK NAME SET (BANK名、テンポ、拍子の設定)	29	○オクターブ切り換え	52
3 REALTIME RECORD (リアルタイムレコーディング)	29	○外部キーボード入力	52
4 PUNCH IN RECORD (パンチインレコーディング)	32	◆TEMPO CHANGE表示 (テンポ変更の入力及び表示)	53
3-2 JOB COMMAND	33	◆CONTROL CHANGE表示	54
01 DISK CHANGE (ディスクの交換)	33	(エフェクトコントローラーの入力及び表示)	
02 STATUS/SWITCH	33	◆PITCH BEND表示 (ピッチベンドデータの入力及び表示)	55
(録音・再生TRACK の選択、リアルタイム・パンチインの選択)		◆PROGRAM CHANGE表示 (音色番号切り換え)	55
03 OUTPUT ASSIGN	34	◆EDITの完了	56
(各TRACK のMIDI OUT端子とMIDI送信チャンネルの指定)		4-3 JOB COMMAND	57
04 RECEIVE CONDITION	34	01 DISK CHANGE (ディスクの交換)	57
(MIDI受信チャンネルの指定やMIDI受信データのオン/オフ)		02 STATUS/SWITCH (EDITするTRACK の選択)	57
04 RECORD CANCEL (録音の中止、録音からの即座の脱出)	35	03 OUTPUT ASSIGN	57
3-3 その他の機能	36	(各TRACK のMIDI OUT端子とMIDI送信チャンネルの指定)	
◆CLICK機能 (リズムガイド信号)	36	04 RECEIVE CONDITION	58
(MIDI受信チャンネルの指定やMIDI受信データのオン/オフ)		(MIDI受信チャンネルの指定やMIDI受信データのオン/オフ)	
§ 4 EDIT MODE	37	05 GATE TIME RATIO (音符キーによるゲートタイム比率の設定)	58
4-1 EDIT MODEの基礎知識	38	06 STEP PER MEASURE (1小節内のSTEP数の設定)	58
◆INSERTとCHANGE (データの追加、作成と変更)	38	07 COPY MEASURE (指定した小節間の演奏データのコピー)	59
◆DELETE (不要なデータの消去)	39	08 TRANSPOSE MEASURE (半音ステップの移調機能)	60
◆EXTERNAL KEYBOARD INPUT (外部キーボード入力)	39	09 TIME QUANTIZING (タイミングのバラツキの修正)	60
◆MONITOR (2小節分の演奏データの再生)	39		

10	CLOCK MOVE (演奏データのタイミングの一律移動)	61
11	GATE TIME MODIFY (ゲートタイムをいっせいに増減)	61
12	VELOCITY MODIFY (タッチベロシティをいっせいに増減)	62
13	NOTE LENGTH SET (音符キーによる音符の長さを設定)	62
14	BEND DELETE (ピッチベンドデータのみの消去)	63
15	CONTROL DELETE (エフェクトデータのみの消去)	63
16	EDIT CANCEL (EDITの中止、EDITからの即座の脱出)	64
17	MEASURE ERASE (小節単位のデータ消去)	64
§ 5	UTILITY MODE	65
5-1	MAIN JOB	65
	BANK DIRECTORY (BANKの検索)	65
5-2	JOB COMMAND	66
01	DISK CHANGE (ディスクの交換)	66
02	STATUS (メモリーの使用状態)	66
03	CHAIN EDIT (CHAINの作成)	66
04	CHAIN NAME CHANGE (CHAIN名の変更)	68
05	CHAIN DIRECTORY (CHAINの検索)	69
06	CHAIN DELETE (不要なCHAINの消去)	69
07	BANK NAME CHANGE (BANK名、テンポの変更)	69
08	BANK BACKUP (別のディスクへのBANKコピー)	70
09	BANK COPY (同一ディスク内でのBANKコピー)	72
10	BANK DELETE (不要なBANKの消去)	72
11	DISK INITIALIZE (ディスクの初期化)	73
12	DISK ID SET (ディスクIDの設定)	74
13	DISK BACKUP (ディスク全体のコピー)	75
14	TRACK MIX (同一ディスク内でのTRACKコピー)	75
15	TRACK DELETE (不要なTRACKの消去)	75
16	DATA IN (外部からのBANKデータの受信)	76
17	DATA OUT (外部へのBANKデータの送信)	77
18	TIME DISPLAY (実演奏時間の表示)	78
19	MEASURE INSERT (空白小節の挿入)	79
20	MEASURE DELETE (不要な小節の削除)	79
21	BULK IN	80
	(DX、TXの音色データ、RXのパターンデータなどのディスクへのメモリー)	
22	BULK OUT (BULK INでメモリーしたBULKデータの送出)	82
23	BULK DIRECTORY	83
	(BULK INやTXVOICE INでメモリーしたBULKデータの検索)	
24	BULK DELETE (BULKデータの消去)	84
25	TX VOICE IN (TX816の全データのディスクへのメモリー)	85
26	TX VOICE OUT (TX VOICE INでメモリーしたデータの送出)	85
27	TIME SIGN. MODIFY (拍子の変更)	86
§ 6	参考仕様	87
6-1	MIDI 参考資料	87
6-2	本体仕様	88
6-3	MIDI Implementation Chart	89

§1 各部の機能

1-1 フロントパネル

DISPLAY BOARD (図A・図1)

① MESSAGE/DATA DISPLAY

使用中の機能名やデータなどを表示する液晶ディスプレイ。40文字×2
段の合計80文字が表示できます。

◆電源をオンするとEL照明が点灯します。

② MODE/FUNCTION INDICATOR

◆PLAY・RECORD・EDIT・UTILITY

使用中のMODEが点灯します。

◆REPEAT・CHAIN・TRANSPOSE・CLICK OUT

使用中の機能が点灯します。

③ DATA/TRACK DISPLAY

◆STAND BY/PLAY

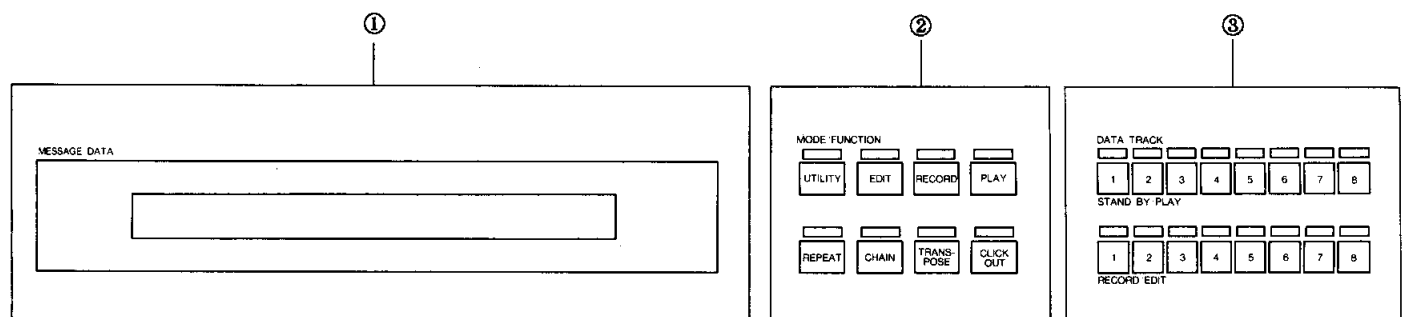
データの入っているTRACK が全て点灯します。

◇BANK PLAY READY、BANK PLAYING、CHAIN PLAY READY、CHAIN PL-
AYING、RECORD READY、RECORDING、PUNCH REC. READY、PUNCH
WAITING、PUNCHINGの各表示の時は、再生TRACK が点灯します。

◆RECORD/EDIT

RECORD MODE またはEDIT MODE で、入力先のTRACK を表します。

図1 DISPLAY BOARD



KEYBOARD 1 (図A・図2)

データ入力に使用するキー群です。

④ CHARACTER

データの書き込みに使う文字/記号/機能キーです。

※各キー中段の文字・記号はそのまま押すと書き込めます。

※各キー上段の文字・記号・機能は SHIFT△キーを押しながら、下段の文字・記号は SHIFT▽キーを押しながら、それぞれのキーを押すと書き込めます。

※アルファベットはSHIFT▽キーを押しながら、英文字キーを押すと書き込めます。

⑤ C~B

音名の書き込みに使うキーです。

※#やbのない8つのキー(C・D・E・F・G・A・B)については、英文字と共用になっています。

⑥ SHIFT △・SHIFT ▽

CHARACTER キーの文字/記号を選択します。

⑦ SPACE

データスペースに空白を書き込むキーです。

※EDIT MODE では、データ入力にも使用します。

⑧ JOB COMMAND

各MODEのJOB COMMAND の呼び出しに使用します。

⑨ ◀ S・▶ T

カーソルキー。データの書き込みに使うカーソル〔_〕を移動します。押し続けると連続移動します。

⑩ △ V・▽ U

ページキー。BANK DIRECTORY表示でのBANK番号の選択や、EDIT MODEでの演奏データのスクロールに使用します。押し続けると連続移動します。

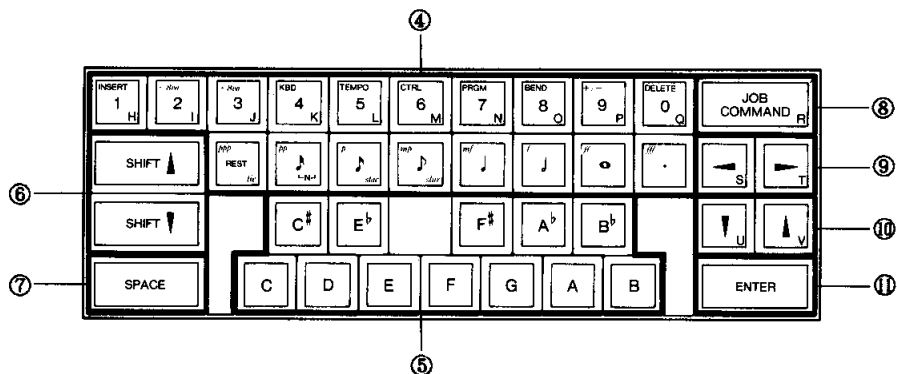
⑪ ENTER

データ入力キー。MESSAGE/DATAディスプレイに書き込んだデータは、このENTER キーを押した時に初めて受理され、入力されます。

KEYBOARD 2 (図A・図3)

主としてMODEの切り換えや、機能の切り換えなどを行うキー群です。

図2 KEYBOARD 1



⑫ PLAY・REC・EDIT・UTLT

MODEの切り換えを行うキーです。—————→P19・27・36・62

⑬ CLICK/Z・TRNS/Y・CHAIN/X・REPT/W

各機能のオン/オフを行うキーです。—————→P26・26・22・26

⑭ ◀◀・◀・▶・▶▶

MEASUREの移動に使います。◀キーと▶キーは1小節ずつまたは連続の移動用、◀◀キーと▶▶キーは巻き戻し/早送り用です。

⑮ RUN・STOP

RUNキーは、再生や録音の開始または継続を、STOPキーは再生や録音の停止を命令します。

TEMPO CONTROL (図A・図4)

⑯ RUN INDICATOR・TEMPO INDICATOR

RUNインディケータは、再生中や録音中に点灯します。

外部同期の時のクロックが入力待ちの状態や、録音前の2小節の待ち時間には、点滅します。

TEMPOインディケータは、1小節に1回点灯します。

⑰ TEMPO CONTROLLER

録音や再生時に、臨時にテンポを変えるコントローラーです。

DISK DRIVE (図B・図5)

⑱ DISK DRIVE

フロッピーディスクを挿入します。フロッピーディスクの取り扱いには注意してください。—————→P5

図3 KEYBOARD 2

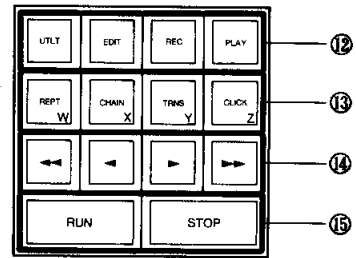


図4 TEMPO CONTROL

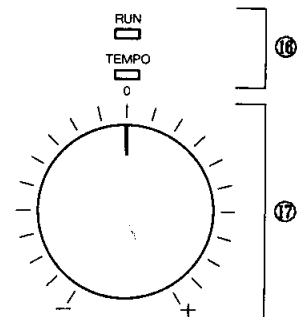
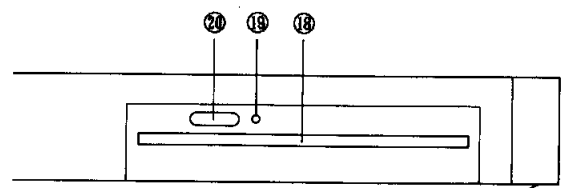
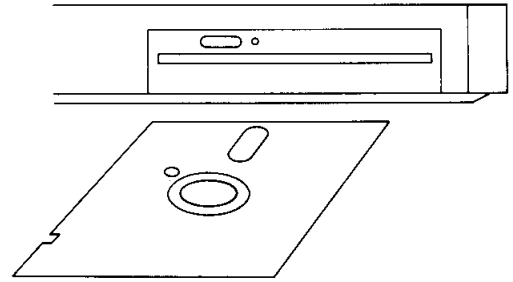


図5 DISK DRIVE



◆フロッピーディスクには向きがあります。データ読み出し口のある側を奥に、切れ込みのある側を左にして挿入してください (図6)。

図6 フロッピーディスクの挿入



⑱ DISK INDICATOR

フロッピーディスクの駆動中に点灯します。

⑳ DISK LOCK

フロッピーディスクのロック/イジェクターです。

◆フロッピーディスクを挿入したら、ディスクロックをかけてください。ディスクをロックしないとQX1は作動しません。

◆QX1の作動中 (ディスクインディケータの点灯中) はロックは解除できません。

1-2 リアパネル

① CLICK OUT (図C・図7)

リズムガイド信号の出力端子です。

② FOOT SW (図C・図7)

再生や録音の開始/停止/継続用フットスイッチジャックです。

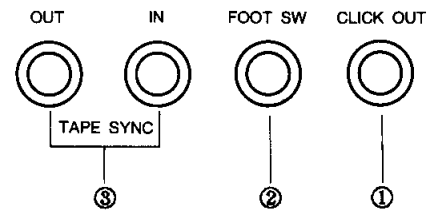
◆フットスイッチはFC-4 (¥3,000)、FC-5 (¥1,500) をご使用ください。

③ TAPE SYNC IN・OUT (図C・図7)

テープ同期信号の入力端子と出力端子です。

◆テープ同期信号を、マルチトラックレコーダーに録音しておき、その再生音にシンクロさせてQX1を動作させれば、チャンネル増設ができます。 →P23

図7 接続端子



④ MIDI IN (図C・図8)

演奏データ、同期用MIDI CLOCK、メモリーデータなどのMIDI信号の入力端子です。

◆MIDI楽器・機器のMIDI OUTと接続します。

⑤ MIDI THRU (図C・図8)

MIDI IN から入力したのと同内容の信号を出力するスルーアウト端子。
外部のMIDI楽器・機器からのMIDI信号を、QX 1を経由してさらに別のMIDI楽器・機器にも送りたい場合に使用します。

◆MIDI楽器・機器のMIDI IN に接続します。

⑥ MIDI OUT 1~8 (図C・図8)

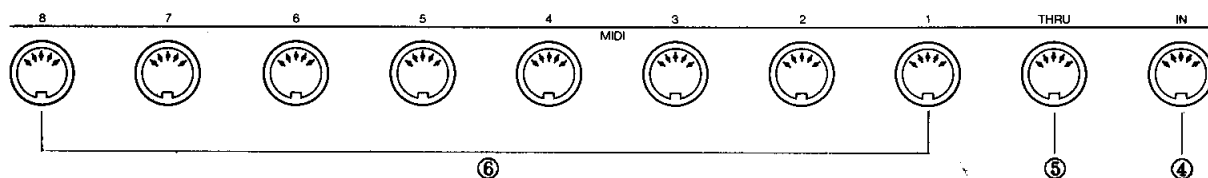
録音したMIDI演奏データの出力端子です。

◆MIDI楽器・機器のMIDI IN に接続します。

◆OUTPUT ASSIGN 機能が初期データの時は、MIDI OUT 1~8 がそれぞれ TRACK 1~8 の出力端子となります。

◆MIDI CLOCKは、MIDI OUT 8から出力されます。

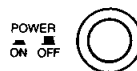
図8 MIDI端子



⑦ POWER SWITCH (図C・図9)

電源スイッチ。オンにすると、MESSAGE/ DATAディスプレイに照明がつき、TEMPO インディケーターが点滅を始めます。

図9 POWER SW



⑧ 前面立て差込み口 (図C・図10)

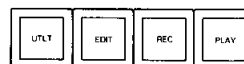
図10 MUSIC STAND 差込み口



1-3 QX1の機能構成

QX1には、大きく分けて、PLAY (再生)、RECORD (録音)、EDIT (編集)、UTILITY (その他) の4つのMODE (機能グループ) があります。また、それぞれのMODEには、直接呼び出せるMAIN JOB (主要機能) の他に、それぞれいくつかのJOB COMMAND (補助機能) があります。

図11 MODE選択キー



- ◆ 4つのMODEは、それぞれ、PLAYキー、REC キー、EDITキー、UTLTキーを押すことで切り換えられます (図11)。 → P19・27・36・62
- ◆ 各MODEを呼び出すと、MESSAGE/DATAディスプレイに、MODE名と呼び出し中のBANKのパラメーターを表示するBANK DIRECTORY表示が現れます (図12)。 → P19・28・41・62
- ◆ 各MODEのJOB COMMAND は、BANK DIRECTORY表示などの時に、JOB COMMAND キーを押した後、JOB COMMAND 番号を指定し、ENTER キーを押すと呼び出せます (図13)。 → P23・33・55・63
- ◆ フロントパネル左上のJOB COMMAND TABLE (図14) がJOB COMMAND のリストです (表記されていないJOB COMMAND もあります)。

図12 BANK DIRECTORY表示の例

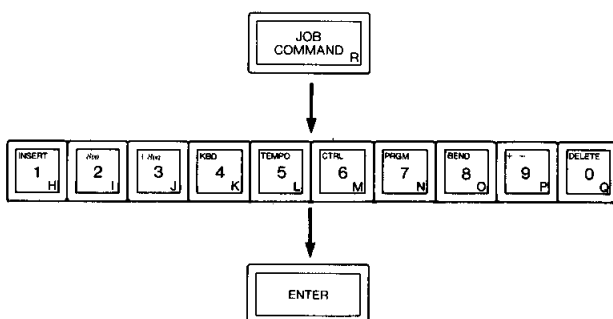
MODE名	MEMORY PROTECT	BANKの使用BYTE数
PLAY MODE BANK 01	PROT:0 TEMPO:****	USE:000K TIME:*/**
BANK番号	BANK名	テンポ 拍子

図はPLAY MODE のBANK DIRECTORY表示です。

PLAY MODE

PLAY MODE は、RECORD MODE やEDIT MODE で入力した演奏データを再生するための機能グループ。以下の機能があります (図15)。

図13 JOB COMMAND の呼び出し方



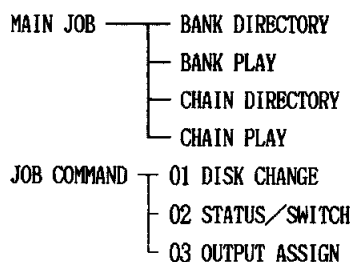
◆MAIN JOB

- ◆ 1 BANK DIRECTORY
再生したいBANK番号を選びます。 → P19
- ◆ 2 BANK PLAY
各BANKを独立して再生する機能です。 → P20
- ◆ 3 CHAIN DIRECTORY
再生したいCHAIN 番号を選びます。 → P22
- ◆ 4 CHAIN PLAY
複数のBANKを連結して再生する機能です。 → P22

図14 JOB COMMAND TABLE

JOB COMMAND TABLE		
PLAY	EDIT	UTILITY
1 DISK CHANGE	1 DISK CHANGE	1 DISK CHANGE
2 STATUS/SWITCH	2 STATUS/SWITCH	2 STATUS
3 OUTPUT ASSIGN	3 OUTPUT ASSIGN	3 CHAIN EDIT
4 RECEIVE CONDITION	4 RECEIVE CONDITION	4 CHAIN NAME
5 GATE TIME RATIO	5 GATE TIME RATIO	5 CHAIN DIRECTORY
6 STEP PER MEASURE	6 STEP PER MEASURE	6 CHAIN DELETE
7 COPY MEASURE	7 COPY MEASURE	7 BANK NAME
8 TRANPOSE MEASURE	8 TRANPOSE MEASURE	8 BANK BACKUP
9 TIME QUANTIZING	9 TIME QUANTIZING	9 BANK COPY
10 CLOCK MOVE	10 CLOCK MOVE	10 BANK DELETE
11 GATE TIME MODIFY	11 GATE TIME MODIFY	11 DISK INITIALIZE
12 VELOCITY MODIFY	12 VELOCITY MODIFY	12 DISK ID
13 NOTE LENGTH SET	13 NOTE LENGTH SET	13 DISK BACKUP
14 BEND DELETE	14 BEND DELETE	14 TRACK MIX
15 CTRL DELETE	15 CTRL DELETE	15 TRACK DELETE
16 EDIT CANCEL	16 EDIT CANCEL	16 TX VOICE IN
17 MEASURE ERASE	17 MEASURE ERASE	17 DATA OUT
18 MEASURE INSERT	18 MEASURE INSERT	18 TIME DISPLAY
19 MEASURE DELETE	19 MEASURE DELETE	19 MEASURE MODIFY
20 MEASURE DELETE	20 MEASURE DELETE	
21 BANK IN	21 BANK IN	
22 BANK OUT	22 BANK OUT	
23 BANK DIRECTORY	23 BANK DIRECTORY	
24 BANK DELETE	24 BANK DELETE	
25 TX VOICE IN	25 TX VOICE IN	
26 TX VOICE OUT	26 TX VOICE OUT	
27 TIME SIGN MODIFY	27 TIME SIGN MODIFY	

図15 PLAY MODE の機能



◆JOB COMMAND

◆01 DISK CHANGE

電源オンのままフロッピーディスクを交換する機能。RECORD MODE、EDIT MODE、UTILITY MODEのDISK CHANGE も同じ機能です。→P23

◆02 STATUS/SWITCH

再生時の同期クロックを選択する機能です。—————→P23

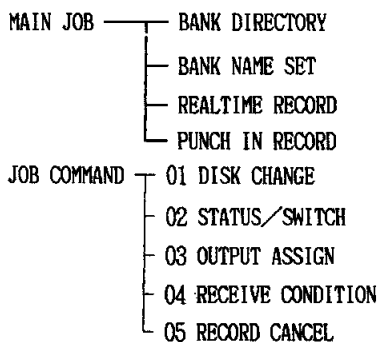
◆03 OUTPUT ASSIGN

TRACK ごとに、出力端子とMIDIチャンネル番号を指定する機能。RECORD MODE、EDIT MODE のOUTPUT ASSIGN も同じ機能です。→P25

RECORD MODE

RECORD MODE は、リアパネルのMIDI IN 端子に接続した外部楽器・機器を演奏し、そのデータ (MIDI信号) をQX1 にレコーディングする機能グループです (図16)。

図16 RECORD MODE の機能



◆MAIN JOB

◆1 BANK DIRECTORY

レコーディングしたいBANK番号を選びます。—————→P28

◆2 BANK NAME SET

BANKに名前をつけ、テンポ、拍子などのデータを入力する機能。白紙のBANKに対してのみ行うことができます。—————→P29

◆3 REALTIME RECORD

CLICK (リズムガイド音) に合わせて外部楽器・機器を演奏し、その演奏データをTRACK ごとに録音していく機能。オーバーダビングすることもできます。—————→P29

◆4 PUNCH IN RECORD

録音済みデータを消して録音し直す機能です。—————→P32

◆JOB COMMAND

◆01 DISK CHANGE

フロッピーディスクの交換機能です。—————→P33

◆02 STATUS/SWITCH

録音するTRACK や、同期クロックを選択する機能です。——→P33

◆03 OUTPUT ASSIGN

各TRACK の出力端子とMIDIチャンネル番号の指定機能です。→P34

≡04 RECEIVE CONDITION

MIDI IN 端子から受け取るMIDI信号に対して、受信条件を設定する機能です。—————→P 34

≡05 RECORD CANCEL

録音作業をキャンセルして、BANK DIRECTORY表示に戻るための機能です。—————→P 35

EDIT MODE

EDIT MODE は、QX 1のキーボードを使って演奏データを入力するための機能グループです。白紙状態から演奏データをプログラムすることが可能。また、すでに入力した演奏データを修正・編集することもできます。音符の長さ・高さ・強弱、拍子、エフェクト、音色番号、テンポなどが自由に入力できます (図17)。

◆MAIN JOB

≡1 BANK DIRECTORY

データを入力したいBANK番号を選びます。—————→P 42

≡2 BANK NAME SET

BANKに名前をつけ、テンポ、拍子などのデータを入力する機能。白紙のBANKに対してのみ行うことができます。—————→P 42

≡3 EDIT

QX 1のキーボードを使って、TRACK ごとに演奏データをプログラムしたり、修正したりする編集機能です。

入力済みデータが書き換えられるCHANGE機能、新たにデータをプログラムするINSERT機能などがあります。—————→P 42

◆JOB COMMAND

≡01 DISK CHANGE

フロッピーディスクの交換機能です。—————→P 57

≡02 STATUS/SWITCH

EDITするTRACK を指定する機能です。—————→P 57

≡03 OUTPUT ASSIGN

各TRACK の出力端子とMIDIチャンネル番号の指定機能です。→P 57

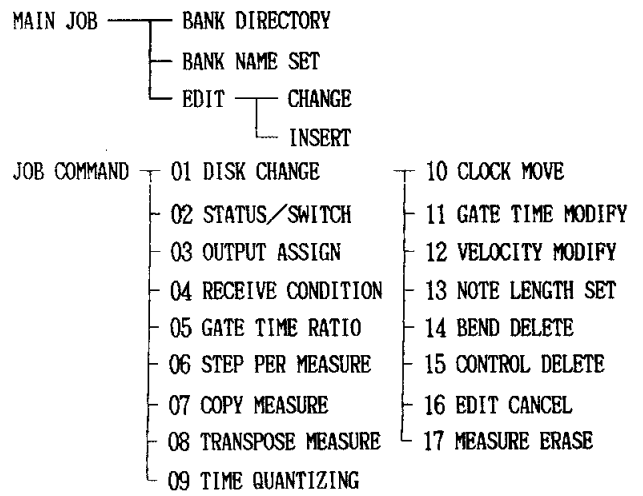
≡04 RECEIVE CONDITION

MIDI信号の受信条件を設定する機能です。—————→P 58

≡05 GATE TIME RATIO

各音符キーのゲートタイム (発音時間) の指定機能です。→P 58

図17 EDIT MODE の機能



◆06 STEP PER MEASURE

1 STEPのCLOCK 数を設定する機能です。—————→P58

◆07 COPY MEASURE

指定した小節と小節間のデータを、別の小節以降にコピーする機能です。—————→P59

◆08 TRANSPOSE MEASURE

指定した小節と小節の間を移調する機能です。—————→P60

◆09 TIME QUANTIZING

REALTIME RECORD などて収録した音符の発音タイミングを、指定したデータに従ってジャストタイミングに修正する機能です。→P60

◆10 CLOCK MOVE

指定した小節間の入力済みデータのタイミング (CLOCK カウント) を、一律にずらす機能です。—————→P61

◆11 GATE TIME MODIFY

指定した小節間の入力済みデータの発音時間 (ゲートタイム) を、一律に変更する機能です。—————→P61

◆12 VELOCITY MODIFY

指定した小節間の入力済みデータの音量 (VELOCITY) を、一律に変更する機能です。—————→P62

◆13 NOTE LENGTH SET

各音符キーに対応する音符の長さを指定する機能です。————→P62

◆14 BEND DELETE

指定した小節間について、PITCH BENDデータだけを消去する機能です。—————→P63

◆15 CONTROL DELETE

指定した小節間について、CONTROL CHANGEデータだけを消去する機能です。—————→P63

◆16 EDIT CANCEL

EDIT作業をキャンセルして、BANK DIRECTORY表示に戻るための機能です。—————→P64

◆17 MEASURE ERASE

指定した小節間の全データを消去する機能です。—————→P64

UTILITY MODE

UTILITY MODEは、いずれのMODEにも属さない機能を集めた機能グループ。CHAIN に関する機能、BANKに関する機能、フロッピーディスクに関する機能、TRACK に関する機能、メモリーデータの送受信に関する機能などがあります (図18)。

図18 UTILITY MODEの機能

MAIN JOB	————	BANK DIRECTORY	
JOB COMMAND		01 DISK CHANGE	
		02 STATUS	
		03 CHAIN EDIT	
		04 CHAIN NAME CHANGE	
		05 CHAIN DIRECTORY	
		06 CHAIN DELETE	
		07 BANK NAME CHANGE	
		08 BANK BACKUP	
		09 BANK COPY	
		10 BANK DELETE	
		11 DISK INITIALIZE	
		12 DISK ID SET	
		13 DISK BACKUP	
		14 TRACK MIX	
		15 TRACK DELETE	
		16 DATA IN	
		17 DATA OUT	
		18 TIME DISPLAY	
		19 MEASURE INSERT	
		20 MEASURE DELETE	
		21 BULK IN	
		22 BULK OUT	
		23 BULK DIRECTORY	
		24 BULK DELETE	
		25 TX VOICE IN	
		26 TX VOICE OUT	
		27 TIME SIGN. MODIFY	

◆MAIN JOB

◆BANK DIRECTORY

BANK名、テンポ、拍子等を確認するリスト機能です。————→P65

◆JOB COMMAND

◆01 DISK CHANGE

フロッピーディスクの交換機能です。—————→P66

◆02 STATUS

フロッピーディスクのメモリー残量などを確認します。————→P66

◆03 CHAIN EDIT

CHAIN 番号を決め、BANKを連結してCHAIN を編集する機能。CHAIN 名も入力できます。—————→P66

◆04 CHAIN NAME CHANGE

CHAIN 名を変更する機能です。—————→P68

◆05 CHAIN DIRECTORY

1~8のCHAIN名を確認するためのリスト機能です。——→P69

⇨06 CHAIN DELETE

不要なCHAINを消去する機能です。——→P69

⇨07 BANK NAME CHANGE

BANK名とテンポの変更、および、BANK PROTECTのオン/オフを行います。——→P69

⇨08 BANK BACKUP

1 BANK分のデータを、別のフロッピーディスクにコピーする機能です。——→P70

⇨09 BANK COPY

1 BANK分のデータを、同じフロッピーディスクの別のBANKにコピーする機能です。——→P72

⇨10 BANK DELETE

不要なBANKのデータを消去する機能です。——→P72

⇨11 DISK INITIALIZE

フロッピーディスクを、QX1用として使えるように初期化する機能。データのオールクリア機能としても使用できます。——→P73

⇨12 DISK ID SET

フロッピーディスクに、ID(識別用の名前)を書き込む機能。IDはBANK BACKUPやDISK BACKUPを実行する時に確認されます。→P73

⇨13 DISK BACKUP

フロッピーディスク1枚分のデータを、別のフロッピーディスクにコピーする機能です。——→P74

⇨14 TRACK MIX

あるTRACKのデータを別のTRACKの上に重ねて、1つのTRACKにまとめるミックスダウン機能。白紙のTRACKの上に重ねれば、コピー機能としても使えます。——→P75

⇨15 TRACK DELETE

不要なTRACKのデータを消去する機能です。——→P75

⇨16 DATA IN

外部のコンピュータやもう1台のQX1から、1 BANK分のメモリーデータを受け取る機能です。——→P76

⇨17 DATA OUT

1 BANK分のデータを、外部のコンピュータやもう1台のQX1に送り出す機能です。——→P77

⇨18 TIME DISPLAY

1つのBANK全体や、特定の小節と小節の間の再生にかかる時間を、実際の時間の単位(分・秒)で確認する機能です。——→P78

⇨19 MEASURE INSERT

BANKの指定した小節以降に、新しい演奏データを挿入するために、

白紙小節をプラスする機能です。——→P79

⇨20 MEASURE DELETE

BANKごとに、指定した小節と小節の間の演奏データを削除する機能です。——→P79

⇨21 BULK IN

外部のMIDI楽器・機器のBULK DATA(メモリーデータ)を、フロッピーディスクにメモリーする機能です。——→P80

⇨22 BULK OUT

BULK IN機能でメモリーしたデータを送り出す機能です。——→P82

⇨23 BULK DIRECTORY

フロッピーディスクに記録した01~16のBULK名を確認するための機能です。——→P83

⇨24 BULK DELETE

BULKデータを消去する機能です。——→P84

⇨25 TX VOICE IN

TX816の全スロット分のデータを、1 BULKにメモリーさせる機能です。——→P84

⇨26 TX VOICE OUT

TX VOICE IN機能でメモリーしたデータを、TX816に送出する機能です。——→P85

⇨27 TIME SIGN. MODIFY

指定した小節間の拍子を変更する機能です。——→P86

§2 PLAY MODE

PLAY MODE は、演奏データを再生する機能グループです。PLAY MODE には図19のような機能があります。

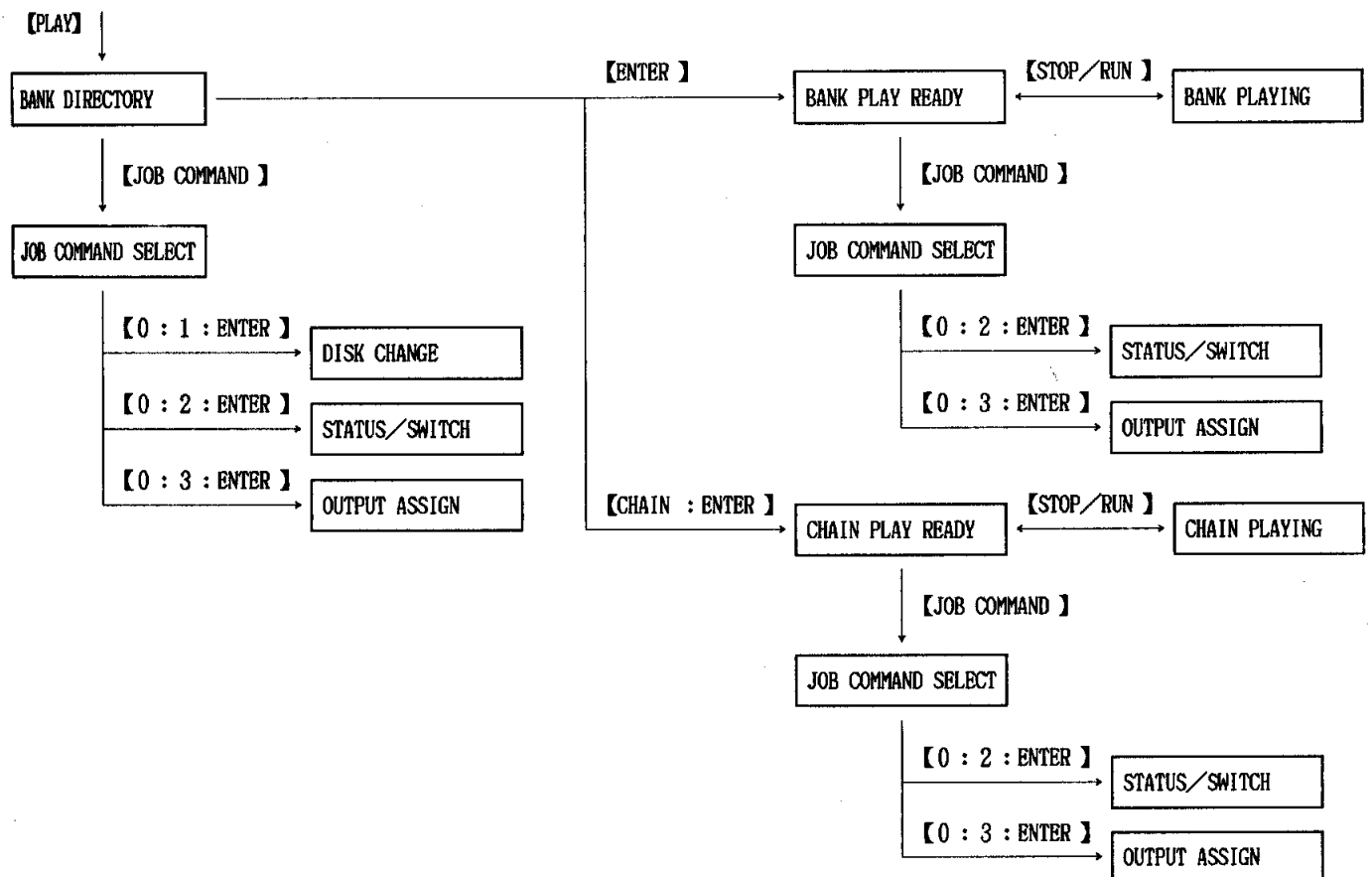
2-1 MAIN JOB

PLAY MODE には、BANK DIRECTORY、BANK PLAY、CHAIN DIRECTORY、CHAIN PLAYの4つのMAIN JOBがあります。

1 BANK DIRECTORY

BANKについての主なパラメーターを確認し、再生するBANK番号を選ぶステップです。

図19 PLAY MODE の機能



◆BANK DIRECTORY表示

PLAYキーを押してPLAY MODE を呼び出すと、BANK DIRECTORY表示 (図20) が現れます。

◆ (PROT:P)

MEMORY PROTECTのオン/オフ表示。オフは0、オンは1です。

◆ (USE:uuu)

選ばれたBANKが使っているメモリスペースをK BYTEの単位で表したものです。

◆ (BANK nn)

BANK番号です。

◆ (BBBBBBBB)

BANK名。白紙BANKでは (*) が表示されます。

◆ (TEMPO:ttt)

1分間の4分音符数で表したテンポデータ。白紙バンクでは (*) が表示されます。また、同期クロックがMIDIの時は (MD)、TAPEの時は (TP) と表示されます。

◇BANK DIRECTORY表示の時は、TEMPO CONTROLLERは機能しません。

◆ (TIME:aa/bb)

拍子データ。拍子記号の形になっています。白紙BANKでは (*) が表示されます。

○BANKの選択

▽ Uキー・△ VキーでBANK番号を選び、ENTER キーを押してください。

2 BANK PLAY

BANKを再生するステップです。

◆BANK PLAY READY表示

BANK DIRECTORY表示の時にENTER キーを押すと、BANK PLAY READY 表示 (図21) が呼び出されます。

また、STOPキーでBANKの再生を停止した時も、BANK PLAY READY 表示が現れます。

図20 BANK DIRECTORY表示 (PLAY MODE)

		MEMORY PROTECTのオン/オフ	BANKの使用BYTE数
PLAY MODE	PROT:P	USE:uuuK	
BANK nn	BBBBBBBB	TEMPO:ttt	TIME:aa/bb
BANK番号	BANK名	テンポ	拍子:拍数 音符

図21 BANK PLAY READY 表示

			小節番号
BANK PLAY READY	MEASURE:mmm		
BANK nn	BBBBBBBB	TEMPO:ttt	TIME:aa/bb

※ (MEASURE : mmm)

再生を開始する小節番号です。

◆BANK PLAYING表示

BANK PLAY READY 表示の時にRUN キーを押すと再生が始まり、BANK PLAYING表示 (図22) が現れます。

図22 BANK PLAYING表示

BANK PLAYING	MEASURE : mmm
BANK nn	BBBBBBB TEMPO : ttt TIME : aa/bb

○再生の開始と継続

RUN キーを押すと再生を開始します。

いったん再生を停止した状態 (BANK PLAY READY 表示) で、RUN キーを押すと、停止したMEASURE の次のMEASURE から再生が継続されます。

※再生の開始MEASURE は、BANK PLAY READY 表示で指定できます。

※RUN キーにより、BANKの頭から再生を開始すると、MIDI信号のSTARTが発生します。

※RUN キーにより、BANKの途中から再生を継続すると、MIDI信号のCONTINUEが発生します。

※開始/継続は、フットスイッチで行うこともできます。

○再生の停止

再生中にSTOPキーを押すと、再生中の小節の終りで再生を停止できます。

※STOPキーにより、再生を停止すると、MIDI信号のSTOPが発生します。

※停止は、フットスイッチで行うこともできます。

※MODULATION WHEEL、PITCH BENDなどのエフェクトがオンになっている時に再生を停止すると、次に再生した時、エフェクトオンの状態となったり、音程が変わったりしますから注意してください。エフェクトはQX 1に接続したMIDI楽器 (音源) 側でオフにできます。

○BANKの途中からの再生

BANK PLAY READY 表示では、再生の開始MEASURE を自由に指定できます。

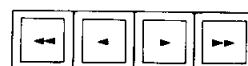
▷キー、◁キー、▷▷キー、◁◁キー (図23) で、MEASURE 番号を移動し、RUN キーを押してください。

数字キーでも、再生を開始するMEASURE を指定できます。MEASURE 番号をENTER した後、RUN キーを押してください。

※▷キー・◁キーでは、MEASURE が1つずつ移動できます。また、押し続けられれば連続移動し、離せば止まります。

※▷▷キー・◁◁キーでは、MEASURE が連続移動します。止める時は

図23 ◁◁・◁・▷・▷▷キー



○再生テンポの変更

BANKにメモリーされたテンポデータを、再生時に臨時に変更することができます。

テンポ（040～280）をENTERした後、RUNキーを押してください。

◆また、再生中（BANK PLAYING表示）でも、TEMPO CONTROLLERでテンポデータを臨時変更することができます。

◆データはメモリーされず、再生が終わるとキャンセルされます。

変えることも可能。手順はBANK PLAYと同じです。

◆CHAIN PLAYING表示

CHAIN PLAY READY表示の時に、RUNキーを押すと再生が始まり、CHAIN PLAYING表示（図26）が現れます。

3 CHAIN DIRECTORY

CHAIN名を確認し、再生するCHAIN番号を選ぶステップです。

◆CHAIN DIRECTORY表示

PLAY MODEのBANK DIRECTORY表示を呼び出した後、CHAINキーを押すと、CHAIN DIRECTORY表示（図24）に切り換わります。

◆ (CHAIN n)

nはCHAIN番号です。

◆ (cccccccc)

CHAIN名。白紙CHAINでは(*)が表示されます。

図24 CHAIN DIRECTORY表示

PLAY MODE			
CHAIN n	CCCCCCCC	TEMPO: ttt	TIME: aa/bb
	CHAIN番号	CHAIN名	テンポ 拍子

○CHAINの選択

CHAIN番号は、▽Uキー・△Vキーで選びます。

4 CHAIN PLAY

CHAIN DIRECTORY表示で選んだCHAINを再生するステップです。

◆CHAIN PLAY READY表示

CHAIN DIRECTORY表示の時にENTERキーを押すと、CHAIN PLAY READY表示（図25）が呼び出されます。

また、CHAINの再生を停止した時も、CHAIN PLAY READY表示が現れます。

図25 CHAIN PLAY READY表示

CHAIN PLAY READY	MEASURE: mmm
BANK nn	BBBBBBBB TEMPO: ttt TIME: aa/bb

図26 CHAIN PLAYING表示

CHAIN PLAYING	MEASURE: mmm
BANK nn	BBBBBBBB TEMPO: ttt TIME: aa/bb

◆RUNキー、STOPキーの働きはBANK PLAYと同じです。

◆BANKの途中のMEASUREから再生を開始したり、再生テンポを臨時に

2-2 JOB COMMAND

PLAY MODE には、DISK CHANGE、STATUS/SWITCH、OUTPUT ASSIGN の3つのJOB COMMAND があります。

◆それぞれ、JOB COMMAND キーを押してJOB COMMAND SELECT表示 (図27) に切り換え、番号を書き込んでENTER すると呼び出せます。

◆JOB COMMAND SELECT表示に00を書き込んでENTER すると、JOB COMMAND SELECT表示を呼び出す前の表示に戻れます。

図27 JOB COMMAND SELECT表示

```
JOB COMMAND SELECT  
COMMAND 00
```

01 DISK CHANGE

フロッピーディスクを交換する機能です。

◆DISK CHANGE表示

DISK CHANGE 機能は、BANK DIRECTORY表示、CHAIN DIRECTORY 表示から呼び出すことができます。

DISK CHANGE 表示 (図28) が現れたら、DISK LOCK を押して、フロッピーディスクを交換してください。

図28 DISK CHANGE 表示

```
DISK CHANGE  
SET DISK & HIT ENTER KEY !!
```

○フロッピーディスクの再駆動

フロッピーディスクの交換後、DISK CHANGE 表示に従ってENTER キーを押すと、フロッピーディスクの駆動を開始。DISK CHANGE 表示を呼び出す前の表示に戻ります。

また、PLAYキー、RECORDキー、EDITキー、UTILITY キー、および、JOB COMMAND キーを押すことでも、フロッピーディスクを駆動することができます。その場合は、押したキーで指定された表示に移行します。

02 STATUS/SWITCH

再生時の同期クロックを選択する機能です。

◆STATUS/SWITCH表示

STATUS/SWITCH機能は、再生中を除いて常時呼び出し可能。STATUS/SWITCH表示 (図29) が現れます。

図29 STATUS/SWITCH表示

```
PLAY TRK: abcdefgh     SYNC: 3  
FREE: fffk BYTES
```

◆ (SYNC: e)

同期クロック信号が表示されます。内蔵クロックではI、外部MIDI CLOCK 信号ではM、TAPE SYNC 信号ではTを入力します。

◆ (PLAY TRK: abcdefgh)

データの入っているTRACK 番号の表示。(a) ~ (h) はそれぞれ TRACK 1~8に相当しており、データの入っているTRACK はTRACK 番号が表示されます。また、未使用のTRACK については(*) を表示します(図30)。

◆ (FREE: f f f)

メモリースペースの残量表示。K BYTEの単位です。

図30 PLAY TRACKの表示例

PLAY TRK: 12***678	SYNC: I
	FREE: 700K BYTES

未使用TRACK

○同期クロック信号の選択

再生時の同期先は、内蔵クロック、MIDI CLOCK信号、TAPE SYNC 信号の3つから選択できます。

(SYNC:) の部分に、それぞれの同期先を示す英文字(内蔵クロック=I、MIDI CLOCK信号=M、TAPE SYNC 信号=T)を入力します。

◆ QX1をマスターにして、外部のMIDI楽器・機器を同期させる時は、Iを選択します。

◆ QX1のTAPE SYNC 信号をレコーダーに録音する時も、Iを選択します。

◇ QX1が発生するTAPE SYNC 信号は、再生時および録音時にTAPE SYNC OUT端子から出力します。

◇ TAPE SYNC 信号を録音する時は、まずレコーダーを録音状態にして、QX1のTAPE SYNC OUT 端子から出力されている“ピー”音をガイドとして数秒間録音した後、RUN キーを押してQX1を再生状態にし、TAPE SYNC 信号を録音します。

◆ QX1をスレーブにして、外部のMIDI楽器・機器に同期させる時はMを選択します。

◇ QX1をスレーブとする外部同期は、PLAYモードの時に有効です。スタート、ストップの操作は、送信側の楽器・機器、あるいはQX1本体のキー操作によって行います。

◆ QX1からテープに録音しておいたTAPE SYNC 信号に同期させる時は、Tを選択します。

◇ TAPE SYNC 信号は、リアパネルのTAPE SYNC IN端子から入力できます。

◇ TAPE SYNC 信号に同期させる時は、まずテープレコーダーを再生状態にし、ガイドの“ピー”音が出ている時に、RUN キーを押します。TAPE SYNC 信号が始まると同時に同期はスタートします。

03 OUTPUT ASSIGN

1~8の各TRACKごとに、出力するMIDI OUT端子（1~8）とMIDI送信チャンネル（01~16）を指定するステップです。

◆OUTPUT ASSIGN表示

OUTPUT ASSIGN 機能は、再生中を除いて常時呼び出し可能。OUTPUT ASSIGN 表示（図31）が現れます。

◆ (TERMINAL ASSIGN i ... P)

出力端子の表示。(i) ~ (P) は、それぞれTRACK 1~8に相当しており、割り当てられた端子番号が表示されます。

◇電源をオンした直後の初期データでは、TRACK 1~8 がそれぞれMIDI OUT 1~8 に割り振られます。

◆ (MIDI CH. ASSIGN qq ... xx)

MIDI送信チャンネル表示。(qq) ~ (xx) は、それぞれTRACK 1~8に相当しており、MIDI送信チャンネルが表示されます。

◇電源をオンした直後の初期データでは、TRACK 1~8 のMIDI送信チャンネルが全て01にセットされます。

図31 OUTPUT ASSIGN 表示

TERMINAL ASSIGN	i	j	k	l	m	n	o	p
MIDI CH. ASSIGN	qq	rr	ss	tt	uu	vv	ww	xx

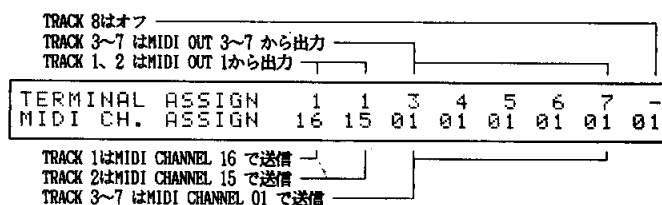
○MIDI OUTの指定

TRACK ごとに出力端子を自由に割り当てる事が可能。各TRACK のデータスペース (i) ~ (P) に端子番号 (1~8) を入力します (図32)。また、() (空白) を入力すると、出力をオフにすることができます。

◆1つのMIDI OUTから、4つまでのTRACK の信号をミキシングして出力させることもできます。

ただし、MIDI送信チャンネルの同じTRACK の信号を同一のMIDI OUT から出力させると、受信側で分離できなくなります。

図32 MIDI OUTとMIDI送信チャンネルの指定例



○MIDI送信チャンネルの指定

TRACK ごとにMIDI送信チャンネルを自由に設定できます。各TRACK のデータスペース (qq) ~ (xx) に、MIDIチャンネル番号 (01~16) を入力します (図32)。

2-3 その他の機能

PLAY MODE では、他に次の機能があります。

◆REPEAT機能

REPTキー (図33) を押してREPEAT機能をオンにすると、BANKまたはCHAINを繰り返し再生することができます。
再びREPTキーを押すとオフにできます。

◆TRANPOSE機能

TRNSキー (図34) により、TRANPOSE 機能をオンにすると、音名キー (C~B:図35) を押すことで、半音ステップで移調することができます。
再びTRNSキーを押すとキャンセルされます。

※TRANPOSE 機能は、PLAY MODE でのみ有効です。

※音名キーの押し方と移調音程の関係は以下の通りです。

移調音程	押すキー
UP	
1 oct + 2 音	【E】 ⇒ 【E】
1 oct + 1 音半	【E \flat 】 ⇒ 【E \flat 】
1 oct + 1 音	【D】 ⇒ 【D】
1 oct + 半音	【C \sharp 】 ⇒ 【C \sharp 】
1 oct	【C】 ⇒ 【C】
2 音	【E】
1 音半	【E \flat 】
1 音	【D】
半音	【C \sharp 】
0 (リセット)	【C】
半音	【SHIFT ▽】 & 【B】
1 音	【SHIFT ▽】 & 【B \flat 】
1 音半	【SHIFT ▽】 & 【A】
2 音	【SHIFT ▽】 & 【A \flat 】
1 oct	【SHIFT ▽】 & 【C】
1 oct + 半音	【SHIFT ▽】 & 【B】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【B】
1 oct + 1 音	【SHIFT ▽】 & 【B \flat 】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【B \flat 】
1 oct + 1 音半	【SHIFT ▽】 & 【A】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【A】
1 oct + 2 音	【SHIFT ▽】 & 【A \flat 】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【A \flat 】
DOWN	

◇TRNSキーを押した次のMEASURE から、移調が行われます。

◇READY TO PLAY 表示の時にTRNSキーを押すと、最初の小節から移調されます。

◆CLICK機能

CLICK キー (図36) により、CLICK 機能をオンにすると、再生時にリアパネルのCLICK OUT 端子から、リズムガイド信号が出力されます。

※リズムガイドはRUN を押して再生を始めるとともに発音します。

※リズムガイドは、小節の頭にアクセントがつかます。

図33 REPTキー



図34 TRANキー



図35 音名キー

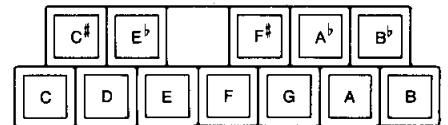


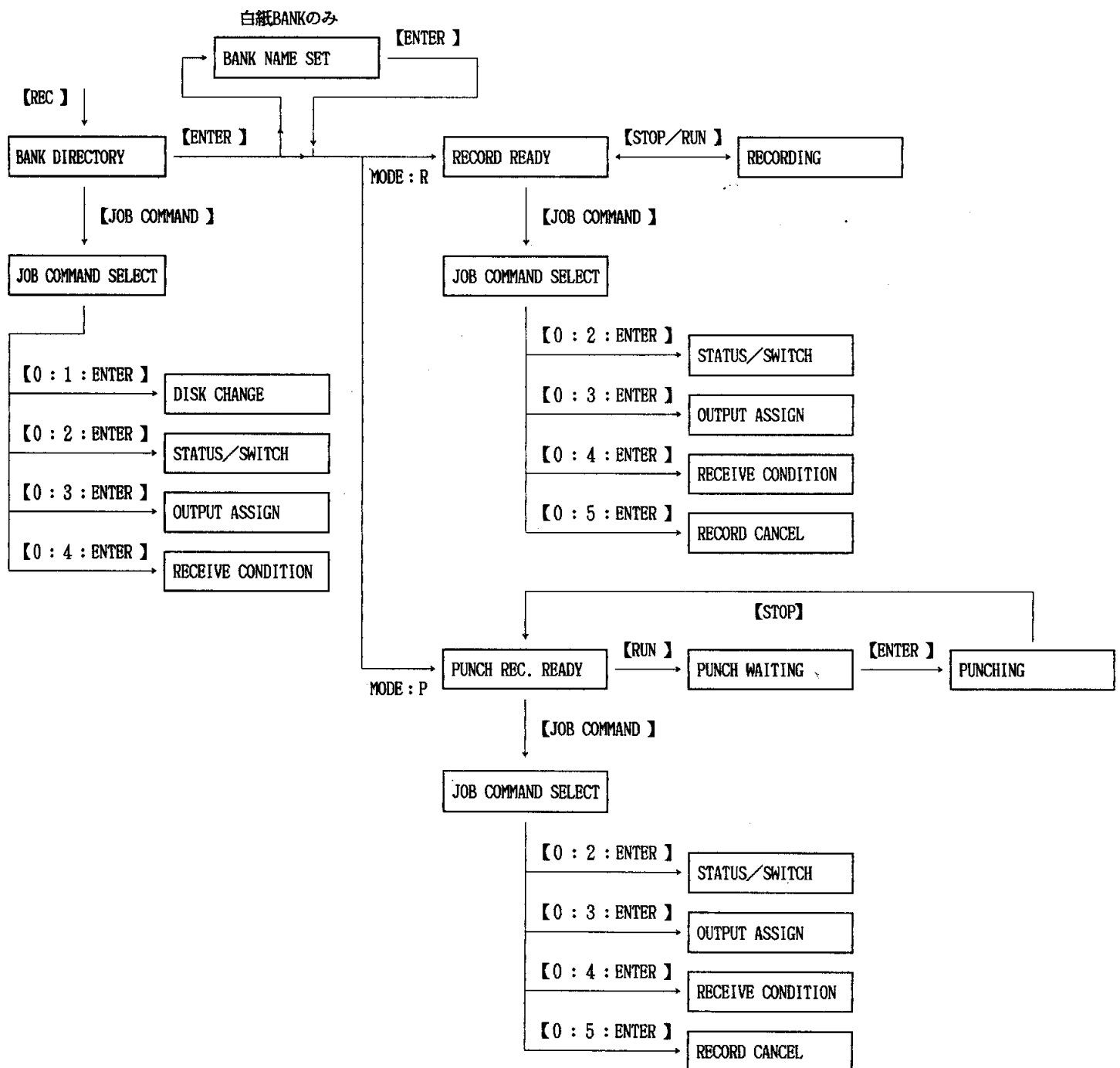
図36 CLICK キー



§3 RECORD MODE

RECORD MODE は、外部のMIDI楽器・機器の演奏をレコーディングする機能グループです。RECORD MODE には図37のような機能があります。

図37 RECORD MODE の機能



録音作業を能率的に進めるため、スコアやコード譜などにMEASURE

番号を書き込んだ進行表 (図38) を用意しておきましょう。

リズムマシンなどのパート番号も、進行表に書き込んでおくことをお勧めします。

各トラックの再生音色を指定したい場合には、TRACK の頭の部分に PROGRAM CHANGE信号を入力しておくことをお勧めします。

図38 進行表の例

MEASURE ⇒	001	002	003	004
コード譜⇒	C	Am	F	G
リズムマシン⇒ パート番号	001=01	REPT for001 to02	002=02	
	005	006	007	008
	C	Am	F	G
	003=01	REPT for003 to02	004=03	

3-1 MAIN JOB

RECORD MODE にはBANK DIRECTORY、BANK NAME SET、REALTIME RECORD、PUNCH IN RECORD の4つのMAIN JOBがあります。

1 BANK DIRECTORY

BANKについての主なパラメーターを表示し、録音するBANKを選びます。

◆BANK DIRECTORY表示

RECORDキーを押すと、BANK DIRECTORY表示 (図39) が現れます。

表示データはPLAY MODE のBANK DIRECTORY表示と同一です。→P19

○BANKの選択

▽ Uキー・△ VキーでBANK番号を選び、ENTER してください。

白紙BANKでは、BANK NAME SET 表示に移行します。

データ入力済みBANKでは、RECORD READY表示、または、PUNCH REC. READY 表示へ移行します。

REALTIME RECORD /PUNCH IN RECORD の選択や録音TRACK の指定は、JOB COMMAND 02のSTATUS/SWITCHで行います。→P33

図39 BANK DIRECTORY表示 (RECORD MODE)

		MEMORY PROTECTのオン/オフ	BANKの使用BYTE数
RECORD MODE	PROT:0	USE:000K	
BANK 01	*****	TEMPO:***	TIME:*/**
BANK番号	BANK名	テンポ	拍子:拍数 音符

2 BANK NAME SET

白紙BANKについて、BANK名、テンポ、拍子を設定するステップです。

◆BANK NAME SET表示

白紙BANKの時は、BANK DIRECTORY表示に続いてBANK NAME SET 表示 (図40) が現れます。

BANK NAME SET 表示では、BANK名、テンポ、拍子を設定し、ENTER してください。

○BANK名の設定

BANK名は (.) の部分に入力します。英文字キーまたは数字キーで8文字以内で名前を書き込みます (図41)。

○テンポの設定

テンポデータは3桁 (040~280)。1分間の4分音符数です。 (TEMPO:) の部分に書き込みます (図41)。

○拍子の設定

分子部分 (aa) が1小節内の拍数、分母部分 (bb) に音符の種類を書き込みます (図41)。

◆分子部分は01 (1拍) ~32 (32拍) が入力できます。

◆分母部分は01 (全音符)、02 (2分音符)、04 (4分音符)、08 (8分音符)、16 (16分音符)、32 (32分音符) が入力できます。

◆ENTER キーを押すと、RECORD READY表示、または、PUNCH REC. READY表示に移行します。

3 REALTIME RECORD

MIDI楽器を演奏し、1 TRACK ずつ録音する機能。オーバーダビングも可能です。

◆リズムガイドは、CLICK キーによってオンにできます。——→P 35

◆RECORD READY表示

BANK DIRECTORY表示やBANK NAME SET 表示に続いて、録音待機状態を示すRECORD READY表示 (図42) が呼び出されます。

また、いったん録音を開始した後にSTOPキーで録音を停止したときも、RECORD READY表示が現れます。

図40 BANK NAME SET 表示

BANK NAME SET	PROT:0	USE:000K
BANK 01	TEMPO:...	TIME:../..
BANK番号	BANK名	テンポ 拍子

図41 BANK NAME・TEMPO・TIMEの入力例

BANK NAME SET 表示

BANK NAME SET	PROT:0	USE:000K
BANK nn	BBBBBBBB	TEMPO:ttt TIME:aa/bb

【SHIFT ▽】 & 【A~Z】 【0~9】 拍数: 【0~9】 音符: 【0~9】
 または【0~9】

図42 RECORD READY表示

RECORD READY	MEASURE:mmm
BANK nn	BBBBBBBB TEMPO:ttt TIME:aa/bb

◆RECORDING表示

RECORD READY表示の時に、RUN キーを押すと録音を始めることができます。2小節分の待ち時間の間、RUN インディケータが点滅。その後、録音が開始されRECORDING 表示 (図43) が現れます。

※2小節の待ち時間中に、MIDI楽器側で音色を切り換えると、TRACKの先頭にPROGRAM CHANGEが記録されます。

○録音の開始/停止

RUN キーを押すと録音を開始し、STOPキーを押すと録音が停止します。STOPキーを押したMEASURE の終りで録音が停止します。

※CLICK キーをオンにしておくと、RUN キーを押すと同時にリズムガイドが発音を開始します。

※開始/停止は、フットスイッチで行うことができます。

○録音の完了

録音の停止後、PLAY、REC、EDIT、UTLTキー (図44) のいずれかを押すと、データがフロッピーディスクに取り込まれ、録音が完了します。

※この操作を行う前に電源をオフすると、録音データがキャンセルされますから、注意してください。

○演奏ミスの修正

録音を完了する前は、演奏ミスの録り直しができます。

STOPキーで録音を停止して (図45-1)、そのまま<キー・<<キーでMEASURE 番号を巻き戻してください (図45-2)。

直前に入れたデータは巻き戻したところまで消され、再びRUN キーを押して (図45-3) 録音を開始すると、新しいデータに置き換えられます。数字キーでMEASURE 番号を書き込み、ENTER キーを押すことでも、巻き戻しができます。

※<キーでは1 MEASURE ずつの巻き戻しが可能。押し続けると連続の巻き戻しもできます。

※<<キーでも連続の巻き戻しができます。この場合、停止させるためにはSTOPキーを押します。

図43 RECORDING 表示

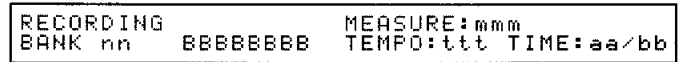
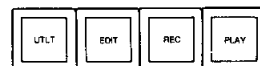
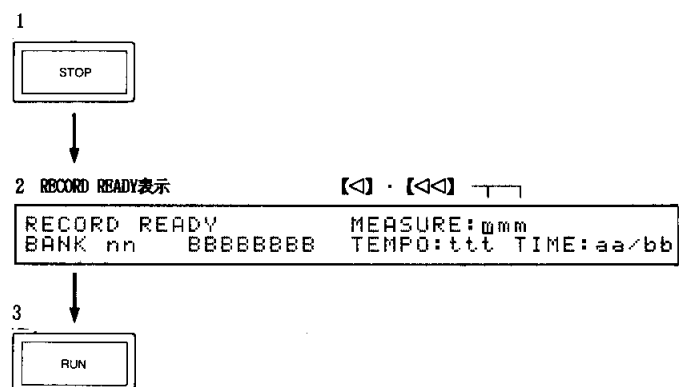


図44 録音の完了



PLAY・REC・EDIT・UTLTキーのいずれかを押します。

図45 演奏ミスの修正



※MEASURE を巻き戻すと、その時点で巻き戻したMEASURE 以降の演奏データは消去されます。

※例えば、SUSTAIN など、ONデータとOFF データが1組みになっているエフェクトデータの場合、録り直しによってOFF データを消してしまうと、再生時に次のOFF データまでエフェクトオンが持続されますから、注意してください。

○途中の小節からの録音

途中のMEASURE から録音を開始することも可能。▷キーや▷▷キーで、MEASURE 番号を録音を始めたい番号まで送り (図46-1)、RUN キー (図46-2) を押してください。

※▷キーでは1 MEASURE ずつの先送りが可能。押し続けると早送りもできます。

※▷▷キーでも、MEASURE が早送りができます。この場合、止める時はSTOPキーを押します。

※数字キーでも録音を開始するMEASURE を指定できます。これは、小節数の多い曲の場合に便利な方法です。まず、カーソルを〔MEASURE:〕の部分に持っていき、数字キーで番号を書き込みます。さらに、ENTER キーを押した後、RUN キーを押して録音を開始してください。

○オーバーダビング

REALTIME RECORD では、同一TRACK に何回でもオーバーダビングを行うことができます。

録音の完了したTRACK に再度、録音すると、前回録音したデータをいっさい消すことなく、新しい演奏データがオーバーダビングされます。

※演奏データをオーバーダビングすると、サステイン、モジュレーション、ポルタメント、ピッチベンドなどのエフェクトデータもすべてダビングされ、そのTRACK 全体にかかることになります。

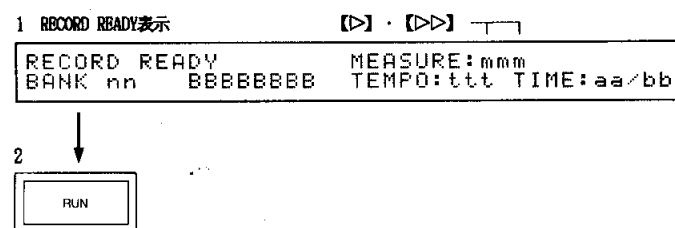
○録音時のテンポの変更

RECORD READY表示の時に、テンポの値を臨時に変更することができます。TEMPO データ (040~280) を書き換え、ENTER キーを押してください。

※データはメモリーされず、録音が終わるとキャンセルされます。

※TEMPO CONTROLLERでTEMPO データを臨時に変えることもできます。

図46 途中の小節からの録音



4 PUNCH IN RECORD

REALTIME RECORDなどで入力した演奏データを修正する機能。入力済みデータを消して、差し換える機能ですから、オーバーダビングはできません。

◆1度機能を呼び出すと、16回連続してPUNCH INが行えます。16回目のPUNCH INを行うと自動的に機能を脱出し、BANK DIRECTORY表示に戻ります。

◆リズムガイドは、CLICK キーによってオンにできます。——→P35

◆PUNCH REC. READY表示

BANK DIRECTORY表示に続いて、待機状態を示すPUNCH REC. READY表示 (図47) が現れます。

また、PUNCH WAITING 表示やPUNCHING表示の時に、STOPキーを押してPUNCH IN RECORD を停止した場合も、PUNCH REC. READY表示が現れます。

図47 PUNCH REC. READY表示

```
PUNCH REC. READY    MEASURE:mmm  
BANK nn    BBBBBBBB  TEMPO:ttt  TIME:aa/bb
```

◆PUNCH WAITING表示

PUNCH REC. READY表示の時にRUN キーを押すと、2小節分の待ち時間を経てPUNCH WAITING 表示 (図48) に変わり、再生を開始します。

図48 PUNCH WAITING 表示

```
PUNCH WAITING      MEASURE:mmm  
BANK nn    BBBBBBBB  TEMPO:ttt  TIME:aa/bb
```

◆PUNCH WAITING 表示はPUNCH IN RECORD の時の再生状態を示すもの。録音は行われません。

◆PUNCHING表示

PUNCH WAITING 表示の時に、ENTER キーを押すと、その次のMEASURE からPUNCH IN RECORD が開始され、録音中を示すPUNCHING表示 (図49) が現れます。

図49 PUNCHING表示

```
PUNCHING           MEASURE:mmm  
BANK nn    BBBBBBBB  TEMPO:ttt  TIME:aa/bb
```

◆ENTER キーは、必ずPUNCH IN RECORD を開始するMEASURE の1つ前のMEASURE の時に押してください。

◆PUNCH IN RECORD を行うと、録音TRACK の再生はオフになります。

○動作開始/録音開始/停止

RUN キーを押すと再生を開始します。

ENTER キーを押すとPUNCH IN RECORD が始まります。

STOPキーを押すとその小節の終りでPUNCH IN RECORD を停止します。

◆CLICK キーをオンにしておくと、RUN キーを押すと同時にリズムガイドが発音を開始します。

◆▷キー・◁キー・▷▷キー・◁◁キーなどで録り直したいMEASUREの数小節前までMEASUREを進めておくとう便利です。

◆▷キー、◁キーでは、MEASUREが1小節ずつ動かせます。また、押し続けると連続移動ができます。

◆▷▷キー、◁◁キーでは、MEASUREが連続移動できます。止める時はSTOPキーを押します。

◆数字キーでも録音を開始するMEASUREを指定できます。これは、小節数の多い曲の場合に便利な方法です。まず、カーソルを〔MEASURE:〕の部分に持っていき、数字キーで番号を書き込みます。さらに、ENTER キーを押した後、RUN キーを押して動作を開始してください。

◆動作開始/録音開始/停止は、フットスイッチでも行えます。

○PUNCH IN RECORD の完了

PUNCH IN RECORD の停止後、PLAY、REC、EDIT、UTLTキーのいずれかを押し、データがフロッピーディスクに取り込まれ、録音が完了します。

◆この操作を行う前に電源をオフすると、録音データがキャンセルされますから、注意してください。

◆PUNCH IN RECORD を完了する前に、MEASURE を巻き戻すと、PUNCH IN RECORD したデータが、巻き戻したところまで消され、PUNCH IN RECORD する前の状態に戻ります。

3-2 JOB COMMAND

RECORD MODE には、DISK CHANGE、STATUS/SWITCH、OUTPUT ASSIGN、RECEIVE CONDITION、RECORD CANCEL の5つのJOB COMMAND があります。

◆それぞれ、JOB COMMAND キーを押してJOB COMMAND SELECT表示を呼び出し、番号を書き込んで、ENTER キーを押すことで呼び出せます。

◆JOB COMMAND SELECT表示に00を書き込んでENTERすると、JOB COMMAND SELECT表示を呼び出す前の表示に戻れます。

◆BANK NAME CHANGEの時には呼び出せません。

01 DISK CHANGE

フロッピーディスクを交換する機能です。

DISK CHANGE 機能は、BANK DIRECTORY表示の時のみ呼び出せます。

表示および機能は、PLAY MODE のDISK CHANGE と同一です。→P23

02 STATUS/SWITCH

録音TRACK の指定と再生TRACK のオン/オフを行い、REALTIME RECORD とPUNCH IN RECORD のどちらを行うかを選択する機能です。

◆STATUS/SWITCH表示

STATUS/SWITCH機能は、録音中を除いて常時呼び出し可能。STATUS/SWITCH表示 (図50) が現れます。

図50 STATUS/SWITCH表示

REC. TRK:c	MODE:m
PLAY TRK:abcdefgh	FREE:fffk BYTES

◆ (REC. TRK:r)

録音するTRACK 番号。TRACK 番号 (1~8) を入力します。

◇電源をオンした直後は、TRACK 1 が選択されます。

◇電源をオンしている間は、TRACK 番号が記憶されます。BANKを切り換えても前回選択したTRACK 番号が維持されます。

◆ (MODE:m)

録音モード (REALTIME RECORD /PUNCH IN RECORD) の選択表示。

REALTIME RECORD の場合はRを、PUNCH IN RECORD の場合はPを入力してください。

◆ (PLAY TRK:abcdefgh)

データの入っているTRACK 番号の表示。[a] ~ [h] はそれぞれTRACK 1~8に相当しており、データの入っているTRACK はTRACK 番号が表示されます。また、未使用TRACK は[*] を表示します。

◆ (FREE:fff)

メモリースペースの残量表示です。

03 OUTPUT ASSIGN

1~8の各TRACK ごとに、出力するMIDI OUT端子 (1~8) とMIDI送信チャンネル (01~16) を指定する機能です。

OUTPUT ASSIGN 機能は、録音中を除いて常時呼び出せます。

表示および機能はPLAY MODE のOUTPUT ASSIGN 機能と同一です。→P25

04 RECEIVE CONDITION

MIDI信号の受信についてのスイッチ機能。MIDI受信チャンネルの指定、CONTROL CHANGE信号受信のオン/オフ、PROGRAM CHANGE信号受信のオン/オフ、PITCH BEND信号受信のオン/オフなどを行います。

◆RECEIVE CONDITION表示

RECEIVE CONDITION 機能は、録音中を除いて常時呼び出し可能。RECEIVE CONDITION 表示 (図51) が現れます。

図51 RECEIVE CONDITION 表示

RECEIVE CONDITION			
MIDI: <u>mm</u>	CTRL: <u>c</u>	PRGM: <u>p</u>	BEND: <u>b</u>

◆ (MIDI: mm)

MIDI受信チャンネル。電源を入れた直後の初期データでは、00が選択され、OMNI ON の状態となります。

◆ (CTRL: c)

CONTROL CHANGE信号の受信のオン/オフ表示。0 = オフ、1 = オンです。

◆ (PRGM: p)

PROGRAM CHANGE信号の受信のオン/オフ表示。0 = オフ、1 = オンです。

◆ (BEND: b)

PITCH BEND信号の受信のオン/オフ表示。0 = オフ、1 = オンです。

○MIDI受信チャンネルの選択

MIDI受信チャンネルは (mm) の部分に書き込みます。00~16が自由に選択可能。演奏する楽器の送信チャンネルに合わせて設定してください。

◆00を指定するとOMNI ON となり、MIDIチャンネルに関係なく受信できます。

○CONTROL CHANGEのオン/オフ

CONTROL CHANGE信号とは、サステイン、ポルタメント、モジュレーションなどのエフェクトコントロールを伝えるもの。このオン/オフ機能でオフを指定すると、CONTROLLER番号0~63についてのCONTROL CHANGE信号が録音されなくなります。

(c) の部分に、オンは1、オフは0を入力します。

⇨オフを指定した時でも、CONTROLLER番号64~127については、常時受信・録音が行われます。

⇨CONTROL CHANGE信号の使い方は、メーカーによって異なります。録音した楽器と異なる楽器で再生すると、違うエフェクトがかかったり無視されたりすることがあるので、注意してください。

⇨録音したCONTROL CHANGE信号を、EDIT MODE でプログラムし直すこともできます。

○PROGRAM CHANGEのオン/オフ

PROGRAM CHANGE信号とは、MIDI楽器の音色メモリーを切り換える信号。PROGRAM CHANGE受信をオフにすると、PROGRAM CHANGE信号は録音されません。〔F〕の部分に、オンは1、オフは0を入力します。

⇨PROGRAM CHANGE信号は、MIDI楽器側で音色を切り換えた時に発生します。

○PITCH BENDのオン/オフ

PITCH BEND受信をオフにすると、ピッチベンダーの演奏データは録音されません。〔b〕の部分に、オンは1、オフは0を入力します。

05 RECORD CANCEL

録音を中止し、速やかにBANK DIRECTORY表示に脱出する機能。フロッピーディスクへのデータ書き込みを行わず、録音したデータをキャンセルします。

RECORD READY表示やPUNCH REC. READY表示の時に呼び出し可能。SURE?・RECORD CANCEL表示(図52)が現れます。さらに、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと、RECORD CANCEL が実行されます。

⇨SURE?・RECORD CANCEL 表示に対して、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、直前のRECORD READY表示やPUNCH REC. READY表示に戻ります。

3-3 その他の機能

RECORD MODE では、録音時にCLICK 機能を使用することができます。

◆CLICK機能

CLICK キーにより、CLICK 機能をオンにすると、録音時にリアパネルのCLICK OUT 端子から、リズムガイド信号が出力されます。

⇨リズムガイドは、RUN キーを押すとともに発音を開始します。

⇨リズムガイドは、小節の頭にアクセントがつきます。

図52 SURE?・RECORD CANCEL 表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
RECORD CANCEL
```

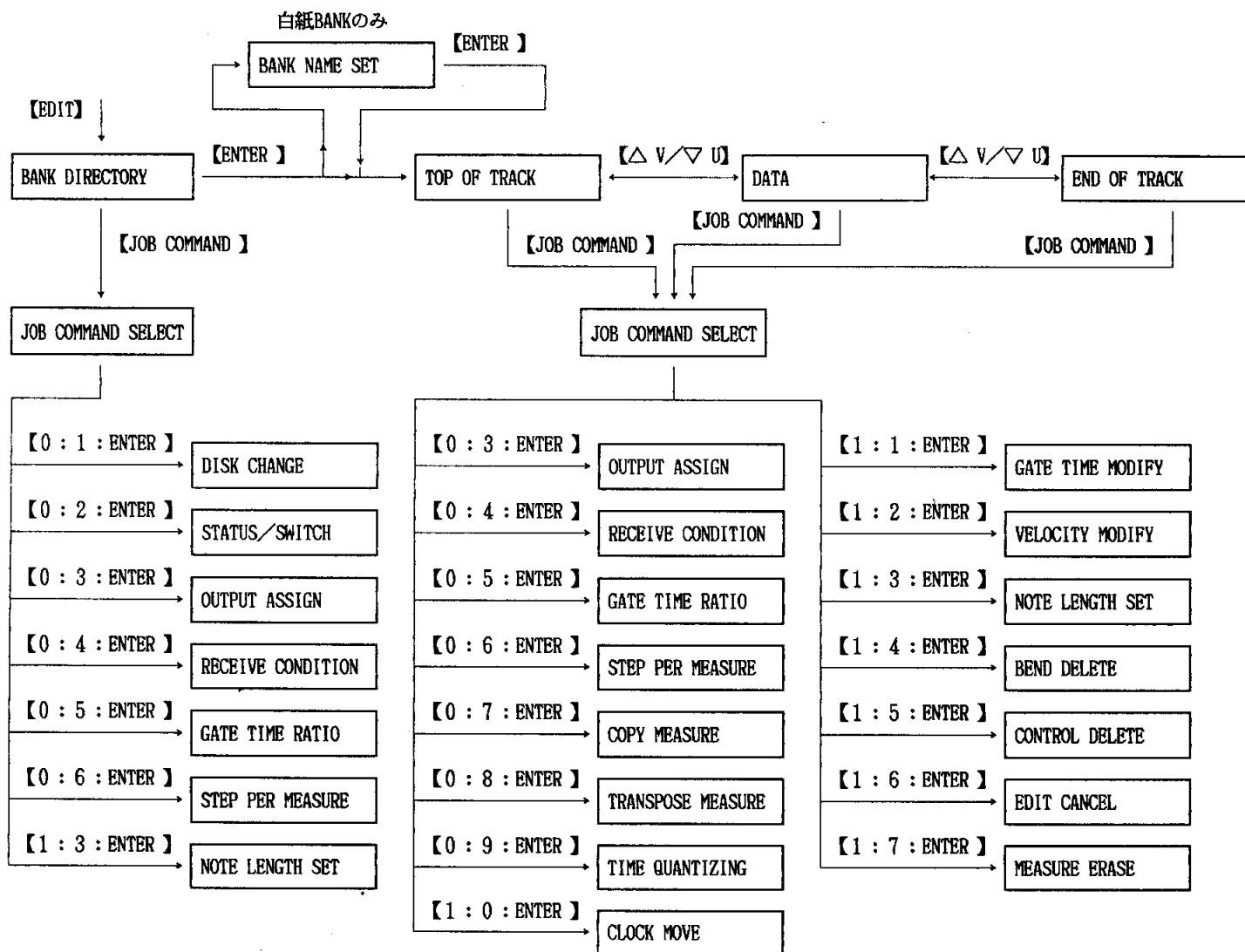
§4 EDIT MODE

EDIT MODE は、QX1のキーボードを使ってTRACKごとに演奏データの作成・修正・追加・削除などを行う編集機能グループ。EDIT MODEの機能だけで、新しい曲をプログラムすることができます。また、REALTIME RECORDなどで入力されたデータを修正・編集するのにも使用します。EDIT MODEには、図53のような機能があります。

◆編集作業を能率的に進めるため、スコアやコード譜などにMEASURE番号を書き込んだ進行表を用意し、それにMEASURE番号を書き込んでおきましょう。

◆リズムマシンなどのパート番号も、楽譜や進行表に書き込んでおくことをお勧めします。

図53 EDIT MODEの機能



4-1 EDIT MODEの基礎知識

INSERTとCHANGE

EDIT MODE の機能には、大きく分けて、INSERT (データの追加・作成) とCHANGE (データの変更) があります。

◆INSERT

データの追加や、新しいデータの作成を行う機能。発音タイミング、音の長さ、音の高さ、音の強さなどの音符データに加え、CONTROL CHANGE、PROGRAM CHANGE、PITCH BEND、TEMPO CHANGEなどのデータを新たに入力することができます。

◆EDIT MODE の演奏データ表示を呼び出すと、CHANGE機能にセットされます。さらに、SHIFT △キーを押しながらINSERTキーを押すと、INSERT機能に切り換えられます。

◆演奏データ表示のMEASURE の部分に、(INSERT) が表示されます (図54)。

◆CHARACTER キー群でデータを書き込み、ENTER キーを押すと、データが入力できます。

◆再びSHIFT △キーを押しながらINSERTキーを押すと、CHANGE機能に戻ります。また、▽ Uキー・△ Vキー・◀キー・▶キー・◀◀キー・▶▶キーなどで演奏データをスクロールすると、CHANGE機能に戻ります。

◆CHANGE

入力済みデータを修正する機能。発音タイミング、音の長さ、音の高さ、音の強さなどの音符データを変更することができます。

◆CHANGE機能では、目的の演奏データを呼び出し、それに変更を加えることになります。

◆BANK DIRECTORY表示などを経てEDIT機能呼び出すとともに、CHANGEモードにセットされます。演奏データの表示 (図55) に対して、CHARACTER キー群でデータを書き込み、ENTER キーを押すと、変更したデータが入力されます。

図54 INSERT機能呼び出し時の表示例

```
INSERT :001      STEP:01/04  CLK:0000/0384  
.....      .mf      255      .....      064
```

図55 CHANGE機能の演奏データ表示例 (音符データ)

MEASURE カウント		STEPカウント		CLOCK カウント	
MEASURE:001	STEP:01/04	CLK:0000/0384			
C..3	/2..	.mf	060	0614	0768 072
音名	音符の長さ	強弱記号	キー番号	ゲート タイム	音符の長さ 音 量

DELETE

CHANGE機能の時にDELETEキーを使うと、不要なデータを消去することができます。

音符データや、CONTROL CHANGE、PROGRAM CHANGE、PITCH BEND、TEMPO CHANGEなど、目的のデータを呼び出し、その時点でSHIFT △キーを押しながらDELETEキーを押すと、消去できます。

EXTERNAL KEYBOARD INPUT

EDIT MODE では、音符データのうちの音の高さのデータの入力に、外部のMIDI楽器の鍵盤を利用することが可能。外部MIDI楽器の鍵盤を押し、さらにENTER キーかSPACE キーを押すことで、音符データが入力できます (図56)。

図56 EXTERNAL KEYBOARD INPUT 機能

音符データ表示

INSERT :	mmm	STEP:rr/ss	CLK:bbbb/cccc
KBD.	1111	ddd	128 9999 nnnn vvv

MONITOR

EDIT MODE では、作成や変更を行っているTRACK の演奏データを、実音で確認することができます。

RUN キーを押すと、その小節を含めて、以降2小節分の演奏データが再生されます。

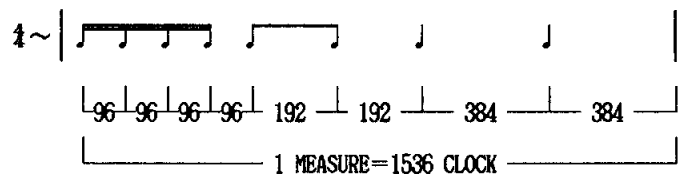
- ◆STOPキーを押すと再生を停止することもできます。
- ◆モニターはMIDI楽器を通じて行います。
- ◆音符データについては、データ入力時にも発音します。

CLOCK と STEP

◆CLOCK

QX1には、演奏データのタイミングを測り、制御するために、4分音符の1/384刻みのデジタル時計を内蔵しています。演奏データのタイミングは、全てこの内蔵時計の1刻みを基準にしたCLOCK という単位で表されます (図57)。

図57 CLOCK と音符



◆CLOCK は全て J/384 が基準です。音の長さや小節 (MEASURE) を

CLOCK 数で表すと以下のようなことになります。

◇ J = 384

◇ ♩ = J ÷ 2 = 192

◇ ♪ = J ÷ 4 = 96

◇ J = J × 2 = 768

◇ 4/4 拍子の 1 MEASURE = J × 4 = 1536

◇ 3/4 拍子の 1 MEASURE = J × 3 = 1152

◇ 5/4 拍子の 1 MEASURE = J × 5 = 1920

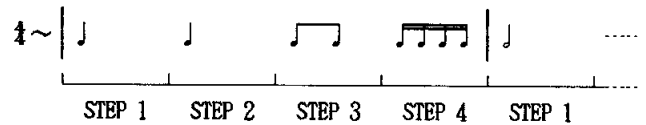
◆1小節のCLOCK 数は拍子データによって決まります。

◆STEP

CLOCK では、微妙な発音タイミングを正確に表現することができますが、例えば、4/4 拍子の第4拍目などという、大まかな音符の位置を表現する時には、大きな数になるため、かえってわかりにくくなります。

そこで、仮に、CLOCK を時計の「秒」の単位とするなら、「分」の単位にあたる、STEPという補助単位を利用して、大まかな音符の位置も分かりやすくしてあります (図58)。

図58 STEPと音符 (1 STEP=384 CLOCK の場合)



◆1 STEPのCLOCK 数は、EDIT MODE のJOB COMMAND 06にあるSTEP PER MEASURE 機能で入力します。—————→P59

◆STEP、CLOCK 数、音符の長さの関係は以下のようなことになります。

◇ 1 STEP = 384 CLOCK = J

◇ 1 STEP = 192 CLOCK = ♩

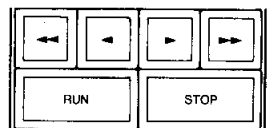
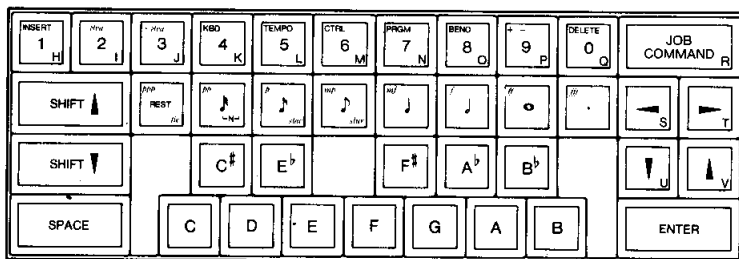
◇ 1 STEP = 128 CLOCK = ♪

◇ 1 STEP = 128 CLOCK = ♪

CHARACTER KEY

EDIT MODE で使用するCHARACTER キー (図59) は以下の通りです。

図59 CHARACTER キー



キー	機能		
SHIFT △	SHIFT キー。このキーを押しながら各キーを押すと、キートップの上段に表記された機能が呼び出せます。以下*印のついた機能は、このキーと一緒に押します。	0～9	数字キー。データの設定に使用します。
SHIFT ▽	SHIFT キー。このキーを押しながら各キーを押すと、キートップの下段に表記された機能が呼び出せます。以下**印のついた機能は、このキーと一緒に押します。	ppp ～fff *	音の強さを決める、強弱記号キーです。
SPACE	演奏データの入力に使用します。INSERT機能では、SPACEキーでデータを入力するとCLOCK が進まないの、和音を入力する場合に便利です。CHANGE機能では、データの書き換えができます。	INSERT *	CHANGE機能、INSERT機能を切り換えます。
ENTER	演奏データの入力に使用します。INSERT機能では、ENTERキーで入力すると次の音符のタイミングまでCLOCK が進みます。CHANGE MODE 機能では、データの書き換えができます。	+8va *	音域を変えるキー。+8vaキーでは、音域が1オクターブ上がり、-8vaキーでは、1オクターブ下がります。
JOB COMMAND	JOB COMMAND を呼び出したい時に使用します。	-8va *	
▽ U	1つ前の演奏データを読み出します。	KBD *	直前に外部MIDI楽器から入力した音の高さのデータを読み出します。
△ V	1つ先の演奏データを読み出します。 ※いずれも、押し続けると連続移動します。	TEMPO *	演奏の途中でTEMPO を変化させたい時に使用します。ただし、INSERT機能の時のみ有効です。
▷ T	カーソルキー。カーソルを右に移動します。	CTRL *	CONTROL CHANGEのデータをつくる時に使用します。ただし、INSERT機能の時のみ有効です。
◁ S	カーソルキー。カーソルを左に移動します。 ※いずれも、押し続けると連続移動します。	PRGM *	PROGRAM CHANGEのデータをつくる時に使用します。ただし、INSERT機能の時のみ有効です。
▷	MEASURE を1つずつ進めます。	BEND *	PITCH BENDのデータをつくる時に使用します。ただし、INSERT機能の時のみ有効です。
◁	MEASURE を1つずつ戻します。 ※いずれも、押し続けると連続移動します。	+ / - *	データの+・-を変換するキーです。
▷▷	MEASURE を連続的に進めます。	DELETE *	表示中の演奏データを消去する時に使用します。
◁◁	MEASURE を連続的に戻します。	tie **	tie を入力する時に使用します。tie キーの後に音符キーを押すと、前に押した音符とタイでつながります。
RUN	演奏データのモニターに使用します。表示中のMEASUREを含め、2小節が再生されます。	tr **	連符キー。連符キーを押した後に数字キーを入力すると、表示中の音符が数字キーの値で割られます。
STOP	▷▷キー・◁◁キーによるMEASURE の連続移動時に、移動を途中でストップします。	stac **	スタカートを入力する時に使用します。stacキーを押すと、GATE TIME が1/2になります。
C～B	音名を入力する音名キーです。連続して押すと、1オクターブずつ音域が上がります。また、SHIFT ▽キーと一緒に押すと、1オクターブずつ下がります。	slur **	スラーを入力する時に使用します。slurキーを押すと、GATE TIME がテヌート音符の長さとなります。
REST	休符を入力します。		
♪～	音符キー。音符の長さを決めます。		

4-2 MAIN JOB

EDIT MODE には、BANK DIRECTORY、BANK NAME SET、EDITの3つのMAIN JOB があります。

1 BANK DIRECTORY

BANKについての主なメモリーデータを確認し、BANK番号を選ぶ機能。EDITキーを押してEDIT MODE を呼び出すと、BANK DIRECTORY表示 (図60) に切り換わります。

▽ Uキー・△ VキーでBANK番号を選び、ENTER してください。

◆表示データはPLAY MODE のBANK DIRECTORY表示と同一です。→P19

◆白紙BANKでは、ENTER キーを押すとBANK NAME SET 表示に移行します。

◆データ入力済みBANKでは、ENTER キーを押すとINCREASABLE SPACE 表示へ移行します。

2 BANK NAME SET

白紙BANKについて、BANK名、テンポ、拍子を設定する機能。BANK NAME SET 表示 (図61) に対して、BANK名、テンポ、拍子をENTER します。

◆表示内容はRECORD MODE のBANK NAME SET 表示と同一です。→P29

◆ENTER キーを押すと、INCREASABLE SPACE 表示に移行します。

3 EDIT

EDIT機能では、演奏データを MESSAGE/DATAディスプレイで確認しながら、変更または新規プログラムを行うことができます。

INCREASABLE SPACE、TOP OF TRACK、END OF TRACK、MEASURE BAR、音符データ、TEMPO CHANGE、CONTROL CHANGE、PITCH BEND、PROGRAM CHANGEなどの表示があり、TRACK の先頭のTOP OF TRACK表示と、TRACK の最後のEND OF TRACK表示の間に、具体的な演奏データが入ります。

◆演奏データは、演奏タイミング順に並べられます。ただし、同一タイミング上の演奏データは、入力された順に並べられます。

◆演奏データの入力には、ENTER キーとSPACE キーを使用します。

図60 BANK DIRECTORY表示 (EDIT MODE)

MEMORY PROTECTのオン/オフ		BANKの使用BYTE数	
EDIT MODE	*****	PROT:0	USE:000K
BANK 01	*****	TEMPO:***	TIME: **/**
□	□	□	□ □
BANK番号	BANK名	テンポ	拍子:拍数 音符

図61 BANK NAME SET 表示

BANK NAME SET	PROT:0	USE:000K
BANK 01	TEMPO:...	TIME:../**

◆INCREASABLE SPACE表示

BANK DIRECTORY表示やBANK NAME SET 表示からENTER キーを押して、演奏データ表示を呼び出すと、まず、INCREASABLE SPACE 表示 (図62) が現れます。

◆ (nnn K BYTES)

EDITにより入力できるデータ量を表します。

◆入力可能なデータ量を超えてデータを入力すると、全てのデータがキャンセルされるので、注意してください。

◆TOP OF TRACK表示

TOP OF TRACK表示 (図63) は、TRACK の先頭を表すもの。データは入力できません。

◆END OF TRACK表示

END OF TRACK表示 (図64) は、TRACK の最後尾を表すもの。データは入力できません。

▷キーなどでMEASURE をTRACK の最後まで送ると呼び出されます。

◆ (MEASURE : m m m)

(m m m) にデータの最後尾の次のMEASURE 番号が表示されます。

◆ (STEP : 01 / t t)

(t t) に1 MEASURE あたりのSTEP数が表示されます。

◆ (CLK : 0000 / d d d d)

(d d d d) に1 STEPあたりのCLOCK 数が表示されます。

◆END OF TRACK表示の時は、INSERT機能は呼び出せません。

◆MEASURE BAR表示

MEASURE BAR 表示 (図65) は、小節線を表すもの。小節の変わり目に現れます。

MEASURE BAR 表示には、拍子 (TIME) が入力できます。

MEASURE BAR は、演奏データが入力され、MEASURE が進行していくと、自動的に追加されていきます。

図62 INCREASABLE SPACE 表示

```
INCREASABLE SPACE          nnnK BYTES
TOP OF TRACK
```

図63 TOP OF TRACK表示

```
MEASURE: ...   STEP: .. / ..   CLK: ... / ...
TOP OF TRACK
```

図64 END OF TRACK表示

```
MEASURE: m m m   STEP: 01 / t t   CLK: 0000 / d d d d
END OF TRACK
```

図65 MEASURE BAR 表示

CHANGE 機能

```
MEASURE: m m m   STEP: .. / ..   CLK: ... / ...
MEAS. BAR       TIME: aa / bb
```

◆ (MEASURE : m m m)

MEASURE カウント。何小節めの小節線であるかを表します。

◆ (TIME : a a / b b)

拍子データ。その小節についての拍子を表します。

○MEASUREごとの拍子の変更 : CHANGE

MEASURE BAR 表示の拍子データ部分 (TIME : a a / b b) にデータを書き込み、ENTER キーかSPACE キーを押すと、MEASURE ごとに拍子データが変更可能。曲の途中から拍子を変えるのに便利です。

◆拍子データは、分子 (a a) には01~32、分母 (b b) には01、02、04、08、16、32が入力できます。

◆拍子は全TRACK 共通のデータ。最初に入力したTRACK のデータに従います。

◆複数のTRACK の拍子を変更する時は、UTILITY MODEのJOB COMMAND 27のTIME SIGN. MODIFY 機能を利用してください。

◆音符データ表示

音符データ表示 (図66-1) には、発音タイミング (MEASURE、STEP、CLOCK)、音の高さ (音名、キー番号)、発音時間 (ゲートタイム)、音符間隔 (音符の長さ)、音の強さ (強弱記号、音量) などが表示されます。

INSERT

MEASURE BAR 表示および全ての演奏データ表示の時に、SHIFT △キーを押しながらINSERTキーを押すと、白紙状態の音符データ表示 (図66-2) が呼び出せます。

INSERT機能では、音符データ表示内の全てのデータが入力可能。INSERT機能で白紙データから音符をプログラムする場合は、表示内の全データを書き込んでから、ENTER キーまたはSPACE キーを押します。

◆ (MEASURE : m m m) : CHANGE

(INSERT : m m m) : INSERT

音符データが、何小節目にあるかを示します。

◆ (STEP : r r / s s)

(r r) は、音符データが、そのMEASURE の何番目のSTEPにあるかを示します。(s s) はMEASURE 内のSTEP数です。

図66 音符データ表示

1 CHANGE 機能

MEASURE : m m m	STEP : r r / s s	CLK : b b b b / c c c c
PP 44 1111 d d d	kkk 9999	n n n n v v v

2 INSERT 機能

INSERT : m m m	STEP : r r / s s	CLK : b b b b / c c c c
.....	. m f 255 064

◆ (CLK:bbbb/cccc)

(bbbb) は、音符データが、そのSTEPの何番目のCLOCK にあるかを示します。音符データの位置 (タイミング) をCLOCK 数で表したデータ。(cccc) は1 STEPあたりのCLOCK 数です。

◆ (PPqq)

音名によって音の高さを表すデータ (C-2~G8)。(PP) はアルファベット音名、(qq) はオクターブを表す数値です。

◇同じく音の高さを表す、キー番号データ (kkk) とまったく同じ意味。データは連動します。

◆ (llll)

音符キーに対応した音符の長さ (次の音符との間隔) を、音符の種類 (/1.. =全音符など) で表したデータです。

◇CLOCK 数によるNOTE LENGTH データ (nnnn) に連動します。

◆ (ddd)

強弱記号データ。8段階の強弱記号 (ppp~fff) で、音量を表示します。

◇音量データ (vvv) に連動します。

◆ (kkk)

MIDI信号のキー番号データ (000~127)。音の高さを表します。

◇MIDI信号のKEY ONやKEY OFF に含まれるKEY NUMBERデータに相当。

例えば、C3 は60です。

◆ (qqqq)

ゲートタイム (発音時間) をCLOCK 数 (0000~9999) で表したデータです。

◆ (nnnn) : INSERTのみ有効

音符の長さ (次の音符までの間隔) をCLOCK 数 (0000~9999) で表したデータです。

◇INSERT機能では、音符を入力していく際に、このNOTE LENGTH を指定しておくと、ENTER キーを押すことで、自動的に次の音符の位置までCLOCK が進みます。

◇CHANGE機能では、データを入力しても意味を持ちません。

◆ (vvv)

鍵を押す速さ (ベロシティ) で音量を表すデータ (000 ~127) です。

○MEASUREカウンットの指定: CHANGE・INSERT

CHANGE

CHANGE機能では、音符データを移動できます。

INSERT

INSERT機能で白紙状態から音符をプログラムする時は、(mmm) 部分にMEASURE カウンットを書き込むことで (図67-1)、入力先小節が決まります (図67-2)。

図67-1 MEASURE カウンットの指定例

┌─── [0~9]

INSERT :004	STEP:pp/ss	CLK:bbbb/cccc
PPqq 1111	.mf	kkk qqqq nnnn 064

図67-2 MEASURE の指定例

001	002	003	004	005	006	←MEASURE
-	-	-	↑	-	-	~

例えば、MEASURE カウンットを004 にセットしてENTER すると、第1~3 小節をとばして、第4小節目に音符が書き込まれます。

○STEPカウントの指定: CHANGE・INSERT

CHANGE

CHANGE機能では、音符データを移動できます。

INSERT

INSERT機能で音符をプログラムする時は、(r:r) 部分にSTEPカウントを書き込むことで (図68-1)、入力先STEPが決められます (図68-2)。

◆STEPカウント (分子) は、01からSTEP数 (分母) 以下の数が入力できます。

○CLOCKカウントの指定: CHANGE・INSERT

CLOCK カウントを入力することで、データのタイミングを自由に指定可能。微妙なタイミングのズレを意図的にプログラムすることもできます (図69)。

CHANGE

CHANGE機能では、音符データを移動できます。

INSERT

INSERT機能で音符をプログラムする時は、(b:b) 部分にCLOCK カウントをデータを書き込むことで、発音タイミングが決められます。(図70)。

◆CLOCK カウントbbbbには、0000~cccc未満の数が入力できます。00は各STEPのジャストビートです。

○音の高さの指定: CHANGE・INSERT

音名 (P:P) は、音名キー (C~B) で、キー番号データ (k:k) は、数字キーで書き込みます (図71)。

◆音名データはC-2~G8が入力できます。

◆音名キーを2回以上押すと、押すたびにオクターブが上がります。

◆SHIFT ▽キーを押しながら音名キーを押すと、押すたびにオクターブ下がります。

◆キー番号データは000 ~255が入力できます。

図68-1 STEPカウントの指定例 (INSERT機能)

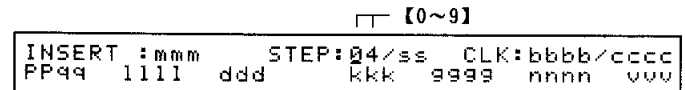
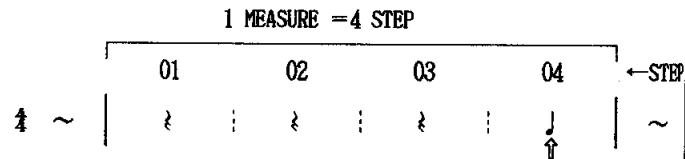
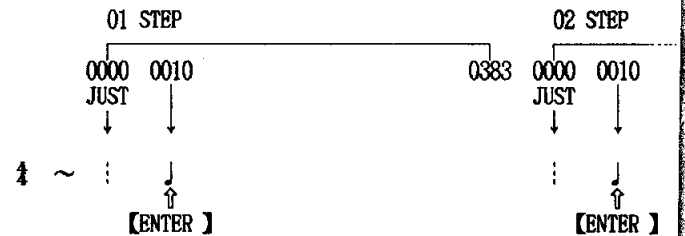


図68-2 STEPの指定例



例えば、4/4拍子・STEP数4の時、STEPカウントを04/04にセットしてENTERすると、4拍目に音符が書き込まれます。

図69 CLOCKの指定例



例えば、4/4拍子・STEP数4の時、CLOCK カウントを0010/0384にセットして入力すると、ジャストビートから10 CLOCK分遅れたタイミングに音符を書き込んでいけます。

図70 CLOCKカウントの指定例

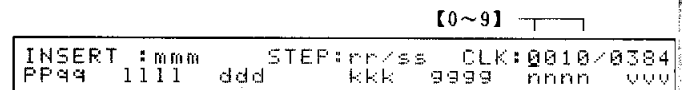
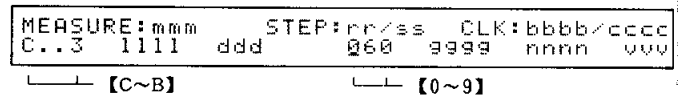
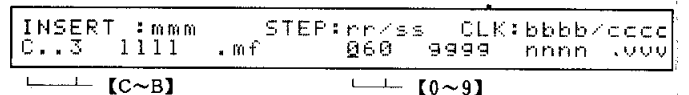


図71 音の高さの指定例

CHANGE 機能



INSERT 機能



◆キー番号000 ~127 は、MIDI信号のKEY NUMBERデータに対応しています。

◆PPqq=KBD、 kkk=128 は、EXTERNAL KEYBOARD INPUT (外部キーボード入力) を表します。—————→P52

◆PPqq=....、 kkk=129 ~255 は、休符を表します。—————→P50

◆音名とキー番号の関係は以下の通りです。

データ	キー	データ	キー
255	【REST】 休符	A 3	069 【A】
254	—	A \flat 3	068 【A \flat 】
⋮	⋮	G 3	067 【G】
129	—	F \sharp 3	066 【F \sharp 】
⋮	⋮	F 3	065 【F】
128	【KBD】 EXT.KEYBOARD	E 3	064 【E】
⋮	⋮	E \flat 3	063 【E \flat 】
G 8	127 【G】 × 6	D 3	062 【D】
⋮	⋮	C \sharp 3	061 【C \sharp 】
C 8	120 【C】 × 6	C 3	060 【C】
⋮	⋮	⋮	⋮
C 7	096 【C】 × 5	C 2	048 【SHIFT ∇ &C】
⋮	⋮	⋮	⋮
C 6	120 【C】 × 4	C 1	036 【SHIFT ∇ &C】 × 2
⋮	⋮	⋮	⋮
C 5	096 【C】 × 3	C 0	024 【SHIFT ∇ &C】 × 3
⋮	⋮	⋮	⋮
C 4	072 【C】 × 2	C-1	012 【SHIFT ∇ &C】 × 4
B 3	071 【B】	⋮	⋮
B \flat 3	070 【B \flat 】	C-2	000 【SHIFT ∇ &C】 × 5

○和音の入力：INSERT

INSERT機能では、SPACE キーを使うと和音が入力できます。

SPACE キーを使って音符を入力すると、CLOCK が移動せずに同一CLOCK 上に音符が重なります。

◆SPACE キーで音符を重ねていき、最後の音符の時にENTER キーを押してCLOCK を移動させると、連続して入力していくことができます。

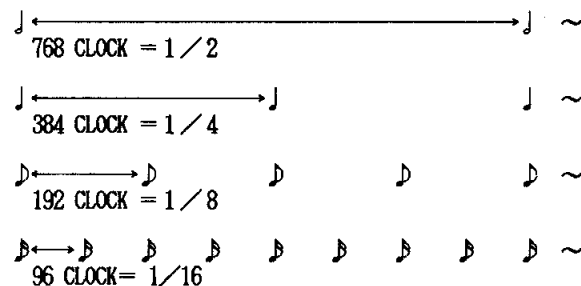
○音符の長さの指定：INSERT

INSERT機能では、音符を効率よく入力できるようにするため、音符の長さ(音符間隔)のデータを設けてあります。

あらかじめ音符の長さを決めておくと、ENTER キーを押して音符を入力するとともに自動的にCLOCK やSTEPが移動します。音名データなどを必要に応じて変えながら、ENTER キーを押していくと、同じ長さの音符によるフレーズや連符が簡単に入力できます(図72)。

音符の長さのデータには、音符の種類で表すデータ(1111)と、CLOCK 数で表すデータ(nnnn)があり、互いに連動しています。

図72 音符の長さ(音符間隔)



◆ (1111) には、音符キー (♪〜○) を使ってデータを書き込みます (図73)。

◆ (nnnn) には、数字キーで書き込みます (図73)。

◆ nnnn は、0000〜9999 が自由に設定可能。微妙な発音タイミングも自由にプログラムできます。

◆ 音符キーおよび 1111・nnnn の関係は以下の通りです。

(4/4 の場合)

音符	○	♪	♪	♪	♪	♪
キー	【○】	【♪】 【・】 【・】	【♪】 【・】	【♪】	【♪】 【・】 【・】	【♪】 【・】
データ	1536 /1..	1344 /2++	1152 /2+	0768 /2..	0672 /4++	0576 /4+
音符	♪	♪	♪	♪	♪	♪
キー	【♪】 【+】 【3】	【♪】	【♪】 【・】 【・】	【♪】 【・】	【♪】 【+】 【3】	【♪】
データ	0512 /2-3	0384 /4..	0336 /8++	0288 /8+	0256 /4-3	0192 /8..
音符	♪	♪	♪	♪	♪	♪
キー	【♪】 【・】	【♪】 【+】 【3】	【♪】	【♪】 【・】	【♪】 【+】 【3】	【♪】
データ	0144 /16+	0128 /8-3	0096 /16.	0072 /32+	0064 /8-6	0048 /32.

○発音時間の指定: CHANGE・INSERT

発音時間は、ゲートタイム (□□□□) のCLOCK 数 (0001〜9999) で決めます。

電源をオンした時の初期データでは、ゲートタイムはテスト音符の80%に設定されています (図74)。

テスト音符に対する%は、JOB COMMAND 05のGATE TIME RATIO で変更することができます。

音符キー (♪〜○) を押すと、GATE TIME RATIO で設定した比率のゲートタイムデータが書き込まれます (図75)。

ゲートタイムは、数字キーでも書き込み可能。微調整ができます。

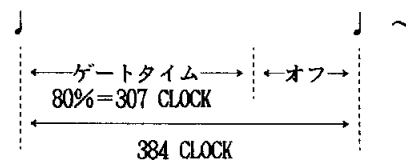
◆数字キーでゲートタイムを入力することによって、テスト、スラ一、スタカートも指定することもできます。

◆GATE TIME RATIO が80%の時の音符キーとゲートタイムの関係は次の通りです。

図73 音符の長さの指定例

```
INSERT :mmm STEP:rr/ss CLK:bbbb/cccc
PP99 /4.. .mf kkk 9999 0384 vvv
└───【♪〜○】───┬───【0〜9】───┘
```

図74 ゲートタイム (発音時間)



ゲートタイムの基準値は、音符の長さの80%にセットされています。

図75 発音時間の指定例

```
CHANGE 機能
MEASURE:mmm STEP:rr/ss CLK:bbbb/cccc
PP99 1111 ddd kkk 0307 nnnn vvv
└───【♪〜○】または【0〜9】───┘
```

```
INSERT 機能
INSERT :mmm STEP:rr/ss CLK:bbbb/cccc
PP99 1111 .mf kkk 0307 nnnn vvv
└───【♪〜○】または【0〜9】───┘
```

キー	【○】	【J】	【JJ】	【D】	【DJ】	【JJ】
音符の長さ	1536	0768	0384	0192	0096	0048
ゲートタイム	1228	0614	0307	0153	0076	0038

○音の強さの指定: CHANGE・INSERT

音の強さのデータには、8段階の強弱記号データ (d d d) と、127段階のベロシティデータ (v v v) の2種類があり、互いに連動しています。

強弱記号 (d d d) は、SHIFT △キーを押しながら強弱記号キー (ppp ~fff) を押して書き込みます (図76)。

ベロシティ (v v v) は数字キーによって書き込みます (図76)。

◆ベロシティとは、鍵を押す速さを表したものです。MIDI信号のKEY ONに含まれるVELOCITYデータに相当します。データは001 ~127が入力できます。

◆QX1では、音量コントロールをベロシティデータで行いますから、ベロシティがオフにセットされた音色や、ベロシティに相当する機能のない楽器では、全ての音符の音量が一定となります。

◆CONTROL CHANGEの7 (007) を入力すると、ベロシティ機能の働かない音色についても、音量コントロールができます。——→P54

◆強弱記号キー・強弱記号データ・ベロシティデータの関係は次の通りです。

キー	ベロシティ	強弱記号	キー	ベロシティ	強弱記号
【ppp】	001	ppp	【mf】	064	.mf
	008	ppp		072	.mf
	015	ppp		079	.mf
【pp】	016	.pp	【f】	080	..f
	024	.pp		088	..f
	031	.pp		095	..f
【p】	032	..p	【ff】	096	.ff
	040	..p		004	.ff
	047	..p		111	.ff
【mp】	048	.mp	【fff】	112	fff
	056	.mp		120	fff
	063	.mp		127	fff

図76 音の強さの入力例

CHANGE 機能

```
MEASURE: mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PP44 1111 ..f kkk 9999 nnnn 088
```

┌───【SHIFT △】 & 【ppp ~fff】 【0~9】 ───┐

INSERT 機能

```
INSERT : mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PP44 1111 ..f kkk 9999 nnnn 088
```

┌───【SHIFT △】 & 【ppp ~fff】 【0~9】 ───┐

○休符の入力: CHANGE・INSERT

休符の入力には、RESTキーを使います。

CHANGE

CHANGE機能では、RESTキーを押した後、ENTER キーかSPACE キーを押すと、呼び出されていた音符データがクリアされます。

INSERT

INSERT機能では、音符キー（♪～○）などで、音符の長さを決めてからRESTキーを押します。ENTER キーを押すことで、CLOCK やSTEPを空送りすることができます（図77）。

- ◆RESTキーを押すと、音名（PPqq）が（.....）に変わります（図78）。また、キー番号（kkk）には、255が表示されます。
- ◆キー番号（kkk）に、129～255を入力すると、RESTキーを押したのと同じことになります。

○付点音符の入力: CHANGE・INSERT

付点音符キー（.）では、付点音符が指定可能。付点指定を行うと、自動的に、ゲートタイム（qqqq）と音符間隔（nnnn）のデータが付点の長さになります（図79）。

CHANGE

CHANGE機能では、音符に付点が付けられます。

INSERT

INSERT機能で、白紙データに対して付点音符を入力する場合は、まず、付点音符にしたい音符の長さを音符キー（♪～○）で決めておいてから、.キーで付点音符指定を行います（図80）。

- ◆.キーを続けて押すと多重付点も可能です。
- ◆音符の長さ（nnnn）とゲートタイム（qqqq）を付点音符の長さにセットすることも、プログラムできます。

図77 休符の入力例

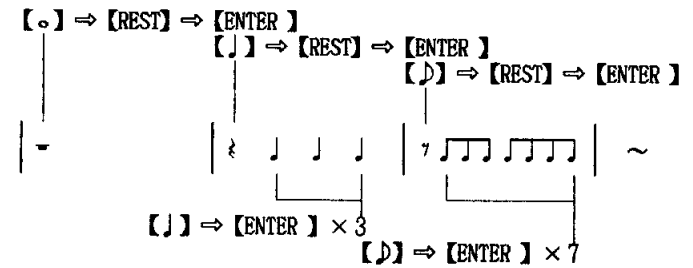


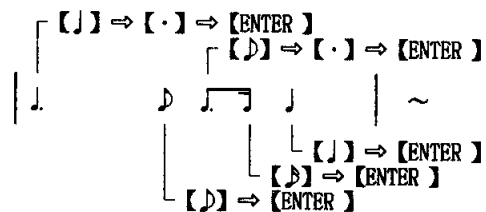
図78 休符の入力例

CHANGE 機能	
MEASURE: mm 1111	STEP: rr/ss ddd 255
CLK: bbbb/cccc nnnn vvv	
[REST]	[0~9]
INSERT 機能	
INSERT : mm 1111	STEP: rr/ss .mf 255
CLK: bbbb/cccc nnnn vvv	
[REST]	[0~9]

図79 付点音符の入力例

CHANGE 機能	
MEASURE: mm PPqq /4+	STEP: rr/ss ddd kkk
CLK: bbbb/cccc 0460 0576	vvv
[.] ⇒ [.]	[0~9]
INSERT 機能	
INSERT : mm PPqq /4+	STEP: rr/ss .mf kkk
CLK: bbbb/cccc 0460 0576	vvv
[.] ⇒ [.]	[0~9]

図80 付点音符の入力例



○スタカートの指定：CHANGE・INSERT

SHIFT ▽キーを押しながらstacキーを押すと、スタカートが指定可能。押すたびに、ゲートタイムは半分ずつ減っていきます。適当な長さになったところで、入力してください (図81)。

CHANGE

CHANGE機能では、入力済みの音符にスタカート指定ができます。

INSERT

INSERT機能で、白紙データに対してスタカート音符を入力する場合は、まず、音符キー (♪〜○) などで、ゲートタイムを決めてから、スタカート指定をします (図82)。

◆数字キーにより、直接ゲートタイムデータ (□□□□) を入力することでスタカートをプログラムすることもできます。

◆入力する前に、音符キーを押すと、スタカート指定をキャンセルできます。

○タイの指定：CHANGE・INSERT

SHIFT ▽キーを押しながらtieキーを押すと、表示の音符の後に新しい音符をつなげるタイが指定できます。

まず、音符キー (♪〜○) で第1音符を書き込み、タイ指定を行い、再び、音符キーでプラスする第2音符を指定します (図83)。

◆音符キーを押して連結する第2音符を選ぶと、その時点で、ゲートタイム (□□□□) と音符の長さ (1111) (nnnn) のデータが、2つの音符を連結した長さに変わります (図84)。

◆直接、音符の長さ (nnnn) とゲートタイムデータ (□□□□) を入力することでタイをプログラムすることもできます。

◆3つ以上の音符をつなげることもできます。

◆入力する前に、音符キーを押すとタイ指定をキャンセルできます。

○スラーの指定：CHANGE・INSERT

SHIFT ▽キーを押しながらslurキーを押すと、表示の音符のゲートタイムがテヌート音符の長さに変わり (図85)、スラーが指定できます。

まず、音符キー (♪〜○) で音符の長さを決めておき、slurキーでスラー指定をした後、入力します (図86)。

◆slurキーを押すと、その時点でゲートタイム (□□□□) が音符の長さ (nnnn) と同じ値に変わります。

図81 スタカートの入力例

CHANGE 機能

MEASURE: mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PPqq /4.. ddd kkk 0153 0384 vvv

【SHIFT ▽】 & 【stac】 または 【0~9】

INSERT 機能

INSERT : mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PPqq /4.. .mf kkk 0153 0384 vvv

【SHIFT ▽】 & 【stac】 または 【0~9】

図82 スタカートの入力例

【♪】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【stac】 ⇒ 【ENTER】 × 4

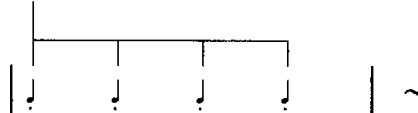


図83 タイの入力例

【♪】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【tie】 ⇒ 【♪】 ⇒ 【ENTER】

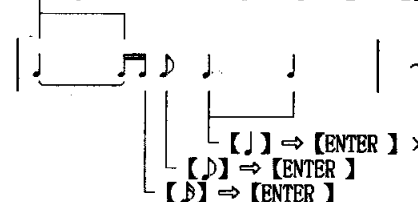


図84 タイの入力例

CHANGE 機能

MEASURE: mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PPqq /4+.. ddd kkk 0537 0576 vvv

【♪】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【tie】 【0~9】 ⇒ 【m】

INSERT 機能

INSERT : mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PPqq /4+.. .mf kkk 0537 0576 vvv

【♪】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【tie】 【0~9】 ⇒ 【m】

図85 スラーの入力例

CHANGE 機能

MEASURE: mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PPqq /4.. ddd kkk 0384 0384 vvv

【SHIFT ▽】 & 【slur】 または 【0~9】

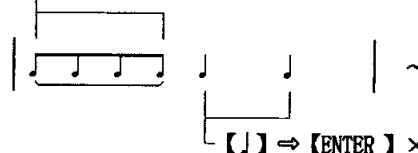
INSERT 機能

INSERT : mmm STEP: rr/ss CLK: bbbb/cccc
PPqq /4.. .mf kkk 0384 0384 vvv

【SHIFT ▽】 & 【slur】 または 【0~9】

図86 スラーの入力例

【♪】 ⇒ 【SHIFT ▽】 & 【slur】 ⇒ 【ENTER】 × 4



◆直接、ゲートタイムデータ (□□□□) を入力することでスラーや
テヌートをプログラムすることもできます。

◆入力する前に、音符キーを押すと、スラーをキャンセルできます。

○連符の指定：CHANGE・INSERT

SHIFT ▽キーを押しながら、連符キー (⇧) を押すと、連符指定がで
きます。

分割前の音符を音符キー (♩〜) で決めてから、⇧キーを押し、さら
に、数字キーで分割数 (2〜9) を決めてください。

◆例えば、3連8分音符を入力する場合は、【J】⇒【SHIFT ▽】⇒
【⇧】⇒【3】の順でキーを押します (図87)。

◆数字キーを押すとともに、音符の長さ (nnnn) とゲートタイム
(□□□□) が自動的に分割されます (図88)。

◆音符の長さは自動的にセットされますから、INSERT機能では、必要
に応じて音の高さを変えながら、ENTER キーを押すだけでどんどん
連符が入力できます。

◆CHANGE機能では、連符の音符1つとの置き換えとなります。

◆音符の長さ (nnnn) を目的の連符の長さに設定することも、
連符がプログラムできます。

◆入力する前に、音符キーを押すと、連符指定がキャンセルできます。

◆CLOCK が割り切れない場合は、切り捨てとなりますから、正確な連
符にはなりません。

○オクターブ切り換え：CHANGE・INSERT

SHIFT △キーを押しながら+8vaキー・-8vaキーを押すと、オクターブ単
位の音域切り換えができます。

+8vaは1オクターブアップ、-8vaは1オクターブダウンです (図89)。

いったん音域切り換え指定をしておくと、以後、音名キー (C〜B) に
よる音名データは、全て指定された音域にずれて書き込まれます。1か
たまりのフレーズの音域を上下したい時に便利です。

○外部キーボード入力：INSERT

INSERT機能で白紙データから音符をプログラムする時、MIDI IN 端子に
接続したMIDIキーボードの鍵を押すことで、音の高さのデータをQX 1
に取り込むことができます。

和音データもいっせいに入力できますから便利です (図90)。

図87 連符の入力例

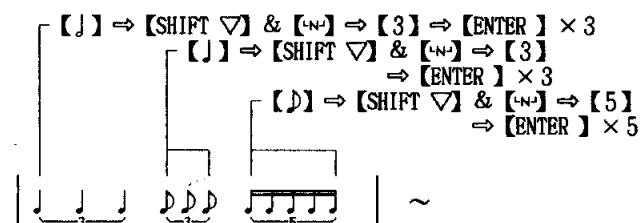


図88 連符の入力例

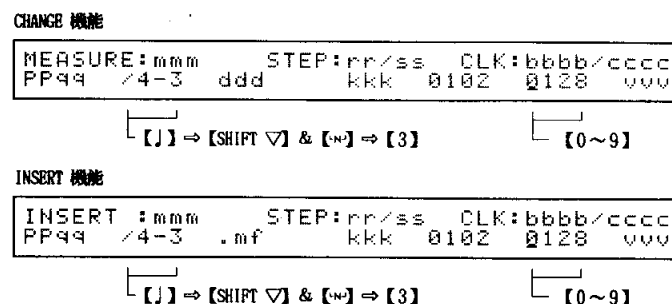


図89 8vaの入力例

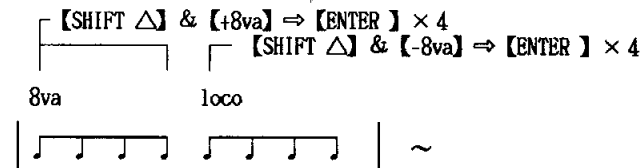
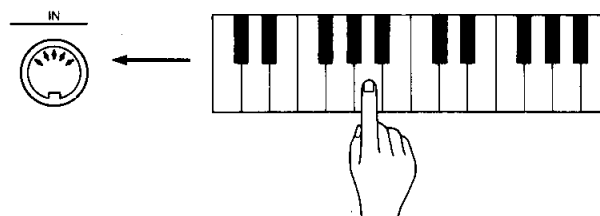


図90 EXTERNAL KEYBOARD INPUT 機能



◆入力手順

(1) 音符の長さ、ゲートタイム、音量などのデータについては、あらかじめ書き込んでおきます (図91-1)。

(2) 外部MIDIキーボードの鍵を押します。PPqq=KBD.、 kkk=128 となって、データが受信されたことを示します (図91-2)。

(3) ENTER キーまたはSPACE キーを押すと、データが入力されます (図91-3)。

◆一定の音符間隔で和音を入力したい場合などは、外部MIDI楽器の鍵を押す作業と、ENTER キーまたはSPACE キーを押す作業を繰り返すだけで、どんどん入力できるので便利です。

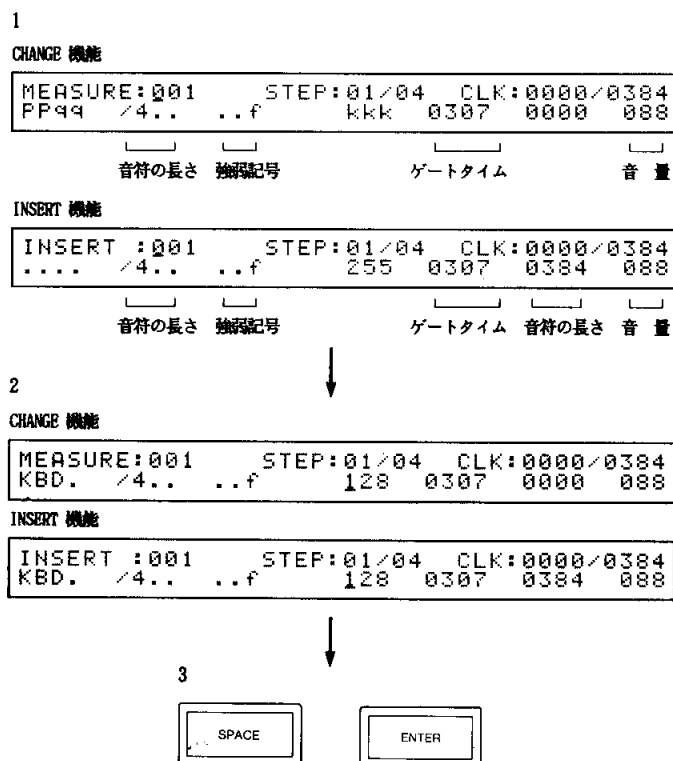
◆EDIT中は、外部MIDIキーボードの鍵を離しても、次に外部キーボードの鍵を押し直すまで、音の高さのデータは記憶されます。

◆外部キーボードの鍵を押し間違えた時は、ENTER キーやSPACE キーでデータを入力する前に、押し直してください。

◆いったん、外部キーボード入力表示を脱出した後でも、SHIFT △キーとKBD キーを同時に押すと、前に外部キーボードから受信した音符データを呼び戻すことができます。和音データも呼び戻せるので便利です。

◆kkk に128 を書き込むと、KBD キーを押したのと同じことになります。ENTER キーまたはSPACE キーを押すと同時に、その前に受信した外部キーボードからのデータが入力されます。

図91 EXTERNAL KEYBOARD INPUT の手順



◆TEMPO CHANGE表示

TEMPO CHANGEは曲の途中からテンポを変える機能です。

TEMPO CHANGE表示 (図92) では、データの位置 (MEASURE、STEP、CLOCK) とテンポ変更率が入力できます。

INSERT機能では、TEMPO CHANGEキーを押すと、TEMPO CHANGEを白紙データからプログラムできます。

◆ (t.t.t%)

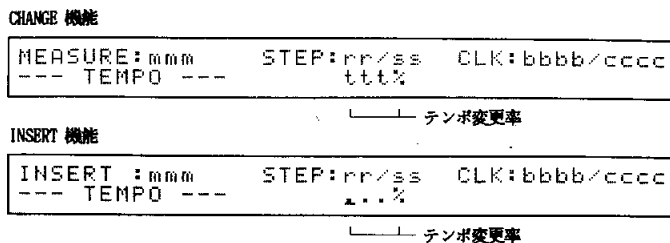
テンポ変更率 (50%~200%) の入力スペース。数字キーで書き込みます。

◇白紙データでは (. . .) が表示されます。

◇BANK NAME SET 表示で入力したテンポデータを基準にした%です。50%では1/2、200%では倍のテンポになります。また、100%では、BANK NAME SET 表示で入力した基準のテンポデータに戻ることができます。

◆TEMPO CHANGEを入力すると、全TRACK についていっせいにテンポ変更が行われます。

図92 TEMPO CHANGE表示



◆MEASURE カウント、STEPカウント、CLOCK カウントの表示および入力方法は、音符データの場合と同じです。—————→P44

◆CONTROL CHANGE表示

CONTROL CHANGEは、その瞬間のエフェクトコントローラーの設定状態を示すデータ。PITCH BENDを除くエフェクトコントローラー (SUSTAIN SW、PORTAMENTO、MODULATION WHEEL、FOOT CONTROLLER、BREATH CONTROLLER、VOLUMEなど) の演奏データをすべて担当します。

CONTROL CHANGEは、MIDI信号のCONTROL CHANGEに相当します。

CONTROL CHANGE表示 (図93-1) には、データの位置 (MEASURE、STEP、CLOCK)、コントローラー番号 (CONTROL NUMBER)、エフェクトデプス (CONTROL VALUE) が入力できます。

INSERT機能で、SHIFT △キーを押しながらCTRLキーを押すと、CONTROL CHANGEを白紙データからプログラムすることもできます。

◆ (cccc)

エフェクトコントローラーの種類を指定するコントローラー番号 (000~127)。数字キーで書き込みます。

◇白紙データでは (. . .) を表示します。

◆ (vvvv)

エフェクトデプス (000~127)。数字キーで書き込みます。

◇白紙データでは (. . .) を表示します。

◆CONTROL NUMBERとエフェクトコントローラーの割り振りは、メーカーによって異なります。例えば、ヤマハデジタルシンセサイザーD Xシリーズでは、以下のような割り振りとなっています。

CONTROL NUMBER	コントローラー	CONTROL NUMBER	コントローラー
001	MODULATION WHEEL	065	PORTAMENTO SW
002	BREATH CONTROLLER	096	DATA INCREMENT
004	FOOT CONTROLLER	097	DATA DECREMENT
005	PORTAMENTO SLIDER	124	OMNI MODE ON
006	DATA ENTRY SLIDER	125	OMNI MODE OFF
007	VOLUME	126	MONO MODE ON
064	SUSTAIN FOOT SW	127	MONO MODE OFF

◆例えば、音量を設定する場合はコントローラー番号=007、エフェクトデプス=000 (最小音量) ~127 (最大音量) を入力します (図93-2)。

◆CONTROL CHANGEデータによりエフェクトがかかると、次のCONTROL CHANGEデータまで、同じエフェクトデプスが維持されます。OFFデータがない場合は、そのTRACKの終りまで、エフェクトがかかりっぱなしになるので注意してください。

図93-1 CONTROL CHANGE表示

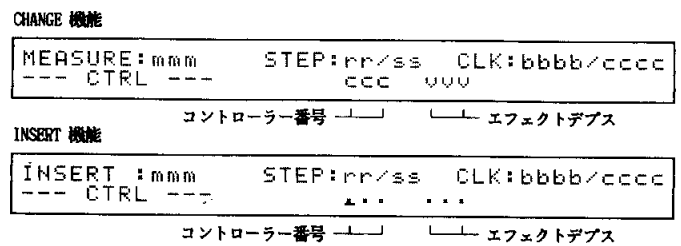
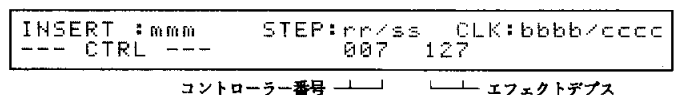


図93-2 音量の設定例 (CONTROL CHANGE)



◆エフェクトコントローラーの滑らかな「動き」を伝えるためには、ccc の値が少しずつ違う複数のCONTROL CHANGE信号を並べることが必要です。

◆MEASURE カウント、STEPカウント、CLOCK カウントの表示および入力方法は、音符データの場合と同じです。—————→P44

◆PITCH BEND表示

PITCH BENDは、その瞬間のピッチバンドコントローラーの設定状態を示すデータ。MIDI信号のPITCH BENDに相当します。

PITCH BEND表示 (図94) には、データの位置 (MEASURE、STEP、CLOCK) とピッチバンドデプス (BEND VALUE) が入力できます。

INSERT機能で、SHIFT △キーを押しながらBENDキーを押すと、PITCH BENDを白紙データからプログラムできます。

◆ (P P P P)

ピッチバンドデプス (P P P P)。数字キーで書き込みます。-8192~+8191が自由に入力できます。

◇白紙データでは (. . . .) が表示されます。

◇0000はピッチバンドオフ。一側がピッチダウン、+側がピッチアップとなります。

◆PITCH BENDデータによりピッチを移動すると、次のPITCH BENDデータまで、同じエフェクトデプスが維持されます。

◆ピッチバンドコントローラーの「動き」を伝えるためには、ppppの値が少しずつ違う複数のPITCH BEND信号を並べることが必要です。

◆MEASURE カウント、STEPカウント、CLOCK カウントの表示および入力方法は、音符データの場合と同じです。—————→P44

◆PROGRAM CHANGE表示

PROGRAM CHANGEは、MIDI楽器側の音色番号を示すデータ。MIDI信号のPROGRAM CHANGEと同じものです。

PROGRAM CHANGE表示 (図95) では、データの位置 (MEASURE、STEP、CLOCK) と音色番号 (VOICE NUMBER) が入力できます。

INSERT機能でPRGMキーを押すと、PROGRAM CHANGEを白紙データからプログラム可能。曲のパートごとに音色を切り換える指定もできます。

◆ (P P P)

音色番号 (000~127)。数字キーで書き込みます。

◆実際の楽器音色は、音色番号データと異なる番号になっていることがあるので、注意してください。

図94 PITCH BEND表示

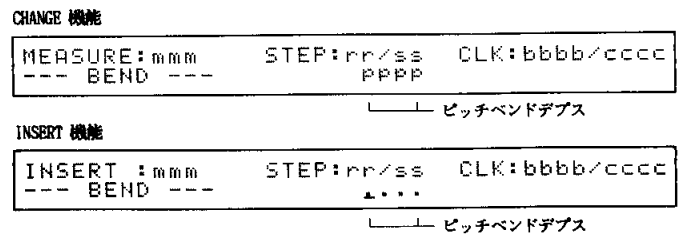


図95 PROGRAM CHANGE表示



◇例えば、ヤマハデジタルシンセサイザーDXシリーズや、FM音源モジュールTXシリーズの音色番号は、QX1の音色番号データに1をプラスしたものと対応しています。

⇨曲中、PROGRAM CHANGEにより音色を切り換える場合には、必ず、曲の先頭部分にもPROGRAM CHANGEデータを入力してください。曲の先頭にPROGRAM CHANGEがないと、一度再生をした後、次に再生した時に、最後のPROGRAM CHANGEデータで指定された音色のまま、再生が開始されることになります。

⇨MEASURE カウント、STEPカウント、CLOCK カウントの表示および入力方法は、音符データの場合と同じです。—————→P44

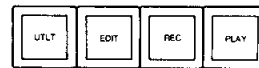
◆EDITの完了

EDITの作業が終わったら、必ずPLAY、REC、EDIT、UTLTキー (図96) のいずれかを押してください。これによって、データがフロッピーディスクに書き込まれ、EDITが完了します。

⇨JOB COMMAND 16のEDIT CANCEL 機能を使うと、データを書き込まずに、EDIT MODE のBANK DIRECTORY表示に直ちにすることもできます。

⇨EDITを完了する前に電源をオフすると、EDITによって入力したデータはすべてキャンセルされますから、注意してください。

図96 EDITの完了



PLAY・REC・EDIT・UTLTキーのいずれかを押します。

4-3 JOB COMMAND

EDIT MODE には、全部で17のJOB COMMAND があります。

※それぞれ、JOB COMMAND キーでJOB COMMAND SELECT表示を呼び出し、番号を書き込んでENTER キーを押すことで呼び出せます。

※JOB COMMAND SELECT表示に00を書き込んでENTER すると、BANK DIRECTORY表示に戻ります。

※BANK NAME CHANGEの時には呼び出せません。

01 DISK CHANGE

フロッピーディスクを交換する機能。BANK DIRECTORY表示の時のみ呼び出せます。

※表示と機能はPLAY MODE のDISK CHANGE 機能と同じです。→P23

02 STATUS/SWITCH

EDITするTRACK を選択する機能です。

BANK DIRECTORY表示の時に呼び出し可能。STATUS/SWITCH表示 (図97) が現れます。

図97 STATUS/SWITCH表示

※ (EDIT TRK:e)

TRACK 番号。数字キーでTRACK 番号 (1~8) を書き込み、ENTER してください。

◇選択したTRACK 番号は、次にTRACK 番号を入力するか、電源を切るまで記憶されます。

◇電源をオンした直後は、TRACK 1 が選択されます。

```
EDIT TRK:e
```

03 OUTPUT ASSIGN

1~8の各TRACK ごとに、出力するMIDI OUT端子 (1~8) とMIDI送信チャンネル (01~16) を指定する機能です。

EDIT MODE の全ての表示の時に呼び出し可能。OUTPUT ASSIGN 表示 (図98) が現れます。

図98 OUTPUT ASSIGN 表示

※表示と機能はPLAY MODE のOUTPUT ASSIGN 機能と同じです。→P25

```
TERMINAL ASSIGN  1  2  3  4  5  6  7  8
MIDI CH. ASSIGN  01 01 01 01 01 01 01 01
```

04 RECEIVE CONDITION

MIDI信号の受信条件を決める機能です。

EDIT MODE の全ての表示の時に呼び出し可能。RECEIVE CONDITION 表示

(図99) が現れます。

≡表示と機能は、RECORD MODE のRECEIVE CONDITION 機能と同じです。

→P34

図99 RECEIVE CONDITION 表示

```
RECEIVE CONDITION
MIDI:01  CTRL:1  PRGM:1  BEND:1
```

05 GATE TIME RATIO

音符キーで得られるゲートタイムの比率を設定する機能です。

EDIT MODE の全ての表示の時に呼び出し可能。GATE TIME RATIO 表示 (

図100) が現れます。

各音符キーごとにゲートタイムの比率を書き込み、ENTER します。

≡ (1/1 aaa%) ~ (1/32 fff%)

。(1/1) から ♪ (1/32) までの各音符キーに対応したゲートタイムの比率 (001~100%)。数字キーで書き込みます。

◇aaa ~fff は、それぞれテヌート音符の長さに対する%。100%ではテヌート音符となります。

◇電源をオンした直後の初期データでは、各音符とも80%にセットされます。

◇入力したゲートタイムの比率は、次にデータを入れ直すか、電源を切るまで維持されます。

≡ (1/N 999%)

連符キー (N) で指定した連符についてのゲートタイムの比率。全ての連符に共通となります。

図100 GATE TIME RATIO 表示

```
1/1 :aaa% 1/2 :bbb% 1/4 :ccc% 1/8 :ddd%
1/16:eee% 1/32:fff% 1/N :999%
```

06 STEP PER MEASURE

1 STEPあたりのCLOCK 数を決める機能です。

EDIT MODE の全ての表示の時に呼び出し可能。STEP PER MEASURE表示 (

図101) が現れます。

STEP数を書き込み、ENTER してください。

≡ (STEP: sssss)

1 STEPあたりのCLOCK 数 (0000~9999)。数字キーで書き込み、ENTER します。

図101 STEP PER MEASURE表示

```
STEP PER MEASURE
STEP: sssss
```

◇入力したCLOCK 数は、各演奏データのCLOCK カウント (hhhhhh
/cccccc) に表示されます。

◇入力したCLOCK 数は、次にデータを入れ直すか、電源を切るまで
維持されます。

◇電源をオンすると、CLOCK 数は384 にセットされます。

◇MEASURE のCLOCK 数は拍子データによって決まりますから、それ
をここで入力したCLOCK 数で割った数が、MEASURE 内のSTEP数と
なります。STEP数は、各演奏データのSTEPカウント (TTTT/SSSS)
に表示されます。

07 COPY MEASURE

指定したMEASURE 間の演奏データを、別のMEASURE 以降にコピーする機
能です。

演奏データ表示を呼び出した後に呼び出し可能。COPY MEASURE表示 (図
102) が現れます。

コピー元の先頭MEASURE と末尾MEASURE、コピー先MEASURE、コピー回
数を書き込み、ENTER します。

◆ (TOP MEAS: . . .)

コピー元の先頭MEASURE を指定するスペースです。

◆ (LAST MEAS: . . .)

コピー元の末尾MEASURE を指定するスペースです。

◆ (DEST MEAS: . . .)

コピー先のMEASURE を指定するスペースです。

◆ (COPY: . . .)

1つのコピー元を複数連続してコピーしたい時に、コピー回数 (01
~99) を指定するスペースです。

◆EDIT中のTRACK についてのみ機能します。

◆コピー先のMEASURE にすでにデータが入っている場合は、前のデー
タは消去されます。

◆一度に長いMEASURE 間をコピーしようとする、TOO MUCH DATA 表
示が現れることがあります。その場合は、何回かに分割して行って
ください。

◆コピーした時に、拍子やTEMPO CHANGE等もコピーされます。変拍子
の小節をコピーした場合、他のトラックの拍子と矛盾するとEDITの
完了の際にDATA ERROR!! となりますのでご注意ください。

図102 COPY MEASURE表示

MEASURE COPY	TOP MEAS: . . .	LAST MEAS: . . .
DEST MEAS: . . .		COPY: . . .

08 TRANSPOSE MEASURE

半音ステップの移調機能です。

演奏データ表示を呼び出した後に、呼び出し可能。TRANSPOSE MEASURE 表示 (図103) が現れます。

移調音程、先頭MEASURE、末尾MEASURE を書き込んで、ENTER します。

◆ (WIDTH: . . .)

移調音程の入力スペース。-99~+99 (半音刻み) が入力できます。

SHIFT △キーを押しながら+/-キーでアップ/ダウンを決め、数字キーで音程を決めます。

◇移調の結果、ピッチデータが0~127の範囲を越えてしまうデータについては、移調がキャンセルされます。

◆ (TOP MEAS: . . .)

移調の先頭MEASURE を指定するスペースです。

◆ (LAST MEAS: . . .)

移調の末尾MEASURE を指定するスペースです。

◇曲の最後まで移調する時は、999 を書き込むと簡単です。

図103 TRANSPOSE MEASURE 表示

```
KEY TRANSPOSE
WIDTH:  . . .   TOP MEAS: . . .   LAST MEAS: . . .
```

09 TIME QUANTIZING

REALTIME RECORD などによる演奏データのタイミングのバラツキを修正し、ジャストビートにする機能です (図104)。

演奏データ表示を呼び出した後に、呼び出し可能。TIME QUANTIZING 表示 (図105) が現れます。

修正の基準となる音符、先頭MEASURE、末尾MEASURE を指定し、ENTER してください。

◆ (CLK: . . .)

基準となる音符の長さを、CLOCK 数で指定します。通常は、修正したい演奏データの中で最も細かい音符の長さに合わせます。

◇データは数字キーでも音符キーでも指定できます。

◇CLOCK 数によっては、1小節 (MEASURE) を等分割できなくなり、かえって音符にズレが生じることがありますから、注意してください。

◆ (TOP MEAS: . . .)

修正を行う先頭MEASURE を指定するスペースです。

◆ (LAST MEAS: . . .)

修正を行う末尾MEASURE を指定するスペースです。

◆EDIT中のTRACK についてのみ機能します。

図104 TIME QUANTIZINGの例

	MEASURE 001				002
元の演奏データ	♩	♩	♩	♩	♩ ~
	0005	0392	0765	1155	0007 ~
					↓ CLK: 384
					TOP MEAS: 001
					LAST MEAS: 001
	MEASURE 001				002
修正後の演奏データ	♩	♩	♩	♩	♩ ~
	0000	0384	0768	1152	0007 ~

この小節のみ、タイミング修正が行われます。

図105 TIME QUANTIZING 表示

```
TIME QUANTIZE
CLK:  . . .   TOP MEAS: . . .   LAST MEAS: . . .
```

10 CLOCK MOVE

入力済みの演奏データのタイミングを、指定したCLOCK 数だけ前後に一律にずらす機能です (図106)。

演奏データ表示を呼び出した後に、呼び出し可能。CLOCK MOVE表示 (図107) が現れます。

移動CLOCK 数、先頭MEASURE、末尾MEASURE を指定し、ENTER してください。

◆ (CLK: ...)

移動CLOCK 数 (-999 ~ +999) の入力スペース。SHIFT △キーを押しながら+/-キーで送り/戻しを決め、数字キーでCLOCK 数を決めます。

◇音符キーでも移動CLOCK 数を入力することができます。

◇MEASURE 001 より前に移動することはできません。MEASURE 001 のSTEP 01 のCLOCK 000 で頭打ちとなります。

◆ (TOP MEAS: ...)

移動を行う先頭MEASURE を指定するスペースです。

◆ (LAST MEAS: ...)

移動を行う末尾MEASURE を指定するスペースです。

◆EDIT中のTRACK にだけ機能します。

11 GATE TIME MODIFY

入力済みデータのゲートタイム (発音時間) を、指定した%でいっせいに増減する機能です。

演奏データ表示を呼び出した後に、呼び出し可能。GATE TIME MODIFY表示 (図108) が現れます。

ゲートタイムの変更率、先頭MEASURE、末尾MEASURE を指定し、ENTER してください。

◆ (MOD: ...%)

ゲートタイムの変更率 (入力済みデータのゲートタイムを100 とした%)。050~200 %が入力できます。

◇50%ではゲートタイムが半分、200 %ではゲートタイムが2倍になります。

◆ (TOP MEAS: ...)

変更を行う先頭MEASURE を指定するスペースです。

◆ (LAST MEAS: ...)

変更を行う末尾MEASURE を指定するスペースです。

図106 CLOCK MOVEの例

	MEASURE 001				002
元の演奏データ	J	J	J	J	J~
	0000	0384	0768	1152	0000 ~
					↓ CLK: 010 TOP MEAS: 001 LAST MEAS: 001
修正後の演奏データ	J	J	J	J	J~
	0010	0394	0778	1162	0000 ~

この小節のみ、タイミング移動が行われます。

図107 CLOCK MOVE表示

```
CLOCK MOVE  
CLK: ... TOP MEAS: ... LAST MEAS: ...
```

図108 GATE TIME MODIFY表示

```
GATE TIME MODIFY  
MOD: ...% TOP MEAS: ... LAST MEAS: ...
```

◆EDIT中のTRACK にだけ機能します。

12 VELOCITY MODIFY

入力済みデータのベロシティデータを、指定した数値でいっせいに増減する機能です。

演奏データ表示の時にのみ呼び出し可能。VELOCITY MODIFY 表示 (図109) が現れます。

ベロシティの変更値、先頭MEASURE、末尾MEASURE を指定し、ENTER してください。

図109 VELOCITY MODIFY 表示

```
VELOCITY MODIFY
MOD:  ..          TOP MEAS:... LAST MEAS:...
```

◆ (MOD: ..)

ベロシティデータの変更値。-99~+99が入力できます。SHIFT △キーを押しながら+/-キーで増加/減少を決め、数字キーで変更値を決めます。

◇変更後のベロシティデータが1~127 の範囲を超えることはありません。

◆ (TOP MEAS: ...)

変更を行う先頭MEASURE を指定するスペースです。

◆ (LAST MEAS: ...)

変更を行う末尾MEASURE を指定するスペースです。

◆EDIT中のTRACK にだけ機能します。

13 NOTE LENGTH SET

音符キーで得られる音符の長さを設定します。

EDIT MODE の全ての表示の時に呼び出し可能。NOTE LENGTH SET 表示 (図110) が現れます。

各音符キーごとに音符の長さを決め、ENTER してください。

図110 NOTE LENGTH SET 表示

```
1/1 : aaaa    1/2 : bbbb    1/4 : cccc
1/8 : dddd    1/16: eeee    1/32: ffff
```

◆ (1/1 : aaaa) ~ (1/32: ffff)

。(1/1) から ♩ (1/32) までの各音符キーに対応した音符の長さ。0001~9999 CLOCKが入力できます。

◇電源をオンした直後は、各音符とも初期データにセットされています (例: ♩ = 0384)。

◆余り使わない音符を、連符などの長さに変えておくと便利です。

◆4ビートの曲を入力する場合は、拍子を3拍子系に設定するよりも、このNOTE LENGTH SET 機能で音符の長さを変えておく方が、楽譜表記にそって入力できるので簡単です。

14 BEND DELETE

入力済み演奏データのうちの、PITCH BENDデータだけを消去する機能です。

演奏データ表示を呼び出した後に、呼び出し可能。BEND DELETE 表示 (図111) が現れます。

先頭MEASURE、末尾MEASUREを指定し、ENTERしてください。

◆ (TOP MEAS: . . .)

PITCH BENDデータを消去する先頭MEASUREを指定します。

◆ (LAST MEAS: . . .)

PITCH BENDデータを消去する末尾MEASUREを指定します。

◆EDIT中のTRACKにだけ機能します。

◆BEND DELETEを行った後、演奏データをモニターしながら、PITCH BEND WHEELだけを操作してREALTIME RECORDすると、PITCH BENDデータの入れ直しが簡単に行えます。

図111 BEND DELETE 表示

```
BEND DELETE          TOP MEAS: 1... LAST MEAS: ...
```

15 CONTROL DELETE

入力済み演奏データのうちの、指定したエフェクトデータ (CONTROL CHANGE) だけを消去する機能です。

演奏データ表示を呼び出した後に、呼び出し可能。CONTROL DELETE表示 (図112) が現れます。

CONTROL NUMBER、先頭MEASURE、末尾MEASUREを指定し、ENTERしてください。

図112 CONTROL DELETE表示

◆ (CTRL: . . .)

消去したいエフェクトのコントローラー番号を入力します。

◆ (TOP MEAS: . . .)

CONTROL CHANGEデータを消去する先頭MEASUREを指定するスペースです。

◆ (LAST MEAS: . . .)

CONTROL CHANGEデータを消去する末尾MEASUREを指定するスペースです。

◆EDIT中のTRACKにだけ機能します。

◆CONTROL DELETEを行った後、演奏データをモニターしながら、目的のエフェクトコントローラーだけを操作してREALTIME RECORDすると、エフェクトデータの入れ直しが簡単に行えます。

```
CTRL DELETE         TOP MEAS: ... LAST MEAS: ...  
CTRL: 1...
```

16 EDIT CANCEL

EDITを中止し、速やかにBANK DIRECTORY表示に脱出する機能。フロッピーディスクへのデータ書き込みを行わず、EDIT機能で入力したデータをキャンセルします。

演奏データ表示の時に呼び出し可能。SURE?・EDIT CANCEL表示(図113)が現れます。さらに、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと、EDIT CANCEL が実行されます。

図113 SURE?・EDIT CANCEL 表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)  
EDIT CANCEL
```

⇨SURE?・EDIT CANCEL 表示に対して、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、演奏データ表示に戻ります。

⇨入力済みデータの確認のためにEDIT機能呼び出し、いっさい演奏データをいじらなかつた時などは、作業時間の短縮に役立ちます。

17 MEASURE ERASE

指定したMEASURE 間の全データを消去する機能です。

演奏データ表示の時に呼び出し可能。MEASURE DELETE表示(図114)が現れます。

図114 MEASURE ERASE 表示

```
MEASURE ERASE  
TOP MEAS: ... LAST MEAS: ...
```

先頭MEASURE、末尾MEASUREを指定し、ENTERしてください。

⇨(TOP MEAS: ...)

消去する先頭MEASUREを指定するスペースです。

⇨(LAST MEAS: ...)

消去する末尾MEASUREを指定するスペースです。

⇨EDIT中のTRACKにだけ機能します。

§5 UTILITY MODE

UTILITY MODEは、PLAY、RECORD、EDITの各MODEの補助機能と、どのMODEにも属さない機能が集められています。UTILITY MODEには、図115のような機能があります。

⇨BANK番号は▽ Uキー・△ Vキーでスクロールします。

⇨表示データはPLAY MODE のBANK DIRECTORY表示と同じです。→P19

5-1 MAIN JOB

UTILITY MODEのMAIN JOBはBANK DIRECTORYのみです。

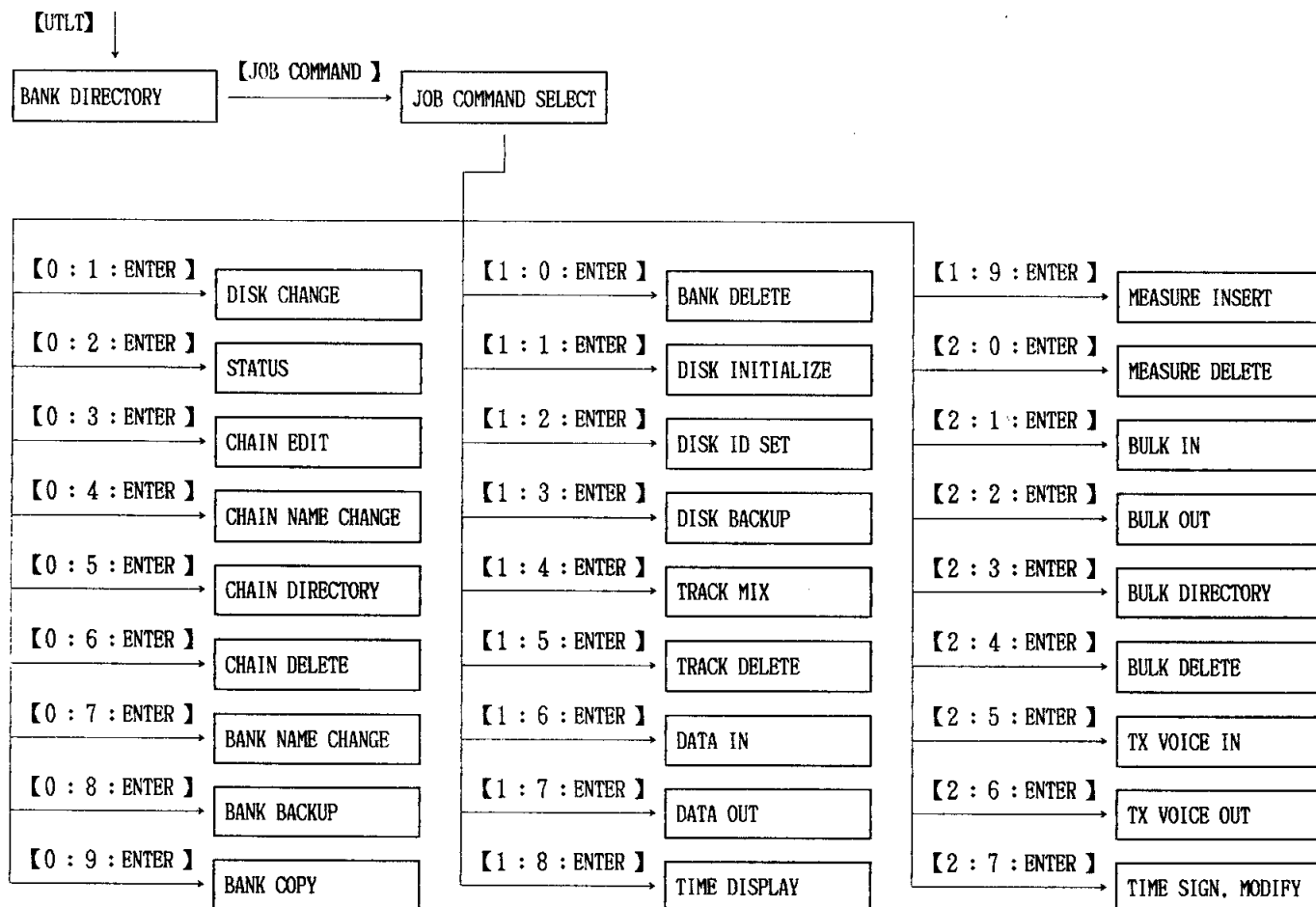
図116 BANK DIRECTORY表示 (UTILITY MODE)

BANK DIRECTORY

BANKの主なメモリーデータを確認する機能。UTLTキーを押すとBANK DIRECTORY表示が現れます (図116)。

		MEMORY PROTECTのオン/オフ	BANKの使用BYTE	
UTILITY MODE	PROT:0		USE:000K	
BANK 01 *****	TEMPO:***		TIME:**/**	
□	□	□	□	□
BANK番号	BANK名	テンポ	拍子:拍数	音符

図115 UTILITY MODEの機能



5-2 JOB COMMAND

UTILITY MODEには、全部で27のJOB COMMAND があり、常時呼び出すことができます。

◆それぞれ、JOB COMMAND キーでJOB COMMAND SELECT表示を呼び出し、番号を書き込んでENTER すると呼び出せます。

◆JOB COMMAND SELECT表示に00をENTER すると、BANK DIRECTORY表示に戻ります。

01 DISK CHANGE

フロッピーディスクを交換する機能です。

◆表示と機能は、PLAY MODE のDISK CHANGE 機能と同じです。→P23

02 STATUS

メモリスパースの使用状態を一括して表示する機能。STATUS表示 (図117) では、CHAIN、BANK、BULK、メモリー-BYTE数のそれぞれについて、入力済み分と未使用分を分けて表示します。

◆ (CHAIN: a)

(CHAIN: b)

上段 (a) にはデータ入力済みのCHAIN 数、下段 (b) には未使用のCHAIN 数を表示します。

◆ (BANK: cc)

(BANK: dd)

上段 (cc) にはデータ入力済みのBANK数、下段 (dd) には未使用のBANK数を表示します。

◆ (BULK: ee)

(BULK: ff)

上段 (ee) にはデータ入力済みのBULKデータ数、下段 (ff) には未使用のBULKデータ数を表示します。

◆ (gggK BYTES USED.)

(hhhK BYTES FREE.)

上段 (ggg) には、使用したメモリー-BYTE数、下段 (hhh) には未使用のメモリー-BYTE数を表示します。

◇hhh の数値が残り少なくなっていたら、録音中などにメモリーフルになってしまうを防ぐため、新しいフロッピーディスクと交換してください。

03 CHAIN EDIT

CHAIN をプログラムする機能。CHAIN 名、BANKの順番、各BANKの再生回数などが入力できます。

◆CHAIN SELECT表示

まず、CHAIN SELECT表示 (図118) に、CHAIN 番号を指定し、ENTER してください。

白紙のCHAIN 番号をENTER すると、CHAIN NAME SET表示に移行します。

入力済みのCHAIN 番号をENTER すると、CHAIN STEP表示に移行します。

◆ (CHAIN n)

CHAIN 番号 (1~8) を指定します。

図117 STATUS表示

```
CHAIN:a BANK:cc BULK:ee gggK BYTES USED.  
CHAIN:b BANK:dd BULK:ff hhhK BYTES FREE.
```

図118 CHAIN SELECT表示

```
CHAIN EDIT  
CHAIN 0
```

◆CHAIN NAME SET表示

CHAIN NAME SET表示 (図119) に、CHAIN NAMEを書き込み、ENTER してください。

ENTER すると、CHAIN STEP表示に移行します。

図119 CHAIN NAME SET表示

```
CHAIN NAME SET
CHAIN n  . . . . .
```

◆ (CHAIN n)

CHAIN 番号です。

◆ (.)

CHAIN 名の入力スペース。アルファベットと数字を自由に組み合わせて、8文字まで入力できます。

◆CHAIN STEP表示

CHAIN STEP表示 (図120) では、各CHAIN STEPのBANK番号と、その再生回数をENTER します。

図120 CHAIN STEP表示

```
STEP  ss
BANK  nn  BBBBBBBB          PLAY:pp
```

◆ (STEP ss)

BANKの再生順を表すCHAIN STEP番号です。

◇CHAIN STEPは01が先頭、32が末尾です。

◆ (BANK nn)

各CHAIN STEPに対するBANK番号の入力スペース。BANK 01 ~32を自由に当てはめることができます。

◇白紙のCHAIN STEPでは (. .) が表示されます。

◆ (BBBBBBBB)

各CHAIN STEPのBANK名の表示スペースです。

◇白紙のCHAIN STEPや、白紙のBANKを入力したCHAIN STEPでは、 (*****) が表示されます。

◆ (PLAY pp)

各CHAIN STEPの再生回数の入力スペース。それぞれ最大32回の再生が可能です。

◇白紙のCHAIN STEPでは01にセットされています。

◆入力済みCHAIN については、▽ Uキー・△ VキーでCHAIN STEPをスクロールし、CHAIN の途中のデータを確認することができます。

○CHAIN STEPの挿入

INSERTキーを使うと、入力済みCHAIN の任意の部分に、新しいCHAIN STEPを挿入することができます。

▽ Uキー・△ Vキーで挿入を行うCHAIN STEPを呼び出し、SHIFT △キーを押しながらINSERTキーを押します。

すると、表示の (STEP) の部分が (INSERT) に変わります (図121)。

挿入したいBANK番号と再生回数を指定し、ENTER してください。

図121 CHAIN STEP挿入表示

```
INSERT ㊦
BANK  1. *****          PLAY: 01
```

◆ENTER すると、CHAIN STEPが1つ進み、続けて次のCHAIN STEPを挿入できます。

◆挿入機能を脱出したい時は、再びSHIFT △キーを押しながらINSERTキーを押します。

◆すでにCHAIN STEPが32まで入力されていると、挿入は行えません。

○CHAIN STEPの削除

DELETEキーを使うと、不要なCHAIN STEPを削除できます。

▽ Uキー・△ Vキーで削除したいCHAIN STEPを呼び出し、SHIFT △キーを押しながらDELETEキーを押すと、削除が実行されます。

04 CHAIN NAME CHANGE

入力済みCHAIN のCHAIN 名を書き換える機能です。

◆CHAIN SELECT表示

まず、CHAIN SELECT表示 (図122) に、CHAIN 番号を書き込み、ENTER してください。

図122 CHAIN SELECT表示

ENTER すると、CHAIN NAME SET表示に移行します。

```
CHAIN NAME CHANGE
CHAIN 0
```

◆CHAIN NAME SET表示

CHAIN NAME SET表示 (図123) でCHAIN 名を変更します。

図123 CHAIN NAME CHANGE 表示

◆ (CHAIN n)

CHAIN 番号です。

◆ (CCCCCCCC)

CHAIN 名の入力スペースです。

```
CHAIN NAME CHANGE
CHAIN n  CCCCCCCC
```

05 CHAIN DIRECTORY

CHAIN 名の確認機能。CHAIN DIRECTORY 表示 (図124) が現れます。

⇨ (CHAIN n)

CHAIN 番号です。

◇▽ Uキー・△ Vキーでスクロールできます。

⇨ (CCCCCCCC)

CHAIN 名です。

◇白紙CHAIN では (*****) を表示します。

図124 CHAIN DIRECTORY 表示

```
CHAIN DIRECTORY
CHAIN n CCCCCCCC
```

06 CHAIN DELETE

入力済みCHAIN を白紙に戻すクリア機能です。

◆CHAIN DELETE表示

まずCHAIN DELETE表示 (図125) で消去するCHAIN 番号を選び、ENTER してください。

ENTER すると、SURE?表示に移行します。

図125 CHAIN DELETE表示

```
CHAIN DELETE
CHAIN n
```

◆SURE?表示

SURE?表示 (図126) の時に、SHIFT ▽キーを押しながら、Yキーを押すと消去が実行できます。

図126 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
CHAIN n
```

⇨SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、消去を中止できます。

07 BANK NAME CHANGE

入力済みBANKのBANK名とテンポデータを変更する機能。BANK PROTECT (メモリー保護機能) のオン/オフも行います。

◆BANK SELECT表示

まず、BANK SELECT 表示 (図127) でBANK番号を選び、ENTER してください。

図127 BANK SELECT 表示

```
BANK NAME CHANGE
BANK n
```

ENTER すると、BANK NAME CHANGE表示に移行します。

◆BANK NAME CHANGE表示

BANK NAME CHANGE表示 (図128) では、BANK名の変更、テンポデータの変更、BANK PROTECTのオン/オフを行い、ENTER します。

図128 BANK NAME CHANGE表示

BANK NAME CHANGE	PROT:p	USE:000
BANK nn	BBBBBBBB	TEMPO:ttt TIME:aa/bb

◆ (PROT:p)

BANK PROTECT機能のオン/オフの入力スペースです。

◇1=オン、0=オフです。

◇MEMORY PROTECTをオンにしておくと、そのBANKについては、RECORD MODE やEDIT MODE で新たにデータを入力することができなくなり、データを誤って変えてしまうのを防止できます。

◆ (BBBBBBBB)

BANK名です。

◆ (TEMPO:ttt)

テンポデータです。

◆BANK名とテンポデータの入力法は、RECORD MODE のBANK NAME SET機能と同一です。—————→P29

◆その他の表示については、BANK DIRECTORY表示と同一です。

08 BANK BACKUP

異なるフロッピーディスク間で、演奏データをBANKごとにコピーする機能です。

◆QX1の操作ミスやフロッピーディスクの取り扱いミスで演奏データを失うのを防ぐため、完成したBANKについては、BANK BACKUP機能により、他のフロッピーディスクにデータコピーしておくことをお勧めします。

◆誤って、同一フロッピーディスク内でコピーしてしまうのを防ぐため、DISK IDが異なるフロッピーディスク間でしかコピーできないしくみになっています。—————→P71

◆BANK BACKUP表示

まずBANK BACKUP表示 (図129) で、コピー元のBANK番号とコピー先のBANK番号をENTER します。

図129 BANK BACKUP 表示

ENTER すると、SET ORIGINAL DISK 表示に移行します。

BANK BACKUP	TO BANK nn
FROM BANK nn	

◆ (FROM BANK nn)

コピー元のBANK番号の入力スペースです。

◆ (TO BANK nn)

コピー先のBANK番号の入力スペースです。

◆SET ORIGINAL DISK表示

SET ORIGINAL DISK 表示 (図130) の指示に従って、コピー元BANKのあるフロッピーディスクをディスクドライブに装着し、ENTER キーを押してください。コピー元のBANKのデータが、一時的にQX1本体に呼び込まれます。

◆ENTER キーを押すと、データの呼び込み中を示すEXECUTING 表示を経て、SET DUPLICATE DISK表示に移行します。

◆SET DUPLICATE DISK表示

SET DUPLICATE DISK表示 (図131) の指示に従って、コピー先のフロッピーディスクをディスクドライブに装着し、ENTER キーを押してください。一時的にQX1本体に記憶されていたBANKデータが、コピー先フロッピーディスクにコピーされます。

◆ENTER キーを押すと、コピー中を示すEXECUTING 表示が現れます。

◆1回の作業で30K BYTEずつコピーできます。データ量が多く、1回でコピーしきれない時には、SET ORIGINAL DISK 表示に戻りますから、コピーが完了するまで、同様の作業を繰り返してください。

◆コピーが完了すると、完了表示 (図132) が現れます。ENTER キーを押してください。

◆コピー先のBANK番号にすでにデータが入っていると、SURE?表示 (図133) が現れます。

◇コピーを実行する時は、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押します。

◇コピーを中止する時は、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押します。

◇コピー実行中に中断することはできません。

図130 SET ORIGINAL DISK 表示

```
BANK BACKUP
SET ORIGINAL DISK & HIT ENTER KEY !
```

図131 SET DUPLICATE DISK 表示

```
BANK BACKUP
SET DUPLICATE DISK & HIT ENTER KEY !
```

図132 完了表示

```
BANK BACKUP FINISHED
SET DISK & HIT ENTER KEY !
```

図133 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK nn EXISTS.
```

09 BANK COPY

同じフロッピーディスク内で、あるBANKのデータをそっくり別のBANKにコピーする機能です。

BANK COPY 表示 (図134) に、コピー元のBANK番号とコピー先のBANK番号を書き込み、ENTER キーを押してコピーを実行させます。

コピーを開始すると、実行中を示すEXECUTING 表示が現れます。

⇨ (FROM BANK nn)

コピー元のBANK番号を指定します。

⇨ (TO BANK nn)

コピー先のBANK番号を指定します。

⇨コピー先のBANK番号にすでにデータが入っている場合は、SURE?表示 (図135) が現れます。

◇コピーを実行する時は、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押します。

◇コピーを中止する時は、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押してください。

図134 BANK COPY 表示

```
BANK COPY
FROM BANK 0n          TO BANK nn
```

図135 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK nn EXISTS.
```

10 BANK DELETE

入力済みの演奏データを、BANKごとに消去する機能です。

◆BANK DELETE表示

まずBANK DELETE 表示 (図136) で、消去するBANK番号を選び、ENTER してください。

ENTER すると、SURE?表示に移行します。

⇨ (BANK nn)

BANK番号を指定します。

図136 BANK DELETE 表示

```
BANK DELETE
BANK 0n
```

◆SURE?表示

SURE?表示 (図137) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと消去が実行できます。

⇨SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、消去を中止できます。

図137 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK nn
```

11 DISK INITIALIZE

未使用フロッピーディスクや、他の用途に使っていたフロッピーディスクを、QX1用のデータフォーマットに合わせて初期化する機能です。

※演奏データのオールクリア機能としても利用できます。

◆DISK INITIALIZE表示

まず、フロッピーディスクの装着を指示するDISK INITIALIZE 表示 (図138) が現れます。

初期化を行いたいフロッピーディスクを装着してENTER キーを押すと、SURE?表示に移行します。

図138 INITIALIZE DISK 表示

```
DISK INITIALIZE
SET DISK & HIT ENTER KEY !
```

◆SURE?表示

SURE?表示 (図139) に対して、SHIFT ▽キーを押しながら、Yキーを押すと消去が実行できます。

図139 SURE?表示

```
SURE ? YES<Y>/NO<N>
```

※初期化の実行には約4分かかります。初期化が終了すると、自動的にJOB COMMAND 12のDISK ID SET 表示に移行します。

※SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、初期化を中止できます。

12 DISK ID SET

フロッピーディスクの確認番号 (DISK ID) をセットする機能です。

DISK ID SET 表示 (図140) に対して、IDを書き込み、ENTER します。

図140 DISK ID SET 表示

```
DISK ID SET
.....
```

◆ (.....)

アルファベットまたは数字でIDを書き込み、ENTER します。

◇IDは最大40文字まで。MESSAGE/DATAディスプレイの下段40文字分が全てDISK ID の入力スペースです。

◇IDは40文字未満でもかまいません。

※DISK ID は、JOB COMMAND 08のBANK BACKUP 機能、および、JOB COMMAND 13のDISK BACKUP 機能の時に確認されます。いずれの場合もDISK ID が同一だと、機能が実行できないようになっています。

13 DISK BACKUP

フロッピーディスクに入力された演奏データを、そっくり別のフロッピーディスクにコピーする機能です。

◆QX1の操作ミスやフロッピーディスクの取り扱いミスで演奏データを失うのを防ぐため、入力が完了したフロッピーディスクについては、DISK BACKUP 機能により、他のフロッピーディスクにデータコピーしておくことをお勧めします。

◆誤って、同一フロッピーディスク上にコピーしてしまうのを防ぐため、DISK ID が異なるフロッピーディスク間でしかコピーできないしくみになっています。—————→P73

◆SET ORIGINAL DISK表示

まず、SET ORIGINAL DISK 表示 (図141) に従って、コピー元フロッピーディスクを装着し、ENTER キーを押してください。データが、一時的にQX1本体に呼び込まれます。

◆データの呼び込み中を示すEXECUTING 表示を経て、SET DUPLICATE DISK表示に移行します。

◆SET DUPLICATE DISK表示

SET DUPLICATE DISK表示 (図142) に従って、コピー先のフロッピーディスクを装着し、ENTER キーを押してください。コピーが実行されます。

◆コピー実行中はEXECUTING 表示が現れます。

◆1回の作業で30K BYTEずつコピーできます。データ量が多く、1回でコピーしきれない時には、SET ORIGINAL DISK 表示に戻りますから、コピーが完了するまで、同様の作業を繰り返してください。

◆コピーが完了すると、完了表示 (図143) が現れます。ENTER キーを押してください。

◆コピー先のフロッピーディスクにすでにデータが入っていると、SURE?表示 (図144) が現れます。

◇コピーを実行する時は、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押します。

◇コピーを中止する時は、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押します。

◇コピーの実行中に中断することはできません。

図141 SET ORIGINAL DISK 表示

```
DISK BACKUP
SET ORIGINAL DISK & HIT ENTER KEY !
```

図142 SET DUPLICATE DISK 表示

```
DISK BACKUP
SET DUPLICATE DISK & HIT ENTER KEY !
```

図143 完了表示

```
DISK BACKUP FINISHED
SET DISK & HIT ENTER KEY !
```

図144 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK   EXISTS.
```

14 TRACK MIX

あるBANKのあるTRACKの演奏データを、任意のTRACKに重ね書きするミックスダウン機能です。

◆TRACK MIX表示

まず、TRACK MIX表示(図145)に、ミキシング元のTRACKとミキシング先のTRACKを指定し、ENTERしてください。

ENTERすると、SURE?表示に移行します。

◆ (FROM BANK nn TRACK .)

ミキシング元のBANK番号およびTRACK番号の入力スペースです。

◆ (TO BANK nn TRACK .)

ミキシング先のBANK番号およびTRACK番号の入力スペースです。

◇白紙のTRACKを指定すると、TRACK間のコピー機能としても利用できます。

◆エフェクトデータも全て重ね書きされますから、注意してください。

例えば、SUSTAINをかけたTRACK 1を、SUSTAINをかけなかったTRACK 2の上にTRACK MIXすると、新しいTRACK 2のデータ全体にSUSTAINがかかることとなります。

◆TEMPO CHANGEデータは、TRACK MIXされません。

◆異なる拍子に設定されているTRACK間では、TRACK MIXは行えません。

◆SURE?表示

SURE?表示(図146)の時に、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すとミキシングが実行されます。

◆SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、ミキシングが中止できます。

15 TRACK DELETE

あるBANKのあるTRACKのデータを消去する機能です。

◆TRACK DELETE表示

まず、TRACK DELETE表示(図147)に消去したいTRACKを書き込み、ENTERします。

ENTERすると、SURE?表示に移行します。

◆ (BANK nn TRACK .)

消去TRACKの指定スペース。BANK番号とTRACK番号を入力します。

図145 TRACK MIX表示

```
TRACK MIX  
FROM BANK nn TRACK . TO BANK nn TRACK .
```

図146 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)  
FROM BANK aa TRACK b TO BANK cc TRACK d
```

図147 TRACK DELETE表示

```
TRACK DELETE  
BANK nn TRACK .
```

◆SURE?表示

SURE?表示(図148)の時に、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと消去が実行されます。

◆SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、消去が中止できます。

◆1 TRACK だけにデータがはいっている場合は、演奏データのみ消去され、MEASURE BAR、BANK NAME、拍子、テンポは消去されません。

16 DATA IN

コンピュータやもう1台のQX1などから、BANKごとに演奏データを受信する機能です。

◆信号はMIDIのSYSTEM EXCLUSIVE MESSAGEにあたり、QX1もしくは同一のMIDIデータフォーマットで送信できる楽器・機器からの信号のみ受信できます。

◆DATA IN表示

まず、DATA IN表示(図149)で受信BANKを選び、ENTERします。ENTERすると、SURE?表示に移行します。

◆(BANK nn)

受信するBANK番号を書き込んでENTERします。

◆SURE?表示

SURE?表示(図150)に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと、受信待機の状態に入り、WAITING表示に移行します。

◆受信BANKにすでにデータが入っている場合は、SURE?表示の時、下段に(BANK nn EXISTS.)が現れます(図149)。

◆SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、機能をキャンセルできます。

図148 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK aa TRACK b
```

図149 DATA IN表示

```
DATA IN
BANK nn
```

図150 SURE?表示

白紙BANK

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK nn
```

入力済みBANK

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK nn EXISTS.
```

◆WAITING表示

WAITING 表示 (図151) が現れたら、送信側で送信を実行してください。

EXECUTING 表示が現れ、受信を開始します。

◆受信が終了するとBANK DIRECTORY表示に戻ります。

17 DATA OUT

コンピュータやもう1台のQX1などへ、BANKごとに演奏データを送信する機能です。

◆信号はMIDIのSYSTEM EXCLUSIVE MESSAGEにあたり、QX1もしくは同一のMIDIデータフォーマットを持った楽器・機器でのみ受信できます。

◆DATA OUT表示

まず、DATA OUT表示 (図152) で、送信BANKや、MIDI信号の出力端子、送信チャンネル、データブロック間の待ち時間などを指定し、ENTER してください。

ENTER すると、SURE?表示に移行します。

◆ (BANK nn)

送信するBANK番号を指定します。

◆ (TERMINAL:.)

送信するMIDI OUT端子 (1~8) を指定します。

◆ (MIDI CH:..)

MIDI送信チャンネル。受信側のMIDIチャンネルに合わせてください。

◆ (WAIT:0)

送信データブロックの間の待ち時間 (0~9秒) を指定します。

◇データは1K BYTEブロックに区切られて出力されます。そのブロック間の待ち時間を秒単位で指定するスペースです。

◇まず待ち時間0を指定してみて、MIDI DATA ERROR !!になる場合は、受信側の機種に合わせて、順次大きな数を入れてお試しください。

◆SURE?表示

SURE?表示 (図153) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押

すと、送信が実行され、EXECUTING 表示が現れます。

◆送信が終わると、BANK DIRECTORY表示に戻ります。

◆SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、機能をキャンセルできます。

図151 WAITING 表示

```
WAITING !!
```

図152 DATA OUT表示

```
DATA OUT  
BANK nn TERMINAL:.. MIDI CH:.. WAIT:0
```

図153 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)  
BANK nn TERMINAL:t MIDI CH:mm WAIT:w
```

18 TIME DISPLAY

先頭MEASURE と末尾MEASURE を指定し、再生時間を実際の時間の単位（分・秒）で確認する機能です。

◆ 1/10秒単位まで表示されます。

◆BANK/MEASURE SELECT表示

まず、BANK/MEASURE SELECT表示（図154）に、確認するBANK番号と先頭MEASURE /末尾MEASURE を書き込み、ENTER します。

ENTER すると、TIME DISPLAY表示に移行します。

◆ (BANK:nn)

時間を知りたいBANK番号を指定します。

◆ (TOP MEAS:...)

先頭MEASURE を指定します。

◆ (LAST MEAS:...)

末尾MEASURE の指定スペースです。

◇BANKの終りまでの再生時間を確認する場合は、999 を指定すると簡単です。

◆TIME DISPLAY表示

TIME DISPLAY表示（図155）では、指定されたMEASURE 間の再生時間を確認することができます。

また、TIME DISPLAY表示のテンポデータを変えると、それともなう再生時間の変化も確認できます。

◆ (BANK nn)

選ばれたBANK番号を表示します。

◆ (TOP MEAS:aaa)

先頭MEASURE の表示スペースです。

◆ (LAST MEAS:zzz)

末尾MEASURE の表示スペースです。

◆ (cc MIN dd.d SEC)

再生時間の表示。(cc) が分、(dd.d) が秒 (1/10秒単位) です。

◆ (BY TEMPO:ttt)

テンポ。TEMPO CONTROLLERでテンポを変えると、連動して再生時間の表示も変わります。

◇数字キーでテンポを書き込んでENTER することでも、再生時間の変化が確認できます。

図154 BANK/MEASURE SELECT表示

```
TIME DISPLAY  
BANK:nn      TOP MEAS:... LAST MEAS:...
```

図155 TIME DISPLAY表示

```
BANK nn      TOP MEAS:aaa LAST MEAS:zzz  
cc MIN dd.d SEC      BY TEMPO:ttt
```


19 MEASURE INSERT

BANKの中間部に、白紙小節を挿入する機能。挿入部分以降のMEASURE カウントは、ずれ込んで後に送られます。

◆選んだBANKの全TRACK について、いっせいに挿入が行われます。

◆MEASURE INSERT表示

まず、MEASURE INSERT表示 (図156) に、BANK番号、挿入先MEASURE 番号、挿入小節数、挿入小節の拍子を書き込み、ENTER します。

ENTER すると、SURE?表示に移行します。

◆ (BANK:nn)

BANK番号を指定します。

◆ (TOP MEAS:...))

挿入先のMEASURE 番号を指定します。

◆ (SIZE:...))

挿入する白紙の小節数を指定します。

◆ (TIME:..../..))

挿入する小節の拍子データを指定します。

◆SURE?表示

SURE?表示 (図157) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと、挿入が実行されます。

◆SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、機能がキャンセルできます。

20 MEASURE DELETE

BANKの演奏データのうち、不要部分をMEASURE 単位で削除する機能。削除部分以降のMEASURE カウントは、つめて書き直されます。

◆選ばれたBANKの全TRACK についていっせいに削除されます。

図156 MEASURE INSERT表示

```
MEASURE INSERT  
BANK:0n TOP MEAS:... SIZE:... TIME:../..
```

図157 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)  
BANK:0n TOP MEAS:mmm SIZE:sss TIME:aa/bb
```

◆MEASURE DELETE表示

まず、MEASURE DELETE表示 (図158) に、BANK番号、先頭MEASURE、末尾MEASURE を書き込み、ENTER してください。

ENTER すると、SURE?表示に移行します。

◆ (BANK:nn)

BANK番号を指定します。

◆ (TOP MEAS:...)

削除する先頭MEASURE を指定します。

◆ (LAST MEAS:...)

削除する末尾MEASURE を指定します。

◆SURE?表示

SURE?表示 (図159) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと、削除が実行されます。

◆SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、機能がキャンセルできます。

図158 MEASURE DELETE表示

```
MEASURE DELETE
BANK:0n          TOP MEAS:... LAST MEAS:...
```

図159 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BANK:0n          TOP MEAS:aaa LAST MEAS:zzz
```

21 BULK IN

MIDI IN 端子から受信した外部のMIDI楽器・機器の BULK DATA (メモリーデータ) を、フロッピーディスクに書き込むメモリー機能です。

◆デジタルシンセサイザーDXの音色データおよびDX1のパフォーマンスデータや、FM音源モジュールTXの音色データとファンクションデータ、デジタルリズムプログラマーRX11のパラメータデータとパターンデータなどを、QX1のフロッピーディスクにメモリーできます。

◆フロッピーディスク1枚につき、01~16の16BULKがあり、それぞれ異なるデータを書き込むことができます。

◆BULK DATA はMIDI信号のうちのSYSTEM EXCLUSIVE MESSAGEに属しています。 →P86

◆TX816 の全スロットのデータをメモリーする場合には、JOB COMMAND 25のTX VOICE IN 機能を使用してください。

◆BULK IN表示

まず、BULK IN 表示 (図160) に、BULK番号、DUMP REQUESTの送信端子番号、DUMP REQUESTの送信チャンネル、BULKのフォーマット番号を指定し、ENTER してください。

白紙BULKの場合は、BULK NAME SET 表示に移行します。

入らずみBULKの場合は、SURE?表示に移行します。

図160 BULK IN 表示

```
BULK IN
BULK on TERMINAL: . MIDI CH: . . . FORMAT: . . .
```

◆ (BULK nn)

2桁のBULK番号 (01~16) を書き込みます。

◆ (TERMINAL: .)

DUMP REQUESTを出力するMIDI OUT端子 (1~8) を指定します。

◇DUMP REQUESTとは、QX1側からBULK DATA の送信開始を要求する信号です。送信側の機器は、この信号を受けると、BULK DATA の送信を始めます。

◆ (MIDI CH: . . .)

DUMP REQUESTのMIDI送信チャンネル (01~16) を指定します。

◆ (FORMAT:)

送信元のBULK DATA のフォーマット番号に合わせて、フォーマット番号を入力するスペースです。

◇楽器・機器により、BULK DATA は意味が異なります。データの読み違いを防ぐため、MIDIのBULK DATA 信号には、データの種類を知らせるFORMAT BYTE が含まれています。このFORMAT BYTE に合わせてフォーマット番号を指定してください。

BULK DATA のフォーマット番号例

FORMAT NO.	BULK DATA	機材
000	1 VOICE BULK	DX1, TX
001	1 PERFORMANCE BULK	DX1, TX
002	64 (32) PERFORMANCE BULK	DX1, TX
009	32 VOICE BULK	DX1, TX
011	PARAMETER BULK	RX11 *
126	PATTERN / SONG BULK	RX11 *

◆SURE?表示

SURE?表示 (図161) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと、BULK NAME SET 表示に移行します。

◆SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、機能をキャンセルできます。

*RX11のBULKについて

◆RX11を、SYSTEM EXCLUSIVE AVAILの状態にした後、PATTERN モードないしSONGモードにしておくと、QX1のDUMP REQUESTを受信することができます。

◆FORMAT=011のPARAMETER BULKとは、PAN LEVEL、INST LEVEL、ACCENT LEVEL、INST CHANGE、NOTE NUMBERなどのメモリーデータです。

◆FORMAT=126のPATTERN / SONG BULKとは、PATTERNとSONGのメモリーデータです。

図161 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BULK on TERMINAL: . MIDI CH: . . . FORMAT: . . .
```

◆BULK NAME SET表示

BULK NAME SET 表示 (図162) では、BULK名を書き込み、ENTER してください。

ENTER すると、WAITING 表示に移行します。

◆ (BULK nn)

BULK番号です。

◆ (.....)

データ名を書き込みます。

◇アルファベットまたは数字で8文字まで入力できます。

図162 BULK NAME SET 表示

```
BULK NAME SET
BULK nn .....

```

◆WAITING表示

WAITING 表示 (図163) は、受信待機中を示すもの。実際に受信を開始すると、EXECUTING 表示に変わります。

図163 WAITING 表示

```
WAITING !!

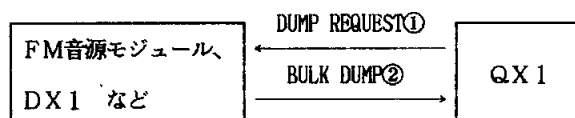
```

◆受信を終了すると、BANK DIRECTORY表示に戻ります。

◆本機のみ MIDI OUT (BULK IN 表示の段階で指定した端子) を、送信側の MIDI IN に接続しておくと、BULK NAME SET 表示に対して ENTER キーを押した時点で、本機から DUMP REQUEST が出力され、送信側で自動的に送信が開始されます (図164)。

◆機器によっては、QX1 の DUMP REQUEST を受信しないものがあります (例: DX7、DX9)。この場合は、TERMINAL に 0、MIDI CH に 00、FORMAT に 000 を ENTER して WAITING 表示を呼び出した上で、送信側の機器の操作により、送信を開始してください。

図164 BULK IN 実行時の信号の流れ



22 BULK OUT

BULK IN 機能でフロッピーディスクにメモリーした、外部MIDI楽器・機器の BULK DATA を送信する機能です。

◆TX VOICE IN 機能でメモリーした BULK DATA を、この BULK OUT 機能を使って TX816 などに送信することもできます。ただし、この場合、受信側でメモリーされるのは、最後のスロットに相当するデータとなります。

◆BULK OUT表示

まず、BULK OUT表示(図165)に、BULK番号、BULK DATAの送信端子番号、BULK DATA送信までの待ち時間を指定し、ENTERしてください。

ENTERすると、SURE?表示に移行します。

◆ (BULK nn)

出力するBULK番号(01~16)を指定します。

◆ (TERMINAL: t)

BULK DATAを送信するMIDI OUT端子(1~8)を指定します。

◆ (WAIT: w)

送信を指令してから実際に送信が始まるまでの待ち時間(0~9秒)を指定します。

◇まず待ち時間0を指定してみて、MIDI DATA ERROR!!になる場合は、受信側の機種に合わせるために、順次大きな数を入れてお試しください。

◆SURE?表示

SURE?表示(図166)に対して、SHIFT▽キーを押しながらYキーを押すと送信を開始。実行中を示すEXECUTING表示が現れます。

◆送信が終了すると、BANK DIRECTORY表示に移行します。

◆SURE?表示の時に、SHIFT▽キーを押しながらNキーを押すと、送信を中止できます。

図165 BULK OUT表示

```
BULK OUT
BULK nn  TERMINAL:t          WAIT:w
```

図166 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BULK nn  TERMINAL:t          WAIT:w
```

23 BULK DIRECTORY

BULK IN機能でフロッピーディスクにメモリーしたBULK DATAのリスト機能。BULK DIRECTORY表示(図167)が現れます。

◆ (BULK nn)

BULK DATA番号です。

◇▽Uキー・△Vキーでスクロールできます。

◆ (BULK NAME BBBBBBBB)

BULK名です。

◇白紙のBULK DATAでは、(*)が表示されます。

図167 BULK DIRECTORY表示

```
BULK DIRECTORY
BULK nn  BBBBBBBB
```

24 BULK DELETE

BULK IN やTX VOICE IN でメモリーしたBULK DATA を消去する機能です。

◆BULK DELETE表示

BULK DELETE 表示 (図168) に消去したいBULK番号を書き込み、ENTER

します。

⇨ (BULK nn)

BULK番号を入力します。

◆SURE?表示

SURE?表示 (図169) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと消去を実行します。

⇨SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、消去を中止できます。

図168 BULK DELETE 表示

```
BULK DELETE
BULK nn
```

図169 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)
BULK nn
```

25 TX VOICE IN

TX816 の全スロットのVOICE DATAとPERFORMANCE DATAを、1 BULKにメモリーする機能です。

⇨QX1とTX816 は、図170のように接続してください。

◆TX VOICE IN表示

TX VOICE IN 表示 (図171) にBULK番号とTX816 のSLOT番号を書き込み、ENTER

します。

⇨ (BULK nn)

BULK番号を入力します。

⇨ (SLOT abcdefgh)

SLOT番号を指定します。

図170 TX VOICE IN 使用時の接続

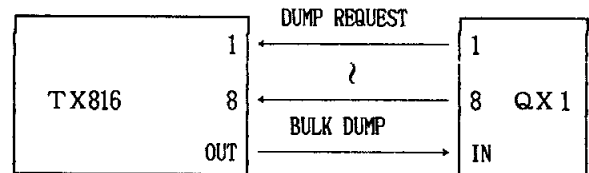


図171 TX VOICE IN 表示

```
TX VOICE IN
BULK nn          SLOT: abcdefgh
```

◆BULK NAME SET表示

BULK NAME SET 表示 (図172) に、BULK名を書き込みENTER してください。

ENTER するとSET OUT SLOT表示に移行します。

⇨ (BULK nn)

BULK番号です。

⇨ (.....)

データ名を書き込みます。

◇アルファベットまたは数字で8文字まで入力できます。

図172 BULK NAME SET 表示

```
BULK NAME SET
BULK nn      .....
```

◆SET OUT SLOT表示

SET OUTSLOT 表示 (図173) の指示に従って、TX816 側でOUT SLOTを選択し、ENTER してください。

ENTER すると、DUMP REQUESTが発信され、TX816 がBULKデータの転送を開始。WAITING 表示を経て、EXECUTING 表示に変わります。

図173 SET OUT SLOT表示

```
TX VOICE IN
SET OUTSLOT:n & HIT ENTER KEY !
```

⇨ (SET OUTSLOT:n)

(n) はOUT SLOT番号です。

⇨QX1のDUMP REQUESTの送信チャンネルは1です。従ってTX816は全スロットとも、受信チャンネルを1に設定してください。

⇨必ず、表示されるOUT SLOT番号にTX816のOUT SLOT番号を合わせてからENTER してください。

⇨1 SLOT分の転送が終了すると、SET OUTSLOT 表示に戻ります。表示のSLOT番号に従ってこの作業を繰り返してください。

⇨全作業を終了すると、BANK DIRECTORY表示に戻ります。

26 TX VOICE OUT

TX VOICE IN 機能でメモリーしたBULK DATA を、TX816 に転送する機能です。

⇨QX1とTX816 は、図170 のように接続してください。

⇨BULK IN 機能で入力したBULK DATA を、このTX VOICE OUT機能を使って送信することはできません。

◆TX VOICE OUT表示

TX VOICE OUT表示 (図174) にBULK番号を書き込み、ENTER します。
ENTER するとSURE表示に移行します。

⇨ (BULK nn)

BULK番号を入力します。

図174 TX VOICE OUT表示

```
TX VOICE OUT  
BULK nn
```

◆SURE?表示

SURE?表示 (図175) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと送信を開始。実行中を示すEXECUTING 表示が現れます。

⇨送信が終了すると、BANK DIRECTORY表示に移行します。

⇨SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、送信を中止できます。

図175 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)  
BULK nn
```

27 TIME SIGN. MODIFY

指定したMEASURE間の全TRACK の拍子を変更する機能です。

◆TIME SIGN. MODIFY表示

TIME SIGN. MODIFY 表示 (図176) にBANK番号、先頭MEASURE、末尾MEASURE、拍子を書き込みENTER してください。
ENTER するとSURE?表示が現れます。

⇨ (BANK nn)

BANK番号を入力します。

⇨ (TOP MEAS: ...)

先頭MEASURE を入力します。

⇨ (LAST: ...)

末尾MEASURE を入力します。

⇨ (TIME: .. / ..)

拍子データを入力します。

図176 TIME SIGN. MODIFY 表示

```
TIME SIGN. MODIFY  
BANK nn TOP MEAS:... LAST:... TIME:.. / ..
```

図177 SURE?表示

```
SURE ? YES(Y)/NO(N)  
BANK nn TOP MEAS:... LAST:... TIME:.. / ..
```

◆SURE?表示

SURE?表示 (図177) に対して、SHIFT ▽キーを押しながらYキーを押すと拍子データの変更が実行されます。

⇨拍子の変更によってMEASURE が長くなる場合は、各MEASURE の末尾は休符となります。また、MEASURE が短くなる場合は、末尾のはみ出したデータは削除されます。

⇨SURE?表示の時に、SHIFT ▽キーを押しながらNキーを押すと、拍子の変更を中止できます。

§6 参考仕様

6-1 MIDI参考資料

信号規格

- ◆TYPE : 非同期シリアル
- ◆BAUD RATE : 31.25kBAUD ± 1%
- ◆HARDWARE : 5mA CURRENT LOOP, " 0 " = CURRENT ON

送受信データ

◆CHANNEL INFORMATION

信号	BYTE	データ
KEY OFF	STATUS	1000nnnn n=MIDI channel 0~15
	DATA 1	0kkkkkkk k=key no. 0~127
	DATA 2	0vvvvvvv v=velocity 0~127
KEY ON	STATUS	1001nnnn n=MIDI channel 0~15
	DATA 1	0kkkkkkk k=key no. 0~127
	DATA 2	0vvvvvvv v=velocity 1~127
CONTROL CHANGE	STATUS	1011nnnn n=MIDI channel 0~15
	DATA 1	0ccccccc* k=control no. 0~127
	DATA 2	0vvvvvvv v=value 0~127
PROGRAM CHANGE	STATUS	1100nnnn n=MIDI channel 0~15
	DATA 1	0ppppppp p=program no. 0~127
PITCH BEND	STATUS	1110nnnn n=MIDI channel 0~15
	DATA 1**	0vvvvvvv v=value 0~127
	DATA 2	0vvvvvvv v=value 0~127

* CONTROL NO. の例 (デジタルシンセサイザ-DXシリーズ)

0ccccccc	CONTROLLER
00000001 (= 1)	MODULATION WHEEL
00000010 (= 2)	BREATH CONTROLLER
00000100 (= 4)	FOOT CONTROLLER
00000101 (= 5)	PORTAMENTO SLIDER
00000110 (= 6)	DATA ENTRY SLIDER
00000111 (= 7)	VOLUME
01000000 (=64)	SUSTAIN SW
01000001 (=65)	PORTAMENTO SW

01100000 (=96)	DATA INCREMENT (+1) SW
01100001 (=97)	DATA DECREMENT (-1) SW
01111100 (=124)	OMNI MODE OFF
01111101 (=125)	OMNI MODE ON
01111110 (=126)	MONO MODE
01111111 (=127)	POLY MODE

** DATA BYTE 2 は、14BIT データタイプの場合のみ。

◆SYSTEM REALTIME MESSAGE

信号	BYTE	受信	送信
MIDI CLOCK	11111000	ON PLAYING時	常時*
START	11111010	ON PLAYINGで MEASURE 001 の時	MEASURE 001 で RUN キーを押した時*
CONTINUE	11111011	ON PLAYING時	RUN キーを押した時*
STOP	11111101	ON PLAYING時	STOPキーを押した時*
ACTIVE SENSING	11111110	×	240m secごとに送信

* MIDI OUT 8から送信されます。

◆SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(デジタルシンセサイザ-DXの場合)

信号	BYTE	データ
ONE VOICE BULK	STATUS	11110000
	MAKER ID	01000011
	SUB STATUS	0000nnnn n=MIDI channel 0~15
	FORMAT	0ffffff f=format no. 0
	BYTE COUNT 1, 2	
	DATA 1~155	
	CHECK SUM	
		END OF EXCLUSIVE
ONE PERFORMANCE BULK	STATUS	11110000
	MAKER ID	01000011
	SUB STATUS	0000nnnn n=MIDI channel 0~15

FORMAT Offffffff f=format no. 1
 BYTE COUNT 1, 2
 DATA 1~94
 CHECK-SUM
 END OF EXCLUSIVE

FOOT SW : PHONE JACK
 CLICK OUT : : PHONE JACK

ALL VOICE BULK STATUS 11110000
 MAKER ID 01000011
 SUB STATUS 0000nnnn n=MIDI channel 0~15
 FORMAT Offffffff f=format no. 9
 BYTE COUNT 1·2
 DATA 1~4096
 CHECK SUM
 END OF EXCLUSIVE

ALL PERFORMANCE BULK STATUS 11110000
 MAKER ID 01000011
 SUB STATUS 0000nnnn n=MIDI channel 0~15
 FORMAT Offffffff f=format no. 2
 BYTE COUNT 1·2
 DATA 1~4096
 CHECK SUM
 END OF EXCLUSIVE

DUMP REQUEST STATUS 11110000
 MAKER ID 01000011
 SUB STATUS 0010nnnn n=MIDI channel 0~15
 FORMAT Offffffff f=format no. 0~127
 END OF EXCLUSIVE

6-2 本体仕様

構成

◆CONTROL PANEL

◆KEY SWITCH 53
 ◆LCD DOT MATRIX (40×2)
 ◆LED MODE INDICATOR×4
 FUNCTION INDICATOR×4
 STAND BY/PLAY TRACK INDICATOR×8
 RECORD/EDIT TRACK INDICATOR×8
 RUN INDICATOR, TEMPO INDICATOR
 ◆CONTROLLER TEMPO CONTROL KNOB
 ◆DISK DRIVE for 5.25 inch floppy disk

◆REAR PANEL

◆MIDI IN : DIN 5pin
 THRU : DIN 5pin
 OUT 1~8 : DIN 5 PIN
 ◆OTHER TAPE SYNC IN·OUT : PHONE JACK

メモリーデータ

◆BANK PARAMETER (×1~32)

◆BANK NAME 8 LETTER
 ◆TIME 01~32/01·02·04·08·16·32
 ◆TEMPO 40~280
 ◆MEMORY PROTECT ON/OFF

◆SEQUENCE DATA

◆NOTE DATA KEY NUMBER
 VELOCITY
 GATE TIME
 TIMING (CLOCK)
 ◆CONTROL CHANGE
 ◆PROGRAM CHANGE
 ◆PITCH BEND
 ◆TIME 01~32/01·02·04·08·16·32
 ◆TEMPO CHANGE 50~200 %

◆CHAIN PARAMETER (×1~8)

◆CHAIN NAME 8 LETTER

◆CHAIN DATA

◆CHAIN STEP 01~32
 ◆BANK NUMBER 01~32
 ◆PLAY 01~32

◆DISK PARAMETER

◆DISK ID 40 LETTER

◆BULK PARAMETER (×1~16)

◆BULK NAME 8 LETTER

◆BULK DATA

FREE

その他

- ◆定格電源電圧・周波数=100V・50/60Hz ◆定格消費電力=26W
- ◆寸法= 519W×105H×329Dmm ◆重量= 7.5kg
- ◆適合メディア=両面倍密度倍トラック5.25インチフロッピーディスク
 推奨 MAXELL MD-2DD ◆使用温度= 4℃~40℃
- ◆付属品=フロッピーディスク1枚 MIDIケーブル3m×2本

3 MIDI Implementation Chart

(Digital Sequence Recorder)
 Model QX1 MIDI Implementation Chart

Date : 10/1, 1984
 Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 1-16	1 1-16	
Mode Default Messages	POLY, MONO OMNI on, OMNI off	POLY, MONO % OMNI on, OMNI off %	
Note Number : True voice	0-127 *****	0-127 %	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH V=1-127 x 8nH V=64	o % x	
After Touch Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender	o	o * %	* ON/OFF
Control Change	0-63	o * %	* ON/OFF
	64-121	o %	
Prog Change : True #	o *****	o 0-127 %	
System Exclusive	o	o %	
System : Song Pos : Song Sel Common : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Real Time : Commands	o ** o **	o o	** only from #8
Aux : Local ON/OFF : All Notes OFF Mes- : Active Sense sages : Reset	o o o x	o % x x x	
Notes	% Recognized and transmitted as record data.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
 Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes
 x : No

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致します。

◆保証書

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

◆保証書は大切にしましょう!

保証書は弊社が本機をご購入いただいたお客さまに、ご購入の日から向う1年間の無償修理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に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、お買上げ店にご持参頂きますと、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日本楽器電音サービスセンターまたはサービスステーションにご連絡ください。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うよう手続き致します。

満1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させていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は最低8年となっています。

そのほかご不明の点などございましたら、お客さまご相談窓口までお問い合わせください。

◆YAMAHA電音音響製品サービス拠点 (お客さまご相談窓口・お預り修理窓口)

- 東京電音サービスセンター TEL 044-434-3100
〒211 川崎市中原区木月1184
- 新潟電音サービスステーション TEL 0252-43-4321
〒950 新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F
- 大阪電音サービスセンター TEL 06-877-5262
〒565 吹田市新芦屋下1-16 千里丘センター内
- 四国電音サービスステーション TEL 0878-51-7777
〒760 高松市丸亀町8-7 日本楽器高松店內
- 名古屋電音サービスセンター TEL 052-652-2230
〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2
日本楽器名古屋流通センター内
- 九州電音サービスセンター TEL 092-472-2134
〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4

- 広島電音サービスステーション TEL 082-874-3787
〒731-01 広島市安佐南区紙屋町西原2205-3
- 北海道電音サービスセンター TEL 011-781-3921
〒065 札幌市東区本町1-6-3
- 仙台電音サービスセンター TEL 0222-96-0249
〒983 仙台市青葉区7-7 仙台国際共同配送センター3F
- 浜松電音サービスセンター TEL 0534-58-9211
〒432 浜松市東伊場2-13-12
- 本社営業技術課サービスセンター TEL 0534-65-1111
〒430 浜松市中区中沢町10-1

◆日本楽器製造株式会社

- 本社・工場 TEL 0534-65-1111
〒430 浜松市中区中沢町10-1
- 東京支店 TEL 03-574-8592
〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル6F
- 銀座店 TEL 03-572-3131
〒104 東京都中央区銀座7-9-14
- 渋谷店 TEL 03-476-5441
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-10-7 新大宗ビル内
- 池袋店 TEL 03-981-5271
〒171 東京都豊島区南池袋1-24-2
- 横浜店 TEL 045-311-1201
〒220 横浜市西区南幸2-15-13
- 大阪支店 TEL 06-251-1111
〒542 大阪市南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館8・9F
- 心斎橋店 TEL 06-211-8331
〒542 大阪市南区心斎橋筋2-39
- 梅田店 TEL 06-345-4731
〒530 大阪市北区梅田1-3-1 大阪駅前第一ビル内
- 神戸店 TEL 078-321-1191
〒650 神戸市中央区元町通2-7-3
- 高松店 TEL 0878-51-7777
〒760 高松市丸亀町8-7
- 名古屋支店 TEL 052-201-5141
〒460 名古屋市中区錦1-18-28

- 名古屋店 TEL 052-201-5154
〒460 名古屋市中区錦1-18-28
- 九州支店 TEL 092-472-2151
〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4
- 福岡店 TEL 092-721-7821
〒810 福岡市中央区天神1-11 福岡ビル内
- 北海道支店 TEL 011-512-6111
〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地 ヤマハセンター
- 札幌店 TEL 011-512-6124
〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地 ヤマハセンター
- 仙台支店 TEL 0222-22-6141
〒980 仙台市大町2-2-10
- 仙台店 TEL 0222-27-8516
〒980 仙台市一番町2-6-5
- 広島支店 TEL 082-244-3744
〒730 広島市中区紙屋町1-1-18
- 広島店 TEL 082-248-4511
〒730 広島市中区紙屋町1-1-18
- 浜松支店 TEL 0534-54-4116
〒430 浜松市東区治町321-6
- 浜松店 TEL 0534-54-4077
〒430 浜松市東区治町321-6

