

# YAMAHA

MUSIC SEQUENCER

**QY22**

オーナーズマニュアル

---

## ごあいさつ

このたびは、ヤマハ・ミュージックシーケンサーQY22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。

QY22は、コンパクトなボディにデジタルシーケンサーの機能と、GMシステムレベル1に準拠したAWM音源によるトーンジェネレーターとしての機能を結集したミュージックシーケンサーです。

シーケンサーの入門機として、ハンディな音楽創作ツールとして、初心者の方からプロフェッショナルな方まで、QY22の豊富な機能を十分にお楽しみください。

QY22の優れた機能を使いこなしていただくために、本書を活用いただきますようご案内申し上げます。

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

---

## 取扱説明書の使い方

オーナーズマニュアルは、QY22の基礎知識と操作方法について説明しています。

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

調べたい言葉や機能を探するとき、

- ・「もくじ」(+ 7ページ)
- ・「QY22機能ツリー図」(+ 36ページ)
- ・「用語解説」(+ 272ページ)
- ・「50音順索引」(+ 286ページ)
- ・「アルファベット順索引」(+ 288ページ)

をお使いになると便利です。

## 表記について

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

本書では、次に示すアイコンを使用しています。

 **解説** : 機能に関する、概要説明を行っています。

 **設定値** : 設定できる値の範囲を説明しています。

 **操作** : 具体的な操作を説明しています。

 : 機能に関する補足説明および、応用例や、使う場合の留意点を示しています。

 : データが消えたり破損したりしてしまう心配があることを示しています。十分に注意してください。

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

# 安全にお使いいただくために

---

QY22は精密機械です。いつまでもご使用いただくために、次の注意を守り、大切にお取り扱いください。



## 設置場所について

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

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



## お取り扱いについて

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



## 外装のお手入れについて

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



## 電源について

QY22は電源として、単3電池もしくは別売ACアダプターをご利用いただけます。

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

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

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

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

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



### 乾電池について

乾電池は、新しいものと古いもの、種類のちがうもの(マンガンとアルカリ)、メーカーのちがうもの(製造会社の規格)と一緒に使わないでください。事故や故障の原因となります。



### 他の電気機器への影響

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



### 改造について

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



### 落雷に対する注意

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



### 保証書の手続き

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



### 保管

取扱説明書をお読みにになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

## 音楽を楽しむエチケット



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

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

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

## 豊富な最新プリセットスタイル

さまざまなジャンルのバックギングパターン600種類を、プリセットスタイル100×6セクションとして内蔵。ひとつひとつのスタイルは、イントロ、フィルイン、エンディングなど6つのセクションに分類されており、音楽制作にそのまま使うことができます。

## リアルなAWM音源

生楽器音をサンプリングしたリアルなAWM音源を搭載。また、そのAWM音源を駆使してプログラムされたGMシステムレベル1準拠のノーマルボイスを128種類、ドラムボイスを8種類内蔵。リアルで表現力の高い音色群です。

## パターンとソングによる機能的な音楽制作

QY22では、「バックギングトラックにパターンを並べてソングの骨格を作り、その上にメロディやハーモニーを重ねる」という、非常に機能的な音楽制作ができます。

## 大型液晶によりイージーオペレーションを実現

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

## コンパクトなボディと電池駆動

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

## 大容量のシーケンサー機能

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

## ABC機能

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

## 豊富なレコーディング方法

QY22は、通常のリアルタイム、ステップレコーディングをはじめ、コードやパターンのリアルタイムレコーディングや、エディットモードでのMIDIイベントのインサートなど、さまざまな入力方法を持っています。

## お使いになる前に

ページ

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

## 第1章 QY22の基礎知識

ページ

- |                    |    |
|--------------------|----|
| 1. QY22のしくみ        | 22 |
| 2. シーケンサー部         | 23 |
| ・ソングとパターン          | 23 |
| ・パターン              | 24 |
| ・ソング               | 27 |
| 3. AWM音源部          | 29 |
| 4. コントローラー部        | 31 |
| ・鍵盤                | 31 |
| ・シーケンサーキー          | 32 |
| 5. QY22のモード構成      | 33 |
| 6. QY22機能ツリー図      | 36 |
| 7. QY22の基本的な操作     | 39 |
| 1. 初期化をする          | 39 |
| 2. カーソルの移動         | 40 |
| 3. モードを切り替える       | 41 |
| 4. データの入力          | 44 |
| 5. 画面を初期状態に戻す      | 44 |
| 8. QY22の特殊操作       | 45 |
| 1. ユーズドメモリーの表示     | 45 |
| 2. ドラムのインスタアサインの表示 | 46 |
| 3. 便利なキー操作         | 47 |
| 9. ABC機能について       | 48 |
| 10. コードタイプ一覧表      | 50 |

## 第2章 ソングモード

ページ

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

## 第3章 ボイスモード

ページ

1. ボイスプレイ	152
-----------	-----

## 第4章 パターンモード

ページ

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

## 第5章 ユーティリティモード

ページ

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

## 資料

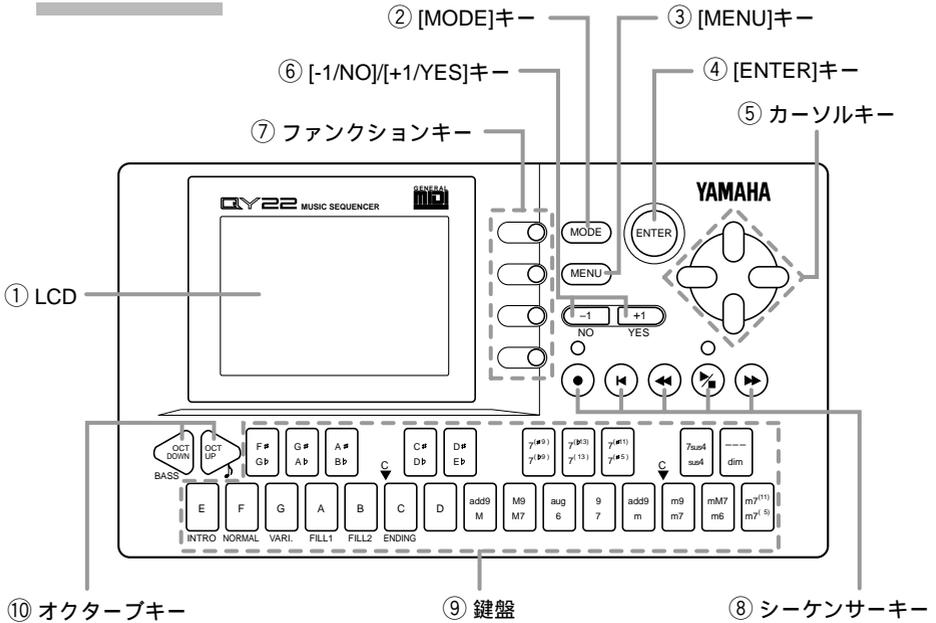
ページ

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

# お使いになる前に

## 1. 各部の名称と機能

### フロントパネル



#### ① LCD(エルシーディー)

さまざまなデータや情報を表示します。  
8行×21文字の液晶ディスプレイ(Liquid Crystal Display)です。

#### ② [MODE]キー

ソング、ボイス、パターンの3つのモードを切り替えます。  
このキーを押すたびに、3つのモードが切り替わります。

#### ③ [MENU]キー

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

#### ④ [ENTER]キー

エディットモードでジョブを選んだり、データを設定するときに使います。

- ⑤ カーソルキー( 、、、 )  
ディスプレイ内でカーソルの位置を移動するときに使います。
- ⑥ [ - 1/NO ] [ + 1/YES ] インク/デッキキー  
「Are you sure ?」という確認のメッセージに返答したり、さまざまなデータの設定で、数値を増加( インクリメント ) 減少( デクリメント ) したり、ON/OFFを切り替えたりするときに使います。
- ⑦ ファンクションキー  
ディスプレイの右側に表示されるメニューを選ぶときに使います。上から、[ F1 ] [ F2 ] [ F3 ] [ F4 ]となります。
- ⑧ シーケンサーキー  
ソングやパターンの演奏や録音を行うときに使います。テープレコーダーと同じ感覚のキーレイアウトとなっています。

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

- ⑨ 鍵盤( E2 ~ E4 )  
通常の鍵盤と同様に演奏や録音ができます。またセクションの入力、コードの入力、ドラムのパッドキーなど、QY22の状態によってさまざまな動きをします。

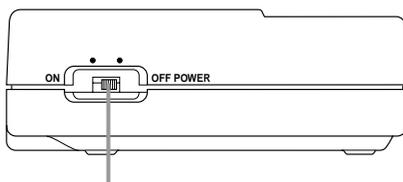
- ⑩ オクターブキー  
鍵盤のオクターブを切り替えるためのキーです。

-  : [ OCT DOWN ] ..... オクターブダウンキー  
BASS
-  : [ OCT UP ] ..... オクターブアップキー

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

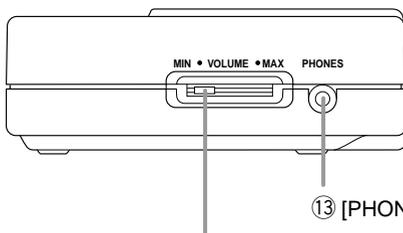
## サイドパネル

左サイド



⑪ [POWER]スイッチ

右サイド



⑫ [VOLUME]スライダー

⑬ [PHONES]端子

⑪ [ POWER ] ( パワー ) スイッチ

電源のオン/オフを、切り替えるスイッチです。

ご使用にならないときは、こまめにパワースイッチを切るように心掛けましょう。

⑫ [ VOLUME ] ( ボリューム ) スライダー

QY22のヘッドフォンアウト、ラインアウトの音量を調節します。

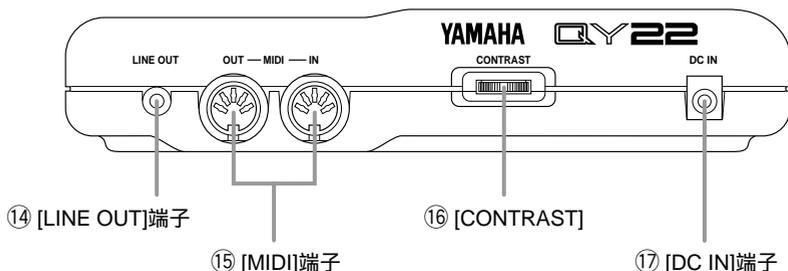
MAXで最大になります。

⑬ [ PHONES ] ( ヘッドフォン ) 端子

ヘッドフォンをお使いになるときに接続する端子( ミニステレオ )です。

インピーダンス 8 ~ 150 のものをお使いください。

## リアパネル



### ⑭ [LINE OUT] (ラインアウト) 端子

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

### ⑮ [MIDI] (ミディ) 端子

MIDI IN端子

外部MIDI機器からのMIDI情報を受信します。

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

MIDI OUT端子

QY22のMIDI情報を送信します。

QY22で外部MIDI機器をコントロールしたいときは、外部機器の  
MIDI IN端子と、この端子を接続してください。

### ⑯ [CONTRAST] (コントラスト)

LCDのコントラストを調節するためのつまみです。

### ⑰ [DC IN] (ディーシーイン) 端子

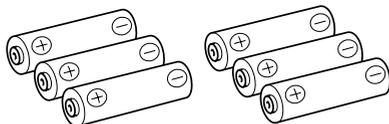
別売ACアダプターをご使用の場合に接続する端子です。

使用できるのは、PA-3、PA-4です。

## 2. 付属品

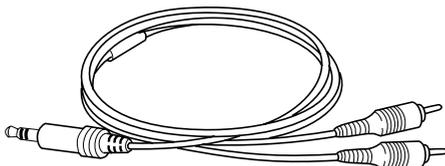
乾電池 (単3 × 6本)

マンガン電池 6本



オーディオ変換ケーブル (ミニステレオ - RCAピンL/R)

本体のラインアウト端子と、外部スピーカーなどとの接続にご使用ください。

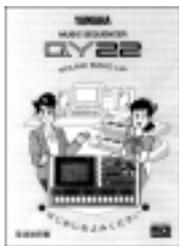


取扱説明書

サウンドメイクアップ

オーナーズマニュアル

クイックガイド



保証書

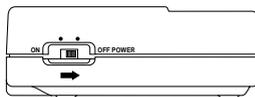


### 3. 電源の準備

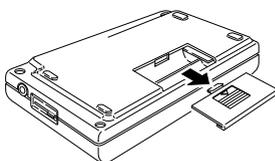
QY22は電源として、単3乾電池6本、または別売ACアダプターをご利用いただけます。

#### 1. 乾電池でご使用になる場合

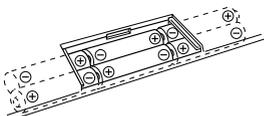
- ① 本体の[ POWER ]スイッチが OFFになっていることを確認します。



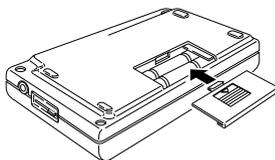
- ② 本体裏側のバッテリーカバーを取り外します。



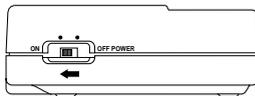
- ③ 所定の場所へ乾電池の+ / -を間違えないよう確認し、新しい乾電池を入れます。



- ④ バッテリーカバーを閉めます。



- ⑤ 本体の[ POWER ]スイッチを ONにしてください。



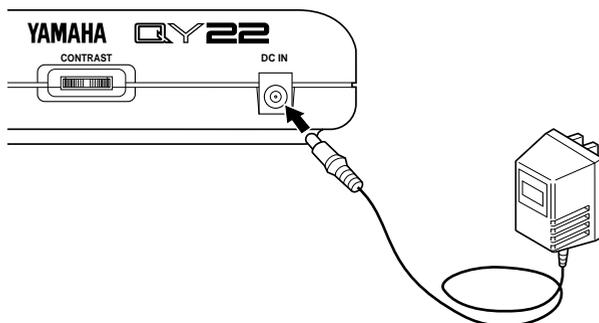
消耗した電池を使用すると誤動作やデータ破壊の原因となりますので、すみやかに新しいものとお取り替えください。  
乾電池は、新しいものと古いもの、種類のちがうもの、メーカーのちがうものを一緒に使わないでください。



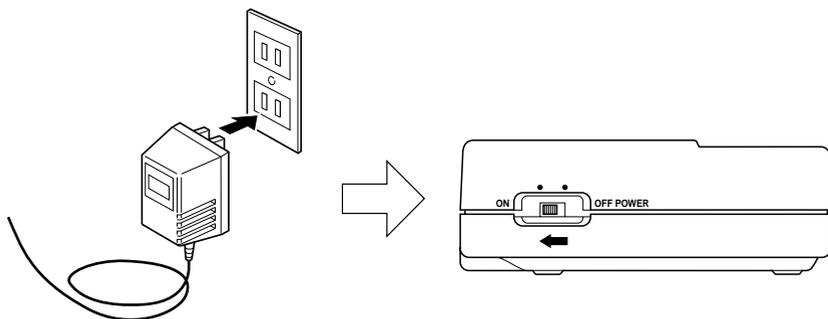
- マンガン電池をお使いの場合で約4時間、アルカリ電池をお使いの場合で約11時間、使用可能です。  
乾電池が消耗して寿命が近づいてきますと、LCDに、“ Battery Low ”というメッセージが表示されます。メッセージは、いずれかのキーを押すと消えますが、約1分経つと再び表示されます。

## 2. ACアダプターでご使用になる場合

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



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



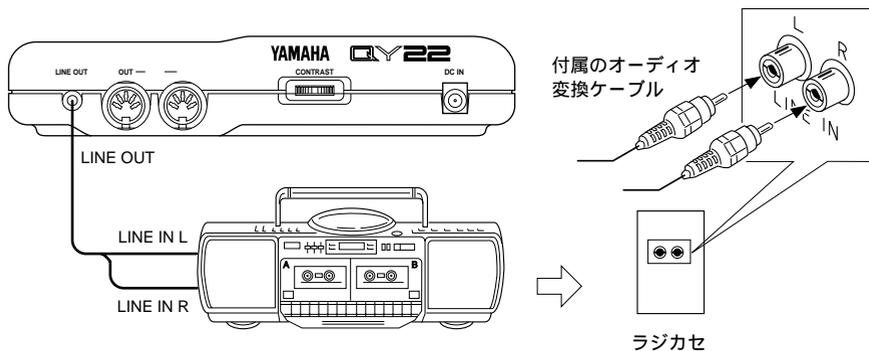
ACアダプターは、必ず別売のPA-3またはPA-4を使用してください。他のACアダプターを使用されますと誤動作、故障の原因となります。また長時間ご使用にならないときは、ACアダプターは必ずコンセントから外してください。

POWER ON状態では、内蔵バックアップバッテリーの消耗がはげしくなります。ACアダプターでご使用の際にも、こまめにパワースイッチを切るように心掛けましょう。

## 4. 接続の方法(オーディオ)

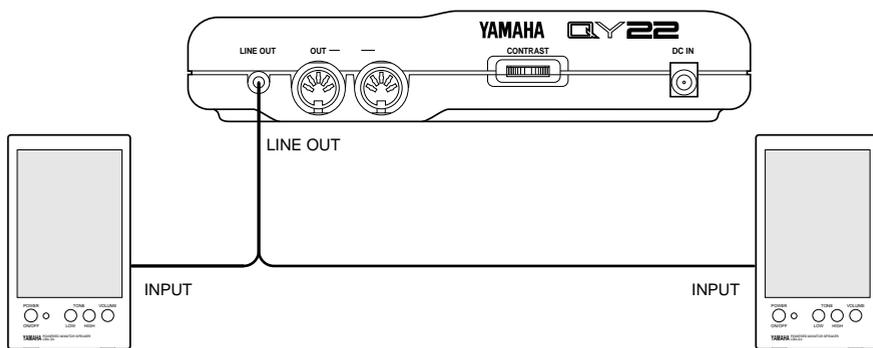
### 1. ラジカセとの接続

QY22の[LINE OUT] 端子とラジカセの[LINE IN] 端子を、付属のオーディオ変換ケーブルで接続します。



### 2. キーボードアンプとの接続

QY22の[LINE OUT] 端子とキーボードアンプの入力端子を付属のオーディオ変換ケーブルで接続します。



ケーブルの接続は、各機器のボリュームを下げてから行ってください。

## 5. 接続の方法( MIDI )

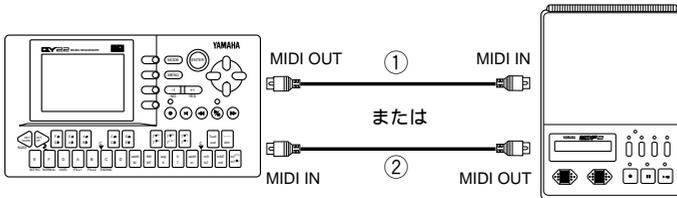
### 1. MIDIキーボードとの接続

- ① QY22の[MIDI IN]とお持ちのMIDIキーボードの[MIDI OUT]をMIDIケーブルで接続します。  
MIDIキーボードを使用すると、リアルタイムレコーディングや、ABC機能を使った演奏などが行いやすくなります。
- ② QY22の[MIDI OUT]と、シンセサイザーの[MIDI IN]を、MIDIケーブルで接続します。  
QY22のMIDI情報で他のシンセサイザーを演奏できます。



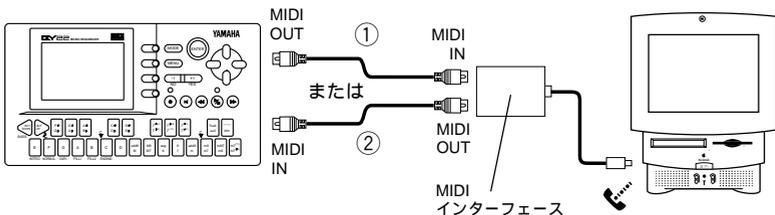
### 2. MIDIデータファイラーMDF2との接続

- ① QY22の[MIDI OUT]とMDF2の[MIDI IN]をMIDIケーブルで接続します。  
QY22の演奏データを、MDF2を使ってフロッピーディスクに保存することができます。  
+( P.232 )&クイックガイド
- ② QY22の[MIDI IN]とMDF2の[MIDI OUT]をMIDIケーブルで接続します。  
フロッピーディスクに保存していたQY22のデータや他の機種種のデータをQY22に入れたり、演奏させたりできます。 +クイックガイド



### 3. コンピューターとの接続

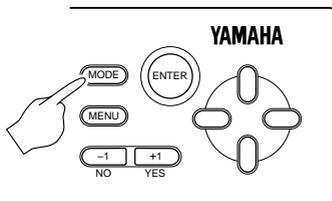
- ① MIDIインターフェースを経由して、QY22の[MIDI OUT]とコンピューターとを接続します。  
QY22の演奏をMIDI情報として、コンピューター(シーケンスソフト)に送ることができます。
- ② MIDIインターフェースを経由して、QY22の[MIDI IN]とコンピューターとを接続します。  
コンピューター(シーケンスソフト)でQY22を演奏させることができます。



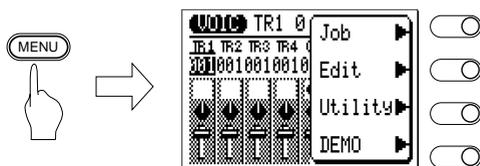
## 6. デモ演奏

QY22に内蔵されているデモ演奏を聴いてみましょう。

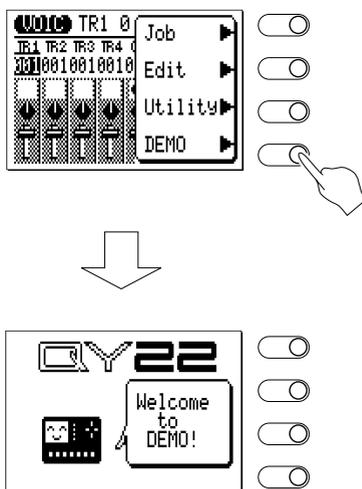
- ① [MODE] を押します。  
[MODE] を何度か押して、  
LCDにVOICというミキサー画面  
面を表示させます。



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

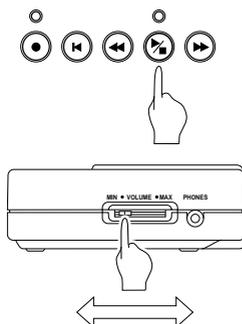


- ③ ファンクション [F4] を押しま  
す。  
ファンクションで、DEMOを  
選択します。

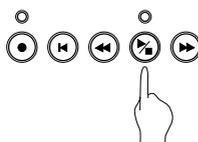


(次ページへ続く)

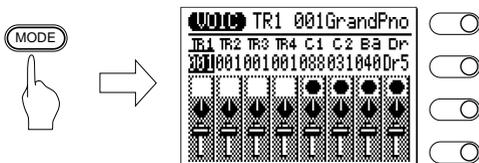
- ④ [▶/■] を押すとデモ演奏が始まります。  
ボリュームスライダーで音量を調節してください。



- ⑤ [▶/■] を押すとデモ演奏が止まります。



- ⑥ [MODE] を押します。  
もとの状態に戻ります。



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

# 第1章

## QY22の基礎知識

1 . QY22のしくみ .....	22
2 . シーケンサー部 .....	23
3 . AWM音源部 .....	29
4 . コントローラー部 .....	31
5 . QY22のモード構成 .....	33
6 . QY22機能ツリー図 .....	36
7 . QY22の基本的な操作 .....	39
8 . QY22の特殊操作 .....	45
9 . ABC機能について .....	48
10 . コードタイプ一覧表 .....	50

# 1 . QY22のしくみ

---

## 3つのブロック

QY22は、全体で1台のシーケンサーになっていますが、内部的にみると、大きく3つのブロックに分かれています。

### シーケンサー部

演奏を録音したり、録音した演奏データを編集したり再生したりする部分です。  
ソングとパターンに分かれています。

### AWM音源部

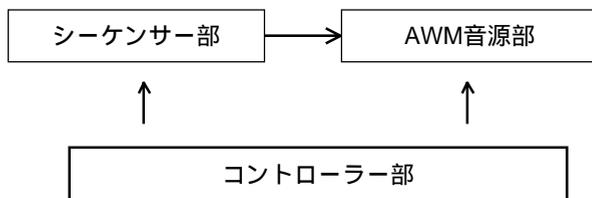
シーケンサーの演奏データや鍵盤の演奏、MIDIの演奏情報などで、実際に音を出す部分です。

### コントローラー部

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

## 内部構成

これらのブロックは、内部的に、次のように接続されています。



こうして見ると、QY22は、小さいボディにもかかわらずオールインワンタイプのシンセサイザーと同じような内部構成になっているのが、おわかりいただけるでしょう。

それでは次に、この3つのブロックを、1つずつ細かく見ていきましょう。

## 2. シーケンサー部

### ソングとパターン

シーケンサー部は、パターンとソングに分かれています。QY22で曲を作成するには、大きく分けてパターンの作成と、ソングの作成という2つの作業が必要になります。パターンでは、曲の中で使用するバックギングパターンを作り、ソングではメロディやオブリガートを録音します。ただし、QY22はプリセットスタイルを100×6セクション内蔵しているため、それを利用すれば、パターンをわざわざ作らなくても簡単にソングを作成することができます。

#### パターン

1～8小節単位のドラム、ベース、コード1、2を含んだバックギングパターンです。

コードを指定することで、1種類のパターンをさまざまなコードで演奏することが可能です。

プリセットで600パターン(100スタイル×6セクション)、ユーザーとして100パターンが準備されています。

#### ソング

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

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

それでは、パターンとソングを詳しく見ていきましょう。

## 2. シーケンサー部

### パターン

#### トラック構成

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

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

#### パターンの種類

QY22は、プリセットパターンを600パターン(100スタイル×6セクション)、ユーザーパターンを100パターン内蔵しています。

	スタイル番号	セクション		パターン番号
プリセットスタイル	001	Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Endingの6種類	ユーザーパターン	101
	002	"		102
	⋮	⋮		⋮
	⋮	⋮		⋮
	⋮	⋮		⋮
	099	"		199
	100	"		200

#### スタイル

スタイルとはカテゴリズされた音楽ジャンルの分類のことです。次に説明するセクションという様式を持ったパターンの集合体のことです。

QY22では、音楽ジャンルごとにカテゴリー別の名前で6セクションに分けられ、100のプリセットスタイルとしてメモリーの中に入っています。

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

## セクション

スタイル機能を使うためのパターンの分類のことです。6種類のセクションは、ソングで再生するときに、それぞれ次のような機能を持っています。

### イントロ(Intro)

曲のイントロ部分に使えるパターンです。  
スタイルを変更しない場合、イントロを演奏後、自動的にノーマルに切り替わります。

### ノーマル(Normal)

最もオーソドックスに使えるパターンです。

### バリエーション(Variation)

サビ部分に使えるバリエーションパターンです。

### フィル1(Fill 1)

フィルイン部分に使えるパターンです。  
スタイルを変更しない場合、フィル1を演奏後、自動的にバリエーションに切り替わります。

### フィル2(Fill 2)

フィルイン部分に使えるパターンの2つめです。  
スタイルを変更しない場合、フィル2を演奏後、自動的にノーマルに切り替わります。

### エンディング(Ending)

曲のエンディング部分に使えるパターンです。  
スタイルを変更しない場合、エンディングを演奏後自動的に演奏を停止します。



Intro	Normal
Fill 1	Vari.
Fill 2	Normal
Ending	停止

## ユーザーパターン

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

## 2. シーケンサー部

### コード変換テーブル

QY22には、1オクターブの12の音をルート音(根音)として26種類のコードがプリセットされていて、鍵盤でルート音とコードタイプを指定すると、1つのパターンを任意の調の任意のコードに転回して、演奏することができます。

1つのパターンをさまざまなコードで演奏できるのは、QY22がコード変換テーブルというものを持っているからです。

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



### パターンレコーディング時の注意

QY22は、全てのパターンをC「の形で記憶しています。ですから、ユーザーパターンをレコーディングするときには、レコーディングしたいパターンをC「に置き換えなければいけません。

たとえば、E7の演奏をさせるための元パターンを作るには、まず各音程を長3度下げてC7にし、それからミ、の音を半音上げてC7にし、音階の7番目のシの音を加えるという手順です。

こうして、C「の形でユーザーパターンメモリーに録音しておくと、今度そのパターンを再生するときにE7だけでなく、さまざまなコードに変換して再生することができるわけです。

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

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

## ソング

### トラック構成

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

ソングの構成例

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

### シーケストラック

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

### バックイングトラック

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

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

### ソングの種類

ソングは、全部で20ソング作ることができます。

### QY22での曲作りの手順

QY22では、パターン、ソングを利用して、次のような手順で曲作りができます。

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



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

はじめて操作をされる場合は、必ずサウンドメイクアップをお読みください。

## 3 . AWM音源部

### ボイスの種類

QY22のプリセットボイスは、ノーマルボイスと、ドラムボイスに分けられます。

### ノーマルボイス

ノーマルボイスは、鍵盤を弾くことで音階付きで発音する楽器音で、001番のGrandPnoから128番のGunshotまで、128種類のボイスがプリセットされています。

### ドラムボイス

ドラムボイスは、鍵盤ごとにドラムやパーカッションがアサインされているドラムキット音で、Dr1のStandardから、Dr8のClassicまで、8種類のドラムボイスがプリセットされています。

### ポリフォニック数(同時発音数)

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

### GMシステムレベル1



QY22は、GMシステムレベル1に準拠した音色配列を持っています。

#### GMシステムレベル1について

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

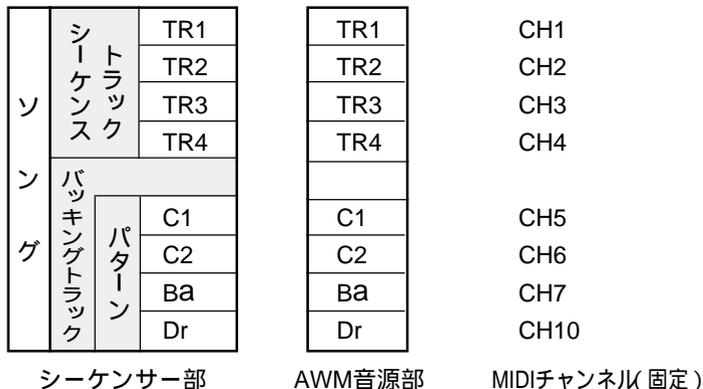
たとえば、A社の音源モジュールのピアノ用に作成したデータでB社の音源モジュールを演奏すると、オルガンの演奏になってしまうようなことがあります。これはメーカーや機種によって音色の配列が異なるからです。

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

### 3 . AWM音源部

#### シーケンサー部とのかかわり

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



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

AWM音源部の各パートは、対応するトラックと同じMIDIチャンネルに設定されています。

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



たとえば、外部MIDIキーボードでQY22のAWM音源部をコントロールする場合などは、MIDIキーボードのMIDIトランスミットチャンネルを上表に従って設定してください。

また、QY22のソングデータで他のMIDI音源モジュールを演奏させる場合は、音源モジュールのMIDIレシーブチャンネルを上表に従って設定してください。

#### マルチGM音源としての機能



QY22は、MIDI IN端子から入ってくるデータに対しては16マルチのGM音源として働きます。

ですから、QY22では最大16パートのデータを再生することができます。そのときも、CH10がドラムパートとなり、CH8・CH9・CH11・・・CH16が上図に追加されます。

GM音源として使う場合は、ユーティリティモードのMIDIコントロールをOffに設定しボイスモードにしてください。( P.227 )

## 4 . コントローラー部

コントローラー部には、鍵盤、シーケンサーキーなどが含まれます。

### 鍵盤

#### 鍵盤の機能

QY22は、E2～E4にあたる、2オクターブ分の鍵盤を持っています。鍵盤はシーケンサー部や音源部と接続されていて、鍵盤での演奏をソングやパターンに録音したり、音源部を鳴らす機能を持っています。

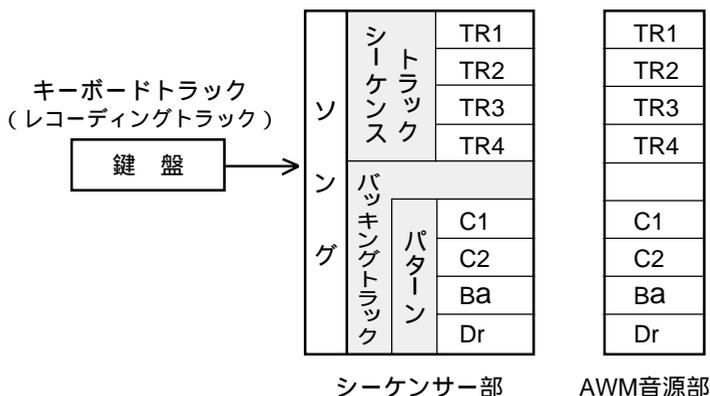
- ・ 鍵盤では、単音ばかりでなく、和音も演奏できます。
- ・ 演奏範囲はE2～E4だけでなく、[OCT DOWN][OCT UP]で、E2～E8に切り替えることができます。

鍵盤からは、演奏データだけでなく次のデータを入力することができます。

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

#### 他のブロックとのかかわり

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



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

### シーケンサーキー

#### シーケンサーキーの機能

シーケンサーキーは、シーケンサー部をコントロールするときに使います。

シーケンサーキーには、それぞれ次の働きがあります。

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

QY22をはじめとするデジタル楽器では、多くの機能や操作を同じ種類ごとにいくつかまとめて、モードやサブモードと呼んでいます。本機でも、操作を簡単にわかりやすくするため、全体の機能を4つのモードといくつかのサブモードに分けています。本機を操作する際には、目的とする機能の含まれるモード、サブモードを順に捜してください。

本機は大きく分けて、次の4つのモードから成り立っています。

- ・SONG(ソング)モード  
ソングを作ったり、選んで演奏するモード。
- ・VOIC(ボイス)モード  
ソングで使用する音色を選んだり、パンやボリュームを設定するモード。
- ・PAT(パターン)モード  
パターンを作ったり、選んで演奏するモード。
- ・ユーティリティモード  
QY22のシステムに関する設定や、他機種とのデータのやりとりを行うモード。



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

各モードには、それぞれ次のようなサブモードがあります。

### ソングモード

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

### ボイスモード

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

### パターンモード

- パターンプレイ …………… パターンを選んで演奏します。
- パターンレコーディング …… パターンをレコーディングします。
- パターンジョブ …… パターンを編集したり、大まかに修正します。
- パターンエディット …… パターンを細かく修正したり、作り変えます。

### ユーティリティモード

- ユーティリティ
  - システムセットアップ …… システムに関する設定を行います。
  - バルクダンプ …… 他の機器にMIDIデータを送ります。
  - ABCゾーン …… ABC機能を有効にする鍵盤の範囲を設定します。



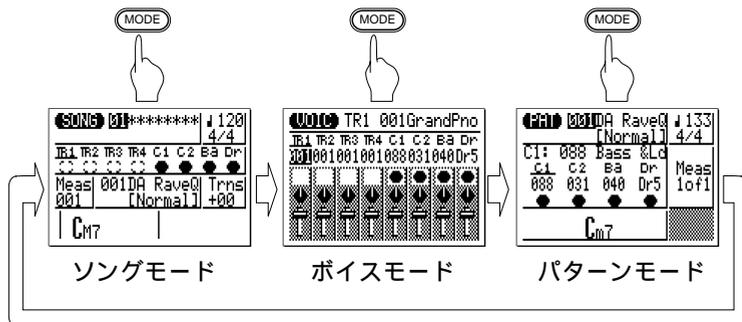
ボイスモードのサブモードは、ソングモードのサブモードと同じ働きをします。

+ モードとサブモードの関係は、次の「6. QY22機能ツリー図」で一覧表示しています。( P.36 )

### 操作

#### モードの選択

- ① [MODE] を押します。  
ソングモード ボイスモード パターンモードの順に、モードが切り替わります。



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

## サブモードの選択

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



ジョブ画面およびユーティリティモードからは、[F1]Exitを押すことで抜けることもできます。

### (例)ソングモードのジョブ(サブモード)の選択

- ① ソングモードから、  
[MENU] を押す

メニューウィンドウが表示される



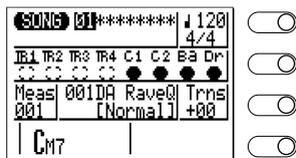
- ② ファンクション[F1]Jobを押す

ジョブのメニューリストが表示される



- ③ [MODE] を押して、サブ  
モードから抜ける

ソングモードの表示に戻る



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

# 6 . QY22機能ツリー図

## SONG MODE

### ソングプレイ (+ 54ページ)

MENU	<input checked="" type="radio"/>	ソングレコーディング	66ページ
		— リアルタイム	70ページ
		— ステップ	76ページ
	<input type="radio"/> [F1]	ソングジョブ	98ページ
		— 1. ミックストラック	100ページ
		— 2. コピーメジャー	102ページ
		— 3. クリエイトメジャー	106ページ
		— 4. クオンタイズ	108ページ
		— 5. デリートメジャー	110ページ
		— 6. イレースメジャー	112ページ
		— 7. トランスポーズ	114ページ
		— 8. ムーブクロック	116ページ
		— 9. リムーブイベント	118ページ
		— 10. モディファイベロシティ	122ページ
		— 11. モディファイゲートタイム	126ページ
		— 12. ソングネーム	130ページ
		— 13. クリアトラック	131ページ
		— 14. クリアソング	132ページ
	<input type="radio"/> [F2]	ソングエディット	134ページ
		— チェンジモード	146ページ
		— MENU <input type="radio"/> [F1] インサートモード	148ページ
	<input type="radio"/> [F3]	ユーティリティ	
		— MENU <input type="radio"/> [F1] システムセットアップ	224ページ
		— シンクモード	
		— MIDIコントロール	
		— デバイスナンバー	
		— マスターチューン	
		— メトロノーム	
		— マスターボリューム	
		— <input type="radio"/> [F2] バルクダンプ	232ページ
		— <input type="radio"/> [F3] ABCゾーン	238ページ
	<input type="radio"/> [F4]	デモ	19ページ

# VOICE MODE

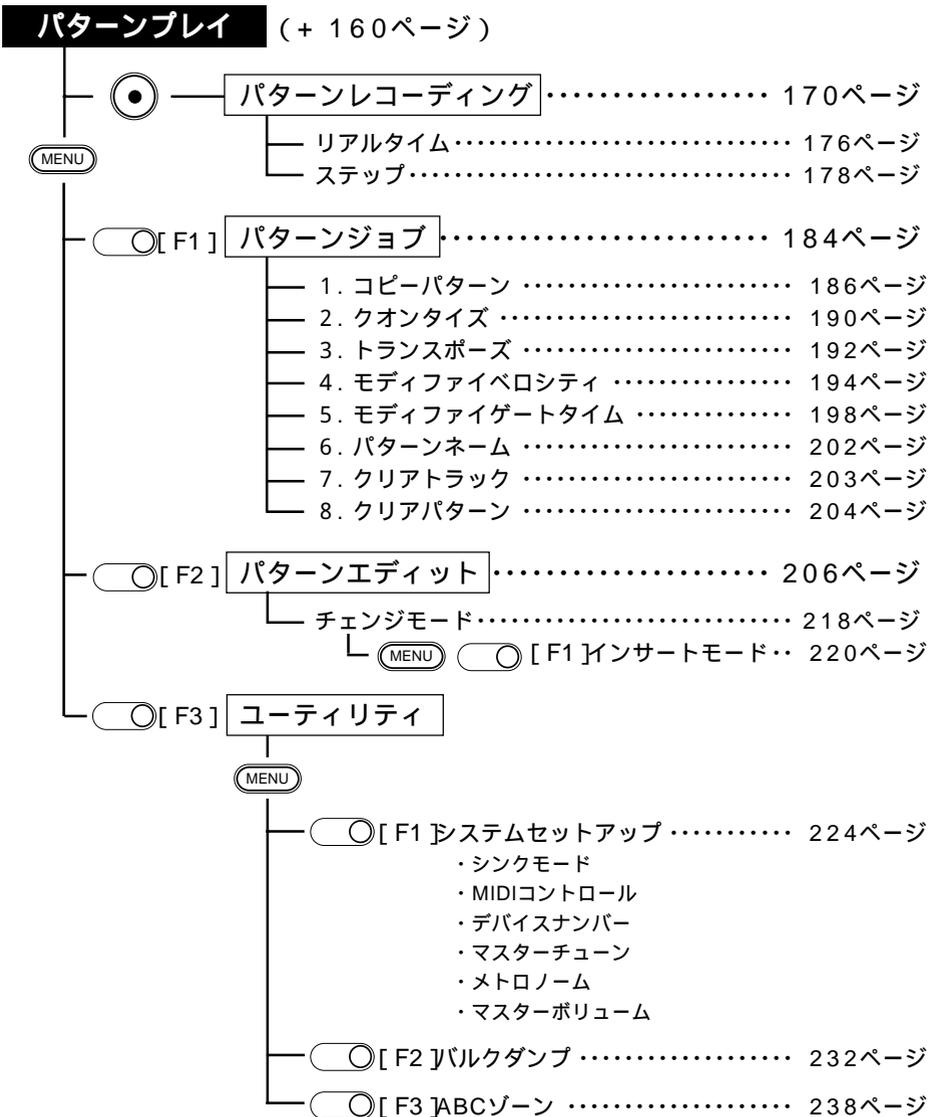
## ボイスプレイ (+ 152ページ)

 レコーディングはソングモードで行います

MENU

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

**PATTERN MODE**



## 7 . QY22の基本的な操作

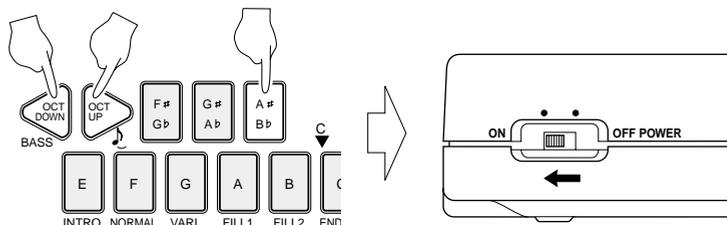
### 1. 初期化をする

#### 解説

- ・ QY22をいろいろ触っているうちに中の設定が変わってしまいます。購入時の最初の状態から操作したい場合、初期化という操作を行うことで初期状態に戻すことができます。

#### 操作

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



- ・ 初期化の操作を行い、LCDに“YAMAHA QY22”と表示されたら指を離してください。さらに3つのキーを押さえ続けていると、[OCT UP]と[OCT DOWN]で表示するユーズドメモリーの画面に切り替わります。



初期化の操作を行うと、せっかく作った大切なデータがすべて消えてしまいます。消えては困るときはこの操作は行わないでください。

初期化を行う前に、MIDIデータファイラーMDF2などに作成したデータを保存しておけば、大切なデータを再現することができます。

( P.232 )

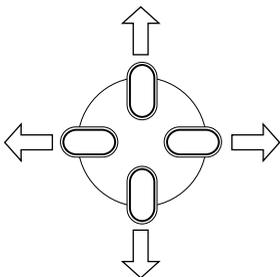
### 2. カーソルの移動

#### 解説

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

#### 操作

- ・ 上下左右のいずれかのカーソルキーを押します。



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

## 3. モードを切り替える

解説

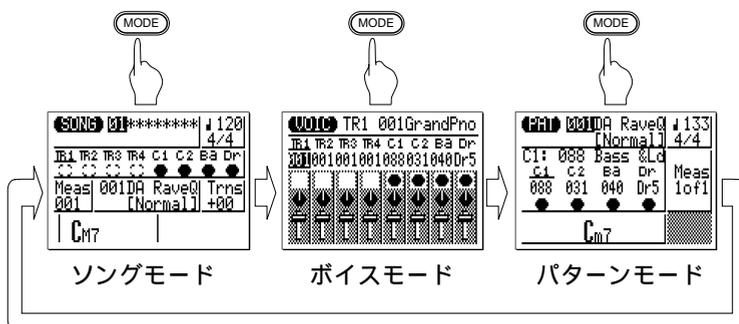
「5. QY22のモード構成」( P.33 )、「6. QY22機能ツリー図」( P.36 )を参考にして、モード、サブモードを切り替えてみましょう。

1

モードを選択します。

① [ MODE ] を押します。

ソングモード ボイスモード パターンモードの順に、モードが切り替わります。



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



シーケンサーがストップしていないければ、モードは切り替わりません。

### 2

サブモードを選択します。

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

(例)ユーティリティ(サブモード)の選択

- ① ソングモードから、  
[ MENU ] を押す



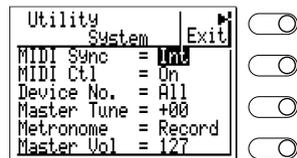
メニューウィンドウが表示される



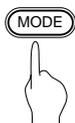
- ② ファンクション[ F3 ]Utilityを  
押す



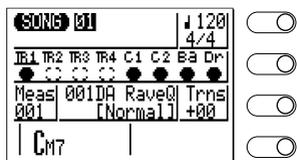
ユーティリティのシステムセットアップのリストが表示される



- ③ [ MODE ] を押して、サブ  
モードから抜ける



ソングモードの表示に戻る



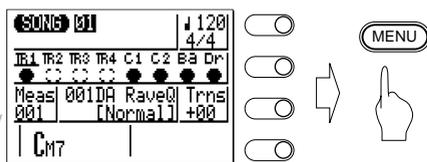
## 3

ジョブを選択します。

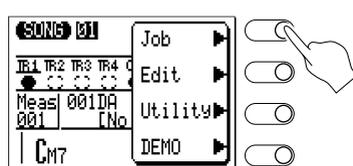
- ① 各モードから、[ MENU ] を押して、メニューウィンドウを表示します。
- ② [ F1 ] Job を押してジョブを選択します。
- ③ 目的のジョブにカーソルを移動します。
- ④ [ ENTER ] を押します。
- ⑤ ジョブから抜けるには、二通りの方法があります。  
[ F1 ] Exit を押すと、ジョブのメニューへ戻ります。  
[ MODE ] を押すとモードの画面に戻ります。

(例) ソングモードのソングネームジョブの選択

① ソングモードから、[ MENU ] を押す

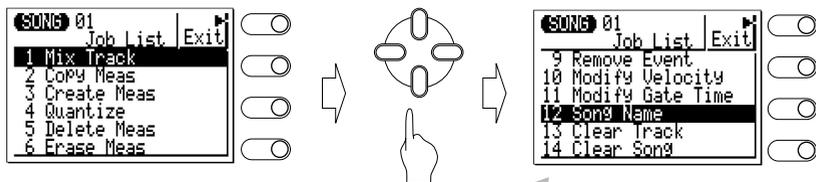


② [ F1 ] Job を押す



ジョブのメニューウィンドウが表示される

③ 目的のジョブ ( Song Name ) にカーソルを移動する



④ [ ENTER ] を押して、ジョブに入る



[ F1 ] Exit を押すと、ジョブのメニューウィンドウへ戻る

[ MODE ] を押すとソングモードの画面に戻る

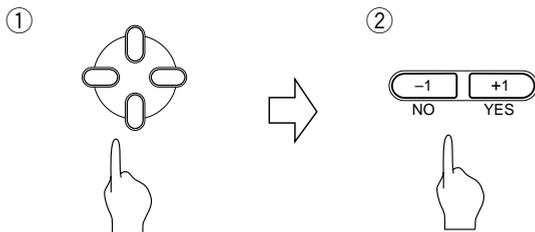
### 4. データの入力

解説

QY22では、データの入力を、次の方法で行います。

操作

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



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

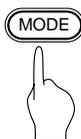
### 5. 画面を初期状態に戻す

解説

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

操作

- ・ [MODE] を押します。



解説

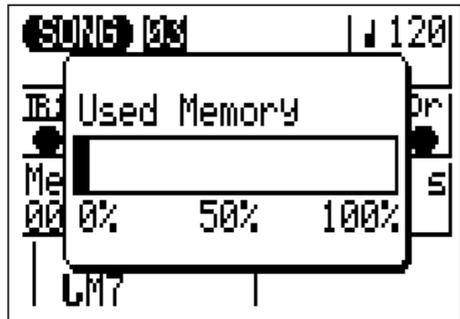
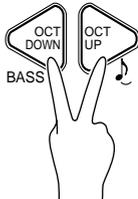
操作



### 1. ユーズドメモリーの表示

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

- ・ [OCT UP ]と[OCT DOWN ]を同時に押します。
- ・ オクターブアップ、ダウンキーを同時に押している間だけ、ユーズドメモリーを表示します。
- ・ プレイ、レコード、エディット中は、表示しません。
- ・ ユーズドメモリーの表示が100%に満たなくても“Memory Full ”の表示が出る場合があります。  
この状態で、さらに録音やエディットなどの作業を行いたいときは、余分なデータを削除してから行ってください。



## 2. ドラムのインストアサインの表示

## 解説

鍵盤各キーにアサインされたドラムの各インスト名を表示することができます。

パターン、ソングなどで、ドラムパートを入力する際に便利です。

## 操作

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

## 解説

- ・ ドラムのインストは、B-1 ~ c5の範囲にアサインされており、本体の鍵盤の左端のEのキーの音程がLCDに表示されますので、[OCT DOWN] [OCT UP] でオクターブを切り替えながら、確認してください。

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



- + ドラムのインストアサインについて詳しく知りたい方は、「資料」の中の「ドラムボイスリスト」をご覧ください。( P.250 )

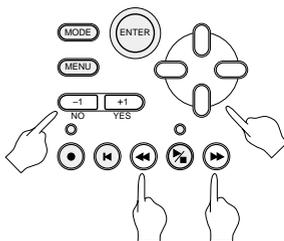


- ・ インストが表示できるのは、次のモードのときだけです。  
ソングプレイ  
ボイスプレイ  
パターンプレイ  
ソングのシーケストラックのステップレコーディング  
パターンのステップレコーディング
- ・ インストアサインの表示中は、鍵盤を押さえると楽器音が確認できますが、他のキーは機能しません。

### 3. 便利なキー操作

QY22を操作する上で、知っておくと便利なキー操作について説明します。

#### オートリピート機能



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

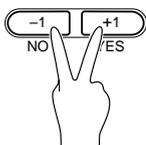
ですから、何度も押す必要がある場合には、しばらく押し続けることで、同じ効果を得ることができます。

#### オートリピートの加速機能

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



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



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



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

## 9 . ABC機能について

### ABC機能について

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

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

### QY22のABC機能

ABC機能は、いろいろな機能の総称ですが、QY22のABC機能は、次の2つの機能を指します。

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

### ABCゾーン

ABC機能を使うには、あらかじめABC機能を働かせる鍵盤の範囲を、ユーティリティモードのABCゾーンで設定する必要があります。このABCゾーンの設定は、本体の鍵盤や、QY22にMIDI接続したMIDIキーボードに対して有効です。

ABCゾーンをうまく設定すると、コードの入力だけでなく、オンベースもABC機能で入力できて便利です。



ABCゾーンには、ABC機能のOn/Offの設定があります。

ABCがOffになっていると、ABC機能は動きません。

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

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

## ABC機能の使い方

ABC機能は、次のモードで使用することができます。

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



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

ABC機能を使用しないときは、ABC = Offに設定してください。

## 操作

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



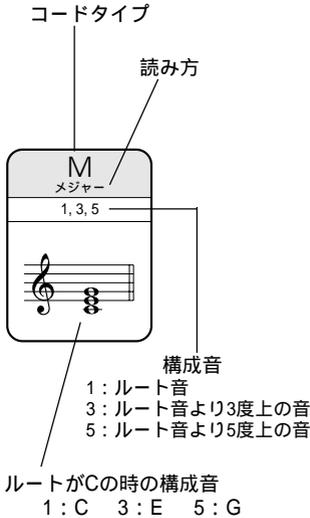
QY22の鍵盤でABC機能を使うとき、コードの検出がうまくいかない場合があります。それは、本機の鍵盤で、コードのルート音の検出と、コードタイプの検出と、ABC機能のコード検出とを同時に行っているためです。

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

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

# 10. コードタイプ一覧表

QY22のコード変換テーブルには、26種類のコードタイプが登録されています。ここでは、その26種類のコードタイプについて、読み方と、ルートがCのときの構成音を紹介します。



<b>7(#9)</b> シャープナインス 1, 3, 5, ♭7, #9
<b>7(♭9)</b> フラットナインス 1, 3, 5, ♭7, ♭9

<b>7(♭13)</b> フラットサーティース 1, 3, 5, ♭7, ♭13
<b>7(13)</b> サ - ティ - ス 1, 3, 5, ♭7, 13

<b>m7(11)</b> シャ - ブイレブンス 1, 3, 5, ♭7, #11
<b>7(#5)</b> セブンスシャープファイブ 1, 3, #5, ♭7

<b>add9</b> アドナインス 1, 3, 5, 9
<b>M</b> メジャー 1, 3, 5

<b>M9</b> メジャーナインス 1, 3, 5, 7, 9
<b>M7</b> メジャーセブンス 1, 3, 5, 7

<b>aug</b> オーギュメント 1, 3, #5
<b>6</b> シックス 1, 3, 5, 6

<b>9</b> ナインス 1, 3, 5, ♭7, 9
<b>7</b> セブンス 1, 3, 5, ♭7

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

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

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

<p><b>m9</b> マイナーナインス</p> <p>1, <math>\flat</math>3, 5, <math>\flat</math>7, 9</p> 
<p><b>m7</b> マイナセブンス</p> <p>1, <math>\flat</math>3, 5, <math>\flat</math>7</p> 

<p><b>mM7</b> マイナーメジャーセブン</p> <p>1, <math>\flat</math>3, 5, 7</p> 
<p><b>m6</b> マイナーシックス</p> <p>1, <math>\flat</math>3, 5, 6</p> 

<p><b>m7(11)</b> シャープナインス</p> <p>1, <math>\flat</math>3, 5, <math>\flat</math>7, 11</p> 
<p><b>m7(<math>\flat</math>5)</b> マイナーセブンフラットファイブ</p> <p>1, <math>\flat</math>3, <math>\flat</math>5, <math>\flat</math>7</p> 



# 第2章

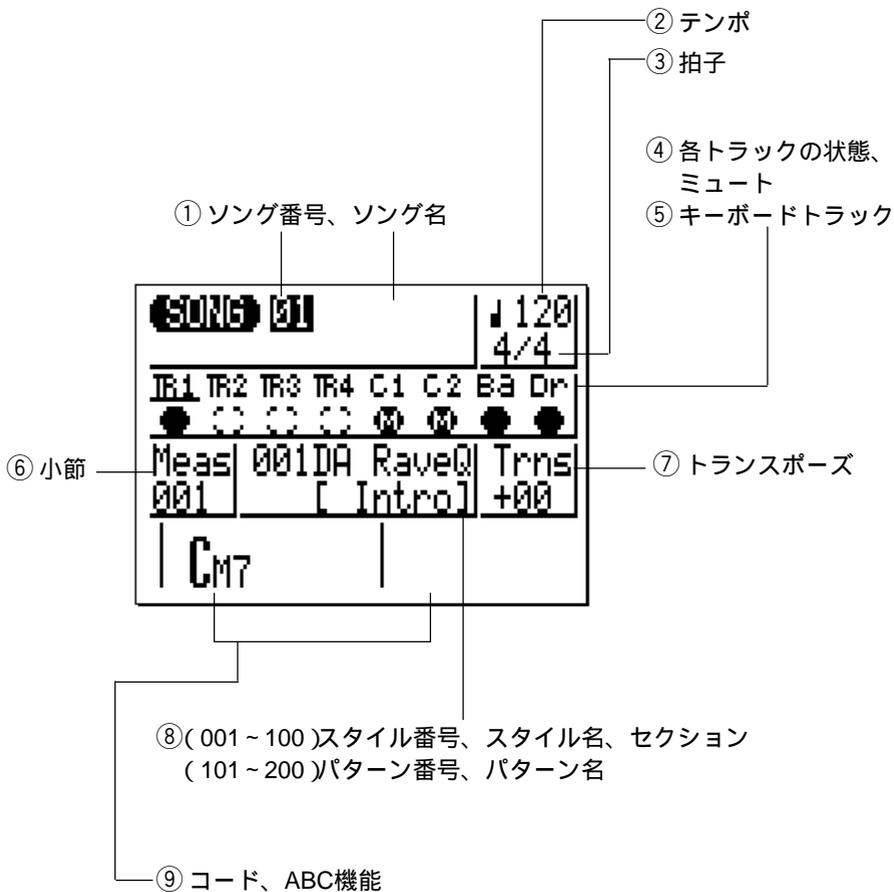
## ソングモード

この章では、ソングモードについて説明します。  
ソングのプレイ・レコーディング方法やソング  
ジョブ、LCD表示の見方などを詳しく解説しま  
す。

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

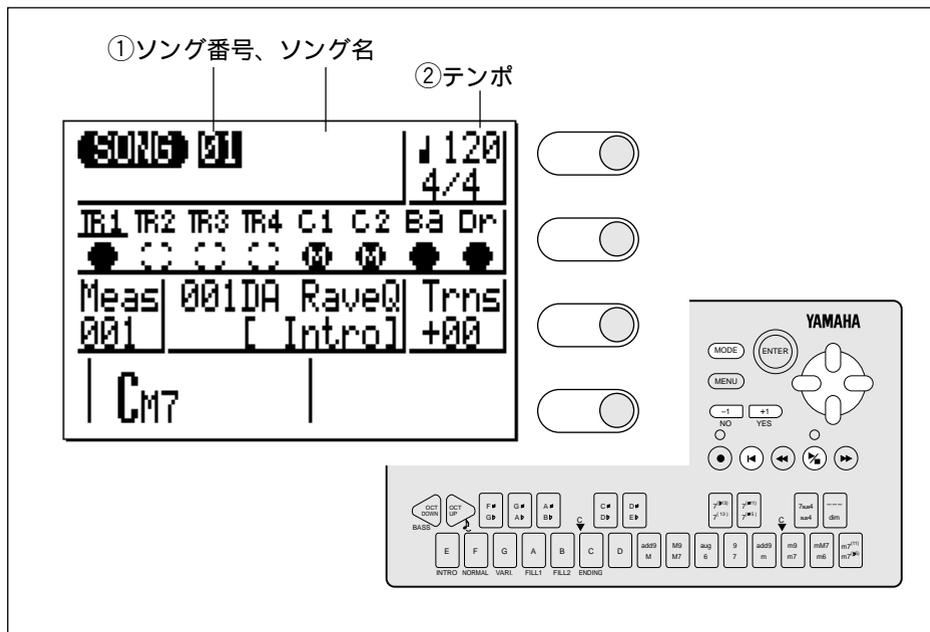
# 1. ソングプレイ

【手順】 [MODE]: ソングプレイ



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

# 1. ソングプレイ



## ソングプレイとは

### 解説

ソングを選択し、各種パラメーターを設定した後、演奏します。

### 操作

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



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

## ① ソング番号、ソング名

### 解説

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



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

### 設定値

01 ~ 20

### 操作

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

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

## ② テンポ

### 解説

ソングを演奏、録音するテンポを設定します。

### 設定値

4分音符 = 030 ~ 250

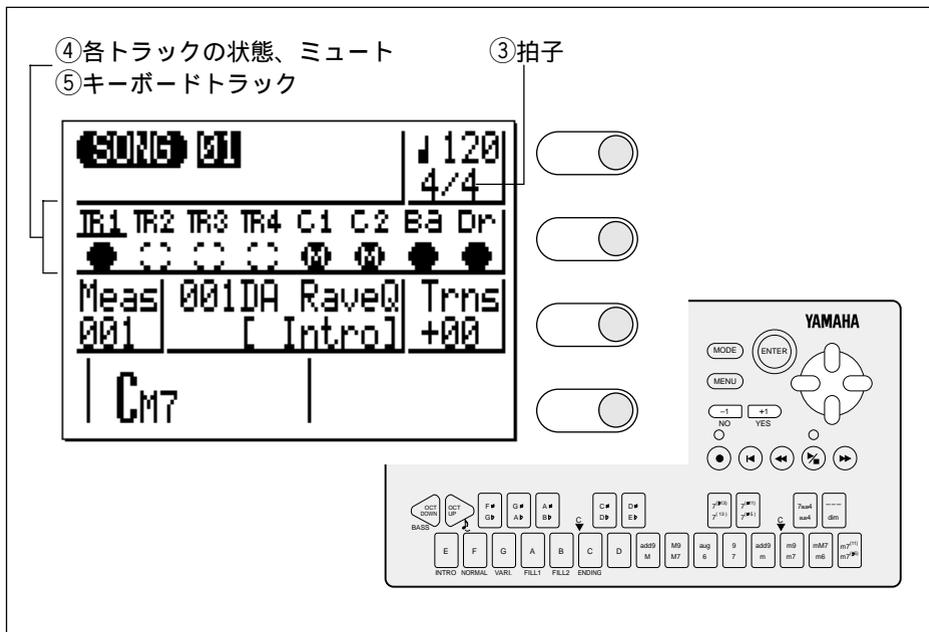
### 操作

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



ここで設定したテンポは、ソングごとに記憶されます。

# 1. ソングプレイ



## ③ 拍子

### 解説



ソングの現在表示している小節に設定されている拍子を表示します。

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

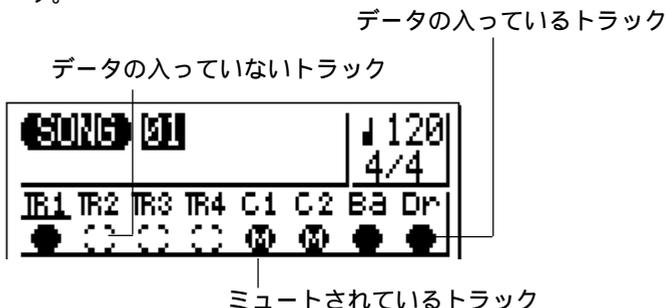
拍子は、ソングステップレコーディングでバックイングトラックのパターンパートにスタイル番号やセクションを入力する際に設定します。

⇒「2. ソングレコーディング」( P.82 )

## ④ 各トラックの状態、トラックのミュート

## 解説

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



## 操作

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



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

## ⑤ キーボードトラック

## 解説

鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。

## 設定値

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

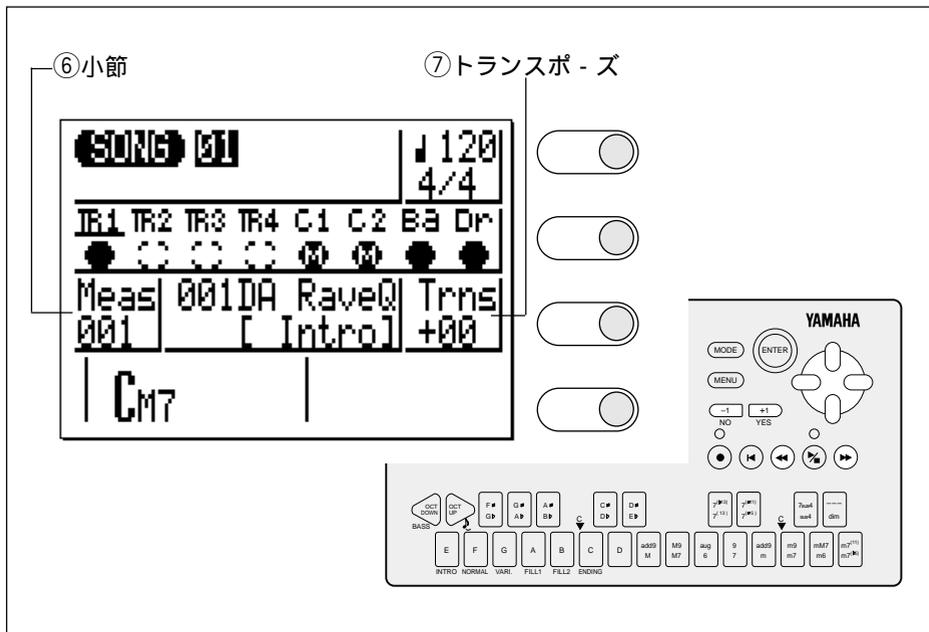
## 操作

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



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

# 1. ソングプレイ



## ⑥ 小節

**解説**

ソングの演奏、録音を始める小節を設定します。

**設定値**

001 ~ 999

**操作**

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



・ [◀]で演奏や録音を始める小節をトップに移動できます。

## ⑦ トランスポーズ

## 解説

ソング全体の音程を、設定した音程分だけ上下します。

## 設定値

-12 ~ +12

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

逆に-12を設定すると、1オクターブ下がります。

## 操作

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

元の音程



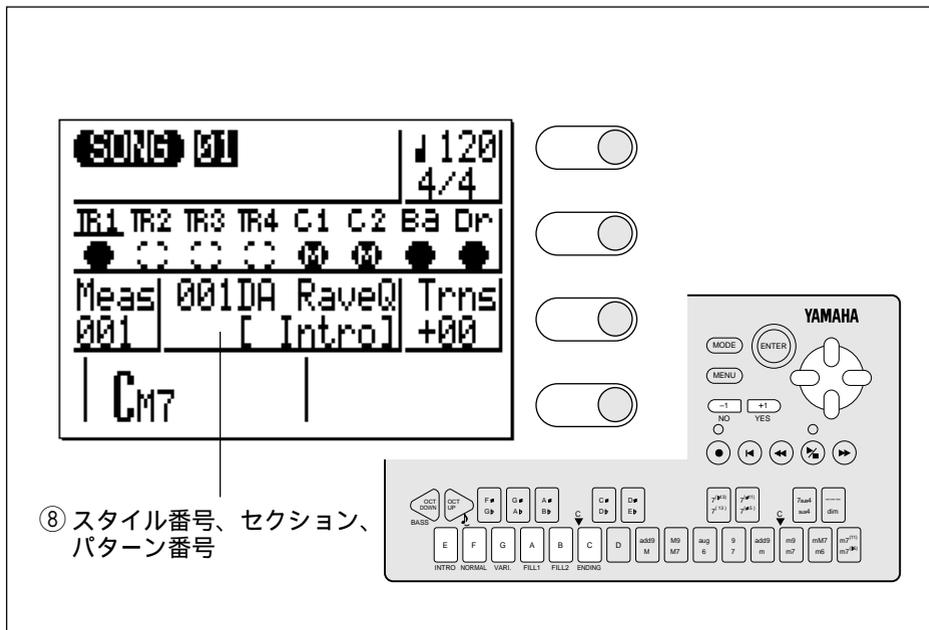
1オクターブ下がる

1オクターブ上がる



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

# 1. ソングプレイ



⑧ スタイル番号、セクション、パターン番号

## ⑧ スタイル番号、セクション、パターン番号

**解説**

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

**設定値**

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

パターン番号
101
102
・
・
・
199
200

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



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

Intro	Normal
Fill 1	Vari.
Fill 2	Normal
Ending	停止

## 操作

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

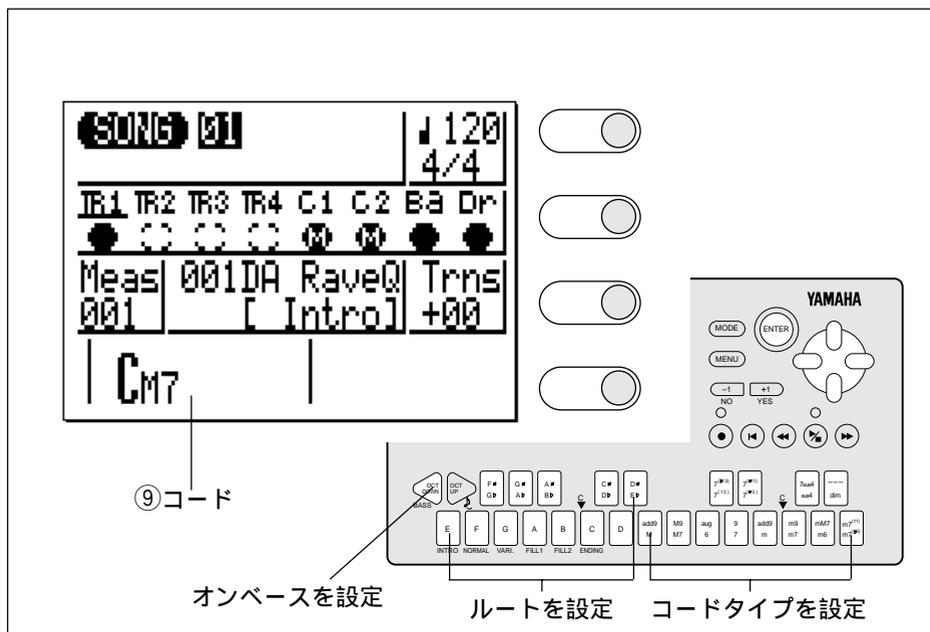


- ・ ソングを途中から再生するとき、選んだパターンによっては、その場で演奏されない音があります。その場合は、途中再生する小節をパターンの切りのよい小節に調整してください。
  - ・ パターンを演奏中にコードが変わると演奏されるコードの音は弾き直されます。
  - ・ バッキングトラックにパターンが設定されている場合は、ソングをスタートすると、ここでのスタイル番号、パターン番号の設定は無視され、そのとき演奏しているスタイルやパターンをリアルタイムに表示します。
- ⇒ パターンの種類については「資料 4.プリセットスタイルリスト」をご覧ください。( P.253 )



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

# 1. ソングプレイ



## ⑨ コード

**解説**

バックトラックを演奏するコードを表示したり、一時的に設定します。

**設定値**

設定できるコードの、ルートは12種類、コードタイプは26種類です。  
 ルート : C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B  
 コードタイプ : M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9, m7, m9, m6, mM7, m7(5), m7(11), 7(9), 7(13), 7(5), 7(11), sus4, 7sus4, dim, ---

また、それぞれのコードについて、オンベースを設定することができます。

各コードについての詳しい説明は、「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。( P.50)

**操作**

- ① カーソルをコードに移動します。
- ② 鍵盤の左側(E2~E3)で、ルートを設定します。  
 鍵盤の右側(E3~E4)で、コードタイプを設定します。  
 鍵盤を押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。

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



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



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

## 1

## ABC機能

## 解説

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

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

たとえば、ABCゾーンをE3 ~ E4に設定すると、鍵盤の左側( E2 ~ E♭3 )ではオンベースが、鍵盤の右側( E3 ~ E4 )ではコードが入力できます。

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

## 操作

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



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

☞ ABC機能については「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。( P.48 )

## 2. ソングレコーディング

【手順】 [MODE]: ソングプレイ

[●]: レコーディングスタンバイ

[▶/■]: レコーディング

①レコ - ディングモードの選択

ソング番号、ソング名

SONG 01*****		1/20
REC PREAL4STEP		4/4
TR1	TR2	TR3 TR4 P3tChd
Meas	001DA	RaveQ Trns
001	[Normal]	+00
CM7		

③テンポ

②レコ - ディングトラック  
およびレコ - ディング  
パ - トの選択  
トランスポーズ

④小節

コード

(001 ~ 100)プリセットスタイル、セクション

(101 ~ 200)ユーザーパターン

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

## ソングレコーディングとは

### 解説

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

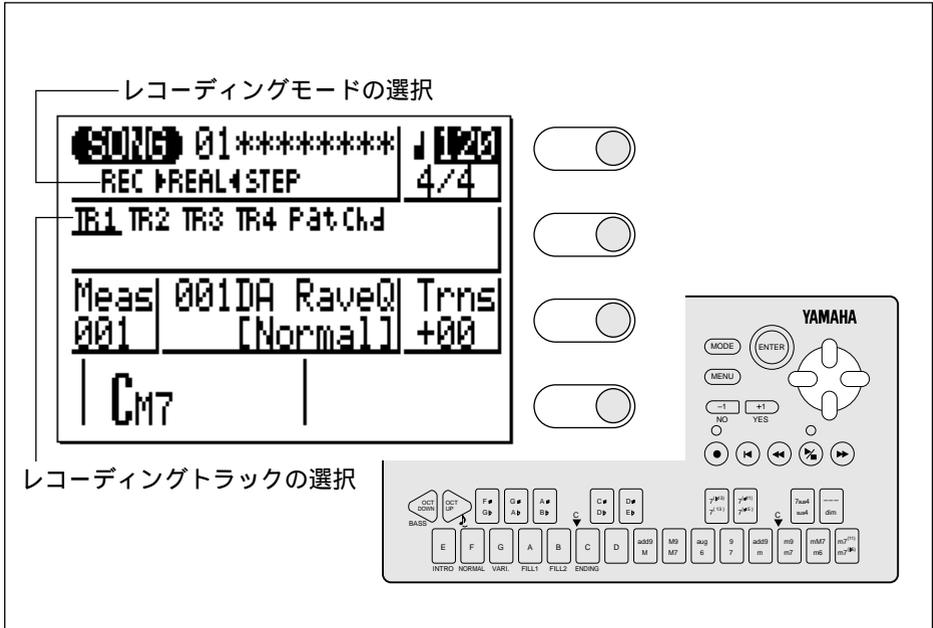
### 操作

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

⇨ リアルタイムレコーディング( P.70)

⇨ ステップレコーディング( P.76)

## 2. ソングレコーディング



### レコーディングモードの選択

**解説**

レコーディングスタンバイ状態で、レコーディングモードを選択します。

**設定値**

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

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

**操作**

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

## レコーディングトラック、レコーディングパートの選択

### 解説

レコーディングスタンバイ状態で、録音を行うトラックを選択します。

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

⇒ ソングの構成については、「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。( P.27)

### 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4(トラック1~4)

Pa(パターンパート)

Ch(コードパート)

Rp(リピートパート)

Tmp(テンポパート)

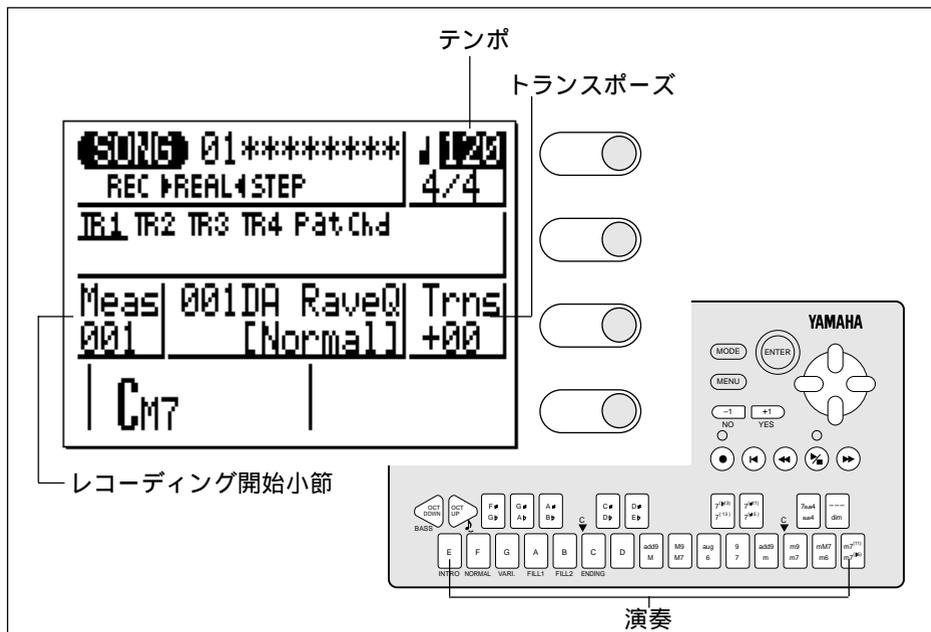
### 操作

録音を行うトラックやパートにカーソルを移動します。



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

## 2. ソングレコーディング



### リアルタイムレコーディング

#### シーケストラックへのリアルタイムレコーディング

##### 解説

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

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

- QY22の鍵盤、もしくはMIDIキーボードからの演奏をそのままリアルタイムに録音します。

##### 操作

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



- ・ QY22の鍵盤から録音した場合、ペロシティが88(mf)で録音されません。  
MIDIキーボードでは、演奏通りのペロシティで録音されます。
- ・ 必要に応じて、テンポ、レコーディング開始小節、トランスポーズなどの設定を行います。  
プリセットスタイル、セクションや、ユーザーパターン、コードなどを変更したいときは、一度ソングプレイに戻ってから、設定してください。  
☞ 設定方法については、ソングプレイで解説しています。( P.62 )
- ・ ユーティリティモードで、メトロノームをRecordに設定していると、レコーディングの際にメトロノーム音がなりません。  
☞ 「第5章 ユーティリティモード」( P.229 )

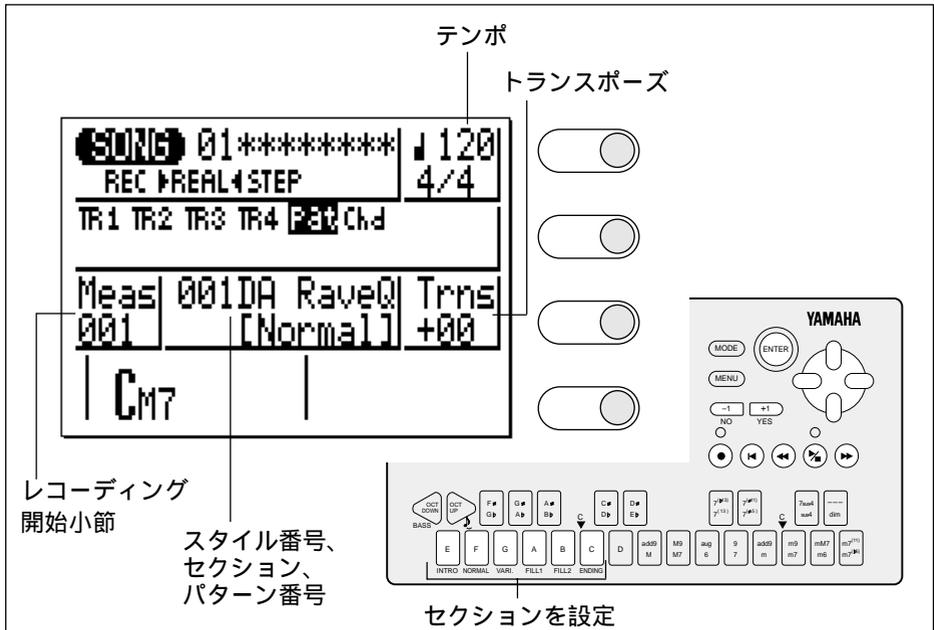


- ・ スタイルのセクションに、Endingが選択されていると、録音が1~4小節で終了します。  
その場合は一度ソングモードに戻り、Ending以外のセクションを選択して、もう一度録音を行ってください。
- ・ ユーティリティモードのABCで、ABC=Onに設定されていると、ABCゾーンのハイリミット以下の鍵盤は発音(入力)できません。



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

## 2. ソングレコーディング



### パターンパートへのリアルタイムレコーディング

#### 解説

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

レコーディングモード : REAL(リアルタイムレコーディング)  
レコーディングパート : Pa(パターンパート)

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

#### 設定値

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

## 操作

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



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

☞ 設定方法については、ソングプレイで解説しています。( P.64 )

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

☞ 「第5章 ユーティリティモード」( P.229 )

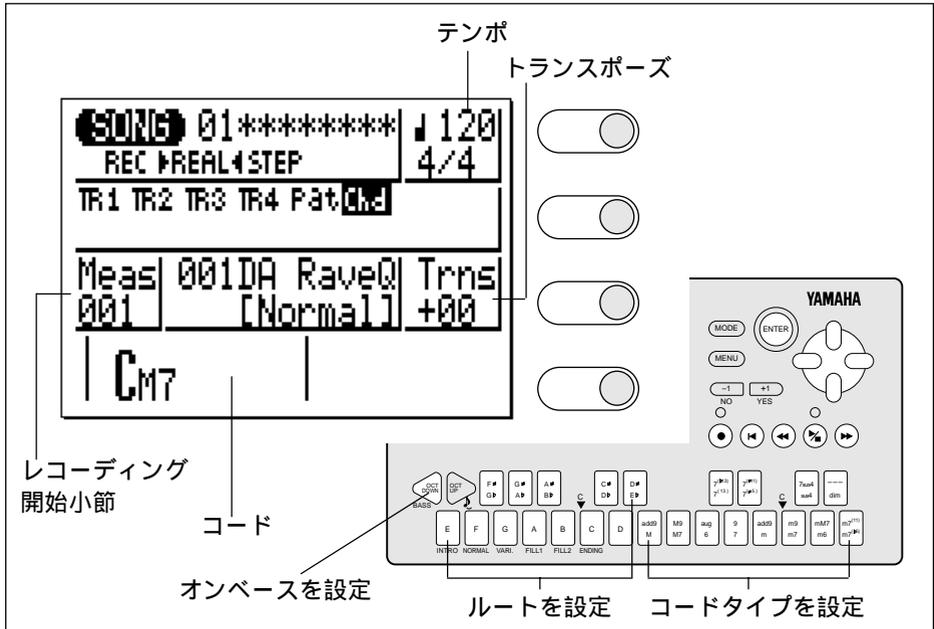


- ・ リピートパートにデータが入っていても、録音を行うとき、リピートは無視されます。また、シーケンストラックに演奏データがあっても発音されません。
- ・ パターンにユーザーパターンを選択すると、セクションは「----」と表示されます。



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

## 2. ソングレコーディング



### コードパートへのリアルタイムレコーディング

#### 解説

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

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

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

#### 設定値

設定できるコードの、ルートは12種類、コードタイプは26種類です。

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

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

また、それぞれのコードについて、オンベースを設定することができます。

## 操作

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



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

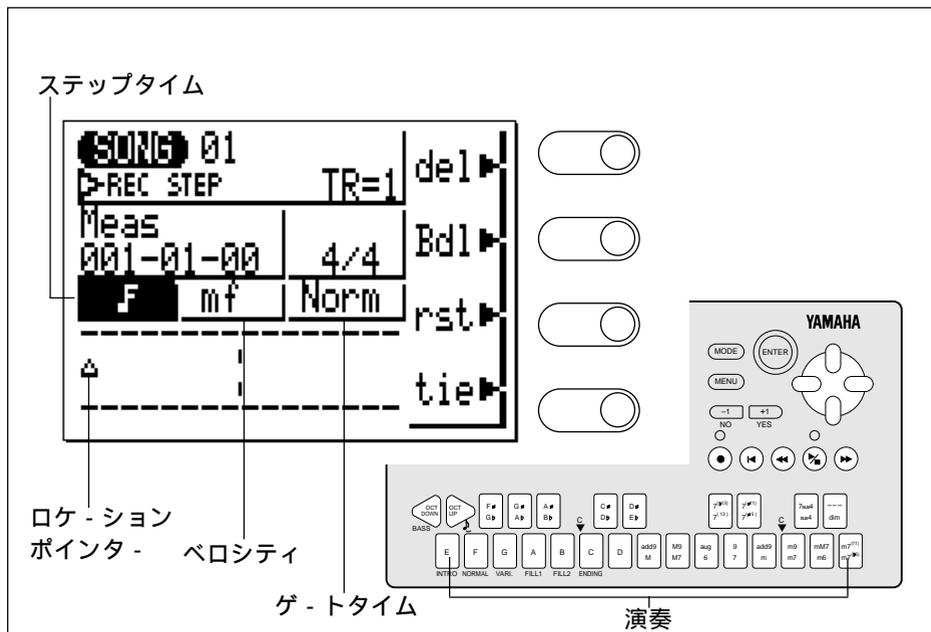


- ・ ユーティリティモードで、メトロノームをRecordに設定していると、リアルタイムレコーディングの際にメトロノーム音がなりません。
- ⇒ 「第5章 ユーティリティモード」( P.229)
- ・ リピートパートにデータが入っている場合、録音中はリピート記号は無視されます。また、シーケンストラックに演奏データがあっても発音されません。



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

## 2. ソングレコーディング



### ステップレコーディング

#### シーケンストラックへのステップレコーディング

##### 解説

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

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

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

##### 操作

- ①レコーディングスタンバイ状態から、[▶/■]を押して録音を開始します。
- ②カーソルをビートグラフの位置にすずめて、カーソルキーと、[◀◀] [▶▶]で、ロケーションポインタを音符を入力したい位置に移動します。



## 2. ソングレコーディング

### 2

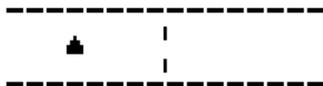
#### ロケーションポインター

##### 解説

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

##### 操作

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



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



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

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

### 3

#### ステップタイム

##### 解説

入力する音符の長さを設定します。

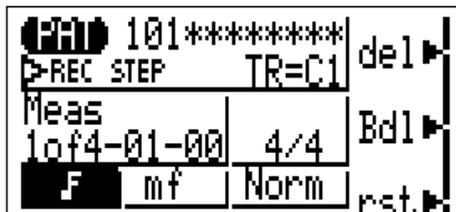
##### 設定値

設定できるステップタイム

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

## 操作

- ① カーソルをステップタイムの位置に移動します。



- ② [-1/NO] [+1/YES]で、ステップタイムを選択します。

## 4

## ベロシティ

## 解説

入力する音符の強弱(鍵盤を弾く強さ)を設定します。

## 設定値

設定できるベロシティ値

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

## 操作

- ① カーソルをベロシティの位置に移動します。



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



QY22の鍵盤を使って入力するとき、extに設定すると値はmfとなります。

## 2. ソングレコーディング

### 5

#### ゲートタイム

##### 解説

入力する音符の、スラーやスタッカートを設定します。

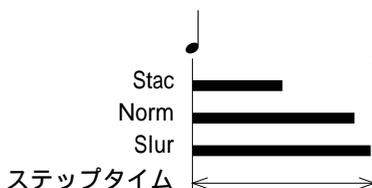
##### 設定値

設定できるゲートタイム(音価)

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

Norm : ノーマル ステップタイムの90%  
通常の状態です。

Slur : スラー ステップタイムの99%  
音符の長さいっばいに音をのばします。



##### 操作

- ① カーソルをゲートタイムの位置に移動します。



- ② [-1/NO] [+1/YES] でゲートタイムを設定します。

### 6

#### 音程の入力

##### 解説

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

##### 操作

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



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

## 7

## 解説

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

## ファンクションの機能

ファンクションの機能を説明します。

## [ F1 ]: de( デリート )

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

## [ F2 ]: Bd( バックデリート )

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

## [ F3 ]: rs( レスト )

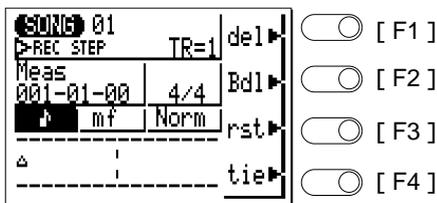
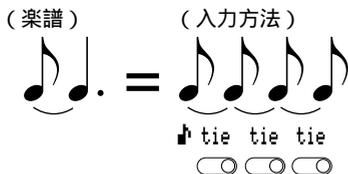
音符(ステップタイム)の長さを選択した後、[ F3 ]を押すと、その長さの休符が入力されます。

## [ F4 ]: tie( タイ )

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

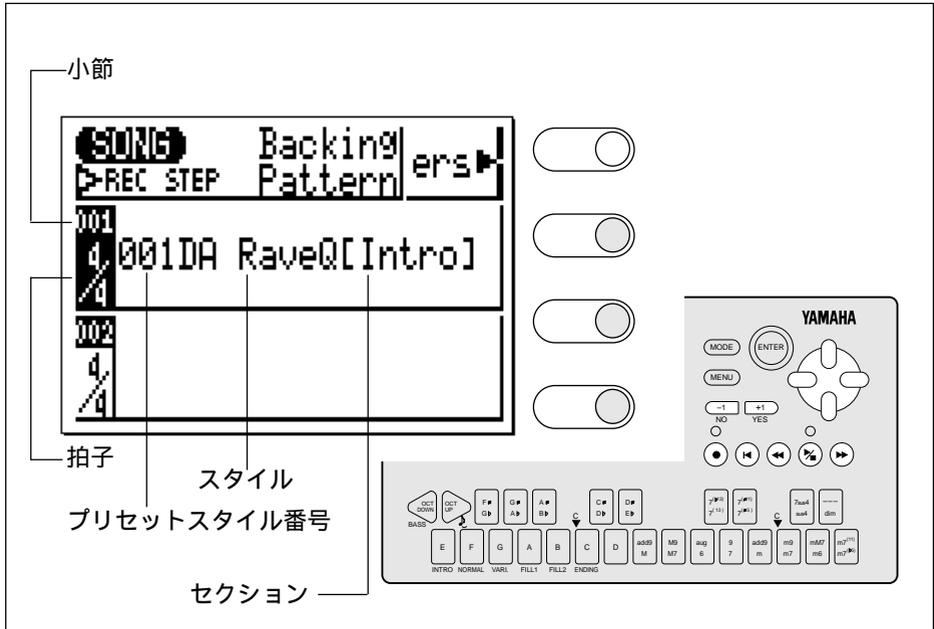


タイはつながっている2つの音符を、8分音符や16分音符などの細かい音符(最大公約数となる音符)に置き換え、割った数だけその細かい音符をつなぐことで入力されます。



付点音符は、上記のタイを利用することで入力されます。

## 2. ソングレコーディング



### パターンパートへのステップレコーディング

#### 解説

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

レコーディングモード : STER(ステップレコーディング)  
レコーディングパート : Pa(パターンパート)

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

#### 操作

- ① レコーディングスタンバイ状態から[▶/■]を押すと、パターンパートへのステップレコーディングに入ります。
- ② [◀◀][▶▶]で、データを入力したい小節にカーソルを移動します。
- ③ カーソルを、拍子、スタイル、セクション、ユーザーパターンの位置に移動し、[-1/NO][+1/YES]で、それぞれデータを設定します。
- ④ 間違ったデータを消去するには、消去するデータにカーソルを移動し、[F1]を押します。

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

## 1

## 表示

## 解説

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

## 2

## 小節

## 解説

データの入力を行う小節を選択します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

[◀▶]またはカーソルキーの上下で、小節を設定します。

## 3

## 拍子

## 解説

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

## 設定値

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

## 操作

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



拍子を変更した小節の小節番号は、文字反転が通常表示になります。

## 2. ソングレコーディング

4

解説

プリセットスタイル番号、セクション、ユーザーパターン番号

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

設定値

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

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

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

ユーザーパターンには、セクションは存在しません。

操作

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



セクションの位置にカーソルがあるとき、鍵盤のE2～C3を使ってセクションを設定することもできます。

## 5

ファンクションの機能  
ファンクションの機能について説明します。

## 解説

[ F1 ]: ers( イレース )

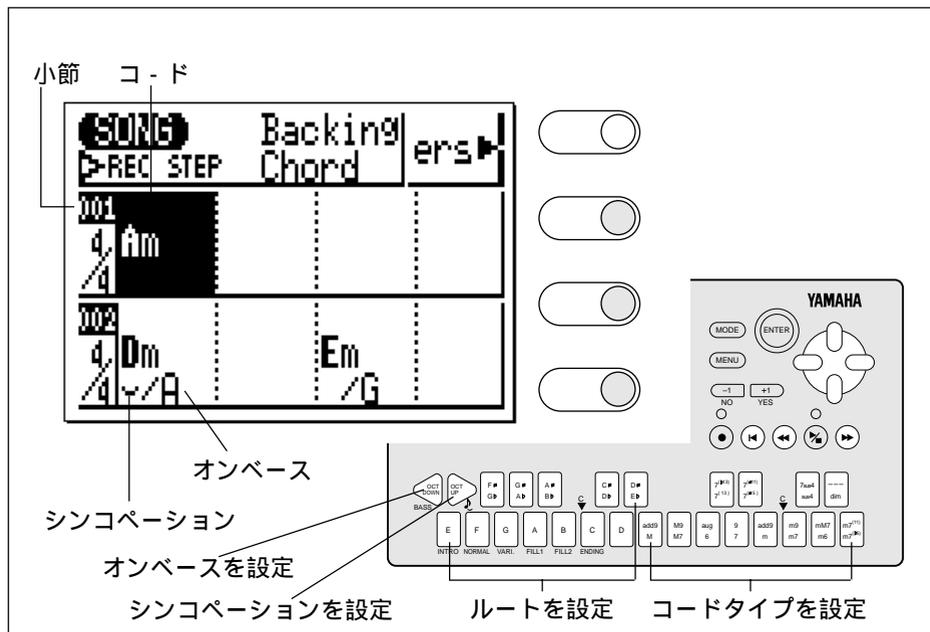
パターンパートに一度設定したスタイル番号、セクション、ユーザーパターン番号、拍子を消去します。



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

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

## 2. ソングレコーディング



### コードパートへのステップレコーディング

#### 解説

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

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

- ここでは、コード、オンベース、シンコペーションの入力を行います。

#### 操作

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

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

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

## 1

## 解説

## 表示

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

## 2

## 解説

## 小節

データの入力を行う小節を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

[◀◀] [▶▶] またはカーソルキーの上下で、小節を選択します。

## 3

## 解説

## コード

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

## 設定値

- ・ 入力できるルートは12種類、コードタイプは26種類です。

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

コードタイプ : M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9,  
m7, m9, m6, mM7, m7<sup>(♭5)</sup>, m7<sup>(11)</sup>, 7<sup>(♭9)</sup>, 7<sup>(#9)</sup>, 7<sup>(13)</sup>,  
7<sup>(♭13)</sup>, 7<sup>(#5)</sup>, 7<sup>(#11)</sup>, sus4, 7sus4, dim, ---

- ☞ コードタイプについては、「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。( P.50 )

## 2. ソングレコーディング

### 操作

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



ABC機能でコードを入力することができます。

⇒ ABC機能については「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。  
( P.48 )

### 4

### オンベース

### 解説

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

### 設定値

C, C♯, D, E♭, E, F, F♯, G, A♭, A, B♭, B

### 操作

- ① カーソルキーで、オンベースを設定したいビートにカーソルを移動します。
- ② [OCT DOWN] を押します。  
すると、コードの表示の下に/が表示され、オンベースの入力待ちになります。  
[OCT DOWN] キーを押すたびに、オンベースの入力待ち、解除が交互に選択されます。
- ③ 鍵盤のE2～E♭3で、ベース音を設定します。  
ABC機能では、ABCゾーンのローリミットより下の鍵盤で、オンベースを設定することができます。

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



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

## 5

## シンコペーション

## 解説

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

## 操作

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



コードが設定されていないと、シンコペーションは設定できません。

## 6

## ファンクションの機能

ファンクションの機能について説明します。

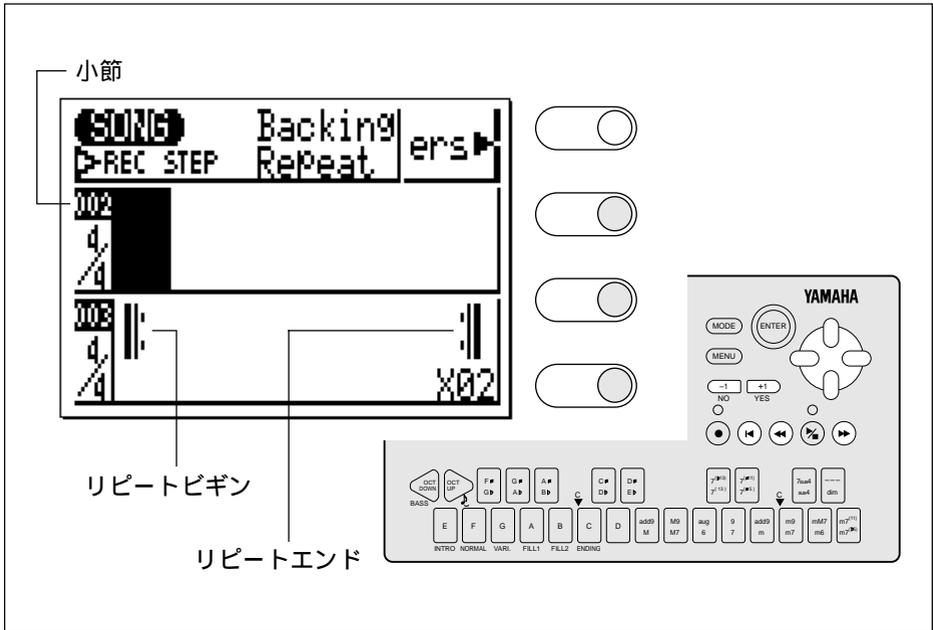
## 解説

- [F1]: er(イレース)  
一度設定したルート、コードタイプ、オンベース、シンコペーションを消去します。



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

## 2. ソングレコーディング



### リピートパートへのステップレコーディング

#### 解説

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

レコーディングモード：STER(ステップレコーディング)

レコーディングパート：Rp(リピートパート)

- ここでは、小節ごとに、リピート記号、終止線の入力を行います。

## 操作

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

次に、表示、小節、終止線、リピートについて、詳しく説明します。

## 1

## 表示

## 解説

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

## 2

## 小節

## 解説

データの入力を行う小節を選択します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

[◀◀][▶▶]またはカーソルキーの上下で、小節を選択します。

## 2. ソングレコーディング

### 3

#### 終止線、リピート

##### 解説

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

##### 設定値

リピート回数 : 02 ~ 99

##### 操作

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



終止線を入力すると、終止線の直前の小節で演奏が停止します。

## 4

## ファンクションの機能

ファンクションの機能について説明します。

## 解説

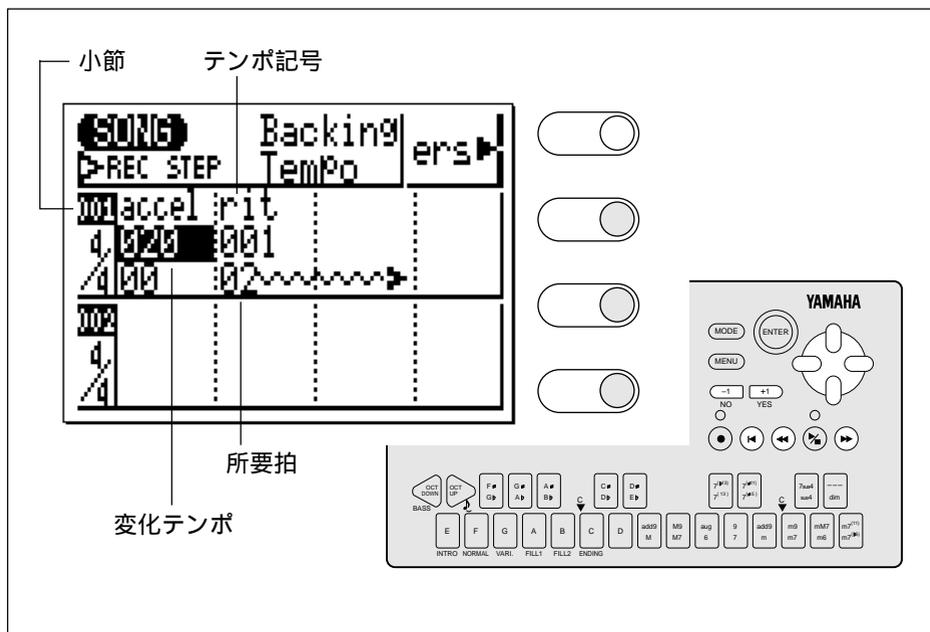
[ F1 ]: ers( イレース )

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



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

## 2. ソングレコーディング



### テンポパートへのステップレコーディング

#### 解説

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

レコーディングモード：STER(ステップレコーディング)

レコーディングパート：Tmq(テンポパート)

- ・ここでは、テンポチェンジのデータを拍単位で入力できます。

## 操作

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

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

## 1

## 表示

## 解説

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

## 2

## 小節

## 解説

データの入力を行う小節を選択します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

[◀◀][▶▶]またはカーソルキーの上下で、小節を選択します。

## 2. ソングレコーディング

### 3

### テンポ記号、変化テンポ、所要拍

#### 解説

テンポ記号には、次の2種類があります。

- ・ rit( リタルダンド )..... テンポを遅くする記号です。
  - ・ acce( アチェレランド )..... テンポを速くする記号です。
- rit、accelには、変化テンポ、所要拍の2つの設定があります。
- ・ 変化テンポ ..... その記号によって変化するテンポの絶対値です。
  - ・ 所要拍 ..... テンポが、変化テンポ分だけ変化するのにかかる拍数です。
- たとえば、テンポ100から、変化テンポ20、所要拍04でritを設定すると、ritを設定した拍からテンポの変化が始まり、4拍目にテンポが80になります。

#### 設定値

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

所要拍 : 00 ~ 99

#### 操作

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



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

ファンクションの機能  
ファンクションの機能について説明します。

## 解説

[ F1 ]: ers( イレース )  
一度設定したテンポ記号、変化テンポ、所要拍を消去します。



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

### 3. ソングジョブ

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

<b>【手順】</b> [MODE]: ソングプレイ [MENU]: ソングメニューウインドウ [F1] : ソングジョブ			
ソングジョブ			解説ページ
1	Mix Track	任意のトラックの演奏データを別のトラックにミックスします。	100ページ
2	Copy Measure	任意の小節の演奏データを指定した回数だけ別の位置にコピーします。	102ページ
3	Create Measure	全てのシーケンストラックに、空白小節を挿入します。	106ページ
4	Quantize	演奏データをクオンタイズします。	108ページ
5	Delete Measure	全てのシーケンストラックから任意の小節を削除します。	110ページ
6	Erase Measure	任意の小節の演奏データを消去し、休符にします。	112ページ
7	Transpose	演奏データの音程を半音単位で上下にシフトします。	114ページ
8	Move Clock	演奏データのノートオンの位置を微妙にずらします。	116ページ
9	Remove Event	演奏データの中の特定のイベントを取り除きます。	118ページ
10	Modify Velocity	演奏データのペロシティを変更します。	122ページ
11	Modify Gate Time	演奏データのゲートタイムを変更します。	126ページ
12	Song Name	現在選択しているソングに名前を付けます。	130ページ
13	Clear Track	任意のトラックの全演奏データを消去します。	131ページ
14	Clear Song	選択しているソングの全てのデータを消去します。	132ページ



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

## 手 順

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

## ① [MENU] を押します

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



```

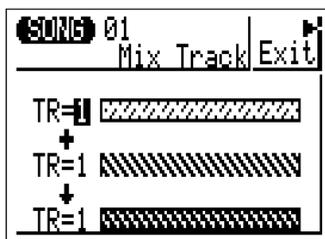
7 Transpose
8 Move Clock
9 Remove Event
10 Modify Velocity
11 Modify Gate Time
12 Song Name
13 Clear Track
14 Clear Song

```

## ② 機能を選択します

任意のジョブにカーソルを移動させ、[ENTER] を押して機能を選択  
します。

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



[F1]

## ③ ソングジョブから抜けてソングプレイに戻ります

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

ミックストラック		
[ MENU ] [ F1 ] 1 Mix Track [ ENTER ]		
<p>The screenshot shows a menu titled 'SONG 01' with 'Mix Track' and 'Exit' options. Below are three tracks, each with 'TR=1' and a patterned bar. The first track is labeled 'ソーストラック1', the second 'ソーストラック2', and the third 'デスティネーショントラック'. Arrows indicate a flow from the first two tracks to the third.</p>		
機能	任意のトラックの演奏データを別のトラックにミックスします。	
設定	ソーストラック1	TR1, TR2, TR3, TR4
	ソーストラック2	TR1, TR2, TR3, TR4
	デスティネーショントラック	TR1, TR2, TR3, TR4

#### 解 説

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

## 手 順

## 1

## ソーストラック1, 2

## 解説

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

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

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

## 2

## デスティネーショントラック

## 解説

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

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

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



ソーストラック1, 2にデータがない場合、エラーになります。

### 3 . ソングジョブ

コピーメジャー		
[ MENU ] [ F1 ] 2 Copy Meas [ ENTER ]		
機能	任意の小節の演奏データを設定した回数だけ別の位置にコピーします。	
設定	ソーストラック	TR1, TR2, TR3, TR4, Chd
	コピー元の先頭小節	001 ~ 999
	コピー元の終了小節	001 ~ 999
	デスティネーショントラック	TR1, TR2, TR3, TR4, Chd
	コピー開始小節	001 ~ 999
	コピー回数	01 ~ 99

#### 解 説

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

## 手 順

1

## ソーストラック

解説

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

設定値

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

操作

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



コードパートのデータは、コードパート以外にはコピーできません。

2

## コピー元の先頭小節、コピー元の最終小節

解説

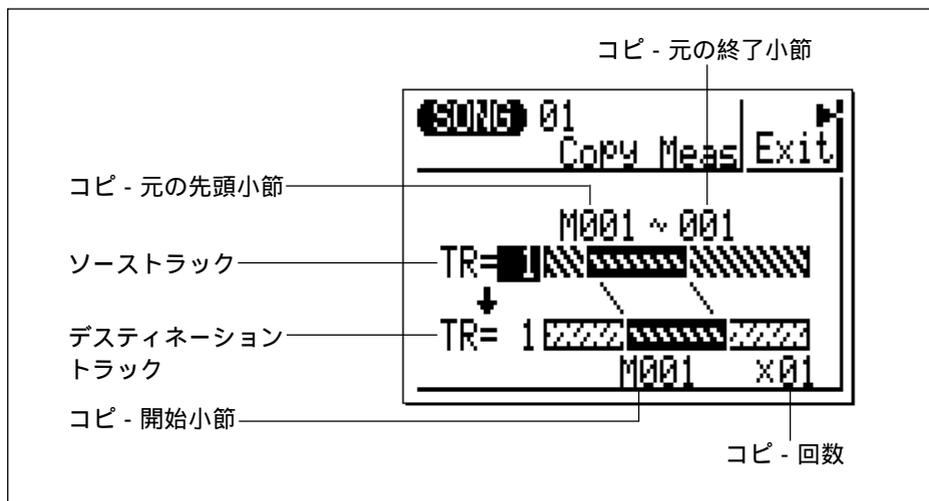
コピー元の範囲を、先頭小節と最終小節で設定します。

設定値

コピー元の先頭小節：001～999  
コピー元の最終小節：001～999  
ただし、先頭小節 最終小節の範囲で設定してください。

操作

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



3

#### デスティネーショントラック

解説

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

設定値

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

操作

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



コードパートのデータは、コードパート以外にはコピーされません。

## 4

## コピー開始小節

## 解説

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

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

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

## 5

## コピー回数

## 解説

設定したコピー元の範囲の小節が、設定した回数だけ繰り返してコピーされます。

## 設定値

01 ~ 99

## 操作

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

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

ここで [ +1/YES ] を押し、コピーメジャーが実行されます。

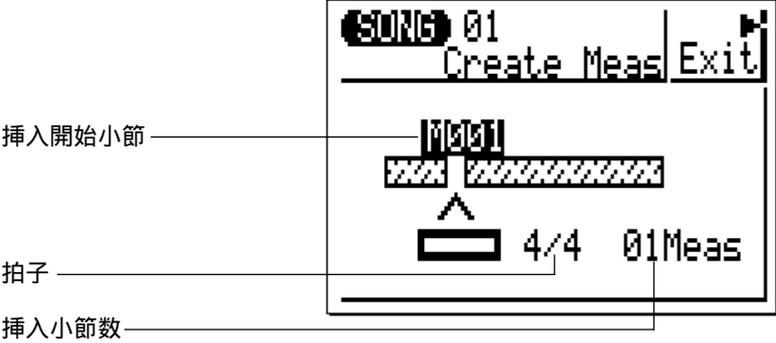


- ・ リピートパートにリピートが設定されていると、コードパートのコピーはできません。
- ・ バッキングトラックのコードパートは、コードパートに対してのみコピーが行えます。
- ・ ソーストラックにデータがない場合、エラーになります。



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

### 3 . ソングジョブ

クリエートメジャー		
[ MENU ] [ F1 ] 3 Create Meas [ ENTER ]		
		
機能	全てのシーケストラックに、空白小節を挿入します。	
設定	挿入開始小節	001 ~ 999
	拍子	1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4
	挿入小節数	01 ~ 99

#### 解 説

- ・ 全てのシーケストラック( TR1 ~ TR4 )に、設定した長さの空白小節を新しく挿入します。

#### 手 順

1

挿入開始小節

解説

空白小節を挿入する位置を示します。

設定値

001 ~ 999

操作

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

## 2

## 拍子

## 解説

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

## 設定値

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

## 操作

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

## 3

## 挿入小節数

## 解説

挿入する小節数です。

## 設定値

01 ~ 99

## 操作

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

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

ここで、[ +1/YES ]を押すとクリエートメジャーが実行されます。



- ・ クリエートメジャーは、シーケストラックにのみ空白小節を挿入するため、そのままではバックトラックとの小節数が合わなくなります。



## 手 順

## 1

## 分解能

## 解説

クオンタイズを行うときの修正の目安となる最小音符を設定します。

## 設定値

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

## 操作

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

## 2

## トラック

## 解説

クオンタイズを行うトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

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

## 3

## クオンタイズ開始小節、クオンタイズ終了小節

## 解説

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

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

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

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

ここで、[ +1/YES ] を押すとクオンタイズが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。



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

デリートメジャー		
[ MENU ] [ F1 ] 5 Delete Meas [ ENTER ]		
<div style="text-align: center;">                     デリ - ト終了小節  </div>		
機能	全てのシーケストラックから任意の小節を削除し、小節をつめます。	
設定	デリート開始小節	001 ~ 999
	デリート終了小節	001 ~ 999

#### 解 説

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

## 手 順

1

デリート開始小節、デリート終了小節

解説

デリートを行う範囲を設定します。

設定値

001 ~ 999

操作

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

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

ここで、[ +1/YES ]を押すと、デリートメジャーが実行されます。



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

イレースメジャー		
[ MENU ] [ F1 ] 6 Erase Meas [ ENTER ]		
<div style="text-align: center;">                     イレ - ス開始小節    イレ - ス終了小節                 </div>		
機能	設定した小節の演奏データを消去し、休符にします。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	イレース開始小節	001 ~ 999
	イレース終了小節	001 ~ 999

#### 解 説

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

## 手 順

1

トラック

解説

イレースを行うトラックを選択します。

設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

操作

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

2

イレース開始小節、イレース終了小節

解説

イレースを行う範囲を設定します。

設定値

001 ~ 999

操作

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

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

ここで、[ +1/YES ]を押すと、イレースメジャーが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合は、エラーになります。

トランスポーズ		
[ MENU ] [ F1 ] 7 Transpose [ ENTER ]		
<p>トランスポ - ズ 終了小節</p> <p>トランスポ - ズ 開始小節</p> <p>トラック</p> <p>オフセット</p>	<p>The screenshot shows a menu interface with the following elements: 'SONG 01' at the top left, 'Transpose' and 'Exit' at the top right, 'M001 ~ 001' in the center, 'TR=1' on the left, and 'Transpose=+00' at the bottom. A cursor is positioned over the 'Transpose' option. A downward arrow points from the 'M001 ~ 001' line to the 'Transpose=+00' value.</p>	
機能	演奏データの音程を半音単位で上下にシフトします。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	トランスポーズ開始小節	001 ~ 999
	トランスポーズ終了小節	001 ~ 999
	オフセット	-12 ~ +12

#### 解 説

選択したトラックの設定した範囲の音程を設定した音程分だけ上下します。

## 手 順

1

## トラック

解説

トランスポーズを行うトラックを選択します。

設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

操作

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

2

## トランスポーズ開始小節、トランスポーズ終了小節

解説

トランスポーズを行う範囲を設定します。

設定値

001 ~ 999

操作

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

3

## オフセット

解説

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

設定値

-12 ~ +12

操作

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

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

ここで、[ +1/YES ]を押すとトランスポーズが実行されます。

設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。



ムーブクロック		
[ MENU ] [ F1 ] 8 Move Clock [ ENTER ]		
ム - ブロック 終了小節  ム - ブロック 開始小節  トラック   クロック		
機能	演奏データのノートオン位置を微妙にずらします。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	ムーブクロック開始小節	001 ~ 999
	ムーブクロック終了小節	001 ~ 999
	クロック	-99 ~ +99

#### 解 説

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

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

ムーブクロックを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

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

## 2

## ムーブクロック開始小節、ムーブクロック終了小節

## 解説

ムーブクロックを実行する範囲を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

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

## 3

## クロック

## 解説

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

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

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

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

ここで、[+1/YES] を押すとムーブクロックが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。

リムーブイベント		
[ MENU ] [ F1 ] 9 Remove Event [ ENTER ]		
<p>リムーブ終了小節</p> <p>リムーブ開始小節</p> <p>トラック</p> <p>イベント</p>		
機能	演奏データの中の特定のイベントを取り除きます。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	リムーブ開始小節	001 ~ 999
	リムーブ終了小節	001 ~ 999
	イベント	右ページ参照

#### 解 説

選択したトラックの設定した範囲から特定のイベントを取り除きます。

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

リムーブイベントを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

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

## 2

## リムーブ開始小節、リムーブ終了小節

## 解説

リムーブイベントを実行する範囲を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

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

## 3

## イベント

## 解説

取り除くイベントを選択します。

## 設定値

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

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

#### 操作

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

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

ここで、[ +1/YES ]を押すと、リムーブイベントが実行されます。



設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。



モディファイベロシティ		
[ MENU ] [ F1 ] 10 Modify Velocity [ ENTER ]		
モディファイ 終了小節  モディファイ 開始小節  トラック  レイト  オフセット		
機能	演奏データのベロシティを変更します。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	モディファイ開始小節	001 ~ 999
	モディファイ終了小節	001 ~ 999
	レイト	0 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

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

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

モディファイを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

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

## 2

## モディファイ開始小節、モディファイ終了小節

## 解説

モディファイを実行する範囲を設定します。

## 設定値

001 ~ 999

## 操作

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

## 3

## レイト

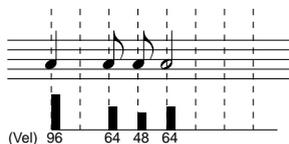
## 解説

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

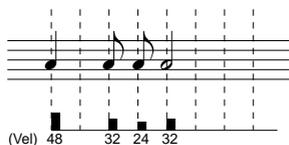
$$\begin{aligned} \text{ベロシティ(実行後)} = \\ \text{ベロシティ(実行前)} \times \text{レイト} + \text{オフセット} \end{aligned}$$

計算途中で、値が0以下になる場合は、実行後ベロシティを1にします。

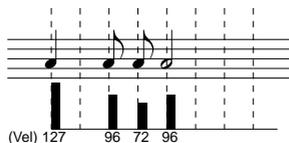
元のデータ



レイト=50%にした場合は、ペロシティの強弱の差が半分になります。



レイト=150%にした場合は、ペロシティの強弱の差が1.5倍になります。



設定値

000 ~ 200%

操作

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

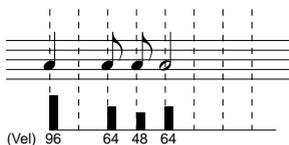
## 4

## オフセット

## 解説

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

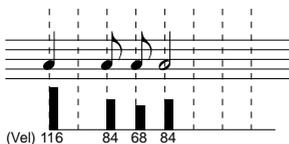
元のデータ



オフセット=-20にした場合。



オフセット=+20にした場合。



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

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

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

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

ここで、[+1/YES] を押すとモディファイペロシティが実行されます。



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

モディファイゲートタイム		
[ MENU ] [ F1 ] 11 Modify Gate Time [ ENTER ]		
モディファイ 終了小節  モディファイ 開始小節  トラック  レイト  オフセット		
機能	演奏データのゲートタイムを変更します。	
設定	トラック	TR1, TR2, TR3, TR4
	モディファイ開始小節	001 ~ 999
	モディファイ終了小節	001 ~ 999
	レイト	0 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

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

## 手 順

## 1

## トラック

## 解説

モディファイを実行するトラックを選択します。

## 設定値

TR1, TR2, TR3, TR4

## 操作

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

## 2

## モディファイ開始小節、モディファイ終了小節

## 解説

- ・ モディファイを実行する範囲を設定します。

## 設定値

000 ~ 999

## 操作

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

## 3

## レイト

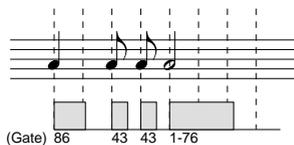
## 解説

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

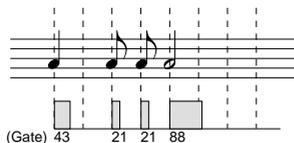
$$\text{ゲートタイム(実行後)} = \text{ゲートタイム(実行前)} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

計算途中で、値が0以下になる場合は、実行後のゲートタイムを1にします。

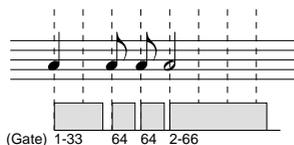
元のデータ



レイト=50%にした場合は、音価が半分になります。



レイト=150%にした場合は、音価が1.5倍になります。



設定値

000 ~ 200%

操作

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

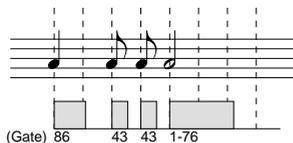
## 4

## オフセット

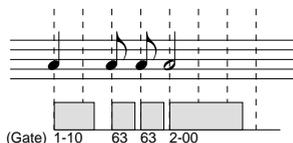
## 解説

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

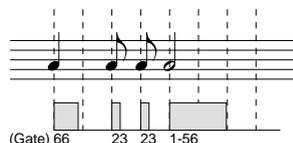
元の演奏データ



オフセット=+20にした場合。



オフセット=-20にした場合。



## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

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

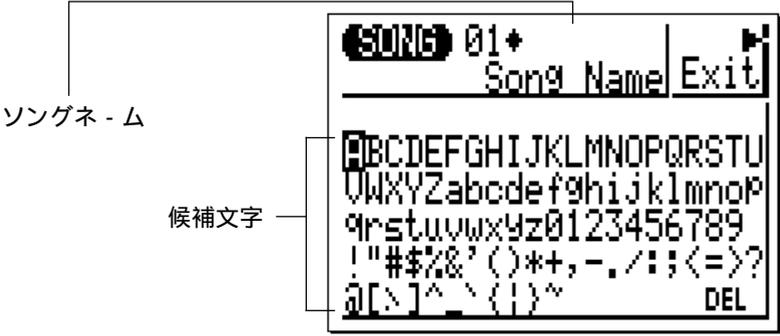
各項目を設定した後、[ENTER] を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES] を押すとモディファイゲートタイムが実行されます。



- ・ オフセットの設定によって、データのゲートタイムの値が小さくなってしまうと、その音はほとんど聴こえない状態になります。
- ・ またオフセット値やレイトが大きすぎると、音符が重なってしまうため、QY22の音源部の発音数を越えてしまう場合があります、音切れの原因となることがあります。
- ・ 設定した範囲にデータがない場合はエラーになります。
- ・ ドラムボイスを選択しているトラックに対しては、効果はありません。

### 3 . ソングジョブ

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

#### 解 説

選択されているソングにソングネームを設定します。  
ソングネームは8文字まで入力できます。

#### 手 順

- ① ディスプレイに表示される候補文字列から、任意の文字にカーソルを移動し、[ ENTER ]で選択します。
- ② [ ENTER ]を押して文字を選択するたびに、文字の入力位置は1文字分ずつ右に移動します。
- ③ [ DEL ]を選択すると、入力位置が1文字分左に戻り、その文字が削除されます。

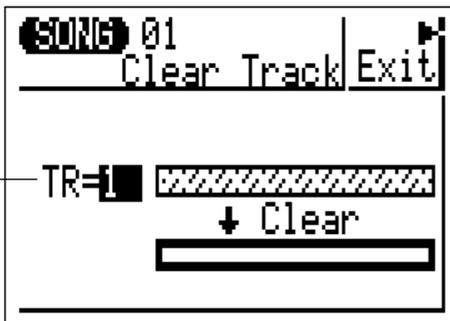


現在選んでいるソングに、何もデータが入っていない場合は、ソングネームを付けることはできません。

## クリアトラック

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

トラック



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

## 解 説

選択したトラックの演奏データを消去します。

## 手 順

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



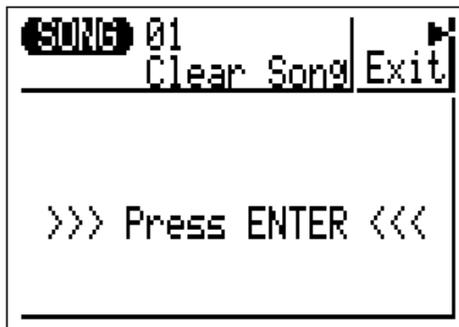
選択したトラックにデータがないと、エラーになります。



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

#### クリアソング

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



機能

選択しているソングの全てのデータを消去します。

#### 解 説

現在選ばれているソングとボイスプレイの、すべてのデータを消去します。

#### 手 順

- ・ [ ENTER ]を押すと、「Are you sure ?」とメッセージが表示されます。ここで、[ +1/YES ]を押すと、クリアソングが実行されます。
- ・ クリアされた後の各トラックの音色番号は、次の通りです。

TR1 ~ TR4	音色番号	: 001	} ボイスプレイで設定したデータが初期値になります。
C1	音色番号	: 088	
C2	音色番号	: 031	
Ba	音色番号	: 040	
Dr	音色番号	: Dr5	



現在選んでいるソングにデータがないと、エラーになります。

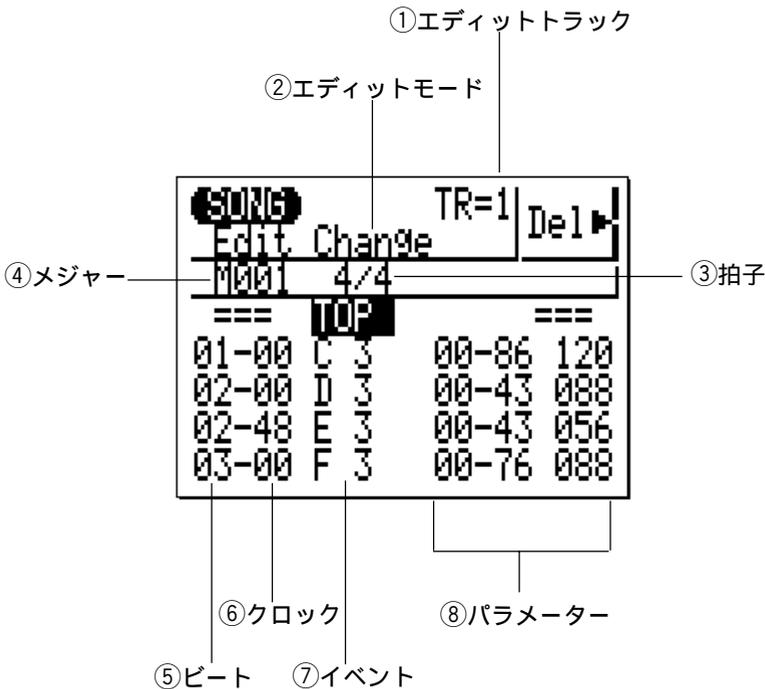


この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行ってください。



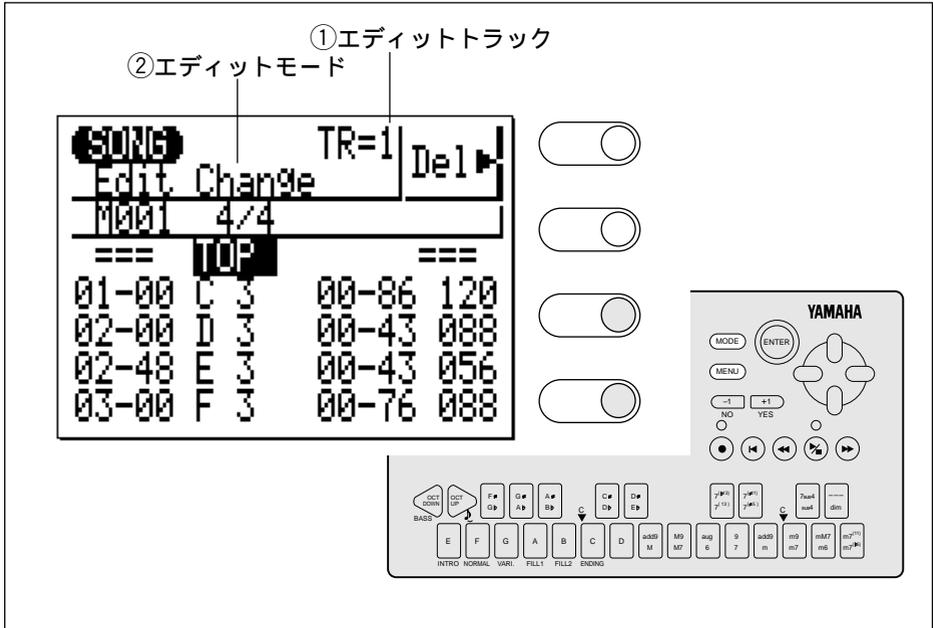
## 4. ソングエディット

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



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

## 4. ソングエディット



### ソングエディットの基礎知識

#### ソングエディット

##### 解説

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

##### 操作

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



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

## ① エディットトラック

### 解説

エディットを行うトラックを表示します。

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



ソングエディットに入ってからでは、トラックの変更はできません。

## ② エディットモード

### 解説

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

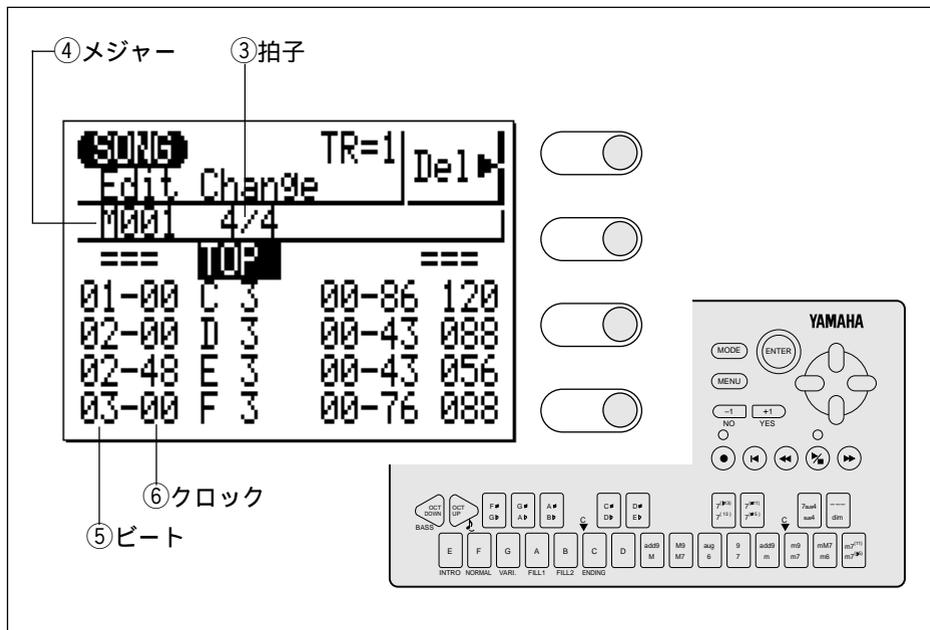
### 設定値

Change, Insert

### 操作

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

## 4. ソングエディット



### ③ 拍子

解説

現在、カーソルのある小節に設定されている拍子を、表示します。



拍子の設定は、パターンパートのステップレコーディングで行います。

+「パターンパートへのステップレコーディング」( P.82 )

### ④ メジャー、⑤ ビート、⑥ クロック

解説

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

メジャー：小節を示す単位です。

イベントが、曲の何小節目にあるかを示します。

ビート：拍を示す単位です。

メジャーの中に入るビートの数は、拍子を変えても4/4拍子で表示されます。

イベントが、1小節の中の何拍目にあるかを示します。

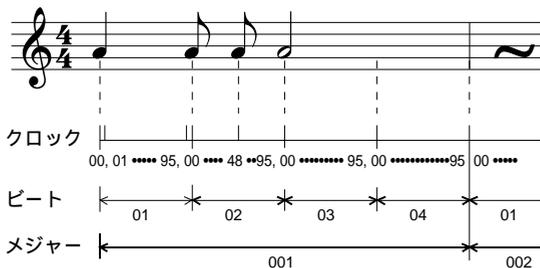
クロック：1拍より細かい音符の位置や、音符の長さを示す単位です。

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

また、4分音符の長さは96クロック、8分音符は48クロックといったように、音符の長さをクロックで表します。

また、そのイベントが、1拍の中のどの位置にあるかを示すときにも使います。

- ・メジャー、ビート、クロックは、下の図のような関係にあります。



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



SONG	TR=1	Del
Edit Change		
M001	4/4	
===	TOP	===
01-00	C 3	01-76 088
03-00	D 3	00-86 088
04-00	E 3	00-43 088
04-48	F 3	00-21 088
04-72	E 3	04-21 088
===	END	===



## 設定値

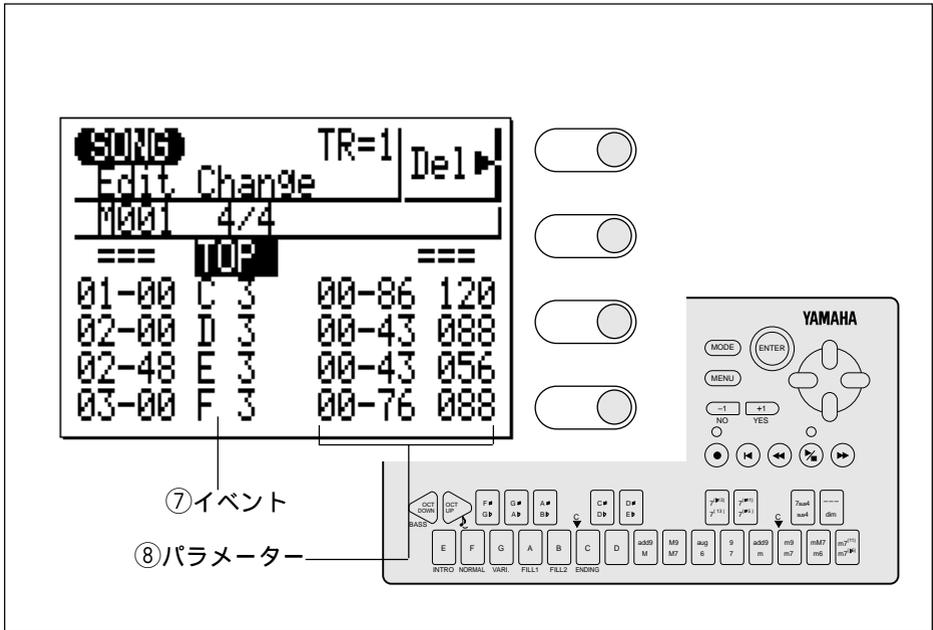
録音後の演奏データの発音のタイミングを、メジャー、ビート、クロックを変更することによって、簡単に変更することができます。  
+「チェンジモード」( P.146 )

メジャー：001 ~ 999

ビート：01 ~ 08( 拍子によって設定値は異なります。 )

クロック：00 ~ 95

## 4. ソングエディット



### ⑦ イベント、⑧ パラメーター

#### 解説

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

QY22で扱えるのは、次の10種類のイベントです。

## 1

## ノート( Note )

## 解説

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

```

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

```

ノート ゲートタイム ペロシティ

## 設定値

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

## 2

## プログラムチェンジ( Program Change )

## 解説

音色を切り替えるイベントです。

```

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

```

音色番号 音色名

## 設定値

- ・ 音色番号 入力されている音色番号です。  
設定値：001 ~ 128( ノーマルボイス )
- ・ 音色名 GMシステムレベル1に準拠したQY22のノーマルボイス名が表示されます。

## 3

## サステイン( Sustain )

## 解説

サステインペダルをON/OFFするイベントです。

## 設定値

ON, OFF

```

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

```

ON/OFF

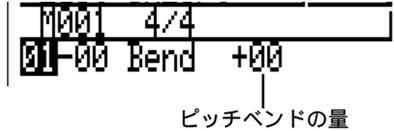
## 4 . ソングエディット

### 4

#### ピッチベンド( Pitch Bend )

##### 解説

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



##### 設定値

- ・ ピッチベンドの量      ピッチベンドホイールがどれくらい回されたかを、数字で表します。  
設定値は、-64 ~ +00 ~ 63です。  
+00でホイールを回していない状態。  
-64で下側に、63で上側にいっぱいに回した状態です。  
QY22では、上下に全音の音程変化をします。



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

### 5

#### モジュレーション( Modulation )

##### 解説

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



##### 設定値

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



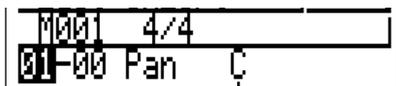
モジュレーションを1イベントでもインサートすると、それ以降のノートデータにすべてモジュレーションがかかってしまいます。モジュレーションをインサートしたら、必ず適切な位置に、値=000のモジュレーションをインサートして元に戻してください。

## 6

## パン(Pan)

## 解説

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



パンの設定

## 設定値

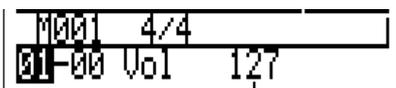
- ・ パンの設定 音の定位を、左から右まで15段階で表します。設定値：L7～L1, (センター), R1～R7

## 7

## ボリューム(Volume)

## 解説

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



ボリューム

## 設定値

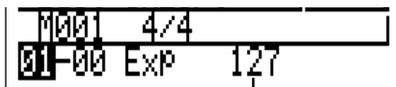
- ・ ボリューム 設定値 000～127

## 8

## エクスペッション(Expression)

## 解説

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



エクスペッション

## 設定値

- ・ エクスペッション 設定値 000～127

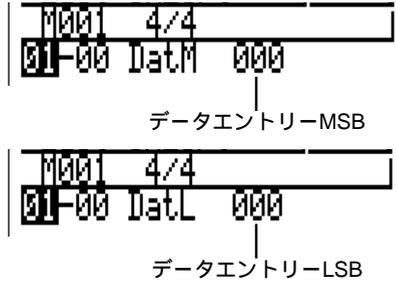
## 4 . ソングエディット

9

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

解説

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



設定値

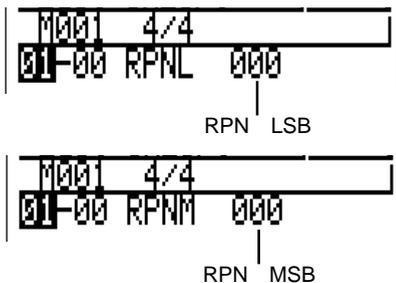
- ・ データエントリー-MSB, LSB 変化量を設定します。  
詳細については、右ページをご覧ください。

10

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

解説

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



## 設定値

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



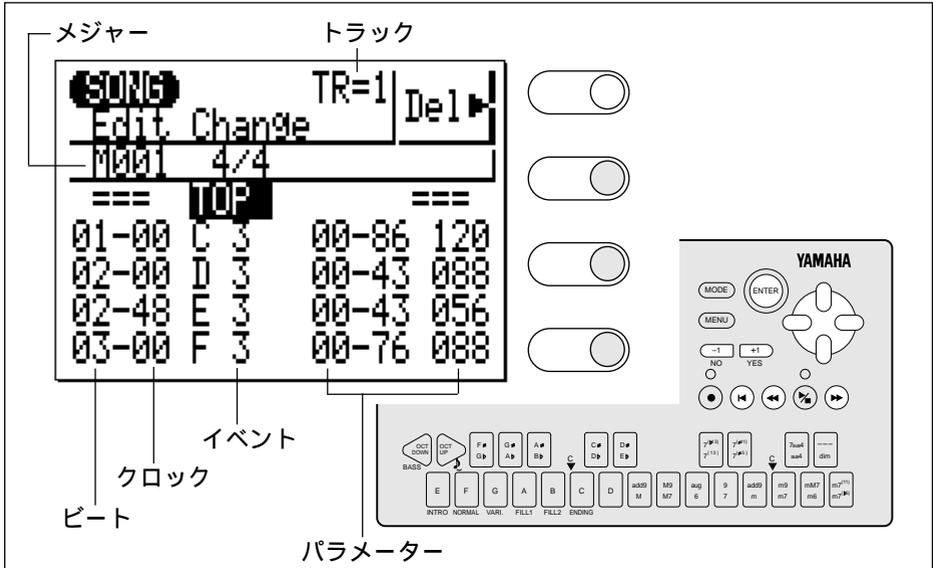
- ・ QY22では、以下のRPNを受信します。

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



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

## 4. ソングエディット



### ソングエディットの手順

#### チェンジモード(Change)

##### 解説

- ・録音した演奏データを、イベント単位で修正する機能です。
- ・ここでは、イベント単位で次の3通りの修正ができます。

1. イベントやパラメーターを修正する。  
ノートデータの音名やベロシティの変更など、イベントやパラメーターを修正することができます。
2. イベントのタイミングを修正する。  
ノートデータの発音位置を変更したり、わざと数クロック発音位置をずらしてノリを出したりできます。
3. イベントを削除(デリート)する。  
不要になったイベントをデリートできます。

## 操作

ソングエディットに入り( P.136 )エディットするイベントを選択します。

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

イベントのパラメーターを修正します。

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

イベントのタイミングを修正します。

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

イベントを削除することができます。

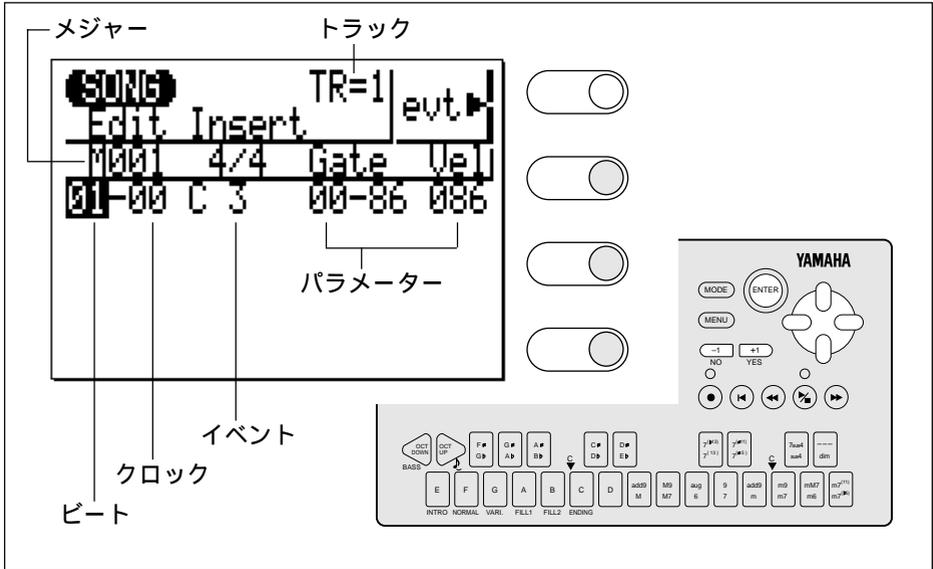
ソングエディットのチェンジモード画面では、ファンクション[F1]が、いつもDe(デリート)に割り当てられています。

- ① カーソルを削除したいイベントに移動します。
- ② [F1]を押すと、データが削除されます。



イベントデータを修正したり削除すると、データを復元することはできません。十分注意して行ってください。

## 4. ソングエディット



### インサートモード

#### 解説

- ・録音された演奏データに、新しいイベントを追加する機能です。
- ・このモードで追加できるのは、「ソングエディットの基礎知識」( P.136 )で説明したイベントです。

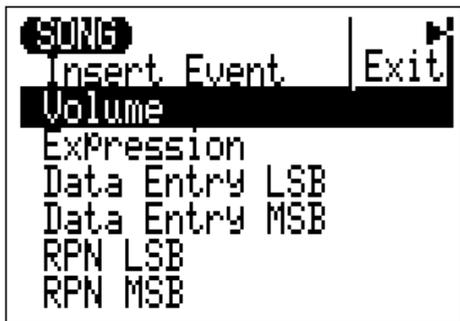
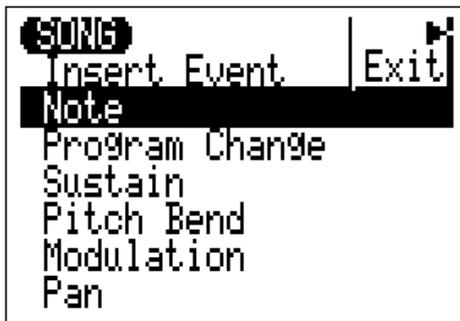
#### 操作

インサートモードへは、次の手順で入ります。

- ① チェンジモードの状態( P.146 )で、[ MENU ] を押します。
- ② [ F1 ] を押すと、インサートモードに入ります。  
同様にインサートモードの状態で [ MENU ] を押し、[ F1 ] を押すとチェンジモードに戻ります。

## イベントの選択

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



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



# 第3章

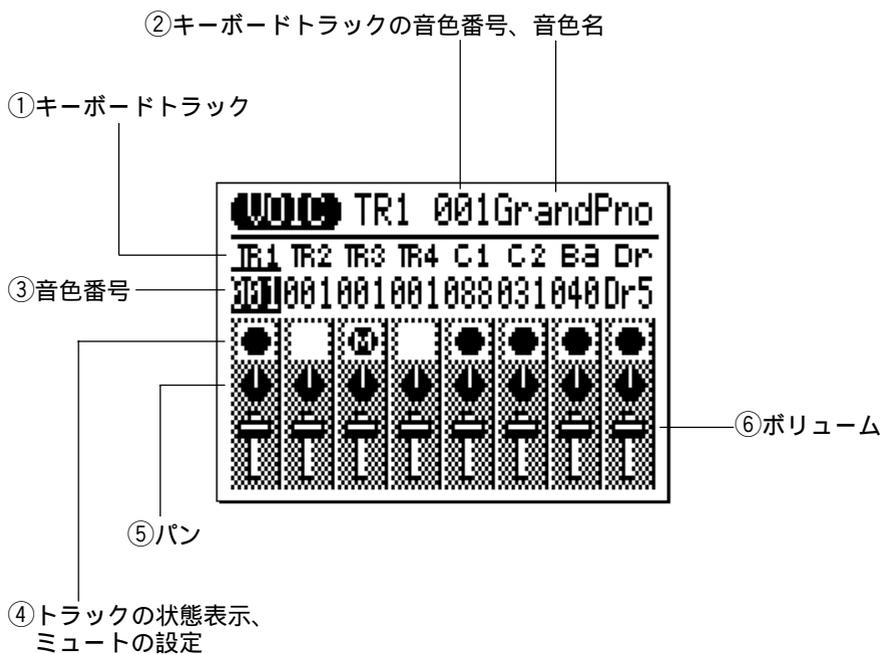
## ボイスモード

この章では、ボイスモードについて説明します。

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

# 1. ボイスプレイ

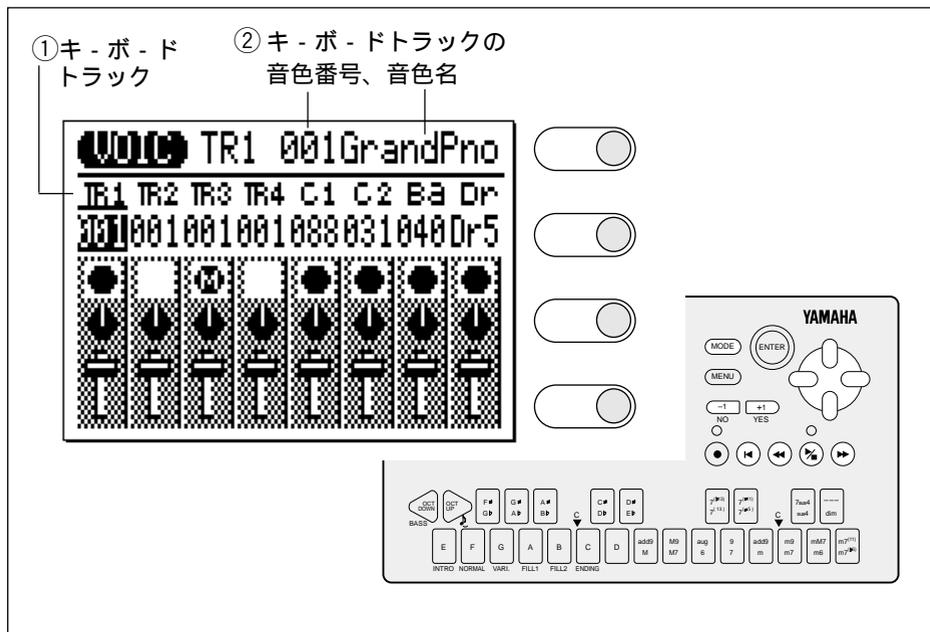
【手順】 [MODE]: ボイスプレイ



パラメーター	設定値	機能
①キーボードトラック	TR1, TR2, TR3, TR4, C1, C2, Ba, Dr	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。
②キーボードトラックの音色番号、音色名	表示のみ	キーボードトラックに設定されている音色の、音色番号と音色名を表示します。
③音色番号	001 ~ 128, Dr1 ~ Dr8, OFF *Drトラック： Dr1 ~ Dr8, OFF	各トラックに設定する音色を、選択します。
④トラックの状態表示 ミュートの設定	 ,   	各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。 データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。
⑤パン	Left7 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right7	ステレオで再生する際の、音の定位を設定します。
⑥ボリューム	000 ~ 127	各トラックの音量を設定します。

\* Drトラックには、ノーマルボイスを設定できません。

# 1. ボイスプレイ



## ボイスプレイとは

### 解説

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

## 操作

[ MODE ] を押して、ボイスプレイにします。

- ・ボイスプレイでソングを再生することができます。  
また、ソングの再生中にパン、ボリュームなど、設定を変更することもできます。  
ただし、その操作をリアルタイムで録音することはできません。
- ・ボイスプレイの表示は、ソングの中のデータに対応して、変化します。  
たとえば、TR1にボリュームやパンのデータが入っていると、そのデータに応じてチャンネルフェーダーや、パンコントロールの表示が変化します。  
同様に、外部からのMIDI情報にも対応して、LCD表示が変化します。
- ・C1, C2, Ba, Drの各トラックは、ユーザーパターンの設定によって、パン、ボリュームが変わります。そのため、ボイスプレイでの設定は一時的なものとなり、ユーザーパターンをパターンレコーディングで設定されていると、その設定に切り替わります。
- ・ボイスプレイでの各操作は、リアルタイムレコーディングできません。



## ① キーボードトラック

### ② キーボードトラックの音色番号、音色名

## 解説

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

## 設定値

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

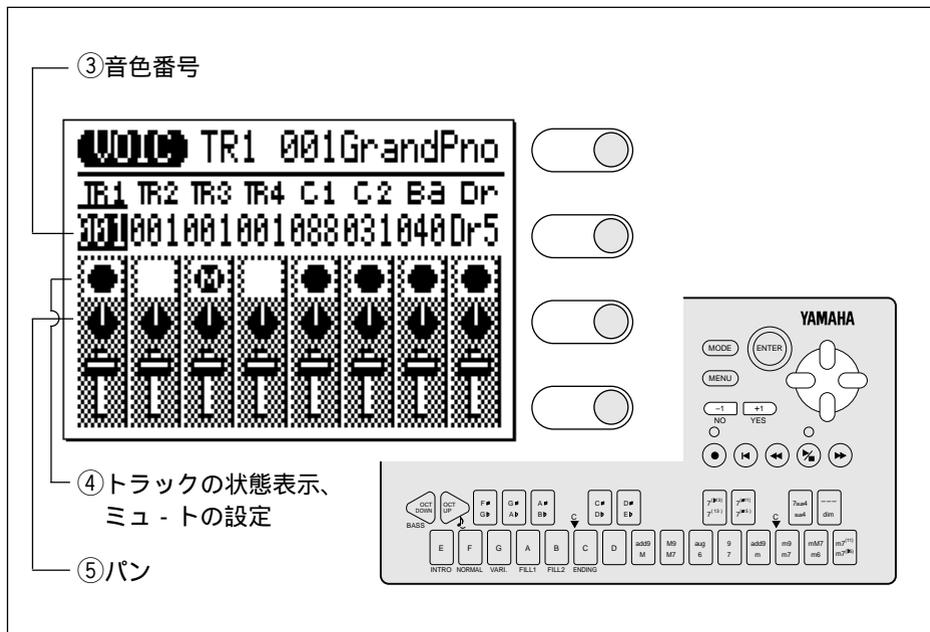
## 操作

カーソルを任意のトラックに移動します。



- ・カーソルが音色番号( P.156 )以外の場所にあるときは、LCDの上部にはカーソルのある部分のパラメーターを表示し、アンダーラインのあるトラックがキーボードトラックになります。

# 1. ボイスプレイ



## ③ 音色番号

解説

・ 各トラックの音色を、選択します。

設定値

001 ~ 128, Dr1 ~ Dr8, OFF ( Drトラック : Dr1 ~ Dr8, OFF )

操作

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



- ・ 各トラックにプログラムチェンジの情報が入力されている場合、ここでの設定は無効になります。
- ・ ボイスプレイの画面操作では、シーケンストラックにノーマルボイスとドラムボイスを選ぶことができます。しかし、ソングエディットでは、シーケンストラックにはノーマルボイスのみ設定が可能です。シーケンストラックでドラムボイスを使いたい場合は、各トラックデータの中にプログラムチェンジを使用せず、この画面でドラムボイスを設定してください。

+ 音色名については、ノーマルボイスリスト / ドラムボイスリスト ( P.246 ~ 253 ) をご覧ください。

## ④ トラックの状態表示、ミュートの設定

## 解説

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

## 設定値

データの入っていないトラック : 

データの入っているトラック : 

ミュートが設定されたトラック : 

## 操作

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



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

## ⑤ パン

## 解説

ステレオで再生する際の、パン(音の定位)を設定します。

## 設定値

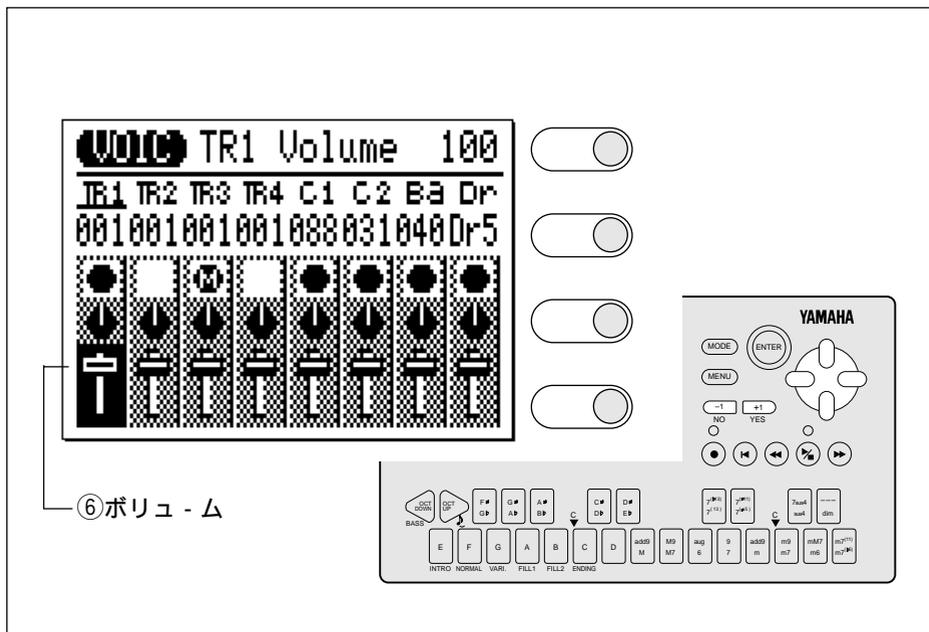
Left7 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right7

## 操作

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



- ・ 各トラックにパンの情報が録音されていると、ここでの設定は無効となります。



⑥ボリューム

## ⑥ ボリューム

解説

各トラックの音量を設定します。

設定値

000 ~ 127

操作

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



各トラックにボリュームの情報が録音されていると、ここでの設定は無効となります。またエクスプレッションの情報や、マスターボリューム( P.230 )でボリュームをしぼっている場合、チャンネルフェーダーを上げても音は出ません。

# 第4章

## パターンモード

この章では、パターンモードについて説明します。

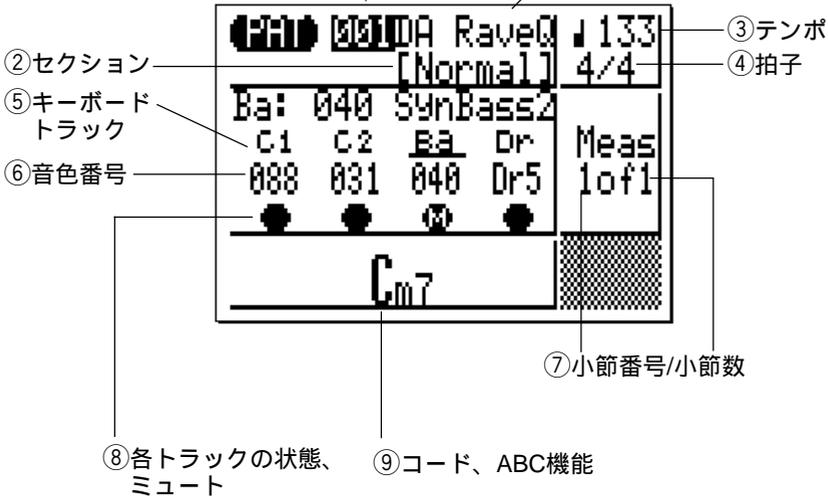
パターンのプレイ・レコーディングの方法やパターンジョブ、LCD表示の見方などを詳しく解説します。

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

# 1. パターンプレイ

【手順】 [MODE]: パタ - ンプレイ

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

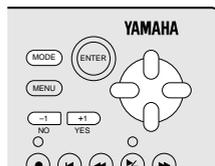
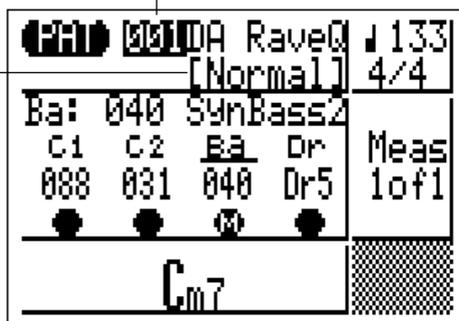


パラメーター	設定値	機能
①プリセットスタイル番号 ユーザーパターン番号	001 ~ 100 101 ~ 200	演奏、録音を行うスタイルやパターンを選択します。
②セクション	Intro Normal Vari. Fill 1 Fill 2 Ending	プリセットスタイルについて、スタイルごとにセクションを1つ選ぶことで、プリセットパターンが選択されます。
③テンポ	30 ~ 250	パターンを演奏するテンポを設定します。
④拍子	表示のみ	選択したパターンの拍子を表示します。
⑤キーボードトラック	C1, C2, Ba, Dr	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。
⑥音色番号	001 ~ 128, Dr1 ~ Dr8, OFF *Drトラック : Dr1 ~ Dr8, OFF	各トラックに設定する音色を、選択します。
⑦小節番号/小節数	小節番号 : 1 ~ 小節数 小節数 : 表示のみ	小節番号は、現在演奏している小節を表示します。また、演奏を始める小節を選ぶこともできます。 小節数は、パターン全体の小節数を表示します。最大8小節です。
⑧各トラックの状態  ミュート	 ,   	各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。 データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。
⑨コード、ABC機能	ルート C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B コードタイプ M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9, m7, m9, m6, mM7, m7 <sup>(b5)</sup> , m7 <sup>(11)</sup> , 7 <sup>(b9)</sup> , 7 <sup>(#9)</sup> , 7 <sup>(13)</sup> , 7 <sup>(b13)</sup> , 7 <sup>(#5)</sup> , 7 <sup>(#11)</sup> , sus4, 7sus4, dim, ---	バックイングパターンを演奏するコードを設定します。

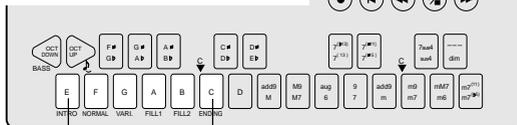
\* Drトラックには、ノーマルボイスを選択できません。

# 1. パターンプレイ

① プリセットスタイル番号、ユ-ザ-パタ-ン番号



② セクション



セクションの選択

## パターンプレイとは

解説

パターンを選択し、各種パラメーターを設定した後、演奏します。

操作

① [MODE] を押して、パターンプレイにします。

② 各種パラメーターを設定します。

③ [▶/■] を押します。

キーの上のランプが点滅し、現在選択されているパターンが演奏されます。

④ 再び [▶/■] を押すと、演奏がストップします。



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

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

## ① プリセットスタイル番号、ユーザーパターン番号 ② セクション

### 解説

- ・再生や録音を行うパターンを選択します。
- ・QY22は、プリセットスタイルを100×6セクション、ユーザーパターンを100パターン内蔵しています。
- ・プリセットスタイルは、音楽ジャンルごとに100のプリセットスタイルとしてメモリーの中に入れており、セクションを選択することでプリセットパターンとして演奏することができます。  
ですから、プリセットパターンを呼び出すには、「プリセットスタイル番号を選択した後、セクションを選択する」といった手順が必要です。
- ・ユーザーパターンは、単にパターン番号を設定するだけで呼び出すことができます。

### 設定値

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

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

### 操作

- ① カーソルをプリセットスタイル番号、ユーザーパターン番号の位置に移動します。
- ② [-1/NO] [+1/YES]で、001～100プリセットスタイル番号、もしくは101～200ユーザーパターン番号を設定します。
- ③ 001～100プリセットスタイル番号を選択した場合、次にカーソルをセクションの位置に移動し、[-1/NO] [+1/YES]でセクションを選択し、プリセットパターンを呼び出します。

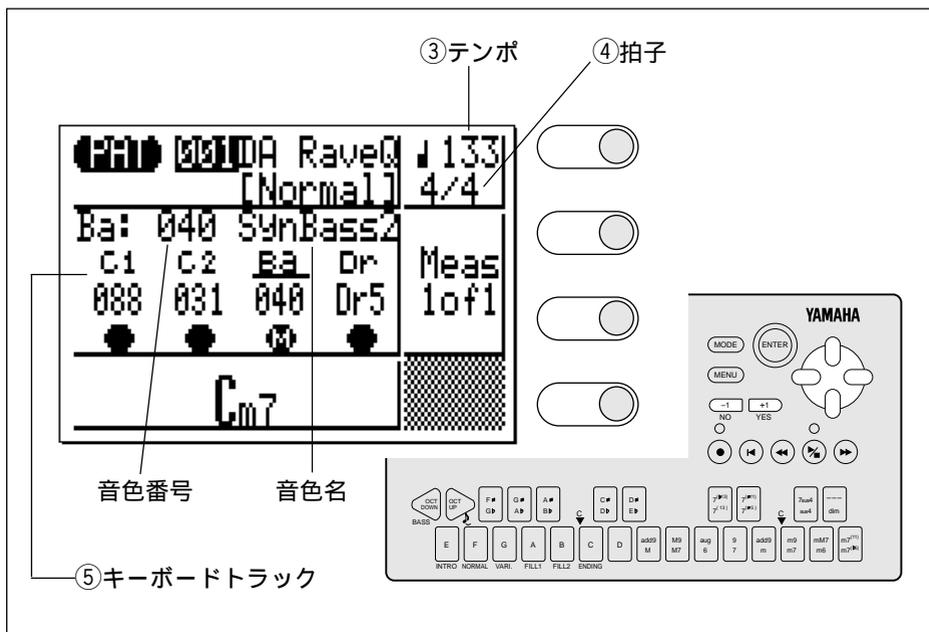
# 1. パターンプレイ



セクションの選択は、カーソルがスタイル番号、もしくはセクションの位置にある状態で、鍵盤(E2～C3)でも行えます。

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

( P.186 )



## ③ テンポ

**解説**

パターンを演奏、録音するテンポを設定します。

**設定値**

4分音符 = 030 ~ 250

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



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

## ④ 拍子

### 解説

選択したパターンに設定されている拍子を表示します。



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

☞「2. パターンレコーディング」( P.174 )

## ⑤ キーボードトラック

### 解説

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

### 設定値

C1, C2, Ba, Dr

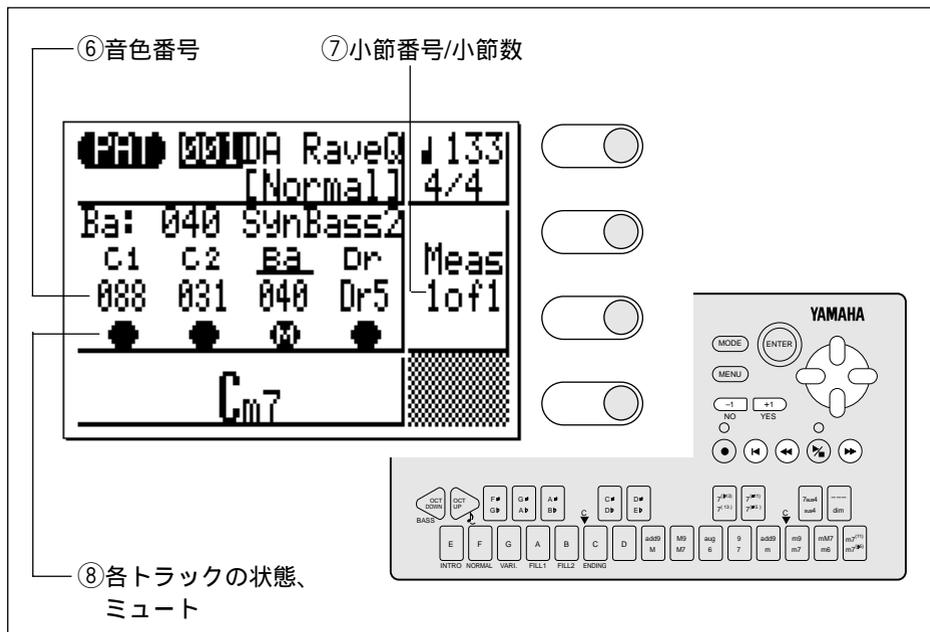
### 操作

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



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

# 1. パターンプレイ



## ⑥ 音色番号

### 解説

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

### 設定値

C1, C2, Baトラック : 001 ~ 128, Dr1 ~ Dr8, OFF  
 Drトラック : Dr1 ~ Dr8, OFF

### 操作

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

☞ 音色については、ノーマルボイスリスト/ドラムボイスリスト ( P.246 ~ 253 )をご覧ください。

## ⑦ 小節番号/小節数

## 解説

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

## 設定値

小節番号 : 1~小節数  
小節数 : 表示のみ

## 操作

[◀][▶]を押して、小節番号を設定します。

## ⑧ 各トラックの状態、ミュート

## 解説

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

## 設定値

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

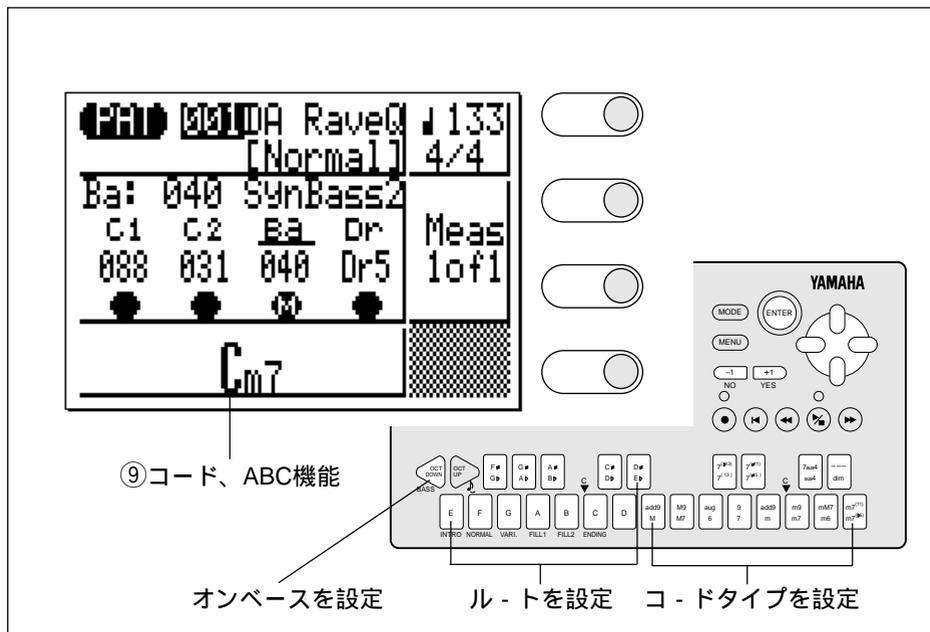
## 操作

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



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

# 1. パターンプレイ



## ⑨ コード、ABC機能

**解説**

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

**設定値**

設定できるコードの、ルートは12種類、コードタイプは26種類です。  
 ルート : C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B  
 コードタイプ : M, add9, M7, M9, 6, aug, 7, 9, m, madd9, m7, m9, m6, mM7, m7(5), m7(11), 7(9), 7(9), 7(13), 7(13), 7(5), 7(11), sus4, 7sus4, dim, ---  
 また、それぞれのコードについて、オンベースを設定することができます。

各コードについての詳しい説明は、「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。( P.50 )

**操作**

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

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

- ③ [ENTER] を押すと、点滅が止まり、コードが設定されます。
- ④ [ENTER] を押す前に [OCT DOWN] を押すと、コードの右側に / が表示され、オンベースの入力待ち状態になります。
- ⑤ ここで、鍵盤の左側 (E2 ~ E3) を押すと、オンベースが入力されます。
- ⑥ [ENTER] を押すと、点滅が止まり、オンベースが設定されます。

## 1

## ABC機能

## 解説

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

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

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

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

## 操作

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



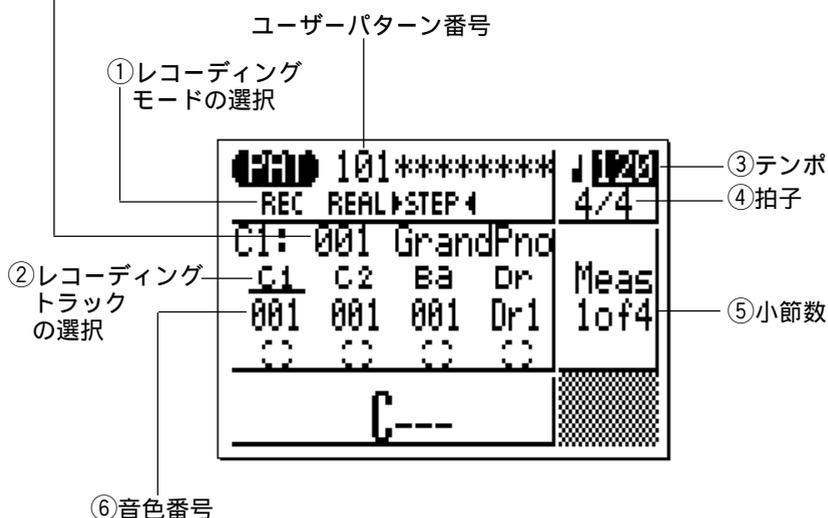
- ・ ユーティリティモードのABCゾーンが設定されていない場合は、ABC機能を使ってコードを入力することはできません。
- ・ カーソルがスタイル番号、パターン番号、セクションにあるとき、鍵盤の左側 (E2 ~ C3) は、ABCで使用できません。
- ・ ユーティリティのABCでABC = Onに設定されると、鍵盤を使った通常の演奏や録音ができません。

+ ABC機能については「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。( P.48 )

## 2. パターンレコーディング

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

レコーディングトラックの音色番号、音色名



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

パラメーター	設定値	機能
①レコーディングモード の選択	REAL, STEP	レコーディング方法を選択します。
②レコーディングトラック の選択	C1, C2, B $\alpha$ , Dr	レコーディングトラックを選択します。
③テンポ	030 ~ 250	リアルタイムレコーディング時のテンポを設定します。
④拍子	1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4	パターンの拍子を設定します。
⑤小節数	1 ~ 8	パターンの長さを、小節単位で設定します。
⑥音色番号	001 ~ 128, Dr1 ~ Dr8, OFF *Drトラック : Dr1 ~ Dr8, OFF	トラックごとの音色を設定します。

\* Drトラックには、ノーマルボイスを設定できません。

## パターンレコーディングとは

### 解説

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

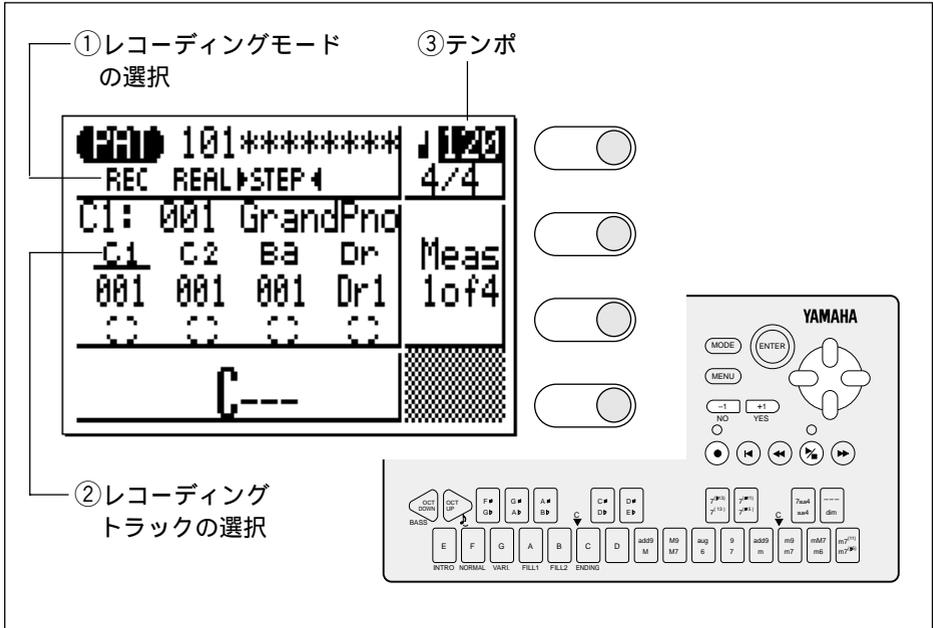
### 操作

- ① パターンプレイの状態から、[●]を押してレコーディングスタンバイ状態にします。
- ② レコーディングスタンバイで、レコーディングモード、レコーディングトラックをはじめ、上の表の①～⑥のパラメーターの設定を行います。
- ③ [▶/■]を押して、録音を始めます。
- ④ 再び[▶/■]を押すと、録音が終了します。



- ・ ユーザーパターンで、コード変換テーブルをすべて機能させるには、レコーディングしたいパターンをCM7に置き換えなければいけません。( P.26 )

## 2. パターンレコーディング



### ① レコーディングモードの選択

#### 解説

レコーディングスタンバイ状態 (P.171) で、レコーディングモードを選択します。

#### 設定値

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

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

#### 操作

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

## ② レコーディングトラックの選択

### 解説

レコーディングスタンバイ状態で、録音を行うトラックを選択します。

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

+ パターンのトラック構成については、「第1章 QY22の基礎知識」をご覧ください。( P.24 )

### 設定値

C1 (コード1)   トラック

C2 (コード2)   トラック

Ba (ベース)    トラック

Dr (ドラム)    トラック

### 操作

録音を行うトラックにカーソルを移動します。

## ③ テンポ

### 解説

リアルタイムレコーディング時のテンポを設定します。

### 設定値

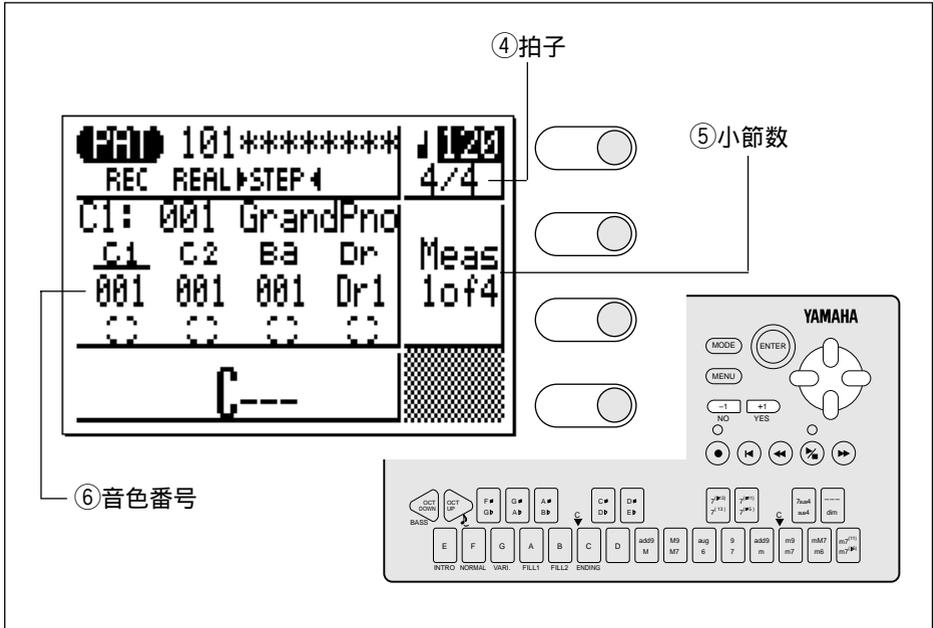
4分音符 = 030 ~ 250

### 操作

① カーソルをテンポに移動します。

② [ -1/NO ] [ +1/YES ]で、テンポを設定します。

## 2. パターンレコーディング



### ④ 拍子

解説

パターンの拍子を設定します。

設定値

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

操作

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



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

## ⑤ 小節数

解説

パターンの長さを、小節単位で設定します。

設定値

1～8

操作

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



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

## ⑥ 音色番号

解説

各トラックに対して、演奏する音色を選択します。

設定値

C1, C2, Ba トラック : 001～128, Dr1～Dr8, OFF  
Dr トラック : Dr1～Dr8, OFF

操作

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



- ・ パターンプレイやパターンレコーディングの画面操作では、Dr トラック以外でも、ノーマルボイスとドラムボイスを選ぶことができます。しかし、パターンエディットでは、Dr トラック以外にはノーマルボイスのみ設定が可能です。Dr トラック以外のトラックでドラムボイスを使いたい場合は、各トラックデータの中にプログラムチェンジを使用せず、この画面でドラムボイスを設定してください。

+ 音色の一覧表は、「ノーマルボイスリスト/ドラムボイスリスト」  
( P.246～253 ) をご覧ください。

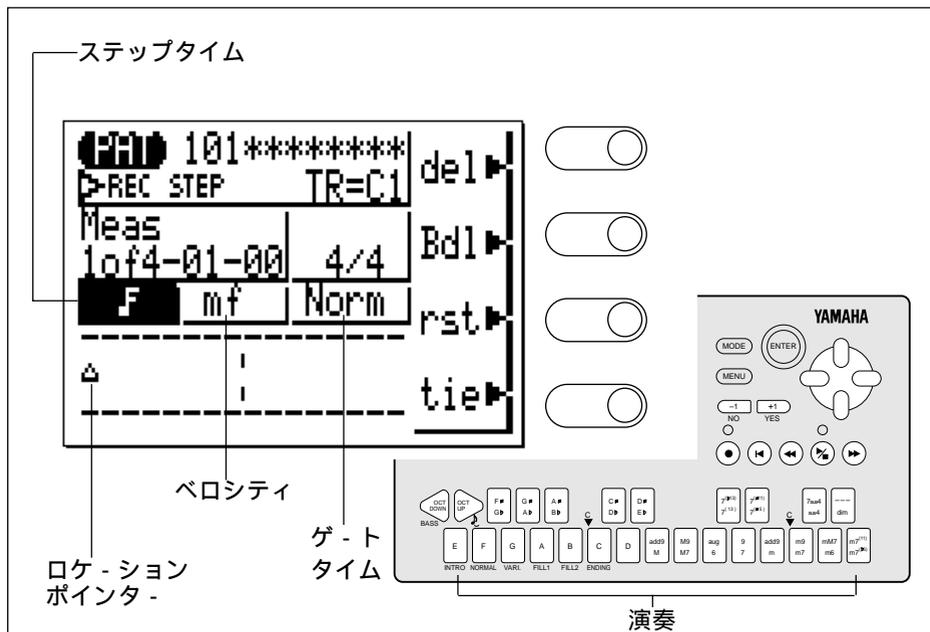




⑤ 再び [▶/■] を押すと、録音が終了し、パターンプレイに戻ります。

- ・ 鍵盤で録音すると、すべての音符のベロシティが88(mf)に固定されます。  
MIDIキーボードでは、演奏通りのベロシティが録音されます。
- ・ パターン番号を変更したいときは、一度パターンプレイに戻ってから設定してください。( P.163 )
- ・ ユーティリティモードで、メトロノームをRecordに設定していると、レコーディングの際にメトロノーム音がなりません。  
+ 「第5章 ユーティリティモード」( P.229 )
- ・ コードは、強制的に [C---] になり、変更することはできません。  
+ パターンレコーディング時の注意については、「QY22の基礎知識」( P.26 )をご覧ください。

## 2. パターンレコーディング



### ステップレコーディング

#### 解説

- ・レコーディングスタンバイ状態 (P.171)で、レコーディングモードを [STEP] にすると、ステップレコーディング状態になります。
- ・音符の長さと言程を指定しながら、1ステップずつ録音します。

#### 操作

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

- ・ 間違っただ後は、[ F2 ]のバックデリートを使って削除します。
- ・ あとで誤入力に気づいたときは、カーソルキーでロケーションポインターを移動し、[ F1 ]のデリートを使って削除します。

⑥[▶/■]を押すと、録音が終了し、パターンプレイに戻ります。

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

## 1

## ビートグラフについて

## 解説

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



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



## 2. パターンレコーディング

### 2

#### ロケーションポインター

##### 解説

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

##### 操作

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



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



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

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

### 3

#### ステップタイム

##### 解説

入力する音符の長さを設定します。

##### 設定値

設定できるステップタイム

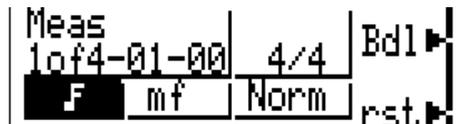
32分音符  $\text{F}$     16分3連音符  $\text{F}\text{♩}\text{♩}\text{♩}$     16分音符  $\text{F}$

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

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

##### 操作

- ① カーソルをステップタイムの位置に移動します。



- ② [-1/NO][+1/YES]で、ステップタイムを設定します。

## 4

## ベロシティ

## 解説

入力する音符の強弱(鍵盤を弾く強さ)を設定します。

## 設定値

設定できるベロシティ値

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

## 操作

① カーソルをベロシティの位置に移動します。



② [-1/NO][+1/YES]で、入力する音符の強弱を設定できます。



QY22の鍵盤を使って入力するとき、extに設定すると値はmfとなります。

## 5

## ゲートタイム

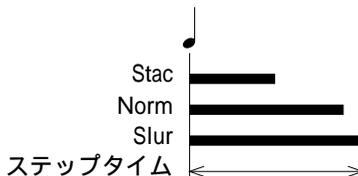
## 解説

入力する音符の、スラーやスタッカートを設定します。

## 設定値

設定できるゲートタイム(音価)

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



## 2. パターンレコーディング

### 操作

- ① カーソルをゲートタイムの位置に移動します。



- ② [-1/NO] [+1/YES] でゲートタイムを設定します。

### 6

#### 音程の入力

### 解説

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

### 操作

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



- ・ 和音を入力するとき、押さえるタイミングは別々でも離すタイミングが同時ならば、同一タイミングに同ステップで入力されます。
- ・ ユーティリティのABCがOnになっていると、ABCゾーンのハイリミット以下の鍵盤は、音程を入力することができません。

### 7

#### ファンクションの機能

ファンクションの機能を説明します。

### 解説

[ F1 ]: del( デリート )

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

[ F2 ]: Bdl( バックデリート )

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

[ F3 ]: rst( レスト )

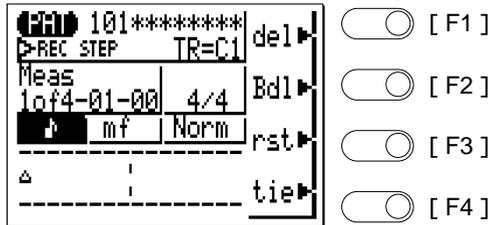
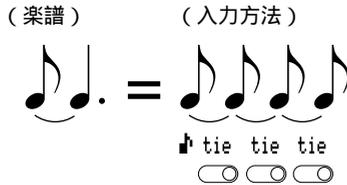
音符(ステップタイム)の長さを選択した後、[ F3 ] を押すと、その長さの休符が入力されます。

## [ F4 ]: tie( タイ )

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



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



付点音符は、上記のタイを利用することで入力されます。

### 3 . パターンジョブ

パターンジョブは、録音されたユーザーパターンに対して、さまざまな編集を加える機能です。

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

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



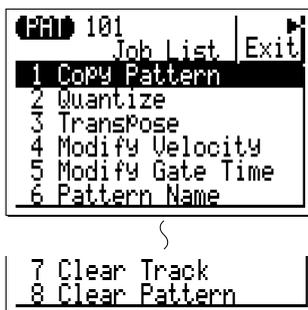
パターンジョブ実行中のメトロノーム表示中に電源を切ると、データはすべて消え、故障の原因となります。

## 手順

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

### ① [MENU] を押します

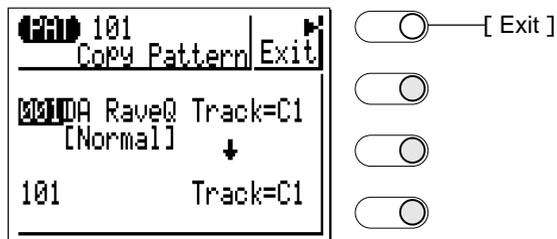
- ・ [MENU] を押して、メニューウィンドウを表示させ、[ F1 ] を選択し、ジョブリストを表示させます。



### ② 機能を選択します

カーソルを任意のジョブに移動させ、[ ENTER ] を押して機能を選択します。

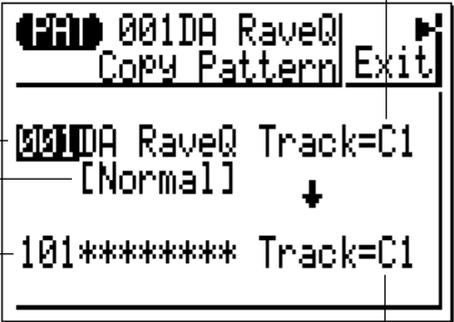
パターンジョブの操作を中断して、元のジョブリストの画面に戻るには、各ジョブ画面で [ F1 ] を押します。



### ③ パターンジョブから抜けてパターンプレイに戻ります

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

### 3 . パターンジョブ

コピーパターン		
[ MENU ] [ F1 ] 1 Copy Pattern [ ENTER ]		
<p>ソ - ストラック</p> <p>001 ~ 100ソ - スタイル 101 ~ 200ソ - スパタ - ン</p> <p>ソースセクション</p> <p>デスティネ - ション パタ - ン</p> <p>デスティネ - ショントラック</p>  <p>The screenshot shows a menu with the following text: '001DA RaveQ' (with '001' highlighted), 'Copy Pattern', 'Exit', '001DA RaveQ Track=C1 [Normal]', a downward arrow, and '101***** Track=C1'. Lines connect labels on the left to these elements: 'ソ - ストラック' to '001DA RaveQ', 'ソースセクション' to '[Normal]', 'デスティネ - ション' to '101*****', and 'デスティネ - ショントラック' to 'Track=C1'.</p>		
機能	パターンの中の任意のトラックを別のトラックにコピーします。	
設定	ソーススタイル	001 ~ 100
	ソースパターン	101 ~ 200
	ソースセクション	Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending
	ソーストラック	C1, C2, Ba, Dr, All
	デスティネーションパターン	101 ~ 200
	デスティネーショントラック	C1, C2, Ba, Dr, All

#### 解 説

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

## 手 順

## 1

## ソーススタイル、ソースパターン、ソースセクション

## 解説

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

## 設定値

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

## 操作

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

## 2

## ソーストラック

## 解説

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

## 設定値

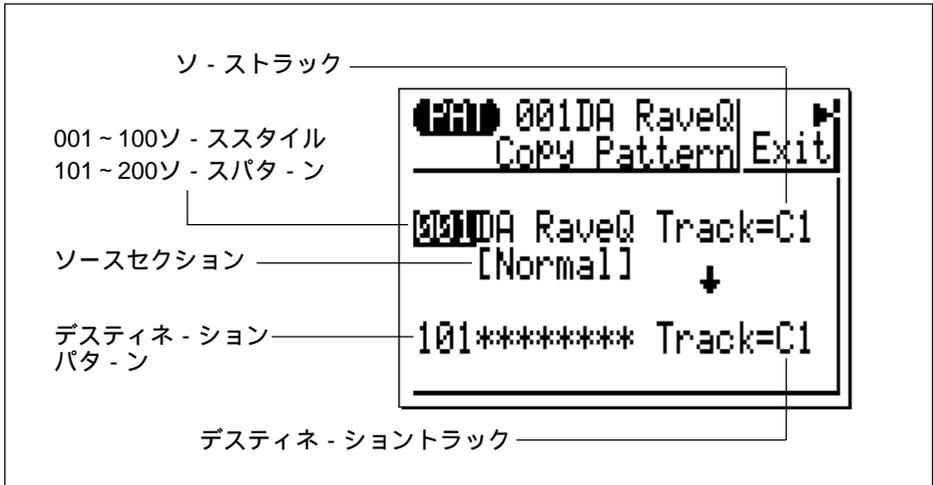
C1, C2, Ba, Dr, All

## 操作

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



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



#### 3

#### デスティネーションパターン

##### 解説

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

##### 設定値

101 ~ 200

##### 操作

- ① カーソルをデスティネーションパターンに移動します。
- ② [-1/NO] [+1/YES]で、パターンを選択します。

## 4

## デスティネーショントラック

## 解説

デスティネーショントラックは、コピー先のトラックの選択です。

## 設定値

C1, C2, Ba, Dr, All

## 操作

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

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

ここで、[+1/YES]を押すとコピーパターンが実行されます。



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

+「パターンレコーディング」( P.170 )

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



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

クオンタイズ		
[ MENU ] [ F1 ] 2 Quantize [ ENTER ]		
<div style="text-align: center;"> <p>トラック</p> <p>分解能</p> </div>		
機能	演奏データをクオンタイズします。	
設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr
	分解能	↓ ↓↓ ↓ ↓↓ ↓ ↓↓ F F↓ F

### 解 説

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

元のデータ

4分音符でクオンタイズした場合

8分音符でクオンタイズした場合

## 手 順

1

## トラック

解説

クオンタイズを行うトラックを選択します。

設定値

C1, C2, Ba, Dr

操作

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

2

## 分解能

解説

クオンタイズを行うときの、修正の目安となる最小音符を設定します。

設定値

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

操作

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

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

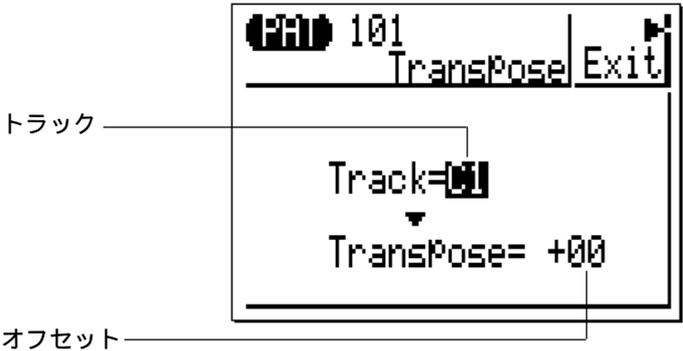
ここで、[ +1/YES ]を押すとクオンタイズが実行されます。



- ・ 選択したトラックにデータがない場合は、エラーになります。



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

トランスポーズ		
[ MENU ] [ F1 ] 3 Transpose [ ENTER ]		
 <p>The screenshot shows a menu with a title bar containing a pattern icon, '101', and 'Transpose Exit'. Below the title bar, 'Track=01' is displayed with a downward arrow, and 'Transpose= +00' is displayed below it. Lines from the labels 'トラック' and 'オフセット' point to the 'Track' and 'Transpose' values respectively.</p>		
機能	演奏データの音程を上下にシフトします。	
設定	トラック	C1, C2, Ba
	オフセット	-12 ~ +12

#### 解 説

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

## 手 順

1

## トラック

解説

トランスポーズを行うトラックを選択します。

設定値

C1, C2, Ba

操作

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

2

## オフセット

解説

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

設定値

-12 ~ +12

操作

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

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

ここで、[+1/YES] を押すとトランスポーズが実行されます。



選択したトラックにデータがない場合はエラーになります。

モディファイベロシティ		
[ MENU ] [ F1 ] 4 Modify Velocity [ ENTER ]		
機能	演奏データのベロシティを変更します。	
設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr
	レイト	000 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

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

## 手順

1

解説

設定値

操作

トラック

モディファイベロシティを行うトラックを選択します。

C1, C2, Ba, Dr

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

2

解説

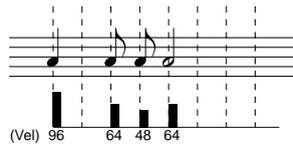
レイト

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

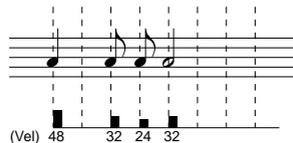
$$\text{ベロシティ(実行後)} = \text{ベロシティ(実行前)} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

計算途中で、値がマイナス値になる場合は、実行後ベロシティを1にします。

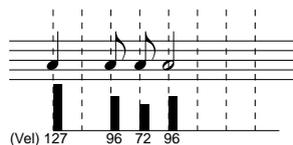
元のデータ



レイト=50%にした場合は、ベロシティの強弱の差が半分になります。



レイト=150%にした場合は、ベロシティの強弱の差が1.5倍になります。



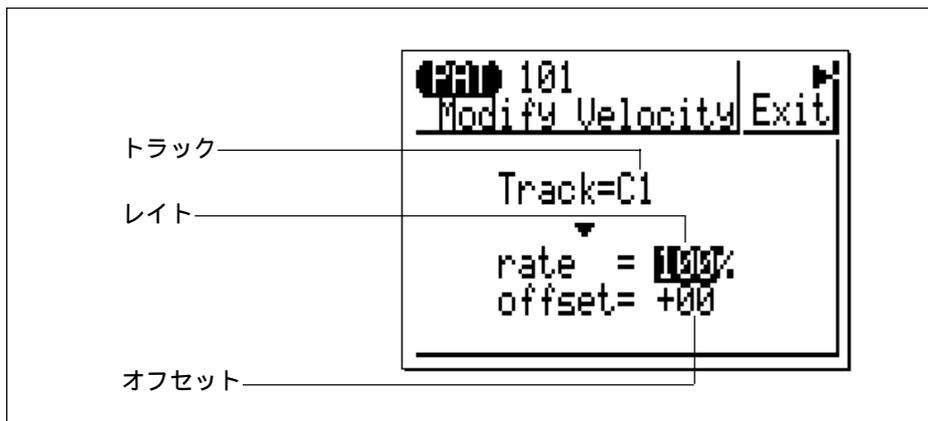
### 3. パターンジョブ

設定値

000 ~ 200%

操作

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



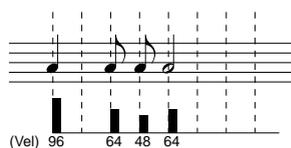
3

### オフセット

解説

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

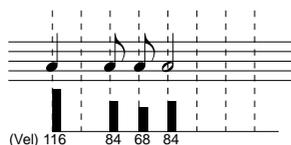
元のデータ



オフセット=-20  
にした場合。



オフセット=+20  
にした場合。



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

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

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

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

ここで、[+1/YES]を押すとモディファイベロシティが実行されます。



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

モディファイゲートタイム		
[ MENU ] [ F1 ] 5 Modify Gate Time [ ENTER ]		
機能	演奏データのゲートタイムを変更します。	
設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr
	レイト	000 ~ 200%
	オフセット	-99 ~ +99

#### 解 説

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

## 手順

1

### トラック

解説

モディファイゲートタイムを行うトラックを選択します。

設定値

C1, C2, Ba, Dr

操作

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

2

### レイト

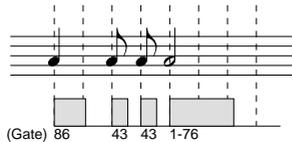
解説

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

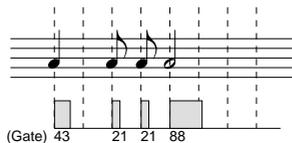
$$\text{ゲートタイム(実行後)} = \text{ゲートタイム(実行前)} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

計算途中で、値が0以下になる場合は、実行後のゲートタイムを1にします。

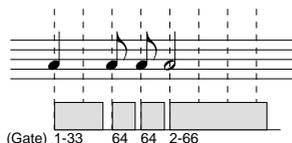
元のデータ



レイト=50%にした場合は、音価が半分になります。



レイト=150%にした場合は、音価が1.5倍になります。



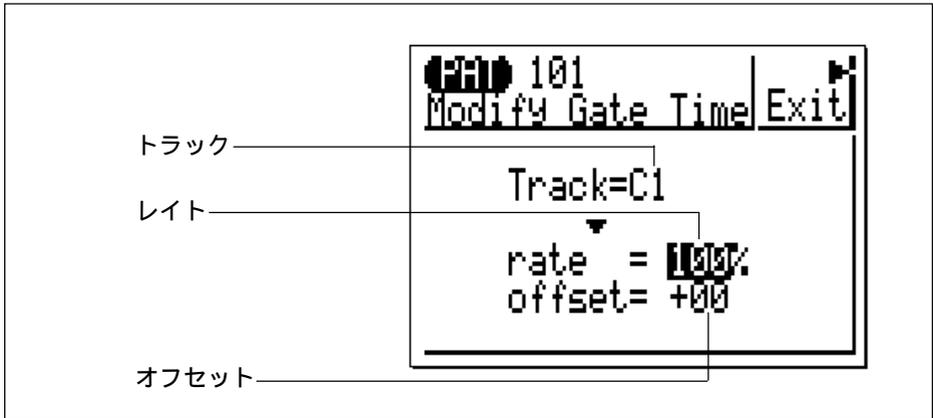
### 3. パターンジョブ

設定値

000 ~ 200%

操作

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



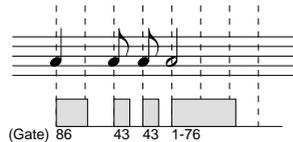
3

#### オフセット

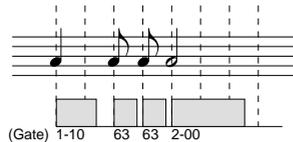
解説

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

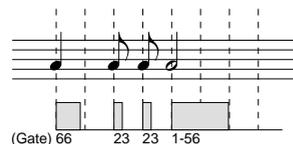
元の演奏データ



オフセット=+20  
にした場合。



オフセット=-20  
にした場合。



設定値

-99 ~ +99

操作

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

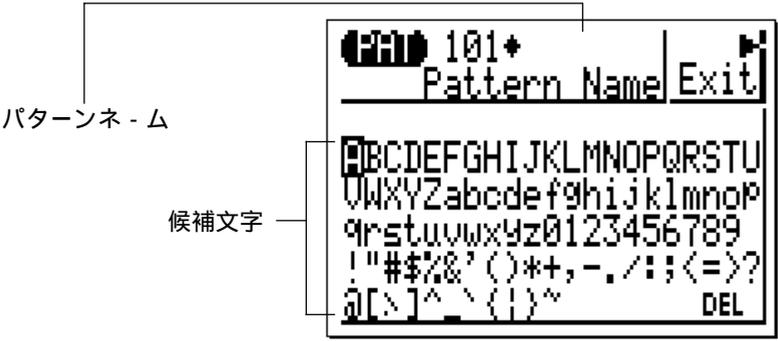
各項目を設定した後、[ENTER] を押すと、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。

ここで、[+1/YES] を押すとモディファイゲートタイムが実行されます。



- ・ オフセットの設定によって、データのゲートタイムが1になってしまうと、その音はほとんど聴こえない状態になります。
- ・ またオフセット値やレイトが大きすぎると、音符が重なってしまうため、QY22の音源部の発音数を越えてしまう場合があります、音切れの原因となることがあります。
- ・ 選択したトラックにデータがない場合はエラーになります。
- ・ ドラムボイスを選択しているトラックには効果はありません。

### 3. パターンジョブ

パターンネーム	
[ MENU ] [ F1 ] 6 Pattern Name [ ENTER ]	
	
機能	パターンに名前を付けます。
設定	パターンネーム

#### 解 説

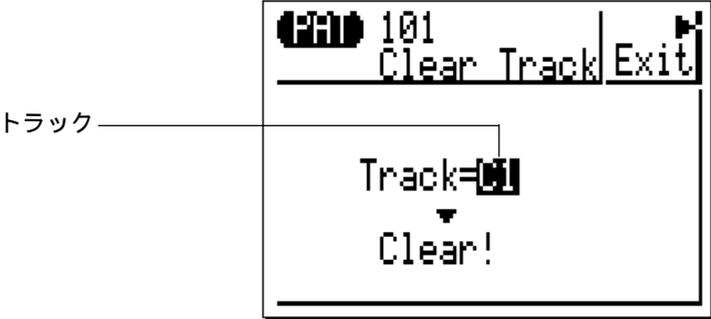
選択されているパターンにパターンネームを設定します。  
パターンネームは8文字まで入力できます。

#### 手 順

- ① ディスプレイに表示される候補文字列から、任意の文字にカーソルを移動し、[ ENTER ]で選択します。
- ② [ ENTER ]を押して文字を選択するたびに、文字の入力位置は1文字分ずつ右に移動します。
- ③ [ DEL ]を選択すると、入力位置が1文字分左に戻り、その文字が削除されます。



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

クリアトラック		
[ MENU ] [ F1 ] 7 Clear Track [ ENTER ]		
 <p>トラック</p>		
機能	任意のトラックのデータを消去します。	
設定	トラック	C1, C2, Ba, Dr

### 解 説

現在選んでいるパターンの選択したトラックの演奏データを消去します。

### 手 順

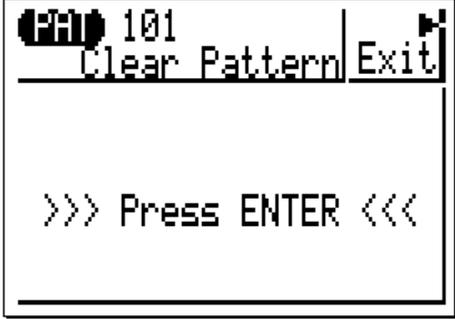
- ① [ -1/NO ] [ +1/YES ] で消去するトラックを選択します。
- ② [ ENTER ] を押すと、「Are you sure ?」とメッセージが表示されます。  
ここで [ +1/YES ] を押すと、クリアトラックが実行されます。



選択したトラックにデータがないと、エラーになります。



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

クリアパターン	
[ MENU ] [ F1 ] 8 Clear Pattern [ ENTER ]	
	
機能	選択しているパターンの全てのデータを消去します。

#### 解 説

現在選ばれているパターンの、すべてのデータを消去します。

#### 手 順

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

C1, C2, Ba	音色番号 : 001
Dr	音色番号 : Dr1



現在選んでいるパターンにデータがないと、エラーになります。

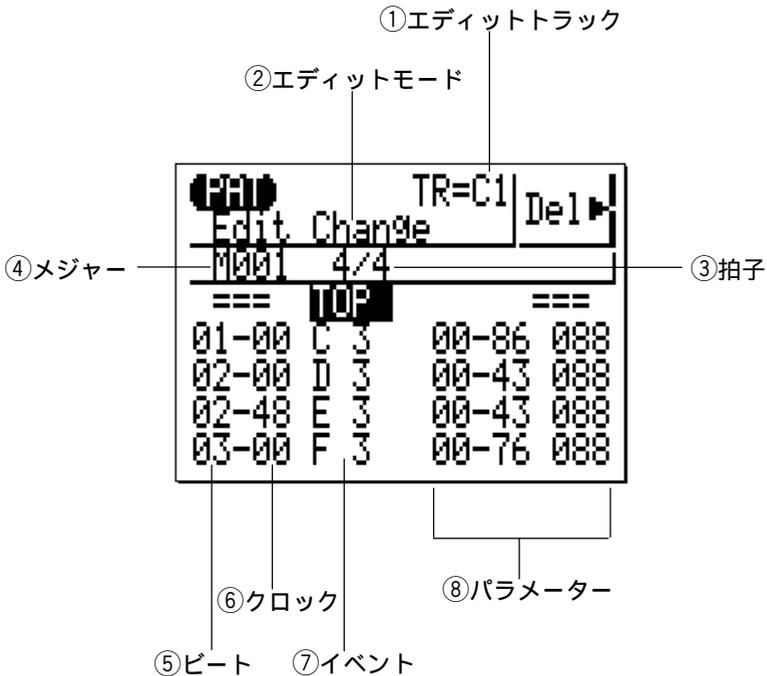


この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行ってください。



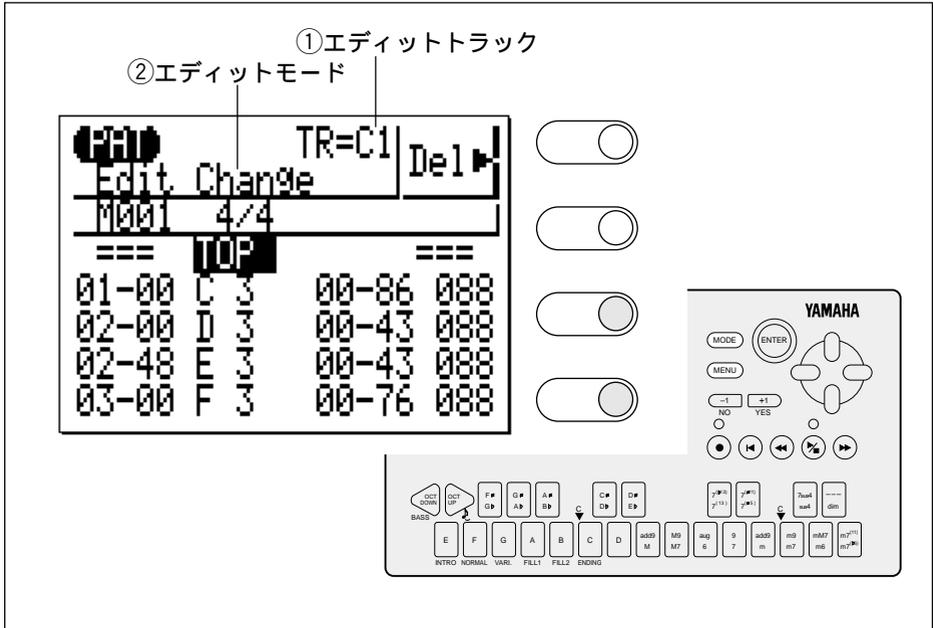
## 4. パターンエディット

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



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

## 4 . パターンエディット



### パターンエディットの基礎知識

#### パターンエディット

##### 解説

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

##### 操作

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

## ① エディットトラック

### 解説

エディットを行うトラックを表示します。

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



パターンエディットに入ってから、トラックの変更はできません。

## ② エディットモード

### 解説

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

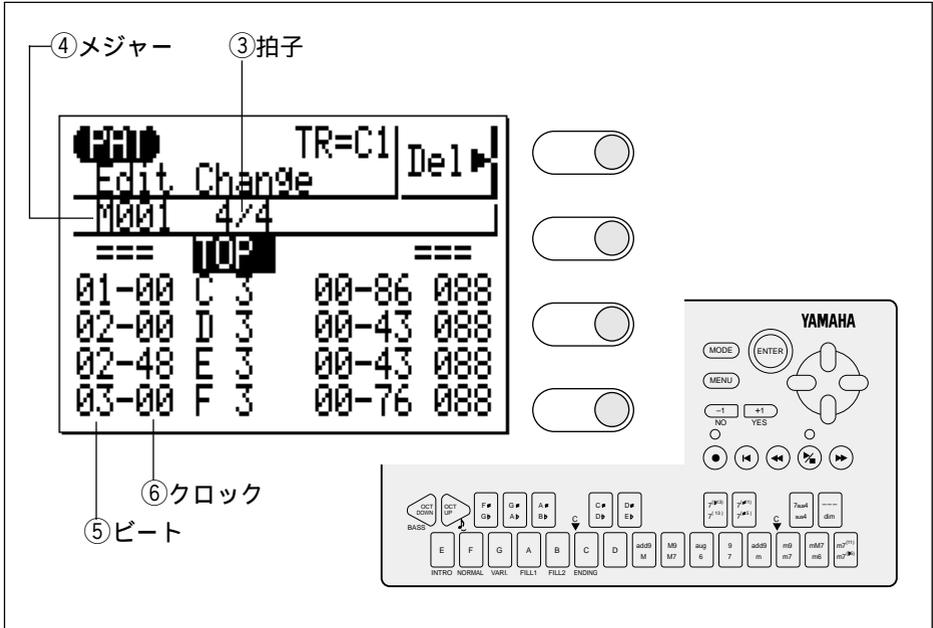
### 設定値

Change, Insert

### 操作

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

## 4. パターンエディット



### ③ 拍子

解説

エディットを行うパターンの拍子を表示します。



拍子の設定は、パターンレコーディングで行います。  
+「パターンレコーディング」( P.170 )

### ④ メジャー、⑤ ビート、⑥ クロック

解説

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

メジャー : 小節を示す単位です。

イベントが、パターンの何小節目にあるかを示すときに使います。

ビート : 拍を示す単位です。

メジャーの中に入るビートの数は拍子によって異なります。

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

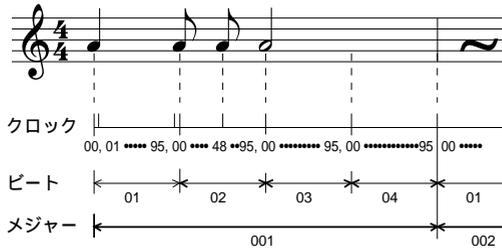
クロック：1拍より細かい音符の位置や、音符の長さを示す単位です。

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

また、4分音符の長さは96クロック、8分音符は48クロックといったように、音符の長さをクロックで表します。

また、そのイベントが、1拍の中のどの位置にあるかを示すときにも使います。

- ・メジャー、ビート、クロックは、下の図のような関係にあります。



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

TR=C1	Del
Edit Change	
0001 4/4	
=== TOP ===	
01-00 C 3	01-76 088
03-00 D 3	00-86 088
04-00 E 3	00-43 088
04-48 F 3	00-21 088
04-72 E 3	04-21 088
=== Meas 002 ===	
=== Meas 003 ===	
=== Meas 004 ===	
=== END ===	

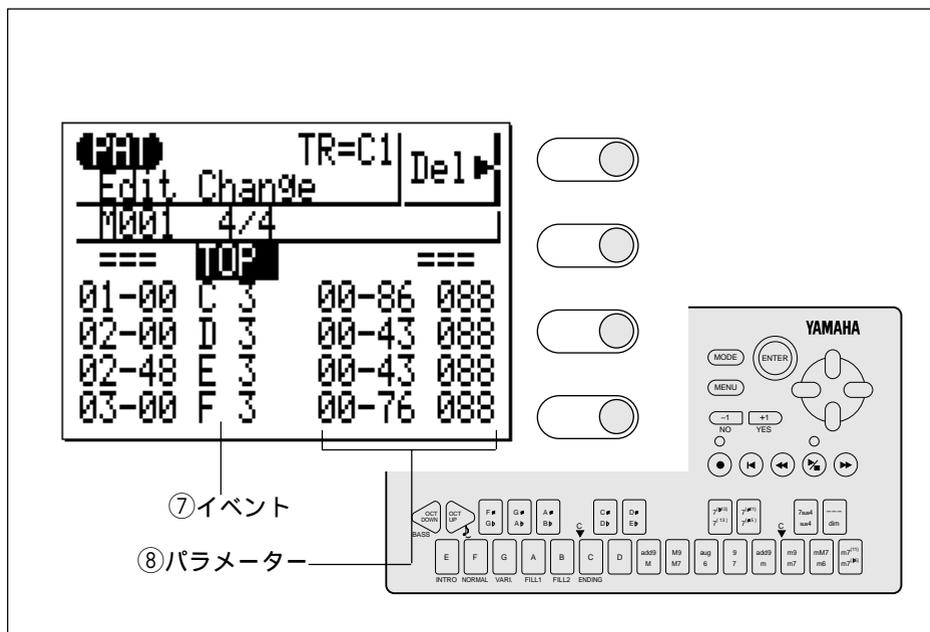


録音後の演奏データの発音のタイミングを、メジャー、ビート、クロックを変更することによって、簡単に変更することができます。  
+「チェンジモード」( P.218 )

設定値

メジャー：001~009( 小節数によって設定値は異なります。 )  
ビート：01~08( 拍子によって設定値は異なります。 )  
クロック：00~95

## 4 . パターンエディット



### ⑦ イベント、⑧ パラメーター

#### 解説

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

QY22で扱えるのは、次の10種類イベントです。

## 1

## ノート( Note )

## 解説

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

```

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

```

ノート ゲートタイム ペロシティ

## 設定値

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

## 2

## プログラムチェンジ( Program Change )

## 解説

音色を切り替えるイベントです。

```

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

```

音色番号 音色名

## 設定値

- ・ 音色番号 入力されている音色番号です。  
設定値 : 001 ~ 128  
C1, C2, Baトラック = ノーマルボイス  
Drトラック = ドラムボイス
- ・ 音色名 GMシステムレベル1に準拠したQY22のノーマルボイス名やドラムボイス名が表示されます。

## 3

## サステイン( Sustain )

## 解説

サステインペダルをON/OFFするイベントです。

## 設定値

ON, OFF

```

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

```

ON/OFF

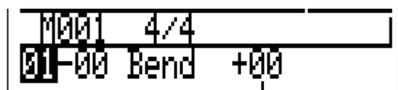
## 4 . パターンエディット

4

解説

ピッチベンド( Pitch Bend )

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



ピッチベンドの量

設定値

- ・ ピッチベンドの量    ピッチベンドホイールがどれくらい回されたかを、数字で表します。  
設定値は、-64 ~ +00 ~ 63です。  
+00でホイールを回していない状態。  
-64で下側に、63で上側にいっぱいに回した状態です。  
QY22では、上下に全音の音程変化をします。



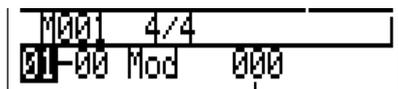
- ・ ピッチベンドをイベントでもインサートすると、それ以降のノートデータの音程がすべて変わってしまいます。
- ・ ピッチベンドをインサートしたら、必ず最後に、値=+00のピッチベンドをインサートして音程を元に戻してください。

5

解説

モジュレーション( Modulation )

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



モジュレーションの量

設定値

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



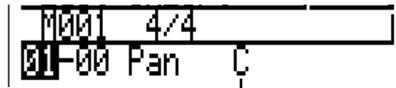
- ・モジュレーションを1イベントでもインサートすると、それ以降のノートデータにすべてモジュレーションがかかってしまいます。
- ・モジュレーションをインサートしたら、必ず適切な位置に、値=000のモジュレーションをインサートして元に戻してください。

## 6

## 解説

## パン(Pan)

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



パンの設定

## 設定値

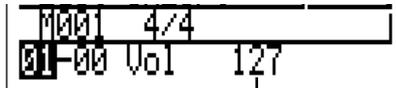
- ・パンの設定 音の定位を、左から右まで15段階で表します。  
設定値：L7～L1, C(センター), R1～R7

## 7

## 解説

## ボリューム(Volume)

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



ボリューム

## 設定値

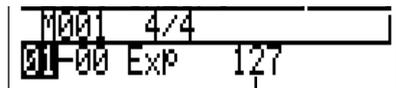
- ・ボリューム 設定値：000～127

## 8

## 解説

## エクスプレッション(Expression)

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



エクスプレッション

## 設定値

- ・エクスプレッション 設定値：000～127

## 4 . パターンエディット

9

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

解説

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



設定値

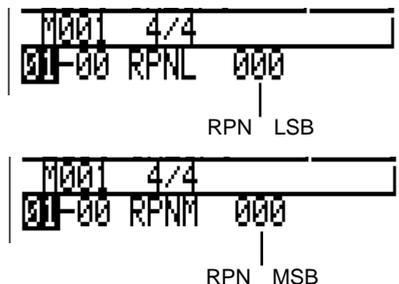
- ・ データエントリー-MSB, LSB 変化量を設定します。  
詳細については、右ページをご覧ください。

10

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

解説

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



設定値

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



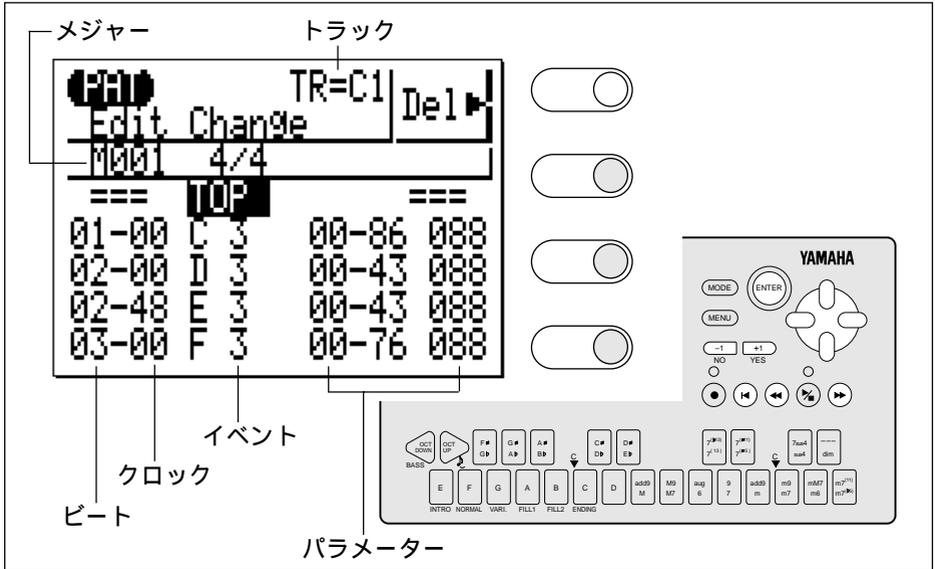
- ・ QY22では、次のRPNを受信します。

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



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

## 4 . パターンエディット



### パターンエディットの手順

#### チェンジモード(Change)

##### 解説

- ・ 録音した演奏データを、イベント単位で修正する機能です。
- ・ ここでは、イベント単位で次の3通りの修正ができます。

1. イベントやパラメーターを修正する。  
ノートデータの音名やベロシティの変更など、イベントやパラメーターを修正することができます。
2. イベントのタイミングを修正する。  
ノートデータの発音位置を変更したり、わざと数クロック発音位置をずらしてノリを出したりできます。
3. イベントを削除(デリート)する。  
不要になったイベントをデリートできます。

パターンエディットに入り( P.208 )エディットするイベントを選択します。

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

#### イベントのパラメーターを修正します。

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

#### イベントのタイミングを修正します。

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

#### イベントを削除することができます。

パターンエディットのチェンジモード画面では、ファンクション [F1] が、いつもDe( デリート )に割り当てられています。

- ① カーソルを削除したいイベントに移動します。
- ② [F1] を押すと、データが削除されます。

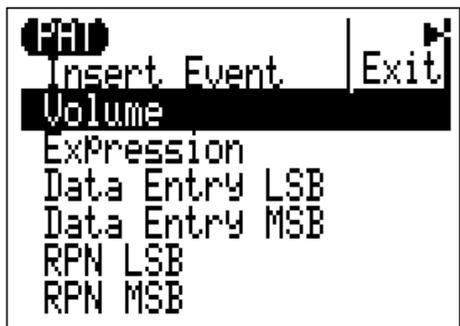
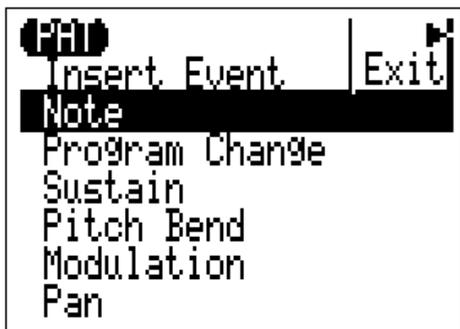


イベントデータを修正したり削除すると、データを復元することはできません。十分注意して行ってください。



## イベントの選択

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



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



# 第5章

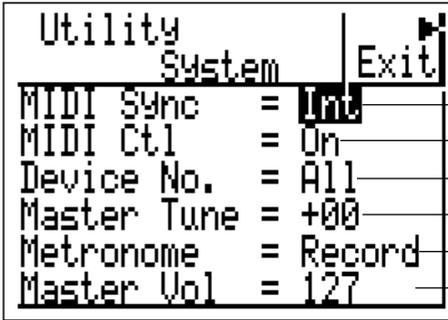
## ユーティリティ モード

この章では、ユーティリティモードについて説明します。

1 . システムセットアップ .....	224
2 . パルクダンプ .....	232
3 . A B C ゾーン .....	238

# 1. システムセットアップ

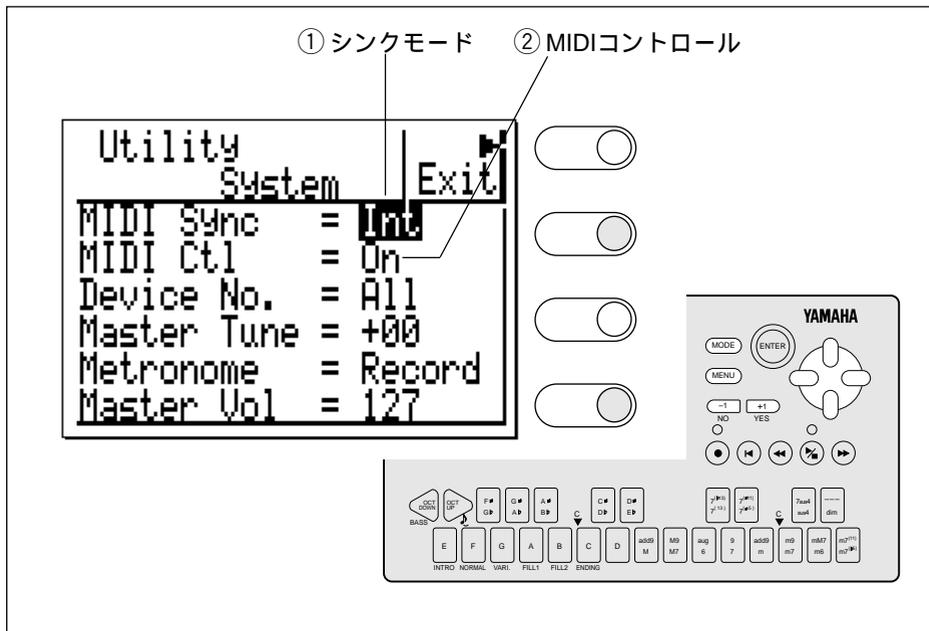
【手順】[MODE]: ソングモード、ボイスモード、パターンモードのいずれか  
[MENU]: メニューウィンドウ  
[F3]: ユーティリティ  
[MENU]: ユーティリティメニューウィンドウ  
[F1]: システムセットアップ



- ①シンクモード
- ②MIDIコントロール
- ③デバイスナンバー
- ④マスターチューン
- ⑤メトロノーム
- ⑥マスターボリューム

パラメーター	設定値	機能
① シンクモード	Int, Ext	外部MIDI機器との同期演奏に関する設定です。
② MIDIコントロール	On, Off	同期演奏に関するMIDI情報を受信するかどうかの設定です。
③ デバイスナンバー	Off, 01 ~ 16, All	外部MIDI機器と、バルクデータの送受信を行うときに設定する番号です。
④ マスターチューン	-64 ~ +00 ~ +63	システム全体のチューニングを設定します。
⑤ メトロノーム	Off, Record, Rec/Ply, Always	テンポを知らせるメトロノーム音の設定を行います。
⑥ マスターボリューム	000 ~ 127	システム全体の音量(ボリューム)を設定します。

# 1. システムセットアップ



## システムセットアップとは

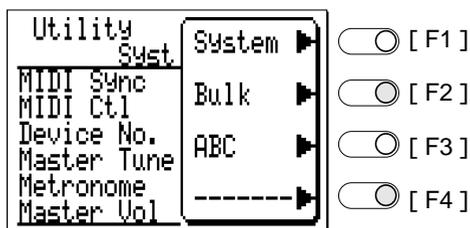
### 解説

ここでは、システムセットアップに関する説明をします。

### 操作

次の手順で、システムセットアップに入ります。

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



## ① シンクモード

## 解説

外部MIDI機器と同期演奏をさせるための設定です。

## 設定値

- ・ In( インターナル )..... QY22単体で演奏するか、QY22がマスターになる場合の設定です。
- ・ Ex( エクスターナル )... 外部MIDI機器からの同期信号に同期して演奏します。

## 操作

- ① カーソルをシンクモードに移動します。
- ② [ -1/NO ] [ +1/YES ]でシンクモードを選択します。



シンクモードがExtになっているときは、QY22単体ではパターンやソングの再生はできません。

## ② MIDIコントロール

## 解説

同期演奏に関するMIDI情報を、送受信するかどうかの設定です。

On/Offで扱われるMIDI情報は次の通りです。

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

## 設定値

On ..... 送受信します。  
Off ..... 送受信しません。

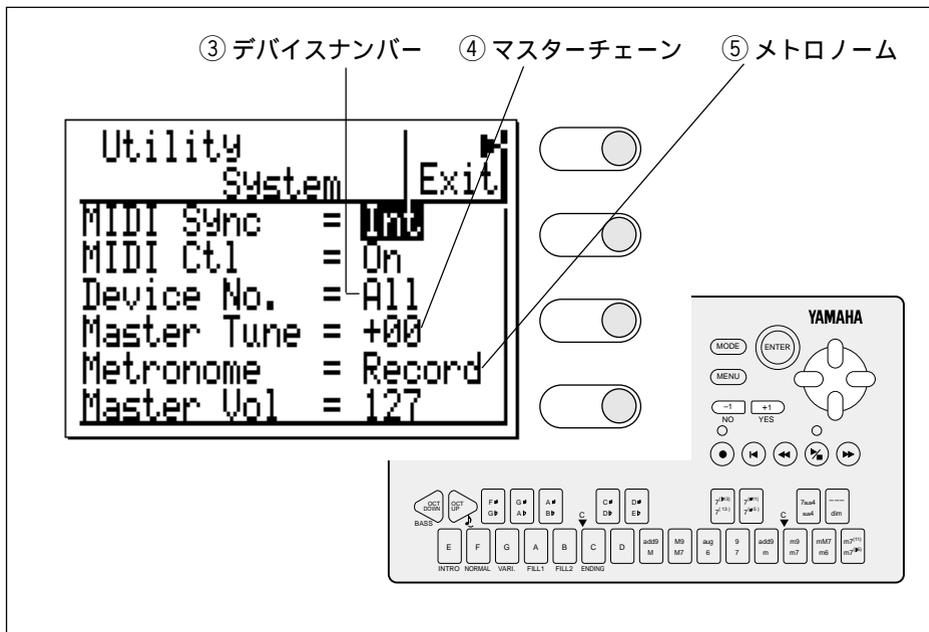
## 操作

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



外部シーケンサーやコンピューターから、GM音源として使用するときには、ここでの設定をOffにして、ボイスモード画面でお使いください。

# 1. システムセットアップ



## ③ デバイスナンバー

### 解説

- ・ 外部MIDI機器と、バルクデータ(システムエクスクルーシブメッセージ)の送受信を行うときに設定する番号です。
- ・ QYシリーズでバルクデータのやりとりをする際( P.236 ) 送信側の機器と受信側の機器のデバイスナンバーが合っていないと受信することはできません。

### 設定値

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

### 操作

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

## ④ マスターチューン

### 解説

システム全体のチューニングを設定します。

### 設定値

-64 ~ +00 ~ +63

### 操作

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



この機能で変更される音程は、MIDI出力には何の影響もありません。

## ⑤ メトロノーム

### 解説

テンポを知らせるメトロノーム音の設定を行います。

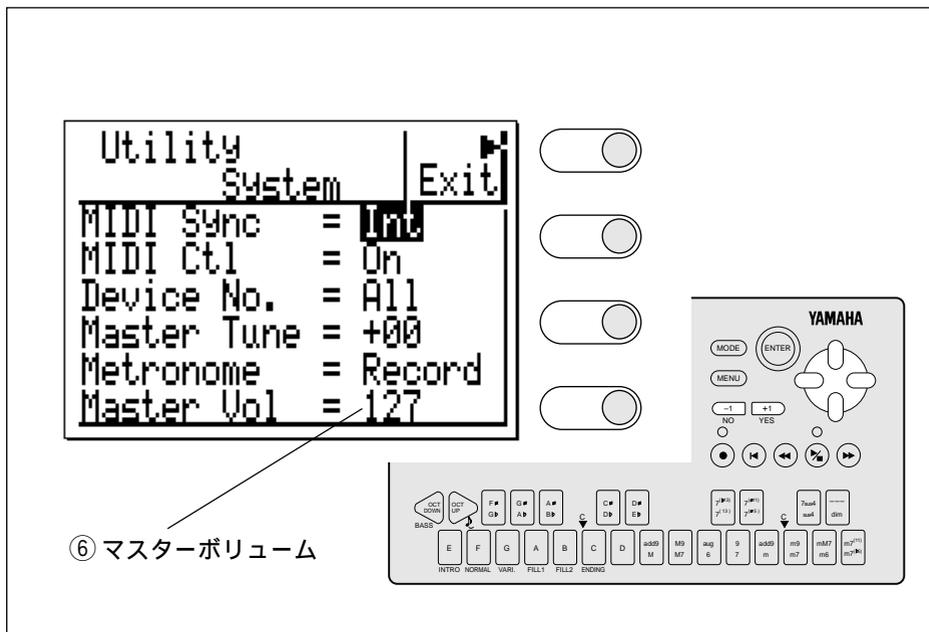
### 設定値

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

### 操作

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

# 1. システムセットアップ



⑥ マスターボリューム

## ⑥ マスターボリューム

解説

QY22システム全体の音量(ボリューム)を設定します。

設定値

000 ~ 127

操作

- ① カーソルをマスターボリュームに移動します。
- ② [-1/NO] [+1/YES]で、値を設定します。

通常は最大値の127にしておきます。

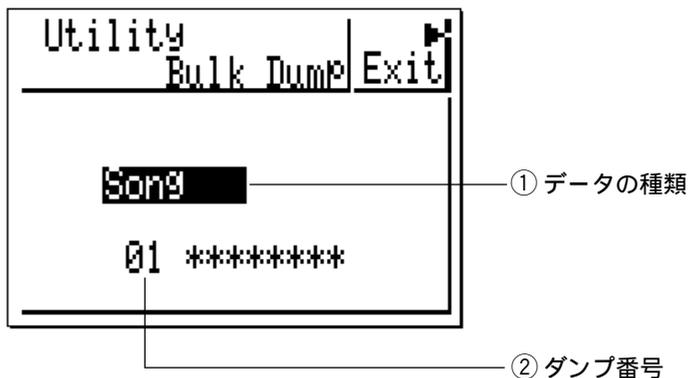


GM音源として使用しているとき、マスターボリューム(システムエクスクルーシブメッセージ)情報を受信します。



## 2 . バルクダンプ

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



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

## バルクダンプとは

### 解説

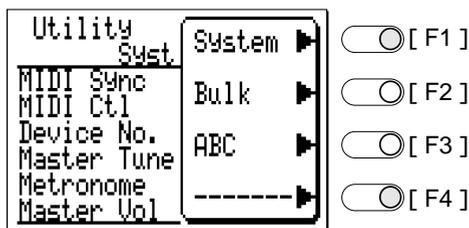
QY22のソング、ユーザーパターンのデータを、バルクデータ(システムエクスクルーシブメッセージ)として、MIDI OUT端子から出力する操作を行います。

QY22のデータをMDF2などに保存する場合に、必要となる操作です。

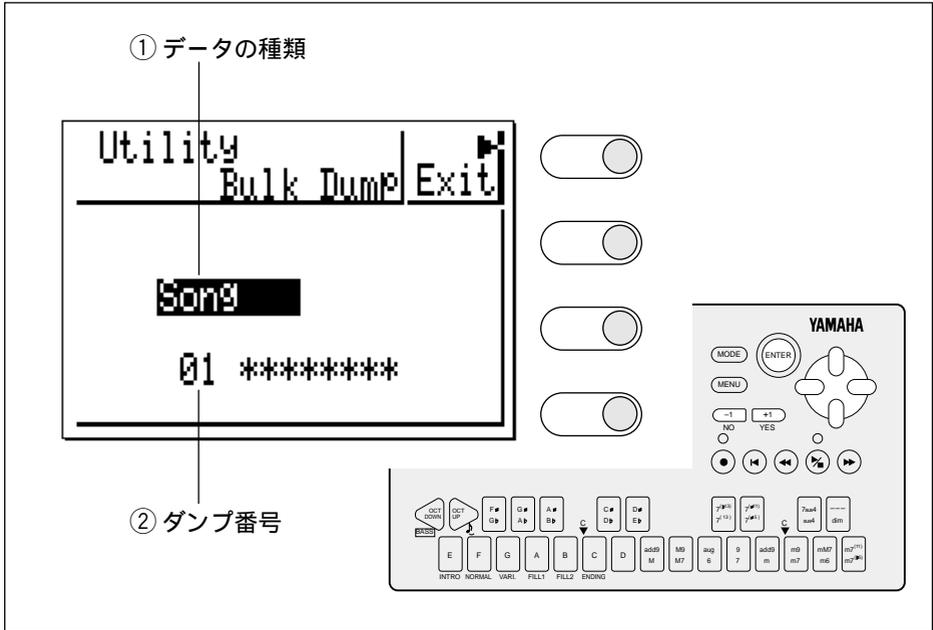
### 操作

次の手順でバルクダンプに入ります。

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



## 2. バルクダンプ



### ① データの種類      ② ダンプ番号

#### 解説

QY22のソングやユーザーパターンのデータを、別のQY22に送りこんだり、MDF2に保存したりするための設定です。

#### 設定値

#### ① データの種類

Song..... ソングデータ

Pattern... ユーザーパターンのデータ

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

#### ② ダンプ番号

データの種類のSongを選択した場合。

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

データの種類のPatternを選択した場合。

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

## 操作

データの種類のAllを選択した場合

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

- ① カーソルを、データの種類に移動します。
- ② [-1/NO ][+1/YES ]で、データの種類を選択します。
- ③ カーソルを、ダンプ番号に移動します。
- ④ [-1/NO ][+1/YES ]で、ダンプ番号を設定します。
- ⑤ [ENTER ]を押します。

すると、「Are you sure ?」と確認のメッセージが表示されます。  
ここで、[+1/YES ]キーを押すと、バルクダンプが実行されます。  
[MODE ]を押すとバルクダンプの画面に戻ります。



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

### バルクデータの受信 / 送信について

#### QY22で受信するための準備

- 1) デバイスナンバーを受信側と送信側の機器とで一致させてください。
- 2) ソング / パターンデータを受信するときは、それぞれのモードのトップ画面にしてください。
- 3) オールデータを受信するときは、ソング / ボイス / パターンのいずれかのモードのトップ画面にしてください。
- 4) 1ソング / 1パターンデータを受信するときは、受信側で選んでいるソング / パターンを空の状態にし、トップ画面で受信してください。

#### QY22が受信できる機器とそのバルクデータ

QY22( All、Song All、1Song、Pattern All、1Pattern )

- ・ 完全互換です。

QY20( All、Song All、1Song、Pattern All、1Pattern )

- ・ ボイスの設定は、QY22の最適なボイス設定に置き換わります。
- ・ ソングデータのスタイル番号は、QY22の適当なスタイル番号にソングエディットモードで置き換える必要があります。( P.254 )

QY10( 1Song )

- ・ ボイスの設定は無視されます。
- ・ ソングデータの中のシーケンストラックデータ、およびバックングトラックのコード進行と拍子データのみ互換性があります。  
( ただし11th 7th sus4、6・9 6に変換されます )
- ・ QY10のAll、Pattern、NSEQは受信できません。

QY8( 1Song )

- ・ ボイスの設定は無視されます。
- ・ QY8のData OutでQY20を選択したとき、ソングデータの中のシーケンストラックデータ、およびバックングトラックのコード進行データのみ互換性があります。
- ・ QY8のData OutでQY8を選択したとき、1Song、Allは受信できません。

---

### QY22が送信したバルクデータを受信できる機器

#### QY22

- ・ All、Song All、1Song、Pattern All、1Patternとも完全互換です。

#### QY20

- ・ 1Songのみ受信可能です。
- ・ ボイスの設定は、適当なボイス設定に置き換わり、QY20に無い音はOFFになります。
- ・ ソングデータのスタイル番号は、QY20の適当なスタイル番号にソングエディットモードで置き換える必要があります。( P.254 )

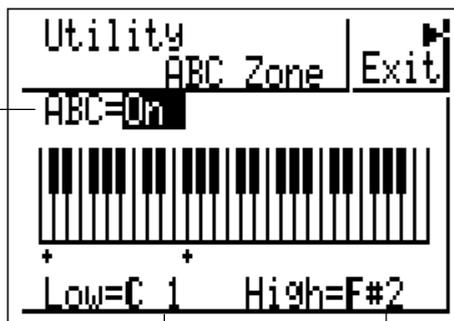
#### QY300

- ・ ソングモードのトップ画面で1Songのみ受信可能です。
- ・ ボイスの設定は無視されます。
- ・ ソングデータの中のシーケストラックデータ、およびバックングトラックのコード進行データのみ互換性があります。

### 3 . ABCゾーン

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

①ABCのOn/Off



②ローリミット

③ハイリミット

パラメーター	設定値	機能
① ABCのOn/Off	On, Off	ABC機能を有効にするかどうかを設定します。
② ローリミット	C-2 ~ G8	ABC機能が機能する鍵盤範囲の下限を設定します。
③ ハイリミット	C-2 ~ G8	ABC機能が機能する鍵盤範囲の上限を設定します。

## ABCゾーンとは

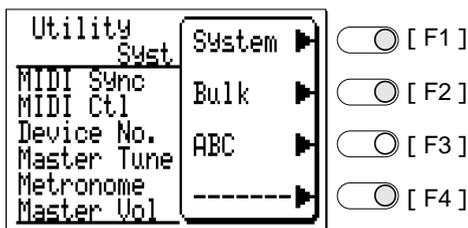
### 解説

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

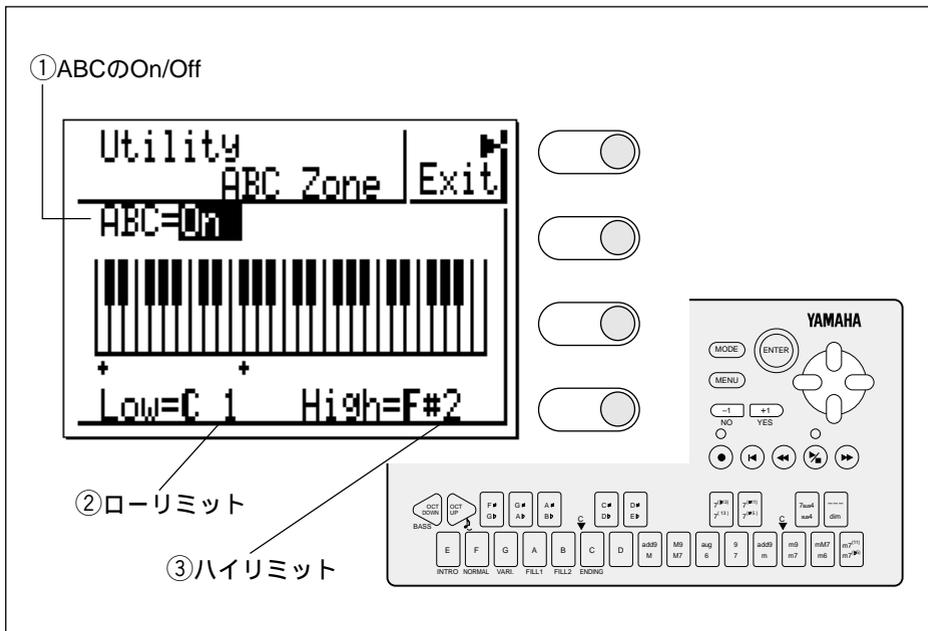
### 操作

次の手順でABCゾーンに入ります。

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



### 3 . ABCゾーン



#### ① ABCのOn / Off

解説

・ ABC機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値

On, Off

操作

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



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

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

## 解説

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

## 設定値

ローリミット : C-2 ~ G8  
ハイリミット : C-2 ~ G8  
(ローリミット ハイリミット)

## 操作

- ① カーソルをローリミット、ハイリミットに移動します。
- ② [-1/NO] [+1/YES]で、鍵盤を設定します。



- ・ LCDには、ローリミット、ハイリミットがC1 ~ C5の範囲内に設定されているときは、[+]の印で鍵盤の表示の下に位置を示すマークが入ります。
- ・ QY22の鍵盤は、トランスポーズがかかっていないときE2 ~ E4です。本体の鍵盤でABCを使用する場合は、この範囲が含まれるようにABCゾーンを設定してください。  
ローリミットをE3、ハイリミットをE4以上に設定すると、本体の鍵盤のE2 ~ E<sup>b</sup>3でオンベース、E3 ~ E4でABC機能が使えるようになります。( P.49)



# 資料

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

# 1. 仕様

---

## 1) シーケンサー部

- ・ ソング 20ソング
- ・ 最大同時発音数 32音
- ・ レコードモード リアルタイム、ステップ
- ・ トラック 4シーケンストラック  
1バックングトラック  
4パターントラック(コード1、コード2、ベース、リズム)
- ・ 最大記憶音数 約28,000音
- ・ 分解能 4分音符 = 96
- ・ バッキングパターン 100プリセットスタイル(1スタイルにつき6セクション)  
\*最新25スタイル  
100ユーザーパターン (セクションなし)
- ・ セクション イントロ、ノーマル、バリエーション、フィル1、フィル2、エンディング
- ・ モード ソングモード、ボイスモード、パターンモード
- ・ デモソング 1曲

## 2) 音源部

- ・ 音源方式 AWM音源
- ・ ボイス 128ノーマルボイス  
8ドラムボイス(ドラムキットボイス)  
\*GMシステムレベル1準拠
- ・ 最大同時発音数 28音
- ・ 最大同時発音色数 16マルチティンバー

## 3) コントローラー & ディスプレイ

- ・ スイッチ ポリフォニックキーボード(2オクターブ)  
カーソルキー(上、下、左、右)  
シーケンサーキー(録音、頭出し、早送り、巻き戻し、プレイ/ストップ)  
[+1/YES]、[-1/NO]、[ENTER]、[MODE]、[MENU]、[OCT UP]、  
[OCT DOWN]  
4ファンクションキー
- ・ ディスプレイ 128×64ドットグラフィック液晶ディスプレイ(21文字×8行)

## 4) コネクター

- ・ LINE OUT ステレオミニジャック×1 : 出力インピーダンス1k
- ・ PHONES ステレオミニジャック×1 : 8~150 に適合
- ・ MIDI 5-pin DIN コネクター(IN×1, OUT×1)
- ・ DC IN PA-3またはPA-4に適合

## 5) 最大出力レベル

LINE OUT : 1音で + 1 ± 2 dBm( 負荷10k )  
PHONES : 1音で + 5 ± 2 dBm( 負荷150 )

## 6) ソングモード

- ・レコード シーケンストラック：リアルタイムレコード/ステップレコード  
バックインストラック：リアルタイムレコード/ステップレコード
- ・エディット チェンジイベント/デリートイベント/インサートイベント
- ・コードタイプ Maj, Maj7, 6th, 7th, add9, Maj9, aug, 9th,  
min, min7, min6, min7(b5), minadd9, min9, minMaj7, min7(11),  
7th(b9), 7th(13), 7th(#5), 7th(#9), 7th(b13), 7th(#11),  
sus4, dim, 7thsus4, ---(THRU),
- ・ソングジョブ ミックストラック、コピーメジャー、クリエートメジャー、クオンタイズ、デリートメジャー、イレースメジャー、トランスポーズ、ムーブクロック、リムーブイベント、モディファイベロシティ、モディファイゲートタイム、ソングネーム、クリアトラック、クリアソング
- ・ユーティリティ MIDI シンク、MIDI コントロール、デバイスナンバー、マスターチューン、メトロノーム、マスターボリューム、バルクダンプ、ABCゾーン

## 7) ボイスモード

音色設定、ミュート、パン、ボリューム

## 8) パターンモード

- ・レコード パターントラック：リアルタイムループレコード/ステップレコード
- ・エディット チェンジイベント/デリートイベント/インサートイベント
- ・パターンジョブ コピーパターン、クオンタイズ、トランスポーズ、モディファイベロシティ、モディファイゲートタイム、パターンネーム、クリアトラック、クリアパターン
- ・ユーティリティ ソングモードと共通

## 9) 電源

単3乾電池×6本(マンガン乾電池で約4時間、アルカリ乾電池で約11時間の連続使用が可能)  
またはACアダプター(別売：PA-3またはPA-4)

## 10) 寸法

188mm(W)×104mm(D)×37mm(H)

## 11) 重量

400g(乾電池を除く本体のみ)

## 12) 付属品

取扱説明書セット、保証書、マンガン乾電池(単3×6本)  
変換ケーブル(ステレオミニ-RCAピンL・R)

仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります

## 2. ノーマルボイスリスト

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Pgm#
001	Piano	GrandPno	Acoustic Grand Piano	1	001
002		BritePno	Bright Acoustic Piano	1	002
003		E.Grand	Electric Grand Piano	2	003
004		HnkyTonk	Honky-tonk Piano	2	004
005		E.Piano1	Electric Piano 1	2	005
006		E.Piano2	Electric Piano 2	2	006
007		Harpsi.	Harpsichord	1	007
008		Clavi.	Clavi	1	008
009	Chromatic Percussion	Celesta	Celesta	1	009
010		Glocken	Glockenspiel	1	010
011		MusicBox	Music Box	2	011
012		Vibes	Vibraphone	1	012
013		Marimba	Marimba	1	013
014		Xylophon	Xylophone	1	014
015		TubulBel	Tubular Bells	1	015
016		Dulcimer	Dulcimer	2	016
017	Organ	DrawOrgn	Drawbar Organ	1	017
018		PercOrgn	Percussive Organ	1	018
019		RockOrgn	Rock Organ	1	019
020		ChrchOrg	Church Organ	2	020
021		ReedOrgn	Reed Organ	1	021
022		Acordion	Accordion	2	022
023		Harmnica	Hamonica	1	023
024		TangoAcid	Tango Accordion	2	024
025	Guitar	NylonGtr	Acoustic Guitar (nylon)	1	025
026		SteelGtr	Acoustic Guitar (steel)	1	026
027		Jazz Gtr	Electric Guitar (jazz)	1	027
028		CleanGtr	Electric Guitar (clean)	2	028
029		Mute.Gtr	Electric Guitar (muted)	1	029
030		Ovrdrive	Overdriven Guitar	1	030
031		Dist.Gtr	Distortion Guitar	1	031
032		GtrHarmo	Guitar Harmonics	1	032

\* El: エLEMENT数

(1/4)



Tr1 (ch1) ~ TR4 (ch4), C1(ch5), C2 (ch6), Bâ (ch7)トラックおよび、内部音源のch8, ch9, ch11 ~ ch16は、外部MIDI機器から000 ~ 127のプログラムチェンジ情報を使ってノーマルボイスを選ぶことができます。

またバンクセレクト( MSB=127)とプログラムチェンジ情報を併用すると、ドラムボイスを選ぶことも可能です。

Dr (ch10)トラックは、外部MIDI機器から000, 008, 016, 024, 025, 032, 040, 048のプログラムチェンジ情報を使ってドラムボイスを選ぶことができます。

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Pgm#
033	Bass	Aco.Bass	Acoustic Bass	1	033
034		FngrBass	Electric Bass (finger)	1	034
035		PickBass	Electric Bass (pick)	1	035
036		Fretless	Fretless Bass	1	036
037		SlapBas1	Slap Bass 1	1	037
038		SlapBas2	Slap Bass 2	1	038
039		SynBass1	Synth Bass 1	1	039
040		SynBass2	Synth Bass 2	1	040
041	Strings	Violin	Violin	1	041
042		Viola	Viola	1	042
043		Cello	Cello	1	043
044		ContraBs	Contrabass	1	044
045		Trem.Str	Tremolo Strings	1	045
046		Pizz.Str	Pizzicato Strings	2	046
047		Harp	Orchestral Harp	1	047
048		Timpani	Timpani	1	048
049	Ensemble	Strings1	String Ensemble 1	1	049
050		Strings2	String Ensemble 2	1	050
051		Syn.Str1	Synth Strings 1	2	051
052		Syn.Str2	Synth Strings 2	2	052
053		ChoirAah	Choir Aahs	1	053
054		VoiceOoh	Voice Oohs	1	054
055		SynVoice	Synth Voice	1	055
056		Orch.Hit	Orchestra Hit	1	056
057	Brass	Trumpet	Trumpet	1	057
058		Trombone	Trombone	1	058
059		Tuba	Tuba	1	059
060		Mute.Trp	Muted Trumpet	1	060
061		Fr.Horn	French Horn	1	061
062		BrasSect	Brass Section	1	062
063		SynBras1	Synth Brass 1	2	063
064		SynBras2	Synth Brass 2	2	064

\* El: エLEMENT数

(2/4)

## 2. ノーマルボイスリスト

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Pgm#
065	Reed	SprnoSax	Soprano Sax	1	065
066		Alto Sax	Alto Sax	1	066
067		TenorSax	Tenor Sax	1	067
068		Bari.Sax	Baritone Sax	1	068
069		Oboe	Oboe	1	069
070		Eng.Horn	English Horn	1	070
071		Bassoon	Bassoon	1	071
072		Clarinet	Clarinet	1	072
073	Pipe	Piccolo	Piccolo	1	073
074		Flute	Flute	1	074
075		Recorder	Recorder	1	075
076		PanFlute	Pan Flute	1	076
077		Bottle	Blown Bottle	2	077
078		Shakhchi	Shakuhachi	2	078
079		Whistle	Whistle	1	079
080		Ocarina	Ocarina	1	080
081	Synth Lead	SquareLd	Lead 1 (square)	2	081
082		Saw.Lead	Lead 2 (sawtooth)	2	082
083		CaliopLd	Lead 3 (calliope)	2	083
084		Chiff Ld	Lead 4 (chiff)	2	084
085		CharanLd	Lead 5 (charang)	2	085
086		Voice Ld	Lead 6 (voice)	2	086
087		Fifth Ld	Lead 7 (fifths)	2	087
088		Bass &Ld	Lead 8 (bass+lead)	2	088
089	Synth Pad	NewAgePd	Pad 1 (new age)	2	089
090		Warm Pad	Pad 2 (warm)	2	090
091		PolySyPd	Pad 3 (polysynth)	2	091
092		ChoirPad	Pad 4 (choir)	2	092
093		BowedPad	Pad 5 (bowed)	2	093
094		MetalPad	Pad 6 (metallic)	2	094
095		Halo Pad	Pad 7 (halo)	2	095
096		SweepPad	Pad 8 (sweep)	2	096

\* El: エLEMENT数

(3/4)



Tr1 (ch1) ~ TR4 (ch4), C1(ch5), C2 (ch6), Ba (ch7)トラックおよび、内部音源のch8, ch9, ch11 ~ ch16は、外部MIDI機器から000 ~ 127のプログラムチェンジ情報を使ってノーマルボイスを選ぶことができます。

またバンクセレクト( MSB=127 )とプログラムチェンジ情報を併用すると、ドラムボイスを選ぶことも可能です。

Dr (ch10)トラックは、外部MIDI機器から000, 008, 016, 024, 025, 032, 040, 048のプログラムチェンジ情報を使ってドラムボイスを選ぶことができます。

No.	カテゴリー	LCD表示	ボイスネーム	El*	Pgm#
097	Synth	Rain	FX 1 (rain)	2	097
098	Effects	SoundTrk	FX 2 (soundtrack)	2	098
099		Crystal	FX 3 (crystal)	2	099
100		Atmosphr	FX 4 (atmosphere)	2	100
101		Bright	FX 5 (brightness)	2	101
102		Goblins	FX 6 (goblins)	2	102
103		Echoes	FX 7 (echoes)	2	103
104		SF	FX 8 (sci-fi)	2	104
105		Ethnic	Sitar	Sitar	1
106	Banjo		Banjo	1	106
107	Shamisen		Shamisen	1	107
108	Koto		Koto	1	108
109	Kalimba		Kalimba	1	109
110	Bagpipe		Bagpipe	2	110
111	Fiddle		Fiddle	1	111
112	Shanai		Shanai	1	112
113	Percussive	TnkIBell	Tinkle Bell	2	113
114		Agogo	Agogo	1	114
115		SteelDrm	Steel Drums	2	115
116		WoodBlok	Woodblock	1	116
117		TaikoDrm	Taiko Drum	1	117
118		MelodTom	Melodic Tom	1	118
119		Syn.Drum	Synth Drum	1	119
120		RevCymbI	Reverse Cymbal	1	120
121	Sound Effects	FretNoiz	Guitar Fret Noise	1	121
122		BrthNoiz	Breath Noise	1	122
123		Seashore	Seashore	2	123
124		Tweet	Bird Tweet	2	124
125		Telephone	Telephone Ring	1	125
126		Helicptr	Helicopter	2	126
127		Applause	Applause	2	127
128		Gunshot	Gunshot	1	128
Dr1	Drum Kit	Standard	Standard Kit		001
Dr2		Room	Room Kit		009
Dr3		Rock	Rock Kit		017
Dr4		Elctronic	Electronic Kit		025
Dr5		Analog	Analog Kit		026
Dr6		Jazz	Jazz Kit		033
Dr7		Brush	Brush Kit		041
Dr8		Classic	Classic Kit		049

\* El: エレメント数

(4/4)

### 3. ドラムボイスリスト

Program#				1	9	17	25
Note#	Note	Key Off	Alternate	Standard Kit	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit
23	B -1			Click L			
24	C 0			Click H			
25	C# 0			Brush Tap			
26	D 0	O		Brush Swirl L			
27	D# 0			Brush Slap			
28	E 0	O		Brush Swirl H			Reverse Cymbal
29	F 0	O		Snare Roll			
30	F# 0			Castanet			Hi Q
31	G 0			Snare L		SD Power M	Snare M
32	G# 0			Sticks			
33	A 0			Bass Drum L		Bass Drum M	Bass Drum H
34	A# 0			Open Rim Shot			
35	B 0			Bass Drum M		Bass Drum H	BD Power
36	C 1			Bass Drum H		BD Power	BD Gate
37	C# 1			Side Stick			
38	D 1			Snare M		SD Rock	SD Power L
39	D# 1			Hand Clap			
40	E 1			Snare H		SD Power Rim	SD Power H
41	F 1			Floor Tom L	Room Tom 1	Power Tom 1	E Tom 1
42	F# 1		1	Closed Hi Hat			
43	G 1			Floor Tom H	Room Tom 2	Power Tom 2	E Tom 2
44	G# 1		1	Pedal Hi-Hat			
45	A 1			Low Tom	Room Tom 3	Power Tom 3	E Tom 3
46	A# 1		1	Hi-Hat Open			
47	B 1			Mid Tom L	Room Tom 4	Power Tom 4	E Tom 4
48	C 2			Mid Tom H	Room Tom 5	Power Tom 5	E Tom 5
49	C# 2			Crash Cymbal 1			
50	D 2			High Tom	Room Tom 6	Power Tom 6	E Tom 6
51	D# 2			Ride Cymbal 1			
52	E 2			Chinese Cymbal			
53	F 2			Ride Cymbal Cup			
54	F# 2			Tambourine			
55	G 2			Splash Cymbal			
56	G# 2			Cowbell			
57	A 2			Crash Cymbal 2			
58	A# 2			Vibraslap			
59	B 2			Ride Cymbal 2			



(  部分にはStandard Kitと同一音が入ります。 )

Program#		26	33	41	49
Note#	Note	Analog Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Classic Kit
23	B -1				
24	C 0				
25	C# 0				
26	D 0				
27	D# 0				
28	E 0	Reverse Cymbal			
29	F 0				
30	F# 0	Hi Q			
31	G 0	SD Power H		Brush Slap L	
32	G# 0				
33	A 0	Bass Drum M			
34	A# 0				
35	B 0	BD Analog L			
36	C 1	BD Analog H			Gran Cassa
37	C# 1	Analog Side Stick			
38	D 1	Analog Snare L		Brush Slap	
39	D# 1				
40	E 1	Analog Snare H		Brush Tap	
41	F 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1
42	F# 1	Analog HH Closed 1			
43	G 1	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2
44	G# 1	Analog HH Closed 2			
45	A 1	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3
46	A# 1	Analog HH Open			
47	B 1	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4
48	C 2	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5
49	C# 2				Hand Cym.Open L
50	D 2	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6
51	D# 2				Hand Cym.Closed L
52	E 2				
53	F 2				
54	F# 2				
55	G 2				
56	G# 2				
57	A 2				Hand Cym.Open H
58	A# 2				
59	B 2				Hand Cym.Closed H



⏏ ( P.253 )



資料

### 3. ドラムボイスリスト



↑ ( P.250 )



Program#				1	9	17	25
Note#	Note	Key Off	Alternate	Standard Kit	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit
60	C 3			Bongo H			
61	C# 3			Bongo L			
62	D 3			Conga H Mute			
63	D# 3			Conga H Open			
64	E 3			Conga L			
65	F 3			Timbale H			
66	F# 3			Timbale L			
67	G 3			High Agogo			
68	G# 3			Low Agogo			
69	A 3			Cabassa			
70	A# 3			Maracas			
71	B 3	O		Samba Whistle H			
72	C 4	O		Samba Whistle L			
73	C# 4			Guiro Short			
74	D 4	O		Guiro Long			
75	D# 4			Claves			
76	E 4			Wood Block H			
77	F 4			Wood Block L			
78	F# 4			Cuica Mute			Scratch Push
79	G 4			Cuica Open			Scratch Pull
80	G# 4		2	Triangle Mute			
81	A 4		2	Triangle Open			
82	A# 4			Shaker			
83	B 4			Jingle Bell			
84	C 5			Bell Tree			
85	C# 5			Hi Q			

(  部分にはStandard Kitと同一音が入ります。 )



⬆ ( P.251 )



Program#		26	33	41	49
Note#	Note	Analog Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Classic Kit
60	C 3				
61	C# 3				
62	D 3	Analog Conga H			
63	D# 3	Analog Conga M			
64	E 3	Analog Conga L			
65	F 3				
66	F# 3				
67	G 3				
68	G# 3				
69	A 3				
70	A# 3				
71	B 3				
72	C 4				
73	C# 4				
74	D 4				
75	D# 4				
76	E 4				
77	F 4				
78	F# 4	Scratch Push			
79	G 4	Scratch Pull			
80	G# 4				
81	A 4				
82	A# 4				
83	B 4				
84	C 5				
85	C# 5				

## 4. プリセットスタイルリスト

No.	カテゴリー	スタイルネーム	スタイル説明	拍子	QY20 スタイルNo.
001	Dance	DA RaveQ	ハイエナジーレイブ	4/4	
002		DA Tekno	テクノポップ	4/4	007
003		DA Jazzy	ハウス風アシッドジャズ	4/4	
004		DA AcidJ	クールなアシッドジャズ	4/4	
005		DA Light	テクノハウス	4/4	010
006		DA Craze	ハウスアレンジのダンスポップ	4/4	008
007		DA Grand	グランドビート	4/4	028
008		DA Rapp	スクエアビートのラップ	4/4	
009		DA Dark?	ダークなポップラップ	4/4	016
010		DA Mitch	シャッフルビートのラップ	4/4	017
011		DA JackS	ニュージャックスイング	4/4	
012		DA Mage!	重厚でパワフルなダンス	4/4	002
013		DA Frame	ジャーマンテイストのダンス	4/4	003
014		DA EuroB	ユーロビート	4/4	
015		DA ABCDE	80年代風ライト感覚のプリティッシュダンス	4/4	004
016		DA Disco	70年代のディスコポップ	4/4	005
017		DA Train	70年代のディスコファンク	4/4	006
018		DA Coast	ブラスファンク風ダンス	4/4	
019	Ballad	BA Llade	オーソドックスな8ビートバラード	4/4	019
020		BA Group	ブラックフィーリングのポップバラード	4/4	020
021		BA Gofer	ブルーアイドソウルバラード	4/4	021
022		BA Quiet	フォークソング風バラード	4/4	022
023		BA Lovlt	カントリータッチのバラード	4/4	023
024		BA Magma	アンビエントハウスバラード	4/4	024
025		BA Venus	オーソドックスな16ビートバラード	4/4	025
026		BA Human	ダークなエレクトロポップバラード	4/4	026
027		BA RioDJ	ラテンタッチのバラード	4/4	027
028		BA Witby	6 / 8拍子タイプのバラード	4/4	029
029		BA RWalz	6 / 4拍子のソウルフルなバラード	6/4	030
030		BA CWalz	スインギーな3拍子のバラード	3/4	031
031		BA EWalz	オーソドックスな3拍子のバラード	3/4	032

(1/3)

254～256ページの各スタイルネームの最初の2文字は、音楽ジャンルを表示しています。

DA : ダンスミュージック系

BA : バラード系

RP : ロック&ポップス系

RB : リズム&ブルース系

HR : ハードロック系

RR : ロックンロール系

JA : ジャズ系

LA : ラテン系

RE : レゲエ系

WO : ワールドミュージック系

No.	カテゴリー	スタイルネーム	スタイル説明	拍子	QY20 スタイルNo.
032	Rock & Pop	RP Mouth	70年代風カントリーロック	4/4	033
033		RP Party	70年代風8ビートポップロック	4/4	
034		RP GetUp	グラム ロック	4/4	034
035		RP Stone	オーソドックスなミディアムテンポロック	4/4	
036		RP Rozza	80年代風ミディアムテンポロック	4/4	035
037		RP Faces	80年代風シンセポップ	4/4	036
038		RP Urple	80年代風ダンスフレーバーのポップロック	4/4	037
039		RP Rhino	オーソドックスな16ビートポップロック	4/4	038
040		RP N.Y.!	ニューヨーク風タイトなポップロック	4/4	039
041		RP Start	70年代風カントリーロックシャッフル	4/4	041
042		RP Troll	デトロイト風ポップシャッフル	4/4	042
043		RP Earth	80年代風プリティッシュポップシャッフル	4/4	044
044		RP Candy	ジャジーなポップシャッフル	4/4	045
045		RP RkBggy	70年代風ロックブギ	4/4	
046		RP SeeYa	ストレートなシャッフルロック	4/4	046
047		RP River	サザンロック	4/4	047
048	RP Judge	80年代風ダンスポップシャッフル	4/4	048	
049	Rhythm & Blues	RB Good!	60年代の典型的なリズム&ブルース	4/4	
050		RB Shore	ミドルテンポのリズム&ブルース	4/4	051
051		RB Motor	デトロイト風8ビートリズム&ブルース	4/4	052
052		RB Going	ライト感覚のソウル	4/4	053
053		RB Funky	60年代のファンクシャッフル	4/4	013
054		RB Brass	ウェストコーストブラスファンク	4/4	054
055		RB NFunk	ヘビーなモダンファンク	4/4	055
056		RB JFunk	ジャズファンク	4/4	
057		RB CFS01	カントリーフレーバーのブルースシャッフル	4/4	057
058		RB Blues	50年代の6 / 8ビートタイプのブルース	4/4	
059		RB SBlus	スローブルース	4/4	
060		RB Lucky	ブルージーなリズム&ブルース	4/4	058
061		RB South	6 / 8ビート サザンゴスペル	6/8	060
062		RB Free!	アップテンポのR&B風ゴスペル	4/4	

(2/3)

## 4. プリセットスタイルリスト

No.	カテゴリー	スタイルネーム	スタイル説明	拍子	QY20 スタイルNo.
063	Hard Rock	HR Speed	アップテンポのハードロック	4/4	061
064		HR Drive	ミディアムテンポのアメリカンハードロック	4/4	062
065		HR HurtN	ハードロックバラード	4/4	063
066		HR Piles	スラッシュメタル	4/4	065
067		HR BoogE	ハードロックシャッフル	4/4	066
068		HR Help!	6 / 8ビートのプログレッシブロック	6/8	067
069		Rock & Roll	RR Twist	60年代風ツイスト	4/4
070	RR Crock		50年代のロックンロール	4/4	
071	RR BgWgy		ブギウギ	4/4	
072	RR Billy		ロカビリー	4/4	072
073	RR Gravy		60年代のプリティッシュロックンロール	4/4	069
074	RR Jngle		アフリカン16ビートロックンロール	4/4	
075	Jazz		JA Dook!	40年代のジャズ	4/4
076		JA Swing	ビッグバンドスイング	4/4	075
077		JA Bebop	ビバップ	4/4	
078		JA Dixie	デキシーランドジャズ	4/4	077
079		JA Zzz..	ジャズバラード	4/4	078
080		JA Foxy!	スローフォックス	4/4	079
081		JA Vince	ジャズワルツ	3/4	080
082		JA WFuse	ウエストコーストフュージョン	4/4	
083		JA EFuse	80年代風フュージョン	4/4	082
084		Latin	LA Salsa	オーソドックスなサルサ	4/4
085	LA Samba		ジャズサンバ	4/4	086
086	LA Bossa		ポップなボサノバ	4/4	087
087	LA TinRk		ロックアレンジのチャチャ	4/4	
088	LA Rumba		オーソドックスなダンス向きルンバ	4/4	089
089	LA Tango		アルゼンチンタンゴ	4/4	090
090	LA Espag		スペインルンバ	4/4	
091	Reggae	RE Cycle	オーソドックスなレゲエ	4/4	091
092		RE Tired	シャッフル感のあるポップなレゲエ	4/4	092
093		RE Gular	16ビートのラバースロック	4/4	093
094		RE SkyBt	レゲエのルーツ、スカ	4/4	
095	World	WO Grass	ブルーグラス	4/4	095
096		WO Polka	ポルカ	4/4	096
097		WO Mrch1	伝統的なブラスバンドマーチ	4/4	097
098		WO Mrch2	6 / 8ビートのマーチ	4/4	
099		WO Waltz	ウインナワルツ	3/4	099
100		WO RCade	テレビゲーム風のコミカルスタイル	4/4	100

( 3 / 3 )

## 5 . ソングブランクチャート

ソングを構成する5つのトラックのうち、バックトラック(BK)のブランクチャートを用意しました。ソングを作成する際に、コピーしてお使いください。

小節									
パターン	拍子								
	番号								
コード	1	2	3	4	1	2	3	4	
リピート									
テンポ	1	2	3	4	1	2	3	4	

小節									
パターン	拍子								
	番号								
コード	1	2	3	4	1	2	3	4	
リピート									
テンポ	1	2	3	4	1	2	3	4	

## 6. 故障かな？と思ったら

症状	考えられる原因	参照ページ
電源が入らない	ACアダプターは、完全に差し込まれていますか？ (乾電池未セット時)	→ P.16
	乾電池は入っていますか？ (ACアダプター未セット時)	→ P.15
	乾電池の向きは合っていますか？	→ P.15
音が出ない	ボリュームスライダーは上がっていますか？	→ P.12
	各トラックのボリュームは上がっていますか？	→ P.158
	マスターボリュームは上がっていますか？	→ P.230
	ABCがONになっていませんか？	→ P.48, 71, 81, 169, 240
	途中の小節からスタートしていませんか？	→ P.63, 162
弾いたキーの音程が出ない	トランスポーズが0以外に設定されていませんか？	→ P.61
	[OCT DOWN] [OCT UP] が設定されていませんか？	→ P.11
音が途切れる	全体の発音数が、最大同時発音数を越えていませんか？	→ P.29, 273
[▶/■]を押しても、演奏がスタートしない	データの入っているパターンやソングを選んでいますか？	→ P.57, 163
	MIDIシンクの設定がExtになっていませんか？	→ P.227
拍子の設定ができない	すでにデータの入っているパターンの拍子を変えようとしていませんか？	→ P.58, 165
ソングを再生の際、途中で停止してしまう	曲の途中で、終止線が設定されていませんか？	→ P.92
	プリセットスタイルのセクションに、[Ending] が設定されていませんか？	→ P.25, 63

症状	考えられる原因	参照ページ
弾いていない音がなる	シンコペーションやコードチェンジを設定していませんか？	→ P.86, 89
ABC機能が使えない	ABCがOffになっていませんか？	→ P.240
	ABCゾーンは正しく設定されていますか？	→ P.239
	カーソルが、スタイル番号、パターン番号、コード以外の位置に移動していますか？	→ P.49
ソングをスタートすると、拍子やパターンが変わってしまう	ソングの拍子、パターン番号などは、バックトラックの設定によって次々と変わっていきます。 バックトラックのデータは正しく設定されていますか？	→ P.83
バルクデータを受信しない	デバイスナンバーは、送信側や送信したときと同じ値に設定されていますか？	→ P.228
	ソングプレイ、またはパターンプレイの画面になっていますか？	→ P.236
	1ソング、1パターンを受信する場合は、現在選ばれているソング、パターンが、空になっていますか？	→ P.236
	ソングまたはパターンが、プレイされていませんか？	→ P.236
ソングエディットやパターンエディットで、イベントをインサートしても「コン」と鳴らない	ボイスプレイでドラムトラックの音量を絞っていませんか？	→ P.158
	ボイスプレイでドラムトラックにドラムボイスは選ばれていますか？	→ P.156

## 7. エラーメッセージとその対応

---

Illegal Input	QY22に設定しようとした値が正しくないと現れます。正しい範囲の値を設定してください。
Memory Full	QY22のメモリー残量が足りないとき、設定されたコマンドが実行できないことを示しています。余分なパターンやソングのデータを削除してください。(Used Memoryに余裕があっても表示されます)
Battery Low	使用中の乾電池が消耗すると現れます。音が歪んだりする場合があります。速やかに新しいものと交換してください。電池を交換する際データが消えることはありません。
Backup Batt.Low	本体内のバックアップ用バッテリーが消耗すると現れます。お買い上げ店か、ヤマハサービス拠点にお持ちください。
Now Working	電源をONにする際、内部の演奏データにエラーが発生したため、データを修復しています。 そのまましばらくお待ちください。
Preset Pattern	プリセットパターンを変更するようなジョブやエディットなどを実行しようとしたときに表示されます。 ユーザーパターンを呼び出してから、ジョブを実行しなおしてください。
Repeat Exist	ソングのバックトラックのリPEATパートにリPEAT記号を入力している状態で、コードパートに対してソングジョブのコピーメジャーを実行しようとしたときに、この表示がでます。 ステップレコーディングで、リPEAT記号を消してから、もう一度ジョブを実行しなおしてください。 ( P.90 )
MIDI data	QY22に送られてきたMIDIデータにエラーがあったことを示しています。 各種設定を確認して、もう一度データを送信しなおしてください。
Check Sum	QY22にMIDIで送られてきたバルクデータにエラーがあったことを示しています。各種設定を確認して、もう一度データを送信しなおしてください。

---

---

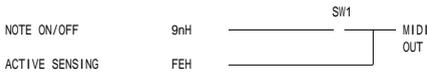
Buffer Full	QY22に入ってくるMIDIデータの量が、QY22の処理能力を越えたときに表示されます。 QY22に不要なデータはなるべく送らないようにしてください。
Illegal Data	QY22にMIDIで送られてきたバルクデータがQY22で処理できないデータだったことを示しています。 相手の機種やデータの種類を確認してください。
Device# off	デバイスナンバーがOffになっているため、バルクデータの送受信ができません。 ユーティリティモードで、デバイスナンバーを設定してください。 ( P.228 )
Device# Mismatch	現在設定されているデバイスナンバーが、MIDIから送られてきたバルクデータのデバイスナンバーと一致しないため、データを受信できません。 ユーティリティモードで、デバイスナンバーを設定してから、あらためて受信しなおしてください。 なお、デバイスナンバーに「All」を設定すると、すべてのデバイスナンバーを受信する状態になります。 ( P.228 )
Now Running	ソングまたはパターンをプレイ中に、MIDIでバルクデータを受信したときに現れます。 ソングやパターンをストップしてから、あらためて受信しなおしてください。
Data Exist	1パターンもしくは1ソングのバルクデータがMIDIで送られてきたにもかかわらず、すでにデータの入っているソングまたはパターンが選ばれていて受信できなかったときに現れます。 空のパターンまたはソングを選択してから、受信しなおしてください。
Bulk Ignored	QY22が受信できない状態で、MIDIからバルクデータが送られてきたときに表示されます。 QY22は、パターンプレイまたはソングプレイの画面でのみ、バルクデータを受信することができます。[ MODE ] を押して、パターンプレイまたは、ソングプレイにしてから、もう一度バルクデータを受信してください。 ( P.236 )

---

# 8. MIDIデータフォーマット

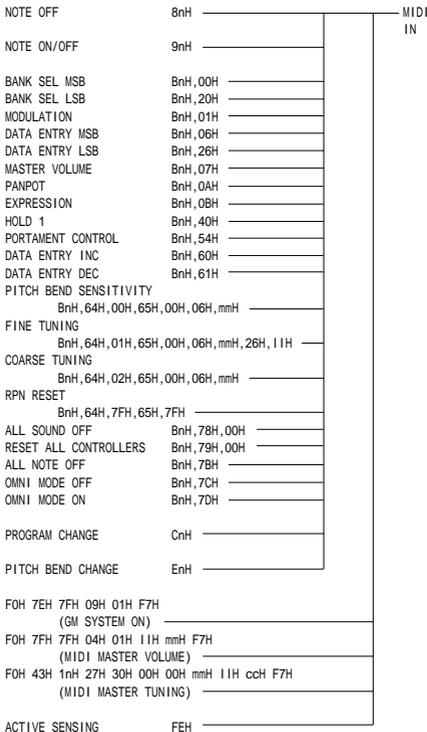
## 音源パート

### (1) TRANSMIT FLOW



SW1 : MIDI Transmit Channel

### (2) RECEIVE FLOW



### (3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

#### (3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

##### (3-1-1) NOTE OFF

STATUS 1000nnnn (8nH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
NOTE NUMBER 0kkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)  
VELOCITY 0vvvvvvv v は無視

受信のみ行う。

##### (3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS 1001nnnn (9nH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
NOTE NUMBER 0kkkkkkk k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)  
VELOCITY 0vvvvvvv (v 0) NOTE ON  
00000000 (v=0) NOTE OFF

##### (3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
CONTROL NUMBER 0ccccccc  
CONTROL VALUE 0vvvvvvv

\* 送信する CONTROL NUMBER は無し

\* 受信する CONTROL NUMBER

c = 0 BANK SEL MSB ; v = 0:GM select, 127:Drum select \*2  
c = 32 BANK SEL LSB ; 全て無視  
c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127 \*2  
c = 6 DATA ENTRY MSB ; v = 0 - 127 \*1  
c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 - 127 \*1  
c = 7 MASTER VOLUME ; v = 0 - 127  
c = 10 PANPOT ; v = 0 - 127  
c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127  
c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0 ~ 63 : OFF , 64 ~ 127 : ON \*2  
c = 84 PORTAMENT CONTROL ; v = 0 - 127 \*2  
c = 96 DATA ENTRY INC ; v = 127 \*1  
c = 97 DATA ENTRY DEC ; v = 127 \*1

\*1 RPN で指定パラメーターを設定するときのみ用いる。

\*2 ドラムボイスに対しては無効。

MODULATION はビブラートの深さをコントロールする。

PANPOT はノーマルボイス、ドラムボイスとも音色のプリセット値に対して相対的に変化する。

PORTAMENT CONTROL において、ポルタメントタイムは常に 0 固定。

BANK SELECT MSB は v=0 で GM ノーマルボイス、v=127 で GM ドラムボイスが選択される。

その他のバンクが選択されると音色 Off が選択される。

BANK SELECT LSB は全て無視。

10ch はリズム音色固定でバンクセレクトは無効。

##### (3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS 1100nnnn (CnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
PROGRAM NUMBER 0ppppppp p = 0 ~ 127

##### (受信)

受信ch が 10ch 以外で、BANK SELECT MSB = 000 の場合、GM ノーマルボイスが選択される。

受信ch が 10ch、あるいは BANK SELECT MSB = 127 の場合、GM ドラムボイスが選択される。

Dr1 (Standard Kit) ;p = 0  
Dr2 (Room Kit) ;p = 8  
Dr3 (Rock Kit) ;p = 16  
Dr4 (Electronic Kit) ;p = 24  
Dr5 (Analog Kit) ;p = 25  
Dr6 (Jazz Kit) ;p = 32  
Dr7 (Brush Kit) ;p = 40  
Dr8 (Classic Kit) ;p = 48

上記以外の番号は無視される。

### (3-1-5) PITCH BEND CHANGE

STATUS 1110nnnn (EnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
LSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE LSB  
MSB 0vvvvvvv PITCH BEND CHANGE MSB

MSB	
0000000B ( 00H )	最小値
0100000B ( 40H )	中心値
0111111B ( 7FH )	最大値

### (3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

#### (3-2-1) ALL SOUND OFF

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
CONTROL NUMBER 01111000  
CONTROL VALUE 00000000

該当チャンネルの発音中の音を全て消音する。ノート・オンやホールド・オンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

#### (3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS

STATUS 1011nnnn (BnH) n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
CONTROL NUMBER 01111001  
CONTROL VALUE 00000000

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
MODULATION 0 (オフ)  
EXPRESSION 127 (最大)  
SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)  
RPN 番号未設定状態、内部データは変化しない  
PORTAMENT CONTROL リセット

以下の各データは変更しない。

PROGRAM CHANGE, BANK SELECT MSB/LSB, VOLUME, PAN  
PITCH BEND SENSITIVITY, FINE TUNING, COURSE TUNING

#### (3-2-3) ALL NOTE OFF

該当チャンネルのオンしているノートを全てオフする。ただし、ホールド1、あるいはノスタメートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

#### (3-2-4) OMNI MODE OFF

ALL NOTE OFF を受信したときと同じ処理を行う。

#### (3-2-5) OMNI MODE ON

ALL NOTE OFF を受信したときと同じ処理を行う。OMNI ON にはならない。

### (3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

#### (3-3-1) PITCH BEND SENSITIVITY

RPN MSB 00H  
RPN LSB 00H  
DATA ENTRY MSB mmH mmH = 00H - 18H (0 - 24 半音)  
DATA ENTRY LSB --- don't care

\*初期値は 2 半音

#### (3-3-2) MASTER FINE TUNE

RPN MSB 00H  
RPN LSB 01H  
DATA ENTRY MSB mmH  
DATA ENTRY LSB 11H

(mmH, 11H) = (00H, 00H) - (40H, 00H) - (7FH, 7FH)  
(-8192\*100/8192) - 0 - (+8192\*100/8192)

#### (3-3-3) MASTER COARSE TUNE

RPN MSB 00H  
RPN LSB 02H  
DATA ENTRY MSB mmH  
DATA ENTRY LSB --- don't care

mmH = 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)

#### (3-3-4) RPN RESET

RPN MSB 7FH  
RPN LSB 7FH  
DATA ENTRY MSB --- don't care  
DATA ENTRY LSB --- don't care

RPN番号が指定されていない状態になる。  
内部の設定値は変化しない。

### (3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

#### (3-4-1) ACTIVE SENSING

STATUS 11111110 (FEH)

約 175 msec 毎に送信する。

この CODE を一度受信すると、SENSING を開始する。約 350 msec 以上の間、STATUS も DATA も来ないときは、MIDI 受信 BUFFER を CLEAR し、発音している音と SUSTAIN SWITCH を強制的に OFF する。また、各 Control 情報の値は特定値にリセットする。

### (3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

#### (3-5-1) GENERAL MIDI SYSTEM ON

FOH 7EH 7FH 09H 01H 7FH

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

VOLUME 100  
PAN Center  
PROGRAM CHANGE 1 (Grandpno)  
BANK SELECT MSB 0  
PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
MODULATION 0 (オフ)  
EXPRESSION 127 (最大)  
SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)  
RPN 番号未設定状態  
PORTAMENT CONTROL リセット  
MIDI MASTER VOLUME 127 (最大)  
PITCH BEND SENSITIVITY 02 (2 半音)  
FINE TUNING 0  
COURSE TUNING 0

#### (3-5-2) MIDI MASTER VOLUME

FOH 7FH 7FH 04H 01H 11H mmH F7H

MASTER VOLUME の値を変更する。  
mm の値をMIDI マスターボリューム値として用いる。(11 の値は無視)



(3-1-2) NOTE ON/OFF

```

STATUS      1001nnnn (9nH)  n = 0 ~ 6, 9
                        VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER 0kkkkkkk      k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY    0vvvvvvv (v 0) NOTE ON
                        00000000 (v=0) NOTE OFF

```

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

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

(3-1-3) CONTROL CHANGE

```

STATUS      1011nnnn (8nH)  n = 0 ~ 6, 9
                        VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER 0ccccccc
CONTROL VALUE  0vvvvvvv

```

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

\* 送受信する CONTROL NUMBER

\* 受信する CONTROL NUMBER

```

c = 1  MODULATION      ; v = 0 ~ 127
c = 6  DATA ENTRY MSB ; v = 0 ~ 127
c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 ~ 127
c = 7  MAIN VOLUME     ; v = 0 ~ 127
c = 10 PANPOT          ; v = 0 ~ 127
c = 11 EXPRESSION SW  ; v = 0 ~ 127
c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0 ~ 63 : OFF , 64 ~ 127 : ON
c =100 RPN LSB
c =101 RPN MSB

```

(3-1-4) PROGRAM CHANGE

```

STATUS      1100nnnn (CnH)  n = 0 ~ 6, 9
                        VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER 0ppppppp      p = 0 ~ 127

```

\* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGE

送信、受信共に行わない。

(3-3) SYSTEM COMMON MESSAGE

(3-3-1) SONG POSITION POINTER

```

STATUS      11110010 (F2H)
LSB         0vvvvvvv SONG POSITION LSB
MSB         0vvvvvvv SONG POSITION MSB

```

SONG PLAY モードで送受信する。

(3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGE

(3-4-1) TIMING CLOCK

```

STATUS      11111000 (F8H)

```

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

(3-4-2) START

```

STATUS      11111010 (FAH)

```

送受信の On/Off の設定が行える。

(3-4-3) CONTINUE

```

STATUS      11111011 (FBH)

```

送受信の On/Off の設定が行える。

(3-4-4) STOP

```

STATUS      11111100 (FBH)

```

送受信の On/Off の設定が行える。

(3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

BULK DUMPはPLAY MODE、VOICE MODE、PATTERN MODE の初期画面以外での受信は行わない。

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

(3-5-1) BULK DUMP

```

STATUS      11110000 (F0H)
IDENTIFICATION 01000011 (43H)
SUB STATUS    0000nnnn (0nH)  n = DEVICE NUMBER
FORMAT NUMBER 0ffffff (fffH)  f = Format No.
BYTE COUNT(MSB) 0bbbbbbb
BYTE COUNT(LSB) 0bbbbbbb
CLASSIFICATION 01001100 (4CH)  ASCII'L
NAME           01001101 (4DH)  ASCII'M
              00100000 (20H)  ASCII'_'
              00100000 (20H)  ASCII'_'
DATA FORMAT    00110000 (30H)  ASCII'0
NAME           00110010 (32H)  ASCII'2
              00110010 (32H)  ASCII'2
              00110001 (31H)  ASCII'1
              0mmmmmmm      ASCII
              0mmmmmmm      ASCII
DATA           0ddddd
              0ddddd
CHECK SUM      0eeeeeee 2's complement of 7 bits sum of
                  all data bytes
EOX            11110111 (F7H)

```

data bytes

種類	f	b	m	参照表
QYSEQ DATA	0AH	04H 0AH	QY	
SONG DATA	7EH	00H 3AH	SQ	付表 2
ALL SONG DATA	7EH	04H 0AH	AS	付表 2
PATTERN DATA	0Ah	04H 0AH	PT	
ALL PATTERN DATA	0AH	04H 0AH	AP	
ALL DATA	7EH	04H 0AH	SS	付表 1

1 つのパレクが BYTE COUNT を越えた場合は、CHECK SUM を送信し、100msec 間隔を置き、BYTE COUNT、NAME、DATA FORMAT NAME、を送信し、続きのデータを送信する動作を繰り返す。また最後のデータが、BYTE COUNT に満たない場合は、NOP(F8H) でデータを最後まで埋める。

(i) QYSEQ DATA

指定 SONG の SEQUENCER TRACK DATA 及び BACKING TRACK DATA を送信する。

指定 SONG の SEQUENCER TRACK 1~4 及び BACKING TRACK のどれにもデータが存在しないときは送信しない。

QYSEQ DATA の TRACK DATA は、FOH ddH で始まる。

( dd = song number × 5 + track number )

トラックのデータは上位ニブル、下位ニブルに分解し、それぞれをさらにASCII変換し送信する。

シーケンストラックのデータは FOH で始まり、F2H で終わる。

BKトラックのデータは FOH で始まり、F1H で終わる。

但し、先頭から8バイトのヘッダー部分に含まれるF1Hはトラック終了のコードとは、区別する。

ソングモードのトップ画面のときのみ受信する。

現在選ばれている番号に受信する。

現在選ばれている番号にすでにデータが存在するときは、受信しない。

# 8. MIDIデータフォーマット

(ii) SONG DATA

指定 SONG の (付表 2) SONG DATA を送信する。  
指定 SONG の SEQUENCER TRACK 1~4 及び BACKING TRACK のどれにもデータが存在しないときは送信しない。

ソングモードのトップ画面のときのみ受信する。  
現在選ばれている番号に受信する。  
現在選ばれている番号にすでにデータが存在するときは、受信しない。

(iii) ALL SONG DATA

データの存在する SONG 1~20 までの、  
(付表 2) に示す SONG 固有のデータ  
(i) QYSEQ DATA と同じフォーマットのシーケンスデータの  
それぞれのデータを順番に送信する。  
全ての SONG にデータが存在しないときは送信しない。

ソングモードのトップ画面のときのみ受信する。  
データの有無にかかわらず受信する。

(iv) PATTERN DATA

指定 PATTERN の PATTERN DATA を送信する。  
指定 PATTERN にデータが存在しないときは送信しない。

データは上位ニブル, 下位ニブルに分解し, それぞれをさらにASCII変換し送信する。

パターンのデータは F3H で始まり, F1H で終わる。  
但し, 先頭から40バイトのヘッダー部分に含まれるF1Hはパターン終了のコードとは, 区別する。

パターンモードのトップ画面のときのみ受信する。  
現在選ばれている番号に受信する。  
現在選ばれている番号にすでにデータが存在するときは、受信しない。

(v) ALL PATTERN DATA

データの存在する USER PATTERN 101~200 までの PATTERN DATA を送信する。  
全ての PATTERN にデータが存在しないときは送信しない。  
1つ分の PATTERN DATA を送信する前に PATTERN 番号を表すデータを送信する。  
データは2 Bytes で構成され, 最初のバイトにユーザーパターン番号 101 - 200 ==> 00H - 63H が書かれ, 次のバイトは 00H が書かれる。

パターンモードのトップ画面のときのみ受信する。  
データの有無にかかわらず受信する。

(vi) ALL DATA

(iii) ALL SONG DATA と同じフォーマット的全ソングデータ,  
(v) ALL PATTERN DATA と同じフォーマット的全ソングデータ,  
(付表 1) SEQUENCER SETUP DATA  
のそれぞれのデータを順番に送信する。  
全ての SONG, 及び全ての PATTERN にデータが存在しないときは送信しない。

ソングモードまたはパターンモードのトップ画面のときのみ受信する。  
データの有無にかかわらず受信する。

(i)~(vi)に示す6種類の Bulk Data の送受信を行う。  
UTILITY において Device Number, を設定できる。

演奏中及び録音中は、受信できない。

送信は、UTILITY の Bulk Transmit を実行したときに行われる。  
以下に、メニューで選択したそれぞれの場合に送信される Bulk Data は、下表に示す通りである。

(1) 1 SONG OUT	(i) SONG DATA, (ii) QYSEQ DATA
(2) ALL SONG OUT	(iii) ALL SONG DATA
(3) 1 PATTERN OUT	(iv) PATTERN DATA
(4) ALL PATTERN OUT	(v) ALL PATTERN DATA
(5) QYALL OUT	(vi) ALL DATA

(vii) QY10 SONG DATA/QY20 SONG DATA

-QY10 SONG DATA

受信のみ QY10 の1ソングバルクデータを受信する事が可能。  
QY10 の1ソングデータの内, Tr1 - 4 のシーケンスデータとバックイングトラックのコードデータを受信する。  
但し, QY20 にはないコードはそれぞれ以下のように変換する。

```
11 --> 7SUS4
6-9 --> 6
```

詳しくは QY10 の仕様書を参照の事。

-QY20 SONG DATA

受信は、QY20 の全てのバルクデータを受信する事が可能。  
音色番号データは QY22 でのもっとも近い音色に変換される。  
パターン番号データは変換しないでそのまま QY22 に取り込む。  
プリセットパターン番号は互換性がない。  
また、QY8 の QY20 1Song バルクも受信する。  
詳しくは QY20 の仕様書を参照の事。

送信は、1Song バルク送信時に QY22 バルクデータと同時に QY20 バルクデータを送信する。

(参考) QY シリーズのバルクデータの互換性について

QY300 が受信可能なバルクデータ

```
QY20 1Song
QY22 1Song
QY10 1Song
QY8 1Song QY8 で QY20 タイプを選択)
```

QY20 が受信可能なバルクデータ

```
QY20 全てのタイプ(1Song, All Song, Pattern, All Pattern, All)
QY22 1Song
QY10 1Song
QY8 1Song QY8 で QY20 タイプを選択)
```

QY22 が受信可能なバルクデータ

```
QY20 全てのタイプ(1Song, All Song, 1Pattern, All Pattern, All)
QY22 全てのタイプ(1Song, All Song, 1Pattern, All Pattern, All)
QY10 1Song
QY8 1Song QY8 で QY20 タイプを選択)
```

(付表 1) SEQUENCER SETUP DATA

No.	function	value	note
0	system status	121	fixed data
1	MIDI sync	0 ~ 1	0:Internal, 1:External
2	MIDI control	0 ~ 1	0:Off, 1:On
3	device number	0 ~ 17	Off, 1~16, All
4	master tune	0 ~ 127	-64 ~ 63
5	metronome	0 ~ 3	0:Off, 1:Record, 2:Play, 3:Always
6	master volume	0 ~ 127	
7	transpose	0 ~ 24	-12 ~ 12
8	ABC zone low	24 ~ 127	C0 ~ G8
9	ABC zone high	24 ~ 127	C0 ~ G8
10	song number	0 ~ 19	01 ~ 20
11	pattern type	0 ~ 1	0:preset, 1:user
12	pattern number	0 ~ 99	001 ~ 100
13	section number	0 ~ 5	intro, normal, vari, fill1, fill2, ending
14	reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
15	record type	0 ~ 1	0:real, 1:step
16	reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
17	reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
18	step time (step record)	0 ~ 8	1/32 - 1/2
19	velocity (step record)	0 ~ 3	p,m,f,ext
20	gatettime ratio (step record)	0 ~ 2	stac,norm,slur
21	ABC On/Off	0 ~ 1	0:Off, 1:On

(付表2) SONG DATA

No.	function	value	note
0	song number	0-19	
1	song name 1	20-127	ascii code
2	song name 2	20-127	ascii code
3	song name 3	20-127	ascii code
4	song name 4	20-127	ascii code
5	song name 5	20-127	ascii code
6	song name 6	20-127	ascii code
7	song name 7	20-127	ascii code
8	song name 8	20-127	ascii code
9	track 1 voice number MSB	0-8	0-127 normal voice
10	track 1 voice number LSB	0-15	128-135 drum voice
11	track 2 voice number MSB	0-8	136 off voice
12	track 2 voice number LSB	0-15	
13	track 3 voice number MSB	0-8	
14	track 3 voice number LSB	0-15	
15	track 4 voice number MSB	0-8	
16	track 4 voice number LSB	0-15	
17	chord 1 track voice number MSB	0-8	
18	chord 1 track voice number LSB	0-15	
19	chord 2 track voice number MSB	0-8	
20	chord 2 track voice number LSB	0-15	
21	bass track voice number MSB	0-8	
22	bass track voice number LSB	0-15	
23	drum track voice number MSB	8	
24	drum track voice number LSB	0-8	
25	track 1 volume	0-127	
26	track 2 volume	0-127	
27	track 3 volume	0-127	
28	track 4 volume	0-127	
29	chord 1 track volume	0-127	
30	chord 2 track volume	0-127	
31	bass track volume	0-127	
32	drum track volume	0-127	
33	track 1 pan	0-14	
34	track 2 pan	0-14	
35	track 3 pan	0-14	
36	track 4 pan	0-14	
37	chord 1 track pan	0-14	
38	chord 2 track pan	0-14	
39	bass track pan	0-14	
40	drum track pan	0-14	
41	song tempo 1	20-127	30-250 の値を ascii code
42	song tempo 2	20-127	2 byte で送信する。
43	pattern type	0-1	0: preset, 1: user
44	pattern number	0-99	001 - 100
45	section number	0-5	intro, normal, vari, fill1, fill2, ending
46	reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。
47	reserve	don't care	送信時は 0 が送信される。

(付表4) QYSEQ DATA FORMAT

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

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

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

```

short time 1001ttttt ( 96分音符長 / bit )
long time 101ttttt 0tttttt ( MS byte - LS byte の順 )

short note 1100dddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv
middle note 1101dddd 0ddddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv
long note 1110dddd 0ddddd 0ddddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv
          ddd = duration ( 96分音符 / bit )
          kkk = MIDI note number
          vvv = MIDI velocity

base offset 11110101 0nnnnnnn
no operation 11111000 ( 何もしない )
pattern play 11111001 0nnnnnnn ( n : pattern number )
chord 11111010 0000rrrr 0000cccc ( r : root note, c : chord )

velocity offset 11111101 0nnnnnnn 0nnnnnnn ( n : オフセット値 )
pitch bend 11111110 0vvvvvvv ( MSB のみ )

( 以下 MSByte 以外は MIDI の FORMAT と同じ )

control change 11111011 0ccccccc 0vvvvvvv ( SUS ON/OFF のみ )
program change 11111100 0ppppppp

```

YAMAHA [ Music Sequencer --- voice part ]  
 Model QY22 MIDI Implementation Chart

Date:25-MAR-1995  
 Version : 1.0

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1 - 7,10	1 - 16	*1 memorized
Channel	Changed	1 - 7,10 *2	x	
Mode	Default	3	3	
	Messages	x	x	
	Altered	*****	x	
Note		0 - 127	0 - 127	
Number :	True voice	*****	0 - 127	
Velocity	Note ON	x 9nH,v=1-127	o v=1-127	
	Note OFF	x 9nH,v=0	x	
After	Key's	x	x	
Touch	Ch's	x	x	
Pitch	Bender	x	o 0-24 semi	
	0,32	x	o MSB only	Bank Select
	1	x	o	Modulation Wheel
	6,38	x	o	Data Entry
	7	x	o	Volume
Control	10	x	o	Panpot
	11	x	o	Expression
Change	64	x	o	Hold 1
	84	x	o	*1 Portamento Cont.

96,97	x	o	*1	Data INC,DEC
100,101	x	o		RPN LSB,MSB
120	x	o		All Sound Off
121	x	o		Reset All Cont.
-----				
Prog Change : True #	x *****	o	0 - 127	
-----				
System Exclusive	x	o		
-----				
System : Song Pos.	x	x		
: Song Sel.	x	x		
Common : Tune	x	x		
-----				
System :Clock	x	x		
Real Time :Commands	x	x		
-----				
Aux :Local ON/OFF	x	x		
:All Notes OFF	x	o		
Mes- :Active Sense	o	o		
sages:Reset	x	x		
-----				
Notes: *1 = if REC mode, receive all channels.				
*2 = selected by current track.				
-----				
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes		
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No		

YAMAHA [ Music Sequencer --- sequencer part]  
Model QY22 MIDI Implementation Chart

Date:25-MAR-1995  
Version : 1.0

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 7,10 x	1 - 16 x	memorized
Mode	Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number	: True voice	0 - 127 *****	0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	x 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o v=1-127 *1 x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender		o	o	
Control Change	1 6,38 7 10 11 64 100,101	o o o o o o o	o o o o o o o	Modulation Wheel Data Entry Volume Panpot Expression Hold 1 RPN LSB,MSB

Prog Change : True #	<input type="radio"/> 0 - 127 *****	<input type="radio"/> 0 - 127	
System Exclusive	<input type="radio"/> *2	<input type="radio"/> *2	song data etc.
System : Song Pos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
: Song Sel.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Common : Tune	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
System :Clock	<input type="radio"/> *3	<input type="radio"/> *4	
Real Time :Commands	<input type="radio"/> *3	<input type="radio"/> *3	
Aux :Local ON/OFF	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
:All Notes OFF	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Mes- :Active Sense	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
sages:Reset	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Notes: *1 = receive if velocity parameter is 'ext' in step REC mode. if parameter is not 'ext',velocity is fixed.			
*2 = transmit/receive if device No. is not off.			
*3 = if MIDI control switch is on.			
*4 = receive clock at MIDI sync mode.			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	<input type="radio"/> : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	<input checked="" type="checkbox"/> : No	

## 10. 用語解説

---

### あ行

- acce( アツチェランド ) accelerando だんだん速くという意味の音楽用語です。
- アフタータッチ 鍵盤を弾いてから、キーをさらに強く押し込むことによって送信されるMIDI情報をアフタータッチといいます。
- RPN Registered Parameter Number( レジスタード・パラメーター・ナンバー )の略名です。MIDIのコントロールチェンジに含まれるデータで、ピッチベンドセンシティビティや、マスターチューニングなど、特殊なパラメータをコントロールする際に使われます。( P.144, 216 )
- アルカリ電池 一般のマンガン電池に比べて、2倍以上の使用時間を持つ電池です。QY22では、約11時間使用することができます。
- イベント シーケンサーの演奏データを構成する種目のことです。たとえば、鍵盤を弾いた( ノート ) 音色を切り替えた( プログラムチェンジ ) など、演奏に関わる全ての種目が用意されています。
- インサート すでにあるデータの間、新たに別のデータを挿入することです。
- インスト instrumentの省略型。マルチ音源モジュールの各チャンネルごとに並べる音色を指すことが多い。また、ドラムボイスの鍵盤ごとの音色のことをインストと呼ぶこともあります。
- インターバルタイム バルクデータを送信する際、1つのバルクデータを送ってから、次のバルクデータを送るまでの間の時間のことをいいます。
- イントロ 曲のはじめの、テーマが出てくるまでの数小節のこと。前奏ともいいます。
- エクスプレッション パートごとの音量をコントロールするためのMIDIデータ。
- エディット ボイスデータや演奏データを、修正したり編集したりする作業のことです。

---

エレメント	AWM音源で音を鳴らすときの使用ボイス数です。QY22の音色は、1または2エレメントで構成されています。QY22では最大28ボイスまで同時発音できます。(ポリ数 P.283)
ABCゾーン	ABC機能が働く鍵盤の範囲のことです。 (ABC機能 P.239)
ACアダプター	家庭用100ボルトの交流を、QY22用の直流電流に変換するアダプターのことです。別売のPA-3やPA-4が使用可能です。
ABC機能	Auto Bass Chord(オート・ベース・コード)の略名です。キーボードをコードで押えることによって、何のコードかを自動的に検出し、バックアップパターンをそのコードに変換して演奏する機能をいいます。ユーザーの演奏に自動的にバックアップパートを付け加える機能のことです。
AWM音源	デジタル録音された波形をもとにして音を作る音源です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。 AWMは、Advanced Wave Memoryの略です。
MSB	Most Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジのデータを2バイトに分けて送信する際、データバイト2バイトの上位バイトをMSBといいます。
LED	Light-Emitting Diode(発光ダイオード)の略名です。QY22には、シーケンサーキーの[●]と[▶/■]の上にLEDのランプがついており、点灯、点滅でQY22の状態を示す仕組みになっています。
LSB	Least Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジのデータを2バイトに分けて送信する際、データバイト2バイトの下部バイトをLSBといいます。
エラー	間違った操作や設定が行われると、QY22はエラーメッセージを表示します。エラーメッセージが表示されたら、オーナーズマニュアル260ページに書かれてあるメッセージの意味を読み、再び操作を行ってください。
エンディング	曲の、最後のメロディが終わってからの数小節のことです。後奏ともいいます。

---

## 10. 用語解説

---

オクターブ	完全8度の音程のことです。
オブリガート	メロディをより効果的に盛り上げるために演奏される、メロディと異なる従旋律のことです。
オートリピート機能	QY22の[ -1/NO ][ +1/YES ] カーソルなどのキーは、押し続けることによって、何度も押した場合と同じ効果を得ることができます。これをオートリピート機能といいます。
オーバーダブ	シーケンサーのレコーディングの際に、すでに入っている演奏に重ねる形で新しい演奏が録音される状態を、オーバーダブといいます。逆に、テープレコーダーに録音するときのように、録音するごとにそれまで入っていた演奏が書き換えられていく状態をリブレースといいます。
オムニ	MIDIの受信側の設定です。オムニモードをオンにすると、MIDI IN端子から入ってくるすべてのチャンネルの情報を受信する状態になります。
音源モジュール	シンセサイザーの音源部のみを箱詰めにした装置です。マスターキーボードやシーケンサーと組み合わせて、拡張用の音源として使用します。
オンベース	パッキングパターンを演奏するときに、ベースのパートをコードのルート以外の音で演奏することです。たとえば、ソの音をベースにしてCのコードを演奏することを「C on G」と表します。

### ■ 各行 ■

カーソル	データを入力する場所を示す、LCDの黒く反転した部分のことです。カーソルキーで移動することができます。
キー	QY22についているボタンのことです。すべてに機能が割り振られています。( P.10 )または、鍵盤のことをキーと呼ぶ場合もあります。
休符	休みの長さを示す記号です。休みとは、音が鳴っていない状態をいいます。

---

クオンタイズ	リアルタイムレコーディング時の鍵盤を弾くタイミングのばらつきを、正確な8分音符や16分音符の位置に補正する機能のことです。
クロック	シーケンサーでは、演奏データのイベントが曲中の何小節目の何拍目のどの位置にあるのかを示すのに、メジャー・ビート・クロックという単位を使います。クロックは、そのイベントが1拍の中のどの位置にあるのかを示します。QY22では、1拍を96等分し、00~95までの数値で、そのイベントの位置を表します。たとえば、00ならば拍の頭、48なら拍の真ん中の位置という具合に表します。また、同じクロックを曲の中での音符の長さを表す単位としても使います。QY22では、1拍が96クロックなので、主な音符のクロック数は次のようになります。4分音符=96クロック、8分音符=48クロック、16分音符=24クロック、2分音符=192クロックとなっています。
ゲートタイム	ノートイベントの一部で、キーを弾いた瞬間から離すまでの時間(長さ)をクロック数で表します。音価とも呼ばれます。
コード	一定の規則に基づいて演奏された複数の音の集まりで、和音のことです。
コードタイプ	和音の種類のことです。QY22では、26種類のコードタイプが用意されています。
コードパート	ソングを構成するバックトラックの中で、コード進行を記憶するためのパートをいいます。
コード変換テーブル	CM7で入力したパターンを、指定したコードの演奏に変換させるための機能です。
コンティニュー	演奏をスタートするためのMIDI情報で、曲の途中の小節からスタートする情報です。これに対してスタートは曲のはじめ(トップ)からスタートする情報をいいます。
コントラスト	LCDの表示の濃さを調節するつまみです。

---

## 10. 用語解説

---

コントローラー	モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、コンティニューアスライダー、フットコントローラー、フットスイッチなどの装置の総称です。
コントロールチェンジ	コントローラー(モジュレーションホイールや、フットコントローラーなど)が操作されたときに、出力するMIDIデータのことです。各コントローラーは、モジュレーションホイール=01、ボリュームペダル=07というように、固有のコントロールナンバーを持っています。
<b>さ行</b>	
サステイン効果	サステインペダルを踏んだときに得られる効果です。サステイン効果がかかっていると、鍵盤を離しても、鍵盤を押さえている状態のまま発音が続けます。
小節	楽譜の縦線で区切られた部分のことです。小節内の拍数は、その曲の拍子と一致するようになっています。
ジョブ	ソングモード、パターンモードで、編集作業を行うためのコマンドのことです。ソングプレイ、パターンプレイから、[MENU][F1]でソングジョブ、パターンジョブに入ることができます。
シーケンサー	MIDI楽器で自動演奏を行うための装置です。シーケンサーには、いくつものトラックがあり、各トラックに別々の演奏を録音し、同時に再生することで、複数パートを一人で演奏することができます。
シーケンストラック	ソングを構成するTR1~TR4を、シーケンストラックと呼び、通常のシーケンサーのトラックと同じ構造になっています。これに対し、バッキングトラックというものがあり、QY22の自動伴奏のデータを録音する特殊なトラックがあります。
4分音符	1拍の長さを表す音符です。
終止線	曲の終了位置を表す記号です。

- 初期化 装置全体の設定を、工場出荷時の状態に変更する機能のことです。イニシャライズともいいます。QY22では、[OCT DOWN] [OCT UP] [B<sup>b</sup>] を押しながら電源スイッチをONにすることで、すべての設定が初期化されます。また、一度初期化されると、それまでの設定や演奏データは失われますのでご注意ください。
- シンクモード 同期演奏で、QY22がMIDIクロックを出す側なのか、MIDIクロックを受け取ってそれに合わせて演奏する側なのか、を設定するパラメーターです。
- シンコペーション タイにより弱拍の音符が、直後にある同じ高さの強拍の音符とつながり、アクセントが弱拍に移動することをいいます。QY22では、ソングのバックトラックに、コードパートのステップレコーディングを行う際、コード変化を半拍分だけ前の拍に食い込ませる設定をシンコペーションと呼んでいます。( P.89)
- GMシステムレベル1 MIDIはメーカーや機種が違っても演奏その他各種の情報を伝達できる、たいへん便利な規格です。たとえば、A社の音源用に作成したデータを使ってB社の音源を演奏できるのもMIDIのおかげです。ところが、音源を差し替えると音色が替わってしまうことがあります。たとえば、A社の音源モジュールのピアノ用に作成したデータでB社の音源モジュールを演奏すると、オルガンの演奏になってしまうようなことがあります。これはメーカーや機種によって音色の配列が異なるからです。そこで、シンセサイザーやトーンジェネレーターの音色の配列に一定の基準を設けて、メーカーや機種が異なってもほぼ同じ系統の音色で演奏できるようにしたのがGM(General MIDI)と呼ばれる規格です。現在「GMシステムレベル1」と呼ばれる規格が用意され、MIDI規格協議会で承認されています。( P.29)
- スタート 曲のはじめ(トップ)から演奏を開始するためのMIDI情報です。これに対して、曲の途中の小節からスタートする情報をコンティニューといえます。

## 10. 用語解説

---

- スタイル** カテゴライズされた音楽ジャンルの分類のことで、QY22では、ジャンルごとに6セクションに分けメモリーに記憶させています。このようにセクション様式をもったパターンの集合体をスタイルと呼んでいます。  
スタイルの中の個々のパターンを呼び出すには、セクションを指定する必要があります。( P.24 )
- スタッカー** 音符の長さの約半分の発音時間(ゲートタイム)で演奏する、という記譜上のきまりで、短くきった演奏方法のことです。
- ステップレコーディング** 音符の長さ、音程などを、一つずつ設定しながら演奏を録音する方法のことです。
- ストップ** 演奏を停止するためのMIDI情報です。
- スラー** 2つ以上の音程の違う音符をむすんで、きれめない、なめらかな演奏する、という記譜上のきまりで、音符の長さ一杯に発音時間(ゲートタイム)をとって演奏する演奏方法のことです。
- スレーブ** MIDIのシステムにおいて、MIDIデータを受ける側の機器をスレーブと呼びます。また、送る側の機器はマスターと呼ばれます。
- セクション** 曲中での機能にもとづくパターンの分類を指します。  
QY22のセクションには、次の6種類があります。Intro, Normal, Vari., Fill 1, Fill 2, Ending( P.25 )
- ソング** 一般に複数のパートでできた曲のことをいいます。QY22では、4つのシーケンストラックと、1つのバックイングトラックで構成された曲のデータを指します。
- ソングポジションポインター** 曲中のどの位置(何小節目)を選んでいるかを、MIDIを通して他の機器に伝えるためのMIDI情報のことです。

---

## た行

タイ	同じ音程の2音をつなげて、ひとつの音として演奏する記号(∪)です。QY22のステップレコーディングで、付点音符やタイで記譜されている音符を入力するときに使用するファンクション機能です。
チェンジモード	エディットモードの中の2つのモードの内、データを選択し、修正するためのモードをチェンジモードといいます。もう1つをインサートモードといいます。
ツリー図	シンセサイザーなどのデジタル機器では、数多くのコマンドを並べるのに、同じ働きのもの同士をモード、サブモードごとにまとめて配列する、いわゆる階層化構造を持たせています。この階層化構造は、別名ツリー構造とも呼ばれており、その構造を図示したものをツリー図と呼びます。
DC	直流電流のことです。
ディスプレイ	デジタル楽器などで、モードやデータの状態を表示するモジュールをディスプレイといいます。QY22では、LCDパネルのことを指します。
データエントリー	MIDIのコントロールチェンジデータの中の一つです。RPNで指定したパラメーターのデータを変更する役割を持っています。
デバイスナンバー	バルクデータのやり取り専用のチャンネルのような働きをします。MIDIチャンネルと同じように1~16まであり、送信側と受信側のナンバーが一致しないとバルクデータのやりとりができません。
テンポ	ソングやパターンを演奏する速度のことです。1分間に演奏する4分音符の数で表示します。
テンポパート	ソングを構成するバッキングトラックの中の、テンポ変化を書き入れるパートです。accel.やrit.の設定をします。

## 10. 用語解説

---

- トーンジェネレーター シンセサイザーの音源部分を取り出して、収納しやすく持ち運びやすいコンパクトな形にした商品のことで。
- 同期演奏 MIDIクロック( タイミングクロック )という同期信号によって、同時に同じ小節からテンポを合わせてプレイさせることを同期演奏といいます。  
シンク演奏と呼ぶ場合もあります。
- トラック シーケンサーで曲を作る際、各楽器ごとに演奏データを分類して管理する場所のことをトラックと呼びます。QY22のソングには4つのシーケンストラックと1つのパッキングトラックがあり、さらにパッキングトラックには4つのパターントラックがあります。
- トランスポーズ 移調機能のことです。この機能を使えば、どんな調の曲でも、八長調やイ短調の指使いで弾くことができます。また、上下2オクターブの範囲で音程をシフトアップ、シフトダウンできます。
- トレモロ 音量を周期的に変化させて、音の揺れを作り出す効果です。

### な行

- ノート MIDIイベントの一種で、音符を表します。チャンネル ( MIDIチャンネル )とノートナンバー( 音程 )とゲートタイム ( 鍵盤を押さえている時間 )とベロシティ( 鍵盤を弾いた強さ )の4つのパラメーターからできていて、エディットモードでは、ノートナンバー、ゲートタイム、ベロシティの3つの情報をLCDで確認できます。
- ノートオン 鍵盤を弾いたときに出るMIDI情報です。
- ノートナンバー MIDIでは、すべての鍵盤に番号が割り振られており、音の高さはその鍵盤番号で示します。その番号をノートナンバーと呼びます。

---

## は行

パート	バックイングトラックで、コード進行、パターン番号、テンポチェンジ、リピート記号などのパターンの演奏進行順をプログラムする部分をトラックと区別してパートと呼んでいます。
パターン	1~8小節単位のドラム、ベース、コード1,2を含んだバックイングパターンのことです。コードを指定することで、1種類のパターンをさまざまなコードで演奏することが可能です。QY22には、プリセットで600パターン(100スタイル×6セクション)、ユーザーとして100パターンが準備されています。
パターンパート	ソングを構成するバックイングトラックの中の、パターンナンバーを並べるパートのことです。
バックイングトラック	ソングを構成する5つのトラックの内、バックイングを受け持つトラックのことです。パターンパート、コードパート、テンポパート、リピートパートの4つのパートを持っており、各パートに演奏進行をプログラムします。
バルクダンブ	QY22のようなデジタル楽器の中のデータを外部MIDI機器に保存するために、バルクデータとしてMIDI OUT端子から送信することをいいます。
バルクデータ	MIDIシステムエクスクルーシブ情報の一種です。デジタル楽器固有のデータをMIDIを通してやりとりするときに使う情報です。データをバラバラに運ぶのではなく、エクスクルーシブステータス(F0)とエンドオブエクスクルーシブ(F7)という2つの信号の間に挟み込み、塊にして運ぶことから、バルクデータと呼ばれています。このMIDI情報は、機種とデバイスナンバーの2つが合わなければやり取りできません。
パン	音の左右の定位のことで、ボイスブレイ画面のミキサーのパンポットをコントロールするためのコントロールチェンジ(10)というデータです。
P(ピアノ)	弱く演奏するという意味の音楽記号です。

## 10. 用語解説

---

ビート	シーケンサーでは、演奏データのイベントが、曲中の何小節目の何拍目のどの位置にあるのかを示すのに、メジャー・ビート・クロックという単位を使います。ビートは、拍にあたります。
ビブラート	音の音程を周期的に変化させて、音の揺れを作る効果です。ノーマルボイスのいくつかは、モジュレーションのデータを与えると、この効果がかかります。
ピッチベンド	音の音程を連続的に変化させるコントローラーです。シンセサイザーでは、ピッチベンドレンジで変化の幅を設定します。QY22は、このレンジが2に初期設定されており、最大上下全音の音程変化を得られます。
フィルイン	テーマとサビや、テーマ1とテーマ2の間などに入る、1~2小節目程度のつなぎのパターンのことです。
フェーダー	ミキサーの中の、ボリュームをコントロールするためのスライダーのこと。QY22では、コントロールチェンジのボリューム(7)でフェーダーをコントロールできます。
(フォルテ)	強く演奏するという意味の音楽記号です。
フットコントローラー	演奏中にMIDIコントロールチェンジ情報を出力して、他のMIDI機器をコントロールするペダル型のコントローラーです。
プリセットスタイル	QY22にはじめからプリセットされているパターンの集合体のことです。QY22には、100スタイルがプリセットされています。パターンを選ぶには、スタイルを選んでセクションを指定します。
プログラムチェンジ	音色の切り替えを伝えるMIDI情報で、001~128のプログラムナンバーを000~127のプログラムチェンジ情報で切り替えます。各トラックの先頭と、音色を切り替えたい場所の直前に入力することで、スムーズな音色変更が可能です。

フロッピーディスク	コンピューターなどの補助記憶装置用の媒体で、小型、低価格のため、ワープロやシンセサイザーなどの外部記憶メディアとしてよく用いられます。大きさと記憶容量によって幾つもの種類に分かれています。
ペロシティ	鍵盤を弾く速さ(タッチの強弱)のことです。
ポリ数	同時に発音することのできる和音の数(最大同時発音数)のことです。 QY22の音源部は最大同時28(エレメント)発音となっています。これを越えた場合、音切れの原因となります。
ボリューム	音量をコントロールするためのMIDI情報です。ボイスプレイ画面のフェーダーをコントロールでき、コントロールチェンジの(7)を使います。

## ■ ま行 ■

マスター	MIDIシステムにおいて、MIDI情報を出す側の機器をいいます。MIDI情報を受ける側の機器は、スレーブといえます。
マスターチューン	その楽器のもっとも基本的な音程の設定のことです。
マスターボリューム	システム全体の音量のことをいいます。
マルチ	一度に複数パートの演奏を再生する機能のことです。一度に演奏できるパート数をマルチ数といえます。
マンガン電池	一般の乾電池のことです。新品のもので、QY22を約4時間使用することができます。
MIDIインプリメンテーション チャート	MIDI仕様をまとめた一覧表のことです。
MIDIキーボード	シンセサイザーやリモートキーボードなど、MIDI機能を持ったキーボードのことです。QY22とセットで使うことで、いろいろな使い方ができます。

## 10. 用語解説

---

- MIDIクロック** シーケンサーやリズムマシンなどのMIDI機器の間で、同期演奏を行うときに、タイミングやテンポを合わせるための信号です。MIDIでは、4分音符を24等分した間隔でクロック信号(タイミングクロック)が送信されます。
- MIDIチャンネル** MIDIには、1~16のチャンネルがあり、送信側と受信側でチャンネルが合っていなければ演奏データのやり取りができません。このチャンネルのことをMIDIチャンネルといいます。このチャンネルを使うことで、1本のMIDIケーブルで、16パートの演奏を同時に送信することができます。
- ミュート** シーケンサーのトラックや、ミキサーのチャンネルの発音を止めることをいいます。QY22では、ソングプレイ、ボイスプレイ、パターンプレイの各モードで、任意のトラックをミュートすることができます。
- メジャー** シーケンサーでは、演奏データのイベントが、曲中の何小節目の何拍目のどの位置にあるのかを示すのに、メジャー・ビート・クロックという単位を使います。メジャーは、小節数を表します。
- m(メゾフォルテ)** やや強く演奏するという意味の音楽記号です。
- メトロノーム** QY22では、ユーティリティモードでメトロノームの設定をし、いつでもメトロノーム音を出すことができます。
- モード** デジタル機器の中の、最も大きな機能の区分けのことです。QY22では、ソングモード、ボイスモード、パターンモード、ユーティリティモードの4つのモードがあります。

### ■ や行 ■

- ユーザーパターン** 自由にパターンを作ることができる100パターン分のメモリーのことです。プリセットパターンを作り変える場所として利用することもできます。

---

ユーティリティモード システムに関する設定や、他機種とのデータのやり取り、ABCの設定を行うモードです。

## ■ ら行 ■

リアルタイムレコーディング リアルタイムに演奏したままを、録音する方法です。

rit(リタルダンド) だんだん遅く、という意味の音楽記号です。QY22ではバックトラックのテンポパートに入力できます。

リピート 曲のある部分を繰り返し演奏する記号のことです。リピートビギンとリピートエンドの2つで一組の記号として使用します。QY22では、バックトラックのリピートパートで入力できます。

リブレース シーケンサーのレコーディングの際に、テープレコーダーに録音するときのように、録音するごとにそれまで入っていた演奏がどんどん書き換えられていく状態をリブレースといいます。逆に、すでに入っている演奏に重ねる形で新しい演奏が追加録音される状態を、オーバーダブといいます。QY22のソングリアルタイムレコーディングは、すべてリブレース状態になっています。

ルート 和音の基礎となる音をルート音といいます。コードネームは、ルート音の英語名にコードのタイプを付けて表されています。たとえば、「ドミソ」の和音のルート音は「ド」なので、この和音のコードネームは、英語でドを表す「C」となります。

# 11. 50音順索引

## ア

ページ

イベント	140, 212, 272
イレースメジャー	112
インサートモード	148, 220, 272
インスタアサイン	46, 272
インターナルシンク	227
エクスターナルシンク	227
エクスプレッション	143, 215, 272
エラーメッセージ	260
オーディオ接続	17
オートリビートの加速機能	47, 274
オーバーレコーディング	176, 274
オムニ	274
音符分解能	244
オンベース	48, 65, 74, 88, 169, 274

## カ

キーボードトラック	31, 54, 59, 152, 155, 160, 165
記憶容量	45, 244
機能ツリー図	36
クオンタイズ	108, 190, 275
クリアソング	132
クリアトラック	131, 203
クリアパターン	204
クリエートメジャー	106
クロック	138, 210, 275
ゲートタイム	80, 126, 141, 181, 198, 213, 275
コード	48, 50, 64
コードタイプ一覧表	50
コードパート	74, 86, 275
コード変換テーブル	26, 275
コピーパターン	186
コピーメジャー	102
コントローラー部	31
コントロールナンバー	276

## サ

ページ

最大同時発音数	244, 283
サステイン	141, 213, 276
シーケンサーキー	11, 32
シーケンサー部	23
シーケンストラック	27, 30, 70, 76, 276
終止線	92
仕様	244
初期化	39, 44
所要拍	96
シンクモード	227
シンクペーション	89, 277
スタイル	24, 62, 72, 84, 278
スタッカート	80, 181, 278
ステップタイム	78, 180
ステップレコーディング	68, 76, 82, 86, 90, 94, 172, 178, 278
スラー	80, 181, 278
セクション	25, 62, 72, 84, 163, 278
ソング	23, 27, 36, 53, 278
ソングエディット	134
ソングジョブ	98
ソングネーム	57, 130
ソング番号	57, 66
ソングプレイ	54
ソングレコーディング	66

## タ

チェンジモード	146, 218, 279
データエントリー	144, 216, 279
デバイスナンバー	228, 279
デモ演奏	19
デリートメジャー	110
テンポ	57, 164
テンポパート	94
トランスポーズ	61, 114, 192, 280
ドラムボイス	29, 156, 166, 250
ドラムボイスリスト	46, 250

## ナ

ノート	141, 213, 280
ノーマルボイス	29, 156, 246
ノーマルボイスリスト	246

## ハ

ページ

パターン	24, 38, 159, 281
パターンエディット	206
パターンジョブ	184
パターンパート	72, 82, 281
パターンネーム	163, 202
パターンレコーディング	170
バッキングトラック	27, 72, 74, 82, 86, 90, 94, 281
バルクダンプ	232, 281
バルクデータ	234, 236, 281
バン	143, 157, 215, 281
拍子	58, 83, 174
ビート	77, 179, 282
ビートグラフ	77, 179
ピッチベンド	142, 145, 214, 282
プリセットスタイルリスト	254
プログラムチェンジ	141, 213, 282
ペロシティ	79, 141, 181, 213, 283
変化テンポ	94
ボイスモード	151
ボリューム	12, 143, 158, 215, 283
ポリ数	29, 283

## マ

マスターチューン	145, 229, 283
マスターボリューム	230
マルチ音源	30, 283
ミックストラック	100
ミュート	59, 157, 167, 284
ムーブクロック	116
メジャー	60, 138, 210, 284
メトロノーム	229, 284
モード	33, 284
モード構成	33, 36, 37, 38
モジュレーション	142, 214
モディファイゲートタイム	126, 198
モディファイペロシティ	122, 194

## ヤ

ページ

ユーズドメモリー	45
ユーティリティ	223, 284

## ラ

リアパネル	13
リアルタイムレコーディング	70, 176, 285
リピートエンド	90
リピート回数	90
リピートパート	90
リピートピギン	90
リブレース	71, 285
リムーブイベント	118
レコーディングスタンバイ	67, 171
レコーディングトラック	69, 173
レコーディングモード	68, 172
ロケーションポインター	78, 180

## 12. アルファベット順索引

### A

ページ

ABC Zone(ゾーン).....	48, 239
ABC機能.....	48, 65, 74, 169
ACアダプター.....	16
accel.....	96
All.....	186, 233
AWM音源部.....	29

### B

Ba.....	59, 155, 165
Bdl.....	81, 182
Bulk.....	232, 236

### C

C1.....	59, 155, 165
C2.....	59, 155, 165
Change.....	146, 218
Chord.....	26, 50, 64, 74, 86, 102, 168
Clear Pattern.....	204
Clear Song.....	132
Clear Track.....	203
Clock.....	138, 210
CONTRAST.....	13
Copy Measure.....	102
Copy Pattern.....	186
Create Measure.....	106

### D

Data Entry.....	144, 216
DC IN端子.....	13, 16
del.....	81, 182
Delete Measure.....	110
DEMO.....	19
Device No.....	228, 279
Dr.....	59, 155, 165

### E

ページ

Edi(ソング).....	134
Edi(パターン).....	206
Ending.....	25, 62, 72, 84, 163
Erase Measure.....	112
ers.....	85, 89, 92, 96
Event(evt).....	140, 148, 212, 220
Exit.....	149, 221
Expression.....	143, 215

### F

ƒ(フォルテ).....	79, 181
F1(F2, F3, F4).....	11
Fill 1(Fill 2).....	25, 62, 72, 84, 163
FOWARD.....	11

### G

Gate.....	80, 126, 141, 181, 198, 213, 275
GMシステムレベル1.....	29, 277

### I

Insert.....	148, 220
Int.....	227
Intro.....	25, 62, 72, 84, 163

### J

Job.....	98, 99, 184
Job List.....	98, 99, 184

### L

LCD.....	10, 13
LINE OUT端子.....	13, 17

**M**

ページ

Master Tune	145, 229, 283
Master Vol	230
Meas(メジャー)	60, 138, 210, 284
Metronome	229, 284
m(メゾフォルテ)	79, 141, 181, 213, 283
MIDI Ct(コントロール)	227
MIDI Sync	227
MIDI接続	18
Mix Track	100
Modify Gate Time(ソングジョブ)	126
Modify Gate Time(パターンジョブ)	198
Modify Velocity(ソングジョブ)	122
Modify Velocity(パターンジョブ)	194
Modulation	142, 214
Move Clock	116

**N**

Note	141, 213, 280
------	---------------

**O**

OCT DOWN	11, 39, 45
OCT UP	11, 39, 45

**P**

Pan	143, 157, 215, 281
Pattern(PAT)	24, 38, 159, 281
Pattern Name	163, 202
PHONES	13
Pitch Bend	142, 145, 214, 217
POWER	12, 39
Program Change	141, 213, 282

**Q**

Quantize	108, 190, 275
----------	---------------

**R**

ページ

REAL	70, 176, 285
RECORD	68, 172
Remove Event	118
Repeat	47, 90
REWIND	11
rit	96
RPN	144, 216
rst(レスト)	81, 182

**S**

Slur(スラー)	80, 181, 278
SONG	23, 27, 36, 53, 278
Song Name	57, 130
Stac(スタッカート)	80, 181, 278
START/STOP	11
STEP	78, 180
Sustain	141, 213, 276
System	224

**T**

Tempo	57, 164
tie	81, 182
TOP	11
TR1(TR2, TR3, TR4)	59
Transpose(ソングジョブ)	114
Transpose(ソングプレイ)	61
Transpose(パターンジョブ)	192

**U**

Utility	34, 223
---------	---------

**V**

Variation	25, 62, 72, 84, 163
Vel	79, 141, 181, 213, 283
VOIC(ボイス)	151
Volume	12, 143, 158, 215, 283

# 保証とアフターサービス

---

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

## 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げから1年間です。

## 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

## 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子など

## 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

## 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

## 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品サービス拠点〔修理受付および修理品お持込み窓口〕

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西 1-1-50 ヤマハセンター内	
		TEL (011)513-5036	
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町 5-7 仙台卸商共同配送センター3F	
		TEL (022)236-0249	
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月 1184	
		TEL (044)434-3100	
東京サービスステーション* (お持ち込み修理のみお取扱い)	〒108	東京都港区高輪 2-17-11	
		TEL (03)5488-6625	
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	
		TEL (053)465-6711	
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町 2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	
		TEL (052)652-2230	
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下 1-16 ヤマハ(株)汗里丘センター内	
		TEL (06)877-5262	
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町 8-7 ヤマハ(株)高松店内	
		TEL (0878)22-3045	
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原 6-14-14	
		TEL (082)874-3787	
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	
		TEL (092)472-2134	
[ 本社 ]			
カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	
		TEL (053)465-1158	

## デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店 第二営業課	〒064	札幌市中央区南10条西 1-1-50 ヤマハセンター内	TEL(011)512-6113
仙台支店 第二営業課	〒980	仙台市青葉区大町 2-2-10	TEL(022)222-6147
東京支店 第二営業部	〒108	東京都港区高輪 2-17-11	TEL(03)5488-5476
関東支店 第二営業課	〒108	東京都港区高輪 2-17-11	TEL(03)5488-1688
名古屋支店 第二営業課	〒460	名古屋市中区錦 1-18-28	TEL(052)201-5199
大阪支店 第二営業部	〒542	大阪市中央区南船場 3-12-9 心斎橋ブラザビル東館	TEL(06)252-5231
広島支店 第二営業課	〒730	広島市中区紙屋町 1-1-18 ヤマハビル	TEL(082)244-3749
九州支店 第二営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL(092)472-2130
電子楽器営業部			
デジタルCBX営業課	〒430	浜松市中沢町 10-1	TEL(053)460-2432

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

このたびは、ヤマハQY22をお買い求めいただきましてありがとうございます。  
ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担と煩わしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究・改善いたしております。

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

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

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

お気軽にご利用いただきますようご案内いたします。

### デジタルインフォメーションセンターについて

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

お問い合わせの際には、「製品名」「製造番号」「ご住所」「お名前」「電話番号」を必ずお知らせください。

#### ヤマハ デジタル インフォメーションセンター

TEL. 053 - 460 - 1666

受付日 月曜日～金曜日（祝日および弊社の休業日を除く）

受付時間 9:00～12:00 / 13:00～17:00