

YAMAHA

MEASURE

004

TEMPO

100

MUSIC SEQUENCER

QY8

MEASURE

104

TEMPO

120

C

M7

OWNER'S MANUAL

取扱説明書

はじめに

このたびは、ヤマハ・ミュージックシーケンサーQY8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。

QY8は、コンパクトなボディの中にシーケンサー機能とAWM音源を搭載した、
ハンディサイズのミュージックシーケンサーです。
シンプルなデザインと操作性を兼ね備えたQY8は、場所を選ばず、
いつでも気軽に音楽制作をお楽しみいただけます。

QY8の優れた機能を使いこなしていただくために、
本書をご活用いただきますようお願い申し上げます。
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

この取扱説明書は、大きく基礎編とリファ
レンス編の2つにわかれています。

基礎編

QY8の基本的な概念(→P8)や操作法(→P10)
をはじめ、実例を用いた使い方の説明(→P18)
により、QY8の全体像を理解していただける
ように構成してあります。まず、最初にお読み
ください。

リファレンス編

QY8の全機能について細かく解説していま
す。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、

- 「目次」
- 「50音順索引」(→P92)
- 「アルファベット順索引」(→P93)

をお使いになると便利です。

また、知りたい項目をすぐに探しだせるよう、
随所に参照ページを設けてあります。

必要に応じてご覧ください。

表記について



その機能に関する補足説明
を示しています。



その機能に関する応用例や、
使い方のヒントを示して
います。



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



その機能に関するさらに詳し
い説明の参照ページが示され
ています。

同梱品リスト

- 乾電池(単3×6本)
(梱包箱の底に入っています。お確かめください。)
- 取扱説明書
- 保証書

ご使用になる前に

QY8は精密機械です。いつまでもご使用いただくために、次の注意を守り、大切にお取り
扱いください。

設置場所について

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

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

お取り扱いについて

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

外装のお手入れについて

お手入れは、乾いた布でカラぶきするか、汚れ
のひどいときは少し水で湿らせた布でふいて
ください。アルコールやシンナー類は、絶対に
使用しないでください。(本体上にスジ状のラ
インが見えますが、これは樹脂成型上現われ
るものであり、傷ではございません。)

電源について

QY8は電源として、単3電池もしくは別売電源
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 Err”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。
電源アダプターでご使用になる場合は、必ず別
売のPA-1BまたはPA-3を使用してください。
電圧や極性の違う電源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、電源アダ
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の
寿命は約5年です。電池の寿命が近づきましたら、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
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になりますので、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

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。

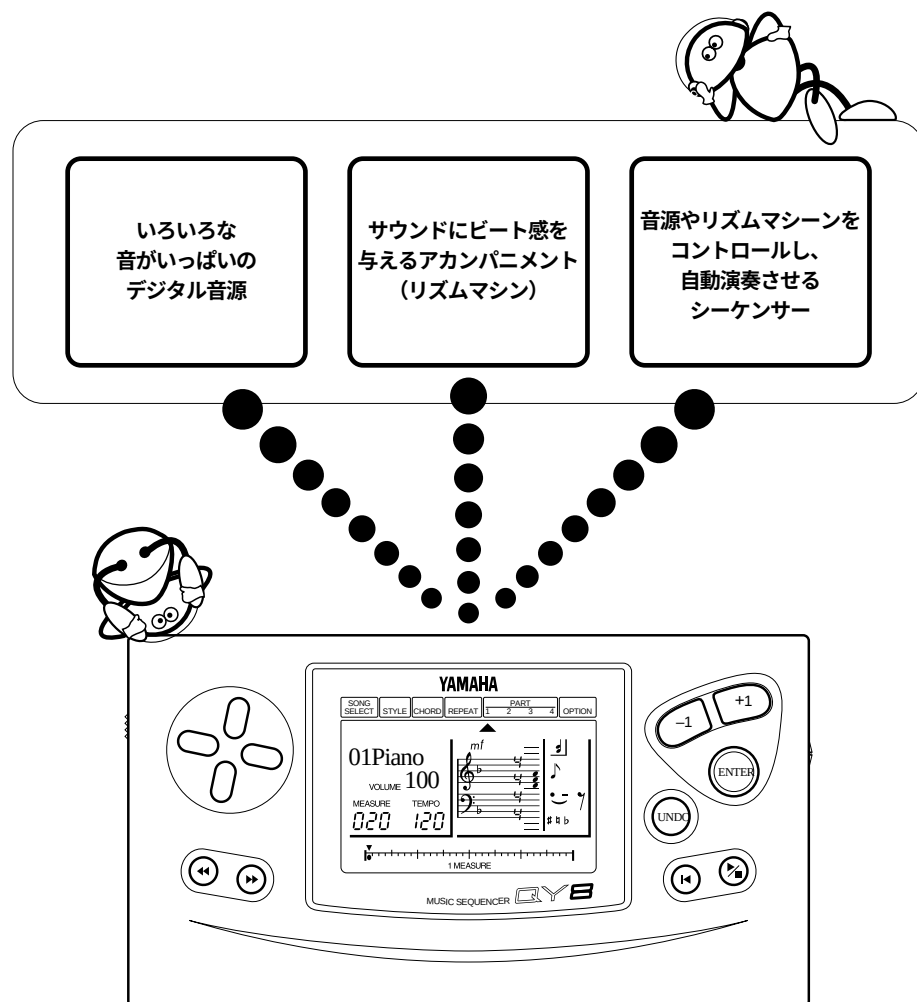
ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽し
みください。

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。



● QY8とは？

QY8は、コンパクトなボディの中に現在の音楽制作には欠かせない音源、リズムマシン、シーケンサーの機能を詰め込んだ、ちょっと欲張りなデジタル楽器です。言い換えれば、QY8があなただけの小さなプライベートスタジオなのです。



QY8の特長

- AWM音源によるリアルな40種類のボイスと58種類のドラム／パーカッションサウンド
- 50種類のスタイル×6種類のセクションから生まれる300種類のアカンパニメントパターン
- シンプルなキーレイアウトによるゲーム感覚の操作性
- リピート機能によるスムーズな曲作り
- アンドゥー機能によりデータ入力のやり直しが簡単
- わかりやすい楽譜入力方式を採用

What it can do

- 作曲や編曲もこれ1台でOK
- 伴奏パートを入力して、ピアノやギターの練習に
- ドラム／パーカッションサウンドでドラムマシンに早変わり
- MIDIキーボードを接続して、ABC (オートベースコード)機能を活用
- 音源としてもハイクオリティで楽しめる

さあ、QY8を手にしたあなたは、これ1台で自分の好きな音楽を思い通りのリズムやサウンドに乗せて演奏できるのです。

目次

■各部の名称と機能.....	2
■音を出す準備.....	4
■デモソングを聞いてみよう	7

基礎編

■QY8のしくみと基本操作	8
・ソングについて	8
・QY8のモードについて	9
・QY8のキー操作について	10
カーソルを動かす	10
データ入力に関するキー操作	10
ソングの演奏に関するキー操作	12
■ソングやスタイルを聞いてみよう	13
1. ソングの演奏	13
2. スタイルの演奏	14
3. コードの変更	16
■ソング作りにトライ!	18
楽譜(サウンドオブサイレンス)	19
1. ソングナンバーを選ぼう (SONG SELECTモード)	23
2. スタイル/セクションを入力しよう (STYLEモード)	24
3. コードを入力しよう(CHORDモード)	26
4. 反復記号を入力しよう(REPEATモード)	29
5. パート1を入力しよう(PART1モード)	31
6. パート2を入力しよう(PART2モード)	39

リファレンス編

■基本データ入力手順/キー操作	42
■ソングセレクトモード(SONG SELECT) ..	44
・各項目の説明/設定値	44
1. SONG SELECT(ソングセレクト)の選択	44
2. ソングナンバーの選択	44
3. ソングの演奏	44
4. ソングネームの設定	45
5. テンポの設定	45
6. メジャー(小節)の指定	45
■スタイルモード(STYLE)	46
・各項目の説明/設定値	46
1. STYLE(スタイル)モードの選択	46
2. スタイルの選択	46
3. スタイルの演奏	47
4. セクションの選択	47
5. スタイル/セクションの入力 (アカンパニメントパート作成手順)	47
・デリートと変更	48
・スタイルボリュームの設定	49
■コードモード(CHORD)	50
・各項目の説明/設定値	50
1. CHORD(コード)モードの選択	50
2. ルート(根音)の設定	50
3. コード種類の設定	51
4. オンベースの設定	52
5. コードの入力(コード進行作成手順)	52
・ロケーションの移動について	53
・デリートと変更	53
■リピートモード(REPEAT)	54
・各項目の説明/設定値	54
1. REPEAT(リピート)モードの選択	54
2. 反復記号の選択	54
3. 反復記号の入力	55
・デリートと変更	56

■パートモード1, 2, 3, 4(PART1, 2, 3, 4)	56
ーメロディの入力	
・各項目の説明/設定値	57
1. PART(パート1, 2, 3, 4)モードの選択	57
2. ボイスの選択	57
3. パートボリュームの設定	57
4. 調号の入力(パート1~4すべてに共通)	58
5. 拍子の入力(パート1~4すべてに共通)	58
6. 音符入力に関する設定	59
音程の設定	59
音符の長さの設定	60
和音入力に関する設定	60
音の強弱の設定(ベロシティ)	61
奏法記号の設定(ゲートタイム)	61
臨時記号の設定	62
7. 音符の入力	62
単音入力	62
和音入力	63
8. 休符の入力	63
・ロケーションの移動	64
・入力済みの各値の表示について	64
・デリートと変更	64
■オプションモード(OPTION)	65
ー編集機能	
1. ミュート(Mute)	66
2. キーチェンジ(KeyChng)	66
3. イレースメジャー(ErsMeas)	67
4. デリートメジャー(DelMeas)	68
5. クリエイトメジャー(CreMeas)	69
6. コピーメジャー(CpyMeas)	70
7. ミックスパート(MixPart)	72
8. トランスポーズ(Trans.)	73
9. クリアソング(ClrSong)	74
10. データアウト(DataOut)	74(→P80)
11. プログラムチェンジ(PgmChng)	74(→P81)
12. アンドゥー/リドゥーのON/OFF の設定	75

■MIDI(ミディ)	76
・MIDI接続	76
1. 外部機器を使ったステップレコーディング	76
2. リアルタイムレコーディング	77
3. ABC機能	78
4. データアウト(DataOut)	80
5. プログラムチェンジ(PgmChng)	81
6. バルクデータの受信	82
7. QY8を音源として使う	82

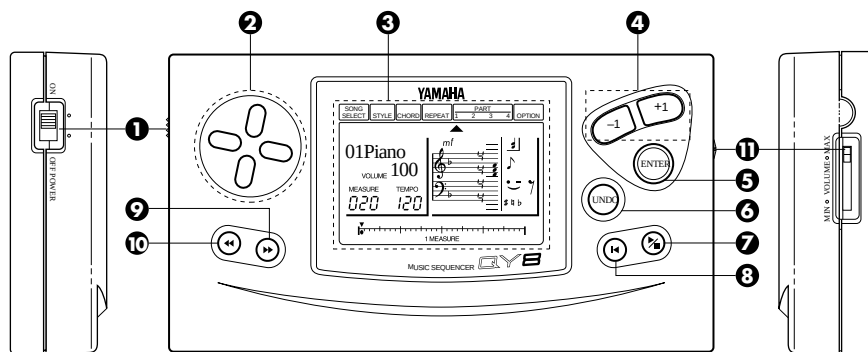
資料編

スタイルリスト	83
ボイスリスト/ドラムセットのキーアサイン	84
故障かなと思ったら	85
エラーメッセージ	87
MIDIデータフォーマット	88
MIDIインプリメンテーションチャート	90
索引	92
仕様	94
ユーザーサポートサービスのご案内	96



各部の名称と機能

フロントパネル



1 POWER(パワー)スイッチ (→P5)

電源のオン/オフをおこないます。

2 カーソルキー

ディスプレイ内のカーソルを上下、左右に移動させます。カーソルを移動することによって、いろいろな項目を選択することができます。(選択された項目は点滅します。)

3 LCD(液晶ディスプレイ)

さまざまなデータや情報が表示されます。

4 [+1]/[-1](インク/デック)キー

さまざまなデータの値を増加(インクリメント)、減少(デクリメント)させたり、いろいろな音楽記号を選択したりすることができます。(押し続けると連続的に変化します。)

5 ENTER(エンター)キー

選んだデータの値を入力することができます。(オプションのときは、オプションの各機能に入るために使います。)

6 UNDO(アンドゥー)キー

一度実行したデータ入力を取り消し、入力した直前の状態に戻すことができます。もう一度押すと、REDO(リドゥ)再実行します。

7 [▶/■]スタート/ストップキー

演奏を開始/停止します。

8 [◀]トップキー

曲の先頭へ戻します。

9 [▶▶]フォワードキー

曲を進めます。モードやカーソルの位置によって、小節単位で進んだり、最小で三十二分音符単位で進みます。

(小節単位以外の時は、LCD下部の1 MEASUREバーの中の▼マークが現在の位置を表します。)

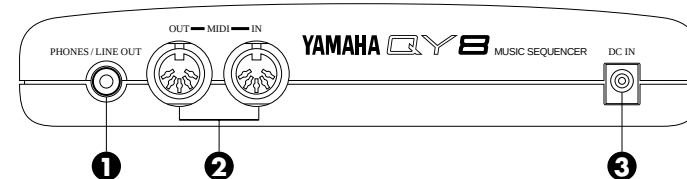
10 [◀◀]リwindキー

曲を戻します。フォワードキーと反対方向に進みます。

11 VOLUME(ボリューム)スライダー

QY8のヘッドホン/ラインアウトの音量を調節します。MAXで最大です。

リアパネル



1 PHONES/LINE OUT(ヘッドホン/ラインアウト)端子 (→P6)

ヘッドホンや外部スピーカー、ミキサーなどを接続する端子(ミニステレオ)です。

2 MIDI IN/OUT(ミディイン/アウト)端子 (→P76)

外部MIDI機器と接続した場合、MIDI情報を受信/送信します。

3 DC IN(ディーシーイン)端子 (→P4)

別売の電源アダプター(PA-1BまたはPA-3)をご使用になる場合に接続します。

乾電池が入っている場合でも、電源アダプターを使用すると、自動的に乾電池から電源アダプターに切り替わります。



音を出す準備

電源の準備

電源アダプター(別売)でご使用になる場合

本体の[POWER]パワースイッチがOFFになっていることを確認して、別売の電源アダプター(PA-1BまたはPA-3)を本体リアパネルのDC IN端子に接続します。

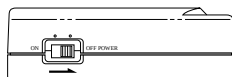
家庭用コンセントへ



電源アダプターは必ず別売のPA-1BまたはPA-3をお使いください。他の電源アダプターをご使用になりますと、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、電源アダプターをコンセントから外してください。

乾電池でご使用になる場合

1. 本体の[POWER]パワースイッチが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、→表示の方向に押してスライドさせ、取り外します。

3. 市販の単3乾電池6本を、本体裏側の+/-の表示に合わせて正しくセットします。



4. バッテリーカバーを、手順2.と逆にスライドさせ、閉めます。



マンガン電池の場合で約8時間ご使用いただけます。



乾電池が消耗して寿命が近づいてくると、LCDに“Battery Err”というメッセージが表示されます。

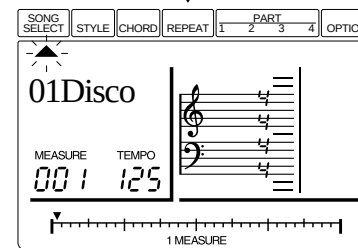
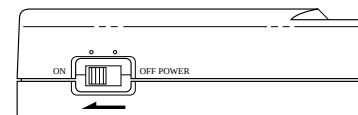
メッセージはいずれかのキーを押すと消えますが、約1分後に再び表示されます。



消耗した電池を使用すると、誤動作やデータ破壊の原因となりますので、速やかにすべて新しいものとお取り替えください。なお、大変危険ですので、乾電池は新しいものと古いもの、種類の違うもの(アルカリとマンガンなど)、メーカーの違うものを一緒に使用しないでください。また、長期間ご使用にならない場合は、乾電池を本体から抜いてください。

電源ONについて

乾電池、または電源アダプターを正しくセットし、本体サイドパネル左の[POWER]パワースイッチをONにしてください。LCDに“YAMAHA QY8”の表示が現われた後、ソングセレクトの状態になります。



接続のしかた

(MIDI機器との接続についてはP76をご覧ください。)

オーディオ接続

QY8のPHONES/LINE OUT(ヘッドフォン/ラインアウト)端子とラジカセやキーボードアンプのLINE IN(ラインイン)端子を市販のオーディオ変換ケーブル(ミニステレオプラグ↔RCAピンL/Rプラグ)で接続します。

ヘッドフォンの接続

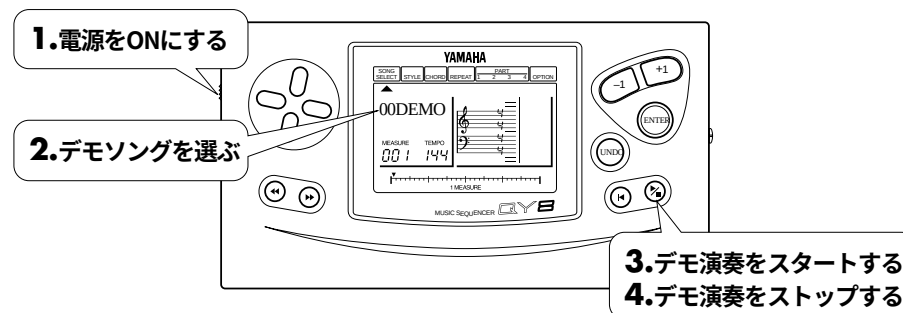
QY8のPHONES/LINE OUT(ヘッドフォン/ラインアウト)端子にミニステレオタイプのヘッドフォンを接続します。QY8を一人で楽しんだり、屋外で使うときに便利です。



オーディオ機器との接続は、すべての機器の電源を切った上で行なってください。また、スピーカー保護のために、QY8を先に電源を入れ、その後でオーディオ機器の電源を入れるように心がけてください。

デモソングを聞いてみよう

まず、QY8の魅力溢れるデモソングを聞いてみましょう。
次の手順に従って操作してください。



1 電源をONにする

[POWER]パワースイッチをONにすると自動的にソングセレクトの状態になります。

2 デモソングを選ぶ

[+1]キーまたは[-1]キーを押して、LCDの左上に“00DEMO”を表示させます。

3 デモ演奏をスタートする

[▶/■]スタート/ストップキーを押すと、デモ演奏が始まります。

[VOLUME]ボリュームスライダーで音量を調節してください。

曲の最後までいくと、曲の最初に戻り、繰り返し演奏されます。

4 デモ演奏をストップする

[▶/■]スタート/ストップキーをもう一度押すと、デモ演奏がストップします。

さらにもう一度、[▶/■]スタート/ストップキーを押すと、ストップした位置から続けて演奏がスタートします。

また、演奏が止まっているときに[◀]トップキーを押すと、デモソングの先頭に戻ります。



“00DEMO”が選択された状態では他のモードへ移ったり、他の機能を使うことはできません。カーソルキーを押すと、エラーメッセージ“Sng DEMO Err”が表示されます。一度いずれかのキーを押してメッセージを消したあと、[+1]キーまたは[-1]キーを押して“00DEMO”以外のソングナンバーを選んでください。



デモソングの演奏データは消えてしまうことはありません。いつでも好きなときにお楽しみいただけます。



ソングナンバー01～20は、あなたが曲作りをするためのエリアですが、01～15にはあらかじめいろいろなジャンルのアカンパニメントやコード進行がプリセットされています。16～20にはなにもデータは入っていません。演奏をスタートしても、初期設定のスタイルが繰り返し演奏されるだけです。



基礎編

ようこそQY8の世界へ!

この章ではQY8のしくみや基本操作の説明、そして実際に例題を使つてのソング作りまでを行ないます。

QY8のしくみと基本操作

最初に、QY8を使っていく上で覚えておきたい、いくつかのキーワードやしくみをチェックしておきましょう。

ソングについて

一般的なポピュラーミュージックは、次の図のようにドラムスなどのリズムパートやベースパート、そしてギターやキーボードなどのコード演奏による伴奏をバックに、ボーカル(歌)のソロや楽器のソロなど、さまざまなメロディ演奏が行なわれます。このポピュラーミュージックの構成をそのままいかして音楽制作を行なえるようにしたものがQY8です。

ポピュラーミュージックの構成

メロディ	ボーカルや楽器のソロ演奏			
伴奏	コード演奏 1 (キーボード etc.)	コード演奏 2 (ギター etc.)	ベース	ドラムス

QY8のソングの構成

メロディ	楽器のソロ演奏やオブリガートのメロディ			
アカンパニメント	コード演奏 1	コード演奏 2	ベース	リズム

QY8にはコード演奏1と2、ベース、リズムの4パートによるアカンパニメント(伴奏)スタイルがあらかじめ50種類用意されています。各スタイルには6種類のセクションがあり、それぞれのセクションを組み合わせながら並べていくことでイントロからエンディングまでのアカンパニメントの構成が簡単にでき上がります。

次にこのアカンパニメントの構成に対してコード進行を設定するとアカンパニメントパートが完成します。

最後にソロのメロディのパートやオブリガートのパート(最大4パート)を加えると1曲分のソングが完成します。ソングは20曲メモリーできます。

スタイル1~50

●コード1	●コード2	●ベース	●リズム
イントロ	メインA	メインB	フィリイン AB フィリイン BA
			エンディング

ソング1~20

スタイル / セクション	イントロ	メインA	メインA	フィリイン BA	
コード進行	C	F	C	G	
パート1	[メロディ]				
パート2	[メロディ]				
パート3	[メロディ]				
パート4	[メロディ]				

QY8のモードについて

QY8ではスムーズにソング作りや演奏ができるように各機能別にたくさんのスタジオを用意しました。

まず20ソングを総合的にコントロールするための大きなスタジオ、ソングセレクトが用意されています。この中には各ソング作りの実作業を行なう小さなスタジオであるスタイル、コード、リピート、パート1~4が置かれています。さらにオプションと呼ばれる独立したスタジオには、ソングの編集/演奏などに役立つ機能が満載されています。

これらのスタジオをQY8の世界ではモードと呼び、次の概念図に見られるようにセッティングされています。

SONG SELECT

ソングセレクト

作成するソングのナンバーを選んだり、名前をつけたり、テンポを設定したりするモードです。また、でき上がったソングを演奏させたり、デモソングの演奏もここで行ないます。



STYLE

スタイル 作成するソングのアカンパニメントパート(伴奏)を作るために、スタイル/セクションを選んで入力していくモードです。50スタイルと6セクションを組み合わせ入力します。

CHORD

コード 作成するソングの構成に合わせて、コード進行を作っていくモードです。

REPEAT

リピート 作成するソングの構成に合わせて、リピート記号を選んで入力するモードです。

PART

パート1、2、3、4

40種類のボイス(音色)と58種類のドラムボイスの中から好きなものを選んで、ソロやオブリガートのメロディを入力するモードです。4パート分用意されており、それぞれ別のボイスで別のメロディをメモリーできます。

OPTION

オプション おもにソングの編集に関する機能をまとめたモードです。

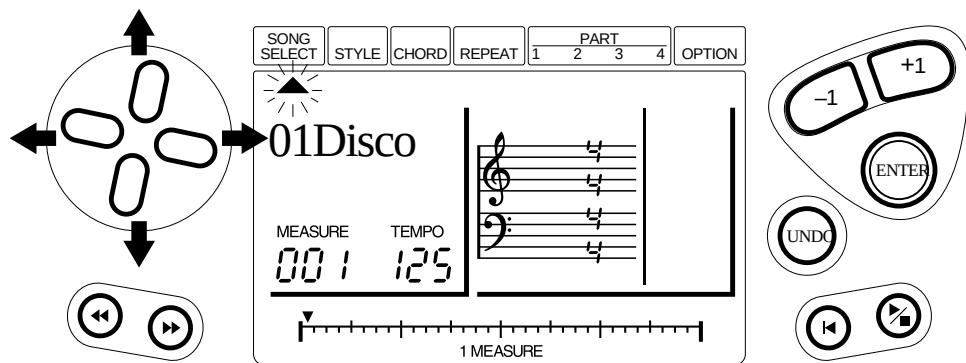
QY8のキー操作について

QY8のキー操作はとてもシンプル、まるでゲーム機で遊んでいるようにいつでもどこでもソング作りが楽しめます。まず、基本操作からマスターしましょう。

カーソルを動かす

LCDの表示の中には必ず点滅しているところがあります。この点滅をカーソルと呼び、[→][←][↑][↓]カーソルキーを押して移動することができます。

QY8では基本的にカーソルを動かすことによって、各モードや設定したい項目を選ぶようになっています。



電源を入れたときは、カーソルはいつもSONG SELECT(ソングセレクト)モードの位置にあります。



カーソルの進む方向はモードごとに決まっています。もし、思い通りに動かないときはいろいろな方向に動かしてみてください。

データ入力に関するキー操作

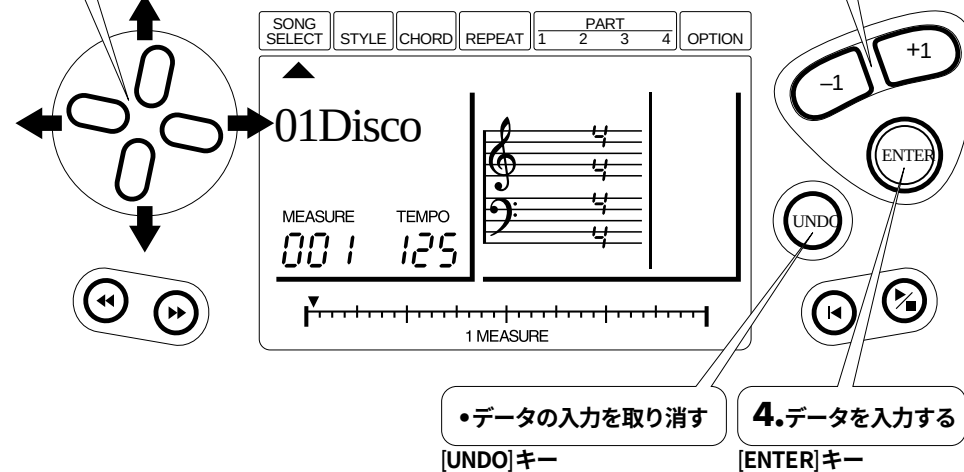
各項目を選んだら、[+1][-1]キーで値を設定します。最後に[ENTER]キーで設定した値を入力します。入力をミスしたときは、[UNDO]アンドゥーキーを押して取り消すこともできます。

カーソルキー

1. モードを選ぶ
2. データの設定項目を選ぶ

[+1][-1]キー

3. データの値を設定する



• データの入力を取り消す

[UNDO]キー

4. データを入力する

[ENTER]キー



ボイスやテンポの設定など、項目によっては[ENTER]キーによる入力操作が必要ないものもあります。



QY8は20ソングまでメモリーできるように設計されていますが、全体のメモリー容量が約6400ノートとなっています。したがって、各ソングに費やした容量の合計が6400ノートを越えた時点でメモリーがフルとなり(LCDにMemFull Errが表示されます)、空のソングがあってもそれ以上入力することはできません。このような場合は(古いデータを外部機器に保存して)クリアソング機能(P74)で不要なソングを消去し、新しいソング用のスペースを確保してください。大事なデータは、YAMAHAデータファイラー-MDF2などの外部機器に保存していただくことをおすすめします。

初期化のしかた

以下の方法でQY8を購入時と同じ初期状態に戻すことができます。

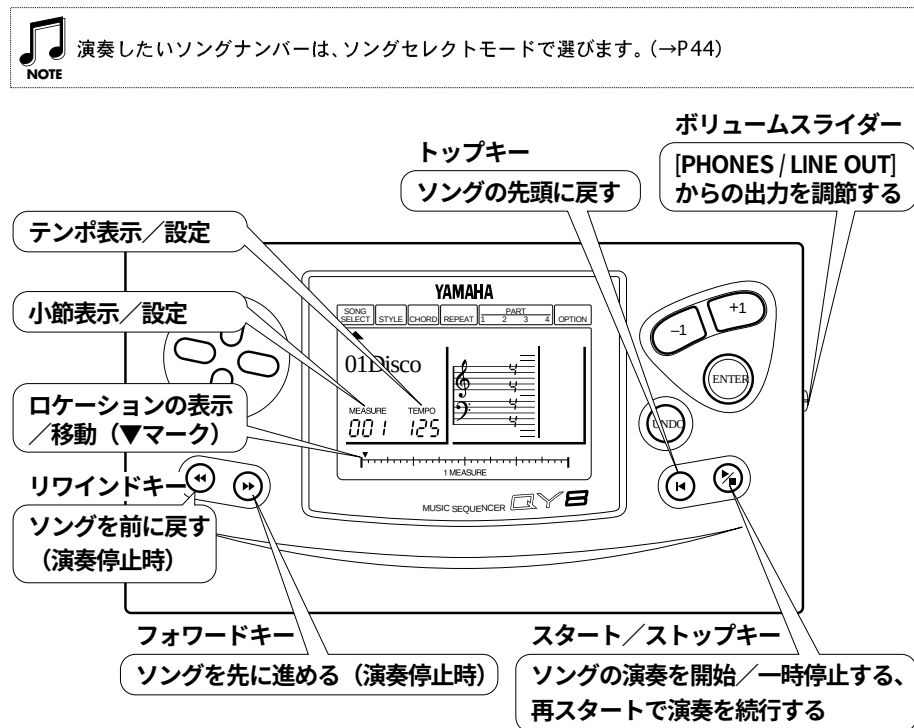


初期化を行なうと、作成したソングデータがすべて消えてしまいます。もし、大事なデータがある場合、この操作を行なう前に、YAMAHA MIDIデータファイラー-MDF2などに大事なデータを保存していただくことをおすすめします。(→P80)

1. QY8の電源をOFFにします。
2. [▶/■]スタート/ストップキーと[◀]トップキーを同時に押しながら電源をONにすると、LCDに“FactSet OK?”が表示されます。
3. ここで[+1]キーを押すと初期化が実行され、[-1]キーを押すと初期化はキャンセルされます。初期化を実行すると、LCDに“FACTORY SET”が表示されたあと、SONG SELECTの状態になります。

ソングの演奏に関するキー操作

扱いやすいテープレコーダー感覚のキー操作で、簡単にソングをコントロールできます。



演奏中、停止中を問わず、テンポ表示にカーソルを合わせて[+1] [-1]キーでテンポ(速さ)を変えることができます。(→P45)

演奏が止まっているときに、小節表示にカーソルを合わせて[+1] [-1]キーで好きな小節を選び、その小節の頭から演奏をスタートすることもできます。(→P45)

演奏中は、ロケーション(位置)を示す▼マークがLCD下部の1MEASUREバー内をビートを刻みながら移動します。

この▼マークはスタイル、コード、音符などの入力の際に正確なロケーションを知るために利用します。(→P48) (→P53) (→P62~64)

ソングやスタイルを聞いてみよう

さっそく、あらかじめ設定されているソングや、ソング作成の基礎となるアカンパニメント(自動伴奏)を聞いてみましょう。

- ソングナンバー01~20は、あなたが作るソングの保管場所です。(01~15のソングナンバーには、あらかじめいろいろなジャンルのアカンパニメントやコード進行がプリセットされています。)
- スタイルナンバー01~50には、6種類のセクションを持ったバラエティ溢れるスタイルが内蔵されています。
- また、QY8には、12のキーをルートにした25種類のコードが用意されています。演奏するスタイルにコードの変化をつけることができます。

1 ソングの演奏



1.-1 SONG SELECT(ソングセレクトモード)を選ぶ

電源をONにすると、SONG SELECT(ソングセレクト)が自動的に選ばれます。

もし他のモードが選ばれていたら、カーソルキーで、カーソルをSONG SELECT▲マークに合わせます。

1.-2 ソングを選ぶ

[↓]カーソルキーを押してカーソルをソングナンバー表示に合わせ、[+1] [-1]キーを押して好きなソングを選びます。

1.-3 ソング演奏をスタートする

[▶/■]スタート/ストップキーを押します。

01～15のソングナンバーには、あらかじめいろいろなジャンルのアカンパニメントやコード進行がプリセットされています。聞いてみましょう。

16～20にはなにもデータは入っていません。演奏をスタートすると、初期設定のスタイルが繰り返し演奏されるだけです。

曲の最後までいくと、演奏は自動的に終了し、LCDのMEASURE(小節)は最初の小節表示(001)に戻ります。

また、[▶/■]スタート/ストップキーを押して演奏を途中で止めることもできます。

もう一度、[▶/■]スタート/ストップキーを押すと、ストップした位置から続けて演奏がスタートします。

また、演奏が止まっているときに[◀]トップキーを押すと、ソングの先頭に戻ります。演奏中はソングナンバーを変更することができません。

2 スタイルの演奏

2.-1 16～20のソングナンバーを選ぶ

スタイル/セクションを選んで聞いてみるために、ソングがプリセットされていないナンバーを選びます。



2.-2 STYLE(スタイルモード)を選ぶ

カーソルキーで、カーソルをSTYLE▲マークに合わせます。

2.-3 スタイルを選ぶ

カーソルをスタイル表示に合わせ、[+1][-1]キーを押して好きなリズムスタイルを選びます。50種類のスタイルが用意されています。(→P83スタイルリスト)

2.-4 セクションを選ぶ

カーソルをセクション表示に合わせ、[+1][-1]キーを押して好きなセクションを選びます。6つのセクションが用意されています。

It(イントロ): 2～5小節のイントロセクションで演奏後は自動的にメインAが続きます。

MA(メインA): 2～4小節のメインのセクションAです。

MB(メインB): 2～4小節のメインのセクションBです。

FAB(フィルインAB): 1小節のフィルインで演奏後は自動的にメインBが続きます。

FBA(フィルインBA): 1小節のフィルインで演奏後は自動的にメインAが続きます。

End(エンディング): 2～4小節のエンディングセクションで演奏後は自動的に演奏が停止し、ソングの先頭に戻ります。

 01～15のソングを選んでいる場合は、演奏中にスタイル/セクションやコードを変更しても、プリセットされているデータによって自動的に変更が入ります。

2.-5 演奏をスタートする

[▶/■]スタート/ストップキーを押します。

スタート/ストップの操作は、ソングの場合と同じです。

スタイル/セクションは、演奏中でも自由に変更できます。

2.-6 TEMPO(テンポ)を調節する

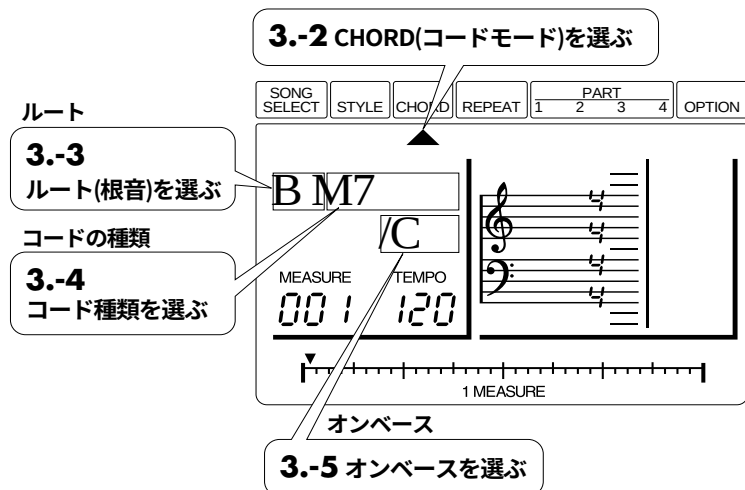
カーソルをTEMPO表示に合わせ、[+1][-1]キーを押して4=30～250の範囲で好きなテンポに調節します。

 各スタイルの標準的なテンポを呼び出すこともできます。(→P47イニシャルテンポ)

3 コードの変更

3-1 スタイル演奏をスタートする

前述の要領で好きなスタイルとセクションを選んでスタイル演奏をスタートします。



3-2 CHORD(コードモード)を選ぶ

カーソルキーで、カーソルをCHORD▲マークに合わせます。

3-3 ルート(根音)を選ぶ

カーソルをルート表示に合わせ、[+1][-1]キーを押して好きなコードのルートを選びます。
リズムに合わせていくつか変えてみましょう。

ルート 非選択(空白)、C、C)、D、EQ、E、F、F)、G、AQ、A、BQ、B

NOTE ルートとはコードの基準となる音のことで、必ず設定しなければなりません。

3-4 コード種類を選ぶ

カーソルをコード種類表示に合わせ、[+1][-1]キーを押して好きなコード種類を選びます。

コード種類 非選択(major)、m、7、m7、M7、mM7、7sus4、sus4、dim、6、m6、aug、(9)、m(9)、7(9)、M7(9)、m7(9)、7aug、m7Q5、7(Q9)、7(9)、7(11)、m7(11)、7(13)、7(Q13)

P51にコードの構成音リストがありますのでご覧ください。

3-5 オンベースを選ぶ

カーソルをオンベース表示に合わせ、[+1][-1]キーを押して好きなベース音を選びます。リズムに合わせて変えていくと、ベース音だけが変化していくのがわかります。

オンベース 非選択、C、C)、D、EQ、E、F、F)、G、AQ、A、BQ、B

3-6 スタイル演奏をストップする

[▶/■]スタート/ストップキーを押します。

スタイルを選び、コードを付けてみたことでQY8の可能性に少しでも触れられたことだと思います。

今はアカンパニメント演奏をリアルタイムで行ないませんが、スタイルもコードもメモリーすることによって、ちょっと複雑なコード進行のソングでもピアノやギターの練習用の伴奏でも、すばやく1つの楽曲として仕上げることができます。誰にでも扱えるこの手軽さと即戦力が、QY8の最も魅力的な部分です。

NOTE ルートとコード種類を組み合わせ、1つのコードを作ります。ルートだけを設定すると、メジャーコードになります。オンベースの設定は必要に応じて行ないます。

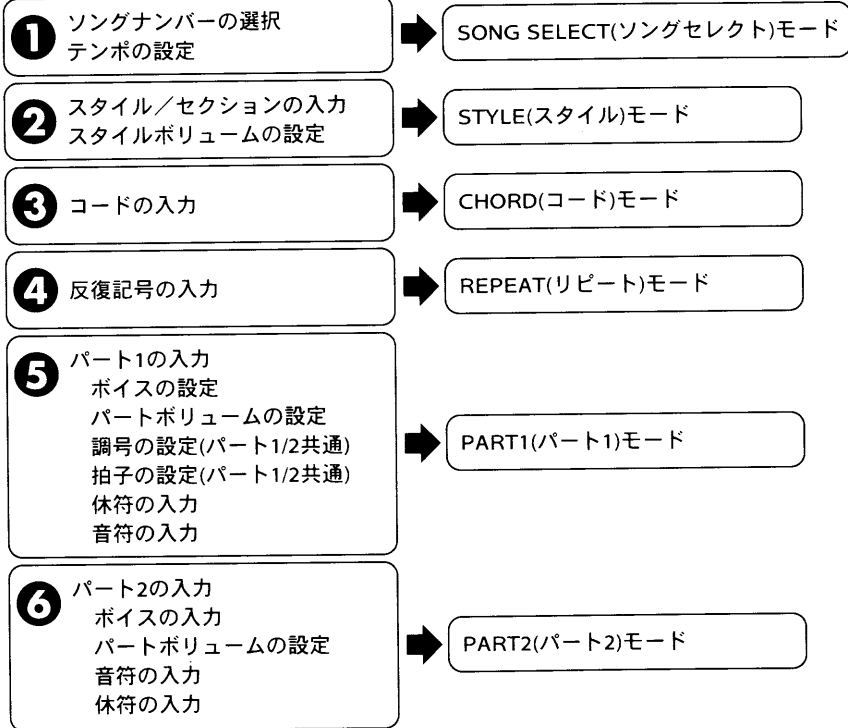
□ ソング作りにトライ!

それでは本格的なソング作りに入りましょう。

ここではあのサイモンとガーファンクルの代表的な曲の中から『サウンド オブ サイレンス』をとりあげて、ニューエイジミュージック風に仕上げてみます。

このプログラムを順番に実行していきただけで、QY8でのソング作りのノウハウが一通り理解できるようになっています。

まずはソング作りの全体像を眺めてみましょう。そして、どのモードでどのような作業をするのか、簡単に把握しておきましょう。



スタイル/セクションやコードそして音符などのデータ入力作業は次の楽譜に沿って進めていきます。楽譜を見るとおわかりいただけると思いますが、この曲は大きく分けてメインのメロディパート(パート1)、サブのメロディパート(パート2)、そしてアカンパニメントパートからできています。

スタイルとセクションの組み合わせによって並べたパターンに対し、コード進行を指定してアカンパニメントパートを完成させ、その上にいくつかのメロディパートを重ねるという方法で進められます。

サウンド オブ サイレンス

THE SOUND OF SILENCE

Words & Music by Paul Simon
© Copyright 1966 by PAUL SIMON, New York, N.Y., U.S.A.
Rights for the World (excluding U.S.A., Canada, Mexico and South America)
controlled by PATTERN MUSIC LTD., London, England
Rights for Japan controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo
Authorized for sale in Japan only
日本音楽著作権協会 出 許可第3372770-301号

① ソングナンバー: 20
(SONG SELECTモード)
テンポ: 105
(TEMPO)

⑤ メロディパート1
(PART 1モード)
ボイス: 13JzGr

⑥ メロディパート2
(PART 2モード)
ボイス: 38Cryst

③ コード進行
(CHORDモード)

② スタイル: 50NewAg
セクション
(STYLEモード)

④ 反復記号
(REPEATモード) 各入力位置をご覧ください

コピー元の開始小節
音の強弱の設定
拍子の入力
調号の入力
音の強弱の設定
D m(9) 入力
Itr 入力
自動的にメインAになる
Ma

④ ⑤ ⑥ ⑦

C(9) 入力
D m(9) 入力
F 入力

タイの設定

タイの設定

Bb 入カ F 入カ %

Bb 入カ F 入カ %

音の強弱の設定 タイの設定

タイの設定

% Bb 入カ % % F 入カ

% % %

タイの設定

タイの設定

タイの設定

% D m 入カ C 入カ D m(9) 入カ

% % % FAB 入カ

メロディハート10の目的以降をハートコピーによって作した場合 *のついた入力は不要です

リピートトップ(反復記号)の入力

コピー先の開始小節

*音の強弱の設定

% C(9) 入カ %

図小節目のあと自動的にメインBになる

→	MB	%	%
→	Ma	%	%

図小節目のあと自動的にメインAになる

*タイの設定

↑タイの設定

D m(9) 入カ F 入カ Bb 入カ F 入カ

%	%	%
%	%	%

*タイの設定

*音の強弱の設定 *タイの設定

↑タイの設定

% Bb 入カ タイの設定 F 入カ % Bb 入カ

%	%	%
%	%	%

ソング作りにトライ!



27 28 29

*タイの設定

Bb 入カ Bb 入カ Bb 入カ

タイの設定 F 入カ

タイの設定

30 31 32 33

1番カッコ(反復記号)の入力 2番カッコ(反復記号)の入力

*タイの設定

D m 入カ C 入カ D m(9) 入カ D m(9) 入カ

F#m 入カ F#m 入カ

34 35 36 37

Ma 入カ End 入カ

1 ソングナンバーを選ぼう(SONG SELECTモード)

1.-1 ソングセレクトモードを選ぶ

SONG SELECT STYLE CHORD REPEAT PART 1 2 3 4 OPTION

20*****

MEASURE 001 TEMPO 105

1 MEASURE

1.-2 ソングナンバーを選ぶ

1.-3 テンポを設定する

1.-1 ソングセレクトモードを選ぶ

カーソルキーで、カーソルをSONG SELECT ▲マークに合わせます。(電源を入れたとき、カーソルはSONG SELECTの位置にあります。)

1.-2 ソングナンバーを選ぶ

カーソルをソングナンバー表示に合わせ、[+1] [-1]キーでソングナンバー20を選びます。
ソングナンバー01～15にはプリセットソングが入っています。01～15を使用するときは、あらかじめクリアソング機能(→P74)でソングを消去してください。

1.-3 テンポを設定する

カーソルをTEMPO表示に合わせ、[+1] [-1]キーで“105”に設定します。
([ENTER]キーによる入力不要です。)



の付いたところにはリファレンス編の参照ページが示されており、さらに詳しい内容を知ることができます。



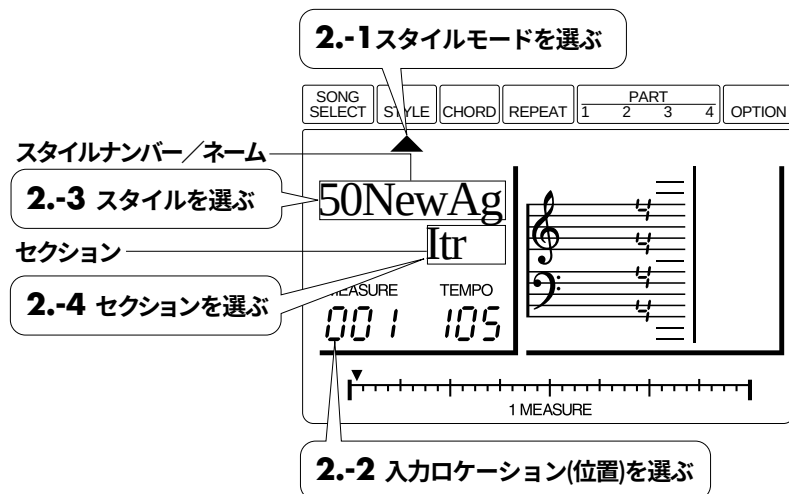
ソングネームの設定 (→P45)

ソング作りにトライ!

2 スタイル／セクションを入力しよう(STYLEモード)

スタイルを入力する小節番号 1 17 32 33 34 36

楽譜には各小節の左上に小節番号がついています。



2-1 スタイルモードを選ぶ

カーソルを上に戻し、カーソルをSTYLE▲マークに合わせます。

2-2 入力ロケーション(位置)を選ぶ

[◀] トップキー、または[◀◀] リwindキーでロケーションを1小節目に合わせます。MEASURE(小節)表示で確認してください。(電源を入れたときは、1小節目が選ばれています。)



スタイルモードでは1小節単位でロケーションを選べます。

2-3 スタイルを選ぶ

カーソルキーで、カーソルをスタイルナンバー／ネーム表示に合わせ、[+1][−1]キーで“50NewAg(ニューエイジ)”を選びます。



カーソルがSTYLE▲マークにあるときも、[+1][−1]キーでスタイルが選べます。

2-4 セクションを選ぶ

カーソルをセクション表示に合わせ、[+1][−1]キーで“Itr(イントロ)”を選びます。

2-5 入力する

[ENTER]キーを押すと、LCDに一瞬Enterが表示され、選んだスタイル／セクションが1小節の先頭にメモリーされます。このとき、1MEASUREバーの先頭に●マークが点灯しますので、入力した小節を確認できます。

スタイルNewAgのイントロは2小節です。またイントロのあとは自動的にMA(メインA)が続きますので、16小節まで入力する必要はありません。



イントロはスタイルによってあらかじめ2〜5小節で長さが決まっています。

2-6 次のセクションを入力する

次の入力ロケーションは17小節目です。

[▶▶] フォワードキーを押して小節を17小節目に移動し、セクション表示だけを“FAB(フィルインAB)”に変えて入力します。

スタイル／セクションの入力ロケーションは1曲の中で6ヶ所です。32“FBA”、33“FAB”、34“MA”、36“End”の残り4ヶ所も同じ要領で入力しましょう。

[ENTER]キーを押して入力するときは、カーソルが必ずスタイルかセクションの位置にあることを確認してください。

入力したあとは、[▶/■]スタート／ストップキーを押して、正しく入力されているか聞いてみましょう。(ソングの演奏については前述P13をご覧ください。)

36小節目にEnd(エンディング)を入力したので、37小節まで演奏すると自動的にストップします。演奏が終わると自動的に1小節に戻ります。

まちがえたときは・・・

入力をまちがえたときは、[UNDO]アンドゥーキーで取り消すか、正しい値を選び直して[ENTER]キーを押すだけで変更できます。



スタイル／セクションのデリートおよび変更(→P48)



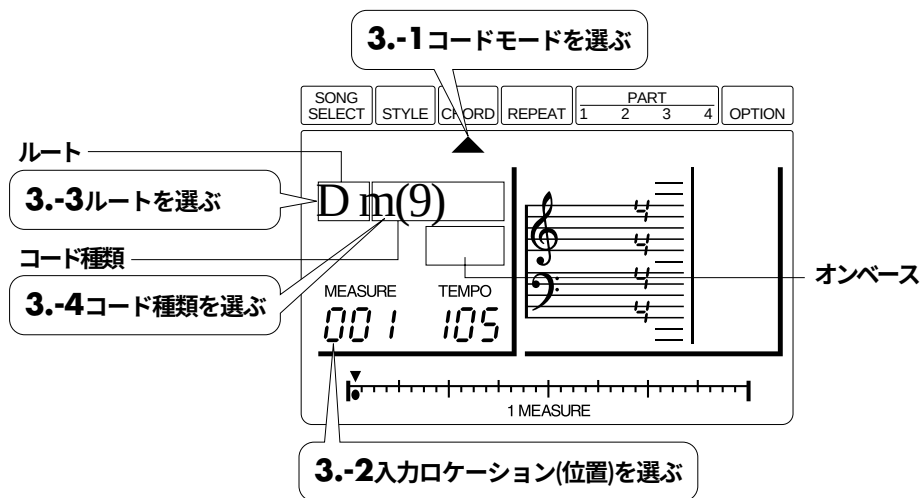
スタイルボリュームの設定

パート1〜4のメロディにたいしてアカンパニメント(スタイル)の音量のバランスを取ることができます。

ボリューム設定の方法についてはP49をご覧ください。

3 コードを入力しよう(CHORDモード)

コードを入力する小節番号 1 4 6 7 8 10 11 13 15～28 30 31 32 33



3-1 コードモードを選ぶ

カーソルキーで、カーソルをCHORD▲マークに合わせます。

3-2 入力ロケーション(位置)を選ぶ

[|◀] トップキー、または [◀◀] リワインドキーでロケーションを1小節目の先頭に合わせます。MEASURE(小節)表示と1MEASUREバーの▼マークで確認してください。

コードモードでは四分音符単位や八分音符単位でロケーションを選べます。(→P53)
なお、このプログラムではあえて四分音符単位のコード入力に限定しています。

3-3 ルートを選ぶ

カーソルをルート表示に合わせ、[+1][-1]キーで“D”を選びます。

3-4 コード種類を選ぶ

カーソルをコード種類表示に合わせ、[+1][-1]キーで“m(9)”を選びます。

3-5 入力する

[ENTER]キーを押すと、LCDに一瞬Enterが表示され、選んだルート／コード種類が1小節目の先頭にメモリーされます。また、1MEASUREバーに●マークが点灯しますので、入力したロケーションを確認できます。

さあ、続けて次のロケーションに入力しましょう。2小節目、3小節目は同じコードなので入力する必要はありません。(一度入力したコードは次のコード入力ロケーションまで同じものが続きます。)

3-6 次のコードを入力する

[▶▶] フォワードキーを押して、ロケーションを4小節目の先頭に移動してルート／コード種類表示をそれぞれ“C”“(9)”に変えて入力します。

[ENTER]キーを押して入力するときは、カーソルが必ずルートかコード種類の位置にあることを確認してください。必ず[▶▶]フォワードキーで入力したい小節に移動した後にコードを選んで入力するように心がけてください。

入力するたびに、カーソルが自動的にルート表示に移動します。

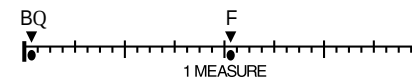
上記3-2～3-5と同じ要領ですべてのコードを入力していきます。
コード入力の注意点を以下に述べます。間違えないように入力してください。

小節番号 7 16

7小節目や16小節目の“F”や“C”を入力するときは、コード種類の表示を非選択(空白)の状態にして行ないます。

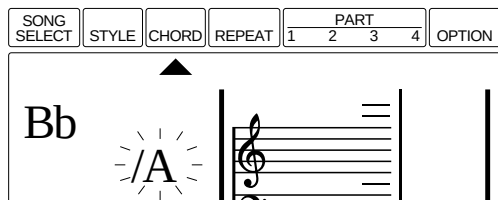
小節番号 8

8小節目は1拍目に“BQ”、3拍目に“F”と2つのコード入力が必要です。入力するロケーションに気を付けましょう。10小節目など他にもいくつか同じような入力があります。



27 小節目の入力ではオンベースの指定も必要です。1つ前の入力で“BQ”を入力したので、そのままロケーションを1拍目に移動したら、カーソルをオンベース表示に合わせ、[+1][-1]キーで“/A”を選び、[ENTER]キーで入力します。

27小節目の3拍目、28小節目の1拍目も同じ要領で入力します。



[◀] トップキーでソングの先頭に戻し、[▶/■] スタート/ストップキーを押して、正しく入力されているか聞いてみましょう。スタイルにコードがつくと、曲としてのまとまりがでできます。

まちがえたときは・・・

入力をまちがえたときは、[UNDO]アンドゥーキーで取り消すか、正しい値を選び直して[ENTER]キーを押すだけで変更できます。



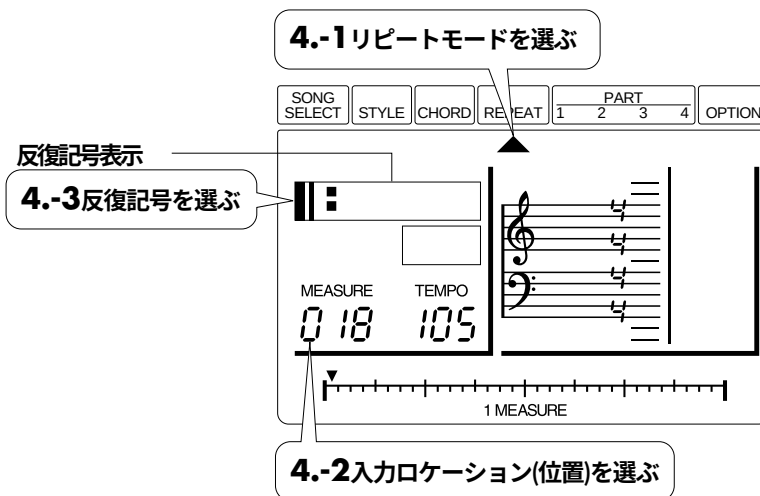
コードのデリートおよび変更(→P53)

小節のコピー(コピーメジャー)機能を使う(OPTIONモード)

18小節目から25小節目までの8小節は、前半の3小節目から10小節目までと全く同じコード進行です。このようなときはコピーメジャー機能を使って、3小節目から10小節目のデータをそのまま18小節目から25小節目へコピーすることができます。コピーメジャー機能についてはP70をご覧ください。

4 反復記号を入力しよう(REPEATモード)

反復記号を入力する小節番号 18 32 33



4.-1 リピートモードを選ぶ

カーソルをREPEAT▲マークに合わせます。

4.-2 入力ロケーション(位置)を選ぶ

[▶▶] フォワード/[◀◀] リワインドキーでロケーションを18小節目に合わせます。MEASURE(小節)表示で確認してください。



リピートモードでは1小節単位でロケーションを選べます。

4.-3 反復記号を選ぶ

カーソルを反復記号表示に合わせ、[+1][-1]キーで“||: (リピートトップ)”を選びます。リピート演奏の始まる小節が設定されます。

4.-4 入力する

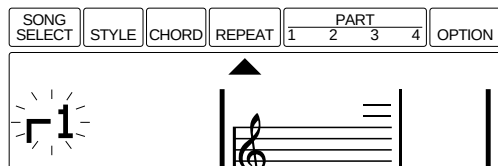
[ENTER]キーを押すと、LCDに一瞬Enterが表示され、選んだ反復記号が18小節の先頭にメモリーされます。このとき、LCDに||:が表示され、1MEASUREバーの先頭に●マークが点灯しますので、入力した小節を確認できます。

[ENTER]キーを押して入力するときは、カーソルが必ず反復記号の位置にあることを確認してください。



4-5 1番カッコを入力する

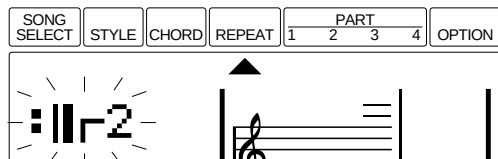
さあ、続けて次のロケーションに入力しましょう。[▶▶]フォワードキーを押して、ロケーションを3小節目に移動して反復記号表示を“r1(1番カッコ)”に変えて入力します。



この小節を演奏したあと、リピートトップが入力された小節目からもう一度繰り返される設定です。

4-6 2番カッコを入力する

次は33小節目の入力です。反復記号表示を“:||r2(2番カッコ)”に変えて同様に入力してください。



18小節目から繰り返された演奏が、32小節目(1番カッコ)を飛ばして33小節目(2番カッコ)へ進む設定です。

これで楽譜に表示されている反復記号をすべて入力しました。楽譜の反復記号表示どおりにソングが演奏されることになります。

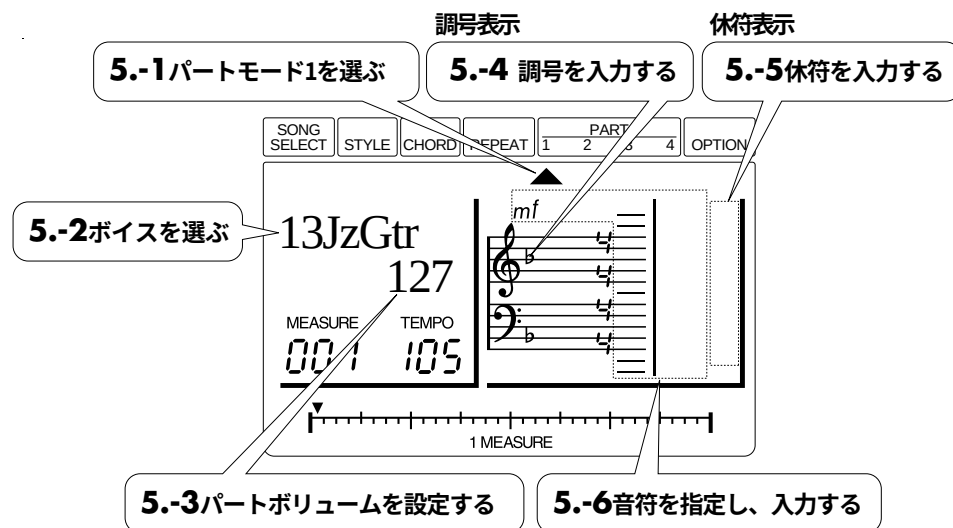
小節の演奏順序

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30 31 33 34 35 36 37
(1番カッコ) (リピート)
(2番カッコ)

[◀]トップキーでソングの先頭に戻し、[▶/■]スタート/ストップキーを押して正しく入力されているか聞いてみましょう。ソングの演奏については前述P13をご覧ください。

リピートトップはリピートエンド(ここでは使いませんが)と組み合わせて使うこともあります。反復記号の付け方についてはP55をご覧ください。

5 パート1を入力しよう(PART1モード)



5-1 パートモード1を選ぶ

カーソルをPART1▲マークに合わせます。

5-2 ボイスを設定する

カーソルをボイスナンバー/ネーム表示に合わせ、[+1][−1]キーで“13JzGtr(エレクトリックジャズギター)”を選びます。ここで選んだボイスでパート1のメロディが演奏されます。

5-3 パートボリュームを設定する

カーソルをパートボリューム表示に合わせ、[+1][−1]キーで“127”を設定します。このボリューム設定で、パート2やアカンパニメントとの音量バランスを取ることができます。

演奏中にボイスやボリュームを変えることもできます。

ソング作りにトライ!

5.4 調号を入力する(パート1/2共通)

① 入力ロケーション(位置)を選ぶ

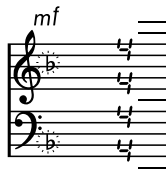
[|◀] トップキー、または[◀◀] リwindキーでロケーションを1小節目の先頭に合わせます。
MEASURE(小節)表示と1MEASUREバーの▼マークで確認してください。



パートモードでは三十二分音符単位や選択されている音符の長さでロケーションを選べます。
(→P64)

② 調号を選ぶ

カーソルを調号表示に合わせ、[+1][-1]キーで“ヘ長調(フラット1つ)”を選びます。



③ 入力する

[ENTER]キーを押すと、選んだ調号がこの小節の先頭からパート1~4に対して同時に有効となります。



調号表示以外の位置にカーソルがある場合は、調号の入力は行なえません。



拍子の入力についてはP58をご覧ください。

拍子の入力について・・・(パート1/2共通)

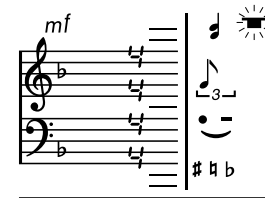
拍子を入力しない場合、拍子は自動的に4/4拍子(全パート共通)になります。このプログラムの曲は1曲を通して4/4拍子なので拍子の入力操作は要りません。

小節番号 1 2

5.5 休符を入力する

① 休符を選ぶ

(入力ロケーションが1小節目の先頭にあるか確認したあと、)カーソルを休符表示に合わせ、[+1][-1]キーで“=全休符”を選びます。



② 入力する

[ENTER]キーを押すと、1小節目に全休符が入力され、選んだ休符の長さ分(この場合1小節分)だけロケーションが移動します。MEASURE(小節)表示と1MEASUREバーの▼マークの位置で確認してください。



休符表示以外の位置にカーソルがある場合、休符の入力はできません。

2小節目も同じ全休符の入力です。そのまま[ENTER]キーを押してください。全休符は、最後の34 35 36 37にも出てきます。同様に入力してください。

小節番号 3

3小節目の1拍目は四分休符の入力です。休符表示を“0”に変えて[ENTER]キーを押してください。四分休符が入力され、2拍目の先頭に▼マークが移動します。四分休符は、11 18 小節にもできます。同様に入力してください。

その他の休符の入力

5 7 9 15 16などの小節には“7(八分休符)”の入力が必要です。上記の手順で“7(八分休符)”を選んで入力してください。また、パート2の21小節では“(十六分休符)”の入力が必要です。同様に入力してください。

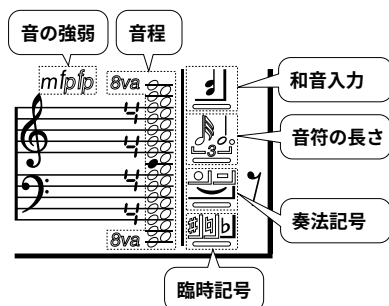


休符の入力についてはP63をご覧ください。



5-6 音符を設定し、入力する

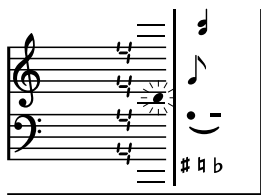
音符を入力するときは、まず以下のような音符入力に関する各項目を設定する必要があります。



音程を選んで音符の長さを設定し、音の強弱を設定します。その他の奏法記号などは必要に応じて設定します。まず、最初の音符である“レ”の音を設定し、入力します。

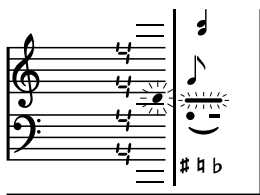
① 音程を選ぶ

(入力ロケーションが3小節目の2拍目にあるか確認して、)カーソルを音程表示に合わせ(音程表示だけが点滅している状態)、[+1][-1]キーで“レ”の音程を選びます。



② 音符の長さを選ぶ

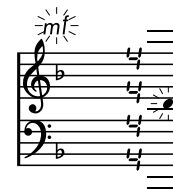
次にカーソルを音符の長さ表示の下線に合わせ(音程表示も同時に点滅します)、[+1][-1]キーで“1 (八分音符)”を選びます。



LCDに八分音符が表示されていれば、繰り返して音符の長さを設定する必要はありません。(音符の長さを変更したいときに使用します。)

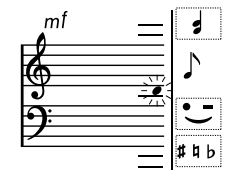
③ 音の強弱を選ぶ

続けて、カーソルを強弱表示に合わせ(音程表示も同時に点滅します)、[+1][-1]キーで“mf (メゾフォルテ)”を選びます。



一度設定した音の強弱の設定はそのまま記憶されます。音の強弱の設定は音符ごとに設定する必要はありません。

奏法記号、臨時記号、和音入力の設定はここでは必要ありません。各表示の中に囲み(「」)の表示がないことを確認してください。囲み(「」)の表示がある場合、それぞれの表示にカーソルを合わせ、[+1][-1]キーで囲みがない状態にしてください。



④ 入力する

[ENTER]キーを押すと、LCDに一瞬Enterが表示され、設定通りの音符が3小節の2拍目にメモリーされます。このとき、1MEASUREバーに●マークが点灯し、入力した音符の長さ分(この場合八分音符分)だけロケーションが移動して、次の音符の入力待ちの状態になります。MEASURE(小節)表示と1MEASUREバーの▼マークで確認してください。
[ENTER]キーを押して入力するときは、カーソルが必ず音符入力に関する各項目のいずれかの位置にあること(音程表示が点滅している状態であること)を確認してください。

音符の入力についてはP62をご覧ください。

次の音符の入力です。そのまま[ENTER]キーを押してください。

⑤ 次の音符を設定し、入力する

3つ目は音程が変わります。音程表示を“ファ”に変えて[ENTER]キーを押してください。また、5つ目は音程表示を“ラ”に変えて[ENTER]キーを押してください。

小節番号 4 6

4 6小節は“6 (全音符)”です。音符の長さを変えて入力してください。

小節番号 5 7

5 7小節は、最初に“7 (八分音符)”を入力します。5-5の“休符を入力する”を参考にして入力してください。また、音符の入力はすべて八分音符です。上記と同様に入力してください。

まちがえたときは・・・

入力をまちがえたときは、[UNDO]アンドゥーキーで取り消し、正しい値を選び直して再入力しましょう。入力済みの値の変更について詳しくはP64をご覧ください。



音符のデリートおよび変更(→P64)

ロケーションの移動について・・・

[▶▶]フォワード/[◀◀]リwindキーを押すたびに、現在表示されている音符の長さ分だけロケーションが移動します。パートモードでのロケーションの移動のしかたは他にもあります。詳しくはP64をご覧ください。

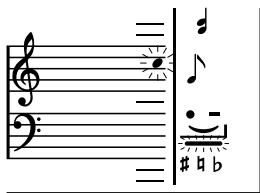
以下同じ要領で楽譜をよく見て、音程や音符の長さを変えながら次々に入力していきましょう。

8小節目以降はパート入力の注意点をポイントごとに説明します。

奏法記号(タイ)の設定

小節番号 8 0 q e r u d g h k l x c

楽譜を見ると、8小節目の2つの“ド”の音はタイの記号でつながっています。このタイの効果を得るには、この2つの“ド”の音を入力するときに、音程、音符の長さ、音の強弱とならんで、タイの設定も行ないます。



① タイの最初の音の音程や音符の長さを設定したあと、カーソルを奏法記号表示の下線に合わせ(音程も同時に点滅します)、[+1] [-1]キーで“*(スラー／タイの記号)”に囲み(J)を表示させます。

② タイの最初の音を[ENTER]キーを押して入力します。
タイの最初の音符が入力されると、“*”マークの囲み(J)は自動的に解除されます。

③ タイの2つ目の音の音符の長さを設定したあと、[ENTER]キーを押して2つ目の音を入力します。(2つ目の音には“*”マークを付けません。)



タイになる2つ目の音符の入力の場合は、1MEASUREに●マークは表示されません。

q小節のようにタイが2つの小節にまたがる場合も、同じように入力します。
タイを設定する音符はたくさんありますので、楽譜をよく見て入力しましょう。



このプログラムでは使いませんが、スタッカート、テヌート、スラーの設定も行なえます。詳しくはP61をご覧ください。

音の強弱設定の変更

小節番号 q i h

最初に“m f(メゾフォルテ)”に設定しましたが、q小節目から音の強さが“f(フォルテ)”に変わります。小節内の最初の音“ファ”を入力するときに音の強弱の設定で“f(フォルテ)”を選びます。音の強さが変わる小節は他にih小節目があります。

小節のコピー(コピーメジャー)機能を使う(オプションモード)

小節番号 i~x

i小節目からx小節目までの15小節は、前半の3小節目からu小節目までと全く同じ音符を入力するようになっています。繰り返して同じものを入力する場合、QY8のコピーメジャー機能を使用すると、入力も楽になります。

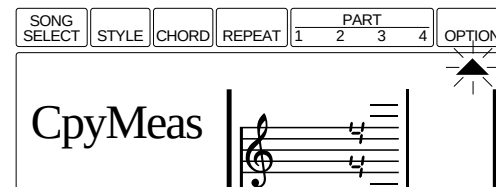
さっそく、パート1の3~u小節をi~x小節にコピーしてみましょう。

① オプションモードを選ぶ

カーソルを右端のOPTION▲マークに合わせます。

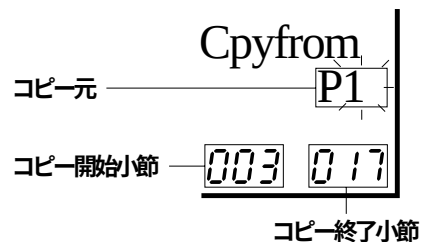
② コピーメジャー(CpyMeas)機能を選ぶ

[+1] [-1]キーで“CpyMeas”を選びます。



③ コピー元設定画面に入る

[ENTER]キーを押すと、コピー元設定画面が表示されます。



自動的にカーソルがコピー元のパート表示に移動します。

④ コピー元のパートを選ぶ

カーソルをコピー元表示に合わせ、[+1][-1]キーで“P1 (パート1)”を表示させます。

⑤ コピーを開始する小節を選ぶ(コピーの範囲指定)

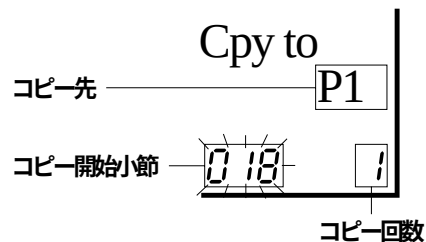
カーソルをコピーの開始小節(左側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで“003”を表示させます。

⑥ コピーを終了する小節を選ぶ(コピーの範囲指定)

カーソルをコピーの終了小節(右側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで“017”を表示させます。

⑦ コピー先設定画面に入る

[ENTER]キーを押すと、コピー先設定画面が表示されます。



自動的にカーソルがコピー開始小節表示に移動します。

(他の位置にカーソルがある場合は、カーソルをコピー開始小節に合わせてください。)

⑧ コピー先のコピー開始小節を指定する

[+1][-1]キーで“018”を表示させます。

コピー回数は“1”の表示のままです。

⑨ コピーを実行する

[ENTER]キーを押すとコピーが実行され、画面に一瞬Completed(完了)が表示されます。

カーソルは自動的にOPTION▲マークに戻ります。

⑩ コピーメジャー機能から抜ける

カーソルキーをパート1(PART1)の位置に戻します。

これで 小節目から x小節目までの入力が終わりました。

音符入力の位置にカーソルを戻したうえで、[▶▶]フォワードキーまたは[◀◀]リワインドキーを使って、次の入力の c小節の先頭に1MEASUREバーの▼マークを移動してください。



パート2の入力では、1-2小節をc-v、b-n小節にコピーしてみましょう。この場合は1-2小節をコピー元に指定して、コピー回数を2回に設定すると便利です。

残りの音符ももれの無いよう注意して入力しましょう。

6 パート2を入力しよう(PART2モード)

調号／拍子(全パート共通)に関してはパート1ですでに入力済みですのでここで改めて入力する必要はありません。

パート1と同じ要領でパート2を選び、ボイスの設定やパートボリュームの設定を行ないます。ボイスは“38Cryst(クリスタル)”に、パートボリュームは“110”に設定してください。

音符や休符の入力もパート1と同じように楽譜をよく見ながら行ないます。特にタイを設定する音符に気をつけましょう。

さあ、うまくできましたか？

できあがったらさっそく演奏してみましょう。(→P13 ソングの演奏)

QY8豆知識

スタイルを変えてみよう

たった今できあがった“サウンド オブ サイレンス”を簡単に別のイメージに変えてしまうことができます。

スタイルを入力したロケーション(6ヶ所すべて)のスタイル表示にカーソルを合わせ、“50NewAg”を“09Folk”に変更して[ENTER]キーを押します。セクションの変更は必要ありません。

ソングを演奏すると、あっという間にフォークミュージック風の“サウンド オブ サイレンス”に早変わり。同じように他のスタイルもためてみましょう。スタイルの変更に合わせて、テンポ、スタイルボリューム、ボイス、パートボリュームなどの設定も変えながら自由にエンジョイしてください。



スタイルによってイントロやエンディングの長さが違いますので、場合によってはメロディパートの構成とずれることがあります。

マイナスインプレイで楽しもう

QY8には各パートの演奏をON/OFFできるミュート機能が備わっていますので、これを楽器や歌の練習に利用することができます。

たとえば、“サウンド オブ サイレンス”のパート1の演奏をミュートしてしまえば、ちょうどカラオケと同じようにメインのメロディパートだけが演奏されない状態になりますので、ピアノやギターでメロディを弾く練習に使えます。また、アカンパニメントの各パートもミュートできますので、コードやベースのパートをミュートしてキーボードやベースギターを実際にプレイすれば、練習はもちろんのこと、いつでもQY8と気ままなジャムセッションを楽しめます。

ミュートの方法はP66をご覧ください。

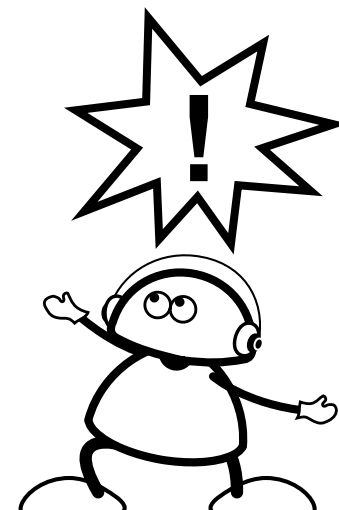


ソング作りを快適にする便利な機能

QY8にはソング作りや編集をスムーズに行なえるよう、その他にもたくさんの機能が用意されています。

和音入力を設定して、同じロケーションに複数の音符(音程)を入力したり、不必要なデータを一度に消去したり、音程を変えたり、2つのパートをミックスしたり、他のMIDIキーボードを使ってテープレコーダー感覚でQY8にレコーディングしてみたり、使い方次第でQY8は何倍にも便利なミュージックツールに変身します。

これらの機能はリファレンス編の和音入力の設定(→P60)やオプションモード(→P65)、MIDI(→P76)でとりあげています。



リファレンス編

この章は、基礎編では取り上げていない内容も含めて、QY8の各機能をモード別に説明しています。辞書を使うように、目次や索引から知りたい項目だけをピックアップして調べたり、一歩踏み込んだ使い方をマスターするためにお使いください。

ソングセレクトモード(SONG SELECT)(→P44)
スタイルモード(STYLE)(→P46)
コードモード(CHORD)(→P50)
リピートモード(REPEAT)(→P54)
パートモード1、2、3、4 (PART 1, 2, 3, 4)(→P56)
オプションモード(OPTION)(→P65)
MIDI(→P76)

基本データ入力手順／キー操作(各モード共通)



オプションモードについては多少手順が異なりますので、直接P65の説明をご覧ください。



1. モードを選ぶ

変更したいモード名の▲マークにカーソルを合わせます。

2. データの設定項目を選ぶ

設定したい項目にカーソルを合わせます。

3. データの値を設定する

[+1] [-1]キーで設定したいデータの値を選びます。

4. データを入力する

[ENTER]キーを押して選んだ値を入力します。

入力が実行されると、LCDに一瞬Enterが表示されます。



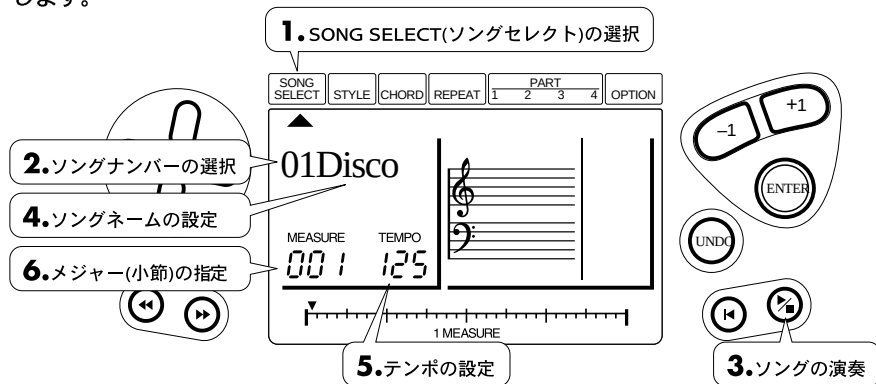
ソングネームの選択、小節やテンポ、パートのボイス設定などは、4の操作は不要です。

便利なアンドゥーキー — 直前のデータ入力を取り消す(アンドゥー)

もし、データ入力を取り消したいときは、[UNDO]アンドゥーキーを押してください。LCDに“Insert Udo”が一瞬表示され、入力した直前の状態に戻ります。[UNDO]キーをもう1度押すと、LCDに“Insert Rdo”が一瞬表示され、取り消したデータ入力をREDO(リドゥー)再実行することができます。

SONG SELECT(ソングセレクト)モード

作成/演奏するソングのナンバーを選び、演奏したり、名前をつけたり、テンポを設定したりします。



各項目の説明/設定値

1 SONG SELECT(ソングセレクト)の選択

カーソルをSONG SELECT▲マークの位置に移動し、ソングセレクトを選択します。

2 ソングナンバーの選択

[↓]カーソルキーを押してソングナンバーに合わせ、[+1] [-1]キーでナンバーを選びます。ここで選んだソングが、他のモードでの各パートの作成/演奏の対象となります。

設定値: 00 DEMO (デモソング)

01~15 (あらかじめいろいろなジャンルの曲 [アカンパニメントとコード進行] がプリセットされています。新しいソングを入力する場合は、あらかじめクリアソング (→P74) をする必要があります。

16~20 (なにもデータは入っていません。演奏をスタートすると、初期設定のスタイルが繰り返し演奏されるだけです。)

♪ ナンバー“00”のデモソングを選んでいるときは、他のモードにカーソルを移動したり、値を設定したりできません。一度“00”以外のソングナンバーを選んでから他のモードや項目に移動してください。デモソングについてはP7をご覧ください。

♪ カーソルがSONG SELECT▲マークの位置にあるときも、ソングナンバーを選択することができます。

3 ソングの演奏

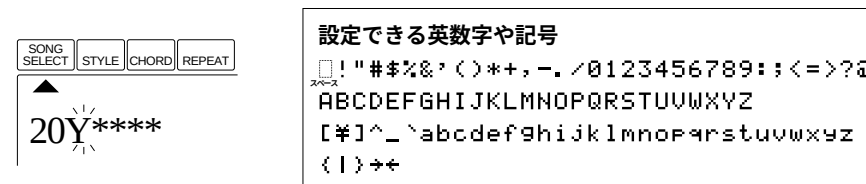
[▶/■] スタート/ストップキーを押して、ソングをスタートさせます。

演奏中はソングナンバーを変更することができません。

もう一度[▶/■]キーを押すと、ソングがストップします。さらに[▶/■]キーを押すと、ストップした位置からソングがスタートします。(最初からソングをスタートしたい場合は、あらかじめ、[◀] トップキーを押して、小節の位置をソングの先頭に戻してください。)

4 ソングネームの設定

4.-1 カーソルをソングネームの1文字目に合わせ、[+1] [-1]キーで必要な英数字、記号を選びます。



4.-2 続けてカーソルをソングネームの2文字目に移動し、同様に[+1] [-1]キーで必要な英数字、記号を選びます。

上記の4.-1、4.-2を繰り返して最大5文字までのソングネームがつけられます。

♪ 現在のソングにデータが無くソングネームを設定していない場合(ソングナンバー16~20など)は、ソングネームに[*****]が表示されています。データが入ると自動的にソングネームはスペース表示(空欄)に変わります。

5 テンポの設定

カーソルキーを押してカーソルをTEMPO(テンポ)表示に合わせ、[+1] [-1]キーでテンポを設定します。演奏中でも設定を変更することができます。

設定値: 30~250

6 メジャー(小節)の指定

演奏をスタートさせたい小節を指定します。以下の2通りの方法があります:

・[▶▶] フォワード/[◀◀] リwindキーを押します。

・カーソルをMEASURE(メジャー)表示に合わせ、[+1] [-1]キーを押します。

押すたびに1小節ずつ進み(戻り)ます。また、キーを押し続けると連続的に変化します。この後[▶/■]キーを押すと、選んだ小節の頭から演奏が始まります。

MEASUREの数値は、演奏中の場合、現在演奏中の小節を表示します。また、停止中は現在ロケーションのある小節を表示します。

設定値: 001~299

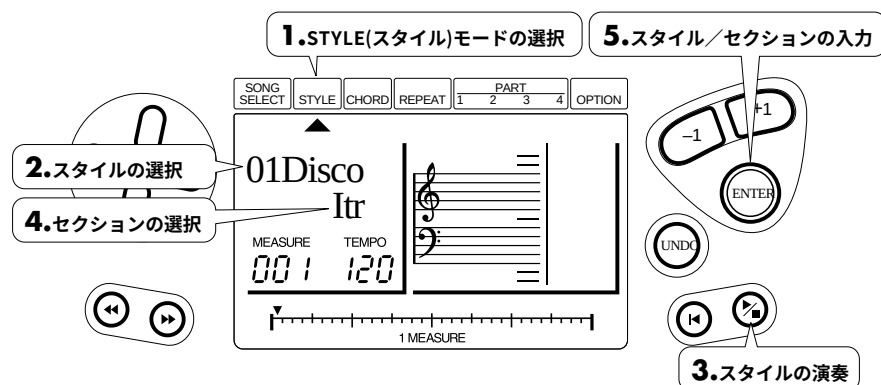
♪ 演奏中は、▼マークが1拍ごとにLCD下部の1MEASURE/バー内を移動します。

■ スタイルモード(STYLE)

リズム、ベース、コード1、コード2で構成されたバラエティ溢れるスタイルを、イントロやメインといった6セクションと組み合わせ、順番に入力していくことによってソングのアカンパニメント(伴奏)パートを作るモードです。

01~15のソングナンバーには、あらかじめいろいろなジャンルのアカンパニメントやコード進行がプリセットされています。ソングの演奏中にスタイル/セクションやコードを変更しても、プリセットされているデータによって自動的に変更が入ります。16~20にはなにもデータは入っていません。演奏をスタートすると、初期設定のスタイルが繰り返し演奏されるだけです。

以下のモードでは、便宜上、ソングナンバー20を使って説明します。



メジャーの指定、テンポの設定についてはソングセレクトモードと同様です。(→P45)

各項目の説明/設定値

1 STYLE(スタイル)モードの選択

(あらかじめ、ソングナンバー20を選んだ上で)カーソルをSTYLE ▲マークの位置に移動し、スタイルモードを選びます。

2 スタイルの選択

[↓]カーソルキーを押してスタイルナンバー/ネームに合わせ、[+1][-1]キーで好きなスタイルを選びます。各スタイルはリズム、ベース、コード1、コード2で構成されています。演奏中に別のスタイルに切り替えることもできます。

設定値; 01:Disco~50:NewAg, 51: Blank(空のスタイル)、非選択

スタイルネームについてはP83の“スタイルリスト”をご覧ください。

スタイルナンバー51Blank (空白)は曲のイントロやブレイクなどリズムを入れたくない小節で使います。曲全体をアカンパニメント(スタイル)無しで作る場合は、このBlankを入力してください。

カーソルがSTYLE▲マークにあるときも、スタイルを選択することができます。スタイルを構成するリズム、ベース、コード1、コード2はプリセットです。エディットすることはできませんが、それぞれミュートすることができます。ミュート機能についてはP66をご覧ください。

3 スタイルの演奏

[▶/■]キーを押して、スタイルをスタートさせます。

演奏中でもスタイルナンバーを変更することができます。

各スタイルのイニシャルテンポ(初期設定)で演奏することができます。
[↑]カーソルキーを押したまま、[+1][-1]キーでスタイルを選んでください。TEMPOの値がスタイルによって変化します。

4 セクションの選択

カーソルをセクション表示に合わせ、[+1][-1]キーで好きなセクションを選びます。

演奏中に別のセクションに切り替えることもできます。

設定値; Itr: イントロ、MA: メインA、MB: メインB、FAB: フィルインAB、FBA: フィルインBA、End: エンディング

イントロの演奏後は自動的にメインAが続きます。また、フィルインABの演奏後は自動的にメインBが、フィルインBAの演奏後は自動的にメインAが続きます。エンディングの演奏後は自動的に演奏が停止し、ソングの先頭に戻ります。

5 スタイル/セクションの入力(アカンパニメントパート作成手順)

5.-1 入力したいソングナンバーを選びます。

ソングナンバー01~15や不要なデータのあるソングに、新しいソングを入力する場合は、あらかじめ、クリアソング機能を使って既存のデータを消去します。クリアソングについてはP74をご覧ください。

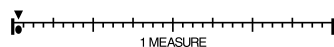
5.-2 [▶▶]フォワード(または[◀◀]リワインド)キーを押して、入力したい小節を選びます。

5.-3 スタイルを選びます。

5.-4 セクションを選びます。

5.-5 [ENTER]キーを押して、スタイル/セクションを入力します。

現在表示されている小節の先頭にそのスタイルとセクションが同時にメモリーされます。(入力の最小単位は1小節です。)1MEASUREバーの先頭に●マークが点灯し、入力したロケーション(位置)を確認することができます。



NOTE カーソルがスタイルネーム、セクションのどちらの表示にあっても、両方同時に入力されます。スタイルネームかセクション以外の位置にカーソルがある場合は、入力できません。

5.-6 上記の手順5-2~5-5を繰り返し、スタイル/セクションを変更したい小節で、次々に入力していきます。

HINT カーソルを1MEASUREバーの▼マークに合わせ、[←][→]カーソルキーを押すと、スタイル/セクションがメモリーされているロケーション(●マーク)だけを移動します。入力の修正時などに利用すると、必要なロケーションを飛ばせるので便利です。

¥デリートと変更

すでに入力済みのスタイル/セクションは次の方法で、デリート(削除)および変更できます。

デリート法1.

カーソルをスタイル表示に合わせ、非選択の状態にして[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされていたスタイルとセクションが同時にデリートできます。

デリート法2.

カーソルを1MEASUREバーの●マークが点灯している位置の▼マークに合わせ、[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされていたスタイルとセクションが同時にデリートできます。

変更法

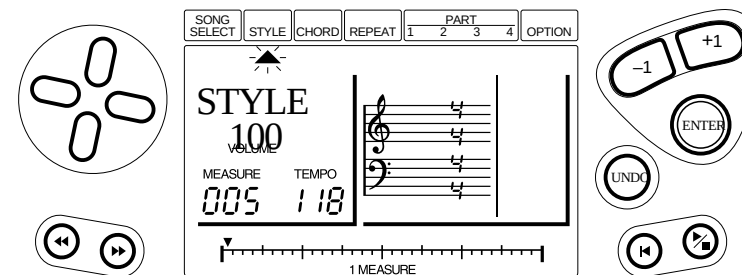
カーソルをスタイル/セクション表示に合わせ、それぞれ変更したいスタイル/セクションを選んで[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされていたスタイルとセクションが同時に新しく選んだものに変更できます。

HINT ソングを作成する場合、オプション機能のデリートメジャー(P68)やクリエートメジャー(P69)などを使うと便利です。

¥スタイルボリュームの設定

ソングのスタイル全体(コード1、コード2、ベース、リズム)の音量を設定します。各ソングごとにメモリーできます。たとえば、パート1~4のメロディなどと音量バランスを取るときに便利です。

1. カーソルをSTYLE▲マークに合わせ、[↑]カーソルキーを押しながら[ENTER]キーを押します。



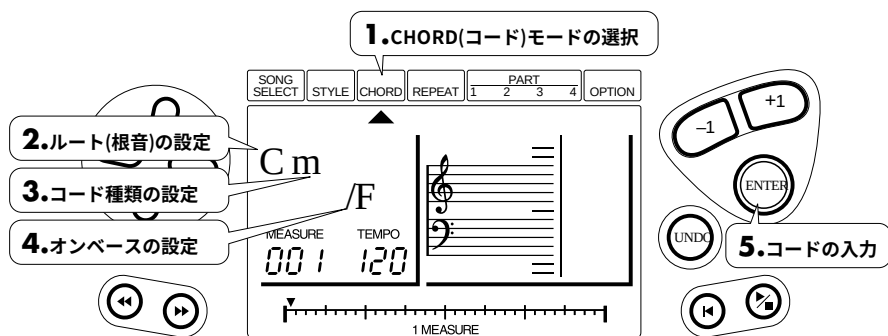
2. [+1][-1]キーでボリュームを設定します。

設定値: 0~127 初期設定値は100

元の画面に戻るときは、STYLE▲マークにカーソルを合わせ、[ENTER]キーを押してください。

コードモード(CHORD)

スタイルモードで作成したスタイルに合わせて、コード進行を入力していくモードです。
ここでコードを入力することで、アカンパニメントパートが完成します。入力したコードに従って、スタイルのベースやコード1、コード2の構成音が決まります。



各項目の説明／設定値

1 CHORD(コード)モードの選択

(あらかじめ、ソングナンバー20を選んだ上で)カーソルをCHORD▲マークの位置に移動し、コードモードを選びます。

2 ルート(根音)の設定

[↓]カーソルキーを押してカーソルをルート表示に合わせ、[+1] [-1]キーでルートを選び、コードの基本となるルート(根音)を設定します。

スタイルの演奏中にルートを切り替えることもできます。

設定値: C、C)、D、EQ、E、F、F)、G、AQ、A、BQ、B、非選択

NOTE カーソルがCHORD▲マークにあるときも、ルートを選択することができます。

NOTE 非選択(空白)はスタイルが演奏中は表示されません。

3 コード種類の設定

カーソルをコード種類表示に合わせ、[+1] [-1]キーで好きなコード種類を選びます。

ルートを選んだあと、このコード種類を選ぶことで1つのコードが完成します。

この表示を非選択(空白)にすれば、表示されているルートのメジャーコードが設定されます。

スタイルの演奏中にコード種類を切り替えることもできます。

ルートがCのときのコードの構成音

LCDの表示
読み方

空白(M) メジャー	M マイナー	7 セブンス	m7 マイナーセブンス	M7 メジャーセブンス
mM7 マイナーメジャーセブンス	7sus4 セブンスサスフォー	sus4 サスフォー	dim ディミニッシュ	6 シックス
m6 マイナーシックス	au9 オーギュメント	(9) アッドナインス	m(9) マイナーアッドナインス	7(9) セブンスナインス
M7(9) メジャーセブンスナインス	m7(9) マイナーセブンスナインス	7au9 セブンスオーギュメント	m7b5 マイナーセブンスフラットファイブ	7(b9) セブンスフラットナインス
7(#9) セブンスシャープナインス	7(#11) セブンスアッドシャープイレブンス	m7(11) マイナーセブンスアッドイレブンス	7(11) セブンスアッドサーティーン	7(b11) セブンスアッドフラットサーティーン

4 オンベースの設定

カーソルをオンベース表示に合わせ、[+1] [-1]キーで好きなベース音を選びます。
ルート以外の最低音を使用する場合に設定します。必要がなければ設定しなくても構いません。
オンベースはルート、コード種類が別のものに設定されるたびにクリア(非選択)されます。
スタイルの演奏中にオンベースを切り替えることもできます。

設定値: 非選択、C、C)、D、EQ、E、F、F)、G、AQ、A、BQ、B

5 コードの入力(コード進行作成手順)

5.-1 [▶▶]フォワード(または[◀◀]リワインド)キーを押して、入力したいロケーションを選びます。

5.-2 ルートを設定します。

5.-3 コード種類を設定します。

5.-4 (必要であれば)オンベースを設定します。

5.-5 [ENTER]キーを押して、ルート/コード種類/オンベースを入力します。
現在のロケーション(1MEASUREバーの▼マークの位置)にそのルート/コード種類/オンベースが同時にメモリーされます。(入力の最小単位は八分音符です。)1MEASUREバーに●マークが点灯し、入力したロケーションを確認することができます。



最初にルートを設定しなければ、コード種類、オンベースとも設定できません。



カーソルがルート、コード種類、オンベースのどの表示にあっても、すべて同時に入力されます。
ルート、コード種類、オンベース以外の位置にカーソルがある場合は、入力できません。

5.-6 上記の手順5.-1～5.-5を繰り返し、コードを変更したいロケーションで、次々に入力していきます。

※ロケーションの移動について

以下の4通りの方法で、入力/修正(または演奏をスタート)したいロケーションに移動することができます:

1. 八分音符単位

カーソルを1MEASUREバーの▼マークに合わせ、[▶▶]フォワード/[◀◀]リワインドキーを押すたびにロケーションが八分音符単位で移動します。

2. 四分音符単位

カーソルがコードモード内で1MEASUREバーの▼マーク以外にあるとき、[▶▶]フォワード/[◀◀]リワインドキーを押すたびにロケーションが四分音符単位で移動します。

3. 小節単位

カーソルをCHORD▲マークに合わせ、[▶▶]フォワード/[◀◀]リワインドキーを押すたびにロケーションが1小節単位で移動します。

4. 入力ロケーション単位

コードのデータがすでにある場合は、カーソルを1MEASUREバーの▼マークに合わせ、[←][→]カーソルキーを押すと、コードが入力されているロケーション(●マーク)だけを移動します。入力の修正時などに使えば、 unnecessary ロケーションを飛ばせるので便利です。



どの方法でもキーを押し続けると連続的に移動でき、さらに押し続けると移動速度がアップします。

※デリートと変更

すでに入力済みのコードは次の方法でデリート(削除)および変更できます。

デリート法1.

カーソルを1MEASUREバーの●マークが点灯している位置の▼マークに合わせ、[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされていたルート、コード種類、オンベースが同時にデリートできます。

デリート法2.

カーソルをルート表示に合わせ、非選択の状態にして[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされていたルート、コード種類、オンベースが同時にデリートできます。

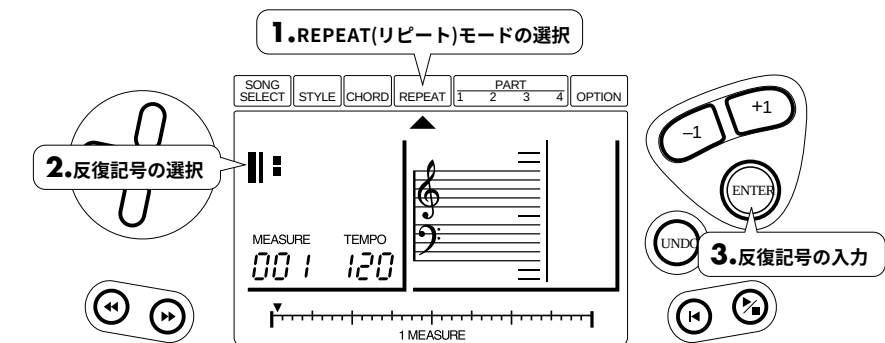
変更法

カーソルをルート/コード種類/オンベース表示に合わせ、それぞれ変更したい値を選んで[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされていたコードが新しく選んだものに変更できます。(ただし、ルートで非選択を選んだ場合を除く)



リピートモード(REPEAT)

作成するソングの構成に合わせて、反復記号を選んで入力していくモードです。
ここで入力した反復記号に従ってソングの演奏が進行します。



メジャーの指定、テンポの設定についてはソングセレクトモードと同様です。(→P45)

各項目の説明／設定値

1 REPEAT(リピート)モードの選択

(あらかじめ、ソングナンバー20を選んだ上で)カーソルをREPEAT▲マークの位置に移動し、リピートモードを選びます。

2 反復記号の選択

[↓]カーソルキーを押して反復記号表示(最初は非選択の点滅状態)に合わせ、[+1] [-1]キーで必要な反復記号を選びます。
設定した反復記号はソング内のすべてのパート(スタイル、コード進行、パート1~4)に対して同時に働きます。

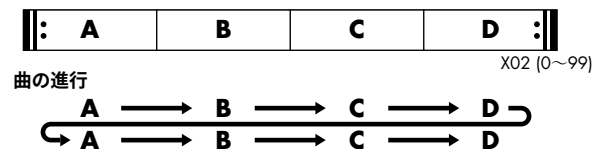
設定記号

リピートマーク		カッコ		終止線	
:	トップ	┌1	1番カッコ		終止線
: × n	エンド及びリピート回数	: ┌2	2番カッコ		非選択(空白)

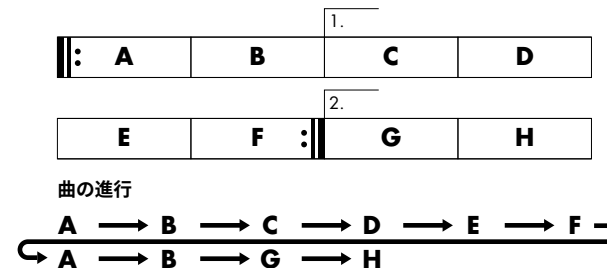
n=2~99

各記号の付け方

リピートマークの場合:リピートトップ(||:)を付けた小節からリピートエンド(:||)を付けた小節までを繰り返して演奏します。なお、繰り返す回数はリピートエンドを選んだときに現われる回数の設定項目×(02~99)で設定します。(2回から最大で99回まで)



カッコの場合:1番カッコ(┌1)を付けた小節を演奏したあと、2番カッコ(:||┌2)を付けた小節の直前の小節にくると、演奏はリピートトップ(||:)を付けた小節に戻ります(1回目の演奏)。リピートトップを付けた小節から演奏が繰り返されますが、今度は1番カッコを付けた小節から2番カッコをつけた小節の直前の小節までを飛ばして(つまり1番カッコの部分を飛ばして)曲の最後まで演奏が続きます(2回目の演奏)。



終止線の場合:終止線(||)を付けた小節の直前の小節で演奏が終了し、自動的にソングの先頭に戻って停止します。このマークだけで使用することができます。

3 反復記号の入力

- 3.-1 [▶▶]フォワード(または[◀◀]リワインド)キーを押して、入力したい小節を選びます。
- 3.-2 反復記号を選びます。
- 3.-3 [ENTER]キーを押して、反復記号を入力します。

現在表示されている小節の先頭または末尾に反復記号がメモリーされます。(入力の最小単位は1小節です。)1MEASUREバーに●マークが点灯しますので、入力した小節を確認することができます。

リピートトップ、1番カッコ、2番カッコ、終止線は小節の先頭へ、リピートエンドは小節の末尾に入力されます。
反復記号表示以外の位置にカーソルがある場合は、入力できません。

- 3 - 4 上記の手順3-1~3-3を繰り返し、必要な記号を入力します。





リピートの中にリピートを設定することはできません。また、リピートエンドの無いリピートトップなど、ルールを無視した入力は無効となります。



演奏中に反復記号を設定することはできません。



カーソルを1MEASUREバーの▼マークに合わせ、[←][→]カーソルキーを押すと、反復記号がメモリーされている小節(●マーク)だけを移動します。入力の修正時などに利用すると、不必要な小節を飛ばせるので便利です。

・デリートと変更

すでに入力済みの反復記号は以下の方法でデリート(削除)および変更できます。

デリート法1.

カーソルを反復記号表示に合わせ、非選択の状態にして[ENTER]キーを押すと、その小節にメモリーされていた記号がデリートできます。

デリート法2.

カーソルを1MEASUREバーの●マークが点灯している位置の▼マークに合わせ、[ENTER]キーを押すと、その小節にメモリーされていた反復記号がデリートできます。

変更法

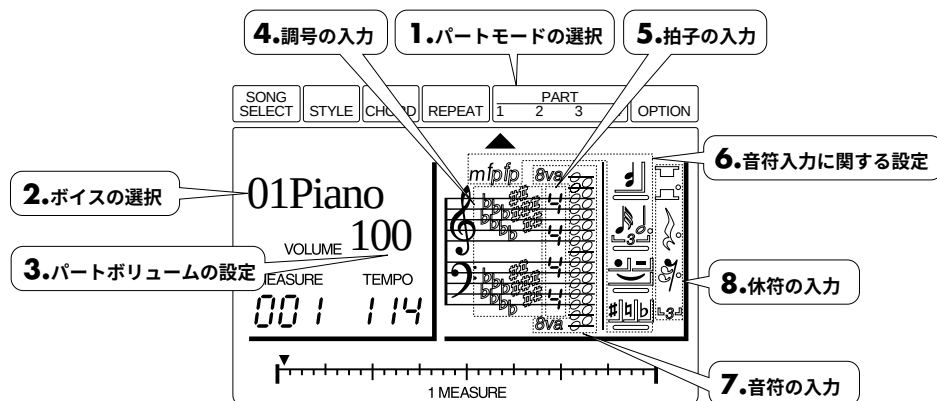
カーソルを反復記号表示に合わせ、変更したい記号を選んで[ENTER]キーを押すと、その小節にメモリーされていた記号が新しく選んだものに変更できます。

パートモード1、2、3、4(PART1, 2, 3, 4)

作成したアカンパニメントパートに対して、メロディパートを入力していくモードです。4パート分用意されており、それぞれ別のボイスで別のメロディをメモリーできます。



1~4パートとも設定できる項目や値は同じです。



各項目の説明／設定値

1 PART(パート1、2、3、4)モードの選択

(あらかじめ、ソングナンバー20を選んだ上で)カーソルをPART1,2,3,4の▲マークの位置に移動し、1つのパートを選びます。



ソングナンバー01~15や不要なデータのあるソングに、新しいソングを入力する場合は、あらかじめ、クリアソング機能を使って既存のデータを消去します。クリアソングについてはP74をご覧ください。



それぞれのパートは独立しています。4つのパートを1つずつ作成し、重ねていきます。

2 ボイスの選択

カーソルをボイスナンバー／ネーム表示に合わせ、[+1] [-1]キーでそのパートで使いたいボイスを選びます。演奏中に別のボイスに切り替えることもできます。

QY8の最大同時発音数は、アカンパニメントやメロディを合わせて28音です。したがって、最大同時発音数を越えると、音が切れたり抜けたりする場合があります。

設定値: 01:Piano~41:Drums

ボイスネームについてはP84の“ボイスリスト”をご覧ください。



41:Drumsはノート(音程)ごとにさまざまなパーカッションボイスが割り当てられています。これを使ってちょっとしたドラムのフィルインやパーカッションのパターンを入力することもできます。これらのボイス割り当てについてはP84の“ドラムセットのキーアサイン”をご覧ください。



カーソルがPART1, 2, 3, 4▲マークにあるときも、ボイスを選択することができます。

3 パートボリュームの設定

カーソルをVOLUME表示に合わせ、[+1] [-1]キーでそのパート全体のボリュームを設定します。

設定値: 0~127 初期設定値は100



各パートの音量バランス、またアカンパニメントパートに対する音量バランスを取るときに便利です。



曲の途中でのボリューム変更をソングに記憶させることはできません。



4 調号の入力(パート1~4すべてに共通)

調号を入力しない場合、調号は自動的にハ長調(イ短調)になります。

4.-1 カーソルを調号表示に合わせ、[+1] [- 1]キーで調号を選びます。

設定値



6は長調、6は短調の主音を表しています。

NOTE 全部の調号が点滅している状態で[ENTER]キーを押すと、ハ長調になります。

4.-2 [ENTER]キーを押して、調号を入力します。

現在の小節の先頭からその調号がパート1~4すべてに対して有効になります。(入力の最小単位は1小節です。)

HINT ソングの途中で別の調号を入力することで、曲を転調させることができます。
ソングの先頭に入力すれば、1曲を通して1つの調号になります。

5 拍子の入力(パート1~4すべてに共通)

拍子を入力しない場合、拍子は自動的に4/4拍子になります。

5.-1 カーソルキーを拍子表示に合わせ、[+1] [- 1]キーで拍子を選びます。



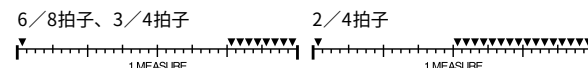
設定2/4、3/4、4/4、6/8 初期値は4/4

5.-2 [ENTER]キーを押して、拍子を入力します。

現在の小節の先頭からその拍子がパート1~4、スタイル、コード、リピートすべてに対して有効になります。(入力の最小単位は1小節です。)

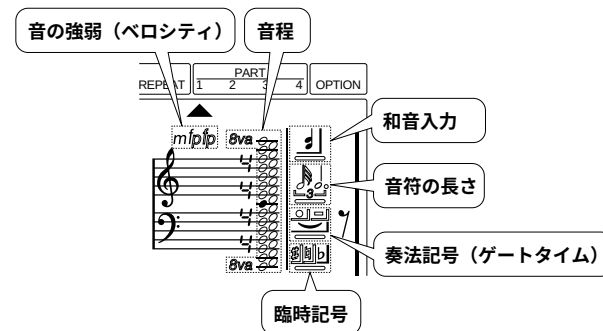
HINT ソングの途中で別の拍子を入力することで、変拍子を作り出すことができます。ソングの先頭に入力すれば、1曲を通して1つの拍子になります。

NOTE 4/4以外の拍子を入力した場合、1MEASUREバーの使用しない部分は▼▼▼▼▼▼▼▼で表示されます。



6 音符入力に関する設定

音符を実際に入力する前に、音符に関するいろいろな設定をします。



音程の設定

カーソルを音程表示に合わせ(音程表示だけが点滅している状態)、[+1] [- 1]キーで音程を設定します。

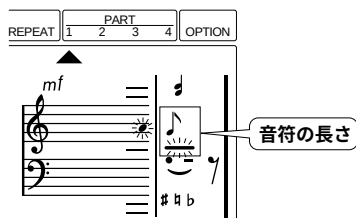
設定値: C-1~C7

LCDの五線譜より高い/低い音の場合は、設定した音の高さによって次のように表示が変化します。



音符の長さの設定

カーソルを音符表示の下線に合わせ(音程表示も同時に点滅します)、[+1][-1]キーで音符の長さ(音符の種類)を設定します。



設定値: 6=全音符、r=符点二分音符、5=二分音符、f=二分三連音符、
e=符点四分音符、4=四分音符、d=四分三連音符、
q=符点八分音符、1=八分音符、a=八分三連音符、
w=符点十六分音符、2=十六分音符、S=十六分三連音符、
3=三十二分音符



QY8では、二分三連音符、四分三連音符、八分三連音符、十六分三連音符と4種類の三連音符を入力できますが、これらはそれぞれ全音符、二分音符、四分音符、八分音符を三分割した長さの音符です。たとえば、4/4拍子で二分三連音符を続けて3つ入力すれば、ちょうど1小節の中にほぼ等間隔で3つの音符が入力されることになります。



[▶▶] フォワードキーを使って、現在選ばれている音符より長い音を入力することができます。音符の種類が変わるたびに音符の種類の設定をしなくても済むので、入力がスムーズにできて便利です。

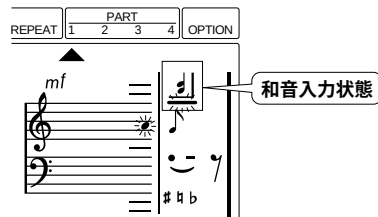
1. 現在選ばれている音符の種類のみで[ENTER]キーを押して、入力します。
2. [ENTER]キーを押し続けたままで、[▶▶] フォワードキーを押します。

1MEASUREバーの▼マークが、現在選ばれている音符の種類のみだけ進みます。これで、最初のロケーションに現在選ばれている音符の種類の2倍の音符が入力されたことになります。[▶▶] フォワードキーを押した分だけ、最初のロケーションの音符が長くなっていきます。

[例] 現在選ばれている音符の長さが八分音符の場合、[ENTER]キーを押して入力した後、([ENTER]キーを押し続けたまま)、[▶▶] フォワードキーを1回押すと最初のロケーションの音符が四分音符に、2回押すと付点四分音符に変わります。

和音入力の設定

カーソルを和音入力表示の下線に合わせ(音程表示も同時に点滅します)、[+1][-1]キーで囲み(◡)を表示させます。



和音入力を行なう場合にのみ設定します。和音入力を設定しておけば、音符入力ごとの自動的なロケーション移動がなくなります(→P63“和音入力”)。

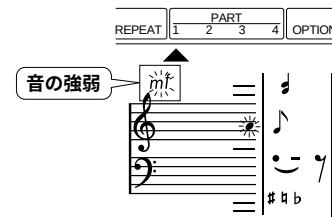
設定値: (◡) 囲み表示あり=和音入力状態、囲み表示なし=単音入力状態



単音入力状態でも和音を入力することができます。単音を入力した後、カーソルを[◀◀] リwindキーで入力したいロケーションに戻してください。

音の強弱の設定(ベロシティ)

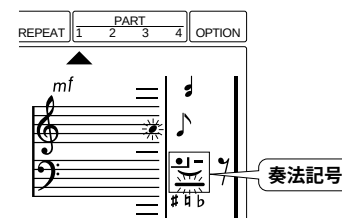
カーソルを強弱表示に合わせ(音程表示も同時に点滅します)、[+1][-1]キーで音の強弱を設定します。



設定値: pp = ピアニッシモ(きわめて弱い)、p = ピアノ(弱い)、mp = メゾピアノ(やや弱い)、
m f = メゾフォルテ(やや強い)、f = フォルテ(強い)、ff = フォルティッシモ(きわめて強い)

奏法記号の設定(ゲートタイム)

カーソルを奏法記号表示の下線に合わせ(音程表示も同時に点滅します)、[+1][-1]キーで必要な記号に囲み(◡)を表示させます。



奏法記号は部分的に音符の長さを変えてメロディに変化をつけたいとき設定します。

設定値: # = スタッカート、% = テヌート、& = スラー／タイ、囲み表示なし = 非選択

スタッカート: 指定された音符を短く切る

テヌート: 指定された音符を十分に長く伸ばす

スラー／タイ: 2つ以上の音符を滑らかにつなぐ。同じ音程の音符に対して設定した場合はタイとなる



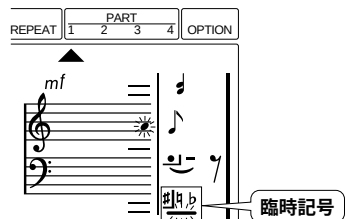
タイの最初の音の強弱がタイの2つ目以降の音にも自動的に設定されます。
タイになる2つ目以降の音符は、1つ目の音符に連続して入力しないと、タイ入力にはなりません。
タイになる2つ目の音符の入力の場合は、1MEASUREバーに●マークは表示されません。



奏法記号の設定は音符を入力するたびに解除されます(和音入力時を除く)。

臨時記号の設定

カーソルを臨時記号表示の下線に合わせ(音程表示も同時に点滅します)、[+1] [-1]キーで必要な記号に囲み()を表示させます。



臨時記号は音程を変化させたい特定の音程に対して設定します。

設定値: ♯=シャープ(半音上げる)、_=ナチュラル(元の音程に戻す)、Q=フラット(半音下げる)、
囲み表示なし=非選択

調号で ♯が付いている音程に臨時記号の ♯を付けるとダブルシャープ(全音上げる)になります。

調号でQが付いている音程に臨時記号のQを付けるとダブルフラット(全音下げる)になります。

調号で何も付いていない音程に_ナチュラルを付けても変化しません。



臨時記号の設定は音符を入力するたびに解除されます。臨時記号は指定した音符にのみ有効です。

7. 音符の入力

単音入力

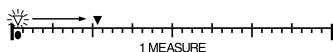
7.-1 [▶▶]フォワード(または[◀◀]リワインド)キーを押して、入力したいロケーションを選びます。

7.-2 音符入力に関する各項目を設定します。

7.-3 [ENTER]キーを押して、音符を入力します。

現在のロケーションに設定通りの音符(単音)がメモリーされます。(入力の最小単位は三十二分音符です。)

1MEASUREバーに入力したロケーションを示す●マークが点灯します。入力した音符の長さの分だけロケーションの▼マークが先に進んで、次の入力待ちの状態になります。



7.-4 上記の手順7-1～7-3を繰り返し、次々に入力していきます。



音程、音符の長さ、強弱に関しては前回の設定がそのまま残りますので、同じ音符を続けて入力するときは再設定の必要はありません。



奏法記号や臨時記号の設定は、入力するたびに解除されます。



入力時はいつでも演奏させてメロディやボイスを確認したり、ロケーションを移動して修正したりすることができます。

和音入力

同じロケーションに異なる音程の音符を入力して和音を作ります。

和音入力の設定をしておけば、入力したときにロケーションが先に進むことがないので、続けて別の音程を選んで和音の構成音を入力できます。

その他については単音入力と同様です。



和音の入力では一つの音ごとに違う音符の長さ、強弱、奏法／臨時記号をつけることができます。

8 休符の入力

8.-1 カーソルを休符表示に合わせ、[+1] [-1]キーで必要な長さの休符を選びます。

設定値: ==全休符、≡符点二分休符、=二分休符、k=二分三連休符、

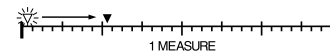
u=符点四分休符、θ=四分休符、j=四分三連休符、

t=符点八分休符、7=八分休符、g=八分三連休符、

y=符点十六分休符、8=十六分休符、h=十六分三連休符、

9=三十二分休符

8.-2 [ENTER]キーを押すと、入力した休符の長さの分だけ、ロケーションが先に進みます。(入力の最小単位は三十二分休符です。)



1MEASUREバーの▼マークでロケーションを確認できます。



休符の入力は、休符データをメモリーするわけではなく、入力した休符の長さ分だけロケーションを先に進めるしくみになっています。したがって、1MEASUREバーに休符の入力を示す●マークが点灯することはありません。



休符を入力しなくても[▶▶]フォワードキーを押すたびに、現在選ばれている音符の長さ分ずつロケーションが進みますので、この方法で休符の入力操作を代用できます。

●ロケーションの移動

以下の4通りの方法で、入力／修正(または演奏をスタート)したいロケーションに移動することができます。

1. 三十二分音符単位

カーソルを1MEASUREバーの▼マークに合わせ、[▶▶] フォワード／[◀◀] リwindキーを押すたびにロケーションが三十二分音符単位で移動します。

2. 選択されている音符の音符の長さ単位

カーソルがパートモード内で1MEASUREバーの▼マーク以外にあるとき、[▶▶] フォワード／[◀◀] リwindキーを押すと、現在選択されている音符の長さに合わせてロケーションが移動します。

3. 小節単位

カーソルをPART 1/2/3/4▲マークに合わせ、[▶▶] フォワード／[◀◀] リwindキーを押すたびにロケーションが1小節単位で移動します。

4. 入力ロケーション単位

カーソルを1MEASUREバーの▼マークに合わせ、[←]カーソルキーを押すたびにデータが入力されているロケーション(●マーク)だけを移動します。入力の修正時などに使えば、不必要なロケーションを飛ばせるので便利です。



どの方法でもキーを押し続けると連続的に移動でき、さらに押し続けると移動速度がアップします。

●入力済みの各値の表示について

1MEASUREバーの●マーク(音符が入力されているロケーション)に▼マークを合わせると、そのロケーションの各入力値がそれぞれ表示されます。ただし、和音が入力されている場合は、音程が一番高い音符に関する値が表示されます。この場合、和音の各音程に直接カーソルを合わせるとそれぞれの値が表示できます。また、入力済みの音符の各設定項目表示にカーソルを合わせると、入力以前と比べてカーソルの点滅スピードが遅くなります。



入力したデータとLCDに表示されるデータが異なる場合があります。
(詳細はP85の“故障かなと思ったら”をご覧ください。)

●デリートと変更

すでに入力済みの音符は次の方法でデリート(削除)できます。

デリート法1.(単音ずつデリートする)

入力済みの音程表示にカーソルを合わせて[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされている音符がデリートできます。

デリート法2.(複数の音符を同時にデリートする)

カーソルを1MEASUREバーの●マークが点灯している位置の▼マークに合わせ、[ENTER]キーを押すと、そのロケーションにメモリーされていたすべての音符が同時にデリートできます。

変更法(音程以外の値)

カーソルを各設定項目に合わせ、変更したい値を選択／設定して[ENTER]キーを押すと、新しい値に変更できます。



音程の変更については一度デリートしたあと再入力してください。



ソングを作成する場合、オプション機能のデリートメジャー P68 やクリエートメジャー P69 などを使うと便利です。

■オプションモード(OPTION)

ソングの演奏時に役立つミュート機能やソングの作成／修正に便利なコピー機能など、QY8に総合的に関わる12機能をまとめたモードです。

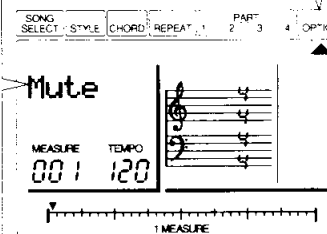
●1つのソングに対する機能

1. ミュート(Mute)
2. キーチェンジ(KeyChng)
3. イレースメジャー(ErsMeas)
4. デリートメジャー(DelMeas)
5. クリエイトメジャー(CreMeas)
6. コピーメジャー(CpyMeas)
7. ミックスパート(MixPart)
8. トランスポーズ(Trans.)

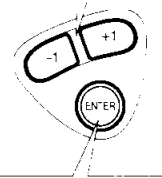
●QY8全体に対する機能

9. クリアソング(ClrSong)
10. データアウト(DataOut)
11. プログラム・チェンジ(PgmChng)
12. アンドゥー／リドゥーのON/OFFの設定

A. OPTION(オプション)の選択



B. 機能を選ぶ



C. 設定画面に入る

*10. データアウトと11. プログラムチェンジについてはP76“MIDI”をご覧ください。

*12. アンドゥー／リドゥーのON/OFFの設定については操作手順が違いますので直接P75をご覧ください。

基本となるキー操作

A. OPTION(オプション)の選択

カーソルをOPTION▲マークの位置に移動します。

B. 1～9の機能を選ぶ

[+1] [-1] キーを押して使いたい機能を選びます。

C. 設定画面に入る

[ENTER] キーを押すと、選んだ機能の設定画面になります。

これ以降の操作や手順は各機能ごとに説明します。



各設定画面から抜けるには、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせてから他のモードに移動してください。

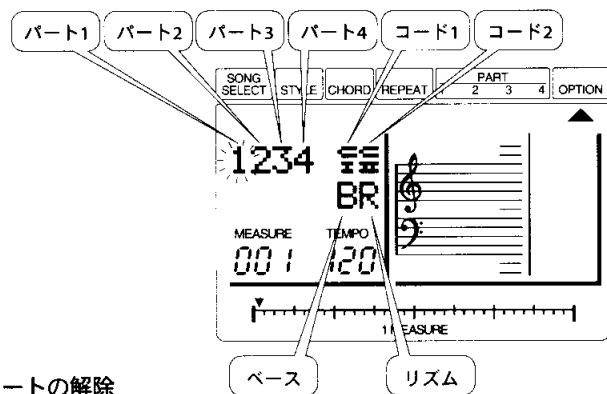
1. ミュート (Mute)

ソングを演奏するときに、パート1~4とアカンパニメントパート(スタイル)のリズム、ベース、コード1、コード2をそれぞれ別々にミュートする(発音しないようにする)ことができます。

この機能を使って、4つのアカンパニメントパートをON/OFFしアカンパニメントに変化をつけたり、メロディパートをミュートしキーボードやギターなど他の楽器の練習に使ったりすることができます。

ミュートの設定

ミュートしたいパートの表示にカーソルを合わせて、[-1]キーを押すとそのパートをミュートできます。なお、ミュートされているパートは[*]表示に変わります。



ミュートの解除

ミュートを解除したいパートの表示にカーソルを合わせて、[+1]キーを押すとそのパートは元の状態に戻ります。



ミュートはソングの演奏中でも設定できます。

2. キーチェンジ (KeyChng)

ソング全体の音程を半音単位で変えることができます。

QY8の演奏に合わせて唄を歌ったり他の楽器を演奏するときなど、簡単に移調することができます。

キーチェンジの設定

[+1] [-1]キーで、半音ずつ-12(1オクターブ下)~0(元の音程)~+12(1オクターブ上)の範囲で音程を変えられます。

キーチェンジの値



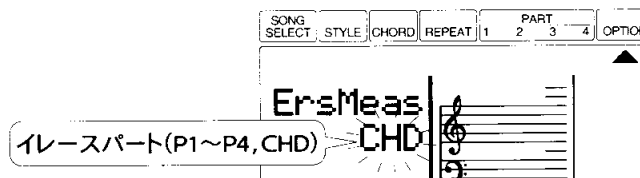
キーチェンジはソングの演奏中でも設定できます。

3. イレースメジャー (ErsMeas)

あるパートの不要なデータを小節単位でイレース(消去)する機能です。データは消去されても小節数は変わりません。

3-1 イレースするパートを選びます。

カーソルをパートの表示に合わせ、[+1] [-1]キーでイレースの対象となるパートをパート1(P1)~4(P4)、コード(CHD)の中から選びます。

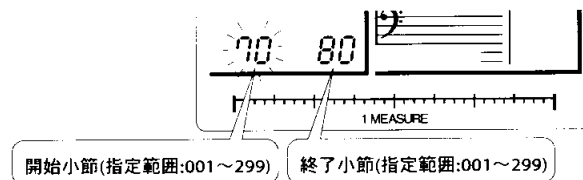


3-2 イレースを開始する小節を指定します。

カーソルをイレースの開始小節(左側)の表示に合わせ、[+1] [-1]キーで指定します。

3-3 イレースを終了する小節を指定します。

カーソルをイレースの終了小節(右側)の表示に合わせ、[+1] [-1]キーで指定します。



3-4 イレースを実行します。

[ENTER]キーを押すとイレースが実行され、終了すると画面にCompleted(完了)が現われます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。

イレースをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせイレースから抜けてください。



もし、まちがってイレースを実行した場合は、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すとリドゥー(再実行)できます。

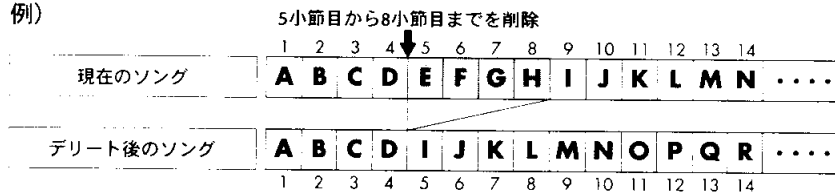
4. デリートメジャー (DelMeas)

ソングの不要な部分を小節単位で削除する機能です。削除された分だけそのソングは小節数が短くなります。



デリートはすべてのパートに対して同時に働きます。

例)

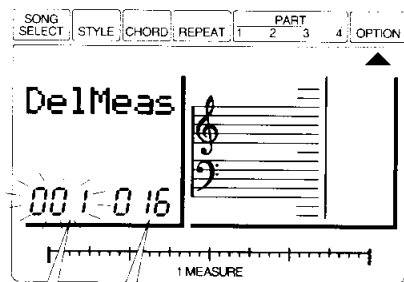


4-1 デリートを開始する小節を指定します。

カーソルをデリートの開始小節(左側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで指定します。

4-2 デリートを終了する小節を指定します。

カーソルをデリートの終了小節(右側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで指定します。



開始小節(指定範囲:001~299)

終了小節(指定範囲:001~299)

4-3 デリートを実行します。

[ENTER]キーを押すとデリートが実行され、終了すると画面にCompletedが現われます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。

デリートをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせデリートから抜けてください。



もし、まちがってデリートを実行した場合、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すとリドゥー(再実行)できます。

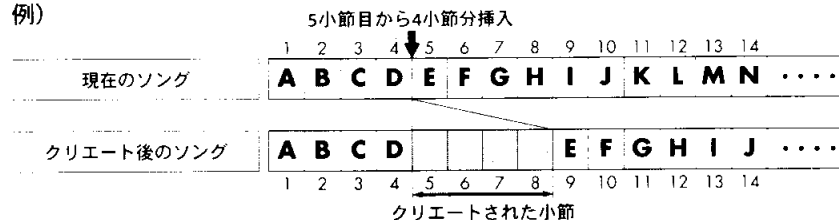
5. クリエイトメジャー (CreMeas)

ソングの途中で、必要な数だけ新しい小節を挿入する機能です。挿入された分だけ、そのソングは小節数が長くなります。



クリエートメジャーはすべてのパートに対して同時に働きます。

例)



5-1 クリエイトする小節の拍子を選びます。

カーソルを拍子の表示に合わせ、[+1][-1]キーでクリエートする小節の拍子を2/4、3/4、4/4、6/8の中から選びます。



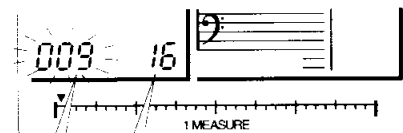
小節(2/4, 3/4, 4/4, 6/8 初期値は4/4)

5-2 クリエイトを開始する小節を指定します。

カーソルをクリエートの開始小節(左側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで指定します。

5-3 クリエイトする小節の数を設定します。

カーソルをクリエートする小節数(右側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーでそれぞれ01~99の範囲で設定します。



開始小節(指定範囲:001~299)

クリエートする小節の数(指定範囲:01~99)

5-4 クリエイトを実行します。

[ENTER]キーを押すとクリエートが実行され、終了すると画面にCompletedが現われます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。

クリエートをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせクリエートから抜けてください。



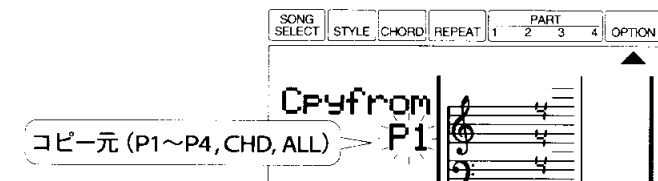
もし、まちがってクリエートを実行した場合は、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すと、リドゥー(再実行)できます。

6. コピーメジャー (CpyMeas)

あるパートの一部(コピー元)を同じパートまたは別のパートの一部(コピー先)へコピーする機能です。コピー先の古いデータは新しくコピーされたデータに書き替えられます。

6.-1 コピー元のパートを選びます。

カーソルをコピー元のパート表示に合わせ、[+1][-1]キーでパート1(P1)~4(P4)、コード(ChD)、全体(ALL)の中から1つを選びます。



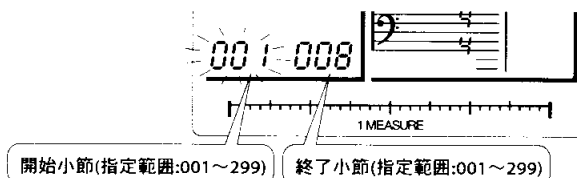
全パートとコード、スタイル、リピートを同時にコピーするときはALLを選びます。

6.-2 コピーを開始する小節を指定します。

カーソルをコピーの開始小節(左側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで指定します。

6.-3 コピーを終了する小節を指定します。

カーソルをコピーの終了小節(右側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで指定します。

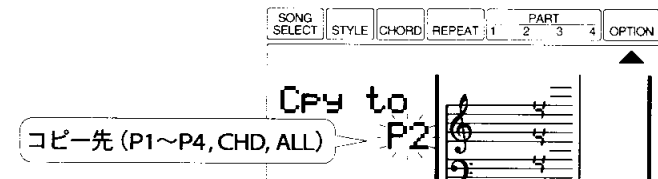


6.-4 コピー先の設定画面へ移ります。

[ENTER]キーを押すとコピー先の設定画面になります。

6.-5 コピー先のパートを選びます。

カーソルをコピー先のパート表示に合わせ、[+1][-1]キーでパート1(P1)~4(P4)、コード(ChD)、全体(ALL)の中から1つを選びます。



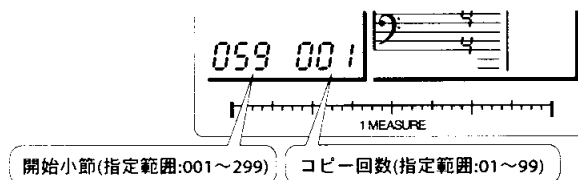
コピー元でCHD、ALLを選んだ場合は、自動的にCHD、ALLがそれぞれ選ばれます。

6.-6 コピー先の開始小節を指定します。

カーソルをコピー先の開始小節(左側)の表示に合わせ、[+1][-1]キーで指定します。

6.-7 コピー回数を設定します。

カーソルをコピー回数の表示に合わせ、[+1][-1]キーでそれぞれ01~99の範囲で設定します。



6.-8 コピーを実行します。

[ENTER]キーを押すとコピーが実行され、終了すると画面にCompletedが現われます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。

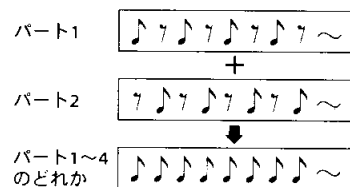
コピーをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせコピーから抜けてください。

もし、まちがってコピーを実行した場合は、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すと、リドゥー(再実行)できます。

コピー元でALL以外を選んでいるとき、指定した小節の最後までデータがないと、コピーを実行してもエラーメッセージEmptyErrが現われます。エラーメッセージはどれかキーを押すと消えますので、もう一度よく確かめてから実行してください。

7. ミックスパート (MixPart)

パート1~4のうち、いずれか2つのパートのデータをミックスし、そのミックスされた内容を別のパートに入力することができます。この機能を使うことで、簡単にオーバーダビングが実行できます。

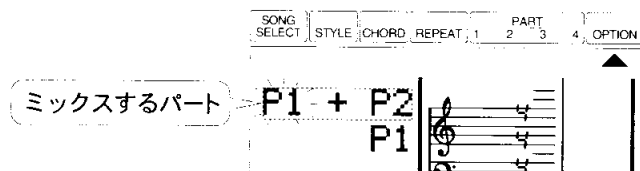


例)

パート1+パート2 → パート1
パート1+パート2 → パート3

7-1 ミックスする2つのパートを選びます。

カーソルをミックスするパートの選択表示に合わせ、[+1] [-1]キーでミックスするパートをパート1(P1)~4(P4)の中から2つ選んでそれぞれ左右に表示させます。



7-2 ミックスされた内容の移動先を設定します。

カーソルをミックスされた内容の移動先の表示に合わせ、[+1] [-1]キーで移動先にするパートをパート1(P1)~4(P4)の中から1つ選びます。



ここで選んだ移動先パート内のデータは、ミックス実行後にミックスされたデータに書き替えられます。

7-3 ミックスを実行します。

[ENTER]キーを押すとミックスが実行され、終了すると画面にCompletedが現われます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。

ミックスパートをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせミックスパートから抜けてください。



もし、まちがってミックスを実行した場合、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すと、リドゥー、再実行できます。

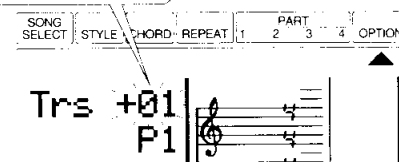
8. トランスポーズ (Trans.)

パート1~4ごとに音程を半音単位で変えることができます。また、小節の設定もできます。たとえば、あるパートのメロディの一部を別のパートにそのままコピーして、トランスポーズするだけで、簡単にハーモニー、和声を作ることができます。

8-1 トランスポーズの値を設定します。

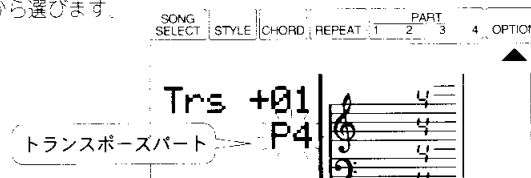
カーソルをトランスポーズの表示に合わせ、[+1] [-1]キーで-12 1オクターブ下 ~0 元の音程 ~+12 1オクターブ上の範囲で値を選びます。

トランスポーズの値



8-2 トランスポーズするパートを選びます。

カーソルをパートの表示に合わせ、[+1] [-1]キーでトランスポーズの対象となるパートをパート1(P1)~4(P4)の中から選びます。

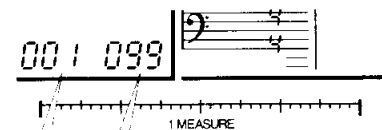


8-3 トランスポーズを開始する小節を指定します。

カーソルをトランスポーズの開始小節(左側)の表示に合わせ、[+1] [-1]キーで指定します。

8-4 トランスポーズを終了する小節を指定します。

カーソルをトランスポーズの終了小節(右側)の表示に合わせ、[+1] [-1]キーで指定します。



開始小節(指定範囲:001~299)

終了小節(指定範囲:001~299)

8-5 トランスポーズを実行します。

[ENTER]キーを押すとトランスポーズが実行され、終了すると画面にCompletedが現われます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。

トランスポーズをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせトランスポーズから抜けてください。



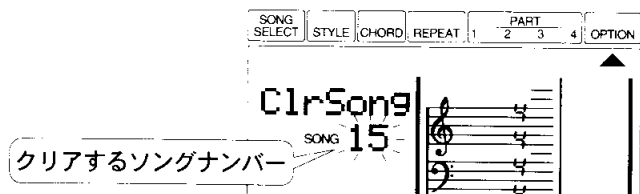
もし、間違えてトランスポーズを実行した場合、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すとリドゥー、再実行できます。

9. クリアソング (ClrSong)

不要なソングのデータを一度に全部削除する機能です。ソング01～20を最初から作りたいときなどに使用します。

9-1 クリアするソングを指定します。

01～20の中から、[+1] [-1]キーでクリアしたいソングを選びます。



9-2 クリアを実行します。

[ENTER]キーを押すとクリアが実行され、終了すると画面にCompletedが現われます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。

クリアをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせクリアソングから抜けてください。



クリアソングの設定画面に入ったとき、現在のソングが最初に表示されます。



もし、まちがってクリアを実行した場合、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すとリドゥー(再実行)できます。

10. データアウト(DataOut)

P80をご覧ください。

11. プログラムチェンジ(PgmChng)

P81をご覧ください。

12. アンドゥー／リドゥーのON/OFFの設定

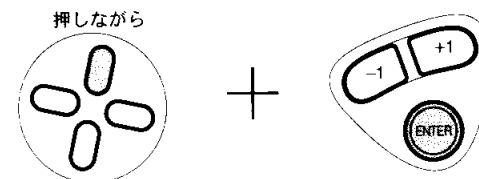
オプション機能やリアルタイムレコーディング時に、[UNDO]キーの機能をOFFにすることでQY8本体のメモリ容量を増やすことができます。



OFFの設定はオプション機能やリアルタイムレコーディングにだけ有効です。通常のソングの入力モードのアンドゥー／リドゥー機能はOFFになりません。

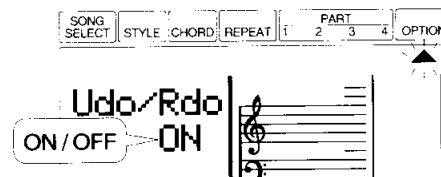
12-1 設定画面に入ります。

OPTION▲マークにカーソルを合わせた状態で、カーソルキー[*]を押しながら[ENTER]キーを押します。



12-2 アンドゥー／リドゥーのON/OFFを設定します。

[+1]キーを押すとアンドゥー／リドゥーがONになり、[-1]キーを押すとアンドゥー／リドゥーがOFFになります。



カーソルをON/OFF表示に移動して設定することもできます。

12-3 設定画面から抜けます。

[*]カーソルキーを押しながら[ENTER]キーを押します。または、[*]カーソルキーだけを押し

● MIDI (ミディ)

MIDIを使うと、QY8の世界はさらに広がります。ここではQY8の持つMIDI機能を紹介します。

MIDI接続

接続法1.(他のMIDIキーボードでQY8をコントロールする)

QY8のMIDI IN端子と他のMIDIキーボードのMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。

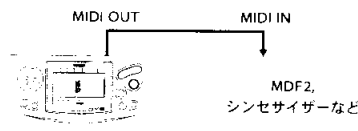
この接続で、“1. 外部機器を使ったステップレコーディング(・P76)”、“2. リアルタイムレコーディング(・P77)”、“3. ABC機能(・P78)”を使った演奏、“5. プログラムチェンジ(・P81)”の記憶、“6. バルクデータの受信(・P82)”、“7. QY8を音源として使う(・P82)”ができます。



接続法2.(QY8で外部MIDI機器をコントロールする)

QY8のMIDI OUT端子と他のMIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

この接続で、QY8のデータをYAMAHA MDF2などのデータファイラーへ“4. データアウト(・P80)”してフロッピーディスクに保存したり、QY8のデータで他のシンセサイザーを演奏させることができます。



QY8のMIDIチャンネルは各パートごとにあらかじめ決められています。また、レコーディング時は常にOMNION 全てのチャンネルを受信するモードになります。

1. 外部機器を使ったステップレコーディング

パートモードでの音符入力作業を外部MIDIキーボードを使って行なうことができます。

和音入力やボイスの41Drumsを使ってリズムパターンを入力するときなどに便利です。

1-1 外部MIDIキーボードのMIDI OUTからQY8のMIDI INへ正しく接続します。

1-2 パートモードで音符入力に関する設定(・P59)を行なったあと、入力したい音程(和音入力もできます)を外部キーボードで押鍵し、音符入力します。

設定した音符の長さ分だけロケーションが進んで次の入力待ちとなります。QY8で和音入力の設定をしていても影響ありません。



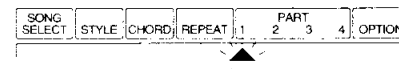
その他の手順 操作についてはP56のパートモードと同様です。

2. リアルタイムレコーディング

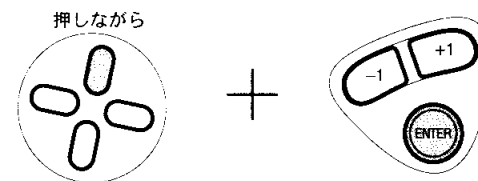
パートモードでの音符入力作業を、外部MIDIキーボードを使ってリアルタイムで行なうことができます。ちょうどテープレコーダーに録音するのと同じように、弾いた通りのタイミングでダイレクトに入力できます。また、クオンタイズを設定しておけば、演奏時の音のばらつきも、ある一定のタイミングへ自動修正できます。

2-1 外部MIDIキーボードのMIDI OUTからQY8のMIDI INへ正しく接続します。

2-2 リアルタイムレコーディングを行ないたいパートのPART1~4▲マークにカーソルを合わせます。

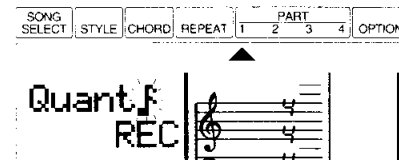


2-3 (・)カーソルキーを押しながら[ENTER]キーを押すと、LCDがレコーディングの画面に変わります。



そのまま元の画面に戻りたいときは[ENTER]キーを、また別のモードに移動したいときは(・)カーソルキーを押してください。すでにカーソルをいずれかの表示に移動した場合は、もう一度カーソルをPART1~4▲マークに合わせてから[ENTER]キーまたは(・)カーソルキーを押してください。

2-4 カーソルをクオンタイズ表示に合わせ、[+1] [-1]キーで分解能を選びます。



クオンタイズについて

演奏時の音のばらつきを自動修正する機能です。たとえば、下図のように分解能を八分音符に設定しておけば、実際に演奏したときの音のタイミングのずれを8分音符ジャストのタイミングにそろえてくれます。



設定できる分解能

♪=二分音符、♪♪=二分三連音符、♪♪♪=四分音符、♪♪♪♪=四分三連音符、
♪♪♪♪♪=八分音符、♪♪♪♪♪♪=八分三連音符、♪♪♪♪♪♪♪=十六分音符、♪♪♪♪♪♪♪♪=十六分三連音符、♪♪♪♪♪♪♪♪♪=三十二分音符、OFF=OFF



分解能は、実際に演奏する音符のうち最小のものを設定します。

2-5 [▶▶]フォワード / [◀◀]リwindキーでレコーディングを始めたい小節を選びます。

2-6 カーソルをTEMPO表示に合わせ、[+1] [-1]キーで演奏しやすいテンポを設定します。

2-7 [▶/■]キーを押すと、2小節分のメトロノームのカウントに続けてレコーディングが始まります。接続してあるMIDIキーボードで演奏してください。



メトロノームのカウントが鳴っているとき、LCDの[REC]表示でもカウントを確認できます。たとえば4/4拍子の場合、[-8] [-7] ... [-2] [-1]とマイナスカウントで表示され、レコーディング開始と同時に[REC]表示に戻ります。



もし、レコーディングするパートにすでに入力されたデータがある場合、それらはレコーディングとともに消去され、新しい演奏データに書き替えられます。

2-8 もう一度 [▶/■]キーを押すとレコーディングは終了し、自動的にパートモード選択の画面に戻ります。



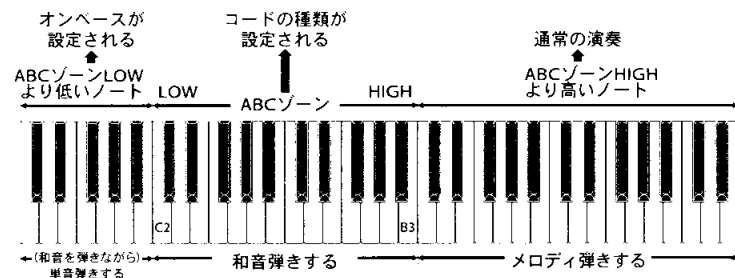
もしまちがってレコーディングをした場合、[UNDO]キーを押せば実行前の状態に戻ります。また、もう一度[UNDO]キーを押すとリドゥー（再実行）できます。

3. ABC機能

ABC(オートベースコード)とは、外部MIDIキーボードからのリアルタイム演奏によってQY8のアカンパニメントパターン(スタイル)を自動演奏する機能です。ABC機能を使うには、前もってABCゾーンを設定しておく必要があります。

たとえば、ABCゾーンと演奏のしかたの関係は次のようになります。

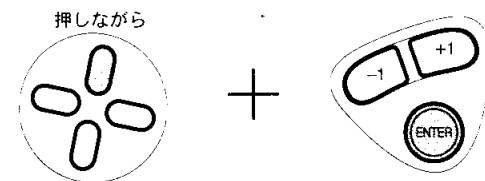
ABCゾーンと演奏のしかた



3-1 外部MIDIキーボードのMIDI OUTからQY8のMIDI INへ正しく接続します。

3-2 カーソルをCHORD▲マークに合わせ、コードモードを選びます。

3-3 [*]カーソルキーを押しながら[ENTER]キーを押すと、LCDがABCゾーン設定画面に変わります。



3-4 カーソルキーでABCゾーンLOW(最低音)の表示に合わせ、[+1] [-1]キーでノートナンバー00.=C-2~127.=G8の中から最低音を選びます。

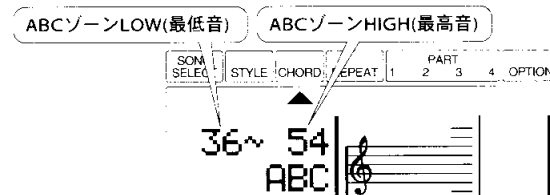


初期設定値は[36 .C2.]です。

3-5 カーソルをABCゾーンHIGH(最高音)の表示に合わせ、[+1] [-1]キーでノートナンバー00.=C-2~127.=G8の中から最高音を選びます。



初期設定値は[54 .F3.]です。



3-6 元の画面に戻りたいときは、カーソルをCHORD▲マークに合わせてから[ENTER]キーまたは[* I *]カーソルキーを押してください。

ABC演奏について

QY8の演奏をスタートさせ、前ページの“ABCゾーンと演奏のしかた”に従って外部MIDIキーボードを演奏します。外部MIDIキーボードのリアルタイム演奏で、QY8はコードを変えながらABC自動演奏を行ないます。



この機能を使うと、アカンパニメントパートを作るために個々に入力していたコードが簡単に入力できます。



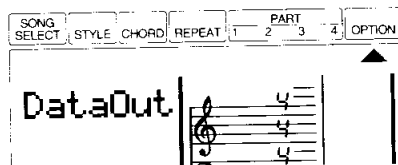
ABCゾーンHIGH以下の音は、QY8からは発音されません。

4. データアウト(DataOut)

QY8のソングデータを別のQY8へ送信したり、MDF2などのデータファイラーへ保存することができます。

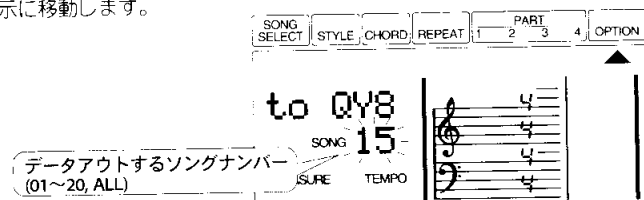
4-1 QY8のMIDI OUTから別のQY8やMDF2のMIDI INへ正しく接続します。

4-2 カーソルをOPTION▲マークに合わせ、[+1] [-1]キーで“DataOut”を選びます。



4-3 データアウト設定画面に入ります。

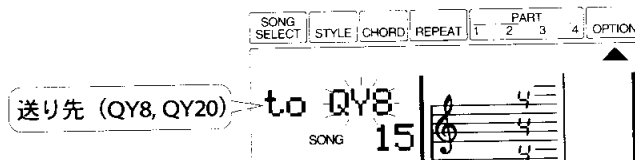
[ENTER] キーを押すと、LCDがデータアウト画面に変わります。カーソルは自動的にソングナンバー表示に移動します。



4-4 [+1] [-1]キーでデータアウトしたいソングナンバーをソング01~20、ALLの中から選びます。

ALLを選ぶと20ソング同時にデータアウトできます。

4-5 カーソルをデータの送り先表示に合わせ、[+1] [-1]キーでQY8またはQY20を選びます。



QY8のフォーマットで外部機器へ出力したり別のQY8へデータアウトするときは、この設定は不要です (QY8のまま)。QY20へデータアウトするとき、またはQY20にロードするためのデータとして保存するときはQY20を選んでください。なお、QY20を選んだときは各ソングのパート1~4のデータとコードデータだけの出力となり、ALLによる出力はできません。

4-6 [ENTER]キーを押すとデータアウトが実行されます。LCDにExecuting (実行中)が表示され、終了するとCompletedが表示されます。画面は自動的にオプションモード選択の状態に戻ります。データアウトをキャンセルしたい場合は、もう一度OPTION▲マークにカーソルを合わせデータアウトから抜けてください。

QY8でQY20のデータを読むことはできません。

5. プログラムチェンジ(PgmChng)

QY8はMIDIプログラムチェンジを送受信します。たとえば、外部MIDIキーボードでQY8にリアルタイムレコーディングする際、プログラムチェンジを記憶させておくことによって、再生時にボイスを自動的に切り替えることができます。

必要に応じて音色配列をNORMALモード、通常のQY8のボイス配列とGMモード (GM音源に準じた配列) に切り替えることができます。以下の手順で設定します。

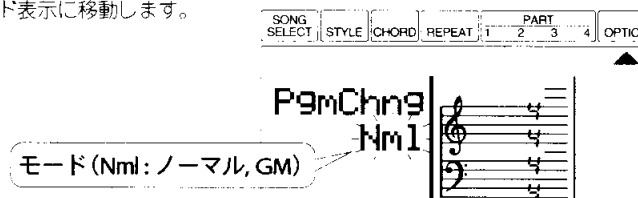
GMとはGeneral MIDI System Level 1 (GMシステムレベル1)の略称で、MIDIデータの一部 (音色データなど) を共通化することにより、誰にでも気軽にMIDIデータを扱えるようにしようというものです。このGM規格に準拠したMIDIデータは、シーケンサーとGM音源を使って、CDをCDプレーヤーで再生させる感覚で扱うことができます。

5-1 カーソルをOPTION▲マークに合わせ、[+1] [-1]キーで“PgmChng”を選びます。



5-2 モード設定画面に入ります。

[ENTER] キーを押すと、LCDがモード設定画面に変わります。また、このときカーソルが自動的にモード表示に移動します。



5-3 [+1] [-1]キーでモードを“Nm1 (ノーマル)”または“GM”に設定します。

HINT GMモードに設定しておけば、外部にGM音源を接続したときに、QY8の内部音源での演奏と同じような演奏が簡単に楽しめます (わずらわしい音色合わせが要りません)。また、外部のシーケンサーでQY8を鳴らす場合にも便利です。

GMで規定されている128音色に比べてQY8のボイスの数は40種類しかありませんので、次のようないくつかの制限があります。

- ・GMモードでリアルタイムレコーディングをした場合、内部の音色に対応しないプログラムチェンジデータは記憶されません。
- ・GMモードでQY8を演奏させたときに、内部の音色に対応しないプログラムチェンジデータが既に記憶されていても、このデータは出力されません。

GMモード時のプログラムチェンジナンバーとボイスの対応、またボイスナンバー41のDrumsの各ノートに対するGMノートナンバーについてはP84のリストをご覧ください。

6. バルクデータの受信

別のQY8やMDF2から送られてくるソングデータを一度に受信できます。

5-1 別のQY8やMDF2のMIDI OUTからQY8のMIDI INへ正しく接続します。

5-2 QY8のカーソルをSONG SELECTの▲マークに合わせ、[+1] [-1] キーで受信させたいソングナンバーを選びます。QY8はSONG SELECTの▲マークに合わせたままで、停止状態にしてください。



受信するソングナンバーにデータが入っていると、データを受信することはできません。

5-3 送信側のQY8やMDF2で送信の操作を行ないます。

5-4 QY8は自動的にバルクデータを受信します。LCDにReceiving(受信中)が表示され、終了するとReceivedが表示されます。



QY8はQY10からのバルクデータを受信できます。

7. QY8を音源として使う

QY8を他のキーボードやシーケンサーなどの音源として使うことができます。

外部MIDIキーボードやシーケンサーのMIDI OUTからQY8のMIDI INへ正しく接続します。

MIDIチャンネルとボイス

QY8では次のリストのようにMIDIチャンネルが固定されています。したがって、外部MIDIキーボードやシーケンサー側でそれぞれの送信チャンネルを合わせてください。また、チャンネル1~4に対するボイスはそれぞれパートモード1~4で選びます。チャンネル5、6、7、10に対するボイスはスタイルモードで選んだスタイルのパートごとに決まっています。次のリストを参照してセッティングしてください。

QY8を最大8パートのマルチティンバー音源として活用できます。

MIDIチャンネル	パート	ボイスのアサイン
1	パート1	パートモード1で選択
2	パート2	パートモード2で選択
3	パート3	パートモード3で選択
4	パート4	パートモード4で選択
5	コード1	スタイルモードで選択 (各スタイルごとに プリセット)
6	コード2	
7	ベース	
10	リズム	

資料編

スタイルリスト

スタイル No.	スタイルネーム	LCD表示	拍子	テンポ	ソング
Dance & Funk					
01	Disco	Disco	4/4	120	01
02	Euro Beat	Euro	4/4	136	—
03	House	House	4/4	118	—
04	Dance Shuffle	Dance	4/4	108	02
05	Funk Shuffle	Funk	4/4	100	—
06	Soul Ballad	Soul	4/4	90	—
Rock1					
07	Piano Ballad	Piano	4/4	76	—
08	Analog Ballad	Analog	4/4	100	—
09	Folk Ballad	Folk	4/4	100	03
10	16Beat Ballad	16B	4/4	64	—
11	8Beat Pop1	Pop1	4/4	112	—
12	8Beat Pop2	Pop2	4/4	160	—
13	8Beat Pop3	Pop3	4/4	120	—
14	8Beat Pop4	Pop4	4/4	125	—
15	16Beat Pop	Pop5	4/4	106	—
16	24Beat Pop	Pop6	4/4	100	04
17	8Beat Rock	Rock	4/4	138	—
18	Hard Rock	HardRk	4/4	148	—
Rhythm & Blues					
19	R & B	R&B	4/4	126	—
20	Soul Rock	SoulRk	4/4	104	05
21	Mutown Shuffle	R&BSf	4/4	192	—
22	Gospel	Gosp	6/8	60	—
23	Slow Rock	SlowRk	4/4	67	06
24	Blues Boogie	Blues	4/4	122	07
Rock2					
25	Pop Shuffle	PopSf	4/4	152	—
26	Rock Shuffle	RockSf	4/4	150	—
27	Boogie Woogie	Boog	4/4	160	—
28	Rock'n Roll	R&R	4/4	180	08

● ソング演奏時のテンポ表示は上記リストと異なる場合があります。

スタイル No.	スタイルネーム	LCD表示	拍子	テンポ	ソング
Jazz & Swing					
29	Swing	Swing	4/4	214	09
30	Slow Swing	SlowSw	4/4	102	10
31	Swing Waltz	SwWtz	3/4	160	—
32	Dixieland	Dixe	4/4	112	11
33	Slow Fox	SlFox	4/4	108	—
Latin					
34	BossaNova	Bossa	4/4	120	12
35	Salsa	Sasa	4/4	165	—
36	Mambo	Mambo	4/4	134	—
37	Rumba	Rumba	4/4	116	—
38	Tango	Tango	4/4	132	—
39	Samba	Samba	4/4	108	13
Caribbean					
40	Reggae	Regae	4/4	152	—
Country & World					
41	Country Ballad	CntBl	4/4	100	—
42	Country Rock	CntRk	4/4	134	—
43	Bluegrass	Grass	4/4	120	—
44	Lambada	Lambd	4/4	116	—
45	Enka	Enka	4/4	80	14
March & Waltz					
46	March 1	Mch1	4/4	118	15
47	March 2	Mch2	4/4	123	—
48	Poika	Poika	4/4	126	—
49	Waltz	Waltz	3/4	180	—
New Age					
50	New Age	NewAg	4/4	80	—
Blank					
51	Blank	Blank	4/4	120	—

●ボイスリスト

QY8の最大同時発音数はアカンパニメントやメロディを合わせて28音です。
したがって、最大同時発音数を越えると、音が切れたり抜けたりする場合があります。

ボイス NO.	LCD表示	ボイスネーム	GMプログラム ナエンンNO.	ボイス NO.	LCD表示	ボイスネーム	GMプログラム ナエンンNO.
01	Piano	Acoustic Grand piano	1	22	SyBa2	Synth bass 2	40
02	ElPn1	E.Piano 1	5	23	Strg1	String Ensemble 1	49
03	ElPn2	E.Piano 2	6	24	Strg2	String Ensemble 2	50
04	Clavi	Clavinet	8	25	Trmpt	Trumpet	57
05	Vibes	Vibraphone	12	26	Trmbn	Trombone	58
06	Mmba	Marimba	13	27	Brass	Brass section	62
07	Xylo	Xylophone	14	28	SyBrs	Synth Brass	63
08	Orgn1	Drawber Organ	17	29	Sax	Tenor sax	67
09	Orgn2	Rock Organ	19	30	Flute	Flute	74
10	Acord	Accordion	22	31	Lead1	Synth Lead 1	82
11	Harmo	Harmonica	23	32	Lead2	Synth Lead 2	88
12	StGtr	Acoustic Steel guitar	26	33	Pad1	Synth Pad 1	83
13	JzGtr	Electric Jazz guitar	27	34	Pad2	Synth Pad 2	94
14	ClGtr	Electric Clean guitar	28	35	SyCmp	Synth Comp	85
15	MtGtr	Electric muted guitar	29	36	BwBel	Bowed bell	93
16	DsGtr	Distortion guitar	31	37	PcCmp	Perc Comp	101
17	WdBas	Acoustic bass	33	38	Cryst	Crystal	99
18	FnBas	Electric bass fingered	34	39	Sweep	Sweep	96
19	PcBas	Electric bass picked	35	40	Banjo	Banjo	106
20	SlBas	Slap bass	37	41	Drums	Drum set	
21	SyBa1	Synth bass 1	39				

●ドラムセット(41 Drums)のキーアサイン

ノート NO.	ノート	ボイスネーム	GM ノートNO.
24	C	0	
25	C#	0	Brush Swish 25
26	D	0	Brush Roll 26
27	D#	0	Brush Slap 27
28	E	0	
29	F	0	
30	F#	0	
31	G	0	
32	G#	0	Stick 32
33	A	0	
34	A#	0	
35	B	0	Bass Drum Soft 35
36	C	1	Bass Drum Hard 36
37	C#	1	Side Stick 37
38	D	1	Snare Drum 1 38
39	D#	1	Hand Clap 39
40	E	1	Snare Drum 2 40
41	F	1	Low Floor Tom 41
42	F#	1	Closed Hi Hat 42
43	G	1	High Floor Tom 43
44	G#	1	Pedal Hi-Hat 44
45	A	1	Low Tom 45
46	A#	1	Open Hi-Hat 46
47	B	1	Low-Mid Tom 47
48	C	2	Hi Mid Tom 48

ノート NO.	ノート	ボイスネーム	GM ノートNO.
49	C#	2	Crash Cymbal 1 49
50	D	2	High Tom 50
51	D#	2	Ride Cymbal 1 51
52	E	2	Chinese Cymbal 52
53	F	2	Ride Cymbal 2 53
54	F#	2	Tambourine 54
55	G	2	Splash Cymbal 55
56	G#	2	Cowbell 56
57	A	2	Crash Cymbal 2 57
58	A#	2	VibraSlap 58
59	B	2	Ride Cymbal 3 59
60	C	3	Hi Bongo 60
61	C#	3	Low Bongo 61
62	D	3	Mute Hi Conga 62
63	D#	3	OpenHi Conga 63
64	E	3	Low Conga 64
65	F	3	High Timbale 65
66	F#	3	Low Timbale 66
67	G	3	High Agogo 67
68	G#	3	Low Agogo 68
69	A	3	Cabassa 69
70	A#	3	Maracas 70
71	B	3	
72	C	4	
73	C#	4	

ノート NO.	ノート	ボイスネーム	GM ノートNO.
74	D	4	
75	D#	4	Claves 75
76	E	4	Hi Wood Block 76
77	F	4	Low Wood Block 77
78	F#	4	
79	G	4	
80	G#	4	
81	A	4	
82	A#	4	Shaker 82
83	B	4	
84	C	5	
85	C#	5	Power Rim Snare 40
86	D	5	Gated Bass Drum 36
87	D#	5	Power Snare 38
88	E	5	Analog Bass Drum 1 35
89	F	5	Analog Bass Drum 2 36
90	F#	5	Analog Snare 1 38
91	G	5	Analog Snare 2 40
92	G#	5	Analog CHH 42
93	A	5	Analog OHH 46
94	A#	5	Analog Low Tom 47
95	B	5	Analog Mid Tom 48
96	C	6	Analog High Tom 50
97	C#	6	Cymbal SFX 57
98	D	6	Reverse Cymbal 98

QY8がGMセードに設定されている時は、上の各リストの右端に示されたプログラムナエンン
ナンバー、ノートナンバーが有効となります。

●故障かなと思ったら

症状	考えられる原因
電源が入らない。	電源アダプターは、完全に差し込まれていますか？ (電源アダプター未セット時)乾電池は入っていますか？ 乾電池の向きはあっていますか？
音が出ない。	ボリュームスライダーは上がっていますか？ 各トラックのボリュームは上がっていますか？ (→P57) 各トラックがミュートされていませんか？ (→P66) スタイル “S1Blank” が選ばれていませんか？ (→P46)
設定し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？ (→P73)
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？ (→P57, 84)
▶/■を押しても演奏が スタートしない。	オプションモードでミュートかキーチェンジ以外の機能が選ばれていませんか？
ソングを再生の際、途中で停止し てしまう。	曲の途中に、終止線が設定されていませんか？ (→P54) スタイルのセクションに、[Ending] が設定されていませんか？ (→P47) 小節数が299を越えていませんか？ (→P45)
弾いていない音が鳴る。	コードチェンジを設定していませんか？
ABC機能が使えない。	ABC ソーンは正しく設定されていますか？ (→P78) コードモード以外が選ばれていませんか？ (→P79)
バルクデータを受信しない。	ソングセレクトの画面になっていますか？ (→P82) ソングが、演奏されていませんか？ 1ソングを受信する場合、現在選ばれているソングにデータが入っていませんか？ (→P82)
音符を入力してもMEASURE に●が表示されない。	タイの設定になっていませんか？ (→P61)
3/4のスタイルを選択しても、 4/4で演奏される。	ソングの拍子はパートモードで設定します。設定が4/4になっていると、3/4のス タイルを選んでも、ソングの拍子は変わりません。パートモードで拍子を変更してく ださい。 (→P58)
入力した音符とLCDの表示が 異なる。	QY8の内部処理の都合上、入力した音符が自動的に近似値に置き換わる場合がありま す。詳しくは次ページの “LCD表示リスト” をご覧ください。



エラーメッセージ

■LCD表示リスト(入力時と表示が変わるもの)

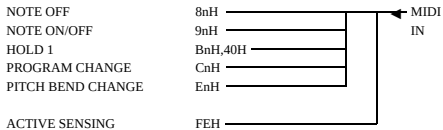
音程	臨時記号 (,)Q) の付いたものは、現在の調号によって表示が変わります。 例))の付いた調号を選んでいるときにDQを入力するとC)と表示されます。																																																																																																																
音符の長さ	テヌートで入力したものはスラーで表示されます。 以下の長さで入力した音符は右のように表示されます。 三十二分音符スラー → 三十二分音符 十六分音符3連スタッカート → 三十二分音符 十六分音符3連スラー → 十六分音符3連 十六分音符スタッカート → 十六分音符3連 符点十六分音符スタッカート → 十六分音符 八分音符3連スタッカート → 十六分音符 八分音符スタッカート → 八分音符3連 八分音符3連スラー → 符点十六分音符 四分音符3連スタッカート → 符点十六分音符スラー タイを使ってデータを入力したり、リアルタイム録音した場合、思った通りの音符の長さにならない場合があります。このような場合は、QY8で表示できる音符の中で一番近い音符が表示されます。 <table border="1"> <thead> <tr> <th>LCDの音符表示</th><th>入力値</th><th>左記の音符で 表示される 入力値の範囲</th><th>LCDの音符表示</th><th>入力値</th><th>左記の音符で 表示される 入力値の範囲</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>三十二分音符スタッカート</td><td>1</td><td>1</td><td>符点四分音符スタッカート</td><td>18</td><td>18</td></tr> <tr><td>三十二分音符</td><td>2</td><td>2</td><td>四分音符</td><td>19</td><td>19~22</td></tr> <tr><td>十六分音符3連</td><td>3</td><td>3</td><td>四分音符スラー</td><td>23</td><td>23</td></tr> <tr><td>十六分音符</td><td>4</td><td>4</td><td>二分音符スタッカート</td><td>24</td><td>24</td></tr> <tr><td>十六分音符スラー</td><td>5</td><td>5</td><td>二分音符3連</td><td>25</td><td>25, 26</td></tr> <tr><td>八分音符3連</td><td>6</td><td>6</td><td>符点四分音符</td><td>28</td><td>27~31</td></tr> <tr><td>符点十六分音符</td><td>7</td><td>7</td><td>二分音符3連スラー</td><td>32</td><td>32</td></tr> <tr><td>符点十六分音符スラー</td><td>8</td><td>8</td><td>符点四分音符スラー</td><td>35</td><td>33~35</td></tr> <tr><td>八分音符</td><td>9</td><td>9</td><td>符点二分音符スタッカート</td><td>36</td><td>36</td></tr> <tr><td>符点八分音符スタッカート</td><td>10</td><td>10</td><td>二分音符</td><td>38</td><td>37~42</td></tr> <tr><td>八分音符スラー</td><td>11</td><td>11</td><td>二分音符スラー</td><td>47</td><td>43~47</td></tr> <tr><td>四分音符3連</td><td>12</td><td>12</td><td>全音符スタッカート</td><td>48</td><td>48~51</td></tr> <tr><td>四分音符スタッカート</td><td>13</td><td>13</td><td>符点二分音符</td><td>57</td><td>52~65</td></tr> <tr><td>符点八分音符</td><td>14</td><td>14</td><td>符点二分音符スラー</td><td>71</td><td>66~72</td></tr> <tr><td>四分音符3連スラー</td><td>15</td><td>15</td><td>全音符</td><td>76</td><td>73~89</td></tr> <tr><td>二分音符3連スタッカート</td><td>16</td><td>16</td><td>全音符スラー</td><td>95</td><td>90~</td></tr> <tr><td>符点八分音符スラー</td><td>17</td><td>17</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					LCDの音符表示	入力値	左記の音符で 表示される 入力値の範囲	LCDの音符表示	入力値	左記の音符で 表示される 入力値の範囲	三十二分音符スタッカート	1	1	符点四分音符スタッカート	18	18	三十二分音符	2	2	四分音符	19	19~22	十六分音符3連	3	3	四分音符スラー	23	23	十六分音符	4	4	二分音符スタッカート	24	24	十六分音符スラー	5	5	二分音符3連	25	25, 26	八分音符3連	6	6	符点四分音符	28	27~31	符点十六分音符	7	7	二分音符3連スラー	32	32	符点十六分音符スラー	8	8	符点四分音符スラー	35	33~35	八分音符	9	9	符点二分音符スタッカート	36	36	符点八分音符スタッカート	10	10	二分音符	38	37~42	八分音符スラー	11	11	二分音符スラー	47	43~47	四分音符3連	12	12	全音符スタッカート	48	48~51	四分音符スタッカート	13	13	符点二分音符	57	52~65	符点八分音符	14	14	符点二分音符スラー	71	66~72	四分音符3連スラー	15	15	全音符	76	73~89	二分音符3連スタッカート	16	16	全音符スラー	95	90~	符点八分音符スラー	17	17			
LCDの音符表示	入力値	左記の音符で 表示される 入力値の範囲	LCDの音符表示	入力値	左記の音符で 表示される 入力値の範囲																																																																																																												
三十二分音符スタッカート	1	1	符点四分音符スタッカート	18	18																																																																																																												
三十二分音符	2	2	四分音符	19	19~22																																																																																																												
十六分音符3連	3	3	四分音符スラー	23	23																																																																																																												
十六分音符	4	4	二分音符スタッカート	24	24																																																																																																												
十六分音符スラー	5	5	二分音符3連	25	25, 26																																																																																																												
八分音符3連	6	6	符点四分音符	28	27~31																																																																																																												
符点十六分音符	7	7	二分音符3連スラー	32	32																																																																																																												
符点十六分音符スラー	8	8	符点四分音符スラー	35	33~35																																																																																																												
八分音符	9	9	符点二分音符スタッカート	36	36																																																																																																												
符点八分音符スタッカート	10	10	二分音符	38	37~42																																																																																																												
八分音符スラー	11	11	二分音符スラー	47	43~47																																																																																																												
四分音符3連	12	12	全音符スタッカート	48	48~51																																																																																																												
四分音符スタッカート	13	13	符点二分音符	57	52~65																																																																																																												
符点八分音符	14	14	符点二分音符スラー	71	66~72																																																																																																												
四分音符3連スラー	15	15	全音符	76	73~89																																																																																																												
二分音符3連スタッカート	16	16	全音符スラー	95	90~																																																																																																												
符点八分音符スラー	17	17																																																																																																															

Battery Err	使用中の乾電池が消耗すると表示されます。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。
MemFull Err	QY8のメモリー残量が足りないとき、これ以上入力できないことを示しています。余分なソングのデータを削除してください。
SngDEMO Err	デモソングを選択しているとき、別のモードに移動しようとした場合に表示されます。“ODEMO”以外のソングを選んでから、別のモードに移動してください。
IllInpu Err	QY8に設定しようとした値が正しくないと表示されます。正しい範囲の値を正しい条件で設定してください。
Empty Err	コピーメジャー機能などで空のデータを処理しようとしたときに表示されます。正しい範囲のデータを処理してください。
DataExi Err	既にデータが存在しているソングに対して、バルクデータの受信が行なわれたときに表示されます。データの無いソングを選択してから、受信しなおしてください。
IllData Err	QY8にMIDIで送られてきたバルクデータがQY8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。
BulkIgn Err	ソングセレクトモード以外でバルクデータが送られてきたときに表示されます。
BufFull Err	QY8に入ってくるMIDIデータの量が、QY8の処理能力を越えたときに表示されます。QY8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。
MidiDat Err	MIDIデータが正常に受信できなかったときに表示されます。ソングセレクトモードを選んで、もう一度バルクデータを受信してください。
ChkSum Err	受信したバルクデータに異常があったときに表示されます。
TimeOut Err	バルクデータが途中でしか受信されなかったときに、一定時間経過後、表示されます。

MIDIデータフォーマット

音源パート

(1) RECEIVE FLOW



(2) RECEIVE DATA

(2-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

(2-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn	(8nH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv		v は無視

(2-1-2) 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

(2-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(BnH)	n = 0 ~ 6 VOICE CHANNEL NUMBER
Control number	01000000		sustain switch
Control value	0vvvvvvv		v = 0 ~ 63 : OFF, 64 ~ 127 : ON

(2-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn	(CnH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
Program number	0ppppppp		p = 0 ~ 127

(2-1-5) PITCH BEND CHANGE

STATUS	1110nnnn	(EnH)	n = 0 ~ 6 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	0vvvvvvv		PITCH BEND CHANGE LSB
MSB	0vvvvvvv		PITCH BEND CHANGE MSB

受信時は、MSB 側の DATA のみ動作する。

(2-2) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

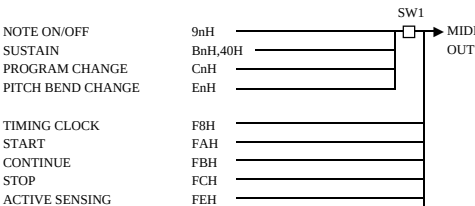
(2-2-1) ACTIVE SENSING

STATUS	11111110	(FEH)
--------	----------	-------

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

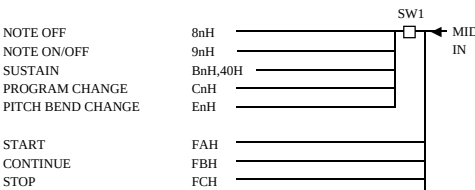
シーケンサーパート

(1) TRANSMIT FLOW



F0H 43H 00H 7EH 04H 0AH LM_0152AS (ALL SONG DATA)	sum F7H
F0H 43H 00H 0AH 04H 0AH LM_0152QY (QYSEQ DATA)	sum F7H
F0H 43H 00H 7EH 00H 1DH LM_0152SQ (SONG DATA)	sum F7H
F0H 43H 00H 0AH 04H 0AH LM_0086QY (QY20SEQ DATA)	sum F7H
F0H 43H 00H 7EH 00H 32H LM_0086SQ (QY20SONG DATA)	sum F7H

(2) RECEIVE FLOW



F0H 43H 00H 7EH 04H 0AH LM_0152AS (ALL SONG DATA)	sum F7H
F0H 43H 00H 0AH 04H 0AH LM_0152QY (QYSEQ DATA)	sum F7H
F0H 43H 00H 7EH 00H 1DH LM_0152SQ (SONG DATA)	sum F7H
F0H 43H 0nH 0AH 04H 0AH LM_0018HQ (QY10SEQ DATA)	sum F7H
F0H 43H 0nH 7EH 02H 56H LM_0018SQ (QY10SONG DATA)	sum F7H

SW1 □ MIDI Transmit Channel

Transmit Channel は Track 毎に固定されている。(0 ~ 6, 9)

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGE

送信は PLAY 及び RECORD 中のみ行う。
送信チャンネルは、トラック毎に固定されていて0 ~ 6, 9 が送信可能である。
受信は RECORD 中のみ行う。 受信時は、常に全てのチャンネルを受信する。
* RECORD MODE においての受信は常に omni on となる。

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn	(8nH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv		v は無視

受信のみ行う。送信時は、9nH kkH 00H に変換される。

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9nH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k = 0 (C-2) ~ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v ≠ 0)	NOTE ON
	00000000	(v = 0)	NOTE OFF

(3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(BnH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
Control number	01000000		SUSTAIN SWITCH
Control value	0vvvvvvv		v = 0 ~ 63 : OFF, 64 ~ 127 : ON

(3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn	(CnH)	n = 0 ~ 6, 9 VOICE CHANNEL NUMBER
Program number	0ppppppp		p = 0 ~ 127

(3-2) SYSTEM REAL TIME MESSAGE

TIMING CLOCK	STATUS	11111000	(F8H)
			受信は行わない。
START	STATUS	11111010	(FAH)
CONTINUE	STATUS	11111011	(FBH)
STOP STATUS	11111100	(FCH)	
ACTIVE SENSING	STATUS	11111110	(FEH)
			約 230 msec 毎に送信する。

(3-3) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

SONG SELECT MODE 以外での受信は行わない。

(3-3-1) BULK DUMP

(1) ALL DATA, SONG DATA

STATUS	11110000	(F0H)
IDENTIFICATION	01000011	(43H)
SUB STATUS	00000000	(00H)
FORMAT NUMBER	01111110	(7EH)
BYTE COUNT(MSB)	0bbbbbbb	
BYTE COUNT(LSB)	0bbbbbbb	
CLASSIFICATION	01001100	(4CH)
NAME	01001101	(4DH)
	00100000	(20H)
	00100000	(20H)
DATA FORMAT	00110000	(30H)
NAME	00110001	(31H)
	00110101	(35H)
	00110010	(32H)
	0mmmmmmm	ASCII
	0mmmmmmm	ASCII
DATA	0ddddd	
	0ddddd	
CHECK SUM	0eeeeee	2's complement of 7 bits sum of all data bytes
EOX	11110111	(F7H)

種類	b	m
ALL SONG DATA	04H 0AH	AS
SONG DATA	00H 1DH	SQ

付表2参照。

(ii) QYSEQ DATA

STATUS	11110000	(F0H)
IDENTIFICATION	01000011	(43H)
SUB STATUS	00000000	(00H)
FORMAT NUMBER	00001010	(0AH)
BYTE COUNT(MSB)	0bbbbbbb	
BYTE COUNT(LSB)	0bbbbbbb	
CLASSIFICATION	01001100	(4CH)
NAME	01001101	(4DH)
	00100000	(20H)
	00100000	(20H)
DATA FORMAT	00110000	(30H)
NAME	00110001	(31H)
	00110101	(35H)
	00110010	(32H)
	0mmmmmmm	ASCII
	0mmmmmmm	ASCII
DATA	0ddddd	
	0ddddd	
CHECK SUM	0eeeeee	2's complement of 7 bits sum of all data bytes
EOX	11110111	(F7H)

種類	b	m
QYSEQ DATA	04H 0AH	QY

(i) (ii) に示す2種類の Bulk Data の送受信の他に QY10 Song bulk の受信、QY20 Song bulk の送信を行う。

SONG DATA または QYSEQ DATA を受信した場合、現在選択されている Song が空の場合のみ、受信したData が、その Song にLoad される。ALL DATA を受信した場合、すべての Data は消去され、受信した Data がLoad される。
送信は OPTION の DataOut を実行した時に行われる。
以下に、メニューで選択したそれぞれの場合に送信される Bulk Data を示す。

(1) QY 1song out

Bulk メニューの QY の “1 song” を選び (Song 番号を指定して) Bulk Dumpした時は、以下の Data が順番に送信される。

- QYSEQ DATA
- SONG DATA

指定された Song が空の場合、送信は行われない。

QYSEQ Data の Track Data は、F0H mnH で始まる。

- (QY8 : mn = 6 * X + Y, X = song number, Y = track number)
- (QY20 : mn = 5 * X + Y, X = song number, Y = track number)

(2) QY all out

Bulk メニューの QY の “ALL” を選び、Bulk Dump した時は、以下の Data が送信される。

- ALL DATA

この ALL DATA に含まれるものには、以下のものがある。

- SONG 1 ~ 20 の SEQUENCER SONG DATA (付表 2)
- SEQUENCER SETUP DATA (付表 1)
- SONG 1 ~ 20 の QY SEQUENCE DATA

Song 1 ~ 20 が全て空の場合、送信は行われない。

(付表 1) SEQUENCER SETUP DATA

No.	function	value	note
0	Transpose	0-24	-12 ~ 12
1	ABC Note limit low	0-127	C-2 ~ G8
2	ABC Note limit high	0-127	C-2 ~ G8

(付表2) SEQUENCER SONG DATA

No.	function	value	note
0	song name 1	h'20-h'7F	ascii code
1	song name 2	h'20-h'7F	ascii code
2	song name 3	h'20-h'7F	ascii code
3	song name 4	h'20-h'7F	ascii code
4	song name 5	h'20-h'7F	ascii code
5	part 1 voice number	0-40	0 ~ 39 : normal voice
6	part 2 voice number	0-40	40: drum voice
7	part 3 voice number	0-40	
8	part 4 voice number	0-40	
9	part 1 volume	0-127	
10	part 2 volume	0-127	
11	part 3 volume	0-127	
12	part 4 volume	0-127	
13	style volume	0-127	
14	reserved		
15	tempo 1	20-127	30 ~ 250 の値を ascii code
16	tempo 2	20-127	2 byte で送信する。
17	pattern number	0-50	
18	section number	0-5	Intro,A, B, AB, BA, Ending

MIDIインプリメンテーションチャート

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1 - 7, 10	1 - 7, 10	*1 memorized
Channel Changed	x	x	
Default	3	3	
Mode Messages	x	x	
Altered	*****	x	
Note	0 - 127	0 - 127	
Number : True voice	*****	0 - 127	
Velocity Note ON	o 9nH, v=1-127	o 9nH, v=1-127	
Note OFF	x 9nH, v=0	x	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bender	o	o 0-2 semi	
Control	0-63 x 64 o 65-120 x	x o x	Sustain
Change			

Prog	o 0 - 127	o 0 - 127	
Change : True #	*****		
System Exclusive	o	o	song data etc.
System : Song Pos.	x	x	
: Song Sel.	x	x	
Common : Tune	x	x	
System : Clock	o	x	
Real Time : Commands	o	o	
Aux : Local ON/OFF	x	x	
: All Notes OFF	x	x	
Mes- : Active Sense	o	o	
sages:Reset	x	x	

Note: *1 = If REC mode, receives all channels.

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

50音順索引

ア

アカンパニメント	8
アンドゥー	43
1番カッコ	54
イレースメジャー	67
インク/デック([+1]/[-1])キー	2, 11
イントロ	15, 47
エンターキー	2, 11
エンディング	15, 47
音の強弱	61
オプションモード	65
音程	59
音符	59~62
音符の長さ	60
オンベース	52

カ

カーソル	10
キー操作	10~12, 42, 43
キーチェンジ	66
休符	63
クオンタイズ	77
クリアソング	74
クリエートメジャー	69
ゲートタイム	61
コード1/2	66
コード種類	51
コードモード	16, 50
コピーメジャー	70

サ

最大同時発音数	57, 84
シーケンサー	81, 82
終止線	54
初期化	11
スタート/ストップ[■/▶]キー	12, 44
スタイル	14, 46
スタイルボリューム	49
スタイルモード	46
スタッカート	61
ステップレコーディング	76
スラー	61
セクション	15, 47
奏法記号	61
ソング	13, 44
ソングセレクトモード	44
ソングネーム	45

タ

タイ	61
単音入力	62

調号	58
データアウト	80
デモソング	7
テヌート	61
デリート	48, 53, 56, 64
デリートメジャー	68
電源	4
テンポ	45
トップ[■]キー	3, 12
ドラムセットのキーアサイン	84
トランスポーズ	73

ナ

2番カッコ	54
-------	----

ハ

パート1 (2, 3, 4)	56, 66
パートボリューム	57
パートモード	56
パルクデータ	82
パワースイッチ	2, 7
反復記号	54
ビート	12
拍子	58
フィルインAB/BA	15, 47
フォワード[▶▶]キー	3, 12, 60
プログラムチェンジ	81, 84
ベース	66
ベロシティ	61
ボイス	57, 84
ボイスリスト	84
ボリューム	3, 12

マ

マルチティンバー音源	82
ミックスパート	72
ミュート	66
メインA/B	15, 47
メジャー	45
メモリー容量	11
モード	9

ラ

リアルタイムレコーディング	77
リズム	66
リドゥー	43
リピートエンド	54
リピートトップ	54
リピートモード	54
リワインド[◀◀]キー	3, 12
臨時記号	62
ルート	50
ロケーション	12, 48, 53, 62, 63, 64

ソ

和音入力	60, 63
1 MEASURE (ワンメジャー) パー	12, 48, 53, 62, 63

アルファベット順索引

A

ABC (オートベースコード)	78
ALL	70, 80

C

CHD	67, 70
CHORD	50
ClrSong (クリアソング)	74
CpyMeas (コピーメジャー)	70
CreMeas (クリエートメジャー)	69

D

DataOut (データアウト)	80
DC IN	3, 4
DelMeas (デリートメジャー)	68
DEMO	7

E

End	15, 47
ENTER	2
ErsMeas (イレースメジャー)	67

F

f (フォルテ)	61
FACTORY SET	11
FAB	15, 47
FBA	15, 47
ff (フォルティッシモ)	61

G

GM	81, 84
----	--------

I

Itt	15, 47
-----	--------

K

KeyChng (キーチェンジ)	66
------------------	----

L

LCD	2
-----	---

M

MA	15, 47
MB	15, 47
MEASURE	45
mf (メゾフォルテ)	61
MIDI	76
MIDI IN/OUT	3, 76
MixPart (ミックスパート)	72
mp (メゾピアノ)	61
Mute (ミュート)	66

N

Nml	81
-----	----

O

OPTION	65
--------	----

P

p (ピアノ)	61
P1 (2, 3, 4)	67, 70, 72, 73
PART1 (2, 3, 4)	56
PgmChng (プログラムチェンジ)	81
PHONES/LINE OUT端子	3, 6
POWER	2, 5
pp (ピアノニッシモ)	61

Q

Quant	77
-------	----

R

Rdo	43, 75
REPEAT	54

S

SONG SELECT	44
STYLE	14, 46

T

TEMPO	45
Trans. (トランスポーズ)	73

U

Udo	43, 75
UNDO	43

V

VOLUME	57
VOLUMEスライダー	3, 12



仕様

シーケンサー部

ソング	1～20、デモ×1	
	プレイ	スタート/ストップ、トップ、フォワード、リワインド (表示項目:ソングネーム、テンポ、メジャー、1 MEASUREバー)
シーケンストラック	パート1～4 設定項目:調号、拍子、音程、音符の長さ、音の強弱、和音、奏法記号、臨時記号、休符	
アカンパニメントトラック	4プリセットパート	リズム、ベース、コード1、2
	スタイル	1～51(ブランク含む)プリセット×6セクション (イントロ、メインA、メインB、フィルAB、フィルBA、エンディング)
	コード	25種類+オンベース、ABCゾーン設定
	リピート	5種類
レコード	方式	ステップ、リアルタイム
	記憶容量	20ソング(約6,400音)
	分解能	四分音符/24(リアルタイムレコード時)
オプション	ミュート、キーチェンジ、イレースメジャー、デリートメジャー、クリエートメジャー、コピーメジャー、ミックスパート、トランスポーズ、クリアソング、データアウト、プログラムチェンジ、アンドゥー/リドゥー オンオフ	
ポリフォニック数	28音	

音源部

音源方式	AWM
最大同時発音数	28音
マルチティンバー数	8 (DVA付)
プリセット音色数	40ノーマルボイス 1ドラムボイス(58種類)

共通

コントロール	電源スイッチ、ボリュームスライダー、カーソル×4、[+1] [-1]、エンター、アンドゥー、スタート/ストップ[■/▶]、トップ[◀]、フォワード/リワインド[▶▶/◀◀]
ディスプレイ	カスタムLCD(バックライト無し) 71×41.9mm
接続端子	PHONES/LINE OUT(ステレオミニジャック)、DC IN(PA-1BまたはPA-3用)、MIDI IN/ OUT
出力インピーダンス	47Ω
電源	単3乾電池×6本(マンガン乾電池で約8時間の連続使用が可能)または電源アダプター(別売PA-1B、PA-3)
寸法	188mm (W) × 104mm (D) × 33.5mm (H)
重量	370g(乾電池を除く本体のみ)
付属品	取扱説明書、保証書、マンガン乾電池単3×6本

●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。

MEMO

ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハQY8をお買い求めいただきましてありがとうございます。

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

しかし、一部の高性能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどの色々な知識や経験が必要になっ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 : 03-3770-4486
- ◆ 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 : 10:30～13:00 / 14:00～17:00

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)また保証は日本国内のみ有効です。

●保証書

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

●保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、ご購入いただいたお客様にご購入の日から向こう1ヶ年間の無償サービスをお約束申し上げるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただく場合があります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますよう充分ご配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種別の判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整いたします。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂く場合もあります。またお買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店を紹介申し上げますと同時に、引き続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

満1ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打ち切り後最低8年となっています。(性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品のことです。)

そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点までお問い合わせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点 (修理受付および修理品お預り窓口)

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50ヤマハセンター内	TEL (011) 513- 5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5- 7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL (022) 236- 0249
新潟サービスセンター	〒950	新潟市万代1- 4- 8 シルバーボールビル2F	TEL (025) 243- 4321
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	TEL (044) 434- 3100
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株) 宮竹工場内	TEL (053) 465- 6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2- 1- 2 ヤマハ(株) 名古屋流通センター3F	TEL (052) 652- 2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1- 16 ヤマハ(株) 千里丘センター内	TEL (06) 877- 5262
四国サービスセンター	〒760	高松市丸亀町8- 7 ヤマハ(株) 高松店内	TEL (0878) 22- 3045
広島サービスセンター	〒731- 01	広島市安佐南区西原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 LM営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512- 6113
仙台支店 LM営業課	〒980	仙台市青葉区大町2- 2- 10	TEL (022) 222- 6147
東京支店 LM営業課	〒104	東京都港区高輪2- 17- 11	TEL (03) 5488- 5471
関東支店 LM営業課	〒104	東京都港区高輪2- 17- 11	TEL (03) 5488- 5471
名古屋支店 LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1- 18- 28	TEL (052) 201- 5199
大阪支店 LM営業課	〒542	大阪市中央区南船場3- 12- 9 心斎橋ラザビル東館	TEL (06) 252- 5231
広島支店 LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1- 1- 18 ヤマハビル	TEL (082) 244- 3749
九州支店 LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2- 11- 4	TEL (092) 472- 2130

LM営業部			
デジタル楽器営業課	〒430	浜松市中沢町10- 1	TEL (053) 460- 2431

●所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社