

楽曲作成の実験A3

操作(.mex の利用)



画面サイズの選択で Middle をクリックします。

A!ppyo_Music Server

画面サイズの選択、ブラウザの設定

作曲用の画面サイズをモニタの解像度によって Small,Middle,Lerge,Mixから1つを選択してください。

解像度が1280 x 960以下の場合はSmallを選択してください。 Lerge:はモニタサイズが1600 x 1200程度必要です。

ブラウザの設定でWebページのキャッシングをしない設定をしてください。

テキスト入力でWindows IE は文字の上書きが可能です。 Chromeでは文字インサート後Deleteが必要です。



画面サイズを選択して「Main Window」が表示されましたら、 最初に[Begin]ボタンを押してから開始して、 最後は[Fin]ボタンを押して終了してください。 Cookieは[Fin]後に全ての画面を終了することでクリアされます。

最初に利用される方は下記のリンク先のLessonで使い方を学ぶことをお勧めします。

<u>トップ Lesson Manual FAQ</u>

| Begin Window |
|---------------------------|
| User Name : pi2 |
| Directory : yst |
| File Name : yst Cir Begin |
| Middle size |
| Appyo Music Server |

When you execute the [Begin] button, the main screen of the selected screen size is displayed.

You can start working quickly by entering the directory name and file name.

つづき、メイン画面から開始します。

A! Music Server 本体と外部の機器を接続 して、音楽を作成します。 演奏データは.mid ではなく .mex ファイル を使って音楽制作の効率を高めた環境で作 業を行います。

[Begin] ボタンを押します。

| User : pi2 Mcc yst_00.meg 23 bars, 132 lines end Mcc yst_015.meg 23 bars, 234 lines end Mcc yst_017.meg 23 bars, 234 lines end Mcc yst_019.meg 23 bars, 234 lines end Mcc yst_019.meg 23 bars, 234 lines end Fn : yst_Cir Begin Director Link Window Mcc yst_019.meg 23 bars, 234 lines end 0:rector Link Window Mcc yst_019.meg 23 bars, 234 lines end 0:rector Link Window Mcc yst_019.meg 23 bars, 234 lines end 0:rector Link Window Mcc yst_019.meg 23 bars, 234 lines end 0:rector Link Window Mcc yst_019.meg 23 bars, 234 lines end 0:restor Link Window Mcc yst_019.meg 23 bars, 208 lines end 0:restor Link Window Mcc yst_019.meg 23 bars, 208 lines end 0:restor Link (Plano) 015S. 16 0:restor Link (Biass) 0017M199 CM 11 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Biass) 0:restor Link (Cirititititititititititititititititititi |] | |
|--|--|---|
| Image: Second Secon | | ~ |
| Director Link @ (MusicBox) 015 S. 1 6 7 CM 11 Window @ (Piano) 017 M. 1 9 10 CM 1 @ (Drum) 017 M. 1 9 10 GM 1 @ (Drum) 019 R 1 10 11 GM 1 @ (Drum) 019 R 1 10 11 GM 1 @ (Drum) 019 R 1 10 11 GM 1 @ (Drum) 0123456789ABCDEF GM 33 33 33 C 11 C <t< td=""><td>//////////////////////////////////////</td><td>^</td></t<> | ////////////////////////////////////// | ^ |
| c 0123456789aBCDEF Ch Sequence Channel Port Me C 10 1 C 1 Channel Port Me C 11 2 C 1 | 1 1 1 1 | |
| C 12 | dat) file ! Member ! ! ! | |
| C 17 M | 1 ! 2 ! 3 ! 4 ! | |
| C 10 | 5 ! 6 ! 7 ! 8 ! | |
| c 01234367838800000 1 | 9 ! 10 ! 11 ! | |
| Open Mse Window Open Mse Window C(c) : Conductor score G(g) : Gclef score S(s) : Soprano score A(a) : Alto score B(b) : Bass score M(m) : Middle score (Piano) L(1) : Low score H(h) : High score | 13 ! 14 ! 15 ! 16 ! 17 ! | |
| G(g) : Gclef score S(s) : Soprano score A(a) : Alto score B(b) : Bass score M(m) : Middle score (Piano) L(1) : Low score H(h) : High score | 1 | |
| R(r) : Rhythm score | | ~ |

mse画面のリンクが表示されます。 リンクをクリックします。

| Main Window | Command : | Message Window min | zoom | |
|------------------------|-------------------------------------|---|---|--------|
| User : pi2 | Mon Apr 13 10:42:39 UTC 2020 bak | | | ^ |
| Dir · vet | makefile | | | |
| | yst-main.mid | | | ~ |
| Fn:yst Clr | | | | · |
| Begin | =====Move & Change File Bar Port | (1-16) ==================================== | !////////////////////////////////////// | ^ |
| 200811 | Instruments File Bar | Port Chan Memb Device | PC# @inst cm. ! | |
| Director Link | @(MusicBox) 015 S | 1 6 7 GM | 11 ! | |
| Director Link | @(Piano) 017 M | 1 9 9 GM | 1 ! | |
| Window | (Plano) 018 M @(Drum) 019 B | 1910 GM | ! | |
| | @(Bass) 01e B | 1 15 16 GM | 33 ! | |
| • 0122450700-DODEE Ch | | =Read instruments from meb.d | at(fn.dat) file ! | |
| C 00 C 10 | Sequence | Channel | Port Member ! | |
| C 10 1 | 0123456789ABCDEFGHIJKLMNOP | QRSTUVWXYZ 0123456789ABCDEE | č – 1 | |
| C 12 3 | C 00 C | s | 0 1 1 | |
| C 13 4 | C 10 | S | . 1 2 ! | |
| C 15 S 6 | C 11 | | . 1 3 ! | |
| C 16 7 | C 12 | S | . 1 4 ! | |
| C 18 M | C 13 | s | . 1 5 ! | |
| C 19 R 10 | C 14 | ۰۰۰۰۵۰۰۰۰۰ د | . 1 6 ! | |
| C 1a 11 C 1b 12 | C 16 | s | 1 8 1 | |
| C 1c 13 | C 17 . M | S | . 1 9 ! | |
| C 1d 14 | С 18. М | S | . 1 10 ! | |
| C 1f 16 | C 19 . R | S | . 1 11 ! | |
| c 0123456789aBCDEF Ch | C 1a | | . 1 12 ! | |
| Musical Sym ystrds dat | C 1b | S | . 1 13 ! | |
| Major Chord ystepj.dat | C 1d | ۵ ج | . 1 14 ! 1 15 ! | |
| Minor Chord ystepi.dat | C 1e B | s | 1 16 1 | |
| Note Book ystnb.txt | C 1f | | 3 1 17 ! | |
| | 0123456789ABCDEFGHIJKLMNOP | QRSTUVWXYZ 0123456789ABCDEF | 7 1 | |
| ystmse-10848.html | megrdf1 | dat -> .meg | . ! | |
| | C(c) : Conductor score | S : Select chann | el ! | |
| | S(s) : Soprano score | | : | |
| | A(a) : Alto score | | | |
| | B(b) : Bass score | | ! | |
| | M(m) : Middle score (Piano) | | ! | |
| | L(1) : Low score | | ! | |
| | H(h) : High score | | ! | |
| | K(r) : knytnm score | | ! | \sim |
| | [yst.meg]rev/drs_meb_mec | mlk make save Play : ye | <u>st.mid</u> Fin | |



| | Session Window | Command : Message Window min zoom | |
|-----------------------------------|----------------------------|--|----------|
| | User : pi2 | Selected file is yst_000.meg | |
| | Dir : yst | | |
| ファイル名 yst_000.meg <u>が表示されます。</u> | yst_000 .meg Begin | | |
| mse画面ではこのパートを主に編集を行 | Rkey Link Window | Rkey : No : 00 Variation : a Link : • Part · All mse/000 ///Conductor staff//vst 000.meg//////////////////////////////////// | // |
| い実行結果を確認して作業を行います。 | ⊖.mid ⊖.evl .mex | <pre>{Reset tempo values} << >{Reset smpte values} <</pre> | >> >> |
| | | {Reset beautify values} << {Reset expand symbols} << | >> >> |
| | No. Variation | {Reset dynamic values} << | >> |
| A! IVIUSIC Server で演奏をするため、美1」 | ABCDEFGHIJKLMNOPORSI | {Generate 0 hote lines} << {Generate o/. note lines} << | >> |
| ファイルは .mex を選択してください。 | 01 | {Generate o/ note lines} << {Generate _/ note lines} << | >> |
| | 03 | {Generate // note lines} << {Generate //) note lines} << | >> |
| | 04 05 | {Generate _/))) note lines} << | >> |
| .mex ノアイル利用の利息 | ŬĞ | {Generate rest lines} << {Generate global chord lines} << | >> |
| マルチポートMIDIの利用 | 07 08 | {Generate global chord select lines} << | >> |
| | 09 | {Delete note lines} << first column space is {Delete rest lines} << comment line. | >> |
| スムースな演奏唯認、深り返し | 10 | {Delete large brackets lines} << | >> |
| 富寿山のシーケンス 小筋を表示 | 11 | {Delete parenthesis lines} << {Delete square lines} << | >> |
| 廣矢中のノ ノノハ、小司 C 孜 小 | 13 | {Delete symbol lines} << | >> |
| パート毎の演奏確認 | 14 | {Delete plus lines} << | >> |
| | 15 | {Delete comment lines} << | >> |
| MIDIタイムコードの利用 | 16 | {Delete chord lines} << | ~~ |
| | 17 | {Renumber bar lines} << | >> |
| | ان ۱۵ | {Exchange parenthesis to large brackets} << | >> |
| | າວ abcdafghiiklmnnagrat | {Exchange large brackets to parenthesis} << | >> |
| | abcuerginjkimipOqfSt | {Exchange midi format to cueing format} << | >> |
| | Mse File yst_000.dat | [yst_000.meg] rev/000 meb/000 mlk make fn.mid save/000 | |

| | Session Window | Command : Message | Window min zoom | |
|-----------------------|---------------------------------------|---|------------------------|----------|
| | User : pi2 | Selected file is yst_000.meg | | |
| | Dir : yst | | | |
| | yst_000 .meg Begin | Ricey - No OO Variation | ink . Dort O All | |
| | Rkey Link Window | ///Conductor staff//yst_000.meg//////////////////////////////////// | | //// |
| | ⊖.mid ⊖.evl ⊙.mex | {Reset tempo values} >{Reset smpte values} | ** | >> >> |
| | | {Reset beautify values} {Reset expand symbols} | << << | >> >> |
| | No. Variation ABCDEFGHIJKLMNOPQRST | {Reset dynamic values} {Generate 0 note lines} | << << | >> |
| | 00 | {Generate o/. note lines} {Generate o/ note lines} | << << | >> |
| [mso/000] ボタンを埋してください | 02 03 | {Generate _/ note lines} {Generate _/) note lines} | << | >> |
| | 04 05 | {Generate _/)) note lines} {Generate _/)) note lines} | ~ | >> |
| | 06 07 | {Generate global chord lines} | ~ | >> |
| | 08 | {Delete note lines} | First column space is | >> |
| | 10 | {Delete large brackets lines} | << | >> |
| | 12 | {Delete square lines} | < | >> |
| | 14 | {Delete plus lines} {Delete comment lines} | << << | >> |
| | 16 | {Delete chord lines} {Delete global chord select lines} | ~~ | >> |
| | 18 | {Renumber bar lines} {Exchange parenthesis to large brackets} | << << | >> >> |
| | ାଅ abcdefghijklmnpoqrst | {Exchange large brackets to parenthesis} {Exchange midi format to cueing format} | << << | >> |
| | Mse File yst_000.dat | [yst_000.meg] rev/000 [meb/000 [ml | < make fn.mid save/000 | 23 V |

Session Window Command : Message Window min zoom meb current vst 000.meg User : pi2 Beautify yst 000.meg 23 bars, 192 lines end Beautify yst 015.meg 23 bars, 208 lines end Dir:yst Beautify yst 017.meg 23 bars, 254 lines end Beautify yst 018.meg 23 bars, 231 lines end yst_000 .meg Begin Link : O Part O All mse/000 Rkey : No: 00 Variation : b Rkey Link Window {Reset tempo values} << >> ○.mid ○.evl ●.mex >{Reset smpte values) << >> {Reset beautify values} << >> {Reset expand symbols} << >> {Reset dynamic values} << Variation >> No. {Generate O note lines} << >> ABODEFGHIJKLMNOPORST {Generate o/. note lines << >> 00 a..... {Generate o/ note lines} << >> {Generate / note lines} << >> 02 {Generate /) note lines << >> 03 {Generate /)) note lines << >> 04 {Generate /))) note lines} [mse/000] ボタンを押すと、実行画面の << >> 05 {Generate rest lines} << >> 06 {Generate global chord lines} << >> リンクが表示されます。 07 {Generate global chord select lines} << >> 08 {Delete note lines} << First column space is >> 09 {Delete rest lines} << comment line. >> 10 {Delete large brackets lines} << >> {Delete parenthesis lines} << >> 11 {Delete square lines] << >> 12 {Delete symbol lines} << >> 13 {Delete plus lines} << >> 14 {Delete comment lines} << >> 15 {Delete chord lines} << >> 16 {Delete global chord select lines} << >> 17 {Renumber bar lines << >> 18 {Exchange parenthesis to large brackets} << >> 19 {Exchange large brackets to parenthesis} << >> abcdefghijklmnpogrst {Exchange midi format to cueing format} << >> {Exchange cueing format to midi format} << >> Mse File yst_000.dat vst 000.meg] rev/000 vst.mid save/000 meb/000 mlk make

[mse/000] ボタンを押すと、 以下の実行画面が表示されます。

| Mex Play Window | |
|-------------------------|--|
| File name : yst-00a.mex | |
| Stop/Clear Play Pose | |
| Rkey: (0.0,0.99999) | |

| Session Window | Command : Message Window min zoom | |
|---|--|------------|
| User : pi2 Dir : yst yst 000 .meg Begin | <pre>meb current yst_000.meg Beautify yst_000.meg 23 bars, 192 lines end Beautify yst_015.meg 23 bars, 208 lines end Beautify yst_017.meg 23 bars, 254 lines end Beautify yst_018.meg 23 bars, 231 lines end</pre> | ~ ~ |
| | Rkey : No : 00 Variation : b Link : Part O All ms | e/000 |
| RKEY LINK WINDOW | ///Conductor staff//yst_000.meg//////////////////////////////////// | //////// ^ |
| ⊖.mid ⊖.evl ⊙.mex | {Reset tempo values} << >{Reset smpte values} << | >> >> |
| | {Reset peautify values} << {Reset expand symbols} << | >> |
| No. Variation | {Reset dynamic values} << | >> |
| ABODEFGHIJKLMNOPORST | {Generate O note lines} << | >> |
| 00 a | {Generate o/. note lines} << | >> |
| 01 | {Generate o/ note lines} << | >> |
| 02 | {Generate _/ note lines} << | >> |
| 03 | {Generate _/) note lines} << | ~~~~~ |
| 04 | (Generate _/)) note lines) | ~ ~ ~ |
| 05 | {Generate rest lines} | >> |
| 06 | {Generate global chord lines} << | >> |
| 07 | {Generate global chord select lines} << | >> |
| 08 | {Delete note lines} << First column spa | ace is >> |
| 09 | {Delete rest lines} << comment line. | >> |
| 10 | {Delete large brackets lines} << | >> |
| 11 | {Delete parenthesis lines} << | >> |
| 12 | {Delete square lines} << | >> |
| 13 | {Delete symbol lines} << | >> |
| 14 | {Delete plus lines} << | >> |
| 15 | {Delete comment lines} << | >> |
| 16 | {Delete chord lines} << | >>> |
| 17 | {Delete global chord select lines} | ~ ~ ~ |
| 18 | (Rychange parenthesis to large brackets) | ~~~ |
| 19 | {Exchange large brackets to parenthesis} << | >> |
| abcdefghijklmnpoqrst | {Exchange midi format to cueing format} << | >> |
| | {Exchange cueing format to midi format} << | >> ~ |
| Mse File yst_000.dat | yst_000.meg] rev/000 meb/000 mlk make <u>yst.mid</u> save/ | /000 |



.mex ファイルの演奏は、サーバーとは別の

CPUで実行されます。サーバーで作成された .mex ファイルは演奏CPUにデータを転送しながら演奏を行います。このため演奏を開始する前に必ずデータ転送を終了する必要があります。







.mex ファイルの演奏は、サーバーとは別の

CPUで実行されます。サーバーで作成された .mex ファイルは演奏CPUにデータを転送しながら演奏を行います。このため演奏を開始する前に必ずデータ転送を終了する必要があります。



PC

DAWソフトは Cubase LE AI を使います。 表示の音源は付属のHALION SONIC SE3です。 DAWソフトは Cubase LE AI を使います。 表示の音源は付属のHALION SONIC SE3です。

1-16チャンネルに 楽器を割り当てます。

- 1. Piccoro
- 2. Flute
- 3. Oboe
- 4. Pad
- 5. Fx3
- 6. Cholr
- 7. Guitar
- 8. Electric Guitar
- 9. Acoustic Guitar
- 10. Durm kit
- 11. Rercussion
- 12. Organ
- 13. Stringth
- 14. Solo Violin
- 15. Cello
- 16. Bass

| | | | | | LOAD EDIT MI | DE MIX | EFFECTS | OPTIONS | | 0-0-1 |
|----|-----|---|------------------------------|-----|--------------------------|-------------|---------|-----------------|-------------------|---------|
| | | | | | All Instrument Sets | | • | | | |
| | m | s | [GM 073] Piccolo | | Category | - Sub Categ | ory | * Style | - Characte | ir. |
| | m | - | [GM 074] Flute | | Musical FA | Analog | | | Analog | |
| | m | | IGM 0691 Oboe | 101 | Plano | Arpeggio | | 34 | Attack | |
| | m | - | Twieted Pad | | Sound FX | Digital | | | Bright | 44 |
| | | - | | | Strings | | | | Clear | 24 |
| | an. | - | [GM 099] Fx 3 (Crystal) | H. | Synth Comp | | | | Dark | |
| | m | S | [GM 053] Choir Aahs | | Synth Load 76 | | | | Decay | |
| | ш | 5 | [GM 028] Clean Guitar | 12 | Synth Pad | | | | Digital | |
| | m | 5 | [GM 027] Electric Guitar | 121 | Vocal Woodwlade | | | | Dissona | nt 3 |
| | m | - | IGM 0011 Acoustic GrandPlane | 121 | (77) | | 0.000 | | Distorte | |
| | m | - | IGM 1291 Sterno GM Kit | | Name | | Rating | Cateriory | Sub Calegory | |
| | _ | _ | | | GM 0811 Lead 1 (Sou | are) | **** | Synth Lead | Analog | Sin |
| | | - | [GM 048] Timpani | M | . [GM 082] Lead 2 (Saw | tooth) | **** | Synth Lead | Analog | Sin |
| | Ш | 5 | [GM 020] Church Organ | | . [GM 083] Lead 3 (Call) | lope) | **** | Synth Lead | Digital | Sin |
| Ľ, | П | 5 | [GM 051] Synth Strings 1 | 12 | . [GM 084] Lead 4 (Chiff | ŋ | **** | Synth Lead | Digital | Sin |
| 1 | π | 5 | Solo Viola | | . [GM 085] Lead 5 (Chai | rang) | **** | Synth Lead | Digital | Sin |
| | m | - | IGM 0431 Cello | 10 | . [GM 086] Lead 6 (Voic | e) | **** | Synth Lead | Digital | Sin |
| | | _ | [Cim 040] Ceno | | . [GM 087] Lead 7 (Fifth |) | **** | Synth Lead | Analog | Sin |
| | m | - | [GM 033] Acoustic Bass | | Lead 8 (Bass | s + Lead) | **** | Synth Lead | Anaiog | Sin |
| | | | | | Cutoff Resonan | nce Amp De | cey Pen | Key EQ Low Gain | EQ Low EQ High | EQ High |
| | | | | | STATTER . | States. | FOI | and the second | Mid Gain Mid Gain | U GUIL |
| | | | | | | | | | () | |
| | | | | | | | 1 W | | | |

HALION SONIC SE3 に割り当 てた楽器データを yst.dat の楽器ファイル Port 0 に記載します。 各チャネルに楽器名を記載し ます。

PC#にプログラムチェンジの 番号を記載することで演奏開 始前に楽器設定を行うことが 可能です。

ここでは、Cubase で楽器設定 済ですのでプログラムチェン ジは行いません。

*PC#は..を記入します。

| Appyo-Lab 20 | 15.3.4 | | | | | | | |
|---------------------|---------|----------|--------|-----|---------|-----|------------------|---------|
| ==GM=== = == | | | | | | | | |
| Port 0 GM so | und 1 | | | | | | Max.128 | |
| Instruments | Device | Port | Hex (| Ch | PC# | Out | Comment | |
| 0piccolo | GM | 0 | 0) | 1 | 73 | int | Pipe(73-80) | |
| 0Flute | GM | 0 | 1) | 2 / | 74 | int | Pipe (73-80) | |
| Goboe | GM | 0 | 2) | 3 | 69 | int | Reed (65-72) | |
| Pad | GM | 0 | 3) | 4 | 90 | int | Pad. | |
| @Marinba | GM | 0 | 4) | 5 | 13 | int | Perc. | |
| @MusicBox | GM | 0 | 5) | б | 11 | int | Melody(Vocal) | |
| @A Guitar | GM | 0 | 6) | 7 | 25 | int | Guitar(25-32) | |
| @E Guitar | GM | 0 | 7) | 8 | 28 | int | Guitar(25-32) | |
| 0Piano | GM | 0 | 8) | 9 | 1 | int | Piano(1-8) | |
| @Drum | GM | 0 | 9) | 10 | | int | Drum | |
| @Percussion | GM | 0 | A) (| 11 | 14 | int | Percussion(9-16) | |
| Organ | GM | 0 | B) 3 | 12 | 18 | int | Organ (17-24) | |
| Choir | GM | 0 | C) : | 13 | 92 | int | Synth(81-104) | |
| 0 v iolin | GM / | 0 | D) 3 | 14 | 41 | int | Strings | |
| 0Bass | GM | 0 | E) : | 15 | 33 | int | AC Bass | |
| 0Cbass | GM | 0 | F) : | 16 | 44 | int | Strings | |
| | | | | | | | | |
| Port 1 GM so | und 1 | | | | | | Max.128 | |
| Instruments | Device | Port | Hex (| Ch | PC# | Out | Comment | |
| <pre>@piccolo</pre> | GM | 1 | 0) | 1 | 73 | int | Pipe(73-80) | |
| @Flute | GM | 1 | 1) | 2 | 74 | int | Pipe(73-80) | |
| 00boe | GM | 1 | 2) | 3 | 69 | int | Reed (65-72) | |
| 0Pad | GM | 1 | 3) | 4 | 90 | int | Pad. | |
| @Marinba | GM | 1 | 4) | 5 | 13 | int | Perc. | |
| @MusicBox | GM | 1 | 5) | 6 | 11 | int | Melody(Vocal) | |
| @A_Guitar | GM | 1 | б) | 7 | 25 | int | Guitar(25-32) | |
| @E_Guitar | GM | 1 | 7) | 8 | 28 | int | Guitar(25-32) | |
| 0Piano | GM | 1 | 8) | 9 | 1 | int | Piano(1-8) | |
| @Drum | GM | 1 | 9) : | 10 | | int | Drum | |
| @Percussion | GM | 1 | A) 1 | 11 | 14 | int | Percussion(9-16) | |
| @Organ | GM | 1 | B) 1 | 12 | 18 | int | Organ (17–24) | |
| @Choir | GM | 1 | C) (| 13 | 92 | int | Synth(81-104) | |
| @Violin | GM | 1 | D) 1 | 14 | 41 | int | Strings | |
| @Bass | GM | 1 | E) : | 15 | 33 | int | AC Bass | |
| @Cbass | GM | 1 | F) : | 16 | 44 | int | Strings | |
| | | | | | | | | - |
| Port 2 GM so | und 1 | _ | | | | | Max.128 | Ŧ |
| Instruments | Device | Port | Hex (| Ch | PC# | Out | Comment | - 11 |
| file name : | yst.dat | rev/inst | save/i | nst | | | | |

HALION SONIC SE3 に割り当 てた楽器データを yst.dat の楽器ファイル Port 0 に記載します。 各チャネルに楽器名を記載し ます。

PC#にプログラムチェンジの 番号を記載することで演奏開 始前に楽器設定を行うことが 可能です。

ここでは、Cubase で楽器設定 済ですのでプログラムチェン ジは行いません。

*PC#は..を記入します。_

| Appyo-Lab 2015.3.4 | | | | |
|--------------------|------------------|--------|---------|---------------------|
| | | | | |
| Port 0 GM sound 1 | | | | May 128 |
| Instruments Devic | e Dort Hey | ch pc# | 011+ | Comment |
| Apiccolo GM | | 1 | int | Pipe (73_80) |
| GELUTE CM | 0 1) | 2 | int int | Pipe (73_80) |
| doboe GM | 0 2) | 2 | int | Paed (65_72) |
| ABP-4 CM | 0 2) | | int | Reed (00-72) |
| Marinha GM | | 5 | int | Derc |
| MusicBox GM | 0 5) | 6 | int | Melody(Vocal) |
| QA Guitar GM | 0 6) | 7 | int | Guitar(25-32) |
| GE Guitar GM | 0 7) | 8 | int | Guitar(25-32) |
| @Piano GM | 0 8) | 9 | int | Piano (1-8) |
| @Drum GM | 0 9) | 10 | int | Drum |
| @Percussion GM | (A 0 | 11 | int | Percussion(9-16) |
| @Organ GM | 0 B) | 12 | int | Organ (17-24) |
| @Choir GM | 0 C) | 13 | int | Synth (81-104) |
| QViolin GM | 0 D) | 14 | int | Strings |
| @Bass GM | 0 E) | 15 | /int | AC Bass |
| @Cbass GM | 0 F) | 16 | int | Strings |
| | | \sim | | |
| Port 1 GM sound 1 | | | | Max.128 |
| Instruments Devic | e Port Hex | Ch PC# | Out | Comment |
| @piccolo GM | 1 0) | 1 73 | int | Pipe(73-80) |
| @Flute GM | 1 1) | 2 74 | int | Pipe(73-80) |
| @Oboe GM | 1 2) | 3 69 | int | Reed (65-72) |
| @Pad GM | 1 3) | 4 90 | int | Pad. |
| @Marinba GM | 1 4) | 5 13 | int | Perc. |
| @MusicBox GM | 1 5) | 6 11 | int | Melody(Vocal) |
| @A_Guitar GM | 1 6) | 7 25 | int | Guitar(25-32) |
| @E_Guitar GM | 1 7) | 8 28 | int | Guitar(25-32) |
| @Piano GM | 1 8) | 9 1 | int | Piano(1-8) |
| Oprum GM | 1 9) 1 7) | 10 | int | Drum |
| @Percussion GM | 1 A) | 11 14 | int | Percussion $(9-16)$ |
| GOrgan GM | I В) 1 С) | 12 18 | int | Organ(1/-24) |
| GUIDIF GM | I () | 1.0 92 | int | Synch(81-104) |
| GADDER CM | エ D) 1 E) | 15 22 | int | AC Bagg |
| GDass GM | 1 E) 1 E) | 16 14 | int | AC DASS |
| GUASS GM | _ F) | TO 44 | TIL | Serrings |
| Port 2 GM sound 1 | | | | Max.128 |
| Instruments Devid | e Port Hex | Ch PC# | Out | Comment |
| L <u>.</u> . | | | | |
| file name : vst.d | at rev/inst save | e/inst | | |



機器の接続例





.mex ファイルの演奏は、サーバーとは別の CPUで実行されます。サーバーで作成された .mex ファイルは演奏CPUにデータを転送しながら演奏を行います。このため演奏を開始する前に必ずデータ転送を終了する 必要があります。 //. [Play] _/).



演奏の確認をします。

黄色のLED(TXD) が点灯しサーバーから演奏データが
 演奏用CPUに転送され、演奏が開始します。
 演奏中は、緑色LEDが点灯します。
 Port 1、2 は背面、その他は表面 LED (TXS)が点灯します。

また、LCD に !!Play start yst-00a_0.0 の演奏表示 7 セグメントLED はシーケンス、小節番号を表示します。

Setting Example 2



yst.dat ファイルの楽器設定

各チャネルの楽器割り当てと プログラム・チェンジNO.の 設定をします。

| e Port 1 1 1 1 1 1 | 8) 9) A) B) C) D) E) F) Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 9 10 11 12 13 14 15 16 Ch 1 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | <pre>int Piano(1-8) int Drum int Percussion(9-16) int Organ(17-24) int Synth(81-104) int Strings int AC Bass int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. int Perc</pre> | |
|---|--|--|--|---|--|
| 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | 9) A) B) C) D) E) F) Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 10 11 12 13 14 15 16 Ch 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | <pre>int Drum int Percussion(9-16) int Organ(17-24) int Synth(81-104) int Strings int AC Bass int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. int Perc</pre> | |
| 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | A) B) C) D) E) F) Hex 0) 1) 2) 3) 3) 4) 5) 6) | 11 12 13 14 15 16 Ch 1 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | <pre>int Percussion(9-16) int Organ(17-24) int Synth(81-104) int Strings int AC Bass int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. int Perc</pre> | |
| 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | B) C) D) E) F) Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 12 13 14 15 16 Ch 1 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | <pre>int Organ(17-24) int Synth(81-104) int Strings int AC Bass int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. int Perc</pre> | |
| 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | C) D) F) Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 13 14 15 16 Ch 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | <pre>int Synth(81-104) int Strings int AC Bass int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. int Perc</pre> | |
| 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 | D) E) F) Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 14 15 16 Ch 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | <pre>int Strings int AC Bass int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. int Perc</pre> | |
| 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 | E) F) Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) | 15 16 Ch 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | int AC Bass int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. | |
| 0 e Port 1 1 1 1 1 1 1 | F) Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 16 Ch 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | int Strings Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. | |
| e Port 1 1 1 1 1 1 1 | Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) | Ch 1 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. | l |
| e Port 1 1 1 1 1 1 1 | Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) | Ch 1 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | Max.128 Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. | Ì |
| e Port 1 1 1 1 1 1 1 | Hex 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | Ch 1 2 3 4 5 6 | PC# 73 74 69 90 13 | Out Comment int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. | |
| 1 1 1 1 1 1 1 | 0) 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 1 2 3 4 5 6 | 73 74 69 90 13 | <pre>int Pipe(73-80) int Pipe(73-80) int Reed(65-72) int Pad. int Perc</pre> | |
| 1 1 1 1 1 1 | 1) 2) 3) 4) 5) 6) | 2 3 4 5 6 | 74 69 90 13 | int Pipe (73-80) int Reed(65-72) int Pad. | |
| 1 1 1 1 1 1 | 2) 3) 4) 5) | 3 4 5 6 | 69 90 13 | int Reed(65-72) int Pad. | |
| 1 1 1 1 1 | 3) 4) 5) | 4 5 6 | 90 13 | int Pad. | |
| 1 1 1 1 | 4) 5) 6) | 5 6 | 13 | int Perc | |
| 1 1 1 | 5) 6) | 6 | | IIIC FELC. | |
| 1 1 1 | 6) | | 11 | int Melody(Vocal) | |
| 1 | ~/ | 7 | 25 | int Guitar(25-32) | |
| 1 | 7) | 8 | 28 | int Guitar(25-32) | / |
| 1 | 8) | 9 | 1 | int Piano(1-8) | |
| 1 | 9) | 10 | | int Drum | |
| 1 | A) | 11 | 14 | int Percussion (9-16) | |
| 1 | B) | 12 | 18 | int Organ(17-24) | |
| 1 | C) | 13 | 92 | int Synth(81-104) | |
| 1 | D) | 14 | 41 | int Strings | |
| 1 | E) | 15 | 33 | int AC Bass | |
| 1 | F) | 16 | 44 | int Strings | |
| | | | | | |
| | | | | Max.128 | |
| e Port | Hex | Ch | PC# | Out Comment | |
| 2 | 0) | 1 | 73 | int Pipe(73-80) | |
| 2 | 1) | 2 | 74 | int Pipe (73-80) | |
| 2 | 2) | 3 | 69 | int Reed(65-72) | |
| 2 | 3) | 4 | 90 | int Pad. | |
| 2 | 4) | 5 | 13 | int Perc. | |
| 2 | 5) | 6 | 11 | int Melody(Vocal) | |
| 2 | 6) | 7 | 25 | int Guitar(25-32) | |
| 2 | 7) | 8 | 28 | int Guitar(25-32) | |
| 2 | 8) | 9 | 1 | int Piano(1-8) | |
| 2 | 9) | 10 | | int Drum | |
| 2 | A) | 11 | 14 | int Percussion(9-16) | |
| 2 | B) | 12 | 18 | int Organ (17-24) | • |
| 2 | C) | 13 | 92 | int Synth (81-104) | / |
| | 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | 1 D) 1 E) 1 F) e Port Hex 2 0) 2 1) 2 2) 2 3) 2 4) 2 3) 2 4) 2 5) 2 6) 2 7) 2 8) 2 9) 2 8) 2 9) 2 8) 2 9) 2 8) 2 9) 2 8) 2 0) 2 10 2 2) 2 3) 2 2) 2 3) 2 4) 2 5) 2 6) 2 7) 2 8) 2 9) 2 9) | 1 D) 14 1 E) 15 1 F) 16 e Port 2 0) 1 2 1) 2 2 2) 3 2 2) 3 2 3) 4 2 4) 5 2 5) 6 2 6) 7 2 7) 8 2 8) 9 2 9) 10 2 A) 11 2 B) 12 2 C) 13 | 1 D) 14 41 1 E) 15 33 1 F) 16 44 e Port Hex Ch PC# 2 0) 1 73 2 1) 2 74 2 2) 3 69 2 3) 4 90 2 4) 5 13 2 5) 6 11 2 6) 7 25 2 7) 8 28 2 8) 9 1 2 9) 10 2 2 B) 12 18 2 C) 13 92 | 1 D) 14 41 int Strings 1 E) 15 33 int AC Bass 1 F) 16 44 int Strings e Port Hex Ch PC# Out Comment 2 0) 1 73 int Pipe (73-80) 2 1) 2 74 int Pipe (73-80) 2 2) 3 69 int Reed (65-72) 2 3) 4 90 int Pad. 2 4) 5 13 int Perc. 2 5) 6 11 int Melody (Vocal) 2 6) 7 25 int Guitar (25-32) 2 7) 8 28 int Guitar (25-32) 2 8) 9 1 int Drum 2 9) 10 int Drum 2 9) 10 int Drum 2 A) 11 14 int Organ (17-24) 2 C) 13 92 int Synth (81-104) |

| | GM1 In | strument Patch Map | | A |
|------------------------|--------|-------------------------|-----|----------------------|
| | PC# | Instrument | | |
| | 1 | Acoustic Grand Piano | 65 | Soprano Sax |
| | 2 | Bright Acoustic Piano | 66 | Alto Sax |
| | 3 | Electric Grand Piano | 67 | Tenor Sax |
| | 4 | Honky-tonk Piano | 68 | Baritone Sax |
| | 5 | Electric Piano 1 | 69 | Oboe |
| | 6 | Electric Piano 2 | 70 | English Horn |
| | 7 | Harpsichord | 71 | Bassoon |
| | 8 | Clavi | 72 | Clarinet |
| | 9 | Celesta | 73 | Piccolo |
| | 10 | Glockenspiel | 74 | Flute |
| | 11 | Music Box | 75 | Recorder |
| | 12 | Vibraphone | 76 | Pan Flute |
| | 13 | Marimba | 77 | Blown Bottle |
| | 14 | Xylophone | 78 | Shakuhachi |
| | 15 | Tubular Bells | 79 | Whistle |
| | 16 | Dulcimer | 80 | Ocarina |
| | 17 | Drawbar Organ | 81 | Lead 1 (square) |
| | 18 | Percussive Organ | 82 | Lead 2 (sawtooth) |
| プログラム・チェンジ NOは | 19 | Rock Organ | 83 | Lead 3 (calliope) |
| | 20 | Church Organ | 84 | Lead 4 (chiff) |
| vst datに記載されています | 21 | Reed Organ | 85 | Lead 5 (charang) |
| | 22 | Accordion | 86 | Lead 6 (voice) |
| <u> </u> | 23 | Harmonica | 87 | Lead 7 (fifths) |
| | 24 | Tango Accordion | 88 | Lead 8 (bass + lead) |
| (vet dat ファイルをスクロー | 25 | Acoustic Guitar (nylon) | 89 | Pad 1 (new age) |
| (ystual v) The Z / TH | 26 | Acoustic Guitar (steel) | 90 | Pad 2 (warm) |
| ルーアイだれい | 27 | Electric Guitar (jazz) | 91 | Pad 3 (polysynth) |
| | 28 | Electric Guitar (clean) | 92 | Pad 4 (choir) |
| | 29 | Electric Guitar (muted) | 93 | Pad 5 (bowed) |
| | 30 | Overdriven Guitar | 94 | Pad 6 (metallic) |
| | 31 | Distortion Guitar | 95 | Pad 7 (halo) |
| | 32 | Guitar harmonics | 96 | Pad 8 (sweep) |
| | 33 | Acoustic Bass | 97 | FX 1 (rain) |
| | 34 | Electric Bass (finger) | 98 | FX 2 (soundtrack) |
| | 35 | Electric Bass (pick) | 99 | FX 3 (crystal) |
| | 36 | Fretless Bass | 100 | FX 4 (atmosphere) |
| | 37 | Slap Bass 1 | 101 | FX 5 (brightness) |
| | 38 | Slap Bass 2 | 102 | FX 6 (goblins) |
| | 39 | Synth Bass 1 | 103 | FX 7 (echoes) |
| | 40 | Synth Bass 2 | 104 | FX 8 (sci-fi) |
| | 41 | Violin | 105 | Sitar |
| | | | | |

file name : yst.dat rev/inst save/inst



楽器ファイルを作者のスタジオ環境に合わせて作成しておくことで曲に合った楽器編成を容易に 準備が出来るようになります。

ここまでの説明でテンプレートとしての楽曲作成の準備ができました。

あとは、コード進行を演奏してみながらレッスン等を参照して楽曲作成を進めてください。

シンセパートやリズムパートに音符を入れてみて進めると実際の操作と音楽の確認ができますの で少しづつでも慣れてください。

その他、

お勧めとして、利用するブラウザーは、上書きモードが可能なマイクロソフトのIEが便利です。 最新のEdgeは上書きモードができないようです。

Edge でIEを使う場合は、スタートメニューからIE の検索をおこなって Internet Explorerを選択 してください。

ブラウザーの設定では、プロキシーは利用しないにしてください。 プロキシーを行うと画面の変更が反映されないままになってしまいます。 クッキーは必要です。セキュリティ保護のため外部とのネットワーク接続は行わないでください。

詳細は、マニュアル、レッスンをご参照ください。

A!ppyo logo 、

ロゴの意味、アヒルのひよこが成長して沢山の卵「音楽」が生まれることを願っています。



Finish

機器とソフトウエア

写真の機器リスト

- 1. A! Music Server
- 2. Audio Interface (Steinberg UR22mkII)
- 3. Roland XV-5080
- 4. SP(Yamaha MSP3)

ソフトウエア PC (Steinbeg Cubase LE AI) A! Music Server (A! 音楽ソフト)

ネットワーク ローカル LAN (Buffalo AirStation)

ありがとうございました。



2021/02/28 アッピョミュージックスタジオ事務所 URL https://appyo.jp