



# Experiment-A3

楽曲作成の実験A3

操作 (.mex の利用)

# ユーザ pi2 を選択

English

Main Window  
User : lesson  
Dir : abc  
Fn : abc Clr Begin

Command : Message Window min zoom

Tue Jul 4 13:43:11 JST 2017  
abc-main.mid  
abc.dat  
abc.html  
abc.meb

Director Link Window

Instrument	Device	PC#	@inst	cm.
@(F1)		74		
		74		
		74		

====Move & Change File====  
/////

 [概要](#)

**A!ppyo\_Music Server**

ユーザIDを選択してください。  
[pi](#) [pi0](#) [pi1](#) [pi2](#) [pi3](#) [lesson](#)  
[作曲のレッスン マニュアル](#)

[利用ガイド](#)

c	0123456789aBCDEF	Ch							
C 00	CC		10						
C 10									
C 11	GG								
C 12									
C 13									
C 14									
C 15	SS								
C 16									
C 17									
C 18	MM								
C 19	RR								
C 1a									
C 1b									
C 1c									
C 1d									
C 1e	BB								
C 1f									
c	0123456789aBCDE								

Musical Sym [abcrdf.dat](#)  
Major Chord [abccpj.dat](#)  
Minor Chord [abccpi.dat](#)  
Instruments [abc.dat](#)  
Note Book [abcnb.txt](#)

[abc.se-1473.html](#)

[ [abc.meg](#) ] [rev/drs](#) [meb](#) [mec](#) [mlk](#) [make](#) [save](#) Play : [abc.mid](#) [Fin](#)

[Back](#) [セットアップ・ガイド](#) [EXP Boxガイド](#)

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。

画面サイズ選択 [Small](#) [Middle](#) [Lerge](#) [Mix](#)

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。

[トップ](#) [Lesson](#) [Manual](#) [FAQ](#)

Begin Window

User Name : pi2

Directory :

File Name :

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。

Main Window Command : Message Window [min] [zoom]

User : pi2  
Dir : yst  
Fn : yst [Clr]  
[Begin]

Director Link Window

```
c 0123456789aBCDEF Ch
C 00 C..... 10
C 10 ..... 1
C 11 ..... 2
C 12 ..... 3
C 13 ..... 4
C 14 ..... 5
C 15 S..... 6
C 16 ..... 7
C 17 M..... 9
C 18 M..... 9
C 19 R..... 10
C 1a ..... 11
C 1b ..... 12
C 1c ..... 13
C 1d ..... 14
C 1e B..... 15
C 1f ..... 16
c 0123456789aBCDEF Ch

Musical Sym ystr ds.dat
Major Chord ystepj.dat
Minor Chord ystepi.dat
Instruments yst.dat
Note Book ystnb.txt

[Open Mse Window]
```

Message Window

```
Mec yst_000.meg 23 bars, 192 lines end
Mec yst_015.meg 23 bars, 208 lines end
Mec yst_017.meg 23 bars, 254 lines end
Mec yst_018.meg 23 bars, 231 lines end
Mec yst_019.meg 23 bars, 208 lines end

=====Move & Change File,Bar,Port,Chan(1-16)=====
Instruments File Bar Port Chan Memb Device PC# @inst cm. !
@(MusicBox) 015_... S_ 1_... 6_... 7 GM 11 !
@(Piano) 017_... M_ 1_... 9_... 9 GM 1 !
@(Piano) 018_... M_ 1_... 9_... 10 GM 1 !
@(Drum) 019_... R_ 1_... 10_... 11 GM !
@(Bass) 01e_... B_ 1_... 15_... 16 GM 33 !

=====Read instruments from meb.dat(fn.dat) file !
Sequence Channel Port Member !
0123456789ABCDEFGHIJKLMN... 0123456789ABCDEF !

C ..... !
C 00 - C..... S..... 0 1 !
C 10 ..... S..... 1 2 !
C 11 ..... S..... 1 3 !
C 12 ..... S..... 1 4 !
C 13 ..... S..... 1 5 !
C 14 ..... S..... 1 6 !
C 15 - S..... S..... 1 7 !
C 16 ..... S..... 1 8 !
C 17 - M..... S..... 1 9 !
C 18 - M..... S..... 1 10 !
C 19 - R..... S..... 1 11 !
C 1a ..... S..... 1 12 !
C 1b ..... S..... 1 13 !
C 1c ..... S..... 1 14 !
C 1d ..... S..... 1 15 !
C 1e - B..... S..... 1 16 !
C 1f ..... S..... 1 17 !

0123456789ABCDEFGHIJKLMN... 0123456789ABCDEF !
megrdf1.dat -> .meg !
C(c) : Conductor score S : Select channel !
G(g) : Gclef score !
S(s) : Soprano score !
A(a) : Alto score !
B(b) : Bass score !
M(m) : Middle score (Piano) !
L(l) : Low score !
H(h) : High score !
R(r) : Rhythm score !
```

[ yst.meg ] [ rev/drs ] [ meb ] [ mec ] [ mlk ] [ make ] [ save ] Play : yst.mid [ Fin ]

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  
Dir : yst  
Fn : yst Clr  
Begin

Director Link Window

c 0123456789aBCDEF Ch  
C 00 C..... 10  
C 10 ..... 1  
C 11 ..... 2  
C 12 ..... 3  
C 13 ..... 4  
C 14 ..... 5  
C 15 S..... 6  
C 16 ..... 7  
C 17 M..... 9  
C 18 M..... 9  
C 19 R..... 10  
C 1a ..... 11  
C 1b ..... 12  
C 1c ..... 13  
C 1d ..... 14  
C 1e B..... 15  
C 1f ..... 16  
c 0123456789aBCDEF Ch

Musical Sym ystr ds. dat  
Major Chord ystopj. dat  
Minor Chord ystopi. dat  
Instruments yst. dat  
Note Book ystnb. txt

[ystmse-10848.html](#)

Mon Apr 13 10:42:39 UTC 2020  
bak  
makefile  
yst-main.mid  
yst.dat

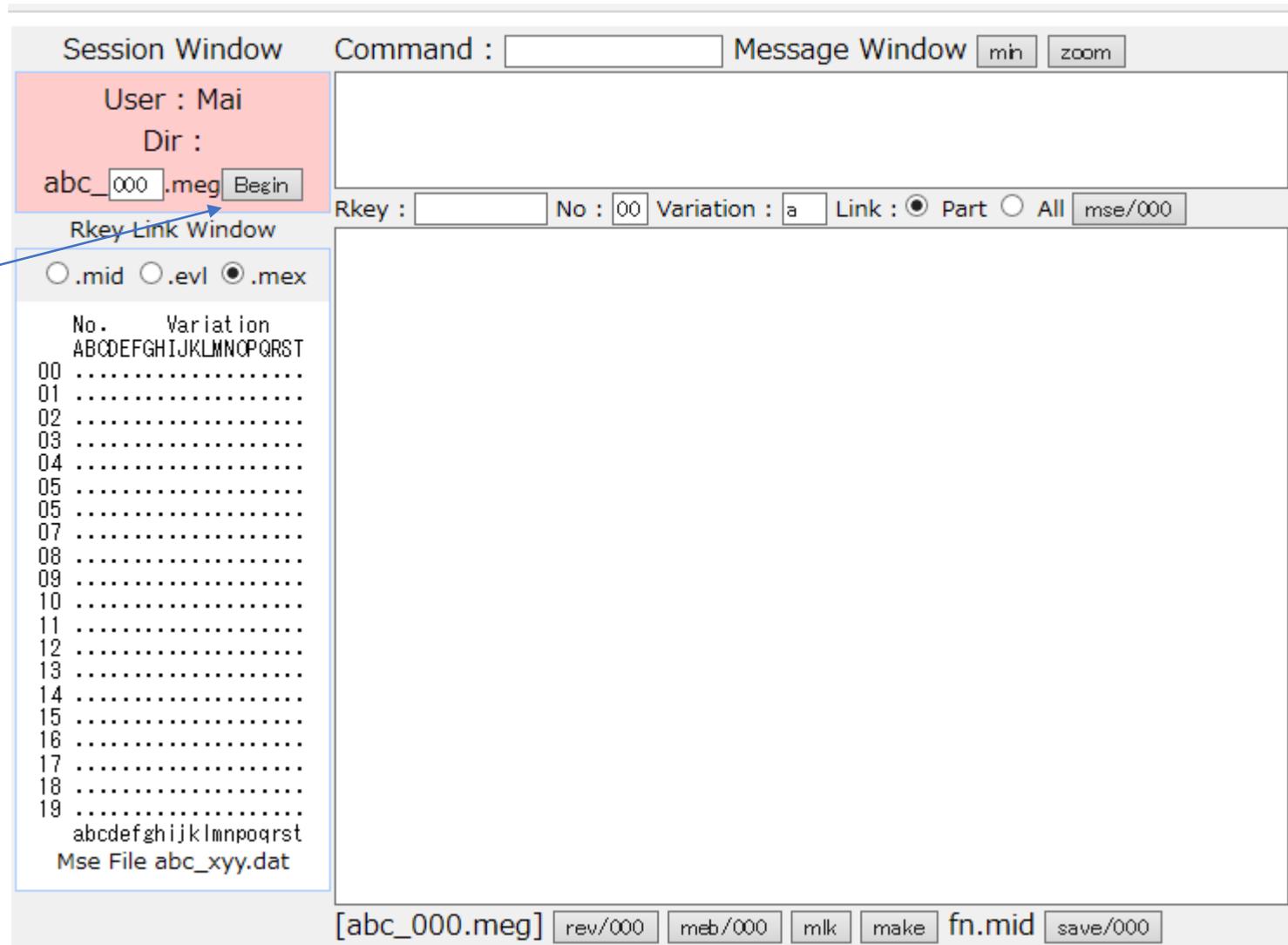
====Move & Change File,Bar,Port,Chan(1-16)====  
Instruments File Bar Port Chan Memb Device PC# @inst cm. !  
@(MusicBox) 015\_... S\_ 1\_.. 6\_.. 7 GM 11 !  
@(Piano) 017\_... M\_ 1\_.. 9\_.. 9 GM 1 !  
@(Piano) 018\_... M\_ 1\_.. 9\_.. 10 GM 1 !  
@(Drum) 019\_... R\_ 1\_.. 10\_.. 11 GM !  
@(Bass) 01e\_... B\_ 1\_.. 15\_.. 16 GM 33 !

====Read instruments from meb.dat(fn.dat) file !  
Sequence Channel Port Member !  
0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF !  
C ..... !  
C 00 - C..... S..... 0 1 !  
C 10 ..... S..... 1 2 !  
C 11 ..... S..... 1 3 !  
C 12 ..... S..... 1 4 !  
C 13 ..... S..... 1 5 !  
C 14 ..... S..... 1 6 !  
C 15 - S..... S..... 1 7 !  
C 16 ..... S..... 1 8 !  
C 17 - M..... S..... 1 9 !  
C 18 - M..... S..... 1 10 !  
C 19 - R..... S..... 1 11 !  
C 1a ..... S..... 1 12 !  
C 1b ..... S..... 1 13 !  
C 1c ..... S..... 1 14 !  
C 1d ..... S..... 1 15 !  
C 1e - B..... S..... 1 16 !  
C 1f ..... S..... 1 17 !  
0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF !  
megrdf1.dat -> .meg !  
C(c) : Conductor score S : Select channel !  
G(g) : Gclef score !  
S(s) : Soprano score !  
A(a) : Alto score !  
B(b) : Bass score !  
M(m) : Middle score (Piano) !  
L(l) : Low score !  
H(h) : High score !  
R(r) : Rhythm score !

[ yst.meg ] rev/drs meb mec mlk make save Play : yst.mid Fin

mse画面が表示されます。

Abc\_000.meg ファイルを確定するため、  
[Begin] ボタンを押します。



ファイル名 yst\_000.meg が表示されます。  
mse画面ではこのパートを主に編集を行い  
実行結果を確認して作業を行います。

A! Music Server で演奏をするため、実行  
ファイルは .mex を選択してください。

### .mex ファイル利用の利点

- マルチポートMIDIの利用
- スムーズな演奏確認、繰り返し
- 演奏中のシーケンス、小節を表示
- パート毎の演奏確認
- MIDIタイムコードの利用

The screenshot shows the A! Music Server interface with several windows:

- Session Window:** Displays "User : pi2", "Dir : yst", and "yst\_000.meg" with a "Begin" button.
- Rkey Link Window:** Shows radio buttons for ".mid", ".evl", and ".mex" (which is selected).
- Command Window:** Contains a list of MIDI-related commands such as "{Reset tempo values}", "{Generate O note lines}", and "{Delete rest lines}", each with "<<" and ">>" markers.
- Message Window:** Shows "Selected file is yst\_000.meg".
- Bottom Panel:** Includes "Mse File yst\_000.dat" and a row of buttons: "[ yst\_000.meg ]", "rev/000", "meh/000", "mlk", "make", "fn.mid", and "save/000".

[mse/000] ボタンを押してください。

Session Window    Command :    Message Window    min    zoom

User : pi2  
Dir : yst  
yst\_000.meg    Begin

Rkey Link Window

.mid    .evl    .mex

No.	Variation
00	.....
01	.....
02	.....
03	.....
04	.....
05	.....
06	.....
07	.....
08	.....
09	.....
10	.....
11	.....
12	.....
13	.....
14	.....
15	.....
16	.....
17	.....
18	.....
19	.....

Mse File yst\_000.dat

Command :    Message Window    min    zoom

Selected file is yst\_000.meg

Rkey :    No : 00    Variation : a    Link :  Part    All    mse/000

```
///Conductor staff//yst_000.meg//////////////////////////////////////  
{Reset tempo values} << >>  
>{Reset smpte values} << >>  
{Reset beautify values} << >>  
{Reset expand symbols} << >>  
{Reset dynamic values} << >>  
{Generate 0 note lines} << >>  
{Generate o/. note lines} << >>  
{Generate o/ note lines} << >>  
{Generate _/ note lines} << >>  
{Generate _/) note lines} << >>  
{Generate _/)) note lines} << >>  
{Generate rest lines} << >>  
{Generate global chord lines} << >>  
{Generate global chord select lines} << >>  
{Delete note lines} << >>  
{Delete rest lines} << >>  
{Delete large brackets lines} << >>  
{Delete parenthesis lines} << >>  
{Delete square lines} << >>  
{Delete symbol lines} << >>  
{Delete plus lines} << >>  
{Delete comment lines} << >>  
{Delete chord lines} << >>  
{Delete global chord select lines} << >>  
{Renumber bar lines} << >>  
{Exchange parenthesis to large brackets} << >>  
{Exchange large brackets to parenthesis} << >>  
{Exchange midi format to cueing format} << >>  
{Exchange cueing format to midi format} << >>
```

First column space is comment line.

[ yst\_000.meg ]    rev/000    meb/000    mlk    make    fn.mid    save/000

[mse/000] ボタンを押すと、実行画面のリンクが表示されます。

The screenshot shows a software interface with the following components:

- Session Window:** User : pi2, Dir : yst, yst\_000.meg [Begin]
- Command:** Command : [ ] Message Window [min] [zoom]
- Message Window:** 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
- Rkey Link Window:** Rkey : [ ] No : 00 Variation : b Link :  Part  All [mse/000]
- Table in Rkey Link Window:**

No.	Variation
00	a.....
01	.....
02	.....
03	.....
04	.....
05	.....
06	.....
07	.....
08	.....
09	.....
10	.....
11	.....
12	.....
13	.....
14	.....
15	.....
16	.....
17	.....
18	.....
19	.....
- Code in Rkey Link Window:**

```
///Conductor staff//yst_000.meg//////////////////////////////////////  
{Reset tempo values} << >>  
>{Reset smpte values} << >>  
{Reset beautify values} << >>  
{Reset expand symbols} << >>  
{Reset dynamic values} << >>  
{Generate 0 note lines} << >>  
{Generate o/. note lines} << >>  
{Generate o/ note lines} << >>  
{Generate _/ note lines} << >>  
{Generate _/) note lines} << >>  
{Generate _/)) note lines} << >>  
{Generate rest lines} << >>  
{Generate global chord lines} << >>  
{Generate global chord select lines} << >>  
{Delete note lines} << First column space is >>  
{Delete rest lines} << comment line. >>  
{Delete large brackets lines} << >>  
{Delete parenthesis lines} << >>  
{Delete square lines} << >>  
{Delete symbol lines} << >>  
{Delete plus lines} << >>  
{Delete comment lines} << >>  
{Delete chord lines} << >>  
{Delete global chord select lines} << >>  
{Renumber bar lines} << >>  
{Exchange parenthesis to large brackets} << >>  
{Exchange large brackets to parenthesis} << >>  
{Exchange midi format to cueing format} << >>  
{Exchange cueing format to midi format} << >>
```
- Bottom of Rkey Link Window:** Mse File yst\_000.dat
- Bottom of Command:** yst\_000.meg ] [rev/000] [meb/000] [mlk] [make] [yst.mid] [save/000]

Session Window    Command :    Message Window    min    zoom

User : pi2  
Dir : yst  
yst\_000.meg    Begin

Rkey Link Window  
 .mid    .evl    .mex

No.    Variation  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRST  
00 a.....  
01 .....  
02 .....  
03 .....  
04 .....  
05 .....  
06 .....  
07 .....  
08 .....  
09 .....  
10 .....  
11 .....  
12 .....  
13 .....  
14 .....  
15 .....  
16 .....  
17 .....  
18 .....  
19 .....  
abcdefghijklmnopqrst

Mse File yst\_000.dat

Command :    Message Window

```
mcb 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
```

Rkey :    No : 00    Variation : b    Link :  Part    All    mse/000

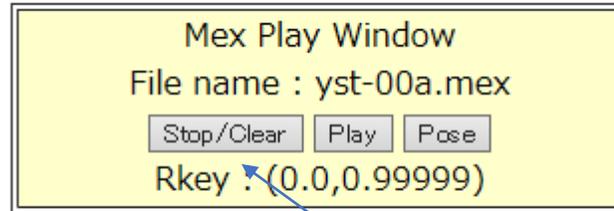
```
///Conductor staff//yst_000.meg//////////////////////////////////////
{Reset tempo values} << >>
>{Reset smpte values} << >>
{Reset beautify values} << >>
{Reset expand symbols} << >>
{Reset dynamic values} << >>
{Generate 0 note lines} << >>
{Generate o/. note lines} << >>
{Generate o/ note lines} << >>
{Generate _/ note lines} << >>
{Generate _/) note lines} << >>
{Generate _/)) note lines} << >>
{Generate rest lines} << >>
{Generate global chord lines} << >>
{Generate global chord select lines} << >>
{Delete note lines} <<    First column space is >>
{Delete rest lines} <<    comment line. >>
{Delete large brackets lines} << >>
{Delete parenthesis lines} << >>
{Delete square lines} << >>
{Delete symbol lines} << >>
{Delete plus lines} << >>
{Delete comment lines} << >>
{Delete chord lines} << >>
{Delete global chord select lines} << >>
{Renumber bar lines} << >>
{Exchange parenthesis to large brackets} << >>
{Exchange large brackets to parenthesis} << >>
{Exchange midi format to cueing format} << >>
{Exchange cueing format to midi format} << >>
```

yst\_000.meg ]    rev/000    meb/000    mlk    make    yst.mid    save/000

[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)

//. [ Play ] \_/).



!! Play start yst-00a\_0.0

演奏開始前には、[Stop/Clear] ボタンを押してください。

.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 ] \_/).



!! Play start yst-00a\_0.0

!!Play start yst-00a\_0.0 の演奏表示  
サーバー本体は、シーケンス、小節番号を  
表示しながら演奏を行います。

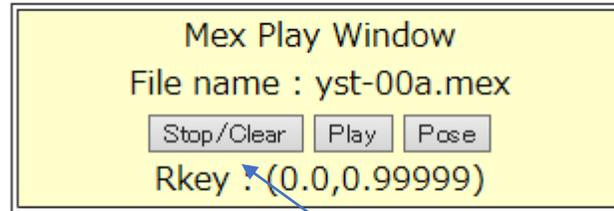
//. [ Play ] \_/).



!! Play start yst-00a\_0.0

[Pose] は、演奏の一時停止です。

//. [ Play ] \_/).



!! Play start yst-00a\_0.0

演奏の停止、[Stop/Clear] ボタンを押してください。

.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。

# Setting Sample 1

A! Music Server



PC



AUDIO INTERFACE



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



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。各チャン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

==GM=====
Port 0 GM sound 1
Instruments Device Port Hex Ch PC# Out Comment
@piccolo GM 0 0) 1 73 int Pipe (73-80)
@Flute GM 0 1) 2 74 int Pipe (73-80)
@Oboe 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) 6 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)
@Piano 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) 12 18 int Organ (17-24)
@Choir GM 0 C) 13 92 int Synth (81-104)
@Violin GM 0 D) 14 41 int Strings
@Bass GM 0 E) 15 33 int AC Bass
@Cbass GM 0 F) 16 44 int Strings

Port 1 GM sound 1
Instruments Device 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)
@Drum GM 1 9) 10 int Drum
@Percussion GM 1 A) 11 14 int Percussion (9-16)
@Organ GM 1 B) 12 18 int Organ (17-24)
@Choir GM 1 C) 13 92 int Synth (81-104)
@Violin GM 1 D) 14 41 int Strings
@Bass GM 1 E) 15 33 int AC Bass
@Cbass GM 1 F) 16 44 int Strings

Port 2 GM sound 1
Instruments Device Port Hex Ch PC# Out Comment
```

file name : yst.dat

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。各チャン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

==GM=====
Port 0 GM sound 1
Instruments Device Port Hex Ch PC# Out Comment
@piccolo GM 0 0) 1 .. int Pipe (73-80)
@Flute GM 0 1) 2 .. int Pipe (73-80)
@Oboe GM 0 2) 3 .. int Reed (65-72)
@Pad GM 0 3) 4 .. int Pad.
@Marinba GM 0 4) 5 .. int Perc.
@MusicBox GM 0 5) 6 .. int Melody (Vocal)
@A_Guitar GM 0 6) 7 .. int Guitar (25-32)
@E_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 0 A) 11 .. int Percussion (9-16)
@Organ GM 0 B) 12 .. int Organ (17-24)
@Choir GM 0 C) 13 .. int Synth (81-104)
@Violin GM 0 D) 14 .. int Strings
@Bass GM 0 E) 15 .. int AC Bass
@Cbass GM 0 F) 16 .. int Strings

Port 1 GM sound 1
Instruments Device 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)
@Drum GM 1 9) 10 int Drum
@Percussion GM 1 A) 11 14 int Percussion (9-16)
@Organ GM 1 B) 12 18 int Organ (17-24)
@Choir GM 1 C) 13 92 int Synth (81-104)
@Violin GM 1 D) 14 41 int Strings
@Bass GM 1 E) 15 33 int AC Bass
@Cbass GM 1 F) 16 44 int Strings

Port 2 GM sound 1
Instruments Device Port Hex Ch PC# Out Comment
```

# スピーカーの接続

A! Music Server



PC

DAWソフトは Cubase LE AI  
を使います。

AUDIO INTERFACE

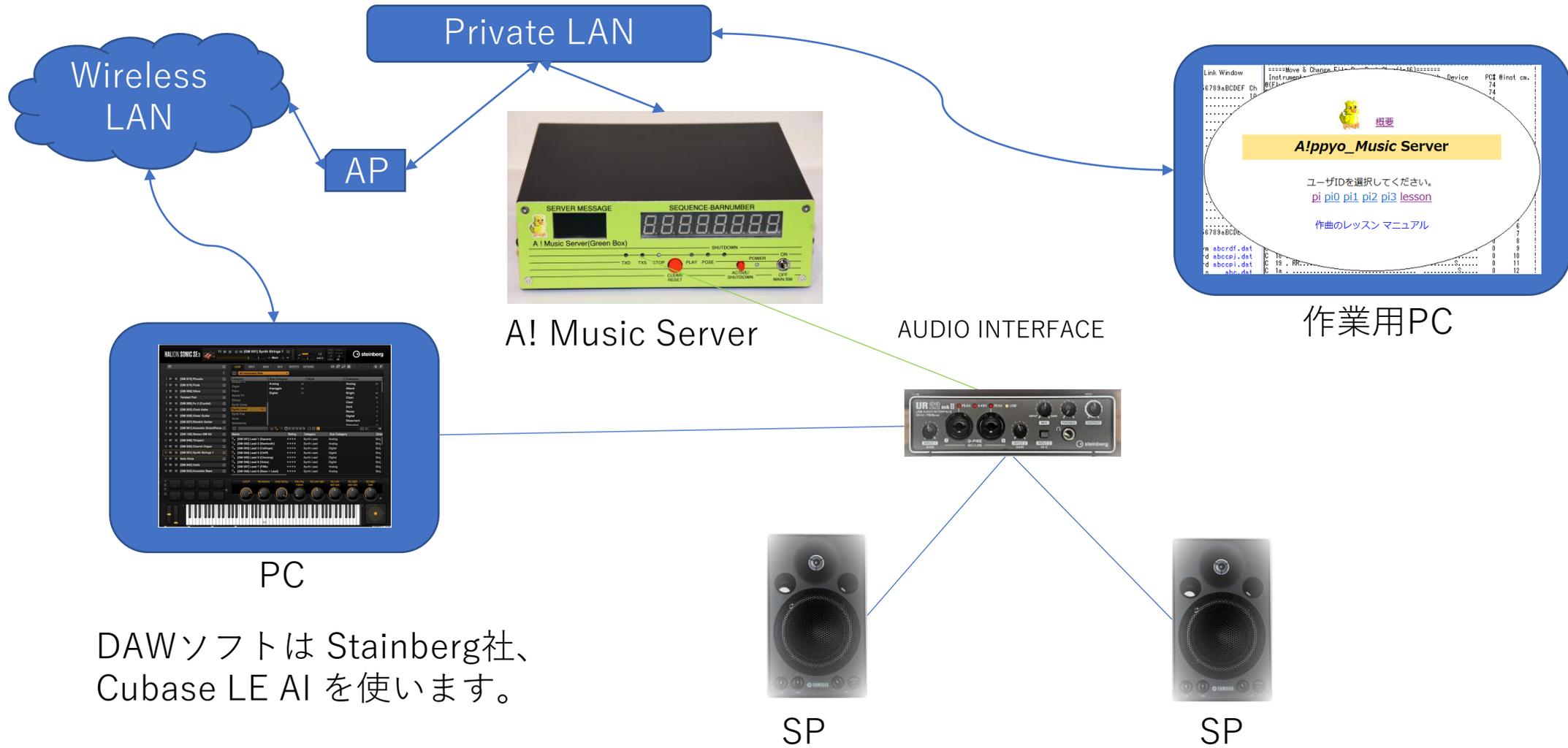


SP

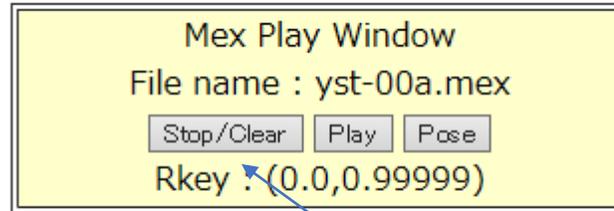


SP

# 機器の接続例



//. [ Play ] \_/).

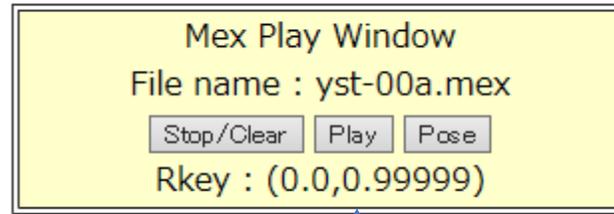


!! Play start yst-00a\_0.0

演奏の開始前に必ず、  
演奏の停止、[Stop/Clear] ボタンを押してください。

.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 ] \_/).



!! Play start yst-00a\_0.0

演奏の確認をします。

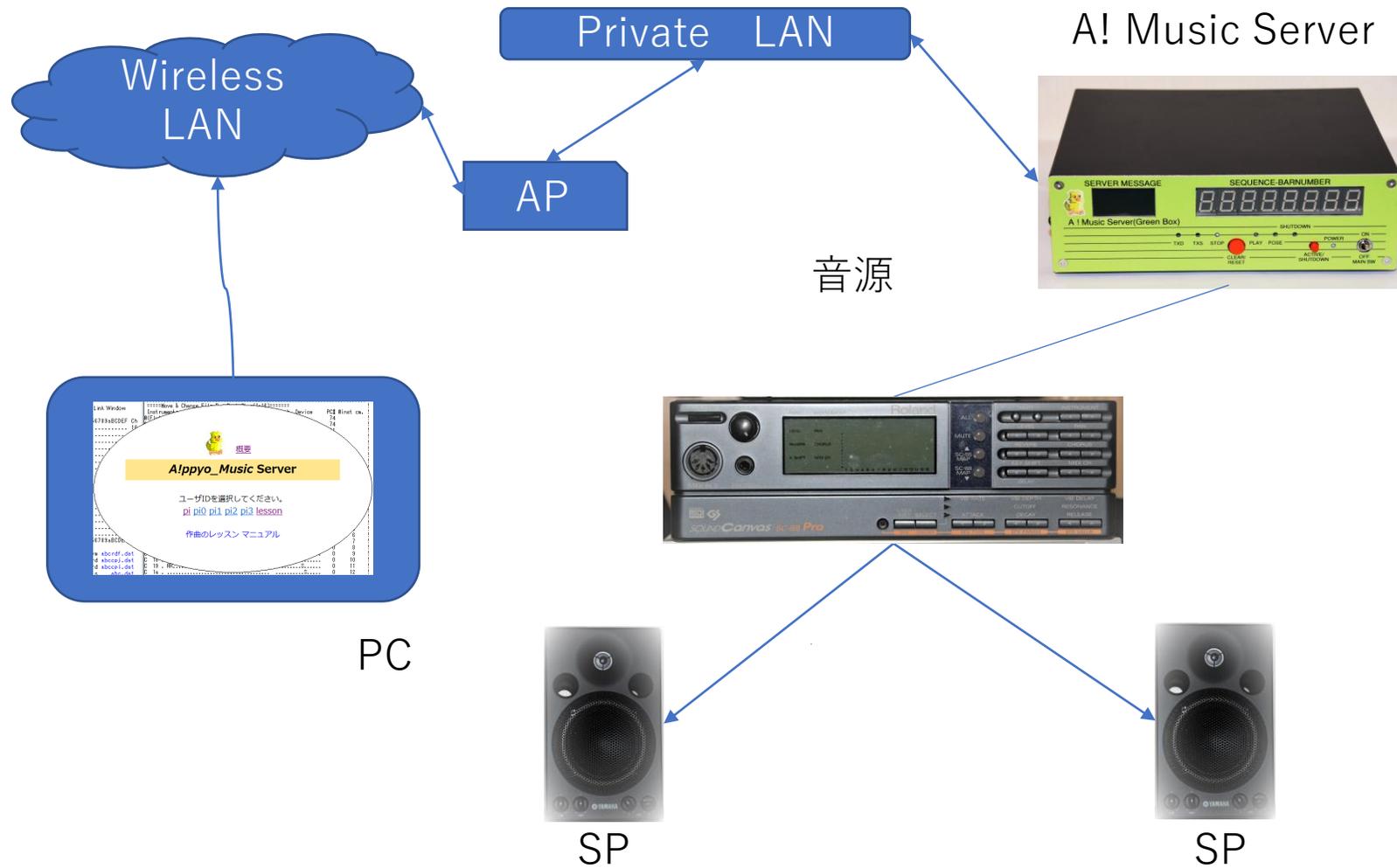
黄色のLED(TXD) が点灯しサーバーから演奏データが演奏用CPUに転送され、演奏が開始します。

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。

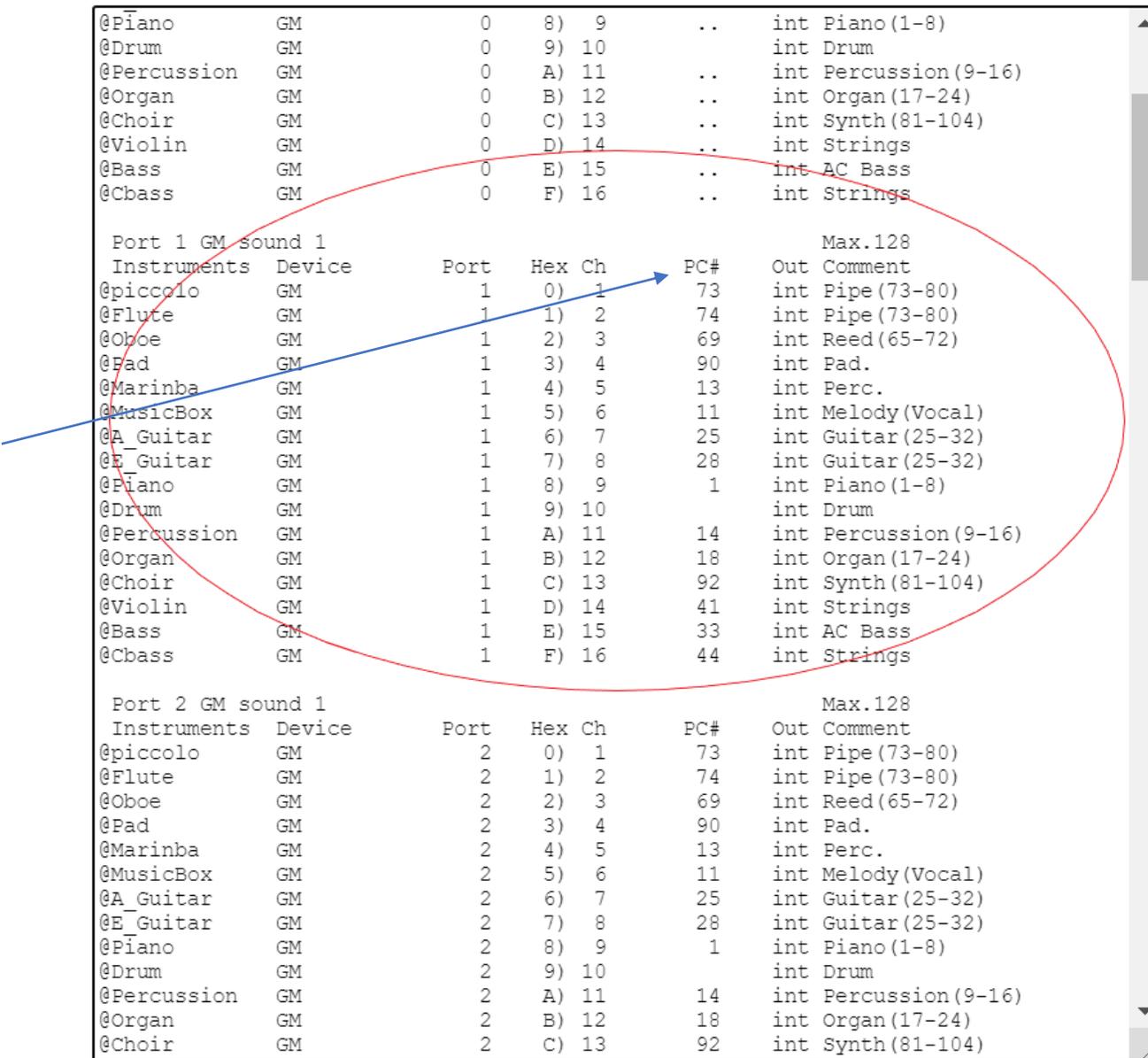
また、LCD に !!Play start yst-00a\_0.0 の演奏表示  
7セグメントLED はシーケンス、小節番号を表示します。

# Setting Example 2



## yst.dat ファイルの楽器設定

各チャン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。



Port 1 GM sound 1						
Instruments	Device	Port	Hex	Ch	PC#	Out Comment
@Piano	GM	0	8)	9	..	int Piano(1-8)
@Drum	GM	0	9)	10		int Drum
@Percussion	GM	0	A)	11	..	int Percussion(9-16)
@Organ	GM	0	B)	12	..	int Organ(17-24)
@Choir	GM	0	C)	13	..	int Synth(81-104)
@Violin	GM	0	D)	14	..	int Strings
@Bass	GM	0	E)	15	..	int AC Bass
@Cbass	GM	0	F)	16	..	int Strings
Max.128						
Instruments	Device	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)
@Fad	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)
@Drum	GM	1	9)	10		int Drum
@Percussion	GM	1	A)	11	14	int Percussion(9-16)
@Organ	GM	1	B)	12	18	int Organ(17-24)
@Choir	GM	1	C)	13	92	int Synth(81-104)
@Violin	GM	1	D)	14	41	int Strings
@Bass	GM	1	E)	15	33	int AC Bass
@Cbass	GM	1	F)	16	44	int Strings
Max.128						
Instruments	Device	Port	Hex	Ch	PC#	Out Comment
@piccolo	GM	2	0)	1	73	int Pipe(73-80)
@Flute	GM	2	1)	2	74	int Pipe(73-80)
@Oboe	GM	2	2)	3	69	int Reed(65-72)
@Pad	GM	2	3)	4	90	int Pad.
@Marinba	GM	2	4)	5	13	int Perc.
@MusicBox	GM	2	5)	6	11	int Melody(Vocal)
@A_Guitar	GM	2	6)	7	25	int Guitar(25-32)
@E_Guitar	GM	2	7)	8	28	int Guitar(25-32)
@Piano	GM	2	8)	9	1	int Piano(1-8)
@Drum	GM	2	9)	10		int Drum
@Percussion	GM	2	A)	11	14	int Percussion(9-16)
@Organ	GM	2	B)	12	18	int Organ(17-24)
@Choir	GM	2	C)	13	92	int Synth(81-104)

file name : yst.dat

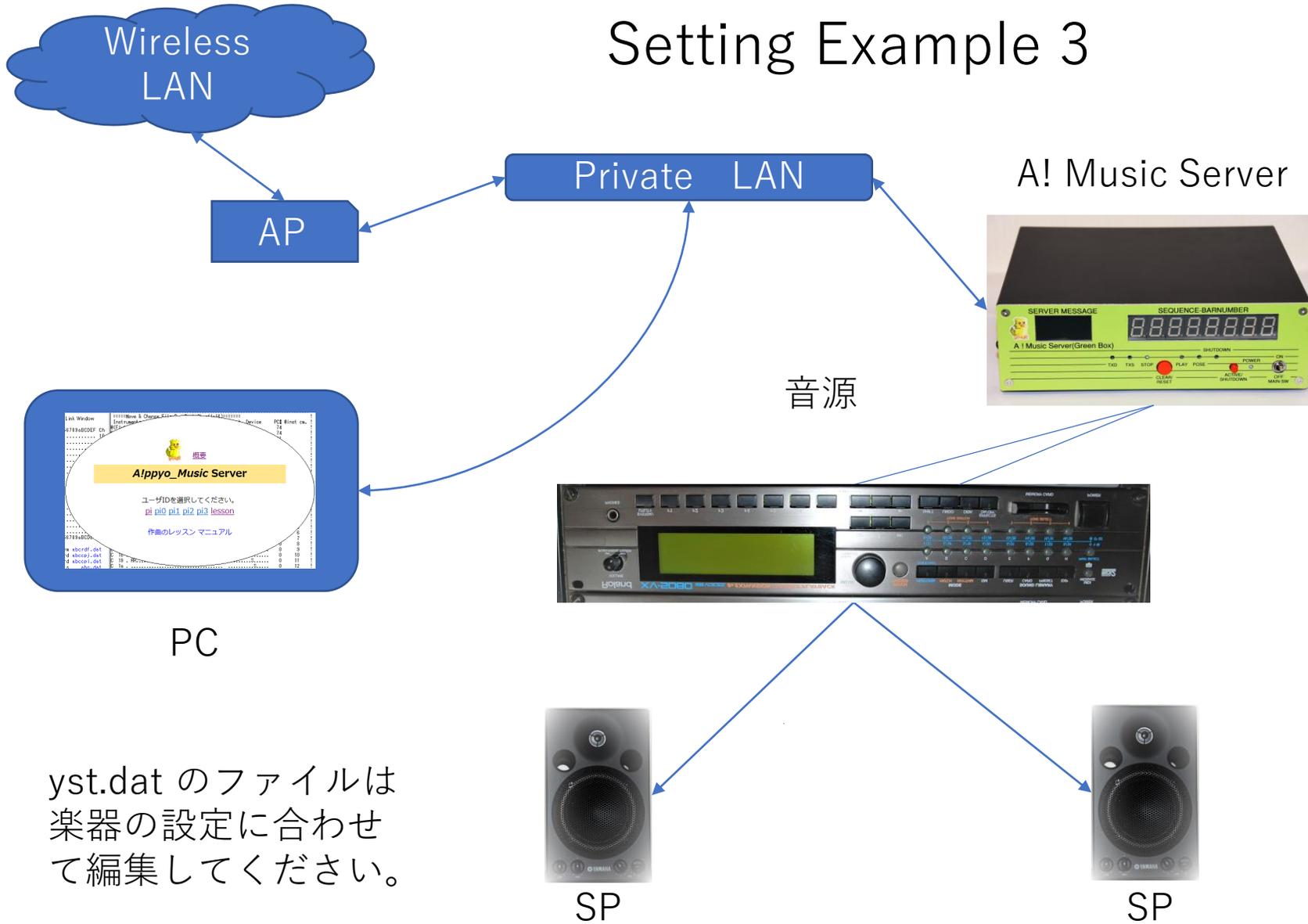
プログラム・チェンジ NOは  
yst.datに記載されています。

(yst.dat ファイルをスクロー  
ルしてください。)

GM1 Instrument Patch Map			
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)
19	Rock Organ	83	Lead 3 (calliope)
20	Church Organ	84	Lead 4 (chiff)
21	Reed Organ	85	Lead 5 (charang)
22	Accordion	86	Lead 6 (voice)
23	Harmonica	87	Lead 7 (fifths)
24	Tango Accordion	88	Lead 8 (bass + lead)
25	Acoustic Guitar (nylon)	89	Pad 1 (new age)
26	Acoustic Guitar (steel)	90	Pad 2 (warm)
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

# Setting Example 3



yst.dat のファイルは  
楽器の設定に合わせ  
て編集してください。

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ず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ません。

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、プロキシは利用しないにしてください。

プロキシ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。

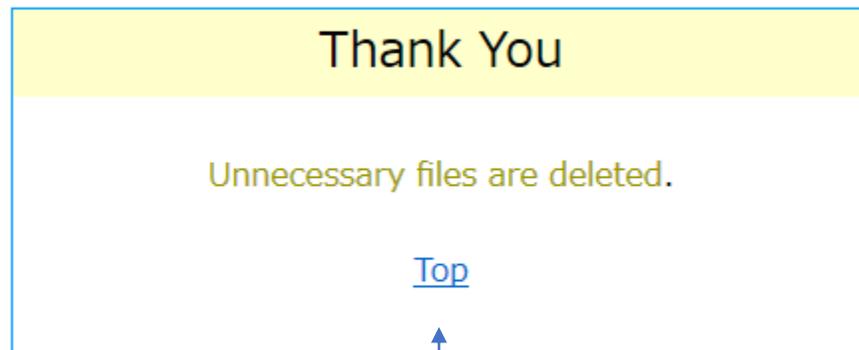
クッキーは必要です。セキュリティ保護のため外部とのネットワーク接続は行わないでください。

詳細は、マニュアル、レッスンをご参照ください。

A!ppy 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



Select  Sequence

画面です。 [Top] ボタンでホームに戻ります。

# 機器とソフトウェア

## 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)

## ソフトウェア

PC (Steinberg 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>