



MUSIC SEQUENCER

QY100

取扱説明書



安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。

○ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。



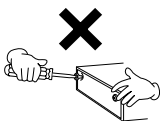
警告

この表示内容が無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。

感電や火災、または故障の原因になります。



電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。)

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



電源は必ず交流 100V を使用する。

エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



電源アダプターを使用する場合は、指定の電源アダプター (PA-3B) 以外は使用しない。

(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、発火などの原因になります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。

また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。

感電のおそれがあります。



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。



注意

この表示内容が無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



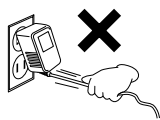
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源アダプターコードに重いものをのせない。

電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。



電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源アダプターコードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。



タコ足配線をしない。

音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電、ショート、発火などの原因になります。



乾電池はすべて+/-の極性表示通りに正しく入れる。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのするおそれがあります。



乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの（アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど）を一緒に使用しない。

発熱、発火、液漏れの原因になります。



乾電池を分解したり、火の中に入れたりしない。乾電池の中のものが目に入ると危険です。また、火の中に入ると破裂するおそれがあります。



使い切りタイプの乾電池は、充電しない。充電すると液漏れや破裂の原因になります。



長時間使用しない場合や乾電池を使い切った場合は、乾電池を本体から抜いておく。
乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。



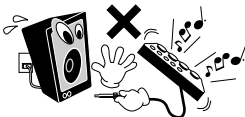
乾電池は子供の手の届くところに置かない。お子様が誤って飲み込むおそれがあります。また、電池の液漏れなどにより炎症を起こすおそれがあります。



乾電池が液漏れした場合は、漏れた液に触れない。万一液が目や口に入ったり皮膚に付いたりした場合は、すぐに水で洗い流し、医師に相談する。
失明や化学やけどなどのおそれがあります。



他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小 (0) にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小 (0) にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。

本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。



テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



不安定な場所に置かない。
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。



本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。



本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック/ゴム製品などを置かない。本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。



本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。聴覚障害の原因になります。



バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー（リチウム電池）が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、ディスプレイに「Backup Batt.Low」が表示されます。バックアップバッテリーがなくなると内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをメモリーカード（スマートメディア）に保存し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し付けください。



バックアップバッテリーは自分で交換しない。

感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップバッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。



バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。

お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

作成したデータの保存について



作成したデータはこまめにメモリーカード（スマートメディア）に保存する。

作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずメモリーカードに保存されることをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。
また、使用済みの乾電池は、各自治体で決められたルールに従って廃棄しましょう。

ごあいさつ

このたびは、ヤマハミュージックシーケンサー QY100 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。

QY100 は、コンパクトなボディに 16 シーケンストラック+コンダクタートラック (パターン、コード、テンポトラック) を装備した本格的なデジタルシーケンサーの機能と、高音質なAWM2 音源(GM規格/ヤマハXG規格に準拠)によるトーンジェネレーター機能、ギターやマイクの入力に対応した GUITAR/MIC INPUT 端子を搭載したミュージックシーケンサーです。

シーケンサーの入門機やコンピューターミュージックの音源として、また、ハンディで持ち運びに便利な音楽創作ツールとして、初心者の方からプロフェッショナルな方まで、QY100の豊富な機能を十分にお楽しみください。

QY100 の優れた機能を使いこなしていただくために、本書を活用いただきますよう、ご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備え、本書を大切に保管いただきますよう、お願い申し上げます。

取扱説明書の使い方

QY100の取扱説明書は、下記の3冊で構成されています。

●QY100取扱説明書(本書)

QY100 の基礎知識と操作方法について説明しています。「ガイド編」で基本的な操作を練習してから、分からないことや、こんなことがしたいという場合に、多彩な機能をひとつひとつ解説している「リファレンス編」で、辞書で調べるように参照してください。

●データリスト

QY100 に内蔵されているボイスやプリセットスタイル、プリセットフレーズ、エフェクトのタイプ、パラメーター、MIDI データフォーマットなどのデータリストです。

●QY100データファイラーインストールガイド

QY100 に付属の QY100 データファイラーをコンピュータにインストールする方法について説明しています。QY100 とコンピュータとの間で、曲データをやりとりする場合に参照してください。また、QY100データファイラーの使用方法について詳しくは、インストール後、PDF 形式の取扱説明書をご覧ください。

調べたい言葉や機能を探す場合、

- 目次 (→9ページ)
- QY100機能ツリー図 (→100ページ)
- 用語解説 (→273ページ)
- 50音順索引 (→278ページ)
- アルファベット順索引 (→281ページ)

をお使いになると便利です。

表記について

本書では、次のようなルールでボタンや説明内容を表します。

[SONG]

パネル上のボタンを表します。[]の中の文字はパネルボタンに印刷されている文字です。

- ・[SONG]、[PATTERN]、[CARD]、[SHIFT]、[EXIT]、[MENU]、[-1 (NO)]、[+1 (YES)]、[ENTER]、[OCT DOWN]、[OCT UP] など

シーケンサーボタンも同様に、パネルボタンに印刷されている記号を[]で囲んで表します。

- ・[◀]、[◀◀]、[▶▶]、[●]、[■]、[▶]

ファンクションボタンには印刷がありませんが、上から順に[F1]、[F2]、[F3]、[F4]と表します。

[SHIFT]+[F1]のような場合の“+”

[SHIFT] ボタンを押しながら [F1] ボタンを押すことを表します。

[MENU]→[F1]のような場合の“→”

[MENU] ボタンを押した後、[F1] ボタンを押すことを表します。

[-1 (NO)]/[+1 (YES)]のような場合の“/”

[-1 (NO)] ボタンまたは [+1 (YES)] ボタンを押すことを表します。

【設定範囲】

その機能で設定できる値の範囲を示します。

メモ

その機能に関する補足説明および応用例やヒントを説明します。

→P. ??

関連した機能や項目の記載ページを示します。必要に応じて参照してください。

ナンバーボタン

QY100の鍵盤ボタンの黒鍵を示します。

黒鍵ボタン面には1～9、0の数字が印刷されていますが、[SHIFT] ボタンを押しながら黒鍵を押し、[ENTER] ボタンを押すことで、ソングナンバーや設定値などを数値で入力することができます。

本文中の「ナンバーボタンで値を設定する。」という表現は、上記手順により数値入力することを示します。

この取扱説明書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。

QY100とは？

さあ、バンドやろう！

と思ったけれど、「周りに音楽をやっている人が見当たらない」なんてことはよくある話。でもQY100があれば大丈夫！バンドメンバーを集める前に、仮想のバンドを組んで練習するのもいいし、一人静かに作曲/デモテープ作りに明け暮れるのもいい。

- ・QY100は、750gの軽さとコンパクトなボディ、そして電池駆動により、いつでもどこでも思いつくまま曲作りが可能。
- ・QY100は本体にオリジナルソングを20曲録音できる。



打ち込みって面倒くさい？

QY100は、やさしいインターフェイスが自慢のシーケンサー。打ち込みだって楽勝。たとえば、バックিংパートは基本となるパターン(1から2小節の小さなもの)を曲の構成に合わせて並べるだけ。もちろん、パターンは自分で作ることもできる。QY100の操作はシンプルで分かりやすく、豊富で便利なジョブ機能が打ち込み作業をバックアップしてくれる。

- ・やさしいインターフェイスと豊富なエディット機能が打ち込み作業をバックアップ。
- ・プリセットパターン(あらかじめ用意されている伴奏スタイル)は、768種類。さまざまな音楽ジャンルの伴奏スタイル128種類に、それぞれイントロ、メインA/B、フィルインAB/BA、エンディングの6つのセクションが用意されている。QY100のリズム隊は、どんな音楽ジャンルもこなせるスーパーセッションプレイヤー。

QY100があれば、

自分のパートをカラオケみたいに練習できる。好きなミュージシャンのバンドスコアを手に入れて、自分の演奏パート以外をQY100のソングに打ち込もう！打ち込みをバックに、密かに特訓だ！

- ・16シーケンストラック+コンダクタートラック(パターン、コード、テンポトラック)の本格的なシーケンサーを装備。最大24人編成の仮想ビッグバンドが結成できる。(最大同時発音数 音源部：32音、シーケンサー部：64音)
- ・実際の楽器音をサンプリングしたAWM2音源を搭載。リアルで表現力の高い音色を525ボイス、22ドラムキット内蔵。
- ・オートアカンパニメント機能を搭載。コードトラックに録音したコード進行に従って、パターントラックの演奏が自動的に進行。コード進行は、プリセットでテンプレート(ひな形)が99種類用意されているので、コード進行の知識がなくても、手軽に伴奏パートを演奏させることができる。
- ・GUITAR/MIC INPUT 端子にギターやマイクを入力しよう。アンプシミュレーター機能を使い、オーバードライブをはじめとする迫力のギターサウンドやラップボーカルで、QY100とセッションしよう。

ソングデータ

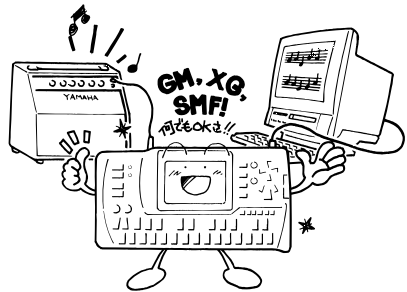
の打ち込みが終わったらミキシング。ドラム・ベース・キーボードなどパート全体の音量バランスを整えよう。パン(サウンド定位)やエフェクトの深さも思い通りに設定できるので、気分はもうレコーディングエンジニア。

- ・パートごとにボリューム、パン、エフェクトデプスなどが設定できるため、きめ細かなミキシングが可能。

パソコンを使ったDTM

(デスクトップミュージック)にもQY100は威力を発揮する。QY100の内蔵音源は、GM (General MIDI) 規格をヤマハが独自に拡張したXG フォーマットに対応。QY100で作った曲データはもちろん、パソコンで作ったシーケンスデータをXGの高音質サウンドで再生することだってできる。また、QY100とパソコンの間でシーケンスデータ(SMF: スタンダードMIDIファイル)をやり取りしたり、作曲/打ち込みデータ管理をすることもできる。

- ・MIDI IN/OUT端子に加え、コンピューターと直接接続できる TO HOST端子を装備。MIDIインターフェースは不要。



GMシステムレベル1

「GMシステムレベル1」は、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系列の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。「GMシステムレベル1」に対応した音源やソングデータには、このGMマークがついています。QY100はGMシステムレベル1に対応しています。

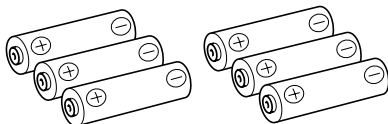


「XG」は、音色配列に関する「GMシステムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能としたヤマハの音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しました。QY100はXGに対応しています。

付属品について

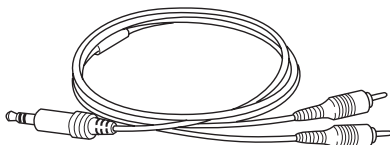
QY100の付属品をご確認ください。

●アルカリ乾電池(単3 ×6 本)



●オーディオ変換ケーブル(ミニステレオ→RCA ピンL/R)

本体のLINE OUT/PHONES 端子と、外部アンプ付スピーカーなどを接続する場合にご使用ください。



●QY100データファイラー (CD-ROM 1枚)

QY100データファイラーとは、QY100で作成した曲データをコンピュータに送信して保存したり、市販のSMF(スタンダードMIDIファイル)の曲データをQY100に取り込んだりする時に使用するソフトウェアです。Windows版とMac版があります。詳細はQY100データファイラーインストールガイドをご覧ください。



●取扱説明書

QY100取扱説明書 (本書)

データリスト

QY100データファイラーインストールガイド

●保証書、愛用者カード



音楽を楽しむエチケット

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

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

目次

各部の名称と機能	12
フロントパネル	12
サイドパネル	14
リアパネル	15
電源の準備	16
電源アダプターをご使用になる場合	16
乾電池をご使用になる場合	17
接続の方法	18
QY100の演奏を聴くには	18
ギター / マイクとの接続	19
メモ리카ードの挿入	20
フットスイッチとの接続	20
MIDI キーボード / シンセサイザーとの接続	21
MIDI シーケンサーとの接続	22
コンピューターとの接続	22

ガイド編

ステップ 1

QY100の基本画面について	26
ソングモード	26
パターンモード	27

ステップ 2

デモソングを聴いてみよう	30
ソングモード・プレイ画面解説	30
[SHIFT]を使えばとても便利！	31
ループ再生	32
シーケンサーボタンについて	32
ソングの構成を理解しよう	33
ソングモード・	
ボイス (ミキサー) 画面解説	34

プリセットスタイルを

聴いてみよう 128種類 (001 ~ 128) ...38

パターンモード・プレイ画面解説 ...38

セクションについて ...40

スタイルの構成を理解しよう ...41

パターンモード・

ボイス (ミキサー) 画面解説 ...43

コードテンプレート機能を使ってみよう ...46

ギター / マイクを接続しよう ...49

アンプシミュレーター・ギター /

マイクエディット画面解説 ...50

ステップ 3

プリセットスタイルを使って

ソングを組み立てよう ...54

MERMAID ...54

パターントラックのステップ録音 ...56

パターントラック録音画面解説 ...57

コードトラックのステップ録音 ...59

コードトラック録音画面解説 ...60

メロディ演奏を録音しよう ...63

メロディトラックの録音

(リアルタイム / ステップ録音) ...63

リアルタイム録音 ...63

録音の種類 ...64

ステップ録音 ...66

ステップ録音画面解説 ...67

ソングモードのジョブ ...71

アンドゥー / リドゥー ...71

クオンタイズ ...73

コピーイベント ...74

ソングに合わせてギターを演奏しよう ...76

パターントラックの

バックギングパートのミュート ...76

ステップ 4

ユーザーパターンを作ってみよう ...82

INTRO セクションの録音 ...83

MAIN A セクションの録音 ...86

パターンモードのジョブ ...92

コードソート ...92

コードセパレート ...94

リファレンス編

第 1 章 QY100 の基礎知識

QY100 の機能 ...98

QY100 のモード ...98

QY100 機能ツリー図 ...100

QY100 の内部構成 ...102

シーケンサー部 ...103

音源部 ...106

コントローラー部 ...108

エフェクト部 ...108

基本操作 ...110

第2章 アンプシミュレーター

アンプシミュレーターとは	116
ギター/マイクエディット	117
ギター/マイクエディット	117

第3章 ソングモード

ソングモードについて	120
ソングプレイモード	121
ソングプレイ	122
ソングプレイ	122
ソングレコーディング	125
レコーディングスタンバイ	126
リアルタイムレコーディング	
シーケンストラック (TR1 ~ 16)	127
リアルタイムレコーディング (リブレス)	
パターントラック (Pt)	128
リアルタイムレコーディング (リブレス)	
コードトラック (Cd)	129
リアルタイムレコーディング (リブレス)	
テンポトラック (Tm)	130
ステップレコーディング	
シーケンストラック (TR1 ~ 16)	130
ステップレコーディング	
パターントラック (Pt)	132
ステップレコーディング	
コードトラック (Cd)	134
プレイエフェクト	136
プレイエフェクト: スイング	137
プレイエフェクト:	
ドラム リマッピング テーブル	138
ソングジョブ	139
00 Undo/Redo	
(アンドゥー/リドゥー)	140
01 Quantize(クオンタイズ)	141
02 Modify Velocity	
(モディファイベロシティ)	143
03 Modify GateTime	
(モディファイゲートタイム)	144
04 Crescendo(クレッシェンド)	145
05 Transpose(トランスポーズ)	145
06 Shift Clock(シフトクロック)	146
07 Chord Sort(コードソート)	146
08 Chord Separate	
(コードセパレート)	147
09 Copy Event(コピーイベント)	147
10 Erase Event(イレースイベント)	148

11 Extract Event	
(エクストラクトイベント)	149
12 Create Continuous Data	
(クリエート	
コンティニューアス データ)	150
13 Thin Out(シンアウト)	151
14 Time Stretch(タイムストレッチ)	151
15 Create Measure	
(クリエートメジャー)	152
16 Delete Measure	
(デリートメジャー)	152
17 Copy Track(コピートラック)	153
18 Mix Tracks(ミックストラック)	153
19 Clear Track(クリアトラック)	154
20 Expand Backing	
(エクスパンドバックキング)	154
21 Normalize	
(ノーマライズ プレイ エフェクト)	155
22 Copy Song(コピーソング)	155
23 Clear Song(クリアソング)	156
24 Song Name(ソングネーム)	156
ソングエディット	157
ソングエディットチェンジ	
(シーケンストラック)	159
ソングエディットチェンジ	
(テンポトラック)	160
[F1]Insert(インサート)	161
[F2]XG View(XG ビュー)	162
[F3]View Filter(ビューフィルター)	162
ユーティリティ	163
[F1]System(システム)	164
[F2]MIDI(ミディ)	166
[F3]Bulk Dump(バルクダンプ)	168
[F4]Fingered Zone	
(フィンガード コードゾーン)	169

ソングボイスモード	170
ミキサー画面	171
[F1]エフェクトセンド	173
[F2]ボイスエディット	174
[F3]ドラムボイスエディット	176

ソングエフェクトモード	178
コネクション画面	180
[F1]リバースエディット	182
[F2]コーラスエディット	182
[F3]バリエーションエディット	182

第4章 パターンモード

パターンモードについて	184
パターンプレイモード	185
パターンプレイ	186
パターンプレイ	186
フリーズレコーディング	190
レコーディングスタンバイ	191
リアルタイム	
オーバーダブルレコーディング	193
ステップレコーディング	194
プレイエフェクト	196
プレイエフェクト：スイング	197
プレイエフェクト：	
ドラム リマッピング テーブル	198
パターンジョブ	199
00 Undo/Redo (アンドゥー/リドゥー)	200
01 Quantize(クオンタイズ)	201
02 Modify Velocity (モディファイベロシティ)	201
03 Modify GateTime (モディファイゲートタイム)	202
04 Crescendo(クレッシェンド)	202
05 Transpose(トランスポーズ)	203
06 Shift Clock(シフトクロック)	203
07 Chord Sort(コードソート)	204
08 Chord Separate (コードセパレート)	204
09 Copy Event(コピーイベント)	205
10 Erase Event(イレースイベント)	205
11 Extract Event (エクストラクトイベント)	206
12 Create Continuous Data (クリエート コンティニュアス データ)	206
13 Thin Out(シンアウト)	207
14 Time Stretch(タイムストレッチ)	207
15 Copy Phrase(コピーフレーズ)	208
16 Get Phrase(ゲットフレーズ)	208
17 Put Phrase(ブットフレーズ)	209
18 Copy Track(コピートラック)	209
19 Mix Tracks(ミックストラック)	210
20 Clear Track(クリアトラック)	210
21 Copy Pattern(コピーパターン)	211
22 Clear Pattern(クリアパターン)	211
23 Style Name(スタイルネーム)	212

フリーズエディット	213
フリーズエディットチェンジ	215
[F1]Insert(インサート)	216
[F2]XG View(XG ビュー)	217
[F3]View Filter(ビューフィルター)	217
[F4]Phrase Table (フレーズテーブル)	218
ユーティリティ	220
パターンボイスモード	221
ミキサー画面	222
[F1]エフェクトセンド	224
[F2]ボイスエディット	225
[F3]ドラムボイスエディット	227
パターンエフェクトモード	229
コネクション画面	231
[F3]バリエーションエディット	232

第5章 メモリーカードの使い方

メモリーカードについて	234
メモリーカード	236
Save (セーブ)	237
Load (ロード)	239
Mk Dir (メイクディレクトリー)	240
Format (フォーマット)	241

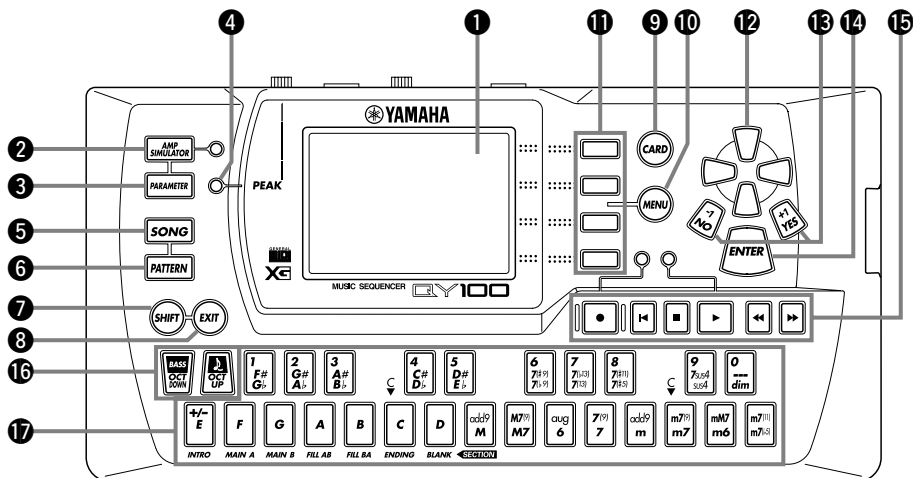
第6章 QY100 を使いこなすために

QY100 が扱えるMIDI イベント	244
エフェクトタイプと エフェクトパラメーター	252

資料編

仕様	266
故障かな？と思ったら	268
エラーメッセージ	270
用語解説	273
50 音順索引	278
アルファベット順索引	281

フロントパネル



① ディスプレイ

QY100 のさまざまなデータや情報を表示します。64×128ドットの液晶ディスプレイ(LCD)です。

② [AMP SIMULATOR] (アンプシミュレーター)

アンプシミュレーターの任意のエフェクトまたはすべてのエフェクトのオン/オフを切り替えます。このボタンを押すたびに、オン/オフが切り替わります。オン時に、ボタン右のランプが点灯します。

③ [PARAMETER] (パラメーター)

ディスプレイをギター / マイクエディット画面に切り替えます。

④ PEAKランプ

GUITAR/MIC INPUT 端子の入力信号のレベルを監視します。

⑤ [SONG] (ソング)

QY100のモードを「ソングモード」に切り替えます。このボタンを押すたびに、ソングモードのプレイ画面→ボイス (ミキサー) 画面→エフェクト画面→…の順番でディスプレイが切り替わります。

[SHIFT]を押しながらこのボタンを押すと、プレイ画面→エフェクト画面→ボイス (ミキサー) 画面→…の順番でディスプレイが切り替わります。

⑥ [PATTERN] (パターン)

QY100のモードを「パターンモード」に切り替えます。このボタンを押すたびに、パターンモードのプレイ画面→ボイス (ミキサー) 画面→エフェクト画面→…の順番でディスプレイが切り替わります。

[SHIFT]を押しながらこのボタンを押すと、プレイ画面→エフェクト画面→ボイス (ミキサー) 画面→…の順番でディスプレイが切り替わります。

7 [SHIFT] (シフト)

他のボタンと組み合わせて使用することにより、いろいろな働きをするボタンです。(他のボタンの働きを拡張します。)

8 [EXIT] (エグジット)

メニュー画面や録音画面から、基本画面(前の画面)に戻るためのボタンです。また、ソング/パターンモードのボイス(ミキサー)画面、エフェクト画面でこのボタンを押すと、プレイ画面に切り替わります。

9 [CARD] (カード)

ディスプレイをカード画面に切り替えます。

10 [MENU] (メニュー)

ディスプレイを基本画面からメニュー画面へ、メニュー画面からサブメニュー画面へ切り替える時に、メニュー/サブメニューリストを表示させるボタンです。

11 [F1] ~ [F4] (ファンクション 1 ~ 4)

[MENU] を押して、ディスプレイ右側に表示されるメニュー / サブメニューリストから、メニューを選ぶときに使用します。4つのファンクションボタンは、上から [F1]、[F2]、[F3]、[F4] と呼びます。

[SHIFT] を押しながら、ファンクションボタンのいずれかを押すと、次のような働きをします。

[SHIFT] + [F1]

17 鍵盤ボタンに割り当てられているドラム音色をリスト表示します。(→ 113 ページ参照)

[SHIFT] + [F2]

QY100 の現在のメモリー使用量をグラフ表示します。

[SHIFT] + [F4]

ジョブの「アンドゥー/リドゥー」を実行します。(→ 140 ページ参照)

12 カーソル(▲▼◀▶) ボタン

ディスプレイに表示されるカーソルの移動に使用します。

13 [+1 (YES)], [-1 (NO)]

カーソルが示しているデータの増減(変更)に使用します。[+1 (YES)] を押すと、データが 1 増加し、[-1 (NO)] を押すとデータが 1 減少します。押し続けると連続で増減します。また、[+1 (YES)] を押しながら [-1 (NO)] を押す(または [-1 (NO)] を押しながら [+1 (YES)] を押す) と、データの増加(または減少)が加速されます。

14 [ENTER] (エンター)

カーソルが示しているデータを確定したり、ジョブリストからジョブを選ぶ時に使用します。

15 シーケンサーボタン

([◀][◀◀][▶▶][▶])

ソングやパターンを、再生/録音する時に使用します。テールコーダーと同じ感覚で使用できます。(→ 32 ページ参照)

16 [OCT DOWN][OCT UP]

(オクターブダウン/アップ)

QY100 の鍵盤ボタンのオクターブを切り替えます。[OCT DOWN] を押すと、鍵盤ボタンが 1 オクターブ低くなり、[OCT UP] を押すと、鍵盤ボタンが 1 オクターブ高くなります。

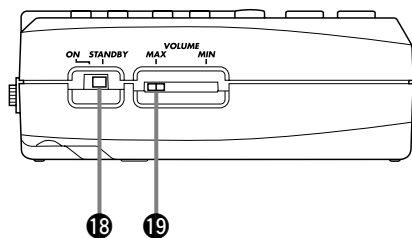
また、コード入力時には、[OCT DOWN] は「オンベース入力」に、[OCT UP] は「シンコペーション入力」にも使用します。

17 鍵盤(E2~E4) ボタン

通常の鍵盤と同じように、演奏や録音ができます。また、伴奏スタイルのセクションの選択やコードの入力、ドラムボイスの演奏など、QY100 の状態によってさまざまな働きをします。

サイドパネル

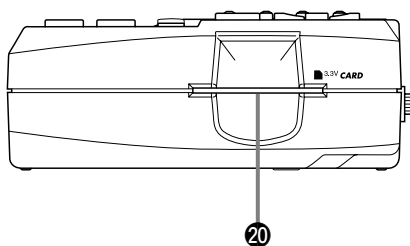
● 左サイド



18 POWER ON/STANDBY(電源)スイッチ
QY100 の電源オン / オフを切り替えるスイッチです。

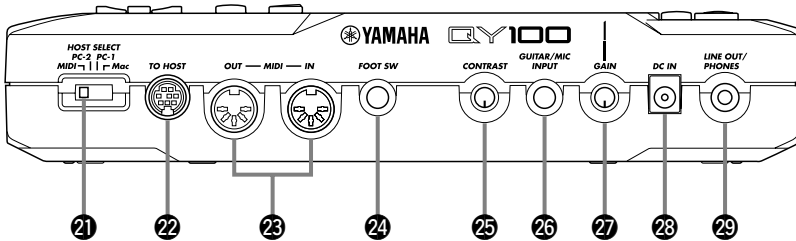
19 VOLUME(ボリューム)スライダー
QY100のラインアウト/ヘッドフォン端子から出力される音量を調節します。MAXで最大になります。

● 右サイド



20 CARD(カード)スロット
QY100 に別売のメモリーカードを挿入するスロットです。

リアパネル

**②① HOST SELECT**

(ホストセレクト)スイッチ

TO HOST 端子にコンピューターを接続した場合、使用するコンピューターに合わせて切り替えるスイッチです。

②② TO HOST(トゥーホスト)端子

QY100 とコンピューターを接続する端子です。(→22 ページ参照)

②③ MIDI(ミディ) 端子**MIDI IN(ミディアイン)端子**

外部のMIDI 機器からMIDI 情報を受信します。外部MIDIキーボードの演奏をQY100 に録音する場合や、シーケンサー/リズムマシンを演奏してQY100 を同時に演奏させる場合などは、それらの機器のMIDI OUT 端子とこの端子を接続します。

MIDI OUT(ミディアウト)端子

QY100のMIDI情報を外部MIDI機器に送信します。QY100で外部のMIDI機器をコントロールしたい場合は、外部機器のMIDI IN 端子とこの端子を接続します。

②④ FOOT SW(フットスイッチ)端子

別売のフットスイッチ (FC-4 または FC-5) を使用する場合に接続する端子です。

②⑤ CONTRAST(コントラスト)コントロール

ディスプレイのコントラスト(明るさ)を調節します。

②⑥ GUITAR/MIC INPUT

(ギター/マイクインプット)端子

ギターやマイクなどを接続する端子です。

②⑦ GAIN(ゲイン)コントロール

GUITAR/MIC INPUT 端子の入力レベルを調整します。

②⑧ DC IN(電源アダプター接続)端子

別売の電源アダプター (PA-3B)を使用する場合に接続する端子です。

②⑨ LINE OUT/PHONES

(ラインアウト/ヘッドフォン)端子

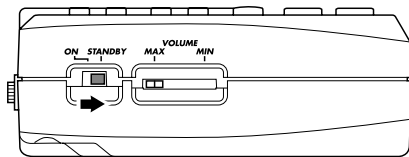
外部スピーカーやミキサーなどに音声信号を出力したり、ヘッドフォンを接続する端子です。

電源の準備

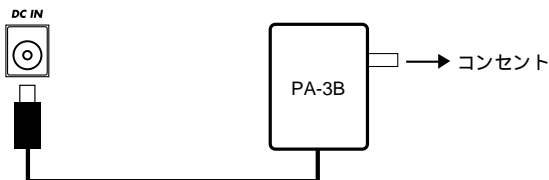
QY100は電源として、別売の電源アダプター (PA-3B) または単3 乾電池をご利用いただけますが、基本的には電源アダプターをご使用になることをおすすめします。

電源アダプターをご使用になる場合

- 1 QY100本体のPOWERスイッチがSTANDBYになっていることを確認します。



- 2 別売の電源アダプター (PA-3B)をリアパネルのDC IN端子に接続してください。
- 3 電源アダプターをコンセントに接続してください。

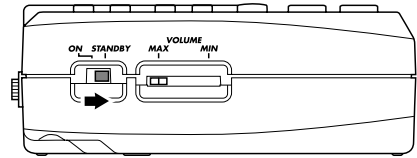


- ・電源アダプターは、必ず別売のPA-3Bをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障や発熱などの原因となり、大変危険です。
- ・電源は、必ずAC100Vを使用してください。

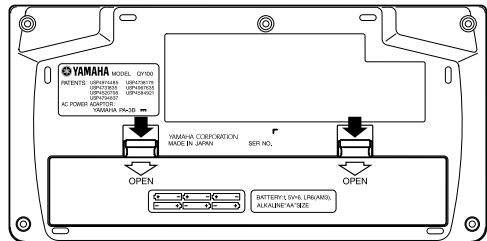
QY100は、電源アダプターによる使用を基本設計としていますが、携帯用として乾電池による使用も可能です。長時間使用される場合は、アルカリ乾電池の使用をおすすめします。アルカリ乾電池使用時の連続使用可能時間は約3時間です。

乾電池をご使用になる場合

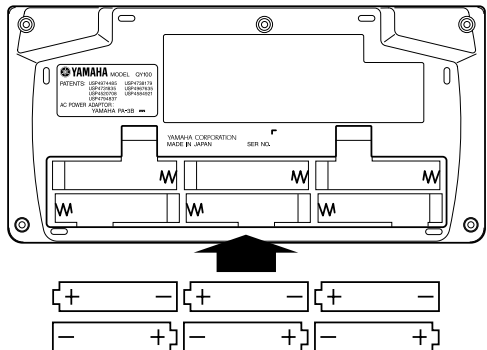
- 1 QY100 本体の POWER スイッチが STANDBY になっていることを確認します。



- 2 本体裏側のバッテリーカバーを取り外します。



- 3 イラストを参考に、乾電池の+/-を間違えないように新しい乾電池を入れます。



- 4 バッテリーカバーを閉めます。



- ・ 乾電池が消耗して寿命が近づいてくると、ディスプレイに“ Power Batt.Low ”というメッセージが表示されます。(メッセージはいずれかのボタンを押すと消えますが、約3分経過すると再び表示されます。)
- ・ 乾電池が更に消耗すると、ディスプレイに“ Power Batt.End ”というメッセージが表示されます。この場合、カード画面にアクセスできなくなります。すぐに乾電池を6本とも新しいものに交換してください。
- ・ 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。

接続の方法



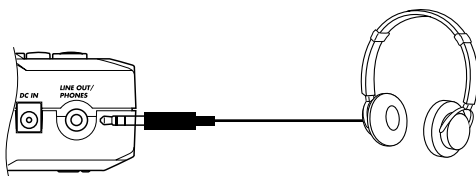
接続は、必ずすべての機器の電源を切った状態で行なってください。

QY100の演奏を聴くには

QY100の最大の特長は「ヘッドフォンとQY100さえあれば、どこでも音楽制作できる」ことです。また、シンプルなオーディオ装置があれば、スピーカーで鳴らすこともできます。

■ヘッドフォンの接続

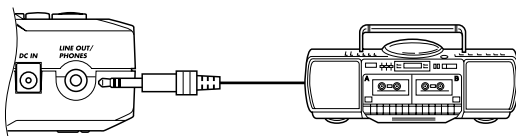
別売のヘッドフォン(ステレオミニプラグ)を、リアパネルのLINE OUT/PHONES端子に接続します。



ヘッドフォンの音量はVOLUMEスライダーで調節します。

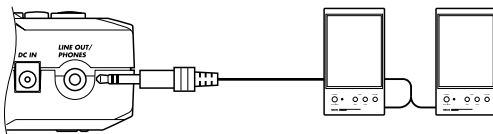
■CDラジカセとの接続

リアパネルのLINE OUT/PHONES端子とCDラジカセの入力端子(LINE INなど)を付属のオーディオ変換ケーブルで接続します。



■キーボードアンプとの接続

リアパネルのLINE OUT/PHONES端子とキーボードアンプの入力端子(INPUTなど)を付属のオーディオ変換ケーブルで接続します。

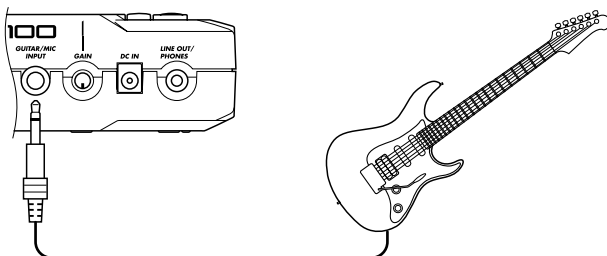


ギター / マイクとの接続

QY100をギター / マイクと接続することにより、さらに発展的な使用が可能です。

■ ギターの接続

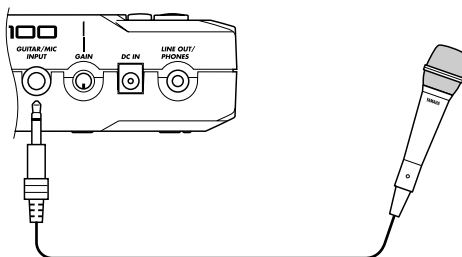
エレキギター (モノラル標準プラグ) を、リアパネルの GUITAR/MIC INPUT 端子に入力します。



ギターの入力レベルは、GAIN コントロールで調節します。

■ マイクの接続

マイク (モノラル標準プラグ) を、リアパネルの GUITAR/MIC INPUT 端子に入力します。



マイクの入力レベルは、GAIN コントロールで調節します。



- ・ 電源を入れるときは、GAIN コントロールが最小の状態になっていることを確認してから行なってください。入力信号が大きなものを接続したときに、耳を痛めたり、ヘッドホンやスピーカーの破損の原因になる場合があります。

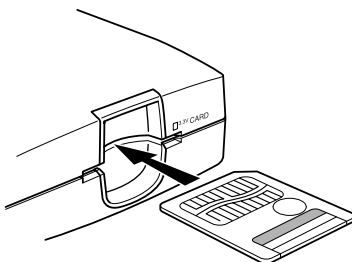


- ・ マイクを接続する場合は、必ずアンプシミュレーターでマイク入力用セットアップ (49ページ参照) を選んでおいてください。工場出荷時にはギター用のセットアップが選択されているため、そのままマイクを接続するとハウリングが起こりやすくなります。

メモ리카ードの挿入

別売のメモ리카ードを使用することにより、QY100のデータや他の機種 of データを読み込んだり、保存したりできます。

- メモリーカードをQY100の右サイドパネルのメモ리카ードスロットに挿入します。

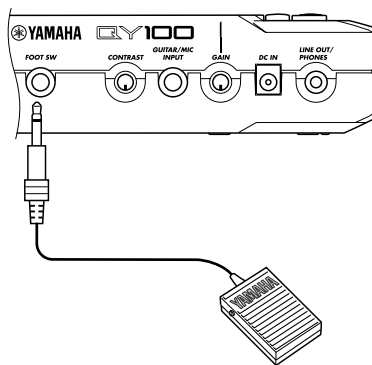


メモリーカードの取扱いについては、234ページを参照ください。

フットスイッチとの接続

QY100に別売のフットスイッチ(FC-4またはFC-5)を接続することにより、足元でのシーケンサーの再生/停止やアンプシミュレータ機能のオン/オフなどのコントロールが可能になります。

- フットスイッチ(標準プラグ)を、リアパネルのFOOT SW端子に接続します。

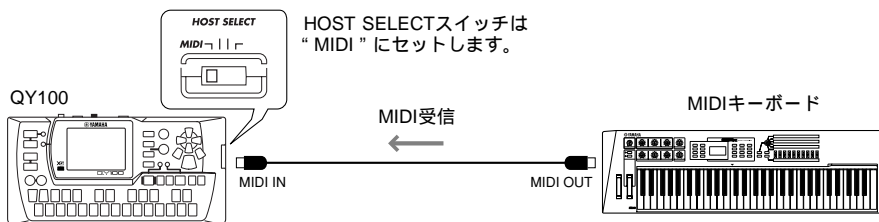


フットスイッチの設定については、164ページを参照ください。

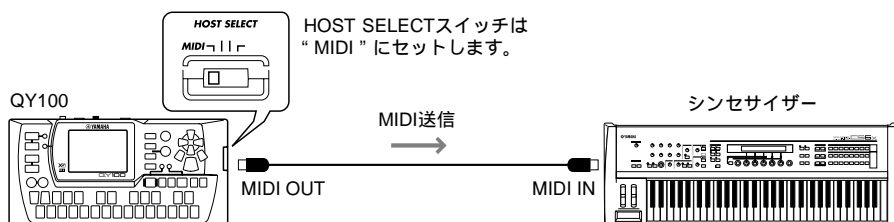
MIDI キーボード/シンセサイザーとの接続

QY100を外部機器(MIDI機器やコンピューターなど)と接続することにより、さらに発展的な使用が可能です。

- QY100のMIDI IN端子と、MIDIキーボードのMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。MIDIキーボードを使用すると、リアルタイムレコーディングやオートアカンパニメント機能のフィンガードコード入力(→112ページ参照)が簡単にできるようになります。



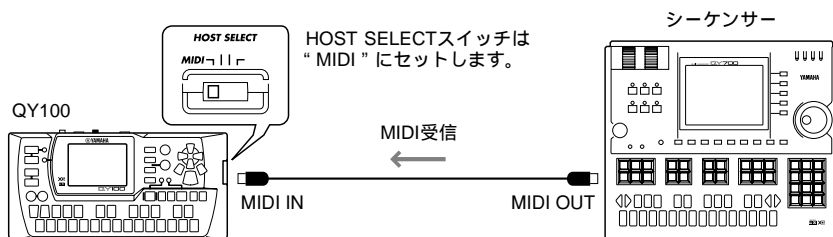
- QY100 の MIDI OUT 端子と、シンセサイザーの MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。QY100 の MIDI 情報 (曲データの演奏情報) を接続したシンセサイザーの音色を使って再生できます。



* MIDI ケーブルはMIDI規格のものをお使いください。また、MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルの使用は、誤動作などトラブルの原因となります。

MIDIシーケンサーとの接続

QY100 を外部シーケンサーの音源として使う場合は、これら外部シーケンサーのMIDI OUT端子とQY100のMIDI IN端子とをMIDIケーブルで接続します。



* MIDI ケーブルはMIDI規格のものをお使いください。また、MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルの使用は、誤動作などトラブルの原因となります。

コンピューターとの接続

QY100 をコンピューターと接続することにより、QY100 で作成した曲データをバルク送受信してコンピューターで管理したり(→QY100データファイラーインストールガイド参照)、QY100をコンピューター(シーケンスソフト)の音源として使用することができます。

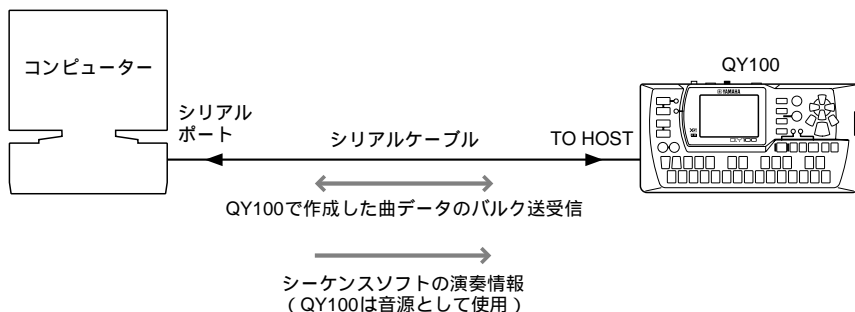
QY100とコンピューターを接続する場合、次の2種類の接続方法があります。

- コンピューターのシリアルポートとQY100のTO HOST端子とを直接接続する。
- USB-MIDIインターフェースを通じてコンピューターのUSB端子とQY100のMIDI端子(またはTO HOST端子)とを接続する。

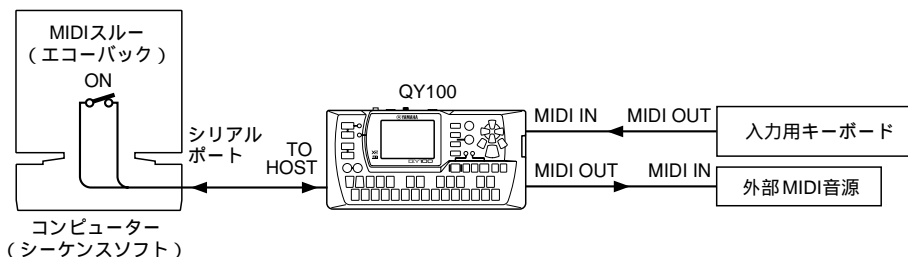
■ シリアルポートとTO HOST端子とを直接接続

コンピューターとQY100の接続および信号の流れは、どのコンピューターでも基本的に同じです。(下図参照)

コンピューターのシリアルポートおよびクロックの違いにより、使用ケーブル、HOST SELECTスイッチの設定位置が異なります。(→23ページ参照)



QY100をTO HOST端子からコンピューターに接続し、さらにQY100に入力用MIDIキーボードや外部MIDI音源を接続する場合、コンピューターのシーケンスソフト側でMIDIスルー(エコーバック)をONにしてください。



● IBM-PC/AT互換機をお使いの方は

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-PC2(または一般的なD-SUB 9P→MINI DIN 8Pクロスケーブル)で、コンピューターのRS-232C端子とQY100のTO HOST端子とを接続します。QY100のHOST SELECTスイッチは“PC-2”にセットします。



* D-SUB 25P MINI DIN 8Pクロスケーブルをお使いの場合は、変換プラグアダプターでコンピューター側をD-SUB 9Pにして接続してください。



● Macintoshシリーズをお使いの方は

シリアルケーブルYAMAHA CCJ-MAC(または一般的なシステムペリフェラルケーブル8ピン)で、コンピューターのRS-422端子(モデムまたはプリンター端子)とQY100のTO HOST端子とを接続します。

QY100のHOST SELECTスイッチは“Mac”にセットします。



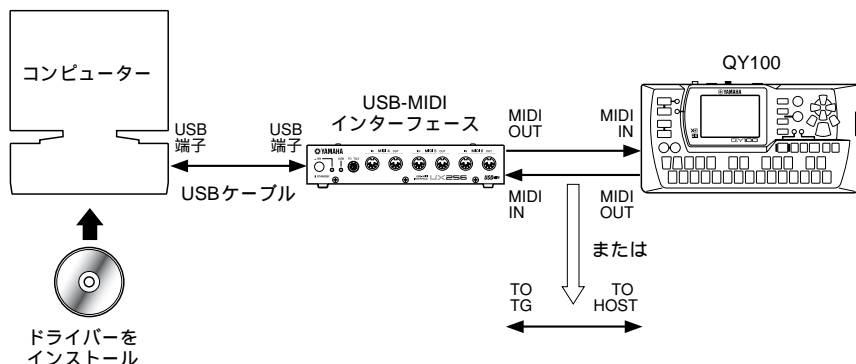
* 使用するシーケンスソフトウェア側で、MIDIインターフェースのクロックを1MHzに設定してご使用ください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

IBM-PC/AT 互換機でWindows95/98/NT4.0/2000/Meをお使いの場合は、コンピューターにMIDIドライバーをインストールする必要があります。(QY100データファイラーインストールガイド参照)

■ 別売のUSB-MIDI インターフェース (UX256など) を通じて接続

お使いのコンピューターにシリアルポートが装備していない場合、別売のUSB-MIDI インターフェース (UX256など) を使って、コンピューターとQY100を接続することができます。

USB ケーブルでコンピューターの USB 端子とインターフェースのUSB 端子を接続します。インターフェースに付属のCD-ROMからドライバーをインストールします。また、QY100のMIDI端子(またはTO HOST端子)をインターフェースに接続します。詳しくは、お使いのインターフェースに付属の取扱説明書をご覧ください。



接続が完了したら、再生装置(キーボードスピーカーなど)のボリュームを下げ、
MIDI送信側(コンピューターなど)
→QY100
→再生装置(キーボードスピーカーなど)
の順で電源を入れます。また電源を切る場合は、逆の順番で行ないます。

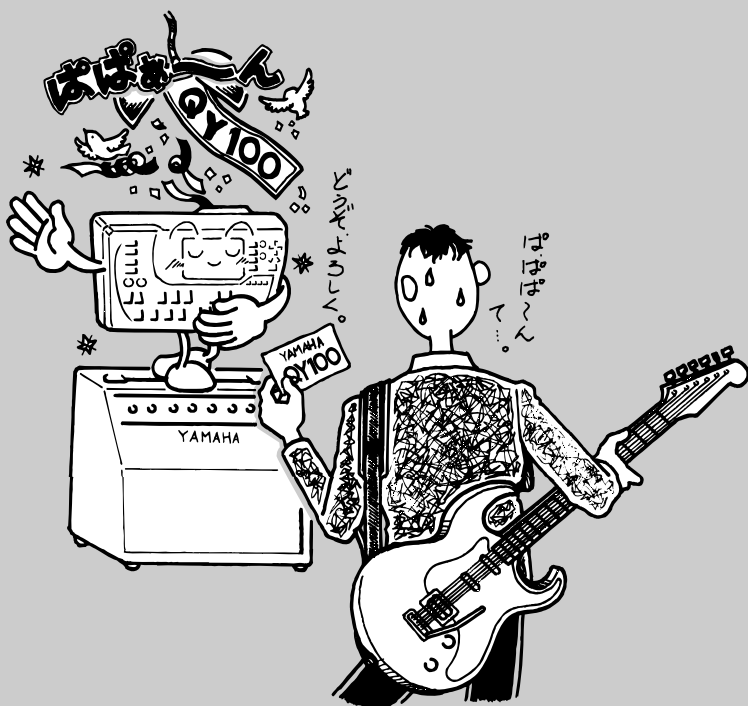
ガイド編

ステップ 1

この章では、QY100を使ってできることや、QY100の基本的なしくみを解説します。

目 次

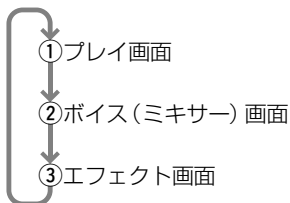
QY100 の基本画面について 26



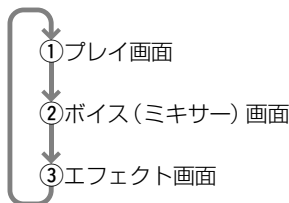
QY100の基本画面について

QY100は、多彩な機能が効率的に活用できるよう、大きく2つのモード(ソングモード/パターンモード)に分類されています。そして、それぞれのモードは3つの基本画面で構成されています。

ソングモード



パターンモード



ソングモード

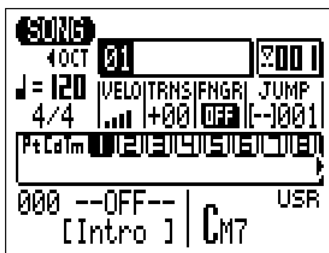


[SONG]を押すたびに、ディスプレイ表示が下の①→②→③→①→②…の順番で切り替わります。



- ・[SHIFT]を押しながら[SONG]を押すと、① ③ ② ① ③…の順番で切り替わります。
- ・②ボイス(ミキサー)画面、③エフェクト画面で[EXIT]ボタンを押すと、①プレイ画面に戻ります。

① プレイ画面



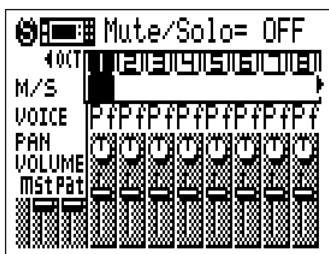
ソングの再生(各トラックのソロ/ミュートもOK)、ソングの録音(リアルタイム録音/ステップ録音)などを行なう、QY100の基本画面です。

電源を入れると、この画面が表示されます。

- この画面から[MENU]を押して…
 - ソングのプレイエフェクト
 - ソングジョブ
 - ソングエディット
 - ユーティリティ (パターンモードと共通)

の画面に切り替えることができます。

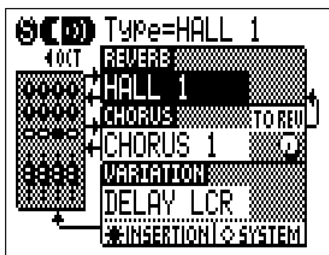
② ボイス(ミキサー)画面



ソングの各トラックのボイス(音色)、ボリューム、パンなどをミキサー感覚で設定できる画面です。

- この画面から[MENU]を押して…
 - エフェクトセンドレベル(エフェクトのかかり具合)
 - ボイスエディット(音色のエディット)
 - ドラムエディット(ドラム音色のエディット:ドラムボイス [Ds1、Ds2]が割り当てられたトラックのみ)
- の画面に切り替えることができます。

③ エフェクト画面



ソングにかけるエフェクト(リバーブ/コーラス/バリエーション)のタイプやエフェクトパラメーターを設定する画面です。

- この画面から[MENU]を押して…
 - リバーブエディット(リバーブのパラメーター設定)
 - コーラスエディット(コーラスのパラメーター設定)
 - バリエーションエディット
(バリエーションエフェクトのパラメーター設定)
- の画面に切り替えることができます。

PATTERN モード

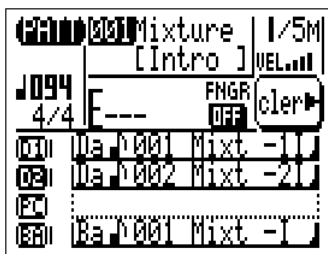


[PATTERN] を押すたびに、ディスプレイ表示が下の①→②→③→①→②…の順番で切り替わります。



- ・ [SHIFT] を押しながら[PATTERN]を押すと、① ③ ② ① ③...の順番で切り替わります。
- ・ ②ボイス(ミキサー)画面、③エフェクト画面で[EXIT]ボタンを押すと、①プレイ画面に戻ります。

① プレイ画面

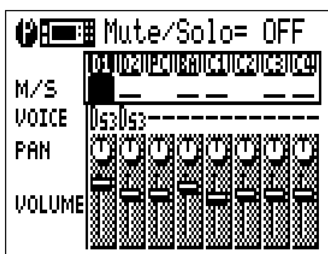


伴奏パターンの再生(各トラックのソロ/ミュートもOK)、ユーザーパターンの録音/エディットなどを行なう画面です。

- この画面から[MENU]を押して…
 - パターンのプレイエフェクト
 - パターンジョブ
 - パターンエディット
 - ユーティリティ (ソングモードと共通)

の画面に切り替えることができます。

② ボイス(ミキサー)画面

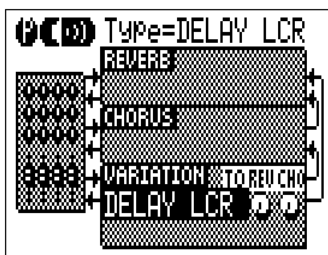


パターンの各トラックのボイス (音色)、ボリューム、パンなどをミキサー感覚で設定できる画面です。

- この画面から[MENU]を押して…
 - エフェクトセンドレベル (エフェクトのかかり具合)
 - ボイスエディット (音色のエディット)
 - ドラムエディット (ドラム音色のエディット: ドラムボイス [Ds3]が割り当てられたトラックのみ)

の画面に切り替えることができます。

③ エフェクト画面



パターンにかかるエフェクト (バリエーションエフェクト) のタイプやエフェクトパラメーターを設定する画面です。

- この画面から[MENU]を押して…
 - バリエーションエディット (バリエーションエフェクトのパラメーター設定)

の画面に切り替えることができます。

ガイド編

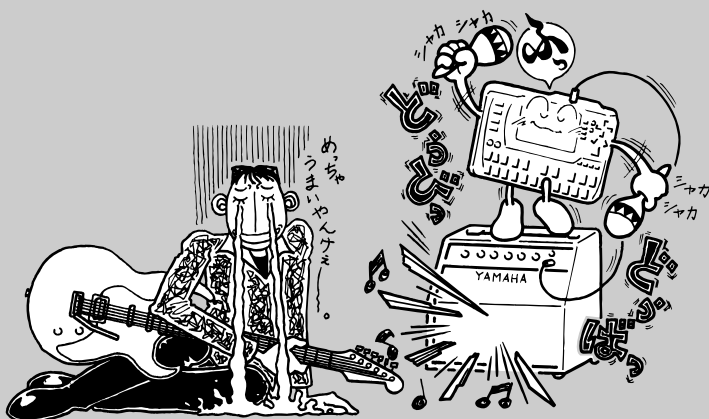
ステップ 2

QY100には、3曲のデモソングと128種類の伴奏スタイルがプリセットされています。(伴奏スタイルには、それぞれイントロ、メイン、フィルインなどのパターンが6つずつ用意されています。)

QY100のしくみをさらに理解するために、まず、デモソングとプリセットスタイルを聴いてみましょう。

目次

デモソングを聴いてみよう	30
ソングの構成を理解しよう	33
プリセットスタイルを聴いてみよう	
128 種類 (001 ~ 128)	38
スタイルの構成を理解しよう	41
コードテンプレート機能を	
使ってみよう	46
ギター / マイクを接続しよう	49



デモソングを聴いてみよう

QY100のデモソングは、ソングナンバー 21～23に3曲入っています。

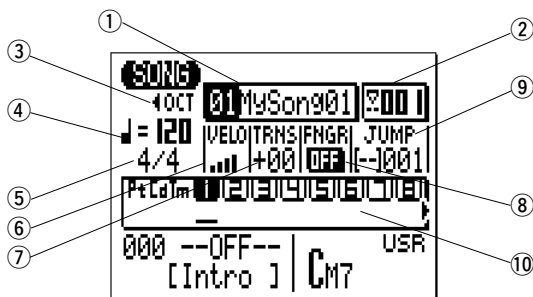
ここでは、ソングナンバー 21を選んで聴いてみましょう。

1

[SONG]を押して、ディスプレイをソングモードのプレイ画面に切り替えます。



ソングモード・プレイ画面解説



① ソングナンバー&ソングネーム

② 小節ナンバー (001～999)

③ オクターブ

(-4 ♯♯♯♯～0～+4 ♯♯♯♯)

QY100の鍵盤ボタンのオクターブを設定します。

④ テンポ (♩=25～300)

⑤ 拍子 (1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4)

⑥ ベロシティ (11段階、R1～R4)

QY100の鍵盤ボタンのベロシティ (鍵盤ボタンを押さえた時に鳴る音の大きさ)を設定します。

⑦ トランスポーズ (-24～0～+24)

シーケンストラックの音程を、-24～0～+24の範囲(単位：半音)で設定します。

⑧ フィンガードコードオン/オフ

コードを入力する時に、コードを正確に押さえるか(オン)、QY100の簡単な入力方法を使うか(オフ)を設定します。

⑨ ジャンプモード

([--])(オフ)、[■]、[▶]

ジャンプロケーション(001～999)

ソング停止[■]時、またはトップ[▶]時に、好きな小節位置にジャンプさせます。左側のジャンプモードで[■]または[▶]を選び、右側のジャンプロケーションでジャンプ先の小節位置を設定します。

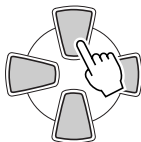
⑩ トラック表示(→ 33ページ参照)



・デモソング(ソングナンバー21～23)を選択時は、①ソングナンバー以外のパラメーターは変更できません。

2

カーソル(▲▼◀▶)ボタンを押して、カーソルをディスプレイ最上段のソングナンバーに移動します。



3

[+1 (YES)] または [-1 (NO)] ボタンを押して、ソングナンバー「21」を選びます。ナンバーの右側にソングネームが表示されます。



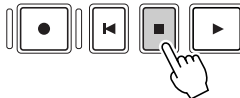
4

[▶] を押してデモソングを再生します。
デモソングは、QY100 の機能をフルに活用して制作されたものです。デモソングを聴けば、QY100 の高度な表現力と曲作りの可能性の高さを実感していただけるでしょう。



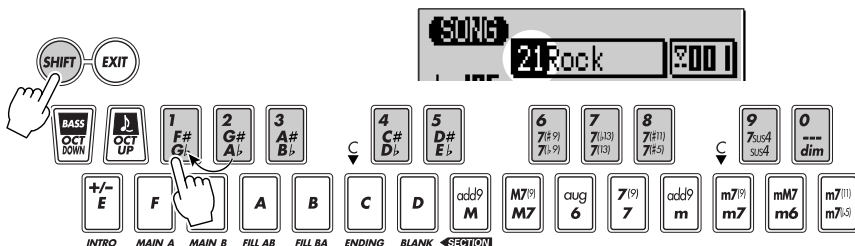
5

[■] を押してデモソングを停止します。



[SHIFT] を使えばとても便利！


[SHIFT] を押しながら、他のボタンを押すと QY100 を効率的に操作することができます。たとえば、ソングナンバーを選ぶ時に、[SHIFT] を押しながら、黒鍵(1 ~ 0)ボタンを押せば、ナンバーをダイレクトに入力できます(ナンバー点滅)。



ナンバー入力後[ENTER] を押せば、ナンバーが確定します(ナンバー点灯)。小さなナンバーから大きなナンバーに変更する場合など、すばやく変更できるのでとても便利です。



ループ再生

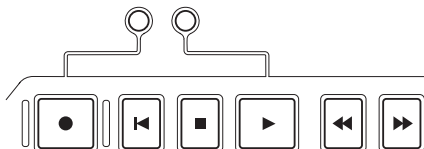
[SHIFT]を押しながら[▶]を押すと、ループ再生(繰り返し再生)が始まります。ループ再生を開始するとディスプレイ右上に「



- ・この操作によるループ再生は、ソングナンバー 1～20で可能です。デモソングの場合、[■](STOP)を押さない限り、自動的にソングナンバー 21～23とループ再生します。

シーケンサーボタンについて

ソング/パターンを、再生/録音する時に使用します。テープレコーダーと同じ感覚で使用できます。



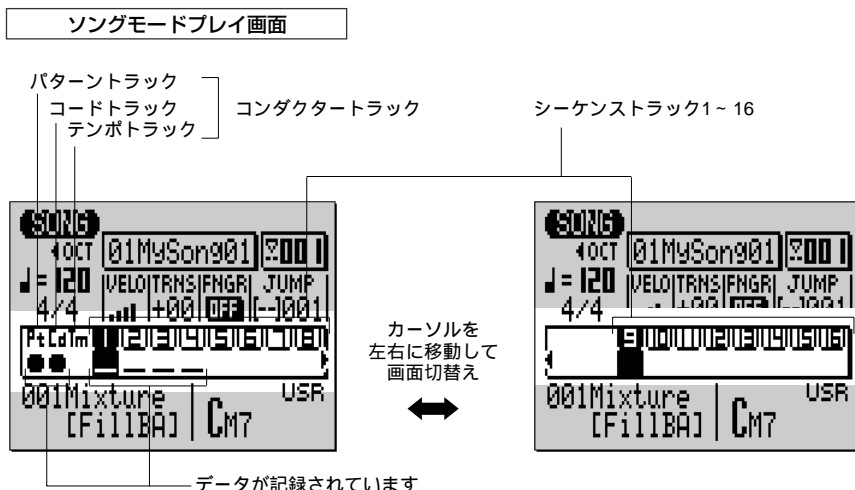
- [●](REC)録音スタンバイ状態にします。
- [■](STOP)再生/録音を停止します。
- [▶](PLAY)再生/録音を開始します。
- [◀](TOP)曲の先頭まで戻します。
- [◀◀](REWIND)曲の現在位置を 1小節単位で戻します。
- [▶▶](FORWARD)曲の現在位置を 1小節単位で進めます。



- ・[■](STOP)、[◀](TOP) にジャンプ機能を設定することができます。この機能を使うと、ワンタッチで特定の小節から再生することができます。ソングの一部分を繰り返し聴きながら録音やエディットを行なう場合に便利です。
- ・デモソング(ソングナンバー 21～23)を選択時は、[■](STOP)、[▶](PLAY) 以外は使用できません。
- ・フットスイッチを使用すると、ソング/パターンの再生/録音を足元でコントロールすることができます。(20,164ページ)

ソングの構成を理解しよう

QY100のソングは、シーケンストラック(16トラック)とコンダクタートラック(パターントラック、コードトラック、テンポトラック)で構成されています。ここでは、QY100の画面表示の例を見ながら、ソングのトラック構成について解説します。



たとえば上の画面では、シーケンストラックのうち「_」が表示されている1～4トラックと、コンダクタートラックのうち「■」が表示されているパターントラックとコードトラックに、データが記録されていることを表しています。

- シーケンストラックとは、ソングの各パート演奏を個別に記録するトラックです。「1トラックにピアノ、2トラックにベース、3トラックにギター、…」といったように、簡単にアンサンブル曲を作ることができます。

各シーケンストラックにどんなボイス(音色)が割り当てられているかは、ソングモードのボイス(ミキサー)画面で見ることができます。

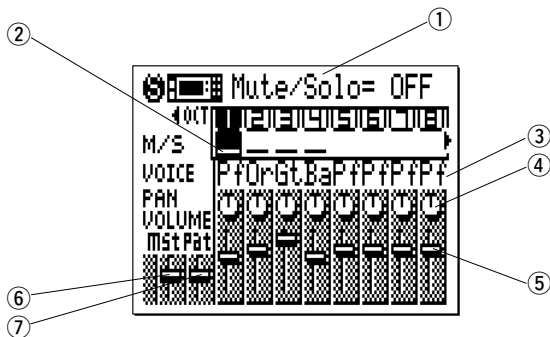
- コンダクタートラックとは、ソングの伴奏パート(ドラム、ベース、リフなど)を手軽に作ることができるトラックです。パターントラックで伴奏パターン(プリセットも用意されています)の種類を選び、コードトラックで伴奏パターンのコード進行を設定します。テンポトラックにはテンポチェンジデータを記録します。

伴奏パターンには、細かくドラム、ベース、コード楽器などのトラックがあります。(→ 41ページ参照)

[SONG]を押して、ディスプレイをソングモードのボイス(ミキサー)画面に切り替えます。

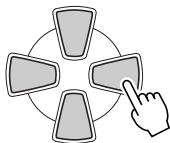


ソングモード・ボイス(ミキサー)画面解説



- ① カースルで選択されているパラメーターの設定値
- ② M/S(ミュート/ソロ)
- ③ ボイス
- ④ パン (Random、Left63 ~ Center ~ Right63)
- ⑤ シーケンストラックボリューム (000 ~ 127)
- ⑥ マスターボリューム(000 ~ 127)
- ⑦ パターントラックボリューム (000 ~ 127)

カーソルを1トラックのVOICEの位置に移動します。ミキサー内にはボイスのカテゴリー (種類) が表示され、最上段にボイスカテゴリー、プログラムナンバー (1 ~ 128)、ボイスネームが表示されます。



この例では1トラックにプログラムナンバー4のボイス「HnkyTonk(ホンキートンクピアノ)」が割り当てられています。

ボイスカテゴリーリスト

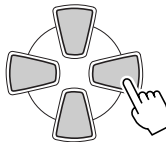
Pf	Piano (ピアノ)
Cp	Chromatic Percussion (クロマチックパーカッション)
Or	Organ (オルガン)
Gt	Guitar (ギター)
Ba	Bass (ベース)
St	Strings (ストリングス)
En	Ensemble (アンサンブル)
Br	Brass (ブラス)
Rd	Reed (リード)
Pi	Pipe (パイプ)
Ld	Synth Lead (シンセリード)

Pd	Synth Pad (シンセパッド)
Fx	Synth Effects (シンセエフェクト)
Et	Ethnic (エスニック)
Pc	Percussive (パーカッシブ)
Se	Sound Effects (サウンドエフェクト : 効果音)
Sfx	SFX (XGサウンドエフェクト)
Sfk	SFX Kit (サウンドエフェクトキット)
Dr	Drum Kit (ドラムキット)
Ds1	Drum Set1 (ドラムセット1)
Ds2	Drum Set2 (ドラムセット2)



・Ds1、Ds2は、各ドラム楽器音のエディットが可能です。(176ページ参照)

カーソルを右に移動すると、シーケンストラック2～16についても、どんなボイスが使われているか、確認できます。



ある特定のトラックの演奏内容を、再生しながら確認したい場合は、ミュート/ソロ機能が便利です。カーソルをトラックのM/Sの位置に移動します。この時、最上段にミュート/ソロ設定が表示されます。

[- 1 (NO)]を押すと、ミュート機能がはたらき、そのトラックはミュート(消音)されます。もう一度押すと「OFF」に戻ります。



【+1 (YES)】を押すと、ソロ機能がはたらき、そのトラック以外はミュート(消音)されます。もう一度押すと「OFF」に戻ります。



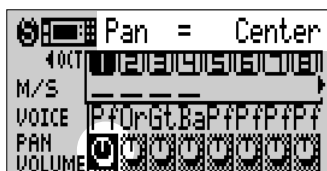
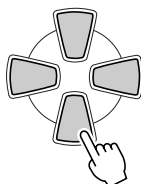
ミュート/ソロの設定は再生時の一時的な設定です。実際にソングデータの演奏内容を消去するものではありません。

各トラックの演奏内容を確認したい時や、ベーストラックを録音する際に「ドラムトラックだけを聴きながら入力したい」などという時に便利な機能です。

ミュート/ソロの設定は、プレイ画面の同じカーソル位置でも行なえます。



各トラックのパン(左右の定位)を変更したい場合は、変更したいトラックのPAN(つまみ)の位置にカーソルを移動します。この時、最上段に設定値 (Random、Left63~Center(0)~Right63)が表示されます。



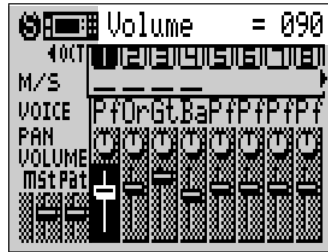
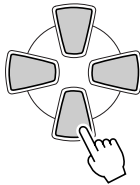
この例では、1トラックのパンはセンター (中央)に設定されています。

Left、または Right の数値が大きくなるほど、より左、または右に定位します。「Center」に設定すると中央に定位します。「Random」に設定すると、パンはソングの再生中にランダムに動きます。【+1 (YES)】または【-1 (NO)】を押して設定値を変更できます。



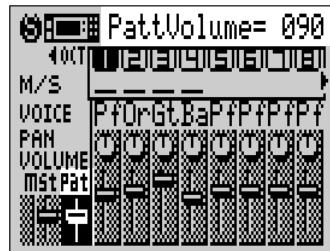
- ・ パンの設定を[SHIFT]を押しながらダイレクトに数値入力する場合、
0 = Random、1 = Left63、63 = Left01、64 = Center、65 = Right01、127 = Right63になります。

各トラックのボリュームを変更したい場合は、変更したいトラックの VOLUME(フェーダー) の位置にカーソルを移動します。この時、最上段に設定値(000~127)が表示されます。[+ 1 (YES)]または[- 1 (NO)]を押して設定値を変更できます。

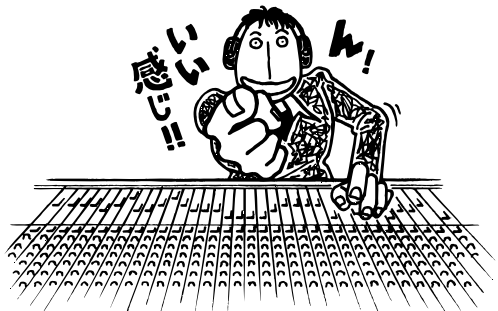


この例では、1トラックのボリュームは90に設定されています。

シーケンストラック1~8の表示画面では、マスターボリューム(Mst)とパターントラックのボリューム(Pat)の設定値を変更することができます。カーソルを移動し、[+ 1 (YES)]または[- 1 (NO)]を押して設定値を変更できます。



シーケンストラックの9~16を表示している画面では、マスターボリュームとパターントラックのボリュームは表示されません。



プリセットスタイルを 聴いてみよう 128種類(001~128)

QY100のプリセットスタイルは128種類(スタイルナンバー001~128)あります。

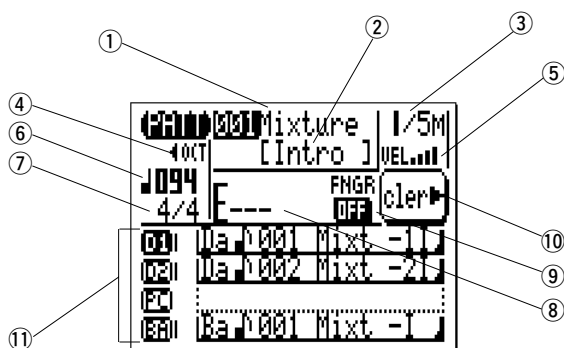
ここでは、スタイルナンバー 007『GrungeRk』を選んで聴いてみましょう。

1

[PATTERN] を押して、ディスプレイをパターンモードのプレイ画面に切り替えます。



パターンモード・プレイ画面解説



① スタイルナンバー&スタイルネーム

② セクション

③ 小節ナンバー

④ オクターブ

(-4 ♯ ♯ ♯ ♯ ~ 0 ~ + 4 ♯ ♯ ♯ ♯)

QY100の鍵盤ボタンのオクターブを設定します。

⑤ ベロシティ (11段階、R1~R4)

QY100の鍵盤ボタンのベロシティ (鍵盤ボタンを押さえた時に鳴る音の大きさ)を設定します。

⑥ テンポ (♩=25~300)

⑦ 拍子 (1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4)

⑧ コードネーム

⑨ フィンガードコードオン/オフ

コードを入力する時に、コードを正確に押さえるか(オン)、QY100の簡単な入力方法を使うか(オフ)を設定します。

⑩ クリア

トラックのデータをクリアします。

⑪ トラック表示(→42ページ参照)

2

カーソル(▲▼◀▶)ボタンを押して、カーソルをディスプレイ最上段のスタイルナンバーに移動します。



ステップ2

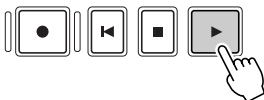
3

[+1 (YES)]または[-1 (NO)]ボタンを押して、スタイルナンバー「007」を選びます。ナンバーの右側にスタイルネーム『GrungeRk』が表示されます。



4

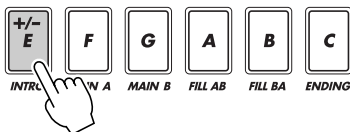
[▶]を押してスタイルを再生します。



5

セクションを切り替えます。

カーソルがスタイルナンバー、またはセクション名の位置にあることを確認して、鍵盤ボタン [INTRO] [MAIN A] [MAIN B] [FILL AB] [FILL BA] [ENDING] を押すとセクションが切り替わります。スタイルを再生しながらセクションを切り替えて曲の流れを作ってみましょう。



● セクション切り替えの簡単な例

[INTRO]→[MAIN A]→[FILL AB]→[MAIN B]→[FILL BA]→[MAIN A]→[ENDING]



- あるセクションの演奏途中でセクションを切り替えようとすると、ディスプレイに「NEXT」が表示され、次に演奏されるセクションを表示します。小節が変わると「NEXT」と表示されたセクションの演奏が始まります。
- フットスイッチを使用すると、セクションの切り替えを足元でコントロールすることができます。(20, 164ページ参照)

セクションについて

QY100のスタイルは、曲の構成に応じて伴奏パターンをいろいろと変化させるために、INTRO、MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、ENDINGの6つのセクションを持っています。これらを演奏中に切り替えることによって、自由に伴奏を展開させることができます。

【Intro】 イントロ(INTRO) セクション

イントロ(曲の始まり)の部分です。

【MainA】 メイン(MAIN A/B)セクション

【MainB】 曲のメイン部分の演奏で、A/B2つのバリエーションがあります。一般に、メインAは「Aメロ」などの伴奏に、メインBは「サビ」などの伴奏に適しています。

【FillAB】 フィルイン(FILL AB/BA) セクション

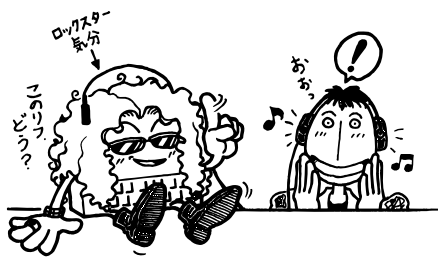
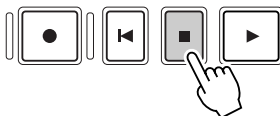
【FillBA】 フィルインは、曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げます。演奏中に FILL AB、FILL BA ボタンを押すと、フィルインが演奏され伴奏パターンにアクセントをつけることができます。メインAからメインBにパターンが移るときはFILL ABが、メインBからメインAにパターンが移るときはFILL BAが適しています。

【Ending】 エンディング(ENDING) セクション

エンディング(曲の終わりの部分)です。

6

【■】を押してスタイルを停止します。

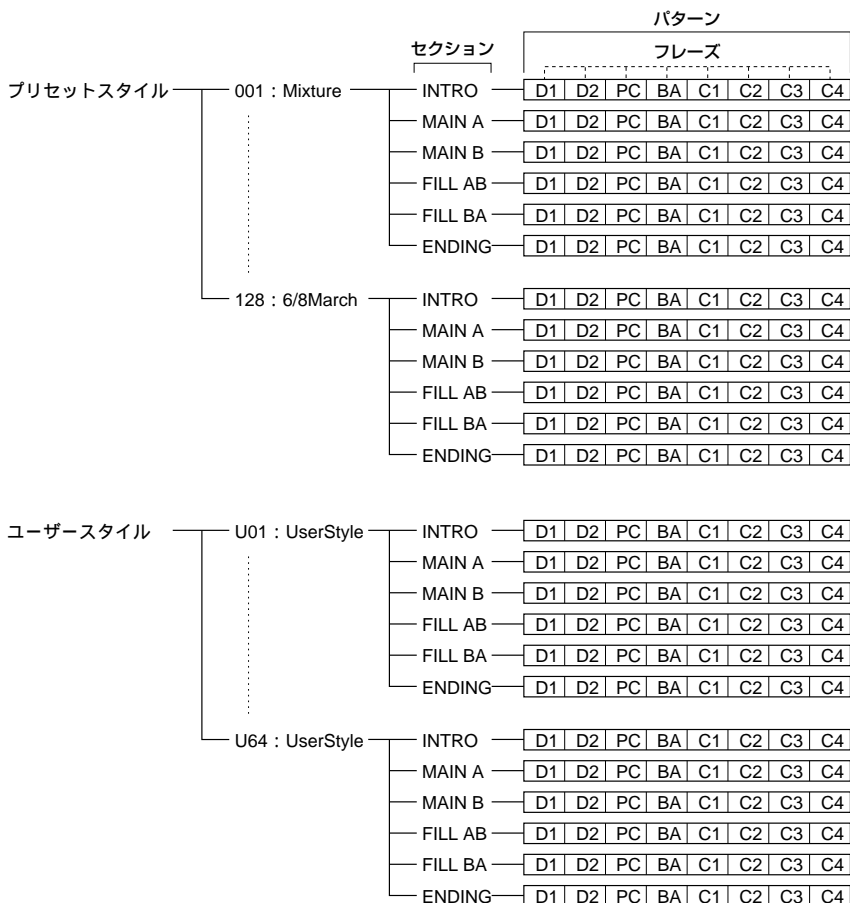


スタイルの構成を理解しよう

QY100の128種類のスタイルは、それぞれINTRO、MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、ENDINGという6つのセクションに分けることができ、ひとつひとつのセクションに伴奏パターンが録音されています。

各パターンは、それぞれD1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4という8つのフレーズトラックで構成されています。

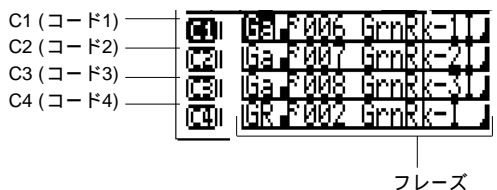
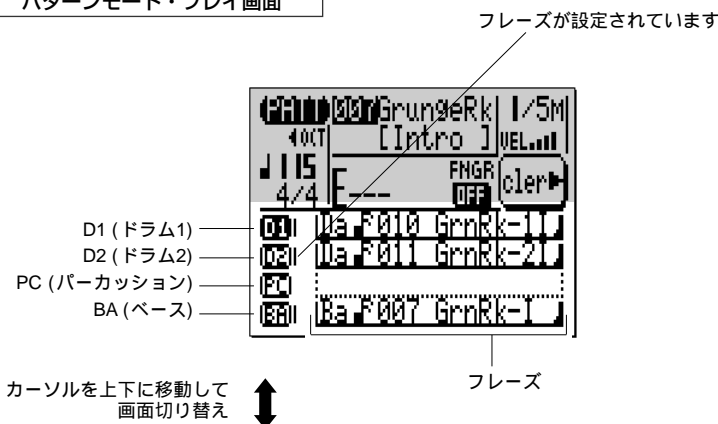
各トラックには、パターンの最小単位であるフレーズが設定(録音)されています。フレーズとは、パターン各トラックの演奏内容のことです。プリセットで用意されているので、各トラックにフレーズを貼り付けるように設定するだけで、高度なパターンを手軽に作成することができます。



ここでは、スタイルナンバー 007『GrungeRk』のINTROセクションに録音されているパターンのトラック構成を見てみましょう。

この曲には、「I」表示されているトラック(D1、D2、BA、C1、C2、C3、C4トラック)にフレーズが設定されています。

パターンモード・プレイ画面



たとえばD1トラックには、フレーズカテゴリ「Da」の、フレーズビート「**f** (16ビート)」、フレーズナンバー「010」、フレーズネーム「GrnRk-1I」というフレーズが設定されています。



カーソルを下に移動して、他のパターントラック(D2、BA、C1、C2、C3、C4)にどんなフレーズが使われているか、見てみましょう。

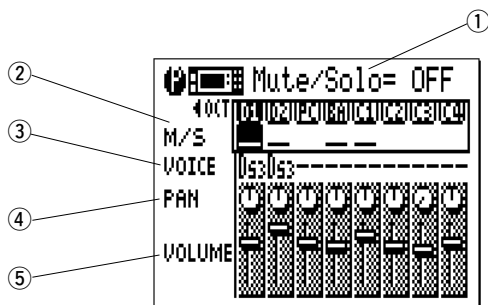


[PATTERN]を押して、ディスプレイをパターンモードのボイス(ミキサー)画面に切り替えます。



この画面ではパターントラックに関する情報を表示しています。

パターンモード・ボイス(ミキサー)画面解説



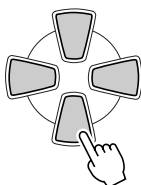
- | | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| ① カーソルで選択されているパラメータの設定値 | ④ パン (Random、Left63～Center～Right63) |
| ② M/S(ミュート/ソロ) | ⑤ トラックボリューム(000～127) |
| ③ ボイス | |

ある特定のトラックの演奏内容を確認したい場合は、ミュート/ソロ機能が便利です。カーソルをトラックのM/Sの位置に移動し、ソングモードと同じように操作します。(→35, 36 ページ参照)

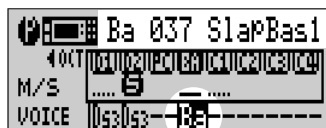


- ・パターンモードでのプリセットパターンのミュート設定は、そのパターンを使用しているソングにも影響します。

BAトラックのVOICEの位置に「--」と表示されていますが、これはフレーズにもともと設定されているボイスであることを表しています。カーソルをVOICEの位置に移動すると、最上段には「000 [Phrase]」と表示されます。

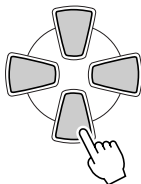


[- 1 (NO)]または[+ 1 (YES)]ボタンを押してボイスを変更することができます。この場合、ミキサー内にはボイスのカテゴリ（種類）だけが表示され、最上段にボイスカテゴリ、プログラムナンバー（1～128）、ボイスネームが表示されます。

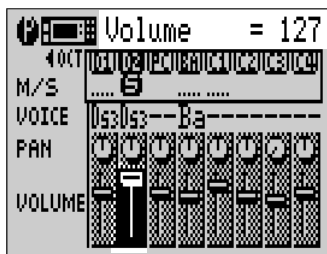
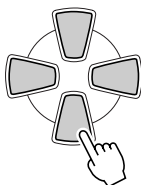


- ・パターンのドラムトラックのボイスカテゴリには、ソングのシーケンストラックにあるDs1/2(ドラムセット 1/2)はありません。パターン用のドラムキットにはDs3(ドラムセット3)が用意されています。Ds3は、個々のドラム楽器音のエディットが可能です。

各トラックのパンを変更したい場合は、変更したいトラックのPAN(つまみ)の位置にカーソルを移動し、ソングモードと同じように操作します。(→36ページ参照)



各トラックのボリュームを変更したい場合は、変更したいトラックのVOLUME(フェーダー)の位置にカーソルを移動し、ソングモードと同じように操作します。(→37ページ参照)



コードテンプレート機能を使ってみよう

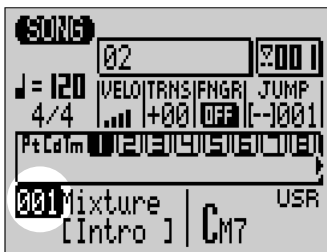
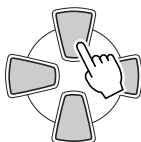
QY100には、コード進行のテンプレート(ひな形)が99種類用意されています。

コードの知識がなくても、テンプレートを使ってコード進行を組むことができます。

ここでは、ブルースのコード進行を使った伴奏を聴いてみましょう。

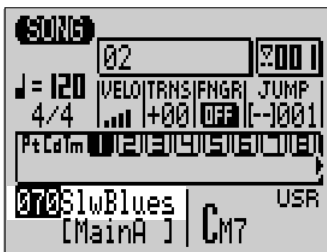
1

ソングモードのプレイ画面で空のソングを選び、カーソル(▲▼◀▶)ボタンを押して、カーソルをディスプレイ下段のスタイルナンバーに移動します。



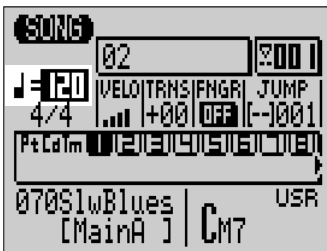
2

[+1 (YES)]または[-1 (NO)]を押して、「070」を選びます。ナンバーの右側にスタイルネーム『SlwBlues』が表示されます。[MAIN A]を押してセクションを「MAIN A」にします。



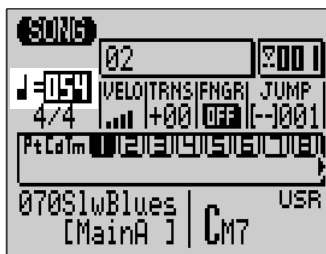
3

カーソル(▲▼◀▶)ボタンを押して、カーソルをディスプレイ左のテンポに移動します。



4

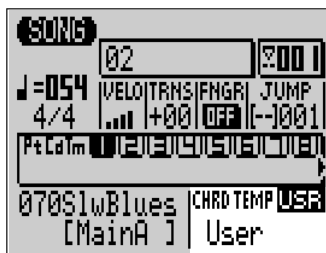
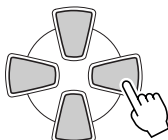
[+1 (YES)] または [-1 (NO)] を押して、「054」にします。



・ [PATTERN] ボタンを押すと、選択されたスタイルナンバーのテンポがわかります。

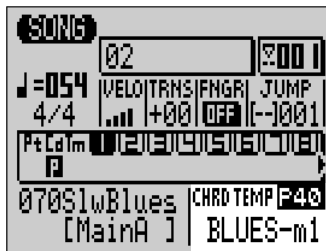
5

カーソル(▲▼◀▶) ボタンを押して、カーソルをディスプレイ右下のコードテンプレートに移動します。



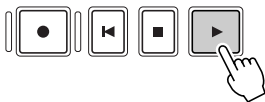
6

[+1 (YES)] または [-1 (NO)] を押して、「P40」を選びます。ナンバーの下側にコードテンプレートネーム『BLUES-m1』が表示されます。



7

[▶]を押してソングを再生します。



ブルースのコード進行を使った伴奏が演奏されます。



- ・再生中にカーソルをコードテンプレート名の位置に移動すると、演奏中のコードネームが表示されます。コードの進行の確認をすることができます。
- ・再生中でもテンプレートやセクションを自由に変更できます。

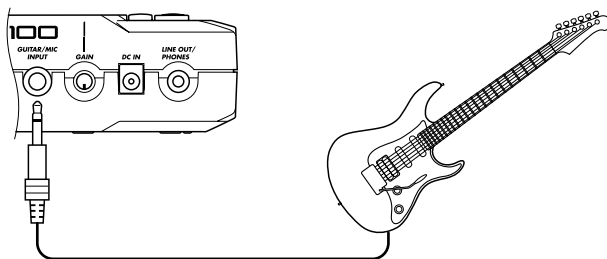
ギター / マイクを接続しよう

QY100は、ギターやマイクを直接入力できるGUITAR/MIC INPUT端子を装備しています。また、アンプシミュレーター機能を使ってギターやマイクにエフェクトをかけることができます。

ここでは、ギターを接続しアンプシミュレーター機能を使ってブルースサウンドを再現しましょう。また、コードテンプレート機能で作成したブルース進行に合わせてかっこよく演奏してみましょう。

1

リアパネルのGUITAR/MIC INPUT端子にギターを接続します。

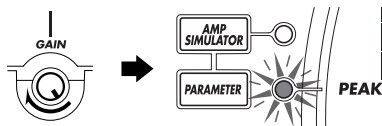


- ・ギター/マイク端子への接続は、必ずQY100の電源を切り、GAINコントロールが最小の状態になっていることを確認してから行なってください。入力信号が大きなもの接続したときに、耳を痛めたり、ヘッドホンやスピーカーの破損の原因になる場合があります。

ギターの音がQY100より再生されます。

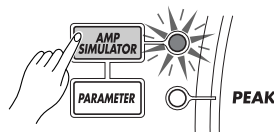
2

GAINコントロールで入力レベルを調整します。ギターを強く弾いたときに、**[PARAMETER]** ボタン右のPEAKランプが点灯する程度にします。



3

[AMP SIMULATOR] ボタンの右のランプが点灯していない場合は、**[AMP SIMULATOR]** ボタンを押して、アンプシミュレーターをオンにします。ランプが点灯し、アンプシミュレーター機能がはたらきます。

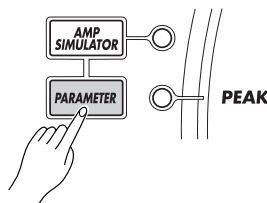


ギターの音にエフェクトがかかります。

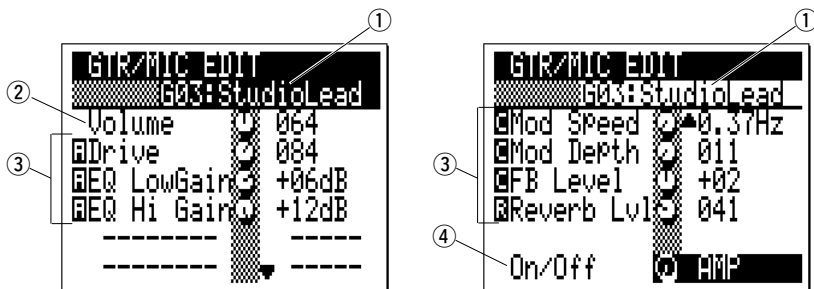
4

アンプシミュレーター機能のエフェクトを変更します。

[PARAMETER] ボタンを押して、ディスプレイをギター/マイクエディット画面に切り替えます。



アンプシミュレーター・ギター/マイクエディット画面解説



カーソルキーを上下に移動して表示画面を切り替えることができます。

① アンプシミュレーターセットナンバー & セットアップネーム

(G01～G18, M01～M05)

G01～G18はギター用、M01～M05はマイク用にセッティングされています。

② ボリューム(0～127)

③ エフェクトパラメーター

各エフェクトのこまかい設定を行ないます。

ABC は、エフェクトブロックを表します。

A プリアンプブロック(G01～G18)

B ディレイブロック(M01～M05)

C コーラスブロック

R リバーブブロック

④ アンプシミュレーターオン/オフスイッチ

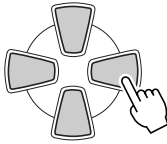
(G01～G18:AMP(初期値) ↔ CHO
↔ REV ↔ ALL)

(M01～M05:DLY(初期値) ↔ CHO
↔ REV ↔ ALL)

[AMP SIMULATOR] ボタンでオン/オフするエフェクトブロックを設定します。

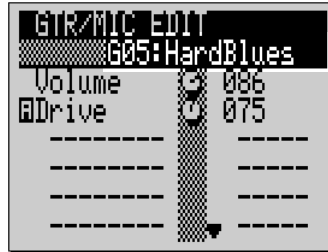
5

カーソル (▲▼◀▶) ボタンを押して、カーソルをディスプレイ最上段のアンプシミュレーターセットナンバーに移動します。



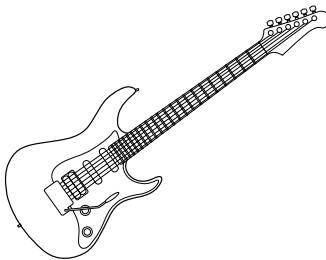
6

[+ 1 (YES)] または [- 1 (NO)] ボタンを押して、アンプシミュレーターセットナンバー「G05」を選びます。アンプシミュレーターセットナンバーの右側にアンプシミュレーターセットアップネーム『HardBlues』が表示されます。



7

ギターを演奏します。



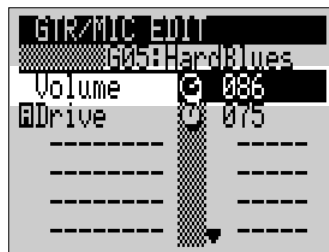
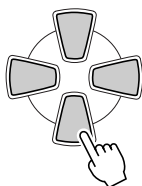
ブルースサウンドを再現した音が再生されます。

コードテンプレート機能(→46ページ)で作成したブルース進行に合わせて演奏しましょう。

1

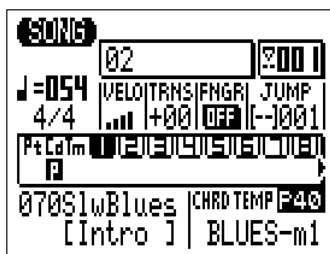
ギターのボリュームを調整します。

カーソル(▲▼◀▶)ボタンを押して、カーソルをボリュームに移動し、[+1 (YES)]または[-1 (NO)]ボタンを押して、ボリュームを調整します。



2

[SONG] ボタンを押して、ディスプレイをソングモードのプレイ画面に切り替え、コードテンプレート機能で作成したブルース進行のソングを再生します。



ブルース進行の伴奏に合わせてギターを演奏します。

ソングの再生中に [PARAMETER] ボタンを押すと、伴奏に合わせながらギターのボリュームを調整することができます。

ガイド編

ステップ3

この章では、実際に楽譜を見ながらプリセットスタイルを使って
ソングを組み立て、メロディ演奏を録音する方法を解説します。

目 次

プリセットスタイルを使って ソングを組み立てよう	54
メロディ演奏を録音しよう	63
ソングに合わせてギターを演奏しよう...	76



プリセットスタイルを使って ソングを組み立てよう

QY100 のプリセットスタイルをもとに、パターントラックとコードトラックを録音して、ソングの骨格を組み立ててみましょう。サンプル曲は、GLAYの『MERMAID』です。

使用スタイルは、プリセットスタイルの中から「8 ビートハードロック (スタイルナンバー 007『GrungeRK』)」を探しましょう。

MERMAID

マーメイド

Word&Music by TAKURO

♩=170

メロディ

コード

使用セクション

ギター

001 002 003 004 005

Am

Intro

Fill AB

006 007 008 009

Main A

010 011 012 013

F7

G7

Fill AB

JASRAC 出0013089-001

録音手順は、右のようになります。
それではさっそくパターントラックから録音してみましょう。

- パターントラックのステップ録音
- コードトラックのステップ録音
- メロディトラックの録音 (リアルタイム/ステップ録音)

014 015 016 017

F G F G

Main A

018 019 020 021 022

F G B

Blank

023, 031 024, 032 025, 033 026, 034

C G D Em

Main A

027, 035 028, 036 029, 037 030, 038 039

C G D

Fill AB

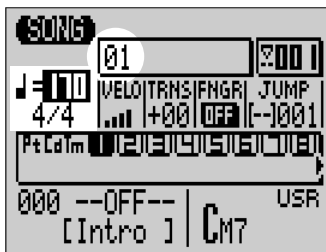
---END---

パターントラックのステップ録音

パターントラックに、バックアップパートのパターンを並べます(ステップ録音します)。

1

ソングモードのプレイ画面で、ソングナンバー「01」を選びます。
[+1 (YES)]または[-1 (NO)]を押して、テンポを170、拍子を4/4に設定します。

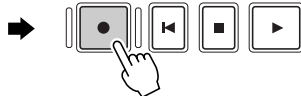
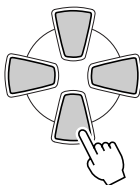


HINT!

・ソングジョブ「Song Name」を使って、ソングネームを『Mermaid』など分かりやすいものにしておきましょう。(156ページ参照)

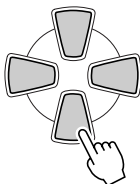
2

ソングモードのプレイ画面で、カーソルをパターントラック「Pt」に移動して、[●]を押します。



3

カーソルをステップ録音「STEP」に移動して、[+1 (YES)]を押します。「STEP」の下に[B]が表示されます。

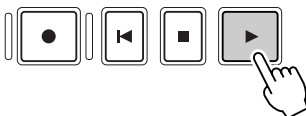


MEMO

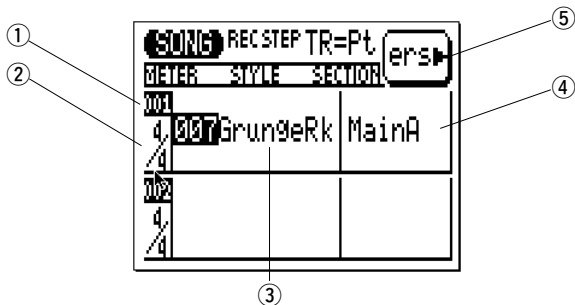
・カーソルを録音トラックの段から、上段(録音モード選択)に移動する時は、まずカーソル▲を押してください。カーソル◀▶を先に押すと、録音トラックが変更されてしまいます。

4

[▶]を押して、ステップ録音を開始します。



パターントラック録音画面解説



① 小節ナンバー

② 拍子

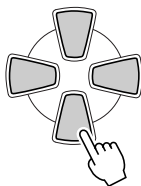
③ スタイルナンバーとスタイル名

④ セクションネーム

⑤ イレース(ers▶)ボタン

5

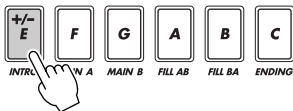
カーソルを1小節目(001)の「STYLE」に移動します。[+ 1 (YES)]または[- 1 (NO)]を押して、1小節目に録音するスタイルナンバー 007『GrungeRK』を選択します。



・入力位置を間違えた時は、ers▶[F1]を押すと消去されます。

6

カーソルを1小節目(001)の「SECTION」に移動します。[INTRO]、[+1 (YES)]または[-1 (NO)]を押して、1小節目に録音するセッション「Intro」を選択します。



HINT!

・入力位置を間違えた時は、ers▶[F1]を押すと消去されます。

7

同じように楽譜を参考にしながら、5小節目のセッションに「Fill AB」、6小節目のセッションに「MAIN A」、13小節目のセッションに「Fill AB」、14小節目のセッションに「MAIN A」、22小節目のセッションに「Blank」、23小節目のセッションに「MAIN A」、30小節目のセッションに「Fill AB」、31小節目のセッションに「MAIN A」、38小節目のセッションに「Fill AB」を入力します。スタイルナンバーを入力する必要はありません。



MEMO

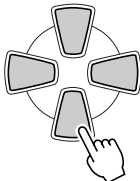
・スタイルナンバーとセッションが入力されていない小節は、前の小節のスタイルやセッションを引き続き演奏します。

最後の小節(39小節目)にプリセットスタイルの129「--End--」を入力します。(カーソルをSTYLEに移動して[SHIFT] + [+1 (YES)]を3回押すとすばやく選択できます。)



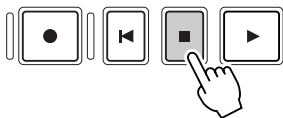
8

カーソルを22小節目(022)の「拍子」に移動します。[+1 (YES)]または[-1 (NO)]を押して、「2/4」を選択します。



9

[■]を押すと、ステップ録音を終了し、ソングモードのプレイ画面に戻ります。パターントラックにデータが録音されると、「Pt」の下に「■」が表示されます。



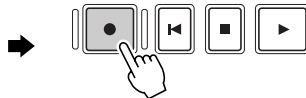
コードトラックのステップ録音

コードトラックにコードを並べます (ステップ録音します)。

ステップ3

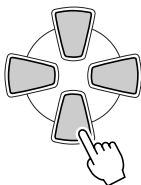
1

ソングモードのプレイ画面で、カーソルをコードトラック「Cd」に移動して、[●]を押します。



2

カーソルをステップ録音「STEP」に移動して、[+ 1 (YES)]を押します。「STEP」の下に「B」が表示されます。



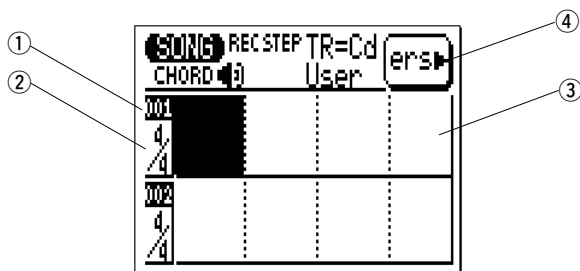
- ・カーソルを録音トラックの段から、上段 (録音モード選択) に移動する時は、まずカーソルを押してください。カーソルを先に押すと、録音トラックが変更されてしまいます。

3

[▶]を押して、ステップ録音を開始します。



コードトラック録音画面解説



① 小節ナンバー

② 拍子

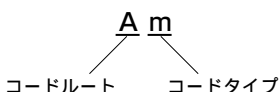
③ コードネームの入力欄(1～4拍)

④ イレース(ers) ▶ ボタン

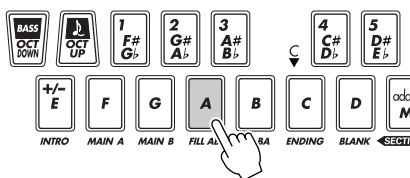
4

カーソルを1小節目(001)の1拍目に移動します(上図で黒く塗りつぶされている位置)。コード(コードルート/コードタイプ)が書かれている鍵盤ボタンを押して、1小節目に録音するコードネーム「Am」を入力します。

コードの入力は、コードルートとコードタイプをそれぞれ入力します。

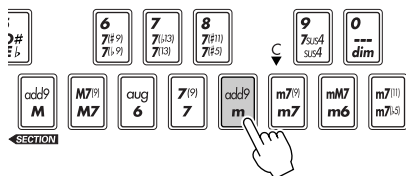


コードルートを入力するには、鍵盤ボタンの左側を使用します。「A」と書かれた鍵盤ボタンを押すと、コードルート「A」が入力できます。



次に、コードタイプを入力するには、鍵盤ボタンの右側を使用します。一度押すとボタンの下段に書かれたコードタイプが、もう一度押すと上段に書かれたコードタイプが入力されます。

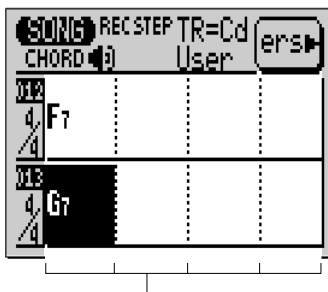
上段に「add9」、下段に「m」と書かれた鍵盤ボタンを押すとコードタイプ「m」が入力できます。



- ・入力位置を間違えた時は、ers▶[F1]を押すと消去されます。

5

同じように楽譜を参考にしながら、曲の最後までコードネームを順番に入力します。コードネームを入力する枠は、拍で区切られています。



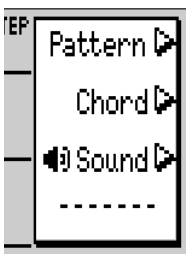
コードネームを入力する枠は、拍で区切られています。



- ・コードが入力されていない小節/拍は、前のコードと同じになります。

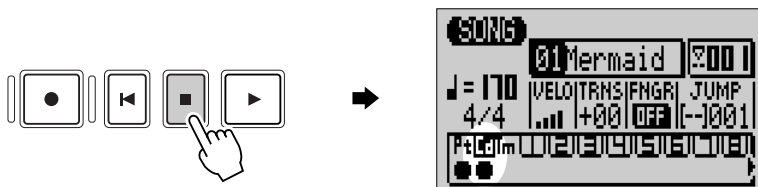


- ・入力したコードを、実際に聴いて確認することができます。
[MENU]を押して、「Sound」[F3]を選択します。[+1(YES)](コードが鳴る)
[-1(NO)](鳴らない)を押して、設定を切り替えます。[EXIT]を押すと元の画面に戻ります。



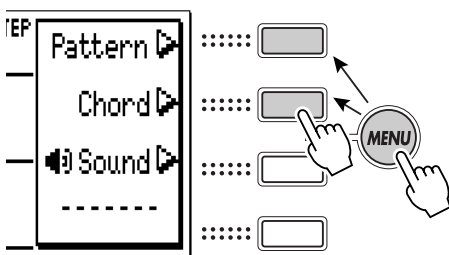
6

[■]を押すと、ステップ録音を終了し、ソングモードのプレイ画面に戻ります。コードトラックにデータが録音されると、「Cd」の下に「■」が表示されます。



HINT!

- ・ステップ録音中に「パターントラックの録音画面」と「コードトラックの録音画面」を切り替えることができます。[MENU]を押して、「Pattern」または「Chord」を選択して切り替えます。[EXIT]を押すと元の画面に戻ります。



パターントラックとコードトラックを録音したら、一度再生して、以下の項目を確認しましょう。

- パターンは、パターントラックに録音したスタイルナンバー、およびセクションの切り替えに応じて変化していますか？
- 録音したコード進行に応じてパターンの演奏は変化していますか？

うまく録音できたら、次はいよいよメロディを録音してみましょう。

メロディ演奏を録音しよう

パターントラックに録音したパターン演奏に、『Mermaid』のメロディパートを加えましょう。

メロディパートは、QY100のシーケンストラックに録音します。

メロディトラックの録音(リアルタイム/ステップ録音)

メロディなどをシーケンストラック(1～16)に録音する場合、QY100では大きく分けて2種類の方法が用意されています。

リアルタイム録音

QY100 本体の鍵盤ボタンを弾いて録音します。ちょっと小さな鍵盤ですが、自信のある人は挑戦してみましょう。



- ・シーケンストラック1～16に録音されたデータは、パターントラックに録音されたデータと異なり、コードトラックに録音されたコード進行に影響されません。



- ・外部MIDIキーボードをQY100のMIDI IN端子に接続し、HOST SELECTスイッチを「MIDI」にしている場合は、MIDI キーボードを演奏することによって、リアルタイム録音することができます。

ステップ録音

1音1音、データを記録していく方法です。鍵盤演奏が苦手な人でも簡単に録音することができます。

リアルタイム録音

すでに録音されているパターントラック[Pt]の演奏を聴きながら、メロディをリアルタイム録音します。パターントラックの演奏を聴きたくない場合は、あらかじめソングモードのプレイ画面でパターントラックをミュートします。(→35ページ参照)

1

ソングモードのミキサー画面で、カーソルをシーケンストラック1のVOICE部分に移動して、『Mermaid』のメロディに合ったボイスを選びます。「066 Alto Sax」などがおすすめです。

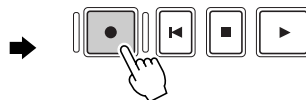




- ・ボイスの選択(例: 066 Alto Sax) は、[+ 1(YES)]または[- 1(NO)]を押すか、[SHIFT]を押しながら鍵盤ボタン(黒鍵)の「6」、「6」を押し、[ENTER]を押すことで入力できます。
- ・ボイスの選択が終わったら[EXIT]を押して、ソングモードのプレイ画面に戻ります。

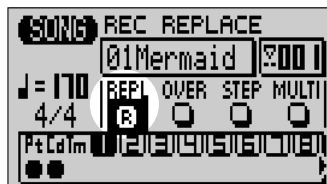
2

ソングモードのプレイ画面で、カーソルをシーケストラック1に移動して、【●】を押します。



3

カーソルをリブレース録音「REPL」に移動して、[+ 1 (YES)]を押します。「REPL」の下にBが表示されます。



- ・カーソルを録音トラックの段から、上段(録音モード選択)に移動する時は、まずカーソル▲を押してください。カーソル◀▶を先に押すと、録音トラックが変更されてしまいます。

録音の種類

REPL リブレース録音(リアルタイム録音)

リアルタイム録音の基本モードです。トラックにすでに演奏データがある場合は、そのデータを消去して、新しいデータに書き替えます。

OVER オーバーダブ録音(リアルタイム録音)

すでに録音されている演奏データに、新しいデータを書き加えます。ピアノパートなどを録音する場合、まず右手パートを録音し、後から左手パートを追加して録音することができます。

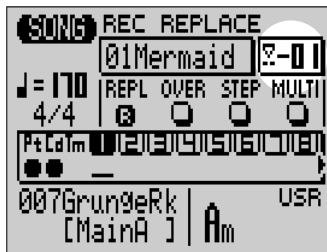
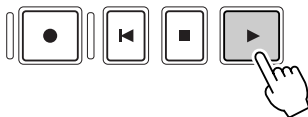
STEP ステップ録音(→66ページ参照)

MULTI マルチティンバー録音(→126ページ参照)

4

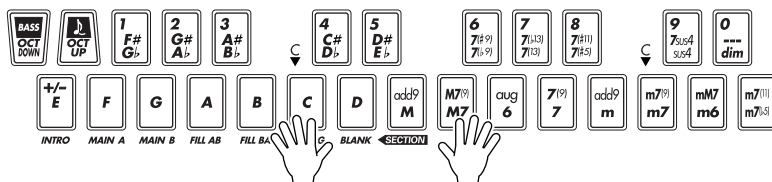
[▶]を押すと、カウントが1小節分鳴ります(メジャー表示「-01」)。

1小節のカウントが終わると録音できる状態になり(メジャー表示「01」「02」…)、リアルタイム録音(リブレース録音)を開始します。



5

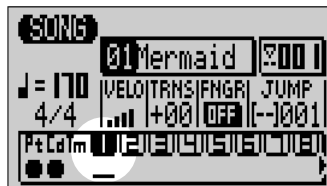
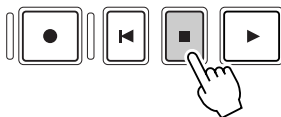
パターントラックの演奏(再生)に合わせて、メロディパートをQY100の鍵盤ボタンで演奏します。



- ・ 外部MIDIキーボードをQY100のMIDI IN端子に接続し、HOST SELECTスイッチを「MIDI」にしている場合は、MIDIキーボードの演奏を録音できます。

6

[■]を押すと、リアルタイム録音を終了し、ソングモードのプレイ画面に戻ります。シーケンストラック1にデータが録音されると、「1」の下に「_」が表示されます。



ステップ録音

1

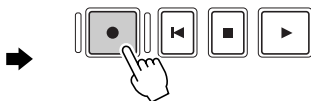
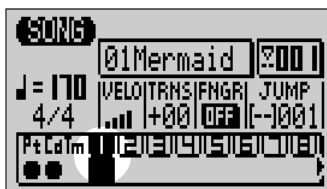
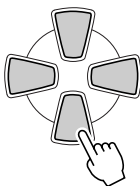
ソングモードのミキサー画面で、カーソルをシーケンストラック 1 の VOICE 部分に移動して、『Mermaid』のメロディに合ったボイスを選びます。[066 Alto Sax] などがおすすです。



- ・ボイスの選択 (例: 066 Alto Sax) は、[+ 1 (YES)] または [- 1 (NO)] を押すか、[SHIFT] ボタンを押しながら、鍵盤ボタン (黒鍵) で「6」、「6」を押し、[ENTER] を押すことで入力できます。
- ・ボイスの選択が終わったら [EXIT] を押して、ソングモードのプレイ画面に戻ります。

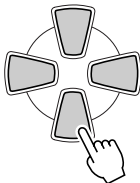
2

ソングモードのプレイ画面で、カーソルをシーケンストラック 1 に移動して、[●] を押します。



3

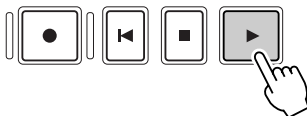
カーソルをステップ録音「STEP」に移動して、[+ 1 (YES)] を押します。「STEP」の下に [R] が表示されます。



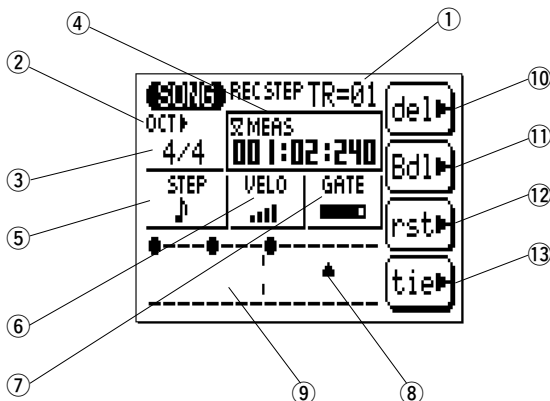
- ・カーソルを録音トラックの段から、上段 (録音モード選択) に移動する時は、まずカーソル ▲ を押してください。カーソル ◀▶ を先に押すと、録音トラックが変更されてしまいます。

4

[▶]を押して、ステップ録音を開始します。



ステップ録音画面解説



- ① ステップ録音トラック(変更不可)
- ② オクターブ(−4〜0〜+4)
(QY100鍵盤)
QY100の鍵盤ボタンのオクターブを設定します。
- ③ 拍子(変更不可)
- ④ ポインター⑧の位置表示(小節:拍:クロック)
- ⑤ ステップタイム
ステップ入力する音符を設定します。
- ⑥ ベロシティ
QY100の鍵盤ボタンのベロシティ(鍵盤ボタンを押さえた時に鳴る音の強さ)を設定します。
- ⑦ ゲートタイム(50、90、100%)
ステップ入力する音符の長さ(実際に鳴る時間)を設定します。通常は90%に、スタッカートにする時は50%に、スラーにする時は100%に設定します。
- ⑧ ポインター(音符の入力位置)
- ⑨ ビートグラフ
ステップレコーディングで実際に音符を置く画面です。ビートグラフ上の1つの「■」は32分音符の長さを表します。したがって8個の「■」で4分音符、32個の「■」で全音符の長さとなります。
- ⑩ デリート
ポインターの位置の音符を削除します。
- ⑪ バックデリート
ポインターを1ステップタイム分戻し、その位置の音符を削除します。
- ⑫ レスト
ステップタイム相当の休符を入力します。
- ⑬ タイ
タイを入力します。

入力例

サンプル曲『Mermaid』のメロディパート全体を見てみましょう。使われている音符は、8分音符、4分音符、付点4分音符、2分音符などです。

1音入力するたびにステップタイム(音符の長さ)を設定するのは、効率的ではありません。ステップタイムは、常に「8分音符=♪」に設定しておき、8分音符以外はタイでつなげると素早く入力できます。

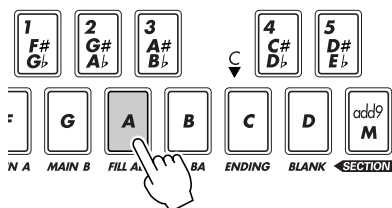
まずQY100のディスプレイをイラストのように設定します。

- MEAS 006 (メジャーを6小節目に設定)
- STEP ♪ (ステップタイムを8分音符に設定)
- VELO ■■■ (グラフのバー 4 本表示)
- GATE ■■■ (初期設定のまま)



1音目(ラ[A])

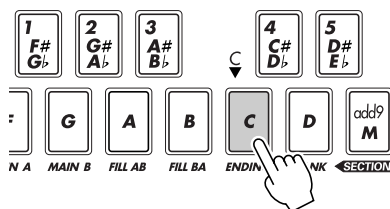
鍵盤ボタン[A]を押します。ディスプレイ下段のポインターが8分音符の長さだけ移動しました。これで1音目が8分音符の長さで入力されました。これを4分音符の長さにするために、tie ► [F4]を1回押します。(♪=♪♪)



1回押す

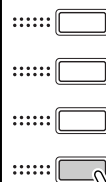
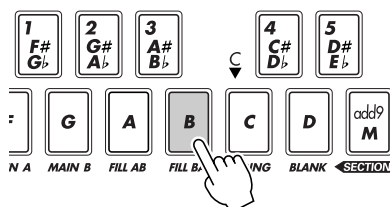
2音目(ド[C])

鍵盤ボタン[C]を押します。ディスプレイ下段のポインターが8分音符の長さだけ移動しました。これで2音目が8分音符の長さで入力されました。



3音目(シ[B])

鍵盤ボタン[B]を押します。ディスプレイ下段のポインターが8分音符の長さだけ移動しました。これで3音目が8分音符の長さで入力されました。3音目は8分音符の長さでタイでつながっているの、tie ▶ [F4]を1回押します。



1回押す

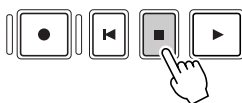
ここから先は、同じように楽譜を参考にしながら、曲の最後までメロディを入力してみましょう。



- ・入力位置を間違えた時は、すぐにBdl(バックデリート)▶[F2]を押すと、ポインターが入力前の位置に戻り、入力した音符が消去されます。カーソルをポインターに移動し(ポインターが黒く表示されます)、ポインターを消去したい音符まで移動してdel(デリート)▶[F1]を押すとポインターの位置の音符を消去できます。
- ・rst(レスト)▶[F3]を押すと、ステップタイムの長さの休符が入力できます。この曲で4分休符を入力する時は、ステップタイムが8分音符なので、rst(レスト)▶[F3]を2回押します。

5

[■]を押すと、ステップ録音を終了し、ソングモードのプレイ画面に戻ります。シーケンストラック1にデータが録音されると、「1」の下に「■」が表示されます。



これで、パターントラック、コードトラック、シーケンストラック1にすべての演奏データが録音できました。[▶]を押して再生してみましょう。

ソングモードのジョブ

ソングモードのジョブには、ソングを録音する時に便利な機能が満載されています。

ここではその一部を紹介します。

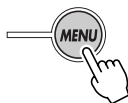
詳細は139ページ『ソングジョブ』を参照してください。

アンドゥー/リドゥー

録音時のミスを手助けしてくれるのが、このアンドゥー/リドゥー機能です。アンドゥーを実行すると、直前の操作を取り消して、もとの状態に戻すことができます。リドゥーは、アンドゥーした(取り消した)操作を再実行します。

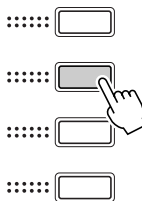
1

ソングモードのプレイ画面で、[MENU]を押すと、ポップアップメニューが画面の右端に表示されます。



2

[F2](Job)を押すと、ソングジョブのメニュー画面に切り替わります。



3

カーソルで「00 Undo/Redo」を選んで、[ENTER]を押します。

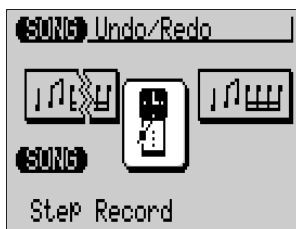


4

ディスプレイに「Undo」が表示され、下段にアンドゥーの対象になる(取り消す)操作を表示しています。どの操作をアンドゥーするのを確認した後 [ENTER] を押すと、アンドゥーが実行されます。



JOBの実行中は...



時計のイラストを表示します。

JOBが終了すると...



QY100 のイラストと「Completed!」を表示します。

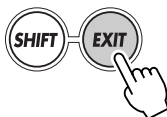
5

アンドゥーが終了すると、ディスプレイの「Undo」表示が「Redo」表示に切り替わります。[ENTER]を押すと、アンドゥーされた操作が再実行されます。



6

[EXIT] を2回押すと、ソングモードのプレイ画面に戻ります。



2回押す



HINT!

- ・ソングジョブ画面に入らなくても、[SHIFT] と [F4] を同時に押すことによって、直前の操作をアンドゥー/リドゥーすることができます。ただし、この場合アンドゥーとリドゥーのどちらを実行するのか、また、アンドゥー/リドゥーの対象になる操作が表示されませんので、注意が必要です。

クオンタイズ

リアルタイム録音すると、音符のばらつき(タイミングのずれ)が気になることがあります。録音したデータの、発音タイミングのばらつきを整えてくれるのが、クオンタイズ機能です。

クオンタイズ値は、録音されている音符の中で最小の音符に合わせて設定してください。たとえば、4分音符と8分音符が録音されているデータは、クオンタイズ値を8分音符に設定してクオンタイズしてください。もしここで、クオンタイズ値を4分音符に設定してクオンタイズすると、8分音符は4分音符上に移動してしまいます。

クオンタイズする前の音符の状態

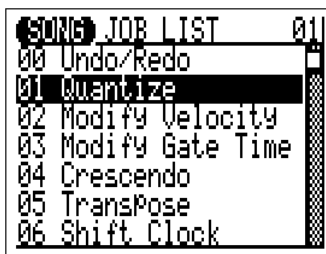
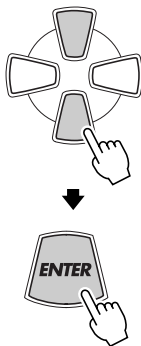


クオンタイズ値「♪」でクオンタイズした後の音符の状態



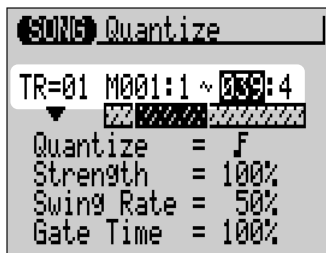
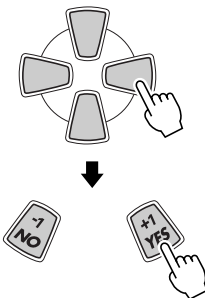
1

71ページの手順1〜2と同じように、ソングジョブのメニュー画面を表示させ、カーソルで「01 Quantize」を選んで[ENTER]を押します。



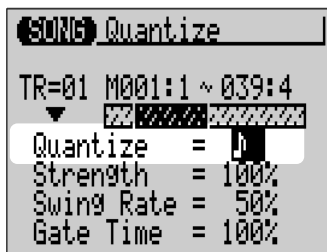
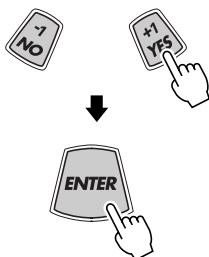
2

カーソルを「TR」「M001:1 ~ 999:4」に移動して、クオンタイズするトラックと、クオンタイズする範囲(小節: 拍)を設定します。



3

カーソルを「Quantize=」に移動して、クオンタイズ値を設定します。
[ENTER]を押すと、クオンタイズが実行されます。



ディスプレイ表示	クオンタイズ値
	32分音符
	16分3連音符
	16分音符

ディスプレイ表示	クオンタイズ値
	8分3連音符
	8分音符
	4分3連音符

ディスプレイ表示	クオンタイズ値
	4分音符
	8分音符 + 8分3連音符
	16分音符 + 16分3連音符



HINT!

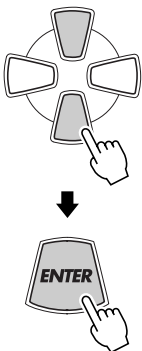
・その他の設定項目「Strength」「Swing Rate」「Gate Time」をうまく設定すると、より自然なスイング感を出すことができます。詳細は141ページを参照してください。

コピーイベント

録音操作を大幅にスピードアップするジョブが、コピーイベントです。たとえば、1～4小節の演奏内容と5～8小節の演奏内容が同じ場合は、1～4小節だけ録音して、その演奏内容を5～8小節にコピーすることができます。

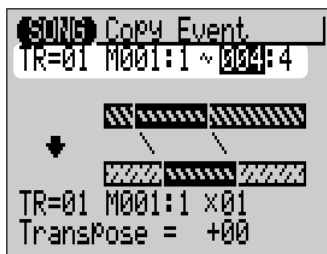
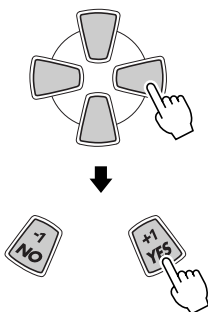
1

71ページの手順1～2と同じように、ソングジョブのメニュー画面を表示させ、カーソルで「09 Copy Event」を選んで[ENTER]を押します。



2

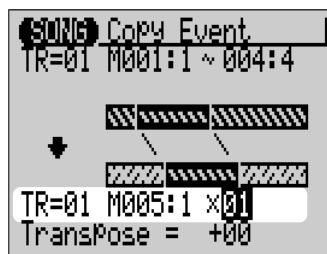
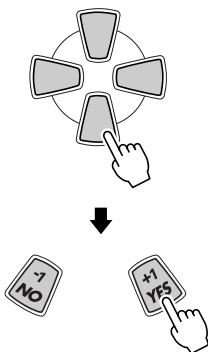
カーソルを上段の「TR」「M001:1~999:4」に移動して、コピーするトラックと、コピーする範囲(メジャー：拍)を設定します(コピーする元データの指定)。



・コピーする範囲の拍の設定を間違えないように注意しましょう。

3

カーソルを下段の「TR」「M001:1x01」に移動して、コピー先のトラックと、コピー先の先頭の位置(メジャー：拍)、コピーする回数を設定します(コピー先の指定)。



・コピー先に違うトラックを設定することもできます。

4

[ENTER]を押すと、コピーイベントが実行されます。



ソングに合わせてギターを演奏しよう

ソング(『Mermaid』)の演奏に合わせて、ギターを演奏してみましょう。

手順は、

- ギターを接続し、アンプシミュレーター機能のエフェクトを設定します。(→49ページ)
- パターントラックのバックアップパートのギターをミュート(消音)します。
- ソングを再生し、演奏に合わせてギターのボリュームを調整し演奏します。(→49ページ)

のようになります。

パターントラックのバックアップパートのミュート

ソングモードでは、パターントラック全体をミュートしますので、パターントラックで使用しているセクションの各トラック(D1/D2/PC/BA/C1/C2/C3/C4)ごとにミュートを行うことができます。

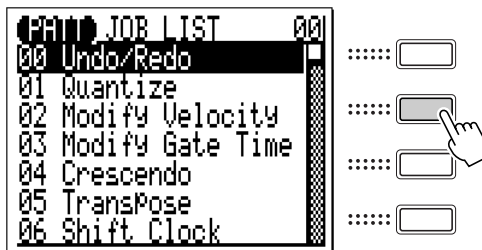
パターンモードでトラックごとのミュートの設定を行ないます。

パターンモードで設定したミュートをソングで使用するには、プリセットスタイルをユーザースタイルにコピーしてから、ミュートを設定しソングに組み込みます。

- 1 パターンモードのプレイ画面で、スタイルナンバー 007『GrungeRk』を選び、[MENU] ボタンを押すと、ポップアップメニューが表示されます。



- 2 [F2](job)を押すと、パターンジョブのメニュー画面に切り替わります。



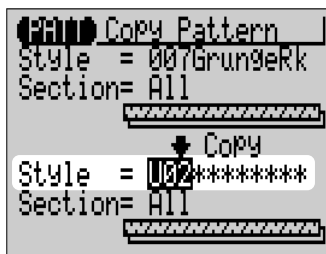
3

カーソルで「21 Copy Pattern」を選んで、[ENTER]を押します。



4

カーソルを下段の「Style」に移動して、コピー先のユーザースタイルナンバーを「U02」に設定します。



5

[ENTER]を押すと、コピーイベントが実行されます。



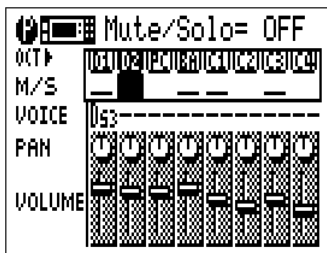
6

[EXIT]を2回押して、パターンモードのプレイ画面に戻り、スタイルナンバー U02『GrungeRk』を選びます。



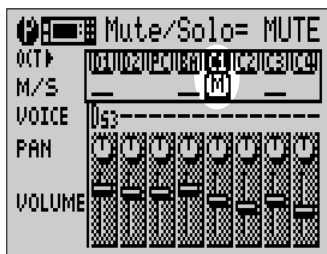
7

[PATTERN]を押して、パターンモード・ボイス(ミキサー)画面を表示します。



8

カーソルを、M/S(ミュート/ソロ)のC1に合わせて、[- 1(NO)]を押しミュートします。

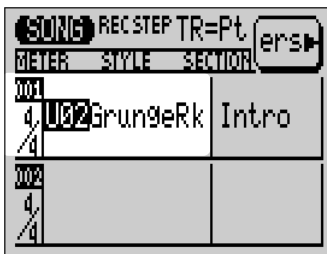


同様に、C2,C3,C4もミュートします。

パターンを再生して、ギターの音がミュートされていることを確認しましょう。

9

[SONG]を押してソングモードにし、パターントラック録音画面を表示します。(→56ページ)
スタイルを、007『GrungeRk』からU02『GrungeRk』に変更します。



10

[■]を押してソングモード・プレイ画面を表示し、[▶]を押します。



これで、ソング(『Mermaid』)のギターがミュートされました。

54ページの譜面のギター譜(タブ譜)にあわせてギターを演奏しましょう。



分解能って何？

QY100 のスペックを見ると「4 分音符の分解能は 480 クロック」ということが分かる。「分解能」って何だろう、と思った人も多いだろう。これはデジタル楽器特有の考え方で、音符の長さや演奏タイミングを「クロック数」に数値化して、制御しているのだ。

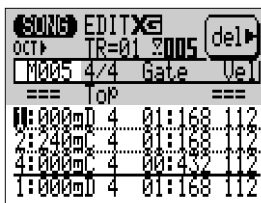
QY100 は「4 分音符 = 480 クロック」だから、クロックの最小単位は「4 分音符の 1/480」ということになる。これはとても小さな演奏タイミングのずれも見逃さない、シーケンサーの機能としてはプロ並の数値である。

ステップ録音画面



00 1:03:240

ソングエディット画面
(リファレンス編 157 ページ参照)



M005
M:000mD 4 01:168 112

以下、主な音符のクロック数を覚えておくと、ステップ入力する時に参考になるぞ。

音符の種類	クロック数
全音符	1920
2分音符	960
4分音符	480
3連 4分音符	320 (3連続入力すると2分音符相当)
8分音符	240
3連 8分音符	160 (3連続入力すると4分音符相当)
16分音符	120
3連 16分音符	80 (3連続入力すると8分音符相当)
32分音符	60

ガイド編

ステップ4

この章では、ユーザーパターンの作り方を解説します。
パターンはソング作りの最も基本的な部分なので、じっくりと
練り上げて、自分だけの新しいパターンを作ってみましょう。

目次

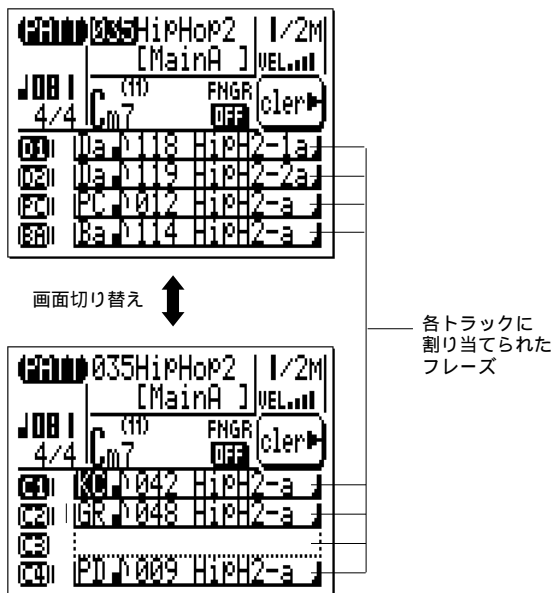
ユーザーパターンを作ってみよう 82



ユーザーパターンを作ってみよう

QY100のプリセットフレーズは4,285種類用意されています。

どのセクションのどのトラック(D1/D2/PC/BA/C1/C2/C3/C4)に、どんなフレーズが使われているか、プリセットスタイルを調べてみましょう。効果的な組み合わせが理解できるでしょう。(各トラックをソロ再生してみると、どんなフレーズが使われているかが、よくわかります。)



ユーザーパターンの一般的な録音手順は、どのセクションを作る場合でも

1. ドラム(D1/D2)/パーカッション(PC)トラックの録音
2. ベース(BA)トラックの録音
3. コード(C1~C4)トラックの録音

のようになります。

それでは、さっそくパターンをステップ録音してみましょう。ここでは、ちょっぴりヒップホップ系が入った(?)簡単なスタイルのINTROセクションとMAIN Aセクションを作ります。

INTROセクションの録音

まず、D1トラックとD2トラックを使って、INTROセクションを作しましょう。

1

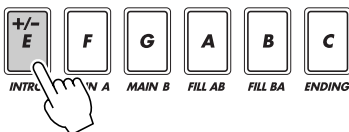
パターンモードのプレイ画面で、ソングナンバー「U01」を選びます。(カーソルをスタイルナンバーに移動して[SHIFT] + [+1 (YES)]を押すと、すぐに選択できます。)



- ・パターンジョブ「Style Name」を使って、スタイルネームを『HipHop?』など、分かりやすいものにしておきましょう。(212ページ参照)

2

INTROボタン(鍵盤ボタン)を押すとセクションが「Intro」に切り替わります。小節数を「1/1」に設定します。



- ・カーソルがスタイルナンバー、またはセクションの位置にある時だけ、鍵盤ボタンを押してセクションを変更することができます。
- ・フレーズトラックに録音されたユーザーフレーズがない時だけ、小節数を変更することができます。

3

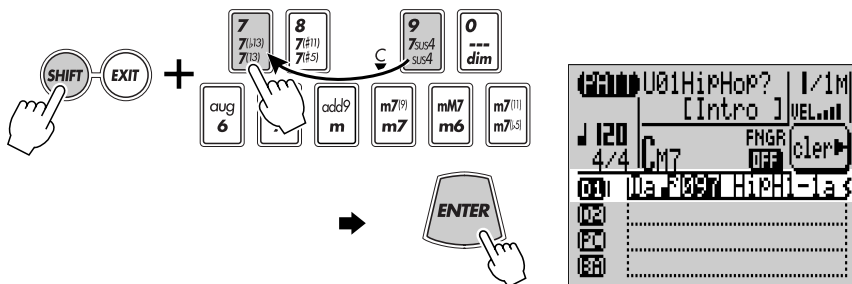
カーソルをD1トラックに移動して、[+1 (YES)]を押します。「D1」の右に「Da F 001 80MRK-1」が表示されます。



これはD1トラックに、フレーズカテゴリ=Da、フレーズビート=16ビート(F)、ナンバー001の「80MRK-1」という名前のフレーズが割り当てられたことを表します。

ユーザーパターンを作ってみよう

ここではD1トラックに、フレーズカテゴリ=Da、フレーズビート=16ビート(♩)、ナンバー 097 の「HipH1-1a」という名前のフレーズを割り当てます。カーソルをフレーズナンバーに移動し、[SHIFT]を押しながら鍵盤ボタン(黒鍵)の「9」、「7」を押します。[ENTER]を押すとフレーズが確定します。



- ・トラックに割り当てたフレーズを削除するには、削除したいトラックにカーソルを移動して、cler(クリア)▶[F2]を押します。

[▶]を押して、「HipH1-1a」の軽快なフレーズを聞いてみましょう。



4

D1トラックのシンプルな演奏に加えて、D2トラックにスクラッチ音を録音して、リズムに味付けしてみましょう。

カーソルをD2トラックに移動して、[●]を押します。「D2」の右に「US--002 User」が表示されます。



- ・フレーズカテゴリの「US」はユーザーフレーズ、つまりユーザーが自由に録音できるフレーズであることを表します。

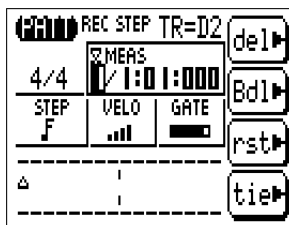
5

最上段の「STEP」にカーソルを移動して、[+1 (YES)]を押して[●]を表示させます。



6

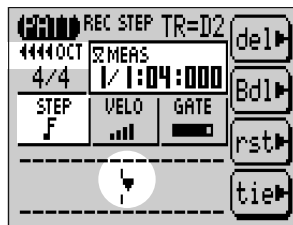
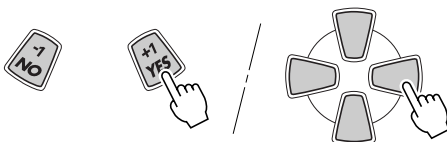
[▶]を押して、ステップ録音を開始します。



ステップ録音画面は、シーケストラックのステップ録音画面と同じです。(→67ページ参照)

7

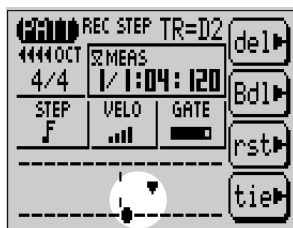
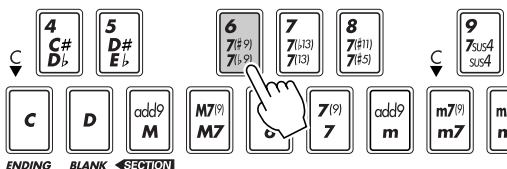
鍵盤ボタンのオクターブ設定を「-4」(「-4」)、ステップタイムを「16分音符 = ♩」に設定して、ポインターを4拍目の先頭に移動します。



ステップ4

8

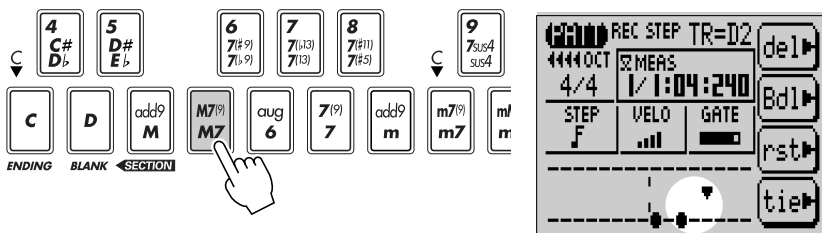
鍵盤ボタンの「F#-1」(「6」と書かれた黒鍵)を押して、1音目のスクラッチブルを入力します。



・[SHIFT]+[F1]を押すと、押している間、鍵盤ボタンに割り当てられているドラム音色をリスト表示します。(113ページ参照)

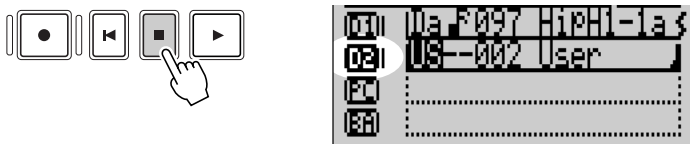
9

鍵盤ボタンの「F-1」（「M7」と書かれた白鍵）を押して、2音目のスクラッチプッシュを入力します。



10

【■】を押すと、ステップ録音を終了し、パターンモードのプレイ画面に戻ります。D2トラックにデータが録音されると、「D2」の右に「|」が表示されます。



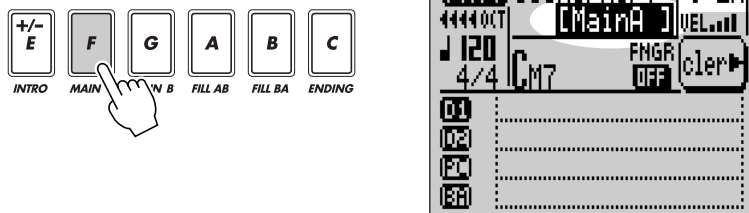
【▶】を押して、完成したイントロのフレーズを聞いてみましょう。

MAIN Aセクションの録音

次に、D1トラック、BAトラック、C1トラックを使って、MAIN Aセクションを作ります。

1

カーソルをセクションの位置に移動して、MAIN Aボタン(鍵盤ボタン)を押すとセクションが「Main A」に切り替わります。小節数は「1/2」のままでOKです。



- ・カーソルがスタイルナンバー、またはセクションの位置にある時だけ、鍵盤ボタンを押してセクションを変更することができます。

2

Intro セクションと同じように、83 ページの手順 3 を参考にして、D1 トラックに「HipHl-1a」という名前のフレーズを割り当てます。



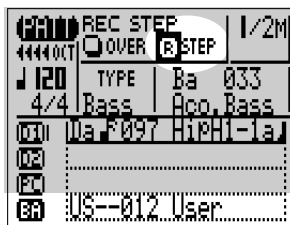
3

BA トラックにベース音を録音してみましょう。

カーソルをBA トラックに移動して、[●]を押します。「BA」の右に「US-012 User」が表示されます。

最上段の「STEP」に[B]を表示させます。

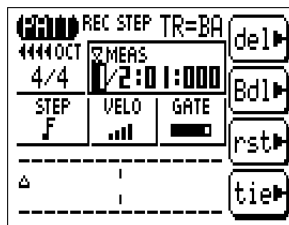
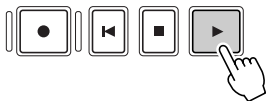
タイプ、音色はそのままOKです。



・タイプとは、コード進行に合わせてフレーズがどのように演奏(ボイスイング)されるかを示したものです。詳細は191ページを参照してください。

4

[▶]を押して、ステップ録音を開始します。

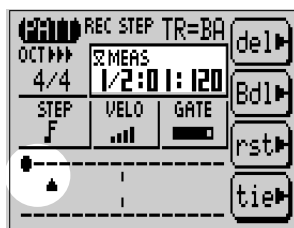
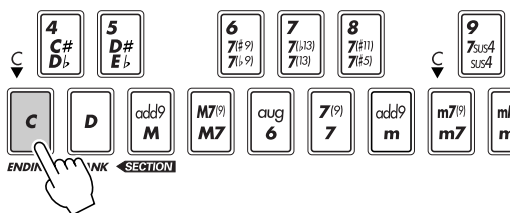


5

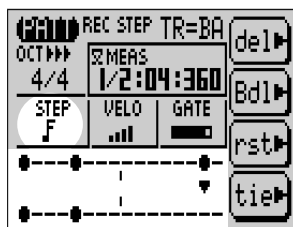
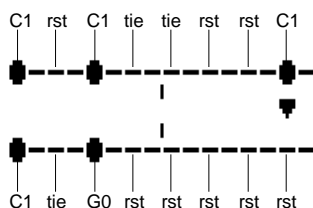
鍵盤ボタンのオクターブ設定を「-2 4 4」、ステップタイムを「16分音符 = F」に設定します。



ポインターが1拍目の先頭にあることを確認し、鍵盤ボタンの「C1」（「C」と書かれた白鍵）を押して、1音目のC1を入力します。

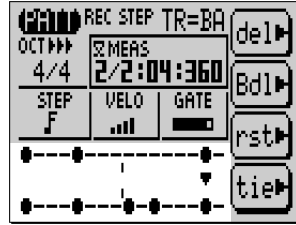
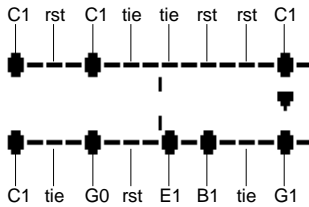


ステップタイムは「16分音符 = F」のまま、イラストにしたがって1小節目を入力します。



- ・「rst」（レスト：休符）、「tie」（タイ）は、それぞれ「rst」、「tie」の右側のファンクションボタンを押すことで入力できます。
- ・「G0」は「G」と書かれた白鍵を押して入力します。

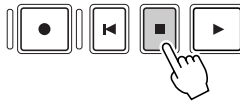
同じように2小節目を入力します。



・「E1」は「M/add9」と書かれた白鍵を、「B1」は「m/add9」と書かれた白鍵を押して入力します。「G1」は「6/aug」と書かれた白鍵を押して入力します。

6

[■]を押すと、ステップ録音を終了し、パターンモードのプレイ画面に戻ります。BAトラックにデータが録音されると、「BA」の右に「|」が表示されます。



[▶]を押して、BAトラックに録音したベースのフレーズを聞いてみましょう。

ステップ4

7

C1トラックにコード音を録音してみましょう。

カーソルをC1トラックに移動して、[●]を押します。「C1」の右に「US-013 User」が表示されます。

最上段の「STEP」に[●]を表示させます。

音色は「Pf 005 + HardE1.P」を選びます。

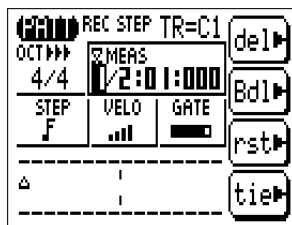
タイプは「Chrd2」に設定します。



・タイプの設定についての詳細は191ページを参照してください。

8

[▶]を押して、ステップ録音を開始します。

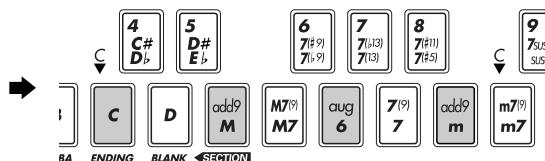
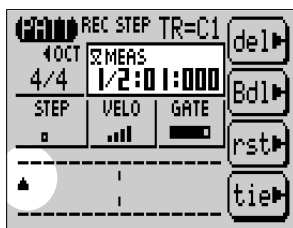


9

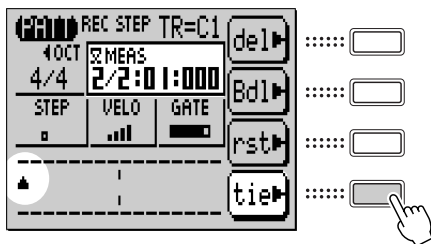
鍵盤ボタンのオクターブ設定を「-1 ♭」、ステップタイムを「全音符 = ♩」に設定します。



ポインターが1小節目の1拍目の先頭にあることを確認し、鍵盤ボタンの、ド(C2 : 「C」 と書かれた白鍵)、ミ (E2 : 「M/add9」 と書かれた白鍵)、ソ (G2 : 「6/aug」 と書かれた白鍵)、シ(B2 : 「m/add9」 と書かれた白鍵)を同時に押して、和音を入力します。



ポインターが2小節目の1拍目に移動するので、tie▶[F4]を押します。入力された和音は、2小節目分の長さになりました。



10

[■]を押すと、ステップ録音を終了し、パターンモードのプレイ画面に戻ります。C1トラックにデータが録音されると、「C1」の右に「|」が表示されます。



[▶]を押して、3つのトラックに録音したパターンを聞いてみましょう。



- ・コードテンプレート機能(46ページ)を使って、作ったパターンの演奏をすばやくチェックすることができます。

パターンモードのジョブ

パターンモードのジョブには、パターンを作る時に便利な機能が満載されています。ここではその一部を紹介します。

詳細はリファレンス編の199ページ『パターンジョブ』を参照してください。

コードソート

コードソートは、和音の構成音を音程の低い順、または高い順に並べ替えます。ここで言う「並べ替え」とは、フレーズエディットチェンジ画面のイベントリスト(→リファレンス編213ページ参照)における順序の並べ替えのことです。ソートしても発音タイミングは変わりませんが、ソートした後にコードセパレート(→204ページ参照)機能を使えば、ギターのストロークのように、微妙にずれた和音演奏を簡単に表現することができます。

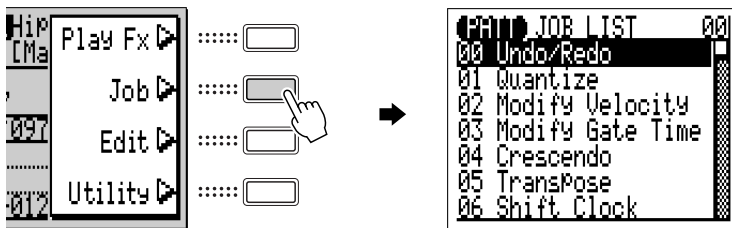
1

パターンモードのプレイ画面で、[MENU]を押すと、ポップアップメニューが画面の右端に表示されます。



2

[F2](Job)を押すと、パターンジョブのメニュー画面に切り替わります。



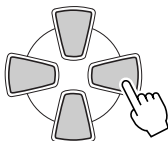
3

カーソルで「07 Chord Sort」を選んで、[ENTER]を押します。



4

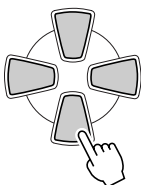
カーソルを「TR」「M1:1～1:4」に移動して、コードソートするトラックと範囲(小節: 拍)を設定します。



ステップ4

5

カーソルを下段の「Type=」に移動して、ソートタイプ(ノーマル/リバーズ)を設定します。
[ENTER]を押すと、コードソートが実行されます。



- **normal**和音の構成音を、低い音から高い音の順に並べ替えます。
- **reverse**和音の構成音を、高い音から低い音の順に並べ替えます。

フレーズエディットチェンジ画面(→リファレンス編213ページ参照)のイベントリストを見ると、和音の構成音の並び順を確認することができます。

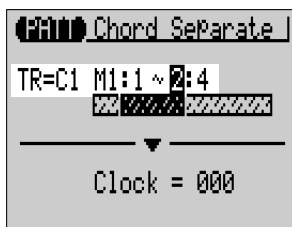
コードセパレート

コードセパレートは、和音の構成音を、設定したクロック間隔ですらすらすることができます。コードソース(→204ページ参照)後にこの機能を使用すると、ギターのストローク(6弦→1弦、1→6弦)のように微妙にずれた和音演奏を表現できます。

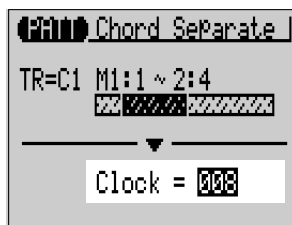
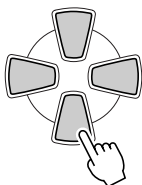
- 92ページの手順 **1**~**2**と同じように、パターンジョブのメニュー画面を表示させ、カーソルで「08 Chord Separate」を選んで[ENTER]を押します。



- カーソルを「TR」[M1:1~1:4]に移動して、コードセパレートするトラックと範囲(小節:拍)を設定します。



- カーソルを下段の「Clock=」に移動して、和音の構成音をずらしたい間隔(クロック単位)を設定します。[ENTER]を押すと、コードセパレートが実行されます。



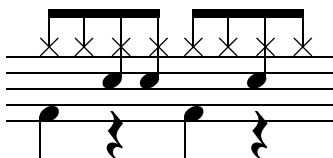
どれくらいずれたか、パターンを再生して確認しましょう。



ドラム譜ってどう読むの？

大好きなアーティストのバンドスコアを買ってきた。さあ、QY100に打ち込もう！と思ったら、あれ、ドラムパートの楽譜が何だか変だぞ。

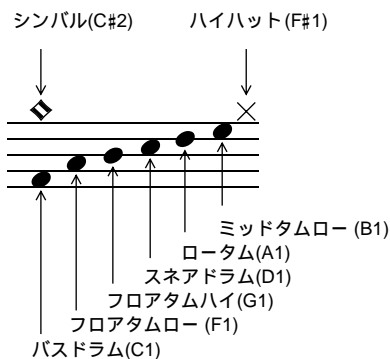
ドラムパートの楽譜



そうなのだ！市販されているバンドスコアの多くは、特殊な書き方でドラムパートの演奏が表現されているのだ。

たとえば、ドラムパートの楽譜は、下のイラストのように読むとうまく入力できるぞ。

楽譜のドラムパートの読み方の一例



()は「Dr 001 StandKit」で入力する場合のノートナンバーです。

この読み方も、あくまで「一例」である。ドラムパートの楽譜表現に厳密なルールは存在しないので、アーティストのCD演奏をよく聴いて、耳で確認することも忘れないように！

MEMO

第1章 QY100の基礎知識

この章では、QY100に関する基本的な構成と機能について解説します。また、数値やコードの入力などの基本操作をまとめて解説します。

目 次

QY100 の機能	98
基本操作	110

QY100の機能

■ QY100のモード

QY100では、録音/再生/編集などの操作画面がソングとパターンの2つのモードに分かれています。

ソングモード

ソングモードは、ソングの作成や演奏を行なうモードです。最大16パート(16トラック)の曲データを作ることができます。

[SONG]を押してソングモードに入ります。QY100の電源を入れると、まずこのモードに入ります。

パターンモード

パターンモードは、パターンの再生や作成、フレーズのレコーディングやエディットなどを行なうモードです。ソングの作成を簡単にするために、ドラム、ベース、コードバックিংからなる伴奏用のパターンを作ります。[PATTERN]を押してパターンモードに入ります。

ソングモードもパターンモードも、多くの作業用あるいは設定用の画面で構成されています。これらの画面は、機能の種類ごとにいくつかのサブモードに分類されています。目的の画面を表示させるためには、100ページの機能ツリー図をご覧ください。[MENU]や[F1]～[F4]、[-1(NO)]/[+1(YES)]、カーソルボタンなどを使って画面を切り替えていってください。

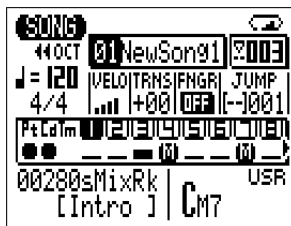


● ソングモードの構成

ソングモードは、以下の3つのサブモードに分かれています。これら3つのモードは[SONG]を押すことで切り替わります。

・ソングプレイモード(→P. 121)

演奏(ソング)を録音したり再生するモードです。



ソングプレイモードは、さらにいくつかの画面に分かれています。

ソングプレイ(→P. 122)

ソングを選んで演奏(再生)します。

ソングレコーディング(→P. 125)

ソングの各トラックに演奏データを録音します。

プレイエフェクト(→P. 136)

ソングを演奏(再生)する際に、発音タイミングや強弱などを一時的に変えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し替えます。

ソングジョブ(→P. 139)

ソングの編集や修正を行なうための機能が25種類用意されています。

ソングエディット(→P. 157)

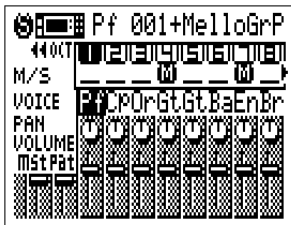
ソングに含まれる演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行ないます。

ユーティリティ(→P. 163)

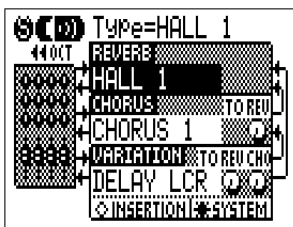
QY100の基本設定やMIDI、フィンガードコード機能の設定などを行ないます。パターンモードのユーティリティと共通の機能です。

・ソングボイスモード(→P. 170)

ソングを再生する際のトラックごとの音源の設定(ボイス、ボリュームなど)を行なうモードです。



- ・ソングエフェクトモード(→P. 178)
ソングで使用するエフェクトを設定するモードです。

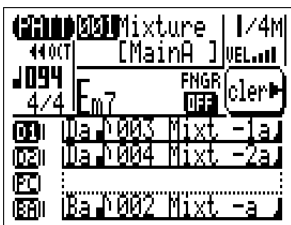


●パターンモードの構成

パターンモードは、以下の3つのサブモードに分かれています。これら 3 つのモードは [PATTERN] を押すことで切り替わります。

・パターンプレイモード(→P. 185)

パターンを選んで再生したり、パターンのフレーズトラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりするモードです。



パターンプレイモードは、さらにいくつかの画面に分かれています。

パターンプレイ(→P. 186)

パターンを選んで再生したり、パターンのフレーズトラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりします。

フレーズレコーディング(→P. 190)

パターンのフレーズトラックに演奏データを録音し、オリジナルのフレーズ(ユーザーフレーズ)を作ります。

プレイエフェクト(→P. 196)

パターンを再生する際に、発音タイミングや強弱などを一時的に変えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し替えたりします。

パターンジョブ(→P. 199)

パターンの編集や修正を行なうための機能が24種類用意されています。

フレーズエディット(→P. 213)

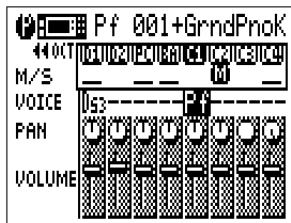
フレーズに含まれる演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行ないます。

ユーティリティ(→P. 163)

QY100の基本設定やMIDI、フィンガードコード機能の設定などを行ないます。ソングモードのユーティリティと共通の機能です。

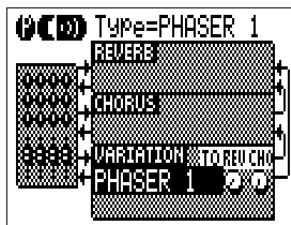
・パターンボイスモード(→P. 221)

パターンの各フレーズトラックごとの音源の設定(ボイス、ボリュームなど)を行なうモードです。



・パターンエフェクトモード(→P. 229)

パターンで使用するエフェクトを設定するモードです。



■ QY100機能ツリー図

● ソングモード

[SONG]を押すことに、ソングプレイモード/ソングボイスモード/ソングエフェクトモードがループで切り換わります。
ファンクションキー [F1] ~ [F4]で選択するには、[MENU]を押してファンクションメニューを表示させます。

ソングプレイモード.....P.121

ソングプレイ P.122

ソングプレイ P.122

ソングレコーディング P.125

リアルタイムレコーディング P.127

シーケンストラック (TR1 ~ 16)P.127

パターントラック (Pt)..... P.128

コードトラック (Cd)..... P.129

テンポトラック (Tm)..... P.130

ステップレコーディング P.130

シーケンストラック (TR1 ~ 16)P.130

パターントラック (Pt)..... P.132

コードトラック (Cd)..... P.134

プレイエフェクト P.136

スイング P.137

ドラム リマッピング テーブル P.138

ソングジョブ P.139

00 アンドゥー / リドゥー P.140

01 クオンタイズ P.141

02 モディファイベロシティ P.143

03 モディファイゲートタイム P.144

04 クレッシュエンド P.145

05 トランスポーズ P.145

06 シフトクロック P.146

07 コードソート P.146

08 コードセバレート P.147

09 コピーイベント P.147

10 イレースイベント P.148

11 エクストラクトイベント P.149

12 クリエイト コンティニューアス データP.150

13 シンアウト P.151

14 タイムストレッチ P.151

15 クリエイトメジャー P.152

16 デリートメジャー P.152

17 コピートラック P.153

18 ミックストラック P.153

19 クリアトラック P.154

20 エキスパンッドバックキング P.154

21 ノーマライズ プレイ エフェクト P.155

22 コピーソング P.155

23 クリアソング P.156

24 ソングネーム P.156

ソングエディット P.157

ソングエディットチェンジ P.159, 160

[F1] インサート P.161

[F2] XG ビュー P.162

[F3] ビューフィルター P.162

ユーティリティ P.163

[F1] システム P.164

[F2] ミディ P.166

[F3] バルクダンプ P.168

[F4] フィンガード コード ゾーン P.169

ソングボイスモード.....P.170

ミキサー画面 P.171

[F1] エフェクトセンド P.173

[F2] ボイスエディット P.174

[F3] ドラムボイスエディット P.176

ソングエフェクトモード.....P.178

コネクション画面 P.180

[F1] リバースエディット P.182

[F2] コーラスエディット P.182

[F3] バリエーションエディット P.182

● パターンモード

[PATTERN]を押すごとに、パターンプレイモード/パターンボイスモード/パターンエフェクトモードがループで切り換わります。
ファンクションキー [F1] ～ [F4]で選択するには、[MENU]を押してファンクションメニューを表示させます。

パターンプレイモード..... P.185	
— パターンプレイ	P.186
└ パターンプレイ	P.186
— フレーズレコーディング	P.190
└ リアルタイム オーバーダブ レコーディング	P.193
└ ステップレコーディング	P.194
— プレイエフェクト	P.196
└ スイング	P.197
└ ドラム リマッピング テーブル	P.198
— パターンジョブ	P.199
└ 00 アンドゥー / リドゥー	P.200
└ 01 クオンタイズ	P.201
└ 02 モディファイベロシティ	P.201
└ 03 モディファイゲートタイム	P.202
└ 04 クレッシュェンド	P.202
└ 05 トランスポーズ	P.203
└ 06 シフトクロック	P.203
└ 07 コードソート	P.204
└ 08 コードセパレート	P.204
└ 09 コピーイベント	P.205
└ 10 イレースイベント	P.205
└ 11 エクストラクティブイベント	P.206
└ 12 クリエイト コンティニューアス データ	P.206
└ 13 シンアウト	P.207
└ 14 タイムストレッチ	P.207
└ 15 コピーフレーズ	P.208
└ 16 ゲットフレーズ	P.208
└ 17 プットフレーズ	P.209
└ 18 コピートラック	P.209
└ 19 ミックストラック	P.210
└ 20 クリアトラック	P.210
└ 21 コピーパターン	P.211

— 22 クリアパターン	P.211
— 23 スタイルネーム	P.212
— フレーズエディット	P.213
└ フレーズエディットチェンジ	P.215
└ [F1] インサート	P.216
└ [F2] XG ビュー	P.217
└ [F3] ビューフィルター	P.217
└ [F4] フレーズテーブル	P.218
— ユーティリティ	P.220
└ [F1] システム	P.164
└ [F2] ミディ	P.166
└ [F3] バルクダンプ	P.168
└ [F4] フィンガード コード ゾーン	P.169

パターンボイスモード..... P.221	
— ミキサー画面	P.222
└ [F1] エフェクトセンド	P.224
└ [F2] ボイスエディット	P.225
└ [F3] ドラムボイスエディット	P.227

パターンエフェクトモード..... P.229	
— コネクション画面	P.231
└ [F3] バリエーションエディット	P.232

■ QY100の内部構成

QY100は、シーケンサー部、音源部、コントローラー部、エフェクト部、アンプシミュレーター部の5つのブロックから構成されています。

● シーケンサー部(→P. 103)

ソングやパターンの演奏情報を録音/編集するブロックです。

ソングやパターン(フレーズ)の録音は、QY100の鍵盤ボタンや外部MIDIキーボードなどの演奏情報を受けて行なわれます。ソングやパターンの再生は録音されているシーケンスデータを音源部に送ることで行なわれます。

- ・ QY100 にはオートアカンパニメント機能(→P. 103)があるので、伴奏パートを簡単に作成することができます。
- ・ QY100では、最大16トラック(オートアカンパニメント機能を使って伴奏パートを演奏させる場合は最大24トラック)の曲を作成することができます。
- ・ 最大20ソングまで作成/記憶できます。
- ・ 伴奏パート用のパターンは、プリセットで768(128スタイル×6セクション)用意されています。ユーザーパターンも最大384(64スタイル×6セクション)、作成/記憶できます。
- ・ パターンを構成するフレーズはプリセットで4,285、ユーザーフレーズは1ユーザースタイルあたり48まで、作成/記憶できます。

● 音源部(→P. 106)

シーケンサー部、コントローラー部、(MIDI IN またはTO HOST端子に接続した)外部MIDI機

器からのMIDI情報を受けて、実際に音を発音するブロックです。

- ・ XG対応の32音ポリフォニック、最大同時発音ボイス24のマルチ音源です。GM(システムレベル1)にも対応しています。
- ・ ノーマルボイス525、ドラムボイス22キットを内蔵しています。

● コントローラー部(→P. 108)

QY100 パネル上の鍵盤ボタン、シーケンサーボタンなどQY100のシーケンサー部、音源部に信号を送ってコントロールするブロックです。

鍵盤ボタンを弾いてシーケンサー部や音源部にMIDI情報を送って録音/演奏したり、シーケンサーボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールします。

● エフェクト部(→P. 108)

音源部から出力された音声信号に対して、残響や揺がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。

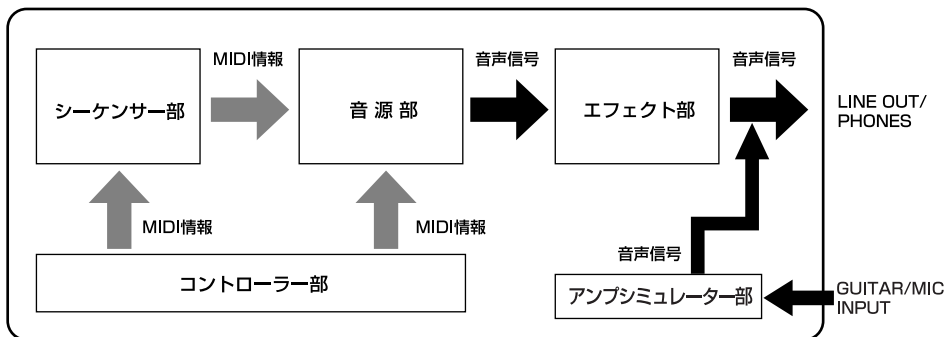
XGに対応したリバーブ、コーラス、バリエーションの3種類のエフェクトを内蔵しています。

● アンプシミュレーター部(→P. 115)

GUITAR/MIC INPUT 端子に入力されたギターやマイクの音に対してエフェクトをかけることができます。上記のエフェクト部とは独立しており、ギター用セットアップ18とマイク用セットアップ5を内蔵しています。

● 各ブロックの関係

5つのブロックの関係は、下図のようになっています。



■ シーケンサー部

ソングやパターンの演奏情報を録音 / 編集するブロックです。

ソングについて

ソングとは、QY100のトラックに演奏データを録音することで作成された曲をいいます。ソングは、16のシーケンストラックとパターントラック、コードトラック、テンポトラックで構成されています。

QY100では、一般のシーケンサーと同様に16のシーケンストラックにドラムやベース、ピアノなどの演奏データを録音して作成する方法の他に、パターントラックとコードトラックで曲の伴奏部分を簡単に作成し、オートアカンパニメント機能を使って演奏させる方法もあります。オートアカンパニメント機能については、本ページ右段下をご参照ください。

作成したソングデータは、QY100内部に最大20ソングまで記憶できます。また、メモリーカードに保存したり(→P. 237)、MIDIバルクダンブで外部MIDI機器にデータを保存したり(→P. 168)、付属ソフトのQY100データファイラーを使ってコンピューターにデータ保存することもできます。

ソング作成の実際の手順については、ガイドブックステップ3(→P. 53～)をご参照ください。

● ソングのトラック構成

ソングは、16のシーケンストラックとパターントラック、コードトラック、テンポトラックで構成されています。(パターントラック、コードトラック、テンポトラックをまとめて「コンダクタートラック」と呼ぶこともあります。)

・ シーケンストラック

ピアノ、ギター、ドラムなどの演奏データを録音するトラックです。QY100は16のシーケンストラックを持っています。各トラックにはそれぞれ1パートの演奏データを録音できます。データの録音は、鍵盤ボタンや外部MIDIキーボードを実際に演奏してリアルタイムレコーディングしたり、コントローラー部から音符データを1音ずつステップレコーディングすることで行ないます。録音後にソングエディットやジョブで細かい修正やイベントの追加などができます。

・ パターントラック

オートアカンパニメント機能で伴奏パートを演奏させるためのパターンを並べるトラックです。

・ コードトラック

オートアカンパニメント機能で伴奏パートを演奏させるためのコードを並べるトラックです。パターントラックに並べられたパターンはこのトラックで指定したコードに従って演奏されます。このトラックには、コード以外にオンベース、シンコペーションも入力できます。また、フィンガードコード機能を使うと、鍵盤上で和音を押さえるだけでコード入力ができます。

・ テンポトラック

ソングを再生する際の演奏テンポの変化を入力するためのトラックです。アッチェレランド、リタルドなどを入力できます。

トラックの種類		データの種類
シーケンストラック	TR 1	演奏データ
	TR 2	演奏データ
	:	:
	TR 15	演奏データ
	TR 16	演奏データ
パターントラック	Pt	パターン、拍子
コードトラック	Cd	コードルート コードタイプ オンベース シンコペーション
テンポトラック	Tm	テンポチェンジ

● オートアカンパニメント機能

ソングの伴奏パートを自動的に演奏する機能です。

ソングのパターントラックに伴奏パターンを並べ、コードトラックにコード進行を指定するだけで、簡単に高度な伴奏パートができあがります。

伴奏パターンは、プリセットで768(128スタイルX6セクション)用意されていますが、パターンモードでオリジナルのパターン(ユーザーパターン)を作ることできます。(→P. 185)

パターンについて

パターンとは、オートアカンパニメント機能を使って演奏させるための「伴奏のパターン」のことです。

QY100では、パターンをスタイルとセクションという形で分類しています。あるパターンを指定するには、まずスタイルを選び次にそのセクションを指定します。

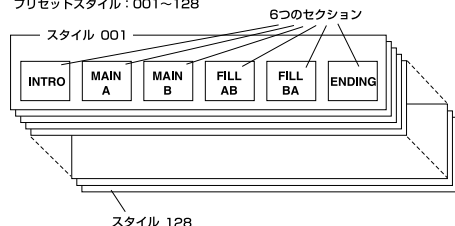
・スタイル

ロック系、ダンス系などの曲のジャンルごとの分類です。QY100ではプリセットスタイルが128用意されています。

・セクション

イントロ、メイン A、メイン B、フィルイン AB、フィルイン BA、エンディングという具合に、曲の中での使用位置による分類です。QY100ではプリセットスタイル128に対してそれぞれ6つのセクションが用意されているので、QY100のプリセットパターンは全部で768(128スタイル×6セクション)あります。

プリセットスタイル：001～128



QY100には、前記プリセットパターン768の他に、オリジナルのパターン（ユーザーパターンと呼びます）を作ることできます。

ユーザーパターンも6つのセクションを持ち、64スタイルまで設定できるので、合計で384パターン(64スタイル×6セクション)設定できます。なお、各パターンは、最大8つのトラックで構成されています。パターンの各トラックの演奏内容を、QY100では「フレーズ」と呼びます。

● フレーズについて

ドラムの演奏フレーズやベースの演奏フレーズ、ギターの演奏フレーズという具合に、伴奏パターンを構成する演奏フレーズのことです。これらのフレーズはQY100の伴奏パターンの各トラックに、ひとつひとつ割り当てられます。

QY100には、プリセットフレーズが4,285用意されています。オリジナルのフレーズ（ユーザーフレーズと呼びます）を作ることできます。（→P. 190）

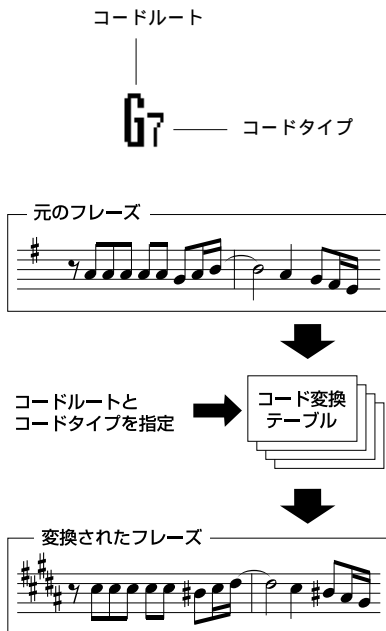
● コードについて

伴奏のパターンは、コードルートおよびコードタイプ(メジャー、マイナー、セブンスなど)を指定することで、自動的にそのコードに合った音程に変換して再生することができます。

ソングやパターンの再生時に画面上でコードを指定するか、ソングの場合はコードトラックにあらかじめコードを入力しておきます。

QY100では12のコードルートと26のコードタイプが指定できます。

コード表示の例



コードの設定では、コードルート、コードタイプに加えて、オンベース、シンコペーションも設定できます。

オンベースとは、コードとは別にベース用のルート音を設定し、パターンやフレーズを再生する際にベースの音を固定する機能で、コード変換タイプ(→P. 191)が「Bass(ベース)」に設定されているベースのフレーズに対してのみ有効です。

たとえば、G7のコードにオンベースDを設定すると、表示は下図のように「G7/D」となり、コード変換タイプがBass(ベース)に設定されているベースのフレーズは、すべて「D(レ)」で再生されます。

オンベース表示の例

G7 /D — オンベース

シンコペーションは、ソングのコードトラックのステップレコーディングの際に設定できます。QY100では、コードチェンジのタイミングは基本的に4分音符単位で入力できますが、シンコペーションの入力によって16分音符または8分音符だけ前にずらして入力することができます。

シンコペーション表示の例

Gm7 /D Am7 /D
16分音符のシンコペーション

● コードテンプレート

QY100には、コードテンプレートが99種類用意されています。

これはコード進行のモデルで、一般的なホップスの循環コードをはじめブルース系やテンション系などもプリセットされています。

ソングプレイ画面のコード設定表示で、コードテンプレートのナンバー(P01~99)を指定すると、そのテンプレートのコード進行で伴奏のパターンが再生されるので、コード進行を学んだり、セッションの練習をしたりすることができます。また、コピーイベント(→P. 147)ジョブを使ってUSR(ユーザー)にコピーすることで、コード進行をエディットすることもできます。

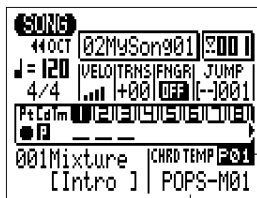
- ・ソングプレイ(P. 124)
- ・コードテンプレートリスト(別冊データリスト)

コードテンプレートの例

コードテンプレートP01を設定すると、

→C→Am→Dm→G7→

とループでコードチェンジする。



カーソルをここに移動して、コードテンプレートのナンバーを指定する

コードテンプレートの名前

● プレイエフェクト(スイング)

QY100には、ソングやパターンを再生する際に、元のデータを変更することなく、一時的に曲にスイング感を与えることができるプレイエフェクトのスイングという機能があります。

- ・プレイエフェクト:スイング(P. 137、197)

■ 音源部

シーケンサー部、コントローラー部、(MIDI IN または TO HOST 端子に接続した) 外部MIDI機器からのMIDI情報を受けて、実際に音を発音するブロックです。

- ・ XG 対応の 32 音ポリフォニック、最大同時発音ボイス24のマルチ音源です。GM(システムレベル1)にも対応しています。
- ・ ノーマルボイス525、ドラムボイス22キットを内蔵しています。

● ボイスについて

ボイスとは、音源部の中に用意されている個々の音色のことです。

ボイスには、ノーマルボイスと、ドラムボイスの2種類があります。

ノーマルボイスは、鍵盤の音階に合った音程で発音する音色です。ボイスエディット (→ P. 174、225) をすることで、QY100 が持つボイスを修正して使うことができます。

ノーマルボイスには、1 エLEMENT のものと 2 エLEMENT のものとがあります。2 エLEMENT で構成されているボイスには、1 エLEMENT では作れない分厚いボイスや、鍵盤を弾く強さによって音色を切り替えられるボイス、ピアノとストリングスというような異なった音が混じりあったボイスなどが含まれます。各ボイスのエLEMENT 数は、別冊データリスト記載の XG ノーマルボイスリストをご参照ください。最大同時発音数は、このELEMENT 数によって決まります。

ドラムボイスは、ドラム専用の特種なボイスで、各鍵盤に1 音色ずつドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。ドラムボイスエディット (→ P. 176、227) によって個々のドラム/パーカッション楽器をエディットすることもできます。

ドラムボイスにおける各鍵盤へのドラム/パーカッション楽器の割り当ては、別冊データリスト記載の XG ドラムボイスリストをご参照ください。

● ボイスカテゴリについて

QY100 では、ボイスは、ボイスカテゴリ、プログラムナンバー、ボイスネームの3つで表示されます。

・ ボイスカテゴリ

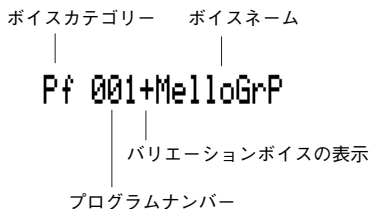
楽器の種類ごとに大まかに分類された区分けです。QY100 では全部で21 のカテゴリがあります。

・ プログラムナンバー

ボイスのプログラムナンバー (GM システムレベル1 に準拠した音色番号) を表します。バリエーションボイス (各プログラムナンバーごとに用意されている拡張XGボイス) は、プログラムナンバーの右に "+" が表示されます。

・ ボイスネーム

それぞれのボイスに付けられた名前です。選択したボイスのボイスネームが表示されます。QY100 では、8文字以内のアルファベットおよび数字で表されます。



【ボイスの選択手順】

1. ボイスの設定位置にカーソルを移動します。
2. [SHIFT] を押しながら [-1 (NO)]/[+1 (YES)] を押して、ボイスカテゴリを選びます。
3. そのカテゴリ内で希望する音色を選びます。
[-1 (NO)]/[+1 (YES)] を押すと、バリエーションボイスも含めてボイスを 1 ずつ切り替えることができます。[SHIFT] を押しながら黒鍵ボタンでプログラムナンバーを数字で入力して[ENTER] を押す方法もあります。

×モ

* 表示されるボイスについては、別冊データリスト記載の XG ノーマルボイスリスト、XG ドラムボイスリストをご覧ください。

・ボイスカテゴリーの種類

・XGノーマルボイス

Pf(ピアノ)
Cp(クロマチックパーカッション)
Or(オルガン)
Gt(ギター)
Ba(ベース)
St(ストリングス)
En(アンサンブル)
Br(ブラス)
Rd(リード)
Pi(パイプ)
Ld(シンセリード)
Pd(シンセパッド)
Fx(シンセエフェクト)
Et(エスニック)
Pc(パーカッシブ)
Se(サウンドエフェクト：効果音)

・SFXボイス

Sfx(XGサウンドエフェクト：効果音)

・XGドラムボイス

Sfk(サウンドエフェクトキット：効果音)
Dr(ドラムキット)

・エディット可能なドラムセット

Ds1(ドラムセット1)
Ds2(ドラムセット2)

●プレイエフェクト(ドラムリマッピングテーブル)

QY100では、ソングやパターンを再生する際に、ドラムの演奏データの中の特定のリズム楽器を、他のリズム楽器に差し替えて演奏させることができます。

これがプレイエフェクトのドラムリマッピングテーブル機能です。たとえば、ドラムリマッピングテーブルを「Bass Drum H」に設定すると、その(ドラム)トラックのバスドラムの音はすべて「Bass Drum H」に変更されます。

・プレイエフェクト：ドラムリマッピングテーブル(P. 138、198)

・ドラムリマッピングテーブルリスト (別冊データリスト)

●最大同時発音数

QY100の最大同時発音数は32音です。この32音とはエレメント単位で計算されます。前で説明したように、ノーマルボイスには1エレメントのものと2エレメントのものがありますのでご注意ください。

QY100では最大同時発音数を越えたMIDI情報を受けると、発音中の音を切って発音を止め、後から送られてくる演奏情報を優先的に発音する仕組みになっています。この仕組みを後着優先といいます。

●音源部のMIDI受信チャンネルについて

音源部は、シーケンサー部と内部的にMIDI接続されており、その受信チャンネルはシーケンサー部のシーケンストラック1～16と同番号に固定されています。このため、たとえばソングモードで外部MIDI機器(MIDIキーボードなど)からの演奏をMIDI INまたはTO HOST端子で受信すると、(ユーティリティ(→P. 163)のエコーバックがThruまたはOffの場合)その外部MIDI機器のMIDI送信チャンネルと同番号のシーケンストラック(1～16)に割り当てられている音色が発音されます。

メモ

* ユーティリティ(P. 163)のエコーバックがRec Montrに設定されている場合は、ソングモードの画面上で選択されているトラック(1～16)に割り当てられている音色が発音されます。

■ コントローラー部

鍵盤ボタン、シーケンサーボタンなど、QY100のシーケンサー部、音源部に信号を送ってコントロールするブロックです。

鍵盤ボタンを弾いてシーケンサー部や音源部にMIDI情報を送って録音/演奏したり、シーケンサーボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールします。

- ・ 鍵盤ボタンは、シーケンサー部や音源部に対して演奏データ(ノートデータ)を送る以外に、コードルート、コードタイプの設定、数値の設定にも使用します。
鍵盤ボタンで一度に演奏できる範囲は 2 オクターブですが、[OCT DOWN]/[OCT UP] を押すことで E-2 ~ E8 の範囲までカバーすることができます。
- ・ 鍵盤ボタンで演奏しながら [OCT DOWN] を押すと、ピッチベンド(アップ)することができます。このときのピッチベンドレンジは、ボイスエディット(→P. 174、225)で設定できます。
- ・ 鍵盤ボタンで演奏しながら [OCT UP] を押すと、モジュレーションをかけることができます。

シーケンサーボタンで、シーケンサーの操作をします。

- [◀] TOP: ソング先頭に移動します。
- [◀◀] REWIND: 1 小節単位で曲の前方向に移動します。
- [▶▶] FORWARD: 1 小節単位で曲の後ろ方向に移動します。
- [●] RECORD: レコーディングスタンバイの状態にします。
- [■] STOP: 再生や録音を停止します。
- [▶] PLAY: 再生を開始します。

■ エフェクト部

音源部から出力された音声信号に対して、残響や拡がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。

XG に対応したリバーブ、コーラス、バリエーションの 3 種類のエフェクトを内蔵しています。

● リバーブエフェクト

リバーブ専用のエフェクトです。音に残響を付け加えます。

11 種類のリバーブタイプを内蔵しています。

NO EFFECT(リバーブエフェクト=OFF)、HALL 1、HALL 2、ROOM 1、ROOM 2、ROOM 3、STAGE 1、STAGE 2、PLATE、WHITE ROOM、TUNNEL、BASEMENT

● コーラスエフェクト

コーラス専用のエフェクトです。音に拡がり感や厚みを付け加えます。

11 種類のコーラスタイプを内蔵しています。

NO EFFECT(コーラスエフェクト=OFF)、CHORUS 1、CHORUS 2、CHORUS 3、CHORUS 4、CELESTE 1、CELESTE 2、CELESTE 3、CELESTE 4、FLANGER 1、FLANGER 2、FLANGER 3

● バリエーションエフェクト

リバーブ、コーラスを含め、ディストーションやオーバードライブなど、43 種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

NO EFFECT(バリエーションエフェクト=OFF)、HALL 1、HALL 2、ROOM 1、ROOM 2、ROOM 3、STAGE 1、STAGE 2、PLATE、DELAY LCR、DELAY L/R、ECHO、CROSS DELAY、ER1、ER2、GATE REV、REVRS GATE、KARAOKE 1、KARAOKE 2、KARAOKE 3、CHORUS 1、CHORUS 2、CHORUS 3、CHORUS 4、CELESTE 1、CELESTE 2、CELESTE 3、CELESTE 4、FLANGER 1、FLANGER 2、FLANGER 3、SYMPHONIC、ROTARY SP、TREMOLLO、AUTO PAN、PHASER 1、PHASER 2、DISTORTION、OVERDRIVE、AMP SIM、3-BAND EQ、2-BAND EQ、AUTO WAH、THRU

● **システムエフェクトとインサーションエフェクト**
QY100のエフェクトは、その接続方法(シーケンサー部や音源部のトラック(パート)との関わり方)によって、システムエフェクトとインサーションエフェクトの2通りに分類できます。

システムエフェクトは、すべてのパート(トラック)に対して、共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。

インサーションエフェクトは、特定のパート(トラック)に対して、効果をかけるタイプのエフェクトです。

前記の3つのエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)のうち、リバーブエフェクトとコーラスエフェクトは、システムエフェクトとして使用されます。

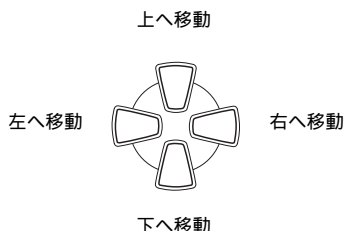
バリエーションエフェクトは、ソングエフェクトモードでシステムエフェクトまたはインサーションエフェクトのいずれかの接続方法を選んで使用することができます。

基本操作

● カーソルの移動

画面表示の中で、黒く反転表示になっている箇所があります。この反転表示をカーソルと呼び、カーソルのある位置が現在選ばれている設定項目となります。

カーソルの移動は、QY100の4つのカーソルボタン(上下左右)で行ないます。

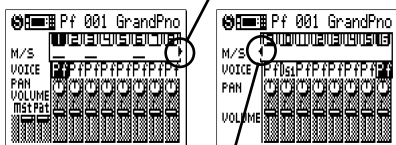


- ・ カーソルの進む方向は画面ごとに異なります。
- ・ カーソルが思うように動かない場合は、別の方向に動かしてみてください。
- ・ 設定が変更できないデータ(表示のみ)の部分には、カーソルは移動できません。

画面表示のルール

- ・ ソングボイスモードのミキサー画面やプレイエフェクト画面などで、画面の右側(左側)にまだ表示しきれていない画面がある場合、画面右端(左端)に「▶」(◀)が表示されます。また、ソングエディットおよびフレーズエディット画面においてパラメーターをすべて表示しきれないイベントの場合、画面右端(左端)に「◀」(▶)が表示されます。いずれの場合も、カーソルを右(左)に移動していくと残りの画面が表示されます。
- ・ ギター/マイクエディット画面ではパラメーターが6個ずつ、パターンプレイモードではフレーズトラックが4個ずつしか画面表示されません。いずれの場合もカーソルを下(上)に移動していくと残りの画面が表示されます。

カーソルを右へ移動



カーソルを左へ移動

● モードの切り替え

QY100には、ソングモードとパターンモードの2つのモードがあります。電源を入れるとまずソングモードになります。

パターンモードにするには[PATTERN]を押します。

ソングモードにするには[SONG]を押します。

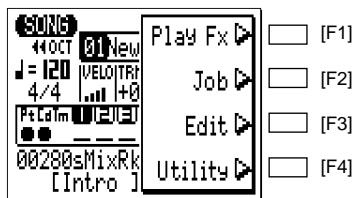
- ・ 再生中やレコーディング中はモードの切り替えはできません。



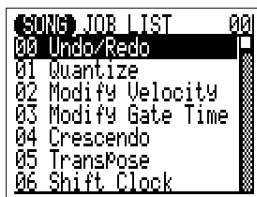
● 画面の移動

ソングモード、パターンモードともにたくさんの設定画面を持っています。画面を別の設定画面に切り替えるには、以下の手順でボタン操作します。

- ・ ソングモードの3つのサブモード(プレイ、ボイス、エフェクト)に移動するには、[SONG]を数回押します。
- ・ パターンモードの3つのサブモード(プレイ、ボイス、エフェクト)に移動するには、[PATTERN]を数回押します。
- ・ ひとつ下の階層(→P. 100 QY100 機能ツリー図参照)へ移動するには、[MENU]を押してメニューを表示させ、表示メニューに対応したファンクションボタン[F1]~[F4]を押します。さらに下の階層がある場合も、[MENU]→[F1]~[F4]で移動します。



- ・ ソングジョブおよびパターンジョブにおいては、ジョブリスト画面でカーソルを目的のジョブ名に移動して[ENTER]を押すことでそのジョブ画面を表示させることができます。カーソルの移動は、カーソルボタン(上下)または[-1(NO)]/[+1(YES)]で行なえます。また、ジョブリスト画面で、[SHIFT]+ ナンバー ボタン→ [ENTER] で目的のジョブのナンバーを指定することもできます。



- ・ 各設定画面での設定を終えて、ひとつ前の画面(ひとつ上の階層)に戻るときは、[EXIT]を押します。

● 設定項目、数値の変更

画面表示の中で、設定したい項目にカーソルを移動します。

数値を入力するには、次の2つの方法があります。

- ・ [-1(NO)]/[+1(YES)]を押して、設定されている値を増加([+1(YES)])、減少([-1(NO)])する方法。
[+1(YES)](または [-1(NO)])を押しながら、[-1(NO)](または [+1(YES)])を押すと、数値の増加(または減少)をスピードアップさせることができます。
- ・ [SHIFT]+ ナンバーボタン→ [ENTER] で数値を直接設定する方法。[SHIFT]を押しながら黒鍵で数字を設定し、[ENTER]を押すと、直接数値を入力することができます。
数字設定後、[ENTER]を押す前に[SHIFT]を押しながら左端の白鍵[E]を押すと、数値の+/-を切り替えることができます。
[ENTER]を押すまで、設定した数字表示は点滅します。

オン/オフを設定するには、[-1(NO)]/[+1(YES)]を押します。[+1(YES)]でオン、[-1(NO)]でオフになります。

● [OCT DOWN]/[OCT UP]ボタン

[OCT DOWN]/[OCT UP] でオクターブを変更します。ボタンを1回押すごとに1オクターブずつダウン ([OCT DOWN]) またはアップ ([OCT UP]) します。オクターブ設定は画面に◀または▶の個数で表示されます。表示1つで1オクターブ分です。

[OCT DOWN] と [OCT UP] を同時に押すと、オクターブの設定は0にリセットされます。



鍵盤ボタンを押しながら [OCT DOWN] を押すと、発音中の音に対してピッチベンド(アップ)が働きます。このピッチベンドのかかり具合の設定は、ソングまたはパターンボイスモードのボイスエディットの PB で設定できます (→P. 174、225)。

鍵盤ボタンを押しながら [OCT UP] を押すと、発音中の音に対してモジュレーションをかけることができます。

さらに、[OCT DOWN]/[OCT UP] ボタンは、前述のようにオンベースやシンコペーションの入力にも使われます。

● コードの入力方法

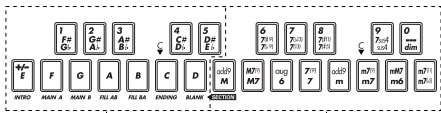
コードの入力方法には、次の2通りの方法があります。

・コードルートとコードタイプの入力

鍵盤ボタンの左半分には、コードルートE～D#が印刷されています。鍵盤ボタンの右半分には、コードタイプ M、add9、.....、m7(b5)、m7(11)(全26種類)が印刷されています。これらの鍵盤ボタンを使ってコードを入力します。また、[OCT DOWN]を押しながら鍵盤ボタンの左半分を押すことで、オンベースを設定することもできます。

【入力手順】

- 1. ソングプレイ画面(パターンプレイ画面)において、フィンガードコード(FNGR)をOFFに設定します。
- 2. カーソルを画面上のコード入力の位置に移動します。
- 3. 鍵盤ボタンの左半分でコードルートを指定します。
- 4. 鍵盤ボタンの右半分でコードタイプを指定します。
- 5. (オンベースを入力する場合)
[OCT DOWN]を押しながら、鍵盤ボタンの左半分を押してオンベースを設定します。
- 6. [ENTER]を押すとコードが入力されます。



コードルートを入力

コードタイプを入力

・フィンガードコード機能を使つての入力

フィンガードコードとは、鍵盤で押さえられた和音から自動的にコードを検出し、パターンをそのコードに変換して再生する機能のことです。

このフィンガードコード機能を使うには、あらかじめQY100の鍵盤ボタンのどの範囲を押さえたときにコードを検出するかを設定する必要があります。この範囲をフィンガードコードゾーンといいます。

フィンガードコードゾーンで押さえた和音からはコードが検出されます。和音と同時にフィンガードコードゾーンより下側の鍵盤ボタンを押さえることでオンベースを設定することができます。

【入力手順】

- 1. あらかじめ、ユーティリティのフィンガードコードゾーン画面(→P. 169)において、フィンガードコードゾーンを設定しておきます。
- 2. ソングプレイ画面(パターンプレイ画面)において、フィンガードコード(FNGR)をONに設定します。
- 3. 鍵盤ボタンのフィンガードコードゾーンで和音を押さえると、自動的にコードルートとコードタイプが設定されます。

和音を押さえると同時に、フィンガードコードゾーンより下側の鍵盤ボタンを押さえるとオンベースが設定されます。

メモ

- * フィンガードコードが ON に設定されていると、フィンガードコードゾーンの HIGH より下側の鍵盤は、通常の鍵盤としての演奏やレコーディングができません。
- * QY100の鍵盤ボタンの代わりに MIDI IN 端子に接続したMIDIキーボードを使うこともできます。

MEMO

リファレンス編

第2章 アンプシミュレーター

アンプ
シミュレーター

GUITAR/MIC INPUT端子にギターやマイクを接続して使う際、アンプシミュレーターでエフェクトをかけたりソング/パターンとの音量バランスを調整することができます。

目 次

アンプシミュレーターとは	116
ギター / マイクエディット	117

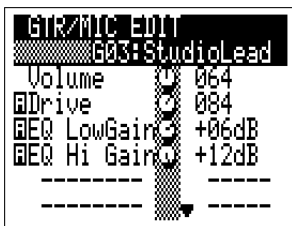
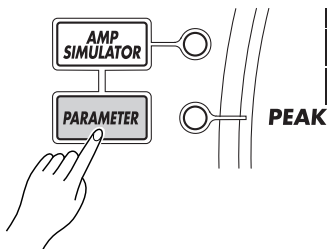
アンプシミュレーターとは

QY100では、GUITAR/MIC INPUT端子に接続したギターやマイクの音を、ソングやパターンの音と同時に鳴らすことができます。

さらにギター / マイクの音にアンプシミュレーターを設定して、ギターの音を歪ませたりマイク入力にリバーブやコーラス、ディレイをかけたりすることができます。

アンプシミュレーターの設定は、ギター / マイクエディット画面で行ないます。アンプシミュレーターのタイプを選んだり、その各効果のかけ具合などを設定することができます。

ギター / マイクエディット画面へは、ソングまたはパターンの、プレイ画面 / ミキサー画面 / エフェクト結線画面において [PARAMETER] を押すことで入ることができます。



メモ

* [EXIT]を押すと、その前にいたモードへ戻る。
[SONG]/[PATTERN]を押すと、ソング / パターンモードへ戻る。

■ アンプシミュレーターの構成

アンプシミュレーター回路は、ギター用とマイク用とで別の構成になっている。

・ギターセットアップ (G01～G18)

コーラスとリバーブを内蔵したギターアンプをシミュレートしている。

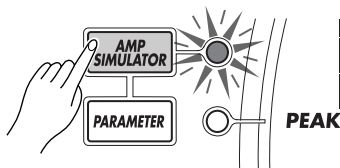


・マイクセットアップ (M01～M05)

ディレイ、コーラス、リバーブを内蔵したマイクアンプをシミュレートしている。



[AMP SIMULATOR]ボタンで、任意のエフェクトブロック1つ、または全エフェクトブロックをまとめてオン/オフすることができる。(→P. 118)



また、FOOT SWITCH 端子に接続したフットスイッチ (別売) で、同様のオン / オフ操作をすることができます。(→P. 164)

ギター/マイクエディット

ギター/マイクエディット

● 機能

GITAR/MIC INPUT 端子に接続したギターやマイクの音にかけるアンプシミュレーターの設定を行なう。

● 表示

[PARAMETER]を押して、ギター/マイクエディット画面(下図)を表示させる。



画面は上下2画面ある。カーソルを上下に移動して表示パラメーターを切り替える。



● 設定

① アンプシミュレーターセットナンバー、セットアップネーム

ギター/マイク入力にかけるアンプシミュレーターのセットアップを選択する。
ギター用セットアップが18タイプ、マイク用セットアップが5タイプ用意されている。

【設定範囲】アンプシミュレーターセットナンバー：

G01 ~ G18...ギター用

M01 ~ M05...マイク用

② Volume (ボリューム)

ギター/マイクの音量を設定する。
あらかじめGAIN コントロールで設定しておいたギター/マイクの音量と、QY100のソングやパターンの音量とのバランスを、このパラメーターで調整する。

【設定範囲】000 ~ 127

メモ

- * 000に設定すると、ギター/マイクの音は出なく(聞こえなくなる)。
- * GAIN コントロールによるギター/マイクのレベル調整はP.49を参照。

③ エフェクトパラメーター

エフェクトブロックの細かい設定を行なう。
エフェクトのパラメーターはエフェクトの種類によって異なる。
各パラメーター名の左端のマークが、エフェクトブロックを表わす。

A : プリアンプブロック(G01~G18のみ)

D : ディレイブロック(M01~M05のみ)

C : コーラスブロック

R : リバースブロック

●各パラメーターの内容

A : プリアンプブロック

- Drive(ドライブ) : 000 ~ 127
歪の強さ。値を大きくするほど歪が強くなり、サステイン効果(音が伸びる効果)も増す。
- EQ LowGain(イコライザーローゲイン) : -12dB ~ +12dB
低域イコライザーのゲインのブースト/カット。
- EQ Hi Gain(イコライザーハイゲイン) : -12dB ~ +12dB
高域イコライザーのゲインのブースト/カット。

メモ

- * EQ LowGain, EQ HI Gainは、セットアップによってはパラメーターがない。

D : ディレイブロック

- Drive(ドライブ) : 000 ~ 127
歪の強さ。値を大きくするほど歪が強くなり、サステイン効果(音が伸びる効果)も増す。
- EQ LowGain(イコライザーローゲイン) : -12dB ~ +12dB
低域イコライザーのゲインのブースト/カット。
- EQ Hi Gain(イコライザーハイゲイン) : -12dB ~ +12dB
高域イコライザーのゲインのブースト/カット。
- Lch Delay(Lチャンネルディレイ) : 0.1ms ~ 715.0ms
左チャンネルディレイ音のディレイタイム
- Rch Delay(Rチャンネルディレイ) : 0.1ms ~ 715.0ms
右チャンネルディレイ音のディレイタイム
- FB Delay1(フィードバックディレイ1) : 0.1ms ~ 715.0ms
フィードバック1のディレイタイム
- FB Delay2(フィードバックディレイ2) : 0.1ms ~ 715.0ms
フィードバック2のディレイタイム
- FB Dly Lvl(フィードバックディレイレベル) : -63 ~ +63
フィードバックのレベル。マイナスの値に設定すると逆位相でフィードバックする。

ギター/マイクエディット

- ・ FB Dly Lvl(フィードバックディレイレベル): -63~+63
フィードバックのレベル。マイナスの値に設定すると逆位相でフィードバックする。



(前ページの続き)

Q : コーラスブロック

- ・ Mod Speed(モジュレーションスピード): 0.00Hz~39.7Hz
コーラス効果の揺れの変化スピード
- ・ Mod Depth(モジュレーションデプス): 000~127
コーラス効果の揺れの幅
- ・ FB Level(フィードバックレベル): -63~+63
コーラス信号を入力へ戻す量

メモ

- * コーラスブロックは、セットアップによっては使用していないため、パラメーターの表示がない。
- * アンプシミュレーターセットが M01:PopVocal の場合、コーラスブロックをOFFにすると、ディレイブロックもOFFになる。

R : リバーブブロック

- ・ Reverb Lvl(リバーブレベル): 000~127
リバーブ効果の深さ

④ On/Off ([AMP SIMULATOR]スイッチ設定)

[AMP SIMULATOR] ボタンでオン/オフする、エフェクトブロックを設定する。

- ・ AMP: アンプシミュレーターセット G01 ~ G18 の場合に設定できる。プリアンプブロックのみをオン/オフする。その他のブロック(リバーブ、コーラス)はONのまま。
- ・ CHO: コーラスブロックのみをオン/オフする。その他のブロック(プリアンプ/ディレイ、リバーブ)はONのまま。
- ・ REV: リバーブブロックのみをオン/オフする。その他のブロック(プリアンプ/ディレイ、コーラス)はONのまま。
- ・ DLY: アンプシミュレーターセット M01 ~ M05 の場合に設定できる。ディレイブロック

のみをオン/オフする。その他のブロック(リバーブ、コーラス)はONのまま。

- ・ ALL: アンプシミュレーターセット全体 (プリアンプ/ディレイ、コーラス、リバーブの全ブロック)をオン/オフする。

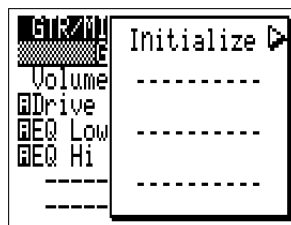
【設定範囲】 AMP、CHO、REV、DLY、ALL

メモ

- * ユーティリティモードのシステム設定において FOOT SWITCH=AmplSim に設定されている場合は、FOOT SWITCH 端子に接続したフットスイッチで [AMP SIMULATOR] ボタンと同様の切り替えを行なえる。(→P.68)

他の設定(FOOT SWITCH=Section または Start)では無効。

- * ギター/マイクエディット画面で [MENU] を押すと、以下の画面が表示される。



この画面で[F1](Initialize)を押すと、イニシャライズの確認画面(下図)が表示される。



[ENTER] を押すとイニシャライズが実行され、現在選択されているセットアップの設定(Volume、全エフェクトパラメーター、On/Off設定)がすべて初期設定に戻る。キャンセルする場合は[EXIT]を押す。

リファレンス編

第3章 ソングモード

ソングの作成や演奏を行なうモードです。

ソングモードは、3つのサブモードに分かれています。

- ・ソングプレイモード
- ・ソングボイスモード
- ・ソングエフェクトモード

SONG
PLAY

SONG
VOICE

SONG
EFFECT

目 次

ソングモードについて	120
ソングプレイモード.....	121
ソングプレイ	122
ソングレコーディング	125
プレイエフェクト	136
ソングジョブ	139
ソングエディット	157
ユーティリティ	163
ソングボイスモード.....	170
ミキサー画面	171
[F1] エフェクトセンド	173
[F2] ボイスエディット	174
[F3] ドラムボイスエディット.....	176
ソングエフェクトモード.....	178
コネクション画面	180
[F1] リバーブエディット	182
[F2] コーラスエディット	182
[F3] バリエーションエディット	182

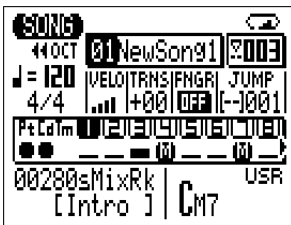
ソングモードについて

ソングモードは、ソングの作成や演奏を行なうモードです。QY100の電源を入れると、まずこのモードに入ります。

ソングモードには、以下の3つのサブモードに分かれています。これら3つのモードは[SONG]を押すことで切り替わります。

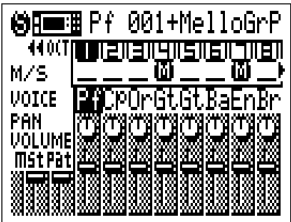
● ソングプレイモード (→P. 121)

演奏(ソング)を録音したり再生するモード。



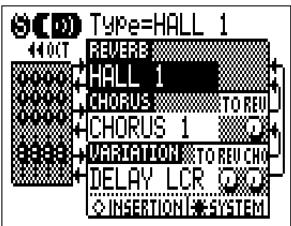
● ソングボイスモード (→P. 170)

ソングを再生する際のトラックごとの音源の設定 (ボイス、ボリュームなど)を行なうモード。



● ソングエフェクトモード (→P. 178)

ソングで使用するエフェクトを設定するモード。



それぞれのサブモードの下には、さらにいくつかの設定画面が用意されている。

■ ソングのトラック構成

ソングは、シーケンストラック、パターントラック、コードトラック、テンポトラックの4種類のトラックから構成されています。

・ シーケンストラック (TR1~16)

ピアノ、ギター、ドラムなどの演奏データを録音するトラック。1トラックに1パートの演奏データを録音できる。

リアルタイムおよびステップで録音する。録音後にソングエディットで細かい修正やイベントの追加などができる。

・ パターントラック (Pt)

オートアカンパニメント機能(→P. 103)を使うために、パターンを並べるためのトラック。パターントラックには、拍子も入力できる。

リアルタイムおよびステップで録音する。

・ コードトラック (Cd)

パターントラックを再生する際のコード進行を入力するためのトラック。コードトラックには、オンベース、シンコペーションも入力できる。

フィンガードコード機能を使うと、鍵盤上で和音を押さえるだけでコード入力ができる。

リアルタイムおよびステップで録音する。

・ テンポトラック (Tm)

ソングを再生する際のテンポを入力するためのトラック。テンポチェンジやアツチエランド、リタルダンドなどを入力できる。

ソングエディット画面のインサートで入力するか、リアルタイムで録音する。

トラックの種類		データの種類
シーケンストラック	TR 1	演奏データ
	TR 2	演奏データ
	:	:
	TR 15	演奏データ
	TR 16	演奏データ
パターントラック	Pt	パターン、拍子
コードトラック	Cd	コードルート
		コードタイプ
		オンベース
		シンコペーション
テンポトラック	Tm	テンポチェンジ

ソングプレイモード

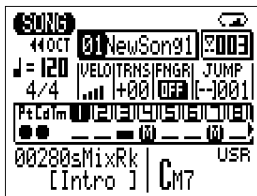
演奏(ソング)を録音したり再生したりするモードです。

ソングプレイモードは、さらにいくつかの画面に分かれています。

・ソングプレイ(→P. 122)

ソングを選んで演奏(再生)する。

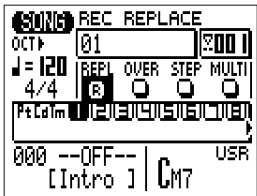
QY100の電源を入れる、またはパターンモード(→P. 184)に入っているときに[SONG]を押すと、この画面が表示される。



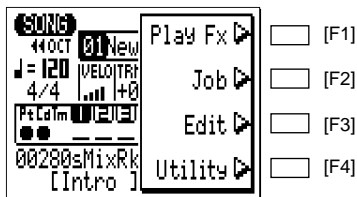
・ソングレコーディング(→P. 125)

ソングの各トラックに演奏データを録音する。

ソングプレイ画面で[●]を押すと、ソングレコーディングのスタンバイ表示になる。

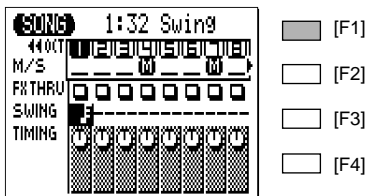


以下の4項目は、ソングプレイ画面で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F1]～[F4]を押して表示させる。



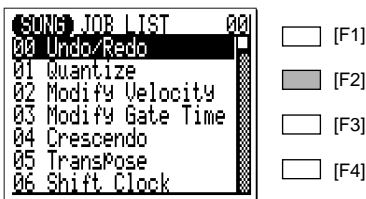
・ブレイエフェクト(→P. 136)

ソングを演奏(再生)する際に、スイング感を与えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し替えたりする機能。メニュー表示で[F1](Play Fx)を押す。



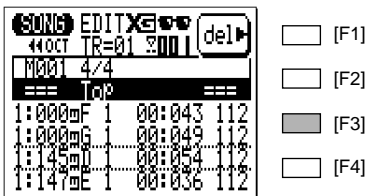
・ソングジョブ(→P. 139)

ソングの編集や修正を行なうための機能が25種類用意されている。メニュー表示で[F2](Job)を押す。



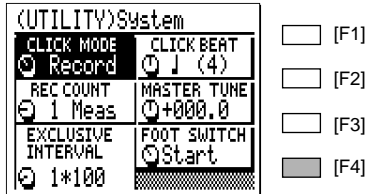
・ソングエディット(→P. 157)

ソングに含まれる演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行なう。メニュー表示で[F3](Edit)を押す。



・ユーティリティ(→P. 163)

QY100の基本設定やMIDI、フィンガードコード機能の設定などを行なう。メニュー表示で[F4](Utility)を押す。



シーケンストラック ⑬の 10(ドラムトラック)にカーソルを移動すると、実際に鍵盤ボタンを押してドラム音色を聴くことができる。

⑥ VELO(鍵盤ペロシティ)

鍵盤ボタンを弾いた時のペロシティ値を一律に設定する。

棒グラフの本数が多いほど、ペロシティ値は高くなる。また、R1～R4に設定すると、ペロシティ値がランダムに変わる。R4でランダムの幅(ペロシティの大小の差)が最大、R1で最小になる。

【設定範囲】 11段階 + R1～R4

⑦ TRNS(トランスポーズ)

ソングを再生する際の音程を半音単位で上下することができる。

シーケンストラックおよびパターントラックに対して有効。ただし、ドラムボイスおよびSFXキットが選択されているトラックについては無効。

【設定範囲】 -24～+24

⑧ FNGR(フィンガードコード)

フィンガードコード機能のON/OFFを表示する。ONに設定すると、鍵盤ボタンまたは外部MIDIキーボードで和音を押さえるだけでコードが自動的に判別されて入力される。オンベースの入力もできる。フィンガードコード機能→P. 112 参照

【設定範囲】 ON、OFF

メモ

* FNGRをONにした場合、フィンガードコードゾーン(P. 169)のゾーンハイ以上の鍵盤では通常の演奏ができる。

⑨ JUMP(ジャンプモード)

⑩ JUMP(ジャンプロケーション)

ジャンプモードに■を設定した場合、シーケンサーボタンの[■]を押すとジャンプロケーションで指定したメジャー(小節)に移動する。

同様にジャンプモードに■を設定した場合、シーケンサーボタンの[■]を押すとジャンプロケーションで指定したメジャー(小節)に移動する。ただし現在の小節がジャンプロケーションよりも前の場合は曲の先頭へ移動する。

メモ

* カーソルがジャンプモードになくても、[SHIFT]+[]でジャンプモードを■に、[SHIFT]+[■]で■に、[SHIFT]+[■]または[▶▶]でOFF(-)に設定できる。

【設定範囲】 ジャンプモード：■、■、--(OFF)

ジャンプロケーション：001～999

⑪ ループプレイ

[SHIFT]を押しながら[▶]を押すと、画面右上にループプレイを示すループマークが表示され、現在選ばれているソングをループ再生(最終小節まで再生後、先頭から再生を繰り返す)する。

⑫ Pt、Cd、Tm(コンダクタートラック)

⑬ 1～16(シーケンストラック)

各トラックの状態を表示する。それぞれPt：パターントラック、Cd：コードトラック、Tm：テンポトラック、1～16：シーケンストラックを表す。

ペロシティメーター(⑭)の位置でカーソルを移動させ、トラックを選択する。選ばれたトラックの番号(名前)は反転表示となる。[SHIFT]+カーソルボタン(左右)で、表示されるトラックを瞬時に切り替えることができる。

メモ

* Pt、Cd、Tmの3つのトラックはまとめてコンダクタートラックと呼ぶ。

⑭ ペロシティメーター

そのトラックのデータの有無と再生時のペロシティ、ミュート、ソロを表示する。

鍵盤ボタンまたは外部MIDIキーボードを弾いたときに発音するトラックは、カーソルをこの段に移動して選択する。選択されているトラックは反転表示となる。

・ データの有無とペロシティ表示

- ： Pt、Cd、Tmトラックにおいて、そのトラックにデータがあることを示す。
 - 一： シーケンストラックにおいて、そのトラックにデータがあることを示す。
- ソングプレイ時には、そのトラックのデータのペロシティをグラフ表示する。

・ ミュート/ソロの設定

ミュート/ソロはシーケンストラック(1～16)とパターントラック(Pt)のみに設定できる。

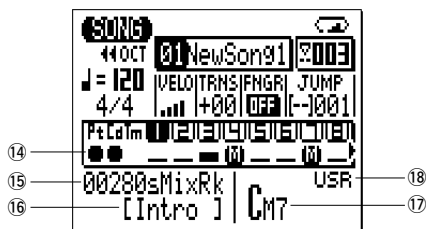
Ⓜ： そのトラックがミュート(発音を一時的に止める)されていることを示す。トラックにカーソルを移動し、[-1(NO)]でミュートをON/OFFする。ミュートは複数トラックに同時に設定できる。

Ptトラックにミュートを設定することで、パターン全体(8トラック：D1～C4)にミュートが設定される。

Ⓜ： そのトラックがソロ(そのトラック以外の発音を一時的に止める)に設定されていることを示す。

トラックにカーソルを移動し、[+1(YES)]でソロをON/OFFする。

他トラックにカーソルを移動し、[+1(YES)]を押すと、もともとソロがONになっていたトラックはソロ設定が解除され、新しく設定したトラックのみがソロに設定される。



(14) ベロシテメーターのつづき

[SHIFT] を押しながら [+1 (YES)] を押すと、もともとソロが ON になっていたトラックのソロの設定を解除せずにソロトラックを追加できる。

複数トラックでソロ設定している場合、いずれか 1 つのトラックで [+1 (YES)] を押すと全トラックのソロが解除される。[SHIFT] を押しながら [+1 (YES)] を押すとそのトラックのみをソロ解除することができます。

・ Cd トラックのみの表示

14 : コードトラックにプリセットテンプレート!8 を選択している場合、Cd トラックに表示される。

メモ

* ミュートの設定はソングごとに記憶される。

15 スタイルナンバー、スタイルネーム

16 セクション

スタイルナンバーとセクションを指定することで、バックিংを受け持つパターンを一時的に設定できる。

パターントラックにスタイルナンバー、セクションが設定されている場合は、再生中のスタイルナンバー、スタイルネーム、セクションが表示される。

スタイル、セクション→P. 104 参照

プリセットスタイルリスト→別冊データリスト参照

【設定範囲】 スタイルナンバー : 000(パターン OFF)、001 ~ 128(プリセットスタイル)、129(パターンエンド)、U01 ~ 64(ユーザースタイル)

セクション : Intro、Main A、Main B、Fill AB、Fill BA、Ending、Blank

メモ

* シーケンストラック (01 ~ 16) だけを再生する場合は、スタイルナンバーを 000(OFF) に設定する。

* [SHIFT][+(-1(NO))]/[+1(YES)] でスタイルナンバーを 000 ↔ 001 ↔ 129 ↔ U01 と移動できる。

17 コードルート、コードタイプ

コードルートやコードタイプを指定することで、バックিংを受け持つコードを一時的に設定できる。コードトラックにコードが設定されている場合は、再生中のコードルート、コードタイプが表示される。各コードについてオンベースも設定できる。コードの入力方法については、P. 112 参照。

【設定範囲】 コードルート : C、C#(Db)、D、Eb(D#)、E、F、F#(Gb)、G、Ab(G#)、A、Bb(A#)、B

コードタイプ : M、add9、M7、M7(9)、6、aug、7、7(9)、m、madd9、m7、m7(9)、m6、mM7、m7(b5)、m7(11)、7(b9)、7(#9)、7(13)、7(b13)、7(#5)、7(#11)、sus4、7sus4、dim、---(スルー)

オンベース : C、C#(Db)、D、Eb(D#)、E、F、F#(Gb)、G、Ab(G#)、A、Bb(A#)、B

メモ

* デフォルトは CM7(Cメジャーセブンス)。

* プリセットスタイルの Intro および Ending は、独自のコード進行を持っているので、ここでコードタイプを指定しても無視される (コードルートに従って平行移動(トランスポーズ)されるのみ)。

18 コードテンプレート

カーソルをこの位置にすると、ここにコードテンプレート (コード進行のモデル) のナンバーが表示され、コードテンプレートの名前がコードルート、タイプの位置に表示される。

プリセットのテンプレートを使っている場合は、ベロシテメーター(14)の Cd トラックに **14** マークが表示される。USR(ユーザー)の場合は、コード進行を自由に入力することができる。

コードテンプレート→P. 105 参照

コードテンプレートリスト→別冊データリスト参照

【設定範囲】 USR(ユーザー)

P01 ~ 99(プリセットテンプレート)

メモ

* プリセットのコードテンプレートは、コード進行がひととおり終わると、そのまま最初のコードに戻って繰り返し再生(ループ再生)される。USR(ユーザー)のコード進行はループ再生されない。

* プリセットのコードテンプレートを USR(ユーザー)にコピーしたい場合は、ソングジョブのコピーイベントを実行する。(P. 147)

* プリセットのコードテンプレートは、4/4 拍子を想定して作られているので、4/4 拍子以外のソングでは正しく再生されないことがある。その場合は、ソングジョブのコピーイベント (P. 147) で USR(ユーザー)にコピーしてから、コードトラックをエディットするとよい。

ソングレコーディング

■ QY100の曲作りの方法

QY100の録音方法には、リアルタイムレコーディングとステップレコーディングの2通りの方法があります。

・リアルタイムレコーディング

実際に鍵盤を演奏しながら録音する方法。すでに録音されているトラックを再生して聞きながら録音することもできる。

シーケンストラックには、すでにあるデータを消さずに重ねて録音できるオーバーダプレコーディングも可能。また、外部MIDI機器から送られたシーケンスデータを16トラックまで同時に録音できるマルチレコーディングも可能。

- ・シーケンストラック(TR1～16) P. 127
- ・パターントラック(Pt) P. 128
- ・コードトラック(Cd) P. 129
- ・テンポトラック(Tm) P. 130

・ステップレコーディング

音符やパターン、コードを1つずつ順番に入力していく方法。鍵盤が演奏できなくても曲作りができる。

- ・シーケンストラック(TR1～16) P. 130
- ・パターントラック(Pt) P. 132
- ・コードトラック(Cd) P. 134

バックアップパートをコンダクタートラック(パターン、コード、テンポトラック)で作ると、スピーディに曲作りを進めることができます。

コンダクタートラックを使った曲作りの例については、ガイド編ステップ3(→P. 53～)をご参照ください。

リアルタイムレコーディング

シーケンストラック (TR1～16)

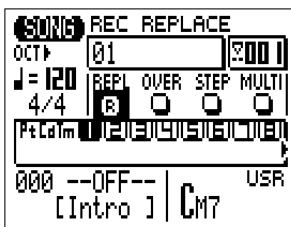
● 機能

シーケンストラックに、QY100の鍵盤ボタンや外部MIDIキーボードからの演奏をリアルタイムに録音する。

シーケンストラックでは、リブレース (REPL)、オーバーダブ(OVER)、マルチ(MULTI)のいずれの録音方法もできる。リブレースとオーバーダブは、すでにある演奏データが消える (REPL)が残る (OVER)かの違いがあるだけで、レコーディングモード選択以外の操作手順は同じ。

● 録音手順 (REPL、OVER)

1. [SONG]を押してソングプレイ画面を表示させ、[●]を押してレコーディングスタンバイにする。
2. レコーディングモード (REPL または OVER) を選ぶ。



3. シーケンストラック1～16から録音するトラックを選ぶ。
4. その他、必要に応じてメジャー、テンポ、拍子、オクターブを設定する。(→レコーディングスタンバイ参照)
5. [▶]を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートする。
 - * カウントを入れる小節数は、ユーティリティで設定する。(P. 164)
 - * 録音中は、カーソル表示が消えてなにも設定できなくなる。
6. 鍵盤ボタンや外部MIDIキーボードで演奏し、録音する。
7. [■]を押すと録音が終了し、メジャーは録音開始点に戻り、ソングプレイ画面表示になる。

メモ

- * [SHIFT] と [F4] を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」機能(P. 140)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リブレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利。
- * スタイルナンバーとセクションが設定されていると、録音開始と同時にパターンの演奏もスタートする。パターンの演奏が必要ない場合は、スタイルナンバーを 0(OFF) にしておくか、パターントラックをミュートしておく。
- * ソングプレイモードで設定した鍵盤ペロシティ (VELO P. 123)によって、鍵盤ボタンからの演奏データは録音される。演奏タッチの強弱をそのままに録音したい場合は、鍵盤のタッチセンシビリティ機能を持つMIDIキーボードを使って入力する。
- * 外部MIDIキーボードから演奏データを入力する場合は、ユーティリティのエコーバックの設定を RecMontr(レコーディングモニター)にしておく。(P. 166)

● 録音手順 (MULTI)

1. 外部MIDIシーケンサーやコンピューターとQY100を接続し(→P. 21 参照)、電源を入れる。
2. ユーティリティの MIDI 設定で MIDI シンクを Externalに、MIDIコントロールをInまたはIn/Outに設定し、Echo BackをThruかOffに設定する。(→P. 166)
また、ユーティリティのシステムの設定で、REC COUNTをOffに設定する。(→P. 164)
3. [SONG]を押してソングプレイ画面を表示させ、[●]を押してレコーディングスタンバイにする。
4. レコーディングモードをMULTIに設定する。
5. 外部MIDIシーケンサーやコンピューターの再生をスタートさせる。QY100も自動的に録音がスタートする。
6. 外部MIDIシーケンサーやコンピューターの再生を停止すると録音が終了する。
メジャーは録音開始点に戻り、ソングプレイ画面表示になる。

リアルタイムレコーディング(リプレース) パターントラック (Pt)

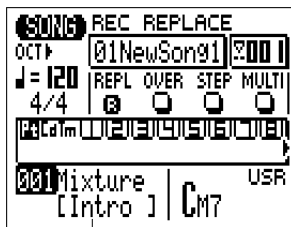
● 機能

パターントラックに、スタイルナンバーとセクションをリアルタイムに録音する。

パターントラックへのリアルタイム録音は、リプレース(REPL)による。(オーバーダブは選択できない)

● 録音手順

1. [SONG]を押してソングプレイ画面を表示させ、[●]を押してレコーディングスタンバイにする。
2. レコーディングモードでREPLを選ぶ。
3. レコーディングトラックでPt(パターントラック)を選ぶ。
4. その他、必要に応じてメジャー、テンポ、拍子、オクターブを設定する。(→レコーディングスタンバイ参照)
5. カーソルをスタイルナンバーに移動し、録音開始小節のスタイルナンバーを指定する。
 - * スタイルナンバー：000(パターンOFF)、001~128(プリセットスタイル)、129(パターンエンド)、U01~64(ユーザースタイル)
 - * [SHIFT]+[-1(NO)]/[+1(YES)] でスタイルナンバーを000 ↔ 001 ↔ 129 ↔ U01と移動できる。
6. カーソルをセクションに移動し、録音開始小節のセクションを指定する。セクションは鍵盤ボタンの左側の白鍵または[-1(NO)]/[+1(YES)]で選択できる。
 - * セクション：Intro、Main A、Main B、Fill AB、Fill BA、Ending、Blank
7. [▶]を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートする。
 - * カウントを入れる小節数は、ユーティリティで設定する。(P. 164)
8. 曲の進行に合わせてスタイルナンバーとセクションを切り替えていく。
 - * パターンの録音は小節単位で行なわれ、小節が切り替わると新しいスタイルナンバーとセクションが録音される。そのため、小節の途中で新しいスタイルナンバーやセクションを指定した場合は、NEXTと表示され、小節が切り替わったところで新しいスタイル/セクションに移る。



録音中のパターンはここに表示される

9. [■]を押すと録音が終了し、メジャーは録音開始点に戻り、ソングプレイ画面表示になる。

メモ

- * ソングの最後の部分には、スタイルナンバーの129(パターンエンド)またはEndingのセクションを録音しておく。これが設定されていないと再生時に曲が自動的に終了しない。
- * 録音時はEndingセクションを選択すると、[]を押すまでEndingセクションが繰り返し演奏されるが、ソング再生時はEndingセクションが録音された小節になると、Endingのフレーズを1回演奏した後自動的に停止する。
- * [SHIFT]と[F4]を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」機能(P. 140)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リプレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利。
- * テンポを遅くするとリアルタイム録音しやすい。
- * 録音されたスタイルナンバーとセクションは、パターントラックのエディット画面で確認や変更ができる。(P. 158)

リアルタイムレコーディング(リブレース) コードトラック (Cd)

● 機能

コードトラックに、コードルートとコードタイプ、オンベースをリアルタイムに録音する。
コードトラックへのリアルタイム録音は、リブレース(REPL)による。(オーバーダブは選択できない)
フィンガードコード機能を使うと、鍵盤ボタンまたはMIDIキーボードで和音を押さえた際、自動的にコードを判別し設定することができる。

● 録音手順

1. [SONG] を押してソングプレイ画面を表示させ、フィンガードコード機能のON/OFFを設定する。(→P. 123)
2. [●]を押してレコーディングスタンバイにする。
3. レコーディングモードでREPLを選ぶ。
4. レコーディングトラックでCd(コードトラック)を選ぶ。
5. その他、必要に応じてメジャー、テンポ、拍子、オクターブを設定する。(→レコーディングスタンバイ参照)
6. [▶]を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートする。

* カウントを入れる小節数は、ユーティリティで設定する。(P. 164)

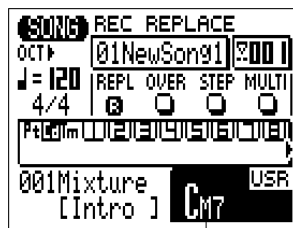
7. カーソルが自動的にコードルート、コードタイプに移動するので、曲の進行に合わせてコードを入力していく。

コードの入力方法については、P. 112 参照。各コードについて、オンベースも設定できる。

* コードルート : C、C#(D♭)、D、E♭(D#)、E、F、F#(G♭)、G、A♭(G#)、A、B♭(A#)、B

コードタイプ : M、add9、M7、M7(9)、6、aug、7、7(9)、m、madd9、m7、m7(9)、m6、mM7、m7(♭5)、m7(11)、7(♭9)、7(#9)、7(13)、7(♭13)、7(#5)、7(#11)、sus4、7sus4、dim、---(スルー)

オンベース : C、C#(D♭)、D、E♭(D#)、E、F、F#(G♭)、G、A♭(G#)、A、B♭(A#)、B



録音中のコードはここに表示される

9. [■]を押すと録音が終了し、メジャーは録音開始点に戻り、ソングプレイ画面表示になる。

メモ

* [SHIFT] と [F4] を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンダー/リドゥー」機能(P. 140)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リブレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利。

* テンポを遅くするとリアルタイム録音しやすい。

* 録音されたコードデータは、コードトラックのエディット画面で確認や変更ができる。(P. 158)

リアルタイムレコーディング(リプレース) テンポトラック(Tm)

● 機能

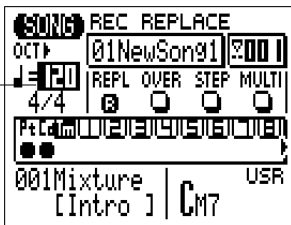
テンポトラックに、テンポチェンジをリアルタイムに録音する。

テンポトラックへのリアルタイム録音は、リプレース(REPL)による。(オーバーダブは選択できない)

● 録音手順

1. [SONG]を押してソングプレイ画面を表示させ、
[●]を押してレコーディングスタンバイにする。
2. レコーディングモードでREPLを選ぶ。
3. レコーディングトラックでTm(テンポトラック)を選ぶ。
4. [▶]を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートする。
* カウントを入れる小節数は、ユーティリティで設定する。(P. 164)
5. カーソルが自動的にテンポに移動するので、曲の進行に合わせてテンポチェンジのタイミングでテンポ値を入力していく。

* テンポ設定範囲 : 025 ~ 300



録音中のテンポはここに表示される

6. [■]を押すと録音が終了し、メジャーは録音開始点に戻り、ソングプレイ画面表示になる。

曲データにテンポチェンジを入力する場合は、あらかじめ曲の先頭にテンポ値を入力しておく必要がある。

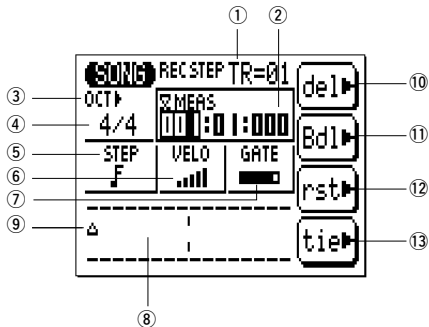
ステップレコーディング シーケンストラック(TR1 ~ 16)

● 機能

シーケンストラックに、音符を1音ずつ順番に入力していく。

● 表示

下記「録音手順」(→P. 132)の1~4にしたがって、シーケンストラックのステップレコーディング画面を表示させる。



● 設定

① REC STEP TR=01

シーケンストラックの1にステップレコーディングをしていることを表示している。(表示のみ。ステップレコーディングに入る前に、あらかじめトラックを指定する必要がある。)

② ポインターの位置(メジャー、ビート、クロック)

ビートグラフ⑧上のポインターの位置をメジャー(小節)、ビート(拍)、クロック(4分音符1拍=480クロック)で表示する。

ここにカーソルを移動して、ナンバーボタンまたは[-1(NO)]/[+1(YES)]でメジャー単位の早送り/巻き戻しができる。

メモ

* [◀]/[▶]ボタンを使うと、カーソル位置に関係なくメジャー単位での早送り/巻き戻しができる。

③ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

④ 拍子

録音する曲の拍子を表示する。(表示のみ)

拍子は、あらかじめレコーディングスタンバイの画面で設定しておく(全トラック共通)。

⑤ STEP(ステップタイム)

入力する音符や休符の長さを設定する。
ここにカーソルを移動して[-1 (NO)]/[+1 (YES)]で設定する。

【設定範囲】 F 32分音符

16分3連符	16分音符
8分3連符	8分音符
4分3連符	4分音符
2分音符	全音符

⑥ VELO(鍵盤ベロシティ)

鍵盤ボタンを弾いた時に入力されるベロシティ値を設定する。ソングプレイと同様の11段階のベロシティ値やランダムベロシティ値R1～R4に設定することができる。

【設定範囲】 11段階 + R1～R4

メモ

* 外部MIDIキーボードを使ってステップレコーディングをする場合は、鍵盤を押さえたときのベロシティ値をそのまま入力できる。

⑦ GATE(ゲートタイム)

入力する音符のスラーやスタッカートなどの設定を行なう。ゲートタイムとは、鍵盤を押してから離すまでの時間を示したもので、音符の長さを示すステップタイムに対して、音符が実際に演奏される(発音される)時間を示す。つまりステップタイムよりもゲートタイムの値が極端に小さければスタッカートになり、同じ値ならばスラーになる。

【設定範囲】 : スタッカート(50%)

: ノーマル(90%)

: スラー (100%)

⑧ ビートグラフ

ステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面。

ビートグラフ上の1つの「」は32分音符の長さを表す。したがって8個の「」で4分音符、32個の「」で全音符の長さとなる。

たとえば、4/4拍子で、1小節の譜割りか



の場合は、下図のように表示される。



⑨ 凸 (ポインター)

ビートグラフ上で、音符や休符を入力する位置をしめす。カーソルをポインターに移動すると、ポインターが黒く塗りつぶされ()、カーソルボタン、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]、[<<]/[>>]で自由に移動できる。ただし[<<]/[>>]は、カーソルの位置に関係なくメジャー単位で移動する。

音符や休符、タイを入力すると、ポインターはステップタイムの長さ分前へ移動する。

⑩ del(デリート)

ポインターの示している位置の音符をすべて削除する。[F1]を押して実行する。

⑪ Bdl(バックデリート)

ポインターを1ステップタイム分だけ戻し、その位置の音符をすべて削除する。[F2]を押して実行する。

メモ

* 間違った音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに[F2]を押すと、入力前と同じ状態に戻って、再入力できる状態になる。

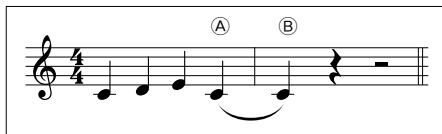
⑫ rst(休符)

[F3]を押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが前へ移動する。ただし休符はビートグラフ上には表示されない。

⑬ tie(タイ)

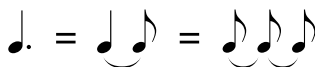
[F4]を押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びる。

たとえば下の楽譜では、**A**の音を(ステップタイムを4分音符にして)入力してから、その直後に[F4](tie)を押すと、**B**の音が入力される。



付点音符も、上記タイを使って入力できる。

たとえば付点4分音符は、ステップタイムが8分音符の音を入力してから、その直後に[F4](tie)を2回押す。



● 録音手順

1. [SONG]を押してソングプレイ画面を表示させ、[●]を押してレコーディングスタンバイにする。
2. レコーディングモードでSTEPを選ぶ。
3. シーケンストラック1～16から録音するトラックを選ぶ。必要に応じて拍子も設定する。
4. [▶]を押すとランプが点灯し、シーケンストラックのステップレコーディング用の画面が表示される。
5. STEP(ステップタイム)、VELO(鍵盤ペロシティ)、GATE(ゲートタイム)にカーソルを移動し、それぞれの値を設定する。(→P. 131)
6. カーソルをビートグラフ⑧に移動し、音符を入力する位置までポインター⑨を移動する。
* 小節単位でポインターを移動する場合は、②のMEASにカーソルを移動して、ナンバーボタンで小節を設定するか、[◀]/[▶]ボタンを押す。
7. 鍵盤ボタンまたはMIDIキーボードの鍵盤を押さえて音符を入力する。(→P. 68参照)
[F1]～[F4]で音符の消去や、休符/タイの入力ができる。(→P. 131)
8. [■]を押すと録音が終了し、ソングプレイ画面に戻る。

メモ

- * ステップレコーディングでは、鍵盤を離れたときに音符が入力されるので、和音を入力する場合は必要な鍵盤をすべて押さえてから鍵盤を離す。
- * ペロシティの設定は、録音時には強い/普通/弱い3通りくらいでおおまかに入力し、後でソングエディット(P. 157)を行なったり、ソングジョブの「02 モディファイペロシティ」(P. 143)や「04 クレッシュェンド」(P. 145)を使って細かく設定することによって、作業をスムーズに進めることができる。
- * ステップレコーディングでは、音符(ノートイベント)以外のデータは入力できない。音符以外のデータ(音色やボリュームの変更など)はソングエディット画面のインサートで入力する。(P. 161)

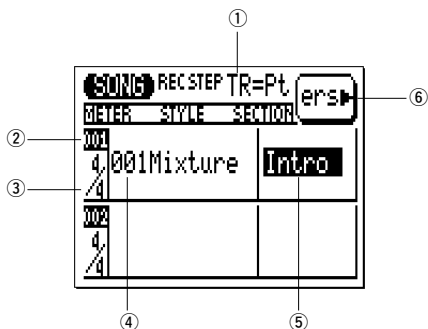
ステップレコーディング パターントラック(Pt)

● 機能

パターントラックに、パターン(スタイルナンバーとセクション)を小節単位で入力していく。拍子の入力もできる。

● 表示

下記「録音手順」の1～4にしたがって、パターントラックのステップレコーディング画面を表示させる。



● 設定

① REC STEP TR=Pt

パターントラックにステップレコーディングをしていることを表示している。(表示のみ)

② 小節位置(メジャー)

小節位置を表示している。小節位置の変更は、カーソルボタン(上下)または[◀]/[▶]ボタンで行なう。

③ 拍子

レコーディングスタンバイの画面で設定した拍子が表示されている。ここにカーソルを移動して拍子を変更した場合は、その小節のみが変わる。拍子は全トラック共通。

【設定範囲】1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

④ スタイルナンバー、スタイルネーム

⑤ セクション

スタイルナンバーとセクションを指定することで、パターンを小節ごとに設定する。同じスタイルやセクションが前の小節から続く場合は、設定を省くことができる。

スタイルナンバー、セクションをまったく入力しない場合は、ソングプレイで選ばれているスタイルナンバー、セクションが再生される。
スタイル、セクション→P. 104参照

【設定範囲】 スタイルナンバー：000(パターンOFF)、
001～128(プリセットスタイル)、
129(パターンエンド)、
U01～64(ユーザースタイル)
セクション：Intro、Main A、Main B、Fill
AB、Fill BA、Ending、Blank

メモ

* [SHIFT]+[-1(NO)]/[+1(YES)] でスタイルナンバー
を000 ↔ 001 ↔ 129 ↔ U01 と移動できる。

⑥ ers(イレース)

カーソルのある位置に設定されているスタイル、セク
ションを消去する。[F1]を押して実行する。

● 録音手順

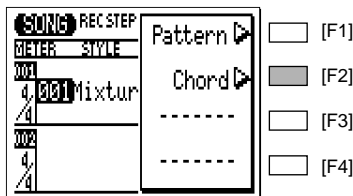
1. [SONG]を押してソングプレイ画面を表示させ、
[●]を押してレコーディングスタンバイにする。
2. レコーディングモードでSTEPを選ぶ。
3. レコーディングトラックでPt(パターントラック)
を選ぶ。必要に応じて拍子も設定する。
4. [▶]を押すとランプが点灯し、パターントラックの
ステップレコーディング用の画面が表示される。
5. 入力する小節までカーソルを移動する。
* カーソルボタンで上下に移動すると、小節単位で
カーソルを進めたり戻したりできる。
[◀◀]/[▶▶]を押すことで、小節単位でカーソルを移
動することもできる。
6. カーソルを拍子、スタイルナンバー、セクション
に移動し、それぞれ設定する。
* セクションは左側の白い鍵盤ボタンまたは[-1(NO)]/
[+1(YES)]で選択できる。
7. 間違ったデータを消す場合は、そのデータ位置に
カーソルを移動し、[F1](ers)を押す。
8. [■]を押すと録音が終了し、ソングプレイ画面に戻
る。

メモ

* ソングの最後の部分には、スタイルナンバーの
129(パターンエンド)またはEndingのセクション
を録音しておく。これが設定されていないと再生
時に曲が自動的に終了しない。

● コードトラックへの切り替え

* [MENU]を押すと、下記メニューが表示され、[F2]
(Chord)を押すことでコードトラックのステップ
レコーディング画面に移動できる。



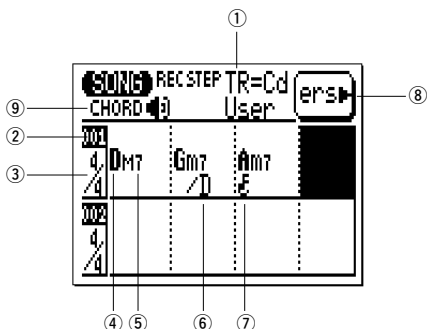
ステップレコーディング コードトラック (Cd)

● 機能

コードトラックに、コードルートとコードタイプ、オンベースを入力する。

● 表示

下記「録音手順」の1～5にしたがって、コードトラックのステップレコーディング画面を表示させる。



● 設定

① REC STEP TR=Cd

コードトラックにステップレコーディングをしていることを表示している。(表示のみ)

② 小節位置(メジャー)

小節位置を表示している。小節位置の変更は、カーソルボタン(上下)または[◀]/[▶]ボタンで行なう。

③ 拍子

レコーディングスタンバイの画面で設定した拍子が表示されている。(表示のみ)

④ コードルート、⑤ コードタイプ、⑥ オンベース、

⑦ シンコペーション

コードルートやコードタイプを指定することで、伴奏のコードを設定する。同じコードが続く場合は、設定を省くことができる。

オンベース、シンコペーションも設定できる。

【設定範囲】コードルート：C、C#(D♭)、D、E♭(D#)、E、F、F#(G♭)、G、A♭(G#)、A、B♭(A#)、B

コードタイプ：M、add9、M7、M7(9)、6、aug、7、7(9)、m、madd9、m7、m7(9)、m6、mM7、m7(♭5)、m7(11)、7(♭9)、7(#9)、7(13)、7(♭13)、7(#5)、7(#11)、sus4、7sus4、dim、---(スルー)

オンベース：C、C#(D♭)、D、E♭(D#)、E、F、F#(G♭)、G、A♭(G#)、A、B♭(A#)、B

シンコペーション：8分音符(♪)、16分音符(♪)、なし

メロ

* コードが入力されていないとオンベースやシンコペーションは設定できない。

⑧ ers(イレース)

カーソルのある位置に設定されているコードルート、コードタイプ、オンベース、シンコペーションの設定をすべて消去する。[F1]を押して実行する。

⑨ CHORD (サウンド機能ON/OFF)

サウンド機能の設定を表示する。

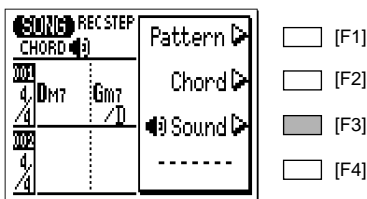
🔊の表示がサウンド機能のONを表す。表示なしがサウンド機能のOFFを表す。

サウンド機能をONに設定すると、以下の時にコード音が発音される。

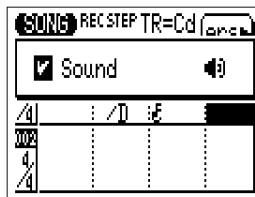
- ・コードを入力したとき
- ・コード入力済みの位置で[ENTER]を押したとき
- ・コード入力済みの位置にカーソルを移動したとき

・サウンド機能のON/OFF設定

コードトラックのステップレコーディング画面で[MENU]を押すと、下図メニューが表示される。



ここで[F3](🔊 Sound)を押すとサウンド機能設定画面(下図)が表示される。



[+1(YES)]を押して をチェックすると、右端にサウンドアイコン(🔊)が表示され、サウンド機能がONに設定される。[-1(NO)]でOFFに設定される。[EXIT]でコードトラックのステップレコーディング画面に戻る。

● 録音手順

1. [SONG] を押してソングプレイ画面を表示させ、フィンガードコード機能のON/OFFを設定する。(→P. 123)
2. [●]を押してレコーディングスタンバイにする。
3. レコーディングモードでSTEPを選ぶ。
4. レコーディングトラックでCd(コードトラック)を選ぶ。
5. [▶]を押すとランプが点灯し、コードトラックのステップレコーディング用の画面が表示される。
6. 入力する位置までカーソルを移動する。

* [◀◀]/[▶▶] を押すと小節単位でカーソルを移動できる。

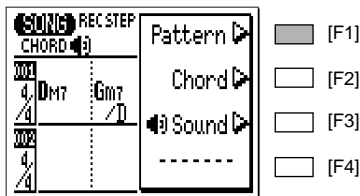
7. 手順1でフィンガードコード機能をOFFに設定している場合は、鍵盤ボタンでコードのルートとタイプを指定し、コードを入力していく。フィンガードコード機能がONになっている場合は、鍵盤ボタンまたは外部MIDIキーボードの鍵盤でコードを押さえて入力していく。コードの入力方法については、P. 112 参照。必要に応じてオンベースも設定できる。

* コードの録音は基本的に4分音符単位で行なわれるが、16分音符または8分音符のシンコペーションを設定することができる。シンコペーションを設定したいコードにカーソルを移動し、[OCT UP]を押すたびに、8分音符(♩) 16分音符(♩)なしの順で設定できる。

8. 間違ったデータを消す場合は、そのデータ位置にカーソルを移動し、[F1](ers)を押す。
9. [■]を押すと録音が終了し、ソングプレイ画面に戻る。

● パターントラックへの切り替え

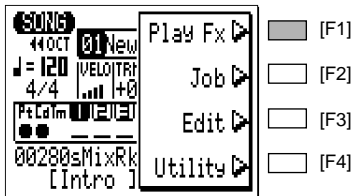
- * コードトラックのステップレコーディング画面で[MENU] を押すと、下記メニューが表示され、[F1](Pattern)を押すことでパターントラックのステップレコーディング画面に移動できる。



プレイエフェクト

ソング(シーケンストラック)を演奏(再生)する際、一時的に曲にスイング感を持たせたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し替えたりする機能です。

ソングプレイ画面から [MENU] を押し、[F1](Play Fx) を押してプレイエフェクト画面に入ります。

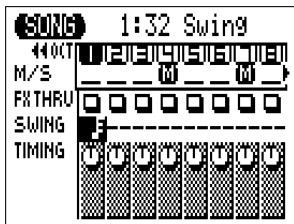


プレイエフェクトには、次の2つの画面(機能)があります。

・スイング機能(SWING) → P. 137

ノートデータの発音タイミングを一定のルールに従わせることで、ソングデータにスイング感を付け加える。スイングを設定することで、面白みに欠ける機械的なソングデータを音楽的なデータに作り替えることができる。

ソングプレイ画面から [MENU] → [F1](Play Fx) → [MENU] → [F1](SWING)で表示される。

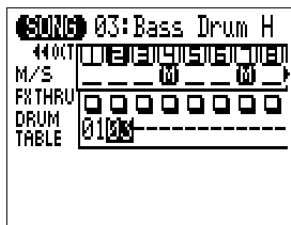


・ドラムリマッピングテーブル機能

(Drum Table) → P. 138

ドラムの演奏データの中の特定的リズム楽器を、他のリズム楽器に差し替えて演奏させる。

ソングプレイ画面から [MENU] → [F1](Play Fx) → [MENU] → [F2](Drum Table)で表示される。



×モ

* プレイエフェクトでは、ソングプレイと同様にシーケンサーボタン([◀]、[▶]、[]、[▶])を使うことができる。ソングを再生しながらプレイエフェクトの設定をリアルタイムに変更できる。

* プレイエフェクトはソングごとに独立して設定できる。ソングを切り替えるとプレイエフェクトの設定も自動的に切り替わる。

プレイエフェクトのポイント

* プレイエフェクトの設定は一時的なもので、実際にソングデータを書き替えるものではない。

プレイエフェクトの設定を実際のソングデータ(シーケンストラック)に反映させてデータを書き替えるには、ソングジョブのノーマライズプレイエフェクト(→P. 155)を使う。

* プレイエフェクトはシーケンストラック(1～16)にのみ有効。

パターントラックにスイングをかけたり、ドラムリマッピングテーブル機能をかけることはできない。

パターンの演奏データにプレイエフェクトをかける場合は、あらかじめソングジョブのエキスパンドバックキング(→P. 154)でパターンデータをシーケンストラック上に展開させてから行なう。あるいは、パターンモードのプレイエフェクト(→P. 196)をかけておく。

プレイエフェクト：スイング

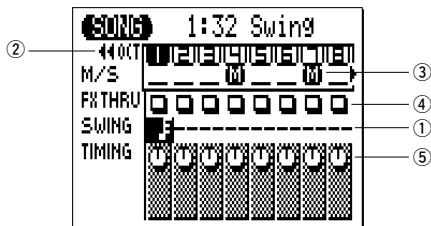
● 機能

ノートデータの発音タイミングを一定のルールに従わせることで、シーケンストラック上のソングデータにスイング感を付け加える。

スイングはシーケンストラックごとに設定でき、元の演奏データをどれだけSWINGパラメーターの設定値に近付けるかも設定できる。

● 表示

ソングプレイ画面から [MENU] → [F1](Play Fx) → [MENU]→[F1](Swing)を押す。



● 設定

① SWING(スイングタイプ)

カーソルを移動してトラックを選び、スイングタイプを設定する。--(OFF)に設定するとスイングはかからない。

カーソルがこの段にあるとき、画面上部にはカーソルのあるトラックに設定されているスイングタイプが表示される。

【設定範囲】 --(OFF)、**F** (32 Swing)、**F** (16 Swing)、**h** (08 Swing)、**j** (04 Swing)

② OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

③ ベロシティーメーター

そのトラックのデータの有無と再生時のベロシティー、ミュート、ソコを表示する。ソングプレイ画面と同じ。(→P. 123)

④ FX THRU(プレイエフェクトスルー)

そのトラックにプレイエフェクトをかける(**■**)か、かけない(**□**)かを設定する。

■(スルー)に設定すると、スイング機能もドラムリマッピングテーブル機能も効かなくなる。

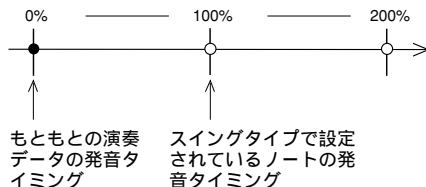
【設定範囲】 **■**、**□**

⑤ TIMING(スイングタイミング)

スイングタイプで設定されているノートの発音タイミングに、演奏データをどの程度近付けるかを%で設定する。

100%でスイングタイプの設定通り、200%で2倍に変化する。0%ではももとの演奏データのまま。

【設定範囲】 000 ~ 200%



● スイングの設定手順

1. ソングプレイ画面で [MENU] を押し、[F1](Play Fx) を押してプレイエフェクトのスイング設定画面を表示させる。
2. スイングを設定したいトラックのSWINGの段に、カーソルを移動する。
3. [-1(NO)]/[+1(YES)]またはナンバーボタンで、スイングタイプを設定する。
4. カーソルをTIMINGに移動し、スイング感を調節する。
5. 必要に応じて、他のトラックにも上記2～4の設定を行なうことができる。
6. [EXIT]を押すとソングプレイ画面に戻る。

✕

* スイングの各種設定は、ソング再生中にも変更できる。

* パターントラックの演奏データにスイングをかける場合は、あらかじめエクスパンドバックキング(P. 154)を実行しておく。あるいはパターンモードのプレイエフェクトでスイングをかけておく。(P. 197)

* スイングの設定を、実際のソングデータに反映させて書き替えることができる。(ノーマライズプレイエフェクト：P. 155)

プレイエフェクト：ドラム リマッピング テーブル

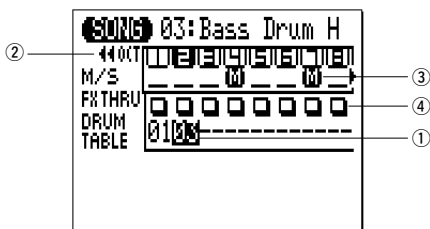
● 機能

シーケンストラック上にあるドラムの演奏データの中の特定のリズム楽器を、他のリズム楽器に差し替えて演奏させる。

たとえば、ドラムリマッピングテーブルを「Bass Drum H」に設定すると、そのドラムトラックのバスドラムの音はすべて「Bass Drum H」に変更される。(→別冊データリスト「ドラムリマッピングテーブルリスト」)

● 表示

ソングプレイ画面から [MENU] → [F1](Play Fx) → [MENU] → [F2](Drum Table) を押す。



● 設定

① ドラムテーブルナンバー

カーソルを移動してトラックを選び、ドラムテーブルのナンバーを設定する。

カーソルがこの段にあるとき、画面上部にはカーソルのあるトラックに設定されているドラムテーブルのナンバー、ネームが表示される。

--(OFF)に設定すると、ドラムボイスはもとのソングデータのままだ(ドラムリマッピングは機能しない)。

【設定範囲】 --(OFF)、1 ~ 24

ドラムリマッピングテーブルリスト 別冊データリスト

② OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

③ ペロシティメーター

そのトラックのデータの有無と再生時のペロシティ、ミュート、ソロを表示する。ソングプレイ画面と同じ。(→P. 123)

④ FX THRU(プレイエフェクトスルー)

そのトラックにプレイエフェクトをかける(□)か、かけない(■)かを設定する。

■(スルー)に設定すると、ドラムリマッピングテーブル機能もグルーブクオンタイズ機能も効かなくなる。

【設定範囲】 □、■

● ドラムリマッピングテーブルの設定手順

1. ソングプレイ画面で [MENU] → [F1](Play Fx) を押してプレイエフェクト画面を表示させる。さらに [MENU] → [F2](Drum Table) を押して左記ドラムリマッピングテーブル画面を表示させる。
2. ドラムリマッピングテーブルを設定したいトラックのDRUM TABLEの段に、カーソルを移動する。
3. [-1 (NO)]/[+1 (YES)]またはナンバーボタンで、ドラムテーブルナンバーを設定する。
4. 必要に応じて、他のトラックにも上記2~3の設定を行なうことができる。
5. [EXIT]を押すとソングプレイ画面に戻る。

メモ

* ドラムテーブルは、ソング再生中にも変更できる。

* パターントラックの演奏データにドラムリマッピングテーブル機能をつける場合は、あらかじめエクスパンドバックキング(P. 154)を実行しておく。あるいはパターンモードのプレイエフェクトでドラムリマッピングテーブル機能をかけておく。(P. 198)

* ドラムテーブルの設定を、実際のソングデータに反映させてデータを書き替えることができる。(ノーマライズプレイ エフェクト : P. 155)

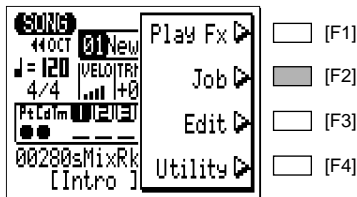
ドラムリマッピングテーブル機能は、ドラムトラックに対してのみ使うこと。ドラム以外(ピアノやギターなど)のトラックでこの機能を使うと、演奏データの音程が変わってしまう。一般的にドラムトラックはトラック 10だが、ソングボイスモードのミキサー画面(→ P. 171)で他のトラックにドラムボイスを設定することもできる。

ソングジョブ

録音されたソングデータを、さまざまに編集(加工)するための機能です。

QY100には25種類のソングジョブが用意されています。ソングジョブを上手に使って曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

ソングプレイ画面から [MENU] を押し、[F2](Job)を押してジョブリスト画面に入ります。



■ ジョブリスト

- 00 Undo/Redo(アンドゥー/リドゥー)：→P. 140
アンドゥー：直前に行なった操作を取り消す。
リドゥー：一度取り消した操作を再実行する。

● Event(イベント)ジョブグループ

- 01 Quantize(クオンタイズ)：→P. 141
ノートデータをクオンタイズする。
- 02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)：→P. 143
ノートデータのベロシティを変更する。
- 03 Modify Gate Time(モディファイゲートタイム)：→P. 144
ノートデータのゲートタイムを変更する。
- 04 Crescendo(クレッシェンド)：→P. 145
クレッシェンド/デクレッシェンドを設定する。
- 05 Transpose(トランスポーズ)：→P. 145
ノートデータの音程を一律に変更する。
- 06 Shift Clock(シフトクロック)：→P. 146
指定範囲のすべてのデータを一律に前後に移動する。
- 07 Chord Sort(コードソート)：→P. 146
和音のノートデータを音程順に整理する。
- 08 Chord Separate(コードセパレート)：→P. 147
和音のノートデータをずらす。
- 09 Copy Event(コピーイベント)：→P. 147
指定範囲のすべてのデータを別の場所にコピーする。
- 10 Erase Event(イレースイベント)：→P. 148
指定範囲のすべてのデータを消去し休符にする。
- 11 Extract Event(エクストラクトイベント)：→P. 149
指定範囲の特定のデータを抽出し別の場所にペーストする。

- 12 Create Continuous Data(クリエートコンティニユアス データ)：→P. 150
指定範囲にコンティニユアスデータを作り出す。
- 13 Thin Out(シンアウト)：→P. 151
特定のデータを間引きしてデータ量を減らす。
- 14 Time Stretch(タイムストレッチ)：→P. 151
指定したトラック、範囲のデータを時間的に伸縮する。

● Measure(メジャー)ジョブグループ

- 15 Create Measure(クリエートメジャー)：→P. 152
全トラックに空白の小節を挿入する。
- 16 Delete Measure(デリートメジャー)：→P. 152
全トラックから任意の小節を削除する。

● Track(トラック)ジョブグループ

- 17 Copy Track(コピートラック)：→P. 153
トラックのデータを別のトラックにコピーする。
- 18 Mix Tracks(ミックストラック)：→P. 153
トラックの全データを別のトラックとミックスする。
- 19 Clear Track(クリアトラック)：→P. 154
トラックの特定のデータを消去する。
- 20 Expand Backing(エキスパンドバックキング)：→P. 154
パターントラックとコードトラックのデータをTR9～16にMIDIデータとして展開する。
- 21 Normalize(ノーマライズプレイエフェクト)：→P. 155
プレイエフェクトの設定を曲に書き込む。

● Song(ソング)ジョブグループ

- 22 Copy Song(コピーソング)：→P. 155
ソングの全データを別のソングにコピーする。
- 23 Clear Song(クリアソング)：→P. 156
ソングの全データを消去する。
- 24 Song Name(ソングネーム)：→P. 156
ソングに名前を付ける。

■ ジョブの設定手順

1. ソングプレイ画面から[MENU]を押し、[F2](Job)を押してジョブリストを表示させる。



ソングプレイモード

2. 目的のジョブヘカーソル移動するか、ナンバーボタンでジョブ番号を選択し[ENTER]を押してそれぞれのジョブ画面へ入る。

メモ

- * ジョブリストの画面で [MENU] を押し、ファンクションボタンを押すと、各ジョブグループの最初のジョブにカーソルが移動する。



- | | |
|-------------------|---------|
| 01 Quantize | Event |
| 15 Create Measure | Measure |
| 17 Copy Track | Track |
| 22 Copy Song | Song |

3. 必要なパラメーターヘカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)], ナンバーボタンで値を設定する。
4. 設定が完了したら[ENTER]を押してジョブを実行する。
完了すると、「Completed !」と表示される。
5. [EXIT]を2回押すとソングプレイ画面に戻る。

■ 操作時の注意事項

- ・ 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示され、ジョブは実行されない。
- ・ ジョブ操作を誤ったり元データと聴き比べたい場合は、[SHIFT]+[F4]でジョブ「00 Undo/Redo」機能を使うとよい。(→本ページ右段)
- ・ ジョブの実行範囲は、メジャー(小節)、ビート(拍)単位で、次のように設定する。
例) 005:1 ~ 008:4と指定した場合
5小節目の1拍目から8小節目の4拍目の終わりまで。
- ・ ビートはその小節の拍子によって、設定できる値が変わる。たとえば拍子が4/4なら1~4、8/4なら1~8が設定値の範囲となる。
- ・ ビートの設定で [-1 (NO)]/[+1 (YES)] を押し続けて値を繰り上げる(繰り下げると、それに伴ってメジャーの設定値も繰り上げられる(繰り下げられる)。



ジョブ実行中(「Executing...」表示中)に電源を切ると、データが壊れる場合があるので、絶対に電源を切らないこと。

00 Undo/Redo(アンドゥー /リドゥー)

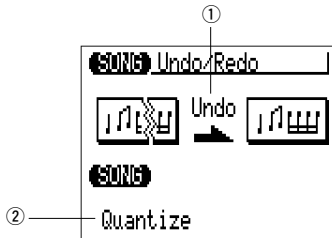
● 機能

Undo : 直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻す。

Redo : Undoで取り消した操作を再び実行する。

パターンジョブのアンドゥー /リドゥー(→P. 200)と共通の機能。パターンモードでの操作の直後にソングジョブのアンドゥー /リドゥーに入った場合は、そのパターンモードでの操作がアンドゥー /リドゥーの対象となる。

● 表示と設定



① Undo、Redo

これからアンドゥー(リドゥー)を実行することを表示する。
アンドゥーとリドゥーは実行するごとに交互に切り替わる。

② Undo/Redoの対象となる操作

アンドゥー /リドゥーを実行する内容(レコーディングのモードやジョブ名など)を表示する。アンドゥーの対象がない場合は、「Undo Impossible!」と表示される。

● 操作

「00 Undo/Redo」画面で表示を確認し、[ENTER]を押す。

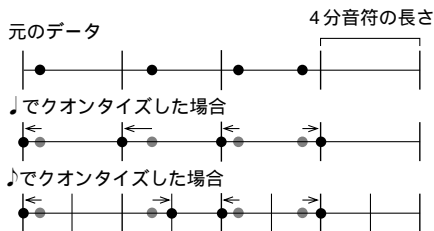
- * どの画面表示でも、[SHIFT]+[F4]を押すことで、このアンドゥー /リドゥー機能が働く。

ソングジョブのうち、Clear SongのAI(全ソング消去)およびSong NameはUndoできない。

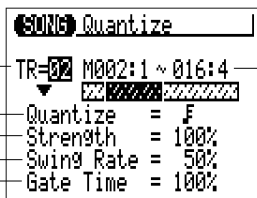
01 Quantize(クオンタイズ)

● 機能

リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえる機能。



● 表示と設定



① TR(トラック)

クオンタイズするトラックを指定する。「AI(オール)」を指定すると全トラックが対象となる。

【設定範囲】 01 ~ 16、AI(全シーケンストラック)

② クオンタイズの対象範囲(メジャー、ビート)

クオンタイズする範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ Quantize(クオンタイズバリュー)

クオンタイズを行なうときの、修正の基準になる音符を指定する。

【設定範囲】 F 32分音符

F 16分3連符 F 16分音符

♪ 8分3連符 ♪ 8分音符

♪ 4分3連符 ♪ 4分音符

F ♪ 16分音符 + 16分3連符

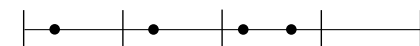
♪ ♪ 8分音符 + 8分3連符

④ Strength(クオンタイズストレングス)

クオンタイズをかける強さ(どの程度クオンタイズバリューの音符に近付けるか)を設定する。100%でジャストのタイミングにデータ移動。0%ではクオンタイズはかからない。

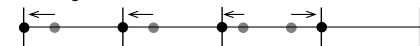
【設定範囲】 000 ~ 100%

元のデータ

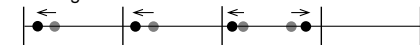


元のデータに♪でクオンタイズした場合

Strength=100%



Strength=50%



⑤ Swing Rate(スイングレート)

クオンタイズバリューで指定した音符で数えて偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動して、リズムにスイング感を出す。

たとえばクオンタイズバリューが4分音符の場合、4分音符を1拍として、メジャーの先頭から1、2、3...拍と数えたときの2、4拍目にあたるデータを移動する。

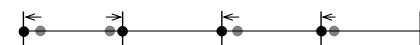
クオンタイズバリューが3連音符の場合は、3連符の最後の拍にあたるデータを移動する。

クオンタイズバリューが ♪、F、♪の場合は、♪または F の偶数拍にあたるデータのみを移動する。

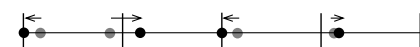
元のタイミング



クオンタイズバリュー = ♪ (Swing Rate=50%)



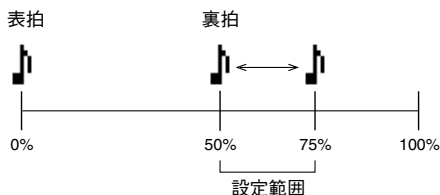
クオンタイズバリュー = ♪ (Swing Rate=60%)



ソングプレイモード

スイングレイトの設定範囲は、クオンタイズバリューによって異なる。

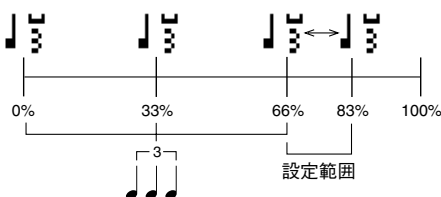
・クオンタイズバリューが ♩、♪、♩、♩の場合



クオンタイズバリューの音符 2 つ分の長さを 100% とする。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出る。75%で符点の位置。

【設定範囲】 50～75%(デフォルト: 50%)

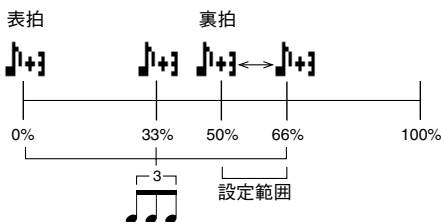
・クオンタイズバリューが ♩、♪、♩、♩の場合



クオンタイズバリューの音符 3 つ分の長さを 100% とする。66%でジャストタイミング(スイング感なし)。67%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出る。83%で6連符の位置。

【設定範囲】 66～83%(デフォルト: 50%)

・クオンタイズバリューが ♩、♩、♩、♩の場合



クオンタイズバリューの音符のうち ♩ の 2 つ分または ♩ の 2 つ分の長さを 100% とする。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出る。66%で3連符の3つ目の位置。

【設定範囲】 50～66%(デフォルト: 50%)

メモ

* クオンタイズストレングスの設定が 100% 以外の場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、スイングのかからないノートイベントより後ろに来てしまうことがある。

⑥ Gate Time(スイングゲートタイム)

クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出す。クオンタイズバリューが 3 連音符の場合は、3 連符の最後の拍にあたるノートのゲートタイムを変更する。クオンタイズバリューが ♩、♩、♩、♩の場合は、♩または ♩ の偶数拍にあたるノートのみのゲートタイムを変更する。

100%で元のゲートタイムのまま(スイング感なし)。どんなに設定値を小さくしても、ゲートタイムの最小値は 1 に設定される。

【設定範囲】 000～200%(デフォルト: 100%)

● 操作

パラメーター ①～⑥を設定し、[ENTER]を押す。

02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)

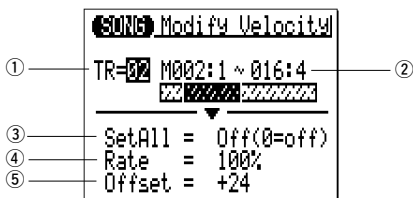
● 機能

音符を発音する強さを設定する。
ここでは、ベロシティは以下の計算式で設定される。

$$\text{変更後のベロシティ} = \text{元のベロシティ} \times \text{Rate} + \text{Offset}$$

ベロシティが0以下になる場合は1に設定される。
ベロシティが128以上になる場合は127に設定される。

● 表示と設定



① TR(トラック)

モディファイベロシティを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② モディファイベロシティの対象範囲 (メジャー、ビート)

モディファイベロシティを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ SetAll(セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのベロシティを同じ値にする。

Offに設定するとセットオール機能は動かない。
Off以外に設定するとレート、オフセットの設定は無効になる。

【設定範囲】 Off、001 ~ 127

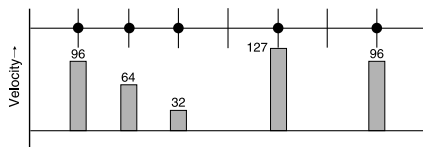
④ Rate(レート)

元のベロシティをどのくらい変更するかを%で設定する。

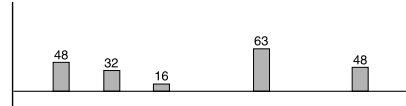
99%以下でベロシティは弱くなり、101%以上で強くなる。100%では元のベロシティのまま。

【設定範囲】 000 ~ 200%

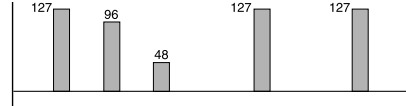
元のベロシティ



Rate=50%



Rate=150%



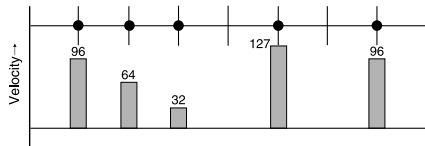
⑤ Offset(オフセット)

元のベロシティにどれだけベロシティ値を加える(減らす)かを設定する。

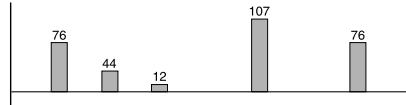
-1以下でベロシティは弱くなり、+1以上で強くなる。0では元のベロシティのまま。

【設定範囲】 -99 ~ +99

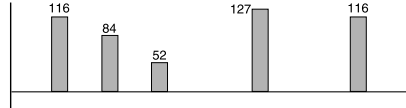
元のベロシティ



Offset= -20



Offset=+20



● 操作

パラメーター①～⑤を設定し、[ENTER]を押す。

03 Modify GateTime(モディファイゲートタイム)

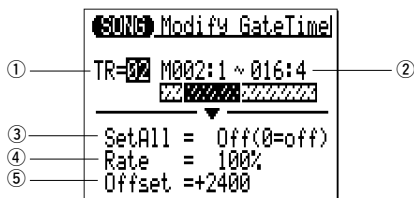
● 機能

音符を発音する時間を設定する。
ここでは、ゲートタイムは以下の計算式で設定される。

$$\text{変更後のゲートタイム} = \text{元のゲートタイム} \times \text{Rate} + \text{Offset}$$

ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定される。

● 表示と設定



① TR(トラック)

モディファイゲートタイムを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② モディファイゲートタイムの対象範囲 (メジャー、ビート)

モディファイゲートタイムを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ SetAll(セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にする。

Offに設定するとセットオール機能は動かない。

Off以外に設定するとレイト、オフセットの設定は無効になる。

【設定範囲】 Off、0001 ~ 9999

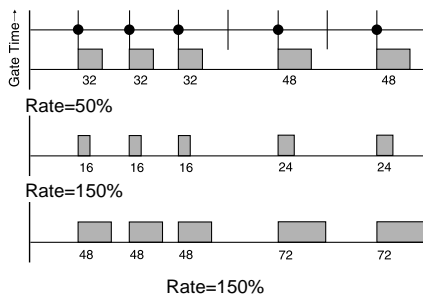
④ Rate(レイト)

元のゲートタイムをどのくらい変更するかを % で設定する。

99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなる。100%では元のゲートタイムのまま。

【設定範囲】 000 ~ 200%

元のゲートタイム



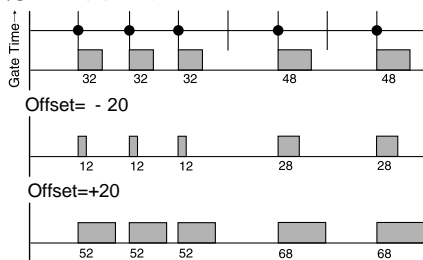
⑤ Offset(オフセット)

元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(減らす)かを設定する。

-1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなる。0では元のゲートタイムのまま。

【設定範囲】 -9999 ~ +9999

元のゲートタイム



● 操作

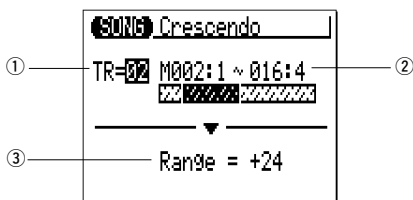
パラメーター ①~⑤を設定し、[ENTER]を押す。

04 Crescendo(クレッシェンド)

● 機能

指定した範囲のノートのペロシティをだんだん大きくする(クレッシェンド)または小さくする(デクレッシェンド)設定。

● 表示と設定



① TR(トラック)

クレッシェンドを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② クレッシェンドの対象範囲(メジャー、ビート)

クレッシェンドを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

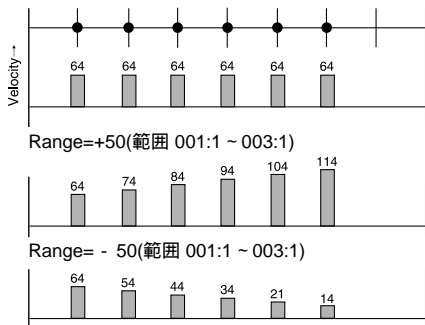
【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ Range(レンジ)

指定した範囲の『始めのメジャー、ビートのペロシティ』から『終わりのメジャー、ビートのペロシティ』までのペロシティの増加分(減少分)の値を設定する。
+1 以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、-1 以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になる。0では効果なし。

【設定範囲】 -99 ~ +99

元のペロシティ



● 操作

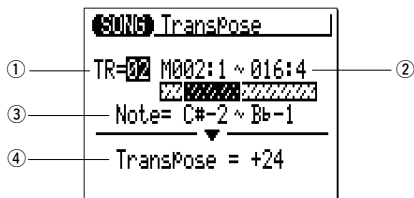
パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

05 Transpose(トランスポーズ)

● 機能

指定した範囲の全ノートイベントの音程を、半音単位で上下する。

● 表示と設定



① TR(トラック)

トランスポーズを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、Cd(コードトラック)

② トランスポーズの対象範囲(メジャー、ビート)

トランスポーズを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ Note(ノート)

トランスポーズを実行する音程の範囲を指定する。
指定した範囲にあるノートイベントに対してトランスポーズをかける。

【設定範囲】 C-2 ~ G8

④ Transpose(トランスポーズ)

どれだけ音程を変更するかを設定する。
設定単位は半音。+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がる。0では変化なし。

【設定範囲】 -99 ~ +99

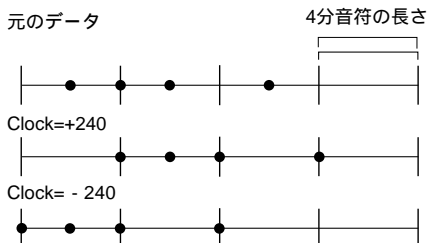
● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

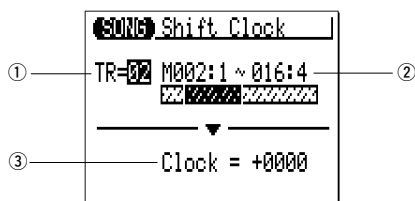
06 Shift Clock(シフトクロック)

● 機能

指定した範囲の全データの位置を、クロック単位で前後に移動する。



● 表示と設定



① TR(トラック)

シフトクロックを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、Tm(テンポトラック)

② シフトクロックの対象範囲(メジャー、ビート)

シフトクロックを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ Clock(クロック)

データを前後に移動する量をクロック単位で指定する。4分音符 1 拍 = 480 クロック。+1 以上で後ろへ、-1 以下で前へ移動する。0 では変化なし。

【設定範囲】 -9999 ~ +9999

メモ

* 移動後のデータ位置が指定した範囲を越える場合は、範囲の始まりまたは終わりの位置にデータが集中する。

● 操作

パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

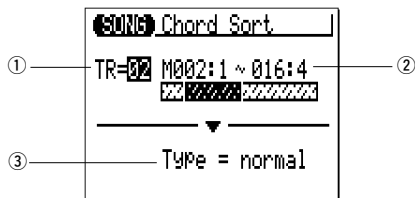
07 Chord Sort(コードソート)

● 機能

和音になっているノートイベントを、音程の高い順または低い順に並べ替える。たとえば、E3、C3、G3 のノートイベントを C3、E3、G3(低い順)または G3、E3、C3(高い順)に並べ替えることができる。

ここでいう「並べ替え」とは、ソングエディットチェンジ画面(→P. 159)のイベントリスト上における順序の並べ替えのことで、各ノートイベントの発音タイミングは変わらない。このジョブは次項のコードセパレートと一緒に使う。

● 表示と設定



① TR(トラック)

コードソートを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② コードソートの対象範囲(メジャー、ビート)

コードソートを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ Type(タイプ)

音程の低い順に並べ変える(Normal)か、高い順に並べ替える(Reverse)かを指定する。

【設定範囲】 Normal、Reverse

● 操作

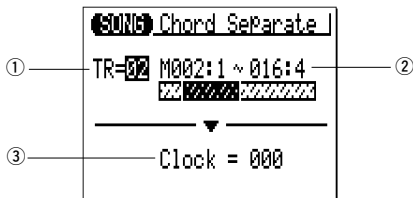
パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

08 Chord Separate(コードセパレート)

● 機能

和音になっているノートイベントを、設定したクロック間隔で、1音ずつずらす。コードソートの後にこの機能を実行すれば、ギターを6弦→1弦方向(または1弦→6弦方向)に弾くような微妙にずれた和音演奏の表現ができる。

● 表示と設定



① TR(トラック)

コードセパレートを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② コードセパレートの対象範囲(メジャー、ビート)

コードセパレートを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ Clock(クロック)

和音を1音ずつずらして並べる際の、音符と音符との間隔をクロック単位で指定する。4分音符1拍=480クロック。

【設定範囲】 0 ~ 999

メモ

- * コードセパレートされた音符が、次の和音や小節線(設定範囲)を越えるような設定はできない。

● 操作

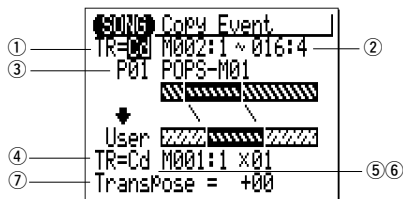
パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

09 Copy Event(コピーイベント)

● 機能

指定した範囲の全データを、別の場所へコピーする。

● 表示と設定



① TR(コピー元トラック)

コピー元のトラックを指定する。

AI (All)は、すべてのトラック。

01～16以外のトラックを指定すると、コピー先のトラック (④TR) もコピー元と同種類のトラックに変わる。

【設定範囲】 01 ~ 16、Pt(パターントラック)、

Cd(コードトラック)、

Tm(テンポトラック)、AI(全トラック)

② コピー元の範囲(メジャー、ビート)

コピー元の範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ コードテンプレート

コピー元トラック (①TR) にコードトラック (Cd) を指定した場合、コードテンプレートナンバーが表示される。

コピーされるコード進行をここで設定できる。ここで設定されたコードは、コピー先コードトラックのUSRコードとしてコピーされる。

【設定範囲】 User、P01 ~ P99

④ TR(コピー先トラック)

コピー先のトラックを指定する。

01～16以外のトラックを指定すると、コピー元のトラック (①TR) もコピー先と同種類のトラックに変わる。

【設定範囲】 01 ~ 16、Pt(パターントラック)、

Cd(コードトラック)、

Tm(テンポトラック)、AI(全トラック)

ソングプレイモード

⑤ コピー先の位置(メジャー、ビート)

コピー先の位置をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

⑥ コピーの回数

何回コピーするかを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 99

⑦ Transpose(トランスポーズ)

コピー元トラックのデータ(ノートデータやコード)の音程を、ここで設定した値で変更して、コピー先トラックにコピーすることができる。設定単位は半音。

【設定範囲】 -24 ~ +24

メモ

* ソングボイス、プレイエフェクトの内容はコピーされない。

* 拍子データはコピーされる。

● 操作

パラメーター①～⑦を設定し、[ENTER]を押す。

コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消える。

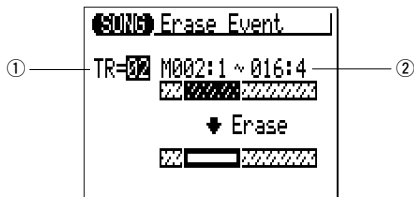
“コピー元の範囲”の初期値はM001～999(小節)になっているので、そのままM002小節以降にコピーしようとする、“Illegal Input”とエラーメッセージが表示される。“TR(コピー元トラック)”にCd(コードトラック)を選択している場合は、“コピー元の範囲”を適切に指定する必要がある。

10 Erase Event(イレースイベント)

● 機能

指定した範囲の全データを消去して休符にする。

● 表示と設定



① TR(トラック)

イレースイベントを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、Pt(パターントラック)、

Cd(コードトラック)、

Tm(テンポトラック)

② イレースイベントの対象範囲(メジャー、ビート)

イレースイベントを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

● 操作

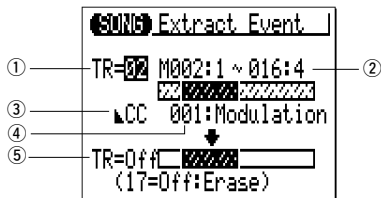
パラメーター①、②を設定し、[ENTER]を押す。

11 Extract Event(エクストラクトイベント)

● 機能

指定した範囲の特定のデータを抜き出して、別のトラックへペーストする。

● 表示と設定



① TR(データを取り出すトラック)

データを取り出すトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② データを取り出す範囲(メジャー、ビート)

データを取り出す範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で設定する。コピー先の同じ範囲にペーストされる。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ イベントの種類

取り出すイベントの種類を指定する。

【設定範囲】 Note(ノート)

PC(プログラムチェンジ)

PB(ピッチベンド)

CC(コントロールチェンジ)

CAT(チャンネル アフター タッチ)

PAT(ポリフォニック アフター タッチ)

EXC(システムエクスクルーシブ)

④ コントロールチェンジナンバー

イベントの種類(③)でコントロールチェンジ(CC)を指定した場合、コントロールチェンジナンバーを設定することができる。

【設定範囲】 000 ~ 127、All

⑤ TR(移動先トラック)

取り出したデータの移動先のトラックを指定する。
Offに設定すると、エクストライイベントは実行されず、
取り出したデータは単に消去される。

【設定範囲】 01 ~ 16、Off (=17)

メモ

* 取り出したデータが元あった場所は空白となる。

* 移動先トラックにデータがある場合は、取り出したデータとミックスされる。

● 操作

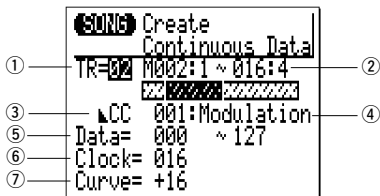
パラメーター ①～⑤を設定し、[ENTER]を押す。

12 Create Continuous Data (クリエートコンティニユアス データ)

● 機能

指定した範囲にピッチベンド、モジュレーション、テンポなどの連続して変化するデータ(コンティニユアスデータ)を作り出す。

● 表示と設定



① TR(トラック)

コンティニユアスデータを作成するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、Tm(テンポトラック)

② データ作成範囲(メジャー、ビート)

コンティニユアスデータを作成する範囲(データのスタートポイント~エンドポイント)をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ イベントの種類

作成するイベントの種類を指定する。
EXC(システムエクスクルーシブ)は、マスターボリュームの設定となる。

トラック①(TR)にTm(テンポ)が指定された場合、イベントはTMP(テンポ)に設定される(変更不可)。

【設定範囲】 PB(ピッチベンド)

CC(コントロールチェンジ)

CAT(チャンネルアフタータッチ)

EXC(システムエクスクルーシブ: マスターボリューム)

TMP(テンポ): TR=Tm時のみ

④ コントロールチェンジナンバー

イベントの種類(③)でコントロールチェンジ(CC)を指定した場合、コントロールチェンジナンバーを設定することができる。

【設定範囲】 000 ~ 127

メモ

* コントロールチェンジナンバーとそれに対応するイベントの種類についてはMIDIデータフォーマット(別冊データリスト)を参照のこと。

⑤ Data(データのスタート値~エンド値)

コンティニユアスデータのスタートポイントの値とエンドポイントの値を指定する。

【設定範囲】 イベント=PB: -8192 ~ +8191

イベント=TMP: 25.0 ~ 300.0

その他のイベント: 000 ~ 127

⑥ Clock(クロック)

コンティニユアスデータのデータ量の細かさをクロック単位で設定する。

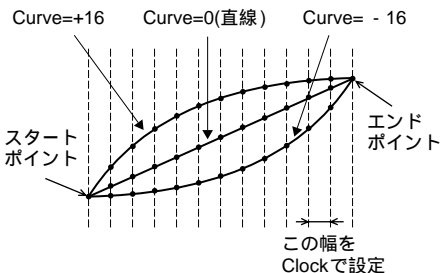
値が小さいほど、きめ細かいコンティニユアスデータになるが、その分データが重くなる。

【設定範囲】 001 ~ 999

⑦ Curve(データの変化カーブ)

コンティニユアスデータの変化カーブを設定する。
カーブ形状は下図参照。

【設定範囲】 -16 ~ +16



● 操作

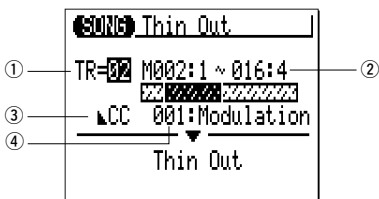
パラメーター①~⑦を設定し、[ENTER]を押す。

13 Thin Out(シンアウト)

● 機能

指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らす。

● 表示と設定



① TR(トラック)

シンアウトを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、Tm(テンボトラック)

② シンアウトの対象範囲(メジャー、ビート)

シンアウトを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で指定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ イベントの種類

どのイベントデータを間引きするかを指定する。
トラック(①TR)にTm(テンポ)が指定された場合、イベントはTMP(テンポ)に設定される(変更不可)。

【設定範囲】 PB(ピッチベンド)

CC(コントロールチェンジ)

CAT(チャンネル アフター タッチ)

PAT(ポリフォニック アフター タッチ)

TMP(テンポ): TR=Tm時のみ

④ コントロールチェンジナンバー

イベントの種類(③)でコントロールチェンジ(CC)を指定した場合、コントロールチェンジナンバーを設定することができる。

【設定範囲】 000 ~ 127

メモ

* イベントの間隔が60クロック以上あるデータはシンアウトしない。

● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

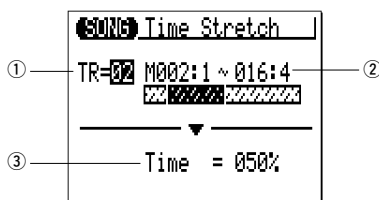
14 Time Stretch(タイムストレッチ)

● 機能

指定した範囲を時間的に引き伸ばしたり縮めたりする。

音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置を含め、指定範囲が全体的に伸張/圧縮される。

● 表示と設定



① TR(トラック)

タイムストレッチを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、Al(全シーケンストラック)

② タイムストレッチの対象範囲(メジャー、ビート)

タイムストレッチを実行する範囲をメジャー(小節)とビート(拍)で設定する。

【設定範囲】 M001:1 ~ 999:16

③ Time(タイム)

時間的に引き伸ばしたり縮めたりする比率を%で設定する。101%以上で引き伸ばし、99%以下で圧縮される。100%では元データのまま。

【設定範囲】 050 ~ 200%

● 操作

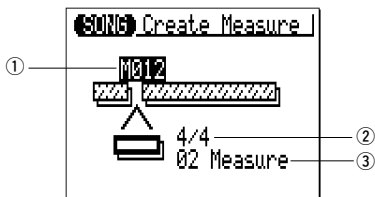
パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

15 Create Measure(クリエイトメジャー)

● 機能

空白の小節を全トラック(1～16、パターン、コード、テンポトラック)に挿入する。

● 表示と設定



① 挿入位置

空白の小節を挿入する位置(何小節目から挿入するか)をメジャー(小節)で指定する。

【設定範囲】 M001～999

② 拍子

挿入する小節の拍子を指定する。元の曲の拍子は変わらないので、変拍子の小節を挿入することができる。

【設定範囲】 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

③ 挿入小節数

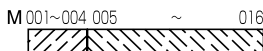
挿入する空白小節の小節数を設定する。

【設定範囲】 01～99

メモ

* 空白小節が挿入されると、小節と共に拍子データも後ろに移動する。

元のデータ



M005に8小節Create Measureを実行した場合



* データが入っている最終小節よりも後の位置に挿入の設定をすると、その位置の拍子の設定が入力されるだけで、実際の空白小節は挿入されない。

● 操作

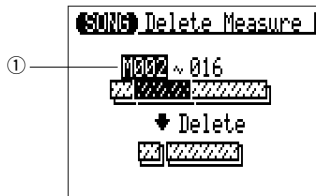
パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

16 Delete Measure(デリートメジャー)

● 機能

指定範囲の小節を全トラック(1～16、パターン、コード、テンポトラック)削除する。

● 表示と設定



① 削除する範囲

削除する小節の範囲をメジャー(小節)で指定する。

【設定範囲】 M001～999

メモ

* 削除された以降の小節および拍子データは前に移動(詰める)する。

元のデータ



M005～012でDelete Measureを実行した場合



● 操作

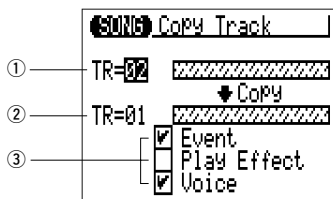
削除する範囲を指定し、[ENTER]を押す。

17 Copy Track(コピートラック)

● 機能

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーする。

● 表示と設定



① TR(コピー元トラック)

コピー元のトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② TR(コピー先トラック)

コピー先のトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

③ コピーするデータの種類

コピーするデータの種類を選択する。

☐ をチェックしたデータのみがコピーされる。

【設定範囲】

- Event : トラックのすべてのイベント
- Play Effect : トラックのプレイエフェクトの設定
- Voice : トラックに対応するボイスの設定

● 操作

パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

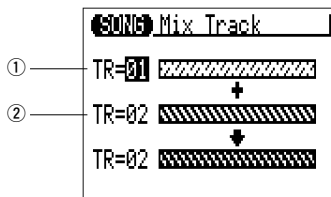
コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消える。

18 Mix Tracks(ミックストラック)

● 機能

あるトラックのすべてのデータを別のトラックのデータにミックスして書き込む。

● 表示と設定



① TR(ミックス元トラック)

ミックス先トラックにミックスしたいトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16

② TR(ミックス先トラック)

ミックス元トラックのデータとミックスしたいトラックを指定する。2つがミックスされてできたデータはこのトラックに書き込まれる。

【設定範囲】 01 ~ 16

● 操作

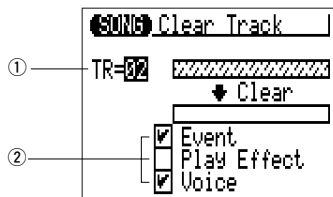
2つのトラック(①、②)を設定し、[ENTER]を押す。

19 Clear Track(クリアトラック)

● 機能

指定したトラックの特定のデータを消去する。

● 表示と設定



① TR(トラック)

消去するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、Pt(パターントラック)、
Cd(コードトラック)、
Tm(テンボトラック)、Al(全トラック)

② 消去するデータの種類

消去するデータの種類を選択する。

☐ をチェックしたデータが消去または初期化される。

【設定範囲】

- Event : トラックのすべてのイベントが消去される
- Play Effect : トラックのプレイエフェクトの設定が初期化される
- Voice : トラックに対応するボイスの設定が初期化される

● 操作

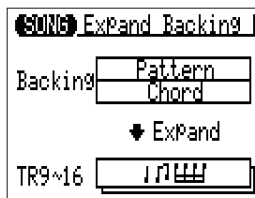
パラメーター①、②を設定し、[ENTER]を押す。

20 Expand Backing(エクスパンドバックキング)

● 機能

バックキング用のデータ(パターントラック+コードトラックのデータ)をMIDIデータ(シーケンスデータ)に変換して、シーケンストラック9~16に展開する。

● 表示と設定



● 操作

設定する項目はなし。現在選択されているソングがこのジョブの対象となる。

[ENTER]を押すと実行される。

メモ

* パターントラックに入力されているパターン(複数のパターンが入力されている場合は、一番最後のパターンの)のボイス、エフェクト、ドラムセットDs3(割り当てられている場合)の設定も一緒にシーケンストラックのボイス、エフェクト、ドラムセットの各設定に反映される。Ds3の設定は、ソングのDs2にコピーされ、もともとのDs2の設定は上書きされて消える。

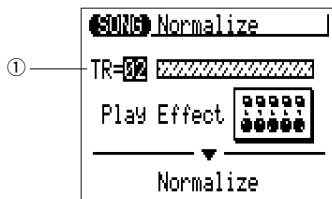
このジョブを実行すると、シーケンストラック9~16にある元のデータは上書きされて消える。

21 Normalize(ノーマライズ プレイ エフェクト)

● 機能

プレイエフェクトの設定をシーケンストラックの演奏データに反映させて、データを書き替える。

● 表示と設定



① TR(トラック)

ノーマライズプレイエフェクトを実行するトラックを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 16、AI(全シーケンストラック)

メモ

* ノーマライズプレイエフェクトが実行されたトラックのプレイエフェクト設定は初期状態に戻る。

● 操作

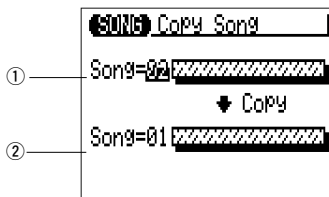
トラック①を設定し、[ENTER]を押す。

22 Copy Song(コピーソング)

● 機能

あるソングの全データを別のソングにコピーする。

● 表示と設定



① Song(コピー元ソング)

コピー元のソングを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 20

② Song(コピー先ソング)

コピー先のソングを指定する。

【設定範囲】 01 ~ 20

メモ

* ソングのプレイエフェクトおよびボイスの設定もコピーされる。

● 操作

ソング①、②を設定し、[ENTER]を押す。

コピーを実行すると、コピー先ソングにある元のデータは上書きされて消える。

23 Clear Song(クリアソング)

● 機能

指定したソングのすべてのデータを消去する。
ソングのプレイエフェクトおよびボイスの設定は初期化される。

● 表示と設定



① Song(ソング)

消去するソングを指定する。

【設定範囲】01～20、AI(全ソング)

● 操作

消去するソング①を指定し、[ENTER]を押す。

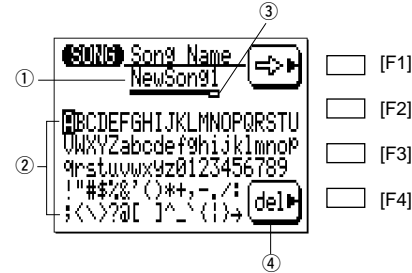
AI(全ソング)を選択して消去を実行するとUndoはできない。

24 Song Name(ソングネーム)

● 機能

ソングに名前を付ける。

● 表示と設定



① ソングネーム

現在選択されているソングに、8文字以内の名前を付ける。

② ソングネーム用キャラクター

この中のキャラクター(文字)を使って、ソングネームを入力する。

③ 文字入力位置

キャラクター(文字)を入力する位置を示す。[F1]を押すと、入力位置は右に移動する。入力位置がいちばん右にある状態で[F1]を押すと、入力位置はいちばん左に移動する。

④ デリート

[F4]を押して、入力位置を1文字分左に移動し、その位置にある文字を削除することができる。

● 操作

- ②のキャラクターの中から任意の文字にカーソルを移動し、[ENTER]を押す。
- [ENTER]を押して文字を確定するたびに、ソングネームの文字入力位置(③)が1文字分ずつ右に移動する。[F1]を押すことで、文字入力位置を1文字分ずつ右に移動することができる。
- 入力が終わったら、[EXIT]を2回押すとソングプレイモードに戻り、ソングネームを確認できる。

メモ

* スペースを入力する場合は、[F1]を押して、入力位置をスペース分だけ移動する。

ソングネームの作成作業には、Undoは効かない。

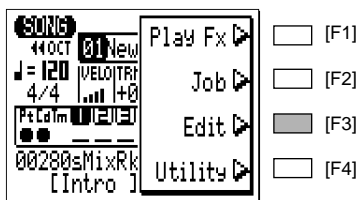
ソングエディット

ソングに入力されている演奏データ(イベント)の修正や削除、新たなイベントの挿入を行ないます。

* イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ)などの、トラックに記録されている個々の MIDI データのことです。

サステインペダルの ON/OFF や曲の途中でのパンやボリュームの変更、テンポの微調整など、リアルタイムやステップレコーディングでは入力できないデータを入力できます。

ソングプレイ画面で、エディットしたいトラック(Pt、Cd、Tm、1～16)にカーソルを移動してから[MENU]を押し、[F3](Edit)を押してソングエディット画面に入ります。



■ ソングエディットの手順

(シーケンストラック、テンポトラック)

1. ソングプレイ画面で、エディットしたいトラック(Tmまたは1～16)を選択し、[MENU]を押す。

* ソングエディット画面ではトラックは変更できないので、あらかじめここでトラックを選択しておく。

2. [F3](Edit)を押して下図の画面を表示させる。



ここで表示される画面はエディットチェンジ画面と呼ばれ、イベントの修正および削除ができる。新たなイベントを挿入する場合は、このエディットチェンジ画面で[MENU]→[F1](Insert)を押し、エディットインサート画面を表示させる。

● 入力済のイベントをエディット(修正、削除)する場合

3. カーソルボタン(上下)を押して、エディットするイベントにカーソルを移動する。

* [◀]/[▶]を押すと、カーソルを1小節ずつ移動できる。

* ノートイベントにカーソルを移動すると、そのイベントが発音する。

4. カーソルボタン(左右)を押して、エディットするイベントのパラメーターにカーソルを移動し、設定を変更する。変更したイベントは全体が点滅する。

* 各イベントの表示とパラメーターについては P. 244を参照のこと。

* [F1](del)を押すと、カーソル位置のイベントが削除される。

5. 設定が完了したら[ENTER]を押して設定を確定する。点滅は止まる。

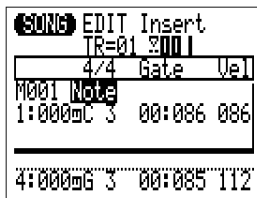
* 点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされる。

* イベントの位置の表示(ビート、クロック)にカーソルを移動し、設定を変更すると、自動的にその位置にイベントが移動する。

6. [EXIT]を押すとソングプレイ画面に戻る。

● 新たにイベントを入力する場合

3. エディットチェンジ画面で [MENU] → [F1](Insert) を押し、エディットインサート画面を表示させる。



4. P. 161 「インサート」にしたがって、新たに入力するイベントを設定し、入力する。

■ ソングエディットの手順

(パターントラック、コードトラック)

1. ソングプレイ画面で、エディットしたいトラック (PtまたはCd)を選択し、[MENU]を押す。
2. [F3](Edit) を押してエディット画面を表示させる。
パターントラック、コードトラックのエディット画面は、ステップレコーディングの画面と同じである。パターンのエディット(修正、削除、入力)方法については、パターントラックのステップレコーディング(→P. 132)を、コードトラックのエディット(修正、削除、入力)方法については、コードトラックのステップレコーディング(→P. 134)を参照のこと。

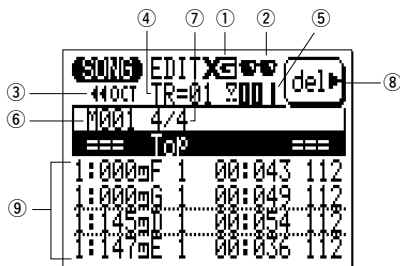
ソングエディットチェンジ (シーケンストラック)

● 機能

ソングに入力されているイベントの修正および削除を行なう。

● 表示

ソングプレイ画面でシーケンストラック (TR1 ~ 16) を選び、[MENU]→[F3](Edit)を押す。



● 設定

① XG XGビューアイコン(表示のみ)

このアイコンが表示されている場合、イベントリスト上のXG関連のイベントが、XGで定義されている名称で表示されていることを示す。

→XGビュー：P. 162

② ビューフィルターアイコン(表示のみ)

このアイコンが表示されている場合、特定のイベントのみがイベントリスト上に表示されていることを示す。

→ビューフィルター：P. 162

③ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

④ TR(トラック)

エディットするトラックを表示する。(表示のみ)

⑤ ソングを再生/停止している位置のメジャー (小節) (表示のみ)

⑥ カーソル位置のメジャー (小節)

現在カーソルのある位置のメジャーを表示する。

⑦ 拍子

カーソルのある位置の、小節の拍子を表示する。(表示のみ)

⑧ del(デリート)

[F1]を押すと、カーソル位置のイベントを削除する。

⑨ イベントリスト

トラックに入力されているイベントの各パラメータを表示する。

この部分の画面表示はイベントの種類により異なる。

メモ

* 各イベントの表示とパラメーターについては P. 244を参照のこと。

ソングプレイモード

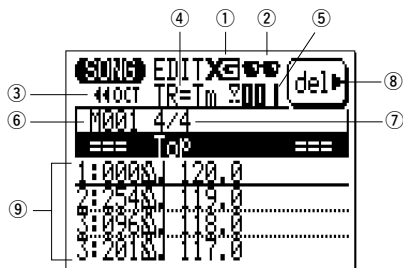
ソングエディットチェンジ(テンポトラック)

● 機能

テンポデータの修正および削除を行なう。

● 表示

ソングプレイ画面でテンポトラック (Tm) を選び、
[MENU]→[F3](Edit)を押す。



● 設定

① **XG** XGビューアイコン

② **フィルター** ビューフィルターアイコン

③ **OCT**(鍵盤オクターブシフト)

いずれもシーケンストラックのソングエディット
チェンジ(→P. 159)と同じ。

④ **TR=Tm**

テンポトラックをエディットすることを表示している。
(表示のみ)

⑤ **ソングを再生/停止している位置のメジャー (小節)**
(表示のみ)

⑥ **カーソル位置のメジャー (小節)**

現在カーソルのある位置のメジャーを表示する。

⑦ **拍子**

カーソルのある位置の小節の拍子を表示する。(表示
のみ)

⑧ **del(デリート)**

[F1]を押すと、カーソル位置のテンポイベントを削除
する。

⑨ テンポイベントリスト

それぞれ、以下のパラメーターを表示する。

【設定範囲】 ビート(拍) : 1~16

クロック : 000~479

テンポ : 025.0~300.0

1:293& 113.0

ビート クロック テンポ

メモ

* ビートとクロックの設定範囲は、拍子によって異なる。

[F1]Insert(インサート)

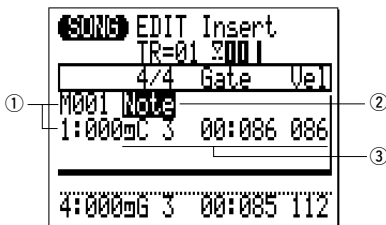
● 機能

シーケンストラック、テンポトラックに新しいイベントを挿入する。

● 表示

ソングエディットチェンジ画面で [MENU] → [F1](Insert)を押すと、インサート用の画面がポップアップ表示される。この画面を使って目的のイベントを設定し、入力する。

・シーケンストラックでのインサート表示



・テンポトラックでのインサート表示



● 設定

① 挿入位置(メジャー、ビート、クロック)

イベントの挿入位置を設定する。

【設定範囲】メジャー：001～999

ビート：1～16

クロック：000～479

② イベントの種類

③ イベントのパラメーター

挿入するイベントの種類およびパラメーターを設定する。

シーケンストラックのエディットチェンジ画面からインサート画面に入った時にはC3のノートイベントがデフォルトで表示される。

テンポトラックのエディットチェンジ画面からインサート画面に入った時にはテンポチェンジ = 120.0 がデフォルトで表示される。テンポチェンジ以外のイベントには変更できない。

各イベントの表示とパラメーターについてはP.244を参照のこと。

【設定範囲】

シーケンストラック

Note(ノート)

PB(ピッチベンド)

PC(プログラムチェンジ)

CC(コントロールチェンジ)

CAT(チャンネルアフタータッチ)

PAT(ポリフォニックアフタータッチ)

RPN(レジスタードパラメーターナンバー)

NRPN

(ノンレジスタードパラメーターナンバー)

Exc(システムエクスクルーシブ)

XG RPN

(XGレジスタードパラメーターナンバー)

XG NRPN

(XGノンレジスタードパラメーターナンバー)

XG Exc System

(XGシステムパラメーターチェンジ)

XG Exc Effect

(XGエフェクトパラメーターチェンジ)

XG Exc Multi

(XGマルチパートパラメーターチェンジ)

XG Exc Drum(XGドラムセットアップパラメーターチェンジ)

テンポトラック

Tempo Change(テンポチェンジ)

● 操作

上記「設定」の各パラメーターを設定し、[ENTER]を押すと、イベントが入力される。


[EXIT]を押すと、エディットチェンジ画面に戻る。

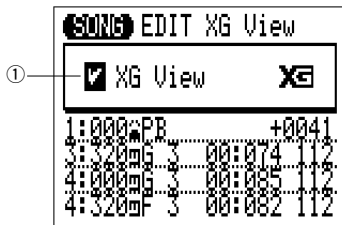
[F2] XG View(XGビュー)

● 機能

イベントリスト上の XG 関連のイベント (RPN、NRPN、システムエクスクルーシブなど)を、XG で定義されている名称で表示させる。XG 対応のソングデータを制作する際に便利。


● 表示


ソングエディットチェンジ画面で [MENU] → [F2]( XG View)を押すと、XGビュー設定画面がポップアップ表示される。



● 設定

① XGビュー ON/OFF

[+1 (YES)]を押して□をチェックすると、XGビューがONになり(XGマーク  表示)、RPN、NRPN、システムエクスクルーシブなどのイベントがXGで定義されている名称で表示される。[-1 (NO)]でOFFに設定される。

XGビューをONに設定している場合、ソングエディットチェンジ画面上部にXG マーク ()が表示される。

メモ

- * システムエクスクルーシブの中には、XGパラメーターとして表示されないものもある。XGパラメーターについては、「QY100が扱えるMIDIイベント」(P. 244)参照のこと。
- * XGビューの設定は、電源を切ると解除される。

● 操作


XGビュー ON/OFFを設定し、[EXIT]を押す。

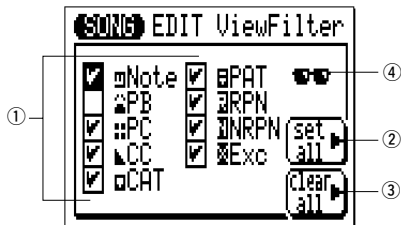
[F3] View Filter(ビューフィルター)

● 機能

エディットチェンジ画面のイベントリストに表示させるイベントを選ぶことができる。たとえば、ノートデータだけをエディットする際に、ノート以外のイベントを表示させないなどの設定ができる。

● 表示

ソングエディットチェンジ画面で [MENU] → [F3]( View Filter)を押すと、ビューフィルター設定画面がポップアップ表示される。



● 設定

① イベント表示のON/OFF

□がチェックされているイベントがイベントリストに表示される。各イベントにカーソルを移動し、[+1 (YES)]を押してチェックする。[-1 (NO)]でOFFに設定される。


② set all(セットオール)

[F3](set all)を押すと、すべてのイベントがチェックされる。

③ clear all(クリアオール)

[F4](clear all)を押すと、すべてのイベントのチェックが解除される。

④ ビューフィルターアイコン

1 つでもOFFに設定されているイベントがある場合、画面右上にサングラスマーク ()④が表示される。同様に、この表示はソングエディットチェンジ画面上部にも表示される。

メモ

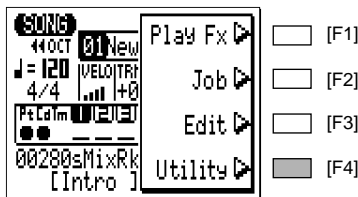
- * ビューフィルターの設定は、電源を切ると解除される。

● 操作

ビューフィルター ON/OFFを設定し、[EXIT]を押す。

ユーティリティ

QY100の基本設定やMIDI、フィンガードコード機能の設定などを行なうための画面です。ソングプレイ画面またはパターンプレイ画面で[MENU]を押し、[F4](Utility)を押します。



ユーティリティには以下の4つの画面があります。

上記操作でユーティリティ画面を呼び出すと、このうちの前回表示したユーティリティ画面が表示されます。

・System(システム)：→P. 164

クリック音、レコーディング時のカウント、マスターチューン、システムエクスクルーシブのインターバルタイム、フットスイッチ機能を設定する。

・MIDI(ミディ)：→P. 166

QY100のMIDIに関する設定をする。

・Bulk Dump(バルクダンプ)：→P. 168

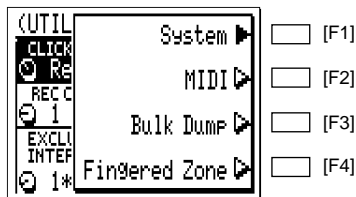
バルクダンプ送信の設定と実行をする。

・Fingered Zone

(フィンガードコードゾーン)：→P. 169

ソングプレイ/パターンプレイ画面で、フィンガードコードがONに設定されている場合、鍵盤のどの範囲をコード検出用に使うか(フィンガードコードゾーン)を指定する。

ユーティリティの他の画面に移動するには、[MENU]を押し[F1]～[F4]を押します。ユーティリティモードでの各設定は、電源を切っても消えません。



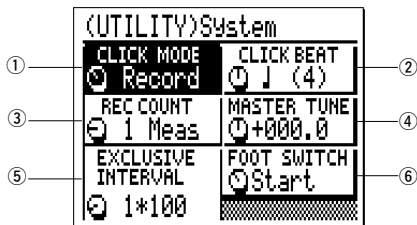
[F1]System(システム)

● 機能

クリック音、レコーディング時のカウント、マスターチューン、システムエクスクルーシブのインターバルタイム、フットスイッチの機能を設定する。

● 表示

ソングプレイ画面またはパターンプレイ画面で[MENU]→[F4](Utility)を押す。System(下図)以外の表示の場合はさらに[MENU]→[F1](System)を押す。



● 設定

① CLICK MODE(クリックモード)

どの状態のときにクリック音を鳴らすかを設定する。

Off : クリック音を鳴らさない。

Record : リアルタイムレコーディングの時にクリック音を鳴らす。

Rec/Play : リアルタイムレコーディングおよび再生時にクリック音を鳴らす。

Always : 常にクリック音を鳴らす。

【設定範囲】 Off、Record、Rec/Play、Always

② CLICK BEAT(クリックビート)

クリック音の間隔を音符で設定する。PLAY ランプは、このクリックビートで設定されたビートで点滅する。

【設定範囲】 F 16分音符 J 8分音符
 J 4分音符 J 2分音符
 J 全音符

③ REC COUNT(レックカウント)

リアルタイムレコーディングの録音スタート時のカウント小節数を設定する。
 Offに設定した場合、[●]→[▶]を押すとすぐに1小節目から録音がスタートする。

【設定範囲】 Off、1 ~ 8 Meas

④ MASTER TUNE(マスターチューニング)

QY100の音源部全体のチューニングを0.1セント単位で設定する。(ドラムボイスの音程には関係しない。) 1セント=1/100半音。

【設定範囲】 -102.4 ~ +102.3 (cent)

⑤ EXCLUSIVE INTERVAL

(エクスクルーシブ インターバル)

ソング上にシステムエクスクルーシブデータが入力されている場合、データが重すぎると、音源側の処理スピードがついてゆけず、MIDIエラーが発生することがある。このような問題を解決するために、システムエクスクルーシブデータを音源側に送る際、1キロバイトごとに送信の間隔を空ける機能がある。その送信時間の間隔を100msec(ミリ秒)単位で設定するのがこのインターバルタイムである。

システムエクスクルーシブを含んだソングデータを再生中にMIDIエラーが発生する場合、このインターバルタイムを少し大きく設定してみるとよい。

【設定範囲】 0 ~ 9 × 100 (msec)

メモ

* インターバルタイムの設定によっては、再生が遅れる場合がある。

⑥ FOOT SWITCH(フットスイッチ)

FOOT SW 端子に接続したフットスイッチの機能を設定する。

Start : ソング/パターンの再生/停止をコントロールする。

ソングの場合 : ソング再生中にフットスイッチを踏むと、その位置で停止する(パネルボタンの[■]と同様の動作)。ソング停止状態でフットスイッチを踏むと、停止していた小節位置から再生される(パネルボタンの[▶]と同様の動作)。

パターンの場合 : パターン再生中にフットスイッチを踏むと、パターンの先頭に戻って停止する(パネルボタンの[■]→[◀]と同様の動作)。パターン停止状態でフットスイッチを踏むと、パターンの先頭から再生される(パネルボタンの[▶]と同様の動作)。

Section : ソング/パターンの再生時に、セクションを切り替える。

ソングの場合 : フットスイッチを踏むと、次のセクションチェンジのルールに従って、そのとき再生中のセクションの次のセクションに切り替わる。

・セクションチェンジのルール

INTRO MAIN A FILL AB MAIN B FILL
 BA ENDING INTROへ戻る

* セクションチェンジは、フットスイッチを踏んだときに再生中の小節を、再生後に切り替わる。

* INTROは再生後、自動的にMAIN Aにチェンジする。

- * FILL ABは再生後、自動的にMAIN B にチェンジする。
- * FILL BAは再生後、自動的にENDING にチェンジする。
- * MAIN AとMAIN Bはループ再生される。
- * ENDING 再生中にフットスイッチを踏まなかった場合、ENDING 再生後自動的にソング停止する。
- * BLANK 再生中にフットスイッチを踏んだ場合、MAIN Aにチェンジする。

パターンの場合：フットスイッチを踏むと、次のセクションチェンジのルールに従って、そのとき再生中のセクションの次のセクションに切り替わる。

・セクションチェンジのルール

INTRO MAIN A FILL AB MAIN B FILL BA ENDING INTROへ戻る

- * セクションチェンジは、フットスイッチを踏んだときに再生中の小節を、再生後に切り替わる。
- * どのセクションでも、フットスイッチを踏まないかぎり、そのセクションをくり返し再生する。
- * BLANK 再生中にフットスイッチを踏んだ場合、MAIN Aにチェンジする。

AmpSim：フットスイッチは、パネルボタンの[AMP SIMULATOR]と同じ機能で動作する。つまり GUITAR/MIC INPUT 端子入力に設定しているアンプシミュレーター（全体もしくは1 エフェクトブロック）のオン / オフスイッチとして動作する。（→P. 118）

【設定範囲】 Start、Section、AmpSim

メモ

- * QY100 に使用するフットスイッチは、ヤマハフットスイッチ（FC4、FC5：別売）をお使いください。

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)] / [+1 (YES)] または ナンバーボタンで値を設定し、[EXIT]を押す。

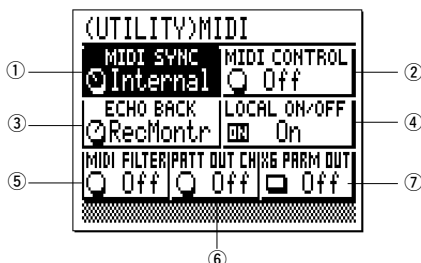
[F2]MIDI(ミディ)

● 機能

MIDIに関する各種設定を行なう。

● 表示

ソングプレイ画面またはパターンプレイ画面で[MENU]→[F4](Utility)を押す。MIDI(下図)以外の表示の場合はさらに[MENU]→[F2](MIDI)を押す。



● 設定

① MIDI SYNC(ミディシンク)

QY100の再生を内部クロックで行なうか、外部MIDIクロックで行なうかを選択する。

Internal : QY100の内部クロックで動作する。

QY100 単独で使用する場合はこの状態にする。MIDI OUT および TO HOST 端子にも MIDI クロックを出力するので、QY100をマスターとして外部 MIDI 機器と同期演奏する場合もこの状態にする。

External : QY100のMIDI INおよびTO HOST 端子から受信した外部MIDI クロックで動作する。QY100を同期演奏のスレーブとして使う場合はこの状態にする。

* Externalに設定すると、QY100単体ではソングやパターンの再生ができなくなる。

【設定範囲】 Internal、External

② MIDI CONTROL(ミディコントロール)

スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインターの送受信および MIDI クロックの送信を行なうかどうかの設定をする。

In : 上記MIDI信号を受信するが送信はしない。
Out : 上記MIDI信号を送信するが受信はしない。
In/Out : 上記MIDI信号を受信も送信もする。
Off : 上記MIDI信号を受信も送信もしない。

【設定範囲】 Off、In、Out、In/Out

メモ

* MIDI SYNC ①が“External”に設定されているとき、MIDIクロックは常に受信する。

③ ECHO BACK(エコーバック)

MIDI IN 端子で受信した外部 MIDI キーボードなどの演奏情報を、MIDI OUT 端子へ出力する(エコーバック)かどうかを設定する。Offで出力しない。Thruで出力する。

RecMontrに設定すると、MIDI IN端子で受信した外部MIDIキーボードなどの演奏情報が(送信チャンネルに関係なく)、ソングモード/パターンモードのプレイ画面で選択されているトラックに対応した内部音源パートで演奏される。またそのトラックに対応したMIDIチャンネルでMIDI OUT端子にも出力される。128 バイト以上のシステムエクスクルーシブデータはこの設定に関係なくエコーバックしない。

【設定範囲】 Off、Thru、RecMontr

④ LOCAL ON/OFF(ローカルON/OFF)

QY100の鍵盤部と音源部を切り離すかどうかを設定する。通常は On(内部的にMIDIで接続されている)。Offに設定すると、鍵盤ボタンを弾いてもQY100からは音が出なくなる。音源部は、MIDI IN端子およびTO HOST 端子からの信号にのみ対応して発音する。MIDI OUT 端子へはローカル On/Offの設定に関係なく鍵盤ボタンの演奏情報は出力される。

【設定範囲】 On、Off

⑤ MIDI FILTER(ミディフィルター)

外部 MIDI キーボードなどを使ってレコーディングする際、MIDI INおよびTO HOST 端子で受信するMIDI 信号の中から、特定の信号だけを受信しない設定。

【設定範囲】 Off、PB(ピッチベンド)、

CC(コントロールチェンジ)、

AT(アフタータッチ)、

Exc(システムエクスクルーシブ)

メモ

* この設定はレコーディング時のみ有効である。外部MIDIキーボードを弾いてQY100の音源部を鳴らすだけの場合は、この設定は機能しない。

* AT(アフタータッチ)は、チャンネルアフタータッチ(CAT)、ポリフォニックアフタータッチ(PAT)の両方に対応する。

⑥ PATT OUT CH(パターン出力チャンネル)

QY100を再生する際、パターンの演奏データをMIDI OUT およびTO HOST 端子から出力するかどうか(出力する場合はMIDI OUTチャンネルも)設定する。Offに設定すると出力されない。

【設定範囲】 Off、1～8、9～16

⑦ XG PARM OUT(XGパラメーターアウト)

ボイスやエフェクトパラメーターの値を変更したとき、その設定をMIDIデータとしてMIDI OUT およびTO HOST端子からリアルタイムに出力するかどうかを設定する。Onに設定すると、MIDI OUTおよびTO HOST端子から出力する。

QY100に別のXG音源をMIDI接続して、そのXG音源のボイスやエフェクトのパラメーターをQY100からコントロールする場合に使う。

【設定範囲】 Off、On

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]で設定し、[EXIT]を押す。

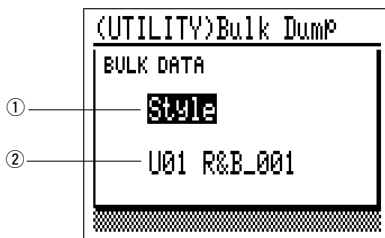
[F3]Bulk Dump(バルクダンプ)

● 機能

QY100のユーザースタイル、ソング、システムセットアップのデータを、バルクデータ(システムエクスクルーシブメッセージ)として、MIDI OUTおよびTO HOST端子から出力する。外部MIDI機器やコンピューターにQY100のデータを保存する場合に使う。

● 表示

ソングプレイ画面またはパターンプレイ画面で[MENU]→[F4](Utility)を押す。Bulk Dump(下図)以外の表示の場合はさらに[MENU]→[F3](Bulk Dump)を押す。



● 設定

① データの種類 ② ダンプナンバー / ネーム

QY100からバルクダンプするデータの種類を指定する。

Style : ユーザースタイルをバルクダンプする。
ダンプナンバーでバルクダンプするスタイルナンバー(U01～U64)を選ぶ。Allを選ぶと全ユーザースタイルをバルクダンプする。

Song : ソングデータをバルクダンプする。
ダンプナンバーでバルクダンプするソングナンバー(01～20)を選ぶ。Allを選ぶと全ソングをバルクダンプする。

All : 全ユーザースタイル、全ソングおよびQY100のシステムセットアップデータをバルクダンプする。ダンプナンバーは指定できない。

【設定範囲】 Style(U01～U64、All)

Song(01～20、All)

All

● バルクダンプの操作

データの種類とダンプナンバーを設定後、[ENTER]を押すと、「Are You Sure?」と確認のメッセージが表示される。ここで[+1 (YES)]を押すとバルクダンプが実行される。[-1 (NO)] または [EXIT] を押すとバルクダンプをキャンセルできる。

* バルクダンプ時の接続については、P. 22を参照のこと。

付属の「QY100データファイラー」を使ってQY100のバルクデータをコンピューターとの間で送受信することができます。詳しくは、「QY100データファイラー」のインストールガイドをご参照ください。

● バルクデータの受信について

* Song データを受信する場合はソングプレイ画面に、Styleデータを受信する場合はパターンプレイ画面にする。

* Allデータを受信する場合は、ソングプレイまたはパターンプレイ画面にする。

* バルク受信するときはQY100の録音、再生は停止しておく。

* Song/Styleデータを1つだけバルク受信すると、そのときQY100のソング/パターンプレイ画面で選択されていたソング/スタイルは上書消去される。

* Song/Style データをすべてバルク受信すると、そのときQY100に保存されていたソングやユーザースタイルはすべて上書消去される。

* Allデータを受信すると、そのときQY100に保存されていたソング、ユーザースタイル、システムセットアップデータはすべて上書消去される。

* 機器やシーケンスソフトによっては、受信したバルクデータをQY100に送信するときにバルクデータの順序が変更されてデータが正しく認識されない場合があります。バルクデータの送受信には、付属の「QY100データファイラー」を使うことをおすすめいたします。

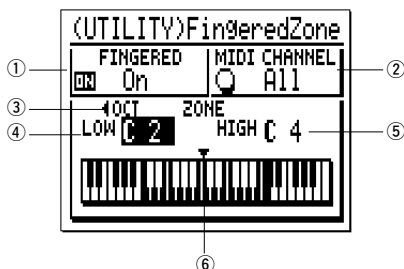
[F4]Fingered Zone (フィンガード コード ゾーン)

● 機能

ソングプレイ / パターンプレイ画面でフィンガードコードがONに設定されている場合、鍵盤のどの範囲をコード検出用に使うか(フィンガードコードゾーン)を指定する。ここで指定した範囲は、QY100の鍵盤ボタンにも、外部MIDIキーボードからの入力に対しても、有効となる。

● 表示

ソングプレイ画面またはパターンプレイ画面で[MENU]→[F4](Utility)を押す。FingeredZone(下図) 以外の表示の場合はさらに [MENU] → [F4](Fingered Zone)を押す。



● 設定

① FINGERED(フィンガードコード)

フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定する。
ここでの設定は、ソングプレイ画面およびパターンプレイ画面のフィンガードコード設定(FNGR)と連動する。

【設定範囲】 On、Off

② MIDI CHANNEL(ミディチャンネル)

外部MIDIキーボードからフィンガードコード機能を使う場合に、QY100のMIDI受信チャンネルを設定する。

外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルと同じまたはAll(どのチャンネルでも受信する)に設定する。

【設定範囲】 All、01 ~ 16

③ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

④ LOW(ゾーンローリミット)

⑤ HIGH(ゾーンハイリミット)

フィンガードコードのコード検出範囲(フィンガードコードゾーン)の下限(LOW)と上限(HIGH)を設定する。このゾーン内で和音を押さえると、自動的にそのコードが判別される。

【設定範囲】 C-2 ~ G8

メモ

* LOWはHIGH以上の値には設定できない。

* ゾーンは、[-1(NO)]/[+1(YES)]および鍵盤ボタンで設定できる。鍵盤ボタンで入力する際は [OCT DOWN]/[OCT UP]も使うことができる。

⑥ フィンガードコードゾーン表示

C1~C5の範囲で、設定されているフィンガードゾーンを反転表示する。中央のマークがC3(中央のド)の位置。

メモ

* [OCT DOWN]/[OCT UP]を押しても、フィンガードコードゾーン表示の範囲(C1~C5)は変化しない。

● 操作

①~⑤を設定し、[EXIT]を押す。

メモ

フィンガードコードがONに設定されている場合

* フィンガードコードゾーンの範囲内で和音を押さえると、自動的にそのコードが判別されるが、そのときコードの音は発音されない。

* フィンガードコードゾーンでコードを押さえないが、フィンガードコードゾーンのLOWより低い鍵盤で単音を押さえると、オンベースが設定される。

* フィンガードコードゾーンの HIGH より高い鍵盤を押さえると、通常に発音する。

ソングボイスモード

ソングを再生する際のトラックごとのボイス(音色)の設定を行なうモードです。

16チャンネルのミキサーを操作する感覚で、シーケンストラックTR1～16のボリューム、パン、ボイスのアサイン(割り当て)、ミュート/ソロを設定できます。さらに、パターントラックのボリューム、マスターボリュームも設定できます。エフェクトのセンド(深さ)の設定や、ボイスエディットもできます。

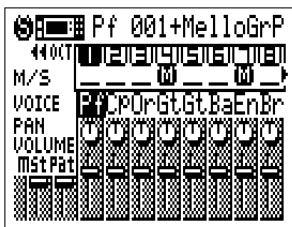
ソングボイスモードの設定画面はソングごとに保存され、ソングを切り替えるとそのソング用のミキサー画面になります。演奏中の画面表示も、ソング中のデータや外部MIDI情報に応じて変化します。

[SONG] を数回押してソングボイスモードに入ります。ソングボイスモードに入るとミキサー画面が表示されます。

・ミキサー画面(→P. 171)

シーケンストラックTR1～16に対応した16チャンネルミキサー表示の設定画面。

ソングを再生/録音する際のボイスのアサイン、ボリューム、パンなどを設定する。

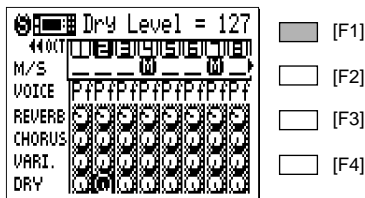


ミキサー画面で[MENU]→[F1]～[F3]を押すと、さらに細かいボイスの設定画面が表示されます。

・[F1] エフェクトセンド(→P. 173)

リバーブ、コーラス、バリエーションの各エフェクトのセンドレベルおよびドライレベルを設定する。

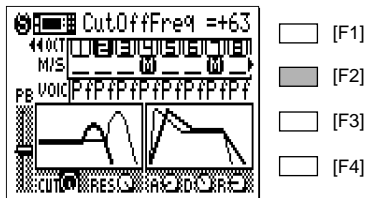
ミキサー画面で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F1](Effect Send)を押す。



・[F2] ボイスエディット(→P. 174)

各トラックごとにアサインされているボイスをエディットできる。

ミキサー画面で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F2](Voice Edit)を押す。

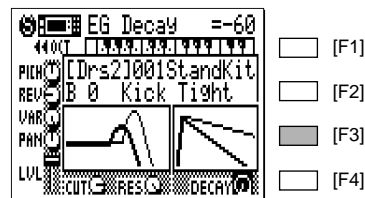


・[F3] ドラムボイスエディット(→P. 176)

ドラムセット中の、特定のドラム楽器音をエディットできる。

ミキサー画面でDs1およびDs2がアサインされているトラックを選んだ状態で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F3](Drum Edit)を押す。

* Ds1、Ds2 以外のボイスがアサインされているトラックを選んでいる場合は、[MENU] を押しても [F3](Drum Edit)は表示されない。



メモ

* レコーディングモードがリアルタイムレコーディングに設定されている場合は、ソングボイスモードで [] [▶]を押せばソングレコーディングができる。ただし、ソングボイスモードでの操作(ボリュームやパンなどのつまみの動き)は録音できない。

* ソングにプログラムチェンジやコントロールチェンジ(ボリューム、パン)などが入力されていると、ソングボイスモードでの画面表示にも反映される。

ミキサー画面

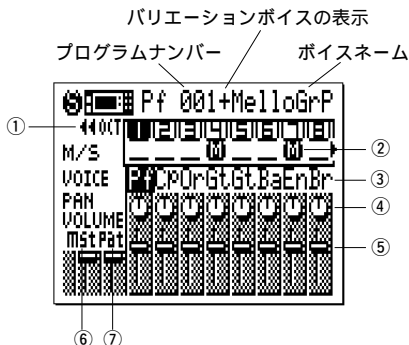
● 機能

シーケンストラックTR1～16に対応した16チャンネルミキサー表示の設定画面。

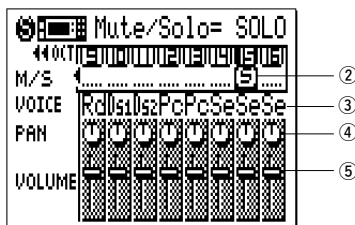
ソングを再生/録音する際のボイスのアサイン、ボリューム、パンなどを設定する。ソング再生中にも設定変更できる。(その操作をシーケンストラックに録音することはできない)

● 表示

[SONG]を数回押して、ミキサー画面(下図)を表示させる。



カーソルを左右に移動して表示トラック(1～8 9～16)を切り替えられる。



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② M/S(ベロシティメーター)

そのトラックのデータの有無と再生時のベロシティ、ミュート、ソロを表示する。ソングプレイ画面と同じ。(→P. 123)

③ VOICE(ボイス)

トラックごとに使用するボイスを設定する。この段には、選択されているボイスのカテゴリ*だけが表示される。ここにカーソルを移動すると、ディスプレイ上段にプログラムナンバーとボイスネームが表示される。また、選択されているボイスがバリエーションボイス*の場合は、プログラムナンバーの右側に「+」が表示される。(左図参照)

* ボイスのカテゴリ

種類によってボイスを大まかに分類した区分け。

* バリエーションボイス

各プログラムナンバー(1～128)の基本ボイス(GMシステムレベル1に準拠)ごとに用意されている、拡張XGボイス。XG ノーマルボイスリスト(別冊データリスト)参照。

カーソルをVOICEの段に移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)]でそのトラックで鳴らすボイスを設定する。[SHIFT]を押しながら[-1(NO)]/[+1(YES)]を押すことで、前後のボイスカテゴリに移動できる。また、ナンバーボタンで直接プログラムナンバーを入力することができる。

ボイスおよびカテゴリについての詳しい説明は、P. 106を参照のこと。

【カテゴリ表示】

ノーマルボイス

- Pf(ピアノ)
- Cp(クロマチックパーカッション)
- Or(オルガン)
- Gt(ギター)
- Ba(ベース)
- St(ストリングス)
- En(アンサンブル)
- Br(ブラス)
- Rd(リード)
- Pi(パイプ)
- Ld(シンセリード)
- Pd(シンセパッド)
- Fx(シンセエフェクト)
- Et(エスニック)
- Pc(パーカッシブ)
- Se(サウンドエフェクト:効果音)

SFXボイス

- Sfx(XGサウンドエフェクト:効果音)

ドラムボイス

- Sfk(サウンドエフェクトキット:効果音)
- Dr(ドラムキット)
- Ds1(エディット可能なドラムセット1)
- Ds2(エディット可能なドラムセット2)

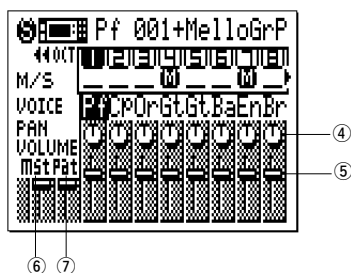
【設定範囲】

XG ノーマルボイスリスト(別冊データリスト)参照

XGドラムボイスリスト(別冊データリスト)参照

Ds1、Ds2をすばやく選択するには、[+1(YES)]を([-1(No)]を押しながら)押し続ける。

Ds1、Ds2を選ぶと、個々のドラム楽器のエディットが可能。(→P. 176)



④ PAN(パン)

再生する際のパン(音の定位)を設定する。
ここにカーソルがある時、ディスプレイ最上段に設定値が表示される。

Left 63で最も左、Right 63で最も右、Centerで中央に定位する。Random(ランダム)では、発音するたびに音がランダムに移動する。

ナンバーボタンで数値を入力すると、0=Random、1=Left 63、64=Center、127=Right 63になる。

【設定範囲】 Random、Left 63 ~ Center ~ Right 63

⑤ VOLUME(ボリューム)

トラックごとの音量を設定する。
ここにカーソルがある時、ディスプレイ最上段に設定値が表示される。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑥ Mst(マスターボリューム)

ソング全体の音量を設定する。
ここにカーソルがある時、ディスプレイ最上段に設定値が表示される。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑦ Pat(パターントラックボリューム)

パターントラック(Pt)の音量を設定する。
ここにカーソルがある時、ディスプレイ最上段に設定値が表示される。

【設定範囲】 000 ~ 127

メモ

* パターンの中の個々のトラックの音量バランス設定は、パターンボイスモード(P. 221)で行なう。

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)]またはナンバーボタンで値を設定する。シーケンサーボタンはソングプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

ミキサー画面での設定は、トラックにMIDIイベントとして入力されない。MIDI イベントとしてトラックに入力する場合は、ソングエディットのインサート(→P. 161)で行なう。

[F1]エフェクトセンド

● 機能

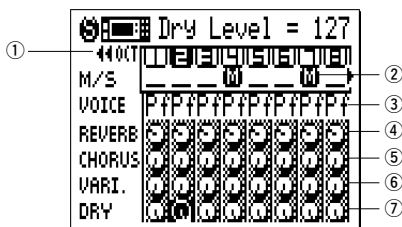
リバーブ、コーラス、バリエーションの各エフェクトのセンドレベルおよびドライレベルを設定する。

参照：「QY100の基礎知識：エフェクト部」(P. 108)、
「ソングエフェクトモード」(P. 178)

● 表示

ソングボイスのミキサー画面で [MENU] → [F1] (Effect Send) を押す。

(VARIATION=SYSTEMの時)



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② M/S(ベロシティメーター)

そのトラックのデータの有無と再生時のベロシティ、ミュート、ソロを表示する。ミキサー画面と同じ。(→P. 123)

③ VOICE(ボイス)

トラックごとに使用するボイスを設定する。ミキサー画面と同じ。(→P. 171)

④ REVERB(リバーブセンドレベル)

トラックごとに、リバーブエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでリバーブエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑤ CHORUS(コーラスセンドレベル)

トラックごとに、コーラスエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでコーラスエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

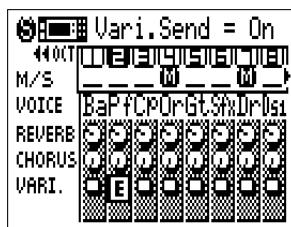
⑥ VARI.(バリエーションセンドレベル)

バリエーションエフェクトがシステムエフェクトとして使われている場合、トラックごとに、バリエーションエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでバリエーションエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

バリエーションエフェクトがインサージョンエフェクトとして使われている場合は、バリエーションエフェクトのOn/Offスイッチとして機能する。(下図のような表示となる)

(VARIATION=INSERTIONの時)



この場合、同時に On できるのは任意の 1 トラックのみ。別のトラックでこのスイッチを On に設定すると、すでに On(■) に設定されていたスイッチは自動的に Off(□) になる。

【設定範囲】 On(■)、Off(□)

メモ

* システムエフェクトとインサージョンエフェクトの違いについてはP. 109、179ページを参照のこと。

⑦ DRY(ドライレベル)

バリエーションエフェクトがシステムエフェクトとして使われている場合にのみ表示される。トラックごとに、エフェクトのかかった音(ウェット音)と、かからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

【設定範囲】 000(ウェット音のみ) ~

127(ドライ音のみ)

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)] またはナンバーボタンで値を設定する。[EXIT]を押すとミキサー画面に戻る。

シーケンサーボタンはソングプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

メモ

* REVERB、CHORUS、VARI.、DRYの設定をすべて0にしておくと、そのトラックの音は出力されなくなる。

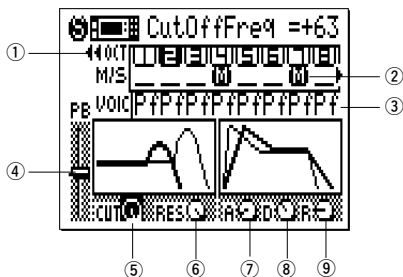
[F2] ボイスエディット

● 機能

各トラックにアサインされているボイスをエディットできる。トラックごとの設定なので、当該トラック内で別のボイスに差し替えても、ボイスエディットの設定はそのまま差し替えられたボイスに反映される。

● 表示

ソングボイスのミキサー画面で [MENU] → [F2] (Voice Edit) を押す。



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② M/S(ペロシティメーター)

そのトラックのデータの有無と再生時のペロシティ、ミュート、ソロを表示する。ミキサー画面と同じ。(→P. 123)

③ VOICE(ボイス)

トラックごとに使用するボイスを設定する。ミキサー画面と同じ。(→P. 171)

④ PB(ピッチベンドレンジ)

トラックごとに、ピッチベンドによる音程変化の幅を半音単位で設定する。(12半音で1オクターブ)
通常はプラスの値を設定するが、マイナスの値を設定すると、外部MIDIキーボードのピッチベンドを上げたときに、(または[OCT DOWN]を押したとき)に、音程が下がる。

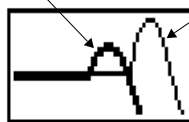
【設定範囲】 -24 ~ +00 ~ +24

⑤ CUT(フィルターカットオフ周波数)

⑥ RES(フィルターレゾナンス)

トラックごとに、ボイスにかかるローパスフィルターの設定をすることで、音色を変えることができる。デフォルトのフィルター特性カーブが太線で、エディットされた状態のカーブが細線で表示される。

デフォルトのフィルター特性カーブ エディット後のフィルター特性カーブ



CUT(フィルターカットオフ周波数)

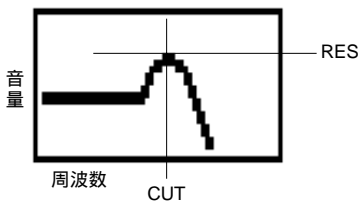
設定値を低く(グラフが左へ移動)するほど音が丸くなる。逆に高くするほど明るい音になる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63

RES(フィルターレゾナンス)

カットオフ周波数付近の音量を持ち上げて(ブースト)、倍音を加える。
弦楽器の胴鳴りやアナログシンセの「ビョーン」といった効果を出すことができる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63



⑦ A(EGアタックタイム)

⑧ D(EGディケイタイム)

⑨ R(EGリリースタイム)

トラックごとに、「鍵盤を弾いた瞬間から離して音が消えるまでの音量の時間的な変化 (EG:Envelope Generator)」を設定する。デフォルトの変化カーブが太線で、エディットされた状態のカーブが細線で表示される。

A : EGアタックタイム

鍵盤を弾いた瞬間の音量が、0から最大値に変化するまでの時間。音の立ち上がりを設定する。プラスの値にすると現在よりも立ち上がりが遅くなり、マイナスの値にすると立ち上がりが速くなる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63

D : EGディケイタイム

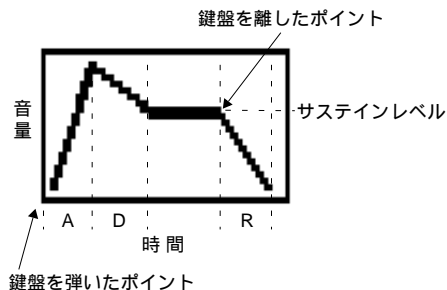
音量が最大値に達した後、サステインレベルに変化するまでの時間。マイナスの値にすると現在よりも歯切れのよい音になる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63

R : EGリリースタイム

鍵盤を離してから、音量が 0 に変化するまでの時間。マイナスの値にすると現在よりも速く音が消える。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63



● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)] / [+1 (YES)] またはナンバー ボタンで値を設定する。
[EXIT]を押すとミキサー画面に戻る。

シーケンサーボタンはソングプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

[F3] ドラムボイスエディット

● 機能

ドラムボイスはノーマルボイスと違って C#-1 ~ G5 の各ノート(鍵盤)にそれぞれインスト(バスドラム、スネアドラムなどのリズム楽器音) が割り当てられており、個々のインストごとにエディットすることができ

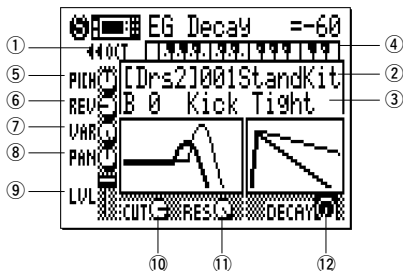
る。
ドラムボイスエディット画面では、22 種類のドラムキット (20 種類のドラムキットおよび SFX Kit 1、SFX Kit 2)から1キットを選び、そのドラムキットを使うときに、個々のインストをどのように発音させるかというエディットデータを作成する。

- * ドラムキットにより、それぞれのノートに割り当てられているインストの種類は異なる。「XG ドラムボイスリスト」(別冊データリスト)

● 表示

ソングボイスのミキサー画面でDs1 およびDs2がアサインされているトラックを選んだ状態で [MENU] →[F3](Drum Edit)を押す。

- * Ds1、Ds2 以外のボイスがアサインされているトラックを選んでいる場合は、[MENU] を押しても [F3](Drum Edit)は表示されない。



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② 元になるドラムキット

ドラムボイスエディットの元になるドラムキットを設定する。

- * ドラムキットを切り替えと、ドラムボイスエディットの全パラメーターは初期化される。各パラメーターの設定は、はじめにドラムキットを選んでから行なうこと。

【ドラムキット】 全22キット

- Sfk 001 SFXKit 1、002 SFXKit 2
- Dr 001 StandKit、002 StandKit2、003 DryKit、004 BriteKit、009 Room Kit、010 DarkRKit、017 Rock Kit、018 RockKit2、025 ElectKit、026 AnalgKit、027 AnlgKit2、028 DanceKit、029 HipHpKit、030 JunglKit、033 Jazz Kit、034 JazzKit2、041 BrushKit、049 SymphKi、113 R&B Kit、114 RockKit

③ エディット対象のインスト

④ 鍵盤表示

ドラムキットの中で、エディット可能なインストが、ディスプレイの鍵盤表示中に ● で表示される。
[OCT DOWN]/[OCT UP]でオクターブを移動して、エディットしたいインストが割り当てられている鍵盤ボタンを押して選択する。

⑤ PICH(ピッチコース)

各インストの音程を半音単位で設定する。
インストの音を重くしたりすることができる。
+00 でインストのオリジナル(サンプリング時)の音程。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63

⑥ REV(リバーブセンドレベル)

インストごとのリバーブエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでリバーブエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑦ VAR(バリエーションセンドレベル)

バリエーションエフェクトがシステムエフェクトとして使われている場合は、バリエーションセンドレベルとして機能する。

インストごとのバリエーションエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでバリエーションエフェクトのかかり具合を調節する。

バリエーションエフェクトの設定→P. 180

【設定範囲】 000 ~ 127

バリエーションエフェクトがインサージョンエフェクトとして使われている場合は、バリエーションエフェクトのOn/Offスイッチとして機能する。000でOff、001~127でOnとなる。

【設定範囲】 000(Off)、001 ~ 127(On)

⑧ PAN(パン)

インストごとに、再生する際のパン(音の定位)を設定する。生のドラムスと同じような配置にすると自然に聴こえる。

Left 63で最も左、Right 63で最も右、Centerで中央に定位する。Random(ランダム)では、発音するたびに音がランダムに移動する。

ナンバーボタンで数値を入力すると、0=Random、1=Left 63、64=Center、127=Right 63になる。

【設定範囲】 Random、Left 63 ~ Center ~ Right 63

⑨ LVL(ボリュームレベル)

インストごとの音量を設定する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑩ CUT(フィルターカットオフ周波数)

⑪ RES(フィルターレゾナンス)

トラックごとに、ボイスにかけるローパスフィルターの設定をすることで、音色を変えることができる。インストが持つデフォルトの特性カーブが太線で、エディットされた状態のカーブが細線で表示される。

CUT(フィルターカットオフ周波数)

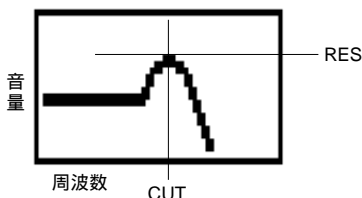
設定値を低く(グラフが左へ移動)するほど音が丸くなる。逆に高くするほど明るい音になる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63

RES(フィルターレゾナンス)

カットオフ周波数付近の音量を持ち上げて(ブースト)、倍音を加える。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63



⑫ DECAY(EGディケイレート)

インストごとに、ディケイレートを設定する。インストが持つデフォルトの変化グラフが太線で、エディットされた状態のグラフが細線で表示される。

設定値を変えることで、インストの音の消え方(歯切れ)を設定できる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63

メモ

* [F2]ボイスエディットのディケイタイムと異なり、ここでは音量が最大値に達した後、どの程度音量が下がるかを設定する。そのため、プラスの設定値にするとインストの音の消え方が速くなる。

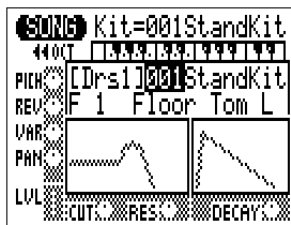
● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)] またはナンバーボタンで値を設定する。[EXIT]を押すとミキサー画面に戻る。

シーケンサーボタンはソングプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

メモ

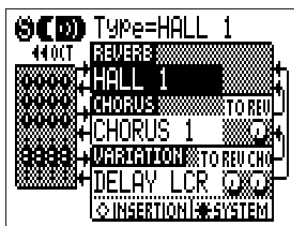
* 項目③でエディット不可能なインストが選ばれた場合、下図のように元になるドラムキットのみが設定可能になる。他のパラメーターはグレー表示となりカーソルは移動できるが設定はできない。



* ドラムセットDs1、Ds2が複数のトラックに割り当てられている場合、ドラムボイスエディットでの設定は、当該ドラムセットが割り当てられているすべてのトラックに反映される。

ソングエフェクトモード

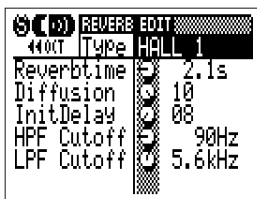
ソングで使用するエフェクトを選択したり、エフェクトの設定を変更したりするモードです。[SONG] ボタンを数回押してソングエフェクトモードに入ります。ソングエフェクトモードに入ると、各エフェクトの接続状況を表すコネクション画面が表示されます。



ソングエフェクトモードにはエフェクトごとに以下の3つのエディット画面があります。コネクション画面から[MENU]を押し、[F1]～[F3]を押して選びます。

・[F1] リバースエディット(→P. 182)

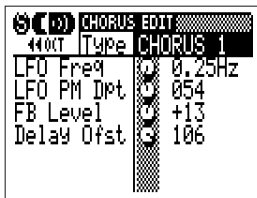
リバースのタイプやパラメーターを設定する。コネクション画面で[MENU]→[F1](Reverb Edit)を押すとこの画面が表示される。



- ☒ [F1]
- ☐ [F2]
- ☐ [F3]
- ☐ [F4]

・[F2] コーラスエディット(→P. 182)

コーラスのタイプやパラメーターを設定する。コネクション画面で[MENU]→[F2](Chorus Edit)を押す。

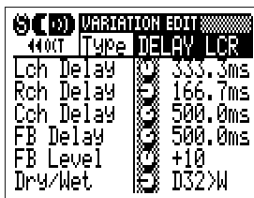


- ☐ [F1]
- ☒ [F2]
- ☐ [F3]
- ☐ [F4]

・[F3] バリエーションエディット(→P. 182)

バリエーションエフェクトのタイプやパラメーターを設定する。

コネクション画面で[MENU]→[F3](Vari. Edit)を押す。



- ☐ [F1]
- ☐ [F2]
- ☒ [F3]
- ☐ [F4]

メモ

- * ソングモードでのエフェクトの設定は、このソングエフェクトモードとソングボイスモード(エフェクトセンド画面)で行なう。ソングエフェクトモードでは、3つのエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)それぞれのエフェクトタイプや各パラメーターの設定を行なう。ソングボイスモード(エフェクトセンド画面)では、各トラックごとに3つのエフェクトへのセンドレベルを設定する。
- * XGエフェクトパラメーターチェンジ(システムエクスクルーシブメッセージ)が入力されているソングを再生すると、そのソングのエフェクト設定はエフェクトモードの画面に反映される。
- * QY100のエフェクトの構成は、バリエーションエフェクトがINSERTION(インサクション)に設定されているか、SYSTEM(システム)に設定されているかで大きく異なる。(次ページ図参照)
- * パターントラック(Pt)にデータが入力されているソングを再生すると、ソングエフェクトモードで設定されているバリエーションエフェクトの各パラメーターは、すべて無効になる(つまりパターントラック(Pt)に並べられているパターンで設定されているバリエーションエフェクトが有効になる)。ソングエフェクトモードで設定したバリエーションエフェクトを使うには、シーケンストラック(1～16)のみで構成されているソングを作成する。

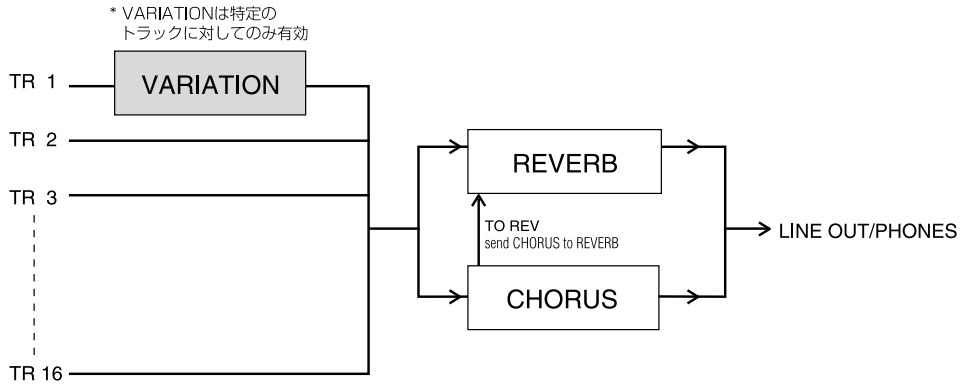
■ ソングのエフェクトの構成

● インサージョンエフェクトとシステムエフェクト

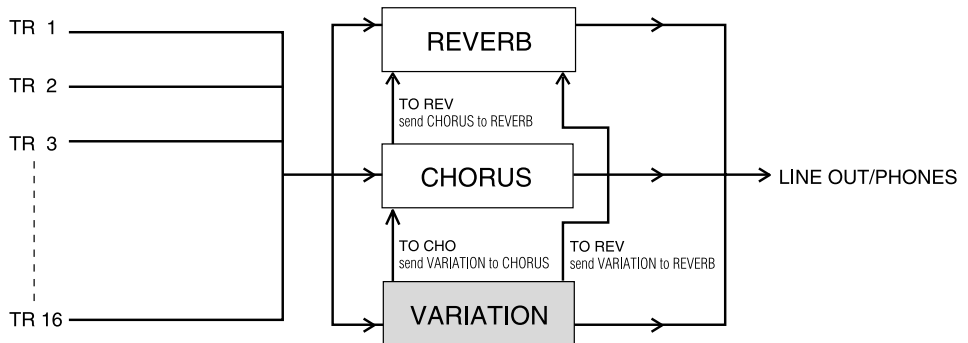
インサージョンエフェクト： 特定のパート(トラック)に対して効果をかけるタイプのエフェクト。
オルガンにロータリースピーカーのエフェクトをかけたり、ギターにワウをかけたりといった場合に使う。

システムエフェクト： すべてのパート(トラック)に対して共通の効果を加えるタイプのエフェクト。
各トラックからのエフェクトセンドレベルの大小によって、トラックごとにかかり具合(エフェクトの深さ)を調整することができる。

・ バリエーションエフェクト=INSERTION(インサージョン)の場合



・ バリエーションエフェクト=SYSTEM(システム)の場合



コネクション画面

● 機能

バリエーションエフェクトの接続や、各エフェクトのエフェクトタイプ、エフェクト間のセンドレベルなどを設定する。

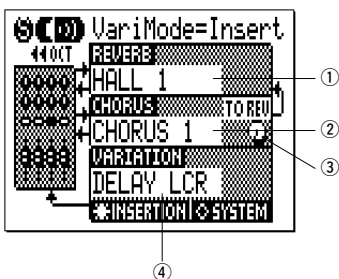
各エフェクトのしくみについては、「QY100の基礎知識：エフェクト部」(→P. 108)および「エフェクトタイプとエフェクトパラメーター」(→P. 252)を参照のこと。

● 表示

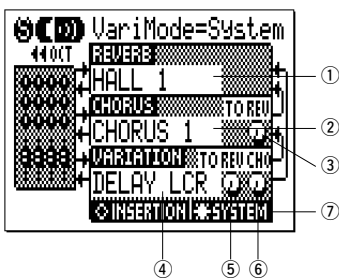
[SONG] ボタンを数回押して、エフェクトのコネクション画面(下図)を表示させる。

バリエーションエフェクト(VARIATION)の設定により表示される画面が異なる。

(VARIATION=INSERTIONの時)



(VARIATION=SYSTEMの時)



● 設定

① REVERB(リバーブタイプ)

リバーブエフェクトのタイプを設定する。

- 【タイプ】 NO EFFECT、HALL 1、HALL 2、ROOM 1、ROOM 2、ROOM 3、STAGE 1、STAGE 2、PLATE、WHITE ROOM、TUNNEL、BASEMENT
別冊データリスト「エフェクトタイプ」参照

② CHORUS(コーラスタイプ)

コーラスエフェクトのタイプを設定する。

- 【タイプ】 NO EFFECT、CHORUS 1、CHORUS 2、CHORUS 3、CHORUS 4、CELESTE 1、CELESTE 2、CELESTE 3、CELESTE 4、FLANGER 1、FLANGER 2、FLANGER 3
別冊データリスト「エフェクトタイプ」参照

③ TO REV(センドレベル：コーラス→リバーブ)

コーラスエフェクトからリバーブエフェクトへの送り量を設定する。(→P. 179:「ソングのエフェクトの構成」参照)

【設定範囲】 000 ~ 127

④ VARIATION(バリエーションタイプ)

バリエーションエフェクトのタイプを設定する。

- 【タイプ】 NO EFFECT、HALL 1、HALL 2、ROOM 1、ROOM 2、ROOM 3、STAGE 1、STAGE 2、PLATE、DELAY LCR、DELAY L,R、ECHO、CROSS DELAY、ER1、ER2、GATE REV、REVRS GATE、KARAOKE 1、KARAOKE 2、KARAOKE 3、CHORUS 1、CHORUS 2、CHORUS 3、CHORUS 4、CELESTE 1、CELESTE 2、CELESTE 3、CELESTE 4、FLANGER 1、FLANGER 2、FLANGER 3、SYMPHONIC、ROTARY SP、TREMOLO、AUTO PAN、PHASER 1、PHASER 2、DISTORTION、OVERDRIVE、AMP SIM、3-BAND EQ、2-BAND EQ、AUTO WAH、THRU
別冊データリスト「エフェクトタイプ」参照

メモ

* バリエーションエフェクトがインサージョンのとき、ここでの設定を NO EFFECT にすると、バリエーションエフェクトを On にしているトラックの音が鳴らなくなる。

⑤ TO REV

(センドレベル：バリエーション→リバーブ)

VARIATION=SYSTEMの時のみ表示される。バリエーションエフェクトからリバーブエフェクトへの送り量を設定する。(→P. 179:「ソングのエフェクトの構成」参照)

【設定範囲】 000 ~ 127

⑥ TO CHO

(センドレベル：バリエーション→コーラス)

VARIAION=SYSTEMの時のみ表示される。

バリエーションエフェクトからコーラスエフェクトへの送り量を設定する。(→P. 179 :「ソングのエフェクトの構成」参照)

【設定範囲】 000 ~ 127

⑦ インサクション システム切り替え

バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使うか、システムエフェクトとして使うかを設定する。(→ P. 108 :「QY100の基礎知識：エフェクト部」参照)

【設定範囲】 INSERTION、SYSTEM

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)] または ナンバー ボタン で値を設定する。
[EXIT]を押すとソングプレイ画面に戻る。
シーケンサーボタンはソングプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

- [F1] リバースエディット
- [F2] コーラスエディット
- [F3] バリエーションエディット

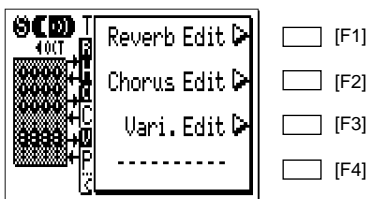
● 機能

リバース/コーラス/バリエーションの各エフェクトのパラメーターを設定し、エフェクトの効果を細かく調整する。

エフェクトのパラメーターはそれぞれのタイプによって異なる。各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトタイプとエフェクトパラメーター」(→P. 252)および別冊データリスト「エフェクトパラメーターリスト」を参照のこと。

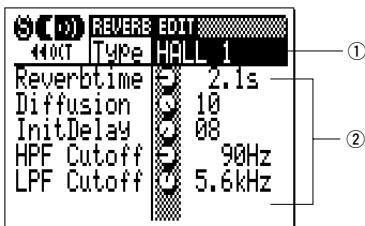
● 表示

ソングエフェクトモードの接続画面で[MENU]を押し、メニューを表示させる。

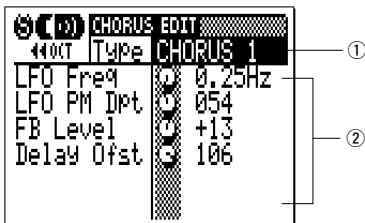


エディットしたいエフェクトのファンクションボタン([F1]~[F3])を押す。

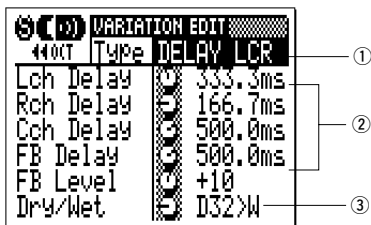
[F1](Reverb Edit)の画面例



[F2](Chorus Edit)の画面例



[F3](Vari. Edit)の画面例



● 設定

① Type(エフェクトタイプ)

コネクション画面(→P. 180 ①②③)と同様にエフェクトのタイプを設定できる。

メモ

* バリエーションエフェクトがインサージョンのとき、バリエーションエフェクトのタイプに NO EFFECT を設定すると、バリエーションエフェクトをOnにしているトラックの音が鳴らなくなる。

② エフェクトパラメーター

各エフェクトの細かい設定を行なう。
エフェクトのパラメーターはそれぞれのタイプによって異なる。
各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトタイプとエフェクトパラメーター」(→P. 252)および別冊データリスト「エフェクトパラメーターリスト」を参照のこと。

③ Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

バリエーションエフェクトがインサージョン(INSERTION)に設定されている場合にのみ表示される。
エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

【設定範囲】 D63>W(ドライ音のみ)

~ D=W(ドライ音 = ウェット音)

~ D<W63(ウェット音のみ)

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)] またはナンバーボタンで値を設定する。
[EXIT]を押すとコネクション画面に戻る。
シーケンサーボタンはソングプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

リファレンス編

第4章 パターンモード

パターンの再生や作成(フレーズのレコーディングやエディット)を行なうモードです。

パターンモードは、3つのサブモードに分かれています。

- ・パターンプレイモード
- ・パターンボイスモード
- ・パターンエフェクトモード

目 次

パターンモードについて	184
パターンプレイモード	185
パターンプレイ	186
フレーズレコーディング	190
プレイエフェクト	196
パターンジョブ	199
フレーズエディット	213
ユーティリティ	220
パターンボイスモード	221
ミキサー画面	222
[F1] エフェクトセンド	224
[F2] ボイスエディット	225
[F3] ドラムボイスエディット	227
パターンエフェクトモード	229
コネクション画面	231
[F3] バリエーションエディット	232

PATTERN
PLAY

PATTERN
VOICE

PATTERN
EFFECT

パターンモードについて

パターンモードは、パターンの再生や作成（フレーズのレコーディングやエディット）を行なうモードです。

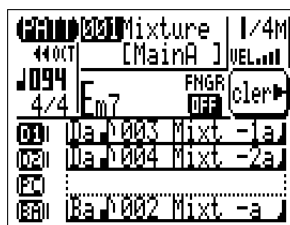
フレーズとは、ドラムの演奏フレーズやベースの演奏フレーズ、ギターの演奏フレーズなどの、各伴奏パートごとの演奏フレーズのことで、QY100には、プリセットフレーズが4,285用意されています。オリジナルのフレーズ（ユーザーフレーズと呼びます）を作ることでもできます。

パターンとは、これら各パートの演奏フレーズを8つのフレーズトラックに並べて作った伴奏パターンのことです。最大8つのパート（楽器）を同時に演奏させることで、ソングの伴奏部分を構成することができます。QY100には、プリセットパターンが128スタイル×6セクション用意されています。プリセットフレーズやユーザーフレーズをトラックに並べてオリジナルのパターン（ユーザーパターン）を作ることでもできます。

パターンモードは、以下の3つのサブモードに分かれています。これら3つのモードは[PATTERN]を押すことで切り替わります。

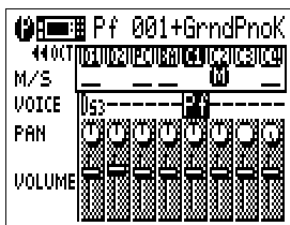
● パターンプレイモード(→P. 185)

パターンを選んで再生したり、パターンのフレーズトラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりするモード。



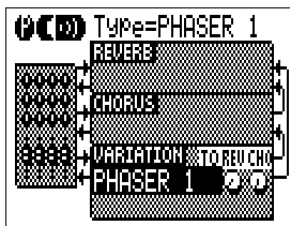
● パターンボイスモード(→P. 221)

パターンの各フレーズトラックごとの音源の設定（ボイス、ボリュームなど）を行なうモード。



● パターンエフェクトモード(→P. 229)

パターンで使用するエフェクトを設定するモード。



それぞれのサブモードの下には、さらにいくつかの設定画面が用意されている。

パターンプレイモード

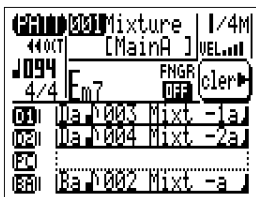
パターンの再生や作成、編集をするモードです。

パターンプレイモードは、さらにいくつかの画面に分かれています。

・パターンプレイ(→P. 186)

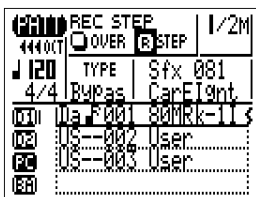
パターンを選んで再生したり、パターンのフレーズトラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりする。

ソングモードに入っているときに[PATTERN]を押すとこの画面が表示される。

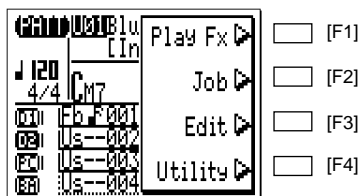


・フレーズレコーディング(→P. 190)

パターンのフレーズトラックに演奏データを録音し、オリジナルのフレーズ(ユーザーフレーズ)を作る。パターンプレイ画面で[●]を押すと、フレーズレコーディングのスタンバイ表示になる。

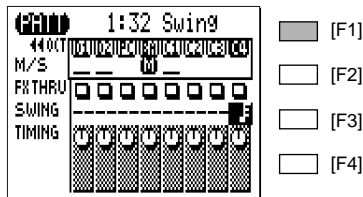


以下の4項目は、パターンプレイ画面で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F1]～[F4]を押して表示させる。



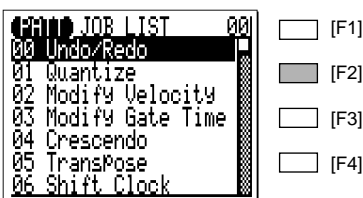
・ブレイエフェクト(→P. 196)

パターンを再生する際に、スイング感を与えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し替えたりする機能。メニュー表示で[F1](Play Fx)を押す。



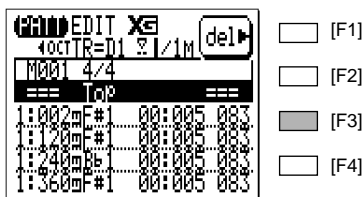
・パターンジョブ(→P. 199)

パターンの編集や修正を行なうための機能が24種類用意されている。メニュー表示で[F2](Job)を押す。



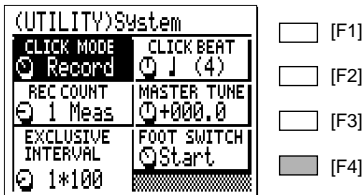
・フレーズエディット(→P. 213)

フレーズに含まれる演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行なう。メニュー表示で[F3](Edit)を押す。



・ユーティリティ(→P. 220)

QY100の基本設定やMIDI、フィンガードコード機能の設定などを行なう。メニュー表示で[F4](Utility)を押す。ソングモードのユーティリティと共通。



パターンプレイ

パターンプレイ

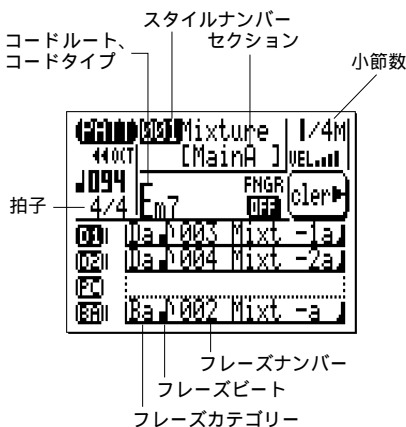
● 機能

パターンを選んで再生したり、パターンのフレーズトラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりする。

● 表示

[PATTERN]を押して、パターンプレイ画面(下図)を表示させる。

下図と異なる画面が表示された場合は、くりかえし[PATTERN]を数回押す。



● プリセットパターンまたは保存しておいたユーザーパターンを選択して再生する手順

1. スタイルナンバー、セクションにカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)], または[SHIFT]+ナンバーボタン→[ENTER]でスタイルとセクションを設定し、パターンを選択する。
プリセットパターン：スタイルナンバー001～128
ユーザーパターン：スタイルナンバーU01～U64
2. [▶]を押すと緑色のランプが点滅し、パターンが再生される。
3. [■]を押すと再生が止まる。

メモ

* パターン再生中にこの画面上の各種設定を変更できる。また、パターンボイスモード(P. 221)やパターンエフェクトモード(P. 229)に移動して、各トラックの音色やボリュームバランス、エフェクトの設定などを変更することもできる。

* [◀], [◀◀], [▶▶]の機能はP. 32、108参照。

* ユーザーパターンを再生中に変更した各種設定は、そのままユーザーパターンにデータとして保存される。

* プリセットパターンでも、トラックのフレーズを自由に差し替えることができるが、スタイルナンバーを切り替えると、元のプリセットパターンに戻る。

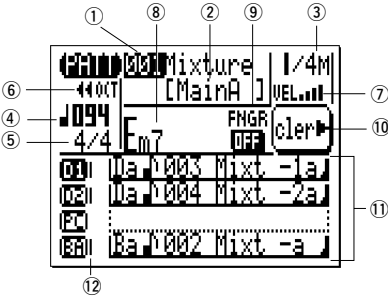
● ユーザーパターンを作成する手順

1. スタイルナンバーにカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)], または[SHIFT]+ナンバーボタン→[ENTER]で、空のユーザースタイル(U01～U64)を選択する。
ユーザースタイルには、名前を付けることができる。(→P. 212)
2. セクションにカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)], または白鍵(E～D)でセクションを設定し、新たに作成するパターンを選択する。
3. パターンの小節数と拍子を設定する。また、必要に応じてカーソルをコードルート、コードタイプに移動し、パターンのデフォルトのコードを設定する。初期設定はCM7だが、曲調に応じて他のコードに設定することができる。
4. フレーズを入力するトラックのフレーズカテゴリ位置にカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]でフレーズカテゴリを選び、続いてフレーズビート、フレーズナンバーを指定する。
5. 全部で 8 つあるトラックに対してフレーズを自由に貼り付けることで、オリジナルのパターンを作ることができる。
フレーズカテゴリにUSを指定した場合は、フレーズレコーディング(→P. 190)で自由にフレーズを作成することができる。
6. [▶]を押すと緑色のランプが点滅し、パターンが再生される。上記手順5の操作(フレーズの貼り付け)はパターン再生中でも行なえる。
7. [■]を押すと再生が止まる。

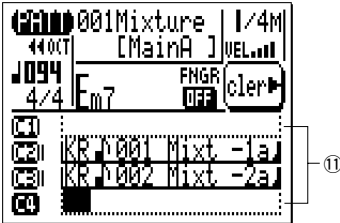
メモ

* プリセットパターンを元に、各トラックへのフレーズの割り当てを変更して、オリジナルのユーザーパターンを作ることできる。その場合は、フレーズの割り当てを変更した後でパターンの切り替えをせずに、パターンジョブのコピーパターンを実行する。(P. 211)

● 設定



カーソルを上下に動かしてフレーズトラック表示を切り替えられる。
D1、D2、PC、BAトラック(上図)C1~C4トラック(下図)



また、[SHIFT]+カーソルボタン(上下)によって、カーソルをフレーズトラックとそれ以外のパラメーターの間で瞬時に移動させることができる。

① スタイルナンバー、スタイルネーム

② セクション

スタイルとセクションを指定することで、パターンを選択する。スタイルナンバーを指定すると、そのスタイルネームも右側に表示される。
スタイルナンバーまたはセクションの位置にカーソルがあるときは、白鍵ボタンE~Dでもセクションを選択できる(ボタン下側にセクション名の印刷あり)。
スタイル、セクション→P. 104 参照
プリセットスタイルリスト→別冊データリスト参照

【設定範囲】 スタイルナンバー：

001 ~ 128(プリセットスタイル)、
U01 ~ 64(ユーザースタイル)

セクション：Intro、Main A、Main B、Fill
AB、Fill BA、Ending

メモ

* [SHIFT]+[-1(NO)] でスタイルナンバーを 001 に、
[SHIFT]+[+1(YES)]でスタイルナンバーをU01に移動できる。

③ メジャー(小節)

停止中は、パターンの演奏を始める小節を表示する。
再生時は、再生中の小節を表示する。
分母部分がパターンの長さ(小節数)を表す。ユーザーフレーズを1つも使っていないユーザースタイルのみの長さを変更(最長で8小節まで)できる。
ナンバーボタン、[-1(NO)]/[+1(YES)]で小節を設定できる。また、カーソルがメジャーの位置になくても、[◀]/[▶]で小節を移動することができる。

【設定範囲】 メジャーの分母部分=1 ~ 8

メモ

* [◀]を押すと、カーソルの位置に関係なくメジャーはパターンの先頭に移動する。

④ テンポ、⑤ 拍子

パターンを再生/録音する際のテンポ、拍子を設定する。ここでの設定はスタイル全体(6つのセクションすべて)に共通で、スタイルごとに記憶される。

【設定範囲】 テンポ：025 ~ 300

拍子：1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

メモ

* 拍子は、ユーザーフレーズが録音されていない場合にのみ変更が可能。

⑥ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。
表示なしが基準音域でE2~E4となる。▶表示1つで1オクターブアップを、◀表示1つで1オクターブダウンを示す。[OCT DOWN]/[OCT UP]ボタンで±4オクターブの範囲でオクターブシフトできる。

【設定範囲】 ◀▶▶▶▶ ~ ▶▶▶▶▶

メモ

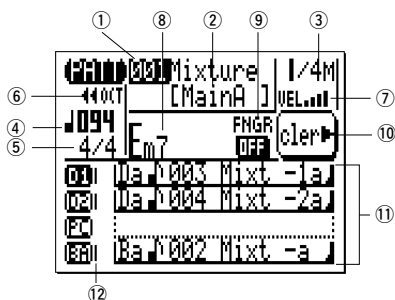
* [OCT DOWN]と[OCT UP]ボタンを同時に押すと、オクターブシフトなし(±0)にできる。

* [SHIFT]と[F1]を同時に押すと、押している間だけ現在の鍵盤ボタンの音域と各鍵盤ボタンに割り当てられているドラム音色が表示される。



オクターブシフト

白鍵ボタンのドラム音色



⑦ VELO(鍵盤ペロシティ)

鍵盤ボタンを弾いた時のペロシティ値を一律に設定する。

棒グラフの本数が多いほど、ペロシティ値は高くなる。また、R1～R4に設定すると、ペロシティ値がランダムに変わる。R4でランダム幅(ペロシティの大小の差)が最大、R1で最小になる。

【設定範囲】 11段階 + R1～R4

⑧ コードルート、コードタイプ

コードルートやコードタイプを指定することで、パターンが再生/録音されるコードを設定できる。

各コードについてオンベースも設定できる。
コードの入力方法については、P. 112参照。

【設定範囲】 コードルート：C、C#(D♭)、D、E♭(D#)、E、F、F#(G♭)、G、A♭(G#)、A、B♭(A#)、B

コードタイプ：M、add9、M7、M7(9)、6、aug、7、7(9)、m、madd9、m7、m7(9)、m6、mM7、m7(♭5)、m7(11)、7(♭9)、7(#9)、7(13)、7(♭13)、7(#5)、7(#11)、sus4、7sus4、dim、---(スルー)

オンベース：C、C#(D♭)、D、E♭(D#)、E、F、F#(G♭)、G、A♭(G#)、A、B♭(A#)、B

メモ

* プリセットスタイルのIntroおよびEndingは、独自のコード進行を持っているので、ここでコードタイプを指定しても無視される(コードルートに従って平行移動(トランスポーズ)されるのみ)。

⑨ FNGR(フィンガードコード)

フィンガードコード機能のON/OFFを表示する。
ONに設定すると、鍵盤ボタンまたは外部MIDIキーボードで和音を押さえるだけでコードが自動的に判別されて入力される。オンベースの入力もできる。
フィンガードコード機能→P. 112参照

【設定範囲】 ON、OFF

メモ

* FNGRをONにした場合、フィンガードコードゾーン(P. 169)のゾーンハイ以上の鍵盤では通常の演奏ができる。

⑩ clear(クリア)

[F2](clear)を押すと、カーソル位置のトラックのフレーズが消去(アサイン解除)される。ユーザーフレーズの場合、フレーズトラックへのアサインは解除されるが、ユーザーフレーズの中身のMIDIデータは残った状態になる(つまり再度そのフレーズトラックにユーザーフレーズをアサインすると、先にアサイン解除されたフレーズの内容が再びアサインされる)。フレーズの中身を消去するには、パターンジョブのクリアトラックを実行する。(→P. 210)

⑪ フレーズトラック

(D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4)

フレーズを貼り付けるための8つのトラック。
それぞれのトラックは、以下のように一般的なトラック構成のフレーズトラック名が付けられているが、どのフレーズカテゴリーのフレーズでも設定できる。

フレーズトラック

D1、D2 ドラム1、2
PC パーカッション
BA ベース
C1～C4 コード1～4

メモ

* 各フレーズトラックには、プリセットフレーズの他に、ユーザーフレーズを録音することができる。

プリセットフレーズは、以下のようにフレーズカテゴリー、フレーズビート、フレーズナンバーの3つを指定して選択する。



【設定範囲】

フレーズカテゴリー(楽器の種類や演奏方法による分類)：プリセットフレーズリスト(別冊データリスト)参照

フレーズビート(フレーズの持つ基本的なリズムによる分類)：♩ (16ビート系フレーズ)、♪ (8ビート系フレーズ)、¾ (3/4および6/8拍子などのフレーズ)

フレーズナンバー：001～(フレーズカテゴリー、フレーズビートにより異なる) プリセットフレーズリスト(別冊データリスト)参照

ユーザーフレーズは、フレーズカテゴリーをUS(ユーザー)に設定し、フレーズレコーディング(→P. 190)によって最初からレコーディング(入力)するか、コピーフレーズ(→P. 208)やゲットフレーズ(→P. 208)などの操作で作成する。ユーザーフレーズは、ユーザースタイルにのみ保存できる。

メモ

* パターンの小節数より長いプリセットフレーズを選択した場合、フレーズトラック表示の右端が波線(⚡)になり、はみ出したフレーズは再生されない。

⑫ ベロシティメーター

そのトラックのデータの有無と再生時のベロシティ、ミュート、ソロを表示する。

鍵盤ボタンまたは外部MIDIキーボードを弾いたときに発音するトラックは、カーソルをこの段またはフレーズトラック⑪に移動して選択する。選択されているトラックは反転表示となる。

・データの有無とベロシティ表示

| : そのトラックにデータがあることを示す。
パターンプレイ時には、そのトラックのデータのベロシティをグラフ表示する。

・ミュート/ソロの設定

Ⓜ: そのトラックがミュート(発音を一時的に止める)されていることを示す。
トラックにカーソルを移動し、[-1(NO)]でミュートをON/OFFする。ミュートは複数トラックに同時に設定できる。

Ⓢ: そのトラックがソロ(そのトラック以外の発音を一時的に止める)に設定されていることを示す。

トラックにカーソルを移動し、[+1(YES)]でソロをON/OFFする。

他トラックにカーソルを移動し、[+1(YES)]を押すと、もともとソロがONになっていたトラックはソロ設定が解除され、新しく設定したトラックのみがソロに設定される。

[SHIFT]を押しながら[+1(YES)]を押すと、もともとソロがONになっていたトラックのソロの設定を解除せずにソロトラックを追加できる。

複数トラックでソロ設定している場合、いずれか1つのトラックで[+1(YES)]を押すと全トラックのソロが解除される。[SHIFT]を押しながら[+1(YES)]を押すと、そのトラックのみをソロ解除することができる。

メモ

* ミュートの設定はスタイルごとに記憶される。

フレーズレコーディング

■ オリジナルフレーズの作成方法

プリセットフレーズを使ってユーザーパターンを組み立てるだけでなく、オリジナルのフレーズ(ユーザーフレーズ)を作成することができます。

ユーザーフレーズを入力するには、ソングレコーディングのように、リアルタイムレコーディングとステップレコーディングの2通りの方法があります。

・リアルタイムレコーディング

実際に鍵盤を演奏しながら録音する方法。すでに録音されている他のトラックを再生して聞きながら録音することができる。

すでにあるデータを消さずに重ねて録音される(オーバーダプレコーディング)。

・ステップレコーディング

音符を1つずつ順番に入力していく方法。鍵盤が演奏できなくてもユーザーフレーズ作りができる。

フレーズを録音する場合は、パターンプレイ画面のコードルート、コードタイプ(→ P. 188 ⑧)で設定されているコードに合った音程で録音すること。

このとき設定されているコード(すなわちパターンのデフォルトのコード)を、「ソースコード」と呼ぶ。初期設定はCM7だが、曲調に応じて他のコードに設定してから、ユーザーパターンを作ることができる。

レコーディングスタンバイ

● 機能

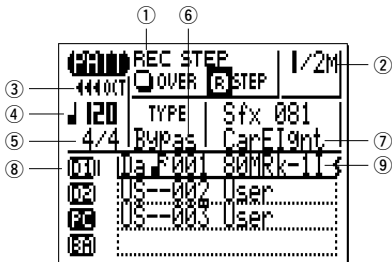
レコーディングスタンバイとは、現在選ばれているユーザーフレーズに演奏を録音するための準備作業。パターンプレイの画面で、録音したいユーザーパターンのスタイルナンバー(U01～U64)を選び、そのセクションを選ぶ。必要に応じてカーソルをコードルート、コードタイプ(→P. 188 ⑧)に移動して、ソースコード(パターンのデフォルトのコード。初期設定はCM7)を設定する。そして録音するフレーズのトラック(US(ユーザーフレーズ)のトラックまたは空のトラック)にカーソルを移動し、シーケンサーボタンの[●]を押すと、レコーディングスタンバイの画面になる。この状態で録音に関するパラメーターを設定する。レコーディングスタンバイ状態で[▶]を押すとレコーディング開始、[●]を押すとスタンバイ解除となる。

✕ メモ

* プリセットのスタイルナンバー(001～128)が選ばれている場合や、ユーザーパターンでもカーソル位置のトラックにプリセットフレーズがすでにある場合は、[]を押してもレコーディングスタンバイ状態にならず、“Preset Phrase”とメッセージが表示される。

● 表示

パターンプレイ画面でユーザーパターンのユーザーフレーズを選び、[●]を押す。



● 設定

① レコーディングモード

録音の方法をリアルタイムオーバーダブかステップかを選択する。カーソルでいずれかを選び、[+1 (YES)]を押して決定する。

【設定範囲】 OVER、STEP

・ OVER(リアルタイムオーバーダブ)→P. 193

リアルタイムレコーディングのオーバーダブモード。すでにデータの入っているトラックに録音した場合、前にあったデータに重ねて録音される(前のデータも残る)。ピアノのフレーズで左手の演奏を録音してから、右手の演奏を重ねて録音する場合などに便利。

・ STEP(ステップ)→P. 194

ステップレコーディングモード。音符を1つずつ入力していく。

② メジャー(小節)

パターンの長さ(小節数)と録音を始める小節を表示する。分母部分がパターンの長さ(小節数)を表す。録音できるフレーズの長さはパターンの長さと同じになる。レコーディングスタンバイ画面では設定できない(表示のみ)ので、あらかじめパターンプレイ画面で設定しておく。すでに録音済みのユーザーフレーズが存在する場合は変更できない。

【設定範囲】 メジャーの分母部分=1～8

③ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

【設定範囲】 ♯♯♯♯～♭♭♭♭

④ テンポ

テンポは曲をリアルタイム録音する際のテンポで、ここでの設定はスタイルごとに記憶される。

【設定範囲】 テンポ: 025～300

⑤ 拍子

パターンに設定されている拍子を表示する(表示のみ)。

⑥ TYPE(コード変換のタイプ)

コード進行にあわせて、フレーズがどのように演奏(ポイント)されるかを設定する。同じコード進行でも、このタイプの設定によって演奏のされ方は異なる。

Chrd1(コード1)、Chrd2(コード2)

フレーズの演奏を、コード(ルートおよびコードタイプ)にあわせて変換させる。コードバックのフレーズトラック(C1～C4トラック)に設定する。Chrd1では、ドミソ(C)→ファラド(F)のように「平行移動的に」フレーズが変化する。

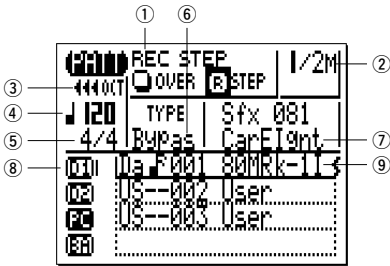
Chrd2では、ドミソ(C)→ドファラ(F)のように、なるべく近い音に動くので、ピアノのコード弾きのフレーズなどで使うと、よりスムーズなコード変換ができる。

Bass(ベース)

ベースのフレーズ用のコード変換タイプ。フレーズの変化は基本的に Chrd1 と同じだが、コードチェンジ後の先頭の音が必ずルート音になる。また、オンベースコードの演奏中は、常に分母のベース音のみを演奏する。

Bypass(バイパス)

ドラムやパーカッションのフレーズのように、コード変換をさせないフレーズに設定する。



(⑥TYPE(コード変換のタイプ)のつづき)

Para(パラレル)

コードルートによってフレーズ全体が平行移動されるだけで、コードタイプ(メジャーやマイナーなど)の変化は無視される。

フレーズトラックによって、レコーディングスタンバイ画面に入ったときに最初に表示されるタイプが異なる。

フレーズトラック	最初に表示されるタイプ
D1、D2、PC	Bypas
BA	Bass
C1～C4	Chrd1

【設定範囲】 Chrd1、Chrd2、Bass、Bypas、Para

⑦ フレーズボイス

これから録音するトラックで、フレーズレコーディング時に使用するボイス。
ボイスのカテゴリー、プログラムナンバー、ボイスネームが表示される。選択されているボイスがバリエーションボイス*の場合は、プログラムナンバーの右側に「+」が表示される。

* バリエーションボイス

各プログラムナンバー(1～128)の基本ボイス(GMシステムレベル1に準拠)ごとに用意されている拡張XGボイス。XG ノーマルボイスリスト(別冊データリスト)参照。

カーソルをここに移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)]を使ってそのトラックで鳴らすボイスを設定する。
[SHIFT]を押しながら[-1(NO)]/[+1(YES)]を押すことで、前後のボイスカテゴリーに移動できる。
また、ナンバーボタンを使って直接プログラムナンバーを入力することもできる。

フレーズトラックによって、レコーディングスタンバイ画面に入ったときに最初に表示されるボイスが異なる。

フレーズトラック	最初に表示されるボイス
D1、D2、PC	Dr 001 StandKit
BA	Ba 033 Aco.Bass
C1～C4	Pf 001 GrandPno

ボイスおよびカテゴリーについての詳しい説明は、P.106を参照のこと。

【カテゴリー表示】

- ノーマルボイス
 - Pf(ピアノ)
 - Cp(クロマチックパーカッション)
 - Or(オルガン)
 - Gt(ギター)
 - Ba(ベース)
 - St(ストリングス)
 - En(アンサンブル)
 - Br(ブラス)
 - Rd(リード)
 - Pi(パイプ)
 - Ld(シンセリード)
 - Pd(シンセパッド)
 - Fx(シンセエフェクト)
 - Et(エスニック)
 - Pc(パーカッシブ)
 - Se(サウンドエフェクト：効果音)

SFXボイス

- Sfx(XGサウンドエフェクト：効果音)

ドラムボイス

- Sfk(サウンドエフェクトキット：効果音)
- Dr(ドラムキット)

【設定範囲】

XG ノーマルボイスリスト(別冊データリスト)参照

XGドラムボイスリスト(別冊データリスト)参照

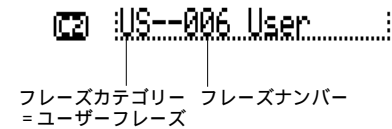
⑧ フレーズトラック表示

録音対象のトラックを反転表示する。

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

⑨ フレーズトラック

各トラックに貼り付けられているフレーズを表示する。フレーズレコーディングスタンバイに入ると、録音対象のトラックには以下のようにユーザーフレーズのナンバーが表示される。ユーザーフレーズナンバーは自動的に設定される。



フレーズナンバーはセクションとトラックによって順番に固定されている。

IntroのD1トラックは「US -- 001」、D2トラックは「US -- 002」…と続き、EndingのC4トラックで「US -- 048」となる。

リアルタイム オーバーダブ レコーディング

● 機能

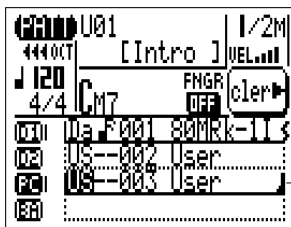
QY100の鍵盤ボタンや外部 MIDI キーボードからの演奏をリアルタイムにフレーズトラックに録音する。オーバーダブ録音方式なので、すでにデータの入っているトラックに録音した場合、前にあったデータに重ねて録音される(前のデータも残る)。

● 録音手順

1. [PATTERN] を押してパターンプレイ画面を表示させ、録音したいユーザーパターンのスタイルナンバー(U01 ~ U64)を選び、そのセクションを選ぶ。
2. 拍子を設定する。選択したユーザーパターンの中には、録音されたユーザーフレーズが1つもない場合は、パターンの長さ(小節数)も設定できる。
3. その他、必要に応じてテンポ、オクターブシフト、鍵盤ペロシティ、フィンガードコードを設定する。(→レコーディングスタンバイ参照)
また、コードルート、コードタイプにカーソルを移動して、ソースコード(パターンのデフォルトのコード。初期設定は CM7)を設定することもできる。
4. 録音するフレーズのトラック(US(ユーザーフレーズ)のトラックまたは空のトラック)にカーソルを移動し、[●]を押してレコーディングスタンバイの画面にする。
5. レコーディングモードをOVERに設定する。
6. フレーズボイスを選び、コード変換タイプを設定する。(→レコーディングスタンバイ参照)
7. [▶] を押すとランプが点滅し、録音がスタートする。パターンの最終小節まで録音が終わると先頭の小節に戻り、[■]が押されるまで繰り返し録音が行なわれる(ループレコーディング)。

* 録音中は、カーソル表示が消えてなにも設定できなくなる。

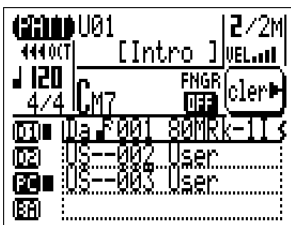
8. 鍵盤ボタンや外部 MIDI キーボードで演奏し、録音する。
9. [■]を押すと録音が終了し、フレーズトラック表示部の点線部分が実線表示になる。



録音された
フレーズ
トラック

メモ

- * フレーズを録音するときは、パターンプレイ画面のコードルート、コードタイプで設定されているソースコード(パターンのデフォルトのコード。初期設定はCM7)に合った音程で録音すること。
- * [SHIFT]と[F4]を同時に押すと、パターンジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」機能(P. 200)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができる。
- * 録音中に [SHIFT] を押しながら鍵盤ボタンまたは外部 MIDI キーボードの鍵盤を押すと、すでに録音されたその音程のノートデータを削除することができる。
- * パターンプレイモードで設定した鍵盤ペロシティ (VELO P. 188)によって、演奏データは録音される。演奏タッチの強弱をそのままに録音したい場合は、鍵盤のタッチセンシビリティ機能を持つ MIDI キーボードを使って入力する。
- * 外部 MIDI キーボードから演奏データを入力する場合は、ユーティリティのエコバックの設定を RecMontr(レコーディングモニター)にしておく。(P. 166)



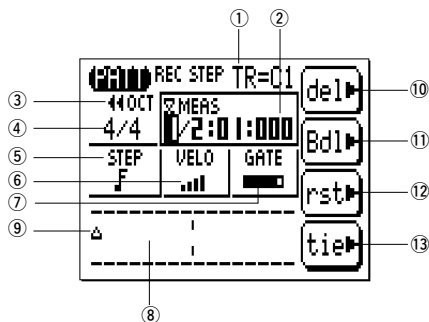
ステップレコーディング

● 機能

フレーズトラックに、音符を1音ずつ順番に入力していく。

● 表示

P. 195「録音手順」の1～7にしたがって、ステップレコーディング画面を表示させる。



● 設定

① REC STEP TR=C1

フレーズトラックのC1にステップレコーディングをしていることを表示している。(表示のみ。ステップレコーディングに入る前に、あらかじめトラックを指定する必要がある。)

② ポインターの位置(メジャー、ビート、クロック)

ビートグラフ⑧上のポインターの位置をメジャー(小節)、ビート(拍)、クロック(4分音符 1拍=480クロック)で表示する。
メジャーの分母は、パターンの長さ(小節数)を表す。
ここにカーソルを移動して、ナンバーボタンまたは[-1(NO)]/[+1(YES)]でメジャー単位の早送り/巻き戻しができる。

メモ

* [◀]/[▶] ボタンを使うとカーソル位置に関係なくメジャー単位での早送り/巻き戻しができる。

③ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

④ 拍子

録音するパターンの拍子を表示する。(表示のみ)
拍子は、あらかじめパターンプレイの画面で設定しておく(全トラック共通)。

⑤ STEP(ステップタイム)

入力する音符や休符の長さを設定する。
ここにカーソルを移動して[-1(NO)]/[+1(YES)]で設定する。

【設定範囲】 F 32分音符

F 16分3連符	F 16分音符
F 8分3連符	F 8分音符
F 4分3連符	F 4分音符
F 2分音符	F 全音符

⑥ VELO(鍵盤ペロシティ)

鍵盤ボタンを弾いた時に入力されるペロシティ値を設定する。ソングプレイと同様の11段階のペロシティ値やランダムペロシティ値R1～R4に設定することができる。

【設定範囲】 11段階 + R1～R4

メモ

* 外部MIDIキーボードを使ってステップレコーディングをする場合は、鍵盤を押さえたときのペロシティ値をそのまま入力できる。

⑦ GATE(ゲートタイム)

入力する音符のスラーやスタッカートなどの設定を行なう。ゲートタイムとは、鍵盤を押してから離すまでの時間を示したもので、音符の長さを示すステップタイムに対して、音符が実際に演奏される(発音される)時間を示す。つまりステップタイムよりもゲートタイムの値が極端に小さければスタッカートになり、同じ値ならばスラーになる。

【設定範囲】 ■: スタッカート(50%)

■: ノーマル(90%)

■: スラー(100%)

⑧ ビートグラフ

ステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面。

ビートグラフ上の1つの「」は32分音符の長さを表す。したがって8個の「」で4分音符、32個の「」で全音符の長さとなる。

たとえば、4/4拍子で、1小節の譜割りか



の場合は、下図のように表示される。



⑨ ㊦ (ポインター)

ビートグラフ上で、音符や休符を入力する位置をしめす。カーソルをポインターに移動すると、ポインターが黒く塗りつぶされ(㊦)、カーソルボタン、[-1(NO)]/[+1(YES)]、[◀◀]/[▶▶]で自由に移動できる。ただし[◀◀]/[▶▶]は、カーソルの位置に関係なくメジャー単位で移動する。
音符や休符、タイを入力すると、ポインターはステップタイムの長さ分前へ移動する。

⑩ del(デリート)

ポインターの示している位置の音符をすべて削除する。[F1]を押して実行する。

⑪ Bdl(バックデリート)

ポインターを1ステップタイム分だけ戻し、その位置の音符をすべて削除する。[F2]を押して実行する。

メモ

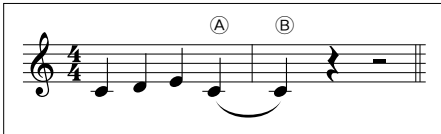
* 間違った音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに[F2]を押すと、入力前と同じ状態に戻って、再入力できる状態になる。

⑫ rst(休符)

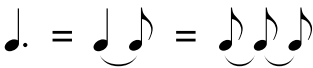
[F3]を押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが前へ移動する。ただし休符はビートグラフ上には表示されない。

⑬ tie(タイ)

[F4]を押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びる。
たとえば、下の楽譜では、①の音を(ステップタイムを4分音符にして)入力してから、その直後に[F4](tie)を押すと②の音が入力される。



付点音符も、上記タイを使って入力できる。
たとえば付点4分音符は、ステップタイムが8分音符の音を入力してから、その直後に[F4](tie)を2回押す。



● 録音手順

1. [PATTERN] を押してパターンプレイ画面を表示させ、録音したいユーザーパターンのスタイルナンバー(U01~U64)を選び、そのセクションを選ぶ。

2. 拍子を設定する。選択したユーザーパターンの中に録音されたユーザーフレーズが1つもない場合は、パターンの長さ(小節数)も設定できる。
3. その他、必要に応じてテンポ、オクターブシフト、鍵盤ペロシティ、フィンガードコードを設定する。(→レコーディングスタンバイ参照)
また、コードルート、コードタイプにカーソルを移動して、ソースコード(パターンのデフォルトのコード。初期設定はCM7)を設定することもできる。
4. 録音するフレーズのトラック(US(ユーザーフレーズ)のトラックまたは空のトラック)にカーソルを移動し、[●]を押してレコーディングスタンバイの画面にする。
5. レコーディングモードをSTEPに設定する。
6. フレーズボイスを選び、コード変換タイプを設定する。(→レコーディングスタンバイ参照)
7. [▶]を押すとランプが点灯し、ステップレコーディング用の画面が表示される。
8. STEP(ステップタイム)、VELO(鍵盤ペロシティ)、GATE(ゲートタイム)にカーソルを移動し、それぞれの値を設定する。(→P.194)
9. カーソルをビートグラフ⑧に移動し、音符を入力する位置までポインター⑨を移動する。
* 小節単位でポインターを移動する場合は、②のMEASにカーソルを移動して、ナンバーボタンで小節を設定するか、[◀◀]/[▶▶]ボタンを押す。
10. 鍵盤ボタンまたはMIDIキーボードの鍵盤を押さえて音符を入力する。
[F1]~[F4]で音符の消去や、休符/タイの入力ができる。(左段参照)
11. [■]を押すと録音が終了し、パターンプレイ画面に戻る。

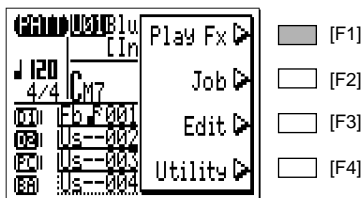
メモ

- * フレーズを録音するときは、パターンプレイ画面のコードルート、コードタイプで設定されているソースコード(パターンのデフォルトのコード。初期設定はCM7)に合った音程で録音すること。
- * ステップレコーディングでは、鍵盤を離したときに音符が入力されるので、和音を入力する場合は必要な鍵盤をすべて押さえてから鍵盤を離す。
- * ペロシティの設定は、録音時には強い/普通/弱い(の3通りくらい)でおおまかに入力し、後でフレーズエディット(P.213)を行なったり、パターンジョブの「02モディファイペロシティ」(P.201)や「04クレシェンド」(P.202)を使って細かく設定することによって、作業をスムーズに進めることができる。
- * ステップレコーディングでは、音符(ノートイベント)以外のデータは入力できない。音符以外のデータ(音色やボリュームの変更など)はフレーズエディット画面のインサートで入力する。(P.216)

プレイエフェクト

パターンを再生する際、一時的に曲にスイング感を持たせたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し替えたりする機能です。

パターンプレイ画面から [MENU] を押し、[F1](Play Fx) を押してプレイエフェクト画面に入ります。

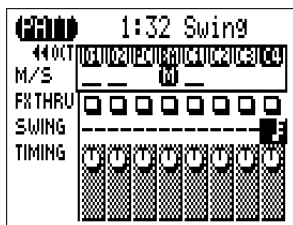


プレイエフェクトには、次の2つの画面(機能)があります。

・スイング機能(Swing) → P. 197

ノートデータの発音タイミングを一定のルールに従わせることで、パターンにスイング感を付け加える。スイングを設定することで、面白みに欠ける機械的なパターンデータを音楽的なデータに作り替えることができる。

パターンプレイ画面から[MENU]→[F1](Play Fx)→[MENU]→[F1](Swing)で表示される。

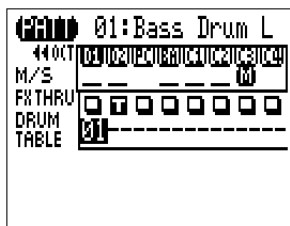


・ドラムリマッピングテーブル機能

(Drum Table) → P. 198

ドラムの演奏データの中の特定制ム楽器を、他のリズム楽器に差し替えて演奏させる。

パターンプレイ画面から[MENU]→[F1](Play Fx)→[MENU]→[F2](Drum Table)で表示される。



メモ

* プレイエフェクトでは、パターンプレイと同様にシーケンサーボタン([◀]、[⏮]、[▶]、[]、[▶])を使うことができる。パターンを再生しながらプレイエフェクトの設定をリアルタイムに変更できる。

* プレイエフェクトはスタイルごとに独立して記憶できる(ただしユーザースタイルのみ)。スタイルを切り替えるとプレイエフェクトの設定も自動的に切り替わる。

プレイエフェクト：スイング

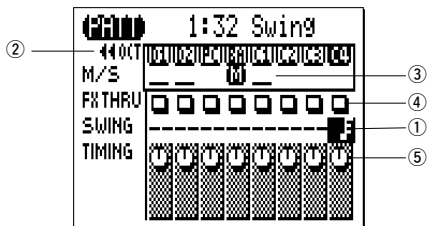
● 機能

ノートデータの発音タイミングを一定のルールに従わせることで、フレーズトラック上のデータにスイング感を付け加える。

スイングは、トラックごとに設定でき、元の演奏データをどれだけSWINGパラメーターの設定値に近づけるかも設定できる。

● 表示

パターンプレイ画面から[MENU]→[F1](Play Fx)→[MENU]→[F1](Swing)を押す。



● 設定

① SWING(スイングタイプ)

カーソルを移動してトラックを選び、スイングタイプを設定する。--(OFF)に設定するとスイングはかからない。

カーソルがこの段にあるとき、画面上部にはカーソルのあるトラックに設定されているスイングタイプが表示される。

【設定範囲】 --(OFF)、 (32 Swing)、 (16 Swing)、 (08 Swing)、 (04 Swing)

② OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

③ ベロシティーメーター

そのトラックのデータの有無と再生時のベロシティー、ミュート、ソロを表示する。パターンプレイ画面のベロシティーメーター(→P. 189 ⑫)と同じ機能。

④ FX THRU(プレイエフェクトスルー)

そのトラックにプレイエフェクトをかける()か、かけない()かを設定する。

(スルー) に設定すると、スイング機能もドラムリマッピングテーブル機能も効かなくなる。

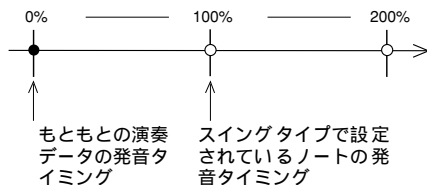
【設定範囲】 、

⑤ TIMING(スイングタイミング)

スイングタイプで設定されているノートの発音タイミングに、演奏データをどの程度近づけるかを%で設定する。

100%でスイングタイプの設定通り、200%で2倍に変化する。0%ではももとの演奏データのまま。

【設定範囲】 000 ~ 200%



● スイングの設定手順

1. パターンプレイ画面で[MENU]を押し、[F1](Play Fx)を押してプレイエフェクトのスイング画面を表示させる。
2. スイングを設定したいトラックのSWINGの段に、カーソルを移動する。
3. [-1(NO)]/[+1(YES)]またはナンバーボタンで、スイングタイプを設定する。
4. カーソルをTIMINGに移動し、スイング感を調節する。
5. 必要に応じて、他のトラックにも上記2~4の設定を行なうことができる。
6. [EXIT]を押すとパターンプレイ画面に戻る。

メモ

* スイングの各種設定は、パターン再生中にも変更できる。

プレイエフェクト：ドラム リマッピングテーブル

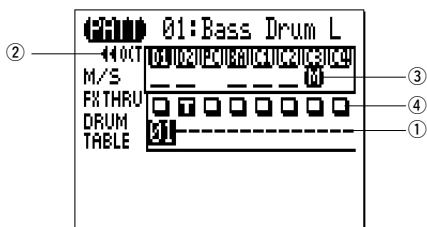
● 機能

パターンのフレーズトラック上にあるドラムの演奏データの中の特定のリズム楽器を、他のリズム楽器に差し替えて演奏させる。

たとえば、ドラムリマッピングテーブルを「Bass Drum H」に設定すると、そのトラックのバスドラムの音はすべて「Bass Drum H」に変更される。(→別冊データリスト「ドラムリマッピングテーブルリスト」)

● 表示

パターンプレイ画面から[MENU]→[F1](Play Fx)→[MENU]→[F2](Drum Table)を押す。



● 設定

① ドラムテーブルナンバー

カーソルを移動してトラックを選び、ドラムテーブルのナンバーを設定する。

カーソルがこの段にあるとき、画面上部にはカーソルのあるトラックに設定されているドラムテーブルのナンバー、ネームが表示される。

--(OFF)に設定すると、フレーズデータに設定されたドラムボイスのまま(ドラムリマッピングは機能しない)。

【設定範囲】 --(OFF)、1 ~ 24

ドラムリマッピングテーブルリスト
別冊データリスト

② OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

③ ペロシティメーター

そのトラックのデータの有無と再生時のペロシティ、ミュート、ソロを表示する。パターンプレイ画面と同じ。(→P. 189)

④ FX THRU(プレイエフェクトスルー)

そのトラックにプレイエフェクトをかける(□)か、かけない(■)かを設定する。

■(スルー)に設定すると、ドラムリマッピングテーブル機能もグループクオンタイズ機能も効かなくなる。

【設定範囲】 □、■

● ドラムリマッピングテーブルの設定手順

1. パターンプレイ画面で[MENU]→[F1](Play Fx)を押してプレイエフェクト画面を表示させる。さらに[MENU]→[F2](Drum Table)を押して左記ドラムリマッピングテーブル画面を表示させる。
2. ドラムリマッピングテーブルを設定したいトラックのDRUM TABLEの段に、カーソルを移動する。
3. [-1(NO)]/[+1(YES)]またはナンバーボタンで、ドラムテーブルナンバーを設定する。
4. 必要に応じて、他のトラックにも上記2~3の設定を行なうことができる。
5. [EXIT]を押すとパターンプレイ画面に戻る。

メモ

* ドラムテーブルは、パターン再生中にも変更できる。

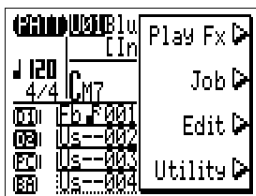
ドラムリマッピングテーブル機能は、ドラムボイスに対してのみ使うこと。ノーマルボイスに対してこの機能を使うと、演奏データの音程が変わってしまう。

パターンジョブ

作成したパターンをさまざまに編集(加工)するための機能です。

QY100には24種類のパターンジョブが用意されています。パターンジョブを上手に使うことでパターンの編集作業の効率を大幅にアップさせましょう。

パターンプレイ画面から[MENU]を押し、[F2] (Job)を押してジョブリスト画面に入ります。



■ ジョブリスト

- 00 Undo/Redo(アンドゥー/リドゥー) : →P.200
 アンドゥー：直前に行なった操作を取り消す。
 リドゥー：一度取り消した操作を再実行する。

● Event(イベント)ジョブグループ

- 01 Quantize(クオンタイズ) : →P.201
 ユーザーフレーズのノートデータをクオンタイズする。
- 02 Modify Velocity(モディファイベロシティ) : →P.201
 ノートデータのベロシティを変更する。
- 03 Modify Gate Time(モディファイゲートタイム) : →P.202
 ノートデータのゲートタイムを変更する。
- 04 Crescendo(クレッシェンド) : →P.202
 クレッシェンド/デクレッシェンドを設定する。
- 05 Transpose(トランスポーズ) : →P.203
 ノートデータの音程を一律に変更する。
- 06 Shift Clock(シフトクロック) : →P.203
 指定範囲のすべてのデータを一律に前後に移動する。
- 07 Chord Sort(コードソート) : →P.204
 和音のノートデータを音程順に整理する。
- 08 Chord Separate(コードセパレート) : →P.204
 和音のノートデータをずらす。
- 09 Copy Event(コピーイベント) : →P.205
 指定範囲のすべてのデータを別の場所にコピーする。
- 10 Erase Event(イレースイベント) : →P.205
 指定範囲のすべてのデータを消去し休符にする。

- 11 Extract Event(エクストラクトイベント) : →P.206
 指定範囲の特定のデータを抽出し別の場所にペーストする。
- 12 Create Continuous Data(クリエートコンティニユアスデータ) : →P.206
 指定範囲にコンティニユアスデータを作り出す。
- 13 Thin Out(シンアウト) : →P.207
 特定のデータを間引きしてデータ量を減らす。
- 14 Time Stretch(タイムストレッチ) : →P.207
 指定したトラック、範囲のデータを時間的に伸縮する。

● Phrase(フレーズ)ジョブグループ

- 15 Copy Phrase(コピーフレーズ) : →P.208
 プリセットフレーズを任意のトラックにコピーする。
- 16 Get Phrase(ゲットフレーズ) : →P.208
 ソングのデータをフレーズトラックにコピーする。
- 17 Put Phrase(プットフレーズ) : →P.209
 任意のフレーズトラックをシーケンストラックにコピーする。

● Track(トラック)ジョブグループ

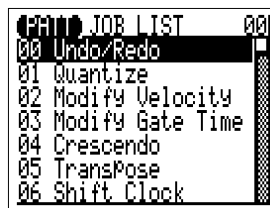
- 18 Copy Track(コピートラック) : →P.209
 トラックのデータを別のトラックにコピーする。
- 19 Mix Track(ミックストラック) : →P.210
 トラックの全データを別のトラックとミックスする。
- 20 Clear Track(クリアトラック) : →P.210
 トラックの特定のデータを消去する。

● Pattern(パターン)ジョブグループ

- 21 Copy Pattern(コピーパターン) : →P.211
 あるパターンを別のユーザーパターンにコピーする。
- 22 Clear Pattern(クリアパターン) : →P.211
 ユーザーパターンのデータを消去する。
- 23 Style Name(スタイルネーム) : →P.212
 ユーザーパターンのスタイルに名前を付ける。

■ ジョブの設定手順

- [PATTERN] を押してパターンプレイ画面を表示させ、ジョブを実行するパターンを選ぶ。
- [MENU] → [F2] (Job) を押してジョブリストを表示させる。



パターンプレイモード

3. 目的のジョブヘカーソル移動するか、ナンバーボタンでジョブ番号を選択し[ENTER]を押してそれぞれのジョブ画面へ入る。

メモ

- * ジョブリストの画面で [MENU] を押し、ファンクションボタンを押すと、各ジョブグループの最初のジョブにカーソルが移動する。



4. 必要なパラメーターヘカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]、ナンバーボタンで値を設定する。
5. 設定が完了したら[ENTER]を押してジョブを実行する。
完了すると、「Completed !」と表示される。
6. [EXIT]を2回押すとパターンプレイ画面に戻る。

■ 操作時の注意事項

- ・ 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示され、ジョブは実行されない。
- ・ プリセットフレーズまたはプリセットパターンの内容を変更するようなジョブを実行しようとする、「Preset Phrase」「Preset Pattern」と表示され、ジョブは実行されない。
- ・ ジョブ操作を誤ったり元データと聴き比べたい場合は、[SHIFT]+[F4]でジョブ「00 Undo/Redo」機能を使うとよい。(→本ページ右段)
- ・ ジョブの実行範囲は、メジャー(小節)、ビート(拍)単位で、次のように設定する。
例) 5:1~8:4と指定した場合
5小節目の1拍目から8小節目の4拍目の終わりまで。
- ・ ビートはその小節の拍子によって、設定できる値が変わる。たとえば拍子が4/4なら1~4、8/4なら1~8が設定値の範囲となる。
- ・ ビートの設定で [-1 (NO)]/[+1 (YES)] を押し続けて値を繰り上げる(繰り下げると、それに伴ってメジャーの設定値も繰り上げられる(繰り下げられる)。



ジョブ実行中(「Executing...」表示中)に電源を切ると、データが壊れる場合があるので、絶対に電源を切らないこと。

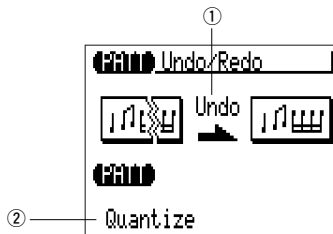
00 Undo/Redo(アンドゥー /リドゥー)

● 機能

Undo: 直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻す。
Redo: Undoで取り消した操作を再び実行する。

ソングジョブのアンドゥー/リドゥー(→P. 140)と共通の機能。ソングモードでの操作の直後にパターンジョブのアンドゥー/リドゥーに入った場合は、そのソングモードでの操作がアンドゥー/リドゥーの対象となる。

● 表示と設定



① Undo、Redo

これからアンドゥー(リドゥー)を実行することを表示する。
アンドゥーとリドゥーは実行するごとに交互に切り替わる。

② Undo/Redoの対象となる操作

アンドゥー/リドゥーを実行する内容(レコーディングのモードやジョブ名など)を表示する。アンドゥーの対象がない場合は、「Undo Impossible!」と表示される。

● 操作

「00 Undo/Redo」画面で表示を確認し、[ENTER]を押す。

- * どの画面表示でも、[SHIFT]+[F4]を押すことで、このアンドゥー/リドゥー機能が働く。

パターンジョブのうち、Clear PatternのAll(全ユーザスタイル消去)およびStyle NameはUndoできない。

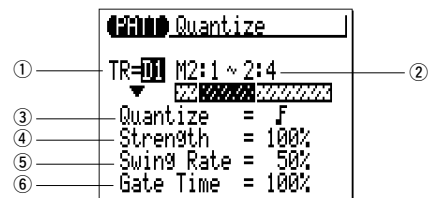
O1 Quantize(クオンタイズ)

● 機能

リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえる機能。ユーザーフレーズのノートデータのみにかかる。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「O1 クオンタイズ」(→P. 141)を参照のこと。



① TR(クオンタイズの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② クオンタイズの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ Quantize(クオンタイズバリュー)

【設定範囲】 F 32分音符

F 16分3連符 F 16分音符

J 8分3連符 J 8分音符

J 4分3連符 J 4分音符

F+J 16分音符 + 16分3連符

J+J 8分音符 + 8分3連符

④ Strength(クオンタイズストレングス)

【設定範囲】 000 ~ 100%

⑤ Swing Rate(スイングレイト)

【設定範囲】 クオンタイズバリュー

J、J、F、F : 50 ~ 75%

J、J、F、F : 66 ~ 83%

J+J、F+J : 50 ~ 66%

⑥ Gate Time(スイングゲートタイム)

【設定範囲】 000 ~ 200%(デフォルト: 100%)

● 操作

パラメーター①～⑥を設定し、[ENTER]を押す。

O2 Modify Velocity(モディファイベロシティ)

● 機能

音符を発音する強さを設定する。
ここでは、ベロシティは以下の計算式で設定される。

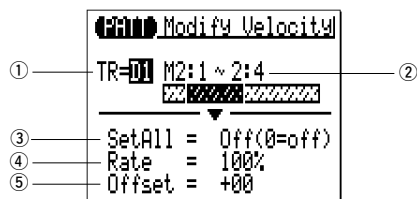
変更後のベロシティ

$$= \text{元のベロシティ} \times \text{Rate} + \text{Offset}$$

ベロシティが0以下になる場合は1に設定される。
ベロシティが128以上になる場合は127に設定される。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「O2 モディファイベロシティ」(→P. 143)を参照のこと。



① TR(モディファイベロシティの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② モディファイベロシティの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ SetAll(セットオール)

【設定範囲】 Off、001 ~ 127

④ Rate(レイト)

【設定範囲】 000 ~ 200%

⑤ Offset(オフセット)

【設定範囲】 -99 ~ +99

● 操作

パラメーター①～⑤を設定し、[ENTER]を押す。

03 Modify GateTime(モディファイゲートタイム)

● 機能

音符を発音する時間を設定する。
ここでは、ゲートタイムは以下の計算式で設定される。

変更後のゲートタイム
=元のゲートタイム×Rate+Offset

ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定される。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「03 モディファイゲートタイム」(→P. 144)を参照のこと。

①

TR=01 M2:1 ~ 2:4

②

③

④

⑤

SetAll = Off(0=off)
Rate = 100%
Offset = +0000

- ① TR(モディファイゲートタイムの対象トラック)
【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4
- ② モディファイゲートタイムの対象範囲 (メジャー、ビート)
【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16
- ③ SetAll(セットオール)
【設定範囲】 Off、0001 ~ 9999
- ④ Rate(レイト)
【設定範囲】 000 ~ 200%
- ⑤ Offset(オフセット)
【設定範囲】 -9999 ~ +9999

● 操作

パラメーター①～⑤を設定し、[ENTER]を押す。

04 Crescendo(クレッシェンド)

● 機能

指定した範囲のノートのペロシティをだんだん大きくする(クレッシェンド)または小さくする(デクレッシェンド)設定。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「04 クレッシェンド」(→P. 145)を参照のこと。

①

TR=01 M2:1 ~ 2:4

②

③

Range = +24

- ① TR(クレッシェンドの対象トラック)
【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4
- ② クレッシェンドの対象範囲(メジャー、ビート)
【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16
- ③ Range(レンジ)
【設定範囲】 -99 ~ +99

● 操作

パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

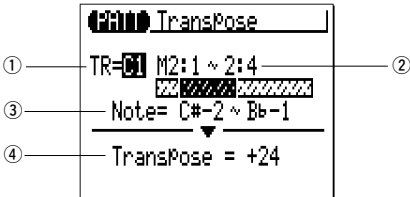
05 Transpose(トランスポーズ)

● 機能

指定した範囲の全ノートイベントの音程を、半音単位で上下する。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「05 トランスポーズ」(→P. 145)を参照のこと。



① TR(トランスポーズの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② トランスポーズの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ Note(ノート)

【設定範囲】 C-2 ~ G8

④ Transpose(トランスポーズ)

【設定範囲】 -99 ~ +99

● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

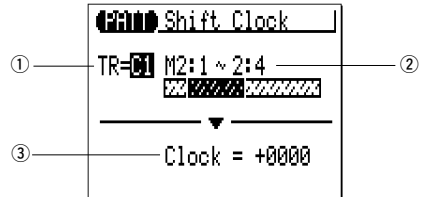
06 Shift Clock(シフトクロック)

● 機能

指定した範囲の全データの位置を、クロック単位で前後に移動する。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「06 シフトクロック」(→P. 146)を参照のこと。



① TR(シフトクロックの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② シフトクロックの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ Clock(クロック)

【設定範囲】 -9999 ~ +9999

メモ

* 移動後のデータ位置が指定した範囲より前に移る場合は、指定範囲の始まりの位置にデータが集中する。移動後のデータ位置が指定した範囲より後ろに移る場合は、指定範囲より後ろのデータは消去される。

● 操作

パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

07 Chord Sort(コードソート)

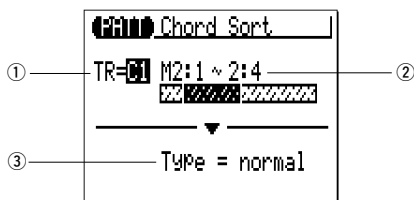
● 機能

和音になっているノートイベントを、音程の高い順または低い順に並べ替える。たとえば、E3、C3、G3のノートイベントをC3、E3、G3(低い順)またはG3、E3、C3(高い順)に並べ替えることができる。

ここでいう「並べ替え」とは、フレーズエディットチェンジ画面(→P.215)のイベントリスト上における順序の並べ替えのことで、各ノートイベントの発音タイミングは変わらない。このジョブは次項のコードセパレートと一緒に使う。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「07 コードソート」(→P. 146)を参照のこと。



① TR(コードソートの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② コードソートの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ Type(タイプ)

【設定範囲】 Normal(音程の低い順)
Reverse(音程の高い順)

● 操作

パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

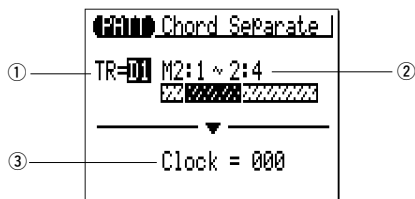
08 Chord Separate(コードセパレート)

● 機能

和音になっているノートイベントを、設定したクロック間隔で、1音ずつずらす。コードソートの後にこの機能を実行すれば、ギターを6弦→1弦方向(または1弦→6弦方向)に弾くような微妙にずれた和音演奏の表現ができる。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「08 コードセパレート」(→P. 147)を参照のこと。



① TR(コードセパレートの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② コードセパレートの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ Clock(クロック)

【設定範囲】 0 ~ 999

メモ

* コードセパレートされた音符が、次の和音や小節線(設定範囲)を越えるような設定はできない。

● 操作

パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

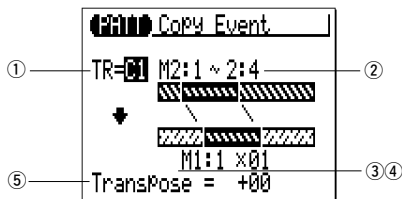
09 Copy Event(コピーイベント)

● 機能

指定した範囲の全データを、同じフレーズトラックの別の場所へコピーする。別のトラックへはコピーできない。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「09 コピーイベント」(→P. 147)を参照のこと。



① TR(コピーイベントの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② コピー元の範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ コピー先の位置(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

④ コピーの回数

【設定範囲】 01 ~ 99

⑤ Transpose(トランスポーズ)

【設定範囲】 -24 ~ +24(単位:半音)

メモ

* パターンボイス、プレイエフェクトの内容はコピーされない。

* コピー後の長さがフレーズの長さを越える場合は、はみ出した部分がカットされる。

● 操作

パラメーター①～⑤を設定し、[ENTER]を押す。

コピーを実行すると、コピー先にある元のデータは上書きされて消える。

10 Erase Event(イレースイベント)

● 機能

指定した範囲の全データを消去して休符にする。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「10 イレースイベント」(→P. 148)を参照のこと。



① TR(イレースイベントの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② イレースイベントの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

● 操作

パラメーター①、②を設定し、[ENTER]を押す。

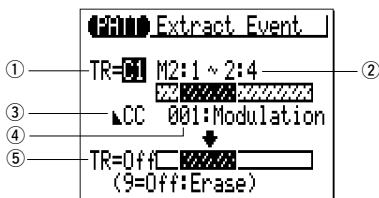
11 Extract Event(エクストラクトイベント)

● 機能

同じパターン内で、指定したフレーズトラックの指定した範囲の特定のデータを抜き出して、別のトラックへペーストする。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「11 エクストラクトイベント」(→P. 149)を参照のこと。



① TR(データを取り出すトラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② データを取り出す範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ イベントの種類

【設定範囲】 Note(ノート)

PC(プログラムチェンジ)

PB(ピッチベンド)

CC(コントロールチェンジ)

CAT(チャンネル アフター タッチ)

PAT(ポリフォニック アフター タッチ)

EXC(システムエクスクルーシブ)

④ コントロールチェンジナンバー

【設定範囲】 000 ~ 127、ALL

⑤ TR(移動先トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4、Off (=9)

メモ

- * 取り出したデータが元あった場所は空白となる。
- * 移動先トラックにデータがある場合は、取り出したデータとミックスされる。
- * 移動先トラックにOffを設定した場合、エクストラクトイベントは実行されず、取り出したデータは単に消去される。

● 操作

パラメーター①～⑤を設定し、[ENTER]を押す。

12 Create Continuous Data

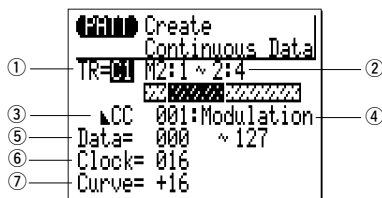
(クリエート コンティニユアス データ)

● 機能

指定した範囲にピッチベンド、モジュレーション、アフタータッチなどの連続して変化するデータ(コンティニユアスデータ)を作り出す。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「12 クリエート コンティニユアス データ」(→P. 150)を参照のこと。



① TR(データ作成対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② データ作成範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ イベントの種類

【設定範囲】 PB(ピッチベンド)

CC(コントロールチェンジ)

CAT(チャンネルアフタータッチ)

EXC(システムエクスクルーシブ : マスターボリューム)

④ コントロールチェンジナンバー

【設定範囲】 000 ~ 127

⑤ Data(データのスタート値～エンド値)

【設定範囲】 イベント=PB: -8192 ~ +8191
その他のイベント: 000 ~ 127

⑥ Clock(クロック)

【設定範囲】 001 ~ 999

⑦ Curve(データの変化カーブ)

【設定範囲】 -16 ~ +16

● 操作

パラメーター①～⑦を設定し、[ENTER]を押す。

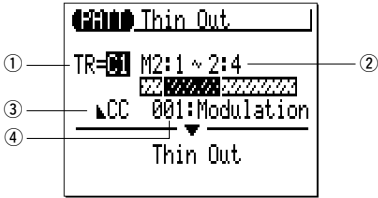
13 Thin Out(シンアウト)

● 機能

指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らす。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「13 シンアウト」(→P. 151)を参照のこと。



① TR(シンアウトの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② シンアウトの対象範囲(メジャー、ビート)

【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ イベントの種類

【設定範囲】 PB(ピッチベンド)
CC(コントロールチェンジ)
CAT(チャンネル アフター タッチ)
PAT(ポリフォニック アフター タッチ)

④ コントロールチェンジナンバー

【設定範囲】 000 ~ 127

メモ

* イベントの間隔が60クロック以上あるデータはシンアウトしない。

● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

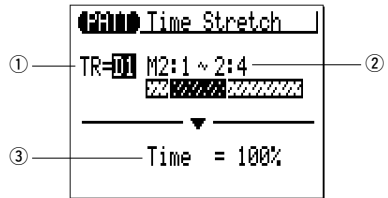
14 Time Stretch(タイムストレッチ)

● 機能

指定した範囲を時間的に引き伸ばしたり縮めたりする。
音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置を含め、指定範囲が全体的に伸張/圧縮される。

● 表示と設定

* 各パラメーターの解説についてはソングジョブの「14 タイムストレッチ」(→P. 151)を参照のこと。



① TR(タイムストレッチの対象トラック)

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② タイムストレッチの対象範囲(メジャー、ビート)

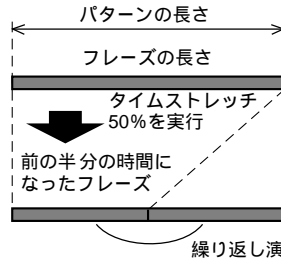
【設定範囲】 M1:1 ~ 8:16

③ Time(タイム)

【設定範囲】 050 ~ 200%

メモ

* タイムストレッチによってフレーズの長さがパターン全体より短くなった場合は、先頭から繰り返し演奏される。



* タイムストレッチによってフレーズの長さがパターン全体より長くなった場合は、はみ出した部分がカットされる。

● 操作

パラメーター①～③を設定し、[ENTER]を押す。

15 Copy Phrase(コピーフレーズ)

● 機能

プリセットフレーズを任意のフレーズトラックにコピーする。コピーされたフレーズは、コピー先トラックでユーザーフレーズとなるので、エディット可能データとなる。

● 表示と設定



① コピー元のフレーズカテゴリ

② コピー元のフレーズビート

③ コピー元のフレーズナンバー

フレーズカテゴリ、フレーズビート、フレーズナンバーを指定して、コピー元のフレーズを設定する。ユーザーフレーズは指定できない。

【設定範囲】全プリセットフレーズ (別冊データリスト参照)

④ コピー先のフレーズトラック

ジョブに入る前に選ばれていたパターン、どのトラックにフレーズをコピーするかを設定する。

【設定範囲】D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

メモ

* コピー元のフレーズよりコピー先トラックのほうが長い場合は、その長さ分までくりかえしコピーされる。
コピー先トラックのほうが短い場合は、はみ出した部分がカットされる。

● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

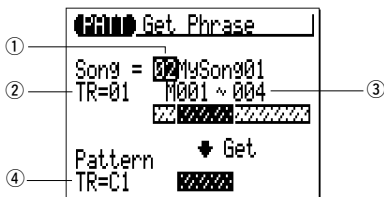
コピーを実行すると、コピー先にあるフレーズは上書きされて消える。

16 Get Phrase(ゲットフレーズ)

● 機能

ソングのシーケンストラックのデータを、ユーザーパターンのフレーズトラックにコピーする。

● 表示と設定



① Song(コピー元ソングナンバー)

② TR(コピー元トラック)

コピー元のソングナンバーとトラックを設定する。シーケンストラック以外は選べない。

【設定範囲】Song=01 ~ 20

TR=01 ~ 16(シーケンストラックのみ)

③ コピー元の範囲(メジャー)

コピー元の範囲をメジャー(小節)で設定する。ただし、コピー先のパターンの長さを越えることはできない。はみ出した部分はカットされる。

【設定範囲】範囲=M001 ~ 999

④ コピー先のフレーズトラック

ジョブに入る前に選ばれていたパターンのどのトラックにコピーするかを設定する。

【設定範囲】D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

メモ

* ソングボイス、プレイエフェクトの内容はコピーされない。

● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

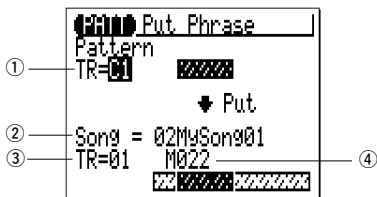
コピーを実行すると、コピー先にあるフレーズは上書きされて消える。

17 Put Phrase(プットフレーズ)

● 機能

パターンのフレーズトラックを、現在パターンプレイ画面で設定されているコードに変換した後、ソングのシーケンストラックにコピーする。

● 表示と設定



① コピー元のフレーズトラック

ジョブに入る前に選ばれていたパターンのどのトラックのフレーズをソングにコピーするかを設定する。

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② Song(コピー先ソングナンバー)

③ TR(コピー先トラック)

コピー先のソングナンバーとトラックを設定する。シーケンストラック以外は選べない。

【設定範囲】 Song=01 ~ 20

TR=01 ~ 16(シーケンストラックのみ)

④ コピー先の位置(メジャー)

コピー先の位置をメジャー(小節)で設定する。拍子に関係なくフレーズがそのままコピーされる。コピー先ソングの拍子は、コピー元のフレーズが入っていたパターンの拍子に影響されない。

【設定範囲】 範囲=M001 ~ 999

メモ

- * パターンボイス、プレイエフェクトの内容はコピーされない。

● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

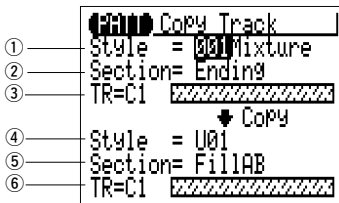
コピーを実行すると、コピー先トラックにあるデータは上書きされて消える。

18 Copy Track(コピートラック)

● 機能

あるパターンの中の指定したトラックのデータを、別のパターンの指定したトラックにコピーする。

● 表示と設定



① Style(コピー元スタイル)

② Section(コピー元セクション)

③ TR(コピー元トラック)

コピー元のトラックを指定する。スタイル、セクションでパターンを選び、トラックを指定する。

【設定範囲】 スタイル=001 ~ 128、U01 ~ U64

セクション=Intro、MainA、MainB、FillAB、FillBA、Ending

トラック=D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

④ Style(コピー先スタイル)

⑤ Section(コピー先セクション)

⑥ TR(コピー先トラック)

コピー先のトラックを指定する。スタイル、セクションでユーザーパターンを選び、トラックを指定する。

【設定範囲】 スタイル=U01 ~ U64

セクション=Intro、MainA、MainB、FillAB、FillBA、Ending

トラック=D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

メモ

- * プリセットパターンにはコピーできない。
- * プレイエフェクトの設定もコピーされる。
- * プリセットパターンで、フレーズトラックに割り当てたフレーズを変更した状態でこのコピーを実行すると、新しく割り当てられたフレーズでトラックがコピーされる。

● 操作

パラメーター①～⑥を設定し、[ENTER]を押す。

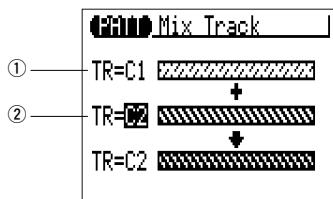
コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消える。

19 Mix Tracks(ミックストラック)

● 機能

同じパターン内で、あるトラックのすべてのデータを別のトラックのデータにミックスして書き込む。

● 表示と設定



① TR(ミックス元トラック)

ミックス先トラックにミックスしたいトラックを指定する。

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

② TR(ミックス先トラック)

ミックス元トラックのデータとミックスしたいトラックを指定する。2つがミックスされてできたデータはこのトラックに書き込まれる。

【設定範囲】 D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

メモ

* ミックス先トラックにプリセットフレーズがアサインされている場合は、ミックス元トラックのデータとミックスされた後、ユーザーフレーズとなる。

● 操作

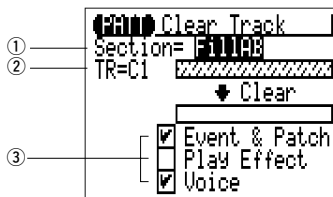
2つのトラック(①、②)を設定し、[ENTER]を押す。

20 Clear Track(クリアトラック)

● 機能

指定したトラックの特定のデータを消去する。

● 表示と設定



① Section(セクション)

② TR(トラック)

セクションを選び、消去するトラックを指定する。ジョブに入る前に選ばれていたスタイルのフレーズトラックが対象となる。

セクションにAllを指定すると、選択されているスタイルの全セクションについて、指定トラックが消去される。

【設定範囲】 セクション=Intro、MainA、MainB、FillAB、FillBA、Ending、All

トラック=D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4

③ 消去するデータの種類

消去するデータの種類を選択する。

☐をチェックしたデータが消去または初期化される。

【設定範囲】

Event & Patch : トラックにプリセットフレーズがアサインされている場合、「どのプリセットフレーズが貼り付けられているか」という情報(パッチ情報)が消去される。

トラックにユーザーフレーズが録音されている場合は、ユーザーフレーズのすべての演奏データ(イベント)が消去される。

Play Effect : トラックのプレイエフェクトの設定が初期化される

Voice : トラックに対応するパターンボイスの設定が初期化される

● 操作

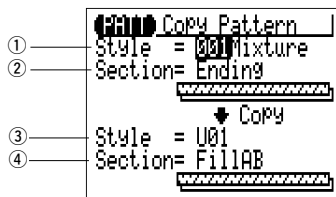
パラメーター ①～③を設定し、[ENTER]を押す。

21 Copy Pattern(コピーパターン)

● 機能

あるパターンを別のパターンにコピーする。

● 表示と設定



① Style(コピー元スタイル)

② Section(コピー元セクション)

コピー元のパターンを指定する。セクションをAllに指定すると、指定したスタイルの中のすべてのパターンがコピーされる。

【設定範囲】 スタイル=001 ~ 128、U01 ~ U64

セクション=Intro、MainA、MainB、FillAB、FillBA、Ending、All

③ Style(コピー先スタイル)

④ Section(コピー先セクション)

コピー先のパターンを指定する。プリセットスタイルは指定できない。

【設定範囲】 スタイル=U01 ~ U64

セクション=Intro、MainA、MainB、FillAB、FillBA、Ending、All

メモ

- * プレイエフェクトおよびパターンボイスの設定もコピーされる。
- * セクションをAllを選んだ場合、コピー元、コピー先ともにAllに設定される。
- * プリセットパターンをエディット(フレーズトラックへのフレーズの割り当てを変更)した状態でこのコピーパターンを実行すると、新しいフレーズが割り当てられたパターンがユーザーパターンとしてコピーされる。

● 操作

パラメーター①～④を設定し、[ENTER]を押す。

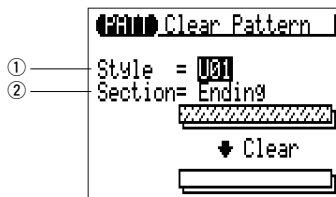
コピーを実行すると、コピー先パターンにある元のデータは上書きされて消える。

22 Clear Pattern(クリアパターン)

● 機能

指定したユーザーパターンのすべてのデータを消去する。

● 表示と設定



① Style(スタイル)

② Section(セクション)

消去するユーザーパターンを指定する。プリセットスタイルは指定できない。セクションをAllに指定すると、そのスタイルのすべてのパターンが消去される。

【設定範囲】 スタイル=U01 ~ U64、All

セクション=Intro、MainA、MainB、FillAB、FillBA、Ending、All

メモ

- * スタイルをAllに設定すると、ユーザーパターンのデータがすべて消去される。プレイエフェクトとパターンボイスのデータもすべて初期化される。
- * スタイルをAllに設定すると、セクションもAllに設定される。

● 操作

消去するユーザーパターンを指定し、[ENTER]を押す。

スタイルをAllに指定して消去を実行するとUndoはできない。

23 Style Name(スタイルネーム)

● 機能

ユーザーパターンのスタイルに名前を付ける。

● 表示と設定



① スタイルネーム

現在選択されているパターンのスタイルに、8文字以内の名前を付ける。

② スタイルネーム用キャラクター

この中のキャラクター(文字)を使って、スタイルネームを入力する。

③ 文字入力位置

キャラクター(文字)を入力する位置を示す。[F1]を押すと、入力位置は右に移動する。入力位置がいちばん右にある状態で[F1]を押すと、入力位置はいちばん左に移動する。

④ デリート

[F4]を押して、入力位置を1文字分左に移動し、その位置にある文字を削除することができる。

● 操作

- ② のキャラクターの中から任意の文字にカーソルを移動し、[ENTER]を押す。
- [ENTER]を押して文字を確定するたびに、①のスタイルネームの文字入力位置が1文字分ずつ右に移動する。[F1]を押すことで、文字入力位置を1文字分ずつ右に移動することができる。
- 入力が終わったら、[EXIT]を2回押すとパターンプレイモードに戻り、パターンのスタイルネームを確認できる。

メモ

- * スペースを入力する場合は、[F1]を押して、入力位置をスペース分だけ移動する。
- * プリセットパターンのスタイルネームを変更する場合は、このジョブを実行してネームを変更した後に、スタイルを切り替えずにコピーパターン(P.211)を実行する。

スタイルネームの作成作業には、Undo は効かない。

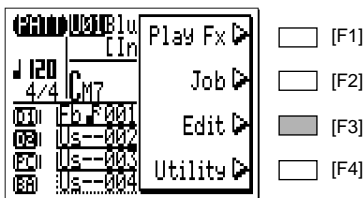
フレーズエディット

パターンのユーザーフレーズトラックに入力されている演奏データ（イベント）の修正や削除、新たなイベントの挿入を行ないます。

- * イベントとは、「鍵盤を弾いた」（ノート）、「音色を切り替えた」（プログラムチェンジ）などの、トラックに記録されている個々の MIDI データのことです。

サステインペダルの ON/OFF や曲の途中でのパンやボリュームの変更など、リアルタイムやステップレコーディングでは入力できないデータを入力できます。

パターンプレイ画面で、エディットしたいフレーズトラック(D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4)にカーソルを移動してから[MENU]を押し、[F3](Edit)を押してフレーズエディット画面に入ります。

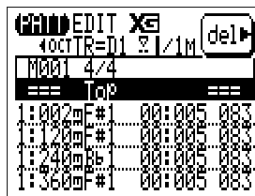


メモ

- * フレーズエディットは、プリセットフレーズに対して実行することはできない。プリセットフレーズをもとにエディットして、オリジナルのフレーズを作りたい場合は、あらかじめパターンジョブの「コピーフレーズ」(P. 208)を実行しておく。
- * ユーザーフレーズに、ピッチベンド、モジュレーションホイール (Ctrl#1)、エクスプレッション (Ctrl#11)、ハーモニックコンテンツ (Ctrl#71)、ブライトネス (Ctrl#74)、ピッチベンドセンシティビティ (RPN) が入力されている場合、これらのデータは再生中にパターンを切り替えるとリセットされる。それ以外のイベントが入力されている場合は、パターンを切り替えても設定がそのまま残り、他のパターンにも影響してしまうので、必要に応じてフレーズの最後にコントローラーのデータ値を戻すようにする。

フレーズエディットの手順

1. パターンプレイ画面で、エディットしたいパターンを選び、エディットしたいトラック(ユーザーフレーズ)にカーソルを移動し、[MENU]を押す。
 - * フレーズエディット画面ではパターンおよびトラックは変更できないので、あらかじめここで選択しておく。
 - * プリセットパターンおよびプリセットフレーズはエディットできない。
2. [F3](Edit)を押して下図の画面を表示させる。



ここで表示される画面はエディットチェンジ画面と呼ばれ、イベントの修正および削除ができる。(→次ページ ㉔)

新たなイベントを挿入する場合は、このエディットチェンジ画面で[MENU]→[F1](Insert)を押し、インサート画面を表示させる。(→次ページ ㉕)

また、フレーズの設定(コード変換タイプやフレーズボイスなど)の確認、変更もできる。(→次ページ ㉖)

パターンプレイモード

A 入力済のイベントをエディット(修正、削除)する場合

3. カーソルボタン(上下)を押して、エディットするイベントにカーソルを移動する。

- * [◀]/[▶]を押すと、カーソルを1小節ずつ移動できる。
- * ノートイベントにカーソルを移動すると、そのイベントが発音する。

4. カーソルボタン(左右)を押して、エディットするイベントのパラメーターにカーソルを移動し、設定を変更する。変更したイベントは全体が点滅する。

- * 各イベントの表示とパラメーターについては P. 244を参照のこと。
- * [F1](del)を押すと、カーソル位置のイベントが削除される。

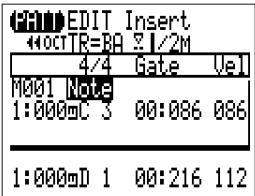
5. 設定が完了したら[ENTER]を押して設定を確定する。点滅は止まる。

- * 点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされる。
- * イベントの位置の表示(ビート、クロック)にカーソルを移動し、設定を変更すると、自動的にその位置にイベントが移動する。

6. [EXIT]を押すとパターンプレイ画面に戻る。

B 新たにイベントを入力する場合

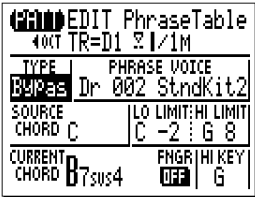
3. エディットチェンジ画面で[MENU] → [F1](Insert)を押し、インサート画面を表示させる。



4. P. 216「インサート」にしたがって、新たに入力するイベントを設定し、入力する。

C フレーズ設定(コード変換タイプやフレーズボイスなど)を確認、変更する場合

3. エディットチェンジ画面で[MENU] → [F4](Phrase Table)を押し、フレーズテーブル画面を表示させる。



4. P. 218「フレーズテーブル」にしたがって、各設定値の確認、変更を行なう。

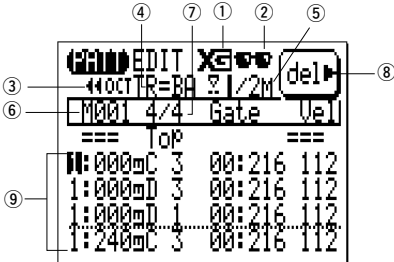
フレーズエディットチェンジ

● 機能

パターンのフレーズトラックに入力されているイベントの修正および削除を行なう。

● 表示

パターンプレイ画面でエディットしたいフレーズトラックを選び、[MENU]→[F3](Edit)を押す。



● 設定

① XG ビューアイコン(表示のみ)

このアイコンが表示されている場合、イベントリスト上のXG関連のイベントが、XGで定義されている名称で表示されていることを示す。

→XGビュー：P.217

② ビューフィルターアイコン(表示のみ)

このアイコンが表示されている場合、特定のイベントのみがイベントリスト上に表示されていることを示す。

→ビューフィルター：P.217

③ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

④ TR(トラック)

エディットするフレーズトラックを表示する。(表示のみ)

⑤ パターンを再生/停止している位置のメジャー (小節) (表示のみ)

分母にパターンの長さ(小節数)もあわせて表示される。

⑥ カーソル位置のメジャー(小節)

現在カーソルのある位置のメジャーを表示する。

⑦ 拍子

カーソルのある位置の拍子を表示する。(表示のみ)

⑧ del(デリート)

[F1]を押すと、カーソル位置のイベントを削除する。

⑨ イベントリスト

トラックに入力されているイベントの各パラメータを表示する。

この部分の画面表示はイベントの種類により異なる。

メモ

* 各イベントの表示とパラメーターについては P.244を参照のこと。

パターンプレイモード

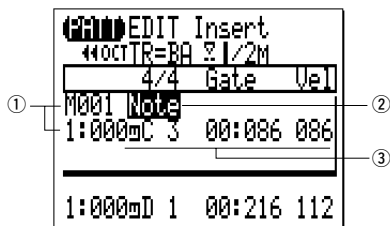
[F1]Insert(インサート)

● 機能

フレーズトラックに新しいイベントを挿入する。

● 表示

フレーズエディットチェンジ画面で[MENU]→[F1](Insert)を押すと、インサート用の画面がポップアップ表示される。この画面を使って目的のイベントを設定し、入力する。



● 設定

① 挿入位置(メジャー、ビート、クロック)

イベントの挿入位置を設定する。

【設定範囲】メジャー：1～8

ビート：1～16

クロック：000～479

② イベントの種類

③ イベントのパラメーター

挿入するイベントの種類およびパラメーターを設定する。

エディットチェンジ画面からインサート画面に入った時にはC3のノートイベントがデフォルトで表示される。

各イベントの表示とパラメーターについてはP. 244を参照のこと。

【設定範囲】

Note(ノート)

PB(ピッチベンド)

PC(プログラムチェンジ)

CC(コントロールチェンジ)

CAT(チャンネルアフタータッチ)

PAT(ポリフォニックアフタータッチ)

RPN(レジスタードパラメーターナンバー)

NRPN

(ノンレジスタードパラメーターナンバー)

Exc(システムエクスクルーシブ)

XG RPN

(XGレジスタードパラメーターナンバー)

XG NRPN

(XGノンレジスタードパラメーターナンバー)

XG Exc System

(XGシステムパラメーターチェンジ)

XG Exc Effect

(XGエフェクトパラメーターチェンジ)

XG Exc Multi

(XGマルチパートパラメーターチェンジ)

XG Exc Drum

(XGドラムセットアップパラメーターチェンジ)

● 操作

上記「設定」の各パラメーターを設定し、[ENTER]を押すと、イベントが入力される。

[EXIT]を押すと、フレーズエディットチェンジ画面に戻る。

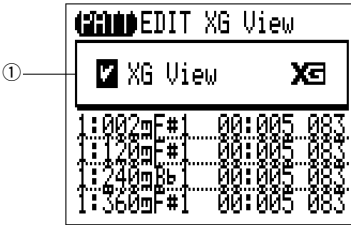
[F2] XG View(XGビュー)

● 機能

イベントリスト上の XG 関連のイベント (RPN、NRPN、システムエクスクルーシブなど)を、XG で定義されている名称で表示させる。

● 表示

フレーズエディットチェンジ画面で [MENU] → [F2](XG View)を押すと、XG ビュー設定画面がポップアップ表示される。



● 設定

① XGビュー ON/OFF

[+1(YES)]を押して□をチェックすると、XG ビューがONになり(XGマーク **XG** 表示)、RPN、NRPN、システムエクスクルーシブなどのイベントがXG で定義されている名称で表示される。[-1(NO)]で OFF に設定される。

XG ビューを ON に設定している場合、フレーズエディットチェンジ画面上部にXG マーク (**XG**) が表示される。

メモ

* システムエクスクルーシブの中には、XG パラメーターとして表示されないものもある。XG パラメーターについては、「QY100が扱えるMIDIイベント」(P.244)参照のこと。

* XG ビューの設定は、電源を切ると解除される。

● 操作

XGビュー ON/OFFを設定し、[EXIT]を押す。

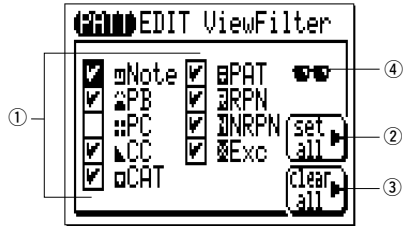
[F3] View Filter(ビューフィルター)

● 機能

フレーズエディットチェンジ画面のイベントリストに表示させるイベントを選ぶことができる。たとえば、ノートデータだけをエディットする際に、ノート以外のイベントを表示させないなどの設定ができる。

● 表示

フレーズエディットチェンジ画面で [MENU] → [F3](View Filter) を押すと、ビューフィルター設定画面がポップアップ表示される。



● 設定

① イベント表示のON/OFF

□がチェックされているイベントがイベントリストに表示される。

各イベントにカーソルを移動し、[+1(YES)]を押してチェックする。[-1(NO)]でOFFに設定される。

② set all(セットオール)

[F3](set all)を押すと、すべてのイベントがチェックされる。

③ clear all(クリアオール)

[F4](clear all)を押すと、すべてのイベントのチェックが解除される。

④ ビューフィルターアイコン

1 つでも OFF に設定されているイベントがある場合、画面右上にサングラスマーク (🕶️) ④ が表示される。同様に、この表示はフレーズエディットチェンジ画面上部にも表示される。

メモ

* ビューフィルターの設定は、電源を切ると解除される。

● 操作

ビューフィルター ON/OFFを設定し、[EXIT]を押す。

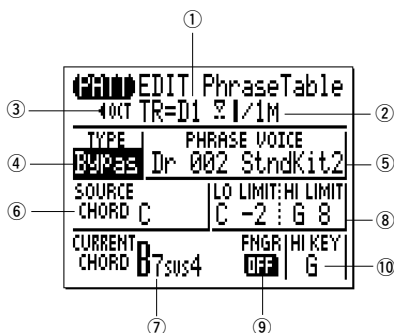
[F4]Phrase Table(フレーズテーブル)

● 機能

現在選ばれているフレーズの設定状況を表示する。
ユーザーフレーズは設定を変更できる。

● 表示

フレーズエディットチェンジ画面で[MENU] → [F4]
(Phrase Table)を押す。



● 設定

① TR(フレーズトラック)

現在選ばれているフレーズのトラック。(表示のみ)

② カーソル位置のメジャー (小節)

現在カーソルのある位置のメジャーとパターンの小節数。(表示のみ)

③ OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

④ TYPE(コード変換のタイプ)

コード進行にあわせて、フレーズがどのように演奏 (ボーシング) されるかを表示する。同じコード進行でも、このタイプの設定によって演奏のされ方は異なる。

Chrd1(コード1)、Chrd2(コード2)

フレーズの演奏を、コード(ルートおよびコードタイプ)にあわせて変換させる。コードバックのフレーズトラック(C1~C4トラック)に設定する。
Chrd1では、ドミソ(C)→ファラド(F)のように「平行移動的に」フレーズが変化する。
Chrd2では、ドミソ(C)→ドファラ(F)のように、なるべく近い音に動くので、ピアノのコード弾きのフレーズなどで使うと、よりスムーズなコード変換ができる。

Bass(ベース)

ベースのフレーズ用のコード変換タイプ。フレーズの変化は基本的に Chrd1 と同じだが、コードチェンジ後の先頭の音が必ずルート音になる。また、オンベースコードの演奏中は、常に分母のベース音のみを演奏する。

Bypas(バイパス)

ドラムやパーカッションのフレーズのように、コード変換をさせないフレーズに設定する。

Para(パラレル)

コードルートによってフレーズ全体が平行移動されるだけで、コードタイプ(メジャー、マイナーなど)の変化は無視される。

【設定範囲】 Chrd1、Chrd2、Bass、Bypas、Para

⑤ PHRASE VOICE(フレーズボイス)

フレーズに対して、フレーズレコーディング時に設定したボイス。ミキサー画面で VOICE に “-- 000 [Phrase]” と設定した場合にこのボイスでフレーズが演奏される。

【設定範囲】 フレーズレコーディングスタンバイのフレーズボイスと同じ(P. 192)

⑥ SOURCE CHORD(ソースコード)

フレーズに対して、フレーズレコーディング時に設定したコード。このコードを基本にしてコード変換が行なわれる。

【設定範囲】 パターンプレイ画面のコードルート、コードタイプ(P. 188 ⑧)参照。ただしオンベースは設定できない。

⑦ CURRENT CHORD(カレントコード)

パターンプレイ画面で現在設定されているコード。

【設定範囲】 パターンプレイ画面のコードルート、コードタイプ(P. 188 ⑧)参照。

⑧ LO LIMIT、HI LIMIT (ローリミット、ハイリミット)

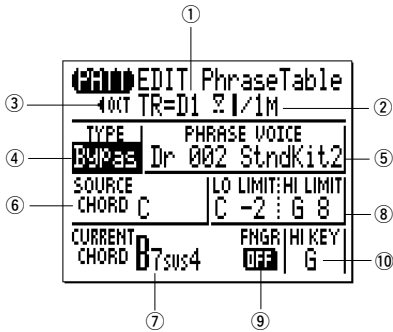
コード変換後のフレーズの演奏音域を設定する。この範囲をはずれる場合は、オクターブアップまたはダウンして範囲内の音に変更される。

【設定範囲】 ローリミット=C-2 ~ G8
ハイリミット=C-1 ~ G8

⑨ FNGR(フィンガードコード)

フィンガードコード機能のON/OFFを表示する。
フィンガードコード機能→P. 112参照

【設定範囲】 ON、OFF



⑩ HI KEY(ハイキー)

TYPE④の設定がChrd1 またはBassの場合の、コードルートの上限のキーを設定する。

たとえばハイキーが G に設定されている場合、ハイキーより上のルートのコード(Am など)は1オクターブ下がって演奏される。

曲調(キー)やソースコード⑥に応じて設定する。

【設定範囲】 C ~ B

● 操作

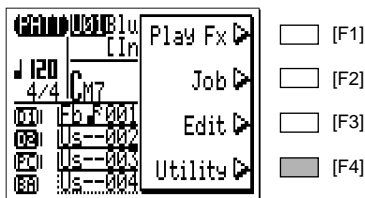
設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]、ナンバーボタンまたは鍵盤ボタンで値を設定する。[EXIT]を2回押すとパターンプレイ画面に戻る。

ユーティリティ

QY100の基本設定やMIDI、フィンガードコード機能の設定などを行なうための画面です。

パターンプレイ画面で [MENU] を押し、[F4] (Utility) を押します。

ソングプレイ画面から [MENU] → [F4] (Utility) で入るユーティリティ画面と同じものですので、各画面の解説については、ソングモードのユーティリティ (→P. 163) をご覧ください。



●ユーティリティで設定できること

ユーティリティには以下の4つの画面があります。

・System(システム) : →P. 164

クリック音、レコーディング時のカウント、マスターチューン、システムエクススクルーシブのインターバルタイム、フットスイッチ機能を設定する。

・MIDI(ミディ) : →P. 166

QY100のMIDIに関する設定をする。

・Bulk Dump(バルクダンプ) : →P. 168

バルクダンプ送信の設定と実行をする。

・Fingered Zone

(フィンガードコードゾーン) : →P. 169

ソングプレイ/パターンプレイ画面で、フィンガードコードがONに設定されている場合、鍵盤のどの範囲をコード検出用に使うか(フィンガードコードゾーン)を指定する。

パターンボイスモード

パターンの各フレーズトラックごとに、使用するボイス(音源)の設定を行なうモードです。

8チャンネルのミキサーを操作する感覚で、8つのフレーズトラックそれぞれのボリューム、パン、ボイスのアサイン(割り当て)、ミュート/ソロを設定できます。さらに、エフェクトのセンド(深さ)の設定やボイスエディットもできます。

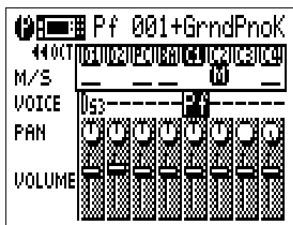
パターンボイスモードの設定画面はスタイルごとに保存されます(ただしユーザースタイルのみ)。つまりあるユーザースタイルの中の6つのセクションはすべて共通の設定となります。スタイルを切り替えるとそのスタイル用のミキサー画面になります。演奏中の画面表示も、パターン中のデータや外部 MIDI 情報に応じて変化します。

[PATTERN] ボタンを数回押してパターンボイスモードに入ります。パターンボイスモードに入るとミキサー画面が表示されます。

・ミキサー画面(→P.222)

8つのフレーズトラック(D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4)に対応した8チャンネルミキサー表示の設定画面。

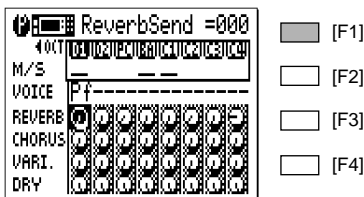
パターンを再生/録音する際の、ボリューム、パンなどをトラックごとに設定する。



ミキサー画面で[MENU]→[F1]～[F3]を押すと、さらに細かいボイスの設定画面が表示されます。

・[F1] エフェクトセンド(→P.224)

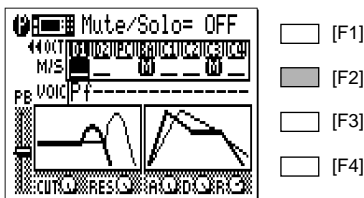
リバーブ、コーラス、バリエーションの各エフェクトのセンドレベルおよびドライレベルを設定する。ミキサー画面で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F1](Effect Send)を押す。



・[F2] ボイスエディット(→P.225)

フレーズごとにアサインされているボイスをエディットできる。

ミキサー画面で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F2](Voice Edit)を押す。

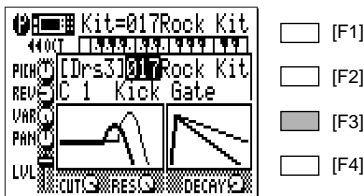


・[F3] ドラムボイスエディット(→P.227)

ドラムセットの中の、特定のドラム楽器音をエディットできる。

ミキサー画面でDs3 がアサインされているトラックを選んだ状態で[MENU]を押し、表示されたメニューから[F3](Drum Edit)を押す。

* Ds3 以外のボイスがアサインされているトラックを選んでいる場合は、[MENU] を押しても [F3] (Drum Edit) は表示されない。



パターンボイスモード

ミキサー画面

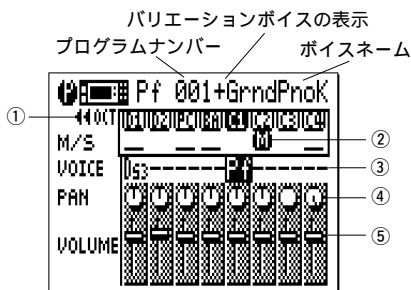
● 機能

8つのフレーズトラック(D1、D2、PC、BA、C1、C2、C3、C4)に対応した8チャンネルミキサー表示の設定画面。

ボリューム、パンなどをフレーズトラックごとに設定する。パターン再生中にも設定変更できる。(その操作をフレーズトラックに録音することはできない)

● 表示

[PATTERN] ボタンを数回押して、ミキサー画面(下図)を表示させる。



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② M/S(ベロシティーメーター)

そのトラックのデータの有無と再生時のベロシティー、ミュート、ソロを表示する。パターンプレイ画面と同じ。(→P. 189)

③ VOICE(ボイス)

トラックごとに使用するボイスを設定する。
"-- 000 [Phrase]" に設定すると、そのフレーズに設定されているボイスで発音する。
別のボイスに差し替えて鳴らす場合は、カーソルをここに移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]でボイスを設定する。

* ただし、ここでの設定はあくまでもトラック上のものであり、フレーズに設定されているボイス設定を書き替えるものではない。

VOICEの段には、選択されているボイスのカテゴリ*だけが表示される。ここにカーソルを移動すると、ディスプレイ上段にプログラムナンバーとボイスネームが表示される。また、選択されているボイスがバリエーションボイス*の場合は、プログラムナンバーの右側に「+」が表示される。(左図参照)

* ボイスのカテゴリ

種類によってボイスをだまかに分類した区分け。

* バリエーションボイス

各プログラムナンバー(1~128)の基本ボイス(GMシステムレベル1に準拠)ごとに用意されている、拡張XGボイス。XG ノーマルボイスリスト(別冊データリスト)参照。

VOICE の段で [SHIFT] を押しながら [-1 (NO)]/[+1 (YES)]を押すと、前後のボイスカテゴリに移動できる。

また、ナンバーボタンで直接プログラムナンバーを入力することができる。

メモ

* "-- 000 [Phrase]" の状態で[+1 (YES)]を1回押すと、そのフレーズに設定されているボイスカテゴリ/プログラムナンバー/ネームがディスプレイ上段に表示される。

ボイスおよびカテゴリについての詳しい説明は、P. 106を参照のこと。

【カテゴリ表示】

ノーマルボイス

--(フレーズに設定されているボイス)

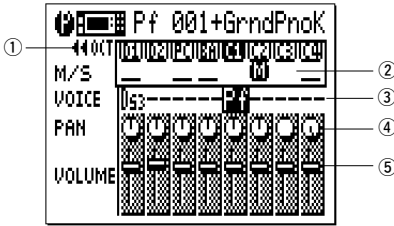
Pf(ピアノ)
Cp(クロマチックパーカッション)
Or(オルガン)
Gt(ギター)
Ba(ベース)
St(ストリングス)
En(アンサンブル)
Br(ブラス)
Rd(リード)
Pi(パイプ)
Ld(シンセリード)
Pd(シンセパッド)
Fx(シンセエフェクト)
Et(エスニック)
Pc(パーカッシブ)
Se(サウンドエフェクト: 効果音)

SFXボイス

Sfx(XGサウンドエフェクト: 効果音)

ドラムボイス

Sfk(サウンドエフェクトキット: 効果音)
Dr(ドラムキット)
Ds3(エディット可能なドラムセット)



(③VOICE(ボイス)のつづき)

【設定範囲】

XG ノーマルボイスリスト (別冊データリスト) 参照

XG ドラムボイスリスト (別冊データリスト) 参照

Ds3をすばやく選択するには、[+1 (YES)]を([-1 (No)])を押しながら)押し続ける。Ds3を選ぶと、個々のドラム楽器のエディットが可能。(→P. 227)

④ PAN(パン)

再生する際のパン(音の定位)を設定する。

ここにカーソルがある時、ディスプレイ最上段に設定値が表示される。

Left 63で最も左、Right 63で最も右、Centerで中央に定位する。Random(ランダム)では、発音するたびに音がランダムに移動する。

ナンバーボタンで数値を入力すると、0=Random、1=Left 63、64=Center、127=Right 63になる。

【設定範囲】 Random、Left 63 ~ Center ~ Right 63

⑤ VOLUME(ボリューム)

トラックごとの音量を設定する。

ここにカーソルがある時、ディスプレイ最上段に設定値が表示される。

【設定範囲】 000 ~ 127

● 設定

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]またはナンバーボタンで値を設定する。

シーケンサーボタンはパターン プレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

ミキサー画面での設定は、トラックにMIDIイベントとして入力されない。MIDI イベントとしてトラックに入力する場合は、フレーズエディットのインサート(→P. 216)で行なう。

パターンボイスモード

[F1]エフェクトセンド

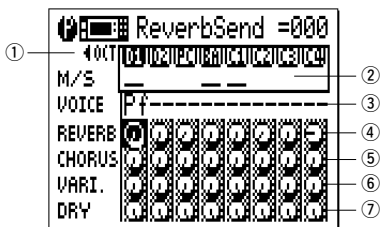
● 機能

リバーブ、コーラス、バリエーションの各エフェクトのセンドレベルおよびドライレベルを設定する。

参照 : 「QY100の基礎知識 : エフェクト部」(P.108)
「パターンエフェクトモード」(P.229)

● 表示

パターンボイスのミキサー画面で [MENU] → [F1]
(Effect Send) を押す。



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② M/S(ペロシティメーター)

そのトラックのデータの有無と再生時のペロシティ、ミュート、ソロを表示する。ミキサー画面と同じ。
(→P. 189)

③ VOICE(ボイス)

トラックごとに使用するボイスを設定する。ミキサー画面と同じ。(→P.222)

④ REVERB(リバーブセンドレベル)

トラックごとに、リバーブエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでリバーブエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑤ CHORUS(コーラスセンドレベル)

トラックごとに、コーラスエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでコーラスエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑥ VARI.(バリエーションセンドレベル)

トラックごとに、バリエーションエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでバリエーションエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑦ DRY(ドライレベル)

トラックごとに、エフェクトのかかった音(ウェット音)と、かからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

【設定範囲】 000(ウェット音のみ) ~ 127(ドライ音のみ)

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)] またはナンバーボタンで値を設定する。
[EXIT]を押すとミキサー画面に戻る。

シーケンサーボタンはパターンプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

メモ

* REVERB、CHORUS、VARI.、DRYの設定をすべて0にしておくと、そのトラックの音は出力されなくなる。

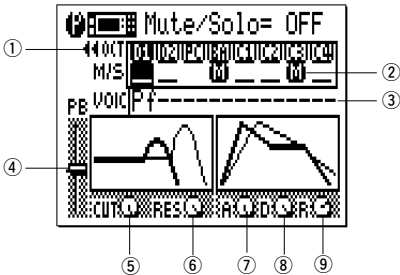
[F2] ボイスエディット

● 機能

フレーズにアサインされているボイスをエディットできる。トラックごとの設定なので、当該トラック内で別のボイスに差し替えても、ボイスエディットの設定はそのまま差し替えられたボイスに反映される。

● 表示

パターンボイスのミキサー画面で [MENU] → [F2] (Voice Edit) を押す。



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② M/S(ペロシティメーター)

そのトラックのデータの有無と再生時のペロシティ、ミュート、ソロを表示する。ミキサー画面と同じ。(→P. 189)

③ VOICE(ボイス)

トラックごとに使用するボイスを設定する。ミキサー画面と同じ。(→P.222)

④ PB(ピッチベンドレンジ)

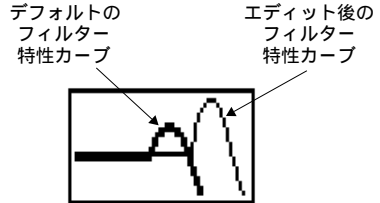
トラックごとに、ピッチベンドによる音程変化の幅を半音単位で設定する。(12半音で1オクターブ)
通常はプラスの値を設定するが、マイナスの値を設定すると、外部MIDIキーボードのピッチベンドを上げたとき(または[OCT DOWN]を押したとき)に、音程が下がる。

【設定範囲】 -24 ~ +00 ~ +24

⑤ CUTO(フィルターカットオフ周波数)

⑥ RES(フィルターレゾナンス)

トラックごとに、ボイスにかかるローパスフィルターの設定をすることで、音色を変えることができる。デフォルトのフィルター特性カーブが太線で、エディットされた状態のカーブが細線で表示される。



CUTO(フィルターカットオフ周波数)

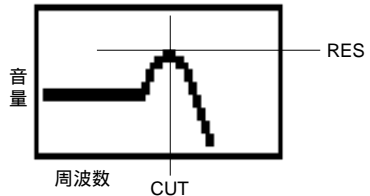
設定値を低く(グラフが左へ移動)するほど音が丸くなる。逆に高くするほど明るい音になる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64

RES(フィルターレゾナンス)

カットオフ周波数付近の音量を持ち上げて(ブースト)、倍音を加える。
弦楽器の胴鳴りやアナログシンセの「ビョーン」といった効果を出すことができる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64



⑦ A(EGアタックタイム)

⑧ D(EGディケイタイム)

⑨ R(EGリリースタイム)

トラックごとに、「鍵盤を弾いた瞬間から離して音が消えるまでの音量の時間的な変化 (EG:Envelope Generator)」を設定する。デフォルトの変化カーブが太線で、エディットされた状態のカーブが細線で表示される。

A : EGアタックタイム

鍵盤を弾いた瞬間の音量が、0から最大値に変化するまでの時間。音の立ち上がりを設定する。プラスの値にすると現在よりも立ち上がりが遅くなり、マイナスの値にすると立ち上がりが速くなる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64

パターンボイスモード

D: EGディケイタイム

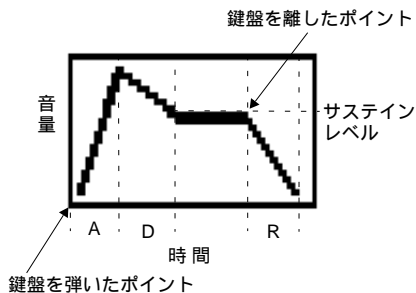
音量が最大値に達した後、サステインレベルに変化するまでの時間。マイナスの値にすると現在よりも歯切れのよい音になる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64

R: EGリリースタイム

鍵盤を離してから、音量が 0 に変化するまでの時間。マイナスの値にすると現在よりも速く音が消える。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64



● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)] / [+1 (YES)] またはナンバー ボタンで値を設定する。[EXIT]を押すとミキサー画面に戻る。

シーケンサーボタンはパターン プレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

[F3] ドラムボイスエディット

● 機能

ドラムボイスはノーマルボイスと違って C#-1 ~ G5 の各ノート(鍵盤)にそれぞれインスト(バスドラム、スネアドラムなどのリズム楽器音) が割り当てられており、個々のインストごとにエディットすることができる。

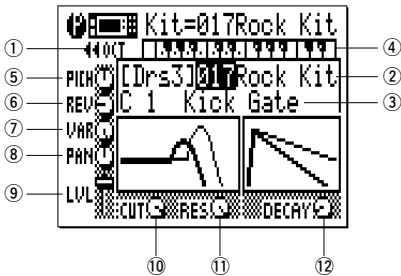
ドラムボイスエディット画面では、22 種類のドラムキット (20 種類のドラムキットおよび SFX Kit 1、SFX Kit 2) から 1 キットを選び、そのドラムキットを使うときに、個々のインストをどのように発音させるかというエディットデータを作成する。

* ドラムキットにより、それぞれのノートに割り当てられているインストの種類は異なる。「XG ドラムボイスリスト」(別冊データリスト)

● 表示

パターンボイスのミキサー画面で Ds3 がアサインされているトラックを選んで状態で [MENU] → [F3] (Drum Edit) を押す。

* Ds3 以外のボイスがアサインされているトラックを選んでいる場合は、[MENU] を押しても [F3] (Drum Edit) は表示されない。



● 設定

① OCT(鍵盤オクターブシフト)

鍵盤ボタンのオクターブシフトの設定を表示する。

② 元になるドラムキット

ドラムボイスエディットの元になるドラムキットを設定する。

* ドラムキットを切り替えと、ドラムボイスエディットの全パラメーターは初期化される。各パラメーターの設定は、はじめにドラムキットを選んでから行なうこと。

【ドラムキット】 全22キット

Sfk 001 SFXKit 1、002 SFXKit2
Dr 001 StandKit、002 StandKit2、003 DryKit、004 BriteKit、009 Room Kit、010 DarkRKit、017 Rock Kit、018 RockKit2、025 ElectKit、026 AnalgKit、027 AnlgKit2、028 DanceKit、029 HipHpKit、030 JunglKit、033 Jazz Kit、034 JazzKit2、041 BrushKit、049 SymphKit0
113 R&B Kit、114 RockKit3

③ エディット対象のインスト

④ 鍵盤表示

ドラムキットの中でエディット可能なインストが、ディスプレイの鍵盤表示中にで表示される。[OCT DOWN]/[OCT UP] でオクターブを移動して、エディットしたいインストが割り当てられている鍵盤ボタンを押して選択する。

⑤ PICH(ピッチコース)

各インストの音程を半音単位で設定する。インストの音を重くしたりすることができる。+00 でインストのオリジナル(サンプリング時)の音程。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +63

⑥ REV(リバースエンドレベル)

インストごとのリバースエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでリバースエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑦ VAR(バリエーションエンドレベル)

インストごとのバリエーションエフェクトへの信号の送り量を設定する。これでバリエーションエフェクトのかかり具合を調節する。

【設定範囲】 000 ~ 127

パターンボイスモード

⑧ PAN(パン)

インストごとに、再生する際のパン(音の定位)を設定する。生のドラムスと同じような配置にすると自然に聴こえる。

Left 63で最も左、Right 63で最も右、Centerで中央に定位する。Random(ランダム)では、発音するたびに音がランダムに移動する。

ナンバーボタンで数値を入力すると、0=Random、1=Left63、64=Center、127=Right63になる。

【設定範囲】 Random、Left 63 ~ Center ~ Right 63

⑨ LVL(ボリュームレベル)

インストごとの音量を設定する。

【設定範囲】 000 ~ 127

⑩ CUT(フィルターカットオフ周波数)

⑪ RES(フィルターレゾナンス)

トラックごとに、ボイスにかけるローパスフィルターの設定をすることで、音色を変えることができる。インストが持つデフォルトの特性カーブが太線で、エディットされた状態のカーブが細線で表示される。

CUT(フィルターカットオフ周波数)

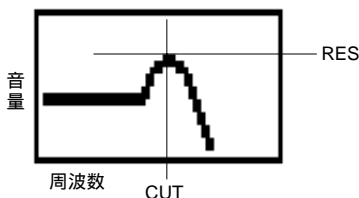
設定値を低く(グラフが左へ移動)するほど音が丸くなる。逆に高くするほど明るい音になる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64

RES(フィルターレゾナンス)

カットオフ周波数付近の音量を持ち上げて(ブースト)、倍音を加える。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64



⑫ DECAY(EGディケイレイト)

インストごとに、ディケイレイトを設定する。インストが持つデフォルトの変化グラフが太線で、エディットされた状態のグラフが細線で表示される。

設定値を変えることで、インストの音の消え方(歯切れ)を設定できる。

【設定範囲】 -64 ~ +00 ~ +64

メモ

* [F2]ボイスエディットのディケイタイムと異なり、ここでは音量が最大値に達した後、どの程度音量が下がるかを設定する。そのため、プラスの設定値にするとインストの音の消え方が速くなる。

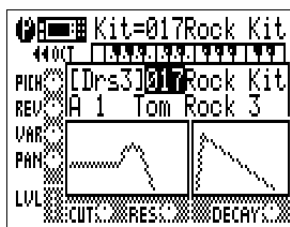
● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)]またはナンバーボタンで値を設定する。[EXIT]を押すとミキサー画面に戻る。

シーケンサーボタンはパターンプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

メモ

* 項目③でエディット不可能なインストが選ばれた場合、下図のように元になるドラムキットのみが設定可能になる。他のパラメーターはグレー表示となりカーソルは移動できるが設定はできない。

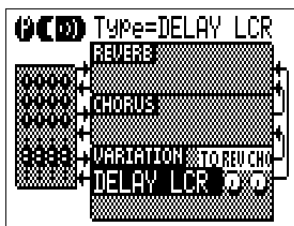


* ドラムセットDs3が複数のトラックに割り当てられている場合、ドラムボイスエディットでの設定は、当該ドラムセットが割り当てられているすべてのトラックに反映される。

パターンエフェクトモード

パターンで使用するエフェクトのタイプを選択し各パラメーターを設定するモードです。

[PATTERN] ボタンを数回押してパターンエフェクトモードに入ります。パターンエフェクトモードに入ると、エフェクトの接続状況を表すコネクション画面が表示されます。



パターンもソングと同様に、リバーブ、コーラス、バリエーションの3つのエフェクトが接続されています。(次ページ「パターンのエフェクトの構成」参照)

ソングの場合と異なるのは、リバーブおよびコーラスエフェクトの設定(タイプ、パラメーター)がここでは変更できないことと、バリエーションエフェクトの接続がシステムエフェクト*に固定されている点です。

* システムエフェクト

すべてのパート(トラック)に対して共通の効果をかけるタイプのエフェクト。各トラックからのエフェクトセンドレベルの大小によって、トラックごとにかかり具合(エフェクトの深さ)を調整することができる。(↔インサクションエフェクト)

メモ

* パターンモードでは、リバーブエフェクトはHALL1が、コーラスエフェクトはCHORUS1が選択されている状態になる。

* パターンモードでのエフェクトの設定は、このパターンエフェクトモードとパターンボイスモードのエフェクトセンド画面で行なう。

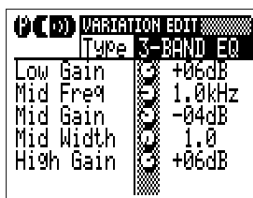
パターンエフェクトモードでは、バリエーションエフェクトのエフェクトタイプと各パラメーターの設定を行ない、リバーブエフェクト、コーラスエフェクトへの送り量(センドレベル)を設定する。パターンボイスモード(エフェクトセンド画面)では、各フレーズトラックごとにリバーブ、コーラス、バリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定する。

* XGエフェクトパラメーターチェンジ(システムエクスクルージブメッセージ)が入力されているパターンを再生すると、そのパターンのエフェクト設定は、エフェクトモードの画面に反映される。(ただしバリエーションエフェクトのみ)

前記コネクション画面から[MENU] → [F3](Vari. Edit)を押すことで、バリエーションエフェクトのパラメーター設定の画面が表示されます。

・ [F3] バリエーションエディット(→P.232)

バリエーションエフェクトのタイプやパラメーターを設定する。



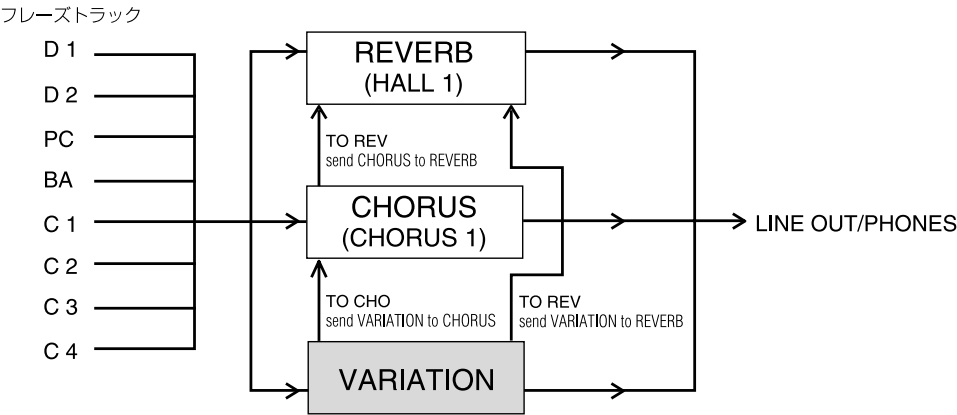
☐ [F1]

☐ [F2]

☒ [F3]

☐ [F4]

■ パターンのエフェクトの構成



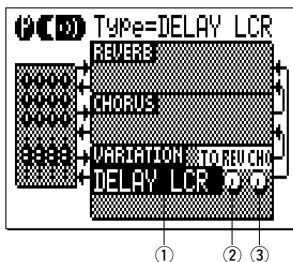
コネクション画面

● 機能

バリエーションエフェクトのタイプと、リバーブおよびコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定する。各エフェクトのしくみについては、「QY100の基礎知識：エフェクト部」(→P.108)および「エフェクトタイプとエフェクトパラメーター」(→P.252)を参照のこと。

● 表示

[PATTERN]ボタンを数回押して、エフェクトのコネクション画面(下図)を表示させる。



● 設定

① VARIATION(バリエーションタイプ)

バリエーションエフェクトのタイプを設定する。

【タイプ】NO EFFECT、HALL 1、HALL2、ROOM1、ROOM 2、ROOM 3、STAGE1、STAGE2、PLATE、DELAY LCR、DELAY L.R、ECHO、CROSS DELAY、ER1、ER2、GATEREV、REVRS GATE、KARAOKE 1、KARAOKE 2、KARAOKE 3、CHORUS 1、CHORUS 2、CHORUS 3、CHORUS 4、CELESTE 1、CELESTE 2、CELESTE 3、CELESTE 4、FLANGER 1、FLANGER 2、FLANGER 3、SYMPHONIC、ROTARY SP、TREMOLO、AUTO PAN、PHASER 1、PHASER 2、DISTORTION、OVERDRIVE、AMP SIM、3-BAND EQ、2-BAND EQ、AUTO WAH、THRU

別冊データリスト

「エフェクトパラメーターリスト」参照

② TO REV

(センドレベル：バリエーション→リバーブ)

バリエーションエフェクトからリバーブエフェクトへの送り量を設定する。(→P.230：「パターンのエフェクトの構成」参照)

【設定範囲】000～127

③ TO CHO

(センドレベル：バリエーション→コーラス)

バリエーションエフェクトからコーラスエフェクトへの送り量を設定する。(→P.230：「パターンのエフェクトの構成」参照)

【設定範囲】000～127

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1(NO)]/[+1(YES)]またはナンバーボタンで値を設定する。[EXIT]を押すとパターンプレイ画面に戻る。シーケンサーボタンはパターンプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

メモ

* プリセットパターンに対するエフェクト設定の変更は、別のスタイルに切り替わった時点で消去される。別のスタイルに切り替える前に、パターンジョブの「コピーパターン」(P.211)を実行することで、保存することができる。

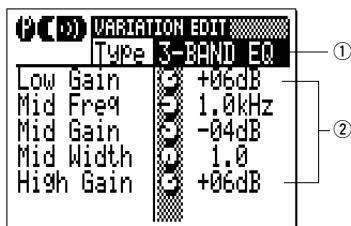
[F3]バリエーションエディット

● 機能

バリエーションエフェクトのパラメーターを設定し、エフェクトの効果を細かく調整する。
エフェクトのパラメーターはそれぞれのタイプによって異なる。各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトタイプとエフェクトパラメーター」(→P. 252)および別冊データリスト「エフェクトパラメーターリスト」を参照のこと。

● 表示

パターンエフェクトモードのコネクション画面で[MENU]→[F3](Vari. Edit)を押す。



● 設定

① Type(エフェクトタイプ)

コネクション画面と同様にバリエーションエフェクトのタイプを設定できる。

② エフェクトパラメーター

各エフェクトの細かい設定を行なう。
エフェクトのパラメーターはそれぞれのタイプにより異なる。
各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトタイプとエフェクトパラメーター」(→P. 252)および別冊データリスト「エフェクトパラメーターリスト」を参照のこと。

● 操作

設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[-1 (NO)]/[+1 (YES)]またはナンバーボタンで値を設定する。
[EXIT]を押すとコネクション画面に戻る。
シーケンサーボタンはパターンプレイ時と同様に機能するので、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更できる。

メモ

* プリセットパターンに対するエフェクト設定の変更は、別のスタイルに切り替わった時点で消去される。別のスタイルに切り替える前にパターンジョブのコピーパターン(P.211)を実行することで、保存することができる。

第5章 メモリーカードの使い方

QY100内のデータをメモリーカード(スマートメディア)に保存したり、またメモリーカードに保存しておいた QY100 データを QY100 に読み込んだりすることができます。

目 次

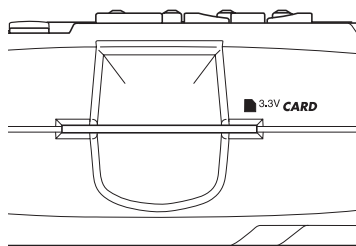
メモリーカードについて	234
メモリーカード	236

メモリーカードについて

QY100の右サイドには、メモリーカード(スマートメディアTM*)用のスロットが装備されています。

* スマートメディアは株式会社東芝の商標です。

QY100内のデータをメモリーカードに保存したり、またメモリーカードに保存しておいたQY100データをQY100本体に読み込んだりすることができます。



■ メモリーカード(スマートメディア)の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

● ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では3.3V(3V)のメモリーカード(スマートメディア)がご使用になれます。5Vのメモリーカードはご使用になれません。

● カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MBの5種類がご使用になれます。32MBを超えるカードについては、SSFDCフォーラムの規格に準拠したものであれば、ご使用いただけます。

メモ

* SSFDCとはSolid State Floppy Disk Card(スマートメディアの別称)の略です。またSSFDCフォーラムとはスマートメディアの使用を促進することを目的として作られた任意団体です。

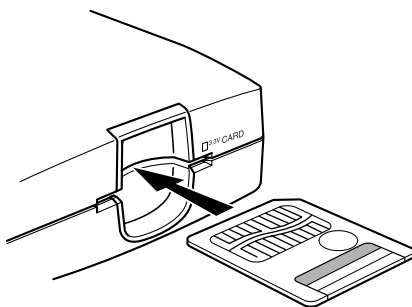
● メモリーカードの挿入/取り出し

メモリーカードの入れかた

メモリーカードの端子部(金色)を上向きにして、メモリーカードスロット(挿入口)にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。

* メモリーカードの向き(上下、前後)を間違えないようご注意ください。

* メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようにご注意ください。誤動作や故障の原因となります。



メモリーカードの取り出し

メモリーカードの取り出しは、カードモード以外のモードで行なってください。カードモードの場合は、[SONG]または[PATTERN]を押し、楽器本体がメモリーカードにアクセス中* でないことを確認した上で、カードを取り出して(引き抜いて)ください。

* アクセス中：セーブやロード、フォーマット、デリート、メイクディレクトリーなどの作業中を指します。また、電源が入っている状態でメモリーカードを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。



アクセス中にメモリーカードを取り出し、楽器本体の電源を切ったりしないでください。メモリーカードがこわれたり、楽器本体/メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

メモリーカードのフォーマット

メモリーカードはそのままではご使用になれません。必ず楽器本体でフォーマット(初期化)してからご使用ください。なお、フォーマットを行なうとカード内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

メモ

* この機器でフォーマットしたメモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。

● メモリーカードについてのご注意

メモリーカードの取り扱いと保管

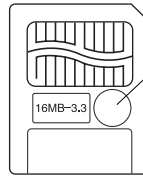
- ・ 静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、あらかじめ身近な金属(アルミサッシや金属のドアノブなど)に触れて静電気を取り除いてください。
- ・ 長時間使用しないときは、メモリーカードを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。特に乾電池でご使用の場合は、電池の消耗が速くなるのでご注意ください。
- ・ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。
- ・ 落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。
- ・ メモリーカードの端子部(金色)に直接触れたり金属を当てたりしないでください。
- ・ 磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- ・ メモリーカードにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

メモリーカードは、メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所(○マークの中)に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているメモリーカードは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。

逆に、セーブする場合などは、ご使用の前にメモリーカードのライトプロテクトシールをはがされていることをご確認ください。

1度はがしたシールは、再使用しないでください。



ライトプロテクトシールの貼付位置

データのバックアップ

メモリーカードの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のメモリーカードに保存しておかれることをおすすめします。

メモリーカード

QY100では、メモリーカードを使って以下のことが行なえます。

・Save(セーブ)：→P. 237

QY100内のデータをメモリーカードに保存します。

- ・ALL..... 全ユーザースタイル、全ソング、全アン
プシミュレーター設定、システム
データのすべて
- ・SONG..... 選択した1ソング
- ・STYLE..... 選択した1ユーザースタイル
- ・SMF..... 選択した1ソングを SMF 形式のファイル
として保存
- ・SMF+XG.... 選択した1ソングのヘッダーにXGデータ
を付加し、SMF 形式のファイルとして保存

・Load(ロード)：→P. 239

メモリーカード内のデータファイルをQY100に読み込みます。

QY100のセーブ操作で保存したファイルタイプ(ALL, SONG, STYLE, SMF, SMF+XG)に加え、一般の SMF 形式 (Format 0) のソングファイル(拡張子が .MID)を読み込むことができます。

・Mk Dir(メイクディレクトリー)：→P. 240

メモリーカード内にディレクトリーを作成し、名前を付けます。

・Format(フォーマット)：→P. 241

メモリーカードをフォーマット(初期化)します。

● 表示と設定・操作

ソングまたはパターン、の、プレイ画面/ミキサー画面/エフェクト結線画面において [CARD] を押すと、以下の画面が表示される。



ソングやパターンデータの再生中には、絶対に [CARD] ボタンを押さないでください。必ずソングやパターンの再生を停止した状態で [CARD] ボタンを押してください。



メモ

- * CARD スロットにメモリーカードが挿入されていない場合は、「No Card」と表示されて上記画面は表示されない。
- * デモソングを選んでいる状態では、[CARD] を押しても上記画面は表示されない。
- * 未フォーマットのカードまたは故障しているカードが挿入されている場合は、フォーマット (→P. 241) の確認画面が表示される。フォーマットを実行する場合は [+1/YES] を押す。フォーマットをキャンセルする場合は [-1/NO] を押す。
- * [EXIT] を押せば、常にひとつ前の画面に戻ることができる。

① FILE (ファイル)

処理対象のファイルタイプを選択する。
ソングモードから [CARD] を押してこの画面に入った場合と、パターンモードから [CARD] を押して入った場合とで、設定できるタイプが異なる。

【設定範囲】ソング：ALL、SONG、SMF、SMF+XG
パターン：ALL、STYLE

② カードメニュー

メモリーカードに対して行なう作業を選ぶ。
作業名にカーソルを移動し、[ENTER] を押すことで、作業画面に移動する。

Save(→P. 237)、Load(→P. 239)、Mk Dir(→P. 240)、Format(→P. 241)

【設定範囲】Save、Load、Mk Dir、Format

③ INFO USED (使用メモリー量)

メモリーカードの使用メモリー量を表示する。

④ INFO FREE (未使用メモリー量)

メモリーカードの未使用(空き)メモリー量を表示する。

Save (セーブ)

● 機能

QY100内のデータをメモリーカードに保存する。

● 設定手順

1. カードスロットにメモリーカード(データ保存用)を挿入する。
2. ソングをセーブする場合はソングモードに、ユーザースタイルをセーブする場合はパターンモードに入る。
3. [CARD]を押す。
4. 「FILE=」にカーソルを移動し、保存するファイルタイプを選ぶ。
 - ・ ALL.....全ユーザースタイル、全ソング、全アンブシミュレーター設定、システムデータのすべて
 - ・ SONG.....選択した1ソング
 - ・ STYLE.....選択した1ユーザースタイル
 - ・ SMF.....選択した1ソングをSMF形式のファイルとして保存
 - ・ SMF+XG...選択した1ソングのヘッダーにXGデータを付加し、SMF形式のファイルとして保存
5. カーソルを「Save」に移動し、[ENTER]を押す。



6. 最上階層にあるディレクトリー(■)名と、手順4で指定したタイプのファイル(■)名が一覧表示される。

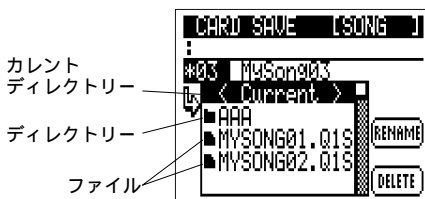
手順4で“ALL”以外を選択した場合は、保存するソング/スタイルのナンバーを[-1(NO)]/[+1(YES)]またはナンバーボタンで設定する。

* プリセットスタイルはセーブできない。



* データがあるソング / スタイルナンバーは、頭に * が表示される。

7. 次に、データを保存したいディレクトリーを選び、
〈Current〉にカーソルを移動し[ENTER]を押す。



* すでにあるファイルに上書きする場合は、その
ファイル名を選んで[ENTER]を押す。

* ディレクトリー名にカーソルを移動して
[ENTER]を押すと、ひとつ下のディレクトリーに
移動できる。画面上部には、表示画面より上の
ディレクトリー名が表示される。



* ひとつ上のディレクトリーに移動する場合は、
[F2]を押す。

8. 保存ファイル名の設定画面が表示される。

ファイル名の入力方法は、ソングネーム (→ P. 156) と同様。ただし [F2] で文字入力位置の移動、
[F3] で文字削除となる。

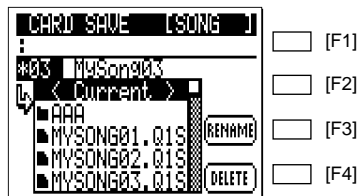


ファイル名の入力が終わったら、[F4](ok) を押し
てセーブを実行する。

* ファイル名が入力されていないと、「No Name」
と表示されセーブできない。

* すでにあるファイル名を設定した場合は、「Are
You Sure?」と確認の画面が表示される。[+1/
(YES)]を押してセーブを実行すると、そのファイ
ルに上書きされる。キャンセルする場合は[-1/
(NO)]を押してファイル名入力画面に戻り、ファイ
ル名を変更する。

9. セーブ処理が完了すると、メモリーカード内の
ファイル表示画面となる。



* ファイル名の変更は、[F3](RENAME)を押して設
定画面で行なう。

* ファイルを削除する場合は、[F4](DELETE)を押
す。「Are You Sure?」と確認の画面が表示される
ので、[+1/(YES)]を押して削除を実行する。キャン
セルする場合は[-1/(NO)]を押す。

Load (ロード)

● 機能

メモリーカード内のデータをQY100に読み込む。

● 設定手順

1. カードスロットに、データの入ったメモリーカードを挿入する。
2. ソングをロードする場合はソングモードに、ユーザースタイルをロードする場合はパターンモードに入る。
3. [CARD]を押す。
4. 「FILE=」にカーソルを移動し、QY100に読み込むファイルタイプを選ぶ。
 - ・ ALL QY100からALLでセーブしたファイル
 - ・ SONG QY100からSONGでセーブしたファイル
 - ・ STYLE QY100からSTYLEでセーブしたファイル
 - ・ SMF, SMF+XG (どちらのタイプを選んでも同じ) QY100からSMFまたはSMF+XGでセーブしたファイル、およびSMF形式(Format0)のファイル(拡張子.MID)
5. カーソルを「Load」に移動し、[ENTER]を押す。



6. メモリーカード内のファイルが表示される。
手順4で「ALL」以外を選択した場合は、まずロード先のソング / スタイルのナンバーを [-1 (NO)] / [+1 (YES)] またはナンバーボタンで設定する。

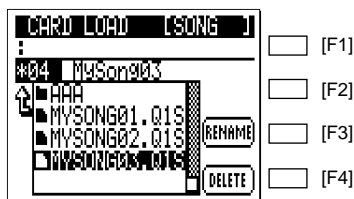


- * すでにデータがあるソング/スタイルナンバーは、頭に*が表示される。
- * ロード先にプリセットスタイルを選んだ場合は、「Preset Pattern」と表示され、ロードはできない。

7. 次に、メモリーカード内のファイル(手順4で選択したファイルタイプのみ)一覧表示の中から、ロードするファイルにカーソルを移動し、[ENTER]を押す。
 - * ディレクトリーの移動については、セーブ (P. 237) と同様。

すでにデータがあるソング / スタイルナンバーにロードする場合は「Are You Sure?」と確認の画面が表示されるので、[+1 / YES]を押してロードを実行、または [-1 / NO]を押してロードをキャンセルする。

8. ロード処理が完了すると、メモリーカード内のファイル表示画面となる。



- * ファイル名の変更は、[F3](RENAME)を押して設定画面で行なう。
- * ファイルを削除する場合は、[F4](DELETE)を押す。「Are You Sure?」と確認の画面が表示されるので、[+1 / YES]を押して削除を実行する。キャンセルする場合は[-1 / NO]を押す。また、ディレクトリーを削除する場合は、あらかじめそのディレクトリー内のファイルを削除しておく。

Mk Dir (メイクディレクトリー)

● 機能

メモリーカード内にディレクトリーを作成し、名前を付ける。

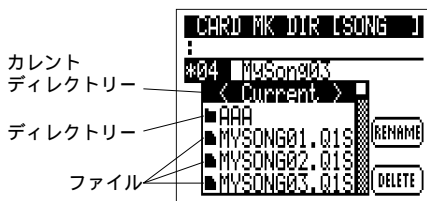
● 設定手順

1. カードスロットにメモリーカードを挿入する。
2. [CARD]を押す。
3. カーソルを「Mk Dir」に移動し、[ENTER]を押す。



4. 最上階層にあるディレクトリー(■)名と、手順 3 で指定したタイプのファイル(■)名が一覧表示される。

新しくディレクトリーを作成する階層を選び、〈Current〉にカーソルを移動し[ENTER]を押す。



* ディレクトリー名にカーソルを移動して[ENTER]を押すと、ひとつ下のディレクトリーに移動できる。画面上部には、表示画面より上のディレクトリー名が表示される。



- * ひとつ上のディレクトリーに移動する場合は、[F2]を押す。
- * ディレクトリー名 / ファイル名の変更は、[F3] (RENAME)を押して設定画面で行なう。
- * ディレクトリー/ファイルを削除する場合は、[F4] (DELETE)を押す。「Are You Sure?」と確認の画面が表示されるので、[+1/YES]を押して削除を実行する。キャンセルする場合は[-1/NO]を押す。

5. ディレクトリー名の設定画面が表示される。



ディレクトリー名の入力方法は、ソングネーム(→ P. 156)と同様。ただし[F2]で文字入力位置の移動、[F3]で文字削除となる。

ディレクトリー名の入力が終わったら、[F4](ok)を押してメイクディレクトリーを実行する。

* ディレクトリー名が入力されていないと、「No Name」と表示され実行できない。

6. ディレクトリー作成が完了すると、ディレクトリー/ファイル名が表示される。

Format (フォーマット)

● 機能

メモリーカードをフォーマット(初期化)する。

フォーマットされていないカードを挿入して [CARD] を押した場合、「Format? Yes/No」とフォーマット実行の確認画面が表示される。フォーマットを実行する場合は [+1/YES] を押す。フォーマットをキャンセルする場合は [-1/NO] を押す。

● 設定手順

1. カードスロットに、フォーマットしたいメモリーカードを挿入する。

2. [CARD] を押す。

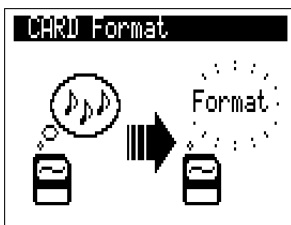
* ソング / パターンどちらのモードから入っても同じ設定画面になる。

3. カーソルを「Format」に移動し、[ENTER] を押す。

* 「FILE=」の設定はフォーマット操作には関係しない。



4. フォーマットの待機画面が表示される。



[ENTER] を押すと「Are You Sure?」と確認の画面が表示される。

[+1/YES] を押してフォーマットを実行、または [-1/NO] を押してフォーマットをキャンセルする。

5. フォーマットが完了すると、フォーマットの待機画面に戻る。

MEMO

リファレンス編

第6章

QY100を使いこなすために

QY100を
使いこなすために

この章では、QY100で扱えるMIDIイベント、エフェクトのタイプおよびパラメーターについて解説します。

目 次

QY100 が扱える MIDI イベント	244
エフェクトタイプと エフェクトパラメーター	252

第6章 QY100を使いこなすために

3. プログラムチェンジ (PC)



ボイスを選択する(切り替える)イベント。
バンクセレクトMSBでノーマルボイスやドラムボイスといったボイスタイプの区分けを行ない、バンクセレクトLSBでバンクナンバーを選択し、プログラムチェンジナンバー(PC#)でその中のボイスを選択する。

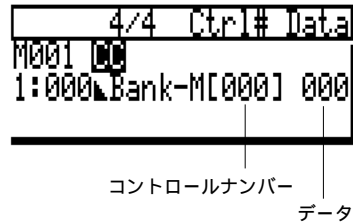
→XGの音色配列については、別冊データリストの「XG ノーマルボイスリスト」、「XG ドラムボイスリスト」参照のこと。

【設定範囲】 PC#	000 ~ 127
Bank MSB	000 ~ 127
Bank LSB	000 ~ 127

メモ

* ここで設定するプログラムチェンジナンバー(PC#)はMIDIメッセージのため、設定範囲は0~127となる。このため、XGノーマルボイス/ドラムボイスリストに表示されているプログラムナンバーより、1つずつずれている。たとえば、グランドピアノの音は、プログラムナンバーは1だが、プログラムチェンジナンバーでは0になる。

4. コントロールチェンジ(CC)



ボイスやエフェクトのパラメーターをコントロールするイベント。

Ctrl#(コントロールナンバー)でコントロールチェンジの機能を指定し、Data(データ)でその機能の効果のかけ方(深さやON/OFF)を指定する。

【設定範囲】 Ctrl#	000 ~ 127
Data	000 ~ 127または-64 ~ +63 (Ctrl#によって異なる)

● 主なコントロールナンバーとその機能

・Ctrl# 001 モジュレーションホイール
モジュレーションホイールを操作したときのビブラートの深さを表現する。データ0でビブラートなし、127でビブラート最大となる。

・Ctrl# 005 ポルタメントタイム
ポルタメントのかけ方(ある音を弾いた後に続けて別の音を弾いたときの音程の変化速度)をコントロールする。データ0でポルタメント最短時間、127でポルタメント最長時間となる。
ポルタメント(Ctrl# 065)をオンにしないと効果はない。

・Ctrl# 006 データエントリー MSB
・Ctrl# 038 データエントリー LSB
RPN MSB、RPN LSB(→P.248)や、NRPN MSB、NRPN LSB(→P.248)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージ。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定される。

・Ctrl# 007 ボリューム

パート(トラック)ごとのボリュームをコントロールする。
データ0で音が出ず、127で音量が最大になる。

・Ctrl# 010 パンポット

パート(トラック)ごとのパンをコントロールする。
パンとはステレオ再生したときの音の定位。データ-64で左端、0で中央、+63で右端に移動する。

・Ctrl# 011 エクスプレッション

パート(トラック)ごとのエクスプレッションをコントロールする。
データ0で音が出ず、127で音量が最大になる。

・Ctrl# 064 サステイン

サステインペダルのオン/オフを表現する。
ペダルを踏んでいる間に鍵盤を押して、発音していた音を持続させる。データが0～63のときサステインペダルがオフ(離れた状態)、64～127のときオン(踏んだ状態)になる。

・Ctrl# 065 ポルタメント

ポルタメント効果のオン/オフをコントロールする。
データが0～63のときポルタメントがオフ、64～127のときオンになる。
ポルタメントタイム(Ctrl# 005)でかかり方を調節する。

・Ctrl# 066 ソステヌートペダル

ピアノのソステヌートペダルのオン/オフを表現する。
ペダルを踏んだ時点で押さえていた鍵盤の音の発音を持続する。データが0～63のときソステヌートがオフ、64～127のときオンになる。

・Ctrl# 067 ソフトペダル

ピアノのソフトペダルのオン/オフを表現する。
ペダルを踏んでいる間は音が柔らかくなる。データが0～63のときソフトペダルがオフ、64～127のときオンになる。

・Ctrl# 071 ハーモニックコンテンツ

ボイスに設定されているフィルターのレゾナンスを調節する。
オフセット値として元の音色データに加算され、レゾナンスが変更される。

・Ctrl# 072 リリースタイム

ボイスに設定されているEGのリリースタイムを調節する。
オフセット値として元のボイスデータに加算され、リリースタイムが変更される。

・Ctrl# 073 アタックタイム

ボイスに設定されているEGのアタックタイムを調節する。
オフセット値として元のボイスデータに加算され、アタックタイムが変更される。

・Ctrl# 074 ブライツネス

ボイスに設定されているフィルターのカットオフ周波数を調節する。
オフセット値として元のボイスデータに加算され、カットオフ周波数が変更される。

・Ctrl# 091 エフェクトセンドレベル1 (リバーブエフェクト)

リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定する。

・Ctrl# 093 エフェクトセンドレベル3 (コーラスエフェクト)

コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定する。

・Ctrl# 094 エフェクトセンドレベル4 (バリエーションエフェクト)

バリエーションエフェクトに対するセンドレベルを設定する。

・Ctrl# 096 データインクリメント

・Ctrl# 097 データデクリメント

RPN(→P.248)でピッチベンドセンシティビティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメータの値を1つずつ増減するMIDIメッセージ。

- ・ Ctrl# 098 NRPN LSB(ノンレジスタード
パラメーター ナンバー LSB)
- ・ Ctrl# 099 NRPN MSB(ノンレジスタード
パラメーター ナンバー MSB)

ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージ。

NRPN MSB、NRPN LSB で変更したいパラメーターを指定した後、データエントリーMSB(→P.245)でパラメーターの値を設定する。

- * 一旦NRPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPN の値として処理される。このメッセージを使ってコントロールした後は、RPN の Null (7FH, 7FH)を送信して誤操作を防止することが必要。
- * パラメーターについては別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(3-4 NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER)を参照のこと。

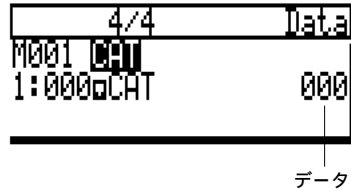
- ・ Ctrl# 100 RPN LSB(レジスタード
パラメーター ナンバー LSB)
- ・ Ctrl# 101 RPN MSB(レジスタード
パラメーター ナンバー MSB)

ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パート(トラック)の設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージ。

RPN MSB、RPN LSB で変更したいパラメーターを指定した後、データエントリーMSB/LSB(→P.245)でパラメーターの値を設定する。

- * 一旦RPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPN の値として処理される。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーを Null (7FH, 7FH)を送信して誤操作を防止することが必要。
- * パラメーターについては別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(3-3 REGISTERED PARAMETER NUMBER)を参照のこと。

5. チャンネルアフタータッチ (CAT)

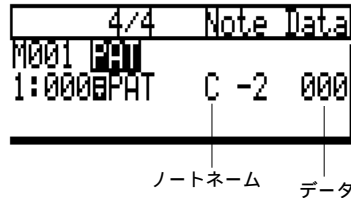


鍵盤を押してからさらに押し込むことでこのイベントを出力し、音に変化を付ける。

Data(データ)では、鍵盤をどの程度押さえたのかを示す。

【設定範囲】Data 000 ~ 127

6. ポリフォニックアフタータッチ (PAT)



鍵盤を押してからさらに押し込むことで出力するイベント。チャンネルアフタータッチと違い、各鍵ごとに独立したデータとして扱われる。

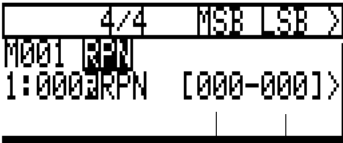
Note(ノートネーム)では、押さえた鍵盤を示す。

Data(データ)では、鍵盤をどの程度押さえたのかを示す。

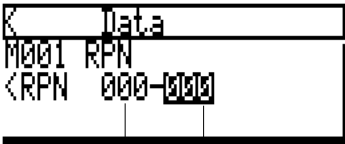
【設定範囲】Note C-2 ~ G8

Data 000 ~ 127

7. RPN
(レジスタード パラメーター ナンバー)



RPN MSB
RPN LSB



データエントリー MSB
データエントリー LSB

ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パート(トラック)の設定をオフセット値で変更するためのMIDIイベント。本来は、RPN MSB(Ctrl# 101)とRPN LSB(Ctrl# 100)で変更したいパラメーターを設定した後、データエントリー MSB(Ctrl# 6)とデータエントリー LSB(Ctrl# 38)でパラメーターの値を設定するが、ここでは、これら4種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて設定できる。一旦RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理される。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーを Null(7FH, 7FH)に設定して誤操作を防止する必要がある。設定できるパラメーターおよびその設定値 (RPN MSB、RPN LSB、データエントリー) については、別冊データリスト「MIDIデータフォーマット」(→ 3-3 REGISTERED PARAMETER NUMBER)参照。

* XG の RPN パラメーターの入力については、「11. XGパラメーター」を参照のこと。(P. 249)

- 【設定範囲】 RPN MSB 000 ~ 127
RPN LSB 000 ~ 127
Data (データエントリー-MSB) 000 ~ 127
Data (データエントリー-LSB) 000 ~ 127

8. NRPN(ノン レジスタード パラメーター ナンバー)



NRPN MSB
NRPN LSB



データエントリー MSB

ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIイベント。
本来は、NRPN MSB(Ctrl# 99)、NRPN LSB(Ctrl# 98)で変更したいパラメーターを設定した後、データエントリー-MSB(Ctrl# 6)でパラメーターの値を設定するが、ここではこれら3種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて設定できる。一旦NRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理される。このメッセージを使ってコントロールした後は、RPNのNull(7FH, 7FH)を送信して誤操作を防止する必要がある。
設定できるパラメーターおよびその設定値 (NRPN MSB、NRPN LSB、データエントリー-MSB)については、別冊データリスト「MIDIデータフォーマット」(→ 3-4 NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER)参照。

- * フィルターカットオフリケンシー(= ブライトネス : Ctrl# 074)やレゾナンス (= ハーモニックコンテンツ : Ctrl# 071)など、独立したコントロールナンバーが定義されているパラメーターについては、NRPNではなく独立したコントロールチェンジで操作するのが一般的。
- * ドラムボイスに関するパラメーターのNRPN LSBの値は、ドラムのインストゥルメントのノートナンバーになる。
- * データエントリー LSBは無効になる。
- * XGのNRPNパラメーターの入力については、「11. XGパラメーター」を参照のこと。(P. 249)

【設定範囲】 NRPN MSB 000 ~ 127
NRPN LSB 000 ~ 127
Data (データエントリ-MSB) 000 ~ 127

9. エクスクルーシブ (Exc)



データ

直接的な演奏情報ではなく、音源やエフェクトの設定を変えたり、音源モードを設定したりなど、QY100のシステムに関する設定を行なうためのイベント。

- * XGのエクスクルーシブパラメーターの入力については、「11.XGパラメーター」を参照のこと。(本ページ右段)
- * Dataの設定は16進数で行なう。0および1~9の数字は、[SHIFT]を押しながら黒鍵ボタン(1~9、0)を押し、アルファベットのA~Fは、[SHIFT]を押しながら白鍵の左半分(E~D)を押す。[ENTER]を押して確定する。
- * エクスクルーシブメッセージの末尾には必ず「F7」(End of Exclusive)を入力すること。

【設定範囲】 別冊データリスト
「MIDIデータフォーマット」参照

10. テンポチェンジ (Tempo Change)



テンポ値

曲中にテンポを設定するイベント。
実際に動作するテンポを設定する。たとえば、テンポを100に変更したければ、ソングのテンポトラックの変更したいポイントに、テンポ=100というデータをインサートする。
曲の途中にテンポチェンジを入力する場合は、曲の先頭にもテンポ値を入力しておく必要がある。

【設定範囲】 テンポ 25.0 ~ 300.0

11. XGパラメーター

XG RPN、XG NRPN、XG Exc System、XG Exc Effect、XG Exc Multi、XG Exc Drumから選択する



上段で選んだグループの中からパラメーターを選択する

XGで定義されているRPN、NRPNとエクスクルーシブの中から使用頻度の高いものを、便宜的にXGで定義されている名称で表示することによって設定しやすくしたもの。

使いこなすために

・ XG RPN

4/4	Data
M001 XG RPN	
1:0002PBSens	000

パラメーター データ

XGで定義されているRPN。
設定できるパラメーターおよびそのデータの設定範囲 (Data) については、別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(→ 3-3 REGISTERED PARAMETER NUMBER)参照。

・ XG NRPN

4/4	Data
M001 XG NRPN	
1:0000Vibrte	000

パラメーター データ

XGで定義されているNRPN。
設定できるパラメーターおよびそのデータの設定範囲 (Data) については、別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(→ 3-4 NON-REGISTERED PARAMETER NUMBER) 参照。

・ XG Exc System(エクスクルーシブシステム)

4/4	Data
M001 XG Exc System	
1:0000M.Tune	+000.0

パラメーター データ

XG で定義されているエクスクルーシブメッセージは、大きくシステム、エフェクト、マルチパート、ドラムの4つのグループに分けることができる。
ここでは、システムに関するエクスクルーシブメッセージを扱う。
設定できるパラメーターおよびその設定範囲 (Data) については、別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(→付表1- 2)参照。

・ XG Exc Effect(エクスクルーシブエフェクト)

4/4	Type
M001 XG Exc Effect	
1:0000RevTyp	HALL 1

パラメーター タイプまたはデータ

エフェクトに関するエクスクルーシブメッセージを扱う。
設定できるパラメーターおよびその設定範囲 (Type または Data) については、別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(→付表 1- 4)、「エフェクトタイプリスト」、「エフェクトパラメーターリスト」 参照。

・ XG Exc Multi(エクスクルーシブマルチ)

4/4	Part	Data
M001 XG Exc Multi		
1:0000EIRsrv	01	002

パラメーター パート データ

マルチパート(パートごとの音源の設定)に関するエクスクルーシブメッセージを扱う。
設定できるパラメーターおよびその設定範囲 (Data) については、別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(→付表 1- 6) 参照。

・ XG Exc Drum(エクスクルーシブドラム)

```

4/4 Set Note>
M001 XG Exc Drum
1:0000DrPtCs 3 mSudo>
    
```

パラメーター ドラムセット インスト

```

< Data
M001 XG Exc Drum
<DrPtCs +00
    
```

データ

ドラムボイスのインストごとの音色や発音方法に関するエクスクルーシブメッセージを扱う。
設定できるパラメーターおよびその設定範囲 (Data) については、別冊データリスト「MIDI データフォーマット」(→付表1- 7)参照。

エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

QY100に搭載されている3種類のエフェクト(リバーブ、コーラス、バリエーション)は、エフェクトタイプを変更することで、音源からのオーディオ信号に対してさまざまなエフェクトをかけることができます。

エフェクトタイプには、5～16種類のエフェクトパラメーターが用意されており、この設定を変更することで効果のかかり具合を細かく調節することができます。エフェクトパラメーターのうち、主要なものについてはQY100の画面上(ソングエフェクト/パターンエフェクトモード)で設定することができます。それ以外のパラメーターも、MIDIのエクスクルーシブメッセージを使えば設定できます。

エクスクルーシブによるエフェクトの入力については、「QY100で扱えるMIDIイベント」のP.244および別冊データリストの「MIDIデータフォーマット」を参照のこと。

■ リバーブエフェクト

リバーブエフェクトは、リバーブ専用のエフェクトで、音に残響を付加する。

・ ソングモードでは、リバーブエフェクトの11種類のタイプから任意のものを選び、パラメーターの設定を変更してリバーブのかかり方を調節することができます。

各リバーブタイプの特徴については、別冊データリストの「エフェクトタイプリスト」を参照のこと。

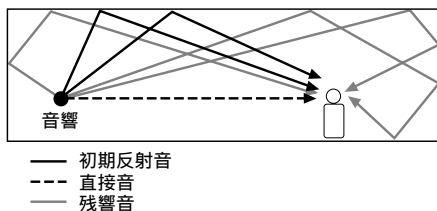
・ パターンモードでは、リバーブエフェクトのタイプはHALL 1に固定されており、各パート(トラック)ごとのセンドレベルのみ(パターンボイスモードのエフェクトセンド画面で)調節できる。

・ エフェクトのパラメーターのうち、データリストのエフェクトパラメーターリストのNo.1～5はQY100の設定画面(ソングエフェクトモード)で調節することができます。それ以外のパラメーターについては、MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージを使えば設定できる。

● リバーブとは？

音が発生するとき、直接音だけが耳に達するわけではなく、壁や天井に反射した間接音もまじって聞こえている。この間接音は、鳴っている空間の大きさや、壁、天井の材質などによってさまざまに異なる。この間接音を人工的に作り出すのがリバーブエフェクトである。

間接音には、遅れとして感じられるものと、響きとして感じられるものがある。遅れと感じられる間接音は初期反射音(アーリーリフレクション)と呼ばれ、響きと感じられる間接音は残響音と呼ばれる。アーリーリフレクションと区別して、残響のみをリバーブということもある。

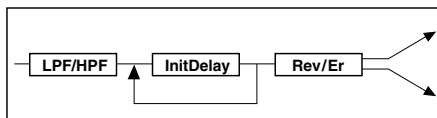


● リバーブのパラメーター

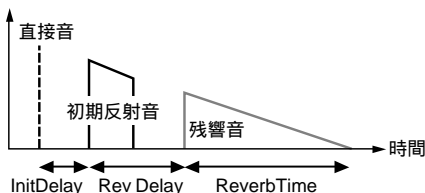
リバーブエフェクトには、11種類のリバーブタイプがあるが、共通なエフェクトパラメーターを持つ2つのグループに分けることができる。

データリストの「エフェクトパラメーターリスト」には、この2つのグループごとにパラメーターが表示されている。ここでは、その各パラメーターについて詳しく解説していく。

・ リバーブタイプ=HALL 1、2、ROOM 1、2、3、STAGE 1、2、PLATEのパラメーター



レベル



1. ReverbTime(リバーブタイム)

発生した残響音が60dB減衰するまでの時間。約1kHzを基準にして設定される。値を大きくするほど、残響時間が長くなる。

2. Diffusion(ディフュージョン)

音の左右の拡がり感。値を大きくするほど拡がり感が強くなる。

3. InitDelay(イニシャルディレイ)

直接音から初期反射音までの時間。値を大きくするほど、初期反射音が直接音より遅れて発生するようになる。

なお、このパラメーターの設定は残響音までの時間にも影響する。つまりここで設定した時間だけ、初期反射音および残響音が遅れて発生する。

このパラメーターは、一般的にプリディレイと呼ばれる、音源や反射面までの距離感をシミュレートする。

4. HPF Cutoff(ハイパスフィルターカットオフ)

残響音の低域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数。設定した周波数よりも低い成分がカットされる。Thruに設定すると、このフィルターの効果はなくなる。

5. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

残響音の高域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数。設定した周波数よりも高い成分がカットされる。Thruに設定すると、このフィルターの効果はなくなる。

11. Rev Delay(リバーブディレイ)

初期反射音から残響音までの時間。値を大きくするほど、残響音が初期反射音から遅れて発生するようになる。

12. Density(デンシティ)

残響音の密度。値を大きくするほど密、つまり残響音の数が多くなる。なめらかな残響音にしたいときは値を大きくする。また、意識的に密度を低くすることによって、特殊な効果をねらうことができる。

13. Er/Rev Balance

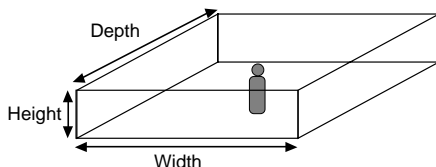
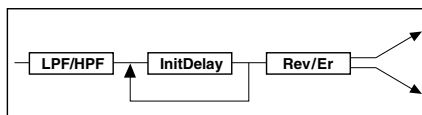
(アーリーリフレクション/リバーブバランス)

初期反射音と残響音との音量バランスを設定する。Eが初期反射音、Rが残響音を示す。

15. Feedback Level(フィードバックレベル)

イニシャルディレイから出力された効果音を、入力側へ戻す割合。値を大きくするほど効果が強くなる。

- ・ リバーブタイプ=WHITE ROOM、TUNNEL、BASEMENTのパラメーター



1. ReverbTime(リバーブタイム)
 2. Diffusion(ディフュージョン)
 3. InitDelay(イニシャルディレイ)
 4. HPF Cutoff(ハイパスフィルターカットオフ)
 5. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)
- リバーブタイプ= HALL 1、2、ROOM 1、2、3、STAGE 1、2、PLATEの同名パラメーターと同じ。

6. Width(ウィドス)

部屋の横幅をメートルで指定する。

7. Height(ハイト)

部屋の高さをメートルで指定する。

8. Depth(デプス)

部屋の奥行きをメートルで指定する。

9. Wall Vary

壁の各面が平らな部屋を基準として (0)、その歪みの度合いをコントロールする。

11. Rev Delay(リバーブディレイ)

12. Density(デンシティ)

13. Er/Rev Balance

(アーリーリフレクション/リバーブバランス)

15. Feedback Level(フィードバックレベル)

リバーブタイプ= HALL 1、2、ROOM 1、2、3、STAGE 1、2、PLATEの同名パラメーターと同じ。

■ コーラスエフェクト

コーラスエフェクトは、コーラス専用のエフェクトで、音に拡がり感や厚みを付加する。コーラス、セレステ、フランジャーの3タイプがある。

- ・ ソングモードでは、コーラスエフェクトの11種類のタイプから任意のものを選び、パラメーターの設定を変更してコーラスのかかり方を調節することができる。

各コーラスタイプの特徴については、別冊データリストの「エフェクトタイプリスト」を参照のこと。

- ・ パターンモードでは、コーラスエフェクトのタイプはCHORUS 1に固定されており、各パート(トラック)ごとのセンドレベルのみ(パターンボイスモードのエフェクトセンド画面で)調節できる。
- ・ エフェクトのパラメーターのうち、データリストのエフェクトパラメーターリストのNo.1～5はQY100の設定画面(ソングエフェクトモード)で調節することができる。それ以外のパラメーターについては、MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージを使えば設定できる。

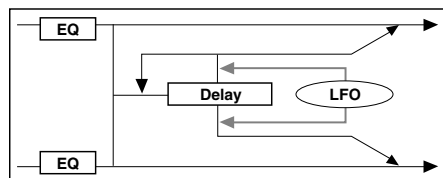
● CHORUS 1、2、3、4(コーラス)のパラメーター

CHORUS 1、2、3、4は、複数の音源が同時に鳴っているような効果をディレイを使って作り出すエフェクト。ビブラート音を原音に混ぜることで、音に奥行きと厚みを付加している。CHORUS 4はステレオ入力のコーラス。

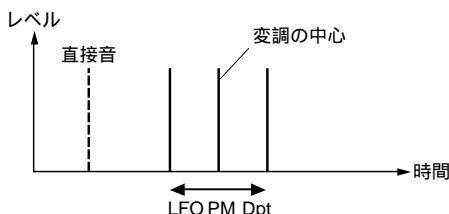
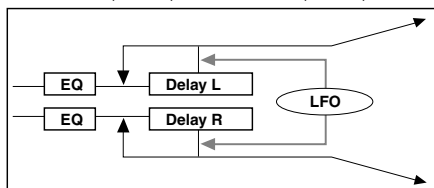
● CELESTE 1、2、3、4(セレステ)のパラメーター

CELESTE 1、2、3、4は、音にうねりや拡がりを加える、より重厚なコーラス。コーラスでは1種類のビブラート音を原音に混ぜていたのに対して、セレステではLFOの位相を120度ずつずらした3種類のビブラート音を原音と混ぜて、いわゆる3相コーラスにしている。CELESTE 4はステレオ入力のセレステ。

CHORUS 1～3 (Mono)、CELESTE 1～3 (Mono)



CHORUS 4 (Stereo)、CELESTE 4 (Stereo)



1. LFO Freq(LFOフリケンシー)

ディレイタイムを変調する周波数。揺れのスピードを調節する。

2. LFO PM Dpt

(LFOピッチモジュレーションデプス)

ディレイタイム変調の深さ。L-R間の揺れの幅を調節する。

3. FB Level(フィードバックレベル)

エフェクト回路から出力された効果音を、入力側へ戻す割合。値を大きくするほど効果が強くなる。

4. Delay Ofst(ディレイオフセット)

直接音から、効果音の変調中心までの時間をオフセット値で設定する。

6. EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)

EQを使ってカットまたはブーストする低域の周波数を設定する。

7. EQ Low Gain(EQローゲイン)

EQ ローフリークンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定する。

8. EQ High Freq.(EQハイフリケンシー)

EQを使ってカットまたはブーストする高域の周波数を設定する。

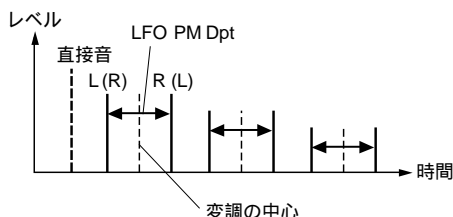
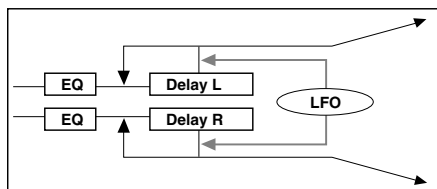
9. EQ High Gain(EQハイゲイン)

EQ ハイフリークンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定する。

15. Input Mode(インプットモード)

コーラス入力のモノラルとステレオを切り替える。

● **FLANGER 1、2、3(フランジャー)**のパラメーター
 ジェットサウンドの響きを作り出すエフェクト。コーラスエフェクトにフィードバックを加えている。シンバル系などの倍音を多く含んだ音に使用すると、ウネリ感に加えて音程感も付加することができる。



1. LFO Freq(LFOフリクエンス)
 2. LFO Depth(LFOデプス)
 3. FB Level(フィードバックレベル)
 4. Delay Ofst(ディレイオフセット)
 6. EQ Low Freq.(EQローフリクエンス)
 7. EQ Low Gain(EQローゲイン)
 8. EQ High Freq.(EQハイフリクエンス)
 9. EQ High Gain(EQハイゲイン)
- コーラスタイプ=CHORUS 1、2、3、4、CELESTE 1、2、3、4の同名パラメーターと同じ。

14. LFO Phase Difference (LFOフェイズディファレンス)

変調波形のL/Rの位相差を設定する。0に設定すると位相差がなくなる。

■ バリエーションエフェクト

バリエーションエフェクトは、リバーブ、コーラスを含めディストーションやオーバードライブなど、43種類のエフェクトタイプを持ったエフェクターである。

前述のリバーブエフェクト、コーラスエフェクトと異なるのは、バリエーションエフェクトはソングモードにおいて、QY100のシーケンサー部や音源部のトラック(パート)との接続のしかたを選ぶことができる点である。(システムエフェクトとインサクションエフェクト)

- ・ ソングエフェクトモードの接続画面において、インサクションエフェクトとして使うか、システムエフェクトとして使うかを設定する。インサクションエフェクトに設定すると、特定のパート(トラック)に対してエフェクトをかけることができる。詳しくは「ソングエフェクトモード」(P. 178~)を参照のこと。
- ・ パターンモードでは、バリエーションエフェクトはシステムエフェクトに固定される。
- ・ バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトに設定している場合、パラメーターNo. 10のDry/Wet(ドライ/ウェットバランス)パラメーターが設定画面(ソングエフェクトモードのバリエーションエディット画面)に表示される。これでエフェクトのかかった音(ウェット音)とかわらない音(ドライ音)のバランスを設定する。バリエーションエフェクトをシステムエフェクトに設定している場合は、ドライ音とウェット音のバランスはソングボイスモードのエフェクトセンド画面で設定する。
- ・ ソングモード、パターンモードともに、バリエーションエフェクトの43種類のタイプから任意のものを選び、パラメーターの設定を変更して効果のかけ方を調節することができる。
 各バリエーションタイプの特徴については、別冊データリストの「エフェクトタイプリスト」を参照のこと。
- ・ エフェクトのパラメーターのうち、別冊データリストのエフェクトパラメーターリストのNo.1~5とNo.10のDry/Wet(ドライ/ウェットバランス)はQY100の設定画面(ソングエフェクトモード)で調節することができる。それ以外のパラメーターについては、MIDIのシステムエクスクルーシブメッセージを使えば設定できる。

使いこなすために

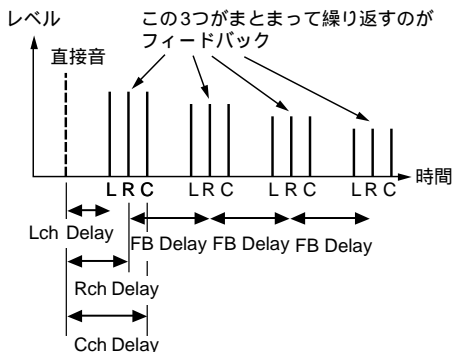
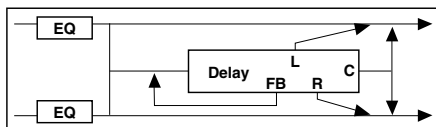
● HALL 1、2、ROOM 1、2、3、 STAGE 1、2、PLATEのパラメーター

エフェクトタイプおよびパラメーターは、リバーブエフェクトのリバーブタイプ=HALL 1、2、ROOM 1、2、3、STAGE 1、2、PLATEと同じ。(→P. 252)
10. Dry/Wetのみが異なる。

1. ReverbTime(リバーブタイム)
2. Diffusion(ディフュージョン)
3. InitDelay(イニシャルディレイ)
4. HPF Cutoff(ハイパスフィルターカットオフ)
5. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)
10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)
エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。
11. Rev Delay(リバーブディレイ)
12. Density(デンシティ)
13. Er/Rev Balance
(アーリーリフレクション/リバーブバランス)
15. Feedback Level(フィードバックレベル)

● DELAY LCR(ディレイLCR)のパラメーター

Left、Center、Rightの3本のディレイ音を発生させるエフェクト。
原音に対して最初のディレイ音が返ってくるまでの時間をディレイタイム、その大きさをディレイレベル、繰り返しの量をフィードバックレベルという。



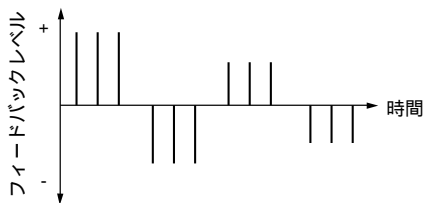
1. Lch Delay(レフトチャンネルディレイタイム)
直接音から左チャンネルに発生させる最初のディレイ音までの遅延時間を設定する。

2. Rch Delay(ライトチャンネルディレイタイム)
直接音から右チャンネルに発生させる最初のディレイ音までの遅延時間を設定する。

3. Cch Delay(センターチャンネルディレイタイム)
直接音からセンターチャンネルに発生させる最初のディレイ音までの遅延時間を設定する。

4. FB Delay(フィードバックディレイ)
左、センター、右チャンネルに発生させる3つのディレイ音が、繰り返し発生する時間を設定する。

5. FB Level(フィードバックレベル)
フィードバックのレベルを設定する。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックする。



6. Cch Level(センターチャンネルレベル)
センターチャンネルに発生させるディレイ音のレベルを設定する。

7. High Damp(ハイダンプ)
高音域が減衰する割合を設定する。値が小さいとき高音域が速く減衰する。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)
エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

13. EQ Low Freq.(EQローフリクエンシー)
EQを使ってカットまたはブーストする低域の周波数を設定する。

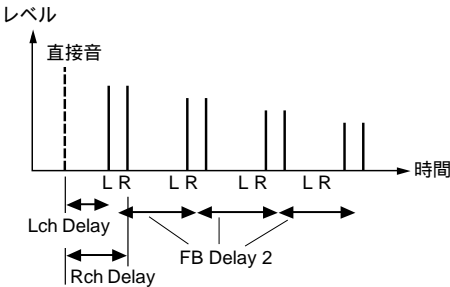
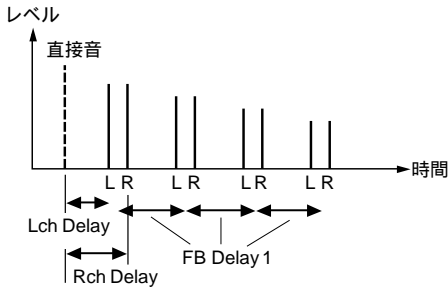
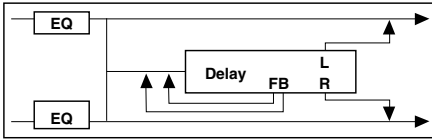
14. EQ Low Gain(EQローゲイン)
EQ ローフリクエンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定する。

15. EQ High Freq.(EQハイフリクエンシー)
EQを使ってカットまたはブーストする高域の周波数を設定する。

16. EQ High Gain(EQハイゲイン)
EQ ハイフリクエンシーで設定した周波数の音量をカットまたはブーストするレベルを設定する。

● DELAY L,R(ディレイL,R)のパラメーター

Left、Rightの2本のディレイ音を発生させるエフェクト。2本のフィードバックディレイを持っている。



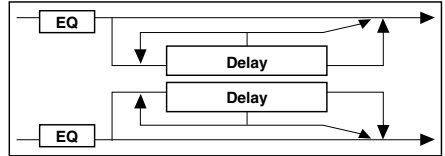
1. Lch Delay(レフトチャンネルディレイタイム)
 2. Rch Delay(ライトチャンネルディレイタイム)
- DELAY LCRの同名パラメーターと同じ。
3. FB Delay1(フィードバックディレイ1)
 - フィードバック1のディレイタイムを設定する。
 4. FB Delay2(フィードバックディレイ2)
 - フィードバック2のディレイタイムを設定する。
 5. FB Level(フィードバックレベル)
 6. High Damp(ハイダンブ)
- DELAY LCRの同名パラメーターと同じ。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)
- エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

13. EQ Low Freq.(EQローフリクエンシー)
 14. EQ Low Gain(EQローゲイン)
 15. EQ High Freq.(EQハイフリクエンシー)
 16. EQ High Gain(EQハイゲイン)
- DELAY LCRの同名パラメーターと同じ。

● ECHO(エコー)のパラメーター

音が発生するときは直接音に加えて、壁や天井に反射した間接音もまじって聞こえている。この間接音の中から、直接音とは完全に分離して聴こえる音だけを取り出した、こだまのような効果を与えるエフェクト。



1. Lch Delay1
(レフトチャンネルディレイタイム1)
- 左チャンネルの1つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間を設定する。
2. Lch FBLevl
(レフトチャンネルフィードバックレベル)
- エフェクト回路の左チャンネルから出力されたエコー音を、左チャンネルのエフェクト回路の入力側へ戻すレベルを設定する。これで繰り返しの量を設定する。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックする。
3. Rch Delay1
(ライトチャンネルディレイタイム1)
- 右チャンネルの1つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間を設定する。
4. Rch FBLevl
(ライトチャンネルフィードバックレベル)
- エフェクト回路の右チャンネルから出力されたエコー音を、右チャンネルのエフェクト回路の入力側へ戻すレベルを設定する。これで繰り返しの量を設定する。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックする。
5. High Damp(ハイダンブ)
- 高音域が減衰する割合を設定する。値が小さいとき高音域が速く減衰する。
6. Lch Delay2(レフトチャンネルディレイタイム2)
- 左チャンネルの2つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間を設定する。

エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

7. Rch Delay2

(ライトチャンネルディレイタイム2)

右チャンネルの2つ目のエコー音が発生し始めるまでの時間を設定する。

8. Delay2 Level(ディレイ2レベル)

2つ目のエコー音の音量を設定する。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

13. EQ Low Freq.(EQローフリクエンシー)

14. EQ Low Gain(EQローゲイン)

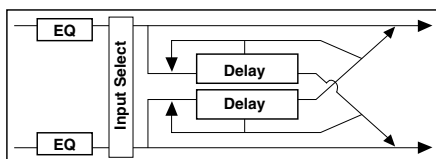
15. EQ High Freq.(EQハイフリクエンシー)

16. EQ High Gain(EQハイゲイン)

DELAY LCRの同名パラメーターと同じ。

● CROSSDELAY(クロスディレイ)のパラメーター

2本のディレイのフィードバックをクロスさせたエフェクト。



1. L~R Delay(L~Rディレイタイム)

左チャンネルの入力から右チャンネルの出力へのディレイタイムを設定する。

2. R~L Delay(R~Lディレイタイム)

右チャンネルの入力から左チャンネルの出力へのディレイタイムを設定する。

3. FB Level(フィードバックレベル)

フィードバックのレベルを設定する。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックする。

4. Input Sel(インプットセレクト)

入力をLch、Rch、L&Rchから選択する。

Lch、Rchに設定するとモノラル入力、L&Rchに設定するとステレオ入力になる。

5. High Damp(ハイダンプ)

高音域が減衰する割合を設定する。値が小さいとき高音域が速く減衰する。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

13. EQ Low Freq.(EQローフリクエンシー)

14. EQ Low Gain(EQローゲイン)

15. EQ High Freq.(EQハイフリクエンシー)

16. EQ High Gain(EQハイゲイン)

DELAY LCRの同名パラメーターと同じ。

● ER1、ER2(アーリーリフレクション1、2)のパラメーター

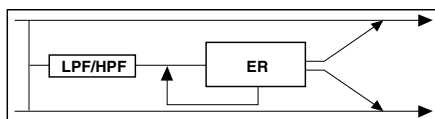
初期反射音だけを取り出したエフェクト。

アーリーリフレクションタイプを設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけたりなど、幅広い効果を得ることができる。

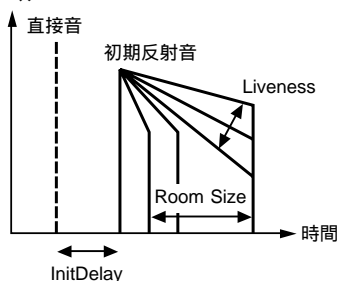
● GATE REV(ゲートリバプ)、REVS GATE(リバースゲート)のパラメーター

GATE REV はゲートリバプをシミュレートしたエフェクト。REVS GATEはゲートリバプの逆再生をシミュレートしたエフェクト。

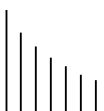
- ・ ER1、ER2およびGATE REV、REVS GATEのパラメーターは共通である。



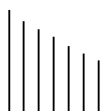
レベル



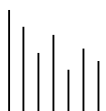
- ・ ER1、ER2のType(タイプ)



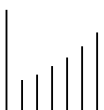
S-H
(Small Hall)



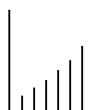
L-H
(Large Hall)



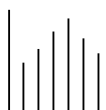
Rdm
(Random)



Rvs
(Reverse)



Plt
(Plate)



Spr
(Spring)

1. Type(タイプ)

初期反射音のエコータイプパターンを選択する。
ER 1、ER2には前記の6タイプがあり、GATE REV、
REVS GATEには2タイプ(TypeAとTypeB)がある。

2. Room Size(ルームサイズ)

部屋の大きさをシミュレートする。値を大きくするほど、反射音どうしの間隔が広がり、大きな空間の感じになる。

3. Diffusion(ディフュージョン)

音の拡がり感を調節するパラメーター。値を大きくするほど拡がり感が強くなる。

4. InitDelay(イニシャルディレイ)

初期反射音が発生し始めるまでの時間。値を大きくするほど、初期反射音がダイレクト音より遅れて発生する。イメージの中での音源や反射面までの距離感をシミュレートできる。

5. FB Level(フィードバックレベル)

フィードバックのレベルを設定する。マイナスの値にすると、逆位相でフィードバックする。

6. HPF Cutoff(ハイパスフィルターカットオフ)

初期反射音の低域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数。設定した周波数よりも低い成分がカットされる。Thruにすると、このフィルターの効果はなくなる。

7. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

初期反射音の高域成分をカットするカットオフ周波数。設定した周波数よりも高い成分がカットされる。Thruにすると、このフィルターの効果はなくなる。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

11. Liveness(ライブネス)

初期反射音の減衰特性。値を大きくするほどライブな感じになる。部屋の吸音特性をシミュレートすることができる。

12. Density(デンシティ)

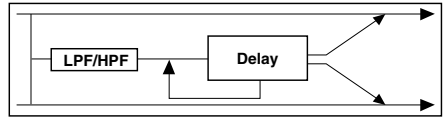
初期反射音の密度。

13. High Damp(ハイドンプ)

高音域が減衰する割合を設定する。値が小さいとき高音域が速く減衰する。

● KARAOKE 1、2、3(カラオケ1、2、3)のパラメーター

カラオケ用のエコーと同じ仕組みのフィードバック付きのディレイ。



1. Delay Time(ディレイタイム)

カラオケエコーの反射音の間隔を設定する。

2. FB Level(フィードバックレベル)

3. HPF Cutoff(ハイパスフィルターカットオフ)

4. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

ER1、ER2の同名パラメーターと同じ。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

● CHORUS 1、2、3、4(コーラス)のパラメーター

● CELESTE 1、2、3、4(セステ)のパラメーター

エフェクトタイプおよびパラメーターは、コーラスエフェクトのコーラスタイプ=CHORUS 1、2、3、4、CELESTE 1、2、3、4と同じ。(→P. 254)

10. Dry/Wetのみが異なる。

1. LFO Freq(LFOフリクエンシー)

2. LFO PM Dpt (LFOピッチモジュレーションデプス)

3. FB Level(フィードバックレベル)

4. Delay Ofst(ディレイオフセット)

6. EQ Low Freq.(EQローフリクエンシー)

7. EQ Low Gain(EQローゲイン)

8. EQ High Freq.(EQハイフリクエンシー)

9. EQ High Gain(EQハイゲイン)

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

15. Input Mode(インプットモード)

エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

● **FLANGER 1、2、3(フランジャー)**のパラメーター
エフェクトタイプおよびパラメーターは、コーラスエフェクトのコーラスタイプ=FLANGER 1、2、3と同じ。(→P. 255)

10. Dry/Wet(ドライ/ウェット)のみが異なる。

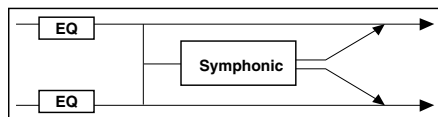
1. LFO Freq(LFO フリケンシー)
2. LFO Depth(LFO デプス)
3. FB Level(フィードバックレベル)
4. Delay Ofst(ディレイオフセット)
6. EQ Low Freq.(EQ ローフリケンシー)
7. EQ Low Gain(EQ ローゲイン)
8. EQ High Freq.(EQ ハイフリケンシー)
9. EQ High Gain(EQ ハイゲイン)

10. Dry/Wet(ドライ/ウェット)バランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

14. LFO Phase Difference(LFO フェイズディファレンス)

● **SYMPHONIC(シンフォニック)**のパラメーター
セレステの変調をより多重化し、ディレイタイム変調を強化したエフェクト。ストリングス系のアンサンブルなどに効果的。



1. LFO Freq(LFO フリケンシー)
2. LFO Depth(LFO デプス)
3. Delay Ofst(ディレイオフセット)
6. EQ Low Freq.(EQ ローフリケンシー)
7. EQ Low Gain(EQ ローゲイン)
8. EQ High Freq.(EQ ハイフリケンシー)
9. EQ High Gain(EQ ハイゲイン)

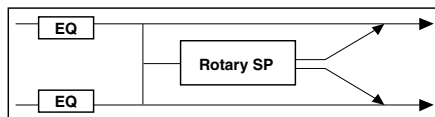
FLANGER 1、2、3の同名パラメーターと同じ。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェット)バランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

● **ROTARY SP(ロータリースピーカー)**のパラメーター
オルガンサウンドでポピュラーな、ロータリースピーカーの効果をシミュレートしたエフェクト。

ロータリースピーカーとは、スピーカー自身やホーンが回転してドップラー効果を生み出し、音色に独特の効果を与えるスピーカーシステムで、商品名をとってレスリースピーカーとも呼ばれる。



1. LFO Frequency(LFO フリケンシー)

スピーカーが回転する速さを設定する。

2. LFO Depth(LFO デプス)

スピーカーの回転による変調の深さを設定する。

6. EQ Low Freq.(EQ ローフリケンシー)

7. EQ Low Gain(EQ ローゲイン)

8. EQ High Freq.(EQ ハイフリケンシー)

9. EQ High Gain(EQ ハイゲイン)

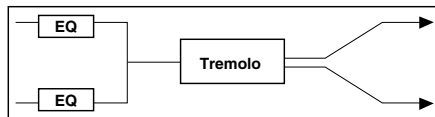
FLANGER 1、2、3の同名パラメーターと同じ。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェット)バランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

● **TREMOLO(トレモロ)**のパラメーター

音量を周期的に変化させるエフェクト。



1. LFO Freq(LFO フリケンシー)

変調する周波数を設定する。揺れのスピードとなる。

2. AM Depth(AM デプス)

音量変化の深さを設定する。

3. PM Depth(PM デプス)

音程変化の深さを設定する。

6. EQ Low Freq.(EQ ローフリケンシー)

7. EQ Low Gain(EQ ローゲイン)

8. EQ High Freq.(EQ ハイフリケンシー)

9. EQ High Gain(EQ ハイゲイン)

14. LFO Phase Difference
(LFO フェイズディファレンス)

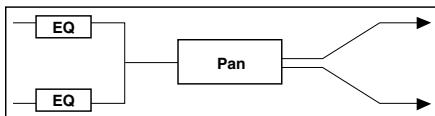
FLANGER 1、2、3の同名パラメーターと同じ。

15. Input Mode(インプットモード)

トレモロ入力モノラルとステレオを切り替える。

● AUTO PAN(オートパン)のパラメーター

音像を左右、前後に周期的に移動させるエフェクト。音像がステレオでパンニングしているような効果が得られる。



1. LFO Frequency(LFO フリケンシー)

変調する周波数。音像を移動するスピードとなる。

2. L/R Depth(L/R デプス)

音像が左右に移動するときの音量変化の程度。数値が大きくなると、L-R間での移動の幅が広がる。

3. F/R Depth(F/R デプス)

音像が前後(Front/Rear)に移動するときの音量変化の程度。数値が大きくなると、F-R間での移動の幅が広がる。(4. PAN Dirの設定がLturnまたはRturnのときのみ有効)

4. PAN Dir(パンディレクション)

音像の移動方向。方向は、最初どちら向きに移動し始めたかによって決まるため、最初の瞬間を聴き逃すと、方向感が逆になることもある。

L<->R : 音像が左右になめらかに移動する。
(サイン波)

L->R : 音像が左から右へ移動する。

L<-R : 音像が右から左へ移動する。

Lturn : 音像が左→前→右→後ろと回転する。

Rturn : 音像が右→前→左→後ろと回転する。

L/R : 音像が左右に切り替わるように移動する。(矩形波)

6. EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)

7. EQ Low Gain(EQローゲイン)

8. EQ High Freq.(EQハイフリケンシー)

9. EQ High Gain(EQハイゲイン)

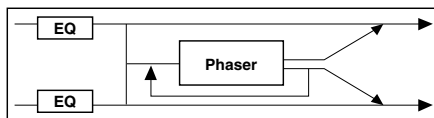
CHORUS 1、2、3、4の同名パラメーターと同じ。

● PHASER1、2(フェイザー 1、2)のパラメーター

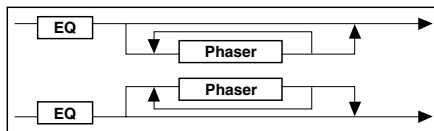
入力信号の位相を変調してうねり効果を出す。シワシワといった独自のトーンで、メローなサウンドを作ることができる。エレピ系や、ギター系などに使用すると効果的。

フェイザー 1はモノラル、フェイザー2はステレオ。

PHASER1



PHASER2



1. LFO Frequency(LFOフリケンシー)

2. LFO Depth(LFOデプス)

FLANGER 1、2、3の同名パラメーターと同じ。

3. PhaseShift(フェイズシフトオフセット)

位相変調のオフセット値を設定する。

4. FB Level(フィードバックレベル)

6. EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)

7. EQ Low Gain(EQローゲイン)

8. EQ High Freq.(EQハイフリケンシー)

9. EQ High Gain(EQハイゲイン)

FLANGER 1、2、3の同名パラメーターと同じ。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

11. Stage(ステージ)

位相機器(フェイズシフター)の段数を設定する。段数が多いほど、効果が深くなる。

12. Diffusion(ディフュージョン)

左右のフェイズシフターの段数を1段ずつずらし、拡がりを持たせる。

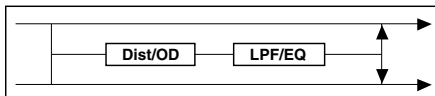
13. LFO Phase Diff.(LFO フェイズディファレンス)

変調波形の位相差を設定する。このパラメーターはPhaser 2のみ。

エフェクトタイプとエフェクトパラメーター

● DISTORTION、OVERDRIVE(ディストーション、オーバードライブ)のパラメーター

ともにサウンドを歪ませるエフェクト。激しく歪ませるものをディストーション、マイルドに歪ませるものをオーバードライブと呼ぶ。



1. Drive(ドライブ)

歪みの強さを調節する。値を大きくするほど歪みが強くなり、サステイン効果(音が伸びる効果)も増す。

2. EQ LowFreq(EQ ローフリクエシー)

低域イコライザーの中心周波数。この周波数を中心にして、3. EQ Low Gain で設定したレベル分だけ低域がブーストまたはカットされる。

3. EQ LowGain(EQ ローゲイン)

低域イコライザーのゲイン。値を＋側にする和低域がブーストされ、一側にする和低域がカットされる。

4. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

エフェクト音の高域成分をカットするフィルターのカットオフ周波数。設定した周波数よりも高い成分がカットされる。Thruに設定すると、このフィルターの効果はなくなる。

5. OutputLvl(アウトプットレベル)

エフェクト音(ディストーション/オーバードライブ音)の出力レベル。

7. EQ Mid Frequency(EQミッドフリクエシー)

中域イコライザーの中心周波数。この周波数を中心にして、8. EQ Mid Gain で設定したレベル分だけ中域がブーストまたはカットされる。

8. EQ Mid Gain(EQミッドゲイン)

中域イコライザーのゲイン。値を＋側にする和中域がブーストされ、一側にする和中域がカットされる。

9. EQ Mid Width(EQミッドウィドス)

中域イコライザーでブーストまたはカットする周波数の幅を設定する。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

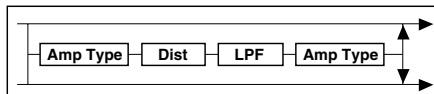
エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

11. Edge(Clip Curve)(エッジ)

歪み方のカーブ。数値が大きくなるほどシャープになり、急に歪みだすようになる。数値が小さいとカーブはマイルドになり、序々に歪む。

● AMP SIM(ギターアンプシミュレーター)のパラメーター

ギターアンプをシミュレートしたエフェクト。



1. Drive(ドライブ)

DISTORTION、OVERDRIVEの同名パラメーターと同じ。

2. AMP Type(アンプタイプ)

シミュレートするギターアンプのタイプを選択する。Stack(スタックタイプ)、Combo(コンボタイプ)、Tube(チューブアンプ)の3タイプがある。

3. LPF Cutoff(ローパスフィルターカットオフ)

4. OutputLvl(アウトプットレベル)

DISTORTION、OVERDRIVEの同名パラメーターと同じ。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

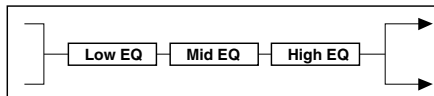
エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

11. Edge(Clip Curve)(エッジ)

歪み方のカーブ。数値が大きくなるほどシャープになり、急に歪みだすようになる。数値が小さいとカーブはマイルドになり、序々に歪む。

● 3-BAND EQ(3バンドイコライザー)のパラメーター

Low(低域)、Mid(中域)、High(高域)のイコライジングが可能なモノラルのイコライザー。



1. Low Gain(EQ ローゲイン)

低域イコライザーのゲイン。値を＋側にする和低域がブーストされ、一側にする和低域がカットされる。

2. Mid Freq(EQミッドフリクエシー)

中域イコライザーの中心周波数。この周波数を中心にして、EQ Mid Gain で設定したレベル分だけ中域がブーストまたはカットされる。

3. Mid Gain(EQミッドゲイン)

中域イコライザーのゲイン。値を＋側にする和中域がブーストされ、一側にする和中域がカットされる。

4. Mid Width(EQミッドウィドス)

中域イコライザーでブーストまたはカットする周波数の幅を設定する。

5. High Gain(EQハイゲイン)

高域イコライザーのゲイン。値を+側にするとも域がブーストされ、-側にするとも域がカットされる。

6. EQ Low Frequency(EQローフリケンシー)

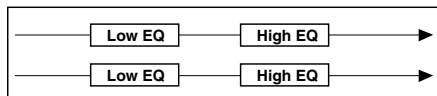
低域イコライザーの中心周波数。この周波数を中心にして、EQ Low Gain で設定したレベル分だけ低域がブーストまたはカットされる。

7. EQ High Frequency(EQハイフリケンシー)

高域イコライザーの中心周波数。この周波数を中心にして、EQ High Gain で設定したレベル分だけ高域がブーストまたはカットされる。

● 2-BAND EQ(2バンドイコライザー)の パラメーター

Low(低域)、High(高域)のイコライジングが可能なステレオのイコライザー。

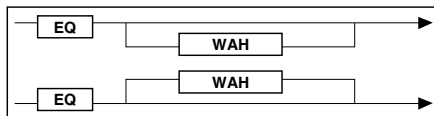


1. Low Freq(EQローフリケンシー)
2. Low Gain(EQローゲイン)
3. High Freq(EQハイフリケンシー)
4. High Gain(EQハイゲイン)

3-BAND EQの同名パラメーターと同じ。

● AUTO WAH(オートワウ)のパラメーター

入力信号にあわせてワウフィルターの中心周波数を周期的に変化させることで、「ワウ、ワウ」という音色効果を作り出す。ギターやクラビネットによく使われるエフェクト。



1. LFO Freq(LFOフリケンシー)

ワウフィルターを制御する周波数。

2. LFO Depth(LFOデプス)

ワウフィルターを制御する深さ。

3. CutoffFreq

(カットオフフリケンシーオフセット)

ワウフィルターを制御する周波数のオフセット値。

4. Resonance(レゾナンス)

ワウフィルターのバンド幅。

6. EQ Low Freq.(EQローフリケンシー)

7. EQ Low Gain(EQローゲイン)

8. EQ High Freq.(EQハイフリケンシー)

9. EQ High Gain(EQハイゲイン)

3-BAND EQの同名パラメーターと同じ。

10. Dry/Wet(ドライ/ウェットバランス)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定する。

MEMO

資料編

目 次

仕様.....	266
故障かな？と思ったら	268
エラーメッセージ	270
用語解説.....	273
50 音順索引	278
アルファベット順索引.....	281

■ シーケンサー部

メモリー容量(最大記憶発音数)	約32,000音
音符分解能	4分音符=480クロック
最大同時録再音数	64音
テンポ	25~300
モード	ソングモード(ソングプレイ、ソングボイス、ソングエフェクト) パターンモード(パターンプレイ、パターンボイス、パターンエフェクト)
レコードモード	リアルタイムリプレイス(シーケンス、パターン、コード、テンポトラック) リアルタイムオーバーダブ(シーケンス、フレーズトラック) ステップ(シーケンス、パターン、コード、フレーズトラック) マルチ
トラック数	ソング シーケンストラック×16 パターントラック(拍子含む) コードトラック テンポトラック パターン フレーズトラック×8
ソング	20ソング+3デモソング
パターン	プリセットパターン×768(128スタイル×6セクション) ユーザーパターン×384(64スタイル×6セクション) セクション INTRO、MAIN A、MAIN B、FILL AB、FILL BA、ENDING
フレーズ	プリセットフレーズ×4,285 ユーザーフレーズ×48(1ユーザースタイルにつき)
コードタイプ	26種類(スルーを含む)
コードテンプレート	プリセット×99 ユーザー×1(1ソングにつき)
プレイエフェクト	スイング、ドラムリマッピングテーブル
フットスイッチ機能	スタート/ストップ、セクションチェンジ

■ 音源部

音源方式	AWM2音源
最大同時発音数	32音
最大同時発音色数	24マルチティンバー、エレメントリザープ付後着優先、DVA付
プリセット音色数	ノーマルボイス 525(XG) ドラムボイス 22キット(XG)
サウンドモジュールモード	XG(GMを含む)
エフェクト	3系統(リバーブ、コーラス、バリエーション) リバーブ 11タイプ コーラス 11タイプ バリエーション 43タイプ

■ アンプシミュレーター部

パラメーターセッティング数	23(ギター用×18、ボーカル用×5)
ブロック	プリアンブブロック(ギター用)またはディレイブロック(ボーカル用) コーラスブロック リバーブブロック
フットスイッチ機能	ブロック毎オン/オフ

■ カード部

セーブ	ALL/SONG/STYLE/SMF(Format 0)
ロード	ALL/SONG/STYLE/SMF(Format 0)

■ コントローラー&ディスプレイ

パネルスイッチ

鍵盤ボタン
オクターブボタン 25鍵(2オクターブ)、ナンバーボタン兼用
[OCT DOWN]、[OCT UP]
カーソルボタン 上、下、左、右
シーケンサーボタン (▶、■、●、◀、◀◀、▶▶)
[AMP SIMULATOR]、[PARAMETER]、[SONG]、[PATTERN]、
[SHIFT]、[EXIT]、[CARD]、[MENU]、[-1(NO)]、
[+1(YES)]、[ENTER]、[F1]～[F4](ファンクションボタン)

ボリュームスライダー

コントラストコントロール

ゲインボリューム

HOST SELECTスイッチ

ディスプレイ

128×64ドットグラフィック液晶ディスプレイ、21文字×8行

■ 接続端子

LINE OUT/PHONES端子

ステレオミニジャック×1

GUITAR/MIC INPUT端子

標準モノラルジャック×1

MIDI端子

IN×1、OUT×1

TO HOST端子

FOOT SW端子

標準ジャック×1

カードスロット

3.3V SmartMedia™に対応

DC IN端子

PA3Bに適合

■ 電源

アルカリ単3乾電池×6本(約3時間の連続再生が可能。ただし、この時間内でも“Power Batt.End”メッセージ表示後は、メモリーカード機能の使用不可。) または電源アダプター (PA3B)

■ 寸法(W×D×H)

238×118×48 mm

■ 質量

750g(乾電池を除く本体のみ)

■ 付属品

アルカリ乾電池(単3×6本)

QY100 DATA FILER for Win95/98/NT/2000/Me、Mac (OS7.5以降)
.....(CD-ROM×1枚)

オーディオ変換ケーブル(ステレオミニ-RCAピンL/R)

取扱説明書セット(3冊)

QY100取扱説明書(本書)

QY100データリスト

QY100データファイラーインストールガイド

保証書・愛用者カード

* 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。

故障かな？と思ったら

QY100をご使用中に、「音が出ない」「音色がおかしい」「シーケンサーが動かない」などといった状況になってしまったら、本機の故障を疑う前に次の項目をチェックしてください。多くの場合は、解決の糸口を見つけられるでしょう。

それでも直らないときは、お買い上げのお店またはヤマハデジタルインフォメーションセンター(→巻末参照)、ヤマハ電気音響製品サービス拠点(→巻末参照)にお問い合わせください。

症 状	考えられる原因	参照ページ
電源を入れてもディスプレイに何も表示されない	リアパネルのコントラストコントロールをいっぱいに回していませんか？	15
音が出ない	QY100 および外部再生装置のボリュームは十分上がっていますか？	14
	ヘッドフォンやスピーカーが正しく接続されていますか？	18
	マスターボリュームおよび各トラックのボリュームは上がっていますか？	171、222
	REVERB、CHORUS、VARI、DRYの設定をすべてOにしておくと、そのトラックの音は出力されません。	173、224
	フィンガードコードがオンになっていませんか？フィンガードコードゾーン内の鍵盤ボタンを弾いても音は出ません。	169
	ミュートの設定になっていませんか？	123、189
	MIDI IN端子やTO HOST端子に正しく接続されていますか？	21 ~
	HOST SELECTスイッチは正しくセットされていますか？	21 ~
	MIDIのローカルがオフになっていませんか？	166
音が歪む	不要なエフェクトが設定されていませんか？	173、180、224、231
ギター/マイク入力の音が歪む	GAINコントロールは正しく設定されていますか？	49
	アンプシミュレーターで正しいセットアップが選択されていますか？	49、117
音が途切れる	全体の発音数が、最大同時発音数32音を越えていませんか？	107
[▶]を押しても演奏がスタートしない	選んでいるソング、パターンにデータがありますか？	122、186
	MIDIシンクがExternalに設定されていませんか？	166
	ソングモードのプレイ画面で、スタイルナンバー 129(パターンエンド)が選択されていませんか？	124
パターンの長さ(小節数)を変更できない	すでに録音済みのフレーズがある場合には、パターンの長さ(小節数)は変更できません。	191
ソングを再生中に、途中で停止してしまう	パターントラックの途中にスタイルナンバー 129(パターンエンド)が設定されていませんか？	132
録音したときと、リズムやタイミングが異なって再生される	プレイエフェクトが設定されていませんか？	136、196

症 状	考えられる原因	参照ページ
鍵盤を同じ強さで弾いても音量が一定にならない	鍵盤ペロシティの設定をR1～R4(ランダム)にしていますか?	123、188
	R1～R4の設定はレコーディング時にも有効となります。	127、193
フィンガードコード機能が使えない	フィンガードコードがオフに設定されていませんか?	123、188
	フィンガードコードゾーンの範囲外の鍵盤ボタンを押さえていますか?	169
クリック音が鳴らない	ユーティリティでクリック音が鳴るように設定されていますか?	164
ボイスやエフェクトを設定しても、ソングをスタートすると設定が消えてしまう	曲のはじめに、音源をリセットするデータ(イベント)が入力されたソングデータではありませんか?	160
	パターントラックにデータがあると、パターンに設定されているバリエーションエフェクトが有効になります。	178
まだソングが空いているのにメモリーフルのメッセージが出る	[SHIFT]+[F2]を押して、メモリーの使用状況を見てください。QY100のメモリー容量(約32,000音)は、ソングやフレーズのデータをすべて合計した値です。ですから、データ容量が多いソングやフレーズがあると、ソングやユーザーパターンにまだ空きがあってもメモリーフルになる場合があります。	113
QY100を外部シーケンサーのスレーブ(音源)として使用している場合、外部シーケンサーからの演奏が正しく鳴らない	ユーティリティのMIDIでエコーバックがRecMontrに設定されていませんか?エコーバックをOffかThruに設定してください。	166

エラーメッセージ

● 操作に関するエラー表示

No Data

ジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータがない場合に表示されます。ジョブは無効となります。範囲を選び直してください。

Illegal Input

不当な操作や入力を行なったときに表示されます。入力方法を確認してください。

Preset Phrase

プリセットフレーズをエディットで変更しようとしたときに表示されます。プリセットフレーズをエディットしたい場合は、一度ユーザーフレーズにコピーし、それをエディットしてください。

Preset Pattern

プリセットパターンに録音をしようとしたときに表示されます。プリセットパターンには録音できません。

Preset Chord

プリセットのコードテンプレートをジョブ(トランスポーズなど)で変更しようとしたときに表示されます。

Now Bulk Mode

QYバルクデータ受信中のため、本体での操作ができないときに表示されます。

● 本体システムに関するエラー表示

Memory Full

QY100の内部メモリーがいっぱいで、ソングファイルやスタイルファイルをロードできないときに表示されます。このとき、ロード先のソングファイルやスタイルファイルはクリアされます。不要なソングファイルやスタイルファイルを削除して、空き容量を確保してからもう一度実行してください。

NotEnough Memory

QY100の内部メモリーがいっぱいで、ソングファイルやスタイルファイルをロードできないときに表示されます。このとき、ロード先のソングファイルやスタイルファイルはクリアされません。不要なソングファイルやスタイルファイルを削除して、空き容量を確保してからもう一度実行してください。

Backup Batt.Low

本体内のバックアップバッテリーの電圧が下がったときに表示されます。お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点に電池の交換をご依頼ください。

Power Batt.Low

電源用乾電池(単3乾電池×6本)の電圧が下がったときに表示されます。さらに電圧が下がると、“Power Batt.End”メッセージが表示されます。

Power Batt.End

電源用乾電池(単3乾電池×6本)の電圧が極度に下がったときに表示されます。また、メモリーカード機能が使えなくなります。すぐに乾電池を6本共新しいものに交換してください。

Factory Set

QY100の電源 ON 時に自己診断を行なった結果、RAMが破壊されていたために、ファクトリーセット(初期化)を行ないました。ソングおよびユーザーパターン、ユーザーフレーズのデータはすべて消されました。

● メモリーカードに関するエラー表示

No Name

ファイル名やディレクトリー名をつけずにセーブやロードを実行しようとしたときに表示されます。

No Card

メモリーカードを挿入されていない状態で[CARD]を押したときに表示されます。もう一度メモリーカードを挿入し直して、[CARD]を押してください。

Card Mount Err

メモリーカードへのアクセスに失敗したときに表示されます。もう一度メモリーカードを挿入し直してください。

Too Many Files

ファイルやディレクトリーが100個以上あるディレクトリーに移動したときに表示されます。QY100で表示できるファイルやディレクトリーは99個までです。

Too Long Path

パス(ディレクトリーの階層を表す文字列)が100文字以上のときに表示されます。QY100で扱えるパスは99文字までです。

Not Empty

内部にファイルやディレクトリーを含むディレクトリーを削除しようとしたときに表示されます。ディレクトリーを削除する前に、中のファイルやディレクトリーは削除しておいてください。ただし、QY100でロードできないファイルは、QY100では削除も表示もできません。

Card Write Err

メモリーカードへの書き込みに失敗したときに表示されます。
メモリーカードを挿入し直して、もう一度作業を実行してください。

Card Protected

ライトプロテクトされているメモリーカードでセーブなどを実行しようとしたときに表示されます。
メモリーカードに貼られているライトプロテクトシールをはがしてから、もう一度作業を実行してください。

Same Name Exists

リネームやメイクディレクトリーで、同じファイル名やディレクトリー名が存在するときに表示されます。
ファイル名やディレクトリー名を変更してください。

Read Only File

読み込み専用のファイルを上書きや削除しようとしたときに表示されます。パソコン上で読み込み専用を解除しておいてください。

Card Full

ファイルをセーブしようとして、メモリーカードに空き容量がないときに表示されます。
メモリーカード内の不要なファイルを削除して、空き容量を確保してからもう一度実行してください。

Bad File

壊れたファイルにアクセスしたときに表示されます。

Illegal Format

フォーマットが正しくないメモリーカードにアクセスしたときに表示されます。

Cannot Open

ファイルをロードできないときに表示されます。

Wrong ID

QY100と異なるフォーマットのファイルをロードしようとしたときに表示されます。

SMF Error [00]

ロードしようとしたファイルのフォーマットがSMFと異なるときに表示されます。
このとき、ファイルはロードされません。

SMF Error [03]

ロードしようとしたファイルのヘッダーチャンクの時間表現(division)がQY100に対応していないときに表示されます。
このとき、ファイルはロードされません。

SMF Error [06]

ロードしようとしたファイルのトラックチャンクの長さ情報(length)に対して実際のトラックの長さが不足するときに表示されます。
ファイル内のデータが欠落しているおそれがあります。外部機器でメモリーカードにセーブし直して、もう一度実行してみてください。

SMF Error [07,08]

ロードしようとしたファイルに正しくないデータが入っているときに表示されます。
このとき、ファイルはロードされません。

Not Format0

ロードしようとしたファイルのフォーマットがSMF Format0以外のときに表示されます。
このとき、ファイルはロードされません。

SMF Error []**

上記以外で、SMFに関するエラーが起こったときに表示されます。
このとき、ファイルはロードされません。

Card Error []**

上記以外で、メモリーカードに関するエラーが起こったときに表示されます。
もう一度メモリーカードを挿入し直して、[CARD]を押してください。それでも同じエラーが表示される場合は、メモリーカードが壊れているおそれがあります。

● MIDIに関するエラー表示

MIDI Data Error

受信したQYバルクデータにエラーがあるときに表示されます。

Now Running

QYバルクデータ受信中のため、他のMIDI信号が受信不可能であることを表示します。

MIDI Buffer Full

一度に大量のMIDIデータが送信されたため、QY100の受信バッファがフルになりました。データ量を減らすかインターバルタイムを長くしてもう一度送信し直してみてください。

XG Data Error

受信したXG Parameter Changeのデータサイズが間違っているときに表示されます。

XG Adrs Error

受信したXGデータに対応するアドレスがないときに表示されます。

XG Size Error

受信したXGバルクデータのデータサイズが間違っているときに表示されます。

Checksum Error

受信したXGデータにチェックサムエラーがあるときに表示されます。

Host is OffLine

QY100に接続されているホストコンピュータの電源がOFFになっています。電源をONにしてください。

● エラーメッセージ以外の表示

Can't Undo OK? (Yes/No)

そのジョブを実行すると内部メモリーが一杯になり、アンドゥーができなくなる場合に表示されます。アンドゥーができなくてもジョブを実行したい場合は、[+1 (YES)]を押します。中止するときは[-1 (NO)]を押します。

Are You Sure? (Yes/No)

各操作を実行したときの、確認を求める表示です。操作を実行しても良い場合は[+1 (YES)]を押します。中止するときは[-1 (NO)]を押します。

Completed

ジョブなどの処理が終了したときに表示されます。

Executing...

処理に時間のかかるジョブなどを実行中に表示されます。そのままお待ちください。

Transmitting...

MIDIのバルク送信中に表示されます。

Receiving...

MIDIのバルク受信中に表示されます。

Mounting...

メモリーカードをマウント中に表示されます。

ア行

アタックタイム：鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化するのに要する時間のことです。

アフタータッチ：鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことです。

RPN:Registered Parameter Number(レジスタードパラメーターナンバー)のことです。MIDIのコントロールチェンジに含まれるメッセージで、ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更する際に使われます。

アンドゥー：直前に実行した操作を取り消して、実行前の状態に戻す機能です。QY100 では、ジョブ、エディット、レコーディング操作で使うことができます。→リドゥー

アンプシミュレーター：ギターアンプやマイクアンプをシミュレートする機能です。ギターやマイクの音に、プリアンプ、コーラス、リバーブ、ディレイなどのエフェクトをかけたりすることができます。

イベント：シーケンスデータを構成する1単位のデータ(ノートオン/オフ、プログラムチェンジなど)のことです。

インサーション(エフェクト)：特定のパート(トラック)に対して効果をかけるタイプのエフェクトのことです。システムエフェクトと異なり、任意のパートにのみ働くため、エフェクトを積極的に使った曲作り(ギターにワウをかけたり、オルガンにロータリースピーカーのエフェクトをかけたりなど)が可能になります。

インスト：ドラムボイスを構成する、スネアやバスドラムなどの個々の楽器のことです。ドラムボイスは、各鍵盤(ノート)にこれらのインストが割り当てられています。

インターバルタイム：シーケンストラックに録音したシステムエクスクルーシブデータを音源部(または外部MIDI音源)に送信する際、1キロバイトごとに送信する送信間隔のことです。

ウェット音：エフェクト回路を通りエフェクト処理された音声信号です。通常エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての信号を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(ウェット音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスすることでエフェクトのかかり具合を調節します。→ドライ音

AWM2 音源：ヤマハが開発したデジタル録音された波形を基にして音作りを行なう音源方式です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。またデジタルフィルターを内蔵し、微妙な音色のコントロールが可能です。AWM2 は、Advanced Wave Memory 2 の略です。

NRPN：Non Registered Parameter Number(ノンレジスタードパラメーターナンバー)のことです。MIDIのコントロールチェンジに含まれるメッセージで、フィルターやエンベロープジェネレーターを操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDIを通して音色をエディットする際に使われます。

MSB：Most Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジのデータを2バイトに分けて送信する際の、データバイトの上位バイトのことです。

MDF3：MIDI データファイラーの商品名です。MIDI 機器の内部設定データを、システムエクスクルーシブ情報の形で受け取り、フロッピーディスクに保存します。

LSB：Least Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジデータを2バイトに分けて送信する際の、データバイトの下位バイトのことです。

LFO：Low Frequency Oscillatorの略です。低い周波数の信号を発生するシンセサイザーの音作りのセクションです。LFO の信号で音程、音量、音色をゆらすと、ビブラート、トレモロ、ワウなどの効果になります。

エクスクルーシブ：→システムエクスクルーシブメッセージ

エクスプレッション：パート(トラック)ごとの音量をコントロールするためのMIDI コントロールチェンジデータのことです。

エコーバック：MIDI IN端子から入ってきたデータをMIDI OUT端子から出力することです。

XG：GMをさらに拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能としたYAMAHAの提唱する音源フォーマットのことです。

SMF：Standard MIDI File(スタンダードMIDIファイル)の略。→スタンダードMIDIファイル

エディット：データを、修正したり編集したりする作業のことです。

エフェクト：音を加工してさまざまな効果（エコーやうねりなど）を付加するセクションです。本機はシステムエフェクトとして2基（リバース、コーラス）、システムエフェクトとインサージョンエフェクトに切り替え可能なエフェクトを1基（バリエーション）内蔵しています。

LPF：→ローパスフィルター

エレメント：AWM2音源の各音色（ボイス）の構成単位です。本機のボイスは、1エレメントまたは2エレメントで構成されています。2エレメントで構成されているボイスには、1エレメントでは作れない分厚いボイスや、ピアノとストリングスというような異なった音が混ざり合ったボイスなどが含まれます。

エンベロープジェネレーター（EG）：鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音量などのレベルを変化させるシンセサイザーの音作りのセクションです。

オートアカンパニメント：ソングのバタートラックに並べた伴奏パターンを、コードトラックに指定したコード進行で演奏させる機能です。

オーバーダブ：リアルタイム録音をするときの録音方法の一つです。すでに入っているトラックに元のデータを消さずに重ねて録音する方法のことです。

オンベース：ベース用のルート音をコードとは別に設定して、フレーズタイプが「Bass（ベース）」に設定されているベースフレーズの演奏をそのルート音に固定する機能です。

カ行

カットオフ周波数（フリケンシー）：フィルターには、ある周波数までの音声信号は通過させるが、それ以上の信号は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数（フリケンシー）といいます。→ローパスフィルター

QY100データファイラー：QY100で作成したデータをコンピューターに保存したり、そのデータをまたQY100に読み込んだりするためのソフトウェアです。市販のSMFソングデータ、XGソングデータをコンピューターからQY100に送信することもできます。

クオンタイズ：リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえる機能のことです。

クリック：シーケンサーで再生や録音をする際に鳴らすメトロノームのことです。

クロック：音符の分解能を表す単位です。QY100では、1クロックの長さは4分音符の480分の1になります。

ゲートタイム：楽譜に表記される音符に対して、実際に発音する音の長さのことです。ゲートタイムが長いとスラーになり、短いとスタッカートになります。

コードタイプ：和音の重ね方を記号や数字で示したものです（メジャー、マイナー、セブンスなど）。本機では26種類（スラーを含む）のコードタイプを設定することができます。

コードテンプレート：コード進行のモデルで、一般的なポップスの循環コードをはじめ、ブルース系やテンション系などがプリセットで用意されています。

コードトラック：オートアカンパニメント機能を使って伴奏パターンを演奏するためにコードルート、コードタイプを指定するトラックのことです。

コードルート：和音の基準になる音をアルファベットで示したものです。本機では12種類のコードルートを設定することができます。

コード変換テーブル：伴奏パターンの音階構成音を、12種類のコードルート×26種類のコードタイプにより、どう変化させるかを設定したデータの入った内部装置です。

コーラス：エフェクトタイプの一つで、複数の音源が同時に鳴っているような、音に奥行きや厚みを付加するエフェクトのことです。

コントロールチェンジ：ボイスのバンクを選んだり、ポリウムやパンなどをコントロールするMIDIメッセージのことです。コントロールナンバーによって機能が割り振られています。

サ行

最大同時発音数：同時に発音できる最大数のことで、QY100ではエレメント単位で32音同時に発音することができます。最大同時発音数を超えたMIDI情報が送られてくると、発音中の音を

切って発音を止め、後から送られてきたデータを発音する仕組みになっています。

サステインレベル：鍵盤を弾き音量が最大に達した後、鍵盤を離すまでに音が持続している間の音量のことです。

シーケンサー：MIDI機器の演奏をデータとして録音したり、編集、修正したり、再生したりする機械またはソフトウェアのことです。

シーケンストラック：通常の演奏情報(MIDI シーケンスデータ)を録音、再生するトラックのことです。

GM：General MIDI(ジェネラルミディ)の略名で、MIDI規格協議会で承認された音源フォーマットです。音源の基本的な仕様を統一するための規格で、音色数やその配列などが決められています。

システム(エフェクト)：センドレベルとリターンレベルを設定することで、すべてのパート(トラック)に対して効果をかけることのできるエフェクトです。全体にリバーブやコーラスをかける際に便利なエフェクトです。本機ではリバーブエフェクトとコーラスエフェクトがシステムエフェクトとして用意されています。バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用することもできます。

システムエクスクルーシブメッセージ：機器固有の設定データをやり取りするためのMIDI情報のことです。

シンク：他のシーケンサーやリズムマシンなど外部の機器とのテンポを同期させる機能のことです。

16進数：16を基準にして、16の n 乗で位が増えていく進数です。10～15の数を表す数字として、アルファベットのA～Fを使います。MIDIデータの表示に使います。

スイング：ブレイエフェクト機能の1つで、ソングやパターンを再生する際に、元のデータを変更することなく、一時的に曲にスイング感を付け加えることができます。

スタイル：パターンのカテゴリー(ロック系、ダンス系などの曲のジャンル)を表します。6種類のセクションに分かれています。

スタンダードMIDIファイル(SMF)：異なるシーケンサーの間で共通のソングデータを扱うことを可能にするために作られたソングデータの統一規格です。現在多くのソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーからスタンダードMIDIファ

イルの曲データを作成、または再生できるシーケンサーが提供されています。

ステップレコーディング：音符を入力する際に、音符の長さ、強さ、音程などを指定し、演奏データを1つずつ入力していく方法です。

スマートメディア：SSFDCフォーラムの規格に準拠したカードです。→メモリーカード

セクション：スタイルを構成する6種類のパターンにつけられた呼び名です。スタイルとセクションを指定することでパターンを選択することができます。

センドレベル：音声信号のエフェクトへの送り量のことをセンドレベルといいます。反対に戻り量をリターンレベルといいます。

ソロ：特定のトラック以外のトラックの発音を一時的に止める機能のことです。

ソング：トラックごとに演奏データを録音して作成された曲のことです。

タ行

チューニング：アンサンブル演奏する際に、楽器間のピッチを合わせることをいいます。通常、A3=440Hzに合わせます。

ディケイタイム：鍵盤を弾き音量が最大に達した後、サステインレベルに変化する時間のことです。

ディレイ：音声信号を遅らせることで生じる効果のことをいいます。本機のバリエーションエフェクトでディレイをかけることができます。

定位：ステレオで音を鳴らしたときに、音の聞こえてくる方向のことです。パンで音の定位を設定することができます。

デプス：深さの設定のことをいいます。

テンポトラック：ソングを再生する際のテンポの変化情報を録音するトラックです。

ドライ音：エフェクト回路を通らない音声信号です。通常、エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての音を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(ウエット音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスさせることでエフェクトのかかり具合を調節します。→ウエット音

ドラムマップ: ドラムボイスを選んでいる際に、各鍵盤に割り当てられているドラム音色(インスト)を表示します。QY100 では[SHIFT]+[F1]で表示されます。

トラック: シーケンサーの中の演奏情報を録音する場所です。1トラックにピアノ、2トラックにベース・・・といった具合に録音できます。

ドラムリマッピングテーブル: プレイエフェクト機能の1つで、ソングやパターンを再生する際に、ドラムの演奏データの中の特定のリズム楽器を、他のリズム楽器に差し替える機能です。

トランスポーズ: 録音された演奏データを半音単位で音程移動させる機能のことです。

トレモロ: 音量が周期的に変化することによって生じる効果のことです。

八行

パターン: オートアカンパニメント機能を使って演奏させるための、ドラム、ベース、コードバックキングからなる伴奏パターンのことです。

パターントラック: パターンを並べて、伴奏パートを構成するトラックのことです。

パッチ: パターンの各トラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成することです。パターンプレイの画面で行ないます。

パラメーター: ソングやパターン、ボイス、エフェクトなどで、値(データ)を設定する色々な要素のことをパラメーターといいます。

バリエーションエフェクト: インサクションまたはシステムエフェクトとして機能することができ、リバーブやコーラス以外にディレイやロータリースピーカー、オートパン、アンプシミュレーター、オートワウなど多彩なプログラムを持ったエフェクトのことです。

バルクダンプ: MIDI システムエクスクルーシブメッセージのバルクデータを外部の MIDI 機器に送信することをいいます。

バルクデータ: システムエクスクルーシブメッセージのうち、内部設定のためのデータなどを1つのまとまりとして、管理しているものです。

パン: ステレオ再生したときの、音の定位を設定するパラメーターのことをパン(パンポット)といいます。

ビート: ソングを再生したり録音したりする際の拍のことです。

ビートグラフ: ステップレコーディングで音符を入力する際に、入力位置を確認するためのグラフ表示のことです。

ピッチベンド: 音程を連続的に変化させるイベントのことです。

ピッチベンドホイール: 音程を連続的に変化させるコントローラーです。本機では鍵盤ボタンを押しながら[OCT DOWN]を押すことでピッチベンドをかけることができます。

ビブラート: 音を震わせることで、演奏上の効果をつけるためのものです。

フィルター: 音から特定の周波数帯域の出力を削って、音色を作りかえるためのシンセサイザーの音作りのセクションです。本機はローパスフィルターを持っており、特定のカットオフ周波数より高い周波数帯を削ることで、音を丸くしたり明るくしたりすることができます。→ローパスフィルター

フィンガードコード: キーボードで押さえられた和音からコードを自動的に検出し、パターンをそのコードに変換して再生を行なう機能のことです。

プリセット: 本体の中にはじめから内蔵しているメモリーのことをいいます。本機では、ボイス、フレーズ、パターンなどがプリセットされています。

フレーズ: ドラムパターンや、ベースライン、ギターやキーボードパートのコードバックキングなど、伴奏パターンを構成する演奏フレーズのことです。パターンの各トラックに1つずつフレーズを割り当てることができます。

フレーズカテゴリー: 楽器の種類や演奏方法によるフレーズの分類のことです。

プログラムチェンジ: ボイスを選択するイベントのことです。

プログラムナンバー: GMで規定された音色の番号を表します。

ベロシティ: 鍵盤を押す速さ(強さ)を示す数値です。

ボイス: 音源に内蔵されている音色のことです。

ボイスカテゴリー：楽器の種類（ピアノやオルガンなど）ごとに分けたボイスの大きな区分けのことです。

ボリューム：音量を調節するパラメーターです。各トラックごとに調節するトラックボリュームと全体の音量を調節するマスターボリュームがあります。

ポルタメント：ある音程から、次の音程へなめらかに音程が変化する効果です。ポルタメントタイムが大きいほど、ゆっくりと変化します。0だと効果はありません。

マ行

マルチ(音源)：1台で複数の音色を同時に鳴らすことができる音源のことです。マルチティンバー音源ともいいます。

MIDI：Musical Instruments Digital Interfaceの略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんどの電子楽器がMIDI規格に対応したMIDI端子を持ち、それらの楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。

MIDIデータファイラー：さまざまなMIDI機器のバルクデータを受け取り、ディスクに保存する機能をもったMIDI機器です。ヤマハMIDIデータファイラー MDF3などがあります。

ミキサー：ソングやパターンを再生する際のパート（トラック）ごとのパン、ボリュームなどを設定する画面です。

ミュート：特定のトラックの発音を一時的に止める機能のことです。

メジャー：小節を表します。

メモリーカード：QY100のスロットに装備できるカードです。QY100内のデータをメモリーカードに保存したり、またメモリーカードに保存しておいたQY100データをQY100本体に読み込んだりすることができます。

モジュレーション：演奏中に、音量や音色、音程などを周期的に変化させる機能です。本機では鍵盤ボタンを押しながら[OCT UP]を押すことでモジュレーションをかけることができます。

ヤ行

ユーティリティ：システムやMIDIに関する設定を行なう画面のことです。

ラ行

リアルタイムレコーディング：実際に鍵盤などを演奏しながら録音することです。演奏のフィーリングやニュアンスをそのまま表現することができます。

リターンレベル：→センドレベル

リドゥー：アンドゥーで取り消した操作を、再び実行する機能です。→アンドゥー

リバーブ：エフェクトタイプの1つで、音に残響を加えるエフェクトのことです。

リブレース：リアルタイムレコーディングの際、すでに録音されているデータを消しながら（置き換えながら）、新たに録音していく方法です。

リリースタイム：鍵盤を弾き、離れた後に音量がサステインレベルから0に変化するのに要する時間のことです。

レゾナンス：カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げ（ブースト）、倍音を加える効果です。弦楽器の胴鳴りやアナログシンセの「ビョーン」といった効果を出すことができます。

ロケーション：音符を入力したり、ソングを再生したりする位置を表すものです。メジャー、ビート、クロックで表します。

ローパスフィルター：特定の周波数より高い周波数帯域をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフ周波数を上げると音が明るくなり、下げると暗くなります。

【あ】

アタックタイム	174, 225, 246
アンドゥー	71, 113, 140, 200
アンプシミュレーター	12, 49, 102, 115, 117
イニシャライズ	113
イベント	244
イベントリスト	159, 215
イレースイベント	148, 205
エクストラクトイベント	149, 206
コピーイベント	74, 147, 205
インサーションエフェクト	109, 179, 181
インサート	161, 216
エキスパンドバックング	154
エクスクルーシブ	249
エクスクルーシブ インターバル	164
エクスプレッション	246
エコバック	166
エックスジービュー	159, 162, 215, 217
エックスジーパラメーターアウト	167
エフェクト	102, 108, 179, 230, 252
インサーションエフェクト	109, 179, 181
エフェクトセンド	173, 180, 181, 224, 231, 246
コーラスエフェクト	108, 180, 182, 254
システムエフェクト	109, 179, 181
タイプリスト	⑩
データアサインテーブル	⑩
パラメーターリスト	⑩
バリエーションエフェクト	108, 179, 180, 182, 231, 255
リバーブエフェクト	108, 180, 182, 252
エラーメッセージ	270
エレメント	106, 107
オクターブシフト	111, 122, 187
オートアカンパニメント機能	103
オーバーダブ	126
オン/オフの入力	111
音源部	102, 106
オンベース	105, 134

【か】

カーソルの移動	110
カードスロット	14, 234
カードメニュー	236
画面の移動	110
画面表示のルール	110
乾電池	8, 17
ギター/マイクエディット	50, 117
ギターセットアップ	116
ギターの接続	19, 49
機能ツリー図	100
休符	131, 195
QY100データファイラー	8, 168
クオンタイズ	73, 141, 201
クリエート コンティニュアス データ	150, 206
クリエートメジャー	152

アイコンなし→取扱説明書(本書)

⑩→データリスト

クリックビート	164
クリックモード	164
クレッシェンド	145, 202
クロック	160
ゲイン	15, 49
ゲートタイム	131, 194
鍵盤ペロシディ	123, 131, 188
鍵盤ボタン	13, 108
コード	104, 112
カレントコード	218
コードセパレート	94, 147, 204
コードソート	92, 146, 204
ソースコード	218
タイプ	104, 124, 134, 188, ⑩
テンプレート	46, 105, 124, 147
テンプレートリスト	⑩
トラック	103, 120, 129
入力	112
変換タイプ	191
変換テーブル	104
ルート	124, 134, 188
コーラスエフェクト	108, 180, 182, 254
コーラスブロック	118
コネクション画面	180, 231
コンダクタートラック	123
コントローラー部	102, 108
コントロールチェンジ	245
コンピュータ	22

【さ】

最大同時発音数	107
サウンド機能	134
サステイン	246
サブモード	110
シーケンサー部	102, 103
シーケンサーボタン	13, 32, 108
シーケンストラック	103, 120, 123, 127
システム	164
システムエフェクト	109, 179, 181
シフトクロック	146, 203
ジャンプモード	123
ジャンプロケーション	123
仕様	266
小節	122, 191
初期化	113
シンアウト	151, 207
シンコペーション	105, 134
スイング	105, 137, 197
スイングゲートタイム	142
スイングタイプ	137, 197
スイングタイミング	137, 197
スインググレイト	141
数値の入力	111
スタイル	41, 104
ナンバー	124, 132, 187
ネーム	124, 132, 187, 211

スタックアート	131, 194
ステップレコーディング	56, 66, 125, 126, 130, 194
コードトラック	134
シーケンストラック	130
パターントラック	132
フレーズ	194
ステップタイム	131, 194
スマートメディア	234
スラー	131, 194
セクション	40, 104, 124, 132, 187
セーブ	237
接続	18, 49
センドレベル	180, 181, 231
ソステヌートペダル	246
ソフトペダル	246
ソロ	123, 189
ソング	12, 103
インサート	161
エディット	157
エディットチェンジ	159
エフェクトモード	178
クリアソング	156
コピーソング	155
ジョブ	71, 139
トラック構成	103, 120
ナンバー	122
ネーム	122, 156
プレイ	30, 33, 122
プレイエフェクト	136
プレイモード	98, 121
ボイスモード	98, 170
モード	26, 98, 119
レコーディング	125
ゾーンハイリミット	169
ゾーンローリミット	169

【た】

タイ	131, 195
タイムストレッチ	151, 207
チャンネルアフタータッチ	247
ディケイタイム	174, 225
ディケイレイト	177, 228
ディスプレイ	12
ディレイブロック	117
データインクリメント/デクリメント	246
データエントリ	245
デモソング	30
デリート	131, 195
デリートメジャー	152
電源	16
電源アダプター	16
テンポ	122, 187
テンポイベントリスト	160
テンポチェンジ	249
テンポトラック	103, 120, 130
ドライレベル	173, 182, 224

アイコンなし→取扱説明書(本書)

㊦→データリスト

トラック	103, 120
クリアトラック	154, 210
コードトラック	120, 129, 133
コピートラック	153, 209
コンダクタートラック	123
シーケンストラック	103, 120, 123, 127
テンポトラック	103, 120, 130
パターントラック	103, 120, 128, 132, 135
ミックストラック	153, 210
ドラムテーブルナンバー	138, 198
ドラム譜	95
ドラムボイス	106, 107, ㊦
ドラムボイスエディット	176, 227
ドラムマップ表示	113
ドラムリマッピングテーブル	107, 138, 198
ドラムリマッピングテーブルリスト	㊦
トランスポーズ	123, 145, 148, 203

【な】

内部構成	102
ノート	244
ノーマライズ プレイ エフェクト	155
ノーマルボイス	106, 107, ㊦

【は】

ハーモニックコンテンツ	246
ハイキー	219
ハイリミット	218
バックアップバッテリー	3
バックデリート	131, 195
バターン	12, 104, 184
エフェクトモード	99, 229
クリア	211
コピー	211
出力チャンネル	166
ジョブ	92, 199
トラック	103, 120, 128, 132, 135
トラックポリリューム	172
プレイ	38, 42, 186
プレイエフェクト	196
プレイモード	99, 185
ボイスモード	99, 221
モード	27, 98, 99, 183
パラメーター	12
バリエーションエディット	232
バリエーションエフェクト	108, 179, 180, 182, 231, 255
バリエーションボイス	192
バルクダンブ	168
バン	172, 177, 223, 228, 246
ビート	160
ビートグラフ	131, 194
ビッチコース	176, 227
ビッチバンド	174, 225, 244
ビューフィルター	159, 162, 217
拍子	122, 130

ファイル	236
ファンクションボタン	13, 110
フィルターカットオフ周波数	174, 177, 225, 228
フィルターレジナンス	174, 177, 225, 228
フィンガードコード	112, 123, 169, 188, 218, ㊦
フィンガードコードゾーン表示	169
フォーマット	235, 241
付属品	8
フットスイッチ	20, 164
付点音符	131, 195
ブライトネス	246
プリアンプブロック	117
プリセットスタイル	38, ㊦
プリセットパターン	186
プリセットフレーズ	188, ㊦
プレイエフェクト	105, 107, 136, 155, 196
プレイエフェクトスルー	137, 138, 197, 198
フレーズ	104, 184
エディット	213
インサート	216
エディットチェンジ	215
カテゴリー	188, 192
ゲット	208
コピー	208
テーブル	218
トラック	188, 192
ナンバー	188, 192
ネーム	188
ビート	188
ブット	209
ボイス	192, 218
レコーディング	190
プログラムチェンジ	245
プログラムナンバー	106
分解能	80
ヘッドフォン	18
ペロシティ	123
ペロシティメーター	123, 189
ボイス	106, 171, 222
エディット	174, 225
カテゴリー	106, 107, 171
ノーマルボイス	106, ㊦
ドラムボイス	106, ㊦
ネーム	106
バリエーションボイス	192
ポインター	131, 195
ポリフォニックアフタータッチ	247
ポリウム	172, 223, 246
ポリウムレベル	177, 228
ポルタメント	245, 246

【ま】

マイクセットアップ	116
マイクの接続	19, 49
マスターチューニング	164
マスターポリウム	172

アイコンなし→取扱説明書(本書)

㊦→データリスト

マルチ	126
ミキサー画面	34, 171, 222
ミディ	21, 166, 272, 244
ミディイベント	244
ミディデータ フォーマット	㊦
ミディ インプリメンテーション チャート	㊦
ミディコントロール	166
ミディ受信チャンネル	107
ミディシンク	166
ミディチャンネル	169
ミディフィルター	166
ミュート	76, 123, 189
メイクディレクトリー	240
メジャー	122, 187
クリエートメジャー	152
デリートメジャー	152
メモリーカード	20, 233, 236, 270
モード	110
モジュレーション	245
モディファイゲートタイム	144, 202
モディファイペロシティ	143, 201

【や】

ユーザーパターン	81, 186
ユーザーフレーズ	104, 189, 192
ユーズドメモリー表示	113
ユーティリティ	163, 220

【ら】

リアルタイムレコーディング	63, 125, 193
オーバーダブ	193
シーケンストラック	127
フレーズ	193
リブレース	128, 129, 130
リドゥー	71, 113, 140, 200
リバーブエフェクト	108, 180, 182, 252
リバーブブロック	118
リブレース	126
リリースタイム	174, 225, 246
ループプレイ	32, 123
レックカウント	164
レコーディングスタンバイ	126, 191
レコーディングモード	126, 191
ローカルON/OFF	166
ロード	239
ローリミット	218

[B]

BA 188
Bdl.....131
Bulk Dump.....168

[C]

C1、C2、C3、C4.....188
CARD.....14
CAT.....247
CC.....245
Cd.....120, 123
CHORD.....134
Chord Separate.....147, 204
Chord Sort.....146, 204
CHORUS.....173, 180, 224
Clear Pattern.....211
Clear Song.....156
Clear Track.....154, 210
CLICK BEAT.....164
CLICK MODE.....164
CONTRAST.....15
Copy Event.....147, 205
Copy Pattern.....211
Copy Phrase.....208
Copy Song.....155
Copy Track.....153, 209
Create Continuous Data.....150, 206
Create Measure.....152
Crescendo.....145, 202
CURRENT CHORD.....218
CUT.....174, 177, 225, 228

[D]

D1、D2188
DC IN.....15
DECAY.....177, 228
del.....131
Delete Measure.....152
DRY.....173, 224
DS1、DS2、DS3.....171, 176, 222, 227

[E]

ECHO BACK166
Edit.....157, 213
EG.....174, 274
Erase Event148, 205
ers.....133, 134
Exc.....249
EXCLUSIVE INTERVAL.....164
Expand Backing154
Extract Event149, 206

[F]

FILE.....236
FINGERED.....169
Fingered Zone169

FNGR.....123, 188, 218
FOOT SW.....15
FOOT SWITCH.....164
Format.....241
FX THRU.....137, 138, 197, 198

[G]

GAIN.....15
GATE.....131, 194
Get Phrase.....208
GM (General MIDI).....7, 275
GUITAR/MIC INPUT.....15

[H]

HI KEY219
HI LIMIT.....218
HIGH.....169
HOST SELECT.....15

[I]

Insert.....161, 216
INSERTION.....179

[J]

Job.....139, 199
JUMP.....123

[L]

LINE OUT/PHONES.....15
Load.....239
LOCAL ON/OFF.....166
LO LIMIT.....218
LOW.....169
LVL.....177, 228

[M]

M/S.....171, 222
MASTER TUNE.....164
MIDI.....15, 166, 272
MIDI CHANNEL.....169
MIDI CONTROL.....166
MIDI FILTER.....166
MIDI IN/OUT.....15
MIDI SYNC.....166
Mix Tracks.....153, 210
Mk Dir.....240
Modify GateTime.....144, 202
Modify Velocity.....143, 201
Mst.....172
MULTI.....126

[N]

Normalize.....155
Note.....244
NRPN.....247, 248, 273

[O]

OCT.....122, 187
OVER.....126

[P]

PAN.....172, 177, 223, 228
Pat.....172
PAT.....247
PATT OUT CH.....166
PB.....174, 225, 244
PC.....188, 245
PEAK.....12
Phrase Table.....218
PHRASE VOICE.....218
PICH.....176, 227
Play Fx.....136, 196
POWER.....14
Pt.....120, 123
Put Phrase.....209

[Q]

Quantize.....141, 201
QY100データファイラー.....8, 168

[R]

REC COUNT.....164
REPL.....126
RES.....174, 177, 225, 228
REV.....176, 227
REVERB.....173, 180, 224
RPN.....247, 248, 273
rst.....131

[S]

Save.....237
Shift Clock.....146, 203
Song Name.....156
SOUND.....134
SOURCE CHORD.....218
STEP.....126, 130, 194
Style Name.....212
SWING.....137, 197
System.....164
SYSTEM.....179

[T]

Tempo Change.....249
Thin Out.....151, 207
tie.....131
Time Stretch.....151, 207
TIMING.....137, 197
Tm.....120, 123
TO CHO.....181, 231
TO HOST.....15
TO REV.....180, 231
TRNS.....123
Transpose.....145, 148, 203

TYPE.....191

[U]

Undo/Redo.....140, 200
USED MEMORY.....113
USR.....124
Utility.....163, 220

[V]

VAR.....176, 227
VARI.....173, 224
VARIATION.....180, 231
VELO.....123, 131, 188
ViewFilter.....162, 217
VOICE.....171, 222
VOLUME.....14, 172, 223

[X]

XG.....7
XG Exc Drum.....251
XG Exc Effect.....250
XG Exc Multi.....250
XG Exc System.....250
XG PARM OUT.....167
XG NRPN.....250
XG RPN.....250
XG View.....162, 217

【ボタン】

[◀]..... 13, 32, 108

[◀◀]..... 13, 32, 108

[▶▶]..... 13, 32, 108

[●]..... 13, 32, 108

[■]..... 13, 32, 108

[▶]..... 13, 32, 108

[-1 (NO)]/[+1 (YES)]..... 13

[AMP SIMULATOR]..... 12, 116

[CARD]..... 13

[ENTER]..... 13

[EXIT]..... 13

[F1]~[F4]..... 13

[MENU]..... 13, 110

[OCT DOWN]/[OCT UP]..... 13, 111

[PARAMETER]..... 12, 116

[PATTERN]..... 12, 110

[SHIFT]..... 13, 31

[SONG]..... 12, 110

カーソルボタン..... 13


鍵盤ボタン..... 13

【表示】

▶、◀..... 110

>、<..... 110


\$..... 189


..... 32, 123

●..... 123

—..... 123

|..... 189


..... 32, 123


..... 32, 123

■..... 123

H..... 123

F..... 124

..... 134

..... 137, 138, 197, 198

T..... 137, 138, 197, 198


h..... 117

0..... 117

0..... 117

h..... 117

XG..... 162, 217

..... 162, 217

ユーザーサポートサービスのご案内

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わずら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、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

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申し上げます。

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

T E L 053 - 460 - 1666

受付日 月曜日～金曜日（祝日および当社の休業日を除く）

受付時間 10：00～12：00 / 13：00～17：00

<http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

右記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ポリウムコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな？と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

■ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスステーション

〒064-8543 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) 512-6108

仙台サービスステーション

〒984-0015 仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F TEL.(022) 236-0249

首都圏サービスセンター

〒143-0006 東京都大田区平和島2丁目1番1号 京浜トラクターミナル内14号棟A-5F
TEL.(03) 5762-2121

浜松サービスステーション

〒435-0016 浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内 TEL.(053) 465-6711

名古屋サービスセンター

〒454-0058 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

〒565-0803 吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内 TEL.(06) 6877-5262

四国サービスステーション

〒760-0029 高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内 TEL.(087) 822-3045

九州サービスセンター

〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL.(092) 472-2134

【本社】CSセンター

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL.(053) 465-1158

■営業窓口

EM 営業統括部

企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11 TEL.(03) 5488-5430

EM 営業統括部 各地区お問い合わせ先

EM 北海道

〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 (ヤマハセンター) TEL.(011) 512-6113

EM 仙台

〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10 TEL.(022) 222-6147

EM 東京

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11 TEL.(03) 5488-5471

EM 名古屋

〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28 TEL.(052) 201-5199

EM 大阪

〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 (心斎橋ブラザビル東館) TEL.(06) 6252-5231

EM 九州

〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL.(092) 472-2130

PA・DMI 事業部

PE 営業部 MP 営業課

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1 TEL.(053) 460-2432

ヤマハデジタル楽器・DTM 製品ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー <http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/>

「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」

ミュージックイークラブ・ドットコム <http://www.music-eclub.com>

よくあるご質問 (Q&A/FAQ) <http://www.yamaha.co.jp/supportandservice/index.html>

* 名称、住所、電話番号、URL などは変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社



この取扱説明書はエコバルブ
(ECF:無塩素系漂白バルブ)を使用しています。



この取扱説明書は大豆油インクで印刷しています。

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2000 Yamaha Corporation

V675730 311POCP1.3-03C0 Printed in Japan