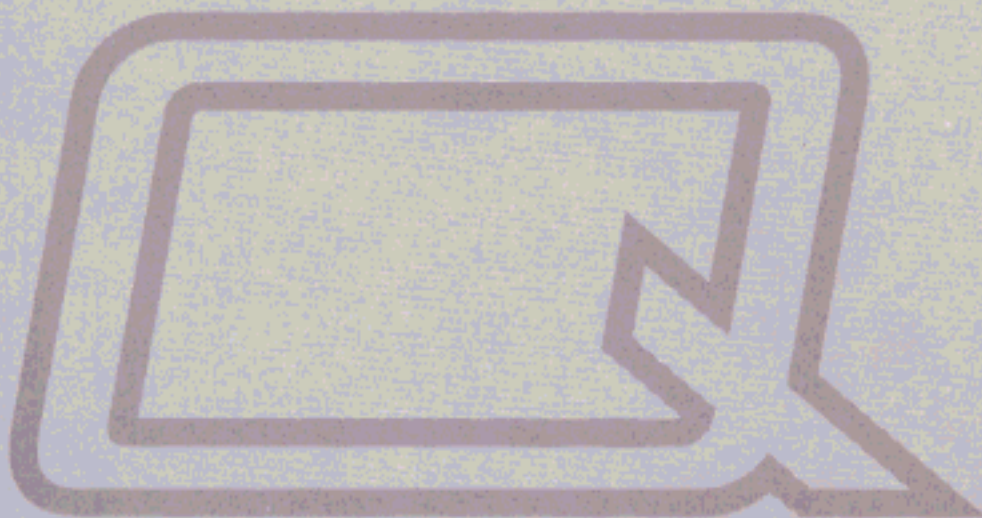


**YAMAHA**



**MUSIC SEQUENCER**

**QY3000**



**OWNER'S MANUAL**

**取扱説明書**

# 安全にお使いいただくために

QY300は精密機械です。いつまでもご使用いただくために、次の注意を守り、大切にお取り扱いください。



## 設置場所について

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

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



## お取り扱いについて

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



## 外装のお手入れについて

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



## 電源について

- QY300は日本国内仕様です。ACアダプターは付属のPA-1207をAC100Vでご使用ください。上記以外のアダプターを使用すると、本体やアダプターの故障の原因になります。
- 長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターを電源コンセントから抜いてください。
- 落雷の危険がある時は、ACアダプターを電源コンセントから抜いてください。
- 消費電力の大きな機器と同じコンセントを使用したり、タコ足配線をするとう質が劣化したり、故障の原因となりますのでご注意ください。
- 濡れた手で電源プラグに触れると、感電するおそれがありますので、ご注意ください。



## バックアップバッテリーについて

QY300は電源コードがコンセントからはずされている状態でも、内部のデータを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。このバックアップバッテリーの寿命は約5年です。

バックアップバッテリーが少なくなってくると画面に「Battery Low」と表示されます。バックアップバッテリーの寿命がくると、内部のデータは消えてしまいますので、早めにデータをフロッピーディスクに保存し、お買い上げ楽器店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバッテリーの交換をお申しつけください。

なお、バッテリー交換の際には、内部のデータは消えてしまいますので、あらかじめフロッピーディスクに保存しておいてください。



## 接続について

電源コードや各種コードの接続は、スピーカーなどの破損を防ぐため、各機器の電源を切った状態で行ってください。また、電源のオン/オフは、各機器のボリュームを最小にして行ってください。



## 他の電気機器への影響

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



## 改造について

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



## 落雷に対する注意

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



## 保証書の手続き

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



## 保管

取扱説明書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

## ●音楽を楽しむエチケット●



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

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、窓を開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。

# YAMAHA

MUSIC SEQUENCER

# QY300

## OWNER'S MANUAL

## 取扱説明書

このたびは、ヤマハミュージックシーケンサーQY300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。

QY300は、QY10以来御好評をいただいているQYシリーズを発展させ、機能、操作性ともにアップさせた新しいコンセプトの音楽制作マシンです。

QY300は、今までのシーケンサーやオールインワンシンセサイザーよりパワフルで本格的な音楽制作環境を、アマチュアの方から、プロフェッショナルの方まで幅広い方に提供します。

QY300の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひ本書をご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て、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。

### 付属品(お確かめください)

ACアダプター PA-1207

デモンストレーションディスク

OWNER'S MANUAL(取扱説明書)

保証書

## QY300の特長

### ◆フレーズ、パターン、ソングによる機能的な音楽制作環境

QY300では、フレーズ、パターン、ソングという、ポピュラー音楽の構造に基づいて考えられたシステムを採用することで、より機能的な音楽制作環境を実現しました。

一般的にポピュラー音楽は、同じ演奏を数小節単位で繰り返すことで曲の基礎の部分を作っているバックイングと、自由に変化するフレーズを演奏するメロディやオブリガートの2つの部分で構成されています。

QY300では、このポピュラー音楽の構造に基づいて、フレーズを組み合わせることでパターンというバックイングを構成する数小節の演奏部分を作り、次にパターンをソング上に並べてバックイングを作り、最後にソング上でメロディやオブリガートを重ねるという方法で曲作りを行います。

### ◆コード変換テーブルを内蔵

QY300では、本体内にコード変換テーブルを内蔵しているため、1つのフレーズやパターンから、12のキーについて28種類ずつのコードに対応した無数のバリエーションを自動的に作ることができます。

このため、これまでのシーケンサーだとコードが変わるたびに別の演奏として録音していた部分も、1つのパターンを並べ、コード進行を設定するだけで入力できるので、ますます機能的な曲作りが行えます。

### ◆豊富なプリセットフレーズ

QY300は、さまざまなジャンルのフレーズをプリセットで3093種類も内蔵しています。しかも、各フレーズは厳選された即戦力として使えるものばかり。プリセットフレーズをパターンに組み、好きなコード進行を付けるだけで、膨大なバリエーションを作ることができます。

### ◆大容量のシーケンサー機能

QY300のシーケンサー部分は、記憶容量が最大約53000音。プロのデータ制作の現場で中核となるシーケンサーとして十分な容量です。

また、この記憶容量を活かして、複数のソングをロードしておいてソング間でデータの切り張りをして曲をアレンジしたり、複数のソングをチェーン演奏させたりなど、シーケンサーの活用範囲が広がります。

### ◆プレイエフェクト機能を装備

QY300は、実際のデータは変更せずに、クオンタイズやゲートタイム、ベロシティなどをリアルタイムに変更することのできるプレイエフェクト機能を装備しています。プレイエフェクトでは、データそのものは変更しないので、何度でもやり直しができ、しかもデータを再生しながらリアルタイムに値を変更できるので、感覚的に曲を修正することができます。

こうやって設定した値は、ソングデータとひとまとめにしてフロッピーディスクに保存できるほか、「ノーマライズエフェクト」というジョブで後からデータに反映させ、データを変更することも可能です。

---

## ◆アンドゥー/リドゥー機能を装備

---

QY300では、ジョブとしてアンドゥー/リドゥー機能を装備しました。レコーディング、エディット、ジョブの実行などで大切なデータが消えてしまったときなどにアンドゥーを実行すると、直前の操作を取り消して操作を実行する前の状態に戻すことができます。

## ◆大型液晶とジョグダイヤル、シャトルダイヤルにより イージーオペレーションを実現

---

64×240ドットのフルグラフィックタイプの大型液晶ディスプレイを搭載したことにより、多くの情報を目で確認しながら安心して操作ができます。

また、データを変更するためのジョグダイヤル、VTR感覚でデータの早送り、巻き戻しができるシャトルダイヤルで直感的に操作できます。

## ◆コンピュータータイプのキーを採用

---

テンキー、カーソルキー、シーケンサーキーなど、曲作りの作業の中で使用頻度の高いキーについては、操作性が最も良いコンピュータータイプのキーを採用しました。データの入力が快適に行えます。

## ◆フィンガードコード機能を搭載

---

ポータブルキーボードなどで定評のあるフィンガードコード機能をさらに発展させて搭載しました。

## ◆リアルなAWM音源

---

楽器音をサンプリングした波形を元に音づくりを行うAWM音源を搭載。また、そのAWM音源を駆使してプログラムされたノーマルボイスを128種類、ドラムボイスを8種類内蔵。リアルで表現力の高い音色群です。

## ◆幅広い互換性を確保

---

QY300は、他機種との幅広い互換性を持っています。

音源部分はGMシステムレベル1に対応。GM音源用に作られた曲のデータなら、ほぼ同じ種類の音で再生することができます。


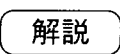
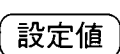
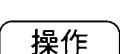

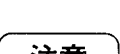


また、シーケンサー部分はESEQとSMF(スタンダードMIDIファイル)に対応。ESEQに対応していることにより、ヤマハピアノプレーヤ、クラビノーバをはじめ、QX3など、ヤマハ内での互換性を実現します。(ただし、ピアノプレーヤ、クラビノーバ用に市販されているディスクは、著作権保護のためにプロテクトがかかっており、QY300でロードすることができません。)また、SMFに対応していることにより、コンピューターをはじめとするより幅広いシーケンサーとの互換性を実現します。

QY300を「コンピューター・ミュージック・コレクション」CMCシリーズをはじめとするスタンダードMIDIファイル形式のデータ曲集の再生システムとして使用することもできます。

## 表記について

### ■表記について

本書では、次のようなマークを使って、ボタンや説明内容を表します。

[SONG]	パネル上のボタンを示します。枠の中の文字は、パネル上に印刷されている文字です。パネル上に文字が印刷されていないボタンについては、  というようにパネルに印刷されている記号で示します。また、ファンクションボタン[F1]～[F6]の場合は、各ボタンに対応する機能も、[F1](Effect)のように表示します。
 解説	その機能の概要を説明しています。
 設定値	その機能で設定できる値の範囲を説明しています。
 操作	その機能を使うための具体的な操作を説明しています。
 NOTE	その機能に関する補足説明、注意および応用例やヒントを説明しています。
 注意	その操作を行うことによって、データが消えたり破損したりしてしまう心配があることを示しています。
+	「押しながら」という意味を表す記号です。たとえば、[SHIFT]+[-1/NO]だと、[SHIFT]を押しながら[-1/NO]を押す、という意味になります。
→	この記号は2種類の意味で使われています。 <ul style="list-style-type: none"> <li>文のはじめに使われる場合は、関連する項目を示し、参照ページを示しています。</li> <li>キーの間で使われる場合は、キーを押す順番を表します。たとえば、テンキー→だと、テンキーを押してからを押すという意味になります。</li> </ul>

## ■本書の説明の流れについて

本書では、第1章で「QY300の基礎知識」を説明した後、第2章から第7章までで、各モードの具体的な機能を説明しています。

- 第1章 QY300の基礎知識
- 第2章 ソングモード
- 第3章 パターンモード
- 第4章 フレーズモード
- 第5章 チェーンモード
- 第6章 ユーティリティモード
- 第7章 ディスクモード

「ソングモード」「パターンモード」「フレーズモード」ではいくつかの共通機能がありますが、その共通機能について本書では、第2章「ソングモード」で最も詳しく解説し、第2章「パターンモード」、第3章「フレーズモード」では、重複する説明を一部省略しています。その場合、第1章「ソングモード」の解説ページを示してありますので、必要に応じてご参照ください。

## ■必要な情報を見つけるために

必要な情報を見つけるために、下記をお使いになると便利です。

「もくじ」(→viページ)

本書全体の説明の流れを見渡しなが、必要項目を捜すことができます。

「機能ツリー図」(→20ページ)

QY300の機能の階層構造を見渡しなが、必要項目を捜すことができます。

「索引」(→288ページ)

わからない言葉から、その解説ページを捜したり、ある用語からその関連項目の解説ページを捜したりすることができます。

「各部の名称と機能」(→viiiページ)

操作キーの名称や位置、端子の機能などについて確認することができます。

## 目次

## お使いになる前に

1. 各部の名称と機能 .....	viii
2. 電源の準備 .....	xiv
3. 接続について .....	xv
オーディオとの接続 .....	xv
MIDI機器との接続 .....	xvi
4. デモンストレーションディスクの使い方 .....	xvii

## 第1章 QY300の基本知識

1. QY300の仕組み .....	2
2. シーケンサー部 .....	3
3. AWM音源部 .....	13
4. コントローラー部 .....	16
5. QY300のモード構成 .....	18
6. QY300機能ツリー図 .....	20
7. QY300の基本操作 .....	23
8. QY300の特殊操作 .....	31
9. フィンガードコード機能について .....	33

## 第2章 ソングモード

1. ソングプレイ .....	36
2. プレイエフェクト .....	47
3. アウトプットセレクト .....	60
4. ボイス .....	64
5. マーク/ジャンプ .....	72
6. ソングレコーディング .....	74
レコーディングスタンバイ .....	75
リアルタイムレコーディング .....	81
ステップレコーディング .....	87
7. ソングエディット .....	100
8. ソングジョブ .....	114
00. アンドゥー/リドゥー .....	117
01. クオンタイズ .....	118
02. モディファイベロシティ .....	124
03. モディファイゲートタイム .....	126
04. クレッシェンド .....	128
05. トランスポーズ .....	130
06. シフトノート .....	131
07. シフトクロック .....	132
08. コードソート .....	133
09. コピーイベント .....	134
10. イレースイベント .....	136

11. エクストラクトイベント .....	137
12. シンアウト .....	139
13. クリエイトメジャー .....	140
14. デリートメジャー .....	141
15. コピートラック .....	142
16. ミックストラック .....	144
17. クリアトラック .....	145
18. エキスパンダブルバック .....	146
19. イニシャライズプレイエフェクト .....	147
20. ノーマライズエフェクト .....	148
21. コピーソング .....	149
22. クリアソング .....	150
23. ソングネーム .....	151

## 第3章 パターンモード

1. パターンプレイ .....	154
2. パッチ .....	164
3. プレイエフェクト .....	170
4. アウトプットセレクト .....	175
5. ボイス .....	178
6. パターンジョブ .....	184
00. アンドゥー/リドゥー .....	186
01. コピーパターン .....	187
02. アペンドパターン .....	189
03. スプリットパターン .....	190
04. イニシャライズプレイエフェクト .....	191
05. クリアパターン .....	192
06. スタイルネーム .....	193

## 第4章 フレーズモード

1. フレーズプレイ .....	196
2. フレーズレコーディング .....	206
3. フレーズエディット .....	214
4. フレーズジョブ .....	219
00. アンドゥー/リドゥー .....	222
01. クオンタイズ .....	223
02. モディファイベロシティ .....	225
03. モディファイゲートタイム .....	226
04. クレッシェンド .....	227
05. トランスポーズ .....	228
06. シフトノート .....	229
07. シフトクロック .....	230



08.コピーフレーズ .....	231
09.アペンドフレーズ .....	233
10.スプリットフレーズ .....	234
11.ゲットフレーズ .....	235
12.プットフレーズ .....	236
13.クリアフレーズ .....	237
14.フレーズネーム .....	238

**第5章 チェーンモード**

1. チェーンプレイ .....	240
------------------	-----

**第6章 ユーティリティモード**

1. システム .....	246
2. インพุットフィルター .....	251
3. フィンガードコードゾーン .....	254

**第7章 ディスクモード**

セーブ .....	262
ロード .....	264
デリート .....	266
リネーム .....	267
フォーマット .....	268

**資料**

1. 仕様 .....	270
2. プリセットボイスリスト .....	273
3. ドラムキーアサイン .....	274
4. プリセットフレーズリスト .....	275
5. コードタイプ一覧表 .....	276
6. 故障かな?と思ったら .....	278
7. エラーメッセージとその対応 .....	279
8. MIDIデータフォーマット .....	282
9. MIDIインプリメンテーションチャート .....	286
10. 50音順索引 .....	288
11. アルファベット順索引 .....	290

お使いになる前に viii~xix

第1章 QY300の基礎知識 1~33

第2章 ソングモード 35~151

第3章 パターンモード 153~193

第4章 フレーズモード 195~238

第5章 チェーンモード 239~244

第6章 ユーティリティモード 245~255

第7章 ディスクモード 257~268

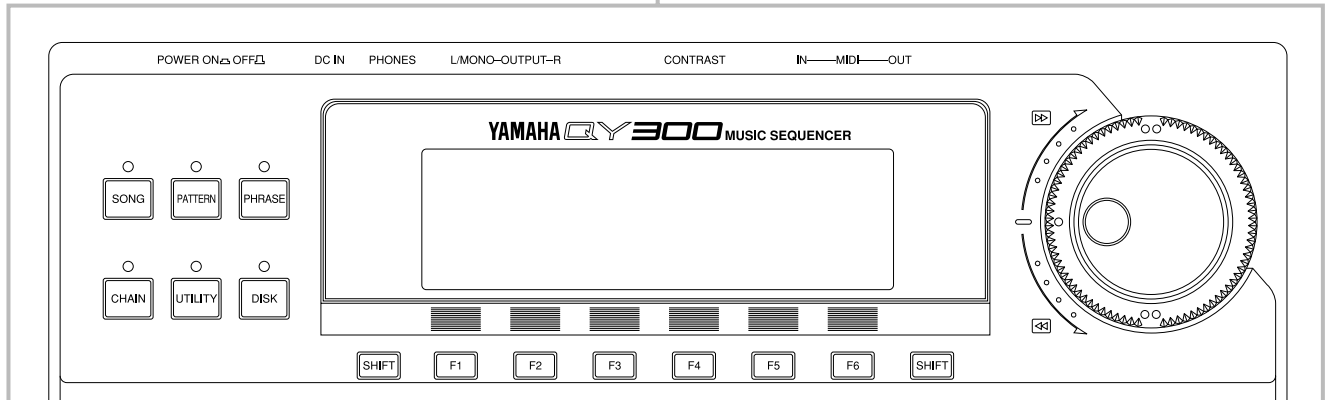
資料 269~291

# 1. 各部の名称と機能

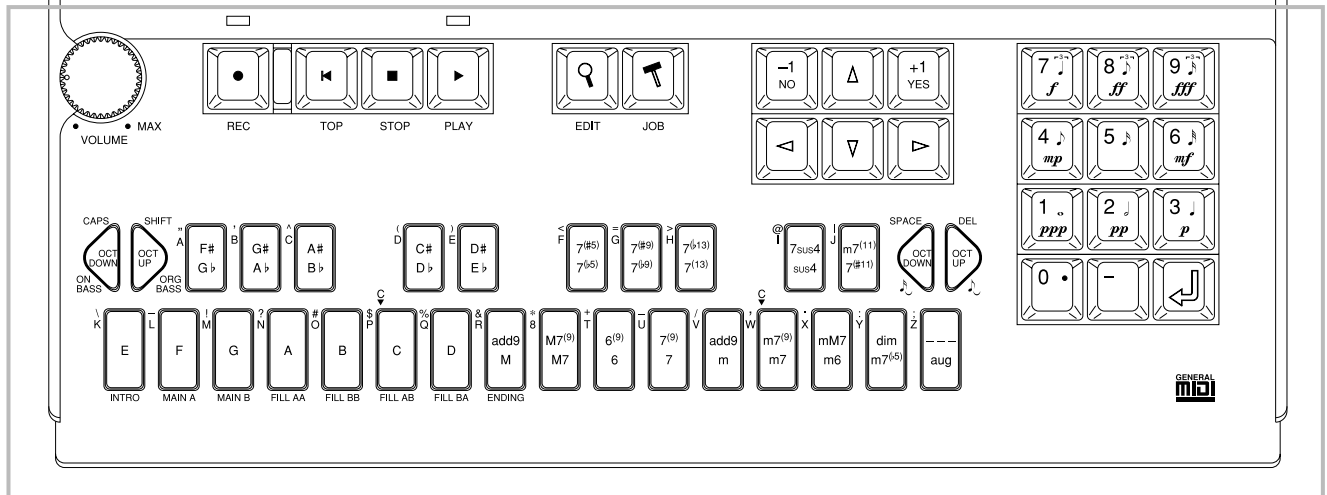
はじめに、QY300の各部の名称とその機能を紹介します。  
 詳しい使い方は後で説明しますので、ここでは各部の名称と位置を確認してください。

## フロントパネル

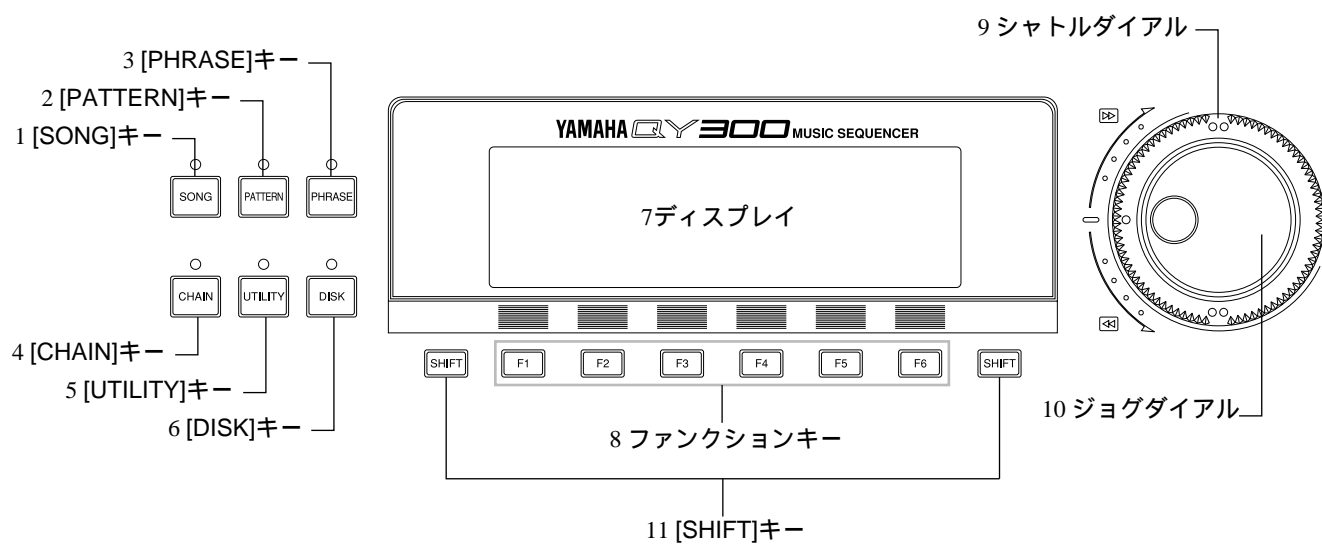
フロントパネル (A)



フロントパネル (B)



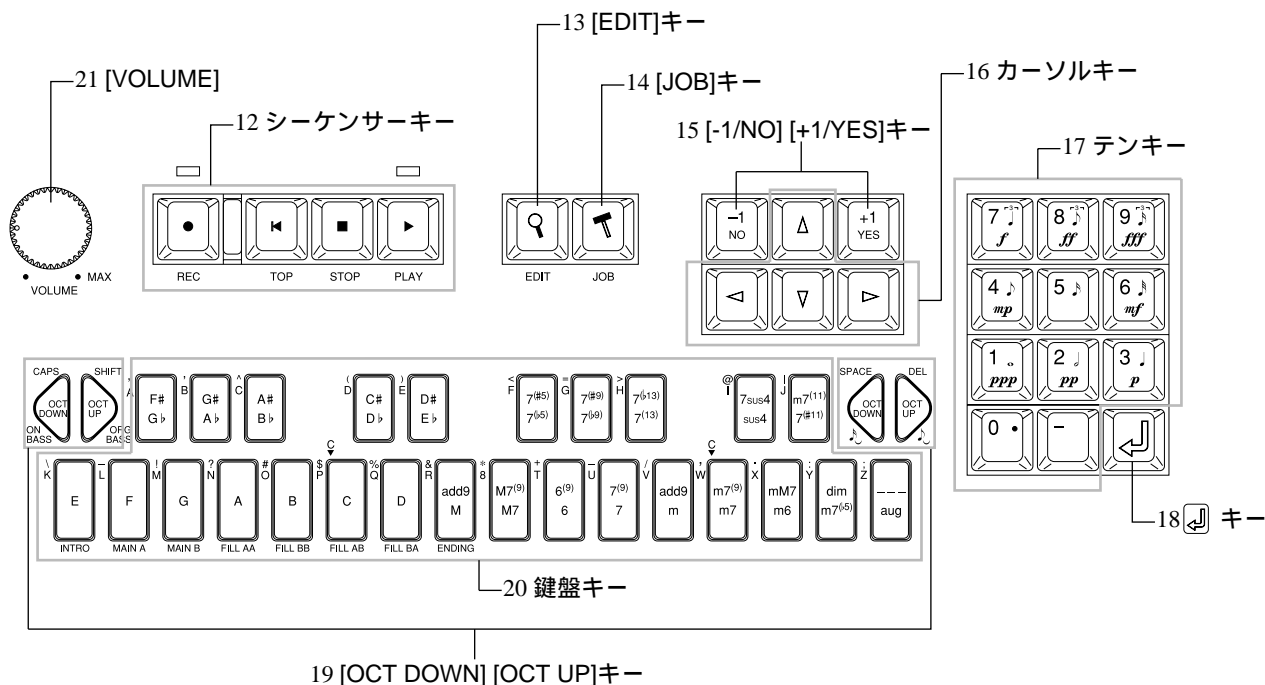
## フロントパネル(A)



- ① [SONG](ソング)キー  
ソングモードに切り換えます。
- ② [PATTERN](パターン)キー  
パターンモードに切り換えます。
- ③ [PHRASE](フレーズ)キー  
フレーズモードに切り換えます。
- ④ [CHAIN](チェーン)キー  
チェーンモードに切り換えます。
- ⑤ [UTILITY](ユーティリティ)キー  
ユーティリティモードに切り換えます。
- ⑥ [DISK](ディスク)キー  
ディスクモードに切り換えます。
- ⑦ ディスプレイ  
さまざまなデータや情報を表示します。  
64×240ドットのグラフィック液晶ディスプレイです。
- ⑧ ファンクションキー  
ディスプレイの最下行に表示されるメニューを選ぶときに使います。  
左から、[F1],[F2],[F3],[F4],[F5],[F6]となります。
- ⑨ シャトルダイヤル  
ソングやパターン、フレーズなどの再生、録音、エディットを行うときに、メジャーや拍を前後に移動するときに使います。  
ダイヤルを回す角度によって、メジャーや拍を前後に移動する速さが4段階に切り換わります。
- ⑩ ジョグダイヤル  
データを設定する際に、数値を増減したり、ON/OFFを切り換えたりします。
- ⑪ [SHIFT](シフト)キー  
他のキーと組み合わせていろいろな働きをします。


お使いになる前に


## フロントパネル(B)





### ⑫ シーケンサーキー

ソング、パターン、フレーズの再生や録音を行うときに使います。テープレコーダーと同じ感覚のキーレイアウトになっています。

 [RECORD] レコーディングスタンバイにします。

 [TOP] 曲の先頭まで戻します。

 [STOP] 再生・録音を停止します。

 [PLAY] 再生・録音を開始します。

### ⑬ [EDIT](エディット)キー

ソングエディット、フレーズエディットに入ります。

### ⑭ [JOB](ジョブ)キー

ソングジョブ、パターンジョブ、フレーズジョブに入ります。

### ⑮ [-1/NO][+1/YES](インクデック)キー

さまざまなデータの設定で、数値を増加(インクリメント)、減少(デクリメント)したり、ON/OFFを切り換えたりするときに使います。

### ⑯ カーソルキー

ディスプレイ内でカーソルの位置を移動するときに使います。


### ⑰ テンキー


数値を入力するときなどに使います。

### ⑱ (エンター)キー

テンキーで入力した数値を確定したり、カーソルで選んだジョブに入ったり、ジョブを実行するときなどに使います。

- ⑱ [OCT DOWN],[OCT UP](オクターブアップ)  
(オクターブダウン)キー  
鍵盤キーのオクターブを切り換えるためのキ  
ーです。

 [OCT DOWN] オクターブダウンキー

 [OCT UP] オクターブアップキー

また、左側の[OCT DOWN]は、コードのオン  
ベースの入力を行います。

左側の[OCT UP]は、コードのオリジナルベー  
スの入力を行います。

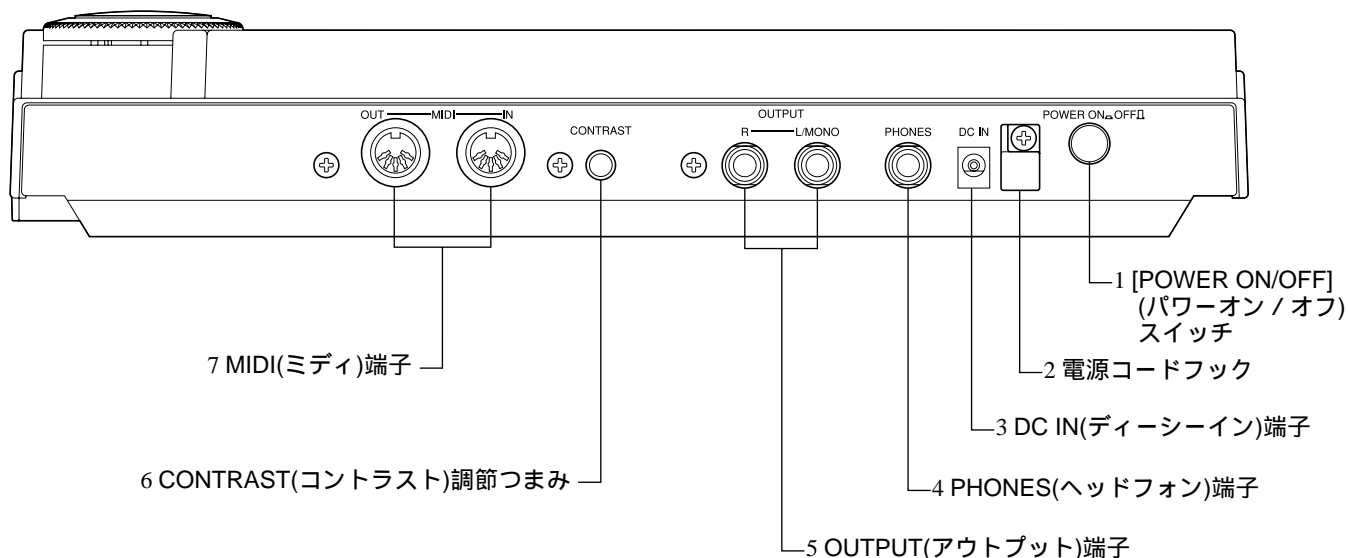
右側の[OCT DOWN]は、♪のシンコペーション  
を入力します。

右側の[OCT UP]は、♪のシンコペーションを入  
力します。

- ⑳ 鍵盤キー  
通常の鍵盤と同様に演奏や録音ができます。  
また、セクションの入力、コードルート、コ  
ードタイプの入力、文字の入力などにも使  
います。

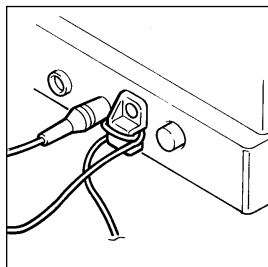
- ㉑ [VOLUME](ボリューム)コントロール  
QY300のラインアウト、ヘッドフォンアウト  
の音量を調節します。

## リアパネル



① [POWER ON/OFF](パワーオン / オフ)スイッチ  
電源のオン / オフを切り換えるスイッチです。  
押し込んだときに電源がオンになります。

② 電源コードフック



ここに、ACアダプターのコードを左図のようにセットしてください。誤ってコードを引っ掛けたとき、抜けにくくなります。

③ DC IN(ディーシーイン)端子  
付属のACアダプターPA-1207を接続する端子です。

【注意】

ACアダプターを接続する場合は、必ず本体の電源がオフになっていることを確認し、ACアダプターをDC IN端子につないでから、最後にACアダプターを電源コンセントに接続してください。

ACアダプターは、必ず付属のPA-1207をお使いください。他のACアダプターを使用しますと、故障の原因となります。また、長時間ご使用にならないときは、ACアダプターは必ずコンセントからはずしてください。

④ PHONES(ヘッドフォン)端子  
ステレオ標準プラグのヘッドフォンを接続する端子です。ヘッドフォンの音量は、ボリュームで調節します。

⑤ OUTPUT(アウトプット)端子  
アンプ内蔵スピーカーやステレオシステムなどの再生装置に接続する端子です。ステレオで再生するときには両方の端子に、モノラルで再生するときにはL/MONO端子に接続します。

⑥ CONTRAST(コントラスト)調節つまみ  
ディスプレイのコントラストを調節します。

⑦ MIDI(ミディ)端子  
MIDIケーブルで外部のMIDI機器と接続する端子です。

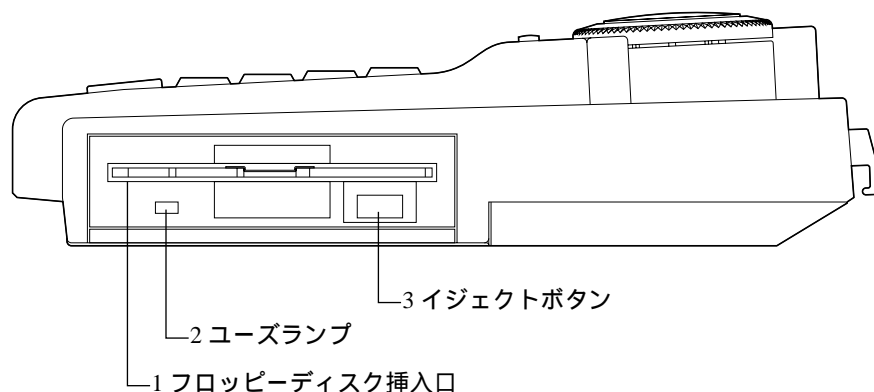
MIDI IN(MIDIイン)

MIDIコントローラーやコンピューターのMIDIインターフェースからの情報を受信します。

MIDI OUT(MIDIアウト)

QY300のソング、パターン、フレーズを再生したときに、演奏データを出力します。

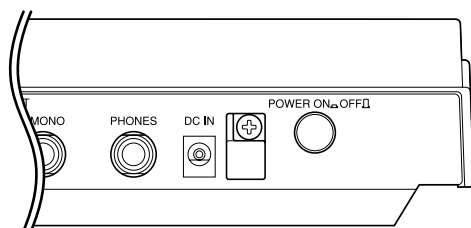
## サイドパネル



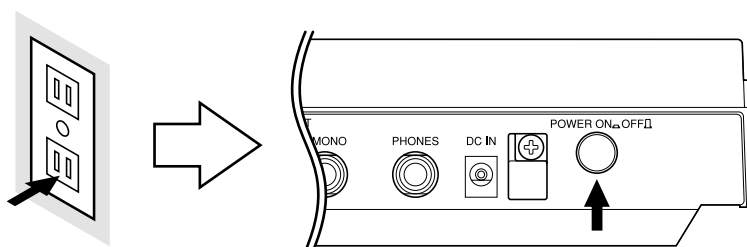
- ① フロッピーディスク挿入口  
データを読み込んだり、保存したりするためのフロッピーディスクを挿入する部分です。QY300では、3.5インチ2DD(MF2DD)のタイプのフロッピーディスクが使えます。
- ② ユーズランプ  
フロッピーディスクにデータを書き込んでいたり、フロッピーディスクのデータを読み込んでいたりするときに点灯します。このランプが点灯しているときは、決して電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりしないでください。データが壊れる恐れがある上、フロッピーディスクドライブが破損する場合があります。
- ③ イジェクトボタン  
フロッピーディスクを取り出すときに押すボタンです。出し入れは、ユーズランプが消えているときに、ゆっくり確実に行ってください。

## 2. 電源の準備

1. 本体の[POWER]スイッチがOFFになっていることを確認し、同梱のACアダプター (PA-1207)を本体リアパネルの[DC IN]端子に接続してください。



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



- ※ ACアダプターは、必ず同梱のPA-1207を使用してください。他のACアダプターを使用されますと誤動作、故障の原因となります。また、長時間ご使用にならないときは、ACアダプターは必ずコンセントからはずしてください。

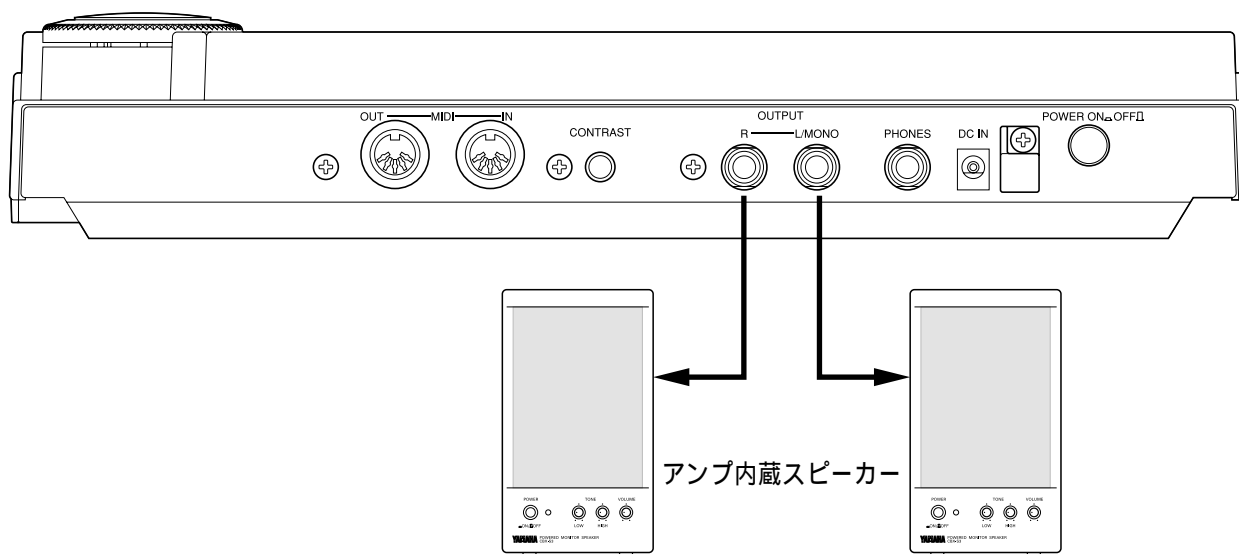


### 3. 接続について

#### オーディオとの接続

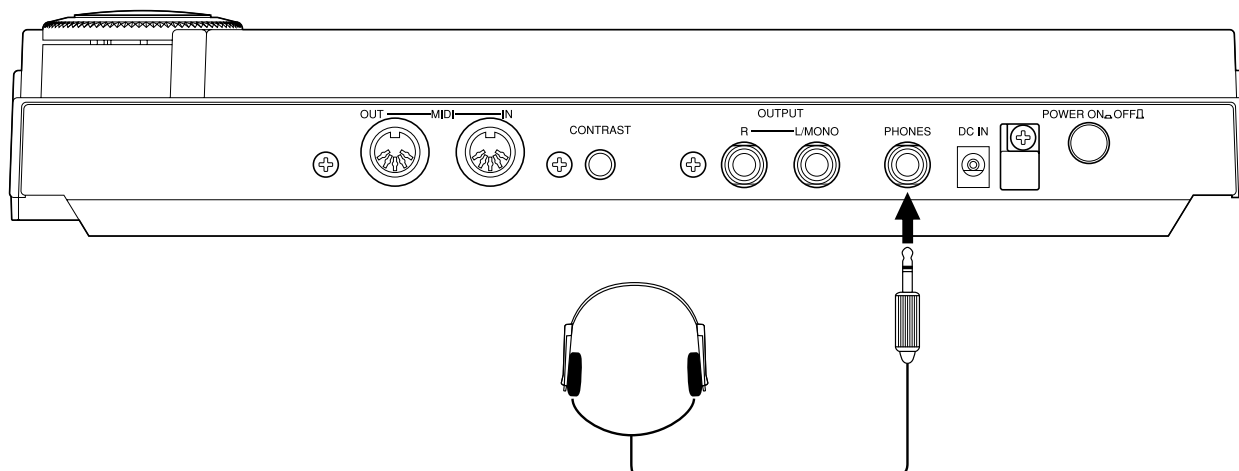
##### OUTPUT端子

リアパネルのOUTPUT端子をオーディオケーブルで再生装置に接続します。再生装置にはアンプ内蔵スピーカーやオーディオ装置などハイファイなものをお勧めします。オーディオ装置に接続する場合は、標準プラグ RCAピンプラグの変換アダプターが必要です。



##### ヘッドフォン端子

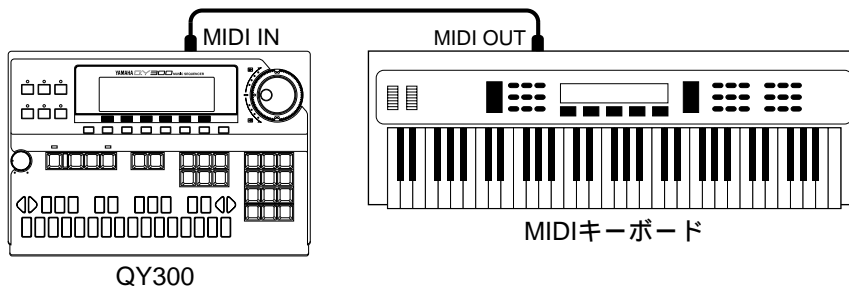
ヘッドフォンからQY300の音をモニターしたい場合は、リアパネルのPHONES端子にヘッドフォンを接続します。ヘッドフォンの音量調節には[VOLUME]コントロールを使用します。ヘッドフォンを使用した場合でも、OUTPUT端子からは音が出力されません。



## MIDI機器との接続

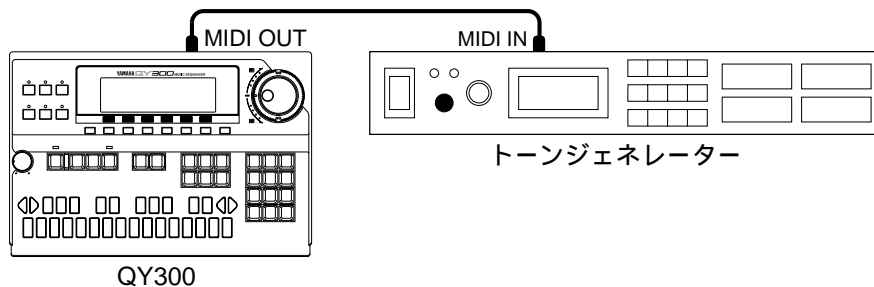
### MIDIキーボードとの接続

- QY300のMIDI INとMIDIキーボードのMIDI OUTをMIDIケーブルで接続します。
- MIDIキーボードを使用すると、リアルタイムレコーディング、ステップレコーディング、フィンガードコード機能を使った演奏などが行いやすくなります。



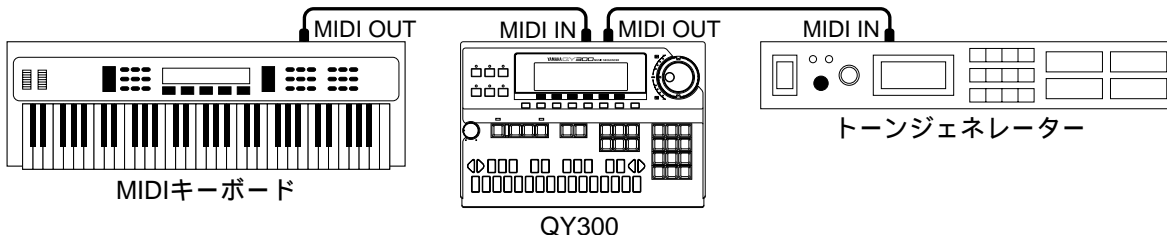
### トーンジェネレーターとの接続

- QY300のMIDI OUTとトーンジェネレーターのMIDI INを、MIDIケーブルで接続します。
- QY300のデータでトーンジェネレーターを演奏できます。



### MIDIキーボードとトーンジェネレーターとの接続

- QY300のMIDI INとMIDIキーボードのMIDI OUT、QY300のMIDI OUTとトーンジェネレーターのMIDI INを、MIDIケーブルで接続します。
- トーンジェネレーターを使った曲を、MIDIキーボードを利用して制作するときの接続です。
- QY300のエコーバック機能を使うと、MIDIキーボードで演奏したデータで直接トーンジェネレーターを発音させることも可能です。  
エコーバックについては「第6章ユーティリティモード」(248ページ)をご覧ください。



## 4. デモンストレーションディスクの使い方

### デモンストレーションディスクの内容

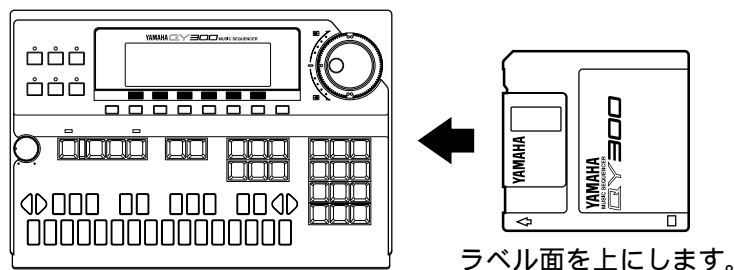
- \* 付属のデモンストレーションディスクには、ソング×1、100スタイル×8セクション(パターン×800)のデータがAll Dataの形で入っています。
- \* パターンは、全てプリセットフレーズを利用して作られており、そのまま曲作りに活用していただけるほか、パターンのデータを研究することでパターンの効果的な作り方を短時間で知ることができます。
- \* ソングは、QY300の機能をフルに使ったデモ演奏を楽しんでいただけるほか、ソングを演奏しながらプレイエフェクト、ボイスを操作してQY300の機能を体験していただくこともできます。

### デモンストレーションディスクの使い方

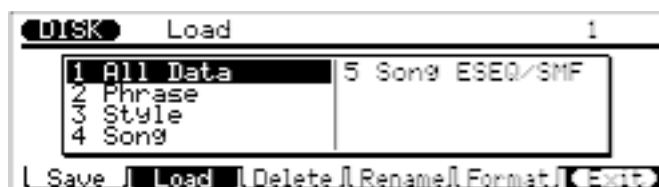
#### デモンストレーションディスクのロード


- \* デモンストレーションディスクを本体内に読み込む、ロードの操作を説明します。
- \* 工場出荷時には、すでに本体にロードされて出荷されますので、工場出荷時の状態でご使用になる場合はこの操作は不要です。

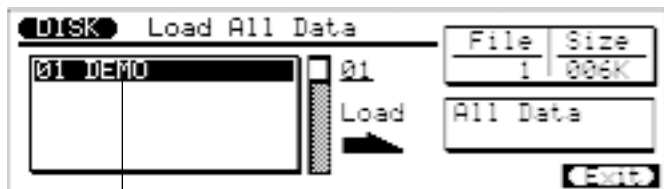
1. デモンストレーションディスクをフロッピーディスク挿入口から挿入します。




2. [DISK]を押して、ディスクモードに入ります。
3. [F2](Load)を押して、ロード画面にします。

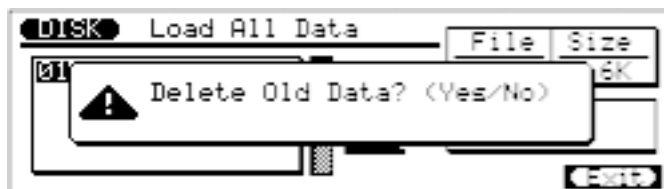


4. カーソルキーでカーソルを「1 All Data」に移動し、を押してオールデータのロード画面に入ります。




—ファイル名（実際のファイル名が表示されます）

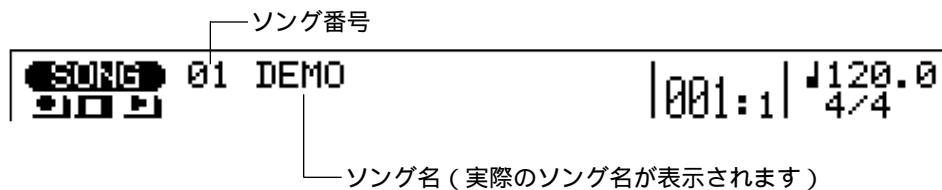
5. ファイル名が表示されますので、確認してからを押します。
  - ・ ディスプレイは次の表示になり、現在QY300の中に入っているデータを消してもいいかどうかを尋ねてきます。



- ・ 消してよければ[+1/YES]を押してロードを実行します。
  - ・ 消したくない場合は、[-1/NO]を押してロードを中止し、QY300の中に入っているデータをいったん保存(セーブ)してから、もう一度同じ操作を行ってください。データの保存(セーブ)については、「第7章ディスクモード」(262ページ)をご覧ください。
6. [+1/YES]を押して、ディスプレイが「Executing...」の表示から、オールデータのロード画面に戻ると、ロードが完了です。

### ソングの再生方法

- ・ ソングを再生し、デモ演奏を聴きましょう。
1. [SONG]を押して、ソングモードに入ります。
  2. カーソルキーでカーソルをソング番号に移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー でソング番号を01にします。



—ソング名（実際のソング名が表示されます）

3. [PLAY]を押して演奏を始めます。[STOP]を押すと演奏が止まります。



# 第1章

## QY300の基礎知識

この章では、QY300の基本的な仕組みを説明します。  
QY300の内部構成やモード構成、基本操作などについて詳しく解説します。

1. QY300の仕組み .....	2
2. シーケンサー部 .....	3
3. AWM音源部 .....	13
4. コントローラー部 .....	16
5. QY300のモード構成 .....	18
6. QY300の機能ツリー図 .....	20
7. QY300の基本操作 .....	23
8. QY300の特殊操作 .....	31
9. フィンガードコード機能について .....	33

# 1. QY300の仕組み

## 3つのブロック

QY300は全体的に見ると1台のシーケンサーとして作られていますが、内部的に見ると、次の3つのブロックに分かれています。

### シーケンサー部

演奏データをレコーディングし、ジョブやエディットなどでさまざまな操作を加えて曲作りを行う部分です。こうして作られた曲を再生することもできます。フレーズ、パターン、ソングに分かれていて、効率的な曲作りが可能です。

### AWM音源部

シーケンサー部や鍵盤キーからの演奏データを受けて、実際に音を出す部分です。シーケンサー部のソングに対応する16パートと、パターンに対応する8パートの合計24パートのマルチ音源として働き、各パートごとに音色、音量、パン、リバーブなどを設定することができます。

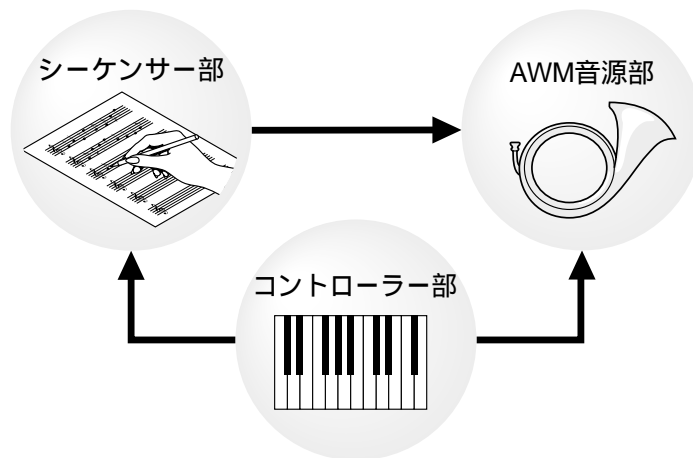
### コントローラー部

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

## 内部構成

シーケンサー部、AWM音源部、コントローラー部の3つのブロックは、内部的に次のように接続されています。

こうして見るとQY300は、形こそ違いますが、同じように鍵盤、音源、シーケンサーを備えたオールインワンシンセサイザーとよく似た内部構造になっているのが分かります。

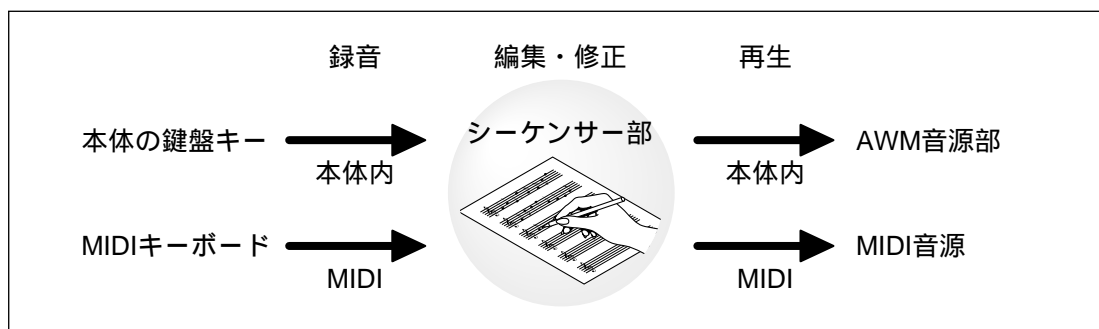


それでは次に、シーケンサー部、AWM音源部、コントローラー部の3つのブロックを1つずつ細かく見ていきましょう。

## 2. シーケンサー部

### シーケンサー部とは

シーケンサー部は、MIDIキーボードの演奏を録音したり、その演奏を編集、修正したり、再生したりする機能を持ったブロックです。  
 ただし録音といっても、音自体を録音するのではなく、演奏のデータを記録します。シーケンサー部では、本体の鍵盤キーや、MIDI IN端子に接続されたMIDI機器などから送られてきた演奏データを録音することができます。  
 また、シーケンサー部の演奏データを再生すると、そのデータはAWM音源部や、MIDI OUT端子に接続されたMIDI音源などに送られ、そこで初めて音になります。



シーケンサー部の機能

### シーケンサー部の構造(フレーズ、パターン、ソング)

シーケンサー部は、フレーズ、パターン、ソングの3つの要素からできています。QY300では、この3つの要素を利用して、一般のシーケンサーよりも効率よく曲作りを行うことができます。  
 アンサンブル曲を建物にたとえてフレーズ、パターン、ソングを説明してみましょう。

#### フレーズ

アンサンブル曲を建物にたとえるとフレーズとは、建物の土台を構成する1つ1つの小さなブロックに当たります。

アンサンブル曲は一般的に、ドラム、ベース、ギター、ピアノといったバックギング部分が曲の土台の部分を作り、その上にメロディやオブリガードなどのパートが乗るような形で構成されています。

アンサンブル曲を構成する土台の部分は、メロディなどと違い、基本の演奏パターンを1~4小節ごとに繰り返すことで曲全体に安定感を与えています。

フレーズとは、バックギング部分の楽器ごとの基本の演奏パターンを抜き出して、自由に組み合わせて使えるようにした、まさにアンサンブル曲の土台を作るためのブロックです。

QY300では、フレーズをプリセットで3093種類内蔵しています。また、ユーザーが作ったフレーズを保存するためのメモリーも、100フレーズ分用意されています。



### パターン

アンサンブル曲を建物にたとえるとパターンとは、建物の土台を作るために、フレーズというブロックを組み合わせて作られた柱に当たります。

フレーズという基本の演奏パターンを横につないで8小節までの演奏パターンに膨らませ、必要なパートの数だけ縦に積み上げることで、アンサンブル曲の土台を構成する複数のパートからなるパターンができあがります。

フレーズでは、ドラム、ベース、ギターなど、バラバラだった演奏が、こうやってパターンに組み上げることで、一つのバックングパターンになるわけです。

QY300は、こうしたパターンを組むためのメモリーを800パターン分持っています。

### ソング

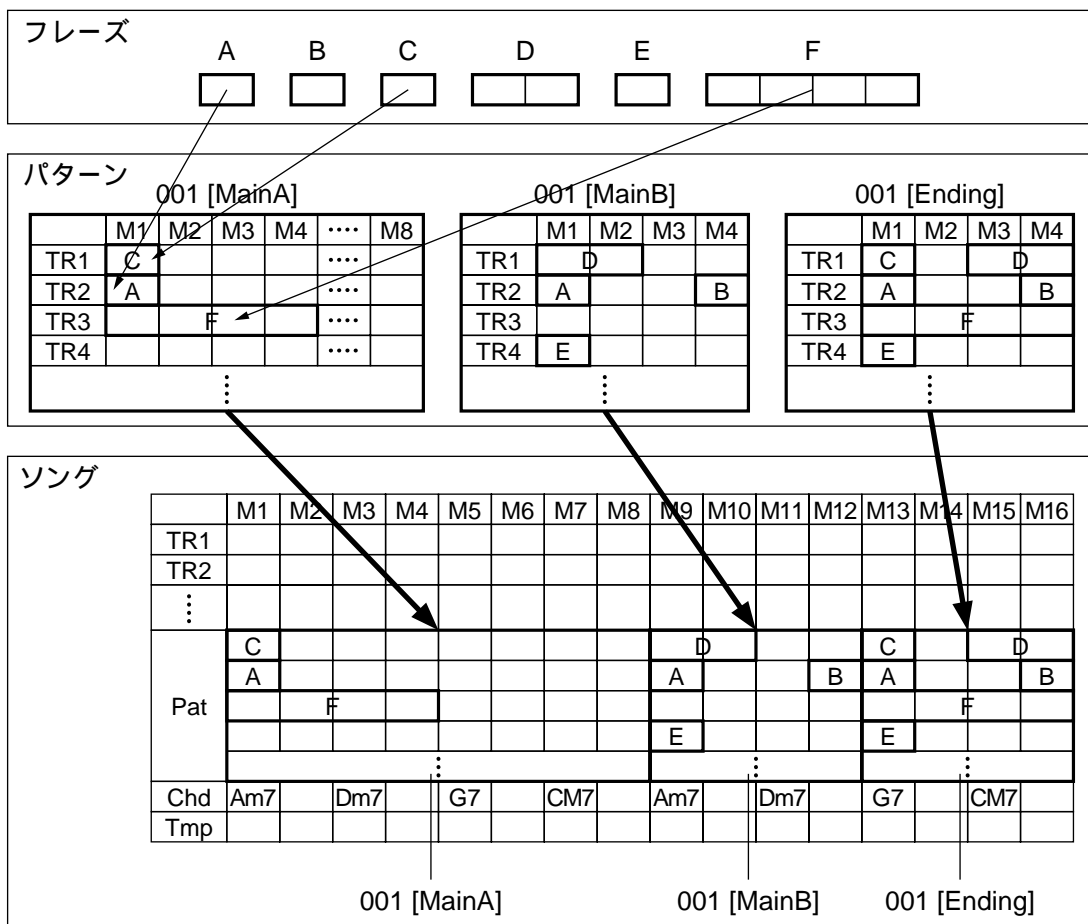
アンサンブル曲を建物にたとえるとソングは、建物そのものに当たります。

ソングでは、パターンという柱をメジャーごとに並べて曲の土台を作ります。パターンに変化を持たせるためのコードを1拍ごとに並べることもできます。

こうやって作った土台の上に、メロディやオブリガートと言った壁や窓、ドア、屋根に当たる部分を思いどおりに組み立てることで、アンサンブル曲という建物が完成します。

ソングは、パターンを並べて土台を作るためのパターントラック、コードを並べるためのコードトラック、メロディやオブリガートなどを組み立てるための16のシーケンストラックを持っており、アンサンブル曲を作るのに最も適した構造を持っています。

QY300では、10ソング分のソングメモリーを持っています。



次に、フレーズ、パターン、ソングの順に詳しく解説します。

## フレーズ

QY300では、楽器ごとの最大8小節までの短い演奏データのことをフレーズと呼んでいます。

たとえば、ドラムパターンやベースパターン、キーボードのバックイング、ギターのカッティングやリフなどをフレーズとして録音し、曲の素材として100フレーズまでメモリーしておくことができます。

QY300には、プリセットフレーズとして、本体内に3093フレーズが内蔵されています。プリセットフレーズを自由に組み合わせてパターンに並べるだけで、多彩な曲を手軽に作り上げることができます。

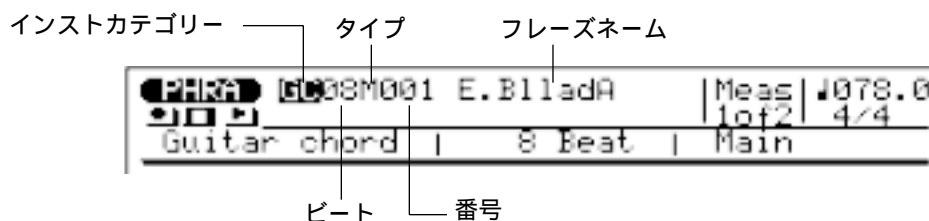
### フレーズの種類と選び方

プリセットフレーズは、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4つの部分を設定して選ぶ仕組みになっています。

ユーザーフレーズは、番号だけを設定して選びます。

QY300はプリセットフレーズとして3093フレーズを内蔵し、ユーザー用として100フレーズ分のメモリーを内蔵しています。この多くのフレーズの中から目的のフレーズを選びやすくするため、このような方法をとっています。

それでは、プリセットフレーズを選ぶための4つの部分について説明します。



### インストカテゴリー

楽器名と演奏方法を表します。

「US」がユーザーフレーズ、それ以外はプリセットフレーズです。

インストカテゴリー			
DR	Drum	GR	Guitar Riff
PC	Percussion	KC	Keyboard Chord
BA	Bass	KR	Keyboard Riff
GC	Guitar Chord	US	User Phrase

### ビート

フレーズの持つ基本的なリズムによる分けです。

8(8ビート)、16(16ビート)、34(3/4ビート)

(4ビート、シャッフルなどは、8と16に含まれています。)

### タイプ

曲の中のどの部分を担当するフレーズか、また特定の用途に使うフレーズか幅広い用途に使えるフレーズかの分けです。

M(Main)、O(Fill Loop)、X(Fill Cross)、I(Intro)、E(Ending)は1曲を構成する1つのセットとして利用することができます。

M(Main): メロディの部分を担当するフレーズです。

O(Fill Loop): 曲想を変えないフィルイン(Fill AA、Fill BB)を担当するフレーズです。

X(Fill Cross): 曲想を変えるフィルイン(Fill AB、Fill BA)を担当するフレーズです。

I(Intro): イントロを担当するフレーズです。

E(Ending): エンディングを担当するフレーズです。

S(Specific): 特定の用途に使うフレーズです。

G(General): 幅広い用途に使えるフレーズです。

### 番号

同じインスタカテゴリー、ビート、タイプに属するフレーズを番号で分けします。

001 ~ 100

### コード変換テーブル

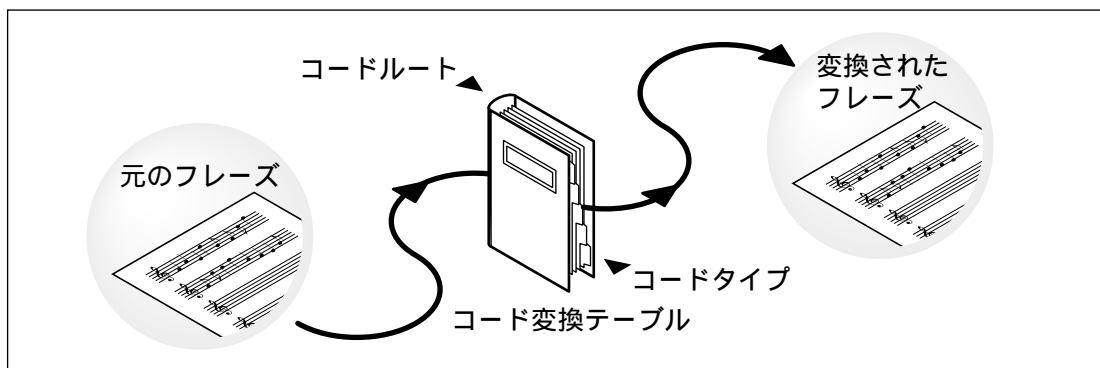
フレーズは、コードルート、コードタイプを指定することで、任意のコードに展開して再生することができます。

1つのフレーズをさまざまなコードで再生できるのは、QY300が「コード変換テーブル」を持っているからです。

コード変換テーブルの中には、12のコードルートと28のコードタイプについて音をどう変化させるかを設定したデータが入っています。

フレーズの中の演奏データが、コード変換テーブルを通り、設定したコードルート、コードタイプに合った音に変換されることで、1つのフレーズを任意のコードに展開することができるのです。

また、フレーズには、メロディ、コード、ベース、ドラムの4つのフレーズタイプが設定されていて、フレーズタイプごとに違ったコード変換テーブルが準備されています。



## オンベースとオリジナルベース

コードの設定では、コードルート、コードタイプ以外に、オンベース、オリジナルベースを設定することができます。

オンベース、オリジナルベースは、基本的にはフレーズタイプがベースに設定されているフレーズに対してのみ有効です。(ただし、プリセットフレーズのフレーズタイプがコードになっているフレーズの中に、コードの中のベース音が変わるものもあります。)

### オンベース

オンベースとは、ベース用のルート音をコードとは別に設定して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのルート音に固定する機能です。たとえば、コードルート、コードタイプがCM7で、オンベースにGが設定されると、表示は「CM7onG」となり、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏は、全てGになります。

### オリジナルベース

オリジナルベースとは、ベース用のコードルートとコードタイプを設定して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの再生だけを、ベース用のコードに変更する機能です。

たとえば、コードルート、コードタイプがCM7で、オリジナルベースにGメジャーが設定されると、表示は「CM7/G」となり、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏はコードをGメジャーと設定したときと同じになります。

## ソースコードについて

QY300では、フレーズごとにソースコードを設定することができます。

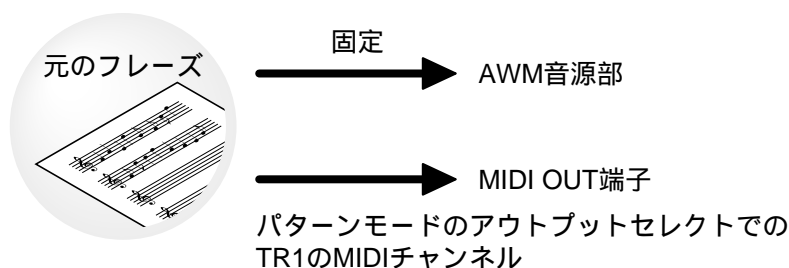
ソースコードとは、そのフレーズがどのコードで録音されたかを示すデータです。たとえば、コードが「Dm」のフレーズを録音する際は、ソースコードを必ずDmに設定します。

ソースコードの設定が、録音時の演奏コードと違う場合は、コード変換テーブルを通ったときに思惑と違うコードになってしまいます。

## 再生チャンネル

フレーズを再生すると、演奏データはAWM音源部とMIDI OUT端子に対して送られます。その際、AWM音源部に対しては、トラックとAWM音源部が1対1に対応しているためMIDIチャンネルという考え方はなくいわば直接接続されています。

MIDI OUT端子に対しては、パターンモードのアウトプットセレクトでのトラック1のMIDIチャンネルで送られます。



## パターン

パターンとは、フレーズを組み立ててつくられた、アンサンブル曲のバックング部分を構成する複数のパートからなる演奏データのことです。

パターンは、フレーズを重ねたりつないだりするためのパッチボードのような役割を果たしています。

たとえば、ある曲のドラム、ベース、コードバックング、ギターカッティングといったフレーズを作ったとしても、フレーズモードではばらばらに演奏されるだけです。

これらの互いに関連のあるフレーズをまとめるのがパターンの役目です。

たとえば、プリセットフレーズの中から任意のフレーズを選んでパターンの8つのトラックに張り付けるだけで、バリエーション豊かなパターンを作ることができます。

フレーズを張り付けてパターンを作る作業はパターンモードのパッチ画面で、パターンをプレイしながら行うことができるので、音を聴きながら感覚的に作業を進めることができます。

QY300には、800パターン分のパターンメモリーが用意されています。

パッチについては「第3章パターンモード」(164ページ)をご覧ください。

### トラック構成

パターンは、下図のようにトラックとメジャーで区切られた碁盤の目のような構造になっています。

パターンの各トラックには、メジャーごとにフレーズ番号を設定することができます。

たとえば、下図のTR8のように1小節の長さのフレーズを並べたり、TR5のように2小節の長さのフレーズを並べるなど、トラックごとに自由にフレーズを張り付けることができます。

TR1は1小節目にフレーズが設定されているだけですが、このフレーズは4小節目まで繰り返し演奏されます。

TR2は、3小節目にフレーズが設定されていますが、この場合は3、4小節目だけ、フレーズが演奏されることとなります。

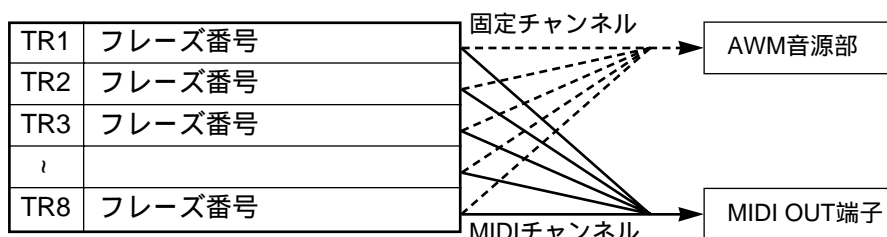
TR7のように休符が入力されている場合は、休符以降はフレーズの再生が止まります。しかし、新たにフレーズが設定されていると再び演奏が始まります。

	M1	M2	M3	M4
TR1	フレーズ番号			▶
TR2			フレーズ番号	▶
TR3	フレーズ番号	フレーズ番号		▶
TR4	フレーズ番号			▶
TR5	フレーズ番号	▶	フレーズ番号	▶
TR6				
TR7	フレーズ番号	フレーズ番号	■	
TR8	フレーズ番号	フレーズ番号	フレーズ番号	フレーズ番号

## 各トラックの再生チャンネル

パターンを構成する1~8トラックの演奏データは、パターン再生時にAWM音源部に対しては固定したチャンネルで送られます。また、MIDI OUT端子へは、パターンモードのアウトプットセレクトで設定したMIDIチャンネルで出力されます。

パターンモードのアウトプットセレクトについては、「第3章パターンモード」(175ページ)をご覧ください。



## スタイルとセクション

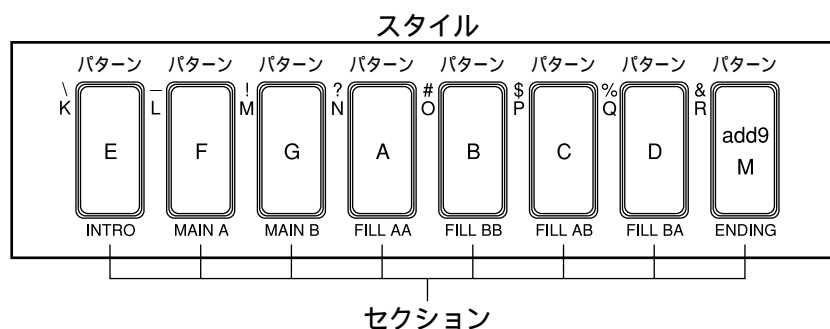
QY300の本体には、800パターン分のパターンメモリーがあります。

このパターンメモリーは、100のスタイルと、各スタイルを構成する8種類のセクションに区分けされています。

スタイルとは、1曲のバックングを構成するイントロ、メイン×2、フィルイン×4、エンディングの、8種類のセクションの集合体です。

QY300は、本体内に001~100の100スタイルを持っています。

セクションとは、各スタイルを構成する8種類のパターンにつけられた呼び名です。それぞれ曲を構成する要素の名前が、そのままセクション名になっています。



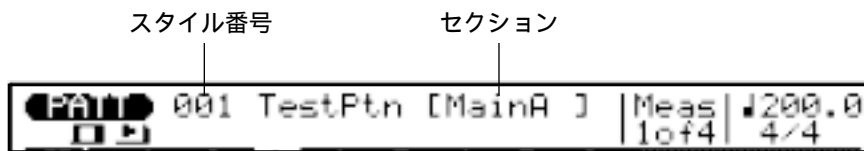
セクションは次の8種類です。

- イントロ(Intro) : 曲のイントロの部分を担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインAに切り換わります。
- メインA(MainA) : 曲のメロディの部分を担当するパターンです。
- メインB(MainB) : 曲のサビの部分を担当するパターンです。
- フィルAA(FillAA) : 曲のメロディからメロディへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインAに切り換わります。
- フィルBB(FillBB) : 曲のサビからサビへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインBに切り換わります。

- フィルAB(FillAB) : 曲のメロディからサビへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインBに切り換わります。
- フィルBA(FillBA) : 曲のサビからメロディへのフィルインを担当するパターンです。ソングモードでは、自動的にメインAに切り換わります。
- エンディング(Ending) : 曲のエンディングの部分を担当するパターンです。ソングモードでは、自動的に曲がストップします。

### パターンの選び方

パターンは、スタイル番号(001~100)とセクション(Intro~Ending)を指定して選びます。



### パターンとコードについて

パターンは、コードルート、コードタイプを指定することで、任意のコードに展開して再生することができます。

1つのパターンをさまざまなコードで再生できるのは、QY300がパターンを構成する各フレーズに対する「コード変換テーブル」を持っているからです。

コード変換テーブルについては、「フレーズ」(5ページ)をご覧ください。

パターンに対してコードルート、コードタイプを設定すると、パターンを構成するフレーズがコード変換テーブルで設定したコードに変換され、結果的にパターン全体がそのコードに変換されます。

コード変換の仕組みについては「フレーズ」(5ページ)をご覧ください。

## ソング

ソングは、バック部分からメロディ、オブリガートの部分まで、アンサンブル曲の全ての要素を含んだ演奏データです。

ソングは、パターンを並べてバックを作るためのパターントラック、コードを並べるためのコードトラック、メロディやオブリガートなどを組み立てるための16のシーケンストラックを持っており、アンサンブル曲を作るのに最も適した構造を持っています。

QY300には10ソング分のソングメモリーが用意されています。

### トラック構成

ソングは、16のシーケンストラック(TR1~TR16)と、パターントラック(Pat)、コードトラック(Chd)、テンポトラック(Tmp)で構成されています。

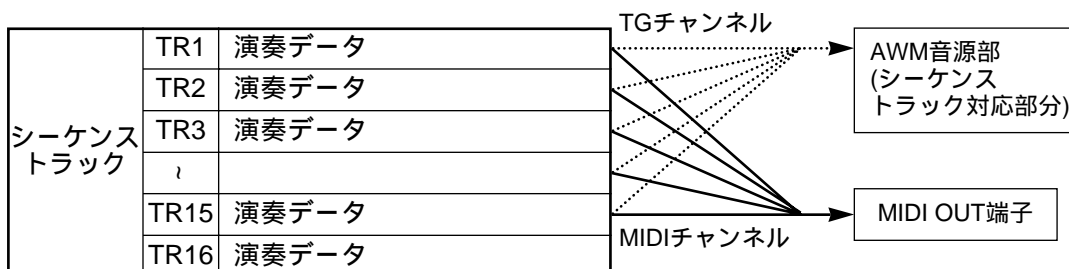
シーケンス トラック	TR1	演奏データ
	TR2	演奏データ
	TR3	演奏データ
	⋮	
	TR15	演奏データ
	TR16	演奏データ
パターン トラック	Pat	パターン、拍子
コード トラック	Chd	コードルート、コードネーム、 オンベース、オリジナルベー ス、シンコペーション
テンポ トラック	Tmp	テンポチェンジ

### シーケンストラック

演奏データを録音するトラックです。本体の鍵盤キーやMIDIキーボードなどから、リアルタイムレコーディングやステップレコーディングなどで演奏データを録音することができます。

ソングを再生すると、各トラックからAWM音源部に、ソングモードのアウトプットセレクトで設定されたTGチャンネルでデータが送られます。同じく、各トラックのデータは、ソングモードのアウトプットセレクトで設定されたMIDIチャンネルでMIDI OUT端子から出力されます。

ソングモードのアウトプットセレクトについては「第2章ソングモード」(60ページ)をご覧ください。



### パターントラック

パターントラックは、パターンを並べて曲の中のバックングを作るためのトラックです。このトラックでは、パターン以外に拍子を入力することもできます。

パターントラックには、パターンを設定するためのスタイル番号とセクションを、リアルタイムレコーディングやステップレコーディングで入力することができます。

ソングを再生すると、パターントラックに設定されたパターンが再生されます。その際、QY300の内部では、AWM音源部(パターン対応部分)に対して、パターンを構成する8トラックの演奏データがそれぞれ固定されたチャンネルで送られます。



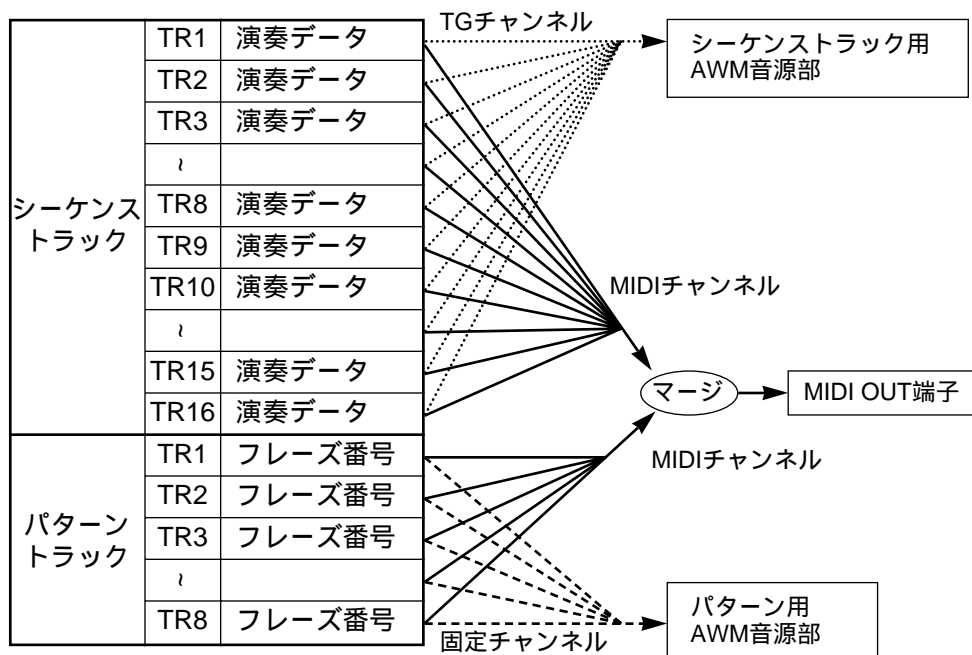
それと同時にMIDI OUT端子からは、パターンモードのアウトプットセレクトで設定したMIDIチャンネルで演奏データをMIDI出力します。(初期状態では、9～16チャンネル)

下の図を見ていただくとわかるように、AWM音源部についてはソングのシーケンストラック用とパターン用とが互いに独立しています。

しかし、MIDI OUTからの出力データについては、シーケンストラックの演奏データとパターンの演奏データは同じMIDIチャンネルのデータがマージされてMIDI出力されます。つまり、1つのチャンネルに2つの演奏データが出力されることとなります。

この場合、パターントラック、シーケンストラックのどちらかをMIDI出力しない状態(MIDIチャンネルOff)にすることもできます。

パターンモードのアウトプットセレクトについては、「第3章パターンモード」(175ページ)をご覧ください。



### コードトラック

パターン再生用のコードを並べるためのトラックです。このトラックでは、コード以外にオンベース、オリジナルベース、シンコペーションなども入力することができます。

ソングを再生すると、パターントラックで設定されたパターンがコード変換テーブルに従って、設定したコードに変換されて再生されます。

### テンポトラック

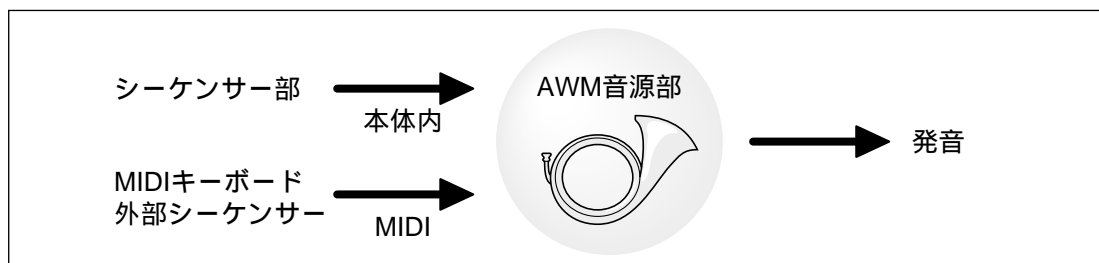
ソングを再生する際の、テンポチェンジを入力するためのトラックです。ソングエディットで値を入力します。

アツチレランドやリタルダンドなど、ソングにテンポの変化をつける働きがあります。

## 3. AWM音源部

### AWM音源部とは

AWM音源部は、シーケンサー部やMIDI IN端子から送られてきた演奏データを受信して、実際に音を出すブロックです。  
最大同時発音数は28音です。



AWM音源部の機能

シーケンサー部の複数トラックの演奏データを受信して発音するために、AWM音源部は複数パートからなるマルチ音源構造を持っています。

AWM音源部とシーケンサー部とは、内部的にMIDIで接続されています。

QY300には、AWM音源部を設定したり演奏したりするための独立したモードは無く、ソングモード、パターンモードの中のボイスというサブモードとしてAWM音源部の設定画面が用意されています。

ボイスでは、音源チャンネルごとにボイスやパン、音量、リバーブの深さなどを設定することができます。

AWM音源部の設定は、ソングデータ、パターンデータと共に、フロッピーディスクに保存することができます。

AWM音源部は、次に説明するGMシステムレベル1に対応しています。

### GMシステムレベル1について

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

たとえば、A社の音源モジュールのピアノ用に作成したデータでB社の音源モジュールを演奏すると、オルガンの演奏になってしまうようなことがあります。これはメーカーや機種によって音色の配列が異なるからです。このときはMIDIプログラムチェンジ情報を新しい機種に合わせて設定すれば解決できますが、1つ1つデータを設定し直すのは大変な手間です。

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

QY300のAWM音源部も、GMシステムレベル1に対応しているため、他の機種と幅広い互換性を持っています。

## モードごとのAWM音源部の設定

AWM音源部は、モードが切り換わるごとにパート数が変化します。  
次に、ソング、パターン、フレーズの各モードでのAWM音源部の設定について説明します。

### フレーズモードでのAWM音源部の設定

AWM音源部は、フレーズモードでは、シングルの音源として働きます。その際、音色だけをフレーズごとに設定することができます。  
フレーズモードでは、ボイスにリバーブを設定することはできません。

### パターンモードでのAWM音源部の設定

パターンモードでは、パターンを構成する8トラックを同時に発音できる8マルチ音源構成になっています。マルチを構成するパートごとのボイスやパン、音量などの設定をスタイルごとに持っていて、スタイルを切り換えると自動的に切り換わる仕組みになっています。

### ソングモードでのAWM音源部の設定

ソングモードでは、AWM音源部はシーケンストラック対応部分とパターン対応部分に分かれています。

ソングモードでのAWM音源部は、シーケンストラックの16パートと、パターントラック用の8パートの合計24パートを同時に発音できる24マルチ音源構成になります。

このうちシーケンストラック対応部分の16パートについては、マルチの各パートごとのボイスやパン、音量、リバーブの深さなどの設定を、ソングごとに10セット持っていて、ソングを切り換えると自動的に切り換わる仕組みになっています。

この設定は、ソングモードのボイスで設定します。

ソングモードのボイスについては、「第2章ソングモード」(64ページ)をご覧ください。

パターントラック対応部分の8パートは、現在選ばれているスタイルでの設定がそのまま使われて、パターンモードと全く同じ状態で再生されます。

この設定は、パターンモードと共通で、パターンモードのボイスで設定します。

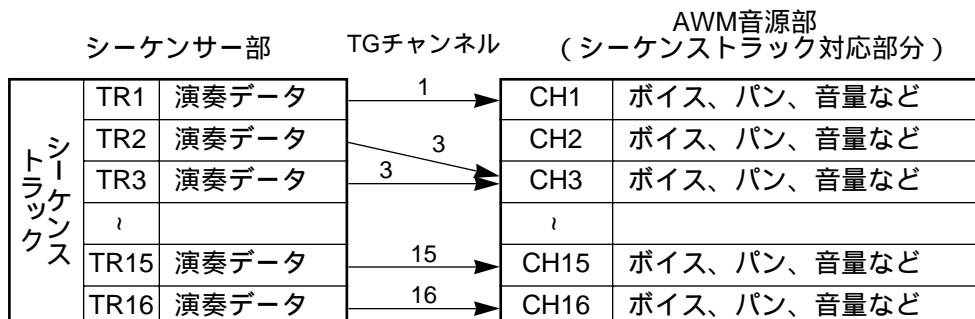
パターンモードのボイスについては、「第3章パターンモード」(178ページ)をご覧ください。

## シーケンサー部との関り

シーケンサー部とAWM音源部は内部的にMIDI接続されており、シーケンサー部のトラックごとのTGチャンネルと、AWM音源部のレシーブチャンネルによって、接続されています。

### シーケストラックとの関係

AWM音源部とソングのシーケストラックとは、各トラックのTGチャンネルによって接続されています。



シーケストラックのTGチャンネルの設定は、ソングモードのアウトプットセレクトで行います。

ソングのアウトプットセレクトについては「第2章ソングモード」(60ページ)をご覧ください。

### パターンとの関係

AWM音源部とパターンとは、パターンモードのTGチャンネルが固定されているため、下図のように完全に1対1で接続されています。



## 4. コントローラー部

### コントローラー部とは

コントローラー部とは、QY300のシーケンサー部やAWM音源部をコントロールするブロックのことです。

コントローラー部は、QY300内部の他のブロックをコントロールするだけでなく、MIDI機器をコントロールすることもできます。

本体の鍵盤キー、シーケンサーキーがコントローラー部に含まれます。

### 鍵盤キーの機能

QY300は、電源オンの状態でE2～F4にあたる2オクターブ分の鍵盤を持っています。鍵盤キーは、シーケンス部やAWM音源部と接続されていて、鍵盤キーでの演奏をソングやフレーズに録音したり、AWM音源部を鳴らす機能を持っています。

演奏範囲は、[OCT UP][OCT DOWN]で、E-2～F8に切り換えることができます。

鍵盤キーからは、演奏データだけでなく、次のデータを入力することができます。

コードルートと、コードタイプの入力。

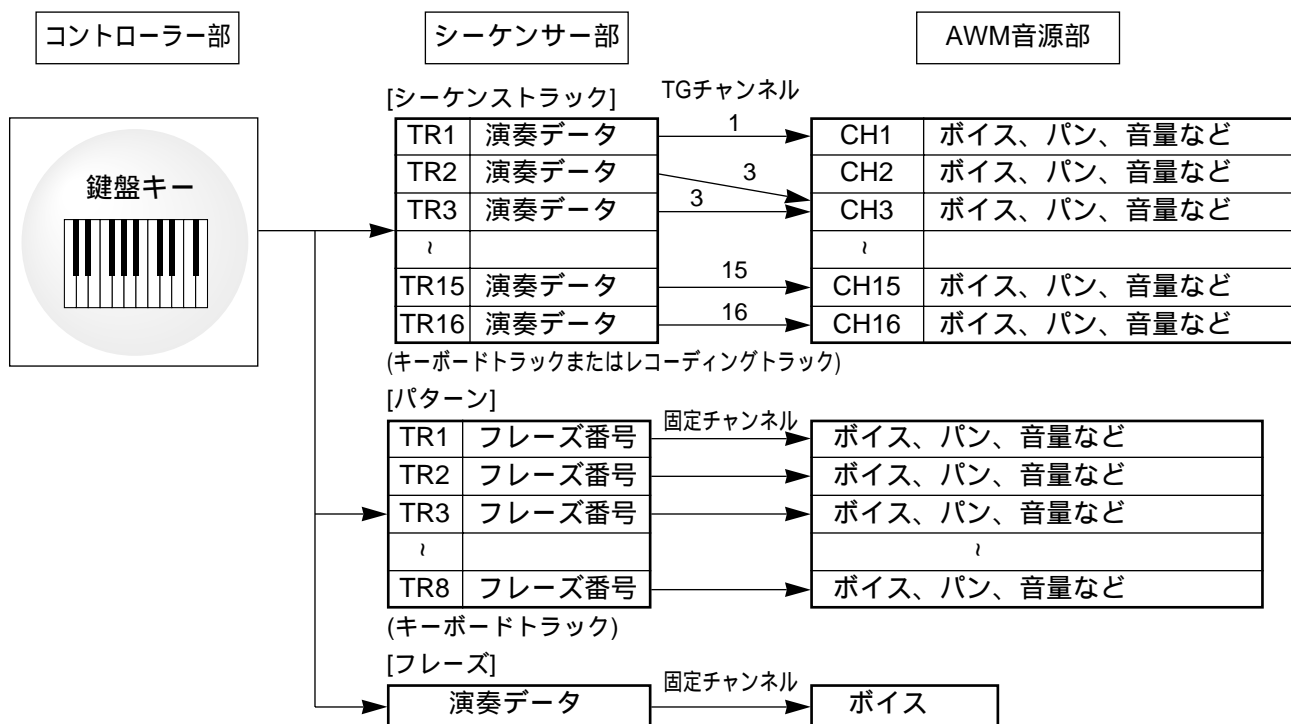
フィンガードコードによる、コードとオンベース、オリジナルベースの入力。

スタイルの中のセクションの設定。

アルファベット、記号の入力。

### 他のブロックとの関り

鍵盤は、シーケンサー部のソング、パターンの各トラック、AWM音源部などと下の図のように接続されています。

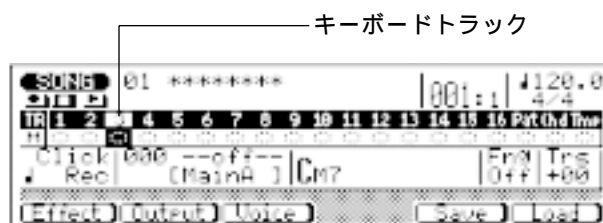


この図のように、鍵盤キーを演奏したデータは、まずシーケンサー部のキーボードトラックまたはレコーディングトラックが設定されているトラックに伝わります。次にそのトラックのTGチャンネルの設定に従ってAWM音源部にデータが伝わり、そして音が鳴ります。

キーボードトラックとは、ソングプレイおよびパターンプレイ画面で、カーソルで選ばれているトラックです。カーソルがトラック表示以外の場所にあるときは、トラック番号が白地に黒い数字で表示されます。

レコーディングトラックとは、レコーディングスタンバイ画面で、カーソルで選ばれているトラックです。カーソルがトラック表示以外の場所にあるときは、トラック番号が白地に黒い数字で表示されます。

パターンモードでは、レコーディングはできません。ですから、パターンモードではレコーディングトラックは存在しません。



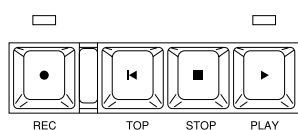
フィンガードコードがオンになっていると、フィンガードコードゾーンで設定された範囲の鍵盤キーからは、演奏データが出力されません。

ソングプレイ、パターンプレイ、フレーズプレイ画面で、カーソルがコードルート、コードタイプにあるときは、鍵盤キーからは演奏データが出力されません。

ソングプレイ、パターンプレイ画面で、カーソルがスタイル番号、セクションにあるときは、左側の鍵盤キー(E2～E3)はセクション指定用のキーとなり、演奏データは出力されません。

## シーケンサーキー

シーケンサーキーは、シーケンサー部をコントロールするときに使います。シーケンサーキーには、それぞれ次の働きがあります。



- [REC] レコーディングスタンバイ状態にします。
- [TOP] 曲の先頭までメジャーを戻します。
- [STOP] 再生・録音を停止します。
- [PLAY] 再生・録音を開始します。

## 5. QY300のモード構成

QY300を始めとするデジタル楽器では、多くの機能や操作を、同じ種類ごとによくつかにまとめモードやサブモードと呼んでいます。

QY300でも操作を簡単に分かりやすくするため、全体の機能を6つのモードといくつかのサブモードに整理しています。

QY300を操作する際には、目的とする機能の含まれるモード、サブモードを順に捜してください。

### 6つのモード

QY300は大きく分けて、次の6つのモードから成り立っています。

ソングモード	ソングを作成、編集、再生するモードです。
パターンモード	パターンを作成、編集、再生するモードです。
フレーズモード	フレーズを作成、編集、再生するモードです。
チェーンモード	ソングの連続再生を行うためのモードです。
ユーティリティモード	QY300のシステムやMIDIに関する設定を行うモードです。
ディスクモード	フロッピーディスクとのデータのやり取りを行うモードです。

### サブモード

各モードには、それぞれ次のようなサブモードがあります。

#### ソングモード

ソングプレイ	ソングを選んで再生します。
— プレイエフェクト	ソングを再生する際に、タイミングや強弱に関するフィルターをかけて、データを一時的に修正します。
— アウトプット	ソングを構成する各トラックの、AWM音源部とMIDI OUT端子への出力チャンネルを設定します。
— ボイス	ソングモード時のAWM音源部の設定を行います。
— ソングレコーディング	ソングの各トラックに演奏データをレコーディングします。
— ソングエディット	ソングの細かな修正や、データのインサートを行います。
— ソングジョブ	ソングの大まかな修正や編集を行います。
— マーク/ジャンプ	ソングの中の移動を簡単に行えます。

## パターンモード

- パターンプレイ .....パターンを選んで再生します。
- プレイエフェクト .....パターンを再生する際に、タイミングや強弱に関するフィルターをかけて、データを一時的に修正します。
- アウトプット .....パターンを構成する各トラックの、MIDI OUT端子への出力チャンネルを設定します。
- ボイス .....パターンモード時のAWM音源部の設定を行います。
- パッチ .....パターンの各トラックにフレーズを張り付けてパターンを作成します。
- パターンジョブ .....パターンの編集を行います。

## フレーズモード

- フレーズプレイ .....フレーズを選んで再生します。
- フレーズレコーディング .....フレーズに演奏データをレコーディングします。
- フレーズエディット .....フレーズの細かな修正や、データのインサートを行います。
- フレーズジョブ .....フレーズの大まかな修正や編集を行います。

## チェーンモード

- チェーンプレイ .....チェーンの設定を行い、ソングを連続再生します。

## ユーティリティモード

- システムユーティリティ .....QY300のシステム全体のセットアップを行います。
- インプットフィルター .....MIDI IN端子から入力するMIDI信号のうち、不要なものを受信しなくする設定です。
- フィンガードコードゾーン .....フィンガードコードが働く鍵盤の範囲を設定します。

## ディスクモード

- セーブ .....フロッピーディスクにデータを保存します。
- ロード .....フロッピーディスクに保存されているデータを読み込みます。
- デリート .....フロッピーディスクに入っているファイルを削除します。
- リネーム .....フロッピーディスクに入っているファイルのファイル名を変更します。
- フォーマット .....フロッピーディスクを初期化します。

モード、サブモードを切り換える操作については、「QY300の基本操作」(23ページ)をご覧ください。

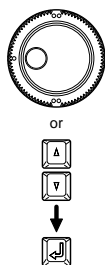


# 6. QY300機能ツリー図

## ソングモード

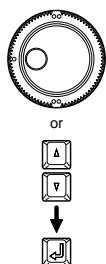
### ソングプレイ [SONG](35ページ)

[REC]	ソングレコーディング	74ページ
	— [F4] リアルタイムレコーディング	81ページ
	— [F5] ステップレコーディング	87ページ
	— [F6] パンチレコーディング	79ページ
[F1]	プレイエフェクト	47ページ
[F2]	アウトプットセレクト	60ページ
[F3]	ボイス	64ページ
[F4]	マーク/ジャンプ	72ページ
[EDIT]	ソングエディット	100ページ
	— チェンジモード	111ページ
	— [F2] インサートモード	112ページ
[JOB]	ソングジョブ	114ページ
	— 00アンドゥー/リドゥー	117ページ
	— 01クオンタイズ	118ページ
	— 02モディファイベロシティ	124ページ
	— 03モディファイゲートタイム	126ページ
	— 04クレッシェンド	128ページ
	— 05トランスポーズ	130ページ
	— 06シフトノート	131ページ
	— 07シフトクロック	132ページ
	— 08コードソート	133ページ
	— 09コピーイベント	134ページ
	— 10イレースイベント	136ページ
	— 11エクストラクトイベント	137ページ
	— 12シンアウト	139ページ
	— 13クリエートメジャー	140ページ
	— 14デリートメジャー	141ページ
	— 15コピートラック	142ページ
	— 16ミックストラック	144ページ
	— 17クリアトラック	145ページ
	— 18エキスパンドバッキング	146ページ
	— 19イニシャライズプレイエフェクト	147ページ
	— 20ノーマライズエフェクト	148ページ
	— 21コピーソング	149ページ
	— 22クリアソング	150ページ
	— 23ソングネーム	151ページ



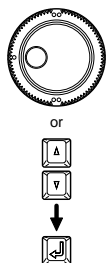
## パターンモード

### パターンプレイ (154ページ)

[F1]	プレイエフェクト	170ページ
[F2]	アウトプットセレクト	175ページ
[F3]	ボイス	178ページ
[F4]	パッチ	164ページ
[JOB]	パターンジョブ	184ページ
	00アンドゥー/リドゥー	186ページ
	01コピーパターン	187ページ
	02アペンドパターン	189ページ
	03スプリットパターン	190ページ
	04イニシャライズプレイエフェクト	191ページ
	05クリアパターン	192ページ
	06スタイルネーム	193ページ

## フレーズモード

### フレーズプレイ (196ページ)

[REC]	フレーズレコーディング	206ページ
	[F4] リアルタイムレコーディング	211ページ
	[F5] ステップレコーディング	212ページ
[EDIT]	フレーズエディット	214ページ
	チェンジモード	111, 218ページ
	[F2] インサートモード	112, 218ページ
[JOB]	フレーズジョブ	219ページ
	00アンドゥー/リドゥー	222ページ
	01クオンタイズ	223ページ
	02モディファイベロシティ	225ページ
	03モディファイゲートタイム	226ページ
	04クレッシェンド	227ページ
	05トランスポーズ	228ページ
	06シフトノート	229ページ
	07シフトクロック	230ページ
	08コピーフレーズ	231ページ
	09アペンドフレーズ	233ページ
	10スプリットフレーズ	234ページ
	11ゲットフレーズ	235ページ
	12プットフレーズ	236ページ
	13クリアフレーズ	237ページ
	14フレーズネーム	238ページ

---

## チェーンモード

---

### チェーン (239ページ)

_____ [PLAY] プレイ.....	240ページ
-----------------------	--------

---

## ユーティリティモード

---

### ユーティリティ (245ページ)

_____ [F1] システム .....	246ページ
_____ [F2] インプットフィルター .....	251ページ
_____ [F3] フィンガードコードゾーン .....	254ページ

---

## ディスクモード

---

### ディスクメニュー (258ページ)

_____ [F1]セーブ .....	262ページ
_____ [F2]ロード .....	264ページ
_____ [F3]デリート .....	266ページ
_____ [F4]リネーム .....	267ページ
_____ [F5]フォーマット .....	268ページ

## 7. QY300の基本操作

### 1. カーソルの移動

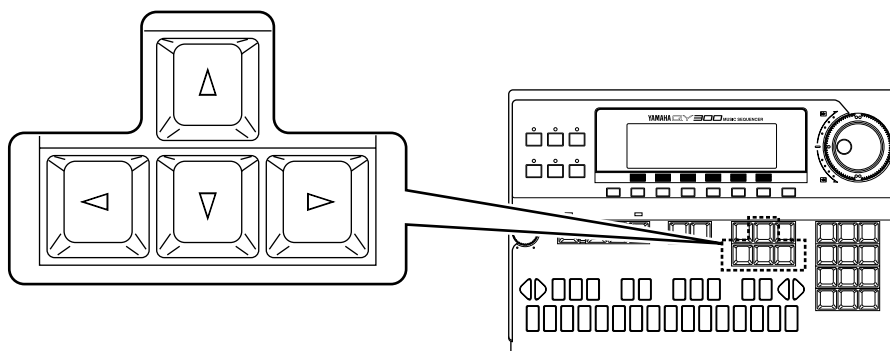
#### 解説

ディスプレイの中には、黒く反転している箇所が必ずあります。この黒い反転をカーソルと呼び、カーソルのある箇所が現在選ばれている項目およびデータになります。

項目やデータを選択するには、次の方法でカーソルを移動します。

#### 操作

上下左右いずれかのカーソルキーを押します。



#### NOTE

カーソルの進む方向は、モード、サブモードごとに決まっています。その方向以外には進みません。

カーソルが思い通りに動かないときは、上下左右に動かしてみてください。

カーソルは、設定できない項目やデータには、移動しない仕組みになっています。

### 2. モードを切り換える

「5.QY300のモード構成」「6.QY300機能ツリー図」を参考にして、モード、サブモードを切り換えてみましょう。

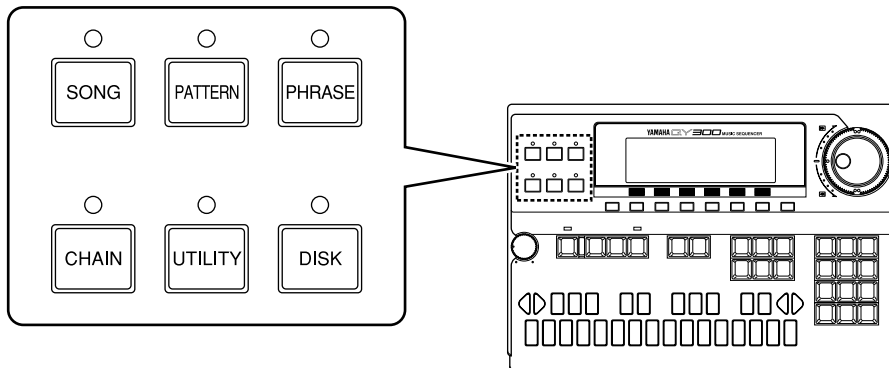
#### モードの選択

#### 解説

ソングモード、パターンモード、フレーズモード、チェーンモード、ユーティリティモード、ディスクモードを切り換える操作です。

モードの切り換えには、次の6つのモードセレクトキーを使います。

- [SONG] ソングモードに切り換えます。
- [PATTERN] パターンモードに切り換えます。
- [PHRASE] フレーズモードに切り換えます。
- [CHAIN] チェーンモードに切り換えます。
- [UTILITY] ユーティリティモードに切り換えます。
- [DISK] ディスクモードに切り換えます。



## NOTE

各キーを押すと、キーの上のランプが点灯します。  
 プレイ、レコーディング中は、モードは切り換わりません。

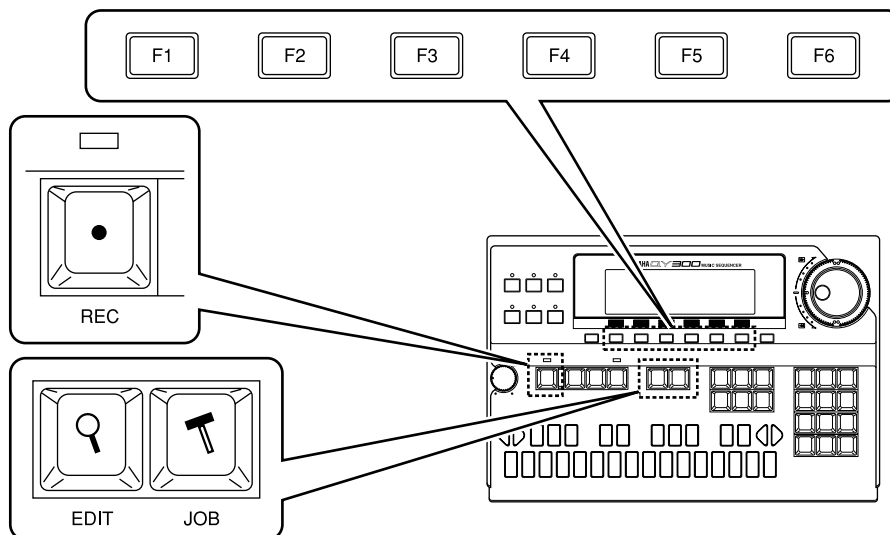
## 解説

## サブモードの選択

各モードから、サブモードに切り換える操作です。

モードの切り換えには、次のキーを使います。

- [REC] ソングモードではソングレコーディングに、フレーズモードではフレーズレコーディングに切り換わります。
- [F1] ソングモード、パターンモードではプレイエフェクトに切り換わります。ユーティリティモードではシステムに、ディスクモードではセーブに切り換わります。
- [F2] ソングモード、パターンモードではアウトプットセレクトに切り換わります。ユーティリティモードではインプットフィルターに、ディスクモードではロードに切り換わります。
- [F3] ソングモード、パターンモードではボイスに切り換わります。ユーティリティモードではフィンガードコードゾーンに、ディスクモードではデリートに切り換わります。
- [F4] ソングモードではマーク/ジャンプに、パターンモードではパッチに、ディスクモードではリネームに切り換わります。
- [F5] ディスクモードではフォーマットに切り換わります。
- [EDIT] ソングモードではソングエディットに、フレーズモードではフレーズエディットに切り換わります。
- [JOB] ソングモードではソングジョブに、パターンモードではパターンジョブに、フレーズモードではフレーズジョブに切り換わります。



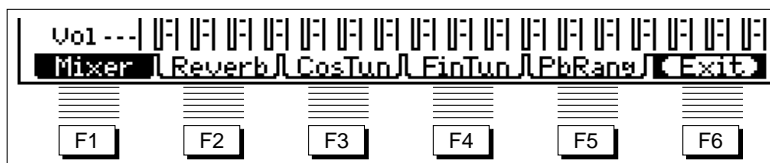
### 3. ファンクションキーを使って作業を選択する

#### 解説

サブモードの選択のところでもありましたが、QY300ではほとんどの画面のディスプレイの一番下の行にファンクションキー[F1]~[F6]の機能が表示されます。ファンクションキーには、そのときどきに応じた機能が割り当てられます。ファンクションキーに割り当てられる機能は、作業の選択、設定の変更などさまざまです。

ファンクションキーを押し、機能を選択した結果については、画面が変わるもの、設定が変わるものなど、いろいろな場合があります。

たとえば、次のように表示されている場合、



[F2]を押すと「Reverb」が選択され、画面が切り換わります。

QY300のサブモードでは、たいてい上記の表示のように[F6]に「Exit」が割り当てられています。この「Exit」は、機能ツリーの一つ前のレベルの画面に戻るための機能です。

## 4. メニューを選択する


解説

ソングジョブ、パターンジョブ、フレーズジョブの画面で、次に行う作業を選択するメニュー画面が表示されます。




この例は、ソングジョブのジョブリストの中から目的のジョブを選択する場合です。ジョブを選択する方法には、次の4つの方法があります。


### カーソルキー

カーソルキーを使って上下にカーソルを動かし、目的のジョブにカーソルを合わせた後、を押します。




### ジョグダイヤル

ジョグダイヤルを回して目的のジョブにカーソルを合わせた後、を押します。ジョグダイヤルを時計方向に回すと00 01 02の順にカーソルが移動します。反時計方向に回すと、その逆の順に移動します。

### [-1/NO][+1/YES]

[-1/NO][+1/YES]を押して目的のジョブにカーソルを合わせた後、を押します。[+1/YES]を押すと00 01 02の順にカーソルが移動します。[-1/NO]を押すと、その逆の順に移動します。

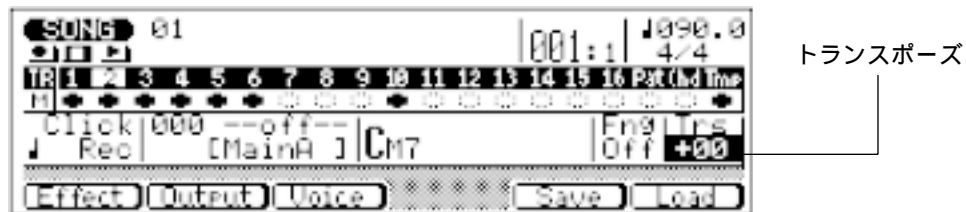
### テンキー

目的のジョブ番号を直接テンキーで入力した後、を押します。テンキーで番号を入力すると、ディスプレイ右上にその番号が表示されます。カーソルは移動せず、を押すと直接ジョブの中に入ります。あらかじめ目的のジョブ番号が分かっているときに便利な方法です。たとえば、「01 Quantize」を選択する場合は、テンキーの $\boxed{01}$ を押した後、を押します。

## 5. 数値の入力

解説

設定する項目に、数値を入力する方法です。



この例では、ソングプレイでトランスポーズの値を設定します。  
数値を設定するには、次の3つの方法があります。

ジョグダイヤル


ジョグダイヤルを回して数値を入力する方法です。

ジョグダイヤルを時計方向に回すと数値が増加し、逆方向だと減少します。

[-1/NO][+1/YES]


[-1/NO][+1/YES]を押して数値を入力する方法です。

[+1/YES]を押すと数値が1ずつ増加し、[-1/NO]だと1ずつ減少します。



テンキー 

数値を直接テンキーで入力した後、を押して確定する方法です。

数値をテンキーから入力すると、入力された数値がカーソルの位置で点滅します。

そこでを押すと点滅が止まり、数値が確定されます。

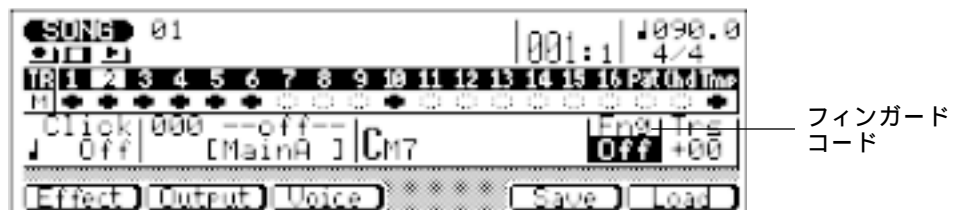
マイナスの数値を入力する際には、[-]を押してから数値を入力してください。

ソング、パターン、フレーズのジョブ画面でパラメーターを設定しているときは、数値を確定させるためにを押す必要はありません。を押すとジョブそのものが実行されてしまいますのでご注意ください。

## 6. ON/OFFなどを選択する

解説

設定項目によって、ON/OFFやクリックモードを設定するといった場合があります。





この例ではソングプレイのフィンガードコードのON/OFFを設定します。  
この操作には、次の2つの方法があります。

**ジョグダイヤル**

ジョグダイヤルを回して設定を変更する方法です。

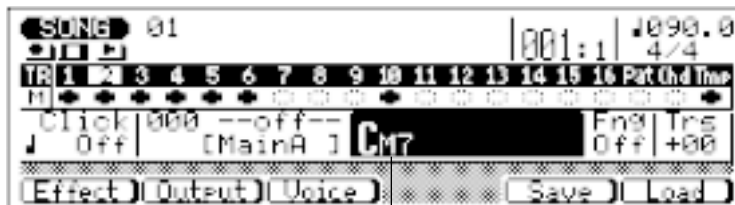
**[-1/NO][+1/YES]**

[-1/NO][+1/YES]を押して設定を変更する方法です。

7. コードルート、コードタイプを入力する

解説

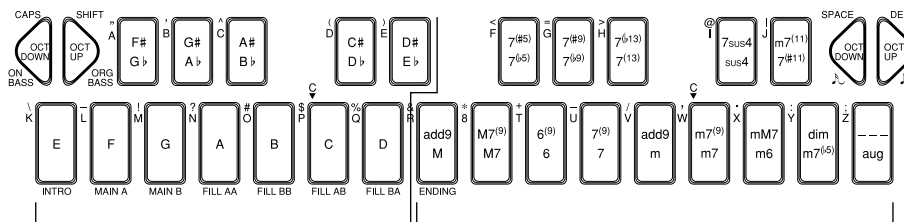
ソングプレイ、パターンプレイ、フレーズプレイなどでは、コードを設定する項目があります。



コードルート  
コードタイプ

この例では、ソングプレイのコードルート、コードタイプを設定します。  
設定は、次に示す方法以外にフィンガードコード機能を使う方法もあります。  
フィンガードコードについては、「9.フィンガードコード機能について」(33ページ)で説明します。

操作



コードルートの入力

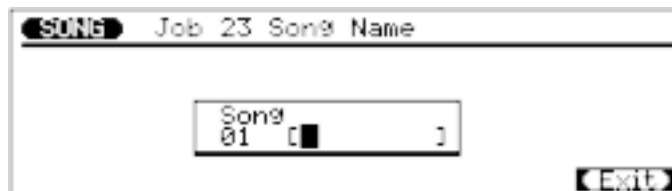
コードタイプの入力

1. 鍵盤キーの左側(E2 ~ Eb3)で、コードルートを設定します。
2. 鍵盤キーの右側(E3 ~ F4)で、コードタイプを設定します。  
1つの鍵盤に2つずつのコードタイプが割り当てられています。  
鍵盤を1回押えると下側のコードタイプが設定されます。  
同じ鍵盤を続けてもう一度押すと、上側のコードタイプが設定されます。
3. [ENTER]を押すと点滅が止まり、コードが入力されます。

## 8. 文字の入力

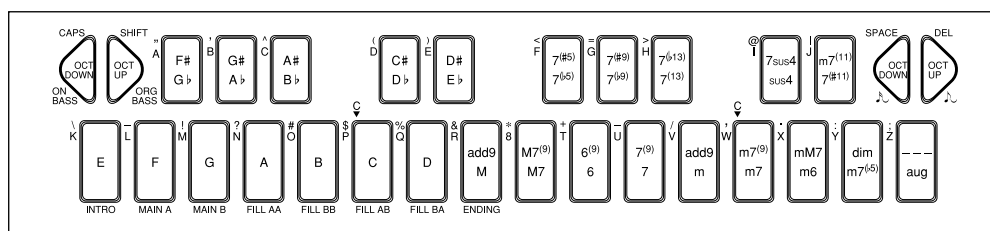
## 解説

QY300にはソング名の入をはじめ、スタイル名やフレーズネーム、ファイル名の入力など、文字を入力する項目がいくつかあります。



この例では、ソング名を設定します。

## 操作



1. 鍵盤キーを押すと、鍵盤キーの横に書かれたアルファベットが小文字で入力されます。
2. 左側の[OCT DOWN](CAPS)を押えながら鍵盤キーを押すと、鍵盤キーの横に書かれたアルファベットが大文字で入力されます。
3. 左側の[OCT UP](SHIFT)を押えながら鍵盤キーを押すと、鍵盤キーの横に書かれた記号が入力されます。
4. テンキーで数字を入力することができます。
5. 右側の[OCT DOWN](SPACE)では、1文字分の空白が入力されます。
6. 右側の[OCT UP](DEL)では、カーソルのある文字を消去し右側の文字を左に詰めます。
7. カーソルの移動は、カーソルキーで行います。

## NOTE

ディスクモードでのファイル名の入力の際は、次のことに注意してください。

小文字で入力しても大文字になります。

「\*」「?」は入力できません、

スペースなど、MS-DOSで認められていない文字を使うと、他のコンピューター機器でロードできない場合があります。

## 9. 便利なキー操作

解説

QY300を操作する上で知っておくと便利なキー操作について説明します。

### オートリピート機能



カーソルキー、[-1/NO][+1/YES]キーには、オートリピート機能が備わっています。何度も押える必要がある場合には、しばらく押し続けることで、同じ効果を得ることができます。

### シャトルダイヤル

カーソルの位置に関係なく、常にメジャー(小節)、ビート(拍)の早送り、巻き戻しができます。


ダイヤルを回す角度によって変化のスピードが4段階に切り換わります。

### [SHIFT]キー

ジョブリストで[SHIFT]+のカーソルキーを使うと、ジョブリストが画面ごと切り換わります。

各ジョブ画面に入っているとき、[SHIFT]+[F6](Exit)で各モードのプレイ画面に直接戻ることができます。

ソングモード、パターンモードの「プレイエフェクト」「アウトプットセレクト」「ボイス」の画面で、[SHIFT]+ジョグダイヤル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]を使うと、全トラック(チャンネル)に対して同じ数値が加減されます。

ソングモード、パターンモードの「プレイエフェクト」「アウトプットセレクト」「ボイス」の画面で、[SHIFT]+テンキー を使うと、全トラック(チャンネル)に対して同じ数値が設定されます。

## 8. QY300の特殊操作

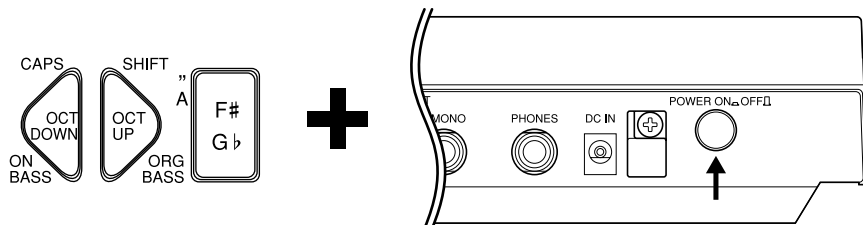
### 1. 初期化

#### 解説

QY300をいろいろ触っているうちに、中の設定が変わってしまって困ることがあります。工場出荷時の状態から操作をしたい場合、初期化という操作を行うことでQY300の設定を初期状態に戻すことができます。

#### 操作

左側の[OCT DOWN]と[OCT UP]とすぐ右側の[G♭]を押しながら、電源スイッチを入れます。



#### NOTE

初期化の操作を行い、ディスプレイに「QY300」と表示されたら指を離してください。さらに3つのキーを押え続けていると、[OCT DOWN]と[OCT UP]で表示する鍵盤キーのオクターブ位置の表示画面になります。

工場出荷時には、付属のデモンストレーションディスクの内容が本体にロードされていますが、初期化の操作を行うと、その内容は本体からは消えてしまいます。デモンストレーションディスクの内容が必要な場合は、再ロードしてください。

#### 注意

初期化の操作を行うと、せっかく作った大切なデータが全て消えてしまいます。消えては困るデータが本体に入っているときは、一度フロッピーディスクに保存してからこの操作を行ってください。

### 2. ユーズドメモリーの表示

#### 解説

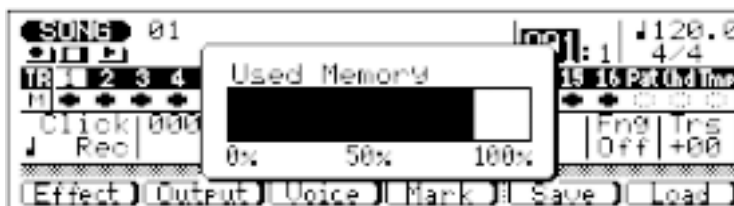
現在使用しているメモリーを表示し、あとどれくらい録音できるのかを確認することができます。

ソング、パターン、フレーズ、チェーンのプレイ画面と、ユーティリティモード、ディスクモードの最初の画面で表示されます。

#### 操作

右側の[OCT UP]と[OCT DOWN]を同時に押します。

キーを押している間だけ、ユーズドメモリーを表示します。



NOTE

ユーズドメモリーが100%に満たなくても「Memory Full」の表示ができる場合があります。この状態で、さらにレコーディングやエディットの作業を行いたいときは、まず余分なデータを削除してください。

### 3. 鍵盤キーのオクターブ位置の表示

解説

QY300の鍵盤キーは、[OCT UP][OCT DOWN]でE-2～F8に切り換えて使うことができます。

[OCT UP]と[OCT DOWN]を同時に押えると、現在の鍵盤キーのオクターブ位置関係を表示します。

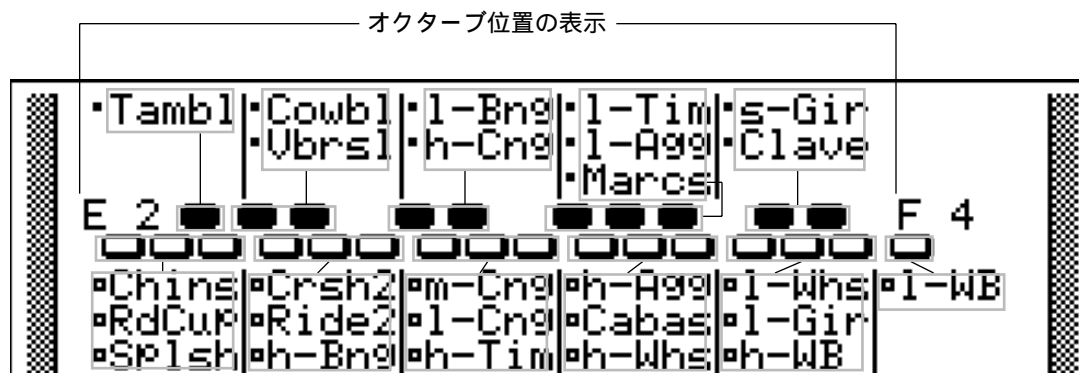
また同時にスタンダードキットのドラムのキーアサインを表示します。どの鍵盤キーにどの楽器が割り当てられているかを確認することができます。[OCT UP]と[OCT DOWN]でオクターブを切り換えながら確認してください。

表示は、下の図のように、上側に黒鍵、下側に白鍵のドラムの楽器名が縦に並んでいます。縦に並んでいる楽器名のうち、上にあるものが低い音程の鍵盤キーにアサインされた楽器名です。

操作

左側の[OCT UP]と[OCT DOWN]を同時に押します。

キーを押している間だけ、鍵盤キーのオクターブ位置関係と、ドラムのキーアサインを表示します。



NOTE

電源をオンにしたときは、鍵盤キーは必ずE2～F4になります。

## 9. フィンガードコード機能について

### 解説

フィンガードコードとは、キーボード押えられた和音から、どのコードが演奏されたかを自動的に検出し、パターンやフレーズをそのコードに変換して再生を行う機能のことです。

フィンガードコード機能は、QY300本体の鍵盤キーでも、MIDI IN端子にMIDI接続されたMIDIキーボードでも働きます。

### QY300のフィンガードコード機能

QY300のフィンガードコードは、次の2つの機能を持っています。

1. フィンガードコードゾーンに設定された鍵盤で押えられた和音を検出して、そのコードでパターンやフレーズを再生する機能。
2. 1の方法で和音を押えると同時に、フィンガードコードゾーンより下側の鍵盤を押えて、コードのベース音(オンベース、オリジナルベース)を自由に設定する機能。

### フィンガードコードゾーン

フィンガードコードを使うには、あらかじめフィンガードコードを働かせる鍵盤の範囲を、ユーティリティモードのフィンガードコードゾーンで設定する必要があります。

フィンガードコードゾーンの設定は、本体の鍵盤キーのほか、QY300にMIDI接続したMIDIキーボードに対して有効です。

フィンガードコードゾーンをうまく設定すると、コードの入力だけではなく、オンベースやオリジナルベースもフィンガードコード機能で入力できて便利です。

### NOTE

フィンガードコード機能は、ソングプレイ、パターンプレイ、フレーズプレイ及び、ソングのコードトラックの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ときに有効です。

ソングプレイ、パターンプレイおよびフィンガードコードゾーンの設定画面には、フィンガードコード機能のOn/Offの設定があります。

フィンガードコードがOffに設定されていると、フィンガードコード機能は働きません。

また、フィンガードコードが働いているときは、フィンガードコードゾーンのハイキー以下の鍵盤は、通常の鍵盤としての演奏ができなくなります。

フィンガードコードゾーンの設定については、「第6章ユーティリティモード」(255ページ)をご覧ください。

---

# 第一章

## QY300の基礎知識

# 第2章

## ソングモード

ソングのプレイ、レコーディング方法や、ソングジョブ、ディスプレイ表示の見方などを詳しく解説します。

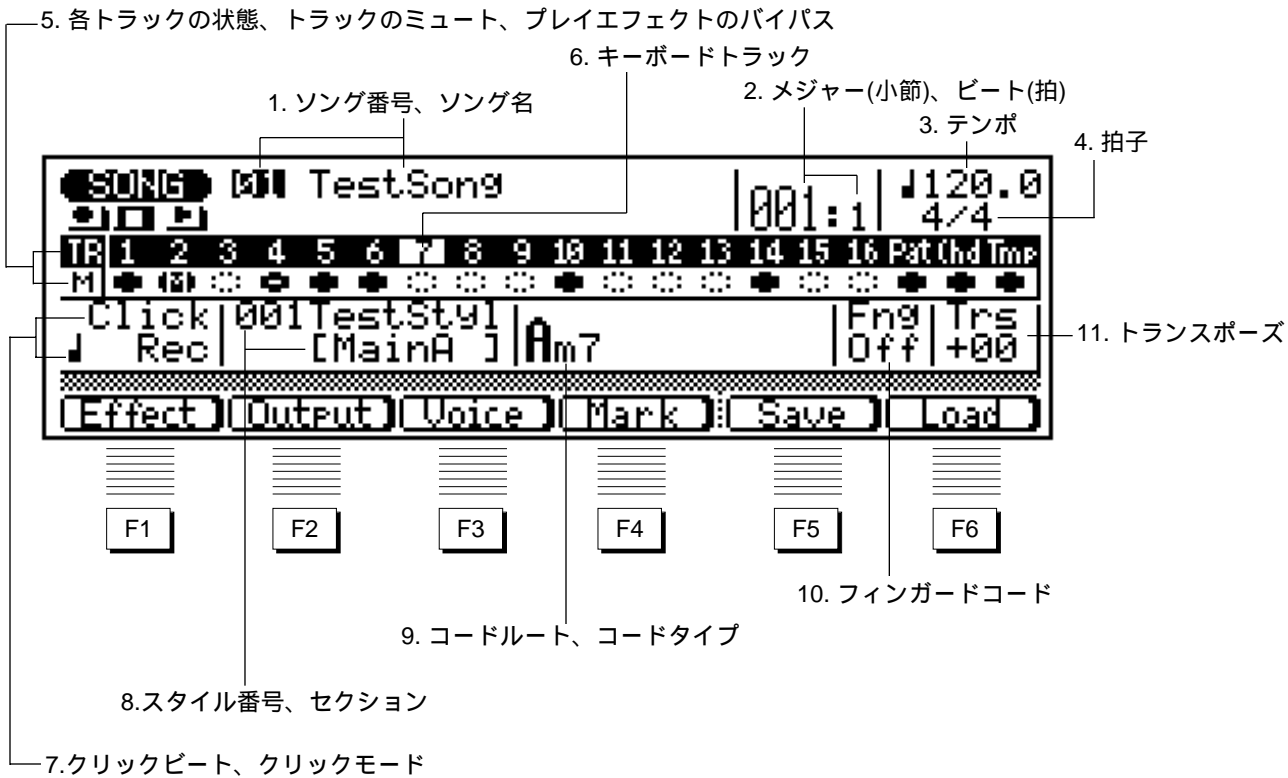
1. ソングプレイ .....	36
2. プレイエフェクト .....	47
3. アウトプットセレクト .....	60
4. ボイス .....	64
5. マーク / ジャンプ .....	72
6. ソングレコーディング .....	74
7. ソングエディット .....	100
8. ソングジョブ .....	114




# 1. ソングプレイ

手順

[SONG]: ソングプレイ



パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
1	ソング番号	01 ~ 10	再生、録音を行うソングを選択します。	38ページ
2	メジャー(小節)、 ビート(拍)	001 ~ 999	ソングの再生を始める小節、拍を設定します。	38ページ
3	テンポ	25.0 ~ 300.0	ソングを再生するテンポを設定します。	39ページ
4	拍子	表示のみ	選択したソングの拍子を表示します。	39ページ
5	各トラックの状態	[::][+]	各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。	40ページ
	トラックのミュート	[M]	データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。	40ページ
	プレイエフェクトのバイパス	[+]	プレイエフェクトを通さずにデータを再生する設定です。	40ページ
6	キーボードトラック	1 ~ 16	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。	40ページ
7	クリックビート		クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。	41ページ
	クリックモード	Off, Rec, Ply, All	クリック音をいつ鳴らすかを設定します。	41ページ
8	スタイル番号	000:off、001 ~ 100	バックিংを受け持つスタイルを一時的に設定します。	42ページ
	セクション	Intro, MainA, MainB, FillAA, FillBB, FillAB, FillBA, Ending	各スタイルを構成する8つのセクションから1つを選択します。	42ページ
9	コードルート	C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B	パターンを再生するコードを一時的に設定します。	43ページ
	コードタイプ	M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(b5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(b5), 7(b9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7(b13), 7sus4, m7(11)		
10	フィンガードコード	THRU( - - - ) On, Off	フィンガードコード機能を使うかどうかを設定します。	44ページ
11	トランスポーズ	-12 ~ +12	ソング全体の音程を、指定した音程分だけ上下します。	45ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	Effect	プレイエフェクト	プレイエフェクトの設定画面に移ります。
[F2]	Output	アウトプットセレクト	アウトプットセレクトの設定画面に移ります。
[F3]	Voice	ボイス	ボイスの設定画面に移ります。
[F4]	Mark	マーク/ジャンプ	よく使うメジャー(小節)・ビート(拍)をマークしておくことで、直接そのメジャー・ビートを呼び出す機能です。
[F5]	Save	セーブソング	ディスクモードのセーブソング画面に移ります。
[SHIFT]+[F5]	Save	セーブSMF	ディスクモードのセーブSMF画面に移ります。
[F6]	Load	ロード	ディスクモードのロードソング画面に移ります。
[SHIFT]+[F6]	Load	ロードESEQ/SMF	ディスクモードのロードESEQ/SMF画面に移ります。

## ソングプレイとは


### 解説

ソングを選び、各種パラメーターを設定した後、再生するサブモードです。

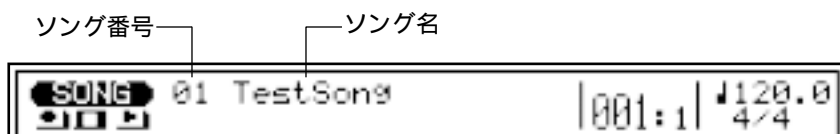
### 操作

1. [SONG]を押して、ソングプレイにします。
2. 38～45ページのパラメーターを設定します。
3. [PLAY]を押します。  
キーの上のランプが点滅し、現在選択されているソングを演奏します。
4. [STOP]を押すと、再生が止まります。

### NOTE

[SHIFT]を押しながら[PLAY]を押すと、ディスプレイにループを示す記号「」が表示され、現在選ばれているソングが繰り返し再生されます。  
ソング再生中に、プレイエフェクト、アウトプットセレクト、ボイスなどの画面に移り、再生しながら各トラックの音色やボリュームバランスなどを変更できます。

## 1. ソング番号、ソング名




### 解説

再生、録音などを行うソングを選択します。  
選択したソングのソング名を表示します。

### 設定値

ソング番号:01～10

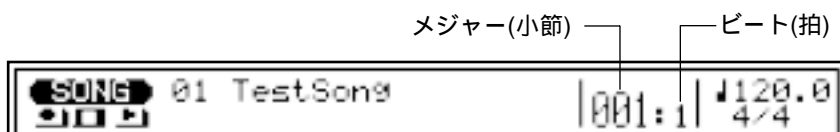
### 操作

1. カーソルをソング番号に移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

### NOTE

データの入っていない空のソングは、ソング名が「\*\*\*\*\*」の表示になります。  
データが入っていて、ソング名を入力していない場合は、ソング名が空欄になります。  
ソング名の入力については、「8. ソングジョブ」(151ページ)をご覧ください。

## 2. メジャー(小節)、ビート(拍)



### 解説


現在再生している位置を、メジャーと4分音符単位のビートで表示します。  
ここではメジャーだけを設定できます。メジャーを設定するとビートは自動的に1になります。

メジャーの設定は、ソングの再生中でも変更可能です。

## 設定値

メジャー: 001 ~ 999

## 操作

1. カーソルをメジャーに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## NOTE

シャトルダイヤルを使うと、カーソルの位置に関係なくメジャーを早送り、巻き戻しすることができます。

シャトルダイヤルでは、ビート(4分音符)単位で早送り、巻き戻しをすることができます。

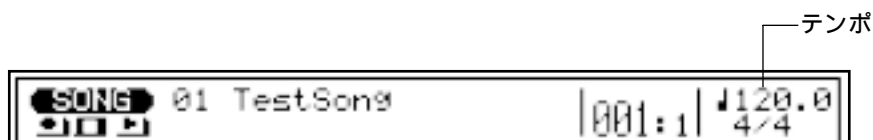
シャトルダイヤルを回す角度によって早送り、巻き戻しする早さが4段階に変化します。

シャトルダイヤルでは、ソングの再生中は、再生しながらの早送り、巻き戻しになります。

ただし、巻き戻しのときのパターントラックは再生されません。

[TOP]でメジャーを曲の始めに移動することができます。

## 3. テンポ




## 解説

ソングを再生、録音するテンポを設定します。

## 設定値

♩ = 25.0 ~ 300.0

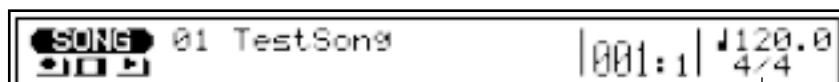
## 操作

1. カーソルをテンポに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## NOTE

ここで設定したテンポは、ソングごとに記憶されます。

## 4. 拍子



## 解説

ソングの現在再生、録音しているメジャーに設定されている拍子を表示します。

## NOTE

拍子は、ソングレコーディングで設定します。

ソングレコーディングについて詳しくは、「6. ソングレコーディング」(78ページ)をご覧ください。

## 5. 各トラックの状態、トラックのミュート、プレイエフェクトのバイパス



## 解説

各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。  
 データの入っているトラックに対しては、ミュートの設定ができます。  
 ミュートとは、あるトラックのデータの音を一時的に出なくする設定です。  
 トラックごとにプレイエフェクトのバイパスが設定できます。  
 プレイエフェクトのバイパスを設定したトラックは、プレイエフェクトを通らずに元のデータのまま再生されます。

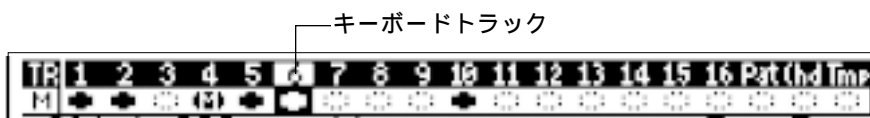
## 操作

- カーソルを **+** の表示に移動します。
- [+1/YES]を押すと、**M**の表示になりミュートが設定されます。  
 [-1/NO]を押すと、ミュートが解除されます。  
 [-1/NO]を押すと、**+**の表示になりプレイエフェクトのバイパスが設定されます。  
 [+1/YES]を押すと、プレイエフェクトのバイパスは解除されます。  
 [SHIFT]を押しながら[+1/YES]を押すと、全てのトラックが一度にミュートの設定になります。  
 [SHIFT]を押しながら[-1/NO]を押すと、全てのトラックのミュートが一度に解除されます。  
 [SHIFT]を押しながら[-1/NO]を押すと、全てのトラックが一度にプレイエフェクトのバイパスの設定になります。  
 [SHIFT]を押しながら[+1/YES]を押すと、全てのトラックのプレイエフェクトのバイパスが一度に解除されます。

## NOTE

ミュート、プレイエフェクトのバイパスは、トラック1~16、パターントラックに対して設定できます。  
 ソングモードとパターンモードのトラックのミュートは、互いに連動しません。  
 ミュート、プレイエフェクトのバイパスの設定はソングごとに記憶されます。  
 プレイエフェクトについては、「2.プレイエフェクト」(47ページ)をご覧ください。

## 6. キーボードトラック



## 解説

キーボードトラックとは、内部的に鍵盤キーと接続されたトラックのことです。  
 鍵盤キーの演奏データは、キーボードトラックのTGチャンネルの設定に従ってAWM音源部の特定のパートに伝わり、発音します。

また鍵盤キーの演奏データは、キーボードトラックのMIDIチャンネルの設定に従って、MIDI OUT端子より出力されます。

TGチャンネル、MIDIチャンネルについて詳しくは、「3.アウットプットセレクト」(60ページ)をご覧ください。

## 設定値

1~16

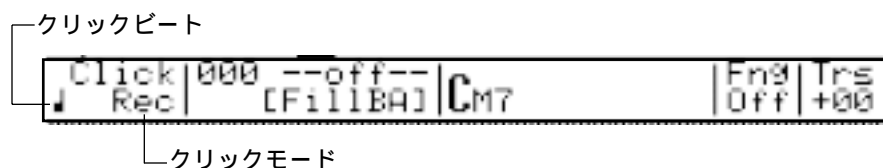
## 操作

カーソルを、任意のトラックに移動します。  
カーソルのあるトラックがキーボードトラックになります。(上図では、TR6がキーボードトラックです。)

## NOTE

カーソルがPat、Chd、Tmpにあるときは、TR1がキーボードトラックになります。  
カーソルが他のパラメーターに移動しても、キーボードトラックはトラック番号が白地に黒い数字で表示されます。

## 7. クリックビート、クリックモード



## 解説

テンポを知らせるクリック音の設定です。  
クリックビートでは、クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。  
クリックモードでは、クリック音をいつ鳴らすかを設定します。  
[PLAY]キーの上のランプは、リアルタイムレコーディング、再生中クリック音と同じタイミングで点滅します。  
ここでの設定は、パターンモード、フレーズモードでも有効です。

## 設定値

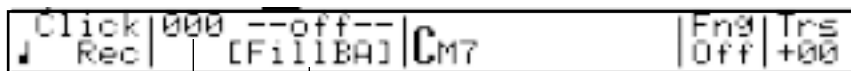
クリックビート: ○(全音符)...4拍または1小節に1回クリック音が鳴ります。  
○(2分音符)...2拍に1回クリック音が鳴ります。  
●(4分音符)...1拍に1回クリック音が鳴ります。  
♪(8分音符)...1拍に2回クリック音が鳴ります。  
♪♪(16分音符)...1拍に4回クリック音が鳴ります。

クリックモード: Off...クリック音を鳴らしません。  
Rec...リアルタイムレコーディング時にだけクリック音を鳴らします。  
Ply...リアルタイムレコーディング、再生時にクリック音を鳴らします。  
All...常にクリック音を鳴らします。

## 操作

1. カーソルをクリックビート、クリックモードに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で設定します。  
クリックビートは、音符が印字されているテンキーを使って設定することもできます。

## 8. スタイル番号、セクション



セクション  
スタイル番号

## 解説

スタイル番号とセクションを指定し、バッキングを受け持つパターンを一時的に設定します。

パターントラックにスタイル番号、セクションが設定されている場合は、現在再生中のスタイル番号、セクションが表示されます。

スタイル、セクションについては「第1章QY300の基礎知識」(9ページ)をご覧ください。

## 設定値

スタイル番号: 000(スタイル off)、001 ~ 100


セクション: Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、FillAB、FillBA、Ending

## NOTE

セクションには、数小節の再生後に、自動的に別のセクションに移行する機能があります。

Intro	MainA	FillAA	MainA
FillBB	MainB	FillAB	MainB
FillBA	MainA	Ending	停止

## 操作

- カーソルをスタイル番号に移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  でスタイル番号を、鍵盤キーの左側(E2 ~ E3)で、セクションを設定します。  
カーソルをセクションに移すと、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]でセクションを設定することもできます。

## NOTE

ソングを途中から再生するとき、選んだパターンによってはその場で演奏されない音があります。その場合は、再生を開始するメジャーをパターンの切りのよいメジャーに調節することで全ての音を再生することができます。

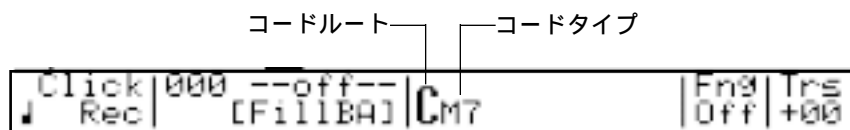
シーケンストラック(TR1 ~ 16)だけを再生する場合は、スタイル番号を000に設定します。

スタイル番号、セクションが設定されると、ソングをスタートさせることでパターンの再生がスタートします。パターンデータは同時に、MIDI OUT端子からパターンモードのアウトプットセレクトで設定されたMIDIチャンネルで出力されます。

このとき、同じチャンネルに設定されているシーケンストラックのデータとパターンデータはマージ(ミックス)されます。

パターンモードのアウトプットセレクトについては、「第3章パターンモード」(175ページ)をご覧ください。

## 9. コードルート、コードタイプ



## 解説

コードルートとコードタイプを指定し、バッキングを受け持つコードを一時的に設定します。

コードトラックにコードが設定されている場合は、現在再生中のコードルート、コードタイプが表示されます。

## 設定値

コードルート: C, C $\sharp$ (D $\flat$ ), D, E $\flat$ (D $\sharp$ ), E, F, F $\sharp$ (G $\flat$ ), G, A $\flat$ (G $\sharp$ ), A, B $\flat$ (A $\sharp$ ), B

コードタイプ: M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7( $\flat$ 5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7( $\flat$ 5), 7( $\flat$ 9), 7(13), sus4, 7( $\sharp$ 11), 7( $\sharp$ 5), 7( $\sharp$ 9), 7( $\flat$ 13), 7sus4, m7(11), THRU( - - - )

12種類のコードルートと、28種類のコードタイプを設定することができます。

また、各コードについてオンベース(on bass)、オリジナルベース(org bass)を設定することができます。

オンベースは、ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、その音に固定します。

オリジナルベースは、ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。



オンベース



オリジナルベース


コードタイプについて詳しくは、「資料」(267ページ)をご覧ください。

オンベース、オリジナルベースについて詳しくは、「第1章QY300の基礎知識」(7ページ)をご覧ください。

## 操作


1. カーソルをコードルート、コードタイプに移動します。
2. 鍵盤キーの左側(E2 ~ E $\flat$ 3)でコードルートを設定します。  
鍵盤キーの右側(E3 ~ F4)でコードタイプを設定します。  
鍵盤キーを押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。



3. を押すと点滅が止まり、コードが入力されます。


#### オンベースの設定方法

コードを設定した後、左側の[OCT DOWN]を押しながら鍵盤キーの左側(E2~E3)を押すと、オンベースのコードルートが設定されます。

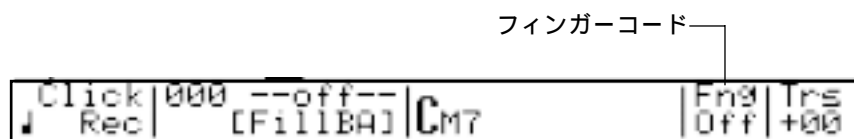
を押すと、点滅が止まりオンベース付きのコードが入力されます。

#### オリジナルベースの設定方法

コードを設定した後、左側の[OCT UP]を押しながら鍵盤キーの左側(E2~E3)を押すとオリジナルベースのコードルートが、鍵盤キーの右側(E3~F4)を押すとオリジナルベースのコードタイプが設定されます。

を押すと、点滅が止まりオリジナルベース付きのコードが入力されます。

## 10. フィンガードコード



### 解説

フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定します。

### 設定値

On、Off

### 操作

1. カーソルをフィンガードコードに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]でOn、Offを設定します。

### NOTE

この設定をOnにすると、QY300の鍵盤キーやMIDIキーボードで和音を押えることで、コードルート・コードタイプを直接入力することができます。

QY300の鍵盤キーを使う場合、カーソルをコードルート、コードタイプ、スタイル番号、セクション以外に置いてください。カーソルがコードルート、コードタイプにあると、全鍵盤がコードルート、コードタイプ指定用になり、フィンガードコード用には使えません。またカーソルが、スタイル番号、セクションにあると鍵盤キーの左側(E2~E3)は、セクション入力用になり、フィンガードコード用には使えません。

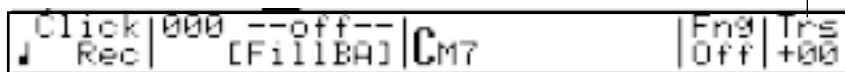
フィンガードコードゾーンの設定を工夫すると、和音を押えながら下の鍵盤を押えてオンベースやオリジナルベースを入力することができます。

フィンガードコードをOnに設定すると、フィンガードコードゾーンのハイキー以下の鍵盤はフィンガードコード用のキーとなり、演奏ができなくなります。

フィンガードコード機能については、「第1章QY300の基礎知識」(33ページ)をご覧ください。フィンガードコードゾーンについては、「第6章ユーティリティモード」(254ページ)をご覧ください。

## 11. トランスポーズ

トランスポーズ



## 解説

ソング全体の音程を、設定した音程分だけ上下します。

## 設定値

-12 ~ +12

単位は半音です。従って、+12に設定すると、ソング全体の音程が1オクターブ上がります。

逆に-12に設定すると、1オクターブ下がります。

## 操作

1. カーソルをトランスポーズに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で値を設定します。



## NOTE

ドラムボイスがアサインされたトラックについては、トランスポーズの設定は機能しません。

## [F1] (Effect) プレイエフェクト

## 解説

[F1](Effect)を押すと、プレイエフェクトの設定画面に移ります。プレイエフェクトでは、クオンタイズ、スイング、シフト、ゲートタイム、ベロシティなどについて、データには手を加えずに再生のみを変化させることができます。プレイエフェクトについて詳しくは、「2.プレイエフェクト」(47ページ)をご覧ください。

## [F2] (Output) アウトプットセレクト

## 解説

[F2](Output)を押すと、アウトプットセレクトの設定画面に移ります。アウトプットセレクトでは、各トラックのTGチャンネルとMIDIチャンネルを設定します。アウトプットセレクトについて詳しくは、「3.アウトプットセレクト」(60ページ)をご覧ください。

---

## [F3] (Voice) ボイス

---

**解説**

[F3](Voice)を押すと、ボイスの設定画面に移ります。  
ボイスでは、各トラックの音色やパン、ボリュームバランスを設定します。  
ボイスについて詳しくは、「4.ボイス」(64ページ)をご覧ください。

---

## [F4] (Mark) マーク/ジャンプ

---

**解説**

[F4](Mark)を押すと、マーク/ジャンプの画面に移ります。  
マーク/ジャンプでは、まずマーク機能で各ソングに10箇所までのメジャー・ビートをあらかじめ記憶しておき、次にジャンプ機能で必要に応じて直接そのメジャー・ビートへ移動することができます。  
マーク/ジャンプは、たとえば曲中のリハーサルマークの位置をマークしておく、曲作りの際や、QY300を使って楽器の練習をするときなどに大変便利です。  
マーク/ジャンプについて詳しくは、「5.マーク/ジャンプ」(72ページ)をご覧ください。

---

## [F5] (Save) セーブ

---

**解説**

[F5](Save)を押すと、ディスクモードのセーブソング画面に移ります。  
セーブソングでは、ソングデータをフロッピーディスクに保存することができます。  
[SHIFT]を押しながら[F5](Save)を押すと、セーブSMF画面に移ります。  
セーブSMFでは、ソングデータのうちシーケンストラック(TR1~16)、テンポトラックをスタンダードMIDIファイルデータとしてフロッピーディスクに保存することができます。  
セーブについて詳しくは、「第7章ディスクモード」(262ページ)をご覧ください。

---

## [F6] (Load) ロード

---

**解説**

[F6](Load)を押すと、ディスクモードのロードソング画面に移ります。  
ロードソングでは、ソングデータをフロッピーディスクからQY300のソングに読み込むことができます。  
[SHIFT]を押しながら[F6](Load)を押すと、ロードESEQ/SMF画面に移ります。  
ロードESEQ/SMFでは、ESEQ、スタンダードMIDIファイルのソングデータをQY300のソングに読み込むことができます。  
ロードについて詳しくは、「第7章ディスクモード」(264ページ)をご覧ください。



## プレイエフェクトとは

### 解説

プレイエフェクトとは、ソングを再生する際にクオンタイズをかけたりベロシティやゲートタイムを増減する働きを持ったフィルターのようなものです。このフィルターをソングにかけることで、データそのものを変更することなしに演奏タイミングやアーティキュレーションをリアルタイムに変更することができます。プレイエフェクトではデータそのものは変更しないので、何度でもやり直したり、再生を聴きながら設定を変更したりすることができます。プレイエフェクトは、ソングごとに独立して設定することができます。ソングを切り換えると、プレイエフェクトの設定も自動的に切り換わります。プレイエフェクトの各パラメーターはトラック単位で設定することができます。


### 操作


1. ソングプレイから[F1](Effect)を押して、プレイエフェクトにします。
2. [F1]～[F5]の任意の画面で49～50ページの各種パラメーターを設定します。
3. [F6](Exit)を押すと、ソングプレイに戻ります。

### NOTE

ソングジョブのノーマライズエフェクトを使うと、気に入ったプレイエフェクトの設定をデータに反映させて実際にデータを変更することができます。

ノーマライズエフェクトについて詳しくは、「8.ソングジョブ」(148ページ)をご覧ください。プレイエフェクトでは、[PLAY]、[STOP]、[TOP]、シャトルダイアルなどのキーはソングプレイ時と同様に機能します。これらのキーを使い、再生を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。

(プレイエフェクト[F1](perTR)の画面では、選ばれているトラックのデータだけが再生されます。)プレイエフェクト[F1](perTR)以外の各画面では、[SHIFT]を押えながらジョグダイアル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー  を操作することで、全てのトラックの設定を一度に変更することができます。

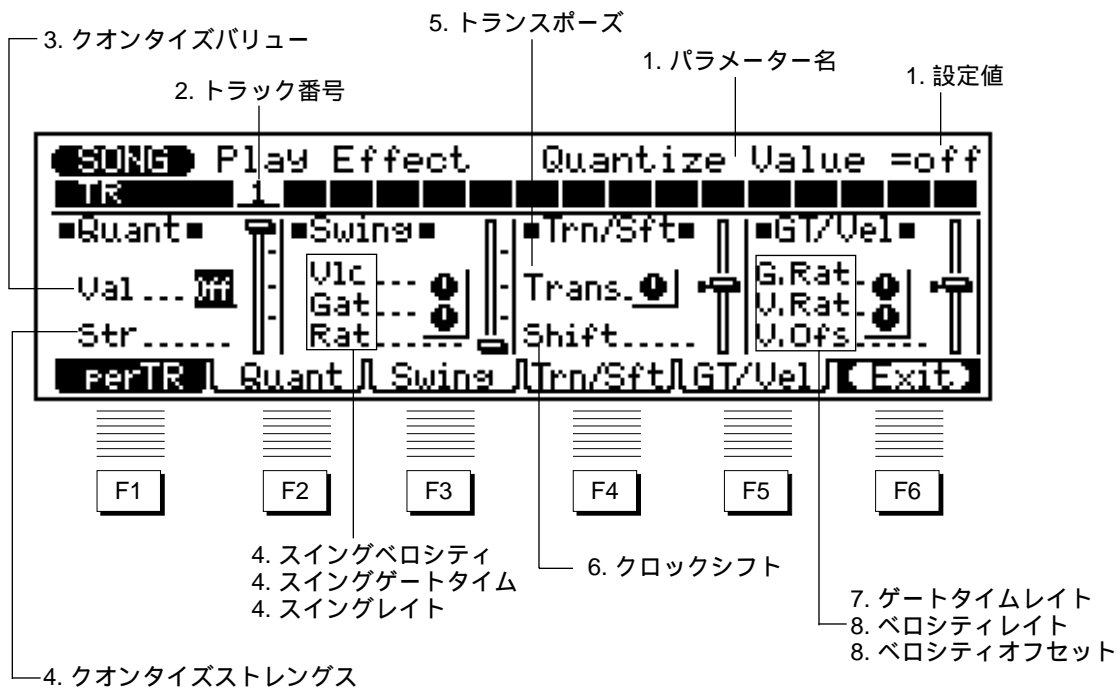
[SHIFT]+ジョグダイアル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]は、各トラックの設定に同じ値を加減します。[SHIFT]+テンキー  は、全てのトラックを同じ値に設定します。

## 5つの設定画面

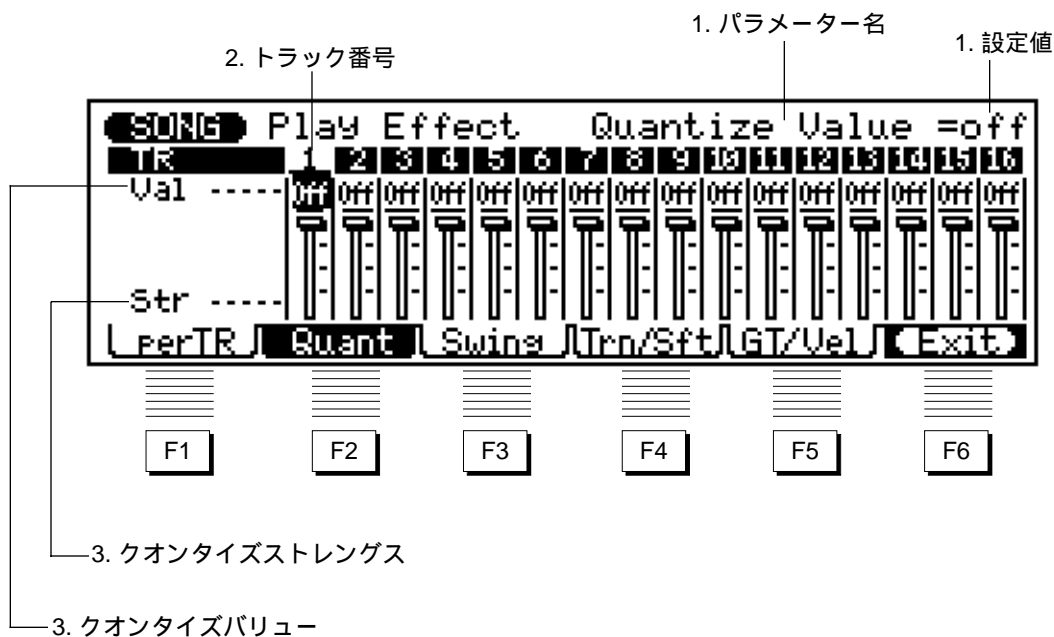
プレイエフェクトは、ファンクションキーの[F1]～[F5]に割り当てられた5つの画面で設定することができます。

[F1](perTR): パートラック .....	トラックごとに、プレイエフェクトの全てのパラメーターを設定する画面です。
[F2](Quant): クオンタイズ .....	プレイエフェクトのクオンタイズについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。
[F3](Swing): スイング .....	プレイエフェクトのスイングについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。
[F4](Trm/Sft): トランスポーズ/クロックシフト .....	プレイエフェクトのトランスポーズとクロックシフトについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。
[F5](GT/Vel): ゲートタイム/ベロシティ .....	プレイエフェクトのゲートタイムとベロシティについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。

[F1](perTR): パートラック



[F2](Quant): クオンタイズ



[F3](Swing): スイング

2.トラック番号

1.パラメーター名

1.設定値

4. スイングベロシティ

4. スイングゲートタイム

4. スイングレイト

F1 F2 F3 F4 F5 F6

[F4](Trn/Sft): トランスポーズ/クロックシフト

2.トラック番号

1.パラメーター名

1.設定値

5. トランスポーズ

6. クロックシフト

F1 F2 F3 F4 F5 F6

[F5](GT/Vel): ゲートタイム/ベロシティ

2.トラック番号

1.パラメーター名

1.設定値

7. ゲートタイムレイト

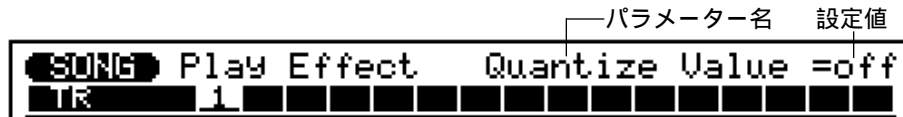
8. ベロシティレイト

8. ベロシティオフセット

F1 F2 F3 F4 F5 F6

ここでは、[F1](perTR)画面を例にとって全てのパラメーターを説明します。

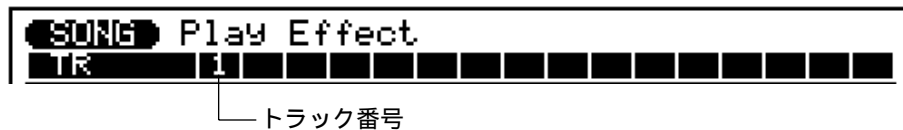
## 1. パラメーター名、設定値



解説

現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。

## 2. トラック番号



解説

プレイエフェクトを設定するトラックを設定します。

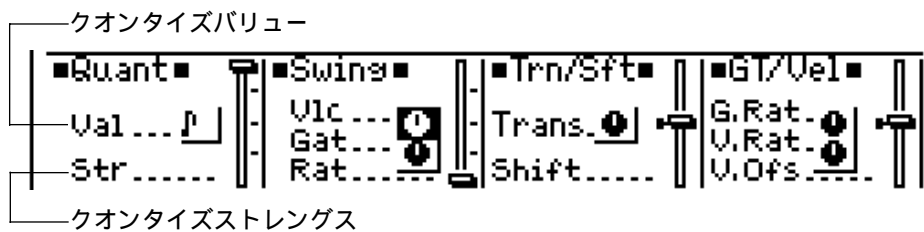
設定値

1~16

操作

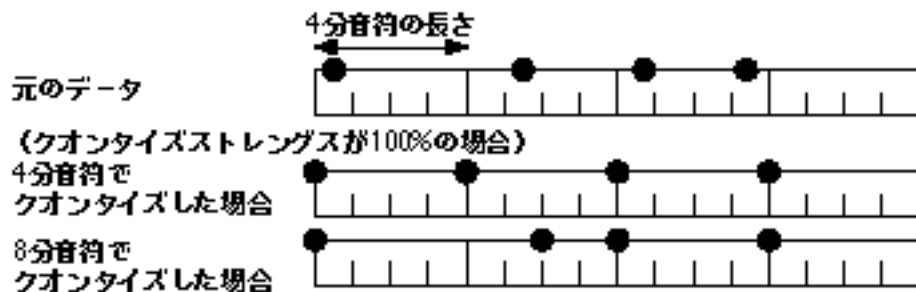
カーソルを設定したいトラック番号に移動します。  
トラック番号が表示されているのが、現在選ばれているトラックです。

## 3. クオンタイズ



### クオンタイズとは

クオンタイズは、演奏データの発音のタイミングを音符を設定してジャストタイミングにそろえる機能です。














## クオンタイズバリュー

解説

クオンタイズをかける時に、タイミングの修正の基準になる音符を設定します。



設定値

off. 32分音符  16分3連音符  16分音符   
 3分3連音符  8分音符  4分3連音符   
 4分音符   
 16分音符+16分3連音符  8分音符+8分3連音符 

操作

1. カーソルをクオンタイズバリューに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]で、値を設定します。

NOTE

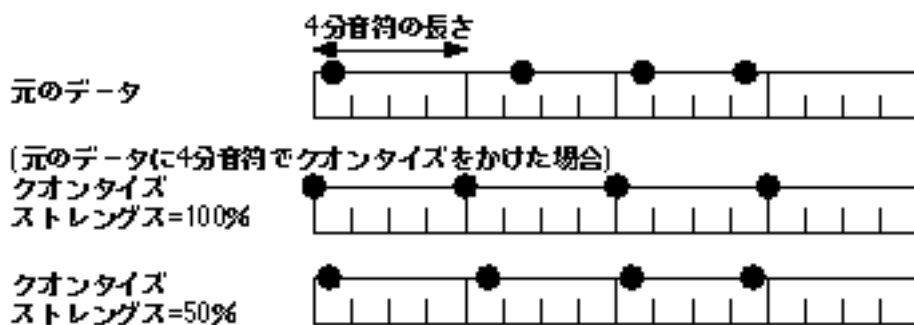
クオンタイズバリューは、音符の印刷されたテンキーでも入力可能です。  
 「」は16分音符と16分3連音符を、「」は8分音符と8分3連音符を基準音符とします。

## クオンタイズストレングス

解説

クオンタイズをかける時に、演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。

クオンタイズストレングスは、クオンタイズの強さの設定と考えることもできます。クオンタイズストレングスの設定が100%だとクオンタイズの強さが最も強く、演奏データはジャストのタイミングに移動します。設定が0%だとクオンタイズの強さが最も弱く、演奏データは全く移動せずクオンタイズはかかりません。




0% ~ 100%

設定値

1. カーソルをクオンタイズストレングスに移動します。

操作

2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

## 4. スイング

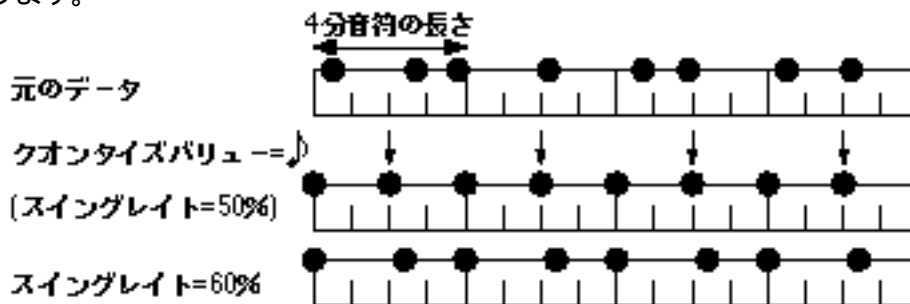


## スイングとは

プレイエフェクトでクオンタイズをかける時に、クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する機能です。たとえば、クオンタイズバリューが8分音符の場合、8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、6、8拍目にあるデータが移動します。(下の図の矢印のついたデータです。)

クオンタイズバリューが $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{8}$ の場合は、この音符を1拍としてメジャーの先頭から1、2、3と数えたときの、3、6、9拍目にあるデータが移動します。

また、クオンタイズバリューが $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{4}$ の場合は、 $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{4}$ の裏拍のみにスイングがかかります。



QY300はさらに、後ろに移動させたデータのベロシティやゲートタイムを変えることでリズムをよりスイングさせる機能を持っています。

## スイングベロシティ

## 解説

クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのベロシティを変更してスイング感を出す設定です。

100%に設定すると元のベロシティのままです。設定を100%より小さくすると裏の拍にあたるデータのベロシティが弱くなり、100%より大きくすると強くなります。

## 設定値

0% ~ 100% ~ 200%

## 操作

1. カーソルをスイングベロシティに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で、値を設定します。

## NOTE

ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。  
ベロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。

## スイングゲートタイム

## 解説


クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのゲートタイムを変更してスイング感を出す設定です。

100%に設定すると元のゲートタイムのままです。設定を100%より小さくすると裏の拍にあたるデータのゲートタイムが短くなり、100%より大きくすると長くなります。

## 設定値

0% ~ 100% ~ 200%

## 操作

1. カーソルをスイングゲートタイムに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

## NOTE

ゲートタイムが0以下になる場合は、最終的に1にします。

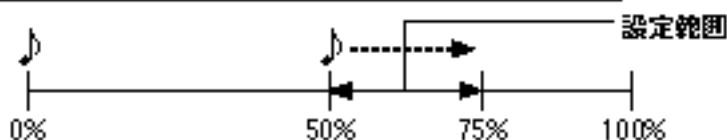
## スイングレイト

## 解説

クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータの発音のタイミングを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する設定です。

スイングレイトは、クオンタイズバリューとして設定した音符の2~3つ分の長さを100%として、%で設定します。スイングレイトの設定は、クオンタイズバリューによって異なります。

クオンタイズバリューが「♪」の場合



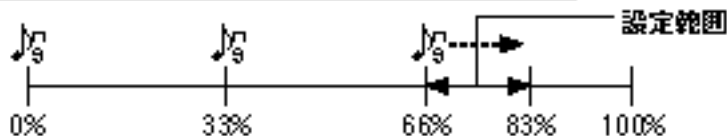
この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する裏拍の音符(2つ目の音符)の本来の位置は、50%になります。

スイングレイトの設定を50%にすると、データはちょうど裏の拍で発音するためスイング感はありません。

50%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。

設定を最大の75%にすると、データは符点音符の位置まで移動します。

クオンタイズバリューが「♪♪」の場合

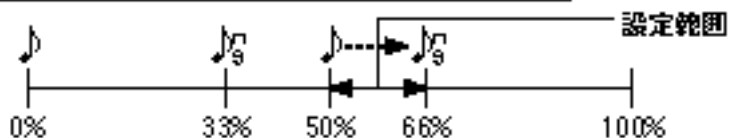


この場合は、クオンタイズバリューに設定した音符の3つ分の長さを100%とします。

スイングによって移動する3連符の3つ目の音符の本来の位置は、66%になります。スイングレイトの設定を66%にすると、データはちょうど3連符の3つ目の拍で発音するためスイング感はありません。

66%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。

設定を最大の83%にすると、データは6連符の位置まで移動します。  
クオンタイズバリューが「♪-♪<sub>3</sub>」「♪+♪<sub>3</sub>」の場合



この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の内、♪の2つ分または♪の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する裏拍の音符(2つ目の音符)の本来の位置は、50%になります。

スイングレイトの設定を50%にすると、データはちょうど裏の拍で発音するためスイング感はありません。

50%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。

設定を最大の66%にすると、データは3連符の3つ目の音符の位置まで移動します。

#### 設定値

クオンタイズバリューが♪、♪、♪、♪の場合

50% ~ 75%

クオンタイズバリューが♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub>の場合

66% ~ 83%

クオンタイズバリューが♪+♪<sub>3</sub>、♪+♪<sub>3</sub>の場合

50% ~ 66%

#### 操作

1. カーソルをスイングレイトに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

#### NOTE

クオンタイズストレンクスが100%でない場合、スイングで後ろに移動したデータが、通常のスイングのかからないデータより後ろにきてしまうことがあります。その場合、後ろのデータも一緒にずれます。

## 5. トランスポーズ

トランスポーズ



## 解説

プレイエフェクトによって、あるトラックの全てのデータの音程を半音単位で上下にシフトします。

従って+12に設定すると、あるトラックの全てのデータが1オクターブ上がります。  
-12に設定すると、1オクターブ下がります。

## 設定値

-99 ~ +99

## 操作

1. カーソルをトランスポーズに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で、値を設定します。

## 6. クロックシフト



クロックシフト

## 解説

プレイエフェクトによって、あるトラックの全てのデータの再生タイミングをクロック単位で前後に移動します。

クロックとは、4分音符を96等分した長さで、QY300が時間を表すときの単位です。QY300の分解能は4分音符/96なので、クロックはQY300で扱えるもっとも短い時間だということになります。

QY300では、音符の長さを表したり、音符の発音タイミングを示す場合に、クロックという単位を使います。


設定が0より小さければ再生のタイミングは前に、大きければ後ろに移動します。クロックについて詳しくは、「7.ソングエディット」(105ページ)をご覧ください。



## 設定値

-999 ~ 0 ~ +999

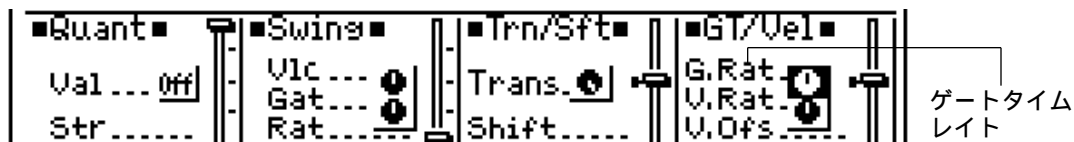
## 操作

1. カーソルをクロックシフトに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

## NOTE

曲の先頭より前にデータをシフトすることはできません。  
曲の先頭からデータが並んでいる状態で、クロックシフトに0より小さな値を設定すると、データが曲の先頭に集まってしまいます。

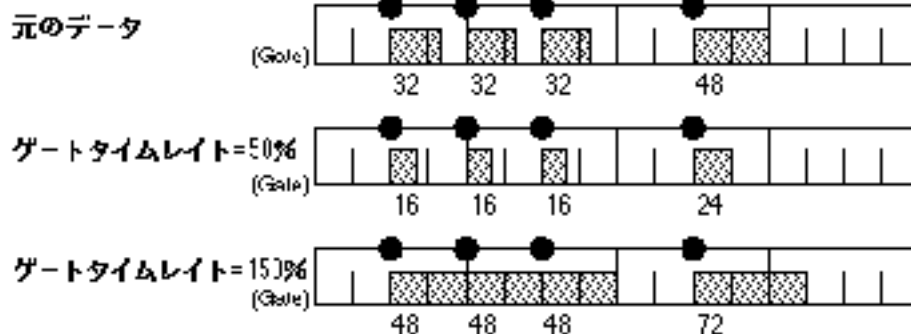
## 7. ゲートタイムレイト



プレイエフェクトによって、あるトラックの全てのデータのゲートタイムを%で増減します。

ゲートタイムとは、音符を演奏している時間を示す値です。持続系のボイスの場合、ゲートタイムが実際の発音時間にあたります。


ゲートタイムレイトを100%に設定すると、ゲートタイムは元のままで変化ありません。ゲートタイムレイトの設定を100%より小さくするとゲートタイムは短くなり、100%より大きくすると長くなります。



## 設定値

0% ~ 100% ~ 200%

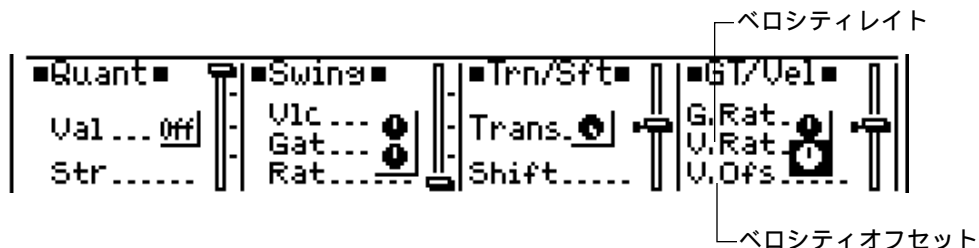
## 操作

1. カーソルをゲートタイムレイトに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

## NOTE

ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。

## 8. ベロシティ



## ベロシティとは

ベロシティとは、音符を演奏する際のタッチの強弱を示す値です。ボイスの設定により、ベロシティの強弱で音量などが変化します。

プレイエフェクトでは、ベロシティレイトとベロシティオフセットの2つのパラメーターでトラックごとにベロシティの値を変更します。

実際のベロシティは、以下の計算式に基づいて再生されます。

$$\text{再生時のベロシティ} = \text{元のデータ} \times \text{ベロシティレイト} + \text{ベロシティオフセット}$$

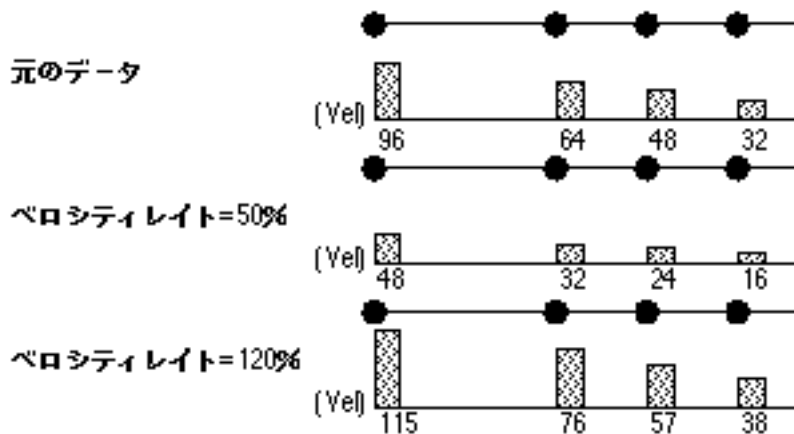
ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。

ベロシティが128以上になっている場合は、最終的に127にします。

## ベロシティレイト

## 解説

プレイエフェクトによって、あるトラックの全てのデータのベロシティを%で増減します。100%に設定するとベロシティは元のままで変化ありません。設定を100%より小さくするとベロシティは弱くなり、100%より大きくすると強くなります。



## 設定値

0% ~ 100% ~ 200%

## 操作

1. カーソルをベロシティレイトに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で、値を設定します。

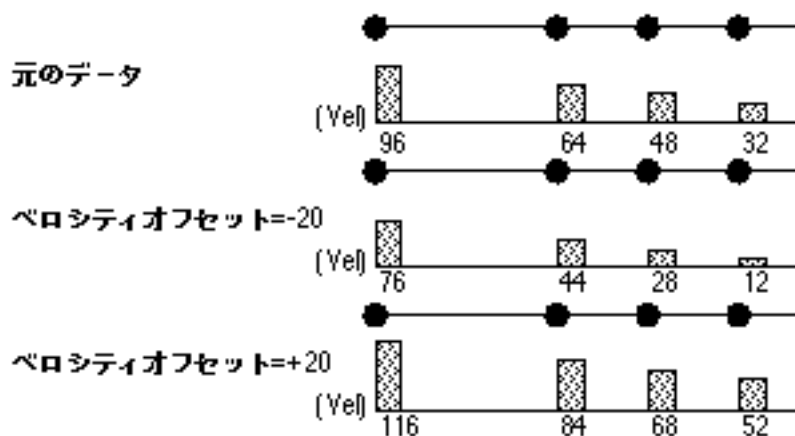
## ベロシティオフセット

## 解説

プレイエフェクトによって、あるトラックの全てのデータのベロシティをオフセット値で増減します。

ベロシティレートが%でベロシティの値を増減していたのに対して、ベロシティオフセットはオフセット値を加えることで値を増減します。


0に設定するとベロシティは元のままで変化ありません。設定を-1以下にするとベロシティは弱くなり、+1以上にすると強くなります。



## 設定値

-99 ~ 0 ~ +99

## 操作

1. カーソルをベロシティオフセットに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

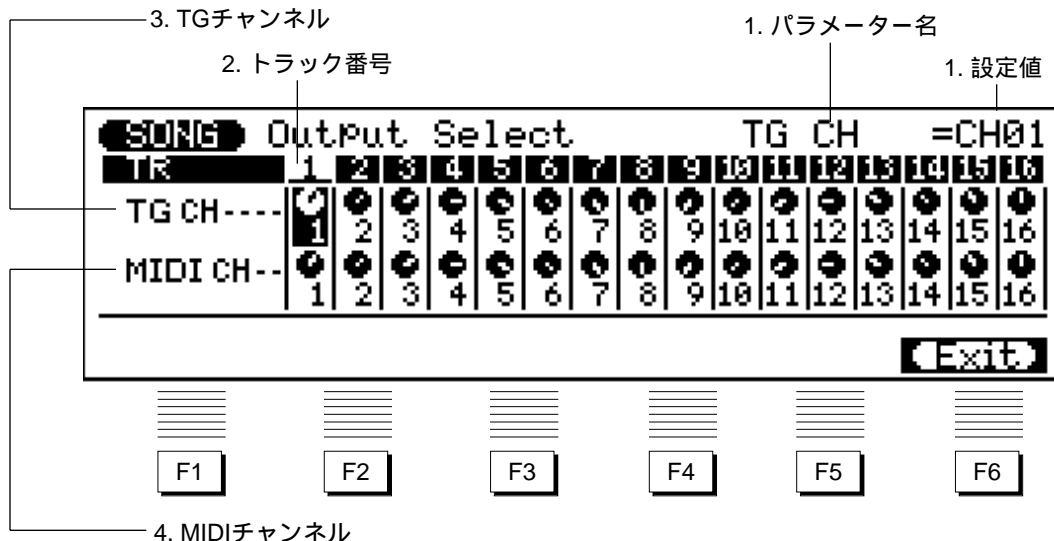


## 3. アウトプットセレクト

手順

[SONG]: ソングプレイ

[F2](Output): アウトプットセレクト



パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
1	パラメーター名、設定値	-	現在カーソルのあるパラメーターの名前と設定されている値を表示します。	61ページ
2	トラック番号	1～16	現在選ばれているトラックの番号を白地に黒い数字で表示します。	61ページ
3	TGチャンネル	Off、1～16	各トラックの内部音源に対する送信チャンネルです。	61ページ
4	MIDIチャンネル	Off、1～16	各トラックのMIDIアウトからの送信チャンネルです。	62ページ

ファンクションキー		機能	
[F6]	Exit	エグジット	アウトプットセレクトから抜けて、ソングプレイに戻ります。


### アウトプットセレクトとは

解説

アウトプットセレクトでは、ソングを再生する際の、各トラックの内部音源に対する送りのチャンネル(TGチャンネル)と、MIDI出力するときのMIDIチャンネルを設定します。

アウトプットセレクトは、ソングごとに独立して設定することができます。ソングを切り換えると、アウトプットセレクトの設定も自動的に切り換わります。

操作

1. ソングプレイから[F2](Output)を押して、アウトプットセレクトにします。
2. カーソルキーでカーソルを移動した後、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキ－  でTGチャンネル、MIDIチャンネルを設定します。
3. [F6](Exit)を押すと、ソングプレイに戻ります。

## 1. パラメーター名、設定値



解説

現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。

## 2. トラック番号



解説

現在選ばれているトラックを白地に黒い数字で表示します。

設定値

1～16

操作

カーソルキーでカーソルを移動します。

## 3. TGチャンネル



解説

各トラックの内部音源に対する送信チャンネルです。

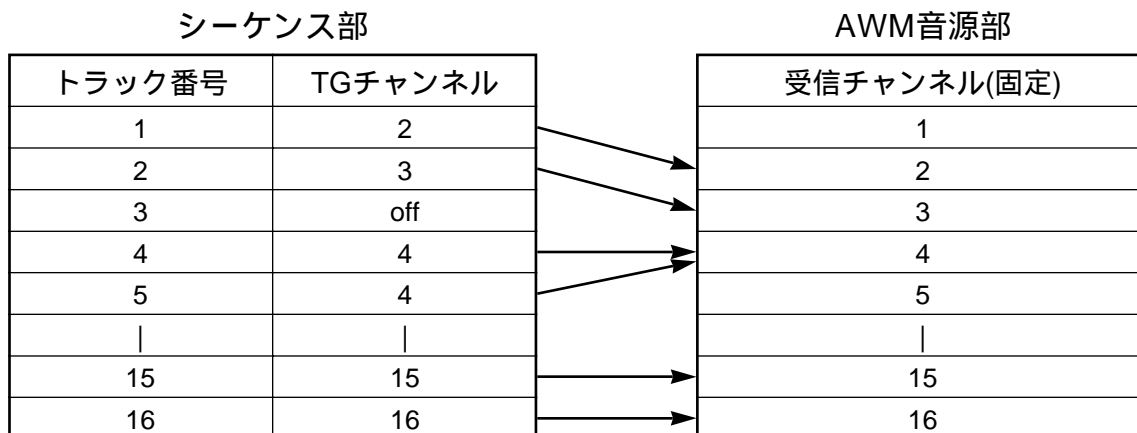
QY300の内部では、シーケンス部とAWM音源部は下図のようにTGチャンネルを通してつながっています。

AWM音源部の受信チャンネルは固定なので、TGチャンネルによってトラックに対応する音源側のパートを変更することができます。

設定の仕方、複数のトラックで1つのパートを演奏することもできます。

内部音源を発音させずに再生データをMIDI出力したい場合は、TGチャンネルをOffに設定します。

TGチャンネルは、ソングごとに設定することができます。



設定値

Off: AWM音源部にデータを送りません。  
1~16: AWM音源部の1~16の音源チャンネルにデータを送ります。

操作

- カーソルを任意のトラックのTGチャンネルに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で、値を設定します。  
[SHIFT]を押えながらジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー を操作することで、全てのトラックの設定を一度に変更することができます。  
[SHIFT]+ジョグダイヤル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]は、各トラックの設定に同じ値を加減します。  
[SHIFT]+テンキー は、全てのトラックを同じ値に設定します。

## 4. MIDIチャンネル



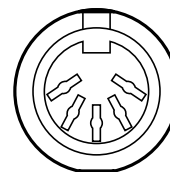
解説

各トラックのMIDIアウトに対する送信チャンネルです。  
QY300では、各トラックには単一チャンネルのデータが入っていて、演奏再生時に下図のようにMIDIチャンネルを付加されてMIDI端子から出力されます。  
MIDI出力からデータを出力させないで、内部音源だけを発音させたい場合は、MIDIチャンネルをOffに設定します。  
MIDIチャンネルは、ソングごとに設定することができます。

## シーケンス部

トラック番号	MIDIチャンネル
1	2
2	3
3	3
4	4
5	5
15	15
16	16

MIDIアウト端子



## 設定値

Off :MIDI端子からデータを出しません。

1~16 :各トラックのデータをチャンネル1~16で出力します。

## 操作

1. カーソルを任意のトラックのMIDIチャンネルに移動します。

2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で、値を設定します。

[SHIFT]を押えながらジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー を操作することで、全てのトラックの設定を一度に変更することができます。

[SHIFT]+ジョグダイヤル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]は、各トラックの設定に同じ値を加減します。

[SHIFT]+テンキー は、全てのトラックを同じ値に設定します。

## 4. ボイス

手順

[SONG]:ソングプレイ  
[F3](Voice):ボイス

パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
1	パラメーター名、設定値	—	現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。	66ページ
2	音源チャンネル番号	M、1～16	現在設定を行っている音源チャンネル番号を、白地に黒い数字で表示します。	66ページ
3	ボイス	1～128、DR1～DR8、OFF	各音源チャンネルのボイスを設定します。	67ページ
4	パン	Left7～Left1、Center、Right1～Right7	ステレオで再生する際のパン(音の定位)を設定します。	67ページ
5	ボリューム	0～127	各音源チャンネルの音量を設定します。	68ページ
6	リバーブタイプ	Hall1,2、Room1,2、Plate1,2、Delay1,2	リバーブの種類を設定します。	68ページ
7	リバーブデプス	0～8	音源チャンネルごとにリバーブの深さを設定します。	69ページ
8	コースチューン	-24～0～+24	音源チャンネルごとに、チューニングを半音単位で設定します。	69ページ
9	ファインチューン	-100～+99	音源チャンネルごとに、チューニングをセント単位で設定します。	70ページ
10	ピッチベンドレンジ	0～24	音源チャンネルごとに、ピッチベンドレンジを半音単位で設定します。	71ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	Mixer	ミキサー	各音源チャンネルのボイス、パン、ボリュームと、マスターボリュームを設定する画面です。
[F2]	Reverb	リバーブ	リバーブを設定する画面です。
[F3]	CosTun	コースチューン	音源チャンネルごとに半音単位で音程を変更する画面です。
[F4]	FinTun	ファインチューン	音源チャンネルごとにセント単位で音程を変更する画面です。
[F5]	PbRang	ピッチベンドレンジ	音源チャンネルごとにピッチベンドレンジを半音単位で設定する画面です。
[F6]	Exit	エグジット	ボイスから抜けて、ソングプレイに戻ります。

## ボイスとは

### 解説

ソングを再生・録音する際の、各音源チャンネルのボイス、パン、ボリューム、リバーブなどの設定を行います。

ボイスはソングごとに設定することができ、ソングを切り換えると自動的にボイスの設定も切り換わります。

1~16の音源チャンネルのうち、チャンネル10はドラム専用のチャンネルになっています。


ボイスでは上記の10個のパラメーターが、[F1]~[F5]の5つの画面に割り当てられています。

### 操作


1. ソングプレイから[F3](Voice)を押してボイスにします。
2. [F1]~[F5]で画面を切り換えながら、66~71ページの各種パラメーターを設定します。
3. [F6](Exit)を押すと、ソングプレイに戻ります。

### NOTE

ボイスでは、[PLAY]、[STOP]、[TOP]、シャトルダイヤルなどのキーはソングプレイ時と同様に機能します。これらのキーを使い、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。

ボイスでは、[SHIFT]を押えながらジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー  を操作することで、全ての音源チャンネルの設定を一度に変更することができます。

[SHIFT]+ジョグダイヤル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]は、各音源チャンネルの設定に同じ値を加減します。

[SHIFT]+テンキー  は、全ての音源チャンネルを同じ値に設定します。

## [F1](Mixer)ミキサー画面

手順

[SONG] [F3](Voice) [F1](Mixer)



## 1. パラメーター名、設定値

解説

現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。

## 2. 音源チャンネル番号

解説

現在設定を行っている音源チャンネル番号(M,1~16)を白地に黒い数字で表示します。

設定値

M、1~16

操作

カーソルキーでカーソルを移動します。

NOTE

ミキサー画面の **M** は、マスターボリュームを表します。

音源チャンネル番号は、アウトプットセレクトのTGチャンネルに対応しています。そのため、TGチャンネルをトラック番号と違う値に設定していると、トラック番号と音源チャンネル番号が一致しなくなります。

あるトラックのボイスの設定を変えているのに、再生音に変化がない場合は、TGチャンネルを確認してください。

### 3. ボイス


#### 解説

各音源チャンネルのボイスを設定します。  
 設定したボイスのボイスナンバー、ボイス名はディスプレイ上段のパラメーター名、設定値に表示されます。  
 各音源チャンネル表示の下には、設定したボイスのカテゴリーが表示されます。

#### 設定値

001 ~ 128、DR1 ~ DR8、OFF  
 (CH10...DR1 ~ DR8、OFF)

#### 操作

- カーソルを任意の音源チャンネルのボイスに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]テンキー  で、ボイスを設定します。

#### NOTE

シーケンサー部の各トラックにプログラムチェンジの情報が入力されている場合、そのデータの値に書き換えられます。

ボイス名については、プリセットボイスリスト(273ページ)をご覧ください。

表示	カテゴリー	ボイスナンバー
Pf	ピアノ	1 ~ 8
Cp	クロマチックパーカッション	9 ~ 16
Or	オルガン	17 ~ 24
Gt	ギター	25 ~ 32
Ba	ベース	33 ~ 40
St	ストリングス	41 ~ 48
En	アンサンブル	49 ~ 56
Br	ブラス	57 ~ 64
Rd	リード	65 ~ 72

表示	カテゴリー	ボイスナンバー
Pi	パイプ	73 ~ 80
Ld	シンセリード	81 ~ 88
Pd	シンセパッド	89 ~ 96
Fx	シンセエフェクト	97 ~ 104
Et	エスニック	105 ~ 112
Pc	パーカッシブ	113 ~ 120
Se	サウンドエフェクト	121 ~ 128
Dr	ドラム	DR1 ~ DR8

### 4. パン

#### 解説

ステレオで再生する際のパン(左右の音の定位)を設定します。

#### 設定値

Left7 ~ Left1、Center、Right1 ~ Right7

#### 操作

- カーソルを任意の音源チャンネルのパンに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]で、値を設定します。

#### NOTE

シーケンサー部の各トラックにパンの情報が入力されていると、そのデータの値に書き換えられます。

チャンネル10(ドラムパート)のパンは、ドラムの楽器ごとにプリセットで設定されているパンに対してのオフセット値(相対的な増減値)として働きます。



## 5. ボリューム


解説

音源チャンネルごとの音量を設定します。  
ディスプレイ中の音源チャンネルMはマスターボリュームです。

設定値

000 ~ 127

操作

- カーソルを任意の音源チャンネルのボリュームに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

NOTE

シーケンサー部の各トラックにボリュームの情報が入力されていると、そのデータの値に書き換えられます。

[F2](Reverb)リバーブ画面

手順

[SONG] [F3](Voice) [F2](Reverb)



## 6. リバーブタイプ

解説

リバーブの種類を設定します。

設定値

Hall1, Hall2, Room1, Room2, Plate1, Plate2, Delay1, Delay2

操作

- カーソルをリバーブタイプに移動します。
- ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

## 7. リバーブデプス


解説

音源チャンネルごとにリバーブの深さを設定します。



設定値

0~8

操作

- カーソルを任意の音源チャンネルのリバーブデプスに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]でまたはテンキー  で値を設定します。

NOTE

カーソルがリバーブデプスにあるとき、 のカーソルキーで直接リバーブタイプにカーソルを移動することができます。また、カーソルがリバーブタイプにあるとき、 のカーソルキーで直接もとのトラックのリバーブデプスにカーソルを戻すことができます。

[F3](CosTun)コースチューン画面

手順

[SONG] [F3](Voice) [F3](CosTun)



1. パラメーター名  
1. 設定値

2. 音源チャンネル番号

3. ボイス

8. コースチューン

F1 F2 F3 F4 F5 F6

## 8. コースチューン


解説

音源チャンネルごとに、チューニングを半音単位で設定します。

設定値

-24~0~+24

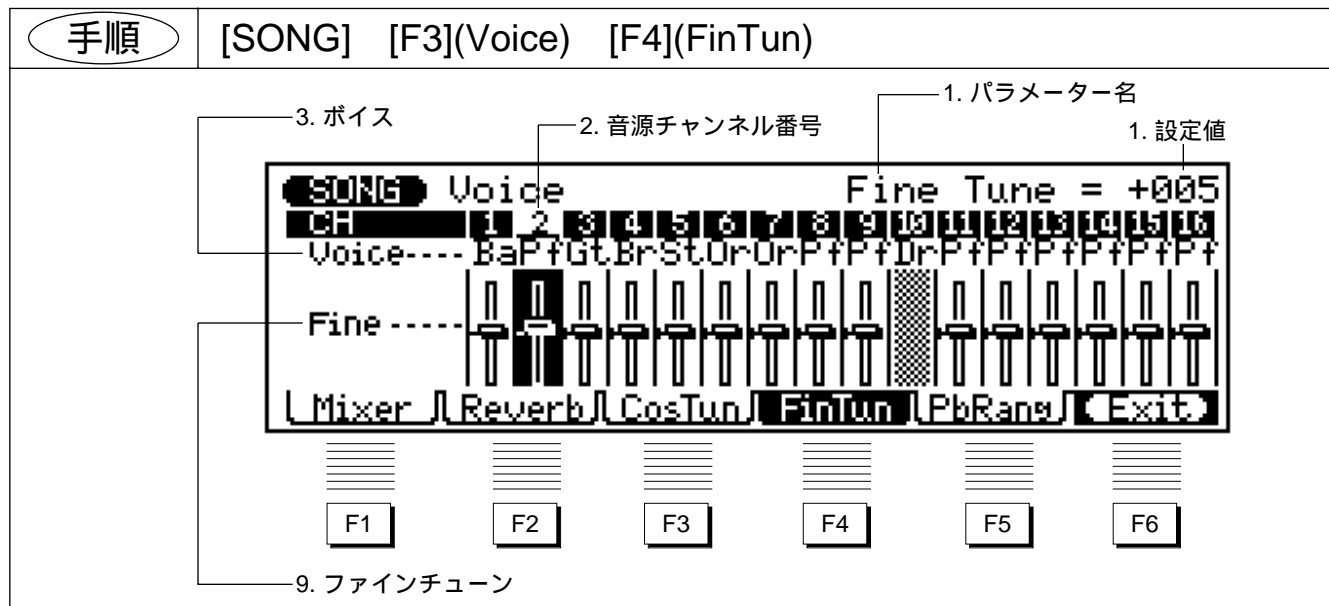
操作

- カーソルを任意の音源チャンネルのコースチューンに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

NOTE

チャンネル10はドラムに固定されているため、コースチューンの設定はできません。他のチャンネルでも、ボイスにドラムが割り当てられると、AWM音源部はそのチャンネルのコースチューンの設定を無視します。

## [F4](FinTun)ファインチューン画面



## 9. ファインチューン

解説

音源チャンネルごとに、チューニングをセント単位で設定します。

設定値

-100 ~ 0 ~ +99

操作

- カーソルを任意の音源チャンネルのファインチューンに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で値を設定します。

NOTE

チャンネル10はドラムに固定されているため、ファインチューンの設定はできません。  
他のチャンネルでもボイスにドラムが割り当てられると、AWM音源部はそのチャンネルのファインチューンの設定を無視します。

## [F5](PbRang)ピッチベンドレンジ画面

手順	[SONG] [F3](Voice) [F5](PbRang)
----	---------------------------------

1. パラメーター名  
1. 設定値

2. 音源チャンネル番号

3. ボイス

10. ピッチベンドレンジ

## 10. ピッチベンドレンジ

## 解説

音源チャンネルごとに、ピッチベンドレンジを半音単位で設定します。

## 設定値

0~+24

## 操作

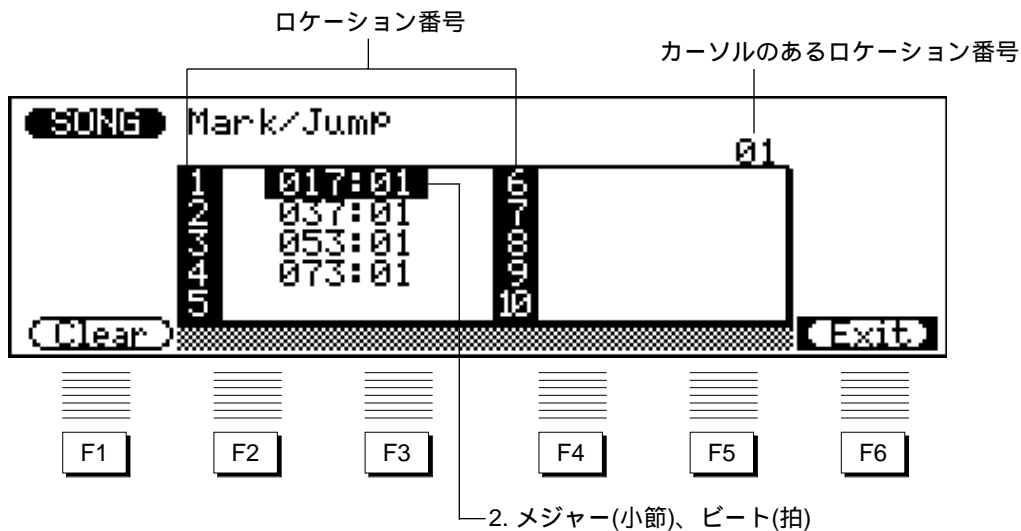
- カーソルを任意の音源チャンネルのピッチベンドレンジに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で値を設定します。

## NOTE

チャンネル10はドラムに固定されているため、ピッチベンドレンジの設定はできません。  
他のチャンネルでもボイスにドラムが割り当てられると、AWM音源部はそのチャンネルのピッチベンドレンジの設定を無視します。

## 5. マーク/ジャンプ

手順

[SONG]: ソングプレイ  
[F4](Mark): マーク/ジャンプ

解説

マーク/ジャンプでは、まずマーク機能で任意のメジャー、ビートをあらかじめ記憶しておき、次にジャンプ機能で必要に応じて直接そのメジャー、ビートへ移動します。

たとえば曲中のリハーサルマークの位置をマークしておくのと、すぐにそのメジャー、ビートを呼び出すことができるので、曲作りや、QY300を使って楽器の練習をするときなどに大変便利です。

ここでは、メジャー、ビートをマークするためのロケーション番号というメモリーがソングごとに10個用意されています。

カーソルを空欄になっているロケーション番号に移動してから $\square$ を押すと、そのロケーション番号にメジャー、ビートを記憶することができます。


カーソルをメジャー、ビートがすでに記憶されているロケーション番号に移動してから $\square$ を押すと、自動的にソングプレイに戻り、記憶されていたメジャー、ビートに移動します。

ロケーション番号に記憶されているメジャー、ビートを消すには、[F1](Clear)を使います。


ジャンプせずにソングプレイに戻るには、[F6](Exit)を押します。

## 操作

マークの操作

1. ソングプレイで、マークしたいメジャー、ビートを選びます。
2. [F4](Mark)を押して、マーク/ジャンプに入ります。
3. メジャー、ビートが記憶されていないロケーション番号にカーソルを移動します。
4. を押すと、メジャー、ビートがロケーション番号に記憶され、自動的にソングプレイに戻ります。

ジャンプの操作

1. ソングプレイから[F4](Mark)を押して、マーク/ジャンプに入ります。
2. ジャンプしたいメジャー、ビートが記憶されているロケーション番号にカーソルを移動します。
3. を押すと、自動的にソングプレイに戻り、記憶されていたメジャー、ビートに移動します。

マークされているメジャー(小節)・ビート(拍)を消す操作

1. ソングプレイから[F4](Mark)を押して、マーク/ジャンプに入ります。
2. 消去したいメジャー、ビートが記憶されているロケーション番号にカーソルを移動します。
3. [F1](Clear)を押します。  
記憶されていたメジャー、ビートが消去され、そのロケーション番号が空欄になります。

## 6. ソングレコーディング

手順

[SONG]: ソングプレイ  
[REC]: レコーディングスタンバイ

### ソングレコーディングとは

解説

現在選ばれているソングに対して、リアルタイムレコーディング、ステップレコーディング、パンチレコーディングのいずれかのレコーディングモードで演奏データを録音します。

操作

1. ソングプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにします。  
(この状態で[REC]をもう一度押すと、ソングプレイに戻ります。)
2. レコーディングモード、レコーディングトラックをはじめ、各種パラメーターを設定します。
3. [PLAY]を押して、レコーディングを開始します。
4. [STOP]を押すと、レコーディングが終了しソングプレイに戻ります。

## レコーディングスタンバイ

手順 [SONG] [REC]

5. パンチインポイント、パンチアウトポイント

1. レコーディングモード

メジャー(小節)、ビート(拍)

フィンガーコード

テンポ

2. レコーディングトラック

3. 拍子

クリックビート  
クリックモード

トランスポーズ

4. マルチレコーディング

1. レコーディングモード

コードルート、コードタイプ

セクション

スタイル

F1 F2 F3 F4 F5 F6



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1 レコーディングモード	[F4](REAL)、 [F5](STEP)、 [F6](PUNCH)	レコーディング方法を設定します。	77ページ
2 レコーディングトラック	TR1 ~ 16、Pat、Chd	レコーディングトラックを設定します。	77ページ
3 拍子	1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4	拍子を設定します。	78ページ
4 マルチレコーディング	On、Off	マルチレコーディングのOn、Offを設定します。	78ページ
5 パンチインポイント、パンチアウトポイント	001:1 ~ 999:8	パンチレコーディングの録音開始ポイントと終了ポイントを設定します。	79ページ
メジャー(小節)、ビート(拍)	001 ~ 999	ソングの録音を始めるメジャーを設定します。	38ページ
テンポ	25.0 ~ 300.0	ソングを録音するテンポを設定します。	39ページ
クリックビート		クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。	41ページ
クリックモード	Off, Rec, Ply, All	クリック音をいつ鳴らすかを設定します。	41ページ
スタイル番号	000: off、001 ~ 100	バックিংを受け持つスタイルを設定します。	42ページ
セクション	Intro, MainA, MainB, Fill AA, FillBB, FillAB, FillBA , Ending	各スタイルを構成する8つのセクションから1つを選択します。	42ページ
コードルート	C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B	パターンを鳴らすコードを設定します。	43ページ
コードタイプ	M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(b5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(b5), 7(b9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7(b13), 7sus4, m7(11)		
フィンガードコード	THRU( - - - ) On, Off	フィンガードコード機能を使うかどうかを設定します。	44ページ
トランスポーズ	-12 ~ +12	ソング全体の音程を、指定した音程分だけ上下します。	45ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	MULTI	マルチ	マルチレコーディング状態にします。
[F4]	REAL	リアルタイムレコーディング	リアルタイムレコーディングモードに入ります。
[F5]	STEP	ステップレコーディング	ステップレコーディングモードに入ります。
[F6]	PUNCH	パンチレコーディング	パンチレコーディングモードに入ります。

ここでは、前ページのパラメーター一覧表の中から1~5の番号のパラメーターについて詳しく説明しています。それ以外のパラメーターについては、「1.ソングプレイ」(37ページ)をご覧ください。

## 1. レコーディングモード



レコーディングモード

解説

レコーディング方法を設定します。

設定値

[F4](REAL):

リアルタイムレコーディング

演奏をリアルタイムに録音するレコーディングモードです。

リアルタイムレコーディングについて、詳しくは81ページをご覧ください。

[F5](STEP):

ステップレコーディング

音符の長さ、音程などを一つずつ指定しながら演奏データを入力していくレコーディングモードです。

ステップレコーディングについて、詳しくは87ページをご覧ください。

[F6](PUNCH):

パンチレコーディング

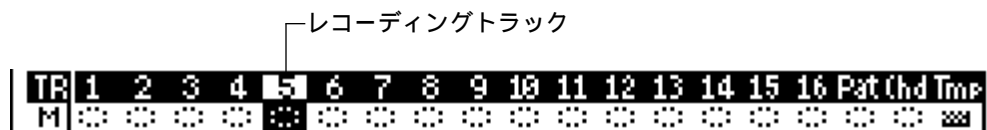
指定した開始ポイント(パンチインポイント)から自動的にリアルタイムレコーディングが始まり(パンチイン)、指定した終了ポイント(パンチアウトポイント)で自動的にレコーディングが終了する(パンチアウト)レコーディングモードです。

パンチレコーディングについて、詳しくは79ページをご覧ください。

操作

[F4]、[F5]、[F6]を押して、レコーディングモードを設定します。

## 2. レコーディングトラック



解説

レコーディングを行うトラックを設定します。

## 設定値

TR1～TR16:     トラック1～トラック16  
 Pat:           パターントラック  
 Chd:           コードトラック

## 操作

カーソルを設定したいトラック番号に移動します。  
 設定されているトラック番号は白地に黒い数字で表示されます。

## NOTE

Tmp(テンポ)トラックに対するデータの入力、ソングエディット(110ページ)で行います。

## 3. 拍子



拍子

## 解説

レコーディングを行う拍子を設定します。  
 拍子は全トラック共通で一度だけ設定できます。たとえば、トラック1の1～24小節を6/8拍子でレコーディングすると、1～24小節は全てのトラックが6/8拍子になり後から拍子を変更することはできなくなります。  
 その場合も、メジャーを25に設定すると拍子の変更ができます。

## 設定値

1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

## 操作

1. カーソルを拍子に移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

## NOTE

パターントラックのステップレコーディングで、レコーディングした後で一部のメジャーだけ拍子を変えることができます。

パターントラックのステップレコーディングについて、詳しくは「パターントラックへのステップレコーディング」(93ページ)をご覧ください。

## 4. マルチレコーディング



マルチレコーディング

## 解説

マルチレコーディングを設定するとTR1～TR16が全てレコーディングトラックになり、複数のMIDIチャンネルを含む演奏データを一度に録音することができます。その際、各データはMIDIチャンネルと同じ番号のトラックに振り分けられて録音されます。  
 マルチレコーディングは、レコーディングモードがリアルタイムまたはパンチにときだけ設定することができます。

## 設定値

**MULTI** : マルチレコーディングを設定していない状態です。

**MULTI** : マルチレコーディングを設定しています。

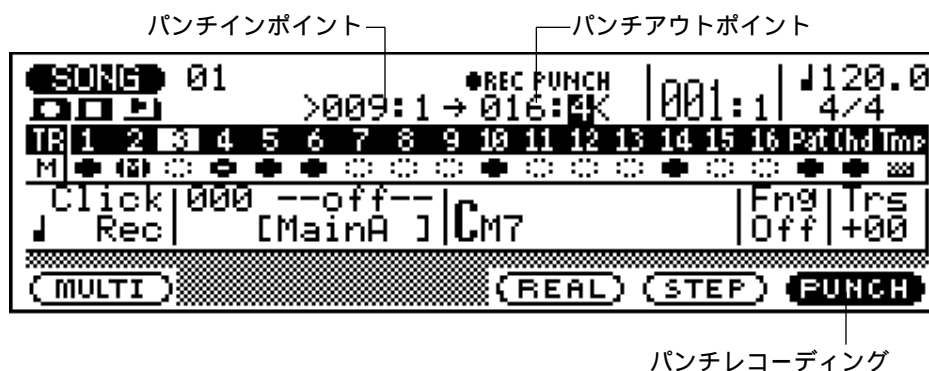
## 操作

1. [F1](MULTI)を押すと、ディスプレイ下段の[MULTI]の表示が白抜き文字になり、マルチレコーディングが設定されます。
2. もう一度[F1](MULTI)を押すと、ディスプレイ下段の[MULTI]の表示が再び白地に黒い文字に戻り、マルチレコーディングが解除されます。

## NOTE

マルチレコーディングは、他のシーケンサーやコンピューターから複数パートの演奏データをリアルタイムに録音する時や、MIDIギターなど複数のMIDIチャンネルを出力するMIDI機器の演奏を録音するときなどに便利です。

## 5. パンチインポイント、パンチアウトポイント (パンチレコーディング)



## 解説

パンチレコーディングとは、パンチインポイントとパンチアウトポイントをあらかじめ設定し、その範囲内をリアルタイムレコーディングするレコーディングモードです。

パンチレコーディングを設定すると、パンチインポイントとパンチアウトポイントが表示されます。ここで設定されたメジャー、ビートが、レコーディング開始小節と終了小節になります。

パンチレコーディングでは、パンチインポイント、パンチアウトポイントを設定すること以外は、リアルタイムレコーディングと全く同じ設定になります。レコーディングトラックの設定や具体的なレコーディング方法については、「リアルタイムレコーディング」(81ページ)をご覧ください。

## NOTE

リアルタイムレコーディングでは、レコーディング開始の際、2小節のカウントダウンがありますが、パンチレコーディングではありません。

## 設定値

---

パンチレコーディングの設定

---

**[FUNCH]** : パンチレコーディングを設定していない状態です。

**[PUNCH]** : パンチレコーディングを設定しています。

---

パンチインポイント、パンチアウトポイントの設定

---

001:1 ~ 999:8(パンチインポイント、パンチアウトポイントとも)

:の左側の数値はメジャーを、右側の数値はビートを表しています。

拍子が4/4拍子の時は、最大値は999:4(999小節の4拍)になります。

必ず、パンチインポイント パンチアウトポイントの数値をとります。

## 操作

---

パンチレコーディングの設定方法


---

1. [F6](PUNCH)を押すと、ディスプレイ下段の[PUNCH]の表示が白抜き文字になり、パンチレコーディングが設定されます。
2. もう一度[F6](PUNCH)を押すと、ディスプレイ下段の[PUNCH]の表示が再び白地に黒い文字に戻り、パンチレコーディングが解除されます。

---

パンチインポイント、パンチアウトポイントの設定方法

---

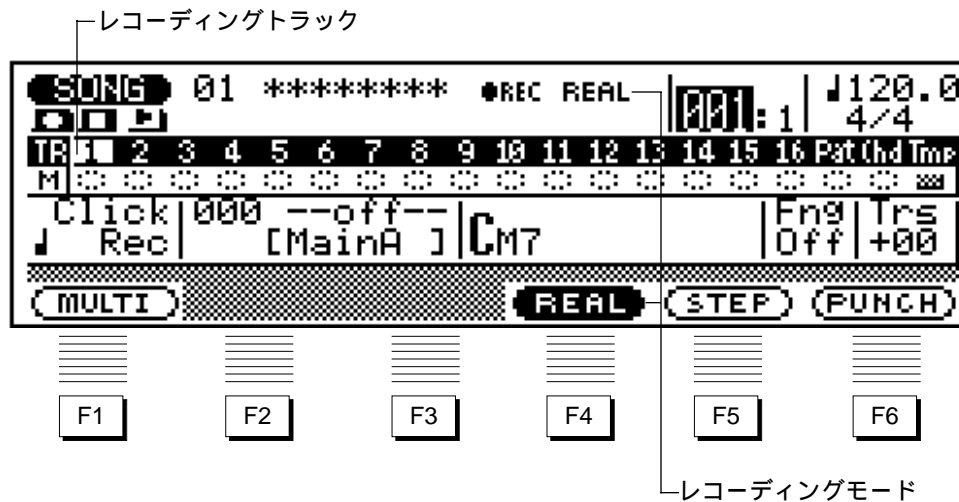
1. カーソルをパンチインポイント、パンチアウトポイントに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

# リアルタイムレコーディング

## 1. シーケンストラック(TR1~TR16)へのリアルタイムレコーディング

手順

[SONG] [REC] [F4](REAL) ◀▶△▽(TR1~TR16) [PLAY]



解説

QY300の鍵盤やMIDIキーボードからの演奏をリアルタイムに録音します。  
レコーディングスタンバイで、  
レコーディングモード=[F4](REAL)  
レコーディングトラック=TR1~TR16  
に設定するとこの録音状態になります。

操作

1. ソングプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F4]を押してレコーディングモードをリアルタイムレコーディングに、カーソルキーでレコーディングトラックをTR1~TR16に設定します。
2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後録音が始まります。
3. [STOP]を押すと録音を終了し、ソングプレイに戻ります。

NOTE

クリックモードをRecに設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。クリックモードについては、「1.ソングプレイ」(41ページ)をご覧ください。  
鍵盤キーから入力すると、ペロシティが88(f)に固定されて録音されます。MIDIキーボードを使うと、演奏どおりのペロシティで録音されます。  
必要に応じて、拍子、テンポ、メジャー、トランスポーズなどの設定を行ってください。  
スタイルのセクションにEndingが設定されていると、録音が1~8小節で終了します。  
その場合は、セクションをEnding以外の設定にしてください。

複数のチャンネルのデータを同時にレコーディングする場合は、[F1]を押してマルチを設定してください。

マルチについては、「レコーディングスタンバイ」(78ページ)をご覧ください。

QY300のシーケンストラックは、リアルタイムレコーディングによってシステムエクスクルーシブデータをメモリーが許す限り録音することができます。

この機能を使うと、QY300をMIDIデータファイラーとして使用することもできます。

リアルタイムレコーディングでは、常にリプレース状態になっています。

すでにデータの入っているメジャーにレコーディングを行うと、古いデータが消えて新しいデータに書き換わってしまいます。

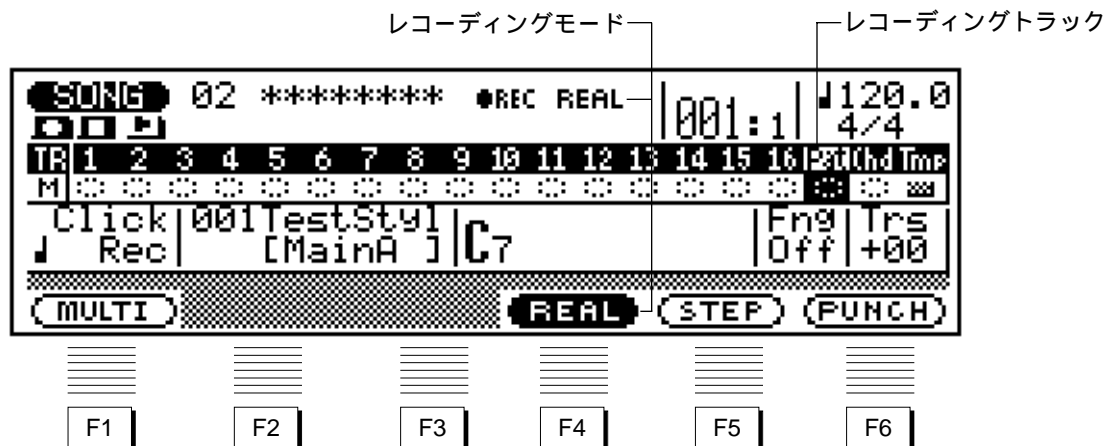
もし、大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 Undo/Redo」でアンドゥを実行すると直前のレコーディングが無効になり消えたデータが戻ってきます。

「00 Undo/Redo」については、「8.ソングジョブ」(117ページ)をご覧ください。

## 2. パターントラック(Pat)へのリアルタイムレコーディング

手順

[SONG] [REC] [F4](REAL) <> (Pat) [PLAY]



解説

パターントラックにスタイル番号とセクションをリアルタイムに録音します。

レコーディングスタンバイで、

レコーディングモード=[F4](REAL)

レコーディングトラック=Pat

に設定するとこの録音状態になります。

設定値

スタイル番号: 000(スタイル off)、001 ~ 100


セクション: Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、FillAB、FillBA、Ending

## NOTE

セクションには、数小節の演奏後に、自動的に別のセクションに移行する機能があります。

Intro	MainA	FillAA	MainA
FillBB	MainB	FillAB	MainB
FillBA	MainA	Ending	停止

## 操作

1. ソングプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F4]を押してレコーディングモードをリアルタイムレコーディングに、カーソルキーでレコーディングトラックをパターントラックに設定します。  
このとき、テンポやクリックなど、各パラメーターの設定を行います。
2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後録音が始まります。カーソルは自動的にスタイル番号に移動します。
3. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  でスタイル番号を、鍵盤キーの左側(E2~E3)でセクションを設定します。(カーソルをセクションに移すと、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]でセクションを設定することもできます。)  
録音はメジャー単位で行われ、メジャーが切り換わる時に設定してあるスタイル番号とセクションがそのメジャーに録音されます。ですから実際には、いつも次のメジャーに録音したいスタイル番号とセクションを設定しているという状態になります。たとえば、カウントダウンの間で設定した値が1小節目に、1小節の間で設定した値が2小節目に録音されます。
4. [STOP]を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

## NOTE

クリックモードをRecに設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。

クリックモードについては、「1.ソングプレイ」(41ページ)をご覧ください。

必要に応じて、拍子、テンポ、メジャー、トランスポーズなどの設定を行ってください。特にテンポはなるべく遅くしたほうが正確に録音ができます。

ソングの最後の部分は必ずエンディングセクションを録音してください。

エンディングセクション以外で録音終了した場合は、パターントラックのステップレコーディングで最終小節にエンドマークを入力してください。エンドマークがないと、曲が終了しません。

パターントラックのステップレコーディングについては、「ステップレコーディング」(93ページ)をご覧ください。

パターントラックのリアルタイムレコーディングでレコーディングされたデータは、パターントラックのステップレコーディングで1小節ずつディスプレイで確認することができます。

パターントラックのステップレコーディングについては、「ステップレコーディング」(93ページ)をご覧ください。

リアルタイムレコーディングでは、常にリプレース状態になっています。

すでにデータの入っているメジャーにレコーディングを行うと、古いデータが消えて新しいデータに書き換わってしまいます。

もし、大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 Undo/Redo」でアンドゥを実行すると直前のレコーディングが無効になり、消えたデータが戻ってきます。

「00 Undo/Redo」については、「8.ソングジョブ」(117ページ)をご覧ください。

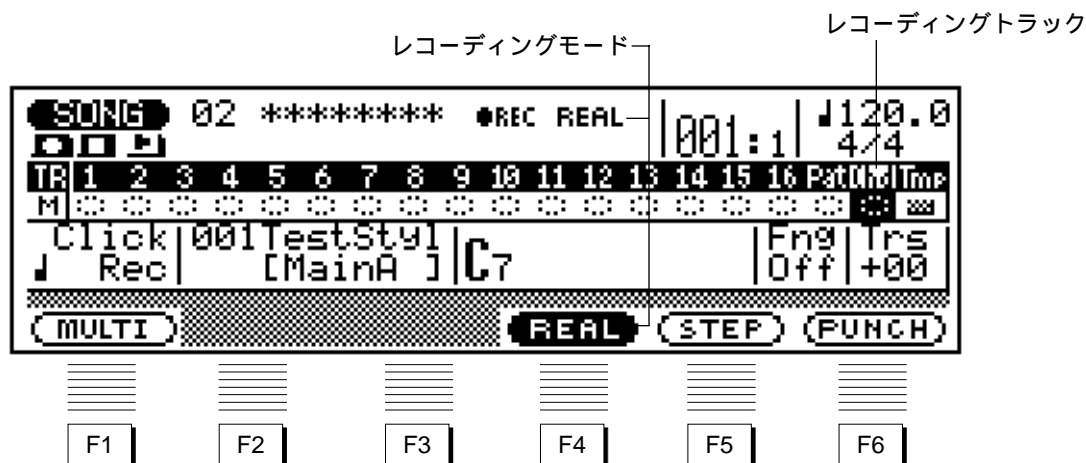


録音中のパターンデータは、MIDI OUT端子からパターンモードのアウトプットセレクトで設定されたMIDIチャンネルで出力されます。このとき、同じMIDIチャンネルに設定されているシーケンストラックのデータとパターンデータはマージ(ミックス)されます。

### 3. コードトラック(Chd)へのリアルタイムレコーディング

手順

[SONG] [REC] [F4](REAL) ◀▶ ▲ ▼ (Chd) [PLAY]



解説

コードトラックにコードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベースをリアルタイムに録音します。

レコーディングスタンバイで、

レコーディングモード=[F4](REAL)

レコーディングトラック=Chd

に設定するとこの録音状態になります。

設定値

設定できるコードルートは12種類、コードタイプは28種類です。

コードルート: C, C#(D $\flat$ ), D, E $\flat$ (D#), E, F, F#(G $\flat$ ), G, A $\flat$ (G#), A, B $\flat$ (A#), B

コードタイプ: M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7( $\flat$ 5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7( $\flat$ 5), 7( $\flat$ 9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7( $\flat$ 13), 7sus4, m7(11), THRU( - - - )

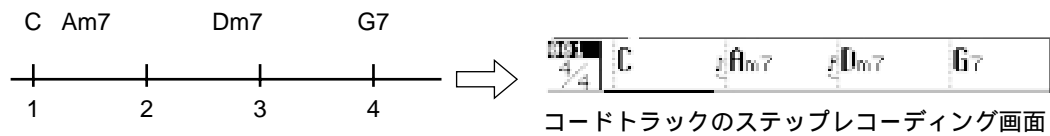
それぞれのコードについて、オンベース、オリジナルベースを設定することができます。

操作

1. ソングプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F4]を押してレコーディングモードをリアルタイムレコーディングに、カーソルキーでレコーディングトラックをコードトラックに設定します。

このとき、テンポやクリックなど、各パラメーターの設定を行います。

2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点滅し、2小節のカウントダウンの後録音が始まります。カーソルは自動的にコードルート、コードタイプへ移動します。
3. 鍵盤キーの左側(E2~Eb3)を押してコードルートを設定します。  
鍵盤キーの右側(E3~F4)を押してコードタイプを設定します。鍵盤を押すごとにキーにプリントされている2種類のコードタイプが交互に選択されます。  
左側の[OCT DOWN]を押しながら鍵盤キーの左側(E2~Eb3)を押してオンベースを設定します。  
左側の[OCT UP]を押しながら鍵盤キーの左側(E2~Eb3)と右側(E3~F4)を続けて押してオリジナルベースを設定します。
4. 入力したいポイントで[STOP]を押します。コード表示の点滅がストップし、コードがレコーディングされます。  
コードのデータは[STOP]を押したポイントでレコーディングされます。コードの表示が点滅している間は、データはレコーディングされていません。  
コードは基本的には1拍単位でレコーディングされます。しかし、[STOP]を押すタイミングによって16分音符または8分音符のシンクペーション付きで入力することも可能です。



5. [STOP]を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

## NOTE

フィンガードコードをonにすると、MIDIキーボードで和音を弾くことでコードルートとコードタイプを一度に入力することができます。

(QY300の鍵盤キーはコードルート、コードタイプ指定用になり、フィンガードコード用には使えません。)

右手で和音を弾きながら左手でフィンガードコードゾーンのローキーより下の鍵盤を押えると、オンベースが入力できます。同じく右手で和音を弾きながら左手でローキーより下の鍵盤で和音を弾くと、オリジナルベースを入力することができます。

フィンガードコードについては、「第1章QY300の基礎知識」(33ページ)をご覧ください。

クリックモードをRec1に設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。

クリックモードについては、「1.ソングプレイ」(41ページ)をご覧ください。

必要に応じて、拍子、テンポ、メジャー、トランスポーズなどの設定を行ってください。特にテンポはなるべく遅くしたほうが正確に録音ができます。

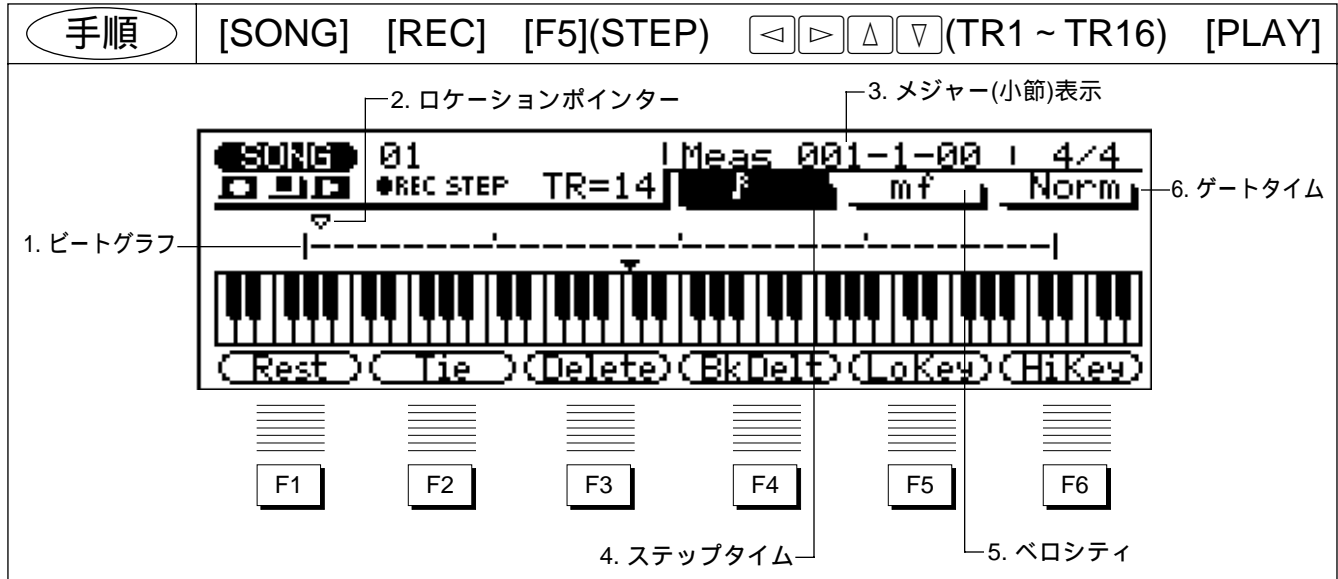
コードトラックのリアルタイムレコーディングでレコーディングされたデータは、コードトラックのステップレコーディングで1拍ずつディスプレイで確認することができます。

コードトラックのステップレコーディングについては、「ステップレコーディング」(96ページ)をご覧ください。

リアルタイムレコーディングでは、常にリプレイス状態になっています。  
すでにデータの入っているメジャーにレコーディングを行うと、古いデータが消えて新しいデータに書き換わってしまいます。  
もし、大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 Undo/Redo」でアンドゥーを実行すると直前のレコーディングが無効になり、消えたデータが戻ってきます。  
「00 Undo/Redo」については、「8.ソングジョブ」(117ページ)をご覧ください。

# ステップレコーディング

## 1. シーケンストラック(TR1~TR16)へのステップレコーディング



### 解説

音符の長さや音程を指定しながら、1ステップずつ演奏データを入力します。ステップレコーディング画面に入ると、ディスプレイには1小節分または4拍分のビートグラフが表示されます。ビートグラフには現在の入力位置を示す三角形のロケーションポインターがあり、シャトルダイヤルなどで左右に移動します。ロケーションポインターが進み、メジャーの終りまたはビートグラフの右端まで来ると次のメジャーまたはビートに切り換わります。

レコーディングスタンバイで、  
レコーディングモード=[F5](STEP)  
レコーディングトラック=TR1~TR16  
に設定するとこの録音状態になります。

### 操作

1. ソングプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F5]を押してレコーディングモードをステップレコーディングに、カーソルキーでレコーディングトラックをTR1~TR16に設定します。
2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点灯し、ディスプレイがステップレコーディング画面になります。
3. カーソルをロケーションポインターに移動し、◀▶のカーソルキー・ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]を使って、ロケーションポインターを音符を入力する位置に移動します。  
シャトルダイヤルを使うとカーソルの位置に関係なくロケーションポインターを移動することができます。
4. ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイムを設定してから、鍵盤キーまたはMIDIキーボードで音程を入力します。

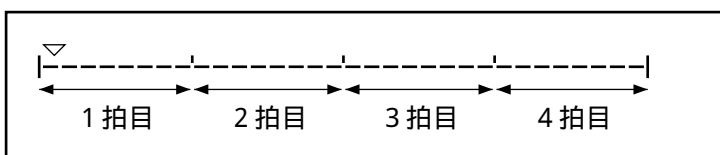
5. 休符は[F1](Rest)、タイは[F2](Tie)を使って入力します。
6. 間違って入力してしまった音符は、[F3](Delete)、[F4](BkDelt)で削除してから入力しなおします。
7. [STOP]を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

次に、ビートグラフ、ロケーションポインター、メジャー表示、ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイム、[F1]~[F6]の機能について詳しく説明します。

## 解説

## 1 ビートグラフ

シーケンストラックのステップレコーディングにおいて、中心になるのが次のようなビートグラフです。



このビートグラフで、1つの「-」は、32分音符の長さを示しています。従って、8個の「-」で4分音符の長さ、32個の「-」で全音符の長さになります。(4/4拍子のときは、32個の「-」で1小節となります。)

音符を入力すると、ビートグラフに4分音符が表示されます。(ビートグラフ上では全ての音符が4分音符の形で表示されます。)

たとえば、4/4拍子で1小節の譜割り「 $\text{♩} \mid \text{♪} \mid \text{♪} \mid \text{♪} \mid \text{♪}$ 」となっている音符は、ビートグラフ上では次のように表示されます。



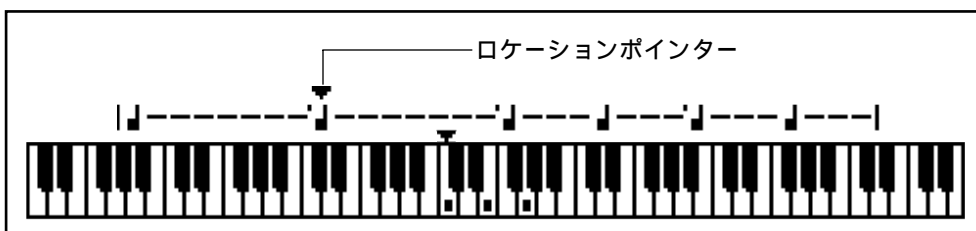
## 2 ロケーションポインター

## 解説

ビートグラフ上で、音符や休符を入力する位置を示す三角形の表示を、ロケーションポインターといいます。

ロケーションポインターをビートグラフの4分音符の表示に移動すると、その音符が発音し、ディスプレイ下段の鍵盤に音程を表す点が表示されます。

(この場合の音符の発音は、MIDI出力されませんので外部音源では鳴りません。)



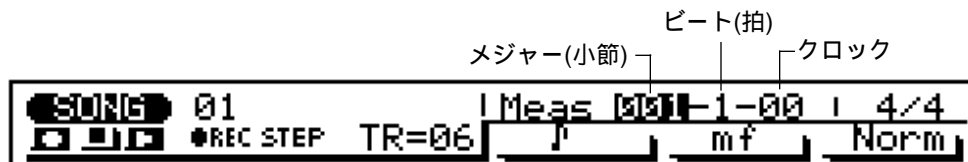
## 操作

カーソルをロケーションポインターに移動すると、ロケーションポインターが黒くなり◀▶のカーソルキー、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]で自由に動かせる状態になります。

シャトルダイヤルを使うと、カーソルの位置に関係なくロケーションポインターを動かすことができます。シャトルダイヤルを回す角度によってロケーションポインターを動かす速さが4段階に変化します。

音符や休符を入力すると、ロケーションポインターはそのステップ分だけ先に進みます。

## 3 メジャー(小節)表示



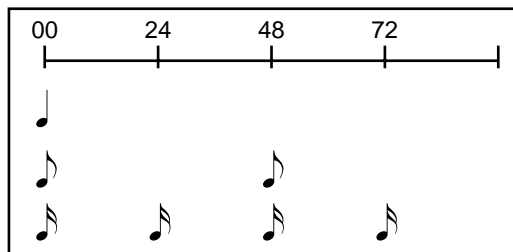
## 解説

ロケーションポインターの位置を、メジャー、ビート、クロックの3つの数値で示しています。

メジャー.....ロケーションポインターのある小節を示します。

ビート.....ロケーションポインターのある拍を示します。

クロック....1拍を96等分し、00~95の数値でロケーションポインターの拍の中での位置を示します。たとえば、00は拍の頭、48は拍の真ん中の位置を表します。



カーソルをメジャーの位置に移動すると、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]及びテンキー [0]でロケーションポインターをメジャー単位で動かすことができます。

## 4 ステップタイム



## 解説

入力する音符や休符の長さを設定します。クロック単位で設定できます。

## 設定値

001～999クロック  
 テンキーから入力できるステップタイム

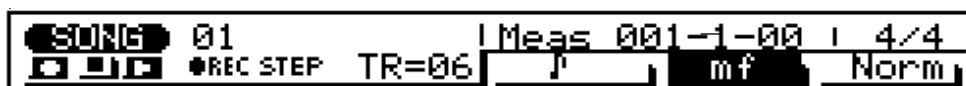
全音符(384クロック)	○	2分音符(192クロック)	♪
4分音符(96クロック)	♪	8分音符(48クロック)	♪
16分音符(24クロック)	♪	32分音符(12クロック)	♪
4分3連音符(64クロック)	♪ <sub>3</sub>	8分3連音符(32クロック)	♪ <sub>3</sub>
16分3連音符(16クロック)	♪ <sub>3</sub>		

それぞれの音符の付点、複付点音符もテンキーから入力できます。

## 操作

- カーソルをステップタイムの位置に移動します。
- テンキーでステップタイムを設定します。  
 テンキーを押すと、キーに印刷されている音符のステップタイムが設定されます。  
 ある音符を選んだ後にテンキーの $\square$ を1回押すと付点音符が、2回押すと複付点音符が設定されます。  
 ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]または[SHIFT]+テンキー  $\square$ を使うと、001～999クロックまで自由にステップタイムを設定することができます。

## 5 ペロシティ



ペロシティ

## 解説

入力する音符の強弱(鍵盤を弾く強さ)を設定します。

## 設定値

001～127  
 ext(エクスターナル):MIDI IN端子から入ってきたときのペロシティ値をそのまま録音します。  
 テンキーから入力できるペロシティ  
 ppp:008、pp:024、p:040、mp:056、norm(ノーマル):064  
 mf:072、f:088、ff:104、fff:120

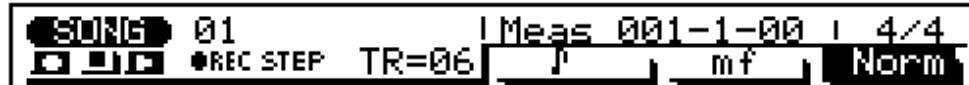
## 操作

- カーソルをペロシティの位置に移動します。
- テンキーでペロシティを設定します。  
 テンキーを押すと、キーに印刷されているペロシティが設定されます。(normは、テンキーの[5]に割り当てられています。  
 ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]または[SHIFT]+テンキー  $\square$ を使うと、001～127.extまで自由にペロシティを設定することができます。

## NOTE

QY300の鍵盤キーを使って入力するとき、ペロシティをextに設定すると値はf(88)に固定されます。

## 6 ゲートタイム



ゲートタイム

## 解説

入力する音符のスラーやスタッカートを設定します。

ゲートタイムとは、鍵盤を押えてから離すまでの時間をクロック数で表したもので、音符の長さを表すステップタイムに対して、音符が実際に演奏された時間を表します。つまり、ステップタイムに対してゲートタイムが短ければスタッカートになり、十分長ければスラーになるというわけです。

## 設定値

設定できるゲートタイム

Stac(スタッカート)	入力する音符のゲートタイムをステップタイムの50%の長さにします。
Norm(ノーマル)	入力する音符のゲートタイムをステップタイムの90%の長さにします。
Slur(スラー)	入力する音符のゲートタイムをステップタイムの99%の長さにします。



## 操作

1. カーソルをゲートタイムの位置に移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]でベロシティを設定します。

## 7 音程の入力

## 解説

音程の入力は、QY300の鍵盤キーまたはMIDIキーボードで行います。

単音だけでなく、和音の入力も可能です。

鍵盤を弾くとその音程が発音し、離れた瞬間に音程が入力されます。ロケーションポインターが設定したステップタイム分だけ移動します。

(この場合の音程の発音は、MIDI出力されませんので外部音源では鳴りません。)

このまま次の鍵盤を弾くと、同じ設定のまま音符の入力が進みます。

## 8 [F1](Rest): レスト

## 解説

ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ロケーションポインターが先に進みます。(ビートグラフには何も表示されません。)

たとえば4分休符を入力する場合は、ステップタイムで4分音符を設定してから[F1]を押します。4分休符が入力され、ロケーションポインターが先に進みます。



## 9 [F2](Tie): タイ

解説

タイを入力するためのキーです。

[F2]を押すと、直前に入力した音符のステップタイムに、現在設定しているステップタイムを加えて音符の長さを伸ばします。

たとえば、下の楽譜のドの音のタイを入力するには次のようにします。

- 1.ステップタイムを4分音符にしてドの音を入力します。
- 2.ステップタイムを8分音符に変えて[F2]を押します。4分音符のドの音の長さが8分音符の分だけ伸びてタイが入力され、ロケーションポインターが先に進みます。(ビートグラフには何も表示されません。)



## 10 [F3](Delete): デリート

解説

ロケーションポインターのある位置のデータを削除します。

たとえば、不要になった音符にロケーションポインターを移動し[F3]を押すことで、音符を消すことができます。

## 11 [F4](BkDelt): バックデリート

解説

ロケーションポインターをステップタイム分だけ前に戻し、戻った位置にあるデータを削除します。

たとえば間違った音符を入力したとき、ステップタイムを変えずに[F4]を押すと、ロケーションポインターがその位置に戻って間違った音符を削除するので、すぐに再入力できる状態になります。

## 12 [F5](LoKey): ローキー

解説

[F5]を押すと、「LoKey」の表示が白黒反転し、ディスプレイ下段に表示されている鍵盤のC3(中央のド)の位置が2オクターブ右へずれ、表示される鍵盤の範囲が低音域の方へ移動します。

もう一度[F5]を押すと、「LoKey」の表示が元に戻り、ディスプレイ内の鍵盤のC3の位置が元に戻ります。

## 13 [F6](HiKey): ハイキー

解説

[F6]を押すと、「HiKey」の表示が白黒反転し、ディスプレイ下段に表示されている鍵盤のC3(中央のド)の位置が2オクターブ左へずれ、表示される鍵盤の範囲が高音域の方へ移動します。

もう一度[F6]を押すと、「HiKey」の表示が元に戻り、ディスプレイ内の鍵盤のC3の位置が元に戻ります。

## 2. パターントラックへのステップレコーディング

手順 [SONG] [REC] [F5](STEP) ◀▶△▽(Pat) [PLAY]

スタイル名

4. エンドマーク

1. メジャー (小節)

2. 拍子

3. スタイル番号、セクション

SONG	REC STEP	Style	Section	End
001	001	TestPtn	[Intro ]	
4/4				
002				
4/4				
				Clear

F1 F2 F3 F4 F5 F6

## 解説

パターントラックに、拍子、スタイル、セクションを入力します。

ディスプレイには上下に2小節分のデータが表示され、メジャーが進むにつれて下から上にメジャーがスクロールします。各メジャーには、拍子、スタイル、セクション、エンドマークの4つのデータを入力するためのエリアがあり、カーソルを移動しながらジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]などでデータを入力することができます。


レコーディングスタンバイで、

レコーディングモード=[F5](STEP)

レコーディングトラック=Pat

に設定するとこの録音状態になります。

## 操作

1. ソングプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F5]を押してレコーディングモードをステップレコーディングに、カーソルキーでレコーディングトラックをパターントラックに設定します。
2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点灯し、ディスプレイ表示がパターントラックのステップレコーディング画面になります。
3. カーソルキーの上下で、データを入力したいメジャーにカーソルを移動します。シャトルダイヤルを使うと、カーソルを素早く移動することができます。
4. カーソルを、拍子、スタイル、セクション、エンドマークの入力位置に移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]でデータを入力します。  
スタイルは、テンキー  で入力することもできます。
5. 間違って入力してしまったデータを消去するには、消去したいデータにカーソルを移動し[F6](Clear)を押します。
6. [STOP]を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

次に、メジャー、拍子、スタイル、セクション、[F6]の機能について詳しく説明します。

### 1 メジャー(小節)

解説

データを入力するメジャーを選択します。

設定値

001 ~ 999

操作

シャトルダイヤルまたはカーソルキーの上下でメジャーを選択します。

### 2 拍子

解説

メジャーごとに拍子を設定できます。  
 入力されたパターンは、ここで設定した拍子に関わらずパターン自身の拍子で再生されます。  
 シーケストラックにすでに音符が入力されている場合は、ここで拍子を変えても変えた拍子に影響されず、レコーディングしたデータのまま再生されます。

設定値

1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

操作

1. カーソルを拍子に移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]で拍子を入力します。

### 3 スタイル、セクション

解説

スタイル番号、セクションをメジャー単位で入力します。  
 同じスタイル、セクションが続く場合は、設定を省くことができます。  
 スタイル、セクションを全く入力しない場合は、ソングプレイで設定したスタイル、セクションが選ばれます。

設定値


スタイル : 000(スタイルoff)、001 ~ 100  
 セクション: Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、FillAB、FillBA、Ending

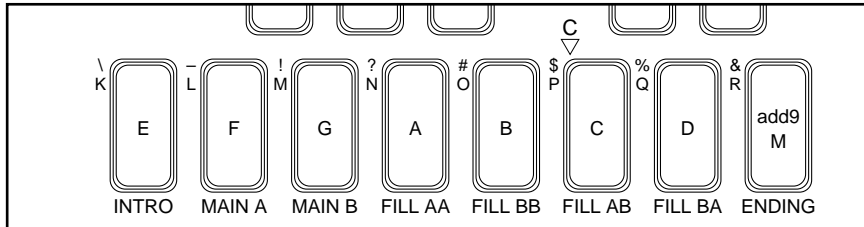
NOTE

セクションには、数小節の演奏後に、自動的に別のセクションに移行する機能があります。

Intro	MainA	FillAA	MainA
FillBB	MainB	FillAB	MainB
FillBA	MainA	Ending	停止

## 操作

1. カーソルをスタイル、セクションの入力位置に移動します。
2. スタイルは、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、またはテンキー  で入力します。
3. セクションは、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、または鍵盤キーのE2～E3を使って入力します。



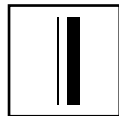
## 4 エンドマーク

## 解説

エンドマークをメジャー単位で入力します。  
 エンドマークは、曲の終了位置を設定します。エンドマークから後のメジャーに入力されているデータは、全て無視されます。  
 パターントラックにスタイル、セクションを入力すると、曲の最後の部分にエンドマークが必要です。エンドマークを入力しないと曲は終了せず、[STOP]が押されるまで演奏し続けます。ただし、曲の最後の部分にエンディングセクションを入力したときは、エンドマークは必要ありません。  
 また、パターントラックにスタイル、セクションを入力していない場合は、エンドマークは必要ありません。その場合、シーケンストラックの中の全てのデータが終了すると演奏は自動的に終了します。

## 設定値

エンドマーク



## 操作

1. カーソルをエンドマークの入力位置に移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[+1/YES]でエンドマークを入力します。  
 ジョグダイヤルまたは[-1/NO]でエンドマークをはずすこともできます。

## 5 [F6](Clear): クリア

## 解説

パターントラックに一度設定したスタイル、セクション、エンドマークを消去します。

## 操作

1. カーソルを消去したいデータに移動します。
2. [F6]を押します。

## 3. コードトラックへのステップレコーディング

手順 [SONG] [REC] [F5](STEP) ◀▶ ▲ ▼ (Chd) [PLAY]

1. メジャー (小節)

2. コードルート、コードタイプ

3. オンベース

4. オリジナルベース

5. シンコペーション

## 解説

コードトラックに、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、シンコペーションを入力します。

ディスプレイには上下に2小節分のデータが表示され、メジャーが進むにつれて下から上にメジャーがスクロールします。各メジャーには、ビートごとにデータを入力するためのエリアがあり、カーソルを移動しながら鍵盤キーとオクターブキーでデータを入力することができます。

レコーディングスタンバイで、

レコーディングモード=[F5](STEP)

レコーディングトラック=Chd

に設定するとこの録音状態になります。

## 操作

1. ソングプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F5]を押してレコーディングモードをステップレコーディングに、カーソルキーでレコーディングトラックをコードトラックに設定します。
2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点灯し、ディスプレイ表示がコードトラックのステップレコーディング画面になります。
3. カーソルキーの上下で、データを入力したいメジャーにカーソルを移動します。シャトルダイヤルを使うと、カーソルを素早く移動することができます。
4. カーソルキーの左右で、データを入力したい拍にカーソルを移動し、鍵盤キーとオクターブキーでデータを入力します。
5. 間違って入力してしまったデータを消去するには、消去したいデータにカーソルを移動し[F6](Clear)を押します。
6. [STOP]を押すと録音が終了し、ソングプレイに戻ります。

次に、メジャー、コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、[F6]の機能について詳しく説明します。

### 1 メジャー(小節)

解説

データを入力するメジャーを選択します。

設定値

001 ~ 999

操作

カーソルキーの上下またはシャトルダイヤルでメジャーを選択します。

### 2 コードルート、コードタイプ

解説

コードを拍ごとに入力します。  
同じコードが続く場合は、設定を省くことができます。

設定値

入力できるルートは12種類、コードタイプは28種類です。  
コードルート: C, C $\sharp$ (D $\flat$ ), D, E $\flat$ (D $\sharp$ ), E, F, F $\sharp$ (G $\flat$ ), G, A $\flat$ (G $\sharp$ ), A, B $\flat$ (A $\sharp$ ), B  
コードタイプ: M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7( $\flat$ 5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7( $\flat$ 5), 7( $\flat$ 9), 7(13), sus4, 7( $\sharp$ 11), 7( $\sharp$ 5), 7( $\sharp$ 9), 7( $\flat$ 13), 7sus4, m7(11), THRU( - - - )  
コードタイプについては、「資料」(276ページ)をご覧ください。

操作

1. コードを入力する拍にカーソルを移動します。
2. 鍵盤キーの左側(E2 ~ E $\flat$ 3)で、コードルートを入力します。
3. 鍵盤キーの右側(E3 ~ F4)で、コードタイプを入力します。鍵盤キーには2種類のコードタイプが割り当てられており、鍵盤キーを押すごとに2つのコードタイプが交互に選択されます。

NOTE

フィンガードコードをonにすると、MIDIキーボードで和音を弾くことでコードルートとコードタイプを一度に入力することができます。  
(QY300の鍵盤キーはコードルート、コードタイプ指定用になり、フィンガードコード用には使えません。)  
右手で和音を弾きながら左手でフィンガードコードゾーンのローキーより下の鍵盤を押えると、オンベースが入力できます。同じく右手で和音を弾きながら左手でローキーより下の鍵盤で和音を弾くと、オリジナルベースを入力することができます。  
フィンガードコード機能については、「第1章QY300の基礎知識」(33ページ)をご覧ください。

### 3 オンベース

解説

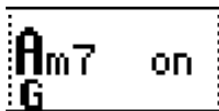
ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、その音に固定します。  
コードごとに設定することができます。

設定値

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

操作

1. カーソルキーで、オンベースを設定したいコードにカーソルを移動します。
2. 左側の[OCT DOWN]を押しながら、鍵盤の左側(E2 ~ E♭3)の任意のキーを押えます。ディスプレイが次のような表示になり、オンベースが入力されます。



Am7onGの表示

#### 4 オリジナルベース

解説

ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。コードごとに設定することができます。

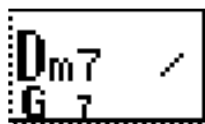
設定値

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, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(♭5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(♭5), 7(♭9), 7(13), sus4, 7(♯11), 7(♯5), 7(♯9), 7(♭13), 7sus4, m7(11), THRU( - - - )

操作

1. カーソルキーで、オリジナルベースを設定したいコードにカーソルを移動します。
2. 左側の[OCT UP]を押しながら、鍵盤キーの左側(E2 ~ E♭3)でコードルートを、右側(E3 ~ F4)でコードタイプを設定します。ディスプレイが次のような表示になり、オリジナルベースが入力されます。



Dm7/G7の表示

#### 5 シンコペーション

解説

シンコペーションとは、コード切り換えのタイミングを1つ前の拍に食い込ませる設定です。

## 設定値

- ♪ コード切り換えのタイミングを1つ前の拍に、8分音符分食い込ませます。
- ♪ コード切り換えのタイミングを1つ前の拍に、16分音符分食い込ませます。



## 操作

1. 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ます。
2. 8分音符のシンコペーションを入力する場合は右側の[OCT UP]を、16分音符のシンコペーションを入力する場合は右側の[OCT DOWN]を押します。  
選択したコードの1拍前に小さなタイの付いた音符が表示され、シンコペーションが入力されます。
3. [OCT UP]、[OCT DOWN]を押すたびに、シンコペーションの設定、解除が交互に選択されます。

## NOTE

コードが入力されていないとシンコペーションは設定できません。

#### 6 [F6](Clear):クリア

## 解説

コードトラックに一度設定したコードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、シンコペーションを消去します。

## 操作

1. カーソルを消去したいデータに移動します。
2. [F6]を押します。



## 7. ソングエディット

手順

[SONG]: ソングプレイ  
[EDIT]: ソングエディット

### ソングエディットとは

解説

ソングエディットは、ソングのシーケンストラック(TR1～TR16)に記録されている演奏データをイベント単位で細かくエディットしたり、新たに演奏データを挿入するモードです。

ソングエディットでは、テンポトラックに対する入力やエディットが可能です。

操作

1. ソングプレイで、エディットしたいトラックにカーソルを移動します。
2. [EDIT]を押してソングエディットに入ります。
3. ノートをはじめとする8種類のイベントに対して、チェンジ、インサートのモードを切り換えながらエディットを行います。  
各イベントについては「ソングエディットの基礎知識」(101ページ)で、チェンジ、インサートでのエディット方法については「ソングエディットの操作」(111ページ)で説明します。
4. [F6](Exit)を押すと、ソングエディットから抜けてソングプレイに戻ります。

NOTE

ソングエディットでエディットできるのは、シーケンストラックとテンポトラックだけです。パターントラック、コードトラックの修正は、ステップレコーディングで行ってください。

それぞれ、「2.パターントラックへのステップレコーディング」(93ページ)、「3.コードトラックへのステップレコーディング」(96ページ)をご覧ください。

もし、ソングエディットで大切なデータを誤って消してしまったときは、ソングジョブの「00 Undo/Redo」でアンドゥーを実行すると直前のエディットが無効になり、ソングエディットに入る前に状態に戻ります。

「00 Undo/Redo」については、「8.ソングジョブ」(117ページ)をご覧ください。

# ソングエディットの基礎知識

The screenshot shows a song editor interface with the following elements and callouts:

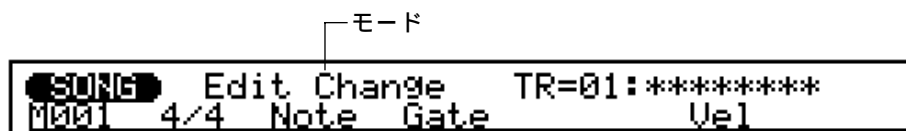
- 1. モード (Mode): Edit Change
- 2. トラック番号 (Track Number): TR=01:\*\*\*\*\*
- 3. トラック名 (Track Name): \*\*\*\*\*
- 4. 拍子 (Time Signature): 4/4
- 5. 表示小節 (Display Measure): 001
- 6. メジャー (小節) (Measure (Measure)): 1-24, 1-48, 1-72, 2-00
- 7. ビート (拍) (Beat): 1-24, 1-48, 1-72, 2-00
- 8. クロック (Clock): 00-21
- 9. イベント (Event): [P], [F], [G]
- 10. パラメーター (Parameter): [mf]

The interface also includes a menu bar with options: (Delete) (Insert) (ChngTr) (TrName) (Exit) and function keys F1 through F6.

パラメーター		設定値	機能	解説ページ
1	モード	Change,Insert	現在選ばれているモードを表示します。	103ページ
2	トラック番号	TR=01 ~ 16、Tempo	現在選ばれているトラックのトラック番号を表示します。[F3]を押すとトラックを変更できます。	103ページ
3	トラック名	英数字8文字まで	現在選ばれているトラックのトラック名を表示します。[F4]を押すとトラック名が入力できます。	104ページ
4	拍子	表示のみ	現在、カーソルのあるメジャーに設定されている拍子を表示します。	104ページ
5	表示小節	001 ~ 999	ディスプレイに表示するメジャーを設定します。	104ページ
6	メジャー(小節)	001 ~ 999	現在、カーソルのあるメジャーの小節番号を表示します。	105ページ
7	ビート(拍)	1 ~ 8	イベントが4分音符で何拍目にあるのかを示します。拍子によって設定値は異なります。	105ページ
8	クロック	00 ~ 95	イベントが1拍の中のどの位置にあるのかを、クロック単位で示します。	105ページ
9	イベント	ノート、ピッチベンド、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、チャンネルアフタータッチ、ポリフォニックアフタータッチ、エクスクルーシブ、テンポ	演奏データの中の細かい項目です。ソングエディットでは、イベント単位で曲をエディットします。	105ページ
10	パラメーター	各イベントごとの設定値です。イベントの種類によって、設定できるパラメーターが異なります。		105ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	Delete	デリート	カーソルあるデータを削除します。
[F2]	Insert	インサート	インサートモードに移ります。
[F3]	ChngTr	チェンジトラック	エディットするトラックを変更します。
[F4]	TrName	トラック名	トラックに名前を設定します。
[F6]	Exit	エグジット	インサートモードからチェンジモードに戻ったり、ソングエディットからソングプレイに戻ります。

## 1. モード



### 解説

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

### 設定値

Change、Insert

### 操作

モードの切り換え方

チェンジモードからインサートモードへは、[F2](Insert)を押します。インサートモードからチェンジモードに戻るには、[F6](Exit)を押します。チェンジモードから[F6](Exit)を押すと、ソングプレイに戻ります。

## 2. トラック番号



### 解説

現在エディットを行っているトラックを表示します。

### 設定値

TR=01 ~ 16、Tempo

01 ~ 16: シーケンストラックのTR1 ~ TR16です。  
Tempo: テンポトラックです。

### 操作

トラック番号の切り換え方

1. チェンジモードから[F3](ChngTr)を押します。  
トラック番号にカーソルが移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキーでトラックを設定します。
3. [↵]を押すと、変更したトラックの画面に切り換わります。

### 3. トラック名



#### 解説

現在選ばれているトラックのトラック名を表示します。  
TR01～TR16の各トラックに、最大8文字までのトラック名を付けることができます。  
テンポトラックには、トラック名は付きません。

#### 設定値

8文字まで入力可能  
使用可能な文字 0～9 A～Z a～z " ' ^ ( ) < = > @ ! \ \_ ! ? #  
\$ % & \* + - / , . : ;

#### 操作

トラック名の入力方法

1. チェンジモードから[F4](TrName)を押します。トラック名にカーソルが移動します。
2. テンキー、鍵盤キー、オクターブキーで名前を入力します。
3. 入力が終わったら、もう一度[F4](TrName)を押すとチェンジモードに戻ります。

#### NOTE

文字の入力については、「第1章QY300の基礎知識」(29ページ)をご覧ください。

### 4. 拍子



#### 解説

現在、カーソルのあるメジャーに設定されている拍子を表示します。  
拍子の設定は、パターントラックのステップレコーディングで行います。詳しくは、「6.ソングレコーディング」(78ページ)をご覧ください。

### 5. 表示小節



#### 解説

現在カーソルのあるイベントのメジャーを表示します。  
ディスプレイに表示するメジャーを設定します。


#### 設定値

001～999

## 操作

表示小節を切り換える操作

◀のカーソルキーでカーソルを表示小節に移動します。

ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  でメジャーを設定します。

## 6. メジャー(小節)、7. ビート(拍)、8. クロック

	0001	4/4	Note	Gate	Vel
	===		TOP		===
メジャー	001-1-24		00-21 [ F ]		072 [ mf ]
	ビート	クロック			

## 解説

エディットしたいイベントが曲中のどの位置にあるのかを示すために、QY300では「メジャー」「ビート」「クロック」の3種類の値を使います。

## メジャー

小節を示す単位です。イベントが曲の何小節めにあるかを示します。

## ビート

拍を示す単位です。イベントが、小節の中の何拍めにあるかを示します。

## クロック

1拍より細かい音符の位置や、音符の長さを示す単位です。イベントが、1拍の中のどのあたりの位置にあるかを示します。

QY300では1拍を96等分し、00～95までの数値でそのイベントの位置を表します。

たとえば、00ならば拍の頭、48ならば拍の真ん中の位置と言う具合に表します。

また、クロックを音符の長さを表す単位としても使います。

QY300では1拍が96クロックなので、主な音符のクロック数は次のようになります。

16分音符(♪)=24クロック、8分音符(♪)=48クロック、

4分音符(♩)=96クロック、2分音符(♩)=192クロック

## 設定値

メジャー.....001～999

ビート.....01～08(拍子によって設定値は異なります)

クロック.....00～95

## 操作

表示するメジャー、ビート、クロックを切り換える操作

▽△のカーソルキーでイベントを移動することで、表示するメジャー、ビート、クロックを切り換えることができます。

## 9. イベント、10. パラメーター

## 解説

イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り換えた」(プログラムチェンジ)などの、演奏データの中の細かい項目の事です。

イベントを構成する要素をパラメーターと呼びます。

たとえば、「鍵盤を弾いた」(ノート)というイベントであれば、「どの鍵盤を」(ノートナンバー)、「どのくらいの長さ」(ゲートタイム)、「どのくらいの強さで」(ベロシティ)といったパラメーターがあります。

演奏データの細かいエディットは、各イベントについてパラメーターを変更したり、イベントのタイミングを変えたり、新たなイベントをインサートして行います。

曲の始まりと終わりには、必ず「TOP」、「END」が表示されます。また、メジャーの区切りには、「Meas」が自動的に挿入されます。

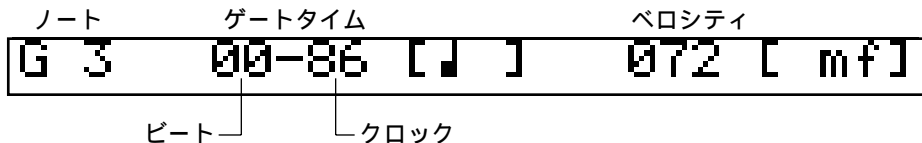
しかし、これらの記号はイベントではありません。従ってエディットの対象にはなりません。

次に、QY300で扱えるイベントと、そのイベントを構成するパラメーターを紹介します。

## NOTE

QY300の内部音源で扱えるイベントについては、音源部のMIDIインプリメンテーションチャート(286ページ)でご確認ください。

## 1 ノート(Note)



## 解説

音符を表すイベントです。演奏データの大部分を占める、最もポピュラーで重要なイベントです。

## パラメーター

ノート

【解説】 イベントの音程を、音名で表します。

【設定値】 C-2 ~ G8

ゲートタイム

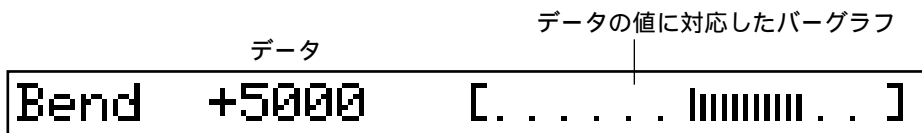
【解説】 キーを弾いた瞬間から離すまでの時間をビートとクロック数で表したものです。

ベロシティ

【解説】 鍵盤を弾く速さ(タッチの強弱)のことです。

【設定値】 001 ~ 127

## 2 ピッチベンドチェンジ(Pitch Bend Change)



## 解説

音程を上下に連続的に変化させるイベントです。ピッチベンドホイールを操作することで出力します。

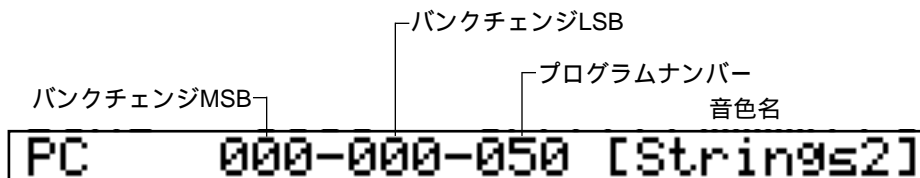
パラメーター

データ

【解説】 ピッチベンドホイールがどれくらい回されたかを、数値で表します。右側に値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】 -8192 ~ +8191

### 3 プログラムチェンジ(Program Change)



音色を切り換えるイベントです。

解説

パラメーター

バンクチェンジMSB、LSB

【解説】 音色バンクを切り換えます。

QY300では、MSB=000でノーマルボイスの音色バンクに、MSB=127でドラムボイスの音色バンクに切り換わります。それ以外の値(001 ~ 126)ではoffになります。

【設定値】 000 ~ 127

プログラムナンバー

【解説】 音色を切り換えます。

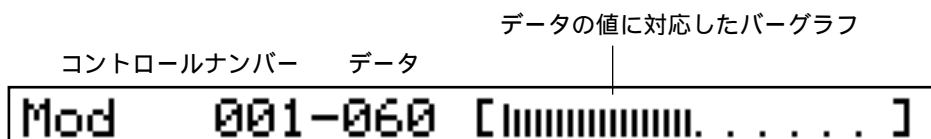
【設定値】 001 ~ 128

音色名

【解説】 音色番号に対応するQY300のプリセットボイス名が表示されます。

【NOTE】 そのトラックのTGチャンネルが10チャンネルの場合はバンクMSB、LSBの値に関係なく、ドラムボイスが表示されます。QY300にないドラムのプログラムチェンジ番号はQY300の音源部では無視されます。

### 4 コントロールチェンジ(Control Change)



コントローラー(モジュレーションホイール、フットコントローラーなど)を操作するイベントです。

解説



パラメーター

コントロールナンバー

【解説】 コントローラーを指定するための番号です。主要なコントローラーについては、下の表のようにコントロールナンバーが割り当てられています。この表以外にもコントロールナンバーによってアサインされるパラメーターがあります。

【設定値】 000 ~ 127

【NOTE】 コントロールナンバー0「Bank Select MSB」とコントロールナンバー32「Bank Select LSB」はここでは設定できません。プログラムチェンジで設定します。

データ

【解説】 コントロールナンバーで指定したコントローラーの効果を、どの程度かけるのかを表します。右側に値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】 000 ~ 127

コントロールナンバー	パラメーター
1	Modulation
6	Data Entry MSB
38	Data Entry LSB
7	Main Volume
10	Panpot
11	Expression
64	Sustain
91	Reverb Depth
100	RPN-LSB
101	RPN-MSB

5 チャンネルアフタータッチ(Channel After Touch)

データ



解説

鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。ポリフォニックアフタータッチと違い、鍵盤を複数押えている場合でも、最も強く押し込んでいる鍵盤のデータだけがMIDI出力され、各チャンネルについて常に1つのデータしか出せません。

バリュー

パラメーター

【解説】 どの程度鍵盤を押し込んだのかを表します。

【設定値】 000 ~ 127

## 6 ポリフォニックアフタータッチ(Polyphonic After Touch)

データの値に対応したバーグラフ

ノートナンバー    データ

PAT    060-080    [|||||||||||||||||. . . ]

解説

鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。チャンネルアフタータッチと違い、鍵盤ごとに独立してデータを出すことができます。

パラメーター

ノートナンバー

【解説】 どの鍵盤から出力したデータなのかを示しています。

【設定値】 000 ~ 127

データ

【解説】 どの程度鍵盤を押し込んだのかを示しています。右側に値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】 000 ~ 127

## 7 システムエクスクルーシブ(System Exclusive)

Excl    F0.43.70.21.60.50.F7.

データ

解説

音源の設定を変えたり、スイッチをリモートでコントロールしたり、GMモードをオンにしたりする、演奏には直接関係のないシステム関係のイベントです。入力できるのはF0HとF7Hを含めて最大16バイトまでの大きさです。

パラメーター

データ

【解説】 システムエクスクルーシブデータは、F0Hで始まりF7Hで終わることがMIDI規格で決められています。

F0Hの次の数値は、メーカー固有のI.D.になっており、ヤマハには「43H」が割り当てられています。

システムエクスクルーシブデータは、機種ごとにフォーマットが異なります。データの中身については、QY300については「MIDIデータフォーマット」(282ページ)を、他の機種についてはその機種のマニュアルのMIDIデータフォーマットのページをご覧ください。

【設定値】 00H ~ 7FH、F7H(F0Hは、LCDに自動的に表示されます。)

NOTE

数値の後の「H」は、数値が16進数であることを表す記号です。

実際の入力や表示では「H」を省略します。

チェンジモードのLCD表示では、前半の8バイト分のみ表示されます。

## 8 テンポ(♩)

♩ 110.0

テンポ

解説

曲の途中でテンポを変更するイベントです。  
テンポトラックにのみインサートすることができます。

パラメーター

テンポ

【解説】

データは、変更後のテンポを絶対値で設定します。たとえば、テンポを120から100に変更したければ、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します。

変更後のテンポを絶対値で設定するため、曲の始めのテンポを変更しても変更後のテンポには影響しません。そのため、テンポトラックにデータを入力した後で曲の始めのテンポを変更すると、テンポの変化の様子が全く変わってしまうことがあります。

【設定値】 25.0 ~ 300.0

# ソングエディットの操作

## 1. チェンジモード

### 解説

入力した演奏データを、イベント単位で修正する機能です。  
 ここでは、イベント単位で次の3通りの修正ができます。  
 イベントのパラメーターの修正  
 たとえば、ノートデータの音名やベロシティ、プログラムチェンジデータのプログラムナンバーなどをイベントごとに修正します。  
 イベントのタイミングの修正  
 データの位置をクロック単位で変更することができます。  
 たとえば、ノートデータの発音位置を修正したり、わざとずらしてのりを出したりします。  
 イベントの削除(デリート)  
 不要になったイベントを削除します。

### 操作

#### イベントのパラメーターの修正

1. シャトルダイアル、カーソルキーを使って、修正するイベントのパラメーターにカーソルを移動します。
2. ジョグダイアル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキーでパラメーターを変更・修正します。  
変更したイベント全体が点滅を始めます。
3. ここで[Enter]を押すと、点滅が止まりデータの修正が完了します。  
点滅状態のときにカーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

#### イベントのタイミングの修正

1. シャトルダイアル、カーソルキーを使って、修正するイベントのメジャー、ビート、またはクロックにカーソルを移動します。
2. ジョグダイアル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキーで、メジャー、ビート、クロックの値を変更します。  
変更したイベント全体が点滅を始めます。
3. ここで[Enter]を押すと、点滅が止まりデータのタイミングが変更・修正されます。  
点滅状態のとき、カーソルを別のイベントに移動すると、修正はキャンセルされます。

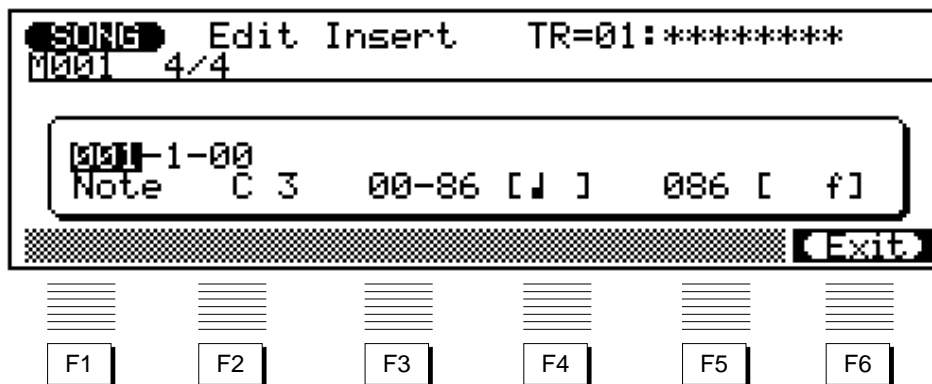
#### イベントの削除

1. シャトルダイアル、カーソルキーを使って削除したいイベントにカーソルを移動します。
2. [F1](Delete)を押すと、データが削除されます。

### NOTE

システムエクスクルーシブデータは、パラメーターの修正はできません。データを変更したいときは、一度デリートしてから新たにインサートし直してください。

## 2. インサートモード



## 解説

すでに入力されている演奏データに対して、新しいイベントを追加します。このモードで追加できるのは、「ソングエディットの基礎知識」(105ページ)で説明した8種類のイベントです。

## 手順

インサートモードへは、次の手順で入ります。  
 チェンジモードから[F2](Insert)を押します。  
 チェンジモードに戻るには、インサートモードから[F6](Exit)を押します。

## 操作



インサートモードでのイベントの追加は、次の操作で行います。

1. インサートモードで、カーソルをメジャー、ビート、クロックに移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキーでイベントを挿入する位置を設定します。
2. カーソルをイベントに移動し、ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で追加したいイベントを選択します。
3. カーソルをパラメーターに移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー、鍵盤キーなどを使って各パラメーターを設定します。

テンキーを使ってパラメーターを設定する場合、数値を入力した後で[↵]を押すとインサートが実行されますので、入力した数値は点滅したままにして次のパラメーターの設定に移動してください。



イベントの種類や各パラメーターの働きについては、「ソングエディットの基礎知識」(105ページ)をご覧ください。

システムエクスクルーシブデータの入力方法については、この後で説明します。

4. ここまでの設定がすんだら、を押してイベントを追加・挿入します。  
このとき、ノートイベントが設定されていると楽器音が、その他のイベントが設定されているとクリック音が、ラインとヘッドフォンから出力されます。  
(この場合の楽器音とクリック音は、MIDI出力されませんので、外部音源では鳴りません。)  
続けてを押すと、押した回数分だけイベントが挿入・追加されます。
5. 別のイベントを続けて追加する場合は、再び1の操作から始めてください。
6. [F6](Exit)を押し、チェンジモードに戻ってイベントの追加を確認します。

#### システムエクスクルーシブデータの入力方法

システムエクスクルーシブデータは次の方法でパラメーターを設定します。

1. カーソルをデータの入力位置に移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、またはテンキーと鍵盤キーのF#2~F#3を使って数値を入力します。テンキーと鍵盤キーを使って入力すると、入力された数値が点滅しますが、を押さずにそのまま次の入力場所にカーソルを移動します。ここでを押すと、インサートが実行されてしまいます。

## 8. ソングジョブ

手順

[SONG]:ソングプレイ  
[JOB]:ソングジョブ

ソングジョブ			解説ページ
00	Undo/Redo	アンドゥーで直前に行った操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻します。リドゥーでは一度取り消した操作を再実行します。	117ページ
01	Quantize	演奏データをクオンタイズします。	118ページ
02	Modify Velocity	演奏データのベロシティを変更します。	124ページ
03	Modify Gate Time	演奏データのゲートタイムを変更します。	126ページ
04	Crescendo	演奏データのベロシティを段階的に変更します。	128ページ
05	Transpose	演奏データの音程を変更します。	130ページ
06	Shift Note	特定の音程の演奏データだけを、別の音程に変更します。	131ページ
07	Shift Clock	指定した範囲の全てのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。	132ページ
08	Chord Sort	指定した範囲の、和音になっているノートデータの互いの位置関係を、音程の高い順番、または低い順番に並べ換えます。	133ページ
09	Copy Event	指定した範囲のデータを、別の場所にコピーします。ソング、トラックをまたがってコピーすることができます。	134ページ
10	Erase Event	指定した範囲のデータを全て消去し、休符にします。	136ページ
11	Extract Event	指定した範囲から、特定のデータだけを別の範囲にコピーします。	137ページ
12	Thin Out	演奏データのデータ量を減らします。	139ページ
13	Create Measure	全てのトラックに、メジャーを挿入します。	140ページ
14	Delete Measure	全てのトラックの任意のメジャーを削除し、メジャーをつめます。	141ページ
15	Copy Track	あるトラックの演奏データを任意のソングの任意のトラックにコピーします。	142ページ
16	Mix Track	あるトラックの演奏データを任意のソングの任意のトラックにミックスします。	144ページ
17	Clear Track	任意のトラックの全演奏データを消去します。	145ページ
18	Expand Backing	バックイングトラックのデータをTR8～TR16にコピーします。	146ページ
19	Init Play Effect	プレイエフェクトの設定を、初期状態に戻します。	147ページ
20	Normalize Effect	プレイエフェクトの設定を各トラックに反映させて、演奏データを書き換えます。	148ページ
21	Copy Song	任意のソングを別のソングにコピーします。	149ページ
22	Clear Song	ソングの全てのデータを消去します。	150ページ
23	Song Name	ソングに名前を付けます。	151ページ

ファンクションキー			機能
[F6]	Exit	エグジット	ソングジョブから抜けて、ソングプレイに戻ります。

## 解説

ソングジョブは、入力されたソングデータに対して、さまざまな編集を加える機能です。ジョブを実行することで、ソングデータそのものが変更されます。

## 手順

ソングジョブ共通の基本操作を説明します。各ジョブとも次の手順に従って操作してください。ジョブによって特殊な操作がある場合は、各ジョブの項目(117ページ～151ページ)で説明します。

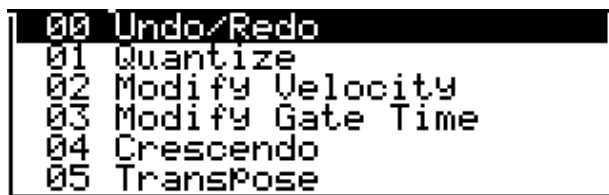
1. ソングプレイで、ジョブを実行したいソングを選択します。
2. ソングプレイから、[JOB]を押します。

ジョブリストが表示されます。

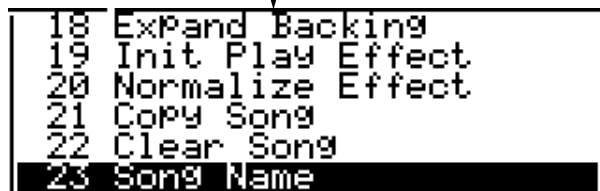
ジョブリストはディスプレイの数画面にわたって表示されます。

ジョブリストでのカーソルの移動は、 $\Delta$   $\nabla$  のカーソルキーで1つずつ移動できるほか、[SHIFT]+カーソルキーで6つ(1画面)ずつ移動する方法もあります。

(ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]でもカーソルを移動できます。)



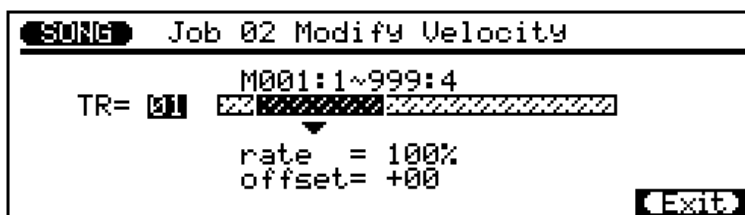
$\Delta$ ,  $\nabla$ , [SHIFT] +  $\Delta$ , [SHIFT] +  $\nabla$



3. ジョブを選択します。

任意のジョブにカーソルを移動し、 $\square$ を押してジョブを選択します。(カーソルの位置に関係なく、テンキーで直接ジョブ番号を指定し、 $\square$ を押して選択する方法もあります。)

選択したジョブ画面に移行します。



4. パラメーターを設定し、ジョブを実行します。

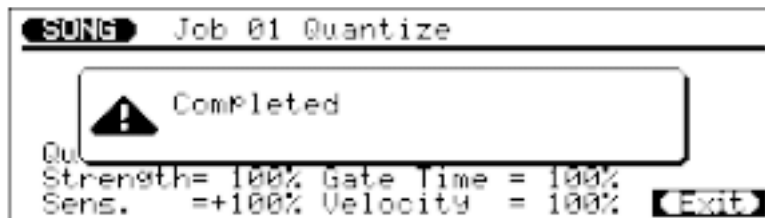
カーソルを、「トラック」、「範囲」などの各設定項目に移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキーで値を設定します。



テンキーで値を設定すると値が点滅した状態になりますが、そのまま次の項目にカーソルを移動してください。ここで[Enter]を押すとジョブそのものが実行されてしまいますのでご注意ください。

全ての設定が完了したら、[Enter]を押してジョブを実行します。

ジョブの実行が終了すると、「Completed」が少しの間表示されます。



#### 5. ジョブリストに戻ります。

各ジョブ画面から元のジョブリストに戻るには、[F6](Exit)を押します。

#### 6. ソングプレイに戻ります。

ソングプレイに戻るには、ジョブリストから[F6](Exit)を押すか、[SONG]を押します。

各ジョブの画面から、[SHIFT]+[F6](Exit)で直接ソングプレイに戻ることもできます。

#### NOTE

各ジョブで設定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。

「No Data」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。

ジョブ(「23 Song Name」以外)を実行した直後なら、ソングジョブの「00 Undo/Redo」(117ページ)を使ってデータを復帰させることができます。

ジョブを実行する範囲をメジャー・ビート単位で設定できるジョブの場合、設定方法は次のようになります。

001:1 ~ 999:8

001 ~ 999...メジャーの設定です。

:1、:8 ...ビートの設定です。メジャーの拍子によって設定できる値が変わります。

たとえば、拍子が4/4なら1~4、8/4なら1~8の範囲で設定することができます。

ビートの設定を変更すると、それに伴ってメジャーの設定も変更されます。

#### 注意

ソングジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイにメトロノームが表示されます。メトロノームが表示されているとき電源を切ると、データが壊れたりする場合がありますので、メトロノーム表示中に電源を切らないでください。

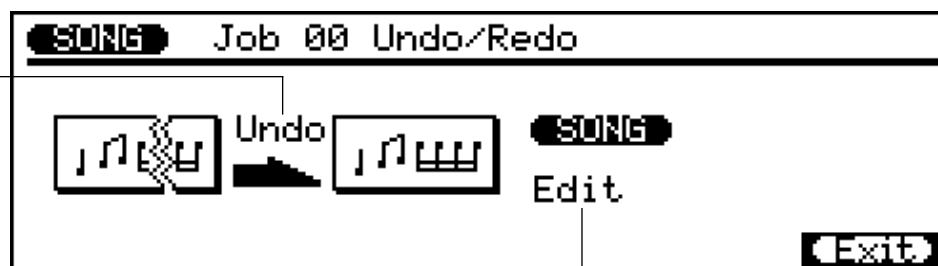
## 00. Undo/Redo(アンドゥー/リドゥー)

手順

[SONG] [JOB] 00.Undo/Redo



1. Undo, Redoの表示



2. Undo, Redoの実行対象

解説

アンドゥーとは、直前に実行したレコーディング、エディット、ジョブの操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻す機能です。

リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を再び実行する機能です。

レコーディングやエディット、ジョブを実行してうっかり大切なデータを壊してしまったときなどに、大変便利なジョブです。

このジョブはソング、パターン、フレーズモードのレコーディング、エディット、ネーム以外のジョブ、及びパターンモードのパッチの操作に対して有効です。

NOTE

レコーディング、エディット、またはジョブの操作を行った後は、必ずアンドゥーになります。その後、アンドゥーとリドゥーが交互に実行されますが、新たなレコーディング、エディット、またはジョブの操作を行うと、その新たな操作に対してのアンドゥーになります。

エディットで、何もデータの変更をしなかった場合は、Undo、Redoの対象になりません。

操作

「00 Undo/Redo」画面に移行した後、表示を確認して $\square$ を押します。ここでは、設定値を入力する操作はありません。

設定

## 1 Undo、Redoの表示

解説

次に実行するのがUndo、Redoのどちらなのかを表示します。

## 2 Undo、Redoの実行対象

解説

Undo、Redoの対象になっている操作を表示します。直前に行ったレコーディング、エディット、またはジョブの操作が対象になります。

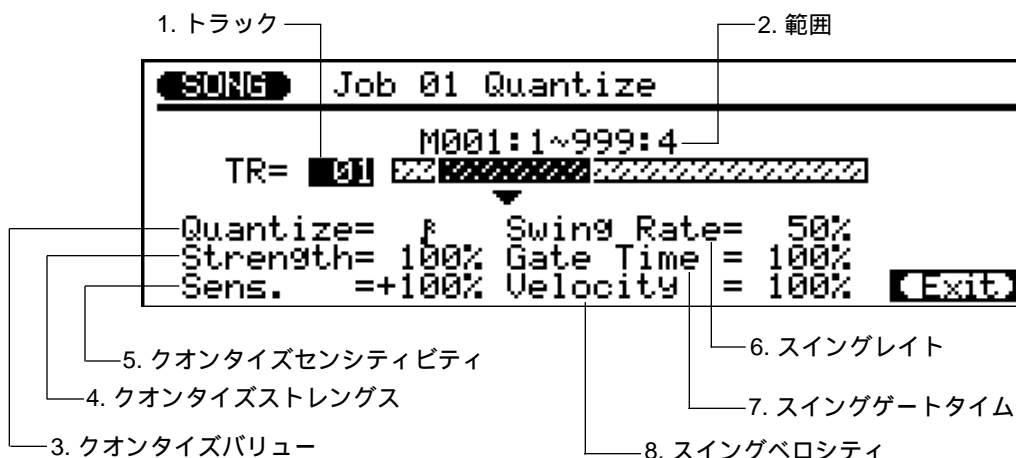
設定値

Realtime Record、Step Record、Punch Record、Edit、各Job名、Patch

## 01. Quantize(クオンタイズ)

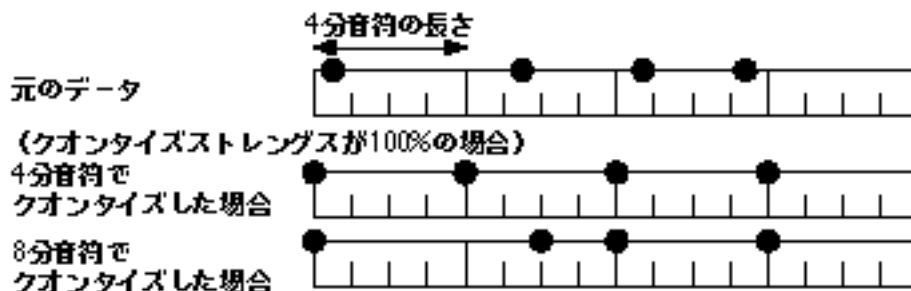
手順

[SONG] [JOB] 01.Quantize



解説

演奏データの内、設定した範囲のノートデータに対してクオンタイズを行います。クオンタイズは、リアルタイムレコーディングされた演奏データのあいまいなタイミングをジャストタイミングにそろえる機能です。



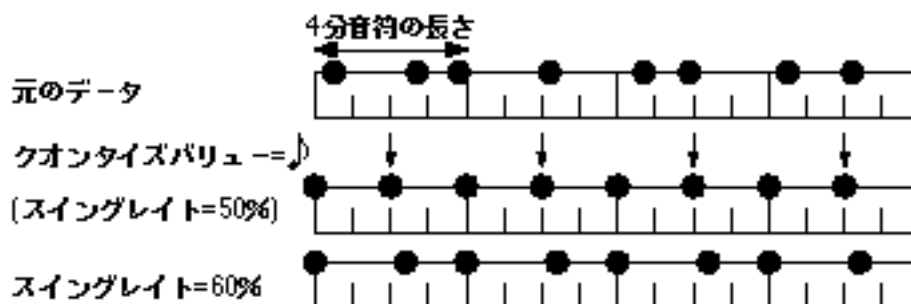
QY300のクオンタイズは、ストレングスとセンシティブィティの設定を持っており、多彩なクオンタイズをかけることができます。

たとえば、「弱くクオンタイズをかける」、「基準の音符から離れているデータだけを少しだけ基準の音に近付ける」などといった設定が可能です。

また、QY300のクオンタイズにはスイング機能が付いています。

スイング機能とは、クオンタイズをかける時に、クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する機能です。

たとえば、クオンタイズバリューが8分音符の場合、8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、6、8拍目にあるデータが移動します。(次の図の矢印のついたデータです。)



QY300はさらに後ろに移動させたデータのベロシティやゲートタイムを変化させることでリズムをよりスイングさせる機能を持っています。

## 設定

## 1 トラック

## 設定値

01 ~ 16、All  
01 ~ 16・・・設定したトラックに対してクオンタイズを実行します。  
All……………16トラック全てに対してクオンタイズを実行します。

## 2 範囲

## 設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

## 3 クオンタイズバリュー

## 解説

クオンタイズを行うときの修正の基準となる音符を設定します。

## 設定値

32分音符	♪	16分3連音符	♪	16分音符	♪
3分3連音符	♪	8分音符	♪	4分3連音符	♪
4分音符	♪				
16分音符+16分3連音符	♪	8分音符+8分3連音符	♪		

## NOTE

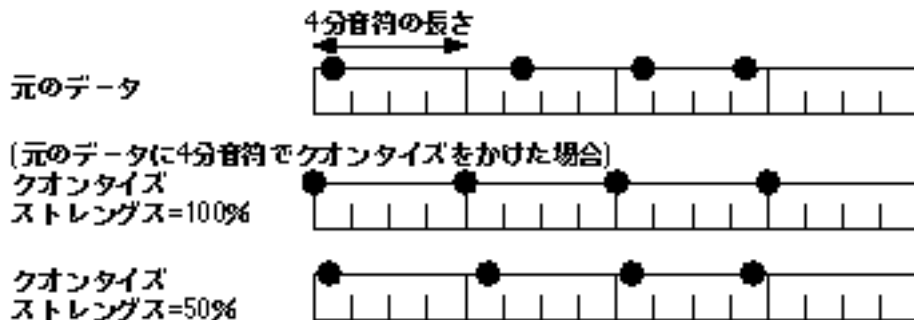
クオンタイズバリューは、音符の印刷されたテンキーでも入力可能です。  
「♪+♪」は16分音符と16分3連音符を、「♪+♪」は8分音符と8分3連音符を基準音符とします。

## 4 クオンタイズストレングス

## 解説

クオンタイズをかける時に、演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。  
クオンタイズストレングスは、クオンタイズの強さの設定と考えることもできます。クオンタイズストレングスの設定が100%だとクオンタイズの強さが最も強く、演奏データはジャストのタイミングに移動します。

設定が50%だと、クオンタイズの強さが弱く、演奏データは元の位置とジャストの位置の50%の位置まで移動します。



設定値

0% ~ 100%

### 5 クオンタイズセンシティブィティ

解説

クオンタイズが実際にかかるデータの範囲を、クオンタイズバリューに対する%で設定します。

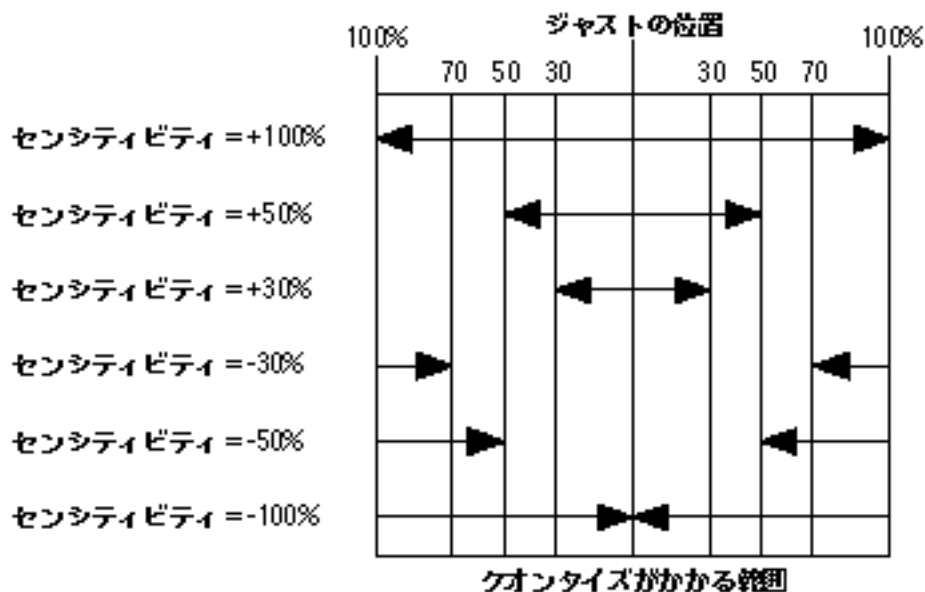
下の図は、クオンタイズのジャストの位置から、前後にバリューの半分の長さを100%としてとった図です。たとえば、バリューが4分音符だとすると、ある拍の頭から前後に8分音符の位置を100%としていると考えてください。

クオンタイズセンシティブィティの設定が100%または-100%だと、全てのノートデータにクオンタイズがかかります。

設定が50%だと、ジャストの位置からクオンタイズバリューの50%の範囲内にある音符にのみクオンタイズがかかります。これは、先ほどの例だと、ある拍の頭から16分音符の範囲内にある音符ということになります。

設定が-50%だと、クオンタイズバリューの50%の位置からクオンタイズバリューの100%の範囲内にある音符にのみクオンタイズがかかります。これも、先ほどの例で説明すると、拍の頭から見て16分音符の位置と8分音符の位置の間にある音符ということになります。

つまり、センシティブィティがプラスのときはジャストの位置に近い音符にだけクオンタイズがかかり、マイナスのときは遠い音符だけにクオンタイズがかかることになります。



設定値

+100% ~ 0% ~ -100%

## 6 スイングレイト

解説

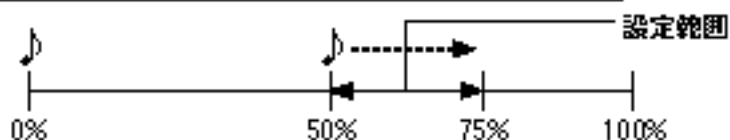
クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータの発音のタイミングを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する設定です。

クオンタイズバリューが3連音符の場合は、3連音符の3拍めにスイングがかかります。

クオンタイズバリューが♪+♪♪、♪+♪♪の場合、♪または♪の裏拍にのみスイングがかかります。

スイングレイトは、クオンタイズバリューとして設定した音符の2~3つ分の長さを100%として、%で設定します。スイングレイトの設定は、クオンタイズバリューによって異なります。

クオンタイズバリューが ♪ ♪♪ ♪♪♪ の場合



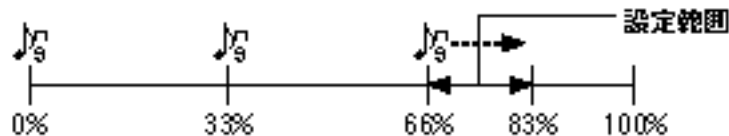
この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する裏拍の音符(2つ目の音符)の本来の位置は、50%になります。

スイングレイトの設定を50%にすると、データはちょうど裏の拍で発音するためスイング感はありません。

50%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。

設定を最大の75%にすると、データは符点音符の位置まで移動します。

## クオンタイズバリューが「♪」 「♪♪」 「♪♪♪」 の場合

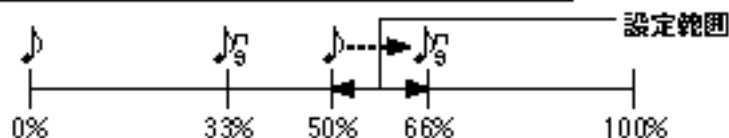


この場合は、クオンタイズバリューに設定した音符の3つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する3連符の3つ目の音符の本来の位置は、66%になります。スイングレイトの設定を66%にすると、データはちょうど3連符の3つ目の拍で発音するためスイング感はありません。

66%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。

設定を最大の83%にすると、データは6連符の位置まで移動します。

## クオンタイズバリューが「♪-♪♪」 「♪+♪♪」 の場合



この場合は、クオンタイズバリューで設定した音符の内、♪の2つ分または♪♪の2つ分の長さを100%とします。スイングによって移動する裏拍の音符(2つ目の音符)の本来の位置は、50%になります。

スイングレイトの設定を50%にすると、データはちょうど裏の拍で発音するためスイング感はありません。

50%より大きな設定にすると、データの発音タイミングが後ろに移動してリズムにスイング感が付加されます。

設定を最大の66%にすると、データは3連符の3つ目の音符の位置まで移動します。

## 設定値

クオンタイズバリューが「♪」 「♪」 「♪」 「♪」 の場合  
50% ~ 75%

クオンタイズバリューが「♪♪」 「♪♪」 「♪♪」 の場合  
66% ~ 83%

クオンタイズバリューが「♪+♪♪」 「♪+♪♪」 の場合  
50% ~ 66%

## NOTE

クオンタイズストレンクスが100%でない場合、スイングで後ろに移動したデータが、通常のスイングのかからないデータより後ろにきてしまうことがあります。その場合、後ろのデータも一緒にずれます。

## 解説

## 7 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裏の拍にあたるデータのゲートタイムを変更してスイング感を出す設定です。

ゲートタイムとは、音符が実際に演奏された長さを表します。つまり、スイングゲートタイムの設定は、裏拍にある音符を長くするか短くするかの設定だということになります。

100%に設定すると元のゲートタイムのままです。設定を100%より小さくすると裏の拍にあたるデータのゲートタイムが短くなり、100%より大きくすると長くなります。

## 設定値

0% ~ 100% ~ 200%

## NOTE

ゲートタイムが0以下になる場合は、最終的に1にします。

## 8 スイングベロシティ

## 解説

クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのベロシティを変更してスイング感を出す設定です。

ベロシティとは、音符が演奏された強さを表します。つまり、スイングベロシティの設定は、裏拍にある音符を強く演奏するか弱く演奏するかの設定だということになります。

100%に設定すると元のベロシティのままです。設定を100%より小さくすると裏の拍にあたるデータのベロシティが弱くなり、100%より大きくすると強くなります。

## 設定値

0% ~ 100% ~ 200%

## NOTE

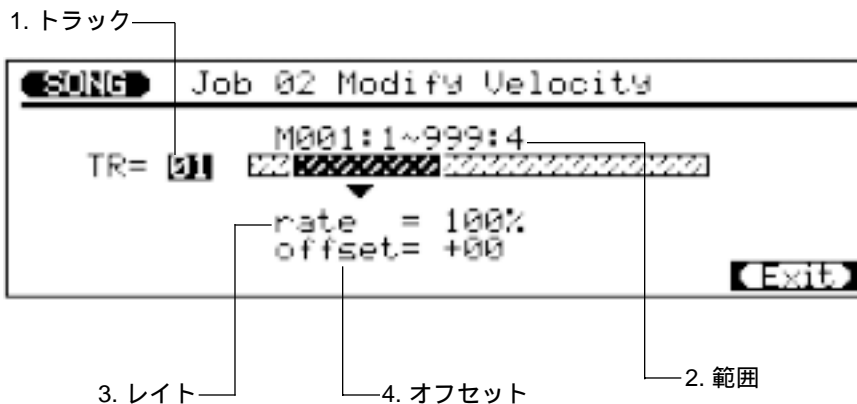

ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。

ベロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。



## 02. Modify Velocity(モディファイベロシティ)

手順

[SONG] [JOB] 02.Modify Velocity 

解説

ベロシティとは、音符を演奏する際のタッチの強弱を示す値です。ボイスの設定により、ベロシティの強弱で音量などが変化します。

モディファイベロシティでは、レートとオフセットの2つのパラメーターでベロシティの値を変更します。

実際のベロシティは、以下の計算式に基づいて変更されます。

$$\text{変更後のベロシティ} = \text{元のデータ} \times \text{レート} + \text{オフセット}$$

ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。

ベロシティが128以上になる場合は最終的に127にします。

設定

1 トラック

設定値

01 ~ 16

設定したトラックに対してモディファイベロシティを実行します。

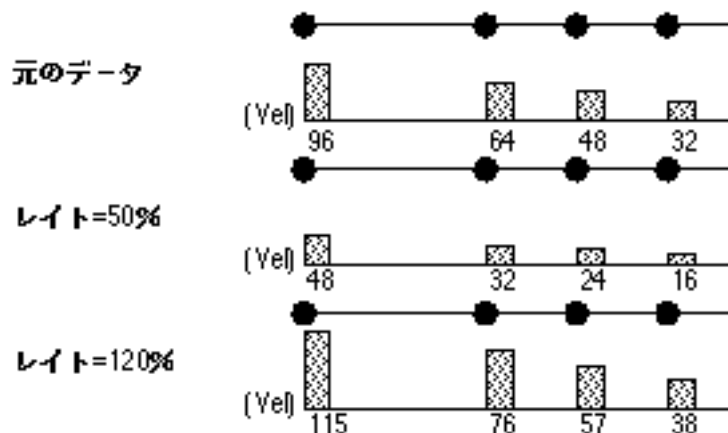
2 範囲

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

**3** レイト

設定した範囲内の演奏データのペロシティを%で増減する設定です。100%に設定するとペロシティは元のままで変化ありません。設定を100%より小さくするとペロシティは弱くなり、100%より大きくすると強くなります。

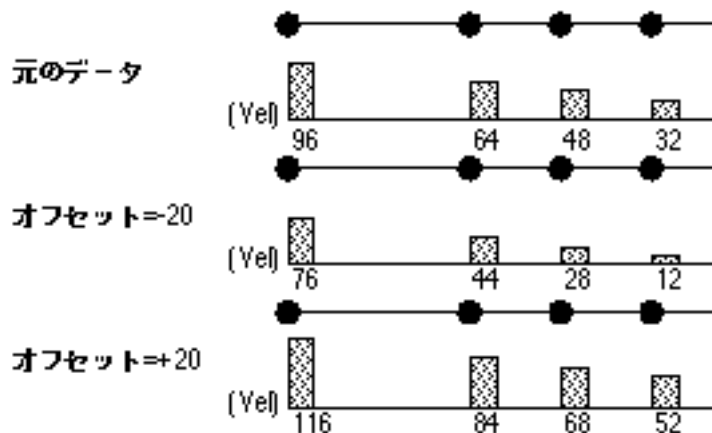


設定値

0% ~ 100% ~ 200%

**4** オフセット

設定した範囲内の演奏データのペロシティを、オフセット値で増減します。レイトが%でペロシティの値を増減していたのに対して、オフセットはオフセット値を加えることで値を増減します。  
+00に設定するとペロシティは元のままで変化ありません。設定を-01以下にするとペロシティは弱くなり、+01以上にすると強くなります。

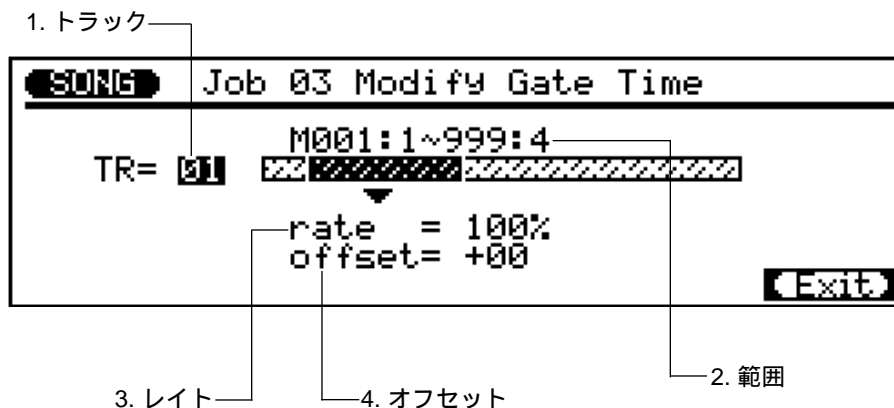


設定値

-99 ~ 0 ~ +99

## 03. Modify Gate Time(モディファイゲートタイム)

手順

[SONG] [JOB] 03.Modify Gate Time 

解説

ゲートタイムとは、音符を演奏している時間を示す値です。持続系のボイスの場合、ゲートタイムが実際の発音時間にあたります。

モディファイゲートタイムでは、レイトとオフセットの2つのパラメーターでゲートタイムの値を変更します。

ゲートタイムは、以下の計算式に基づいて変更されます。

$$\begin{aligned} \text{変更後のゲートタイム} = \\ \text{元のデータ} \times \text{レイト} + \text{オフセット} \end{aligned}$$

ゲートタイムが0以下になる場合は、最終的に1にします。

設定

1 トラック

設定値

01 ~ 16

設定したトラックに対してモディファイゲートタイムを実行します。

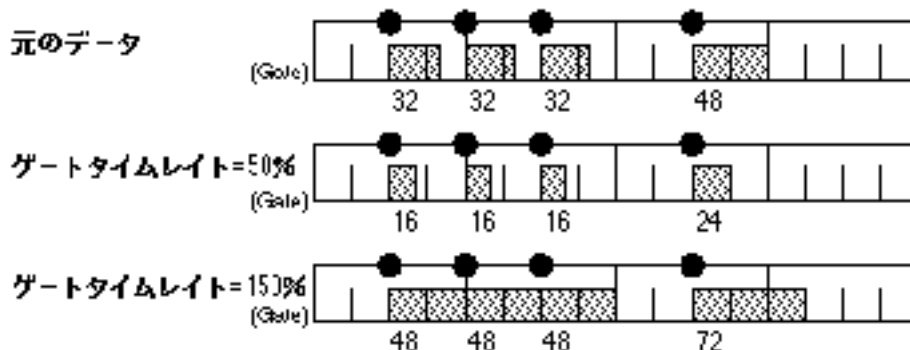
2 範囲

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

## 3 レイト

設定した範囲内の演奏データのゲートタイムを%で増減する設定です。  
100%に設定するとゲートタイムは元のままで変化ありません。設定を100%より小さくするとゲートタイムは短くなり、100%より大きくすると長くなります。



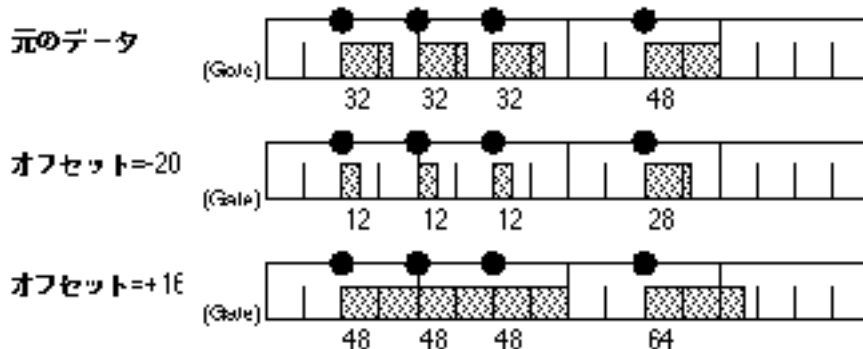
設定値

0% ~ 100% ~ 200%

## 4 オフセット

解説

設定した範囲内の演奏データのゲートタイムを、オフセット値で増減します。  
レイトが%でゲートタイムの値を増減していたのに対して、オフセットはオフセット値を加えることで値を増減します。  
+00に設定するとゲートタイムは元のままで変化ありません。設定を-01以下にするとゲートタイムは短くなり、+01以上にすると長くなります。



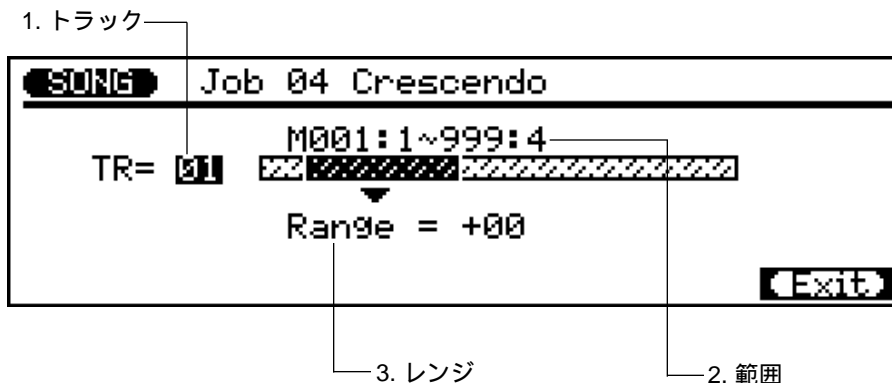
設定値

-99 ~ 0 ~ +99

## 04. Crescendo(クレッシェンド)

手順

SONG] [JOB] 04.Crescendo



解説

一般的にクレッシェンドとは、音量を少しずつ大きくする演奏方法のことです。QY300では、音量を少しずつ小さくする演奏方法も含めてクレッシェンドと呼んでいます。

クレッシェンドでは、設定した範囲の演奏データのベロシティを段階的に変更し、クレッシェンドの効果付けます。

設定

1 トラック

設定値

01 ~ 16

設定したトラックに対してクレッシェンドを実行します。

2 範囲

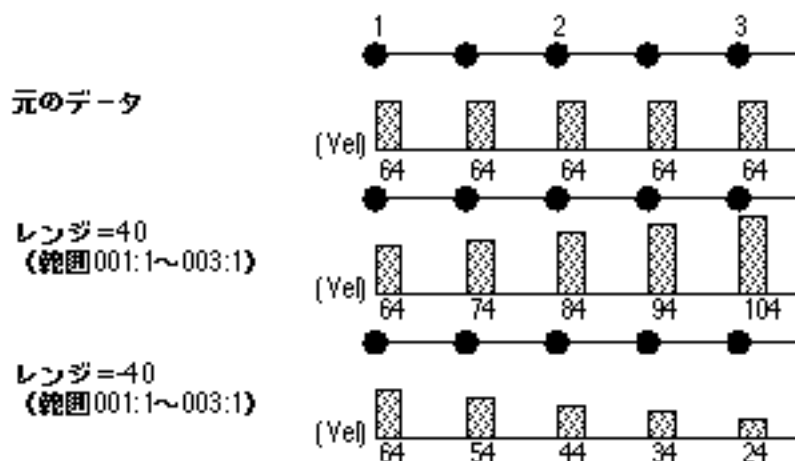
設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

## 3 レンジ

## 解説

クレッシェンドの幅を設定します。  
開始メジャー・ビートのペロシティを基準値とすると、終了メジャー・ビートで基準値+レンジの値になるように段階的にペロシティ値を増減します。



## 設定値

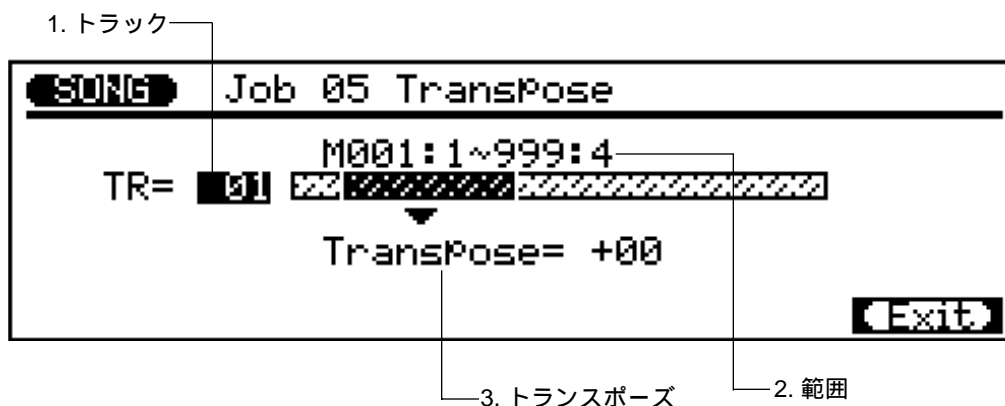

-99 ~ 0 ~ +99

## NOTE

ペロシティの値の範囲は、1~127です。  
ペロシティがこの範囲を越える場合は、1または127になります。

## 05. Transpose(トランスポーズ)

手順

[SONG] [JOB] 05.Transpose 

解説

設定した範囲内の演奏データの音程を、半音単位で上下にシフトします。

設定

**1** トラック

設定値

01 ~ 16、Chd

01 ~ 16・・・設定したトラックに対してトランスポーズを実行します。

Chd・・・コードトラックに対してトランスポーズを実行します。

**2** 範囲

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

**3** トランスポーズ

解説

音程をシフトする大きさです。

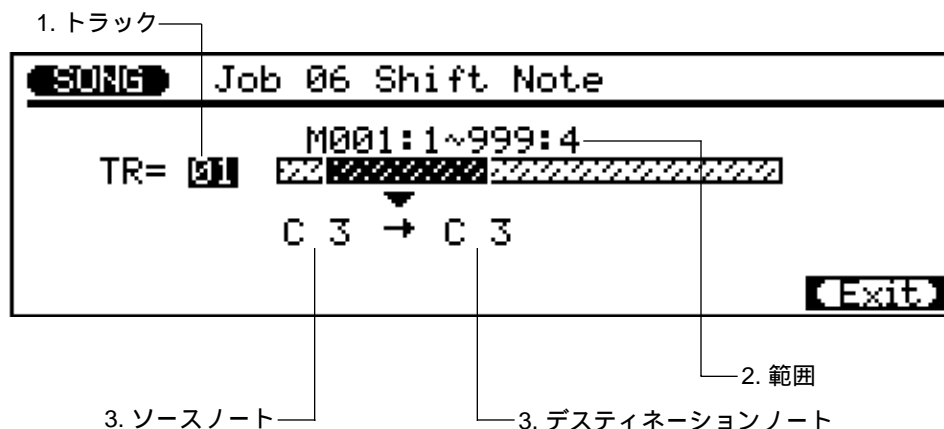

単位は半音です。従って、+12に設定すると、設定した範囲の演奏データは1オクターブ上がります。-12に設定すると、1オクターブ下がります。

設定値

-99 ~ +00 ~ +99

## 06. Shift Note(シフトノート)

手順

[SONG] [JOB] 06.Shift Note 

解説

設定した範囲内の特定の音程の演奏データだけを、別の音程に変更します。

設定

**1** トラック

設定値

01 ~ 16

設定したトラックに対してシフトノートを実行します。

**2** 範囲

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

**3** ソースノート、デスティネーションノート

解説

シフトノートを実行するソースノート(元の音程)と、デスティネーションノート(変更後の音程)を設定します。

設定値

C-2 ~ G8

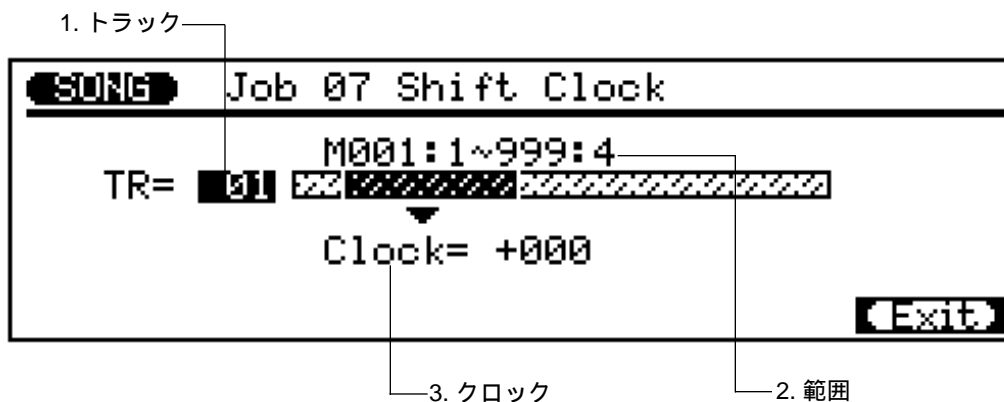

操作

ソースノート、デスティネーションノートは、テンキーでは設定できません。



## 07. Shift Clock(シフトクロック)

手順

[SONG] [JOB] 07.Shift Clock 

解説

設定した範囲内の全てのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。  
データをメジャーや拍単位で前後に移動する場合は、シフトクロックを何度か繰り返すよりも「09 Copy Event」(134ページ)を使うと便利です。

NOTE

クロックシフトでは、設定した範囲の先頭より前や、最後より後ろにデータを移動することはできません。そのようなデータは設定した範囲の先頭または最後に集中します。

設定

## 1 トラック

設定値

01 ~ 16、Tmp

01 ~ 16...設定したトラックに対してシフトクロックを実行します。

Tmp...テンポトラックに対してシフトクロックを実行します。

## 2 範囲

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

## 3 クロック

解説

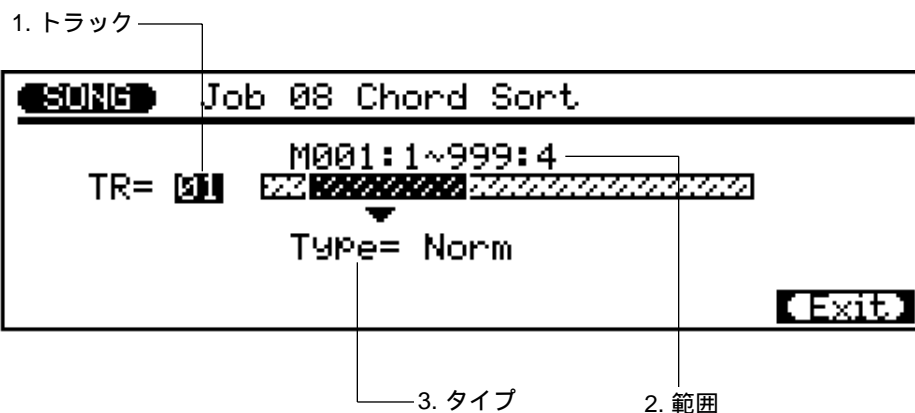

クロックでは、データを前後に移動する距離を設定します。  
1拍=96クロックを基準にして、クロック数で移動する距離を設定します。

設定値

-999 ~ +999

## 08. Chord Sort(コードソート)

手順

[SONG] [JOB] 08.Chord Sort 

解説

指定した範囲の、和音になっているノートデータの互いの位置関係を、音程の高い順番、または低い順番に並べ換えます。

たとえば、E3,C3,G3のノートデータが同じタイミングで和音として入力されているとき、データの順番を音程の低い順番(C3,E3,G3)または高い順番(G3,E3,C3)に並べ換える機能を持っています。

設定

1 トラック

設定値

01 ~ 16

2 範囲

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)


3 タイプ

設定値

Norm:音程の低い順番に並べ換えます。  
Rev:音程の高い順番に並べ換えます。

## 09.Copy Event(コピーイベント)

手順

[SONG] [JOB] 09.Copy Event 

解説

設定した範囲の全てのデータを、別の場所にコピーします。  
 コピーイベントは、ソング間でのデータのやりとりが可能です。  
 また、コピーイベントは同じトラックの中でデータをメジャーやビート単位で移動する事もできます。  
 拍子もコピーされます。  
 ボイス、プレイエフェクトの内容はコピーされません。

NOTE

このジョブを実行すると、コピー先にあった元のデータは消えてしまいます。

設定

## 1 ソースソング

解説

コピー元のソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

## 2 ソーストラック

解説

コピー元のトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp、All  
 01 ~ 16…シーケンストラック  
 Pat ……パターントラック  
 Chd……コードトラック  
 Tmp ……テンポトラック  
 All ……全てのトラック

Pat、Chd、Tmp、Allのデータは、同じ種類のデスティネーショントラックに対してのみコピーできます。Pat、Chd、Tmp、Allに変えると自動的にデスティネーショントラックも変わります。

**3** コピー元の範囲

解説

始めのメジャーとビート、終わりのメジャーとビートを入力し、コピー元のデータの範囲を設定します。

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

**4** デスティネーションソング

解説

コピー先のソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

**5** デスティネーショントラック

解説

コピー先のトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp、All  
 01 ~ 16・・・シーケンストラック  
 Pat・・・パターントラック  
 Chd・・・コードトラック  
 Tmp・・・テンポトラック  
 All・・・全てのトラック  
 Pat、Chd、Tmp、Allは、ソーストラックが同じ設定になっているときだけ設定できます。Pat、Chd、Tmp、Allに変えると自動的にソーストラックも変わります。

**6** コピー先の先頭メジャー(小節)

解説

コピー先の先頭メジャー、ビートを設定します。

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

**7** コピー回数

解説

コピーする回数を設定します。

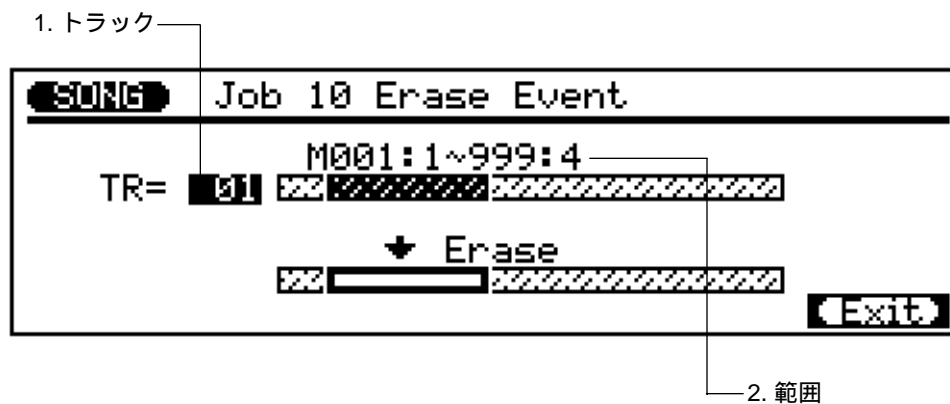
設定値

01 ~ 99

## 10. Erase Event(イレースイベント)

手順

[SONG] [JOB] 10.Erase Event



解説

設定した範囲内の全てのデータを消して休符に置き換えます。

設定

1 トラック

設定値

01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp  
 01 ~ 16・・・シーケンストラック  
 Pat・・・パターントラック  
 Chd・・・コードトラック  
 Tmp・・・テンポトラック

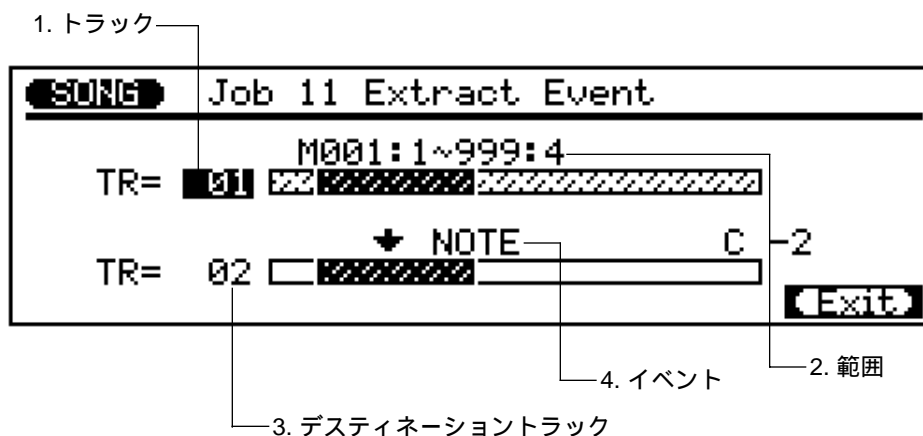

設定値

2 範囲

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

## 11. Extract Event(エクストラクトイベント)

手順

[SONG] [JOB] 11.Extract Event 

解説

指定した範囲から、特定のデータだけを取り出して別のトラックにコピーします。取り出したデータはソーストラックからは消去されます。デスティネーショントラックにデータがあった場合は、そのデータはそのまま残ります。デスティネーショントラックをOffに設定すると、取り出したデータを消すこともできます。

設定

## ① ソーストラック

解説

データを取り出すトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16

## ② 範囲

解説

始めのメジャーとビート、終わりのメジャーとビートを入力しデータを取り出す範囲を設定します。

設定値

メジャー・ビート単位(001:1 ~ 999:8)

## ③ デスティネーショントラック

解説

取り出したデータをコピーするトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16、Off  
 01 ~ 16…取り出したデータを指定したシーケンストラックにコピーします。  
 Off……取り出したデータを消去します。

## 4 イベント

解説

ソーストラックの範囲から取り出すデータの種類を設定します。

設定値

NOTE(C-2 ~ G8、All)、PRGM、P.BEND、CTRL(000 ~ 127、All)、  
CH A.T、POLY A.T、EXCL

それぞれ次のデータを取り出す設定です。

NOTE(C-2 ~ G8、All)・・・ノートデータ

音程は、C-2 ~ G8、Allから設定できます。

PRGM・・・・・・・・プログラムチェンジデータ

P.BEND・・・・・・ピッチベンドチェンジデータ

CTRL(000 ~ 127、All)・・・コントロールチェンジデータ

コントロールナンバーは、000 ~ 127、Allの中から設定できません。

CH A.T・・・・・・チャンネルアフタータッチデータ

POLY A.T・・・・・・ポリフォニックアフタータッチデータ

EXCL・・・・・・システムエクスクルーシブデータ





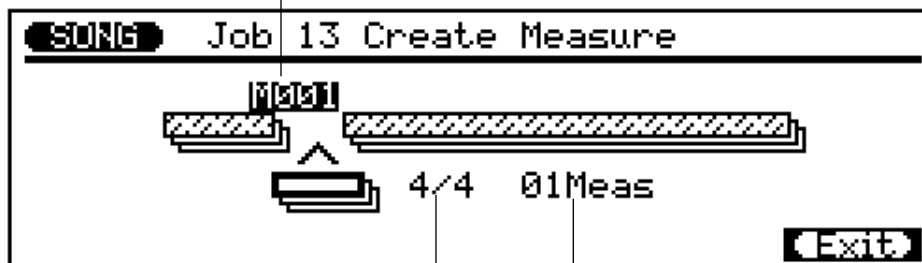
## 13. Create Measure(クリエートメジャー)

手順

[SONG] [JOB] 13.Create Measure



1. クリエイトポイント



2. 拍子

3. 小節数

解説

空白のメジャーを、シーケンストラック、パターントラック、コードトラック、テンポトラックの全てのトラックに挿入します。

設定

## ① クリエイトポイント

解説

空白のメジャーを挿入する位置(何小節めから挿入するか)を設定します。

設定値

001 ~ 999

NOTE

データが入っている最終小節以降の位置にメジャーを挿入すると、トラック1のみに空白のデータが作られます。

## ② 拍子

解説

挿入する空白小節の拍子を設定します。  
自由に拍子が設定できるので、クリエートメジャーを使って変拍子の曲を入力する事もできます。

設定値

1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

## ③ 小節数

解説

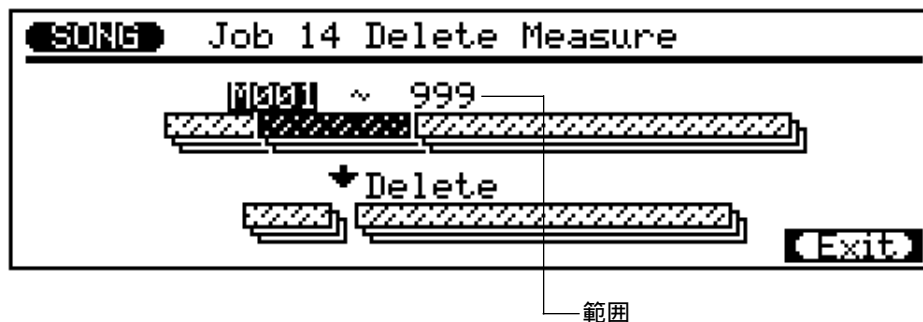

挿入する空白小節の小節数を設定します。

設定値

01 ~ 99

## 14. Delete Measure(デリートメジャー)

手順

[SONG] [JOB] 14.Delete Measure 

解説

設定した範囲のメジャーを削除して、後ろのメジャーを前に移動します。  
 デリートメジャーは、シーケンストラック、パターントラック、コードトラック、テンポトラックの全てのトラックについて同時に実行されます。

設定

範囲

解説

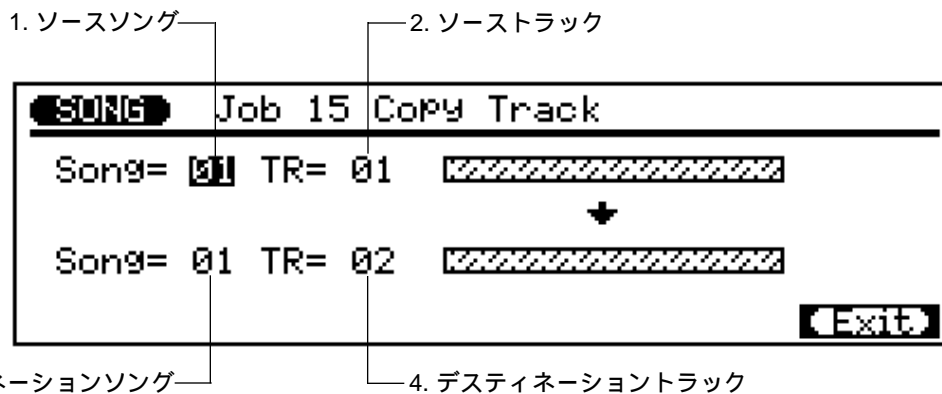

始めのメジャー、終わりのメジャーを入力しデリートメジャーを実行する範囲を設定します。

設定値

メジャー単位(001 ~ 999)

## 15. Copy Track(コピートラック)

手順

[SONG] [JOB] 15.Copy Track 

解説

あるトラックの全てのデータを別のトラックにコピーします。  
 その際、プレイエフェクトの設定も同時にコピーされます。ボイス、アウトプット、拍子の設定はコピーされません。  
 コピー先にあった元のデータは消えます。

設定

## 1 ソースソング

解説

コピー元のソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

## 2 ソーストラック

解説

コピー元のトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp

01 ~ 16・・・シーケンストラック

Pat・・・パターントラック

Chd・・・コードトラック

Tmp・・・テンポトラック

Pat、Chd、Tmpのデータは、同じ種類のデスティネーショントラックに対してのみコピーできます。Pat、Chd、Tmpに変えると自動的にデスティネーショントラックも変わります。

**3** デスティネーションソング

解説

コピー先のソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

**4** デスティネーショントラック

解説

コピー先のトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp

01 ~ 16…シーケンストラック

Pat ……パターントラック

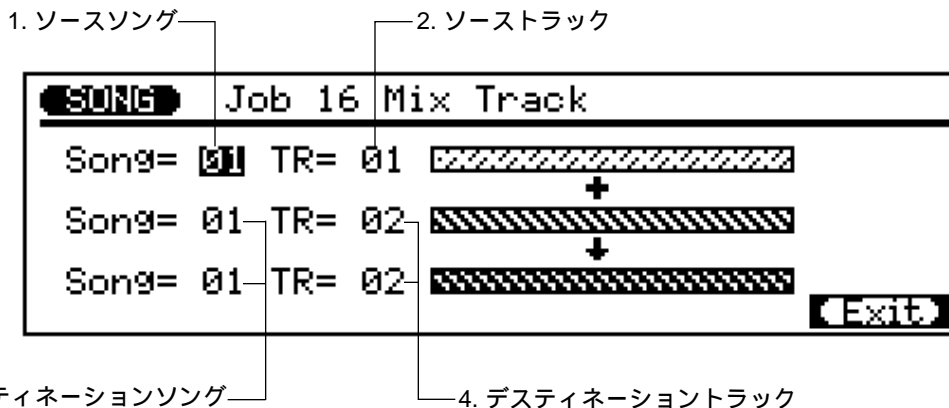

Chd……コードトラック

Tmp ……テンポトラック

Pat、Chd、Tmpのデータは、ソーストラックが同じ設定になっているときだけ設定  
できます。Pat、Chd、Tmpに変えると自動的にソーストラックも変わります。

## 16. Mix Track(ミックストラック)

手順

[SONG] [JOB] 16.Mix Track 

解説

ソーストラックとデスティネーショントラックの演奏データをミックスして、デスティネーショントラックに書き込みます。  
プレイエフェクト、ボイス、拍子の設定は変化しません。

設定

## ① ソースソング

解説

ミックス元になるトラックを含むソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

## ② ソーストラック

解説

ミックス元になるトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16

## ③ デスティネーションソング

解説

ソーストラックとミックスし、データが書き込まれるトラックを含むソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

## ④ デスティネーショントラック

解説

ソーストラックとミックスし、データが書き込まれるトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16

## 17. Clear Track(クリアトラック)

手順

[SONG] [JOB] 17.Clear Track 

解説

設定したトラックの全てのデータを消去して、データが全く入っていない状態にします。

このジョブを実行するとプレイエフェクトの設定も初期状態に戻ります。ボイス、アウトプットの設定は変化しません。ただし、トラックにAllを指定したときと、ソングの中で指定したトラックにしかデータがなかったときは、ボイス、アウトプットの設定も初期状態に戻ります。

設定

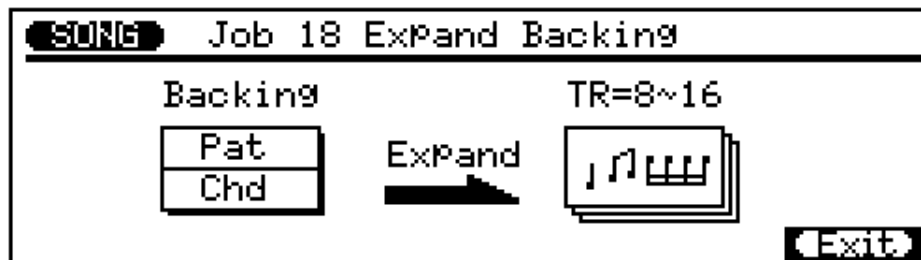

トラック

設定値

01 ~ 16、Pat、Chd、Tmp、All  
 01 ~ 16・・・シーケンストラック  
 Pat・・・パターントラック  
 Chd・・・コードトラック  
 Tmp・・・テンポトラック  
 All・・・全てのトラック

## 18. Expand Backing(エキスパンドバックキング)

手順

[SONG] [JOB] 18.Expand Backing 

解説

パターントラックとコードトラックのデータに基づいて、パターンのTR1～TR8のデータを、ソングのTR 8、9、11～16にMIDIデータの形で展開します。


パターン	TR1	2	3	4	5	6	7	8
------	-----	---	---	---	---	---	---	---

ソング	TR8	9	11	12	13	14	15	16
-----	-----	---	----	----	----	----	----	----

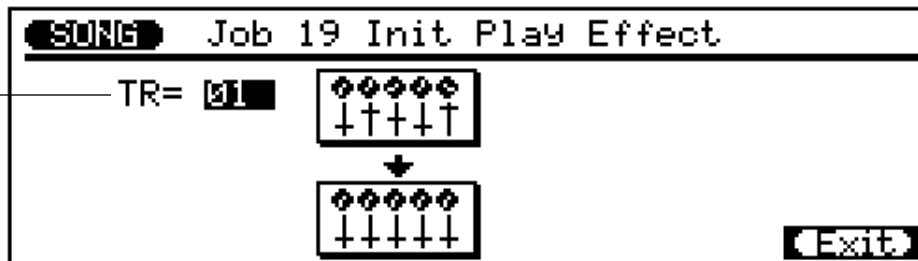
このとき、ソングのTR 8、9、11～16に入っていたデータは消去されます。

## 19. Init Play Effect(イニシャライズプレイエフェクト)

手順

[SONG] [JOB] 19.Init Play Effect 

トラック



解説

プレイエフェクトの設定を初期状態に戻します。

設定

トラック

設定値

01 ~ 16、All(全てのシーケンストラック)

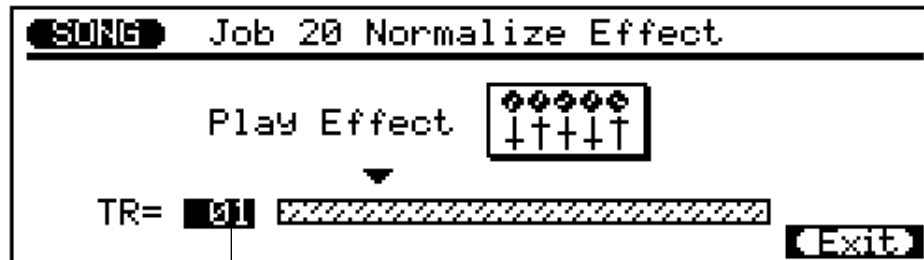
第二章

ソングモード



## 20. Normalize Effect(ノーマライズエフェクト)

手順

[SONG] [JOB] 20.Normalize Effect 

トラック

解説

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実際にデータを変更します。

ノーマライズエフェクトを実行したトラックのプレイエフェクトは、初期状態に戻ります。

プレイエフェクトについては「2.プレイエフェクト」(48ページ)をご覧ください。

設定

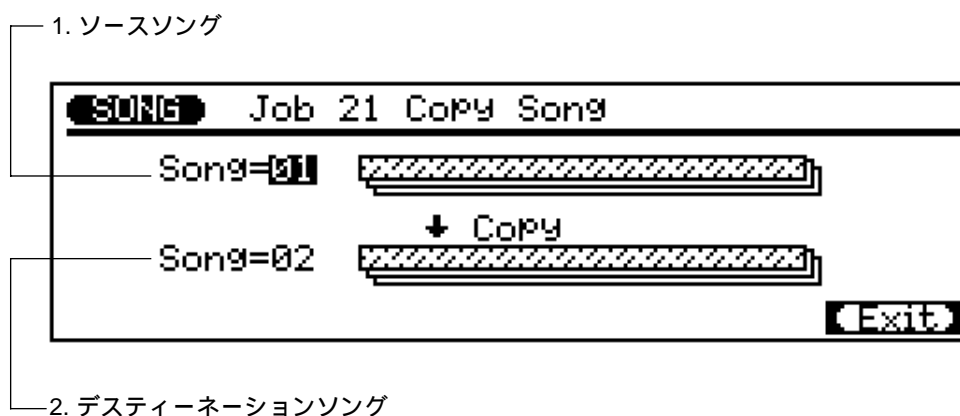

トラック

設定値

01 ~ 16、All(全てのシーケンストラック)

## 21.Copy Song(コピーソング)

手順

[SONG] [JOB] 21.Copy Song 

解説

指定したソングを別のソングにコピーします。  
 指定したソングのプレイエフェクト、アウトプット、ボイスの設定もコピーされます。  
 コピー先にあった元のデータは消えます。

設定

## ① ソースソング

解説

コピー元のソングを設定します。

設定値

1～10

## ② デスティネーションソング

解説


コピー先のソングを設定します。

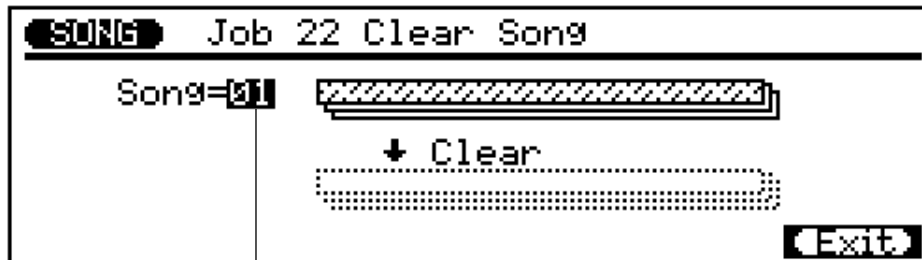
設定値

1～10

## 22. Clear Song(クリアソング)

手順

[SONG] [JOB] 22.Clear Song 



ソング

解説

指定したソングの全てのデータを消去します。  
指定したソングのプレイエフェクト、アウトプット、ボイスの設定も初期状態に戻ります。

設定

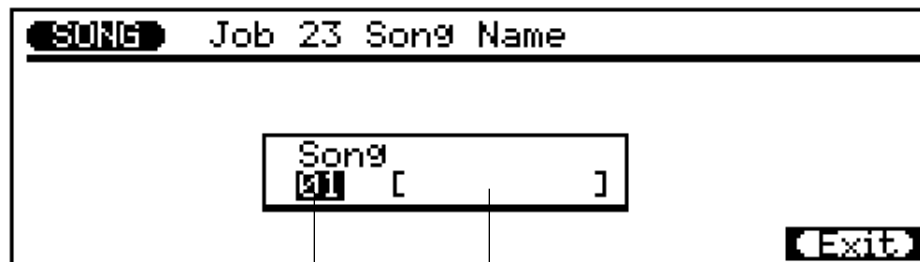
ソング

設定値

1~10

## 23. Song Name(ソングネーム)

手順

[SONG] [JOB] 23.Song Name 

1. ソング

2. ソングネーム

解説

指定したソングにソングネームを設定します。  
ソングネームは8文字まで入力できます。

設定

## 1 ソング

解説

ソングネームを入力するソングを設定します。  
データの入っていないソングが選ばれると、ソングネームの入力エリアが「\*\*\*\*\*」の表示になり、ソングネームは設定できません。

設定値

01 ~ 10

## 2 ソングネーム

解説

ソングネームを入力します。


設定値

0~9 A~Z a~z " ' ^ ( ) < = > @ ! \ \_ ! ? # \$ % & \*  
+ - / , . : ;

操作

1. カーソルをソングネームの入力エリアに移動します。
2. 鍵盤キー、オクターブキー、テンキーでアルファベットや記号を入力します。

NOTE

ソングネームを設定後、を押す必要はありません。  
文字の入力方法については、「第1章QY300の基礎知識」(29ページ)をご覧ください。

---

## 第二章

### ソングモード

# 第3章

## パターンモード

この章では、パターンモードについて説明します。  
パターンのプレイや作成方法、パターンジョブ、ディスプレイの見方などを詳しく解説します。

1. パターンプレイ .....	154
2. パッチ .....	164
3. プレイエフェクト .....	170
4. アウトプットセレクト .....	175
5. ボイス .....	178
6. パターンジョブ .....	184

# 1. パターンプレイ

手順

[PATTERN]: パターンプレイ

7. 各トラックの状態、トラックのミュート、  
プレイエフェクトのバイパス

3. メジャー (小節)

1. スタイル番号、スタイル名

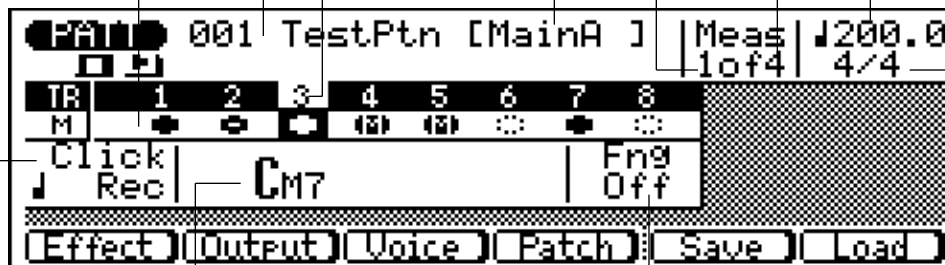
2. セクション

4. パターンの長さ

5. テンポ

6. 拍子

8. キーボードトラック







10. コードルート、コードタイプ

9. クリックビート、クリックモード

11. フィンガードコード



パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
1	スタイル番号	001 ~ 100	スタイル番号を設定します。	156ページ
2	セクション	Intro, MainA, MainB, FillAA, FillBB, FillAB, FillBA, Ending	各スタイルに含まれる8つのセクションから1つを選択します。	156ページ
3	メジャー (小節)	1 ~ パターンの長さ	現在再生しているメジャー数を表示します。また、再生を始めるメジャーを設定します。	157ページ
4	パターンの長さ	1 ~ 8	パターンの長さをメジャー単位で設定します。	157ページ
5	テンポ	25.0 ~ 300.0	パターンを再生するテンポを設定します。	158ページ
6	拍子	1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4	パターンの拍子を設定します。	158ページ
7	各トラックの状態		各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。	159ページ
	トラックのミュート		データの入っているトラックに対して、ミュートの設定をします。	159ページ
	プレイエフェクトのバイパス		プレイエフェクトを通さずにデータを再生する設定です。	159ページ
8	キーボードトラック	1 ~ 8	鍵盤を演奏したときに発音するトラックを選択します。	160ページ
9	クリックビート		クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。	160ページ
	クリックモード	Off, Rec, Ply, All	クリック音をいつ鳴らすかを設定します。	160ページ
10	コードルート	C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B	パターンを再生するコードを一時的に設定します。	161ページ
	コードタイプ	M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(b5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(b5), 7(b9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7(b13), 7sus4, m7(11)		
11	フィンガードコード	THRU( - - - ) On, Off	フィンガードコード機能を使うかどうかを設定します。	162ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	Effect	プレイエフェクト	プレイエフェクトの設定画面に移ります。
[F2]	Output	アウトプットセレクト	アウトプットセレクトの設定画面に移ります。
[F3]	Voice	ボイス	ボイスの設定画面に移ります。
[F4]	Patch	パッチ	パターンを作成するパッチ画面に移ります
[F5]	Save	セーブ	ディスクモードのセーブスタイル画面に移ります。
[F6]	Load	ロード	ディスクモードのロードスタイル画面に移ります。



## パターンプレイとは

### 解説

スタイルとセクションを設定してパターンを選び、各種パラメーターを設定した後、再生するサブモードです。

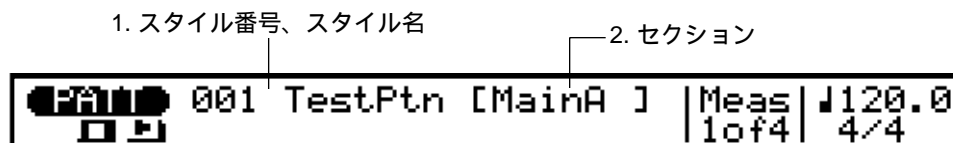
### 操作

1. [PATTERN]を押して、パターンプレイにします。
2. 156～163ページの各種パラメーターを設定します。
3. [PLAY]を押します。  
キーの上のランプが点滅し、現在選択されているパターンを再生します。パターンは、[STOP]を押すまで繰り返し再生されます。
4. [STOP]を押すと、再生が止まります。

### NOTE

パターン再生中に、プレイエフェクト、アウトプットセレクト、ボイスなどの画面に移り、再生しながら各トラックの音色やボリュームバランスなどを変更できます。

1. スタイル番号、スタイル名
2. セクション



### 解説

スタイルとセクションを設定することで、パターンを選びます。選択したスタイルのスタイル名を表示します。

### 設定値

スタイル番号: 001～100

セクション: Intro、MainA、MainB、FillAA、FillBB、FillAB、FillBA、Ending

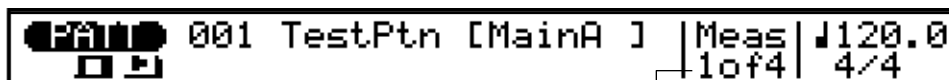
### 操作

1. カーソルをスタイル番号、セクションに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]でスタイル番号、セクションを設定します。  
スタイル番号はテンキー で設定することもできます。  
セクションは、鍵盤の左側(E2～E3)を使って設定することもできます。

### NOTE

データの入っていない空のスタイルは、スタイル名が「\*\*\*\*\*」の表示になります。データが入っていて、スタイル名を入力していない場合は、スタイル名が空欄になります。スタイル名の入力については、「6. パターンジョブ」(193ページ)をご覧ください。スタイル、セクションについては「第1章QY300の基礎知識」(9ページ)をご覧ください。

### 3. メジャー(小節)



メジャー (小節)


#### 解説

現在再生しているメジャー (小節)を表示します。  
再生を始めるメジャーを設定します。

#### 設定値

1~パターンの長さ

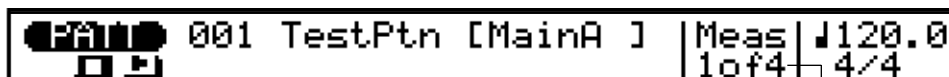
#### 操作

- カーソルをメジャーに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

#### NOTE

シャトルダイヤルを使うと、カーソルの位置に関係なくメジャーを早送り、巻き戻しすることができます。  
シャトルダイヤルでのパターン再生中の早送りでは再生音が出ますが、巻き戻しでは再生音が出ません。  
[TOP]でメジャーをパターンの始めに移動することができます。

### 4. パターンの長さ



パターンの長さ


#### 解説

パターンの長さをメジャー数で設定します。

#### 設定値

1~8小節  
(FillAA,FillBB,FillAB,FillBAは最大1小節)

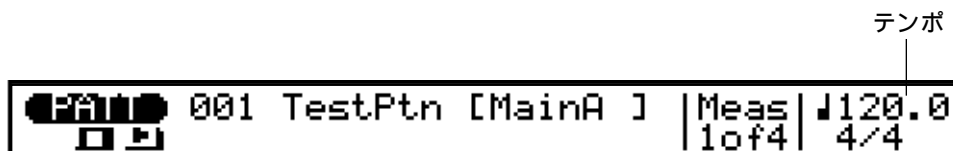
#### 操作

- カーソルをパターンの長さに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

#### NOTE

ここで設定したパターンの長さは、パターンごとに記憶されます。

## 5. テンポ




## 解説

パターンを再生するテンポを設定します。

## 設定値

♩ = 25.0 ~ 300.0

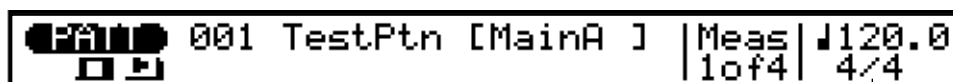
## 操作

1. カーソルをテンポに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## NOTE

ここで設定したテンポは、スタイルごとに記憶されます。  
(1つのスタイルの中では全てのセクションに共通の設定となります。)

## 6. 拍子



## 解説

拍子をスタイルごとに設定します。

## 設定値

1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

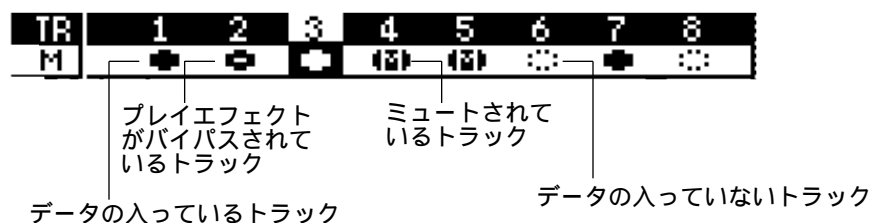
## 操作

1. カーソルを拍子に移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

## NOTE

ここで設定した拍子は、スタイルごとに記憶されます。  
(1つのスタイルの中では全てのセクションに共通の設定となります。)

## 7. 各トラックの状態、トラックのミュート、プレイエフェクトのバイパス



### 解説

各トラックにデータが入っているかどうかを表示します。  
 データの入っているトラックに対しては、ミュートの設定ができます。  
 ミュートとは、あるトラックのデータの音を一時的に出なくする設定です。  
 トラックごとにプレイエフェクトのバイパスが設定できます。  
 プレイエフェクトのバイパスを設定したトラックは、プレイエフェクトを通らずに元のデータのまま再生されます。

### 操作

- カーソルを **+** の表示に移動します。
- [+1/YES]を押すと、**M**の表示になりミュートが設定されます。  
 [-1/NO]を押すと、ミュートが解除されます。  
 [-1/NO]を押すと、**+**の表示になりプレイエフェクトのバイパスが設定されます。  
 [+1/YES]を押すと、プレイエフェクトのバイパスは解除されます。  
 [SHIFT]を押しながら[+1/YES]を押すと、全てのトラックが一度にミュートの設定になります。  
 [SHIFT]を押しながら[-1/NO]を押すと、全てのトラックのミュートが一度に解除されます。  
 [SHIFT]を押しながら[-1/NO]を押すと、全てのトラックが一度にプレイエフェクトのバイパスの設定になります。  
 [SHIFT]を押しながら[+1/YES]を押すと、全てのトラックのプレイエフェクトのバイパスが一度に解除されます。

### NOTE

パターンモードとソングモードのトラックのミュート、プレイエフェクトのバイパスは、互いに連動しません。  
 パターンを変更しても、ミュート、プレイエフェクトのバイパスの設定は解除されません。  
 パターンモードの共通の設定です。  
 プレイエフェクトについては、「3.プレイエフェクト」(170ページ)をご覧ください。

## 8. キーボードトラック



### 解説

キーボードトラックとは、内部的に鍵盤キーと接続されたトラックのことです。鍵盤キーの演奏データは、キーボードトラックに固定されたAWM音源部のパートに伝わり発音します。

また鍵盤キーの演奏データは、キーボードトラックのMIDIチャンネルの設定に従って、MIDI OUT端子よりMIDI出力されます。

MIDIチャンネルについて詳しくは、「4.アウトプットセレクト」(175ページ)をご覧ください。

### 設定値

1~8

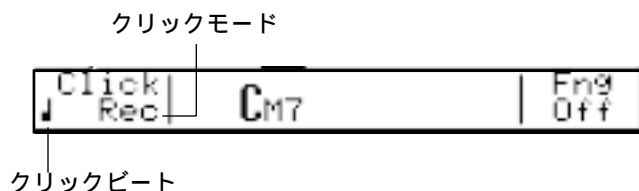
### 操作

カーソルを、任意のトラックに移動します。  
カーソルのあるトラックがキーボードトラックになります。  
(上図ではトラック3がキーボードトラックです。)

### NOTE

カーソルが他の場所に移動しても、キーボードトラックはトラック番号が白地に黒い数字で表示されます。

## 9. クリックビート、クリックモード



### 解説

テンポを知らせるクリック音の設定です。

クリックビートでは、クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。

クリックモードでは、クリック音をいつ鳴らすかを設定します。

[PLAY]キーの上のランプは、リアルタイムレコーディング、再生中クリック音と同じタイミングで点滅します。

ここでの設定は、ソングモード、パターンモード、フレーズモード共通の設定になります。

### 設定値

クリックビート: ♩ (全音符) .....4拍または1小節に1回クリック音が鳴ります。  
♪ (2分音符) .....2拍に1回クリック音が鳴ります。  
♪ (4分音符) .....1拍に1回クリック音が鳴ります。  
♪ (8分音符) .....1拍に2回クリック音が鳴ります。  
♪ (16分音符) ...1拍に4回クリック音が鳴ります。

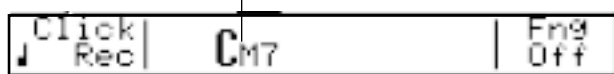
クリックモード: Off ..... クリック音を鳴らしません。  
 Rec..... リアルタイムレコーディング時にだけクリック音を鳴らします。  
 Ply ..... リアルタイムレコーディング、再生時にクリック音を鳴らします。  
 All ..... 常にクリック音を鳴らします。

## 操作

1. カーソルをクリックビート、クリックモードに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で設定します。  
 クリックビートは、音符が印字されているテンキーを使って設定することもできます。

## 10. コードルート、コードタイプ

## コードルート、コードタイプ



## 解説

コードルートとコードタイプを指定し、バックグランドを受け持つコードを一時的に設定します。

## 設定値

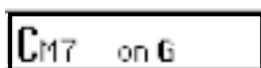
コードルート: C, C#(D♭), D, E♭(D#), E, F, F#(G♭), G, A♭(G#), A, B♭(A#)  
 コードタイプ: M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(♭5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(♭5), 7(9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7(♭13), 7sus4, m7(11), THRU( - - - )

12種類のコードルートと、28種類のコードタイプを設定することができます。

また、各コードについてオンベース(on bass)、オリジナルベース(org bass)を設定することができます。

オンベースは、ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、その音に固定します。

オリジナルベースは、ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。




オンベース



オリジナルベース


コードタイプについては、「資料」(276ページ)をご覧ください。  
 オンベース、オリジナルベースについては、「第1章QY300の基礎知識」(7ページ)をご覧ください。

## 操作

1. カーソルをコードルート、コードタイプに移動します。
2. 鍵盤キーの左側(E2 ~ E3)でコードルートを設定します。  
鍵盤キーの右側(E3 ~ F4)でコードタイプを設定します。  
鍵盤キーを押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。
3. を押すと点滅が止まり、コードが入力されます。


## オンベースの設定方法

コードを設定した後、左側の[OCT DOWN]を押しながら鍵盤キーの左側(E2 ~ E3)を押すと、オンベースのコードルートが設定されます。

を押すと、点滅が止まりオンベース付きのコードが設定されます。

## オリジナルベースの設定方法

コードを設定した後、左側の[OCT UP]を押しながら鍵盤キーの左側(E2 ~ E3)を押すとオリジナルベースのコードルートが、鍵盤キーの右側(E3 ~ F4)を押すとオリジナルベースのコードタイプが設定されます。

を押すと、点滅が止まりオリジナルベース付きのコードが入力されます。

## 11. フィンガードコード

フィンガードコード



## 解説

フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定します。

## 設定値

On、Off

## 操作

1. カーソルをフィンガードコードに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]でOn、Offを設定します。

## NOTE

この設定をOnにすると、QY300の鍵盤キーやMIDIキーボードで和音を押えることで、コードルート・コードタイプを直接入力することができます。

QY300の鍵盤キーを使うときは、カーソルをコードルート、コードタイプ、スタイル番号、セクション以外に置いてください。

カーソルがコードルート、コードタイプにあると、鍵盤キーはコードルート、コードタイプ指定用になります。カーソルがスタイル番号、セクションにあると、鍵盤キーの左側(E2 ~ E3)はセクション入力用になります。

フィンガードコードゾーンの設定を工夫すると、和音を押えながら下の鍵盤を押えてオンベースやオリジナルベースを入力することができます。

フィンガードコードをOnに設定すると、フィンガードコードゾーンのハイキー以下の鍵盤はフィンガードコード用のキーとなり、演奏ができなくなります。  
フィンガードコード機能については、「第1章QY300の基礎知識」(33ページ)をご覧ください。  
フィンガードコードゾーンについては、「第6章ユーティリティモード」(254ページ)をご覧ください。

## [F1](Effect)プレイエフェクト

### 解説

[F1](Effect)を押すと、プレイエフェクトの設定画面に移動します。  
プレイエフェクトでは、クオンタイズ、スイング、シフト、ゲートタイム、ベロシティなどについて、データには手を加えずに再生のみを変化させることができます。  
プレイエフェクトについては、「3.プレイエフェクト」(170ページ)で説明します。

## [F2](Output)アウトプットセレクト

### 解説

[F2](Output)を押すと、アウトプットセレクトの設定画面に移動します。  
アウトプットセレクトでは、MIDIチャンネルをトラックごとに設定することができます。  
アウトプットセレクトについては、「4.アウトプットセレクト」(175ページ)で説明します。

## [F3](Voice)ボイス

### 解説

[F3](Voice)を押すと、ボイスの設定画面に移動します。  
ボイスでは、トラックごとの音色やパン、ボリュームバランスを設定することができます。  
ボイスについては、「5.ボイス」(178ページ)で説明します。

## [F4](Patch)パッチ

### 解説

[F4](Patch)を押すと、パッチ画面に移動します。  
パッチでは、パターンの各トラックにフレーズを張り付けてパターンを作成することができます。  
パッチについて詳しくは、「2.パッチ」(164ページ)で説明します。

## [F5](Save)セーブ

### 解説

[F5](Save)を押すと、ディスクモードのセーブスタイル画面に移動します。  
セーブでは、パターンデータをスタイルごとにフロッピーディスクに保存することができます。  
セーブについて詳しくは、「第7章ディスクモード」(262ページ)で説明します。

## [F6](Load)ロード

### 解説

[F6](Load)を押すと、ディスクモードのロードスタイル画面に移動します。  
ロードでは、パターンデータをスタイルごとにフロッピーディスクからQY300に読み込むことができます。



## 2. パッチ

**手順** [PATTERN]: パターンプレイ  
[F4](Patch): パッチ

スタイル番号、スタイル名      セクション

3. フレーズ番号      4. フレーズネーム      2. メジャー (小節)

1. トラック

6. クロックシフトの状態      5. 休符

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1 トラック	TR1 ~ TR8	フレーズを張り付けるトラックを選びます。	165ページ
2 メジャー (小節)	M1 ~ M8	フレーズを張り付けるメジャーを選びます。	165ページ
3 フレーズ番号		インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号を設定してフレーズを選びます。	166ページ
インストカテゴリー	DR,PC,BA,GC,GR, KC,KR,US	楽器や演奏法による区分けです。	166ページ
ビート	8,16,34	リズムによる区分けです。	166ページ
タイプ	M,O,X,I,E,S,G	音楽的な使い方による区分けです。	166ページ
番号	001 ~ 100	フレーズ番号です。	166ページ
4 フレーズネーム	表示のみ	現在カーソルがあるフレーズの名前です。	166ページ
5 休符	■	あるトラックのフレーズの再生を一部のメジャーだけ休止します。	168ページ
6 クロックシフトの状態	>, >>, < (表示のみ)	プレイエフェクトで設定しているクロックシフトの状態を示します。	168ページ

ファンクションキー		機能	
F1	Solo	ソロ	今カーソルがあるフレーズだけを再生します。
F4	Rest	レスト	カーソルのある場所に休符を入力します。
F5	Clear	クリア	すでに入力されているフレーズや休符を消去します。
F6	Exit	エグジット	パッチから抜けてパターンプレイに戻ります。

## パッチとは

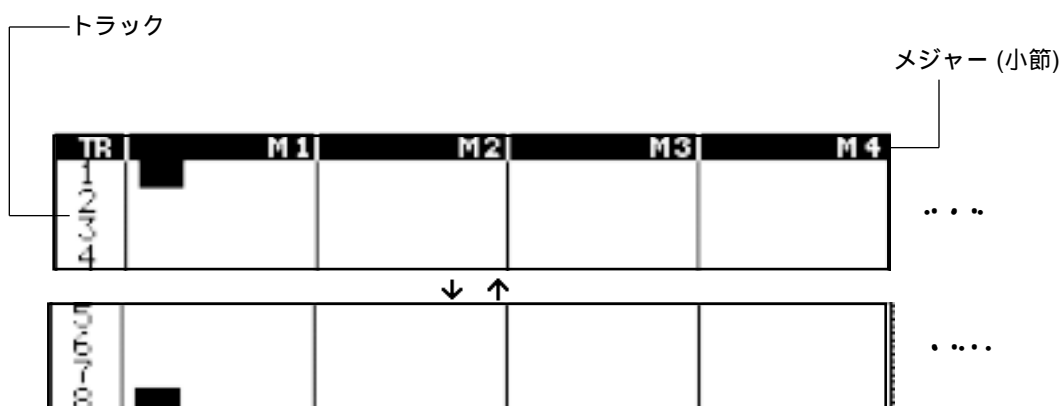
### 解説

パッチでは、パターンの中の各トラックにフレーズを張り付けてパターンを作成します。パッチ画面はトラックとメジャーで区切られたタイルのような表示になっていて、カーソルを任意のトラック、メジャーに移動してフレーズや休符を張り付けます。一度入力したフレーズや休符は、[F5](Clear)で消去することができます。パッチでは、[PLAY][STOP][TOP]などのキーを使用して、パターンを再生しながらフレーズや休符の入力や消去を行うことができます。[F1](Solo)のソロ機能を使うと、カーソルがあるトラックだけを再生してフレーズを確認することができます。パターン、フレーズについては、「第1章QY300の基礎知識」(3ページ)をご覧ください。

### 操作

1. パターンプレイで、作成・編集するパターンを選びます。  
選んだパターンのパターンの長さ、拍子を設定します。
2. [F4](Patch)を押して、パッチ画面に入ります。
3. フレーズを入力するには、カーソルを目的のメジャーに移動し、ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]でフレーズを設定します。  
休符を入力するには、カーソルを目的のメジャーに移動し、[F4](Rest)を押します。  
フレーズ、休符を消すには、カーソルを目的のフレーズ、休符の入っているメジャーに移動し、[F5](Clear)を押します。
4. パターンが完成したら、[F6](Exit)を押して、パターンプレイに戻ります。

## 1. トラック、2. メジャー (小節)



### 解説

パッチ画面は、縦にトラック、横にメジャーが並んだ表示になっています。縦のトラックは1～8ですが、ディスプレイには常に4トラックだけが表示され、残りのトラックはカーソルキーでスクロールすると表示されます。

横のメジャーは、パターンの長さと同じ数だけ並んでいます。  
 ディスプレイに常に表示できるのはそのうち4小節だけで、残りのメジャーはカーソルキーでスクロールすると表示されます。  
 パッチ画面のトラックとメジャーに分けられた表の中には、フレーズと休符を書き込むことができます。

設定値

トラック: 1~8  
 メジャー: M1~パターンの長さ

### 3. フレーズ番号、4. フレーズネーム



解説

パッチ画面のトラックとメジャーに分けられた表示の中に、フレーズ番号を設定することでフレーズを張り付けることができます。

張り付けたフレーズが2小節以上の長さを持っている場合は、フレーズを張り付けたメジャーからフレーズの長さを示す波線が表示されます。

あるメジャーにフレーズを張り付けると、そのメジャーからパターンの最後のメジャーまでそのフレーズが繰り返し再生されます。

上図のトラック2のように、途中で別のフレーズを張り付けると、フレーズを変更することができます。

フレーズの長さがパターンの長さを越えた場合、パターンの長さを越える部分は再生されません。

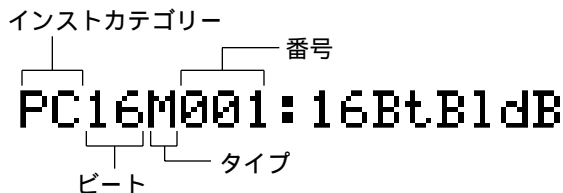
現在カーソルのあるフレーズについては、フレーズ番号だけでなくフレーズネームもディスプレイ上段に表示されます。

フレーズは、大きくプリセットフレーズとユーザーフレーズに分かれます。

プリセットフレーズは、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4つのパラメーターから成るフレーズ番号を設定して選択します。これらのパラメーターは、3093種類あるフレーズの中から目的のフレーズをすばやく見つけだすためにつけられた区分けです。

ユーザーフレーズは、インストカテゴリーが「US」と表示され、番号だけを設定して選択します。

## 設定値



インストカテゴリー:  
楽器名・パートによる区分けです。

インストカテゴリー			
DR	Drum	GR	Guitar Riff
PC	Percussion	KC	Keyboard Chord
BA	Bass	KR	Keyboard Riff
GC	Guitar Chord	US	User Phrase

ビート:

フレーズの持つ基本的なリズムによる区分けです。

8(8ビート)、16(16ビート)、34(3/4ビート)

(4ビート、シャッフルなどは、8と16に含まれています。)

タイプ:

曲の中のどの部分を担当するフレーズか、また特定の用途に使うフレーズか幅広い用途に使えるフレーズかの区分けです。

M(Main)、O(Fill Loop)、X(Fill Cross)、I(Intro)、E(Ending)は1曲を構成する1つのセットとして利用することができます。

M(Main): メロディの部分を担当するフレーズです。

O(Fill Loop): 曲想を変えないフィルイン(Fill AA、Fill BB)を担当するフレーズです。

X(Fill Cross): 曲想を変えるフィルイン(Fill AB、Fill BA)を担当するフレーズです。

I(Intro): イントロを担当するフレーズです。

E(Ending): エンディングを担当するフレーズです。

S(Specific): 特定の用途に使うフレーズです。

G(General): 幅広い用途に使えるフレーズです。

番号:

001 ~ 100

## NOTE

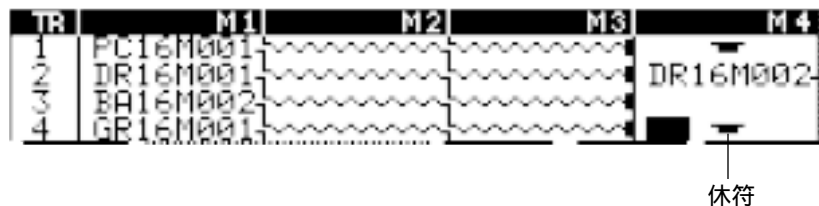
インストカテゴリーが「US」の場合は、ビート、タイプは表示されず選択できません。

## 操作

任意のトラック、メジャーにカーソルを移動した後、ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]を使ってインストカテゴリー、ビート、タイプ、番号を設定しフレーズを選択します。

番号は、テンキー  で選ぶこともできます。

## 5. 休符



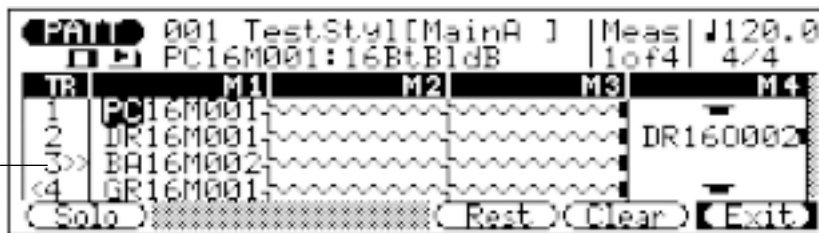
## 解説

[F4](Rest)を押すと、休符が入力されます。  
 休符を入力すると、そのトラックのフレーズの再生が休止します。  
 2小節以上の長さのあるフレーズの途中のメジャーに休符を入力すると、フレーズの再生はフレーズの途中で休止します。

## 操作

任意のトラック、メジャーにカーソルを移動した後、[F4](Rest)を押します。

## 6. クロックシフトの状態



クロックシフトの状態

## 解説

プレイエフェクトで設定されているクロックシフトの状態をトラック1~8の番号の左右に記号で表示します。  
 クロックシフトの値が-95~+95の範囲のときは何も表示しません。  
 クロックシフトの値が-96~+191のときは、トラック番号の右側に「>」を表示します。  
 クロックシフトの値が+192以上のときは、トラック番号の右側に「>>」を表示します。  
 クロックシフトの値が-96以下のときは、トラック番号の左側に「<」を表示します。  
 クロックシフトについては、「3.プレイエフェクト」(170ページ)をご覧ください。

## [F1](Solo): ソロ

## 解説

演奏を聴きながらパッチ画面でフレーズを張り付けているときに、現在カーソルのあるフレーズだけを再生する機能です。  
 フレーズプレイに移らずに、個々のフレーズを聴けるので便利です。

## 操作

1. 再生したいフレーズにカーソルを移動します。
2. [F1](Solo)を押して「Solo」の文字を白黒反転させ、ソロ状態にします。
3. [PLAY]を押すと、カーソルのあるフレーズだけが再生されます。
4. もう一度[F1](Solo)を押すと、「Solo」の文字は通常に戻り、ソロ状態が解除されます。

---

**[F5](Clear): クリア**

---

## 解説

一度入力したフレーズや休符を消去します。

## 操作

1. 削除したいフレーズや休符にカーソルを移動します。
2. [F5](Clear)を押します。  
カーソルのあるフレーズや休符が消去されます。

---

**[F6](Exit): エグジット**

---

## 解説

パッチを終了し、パターンプレイに戻ります。

## 3. プレイエフェクト

手順

[PATTERN]: パターンプレイ  
[F1](Effect): プレイエフェクト

パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
1	パラメーター名 設定値	-	現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。	174ページ
2	トラック番号	1~8	プレイエフェクトを設定するトラックを指定します。	174ページ
3	クオンタイズ			174, 51ページ
	クオンタイズ バリュー	off, ♩, ♪, ♫, ♬, ♮	クオンタイズをかける時に、タイミング修正の基準になる音符を設定します。	174, 52ページ
	クオンタイズ ストレンクス	0% ~ 100%	クオンタイズをかける時に、演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。	174, 52ページ
4	スイング			174, 53ページ
	スイング ベロシティ	0% ~ 200%	クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのベロシティを変更して、スイング感を出す設定です。	174, 53ページ
	スイング ゲートタイム	0% ~ 200%	クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのゲートタイムを変更して、スイング感を出す設定です。	174, 54ページ
	スイング レイト	50% ~ 75% 66% ~ 83% 50% ~ 66%	クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータの発音タイミングを後ろに移動して、スイング感を出す設定です。	174, 54ページ
5	トランスポーズ	-99 ~ +99	あるトラックの全てのデータの音程を変更します。	174, 56ページ
6	クロックシフト	-999 ~ +999	あるトラックの全てのデータの再生タイミングをクロック単位で前後に移動します。	174, 56ページ
7	ゲートタイム レイト	0% ~ 200%	あるトラックの全てのデータのゲートタイムを%で増減します。	174, 57ページ
8	ベロシティ			174, 58ページ
	ベロシティ レイト	0% ~ 200%	あるトラックの全てのデータのベロシティを%で増減します。	174, 58ページ
	ベロシティ オフセット	-99 ~ +99	あるトラックの全てのデータのベロシティをオフセット値で増減します。	174, 59ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	perTR	パートトラック	パートトラック画面に移ります。
[F2]	Quant	クオンタイズ	クオンタイズ画面に移ります。
[F3]	Swing	スイング	スイング画面に移ります。
[F4]	Trn/Sft	トランスポーズ/クロックシフト	トランスポーズ/クロックシフト画面に移ります。
[F5]	GT/Vel	ゲートタイム/ベロシティ	ゲートタイム/ベロシティ画面に移ります。
[F6]	Exit	エグジット	プレイエフェクトから抜けて、パターンプレイに戻ります。

## プレイエフェクトとは

### 解説

プレイエフェクトとは、パターンを再生する際にクオンタイズをかけたリベロシティやゲートタイムを増減する働きを持ったフィルターのようなものです。このフィルターをパターンにかけることで、データそのものを変更することなしに演奏タイミングやアーティキュレーションをリアルタイムに変更することができます。プレイエフェクトではデータそのものは変更しないので、何度でもやり直したり、再生を聴きながら設定を変更したりすることができます。

プレイエフェクトは、スタイルごとに独立して設定することができます。スタイルを切り換えると、プレイエフェクトの設定も自動的に切り換わります。

1つのスタイルの中では、全てのセクションが共通の設定になります。

プレイエフェクトの各パラメーターはトラック単位で設定することができます。


### 操作

1. パターンプレイから[F1](Effect)を押して、プレイエフェクトにします。
2. [F1]～[F5]の任意の画面で172～173ページの各種パラメーターを設定します。
3. [F6](Exit)を押すと、パターンプレイに戻ります。


### NOTE

プレイエフェクトでは、[PLAY]、[STOP]、[TOP]、シャトルダイアルなどのキーを使用して、再生を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。

(プレイエフェクト[F1](perTR)の画面では、選ばれているトラックのデータだけが再生されます。)

プレイエフェクト[F1](perTR)以外の各画面では、[SHIFT]を押さえながらジョグダイアル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー  を操作することで、全てのトラックの設定を一度に変更することができます。

[SHIFT]+ジョグダイアル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]は、各トラックの設定に同じ値を加減します。

[SHIFT]+テンキー  は、全てのトラックを同じ値に設定します。

## 5つの設定画面

### 解説

プレイエフェクトは、ファンクションキーの[F1]～[F5]に割り当てられた5つの画面で設定することができます。

[F1](perTR): パートラック .....トラックごとに、プレイエフェクトの全てのパラメーターを設定する画面です。

[F2](Quant): クオンタイズ .....プレイエフェクトのクオンタイズについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。

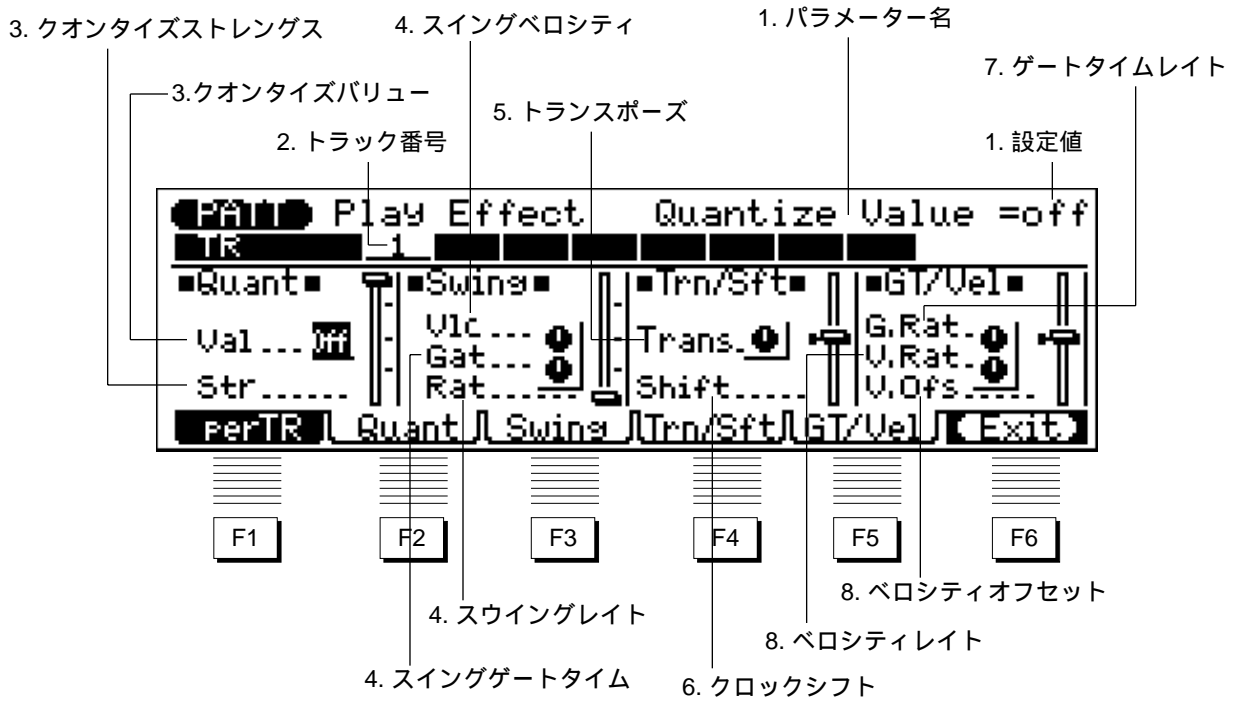
[F3](Swing): スイング .....プレイエフェクトのスイングについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。

[F4](Trn/Sft): トランスポートクロックシフト .....プレイエフェクトのトランスポートとクロックシフトについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。

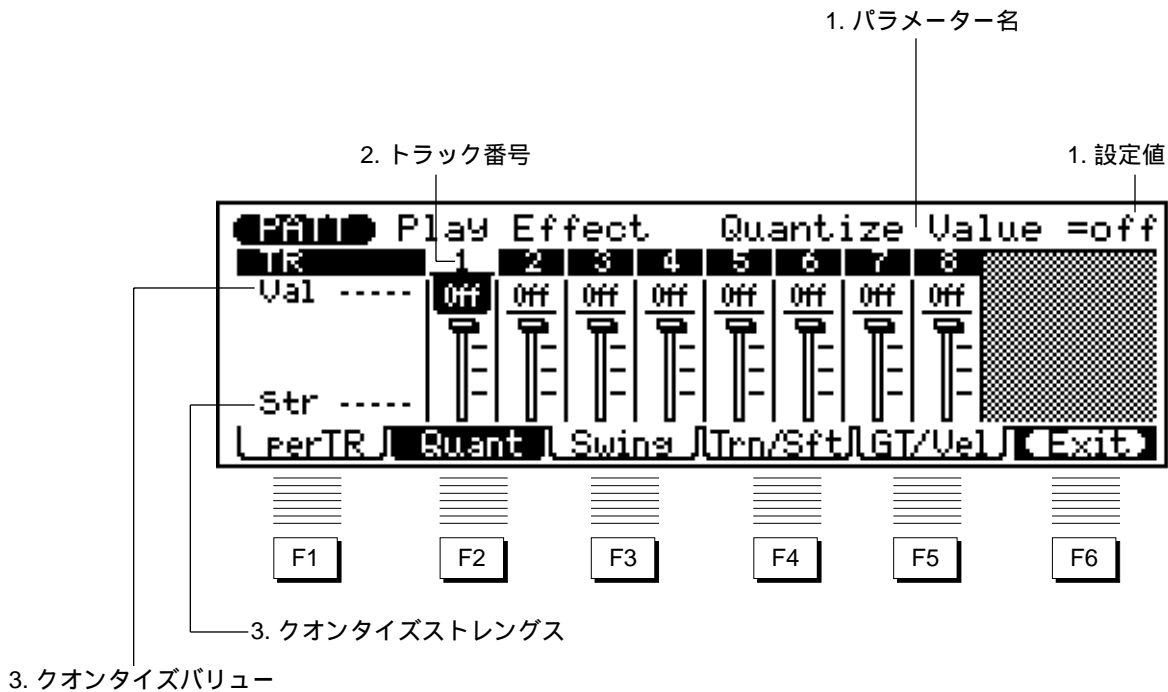
[F5](GT/Vel): ゲートタイム/ベロシティ .....プレイエフェクトのゲートタイムとベロシティについて、全てのトラックのデータを設定する画面です。



[F1](perTR): パートラック



[F2](Quant): クオンタイズ



## [F3](Swing): スイング

2.トラック番号                      1.パラメーター名                      1.設定値

4. スイング  
ベロシティ

4. スイング  
ゲートタイム

4. スイング  
レイト

F1      F2      F3      F4      F5      F6

## [F4](Trn/Sft): トランスポーズ/クロックシフト

2.トラック番号                      1.パラメーター名                      1.設定値

5. トランスポーズ

6. クロックシフト

F1      F2      F3      F4      F5      F6

## [F5](GT/Vel): ゲートタイム/ベロシティ

2.トラック番号                      1.パラメーター名                      1.設定値

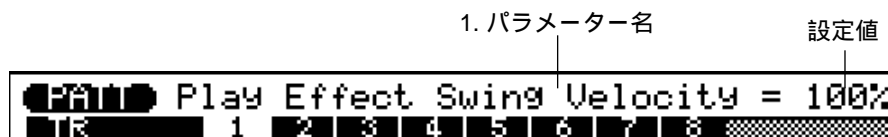
7. ゲートタイム  
レイト

8. ベロシティ  
レイト

8. ベロシティ  
オフセット

F1      F2      F3      F4      F5      F6

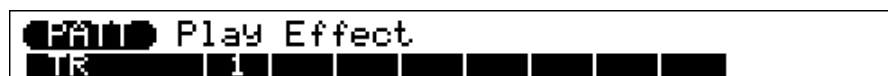
## 1. パラメーター名、設定値



解説

現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。

## 2. トラック番号



2. トラック番号

解説

プレイエフェクトを設定するトラックを設定します。

設定値

1~8

操作

設定したいトラック番号にカーソルを移動します。  
トラック番号が表示されているのが、現在選ばれているトラックです。

## 3. クオンタイズ、4. スイング、5. トランスポーズ、 6. クロックシフト、7. ゲートタイムレイト、8. ベロシティ

これらの内容は、ソングモードのプレイエフェクトの中の同名のパラメーターと共通です。

これらの内容については、ソングモードの51~59ページをご覧ください。

NOTE

クロックシフトでは、パターンの先頭より前にデータを移動することはできません。  
たとえばパターン先頭からデータが並んでいるパターンをクロックシフトで前に移動しようとする、パターン先頭にデータが集まってしまいます。  
クロックシフトでデータが先頭に集まったパターンを再生すると、パターンが繰り返される2回目の再生からはパターン先頭より前でデータが再生されます。

## 4. アウトプットセレクト

手順 [PATTERN]: パターンプレイ  
[F2](Output): アウトプットセレクト

1. パラメーター名  
1. 設定値  
2. トラック番号  
3. MIDIチャンネル

Exit

F1 F2 F3 F4 F5 F6

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1 パラメーター名 設定値	—	パラメーター名 (MIDI CH)と設定値を表示します。	176ページ
2 トラック番号	1~8	現在選ばれているトラックの番号を白地に黒い数字で表示します。	176ページ
3 MIDIチャンネル	Off、1~16	各トラックのMIDIアウトからの送信チャンネルです。	176ページ

ファンクションキー	機能
F6 Exit エグジット	アウトプットセレクトを終了してパターンプレイに戻ります。

## アウトプットセレクトとは

## 解説

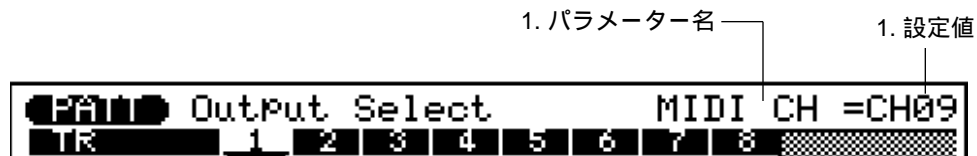
アウトプットセレクトでは、パターンを再生する際の、トラックごとのMIDI送信チャンネルを設定します。

アウトプットセレクトは、全スタイル、セクションに共通の設定になります。

## 操作

1. パターンプレイから[F2](Output)を押して、アウトプットセレクトにします。
2. カーソルキーでカーソルを任意のトラックに移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー でMIDIチャンネルを設定します。
3. [F6](Exit)を押すと、パターンプレイに戻ります。

## 1. パラメーター名、設定値



解説

パラメーター名(MIDI CH)と設定値を表示します。

## 2. トラック番号



解説

アウトプットを設定するトラックを指定します。

設定値

1~8

操作

カーソルを設定したいトラック番号に移動します。

トラック番号が白地に黒い数字で表示されているのが、現在選ばれているトラックです。

## 3. MIDIチャンネル

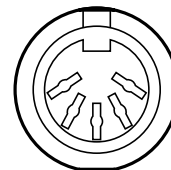
解説

各トラックのデータをMIDI出力する際の送信チャンネルを設定します。QY300では、各トラックに単一チャンネルのデータが入っていて、再生時に下図のようにMIDIチャンネルを付加されてMIDI OUT端子から出力されます。パターンをソングのパターントラックに組み込んだ場合も、ここで設定したMIDIチャンネルで再生されます。その際のソングのシーケンストラックのMIDIチャンネルとの関係を考えて、ここでのMIDIチャンネルを設定してください。内部音源だけで鳴らすトラックは、MIDIチャンネルをOffに設定してください。

## シーケンス部

トラック番号	MIDIチャンネル
1	9
2	10
3	11
4	12
5	13
6	14
7	15
8	16

MIDIアウト端子






## 設定値

Off: データをMIDI出力しません。

1~16:各トラックのデータをチャンネル1~16で出力します。  
(初期状態では9~16になっています。)

## 操作

- カーソルを任意のトラックのMIDIチャンネルに移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。  
[SHIFT]を押えながらジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー  を操作することで、全てのトラックの設定を一度に変更することができます。  
[SHIFT]+ジョグダイヤル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]は、各トラックの設定に同じ値を加減します。  
[SHIFT]+テンキー  は、全てのトラックを同じ値に設定します。

## 5. ボイス

手順

[PATTERN]: パターンプレイ  
[F3](Voice): ボイス

パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
1	パラメーター名 設定値	–	現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。	180ページ
2	音源チャンネル 番号	1 ~ 8	現在設定を行っている音源チャンネル番号を、白地に黒い数字で表示します。	180ページ
3	ボイスモード	Pat,Phr	パターンを再生するとき、この画面で設定したボイスを使うか、もともとフレーズに設定してあるボイスを使うかの設定です。	180ページ
4	ボイス	1 ~ 128、DR1 ~ DR8、 OFF	各音源チャンネルのボイスを設定します。	181ページ
5	パン	Left7 ~ Left1、Center、 Right1 ~ Right7	ステレオで再生する際のパン(音の定位)を設定します。	181ページ
6	ボリューム	0 ~ 127	各音源チャンネルの音量を設定します。	182ページ
7	リバーブタイプ	Hall1,2、Room1,2、 Plate1,2、Delay1,2	リバーブの種類を設定します。	182ページ
8	リバーブデプス	0 ~ 8	音源チャンネルごとにリバーブの深さを設定します。	183ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	Mixer	ミキサー	各音源チャンネルのボイス、パン、ボリュームを設定する画面です。
[F2]	Reverb	リバーブ	リバーブを設定する画面です。
[F6]	Exit	エグジット	ボイスから抜けて、パターンプレイに戻ります。

## ボイスとは

### 解説

パターンを再生する際の、音源チャンネルごとの音色、パン、ボリューム、リバーブの設定を行います。

ボイスはスタイルごとに独立して設定することができ、スタイルを切り換えると自動的にボイスの設定も切り換わります。

1つのスタイル内のセクション間では、共通の設定になります。


ボイスでは上記の8個のパラメーターが、[F1]、[F2]の画面に割り当てられています。

### 操作


1. パターンプレイから[F3](Voice)を押してボイスにします。
2. [F1]、[F2]の画面を切り換えながら、180～183ページの各種パラメーターを設定します。
3. [F6](Exit)を押すと、パターンプレイに戻ります。

### NOTE

ボイスでは[PLAY]、[STOP]、[TOP]、シャトルダイヤルなどのキーは、パターンプレイ時と同様に機能します。これらのキーを使用し、演奏を聴きながらリアルタイムに設定を変更することができます。

ボイスでは、[SHIFT]を押えながらジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキー  を操作することで、全ての音源チャンネルの設定を一度に変更することができます。

[SHIFT]+ジョグダイヤル、[SHIFT]+[-1/NO][+1/YES]は、各音源チャンネルの設定に同じ値を加減します。

[SHIFT]+テンキー  は、全ての音源チャンネルを同じ値に設定します。



## [F1](Mixer)ミキサー画面

手順 [SONG] [F3](Voice) [F1](Mixer)

1. パラメーター名  
1. 設定値

2. 音源チャンネル番号

3. ボイスモード

4. ボイス

5. パン

6. ボリューム

Volume = 100

1 2 3 4 5 6 7 8

Voice-Phr Ba Dr Dr Pf Pf Pf Pf Pf

Pan -----

Vol -----

Mixer [Reverb] [Exit]

F1 F2 F3 F4 F5 F6

## 1. パラメーター名、設定値

解説

現在カーソルがあるパラメーターの名前と設定値を表示します。

## 2. 音源チャンネル番号

解説

現在設定を行っている音源チャンネル番号を白地に黒い数字で表示します。

設定値

1~8

操作

設定したい音源チャンネル番号にカーソルを移動します。

音源チャンネル番号が白地に黒い数字で表示されているのが、現在選ばれている音源チャンネルです。

## 3. ボイスモード

解説

パターンを再生するとき、この画面で設定したボイスを使うか、もともとフレーズに設定してあるボイスを使うかの設定です。

フレーズに設定すると、フレーズが切り換わるごとに自動的にボイスが切り換わります。

## 設定値

Pat(パターン): パターンモードのこの画面で設定したボイスを使用します。  
Phr(フレーズ): 個々のフレーズにあらかじめ設定されているボイスを使用します。

## 操作

1. カーソルをボイスモードに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で設定します。

## 4. ボイス

## 解説

各音源チャンネルのボイスを設定します。(ボイスモードをパターンにして設定します。) ボイスモードがフレーズになっているときは、自動的にフレーズにあらかじめ設定されているボイスに切り換わります。

設定したボイスのボイスナンバー、ボイス名はディスプレイ上段のパラメーター名、設定値に表示されます。


## 設定値

各音源チャンネル表示の下には、設定したボイスのカテゴリが表示されます。

## 操作

001 ~ 128、DR1 ~ DR8、OFF

## NOTE

1. カーソルを任意の音源チャンネルのボイスに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、ボイスを設定します。

パターンでは各トラックのTGチャンネルが固定されているため、必ず音源チャンネル番号=トラック番号となります。

ボイス名については、プリセットボイスリスト(273ページ)をご覧ください。

表示	カテゴリ	ボイスナンバー
Pf	ピアノ	1 ~ 8
Cp	クロマチックパーカッション	9 ~ 16
Or	オルガン	17 ~ 24
Gt	ギター	25 ~ 32
Ba	ベース	33 ~ 40
St	ストリングス	41 ~ 48
En	アンサンブル	49 ~ 56
Br	ブラス	57 ~ 64
Rd	リード	65 ~ 72

表示	カテゴリ	ボイスナンバー
Pi	パイプ	73 ~ 80
Ld	シンセリード	81 ~ 88
Pd	シンセパッド	89 ~ 96
Fx	シンセエフェクト	97 ~ 104
Et	エスニック	105 ~ 112
Pc	パーカッシブ	113 ~ 120
Se	サウンドエフェクト	121 ~ 128
Dr	ドラム	DR1 ~ DR8

## 5. パン

## 解説

ステレオで再生する際のパン(左右の音の定位)を設定します。

## 設定値

Left7 ~ Left1、Center、Right1 ~ Right7

操作

1. カーソルを任意の音源チャンネルのパンに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]で、値を設定します。

## 6. ボリューム


解説

音源チャンネルごとの音量を設定します。

設定値

000 ~ 127

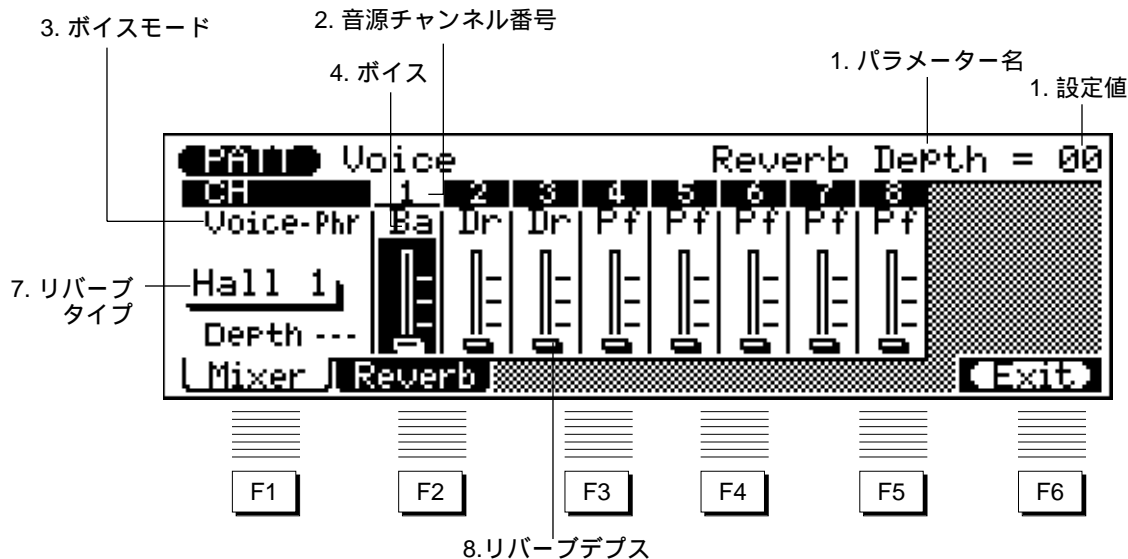
操作

1. カーソルを任意の音源チャンネルのボリュームに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

[F2](Reverb)リバーブ画面

手順

[SONG] [F3](Voice) [F2](Reverb)



## 7. リバーブタイプ

解説

リバーブの種類を設定します。

設定値

Hall1,Hall2,Room1,Room2,Plate1,Plate2,Delay1,Delay2

操作

1. カーソルをリバーブタイプに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

---

## 8. リバーブデプス

---


解説

音源チャンネルごとにリバーブの深さを設定します。

設定値

0~8

操作

1. カーソルを任意の音源チャンネルのリバーブデプスに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## 6. パターンジョブ

手順

[PATTERN]: パターンプレイ  
[JOB]: パターンジョブ

パターンジョブ			解説ページ
00	Undo/Redo	アンドゥーで直前に行った操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻します。リドゥーでは一度取り消した操作を再実行します。	186ページ
01	Copy Pattern	指定したパターンを別のパターンにコピーします。	187ページ
02	Append Pattern	指定したパターンを別のパターンの後ろにつなげて1つのパターンにします。	189ページ
03	Split Pattern	パターンを2つの部分に分割し、後ろの部分の別のパターンに移動します。	190ページ
04	Init Play Effect	プレイエフェクトの設定を、初期状態に戻します。	191ページ
05	Clear Pattern	パターンの全てのデータを消去します。	192ページ
06	Style Name	スタイルに名前を付けます。	193ページ

ファンクションキー			機能
F6	Exit	エグジット	パターンジョブを終了してパターンプレイに戻ります。

解説

パターンジョブは、パターンデータに対して、さまざまな編集を加える機能です。ジョブを実行することで、パターンデータそのものが変更されます。

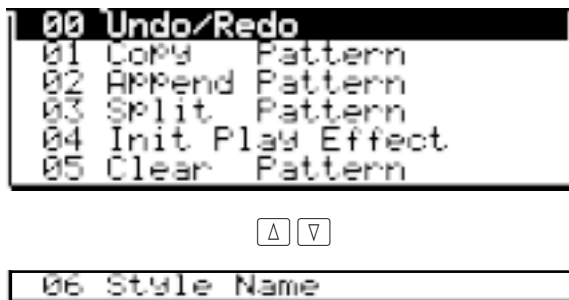
手順

パターンジョブ共通の基本操作を説明します。各ジョブとも次の手順に従って操作してください。ジョブによって特殊な操作がある場合は、各ジョブの項目(186ページ~193ページ)で説明します。

1. パターンプレイで、ジョブを実行したいパターンを選択します。
2. パターンプレイから、[JOB]を押します。

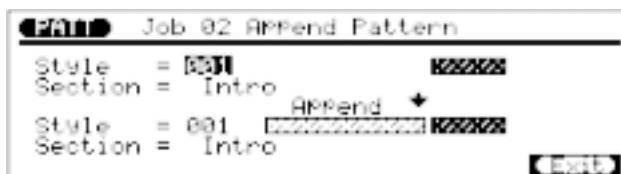
ジョブリストが表示されます。

ジョブリストは、  のカーソルキー、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]でカーソルを移動することで、スクロールして表示することができます。



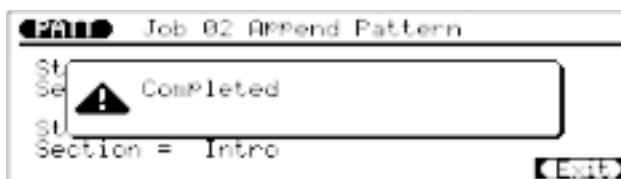
## 3. ジョブを選択します。

任意のジョブにカーソルを移動し、**[Enter]**を押してジョブを選択します。  
(カーソルの位置に関係なく、テンキーで直接ジョブ番号を指定し、**[Enter]**を押して  
選択する方法もあります。)  
選択したジョブ画面に移行します。



## 4. パラメーターを設定し、ジョブを実行します。

カーソルを、「スタイル」、「セクション」などの各設定項目に移動し、ジョグ  
ダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキーで値を設定します。  
テンキーで値を設定すると値が点滅した状態になりますが、そのまま次の項目に  
カーソルを移動してください。ここで**[Enter]**を押すとジョブそのものが実行されて  
しまいますのでご注意ください。  
全ての設定が完了したら、**[Enter]**を押してジョブを実行します。  
ジョブの実行が終了すると、「Completed」が少しの間表示されます。



## 5. ジョブリストに戻ります。

各ジョブ画面から元のジョブリストに戻るには、**[F6](Exit)**を押します。

## 6. パターンプレイに戻ります。

パターンプレイに戻るには、ジョブリストから**[F6](Exit)**を押すか、**[PATTERN]**を  
押します。

各ジョブの画面から、**[SHIFT]+[F6](Exit)**で直接パターンプレイに戻ることもでき  
ます。

## NOTE

各ジョブで設定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されま  
せん。

「No Data」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。

ジョブ(「06 Style Name」以外)を実行した直後なら、パターンジョブの「00 Undo/Redo」  
(186ページ)を使ってデータを復帰させることができます。

## 注意

パターンジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイにメトロノームが表示さ  
れます。メトロノームが表示されているとき電源を切ると、データが壊れたりする  
場合がありますのでメトロノーム表示中に電源を切らないでください。

## 00.Undo/Redo(アンドゥー/リドゥー)

手順

[PATTERN [JOB] 00.Undo/Redo 

1. Undo, Redoの表示

2. Undo, Redoの実行対象

解説

アンドゥーとは、直前に実行したレコーディング、エディット、ジョブの操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻す機能です。

リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を再び実行する機能です。


レコーディングやエディット、ジョブを実行してうっかり大切なデータを壊してしまったときなどに、大変便利なジョブです。

このジョブはソング、パターン、フレーズモードのレコーディング、エディット、ネーム以外のジョブ、及びパターンモードのパッチの操作に対して有効です。

NOTE

レコーディング、エディット、またはジョブの操作を行った後は、必ずアンドゥーになります。その後、アンドゥーとリドゥーが交互に実行されますが、新たなレコーディング、エディット、またはジョブの操作を行うと、その新たな操作に対してのアンドゥーになります。エディットで、何もデータの変更をしなかった場合は、Undo、Redoの対象になりません。

操作

「00 Undo/Redo」画面に移行した後、表示を確認してを押します。ここでは、設定値を入力する操作はありません。

設定

1 Undo、Redoの表示

解説

次に実行するのがUndo、Redoのどちらなのかを表示します。

2 Undo、Redoの実行対象

解説

Undo、Redoの対象になっている操作を表示します。直前に行ったレコーディング、エディット、またはジョブの操作が対象になります。

設定値

Realtime Record、Step Record、Punch Record、Edit、各Job名、Patch

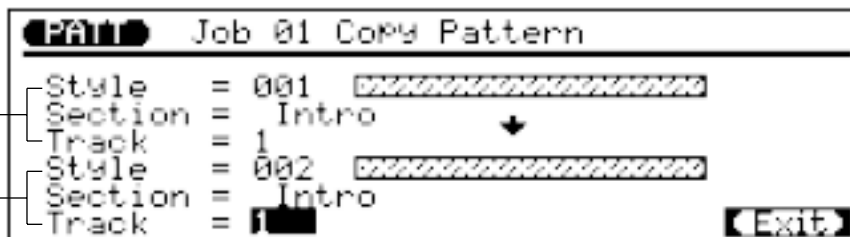
## 01.Copy Pattern(コピーパターン)

手順

[PATTERN] [JOB] 01.Copy Pattern



1. ソーススタイル、ソースセクション、ソーストラック



2. デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション、デスティネーショントラック

解説

指定したソースパターンの中の指定したトラックを、デスティネーションパターンの中の指定したトラックにコピーします。

ソースパターンはソーススタイルとソースセクションを、デスティネーションパターンはデスティネーションスタイルとデスティネーションセクションを設定することで指定します。

トラックの指定をAllにすると、指定したパターンの全てのトラックをコピーします。セクションの指定をAllにすると、指定したスタイルの全てのセクションをコピーします。

スタイルごとに設定されているプレイエフェクト、ボイスの内容は、セクションの指定がAllのときだけコピーされます。

ただし、ボイスモードについては、セクション、トラック共Allのときだけコピーされます。

また、セクションがAllでも、トラックがAll以外でデスティネーションスタイルのボイスモードがフレーズのときはボイスはコピーされません。

NOTE

FillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションは、パターンの長さの最大値が1小節になっています。

そのため、2小節以上のパターンを、この4つのセクションにコピーすると、最初の1小節しかコピーされません。

このジョブを実行すると、デスティネーション側のパターンに入っていたデータは消えてしまいます。

設定

① ソーススタイル、ソースセクション、ソーストラック

解説

スタイルとセクションを指定して、コピー元のパターンを設定します。また、パターンの中のどのトラックをコピーするかを設定します。



## 設定値

スタイル: 001 ~ 100  
 セクション: Intro, MainA, MainB, FillAA, FillBB, FillAB, FillBA, Ending, All  
 トラック: 1 ~ 8, All

## NOTE

セクション、トラックについては、ソース側でAllに設定すると、デスティネーション側も自動的にAllに設定されます。  
 また、ソース側でAllの設定をAll以外に変更すると、デスティネーション側も自動的に設定がAll以外に切り換わります。

**2** デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション

## 解説

スタイルとセクションを指定して、コピー先のパターンを設定します。また、パターンの中のどのトラックへコピーするかを設定します。

## 設定値


スタイル: 001 ~ 100  
 セクション: Intro, MainA, MainB, FillAA, FillBB, FillAB, FillBA, Ending, All  
 トラック: 1 ~ 8, All

## NOTE

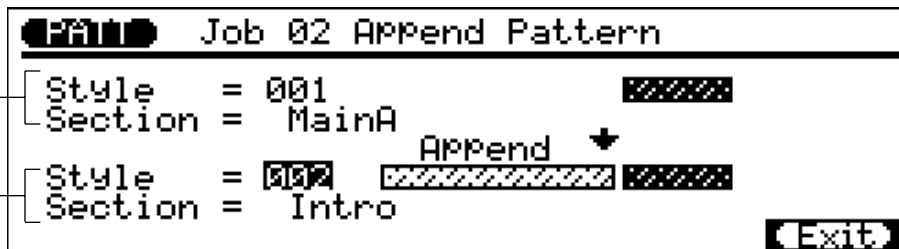
セクション、トラックについては、デスティネーション側でAllに設定すると、ソース側も自動的にAllに設定されます。  
 また、デスティネーション側でAllの設定をAll以外に変更すると、ソース側も自動的に設定がAll以外に切り換わります。

## 02.Append Pattern(アペンドパターン)

手順

[PATTERN] [JOB] 02.Append Pattern 

1. ソーススタイル、ソースセクション



2. デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション

解説

指定したソースパターンをデスティネーションパターンの後ろにつなげて1つのパターンにします。

このジョブを実行すると、ソースパターンは変化せず、デスティネーションパターンの長さが長くなります。

ソースパターンはソーススタイルとソースセクションを、デスティネーションパターンはデスティネーションスタイルとデスティネーションセクションを設定することで指定します。

NOTE

FillAA, FillBB, FillAB, FillBAの4つのセクションは、パターンの長さの最大値が1小節になっているため、デスティネーションセクションで設定できません。

プレイエフェクト、ボイスの設定はアペンドされません。ただし、デスティネーションスタイルのどのセクションにも全くデータがない場合はアペンドされます。

アペンドした結果、全体のパターンの長さが8小節を越える場合は、「Illegal Input」と表示されてアペンドは実行されません。「Illegal Input」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。

設定

## ① ソーススタイル、ソースセクション

解説

スタイルとセクションを指定して、アペンド元のパターンを設定します。

設定値

スタイル: 001 ~ 100

セクション: Intro,MainA,MainB,FillAA,FillBB,FillAB,FillBA,Ending

## ② デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション

解説

スタイルとセクションを指定して、アペンド先のパターンを設定します。

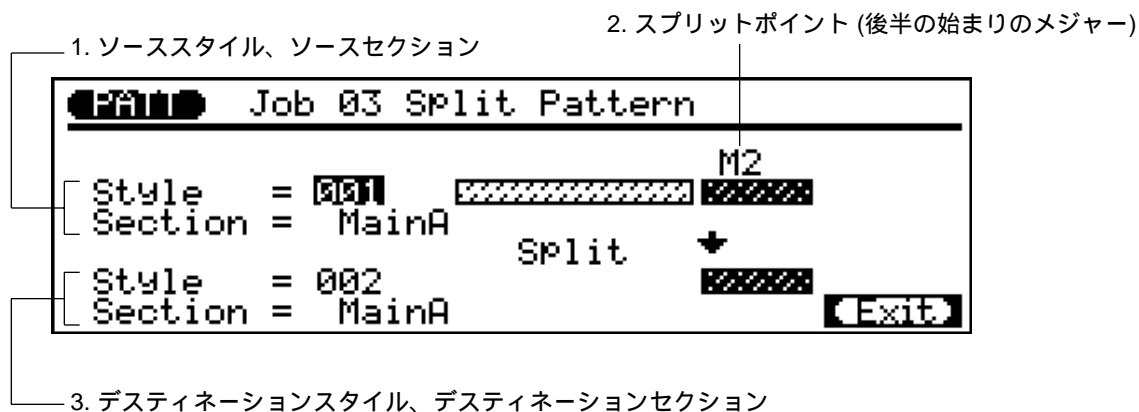
設定値

スタイル: 001 ~ 100

セクション: Intro,MainA,MainB,Ending

## 03.Split Pattern(スプリットパターン)

手順

[PATTERN] [JOB] 03.Split Pattern 

解説

指定したソースパターンをスプリットポイントで2つに分割し、後側をデスティネーションパターンに移動します。

このジョブを実行すると、ソースパターンには1小節目～スプリットポイントの前のメジャーまでが残り、デスティネーションパターンにはスプリットポイント以降のメジャーが移動します。

ソースパターンはソーススタイルとソースセクションを、デスティネーションパターンはデスティネーションスタイルとデスティネーションセクションを設定することで指定します。

移動したパターンの鳴り方は、フレーズの張りつけられている状態によって決まります。元のパターンで鳴っていたトラックでも、移動したパターンのトラックにフレーズが張りつけられていない場合は、そのパートは鳴りません。

NOTE

プレイエフェクト、ボイスの設定は移動しません。ただし、デスティネーションスタイルのどのセクションにもデータがない場合は移動します。

このジョブを実行すると、デスティネーションパターンに元からあったデータは消えてしまいます。

FillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションは、パターンの長さの最大値が1小節になっているため、ソースセクションに設定しても意味がありません。

デスティネーションセクションにFillAA、FillBB、FillAB、FillBAの4つのセクションが設定されているときは、移動部分が1小節になるようにスプリットポイントを設定してください。そうでないと、「Illegal Input」と表示されてスプリットは実行されません。「Illegal Input」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。

設定

① ソーススタイル、ソースセクション

解説

スタイルとセクションを指定して、スプリット元のパターンを設定します。

設定値

スタイル: 001 ~ 100  
 セクション: Intro,MainA,MainB,FillAA,FillBB,FillAB,FillBA,Ending

**2** スプリットポイント

解説

ソースパターンを分割するメジャー(後半の始まりのメジャー)を設定します。

設定値

1~ソースパターンのパターンの長さ

**3** デスティネーションスタイル、デスティネーションセクション

解説


スタイルとセクションを指定して、スプリット先のパターンを設定します。

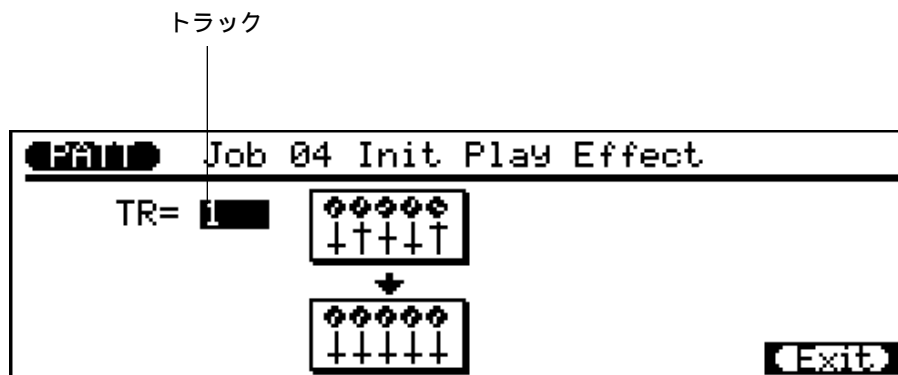
設定値

スタイル: 001 ~ 100  
 セクション: Intro,MainA,MainB,FillAA,FillBB,FillAB,FillBA,Ending

## 04.Init Play Effect(イニシャライズプレイエフェクト)

手順

[PATTERN] [JOB] 04.Init Play Effect 



解説

現在選ばれているスタイルの、プレイエフェクトの設定を初期状態に戻します。

設定


トラック

設定値

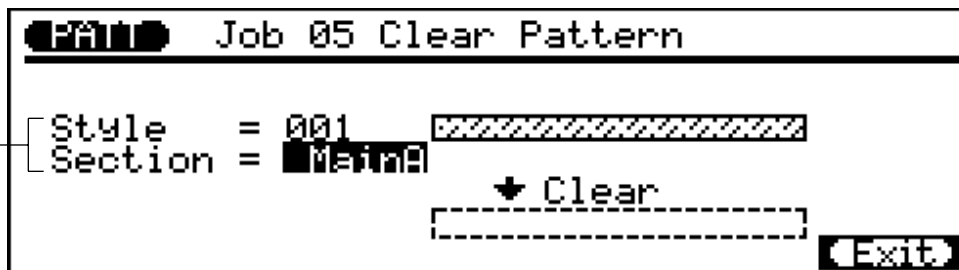
1~8、All(全てのトラック)

## 05.Clear Pattern(クリアパターン)

手順

[PATTERN] [JOB] 05.Clear Pattern 

スタイル、セクション



解説

指定したパターンの全てのデータを消去します。  
 スタイルとセクションを設定してパターンを指定します。  
 セクションにAllを設定すると、設定したスタイルの中の全てのセクションが消去されます。  
 セクションにAllを設定すると、そのセクションに設定されているプレイエフェクトとボイスのデータも初期状態に戻ります。

設定

スタイル、セクション

解説

スタイルとセクションを設定し、クリアパターンを実行するパターンを指定します。


設定値

スタイル: 001 ~ 100

セクション: Intro,MainA,MainB,FillAA,FillBB,FillAB,FillBA,Ending,All

## 06.Style Name(スタイルネーム)

手順

[PATTERN] [JOB] 06.Style Name 

1. スタイル



2. スタイルネーム

解説

指定したスタイルにスタイルネームを設定します。  
スタイルネームは8文字まで入力できます。

設定

## 1 スタイル

解説

スタイルネームを入力するスタイルを設定します。  
データの入っていないスタイルが選ばれると、スタイルネームの入力エリアに「\*\*\*\*\*」が表示され、スタイルネームは入力できません。

設定値

001 ~ 100

## 2 スタイルネーム

解説

スタイルネームを入力します。


設定値

0~9 A~Z a~z " ' ^ ( ) < = > @ ! \ \_ ! ? # \$ % & \* + - / , . : ;

操作

1. カーソルをスタイルネームの入力エリアに移動します。
2. 鍵盤キー、オクターブキー、テンキーでアルファベットや記号を入力します。

NOTE

スタイルネームを設定後、を押す必要はありません。  
文字入力の方法については、「第1章QY300の基礎知識」(29ページ)をご覧ください。

---

## 第三章

### パターンモード

# 第4章

## フレーズモード

この章では、フレーズモードについて説明します。  
フレーズのプレイやレコーディングの方法、フレーズジョブ、ディスプレイの見方などを詳しく解説します。

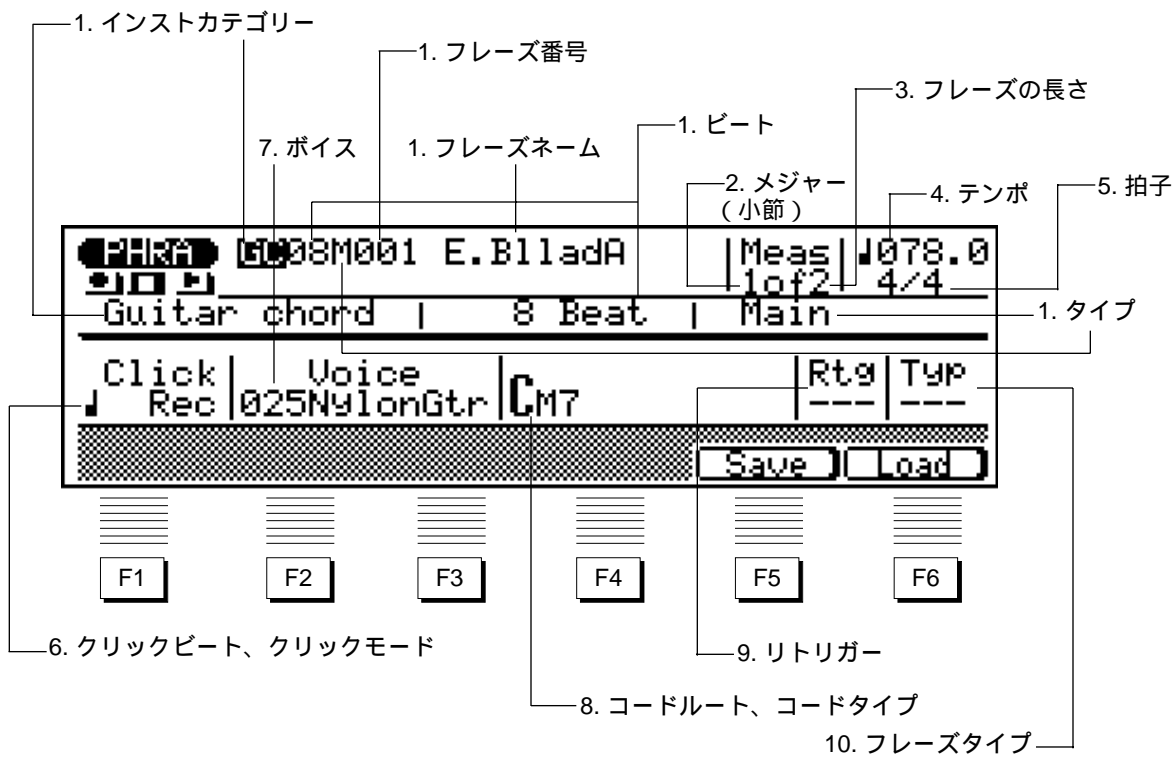
1. フレーズプレイ .....	196
2. フレーズレコーディング .....	206
3. フレーズエディット .....	214
4. フレーズジョブ .....	219



# 1. フレーズプレイ

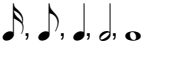
手順

[PHRASE]: フレーズプレイ



第四章

フレーズモード

パラメーター		設定値	機能	解説ページ
1	フレーズ番号		インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号を設定してフレーズを選びます。	198ページ
	インストカテゴリー	DR,PC,BA,GC,GR,KC, KR,US	楽器や演奏法による区分けです。	198ページ
	ビート	8,16,34	リズムによる区分けです	198ページ
	タイプ	M, O, X, I, E, S, G	音楽的な使い方による区分けです。	198ページ
	番号	001 ~ 100	フレーズ番号です。	198ページ
2	メジャー（小節）	1 ~ フレーズの長さ	現在再生している小節数を表示します。また、再生を始める小節を設定します。	200ページ
3	フレーズの長さ	1 ~ 8	フレーズの長さを小節数で表します。	200ページ
4	テンポ	25.0 ~ 300.0	フレーズのテンポを表します。	200ページ
5	拍子	1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4	フレーズの拍子を表します。	201ページ
6	クリックビート		クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。	201ページ
	クリックモード	Off Rec,Ply,All	クリック音をいつ鳴らすかを設定します。	201ページ
7	ボイス	001 ~ 128,DR1 ~ DR8,Off	フレーズを再生するときの音色を選びます。	202ページ
8	コードルート	C,C#,D,Eb,E,F,F#,G, Ab,A,Bb,B	フレーズを再生するコードを設定します。	202ページ
	コードタイプ	M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(b5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(b5), 7(b9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7(b13), 7sus4, m7(11)		
9	リトリガー	THRU( - - - ) On,Off	再生中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズを新しいコードで弾き直すかどうかの設定です。	204ページ
10	フレーズタイプ		コード変換テーブルのタイプの設定です。	204ページ

ファンクションキー			機能
[F5]	Save	セーブ	ディスクモードのセーブフレーズ画面に移ります。
[F6]	Load	ロード	ディスクモードのロードフレーズ画面に移ります。

## フレーズプレイとは

### 解説

フレーズを選び、各種パラメーターを設定した後、再生するサブモードです。

### 操作

1. [PHRASE]を押して、フレーズプレイにします。
2. 198～205ページの各種パラメーターを設定します。
3. [PLAY]を押します。  
キーの上のランプが点滅し、現在選択されているフレーズを再生します。  
フレーズは、[STOP]を押すまで繰り返し再生されます。
4. [STOP]を押すと、再生が止まります。

### NOTE

フレーズを再生したときのMIDI OUTチャンネルは、パターントラック1のMIDI OUTチャンネルになります。

パターンのMIDI OUTチャンネルについては、「第3章パターンモード」(175ページ)をご覧ください。

## 1. フレーズ番号、フレーズネーム



### 解説

フレーズは、大きくプリセットフレーズとユーザーフレーズに分かれます。プリセットフレーズは、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4つのパラメーターから成るフレーズ番号を設定して選択します。これらのパラメーターは、3093種類あるプリセットフレーズの中から目的のフレーズをすばやく見つけたすためにつけられた区分けです。

ユーザーフレーズは、インストカテゴリーを「US」に設定し、番号だけを設定して選択します。

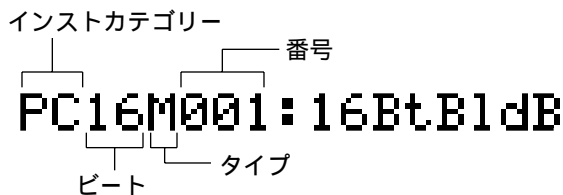
現在選ばれているフレーズのインストカテゴリー、ビート、タイプについては、ディスプレイ中段に詳しく表示されます。

フレーズネームでは、現在選ばれているフレーズのフレーズネームを表示します。データの入っていない空のフレーズはフレーズネームが[\*\*\*\*\*]の表示になります。

データが入っていて、フレーズネームを入力していない場合は、フレーズネームが空欄になります。

ユーザーフレーズのフレーズネームは、フレーズジョブで設定することができます。フレーズネームの設定については、「4. フレーズジョブ」(238ページ)をご覧ください。

## 設定値



インストカテゴリー...楽器名とパートによる区分けです。  
USがユーザーフレーズ、それ以外はプリセットフレーズです。

インストカテゴリー			
DR	Drum	GR	Guitar Riff
PC	Percussion	KC	Keyboard Chord
BA	Bass	KR	Keyboard Riff
GC	Guitar Chord	US	User Phrase

## ビート:

フレーズの持つ基本的なリズムによる区分けです。

8(8ビート)、16(16ビート)、34(3/4ビート)

(4ビート、シャッフルなどは、8と16に含まれています。)

## タイプ:

曲の中のどの部分を担当するフレーズか、また特定の用途に使うフレーズか幅広い用途に使えるフレーズかの区分けです。

M(Main)、O(Fill Loop)、X(Fill Cross)、I(Intro)、E(Ending)は1曲を構成する1つのセットとして利用することができます。

M(Main): メロディの部分を担当するフレーズです。

O(Fill Loop): 曲想を変えないフィルイン(Fill AA、Fill BB)を担当するフレーズです。

X(Fill Cross): 曲想を変えるフィルイン(Fill AB、Fill BA)を担当するフレーズです。

I(Intro): イントロを担当するフレーズです。

E(Ending): エンディングを担当するフレーズです。

S(Specific): 特定の用途に使うフレーズです。

G(General): 幅広い用途に使えるフレーズです。

## 番号:

001 ~ 100

## NOTE

インストカテゴリーが「US」の場合は、ビート、カテゴリーは表示されず選択できません。

## 操作

インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号にカーソルを移動した後、ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]を使ってインストカテゴリー、ビート、タイプ、番号を設定しフレーズを選択します。

番号は、テンキー で選ぶこともできます。

## 2. メジャー (小節) 3. フレーズの長さ




## 解説

メジャーでは、再生を始めるメジャーを設定します。  
 再生中は、現在再生しているフレーズ中の位置をメジャー単位で表示します。  
 再生中でも、メジャーの設定を変えることができます。  
 フレーズの長さでは、現在選ばれているフレーズに設定されているフレーズの長さをメジャー単位で表示します。  
 フレーズの長さは、データの入力されていないユーザーフレーズのみ設定することができます。設定方法は「2. フレーズレコーディング」(209ページ)で説明します。  
 プリセットフレーズや、データの入力されているユーザーフレーズについては、フレーズの長さを変更できません。

## 設定値

メジャー:1~フレーズの長さ

## 操作

1. カーソルをメジャーに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## NOTE

シャトルダイヤルを使うと、カーソルの位置に関係なくメジャーを早送り、巻き戻すことができます。  
 シャトルダイヤルでのフレーズ再生中の早送りでは再生音が出ますが、巻き戻しでは再生音が出ません。  
 [TOP]でメジャーをフレーズの始めに移動することができます。

## 4. テンポ



## 解説

フレーズを再生、録音するテンポを設定します。  
 ユーザーフレーズは、ここで設定したテンポがフレーズごとに記憶されます。  
 プリセットフレーズは、フレーズごとにプリセットされたテンポを持っています。  
 ここで設定したテンポは一時的なもので、次に同じフレーズを選び直すとプリセットされたテンポに戻ります。

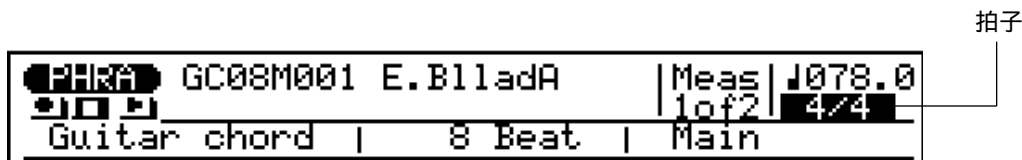
## 設定値

♩ = 25.0 ~ 300.0

## 操作

1. カーソルをテンポに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

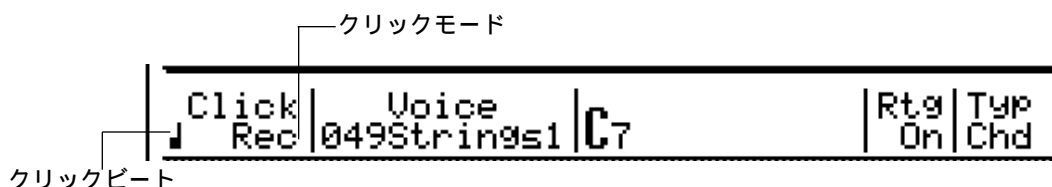
## 5. 拍子



## 解説

フレーズに設定されている拍子を表示します。  
 拍子は、データの入力されていないユーザーフレーズのみ設定することができます。  
 設定方法は「2. フレーズレコーディング」(209ページ)で説明します。  
 プリセットフレーズや、データの入力されているユーザーフレーズについては、拍子を変更できません。

## 6. クリックビート、クリックモード



## 解説

テンポを知らせるクリック音の設定です。  
 クリックビートでは、クリック音を鳴らすタイミングを音符で設定します。  
 クリックモードでは、クリック音をいつ鳴らすかを設定します。  
 [PLAY]キーの上のランプは、リアルタイムレコーディング、再生中クリック音と同じタイミングで点滅します。  
 ここでの設定は、ソングモード、パターンモードでも有効です。

## 設定値

クリックビート: ♩ (全音符)...4拍または1小節に1回クリック音が鳴ります。  
 ♪ (2分音符)...2拍に1回クリック音が鳴ります。  
 ♫ (4分音符)...1拍に1回クリック音が鳴ります。  
 ♫ (8分音符)...1拍に2回クリック音が鳴ります。  
 ♫ (16分音符)...1拍に4回クリック音が鳴ります。

クリックモード: Off...クリック音を鳴らしません。  
 Rec...リアルタイムレコーディング時にだけクリック音を鳴らします。

Ply...リアルタイムレコーディング時、再生時にクリック音を鳴らします。  
 All...常にクリック音を鳴らします。

## 操作

1. カーソルをクリックビート、クリックモードに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。  
クリックビートは、音符が印字されているテンキーを使って設定することもできます。

## 7. ボイス

		ボイス			
Click	Voice		Rtg	Typ	
↓ Rec	049Strings1	C7	On	Chd	


## 解説

フレーズを再生するときのボイスを表示します。  
ユーザーフレーズは、ここで設定したボイスがフレーズごとに記憶されます。  
プリセットフレーズは、フレーズごとにプリセットされたボイスを持っています。  
ここで設定したボイスは一時的なもので、次に同じフレーズを選び直すとプリセットされたボイスに戻ります。

## 設定値

1~128、DR1~DR8、Off

## 操作

1. カーソルをボイスに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## 8. コードルート、コードタイプ

		コードルート	コードタイプ		
Click	Voice			Rtg	Typ
↓ Rec	049Strings1	C7		On	Chd

## 解説

コードルートとコードタイプを指定し、フレーズを再生する際のコードを設定します。

## 設定値

コードルート: C, C#(D $\flat$ ), D, E $\flat$ (D $\sharp$ ), E, F, F $\sharp$ (G $\flat$ ), G, A $\flat$ (G $\sharp$ ), A, B $\flat$ (A $\sharp$ ), B

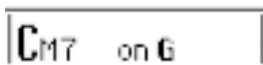
コードタイプ: M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7( $\flat$ 5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7( $\flat$ 5), 7( $\flat$ 9), 7(13), sus4, 7( $\sharp$ 11), 7( $\sharp$ 5), 7( $\sharp$ 9), 7( $\flat$ 13), 7sus4, m7(11), THRU( - - - )

12種類のコードルートと、28種類のコードタイプを設定することができます。

また、各コードについてオンベース(on bass)、オリジナルベース(org bass)を設定することができます。

オンベースは、ベース用のコードルートを入力して、フレーズタイプがベースに

設定されているフレーズの演奏を、その音に固定します。  
 オリジナルベースは、ベース用のコードルートとコードタイプを入力して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、そのコードの構成音にします。




オンベース



オリジナルベース


コードタイプについて詳しくは、「資料」(276ページ)をご覧ください。  
 オンベース、オリジナルベースについて詳しくは、「第1章QY300の基礎知識」(7ページ)をご覧ください。

## 操作

1. カーソルをコードルート、コードタイプに移動します。
2. 鍵盤キーの左側(E2 ~ Eb3)でコードルートを設定します。  
 鍵盤キーの右側(E3 ~ F4)でコードタイプを設定します。  
 鍵盤キーを押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。
3. を押すと点滅が止まり、コードが入力されます。


## オンベースの設定方法

コードを設定した後、左側の[OCT DOWN]を押しながら鍵盤キーの左側(E2 ~ Eb3)を押すと、オンベースのコードルートが設定されます。

を押すと、点滅が止まりオンベース付きのコードが入力されます。

## オリジナルベースの設定方法

コードを設定した後、左側の[OCT UP]を押しながら鍵盤キーの左側(E2 ~ Eb3)を押すとオリジナルベースのコードルートが、鍵盤キーの右側(E3 ~ F4)を押すとオリジナルベースのコードタイプが設定されます。

を押すと、点滅が止まりオリジナルベース付きのコードが入力されます。

## NOTE

フィンガードコード機能でコードを入力することができます。QY300の鍵盤キーでフィンガードコード機能を使う場合は、カーソルをコードルート、コードタイプ以外に置いてください。カーソルがコードルート、コードタイプにあると、鍵盤キーはコードルート、コードタイプ指定用になります。

フィンガードコード機能については、「第1章QY300の基礎知識」(33ページ)をご覧ください。  
 フレーズタイプがドラムに設定されているフレーズは、コードを変えても演奏は変化しません。



## 9. リトリガー

Click	Voice		Rtg	Typ
↓ Rec	049Strings1	C7	On	Chd

リトリガー

## 解説

フレーズやパターンの演奏中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズの音を新しいコードで弾き直すかどうかを設定します。

リトリガーがOffの場合は、発音中の音はコードが変わると発音が止まります。

ユーザーフレーズは、ここでの設定がフレーズごとに記憶されます。

プリセットフレーズは、フレーズごとにプリセットされたリトリガーの設定を持っていて、ここで設定を変えることはできません。表示は「 - - - 」となります。

フレーズタイプがドラムの場合は、プリセットフレーズ、ユーザーフレーズ共リトリガーの設定は無効で、表示は「 - - - 」となります。

## 設定値

On、Off

## 操作

1. カーソルをリトリガーに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]でOn、Offを設定します。

## 10. フレーズタイプ

Click	Voice		Rtg	Typ
↓ Rec	049Strings1	C7	On	Chd

フレーズタイプ

## 解説

コード変換テーブルのタイプを設定します。

同じコードを設定しても、ここでのタイプの設定によってフレーズの演奏が大きく違ってきます。

たとえば、コードルート、コードタイプでオンベースやオリジナルベースが設定されたとき、フレーズタイプが「Bas」に設定されているフレーズの演奏が大きく変化します。

また、フレーズタイプが「Dr」に設定されているフレーズは、コードが変化しても演奏は変化しません。

ユーザーフレーズは、ここでの設定がフレーズごとに記憶されます。

プリセットフレーズは、フレーズごとにプリセットされたフレーズタイプの設定を持っていて、ここで設定を変えることはできません。表示は「 - - - 」となります。

## 設定値

Mel...メロディ用のフレーズタイプです。  
Chd...コードバック用用のフレーズタイプです。  
Bas...ベース用のフレーズタイプです。  
Dr...ドラムパート用のフレーズタイプです。

## 操作

1. カーソルをフレーズタイプに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で設定します。

## [F5]セーブ

## 解説

[F5](Save)を押すと、ディスクモードのセーブフレーズ画面に移ります。  
セーブでは、ユーザーフレーズのフレーズデータをフロッピーディスクに保存することができます。  
セーブについて詳しくは、「第7章ディスクモード」(262ページ)をご覧ください。

## NOTE

プリセットフレーズはフロッピーディスクに保存できません。

## [F6]ロード

## 解説

[F6](Load)を押すと、ディスクモードのロードフレーズ画面に移ります。  
ロードでは、フレーズデータをフロッピーディスクからQY300に読み込むことができます。  
ロードについて詳しくは、「第7章ディスクモード」(264ページ)をご覧ください。

## 2. フレーズレコーディング

手順

[PHRASE]:フレーズプレイ  
[REC]:レコーディングスタンバイ

### フレーズレコーディングとは

解説

ユーザーフレーズに対して、リアルタイムレコーディング、ステップレコーディングのいずれかのレコーディングモードで演奏データを録音します。

NOTE

プリセットフレーズには、レコーディングできません。

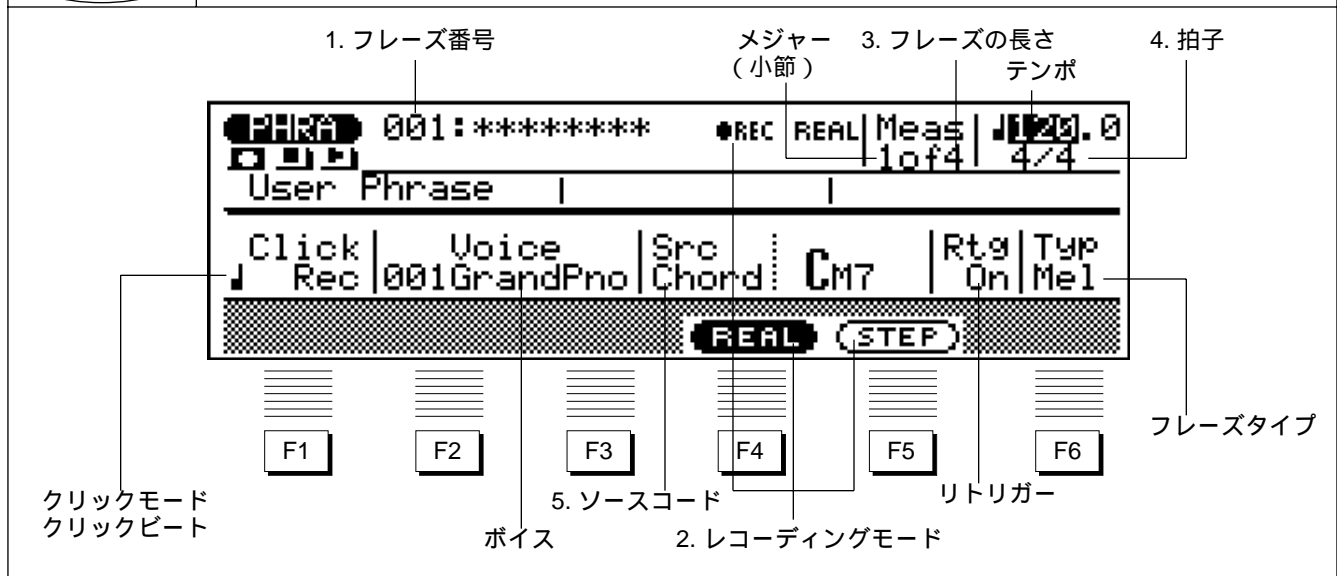
操作

1. フレーズプレイの状態で、レコーディングを行うユーザーフレーズを選びます。
2. [REC]を押してレコーディングスタンバイにします。  
(この状態で[REC]をもう一度押すと、フレーズプレイに戻ります。)  
レコーディングスタンバイで、レコーディングモードをはじめ、各種パラメーターを設定します。
3. [PLAY]を押してレコーディングを開始します。
4. [STOP]を押すとレコーディングが終了しフレーズプレイに戻ります。

## レコーディングスタンバイ

手順

[PHRASE] [REC]



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1 フレーズ番号	001 ~ 100	レコーディングするユーザーフレーズの番号です。	208ページ
2 レコーディングモード	[F4](REAL)、[F5](STEP) 1 ~ 8	レコーディング方法を設定します。	208ページ
3 フレーズの長さ	1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、	フレーズの長さを小節単位で設定します。	209ページ
4 拍子	1/4 ~ 8/4	拍子を設定します。	209ページ
5 ソースコード コードルート コードタイプ	C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb, B M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(b5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(b5), 7(b9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7(b13), 7sus4, m7(11) THRU( - - )	フレーズをレコーディングする際のコードを設定します。	210ページ
メジャー (小節)	1 ~ フレーズの長さ	現在録音している小節数を表示します。	200ページ
テンポ	25.0 ~ 300.0	フレーズのテンポを表します。	200ページ
クリックビート	♪, ♪, ♫, ♫。	クリック音を鳴らす間隔を音符で設定します。	201ページ
クリックモード	Off, Rec, Ply, All	クリック音をいつ鳴らすかを設定します。	201ページ
ボイス	001 ~ 128, DR1 ~ DR8, Off	フレーズの音色を選びます。	202ページ
リトリガー	On, Off	再生中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズを新しいコードで弾き直すかどうかの設定です。	204ページ
フレーズタイプ	Mel, Chd, Bas, Dr	コード変換テーブルのタイプの設定です。	204ページ

ファンクションキー			機能
[F4]	REAL	リアルタイムレコーディング	リアルタイムレコーディングモードに入ります。
[F5]	STEP	ステップレコーディング	ステップレコーディングモードに入ります。

ここでは、前ページのパラメーター一覧表の中から1~5の番号のパラメーターについて詳しく説明しています。それ以外のパラメーターについては、「1.フレーズプレイ」(196ページ)をご覧ください。

## 1. フレーズ番号



### 解説

レコーディングを行うユーザーフレーズの番号を設定します。

### 設定値

001 ~ 100

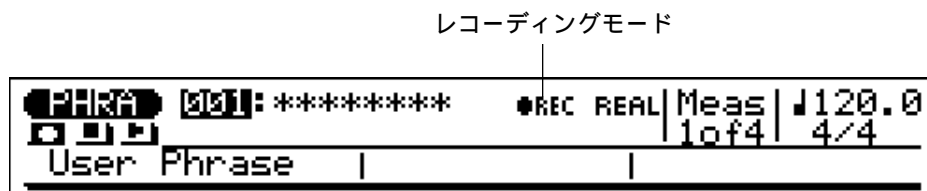
### 操作

- カーソルをフレーズ番号に移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー で値を設定します。

### NOTE

空のフレーズは、フレーズ名前が「\*\*\*\*\*」の表示になっています。  
 フレーズレコーディングは常にオーバーダブ(重ね録音)の状態ですので、新しくフレーズを録音する場合は、必ず空のフレーズを選びましょう。  
 空のフレーズが無い場合は、フレーズジョブの「13.Clear Phrase」(237ページ)でフレーズのデータを消去してください。

## 2. レコーディングモード



### 解説

フレーズをレコーディングする方法を、2種類のレコーディングモードから選んで設定します。

### 設定値

[F4](REAL):

リアルタイムレコーディング  
 演奏をリアルタイムに録音するレコーディングモードです。

[F5](STEP):

ステップレコーディング  
 音符の長さ、音程などを一つずつ指定しながら演奏データを入力していくレコーディングモードです。

操作

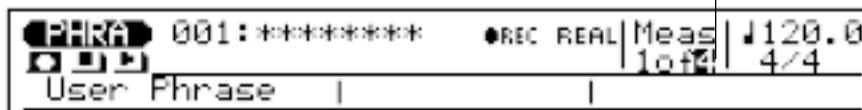
1. [F4]、[F5]を押して、レコーディングモードを設定します。

NOTE

リアルタイムレコーディングについて、詳しくは211ページをご覧ください。  
ステップレコーディングについて、詳しくは212ページをご覧ください。

### 3. フレーズの長さ

フレーズの長さ




解説

フレーズの長さをメジャー単位で設定します。  
すでにデータの入っているフレーズに対するフレーズの長さの変更はできません。

設定値

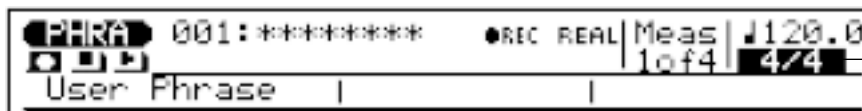
1~8(メジャー)

操作

1. カーソルをフレーズの長さに移動します。  
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

### 4. 拍子

拍子



解説

フレーズの拍子を設定します。  
すでにデータの入っているフレーズに対する拍子の変更はできません。

設定値

1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

操作

1. カーソルを拍子に移動します。  
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

## 5. ソースコード

ソースコード

Click	Voice	Src	Chord	Rtg	Typ
Rec	001GrandPno	Chord	C M7	On	Mel

## 解説

コードルートとコードタイプを指定し、フレーズを録音する際のコードを設定します。

QY300では、ソースコードを設定することで、フレーズの録音を自由なコードで行うことができるような仕組みになっています。


## 設定値

コードルート: C, C#(D $\flat$ ), D, E $\flat$ (D $\sharp$ ), E, F, F $\sharp$ (G $\flat$ ), G, A $\flat$ (G $\sharp$ ), A, B $\flat$ (A $\sharp$ ), B

コードタイプ: M, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7( $\flat$ 5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7( $\flat$ 5), 7( $\flat$ 9), 7(13), sus4, 7( $\sharp$ 11), 7( $\sharp$ 5), 7( $\sharp$ 9), 7( $\flat$ 13), 7sus4, m7(11)

ソースコードでは、THRU ( - - - ) は設定できません。

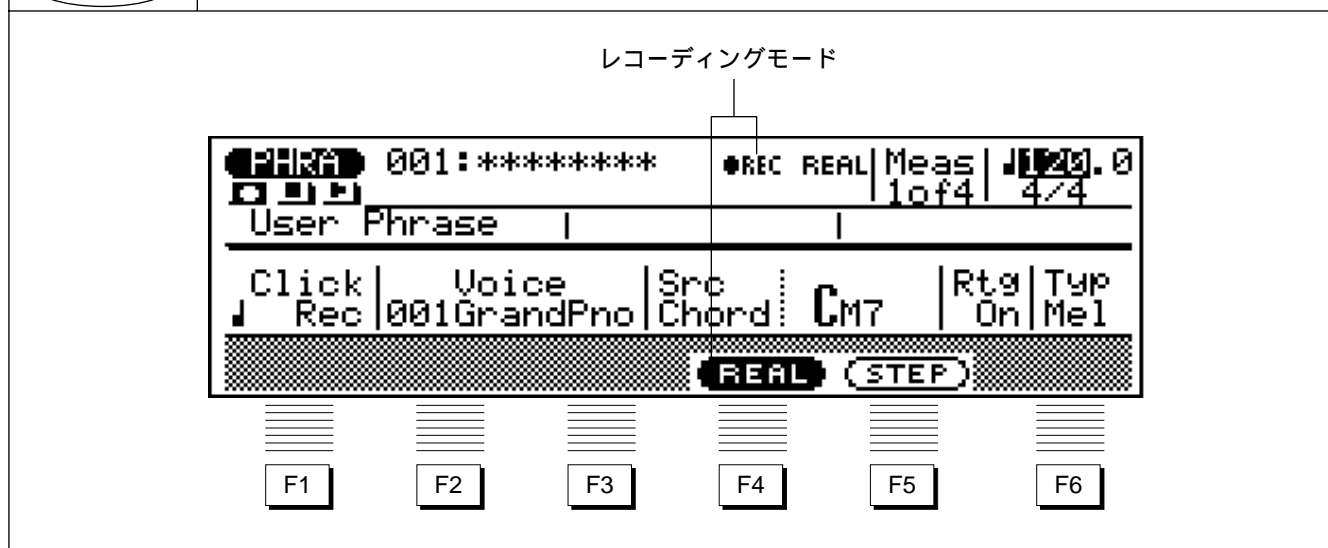
## 操作

1. カーソルをソースコードのコードルート、コードタイプに移動します。
2. 鍵盤の左側(E2~E $\flat$ 3)でコードルートを設定します。  
鍵盤の右側(E3~F4)でコードタイプを設定します。  
鍵盤を押すごとに、キーにプリントされている2つのコードタイプが交互に選択されます。
3. を押すと点滅が止まり、コードが設定されます。

## リアルタイムレコーディング

手順

[PHRASE] [REC] [F4](REAL) [PLAY]



解説

QY300の鍵盤やMIDIキーボードからの演奏をリアルタイムに録音します。フレーズのリアルタイムレコーディングはループレコーディングです。[STOP]が押されるまで繰り返しレコーディングが行われるので、難しいフレーズも何度かに分けて少しずつレコーディングできます。間違った音符を消すには、リアルタイムレコーディング状態のまま[SHIFT]を押しながら間違った鍵盤を押します。消したい音符が発音する瞬間にタイミング良く鍵盤を押すと、他の音符は消さずに間違った音符だけを消すことができます。

操作

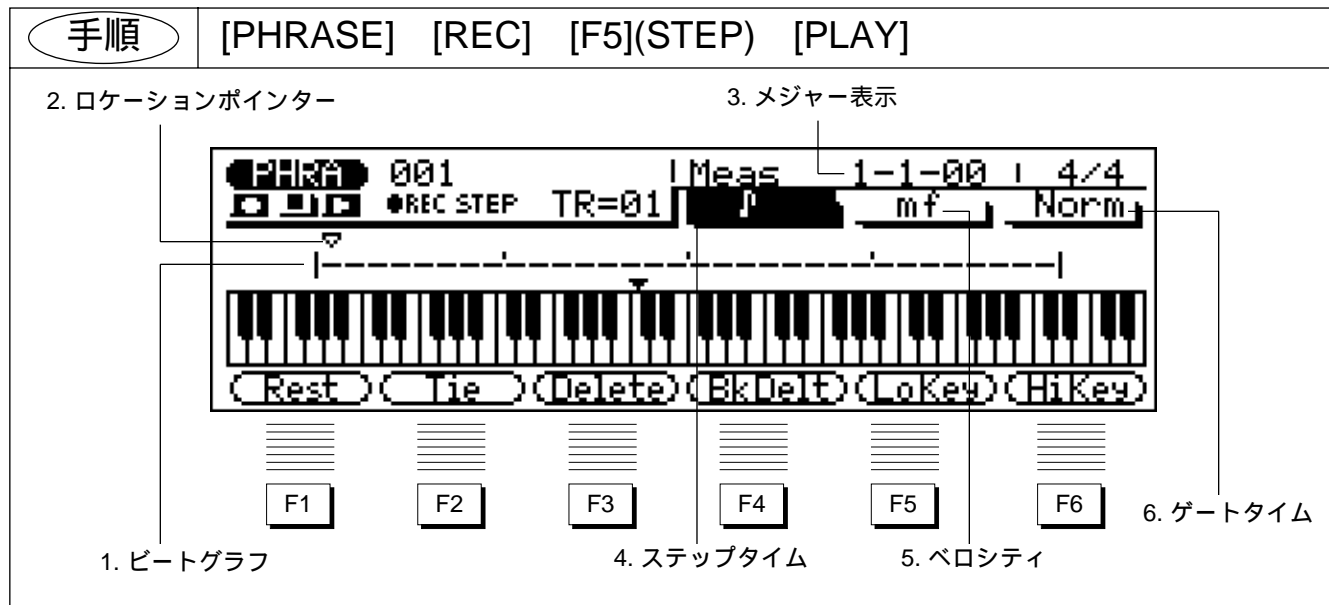
1. フレーズプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F4](REAL)を押して、レコーディングモードをリアルタイムレコーディングに設定します。
2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点滅し、2メジャーのカウントダウンの後録音が始まります。
3. [STOP]を押すと録音が終了し、フレーズプレイに戻ります。

NOTE

クリックモードをRecに設定していると、レコーディングの際にクリック音が鳴ります。クリックモードについては、「1. フレーズプレイ」(201ページ)をご覧ください。鍵盤キーから入力すると、ペロシティが88(f)に固定されて録音されます。MIDIキーボードを使うと、演奏どおりのペロシティで録音されます。データを誤って録音してしまったときは、フレーズジョブの「00 Undo/Redo」を実行すると直前のレコーディングが無効になり元のデータが戻ってきます。「00 Undo/Redo」については、「4. フレーズジョブ」(222ページ)をご覧ください。



## ステップレコーディング



## 解説

ステップレコーディングは、音符の長さと音程を指定しながら、1ステップずつ演奏データを入力します。

ステップレコーディング画面に入ると、ディスプレイには1小節分または4拍分のビートグラフが表示されます。ビートグラフには現在の入力位置を示す三角形のロケーションポインターがあり、シャトルダイヤルなどで左右に移動します。ロケーションポインターが進み、メジャーの終りまたはビートグラフの右端まで来ると次のメジャーまたは拍に切り換わります。

## 操作

1. フレーズプレイから、[REC]を押してレコーディングスタンバイにし、[F5](STEP)を押してレコーディングモードをステップレコーディングに設定します。
2. [PLAY]を押すと[PLAY]の上のランプが点灯し、ディスプレイがステップレコーディング画面になります。
3. カーソルをロケーションポインターに移動し、 のカーソルキー、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]を使って、ロケーションポインターを音符を入力する位置に移動します。  
シャトルダイヤルを使うとカーソルの位置に関係なくロケーションポインターを移動することができます。
4. ステップタイム、ペロシティ、ゲートタイムを設定してから、鍵盤キーまたはMIDIキーボードで音程を入力します。
5. 休符は[F1](Rest)、タイは[F2](Tie)を使って入力します。
6. 間違って入力してしまった音符は、[F3](Delete)、[F4](Bk Delt)で削除してから入力しなおします。

---

## 7. [STOP]を押すと録音が終了し、フレーズプレイに戻ります。

---

ビートグラフ、ロケーションポインター、メジャー表示、ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイム、音程の入力、[F1]～[F6]の機能については、ソングモードのシーケンストラックのステップレコーディングにおける同名のパラメーターと共通です。  
これらの内容については、ソングモードの88～92ページをご覧ください。

---

## 3. フレーズエディット

### 手順

[PHRASE]:フレーズプレイ  
[EDIT]:フレーズエディット

### フレーズエディットとは

#### 解説

フレーズエディットは、フレーズに記録されている演奏データをイベント単位で細かくエディットしたり、新たに演奏データを挿入するモードです。

フレーズエディットは、すでに入力したデータの修正や、レコーディングでは入力しにくいデータの入力などに便利なモードです。

フレーズエディットができるのはユーザーフレーズだけです。プリセットフレーズをエディットしたいときは、まずユーザーフレーズにコピーしてからフレーズエディットに入ってください。

#### 操作

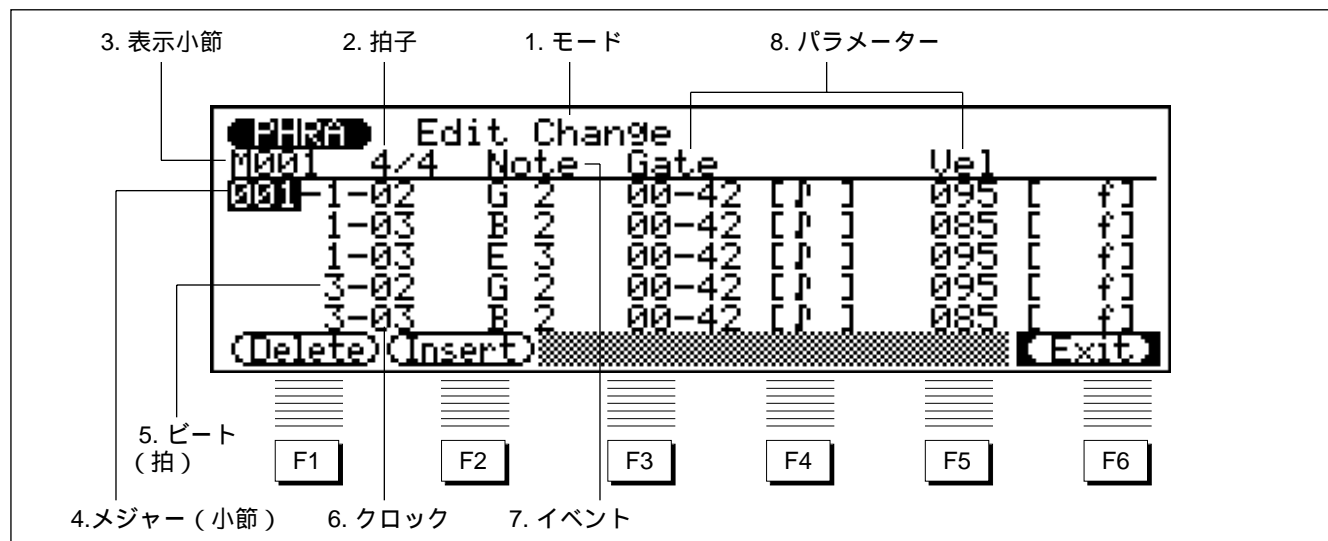
1. フレーズプレイで、エディットしたいフレーズをユーザーフレーズの中から選びます。
2. [EDIT]を押してフレーズエディットに入ります。
3. ノートをはじめとする7種類のイベントに対して、チェンジ、インサートのモードを切り換えながらエディットを行います。  
各イベントについてはソングモードの「ソングエディットの基礎知識」(105ページ)、チェンジ、インサートでのエディット方法についてはソングモードの「ソングエディットの操作」(111ページ)で説明しています。
4. [F6](Exit)を押すと、フレーズエディットから抜けてフレーズプレイに戻ります。

#### NOTE

フレーズエディットで大切なデータを誤って消してしまったときは、フレーズジョブの「00 Undo/Redo」でアンドゥーを実行すると直前のエディットが無効になり、フレーズエディットに入る前の状態に戻ります。

「00 Undo/Redo」については、「4. フレーズジョブ」(222ページ)をご覧ください。

# フレーズエディットの基礎知識



パラメーター	設定値	機能	解説ページ	
1	モード	Change, Insert	現在選ばれているモードを表示します。	216ページ
2	拍子	表示のみ	現在エディットしているフレーズの拍子を表示します。	216ページ
3	表示小節	001 ~ 008	ディスプレイに表示するメジャーを設定します。	216ページ
4	メジャー (小節)	001 ~ 008	現在、カーソルのあるメジャーのメジャー番号を表示します。	217ページ
5	ビート (拍)	1 ~ 8	イベントが4分音符で何拍目にあるのかを示します。拍子によって設定値は異なります。	217ページ
6	クロック	00 ~ 95	イベントが1拍の中のどの位置にあるのかを、クロック単位で示します。	217ページ
7	イベント	ノート、ピッチベンド、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、チャンネルアフタータッチ、ポリフォニックアフタータッチ、エクスクループ	演奏データの中の細かい項目です。フレーズエディットでは、イベント単位でフレーズをエディットします。	218, 105ページ
8	パラメーター	各イベントごとの設定値です。イベントの種類によって、設定できるパラメーターが異なります。		218, 105ページ

ファンクションキー		機能	
[F1]	Delete	デリート	カーソルのあるデータを削除します。
[F2]	Insert	インサート	インサートモードに移ります。
[F6]	Exit	エグジット	インサートモードからチェンジモードに戻ったり、フレーズエディットからフレーズプレイに戻ります。

## 1. モード



## 解説

フレーズエディットには、チェンジとインサートの2つのモードがあります。チェンジモードは、すでに録音されているデータを修正するモードです。インサートモードは、新しいデータを追加・挿入するモードです。フレーズプレイからフレーズエディットに入ると、必ずチェンジモードになっています。

## 設定値

Change、Insert

## 操作

## モードの切り換え方

チェンジモードからインサートモードへは、[F2](Insert)を押します。インサートモードからチェンジモードに戻るには、[F6](Exit)を押します。チェンジモードから[F6](Exit)を押すと、フレーズプレイに戻ります。

## 2. 拍子

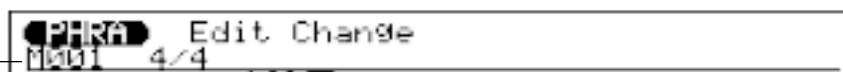


## 解説

エディットしているフレーズの拍子を表示します。拍子の設定は、フレーズプレイかフレーズレコーディングで、データの入力されていないユーザーフレーズにのみ行えます。詳しくは、「2. フレーズレコーディング」(209ページ)をご覧ください。

## 3. 表示小節

## 表示小節



## 解説

現在カーソルのあるイベントのメジャーを表示します。ディスプレイに表示するメジャーを設定します。

設定値

001 ~ 008

操作

表示小節を切り換える操作

◀のカーソルキーでカーソルを表示小節に移動します。

ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー ◀でメジャーを設定します。

## 4. メジャー、5. ビート、6. クロック

M	B	C	4/4	Note	Gate	Vel
001	1	02		G 2	00-42 [P ]	095 [ f ]

メジャー  
ビート  
クロック

解説

エディットしたいイベントがフレーズ中のどの位置にあるのかを示すために、QY300では「メジャー」「ビート」「クロック」の3種類の値を使います。

### メジャー

小節を示す単位です。イベントがフレーズの何小節めにあるかを示します。

### ビート

拍を示す単位です。イベントが、1小節の中の何拍めにあるかを示します。

### クロック

1拍より細かい音符の位置や、音符の長さを示す単位です。イベントが、1拍の中のどのあたりの位置にあるかを示します。

QY300では1拍を96等分し、00 ~ 95までの数値でそのイベントの位置を表します。

たとえば、00ならば拍の頭、48ならば拍の真ん中の位置と言う具合に表します。

また、クロックを音符の長さを表す単位としても使います。

QY300では1拍が96クロックなので、主な音符のクロック数は次のようになります。

16分音符(♪)=24クロック、8分音符(♪)=48クロック、

4分音符(♪)=96クロック、2分音符(♪)=192クロック

設定値

メジャー...001 ~ 008

ビート ...1 ~ 8(拍子によって設定値は異なります)

クロック...00 ~ 95

操作

表示するメジャー、ビート、クロックを切り換える操作

△▽のカーソルキーでイベントを移動することで、表示するメジャー、ビート、クロックを切り換えることができます。

## 7. イベント、8. パラメーター

### 解説

イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り換えた」(プログラムチェンジ)などの、演奏データの中の細かい項目の事です。

イベントを構成する要素をパラメーターと呼びます。

たとえば、「鍵盤を弾いた」(ノート)というイベントであれば、「どの鍵盤を」(ノートナンバー)、「どのくらいの長さ」(ゲートタイム)、「どのくらいの強さで」(ベロシティ)といったパラメーターがあります。

演奏データの細かいエディットは、各イベントについてパラメーターを変更したり、イベントのタイミングを変えたり、新たなイベントをインサートして行います。

曲の始まりと終わりには、必ず「TOP」、「END」が表示されます。また、メジャーの区切りには、「Meas」が自動的に挿入されます。

しかし、これらの記号はイベントではありません。従ってエディットの対象にはなりません。

フレーズエディットで扱えるイベントとそのイベントを構成するパラメーターは、テンポイベントを除いてソングモードのソングエディットで説明したイベントやパラメーターと共通です。

これらの内容については、ソングモードの105～109ページをご覧ください。

### NOTE

フレーズエディットではテンポイベントは扱いません。

## フレーズエディットの操作

### 1. チェンジモード、2. インサートモード

これらの内容は、ソングモードのソングエディットの中のチェンジモード、インサートモードの手順と共通です。

これらの内容については、ソングモードの111～113ページをご覧ください。

### NOTE

フレーズの場合、同じデータが繰り返し演奏されるので、ノートデータ以外のデータを入力する場合はご注意ください。

## 4. フレーズジョブ

手順

[PHRASE]:フレーズプレイ  
[JOB]:フレーズジョブ

フレーズジョブ			解説ページ
00	Undo/Redo	アンドゥーで直前に行った操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻します。リドゥーでは一度取り消した操作を再実行します。	222ページ
01	Quantize	演奏データをクオンタイズします。	223, 118ページ
02	Modify Velocity	演奏データのベロシティを変更します。	225, 124ページ
03	Modify Gate Time	演奏データのゲートタイムを変更します。	226, 126ページ
04	Crescendo	演奏データのベロシティを段階的に変更します。	227, 128ページ
05	Transpose	演奏データの音程を変更します。	228ページ
06	Shift Note	特定の音程の演奏データだけを、別の音程に変更します。	229ページ
07	Shift Clock	演奏データの位置をクロック単位で前後にずらします。	230ページ
08	Copy Phrase	指定したフレーズを別のフレーズにコピーします。	231ページ
09	Append Phrase	指定したフレーズを別のフレーズの後ろにつなげて1つのフレーズにします。	233ページ
10	Split Phrase	フレーズを2つの部分に分割し、後ろの部分を別のフレーズに移動します。	234ページ
11	Get Phrase	ソングのシーケンストラックの演奏データを、フレーズに取り込みます。	235ページ
12	Put Phrase	指定したフレーズをソングのシーケンストラックの指定したメジャーに張り付けます。	236ページ
13	Clear Phrase	フレーズの全てのデータを消去します。	237ページ
14	Phrase Name	フレーズに名前を付けます。	238ページ

ファンクションキー			機能
F6	Exit	エグジット	フレーズジョブを終了してフレーズプレイに戻ります。



## 解説

フレーズジョブは、入力されたフレーズデータに対して、さまざまな編集を加える機能です。ジョブを実行することで、フレーズデータそのものが変更されます。プリセットフレーズは、「08.Copy Phrase」のソースフレーズとして以外はフレーズジョブの対象になりません。ユーザーフレーズのみ対象となります。プリセットフレーズに他のジョブを実行したい場合は、「08.Copy Phrase」でユーザーフレーズにコピーしてから行ってください。

## 手順

フレーズジョブ共通の基本操作を説明します。各ジョブとも次の手順に従って操作してください。ジョブによって特殊な操作がある場合は、各ジョブの項目(222ページ~238ページ)で説明します。

1. フレーズプレイで、ジョブを実行したいフレーズを選択します。

2. フレーズプレイから、[JOB]を押します。

ジョブリストが表示されます。

ジョブリストはディスプレイの数画面にわたって表示されます。

ジョブリストでのカーソルの移動は、  のカーソルキーで1つずつ移動できるほか、[SHIFT]+カーソルキーで6つ(1画面)ずつ移動する方法もあります。

(ジョグダイアル、[-1/NO][+1/YES]でもカーソルを移動できます。)

```

00 Undo/Redo
01 Quantize
02 Modify Velocity
03 Modify Gate Time
04 Crescendo
05 Transpose

```

、、[SHIFT]+、[SHIFT]+

```

09 Append Phrase
10 Split Phrase
11 Get Phrase
12 Put Phrase
13 Clear Phrase
14 Phrase Name

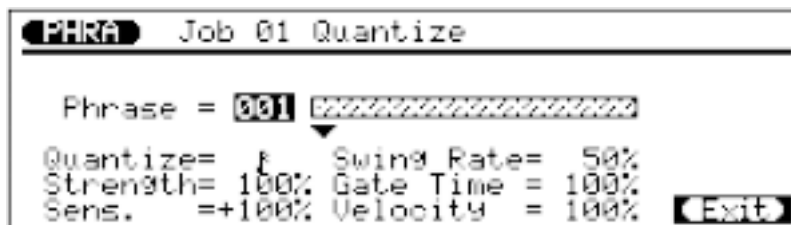
```

3. ジョブを選択します。

任意のジョブにカーソルを移動し、を押してジョブを選択します。

(カーソルの位置に関係なく、テンキーで直接ジョブ番号を指定し、を押して選択する方法もあります。)

選択したジョブ画面に移行します。



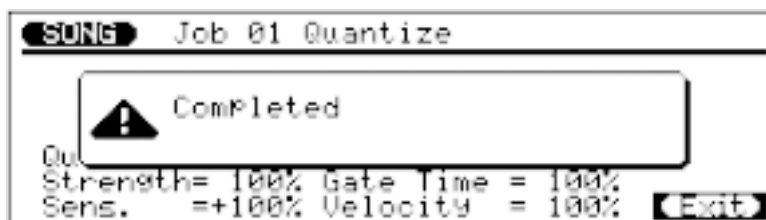
#### 4. パラメーターを設定し、ジョブを実行します。

カーソルを、「フレーズ」、「範囲」などの各設定項目に移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、テンキーで値を設定します。

テンキーで値を設定すると値が点滅した状態になりますが、そのまま次の項目にカーソルを移動してください。ここで[Enter]を押すとジョブそのものが実行されてしまいますのでご注意ください。

全ての設定が完了したら、[Enter]を押してジョブを実行します。

ジョブの実行が終了すると、「Completed」が少しの間表示されます。



#### 5. ジョブリストに戻ります。

各ジョブ画面から元のジョブリストに戻るには、[F6](Exit)を押します。

#### 6. フレーズプレイに戻ります。

フレーズプレイに戻るには、ジョブリストから[F6](Exit)を押すか、[PHRASE]を押します。

各ジョブの画面から、[SHIFT]+[F6](Exit)で直接フレーズプレイに戻ることもできます。

#### NOTE

各ジョブで設定したフレーズや範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。

「No Data」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。

ジョブ(「14 Phrase Name」以外)を実行した直後なら、フレーズジョブの「00 Undo/Redo」(222ページ)を使ってデータを復帰させることができます。

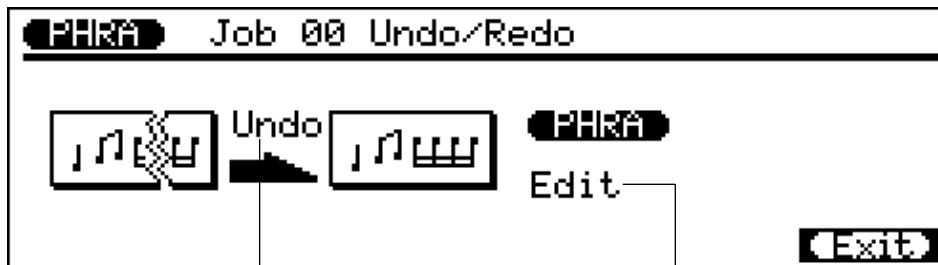
#### 注意

フレーズジョブの実行に時間がかかる場合は、ディスプレイにメトロノームが表示されます。メトロノームが表示されているとき電源を切ると、データが壊れたりする場合がありますので、メトロノーム表示中に電源を切らないでください。

## 00.Undo/Redo(アンドゥー/リドゥー)

手順

[PHRASE] [JOB] 00.Undo/Redo



1. Undo, Redoの表示

2. Undo, Redoの実行対象

解説

アンドゥーとは、直前に実行したレコーディング、エディット、ジョブの操作を取り消して、操作を行う前の状態に戻す機能です。

リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を再び実行する機能です。

レコーディングやエディット、ジョブを実行してうっかり大切なデータを壊してしまったときなどに、大変便利なジョブです。

このジョブはソング、パターン、フレーズモードのレコーディング、エディット、ネーム以外のジョブ、及びパターンモードのパッチの操作に対して有効です。

NOTE

レコーディング、エディット、またはジョブの操作を行った後は、必ずアンドゥーになります。その後、アンドゥーとリドゥーが交互に実行されますが、新たなレコーディング、エディット、またはジョブの操作を行うと、その新たな操作に対してのアンドゥーになります。

エディットで、何もデータの変更をしなかった場合は、Undo、Redoの対象になりません。

操作

「00 Undo/Redo」画面に移行した後、表示を確認してを押します。ここでは、設定値を入力する操作はありません。

設定

1 Undo、Redoの表示

解説

次に実行するのがUndo、Redoのどちらなのかを表示します。

2 Undo、Redoの実行対象

解説

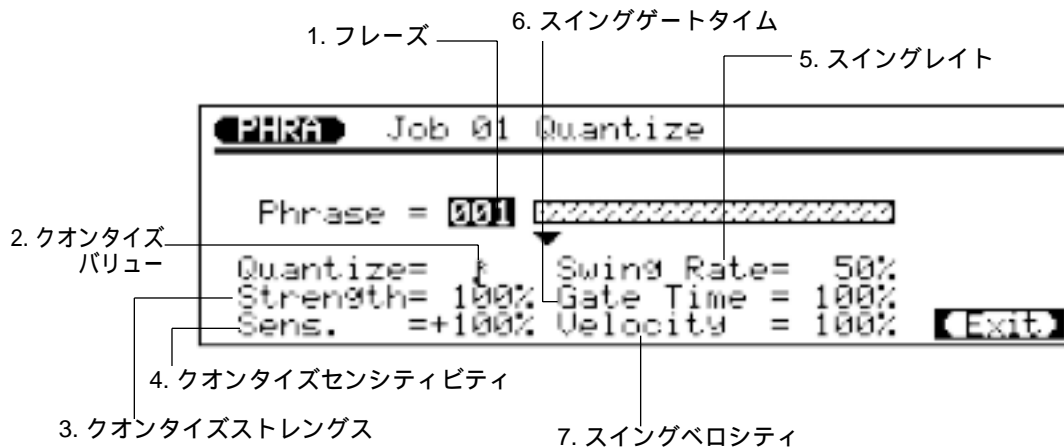

Undo、Redoの対象になっている操作を表示します。直前に行ったレコーディング、エディット、またはジョブの操作が対象になります。

設定値

Realtime Record、Step Record、Punch Record、Edit、各Job名、Patch

## 01.Quantize(クオンタイズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 01.Quantize 

解説

指定したフレーズのノートデータに対してクオンタイズを行います。クオンタイズは、リアルタイムレコーディングされた演奏データのあいまいなタイミングをジャストタイミングにそろえる機能です。

クオンタイズの機能と各パラメーターの内容について詳しくは、ソングジョブの「01Quantize」(118ページ)の解説をご覧ください。

設定

① フレーズ

設定値










001 ~ 100

② クオンタイズバリュー

解説

クオンタイズを行うときの修正の基準となる音符を設定します。

設定値

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

③ クオンタイズストレングス

解説

クオンタイズをかける時に、演奏データのタイミングをどの程度クオンタイズバリューで設定した音符の位置に移動するかを設定します。

設定値

0% ~ 100%

**4** クオンタイズセンシティビティ

解説

クオンタイズが実際にかかるデータの範囲を、クオンタイズバリューに対する%で設定します。

設定値

100% ~ 0% ~ -100%

**5** スイングレイト

解説

クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータの発音のタイミングを後ろに移動してリズムにスイング感を付加する設定です。

設定値

クオンタイズバリューが♪、♪、♪、♪の場合

50% ~ 75%

クオンタイズバリューが♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub>、♪<sub>3</sub>の場合

66% ~ 83%

クオンタイズバリューが♪+♪<sub>3</sub>、♪+♪<sub>3</sub>の場合

50% ~ 66%

**6** スイングゲートタイム

解説

クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのゲートタイムを変更してスイング感を出す設定です。

設定値

0% ~ 100% ~ 200%

NOTE

ゲートタイムが0以下になる場合は、最終的に1にします。

**7** スイングベロシティ

解説

クオンタイズバリューで設定した音符の裏の拍にあたるデータのベロシティを変更してスイング感を出す設定です。

設定値

0% ~ 100% ~ 200%

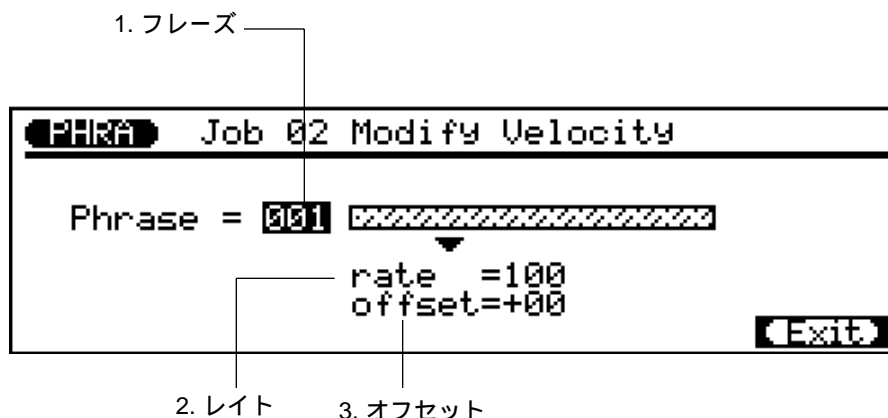

NOTE

ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。

ベロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。

## 02.Modify Velocity(モディファイベロシティ)

手順

[PHRASE] [JOB] 02.Modify Velocity 

解説

ベロシティとは、音符を演奏する際のタッチの強弱を示す値です。ボイスの設定により、ベロシティの強弱で音量などが変化します。

モディファイベロシティでは、レイトとオフセットの2つのパラメーターでベロシティの値を変更します。

実際のベロシティは、以下の計算式に基づいて変更されます。

$$\text{変更後のベロシティ} = \text{元のデータ} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

ベロシティが0以下になる場合は、最終的に1にします。

ベロシティが128以上になる場合は、最終的に127にします。

モディファイベロシティの各パラメーター(レイトとオフセット)の内容について詳しくは、ソングジョブの「02.Modify Velocity」(124ページ)の解説をご覧ください。

設定

① フレーズ

設定値

001 ~ 100

② レイト

設定値

0% ~ 100% ~ 200%

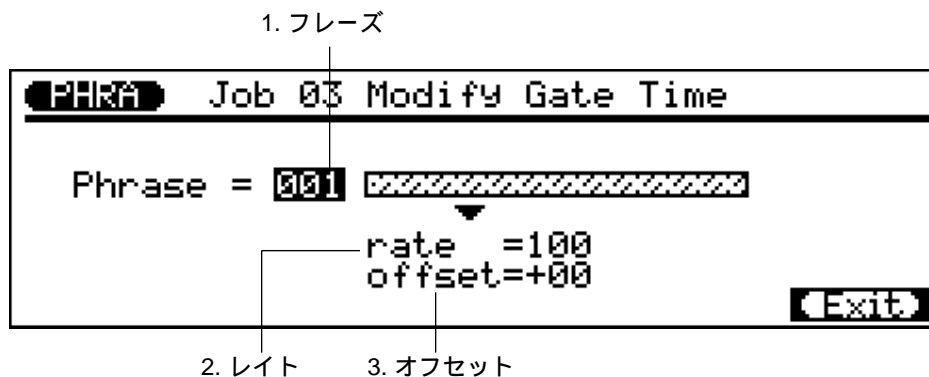

③ オフセット

設定値

-99 ~ 0 ~ +99

## 03.Modify Gate Time(モディファイゲートタイム)

手順

[PHRASE] [JOB] 03.Modify Gate Time 

## 解説

ゲートタイムとは、音符を演奏している時間を示す値です。持続系のボイスの場合、ゲートタイムが実際の発音時間にあたります。

モディファイゲートタイムでは、レイトとオフセットの2つのパラメーターでゲートタイムの値を変更します。

実際のゲートタイムは、以下の計算式に基づいて変更されます。

$$\text{変更後のゲートタイム} = \text{元のデータ} \times \text{レイト} + \text{オフセット}$$

ゲートタイムが0以下になる場合は、最終的に1にします。

モディファイゲートタイムの各パラメーター(レイトとオフセット)の内容については、ソングジョブの「03.Modify Gate Time」(126ページ)の解説をご覧ください。

## 設定

1 フレーズ

設定値

001 ~ 100

2 レイト

設定値

0% ~ 100% ~ 200%

3 オフセット

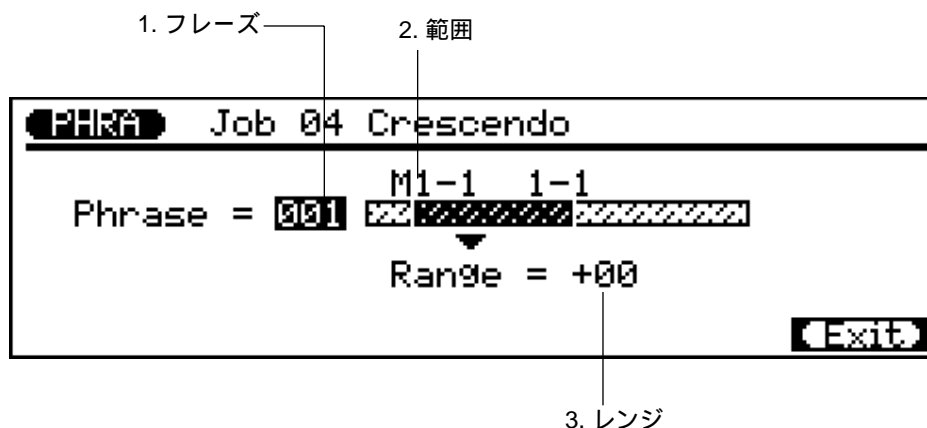
設定値

-99 ~ 0 ~ +99

## 04.Crescendo(クレッシェンド)

手順

[PHRASE] [JOB] 04.Crescendo



解説

一般的にクレッシェンドとは、音量を少しずつ大きくする演奏方法のことです。QY300では、音量を少しずつ小さくする演奏方法も含めてクレッシェンドと呼んでいます。

クレッシェンドでは、設定した範囲の演奏データのベロシティを段階的に変更し、クレッシェンドの効果を付けます。

クレッシェンドのパラメーター(レンジ)の内容については、ソングジョブの「04.Crescendo」(128ページ)の解説をご覧ください。

設定

1 フレーズ

設定値

001 ~ 100

2 範囲

解説

始めのメジャーと拍、終わりのメジャーと拍を入力し、クレッシェンドを実行する範囲を設定します。

拍の単位まで範囲を設定することができます。

設定値

1: 1 ~ 8: 8

1:, 8: ... メジャーの設定です。

:1, :8 ... 拍の設定です。フレーズの拍子によって設定できる値が変わります。

たとえば、4/4なら1~4、8/4なら1~8の範囲で設定することができます。拍の設定を変更すると、それに伴ってメジャーの設定も変更されます。



**3** レンジ

設定値


-99 ~ 0 ~ +99

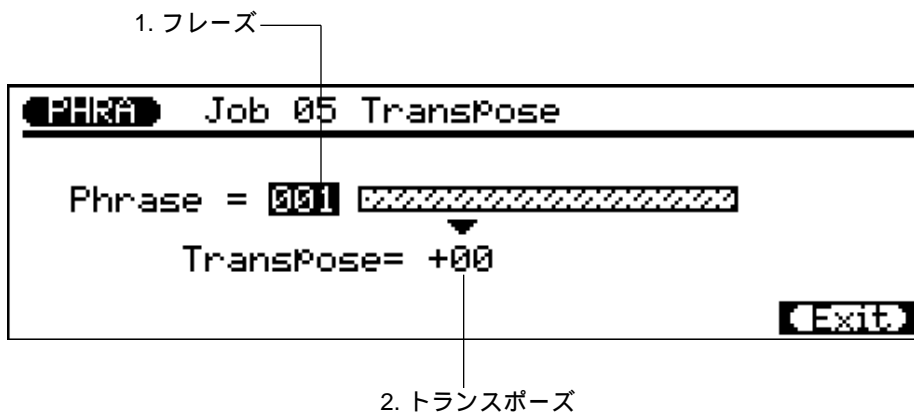
NOTE

ベロシティの値の範囲は、1~127です。  
ベロシティがこの範囲を超える場合は、1または127になります。

05.Transpose(トランスポーズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 05.Transpose 



解説

フレーズの演奏データの音程を、半音単位で上下にシフトします。

設定

**1** フレーズ

設定値

001 ~ 100

**2** トランスポーズ

解説

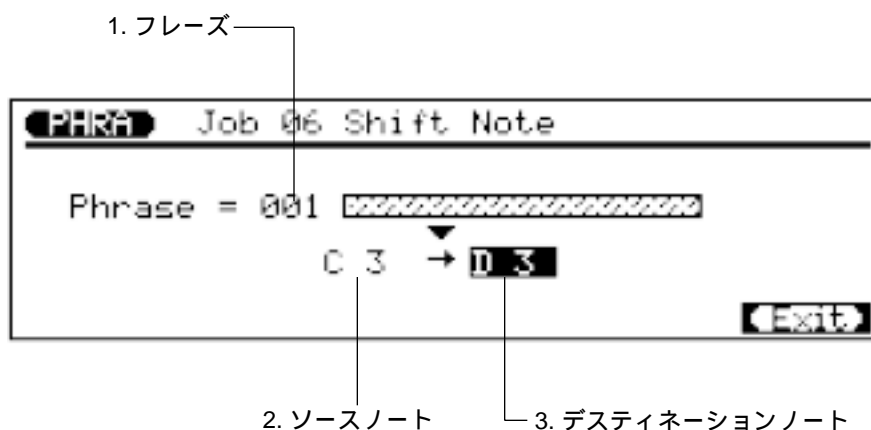
音程をシフトする大きさを半音単位で設定します。

設定値

-99 ~ +00 ~ +99

## 06.Shift Note(シフトノート)

手順

[PHRASE] [JOB] 06.Shift Note 

解説

フレーズ内の特定の音程の演奏データだけを、別の音程に変更します。

設定

1 フレーズ

設定値

001 ~ 100

2 ソースノート、3 デスティネーションノート

解説

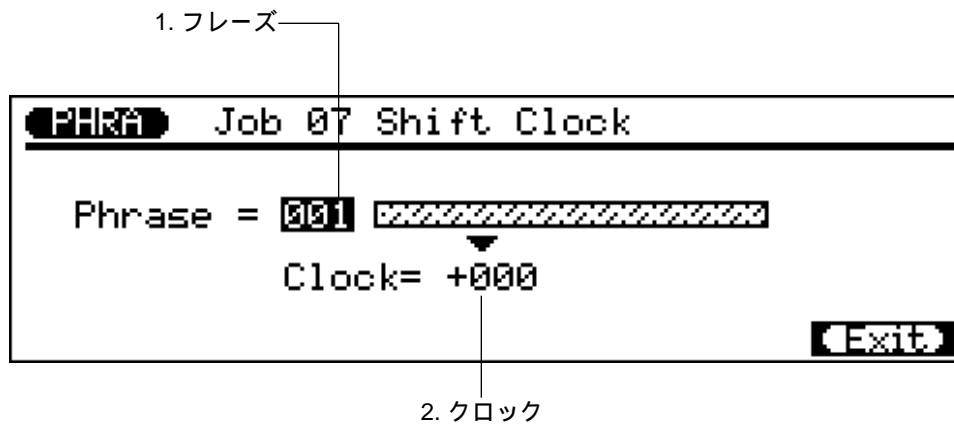
シフトノートを実行するソースノート(元の音程)と、デスティネーションノート(変更後の音程)を設定します。

設定値

C-2 ~ G8

## 07.Shift Clock(シフトクロック)

手順

[PHRASE] [JOB] 07.Shift Clock 

解説

フレーズの演奏データの位置をクロック単位で前後にずらします。

NOTE

クロックシフトではフレーズの先頭より前や最後より後ろにデータを移動することはできません。そのようなデータはフレーズの先頭または最後に集中します。

設定

① フレーズ

設定値

001 ~ 100

② クロック

解説


クロックでは、データを前後に移動する大きさを設定します。  
1拍=96クロックを基準にして、クロック数で移動する距離を設定します。

設定値

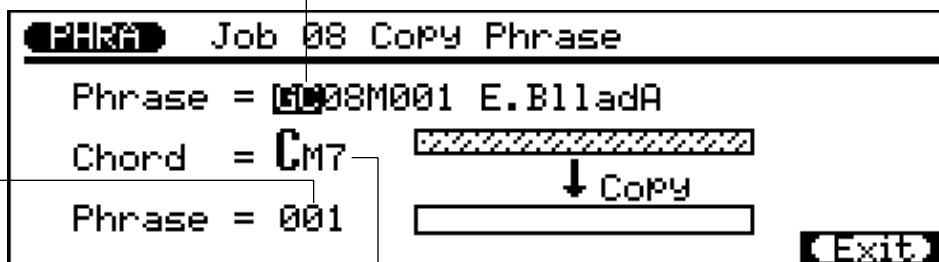
-999 ~ +999

## 08.Copy Phrase(コピーフレーズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 08.Copy Phrase 

1. ソースフレーズ



3. デスティネーションフレーズ

2. コードルート、コードタイプ

解説

指定したソースフレーズをデスティネーションフレーズにコピーします。ソースフレーズにはユーザーフレーズのほか、プリセットフレーズも設定することができます。

デスティネーションフレーズに設定できるのは、ユーザーフレーズだけです。プリセットフレーズには、コードルート、コードタイプによって異なった演奏パターンがプリセットされているものがあります。

そのため、ソースフレーズにプリセットフレーズが設定されている場合は、コードタイプ、コードルートの指定が必要になります。

ソースフレーズがユーザーフレーズの場合は、コード指定はありません。

プリセットフレーズからコピーされたユーザーフレーズは、コピーの際に指定したコード以外で演奏すると、プリセットフレーズとは違った演奏になる場合があります。コピーフレーズでは、ボイス、テンポ、拍子、フレーズの長さ、リトリガー、フレーズタイプの設定も合わせてコピーされます。

コピー先のフレーズに入っていた元のデータは消えます。

設定

## ① ソースフレーズ

解説

コピー元のフレーズを設定します。

ソースフレーズには、ユーザーフレーズ以外にプリセットフレーズも設定できます。プリセットフレーズの場合は、インストカテゴリー、ビート、タイプ、番号の4つの部分を設定して選択します。

インストカテゴリー、ビート、タイプについては「1.フレーズプレイ」(198ページ)をご覧ください。

フレーズを設定すると、ディスプレイにフレーズネームが表示されます。

NOTE

データの入っていないフレーズは、フレーズネームの表示が「\*\*\*\*\*」となります。

## 設定値

インストカテゴリー  
DR,PC,BA,GC,GR,KC,KR,US  
ビート  
8,16,34  
タイプ  
M, O, X, I, E, S, G  
番号  
001 ~ 100

## 2 コードルート、コードタイプ

## 解説

ソースフレーズがプリセットフレーズの場合に、コードルートとコードタイプを指定し、プリセットフレーズが持っている演奏パターンのうち、どのコードのものをコピーするかを設定します。  
プリセットフレーズからコピーされたユーザーフレーズは、コピーの際に指定したコード以外で演奏すると、プリセットフレーズとは違った演奏になる場合があります。  
ソースフレーズにユーザーフレーズが設定されている場合は、コードルート、コードタイプの設定はありません。ソースフレーズのソースコードがそのままコピーされます。

## 設定値

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, M7, 6, 7, m, m7, m6, m7(♭5), aug, add9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), mM7, dim, 7(♭5), 7(♭9), 7(13), sus4, 7(#11), 7(#5), 7(#9), 7(♭13), 7sus4, m7(11)  
ここではTHRU(- - -)は設定できません。

## 操作

左側の鍵盤(E2 ~ E♭3)でコードルートを、右側の鍵盤(E3 ~ F4)でコードタイプを設定します。

## 3 デスティネーションフレーズ

## 解説

コピー先のフレーズを設定します。  
デスティネーションフレーズに設定できるのはユーザーフレーズだけです。

## 設定値

フレーズ番号  
001 ~ 100

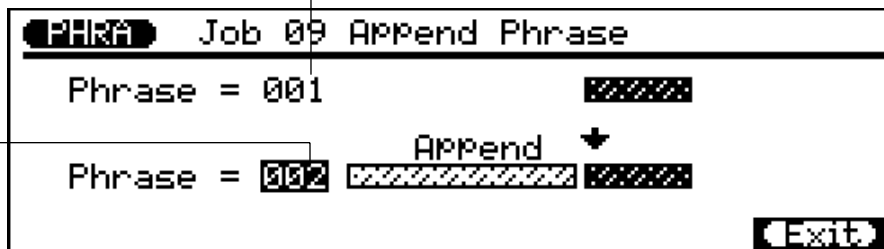
## 09.Append Phrase(アペンドフレーズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 09.Append Phrase



1. ソースフレーズ



2. デスティネーションフレーズ

解説

指定したソースフレーズをデスティネーションフレーズの後ろにつなげて1つのフレーズにします。  
このジョブを実行すると、ソースフレーズは変化せず、デスティネーションフレーズの長さが長くなります。

NOTE

アペンドした結果、全体のフレーズの長さが8小節を越える場合は「Illegal Input」と表示され、アペンドが実行されません。「Illegal Input」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。

ボイス、テンポ、拍子、リトリガー、フレーズタイプの設定はアペンドされません。ただし、空のデスティネーションフレーズにアペンドした場合は、アペンドされます。

設定

## ① ソースフレーズ

解説

アペンド元のフレーズを設定します。

設定値

フレーズ番号  
001 ~ 100

## ② デスティネーションフレーズ

解説

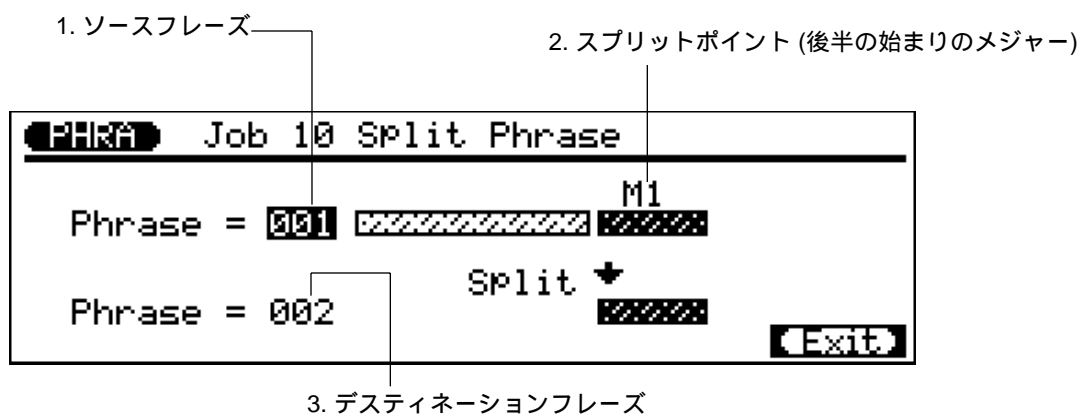
アペンド先のフレーズを設定します。

設定値

フレーズ番号  
001 ~ 100

## 10.Split Phrase(スプリットフレーズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 10.Split Phrase 

解説

指定したソースフレーズをスプリットポイントで2つに分割し、後側をデスティネーションフレーズに移動します。

このジョブを実行すると、ソースフレーズには1～スプリットポイントの前のメジャーまでが残り、デスティネーションフレーズにはスプリットポイント以降が移動します。

NOTE

このジョブを実行すると、デスティネーションフレーズに元からあったデータは消えてしまいます。

ボイス、テンポ、拍子、リトリガー、フレーズタイプの設定も移動します。

設定

## 1 ソースフレーズ

解説

スプリット元のフレーズを設定します。

設定値

001～100

## 2 スプリットポイント

解説

ソースフレーズを分割するメジャー(後半の始まりのメジャー)を設定します。

設定値

1～ソースフレーズのフレーズの長さ

## 3 デスティネーションフレーズ

解説

スプリット先のフレーズを設定します。

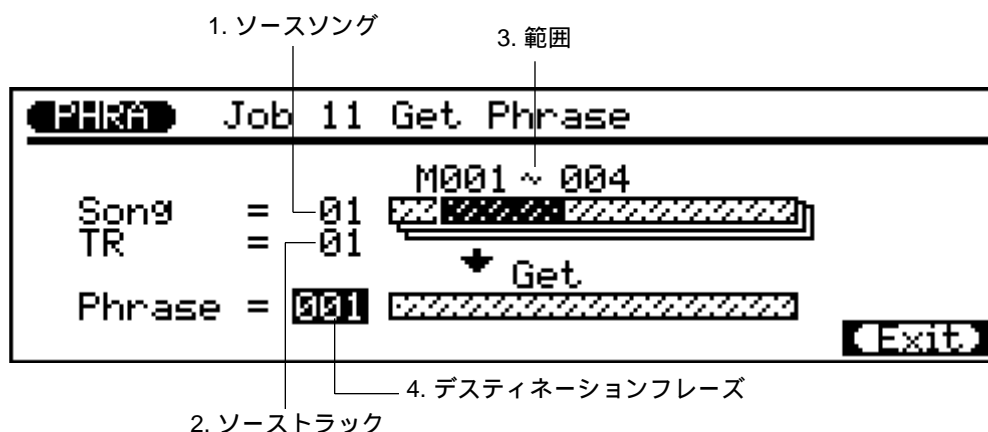
設定値

001～100

## 11. Get Phrase(ゲットフレーズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 11. Get Phrase



解説

ソングのシーケンストラックにある演奏データを、フレーズに取り込みます。コピー元の範囲の1小節目に設定されている拍子が、デスティネーションフレーズ全体の拍子になります。また、コピー元の範囲内で、元のデータの拍子が変わっていても無視されます。

NOTE

取り込める長さは最大8小節までです。  
取り込んだ結果、フレーズの長さがこれを越えると、「Illegal Input」と表示され、ジョブは実行されません。  
ボイス、テンポは取り込まれません。

設定

## 1 ソースソング

解説

コピー元のソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

## 2 ソーストラック

解説

コピー元のトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16

## 3 範囲

解説

コピーする演奏データの範囲を、先頭メジャーと終了メジャーで設定します。



設定値

先頭メジャー...001 ~ 999  
 終了メジャー...001 ~ 999

**4** デスティネーションフレーズ

解説


コピー先のフレーズを設定します。

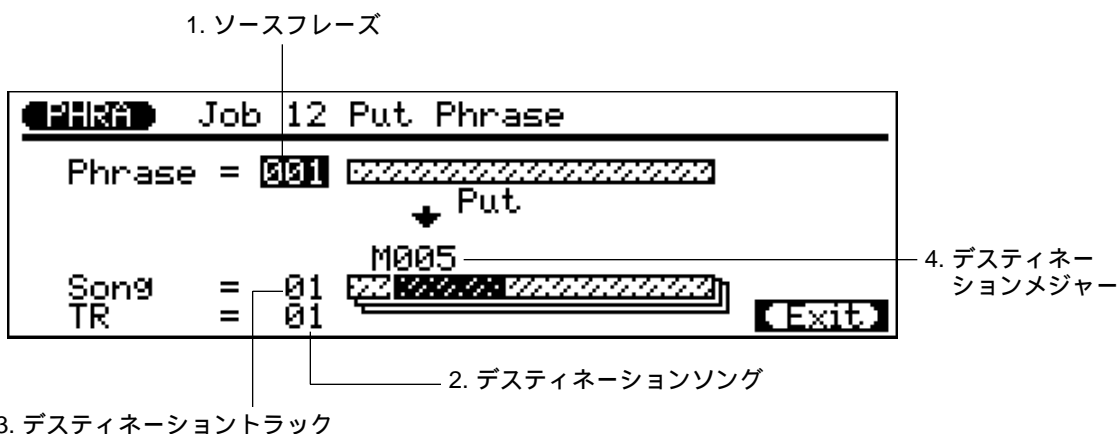
設定値

フレーズ番号  
 001 ~ 100

12.Put Phrase(プットフレーズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 12.Put Phrase 



解説

指定したフレーズを、ソングのシーケストラックの指定したメジャーに張り付けます。コピー元のフレーズをソースフレーズ、コピー先をデスティネーションソング、デスティネーショントラック、デスティネーションメジャーで設定します。拍子に関係なく、フレーズの内容がそのままソングにコピーされます。

NOTE

ボイス、テンポはコピーされません。

設定

**1** ソースフレーズ

解説

コピー元のフレーズを設定します。

設定値

001 ~ 100

**2** デスティネーションソング

解説

コピー先のソングを設定します。

設定値

01 ~ 10

**3** デスティネーショントラック

解説

コピー先のトラックを設定します。

設定値

01 ~ 16

**4** デスティネーションメジャー

解説

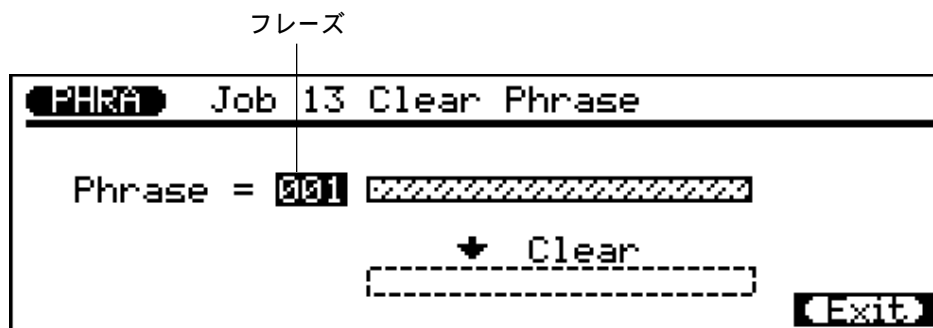

コピー先の先頭メジャーを設定します。

設定値

001 ~ 999

## 13.Clear Phrase(クリアフレーズ)

手順

[PHRASE] [JOB] 13.Clear Phrase 

解説

指定したフレーズの全てのデータを消去します。  
ボイス、テンポ、拍子、フレーズの長さ、リトリガー、フレーズタイプの設定も初期状態に戻ります。

設定

フレーズ

解説


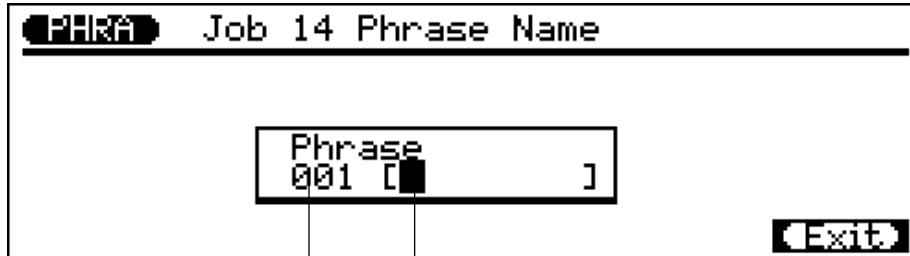
クリアフレーズを実行するフレーズを設定します。

設定値

001 ~ 100

## 14. Phrase Name(フレーズネーム)

手順

[PHRASE] [JOB] 14. Phrase Name 


1. フレーズ

2. フレーズネーム

解説

指定したフレーズにフレーズネームを設定します。  
フレーズネームは8文字まで入力できます。

設定

## ① フレーズ

解説

フレーズネームを入力するフレーズを設定します。  
データの入っていないフレーズが選ばれると、フレーズネームの入力エリアに「\*\*\*\*\*」が表示されます。この表示のフレーズにはフレーズネームは設定できません。

設定値

001 ~ 100

## ② フレーズネーム

解説


フレーズネームを入力します。

設定値

使用できる文字

0~9 A~Z a~z " ' ^ ( ) < = > @ ! \ \_ ! ? # \$ % & \* + - / , . :  
;

操作

1. カーソルをフレーズネームの入力エリアに移動します。
2. 鍵盤キー、オクターブキー、テンキー  でアルファベットや記号を入力します。

NOTE

フレーズネームを設定後、 を押す必要はありません。

文字の入力については、「第1章QY300の基礎知識」(29ページ)をご覧ください。

---

# 第5章

## チェーンモード

この章では、チェーンモードについて説明します。  
チェーンのプレイやチェーンの設定方法、ディスプレイの見方などを詳しく解説します。

1. チェーンプレイ .....	240
------------------	-----

# 1. チェーンプレイ

**手順** [CHAIN]:チェーンプレイ

1. チェーン番号

2. ソング番号、ソング名

3. リピート回数

メジャー

テンポ

拍子

CHAIN

Meas 001 | 120.0 4/4

1	02	TestSng2	*01	01
2	01	TestSng1	*02	01
3	03	TestSng3	*01	01
4	04	TestSng4	*01	01
5				01

(Insert) (Delete) Save Load

F1 F2 F3 F4 F5 F6

パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1. チェーン番号	1~10 <small>(表示のみ)</small>	ソングを連続再生する順番を設定するためのメモリーです。	241ページ
2. ソング番号	01~10	チェーンプレイを行うソングを設定します。	242ページ
3. リピート回数	01~99	各ソングを再生する回数を設定します。	242ページ
メジャー	表示のみ	現在再生中の小節番号を表示します。	
テンポ	表示のみ	現在再生中のテンポを表示します。	
拍子	表示のみ	現在再生中の拍子を表示します。	

ファンクション			機能
[F1]	Insert	インサート	現在カーソルがあるチェーン番号に、ソングを挿入できる状態にします。
[F2]	Delete	デリート	現在カーソルのあるチェーン番号のソングを削除し、それ以降のソングの設定を前に詰めます。
[F5]	Save	セーブ	ディスクモードのセーブオールデータ画面に移ります。
[F6]	Load	ロード	ディスクモードのロードオールデータ画面に移ります。

## チェーンプレイとは


### 解説

ソングの連続再生(チェーンプレイ)を行うためのモードです。  
 チェーンモードは、10個のチェーン番号からできています。チェーン番号とは、ソングを連続再生する順番を設定するためのメモリーです。  
 1~10のチェーン番号に任意のソングを設定して[PLAY]を押すと、カーソルのあるソングからチェーン番号順にソングを連続して再生します。  
 チェーン番号には、リピート回数を設定することもできます。リピート回数とは、ソングを演奏する回数のことで、ソングごとに01~99まで設定することができます。

### 操作

1. [CHAIN]を押して、チェーンモードにします。
2. 1~10のチェーン番号に、連続再生するソングを、再生する順番に設定します。また、リピート回数で各ソングを再生する回数を設定します。
3. [PLAY]を押すと、キーの上のランプが点滅して再生がスタートし、カーソルのあるチェーン番号から順番にソングを再生します。
4. ソングが設定されている最後のチェーン番号の再生が終わると、自動的に再生が止まります。途中で再生を止めたいときは[STOP]を押します。

### NOTE

[SHIFT]を押しながら[PLAY]を押すと、ディスプレイにループを示す記号「」が表示され、設定したチェーン全体を[STOP]を押すまで繰り返し再生します。  
 チェーンプレイでも、シャトルダイヤルを使って小節を早送り、巻き戻しすることができます。

## 1. チェーン番号

チェーン番号			
01	02	TestSn02	*01
02	01	TestSn01	*02
03	03	TestSn03	*01
04	04	TestSn04	*01

### 解説

チェーン番号とは、ソングを連続再生する順番を設定するためのメモリーです。  
 チェーン番号には、ソング番号とリピート回数をメモリーする事ができます。  
 チェーンをスタートさせると、カーソルのあるチェーン番号からスタートし、チェーン番号の若い方から順番にソングを再生します。  
 ソングの設定されていないチェーン番号や、データの入っていないソングが設定されているチェーン番号は無視します。  
 ソングの設定されていないチェーン番号や、データの入っていないソングが設定されているチェーン番号にカーソルがあるときに[PLAY]を押しても再生はスタートしません。

### 設定値

1~10

## 2. ソング番号、ソング名

チェーン番号	ソング番号	ソング名	リPEAT回数
01	02	TestSn02	*01
02	01	TestSn01	*02
03	03	TestSn03	*01
04	04	TestSn04	*01


### 解説

1～10のチェーン番号に、ソング番号を設定します。  
チェーン番号にソング番号を設定すると、そのソングのソング名が表示されます。

### 設定値

01～10

### 操作

- カーソルを任意のチェーン番号に移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

### NOTE

ソングに演奏データが入っていない場合は、ソング名が「\*\*\*\*\*」の表示になります。

## 3. リPEAT回数

チェーン番号	ソング番号	ソング名	リPEAT回数
01	02	TestSn02	*01
02	01	TestSn01	*02
03	03	TestSn03	*01
04	04	TestSn04	*01


### 解説

ソングを再生する回数を設定します。  
たとえばあるチェーン番号のリPEAT回数を5に設定すると、そのチェーン番号に設定されたソングを5回再生してから次のチェーン番号に移ります。

### 設定値

01～99

### 操作

- カーソルを任意のチェーン番号のリPEAT回数に移動します。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## [F1](Insert)


## 解説

すでにソングを設定したチェーン番号の前に、新たにソングを挿入するための機能です。

[F1]を押すと、カーソルがあるチェーン番号以降の設定が全て1つ後ろにずれ、カーソルがあるチェーン番号がソングの設定されていない空欄の状態になります。

たとえば、チェーンの3番にカーソルのある状態で[F1]を押すと、チェーンの3番以降の設定が全て一つ後にずれ、その結果チェーン3番が空欄になります。この空欄に、新たにソングを設定することができます。

## 操作

1. ソングを挿入したいチェーン番号にカーソルを移動します。
2. [F1]を押します。  
カーソルがあるチェーン番号以降の設定が1つずつ後にずれ、カーソルのあるチェーン番号が空欄になります。
3. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  でソング番号、リピート回数を設定します。

## NOTE

インサートを実行すると、チェーン番号10番の設定は消えます。

## [F2](Delete)

## 解説

カーソルのあるチェーン番号のソングを削除し、それより後のソングの設定を前に詰めます。

たとえば、チェーンの3番にカーソルのある状態で[F2]を押すと、チェーン3番の設定は削除され、4番以降の設定が1つずつ前にずれます。

## 操作

1. ソングを削除するチェーン番号に、カーソルを移動します。
2. [F2]を押します。  
カーソルのあるチェーンの設定は削除され、カーソルより後の設定は1つずつ前にずれます。

## NOTE

デリートを実行すると、チェーン番号10番は必ず空欄になります。

## [F5](Save)

## 解説

ディスクモードのセーブオールデータ画面に移ります。

セーブオールデータでは、現在のチェーンプレイの設定を含めた全てのデータをフロッピーディスクに保存することができます。

セーブについて詳しくは、「第7章 ディスクモード」(262ページ)で説明します。



## [F6](Load)

---

解説

ディスクモードのロードオールデータ画面に移ります。  
ロードオールデータでは、フロッピーディスクからチェーンプレイの設定を含めた全てのデータを読み込むことができます。  
ロードについて詳しくは、「第7章 ディスクモード」(264ページ)で説明します。

---

# 第6章

## ユーティリティモード

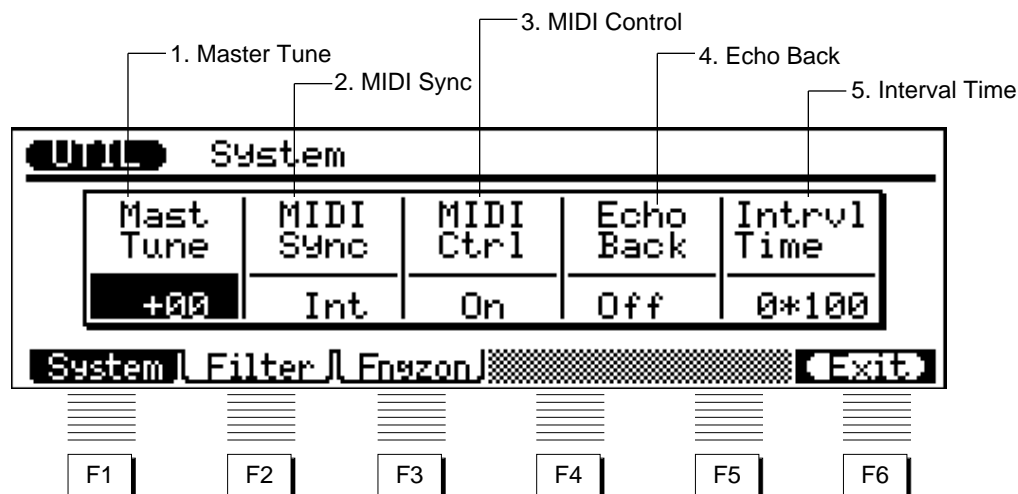
この章では、ユーティリティモードについて説明します。

1. システム .....	246
2. インプットフィルター .....	251
3. フィンガードコードゾーン .....	254

# 1. システム

手順

[UTILITY]:ユーティリティ  
[F1](System):システム



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1. Master Tune	-99 ~ 0 ~ +99	システム全体のチューニングをセント単位で設定します。	247ページ
2. MIDI Sync	Int, Ext	QY300のテンポを他のMIDI機器のテンポに同期させるかどうかを設定します。	247ページ
3. MIDI Control	Off, On	MIDIのスタート、ストップ、コンティニューなどの信号を送受信するかどうかを設定します。	248ページ
4. Echo Back	Off, Moni, Dirc	MIDI IN端子から入ってきたMIDIデータをMIDI OUT端子から出るようにする設定です。	248ページ
5. Interval Time	0 ~ 9	シーケンストラックに記録されたエクスクルーシブデータを再生するとき、1 Kbytesごとに挿入するディレイタイムの設定です。	249ページ


ファンクションキー			機能
[F1]	System	システム	システムの画面に移ります。「System」の文字が反転し、現在選択されていることを示しています。
[F2]	Filter	インプットフィルター	インプットフィルターの画面に移ります。
[F3]	Fngzon	フィンガードコードゾーン	フィンガードコードゾーンの画面に移ります。
[F6]	Exit	エグジット	ユーティリティから抜けて、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのいずれかのプレイ画面に戻ります。

## システムとは

### 解説

QY300のシステム全体のセットアップを行います。  
マスターチューニング、MIDIシンク、MIDIコントロール、エコーバック、インターバルタイムの各設定を行います。

### 操作

1. [UTILITY]を押して、ユーティリティモードにします。
2. [F1](System)を押してシステムにします。
3. 各パラメーターにカーソルを移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。
4. [F6](Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ユーティリティモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

## 1. マスターチューン


### 解説

システム全体のチューニングをセント単位で設定します。

### 設定値

-99 ~ 0 ~ +99(セント)

### 操作

1. カーソルをマスターチューンに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で、値を設定します。

### NOTE

440Hz付近では、1Hz=約4セントになります。

## 2. MIDIシンク

### 解説

QY300のテンポを他のMIDI機器のテンポに同期させるかどうかを設定します。

### 設定値

Int(インターナル):QY300の内部のテンポで再生します。  
Ext(エクスターナル):MIDIケーブルを通して受信する外部MIDIからのテンポデータで再生します。

### 操作

1. カーソルをMIDIシンクに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

### 3. MIDIコントロール

#### 解説

同期演奏に関する情報を、送受信するかどうかの設定です。  
ON/OFFで扱われるMIDI情報は次の通りです。

スタート	ソングポジションポインター
コンティニュースタート	ソングセレクト
ストップ	

#### 設定値

Off:送受信しません。  
On:送受信します。

#### 操作

- カーソルをMIDIコントロールに移動します。
- ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

### 4. エコーバック

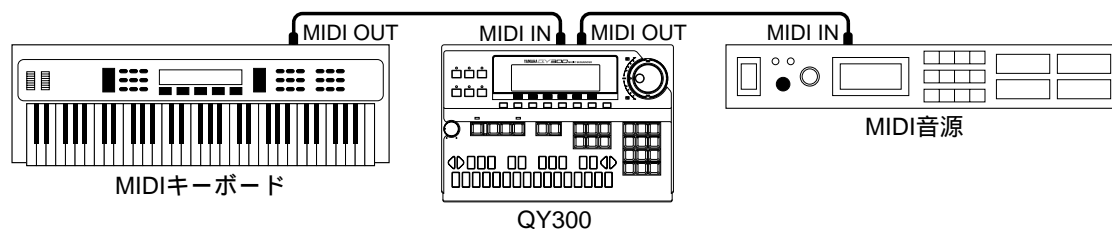
#### 解説

エコーバックとは、MIDI IN端子から入ってきたMIDIデータを、MIDIアウト端子から出力するかどうかの設定です。

QY300にMIDIキーボードとMIDI音源を接続して曲作りをする際に、必要になる設定です。

たとえば、下記のような設定で曲作りをしていると、「MIDIキーボードを演奏したデータでMIDI音源を鳴らし、その音を聴きながらQY300に演奏をレコーディングしたい」といったことがよくあります。これを実現するためには、MIDIキーボードから送られてきたMIDIデータをQY300でレコーディングすると同時に、同じデータをMIDI音源にも送る必要があります。

エコーバックを「Moni」または「Dirc」にすると、MIDIキーボードから送られてきた信号をQY300本体でレコーディングすると同時に、MIDI OUT端子を通してMIDI音源にも送っているのです。その状態を作ることができます。



## 設定値

Off: エコーバックしません。

Moni(モニター): レコーディングトラックに送られるデータと同じデータがエコーバックでMIDI OUT端子から出力される状態です。具体的には、ダイレクトと次の2点が異なります。

1. MIDIチャンネルが、レコーディングトラックに設定されているMIDIチャンネルに変更されます。
2. インプットフィルターで受信しない設定になっているMIDIデータは除かれます。

Dirc(ダイレクト): MIDI IN端子から入ってきたMIDIデータがそのままMIDI OUT端子から出力されます。

## NOTE

「Moni」の設定は、レコーディングスタンバイ状態、レコーディング状態のときのみ有効です。レコーディング状態以外では、ダイレクトと同じく、MIDI IN端子から入力した全てのMIDIデータをそのままMIDI OUT端子から出力します。

システムエクスクルーシブデータはMoniでもDircでもエコーバックしません。

## 操作

1. カーソルをエコーバックに移動します。
2. ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。

## 5. インターバルタイム

## 解説

シーケンストラックに記録されたシステムエクスクルーシブデータ(バルクデータ)を再生するとき、1Kbyteごとに挿入するディレイタイムの設定です。

ソングモードで、シーケンストラックの中にバルクデータを取り込み、QY300をMIDIデータファイラーとして使用する場合に関係のある設定です。

QY300に取り込んだバルクデータをMIDI機器に送り返すとき、受信側のバルクデータを受信する能力が原因でMIDIエラーが出る場合があります。インターバルタイムを設定することで、受信側の機器の能力にあわせてQY300がバルクデータを送信することができます。

QY300のシーケンストラックでは、1つのエクスクルーシブデータは全て同じタイミングとして記録されます。しかし再生時には、受信側の負担を軽くするために1Kbyteごとにディレイタイムを挿入して遅らせて再生する機能があります。

ここでは、1Kbyteごとにどれくらい遅らせるかを、100msec単位で設定します。

MIDIエラーが出る場合、インターバルタイムを少しずつ多くして送信してみてください。


## NOTE

インターバルタイムの設定によって、再生が遅れることがあります。

## 設定値

0~9 (×100msec)

## 操作

1. カーソルをインターバルタイムに移動します。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキー  で値を設定します。

## システムエクスクルーシブデータ(バルクデータ)の受信

解説

QY300のバルクデータの受信について説明します。

### 受信するデータの種類

QY300は次の種類のデータを受信します。

1. QY10のQY-SEQでソングをバルクダンプしたデータ
2. QY20で、データの種類をSONG、ダンプするソングの番号をAll以外にしてバルクダンプしたデータ  
いずれの場合も、QY300が受信するのは、トラック1~4とバックトラックのコードパートのデータです。

### 受信する条件

QY300のバルクデータの受信条件について説明します。

次の条件を満たしたとき、バルクデータを受信します。

1. [SONG]を押して、ソングプレイ画面にします。  
ソングプレイ画面以外の状態では、受信しません。
2. データの入っていない空のソングが選ばれている必要があります。  
選ばれているソングにデータが入っていると、「Data Exists」という表示が出て受信されません。「Data Exists」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。
3. QY300のデバイスナンバーはAllに固定されているため、送り手側のデバイスナンバーは1~16まで、何番でも受信します。

QY10、QY20のデータでも、ソング以外のバルクデータは受信しません。

QY300は、バルクデータの送信はできません。

ここで説明しているバルクデータの送受信は、QY300のシステムに対するものです。インターバルタイムで説明した、トラックにバルクデータを記録するMIDIデータファイラーとしてのバルクデータの送受信とは全く別の意味ですので、間違えないようにしてください。

NOTE

[F2](Filter)

解説

インプットフィルター画面に移動します。

インプットフィルターでは、MIDI IN端子から入ってきたMIDI信号について、各MIDI信号ごとにQY300が受信するかないかを設定します。

詳しくは、「2.インプットフィルター」(251ページ)をご覧ください。

[F3](Fngzon)

解説

フィンガードコードゾーンの設定画面に移動します。

フィンガードコードゾーンでは、フィンガードコードのON/OFFと、フィンガードコード機能を働かせる鍵盤の範囲を設定します。

詳しくは、「3.フィンガードコードゾーン」(254ページ)をご覧ください。

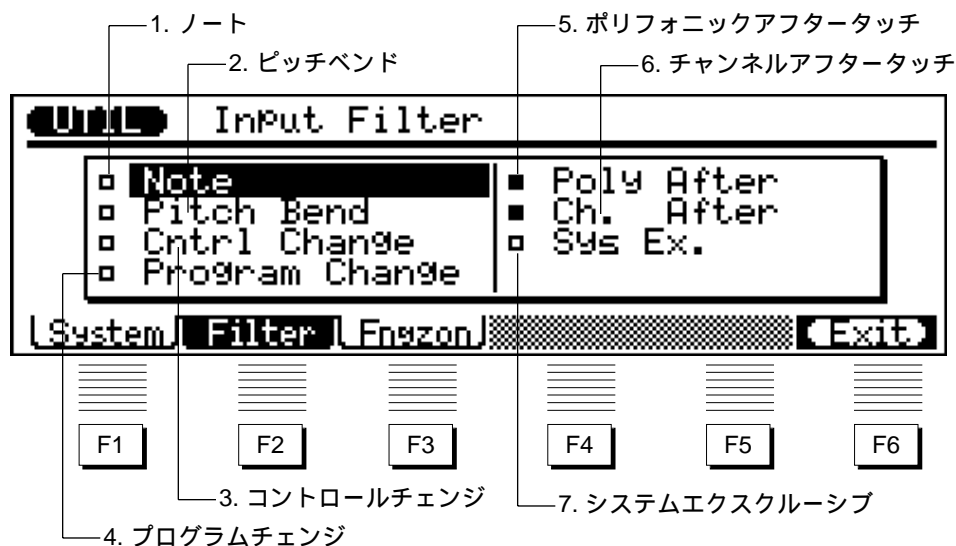
[F6](Exit)

ソングモード、パターンモード、フレーズモード、チェーンモードのうち、ユーティリティモードに入る直前に選んでいたモードに戻ります。

## 2. インプットフィルター

手順

[UTILITY]:ユーティリティ  
[F2](Filter):インプットフィルター



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1. ノート	(受信する)、 (受信しない)	MIDIノート信号を受信するかどうかの設定です。	252ページ
2. ピッチベンド	(受信する)、 (受信しない)	MIDIピッチベンド信号を受信するかどうかの設定です。	252ページ
3. コントロールチェンジ	(受信する)、 (受信しない)	MIDIコントロールチェンジ信号を受信するかどうかの設定です。	252ページ
4. プログラムチェンジ	(受信する)、 (受信しない)	MIDIプログラムチェンジ信号を受信するかどうかの設定です。	253ページ
5. ポリフォニックアフタータッチ	(受信する)、 (受信しない)	MIDIポリフォニックアフタータッチ信号を受信するかどうかの設定です。	253ページ
6. チャンネルアフタータッチ	(受信する)、 (受信しない)	MIDIチャンネルアフタータッチ信号を受信するかどうかの設定です。	253ページ
7. システムエクスクルーシブ	(受信する)、 (受信しない)	MIDIシステムエクスクルーシブ信号を受信するかどうかの設定です。	253ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	System	システム	システムの画面に移ります。
[F2]	Filter	インプットフィルター	インプットフィルターの画面に移ります。「Filter」の文字が反転し、現在選択されていることを示しています。
[F3]	Fngzon	フィンガードコードゾーン	フィンガードコードゾーンの画面に移ります。
[F6]	Exit	エグジット	ユーティリティから抜けて、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのいずれかのプレイ画面に戻ります。



## インプットフィルターとは

### 解説

インプットフィルターでは、MIDI IN端子から入ってきたMIDI信号のうち、不要なものを受信しなくします。

MIDI信号ごとにQY300のシーケンサー部、AWM音源部がともに受信するかしないかを設定します。

### NOTE

QY300の音原部で受信できるMIDI信号については、音源部のMIDIインプリメンテーションチャート(286ページ)でご確認ください。

### 操作

1. [UTILITY]を押して、ユーティリティモードにします。
2. [F2](Filter)を押してインプットフィルターにします。
3. 各パラメーターにカーソルを移動し、ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で設定します。
4. [F6](Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ユーティリティモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

## 1. ノート

### 解説

MIDIノート信号を受信するかどうかの設定です。

### 設定値

: 受信します。  
: 受信しません。

## 2. ピッチベンド

### 解説

MIDIピッチベンド信号を受信するかどうかの設定です。

### 設定値

: 受信します。  
: 受信しません。

## 3. コントロールチェンジ

### 解説

MIDIコントロールチェンジ信号を受信するかどうかの設定です。

### 設定値

: 受信します。  
: 受信しません。

### NOTE

コントロールナンバー0「Bank Select MSB」とコントロールナンバー32「Bank Select LSB」は、コントロールチェンジの受信の設定でなく、プログラムチェンジの受信の設定により、受信するかどうか決められます。

## 4. プログラムチェンジ

解説

MIDIプログラムチェンジ信号を受信するかどうかの設定です。

設定値

: 受信します。  
: 受信しません。

## 5. ポリフォニックアフタータッチ

解説

MIDIポリフォニックアフタータッチ信号を受信するかどうかの設定です。

設定値

: 受信します。  
: 受信しません。

## 6. チャンネルアフタータッチ

解説

MIDIチャンネルアフタータッチ信号を受信するかどうかの設定です。

設定値

: 受信します。  
: 受信しません。

## 7. システムエクスクルーシブ

解説

MIDIシステムエクスクルーシブ信号を受信するかどうかの設定です。

設定値

: 受信します。  
: 受信しません。

### [F1](System)

解説

システムの画面に移動します。  
システムでは、マスターチューニングやエコーバックなど、QY300のシステム全体の設定をします。  
詳しくは、「1.システム」(246ページ)をご覧ください。

### [F3](Fngzon)

解説

フィンガードコードゾーンの設定画面に移動します。  
フィンガードコードゾーンでは、フィンガードコードのON/OFFと、フィンガードコード機能を働かせる鍵盤の範囲を設定します。  
詳しくは、「3.フィンガードコードゾーン」(254ページ)をご覧ください。

### [F6](Exit)

解説

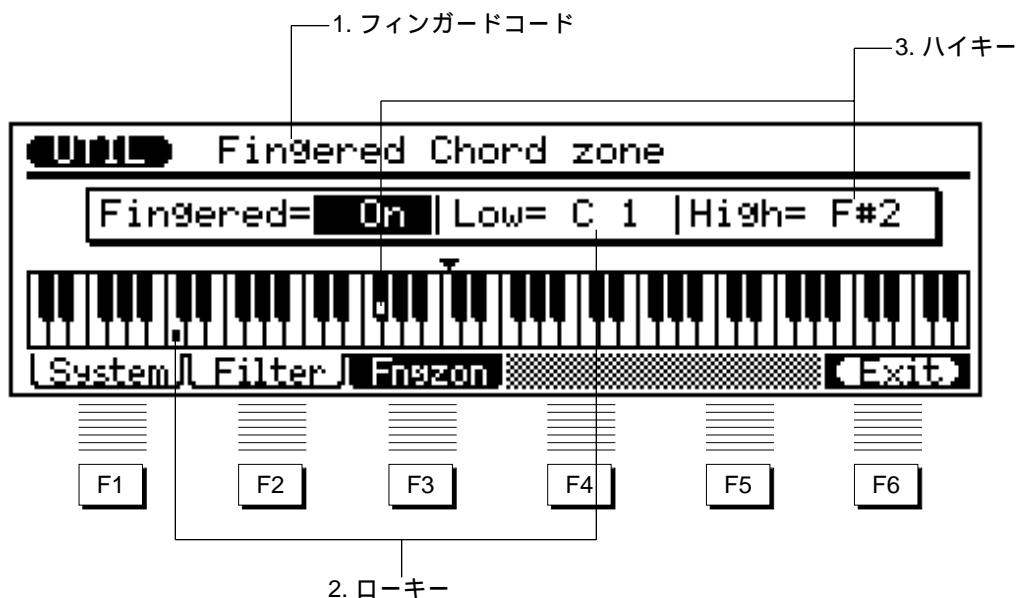
ソングモード、パターンモード、フレーズモード、チェーンモードのうち、ユーティリティモードに入る直前に選んでいたモードに戻ります。

### 3. フィンガードコードゾーン

手順

[UTILITY]:ユーティリティ

[F3](FngZon):フィンガードコードゾーン



パラメーター	設定値	機能	解説ページ
1. フィンガードコード	On/Off	フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定します。	255ページ
2. ローキー	C-2 ~ G8	フィンガードコードが働く鍵盤の範囲の、最も下側の鍵盤を設定します。	255ページ
3. ハイキー	C-2 ~ G8	フィンガードコードが働く鍵盤の範囲の、最も上側の鍵盤を設定します。	255ページ

ファンクションキー			機能
[F1]	System	システム	システムの画面に移ります。
[F2]	Filter	インプットフィルター	インプットフィルターの画面に移ります。
[F3]	Fngzon	フィンガードコードゾーン	フィンガードコードゾーンの画面に移ります。「Fngzon」の文字が反転し、現在選択されていることを示しています。
[F6]	Exit	エグジット	ユーティリティから抜けて、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのいずれかのプレイ画面に戻ります。

## フィンガードコードゾーンとは

### 解説

フィンガードコードが働く鍵盤の範囲をフィンガードコードゾーンと呼びます。ここでは、フィンガードコードゾーンを設定します。

### 操作

1. [UTILITY]を押して、ユーティリティモードにします。
2. [F3](Fngzon)を押してフィンガードコードゾーンにします。
3. カーソルを「Fingered」に移動し、ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]でOn/Offを設定します。
4. ローキー、ハイキーにカーソルを移動し、ジョグダイヤルまたは[-1/NO][+1/YES]で値を設定します。
5. [F6](Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ユーティリティモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

## 1. フィンガードコード

### 解説

フィンガードコードを有効にするかどうかを設定します。

### 設定値

On/Off

## 2. ローキー 3. ハイキー

### 解説

フィンガードコードゾーンは、最低音(ローキー)と、最高音(ハイキー)を設定することによって成り立ちます。

フィンガードコード機能が働くのは、ローキーとハイキーの範囲内の鍵盤だけです。ローキーより下の鍵盤は、オンベース、オリジナルベースを設定する鍵盤として使用できます。

オンベースは、単音でルート音を指定して入力します。

オリジナルベースは、和音でコードを指定して入力します。

### 設定値

ローキー:C-2 ~ G8

ハイキー:C-2 ~ G8

(ローキー ハイキー)

### NOTE

ハイキー以下の鍵盤は、フィンガードコードが働いているときは、フィンガードコード用の鍵盤となり、発音しなくなります。

ディスプレイには、ローキー、ハイキーがC0 ~ A6の範囲内に設定されているときは、[ ]または[ ]の印で鍵盤の表示に位置を示すマークが入ります。

QY300の鍵盤は、E-2 ~ F8のうちの2オクターブです。

QY300の鍵盤でフィンガードコードを使用する場合は、QY300の鍵盤の範囲が含まれるようにフィンガードコードゾーンを設定してください。

フィンガードコード機能については、「第1章QY300の基礎知識」(33ページ)をご覧ください。

---

## 第六章

ユーティリティモード

---

---

# 第7章

## ディスクモード

この章では、ディスクモードについて説明します。

セーブ .....	262
ロード .....	264
デリート .....	266
リネーム .....	267
フォーマット .....	268

## ディスクモード

ディスクモードには、フロッピーディスクとデータのやりとりを行うための機能が用意されています。

手順

[DISK]:ディスクモード

ディスクモード			解説ページ
[F1](Save)	セーブ	フロッピーディスクにデータを保存します。	262ページ
[F2](Load)	ロード	フロッピーディスクに保存されているデータを読み込みます。	264ページ
[F3](Delete)	デリート	フロッピーディスクに入っているファイルを削除します。	266ページ
[F4](Rename)	リネーム	フロッピーディスクに入っているファイルのファイル名を変更します。	267ページ
[F5](Format)	フォーマット	フロッピーディスクを初期化します。	268ページ
[F6](Exit)	エグジット	ディスクモードから抜けて、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのいずれかのプレイ画面に戻ります。	

## フロッピーディスクについて

QY300では、作成したデータを保存したり、他の機器とデータをやりとりする際にフロッピーディスクを使用します。ここでは、QY300で使用できるディスクの種類と、使用方法について解説します。

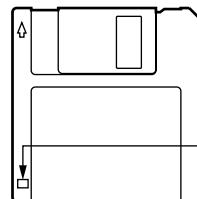
### フロッピーディスクの種類

フロッピーディスクには、大きさやディスク容量によっていくつかの種類があります。QY300が使用できるのは、3.5インチ・2DDタイプのフロッピーディスクだけです。QY300は3.5インチ・2DDのフロッピーディスクを9セクター2DD(720KB)にフォーマットして使用します。

このフォーマットは、多くのヤマハ製品や、コンピューターなどと共通の規格になっています。

ですから、後で説明するシーケンスデータのファイルフォーマット(ファイルに保存するときの形式)に互換性があれば、フロッピーディスクを使ってさまざまな機器とのシーケンスデータのやりとりが可能になります。

フロッピーディスク  
 ・3.5インチ・2DD  
 ・720KBフォーマット



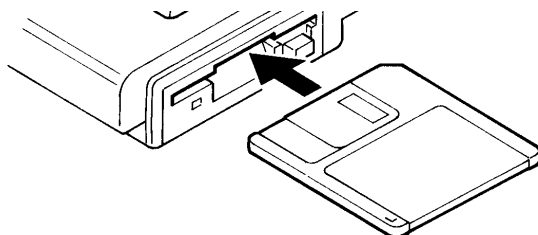
ライトプロテクトタブ

このタイプのディスクには、ディスクの内容を保護するためにライトプロテクトタブが付いています。このライトプロテクトタブがオン(窓が開いている状態)になっている場合には、データを保存、変更する作業はできません。

## フロッピーディスクの入れかた

フロッピーディスクはラベル面を上にし、シャッターの付いた側から先にドライブに挿入します。

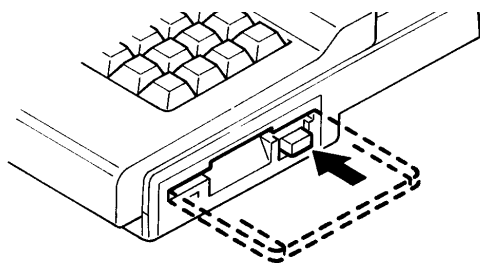
ディスクを軽く押し込むと、カチャッという装着音とともにセットされます。



## フロッピーディスクの取り出しかた

イジェクトボタンを押して取り出します。

途中でひっかかり取り出しにくい場合は、もう一度イジェクトボタンをしっかりと押すか、またはフロッピーディスクを再度入れてからイジェクトボタンを押し直します。



フロッピーディスクの出し入れは、フロッピーディスクドライブのユーズランプが消えている状態で行ってください。

### 注意

ユーズランプの点灯中はQY300とフロッピーディスクとの間でデータがやりとりされています。点灯中に電源を切ったり、ディスクを出し入れすると、フロッピーディスクの中のデータばかりでなく、フロッピーディスクドライブが破壊される場合があります。フロッピーディスクは曲げたり、落としたり、高温多湿の場所で保管したりしないようにしてください。

テレビやスピーカーなど磁気の強いものに近づけないでください。

直射日光の当たる場所、温度が極端に高いまたは低い場所、湿気の多い場所、ほこりの多い場所などには置かないでください。

シャッターを開けて内部のディスクに手などで触れないでください。

QY300に入れたままにしないでください。必ず、電源を切る前に取り出して、ケースに入れて保管してください。

ディスク挿入口にフロッピーディスク以外のものは入れないでください。

ディスクのフォーマットは、ディスクの内容を全て消去してしまいます。重要なディスクを間違えてフォーマットしてしまわないように注意してください。

フロッピーディスクは、不慮の事故などによりデータが壊れてしまう場合があります。重要なデータを保存しておきたい場合は、お手数でも二重にバックアップをとることをおすすめします。



## ディスクモードで扱うデータの種類について

ディスクモードでは、次の6種類のデータを扱います。

1. All Data
2. Phrase
3. Style
4. Song
5. Song ESEQ
6. Song SMF

この6種類のデータは、フロッピーディスク上では全く別のファイルで、互いに独立したデータとして保存されます。

次に、上記の各データについて詳しく説明します。

### 1. All Data: オールデータ

QY300のメモリーの中の全てのデータを1まとめにしてデータとして扱います。オールデータには、次の各データが含まれます。

ソング: 01 ~ 10  
 スタイル: スタイル001 ~ 100 × 8セクション  
 フレーズ: US- - -001 ~ 100  
 チェーン  
 セットアップ

#### NOTE

プリセットフレーズは含まれません。

ソング、スタイル、フレーズ、チェーンなどを関係づけて曲を作成している場合は、All Dataでセーブ、ロード共に扱っておかないと、データがオリジナルのものと違ってきてしまいます。

### 2. Phrase: フレーズ

QY300のフレーズモードで作成した、ユーザーフレーズのデータです。1フレーズ単位でデータとして扱います。

### 3. Style: スタイル

QY300のパターンモードで作成した、パターンのデータです。

1スタイル単位でデータとして扱います。

プレイエフェクト、アウトプット、ボイスのデータも含まれます。

1スタイルの中には、8セクションに分かれて最大8つのパターンが入っています。

## 4. Song: ソング

QY300のソングモードで作成した、ソングのデータです。  
1ソング単位でデータとして扱います。  
プレイエフェクト、アウトプット、ボイスの各データも含まれます。

## 5. Song ESEQ:ソングESEQ

QY300のソングモードで作成したソングデータの内シーケンストラック(TR1～TR16)とテンポトラックのデータを、ESEQデータとして扱います。  
プレイエフェクト、アウトプット、ボイスのデータは含みません。  
ESEQとは、ヤマハ内部でのシーケンスデータの共通ファイルフォーマットの内の1つで、多くのヤマハ製品が対応しています。  
ESEQに対応している製品は、フロッピーディスクを通して互いにシーケンスデータをやりとりすることができます。

## NOTE

クラビノーバ、ピアノプレーヤ用に市販されているディスクは、著作権保護のためにプロテクトがかかっており、ロードすることができません。

## 6. Song SMF:ソングSMF(スタンダードMIDIファイル)


QY300のソングモードで作成したソングデータの内シーケンストラック(TR1～TR16)とテンポトラックのデータを、スタンダードMIDIファイルデータとして扱います。  
プレイエフェクト、アウトプット、ボイスのデータは含まれません。  
スタンダードMIDIファイルとは、ヤマハ内部にとどまらず、楽器メーカー、コンピューターソフトメーカーなど、メーカーを越えたシーケンスデータの共通ファイルフォーマットです。  
スタンダードMIDIファイルに対応している製品は、フロッピーディスクを通して互いにシーケンスデータをやりとりすることができます。  
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ファイルを読み書きできるソフト、ハードが提供されています。  
QY300で扱うことのできるスタンダードMIDIファイルは、次の2種類です。

format: 0   トラック数は1つで、その中に複数のMIDIチャンネルのデータが混在する形式

format: 1   トラック数は無制限で、各トラックに複数のMIDIチャンネルのデータが混在する形式

データロード時は、format:0、format:1のいずれのデータもロードできます。  
データセーブ時は、format:0にのみ対応しています。

## セーブ


[DISK] [F1](Save)		
機能	QY300本体内のデータをフロッピーディスクに書き込み保存します。	
設定	データ選択: 1~6	

解説

QY300本体内のデータをフロッピーディスクに書き込んで保存します。セーブできるデータは、次の6種類です。

No.	データの種類	データ内容
1	All Data	全データ
2	Phrase	1フレーズデータ
3	Style	1スタイル(8パターン)データ
4	Song	1ソングデータ
5	Song ESEQ	ソングデータのシーケンストラック(TR1~TR16)とテンポトラックをESEQでセーブします。
6	Song SMF	ソングデータのシーケンストラック(TR1~TR16)とテンポトラックをスタンダードMIDIファイル(format:0)でセーブします。

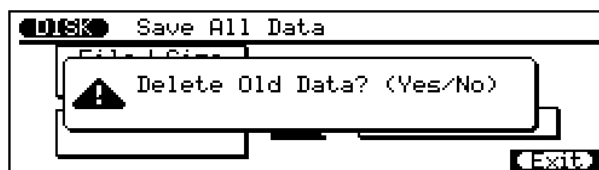
操作

1. ディスクモードから[F1](Save)を押し、セーブに入ります。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、カーソルキーまたはテンキーでセーブするデータを上記の表の1~6の中から選び、を押します。ディスプレイはセーブの実行画面に切り換わります。



3. カーソルを番号に移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキーでセーブするフレーズ、スタイル、ソングの番号を設定します。(All Dataのときは、番号の設定はありません。)
4. 次にカーソルをファイル名に移動し、鍵盤キーとテンキーで8文字までのファイル名を設定します。  
文字の入力については、「第1章QY300の基礎知識」(29ページ)をご覧ください。

5. 表示を確認して、**[F6]**を押すと、セーブが実行されます。  
すでにデータのあるファイルと同じファイル名を設定すると、古いファイルを消して新しいもの書き換えるかどうかをきいてきます。



- 書き換える場合は[+1/YES]を、セーブを中止する場合は[-1/NO]を押してください。  
6. **[F6]**(Exit)を押すとセーブに戻ります。もう一度**[F6]**(Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ディスクモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

## NOTE

セーブするフロッピーディスクは、あらかじめフォーマットしておく必要があります。フォーマットについては、「フォーマット」(268ページ)をご覧ください。

セーブの実行画面では、現在ドライブに挿入されているフロッピーディスクにすでに入っている全てのファイルの数と全容量が表示されます。

これからセーブするデータの大きさがフロッピーディスクの残りの容量よりも大きい場合は、「Disk Full」のメッセージが表示されます。フロッピーディスクの全容量は720KBです。この場合は、不要なファイルを削除した後、操作をしないか、新しいディスクにデータをセーブしてください。

データの入っていない番号は、名前が「\*\*\*\*\*」の表示になります。

データの入っていないメモリを選んでセーブを実行しようとする、「No Data」という表示が出てセーブは実行されません。「No Data」が表示されたときは、任意のキーを押してください。

ファイル名のアルファベットは小文字で入力しても全て大文字でセーブされます。

「\*」や「?」はファイル名に使用することができません。

ファイル名の中に、スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、他のコンピューター機器でロードできない場合があります。

「Song ESEQ」「Song SMF」のセーブ画面では、ファイル名として8文字までのファイル名以外に3文字までの拡張子を設定することができます。デフォルトでは、それぞれ「.ESQ」「.MID」になっています。

たとえば、特定の拡張子を設定しないとファイルを認識しないような機器にファイルをロードさせる場合に便利です。

## ロード


[DISK] [F2](Load)		
機能	フロッピーディスクのデータをQY300本体に読み込みます。	
設定	データ選択: 1~5	

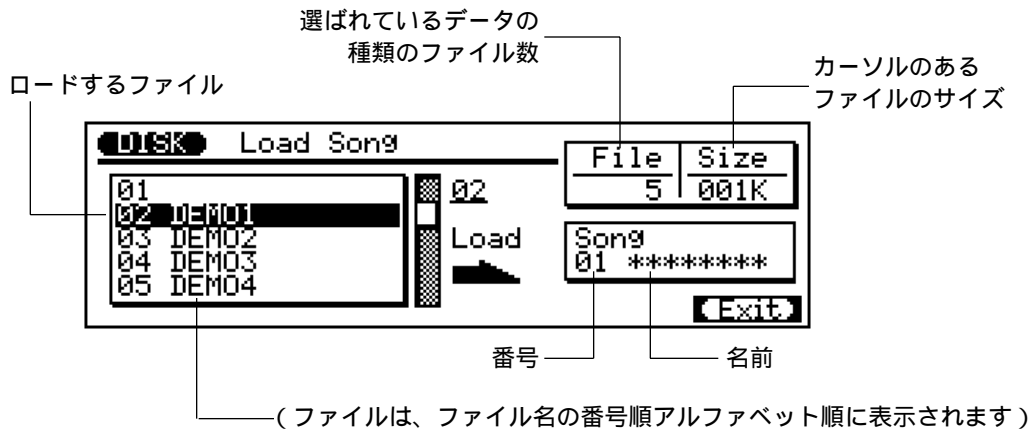
解説

フロッピーディスクのファイルをQY300本体のメモリーに読み込みます。  
ロードできるデータは、次の5種類です。

No.	データの種類	データ内容
1	All Data	全データ
2	Phrase	1フレーズデータ
3	Style	1スタイル(8パターン)データ
4	Song	1ソングデータ
5	Song ESEQ/SMF	ESEQ、スタンダードMIDIファイルのソングデータ

操作

1. ディスクモードから[F2](Load)を押し、ロードに入ります。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、カーソルキーまたはテンキーでロードするデータを上記の表の1~5の中から選び、を押します。  
ディスプレイはロードの実行画面に切り換わります。



3. カーソルをファイルに移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはカーソルキー、テンキーでロードするファイルを設定します。
4. 次にカーソルを番号に移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはテンキーでロード先の番号を設定します。(All Dataの場合は、ロード先番号の設定はありません。)

5. 表示を確認して[↵]を押すと、ロードが実行されます。

ロード先のメモリーにデータの入っているメモリーを選ぶと、古いデータを消して新しいもの書き換えるかどうかをきいてきます。



書き換える場合は[+1/YES]を、ロードを中止する場合は[-1/NO]を押してください。

6. [F6](Exit)を押すとロードに戻ります。もう一度[F6](Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ディスクモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

#### NOTE

データの入っていない空の番号は、名前が「\*\*\*\*\*」の表示になります。名前が空白の場合は、名前は設定されていませんがデータは入っています。

ロードの実行画面では、フロッピーディスクに入っている、選ばれているデータの種類のファイル数と、現在カーソルがあるファイルの容量を表示しています。

ファイルは、ファイル名の番号順アルファベット順に表示されます。

これからロードするデータの大きさが、本体メモリーの残りの容量よりも大きい場合は、「Memory Full」のメッセージが表示されます。

この場合は、不要なデータを削除した後操作をしておしてください。

本体のメモリー残量は、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのプレイ画面と、ユーティリティモード、ディスクモードの最初の画面で、右側の[OCT UP]と[OCT DOWN]を同時に押すと、キーを押している間だけディスプレイに表示されます。

All Dataをロードすると、ソング、スタイル、フレーズ、チェーン、セットアップ全ての内容が入れ替わります。もし、残しておきたいデータが本体内に入っている場合は、それを先にセーブしておかないと、消えてしまいますのでご注意ください。

## デリート

[DISK] [F3](Delete)		
機能	フロッピーディスクの中のファイルを削除します。	
設定	データ選択: 1~5	

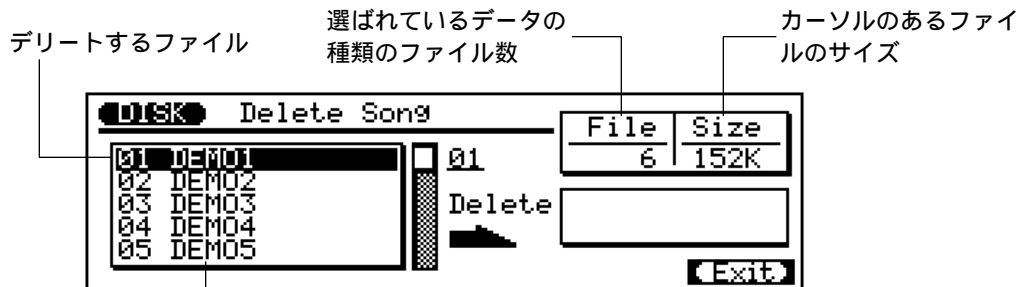
解説

フロッピーディスクの中のファイルを削除します。  
デリートできるデータは、次の5種類です。

No.	データの種類	データ内容
1	All Data	全データ
2	Phrase	1フレーズデータ
3	Style	1スタイル(8パターン)データ
4	Song	1ソングデータ
5	Song ESEQ/SMF	ESEQ、スタンダードMIDIファイルのソングデータ

操作

1. ディスクモードから[F3](Delete)を押し、デリートに入ります。
2. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、カーソルキーまたはテンキーでデリートするデータを上記の表の1~5の中から選び、を押します。  
ディスプレイはデリートの実行画面に切り換わります。




(ファイルは、ファイル名の番号順アルファベット順に表示されます)

3. ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはカーソルキー、テンキーでデリートするファイルを設定します。
4. 表示を確認してを押すと、データを本当に消していいかどうかをきいてきます。  
ここで[+1/YES]を押すとデリートが実行されます。  
デリートをやめる場合は、[-1/NO]を押してください。



- [F6](Exit)を押すとデリートに戻ります。もう一度[F6](Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ディスクモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

## リネーム


[DISK] [F2](Load)		
機能	フロッピーディスクの中のファイルのファイル名を変更します。	
設定	データ選択: 1~5	

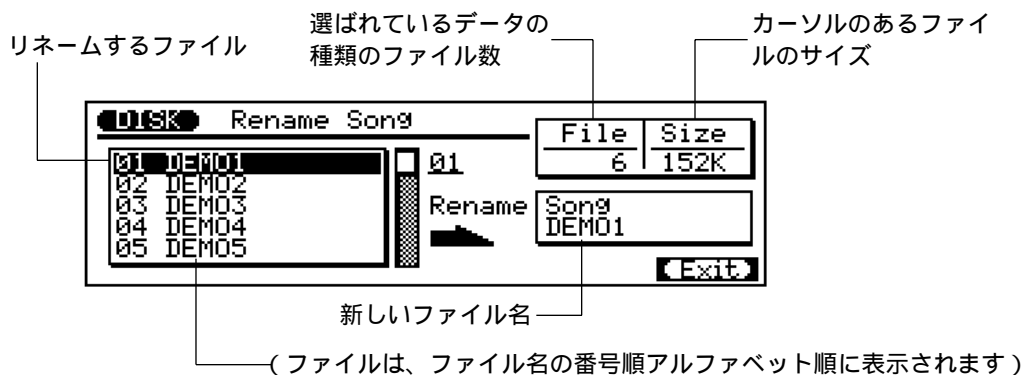
### 解説

フロッピーディスクの中のファイルのファイル名を変更します。  
リネームできるデータは、次の5種類です。

No.	データの種類	データ内容
1	All Data	全データ
2	Phrase	1フレーズデータ
3	Style	1スタイル(8パターン)データ
4	Song	1ソングデータ
5	Song ESEQ/SMF	ESEQ、スタンダードMIDIファイルのソングデータ

### 操作

- ディスクモードから[F4](Rename)を押し、リネームに入ります。
- ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]、カーソルキーまたはテンキーでリネームするデータを上記の表の1~5の中から選び、を押します。  
ディスプレイはリネームの実行画面に切り換わります。



- カーソルをファイルに移動し、ジョグダイヤル、[-1/NO][+1/YES]またはカーソルキー、テンキーでリネームするファイルを設定します。
- ファイル名にカーソルを移動して、鍵盤キーとテンキーで新しいファイル名を設定します。





5. 表示を確認して[↵]を押すと、リネームが実行されます。
6. [F6](Exit)を押すとリネームに戻ります。もう一度[F6](Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ディスクモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

NOTE

同じファイル名のファイルがすでにあると、「Can't Change File Name」と表示されてリネームが実行できません。「Can't Change File Name」が表示されたときは、任意のボタンを押してください。

フォーマット

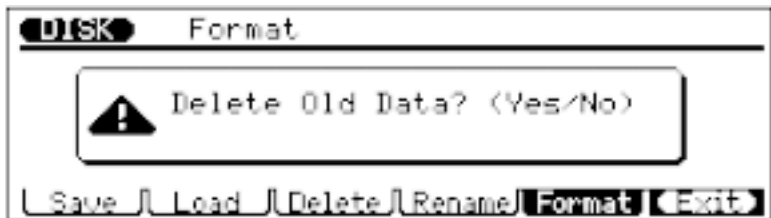
[DISK] [F5](format)		
機能	フロッピーディスクをQY300で使用できる形式に初期化します。	
設定		

解説

フロッピーディスクをQY300で使用できる形式に初期化します。

操作

1. フォーマットするフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブに入れます。
2. ディスクモードから[F5](Format)を押し、フォーマットに入ります。
3. 表示を確認して[↵]を押すと、まずディスクのデータを消してもいいかどうかをきいてきます。



フォーマットを実行する場合は、[+1/YES]を押します。「Executing」と表示されてフォーマットが実行されます。しばらくすると「Completed」と表示され、フォーマットが完了します。

4. [F6](Exit)を押すと、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのうち、ディスクモードに入る直前に選んでいたモードのプレイ画面に戻ります。

NOTE

QY300で使用できるフロッピーディスクは、3.5インチ・2DDのものだけです。QY300のフォーマットの形式は、9セクター2DDフォーマットです。

---

# 資料

1. 仕様 .....	270
2. プリセットボイスリスト .....	273
3. ドラムキーアサイン .....	274
4. プリセットフレーズリスト .....	275
5. コードタイプ一覧表 .....	276
6. 故障かな?と思ったら .....	278
7. エラーメッセージとその対応 .....	279
8. MIDIデータフォーマット .....	282
9. MIDIインプリメンテーションチャート .....	286
10. 50音順索引 .....	288
11. アルファベット順索引 .....	290

# 1. 仕様

## シーケンサー部

トラック数	ソング:19トラック(TR1~TR16、パターン、コード、テンポ) パターン:8トラック(TR1~TR8) フレーズ:1トラック
記憶容量	約53,000音 10ソング 100スタイル×8セクション(800パターン) 100ユーザーフレーズ
プリセットフレーズ数	3093フレーズ
入力方式	リアルタイム/ステップ/パンチレコーディング、エディットインサート
コードプリセット	28種類(スルーを含む)
音符分解能	4分音符/96
ポリフォニック数	32音
エディット	ソングエディット、フレーズエディット
ジョブ	ソングジョブ:24 パターンジョブ:7 フレーズジョブ:15
プレイエフェクト	クオンタイズ、スイング、トランスポーズ、クロックシフト ゲートタイムモディファイ、ベロシティモディファイ
フィンガードコード機能	コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース
ソングチェーン	10ソング
シーケンスファイルフォーマット	QY300オリジナルシーケンスフォーマット、ESEQ、SMF
データ保存方式	3.5インチ2DDタイプフロッピーディスク

## AWM音源部

音源方式	AWM音源
最大同時発音数	28音
マルチティンバー数	ソングモード:24マルチ(シーケンストラック16+パターン8)、 パターンモード:8マルチ フレーズモード:シングル (DVA付き)
プリセット音色数	128ノーマルボイス 8ドラムキット [GMシステムレベル1対応]
ボイスパラメーター	ボイスナンバー、パン、ボリューム、リバーブタイプ、リバーブデプス、 コースチューン、ファインチューン、ピッチベンドレンジ

## 操作子

電源スイッチ(POWER ON/OFF)  
 コントラスト調節つまみ(CONTRAST)  
 ボリュームコントロール(VOLUME)  
 シャトルダイヤル  
 ジョグダイヤル  
 モード選択用キー(SONG、PATTERN、PHRASE、CHAIN、UTILITY、DISK)  
 サブモード選択用キー(EDIT、JOB)  
 ファンクションキー(F1～F6)  
 シーケンサー用キー(REC、TOP、STOP、PLAY)  
 データエントリー用キー(-1/NO、+1/YES)  
 カーソル移動用キー(△、▽、◀、▶)  
 テンキー(0～9、-)、エンターキー(↵)  
 オクターブ切り換え用キー(OCT DOWN×2、OCT UP×2)  
 鍵盤キー(E2～F4)  
 SHIFT×2  
 フロッピーディスクドライブ

## ディスプレイ

LCD	64×240ドット、グラフィックディスプレイ
-----	------------------------

## 1. 仕様

---

### 接続端子

---

PHONES(ステレオ標準フォンジャック):8 ~ 150 に適合  
OUTPUT(標準フォンジャック)×2 (L/MONO、R):出力インピーダンス1K  
DC IN  
MIDI×2 (IN、OUT)

### 最大出力レベル

---

PHONES:1音で+3 ± 2dBm(負荷10k )  
OUTPUT:1音で+4 ± 2dBm(負荷150 )

### 寸法、重量

---

寸法:343(W) × 238.2(D) × 64.7(H)(mm)  
重量:2.1kg

### 付属品

---

ACアダプター PA-1207  
デモンストレーションディスク  
OWNER'S MANUAL (取扱説明書)  
保証書

仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります。

## 2. プリセットボイスリスト

カテゴリー	番号	Layer	ボイス名	LCD表示	カテゴリー	番号	Layer	ボイス名	LCD表示
Piano (Pf)	001	1	Acoustic Grand Piano	GrandPno	Reed (Rd)	065	1	Soprano Sax	SprnoSax
	002	1	Bright Acoustic Piano	BritePno		066	1	Alto Sax	Alto Sax
	003	2	Electric Grand Piano	E.Grand		067	1	Tenor Sax	TenorSax
	004	2	Honky-tonk Piano	HnkyTonk		068	1	Baritone Sax	Bari.Sax
	005	2	Electric Piano 1	E.Piano1		069	1	Oboe	Oboe
	006	2	Electric Piano 2	E.Piano2		070	1	English Horn	Eng.Horn
	007	1	Harpsichord	Harpsi.		071	1	Bassoon	Bassoon
	008	1	Clavi	Clavi.		072	1	Clarinet	Clarinet
Chromatic Percussion (Cp)	009	1	Celesta	Celesta	Pipe (Pi)	073	1	Piccolo	Piccolo
	010	1	Glockenspiel	Glocken		074	1	Flute	Flute
	011	2	Music Box	MusicBox		075	1	Recorder	Recorder
	012	1	Vibraphone	Vibes		076	1	Pan Flute	PanFlute
	013	1	Marimba	Marimba		077	2	Blown Bottle	Bottle
	014	1	Xylophone	Xylophon		078	2	Shakuhachi	Shakhchi
	015	1	Tubular Bells	TubulBel		079	1	Whistle	Whistle
	016	2	Dulcimer	Dulcimer		080	1	Ocarina	Ocarina
Organ (Or)	017	1	Drawbar Organ	DrawOrgn	Synth Lead (Ld)	081	2	Lead 1 (square)	SquareLd
	018	1	Percussive Organ	PercOrgn		082	2	Lead 2 (sawtooth)	Saw.Lead
	019	1	Rock Organ	RockOrgn		083	2	Lead 3 (calliope)	CaliopLd
	020	2	Church Organ	ChrchOrg		084	2	Lead 4 (chiff)	Chiff Ld
	021	1	Reed Organ	ReedOrgn		085	2	Lead 5 (charang)	CharanLd
	022	2	Accordion	Acordion		086	2	Lead 6 (voice)	Voice Ld
	023	1	Hamonica	Harmnica		087	2	Lead 7 (fifths)	Fifth Ld
	024	2	Tango Accordion	TangoAcCd		088	2	Lead 8 (bass+lead)	Bass &Ld
Guitar (Gt)	025	1	Acoustic Guitar (nylon)	NylonGtr	Synth Pad (Pd)	089	2	Pad 1 (new age)	NewAgePd
	026	1	Acoustic Guitar (steel)	SteelGtr		090	2	Pad 2 (warm)	Warm Pad
	027	1	Electric Guitar (jazz)	Jazz Gtr		091	2	Pad 3 (polysynth)	PolySyPd
	028	2	Electric Guitar (clean)	CleanGtr		092	2	Pad 4 (choir)	ChoirPad
	029	1	Electric Guitar (muted)	Mute.Gtr		093	2	Pad 5 (bowed)	BowedPad
	030	1	Overdriven Guitar	Ovrdrive		094	2	Pad 6 (metallic)	MetalPad
	031	1	Distortion Guitar	Dist.Gtr		095	2	Pad 7 (halo)	Halo Pad
	032	1	Guitar Harmonics	GtrHarmo		096	2	Pad 8 (sweep)	SweepPad
Bass (Ba)	033	1	Acoustic Bass	Aco.Bass	Synth Effects (Fx)	097	2	FX 1 (rain)	Rain
	034	1	Electric Bass (finger)	FngrBass		098	2	FX 2 (soundtrack)	SoundTrk
	035	1	Electric Bass (pick)	PickBass		099	2	FX 3 (crystal)	Crystal
	036	1	Fretless Bass	Fretless		100	2	FX 4 (atmosphere)	Atmosphr
	037	1	Slap Bass 1	SlapBas1		101	2	FX 5 (brightness)	Bright
	038	1	Slap Bass 2	SlapBas2		102	2	FX 6 (goblins)	Goblins
	039	1	Synth Bass 1	SynBass1		103	2	FX 7 (echoes)	Echoes
	040	1	Synth Bass 2	SynBass2		104	2	FX 8 (sci-fi)	SF
Strings (St)	041	1	Violin	Violin	Ethnic (Et)	105	1	Sitar	Sitar
	042	1	Viola	Viola		106	1	Banjo	Banjo
	043	1	Cello	Cello		107	1	Shamisen	Shamisen
	044	1	Contrabass	ContraBs		108	1	Koto	Koto
	045	1	Tremolo Strings	Trem.Str		109	1	Kalimba	Kalimba
	046	2	Pizzicato Strings	Pizz.Str		110	2	Bagpipe	Bagpipe
	047	1	Orchestral Harp	Harp		111	1	Fiddle	Fiddle
	048	1	Timpani	Timpani		112	1	Shanai	Shanai
Ensemble (En)	049	1	String Ensemble 1	Strings1	Percussive (Pc)	113	2	Tinkle Bell	TnkIBell
	050	1	String Ensemble 2	Strings2		114	1	Agogo	Agogo
	051	2	Synth Strings 1	Syn.Str1		115	2	Steel Drums	SteelDrm
	052	2	Synth Strings 2	Syn.Str2		116	1	Woodblock	WoodBlok
	053	1	Choir Aahs	ChoirAah		117	1	Taiko Drum	TaikoDrm
	054	1	Voice Oohs	MelodicTom		118	1	Melodic Tom	MelodTom
	055	1	Synth Voice	SynVoice		119	1	Synth Drum	Syn.Drum
	056	1	Orchestra Hit	Orch.Hit		120	1	Reverse Cymbal	RevCymb1
Brass (Br)	057	1	Trumpet	Trumpet	Sound Effects (Se)	121	1	Guitar Fret Noise	FretNoiz
	058	1	Trombone	Trombone		122	1	Breath Noise	BrthNoiz
	059	1	Tuba	Tuba		123	2	Seashore	Seashore
	060	1	Muted Trumpet	Mute.Trp		124	2	Bird Tweet	Tweet
	061	1	French Horn	Fr.Horn		125	1	Telephone Ring	Telephone
	062	1	Brass Section	BrasSect		126	2	Helicopter	Helicptr
	063	2	Synth Brass 1	SynBras1		127	2	Applause	Applause
	064	2	Synth Brass 2	SynBras2		128	1	Gunshot	Gunshot

\*1 Layerのボイスの最大同時発音数は28音、2 Layerのボイスの最大同時発音数は14音になります。

3. ドラムのキーアサイン

# 3. ドラムのキーアサイン

				Program No.							
Note No.	Note	Key Off	Alternate	1 Standard Kit	9 Room Kit	17 Rock Kit	25 Electronic Kit	26 Analog Kit	33 Jazz Kit	41 Brush Kit	49 Classic Kit
23	B 0			Click L							
24	C 0			Click H							
25	C# 0			Brush Tap							
26	D 0			Brush Swirl L							
27	D# 0			Brush Slap							
28	E 0			Brush Swirl H			Reverse Cymbal	Reverse Cymbal			
29	F 0			Snare Roll							
30	F# 0			Castanet			Hi Q	Hi Q			
31	G 0			Snare L		SD Power M	Snare M	SD Power H		Brush Slap L	
32	G# 0			Sticks							
33	A 0			Bass Drum L		Bass Drum M	Bass Drum H	Bass Drum M			
34	A# 0			Open Rim Shot							
35	B 0			Bass Drum M		Bass Drum H	BD Power	BD Analog L			
36	C 1			Bass Drum H		BD Power	BD Gate	BD Analog H			Gran Casa
37	C# 1			Side Stick				Analog Side Stick			
38	D 1			Snare M		SD Rock	SD Power L	Analog Snare L		Brush Slap	
39	D# 1			Hand Clap							
40	E 1			Snare H		SD Power Rim	SD Power H	Analog Snare H		Brush Tap	
41	F 1			Floor Tom L	Room Tom 1	Power Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1
42	F# 1		1	Closed Hi Hat				Analog HH Closed 1			
43	G 1			Floor Tom H	Room Tom 2	Power Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2
44	G# 1		1	Pedal Hi-Hat				Analog HH Closed 2			
45	A 1			Low Tom	Room Tom 3	Power Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3
46	A# 1		1	Hi-Hat Open				Analog HH Open			
47	B 1			Mid Tom L	Room Tom 4	Power Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4
48	C 2			Mid Tom H	Room Tom 5	Power Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5
49	C# 2			Crash Cymbal 1							Hand Cym.Open L
50	D 2			High Tom	Room Tom 6	Power Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6
51	D# 2			Ride Cymbal 1							Hand Cym.Closed L
52	E 2			Chinese Cymbal							
53	F 2			Ride Cymbal Cup							
54	F# 2			Tambourine							
55	G 2			Splash Cymbal							
56	G# 2			Cowbell							
57	A 2			Crash Cymbal 2							Hand Cym.Open H
58	A# 2			Vibraslap							
59	B 2			Ride Cymbal 2							Hand Cym.Closed H
60	C 3			Bongo H							
61	C# 3			Bongo L							
62	D 3			Conga H Mute				Analog Conga H			
63	D# 3			Conga H Open				Analog Conga M			
64	E 3			Conga L				Analog Conga L			
65	F 3			Timbale H							
66	F# 3			Timbale L							
67	G 3			High Agogo							
68	G# 3			Low Agogo							
69	A 3			Cabassa							
70	A# 3			Maracas							
71	B 3			Samba Whistle H							
72	C 4			Samba Whistle L							
73	C# 4			Guiro Short							
74	D 4			Guiro Long							
75	D# 4			Claves							
76	E 4			Wood Block H							
77	F 4			Wood Block L							
78	F# 4			Cuica Mute			Scratch Push	Scratch Push			
79	G 4			Cuica Open			Scratch Pull	Scratch Pull			
80	G# 4		2	Triangle Mute							
81	A 4		2	Triangle Open							
82	A# 4			Shaker							
83	B 4			Jingle Bell							
84	C 5			Bell Tree							
85	C# 5			Hi Q							

空白部分にはStandard Kitと同じ楽器が入ります。

Key Off: 印のものは、鍵盤を離したとき発音が止まります。

Alternate: 同じ番号のグループの中で、1つの楽器を発音させると同じグループの中の他の楽器の発音が止まります。

## 4. プリセットフレーズリスト

インストカテゴリー	ビート	タイプ	番号 (001~)	カテゴリー別 フレーズ数	インストカテゴリー	ビート	タイプ	番号 (001~)	カテゴリー別 フレーズ数					
Drum (DR)	8 beat	Main (M)	083	865	Guitar chord (GC)	16 beat	Ending (E)	019	412					
		Fill Loop (O)	087				Specific (S)	015						
		Fill Cross (X)	089				General (G)	-						
		Intro (I)	042				3/4 beat	Main (M)		011				
		Ending (E)	043					Fill Loop (O)		007				
		Specific (S)	020					Fill Cross (X)		007				
		General (G)	086					Intro (I)		003				
	16 beat	Main (M)	050			Ending (E)		004						
		Fill Loop (O)	050			Specific (S)		-						
		Fill Cross (X)	049			General (G)		-						
		Intro (I)	023			Guitar riff (GR)	8 beat	Main (M)		021	117			
		Ending (E)	025					Fill Loop (O)		014				
		Specific (S)	083					Fill Cross (X)		016				
		General (G)	035					Intro (I)		006				
	3/4 beat	Main (M)	024		Ending (E)			010						
		Fill Loop (O)	022		Specific (S)			011						
		Fill Cross (X)	023		General (G)			-						
		Intro (I)	012		16 beat		Main (M)	009						
		Ending (E)	012				Fill Loop (O)	006						
		Specific (S)	-				Fill Cross (X)	004						
		General (G)	007				Intro (I)	002						
	8 beat	Main (M)	019				290	Keyboard chord (KC)		8 beat		Main (M)	082	655
		Fill Loop (O)	021									Fill Loop (O)	075	
		Fill Cross (X)	022									Fill Cross (X)	076	
Intro (I)		008	Intro (I)	022										
Ending (E)		012	Ending (E)	039										
Specific (S)		007	Specific (S)	005										
General (G)		017	General (G)	068										
16 beat	Main (M)	029	3/4 beat	Main (M)	049									
	Fill Loop (O)	033		Fill Loop (O)	047									
	Fill Cross (X)	029		Fill Cross (X)	035									
	Intro (I)	013		Intro (I)	011									
	Ending (E)	018		Ending (E)	026									
	Specific (S)	042		Specific (S)	025									
	General (G)	012		General (G)	-									
8 beat	Main (M)	065	582	Keyboard riff (KR)	8 beat	Main (M)		012	172					
	Fill Loop (O)	067				Fill Loop (O)		012						
	Fill Cross (X)	075				Fill Cross (X)		016						
	Intro (I)	026				Intro (I)		002						
	Ending (E)	036				Ending (E)		009						
	Specific (S)	003				Specific (S)		006						
	General (G)	008				General (G)		-						
16 beat	Main (M)	045			3/4 beat	Main (M)		019						
	Fill Loop (O)	040				Fill Loop (O)		017						
	Fill Cross (X)	045				Fill Cross (X)		018						
	Intro (I)	019				Intro (I)	005							
	Ending (E)	027				Ending (E)	007							
	Specific (S)	047				Specific (S)	031							
	General (G)	002				General (G)	-							
8 beat	Main (M)	062		412	Guitar chord (GC)	16 beat	Main (M)	030		412				
	Fill Loop (O)	054					Fill Loop (O)	030						
	Fill Cross (X)	061					Fill Cross (X)	029						
	Intro (I)	022					Intro (I)	010						
	Ending (E)	036					3/4 beat	Main (M)			003			
	Specific (S)	005						Fill Loop (O)			003			
	General (G)	007						Fill Cross (X)			005			
16 beat	Main (M)	030				Intro (I)		004						
	Fill Loop (O)	030				Ending (E)		003						
	Fill Cross (X)	029				Specific (S)		-						
	Intro (I)	010	General (G)			-								
	Ending (E)	012	フレーズ数合計			3093								
	Specific (S)	-	3093											
	General (G)	-	3093											

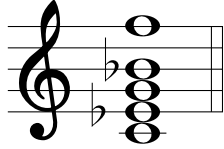


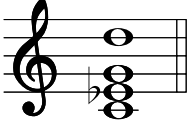
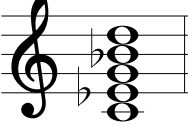
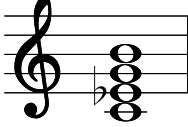
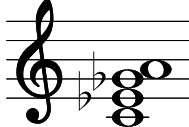





## 5. コードタイプ一覧表

QY300のコード変換テーブルには、28種類のコードタイプが登録されています。ここでは、その28種類のコードタイプについて、読み方と、ルートがCのときの構成音を紹介します。

<p>コードタイプ</p> <p>M メジャー</p> <p>読み方</p> <p>構成音</p> <p>1: ルート音 3: ルート音より3度上の音</p> <p>ルートがCの時の構成音</p>	<p>7(#5) セブンスシャープファイブ</p> <p>1, 3, #5, ♭7</p>	<p>7(#9) セブンスシャープナイン</p> <p>1, 3, 5, ♭7, #9</p>	<p>7(♭13) セブンスアッドフラットサーティーン</p> <p>1, 3, 5, ♭7, ♭13</p>
	<p>7(♭5) セブンスフラットファイブ</p> <p>1, 3, ♭5, ♭7</p>	<p>7(♭9) セブンスフラットナイン</p> <p>1, 3, 5, ♭7, ♭9</p>	<p>7(13) セブンスアッドサーティーン</p> <p>1, 3, 5, ♭7, 13</p>

<p>add9 アッドナイン</p> <p>1, 3, 5, 9</p>	<p>M7(9) メジャーセブンスナイン</p> <p>1, 3, 5, 7, 9</p>	<p>6(9) シックスナイン</p> <p>1, 3, 5, 6, 9</p>	<p>7(9) セブennaイン</p> <p>1, 3, 5, ♭7, 9</p>
<p>M メジャー</p> <p>1, 3, 5</p>	<p>M7 メジャーセブンス</p> <p>1, 3, 5, 7</p>	<p>6 シックス</p> <p>1, 3, 5, 6</p>	<p>7 セブンス</p> <p>1, 3, 5, ♭7</p>

<b>7sus4</b> セブンスサスフォー 1, 4, 5, ♭7	<b>m7(11)</b> マイナーセブンスアッドイレブンス 1, ♭3, 5, ♭7, 11
	
<b>sus4</b> サスフォー 1, 4, 5	<b>7(#11)</b> セブンスアッドシャープイレブンス 1, 3, 5, ♭7, #11
	

<b>madd9</b> マイナーアッドナインス 1, ♭3, 5, 9	<b>m7(9)</b> マイナーセブンスナインス 1, ♭3, 5, ♭7, 9	<b>mM7</b> マイナーメジャーセブンス 1, ♭3, 5, 7	<b>dim</b> ディミニッシュ 1, ♭3, ♭5, 6	--- スルー
				<p>オリジナルフレーズの構成音のまま、ルートにより音程変換されて再生されます。</p>
<b>m</b> マイナー 1, ♭3, 5	<b>m7</b> マイナーセブンス 1, ♭3, 5, ♭7	<b>m6</b> マイナーシックス 1, ♭3, 5, 6	<b>m7(♭5)</b> マイナーセブンスフラットファイブ 1, ♭3, ♭5, ♭7	<b>aug</b> オーギュメント 1, 3, #5
				

## 6. 故障かな？と思ったら

本機には非常に多くの機能があるため、ある設定を行っていないために目的の機能がうまく働かないといった場合があります。

ここでは、QY300を使う上でよく起こりそうなトラブルと、そのとき考えられる原因を一覧表にまとめています。

故障と判断する前に一度この表に従って、対応してください。

症状	考えられる原因	参照ページ
電源が入らない	ACアダプターは、完全に差し込まれていますか？	xiv
	PA-1207をお使いですか？	xiv
音が出ない	ボリュームは十分上がっていますか？	xi
	各トラックのボリュームは上がっていますか？	68, 182
	フィンガードコードがOnになっていませんか？	44, 162
	トラックがミュートの設定になっていませんか？	40, 159
	TGチャンネルがOffになっていませんか？	61
弾いた鍵盤の音程が出ない	コースチューンが0以外に設定されていませんか？	69
	ファインチューンが0以外に設定されていませんか？	70
	[OCT DOWN][OCT UP]が設定されていませんか？	xi
音が途切れる	全体の発音数が、最大同時発音数を越えていませんか？	13
[PLAY]を押しても、再生がスタートしない	選んでいるソング、パターン、フレーズはデータが入っていますか？	38, 156, 198
	MIDIシンクの設定がエクスターナルになっていませんか？	247
拍子の設定ができない	すでにデータの入っているソング、フレーズの拍子を変えようとしていませんか？	207
フレーズの長さを変えられない	すでにデータの入っているフレーズの長さを変えようとしていませんか？	207
ソングの再生の際、途中で停止してしまう	パターントラックの曲の途中で、エンドマークが設定されていませんか？	95
	セクションに[Ending]が設定されていませんか？	42
メジャーの途中でコードを変えても音が出ない	設定しているフレーズのリトリガーがOffになっていませんか？	204
録音したときリズムや発音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？	47, 170
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Offになっていませんか？	44, 162
	フィンガードコードゾーンは正しく設定されていますか？	254
	カーソルが、スタイル番号、セクション、コードルート、コードタイプ以外の位置に移動していますか？	36, 154

## 7. エラーメッセージとその対応

エラーメッセージが表示されたときは、yes/noを選ぶものについてはyes/noを選びます。その他のものでは、任意のボタンを押すと、エラーメッセージが消えます。

### オペレーション関係

Illegal Input	不当な操作や入力を行ったときに表示されます。
Preset Phrase	プリセットフレーズからエディット入ろ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ときは、一度ユーザーフレーズにコピーしてから行ってください。
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無くジョブが無効のときに表示されます。

### MIDI関係

MIDI Data Error	QY300に送られてきたMIDIデータにエラーがあったことを示しています。MIDIの設定や、MIDIケーブルなどを確認して、もう一度操作してください。
Checksum Error	QY300に送られてきたバルクデータにエラーがあったことを示しています。MIDIの設定などを確認して、もう一度操作してください。
Buffer Full	エコーバックを行っているとき、QY300のMIDIの受信バッファがいっぱいになったことを示しています。この場合、受信バッファの内容が全てクリアされたあと、自動的にエコーバックが再開されます。
Bulk Ignored	QY10またはQY20のバルクデータを受けたときに、データの種類やQY300側の受信状態が正しくないときに表示されます。データの種類やQY300側の受信状態を確認してもう一度操作してください。 QY300で受信できるバルクデータの種類と受信条件については、「システムエクスクルーシブデータ (バルクデータ) の受信」(250ページ)をご覧ください。
Now Running	ソング、パターンまたはフレーズ再生中にバルクデータを受信したときに、表示されます。一度ストップしてから、改めて操作をしてください。
Data Exists	バルクデータが送られてきたときに、すでにデータの入っているソングが選ばれているために受信できなかったことを示しています。空のソングを選択してからもう一度操作してください。

## DISK関係

---

No Disk	フロッピーディスクが本体に正しくセットされていないときに表示されます。フロッピーディスクを正しくセットし直してください。
Illegal Format	フロッピーディスクがQY300用にフォーマットされていないときに表示されます。一度フォーマットを実行してから使用してください。
Bad Disk	フロッピーディスクが不良です。別のフロッピーディスクを用意してください。
File Not Found	ロードのとき、フロッピーディスクの中に目的のファイルが存在しないことを示しています。
Write Protected	フロッピーディスクのライトプロテクトタブが、プロテクト状態になっているときに表示されます。フロッピーディスクを取り出し、ライトプロテクトタブを閉めてからもう一度同じ操作をしてください。
Disk Full	フロッピーディスクの容量がいっぱいでファイルがセーブできないときに表示されます。新しいフロッピーディスクを用意するか、現在入っているファイルを消去してからもう一度同じ操作をしてください。
Illegal File	ロードのとき、目的のファイルがQY300で扱えないことを示しています。
Can't Change File Name	リネームのとき、フロッピーディスクの中に設定したファイル名と同じファイル名のファイルがすでにある場合、表示されます。別のファイル名を設定してください。

## 本体システム関係

---

Memory Full	内部メモリーがいっぱいで、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信、フロッピーディスクのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、同じ操作をしてください。また、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのプレイ画面と、ユーティリティモード、ディスクモードの最初の画面で右側の[OCT DOWN]と[OCT UP]を同時に押すと、現在のメモリー使用状況を確認することができます。
Battery 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。ヤマハ電気音響製品サービス拠点か、お近くのヤマハ特約店で電池を交換してください。

---

## その他、メッセージ

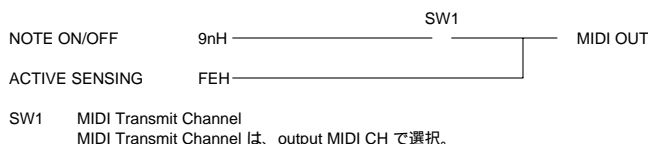
---

- Delete Old Data?(yes/no) ロード、セーブ先のソングやファイルに、すでにデータが入っているときなどに表示されます。現在入っているソングやファイルを消してロード、セーブを実行してもいいときは[+1/YES]を押して実行します。消したくないときは[-1/NO]を押し、データの入っていないソングやファイルを選び直してからもう一度同じ操作をしてください。
- Can't Undo. Ok?(yes/no) あるジョブを実行すると、その結果内部メモリーがいっぱいになり、その操作の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そのジョブを実行したいときは[+1/YES]を押します。そのジョブの実行を中止するときは[-1/NO]を押し、不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、もう一度同じジョブを実行してください。また、ソング、パターン、フレーズ、チェーンのプレイ画面と、ユーティリティモード、ディスクモードの最初の画面で、右側の[OCT DOWN]と[OCT UP]を同時に押すと、現在のメモリー使用状況を確認することができます。
- Now Working 電源を入れたとき、内部データの修復が行われている場合に表示されます。内部データの修復が終ると自動的に消えます。

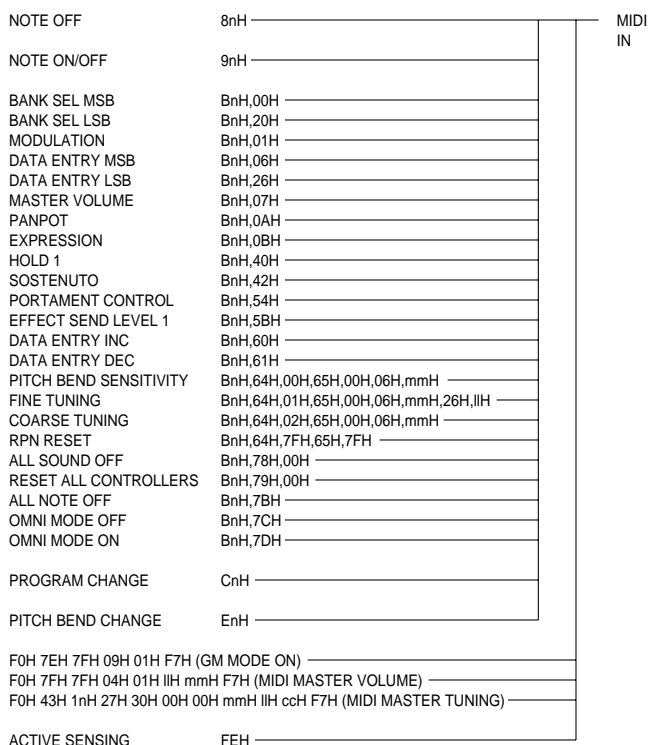
# 8. MIDIデータフォーマット

## 音源パート

### (1) TRANSMIT FLOW



### (2) RECEIVE FLOW



### (3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

#### (3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

##### (3-1-1) NOTE OFF

STATUS/IIIIII 1000nnnnI (8nH) n=0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 NOTE NUMBER/I 0kkkkkkk k=0(C-2) ~ 127(G8)  
 VELOCITY/IIII 0vvvvvv vは無視  
 受信のみ行う。

##### (3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS/IIIIII 1001nnnnI (9nH) n=0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 NOTE NUMBER/I 0kkkkkkk k=0(C-2) ~ 127(G8)  
 VELOCITY/IIII 0vvvvvv (v 0) NOTE ON  
 00000000 (v=0) NOTE OFF

#### (3-1-3) CONTROL CHANGE

STATUS/IIIIII 1011nnnnI (BnH) n=0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 CONTROL NUMBER 0ccccccc  
 CONTROL VALUE 0vvvvvvv

\* 送信する CONTROL NUMBER は無し

\* 受信する CONTROL NUMBER

- c=0 BANK SEL MSB ; v=0:GM select, 127:RHYTHM select\*2
- c=32 BANK SEL LSB ; 全て無視
- c=1 MODULATION ; v=0 ~ 127\*2
- c=6 DATA ENTRY MSB ; v=0 ~ 127\*1
- c=38 DATA ENTRY LSB ; v=0 ~ 127\*1
- c=7 MASTER VOLUME ; v=0 ~ 127
- c=10 PANPOT ; v=0 ~ 127
- c=11 EXPRESSION ; v=0 ~ 127
- c=64 SUSTAIN SWITCH ; v=0 ~ 63: OFF, 64 ~ 127: ON\*2
- c=66 SOSTENUTO ; v=0 ~ 63: OFF, 64 ~ 127: ON\*2
- c=84 PORTAMENT CONTROL ; v=0 ~ 127\*2
- c=91 EFFECT SEND LEVEL 1 ; v=0 ~ 127
- c=96 DATA ENTRY INC ; v=127\*1
- c=97 DATA ENTRY DEC ; v=127\*1

\*1 RPNで指定パラメータを設定する時のみ用いる。

\*2 リズム音色に対しては無効。

MODULATION はピブラートの深さをコントロールする。

PANPOT はメロディ音色、リズム音色とも音色のプリセット値に対して相対的に変化する。

PORTAMENT CONTROL において、ポルタメントタイムは常に0固定。

BANK SELECT MSB は v=0 で GMメロディ音色、v=127 で GMリズム音色が選択される。

その他のバンクが選択されると音色 Off が選択される。

BANK SELECT LSB は全て無視。

10ch はリズム音色固定でバンクセレクトは無効。

EFFECT SEND LEVEL 1 はリバーブデプスをコントロールする。

#### (3-1-4) PROGRAM CHANGE

STATUS/IIIIII 1100nnnnI (CnH) n=0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 PROGRAM NUMBER 0ppppppp p=0 ~ 127

(受信)

受信ch が 10ch 以外で、BANK SELECT MSB = 00 の場合、GMメロディ音色が選択される。

受信ch が 10ch、あるいは BANK SELECT MSB = 127 の場合、GMリズム音色が選択される。

- Dr1 (Standard Kit) ;p= 0
- Dr2 (Room Kit) ;p= 8
- Dr3 (Rock Kit) ;p= 16
- Dr4 (Electronic Kit) ;p= 24
- Dr5 (analog Kit) ;p= 25
- Dr6 (Jazz Kit) ;p= 32
- Dr7 (Brush Kit) ;p= 40
- Dr8 (Classic Kit) ;p= 48

上記以外の番号は無視される。

## (3-1-5) PITCH BEND CHANGE

STATUS/WWWI 1110nnn (EnH) n=0~15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 LSB 0vvvvvv PITCH BEND CHANGE LSB  
 MSB 0vvvvvv PITCH BEND CHANGE MSB

分解能 14 bit。

MSB	
0000000B (00H)	最小値
0100000B (40H)	中心値
0111111B (7FH)	最大値

## (3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

## (3-2-1) ALL SOUND OFF

STATUS/WWWI 1011nnnn (BnH) n=0~15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 CONTROL NUMBER 01111000  
 CONTROL VALUE 00000000

該当チャンネルの発音中の音を全て消音する。ノート・オンやホールド・オンなどのチャンネルメッセージの状態も消去する。

## (3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS

STATUS/WWWI 1011nnnn (BnH) n=0~15 VOICE CHANNEL NUMBER  
 CONTROL NUMBER 01111001  
 CONTROL VALUE 00000000

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
 MODULATION 0 (オフ)  
 EXPRESSION 127 (最大)  
 SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)  
 SOSTENUTO SWITCH 0 (オフ)  
 RPN 番号未設定状態、内部データは変化しない  
 PORTAMENT CONTROL リセット

以下の各データは変更しない。

PROGRAM CHANGE, BANK SELECT MSB/LSB, VOLUME, PAN, EFFECT SEND LEVEL 1, PITCH BEND SENSITIVITY, FINE TUNING, COARSE TUNING

## (3-2-3) ALL NOTE OFF

該当チャンネルのオンしているノートを全てオフする。ただし、ホールド1、あるいはソステヌートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

## (3-2-4) OMNI MODE OFF

ALL NOTE OFFを受信したときと同じ処理を行う。

## (3-2-5) OMNI MODE ON

ALL NOTE OFFを受信したときと同じ処理を行う。OMNI ONにはならない。

## (3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

## (3-3-1) PITCH BEND SENSITIVITY

RPN MSB 00H  
 RPN LSB 00H  
 DATA ENTRY MSB mmH mmH = 00H - 18H (0 - 24 半音)  
 DATA ENTRY LSB --- don't care

\*初期値は 2 半音

## (3-3-2) MASTER FINE TUNE

RPN MSB 00H  
 RPN LSB 01H  
 DATA ENTRY MSB mmH  
 DATA ENTRY LSB IIH  
 (mmH, IIH) = (00H, 00H) (40H, 00H) (7FH, 7FH)  
 (-8192\*100/8192) 0 (+8192\*100/8192)

## (3-3-3) MASTER COARSE TUNE

RPN MSB 00H  
 RPN LSB 02H  
 DATA ENTRY MSB mmH  
 DATA ENTRY LSB --- don't care  
 mmH = 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)

## (3-3-4) RPN RESET

RPN MSB 7FH  
 RPN LSB 7FH  
 DATA ENTRY MSB --- don't care  
 DATA ENTRY LSB --- don't care

RPN番号が指定されていない状態になる。  
 内部の設定値は変化しない。

## (3-4) SYSTEM REALTIME MESSAGES

## (3-4-1) ACTIVE SENSING

STATUS/WWWI 11111110 (FEH)  
 約 180msec 毎に送信する。  
 なお、DISKのREAD/WRITE中は送信されない。

このCODEを一度受信すると、SENSINGを開始する。約 500 msec 以上の間、STATUSもDATAも来ない時は、MIDI受信BUFFERをCLEARし、発音している音とSUSTAIN SWITCHを強制的にOFFする。また、各Control情報の値は特定値にリセットする。

## (3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

## (3-5-1) GENERAL MIDI MODE ON

F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

VOLUME 100  
 PAN Center  
 PROGRAM CHANGE 1 (Grandpno)  
 BANK SELECT MSB 0  
 REVERB DEPTH 4  
 PITCH BEND CHANGE 0 (中点)  
 MODULATION 0 (オフ)  
 EXPRESSION 127 (最大)  
 SUSTAIN SWITCH 0 (オフ)  
 SOSTENUTO SWITCH 0 (オフ)  
 RPN 番号未設定状態  
 PORTAMENT CONTROL リセット  
 MIDI MASTER VOLUME 127 (最大)  
 PITCH BEND SENSITIVITY 02 (2 半音)  
 FINE TUNING 0  
 COARSE TUNING 0

## (3-5-2) MIDI MASTER VOLUME

F0H 7FH 7FH 04H 01H IIH mmH F7H

MASTER VOLUMEの値を変更する。  
 mmの値をMIDIマスターボリューム値として用いる。(IIの値は無視)



## 8. MIDIデータフォーマット

### (3-5-3) MIDI MASTER TUNING

F0H 43H 1nH 27H 30H 00H 00H mmH IIH ccH F7H

MASTER TUNE の値を変更する。

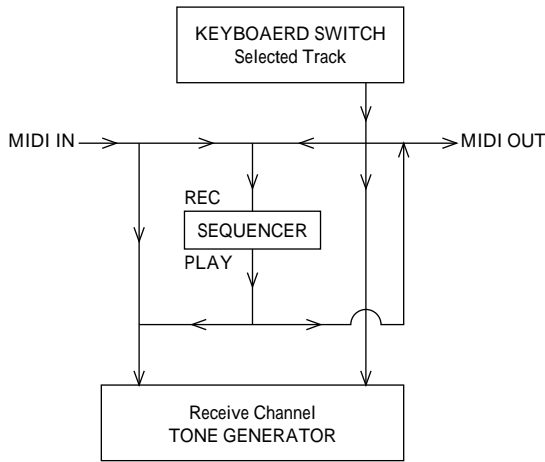
mm,II の値をMIDI マスターチューニング値として用いる。(n及びccの値は無視)

$$T = M * 200 / 256 - 100$$

ここで T: 実際のチューニング値 (-99 - +99)

M: mm の 0-3 ビットを MSB、II の 0-3 ビットを LSB とする 1 バイトの値。

### (4) 鍵盤スイッチ部、SEQUENCER 部と、音源部との構成



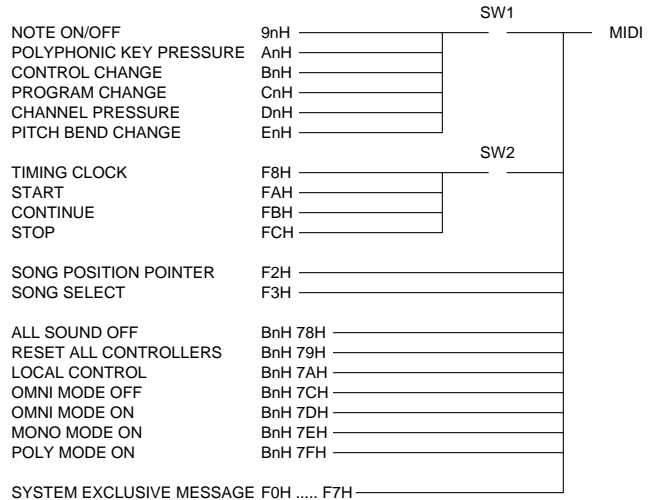
MIDI で受信したノートデータと、本体シーケンサーで演奏されたノートデータ(含、本体鍵盤)とは区別されるが、ホールド1、ソステナート、また他のコントローラーは、MIDI,本体の区別なく効果が全てのノートにかかる。

ALL SOUND OFFは、MIDI、本体の区別なく、該当チャンネルの全ての発音を消去する。

MIDI で受信した ALL NOTE OFF はシーケンサーには録音されず、該当チャンネルで MIDIにより発音されたノートのみをオフする。

## シーケンサーパート

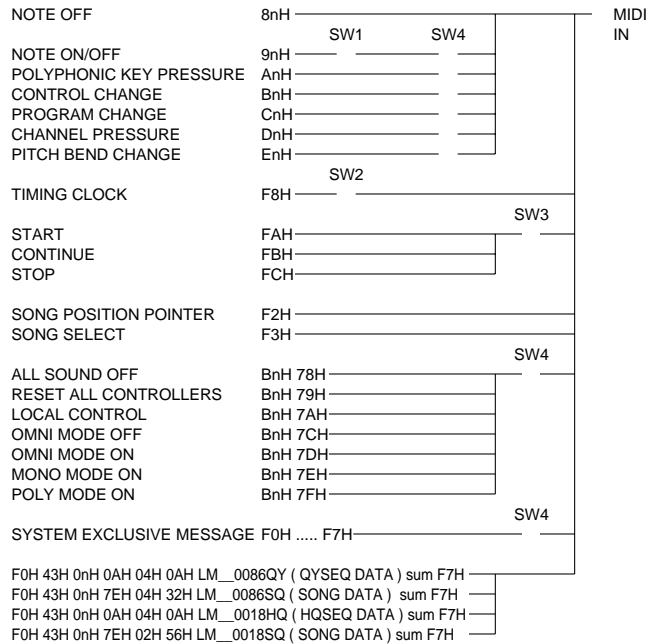
### (1) TRANSMIT FLOW



SW1 MIDI Transmit Channel  
Transmit Channel は Track 毎に、送信の On/Off 及び、送信チャンネルの設定が可能。

SW2 MIDI Control  
送信の On/Off を設定可能。

### (2) RECEIVE FLOW



SW1 Velocity Filter  
Velocity のステップ録音およびエディット入力の On/Off を設定できる。

SW2 Clock Condition Select  
Timing Clock として内部 Clock を使用するかまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかの選択が行える。

SW3 MIDI Control  
受信の On/Off を設定できる。

SW4 INPUT FILTER  
INPUT FILTER の各項目の設定により受信の On/Off を設定できる。

## (3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

## (3-1) CHANNEL VOICE MESSAGE

送信は録音及び再生中のみ行う。送信チャンネルは、トラック毎にオン、オフ及び送信チャンネルが設定可能。

受信は録音中のみ行う。受信チャンネルは、常に全てのチャンネルを受信する。MULTI TRACK RECORD時、各 0-15 トラックにそれぞれ MIDI CH 0 - 15 のデータが分かれてレコードされる。

RECORD MODE においての録音は通常 omni on とする。  
ただし、MULTI TRACK RECORD時、omni offとなり各トラックにそれぞれ MIDI CH 0 - 15 のデータが分かれてレコードされる。

## (3-1-1) NOTE OFF

STATUS/NNNN 1000nnnn (8nH) n=0~15 TRACK CHANNEL NUMBER

NOTE NUMBER/NN 0kkkkkkk k=0 (C-2) ~ 127 (G8)

VELOCITY 0vvvvvv vは無視

録音のみ行う。

再生時は、9nH kkH 00H に変換される。

## (3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS/NNNN 1001nnnn (9nH) n=0~15 TRACK CHANNEL NUMBER

NOTE NUMBER/NN 0kkkkkkk/NNNN k=0 (C-2) ~ 127 (G8)

VELOCITY/NNNN 0vvvvvvv (v 0)/NOTE ON

/NNNN /NN 00000000/NN(v=0)/NOTE OFF

録音時は、Velocity のステップ録音およびエディット入力の On/Off を設定できる。

## (3-1-3) POLYPHONIC KEY PRESSURE

STATUS/NNNN 1010nnnn (AnH) n=0~15 TRACK CHANNEL NUMBER

NOTE NUMBER/NN 0kkkkkkk k=0 (C-2) ~ 127 (G8)

VALUE/NNNN 0vvvvvv v=0~127

## (3-1-4) CONTROL CHANGE

STATUS/NNNN 1011nnnn (BnH) n=0~15 TRACK CHANNEL NUMBER

CONTROL NUMBER/NOcccccc

CONTROL VALUE/NOvvvvvv

全てのコントロールチェンジ情報を録音再生する。

BANK SELECT MSB, LSBは、PROGRAM CHANGEを受信時にPROGRAM CHANGEデータと合わせて録音される。BANK SELECT単独では録音されない。再生時もPROGRAM CHANGE送信時にPROGRAM CHANGEデータの前に送信される。BANK SELECT単独では送信されない。

## (3-1-5) PROGRAM CHANGE

STATUS/NNNN 1100nnnn (CnH) n=0~15 TRACK CHANNEL NUMBER

PROGRAM NUMBER/NOppppppp/NNNN p=0~127

PROGRAM CHANGE受信時、それまでに受信したBANK SELECTの最新のデータと対して録音される。

BANK SELECTを受信していない場合、MSB, LSBの値を 0 として録音再生する。再生時も、BANK SELECTと対して送信する。

PROGRAM CHANGE単独では送信されない。

## (3-1-6) CHANNEL PRESSURE

STATUS/NNNN 1101nnnn/NN(DnH)/Nn=0~15 TRACK CHANNEL NUMBER

VALUE/NNNN /NNNOvvvvvv/NNNN v=0~127

## (3-1-7) PITCH BEND CHANGE

STATUS/NNNN 1110nnnn/NN(EnH)/Nn=0~15 TRACK CHANNEL NUMBER

LSB/NNNN /NNNOvvvvvv/NNNN /NNPITCH BEND LSB 0~127

MSB/NNNN /NNNOvvvvvv/NNNN /NNPITCH BEND MSB 0~127

## (3-2) MESSAGE

## CHANNEL MODE

以下のメッセージの録音再生を行う。

RESET ALL CONTROLLERS	BnH 78H
LOCAL CONTROL	BnH 7AH
OMNI MODE OFF	BnH 7CH
OMNI MODE ON	BnH 7DH
MONO MODE ON	BnH 7EH
POLY MODE ON	BnH 7FH

## (3-3) SYSTEM COMMON MESSAGE

本体機能のコントロール情報として送受信する。  
シーケンスデータとしての録音は行わない。

## (3-3-1) SONG POSITION POINTER

STATUS/NNNN 11110010/NN(F2H)

LSB/NNNN /NN0vvvvvv/NNNN /NNSONG POSITION LSB

MSB/NNNN /NN0vvvvvv/NNNN /NNSONG POSITION MSB

SONG PLAY モードで小節を移動した時、送信する。

SONG PLAY モードスタンバイ中に受信する。

## (3-3-2) SONG SELECT

STATUS/NNNN 11110011/NN(F3H)

SONG NO/NNNNNNNN0vvvvvv/NNNN /NNv=0~9

SONG PLAY モードでソングを切り換えたとき、送信する。

SONG PLAY モードでスタンバイ状態の時、受信する。

## (3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGE

シーケンスデータとしての録音は行わない。

## (3-4-1) TIMING CLOCK

STATUS/NNNN 11111000/NN(F8H)

Timing Clock として内部 Clock を使用するかまたは MIDI IN から入る Timing Clock を使用するかを選択が行える。

送信の On/Off と 受信の On/Off の設定が行える。

## (3-4-2) START

STATUS/NNNN 11111010/NN(FAH)

送受信の On/Off の設定が行える。

## (3-4-3) CONTINUE

STATUS/NNNN 11111011/NN(FBH)

送受信の On/Off の設定が行える。

## (3-4-4) STOP

STATUS/NNNN 11111100/NN(FCH)

送受信の On/Off の設定が行える。

## (3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

全てのエクスクルーシブメッセージを録音再生する。

受信した実データに時間差があっても F0 から F7 までを同じタイミングで録音する。

再生時、1K bytes 毎にインターバルタイムを設定できる。

ただし、QY20、QY10 の 1 ソングバルクデータはSONG MODEの初期画面の場合、QY300 用バルクデータとしてシーケンスデータを内部に取り込む。

RECORD MODE 時はデータとして録音される。再生時にも QY300 用バルクデータとしてシーケンスデータを内部に取り込まず、MIDI に送信されるのみである。

QY300ではQY10,20の 1 ソングバルクデータの内1-4TrのSEQデータとChord Trのデータを受信する。

QY10のコードトラックのコードデータは、QY300に取り込んだ場合、4分音符単位にQuantizeされ、受信する。

また、QY10の11thコードは7thSus4コードとして受信する。

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default		: 1 - 16	: 1 - 16	*1 : memorized
Channel Changed		: 1 - 16	*2 : x	
Mode Default		: 3	: 3	
Mode Messages		: x	: x	
Mode Altered		: *****	: x	
Note Number : True voice		: 0 - 127	: 0 - 127	*3 :
Velocity Note ON		: o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	
Velocity Note OFF		: x 9nH,v=0	: x	
After Key's		: x	: x	
Touch Ch's		: x	: x	
Pitch Bender		: x	: o 0-24 semi	*3 :12bit resolution:
Control Change	0,32	: x	: o MSB only	*3 :Bank Select
	1	: x	: o	*3 :Modulation Wheel:
	6,38	: x	: o	*3 :Data Entry
	7	: x	: o	*3 :Volume
	10	: x	: o	*3 :Panpot
	11	: x	: o	*3 :Expression
	64	: x	: o	*3 :Hold 1
	66	: x	: o	*3 :Sostenuto
	84	: x	: o	*3 :Portamento Cont.:
	91	: x	: o	*3 :Effect Depth
	96,97	: x	: o	*3 :Data INC,DEC
	100,101	: x	: o	*3 :RPN LSB,MSB
	120	: x	: o	*3 :All Sound Off
	121	: x	: o	*3 :Reset All Cont.:
Prog Change : True #		: x	: o 0 - 127	*3 :
System Exclusive		: x	: o	*3 :
System : Song Pos		: x	: x	
System : Song Sel		: x	: x	
Common : Tune		: x	: x	
System :Clock		: x	: x	
Real Time :Commands		: x	: x	
Aux :Local ON/OFF		: x	: x	
Aux :All Notes OFF		: x	: o	
Mes- :Active Sense		: o	: o	
sages:Reset		: x	: x	
Notes:	*1 = if REC mode, receive all channels.			
	*2 = selected by current track.			
	*3 = receive if input filter switch is off.			
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO	o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO	x : No

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
:Channel Changed	: x	: x	:
: Mode Default	: x	: x	:
: Mode Messages	: x	: x	:
: Mode Altered	: *****	: x	:
:Note Number : True voice	: 0 - 127 *****	: 0 - 127	*2 :
:Velocity Note ON	: o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	:
:Velocity Note OFF	: x 9nH,v=0	: x	:
:After Key's	: o	: o	*2 :
:Touch Ch's	: o	: o	*2 :
:Pitch Bender	: o	: o	*2 :
:Control Change	: 0-121: o	: o	*2 :
:Prog Change : True #	: o 0 - 127 *****	: o 0 - 127	*2 :
:System Exclusive	: o	: o	*2 *5 :
:System : Song Pos	: o	*3 : o	*3 :
:System : Song Sel	: o	*3 : o	*3 :
:Common : Tune	: x	: x	:
:System :Clock	: o	*3 : o	*4 :
:Real Time :Commands	: o	*3 : o	*3 :
:Aux :Local ON/OFF	: o	: o	*2 :
:Aux :All Notes OFF	: x	: x	:
:Mes- :Active Sense	: o	: x	:
:sages:Reset	: x	: x	:
Notes: *1 = receive if velocity parameter is 'ext' in step REC mode. if parameter is not 'ext',velocity is fixed to 1 - 127. *2 = receive if input filter switch is off. *3 = if MIDI control switch is on. *4 = receive clock at MIDI sync mode. *5 = Record Data in Rec, Receive QY10,20 SONG data in Song Top			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	

資料

## 10. 50音順索引

## ア

アウトプットセレクト	60, 175
アペンドパターン	189
アペンドフレーズ	233
アンドゥー	117, 186, 222
イジェクトボタン	259
イニシャライズプレイエフェクト	147, 191
イベント	105, 218
イベントのタイミングの修正	111
イベントのパラメーターの修正	111
イベントの削除	111
イベントの追加	112
イレースイベント	136
インサート	102, 215
インサートモード	112, 218
インストカテゴリー	5, 167, 199
インターバルタイム	249
イントロ	9, 42, 156
インプットフィルター	251
エキスパンドバックキック	146
エクストラクトイベント	137
エグジット	47, 60, 64, 102, 114, 169, 170, 175, 178, 184, 215, 219, 246, 251, 254, 258
エコーバック	248
エンディング	10, 42, 156
エンドマーク	95
オートリピート機能	30
オールデータ	260
オリジナルベース	7, 43, 161
音源チャンネル番号	66, 180
オンベース	7, 43, 161

## カ

カーソル	23
カーソルキー	x, 23
各トラックの状態	40, 159
キーボードトラック	17, 40, 160
機能ツリー図	20
休符	91, 168, 212
クオンタイズ	51, 118, 174, 223
クオンタイズストレンクス	52, 119, 223
クオンタイズバリュー	52, 119, 223
クリアソング	150
クリアトラック	145
クリアパターン	192
クリアフレーズ	237
クリエートメジャー	140
クリックビート	41, 160, 201
クリックモード	41, 160, 201
クレッシェンド	128, 227
クロック	56, 89, 105, 132, 174, 217, 230
クロックシフト	56, 174
ゲートタイム	91
ゲートタイムレイト	57, 127, 174, 226
ゲットフレーズ	235
鍵盤キー	xi, 16
コースチューン	69
コースチューン画面	69
コードソート	133
コードタイプ	28, 43, 161, 202
コードトラック	12, 84, 96
コードルート	28, 43, 161, 202
コード変換テーブル	6
コピーイベント	134

コピーソング	149
コピートラック	142
コピーパターン	187
コピーフレーズ	231
コンティニュー	248
コントローラー部	2, 16
コントロールチェンジ	107, 251
コントロールナンバー	107

## サ

再生チャンネル	9
最大同時発音数	13, 271
サブモードの選択	24
シーケンサーキー	x, 17
シーケンサー部	3
シーケンストラック	11
システム	246
システムエクスクルーシブ	109, 253
システムエクスクルーシブデータ	250
シフトクロック	132, 230
シフトノート	131, 229
シャトルダイアル	ix
初期化	31
シンアウト	139
シンク	249
シンコペーション	12, 98
ジョグダイアル	ix
ジョブリスト	26, 115, 184, 220
GMシステムレベル1	13
スイング	53, 174
スイングゲートタイム	54, 123, 224
スイングペロシティ	53, 123, 224
スイングレイト	54, 121, 224
スタート	248
スタイル	9, 42, 94, 156, 260
スタイルネーム	193
スタンダードMIDIファイル	261
ステップタイム	89
ステップレコーディング	87, 212
ストップ	248
スプリットパターン	190
スプリットフレーズ	234
セーブ	262
セクション	9, 42, 94, 156
セットアップ	260
全ファイルサイズ	262
ソースコード	210
ソロ	168
ソング	261
ソングエディット	100
ソングジョブ	114
ソングネーム	151
ソングのトラック構成	10
ソングモード	18, 35
ソングレコーディング	74
ソング番号	38
ソング名	38

## タ

タイ	92
タイプ	6, 167, 199
ダイレクト	249
チェーンプレイ	240
チェーンモード	19, 239

チェーン番号	241
チェンジモード	111, 218
チャンネルアフタータッチ	108, 138
チューニング	69, 70, 247
TGチャンネル	11, 15, 16, 61
テンキー	x, 26, 27, 29, 30
テンポ	39, 158, 200
テンポトラック	10, 110
ディスクモード	19, 257
ディスプレイ	ix
デバイスナンバー	250
デモンストレーションディスク	xvii
デリート	92
デリートメジャー	141
電源コードフック	xii
トラック	10, 40, 159
トラックのミュート	40
トラック構成	10
トラック名	104
トランスポーズ	56, 130, 174, 228
同期	247
ドラムキーアサイン	32, 274
ドラムボイス	107

## ナ

ノート	106
ノーマライズエフェクト	148
ノーマルボイス	107

## ハ

ハイキー	92
バックデリート	92
バルクデータ	250
バンクチェンジ	107
パートトラック	49, 172
パターン	8
パターンジョブ	184
パターントラック	11, 82, 93
パターンの長さ	157
パターンプレイ	154
パターンモード	19, 153
パッチ	164
パラメーター	105, 218
パン	67, 108, 181
パンチレコーディング	79
ピート	6, 89, 105, 167, 199, 217
ビートグラフ	88
ピッチベンドチェンジ	106, 138
ピッチベンドレンジ	71
ピッチベンドレンジ画面	71
拍子	39, 78, 94, 158, 201, 209, 216
表示小節	104, 216
ファイルフォーマット	261
ファイル数	262, 264, 266, 267
ファイル名	262, 264, 266, 267
ファインチューン	70
ファインチューン画面	70
ファンクションキー	ix
フィルAA(AB, BB, BA)	9, 42, 156
フィンガードコード	33, 44, 162, 255
フィンガードコードゾーン	254
フォーマット	268
フレーズ	3, 5, 166, 195, 260
フレーズエディット	214
フレーズジョブ	219
フレーズタイプ	204
フレーズネーム	238
フレーズの長さ	200, 209

フレーズプレイ	196
フレーズ番号	6, 167, 199
フレーズモード	19, 195
フレーズレコーディング	206
フロッピーディスク	258
フロッピーディスク挿入口	xiii, 259
ブットフレーズ	236
プリセットフレーズ	5, 166, 198, 275
プリセットフレーズリスト	275
プリセットボイス	67, 181, 202, 273
プリセットボイスリスト	273
プレイエフェクト	47, 170
プレイエフェクトのバイパス	40, 159
プログラムチェンジ	107, 138
プログラムナンバー	107
ベロシティ	53, 58, 81, 90, 106, 123, 124, 174, 211, 225
ベロシティオフセット	59, 125, 225
ベロシティレイト	58, 125, 225
ボイス	13, 64, 67, 178, 181, 202, 273
ボイス名	67, 181, 202, 273
ボイスモード	180
ボリューム	68, 108, 182
ポリフォニックアフタータッチ	109, 138, 251

## マ

マーク/ジャンプ	72
マスターチューン	247
ミキサー画面	66, 180
ミックストラック	144
MIDIインプリメンテーションチャート	286, 287
MIDIコントロール	248
MIDIシンク	247
MIDIデータフォーマット	282
MIDIチャンネル	62, 176
MIDI端子	xii
メインA(B)	9, 42, 156
メジャー	89, 105, 217
モード	18
モード構成	18
文字の入力	29
モディファイゲートタイム	126, 226
モディファイベロシティ	124, 225

## ヤ

ユーザーフレーズ	5, 166, 198, 275
ユーズドメモリー	31
ユーズランプ	xiii, 259
ユーティリティモード	19, 245

## ラ

ライトプロテクトタブ	258
リアルタイムレコーディング	81, 211
リトリガー	204
リネーム	267
リバーブタイプ	68, 182
リバーブデプス	69, 183
リバーブ画面	68, 182
リピート回数	242
ループ	38
レコーディングスタンバイ	75, 207
レコーディングトラック	77
レコーディングモード	77, 208
レスト	91, 168, 212
ローキー	92
ロード	264
ロケーションポインター	88, 212

# 11. アルファベット順索引

数字	
16 Beat.....	6, 167, 199
3/4Beat.....	6, 167, 199
8 Beat.....	6, 167, 199

A	
All Data.....	260
Append Pattern.....	189
Append Phrase.....	233
AWM音源部.....	13

B	
Bas (Bass).....	204
Bass.....	204
Bend.....	71

C	
CC (Control Change).....	107, 251
ChAT (Channel After Touch).....	108, 138
Chd (Chord).....	204
ChngTr (Change Track).....	103
Chord Sort.....	133
Clear Pattern.....	192
Clear Phrase.....	237
Clear Song.....	150
Clear Track.....	145
Click.....	41, 160, 201
Clock Shift.....	56, 174
Cntrl Change (Control Change).....	107, 251
CoarseTune.....	69
Copy Event.....	134
Copy Pattern.....	187
Copy Phrase.....	231
Copy Song.....	149
Copy Track.....	142
CosTun (CoarseTune).....	69
Create Measure.....	140
Crescendo.....	128, 227

D	
DC IN端子.....	xii
Delay1 (2).....	68, 182
Delete.....	92
Delete Measure.....	141
Dr (Drum).....	5, 167, 199, 204
Drum.....	5, 167, 199

E	
Echo Back.....	248
EDIT.....	100, 214
Edit Change.....	111, 218
Edit Insert.....	112, 218
Effect.....	47, 170
END.....	95
Ending.....	6, 10, 42, 156, 167, 199
Erase Event.....	136

ESEQ.....	261
Excl (Exclusive).....	109, 250, 253
Exit.....	47, 60, 64, 102, 114, 169, 170, 175, 178, 184, 215, 219, 246, 251, 254, 258
Expand Backing.....	146
Extract Event.....	137

F	
FillAA(BB,AB,BA).....	9, 42, 156
Fill Cross.....	6, 167, 199
Fill Loop.....	6, 167, 199
FineTune.....	70
Fingered.....	33, 44, 162, 255
Fingered Chord Zone.....	254
FinTun (FineTune).....	70
Fng (Fingered).....	33, 44, 162, 255
Fngzon (Fingered Chord Zone).....	254
Format.....	268

G	
G.Rat (Gate Time Rate).....	57, 127, 174, 226
Gat (Gate Time).....	91
Gate Time Rate.....	57, 127, 174, 226
General.....	6, 167, 199
Get Phrase.....	235
GT/Vel (Gate Time/Velocity).....	57, 58, 174
Guitar-chord.....	5, 167, 199
Guitar-riff.....	5, 167, 199

H	
Hall 1(2).....	68, 182
High.....	92

I	
Init Play Effect.....	147, 191
Input Filter.....	251
Insert.....	102, 215
Intro.....	6, 9, 42, 156, 167, 199
Intvl Time (Interval Time).....	249

J	
JOB.....	x, 114, 184, 219

K	
Kbd-chord (Keyboard-chord).....	5, 167, 199
Kbd-riff (Keyboard-riff).....	5, 167, 199

L	
Load.....	264
Low.....	92

M	
Main	6, 167, 199
MainA(B)	9, 42, 156
Mark	72
Mark/Jump	72
Mast Tune (Master Tuning)	247
Meas (Measure)	89, 105, 217
Mel (Melody)	204
MIDI CH (MIDI Channel)	62, 176
MIDI Ctrl (MIDI Control)	248
MIDI Sync	247
Mix Track	144
Modify Gate Time	126, 226
Modify Velocity	124, 225

N	
Normalize Effect	148
Note	106

O	
Output	60, 175
Output Select	60, 175
OUTPUT端子	xii

P	
Pan	67, 108, 181
PAT (PATTERN)	19, 153
Pat (Pattern)	8
Patch	164
PATT (PATTERN)	19, 153
PbRang (Pitchbend Range)	71
PC (Program Change)	107, 138
PC (Percussion)	5, 167, 199
PcbendRange (Pitchbend Range)	71
Percussion	5, 167, 199
perTR (Per Track)	49, 172
PHONES端子	xii
PHRA (PHRASE)	19, 195
Phrase	3, 5, 166, 195, 260
Phrase Name	238
Pitch Bend	106, 138
Plate1(2)	68, 182
Play Effct (Play Effect)	47, 170
Ply (Play)	36, 154, 196
Poly After (Polyphonic After Touch)	109, 138, 251
Program Change	107, 138
Put Phrase	236

Q	
Qantz (Quantize)	51, 118, 174, 223
Quantize	51, 118, 174, 223
Quantize Value	52, 119, 223

R	
REC (RECORDING)	77, 208
Rec (Recording)	75, 207
Rename	267
Rest	91, 168, 212
Reverb Depth	69, 183
Reverb Type	68, 182

Room 1(2)	68, 182
Rtg (Retrigger)	204

S	
Save	262
Section	9, 42, 94, 156
Shift Clock	132, 230
Shift Note	131, 229
SMF (Standard MIDI File)	261
Solo	168
SONG	18, 35
Song	261
Song ESEQ	261
Song ESEQ/SMF	261
Song Name	151
Song SMF	261
Specific	6, 167, 199
Split Pattern	190
Split Phrase	234
Src Chord(Source Chord)	210
Str (Strength)	52, 119, 223
Strength	52, 119, 223
Style	9, 42, 94, 156, 260
Style Name	193
Swing	53, 174
Swing Gate Time	54, 123, 224
Swing Rate	54, 121, 224
Swing Velocity	53, 123, 224
Sys Ex. (System Exclusive)	109, 250, 253
System	246

T	
TG CH (TG Channel)	11, 15, 16, 61
Thin Out	139
Tmp (Tempo)	39, 158, 200
TOP	x
TR (Track)	10, 40, 159
Trans (Transpose)	56, 130, 174, 228
Transpose (Trs, Trans)	56, 130, 174, 228
TrName (Track Name)	104
Tm/Sft (Transpose/Shift Clock)	132, 230
Trs (Transpose)	56, 130, 174, 228
Typ (Type)	204

U	
Undo/Redo	117, 186, 222
User Phrase	5, 166, 198, 275

V	
V.Ofs (Velocity Offset)	59, 125, 225
V.Rat (Velocity Rate)	58, 125, 225
Velocity Offset	59, 125, 225
Velocity Rate	58, 125, 225
Vlc (Velocity)	53, 58, 81, 90, 106, 123, 124, 174, 211, 225
Voice	13, 64, 67, 178, 181, 202, 273
Vol (Volume)	68, 108, 182
Volume	68, 108, 182



ヤマハ株式会社