
YAMAHA

RY30

RHYTHM PROGRAMMER

取扱説明書



このたびは、ヤマハ・リズム・プログラマー RY30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。

RY30は、ヤマハのPCM録音技術とデジタル技術をフルに導入して設計されたリズム・マシンです。クオリティの高い音を自由に変化させ、組み合わせて、多彩な音色を作り出すことができます。

RY30の持つ優れた性能を存分に発揮していただくと共に、末永くご愛用いただくために、ご使用前に必ずこの取扱説明書をよくお読みいただくよう、お願い申し上げます。

RY30の主な特長

PCM録音による高品質なサウンド

音源部ウェーブ・メモリーは、16bit・リニアのAWM2音源を採用。ワイドなダイナミック・レンジによる、ハイ・クオリティ・サウンドを楽しむことができます。

実用性・応用性に富む174のウェーブと96のプログラム・ボイスを搭載

リアル・サウンドからアンビエント・サウンドまで、様々なジャンルのドラム、パーカッション・ウェーブを内蔵。さらに、そのウェーブをフルに活用した96のプログラム・ボイスを搭載。あらゆるリズム・パートづくりに対応でき、即、使用できます。ボイス・メモリーは128（インターナル96、カード兼用32）を用意しました。

豊富な機能が裏付ける自由な音づくり

2つのウェーブをレイヤーさせ、EG・フィルターなどを活用してのシンセ並の音づくりが可能。様々な音楽におけるリズム・サウンドを実現することができます。

ROMカードによる豊富なソフト供給

別売専用ウェーブROMカードやSY・TG/77・55などのウェーブ・カードが使用可能。音づくりにおけるバリエーションが広がります。

タッチ・センス付き楽器キーやホイールでの表現豊かなリズムの入力が可能

タッチ・センス付き楽器キーやホイールにより、リアル・タイムに表情コントロールが可能。いままでのリズム・マシンでは限界とされていた表現を、簡単にリアル・タイムにレコーディングができます。また、納得の行くまでエディット（編集）が可能です。

ご使用上の注意

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が当たる場所や、暖房器具のそばなど、極端に暑いところ
- ・湿度の特に低い場所
- ・湿度の高い場所
- ・振動やホコリの多い場所

また、本体やスイッチなどに無理な力を加えることは避けてください。

電源について

本機は電源として、ACアダプターを使用しています。ACアダプターは必ず付属のPA-1505を使用してください。市販の電圧や極性の違うACアダプターを使用になりますと、故障の原因になることがあります。また、長時間ご使用にならない時は、ACアダプターは必ずコンセントから外してください。

セットの移動について

セットを移動するときは、接続コードのショートや断線を防ぐため、他の機器との接続コードを外してから動かしてください。

接続について

8ページの「接続の方法」をよく読み、正しく接続してください。また、スピーカー破損防止のため、接続はそれぞれの電源スイッチを切った状態で行ってください。

外装のお手入れには

外装をベンジンやシンナー系の液体で拭いたり、近くでエアゾール・タイプの殺虫剤を散布したりすることは避けてください。汚れは柔らかい布などで乾拭きしてください。

保証書の手続きを

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行ってください。保証書の販売店印がありませんと、保証期間中でも万一サービスの必要がある場合には実費をいただくこととなりますので、充分ご注意ください。よろしくお願いいたします。

保管してください

この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。

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。

他の電気機器への影響について

本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなど他の電気機器を同時にご使用になりますと、雑音や誤動作の原因となることがあります。ラジオやテレビ等の電気機器から充分離してご使用ください。

内蔵バッテリーについて

本機は、内蔵バッテリーにより、パターン、ソング、ボイス・データなどを本体内にメモリーしています。このバッテリーの寿命は約5年です。“change battery”の表示が出たら、早めにお買い上げの店か、弊社電音サービス・センターへ、バッテリーの交換をお申し出ください。なお、バッテリーの交換の際には、パターン、ソング、ボイス・データなどは消えてしまいますので、あらかじめカセット・テープなどに保存しておいてください。

目次

第1章 接続／準備編

①接続の方法	8
②音を出してみましょう	
1. 各楽器キーの音を出してみましょう	10
2. 自動演奏させてみましょう	12

第2章 基本編

①リズムづくりの構成	
1. RY30のリズム・パートづくり	14
2. パターンづくりの考え方	15
3. ソングづくりの考え方	19
②リズム・パターンの作成	
1. 4つのレコーディング方法について	20
2. 入力するパターンの選択	21
3. リズム・パターンの入力(リアル・タイム・レコーディング)	23
4. リズム・パターンの入力(ステップ・レコーディング)	28
5. コピー	34
6. パターンのプレイ	34
③ソングの作成	
1. ソング作成の準備	35
2. ソング作成の方法(レコード、エディット)	36
3. ソングのプレイ	37
④RY30のジョブ選択方法・ジョブ一覧	38
1. ジョブの選択方法	38
2. ジョブ一覧	39

第3章 エディット (ボイス)編

①ボイス・エディットの各機能	
●ボイス・エディット・モード	44
●エディットする音色の選択	45
1. ボイス・レベル	46
2. ウェーブ・セレクト	45
3. ウェーブ・レベル	46
4. パン	47
5. ピッチ	47
6. ディケイ	47
7. フィルターの設定	48
①タイプ	
②カット・オフ	
③レゾナンス	
④フィルター・EG	
8. ベロシティ・センシティブティの設定	51
①レベル(音量)	
②ピッチ	
③EG	
④フィルター	

9. ピッチ・EGの設定.....	54
10. ポリのオン・オフの設定.....	55
11. オルタネート・グループの設定.....	55
12. アウト・プットの設定.....	56
13. インディビデュアル・アウトの音量設定.....	56
14. ボイス・ネームの書き方.....	57
15. ボイス・コピーの仕方.....	58
16. ボイスのイニシャルイズ.....	58

第4章 エディット (パターン)編

①キー・アサイン

●パッド・バンク・モード.....	60
1. パッド・バンク・セレクト.....	61
2. ボイス・アサイン.....	62
3. パッド・バンクのコピー.....	62

②パターン・エディット

●作成したパターンの細かなエディット (パラメータ・レコードとクロック・ムーブ).....	64
●パターン・エディットに関するその他の機能.....	66
1. パターンの選択.....	66
2. パターンの消去.....	67
3. パターンのコピー.....	67
4. パターンのアペンド.....	68
5. パターンのディバイド.....	69
6. パターンのマージ.....	70
7. パターン・ジョブの選択.....	71
①コピー・インスタ.....	
②デリート・インスタ.....	
③チェンジ・インスタ.....	
④コピー・パラメータ.....	
⑤モディファイ.....	
⑥スイング.....	
8. 全パターンのクリア.....	78
9. パターン・メモリーの使用度表示.....	78
10. パターン使用状態の表示.....	79

第5章 エディット (ソング)編

①ソング入力

1. ソングとパート.....	82
2. リピート.....	82
3. テンポ・チェンジ.....	84
4. ベロシティ・チェンジ.....	85

②ソング・エディット

●ソング・エディットのジョブについて.....	87
1. パートの削除.....	87

第6章
その他の機能
(ユーティリティ)編

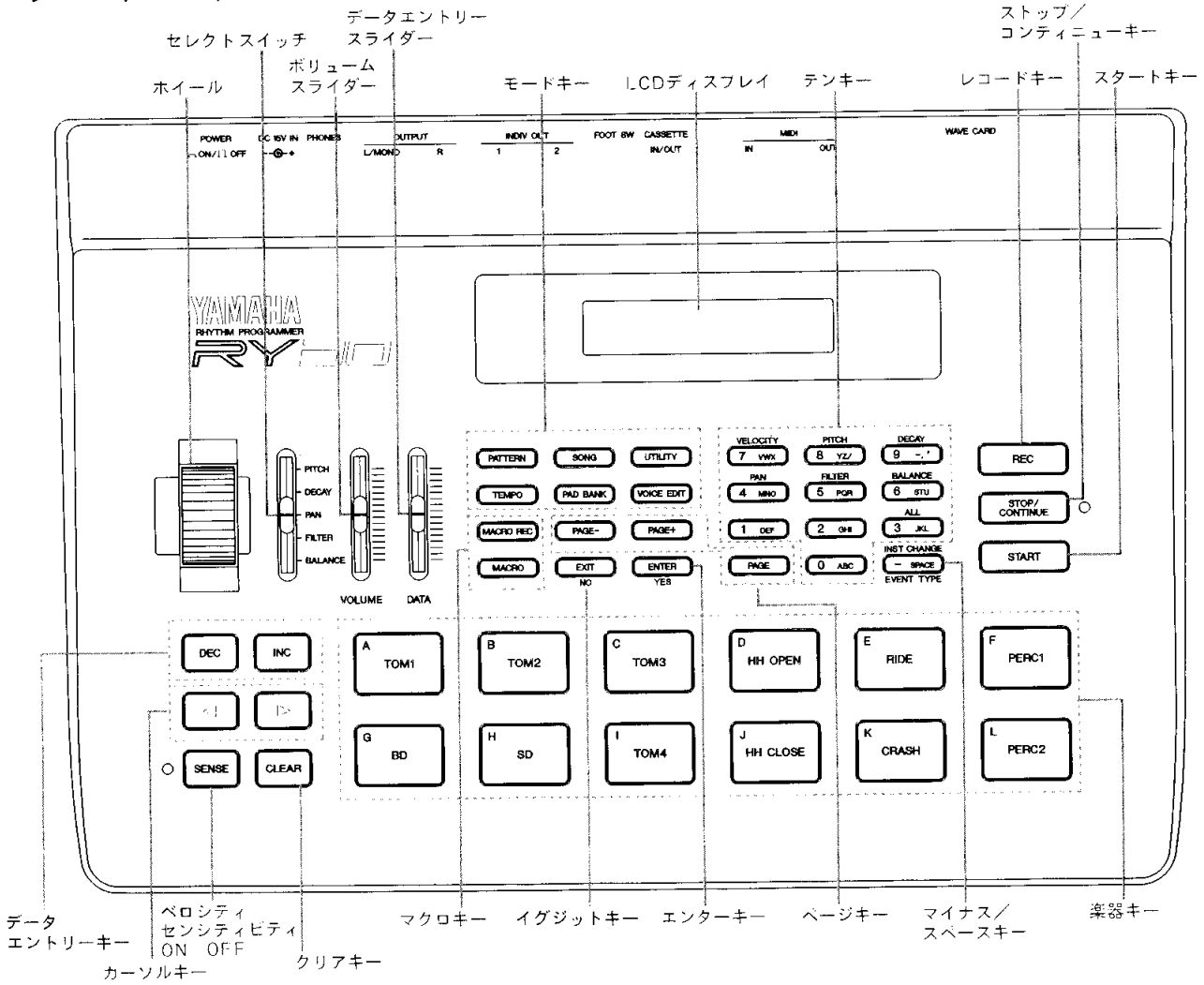
2. パートの挿入	88
3. パートのコピー	88
4. イニシャル・テンポの設定	89
5. ソング・ネームの設定	89
[3]ソング単位の管理	
●ソング・モードの補助機能	90
1. ソングの選択	90
2. ソングの消去	91
3. ソングのコピー	91
4. 全ソングのクリア	92
5. ソング・メモリーの使用度表示	92
[1]キー・マクロ	
1. キー・マクロの機能	94
[2]ユーティリティ・モード	
●ユーティリティ・モードの機能	96
1. カード・データのロード	97
2. カセットに関する機能	98
①セーブ	
②ベリファイ	
③ロード	
3. MIDIに関する機能	101
①チャンネル・メッセージ	
②受信チャンネル	
③全送信チャンネル	
④ボイスごとの送信チャンネル	
⑤ボイス・ノート・アサイン・テーブルの選択	
⑥ボイス・ノート・アサイン・テーブルの設定	
⑦ボイス・ノート・アサイン・テーブルのコピー	
⑧ボイス・ノート・アサイン・テーブルの消去	
⑨ピッチ・ノート・アサイン	
⑩パターン・ノート・アサイン	
⑪デバイス・ナンバー	
⑫バルク・データの送信	
⑬オプション・パラメータ	
4. システムに関する機能	108
①シンク・クロック	
②ベロシティ・カーブ	
③フィックスド・ベロシティ	
④ホイール・レンジ	
⑤ロード・プリセット・ボイス	

第7章 資料編

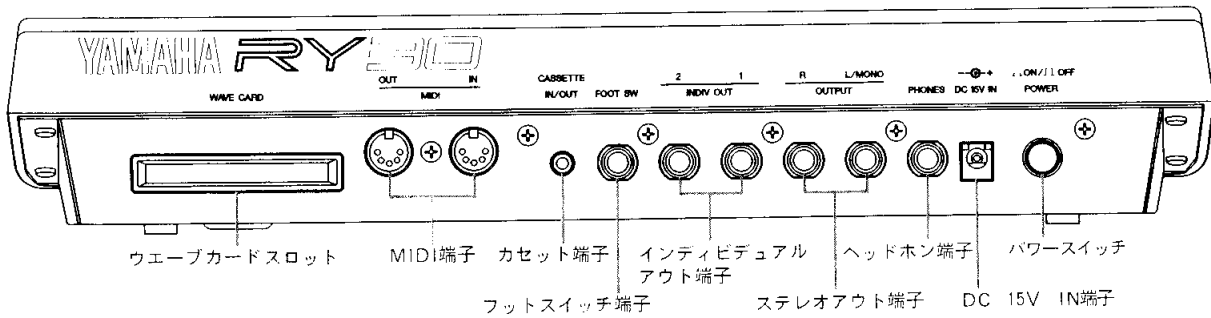
①さまざまなMIDI活用方法	112
1. 外部MIDI機器を使った演奏やパターン入力	112
2. RY30で外部MIDI機器を鳴らす	112
3. RY30のデータを外部MIDI機器で記録する	113
②エラー・メッセージ一覧	114
③プリセット・ボイス一覧表	116
④ウエーブ一覧表	118
⑤プリセット・パターン一覧表	119
⑥パッド・バンク・アサイン (デフォルト)	120
⑦マクロ・ファンクション (デフォルト)	121
⑧イニシャライズ・ボイス・データ	122
⑨ボイス・データ・ブランク・チャート	123
⑩MIDIデータ・フォーマット	124
MIDIインプリメンテーション・チャート	126
⑪仕様	127

各部の名称

フロント・パネル



リア・パネル



第1章

接続／準備編

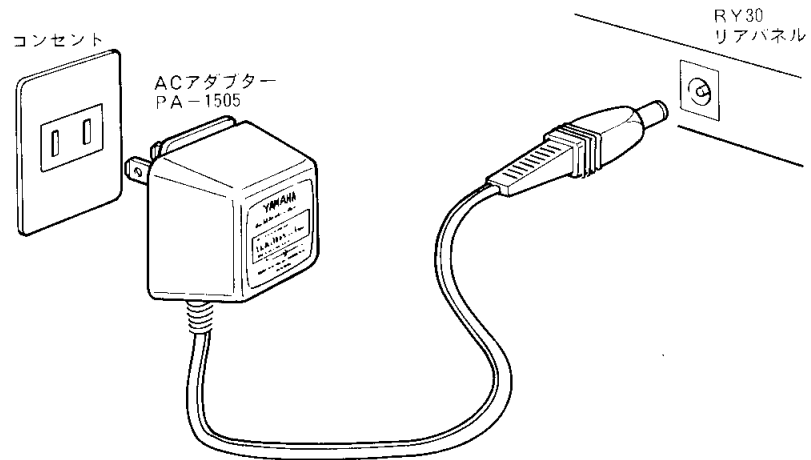
RY30の機能をフルに活用していただくためには、正しい接続／準備が必要です。

この章では、接続方法を解説します。そして、操作のウォーミング・アップ代わりに各楽器音を出して、RY30のハイクオリティなサウンドを聞いてみましょう。

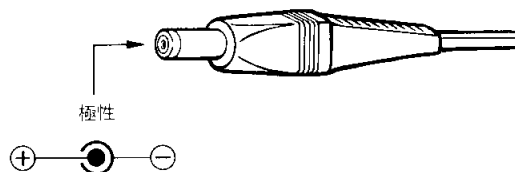
1

接続の方法

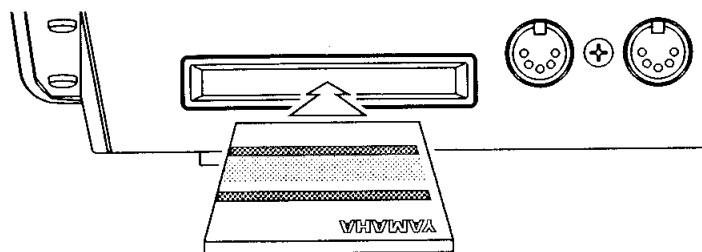
ACアダプターの接続……………まず、ACアダプターのプラグをRY30本体のリア・パネルにあるDC 15V INの端子に差し込み、もう一方を電源コンセントに差し込みます。



※ACアダプターは必ず付属のPA-1505をご使用ください。市販のアダプターには極性が異なるものがあります。極性が逆のものを使用すると故障の原因になりますので注意してください。また、プラグを外す時は、ケーブルを引っ張らずに必ずプラグを持って抜いてください。



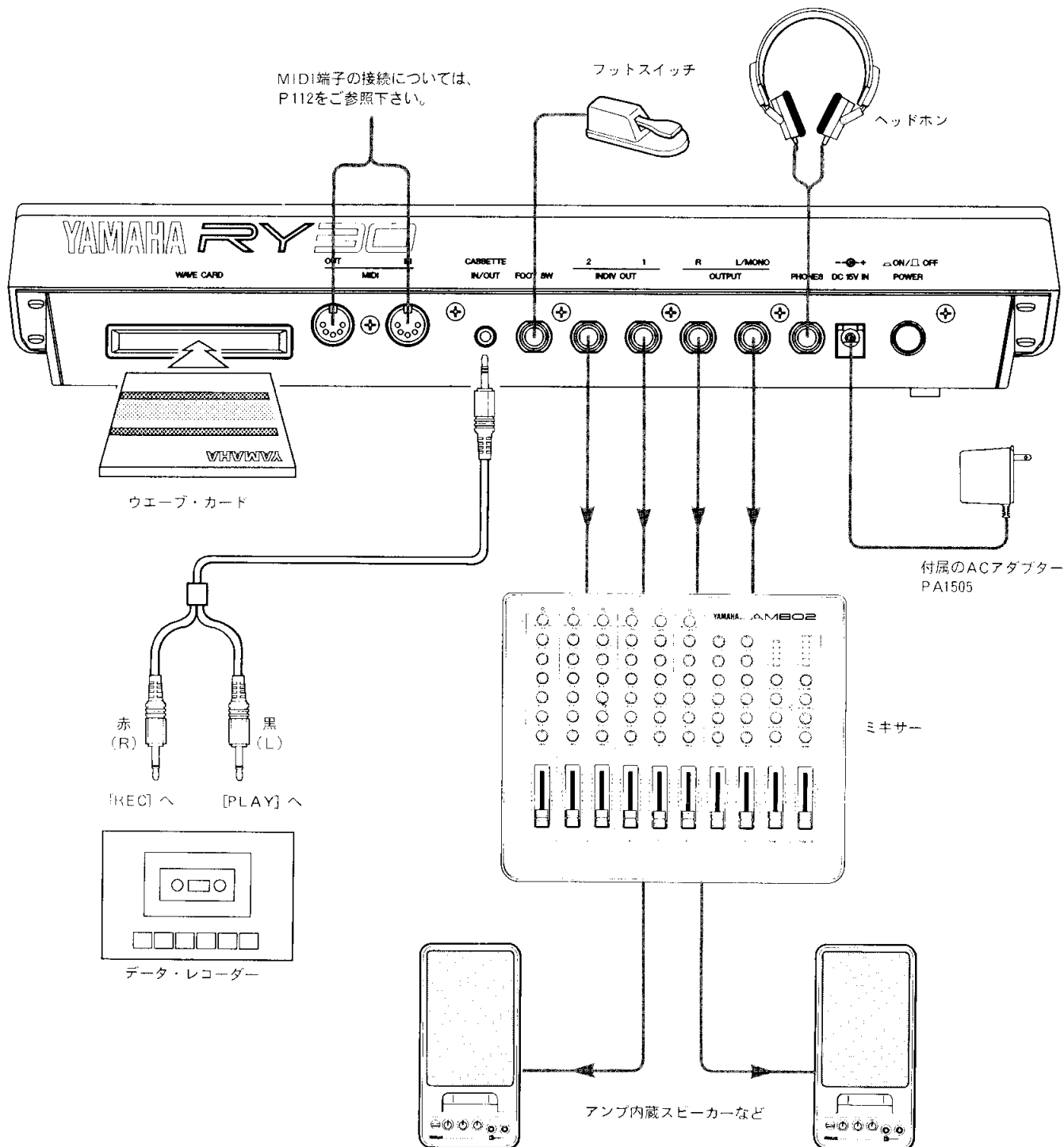
ウェーブ・カードの装着……………ウェーブ・カードをご使用になる場合は、カードをウェーブ・カード・スロットに差し込んでください。



※ウェーブ・カードには、自分で作成したデータを記憶させることは出来ません。
また、データ・カード・MCD64、32を使用することは出来ません。

接続図

※RY30はさまざまなリズム音をステレオで鳴らすことができますので、できるだけステレオ・アウトでご使用ください。また、RY30はさらに独立した2系統のアウトプットを待っています。ご使用になればRY30の特性を最大限に生かす（楽器ごとに別々のエフェクトをかける…など）ことが可能です。ただし、モノラルでご使用の場合は必ずL・MONOの端子にケーブルを接続してください。

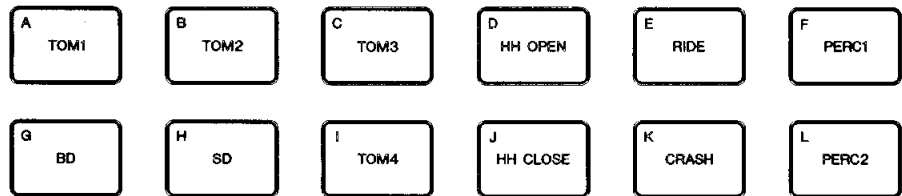


2

音を出してみよう

1 各楽器キーの音を出してみよう

各楽器キーの音色……………接続図に従って正しく接続した後、電源スイッチをオンにします。次にアンプの電源を入れ、RY30のボリューム・スライダーとアンプのボリュームを適度に上げてください。これで、各楽器キーを叩くと音が出ます。音を聞きながらアンプのボリュームを調整してください。



キー・データについて……………他の音色を楽器キーで鳴らす場合には、次の操作を行います。
パッド・バンクを切り替えてみましょう。(楽器キー全体の音色のセッティングを変える)

- 【1】「PAD BANK」キーを押してパッド・バンク・モードに入ります。
- 【2】テンキー、「INC」/「DEC」、またはデータ・エントリー・スライダーで、パッド・バンク・ナンバー (P61参照) を変更します。

ホイールについて……………RY30では、リアル・タイムにさまざまな音色のコントロール (変化) がつけられるように、ホイールを装備しました。

このホイールを動かしながら楽器キーを叩くことにより、音色に変化をつけることができます。また、このホイールを動きをパターン・データとして記録 (レコーディング) することもできますので、音色の変化に富んだパターンをつくることも可能になります。次の手順で行います。

【1】セレクト・スイッチでコントロール (変化させる) するパラメータを選択します。コントロールできるパラメータには、以下の5つがあります。

- ピッチ : 音の音程 (音の高さ) を変化させます。
- ディケイ : 音の長さを変化させます。
- パン : 音の定位を左右に移動させることができます。
- フィルター : 音の表情 (音色の明るさ) を変化させます。
- バランス : 1音色で2つのウエーブ (2レイヤー*) を使用している場合、ウエーブの音量バランスをコントロールすることができます。

【2】ホイールを動かしながら楽器キーを叩くと、音色の変化が得られます。

※レイヤーとは、1つの音色を作るのに、複数のウエーブを重ねることをいいます。2レイヤーならば、2つのウエーブを重ねた状態を示します。(RY30は、2つのウエーブを重ねる [2レイヤー] が可能です)

※音色によってはフィルターの変化が得られないものがあります。(P116 ボイス一覧表参照)

2 自動演奏させてみましょう

デモ・データの演奏……………RY30には、あらかじめRY30の特徴をフルに活用したデモンストレーション用の曲が2曲メモリーされています。まず、このデモ演奏を聴いてみましょう。RY30の多彩な音色や表現力の豊かさが理解していただけだと思います。

【1】 [SONG] キーを押してソング・モードにします。

【2】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでソング・ナンバーを20または21にします。

【3】 [START] キーを押すとデモ演奏が始まります。

(RY30にはデモンストレーション用の曲が2曲メモリーされており、[STOP/CONTINUE] キーが押されるまでは、2曲を交互に演奏し続けます)

プリセット・パターンの演奏……………RY30には、様々なジャンルのリズムパターンが記憶(プリセット)されています。このパターンを組み合わせただけでも、様々なジャンルの曲やオリジナルの曲作りも楽しむことができます。

【1】 [PATTERN] キーを押してパターン・モードにします。

【2】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでパターン・ナンバーを100~199にします。

【3】 [START] キーを押すとプリセット・パターンの演奏が始まります。

演奏中はNEXTパターンの番号表示にカーソルが移動します。ここで次に演奏するパターンをテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで指定します。現在演奏しているパターンが終了すると、自動的に次のパターンに変わります。

NEXTパターンが“***”の時は、次に演奏するパターンが指定されていないことを示し、現在のパターンが繰り返されます。

※プリセット・パターンはパターンごとにテンポが記憶されており、パターンを切り替えるとそのパターン固有のテンポに変わります。

なお、このテンポはソング・モードでは働きません。

フット・スイッチについて……………RY30のフット・スイッチ端子に別売のFC4またはFC5を接続することにより、フット・スイッチでスタート/ストップがコントロールできます。

(フット・スイッチは、RY30が停止状態の時はスタート、演奏状態の時はストップの働きをします)



第2章

基本編

第2章からは、いよいよ本格的なRY30の操作を開始します。ここでは、基本的なリズム・パターン、ソングの作成方法を紹介します。これからつくるリズム・データは、第3章から第5章で細かくエディットするための素材になるものです。

1

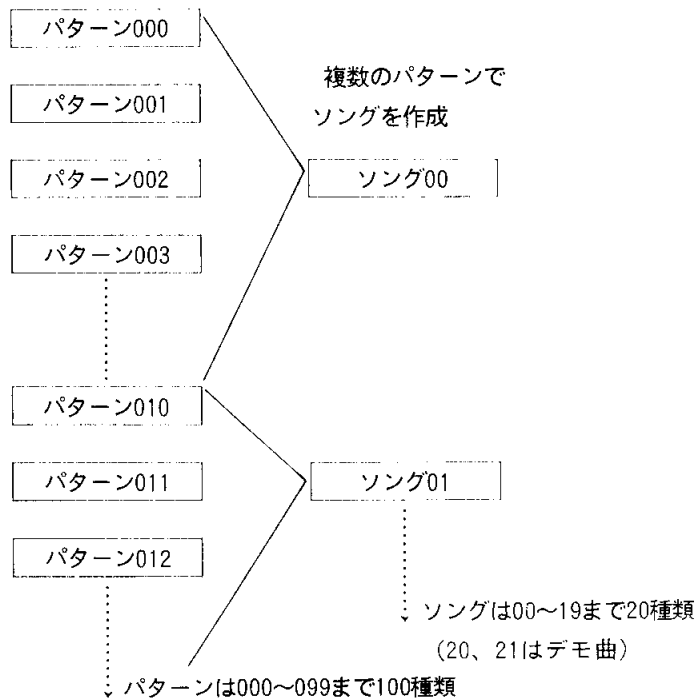
リズムづくりの構成

1 RY30のリズム・パートづくり

パターン、ソング……RY30では、効率よく合理的なリズム・パートづくりを行うために、パターン、ソングという2段階の方法を採用しています。複数のパターン（何小節ものリズム・パターンでも、同じパターンの繰り返しであれば、1パターンを作成するだけですみます）を順番に並べて、ソング（1曲分のリズム・パート）をつくります。

パターン…1小節で1パターンというのが基本となりますが、2小節にまたがるようなフレーズを作成する場合などは、2小節分を1パターンとして作成する方が分かりやすいでしょう。1パターンで最大4小節分のリズム・パートづくりが行えます。

ソング……複数のパターンで構成した1曲分のリズム・パートです。できる限り最小の小節数でパターンをつくり、ソングを組んでいくのが効率の良い方法です。



2 パターンづくりの考え方

ここではパターンづくりの考え方を実際のドラム・フレーズに即して説明していくことにしましょう。

1小節で1パターン……………1小節で1パターン作成するというのが基本です。もちろん、複数の小節で1パターンをつくる場合もありますが、1小節で1パターンの方が効率よく作業を行えます。
 (“PTN000”はパターン番号000のパターンを表し、以下同様に表記します)

譜例①

上の譜例はドラミングの基本というべきオーソドックスな8ビートです。このフレーズを1パターンと考えて、次にこのフレーズのバリエーションを4回繰り返すフレーズを考えてみましょう。(PTN000)

譜例②

クラッシュ・シンバル

複数の小節……………この4小節は8ビートのドラムフレーズのポピュラーなものです。4小節単位でその頭にクラッシュ・シンバル、4小節目にスネアのフィル・インが入っています。
 さて、この4小節フレーズをつくる場合を例にとって話を進めましょう。まず2小節目と3小節目ですが、どちらの小節ともPTN000になっています。ですからPTN000をつくっておけば、後でソングを組む時に単にPTN000を連続して2回並べるだけとなります。
 次に1小節目ですが、これはPTN000の1拍目にクラッシュ・シンバルが加わっただけのものです。しかし、もちろんPTN000と同じではないのでPTN001として作成します。この場合クラッシュ・シンバル以外すべてはPTN000と同じなので、PTN000をPTN001にコピーして、PTN001にコピーされたPTN000にクラッシュ・シンバルを加えてPTN001を作成した方が簡単です。

このPTN001のように譜割りが複雑でないものは、一度そのベースとなるリズムをコピーしてからエディットしても、PTN001を最初から作ってもそれほど作業の差が出ませんが、次のようなフレーズの場合はコピーしてからエディットするという方法の方が断然合理的です。

譜例③

譜例3のハイハット・ワークはなかなか複雑なものになっています。もし、このように複雑なハイハット・フレーズをベースとしたリズムが何小節も続いていくと仮定した場合、少しスネアのフレーズが違うからといって1パターンずつすべて最初からつくっていくのでは、ハイハット・フレーズをつくるだけで大変な作業になってしまいます。

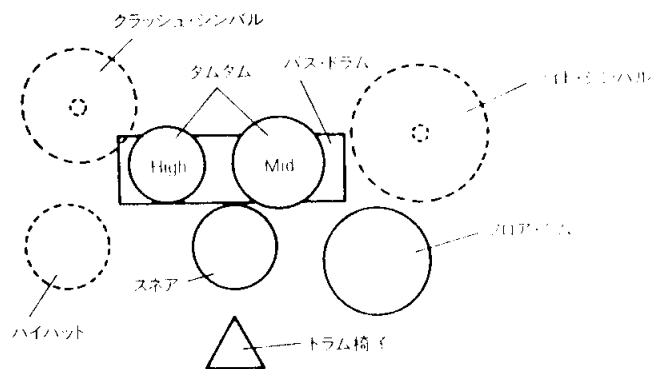
複雑で何小節にも共通なハイハット・フレーズを持った1パターンをつかって、それをコピーし、少しフレーズの違うスネア・パートを後からエディットしていくようにするのがよいでしょう。

最後に譜例2の4小節目についてです。これはPTN000のバリエーションというより、まったく違ったパターンと考える方が良いでしょう。ハイハットのフレーズはPTN000とはまったく同じなのですが、他のスネア、バス・ドラムのフレーズがPTN000とはだいぶ違ってきます。この程度のハイハット・フレーズであれば新たにつくってもそれほど面倒ではないでしょう。

また、ここで注意したいのはハイハット・フレーズのアクセントです。1小節目から3小節目、そして4小節目の2拍目までのアクセントと、4小節目の3拍目以降のアクセントのつき方が違ってきます。これは実際のドラミングを考えてみればわかることです。さらにいえば、実際のドラミングのニュアンスをリズム・マシーンで出す場合には、アクセントの付け方がポイントとなるのです。

実際のドラミングを再現するのであれば、まずはこの4小節目フレーズを人が叩く場合を考えてみましょう。

ハイハットは通常ドラム・セットの左手前に置かれ、単純な8ビートの場合、右手のスティックだけでビートを刻みます。そして8ビートの2拍、4拍のスネアは左手のスティックで叩きます。では、4小節目の3拍目以降のフレーズはどうやってドラマーは叩くのでしょうか。

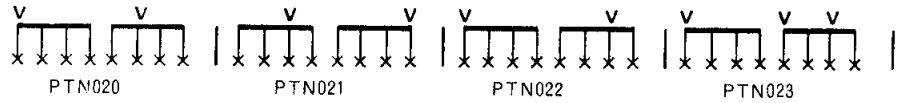


16分音符のスネアのフィル・インは右手、左手を交互にスネアを叩いて表現します。もしこのスネアのフィル・インと重なっている部分のハイハットを右手で叩くとすると、腕が3本なければ叩けないことになってしまいます。この場合、実際のドラミングでは左足でハイハット・ペダルを踏んでハイハット・クローズドの音を出すのが普通で、つまり、左足でハイハット、両手でスネアということになります。

ですから、当然アクセントのつき方もビートを刻む時と違って平坦になります。さらにもっと細かくいうと、この場合音色そのものも違ってきます。もちろん、こうしたニュアンスの違うハイハット・サウンドを使えるように、RY30には“クローズ”“ペダル”といった奏法の違いによるサウンド・キャラクターが数種類用意されています。(他に“オープン”“クォーター・オープン”“ハーフ・オープン”も用意されています)

さて、このように考えてくると、たとえ譜割りは同じでもアクセントの付き方によって複数のパターンを用意する必要がある、というのがわかるでしょう。次のハイハット・フレーズを見てください。

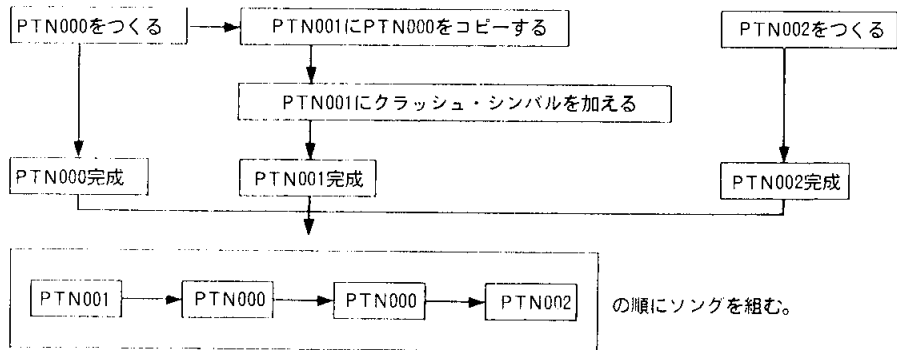
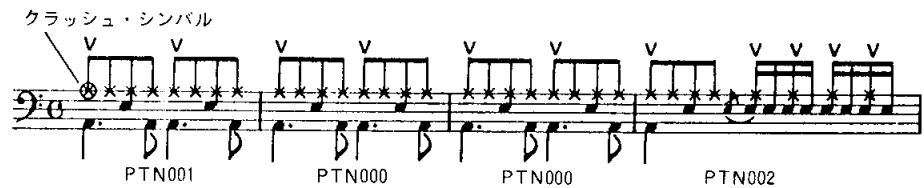
譜例④



上のハイハット・フレーズはすべて8分音符でどのパターンとも譜割りは同じなのですが、アクセントの付き方がそれぞれ違っています。この場合、当然パターンは異なったものとして考えるようにしてください。つまり、この4小節のハイハット・フレーズをつくるには、4つのパターンが必要となります。

以上のようにして、譜例②のドラム・フレーズをつくっていくわけですが、ここでもう一度簡単に図で示しておきます。

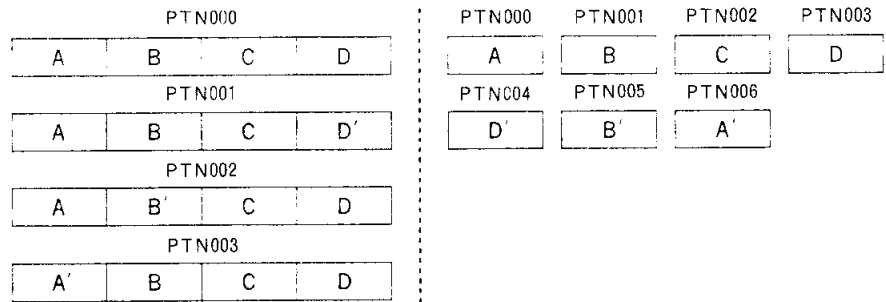
譜例⑤



複数小節で1パターン……………1パターンの中に複数の小節を書き込めるのですから、当然、今まで説明してきた4小節フレーズも1パターンとして書き込むことができます。しかし、そうした場合いろいろと非合理的になる場合もあります。

- 1) パターンをエディットする際、4小節で1パターンだとエディットする箇所を探して修正するのに手間がかかってしまいます。

2) 例えば16小節の曲で、譜例2のようなフレーズが4回繰り返される曲があるとすると、まったく同じフレーズを4回繰り返すのであれば問題はありますが、少しずつフィル・インのフレーズが違う、あるいはアクセントの位置が異なるといったような場合、かえって面倒になってしまいます。



4小節で1パターンの場合、上記の16小節のソングを組むのに4つのパターンですみますが、1小節1パターンの方だと7パターン必要になります。しかし、前者の場合結局16小節すべての小節を書き込まなくてはなりません。後者の方だと7小節分書き込めば、後はそれらを繰り返したり、並べ変えたりするだけですみます。パターンのコピーを使うにしても、作業にかかる手間は後者の方が合理的です。また、メモリー容量に関しても後者の方が少ないメモリーですみます。

次に、複数の小節を1パターンで組んだ方が便利な場合を考えてみましょう。

譜例⑥



上の譜例はシンコペーションを使ったドラム・フレーズです。2小節で構成されていますが、この場合2パターンと考えるのではなく、2小節で1パターンと考えて書き込む方が簡単です。

2小節目の1拍目が1小節目の終わりにくい込んだかたちになっていますので、2小節目だけをつくらうとしてそのパターンだけを聞いていると、頭がどこなのか、耳が慣れてこないと難しいものです。こういった場合には2小節を連続して聞きながらフレーズづくりをしていった方が良いでしょう。

また、この方法は、何小節間にもまたがるような複雑なフィル・インをつくる際にも便利です。

パターンをつくり終わったら、次はそのパターンを組み合わせることでソングづくりの作業に移ります。ソングづくりを考えたパターンづくりの作業を行って行けば、効率の良いソングづくりができます。

ソングは、パターンを組み合わせることで1曲分のリズム・パートをつくることですから、ソングづくりの前に、つくる曲の構成をまずしっかりと把握することが大切です。ある曲をコピーするにしても、オリジナル曲をつくるにしても、曲の構成が確認できるような楽譜や曲の構成表を用意しておくとう便利です。

曲の構成……………1曲のリズム・パートにはいろいろな部分があります。いろいろな部分の役割を知ってソングづくりを行うことは、構成のしっかりしたソングづくりにプラスになります。

まずイントロ部分です。ここで注意したいのは、いきなりイントロ部分のリズムをソングの最初に組んでしまうと、後で完成されたソングを聴きながら他の楽器の演奏を行う際に、曲のはじまりのタイミングがわからなくなってしまいます。通常、実際に人がドラムを叩く場合でも、イントロ部分の前にカウントというものがあります。ドラマーがカウントを出す場合は、両手に持ったスティックを打ち鳴らして行う場合が多いようです。

ですから、イントロの前にスティックやリム・ショット、あるいはハイハット音などでつくられたカウントのパターンを組み込むようにすると良いでしょう。もちろん、曲として他のすべてのパート（ギター、ベース、キーボード、ボーカルetc.）が加えられ録音されたテープからは、そのカウント部分は一般的に取り除いてしまう場合が多いようです。

イントロ部分から曲の中心的なリズム・パートへ、そしてサビの部分のリズム・パートへとソングを組んでいきます。サビの部分では、他の楽器の音量も上がり、またいろいろな楽器が複雑に入り込んでサビを盛り上げるのが一般的です。ここではリズムが他の楽器に消されないような工夫が必要です。サビの前のアンサンブルのバランスに合わせて、サビの部分のバランスを決めてください。

エンディング部分のリズム・パートには、曲のイメージによっていろいろなアイデアが盛り込めます。

よく実際のドラミングで行われる手法に、エンディング部分でのリタルダンド（だんだんとテンポを落とす）があります。ソングを組む際にテンポ・チェンジを効果的に使うと、リタルダンドを再現することができます。曲のイメージにあわせて、テンポが遅くなってゆく時間を調整しながら、自然なリタルダンドをつくり出してください。

2

リズム・パターンの作成

1 4つのレコーディング方法について

リズムづくりはまずリズム・パターンから始めますが、リズムパターンの作成方法は、まず基本的なリズムをつくっていく“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2つの方法と、その他にパターンに多彩な表情を付ける“パラメータ・レコーディング”、および今までのリズム・マシンではむずかしい入力とされていた、心地よいノリを簡単にレコードできる“クロック・ムーブ”があります。後の2つは、リアル・タイムで行えるエディットと考えてもよいでしょう。

RY30は、このような4つのレコーディング方法を上手に使い分けることにより、クオリティの高いパターンを、簡単に作り上げることができます。

リアル・タイム・レコーディング……………リアル・タイム・レコーディングは、メトロノームを聞きながら、各楽器キーを直接叩いてパターンを入力します。いわば“フィンガー・ドラミング”といえるもので、フィーリングやノリも含めたリズム・パターンを入力することができます。また、セレクト・スイッチでパラメータ（ピッチ、ディケイ、パン、フィルター、バランス）を選択し、ホイールを動かしながら楽器キーを叩けば、様々な表情を簡単にレコーディングすることができます。手っとり早くパターンをつくらることができるため、多少なりともドラムや打楽器の演奏経験がある人や、リズム感に自信を持っている人にとってはやりやすい方法であり、また、思いついたフレーズをすぐに記憶させたいという場合などにも便利です。

ステップ・レコーディング……………ステップ・レコーディングは、各楽器音ごとに音符（音を出す）の部分と休符の部分、リズムの進行に従って一つずつ打ち分けてパターンをつくる方法です。譜面どおりのパターンを正確に入力することができるので、ドラム演奏の経験がまったくない方でも完成度の高いリズム・パターンを作成することができます。また、テンキーでパラメータ（ピッチ、ディケイ、パン、フィルター、バランス）を選択し、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、様々な表情を正確にレコーディングすることができます。リアル・タイム・レコーディングに比べると、若干操作過程は多くなりますが、その分確実性は高くなります。また、メカニックなリズム・サウンドをつくる場合には、ステップ・レコーディングの持ち味をそのまま活かせば良いということになります。また、このステップ・レコーディングは、すでに入力済のデータを1音1音修正する時にも使用します。

パラメータ・レコーディング……………このパラメータ・レコーディングとは、様々な表情（ピッチ、ディケイ、パン、フィルター、バランス）を、すでに入力されているパターンに付け加えたり、修正したりする機能です。ホイールを使ってリアル・タイムでエディットを行うこともできます。

クロック・ムーブ……………このクロック・ムーブを使うことによって、ビートのノリを再現することができます。
入力方法は、クロック・ムーブで、特定の楽器（ボイス）を選び、クロック・ムーブさせたいタイミングでホイールを前後に動かせば1クロックずつ、クロックを移動させることが可能です。

※パラメータ・レコーディングとクロック・ムーブの詳しい入力方法に関しては、第4章・エディット（パターン）編（P64）で説明しますので、参照してください。

2 入力するパターンの選択

リアル・タイム・レコーディングにしる、ステップ・レコーディングにしる、リズム・パターンの入力をする前に、000～099までの100種類ユーザー用に用意されているパターンのうち、どれに書き込むかをあらかじめ選択します。

※100～199までのパターンはプリセット・パターンなので、ソングに組み込むことは可能ですが、書き込むことはできませんのでご注意ください。

パターンを選ぶ……………【1】プレイ・ストップの状態で、「PATTERN」キーを押してパターン・モードに入ります。
この時、ディスプレイは次のように表示されます。

```
PTN 01:SEL[    ] 14=120
000 04/04x1
```

【2】テンキーまたは、「INC」「DEC」、またはデータ・エンター・スライダーで、入力するパターンを選択します。
「INC」もしくは「DEC」キーを押し続けると、パターン・ナンバーは高速で切り替わります。

NOTE

パターン・ナンバーの右となりにある“w”のマークは、そのパターンに既にデータが書き込まれていることを表しています。（空のパターンには“w”のマークは現れません）

ここでは、まず“w”マークのない空のパターンを選びましょう。

パターンのクリア……………選んだパターンに前のデータが残っている（“w”が表示されている）場合、新たにパターンを書き込む前に、以前のデータを消しておいた方が確実です。

この手順は、

- 【1】パターン・ストップの状態ですべての[PATTERN]キーを押して、パターン・モードでジョブ01・パターン・セレクトの表示になっていることを確認します。（パターン再生中は、一度[STOP/CONTINUE]キーを押してから、[PATTERN]キーを押してください）

```
PTN 01:SEL[ROCK 1]#=120
000w 04/04x1
```

- 【2】[PAGE+]キー（または、[PAGE]、0、[2]、[ENTER]でも可）を押すと、ジョブ02・パターン・クリアの表示になります。

```
PTN 02: CLEAR ? )PTN (
000w
```

- 【3】テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで消去するパターンを選びます。
- 【4】[ENTER]キーを押すと、ディスプレイ右上で“Sure”という確認のメッセージが表示されますので、問題がなければ、もう一度[ENTER]キーを押します。すると一瞬ディスプレイ上に“Complete!”と表示され、以前のパターンは消えます。

NOTE

“Sure”表示の時に、[EXIT]キーを押せば、クリアをキャンセルすることができます。

また、クリア後のパターンの「小節数、拍子、クォンタイズ」は、「小節数-1、拍子-1、クォンタイズ-1」になり、パターンネームは消去されます。

3 リズム・パターンの入力(リアル・タイム・レコーディング)

いよいよリアル・タイム・レコーディングを開始しますが、最初に、書き込むリズム・パターンの拍子と、そのリズム・パターンに要する小節数を指定します。

拍子の指定……………【1】テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで入力するパターンを選んだ後、演奏は止まっている状態で「REC」キーを押します。ディスプレイは次のように表示されます。

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

【2】カーソル・キー [▶] を押し、ディスプレイ下段“%”のところへカーソルを移動します。

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

【3】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、希望する拍子を指定します。例えば3/4拍子に変更するのであれば、「DEC」キーを1回押すことになります。

NOTE

初期設定は、1/4に指定されています。

変更する場合は、1/4~3/4、1/8~3/8、1/16~3/16、と指定可能です。

小節数の指定……………拍子に続いて小節数の指定です。

【1】カーソル・キー [◀]/[▶] で“×1”のところにカーソルを持っていきます。

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

【2】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、希望する小節数を指定します。

NOTE

初期設定は、1小節のパターンに指定されています。
変更する場合の小節数は、1～4小節まで設定できます。

クオンタイズの設定.....クオンタイズは、「分解能」という意味で、入力する音符のタイミングをどのぐらいの精度で分解して記憶するかを指定するものです。従って、リアル・タイム・レコーディング時に、前ノリ、後ノリといったデリケートなニュアンスを出すには、なるべく細かく指定し、逆に、楽器キーを叩くタイミングがそれほど正確でなくても、ちゃんとタイミングの整ったデータとして入力したい場合には粗く指定するなど、目的に応じて使い分けることができます。
クオンタイズの指定は、 $\frac{1}{8}$ 、 $\frac{1}{16}$ 、 $\frac{1}{32}$ 、 $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{8}$ 、 $\frac{1}{16}$ の合計7段階で使い分けることができます。この分母は音符を意味します。例えば、 $\frac{1}{8}$ は8分音符の分解能を持つということになります。

クオンタイズの指定方法は以下の通りです。

- 【1】カーソル・キー [◀]/[▶] で “Qntz= $\frac{1}{16}$ ” のところにカーソルを持っていきます。

```
PTN REC TYPE=REAL J=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

- 【2】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、希望するクオンタイズを指定します。

テンポの指定.....【1】 [TEMPO] キーを押しますと “J=120” のところにカーソルが移動します。

```
PTN REC TYPE=REAL J=120
000 04/04x1 Qntz=1/16
```

- 【2】 ディスプレイの数値を確認しながら、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで変更することができます。

NOTE

初期設定は、♩=120に指定されています。
変更する場合のテンポは、♩=40~250の範囲で設定可能です。
また、テンポを変更し終わったらもう1度 [TEMPO] キーを押します。
同じように、レコーディング中やプレイ中も同様の操作でテンポの変更が可能です。

リアル・タイム・レコーディング……………【1】テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、入力するパターンを選んだ後、演奏は止まっている状態で [REC] キーを押します。

※必要ならば、拍子、小節数、クオンタイズ等の設定を行ってください。

(参照。拍子の指定P23、小節数の指定P23、クオンタイズの設定P24)

【2】 [START] キーを押すと、[STOP/CONTINUE] キーの横のLEDがテンポに合わせて点滅します。

1小節分のカウントが入った後*、レコーディングが開始されます。

*MIDIシンクでスタートする場合は、カウントが入りません。(参照。シンク・クロックの設定P108)

```
FTN REC TYPE=REAL ♩=120  
000 04/04-1 (Count )
```

※カウントが1小節入ってから、

```
FTN REC TYPE=REAL ♩=120  
000 04/04-1 (Normal )
```

※レコーディング開始

【3】メトロノームが4分音符のタイミングで鳴り、それに合わせて各楽器キーを叩けば、クオンタイズに従ったタイミングで楽器キーのデータが入力されます。例えば譜例①のようなリズム・パターンを入力するには、図①のような手順で楽器キーを叩けば良いのです。

譜例①



図①



- 【4】 [STOP/CONTINUE] キーを押すと、レコーディングが終了して、パターン・セレクトに戻ります。
 [START] キーを押して入力したパターンを確認してみましょう。
 ※カウント中に [STOP/CONTINUE] キーを押すと、レコーディングのスタンバイ状態 ([REC] キーを押した時の状態)に戻ります。

NOTE

一度入力したパターン (“w”) の拍子・小節数の変更はできません。変更したい場合には、パターン・クリアで消去して初めから入力し直すか、もしくは他の空白のパターンを選んで入力し直します。

メトロノーム・クリックの音量設定と

クォンタイズ (分解能) の変更……………RY30は、リアル・タイム・レコーディング中に出るメトロノーム・クリックの音量の調整や、レコーディング前に設定したクォンタイズ (分解能) の設定変更を、レコーディングの最中に行うことができます。

- 【1】リアル・タイム・レコーディング中に、[PAGE] キーを押します。
 すると、現在のクリック・レベルやクォンタイズを表示します。

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
Click=63 Qntz=1/16
```

- 【2】変更したいパラメーターのところに、[◀]/[▶] キーでカーソルを移動する。
 【3】クリック・レベルはテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、0～63の範囲内でレベルを設定できます。
 (0でまったく音が鳴らなくなります)
 クォンタイズは [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで $\frac{1}{8}$ 、 $\frac{1}{16}$ 、 $\frac{1}{32}$ 、 $\frac{1}{64}$ 、 $\frac{1}{128}$ 、 $\frac{1}{256}$ の合計7段階、設定することができます。
 【4】 [EXIT] キーを押して、パターン・レコーディングの表示に戻ります。
 (この状態でレコーディングを続けることができます)

タッチ・センスのついた入力……………抑揚のないリズム・パターンは単調に聞こえます。これを避け、メリハリの効いたリズム・サウンドをつくることができるように、RY30では、楽器キーを叩く強さに応じて表情 (音量、EG、ピッチ、フィルターの変化) がつけられる “タッチ・センス機能” を備えています。

[SENSE] キーを押す (横のLEDが点灯) ことによって、楽器キーを叩く強さに応じて表情をつけることができます。

※タッチ・センスの各パラメーター (音量、EG、ピッチ、フィルター) の設定については、エディット (ボイス) 編 (P51) で紹介いたします。

また、楽器キーを叩く強さによらず一定に発音させたい時は、[SENSE] キーを押し、センス・オフ (LED消灯) にすることにより可能になります。この状態にすると、常にUTILITY機能のフィックスド・ベロシティで設定されている強さで発音します。

(その他の機能編 (P109) を参照)

追加入力（オーバー・ダビング）……………いくつかの楽器から成る複雑な構成のリズム・パターンをリアル・タイム・レコーディングで入力するには、楽器音を1～2パートずつに分けて、音を重ねながら入力していきます。つまり、スタートした後は指定された小節数でパターンが繰り返されるため、楽器キーを叩けばその楽器音をデータとして書き加えることができるわけです。例えば、講例②のようなリズム・パターンを入力するためには、図②のような手順で楽器キーを叩きます。

講例②

図②

1回目	クリック	♪	♪	♪	♪
	SDキー	♪	♪	♪	♪
	BDキー	♪	♪	♪	♪
	HHopenキー	♪	♪	♪	♪
2回目	HHcloseキー	♪	♪	♪	♪
	Tom 3キー	♪	♪	♪	♪
3回目	Clapsキー	♪	♪	♪	♪
		♪	♪	♪	♪

入力後の楽器音の削除……………リアル・タイム・レコーディング時に、間違えて楽器キーを叩いてしまった場合には、その部分だけを削除することができます。[CLEAR] キーを押しながら発音のタイミングに合わせて消したい楽器キーを押すと、削除されます。

NOTE

このオーバーダビング機能や、楽器音の部分的削除機能を活用すれば、いったんつくり上げたリズム・パターンでも、部分的に楽器音を加えたり、逆に削ったりすることが可能になります。従って、リズム・アレンジが未完成の段階でも、ラフにパターンをつくっておき、それに基づいて少しずつ楽器音を加えたり、不要な部分をカットしながらパターンを完成させるということもできます。

入力後の楽器音の変更……………RY30の楽器キーには、12種類の楽器音が割り当てられて（アサイン）いますが、内蔵の96音色をフルに活用すれば、より多彩なリズム・サウンドをつくることができます。（RY30では、内蔵の96音色を1つのパターンにフルに使ったサウンドをつくることも可能なのです！ ただし、最大同時発音数はクリック音を含めて16音です）

例えば、リアル・タイム・レコーディング中、現在楽器キーにアサインされている楽器音以外のものを加えたい場合には、その状態で（作成中のパターンを鳴りっぱなしにして）他のキー・データに変更することができます。

RY30は、12個のキー・データのセッティングを、本体のパッド・バンク・モードに17種類記憶することができます。（このうちの4つはROMカード用エリアと兼用です）それらの中から、使用したい楽器音が入っているデータを選んで、楽器キーにアサインします。

この操作は次の手順で行います。

- 【1】「PAD BANK」キーを押し、パッド・バンク・モードに入ります。

```
PAD 01:SELECT PAD BANK
P.BANK00 [Dry Kit ] 0
```

- 【2】テンキー、「[INC]」/「[DEC]」、またはデータ・エントリー・スライダーで、パッド・ナンバーを設定します。
- | | |
|--------|---------------|
| (00~11 | インターナル) |
| (12~15 | インターナル/カード兼用) |
| (16 | ピッチ・バンク用) |

パッド・バンク・ナンバーが確定すると、パッドにアサインされたボイスが変更されます。

- 【3】「EXIT」キーを押して、レコーディング画面に戻ります。

NOTE

カードのパッド・バンク (12~15) は、カード・データのロードを行うとカードに入っているデータが変わってしまいますのでご注意ください。

また、ジョブ02・ボイス・アサインでも指定できます。(第4章、ボイス・エディット (パターン編) P62を参照してください)

【参照】別売のウェーブROMカードには、ウェーブ、ボイス、パッド・バンク、デモ・シーケンスの各データが入っています。また、SY・TG/77・55のウェーブ・カードも使用することが可能です。(※SY・TG/77・55のカードには、ウェーブしか入っていません。)

4 リズム・パターンの入力(ステップ・レコーディング)

音符を一つずつ入力する正確でいいいな入力方式がステップ・レコーディングです。ステップ・レコーディングもリアル・タイム・レコーディングと同様に、パターン選択後拍子と小節数の指定をします。

レコーディング・タイプの選び方……………パターン・プレイの状態から「REC」キーを押し、ステップ・レコーディングを行うよう、レコーディング・タイプを選択しなければなりません。

この操作は次の手順で行います。

- 【1】テンキー、「[INC]」/「[DEC]」、またはデータ・エントリー・スライダーで入力するパターンを選んだ後、演奏は止まっている状態で「REC」キーを押します。

```
PTN REC TYPE=REAL ↓=120
000 04/04×1 Qntz=1/16
```

【2】 “PTN REC TYPE=REAL” のところにカーソルがあることを確認して [INC] キーを押し、“PTN REC TYPE=STEP” にします。

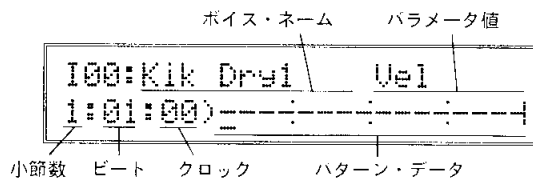
拍子、小節数の設定……………リアル・タイム・レコーディングの時と同じ方法です。

ステップ（クオンタイズ）の設定……………ステップ・レコーディングを進める上でポイントになってくるのは、クオンタイズの設定です。クオンタイズは、リアル・タイム・レコーディングの時は「入力データの分解修正機能」として働きましたが、ステップ・レコーディングの時には「入力する音符の最小単位を前提に、1小節を何分割するか」、すなわち“ステップ数の設定機能”として働きます。そして一つずつのステップは順々に、ディスプレイのグラフィックスに表示されます。例えば $\frac{4}{4}$ 拍子の時に“Qntz: $\frac{1}{16}$ ”という設定であれば、1小節が16のステップに分解され、一つずつのビートを16分音符（休符）で入力することができるということになります。つまり、この1小節は、beat 001～beat 016まで分割されるわけです。クオンタイズの設定は、リアル・タイム・レコーディングの“クオンタイズの設定” P24を参照してください。

ステップ・レコーディング……………拍子、小節数設定、そしてクオンタイズによって“beat”を決めたら、ステップ・レコーディングの開始です。

【1】 “PTN REC TYPE=STEP” の状態で [START] キーを押します。（レコードタイプが“REAL”になっていたら [INC] キーを押し“STEP” にします。）

次のような表示になります。



このディスプレイは、各楽器ごとのボイス・ネーム、パラメータ値、小節数、ビート、クロック、パターン・データを表示します。

そして、各キャラクターは現在のクオンタイズに従った最小入力音符を1キャラクターとしたグラフィックスとして表示します。

各キャラクターには、次のような意味があります。

- “.” ……………ビート（拍子の分母）の区切り
- “|” ……………1小節の終わり
- “.” ……………表示中のインストが未入力のビート
- “■” ……………表示中のインストが入力されているビート
- “x” ……………現在の最小入力音符上にない入力の位置
- “1” ……………同じタイミング上に2つの同じ楽器のデータが入っている場合の、2回目に入力されたデータ
- “2” ……………同じタイミング上に2つの同じ楽器のデータが入っている場合の、1回目に入力されたデータ

【2】カーソル・キーで、カーソルを入力するところまで移動して、楽器キーを叩き入れます。この時、パターンの終点を越えてカーソルを移動させると、カーソルは自動的にパターンの先頭に戻ります。また、パターンの先頭にカーソルがある状態で「◀」キーを押すと、カーソルはパターンの終点に移ります。

【3】ディスプレイにデータを表示する楽器を変更する場合は「-SPACE」キーを押しながら、変更したい楽器キーを押します。また、「-SPACE」キーを押しながら、「INC」/「DEC」キーを押すことにより、楽器キーを押さずに、表示する楽器を順番に変更することができます。

(データを入力するのではなく、表示だけを変更するときはこの機能を使用します)

例えば、譜例③のようなリズム・パターンを入力するときには、図③のような手順で操作します。

譜例 3)

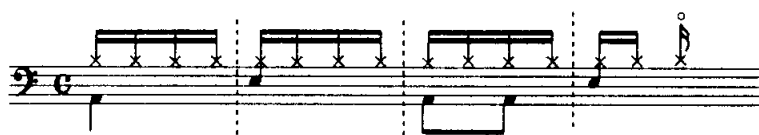


図 3)

beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
ハイハット・クローズ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	▶	▶		
ハイハット・オープン	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	■	▶	
スネア	▶	▶	▶	▶	■	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	■	▶	▶	▶
バス・ドラム	■	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	■	▶	■	▶	▶	▶	▶	▶	▶

(■印のところで楽譜キーを叩き、▶カーソルキーで休符を入力します)

なお、カーソル・キー「◀」/「▶」を押し続けると、高速で入力したいビートまで動かすことができ、これにより休符の部分などを飛ばすことが可能です。また、ビート・ナンバーもそれに従って先を進めることができます。

セレクト・スイッチで入力するパラメータを選び、ホイールを動かして楽器キーを叩くと、パラメータを同時に入力することができます。

【4】全部入力したら「STOP/CONTINUE」キーを押してレコーディングを終了することができます。

入力中のパラメータ・エディット……………ステップ・レコーディングの最中に、入力された各楽器音についてパラメータのエディットが可能です。

入力できるパラメータは以下の6種類あり、それぞれテンキーによって切り替えることができます。

テンキー	パラメータ	可変範囲
[7]	VELOCITY (音の強さ)	: 1 ~ 64
[8]	PITCH (音程)	: -60 ~ +60
[9]	DECAY (音の長さ)	: -63 ~ +63
[4]	PAN (音の定位)	: -32 ~ +32
[5]	FILTER (音色)	: -63 ~ +63
[6]	BALANCE (レイヤーの音量バランス)	: 63 ~ +63

[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリ・スライダーによる入力(エディット)

【1】パラメータが割り当てられているテンキー (7・8・9・4・5・6) で入力、またはエディットするパラメータを選択します。

【2】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリ・スライダーにより数値を設定します。

※同じボイスを同一のタイミングに入力すると、強力な「フェイズ効果」を伴ったサウンドが得られますが、この場合、カーソルの位置にドットの代わりに“1”または“2”が表示されます。これらは、パラメータが割り当てられているテンキーを押すことによって、交互に対応するものに切り替えて、それぞれエディット(編集)することが可能です。

注) “2”はレコード時1回目に入力されたデータを表し、“1”はそれに重ねて入力した2回目のデータを表します。

※同一のタイミング(クロック)に、同一のボイスのインスタ・データは2個までしか入りません。

※3つ目のデータを入力すると、最初に入力したデータが消されます。

入力中のクォンタイズの変更……………ステップ・レコーディングの最中でもクォンタイズを変更することができます。

【1】ステップ・レコーディング中に、[PAGE] キーを押します。

```
PTN REC TYPE=STEP
           Qntz=1/16
```

【2】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリ・スライダーで入力します。

【3】 [EXIT] キーで、前の表示に戻ります。

NOTE

入力する楽器ごとにクォンタイズを変えることによって、ステップ・レコーディングを合理的に進めることができます。譜例③/図③の例なら、スネアはクォンタイズ $\frac{1}{4}$ に、バス・ドラムはクォンタイズ $\frac{1}{8}$ に設定すれば、効率良くなるわけです。

モニター機能.....RY30のステップ・レコーディングは、現在レコーディングしている状態を把握するため、モニター機能がついています。

これにより、ステップ・レコーディング中でも再生させることができ、どこにどの音が入っているかを容易に理解することができますから、非常に便利です。

- 【1】 ステップ・レコーディングの状態ですべてのキーを押すと、モニター・モードに入り、エディット中のパターンが演奏されます。
- 【2】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エンター・スライダーで、テンポを変更することができます。
- 【3】 [STOP] キーを押すと、前の状態に戻ります。

入力後の楽器音の削除.....ステップ・レコーディングで入力した後で消したい音が出てきたときは、次の手順で操作します。

- 【1】 カーソル・キー [◀]/[▶] で、消したい音が出てくるタイミングのビートまで移動します。
- 【2】 [CLEAR] キーを押しながら、消したい音の楽器キーを押します。

タッチ・センスの付いた入力.....ステップ・レコーディングの際も、リアル・タイム・レコーディングの時と同じようにタッチ・センスをつけることができます。

[SENSE] キーを押し、センス・オンにするとキーを叩いた強さにより音量などの変化をつけて入力することができます。

(リアルタイム・レコーディングの時と同様です。参照。P26 タッチ・センスの付いた入力)

パターン・ネームの書き方.....RY30では、それぞれのパターンを容易に区別できるように、パターン・ネームがつけられます。例えば、“ROCK 1” “SWING 2” “8 BEAT 3” と名前をつけておけば、そのパターンの特徴が名前で確認できるというわけです。

- 【1】 ステップ・レコーディングの状態ですべてのキーを押すと、クォンタイズの表示が出てきます。
- 【2】 [PAGE+] キーを押すと、パターン・ネーム設定の表示になります。

```
PTN REC TYPE=STEP
NAME = [ _ ]
```

- 【3】 カーソルを入力したいポイントまで移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エンター・スライダーでキャラクターを選び、入力します。(6文字まで入力できます)

```
[space] ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ [ # ] ^ _ `
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ( | ) + *
```

入力できる数字、文字、記号は以上の96種類あります。[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーによって順にキャラクターを選択することができます。また、これらのうち、主要なものはテンキーに割り当てられており、対応するテンキーが押される度に順に呼び出すことができます。

(例えば、“B”を入力するときは、テンキーの“0”を3回押すことになります)この際、[CLEAR]キーを押す度に文字に入力モード(大文字、小文字)が切り替えられ、ディスプレイ右下に“罫”(大文字) “罫”(小文字)を表示します。

【4】 [EXIT]キーを押すと、もとの表示に戻ります。

5 コピー

以前につくり上げたリズム・パターンと同一のものに、少し手を加えて新しいパターンをつくりたい場合や、以前につくったパターンをつないで新しいパターンをつくりたい場合などには、改めて作り直さなくても以前のパターンを流用することができる、コピー機能があります。このコピー機能には、普通のコピー(複製)の他にアペンド(連結)がありますが、ここではコピーについて説明します。

コピー.....コピーは、あるパターンから違うパターンへデータを写すもので、それをもとに楽器音を加えたり削除して新しいパターンをつくったり、シンプルなベーシック・パターンをいくつかつづつて、それに楽器音を加えてさまざまなバリエーションをつくったりするためのものです。なお、コピーのオリジナルとなるパターンには、コピー後もデータは残ります。

コピーの手順は次の通りです。

- 【1】パターン・ストップの状態ですべて[PATTERN]キーを押し、パターン・モードでジョブ01・パターン・セレクトの表示になっていることを確認します。(パターン再生中は、一度[STOP/CONTINUE]キーを押してから[PATTERN]キーを押してください)
- 【2】 [PAGE] [0] [3] [ENTER]と(または、[PAGE+]/[PAGE-]を数回)押し、ジョブ03・コピーを呼び出します。
- 【3】カーソルがディスプレイ左下のソース(コピーのオリジナルとなるパターン)にあることを確認したらテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでソース・パターン・ナンバーを設定します。

```
PTN 03: COPY ? )PTN (
000w > 000w
```

- 【4】 [◀/▶]キーで、右側のデスティネーション(コピーする先となるパターン)の方にカーソルを移動して、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでデスティネーション・パターン・ナンバーを設定します。

- 【5】ソース、デスティネーション・パターン・ナンバーを確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
- 【6】ディスプレイ右上に "Sure" と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。
- 【7】コピーが終って [EXIT] キーを押すと、もとの表示に戻ります。
※パターン・ネームはコピーされません。

6

パターンのプレイ

作成したパターンをプレイさせるためには、パターン・モードで [START] キーを押します。

- 【1】 [PATTERN] キーを押してパターン・モードにします。
- 【2】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダでパターン・ナンバーを指定します。
- 【3】 [START] キーを押すと演奏が始まります。([START] キーでは常にパターンの先頭から演奏します)

演奏を停止する場合は [STOP/CONTINUE] キーを押します。([STOP/CONTINUE] キーをもう一度押すと、停止した位置から演奏を始めます)

演奏中はNEXTパターンの番号表示にカーソルが移動します。ここで次に演奏するパターンをテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで指定します。現在演奏しているパターンが終了すると、自動的に次のパターンに変わります。

NEXTパターンが "***" の時は、次に演奏するパターンが指定されていないことを示し、現在のパターンが繰り返されます。

※プリセット・パターンはパターンごとにテンポが記憶されており、パターンを切り替えるとそのパターン固有のテンポに変わります。

なお、このテンポはソング・モードでは働きません。

3

ソングの作成

1 ソング作成の準備

ソング・モード……………ソングは、何種類かのリズム・パターンをつなぎ合わせてつくり上げる1曲分のリズム・データですが、ソングを作成するには、まずソング・モードに切り替えます。
[SONG] キーを押すとディスプレイは次のような表示になります。

```
SNG 01:SELC      JW=120  
00 M*** PART***=
```

ソング・ナンバーの選択……………ソング・ナンバーの選択は、ソング・モード時にディスプレイのカーソルがソング・ナンバーのところにある状態で、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで選択します。
ソングは、00～19の20曲分が用意されています。(20と21にはデモ曲が入っていて、書き換えはできません)
何も書かれていないソングの場合、ディスプレイは次のような表示になります。

```
SNG 01:SELC      JW=120  
00 M*** PART***=
```

ソング・ナンバーの右隣に“w”と表示されていないものが、何も書き込まれていないソングです。

ソングのクリア……………すでにデータが書き込まれているソングに追加して、パートを入力することもできますが、書き込まれているデータが不必要な場合は、そのソングをクリアして何も書き込まれていない状態にしてください。

ソングのクリアの手順は次の通りです。

- 【1】プレイ・ストップの状態ですべてのキーを押してソング・モードに入ります。
- 【2】[PAGE+]を1回(または[PAGE][0][2][ENTER]と)押し、ジョブ02・CLEAR?を呼び出します。

```
SNG 02:CLEAR ?  
00w
```

- 【3】テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、消去するソング・ナンバーを選びます。
データが書き込まれているソングには、ソング・ナンバーの右に“w”が表示されています。

- 【4】 [ENTER] キーを押すと、ディスプレイ右上に“Sure”と表示されます。実行する場合は、[ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

2 ソング作成の方法(レコード、エディット)

RY30のソングの作成方法には2つの方法(レコード・タイプ、エディット・タイプ)があります。

レコード・タイプとは、実際にパターンを演奏させて、聞いて確認しながら入力していく方法です。最初はこのタイプの方が簡単に入力できるでしょう。

また、エディット・タイプとはパターンだけでなく、リピート、テンポ・チェンジ、ベロシティ・チェンジなどのイベントを組み合わせていく方法です。このタイプは最初から入力するのはもちろん、編集する要素を備えています。

それぞれ入力方法に特徴がありますので、一つずつ紹介していきます。

- レコード・タイプの入力……………【1】 [SONG] キーを押してソング・モードに入ったら [REC] キーを押します。
【2】 [START] キーを押し、レコーディングを開始します。
すると、現在選択されているパターンが演奏されます。

```
SNG REC  next000w  J=120
00  M001 PART001=PTN000w
```

- 【3】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、曲の一番最初(PART001)に来るパターンを選びます。パターン演奏が切り替わり、選んだパターンが演奏されていることを確認してから [ENTER] キーを押して入力します。

パート・ナンバーとは、パターンなどが入った順に自動的につけられる通し番号のことです。

もし、誤って入力したら [CLEAR] キーでキャンセルします。

- 【4】 続いて2番目(PART002)に来るものを選び、【3】と同じように入力していきます。後はこの作業を繰り返してください。
【5】 全部終わったら [STOP] キーを押して終了します。

- エディット・タイプの入力……………このタイプは、パート(パターンなどを順に並べるところ)に、一つずつイベントを並べていく方法です。この方法では、パターンだけでなく、繰り返しやテンポ、強弱などのデータも入力することができます。

この手順は

- 【1】 [SONG] キーを押してソング・モードに入ったら [REC] キーを押します。

【2】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、“SNG REC TY
PE=EDIT” にします。

するとディスプレイはこのように表示します。

```
SNG REC TYPE=EDIT #=120  
00 0001 PART001=PTN000w
```

【3】 [START] キーを押し、レコーディングを開始します。

【4】 [SPACE] キーを数回押し、入力するイベントを選びます。

イベントは、以下の7種類から選びます。

パターン (リズム・パターン)	PTN000~PTN199
リピート・ビギン (リピートの始まり)	#
リピート・エンド (リピートの終わり)	# ×01~99 (PTN No)
テンポ・アップ (テンポをだんだん速くする)	-00~-99/00~99
テンポ・ダウン (テンポをだんだん遅くする)	00~99/00~99
ベロシティ・アップ (ベロシティをだんだん強くする)	+00~-63/00~99
ベロシティ・ダウン (ベロシティをだんだん弱くする)	-00~-63/00~99

必要に応じて、カーソルを移動してパート・ナンバーやパラメータをテンキー、[INC]/
[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

[ENTER] キーが押された時点でデータの入力が行われます。

特に、リピートの設定に関しては今までのリズム・マシンにはできなかった、“1”
“2” カッコの入力が可能です。

※詳しくは、エディット (ソング) 編、リピート (P82) をご覧ください。

※すでに入力されているパートでは、イベントを選ぶことができません。

【5】 全部終わったら [STOP] キーを押して終了します。

※詳しくは、第5章、エディット (ソング編)、ソングとパート P82 をご覧ください。

3 ソングのプレイ

作成したソングを演奏させるには、ソング・モードで [START] キーを押します。

([START] キーでは常に曲の先頭から演奏します)

演奏中に [STOP/CONTINUE] キーを押すと演奏を停止します。([STOP/CONTI
NUE] キーをもう一度押すと、停止した位置から演奏を始めます)

停止中にパート・ナンバーやその左側の小節ナンバーにカーソルを移動し、[INC]/[D
EC] キーなどでナンバーを変更して [STOP/CONTINUE] キーを押すと、指定した
位置から再生することができます。

2 ジョブ一覧

●ボイス・エディット・モード (P44)

ジョブ・ナンバー／ジョブ・ネーム	機 能	ページ
JOB 01 VOICE LEVEL	ボイスの発音レベルの設定	45
JOB 02 WAVE SELECT	ウエーブの選択	45
JOB 03 WAVE LEVEL	各ウエーブの音量の設定	46
JOB 04 WAVE PAN	各ウエーブのパン（定位）の設定	47
JOB 05 WAVE PITCH	各ウエーブのピッチの設定	47
JOB 06 WAVE DECAY	各ウエーブの音の長さの設定	48
JOB 07 WAVE FILTER	各ウエーブの音質の設定	48
-01 : TYPE	フィルター・タイプの設定	49
-02 : CUT OFF	カット・オフ周波数の設定	49
-03 : RESONANCE	レゾナンスの設定	50
-04 : EG	フィルター・EGの設定	50
JOB 08 WAVE SENSITIVITY	楽器キーを叩く強さや外部からのペロシティ・データによって音を変化させる	51
-01 : LEVEL	音量のセンシティブティの設定	52
-02 : PITCH	ピッチ・センシティブティの設定	52
-03 : EG	EGのセンシティブティの設定	53
-04 : FILTER	フィルター・センシティブティの設定	53
JOB 09 PITCH EG	時間によってピッチを変化させる	54
JOB 10 POLY	モノ、ポリの設定	55
JOB 11 ALTERNATE GROUP	ボイスごとの発音状態の設定	55
JOB 12 OUTPUT ASSIGN	ボイスごとのアウトプットの設定	56
JOB 13 INDIVIDUAL LEVEL	インディビデュアル・アウトの音量の設定	56
JOB 14 VOICE NAME	ボイス・ネームの設定	57
JOB 15 VOICE COPY	ボイスのコピー	58
JOB 16 INITIALIZE VOICE	ボイス・データの初期化	58

●パッド・バンク・モード (P60)

ジョブ・ナンバー／ジョブ・ネーム	機 能	ページ
JOB 01 SELECT PAD BANK	楽器キーのセッティングの選択	61
JOB 02 ASSIGN	楽器キーへのボイスのアサイン（割当）	62
JOB 03 COPY	楽器キーのセッティングのコピー	62

●パターン・モード (P66)

ジョブ・ナンバー/ジョブ・ネーム	機能	ページ
JOB 01 SELECT	パターンの選択	66
JOB 02 CLEAR	パターンの消去	67
JOB 03 COPY	パターンのコピー	67
JOB 04 APPEND	パターンのアペンド (連結)	68
JOB 05 DIVIDE	パターンのディバイド (分割)	69
JOB 06 MERGE	パターンのマージ (結合)	70
JOB 07 JOB	パターン・ジョブ	71
01 : COPY INST	パターン内のボイス・コピー	71
-02 : DELETE INST	パターン内のボイス削除	72
03 : CHANGE INST	パターン内のボイス差し替え	72
-04 : COPY PARAMETER	パターン内のパラメータ・コピー	73
-05 : MODIFY	パターン内のパラメータ・モディファイ	75
-06 : SWING	スィング	77
JOB 08 CLEAR ALL	全パターンの消去	78
JOB 09 USED MEMORY	メモリー使用量の表示	78
JOB 10 PTN SCOPE	パターンのソングにおける使用状態の表示	79

●ソング・エディット・ジョブ (P87) ※このモードには、ソング・エディット・レコーディングの状態からしか入れません。

ジョブ・ナンバー/ジョブ・ネーム	機能	ページ
JOB 01 DELETE PART	パートの削除	87
JOB 02 INSERT PART	パートの挿入	88
JOB 03 COPY PART	パートのコピー	88
JOB 04 INITIAL TEMPO	イニシャル・テンポの設定	89
JOB 05 NAME	ソング・ネームの設定	89

●ソング・モード (ソング管理) (P90)

ジョブ・ナンバー/ジョブ・ネーム	機能	ページ
JOB 01 SONG SELECT	ソングの選択	90
JOB 02 SONG CLEAR	ソング (1曲) の消去	91
JOB 03 SONG COPY	ソングのコピー	91
JOB 04 CLEAR ALL	全ソング (全曲) の消去	92
JOB 05 USED MEMORY	ソング・メモリーの使用量の表示	92

●ユーティリティ・モード (P96)

ジョブ・ナンバー	ジョブ・ネーム	機能	ページ
JOB 01	CARD LOAD	カード・データのロード	97
JOB 02	CASSETTE	カセットに関する機能	98
- 01 :	SAVE	セーブ	99
02 :	VERIFY	ベリファイ	100
03 :	LOAD	ロード	100
JOB 03	MIDI	MIDIに関する機能	101
01 :	CHANNEL MESSAGE	チャンネル・メッセージの設定	101
02 :	RECEIV CH	受信チャンネルの設定	101
03 :	TRANS CH (ALL)	全送信チャンネルの設定	102
04 :	TRANS CH (VOICE)	ボイスごとの送信チャンネルの設定	103
05 :	SEL N. TBL	ボイス・ノート・アサイン・テーブルの選択	103
06 :	SET N. TBL	ボイス・ノート・アサイン・テーブルの設定	104
07 :	COPY	ボイス・ノート・アサイン・テーブルのコピー	104
08 :	CLEAR	ボイス・ノート・アサイン・テーブルの消去	105
09 :	PITCH NOTE	ピッチ・ノート・アサインの設定	105
10 :	PTN NOTE	パターン・ノート・アサインの設定	106
11 :	DEVICE NUMBER	デバイス・ナンバーの設定	106
- 12 :	TRANSMIT BULK	バルク・データの送信	107
13 :	OPTION PARAMETER	コントロール・チェンジの設定	107
JOB 04	SYSTEM	システムに関する機能	108
- 01 :	SYNC CLOCK	シンク・クロックの設定	108
02 :	PAD VEL CURVE	ペロシティ・カーブの設定	108
- 03 :	FIXED VELOCITY	フィックスド・ペロシティの設定	109
04 :	WHEEL	ホイール・レンジの設定	109
- 05 :	LOAD PRESET VOICE	プリセット・ボイスのロード	110



第3章

エディット(ボイス)編

RY30は、本体内に厳選された174のウェーブ、そして96のプログラム・ボイスを内蔵しています。これらの豊富な音色を使用することによって、さまざまなリズム・パターン、リズム・パートをつくり出すことができますが、さらにウェーブを2つ重ねたり(レイヤー) フィルター(音色の変化)をかけたリピッチ(音程)、ディケイ(音の長さ)を変えたりすることによって、より多彩で表情のあるリズム・パートをつくることができます。このようにさまざまな変化を加えて自分だけのオリジナル・サウンドをつくる作業を、ボイス・エディットと呼びます。

1

ボイス・エディットの各機能

● ボイス・エディット・モード

ボイス・エディット・モードの設定……音色をさまざまな形に変化させるボイス・エディット機能は、ボイス・エディット・モードに含まれています。パターンやソングの演奏中でも [VOICE EDIT] キーを押すとこのモードに入ります。

ボイス・エディット・モードのさまざまな機能は16のジョブに分かれています。

ジョブの選択は [VOICE EDIT] キーを押してから [PAGE-] / [PAGE+] で指定する方法と、 [PAGE] を押してからテンキーで指定する、2つの方法があります。

ボイス・エディット・モードの

ジョブ一覧……

JOB 01	VOICE LEVEL	ボイスの発音レベルの設定
JOB 02	WAVE SELECT	ウエーブの選択
JOB 03	WAVE LEVEL	各ウエーブの音量の設定
JOB 04	WAVE PAN	各ウエーブのパン（定位）の設定
JOB 05	WAVE PITCH	各ウエーブのピッチの設定
JOB 06	WAVE DECAY	各ウエーブの音の長さの設定
JOB 07	WAVE FILTER -01: TYPE -02: CUT OFF -03: RESONANCE -04: EG	各ウエーブの音質の設定 フィルター・タイプの設定 カット・オフ周波数の設定 レゾナンスの設定 フィルター・EGの設定
JOB 08	WAVE SENSITIVITY -01: LEVEL -02: PITCH -03: EG -04: FILTER	楽器キーを叩く強さや外部からのベロシティ・データによって音を変化させる 音量のセンシティブティの設定 ピッチ・センシティブティの設定 EGのセンシティブティの設定 フィルター・センシティブティの設定
JOB 09	PITCH EG	時間によってピッチを変化させる
JOB 10	POLY	モノ、ポリの設定
JOB 11	ALTERNATE GROUP	ボイスごとの発音状態の設定
JOB 12	OUTPUT ASSIGN	ボイスごとのアウトプットの設定
JOB 13	INDIVIDUAL LEVEL	インディビジュアル・アウトの音量の設定
JOB 14	VOICE NAME	ボイス・ネームの設定
JOB 15	VOICE COPY	ボイスのコピー
JOB 16	INITIALIZE VOICE	ボイス・データの初期化

● エディットする音色の選択

ボイス・セレクト……………ボイス・エディット・モードでは、まずエディットしたいボイス（音色）を選択してから、その音色のピッチやディケイなどを変更、修正します。エディットするボイスの選択は、各ジョブ共通の操作で行います。

【1】ボイス・エディット・モードのジョブで（何のジョブでもOK！）作業中に、エディットしたい楽器が割り当てられているパッドを叩きます。これで変更されます。

【2】エディットするボイスが、A～Lの楽器キーに割り当てられていない時は、パッド・バンク・セレクトで、エディットするボイスが楽器キーに割り当てられているバンクに切り換えるか、キー・アサインで楽器キーにボイスを割り当てます。（ボイス・アサインP62参照）カーソルをディスプレイ上のボイス・ネームのところへ移動して、[INC]/[DEC]またはデータ・エンタリー・スライダでボイス・ナンバーを指定することもできますが、この場合は楽器キーを叩いて音色を確認することができませんので、パターンを演奏するかMIDIを使って外部から鳴らします。

1 ボイス・レベル JOB・01・VOICE LEVEL

楽器音の音量設定……………ジョブ01のボイス・レベルでは、ボイスの音量を設定します。データの範囲は0～63までで、データの数値が大きいほど音量が大きくなります。（0で音が鳴らなくなります）

（操作） [VOICE EDIT]キーを押してボイス・レベルに入ります。

```
VEd 01:Kik Dry1 )LEVEL<
      VOICE LEVEL = 63
```

（データの変更）テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エンタリー・スライダで変更します。

2 ウェーブ・セレクト JOB・02・WAVE SELECT

ウェーブの選択……………RY30は、あらかじめデジタル録音されている174のウェーブ・フォーム（素材）を、同時に2つまで重ねて（レイヤーといいます）音（ボイス）をつくることができます。この機能によって、今までのように単にふつうのドラム・サウンドだけではなく、さまざまなバリエーションのサウンドをつくることができます。

(操作) [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [2] [ENTER] と (または、[PAGE +]/[PAGE-] を数回) 押してウェーブ・セレクトに入ります。

```
UEd 02:Kik Drg1 )WAVE1(  
WAVE=@BDProc1_ ;@BDProc2
```

このディスプレイでは、ボイス名、ウェーブ1・2を表示します。
インターナル・ウェーブはウェーブ名の前に“@”が、カードのウェーブでは“#”が表示されます。

(データの変更) カーソルを移動して、ウェーブ1・2を [INC]/[DEC]、またはデータ・エンタリー・スライダで設定します。

- ※1つのウェーブでボイスを構成するときは、WAVE2を“OFF”にしてください。
(最後のウェーブの次が“OFF”になっています)
- ※カードのウェーブを使用する場合は、カードを挿入した後でCARD LOAD (ユーティリティ・モード) を行う必要があります。
- ※カードのウェーブを使用する際に、カードがセットされていなかったり別の種類のカードが挿入されている場合には、ウェーブ名に“CARD01”と表示され、音は出ません。

3 ウェーブ・レベル JOB・03・WAVE LEVEL

ウェーブの音量設定.....ジョブ03のウェーブ・レベルでは、2つのウェーブの音量を設定します。
データの範囲は0~63までで、データの数値が大きいくほど音量が大きくなります。
(0で音が鳴らなく鳴ります)

(操作) [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [3] [ENTER] と (または、[PAGE +]/[PAGE-] を数回) 押してウェーブ・レベルに入ります。

```
UEd 03:Kik Drg1 )WAVE1(  
LEVEL = 63 ; 63
```

(データの変更) カーソルを移動して、ウェーブ1・2をテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エンタリー・スライダで設定します。

4

パン

JOB・04・WAVE PAN

各ウエーブの音像設定……………ジョブ04のパンではステレオ・アウトプットされる時の楽器音（ウエーブ）の定位を設定します。データは0～32までで、数値が小さい場合左側に、数値が大きくなるほど右側に定位します。また、データが16の時センター（中央）に定位します。

（操作） [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [4] [ENTER] と（または、[PAGE +]/[PAGE-] を数回）押してパンに入ります。

```
VEd 04:Kik Dry1 )WAVE1(
PAN=(.....)14:(.....)18
```

（データの変更）カーソルを移動して、ウエーブ1・2をテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

5

ピッチ

JOB・05・WAVE PITCH

ピッチの変更……………ジョブ05のピッチでは、ピッチ（音程）を変えることができます。変えられる範囲は-3600セント（-3オクターブ）から+3600セント（+3オクターブ）までで、1セント（ $\frac{1}{100}$ 半音）単位で設定することができます。

（操作） [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [5] [ENTER] と（または、[PAGE +]/[PAGE-] を数回）押してピッチに入ります。

```
VEd 05:Kik Dry1 )WAVE1(
PITCH=-0400;-0500(cent)
```

（データの変更）カーソルを移動して、ウエーブ1・2をテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

（テンキー、[INC]/[DEC] は1セントごとに、また、データ・エントリー・スライダは100セントごとに設定できます）

6 ディケイ JOB・06・WAVE DECAY

音の長さの変更……………ジョブ06のディケイでは、音の長さ（ディケイ）を変えることができます。データの範囲は00～63までで、データの数値が大きいほど音が長くなり、データの数値が小さくなるほど短くなります。

（操作）[VOICE EDIT] [PAGE] [0] [6] [ENTER] と（または、[PAGE+]
/[PAGE-] を数回）押してディケイに入ります。

```
UEd 06:Kik Drg1 )WAVE1(
      DECAY = 31 ; 31
```

（データの変更）カーソルを移動して、ウエーブ1・2をテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。
※波形そのものの長さが短いウエーブ（クローズド・ハイハットなど）を選択している場合、ディケイの数値を大きくしてもそれほど効果は得られません。

7 フィルターの設定 JOB・07・WAVE FILTER

フィルターについて……………フィルターは、特定の周波数帯域をカットする機能です。フィルターにはハイ・パス・フィルター（高音域の音だけを通すフィルター）と、ロー・パス・フィルター（低音域の音だけを通すフィルター）があります。これらを使用することによって音に表情をつけることが可能になります。また、これらはリアル・タイムにコントロールできますから、まるで本当にドラマーが演奏しているような感じを出すことができます。

フィルター・エディット・

モードの入り方……………（操作）[VOICE EDIT] [PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE+]
/[PAGE-] を数回）押してフィルター・エディット・モードに入ります。

```
UEd 07:FILTER ?
```

さらに、フィルター・エディットの4つの機能に入るには、[ENTER] キーを押してから、

[PAGE] [0] [1] [ENTER]	FILTER TYPE
[PAGE] [0] [2] [ENTER]	CUT OFF
[PAGE] [0] [3] [ENTER]	RESONANCE
[PAGE] [0] [4] [ENTER]	FILTER EG

と操作します。

または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回押して各ジョブに入ります。

フィルター・タイプの設定……………RY30のフィルター・タイプは、以下の5種類あります。

0 : THRU	スルー
1 : LPF12	ローパス・フィルター (12dB/oct)
2 : LPF24	ローパス・フィルター (24dB/oct)
3 : HPF12	ハイパス・フィルター (12dB/oct)
4 : HPF24	ハイパス・フィルター (24dB/oct)

1つのウエーブに、1タイプのフィルターを設定できます。

それぞれのフィルターの“24”は“12”より鋭くカットすることができます。

例えば、高音域を多くカットしたい場合は“LPF12”より“LPF24”を使用した方が効果的です。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [7] [ENTER] と (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押して、さらに [ENTER] でフィルター・エディット・モードに入ります。
- 【2】 [PAGE] [0] [1] [ENTER] と (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押して“FILTER TYPE”の表示にします。

```

VED>01:FILTER    )WAVE1(
TYPE = LPF12 ; LPF12
  
```

- 【3】 楽器キーで、エディットするボイスを選びます。
- 【4】 カーソルを移動して、ウエーブ1・2のフィルター・タイプを [INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。

JOB・07-02・CUT OFF

フィルターのカット・オフの設定……………この、ジョブではフィルターのカットしはじめるフィルターの周波数を設定します。設定できる周波数の範囲は次のとおりです。

LPF : 0.00~22.4k (Hz) の間の128段階で、設定した周波数付近より上の周波数がカットされます。

HPF : 0.00~11.7k (Hz) の間の115段階で、設定した周波数付近より下の周波数がカットされます。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [7] [ENTER] と (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押して、さらに [ENTER] でフィルター・エディット・モードに入ります。
- 【2】 [PAGE] [0] [2] [ENTER] と (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押して“CUT OFF”の表示にします。

```

VED>02:FILTER    )WAVE1(
CUT OFF=6.00k ; 4.19k (Hz)
  
```

【3】楽器キーで、エディットするボイスを選びます。

【4】カーソルを移動して、ウエーブ1・2のカット・オフ・フリケンシーを [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

JOB・07-03・RESONANCE

レゾナンスの設定……………レゾナンスでは、カット・オフ付近の周波数帯域が持ち上がる効果を設定します。レゾナンスは、ローパス・フィルターに対して作用しますので、ハイパス・フィルターを設定してある場合には効果はありません。設定は0で効果無し、99で最大の効果となります。また、設定によっては発振させることも可能です。

【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押して、さらに [ENTER] でフィルター・エディット・モードに入ります。

【2】 [PAGE] [0] [3] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押して“RESONANCE”の表示にします。

```
VEd>03:FILTER    )WAVE1<
      RESONANCE = 00 ; 00
```

【3】楽器キーで、エディットするボイスを選びます。

【4】カーソルを移動して、ウエーブ1・2のレゾナンスを [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

JOB・07-04・EG

フィルター・EGの設定……………このジョブでは、フィルターの効き具合を時間によってコントロールする設定をすることができます。

【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押して、さらに [ENTER] でフィルター・エディット・モードに入ります。

【2】 [PAGE] [0] [3] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押して“FILTER EG”の表示にします。

```
VEd>04:FILTER    )LEVEL<
      EG = ±00 00 ; ±00 00
```

【3】楽器キーで、エディットするボイスを選びます。

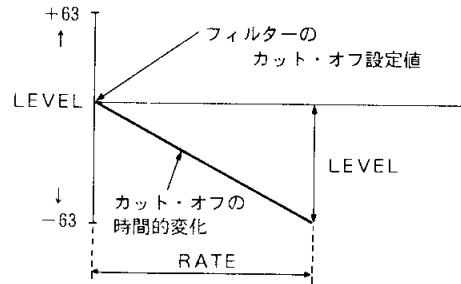
【4】カーソルを移動して、ウエーブ1・2のカット・オフを [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

LEVEL (-63~+63)
RATE (0~63)

レベルは数値が大きくなればなるほどフィルターのカット・オフ周波数が高くなります。

レートは数値が大きくなると速くなり、数値が小さくなると遅くなります。

ここで設定する“LEVEL”は、カット・オフで設定した値に対する変動量のことです。ですから、レベルが0のときのフリケンシーはカット・オフで設定した数値のまま変動しません。



【解説】

この場合、時間がたつにつれて、少しずつフィルターのカット・オフ周波数が低くなります。

8 ベロシティ・センシティブティの設定

JOB・08・WAVE SENSITIVITY

ベロシティ・センシティブティについて…ベロシティ・センシティブティとは、楽器キーを叩く強さや外部からのベロシティ・データによって音色をコントロールするものです。

コントロールできるパラメーターは以下の4つのものがあります。

JOB・08-01 : LEVEL	音量のセンシティブティの設定
JOB・08-02 : PITCH	音程のセンシティブティの設定
JOB・08-03 : EG	EGのセンシティブティの設定
JOB・08-04 : FILTER	フィルターのセンシティブティの設定

これらをうまくコントロールすることによって、表情豊かなドラム・サウンドをつくることができます。

※楽器キーでセンシティブティをコントロールする場合、[SENCE] キーを押し、LEDを点灯させてください。

センシティブティ・モードの入力方……… (操作) [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [8] [ENTER] と (または [PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押してセンシティブティ・モードに入ります。

UEd 08:SENSITIVITY ?

さらに、センシティブティ・エディットの4つの機能に入るには、[ENTER] キーを押してから、

```
[PAGE] [0] [1] [ENTER]    LEVEL
[PAGE] [0] [2] [ENTER]    PITCH
[PAGE] [0] [3] [ENTER]    EG
[PAGE] [0] [4] [ENTER]    FILTER
```

と操作します。

または、[PAGE-]/[PAGE+] を数回押して各ジョブに入ります。

JOB・08-01・LEVEL

- 音量のセンシティブティの設定……………【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [8] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押して、さらに [ENTER] でセンシティブティ・モードに入ります。
- 【2】 [PAGE] [0] [1] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押してレベルに入ります。

```
VEd>01:SENS      )WAVE1(
                LEVEL = +2 ; +7
```

- 【3】 楽器キーで、エディットするボイスを選びます。
- 【4】 カーソルを移動して、ウエーブ1・2のレベル・センシティブティをテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリ・スライダーで設定します。

+1～+7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ベロシティの値が大きいほど）出力が大きくなります。

-1～-7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ベロシティの値が大きいほど）出力が小さくなります。

※数値はそれぞれの変化の度合いを示します。

JOB・08-02・PITCH

- ピッチのセンシティブティの設定……………【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [8] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押して、さらに [ENTER] でセンシティブティ・モードに入ります。
- 【2】 [PAGE] [0] [2] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押してピッチに入ります。

```
VEd>02:SENS      )WAVE1(
                PITCH = ±0 ; ±0
```

- 【3】 楽器キーで、エディットするボイスを選びます。

- 【4】カーソルを移動して、ウエーブ1・2のピッチ・センシティブリティをテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

+1～+7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ペロシティの値が大きいほど）音程が高くなります。

-1～-7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ペロシティの値が大きいほど）音程が低くなります。

※数値はそれぞれの変化の度合いを示します。

JOB・08-03・EG

- EGのセンシティブリティの設定 …………… 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [8] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押して、さらに [ENTER] でセンシティブリティ・モードに入ります。
- 【2】 [PAGE] [0] [3] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押してEGに入ります。

```
VEd>03:SENS      )WAVE1<
                EG = ±0 ; ±0
```

- 【3】楽器キーで、エディットするボイスを選びます。
- 【4】カーソルを移動して、ウエーブ1・2のEG・センシティブリティをテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで設定します。

+1～+7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ペロシティの値が大きいほど）立ち上がりが速く発音が長くなります。

-1～-7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ペロシティの値が大きいほど）立ち上がりが遅く発音が短くなります。

※数値はそれぞれの変化の度合いを示します。

JOB・08-04・FILTER

- フィルターのセンシティブリティの設定 …………… 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [8] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押して、さらに [ENTER] でセンシティブリティ・モードに入ります。
- 【2】 [PAGE] [0] [4] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押してフィルターに入ります。

```
VEd>04:SENS      )WAVE1<
                FILTER = ±0 ; ±0
```

- 【3】楽器キーで、エディットするボイスを選びます。

- 【4】カーソルを移動してウエーブ1・2のフィルター・センシティブリティを [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。

+1～+7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ペロシティの値が大きいほど）フィルターのカット・オフ周波数が高くなります。
-1～-7の範囲では、楽器キーを強く叩くほど（ペロシティの値が大きいほど）フィルターのカット・オフ周波数が低くなります。
※数値はそれぞれの変化の度合いを示しています。

9 ピッチ・EGの設定 JOB・09・PITCH EG

ピッチ・EGについてピッチ・EGを設定することによって、発音中の音程を連続的に変化させることができます。

例えば、ピッチを変化させることによって、エレクトリック・タムのような急激なピッチ・ダウンや特殊な効果をつくることができます。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [0] [9] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押してピッチ・EGに入ります

```
VEd 09:Kik Drsd )LEVEL(  
PITCH EG = ±00 00
```

- 【2】楽器キーで、エディットするボイスを選びます。
【3】カーソルを移動して、ウエーブ1・2のレベル・レイトをテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。

LEVEL (-72～+72)

RATE (0～63)

レベルは数値が大きくなればなるほど変化量が大きくなります。

(+の時はピッチが上がります)

(-の時はピッチ下がります)

レートは数値が大きくなると変化のスピードが速くなり、数値が小さくなると遅くなります。

10 ポリのオン・オフの設定

JOB・10・POLY

このジョブではRY30のボイスの発音数に関する設定をします。

ポリ＝“ON”に設定したボイスについては、複数の音を同時に出すことができます。
(ただしパターンの中には同じタイミングにデータは2つまでしか入りません)

ポリ＝“OFF”に設定したボイスについては、同時に1音しか発音しなくなります。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [1] [0] [ENTER] (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押してポリに入ります。

```
VEd 10:Kik Dry1 )POLY (
POLY = ON_
```

- 【2】 楽器キー、またはカーソルを移動して、テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでエディットするボイスを選びます。
- 【3】 カーソルを移動して [INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで “ON” / “OFF” を設定します。

11 オルタネート・グループの設定

JOB・11・ALTERNATE GROUP

オルタネート・グループとは?.....オルタネートは、同時に発音すると不自然なボイスを、同時に発音しないようにするための機能です。例えば、ハイ・ハットのクローズとオープンなど、実際の楽器では同時に鳴るはずのないものを同じグループに設定します。いくつかのボイスに対してオルタネートをアサインしておけば、それらを同時に鳴らそうとしたとき、最後に鳴らした音だけが鳴り、それ以前に鳴っていた音は消えてしまいます。また、1～7までのオルタネート・グループの設定があります。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [1] [1] [ENTER] (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押してオルタネート・グループに入ります

```
VEd 11:Kik Dry1 )ALTER(
ALTERNATE GROUP = OFE
```

- 【2】 楽器キー、またはカーソルを移動して、テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでエディットするボイスを選びます。
- 【3】 カーソルを移動して [INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで “1～7” または “OFF” を設定します。

12 アウト・プットの設定 JOB・12・OUTPUT ASSIGN

RY30は、ステレオ・アウトの他に、2つのインディビジュアル・アウトを持っています。このジョブでは、どのボイスがどの様に出力するかを決めます。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [1] [2] [ENTER] (または、[PAGE-] / [PAGE+] を数回) 押してアウトプット・アサインに入ります。

```
VEd 12:Kik Dry1 )OUT (
      OUTPUT = STEREO_
```

- 【2】 楽器キー、またはカーソルを移動してテンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダでエディットするボイスを選びます。
- 【3】 カーソルを移動して、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、アウトプット・アサインを設定します。

アウトプットには以下の6種類があります。

- STEREO : 通常のステレオ・アウトに出力されます。
- ST&INDV1 : ステレオ・アウトとインディビジュアル・アウト・1に出力されます。
- ST&INDV2 : ステレオ・アウトとインディビジュアル・アウト・2に出力されます。
- INDV1 : インディビジュアル・アウト・1に出力されます。
- INDV2 : インディビジュアル・アウト・2に出力されます。
- INDV1&2 : インディビジュアル・アウト・1と2に出力されます。

13 インディビジュアル・アウトの音量設定

JOB・13・INDIVIDUAL LEVEL

このジョブでは、インディビジュアル・アウトしているボイスの音量を設定します。この機能を使用する時はインディビジュアル・アウトの指定をしていないボイスに関しては無効となりますので、注意してください。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [1] [3] [ENTER] (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押してインディビジュアル・レベルに入ります。

```
VEd 13:Kik Dry1 )LEVEL(
      INDIVIDUAL LEVEL = 63
```

【2】楽器キー、またはカーソルを移動して、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでエディットするボイスを選びます。

【3】カーソルを移動してテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、インディビジュアル・レベルを設定します。

(設定範囲は、0～63までです。0で出力されません)

14 ボイス・ネームの書き方 JOB・14・VOICE NAME

このジョブでは、それぞれのボイスに名前をつけます。

それぞれのボイスの特徴をつかんだ名前をつけておけば、作業も楽に進むでしょう。

【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [1] [4] [ENTER] (または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回) 押してボイス・ネームに入ります。

```
VED 14:Kik Dry1 )NAME (<
VOICE NAME =[Kik Dry1]0
```

【2】楽器キー、またはカーソルを移動して、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでエディットするボイスを選びます。

【3】カーソルを移動して、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでボイス・ネームを設定します。

```
[space]!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[`]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~*
```

入力できる数字、文字、記号は以上の96種類あります。[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーによって順にキャラクターを選択することができます。

また、これらのうち、主要なものはテンキーに割り当てられており、対応するテンキーが押される度に順に呼び出すことができます。

(例えば、“B”を入力するときは、テンキーの“0”を3回押すことになります)

この際、[CLEAR]キーを押す度に文字の入力モード(大文字、小文字)が切り替えられ、ディスプレイ右下に“罍”(大文字)“罍”(小文字)を表示します。

15 ボイス・コピーの仕方 JOB・15・VOICE COPY

このジョブでは、つくったボイスを他のボイスにコピーします。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [1] [5] [ENTER] (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押してボイス・コピーに入ります。

```
VEd 15: COPY ? )I00: (
      Kik Dry1 → Kik Dry1
```

- 【2】 カーソルを移動して、ソース、デスティネーションのボイスを、楽器キー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。
- 【3】 [ENTER] キーを押すと、ディスプレイ右上に“Sure”と確認のメッセージが表示されますので、良ければもう一度 [ENTER] キーを押します。
キャンセルしたいときは、[EXIT] キーを押してください。

※ソース（コピー元）のボイスはインターナル（I00～I95）、カード（C00～C31）、プリセット（P00～P95）の中から選べます。

プリセットは工場出荷時にインターナルにセットされているボイスと同じ内容です。

※カードのボイスにはコピーできませんので、ご注意ください。

16 ボイスのイニシャライズ JOB・16・INITIALIZE VOICE

ボイスの各パラメータを初期化します。ボイスをゼロの状態から作っていく時に便利です。

- 【1】 [VOICE EDIT] [PAGE] [1] [6] [ENTER] (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押してイニシャライズ・ボイスに入ります。

```
VEd 16: INIT ? )I00: (
      Kik Dry1
```

- 【2】 [ENTER] キーを押すと、ディスプレイ右上に“Sure”と確認のメッセージが表示されますので、良ければもう一度 [ENTER] キーを押します。
キャンセルしたいときは、[EXIT] キーを押してください。

※イニシャライズされたボイスのデータについては、「イニシャライズ・ボイス・データ P122」をご覧ください。

第4章

エディット(パターン)編

RY30は、本体内に96のプログラム・ボイスを内蔵しています。

これらの豊富な音色を使用することによって、さまざまリズム・パターン、リズム・パートをつくり出すことができます。

この章では、どの様にしてノリの良いリズムをつくるか、また、どの様にして効率よくパターンをつくるかという点を、パターン・ジョブ・コマンドを中心に説明して行きます。

1

キー・アサイン

● パッド・バンク・モード

パッド・バンク・モードについて……………パッド・バンク・モードへは「PAD BANK」キーを押すことによって入ることができます。パッド・バンク・モードには、演奏がストップしている状態だけではなく、リズム・パターンを入力している状態（リアル・タイム、ステップ・レコーディング中）でも入ることができます。

リズム・パターン入力中にパッド・バンク・モードに入る時も「PAD BANK」キーを押してください。また、パッド・バンク・モードのさまざまな設定を行った後「EXIT」キーを押せば、リズム・パターンの入力を行って行うことができます。

（パッド・バンク・モードの状態でも鳴らした楽器音は、リズム・パターンに記憶されません）

パッド・バンク・モードには、3つのジョブがあります。ジョブの選択は「PAGE」キーを押した後、続けてテンキーで2桁のナンバーを指定してください。例えば、ジョブの02を選択するときには次の手順で行います。

（操作） 「PAD BANK」 「PAGE」 「0」 「2」 「ENTER」（または、「PAGE+」／「PAGE-」を数回）を押します。

パッド・バンク・モードのジョブ一覧…

JOB 01	SELECT PAD BANK	楽器キーのセッティングの選択
JOB 02	ASSIGN	楽器キーへのボイスのアサイン（割当）
JOB 03	COPY	楽器キーのセッティングのコピー

楽器キーのセッティングの変更……………ジョブ01のパッド・バンク・セレクトとは、本体の12個の楽器キーに、あらかじめボイスを割り当てて、そのセッティングを記憶させてあるものを呼び出す機能です。
 例えば、複数のドラム・セットやパーカッションなどのセットを、あらかじめパッド・バンクにつくっておけば、パッド・バンク・セレクトで、ナンバーを指定するだけで瞬時にパッドのセッティングを変えることができます。また、バンクの16はピッチ・バンクという特殊なバンクになっており、12個の楽器キーに同じ楽器音を音階に分けて割り当てることができるようになっています。(ピッチ・マルチ)

【1】 [PAD BANK] キーを押して、パッド・バンク・セレクトに入ります。

```
PAD 01:SELECT PAD BANK
P.BANK00 [Dry Kit ]
```

【2】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。

(00~11 インターナル)
 (12~15 インターナル/カード兼用)
 (16 ピッチ・バンク用)

※インターナル/カード兼用のパッド・バンクは、カード・データのロードを行うとカードに入っているデータに変わってしまいます。

パッド・バンク・ネームの設定……………RY30では、それぞれのパッド・バンクを容易に区別できるように、パッド・バンクにネームをつけることができます。

【1】 パッド・バンク・モード、ジョブ01のパッド・バンク・セレクトの状態ではカーソルキー [◀]/[▶] を押し、“[]” の所へカーソルを移動します。

```
PAD 01:SELECT PAD BANK
P.BANK00 [Dry Kit ]
```

【2】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、パッド・バンク・ネームを設定します。(10文字。P33 パターン・ネームの書き方参照)

※ [CLEAR] キーで大文字 “☐”、小文字 “☐” を選ぶことができます。

2 ボイス・アサイン JOB・02・VOICE ASSIGN

ボイス・アサインの設定……………ボイス・アサインとは、12個の楽器キーにそれぞれに96ボイスの中から自由に選んだ楽器キーを割り当てる機能です。

出荷時には12個の楽器キーには、代表的なドラム・セットの音色が割り当てられています。この割り当てをボイス・アサインの機能を使って変えることで、最初に割り当てられている楽器音以外のドラム・ボイスを使ったり、ラテン・パーカッション、効果音などさまざまな楽器音を使ったリズム・パターンをつくることができます。

- 【1】 [PAD BANK] [PAGE] [0] [2] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押してボイス・アサインに入ります。

```
PAD 02:ASSIGN  )I00: (
P.BANK00 PadA= Kik Dry1
```

- 【2】 楽器キーを叩くかカーソルを移動して、[INC] / [DEC] またはデータ・エントリー・スライダーで変更したい楽器キーを選びます。
- 【3】 カーソルを移動して、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで割り当てるボイスを選びます。

※パッド・バンク16（ピッチ・バンク）が選択されている場合は、下の表示画面になります。

下段左でボイスを、下段右でレンジを指定します。（P116参照）

```
PAD 02:ASSIGN  )PITCH(
SFX BASS      ±00 - +11
```

ボイス

レンジ

3 パッド・バンクのコピー JOB・03・COPY

このジョブでは、現在選択されているパッド・バンクの内容を他のバンクにコピーすることができます。たとえば、あるバンクのキックとスネアだけを差し替えたバンクを作るような場合、このジョブでコピーをした後、差し替える部分だけをジョブ02・ボイス・アサインで修正すると早く作業ができます。

- 【1】 ジョブ01・パッド・バンク・セレクトでコピー元のパッド・バンクを選びます。
- 【2】 [PAD BANK] [PAGE] [0] [3] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押してパッド・バンク・コピーに入ります。

```
PAD 03:COPY ?  )      (
P.BANK00 → 00
```


【3】コピーする先のパッド・バンクの番号を指定します。

【4】「ENTER」キーを押すと、ディスプレイ右上に“Sure”と確認のメッセージが表示されますので、良ければもう一度「ENTER」キーを押します。

キャンセルしたいときは、「EXIT」キーを押してください。

※パッド・バンク16はピッチ・マルチ専用のバンクですので、このバンクの内容を他のバンクにコピーしたり、他のバンクの内容をこのバンクにコピーすることはできません。

※コピー先のパッド・バンク・ネームは、コピー実行後もそのまま残っています。御注意ください。

2

パターン・エディット

● 作成したパターンの細かなエディット (パラメータ・レコードとクロック・ムーブ)

パラメータ・レコードと

クロック・ムーブについて……………パラメータ・レコードとは、すでに入力したリズム・パターンのひとつひとつの音について、ピッチ、ディケイ、パン、カット・オフ、バランスについて細かく記録、修正することです。

また、クロック・ムーブでは、ボイスひとつひとつの発音のタイミングを微妙に動かすことができます。従って、実際にドラマーが叩いているようなノリの良いビートを作り出すことができます。

どちらの入力も、ホイールを動かしてリアル・タイムに入力していきますから、誰にでも簡単にエディットができます。

パラメータ・レコードの設定……………【1】パターン・モードでテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダでエディットするパターンを選んだ後、演奏は止まっている状態で [REC] キーを押します。

【2】“PTN REC TYPE=REAL” のところにカーソルがあることを確認して [INC] キーを2回押し “PTN REC TYPE=PARM” にします。

```
PTN REC TYPE=PARM ↓=120  
000w 04/04×1 Qntz=1/16
```

【3】楽器キーを押すか、またはカーソルをボイス・ネームのところに移動して [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、エディットするボイスを選びます。

【4】セレクト・スイッチでエディットするメニュー（パラメータ）を選択してから、[START] キーを押します。

【5】発音のタイミングで、ホイールを動かしてパラメータを入力します。
誤って入力した場合は、発音のタイミングで [CLEAR] キーを押せばパラメータはリセットされます。

【6】[STOP] キーを押して終了します。

※パラメータ・レコード中は、楽器キーによる入力はありません。

- クロック・ムーブの設定……………【1】パターン・モードでテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダでエディットするパターンを選んだ後、演奏は止まっている状態で [REC] キーを押します。
- 【2】“PTN REC TYPE=REAL” のところにカーソルがあることを確認して [INC] キーを3回押し “PTN REC TYPE=MOVE” にします。

```
PTN REC TYPE=MOVE ↓=120
0000 04/04x1 Qntz=1/16
```

- 【3】楽器キー、またはカーソルをボイス・ネームのところに移動して [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、エディットするボイスを選びます。
- 【4】 [START] キーを押します。
- 【5】発音のタイミングで、ホイールを動かして入力します。

ホイールを前方に動かすと、発音のタイミングが1クロック前に移動します。
 ホイールを後方に動かすと、発音のタイミングが1クロック後に移動します。

- 【6】 [STOP] キーを押して終了します。

NOTE
 パラメータ・レコード、クロック・ムーブ中であっても、楽器キー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、エディットするボイスを選ぶことができます。

パラメータ・レコード、クロック・ムーブ中のクリック・レベルの調整……………パラメータ・レコード、クロック・ムーブ中、クリック・レベルの音の大きさが、大きすぎたり小さすぎたりした場合に、この調整を行います。

手順は次の通りです。

- 【1】パラメータ・レコード、クロック・ムーブのレコーディング中、[PAGE] キーを押します。
- 【2】テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダでクリック・レベルを変更します。
- 【3】終わったら [EXIT] キーを押すと、前の表示に戻ります。

※この時、ホイールやインストキーを押してもデータは入力されません。

● パターン・エディットに関するその他の機能

パターン・ジョブについて……………パターン・モードには、レコーディング作業などを効率よく進めることができるよう、補助機能として10個のジョブ・コマンドが用意されています。

パターン・モードには、「PATTERN」キーを押すことによって入ります。
 ジョブの選択は、「PAGE」キーを押した後に続けてテンキーで2桁のナンバーを指定します。例えば、ジョブの04を選択する時は、次の手順で行います。
 (操作) 「PATTERN」 「PAGE」 「0」 「4」 「ENTER」 (または、「PAGE+」/「PAGE-」を数回) 押します。

パターン・ジョブ一覧……………

JOB01 SELECT	パターンの選択
JOB02 CLEAR	パターンの消去
JOB03 COPY	パターンのコピー
JOB04 APPEND	パターンのアペンド (連結)
JOB05 DIVIDE	パターンのディバイド (分割)
JOB06 MERGE	パターンのマージ (結合)
JOB07 JOB	パターン・ジョブ
01: COPY INST	パターン内のボイス・コピー
-02: DELETE INST	パターン内のボイス削除
-03: CHANGE INST	パターン内のボイス差し替え
-04: COPY PARAMETER	パターン内のパラメータ・コピー
-05: MODIFY	パターン内のパラメータ・モディファイ
-06: SWING	スイング
JOB08 CLEAR ALL	全パターンの消去
JOB09 USED MEMORY	メモリー使用量の表示
JOB10 PTN SCOPE	パターンのソングにおける使用状態の表示

1 パターンの選択 JOB・01・SELECT

パターンを選ぶ……………【1】 「PATTERN」キーを押してパターン・モードに入ります。
 この時、ディスプレイは次のように表示されます。

```
PTN 01:SEL[ROCK 114=120
000w 04/04x1
```

※パターン・ナンバー、パターン・ネーム、拍子、小節数、テンポを表示します。

【2】テンキー、[INC]/[DEC]、または、データ・エントリー・スライダーでパターンの選択を行います。

[INC] もしくは [DEC] キーを押し続けると、パターン・ナンバーは高速で切り替わります。

(PTN000-PTN099 インターナル)

(PTN100-PTN199 プリセット)

※プリセット・パターンを選択すると、そのパターンに登録されているテンポがセットされます。

NOTE

パターン・ナンバーの右となりにある“w”のマークは、そのパターンに既にデータが書き込まれていることを表しています。

(空白のパターンには“w”のマークは現れません)

2 パターンの消去 JOB・02・CLEAR

パターンのクリア……………【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [2] [ENTER] と (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押します。

```
PTN 02: CLEAR ? >PTN (
000w
```

【2】テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで消去するパターンを選びます。

【3】 [ENTER] キーを1回押すと、ディスプレイ右上で“Sure”という確認のメッセージが表示されますので、問題がなければ、もう一度 [ENTER] キーを押します。すると一瞬ディスプレイ上に“Complete!”と表示され、以前のパターンは消えます。

NOTE

“Sure”表示の時に [EXIT] キーを押せば、クリアをキャンセルすることができます。

3 パターンのコピー JOB・03・COPY

【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [3] [ENTER] と (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押します。

```
PTN 03: COPY ? >PTN (
000w + 000w
```

- 【2】カーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、コピー元の（ソース）パターンを選びます。
- 【3】カーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、コピー先の（デスティネーション）パターンを選びます。
- 【4】[ENTER] キーを1回押すと、ディスプレイ右上で“Sure”という確認のメッセージが表示されますので、問題がなければ、もう一度 [ENTER] キーを押します。すると一瞬ディスプレイ上に“Complete！”と表示され、コピーが完了します。

NOTE

“Sure”表示の時に [EXIT] キーを押せば、クリアをキャンセルすることができます。

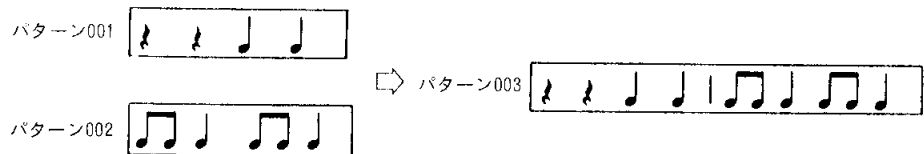
また、プリセット・パターンにはコピーできません。

また、パターン・ネームはコピーされません。

4 パターンのアペンド JOB・04・APPEND

アペンドは、もとのパターンに指定したパターンを連結して、新たなパターンをつくる機能です。

例：パターン001にパターン002をアペンドしてパターン003に入れた場合



- 【1】[PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [4] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。

```

PTN 04:APPEND ? >PTN (
000w + 000w ÷ 000w

```

- 【3】[<] / [▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、合わせて使用したい2つのパターンを選びます。
- 【4】[<] / [▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、デスティネーション・パターン・ナンバーを設定します。
- 【5】ソース、デスティネーション・パターン・ナンバーを確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
ディスプレイ右上に“Sure”と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

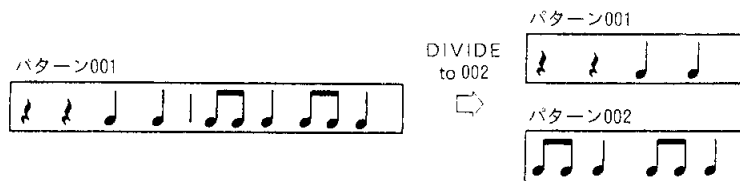
拍子の違うパターンはアペンドできません。必ず、同じ拍子のパターンを選んでください。

また、ソースの2つのパターンがあわせて4小節を越える場合はアペンドできません。

なお、プリセット・パターンをアペンド先（デスティネーション・パターン）にすることはできません。

5 パターンのディバイド JOB・05・DIVIDE

パターンの分割.....パターンのディバイドとは、複数小節で1つのパターンとしてレコードされているものを分割する機能です。(2~4小節までのどこでも分割できます)
この作業を行うと、前半部分は今までのパターン・ナンバーに残り、後半部分は指定したパターン・ナンバーに入ります。

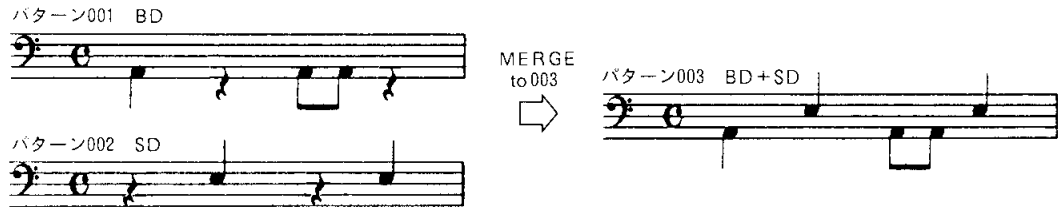


- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [5] [ENTER] と (または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回) 押します。

```
PTN 05:DIVIDE ? >PTN (
000w ÷ 000w Z
```

- 【3】 [◀/▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、ディバイド (分割) するパターンを選びます。
- 【4】 [◀/▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、デスティネーション・パターン・ナンバーを設定します。
- 【5】 分割を開始する小節を、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。
- 【6】 ソース、デスティネーション・パターン・ナンバーを確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
ディスプレイ右上に "Sure" と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

パターンの結合.....パターンのマージ（結合）とは、異なった2つのパターンを1つに合わせてしまう機能です。たとえば、バス・ドラムだけのパターンとスネア・ドラムだけのパターンをマージすれば、1つのパターンでバス・ドラムとスネア・ドラムが鳴るわけです。



- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [6] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE] を数回）を押します。

```
PTN 06:MERGE ? )PTN (
000w + 000w + 000w
```

- 【3】 [←/→] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、マージさせる2つのパターンを選びます。
- 【4】 [←/→] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、デスティネーション・パターン・ナンバーを設定します。
- 【5】 ソース、デスティネーション・パターン・ナンバーを確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
ディスプレイ右上に“Sure”と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

プリセット・パターンをマージ先（デスティネーション・パターン）にすることはできません。
また、拍子、小節数が同じでないパターンはマージできません。

7 パターン・ジョブの選択 JOB・07・JOB

パターン・ジョブについて……………パターン・モードでは、パターンのさらに細かい編集ができるように、以下の6つのジョブ・コマンドがあります。

JOB・07-01: COPY INST	パターン内のボイス・コピー
JOB・07-02: DELETE INST	パターン内のボイス削除
JOB・07-03: CHANGE INST	パターン内のボイス・チェンジ
JOB・07-04: COPY PARAMETER	パターン内のパラメータ・コピー
JOB・07-05: MODIFY	パターン内のパラメータ・モディファイ
JOB・07-06: SWING	パターンのスィング

例えば、ジョブ07-06・スィングに入るには、次の手順を行います。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE-]/[PAGE+] を数回）押します。

```
PTN 07:JOB ?
```

- 【2】 [ENTER] を押し、[PAGE] [0] [6] [ENTER] と（または、[PAGE-]/[PAGE+] を数回）押すと、ジョブ07-06・スィングが表示されます。

JOB・07-01・COPY INST

パターン内のボイス・コピー……………このジョブは、パターン内のある特定のボイスのインスタ・データを、他のパターンにコピーします。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE-]/[PAGE+] を数回）押します。
- 【2】 [ENTER] キーを押し、[PAGE] [0] [1] [ENTER] と（または、[PAGE-]/[PAGE+] を数回）押します。

```
PTN>01:CPY INST?>PTN (<
000w → 000w Hat 0=nl
```

- 【3】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エンタリー・スライダで、ソース、デスティネーションのパターンを選びます。
- 【4】 楽器キーか、または [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、[INC]/[DEC]、またはデータ・エンタリー・スライダで、コピーするボイスを選びます。

- 【5】 ソース、デスティネーション・パターン・ナンバー、ボイスを確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
 ディスプレイ右上に“Sure”と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
 実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

プリセット・パターンをコピー先（デスティネーション・パターン）にすることはできません。

JOB・07-02・DELETE INST

パターン内のボイスの削除……………このジョブは、パターン内の特定のボイスのデータを削除します。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。
 【2】 [ENTER] キーを押し、[PAGE] [0] [2] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。

```
PTN>02:DEL INST?)PTN (
000w Hat Opri
```

- 【3】 [◀] / [▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダでパターンを選びます。
 【4】 楽器キーか、または [◀] / [▶] キーでカーソルを移動し、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、削除するボイスを選びます。
 【5】 確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
 ディスプレイ右上に“Sure”と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
 実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

プリセット・パターンでは、削除できません。

JOB・07-03・CHANGE INST

パターン内のボイス・チェンジ……………このジョブでは、特定のボイスを設定したボイスに変更できます。例えばHat Cls 1で録音したものをHat Cls 2に差し替えるというように使うことができます。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。

- 【2】 [ENTER] キーを押し、[PAGE] [0] [9] [ENTER] (または、[PAGE-]/[PAGE-] を数回) 押します。

```
PTN>03:CHN INST?)PTN (
000w Hat Opn1 → Kik Drai
```

- 【3】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでパターンを選びます。
- 【4】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、楽器キー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、差し替え前後のボイスを選びます。
- 【5】 確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
ディスプレイ右上に "Sure" と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

プリセット・パターンでは、変更できません。

JOB・07-04・COPY PARAMETER

パターン内のパラメータ・コピー……………このジョブは、パターン内の1つのボイスのパラメータだけをコピーする機能です。コピー・パラメータのコピー・タイプは7種類あり、それぞれテンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで選択します。

- | | | |
|----------------|---------------|-----------|
| [7] "VELOCITY" | [4] "PAN" | [3] "ALL" |
| [8] "PITCH" | [5] "FILTER" | |
| [9] "DECAY" | [6] "BALANCE" | |

手順は次の通りです。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [7] [ENTER] と (または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回) 押します。
- 【2】 [ENTER] キーを押し、[PAGE] [0] [4] [ENTER] と (または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回) 押します。

```
PTN>04:CPY PARM?)PTN (
000w Hat Opn1 VEL >
```

- 【3】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、ソース・パターンを選びます。
- 【4】 楽器キーか、または [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、ソース・ボイスを選びます。

- 【5】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、パラメータを選択します。
パラメータはテンキーにそれぞれアサインされています。

[7] "VELOCITY"	[4] "PAN"	[3] "ALL"
[8] "PITCH"	[5] "FILTER"	
[9] "DECAY"	[6] "BALANCE"	

- 【6】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、デスティネーション・パターンを選びます。

```
PTN>04:CPV PARM?>I00: (<
< + 0000 Kik Dry]
```

※表示が2ページ以上にわたるときは、ディスプレイ右下に">"左下に"<"が表示されます。

">"…右にもう1ページあることを示しています。

"<"…左にもう1ページあることを示しています。

- 【7】 楽器キーか、または [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、デスティネーション・ボイスを選びます。

- 【8】 確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。

ディスプレイ右上に "Sure" と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。

実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

※このジョブを使うと、あるパターンのペロシティの変化情報だけを、他のパターンにコピーするといったことができます。コピー元のパターンとコピー先のパターンで、同じタイミングにあるデータの情報だけをコピーしますので、譜例Aのような基本となるパターンを作っておくと違うパターンでも同じノリを簡単に作ることができます。

譜例 A : コピー元

ペロシティ 63 43 48 42 46 63 44 43 46 63 44 43 63 48 63 40

ハイハット

↓ コピー

譜例 B : コピー先

NOTE

プリセット・パターンをデスティネーションにすることはできません。

パターン内のパラメータ・モディファイ…このジョブは、パターン内の1つのボイスのパラメータをモディファイ（修正）する機能です。

モディファイできるパラメータは6種類あり、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで選択します。

[7] "VELOCITY"	[4] "PAN"
[8] "PITCH"	[5] "FILTER"
[9] "DECAY"	[6] "BALANCE"

また、タイプによって以下の設定が可能です。

	RATIO	OFFSET
VELOCITY	0～200	-32～+31
DECAY	0～200	-63～+63
PAN	0～200	32～+32
PITCH	0～200	-60～-60
FILTER	0～200	-63～+63
BALANCE	0～200	63～-63

(数値の増減)

RATIO : 100%

OFFSET : 数値をどれだけ増減させるか（それぞれのタイプのオフセットを入力する）

※このようにRATIOを100%にして入力すると、数値を一樣に増減させることができます。

(数値の拡張・圧縮)

RATIO : 変化率

OFFSET : 00

※このようにOFFSETを00にして入力すると、変化率が101～200%の時は、数値の差が、中心より上下に拡張されます。

また、変化率が1～99%の時には、数値が圧縮されます。

(数値の統一)

RATIO : 0%

OFFSET : 統一値の数値

※このようにRATIOを0%にして入力すると数値を統一することができます。

OFFSETが0の時には数値は中心値に統一され、もし+10と入力したら、中心値より+10大きくなります。

NOTE

ベロシティの中心値は32です。

手順は次の通りです。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。
- 【2】 [ENTER] キーを押し、[PAGE] [0] [5] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。

```
PTN>05:MODIFY ? >PTN (<
000w Hat Off1 UEL >
```

- 【3】 [◀] / [▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、ソース・パターンを選びます。
- 【4】 楽器キーか、または [◀] / [▶] キーでカーソルを移動し、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、ソース・ボイスを選びます。
- 【5】 [◀] / [▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、パラメータを選択します。
パラメータはテンキーにそれぞれアサインされています。

[7] "VELOCITY"	[4] "PAN"
[8] "PITCH"	[5] "FILTER"
[9] "DECAY"	[6] "BALANCE"

- 【6】 [◀] / [▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダでレシオ、オフセットを設定します。

```
PTN>05:MODIFY ? >RATIO<
< 100% ±00
```

※表示が2ページ以上にわたるときは、ディスプレイ右下に ">" 左下に "<" が表示されます。
">" …右にもう1ページあることを示しています。
"<" …左にもう1ページあることを示しています。

- 【7】 確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
ディスプレイ右上に "Sure" と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

プリセット・パターンは変更することはできません。

スィングの設定.....スィング、あるいはシャッフル系のリズムは「はねる」のが特徴になっています。このはねる感じは、1小節を均等に分割するステップ・レコーディングでは出しにくいので、RY30では「スィング」機能によってこれが得られるようになっています。

手順は次の通りです。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [7] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押します。
- 【2】 [ENTER] キーを押し、[PAGE] [0] [6] [ENTER] と（または、[PAGE+]/[PAGE-] を数回）押します。

```
PTN>06:SWING ? )PTN (<
000w Hat Off1
```

- 【3】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、ソース・パターンを選びます。
- 【4】 楽器キーか、または [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、ソース・ボイスを選びます。
- 【5】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、パラメータを設定します。
- 【6】 さらに [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、スィングさせるクォンタイズを設定します。

```
PTN>06:SWING ? )QNTZ (<
< 1/00 ±00 + 000w
```

※表示が2ページ以上にわたるときはディスプレイ右下に“>”左下に“<”が表示されます。

“>”…右にもう1ページあることを示しています。

“<”…左にもう1ページあることを示しています。

- 【7】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、どの程度スィングさせるか設定します。
※クォンタイズ $\frac{1}{6}$ の時は前後に最大+5~-5、 $\frac{1}{8}$ の時は-11~-11までスィング（クロックを移動）させることが可能です。
- 【8】 [◀]/[▶] キーでカーソルを移動し、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダで、デスティネーション・パターンを選びます。
- 【9】 確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
ディスプレイ右上に“Sure”と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

プリセット・パターンをデスティネーション・パターンにすることはできません。

8 全パターンのクリア JOB・08・CLEAR ALL

このジョブでは、インターナル・パターン（000～099）をすべてクリアします。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [8] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。

```
PTN 08:CLR ALL ?
```

- 【2】 確認して、良ければ [ENTER] キーを押します。
ディスプレイ右上に "Sure" と聞いてきます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
実行しない場合は [EXIT] キーを押してください。

NOTE

プリセット・パターンを消去することはできません。

9 パターン・メモリーの使用度表示

JOB・09・USED MEMORY

このジョブでは、パターン・メモリーの使用状況をパーセンテージで表示します。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [0] [9] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。

```
PTN 09:USED MEMORY  
090%
```


このジョブでは、ソングの中におけるパターンの使用状態の表示をします。パターンを消去する場合に、このジョブによって、ソングの中で使われているかどうかを簡単に調べることができます。

- 【1】 [PATTERN] キーを押し、[PAGE] [1] [0] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押します。

```
PTN 10:PTN SCOPE)PTN (
000w          USED IN SONG
```

- 【2】 テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、パターンを選択します。

“USED IN SONG” = そのパターンがソングの中で使用されています。

“NOT USED IN SONG” = そのパターンがソングの中で使用されていません。