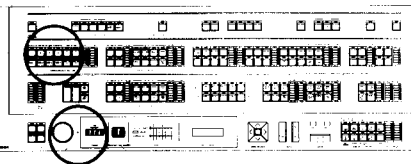


# I-3 リズム・演奏補助機能

## 3-① プログラマブルリズム

AWM音源のリズム楽器音によるリズムパターンが得られるセクション。プリセットパターンのプログラムができるほか、自分で作成したパターンも得られます。

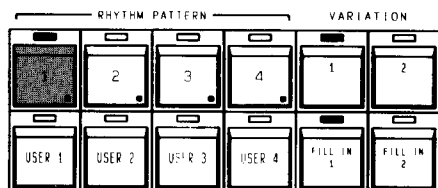


## プリセットパターンのプログラム

〔プリセットパターン〕

〔ユーザーパターン〕

上段のパターンセレクトボタン(1~4)をひとつ押す。



PROGRAMMABLE RHYTHM

RHY.PTN.MENU  
01:8 BEAT 1

下段のユーザーボタンをひとつ押して、マルチメニューのリズムパターンエディット機能で作成したリズムパターンを呼び出す。(⇒50ページ)

●上段のパターンセレクトボタン(1~4)を押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段の表示は、押したボタンに現在プログラムされているリズムパターンの番号と名称です。したがって、ボタンを押した時に表示されるパターンは、[01:8 BEAT 1]とは限りません。

●デフォルト状態では、次のパターンが1~4のボタンにプログラムされています。  
1⇒[01:8 BEAT 1]      2⇒[03:8 BEAT 3]  
3⇒[13: LATIN]      4⇒[16: SAMBA]

●パターンセレクトボタンは、常にいずれかひとつが点灯しています。すでに点灯しているボタンにパターンをプログラムしたい場合は、あらためて点灯しているボタンを押してください。

●[V]を押すたびに、LCD下段に表示されているパターン番号がひとつずつ進み、リズムパターンが次々に切り替わります。また、[^]を押せば、前の番号のリズムパターンに戻ります。

●[V][^]を何度も押す替わりに、サブデータコントロール+エンターの操作で、プログラムするリズムパターンをダイレクトに選ぶことができます。

●プログラムできるリズムパターンは、次の22種類です。

01:8 BEAT 1	07: BOUNCE 1	13: LATIN	19: MARCH 1
02:8 BEAT 2	08: BOUNCE 2	14: SALSA	20: MARCH 2
03:8 BEAT 3	09: SLOW ROCK	15: BOSSANOVA	21: WALTZ 1
04:16 BEAT 1	10: BALLAD	16: SAMBA	22: WALTZ 2
05:16 BEAT 2	11:4 BEAT 1	17: TANGO	
06: DISCO	12:4 BEAT 2	18: COUNTRY	

●プログラムしたいパターンをLCDに表示させたら、別の1~4ボタンなどの操作に移るか、エンターを押してください。最後に表示させていたパターンがプログラムされます。

●プリセットされている22種類のリズムパターンは、さらにバリエーションの1と2のパターンをそれぞれもっています。リズムパターンをプログラムしたら、どちらのパターンを使うかを選んでください。

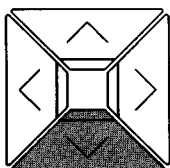
●プリセットパターン(22×2種類)をユーザーボタンにいったんコピーし、それをエディットすることもできます。(⇒58ページ)

ノート:

◆プリセットパターンは、(a)⇒(b)⇒(a)⇒(c)⇒(a)⇒(b)⇒(a)⇒(d)という8小節がひとつの単位になって、順次再生されます。

◆どのボタンにどのパターンをプログラムしたかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。

[V][^]で、プログラムしたいパターンをLCD下段に表示させる。

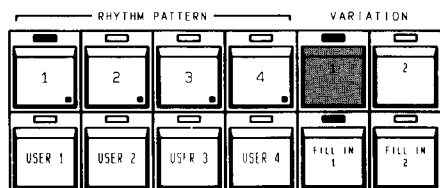


MENU SELECT

RHY.PTN.MENU  
02:8 BEAT 2  
03:8 BEAT 3  
:  
:  
:  
22: WALTZ 1  
01:8 BEAT 1

別のパターンセレクトボタン(1~4)にも、同様の操作でパターンをプログラムする。

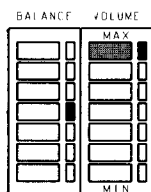
バリエーションの1または2を選ぶ。



PROGRAMMABLE RHYTHM

## リズムコントロール

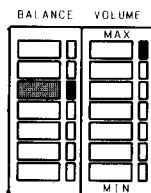
ボリュームをセット。



- 一番上のMAXにセットすると音量は最大になり、一番下のMINにセットすると音量は0になります。

より細かくボリュームをセットしたい場合(⇒15ページ)

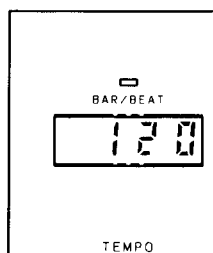
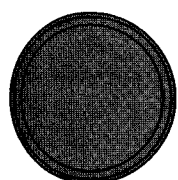
バランスをセット。



- バランスでは、リズムパターンを構成している楽器音の音量バランスを設定することができます。

上側：シンバル系の音が大きくなり、一番上にセットするとドラム系の音は出なくなる。  
下側：ドラム系の音が大きくなり、一番下にセットするとシンバル系の音は出なくなる。

テンポをセット。

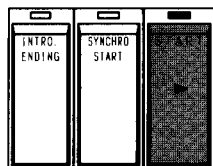


- テンポディスプレイの左にあるコントローラーでテンポを増減させてください。  
右に回転：1ステップずつディスプレイの数値が増え、テンポが速くなる。(最大：240)  
左に回転：1ステップずつディスプレイの数値が減り、テンポが遅くなる。(最小：40)

- セカンドエクスプレッションペダルで、リズムのテンポをリアルタイムにコントロールすることもできます。

セカンドエクスプレッションペダルでテンポをコントロールしたい場合(⇒72ページ)

リズムをスタートさせる。



- スタートスイッチを押すと、プログラムしたリズムパターンがスタートし、もう1度押すとストップします。

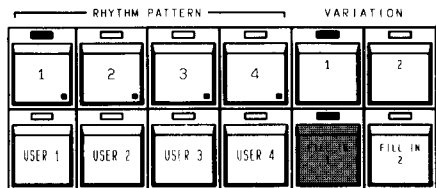
- スタートスイッチの代わりにシンクロススタートスイッチを押すと、下鍵盤またはペダル鍵盤を弾くと同時にリズムがスタートします。

- リズムをスタートさせると、テンポディスプレイの表示が小節・拍数の表示に変わります。(最長：256小節)

- リズムをスタートさせると、テンポディスプレイの上にあるランプが各小節の1拍目で点灯します。また、シンクロススタートを押してからリズムをスタートさせるまでの間は、4分音符の単位で点灯します。

## フィルイン

フィルインの1または2を選び、リズムをスタートさせる。



PROGRAMMABLE RHYTHM

- フィルインのパターンは、22種類のリズムパターンに対して、それぞれ2種類ずつあります。リズムパターンをプログラムしたら、どちらのパターンを使うかを選んでください。

- フィルインのパターンは、マルチメニューのリズムパターンエディット機能によって作成することもできます。(⇒50ページ)

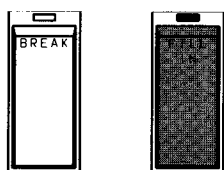
- プリセットされているフィルインパターン(22×2種類)をいったんコピーし、それをエディットすることもできます。(⇒58ページ)

- フィルインスイッチを押すと、その小節の終わりまでフィルインパターンが続き、次の小節からは元のリズムパターンに戻ります。2小節以上にわたってフィルインパターンを続けたい場合は、スイッチを押し続けてください。

- フィルインパターンが発音している間は、コードアカンパニメントのパターンとオートベースコードのベースパターンも変化します。

- リズムをスタートさせる前にフィルインスイッチを押しておけば、フィルインパターンをイントロとして使うことができます。

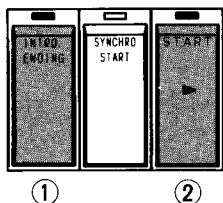
フィルインスイッチを押す。



## イントロ／エンディング

### 〔イントロ〕

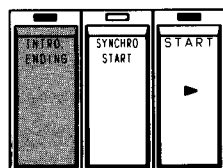
イントロ／エンディングスイッチを押し、リズムをスタートさせる。



- イントロ／エンディングスイッチをONにしてから、リズムをスタートさせると、2小節のイントロパターンが発音し、そのあとリズムが続いてスタートします。

### 〔エンディング〕

曲の終わりから2小節目の頭で、イントロ／エンディングスイッチを押す。

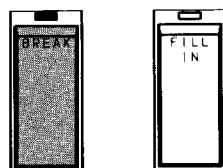


- リズムをスタートさせた後、イントロ／エンディングスイッチをONにすると、リズムパターンがエンディングパターンに切り替わります。エンディングパターンは、最長2小節続き、その後リズムは自動的にストップします。

- エンディングパターンが発音している間は、コードアカンパニメントのパターンとオートベースコードのベースパターンも変化します。

## ブレイク

リズムをスタートさせ、ブレイクスイッチを押す。



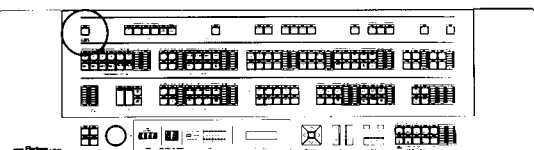
- リズムがスタートしている時、ブレイクスイッチをONにすると、その小節の終わりまでリズム音(およびコードアカンパニメントとオートベースコードの音)が一時的に発音なくなり、次の小節からは再スタートします。2小節以上にわたってブレイクを入れたい場合は、スイッチを押し続けてください。

- 1小節より短いブレイクを入れたい場合は、一度ブレイクスイッチを押して発音を止め、リズムが再スタートする前に、もう一度スイッチを押してください。

- リズムをスタートさせる前にブレイクスイッチをONにしておけば、1小節のブレイクの後にリズムがスタートします。

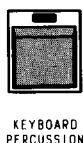
## 3-② キーボードパーカッション

各鍵盤のキーを弾くことによって、パーカッションの音を発音させる機能です。



あらかじめ、マルチメニューのキーボードパーカッションアサイン機能で、各鍵盤のキーにパーカッションをプログラムする。(➡64ページ)

キーボードパーカッションをONにする。



- マルチメニューでプログラムしたキーボードパーカッションアサインのデータは、RAMバックに移し保存しておくことができます。(➡74ページ)

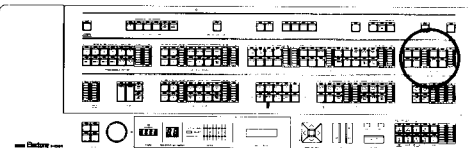
プログラムさせたキーを弾くと、パーカッションの音が発音する。

- 鍵盤を叩く時のイニシャルタッチで、パーカッションの音量と音色をコントロールすることができます。

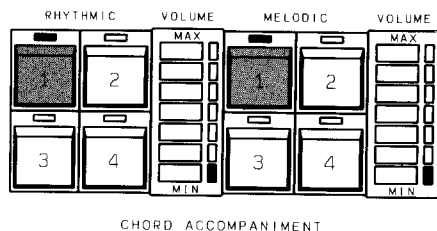
- 各鍵盤の音色を発音しないようにレジストレーションをセットすれば、ドラムのソロ演奏も可能です。

### 3-③ コードアカンパニメント

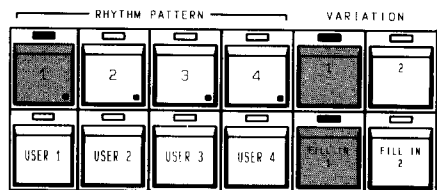
リズムに連動した下鍵盤の伴奏パターンが自動的に得られる機能で、リズムとメロディックの2つのセクションがあります。



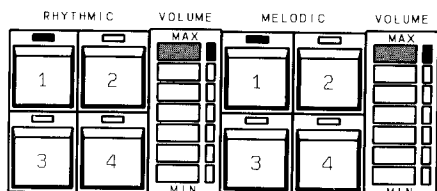
リズムとメロディックのそれぞれで、伴奏パターンをひとつ選ぶ。



リズムパターン、およびバリエーションとフィルインのパターンを選ぶ。(⇒30ページ)



それぞれのボリュームをセット。



必要に応じて、エフェクトアサインをセット。

リズムをスタートさせ、下鍵盤を押さえると、セットした伴奏パターンが発音する。

●コードアカンパニメントには、リズムに連動した自動伴奏が得られる2つのセクションがあります。どちらか片方だけ、または両方同時に使うことができます。

リズム	下鍵盤で押さえたコードが、リズムに連動してきざまれます。
メロディック	下鍵盤で押さえたコードに基づいて、リズムに連動したアルペジオパターンが得られます。

●HX-1とHX-3のリズム、メロディックのパターンと音色は、次のようになっています。

[HX-1]

	パターン(a)	パターン(b)
音色(a)	1	—
音色(b)	—	2
音色(c)	3	—
音色(d)	—	4

[HX-3]

	パターン(a)	パターン(b)
音色(a)	1	—
音色(b)	—	2

●リズム、メロディックのパターンと音色は、どのリズムパターンを選ぶかによって決まります。

●フィルインをONにすると、リズムとメロディックのパターンが変化しますが、同じリズムパターンでも、フィルインの1と2では異なったパターンが得られます。

●注意：エフェクトアサインの効果をプログラムした後に、リズム、メロディックのパターンを変えると、プログラムした効果がキャンセルされます。

●リズム、メロディックを使用しない場合は、ボリュームを一番下のMINにセットしてください。

より細かくボリュームをセットしたい場合(⇒15ページ)

(⇒15ページ)

●オートベースコードのローメモリーをONにすれば、下鍵盤から指を離した後も、リズム、メロディックの音が鳴り続けます。(⇒34ページ)

#### ノート：

◆リズム、メロディックのパターンとオートベースコードのベースパターンは、下鍵盤(カスタムABCではペダル鍵盤も)で弾いたコードの種類によっても変化するようにになっています。

リズムのパターン変化：セブンスコードとそれ以外のコードの2種類。

メロディックのパターン変化：メジャーコード、マイナーコード、セブンスコードとそれ以外のコードの4種類。

ベースのパターン変化：メジャーとマイナーコード、セブンスコード(およびコード不成立)、マイナーセブンスコードの3種類。

◆リズムの発音音域：G3～F#4 (ABCモードがシングルフィンガーの時はG2～F#4)

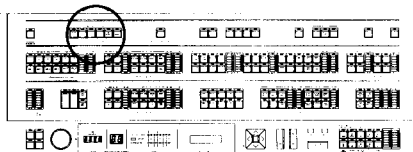
メロディックの発音音域：D#2以上

◆HXでは、リズム、メロディックのパターン、およびオートベースコードのベースパターンを総称して、“ABCパターン”と呼んでいます。このABCパターンは、リズムのプリセットパターンのどれを選ぶかによって決まります。

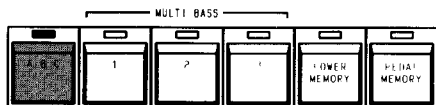
◆リズムのユーザーパターンをONにしている時のABCパターンは、リズムパターンエディットのモードに入る時に押したユーザーボタンにプログラムされていたパターンになります。この時のABCパターンを変更したい場合は、リズムパターンコピー機能を使って、別のABCパターンを呼び出してください。(⇒58ページ)

### 3-④ オートベースコード

下鍵盤とペダル鍵盤の自動伴奏が得られる機能で、3つのモードがあります。



ABCボタンをONにする。



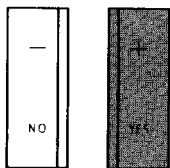
AUTO BASS CHORD

AUTO BASS CHORD  
MODE = CUSTOM

(変更)

(変更せず)

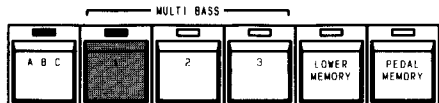
[+][-]で、モードを変更する。



DATA

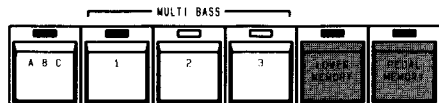
AUTO BASS CHORD  
MODE = F.C.  
MODE = S.F.  
MODE = CUSTOM

マルチベースでベースパターンを選ぶ。



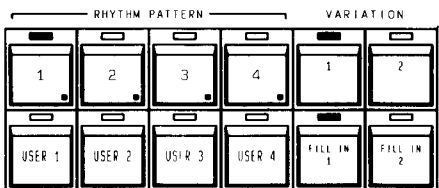
AUTO BASS CHORD

必要に応じて、メモリーをONにする。



AUTO BASS CHORD

リズムパターンおよびバリエーションとフィルインのパターンを選ぶ。



PROGRAMMABLE RHYTHM

リズムをスタートさせ、下鍵盤(カスタムABCの場合はペダル鍵盤も)を押さえる。

●左端のABCボタンをONにすると、LCD下段に現在プログラムされている自動伴奏のモードが表示されます。モードを変更したい場合は、以下に示した操作を行ってください。

●ABCボタンをもう一度押してOFFにすると、LCD下段に“OFF”と表示されます。

●[+][-]の操作で、自動伴奏のモードを選ぶことができます。

カスタムABC [CUSTOM]	下鍵盤で押さえたコードと、ペダル鍵盤で押さえた音が検出され、ベースパターンが自動的に得られる。
フィンガードコード [F.C.]	下鍵盤で押さえたコードが検出され、ベースパターンが自動的に得られる。
シングルフィンガー [S.F.]	下鍵盤を次のように押さえることで、4種類のコードが検出され、コードとベースの自動伴奏が得られる。 メジャーコード: コードの根音を押さえる。 マイナーコード: コードの根音とそれより左側の黒鍵を一緒に押さえる。 セブンスコード: コードの根音とそれより左側の白鍵を一緒に押さえる。 マイナーセブンスコード: コードの根音とそれより左側の黒鍵と白鍵を一緒に押さえる。

●マルチベースのボタンをひとつ押して、ベースパターンを選んでください。ひとつのリズムパターンに対して、3種類のベースパターンが選べます。

●ローメモリー: 下鍵盤から指を離しても、それまで発音していたコードが持続します。

ペダルメモリー: ペダル鍵盤から足を離しても、それまで発音していたベースが持続します。

●ローメモリー、ペダルメモリーは、リズムをスタートさせている時であれば、ABCボタンをOFFにしても機能します。

●オートベースコードのベースパターンは、どのリズムパターンを選ぶかによって決まります。

●フィルインをONにすると、オートベースコードのベースパターンが変化しますが、同じリズムパターンでも、フィルインの1と2では異なったベースパターンが得られます。

●シングルフィンガーを選んでいる時は、下鍵盤からリードの音は発音しません。

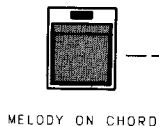
●フィンガードコードおよびカスタムABCでは、次の15種類のコードが検出され、そのコードに従ったベースパターンが自動的に得られるようになってます。

major, minor, 7th, minor 7th, major 7th, minor major 7th, aug (+5), aug 7th (7+5), dim, 7th sus4, minor 7th-5, major-5, 7th-5, 6th, minor 6th

### 3-⑤ メロディーオンコード

上鍵盤で弾いたメロディーに、ハーモニーを自動的に付加する機能で、3つのモードがあります。

メロディーオンコードのボタンをONにする。

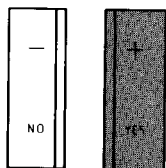


MELODY ON CHORD  
MODE = 1

(変更)

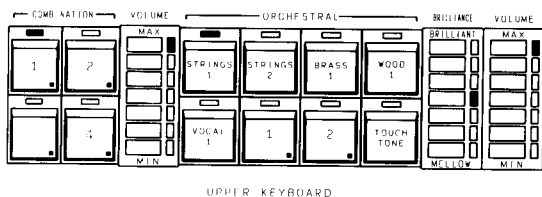
(変更せず)

[+][-]で、モードを変更する。



MELODY ON CHORD  
MODE = 2  
MODE = 3  
MODE = 1

上鍵盤の音色をセットする。



下鍵盤でコードを押さえ、上鍵盤でメロディーを弾くと、ハーモニーが自動的に付加される。

●メロディーオンコードのボタンをONにすると、LCD下段に現在プログラムされているモード(ハーモニーの付き方)が表示されます。モードを変更したい場合は、以下に示した操作を行ってください。

●ボタンをもう一度押してOFFにすると、LCD下段に“OFF”と表示されます。

●[+][-]で、モードを選ぶことができます。

1	最大2音までのハーモニーが、メロディーに近い音域から発音します。
2	最大3音までのハーモニーが、メロディーに近い音域から発音します。
3	最大4音までのハーモニーが、メロディーからやや離れた音域から発音します。

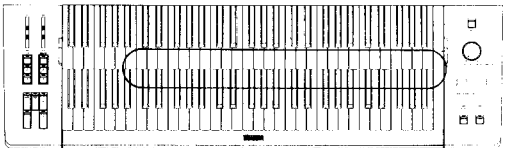
●リード音色以外の上鍵盤の音色を、ハーモニーの音色としてセットしてください。

●下鍵盤でコードを押さえ、上鍵盤でメロディーを弾くと、ハーモニーが自動的に付加されます。なお、オートベースコードのローメモリーをONにして、リズムをスタートさせている時は、下鍵盤から指を離しても、ハーモニーが付きます。

# I-4 レジストレーションメモリー






## 4 レジストレーションメモリー

16種類のレジストレーションを記憶させておくことができる機能。記憶させたレジストレーションは、ボタンひとつで呼び出せます。



演奏に使うレジストレーションをセットする。(➡9～35ページ)

メモリーボタンを押しながら、数字のボタン(1～16)をひとつ押す。



別のレジストレーションをセット。

同様の操作で、別の数字のボタンにレジストレーションを記憶させる。

















(繰り返す)

必要に応じて、フットスイッチ(ライト)のレジストジャンプまたはレジストシフトをONにする。

シーケンサーにレジストレーションの再生順序をプログラムする場合 (➡39ページ)

(➡26ページ)

曲の最初に使うレジストレーションを呼び出して演奏を始め、必要など所で別の数字のボタンを押して、レジストレーションを切り替える。



必要に応じて、レジストレーションメモリーのデータをRAMバックに移す。

(➡74ページ)

●音色、効果、リズムなどのON/OFFデータやプログラムデータなど、演奏に必要なデータをほとんどメモリーすることができます。(➡37ページ)

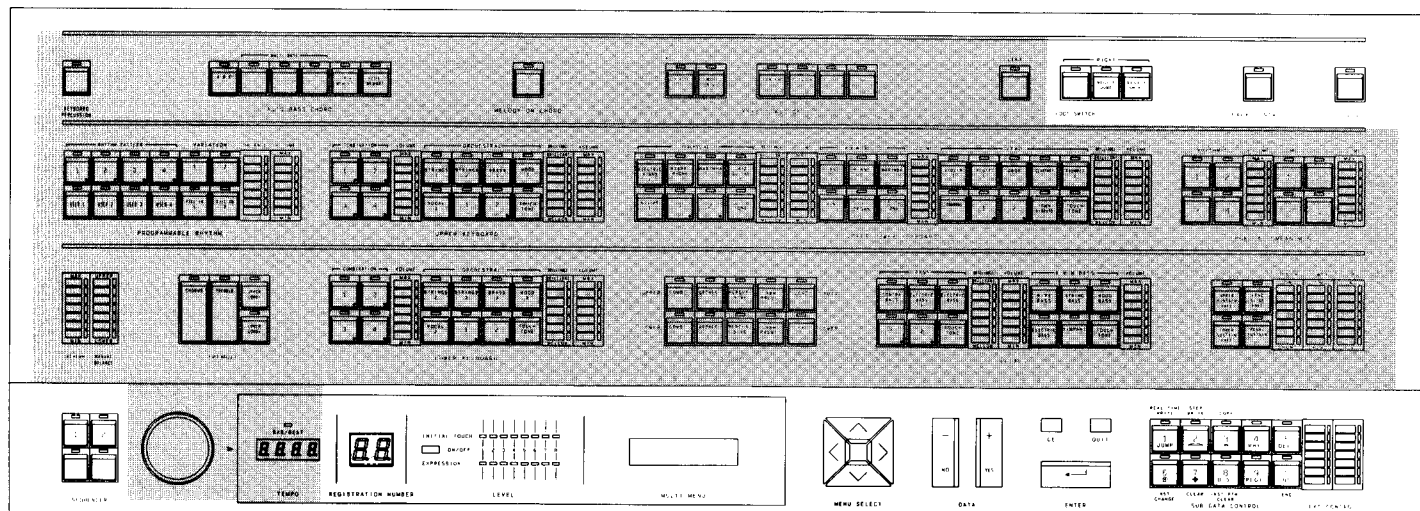
●左端のメモリーボタンを押しながら、数字のボタンをひとつ押すと、数字のボタンが点滅し、そのボタンにレジストレーションデータが記憶されたことを示します。

●1～16の数字のボタンは、常にいずれかひとつが点灯していますが、レジストレーションをメモリーする操作は、ボタンの点灯／消灯に関係なく行うことができます。  
点灯しているボタンにメモリーした場合：点灯していたボタンに新しいレジストレーションデータが記憶される。ボタンは点滅した後、点灯に戻る。  
消灯しているボタンにメモリーした場合：メモリーの操作を行ったボタンに新しいレジストレーションデータが記憶され、ボタンは点滅してから消灯になる。

## ノート:

- ◆数字のボタンのいずれかを押して、レジストレーションをパネルに再現させた時、パネルを操作してレジストレーションを部分的に変更することもできます。この時、押した数字のボタンは点灯したままになっており、もう一度同じボタンを押すと、パネルで変更する前の状態に戻ります。
- ◆テンポディスプレイの右横にあるディスプレイには、現在ONになっているレジストレーションメモリーの番号が表示されます。
- ◆レジストレーションメモリーに記憶させたデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。
- ◆リセットの操作を行うと、レジストレーションメモリーに記憶させたデータは、すべて消去されます。

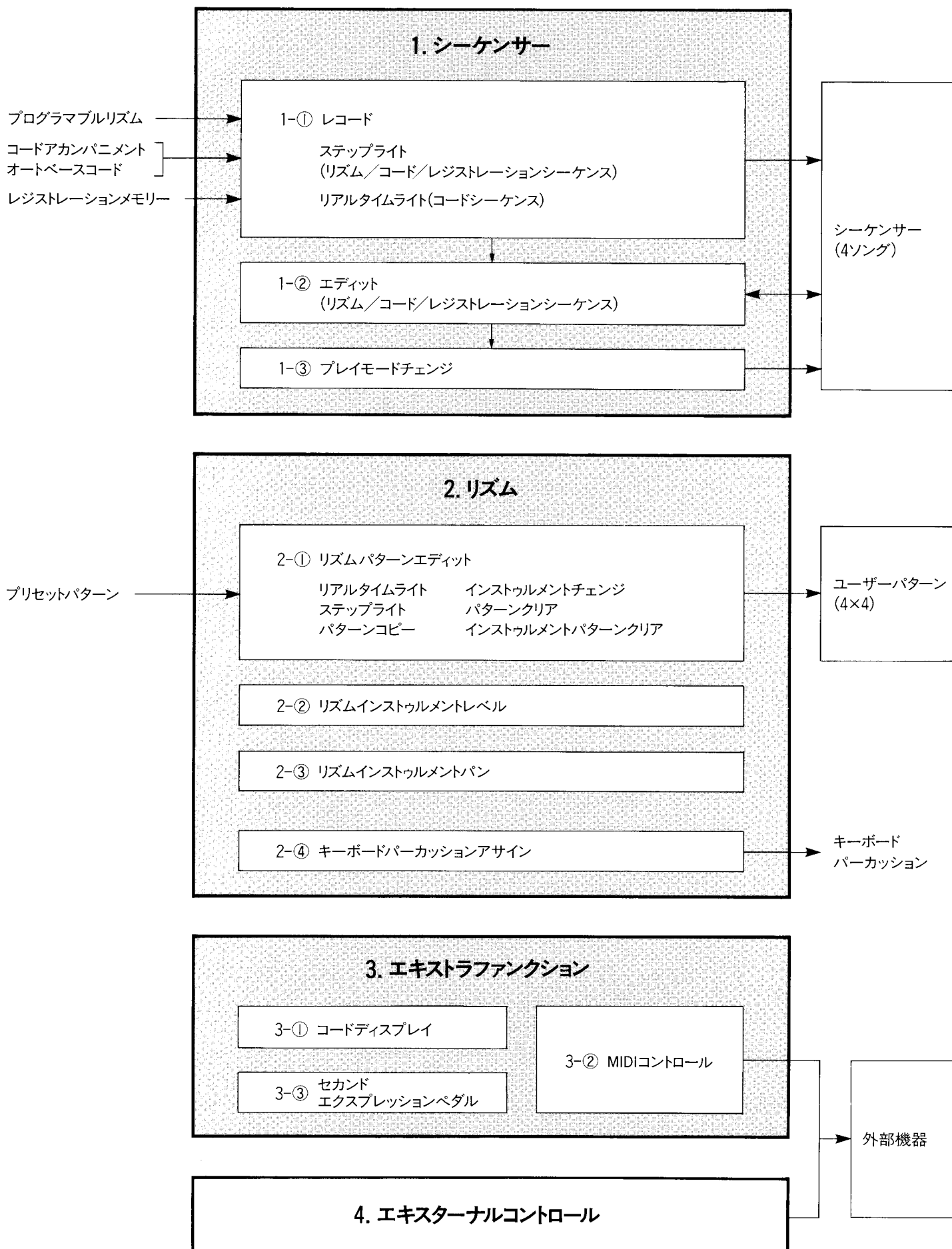
図の網のかかった部分のON/OFFデータおよびプログラムデータが記憶されます。



機能	メモリーされるデータ	メモリーされないデータ
アンサンブル	ON/OFFデータ	—
コンビネーション	音色選択データ、音色プログラムデータ、ボリュームデータ	ユーザー音色のデータ
オーケストラル パーカッション リード ベース	音色選択データ、音色プログラムデータ、ボリュームデータ、ブリリアンスデータ、タッチトーンデータ(ON/OFF、レンジ)、タッチビブラートデータ(ON/OFF、レンジ)	ビブラートのパラメーターデータ、ユーザー音色のデータ
AWMプリセット AWMベース	音色選択データ、ボリュームデータ、タッチトーンデータ(OFF/ON、レンジ)	—
エフェクトアサイン	各音色へのプログラムデータ、シンフォニック/セレステ選択データ(HX-3・HX-5)	モード選択データ、パラメーターデータ
サステイン・リードスライド	ON/OFFデータ、サステインレンジスデータ	—
リバーブ	ポジションデータ	モード選択データ
トレモロ	ON/OFFデータ、トレモロ/コーラス選択データ	トレモロスピードデータ
フットスイッチ(レフト)	ON/OFFデータ	機能選択データ
フットスイッチ(ライト)	—	機能選択データ、レジストジャンプデータ(ON/OFF、番号)、レジストシフトデータ
モジュレーション・ピッチ	ON/OFFデータ	レンジデータ、ホイールポジションデータ
チューニング バックコントロール	—	ON/OFFデータ、プログラムデータ
マニュアルバランス	ポジションデータ	—
ペダルD.R.C.	ON/OFFデータ	—
プログラマブルリズム	パターン選択データ、パターンプログラムデータ バリエーション選択データ、フィルイン選択データ ボリュームデータ、バランスデータ	ユーザーパターンのデータ、インストールメントレ ベルデータ、インストールメントパンデータ
テンポ	スピードデータ	—
キーボードパーカッション	ON/OFFデータ	インストールメントのプログラムデータ
コードアカンパニメント	パターン選択データ、ボリュームデータ	—
オートベースコード	ON/OFFデータ、モード選択データ	—
メロディーオンコード	ON/OFFデータ、モード選択データ	—
シーケンサー	—	ON/OFFデータ、プログラムデータ
エクスプレッションペダル	セカンドエクスプレッションペダルデータ	ポジションデータ
スタート、シンクロススタート、フィル イン、イントロ/エンディング、ブ レーク	—	ON/OFFデータ
その他の機能・コントロール	—	ON/OFFデータ、ポジションデータ



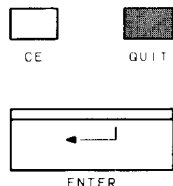
## Ⅱ. マルチメニュー



# I-1 シーケンサー

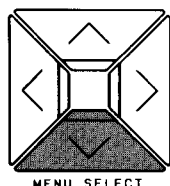
## シーケンサー機能の概要

クイットを押して、LCD上段に“MULTI MENU”を表示させる。



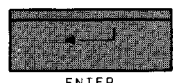
MULTI MENU  
2.RHYTHM  
3.EXTRA FUNCT.  
4.EXT.CONTROL  
1.SEQUENCER

[V][^]で、LCD下段の表示を“1. SEQUENCER”にする。



MULTI MENU  
1. SEQUENCER

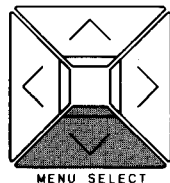
エンターを押す。



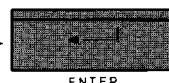
SEQUENCER  
1. RECORD

[クイット]

[V][^]でシーケンサーのモードを選び、エンターを押す。



SEQUENCER  
2.EDIT  
3.PLAY MODE CHNG  
1.RECORD



シーケンサーボタンを選択する。(点滅を続ける)

1-(1) レコード

(⇒40ページ)

1-(2) エディット

(⇒47ページ)

1-(3) プレイモードチェンジ

(⇒49ページ)

エディット

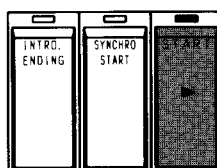
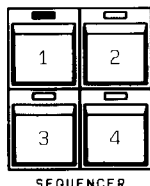
プレイモード  
チェンジ

プレイモード  
チェンジ

エンターを押してプログラムを終了させ、スタートスイッチ[▶]で再生をスタートさせる。



(点灯)



再生にあわせて演奏。

必要に応じて、RAMバックにデータを移す。(⇒74ページ)

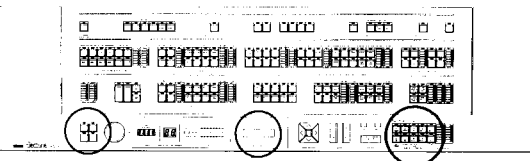
●マルチメニューの1番目の機能であるシーケンサーの概要は左に示したとおりです。この機能では、パネルにある4つのシーケンサーボタンのそれぞれに対して、以下の3つの操作を行うことができます。

レコード	リズム、コード、レジストレーションメモリーの再生順序をプログラムします。
エディット	プログラムしたシーケンスデータのエディット(変更、削除、挿入など)を行います。
プレイモードチェンジ	再生時の各種条件を4つのシーケンサーボタンごとに設定します。

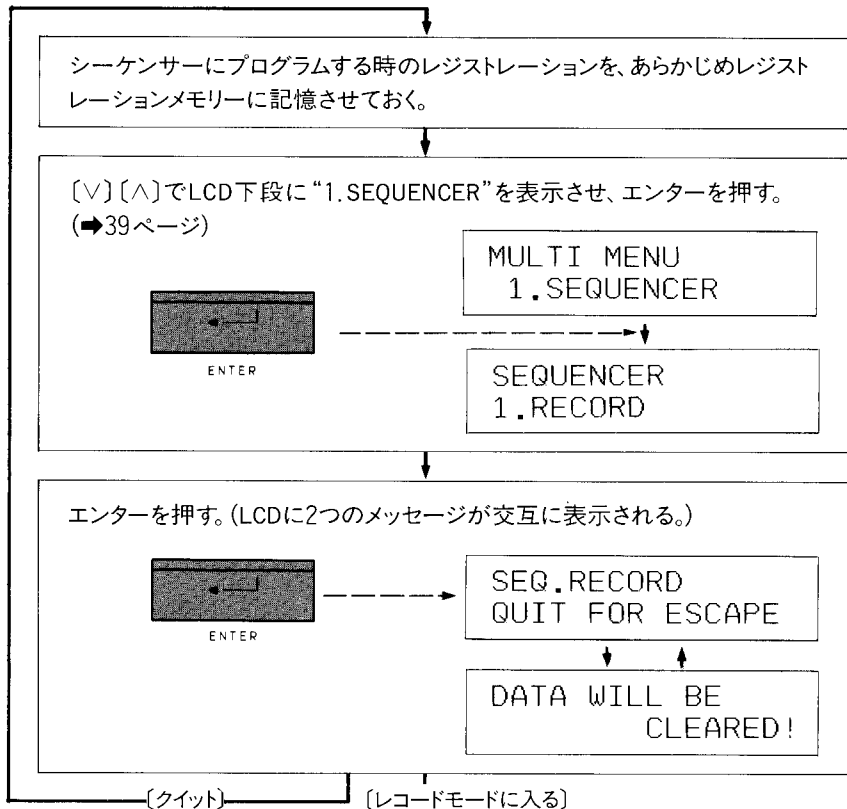
●シーケンサーの操作を行わないのに、誤ってエンターを押してしまった場合は、クイットを押してモードから脱出してください。

# 1-① レコード

演奏する曲(4曲分)に合わせて、リズム、コード、レジストレーションの各シーケンスデータをあらかじめプログラムしておくことができます。



## レコードモードに入る操作



●リズムのユーザーパターンをプログラムしたい場合は、リズムパターンエディット機能によって、あらかじめパターンを作成しておいてください。(➡51ページ)

●エンターを押した時、LCD下段に“1. RECORD”が表示されていない場合は、[V][^]でレコードモードを選んでください。

●エンターを押すと、LCDが左図のように2つのメッセージを交互に表示し、パネルにある4つのシーケンサーボタンが点滅を開始します。

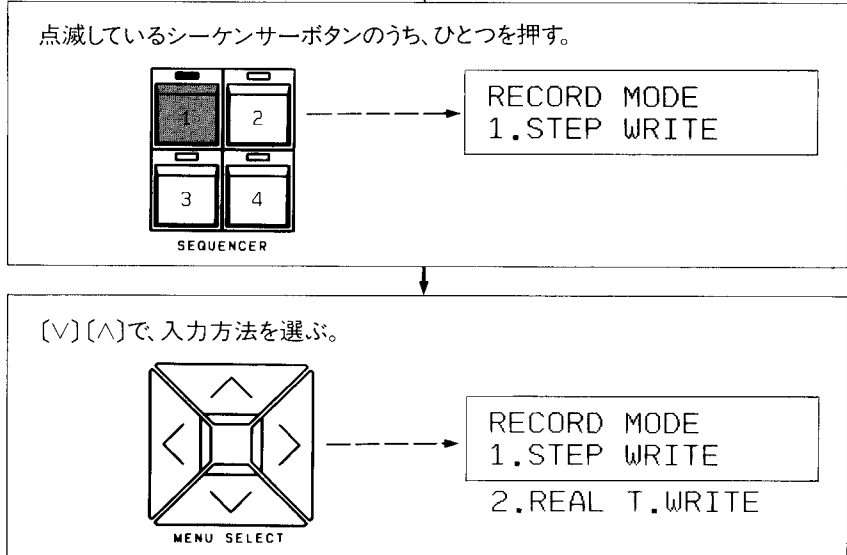
まず、レコードモードに入るかどうかを決めてください。

レコードを行わない場合：クイットを押す。

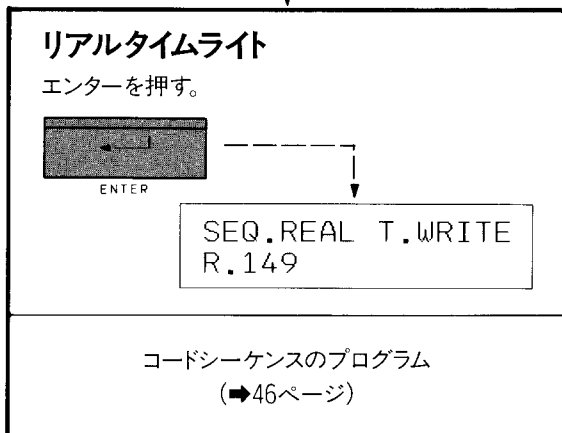
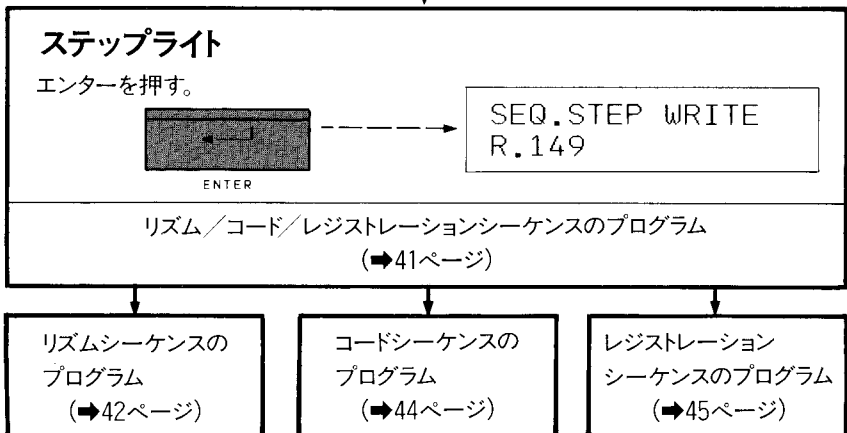
レコードを行う場合：点滅しているシーケンサーボタンを押して、レコードモードに入る。

●注意：点滅しているシーケンサーボタンを押してレコードモードに入ると、そのボタンにプログラムされていたデータは、すべて消去されます。

●シーケンサーボタンのひとつを押すと、押したボタンだけが点滅を続け、LCD下段には、データの入力方法が表示されます。[V][^]の操作で入力方法を選んでください。



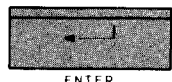
ステップライト	リズム、コード、レジストレーションの各シーケンスを1ステップずつ入力していくモードです。3つのシーケンスの同時入力、または、特定のシーケンスだけを入力することができます。
リアルタイムライト (コードシーケンスの入力のみ)	コードシーケンスのデータを、リアルタイムに弾いて入力することができるモードです。



# ステップライト

## ■リズム／コード／レジストレーションシーケンスの同時入力

[V][^]でステップライトを選び、エンターを押す。(⇒40ページ)

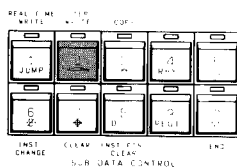


RECORD MODE  
1. STEP WRITE

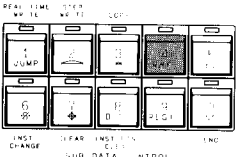
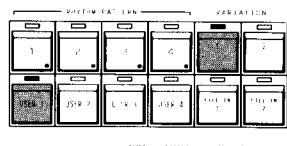
SEQ. STEP WRITE  
R.149

必要に応じて、イントロをプログラム。(⇒42ページ)

コードシーケンスのプログラム (⇒44ページ)

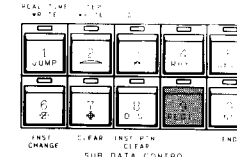
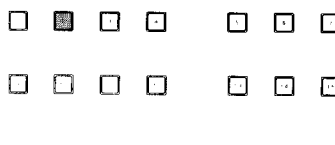


リズムシーケンスのプログラム (⇒42ページ)



(繰り返す)

レジストレーションシーケンスのプログラム (⇒45ページ)



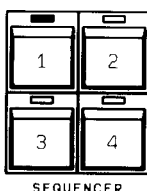
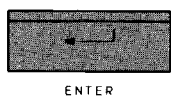
(繰り返す)

必要に応じて、フィルインをプログラム。(⇒43ページ)

(繰り返す)

必要に応じて、エンディングをプログラム。(⇒43ページ)

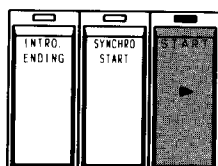
プログラムが終了したら、エンターを押す。



必要に応じて、エディットの操作を行う。  
(⇒47ページ)

必要に応じて、プレイモードチェンジの操作を行う。(⇒49ページ)

スタートスイッチ[▶]を押すと、プログラムしたリズム、コード、レジストレーションが再生される。



●ステップライトを選んでエンターを押すと、LCDの表示が左図のように変わり、シーケンスデータの入力が行えるようになります。

●LCD下段の“R.”とはリメインの略で、シーケンサーのメモリー容量がどのくらい残っているかを数値で示します。(シーケンサーの1~4ボタンに何もプログラムしていない時の数値は、149になっています。)

●データをプログラムしていくと、リメインの数値が減っていき、メモリー残量が無くなると、警告音が3回鳴り、テンポディスプレイに[F]が表示されます。

●ステップライトでプログラムできるシーケンスデータは次のとおりです。

リズムシーケンスデータ	パターンセレクトボタン(1~4の数字ボタン、ユーザー1~4のボタン)、バリエーション1・2のボタン、フィルイン1・2のボタンの選択データ。 フィルイン、イントロ／エンディング、ブレイクのONデータ。
コードシーケンスデータ	コードのデータ(種類と長さ)。 リピートマークのデータ。
レジストレーションシーケンスデータ	レジストレーションメモリー1~16ボタンの選択データ。(各ボタンにメモリーされているレジストレーションの内容はプログラムされません。)

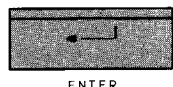
●必要なデータをプログラムしたら、エンターを押してレコードモードから脱出してください。シーケンサーボタンが点滅から点灯に変わり、再生できる状態になったことを示します。

そのままスタートスイッチを押せば、再生が開始されますが、必要に応じて、エディットやプレイモードチェンジの操作を行ってください。

## ■ リズムシーケンスのプログラム(ステップライト)

レコードモードに入る前に、プログラムするすべてのリズムパターンを準備し、曲の最初にプログラムするリズムパターンをONにしておく。

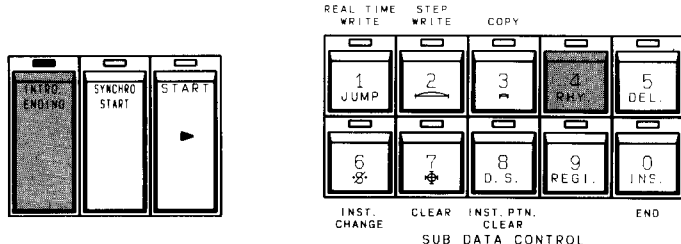
ステップライトを選び、エンターを押す。(⇒40ページ)



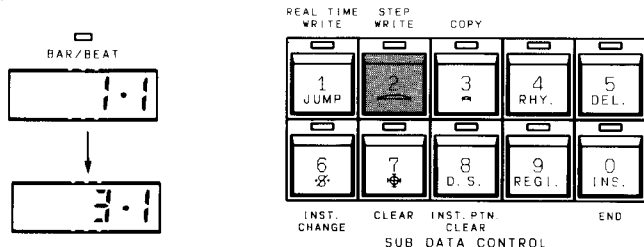
SEQ.STEP WRITE  
R.149

### イントロのプログラム

イントロ/エンディングを押しながら、[4/RHY.]ボタンを押す。

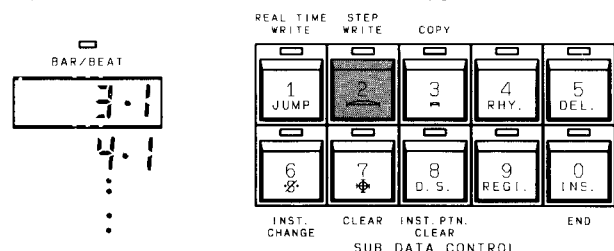


[2/ ]ボタンを2回押す。

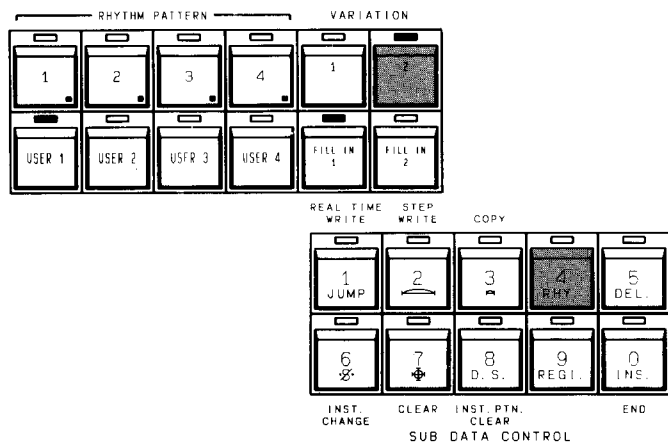


### リズムパターンのプログラム

[2/ ]ボタンを、プログラムしたい回数だけ押す。



リズムパターンを変え、[4/RHY.]ボタンを押す。



(繰り返す)

●レコードモードに入った後は、リズムセクションにプログラムされているリズムパターンを変更することはできません。シーケンサーにレコードするリズムパターンは、あらかじめ用意しておいてください。

1～4のボタン: 各ボタンに、22種類のプリセットパターンのなかから、必要なパターンをプログラムしておく。(⇒30ページ)

ユーザー1～4のボタン: リズムパターンエディット機能によって、パターンを作成し、登録しておく。(⇒51ページ)

●イントロは2小節のパターンですから、[4/RHY.]ボタンでイントロONのデータを入力した後、必ず[2/ ]ボタンを2回押して長さのデータを入力してください。

●注意: イントロをプログラムすると、BAR/BEATディスプレイの小節数が2つ進みます。したがって、曲の小節数をカウントしてプログラムする場合は、イントロの2小節分をカウントに入れてください。なお、イントロ再生時の小節数表示は、プログラム時とは異なり、“0”となります。

●BAR/BEATディスプレイを見ながら[2/ ]ボタンを必要な回数押して、現在セットしているリズムパターンをプログラムしてください。

BAR/BEATディスプレイの数字は、これからプログラムしようとするのが、何小節目の何拍目であることを示します。

●注意: [2/ ]ボタンの代わりに[3/ ]ボタンを押せば、1拍単位でリズムパターンを入力することができます。ただし、小節の途中でリズムパターンを変えると、タイミングよくつながらない場合がありますので、なるべく小節単位で入力するようにしてください。

●プログラムできるリズムパターンのデータは次のとおりです。

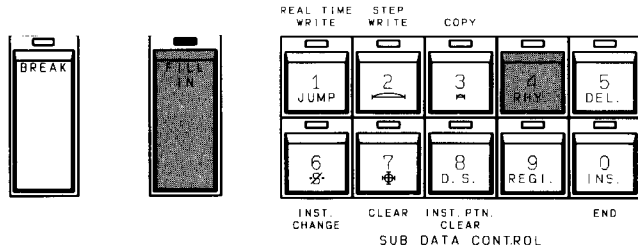
1～4のボタン	パターン選択データ、 パターンプログラムデータ(プリ セットパターン)
ユーザー1～4の ボタン	パターン選択データ
バリエーション・ フィルイン	バリエーション選択データ、 フィルイン選択データ

●1～4のボタンを押し替えた場合は、そのボタンに現在プログラムされているプリセットリズムパターンの名称が、LCD下段に表示されます。

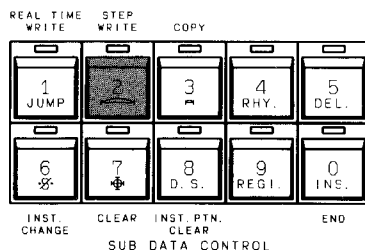
●同じリズムパターンを繰り返すところがある場合は、[6/ ][7/ ][8/D.S.]ボタンを使って、リピートマークをプログラムすることもできます。(⇒44ページ)

## フィルイン(またはブレイク)のプログラム

フィルイン(またはブレイク)を押しながら、[4/RHY.]ボタンを押す。



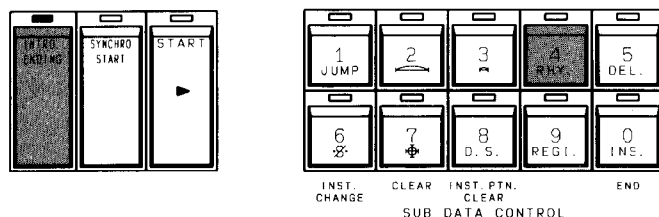
[2/↵]ボタンを1回押す。



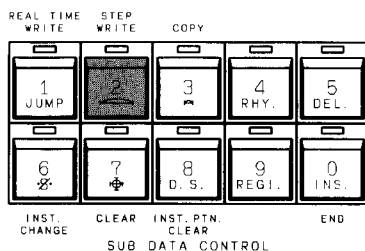
(繰り返す)

## エンディングのプログラム

イントロ/エンディングを押しながら、[4/RHY.]ボタンを押す。



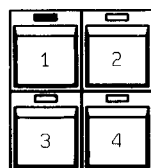
[2/↵]ボタンを2回押す。



プログラムが終了したら、エンターを押す。

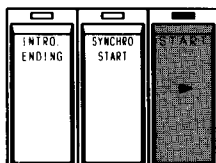


ENTER



SEQUENCER

スタート[▶]を押すと、プログラムしたリズムシーケンスが再生される。



●フィルイン(またはブレイク)のプログラムは、[4/RHY.]ボタンでONデータを入力した後、[2/↵]ボタンを1回押して、その長さのデータを入力してください。2小節以上にわたってフィルイン(またはブレイク)をプログラムしたい場合は、これらの操作を繰り返します。

●フィルイン1・2のボタンを切り替えてから、左の操作を行えば、同じリズムパターンでも、異なったフィルインパターンをプログラムすることができます。

●エンディングは2小節のパターンですから、リズムをストップさせたいところから2小節前で、ONデータを入力してください。

●エンディングのプログラムも、イントロと同じように、[4/RHY.]ボタンでONデータを入力した後、[2/↵]ボタンを2回押して長さのデータを入力します。

## ノート:

◆[2/↵]ボタンを押して、リズムパターンの長さをプログラムする時、下鍵盤でコードを押さえれば、リズムシーケンスと一緒に、コードシーケンスをプログラムすることができます。

必要に応じて、エディットの操作を行う。  
(⇒47ページ)

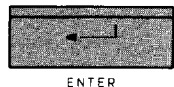
必要に応じて、プレイモードチェンジの操作を行う。(⇒49ページ)

●エンターを押して、プログラムを終了させると、シーケンサーボタンが点滅から点灯に変わり、再生できる状態になります。必要に応じて、エディットやプレイモードチェンジの操作を行ってください。

## ■コードシーケンスのプログラム(ステップライト)

レコードモードに入る前に、演奏で使うレジストレーションをレジストレーションメモリーに記憶させ、曲の先頭で使うレジストレーションメモリーの数字ボタンをONにしておく。

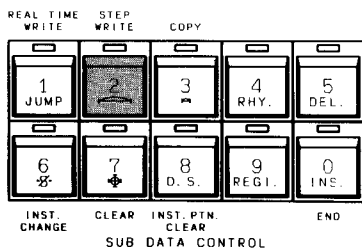
ステップライトを選び、エンターを押す。



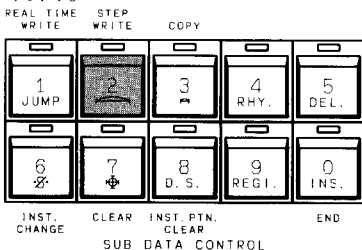
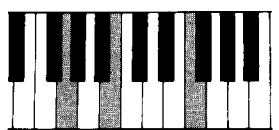
SEQ.STEP WRITE  
R.149

### コードのプログラム

下鍵盤でコードを押さえながら、[2/↵]ボタン(または[3/↵]ボタン)を、必要な回数だけ押す。



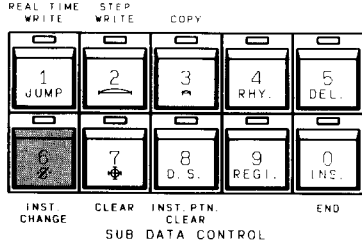
次にプログラムするコードを押さえながら、[2/↵]ボタン(または[3/↵]ボタン)を、必要な回数だけ押す。



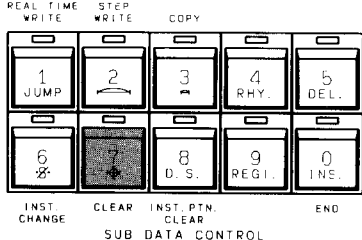
→(繰り返す)→

### リピートマークのプログラム

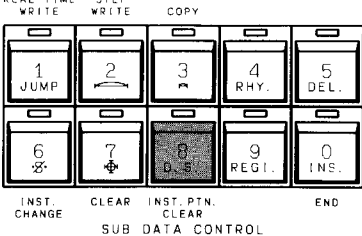
“&”または“H—”のところで、[6/&]ボタンを押す。



“to ♯”、“[1. ————]”、“Fine”のところで、[7/♯]ボタンを押す。



“D.S.”、“D.C.”、“———”のところで、[8/D.S.]ボタンを押す。



→(繰り返す)→

↓(次ページへ)

●エンターを押して、レコードモードに入ると、その時レジストレーションメモリーの何番の数字ボタンがONになっているかというデータが、自動的にプログラムされます。(⇒45ページ)

●下鍵盤でコードを押さえると、LCD下段にコードネームが表示され、目でコードを確認しながら、プログラムすることができます。

●プログラムされるコードは、レコードモードに入った時点でセットしているオートベースコードのモード(カスタムABC、フィンガードコード、シングルフィンガー)に従って検出されます。オートベースコードをOFFにしている時は、フィンガードコードをセットしている場合と同じようにコードが検出されます。

●BAR/BEATディスプレイは、これから入力しようとする小節数・拍数を表示します。

●下鍵盤でコードを押さえながら、[2/↵]または[3/↵]ボタンを押すと、コードの種類とともに、その長さのデータがプログラムされます。

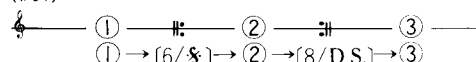
[2/↵]: 1小節の長さをプログラム。

[3/↵]: 1拍の長さをプログラム。

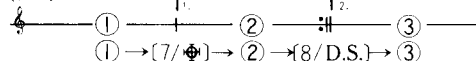
●下鍵盤でコードを押さえずに、[2/↵]または[3/↵]ボタンだけを押し、コードはプログラムされず、長さのデータだけがプログラムされます。リズムのイントロやブレイクを一緒にプログラムする時などに、この操作を行ってください。(フィルイン、エンディングの場合は、通常コードをプログラムします。)

### ●リピートマークのプログラム例

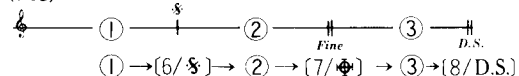
(例1)



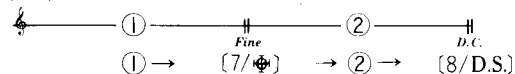
(例2)



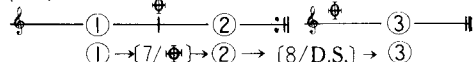
(例3)



(例4)



(例5)

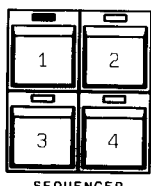


(前ページより)

プログラムが終了したら、エンターを押す。



ENTER



SEQUENCER

必要に応じて、エディットの実行。  
(⇒47ページ)

必要に応じて、プレイモードチェンジの  
操作を行う。(⇒49ページ)

スタート(▶)を押すと、プログラムしたコードシーケンスが、リズムと一緒に再生される。

## ■レジストレーションシーケンスのプログラム(ステップライト)

レコードモードに入る前に、プログラムするレジストレーションをすべてレジストレーションメモリーに記憶させ、曲の先頭にプログラムするレジストレーションメモリーの数字ボタンをONにしておく。

ステップライトを選び、エンターを押す。

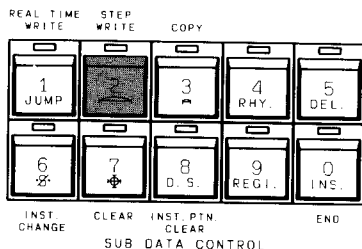


ENTER

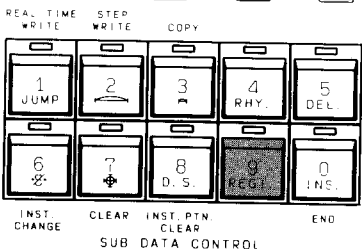
SEQ. STEP WRITE  
R.149

### レジストレーションのプログラム

[2/↵]ボタン(または[3/↵]ボタン)を必要な回数押して、現在ONになっているレジストレーションをプログラムする。



レジストレーションメモリーの別の数字ボタンを押し、[9/REGI.]ボタンを押す。

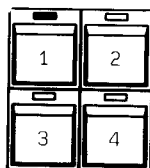


→(繰り返す)

プログラムが終了したら、エンターを押す。



ENTER



SEQUENCER

必要に応じて、エディットの実行。  
(⇒47ページ)

必要に応じて、プレイモードチェンジの  
操作を行う。(⇒49ページ)

スタート(▶)を押すと、プログラムしたレジストレーションシーケンスが、リズムと一緒に再生される。

●レコードモードに入った時点でONになっているレジストレーションメモリーの番号は、自動的にプログラムされます。

●注意：シーケンサーにプログラムできるレジストレーションメモリーのデータは、その選択データ(どのボタンがONになっているかというデータ)のみです。各数字ボタンに記憶させているレジストレーションの内容はプログラムされません。従って、レコード時と再生時でレジストレーションメモリーに記憶させている内容が異なっていると、レコード時のレジストレーションは再現されません。シーケンサーにレジストレーションをプログラムした場合は、レコード終了後、RAMパックにデータを移してください。(⇒74ページ)

●BAR/BEATディスプレイで、プログラムする小節・拍数を確認しながら、[2/↵]または[3/↵]ボタンを必要な回数だけ押してください。この時、同時に下鍵盤でコードを押さえれば、コードシーケンスも一緒にプログラムすることができます。(⇒44ページ)

●レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えて、[9/REGI.]ボタンを押すと、押し替えたボタンの選択データがプログラムされます。

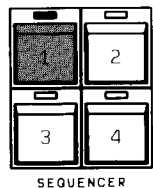
●[2/↵]または[3/↵]ボタンで長さのデータをプログラムする時、[6/※][7/⊕][8/D.S.]ボタンを使って、リピートマークをプログラムすることもできます。(⇒44ページ)

●[8/D.S.]ボタンを使って曲の先頭からリピートさせる場合は、曲の先頭に[6/※]と[9/REGI.]ボタンを入力してください。



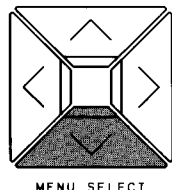
## リアルタイムライト(コードシーケンスのプログラムのみ)

レコードモードに入る。(⇒40ページ)



RECORD MODE  
1.STEP WRITE  
2.REAL T.WRITE

[V]を押して、リアルタイムライトを選ぶ。(⇒40ページ)



RECORD MODE  
2.REAL T.WRITE

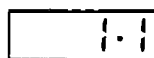
エンターを押す。



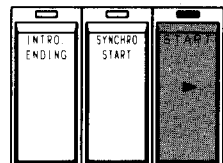
SEQ.REAL T.WRITE  
R.149

ENTER

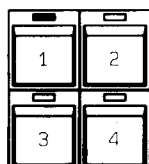
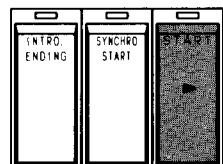
BAR/BEAT



スタート[▶]を押してリズムをスタートさせ、下鍵盤でコードをリアルタイムに弾く。

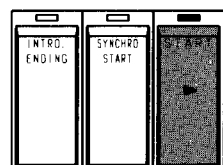


曲の最後までコードを弾いたら、スタート[▶]を再度押して、プログラムを終了させる。



SEQUENCER

スタート[▶]を押すと、プログラムしたコードシーケンスが、リズムと一緒に再生される。



●40ページに示した操作によって、レコードモードに入ってください。シーケンサーボタンのひとつを押すと、押したボタンだけが点滅を続け、LCD下段にはデータの入力方法が表示されます。

●注意:リアルタイムライトでプログラムできるデータは、コードシーケンスデータと、レコード開始時にONになっているレジストレーションメモリーの番号だけです。リズムとレジストレーションのシーケンスデータはプログラムされません。

●エンターを押すと、LCD下段にメモリーの残量が表示され、BAR/BEATディスプレイにはレコードしようとする小節数と拍数が表示されます。

●スタートスイッチを押した時点から、レコードが開始されます。従って、コードを弾き始めるまでの空き時間も、ブランクとして記録されます。空き時間を入れたくない場合は、最初にプログラムするコードを押さえながら、スタートスイッチを押してください。

●スタートの代わりに、シンクロススタートをONにしてレコードを開始することもできます。

●注意:リアルタイムライトでは、1拍単位でコードがプログラムされます。1拍より短い長さのデータは記録されません。

必要に応じて、エディットの操作を行う。  
(⇒47ページ)

必要に応じて、プレイモードチェンジの操作を行う。(⇒49ページ)

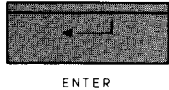
●リアルタイムライトでコードシーケンスをプログラムすると、プレイモードチェンジのコードシーケンスは自動的に“ON”になります。(⇒49ページ)

## 1-② エディット

シーケンサーにプログラムしたデータを検索して、訂正、削除、挿入などの編集作業を行うことができます。

レコードモードでシーケンスデータをプログラムする。(➡40ページ)

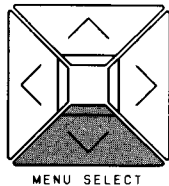
[V][^]で“1. SEQUENCER”を表示させ、  
エンターを押す。(➡39ページ)



MULTI MENU  
1. SEQUENCER

SEQUENCER  
1. RECORD

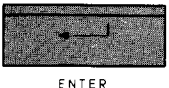
[V][^]で、LCD下段に“2. EDIT”を表示させる。



SEQUENCER  
2. EDIT

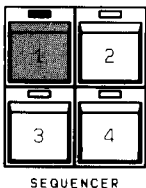
3. PLAY MODE CHNG  
1. RECORD

エンターを押す。



SEQ. EDIT  
SELECT BUTTON

点滅しているシーケンサーボタンのうち、エディットするボタンを押す。

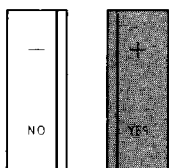


SEQ. EDIT +/ - J  
R.123



### データの検索と確認

[+][-]で、データ位置を移動させながら、順次データの内容を確認していく。



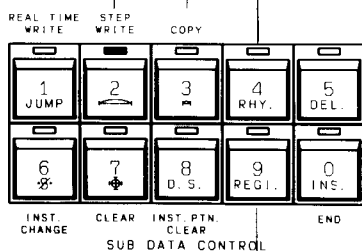
DATA

SEQ. EDIT +/ - J  
R.123 C

コードを確認(コードネーム)

長さのデータを確認

リズムの切り替えを確認

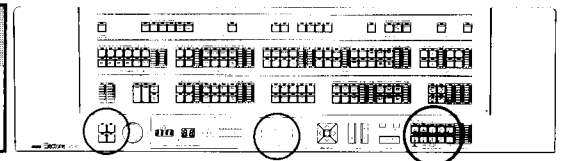


リピートマークを確認

レジストレーションの切り替えを確認

(次ページより)

(次ページへ)



### ノート:

◆レコードモード(ステップライト)でデータをプログラムしている時、レコードモードを脱出する前であれば、以下に示したエディットモードの操作と同様の操作によって、データの検索や編集を行うことができます。

◆レコードモードを脱出した後でデータの検索や編集を行いたい場合は、必ずエディットモードに入ってください。

●エンターを押すと、パネルにある4つのシーケンサーボタンが点滅を開始します。エディットしたいデータがプログラムされているシーケンサーボタンを押してください。

●シーケンサーボタンを押すと、レコード開始時のレジストレーションがパネルに再現されると同時に、データ位置が1番目になり、先頭にプログラムしたデータの確認ができます。

### ●データ位置の移動方法

[+]	1回押すたびに、ひとつずつ進む。
[-]	1回押すたびに、ひとつずつ戻る。
[1/JUMP] + [+]	1回の操作で、最後のデータ位置まで進む。
[1/JUMP] + [-]	1回の操作で、先頭のデータ位置まで戻る。

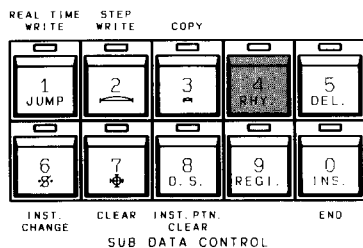
### ●データの確認方法

リズムシーケンスデータ	パターンを切り替えた位置で[4/RHY.]が点灯し、切り替えたリズムセレクトボタンが点灯する。 イントロ/エンディング、フィルイン、ブレイクを入力した位置で[4/RHY.]とそれぞれのスイッチが点灯する。
コードシーケンスデータ	入力したコードが発音し、LCD下段にコードネームが表示される。
レジストレーションシーケンスデータ	レジストレーションを切り替えた位置で、[9/REGI.]と切り替えた数字ボタンが点灯。
長さのデータとリピートマークのデータ	入力した位置で、それぞれのボタンが点灯。

## データの編集

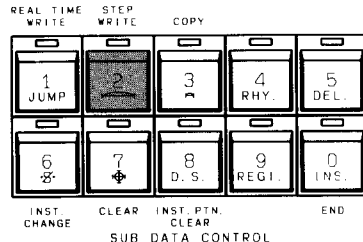
## リズムデータの訂正

[4/RHY.]が点灯している位置で、正しいリズムパターンをセットし、[4/RHY.]ボタンを押す。



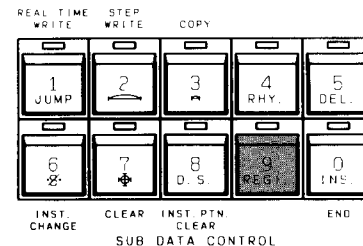
## コードデータの訂正

間違ったコードが発音する位置で、正しいコードを押さえながら、[2/←]または[3/→]ボタンを押す。



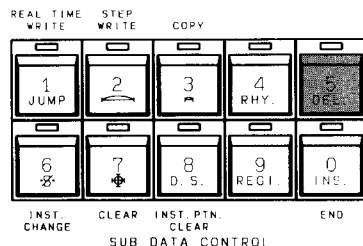
## レジストレーションデータの訂正

[9/REGI.]の点灯位置で正しいレジストレーションのボタンを押し、[9/REGI.]ボタンを押す。



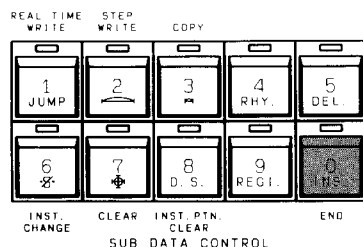
## データの削除

削除したいデータの位置で、[5/DEL.]ボタンを押す。



## データの挿入

挿入したい位置の次のデータ位置で、[0/INS.]ボタンを押す。その後、挿入したいデータをプログラムする。

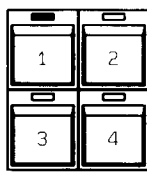


(繰り返し)

エディットが終了したら、エンターを押す。



ENTER

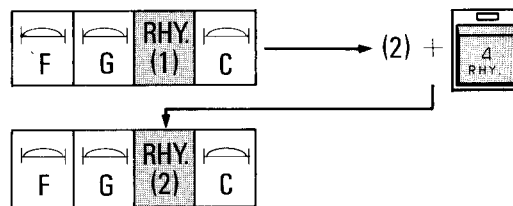


SEQUENCER

スタート(▶)を押すと、エディットしたデータが再生される。

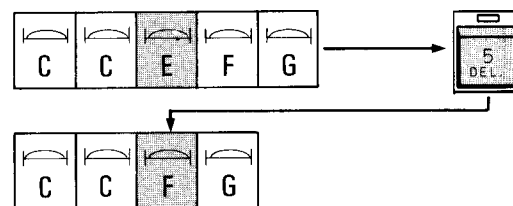
## ●エディットの例

(例1) リズムパターン[1]を[2]に訂正。



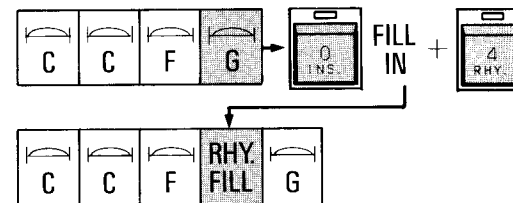
データ位置を[4/RHY.]の点灯位置に移動。パターン[2]をセットし[4/RHY.]ボタンを押す。

(例2) 余分なコード[E]を削除。



データ位置を[E]の発音位置に移動し、そのまま[5/D EL.]ボタンを押す。

(例3) フィルインを挿入。



挿入する次のデータ[G]にデータ位置を移動。フィルインスイッチを押しながら、[4/RHY.]ボタンを押す。

●先頭に記録されているレジストレーションのデータを訂正することもできます。データ位置を先頭に戻し、正しいレジストレーションのボタンをONにして、[9/REGI.]ボタンを押してください。

●最後のデータの次にデータ位置を進めると、BAR/BEATディスプレイに“E”が表示されます。

●注意：あるコードをノーコードに変更したい時は、下鍵盤をコード不成立にして入力しなおしてください。

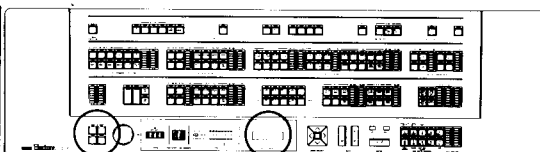
## ノート：

◆データをひとつずつ検索する替わりに、リズムをスタートさせれば、リアルタイムにデータを確認することができます。エディットモード時に、スタートスイッチを押してください。再生時と同じようにシーケンスデータが再生されます。(リピートマークによる繰り返しは再生されません。)再生の途中でエディットしたいデータを見つけたら、リズムをストップさせ、エディットの操作を行ってください。

必要に応じて、プレイモードチェンジの操作を行う。(▶49ページ)

# 1-③ プレイモードチェンジ

シーケンサーにプログラムしたデータを再生する時の各種条件を設定し、各シーケンスデータごとに記憶させておくことができます。



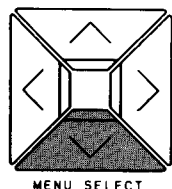
レコードモードで、シーケンスデータをプログラムする。(➡40ページ)

[V][^]で“1. SEQUENCER”を表示させ、エンターを押す。(➡39ページ)



MULTI MENU  
1. SEQUENCER

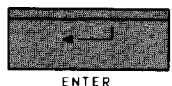
SEQUENCER  
1. RECORD



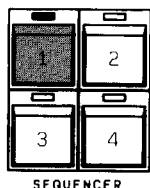
[V][^]で、LCD下段に“3. PLAY MODE CHNG”を表示させる。

SEQUENCER  
3. PLAY MODE CHNG

エンターを押す。



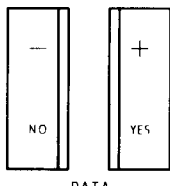
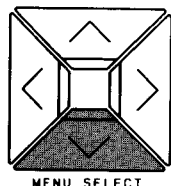
SEQ. PLAY MODE  
SELECT BUTTON



点滅しているシーケンサーボタンのうち、ひとつを押す。

SEQ. PLAY MODE  
1. CHORD SEQ. ON

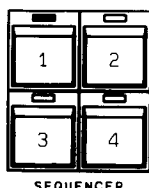
[V][^]でプレイモードの項目を選び、[+][-]でON/OFFを選ぶ。



SEQ. PLAY MODE  
2. REGIST SEQ. ON

3. REPEAT OFF  
4. LK ENABLE ON  
5. INTRO. TACT OFF  
1. CHORD SEQ. ON

プレイモードの設定が終わったら、エンターを押す。



スタート[▶]を押すと、設定した条件でデータが再生される。

## ●プレイモードチェンジで設定できる条件

コード シーケンス	プログラムしたデータのうち、コードシーケンスデータの再生をON/OFFすることができる。 (デフォルト時はON)
レジスト シーケンス	プログラムしたデータのうち、レジストレーションシーケンスデータの再生をON/OFFすることができる。 (デフォルト時はON)
リピート	リピート再生のON/OFFを選択する。 (デフォルト時はOFF)
LK エネーブル	再生時に下鍵盤で弾いた音を発音させるかどうかを選択する。ONにすると、コードアカンパニメントの音色だけが再生され、それ以外の下鍵盤の音色は押鍵によって発音する。OFFにすると、すべての音色で再生され、押鍵では発音しない。(デフォルト時はON)
イントロ タクト	メトロノーム音を再生開始時に発音させるかどうかを選択する。 (デフォルト時はOFF)

●エンターを押すと、パネルにある4つのシーケンサーボタンが点滅を開始します。プレイモードを設定したいボタンをひとつ押してください。

●シーケンサーボタンを押すと、LCDの表示が左図のように変わります。下段には、プレイモードの各項目とそのON/OFFが表示されます。

●まず、設定したいプレイモードの項目を[V][^]の操作で選び、現在のON/OFF状態を確認してください。

●現在設定されているON/OFF状態を切り替えたい場合は、[+][-]を操作ください。

●レコードモードで新たなシーケンスデータをプログラムすると、そのデータのプレイモードは、常にデフォルトの状態になります。

●プレイモードの設定は、各シーケンスデータごとにメモリーされます。従って、4つのシーケンサーボタンごとに、異なったプレイモードを設定することができます。


## ノート:


◆シーケンサーボタンを2つ以上同時にONにして、再生をスタートさせれば、複数のシーケンスデータの連続再生が可能です。

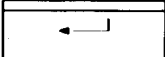
II-2 リズム

リズム機能の概要

クイットを押して、LCD上段に“MULTI MENU”を表示させる。

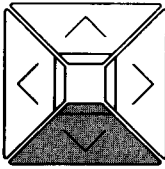
  
CE

  
QUIT

  
ENTER


MULTI MENU  
1. SEQUENCER  
2. RHYTHM  
3. EXTRA FUNCT.  
4. EXT. CONTROL

[V] [^]で、LCD下段の表示を“2. RHYTHM”にする。

  
MENU SELECT

MULTI MENU  
2. RHYTHM

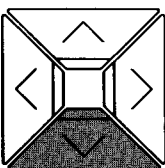
エンターを押す。

  
ENTER


RHYTHM  
1. RHY. PTN. EDIT

[クイット]

[V] [^]で機能を選び、エンターを押す。

  
MENU SELECT

RHYTHM  
2. RHY. INST. LEVEL  
3. RHY. INST. PAN  
4. KBD PERC. ASSGN  
1. RHY. PTN. EDIT

  
ENTER

2-①  
リズムパターン  
エディット

(⇒51ページ)

2-②  
リズム  
インストゥルメント  
レベル

(⇒62ページ)


2-③  
リズム  
インストゥルメント  
パン


(⇒63ページ)

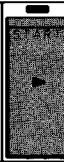
2-④  
キーボード  
パーカッション  
アサイン

(⇒64ページ)


スタートスイッチ[▶]を押すと、作成したリズムパターン(または設定したレベル、パン)が得られる。

  
INTRO  
ENDING

  
SYNCHRO  
START

  
STOP

キーボードパーカッションのボタンをONにして、楽器音をプログラムしたキーを弾く。

  
KEYBOARD  
PERCUSSION

必要に応じて、RAMパックにデータを移す。(⇒74ページ)

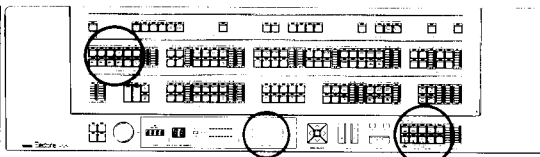
●マルチメニューの2番目の機能であるリズムの概要は左に示したとおりです。この機能では、以下の4つの操作を行うことができます。

リズムパターンエディット	リアルタイムライトまたはステップライトによって、リズムパターンを作成するなど、さまざまな作業を行うことができます。
リズムインストゥルメントレベル	内蔵されているすべてのリズム楽器音の音量を設定することができます。
リズムインストゥルメントパン	内蔵されているすべてのリズム楽器音の定位(スピーカーから出てくる方向)を設定することができます。
キーボードパーカッションアサイン	各鍵盤のキーにリズム楽器音をプログラムすることができます。

●リズム機能の操作を行わないのに、誤ってエンターを押してしまった場合は、クイットを押して、モードから脱出してください。

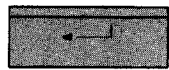
## 2-① リズムパターンエディット

リアルタイムライト、ステップライトなど6つのジョブを行うことによって、リズムパターンとフィルインパターンを作成することができます。



### エディットするパターンの指定(ジョブを選択するまでの操作)

[V][^]でLCD下段に“2.RHYTHM”を表示させ、エンターを押す。(➡50ページ)



MULTI MENU  
2.RHYTHM

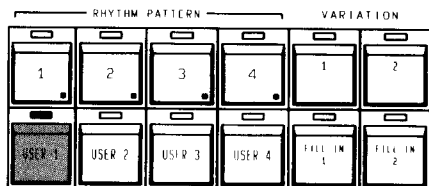
RHYTHM  
1.RHY.PTN.EDIT

エンターを押す。



RHYTHM \*-\* EDIT  
SELECT RHY.PTN.

点滅しているユーザーボタンのうち、ひとつを押す。



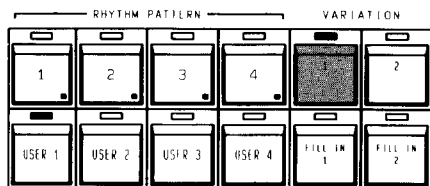
PROGRAMMABLE RHYTHM

RHYTHM 1-\*-\* EDIT  
SELECT VARIATION

[リズムパターンの作成]

[フィルインパターンの作成]

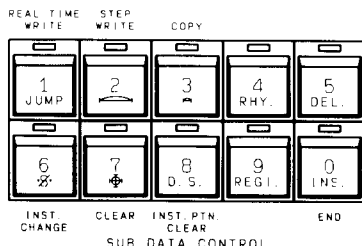
点滅しているボタンのうち、バリエーション1・2のどちらかを押す。



PROGRAMMABLE RHYTHM

RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

サブデータコントロールのボタンで、実行するジョブを選択する。(➡52ページ)



●エンターを押した時、“1.RHY. PTN. EDIT”がLCD下段に表示されていない場合は、[V][^]でリズムパターンエディットのモードを選んでください。

●エンターを押すと、LCD上段に“\*-\*”が表示され、4つのユーザーボタンが点滅を開始します。まず、点滅しているユーザーボタンをひとつ押して、エディットするパターンを指定してください。

●ユーザーボタンを押すと、バリエーション1・2とフィルイン1・2のボタンが点滅を始めます。

リズムパターンをエディットしたい場合：バリエーションのボタンを押す。

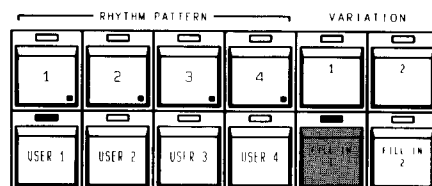
フィルインパターンをエディットしたい場合：フィルインのボタンを押す。

●リズムパターンエディットでは、ユーザーボタンひとつに対して、2つのリズムパターンと2つのフィルインパターンを作成し、登録することができます。(4×4=16パターン)

	USER 1		USER 2		USER 3		USER 4	
VARIATION	1	2	1	2	1	2	1	2
FILL IN	1	2	1	2	1	2	1	2

●リズムパターンエディットの各ジョブは、サブデータコントロールボタンの外側に表示されています。

点滅しているボタンのうち、フィルイン1・2のどちらかを押す。



PROGRAMMABLE RHYTHM

RHYTHM 1-F1 EDIT  
SELECT JOB

### ノート：

◆デフォルト状態では、各ユーザーボタンに次のリズムパターンがプログラムされています。

USER 1 ➡ [04:16 BEAT 1]

USER 2 ➡ [07:BOUNCE 1]

USER 3 ➡ [11:4 BEAT 1]

USER 4 ➡ [21:WALTZ 1]

# リズムパターンエディットのジョブ選択チャート

現在のパターンをそのままエディットするか、別のパターンをコピーしてエディットするかを決める。

〔現在のパターンをエディット〕

〔別のパターンをコピー〕

パターンコピーを選択。  
(⇒58ページ)

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	

現在のリズム楽器(パターンを構成している楽器音)を変更するかどうかを決める。

〔変更せず〕

〔変更〕

インストゥルメントチェンジを選択。  
(⇒59ページ)

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	

現在のパターン(音符)を消去するかどうかを決める。

〔全パターンを消去〕

〔特定の楽器のパターンだけ消去〕

〔消去せず〕

パターンクリアを選択。(⇒60ページ)

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	

インストゥルメントパターンクリアを選択。  
(⇒61ページ)

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	

リズムパターンの入力方法を選ぶ。

〔リアルタイム入力〕

〔ステップ入力〕

〔入力せず〕

リアルタイムライトを選択。(⇒53ページ)

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	

ステップライトを選択。(⇒56ページ)

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	

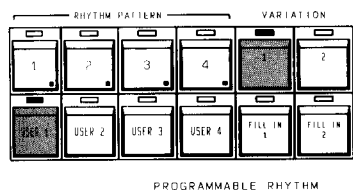
エンド

必要なジョブをすべて実行したら、エンドボタンを押して、リズムパターンエディットのモードから脱出する。

REAL TIME WRITE	STEP WRITE	COPY		
1 JUMP	2	3	4 RHY.	5 DEL.
6	7	8 D.S.	9 REGI.	0 INS.
INST. CHANGE	CLEAR	INST. PTN. CLEAR	END	

# リアルタイムライト

リズムパターンエディットのモードに入り、エディットするパターンを指定する。  
(⇒51ページ)



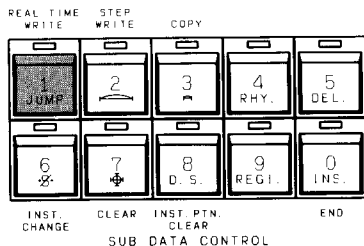
RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

必要に応じて、パターンコピーの操作を行う。(⇒58ページ)

必要に応じて、インストゥルメントチェンジの操作を行う。(⇒59ページ)

必要に応じて、パターンクリアまたはインストゥルメントパターンクリアの操作を行う。(⇒60・61ページ)

リアルタイムライトのボタンを押す。



先にパターンクリアの操作を行った場合

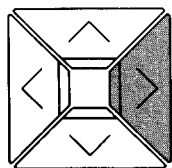
入力するパターンの小節数と  
拍子を確認する。

RHY.REAL T.WRITE  
BAR=2 BEAT=4/4

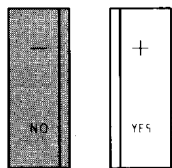
(変更)

(変更せず)

[>][<]でカーソルを移動し、[+][-]で小節数・拍子を変更する。



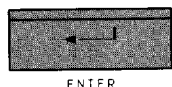
MENU SELECT



DATA

RHY.REAL T.WRITE  
BAR=2 BEAT=3/4  
BAR=1 BEAT=4/4  
BEAT=5/4  
BEAT=1/4  
BEAT=2/4

エンターを押す。



ENTER

(次ページへ)

●ユーザー1とバリエーション1のボタンを押した場合は、それらのボタンだけが点滅を続け、LCD上段に“1-V1”と表示されます。(以下、本書では、すべてユーザー1とバリエーション1を指定した場合を例に説明します。)

●パターンを入力するジョブに入る前に、必要と思われるジョブを選択して、その操作を行ってください。(⇒52ページ)

ジョブ	パターン(音符)	構成楽器
何もしない	現在のパターン	現在の8楽器
パターンコピー	コピーしたリズムのパターン	コピーしたリズムの8楽器
インストゥルメントチェンジ	現在のパターン	現在の8楽器をいくつか変更
パターンクリア	現在のパターンをすべて消去	現在の8楽器
インストゥルメントパターンクリア	現在のパターンのうち、特定の楽器のパターンを消去	現在の8楽器

●リアルタイムライトのボタンを押すと、前もってパターンクリアのジョブでパターンを消去したかどうかを自動的に判別し、LCDの表示が次の2種類のどちらかになります。  
パターンを消去した場合：LCDが左図の表示になり、小節数と拍子の設定ができるようになる。

パターンを消去しなかった場合：LCDが次ページの最初に示した表示になる。(小節数と拍子は、指定したパターンのものに固定)

●パターンクリアの操作によってパターンをすべて消去してから、リアルタイムライトのジョブに入ると、入力するパターンの小節数と拍子を設定できるようになります。

変更しない場合：何もせずにエンターを押す。

変更したい場合：[>][<]でカーソルを移動し、[+][-]で数値を変更する。

●小節数の設定：バリエーションボタンを押してリズムパターンを入力する場合は、2小節または1小節に設定することができます。


フィルインボタンを押してフィルインパターンを入力する場合は、1小節に固定されます。

●拍子の設定：リズムパターン、フィルインパターンのどちらを入力する場合でも、1/4拍子から、5/4拍子まで、自由に設定することができます。

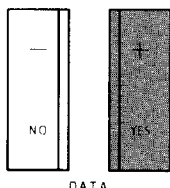
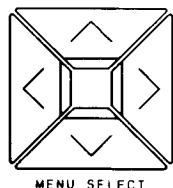
●注意：小節数・拍子の設定が終わって、いったんエンターを押した後は、小節数・拍子を変更することができなくなります。変更したい場合は、リアルタイムライトの操作を最初からやり直してください。




クオンタイズとクリックを確認する。

▶  CLICK=ON  
Q=1/4 CLICK=1/4

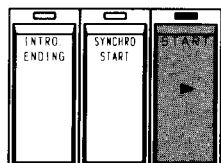
[>][<] (左右方向)、[V][^] (上下方向) でカーソルを移動し、[+][-] でクオンタイズとクリックの設定を行う。



OFF

▶  CLICK=ON  
Q=1/8 CLICK=1/4  
Q=1/12 CLICK=1/6  
1/16 1/8  
: 1/12  
1/96 1/16  
1/4  
1/6

スタート[▶]を押して、パターンを入力を開始する。



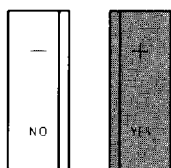
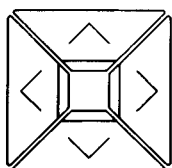
1.1  
1.2  
: :  
2.4  
1.1


### パターンの入力

上鍵盤または下鍵盤で、入力する楽器に対応するキーを叩いて、パターンを入力する。(⇒別紙のリズム楽器対応図)



クオンタイズを変更して、別の楽器音のパターンを入力する。



▶  CLICK=ON  
Q=1/8 CLICK=1/4

(繰り返す)

●小節数・拍子の設定後にエンターを押すと(またはパターンクリアを行わずにリアルタイムライトに入った場合)、LCDが左図のような表示になります。入力を開始する前に、以下の操作で、クオンタイズとクリックの設定を行ってください。

クオンタイズ [Q]	入力する音符の長さ(分解能)を[+] [-]の操作で設定します。設定できるクオンタイズは、1/4・1/6・1/8・1/12・1/16・1/24・1/32・1/48・1/96の9種類で分母の数値を大きくするほど、細かい音符で入力できるようになります。(⇒55ページのノート)
クリック ON/OFF	入力時にメトロノーム音を発音させるかどうかを選択します。[^]でカーソルを上段に移動し、[+][-]でON/OFFを切り替えてください。
クリックの クオンタイズ	クリック音のクオンタイズを設定します。[V]でカーソルを下段に移動し[+] [-]で設定してください。1/4・1/6・1/8・1/12・1/16の5種類の設定が可能で、分母の数値を大きくするほど、クリックの刻まれ方が細かくなります。

●スタートスイッチをONにすると、パターンを入力できる状態になります。クリックをONにした場合は、メトロノーム音が入力のガイドとして発音します。また、パターンクリアを行わなかった場合は、エディット前のパターンが発音します。

●BAR/BEATディスプレイには、小節数と拍数が表示され、入力できる小節の最後の拍を過ぎると、再び1小節目の先頭に戻り、それを何度でも繰り返します。パターン入力は、この表示を見ながら行ってください。

●パターンを入力する時のテンポは、テンポコントロールで調節してください。

●楽器音が発音するキーを叩くと、その楽器のパターンが叩いたタイミングで入力されていきます。また、キーを叩く強弱(速さ)によって音量が入力されます。音量の最大値はリズムインストルメントレベル(62ページ)で設定した音量になります。2つ以上のキーを叩いて、複数の楽器のパターンを同時に入力することもできます。

●注意：入力することができる楽器は、ジョブに入る時に指定したパターンにプログラムされている8つの楽器に限定されます。どのような楽器がプログラムされているかは、スタートスイッチを押す前に、キーを押さえてみて、発音するかどうかで確認することができます。(プリセットのリズムパターンにプログラムされている8つの楽器については[HXRリズム一覧]を参照。)

●パターンクリアを行って、白紙の状態からパターンを入力する場合の一般的な手順は、次のとおりです。  
①まず、粗いクオンタイズで、ベーシックなリズムを刻む楽器(バスドラムやハイハットなど)のパターンを入力する。  
②細かいクオンタイズに変え、すでに入力したベーシックなパターンを聞きながら、その他の楽器のパターンを入力していく。

(前ページへ) (前ページより) (消去) (終了)

### パターンの消去

パターンを消去する楽器のクオンタイズを、入力した時と同じにする。

-  
NO

+  
YES

▶ CLICK=ON  
Q=1/8 CLICK=1/4

DATA

下鍵盤の左端のキーを押さながら、パターンを消去する楽器のキーを押す。

(繰り返す)

●パターンをタイミングよく入力できなかった場合は、左に示した操作によって、部分的にパターンを消去することができます。下鍵盤の一番左のキーを押さながら、消去したい楽器のキーを、消去したい間だけ、押さえてください。押さえたキーの楽器のパターンが、押さえた間の分だけ消去されます。

●注意：パターンの消去は、入力した時と同じクオンタイズにしないと行えません。

### ノート：

#### ◆クオンタイズと音符の対応。

クオンタイズ	音符の長さ(分解能)			
1/4				
1/6				
1/8				
1/12				
1/16				
1/24				
1/32				
1/48				
1/96				

◆**タイミング補正機能**：クオンタイズはパターンを入力する時の音符の単位となりますが、リアルタイムライトでは、実際に入力される位置を自動的に補正する働きも持っています。キーを叩いてパターンを入力した時、叩くタイミングが多少前後にずれても、そのずれがクオンタイズで設定した音符の長さの約±50%以内であれば、タイミングが補正され、正しい位置に入力されます。

●細かいクオンタイズで多くの音符を入力した場合を除き、通常の入力ではメモリーフルになることはありません。また、メモリーフルの表示がでた場合でも、リズムをストップさせずに、不要な音符を消去すれば、再び入力が可能になります。

●“NO”を選んでエンターを押すと、入力を開始する前の状態に戻り、“YES”を選んでエンターを押すと、現在のパターンが登録されます。

●パターンの入力が終わったら、リズムをストップさせてください。LCDは、ジョブ選択の表示に戻ります。入力したパターンを登録したい場合は、そのままエンドボタンを押してください。入力したパターンが、リズムパターンエディットに入る時に指定したボタン(左の例では、ユーザー1のバリエーション1)に登録されます。

メモリーフルの場合：リズムをストップさせ、[+][−]でパターンを登録するかどうかを選択してから、エンターを押す。

INTRO  
ENDING

SYNCHRO  
START

START

MEMORY FULL  
STOP RHYTHM!!!

RHY.R.T.W. 1-V1  
SAVE PTN.? Y/N

ENTER

▶ CLICK=ON  
Q=1/8 CLICK=1/4

スタート [▶] を押して、パターンの入力を終了する。

INTRO  
ENDING

SYNCHRO  
START

START

RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

エンドのボタンを押すと、リズムパターンエディットから脱出し、入力したパターンが登録される。

REAL TIME  
WRITE

STEP  
WRITE

COPY

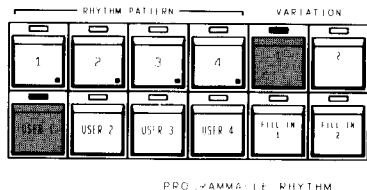
1 JUMP	2 [icon]	3 [icon]	4 RHY.	5 DEL.
6 [icon]	7 [icon]	8 D.S.	9 REGI.	[icon]
INST CHANGE	CLEAR	INST.PTN. CLEAR	SUB DATA CONTROL	END

必要に応じて、リアルタイムライトのボタンを押して、パターン入力をやり直す。

同様の操作によってパターンを入力し、別のユーザーボタンにパターンを登録する。

## ステップライト

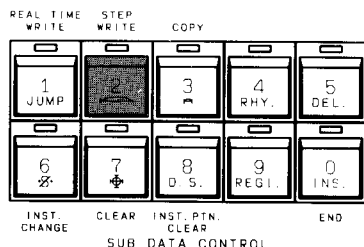
リズムパターンエディットのモードに入り、エディットするパターンを指定する。(➡51ページ)



RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

必要に応じて、パターンコピー、インストゥルメントチェンジ、パターンクリア、インストゥルメントパターンクリアの操作を行う。(➡52ページ)

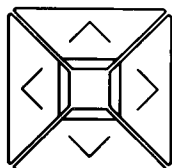
ステップライトのボタンを押す。



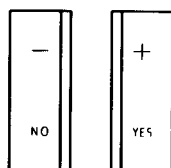
先にパターンクリアの操作を行った場合

エディットする小節数・拍子を設定する。(➡53ページ)

RHY. STEP WRITE  
BAR=2 BEAT=4/4



MENU SELECT



DATA

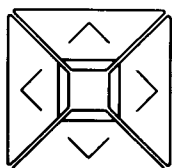
エンターを押す。



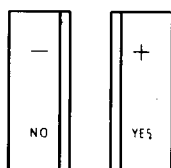
ENTER

クオンタイズとクリックを設定する。(➡54ページ)

CLICK=ON  
Q=1/4 CLICK=1/4

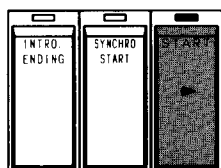


MENU SELECT



DATA

スタート(▶)を押して、パターンの入力を開始する。



BAR BEAT +/-  
1 1 1/4

(次ページへ)

●左の例は、ユーザー1とバリエーション1を押して、リズムパターンを指定した場合ですが、フィルインパターンを指定した場合でも、以下の操作を行うことができます。

●パターンを入力するジョブに入る前に、必要と思われるジョブを選択し、その操作を行ってください。(➡52・53ページ)

●ステップライトのボタンを押すと、前もってパターンクリアのジョブでパターンを消去したかどうかを自動的に判別し、LCDの表示が次の2種類のどちらかになります。

**パターンを消去した場合：**LCDが左図の表示になり、小節数・拍子の設定ができるようになります。操作方法は、リアルタイムライトの場合と同じ。(➡53ページ)

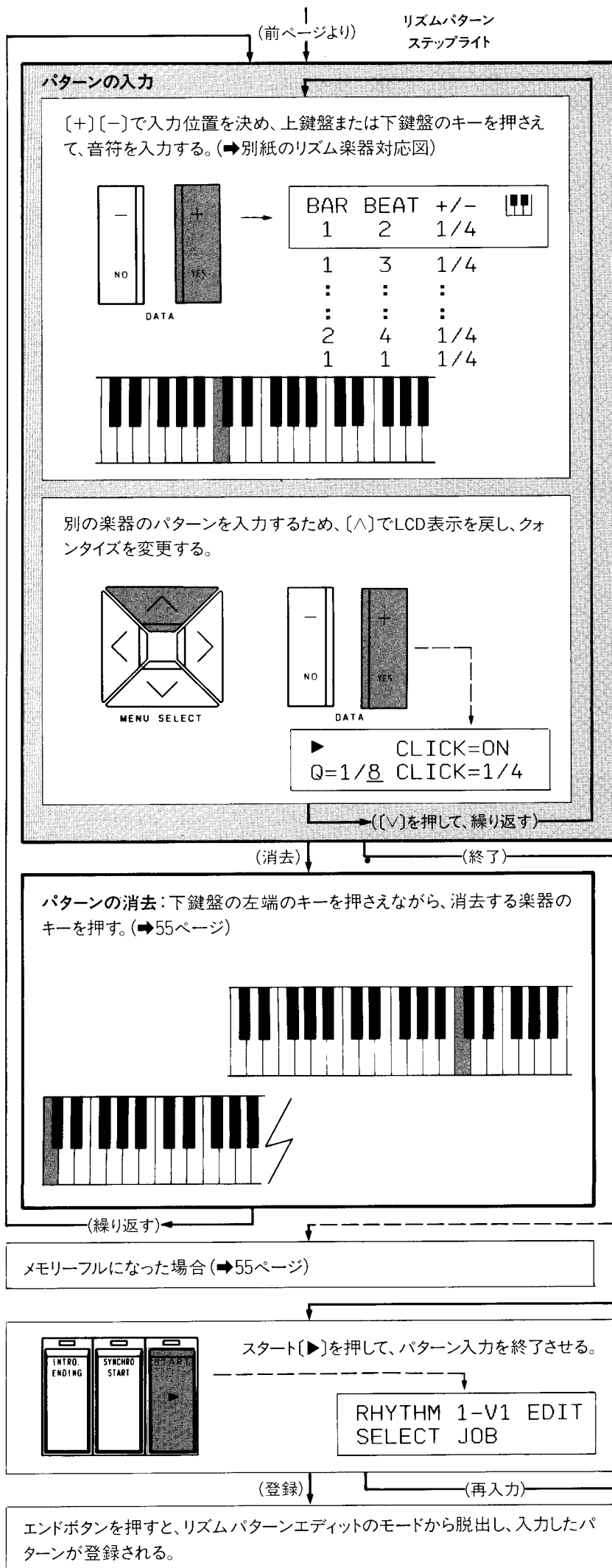
**パターンを消去しなかった場合：**クオンタイズ・クリックを設定する表示になる。(小節数・拍子は、指定したパターンのものに固定)

●**注意：**いったんエンターを押した後は、小節数・拍子を変更することができなくなります。変更したい場合は、ステップライトの操作を最初からやり直してください。

●小節数・拍子の設定後にエンターを押すと(またはパターンクリアを行わずにステップライトに入った場合は)、LCDが左図のような表示になり、クオンタイズとクリックの設定ができるようになります。入力を開始する前に、最初に入力する楽器のクオンタイズおよびクリックの設定を行ってください。操作方法などは、リアルタイムライトの場合と同じです。(➡54ページ)

●スタートスイッチをONにすると、パターンをステップ入力できる状態になります。ただし、リズムはスタートしません。(入力モードへの切り替えのみ)

●LCDの表示は左図のように変わり、これから入力しようとする位置を示します。“BAR”の下は小節数、“BEAT”の下は拍数、“+/-”の下は現在設定されているクオンタイズに従って、1拍内のどこに☐入力位置があるかを、それぞれ数値で示します。



●ステップライトでパターンを入力する場合の一般的な手順は、次のとおりです。

- ①最初に入力する楽器のクオンタイズを設定しておく。  
(左の例ではQ=1/4)
- ②[+]を押して、LCDの表示を入力位置まで進める。前に戻したい場合は[-]を押す。(左の例では、[+]を押すたびに、1/4⇒1/4⇒1/4……と進みますが、クオンタイズを1/8に設定した場合は、1/8⇒2/8⇒1/8⇒2/8⇒1/8……と進みます。)
- ③入力する楽器に対応したキーを押さえて、音符ひとつぶんを入力する。このとき、キーを押さえる強さ(速さ)によって音量が決まります。音量の最大値はリズムインストゥルメントレベル(62ページ)で設定した音量です。[+]を押して、次の入力位置に進め、同様の操作で順次音符を入力していく。(2つ以上のキーを押さえて、複数の楽器のパターンを同時に入力することもできます。)
- ④[△]を押して、LCDをクオンタイズ・クリックの表示に戻し、次に入力する楽器のクオンタイズを設定する。
- ⑤[▽]を押して、LCDを入力位置の表示にし、②と③の操作を行う。
- ⑥必要なだけ④と⑤の操作を繰り返す。

●注意: 入力できる楽器は、ジョブに入った時点で指定したパターンにプログラムされている8つの楽器に限定されます。どのような楽器がプログラムされているかは、スタートスイッチを押す前にキーを押さえてみて、発音するかどうかを確認することができます。(⇒HXリズム 一覧)

●入力の途中で、[+]を押し続けると、入力したパターンが、現在セットされているテンポで発音します。正しく入力されているかどうかを確認したい時は、この操作を行ってください。

●間違った位置に音符を入力してしまった場合は、リアルタイムライトの場合と同様の操作で、パターンを部分的に消去することができます。入力位置を消去する音符の位置にして、左記の操作を行ってください。なお、消去する場合は、クオンタイズを入力時と同じにしてください。

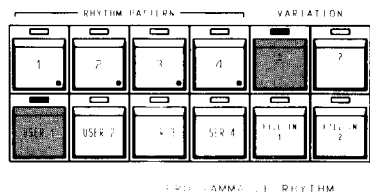
### ノート:

◆リアルタイムライトでは入力することが難しい細かい音符でも、ステップライトなら間違いなく入力することができます。ベーシックなパターンをリアルタイムライトで入力した後、ステップライトで細かい音符を入力すれば、効率のよい入力ができます。

◆ステップライトの後、リアルタイムライトでさらにパターンを入力することもできます。

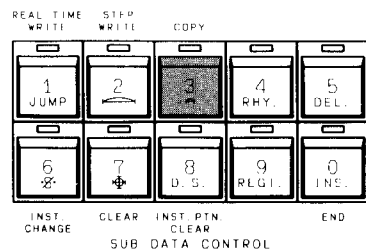
●パターン入力が終わったら、スタートスイッチを押してください。LCDは、ジョブ選択の表示に戻ります。入力したパターンを登録したい場合は、そのままエンドボタンを押してください。入力したパターンが、指定したボタン(左の例では、ユーザー1のバリエーション1)に登録されます。

リズムパターンエディットのモードに入り、エディットするパターンを指定する。(⇒51ページ)



RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

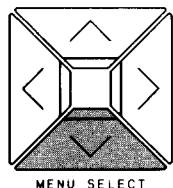
コピーのボタンを押す。



RHY. PTN. COPY  $\Delta$  V  
45:USER 1 V1

(コピー先)

[V] [Δ]で、コピーするリズムパターン(コピー元)を選ぶ。

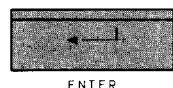


RHY. PTN. COPY  $\Delta$  V  
01:8 BEAT 1 V1

(コピー元)

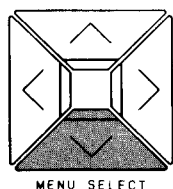
02:8 BEAT 1 V2  
:  
43:WALTZ 2 V1  
44:WALTZ 2 V2  
45:USER 1 V1  
:  
52:USER 4 V2

エンターを押す。



ABC. PTN. COPY  $\Delta$  V  
45:USER 1 V1

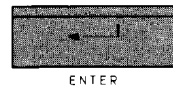
[V] [Δ]で、コピーするABCパターンを選ぶ。



ABC. PTN. COPY  $\Delta$  V  
01:8 BEAT 1 V1

02:8 BEAT 1 V2  
:  
43:WALTZ 2 V1  
44:WALTZ 2 V2  
45:USER 1 V1  
:  
52:USER 4 V2

エンターを押す。



RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

(エディット終了)

(エディット続行)

エンドのボタンを押すと、リズムパターンエディットモードから脱出し、コピーしたパターンが登録される。

●左の例は、ユーザー1とバリエーション1を押して、リズムパターンを指定した場合ですが、フィルインパターンを指定した場合でも、以下の操作を行うことができます。

●コピーのボタンを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段には、コピー先のパターン(指定したパターン:左の例ではユーザー1のバリエーション1)が表示されます。

●バリエーションボタンでパターンを指定した場合は、LCD下段の右端に“V1”または“V2”が表示され、リズムパターンがコピーできるようになります。また、フィルインパターンを指定した場合は、“F1”または“F2”が表示され、フィルインパターンがコピーできるようになります。

●[V][Δ]の操作によって、コピー元のパターンをLCD下段に表示させてください。[V]を押すたびに、パターンはひとつずつ進み、[Δ]を押すたびに、パターンはひとつずつ戻ります。

●[V][Δ]を何度も押す替わりに、サブデータコントロール+エンターの操作でダイレクトにコピー元のパターンを選ぶこともできます。パターンの番号は以下のようになっています。

01~44: 22のプリセットパターンに対応。“01”・“02”が8 BEAT1の“V1”・“V2”(または“F1”・“F2”)、“43”・“44”がWALTZ2の“V1”・“V2”(または“F1”・“F2”)。

45~52: 4つのユーザーパターンに対応。

●コピー元のパターンを選んだら、エンターを押してください。コピー先にリズムパターン(またはフィルインパターン)が登録されます。

●エンターを押すと、LCDの表示が左図のように変わり、ABCパターンのコピーができる状態になります。

●ABCパターンをコピーすると、コピー元のリズムパターンに対応するコードアカンパニメント(リズムックとメロディック)のパターン、オートベースコードのベースパターンが、コピー先(左の例ではユーザー1のバリエーション1)に登録されます。(⇒33ページ)

●操作方法は、リズムパターンをコピーする場合と同じで、サブデータコントロール+エンターの操作でコピー元を選ぶこともできます。

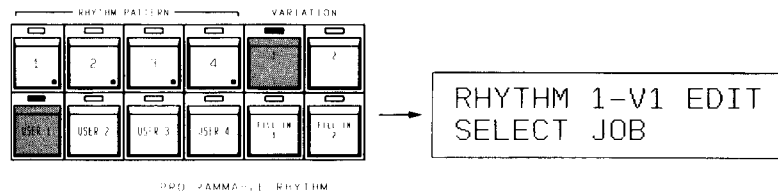
●エンターを押すと、選んだABCパターンがコピー先に登録され、LCDは、ジョブ選択の表示に戻ります。

リズムパターンエディットの別のジョブに移る。(⇒53・56・59・60・61ページ)

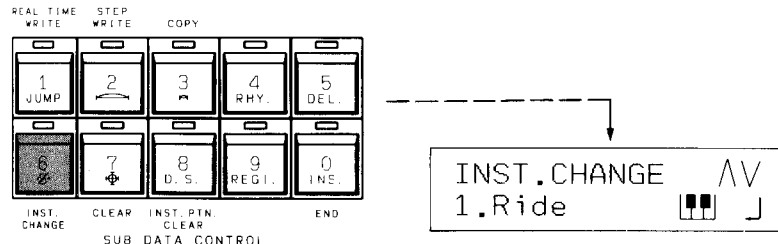
●注意:リズムパターン(またはフィルインパターン)をコピーすると、パターンと一緒にその楽器のデータもコピー先に登録されます。

## インストールメントチェンジ

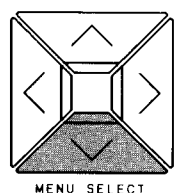
リズムパターンエディットのモードに入り、エディットするパターンを指定する。(→51ページ)



インストールメントチェンジのボタンを押す。

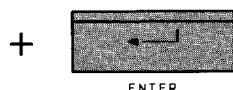


[V][^]で、変更前の楽器をLCD下段に表示させる。



INST.CHANGE 2.HH  
3.SD-1  
4.Tom  
5.Syn-drum  
6.BD  
7.Hand-Claps  
8.Crash  
1.Ride

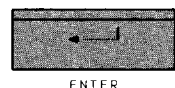
変更後の楽器に対応するキーを押さながら、エンターを押す。



INST.CHANGE 7.SD-2

(繰り返す)

エンターを押す。



RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

(エディット終了)

(エディット続行)

エンドボタンを押すと、リズムパターンエディットのモードから脱出し、変更した楽器でパターンが登録される。

●左の例は、ユーザー1とバリエーション1を押して、リズムパターンを指定した場合ですが、フィルインパターンを指定した場合でも、以下の操作を行うことができます。

●インストールメントチェンジのボタンを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段には、指定したパターンに現在プログラムされている8楽器のうちのひとつが表示されます。

●同じリズム楽器でも、例えばバスドラムのヘビーとライトのように、複数の音色をもっている楽器があります。リズムパターンエディットでは、これら複数の音色をもっている楽器でも、ひとつの“楽器”として扱われます。従って、各パターンを構成している実質的な楽器の数は、8つよりも多くなります。

●[V][^]の操作によって、変更したい楽器をLCD下段に表示させてください。

●LCD下段に変更したい楽器を表示させたら、[リズム楽器対応図]を見ながら、新しくプログラムしたい楽器に対応するキーを押さえてください。押さえたキーに対応する楽器音が発音し、キーを押さえている間だけ、LCD下段にその名称が表示されます。目と耳で変更後の楽器を確認してください。

●変更後の楽器に対応するキーを押さながら、エンターを押すことで、変更前の楽器と変更後の楽器が入れ替わり、LCD下段には変更後の楽器の名称が表示されます。

●別の楽器も変更したい場合は、同様の操作を繰り返してください。

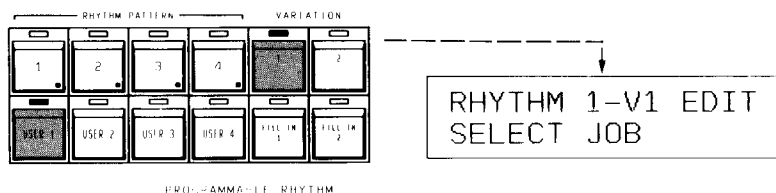
●エンターを押すと、変更後の楽器が指定したパターンに登録され、LCDは、ジョブ選択の表示に戻ります。

リズムパターンエディットの別のジョブに移る。(→53・56・60・61ページ)

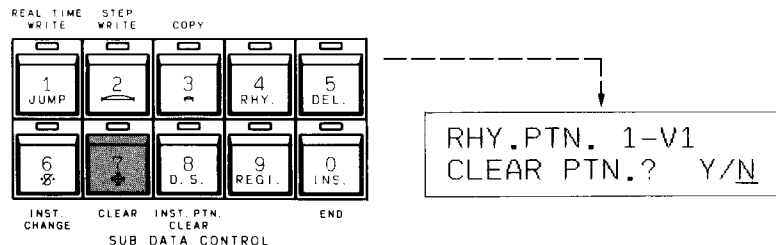
同様の操作で、別のユーザーパターンの楽器を変更する。

## パターンクリア

リズムパターンエディットのモードに入り、エディットするパターンを指定する。(⇒51ページ)

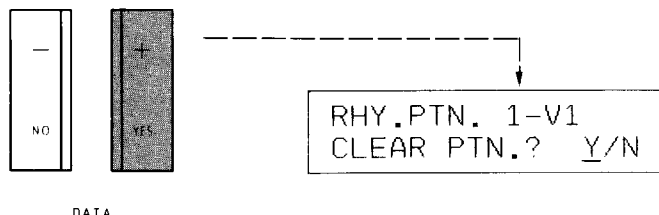


クリアのボタンを押す。



(YES) (NO)

[+ / YES]を押す。



エンターを押す。



ENTER

(YES) (NO)

LCD下段に、“CLEARED!”が約2秒間表示される。

RHY.PTN. 1-V1  
CLEARED!

LCDがジョブ選択の表示に戻る。

RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

リズムパターンエディットの別のジョブに移る。(⇒53・56・58・59ページ)

●左の例は、ユーザー1とバリエーション1を押して、リズムパターンを指定した場合ですが、フィルインパターンを指定した場合でも、以下の操作を行うことができます。

●クリアのボタンを押すと、LCDが左図のような表示になります。パターンを消去するかどうかを決めてください。  
パターンクリアを行わない場合: 何もせずにエンターを押す。

パターンクリアを行う場合: 以下に示した操作でパターンをすべて消去する。

●パターンクリアを行う場合は、[+ / YES]を押して、“Y”の下にカーソルを移動させ、エンターを押してください。

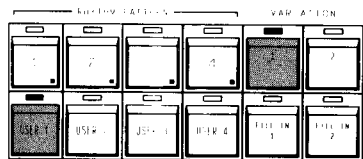
### ノート:

◆パターンクリアを行うと、そのパターンにプログラムされていた音符のデータはすべて消去されますが、“楽器”のデータは消去されずにプログラムされています。入力する楽器を変更したい場合は、インストゥルメントチェンジのジョブを行ってください。(⇒59ページ)  
また、パターンクリアを行う前に、パターンコピーのジョブによって、楽器のデータをコピーしておくこともできます。(⇒58ページ)

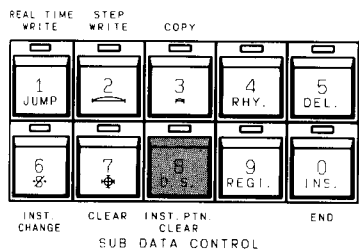
◆注意: パターンクリアによって、リズムパターン(またはフィルインパターン)を消去しても、そのパターンにプログラムされているABCパターンのデータは、消去されずに残っています。従って、パターンクリアの後、新しいパターンを作成すると、作成したリズムパターン(またはフィルインパターン)とABCパターンがうまく連動しない場合があります。まったく新しいパターンを作成する場合には、パターンクリアを行う前に、パターンコピーのジョブに入り、作成しようとするパターンに一番近いリズムパターン(またはフィルインパターン)のABCパターンを、あらかじめコピーしておいてください。(⇒58ページ)

# インストールメントパターンクリア

リズムパターンエディットのモードに入り、エディットするパターンを指定する。(⇒51ページ)



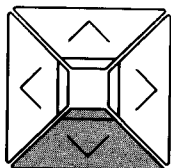
RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB



インストールメントパターンクリアのボタンを押す。

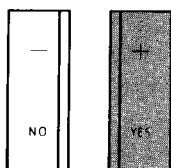
INST.PTN.CLEAR  
1.Ride Y/N

[V][^]で、パターンを消去する楽器をLCD下段に表示させる。



MENU SELECT

INST.PTN.CLEAR  
2.HH Y/N  
3.SD-1 Y/N  
4.Tom Y/N  
5.Syn-drum Y/N  
6.BD Y/N  
7.Hand-Claps Y/N  
8.Crash Y/N  
1.Ride Y/N



DATA

[+ / YES]を押す。

INST.PTN.CLEAR  
2.HH Y/N

エンターを押すと、指定した楽器のパターンだけが消去され、LCDはジョブ選択の表示に戻る。



ENTER

2.HH  
CLEARED!

RHYTHM 1-V1 EDIT  
SELECT JOB

(エディット続行)

(繰り返す)  
(エディット終了)

リズムパターンエディットの別のジョブに移る。(⇒53・56・59ページ)

●左の例は、ユーザー1とバージョン1を押して、リズムパターンを指定した場合ですが、フィルインパターンを指定した場合でも、以下の操作を行うことができます。

●インストールメントパターンクリアのボタンを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段には、指定したパターンに現在プログラムされている8つの楽器の名称が表示されます。

●[V][^]の操作によって、パターン(音符)を消去したい楽器をLCD下段に表示させてください。

●消去したい楽器をLCD下段に表示させたら、[+ / YES]を押して、カーソルを“Y”の下に移動させてください。

●エンターを押すと、LCDに表示させた楽器のパターンが消去されます。消去されるのは、パターン(音符)のデータのみで、その“楽器”のデータは残っています。ある楽器のパターンだけを入力し直したい場合に、このインストールメントパターンクリアのジョブを行ってください。

●2つ以上の楽器のパターンを消去したい場合は、再度インストールメントパターンクリアのボタンを押して、同様の操作を繰り返してください。

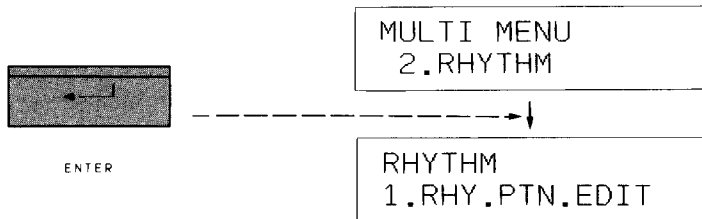
エンドボタンを押すと、特定の楽器のパターンだけが消去されたパターンが登録される。



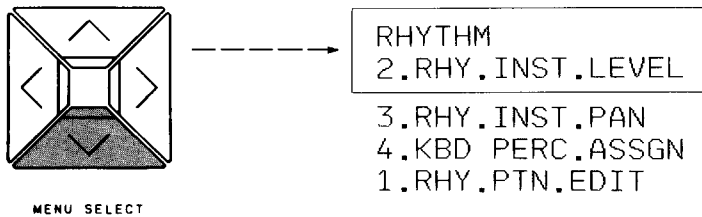
## 2-② リズムインストゥルメントレベル

内蔵されているすべてのリズム楽器の音量を、個々に変更することができます。

[V][^]でLCD下段に“2.RHYTHM”を表示させ、エンターを押す。(→50ページ)



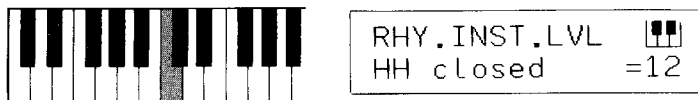
[V][^]でLCD下段の表示を“2.RHY. INST. LEVEL”にする。



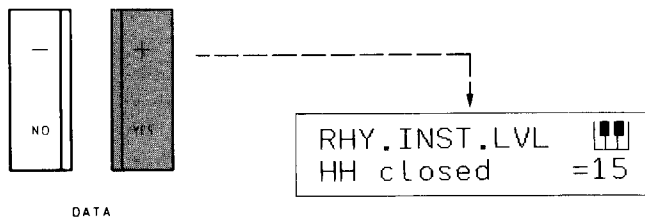
エンターを押す。



音量を変更したい楽器に対応するキーを押さえる。

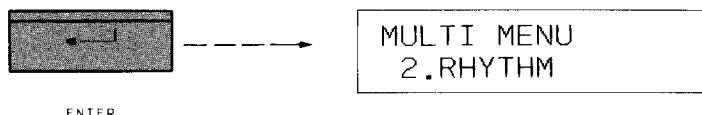


[+][-]で音量を変更する。



(繰り返す)

エンター(またはクイット)を押して、モードから脱出する。



●リズムパターンを構成する各楽器個々の音量は、バランスよく響くように、あらかじめプリセットされています。リズムインストゥルメントレベルでは、必要に応じて、この音量データを楽器ごとに変更することができます。(リセット操作を行うと、デフォルトの音量に戻ります。)

●リズムインストゥルメントレベルを選んで、エンターを押すと、LCD下段に“PRESS ANY KEY”のメッセージが表示されます。音量を変更したい楽器に対応するキーを押さえてください。リズム楽器とキーの対応は、リズムパターンを入力する時と同じです。(→リズム楽器対応図)

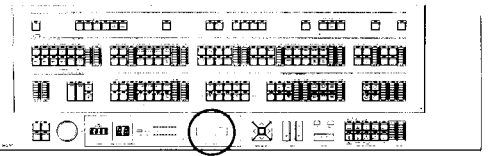
●上鍵盤または下鍵盤のキーを押さえると、そのキーに対応する楽器の名称が、LCD下段に表示されます。名称の右側には、その楽器に現在プログラムされている音量レベルが表示されます。(各楽器のデフォルト値については、HXリズム一覧を参照)

●音量を変更したい楽器を表示させたら、[+][-]の操作によって、音量レベルを増減させてください。[可変幅: 0~15]

●別の楽器の音量データを変更したい場合は、同様の操作を繰り返してください。

●設定したレベルはその楽器の音量の最大値です。キーを叩く強さ(速さ)により0~最大値の範囲で音量が決まります。

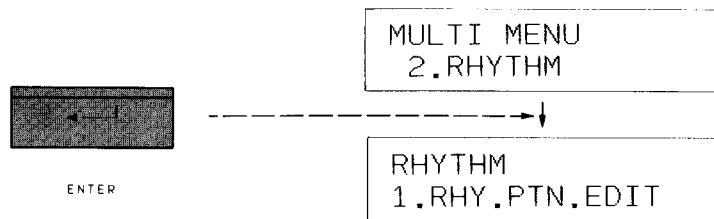
●エンターを押す前にスタートスイッチを押せば、リズムがスタートし、変更後の音量を確認することができます。(変更した楽器の音量は、すべてのパターンで共通。)



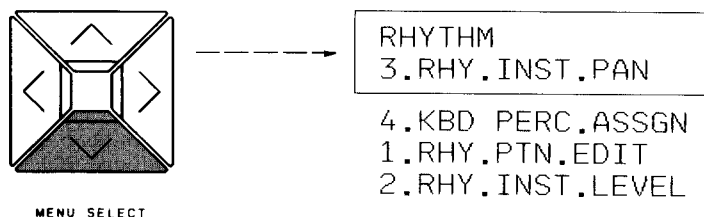
## 2-③ リズムインストゥルメントパン

内蔵されているすべてのリズム楽器の定位(スピーカーから出てくる方向)を、個々に変更することができます。

[V][^]でLCD下段に“2.RHYTHM”を表示させ、エンターを押す。(⇒50ページ)



[V][^]でLCD下段の表示を“3.RHY. INST. PAN”にする。



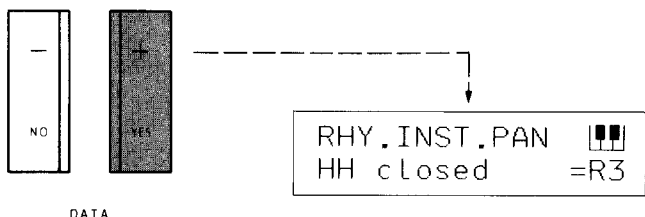
エンターを押す。



定位を変更したい楽器に対応するキーを押さえる。

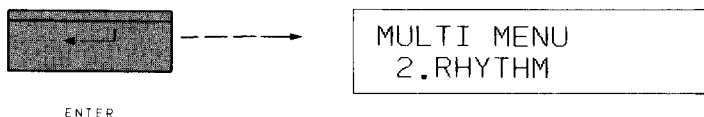


[+][-]で定位を変更する。



(繰り返す)

エンター(またはクイット)を押して、モードを脱出する。



●リズムパターンを構成する各楽器個々の定位は、バランスよく響くように、あらかじめプリセットされています。リズムインストゥルメントパターンでは、必要に応じて、この定位のデータを個々の楽器ごとに変更することができます。(リセット操作を行うと、デフォルトの定位に戻ります。)

●リズムインストゥルメントパターンを選んでエンターを押すと、LCD下段に“PRESS ANY KEY”のメッセージが表示されます。定位を変更したい楽器に対応するキーを押さえてください。リズム楽器とキーの対応は、リズムパターンを入力する時と同じです。(⇒リズム楽器対応図)

●上鍵盤または下鍵盤のキーを押さえると、そのキーに対応する楽器の名称が、LCD下段に表示されます。名称の右側には、その楽器に現在プログラムされている定位が表示されます。表示される定位は以下のとおりです。

(レフト) ◀ (センター) ▶ (ライト)  
L3 · L2 · L1 · C · R1 · R2 · R3

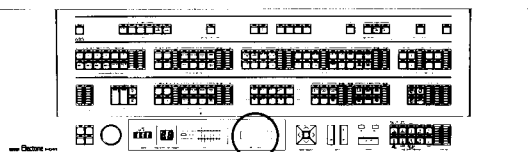
●定位を変更したい楽器を表示させたら、[+][-]の操作で、定位を移動させてください。  
[+]: 1回押すたびに、定位が右方向に移動。  
[-]: 1回押すたびに、定位が左方向に移動。

●別の楽器の定位データを変更したい場合は、同様の操作を繰り返してください。

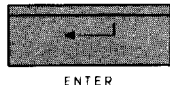
●エンターを押す前にスタートスイッチを押せば、リズムがスタートし、変更後の定位を確認することができます。(変更した定位は、各パターンで共通。)

## 2-④ キーボードパーカッションアサイン

パネルのキーボードパーカッションのON時に発音させるリズム楽器を、各鍵盤のキーにアサイン(プログラム)する機能です。



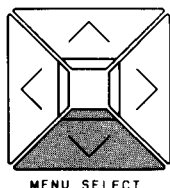
[V] [Λ]でLCD下段に“2.RHYTHM”を表示させ、エンターを押す。(→50ページ)



MULTI MENU  
2.RHYTHM

RHYTHM  
1.RHY.PTN.EDIT

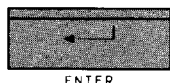
[V] [Λ]でLCD下段の表示を“4.KBD PERC. ASSGN”にする。



RHYTHM  
4.KBD PERC. ASSGN

1.RHY.PTN.EDIT  
2.RHY.INST.LEVEL  
3.RHY.INST.PAN

エンターを押す。



KBD PERC. ASSGN  
01:Ride cym

各鍵盤のキーを押さえて、現在アサイン(プログラム)されている楽器を確認する。



KBD PERC. ASSGN  
01:Ride cym

KBD PERC. ASSGN  
07:SD-1 light G3

(すべて消去)

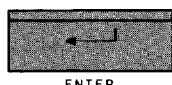
(消去せず)

現在のアサインデータをすべて消去する場合

下鍵盤の左端の白鍵を押さえながら、エンターを押す。

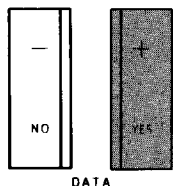


+



KBD PERC. ASSGN  
ALL CLEAR ? Y/N

[+ / YES]でカーソルを移動し、エンターを押す。



KBD PERC. ASSGN  
ALL CLEAR ? Y/N



(次ページへ)

●キーボードパーカッションアサインでは、内蔵されているすべてのリズム楽器のなかから、特定の楽器を特定のキーにアサイン(プログラム)させることができます。(リセット操作でデフォルト状態にすると、上鍵盤と下鍵盤の各キーに、リズムパターン入力時と同じ楽器がアサインされます。)

●エンターを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段は、リズム楽器の番号と名称を表示します。

●アサインの操作を行う前に、現在どのキーにどの楽器がプログラムされているかを確認したい場合は、確認したいキーを押さえてください。

**楽器がプログラムされている場合:** その楽器音が発音し、キーを押さえている間だけ、LCD下段に楽器の名称とキーの音名が表示される。

**楽器がプログラムされていない場合:** 何も発音せず、キーを押さえている間だけ、LCD下段右側にキーの音名が表示される。

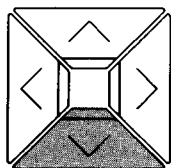
●デフォルト状態では、上鍵盤と下鍵盤の各キーに、すべての楽器がプログラムされています。左記の操作を行えば、このプログラムデータを一度にすべて消去することができ、不要な楽器のアサインデータを個々に解除する手間が省けます。また、前回プログラムしたデータを、一度すべてクリアしてからプログラムし直したい場合も、左記の操作を行ってください。

●下鍵盤の左端の白鍵を押さえながら、エンターを押すと、LCD下段に“ALL CLEAR?”が表示されます。データをすべて消去する場合は、[+ / YES]でカーソルを“Y”の下に移動させ、もう一度エンターを押してください。

(前ページより)

## 楽器のアサイン

[V][^]でアサイン(プログラム)する楽器を、LCD下段に表示させる。



MENU SELECT

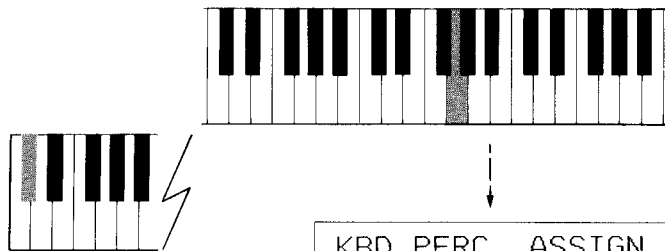
KBD PERC. ASSIGN  
02:Ride cup

03:Crash cym  
04:HH closed

⋮  
⋮

60:Castanets  
01:Ride cym

下鍵盤の左端の黒鍵を押さえながら、アサインするキーを押さえる。



KBD PERC. ASSIGN  
02:Ride cup G3

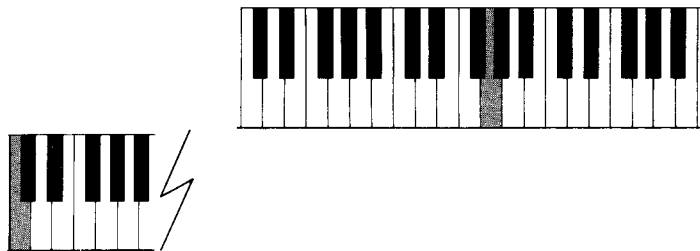
(別のキーにアサイン)  
(別の楽器をアサイン)

(解除)

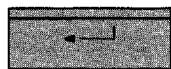
(終了)

## アサインの解除

下鍵盤の左端の白鍵を押さえながら、アサインを解除したいキーを押さえる。



エンターを押して、モードから脱出する。



ENTER

MULTI MENU  
2.RHYTHM

パネルのキーボードパーカッションのボタンをONにして、アサインしたキーを弾くと、リズム楽器が発音する。(⇒32ページ)



KEYBOARD  
PERCUSSION

●まず、アサインしたい楽器をLCD下段に表示させてください。[V]を押すたびに楽器の番号が進み、楽器が次々に切り替わります。前に戻したい時は、[^]を押してください。

●[V][^]を何度も押す替わりに、サブデータコントロール+エンターの操作で、楽器をダイレクトに選ぶこともできます。(各楽器の番号については、HXリズム一覽を参照)

●下鍵盤の一番左の黒鍵を押さえながら、アサインさせたいキーを押さえることで、その時LCDに表示させている楽器が、そのキーにアサインされます。この時、LCD下段の右側には、アサインさせたキーの音名が表示されます。

●楽器のアサインは、上鍵盤、下鍵盤(左端の白鍵と黒鍵を除く)、およびペダル鍵盤のすべてのキーに対して行うことができます。

●同じ楽器を、複数のキーにアサインさせたい場合は、下鍵盤の左端の黒鍵を押さえたまま、アサインさせる複数のキーを続けて押さえてください。

●別の楽器を別のキーにアサインさせたい場合は、[V][^]でLCD下段に表示されている楽器を替え、同様の操作を繰り返してください。ただし、ひとつのキーに複数の楽器を同時にアサインさせることはできません。

●アサインしたデータをキーごとに解除したい場合は、下鍵盤の左端の白鍵を押さえながら、解除したいキーを押さえてください。複数のキーを押さえれば、複数のデータを続けて解除することができます。

●エンターを押す前に、アサインしたキーを押さえれば、楽器音が発音し、アサインデータを確認することができます。