

第 5 章

エディット(ソング)編

ソングは、プリセット・パターンやリアル・タイム・レコードあるいはステップ・レコードで書き込まれたインターナル・パターンをつなぎ合わせてつくった1曲分のリズムです。RY30では、このソングをつくる際に単にパターンをつなぎ合わせてそれを演奏させるだけではなく、曲の途中でテンポを変化させたり、あるいは全体のベロシティを変化させたりして、より変化に富んだリズム・パートに仕上げることができます。

1

ソング入力

1 ソングとパート

パート.....ソングの作り方は、すでに基本編（P35）でも触れていますが、このソングはパートと呼ばれる単位でつくられています。パートというのは、ソングで記憶されているデータのこと、リズム・パターンもひとつのパートとして記憶されます。また、これから説明する繰り返しのためのデータ（リピート）や、曲の途中でテンポを変化させたり（テンポ・チェンジ）、ベロシティを変化させたり（ベロシティ・チェンジ）するためのデータも、ひとつのパートとして記憶されます。

	001	002	003	004	005	006
パート	パターン000	パターン001	リピート 11	パターン002	テンポ・チェンジ	パターン003
小節						

パートのデータとして入力できるものは以下の7つのタイプがあります。

パターン	PTN000~PTN199
リピート・ビギン	11
リピート・エンド	11 ×01~99 （「2」のPTN No）
アツチェレランド	+00~-99/00~99
リタルダンド	-00~-99/00~99
ボリューム・アップ	-00~-63/00~99
ボリューム・ダウン	-00~-63/00~99

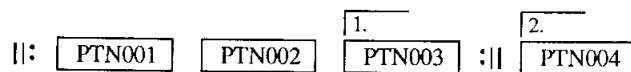
※未入力のパートではこれらのタイプが点滅します。

ただし、すでに入力してあるパートではこれらのタイプは選択できず、パラメータの変更のみが可能です。

2 リピート

リピート・パターンは楽譜で表されるのと同様に、ソングの中にリピート・スタートとリピート・エンドをつけるものです。演奏する曲のリズム・パートに繰り返す部分の多い時などは、リピート・パターンを使うとたいへん便利です。

RY30のリピート・パターンには特徴があり、これまでのリズム・マシンで入力できなかった“1”“2”カッコの入力が可能です。



リピート・エンドの入力の際に「2」としてPTN004を指定すれば、RY30はPTN001→PTN002→PTN003→PTN001→PTN002→PTN004と再生します。

ソング・エディット・レコーディングの時に指定します。

すでにソングができあがっている場合には、ジョブのインサートで挿入することができます。

パターンのリピート・ビギン

- (リピートの始まり) の設定……………【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・スライダーで、“SNG REC T
YPE=EDIT” にします。
- 【3】 [START] キーを押し、レコーディングを開始します。
- 【4】 カーソルをパートの位置に移動して、テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでリピート・ビギンを挿入するパートを選択します。
※必要ならインサートを行ってください。(参照。パートの挿入 P88)
- 【5】 [SPACE] を何度か押してイベント・タイプとしてリピート・ビギン “||” を設定し、[ENTER] を押すと、パート・ナンバーが1つ進んでリピート・ビギンが入力されます。(ソングのエディットでは、[ENTER] キーを押すことによってデータが確定します)
- 【5】 繰り返しの間に入るパターンを通常のように入力します。
(この時、テンポ・チェンジ、ボリューム・チェンジ、リピートも入力できます)

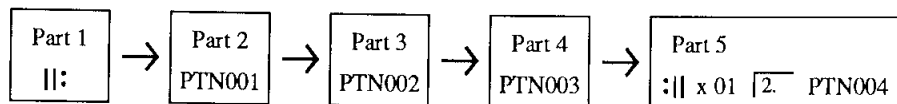
パターンのリピート・エンド

- (リピートの終わり) の設定……………【1】 リピート・ビギンの一連の操作を行った後、[SPACE] を何度か押してリピート・エンド “|| x 01” を選び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・スライダーでリピートする回数を指定して [ENTER] を押します。(|| x 01 で2回演奏されます)

※リピートの最終回に演奏するパターンを変更したい場合は、カーソルを“カッコ2”の位置に移動して、変更後のパターン・ナンバーを入力します。

例えば、

PTN001→PTN002→PTN003→PTN001→PTN002→PTN004と演奏したいときには、



と入力します。

- 【2】 全部終わったら [STOP] キーを押して終了します。

NOTE

ソング中に“≡”で戻るパート（≡）がない時や、対応するリピートがないときは演奏時には無視されます。

リピート・パターンで設定した範囲の中に、さらにリピートを設定することもできます。

（最大10回まで重ねられます）

3 テンポ・チェンジ

テンポ・チェンジの設定……………テンポ・チェンジは、ソングの途中でテンポを変化させる機能です。ソングの途中でテンポを変化させることで、徐々にテンポが速くなっていくような効果（アツチェランド）やエンディングなどで徐々にテンポが遅くなっていくような効果（リタルダンド）をつけることができます。

このテンポ・チェンジは、ソング・エディット・レコーディングの時に指定します。すでにソングができあがっている場合には、インサートで挿入することができます。

- テンポ・アップの入力……………【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】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、“SNG REC TYPE=EDIT” にします。
- 【3】 [START] キーを押し、レコーディングを開始します。
- 【4】 テンポ・アップの入力したいパートを選択します。
- ※必要ならインサートを行ってください。（参照 パートの挿入 P88）
- 【5】 [SPACE] を何度か押して、“SNG EDIT TYPE= [TEMPO+]” を選択します。
- 【6】 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、テンポの変化量と変化時間を入力し [ENTER] を押します。

変化量 T-00/00 ← 変化時間

変化量 : +00～+99（現在のテンポ値から変化時間内に変化するテンポの量を設定します）

変化時間 : 00～99（変化に必要な4分音符の数を設定します。0で瞬時に変化）

入力例：

現在のテンポ♩=120で、これを1小節（¼）後に♩=150まで速くする場合は、次のように入力します。

T+30/04

- テンポ・ダウンの入力……………【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】「INC」／「DEC」、またはデータ・エントリー・スライダーで、「SNG REC TYPE=EDIT」にします。
- 【3】「START」キーを押し、レコーディングを開始します。
- 【4】テンポ・ダウンを入力したいパートを選択します。
※必要ならインサートを行ってください。（参照。パートの挿入 P88）
- 【5】「-SPACE」を何度か押して、「SNG EDIT TYPE=「TEMPO-」」を選択します。
- 【6】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、テンポの変化量と変化時間を入力し「ENTER」を押します。

変化量 → T-00/00 ← 変化時間

変化量 : 00～-99（現在のテンポ値から変化時間内に变化するテンポの量を設定します）

変化時間 : 00～ 99（変化に必要な4分音符の数を設定します。0で瞬時に変化）

4 ベロシティ・チェンジ

ソングの途中からのベロシティ変化……………ベロシティ・チェンジは、ソングの途中から全体のベロシティを変化させることができる機能です。

このベロシティ・チェンジは、ソング・エディット・レコーディングの時に指定します。

すでにソングができあがっている場合には、インサートで挿入することができます

- ベロシティ・アップの入力……………【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】「INC」／「DEC」、またはデータ・エントリー・スライダーで、「SNG REC TYPE=EDIT」にします。
- 【3】「START」キーを押し、レコーディングを開始します。
- 【4】ベロシティ・アップを入力したいパートを選択します。
※必要ならインサートを行ってください。（参照。パートの挿入 P88）
- 【5】「-SPACE」を何度か押して、「SNG EDIT TYPE=「VELOCITY」」を選択します。
- 【6】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、ベロシティ・アップの変化量と変化時間を入力し「ENTER」を押します。

変化量 → V+00/00 ← 変化時間

変化量 : +00～+63（現在のオフ・セット値から変化時間内に变化するベロシティのオフ・セット量を設定します）

変化時間 : 00～ 99（変化に必要な4分音符の数を設定します。0で瞬時に変化）

入力例：

現在のベロシティのオフ・セット値が-20のとき、これを1小節（¼）後に元のパターンで指定されているベロシティに戻す場合は次のように入力します。

V +20/04

- ベロシティ・ダウンの入力……………【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】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、“SNG REC TYPE=EDIT” にします。
- 【3】 [START] キーを押し、レコーディングを開始します。
- 【4】 ベロシティ・ダウンを入力したいパートを選択します。
- ※必要ならインサートを行ってください。（参照。パートの挿入 P88）
- 【4】 [SPACE] を何度か押して、“SNG EDIT TYPE= [VELOC-]” を選択します。
- 【5】 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、ベロシティ・ダウンの変化量と変化時間を入力し [ENTER] を押します。

変化量 → V --00/00 ←変化時間

変化量： --00～-63（現在のオフ・セット値から変化時間内に变化するベロシティのオフ・セット量を設定します）

変化時間： 00～ 99（変化に必要4分音符の数を設定します。0で瞬時に変化）

※これらの設定をしても、ボイス・パラメータのベロシティ・センシティビティが0に設定されているボイスについては効果がかりません。

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

ソング・エディット・ジョブについて……ソング・エディットには、効率よく作業をするために、5つのソング・エディット・ジョブが設けられています。

ソング・エディット・ジョブ一覧……

JOB 01	DELETE PART	パートの削除
JOB 02	INSERT PART	パートの挿入
JOB 03	COPY PART	パートのコピー
JOB 04	INITIAL TEMPO	イニシャル・テンポの設定
JOB 05	NAME	ソング・ネームの設定

これらのジョブに入るには、ソング・エディット・レコーディング中に、[PAGE+]／[PAGE-]、または [PAGE]・テンキー+[ENTER] で呼び出すことができます。
※デモ曲が選択されている場合には、これらのジョブを使うことはできません。

1 パートの削除 JOB・01・DELETE PART

【1】ソング・エディット・レコーディングの最中に、[PAGE] キーを押して、デリート・パートの表示にします。

```
SNG>01:DEL PART?
      from 000 to 000
```

【2】カーソルを移動し、削除する範囲をテンキー、[INC]／[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで入力する。

【3】[ENTER] を押すと、“Sure” と聞いてきますので、もう一度 [ENTER] を押して実行します。指定された範囲のパートが削除され、それに続くパートが順次詰められます。

※実行しない場合は [EXIT] を押してください。

2

パートの挿入

JOB・02・INSERT PART

- 【1】ソング・エディット・レコーディングの最中に、[PAGE] [0] [2] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押して、インサート・パートの表示にします。

SNG>02:INS PART?

001

- 【2】カーソルを移動し、挿入するパートをテンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで入力する。
- 【3】[ENTER]を押すと、“Sure”と聞いてきますので、もう一度[ENTER]を押して実行します。指定された位置に未入力のパートが挿入されそれ以降のパートが順次1つずつずれます。
- ※実行しない場合は[EXIT]を押してください。

3

パートのコピー

JOB・03・COPY PART

- 【1】ソング・エディット・レコーディングの最中に、[PAGE] [0] [3] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押して、コピー・パートの表示にします。

SNG>03:CPY PART?

001 - 001 ÷ 001

- 【2】カーソルを移動し、コピーするパートをテンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで入力する。
- 【3】[ENTER]を押すと、“Sure”と聞いてきますので、もう一度[ENTER]を押して実行します。
- ※実行しない場合は[EXIT]を押してください。
- ※コピーを行うと、コピー先のパートが書き替えられ、元にあったデータは消えてしまいます。

4 **イニシャル・テンポの設定** JOB・04・INITIAL TEMPO

ソングごとに、演奏させたい初期テンポを設定します。

- 【1】ソング・エディット・レコーディングの最中に、[PAGE] [0] [4] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押して、イニシャル・テンポの表示にします。

```
SNG>04:INIT. TEMPO  
OFF ♩=120
```

- 【2】カーソルを移動し、イニシャル・テンポ・オン／オフを、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで入力する。
※オフの場合は、前の画面で設定されていたテンポで演奏されます。
- 【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・スライダーでイニシャル・テンポを入力します。
- 【4】[EXIT] を押してソング・エディットの画面に戻ります。

5 **ソング・ネームの設定** JOB・05・NAME

- 【1】ソング・エディット・レコーディングの最中に、[PAGE] [0] [5] [ENTER] と（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回）押して、ネームの表示にします。

```
SNG>05:NAME  
[ _ ]
```

- 【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・スライダーでソング・ネームを入力します。
（6文字。P32 パターン・ネームの書き方参照）
- 【4】[EXIT] を押してソング・エディットの画面に戻ります。

3

ソング単位の管理

● ソング・モードの補助機能

RY30では、ソング全体を管理・制御する補助機能をソング・モードに5つ設けました。

ソング・モードのジョブ一覧……………

JOB 01	SONG SELECT	ソング（曲）の選択
JOB 02	SONG CLEAR	ソング（1曲）の消去
JOB 03	SONG COPY	ソングのコピー
JOB 04	CLEAR ALL	全ソング（全曲）の消去
JOB 05	USED MEMORY	ソング・メモリーの使用量の表示

ソング・モードには、「SONG」キーを押すことによって入ります。

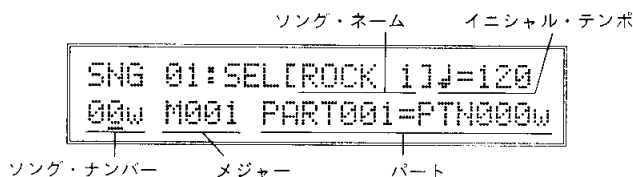
1

ソングの選択

JOB・01・SONG SELECT

ソングを選ぶ……………

- 【1】「SONG」キーを押してソング・モードに入ります
この時、ディスプレイには次のように表示されます。



※ソング・ナンバー、ソング・ネーム、イニシャル・テンポ、メジャー、パートを表示します。

すでにデータが書き込まれている場合には、ソング・ナンバーの後ろに“w”が表示されます。

- 【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の選択を行います。

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

（SNG00～SNG19は通常のソング、SNG20、SNG21はデモ曲です。）

- 【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・スライダーで、メジャー、パートを指定してから、「[STOP/CONTINUE]」キーを押すことにより、曲の途中からでも演奏を始めることができます。

2 **ソングの消去** JOB・02・SONG CLEAR

ソングのクリア……………【1】 [SONG] キーを押し、[PAGE] [0] [2] [ENTER] と（または、[PAGE -] / [PAGE -] を数回）押します。

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

- 【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ソングを選びます。
- 【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、以前のソングは消えます。実行しない場合は、[EXIT] キーを押してください。

NOTE

空のソングは消去することができません。

3 **ソングのコピー** JOB・03・SONG COPY

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

```
SNG 03: COPY ?  
00w → 00w
```

- 【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・スライダーで、コピー元の（ソース）ソングを選びます。
- 【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・スライダーで、コピー先の（ディスティネーション）ソングを選びます。
- 【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、コピーは完了します。実行しない場合は、[EXIT] キーを押してください。

NOTE

空のソングはコピーすることができません。

4 全ソングのクリア JOB・04・CLEAR ALL

RY30本体内の20ソング全てをクリアします。

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

SNG 04:CLR ALL ?

- 【2】 [ENTER] キーを押すと、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。

5 ソング・メモリーの使用度表示

JOB・05・USED MEMORY

このジョブでは、ソング・メモリーの使用状況をパーセンテージで表示します。

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

SNG 05:USED MEMORY
090%

第 6 章

その他の機能 (ユーティリティ)編

RY30のリズム作成機能はこれまでの章で述べてきた通りですが、それ以外にも、RY30の操作性や使い勝手を高める機能がいくつか用意されています。RY30を徹底的に使いこなすためのこれらの付加機能をこの章で紹介しましょう。

1 キー・マクロの機能

RY30には、複数のキー操作を1つにまとめることのできるキー・マクロの機能があります。このキー・マクロに使用頻度の高いキー操作をプログラムしておけば、作業もスピーディーに進めることができます。

（RY30には、お買い上げの時点で特に使用頻度の高いキー操作をプリセットしてあります。P121のマクロ・ファンクション（デフォルト）をご覧ください。）

- キー・マクロのレコーディング……………【1】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで“TYPE=RECORD”を選択します。
- 【2】 [MACRO REC] キーを押し、テンキーでマクロ・ナンバーを設定します。
（0～9の10タイプ、マクロを作成することができます）
- 【3】 [ENTER] を押すと通常の表示（前の表示）に戻り、ディスプレイ右上に“M”が表示されます。この表示が出ているときが、マクロ・レコーディングされているときです。
- 【4】 プログラムしたいキーを実際に操作します。（50ステップまで記憶できます）
※キー・マクロのレコーディング中に [START] または [STOP/CONTINUE] キーを押すと、[START] または [STOP/CONTINUE] を記録してその時点でレコーディングを終了します。（[REC] キーは記録することができます）
※データ・エントリー・スライダー、パッドは記録することができません。
- 【5】 再度 [MACRO REC] を押してレコーディングを終了します。

キー・マクロ・ビュー……………レコーディングしたキー・マクロのデータを、1ステップずつ確認しながら見ることができます。

- 【1】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで“TYPE=VIEW”を選択し、[ENTER] を押します。
- 【2】 [MACRO REC] キーを押し、テンキーでマクロ・ナンバーを設定します。
（0～9の10タイプ、マクロを確認することができます）
- 【3】 テンキー、[INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーでステップを指定します。
- 【4】 再度 [MACRO REC] を押して終了します。

- キー・マクロ・ネームの設定……………【1】 [MACRO REC] を押してからテンキーでマクロ・ナンバーを設定します。
- 【2】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで“TYPE=NAME”を選択し、[ENTER] を押します。
- 【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・スライダーで、マクロ・ネームを入力します。
- (10文字。P32 パターン・ネームの書き方参照)
- 【4】 再度 [MACRO REC] を押して設定を終了します。

- キー・マクロの実行……………【1】 [MACRO] キーを押し、そのマクロ・ナンバーと同じナンバーをテンキーで指定して実行します。(0～9の10タイプ、マクロを実行することができます)

※テンキーを押す前に、[INC]/[DEC] キーによってマクロ・ネームを見ることができますので、これによりどのマクロを実行するか確認することができます(ここで [ENTER] キーを押して実行することもできます)。また、この時 [EXIT] を押すと元の画面に戻ります。

2

ユーティリティ・モード

● ユーティリティ・モードの機能

ユーティリティ・モードはいろいろな付加機能を持ったモードで、下記のような項目（ジョブ）があります。

ユーティリティ・モードの一覧……………

JOB01 CARD LOAD	カード・データのロード
JOB02 CASSETTE	カセットに関する機能
-01: SAVE	セーブ
-02: VERIFY	ベリファイ
-03: LOAD	ロード
JOB03 MIDI	MIDIに関する機能
-01: CHANNEL MESSAGE	チャンネル・メッセージの設定
-02: RECEIV CH	受信チャンネルの設定
-03: TRANS CH (ALL)	全送信チャンネルの設定
-04: TRANS CH (VOICE)	ボイスごとの送信チャンネルの設定
-05: SEL N.TBL	ボイス・ノート・アサイン・テーブルの選択
-06: SET N.TBL	ボイス・ノート・アサイン・テーブルの設定
-07: COPY	ボイス・ノート・アサイン・テーブルのコピー
-08: CLEAR	ボイス・ノート・アサイン・テーブルの消去
-09: PITCH NOTE	ピッチ・ノート・アサインの設定
-10: PTN NOTE	パターン・ノート・アサインの設定
-11: DEVICE NUMBER	デバイス・ナンバーの設定
-12: TRANSMIT BULK	バルク・データの送信
-13: OPTION PARAMETER	コントロール・チェンジの設定
JOB04 SYSTEM	システムに関する機能
-01: SYNC CLOCK	シンク・クロックの設定
-02: PAD VEL CURVE	ベロシティ・カーブの設定
-03: FIXED VELOCITY	フィックスド・ベロシティの設定
-04: WHEEL	ホイール・レンジの設定
-05: LOAD PRESET VOICE	プリセット・ボイスのロード

1 カード・データのロード JOB・01・CARD LOAD

別売のウェーブ・カードのボイス・データとシーケンス・データ（デモ演奏）を、本体内にロードします（カードのウェーブを使用する場合は、最低限ボイス・データをロードする必要があります）

【1】 [UTILITY] キーを押してジョブ01を選びます。

```
UTL 01:LOADCARD?  
TYPE = VOICE
```

【2】 [INC]/[DEC]、またはデータ・エントリ・スライダーでロードのタイプを選択します（VOICE/VOICE&SEQ）

【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

NOTE

専用カードでないと“VOICE&SEQ”は選択できません。

また、専用カードの他に、SY・TG/77・55用のカードも使用できますが、RY30用のボイス・データやパッド・バンク・データ、デモ曲などは入っていません。ただしボイスおよびパッド・バンクのデータはRY30が自動的に作成しますので、すぐに音を聞くことができます。

また、ヤマハ以外の制作によるカードにつきましては、動作の保証はできません。

NOTE

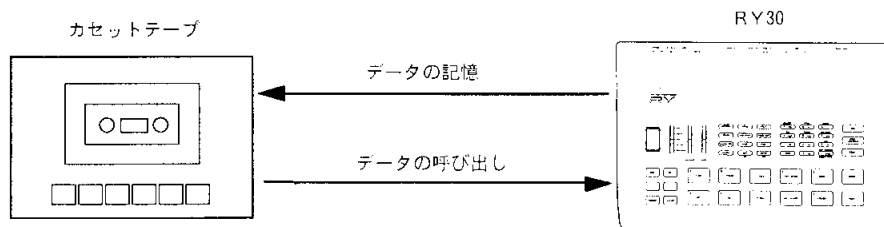
シーケンス・データをロードすると、本体上でプログラムされているパターンやソングのデータは消去されてしまいます。必要であればセーブを行っておいてください。

また、カードからボイス・データをロードすると、本体のインターナル/カード兼用エリアにあったボイス・データ（C00～C31）、パッド・バンク・データ（12～15）は消去されてしまいます。必要であればセーブを行っておいてください。

2 カセットに関する機能 JOB・02・CASSETTE

カセット（データ・レコーダー）へのデータの保存

外部メモリー……………パターン、ソング、ボイスなどのデータは、RY30本体にもメモリーされ、電源を切ってもその内容は消えませんが、より多くのデータをメモリーするには、カセット・テープなどの外部メモリーを使用することになります。また、これらのデータはロードすることにより、いつでも呼び出すことができます。



セーブとロード……………RY30本体内部メモリー・データを外部メモリーへ記憶させることをセーブ（SAVE）と呼び、逆に外部メモリー・データを本体内に呼び戻すことをロード（LOAD）と呼びます。

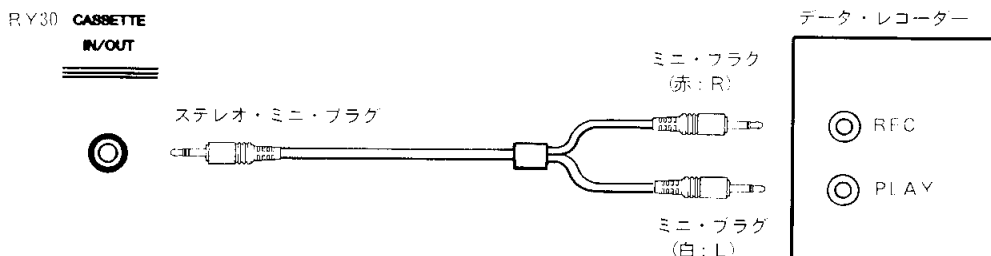
セーブできるデータの種類……………外部メモリーにセーブ（記憶）できるのは以下のデータです。

- 1) パターン・データ
 - 2) ソング・データ
 - 3) ボイス・データ
 - 4) セットアップ・データ
- この2つを合わせてシーケンス・データと呼びます。
- エディットした音色に関するデータです。
- RY30の各種のセッティング・データです。
- ※これらは一括してセーブ、ロードされます。

使用するカセット・レコーダー、

カセット・テープ……………カセット・レコーダーは、できるだけ市販のコンピュータ用のデータ・レコーダーを使用してください。オーディオ・テープ・レコーダーでは、ロードできにくい場合があります。また、カセット・テープは市販のオーディオ・カセット・テープを使用してください。ただし、120分用など長時間用テープはテープの厚さが薄いため、ご使用にならないでください。

データ・レコーダーの接続……………データ・レコーダーとの接続は、カセット・レコーダー・ケーブル（ステレオ・ミニ・ミニ・L/Rのケーブルを、電気店等でお買い求めください）で、以下に行います



- 【1】カセット・レコーダー・ケーブルのステレオ・ミニ・プラグをRY30のリア・パネルのCASSETTE端子に接続します。
- 【2】カセット・レコーダー・ケーブルのもう一方の端子をデータ・レコーダーのREC、PLAY端子に接続します。

カセット・モードへの入り方……………（操作）〔UTILITY〕〔PAGE〕〔0〕〔2〕〔ENTER〕と、（または、〔PAGE-〕／〔PAGE+〕を数回）押してジョブ02を選びます。

UTL 02: CASSETTE ?

さらに、カセット・モードの3つの機能に入るには

〔ENTER〕〔PAGE〕〔0〕〔1〕〔ENTER〕	SAVE
〔ENTER〕〔PAGE〕〔0〕〔2〕〔ENTER〕	VERIFY
〔ENTER〕〔PAGE〕〔0〕〔3〕〔ENTER〕	LOAD

または、〔ENTER〕を押してから〔PAGE-〕／〔PAGE+〕を数回押します。

JOB・02-01・SAVE

- セーブの仕方……………
- 【1】まず、データ・レコーダーの接続（P98）に従ってデータ・レコーダーを接続し、カセット・テープをセットします。
 - 【2】〔UTILITY〕キーを押し〔PAGE〕〔0〕〔2〕〔ENTER〕と（または、〔PAGE-〕／〔PAGE+〕を数回）押し、ジョブ02・CASSETTE?を呼び出します。
 - 【3】〔ENTER〕キーを押して、カセット・モード・ジョブ01・SAVE?を出します。

UTL>01:SAVE ?

- 【4】データ・レコーダーを録音状態にしてスタートさせてから〔ENTER〕キーを押すと、“Cassette Saving Now!”の表示になりセーブが始まります。

※もし、中断させたい場合は〔STOP／CONTINUE〕キーを押してください。
ディスプレイ下段に“Break!”と出たら中断されました。

- 【5】セーブが完了すると“Complete!”と表示されます。
- 【6】データ・レコーダーをストップさせます。
- 【7】“EXIT”キーで、カセット・モードから抜けることができます。

JOB・02-02・VERIFY

ベリファイの仕方……………セーブしたデータが正しく記録されているかをチェックするための機能です。

- 【1】セーブが完了したら、カセット・テープを巻き戻してデータの頭出しを行います。
- 【2】[UTILITY]キーを押し[PAGE] [0] [2] [ENTER]と（または、[PAGE+] [PAGE] を数回）押し、ジョブ02・CASSETTE?を呼びます。
- 【3】[ENTER]、[PAGE+] を押して、カセット・モード・ジョブ02・VERIFY?を出します。

```
UTL>02:VERIFY ?
```

- 【4】データ・レコーダーを再生状態にしてスタートさせてから [ENTER] キーを押すと“Cassette Verifying Now”の表示になり、ベリファイが始まります。
- 【5】データ・レコーダーを再生します。
※もし、中断させたい場合は[STOP/CONTINUE]キーを押してください。
ディスプレイ段に“Break!”と出たら中断されました。
- 【6】ベリファイが完了すると“Verify OK”という表示に変わります。
※エラー・メッセージが出た場合は、エラー・メッセージ一覧表（P114）を参照してください。
- 【7】データ・レコーダーをストップさせます。

JOB・02-03・LOAD

ロードの仕方……………ロードを行うと、それまでRY30本体内存りに記憶されていたデータはすべて消え、新しいデータと入れ替わりますので、消えてもかまわないデータかどうかを確認してからロードを行うようにしてください。

- 【1】接続の方法に従ってデータ・レコーダーを接続し、ロードしたいデータが入力されているカセット・テープをセットして頭出しを行います。
- 【2】[UTILITY]キーを押し[PAGE] [0] [2] [ENTER]と（または、[PAGE+] [PAGE] を数回）押し、ジョブ02・CASSETTE?を呼びます。
- 【3】[ENTER]、[PAGE] [0] [3] [ENTER]と押して、カセット・モード・ジョブ03・LOAD?を出します。

```
UTL>03:LOAD ?
```

- 【4】[ENTER]を押すと、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]を押すと“Cassette Loading Now”と表示が変わり、ロードが開始されます。

【5】データ・レコーダーを再生します。

※もし、中断させたい場合は「STOP/CONTINUE」キーを押してください。
ディスプレイ下段に「Break!」と出たら中断されました。

【6】ロードが完了すると「Complete!」と表示されます。

※エラー・メッセージが出た場合は、エラー・メッセージ一覧表 (P114) を参照してください。

【7】データ・レコーダーをストップさせます。

【8】「EXIT」キーで、カセット・モードから抜けることができます。

3 MIDIに関する機能

JOB・03・MIDI

MIDIモードの設定.....MIDI (Musical Instrument Digital Interface) とは、音楽を演奏する上で必要なさまざまなデータをお互いに楽器間でやり取りしたり、外部に記憶させることのできる世界統一の規格です。

例えば、SY77などのMIDI規格に対応したシンセサイザーの鍵盤からRY30を演奏する (RY30を弾く)、パターンを入力する (鍵盤で打ち込む)、また反対に、RY30で他のシンセサイザーを演奏させる (RY30がシーケンサーに変身)、さらにQXシリーズなどのシーケンサーとRY30を同期させるといったことが可能になります。

RY30はMIDIに対応した他の楽器と組み合わせることによって、演奏の表現、スタイルの可能性が大きく広がります。

MIDIモードのジョブへは、次の手順で入ります。

(操作) 「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「3」 「ENTER」 × 2回押す

JOB・03-01・CHANNEL MESSAGE

チャンネル・メッセージの設定.....このジョブでは、MIDIのチャンネル情報 (鍵盤の演奏情報など) を送受信するかどうかを決めます。

【1】「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「3」 「ENTER」 を2回押し、MIDIモードに入ります。

【2】ディスプレイ画面は次のような表示になります。

```
UTL>01:CHANNEL MESSAGE
ON_
```

【3】「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。

JOB・03-02・RECEIV CH

受信チャンネルの設定.....このジョブでは、MIDIの受信チャンネルを決めます。

【1】「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「3」 「ENTER」 を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、「PAGE+」/「PAGE-」を数回押して「ENTER」)

- 【2】 [PAGE] [0] [2] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します)

```
UTL>02:RECEIV CH)TYPE (
01 = VOICE
```

- 【3】 テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで受信チャンネルを選び、カーソルを移動して、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで受信タイプを設定します。

("OFF" "VOICE" "PITCH" "PTN")

OFF : MIDIを受信しません。

VOICE : 各ボイスにノート・ナンバーを割り当てるモードで、鍵盤上にいろいろな音色を並べることができます。

ボイスとノート・ナンバーの割り当ては、ジョブ03-05・ボイス・ノート・アサイン・テーブルで選択されているテーブルによって決まります。

PITCH : ノート・ナンバーによって、指定されている音色の音程が変化します。

音色は、ジョブ03-09・ピッチ・ノート・アサインで指定します。

PTN : ノート・ナンバーまたはプログラム・チェンジ情報でパターン番号を切り替えるモードで、これを使うことによりパターン・プレイ中に、次に演奏するパターンを外部キーボードなどで切り替えることができます。ノート・ナンバー (プログラム・チェンジ) とパターン番号の割り当ては、ジョブ03-10・パターン・ノート・アサインで設定します。

タイプは各チャンネルごとに設定でき、複数のチャンネルを受信することができます。例えば、ch1=VOICEにしてドラム・セットを鳴らし、ch2=PITCHにしてエレクトリック・タムをアサインして音程を付けて鳴らすことが可能です。

JOB・03-03・TRANS CH (ALL)

全送信チャンネルの設定……………このジョブでは、RY30のすべてのボイスに対するMIDI送信チャンネルを同時に設定します。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します)

- 【2】 [PAGE] [0] [3] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します)

"ALL=01" が、RY30の基本的なMIDIチャンネルです。(各ボイスについては、JOB04で設定します)

```
UTL>03:TRANS CH?
ALL = 01
```

- 【3】 テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで送信チャンネル (01~16ch) を設定して、[ENTER] を押すと、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] を押してください。この時 [EXIT] を押すとキャンセルされます。

JOB・03-04・TRANS CH (VOICE)

ボイスごとの送信チャンネル設定……………このジョブでは、ボイスごとに送信チャンネルを設定します。この設定をすることによってボイスごとにMIDI楽器を別々に設定することができます。ボイスごとに、そのボイスと同時に鳴らすMIDI楽器を設定することが可能です。または、RY30をシーケンサーのように使用することも可能です。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押しして [ENTER])
- 【2】 [PAGE] [0] [4] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押しします)

```

UTL>04:TRANS CH )CH  (
                   Hat Off1= 01
    
```

- 【3】 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、ボイスを選択します。
 - 【4】 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、送信チャンネルを入力します。(01~16ch)
- ※楽器キーを使用すれば、カーソルがどちらにあってもボイスのセットが可能です

JOB・03-05・SEL N.TBL

ボイス・ノート・アサイン・

テーブルの選択……………このジョブでは、ジョブ03-06で設定したボイス・ノート・アサイン・テーブル(外部キーボードでボイスを発音させるための鍵盤(ノート・ナンバー)の位置:4種類記憶できます)を選択することができます。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押しして [ENTER])
- 【2】 [PAGE] [0] [5] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押しします)

```

UTL>05:SEL N.TBL
NOTE0
    
```

- 【3】 テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、アサインテーブル(0~3)を選択します。

NOTE

RY30の演奏をMIDI出力する場合にも、ここで指定されているボイス・ノート・アサイン・テーブルに従って各楽器に対応するノート・ナンバーが決められます。RY30のデータを外部のシーケンサーに録音して再びRY30を鳴らす場合には、工場出荷時にテーブル0で設定されているような、すべての楽器をノート・ナンバーが1対1でアサインされているテーブルを使用してください。

JOB・03-06・SET N.TBL

ボイス・ノート・アサイン・

テーブルの設定.....このジョブでは、ジョブ03-02・レシーブ・チャンネルで“VOICE”のタイプで受信する状態の時のそれぞれの音色（ボイス）に対応するノート・ナンバー（鍵盤の位置）を自由に設定することができます。

また、別の音色で同じノート・ナンバーを指定することもできます。この場合は、そのノート・ナンバーの鍵盤を弾くと設定した複数のボイスが同時に鳴ります。

ノート・ナンバーのセッティング（テーブル）は1種類（0～3）つくることができます。

※テーブルの選択はジョブ03-05・ボイス・ノート・アサイン・テーブルの選択で行います。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。（または、[PAGE+] [PAGE-] を数回押しして [ENTER]）
- 【2】 [PAGE] [0] [6] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。（または、[PAGE+] [PAGE-] を数回押しします）

```
UTL>06:SET N.TBL>NOTE (
NOTE0 Hat Off1=A#0 (034)
```

- 【3】 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・スライダーでボイスを選択します。
- ※楽器キーを使用すれば、カーソルがどちらにあってもセットが可能です。
- 【4】 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・スライダーでノート・ナンバー（C₀～G₈）を設定します。

※設定後は、ボイス・ノート・アサイン・テーブルを変更するまで、設定したノートに従ってボイスが発音されます。

JOB・03-07・COPY

ボイス・ノート・アサイン・

テーブルのコピー.....このジョブでは、ジョブ03-06・ボイス・ノート・アサイン・テーブルの設定で作成したテーブルを別のテーブルにコピーします。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。（または、[PAGE+] [PAGE-] を数回押しして [ENTER]）
- 【2】 [PAGE] [0] [7] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。（または、[PAGE+] [PAGE-] を数回押しします）

```
UTL>07:COPY ?
NOTE0 → 0
```

- 【3】 コピー先（デスティネーション）のテーブル・ナンバーを指定します。確認して [ENTER] を押すと、“Sure”とメッセージが出ます。良ければ、もう一度 [ENTER] を押してください。この時 [EXIT] を押すと、キャンセルできます。

JOB・03-08・CLEAR

ボイス・ノート・アサイン・

テーブルの消去……………このジョブは、特定のボイス・ノート・アサイン・テーブルのデータを消去（OFF）することができます。この機能を利用すれば、必要なボイスだけをアサインしたテーブルを、簡単に作ることができます。

※この作業をするときは、必ず、ジョブ03-05・ボイス・ノート・アサイン・テーブルの選択を行ってからにしてください。

【1】「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「3」 「ENTER」 を2回押し、MIDIモードに入ります（または、「PAGE」 「PAGE」 を数回押しして「ENTER」）

【2】「PAGE」 「0」 「8」 「ENTER」 と押すと、次のような表示になります。（または、「PAGE」 「PAGE」 を数回押しします）

```
UTL>08: CLEAR ?
NOTE0
```

【3】消去するテーブル・ナンバーが表示されます。確認して「ENTER」を押すと、「Sure」とメッセージが出ます。良ければ、もう一度「ENTER」を押してください。この時「EXIT」を押すと、キャンセルできます。

JOB・03-09・PITCH NOTE

ピッチ・ノート・アサインの設定……………ひとつのMIDIチャンネルをひとつのボイスに対応させて、ノート・ナンバーはそのボイスのピッチに対応して発音されるのが、ピッチ・ノート・アサインです。

従って、特定のボイス（ジョブ03-02でピッチで受信指定してあるチャンネル：P101 ジョブ03-02・受信チャンネルの設定参照）に音程をつけての演奏が可能になります。ここでは各チャンネルのボイスの割当を行います。

※ただし発音音域はC₃～C₆の範囲です（C₄がセンターです）

【1】「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「3」 「ENTER」 を2回押し、MIDIモードに入ります（または、「PAGE」 「PAGE」 を数回押しして「ENTER」）

【2】「PAGE」 「0」 「9」 「ENTER」 と押すと、次のような表示になります（または、「PAGE」 「PAGE」 を数回押しします）

```
UTL>09: PTCH NOTE>CH  (
      01 = Spx Base
```

【3】楽器キー、「INC」/「DEC」、またはデータ・エントリー・スライダーでボイスを設定します。

※この時の音程は、VOICE EDIT機能で設定された値に対するOFFSET値です。つまり、VOICEデータで設定した値がC₄になり、それを基準とした音程になります。

JOB・03-10・PTN NOTE

パターン・ノート・アサインの設定……………このジョブでは、ジョブ03-02の受信チャンネルの設定で“PTN”タイプに割り当てられたチャンネルで受信されたノート・ナンバーと、パターン・ナンバーを一致させてパターンを演奏させることを設定します。また、プログラム・チェンジによってもパターン・ナンバーをコントロールすることができます。たとえば、リアル・タイムでソング・レコード中に外部よりノート・ナンバーを送信することにより、次のパターン・ナンバーを設定することができます。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押して [ENTER])
- 【2】 [PAGE] [1] [0] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します)

```

UTL>10:PTN NOTE >TYPE <
PRG _      000 ÷ 000w
    
```

- 【3】 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、パターンをノート・ナンバーとプログラム・チェンジのどちらでコントロールするか設定します。
- 【4】 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、対応するノート・ナンバーもしくはプログラム・チェンジ番号を設定します。
- 【5】 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、対応するパターン・ナンバーを設定します。

JOB・03-11・DEVICE NUMBER

デバイス・ナンバーの設定……………RY30はシステム・エクスクルーシブ情報を送受信することによって、リズム・パターンやソング、ボイスなどのデータ（バルク・データ）を外部に送ることができます。このジョブでは、システム・エクスクルーシブ情報を送受信するかどうか、また、送受信する場合のチャンネル（デバイス・ナンバー）を設定します。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押して [ENTER])
- 【2】 [PAGE] [1] [1] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します)

```

UTL>11:DEVICE NUMBER
                                01
    
```

- 【3】 [INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。
(OFF 01~16ch ALL)

※ALLに設定した場合、受信は1~16のいずれでも行われます。また、送信はデバイス・ナンバー1で行われます。

※デバイス・ナンバーがOFFに設定されている場合、バルク・データの送受信は行われません。

※バルク・データの受信は、プレイ／レコード中、コマンド実行中以外の時に可能です。

JOB・03-12・TRANSMIT BULK

バルク・データの送信……………このジョブは、バルク・データを他のMIDI機器に送る働きをします。

例えば、QX 3などにRY30のデータを保存することや、もう一台のRY30にデータを送ることができます。

【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押して [ENTER])

【2】 [PAGE] [1] [2] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します)

```
UTL>12:TRANSMIT BULK ?
Type=All _
```

【3】 [INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、送信のタイプを選びます。(All, Voice)

Voiceを選んだ場合、ソース(送信したいボイス)とデスティネーションのボイス・ナンバーを [INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで設定します。

※デスティネーションとして、カード・ボイスを設定することはできません。

【4】 [ENTER] を押すと、“Transmitting Bulk Dump!” としばらく表示され、“Complete!” がでたら、送信完了です。

※送信されるデータは以下の通りです。

All	パターン・データ
	ソング・データ (ソング名、初期テンポを含む)
	ボイス・データ (VOICE EDIT機能で設定される全て)
	セット・アップ・データ (MIDI機能、パッド・バンク機能で設定される全て)
Voice	インターナルで作成した1ボイスのデータ、またはカード・ボイス・データです

JOB・03-13・OPTION PARAMETER

コントロール・チェンジの設定……………このジョブでは、各ボイスに付加されるオプション・パラメータ(ホイールのデータなど)の送受信を可能(“ON”)にするか、不可能(“OFF”)にするかを設定します。

【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [3] [ENTER] を2回押し、MIDIモードに入ります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押して [ENTER])

【2】 [PAGE] [1] [3] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。(または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します)

```
UTL>13:OPTION PARAMETER
ON _
```

【3】 [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。

4 システムに関する機能

JOB・04・SYSTEM

システム・モードについて……………このモードのジョブは、RY30全体に関する付加的な働きを行う機能を持っています。

システム・モードからさらに各ジョブに入るには次のような操作をします。

(操作) 「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「4」 「ENTER」 × 2回押す (または、「PAGE」 「ENTER」 「PAGE」 「ENTER」 を数回押して「ENTER」)

JOB・04-01・SYNC CLOCK

シンク・クロックの設定……………このジョブでは、MIDIで他のシーケンサーやリズム・マシンなどに接続して使用するとき、同期演奏させるか、同期演奏させないかという設定を行います。

例えば、シーケンサーとRY30を接続し、シーケンサーの方でコントロールを行う場合には、“MIDI” に設定します。

また、RY30の方でスタート・ストップを行う場合は、“INTERNAL” にします。

【1】 「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「1」 「ENTER」 を2回押し、システムモードに入ります。(または、「PAGE」 「PAGE」 を数回押して「ENTER」)

【2】 「PAGE」 「0」 「1」 「ENTER」 と押すと、次のような表示になります。(または、「PAGE」 「PAGE」 を数回押します)

```
UTL>01:SYNC CLOCK
INTERNAL
```

【3】 「INC」 「DEC」、またはデータ・エントリー・スライダーでシンクを設定します。(“INTERNAL” “MIDI”)

※同期演奏させないときは、“INTERNAL” に設定しておいてください。

“MIDI” になっていると、テンポを変更することができません。また、MIDIクロックが送られて来ないと、演奏もできません。

JOB・04-02・PAD VEL CURVE

ペロシティ・カーブの設定……………このジョブでは、パッドのセンシティブティの効き具合を、3段階に調節することができます。

- 0 : NORMAL : 普通
- 1 : EASY : 簡単に強いペロシティにすることができます
- 2 : WIDE : センシティブティの効き具合の幅がひろくなります

【1】 「UTILITY」 「PAGE」 「0」 「4」 「ENTER」 を2回押し、システムモードに入ります。(または、「PAGE」 「PAGE」 を数回押して「ENTER」)

- 【2】 [PAGE] [0] [2] [ENTER] と押すと、次のような表示になります（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します）

```

UTL>02:PAD VEL CURVE
      0 (NORMAL)
  
```

- 【3】 テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、ベロシティ・カーブを設定します。（0 : NORMAL, 1 : EASY, 2 : WIDE）

JOB・04・03・FIXED VELOCITY

フィックスド・ベロシティの設定……………このジョブでは、センシティビティ・オフの時に楽器キーを叩いたときに出力されるベロシティの値を設定します。
センシティビティ・オンの時は無効になります。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [4] [ENTER] を2回押し、システムモードに入ります（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押してから [ENTER]）
【2】 [PAGE] [0] [8] [ENTER] と押すと、次のような表示になります（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します）

```

UTL>03:FIXED VELOCITY
      122
  
```

- 【3】 テンキー、[INC] / [DEC]、またはデータ・エントリー・スライダーで、数値を設定します（1～127：数値が大きくなるほど、大きく出力されます）

JOB・04・04・WHEEL

ホイール・レンジの設定……………このジョブでは、ホイールによってコントロールされるデータのレンジを設定します。

- 【1】 [UTILITY] [PAGE] [0] [4] [ENTER] を2回押し、システムモードに入ります（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押して [ENTER]）
【2】 [PAGE] [0] [4] [ENTER] と押すと、次のような表示になります（または、[PAGE+] / [PAGE-] を数回押します）

```

UTL>04:WHEEL    >RANGE(
Pitch    x1
  
```

- 【3】 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、パラメータとレンジを設定します

(PARAMETER : PITCH, DECAY, PAN, FILTER, BALANCE)
(RANGE : ×1, ×2, ×4)

JOB・04-05・LOAD PRESET VOICE

プリセット・ボイスのロード……………RY30には、内蔵ウエーブを使ってプログラムされたボイスが96ボイス、プリセットされています。このプリセット・ボイスをインターナル・メモリー（00～95）に一度に呼び出してロードします。

- 【1】 「UTILITY」 [PAGE] [0] [1] [ENTER] を2回押し、システム・モードに入ります。（または、[PAGE+] [PAGE+] を数回押して [ENTER]）
- 【2】 [PAGE] [0] [5] [ENTER] と押すと、次のような表示になります。（または、[PAGE+] [PAGE+] を数回押します）

UTL>05:LOAD
PRESET VOICE ?

- 【3】 [ENTER] キーを押すと、ディスプレイ右上「Sure」と確認のメッセージが表示されます。確認したら、もう一度 [ENTER] キーを押します。
キャンセルしたい時は [EXIT] キーを押してください。

※プリセット・ボイスをロードすると、インターナル・メモリー（00～95）にあったボイス・データは消去されてしまいます。必要であればカセット・テープなどにセーブしておいてください。（P98参照）

第 7 章

資料編

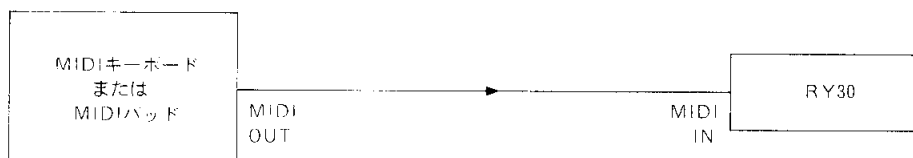
さまざまなMIDI活用方法

1 外部MIDI機器を使った演奏やパターン入力

MIDIを利用すれば、外部のMIDIキーボードやパッドなどからRY30を演奏させたりリズム・パターンを入力したりすることができます。

MIDI機器を使ってRY30を演奏またはパターン入力する場合は、下図のようにMIDI機器のMIDI OUT端子とRY30のMIDI IN端子とをMIDIケーブルで接続し、それぞれの機器のMIDIチャンネルを設定します。（P101 受信チャンネルの設定を参照）

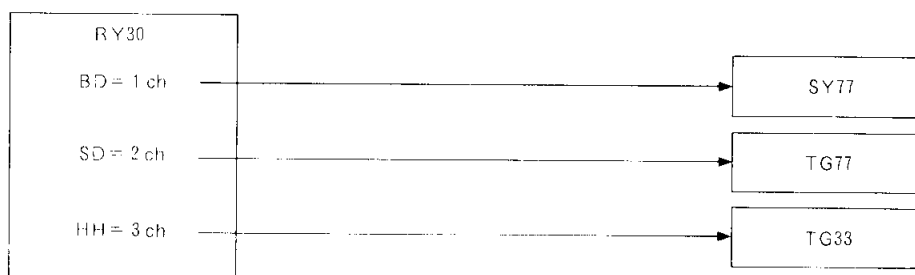
ボイス・ノート・アサイン（P104 ジョブ03-06参照）の場合は鍵盤と対応の音色を、ピッチ・ノート・アサイン（P105 ジョブ03-09参照）の場合は音色を確認したら、演奏や通常のリアル・タイム・レコーディングを行ってください。（P25 リアル・タイム・レコーディングを参照）



2 RY30で外部MIDI機器を鳴らす

RY30は、MIDIを使って外部から演奏させたりするだけでなく、逆にSY77などの他のMIDI機器をコントロールすることもできます。

そのためには送信チャンネルを設定しなければなりません。RY30はボイスごとに送信チャンネルを設定できますので、RY30のボイスごとに発音させるMIDI機器を設定することも可能です。



このようにすれば、RY30をシーケンサーのようにして使用したり、音色のバリエーションをさらに広げることができます。

※RY30では、ゲート・タイム（キー・オンからキー・オフまでの時間）が一定になっており、変更することはできません。またゲート・タイムが短い場合、立ち上がりの遅い音色では発音しない場合があります。

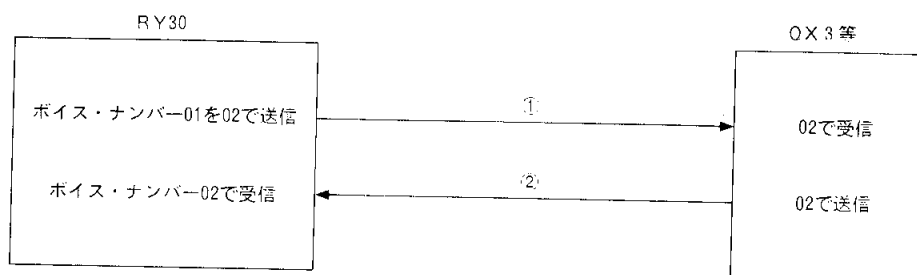
※オプション・パラメータ（P107）がONになっていると、RY30にパンやピッチ、ディケイなどのオプション・データが入っていると、それに対応するコントロール・データが出力されてしまいます。これを止める場合は、オプション・パラメータをOFFにしてください。

3 RY30のデータを外部MIDI機器で記録する

RY30は、本体で作成したボイス・データやパターン・データ、ソング・データなどを外部のMIDI機器（QX3など）に保存することが可能です。

この場合は、まずシステム・エクスクルーシブの送受信の設定と、送受信のチャンネル（OFF、1～16）の設定をします。そして、RY30から送信するデータの種類（ALL、1 Voice）を選択します。

RY30で1ボイスを送信する場合、ディスティネーション（ボイス・ナンバー）を設定することができるので、受信するときに特定のナンバーで受信することができます。（ボイスの順番を入れ替えることが可能です）



2

エラー・メッセージ一覧

RY30では、データの入出力 / 送受信が正しくできなかった場合などに、次のようなエラー・メッセージがディスプレイに表示されます。エラー・メッセージが表示された場合は、下表の対応策に従ってRY30を操作してください。

エラー・メッセージ	メッセージの意味	対応策
Preset Data	プリセット・パターンにデータを書き込もうとした時	プリセット・データには書き込みができません。インターナル・メモリーにコピーしてください。
Already Written Ptn !	既に入力されているパターンで小節数、拍子を変更しようとした時	変更できません。変更する場合は、一度パターン・クリアしてから変更してください。
! Too Large Pattern !*	1つのパターンに許容されているメモリー容量を越えた時	これ以上レコーディングしないでください。
Not Written Pattern !	空のパターンでパラメータ・レコード、クロック・ムーブを実行しようとした時	リズム・パターンを入力してから行ってください。
Part Overflow !	コピー、インサートなどによりソングのサイズが999パートを越えてしまう時	ソングのサイズが999パート以内になるようにエディットしてください。
! Memory Full !*	メモリーの容量が足りなくなった時	カセット・テープなどにセーブするか不要なパターンを消去してください。
Illegal Input!	パラメータの設定が異常な時	正しく設定しなおしてください。
! No Data Converted !	処理の対象となるデータがない時	処理の対処を正しく指定しなおしてください。
! Device Number off !	デバイス・ナンバーOFFでバルク・データの送信を行おうとした時	デバイス・ナンバーを正しくセットしなおしてください。
Data Error !	受信したデータが異常な時	接続を確認して、もう一度データを送信してください。
! MIDI Buffer Full !	一度に多量のデータを受信しようとしたため、受信不可能となった時	相手側の機器で送信するデータを減らします。
Verify Error !	ベリファイがうまく行われない時	カセットを正しくセットし、もう一度セーブを行います。
Load Error !	カードまたはカセットからのロードがうまく行われない時	カードまたはカセットを正しくセットし、もう一度ロードを行います

*Too Large PatternまたはMemory Fullが表示された場合、パターンが繰り返し演奏される最後の回のパターンの先頭からエラーが起こった部分までの演奏は、記録されません。

レコーディングやジョブを実行している最中に電源を切るとデータが壊れ、次に電源をONにした時に以下のようなメッセージが表示され、壊れた部分がクリアされます。

エラー・メッセージ	メッセージの意味	対応策
Seq Data Cleared	MIDIのバルクデータ受信やカセットからのロード中に電源をOFFにした時	すべてのデータがクリアされます。これらの作業は途中で中断しないでください。
One PTN Cleared	パターン・レコード中に電源をOFFにした時	そのパターンのデータがクリアされます。
One Song Cleared	パターン・ジョブなどを実行している最中に電源をOFFにした時	そのソングがクリアされます。
All PTN Cleared	パターン・ジョブなどを実行している最中に電源をOFFにした時	全パターンがクリアされます。
All Song Cleared	ソング・ジョブなどを実行している最中に電源をOFFにした時	全ソングがクリアされます。

3

プリセット・ボイス一覧表

CAT	VO. #	Name		Poly	Layer	Touch Sens				Alter-nate Group	Filter	Comment
						L	P	E	F			
BD	0	Kik	Dry1	ON	2	○				OFF		ドライサウンド
	1	Kik	Dry2	ON	2	○	○			OFF		
	2	Kik	Dry3	ON	1	○			○	OFF		
	3	Kik	Gat1	ON	2	○				OFF		ゲートサウンド
	4	Kik	Gat2	ON	1	○	○	○	○	OFF		
	5	Kik	Pro1	ON	1	○	○	○	○	OFF		強力にプロセスしたサウンド
	6	Kik	Pro2	ON	2	○	○	○	○	OFF		
	7	Kik	Rev1	ON	2	○		○	○	OFF		リバーブの深いサウンド
	8	Kik	Rom1	ON	2	○	○			OFF		ルームエフェクトのかかったサウンド
	9	Kik	Rom2	ON	2	○	○	○		OFF		
	10	Kik	Rom3	ON	2	○	○	○		OFF		
	11	Kik	Tek1	ON	2	○				OFF	×	
	12	Kik	Tek2	ON	2	○				OFF		
	13	Kik	Ana1	OFF	2	○	○	○		OFF		アナログサウンド
	14	Kik	Ana2	ON	2	○				OFF		
SD	15	Snr	Dry1	ON	2	○	○	○	○	OFF		ドライサウンド
	16	Snr	Dry2	ON	1	○	○	○	○	OFF		
	17	Snr	Dry3	ON	2	○	○	○		OFF		
	18	Snr	Dry4	ON	2	○	○	○	○	OFF		
	19	Snr	Gat1	ON	1	○	○	○	○	OFF		ゲートサウンド
	20	Snr	Pro1	ON	2	○				OFF	×	強力にプロセスしたサウンド
	21	Snr	Rev1	ON	2	○				OFF	×	リバーブの深いサウンド
	22	Snr	Rev2	ON	2	○	○		○	OFF		音が左右に拡がります
	23	Snr	Rom1	ON	2	○	○			OFF	×	ルームエフェクトのかかったサウンド
	24	Snr	Rom2	ON	2	○	○	○		OFF	×	
	25	Snr	Rom3	ON	2	○				OFF		定位が移動します
	26	Snr	Rom4	ON	2	○	○	○		OFF	×	
	27	Snr	Rom5	ON	1	○	○	○		OFF	×	
	28	Snr	Rim1	ON	2	○				OFF	×	リムを同時に叩いたサウンド
	29	Snr	Rim2	ON	2	○		○		OFF	×	強く叩くとリムの音が強く鳴ります
	30	Snr	Side	OFF	2	○	○			OFF		リムのみのサウンド
	31	Snr	Tek1	ON	2	○	○			OFF		フランジングサウンド
	32	Snr	Ana1	OFF	1	○		○	○	OFF		アナログサウンド
	33	Snr	Ana2	ON	1	○	○			OFF		
TM	34	Tom	Dry1	ON	2	○	○	○		OFF		ドライサウンド
	35	Tom	Dry2	ON	2	○	○	○		OFF		
	36	Tom	Dry3	ON	2	○	○	○		OFF		
	37	Tom	Dry4	ON	2	○	○	○		OFF		
	38	Tom	Pow1	ON	2	○	○	○		OFF		パワーキット
	39	Tom	Pow2	ON	2	○	○	○		OFF		
	40	Tom	Pow3	ON	2	○	○	○		OFF		
	41	Tom	Pow4	ON	2	○	○	○		OFF		
	42	Tom	Rom1	ON	2	○	○	○		OFF		ルームエフェクトのかかったサウンド
	43	Tom	Rom2	ON	2	○	○	○		OFF		
	44	Tom	Rom3	ON	2	○	○	○		OFF		
	45	Tom	Rom4	ON	2	○	○	○		OFF		
	46	Tom	TekA	ON	2	○	○			OFF		ホイールでピッチを変化させてください
	47	Tom	TekB	OFF	2	○	○		○	OFF		
	48	Tom	TekC	ON	2	○	○	○		OFF		
	49	Tom	TekD	ON	2	○	○		○	OFF		
HH	50	Hat	Cls1	OFF	1	○	○			1	×	クローズ
	51	Hat	Qtr1	OFF	1	○	○			1	×	1/4 オープン
	52	Hat	Hlf1	ON	1	○	○			1	×	1/2 オープン
	53	Hat	Opn1	ON	1	○	○	○		1	×	オープン
	54	Hat	Ped1	OFF	1	○	○		○	1		ペダル
	55	Hat	Cls2	OFF	1	○	○	○		2	×	セット2のクローズ
	56	Hat	Opn2	ON	1	○	○	○		2	×	セット2のオープン
	57	Hat	Cls3	OFF	1	○			○	3		アナログサウンドのクローズ
	58	Hat	Opn3	OFF	1	○			○	3		アナログサウンドのオープン
CY	59	China		ON	1	○	○	○		OFF		
	60	Crash		ON	1	○	○	○		OFF	×	ピッチを上げるとスプラッシュシンバルになります
	61	Edge→Cup		ON	2	○				OFF	×	叩く強さでEdgeからCupへと音色が変化します
	62	Ride		ON	2	○				OFF	×	
	63	Ride Cup		ON	1	○			○	OFF		
	64	Cym Rev		ON	2	○	○	○		OFF	×	定位が大きく移動します

CAT	VO. #	Name	Poly	Layer	Touch Sens				Alter- nate Group	Filter	Comment
					L	P	E	F			
PC	65	Agogo Hi	ON	2	○		○		OFF	×	アナログサウンドのクラップ
	66	Agogo Lo	ON	2	○		○		OFF		
	67	Clap	OFF	1	○	○	○		OFF	×	
	68	Bongo Hi	ON	1	○	○		○	OFF		
	69	Bongo Lo	ON	1	○	○			OFF		
	70	Cabasa	OFF	2	○	○			OFF		
	71	Clave	OFF	1	○				OFF	×	
	72	Conga Hi	ON	2	○				OFF	×	
	73	Conga Lo	ON	2	○				OFF	×	
	74	Cga Mute	OFF	1	○				OFF	×	
	75	Cga Slap	OFF	1	○				OFF	×	
	76	Cga Heel	OFF	1	○				OFF	×	
	77	Cowbel 1	ON	1	○				OFF		
	78	Cowbel 2	OFF	1	○			○	OFF		
	79	Guero	OFF	1	○	○	○		OFF	×	
	80	Shaker	OFF	1	○			○	OFF		
	81	Tambrine	OFF	2	○				OFF		
SE	82	Timbl Hi	ON	1	○	○			OFF	×	強く叩くと皮の音が加わります
	83	Timbl Lo	ON	1	○	○	○		OFF		強く叩くとミュートサウンドになります
	84	Triangle	OFF	1	○		○		OFF		
	85	Whistle	OFF	1	○	○		○	OFF		
	86	Sfx Metl	ON	2	○	○	○		OFF	×	タッチで音色が変化します
	87	Sfx Afro	ON	2	○				OFF		タッチで音色が変化します
	88	Sfx Log	ON	2	○	○	○	○	OFF		タッチで音色が変化します
	89	Sfx Bass	ON	2	○			○	OFF		ステレオサウンドです
	90	Sfx Pip	ON	1	○			○	OFF		タッチでピッチが面白く変化します
	91	Sfx Rezz	OFF	1	○	○	○		OFF		タッチで音色が変化します
	92	Sfx Wet	ON	2	○				OFF		タッチで音色が変化します
	93	Sfx Blow	ON	2	○				OFF		
	94	Scratch	ON	2	○			○	OFF		
	95	Sfx Rev	ON	2	○				OFF	×	リバーブサウンド

Touch SensのL/P/E/Fはつぎの内容を示します。

L=Level/P=Pitch/E=EG/F=Filter

WHEELの機能について

- DecayやFilterがほぼMAXに設定されている音色はWheelをUPしてもあまり効果が現れません。
- また、Filterの欄が×のボイスはFilterが使われていないことを示し、Wheelを動かしてもFilterによる音色変化はありません。

4

ウェーブ一覧表

RY30 Wave List

Name	コメント
BDAngl	アナログキック
BDDryH	ドライキック
BDDryT1	ドライキック (ヘビー)
BDDryT2	ドライキック (タイト)
BDGate1	ゲートキック
BDGate2	ゲートキック
BDProc1	プロセスキック
BDProc2	プロセスキック
BDProc3	プロセスキック
BDRoom	ルームキック
BDSFX	SFXキック
BDTekno	テクノキック
SDAngl1	アナログスネア
SDAngl2	アナログスネア
SDDryH	ドライスネア (ヘビー)
SDDryT1	ドライスネア (タイト)
SDDryT2	ドライスネア (タイト)
SDDryT3	ドライスネア (タイト)
SDGate1	ゲートスネア
SDGate2	ゲートスネア
SDGate3	ゲートスネア
SDProcs	プロセススネア
SDReverb	リバーブスネア
SDRim	リムショット
SDRoom1	ルームスネア
SDRoom2	ルームスネア
SDRoom3	ルームスネア
SDRoom4	ルームスネア
SDRoom5	ルームスネア
SDSide	サイドスティック
SDTekno	テクノスネア
HHAngl	アナログハイハット
HHClsl1a	ハイハットクローズ (ソフト)
HHClsl1b	ハイハットクローズ (ハード)
HHClsl2	ハイハットクローズ (セット2)
HHOpn1	ハイハットオープン
HHOpn2	ハイハットオープン (セット2)
HHPedal	ハイハットペダル
HHQtr	ハイハット1/4オープン
CYChina	チャイナシンバル
CYCrash	クラッシュシンバル
CYCup	ライドシンバルカップ
CYRide1	ライドシンバル
CYRide2	ライドシンバル
TMDry1	ドライタム
TMDry2	ドライタム
TMPwr1	パワータム
TMPwr2	パワータム
TMPwr3	パワータム
TMRoom1	ルームタム
TMRoom2	ルームタム
TMTekno	テクノタム

Name	コメント
Agogo	アゴゴ
AnlgClp	アナログクラップ
AnlgCow	アナログカウベル
Bongo	ボンゴ
Cabasa	カバサ
Claves	クラベス
CongaHi	コンガハイ
CongaLo	コンガロー
CongaMu	コンガミュート
CongaSl	コンガスラップ
CongaHl	コンガヒール
Cowbell	カウベル
Guero	ギロ
Shaker	シェーカー
Tambrin	タンバリン
TimbalH	ティンバレイハイ
TimbalL	ティンバレイロー
Triangl	トライアングル
Whistle	ホイッスル
WoodBlk	ウッドブロック
Ambient	アンビエント
BDAttak	バスドラムのアタック
BDBody	バスドラムのボディー
Bottle	ボトルブロー
FingSnp	フィンガースナップ
Noise	ノイズ
RimTrn1	リムトランジェント
RimTrn2	リムトランジェント
Scratch	スクラッチ
Tube	チューブヒット
Stick	スティック
Typist	タイピスト
DigWave	デジタル波形
P10Wave	パルス波形10%
P25Wave	パルス波形25%
P50Wave	パルス波形50%
SawWave	ノコギリ波形
TriWave	三角波形
BDAngl R	BDAnglのリバース波形
⋮	⋮
⋮	⋮
Typist R	Typistのリバース波形

5

プリセット・パターン一覧表

Pattern #	Name	Time Signature	Pattern Tempo	# Bars	Pattern #	Name	Time Signature	Pattern Tempo	# Bars
100	F u n k 1 V	4 / 4	95	2	150	S h u f 2 F	4 / 4	80	2
101	F u n k 1 F	4 / 4	95	2	151	S h u f 2 C	4 / 4	80	2
102	F u n k 1 C	4 / 4	95	2	152	S h u f 3 V	4 / 4	114	2
103	F u n k 2 V	4 / 4	120	2	153	S h u f 3 F	4 / 4	114	2
104	F u n k 2 F	4 / 4	120	2	154	S h u f 3 C	4 / 4	114	2
105	F u n k 2 C	4 / 4	120	2	155	F u s i o V	7 / 8	114	2
106	T e k 1 V	4 / 4	120	2	156	F u s i o F	7 / 8	114	2
107	T e k 1 F	4 / 4	120	2	157	F u s i o C	7 / 8	114	2
108	T e k 1 C	4 / 4	120	2	158	H i p 1 V	4 / 4	98	2
109	T e k 2 V	4 / 4	120	2	159	H i p 2 V	4 / 4	98	2
110	T e k 2 F	4 / 4	120	2	160	R a p 1 V	4 / 4	108	2
111	T e k 2 C	4 / 4	120	2	161	R a p 2 V	4 / 4	104	2
112	E u r o 1 V	4 / 4	115	1	162	R a p 3 V	4 / 4	120	2
113	E u r o 1 F	4 / 4	115	1	163	N u A g e V	4 / 4	94	1
114	E u r o 1 C	4 / 4	115	1	164	N u A g e F	4 / 4	94	1
115	E u r o 2 V	4 / 4	115	1	165	N u A g e C	4 / 4	94	1
116	E u r o 2 F	4 / 4	115	1	166	B l i d 1 V	6 / 4	120	2
117	E u r o 2 C	4 / 4	115	1	167	B l i d 1 F	6 / 4	120	2
118	H o u s 1 V	4 / 4	123	2	168	B l i d 1 C	6 / 4	120	2
119	H o u s 1 F	4 / 4	123	2	169	B l i d 2 V	4 / 4	120	2
120	H o u s 1 C	4 / 4	123	2	170	B l i d 2 F	4 / 4	120	2
121	H o u s 2 V	4 / 4	120	2	171	B l i d 2 C	4 / 4	120	2
122	H o u s 2 F	4 / 4	120	2	172	A f r i c V	4 / 4	120	2
123	H o u s 2 C	4 / 4	120	2	173	A f r i c F	4 / 4	120	2
124	H o u s 3 V	4 / 4	93	1	174	A f r i c C	4 / 4	120	2
125	H o u s 3 F	4 / 4	93	1	175	J a z z 1 V	4 / 4	196	2
126	H o u s 3 C	4 / 4	93	1	176	J a z z 1 F	4 / 4	196	2
127	D a n c e V	4 / 4	113	2	177	J a z z 1 C	4 / 4	196	2
128	R o c k 1 V	4 / 4	160	2	178	J a z z 2 V	6 / 4	120	2
129	R o c k 1 F	4 / 4	160	2	179	J a z z 2 F	6 / 4	120	2
130	R o c k 1 C	4 / 4	160	2	180	J a z z 2 C	6 / 4	120	2
131	R o c k 2 V	4 / 4	120	1	181	R e g g 1 V	4 / 4	124	2
132	R o c k 2 F	4 / 4	120	1	182	R e g g 1 F	4 / 4	124	2
133	R o c k 2 C	4 / 4	120	1	183	R e g g 1 C	4 / 4	124	2
134	M e t a l V	4 / 4	164	2	184	R e g g 2 V	4 / 4	120	2
135	M e t a l F	4 / 4	164	2	185	R e g g 2 F	4 / 4	120	2
136	M e t a l C	4 / 4	164	2	186	R e g g 2 C	4 / 4	120	2
137	Z y d e c V	4 / 4	184	2	187	L a t n 1 V	4 / 4	118	2
138	Z y d e c F	4 / 4	184	2	188	L a t n 1 F	4 / 4	118	2
139	Z y d e c C	4 / 4	184	2	189	L a t n 1 C	4 / 4	118	2
140	R & B 1 V	4 / 4	98	2	190	L a t n 2 V	4 / 4	120	1
141	R & B 1 F	4 / 4	98	2	191	L a t n 2 F	4 / 4	120	1
142	R & B 1 C	4 / 4	98	2	192	L a t n 2 C	4 / 4	120	1
143	R & B 2 V	4 / 4	92	2	193	S a m b a V	4 / 4	114	1
144	R & B 2 F	4 / 4	92	2	194	S a m b a F	4 / 4	114	1
145	R & B 2 C	4 / 4	92	2	195	S a m b a C	4 / 4	114	1
146	S h u f 1 V	4 / 4	136	2	196	B o s s a V	4 / 4	130	2
147	S h u f 1 F	4 / 4	136	2	197	S o n g o V	4 / 4	108	2
148	S h u f 1 C	4 / 4	136	2	198	S o n g o F	4 / 4	108	2
149	S h u f 2 V	4 / 4	80	2	199	S o n g o C	4 / 4	108	2

6

パッド・バンク・アサイン (デフォルト)

0	Dry	<div>TOM 1</div> <div>A 34 Tom Dry1</div> <div>BD</div> <div>G 1 Kik Dry2</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 35 Tom Dry2</div> <div>SD</div> <div>H 15 Snr Dry1</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 36 Tom Dry3</div> <div>TOM 4</div> <div>I 37 Tom Dry4</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 56 Hat Opn2</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 55 Hat Cls2</div>	<div>RIDE</div> <div>E 61 Edge->Cuo</div> <div>CRASH</div> <div>K 60 Crash</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 30 Snr Side</div> <div>PERC 2</div> <div>L 80 Shaker</div>
1	Room	<div>TOM 1</div> <div>A 42 Tom Rom1</div> <div>BD</div> <div>G 10 Kik Rom3</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 43 Tom Rom2</div> <div>SD</div> <div>H 26 Snr Rom4</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 44 Tom Rom3</div> <div>TOM 4</div> <div>I 45 Tom Rom4</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 53 Hat Opn1</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 50 Hat Cls1</div>	<div>RIDE</div> <div>E 62 Ride</div> <div>CRASH</div> <div>K 63 Ride Cup</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 51 Hat Qtr1</div> <div>PERC 2</div> <div>L 28 Snr Rim 1</div>
2	Power	<div>TOM 1</div> <div>A 38 Tom Pow1</div> <div>BD</div> <div>G 3 Kik Gat1</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 39 Tom Pow2</div> <div>SD</div> <div>H 24 Snr Rom2</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 40 Tom Pow3</div> <div>TOM 4</div> <div>I 41 Tom Pow4</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 53 Hat Opn1</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 50 Hat Hlf1</div>	<div>RIDE</div> <div>E 62 Ride</div> <div>CRASH</div> <div>K 60 Crash</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 64 Cym Rev</div> <div>PERC 2</div> <div>L 59 China</div>
3	process1	<div>TOM 1</div> <div>A 42 Tom Rom1</div> <div>BD</div> <div>G 5 Kik Pro1</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 43 Tom Rom2</div> <div>SD</div> <div>H 20 Snr Pro1</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 44 Tom Rom3</div> <div>TOM 4</div> <div>I 45 Tom Rom4</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 56 Hat Opn2</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 55 Hat Cls2</div>	<div>RIDE</div> <div>E 61 Edge->Cup</div> <div>CRASH</div> <div>K 59 China</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 94 Scratch</div> <div>PERC 2</div> <div>L 95 Sfx Rev</div>
4	process2	<div>TOM 1</div> <div>A 34 Tom Dry1</div> <div>BD</div> <div>G 12 Kik Tek2</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 35 Tom Dry2</div> <div>SD</div> <div>H 19 Snr Gat1</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 36 Tom Dry3</div> <div>TOM 4</div> <div>I 37 Tom Dry4</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 53 Hat Opn1</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 54 Hat Ped1</div>	<div>RIDE</div> <div>E 62 Ride</div> <div>CRASH</div> <div>K 60 Crash</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 86 Sfx Metl</div> <div>PERC 2</div> <div>L 88 Sfx Log</div>
5	Analog	<div>TOM 1</div> <div>A 13 Kik Ana1</div> <div>BD</div> <div>G 14 Kik Ana2</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 32 Snr Ana1</div> <div>SD</div> <div>H 33 Snr Ana2</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 46 Tom Tek A</div> <div>TOM 4</div> <div>I 47 Tom Tek B</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 58 Hat Opn3</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 57 Hat Cls3</div>	<div>RIDE</div> <div>E 81 Tambrine</div> <div>CRASH</div> <div>K 70 Cabasa</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 67 Clap</div> <div>PERC 2</div> <div>L 78 Cowbel2</div>
6	Perc 1	<div>TOM 1</div> <div>A 76 Cga Heel</div> <div>BD</div> <div>G 74 Cga Mute</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 76 Cga Slap</div> <div>SD</div> <div>H 72 Conga Hi</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 71 Clave</div> <div>TOM 4</div> <div>I 73 Conga Lo</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 68 Bongo Hi</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 83 Timbl Lo</div>	<div>RIDE</div> <div>E 69 Bongo Lo</div> <div>CRASH</div> <div>K 82 Timbl Hi</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 66 Agogo Lo</div> <div>PERC 2</div> <div>L 65 Agogo Hi</div>
7	Perc 2	<div>TOM 1</div> <div>A 77 Cowbel1</div> <div>BD</div> <div>G 87 Sfx Afro</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 84 Triangle</div> <div>SD</div> <div>H 88 Sfx Log</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 85 Whistle</div> <div>TOM 4</div> <div>I 79 Guiro</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 86 Sfx Metl</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 48 Tom TekC</div>	<div>RIDE</div> <div>E 90 Sfx Pip</div> <div>CRASH</div> <div>K 49 Tom TekD</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 92 Sfx Wet</div> <div>PERC 2</div> <div>L 91 Sfx Rezz</div>
8	Other BD	<div>TOM 1</div> <div>A 0 Kik Dry1</div> <div>BD</div> <div>G 5 Kik Pro1</div>	<div>TOM 2</div> <div>B 1 Kik Dry2</div> <div>SD</div> <div>H 6 Kik Pro2</div>	<div>TOM 3</div> <div>C 2 Kik Dry3</div> <div>TOM 4</div> <div>I 8 Kik Rom1</div>	<div>HH OPEN</div> <div>D 3 Kik Gat1</div> <div>HH CLOSED</div> <div>J 9 Kik Rom2</div>	<div>RIDE</div> <div>E 4 Kik Gat2</div> <div>CRASH</div> <div>K 11 Kik Tek1</div>	<div>PERC 1</div> <div>F 7 Kik Rev1</div> <div>PERC 2</div> <div>L 12 Kik Tek2</div>

9	Other SD	TOM 1 A 16 Snr Dry2	TOM 2 B 17 Snr Dry3	TOM 3 C 18 Snr Dry4	HH OPEN D 19 Snr Gat1	RIDE E 20 Snr Pro1	PERC 1 F 21 Snr Rev1
		BD G 22 Snr Rev2	SD H 23 Snr Rom1	TOM 4 I 25 Snr Rom3	HH CLOSED J 27 Snr Rom 5	CRASH K 31 Snr Tek1	PERC 2 L 29 Snr Rim2
10	All Cymbals	TOM 1 A 60 Crash	TOM 2 B 62 Ride	TOM 3 C 63 Ride Cup	HH OPEN D 61 Edge->Cup	RIDE E 59 China	PERC 1 F 56 Hat Opn2
		BD G 50 Hat Cls1	SD H 51 Hat Qtr1	TOM 4 I 52 Hat Hlf1	HH CLOSED J 53 Hat Opn1	CRASH K 54 Hat Ped1	PERC 2 L 55 Hat Cls2
11	SFX	TOM 1 A 93 Sfx Blow	TOM 2 B 95 Sfx Rev	TOM 3 C 91 Sfx Rezz	HH OPEN D 86 Sfx Metl	RIDE E 88 Sfx Log	PERC 1 F 90 Sfx Pip
		BD G 94 Scratch	SD H 31 Snr Tek1	TOM 4 I 89 Sfx Bass	HH CLOSED J 87 Sfx Afro	CRASH K 64 Cym Rev	PERC 2 L 92 Sfx Wet

7

マクロ・ファンクション(デフォルト)

RY30 Default data for Key Macro function

No.	Name	Function
0	Demo Play	デモ曲の先頭の曲を再生する
1	Del Inst	パターン・モードの07 : JOB>02 : DELETE INSTにジャンプする
2	Swing	パターン・モードの07 : JOB>06 : SWINGにジャンプする
3	Ptn Used Mem	パターン・モードの09 : USED MEMORYにジャンプする
4	Pitch Bank	パッド・バンクの16を選択し、02 : VOICE ASSIGNにジャンプする
5	Level Sens	ボイス・エディットモードの08 : SENSITIVITY>01 : LEVELにジャンプする
6	Voice Copy	ボイス・エディットモードの15 : VOICE COPYにジャンプする
7	Trans Bulk	ユーティリティ・モードの03 : MIDI>12 : TRANSMIT BULKにジャンプする
8	Sync Clock	ユーティリティ・モードの04 : SYSTEM>01 : SYNC CLOCKにジャンプする
9	Fixed Vel	ユーティリティ・モードの04 : SYSTEM>03 : FIXED VELOCITYにジャンプする

8

イニシャライズ・ボイス・データ

VOICE NO. & NAME 不変

01	VOICE LEVEL		6 3			
02	WAVE SELECT		A		B	
			不変		不変	
03	WAVE LEVEL		6 3		6 3	
04	WAVE PAN		1 6		1 6	
05	WAVE PITCH		0		0	
06	WAVE DECAY		5 5		5 5	
07	WAVE FILTER	01 : TYPE	THRU		THRU	
		02 : CUT OFF	— —		— —	
		03 : RESONANCE	0		0	
		04 : EG	LEVEL	RATE	LEVEL	RATE
			0	0	0	0
08	WAVE SENSITIVITY	01 : LEVEL	+ 4		+ 4	
		02 : PITCH	0		0	
		03 : EG	0		0	
		04 : FILTER	0		0	
09	PITCH EG		LEVEL		RATE	
			0		0	
10	POLY		OFF			
11	ALTERNATE GROUP		OFF			
12	OUTPUT ASSIGN		STEREO			
13	INDIVIDUAL LEVEL		6 3			

9

ボイス・データ・ブランク・チャート

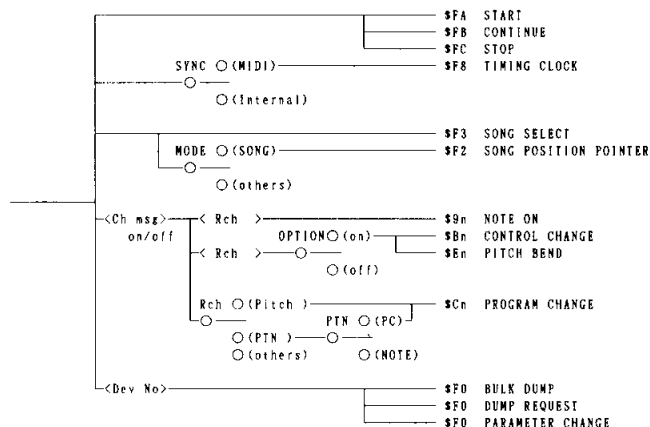
※コピーするなどしてお使い下さい。

VOICE NO. & NAME

01	VOICE LEVEL						
02	WAVE SELECT		A		B		
03	WAVE LEVEL						
04	WAVE PAN						
05	WAVE PITCH						
06	WAVE DECAY						
07	WAVE FILTER	01 : TYPE					
		02 : CUT OFF					
		03 : RESONANCE					
		04 : EG	LEVEL	RATE	LEVEL	RATE	
08	WAVE SENSITIVITY	01 : LEVEL					
		02 : PITCH					
		03 : EG					
		04 : FILTER					
09	PITCH EG		LEVEL		RATE		
10	POLY						
11	ALTERNATE GROUP						
12	OUTPUT ASSIGN						
13	INDIVIDUAL LEVEL						

1. 受信条件

1-1. 受信データ及び受信条件



SYNC : internal or MIDI sync
 MODE : Song mode or not
 OPTION : optional parameter on/off
 PTN : pattern select switch while pattern playing
 Note and P.C. are available.
 Rch = Receive ch.
 off, voice, pitch and pattern are available
 for each channel.
 Ch msg : Channel message on/off
 Dev No : Device Number

1-2. 受信データ詳細

1-2-1. システムリアルタイムメッセージ

TIMING CLOCK 1111 1000
 START 1111 1010
 CONTINUE 1111 1011
 STOP 1111 1100

1-2-2. チャンネルメッセージ

Channel message on の時に受信する。

1) ノート オン

受信ノート範囲 = C-2 ~ G8
 ベロシティ範囲 = 1 ~ 127 (velocityはノート オンのみ受信)

注1) Receive Channel の設定によって動作が異なる。
 = Voice の時は Note number に対応した各楽器が発音する。
 = Pitch の時は 60 (C3) を基準のピッチとして各 channel に
 対応した楽器が発音する。
 = Pattern の時は パターンプレイ中 note-pattern 変換
 テーブルに書かれているデータに従ってパターンが切り替わる。
 = off の時は受信しない。

2) コントロール チェンジ

optional parameter on の時に受信する。
 下表のパラメータをMIDIによってコントロールできる。

ctrl#	parameter	data rnz
7	Volume	0...127
8	Balance	0...127
10	PAN	0...127
16	Filter	0...127
17	Decay	0...127

受信したボリューム以外のコントロールデータはそれに続く
 1 回限りのノートオンメッセージにのみ有効である。
 また全てのパラメータはキーオン時のみに影響を与える。

3) プログラム チェンジ

プログラムチェンジを受信したとき、本機は以下のような動作をする。

Receive channel = Pitch の時のチャンネルで発音するvoiceを変更する。
 = Pattern の時は パターンセレクト、パターンプレイ
 ソングレコード中 また
 NOTE/PC type= PC の時に、note-pattern 変換
 テーブルに書かれているデータに従ってパターン
 が切り替わる。

4) ピッチ ベンド

optional parameter on の時に受信する。
 ピッチ ベンド の受信は、MSB 側のみで動作する。
 コントロールチェンジと同じく、データはそれに続く 1 回限りの
 ノートオンメッセージにのみ有効である。

1-2-3. システムコモンメッセージ

1) ソング セレクト

受信ナンバー範囲 = 0 ~ 19
 本メッセージを受信すると、本機は SONG MODE に移る。

2) ソング ポジション ポインター

SONG select or play mode 時に受信する。

1-2-4. システムエクスクループメッセージ

Device number != off の時に受信する。

1) バルク ダンプ

1) all data bulk dump

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0000nnnn	nnnn = Device Number
3	01111110	7E
4	0bbbbbbb	byte数
5	0bbbbbbb	
6	01001100	4C(ascii"L")
7	01001101	4D(ascii"M")
8	00100000	20(ascii" ")
9	00100000	20(ascii" ")
10	00110000	30(ascii"0")
11	00110000	30(ascii"0")
12	00110001	31(ascii"1")
13	00110111	37(ascii"7")
14	00100000	20(ascii" ")
15	00100000	20(ascii" ")
16	0ddddd44	ddddd = data
	0sssssss	ssssss = check_sum
	11110111	F7

"data" は 1 バイトを MSB 4 ビットと LSB 4 ビットに分け、
 それぞれアスキーデータに変換する。

"data" には以下のものが含まれる。

pattern data
 song data
 voice data
 system setup data
 pad bank data
 MIDI setup data
 macro data

ii) 1 voice bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0000nnnn nnnn = Device Number
3 01111010 7A
4 0b555555 ] byte数
5 0b555555
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00100000 30(ascii"0")
11 00100000 30(ascii"0")
12 00100001 31(ascii"1")
13 00110111 37(ascii"7")
14 00100000 20(ascii" ")
15 00100000 20(ascii" ")
16 00000000
↓
29 00000000
30 0vvvvvvv vvvvvvv = source voice number(0-127)
31 0uuuuuuu uuuuuuu = destination voice number(0-96)
32 0ddddd dd dddddd = data
↓
0sssssss sssssss = check_sum
11110111 F7

```

"data" は1バイトを MSB 4ビットと LSB 4ビットに分け、それぞれアスキーデータに変換する。
送信側のボイス(vvvvvvv)を受信側のボイス(uuuuuuu)にコピーする。

2) バルクダンプリクエスト

i) all data bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0010nnnn nnnn = Device Number
3 01111110 7E
4 01001100 4C(ascii"L")
5 01001101 4D(ascii"M")
6 00100000 20(ascii" ")
7 00100000 20(ascii" ")
8 00100000 30(ascii"0")
9 00100000 30(ascii"0")
10 00100001 31(ascii"1")
11 00110111 37(ascii"7")
12 00100000 20(ascii" ")
13 00100000 20(ascii" ")
14 11110111 F7

```

ii) 1 voice bulk dump

```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0010nnnn nnnn = Device Number
3 01111010 7A
4 0b555555 ] byte数
5 0b555555
6 01001100 4C(ascii"L")
7 01001101 4D(ascii"M")
8 00100000 20(ascii" ")
9 00100000 20(ascii" ")
10 00100000 30(ascii"0")
11 00100000 30(ascii"0")
12 00100001 31(ascii"1")
13 00110111 37(ascii"7")
14 00100000 20(ascii" ")
15 00100000 20(ascii" ")
16 00000000
↓
29 00000000
30 0vvvvvvv vvvvvvv = source voice number(0-127)
31 0uuuuuuu uuuuuuu = destination voice number(0-96)
32 11110111 F7

```

3) パラメーターチェンジ (シンク クロック)

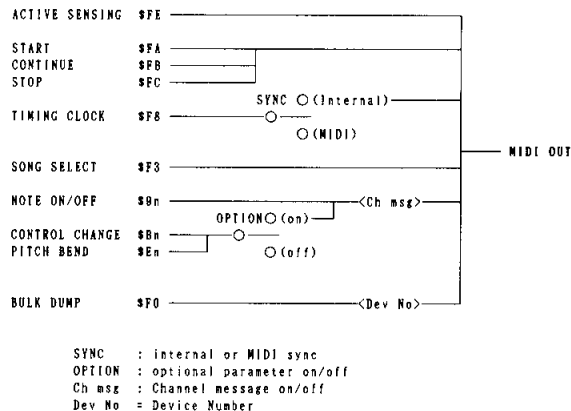
```

0 11110000 F0
1 01000011 43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 00110000 30 Rhythm Id
4 00000000 00 Sub Rhythm Id (general)
5 00000000 00 Parameter Number (sync)
6 0ddddd dd dddddd = sync clock 0=internal/1=MIDI
7 00000000
8 00000000
9 00000000
10 11110111 F7

```

2. 送信条件

2-1. 送信データ及び送信条件



2-2. 送信データ詳細

2-2-1. システムリアルタイムメッセージ

```

TIMING CLOCK 1111 1000
START 1111 1010
CONTINUE 1111 1011
STOP 1111 1100
ACTIVE SENSING 1111 1110

```

約170nsec毎にFEを送信する。

2-2-2. チャネルメッセージ

Channel message on の時に受信する。

1) ノート オン/オフ

送信ノート範囲 = C-2 ~ G8
 ベロシティ範囲 = 1 ~ 127 (velocityはノート オン のみ受信)

注1) MIDI channel は各楽器の Transmit channel に従う。
送信ノートは各楽器の Note number (Rch=voice の時に同じ) に従う。

ノート オン、オフは 約10nsec の間隔で送出する。

2) コントロール チェンジ

optional parameter on の時に送信する。
下表のパラメータをMIDIに送信する。

cntrl#	parameter	data rng
8	Balance	0...126
10	PAN	0...127
16	Filter	0...126
17	Decay	0...126

本機において option parameter が default と違う場合のみ送信する。

3) ピッチ ベンド

optional parameter on の時に送信する。
送信データ範囲 = 4 ~ 124
本機において pitch option parameter が default と違う場合のみ送信する。

2-2-3. システムコモンメッセージ

1) ソング セレクト

送信ナンバ範囲 = 0 ~ 19
 Select Song Mode でソングを選択すると送信する。

2-2-4. システムエクスクルージブメッセージ

Device number != off の時に送信する。
 送信は MIDI UTILITY の "bulk dump" を実行した時、あるいは dump request を受信した時に行う。

1) バルク ダンプ

内容は送信データのものと同じ。

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x x	
Note Number :	True voice	0 - 127 *****	0-127/36-108 *1 x	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9nH.v=1-127 x 9nH.v=0	o v=1-127 x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender		o *2	o 0-12 semi *3	7 bit resolution
Control	7 8 10 16 17	x o o o o	o o o o o	Volume Balance Pan Filter Decay
Change		*2	*3	
Prog Change :	True #	x *****	o 0-127	pattern/voice select
System Exclusive		o	o	song etc.
System : Song Pos : Song Sel Common : True		x o 0 - 19 x	o o 0 - 19 x	
System : Clock Real Time : Commands		o o	o o	
Aux : Local ON/OFF : All Notes OFF Mes- : Active Sense sages: Reset		x x o x	x x x x	
Notes: *1: Voice=a different voice sounds by each note. PITCH=single selected voice sounds over a six-octave range.(Note# range: 36-108. Pitch range: C1-C7) PTN=a different pattern is set to next pattern. *2: transmit if data is not different from default. *3: affects only one note after being received.				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes
x : No

音源	AWM2 音源 (直線16bit、デジタル・フィルター付)
音色メモリー	インターナル128ボイス (うち32ボイスはROMカード・エリア兼用)
プリセット音色	96ボイス (キック×15、スネア×19、タム×16、ハイハット×9、シンバル×6、パーカッション×21、SE×10)
波形メモリー	174種 (うち84種はリバース波形)
最大同時発音数	16音 (クリック音含む)
音色パラメータ	<ul style="list-style-type: none"> ●波形パラメータ: ウェーブ・セレクト、ウェーブ・レベル、パン、ピッチ、ディケイ、フィルター、センシティビティ ●ボイス・エディット・パラメータ: ボイス・レベル、ピッチ・EG、ポリ/モノ、オルタネート・グループ、アウトプット・アサイン、インディビデュアル・レベル、ボイス・ネーム
音符分解能	1/96分音符
テンポ	♩=40~250
インスト・キー	12 (ベロシティ付)
内部メモリー	20ソング (1ソング最大999パート)、100プリセット・パターン、100ユーザー・パターン、17パッド・バンク、ボイス/ノート・アサイン・テーブル×4、パターン/ノート・アサイン・テーブル×1
入力方法	リアルタイム、ステップ、リアルタイム・パラメータ・モディファイ、リアルタイム・クロック・ムーブ
コントローラー	ボリューム・スライダー、データ・エントリー・スライダー、ホイール、ホイール・セレクト
接続端子	アウトプット×4 (L/MONO, R、インディビデュアル・アウト×2)、ヘッドホン、MIDI IN-OUT、フット・スイッチ (スタート/ストップ用)、カセット・イン/アウト (データ保存/呼び出し用)、DCイン
データ供給	別売ROMカード (カード・スロット装備)
ディスプレイ	24文字×2行LCD (バックライト付)、テンポ・インジケーター、センス・インジケーター
寸法・重量	370W×67H×254Dmm・2.1kg
電源・消費電力	AC100V・50/60Hz、6W (アダプター使用)
付属品	電源アダプターPA-1505

※仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

ヤマハサービスネットワーク

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年で
す。(現金、ローン、月賦などによる区別はございませ
ん。)また保証は日本内にてのみ有効といたします。

●保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お
名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。
無記名の場合は無効になりますので、くれぐ
れもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまに
ご購入の日から向う1ヶ年間の無償サービスをお約束
申しあげるものですが、万一紛失なさいますと保証期
間中であっても実費を頂戴させていただくことになり
ます。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけ
ますように充分ご配慮のうえで保管してください。ま
た、保証期間が切れましてもお捨てにならないでくだ
さい。後々のサービスに際しての機種の判別や、サー
ビス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

ヤマハ電気音響製品アフターサービス拠点

(修理受付および修理品お預り窓口)

北海道サービスセンター	〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内 tel: 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983 仙台市若林区卸町5-7 仙台通商開発センター3-F tel: 022-236-0249
新潟サービスセンター	〒950 新潟市万代1-4-8 シルバーホールビル 5F tel: 025-243-4321
松本サービスステーション	〒390 松本市大平2-5-2 中村屋ビル 3F tel: 0263-32-5930
東京サービスセンター	〒101 東京都千代田区神田駿河台3-4 鎌倉館ビル tel: 03-3255-2241
豊前サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184 tel: 044-434-3100
浜松サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 ヤマハ浜宮竹工場内 tel: 053-465-1158
名古屋サービスセンター	〒454 名古屋市中区玉引町2-1-2 ヤマハ名古屋流通センター3F tel: 052-652-2230
京都サービスセンター	〒600 京都市下京区上京通西2町東入林町433 第2ヤマハビル5F tel: 075-361-6470
大阪サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ吹千里丘センター内 tel: 06-877-5262
神戸サービスセンター	〒650 神戸市中央区元町2-7-3 ヤマハ神戸市内店 tel: 078-321-1195
四国サービスセンター	〒760 高松市丸亀町8-7 ヤマハ高松店内 tel: 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区西原2-27-39 tel: 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 tel: 092-472-2134

(本社)

電 音 サービス 部 〒435 浜松市上西町911
tel: 053-465-1158

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店
にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。
この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合
にはサービス料金を頂たく場合もあります。又お買上
げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買上げ店
あるいは電音サービス拠点にご連絡ください。移転先
におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時
に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行な
うよう手続き致します。

満1ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料とな
りますが、引き続き責任をもってサービスをさせてい
ただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は最低
8年となっています。(性能部品とは、その製品の機能
を維持するために必要な部品のことです。)
そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマ
ハサービス網までお問い合わせください。

ヤマハ株式会社

北海道支店	LM営業課	〒064 札幌市中央区南十条西1-1 ヤマハセンター内 tel: 011-512-6113
仙台支店	LM営業課	〒980 仙台市青葉区大町2-2-10 tel: 022-222-6146
東京支店	LM営業課	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル tel: 03-3574-8592
名古屋支店	LM営業課	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 tel: 052-201-5199
大阪支店	LM営業課	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 tel: 06-252-5231
広島支店	LM営業課	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル tel: 082-244-3749
九州支店	LM営業課	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 tel: 092-472-2130

(本社)

サービス業務部 〒430 浜松市中沢町10-1
tel: 053-460-2433

※名称・住所及び電話番号は変更になる場合があります。

