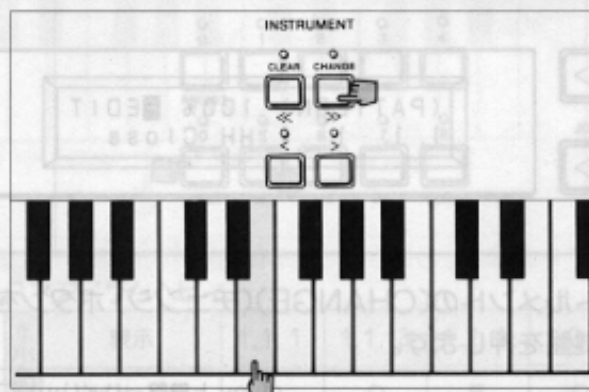


こんなこともできる

- すでに入力した楽器のデータを簡単に消すことができます。

インストルメントの(CLEAR)(クリア) ボタンを押しながら、消したい楽器の鍵盤を押します。



ex.上鍵盤 ハイハットフローズ(ペダル)2

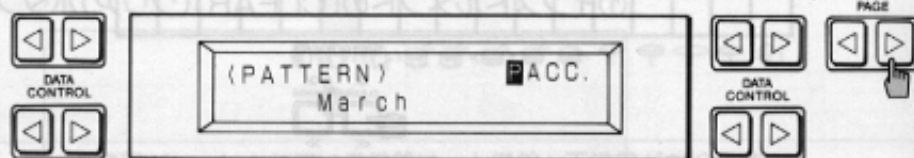
- 鍵盤を押すまでは、(CLEAR)(クリア) ボタンは押したままにしておいてください。
- データが消されると、ビツという音が鳴ります。消すデータがない場合は鳴りません。
- 鍵盤を押す前に(CLEAR)(クリア) ボタンを離すと、現在表示されている楽器を消してよいかどうかのメッセージが表示されます。この場合、左下のデータコントロールボタン(◀)(▶)を押すと、データが消えます。

アカンパニメントを設定する

「8 BEAT」(8ビート)に設定されているアカンパニメントの「8 BEAT」を選びます。

11

ページボタン(▶)を押して、「ACC.」アカンパニメントのページを表示させます。

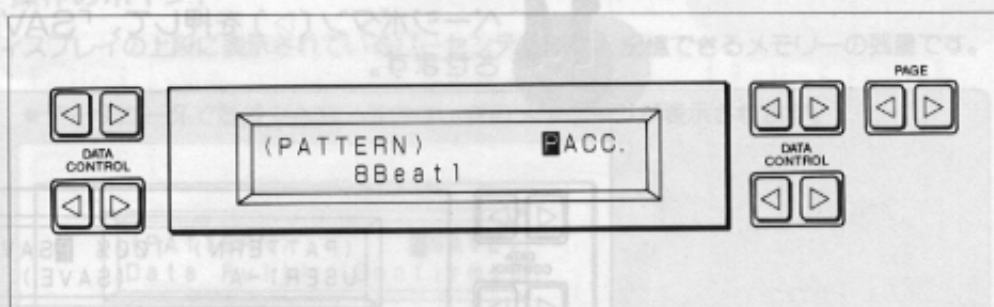


- アカンパニメントを設定するメニューが表示されます。
- このメニューには、現在選ばれているリズムが表示されます。

12

リズムの(8 BEAT)(8ビート)ボタンを押します。

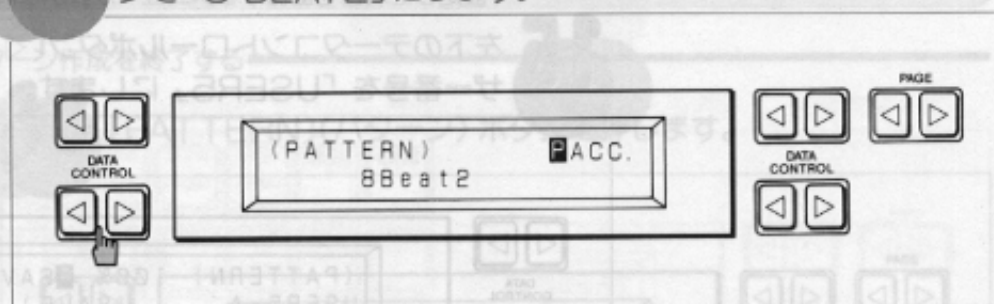




- 「8 BEAT」のリズム名メニューが表示されます。

13

左下のデータコントロールボタン(▶)を押して、リズムのパターンを「8 BEAT2」にします。

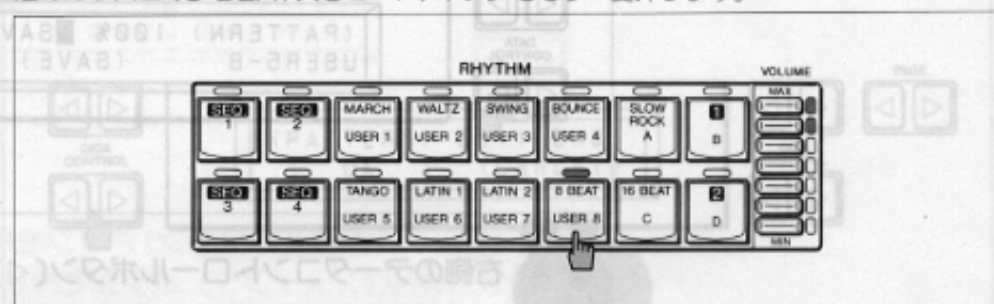


- 他のリズムパターンを選びたい場合は、左側のデータコントロールボタン(◀) (▶)を押します。
- リズムをスタートさせて下鍵盤を押すと、アカンパニメントが鳴りはじめます。

こんなこともできる

- 試験のためにアカンパニメントのタイプ、ポリュームを変更することができます。

選んだリズム(8 BEAT)(8ビート)ボタンをもう一度押します。

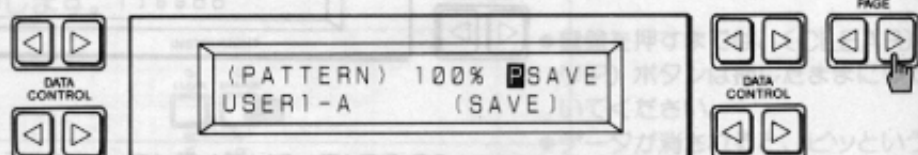


- 必要に応じて、アカンパニメントのタイプ、ポリューム各項目を設定します。操作方法は、P46のリズムコンディションをご覧ください。
- ここで、アカンパニメントのタイプとポリュームを設定して、パターンを登録しても、データとして記憶されません。

パターンを登録する

14

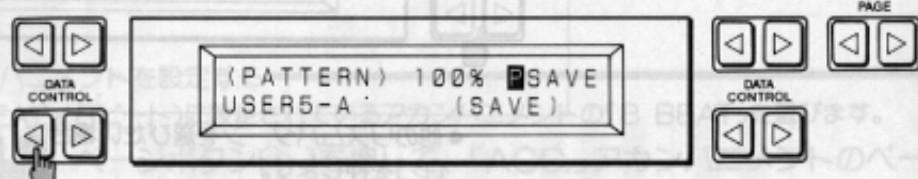
ページボタン(▷)を押して、「SAVE」(セーブ)のページを表示させます。



●設定した項目を記憶するメニューが表示されます。

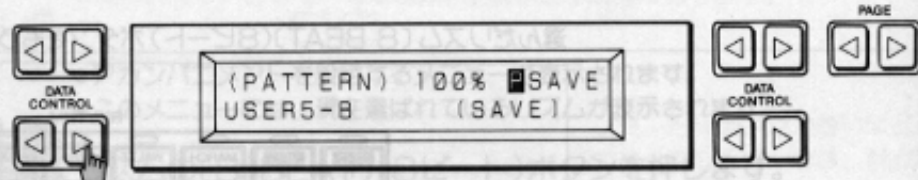
15

左下のデータコントロールボタン(◁)を押して、登録したいユーザー番号を「USER5」にします。



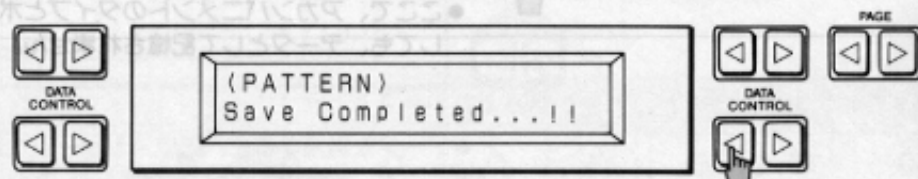
16

左下のデータコントロールボタン(▷)を押して、バリエーション「B」にします。



17

右側のデータコントロールボタン(◁)(▷)を押して、登録します。



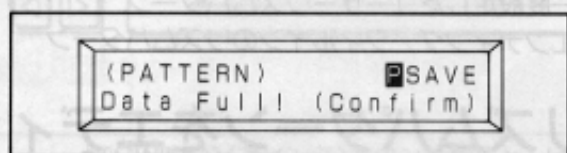
●登録が完了したことを示すメッセージが表示され、元の表示に戻ります。

♪ 操作のポイント

- ディスプレイの上段に表示されているパーセンテージは、記憶できるメモリーの残量です。

- テータ一杯で登録できない場合は、次のメッセージが表示されます。

注



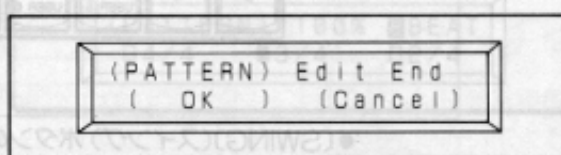
意

右側のデータコントロールボタン(◀)(▶)を押して表示を消し、必要ないデータを消してください。そのあと、もう一度データを登録してください。

パターン作成を終了する

18

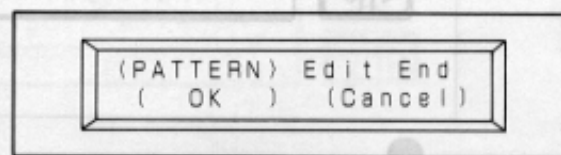
(PATTERN)(パターン) ボタンを押します。



- リズムプログラムの終了を確認するメニューが表示されます。

19

左側のデータコントロールボタン(◀)(▶)を押して、パターン作成を終了します。



これで、ステップライトによるリズムの新規パターンが作成できました。

- ここで、右側のデータコントロールボタンを押すと、リズムプログラムを続けることができます。

リズムをエディットする

機能説明

プリセットや、ユーザーのリズムの設定を変えて(エディット)、好きなリズム/パターンにすることができます。

エディットできるリズム/パターンには、次の3つがあります。ここでは、それぞれについて、エディットする方法を紹介します。

- プリセットのリズム/パターン
- 一度設定したユーザーリズム/パターン
- エンディング/フィルインのリズム/パターン

■プリセットのリズムパターンをエディットする

ここでは、「Swing2」のリズム/パターンをエディットする操作を例にして説明します。

1

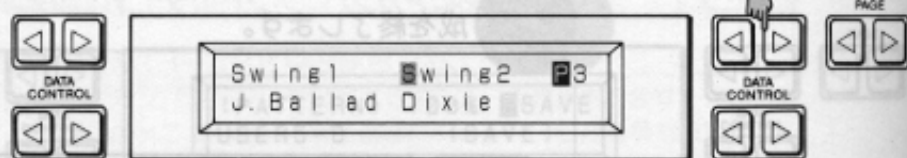
リズムの〔SWING〕(スイング) ボタンを押します。



- 〔SWING〕(スイング) ボタンのランプが点灯します。

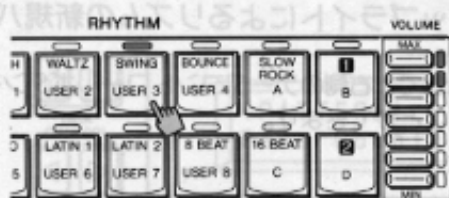
2

右上のデータコントロールボタン(▷)を押して、「Swing 2」を選びます。

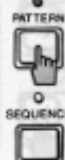


3

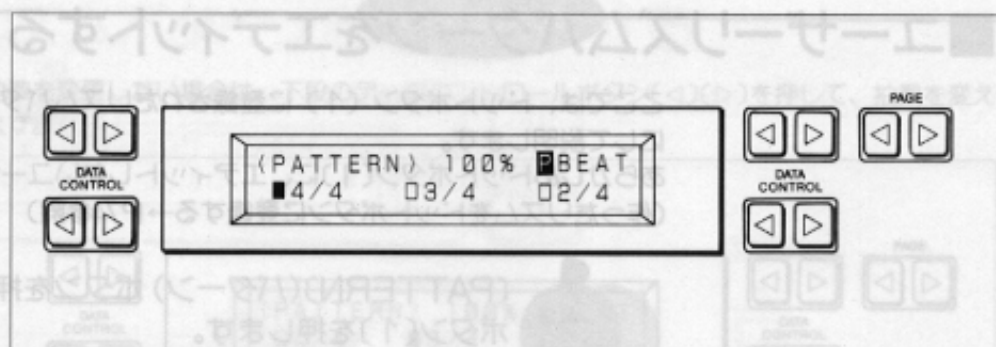
〔PATTERN〕(パターン) ボタンを押しながら、リズムの〔SWING〕(スイング) ボタンを押します。



RHYTHM PROGRAM



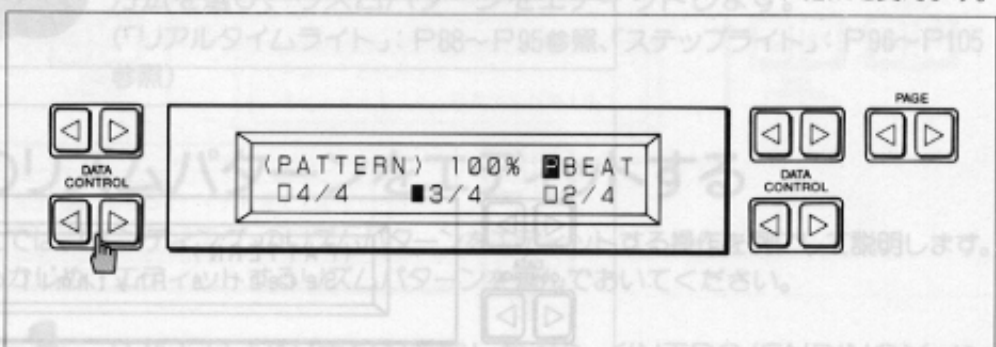
●登録が完了したことを示すメッセージが表示され、元の表示に戻ります。



- (SWING)(スイング)ボタンを押すと、ビートを設定するメニューが表示されます。

こんなこともできる

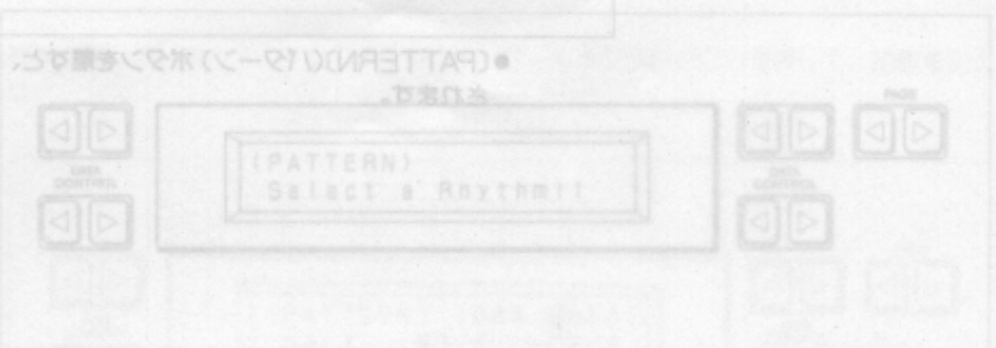
- 拍数を変更したい場合は、データコントロールボタン(◀)(▶)を押して、拍数を変えます。



4

次に、「リアルタイムライト」か「ステップライト」のどちらかの方法を選び、リズムパターンをエディットします。

(「リアルタイムライト」：P88～P95参照、「ステップライト」：P96～P105参照)



リズムをエディットする

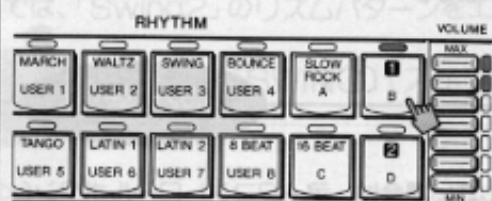
■ユーザーリズムパターンをエディットする

ここでは、ドットボタン〔1〕に登録されたリズム/パターンをエディットする操作を例にして説明します。

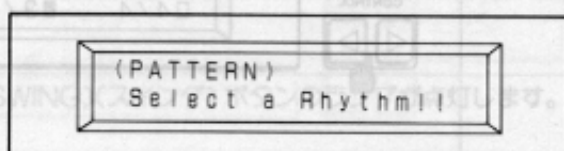
あらかじめドットボタン〔1〕に、エディットしたいユーザーリズムを設定してください。（作ったリズムをドットボタンに登録する→P74参照）

1

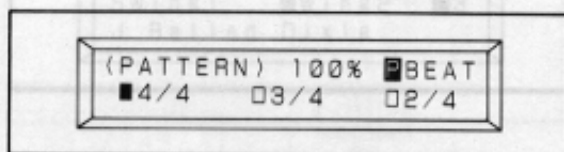
〔PATTERN〕(パターン) ボタンを押しながら、リズムのドットボタン〔1〕を押します。



RHYTHM PROGRAM



PAGE



PAGE

- 〔PATTERN〕(パターン) ボタンを離すと、ビートを設定するメニューが表示されます。

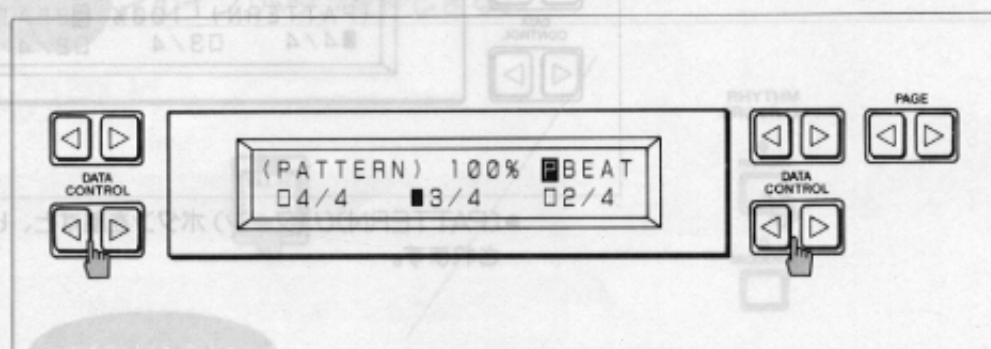


RHYTHM PROGRAM



こんなこともできる

- 拍数を変更したい場合は、下段のデータコントロールボタン(◀)(▶)を押して、拍数を変えます。



2

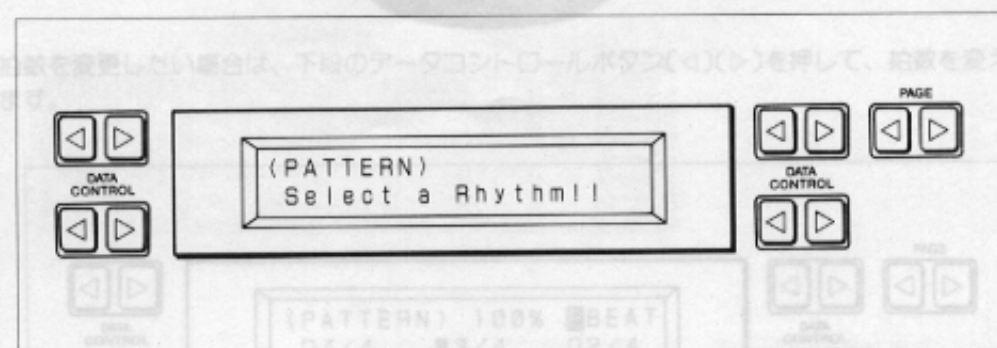
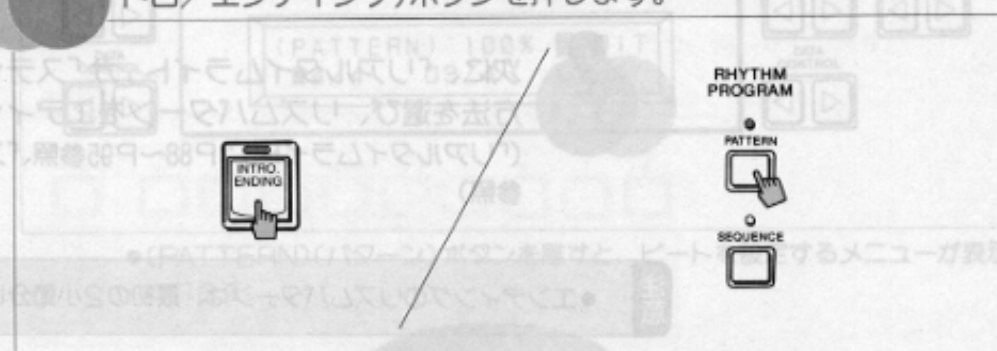
次に、「リアルタイムライト」か「ステップライト」のどちらかの方法を選び、リズムパターンをエディットします。
(「リアルタイムライト」：P88～P95参照、「ステップライト」：P96～P105参照)

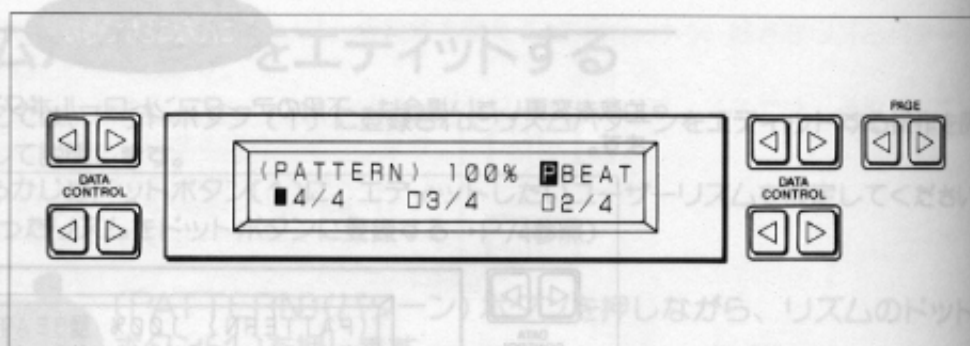
■エンディングのリズムパターンをエディットする

ここでは、「エンディング」のリズムパターンをエディットする操作を例にして説明します。
あらかじめ、エディットするリズムパターンを選んでおいてください。

1

(PATTERN)ボタンを押しながら、(INTRO/ENDING)(イントロ/エンディング)ボタンを押します。

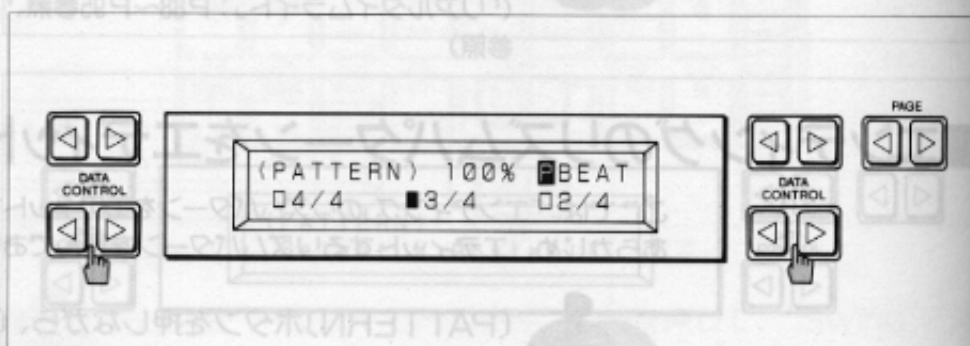




- (PATTERN) (パターン) ボタンを離すと、ビートを設定するメニューが表示されます。

こんなこともできる

- 拍数を変更したい場合は、下段のデータコントロールボタン(◀)(▶)を押して、拍数を変えます。

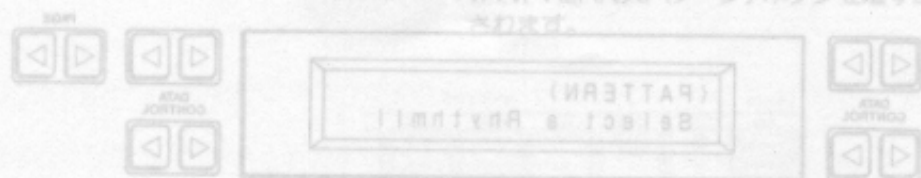


2

- 次に、「リアルタイムライト」か「ステップライト」のどちらかの方法を選び、リズムパターンをエディットします。
(「リアルタイムライト」：P88～P95参照、「ステップライト」：P96～P105参照)

注意

- エンディングのリズムパターンは、最初の2小節分しかエディットできません。



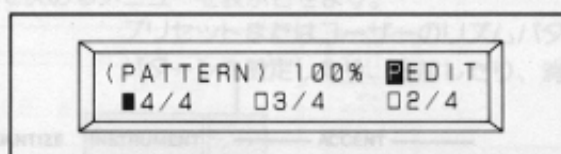
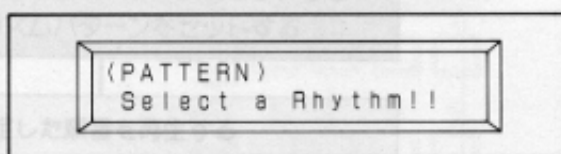
■フィルインのリズムパターンをエディットする

1

〔PATTERN〕(パターン)ボタンを押しながら、〔FILL IN〕(フィルイン)ボタンを押します。



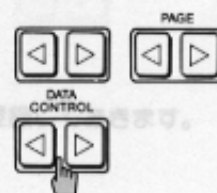
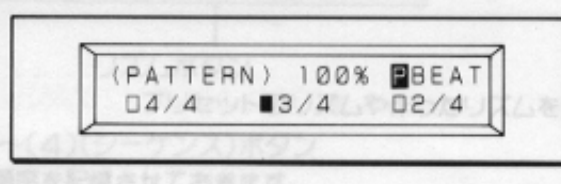
RHYTHM PROGRAM



- 〔PATTERN〕(パターン)ボタンを離すと、ビートを設定するメニューが表示されます。

こんなこともできる

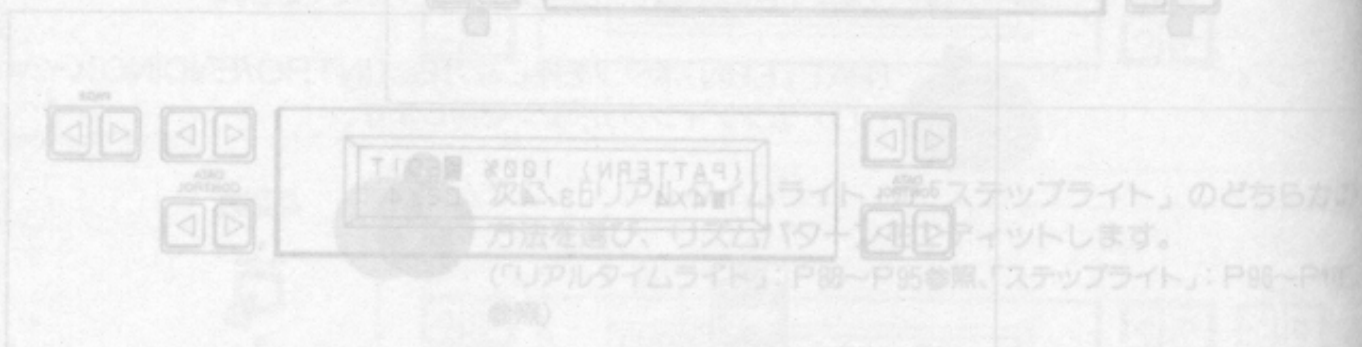
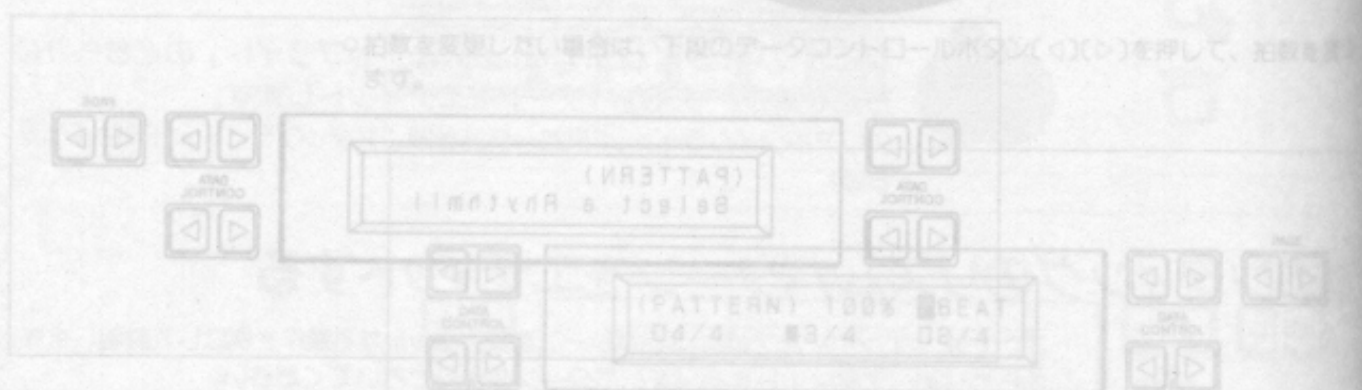
- 拍数を変更したい場合は、下段のデータコントロールボタン(◀)(▶)を押して、拍数を変えます。



2

次に、「リアルタイムライト」か「ステップライト」のどちらかの方法を選び、リズムパターンをエディットします。

(「リアルタイムライト」：P88～P95参照、「ステップライト」：P96～P105参照)



表示されるメニューで、リズムパターンを選択します。

リズムパターンを選択すると、リズムパターンの編集画面が表示されます。

