

# リズムプログラム(パターン)について

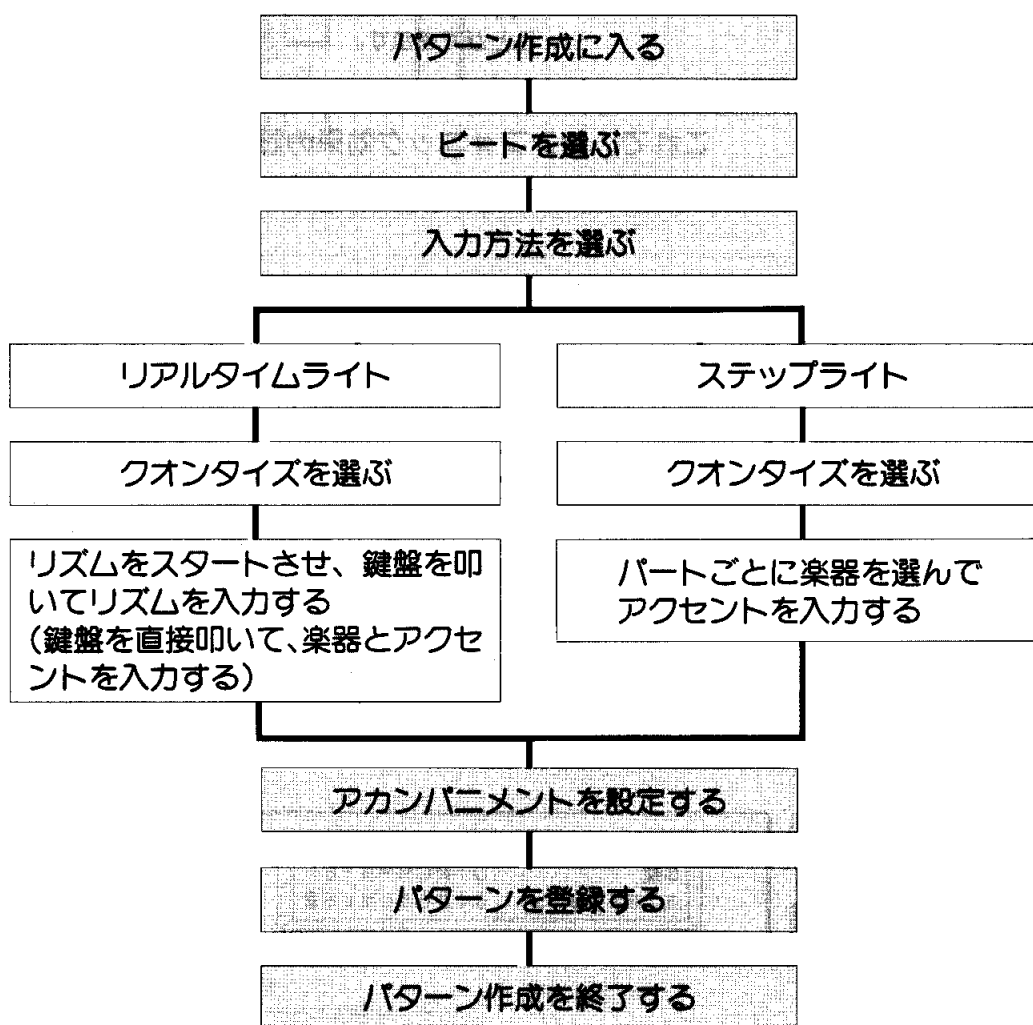
## 機能説明

リズムプログラム(パターン)とは、リズムパターンを新しく作り、編集(エディット)し、登録しておくことができる機能です。同じように、プリセットのリズムパターンも編集したり、登録することができます。

また、アカンパニメントも設定することができます。

新規作成またはエディットしたユーザーパターンは、8パターン登録できます。それぞれのパターンごとに、2小節の範囲で、A~Dと「FILL」の5つのバリエーションで、最大80小節まで登録できます。

## ■基本的な操作の流れ



# ■ステップライトとリアルタイムライトについて

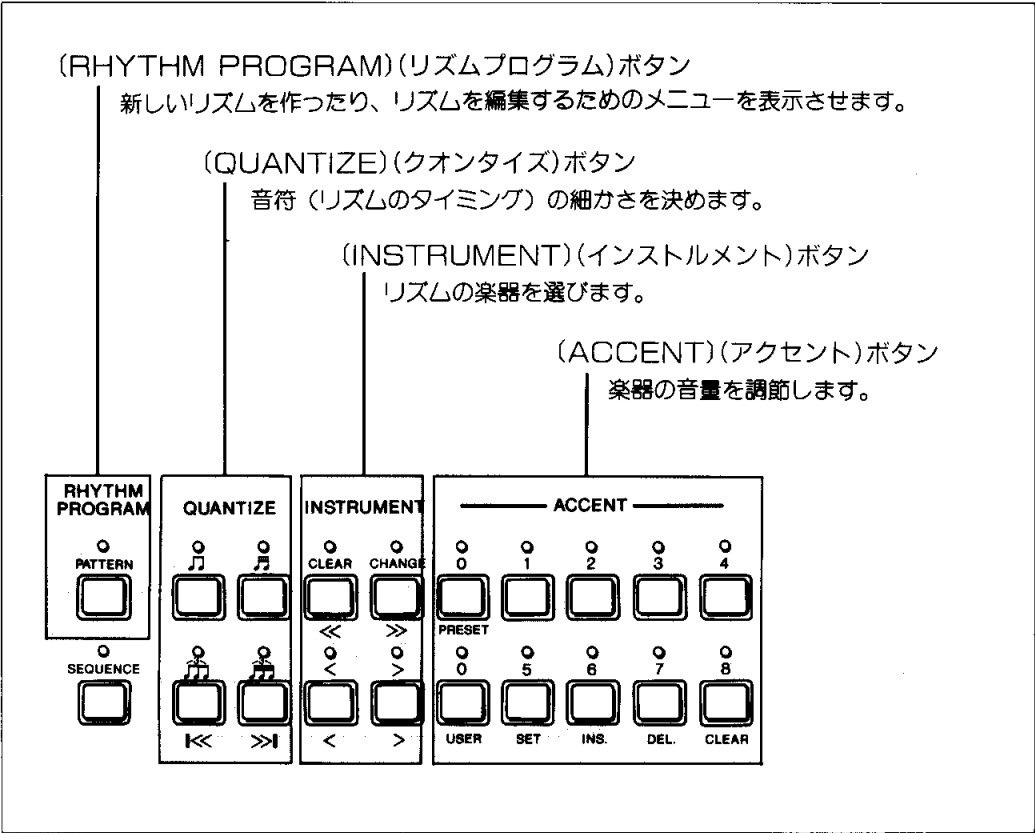
## ●リアルタイムライト

パーカッション楽器を叩くように鍵盤を叩くことによって、打鍵の強さやタイミングをそのまま記録することができる方法です。  
リズムをスタートさせ、リズムに合わせて入力します。

## ●ステップライト

ステップライトとは、楽譜に音符を書き込むように、楽器の音を一音ずつ段階的に入力できる方法です。  
ゆっくりと考えながら入力することができます。  
リズムをスタートさせずに入力します。

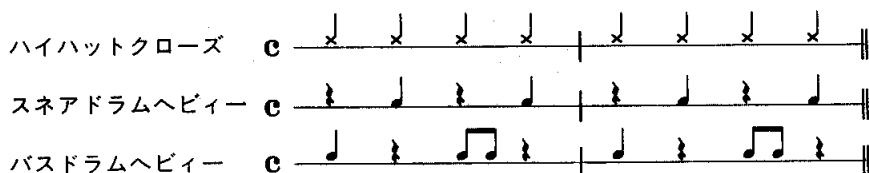
# ■リズムプログラム(パターン)で使うボタン



# 新しいリズムを作る

## 操作方法

リアルタイムライトの方法とステップライトの方法それぞれについて、ロックンロールのリズムパターンを新規に作る操作を説明します。



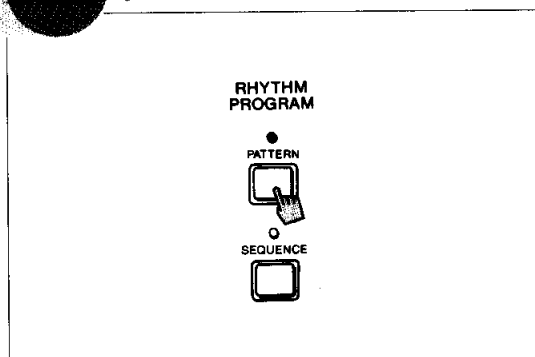
## ■リアルタイムライト

ここでは、リアルタイムライトの方法で、上のリズムを作ります。このリズムは、「4/4」のビート、「♪」のクオンタイズで作り、「USER5-B」に登録します。

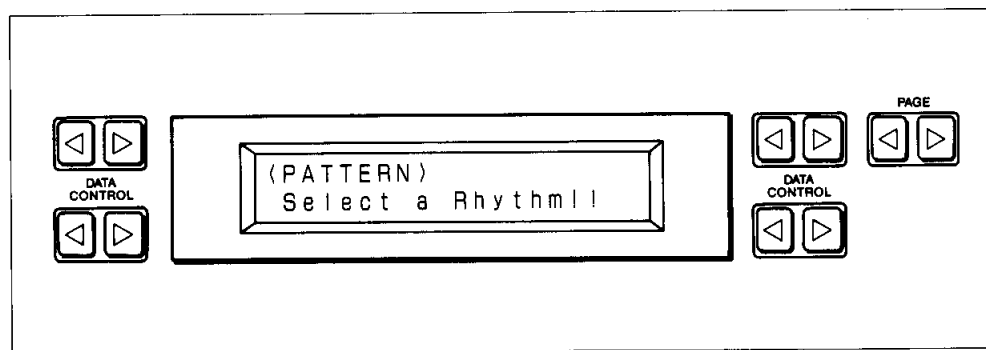
パターン作成に入る



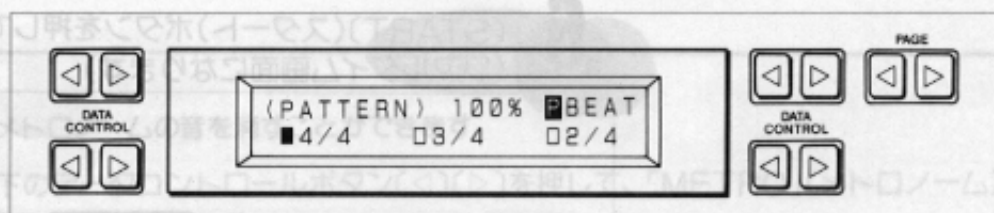
リズムプログラムの〔PATTERN〕(パターン) ボタンを押します。



●〔PATTERN〕(パターン) ボタンのランプが点灯します。



●〔PATTERN〕(パターン) ボタンを押している間は、ディスプレイにこのメッセージが表示されます。

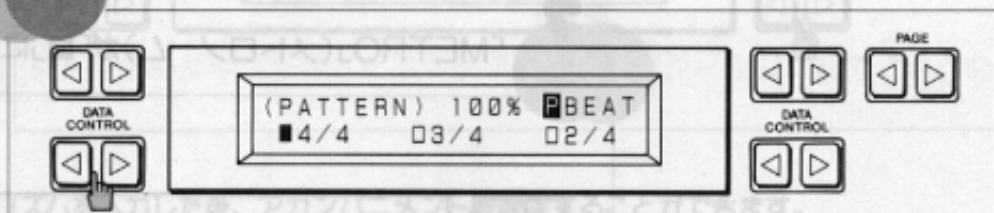


- (PATTERN)(パターン)ボタンを離すと、「BEAT」(ビート)を選ぶメニューが表示されます。

## ビートを選ぶ

2

- 「4/4」が「■」になっていることを確認します。

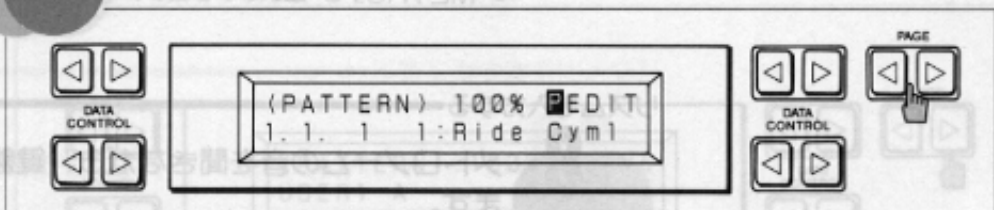


- 他のビートを選びたい場合は、データコントロールボタン(◀)(▶)を押して、選びたい項目を「■」にします。

## クオンタイズを選ぶ

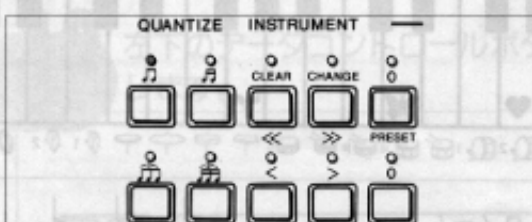
3

- ページボタン(▶)を押して、「EDIT」(エディット)のページを表示させます。



4

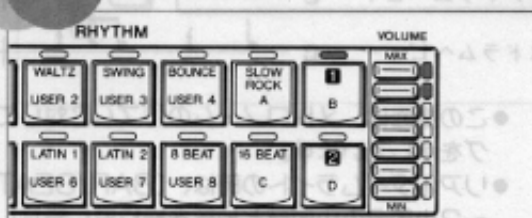
- クオンタイズ(♪)ボタンのランプが点灯していることを確認します。



- クオンタイズ(♪)ボタンのランプが点灯していない場合や、他のクオンタイズのランプが点灯している場合は、クオンタイズ(♪)ボタンを押して、ランプを点灯させます。

5

- リズムのボリュームを確認します。



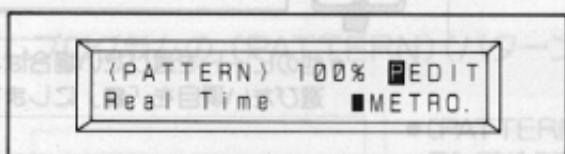
6

(START)(スタート)ボタンを押して、リズムをスタートさせます。  
(リアルタイム画面になります)



7

「METRO」(メトロノーム)が「■」になっていることを確認します。

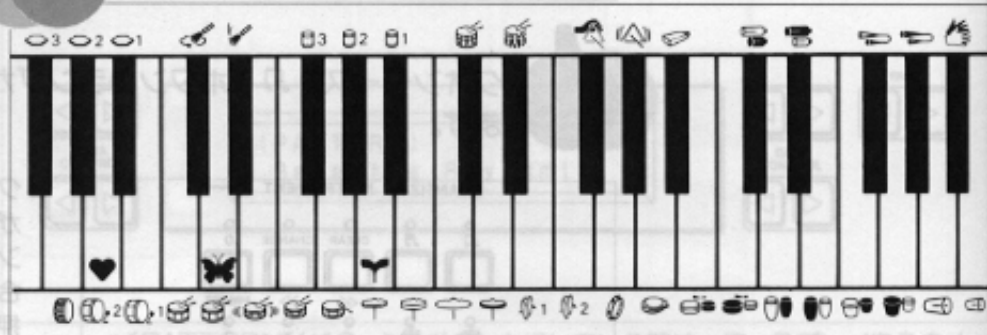


●「METRO」を「■」にすると、メトロノームの音が聞こえます。

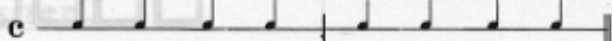
リズムを入力する

8

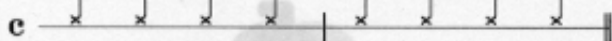
メトロノームの音を聞きながら、鍵盤を押して、リズムを入力します。



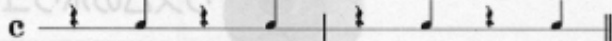
メトロノーム



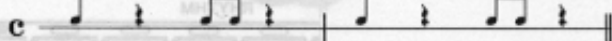
♥ ハイハットクローズ



♣ スネアドラムヘビー



♥ バスドラムヘビー



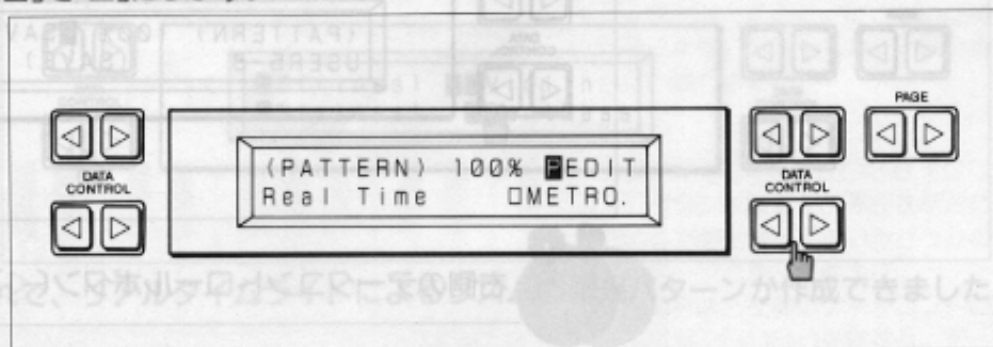
●この譜面は、メトロノームのリズムに対して、それぞれ音を入力するタイミングを示しています。

●リアルタイムライトの時は、(BAR/BEAT)(バー/ビート)ディスプレイに1～2小節分の小節数と拍数を繰り返し表示します。入力したいところで鍵盤を押してください。

こんなこともできる

○メトロノームの音を消すことができます。

右下のデータコントロールボタン(◀)(▶)を押して、「METRO」(メトロノーム)の「■」を「□」にします。



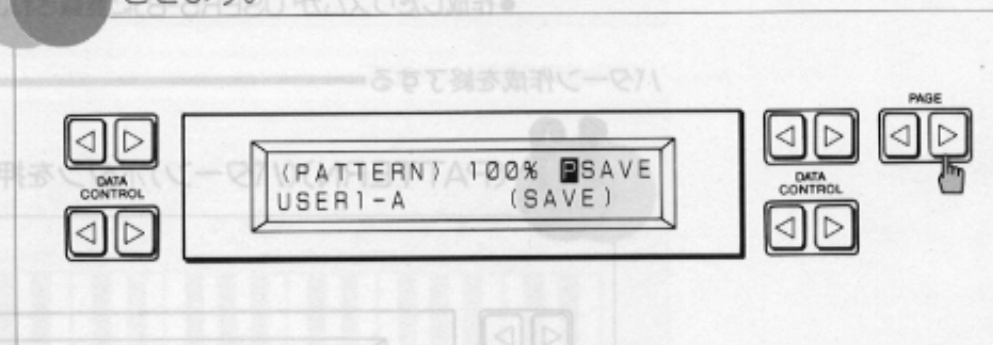
○リズムを入力した後、アカンパニメントを設定することができます。

詳しくはP102をご覧ください。

パターンを登録する(SAVE)

9

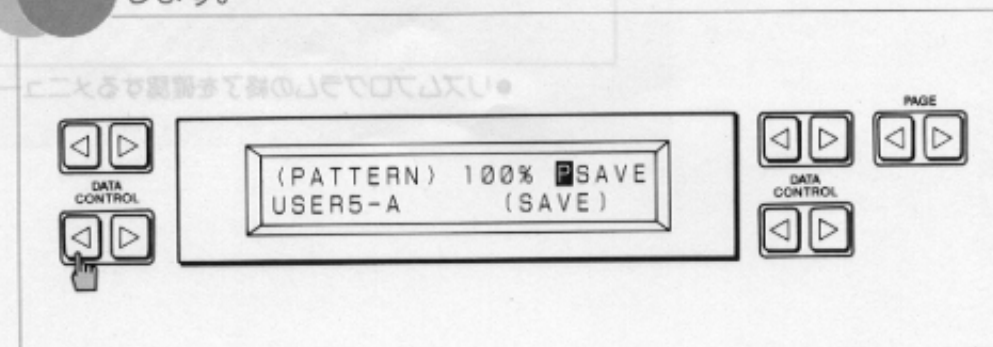
ページボタン(▶)を押して、「SAVE」(セーブ)のページを表示させます。



●設定した項目を記憶するメニューが表示されます。

10

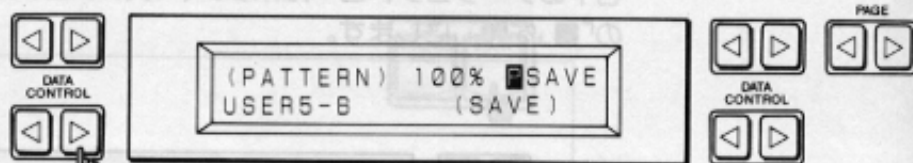
左下のデータコントロールボタン(◀)を押して、「USER 5」にします。





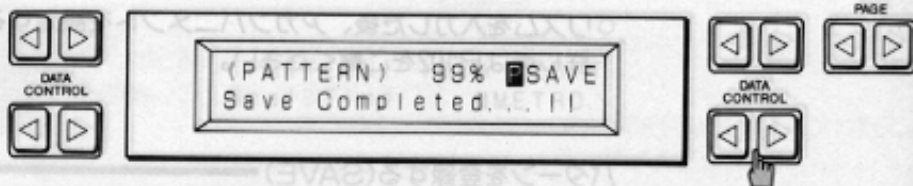
11

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



12

右側のデータコントロールボタン(◁)(▷)を押して、登録します。

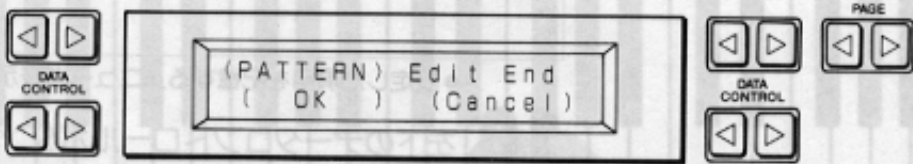


●作成したリズムが「USER5-B」に登録され、元の表示に戻ります。

パターン作成を終了する

13

(PATTERN)(パターン)ボタンを押します。



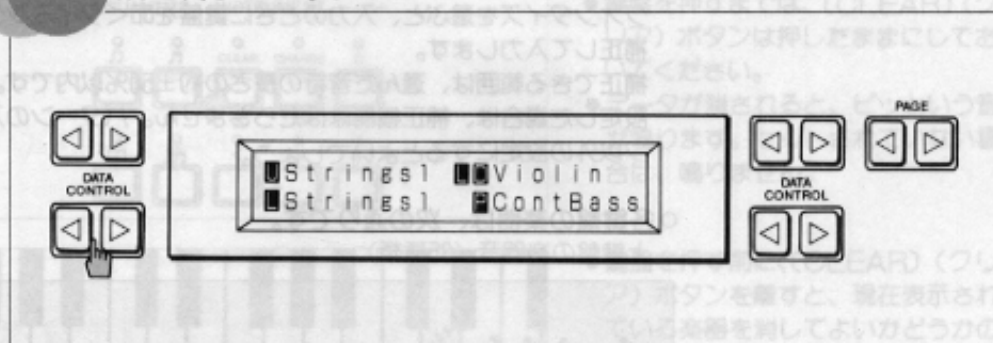
●リズムプログラムの終了を確認するメニューが表示されます。

●この画面は、メトロノームのリズムに対して、それぞれ音を入力するタイミングを示しています。

●リアルタイムライトの時は、(BAR/BEAT)(バー/ビート)ディスプレイに1～2小節分の小節数と拍数を繰り返し表示します。入力したいところで鍵盤を押してください。

14

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、リアルタイムライトによるリズムの新規パターンが作成できました。

### ♪ 操作のポイント

- エディットする場合は、トラックが空いていると、新しく入力したい楽器をそのパターンに加えることができます。空いていない場合は、新しい楽器の鍵盤を押しても発音しません。その場合、必要のない楽器のデータを消してください。

(参照) 音源の登録

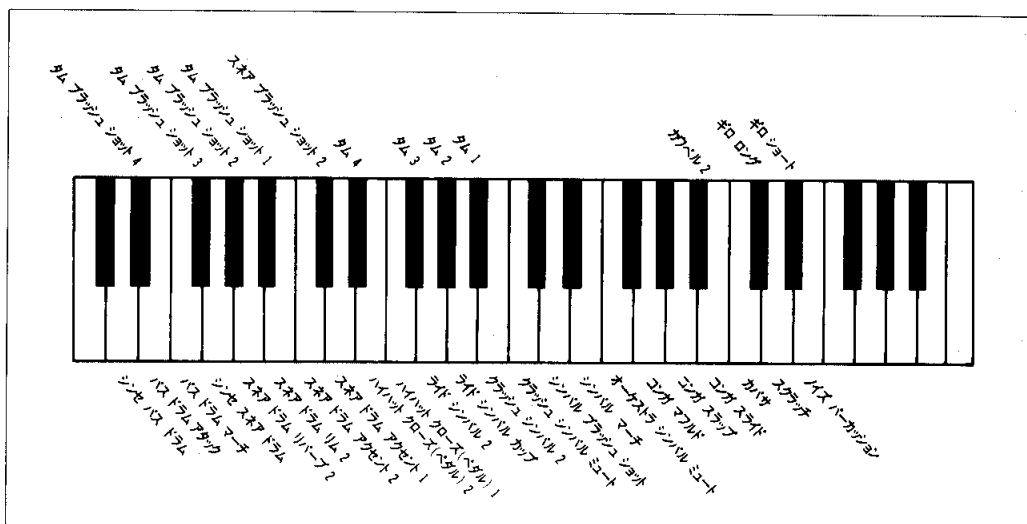




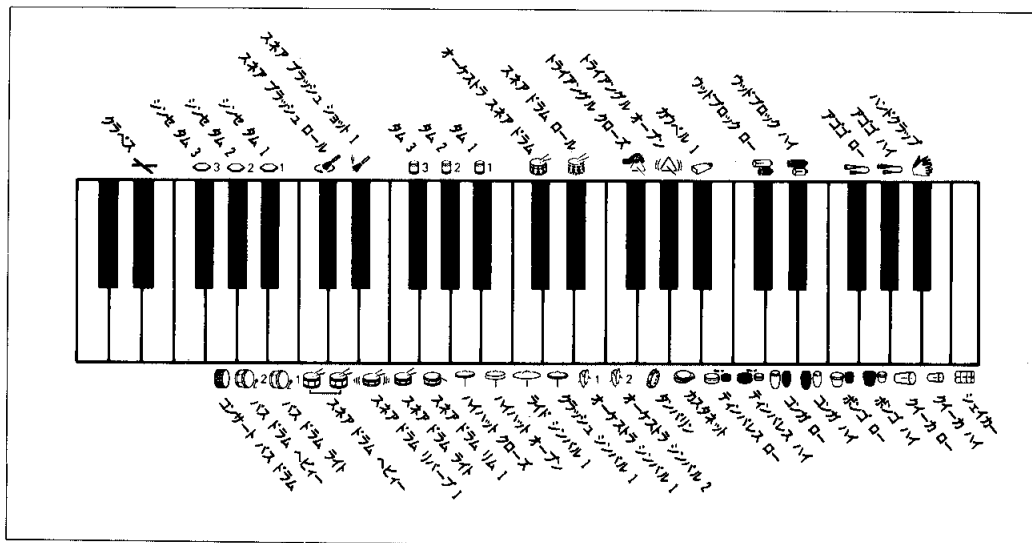
## こんなこともできる

- 選択したフオンタイズが、楽器音を入力するときの音の長さとなります。  
フオンタイズを選ぶと、入力の際に鍵盤を叩くタイミングが少しずれても、正しい位置に補正して入力します。  
補正できる範囲は、選んだ音符の長さの約±50%以内です。ただし、フオンタイズをオフに設定した場合は、補正機能ははたらきません。パターンへの入力に慣れるまでは、なるべくオフ以外の設定にするとよいでしょう。
- 各鍵盤の楽器は、次の通りです。

上鍵盤の楽器音（35種類）

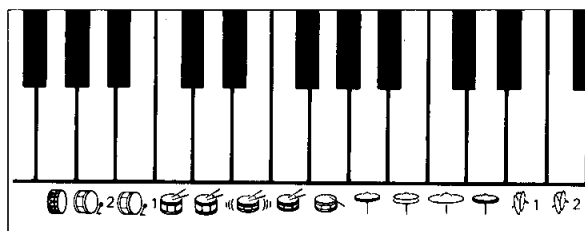
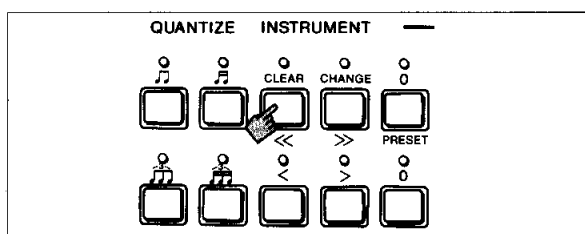


下鍵盤の楽器音（43種類）



- すでに、セットされている楽器を消すことができます。

INSTRUMENT (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。



- 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、ピツという音が鳴ります。セットされていない場合は、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。この場合は、左側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。

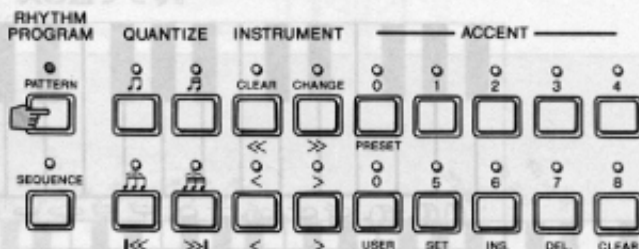
- 作った新しいリズムのアカンパニメントを設定することができます。  
操作方法はP102の「アカンパニメントを設定する」をご覧ください。

## ■ステップライト

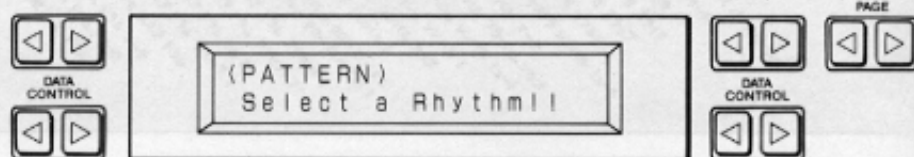
ここでは、ステップライトの方法で、リズムを作ります。このリズムは「4/4」のビート、「♪」のクオンタイズで作成、「USER5-B」に登録します。

パターン作成に入る

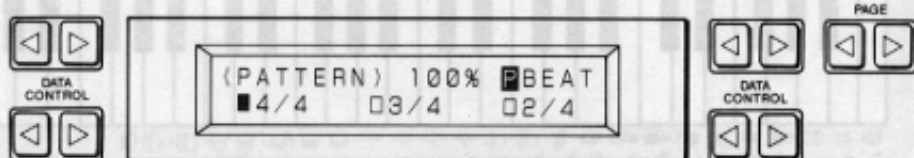
リズムプログラムの(PATTERN)(パターン)ボタンを押します。



●(PATTERN)(パターン)ボタンのランプが点灯します。



●(PATTERN)(パターン)ボタンを押している間は、ディスプレイにこのメッセージが表示されます。

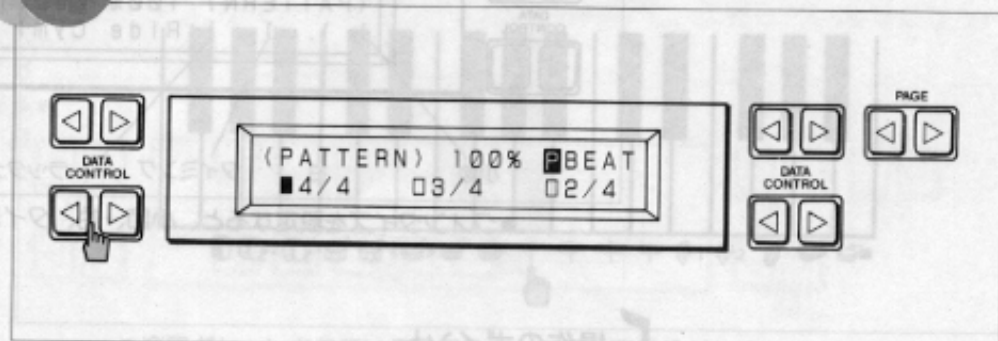


●(PATTERN)(パターン)ボタンを離すと、「ビート」を選ぶメニューが表示されます。

ビートを選ぶ

2

「4/4」が「■」になっていることを確認します。

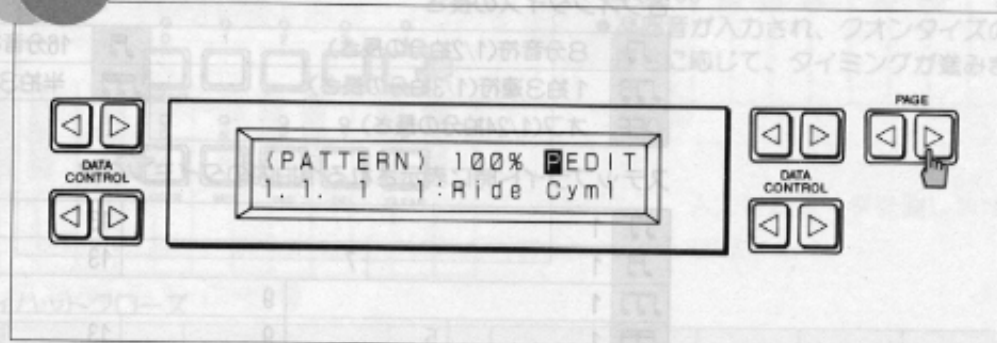


- 他のビートを選びたい場合は、データコントロールボタン(◀)(▶)を押して、選びたい項目を「■」にします。

クオンタイズを選ぶ

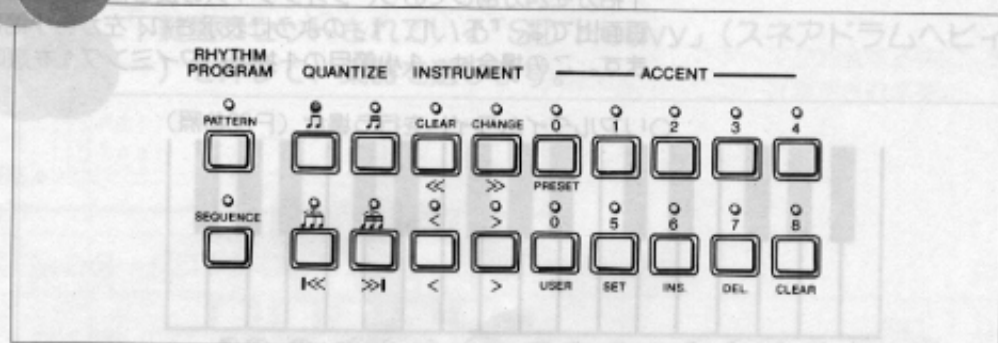
3

ページボタン(▶)を押して、「EDIT」(エディット)のページを表示させます。

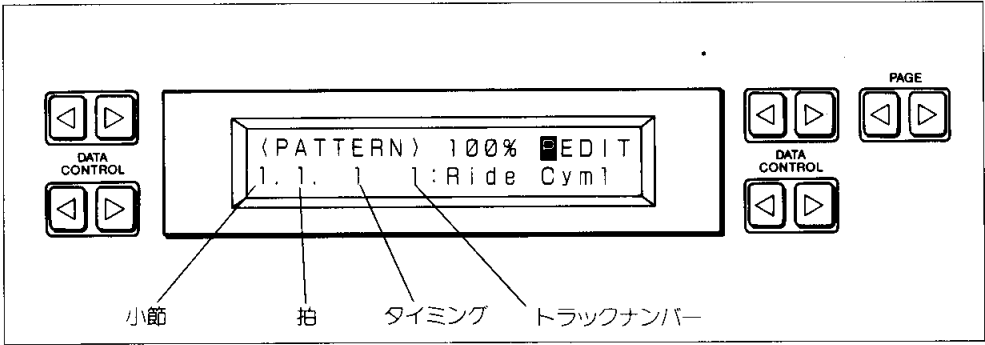


4

クオンタイズ(♪)ボタンのランプが点灯していることを確認します。



- クオンタイズ(♪)ボタンのランプが点灯していない場合や、他のクオンタイズのランプが点灯している場合は、クオンタイズ(♪)ボタンを押して、ランプを点灯させます。
- 他のクオンタイズを選ぶこともできます。



●クオンタイズを設定すると、小節、拍、タイミングが数字で表示されます。

♪ 操作のポイント

●選択したクオンタイズが楽器音を入力するときの長さとなります。

○ステップライトを行う場合

選んだクオンタイズの長さにより、楽器音を入力できます。タイミングの表示は、次の表を参照してください。

各クオンタイズの長さ

♪ 8分音符(1/2拍分の長さ)	♪ 16分音符(1/4拍分の長さ)
♪ 1拍3連符(1/3拍分の長さ)	♪ 半拍3連音符(1/6拍分の長さ)
OFF オフ(1/24拍分の長さ)	

ステップライト時に表示される1拍内のタイミング数

♪ 1	13
♪ 1 7	13 19
♪ 1 9 17	
♪ 1 5 9 13 17 21	
OFF 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	

★タイミングは、クオンタイズの長さを数字で表示するものです。  
1拍分を24分割しており、クオンタイズの長さに応じて数字を表示します。  
画面上では、「1. 1. 1」のように表示され、左から小節数、拍数、タイミングを表しています。この場合は、1小節目の1拍目のタイミング1を意味しています。

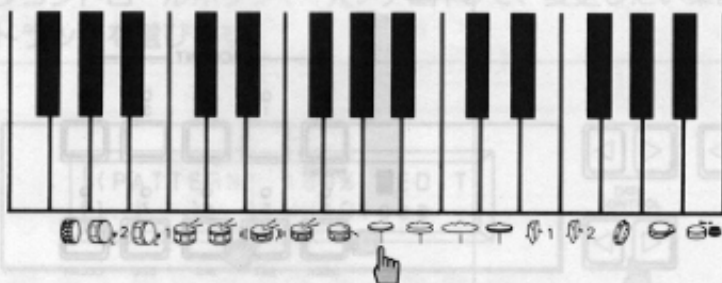
○リアルタイムライトを行う場合（P88参照）



楽器を選んで、アクセントを入力する

5

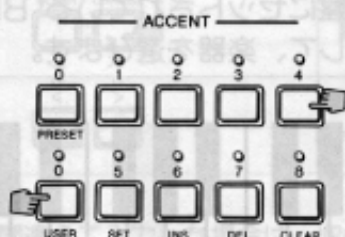
下鍵盤にセットされている「HH Closed」(ハイハットクローズ)を押して、楽器を選びます。



●楽器がセットされている鍵盤は、上鍵盤と下鍵盤があります。

6

アクセントボタンを押します。



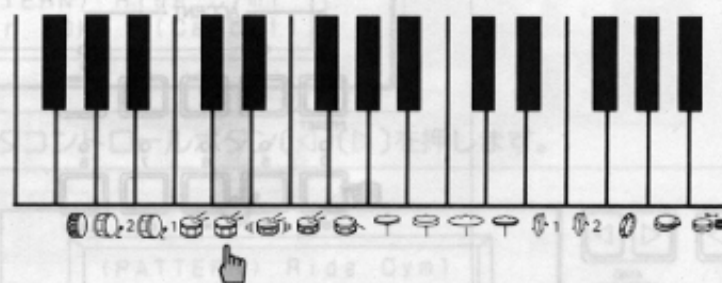
- アクセントの数字が大きいほど、音が大きくなります。0は、音が鳴りません。
- 楽器音が入力され、クオンタイズの長さに応じて、タイミングが進みます。

ハイハットクローズ

1 小節目	表示	1.1.1	1.1.13	1.2.1	1.2.13	1.3.1	1.3.13	1.4.1	1.4.13
	アクセント	4	0	4	0	4	0	4	0

7

下鍵盤にセットされている「SD Heavy」(スネアドラムヘビー)を押して、楽器を選びます。



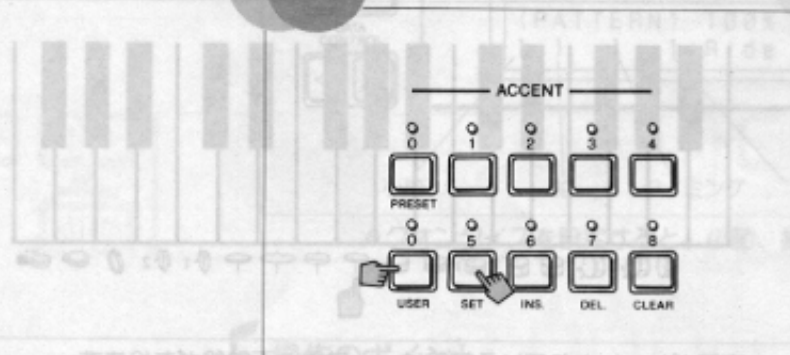
●楽器がセットされている鍵盤は、上鍵盤と下鍵盤があります。

- データを消去すると、このメッセージが表示されます。
- ここで、右側のデータコントロールボタンを押すと、データの消去を取り止め、元の表示に戻ります。
- 新規にパターンをつくる場合は、1パターンの中で16楽器分(16トラック)の楽器が使用できます。ただし、同時に発音する音は、8音です。(スネアドラムローは、同時に1音しか発音しません)

## 新しいリズムを作る

8

アクセントボタンを押します。



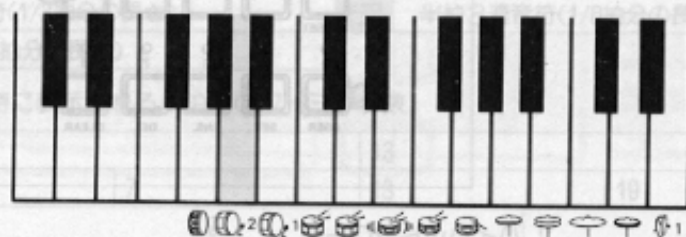
- アクセントの数字が大きいほど、音が大きくなります。0は、音が鳴りません。
- 楽器音が入力され、クオンタイズの長さに応じて、タイミングが進みます。

スネアドラムヘビー

1小節目	表示	1.1.1	1.1.13	1.2.1	1.2.13	1.3.1	1.3.13	1.4.1	1.4.13
	アクセント	0	0	5	0	0	0	5	0

9

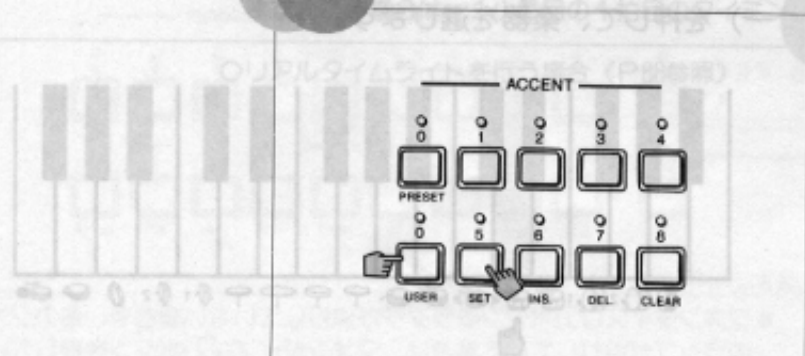
下鍵盤にセットされている「BD Heavy」(バスドラムヘビー)を押して、楽器を選びます。



- 楽器がセットされている鍵盤は、上鍵盤と下鍵盤があります。

10

アクセントボタンを押します。



- アクセントの数字が大きいほど、音が大きくなります。0は、音が鳴りません。
- 楽器音が入力され、クオンタイズの長さに応じて、タイミングが進みます。

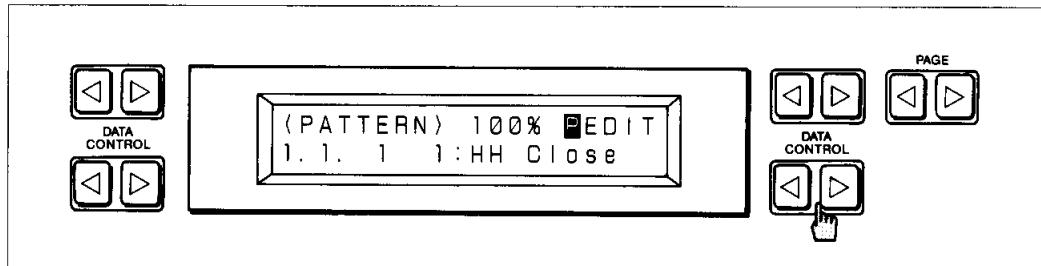
バスドラムヘビー

1小節目	表示	1.1.1	1.1.13	1.2.1	1.2.13	1.3.1	1.3.13	1.4.1	1.4.13
	アクセント	5	0	0	0	5	5	0	0

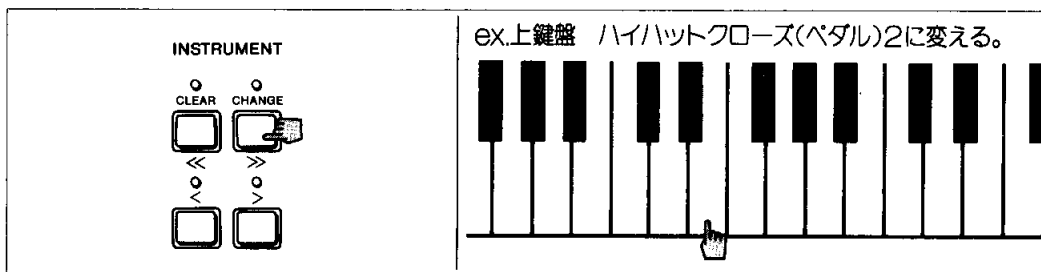
## 🎵 操作のポイント

- すでに、トラックにセットされている楽器を変更することができます。

①右下のデータコントロールボタン〔◀〕〔▶〕を押して、変更したい楽器がセットされているトラックを選びます。

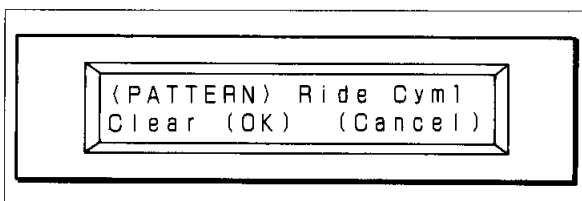
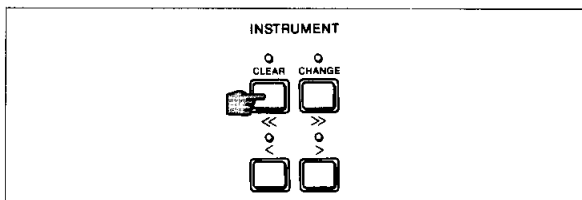


②インストルメントの〔CHANGE〕(チェンジ) ボタンを押しながら、変更したい楽器の鍵盤を押します。



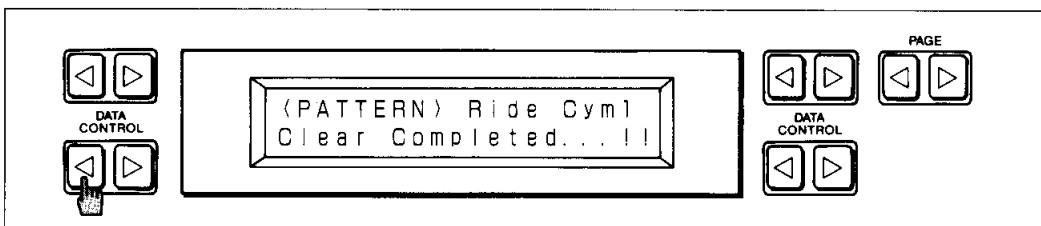
- 途中で、間違えて入力した場合は、次のように操作して、入力したデータを消します。

①インストルメントの〔CLEAR〕(クリア)ボタンを押します。



- 入力したデータを消去する前に、確認のメニューが表示されます。

②左側のデータコントロールボタン〔◀〕〔▶〕を押します。



- データを消去すると、このメッセージが表示されます。
- ここで、右側のデータコントロールボタンを押すと、データの消去を取り止め、元の表示に戻ります。
- 新規にパターンをつくる場合は、1パターンの中で16楽器分(16トラック)の楽器が使用できます。ただし、同時に発音する音は、8音です。(スネアドラムロールは、同時に1音しか発音しません。)