

A black and white photograph of a Yamaha RY10 Rhythm Programmer. The device is a rectangular, dark-colored unit with a control panel featuring numerous buttons and a small LCD screen. The screen displays 'PLAY' and some numerical values. A guitar is positioned diagonally across the top half of the image, with its neck and fretboard visible. A pair of headphones is on the left side. The background is a dark, textured surface.

**YAMAHA**

RHYTHM PROGRAMMER

**RY10**

OWNER'S MANUAL

オーナーズマニュアル



## オーナーズマニュアル

---

### はじめに

この度は、ヤマハリズムプログラマー RY10をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

RY10は、ライトミュージックの様々なミュージックシーンに対応できる圧倒的な 250 サウンドを搭載した、コストパフォーマンスの最も優れたリズムマシンです。

また、ギタリストやベーシストにとっては特に付加要素の多い、ミュージックトレーナー機能を満載したリズムパフォーマンスアイテムです。

この RY10 オーナーズマニュアルを充分にご活用いただき、本機を末永くご愛用いただきますよう、よろしくお願い致します。

## オーナーズマニュアルの使い方

本書は大きく、速習編・基礎編・応用編の3編より構成されています。

デジタル楽器をはじめてお使いになる方は、まず速習編で全体像を確認ください。その後、ゆっくりと基礎編、応用編と進んでください。

RY10のモードやコマンドがつかめて、機能や手順が解れば使えるという方は、速習編を読まれた後、MATRIX INDEX (8ページ) により必要な項目を選んで、モード、コマンドごとに読み進んでください。




目次は、従来通りのページ順に列記したCONTENTSと、RY10のマトリックス（本体にプリントされているモード一覧）に合わせて目次化したMATRIX INDEXの、2タイプを準備しました。

資料編では実際の操作で、「こんなことがしたい。」という方のために操作別索引を設けました。

お使いになる方の目的に合わせて本書を末永く活用ください。

## 表記について

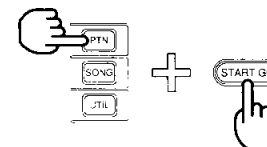
余白部分に示されているアイコンは、目指す項目を発見するための目印となります。本書では次に示す3種類のアイコンを使用しています。

記 号	意 味
	関連する項目の参照ページを示しています。 必要に応じてご覧ください。
	その機能を使う上でのポイントや注意を示しています。
	その機能を実際に使う上での応用例を示しています。

また、本書ではキーやディスプレイの表示を次のように表記します。

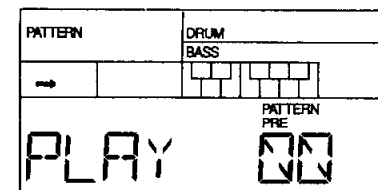
### キ ー の 表 示 例

PTN キーを押しながら  
START/GO キーを押す  
という動作を、右図の  
ように表わします。



### ディスプレイの表示例

文章中の動作によるLCD  
の表示。



	ページ
はじめに	2
オーナーズマニュアルの使い方	3
表記について	4
CONTENTS (目次)	8
MATRIX INDEX (操作別目次)	9
RY10の特長	10
ご使用上の注意	

## お使いになる前に

1. 各部の名称と機能	
(1) トップパネル	12
(2) ディスプレイ	14
(3) リアパネル/サイドパネル	14
2. 音を出す前に	
(1) 乾電池の入れ方	15
(2) 電源コンセントを利用する場合	16
(3) 接続の方法	17

## &lt;速習編&gt; Quick Learning

1. デモソングを聴いてみよう	18
2. パッドをたたいてみよう	
(1) パッドをたたこう	20
(2) アクセントをつけよう	21
(3) 色々な音を聴いてみよう (パッド切替)	22
(4) パッドバンクを切り替えてみよう	24
(5) ベース音の音階演奏をしてみよう	26
3. プリセットパターンを聴いてみよう	
(1) プリセットパターンを楽しもう	28
(2) フィル機能を楽しもう	30

## 操作のルール

1. RY10の操作概念	
(1) モードの考え方	32
(2) モード間移動のルール	34
(3) 特別ルールのユーティリティモード	34
2. RY10のマトリックスについて	
(1) マトリックスとは機能案内図	35
(2) マトリックスからのコマンドの選び方	35
(3) パターンモードとソングモードでの操作手順	36
(4) ユーティリティモードでの操作手順	38

## &lt;基礎編&gt;

	ページ
第1章 パターンを作る前に	
1. パターンとソング	42
2. パターン作りの考え方	42
3. ソング作りのコツと曲の構成	45
第2章 パターンを作ろう	
1. パターンの作成方法	47
2. パターン入力のためのセットアップ	
(1) パターンの選択 (パターンプレイモード)	48
(2) パターンの消去 (クリア)	50
3. パターンのリアルタイムライト	
(1) テンポを設定する (テンポ)	52
(2) リアルタイムライトの開始と終了	53
4. パターンのステップライト	
ステップライトの開始と終了	56
5. ベースパターンの入力	
(1) リアルタイムライト	59
(2) ステップライト	59
6. パターンの演奏 (パターンプレイ)	60
7. 入力後のパターン修正 (パターンエディット)	
(1) リアルタイムライトでの不要音の削除と挿入	63
(2) ステップライトでの不要音の削除と挿入	65
(3) パターンごとにテンポを記憶させる (イニシャルテンポ)	67
8. パターンのコピー (パターンコピー)	68
第3章 ソングを作ろう	
1. ソングの作成方法	71
2. ソング作成のためのセットアップ	
(1) ソングの選択 (ソングプレイモード)	72
(2) ソングの消去 (クリア)	73
3. ソングのステップライト	
(1) ステップライトの開始と終了	75
(2) 基本パターンとフィルパターン切り替えのタイミングを 設定する (フィルスタートステップ)	77
(3) パートの削除 (デリートパート)	78
(4) パートの挿入 (インサートパート)	80

	ページ
4. ソングのリアルタイムライト	
(1) テンポを設定する (イニシャルテンポ)	82
(2) ソングのリアルタイムライト	83
(3) ドライブ感のあるソングをつくる (フィルスタートステップ)	86
5. 最終パートへの移動 (ゴートゥエンド)	88
6. ソングを演奏してみよう	
(1) ソングの演奏 (ソングプレイ)	89
(2) ソングの繰り返し演奏 (ソングリピート)	92
(3) 複数ソングの連続演奏 (ソングチェイン)	94
(4) ソングのコピー (ソングコピー)	96
第4章 作ったパターン、ソングデータを保存しよう (ユーティリティ1)	
ユーティリティについて	99
1. データを保存 (セーブ)	100
2. データ保存の確認 (ベリファイ)	102
3. データを本体に読み込む (ロード)	104
第5章 その他の付加機能 (ユーティリティ2)	
1. テンポの設定 (システムテンポ)	101
2. ベースパートのミュート	108
3. フットスイッチでのコントロール	109
4. チューナー機能	111

## &lt;応用編&gt;




第6章 パッドの設定	
パッドバンクについて	117
(1) パッドバンクの切り替え (パッドセレクト)	118
(2) 音量を変える (レベル)	120
(3) パッドに好きな音色を割り当てる (ボイスアサイン)	122
(4) アクセントを付けた時の音量の変化を設定する (アクセントレベル)	124
(5) 音の定位を変える (パン)	126
(6) 音程を変える (チューン)	128
(7) パッドバンクのコピー	130
(8) パッドバンクの自動切り替えを設定 (チェイス)	132

	ページ
第7章 複雑なリズムパターンの作り方	
1. 複雑なリズムパターンの作り方	
(1) 拍子と最小音符の設定 (メーター)	135
(2) スイング機能を使う	138
2. 複雑なベースパターンの入力	
(1) ベース音の長さを設定する (ノートレングス)	140
(2) ベース音を移調する (トランスポーズ)	142
(3) ベース音を移調する (システムトランスポーズ)	144
(4) ベースパターンのみ別のパターンを鳴らす (リプレイス)	146
3. クレシェンドの入力	148
4. 音色に厚みをだす	149
5. 音色の差替え	150
第8章 MIDI 機能の使い方	
1. MIDI について	
(1) MIDI とは	152
(2) RY10 で受信できる MIDI 情報	153
2. 外部 MIDI 機器との同期演奏	154
3. MIDI 音源として使う	
(1) ドラム受信チャンネル	156
(2) ベース受信チャンネル	158
(3) パッドの音色をコントロールする (プログラムチェンジ受信チャンネル)	160
(4) MIDI ノートナンバー	162

## 資料／索引

故障かなと思う前に	166
エラーメッセージ	167
仕様	168
音色一覧	169
プリセットパターンリスト	170
プリセットパッドバンクリスト	171
MIDI データフォーマット	172
MIDI インプリメンテーションチャート	174
操作別索引	178

## YAMAHA RY10 COMMAND

	PLAY 48ページ 60ページ	INITIAL TEMPO 67ページ	CLEAR 50ページ	COPY 68ページ	SWING 138ページ		
	PLAY 72ページ 89ページ	INITIAL TEMPO 82ページ	CLEAR 73ページ	COPY 96ページ	RE- PEAT 92ページ	CHAIN 94ページ	
	▽TEMPO△ 52ページ 107ページ	PAD ▽SELECT△ 118ページ	PAD ▽LEVEL△ 120ページ	BASS MUTE 108ページ	FOOT SW 109ページ		

## RY10の特長

## ☆ハイクオリティな小型大容量

ギタリスト、ベーシスト、ホームスタジオユースに納得のハイクオリティサウンドを250音色内蔵。

ギターのソフトケースポケットにもスッポリ納まる携帯に便利なコンパクトサイズボディ。

## ☆圧倒的操作性

視認性の高い大画面LCDと、動作確認がしやすい24個のLEDを装備。

マトリックスコントロールを採用した次世代のオペレーション環境。

全体の操作を理解された方は、このMATRIX INDEXのJOBで探したいページをみつけてください。

RECORD 53ページ 56ページ 59ページ	DELETE 63ページ 65ページ	METER 135ページ	NOTE LENGTH 140ページ			DEMO 18ページ
RECORD 75ページ 83ページ	DELETE 78ページ	INSERT 80ページ	TRANS- POSE 142ページ	RE- PLACE 146ページ		GOTO END 88ページ
PAD EDIT ◁PAGE▷ 122ページ	TAPE ▷PAGE▷ 100ページ	MIDI ▷PAGE▷ 154ページ	TRANS- POSE 144ページ		TUNER 111ページ	

## ☆音楽心をくすぐる付加機能

エレキギターやエレキベースの出力をダイレクトに入力できる外部入力端子。

ヘッドフォンなしでサウンドチェックのできる超小型スピーカー内蔵。

リズムトレーニング必携のベースミュート機能。

アウトドアでもプレイできる電池駆動。

などなど、リズムマシンとしてのすべての機能に、ギタリスト、ベーシスト必須の機能を備えた、ミュージシャン必携のサウンドギアです。

付属品を確認しましょう。

- ・本体
- ・単3電池・・・6本
- ・取扱説明書・・・1冊
- ・保証書

### ●設置場所

次のような場所でご使用になりますと、故障などの原因となりますのでご注意ください。

- ・窓際などの直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど極端に暑い場所。
- ・温度の特に低い場所。
- ・湿気やホコリの多い場所。
- ・振動の多い場所。

### ●お取り扱い

本体やスイッチなどに無理な力を加えることは避けてください。

### ●電源について

RY10は電源として、単3電池もしくは別売ACアダプターをご利用いただけます。

なるべくACアダプターでご使用されることをお勧めします。

- ・単3電池でご使用になる場合には、電池が消耗しましたら、すみやかに全て新しい電池と交換して下さい。(画面にBAT ERR1と表示されます。)電池が消耗すると表示が出る前に、出力される音が歪むことがあります。
- ・ACアダプターでご使用になる場合は、必ず別売のPA-1Bを使用して下さい。電圧や極性の違うACアダプターを使用しますと、故障の原因となることがあります。また、長時間ご使用にならないときは、ACアダプターは必ずコンセントから外して下さい。

### ●外装のお手入れ

お手入れは、乾いた布でカラぶきするか、汚れのひどい時は少し水で湿らせた布でふいてください。

アルコールやシンナー類は、絶対に使用しないでください。また、ビニール製品を上に乗らないでください。

### ●他の電気機器への影響

ラジオやテレビの近くで使用しますと、ラジオやテレビに雑音が発生したり、誤動作することがあります。十分離してご使用ください。

### ●落雷に対する注意

落雷などの恐れがあるときは、早めにコンセントから電源プラグを抜いてください。スピーカーやテレビなど、磁気の強いものに近づけないでください。

### ●保証書の手続き

お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きを取って下さい。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でも修理の費用をいただくことになりますので、充分ご注意ください。

### ●保管

オーナーズマニュアルをお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。



これは電子機械工業会「音のEチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

### ●音楽を楽しむEチケット●

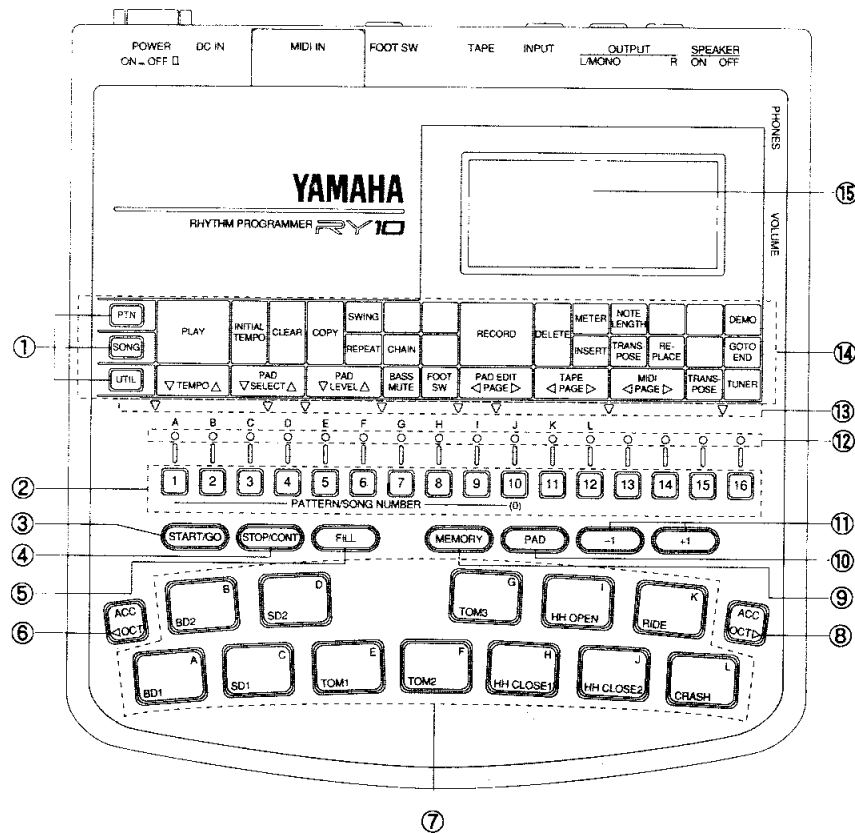
楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドホンをご使用になるのも一つの方法です。



ヘッドホンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

## 1. 各部の名称と機能

### (1) トップパネル



### 初期化手順

PTNキーとACC/OCT▷キーを押しながら、POWER ONすることで、本機をいつでも工場出荷状態に戻すことができます。

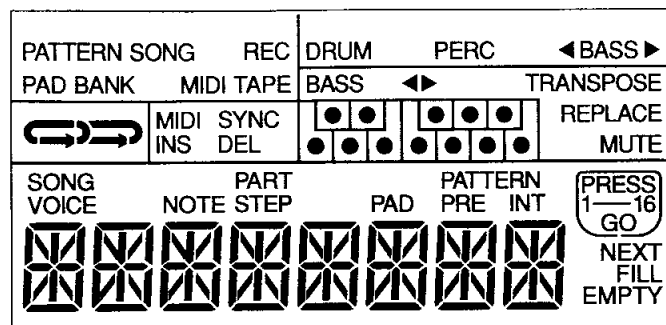
(注意：本体内に個人で作成されたデータはすべて消えてしまいます。)

## 1. 各部の名称と機能

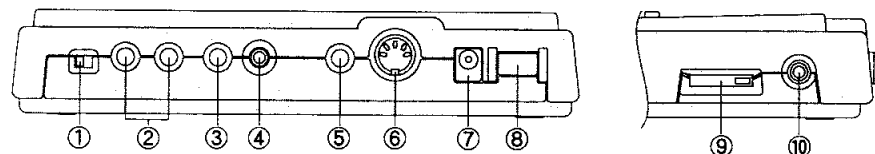
- ①モードキー  
PTNキー … パターンに関する再生・作成・修正等の機能を選択する時に使用。  
SONGキー … ソングに関する再生・作成・修正等の機能を選択する時に使用。  
UTILキー … パターン・ソング以外の付加機能の設定に使用。
- ②ビートキー  
[1] ~ [16] … モードキーと併せて各機能を呼び出したり、パターンやソングの選択に使用。
- ③START/GOキー … パターンやソングの演奏開始に使用。
- ④STOP/CONTキー … パターンやソングの演奏中止、演奏再開に使用。
- ⑤FILLキー … 基本パターンとフィルパターンの切り替えに使用。
- ⑥ACC/◁OCTキー … アクセントを付けたり、ベース音を1オクターブ下げるのに使用。
- ⑦パッド … 各パッドに割り当てられている音色を鳴らす時に使用。
- ⑧ACC/OCT▷キー … アクセントを付けたり、ベース音を1オクターブ上げるのに使用。
- ⑨MEMORYキー … パターンデータやパッドバンクデータの記録されているメモリの切り替えに使用。
- ⑩PADキー … 12のパッドキーに設定した楽器群の種類(Drum.Perc.Bass)の変更を使用。
- ⑪-1/+1キー … パターンの選択や、その他の細かい設定や変更を使用。
- ⑫○LEDランプ … プレイ中は演奏している楽器、ステップレコーディングではデータの記録されている位置を表示。
- ⑬▽LEDランプ … パターンにおける各拍の頭(ビート)の位置を表示。
- ⑭マトリックス … RY10の3つのモードでの各機能一覧を表示。
- ⑮LCD(ディスプレイ) … RY10の現在の状態を表示。

## 1. 各部の名称と機能

### (2) ディスプレイ



### (3) リアパネル/サイドパネル



- ① SPEAKER スイッチ … 内蔵スピーカーのON/OFFスイッチ。
- ② OUTPUT 端子 … アンプやアンプ付スピーカーに接続する端子。
- ③ INPUT 端子 … エレクトリックギター、エレクトリックベースと接続でき、入力された信号は、② OUTPUT 端子と内蔵スピーカから RY10 の音と混ぜて出力します。
- ④ TAPE 端子 … カセットレコーダを接続する端子。データの保存、読み込みに使用。
- ⑤ フットスイッチ … 別売のフットスイッチ FC4、FC5 を接続する端子。
- ⑥ MIDI IN 端子 … 外部 MIDI 楽器の MIDI OUT と接続する端子。
- ⑦ DC IN 端子 … 別売の AC アダプター PA-1B を接続する端子。
- ⑧ POWER スイッチ … 本体の電源を ON/OFF するスイッチ。
- ⑨ VOLUME スライダー … RY10 の音量調節に使用。INPUT 端子から入力された信号はコントロールできません。
- ⑩ PHONES 端子 … ヘッドフォンを接続する端子。(ステレオミニ)

## 2. 音を出す前に

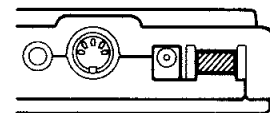
RY10は、乾電池を使用することで、コンセントのない所でも使用可能となります。

単3電池×6本)

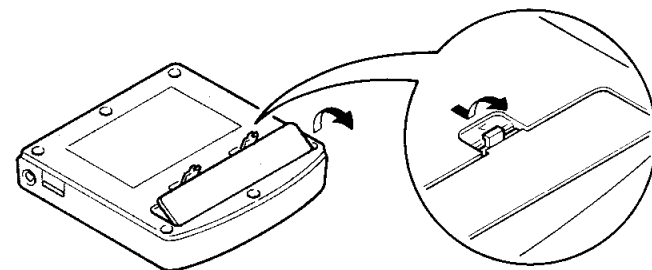
### 01: 乾電池の入れ方

#### 手順

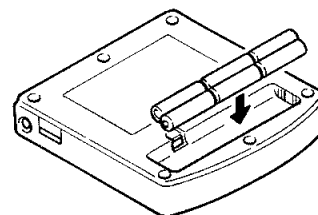
- ① POWER スイッチが OFF になっていることを確認します。



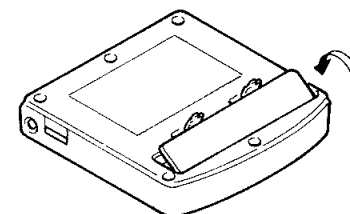
- ② 本体裏側のバッテリーカバーを取り外します。



- ③ 所定の場所へ乾電池の+/-を間違えないよう確認し、新しい乾電池を入れます。



- ④ バッテリーカバーを閉めます。



電池交換の際は、作成されたパターンやソングなどのデータは、消えません。

ただし、内蔵されているデータ保存用のバックアップバッテリーが不足すると、POWER ON時“BAT ERR2”と表示され、データは消えます。作成されたデータは、こまめにカセットテープに保存してください。

## 02: 電源コンセントを利用する場合

## 手 順

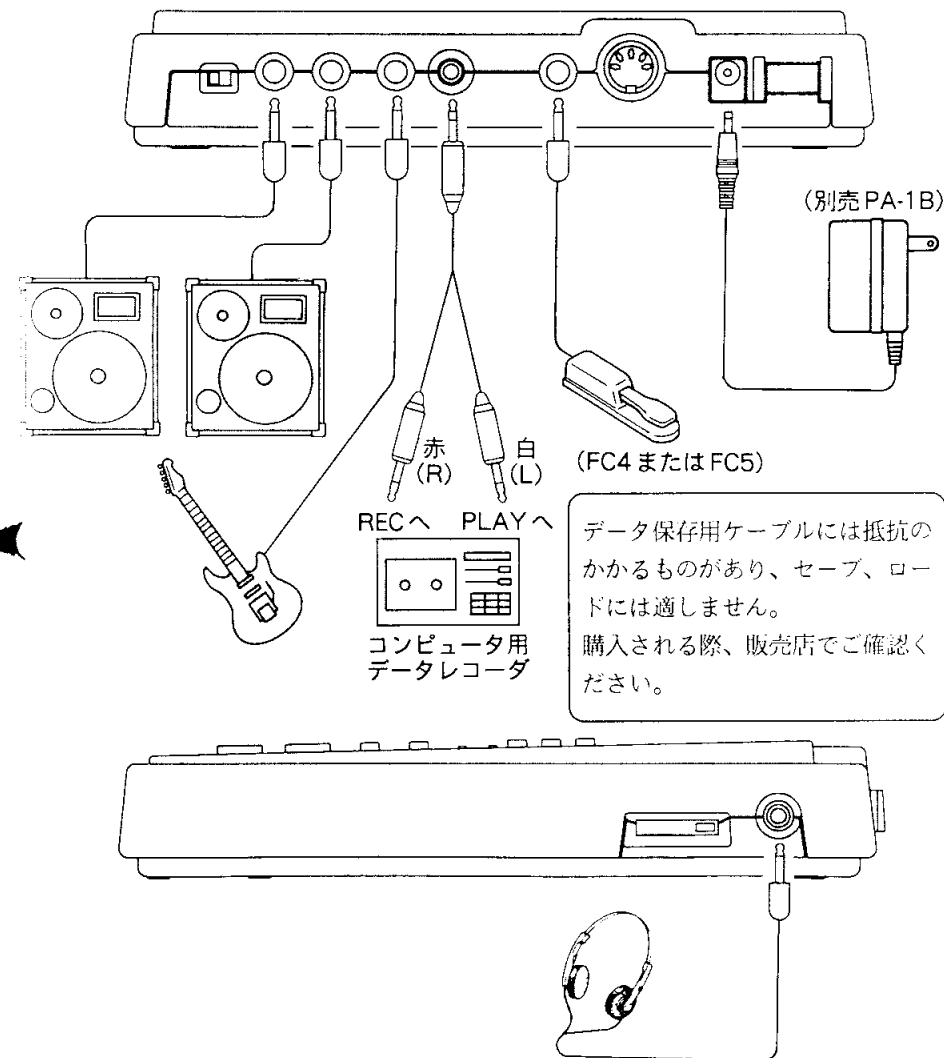
- ① 本体のPOWERスイッチがOFFになっている状態で、別売のACアダプター (PA-1B) を本体リアパネルのDC INに装着してください。
- ② ACアダプターをコンセントにつなぎ、本体のPOWERスイッチをONにしてください。

## 電源について

RY10は電源として、家庭用AC電源をご利用いただけます。

ACアダプターでご使用になる場合は、必ず別売のPA-1Bを使用してください。電圧や極性の違うACアダプターを使用しますと、故障の原因となることがあります。また、長時間ご使用にならないときは、ACアダプターは必ずコンセントから外してください。

## 03: 接続の方法



※ OUTPUT, INPUT等の接続は、ボリュームを下げてから行ってください。

外部入力端子には、エレクトリックギターやエレクトリックベース以外のものはつながないでください。故障の原因となります。

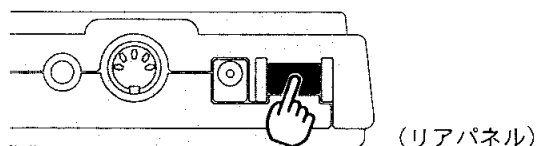
## 1. デモソングを聴いてみよう

### 解説

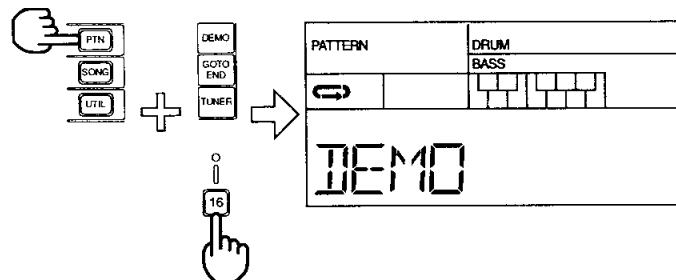
多彩な音色や豊かな表現力をもつリズムプログラマーRY10の機能をおわかりいただくために、RY10本体に内蔵されているデモソングを聴いてみましょう。

### 手順

- ① 本体の電源スイッチを入れます。(アンプやアンプ付きスピーカー等に接続してある場合は、まず本体の電源スイッチを入れた後にアンプ側の電源スイッチを入れてください。)



- ② PTNキーを押しながら、[16] (DEMO) キーを押します。

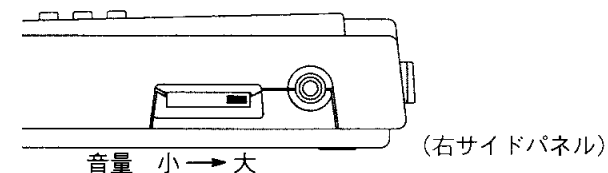


- ③ START/GOキーを押すとデモソングの演奏がはじまります。



## 1. デモソングを聴いてみよう

- ④ VOLUME スライダーで音量を調節します。

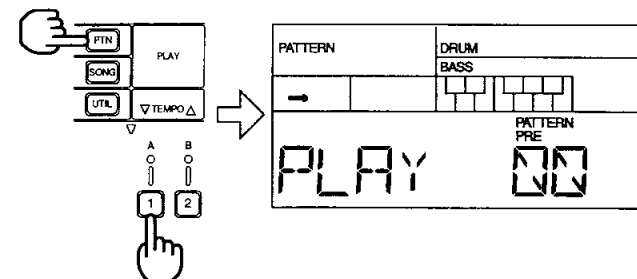


音量は、手前側にスライドすると小さくなり、後ろ側にスライドすると大きくなります。

- ⑤ STOP/CONTキーを押すと演奏がストップします。もう1度STOP/CONT キーを押すと停止した所から演奏を再開します。START/GO キーを押すと最初から演奏がはじまります。



- ⑥ デモソングを停止した状態で他のモードを選ぶことで、デモソングから脱出することができます。ここでは、PTNキーを押しながら、[1] または [2] (PLAY) キーを押すと良いでしょう。



## 2. パッドをたたいてみよう

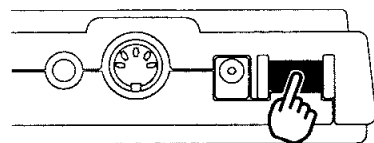
### 01: パッドをたたこう

#### 解説

A～Lのパッドに割り当てられている音色を鳴らします。

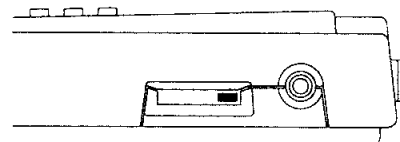
#### 手順

- ① 本体の電源スイッチを入れます。(アンプやアンプ付きスピーカー等に接続してある場合は、まず本体の電源スイッチを入れた後にアンプ側の電源スイッチを入れてください。)



(リアパネル)

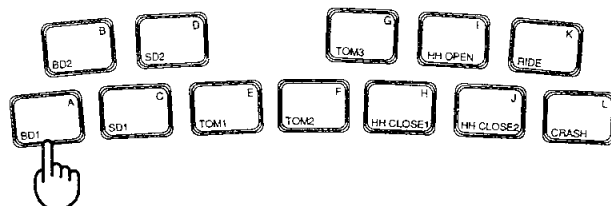
- ② ボリュームスライダを動かし、音量を調節します。



音量 小→大

(右サイドパネル)

- ③ パッドをたたいて12音色の確認ができます。



## 2. パッドをたたいてみよう

### 02: アクセントをつけよう

#### 解説

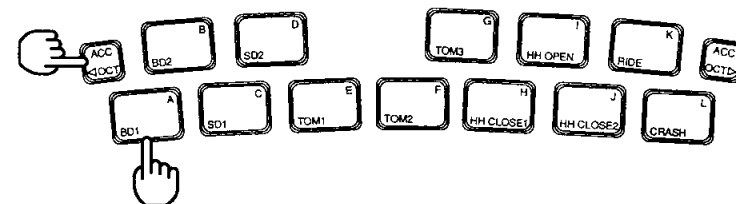
メリハリのある生きたリズムパターンを作成できるように、アクセントが付けられます。



アクセントを付けた時の音量の変化は、パッドごとに設定できます。(P124参照)

#### 手順

- ① ACC/＜OCTキーまたはACC/OCT＞キーを押しながらパッドをたたきます。

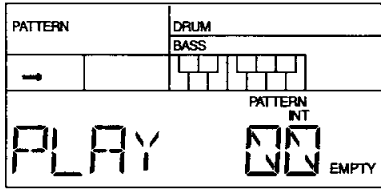


ACC/＜OCTキーとACC/OCT＞キーは、アクセントを付ける値は同じです。(どちらのアクセントキーを押しながらパッドをたたいても同じ効果です。)

BASS音が選ばれている時は、アクセントを付けることができません。

## 2. パッドをたたいてみよう

### 03 : 色々な音を聴いてみよう

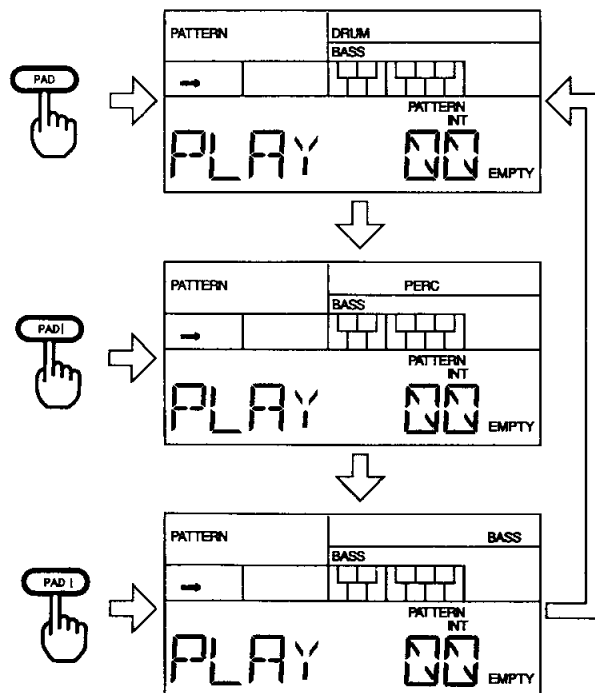
機能	パッドグループを切り替えて、25種類の音色を聴く	
設定	PAD      DRUM PERC BASS	

#### 解説

RY10には、ドラム音の他にもパーカッションやベースの音が内蔵されており、PADキーを押すことでそれぞれのグループが選べます。(ドラムグループ、パーカッショングループは、12の各パッドに異なる音色が配置されています。ベースの場合は1音色が12のパッドで音階演奏ができるよう、鍵盤状に配置されています。)

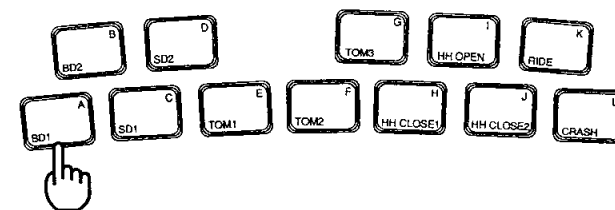
#### 手順

① PADキーを押すごとにパッドの音色グループ (以降パッドグループ) が、DRUM (ドラム)、PERC (パーカッション)、BASS (ベース) と切り替わっていきます。



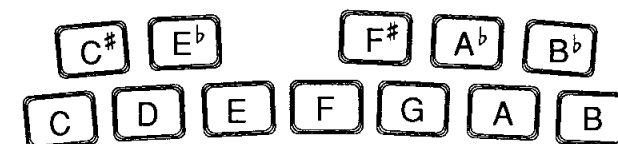
## 2. パッドをたたいてみよう

② 3種類の中から任意のグループを選んでA~Lのパッドをたたきます。



ベース音色の時、パッドをたたくと、ディスプレイの中の鍵盤に音程が表示されます。

<ベースの場合の音程の割当図>



## 2. パッドをたたいてみよう

04: パッドバンクを切り替えてみよう		
機能	パッドバンクを切り替えて、内蔵の音色を聴く	
設定	PAD BANK SELECT	PRESET 00~15 INTERNAL 00~15

### 解説

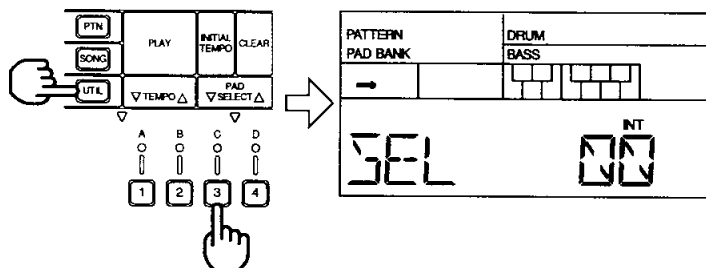
DRUM (ドラム)、PERC (パーカッション)、BASS (ベース) の3つのパッドグループで、1つのパッドバンクというものを構成しています。RY10にはプリセットとして16種類、自由に音色を配置できるインターナルとして16種類のパッドバンクを持っています。このパッドバンクを切り替えることで、内蔵しているドラムやパーカッションの241音色とベース9音色のほとんどの音色が確認ができます。



応用編の「パッドバンクの切り替え」(P118参照)でくわしく説明しますが、今は理屈抜きでこの機能を試してください。

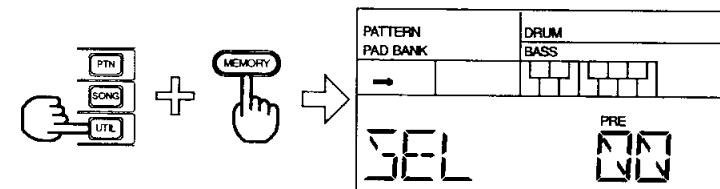
### 手順

- ① UTIL キーを押しながら [3] または [4] (PAD SELECT) を軽く1回押し、パッドセレクトにします。



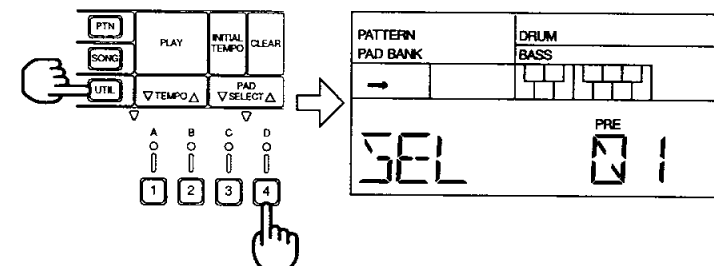
## 2. パッドをたたいてみよう

UTIL キーを押したまま MEMORY キーを押して、パッドバンクの種類をプリセットにします。



MEMORY キーは押すごとに、インターナルとプリセットの切り替えが行えます。

- ② UTIL キーを押したまま [3] または、[4] を押してパッドバンクのナンバーを変更します。



[3] を押すごとに-1ずつ、[4] を押すごとに+1ずつパッドバンクのナンバーが変更できます。また、[3] を押し続けると最低値まで、[4] を押し続けると最高値まで連続的に変化します。

- ③ UTIL キーから手を離して異なるパッドバンクの音を確認ください。  
(プリセットのパッドバンク 00 から 15 まで確認してください。)



プリセットパッドバンクリストは171ページを参照ください。



お買い上げ時、インターナルのパッドバンク 00 から 15 までには、プリセットのパッドバンクと同じものがメモリーされています。

## 2. パッドをたたいてみよう

05 : ベース音の音階演奏をしてみよう

機能	オクターブを切り替えて、3オクターブのベースを聴く	
設定	-1オクターブ～+1オクターブ	

### 解説

ベース音を1オクターブ上げたり、下げたりすることができます。(ベース音は、3オクターブの音域があります。)

### 手順

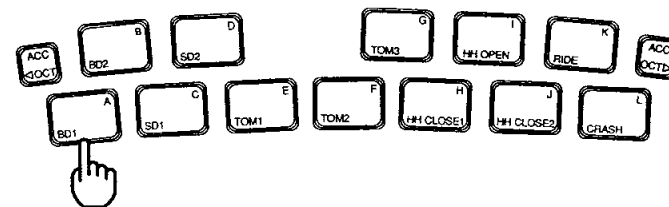
- ① パッドキーを押してパッドグループにBASS（ベース）を選びます。  
「色々な音を聴いてみよう」(22ページ参照)
- ② ACC/OCT▷ キーを押します。



ACC/OCT▷ キーを1回押すと音程が1オクターブ上がった表示になり、ACC/◁OCTキーを1回押すと1オクターブ下がった表示になります。

## 2. パッドをたたいてみよう

- ③ パッドをたたいて音階演奏をしてみてください。



ACC/OCT▷ キーまたは ACC/◁OCT キーは、音色グループがドラム/パーカッションの時はアクセントを付ける機能、ベースの時は音程を変える機能になります。

### 3. プリセットパターンを聴いてみよう

#### 01: プリセットパターンを楽しもう

機能	パターンプレイモードで、プリセット基本パターンを演奏する	
設定	PATTERN PLAY PRE 00~49	

#### 解説

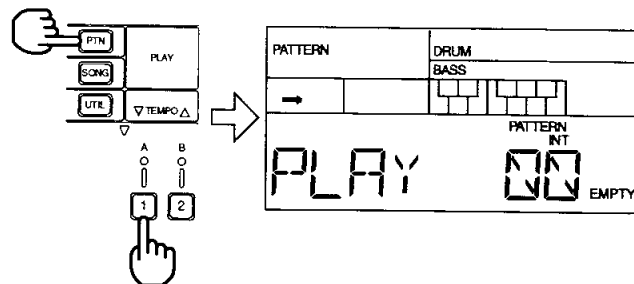
RY10には様々なジャンルの音楽に対応できるようにプリセットパターンとして、基本パターンが50種類 (00~49) 内蔵されており、手軽にリズムパターンを楽しむ事ができます。



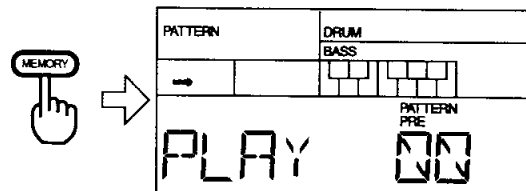
「プリセットパターンリスト」参照 (P170)

#### 手順

- ① PTNキーを押しながら [1] (PLAY) を軽く1回押して、パターンプレイモードにします。



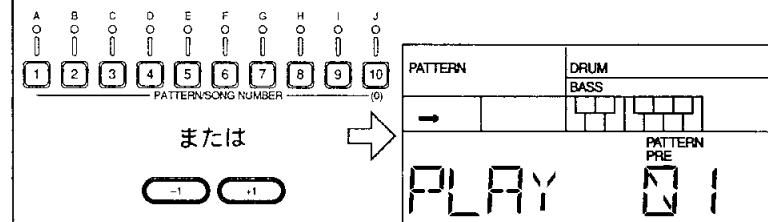
- ② MEMORYキーを押してPRE (プリセット) を選択します。  
(MEMORYキーを押すごとにPRE/INTが切り替わります。)



### 3. プリセットパターンを聴いてみよう

- ③ 00~49までの好きなパターンナンバーを、ビートキーの [1] ~ [10] を使って入力します。

パターンナンバーが1桁の場合には、十の位に0 ([10]) を入れてください。



パターンナンバーは、-1/+1キーでも設定できます。

- ④ START/GOキーを押すと演奏がスタートします。  
(各パターンの1拍目は、全ての拍の頭に当る▽LEDが点灯します。1拍目以外は、該当する拍の▽LEDが点灯します。また、○LEDのA~Lは、選択しているパッドグループがDRUMの時はドラム、PERCの時はパーカッション、BASSの時はドラムとパーカッションの発音時に該当するパッドA~Lに対応して点灯します。)
- ⑤ STOP/CONTキーを押すと演奏がストップします。もう1度STOP/CONTキーを押すと停止した所から演奏を再開します。

演奏中にプリセットナンバーを変更すると、現在演奏中のパターン終了後、変更したパターンの演奏に変わります。

パターンは、プリセットパターンと呼ばれるRY10に最初から内蔵されていて変更のできないものと、インターナルパターンと呼ばれるユーザーが自由にしたり作り出したりできるものとがあります。それぞれ00番~49番の50種類ずつあります。切り替えはMEMORYキーで行います。

### 3. プリセットパターンを聴いてみよう

#### 02: フィル機能を楽しもう

機能	パターンプレイモードで、プリセットフィルパターンを演奏する	
設定	PATTERN PLAY PRE 00~49 FILL	

#### 解説

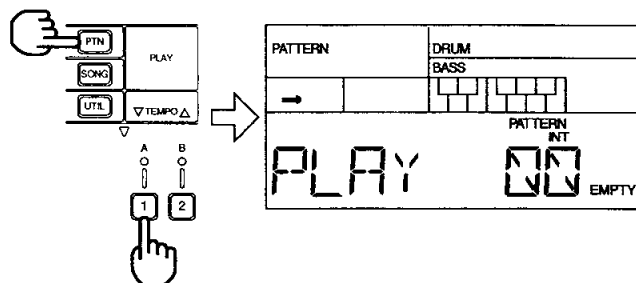
RY10にはプリセットパターンとして、基本パターン50種類以外に、基本パターンを装飾したフィルパターン50種類が、別に内蔵されており、バリエーション豊かなリズムパターンを楽しむ事ができます。



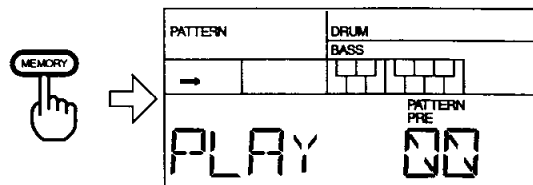
「プリセットパターンリスト」参照 (P170)

#### 手順

① PTNキーを押しながら [1] (PLAY) を押して、パターンプレイモードにします。



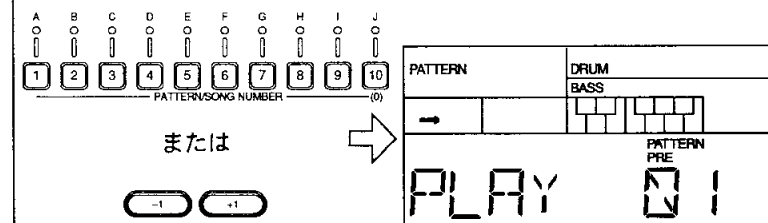
② MEMORYキーを押してPRE (プリセット) を選択します。  
(MEMORYキーは押すごとにPRE/INTが切り替わります。)



### 3. プリセットパターンを聴いてみよう

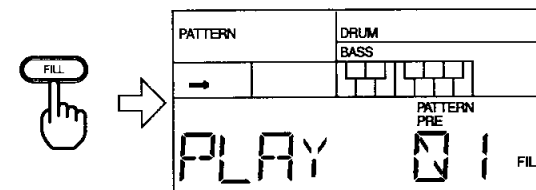
③ 00~49までの好きなパターンナンバーをビートキーの [1] ~ [10] を使って入力します。

パターンナンバーが1桁の場合には、十の位に0 ([10]) を入れてください。



パターンナンバーは、-1/+1キーでも設定できます。

④ FILLキーを押して基本パターンからフィルパターンに切り替えます。



⑤ START/GOキーを押すと、フィルパターンで演奏がスタートし、そのパターンの終りまでフィルで演奏して基本パターンに戻ります。

基本パターン演奏中にFILLキーを押してフィルを選ぶと、基本パターンとフィルパターンが瞬時に切り替わります。そしてパターンの終わりまでフィルで演奏して基本パターンに戻ります。

⑥ STOP/CONTキーを押すと演奏がストップします。もう1度STOP/CONTキーを押すと停止した所から演奏を再開します。

演奏中にパターンナンバーを変更すると、現在演奏中のパターン終了後、変更したパターンの演奏に変わります。

演奏中にパターンナンバーを変更し、演奏が次のパターンに移る前にFILLキーを押すと、現在演奏中のパターン終了後、変更したパターンのフィルパターンの演奏に変わります。

## 1. RY10の操作概念

RY10は最もコンパクトでコストパフォーマンスの優れたリズムマシンです。プリセットされている250音色と100パターンは十分にご確認いただけたでしょうか。

では次に、この豊富な音色やパターンを使ってできる、さまざまな機能操作のためのルールについて説明しましょう。

### (1) モードの考え方

あなたがリズムマシンを購入したいとするとどうしますか？

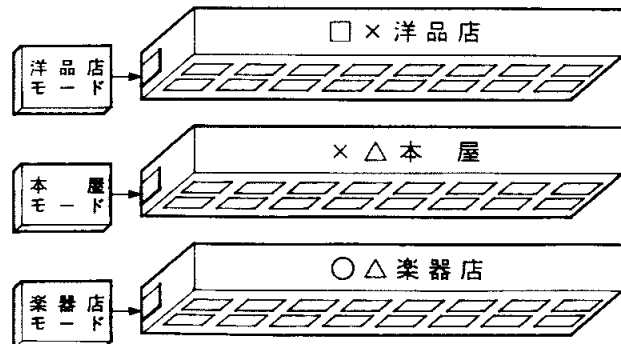
1. まず本屋ではなく楽器店に行きます。(モードの選択)
2. 次に電子楽器の売場に向かいます。(サブモードの選択)
3. そして電子楽器売場の中からリズムマシンのコーナーを探します。(コマンドを選択)
4. 最後にたくさんのリズムマシンの中からRY10を選んで購入するはず。(データの設定)

もし間違えて本屋に行ってしまったら、いくら探してもリズムマシンは見つかりません。

この行動を機械的な言葉で表現するとどうなるのでしょうか？

1. 楽器店モードに入ります
2. 電子楽器売場というサブモードに入ります。
3. リズムマシンコーナーを探すというコマンドを選択します。
4. RY10というデータを設定します。

このように私たちは、日常生活の中で、知らず知らずのうちにモード、コマンド、データという順序で行動しているのです。(モードとは区別、コマンドとは命令、データとは値という意味に置き換えて考えて下さい。)



## 1. RY10の操作概念

RY10の操作も同様に考えてみましょう。

RY10には、大きく分けて3つの機能の区別があります。

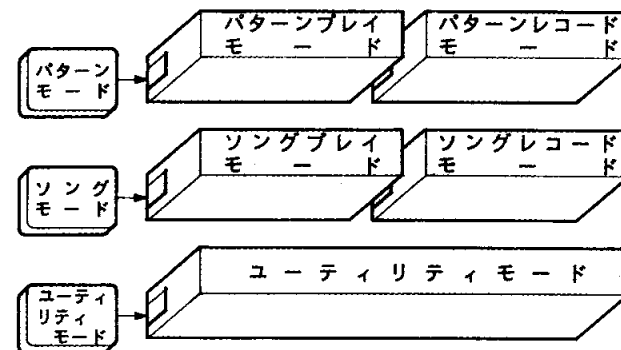
1つ目にはパターンに関する機能、2つ目にはソングに関する機能、3つ目にはユーティリティに関する機能を集めてあり、決められた手順をふんで設定して行きます。

- ・パターンモード…パターンに関する各コマンドが選択できる。
- ・ソングモード…ソングに関する各コマンドが選択できる。
- ・ユーティリティモード…パターンモード、ソングモードに含まれない、その他のコマンドが選択できる。

また、パターンモードとソングモードは更に2つずつのサブモードに分けられています。

- ・パターンモード…パターンプレイモード/パターンレコードモード
- ・ソングモード…ソングプレイモード/ソングレコードモード

< RY10モード図 >



## 1. RY10の操作概念

### (2) モード間移動のルール

パターン、ソング、ユーティリティの各モードには、様々なコマンドが入っています。これらのコマンドは、基本的に、どのモードのどのコマンドからでも、実行したいコマンドのモードに移動できます。ただし、以下のモード移動のルールを理解してください。



- 3つの基本モードが各操作の入口です。  
モード中の選びたいコマンドを見つけたら、そのコマンドがどのモードにあるのか確認し、該当する基本モードに入ります。
- 基本モードからサブモードへの移動  
選んだ基本モードからコマンドのあるところへ移動します。

### (3) 特別なルールのユーティリティモード



RY10には、パターンモード、ソングモード以外に、パターンモードやソングモードに含まれない機能設定をするためのユーティリティモードというモードがあります。

このモードは字のごとくRY10の便利機能をまとめたモードで、どのモードからでもユーティリティのコマンドを直接選ぶことができます。

(ただし、パターンモードやソングモードで、プレイやリアルタイムレコーディングをしている最中には選べないコマンドもあります。)

## 2. RY10のマトリックスについて

### (1) マトリックスとは機能案内図



楽器店でリズムマシンを購入する時に、むやみに売場を歩きまわるのではなく、まず店内案内図を見てリズムマシンの売場がどこにあるかを確認してから行動すれば、より速く確実にリズムマシンを購入することができます。これと同様に、RY10にも店内案内図にあたる機能案内図がトップパネルに、マトリックスで表記されています。どのコマンドが、どのモードに入れば設定できるかを確認するガイド表示となっているのです。

PTN	パターンプレイモード	パターンレコードモード
SONG	ソングプレイモード	ソングレコードモード
UTIL	ユーティリティモード	



パターンモードの一番右端にある DEMO は、パターンレコードモードではなく、本来ユーティリティモードに属するものですが、例外としてパターンモードに配置します。

### (2) マトリックスからのコマンドの選び方



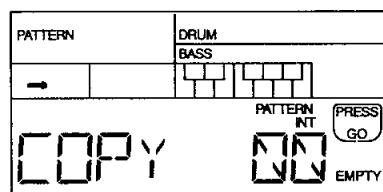
RY10の全コマンドは、マトリックスの左側にあるモードキーと下側にあるビートキーを使い、左手人指し指で該当する行のモードキーを押しながら、右手人指し指で該当する列のビートキーを軽く押すことで選択できます。

モードキー																	
PTN	PLAY	INITIAL	CLEAR	COPY	SWING			RECORD	DELETE	METER	NOTE			DEMO			
SONG					REPEAT	CHAIN				INSERT	TRANS	RE		GOTO			
UTIL	▽TEMPO△	PAD	▽SELECT△	PAD	▽LEVEL△	BASS	FOOT	PAD	TAPE	MIX	TRANS						
						MUTE	SW	EDIT	<PAGE>	<PAGE>	POSE	PLACE					
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					
ビートキー	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	

## 2. RY10のマトリックスについて

### (3) パターンモードとソングモードでの操作手順

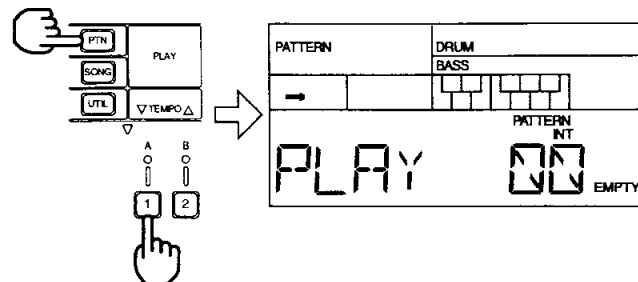
- ① 基本モードを選択する … 該当するモードキーを押しながら、該当するビートキーを軽く1回押します。
- ② コマンドを選択する … 該当するモードキーを押しながら、該当するビートキーを押します。  
該当するモードキーから手を離さないでください。手を離すと①のモードを選択した状態に戻ってしまいます。
- ③ データの設定 … ②のコマンドを選択した状態（モードキーを押したまま）で、-1/+1キーで設定します。ON/OFFの場合は、該当するビートキーを続けて押すと設定できます。ただし、ディスプレイの右端にPRESS GOというメッセージのでものは、該当するモードキーを押したまま、-1/+1キーで値を設定し、START/GOキーを押します。



#### 操作例

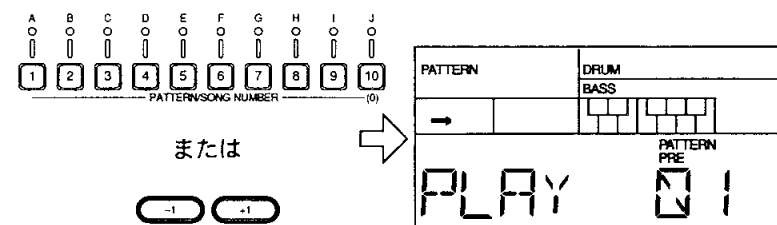
パターンをコピー（複写）したい

- ① マトリックスを見るとパターンプレイモードの中のコマンドであることがわかりますので、PTNキーを押しながら、[1] または [2] (PLAY) を押し、パターンプレイモードにします。

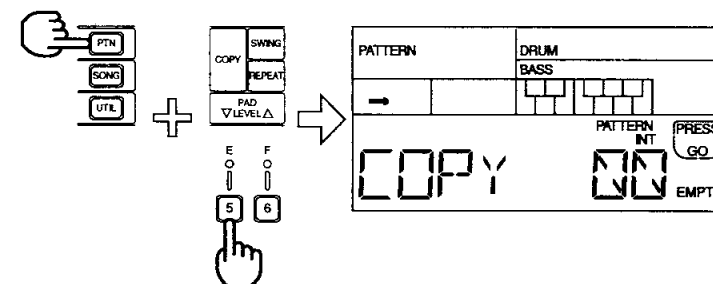


## 2. RY10のマトリックスについて

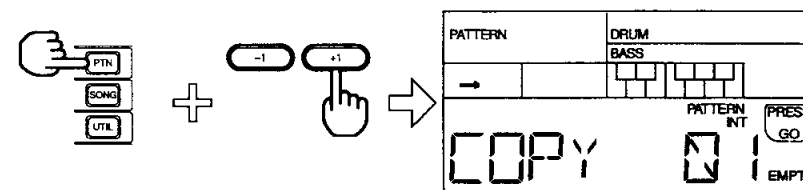
- ② ビートキー [1] ~ [10] を使ってコピー元となるプリセットパターンを選びます。



- ③ PTNキーを押しながら、ビートキー [5] (COPY) を押し、パターンのコピーというコマンドを選択します。PTNキーから手を離さないでください。



- ④ PTNキーを押したまま、-1/+1を押し、コピー先のパターンナンバーを設定します。PTNキーから手を離さないでください。



- ⑤ PTNキーを押したまま、START/GOキーを押すとコピーされます。
- ⑥ PTNキーを離すと、パターンプレイモードに戻ります。コピーできたパターンをビートキーで選び、確認してください。

## 2. RY10のマトリックスについて

### (4) ユーティリティモードでの操作手順

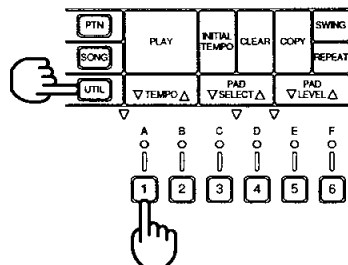
#### ① [▽コマンド△] タイプのユーティリティコマンド

TEMPO … テンポ調節  
PAD SELECT … パッドバンクの切り替え  
PAD LEVEL … 各パッドの音量調節

#### 手 順

UTILキーを押しながら、該当する機能の真下のビートキーを使って設定の微調整を行います。

▽は-1ずつ、△は+1ずつ、押すごとに設定値を増減します。



このタイプのユーティリティモードから出るには、UTILキーを離すと元の状態に戻ります。



TEMPOは「テンポの設定」を参照 (P107)

PAD SELECTは「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)

PAD LEVELは「音量を変える」を参照 (P120)

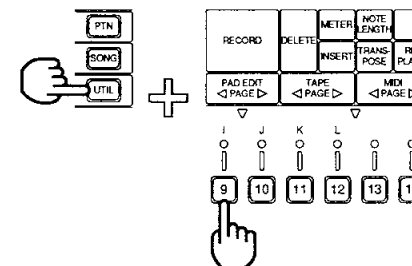
## 2. RY10のマトリックスについて

#### ② [＜PAGE＞] タイプのユーティリティコマンド

PAD EDIT … 各パッドへの音色割り当て  
TAPE … RY10で作ったデータの保存と読み込み  
MIDI … MIDI機能の設定

#### 手 順

UTILキーを押しながら該当するビートキーを軽く押すと、ページをめくる感覚でコマンドが選べます。



このタイプのユーティリティモードから出るには、パターンモードかソングモードを選び直してください。



PAD EDITは「パッドの設定」を参照 (P117)

TAPEは「作ったパターン、ソングデータを保存しよう」を参照 (P99)

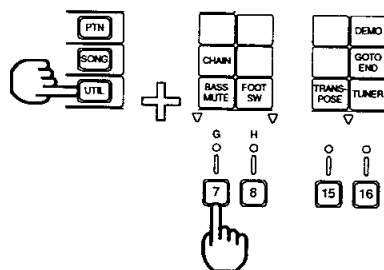
MIDIは「MIDI機能の使い方」を参照 (P152)

③その他のユーティリティコマンド

BASS MUTE … ベース音のミュート  
 FOOT SW … フットスイッチの設定  
 TRANSPOSE … 全てのベース音の転調  
 TUNER … チューナー機能

手順

UTILキーを押しながら該当する機能のビートキーを押し、-1/+1キーで値を設定します。ただしBASS MUTEだけは、ビートキーを押す毎にON/OFFの設定ができます。



このタイプのユーティリティモードから出るには、UTILキーを離すと元の状態に戻ります。



ただし、TUNERから出るときだけは、UTILキーを離しても元の状態には戻りません。パターンモードかソングモードを選び直してください。



BASS MUTEは「ベースパートのミュート」を参照 (P108)  
 FOOT SWは「フットスイッチでのコントロール」を参照 (P109)  
 TRANSPOSEは「ベース音を移調する」を参照 (P142)  
 TUNERは「チューナー機能」を参照 (P111)

## 基礎編

第1章 パターンを作る前に .....	42
第2章 パターンを作ろう .....	47
第3章 ソングを作ろう .....	71
第4章 作ったパターン、ソングデータを保存しよう .....	99
第5章 その他の付加機能 .....	107

## 1. パターンとソング

RY10で演奏データを作成するには、大きく分けてパターンの作成と、ソングの作成という2つの作業が必要になります。

### [1] パターン

1小節単位のリズムパターンで作ります。インターナルに基本パターン(00~49)、フィルパターン(00~49)それぞれ最大50種類ずつ作れますが、パターン記憶容量を使い切ると100種類に満たなくても記録できなくなります。

### [2] ソング

プリセット(内蔵)パターンや自分で作成したパターンを並べて1曲分のソング(演奏データ)を作ります。ソングデータは、1ソングあたり最大199パートまで、また、最高36曲(00~35)まで作れますが、記憶容量を使い切ると36曲に満たなくても記録できなくなります。

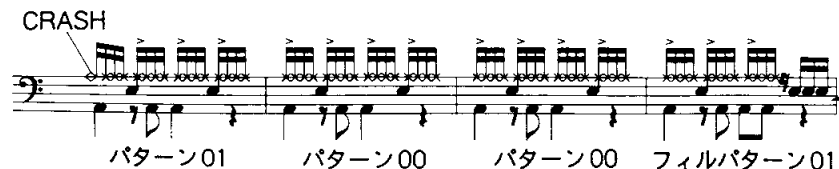
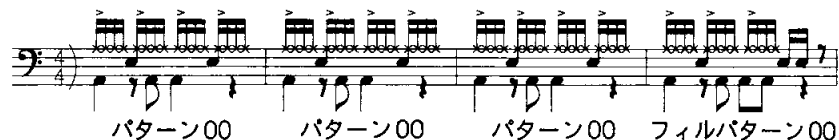
## 2. パターン作りの考え方

実際のパターン作りに即して考えてみましょう。

### [1] 1パターン1小節が基本

パターンを作る方法は、1小節単位で作るのが「基本的なパターン作り」です。譜例(1)をご覧ください。

※譜例(1)



譜例(1)は、基本的な16ビートパターンです。8小節で1つのグループをなしていて、4小節または8小節にスネアのフィルがはいります。

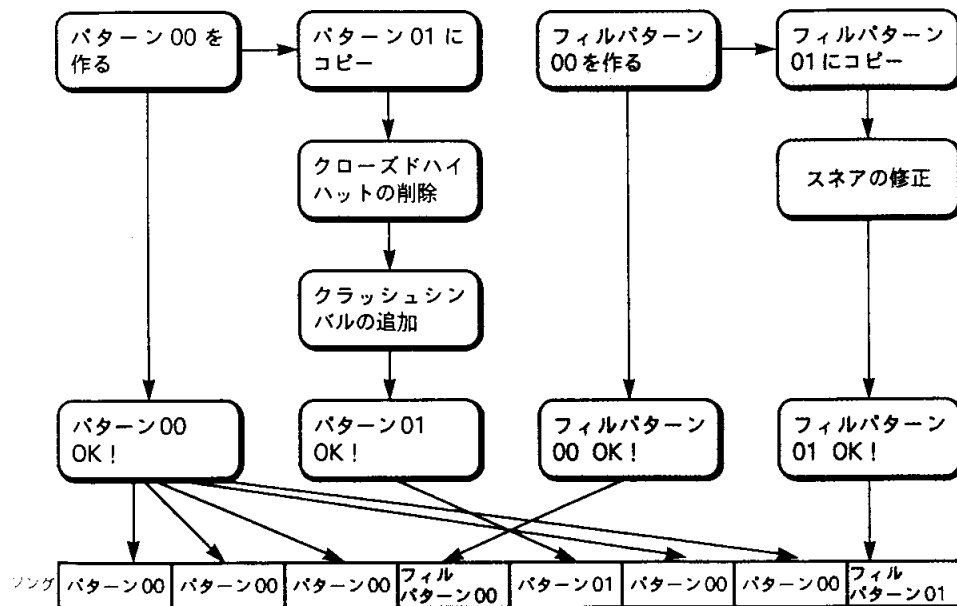
1, 2, 3, 6, 7小節目は同じパターンで、5小節目は1拍目がシンバルがクラッシュになっているだけです。4小節目と8小節目は、シンバルとバスドラムはまったく同じで、スネアのフィルだけが違います。

実際に譜例(1)の各小節をパターンに分けてみましょう。1小節目をパターン00とすると、2, 3, 6, 7小節目も同じパターンですから、パターン00となります。つまり、1小節目から3小節目は、ただ単にパターン00を3つならべればいいわけです。

また、5小節目は1拍目の頭がクラッシュシンバルに変わっているだけではほぼ同じと言えます。つまりパターン01は、パターン00をコピーして、1拍目のクローズドハイハットを消し、クラッシュシンバルを入力して作成すればいいわけです。もちろんパターン01を最初から作成する方法もありますが、この方がより速くより簡単にできます。

次に、4小節目ですが、これはパターン00のバリエーションというより全く別の違ったパターンだと考えた方がいいでしょう。4小節目のパターンを新たに作成しフィルパターン00とします。8小節目は、4小節目のスネアのフィルが変わっただけなので、フィルパターン00のバリエーションとみなし、先ほど同様、フィルパターン00をコピーして、スネアを加えフィルパターン01とします。

### パターン作りの手順



## 2. パターン作りの考え方

### [2] 複雑なパターン

譜例(2)のような16分音符刻みの複雑なクローズドハイハットの続くパターンの場合は、少しぐらいバスドラムやスネアが違うからといって1つずつパターンを作っていくと、膨大な作業になってしまいます。このような場合には、比較的共通なクローズドハイハットのフレーズをもつパターンを最初に1つ作成して、それをコピーし、少しパターンの違うバスドラムやスネアの箇所を修正しながら別パターンを作った方が効率的です。

#### ※譜例 (2)



### [3] アクセントについて

パターンの入力でポイントになるのがアクセントです。パターン入力の際、音符ばかりに気をとられがちですが、アクセント1つでフレーズにめりはりをつけ、曲の表情を豊かにできます。

#### ※譜例 (3)



譜例(3)について、実際のドラミングを考えてみましょう。

1小節目から3小節目までオーソドックスな8ビートの場合、クローズドハイハットは右手で刻み、2拍目と4拍目のスネアは左手でたたきます。4小節目の3拍目からの16分音符のスネアのフィルの部分は、右手と左手とを交互に使ってたたきます。この時、同時に刻むクローズドハイハットは、左足でハイハットペダルを踏んで音を出します。ペダルを踏んで音を出すので、右手でクローズドハイハットを刻むときに比べて比較的アクセントがつけにくくなります。右手でハイハットを刻む場合と左足でハイハットを刻む場合とでは、たとえ譜割りが同じでもアクセントのつきかたが違うわけです。

## 3. ソング作りのコツと曲の構成

### [1] ソング作りは全体像をつかむ

🎧 ソングを無駄なく簡単に作成するには、作りたい曲の構成をしっかりと頭に入れておくことです。なぜなら、パターン作りの考え方で説明した通り、ソングはパターンの集まりだからです。オリジナルを作るにせよ、既成曲をコピーするにせよ、ソングを作る場合は、あらかじめ曲の構成を表などに書いておかれることをおすすめします。

### [2] 曲の構成

曲の構成はだいたい

- (1) イントロパート
  - (2) メロディパート
  - (3) エンディングパート
- の3つに大きく分かれています。

#### 《曲の構成図》

イントロパート	メロディパート	エンディングパート
---------	---------	-----------

- (1) イントロパート… 曲に入る前につく前奏の事です。イントロに入る前には、カウベルやハイハットを使ってカウントダウンを1小節ぐらい入れておきます。
- (2) メロディパート… 曲のメインパートです。メロディパートは、通常大きく分けて、
  1. サビの前までのAパターン
  2. サビ部分のBパターン
 の2つからなります。通常、Bパターンは曲の盛り上がり部分なので、様々な楽器が入り込んで、当然音量も上がります。音の重なりに注意しながら、音量のバランスをとってください。

#### 《メロディ形式図》

2 部 形 式		A		A'		B		A	
サビから入る 変則2部形式		B		A		A'		B	
								A	

- (3) エンディングパート… 曲の終わりに付く後奏の事です。

## 1. パターンの作成方法

パターンの作成方法には、次の2つの種類があります。

### [1] リアルタイムライト

クリックにあわせて、各パッドを直接たたいてリズムパターンを入力する方法です。ノリのあるリズムパターンを簡単に入力する事ができます。また、1小節パターンを何度も繰り返しながら入力できるので、複雑なリズムパターンも簡単に作れます。ドライブ感のあるパターン作りに有効です。

### [2] ステップライト

ディスプレイ表示と○LEDを見ながら、各パッドごとに音を鳴らすタイミングを1つずつ指定してリズムパターンを入力する方法です。どんなに複雑なパターンでも譜面通りのパターンを正確に入力できます。リアルタイムライトのような手軽さはありませんが、確実性があります。



リアルタイムライトとステップライトを切り替えながら、1つのリズムパターンを作ることができます。基本的なパターンをステップライトで作成してからリアルタイムライトで音を付け加えたり、逆にリアルタイムライトで作成したリズムパターンをステップライトで部分的に修正する事もできます。

## 2. パターン入力のためのセットアップ

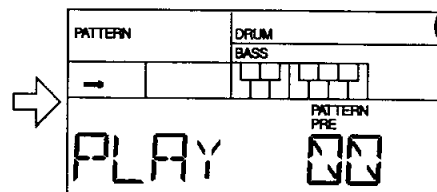
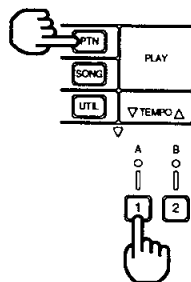
01: パターンの選択 (パターンプレイモード)		
機能	パターンプレイモードで記録するパターンナンバーを選ぶ。	
設定	PATTERN PLAY INT 00~49	INT FILL 00~49

### 解説

リアルタイムライト、ステップライトでパターンを入力するには、記録するパターンナンバーを選択しなければなりません。  
インターナル (書き込み可能) の100種類のパターン (基本パターン00~49、フィルパターン00~49) の中から選ぶことができます。

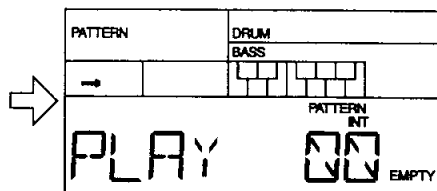
### 手順

① PTNキーを押しながら [1] または [2] (PLAY) を押し、パターンプレイモードにします。



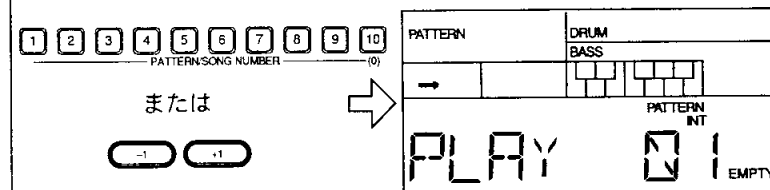
② MEMORYキーを押して、インターナルにします。

LCD上のメモリ表示がPREになっている場合のみこの操作を行って下さい。



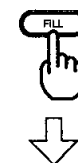
## 2. パターン入力のためのセットアップ

③ ビートキーの1~10を使って記録したいパターンナンバーを入力します。この時、1桁のナンバーの場合には前に0 ([10]) を入力してください。

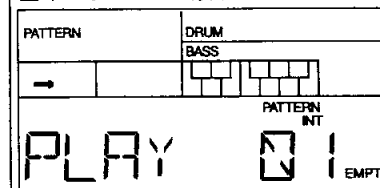


-1/+1キーでもパターンナンバーを選択することができます。

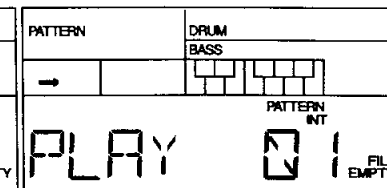
④ FILLキーを押して、基本パターンかフィルパターンかを選択します。



基本パターンの場合



フィルパターンの場合



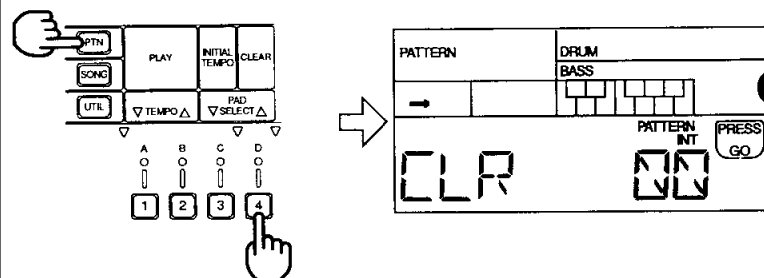
02: パターンの消去 (クリア)			
機能	パターンプレイモードで記録されているパターンデータを消去します。		
設定	PATTERN CLEAR	INT INT FILL	00~49 00~49

## 解 説

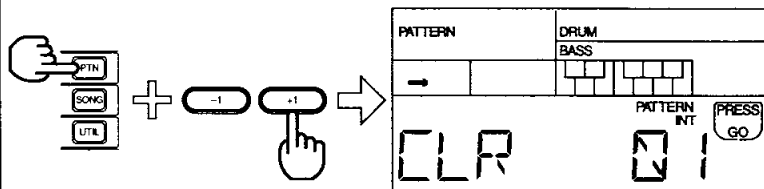
選択したパターンに既にデータが記憶されている場合や、間違っただパターンを入力した場合、新たにパターンを作成する前にデータを消しておく必要があります。

## 手 順

- ① PTNキーを押しながら [4] (CLEAR) を押し、パターンクリアにします。



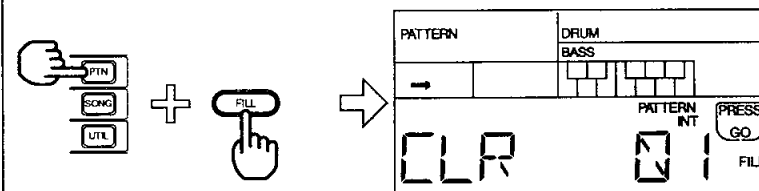
- ② PTNキーを押したまま、-1/+1キーを押して消去したいパターンナンバーを設定します。



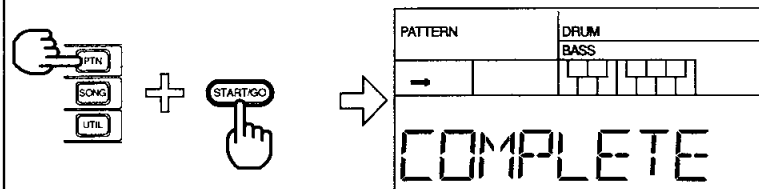
消去できるのは、インターナルのみです。

パターンナンバーを選ぶ時、MEMORYキーでINTに設定してください。

- ③ PTNキーを押したまま、FILLキーを押して、基本パターンかフィルパターンかを選択します。



- ④ PTNキーを押したまま、START/GOキーを押すとパターンが消去されます。



- ⑤ PTNキーから手を離すとパターンプレイモードに戻ります。

パターンクリアを実行しEMPTYの表示が出て、メーター、イニシャルテンポ、スイング、パッドバンクの設定はクリアされません。

- ・メーターは「拍子と最小音符の設定」を参照 (P135)
- ・イニシャルテンポは「パターンごとにテンポを記憶させる」を参照 (P67)
- ・スイングは「スイング機能を使う」を参照 (P138)
- ・パッドバンクは「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)

### 3. パターンのリアルタイムライト

#### 01: テンポを設定する (テンポ)

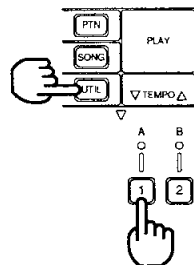
機能	ユーティリティモードでシステムテンポを設定する。	
設定	TEMPO 040~250	

#### 解説

パターンを作る時と再生する時のテンポを調節できます。

#### 手順

- ① UTILキーを押したまま、[1] または、[2] を押してテンポを選びます。



テンポは [1] を押すと遅くなり、[2] を押すと速くなります。

- ② UTIL キーから手を離すと操作前の状態に戻ります。

パターン、ソングの演奏中や録音中でもテンポの設定ができます。

### 3. パターンのリアルタイムライト

#### 02: リアルタイムライトの開始と終了

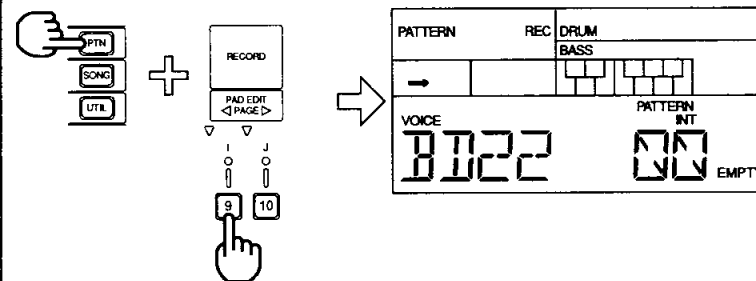
機能	パターンレコードモードでクリック音にあわせてパターンを録音する。	
設定	PATTERN RECORD	

#### 解説

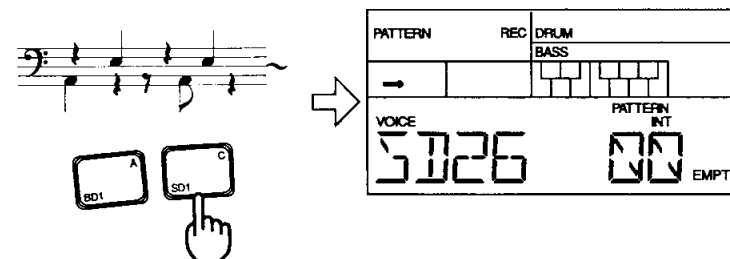
クリック音に合わせて任意のパッドをたたきます。STOP/CONTキーを押すまで繰り返し録音されますので、色々な楽器を一度に入力せず、種類ずつ、重ね録音を繰り返すのがうまく入力するコツです。

#### 手順

- ① PTNキーを押しながら [9] または [10] (RECORD) を押し、パターンレコードモードにします。



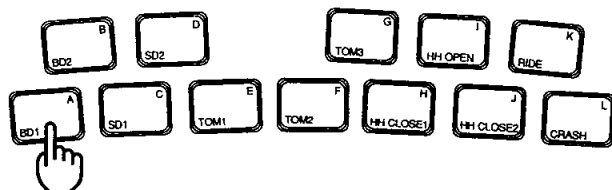
- ② 録音するのに使用するパッド音を確認します。



- ③ START/GO キーを押すとリアルタイムライトが開始されます。



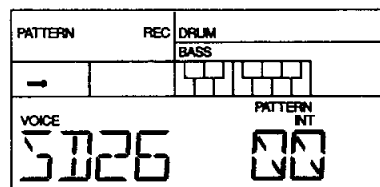
- ④ クリック音に合わせてパッドをたたきます。



PAD キーを押す毎に音色グループが変わります。

STOP/CONT キーを押すとリアルタイムライトを中断し、パターンレコードモードに戻ります。

- ⑤ ストップしている状態で他のモードに移動することでパターンレコードモードを終了できます。



パターンレコードモードでリアルタイムライトを再開したい時は、START/GO キーを押します。



アクセントを記録したい時は、リアルタイムライトの最中、必要なタイミングに ACC/◁ OCT キーか ACC/OCT ▷ キーをたたってください。アクセントは記録したタイミングに入力されている全ての DRUM・PERC 音色に有効です。



RY10 で同時に鳴らすことができるのは、最大 28 音までです。



パターンのリアルタイムライト中に間違った音のデリート、テンポの変更、パッドバンクの切り替え、パッドの音量、ベースのミュート、フットスイッチの設定、パッドの細かな設定、移調の設定ができます。

- ・デリートは「リアルタイムライトでの不要音の削除と挿入」を参照 (P63)
- ・テンポの設定は「パターンごとにテンポを記憶させる」を参照 (P67)
- ・パッドバンクの切り替えの設定は「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)
- ・パッドの音量の設定は「音量を変える」を参照 (P120)
- ・ベースのミュートの設定は「ベースパートのミュート」を参照 (P108)
- ・フットスイッチの設定は「フットスイッチでのコントロール」を参照 (P109)
- ・パッドの細かな設定は「パッドの設定」を参照 (P117)
- ・移調の設定は「ベース音を移調する」を参照 (P142)

## 4. パターンのステップライト

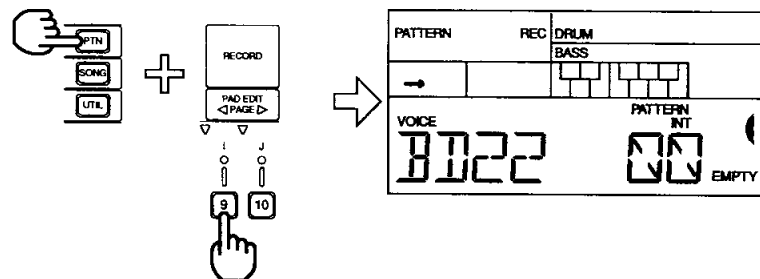
ステップライトの開始と終了		
機能	パターンレコードモードでステップごとに1音ずつパターンを入力する。	
設定	PATTERN RECORD	

### 解説

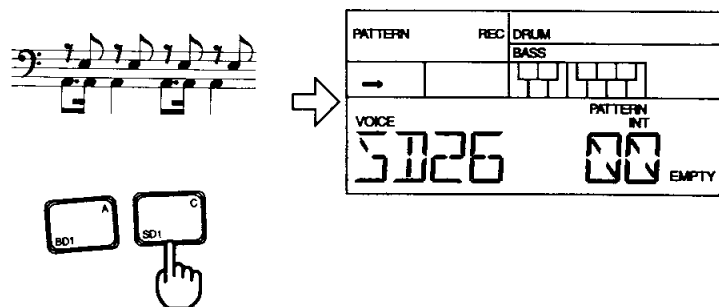
パターンの譜面等を見ながら、各楽器のタイミングを正確で丁寧に入力する方法です。

### 手順

- ① PTNキーを押しながら [9] または [10] (RECORD) を押してパターンレコードモードにします。



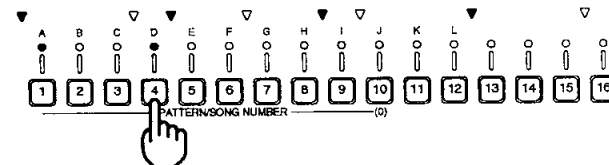
- ② 使用するパッド音を選びます。



PAD キーを押す毎に音色のグループが変わります。

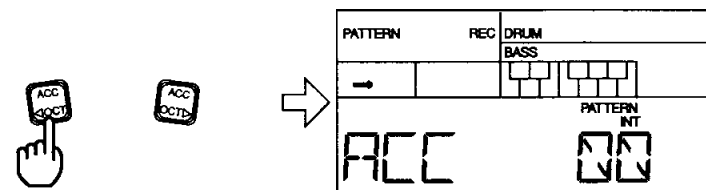
## 4. パターンのステップライト

- ③ パネル上のLED表示を確認しながら、入力したいステップのビートキーを押します。(パッドを選んで入力すると、入力されたステップの○LEDが点灯します。また別のパッドを選び直して入力すると、選直したパッドの入力されているステップの○LEDが点灯します。ベース音の場合は、同音程の入力されているステップの○LEDが点灯し、違う音程の入力されているステップの○LEDが点滅します。)



- ④ この状態で他のモードに移動することでパターンレコードモードを終了できます。

アクセントを入力したい時は、ACC/◁ OCT キーか ACC/OCT ▷ キーを押しながら入力したいステップのビートキーを押してください。アクセントは、設定をしたタイミングに入力されている全ての DRUM・PERC 音色に有効です。



RY10で同時に鳴らすことができるのは、最大28音までです。





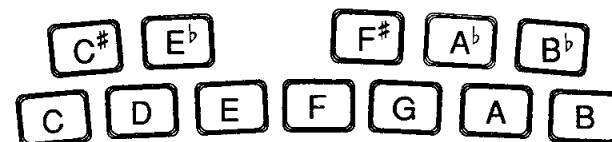
パターンのステップライト中に再生テンポの設定、パッドバンクの切り替え、パッドの音量、ベースのミュート、フットスイッチの設定、パッドの細かな設定、移調の設定ができます。

- ・テンポの設定は「パターンごとにテンポを記憶させる」を参照 (P67)
- ・パッドバンクの切り替えの設定は「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)
- ・パッドの音量の設定は「音量を変える」を参照 (P120)
- ・ベースのミュートの設定は「ベースパートのミュート」を参照 (P108)
- ・フットスイッチの設定は「フットスイッチでのコントロール」を参照 (P109)
- ・パッドの細かな設定は「パッドの設定」を参照 (P117)
- ・移調の設定は「ベース音を移調する」を参照 (P142)

## [1] リアルタイムライト



ベース音の場合は、12個のパッドに音階が割り当てられています。リアルタイムでベースパターン入力をする際には、クリック音に合わせてパッドをたたきフレーズの録音を行います。パッドを押えている時間がそのまま音符の長さになります。難しいフレーズは一度に録音しないで、少しずつ入力することもできます。



ベース音色を選択する方法は「色々な音を聴いてみよう」を参照 (P22)  
リアルタイムライトの方法は「リアルタイムライトの開始と終了」を参照 (P53)

## [2] ステップライト

ベース音は、12個のパッドに音階が割り当てられています。ステップライトはベースフレーズのパターン譜面を見ながら、1音ずつ発音のタイミングを入力していきます。



ベース音色を選択する方法は「色々な音を聴いてみよう」を参照 (P22)  
ステップライトの方法は「ステップライトの開始と終了」を参照 (P56)



ベースの音程を変えて入力する場合は、リアルタイムライト、ステップライトのどちらの場合でも、ACC/◁ OCT キーや ACC/◻ OCT ▷ キーを押し、オクターブを設定してから該当するキーパッドをたたくと、1オクターブ低い音や、1オクターブ高い音を入力する事ができます。

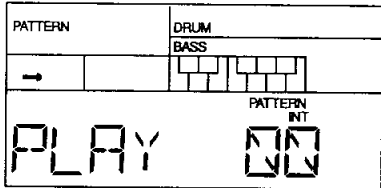
既に、ベース音の移調の設定をしている場合には、ACC/OCT キーを使っても音程を変える事ができない場合があります。これはベース音の音域が3オクターブしかないで、その幅を越えることができないからです。

ベース音の移調の設定は「ベース音を移調する」を参照 (P142)



ベース音の演奏データは、LCD 表示に音階で表示されます。

## 6. パターンの演奏 (パターンプレイ)

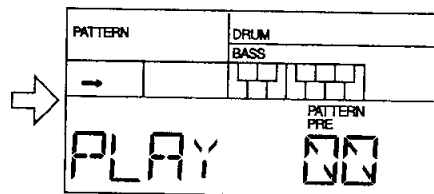
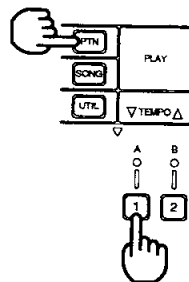
パターンの演奏 (パターンプレイ)		
機能	パターンプレイモードでパターンナンバーを選び、演奏する。	
設定	PRE 00~49 PATTERN PLAY PRE FILL 00~49 INT 00~49 INT FILL 00~49	

### 解説

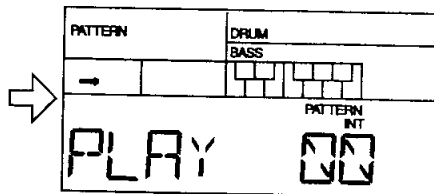
パターンの演奏です。プリセットパターンや、リアルタイムライト、ステップライトでインターナルパターンとして記録したものを演奏してみましょう。

### 手順

- ① PTNキーを押しながら [1] または [2] (PLAY) を押して、パターンプレイモードにします。

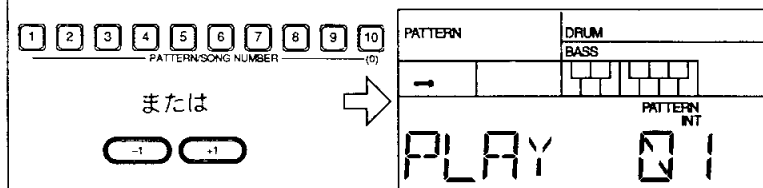


- ② MEMORYキーを押してインターナルを選びます。(ここでは先ほど作ったインターナルパターンを演奏します。LCD上のメモリ表示がPREになっている場合のみこの操作を行ってください。)

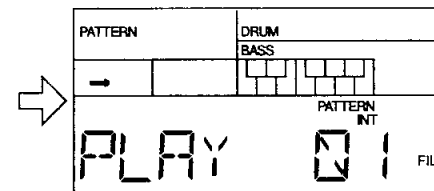


## 6. パターンの演奏 (パターンプレイ)

- ③ ビートキーの1~10を使って再生したいパターンナンバーを入力します。この時、1桁のナンバーの場合には前に0 ([10]) を入力してください。



- ④ FILLキーを押して、基本パターンかフィルパターンかを選択します。



- ⑤ START/GOキーを押すと再生します。



- ⑥ STOP/CONTキーを押すと演奏がストップします。もう1度STOP/CONTキーを押すと停止した所から演奏を再開します。



## 6. パターンの演奏 (パターンプレイ)



演奏中にパターンナンバーを変更すると、NEXT○○と表示され、基本パターン  
の場合は現在演奏中のパターン終了後、変更したパターンの演奏がスタートしま  
す。パターン演奏中にFILLキーを押すと、FILLと表示し、すぐにフィルパター  
ンを演奏します。また、パターンナンバーを変更してからFILLキーを押すと、  
NEXT FILLと表示し、現在演奏中のパターン終了後に変更されたフィルパター  
ンを演奏します。



パターンの演奏中にパターンのイニシャルテンポ、スイング、テンポ、パッドバ  
ンクの切り替え、パッドの音量、ベースのミュート、フットスイッチ、パッドの  
細かな設定、移調の設定ができます。

- ・ パターンのイニシャルテンポの設定は「パターンごとにテンポを記憶させる」  
を参照 (P67)
- ・ スイングの設定は「スイング機能を使う」を参照 (P138)
- ・ テンポの設定は「テンポの設定」を参照 (P107)
- ・ パッドバンクの切り替えの設定は「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)
- ・ パッドの音量の設定は「音量を変える」を参照 (P120)
- ・ ベースのミュートの設定は「ベースパートのミュート」を参照 (P108)
- ・ フットスイッチの設定は「フットスイッチでのコントロール」を参照 (P109)
- ・ パッドの細かな設定は「パッドの設定」を参照 (P117)
- ・ 移調の設定は「ベース音を移調する」を参照 (P142)

## 7. 入力後のパターン修正 (パターンエディット)

### 7-01: リアルタイムライトでの不要音の削除と挿入

機能	パターンレコードモードで演奏しながら不要な音を削除する。																												
	<table><tr><td>PATTERN</td><td>REC</td><td>DRUM</td></tr><tr><td></td><td></td><td>BASS</td></tr><tr><td>→</td><td>DEL</td><td><table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr><tr><td>VOICE</td><td colspan="2"></td><td>PATTERN INT</td></tr><tr><td></td><td colspan="2">8022</td><td>00</td></tr></table>			PATTERN	REC	DRUM			BASS	→	DEL	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>											VOICE			PATTERN INT		8022	
PATTERN	REC	DRUM																											
		BASS																											
→	DEL	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																											
VOICE			PATTERN INT																										
	8022		00																										
設定	PATTERN	INT	00~49																										
	DELETE	INT FILL	00~49																										

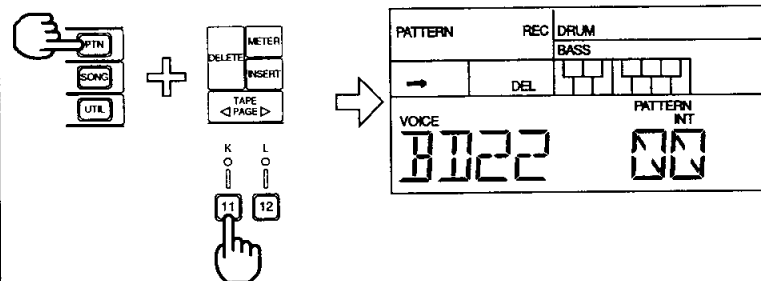
#### 解 説

パターン入力をした後で間違いや不要音がでた場合に、リアルタイムラ  
イトで修正する方法です。

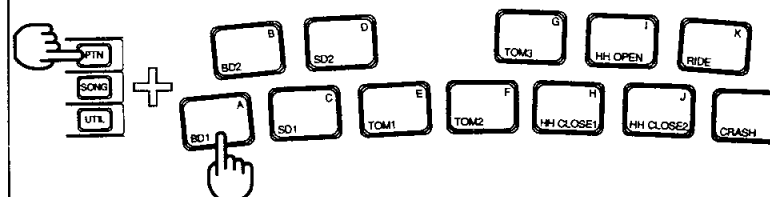
#### 手 順



- ① パターンレコードモードでリアルタイムライトをスタートします。  
リアルタイムライトの開始は「リアルタイムライトの開始と終了」を参照 (P53)
- ② PTNキーを押しながら [11] (DELETE) を押し、削除可能状態にし  
ます。



- ③ PTNキーを押したまま、発音のタイミングにあわせて削除したい楽器  
のパッドをたたきます。(PTNキーから手を離すとリアルタイムライ  
トに戻ります。)



- ④ ストップした状態で他のモードに移動することでパターンレコードモードを終了できます。



PAD キーを押す毎に音色のグループが変わります。

ベース音を削除するには、パッドグループをBASSにし、ベース音が録音されているタイミングで、12のパッドのいずれかをたたけば、音程に関わらず削除できます。



アクセントを削除する場合には、②の状態 PTN キーを押しながら、タイミングにあわせて ACC/◁ OCT キーか、ACC/OCT ▷ キーを押すと、アクセントが削除されます。



リアルタイムライトで再度、アクセントや音を挿入したい場合は「リアルタイムライトの開始と終了」を参照 (P53)

## 2: ステップライトでの不要音の削除と挿入

機能	パターンレコードモードでステップごとの不要な音を削除する。		
設定	PATTERN RECORD	INT 00~49	
		INT FILL 00~49	

### 解説

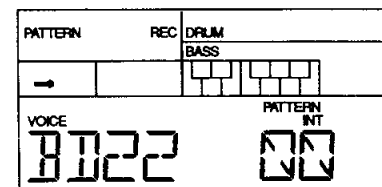
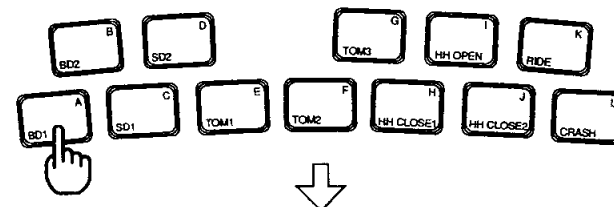
パターン入力をした後、間違いや不要な音がでた場合に、ステップライトで修正する方法です。

### 手順

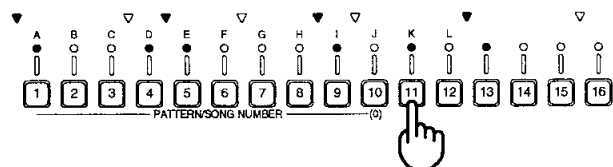
- ① パターンレコードモードにします。

ステップライトの開始は「ステップライトの開始と終了」を参照 (P56)

- ② パッドを押して不要な楽器を選びます。



- ③ 削除したいステップのビートキーを押すとビートキーの上の○LED表示が消灯し、削除されます。



アクセントを削除したい場合は、②の時に ACC/◀OCT キーか ACC/OCT▶ キーを押してアクセントを選び、削除したいステップのビートキーを押すとビートキーの上の○LED表示が消灯し、アクセントのみ削除されます。

- ④ ストップした状態で他のモードに移動することでパターンレコードモードを終了できます。



ステップライトで再度、アクセントや音を挿入したい場合は「ステップライト開始と終了」を参照 (P56)

### 03: パターンごとにテンポを記憶させる (イニシャルテンポ)

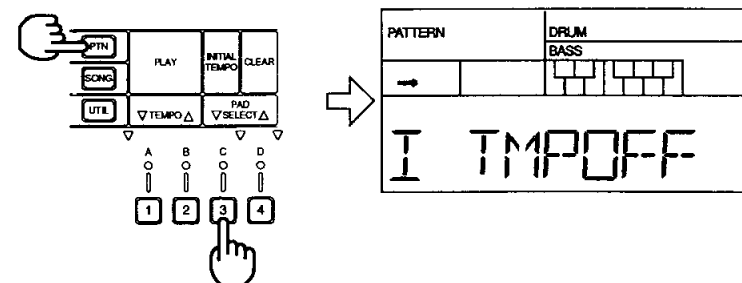
機能	パターンプレイモードでパターンにイニシャルテンポを設定する。	<table><tr><td>PATTERN</td><td>DRUM</td></tr><tr><td></td><td>BASS</td></tr><tr><td>→</td><td><table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr></table>	PATTERN	DRUM		BASS	→	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>										
PATTERN	DRUM																	
	BASS																	
→	<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	
設定	PATTERN INITIAL TEMPO OFF, 040~250	<table><tr><td>I</td><td>TMP OFF</td></tr></table>	I	TMP OFF														
I	TMP OFF																	

#### 解説

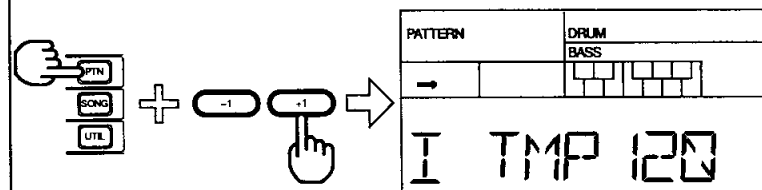
パターンごとにテンポを設定することができます。パターンごとにテンポを設定すると、パターン再生時には必ず設定したテンポになります。設定したテンポで再生したくないときには、設定を OFF にしておきます。イニシャルテンポは、基本パターンとそのフィルパターンで、1つのテンポデータを共有しています。

#### 手順

- ① PTNキーを押しながら [3] (INITIAL TEMPO) を押し、テンポの設定にします。



- ② PTNキーを押したまま -1/+1 キーを押してテンポを設定します。



- ③ PTNキーから手を離すとパターンプレイモードになります。



パターン演奏中に設定することもできます。ただし、イニシャルテンポは、START/GOキーでパターンの頭から再生しない限り設定したテンポの演奏にはなりません。

## 8. パターンのコピー (パターンコピー)

パターンのコピー (パターンコピー)		
機能	パターンプレイモードでパターンを他のパターンへコピーする。	
設定	PATTERN COPY INT 00~49 INT FILL 00~49	

### 解説

プリセットパターンや作成済みのパターンに、似たパターンを作りたい場合、コピー機能を使うと便利です。少しずつリズムが展開して行く場合などには、コピーして修正していくとパターン作成が効率的にできます。(コピーのオリジナルとなるパターンのデータは、そのまま残ります。)

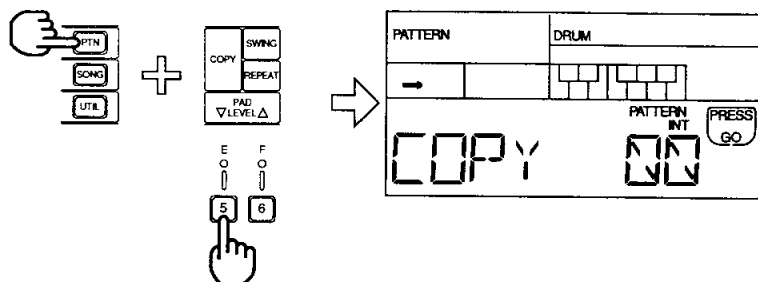
### 手順



① パターンプレイモードでコピー元となるパターンを選択します。

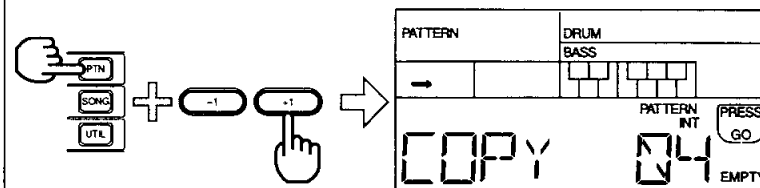
パターンの選択方法は「パターンの選択」を参照 (P48)

② PTNキーを押しながら [5] (COPY)を押し、パターンコピーの設定にします。



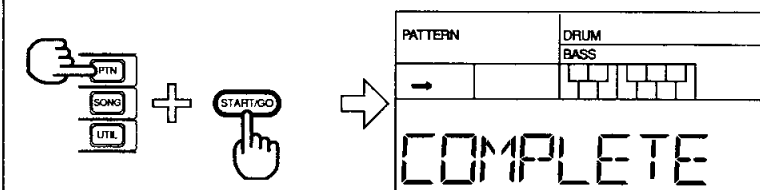
## 8. パターンのコピー (パターンコピー)

③ PTNキーを押したまま-1/+1キーでコピー先のパターンナンバーを設定します。



コピー先を、基本パターンからフィルパターンへ切り替えたい時は、PTNキーを押したままFILLキーを押してください。

④ PTNキーを押したままSTART/GOキーを押すとコピーされます。



⑤ PTNキーから手を離すとパターンプレイモードに戻ります。

元パターンのメーターとコピー先のメーターが同じ場合、パターンのコピーを行うと、イニシャルテンポ、スイングの各データもコピーされ、コピー先にデータが入っていても、コピーが実行されデータが置き換えられてしまいます。ただしパッドバンクのデータは、現在選んでいる (または選び直した) パッドナンバーがコピーされます。

メーターが異なる場合は、コピーできません。

メーターについては「拍子と最小音符の設定」を参照 (P135)



コピーは、パターン、ソングの演奏中やリアルタイムライト中以外であれば、いつでも設定することができます。しかしパターンのコピー元を指定しないでコピー機能を実行した場合 (①の操作をせずにいきなりコピー機能を実行した場合) 何がコピーされるか限定できないことがあります。コピーは必ず元になるパターンを選んでから行ってください。

## 1. ソングの作成方法

各パートにパターンを割り当てソングを作成していきます。自分で作成したパターンやプリセットされているパターンを組み合わせることでソングを作成できます。(1ソング最大199パートまで作成できます。)

ソングには、フィル切り替えのタイミングや、ベース音の移調、ベース音の他パターンからの流用を記録したりすることができます。作成の方法はステップライトとリアルタイムライトの2通りあります。

- ・ ステップライト・・・ディスプレイを見ながら、演奏するパターンの順序を1パートずつ設定する方法です。
- ・ リアルタイムライト・・・パターンを演奏させながら、各パートにパターンを割り当てて作成する方法です。  
ステップライトをした後にフィルのタイミングを録音するのに便利です。

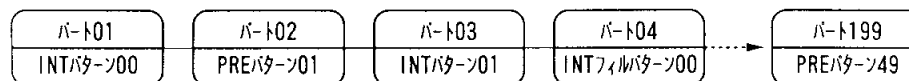
## ソングとパートについて



ソングはすべてパートという単位でつくられます。パートというのは、演奏するパターンを入れる器のことで、RY10の場合は、1ソングあたり199パートまでパターンナンバーを記憶させることができます。

## 〈ソングとパートの関係図〉

## ソング00



1ソング最大199パートまで設定することができます。ただしメモリー使用状態によって入力できるパート数が変わってきます。

## 2. ソング作成のためのセットアップ

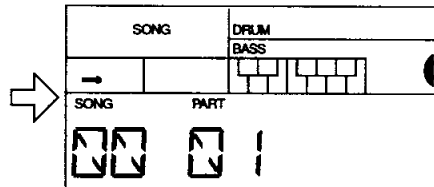
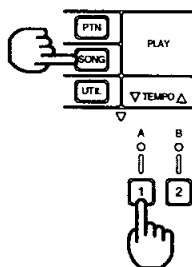
01: ソングの選択 (ソングプレイモード)		
機能	ソングプレイモードで、作成するソングナンバーを選ぶ。	
設定	SONG PLAY 00~35	

### 解説

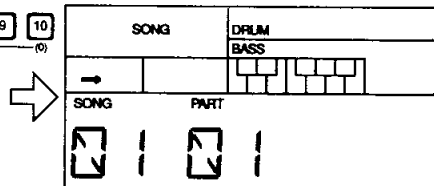
プリセットパターンや作成済みのインターナルパターンを使ってソングを作成する際（または作ったソングを再生する際）に設定するのがソングナンバーです。RY10は36種類のソングを記憶できます。

### 手順

- ① SONGキーを押しながら [1] または [2] (PLAY) を押し、ソングプレイモードにします。



- ② ビートキーの1~10を使って作成したいソングナンバーを入力します。この時、1桁のナンバーの場合は前に0 ([10])を入力してください。



-1/+1キーでは、ソングナンバーを設定できません。

## 2. ソング作成のためのセットアップ

02: ソングの消去 (クリア)		
機能	ソングプレイモードで、作成されているソングのデータを消去する。	
設定	SONG CLEAR 00~35	

### 解説

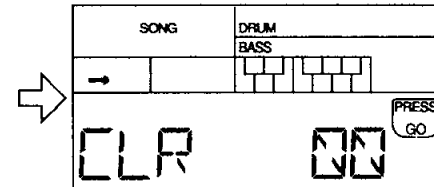
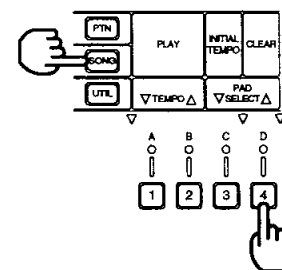
これから作ろうとするソングナンバーに既にデータが書き込まれている場合や、不要なソングデータを消去したい時に行う作業です。データを一度消去すると復帰はできませんので、確認してから行いましょう。



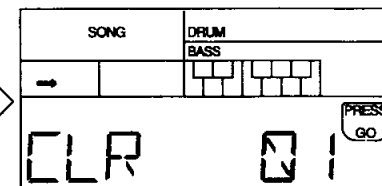
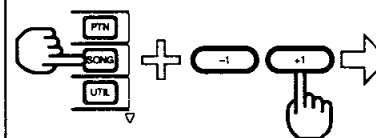
### 手順

ソングのデータを残しておきたい時は「データを保存」を参照 (P100)

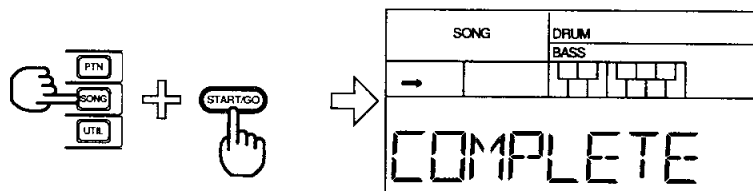
- ① SONGキーを押しながら [4] (CLEAR) を押し、ソングの消去可能状態にします。



- ② SONGキーを押したまま -1/+1キーで、ソングナンバーを設定します。



③ SONG キーを押したまま、START/GO キーを押すと消去します。



④ SONG キーから手を離すとソングプレイモードに戻ります。



ソングクリアを実行すると、各パートに記録されているパターンナンバーが消去されます。イニシャルテンポは消去されません。

・イニシャルテンポは「テンポを設定する」を参照 (P82)

### 3. ソングのステップライト

#### 01: ステップライトの開始と終了

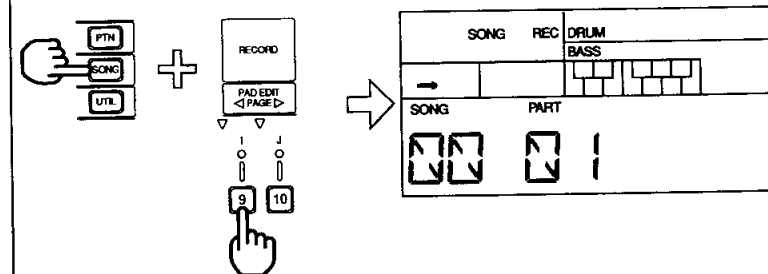
機能	ソングレコードモードで、パートごとにパターンナンバーを入力する。	
	設定	SONG RECORD

#### 解説

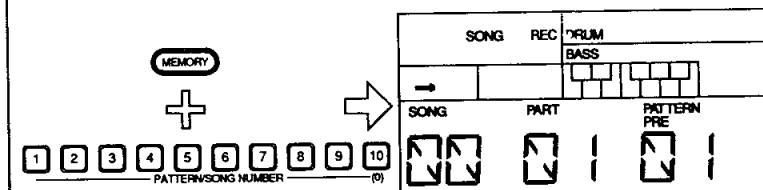
最も基本的なソング作成方法です。演奏するパターンナンバーを1パートずつ順番に設定していきます。

#### 手順

① SONG キーを押しながら [9] または [10] (RECORD) を押し、ソングレコードモードにします。

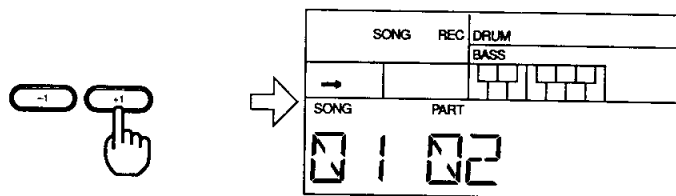


② MEMORY キーとビートキーで、パートに入力するパターンを設定します。



FILL パターンを入力したい時は、パターンナンバーを設定した後に、FILL キーを押したまま、-1/+1 キーでフィルスタートステップを設定します。  
「基本パターンとフィルパターン切り替えのタイミングを設定する」参照 (P77)

③ +1キーでパートを02に進めます。



④ ②と③を繰り返し、次々と入力します。

⑤ 他のモードを選ぶとソングレコードモードを終了できます。



MEMORYキーを押すごとにインターナルパターンとプリセットパターンを切り替えられます。

+1キーを押すと次のパートへ、-1キーを押すと前のパートへ移ります。



ソングのステップライト中にテンポ、パッドバンクの切り替え、パッドの音量、ベースのミュート、フットスイッチ、パッドの細かな設定、移調の設定ができます。

- ・テンポの設定は「テンポの設定」を参照 (P82)
- ・パッドバンクの切り替えの設定は「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)
- ・パッドの音量の設定は「音量を変える」を参照 (P120)
- ・ベースのミュートの設定は「ベースパートのミュート」を参照 (P108)
- ・フットスイッチの設定は「フットスイッチでのコントロール」を参照 (P109)
- ・パッドの細かな設定は「パッドの設定」を参照 (P117)
- ・移調の設定は「ベース音を移調する」を参照 (P142)

02: 基本パターンとフィルパターン切り替えのタイミングを設定する (フィルスタートステップ)

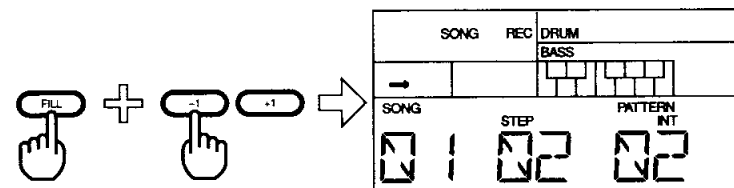
機能	説明	設定	設定値
機能	ソングレコードモードで、フィルスタートステップを設定する。	FILL STEP	OF, 01~16

解説

基本パターンとフィルパターンとを切り替えるタイミングを設定することができます。

手順

- ① パターンをパートに入力した後、-1/+1キーでフィルパターンに切り替えたいパートを呼び出し、FILLキーを押しながら-1/+1キーでタイミング (フィルスタートステップ) を設定します。



- ② FILLキーを離すとソングレコードモードに戻ります。



一度設定したフィルスタートステップのデータを消去したい場合は、FILLキーを押したまま、-1キーを押し続けてOF (OFF) にします。



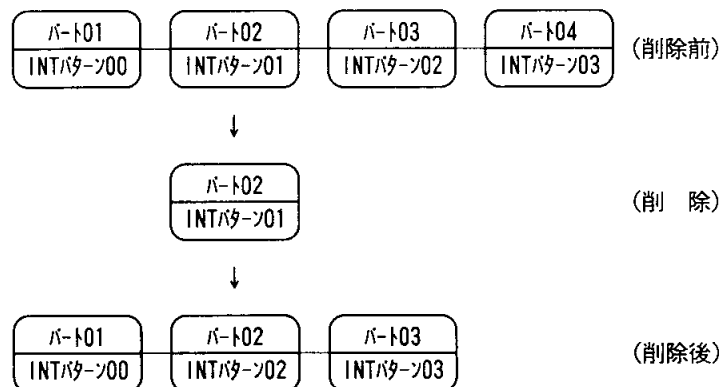
パートの中のパターンナンバーを変更しても、フィルスタートステップやベーストランスポーズ、ベースリプレイスの情報はそのまま残ります。

03: パートの削除 (デリートパート)		
機能	ソングレコードモードで、不要なパートを削除する。	
設定	DELETE PART	

## 解説

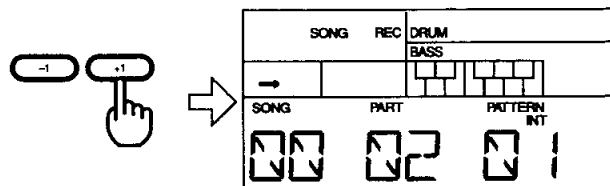
ソングに書き込んだ不要なパターンを削除する機能です。

## 《パートの削除》

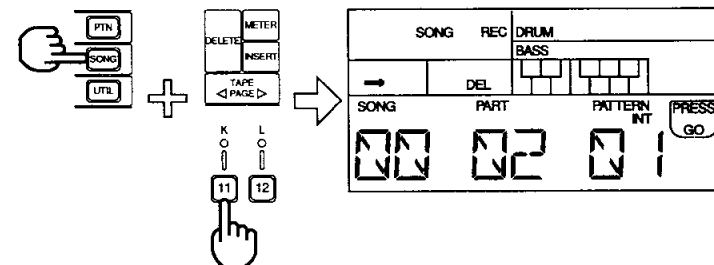


## 手順

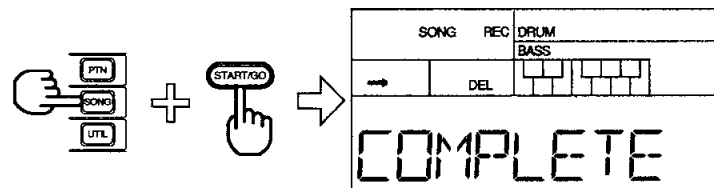
- ① ソングレコードモードにします。
- ② -1/+1キーで削除するパートを選びます。



- ③ SONG キーを押しながら [11] (DELETE) を押します。



- ④ SONG キーを押したまま、START/GO キーを押すと削除されます。



- ⑤ SONG キーから手を離すとソングレコードモードに戻ります。

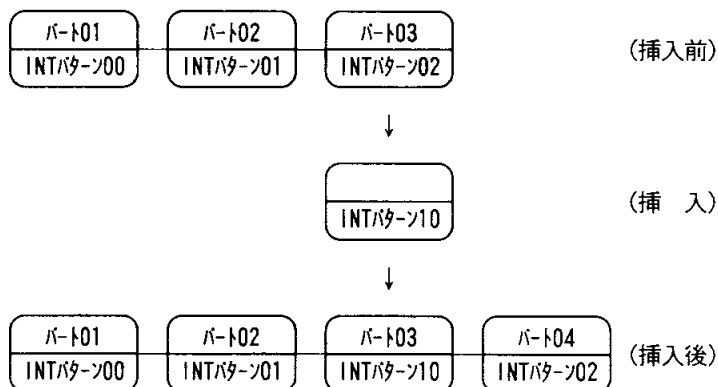
## 04: パートの挿入 (インサートパート)

機 能	ソングレコードモードで、必要なパートを挿入する。	
設 定	INSERT PART	

## 解 説

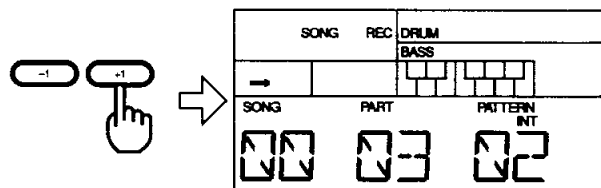
ソングの途中のパートに新しいパターンを挿入する機能です。

## 《パートの挿入》

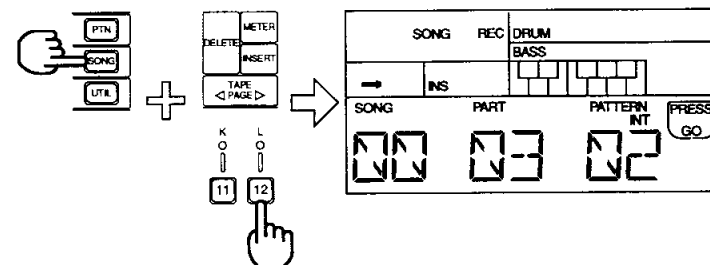


## 手 順

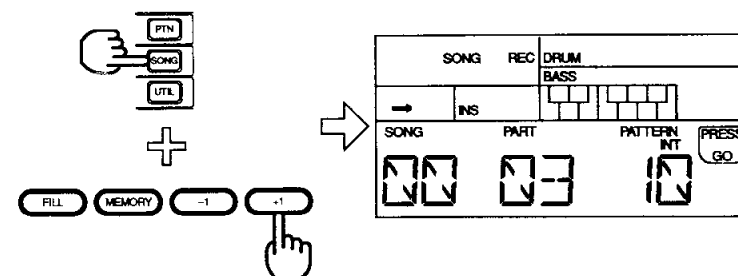
- ① ソングレコードモードにします。
- ② -1/+1キーで挿入したいパートを選びます。



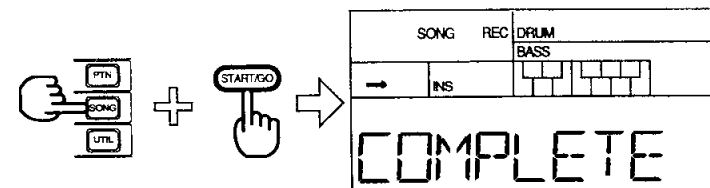
- ③ SONG キーを押しながら [12] (INSERT) を押します。



- ④ SONG キーを押しながら、MEMORY キー、FILL キー、-1/+1 キーを使って挿入するパターンナンバーを設定します。



- ⑤ SONG キーを押したまま、START/GO キーを押すと挿入されます。



- ⑥ SONG キーから手を離すとソングレコードモードに戻ります。

## 4. ソングのリアルタイムライト

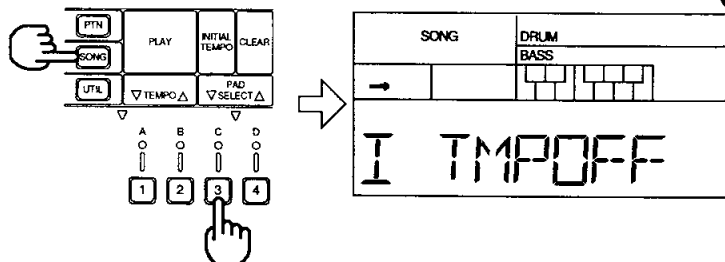
01: テンポを設定する (イニシャルテンポ)		
機能	ソングプレイモードで、イニシャルテンポを設定する。	
設定	SONG INITIAL TEMPO    OFF, 040~250	

### 解説

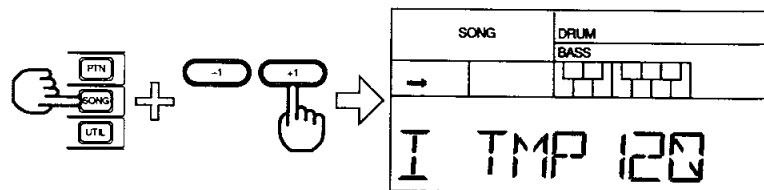
ソングのリアルタイムライトをする時やソングのプレイをする時のテンポの設定です。ユーティリティモードでテンポを設定しても構いませんが、ここではイニシャルテンポを設定してみましょう。ソングのイニシャルテンポを設定しておくと、設定されたソングの頭からスタートした場合や、チェインやリピートで設定されたソングの頭を通過再生する際、イニシャルテンポで演奏されるようになります。

### 手順

- ① SONG キーを押しながら [3] (INITIAL TEMPO) を押し、テンポの設定にします。



- ② SONG キーを押したまま、-1/+1 キーを押してテンポを設定します。



- ③ SONG キーから手を離すとソングプレイモードに戻ります。



ソングにイニシャルテンポが設定されていない場合には、システムテンポに表示されている直前に演奏したソングやパターンのテンポで演奏されます。

## 4. ソングのリアルタイムライト

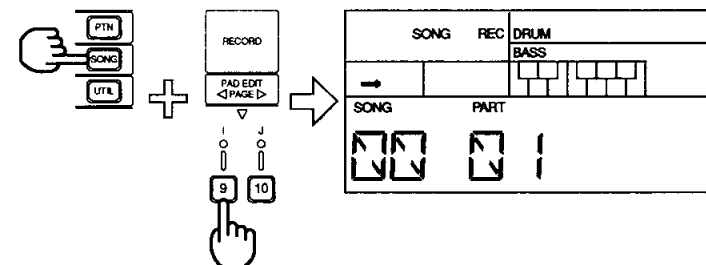
02: ソングのリアルタイムライト		
機能	ソングレコードモードで、クリック音にあわせて、パターンナンバーを録音する。	
設定	SONG RECORD	

### 解説

ソングを演奏させながらパターンナンバーを記録します。最初のパートのパターンナンバーを入力し、その演奏中に次のパートを入力するという方法です。

### 手順

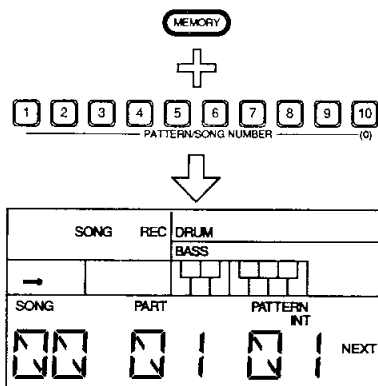
- ① SONG キーを押しながら [9] または [10] (RECORD) を押し、ソングレコードモードにします。



- ② START/GO キーを押してリアルタイム入力をスタートします。



- ③ MEMORYキー、ビートキーを使って各パートのパターンナンバーを入力します。

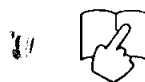
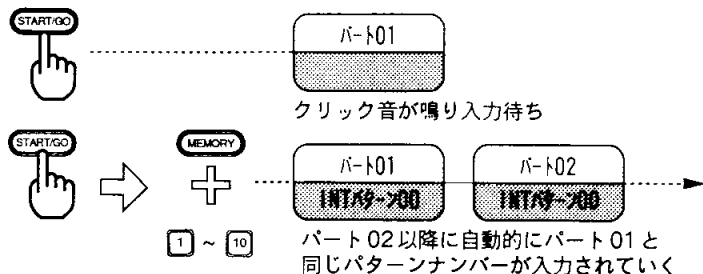


FILLキーを押すとフィルパターンの入力のタイミングも設定できます。  
・フィルパターンの入力は「ドライブ感のあるソングを作る」を参照 (P86)

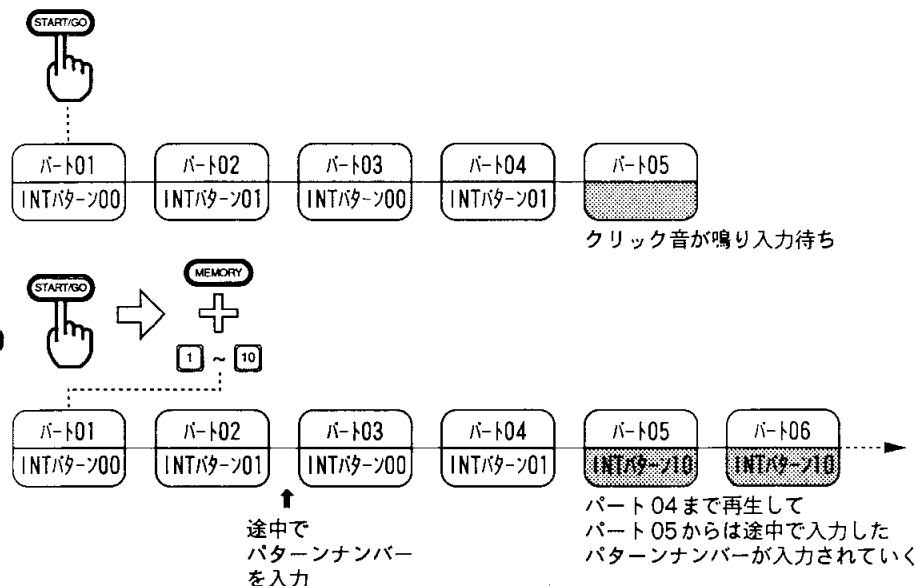
- ④ STOP/CONTキーを押すとリアルタイムライトが終了し、ソングコードモードになります。



ソングを最初からリアルタイムライトで作る時は、クリック音が鳴っている時に最初のパートのパターンナンバーを入力します。その後パートが次々と進み最初に入力したパターンナンバーが各パートに自動的に入力されて行きます。パターンナンバーを変更する場合は、パートの進みに合わせて他のパターンナンバーを入力してください。



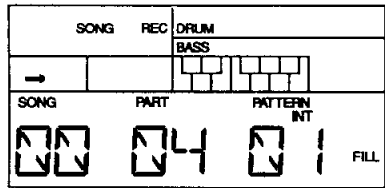
既に数小節分のパートにパターンが入力されているソングに、新たにリアルタイムライトを行うと、パターンナンバーが入力されている最後のパートまで再生され、未入力のパートへの入力待ち（クリック音）となります。尚、パターンナンバーが入力されている最後のパートまで再生される前にパターンナンバーを入力すると未入力のパートにそのパターンナンバーが入力され、その後パートが次々と進み入力したパターンナンバーが以降の各パートに自動的に入力されて行きます。



ソングのリアルタイムライト中にテンポ、パッドバンクの切り替え、パッドの音量、ベースのミュート、フットスイッチ、パッドの細かな設定、移調の設定ができます。

- ・テンポの設定は「テンポの設定」を参照 (P107)
- ・パッドバンクの切り替えの設定は「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)
- ・パッドの音量の設定は「音量を変える」を参照 (P120)
- ・ベースのミュートの設定は「ベースパートのミュート」を参照 (P108)
- ・フットスイッチの設定は「フットスイッチでのコントロール」を参照 (P109)
- ・パッドの細かな設定は「パッドの設定」を参照 (P117)
- ・移調の設定は「ベース音を移調する」を参照 (P142)

## 03: ドライブ感のあるソングを作る (フィルスタートステップ)

機能	ソングレコードモードで演奏しながら、フィルスタートステップを録音する。	
設定	SONG RECORD FILL	

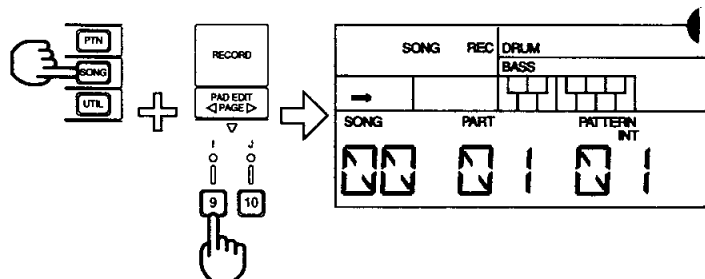
## 解説

ソングリアルタイムライト中やソングを作成した後に行います。ソングを演奏させながら操作できますので、フィルパターンへの切り替えのタイミングを感覚的に録音することができます。

ここではソングを作成した後で入力します。

## 手順

- ① SONGキーを押しながら [9] または [10] (RECORD) を押し、ソングレコードモードにします。



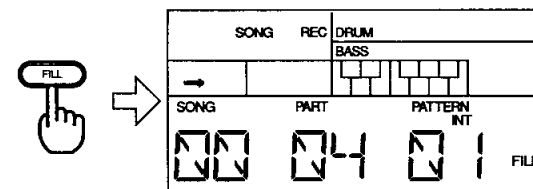
-1/+1キーを使うと途中のパートを指定できます。

- ② START/GOキーを押してリアルタイムライトをスタートします。途中のパートからスタートする場合は、STOP/CONTキーを押します。



START/GOキーを押すと現在指定されているパートにかかわらず曲の先頭からスタートします。

- ③ FILLキーを押すと、そのタイミングで基本パターンからフィルパターンに演奏が変わる情報が録音できます。



- ④ STOP/CONTキーを押すとリアルタイムライトが終了し、ソングレコードモードになります。



フィルスタートステップを誤って入力した場合や、タイミングを変更する場合はステップライトモードでフィルの設定されているパートまで進め、FILLキーを押しながら-1/+1キーを押し、フィルスタートステップの変更を行ってください。また、リアルタイムライトで再度フィルスタートステップを録音することで、タイミングの再入力が可能です。



ソングのリアルタイムライト中にテンポ、パッドバンクの切り替え、パッドの音量、ベースのミュート、フットスイッチ、パッドの細かな設定、移調の設定ができます。

- ・テンポの設定は「テンポの設定」を参照 (P107)
- ・パッドバンクの切り替えの設定は「パッドバンクの切り替え」を参照 (P118)
- ・パッドの音量の設定は「音量を変える」を参照 (P120)
- ・ベースのミュートの設定は「ベースパートのミュート」を参照 (P108)
- ・フットスイッチの設定は「フットスイッチでのコントロール」を参照 (P109)
- ・パッドの細かな設定は「パッドの設定」を参照 (P117)
- ・移調の設定は「ベース音を移調する」を参照 (P142)

## 5. 最終パートへの移動（ゴートゥエンド）

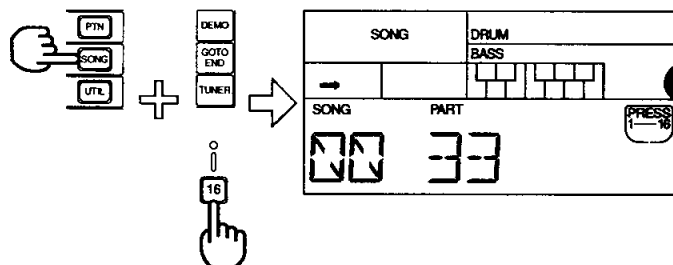
最終パートへの移動（ゴートゥエンド）		
機能	ソングモードで、最終パートに移動する。	
設定	SONG GOTO END	

### 解説

ソングの途中から最終パートの次の未入力パートに瞬時に移動する機能です。ソングにパターンを追加する場合や、途中まで作成して中断後、再度続きを入力する時に便利です。

### 手順

- ① SONG キーを押しながら [16] (GOTO END) を押します。



-1/+1 キーを使ってパートを移動できます。

## 6. ソングを演奏してみよう

ソングの演奏方法は、1曲分の演奏、繰り返し演奏（リピート）、複数のソングの連続演奏（チェイン）、複数のソングの連続繰り返し演奏（チェインリピート）の4通りがあります。

### 01：ソングの演奏（ソングプレイ）

機能	ソングプレイモードで、ソングを演奏する。			
設定	SONG PLAY	SONG	00~35	
		PART	01~199	

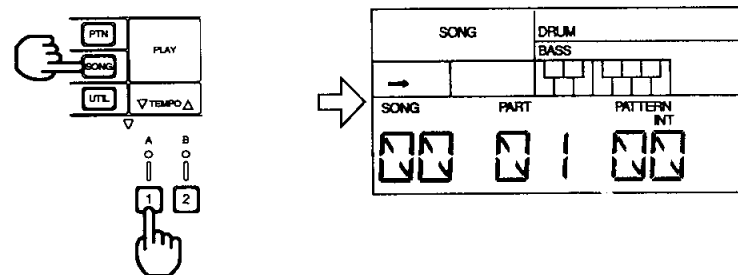
### 解説

- 1曲のソングの演奏の方法は、[1] ソングの最初から演奏させる方法 [2] ソングの途中から演奏させる方法の2通りあります。

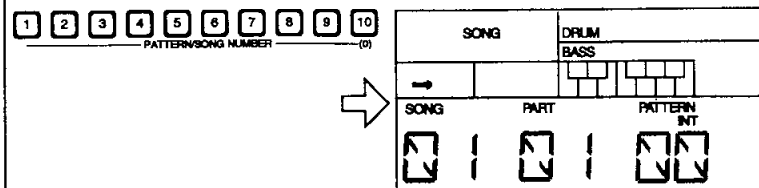
### [1] ソングの最初から演奏させる方法

### 手順

- ① SONG キーを押しながら [1] または [2] (PLAY) を押し、ソングプレイモードにします。



- ② ビートキーの1~10を使って演奏させたいソングナンバーを選択します。ソングナンバーが1桁の場合には、前に0 ([10]) を入力してください。



③ START/GO キーで演奏が始まります。



④ STOP/CONT キーを押すと演奏がストップします。もう1度STOP/CONT キーを押すと停止した所から演奏を再開します。



ソングの演奏テンポの設定は「テンポを設定する」を参照 (P82)

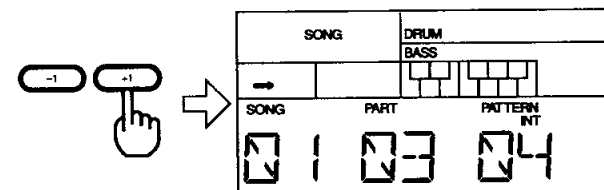
## [2] ソングの途中から演奏させる方法

### 手順

① ソングプレイモードにします。

② ビートキーの1~10を使って演奏させたいソングナンバーを選択します。ソングナンバーが1桁の場合には、前に0 ([10]) を入力してください。

③ 途中から演奏したいパートを、-1/+1 キーで設定します。



④ STOP/CONT キーで演奏が始まります。



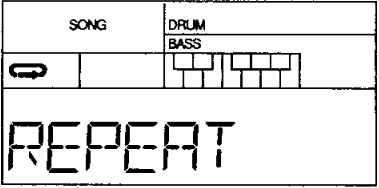
⑤ STOP/CONT キーを押すと演奏がストップします。もう1度STOP/CONT キーを押すと停止した所から演奏を再開します。



途中から演奏した場合のテンポは、ユーティリティモードのシステムテンポの設定値となります。

・システムテンポは「テンポを設定する」を参照 (P107)

## 6. ソングを演奏してみよう

02: ソングの繰り返し演奏 (ソングリピート)		
機能	ソングプレイモードで、リピートの設定をする。	
設定	SONG REPEAT ON, OFF	

### 解説

ソングを繰り返し演奏させる機能です。繰り返し機能は電源を切っても記憶されています。

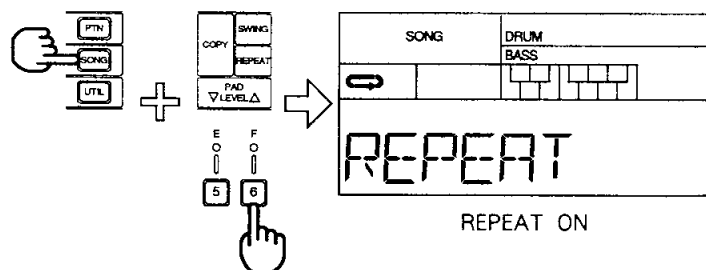
### 手順

① ソングプレイモードで、繰り返し演奏したいソングを選択します。

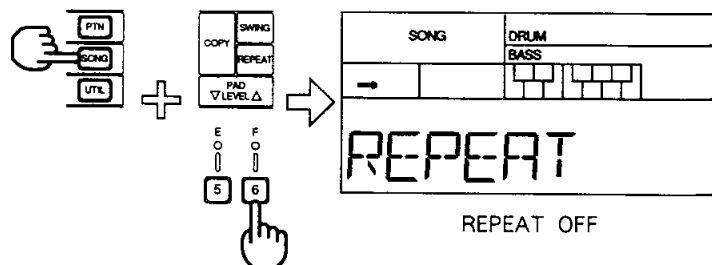


ソングの選択方法は「ソングの演奏」を参照 (P89)

② SONGキーを押しながら [6] (REPEAT) を押すごとにソングの繰り返し演奏 (リピート) のオン、オフを設定することができます。



ONを設定した場合、ソングの繰り返し演奏が可能です。OFFを設定した場合は、ソングを1回演奏すると自動的に停止します。



## 6. ソングを演奏してみよう



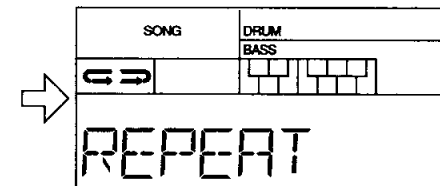
パターンの演奏中やパターン・ソングのリアルタイムライト中以外であれば、いつでも設定することができます。

リピートを設定してからソングナンバーを選び直すと、選び直したソングをリピート演奏します。



複数のソングの演奏を設定されている時 (チェインプレイ) は、複数のソング全体を繰り返し演奏します。

・チェインプレイは「複数ソングの連続演奏」を参照 (P94)



リピート機能とフットスイッチの応用で次のような再生も可能となります。

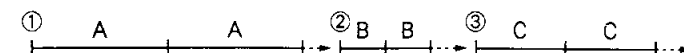
例えばソングを3曲作成し、SONG REPEAT ON、CHAIN OFF、FOOT SW NEXTの設定にする。

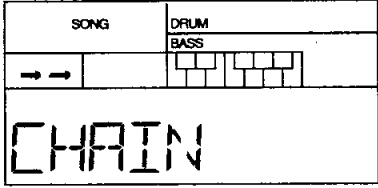
- ① まず1曲を再生する。(リピート機能がかかり延々と再生されます。)
- ② フットスイッチを踏むと2曲目に切り替わり、延々と再生されます。
- ③ またフットスイッチを踏むと3曲目に切り替わり、延々と再生されます。

ソング00 | A |

ソング01 | B |

ソング02 | C |

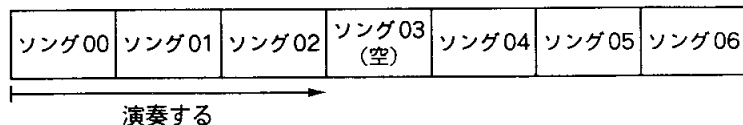


03: 複数ソングの連続演奏 (ソングチェイン)		
機能	ソングプレイモードで、チェインの設定をする。	
設定	SONG CHAIN ON, OFF	

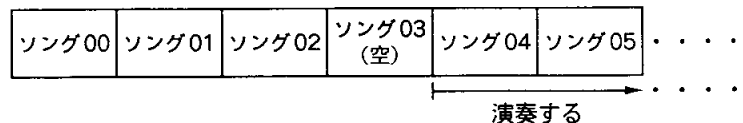
## 解説

複数のソングを続けて演奏する機能です。この機能を設定すると、現在選ばれているソングから後のソングをソングナンバー順に続けて演奏します。途中で空データの入ったソングがあると空データのソングの前まで演奏しストップします。(次のソングは演奏されません。)

1. ソング00より演奏を指定すると……ソング00, 01, 02を演奏

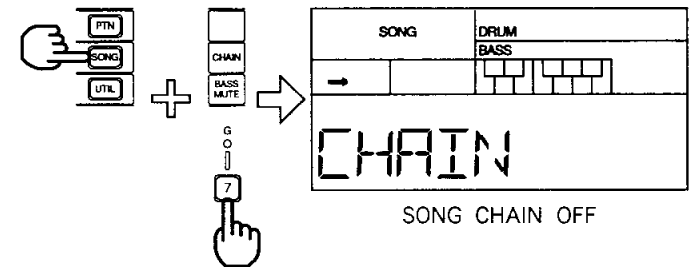
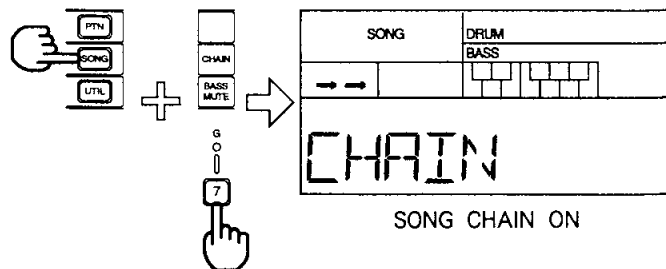


2. ソング04より演奏を指定すると……ソング04以降を演奏



## 手順

① SONGキーを押しながら [7] (CHAIN) を押すごとに複数のソングの連続演奏 (チェイン) のオン、オフを設定することができます。



② 演奏したい最初のソングを選択して、演奏を開始します。



各ソングはソングごとに設定されているテンポ (イニシャルテンポ) で演奏されます。イニシャルテンポがOFFになっているソングは、直前に演奏されたソングのテンポになります。



ソングのチェインの設定は、電源を切っても記憶されています。ソングのチェイン状態に更にリピートを設定することもできます。

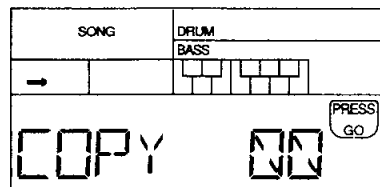


ソングの演奏中に設定することもできます。



曲の途中でテンポを変えるような込み入ったソングを作る場合は、複数のソングを作り、テンポが変わるところで次のソングにし、各ソングのイニシャルテンポを設定し、チェインプレイします。

04: ソングのコピー (ソングコピー)		
機能	ソングプレイモードで、ソングデータを別のソングにコピーする。	
設定	SONG COPY	00~35

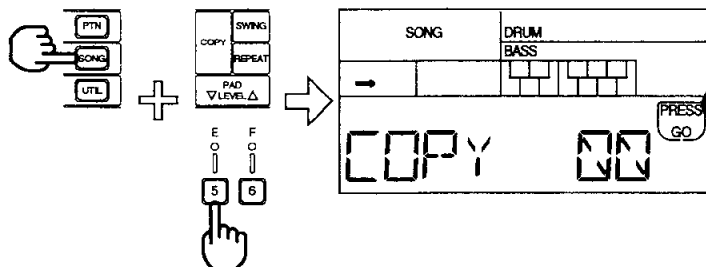


## 解説

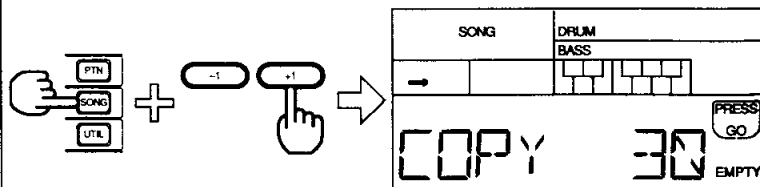
1つのソングデータを他のソングにそのままコピーする機能です。

## 手順

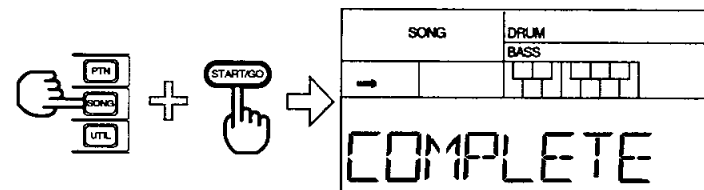
- ① ソングプレイモードにします。
- ② コピー元となるソングナンバーを-1/+1キーで選びます。
- ③ SONGキーを押しながら [5] (COPY) を押し、ソングコピーにします。



- ④ SONGキーを押したまま、-1/+1キーでコピー先のソングナンバーを設定します。



- ⑤ SONGキーを押したまま、START/GOキーを押すとコピーされます。



- ⑥ SONGキーから手を離すとソングプレイモードに戻ります。

イニシャルテンポもコピーされます。

パターン、ソングの演奏中やリアルタイムライト中以外であれば、いつでも設定することができます。コピー元のソングを指定しないでコピー機能を選んだ場合 (①と②の操作をせずにいきなりコピー機能を選んだ場合)、コピーされるソングは直前にソングプレイモードで指定したソングになります。

