

# YAMAHA

RHYTHM SOUND MODULE

# RM50

## Owner's Manual



取扱説明書

RHYTHM SOUND MODULE

**RM50**

オーナーズ マニュアル

## ごあいさつ




このたびは、ヤマハリズムサウンドモジュールRM50をお買上げくださりましてまことにありがとうございました。RM50は、ヤマハ独自のAWM2音源を搭載した新次元のリズム音源モジュールです。

圧倒的な音色数とメモリー拡張機能で、プロドラマーの要求を十分に満たしてくれます。

RM50の持つ優れた性能をフルに発揮させると共に、末永くご愛用いただくために、ご使用前に必ずこのオーナーズマニュアルをよくお読みください。

## ■表記について

本書では、表記に次のようなマーク、記号を使います。

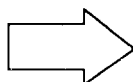
	解説	その機能の内容を解説します。
	操作	その機能を実行するときの操作手順を示します。はじめてその機能を使うときには、この手順を参照しながら操作を進めてください。
	注意	注意事項を示します。大切なデータを失うことなどないように、必ずお読みください。

また、フロントパネルの操作キーを押す動作をこのように表示します。

操作キーの



キーを押す。



「PLAY」を押す。

# 目次

RM50 の特長	7
安全にお使いいただくために	8
各部の名称と機能	10
フロントパネル	10
リアパネル	12
増設メモリーボード (SYEMB06) の取り付けかた	13
デモ曲を聴いてみましょう	14
接続の方法	16
出力装置との接続	16
入力装置との接続	17
・MIDI IN 端子との接続 (MIDI コントロール)	17
・トリガー入力端子 (TRIGGER INPUT) との接続	19

## 第1章 RM50 のしくみ

RM50 のモード構成	22
・全モード図	22
プレイモード	24
エディットモード	25
ユーティリティモード	25
基本操作	26

## 第2章 プレイモード

チャンネルビュー	30
----------	----

概略 .....	34
----------	----

### 《セットアップエディット》

・ ジョブ一覧 .....	35
・ ボイスアサイン .....	36
・ アッテネーター .....	38
・ キーオフメッセージ .....	39
・ ピッチベンド .....	40
・ コントロールチェンジ .....	41
・ トリガーノート .....	43
・ キットネーム .....	44
・ イニシャライズ .....	45
・ リコール .....	46
・ コピー .....	47

### 《ボイスエディット》

・ 概略 .....	48
・ ジョブ一覧 .....	49
・ イージーエディット 1 .....	50
・ イージーエディット 2 .....	51
・ ウェーブフォーム .....	52
・ レベル、パン、ピッチ .....	54
・ EG .....	55
・ フィルター .....	58
・ LFO .....	61
・ センシティブティ .....	64
・ ピッチ EG .....	66
・ ディレイ .....	67
・ ベロシティカーブ .....	70
・ アサイン .....	71
・ ボイスネーム .....	73
・ イニシャライズ .....	74
・ リコール .....	75
・ コピー .....	76

## 第4章 ユーティリティモード

概略	78
システム	
・トリガーセットアップ1	80
・トリガーセットアップ2	81
・トリガーセットアップ3	82
・クリックセットアップ1	83
・クリックセットアップ2	84
・サウンドセットアップ	85
MIDI	
・プログラムチェンジ	86
・プログラムチェンジテーブル	87
・コントローラースイッチ	88
・コントロールアサイン	89
・リモートスイッチ	90
・デバイスナンバー	91
・トランスミットバルク	92
データカード	94
・セーブ	95
・ロード	96
・フォーマット	97
ウェーブRAM	98
・ウェーブネーム	99
・コピーウェーブ	100
・デリートウェーブ	101
・リメイニングメモリー	102
・イニシャライズ	103
・サンプルダンプ	104
デモプレイ	
・デモプレイ	105

## 第5章 便利な機能

概略	108
チェイス	109
MIDIモニター	110
キーマクロ	
・マクロレコード	111
・マクロビュー	112
・マクロネーム	113
・マクロプレイ	114

ボイス一覧	116
プリセットリズムキット一覧	118
プリセットウェーブリスト	118
ボイスイニシャルデータ	119
ボイスブランクチャート	119
リズムキットイニシャルデータ	120
リズムキットブランクチャート	120
マクロイニシャルデータ	121
ベロシティカーブ	121
トリガーインプット用ベロシティカーブ	121
エラーメッセージ一覧	122
GM (General MIDI) について	125
MIDI データフォーマット	126
仕様	132
MIDI インプリメンテーションチャート	133
索引 (こんなとき、どこを見れば)	134
アフターサービスについて	138
ヤマハサービスネットワーク拠点一覧	139

## RM50 の特長

### ●AWM2音源による高品位な音質

16bit、48kHzサンプリングAWM2音源を搭載した、MIDIマルチチャンネル対応のリズム音源モジュールです。

### ●大容量の本体メモリー

本体メモリーに、プリセットボイスを500種、インターナルボイスとしてバリエーションボイス500種、フルエディットボイス128種を用意しました。

アコースティックなサウンドからSFXサウンドまで、幅広い音楽シーンに対応できます。

### ●トリガー入力を装備

ドラムトリガー (DT10)、ドラムパッド (PTT8) MTR出力等のトリガー信号を6つまで接続できます。

### ●ラックマウントタイプ

1Uのラックマウントタイプなので他の機器とのセットアップに場所をとりません。

(付属のラック取付用アダプターは、必要のない場合、取りはずすことができます)

### ●自由な音づくり

豊富なパラメーターを駆使して、シンセサイザー並の音色エディットが可能です。

### ●ROMカードによる多彩なソフト供給

別売の専用ウェーブフォームカード (RY30用) やSY・TG/77・55用のウェーブフォームカードも使用可能です。

本体のウェーブRAM (別売: SYEMB06) へコピーすれば、一度に4枚以上のカード音色が使えます。

またウェーブRAMには、MIDIサンプルダンプで独自のウェーブデータを入れることも可能です。

### ●キーマクロ

繰り返し行なうキー操作をマクロとして登録することができます。



# 安全にお使いいただくために



## 設置場所について

故障の原因となりますので、本機を次のような場所でご使用にならないでください。

- ・ 直射日光の当たる場所
- ・ 極端に温度や湿度が高い場所
- ・ 水に濡れる可能性のある場所
- ・ ホコリが多い場所や空気が汚れている場所
- ・ 振動が多い場所や安定性に欠けるような場所



## 電源について

本機は日本国内仕様です。電源は必ず AC100V をご使用ください。

また、長時間使用しない場合や落雷などの危険がある場合には、電源コードをコンセントから抜いておいてください。

一つのコンセントを多くの機器と共用する「タコ足配線」も避けてください。



## 取り扱い、移動について

本機は十分な強度を持って作られています。スイッチ、入出力端子、パネルなどに無理な力や衝撃を与えることは避けてください。

また、落としたり水に濡らしたりするようなことは絶対に避けてください。

なお、LCD パネル面を指で押したり、触ったりすると故障の原因となりますので、おやめください。



## 接続について

本機と MIDI コントローラーやアンプなどの再生用機器との接続は、必ず両方の電源を“OFF”にした状態で行なってください。

各端子間の接続は、確実に行ってください。



## 外装のお手入れについて

外装のお手入れには、乾いた柔らかい布をご使用になってください。

アルコール、ベンジン、シンナーなどは、絶対にご使用にならないでください。



## 他の電気機器への影響

本機は多くのデジタル回路を使用しているため、近くのテレビやラジオ等に雑音などが生じる場合があります。このような場合は、充分離して設置してください。



### 改造について

本機を改造するために外装ケースを開けないでください。

外装ケースを開けた結果、内部部品などに不都合が生じた場合は、保証が受けられなくなることがあります。(内部を無断で改造された場合、弊社は本製品の保証を致しません)



### データのバックアップについて

本機は電源がコンセントから外されている状態でも、ボイスやドラムキットなどのデータを保存するためのバックアップバッテリーを内蔵しています。

このバックアップバッテリーの寿命は約5年です。バックアップバッテリーが消耗してくると、電源を入れた時ディスプレイに“Change internal battery!”と表示され、ボイスやドラムキットのデータは消えてしまいます。お早めにデータカード (MCD64/32) やMIDI データファイラー (MDF2) にデータを保存した後、お買上げのお店または弊社サービスセンターにバッテリーの交換をお申し出ください。

また、バッテリー交換時には、拡張メモリーボード (SYEMB06) のデータも消えてしまいますので、サンプルダンプスタンダードの扱えるコンピューターなどにデータを保存しておくことをお勧めします。



### 保証書の手続きについて

本機をお買い求めの際、必ず購入店にて保証書に販売店印を押印してもらってください。

保証書に販売店印が無い場合、保証期間中であっても保証を受けることができないことがあります。

保証書は本書と共に大切に保存してください。

### 音楽を楽しむエチケット



これは電子機械工業会「音のエチケット」  
キャンペーンのシンボルマークです。

楽しい音楽も、時と場合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。

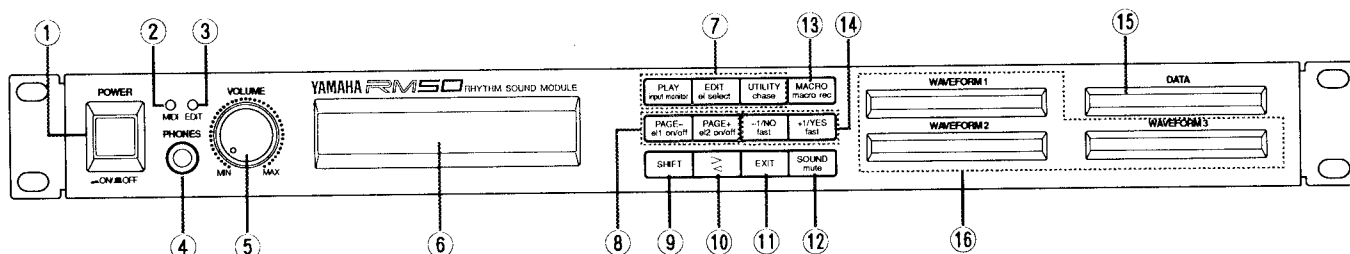
静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。

適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。

ヘッドフォ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。

# 各部の名称と機能

## フロントパネル



### ①パワースイッチ (POWER)

電源スイッチです。

押し込むと ON、もう一度押すと OFF になります。

### ②MIDI モニターランプ

リアパネルの MIDI IN 端子に、リアルタイムメッセージ以外の MIDI 信号が入力されるとランプが点灯します。

### ③EDIT モードランプ

エディットモード時に点灯します。

### ④ヘッドフォン端子 (PHONES)

ヘッドフォンを接続する端子です。

### ⑤ボリューム (VOLUME)

出力ボリュームを調整します。

### ⑥LCD パネル

24 文字×2 行のディスプレイです。広角度で視認性の高いディスプレイです。

### ⑦モードセレクトキー

[PLAY]、[EDIT]、[UTILITY] の各キーを使ってモードを選択します。

### ⑧ページキー

モードの中で、さらにいくつかのサブモードがある時、[PAGE -] や [PAGE +] を使ってページをめくるように画面を切りかえます。

また、ボイスエディット時に [SHIFT] を押しながらページキーを押すことによって、エレメント 1、2 を切りかえることができます。

## ⑨シフトキー

各キーの中には上下に2つの機能が書かれているものがあります。[SHIFT] を押しながら、そのキーを押すと下段に書かれている機能が選択されます。

- |   |  |
|---|--|
| • [SHIFT] + [PLAY] = input monitor<br>入力される MIDI 信号および、トリガーインからの信号をモニターします。         | • [SHIFT] + [PAGE -] = element 1 on/off<br>ボイスエディット時のエレメント 1 の on/off を設定します。    |
| • [SHIFT] + [EDIT] = element select<br>ボイスエディット時のエレメントの選択および、キットセットアップ時のボイスの選択をします。 | • [SHIFT] + [PAGE +] = element 2 on/off<br>ボイスエディット時のエレメント 2 の on/off を設定します。    |
| • [SHIFT] + [UTILITY] = chase<br>ディスプレイチェイス機能の on/off の設定をします。                      | • [SHIFT] + [- 1/NO] = fast decrement<br>押し続けたとき、値が速く減少します。                      |
| • [SHIFT] + [MACRO] = macro rec<br>キーマクロの登録をします。                                    | • [SHIFT] + [+ 1/YES] = fast increment<br>押し続けたとき、値が速く増加します。また、ジョブコマンドの実行に使用します。 |
| • [SHIFT] + [▶/◀] = cursor reverse<br>カーソルの移動方向を左方向にします。                            | • [SHIFT] + [SOUND] = mute<br>発音中の音を強制ミュートします。                                   |

## ⑩カーソルキー

[▶/◀] を押すと、ディスプレイ内のポインターやカーソルを右方向へ移動させ、右端へきたらまた左端から繰り返します。

[SHIFT] を併用することによって、逆方向へ動かすことができます。

## ⑪イグジットキー

[EXIT] を押すと、その画面の一つ前の画面に戻ります。

## ⑫サウンドキー

本機だけでエディットしている時、[SOUND] を押すことによってエディット中のボイスを発音させ、確認することができます。

## ⑬マクロキー

マクロの設定を行ないます。“便利な機能” (108 ページ) をご参照ください。

## ⑭データエントリーキー

[- 1/NO] / [+ 1/YES] を使ってポインターやカーソルのある位置の値を増減させたり、YES/NO で応答するのに使います。

## ⑮データカードスロット

(MCD64、MCD32) をセットするスロットです。

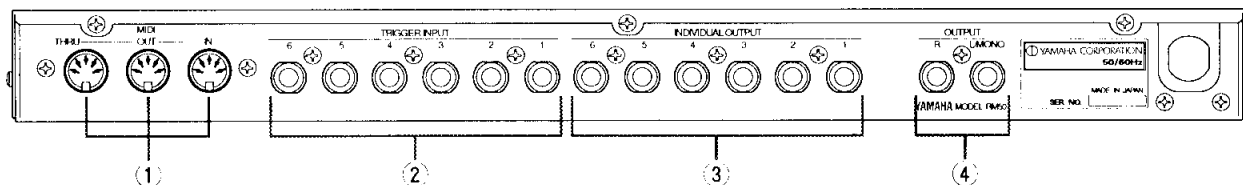
※ウェーブフォームカードを無理に挿入すると、故障の原因となりますので、おやめください。

## ⑯ウェーブフォームカードスロット

別売ウェーブフォームカードをセットするスロットです。

※データカードを無理に挿入すると、故障の原因となりますので、おやめください。

## リアパネル



### ①MIDI 端子 (IN、OUT、THRU)

MIDI ケーブルを接続する端子です。

IN : 入力用の端子です。

OUT : 出力用の端子です。

THRU : IN に入力された MIDI 信号をそのまま送り出す端子です。

### ②トリガー入力 [TRIGGER INPUT] 端子 1～6

ドラムパッド (別売) 等を接続する端子です。

### ③インディビデュアルアウト [INDIVIDUAL OUTPUT] 端子 1～6

ステレオアウトの他に、6 個の独立したアウトを装備しました。この 1～6 の端子から個別のボイスを出力し、外部エフェクターを使用すれば各々に違うエフェクト処理が行なえます。

### ④ステレオアウト [OUTPUT] 端子 L/MONO,R

2 本のラインでステレオ再生される場合のオーディオアウト端子です。

L/MONO 端子だけを使用すれば、L、R の出力が合わせて出力されます。

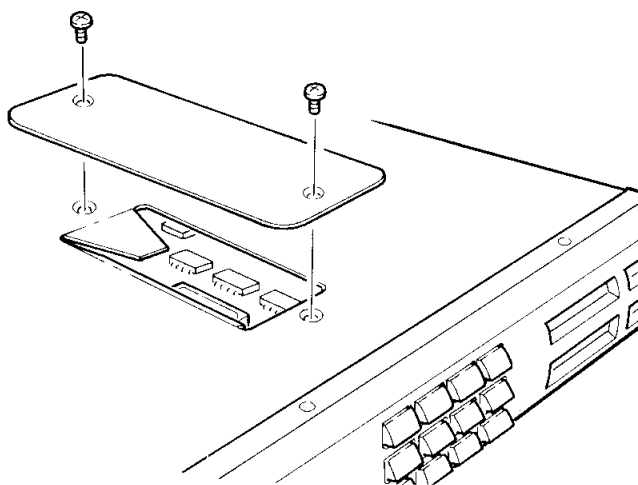
## ■増設メモリーボード（SYEMB06）の取り付けかた

本機には、インターナルウェーブを保存するために、増設メモリーボードSYEMB06（別売）を装着することができます。

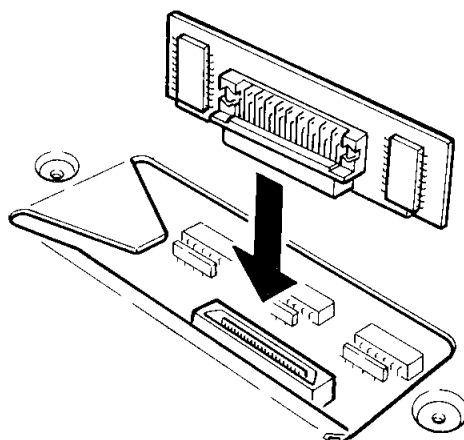
ここでは、この増設メモリーボードの装着方法を説明します。

### 手順

- 1) 本体の電源を切ります。
- 2) 本体上面のフタ固定ネジ2本をドライバーで外します。  
フタが外れ、図のような窓が現れます。



- 3) RAMホルダーの穴とメモリーボードの穴の向きを合わせて差し込みます。  
メモリーボードは、奥までしっかりと差し込んでください。



- 4) フタを2本のネジで取り付けます。  
これで増設メモリーボードの取り付けは完了です。

## デモ曲を聴いてみましょう

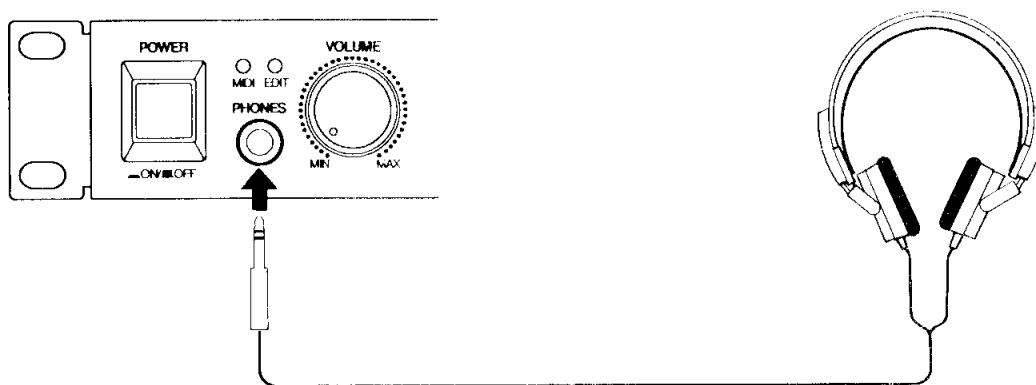
本機には、RM50 の多彩なサウンドをフルに活用したデモ曲があらかじめ用意されています。  
まず、実際にデモ曲を聴いてみることにしましょう。

### 接続

RM50 の電源を “OFF” にした状態で、電源プラグをコンセントにしっかりと差し込みます。

#### 《ヘッドフォンで聴くには…》

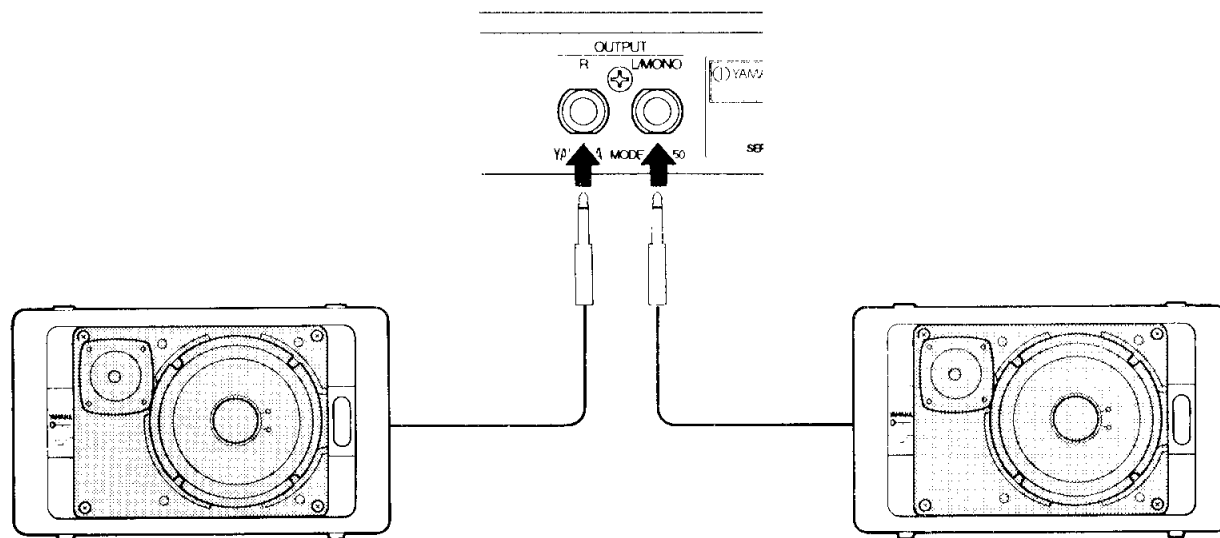
フロントパネルの PHONES 端子へヘッドフォンを接続します。



#### 《アンプ+スピーカー等の再生装置を使って聴くには…》

アンプの電源を切った状態で、RM50 リアパネルの OUTPUT 端子とアンプの入力端子とを接続します。

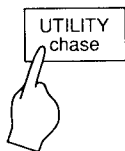
※RM50のすばらしいサウンドを楽しんでいただくために、できるだけスピーカーを2台使って再生してください。アンプ付スピーカー1台でご使用になる場合は、L/MONO 端子に接続してください。



アンプ付スピーカーなど

## 操作

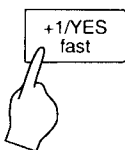
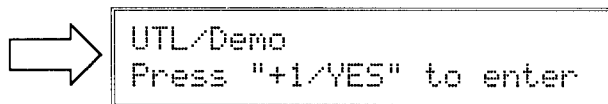
RM50とアンプの両方のボリュームを絞った状態で、RM50→アンプの順番で電源をONにしてから、以下の手順で操作します。



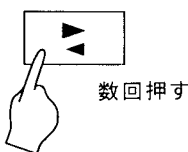
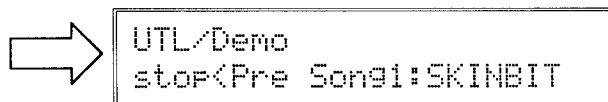
1. [UTILITY] を押します。



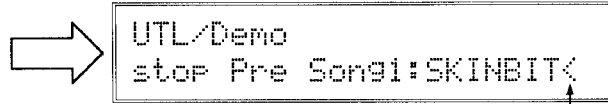
2. [PAGE +] を数回押して下の画面を表示させます。



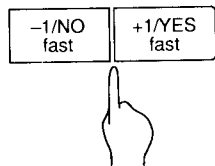
3. [+ 1/YES] を押して下の画面を表示させます。



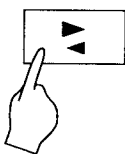
4. [▶] を数回押して、ポインターを画面の下図の位置へ移動させます。



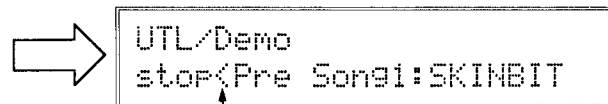
ポインター (点滅)



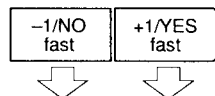
5. [- 1/NO] / [+ 1/YES] で、曲を選択します。  
曲目は、“Song1 : SKINBIT” と “Song2 : SCHWEE !” の2曲です。



6. [▶] を1回押して、ポインターを画面の下図の位置へ移動させます。



ポインター (点滅)



7. [+ 1/YES] を押すと、デモ曲がスタートします。  
RM50のVOLUMEツマミおよびアンプのボリュームを調整して、お聴きください。

ストップ スタート

8. [- 1/NO] を押すと、デモ曲はストップします。

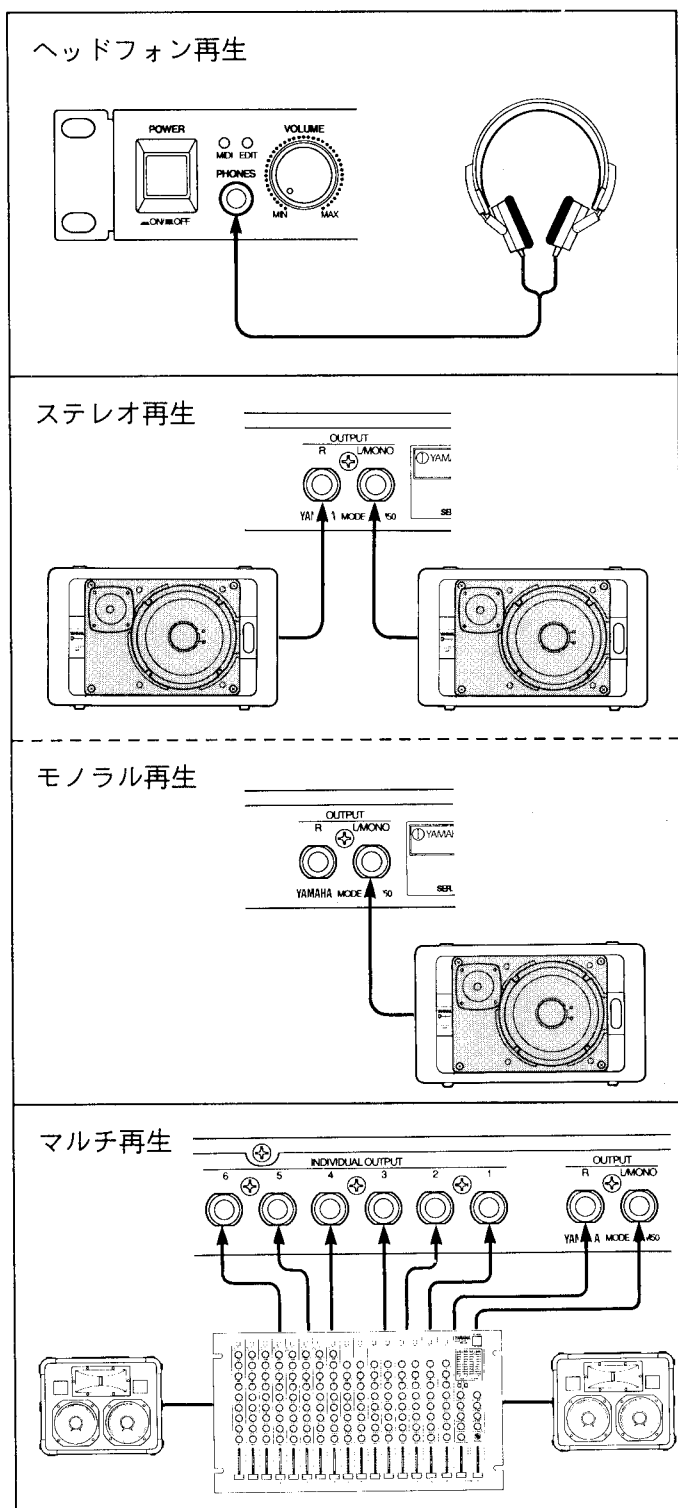
本機はマクロ機能を使ったデモプレイ操作を、イニシャルデータとしてメモリーしています。操作手順は[MACRO] を押し、“MACRO : PLAY = [Demo Play ]” の画面で [PLAY] を押すと、上記1~7までの手順を自動的に実行できます。



# 接続の方法

## 出力装置との接続

本機には、以下の3種類のオーディオ出力端子が装備されています。



### 1. ヘッドフォン端子 (PHONES)

ステレオヘッドフォン用の端子です。

OUTPUT 端子と同じ信号が出力されます。

深夜の練習やエディット時のモニターに便利です。

### 2. ステレオアウト端子

(OUTPUT R、L/MONO)

ステレオ出力用の端子です。

アンプ付スピーカーやミキサー等に接続して、

RM50で設定した各楽器（音色）の定位を再現することができます。

キーボードアンプなどを1台だけ使用（モノラル出力）するときには、左図のようにL/MONO 端子と接続します。

### 3. インディビジュアルアウト端子

(INDIVIDUAL OUTPUT)

一つ一つの音色を独立して出力することができます。

(36ページ“エディットモード／ボイスアサイン”参照)

ミキサーなどに接続することによって、1から6のアウトプットごとに違うイコライジングをしたり別々のエフェクトをかけたりすることができます。

\*通常はステレオアウト端子と併せて使用されることをおすすめします。

## 入力装置との接続

本機は音源モジュールなので、発音させるためには、MIDI信号やトリガー信号を送出するパッドやコントローラーなどの外部機器が必要になります。

本機には、以下の2種類の入力端子が装備されています。

### ● MIDI IN

外部MIDI機器から送られるMIDI信号を受けるための端子です。

外部MIDI機器のMIDI OUT端子とMIDIケーブルで接続します。

### ● TRIGGER INPUT

ドラムパッドなどから送られるトリガー信号を受けるための端子です。

標準フォーンジャックです。

それでは実際の接続方法を説明します。

### MIDI IN端子との接続 (MIDIコントロール).....

本機をMIDIによってコントロール(発音)するには、

- ・MIDIキーボード

- ・シーケンサー QX3

SY99、SY77、EOS等のシーケンサーモード

コンピューターのシーケンサーソフト

等のMIDI機器が必要になります。

#### 1) MIDIキーボードでコントロールする場合

B0～B4までの鍵盤各々を弾くことで、バスドラムやスネアなどの音色を表現できます。

61鍵仕様の場合“B0”がありませんので、本機では“C5”で“B0”を発音させることができます。

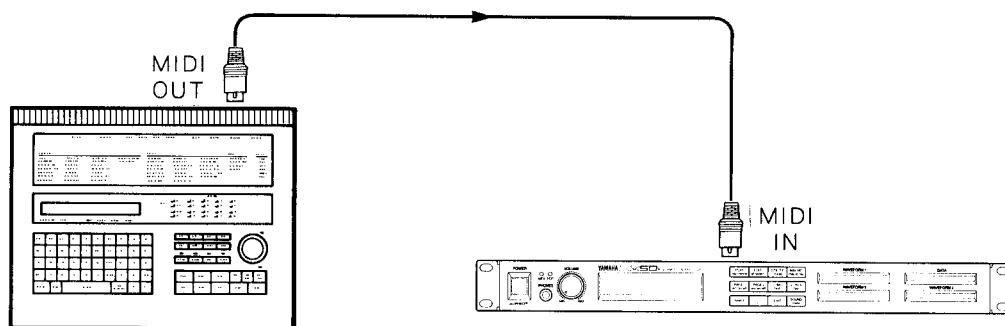


この範囲の各鍵盤にバスドラムやスネアドラムなどの音色をアサインできます。

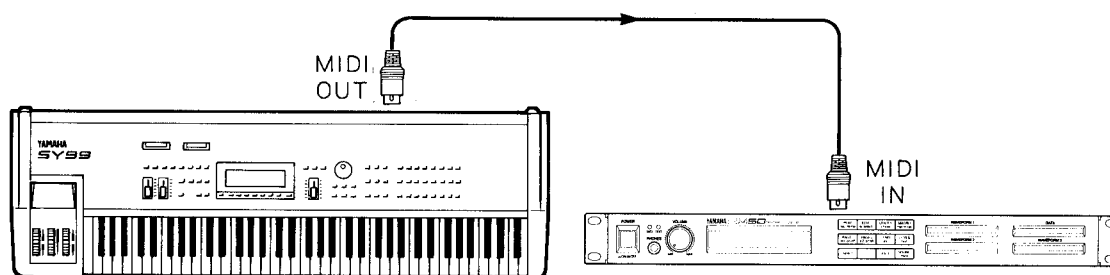
※本機のチャンネルモードによっては1つの音色に音階をつけて、普通のシンセサイザーの音源のように使用することもできます。

## 2) シーケンサーでコントロールする場合

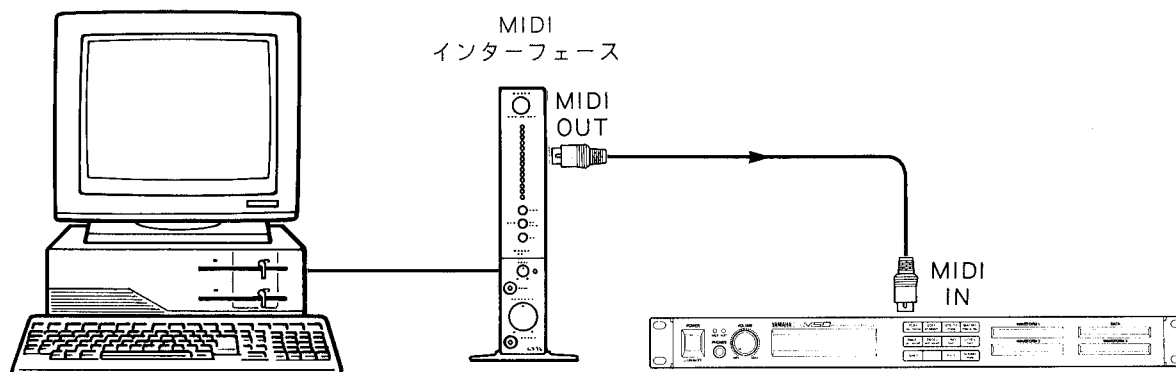
### ● QX3などのシーケンサー専用機を接続する場合



### ● SY、EOS等のシーケンサーでコントロールする場合



### ● コンピューターのシーケンサーソフトでコントロールする場合



本機は、多数のキーオンデータを瞬時に最適な状態で発音できるようにプログラムされています。音色には、波形の長さ、ピッチ、レベルなどたくさんの要素が含まれていますので、一度に最大同時発音数を超えるような演奏情報を受信した時、いつも同様に処理されるとは限りません。

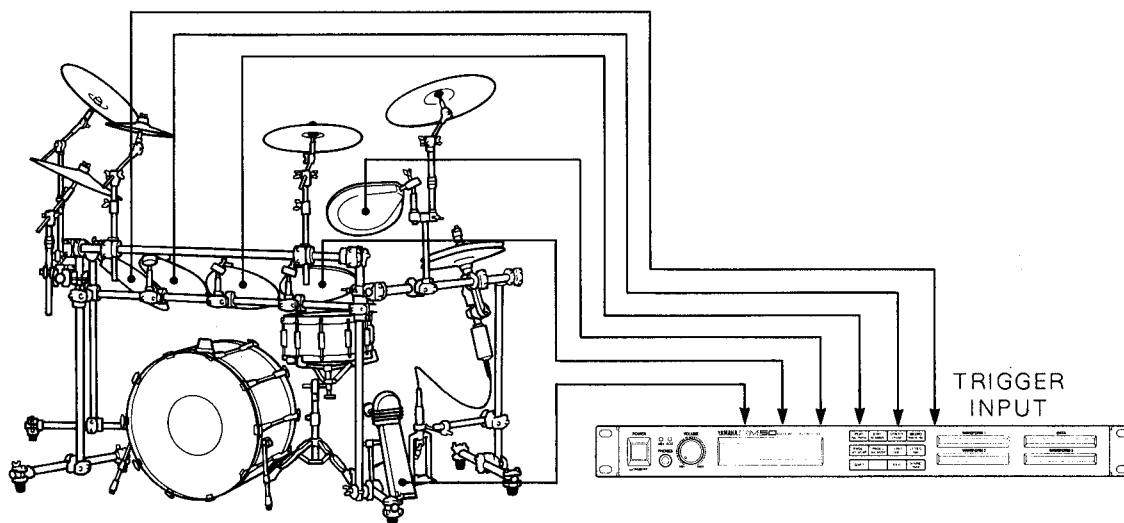
## トリガー入力端子 (TRIGGER INPUT) との接続

トリガー入力端子にトリガー信号を送り込むことによって、それぞれの入力チャンネル (1~6) にアサインした楽器音を発音させることができます。

### 1) ドラムパッドを使ってコントロールする場合

PTT8、PSD8、PBD8等のドラムパッドを直接、TRIGGER INPUT 端子へ接続します。

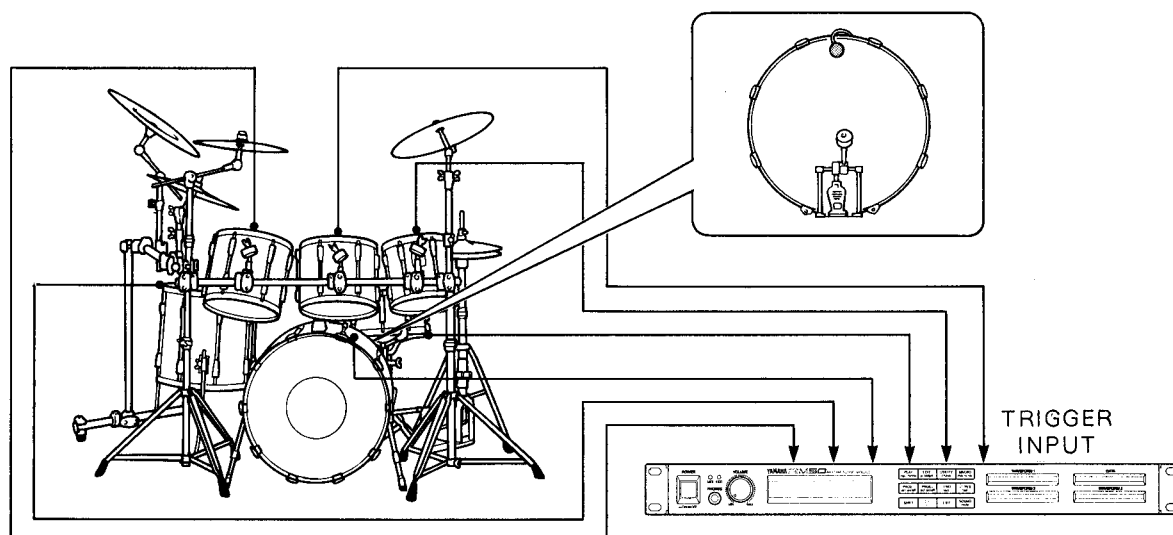
同時に6台までのドラムパッドを接続できます。



### 2) トリガーピックアップ等を使ってコントロールする場合

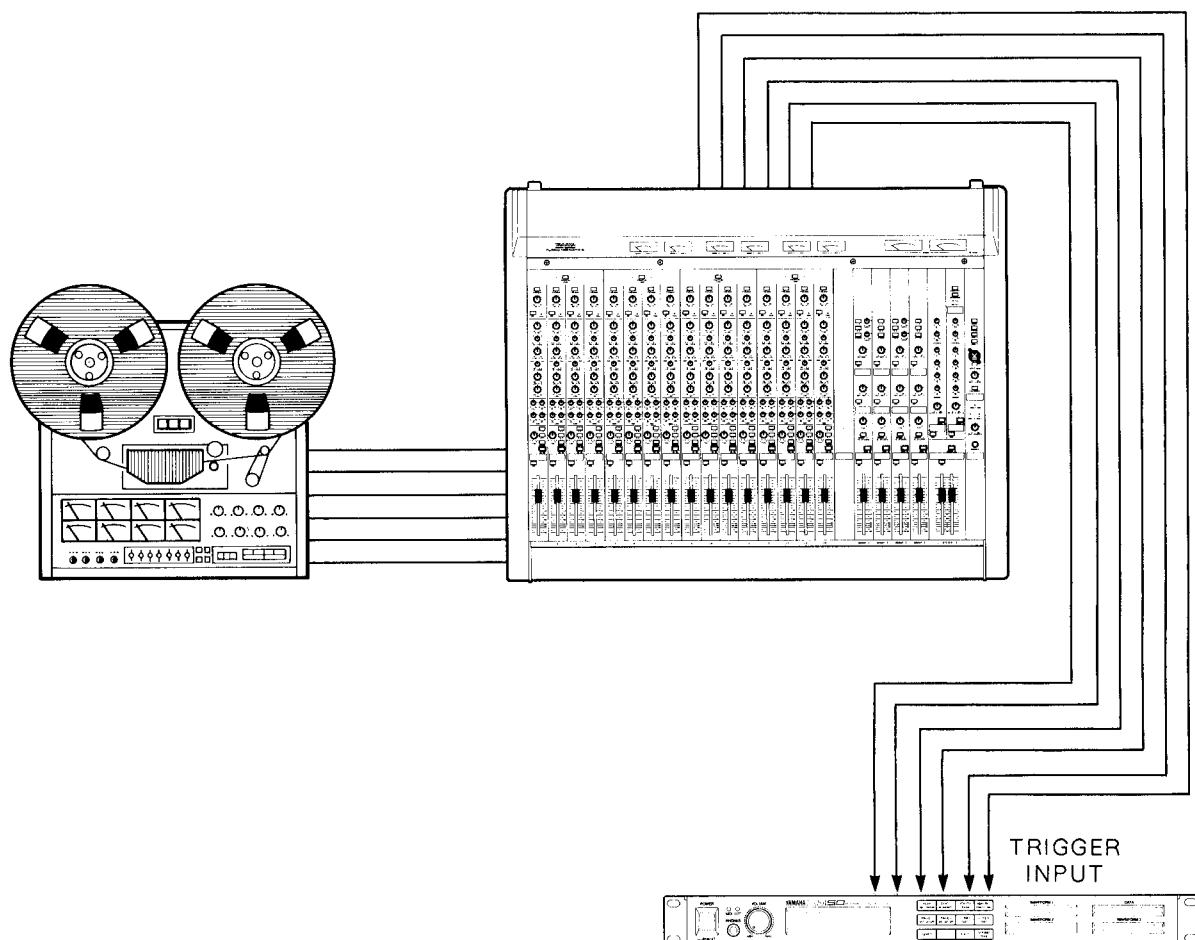
ドラムトリガー DT10等のトリガーピックアップの出力を、直接 TRIGGER INPUT 端子へ接続します。

同時に6台までのトリガーピックアップを接続できます。



### 3) パッド以外のトリガー信号によるコントロール

オーディオ信号を TRIGGER INPUT 端子へ入力して、その信号で本機を発音させることができます。  
例えば、テープレコーダーの出力(音声信号)をトリガー信号として、RM50を発音させることができます。



# 第 **1** 章

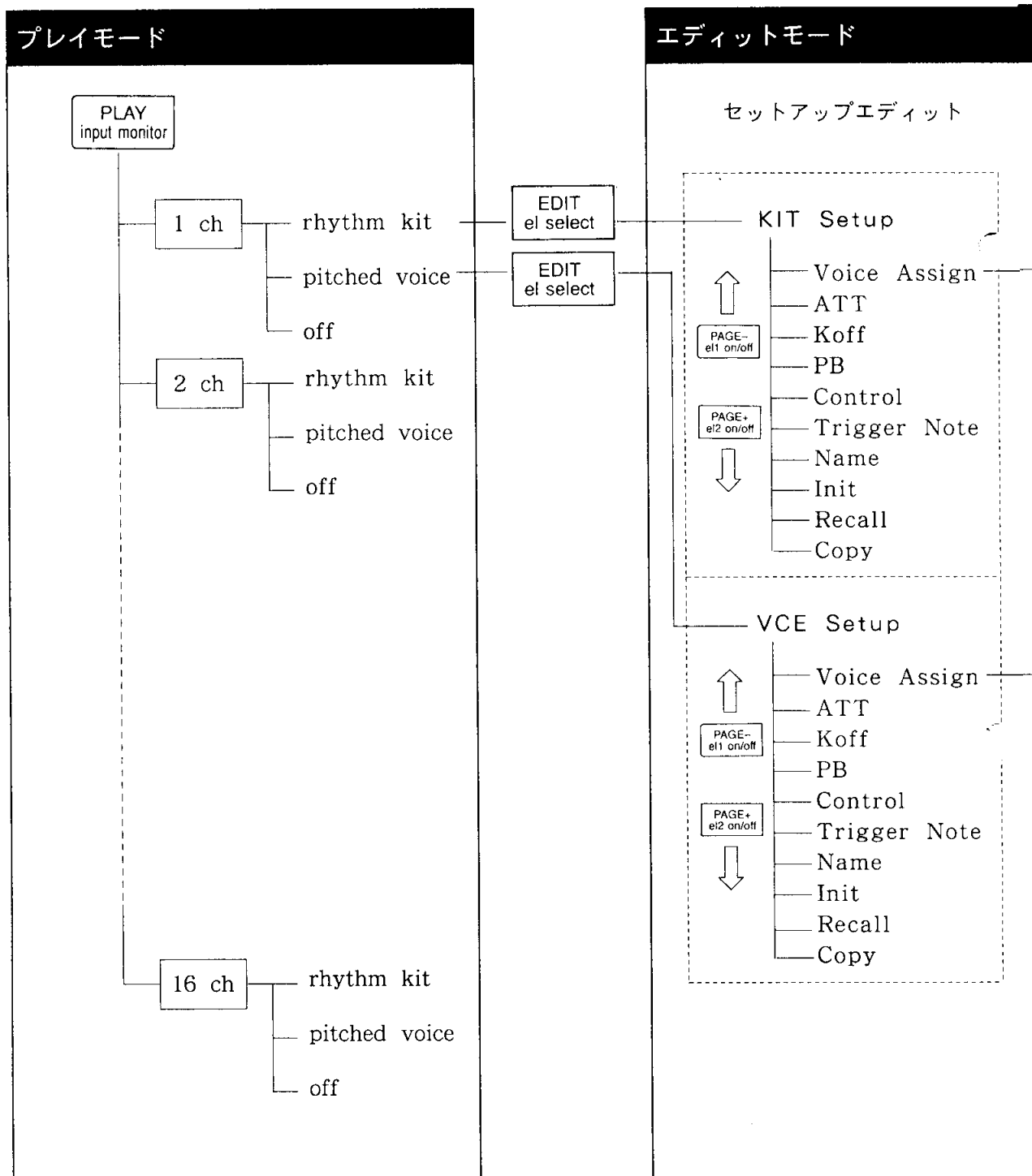
---

## RM50 のしくみ

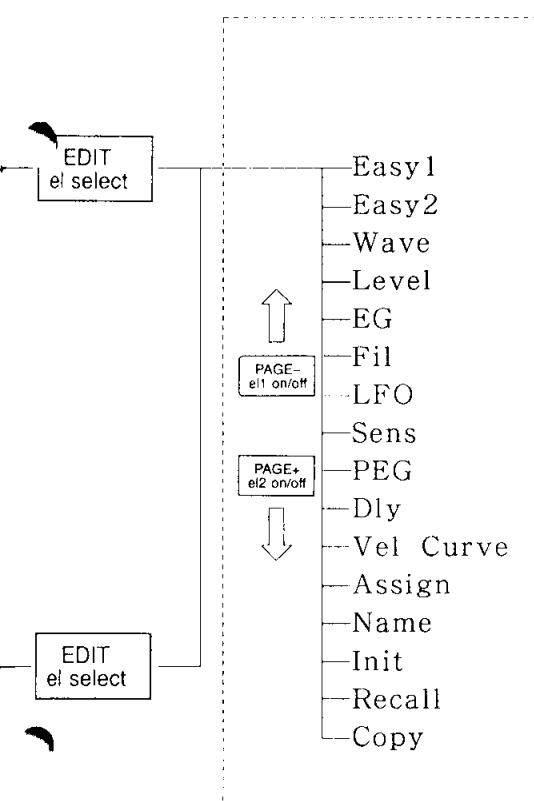
## RM50 のモード構成

本機は大きく分けて、次の3つのモードから成り立っています。

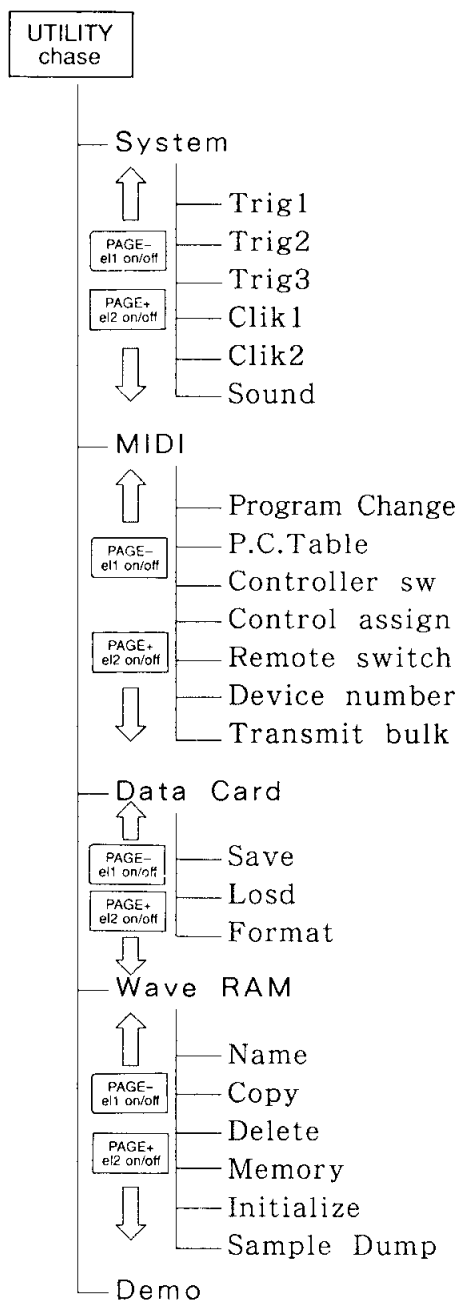
- ・プレイモード : リズムキットやボイスを選んで演奏するモード
- ・エディットモード : 演奏するリズムキットや、ボイスを編集するモード
- ・ユーティリティモード : プレイモード、エディットモード以外の機能を設定するモード



## ボイスエディット



## ユーティリティモード





## プレイモード

RM50は1~16の全チャンネルを受信し、発音するリズム音源です。

RM50を演奏させる時にはプレイモードで行ないます。他のモードになっている時でも発音しますが、プログラムチェンジなどを受け付けなくなりますので、実際の演奏時には必ずこのプレイモードにしてください。プレイモードでは、1～16の各チャンネルごとに“rhythm kit”、“pitched voice”または“off”のいずれかのチャンネルモード(演奏モード)に設定することによって、異なった使い方をすることができます。

◆ rhythm kit とは

MIDI ノートナンバーごとにボイスを設定し、ドラムセットのように複数のボイスを同時に発音させることができます。たとえば、送信側キーボードの C2 を弾くとスネアドラムの音を、D2 を弾くとバスドラムの音を発音するといったことができます。

MIDI ノートナンバーと鍵盤との対応は、次のようになります。

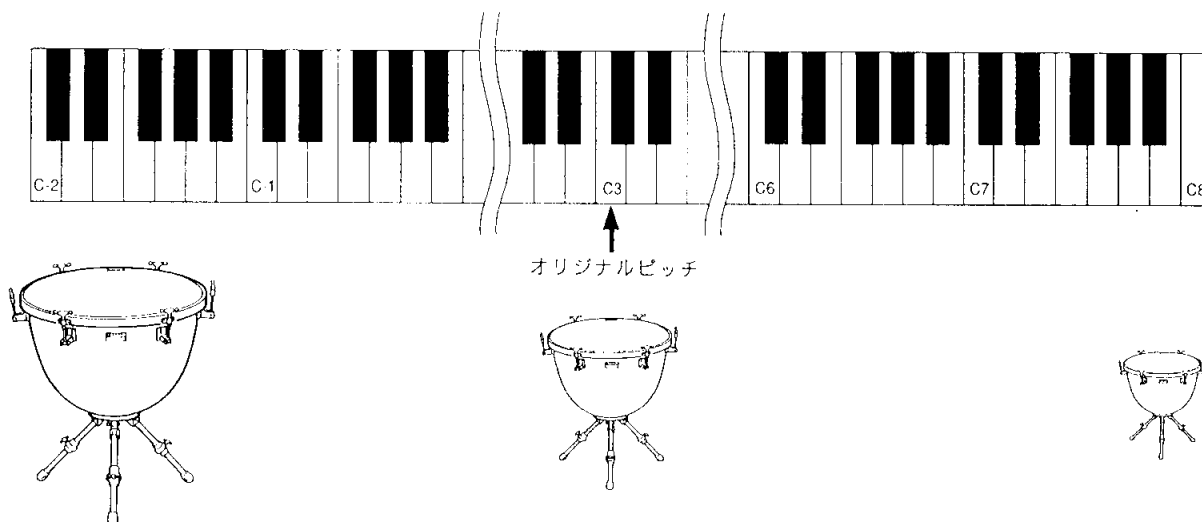
																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															</
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

ボイスのMIDIノートナンバーへの割当(アサイン)は、セットアップエディット(KIT SETUP)で行ないます。

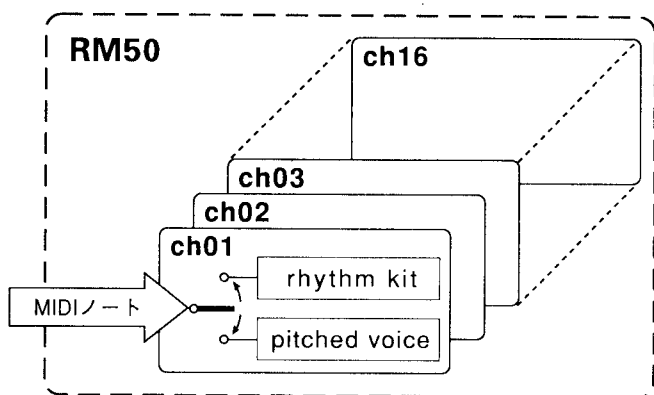
◆ pitched voice とは

演奏されるボイスは1種類ですが、普通のキーボードのようにピッチ（音階）を付けて演奏できます。pitched voiceは、各チャンネルごとに1つのセットアップデータを持ちます。

- ・ティンパニのボイスをアサインした場合



## ◆受信チャンネルについて



破線で囲まれた部分が本機です。外見上、本機は1台の音源のように見えますが、実は1～16チャンネルを各々個別に受信する、16台のリズム音源から成り立っています。

左肩に“Ch01”と書いてあるカードが、1台の音源を表しています。それが16枚、つまり“Ch16”までであることになります。

1つのチャンネルに1つのチャンネルモードが設定できるわけですから、16種類のチャンネルモードを同時に設定し、演奏できることになります。

プレイ画面には、チャンネルの1つが表示され、そのチャンネルモード (rhythm kit/pitched voice/off) や、選ばれているメモリーが確認できます。

## エディットモード

セットアップエディットとボイスエディットの2つを併せてエディットモードと呼びます。

セットアップエディット	自分好みのドラムセットを組み立てたり、ピッチベントやコントロールチェンジなどのMIDI情報に本機をどのように対応させるかを設定するのが、セットアップエディットです。
ボイスエディット	ボイスを自由に作りかえたり、新しいオリジナルボイスを作ったりすることができます。

## ユーティリティモード

本機全体のシステムセットアップに関する設定や、データカード、ウェーブRAM等に関する設定を行なうモードです。

ユーティリティモードには、以下の5つのグループがあります。

- ・システム (System)
- ・MIDI (MIDI)
- ・データカード (Data Card)
- ・ウェーブRAM (Wave RAM) ・デモプレイ (Demo)

それぞれのグループごとにいくつかの機能を持っています。

## 基本操作

RM50を実際に触りながら全モードを簡単に移動して、操作の基本を身に付けてください。  
22ページのモード図を見ながら、順に進んでいってください。

### 初期化をしてみましょう。

RM50をいろいろ触っているうちに中の設定が変わってしまいます。購入時の最初の状態から操作したい場合、初期化という操作を行なうことで初期状態に戻すことができます。  
初期化の操作を行なうと、せっかく作った大切なデータがすべて消えてしまいます。消えては困る時はこの操作は行なわないでください。(MIDIデータファイラー：MDF2や、RAMカード：MCD64などに作ったデータを保存してから初期化を行なえば、大切なデータは再現できます。)

### それでは実際に操作をしていきましょう。

- ① [PLAY] と [UTILITY] を押しながら、電源スイッチを入れます。
- ② [+1/YES] を押すと初期化が実行され、“RHYTHM SOUND MODULE RM50” と表示された後、右の画面が表示されます。
- ③この画面は、モード図の中のプレイモードの画面です。

```
001<Mode=rhythm kit  
Kit :I- 1 Rock 1
```

### 画面の< (ポインター) を移動してみましょう。

- ① [▶/◀] を何回か押しながら< (ポインター) が移動するのを確認してください。

```
001<Mode=rhythm kit <  
Kit :I- 1 Rock 1
```

↑  
ポインター

### MIDI コントローラーを接続してRM50の音を聴いてみましょう。

- ①キーボードとRM50をMIDIケーブルで接続し、キーボード(送信側)のMIDIトランスミットチャンネルを1チャンネルにします。
- ②鍵盤の低い方から半音ずつ順に弾いてみてください。(同時にボリュームの調整をしてください。) このように半音ごとにいろいろなドラムサウンドを演奏するチャンネルモードを、“リズムキットモード”といいます。

## チャンネルモードを変えてみましょう。

- ① [▶/◀] を使ってポインターを右図の場所に移動します。
- ② [+1/YES] を押すと右図のようになります。鍵盤の低い方から半音ずつ順に弾いてみてください。さきほどとは違って、1つの音色で半音ごとに音程を付けて演奏できます。このようなチャンネルモードを、“ピッチドボイスモード”といいます。

```

C01/Mode=rhythm kit  <
Kit  :I- 1 Rock 1

```

ポインター ↑



```

C01/Mode=pitched voice<
Vce  :P-SE 49 BA KillB

```

## エディットモードのセットアップエディット（ボイスセットアップ）に入ってみましょう。

- ① [-1/NO] を押して、リズムキットモードに戻します。
- ② [EDIT] を押すとエディットモードのセットアップエディットに入ります。画面をよく見ると左上に“KIT”と表示されています。リズムキットモードから [EDIT] を押してリズムキットのセットアップに入ったので、この画面のモードをキットセットアップ(ボイスアサイン)といいます。モード図(22ページ)参照。
- ③ [EXIT] を押すとリズムキットモードに戻ります。

```

C01/Mode=rhythm kit  <
Kit  :I- 1 Rock 1

```



```

KIT      Note=B 0/C 5 <
Vce1 :P-BD 42 RM Lizard

```



```

C01/Mode=rhythm kit  <
Kit  :I- 1 Rock 1

```

## エディットモードのセットアップエディット（ボイスセットアップ）に入ってみましょう。

- ① [+1/YES] を押して、ピッチドボイスモードにします。
- ② [EDIT] を押すとエディットモードのセットアップエディットに入ります。画面をよく見ると左上に“VCE”と表示されています。ピッチドボイスモードから [EDIT] を押してこのセットアップに入ったので、この画面のモードをボイスセットアップ（ボイスアサイン）といいます。モード図（22ページ）参照。
- ③ [EXIT] を押すとピッチドボイスモードに戻ります。

```

C01/Mode=pitched voice<
Vce  :P-SE 49 BA KillB

```



```

VCE      Note=C-2~C 8
Vce  :P-SE< 49 BA KillB

```



```

C01/Mode=pitched voice<
Vce  :P-SE 49 BA KillB

```

## エディットモードのボイスエディットに入ってみましょう。

- ① [-1/NO] を押して、リズムキットモードに戻します。
- ② [EDIT] を押してキットセットアップ (ボイスアサイン) に入り、ここで更に [EDIT] を押すとボイスエディットに入ることができます。
- ③ [EXIT] を押すとキットセットアップ (ボイスアサイン) に戻り、更に [EXIT] を押すとプレイモード (リズムキットモード) に戻ります。

```
C01/Mode=rhythm kit <
Kit :I- 1 Rock 1
```



```
U/Easy/Vol [RM Lizard]12
127< +0 +0
```

## ボイスセットアップからもボイスエディットに入れることが解ります。

- ① [+1/YES] を押して、ピッチドボイスモードにします。
- ② [EDIT] を押してボイスセットアップ (ボイスアサイン) に入り、ここで更に [EDIT] を押すとボイスエディットに入ることができます。
- ③ [EXIT] を押すとボイスセットアップ (ボイスアサイン) に戻り、更に [EXIT] を押すとプレイモード (ピッチドボイスモード) に戻ります。

```
C01/Mode=pitched voice<
Vce :P-SE 49 BA KillB
```



```
U/Easy/Vol [BA KillB]12
127< +0 +0
```

## ユーティリティモードに入りサブモードを見てみましょう。

- ① [UTILITY] を押します。この画面がユーティリティモードです。
- ② [PAGE -] / [PAGE +] を押すと、5つのサブモードのページをめくれることを確認しましょう。  
[EXIT] を押すとピッチドボイスモードに戻ります。

```
UTL/System
Press "+1/YES" to enter
```

## ユーティリティモードに入りデモ曲を聴いてみましょう。

- ① [UTILITY] を押してユーティリティモードに入り、[PAGE +] を何回か押して "Demo" の画面を表示させます。
- ② [+1/YES] を押すことでサブモードのデモプレイに入れます。この後は15ページと同じ要領でデモ曲を聴いてみましょう。
- ③ デモ曲をストップし、[EXIT]を2回押すと、プレイモードに戻ります。

```
UTL/Demo
Press "+1/YES" to enter
```

## 第 **2** 章

---

### プレイモード

チャンネルビュー (Play Mode)			PLAY
画面	[rhythm kitの場合]	[pitched voiceの場合]	
	<div> <div>①</div> <div>②</div> <div> C01/Mode=rhythm kit &lt;  Kit :I- 1 Rock 1 </div> <div>③</div> </div>	<div> <div>①</div> <div>②</div> <div> C01/Mode=pitched voice&lt;  Vce :P-SE 49 BA KillB </div> <div>③</div> </div>	
設定	①受信チャンネル ②チャンネルモード ③メモリーセレクト	01~16 rhythm kit、pitched voice、off	



## 解 説

- ・本機を演奏させるには、プレイモードでMIDI受信チャンネルごとにチャンネルモード（演奏モード）を設定します。  
また、設定したチャンネルモードで使用するリズムキットやボイスを、プリセット、インターナル、カードの各メモリーから選んで演奏するのがプレイモードです。
- ・チャンネルビュー画面では、選択されたチャンネルモード、そしてモードで設定されているリズムキットネームやボイスネームが表示されます。



## 操 作

- ①受信チャンネル
  - ・ポインターをチャンネルの位置に移動して、[-1/NO] / [+1/YES] で設定します。
- ②チャンネルモード
  - ・ポインターをモードの位置に移動して [-1/NO] / [+1/YES] で設定します。
  - ・演奏しないチャンネルは“off”にします。例えばシーケンサーを使って本機を演奏させる場合、シーケンサーから複数チャンネルの演奏情報が出力されていますので、本機は複数チャンネルに反応して発音してします。もし、リズムトラックの演奏情報が10チャンネルで送信されているならば、本機も10チャンネルのみを受信すれば良いことになります。その場合、10チャンネル以外のチャンネルモードをすべて“off”にすれば、リズムトラックのみが発音されることになります。
- ③メモリーセレクト
  - ・ポインターをメモリーの位置やナンバーの位置に移動して、[-1/NO] / [+1/YES] で設定します。

### [rhythm kitの場合]

- ・rhythm kitに設定されている時にはキットメモリーの中から選択します。
- ・キットメモリーは次のようなメモリーとナンバー（番号とキットネーム）で表示されます。

メモリー	ナンバー
P (Preset)	1 ~ 64
I (Internal)	1 ~ 64
C (Card)	1 ~ 64

### [pitched voiceの場合]

- ・ポインターをメモリー・カテゴリーの位置やナンバーの位置に移動して、[-1/NO] / [+1/YES] で設定します。
- ・pitched voice に設定されている時にはボイスメモリーの中から選択します。
- ・ボイスメモリーは次のようなメモリー・カテゴリーとナンバー（番号とボイスネーム）で表示されます。

メモリー	カテゴリー	ナンバー
P (Preset) 500	BD (バスドラム)	1 ~ 102
	SD (スネアドラム)	1 ~ 108
	TM (タム)	1 ~ 107
	CY (シンバル)	1 ~ 65
	PC (パーカッション)	1 ~ 67
	SE (サウンドエフェクト)	1 ~ 51
I (Internal) 500 + 128	MX (ミックス)	1 ~ 128
	BD (バスドラム)	1 ~ 102
	SD (スネアドラム)	1 ~ 108
	TM (タム)	1 ~ 107
	CY (シンバル)	1 ~ 65
	PC (パーカッション)	1 ~ 67
	SE (サウンドエフェクト)	1 ~ 51
C (Card) 500 + 128	MX (ミックス)	1 ~ 128
	BD (バスドラム)	1 ~ 102
	SD (スネアドラム)	1 ~ 108
	TM (タム)	1 ~ 107
	CY (シンバル)	1 ~ 65
	PC (パーカッション)	1 ~ 67
	SE (サウンドエフェクト)	1 ~ 51
W(Wave Card) 各32	S1	1 ~ 32
	S2	1 ~ 32
	S3	1 ~ 32





# 第 3 章

---

## エディットモード

## エディットモード

エディットモードは、セットアップエディットとボイスエディットの2つのグループに分かれています。

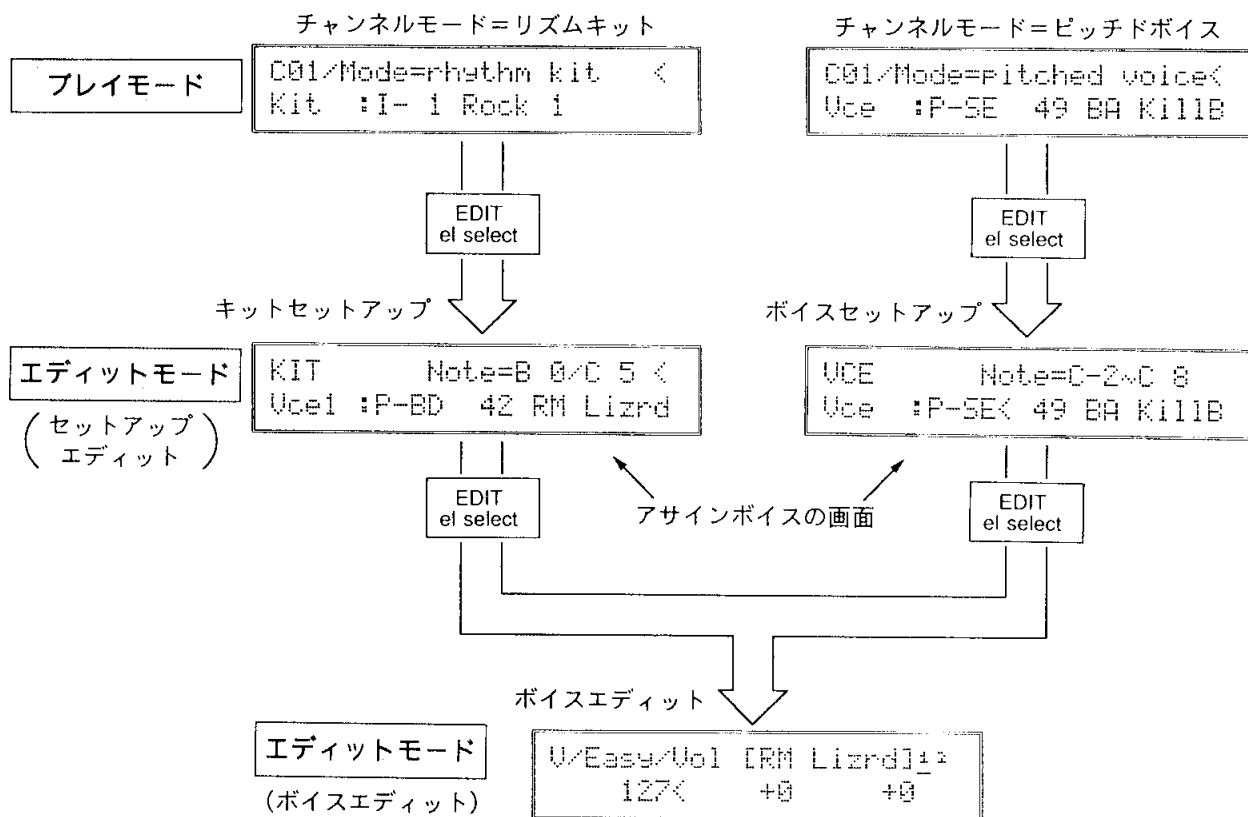
### 【セットアップエディットに入る手順】

プレイモードでチャンネルモードがrhythm kitの時、[EDIT] を押すとKIT Setup (キットセットアップ) に入ります。

また、プレイモードでチャンネルモードがpitched voiceの時、[EDIT] を押すとVCE Setup (ボイスセットアップ) に入ります。

### 【ボイスエディットに入る手順】

KIT SetupやVCE Setupでボイスアサインの画面の時、[EDIT] を押すとVCE EDIT (ボイスエディット) に入ります。



## セットアップエディット

チャンネルビュー (30 ページ) で設定されているチャンネルモードによって、セットアップエディットでできる内容が異なります。

チャンネルモード = rhythm kit の時 → キットセットアップ (KIT Setup)

多彩なボイスをアサインし、それぞれのコントロール条件を設定することによって、自分好みのドラムセットを組むことができます。

チャンネルモード = pitched voice の時 → ボイスセットアップ (VCE Setup)

アサインするボイスを選んだり、ピッチベンドレンジを設定したりできます。

### ジョブ一覧

- ・下方向へは [PAGE +]、上方向へは [PAGE -] で目的の画面を探します。
- ・データの変更を行なうと、画面左上の “K”、“V” が “k”、“v” に変わります。

	キットセットアップ	ボイスセットアップ
ボイスアサイン (P36)	KIT Note=B 0/C 5 < Uce1 : P-BD 42 RM Lizr d	UCE Note=C-2~C 8 Uce : P-SE< 49 BA K111B
アッテネーター (P38)	KIT/ATT Note=B 0/C 5 < Uce1 : 0	UCE/ATT Note=C-2~C 8 Uce : 0<
キーオフメッセージ (P39)	KIT/Koff Note=B 0/C 5 < Key off message: ignore	UCE/Koff Note=C-2~C 8 Key off message: accept<
ピッチベンド (P40)	KIT/PB Note=B 0/C 5 < Range: 12 Sw: off	UCE/PB Note=C-2~C 8 Range: 2< Sw: on
コントロールチェンジ (P41)	KIT/Vol Note=B 0/C 5 < on off off off off off	UCE/Vol Note=C-2~C 8 on< on on on on on
トリガーノート (P43)	KIT/TriggerNote #1< : Note=C 1< 36>	UCE/TriggerNote -----
キットネーム (P44)	KIT/Name I 1[Rock 1 ]	UCE/Name -----
イニシャライズ (P45)	KIT/Init? I 1 Rock 1	UCE/Init? P-SE 49 BA K111B
リコール (P46)	KIT/Recall? I 1 Rock 1	UCE/Recall? P-SE 49 BA K111B
コピー (P47)	KIT/Copy? to <I 1 Rock 1	UCE/Copy -----

ボイスアサイン (Vce)		
画面	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>[KIT Setup]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">           KIT      Note=B 0/C 5 &lt;            Vce1 :P-BD 42 RM Lizrd         </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <span>②</span><span>③</span></div> </div> <div style="text-align: center;"> <p>[VCE Setup]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">           VCE      Note=C-2~C 8            Vce :P-SE&lt; 49 BA K111B         </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <span>③</span></div> </div> </div>	
	①MIDIノート	B0 (35) /C5 (84) ~B4 (83)
設定	②ボイス	Vce1、Vce2
	③ボイスの選択 (メモリー、ナンバー)	P、I、C、W、OFF (メモリーの種類・カテゴリー、ナンバー・ネーム)



### 解 説

- ・チャンネルモードがrhythm kitの時、MIDIノートナンバーごとにボイスをアサイン (割り当て) します。
- ・画面右上に表示されるMIDIノートに対してボイスをアサインします。
- ・チャンネルモードがpitched voiceの時、ボイスの選択ができます。



### 操 作

- ①MIDIノート
- ・ボイスを発音させるための、MIDIノートナンバーを設定します。
  - ・61鍵のキーボードでは、B0 (35)の鍵盤がなく、入力時に困ることがあります。そこでC5 (84)でB0 (35)を発音させることができます。
- ②ボイス
- ・B0~A #2までの鍵盤域に、発音するボイスを1つのノートナンバーに2つまで設定できます。
  - ・B2以上の音域については、発音するボイスを1つのノートナンバーに1つまで設定できます。
  - ・Vce1にスネア、Vce2にシンバルという具合に設定すると、シンバルのような余韻のついたスネアサウンド等、多彩な表現が可能です。
  - ・[-1/NO] / [+1/YES] でVce1、Vce2を切りかえます。  
[SHIFT] + [EDIT] でVce1、Vce2を切りかえることもできます。

## ③ボイスの選択（メモリー、ナンバー）

メモリーの種類・カテゴリー	ナンバー
P - BD（バスドラム）	1～102
P - SD（スネアドラム）	1～108
P - TM（タム）	1～107
P - CY（シンバル）	1～ 65
P - PC（パーカッション）	1～ 67
P - SE（サウンドエフェクト）	1～ 51
I - MX（ミックス）	1～128
I - BD（バスドラム）	1～102
I - SD（スネアドラム）	1～108
I - TM（タム）	1～107
I - CY（シンバル）	1～ 65
I - PC（パーカッション）	1～ 67
I - SE（サウンドエフェクト）	1～ 51
C - MX（ミックス）	1～128
C - BD（バスドラム）	1～102
C - SD（スネアドラム）	1～108
C - TM（タム）	1～107
C - CY（シンバル）	1～ 65
C - PC（パーカッション）	1～ 67
C - SE（サウンドエフェクト）	1～ 51
W - S1	1～ 32（最大）
W - S2	1～ 32（最大）
W - S3	1～ 32（最大）
OFF	



## 注 意

- ・2種類のボイスアサインの画面から [EDIT] を押すことで、ボイスエディットに入ります。ただし、プリセットボイスをアサインした場合は、エディットの操作は行なえません。
- ・フォーマットのみを行なったカードのボイスを選ぶと、データが入っているように見えることがあります。カードのボイスは、必ずセーブの操作を行なったものを選んでください。

アッテネーター (ATT)	
画面	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>[KIT Setup]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">             KIT/ATT    Note=B 0/C 5 &lt;             <div style="margin-top: 5px;">               Vcel : 0             </div> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <p>[VCE Setup]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;">             VCE/ATT    Note=C-2~C 8             <div style="margin-top: 5px;">               Vce : 0&lt;             </div> </div> </div> </div>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>① MIDI ノート</p> <p>② ボイス</p> <p>③ アッテネーター値</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>B0 (35) / C5 (84) ~ B4 (83)</p> <p>Vcel, Vce2</p> <p>0 ~ 15</p> </div> </div>



### 解 説

- ・ rhythm kit のボイスごとの音量バランスをとります。
- ・ pitched voice の音量バランスをとります。
- ・ シンバルの音が際だって大きく聞こえる時など、バランスをとります。



### 操 作

- ① MIDI ノート
- ・ アッテネーターを設定する MIDI ノートナンバーを選びます。
- ② ボイス
- ・ アッテネーターを設定するボイスを選びます。
  - ・ B0~A # 2 までの鍵盤域で発音するボイスごとに2つのアッテネーターを設定できます。B2以上の音域については、発音するボイスに1つのアッテネーターを設定できます。
  - ・ [- 1/NO] / [+ 1/YES] で Vcel, Vce2 を切りかえます。  
[SHIFT] + [EDIT] で Vcel, Vce2 を切りかえることもできます。
- ③ アッテネーター値
- ・ 0 の時、アッテネーターはかかりません。15 の時アッテネーターがもっともかかり、音量が小さくなります。

キーオフメッセージ (Koff)		
画面	[KIT Setup]	[VCE Setup]
	<div> <div>①</div> <div>KIT/Koff Note=B 0/C 5 &lt;</div> <div>Key off message: ignore</div> <div>②</div> </div>	<div> <div>UCE/Koff Note=C-2~C 8</div> <div>Key off message: accept&lt;</div> <div>②</div> </div>
設定	①MIDI ノート ②キーオフの受信	B0 (35) /C5 (84) ~B4 (83) ignore (無視)、accept (受信)



### 解 説

- MIDI キーオフメッセージを受信するかどうかを設定する画面です。
- EG をエディットして発音時間を長くしたボイスをキーボードで演奏すると、発音されたボイスが次々と重なってしまうことがあります。これは、離鍵した後も音が切れずに発音しっぱなしになっているからです。  
このような時、キーオフメッセージを受信する (accept)、に設定すると離鍵と同時に音を止めることができるようになります。
- rhythm kit の時は MIDI ノートナンバーごとに、pitched voice の時は MIDI 受信チャンネルごとに設定できます。



### 操 作

- ① MIDI ノート
  - キーオフメッセージを設定する MIDI ノートナンバーを選びます。
- ②キーオフの受信



### 注 意

- ボイスエディットパラメーターのリリースの設定によっては、音が切れない場合があります。(55 ページ)
- ボイスエディットでパラメーターの設定を変更するには、目的のボイスを I-MX にコピーしなければなりません。



ピッチベンド (PB)		
画面	[KIT Setup]	[VCE Setup]
	<div> <div>①</div> <div>KIT/PB Note=B 0/C 5 &lt;</div> <div>Range:12 Sw:off</div> <div>②</div> <div>③</div> </div>	<div> <div>VCE/PB Note=C-2~C 8</div> <div>Range: 2&lt; Sw: on</div> <div>②</div> <div>③</div> </div>
設定	①MIDI ノート ②ピッチベンドレンジ ③スイッチ	B0 (35) /C5 (84) ~B4 (83) 0~12 on、off



### 解 説

- ・自由にピッチを上げたり下げたりします。ギターでいえばチョーキング、キーボードでいえばピッチベンドにあたります。
- ・ピッチベンドメッセージを受信する (on)、しない (off) や、変化の幅を設定します。



### 操 作

- ①MIDI ノート
- ・ピッチベンドを設定する MIDI ノートナンバーを選びます。
- ②ピッチベンドレンジ
- ・ピッチベンド情報を受信したときの、音程の変化幅を設定します。  
1で上下半音、12で上下1オクターブの変化です。
  - ・ピッチベンドレンジの設定は、rhythm kit、pitched voice共に受信チャンネルごとです。
- ③スイッチ
- ・offにするとピッチベンドを受信しません。
  - ・rhythm kitの時はノートごとに設定できます。pitched voiceの時はチャンネルごとに設定できます。



### 注 意

- ・MIDI ノートナンバーごとに異なるピッチベンドレンジを設定することはできません。

## コントロールチェンジ (Vol、Dcy、Pan、Fil、Bal、Mod)

画面	[KIT Setup]							[VCE Setup]						
	<div> <div>①</div> <div>KIT/Vol   Note=B 0/C 5 &lt;</div> <div>on off off off off off</div> <div>②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦</div> </div>							<div> <div>VCE/Vol   Note=C-2~C 8</div> <div>on&lt; on on on on on</div> <div>②   ③   ④   ⑤   ⑥   ⑦</div> </div>						
設定	①MIDI ノート ②ボリューム (Vol) ③ディケイ (Dcy) ④パン (Pan) ⑤フィルター (Fil) ⑥バランス (Bal) ⑦モジュレーション (Mod)							B0 (35) /C5 (84) ~B4 (83) on、off on、off on、off on、off on、off on、off						



### 解 説

- ボリューム、ディケイ、パン、フィルター、バランス、モジュレーションの6種類のMIDIコントロールチェンジを受信するかしないかを設定します。
- コントローラーの種類はユーティリティモードのMIDIで選択します。
- pitched voiceの場合はMIDI受信チャンネルごとに、rhythm kitの時はMIDIノートナンバーごとに設定します。



### 操 作

#### ①MIDI ノート

- コントロールチェンジの設定をするMIDIノートナンバーを選びます。

#### ②ボリューム (Vol)

- onに設定し、UTILITYのMIDIでコントローラーが設定されていると、外部MIDI機器から音量をコントロールできます。(コントロールデータが最大値の時、ボリュームが最大になります)

#### ③ディケイ (Dcy)

- onに設定し、UTILITYのMIDIでコントローラーが設定されていると、外部MIDI機器からEG (ボイスエディットのEG) のディケイをコントロールできます。(コントロールデータが最大値の時、ディケイが最大となりボイスの発音時間が長くなります)

#### ④パン (Pan)

- ・ onに設定し、UTILITYのMIDIでコントローラーが設定されていると、外部MIDI機器からパンをコントロールできます。(コントロールデータが最大値の時、音像が右方向へ移動します)
- ・ インディビデュアルアウトに出力するボイスに対しては、効果はありません。

#### ⑤フィルター (Fil)

- ・ onに設定し、UTILITYのMIDIでコントローラーが設定されていると、外部MIDI機器からフィルターのカットオフポイントをコントロールできます。(コントロールデータが最大値の時、カットオフポイントが最大になります)
- ・ フィルターの設定がTHRUになっているボイスに対しては、効果はありません。

#### ⑥バランス (Bal)

- ・ onに設定し、UTILITYのMIDIでコントローラーが設定されていると、外部MIDI機器から2つのエレメントで構成されているボイスのボリュームバランスをコントロールできます。(コントロールデータが最大値の時、vcelのボリュームが最大になります)
- ・ 1エレメントで構成されているボイスに対しては、効果はありません。

#### ⑦モジュレーション (Mod)

- ・ onに設定し、UTILITYのMIDIでコントローラーが設定されていると、外部MIDI機器からLFOをコントロールできます。(コントロールデータが最大値の時、LFOのデプスが最大になります)
- ・ LFOの設定がoffになっていたり、センシティビティの設定がされていないボイスに対しては、効果はありません。



#### 注 意

- ・ コントローラーの設定をしても、ボイスにコントローラーの情報を受ける設定になっていなければ、効果はありません。
- ・ ボイスをエディットしてコントローラーの情報を受けるように設定するには、目的のボイスをI-MXにコピーしなければなりません。

トリガーノート (TriggerNote)		
画面	[KIT Setup]	[VCE Setup]
	<div>KIT/TriggerNote</div> <div>#1&lt;:      Note=C 1&lt; 36)</div> <div>①                      ②</div>	<div>VCE/TriggerNote</div> <div>-----</div>
設定	①トリガー入力端子ナンバー ②MIDIノート	# 1～# 6 B0 (35) / C5 (84) ～B4 (83)



### 解 説

- ・本機には6つまでのトリガー出力を直接接続できます。
- ・6台のトリガー各々に対応するノートを設定します。
- ・pitched voiceの場合は上右図画面のような表示になり、データの変更はできません。ユーティリティーのトリガーノートで設定してください。



### 操 作

- ①トリガー入力端子ナンバー
  - ・本機リアパネルのトリガーインの入力端子ナンバーです。
- ②MIDIノート
  - ・①で選択されたトリガー入力端子からの信号で発音されるMIDIノートナンバーを設定します。

キットネーム (Name)	
画面	<div> <div>[KIT Setup]</div> <div> <div>KIT/Name</div> <div>I 1[Rock 1]</div> <div>①</div> </div> </div> <div> <div>[VCE Setup]</div> <div> <div>VCE/Name</div> <div>-----</div> </div> </div>
設定	①キットネーム



## 解 説

- rhythm kitのキットネームを設定する画面です。
- pitched voiceの場合は上右図画面のような表示になり、データの変更はできません。



## 操 作

### ①キットネーム

- 以下のキャラクターを使って10文字の名前をつけられます。

```
[space]!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[#]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz<|>+`
```

イニシャライズ (Init?)		
	[KIT Setup]	[VCE Setup]
画面	<div>KIT/Init?</div> <div>I 1 Rock 1</div>	<div>VCE/Init?</div> <div>P-SE 49 BA K111B</div>



### 解 説

- rhythm kitのKIT Setupデータやpitched voiceのVCE Setupデータを初期化します。
- 初期化されたデータに関しては“資料”の各イニシャライズデータ (P116～) を参照してください。



### 操 作

- “Init?” に対して、[SHIFT] を押しながら [+1/YES] を押します。
- “Sure?” に対して、実行するときは [+1/YES] を押します。キャンセルするときは [-1/NO] または [EXIT] を押します。
- “Completed!” の表示が出たら、[EXIT] を押します。

リコール (Recall ?)		
	[KIT Setup]	[VCE Setup]
画面	<div>KIT/Recall?</div> <div>I 1 Rock 1</div>	<div>VCE/Recall?</div> <div>P-SE 49 BA K111B</div>



### 解 説

- セットアップエディットを行なう前の各セットアップデータを呼び戻します。
- エディットされていない状態ではリコール機能は働きません。
- もう一度リコールを行なうとエディット状態に戻ります。この機能を複数回行なうことで、コンペア機能として使用できます。



### 操 作

- “Recall?” に対して [SHIFT] を押しながら [+1/YES] を押します。
- “Sure?” に対して、実行するときは [+1/YES] を押します。キャンセルするときは [-1/NO] または [EXIT] を押します。
- “Completed!” の表示が出たら、[EXIT] を押します。

コピー (Copy ?)		
	[KIT Setup]	[VCE Setup]
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           KIT/COPY?            to &lt;I 1 Rock 1         </div> <div style="margin-top: 10px; margin-left: 100px;">             ①      ②      ③           </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">           VCE/COPY            -----         </div>
設定	①コピーを行なう方向 ②メモリー ③メモリーナンバーと KIT ネーム	to、from P (Preset)、I (Internal)、C (Card) 1～64 & ネーム



### 解 説

- ・ rhythm kit のセットアップデータのコピーを行ないます。
- ・ pitched voice の場合は上右図画面のような表示になり、セットアップデータはコピーできません。



### 操 作

- ①コピーを行なう方向
- ・ to : 現在、対象になっている rhythm kit のセットアップデータを②、③に表示されているメモリーへコピーします。
  - ・ from : ②、③に表示されているメモリーから rhythm kit のセットアップデータを、現在対象になっているメモリー (エディットバッファー) へコピーします。
- ②メモリー
- ③ナンバーとキットネーム
- ・ ②で表示される各メモリーのナンバーとキットネームが表示されます。
  - ・ “Copy ?” に対して、[SHIFT] を押しながら [+1/YES] を押します。
  - ・ “Sure ?” に対して、実行するときは [+1/YES] を押します。キャンセルするときは [-1/NO] または [EXIT] を押します。
  - ・ “Completed !” の表示が出たら、[EXIT] を押します。



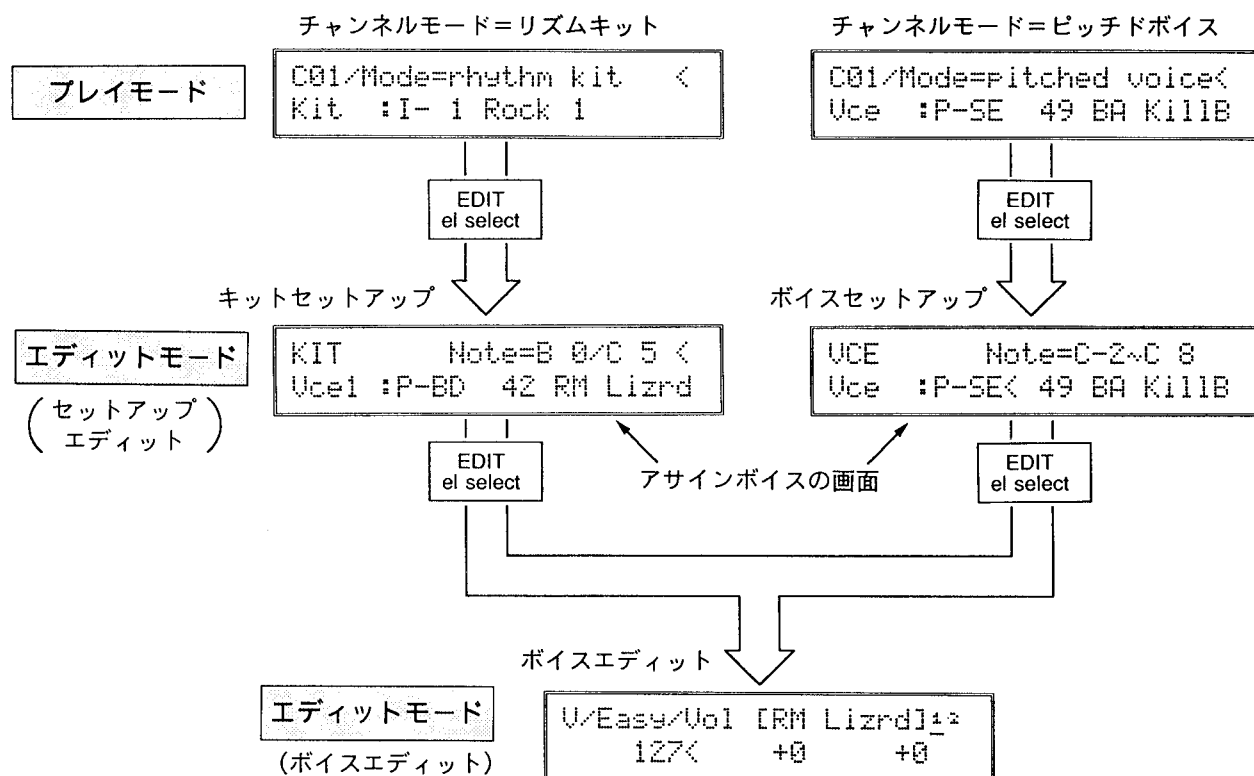
### 注 意

- ・ コピーを行なう方向で “from” を設定した場合、セットアップデータのリコールは可能ですが、“to” を設定した場合は、リコールできません。



## ボイスエディット

- ・ボイスをエディットするモードです。
- ・ボイスエディットに入るには、プレイモードから [EDIT] を押しセットアップエディットに入ります。そして [PAGE -] を押し続けアサインボイスの画面を選択します。ここでエディットの対象となるボイスを選択してもう1度 [EDIT] を押すと、ボイスエディットモードに入ります。



このモードの解説をする上で共通の操作を説明します。

- ・1つのボイスは最大2つのエレメントから成り立っています。(52ページ)
- ・画面上段にはパラメーター名、ボイスネーム、エレメントナンバーが表示されます。
- ・エレメントに関するパラメーター画面では、[SHIFT] を押しながら [EDIT] を押してエレメントの切りかえができます。この時、画面右上の“1”、“2”の表示の下のカursorが、そのとき表示されているエレメントを示します。また、[SHIFT] を押しながら [PAGE +] / [PAGE -] を押して、エレメント1、エレメント2をon/offできます。offにすると画面右上の“1”、“2”の表示が反転します。
- ・メモリーのカテゴリーによって、ボイスエディットに範囲があります。すべてのジョブを駆使してエディットを行ないたい時には、I-MX中にあるボイスを選択します。I-MX中にある時は、I-MXへボイスをコピーをしてからエディットを行ないます。
- ・MX以外のボイスをバリエーションボイスといい、バリエーションボイスはイージーエディット1、2のみのエディットが可能です。
- ・データの入力は [▶/◀] でポインターを移動し、[-1/NO] / [+1/YES] で値を変更します。

- ・次の16個の画面のいずれかになります。
- ・下方向へは [PAGE +]、上方向へは [PAGE -] で目的の画面を探します。

イージーエディット 1 (P50)

U/Easy/Vol [RM Lizrd]±  
127< +0 +0



イージーエディット 2 (P51)

U/Easy/Pch [RM Lizrd]±  
+0< +0 +0



ウェーブフォーム (P52)

U/Wave/Mem [RM Lizrd]±  
P<002:BDDryH F



レベル、パン、ピッチ (P54)

U/Level [RM Lizrd]±  
63< (.....)16 -0400



EG (P55)

U/EG/Attack [RM Lizrd]±  
0< 50 16 1



フィルター (P58)

U/F1/Type [RM Lizrd]±  
THRU <----- 0 0 +0



LFO (P61)

U/LFO/Des [RM Lizrd]±  
off<tri 0 0 0 0



センシティブィティ (P64)

U/Sens/Lvl [RM Lizrd]±  
+7< +0 +0 +0 0



ピッチ EG (P66)

U/PEG/Rate [RM Lizrd]±  
0< +0



ディレイ (P67)

U/Dly/Reps [RM Lizrd]±  
off<off 1 +0 +00.0



ベロシティカーブ (P70)

U/VelCurve [RM Lizrd]±  
1:Linear <



アサイン (P71)

U/Assign [RM Lizrd]±  
poly<off stereo 63



ボイスネーム (P73)

U/Name [RM Lizrd]±  
Voice Name =[RM Lizrd]



イニシャライズ (P74)

U/Init?  
I-MX 42 RM Lizrd



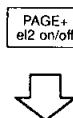
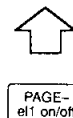
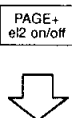
リコール (P75)

U/Recall?  
I-MX 42 RM Lizrd



コピー (P76)

U/Copy?  
to <I-MX 42 RM Lizrd



イージーエディット1 (Easy/Vol、Bal、Pan)		
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> U/Easy/Vol [RM Lizard]<sub>12</sub>  127&lt;      +0      +0  ①            ②            ③ </div>	
設定	①ボリューム (Vol) ②バランス (Bal) ③パン (Pan)	0~127 - 64~+ 64 - 32~+ 32

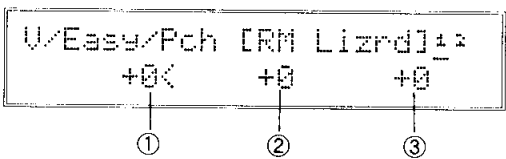


### 解 説

- ・手っとり早くボイスの表情を変えたい時に、便利な機能です。
- ・イージーエディット1では次の3つのパラメーターについて設定します。

### 操 作

- ①ボリューム (Vol)
- ・ボイスのトータルレベルです。
  - ・値が大きいほどボリュームが大きくなります。
- ②バランス (Bal)
- ・値が大きいほどエレメント2のレベルが大きくなります。
  - ・バランスは、エレメントを1つだけしか使用していないボイスには、効果はありません。
- ③パン (Pan)
- ・値が大きいほど音像は右になります。
  - ・インディビデュアルアウトに出力するボイスに対しては、効果はありません。

イージーエディット 2 (Easy/Pch、Dcy、Fil)		
画面		
設定	①ピッチ (Pch) ②ディケイ (Dcy) ③フィルター (Fil)	- 64 ~ + 64 - 64 ~ + 64 - 64 ~ + 64



### 解 説

- ・手っとり早くボイスの表情を変えたいとき、便利な機能です。
- ・イージーエディット 2 では次の3つのパラメータの設定を行ないます。



### 操 作

#### ①ピッチ (Pch)

- ・値が大きいほど、ピッチが高くなります。
- ・+ 64 で1オクターブ上り、- 64 で1オクターブ下がります。

#### ②ディケイ (Dcy)

- ・EGのディケイを変化させます。
- ・値が大きいほど長い音になります。  
(55 ページ “EG” を参照)

#### ③フィルター (Fil)

- ・ボイスの音質 (明るい音、こもった音) を設定します。
- ・値が大きいほど明るく抜けた音になります。
- ・フィルターを使用していないボイスでは効果がありません。  
(58 ページ “フィルター” を参照)

ウェーブフォーム (Wave/Mem、Num、Dir)		
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> U/Wave/Mem [RM Lizard] 12  P&lt;002:BDDrgh F </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>①</span><span>②</span><span>③</span> </div>	
設定	①メモリー (Wave/Mem) ②ナンバー (Wave/Num) ③ディレクション (Wave/Dir)	P、W1、W2、W3、I、off F、R



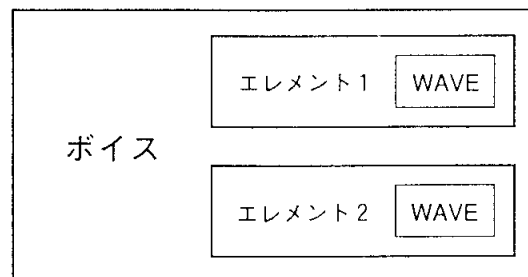
### 解 説

- 1つのボイスは最大2つのエレメントから成り立っており、この画面では、それぞれのエレメントにウェーブを設定します。
- 1エレメントボイスを作りたいときには、エレメント2を“off”に設定しなければいけません。



### 操 作

[ボイスの構成]



①メモリー (Wave/Mem)

②ナンバー (Wave/Num)

メモリー	ナンバー
P (Preset)	001~133
W1 (WAVE FORM 1)	001~064 (最大)
W2 (WAVE FORM 2)	001~064 (最大)
W3 (WAVE FORM 3)	001~064 (最大)
I (Internal)	001~064 (最大)
off	

\* 118 ページリスト参照

- off はエレメント2にのみ設定可能です。
- I はSYEMB06 装着時に設定可能です。
- W1~W3 はウェーブフォームカード使用時に設定可能です。

### ③ディレクション (Wave/Dir)

- ・ F (Forward) は、ウェーブを正方向に再生します。
- ・ R (Reverse) は、ウェーブを逆方向に再生します。



#### 注 意

- ・ ウェーブフォームの設定は、I-MX のボイスか、I-MX にコピーされたボイスでのみ設定することができます。
- ・ カードウェーブを使用する設定をし、スロットからカードを抜くと発音されなくなります。また、この時カードの名称番号を表示し、スロットへの装着を促します。
- ・ SY55用のウェーブフォームカードを使用すると、SY77用のカードと同じ表示をします。

レベル、パン、ピッチ (Level、Pan、Pitch)		
画面	<div><div>U/Level [RM Lizard]12 63&lt; (.....)16 -0400</div><div><div>①</div><div>②</div><div>③</div></div></div>	
設定	①エレメントレベル (Level)	0～63
	②エレメントパン (Pan)	0～32
	③エレメントピッチ (Pitch)	－ 3600～＋ 3600 セント



### 解 説

- ・エレメントのボイスレベル、左右の定位、音の高さを設定します。



### 操 作

- ①エレメントレベル (Level)
  - ・エレメントレベルを設定します。
  - ・値が大きいほどレベルが大きくなります。
- ②エレメントパン (Pan)
  - ・エレメントの定位を設定します。
  - ・値が大きいほど右になります。
  - ・16でセンター定位になります。
- ③エレメントピッチ (Pitch)
  - ・エレメントのピッチを1セント、または100セント（半音）単位で設定できます。
  - ・[-1/NO] / [+1/YES] で、ピッチを1セント単位で設定することができます。
  - ・[SHIFT] を押しながら [-1/NO] / [+1/YES] で、100セント単位で設定できます。



### 注 意

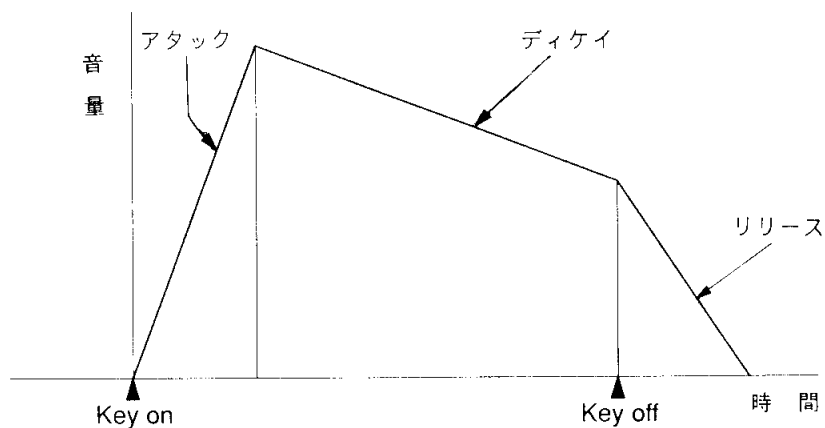
- ・レベル、パン、ピッチの設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。
- ・エレメントパンは、インディビデュアルアウトに出力するボイスに対しては、効果はありません。

EG (EG/Attack、Decay、Release、Punch)		
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">           U/EG/Attack[RM Lizard]12            0&lt; 50 16 1            ① ② ③ ④         </div>	
設定	①アタック (Attack)	0~63
	②ディケイ (Decay)	0~63
	③リリース (Release)	0~63
	④パンチ (Punch)	0~7



### 解 説

- エLEMENTのEGを設定します。
- 音には色々な形 (音の時間的变化) があります。ピアノは、鍵盤を弾いた時音が大きくしばらく経つと小さくなってきます。ストリングスはゆっくり音が立ち上がってきます。このような音の形 (時間的变化) のことを“EG” (エンベロープジェネレーター) といいます。
- 音の出初めから音量が最大に達するまでをアタック (Attack)、キーオンのままで最大音量からの減衰をディケイ (Decay)、キーオフ後の減衰をリリース (Release) といいます。



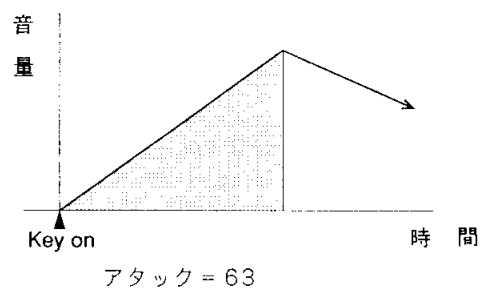
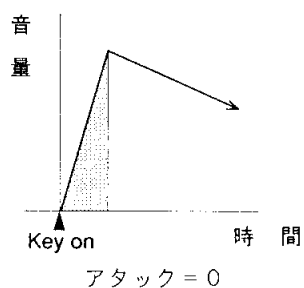




## 操 作

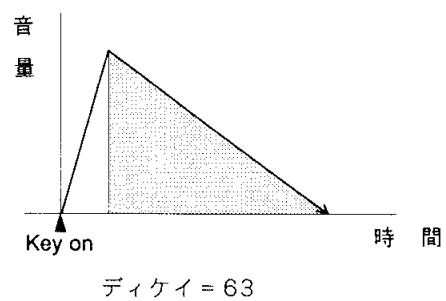
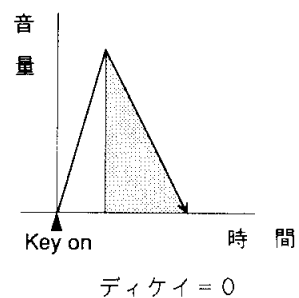
### ①アタック (Attack)

- ・音の立ち上がりの部分です。値が小さいほど、立ち上がり時間が短くなります。



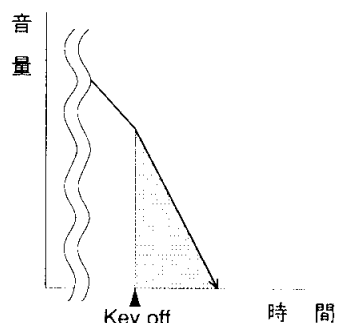
### ②ディケイ (Decay)

- ・立ち上がった音は最高音量に達し、減衰します。値が小さいほど減衰時間が短くなります。

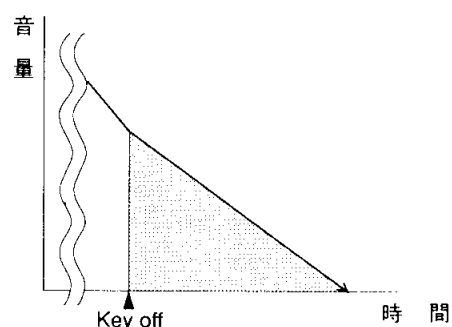


### ③リリース (Release)

- ・シンバルをたたいた時、楽器を鳴らす動作（たたく）をやめた後でも減衰音が残っています。これをリリースといいます。キーボードならば鍵盤から指を離した後に残る減衰音のことをいいます。
- ・ディケイもリリースも減衰音ですが Key-on時の減衰をディケイ、Key-off後の減衰をリリースといいます。
- ・値が小さいほど減衰時間が短くなります。
- ・Key-offを受信しない場合、このパラメーターの設定は無視されます。



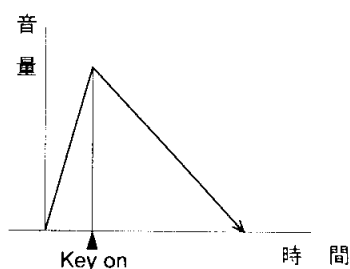
リリース = 0



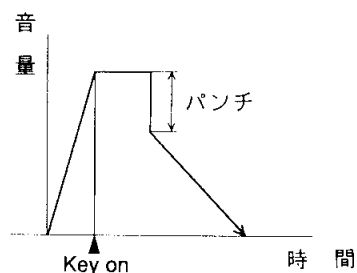
リリース = 63

### ④パンチ (Punch)

- ・値が大きいほどアタック部分の音量が強調されてパンチの効いた音になります。



パンチ = 0



パンチ = 7



### 注 意

- ・EGの名設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。

フィルター (Fil/Type、Cutoff、Reso、Rate、Level)		
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">           U/F1/Type [RM Lizrdr]<sup>±2</sup>            THRU &lt;----- 0 0 +0            ①                    ②    ③    ④    ⑤         </div>	
設定	①フィルタータイプ (Type) ②カットオフポイント (Cutoff) ③レゾナンス (Reso) ④フィルターEGのレイト (Rate) ⑤フィルターEGのレベル (Level)	THRU、LPF12 (−12dB/oct)、LPF24 (−24dB/oct)、 HPF12 (−12dB/oct)、HPF24 (−24dB/oct) 0.00~22.4kHz (LPF)、0.00~11.7kHz (HPF) 0~99 0~63 −63~+63



### 解 説

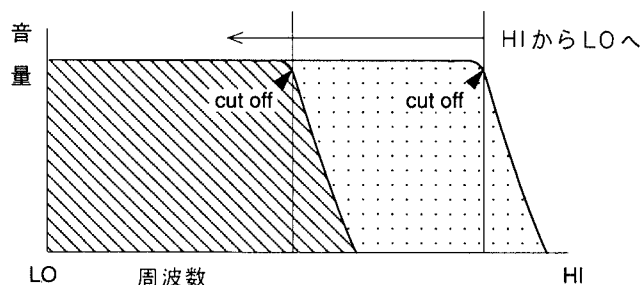
- ・エレメントのフィルターに関するの設定をします。
- ・LPF (ローパスフィルター) HPF (ハイパスフィルター) を使ってエレメントの音質をコントロールします。
- ・設定によって“ビューン”という、シンセタムのようなピッチが上がったり下がったりするサウンドも作れます。



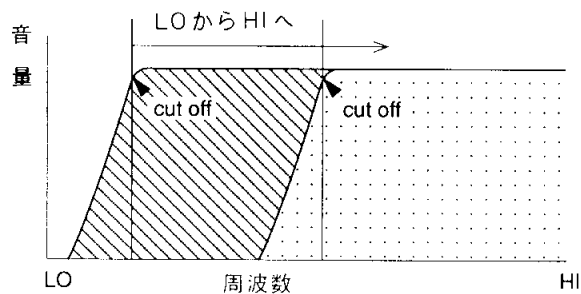
### 操 作

#### ①フィルタータイプ (Type)

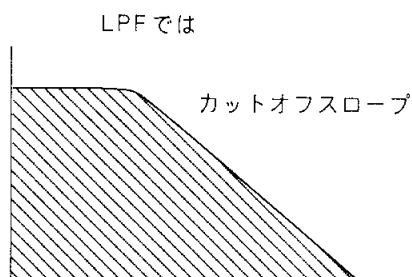
- ・THRU ..... フィルター効果を使いません。
- ・LPF12、LPF24 ..... LPF (ローパスフィルター) はサウンドの高い響き (高い倍音/周波数) をカットするフィルターです。  
Cutoff (カットオフポイント) 値が高い時、フィルターの効果はありません。  
Cutoff (カットオフポイント) 値を下げていくと次第に柔らかく、こもったサウンドになります。



- HPF12、HPF24 ..... HPF（ハイパスフィルター）はサウンドの低い響き（低い倍音／周波数）をカットするフィルターです。Cutoff（カットオフポイント）値が低い時にはフィルターの効果はありません。Cutoff（カットオフポイント）値が上げていくとやせた音になります。

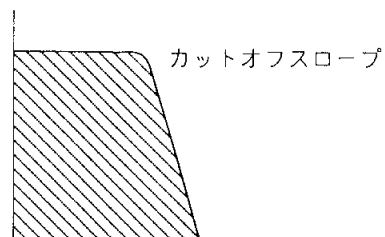


- LPFやHPFに付いている12、24の数字は、大きい方がフィルターの効果が大です。



LPF 12

LPF12 =  $-12\text{dB/oct}$  のカットオフ  
スロープを持つフィルターです。



LPF 24

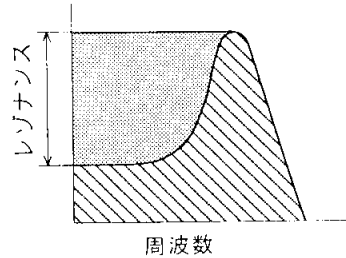
LPF24 =  $-24\text{dB/oct}$  のカットオフ  
スロープを持つフィルターです。

②カットオフポイント (Cutoff)

- ・LPF typeは0.00から22.4kHzの間の128stepで、カットオフポイントを設定します。
- ・HPF typeは0.00から11.7kHzの間の115stepで、カットオフポイントを設定します。

③レゾナンス (Reso)

- ・値が大きいほどクセの強いサウンドになりますが、特にLPF24で最大値に近くなると、ウェーブによっては発振を始めます。
- ・フィルタータイプが THRU、HPF の時には、効果がありません。



④フィルターEGのレート (Rate)

⑤フィルターEGのレベル (Level)

- ・この2つのパラメーターを設定することによって、フィルターのカットオフポイントを時間的にコントロールすることができます。
- ・レベルは、②カットオフポイントで設定した値からの相対的な変化量です。
- ・レートは、レベルに向かっての変化スピードです。



注 意

- ・フィルターの各設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。

## LFO (LFO/ Dest、Wave、Speed、Delay、Phase、Depth)

画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> U/LFO/Dest [RM Lizrdr]<sup>12</sup>  off&lt;tri 0 0 0 0 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>①</span><span>②</span><span>③</span><span>④</span><span>⑤</span><span>⑥</span> </div>												
設定	<table border="0"> <tr> <td>①デスティネーション (Dest)</td><td>off、amp、pch、fil</td></tr> <tr> <td>②ウェーブ (Wave)</td><td>tri、dwn、up、squ、sin、S/H</td></tr> <tr> <td>③スピード (Speed)</td><td>0 ～99</td></tr> <tr> <td>④ディレイ (Delay)</td><td>0 ～99</td></tr> <tr> <td>⑤フェイズ (Phase)</td><td>0 ～ 63</td></tr> <tr> <td>⑥デプス (Depth)</td><td>0 ～127</td></tr> </table>	①デスティネーション (Dest)	off、amp、pch、fil	②ウェーブ (Wave)	tri、dwn、up、squ、sin、S/H	③スピード (Speed)	0 ～99	④ディレイ (Delay)	0 ～99	⑤フェイズ (Phase)	0 ～ 63	⑥デプス (Depth)	0 ～127
①デスティネーション (Dest)	off、amp、pch、fil												
②ウェーブ (Wave)	tri、dwn、up、squ、sin、S/H												
③スピード (Speed)	0 ～99												
④ディレイ (Delay)	0 ～99												
⑤フェイズ (Phase)	0 ～ 63												
⑥デプス (Depth)	0 ～127												

VOICE  
EDIT

## 解 説

- ・音に変化をかけるには、LFOを常時使用してかける方法と、外部のMIDIコントローラーからLFOをコントロールしてかける方法の2つがあります。LFOでかける場合は以下のパラメーターおよび、センシティビティ (64ページ) で設定します。外部のMIDIコントローラーからかける場合は⑥デプスを小さい値に設定します。
- ・エレメントのLFOを設定します。
- ・LFO(低周波発振器) はボイスに一定の速さで連続的な変化をつけるパラメーターです。よく耳にするのがビブラート効果です。これは発音している音のピッチを、LFOの信号で周期的に上下させることによって自動的にビブラートをかけるわけです。



## 操 作

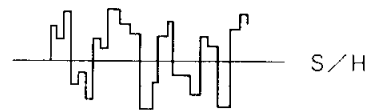
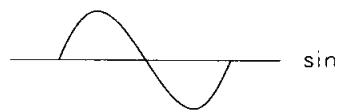
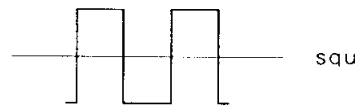
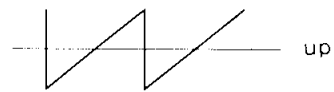
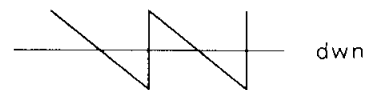
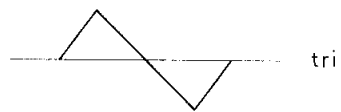
## ①デスティネーション (Dest)

- ・LFOの効果かける対象を設定します。

設定	効果
off	効果をかけません。
amp	音量に変化をつけます。(トレモロ効果)
pch	音程に変化をつけます。(ビブラート効果)
fil	音色に変化をつけます。(ワウワウ効果)

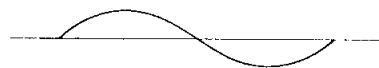
## ②ウェーブ (Wave)

- ・LFOの波形を設定します。

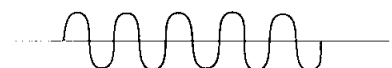


## ③スピード (Speed)

- ・LFO変調の速さを設定します。値が大きいほど変調速度が速くなります。



スピード値 = 小

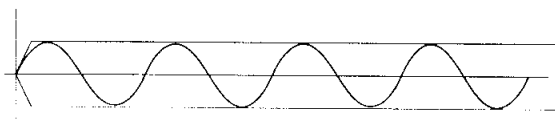


スピード値 = 大

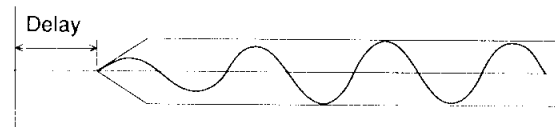
## ④ディレイ (Delay)

- ・値が大きいほどLFOのかかるタイミングが後ろにずれます。

ディレイなし

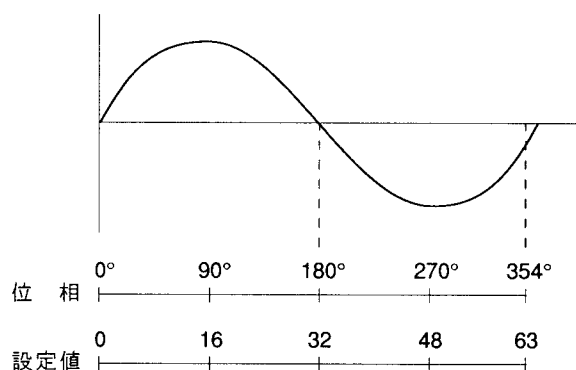


ディレイあり



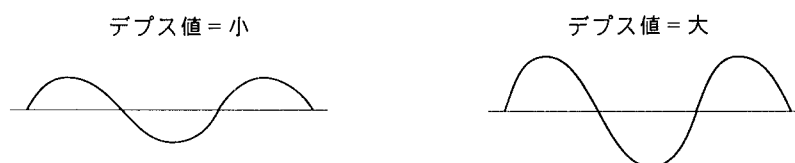
### ⑤フェイズ (Phase)

- ・LFOとして選んだ基本波形1周期分の、どのタイミングからスタートするか、というパラメーターです。



### ⑥デプス (Depth)

- ・LFOの周期的変化の深さを設定します。値が大きいほど深い変化をします。



### 注 意

- ・LFOの各設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。



センシティビティ (Sens/Lvl、Pch、EG、Fil、Mod)			VOICE EDIT
画面	<div><div>U/Sens/Lvl [RM Lizard] 12</div><div>+7&lt;   +0   +0   +0   0</div><div>①   ②   ③   ④   ⑤</div></div>		
設定	①レベルセンシティビティ (Lvl) ②ピッチセンシティビティ (Pch) ③EGセンシティビティ (EG) ④フィルターセンシティビティ (Fil) ⑤モジュレーションセンシティビティ (Mod)	-7~+7 -7~+7 -7~+7 -7~+7 0 ~7	



### 解 説

- ・ベロシティやLFOに対する、感度を設定します。
- ・ベロシティ（キーボードの押鍵の速さや、ドラムパッド等トリガー入力の打力の強弱）でコントロールできるパラメーターは、level、pitch、EG、filがあります。
- ・LFOに関しては、modがあります。



### 操 作

- ①レベルセンシティビティ (Lvl)
  - ・ベロシティで音量を変化させます。
  - ・+7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、音量が最大になります。
  - ・-7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、音量が最小になります。
- ②ピッチセンシティビティ (Pch)
  - ・ベロシティでピッチを変化させます。
  - ・+7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、ピッチが高くなります。
  - ・-7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、ピッチが低くなります。
- ③EGセンシティビティ (EG)
  - ・ベロシティでEGのアタックとディケイを変化させます。
  - ・+7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、アタックは速く、ディケイは遅くなります。
  - ・-7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、アタックは遅く、ディケイは速くなります。

④フィルターセンシティビティ (Fil)

- ・ベロシティでフィルターのカットオフポイントを変化させます。
- ・+7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、カットオフポイントが高くなります。
- ・-7の時、ベロシティの大きなデータを受信すると、カットオフポイントが低くなります。

⑤モジュレーションセンシティビティ (Mod)

- ・値が大きい程、LFOを使ったモジュレーションが深くかかります。



注 意

- ・センシティビティの各設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。

ピッチ EG (PEG/Rate、Level)		
画面	<div><div>U/PEG/Rate [RM Lizrd] ±2</div><div>0&lt; +0</div><div>① ②</div></div>	
設定	①レイト (Rate) ②レベル (Level)	0 ~ 63 - 72 ~ + 72



### 解 説

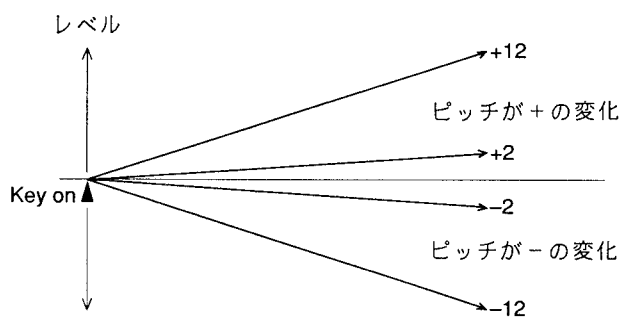
- ピッチ EG の設定をします。
- シンセドラムでよく聞く、ピッチが“トゥーン”と言う具合に上がったたり下がったりするシンセタムのサウンドを作ることができます。



### 操 作

- ①レイト (Rate)
- ②レベル (Level)

- この2つのパラメーターを設定することによって、キーオン時からの音程を時間的にコントロールすることができます。
- レベルは、キーオンで発音する音程からの相対的な変化量です。
- レイトは、レベルに向かっての変化スピードです。



### 注 意

- ピッチ EG の各設定は、I-MX のボイスか、I-MX にコピーされたボイスでのみ設定することができます。

## ディレイ (Dly/Reps、1st、Time、Level、Pitch)

画面

① ② ③ ④ ⑤

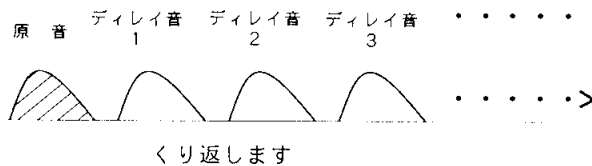
設定

- |                   |             |
|-------------------|-------------|
| ① リピーツ (Reps)     | off、1~7     |
| ② ファースト (1st)     | on、off      |
| ③ ディレイタイム (Time)  | 1~128       |
| ④ ディレイレベル (Level) | -7~+7       |
| ⑤ ディレイピッチ (Pitch) | -12.0~+12.0 |

## 解 説



- ・ エLEMENT出力のディレイについての設定をします。
- ・ エLEMENTディレイとは、ELEMENTを「山びこ」のように、反復して発音させる機能です。

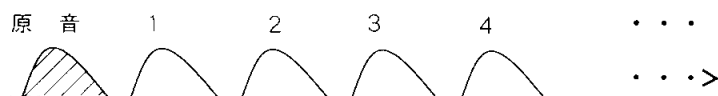


## 操 作



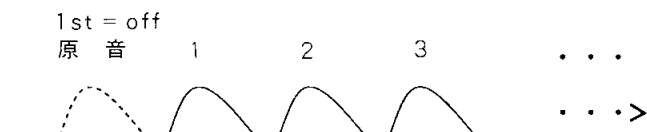
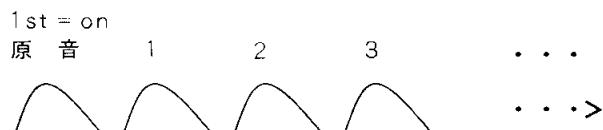
## ① リピーツ (Reps)

- ・ ディレイ機能のスイッチと、ディレイの回数を設定します。
- ・ Reps = offの時は、②~⑤のパラメーターは無視され、ディレイ効果はかかりません。



## ②ファースト (1st)

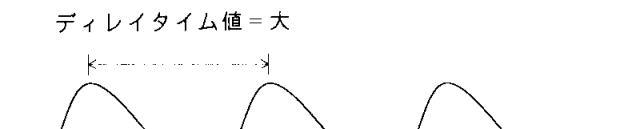
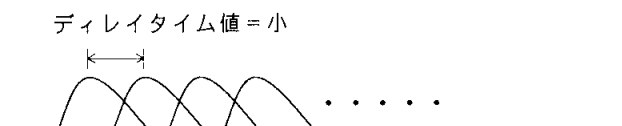
- ・最初の原音を発音させるかどうかを設定します。



- ・2つのエレメントを使っている時、一方のエレメントの発音を遅くすることができます。

## ③ディレイタイム (Time)

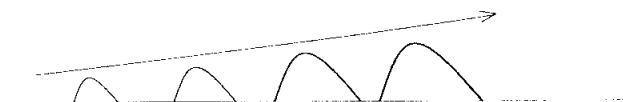
- ・ディレイタイム (ディレイの間隔) の設定をします。値が大きいほどディレイタイムが長くなります。



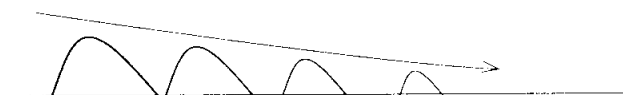
## ④ディレイレベル (Level)

- ・ディレイごとに変化するレベルを設定します。+1～+7の時、値が大きいほど、繰り返すたびにレベルが大きくなります。
- ・-1～-7の時、値が小さいほど、繰り返すたびにレベルが小さくなります。
- ・エレメントのボリュームが最大になっていると+の効果はできません。また逆に最小になっていると-の効果はできません。

レベル値 = +1～+7

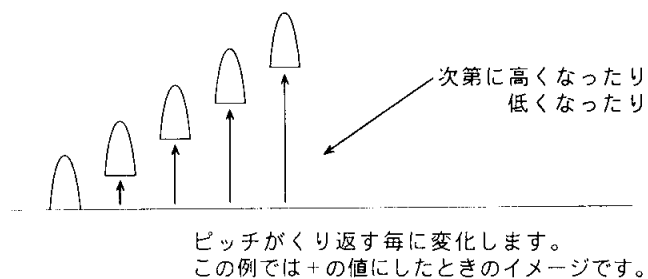


レベル値 = -1～-7



### ⑤ディレイピッチ (Pitch)

- ・ディレイごとに变化させるピッチを設定します。
- ・变化量は上下に最大1オクターブです。
- ・ $\pm 1.0$ が半音です。



#### 注 意

- ・ディレイの各設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。

ベロシティカーブ (VelCurve)		
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> U/VelCurve [RM Lizard] 1:2  1:Linear &lt; </div> <p style="text-align: center;">①</p>	
設定	①ベロシティカーブ (VelCurve)	1~12



### 解 説

- ・ベロシティカーブを、次の12種類の中から選択することができます。
- ・Constant2を選択すれば、常に中位の値で発音させることができます。
- ・Hardを選択すれば、大きなベロシティ値に対して発音を抑えることができます。  
(ベロシティカーブは、資料121ページを参照。)



### 操 作

#### ①ベロシティカーブ (Vel Curve)

表示	設定
1. Linear	ベロシティと発音レベルが比例します。
2. Constant 1	ベロシティがどの値でも、常に一定のレベル (127) で発音します。
3. Constant 2	ベロシティがどの値でも、常に一定のレベル(64)で発音します。
4. Offset 1	ベロシティデータ 1 = 64、127 = 127として、直線的に加算するように処理します。
5. Offset 2	ベロシティデータ 1 = 96、127 = 127として、直線的に加算するように処理します。
6. hard 1 7. hard 2	全体的にベロシティが大きくて、発音が大きくなり過ぎる時にこのカーブを使用します。
8. Soft 1 9. Soft 2	Hardとは逆に全体にベロシティが小さい時に使用します。
10. Crossfade 1 11. Crossfade 2 12. Crossfade 3	ベロシティカーブを組み合わせる特殊な発音をさせたい時に使用します。例えば、エレメント1にCrossfade1、エレメント2にCrossfade3を設定すると、小さいベロシティの時にはエレメント2が、大きいベロシティの時にはエレメント1が主に発音する面白いボイスができます。



### 注 意

- ・ベロシティカーブの設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。

アサイン (Assign、Alt Group、Output、Ind Level)		
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">           V/Assign [RM Lizard] 12            poly&lt;off stereo 63         </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin-top: 5px;"> <span>①</span><span>②</span><span>③</span><span>④</span> </div>	
設定	①アサイン (Assign) ②オルタネートグループ (Alt Group) ③アウトプットアサイン (Output) ④インディビデュアルアウトのレベル (Ind Level)	mono、poly、mono/alt、poly/alt off、1~7 stereo、ind1~ind6 0~63



### 解 説

- ・ボイスのアウトプットの設定をします。



### 操 作

#### ①アサイン (Assign)

表示	設定
mono	同時に1音しか発音しません。
poly	可能な限り同時に複数発音します。
mono/alt	mono (単音発音) 状態となり、2つのエレメントが設定されている時は交互に発音します。
poly/alt	poly (複数同時発音) 状態となり、2つのエレメントが設定されている時は交互に発音します。

#### ②オルタネートグループ (Alt Group)

- ・offはオルタネート機能を使用しません。
- ・同じグループ番号のボイスは、同時に発音されなくなります。
- ・後で発音した同じグループ番号のボイスが優先的に発音します。例えば、ハイハットのクローズとオープンと同じグループ番号に設定し、オープンを発音させ、すぐにクローズを発音させると、オープンは止み、クローズが発音されます。また、音量0のボイスとクラッシュシンバルを同じグループ番号にしておけば、シンバルを手でミュートする効果を再現できます。



### ③アウトプットアサイン (Output)

- ・ボイスをどのアウトプット端子から出力するかを設定します。

表示	設定
stereo	ステレオアウトから出力します。
ind1～ind6	インディビデュアルアウト1～6端子から出力します。

### ④インディビデュアルアウトのレベル (Ind Level)

- ・インディビデュアルアウトからの出力レベル設定をします。
- ・ステレオアウトに設定した場合には無効になります。



#### 注 意

- ・アサインの各設定は、I-MXのボイスか、I-MXにコピーしたボイスでのみ設定することができます。
- ・インディビデュアルアウトに設定した音色は、ステレオアウト端子からは出力されません。

ボイスネーム (Name)		VOICE EDIT
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> U/Name      [RM Lizr d]12  Voice Name =[RM Lizr d] </div> <div style="text-align: center; margin-top: 5px;">①</div>	
設定	①ボイスネーム	



### 解 説

- ・ボイスネームの設定をします。
- ・上段には現在のボイス名、下段には新ボイス名を表示します。



### 操 作

#### ①ボイスネーム

- ・以下のキャラクターを使って8文字の名前をつけられます。

```
[space]!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`
```



### 注 意

- ・ボイスネームは、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ設定することができます。

イニシャライズ (Init?)	
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> U/Init?  I-MX 42 RM Lizard </div>

VOICE  
EDIT


### 解 説

- ボイスネーム、ウェーブを除くボイスの各パラメーターを初期化します。
- 初期化されたボイスデータに関しては、“イニシャルボイスデータ”119ページを参照。



### 操 作

- [SHIFT] を押しながら [+1/YES] を押すと、次の確認画面になります。

U/Init                      Sure?  
I-MX 42 RM Lizard

- 実行するときは、[+1/YES] を押します。
- キャンセルするときには [-1/NO] または [EXIT] を押します。
- “Completed!” の表示が出たら、[EXIT] を押します。



### 注 意

- イニシャライズは、I-MX のボイスか、I-MX にコピーされたボイスでのみ行なうことができます。

リコール (Recall?)	
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> U/Recall? I-MX 42 RM Lizard </div>



### 解 説

- ボイスのリコールを行ない、変更前の各データ呼び戻します。この機能を、複数回行なうことで、コンペア機能として使用できます。
- ボイスがエディットされていない場合はこの機能は働きません。



### 操 作

- [SHIFT] を押しながら [+1/YES] を押すと、次の確認画面になります。

U/Recall          Sure?  
I-MX 42 RM Lizard

- 実行するときは、[+1/YES] を押します。
- キャンセルするときには [-1/NO] または [EXIT] を押します。
- “Completed!” の表示が出たら、[EXIT] を押します。



### 注 意

- リコールは、I-MXのボイスか、I-MXにコピーされたボイスでのみ行なうことができます。

コピー (Copy ?)		VOICE EDIT
画面	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> U/COPY?  to &lt;I-MX 42 RM Lizard </div> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin-top: 5px;"> <span>①</span><span>②</span><span>③</span> </div>	
	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> ①コピーの方向  ②メモリー  ③ナンバー </div> <div style="flex: 1; border-left: 1px dashed black; padding-left: 10px;"> to, from  P, I, C, W </div> </div>	



### 解 説

- ・ボイスデータのコピーを行ないます。



### 操 作

#### ①コピーを行なう方向

- ・to : 現在、対象になっているボイスデータを②、③に表示されているメモリーへコピーします。(コピー先はI-MXのみが指定できます。)
- ・from : ②、③に表示されているメモリーからボイスデータを現在対象になっているメモリー (エディットバッファー) へコピーします。

#### ②メモリー

- ・メモリーとカテゴリーが表示されます。(37 ページ参照)

#### ③ナンバー

- ・②で表示される各メモリーのナンバーとボイスネームが表示されます。
- ・Copy ? に対して [SHIFT] を押しながら [+1/YES] を押します。
- ・“Sure?” に対して実行するときは [+1/YES] を押します。キャンセルするときは [-1/NO] を押します。
- ・“Completed !” の表示が出たら、[EXIT] を押します。



### 注 意

- ・コピーを行なう方向で、“from” を設定した場合、ボイスデータのリコールは可能ですが、“to” を設定した場合はリコールできません。