

# RY20

RHYTHM

PROGRAMMER

OWNER'S MANUAL

---

取扱説明書

## はじめに

このたびは、ヤマハリズムプログラマーRY20をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

RY20は、コンパクトなボディの中に、300種類もの洗練されたドラムボイスや、バラエティあふれるパターンが満載されています。しかも、DSP(デジタルシグナルプロセッサ)までもが内蔵されていて、コストパフォーマンスの高いリズムプログラマーです。

スタイリッシュなデザインと大型LCDによる視認性の高いRY20は、いつでもどこでも気軽に音楽制作をお楽しみいただける最良のツールとなることでしょう。

RY20の優れた機能を使いこなしていただくために、本書をご活用いただきますようご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備え、本書を大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

### 表記について

- [NOTE] その機能に関する補足説明を示しています。
- [HINT] その機能に関する応用例や、使い方のヒントを示しています。
- [IMPORTANT] その機能に関する重要な説明を示しています。
- [CAUTION] その操作を行なうことによって、データが消えたり破損したりしてしまう心配があることを示しています。

### 同梱品リスト

- 電源アダプターPA-3
- 取扱説明書
- 保証書

# ご使用になる前に

RY20は精密機械です。いつまでもご使用いただくために、次の注意を守り、大切にお取り扱いください。



## 設置場所について

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あたる場所や、窓を閉め切った自動車内、暖房器具のそばなど極度に暑い場所  
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



## お取り扱いについて

スイッチや端子に、過度の圧力を加えることは避けてください。  
コード類をはずすときは、必ずプラグ部分を持って抜いてください。  
移動するときは、接続コードをはずした状態で行ってください。



## 外装のお手入れについて

お手入れは、乾いた布でカラぶきするか、汚れのひどいとき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。



## 電源について

RY20には、付属品として電源アダプターPA-3が同梱されています。RY20の電源には、必ずPA-3をご使用ください。ほかの電源アダプターを使用しますと、故障の原因となり、大変危険です。  
また、長時間ご使用にならないときは、必ずコンセントからはずしてください。



## データバックアップ用電池について

RY20には、内部メモリーのバックアップ用として、リチウム電池が内蔵されています。リチウム電池の寿命は約5年です。  
電池の交換が必要になりましたら、電源オン時に一瞬"BATT LOW"(電池が消耗しました。交換してください)というメッセージがディスプレイに表示されます。この表示が出ましたら、すぐにヤマハ特約店または巻末の弊社電気音響製品サービス拠点に電池交換をお申し出ください。  
決してご自分で交換なされないようお願いします。



## 他の電気機器への影響について

本機は多くのデジタル回路を使用しているため、近くのラジオやテレビに雑音などが生じる場合があります。この場合には、十分に距離を離してお使いください。



## 改造について

本機を改造したり、内部を開けたりすることは、事故や故障につながりますので絶対におやめください。改造された後の保証はいたしかねます。



## 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。



## 保証書の手続きについて

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ください。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となりますので、充分ご注意ください。



## 保管について

取扱説明書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。

## 音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「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所によってはたいへん気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。

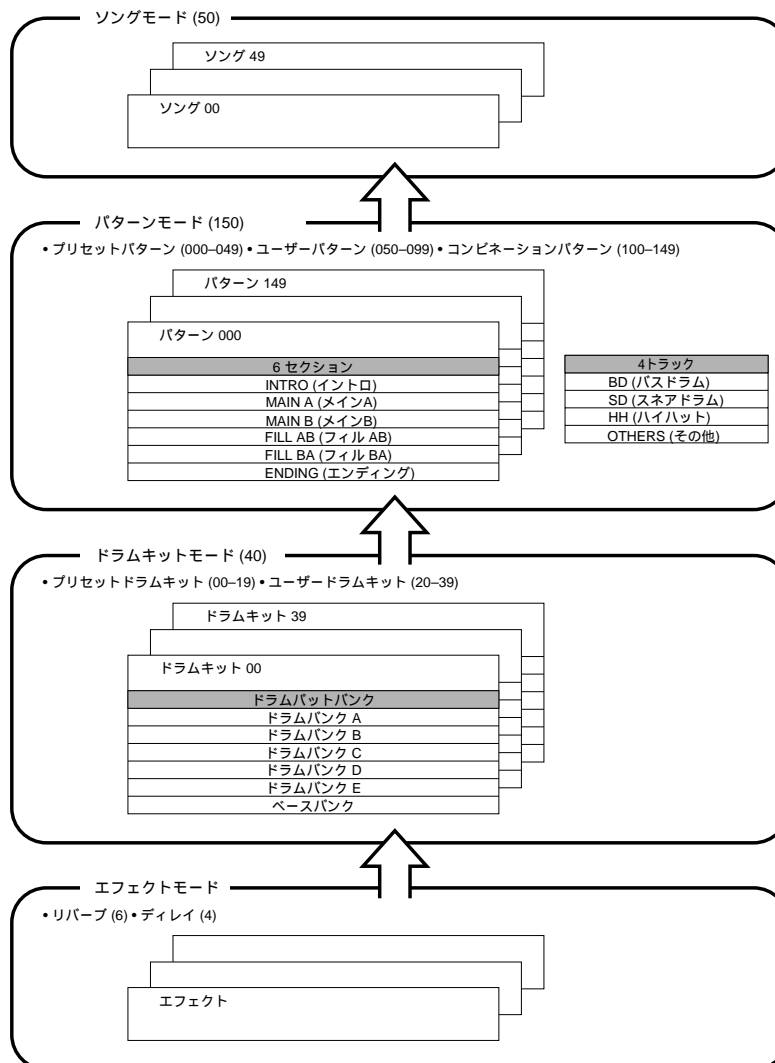
静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬ所で迷惑をかけてしまうことがあります。

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ひとつの方法です。

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。

## RY20の特長

- ❑ 格調高いドラムスからバラエティあふれるラテンパーカッション、スタンダードなベース音色、エレクトロニックタム、さらには新鮮なサウンドエフェクトまで 300種類ものハイクオリティAWM(Advanced Wave Memory)ボイス
- ❑ 6セクション4トラック構成のパターンはプリセットパターンで50種類、ユーザーパターンで50種類、コンビネーションパターンで50種類と全部で900種類の組合せが演奏可能
- ❑ 録音して作るユーザーパターンや各パターン/セクションのトラックを組み合わせるユニークなコンビネーションパターン、そしてパターンを録音して作るソング ユーザーエリアも充実
- ❑ スイング機能や新機能グループも追加され、パターン演奏の微妙なニュアンスやノリが表現可能
- ❑ リピート機能やチェーン機能などの便利機能も充実
- ❑ すぐに使える20種類のプリセットドラムキットと、300種類のドラム/ベースボイスをアサインして自由に作れる20種類のユーザードラムキット。その上、ベースボイスのアサインもOK
- ❑ ドラムパッドごとにエディットできて、おのぞみのサウンドに簡単にシェイプアップ
- ❑ 内蔵DSP(デジタルシグナルプロセッサー)で表現力もリアルさも大幅アップ
- ❑ GM(ジェネラルMIDI)音色配列
- ❑ 大型カスタムLCDで視認性アップ 操作性が飛躍的に向上



# 目次

## 1章

RY20スタートアップ	2
各部の名称と機能	2
リアパネル	8
接続	9
RY20の電源を入れる	11

## 2章

デモソングを聞いてみよう	12
--------------	----

## 3章

プリセットパターンの演奏	14
パターンの演奏	14
演奏中のパターンの選択	16
セクションの選択	16
テンポの設定	19
トラックごとのミュート (消音)	20

## 4章

パッドの演奏	21
ドラムキットの構成	21
ドラムキットの選択	22
パッドバンクの選択	23

## 5章

ユーザーパターンの録音	26
ステップレコーディングとリアルタイムレコーディング	26
ステップレコーディング	26
パターンを録音してみよう	30
リアルタイムレコーディング	35
コンビネーションパターン	37
パターンレコードモードのディスプレイ表示	38
クオンタイズの設定	40
作成したパターンのエディット	41
ゲートタイム	43
メーター (拍子 とメジャー数) の変更	43
クリックの調整	44

## 6章

パターンプレイモードのその他の機能	46
スイング	46
グループ	47
ベロシティモディファイの設定	49
パターンのクリア	51
パターンのコピー	52
パターンネームの設定	54

## 7章

ソングレコードモード	55
ステップレコーディング	55
リアルタイムレコーディング	58
テンポの設定	60
パートのデリート (削除)	60
パートのインサート (挿入)	61
クリック音の設定	62

## 8章

ソングの演奏	63
ソングの演奏	63
チェーンとリピート	65
ソングのクリア	67
ソングのコピー	68
ソングネームの設定	69

## 9章

ドラムキットの変更	71
ドラムパッドへのボイスのアサイン	72
ボリュームレベル	74
ステレオパン	75
ピッチ	76
ディケイ	77
センシティビティ	77
ボイスポリフォニー	82
オルタネートグループ	83
ノート/トリガードリブ	84
パッドセンシティビティ	85
チェイス	86
ドラムキットのコピー	87
ドラムキットネームの設定	88

## 10章

エフェクトの設定	89
エフェクトバイパス	89
エフェクトタイプの選択	90
センドレベル	91
リターンレベル	92
リバーブタイム	92
フィードバックゲイン	93
ディレイタイム	93

## 11章

MIDI機能	95
RY20で送受信できるMIDI情報	95
MIDIシンク	96
ドラムチャンネル	97
ベースチャンネル	97
プログラムチェンジ	98
MIDIノートナンバー	98
ボリュームとエクスプレッション	100
バルクデータの送受信	102

## 資料

初期化の方法	103
ドラムキットリスト	104
ボイスリスト	106
パターンリスト	107
故障かなと思ったら	108
LCDディスプレイメッセージ	109
MIDIデータフォーマット	110
MIDIインプリメンテーションチャート	111
索引	112
仕様	113
ユーザーサポートサービスのご案内	114
サービスについて	115

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

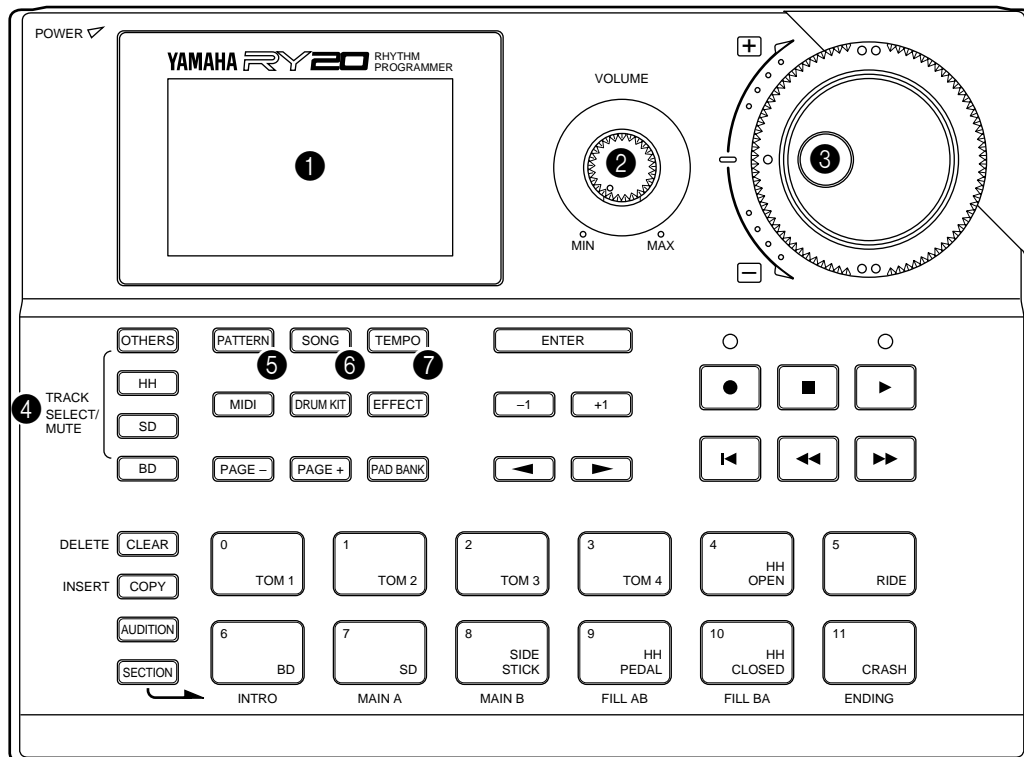
11

資料



## RY20スタートアップ

## 各部の名称と機能

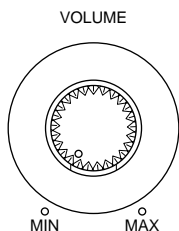


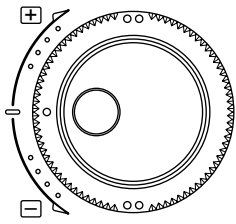
## ① LCDディスプレイ

モードごとに、いろいろな機能や情報/パラメーターが表示されます。各モードは、それぞれ複数の「ページ」で構成されてます。各ページは、① [PAGE-]/[PAGE+] キーを押して選択します。表示中のページには、表示が点滅している箇所があります。これは、その箇所が現在選択されていて、設定を変更することができることを示します。② [◀]/[▶] カーソルキーを押して、カーソル (点滅表示箇所) を移動することができます。

## ② ボリューム

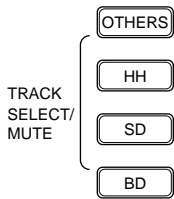
ボリュームは、リアパネルにある③ PHONES端子と④ OUTPUT端子から出力される音量をコントロールします。右にまわすと音量が大きくなります。





### ③ ジョグダイヤルとシャトルダイヤル

パターンやソングを選択したり、テンポを変更したり、その他のパラメーターの数値を設定変更したりするときに使用します。⑭ [+1]/[-1] キーと同じ働きをします。ジョグダイヤルを回すことで、スピーディに現在の設定値を変更することができます。右に回すと値が増加、左に回すと値が減少します。シャトルダイヤルは、バネ付きのコントロールダイヤルで、ジョグダイヤルよりもさらにスピーディに、設定値を変更することができます。パラメーターのスクロール速度は、中央位置から、右または左へ回した角度に比例します。ジョグダイヤルとシャトルダイヤルで大体の設定値を選んだ後で、 [+1]/[-1] キーでステップごとの細かい設定を行います。



### ④ トラック選択/ミュートキー

パターン/ソングの演奏中に [OTHERS] (アザーズ)、[HH] (ハイハット)、[SD] (スネアドラム)、[BD] (バスドラム) キーを押すことで、それぞれのトラックをミュート (消音) することができます。キーを押すと、LCDトラック表示の横にMUTEが点灯します。もう一度押すと、ミュートが解除されます。パターンのクリアやコピーを行う場合やコンビネーションパターンを作成する場合、それぞれのキーを使って対象となるトラックを指定することができます。



### ⑤ パターンキー

RY20をパターンモードへ切り替えます。パターンモードでは、パターンの演奏や録音を行います。



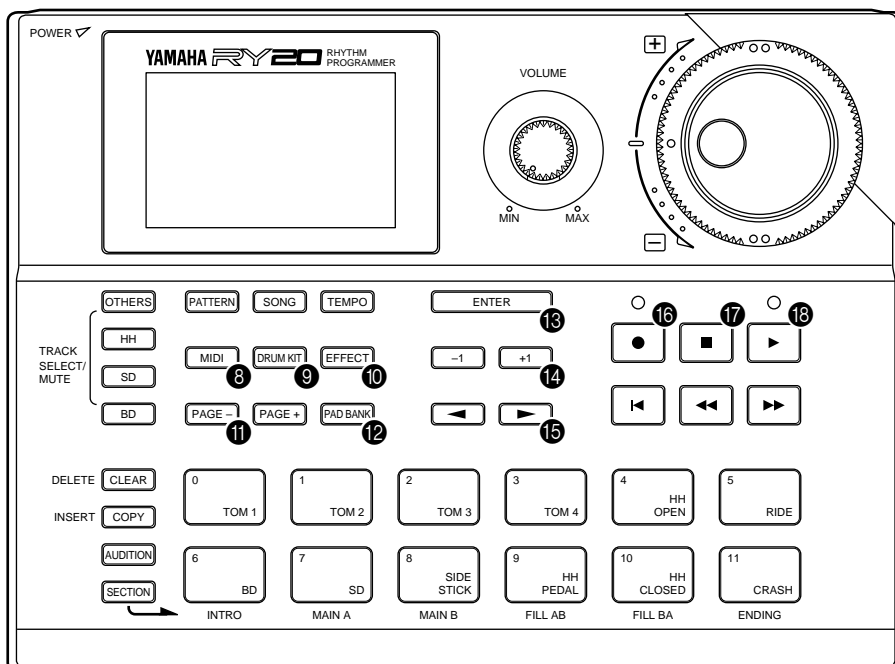
### ⑥ ソングキー

RY20をソングモードへ切り替えます。ソングモードでは、ソングの演奏や録音を行います。



### ⑦ テンポキー

テンポ設定を表示します。ジョグダイヤルまたは [+1]/[-1] キーを使用して、テンポを変更することができます。



MIDI

### ⑧ MIDIキー

RY20をMIDIモードへ切り替えます。MIDIモードでは、MIDI機能の設定や変更を行います。

DRUM KIT

### ⑨ ドラムキットキー

RY20をドラムキットモードへ切り替えます。ドラムキットモードでは、ドラムキットの選択といろいろなパラメーターの設定変更を行います。

EFFECT

### ⑩ エフェクトキー

RY20をエフェクトモードへ切り替えます。エフェクトモードでは、エフェクト機能のオン/オフといろいろなパラメーターの設定変更を行います。

PAGE - PAGE +

### ⑪ ページキー

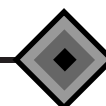
各モードの中のページを切り替えます。[PAGE+] キーで次ページ、[PAGE-] キーで前のページを選択します。(押し続けると連続して変化します。)

PAD BANK

### ⑫ パッドバンクキー

ドラムパッドバンクまたはベースパッドバンクを選択します。ドラムパッドバンクを選択した場合は、ジョグダイヤルまたは [+1]/[-1] キーを使用して、5つのドラムパッドバンクから使用するバンクを指定することができます。ベースパッドバンクを選択した場合は、ジョグダイヤルまたは [+1]/[-1] キーを使用して、5オクターブのベースパッドバンクから使用するオクターブを指定することができます。





### 13 エンターキー

パターン/ソングのクリアやコピーなどを実行する場合に使用します。



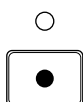
### 14 [+1]/[-1] キー

パターンやソングを選択したり、テンポを変更したり、その他のパラメーターの値を増加 [+1] させたり減少 [-1] させたりするときを使用します。(押し続けると連続的に変化します。) ③ジョグダイヤルやシャトルダイヤルと同じ働きをします。ステップごとの細かい設定を行うときに使用します。



### 15 [<]/[>] カーソルキー

ディスプレイ内のカーソル(点滅表示箇所=現在選択されているパラメーター)を上下、左右に移動させます。設定を変更したい各パラメーターを指定する場合に使用します。



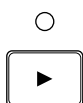
### 16 レコードキー/レコードLED

レコード(録音)を開始します。レコードキーを押すと、キー上の赤いLEDが点灯しRY20が録音状態であることを示します。録音を終了するときは、もう一度レコードキーを押します。赤いLEDが消えて、パターン/ソングモードに戻ります。



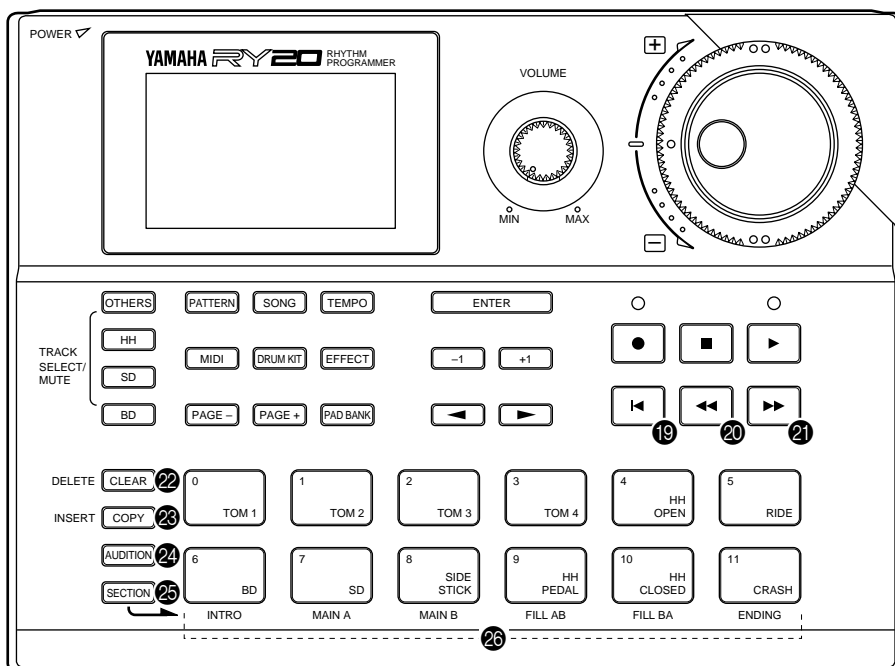
### 17 ストップキー

演奏を停止します。  
リアルタイムレコーディング中にこのキーを押すと、リアルタイムレコーディングが終了します。



### 18 プレイキー/プレイLED

演奏を開始します。演奏中は、キー上の緑色LEDがテンポに合わせて点滅します。また、リアルタイムレコーディングを開始するときにも使用します。



### 19 トップキー

パターン/ソングの先頭に戻します。

また、ステップレコーディング中にこのキーを押すと、録音位置が先頭に戻ります。



### 20 [◀◀] キー

パターン/ソングの中の現在選ばれている位置を後へ戻します。パターン (プレイ) モード時は小節単位、ソングモード時はパート単位で進みます。



### 21 [▶▶] キー

パターン/ソングの中の現在選ばれている位置を先へ進めます。パターン (プレイ) モード時は小節単位、ソングモード時はパート単位で進みます。

DELETE/



### 22 クリア/デリートキー

不要なパターン/ソングデータをクリア (消去) します。

パターンレコードモードのときは、パターンの中の誤って入力した音や不要な音をデリート (削除) し、ソングレコードモードのときは、ソングの不要なパートをデリートします。



INSERT/ COPY

### 23 コピー/インサートキー

パターン/ソングデータを別のパターン/ソングナンバーにコピーします。ソングレコードモードのときは、ソングの途中で新しいパートをインサート (挿入) します。

AUDITION

### 24 オーディションキー

パターンレコードモード (ステップレコーディング) のときに、実際にドラム/ベースボイスを入力する前に、あらかじめ音色を聞いて確かめることができます。

SECTION

### 25 セクションキー

[SECTION] キーを押しながら下の列の26ドラムパッドを押すことで、パターンの6つのセクションを選択することができます。各セクション名はドラムパッドの下に表示されています。

### 26 ドラムパッド

ドラムパッドをたたくことで、各パッドに割り当てられているドラム/ベースボイスを演奏することができます。12個のドラムパッドはペロシティセンシティブで、たたく強さによって音量が変化します。パッドをたたいてオリジナルパターンを録音したり、リアルタイムで演奏したりすることができます。

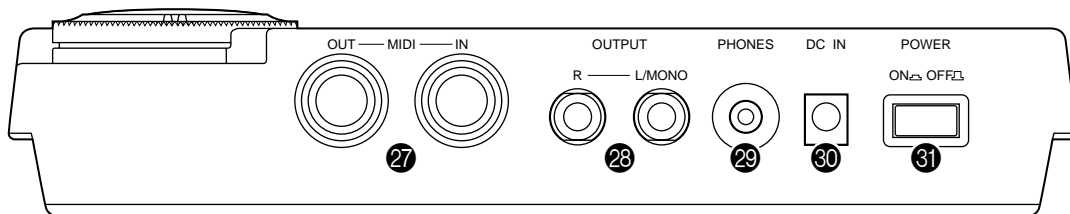
0 TOM 1	1 TOM 2	2 TOM 3	3 TOM 4	4 HH OPEN	5 RIDE
6 BD	7 SD	8 SIDE STICK	9 HH PEDAL	10 HH CLOSED	11 CRASH

#### NOTE

RY20には全部で300のドラム/ベースボイスがあり、各パッドに自由に割り当てることができます。ドラムパッドは、[0] から [11] までの番号で表示され、それぞれにドラムの名称が印刷されています。パッドに割り当てたボイスは、各パッドに表示されている名称と一致しないことがあります。詳細については、72ページをご参照ください。



## リアパネル



### 27 MIDI IN/OUT端子

外部MIDI機器と接続して、MIDI情報を送/受信することができます。  
詳細については、95ページをご参照ください。

### 28 OUTPUT L (MONO) /R端子

外部オーディオシステムやミキサーなどにオーディオ信号をステレオ出力します。モノラル出力の場合は、L/MONO端子をご使用ください。端子からの出力音量は、**2**ボリュームで調整します。

### 29 PHONES端子

演奏モニター用にミニステレオタイプのヘッドフォン (別売) を接続します。

### 30 DC IN端子

付属の電源アダプター (PA-3) を接続します。

### CAUTION

RY20の電源には、必ず付属の電源アダプターPA-3をご使用ください。PA-3以外のものをご使用になると、RY20の故障の原因となり、大変危険です。(PA-3とPA-3Bは異なります。PA-3Bは使用しないでください。)

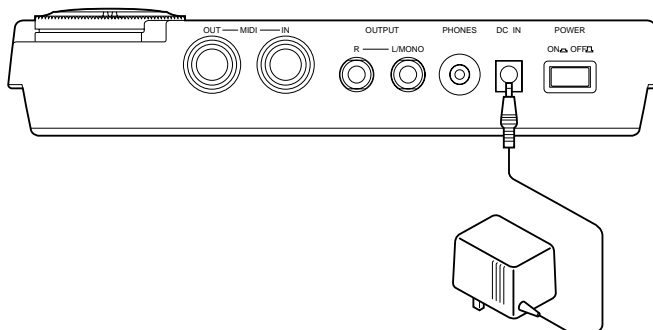
### 31 パワースイッチ

RY20の電源をオン/オフします。

# 接続

## 電源アダプターの接続

RY20のパワースイッチがオフの位置にあることを確認した上で、付属の電源アダプターPA-3の接続プラグを、RY20リアパネルのDC IN端子に接続します。その後でPA-3をコンセントへ差し込みます。



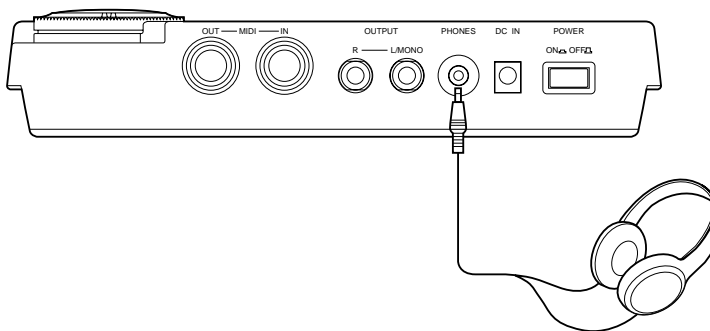
### CAUTION

RY20の電源には、必ず付属の電源アダプターPA-3をご使用ください。PA-3以外のものをご使用になると、RY20の故障の原因となり、大変危険です。(PA-3とPA-3Bは異なります。PA-3Bは使用しないでください。)また、長時間ご使用にならないときは、必ず電源アダプターをコンセントからはずしてください。

## ヘッドフォンの接続

ミニステレオタイプのヘッドフォンを使用すると、手軽にRY20の演奏を聞くことができます。

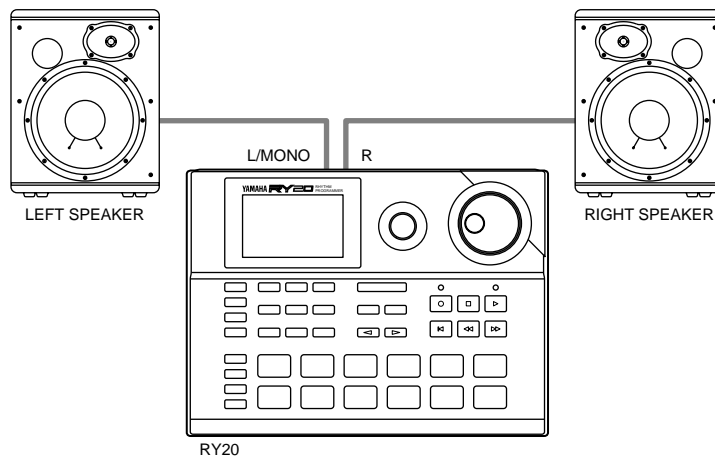
ヘッドフォンのプラグを、RY20リアパネルのPHONES端子へ接続します。適度の音量でお楽しみください。





## オーディオ機器の接続

RY20のOUTPUT端子とオーディオシステムやキーボードアンプのINPUT端子を市販のオーディオ変換ケーブルで接続します。モノラル接続の場合は、RY20のL/MONO端子をご使用ください。



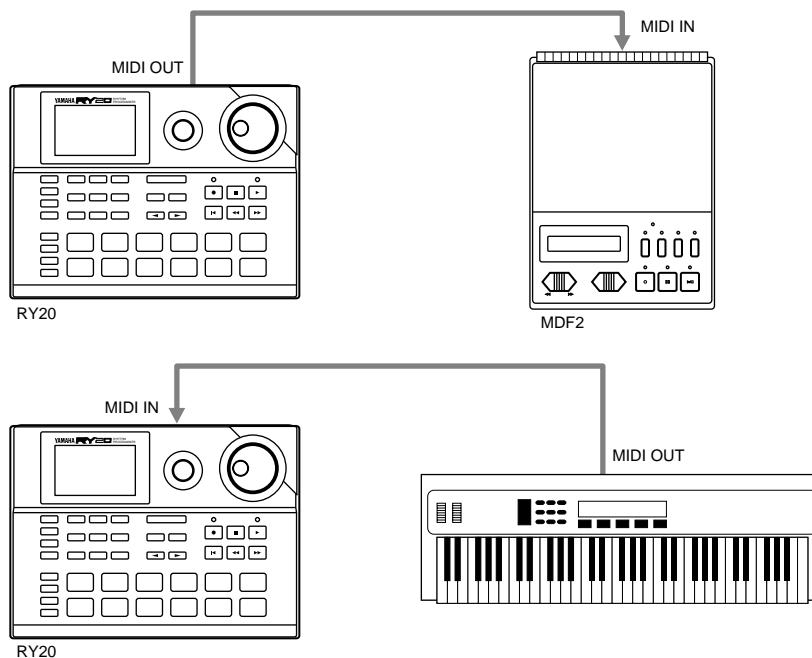
### CAUTION

外部オーディオシステムとRY20の接続は、必ずすべての機器の電源を切った上で行なってください。また、スピーカー保護のために、RY20の電源を入れた後に、外部オーディオシステムの電源を入れるように心がけてください。電源を切る場合は、外部オーディオシステムの電源を先に切ってください。

## MIDI機器の接続

RY20をMIDI音源として使用したり、外部機器と同期演奏させたり、また、RY20で作成したデータをヤマハMIDIデータファイラーMDF2などの外部機器に保存したりする場合に使用します。

RY20から送信するときは、RY20のMIDI OUTと外部機器のMIDI INを市販のMIDIケーブルで接続し、RY20に受信するときは、RY20のMIDI INと外部機器のMIDI OUTを接続します。

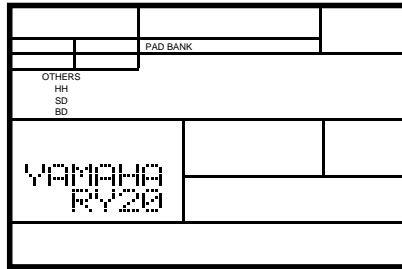




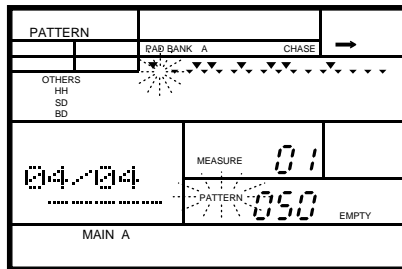
## RY20の電源を入れる

電源アダプターの接続やオーディオ機器との接続を確認した上で、リアパネルの電源スイッチを押して電源をオンにします。

RY20のLCDディスプレイに、以下の表示が一瞬現れます。



すぐにディスプレイはパターンモードに切り替わります。



パターンモードについては、14ページの「プリセットパターンの演奏」をご参照ください。

### — NOTE —

パターンナンバーの050から149までは、ユーザーパターン(50~99)とコンビネーションパターン(100~149)であり、工場出荷時にはデータは入っていません。050から149までのパターンに、自分のパターンを作成し、録音することができます。パターンの録音については、26ページをご参照ください。

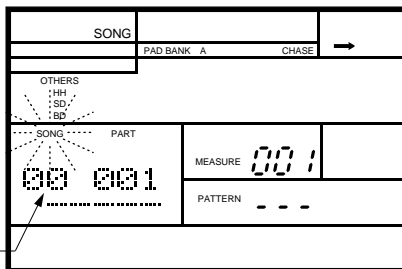


# デモソングを聞いてみよう

まず、RY20の魅力あふれるデモソングを聞いてみましょう。自分のパターンやソングを作る上で参考にすることができるでしょう。

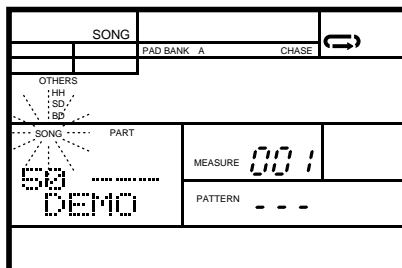
SONG

1. [SONG] キーを押して、ソングモードに入ります。ディスプレイ上のSONGが点滅して、ソングナンバーが選択可能であることを表します。



ソングナンバー

2. ジョグダイヤルを右に回して(または [+1] キーを押して)、ソングナンバー50の"DEMO"を選択します。



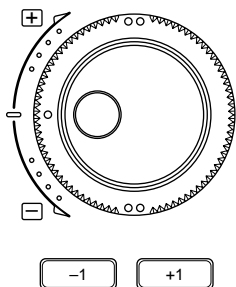

---

**HINT**

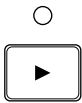

---

ソングナンバーは00から50まであります。最後のナンバーを早く選択したい場合は、シャトルダイヤルを使用します。[+1] キーやジョグダイヤルを使用するよりも、スピーディに設定値を選択することができます。この場合は、シャトルダイヤルを右回りに回します。

---



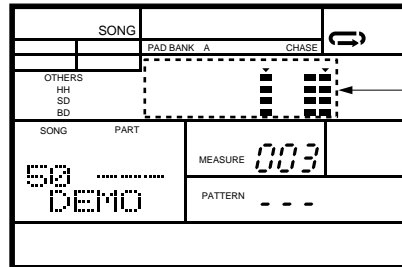




3. プレイキーを押して、デモソングの演奏をスタートします。  
演奏中はキー上の緑色LEDがテンポに合わせて点滅します。

— NOTE —

デモソングの演奏中、ディスプレイにレベルメーターが表示されます。これは現在演奏されているパッドのレベルを表します。

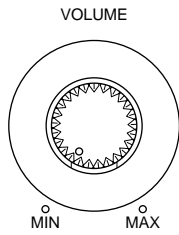


ボイスレベルメーター

演奏中も、ボリュームを回して音量を調節することができます。

— NOTE —

デモソングのテンポは変更できません。また、デモソングをエディットしたり、コピーしたり、クリアしたりすることはできません。



4. ストップキーを押して、デモソングの演奏をストップします。  
点滅していた緑色LEDは消灯します。

5. プレイキーをもう一度押すと、停止した位置から演奏がスタートします。

— NOTE —

デモソングにはリピート機能が設定されています。演奏が終了しても、デモソングは自動的に曲の先頭に戻り、最初から演奏が繰り返されます。ストップキーを押すまで、演奏が繰り返されます。

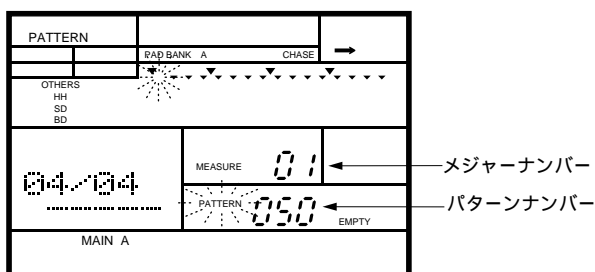
# プリセットパターンの演奏

パターンナンバー00～49にはいろいろなジャンルのプリセットパターンがプログラムされています。まず、50種類のプリセットパターンを聞き比べてみましょう。また、プリセットパターンは、ユーザーパターンやソングを作成するときに活用することができます。

PATTERN

## パターンの演奏

1. [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードに入ります。ディスプレイ上の "PATTERN" インディケーターが点滅して、パターンナンバーが選択可能であることを表します。



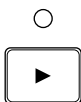
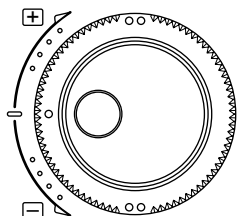
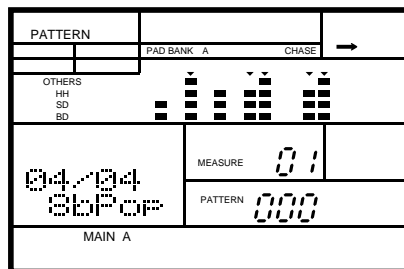
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、000～049の中から演奏したいパターンナンバーを選択します。

プリセットパターンは、000～049までの50個です。プリセットパターンの内容については、107ページのプリセットパターンリストをご参照ください。

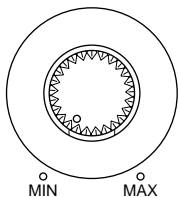
### NOTE

パターンナンバー050～149は、ユーザー/コンビネーションパターンです。工場出荷時はデータはなにも入っていません。

3. プレイキーを押して、パターン演奏をスタートします。プレイキー上の緑色LEDが演奏テンポに合わせて点滅を始めます。
4. ボリュームを回してパターンの音量を調節します。パターンの演奏中、ディスプレイにレベルメーターが表示されます。これは、現在演奏中のドラムパッドのボイスレベルを表します。



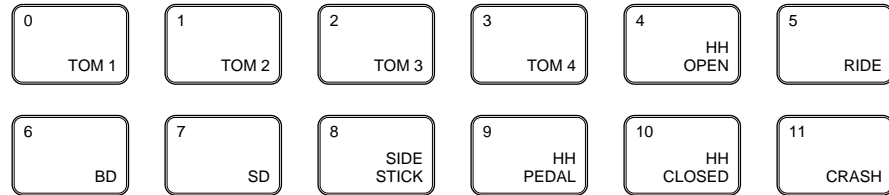
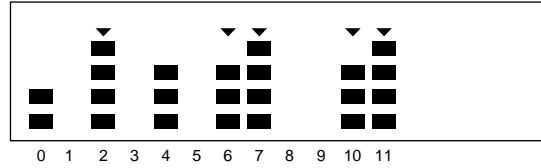
VOLUME





## ボイスレベルメーター表示

ボイスレベルメーターは、各ドラムパッドに対応し、各ドラムパッド発音時のペロシティを示します。



5. ストップキーを押して、パターン of 演奏をストップします。  
プレイキー上の緑色LEDが消え、演奏が停止します。



6. プレイキーをもう一度押すと、パターン of 演奏が停止した位置からスタートします。

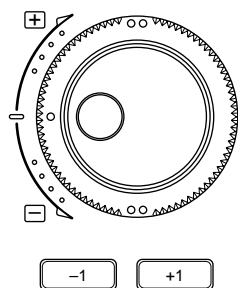
### NOTE

パターンを最初から演奏し直す場合は、[◀] トップキーを押してパターンの先頭に戻した上でプレイキーを押してください。

[◀◀]/[▶▶] キーを使うと、パターンの中のMEASURE (小節) を指定して演奏を始めることができます。

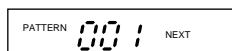


## 演奏中のパターンの選択



パターンの演奏中でも、別のパターンを選択して演奏することができます。

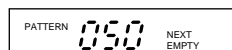
ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、次のパターンを選択します。



現在演奏しているパターンが終るまで、新たに選択したパターンの演奏は始まりません。ディスプレイには "NEXT" (次のパターン) インディケーターが点灯し、次のパターンの演奏が待機中であることを表します。前のパターンの演奏終了後、パターンの名称が変わり、新たに選択したパターンの演奏が始まります。

### NOTE

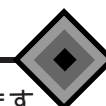
選択したパターンに何もデータが記録されていない場合は、"EMPTY" (データがありません) インディケーターが点灯します。



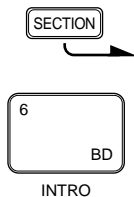
## セクションの選択

各パターンには6つのセクションがあり、それぞれ次のような機能を持っています。

- ・ INTRO (イントロ)      パターンのイントロに使用します。  
イントロの演奏が終ると、自動的に "MAIN A" に切り替わります。
- ・ MAIN A (メインA)      基本となるパターンで、最もオーソドックスな演奏をします。  
次のセクションを選択するまで繰り返し演奏されます。
- ・ MAIN B (メインB)      メインAのバリエーションです。  
次のセクションを選択するまで繰り返し演奏されます。
- ・ FILL AB (フィルAB)      メインAとメインBをつなぐセクションです。  
フィルの演奏が終了すると、自動的に "MAIN B" に切り替わります。
- ・ FILL BA (フィルBA)      メインBとメインAをつなぐセクションです。  
フィルの演奏が終了すると、自動的に "MAIN A" に切り替わります。
- ・ ENDING (エンディング)      名前のとおり、このセクションはパターン演奏の終りの部分です。  
エンディングの演奏が終ると、自動的にパターン演奏がストップします。"MAIN A" の表示に戻ります。

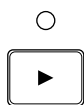
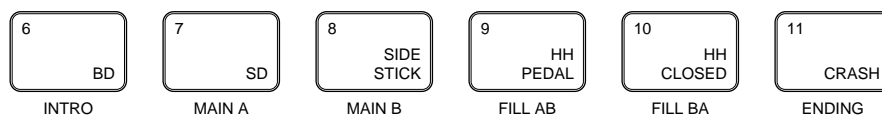


パターン演奏が停止中/演奏中にかかわらず、セクションを選択することができます。



1. パターンの演奏中に、[SECTION] キーを押しながら、演奏したいセクションに対応したドラムパッドを押します。(各セクションの名称は、下の列のドラムパッドに印刷されています。)  
ここでは、"INTRO" を選択してみましょう。[SECTION] キーを押しながら、"INTRO" に対応するドラムパッド [6 - BD] を押します。

選択したセクションに対応するインディケーターがディスプレイ下段に表示されます。



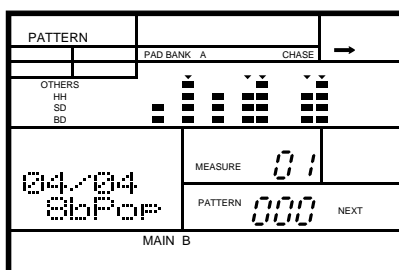
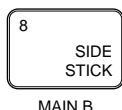
2. プレイキーを押して、パターンの演奏をスタートします。  
プレイキー上の緑色LEDが演奏テンポに合わせて点滅を始めます。

"INTRO" の演奏が始まり、自動的に "MAIN A" の演奏に切り替わります。

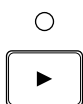


3. 他のセクションを選択します。  
たとえば、"MAIN B" を選択する場合は、[SECTION] キーを押しながら、"MAIN B" に対応するドラムパッド [8 - SIDE STICK] を押します。

ディスプレイ上に、MAIN BインディケーターとNEXTインディケーターが点灯します。



— NOTE —  
選択したセクションに何もデータが記録されていない場合は、"EMPTY" インディケーターが点灯します。

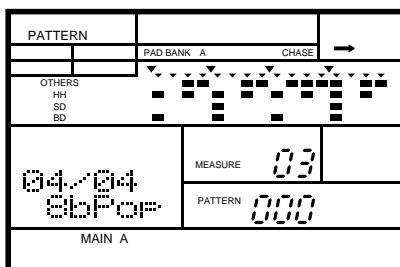


## メジャー (小節) の選択

パターン停止中に、現在選択中のパターンのメジャー位置を、進めたり戻したりすることができます。

[▶▶] キーを1回押すと、メジャーは現在位置から1つ前に進みます。

[◀◀] キーを1回押すと、メジャーは、現在位置から1つ後にもどります。



プレイキーを押して、指定したメジャー位置から演奏をスタートすることができます。

### NOTE

下記の方法でも、メジャー間の移動を行うことができます。

[◀] カーソルキーを押し、LCDのカーソルをメジャーへ移動します。点滅箇所がPATTERNからMEASUREに切り替わります。

ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、メジャーの位置を変更します。

[▶] カーソルキーを押し、パターンの選択にもどります。

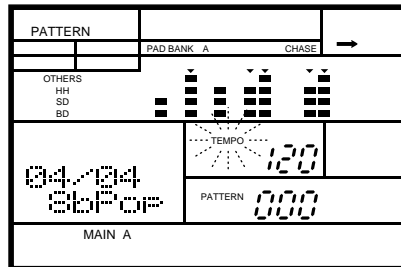


# テンポの設定

RY20の各プリセットパターンは、あらかじめテンポが設定されています。演奏停止の状態のときに他のパターンを選択すると、テンポは新たに選択されたパターンのテンポに変わります。しかし、演奏中に他のパターンを選択すると、現在演奏中のテンポが新たに選択されたパターンに引き継がれます。

TEMPO

1. [TEMPO] キーを押します。  
ディスプレイ中央の "MEASURE" インディケータが "TEMPO" に変わります。"TEMPO" インディケータが点滅し、テンポの設定が変更可能であることを示します。



— NOTE —  
テンポは演奏中でも録音中でも変更することができます。

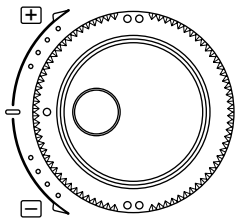
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、テンポを調整します。  
テンポは40 ~ 250の間で設定できます。

— NOTE —  
[+1]/[-1] キーを同時に押すと、パターンにあらかじめ設定されていたテンポ値にもどることができます。

— NOTE —  
ユーザー/コンビネーションパターンやソングの設定したテンポは記憶されます。この場合、[+1]/[-1] キーを同時に押すと、テンポは120になります。

3. [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードに戻ります。

— NOTE —  
[TEMPO] キーをもう一度押してパターンプレイモードに戻ることもできます。



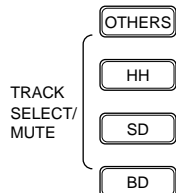
-1    +1

PATTERN



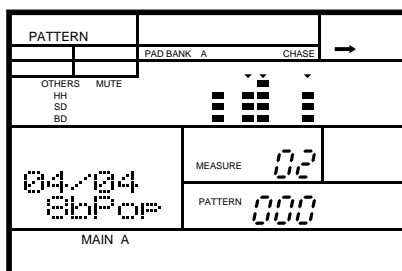
## トラックごとのミュート (消音)

RY20のパターンは、[BD] (バスドラム)、[SD] (スネアドラム)、[HH] (ハイハット)、[OTHERS] (その他) の4つのトラックから構成されています。トラックごとに簡単にミュート (消音) することができるようになっているので、1つのパターンでもいろいろなパリエーションが楽しめます。



1. パネル左のTRACK SELECT/MUTE (トラックセレクト/ミュート) キーの中から、ミュートさせたいトラックキーを押します。  
たとえば、パーカッションの楽器やベースのパートをミュートしたい場合は、[OTHERS] キーを押します。

ディスプレイ上の各トラック名の右横に "MUTE" インディケータが点灯し、トラックがミュートされていることを表します。  
この場合は、"OTHERS" の隣りに "MUTE" が表示されます。



2. ミュートを解除する場合は、もう一度同じキーを押します。  
"MUTE" インディケータが消えて、ミュートが解除されたことを表します。

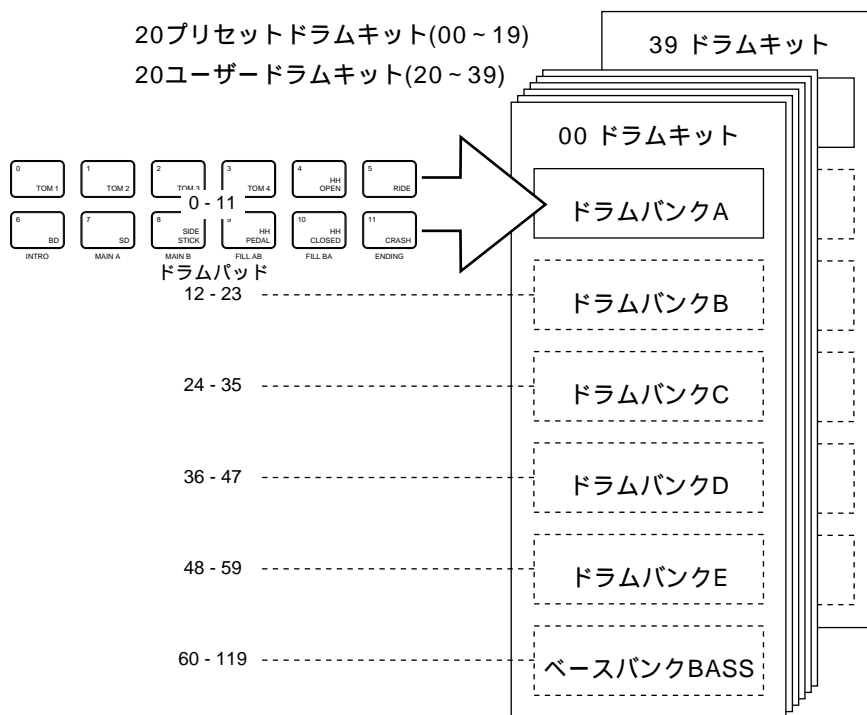


# パッドの演奏

RY20のドラム/ベースボイスは、先進のAWM (アドバンストウェアブメモリー) 音源で作られています。格調高いドラムスからバラエティあふれるラテンパーカッション、スタンダードなベース、エレクトロニックタム、そしていろいろなサウンドエフェクトまで、300種類ものボイスが内蔵されています。これらのボイスは、ドラムキットごとに各ドラムパッドに自由に割り当てることができます。

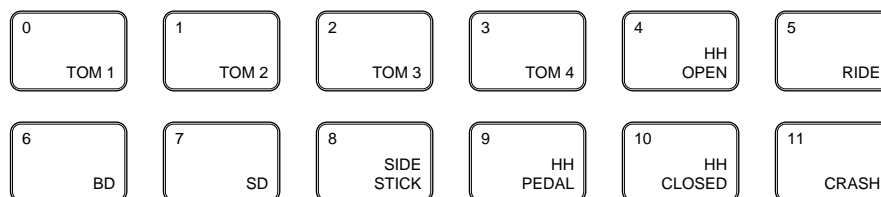
## ドラムキットの構成

RY20には、00～19 (20個) のプリセットドラムキットと20～39 (20個) のユーザードラムキットがあります。また、各ドラムキットは、5個のドラムバンク (5ドラムバンク×12ドラムパッド=60パッド) と5オクターブのベースバンクから構成されます。



ベースバンクの詳細については、24ページをご参照ください。

ドラムパッドをたたいて、いろいろなドラム/パーカッションボイスを聞いてみましょう。RY20には、12のドラムパッドがあります。





— NOTE —

RY20のすべてのボイスは、自由にどのパッドへも割り当てることができます。ドラムパッドは、0から11までの番号でラベル表示され、それぞれにドラムの名称が印刷されています。

パッドに割り当てたボイスが、各パッドに表示されている名称と一致しない場合があります。詳細については、72ページをご参照ください。

RY20のドラムパッドはベロシティセンシティブで、たたく強さに反応します。パッドを強くたたけばたたくほど、ボイスの音量は大きくなります。

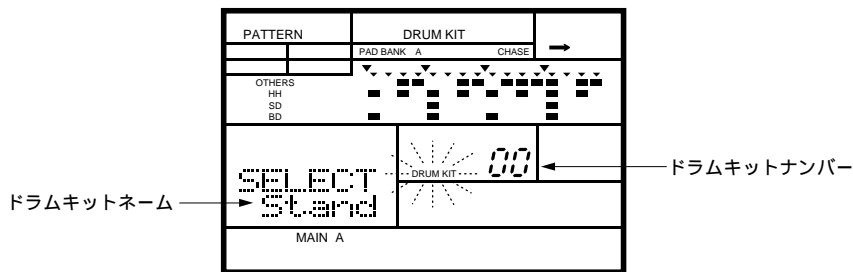
— NOTE —

ベロシティ感度は、レベルセンシティビティ (78ページ) とパッドセンシティビティ (85ページ) の設定をすることで調節することができます。

## ドラムキットの選択

DRUM KIT

1. [DRUM KIT] キーを押して、ドラムキットモードに入ります。  
"DRUM KIT" インディケータが点滅し、ドラムキットネームとドラムキットナンバーが表示されます。

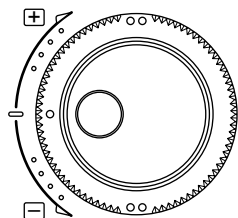


2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、00~39のドラムキットを選択します。

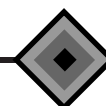
RY20には、ナンバー00~19までのプリセットドラムキットとナンバー20~39のユーザードラムキットがあります。104ページのドラムキットリストをご参照ください。

20~39のユーザードラムキットは00~19のプリセットドラムキットと同じ内容になっていますが、300種類のボイスをアサインしたり、エディットして自分のオリジナルドラムキットを作ることができます。詳細については、72ページをご参照ください。

3. もう一度 [DRUM KIT] キーを押すと、前に選択していたプレイモードに戻ります。



-1 +1



## パッドバンクの選択

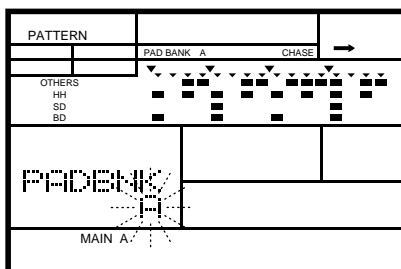
パッドバンクには、5つのドラムパッドバンクと1つのベースパッドバンクがあります。(パッドバンクは、ドラムパッドバンクとベースパッドバンクの切り替えになっています。)

### ドラムパッドバンクの選択

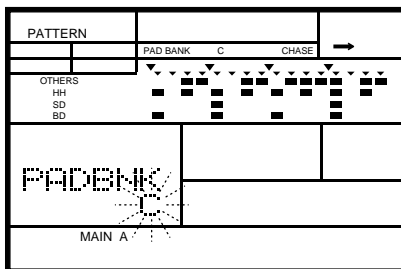
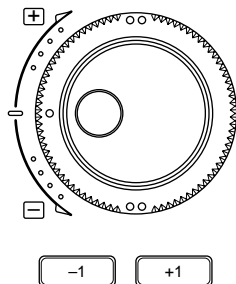
1組のドラムキットには、A~Eの5つのドラムパッドバンクがあり、各パッドバンクは、パネル上の12のドラムパッドで構成されます。つまり、1組のドラムキットは、5つのドラムパッドバンク×12ドラムパッド=60個のドラムやパーカッションボイス(パッドナンバー00~59)があるわけです。

PAD BANK

1. [PAD BANK] キーを押して、パッドバンクモードに入ります。ドラムパッドバンクのバンク設定(たとえば"A")が点滅します。



2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、ドラムパッドバンクを選択します。



104ページのドラムキットリストには、プリセットドラムキットの各パッドバンクへのボイスの割り当てが記載されています。ユーザードラムキットへのドラムボイスのアサインについては、72ページをご参照ください。

— NOTE —  
もう一度 [PAD BANK] キーを押すと、前に選択していたプレイモードに戻ります。

DRUM KIT

3. [DRUM KIT] キーを押して、ドラムキットモードに戻ります。
4. ジョグダイヤルを回して(または [+1] キーを押して)、使用するドラムキットを選択します。

いろいろなドラムキットを選んで、ドラムボイスをたたいてみましょう。

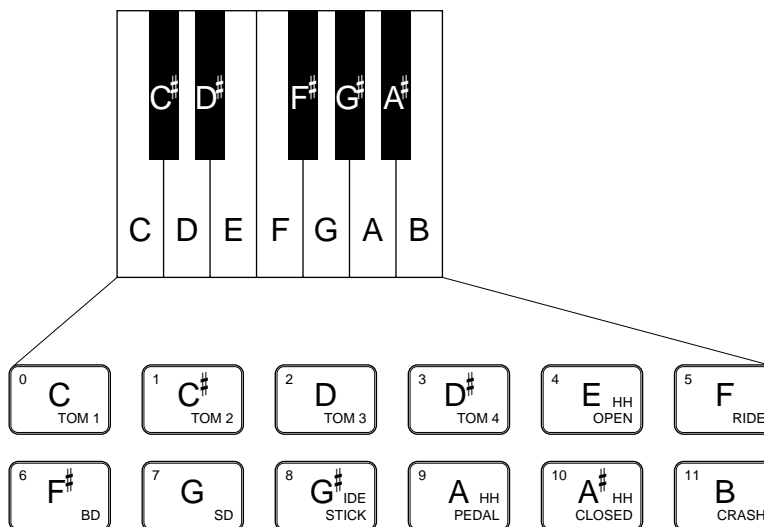
— NOTE —  
パターンはパッドナンバーを記憶しているため、ドラムキットのボイスのアサインを変更すると、各パターンのボイスも変更されます。



## ベースパッドバンクの選択

1組のドラムキットには、1つのベースパッドバンクがあり、ベースパッドバンクは、5オクターブ (パッドナンバー60~119) の音域で構成されています。アサインした1つのベースボイスを、5オクターブ分のドラムパッドで演奏することができます。

下記のイラストは、各ドラムパッドが一般的なキーボードの鍵盤のどのキーに対応するかを示しています。

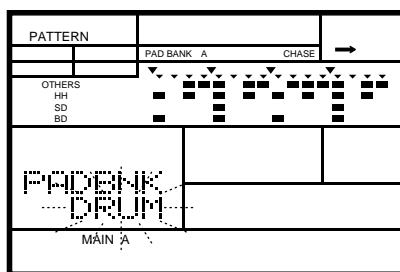


PAD BANK

PAGE -

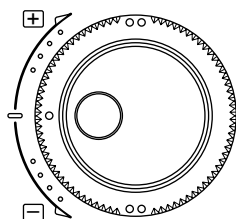
PAGE +

1. [PAD BANK] キーを押して、パッドバンクモードに入ります。
2. [PAGE+] キーを押して、ディスプレイに "DRUM" を表示させます。



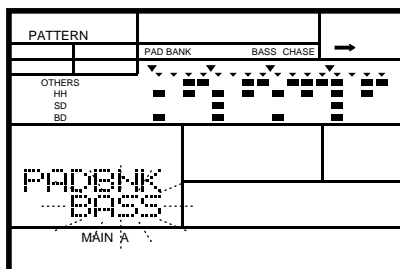
この表示を出すことで、ドラムパッドバンクとベースパッドバンクを切り替えることができますようになります。

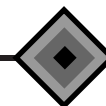
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1] キーを押して)、ドラムパッドバンクからベースパッドバンクに切り替えます。  
ディスプレイ上の "DRUM" 表示が "BASS" 表示に変わります。



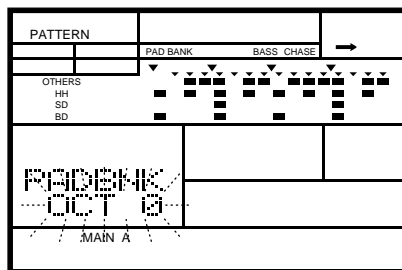
PAGE -

PAGE +

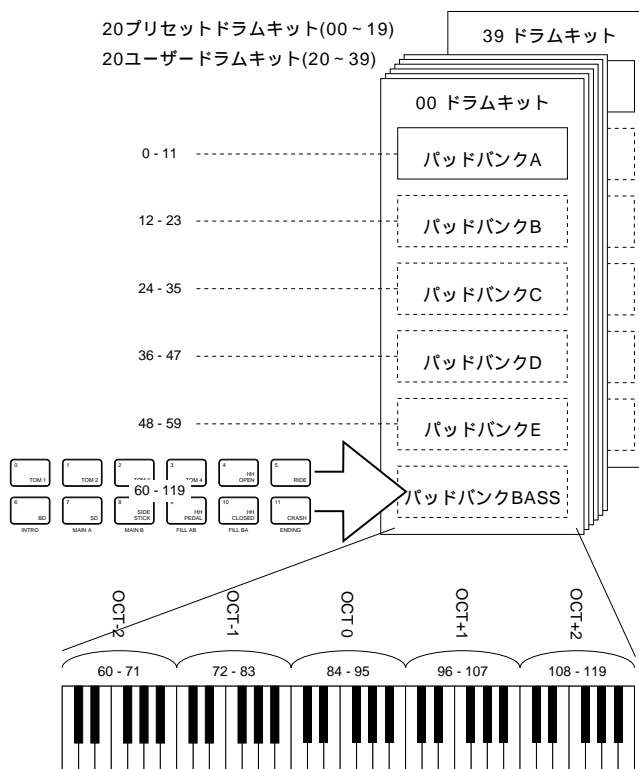




4. [PAGE-] キーを押して、オクターブ設定を表示させます。  
 現在選択されているオクターブ設定が点滅します。  
 ベースパッドバンクには、OCT-2～OCT+2の5オクターブの音域があります。



ベースボイスの各オクターブと鍵盤の関係は以下のイラストのとおりです。



5. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、使用するオクターブを選択します。

ベースパッドバンクには、どのボイスでもアサインすることができます。  
 ユーザードラムキットへのベースボイスのアサインについては、73ページをご参照ください。

— NOTE —

もう一度 [PAD BANK] キーを押すと、前に選択していたプレイモードに戻ります。

DRUM KIT

6. [DRUM KIT] キーを押して、ドラムキットモードに戻ります。  
 7. ジョグダイヤルを回して (または [+1] キーを押して)、使用するドラムキットを選択します。

いろいろなドラムキットを選んで、ベースボイスを演奏してみましょう。

# ユーザーパターンの録音

ナンバー50～99までのユーザーパターン(50個)に、オリジナルパターンを録音することができます。録音したパターンは、電源オフの状態でも、内部メモリーに記憶保存されます。ユーザーパターンの録音には、ステップレコーディングとリアルタイムレコーディングの2つの方法があります。

また、ナンバー100～149までのコンビネーションパターン(50個)に、プリセットパターンとユーザーパターンのトラックを組み合わせて、コンビネーションパターンを作成することができます。

## ステップレコーディングとリアルタイムレコーディング

両レコーディング方法には、それぞれの特長と使い方があります。

ステップレコーディングは、ドラムボイスを1音1音プログラムしていきます。つまり、五線譜に音符を書いていくようなものです。小節内の各ビートを演奏するベースドラムのように、正確さが要求され、音符の位置があらかじめ決められている音の入力に適しています。リアルタイムレコーディングは、実際に演奏しながら録音していきます。マルチトラックレコーダーに録音するようなものです。実際に演奏するわけですから、あなたのフィーリングをそのまま表現することができます。

どちらの方法を使用するかは、作成したいリズムのタイプや好みによります。また、この2つの方法を、交互に使い分けながら録音していくこともできます。つまり、ステップレコードで基本リズムのビートを録音した後、リアルタイムレコードでパーカッションのアクセントや装飾音を付加していくわけです。

### NOTE

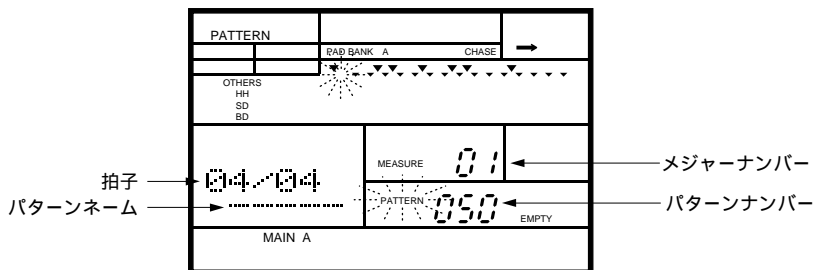
プリセットパターン(ナンバー000～049)に録音しようとする、ディスプレイに"PRESET"(プリセット)という表示が現れ、録音ができないことを表します。

## ステップレコーディング

ステップレコーディングは、1音ずつ順番にボイスを入力する方法で録音していきます。リアルタイムレコーディングとあわせて使用することができます。

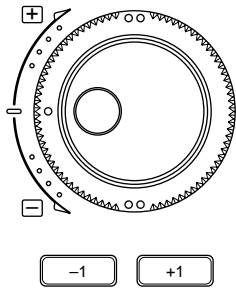
PATTERN

1. [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードに入ります。ディスプレイ上の "PATTERN" インディケーターが点滅して、パターンナンバーが選択可能であることを表します。



### NOTE

ディスプレイ上のインディケーター表示については、39ページをご参照ください。



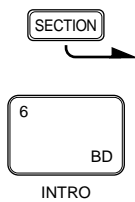
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、050~099の中から録音したいパターン番号を選択します。

パターン番号000~049はプリセットパターンです。録音することはできません。

パターン番号100~149はコンビネーションパターンです。コンビネーションパターンはプリセットパターンとユーザーパターンのトラックを組み合わせて録音します。コンビネーションパターンの録音については、37ページをご参照ください。

— CAUTION —

すでに録音済みのパターンに、誤って録音しないようご注意ください。データの入っていないパターンは、ディスプレイ上のパターン番号表示の右横に "EMPTY" (エンプティ=空) が表示されます。すでにデータが入っているパターンに録音したい場合は、あらかじめ不要な古いデータをクリア (消去) してください。データのクリアについては、51ページをご参照ください。



3. [SECTION] キーを押しながら、録音したいセクションに対応したドラムパッドを押して、セクションを選択します。(各セクションの名称は、下の列のドラムパッドに印刷されています。)

選択したセクションに対応するインディケーターがディスプレイ下段に表示されます。

— HINT —

録音中に、他のセクションを選択することができます。たとえば、パターンのイントロ部分を録音した後、すぐにメインセクションを選択し、そのままメインセクションの録音に入ることができるわけです。

パターンを選択した後、必要に応じて、録音に使用したいドラムキットやパッドバンクを選択します。

### ドラムキットの選択

[DRUM KIT] キーを押して、ドラムキットモードに入ります。ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、録音に使用するドラムキットを選択します。使用したいドラムキットが見つからない場合は、ユーザードラムキットで、オリジナルのドラムキットを作成することもできます。詳細は72ページをご参照ください。



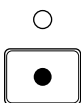
### パッドバンクの選択

[PAD BANK] キーを押して、パッドバンクモードに入ります。ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、録音に使用するパッドバンクを選択します。5つのドラムパッドバンクと1つのベースパッドバンクの中からバンクを選択します。

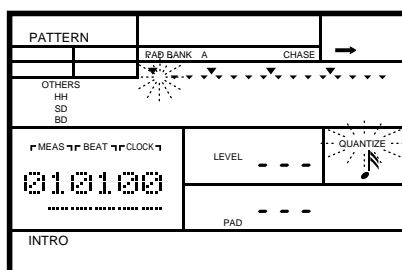


— NOTE —

録音に使用したドラムキットは記憶されます。チェイス機能 (86ページ) をオンにすると、パターン演奏時に録音に使用したドラムキットでパターンが演奏されます。

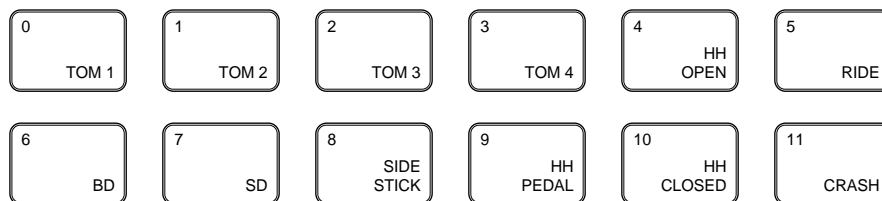


4. レコードキーを押して、パターンレコードモードに入ります。  
レコードキー上の赤色LEDが点灯します。  
"QUANTIZE" インディケーターと現在の録音位置を表す " " インディケーターが点滅します。



— NOTE —  
クオンタイズ(分解能)は工場出荷時16分音符に設定されています。クオンタイズの値は、パターンの録音中、いつでも変更することができます。詳細は40ページをご参照ください。  
メーター(拍子)の初期設定は4/4、メジャー(小節)数の初期設定は2です。これらの設定も変更することができますが、録音開始後は設定変更できなくなります。これらの設定は、必ず録音を開始する前に行ってください。詳細は43ページをご参照ください。

5. ドラムパッドをたたいて、パターンの録音を開始します。



パッドを強くたたけばたくほど、大きな音量で録音されます。

— NOTE —  
各パッドには、1つずつボイスがアサインされています。アサインされているボイスは、ドラムキットやパッドバンクによって異なります。  
また、録音したボイスは4つのトラックのいずれかにアサインされます。バスドラムはBDトラックに、スネアドラムはSDトラックに、ハイハット、ライド、カップはHHトラックに、その他のボイスはOTHERSトラックに、それぞれアサインされます。  
パターンレコードモードでは、トラックをミュートすることはできません。

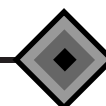
パッドをたたくたびに、たたいたパッドのボイスが録音されます。

たたいたボイスに対応したトラックの "■" インディケーターが点灯し、" " インディケーターが次の入力位置に進みます。( " " インディケーターの進み方はクオンタイズの設定によって異なります。) 同時に、MEASURE/BEAT/CLOCK (メジャー/ビート/クロック) 表示も進みます。詳細については、39ページをご参照ください。

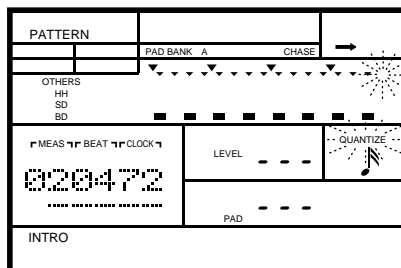
AUDITION

— HINT —  
実際に録音する前に、それぞれのパッドにアサインされたボイスを聞いて確認することができます。  
[AUDITION] キーを押しながらドラムパッドをたたってください。





6. (入力位置をスキップする場合は) [▶▶] キーを押して、次の入力位置を指定します。パターン中の現在位置を示す " " インディケーターが、1つ進みます。



入力するのを忘れて先に進んだ場合は、[◀◀] キーを押して入力位置を戻し、入力し直すことができます。

7. 上記の5.と6.の操作を繰り返して、パターンを完成させます。

2小節のメジャーの最後の入力が完了すると、メジャーの先頭へ戻ります。バスドラムの録音を終えた後に、次はスネア、その次はハイハットというように、重ねて録音することができます。

— NOTE —

録音後の [◀◀]/[▶▶] キーを使った " " インディケーターの動き方については、39ページの説明をご参照ください。

8. もう一度レコードキーを押して、録音を終了します。レコードキー上の赤色LEDが消え、RY20はパターンプレイモードに戻ります。

— NOTE —

長くて複雑なパターンを録音したときは、データの処理に多少時間がかかることがあります。この場合、ディスプレイ上に "PLEASE WAIT" (少しお待ちください) のメッセージが表示されます。

— IMPORTANT —

録音したデータの量によっては、すべてのパターンナンバーに録音することができない場合があります。録音中にメモリーがなくなった場合、"MEMORY FULL" (メモリーがいっぱいです) のメッセージがディスプレイに表示されます。このメッセージが表示された場合は、不要なパターンをクリアしてください。(パターンクリア機能については51ページをご参照ください。) ヤマハMIDIデータファイラー-MDF2などを使って、重要なデータは外部機器に保存されることをお勧めします。

— CAUTION —

パターンの録音中に、RY20の電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

— HINT —

プリセットパターンを少しだけ変えたいような場合は、プリセットパターンをユーザーパターンにコピーしてエディットします。パターンコピー機能の詳細については、52ページをご参照ください。



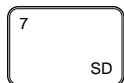
# パターンを録音してみよう

ここで、代表的な8ビートのパターンを、ステップレコーディングで実際に録音してみましょう。

PATTERN

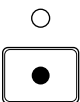
1. [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードに入ります。
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、050~099の中から録音したいパターンナンバーを選択します。
3. [SECTION] キーを押しながら、録音したいセクションに対応したドラムパッドを押して、セクションを選択します。ここでは、"MAIN A" を選択します。  
"MAIN A" がディスプレイ下段に表示されます。

SECTION



MAIN A

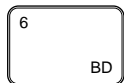
\* ドラムキットやパッドバンクは工場出荷時の設定に戻します。(ドラムキットはナンバー00で、パッドバンクはAにします。)  
\* 拍子や小節数は初期設定のままです。(4/4拍子で、2小節です。)



4. レコードキーを押して、パターンレコードモードに入ります。  
"QUANTIZE" インディケータと現在の録音位置を表す " " インディケータが点滅します。
5. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クオンタイズ値の8分音符 ( ) を選択します。

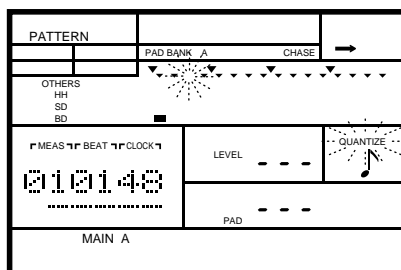
## 8ビート

6. まず、リズム構成の基本であるバスドラムを入力します。

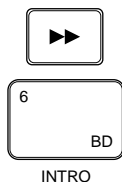
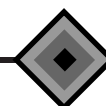


INTRO

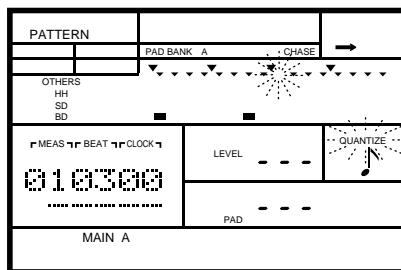
- 6.1 ドラムパッドの [6 BD] をたたきます。  
"BD" (バスドラム) トラックの "■" インディケータが点灯し、" " インディケータが、入力した8分音符分だけ進みます。



- 6.2 [▶▶] キーを2回押して、次の入力位置に進みます。



- 6.3 6.1と同じ強さで、ドラムパッドの [6 BD] をたたきます。  
" " インディケータは、3拍目に進みます。

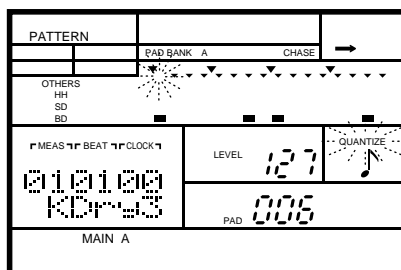


- 6.4 続けてドラムパッドの [6 BD] をたたきます。

- 6.5 [▶▶] キーを2回押して、次の入力位置に進みます。

- 6.6 もう一度ドラムパッドの [6 BD] をたたきます。  
これで1小節目のバスドラムが入力できました。" " インディケータが2小節目の先頭に進みます。(MEAS/BEAT/CLOCKは020100と表示されます。)

- 6.7 上記の操作を繰り返して、バスドラムのトラックを完成させます。  
2小節のバスドラムの入力が終わると、ディスプレイは以下のように表示されます。



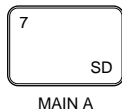
— NOTE —  
間違えて入力した場合は、[◀◀] キーを押して間違えて入力した位置に戻り、[DELETE/CLEAR] キーを押しながら、間違えて入力したドラムパッドを押してください。間違えて入力した音をデリート (削除) することができます。  
詳細については、「作成したパターンのエディット」(41ページ) や「ボイスのデリート」(42ページ) をご参照ください。

7. 次にスネアを入力します。

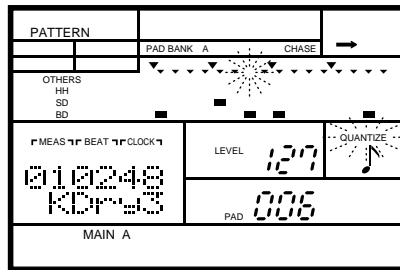


- 7.1 [◀◀] トップキーを押して、入力位置を小節の先頭に戻します。  
" " インディケータが先頭にあることを確認してください。

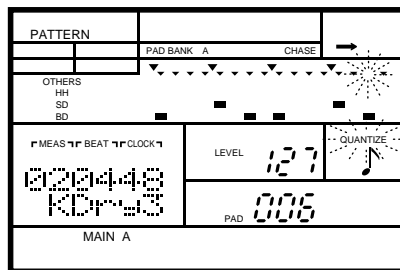
- 7.2 [▶▶] キーを2回押してスネアの入力位置に進みます。

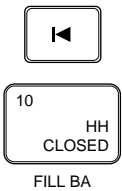


- 7.3 ドラムパッドの [7 SD] をたたきます。  
"SD" (スネアドラム) トラックの "■" インディケーターが点灯し、" " インディケーターが、入力した8分音符分だけ進みます。

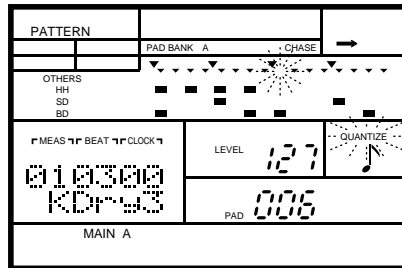


- 7.4 [▶▶] キーを3回押して、次の入力位置に進みます。
- 7.5 7.3と同じ強さで、ドラムパッドの [7 SD] をたたきます。
- 7.6 [▶▶] キーを3回押して次のスネアの入力位置に進みます。  
これで1小節目のスネアドラムが入力できました。" " インディケーターは2小節目の2拍目の先頭に進みます。(MEAS/BEAT/CLOCKは020200と表示されます。)
- 7.7 7.3と同じ強さで、ドラムパッドの [7SD] をたたきます。
- 7.8 [▶▶] キーを3回押して、次の入力位置 (MEAS/BEAT/CLOCK=020400) に進みます。
- 7.9 7.3と同じ強さで、ドラムパッドの [7 SD] をたたきます。  
これでスネアドラムの入力ことができました。ディスプレイは以下のように表示されます。

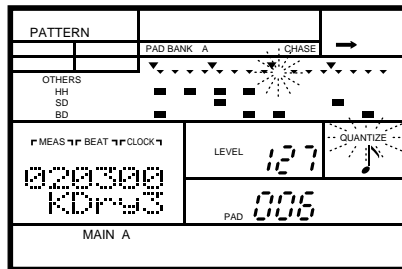




8. 最後にハイハットを入力します。  
ハイハットの入力では、[▶▶] キーは使いません。すべてのタイミングで入力します。ただし、「弱、弱、強、弱」とたたいてアクセントをつけてください。また、最後だけ、別のタイプのハイハットを使用します。
- 8.1 [◀◀] トップキーを押して、入力位置を小節の先頭に戻します。  
" " インディケーターが先頭にあることを確認してください。
- 8.2 ドラムパッドの [10 HH CLOSED] を「弱、弱、強、弱」と4回続けてたたきます。  
"HH" (ハイハット) トラックの "■" インディケーターが点灯し、" " インディケーターが、3拍目の先頭まで進みます。

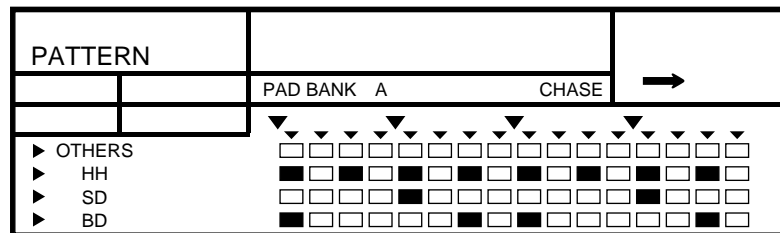


- 8.3 8.2の操作を2回繰り返します。  
" " インディケーターは、2小節目の3拍目の先頭まで進みます。



- 8.4 ドラムパッドの [10 HH CLOSED] を「弱、弱、強」と3回たたいた後、最後のハイハットであるドラムパッド [4 HH OPEN] を強くたたきます。  
これで、8ビートのパターンが完成しました。

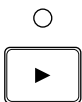
正しく入力された場合、ディスプレイ上のトラック表示は以下のようになります。



9. レコードキーを押して、録音を終了します。  
レコードキー上の赤色LEDが消え、RY20はパターンプレイモードに戻ります。
10. プレイキーを押して、録音したパターンを聞いてみましょう。

— NOTE —

録音したボイスに音のばらつきがある場合、それぞれのパッドのボリュームレベルをエディットして均一にすることができます。また、別のボイスに変更することもできます。詳細については、「作成したパターンのエディット」(41ページ)をご参照ください。





## 16ビートのドラム譜例

下記のドラム譜を使って、16ビートも録音してみましょう。  
この場合は、クオンタイズを16分音符にします。

クローズドHH (強く) > (強く) > (強く) > (強く) オープンHH

ハイハット (HH) .....  
スネアドラム (SD) .....  
バスドラム (BD) .....

OTHERS  
HH  
SD  
BD

バスドラムのバリエーションも試してみましょう。

クローズドHH (強く) > (強く) > (強く) > (強く) オープンHH

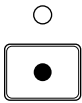
ハイハット (HH) .....  
スネアドラム (SD) .....  
バスドラム バリエーション .....

OTHERS  
HH  
SD  
BD

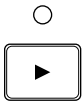
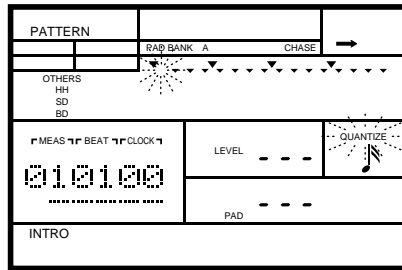


# リアルタイムレコーディング

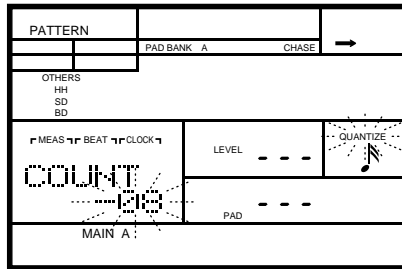
リアルタイムレコーディングは、ドラムパッドを実際に演奏しながらパターンの録音を行うものです。ステップレコーディングとあわせて使用することができます。



1. (録音を行うパターン/セクションを選択した後)レコードキーを押して、パターンレコードモードに入ります。  
"QUANTIZE" インディケータと現在の録音位置を表す " " インディケータが点滅します。

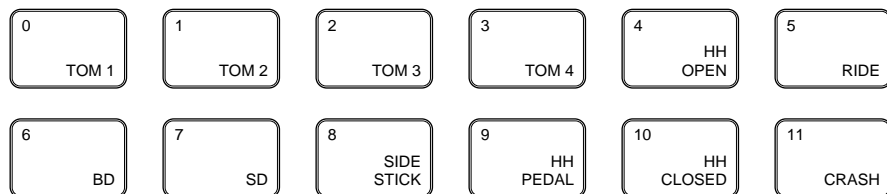


2. プレイキーを押して、リアルタイムレコーディングを開始します。  
プレイキー上の緑色LEDがテンポに合わせて点滅します。  
録音が始まる前に、クリック音による2小節のカウントが入ります。ディスプレイ上にも-8~-1のカウントダウンが表示されます。



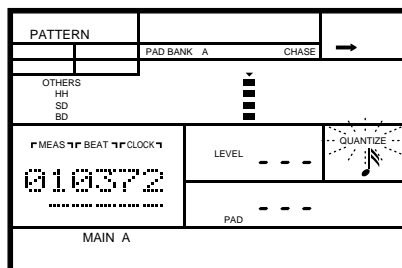
— NOTE —  
クリック音のボリュームレベルとクオンタイズを調整することができます。詳細は44ページをご参照ください。

3. クリック音にあわせ、ドラムパッドをたたいて演奏します。  
リアルタイムレコーディング中は、クリック音が鳴り続けます。





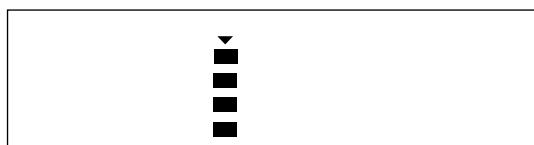
ドラムパッドをたたくと、ドラムパッドに対応したボイスレベルメーターがディスプレイ上に表示されます。ボイスレベルメーターは、ドラムパッドをたたいた強さに応じて表示されます。



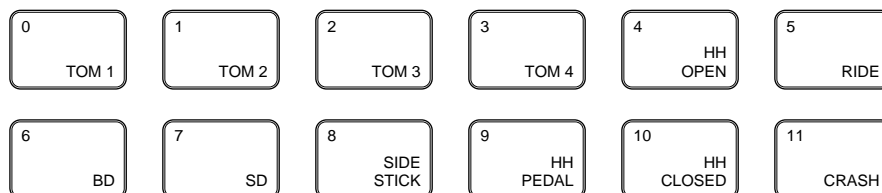
6  
BD  
INTRO

## ボイスレベルメーター

各ドラムパッドは、ディスプレイ上のボイスレベルメーターに対応しています。[6-BD]パッドをたたいた場合を例にとると、以下のようになります。

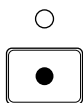


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	—	ドラムパッドバンクA
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	—	ドラムパッドバンクB
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	—	ドラムパッドバンクC
36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	—	ドラムパッドバンクD
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	—	ドラムパッドバンクE
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	—	ベースパッドバンク-2オクターブ
72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	—	ベースパッドバンク-1オクターブ
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	—	ベースパッドバンク0オクターブ
96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	—	ベースパッドバンク+1オクターブ
108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	—	ベースパッドバンク+2オクターブ



リアルタイムレコーディング中にパターン最後のメジャー（小節）の録音が終わると、パターンは自動的に先頭に戻り、繰り返します。同時に、すでに録音したドラムボイスが自動的に演奏されます。

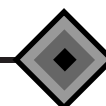
クリック音や録音済みのボイスにあわせながら、次々にドラムやパーカッションボイスを演奏していき、パターンを完成させましょう。



4. ストップキーを押して、リアルタイムレコーディングを終了します。プレイキー上の緑色LEDが消え、ステップレコードモードに戻ります。

5. レコードキーを押して、録音を終了します。レコードキー上の赤色LEDが消え、RY20はパターンプレイモードに戻ります。





## コンビネーションパターン

RY20のユニークな機能として、コンビネーションパターンの作成があります。コンビネーションパターンは、プリセットパターンと録音済みのユーザーパターンのトラックを組み合わせ、新しいパターンを作成します。コンビネーションパターンは100～149の50パターンです。

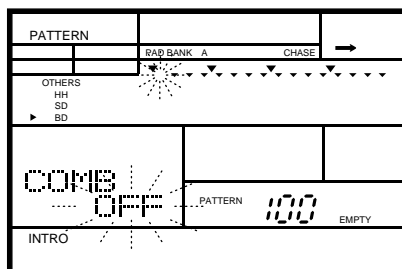
1. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、100～149の中から録音したいパターン番号を選択します。

### — NOTE —

まだ録音していないコンビネーションパターンやユーザーパターンは、パターン番号の右下に "EMPTY" (エンプティ = 空) が表示されます。

2. [SECTION] キーを押しながら、録音したいセクションに対応したドラムパッドを押して、セクションを選択します。

3. レコードキーを押して、パターンレコードモードに入ります。レコードキーの上の赤色LEDが点灯します。ディスプレイに "COMB" (コンビネーション) が表示され、その下のパターン番号表示箇所に "OFF" が点滅を開始します。



また、ディスプレイ左上の "BD" (バスドラム) インディケータの左に "▶" が表示され、"BD" トラックが選択されていることを示します。"TRACK SELECT/MUTE" (トラックセレクト/ミュート) キーを押して、ほかのトラックを選択することができます。(一度に複数のトラックを選択することはできません。)

### — NOTE —

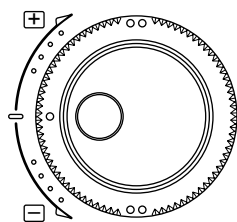
ユーザーパターン同様、コンビネーションパターンもメーター (拍子) とメジャー数を設定することができます。また、コンビネーションパターンと録音に使用するパターンのメーターやメジャー数が異なっても、録音に使用することができます。コンビネーションパターンより短いパターンは、パターンを繰り返してコンビネーションパターンの長さに、またコンビネーションパターンより長いパターンは、短く切り詰められます。メーターやメジャー数の設定については、43ページをご参照ください。

4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、"BD" トラックに使用するパターンを選択します。

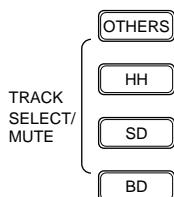
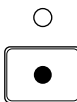
"COMB" 表示の下のパターン番号が変わります。

使用できるパターン番号は、000～099です。000～049はプリセットパターン、050～099はユーザーパターンです。

5. "TRACK SELECT/MUTE" キーを押して、ほかのトラックを選択します。パターン番号表示が "OFF" に変わります。



SECTION





- 上記4.と5.の操作を繰り返して4つのトラックを組み合わせて、パターンを完成させます。  
一度選択したトラックをほかのパターンのトラックに変更することもできます。
- レコードキーを押して、録音を終了します。  
レコードキー上の赤色LEDが消え、RY20はパターンプレイモードに戻ります。

### 同時発音数について

RY20の最大同時発音数は28音です。この最大同時発音数を超えて録音することは可能ですが、演奏時に同時発音数28音を超えると、音が途切れたり発音されなかったりする場合があります。

ボイスの中には2つ以上のエレメント (1キーに対する発音数) を使用しているものがあります。パターンに複数のエレメントを持つボイスが使用されていると、同時発音数は、28音よりも少なくなります。エレメント数については、106ページのボイスリストをご参照ください。

### データのバックアップ

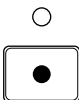
万一の事故に備え、大切なデータはヤマハMIDIデータファイラーMDF2などの外部機器に保存されることをお勧めします。  
詳細については、102ページをご参照ください。

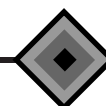
## パターンレコードモードのディスプレイ表示

レコードモードでは、パターンの録音やエディットに役立ついろいろな機能がディスプレイに表示されます。

PATTERN

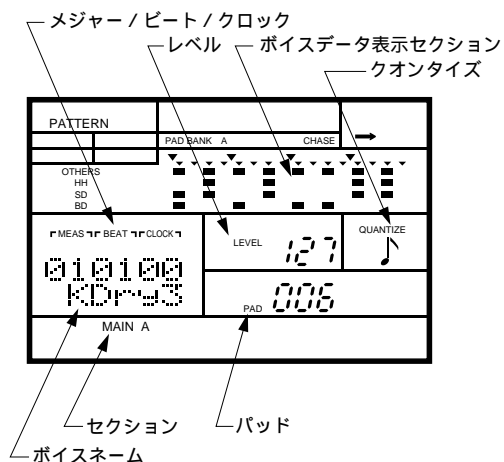
- [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードに入ります。
- ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、50 ~ 149の中から録音/エディットしたいパターンナンバーを選択します。
- レコードキーを押して、パターンレコードモードに入ります。  
レコードキーの上の赤色LEDが点灯します。





## パターンレコードモードのディスプレイ

パターンレコードモードでは、ディスプレイは以下のように表示されます。



"MEAS/BEAT/CLOCK" (メジャー/ビート/クロック) は、パターンの中の現在の位置を示します。

"MEAS/BEAT/CLOCK" で現在の録音の位置を確認することができます。

"LEVEL" (レベル) は、現在の位置に入力されているパッドの録音レベルを示します。なにも録音されていない場合 (最初) は "---" が表示されます。録音した後に、ステップレコーディングで、録音レベルを変更することができます。

ボイスデータ表示セクションには、入力されたボイスのデータが (各ボイスに対応するトラックの位置に) "■" インディケーターで表示されます。詳細については、40ページをご参照ください。

"QUANTIZE" (クオンタイズ) は、現在のクオンタイズ設定を示します。詳細については、40ページをご参照ください。

ボイスネームには、入力されたパッドにアサインされているボイス名が表示されます。なにも録音されていない場合は、"-----" が表示されます。

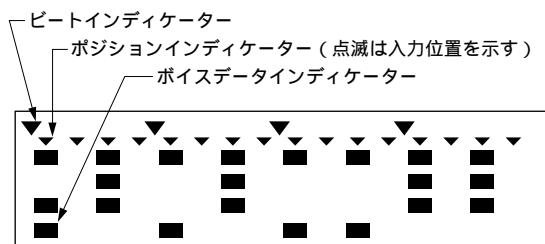
セクションは、現在選択されているセクション名を示します。

"PAD" (パッド) は、現在の位置に入力されているパッドナンバーを示します。なにも録音されていない場合は、 "---" が表示されます。録音した後に、ステップレコーディングで、パッド (ボイス) を変更することができます。



## ボイスデータ表示セクション

LCDディスプレイの中で、ボイスデータを表示するセクションです。



" " **ビートインディケーター**は、1メジャー (小節) を4分音符単位で分割して表示します。メーター (拍子) の設定によってビート数が変化します。

" " **ポジションインディケーター**は、パターンの中の現在の入力位置 (ポジション) を点滅表示します。選択されるクオンタイズの設定によって、ボイスデータの入力可能な位置数が変化します。ポジションインディケーターは、最大で8分音符単位で移動します。

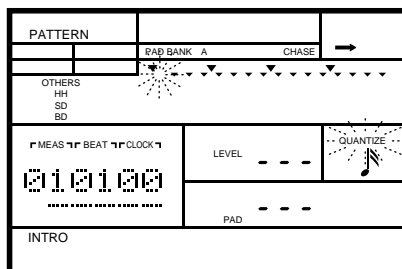
**ボイスデータインディケーター**は、入力されたボイスのデータを "■" で表示します。4段のボイスデータインディケーターは、ディスプレイ左の "OTHERS"、"HH"、"SD"、"BD" の4つのトラックに対応し、入力されたボイスはボイスのグループごとに表示されます。

## クオンタイズの設定

クオンタイズ (分解能) 機能を使って、ボイスデータを録音するときのタイミングのずれを補正することができます。タイミングのずれを、指定したビートを基準として自動調整するため、音のばらつきのないタイトな録音が可能になります。パターンレコードモードで、いつでもクオンタイズの値を変更することができます。

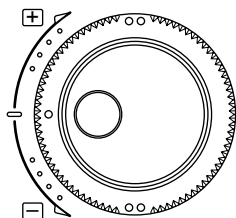


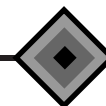
1. [◀]/[▶] カーソルキーを押して、カーソルを "QUANTIZE" に合わせます。"QUANTIZE" が点滅して、現在カーソルが "QUANTIZE" の位置にあることを示します。(レコードモードに入ったときは、必ず "QUANTIZE" が選ばれています。)



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クオンタイズの設定を変更します。

RY20には、7段階のクオンタイズのレベルがあります。クオンタイズの最も粗いレベルは、8分音符の分解能です。また、最もきめの細かいレベルは、クオンタイズをOFFとした96分の分解能となります。





クオンタイズの初期設定は16分音符です。

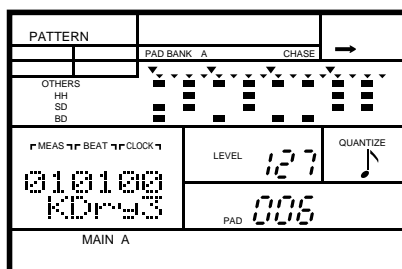
♪ = 8分音符、♪<sub>3</sub> = 8分三連音符、♪ = 16分音符、♪<sub>3</sub> = 16分三連音符、  
♪ = 32分音符、♪<sub>3</sub> = 32分三連音符、OFF = 96 分

## 作成したパターンのエディット

パターンを録音した後も、パターンレコードモード (ステップレコーディング) に入ってデータを変更することができます。



1. [◀]/[▶] キーを押して、ポジションインディケータを、変更したいボイスデータの位置に合わせます。  
ボイスデータが入力されている位置では、"LEVEL" にボイスデータの録音レベルと "PAD" に録音されたパッドナンバーが表示されます。



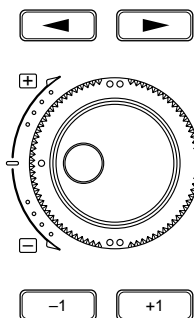
ボイスデータインディケータの同じ列や1つの "■" ボイスデータインディケータの位置に複数のデータがあるときは、[◀]/[▶] キーを押すたびに、録音した順番に従って、ボイスデータが選択されます。(パッドナンバーで現在選択されているボイスデータを確認することができます。)

### — NOTE —

クオンタイズの設定によって、ポジションインディケータの進み方が異なります。

### — NOTE —

[▶] トップキーを押して、パターンの先頭にポジションインディケータを戻すことができます。



2. [◀] カーソルキーを押して、カーソルを "LEVEL" に合わせます。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドの録音レベルを変更します。  
録音したときの音量を修正することができます。  
レンジ：003 ~ 127 (4単位で変ります)
4. [◀] カーソルキーを押して、カーソルを "PAD" に合わせます。
5. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッド (ボイス) を変更します。  
録音した後で、作成したパターンの雰囲気を変えたい場合など、この方法でボイスを変更することができます。

### — NOTE —

上記1.の代りに、[◀] カーソルキーを使ってカーソルを "MEAS/BEAT/CLOCK" に合わせた後、ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して) ポジションインディケータを移動することもできます。

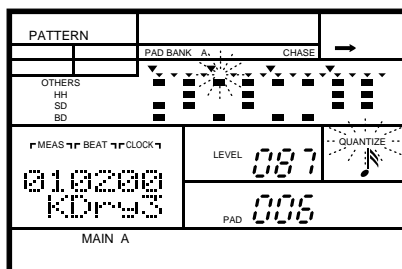
[▶] カーソルキーを押すと、カーソルは逆方向に移動します。



## ボイスのデリート (削除)

録音中に誤って入力したボイスや録音済みのパターンの中の不要なボイスをデリート(削除)することができます。

1. [◀◀]/[▶▶] キーを押して、ポジションインディケーターを、デリートしたいボイスデータ位置に合わせます。



デリートには以下の2つの方法があります。

- 2.1 [DELETE/CLEAR] キーを押しながら、デリートしたいボイスデータのドラムパッドを押します。  
同じ位置に同じボイスが入力されている場合、すべての同じボイスがデリートされます。
- 2.2 [DELETE/CLEAR] キーを押しながら、[ENTER] キーを押します。  
選択した1音だけがデリートされます。

### — NOTE —

[DELETE/CLEAR] キーを押している間、ディスプレイの左上に "DEL" インディケーターが表示されます。  
[DELETE/CLEAR] キーを放せば、デリートはキャンセルされます。

## テンポの設定

新しく作成するパターンのテンポ設定を行います。

1. [TEMPO] キーを押します。  
ディスプレイ中央の "MEASURE" インディケーターが "TEMPO" に変わります。  
"TEMPO" インディケーターが点滅し、テンポの設定が変更可能であることを示します。
2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、テンポを調整します。  
  
テンポは40 ~ 250の間で設定できます。
3. [PATTERN] キーを押して、パターンレコードモードに戻ります。

### — NOTE —

[TEMPO] キーをもう一度押してパターンレコードモードに戻ることもできます。

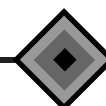


DELETE/ CLEAR

ENTER

TEMPO

PATTERN

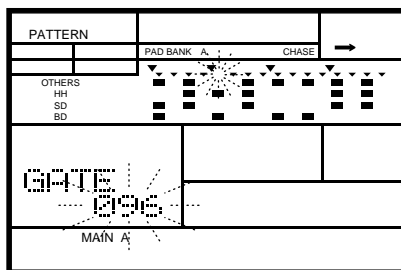


## ゲートタイム

ゲートタイムは、音の長さを調整します。主にノートドリブンのボイスに使用します。ノートドリブンについては84ページをご参照ください。

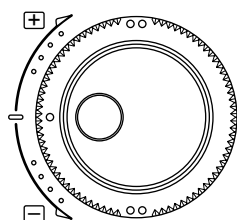
PAGE - PAGE +

1. パターンレコードモード(ステップレコーディング)で、[PAGE+] キーを押して、ゲートタイム設定のページに入ります。  
ディスプレイに "GATE" と現在のゲートタイム値が点滅します。



2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、ゲートタイム値を設定します。  
レンジ : 004 ~ 508 (4単位で変わります)

設定したゲートタイム値は、現在選択されているボイスデータ位置にだけ有効です。パターンのほかの位置のゲートタイムを変更したい場合は、[PAGE-] キーを押してパターンレコードモードのメインページに戻ってデータ位置を選び直してください。



-1 +1

### NOTE

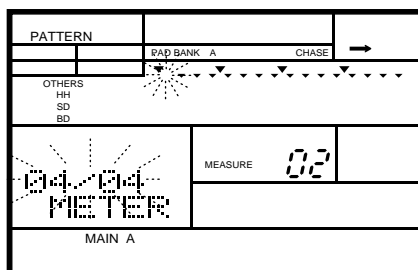
指定した位置になにもデータが入っていない場合は、"---" が表示されます。

## メーター (拍子 とメジャー数) の変更

パターンを録音する前に、あらかじめ拍子とメジャーを設定することができます。

PAGE - PAGE +

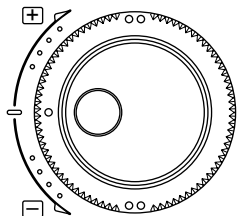
1. [PAGE+] キーを(2回)押して、メーター設定のページに入ります。  
ディスプレイに "METER" と "MEASURE" が表示され、現在選ばれている拍子が点滅します。





PATTERN

PAGE- PAGE+



-1 +1



2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、拍子を変更します。  
拍子の初期設定は4/4です。  
レンジ：1/4 ~ 8/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 32/16

— NOTE

拍子の設定を変更すると、ボイスデータ表示セクションのビート数が変わります。

3. [▶] カーソルキーを押して、カーソルを "MEASURE" に移動します。
4. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、メジャー(小節)数を変更します。  
メジャーの初期設定は02です。最長で、16小節の長さのパターンまでつくることができます。  
レンジ：01 ~ 16

— NOTE

すでにデータが入っているパターンのメーターとメジャーは、変更することができません。これらの値を変更しようとする、"NOT EMPTY" (データが入っています)のメッセージが表示されます。

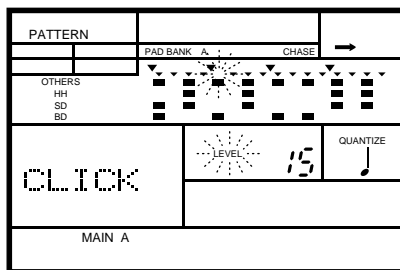
5. [PAGE-] キーを押すか [PATTERN] キーを押して、メインページに戻ります。

## クリックの調整

RY20には、リアルタイムレコーディングを開始するガイドとして、クリック音による2小節のカウント機能がついています。また、録音中もクリック音は鳴り続けますので、リアルタイムレコーディングのガイドとして活用することができます。

このクリック音のボリュームレベルとクオンタイズは、いつでも変更することができます。

1. [PAGE+] キーを(3回)押して、クリック音設定のページに入ります。  
"LEVEL" インディケータが点滅表示されます。



2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、ボリュームレベルを設定します。

ボリュームレベルの初期設定は15です。レンジ：00 ~ 15

— NOTE

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、レベルは00になります。

3. [▶] カーソルキーを押して、カーソルをクオンタイズに移動します。





4. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、クオンタイズの値を変更します。

クオンタイズの初期設定は4分音符です。

レンジ：♪ = 4分音符、♪ = 8分音符、♪<sub>3</sub> = 8分三連音符、♪ = 16分音符、  
♪<sub>3</sub> = 16分三連音符

PATTERN

5. [PAGE-] キーを押すか [PATTERN] キーを押して、メインページに戻ります。

---

— NOTE —

クリック音の設定は、ソングレコードモードと共通です。ここでボリュームレベルやクオンタイズを変更すると、ソングレコードモードでのクリック音の設定も同時に変更されます。

---

# パターンプレイモードのその他の機能

パターンプレイモードには、パターンの演奏に役立ついろいろな機能があります。

## スイング

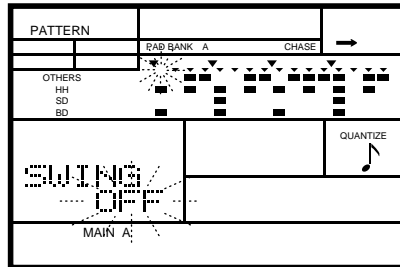
スイングは、通常のリズムを弾んだリズムにします。偶数位置にある8分音符や16分音符の演奏タイミングをわずかにずらすことで、「演奏のノリ」を出すものです。スイングは、パターンプレイモード時に、パターンごとに設定することができます。

PATTERN

PAGE -

PAGE +

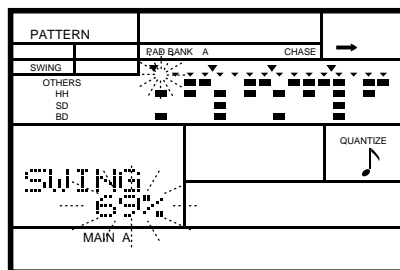
1. [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードに入ります。
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、スイングを設定したいパターンナンバーを選択します。
3. [PAGE+] キーを押して、スイング設定のページに入ります。ディスプレイに現在の "SWING" の設定値 ("OFF") が点滅表示されます。



4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、スイングを設定します。

### NOTE

スイングを設定すると、ディスプレイ左上に "SWING" インディケータが表示されます。スイング機能が設定されている場合は、パターンごとにこのインディケータが表示されます。



レンジ : 51 ~ 99%、OFF

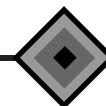
"OFF" が選ばれていると、スイングはかかりません。



5. [▶] カーソルキーを押して、カーソルをクオンタイズに合わせます。
6. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クオンタイズの設定を♪から選択します。クオンタイズのデフォルトの設定は8分音符です。

### NOTE

すべてのパラメータは、[+1]/[-1] キーを同時に押すと、一度に初期設定値に戻ります。



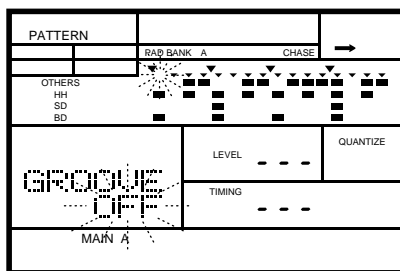
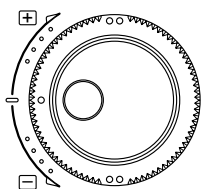
PATTERN

7. [PATTERN] キーまたは [PAGE-] キーを押してパターンプレイモードのメインページに戻ります。

## グループ

グループは、パターンのペロシティ、タイミング、クオンタイズの値を変更することにより、人間味のあるリズムを作り出します。設定は、各パターンごとに行います。RY20がパターンプレイモードで、停止中または再生中であれば、いつでもグループの設定を変更することができます。

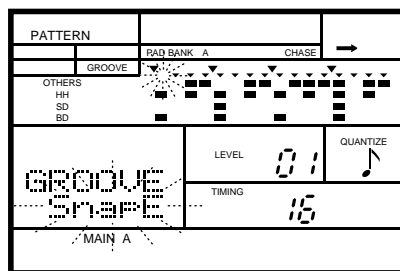
1. (パターンプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、グループを設定したいパターンナンバーを選択します。
2. [PAGE+] キーを (2回) 押して、グループ設定のページに入ります。ディスプレイに現在のグループのタイプ ("OFF") が点滅表示されます。



3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、グループを設定します。

### — NOTE —

グループを設定すると、ディスプレイ左上に "GROOVE" インディケータが表示されます。グループ機能が設定されている場合は、パターンごとにこのインディケータが表示されます。



"OFF" が選ばれていると、グループはかかりません。グループの設定は、以下の14種類です：

- HevyE (Heavy Even) 各拍のペロシティを強調し、他のタイミングは弱くします。偶数拍を少し遅らせます。
- Hevy2 (Heavy 2nd) 各拍のペロシティを強調し、他のタイミングは弱くします。2拍目を少し遅らせます。
- Hevy4 (Heavy 4th) 各拍のペロシティを強調し、他のタイミングは弱くします。4拍目を少し遅らせます。



- SnapE (Snap Even) 偶数拍にスネアがある場合、8分音符、付点8分音符、または2分三連音符分だけ間隔をおいてスネアを繰り返します。2拍目にある音はすべてタイミングを早めて演奏されます。
- Snap2 (Snap 2nd) 2拍目にスネアがある場合、8分音符、付点8分音符、または2分三連音符分だけ間隔をおいてスネアを繰り返します。偶数拍にある音はすべてタイミングを早めて演奏されます。
- Snap4 (Snap 4th) 4拍目にスネアがある場合、8分音符、付点8分音符、または2分三連音符分だけ間隔をおいてスネアを繰り返します。4拍目にある音はすべてタイミングを早めて演奏されます。
- Snp2V (Snap 2nd & Velocity Change) 8分音符、8分三連音符や16分音符の表のハイハット、ライド、カップやパーカッションのベロシティを強調し、裏は弱くします。2拍目にスネアがある場合、8分音符、付点8分音符、または2分三連音符分だけ間隔をおいてスネアを繰り返します。
- OfBtE (Off Beat & Even Delay) 8分音符、8分三連音符や16分音符の表のハイハット、ライド、カップやパーカッションのベロシティを弱め、裏は強調します。偶数拍を少し遅らせます。
- OfBt2 (Off Beat & 2nd Delay) 8分音符、8分三連音符や16分音符の表のハイハット、ライド、カップやパーカッションのベロシティを弱め、裏は強調します。2拍目を少し遅らせます。
- OfBt4 (Off Beat & 4th Delay) 8分音符、8分三連音符や16分音符の表のハイハット、ライド、カップやパーカッションのベロシティを弱め、裏は強調します。4拍目を少し遅らせます。
- TrpID (Triplet Delay) 8分三連音符の表のハイハット、ライド、カップやパーカッションのベロシティを強調し、裏は弱くします。三連符の裏の音を少し遅らせます。
- TrpIA (Triplet Advance) 8分三連音符の表のハイハット、ライド、カップやパーカッションのベロシティを強調し、裏は弱くします。三連符の裏の音を少し早めて演奏します。
- Loose 同一タイミングに複数の音がある場合、演奏を少し遅らせます。
- Squez (Squeeze) 4分音符の前半部のタイミングを早め、後半部のタイミングを少し遅らせます。

グループには、"LEVEL" (レベル)、"TIMING" (タイミング)、"QUANTIZE" (クオンタイズ) という3つのパラメーターがありますが、設定できるパラメーターはグループの種類によって異なります。

すべてのパラメータは、[+1]/[-1] キーを同時に押すと、一度に初期設定値に戻ります。



4. [▶] カーソルキーを押して、点滅を "LEVEL" に移動します。
5. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、レベルの設定を変更をします。  
レンジ：01 (最小) ~ 16 (最大)

— NOTE —

レベルが設定できないグループでは、レベルの設定値が "---" で表示されます。

6. [▶] カーソルキーを押して、カーソル "TIMING" に移動します。
7. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、タイミングの設定を変更をします。  
レンジ：01 (最小) ~ 16 (最大)

— NOTE —

タイミングが設定できないグループでは、タイミングの設定値が "---" で表示されます。

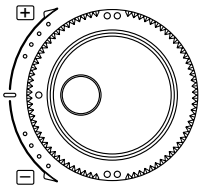
8. [▶] カーソルキーを押して、カーソル "QUANTIZE" に移動します。
9. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クオンタイズの設定を変更をします。  
クオンタイズを変更することで、スネアを繰り返すタイミングを変えたり、表と裏のベロシティを変えたりすることができます。  
レンジ：♪ = 8分音符、♪<sub>3</sub> = 8分3連、♪<sub>16</sub> = 16分音符

— NOTE —

クオンタイズが設定できないグループでは、クオンタイズの設定値は表示されません。

10. [◀] カーソルキーを押して、カーソルをグループのタイプ設定位置に戻します。
11. [PATTERN] キーまたは [PAGE-] キーを押してパターンプレイモードのメインページに戻ります。

PATTERN



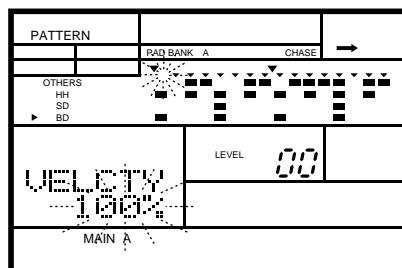
PAGE - PAGE +

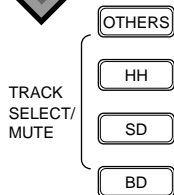
PAGE - PAGE +

## ベロシティモディファイの設定

トラックごとのベロシティ設定値を変更することができます。この機能を使って、録音レベルのオフセット値を変更することができます。

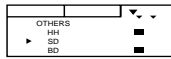
1. (パターンプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、設定を変更したいパターンを選択します。
2. [PAGE +] キーを (3回) 押して、ベロシティ設定のページに入ります。  
ディスプレイに現在の設定値が点滅表示されます。同時に、ディスプレイ左上のトラック表示の1つに "▶" インディケーターが表示され、そのトラックが現在選択されていることを示します。





PATTERN

3. [TRACK SELECT/MUTE] キーを押して、ベロシティの設定を変更するトラックを選択します。  
[TRACK SELECT/MUTE] キーを押すと、押したトラックに対応する "▶" インディケータが点灯します。



4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、ベロシティの設定値を変更します。

ベロシティの初期設定値は100% (ノーマル) です。

レンジ : 000 ~ 200%

100%よりも下げると、対応するトラックのベロシティは下がります。逆に、100%よりも上げると、対応するトラックのベロシティは上がります。

5. [▶] カーソルキーを押して、カーソルを "LEVEL" に移動します。

6. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、レベルを変更します。

レベルのデフォルトの初期設定値は "00" です。

レンジ : -99 ~ +99

ベロシティのレベルは、音量をどの程度変更するかを調整します。

音量は、ベロシティの設定と、ここでオフセット値をどのように設定したかで決まりません。

7. 上記3. ~ 6.の手順で、すべてのトラックのベロシティを設定します。

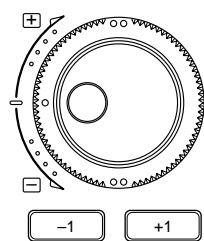
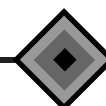
---

NOTE

ベロシティとレベルの設定は、[+1] と [-1] キーを同時に押して、初期設定値に戻すことができます。

---

8. [PATTERN] キーまたは [PAGE-] キーを押してパターンプレイモードのメインページに戻ります。

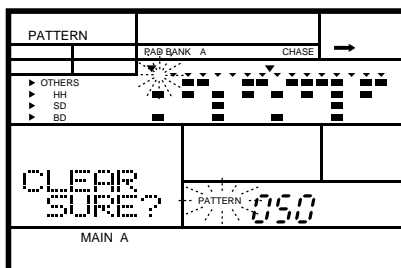


DELETE/ CLEAR

## パターンのクリア

ユーザーパターンとコンビネーションパターンのデータを個々のトラックごとに、またはパターン全体を一度にクリア (消去) することができます。

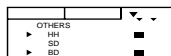
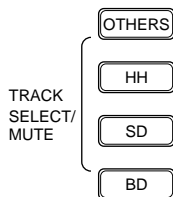
1. (パターンプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クリアしたいパターンを選択します。
2. [DELETE/CLEAR] キーを押して、パターンクリアのページに入ります。ディスプレイに "CLEAR SURE?" (クリアしますか?) が表示されます。



### NOTE

[PAGE+] キーを (4回) 押して、パターンクリアのページを表示させることもできます。

3. [SECTION] キーを押しながら、クリアしたいセクションに対応するドラムパッドを押します。ディスプレイ下部にクリアしたいセクションのインディケーターが表示されます。ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クリアしたいパターンを選択することもできます。
4. [TRACK SELECT/MUTE] キーを押して、クリアしたいトラックを選択します。(クリアのページを表示させると、すべてのトラックが選択された状態になりますので、実際にはクリアしたくないトラックを選択することになります。)



トラックの選択を誤った場合は、もう一度対応した [TRACK SELECT/MUTE] キーを押してください。

### IMPORTANT

パターンのクリアを中止したい場合は、以下の方法でパターンクリアから抜けます。

- ・ [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードのメインページに戻る。
- ・ [PAGE+]/[PAGE-] キーを押して、他のページを表示する。

ENTER

5. [ENTER] キーを押して、パターンのクリアを実行します。クリアが終了すると、ディスプレイに "END" が表示されます。

### NOTE

パターンクリアのデータ処理に多少時間がかかることがあります。この場合、ディスプレイ上に "PLEASE WAIT" (少しお待ちください) のメッセージが表示されます。

### CAUTION

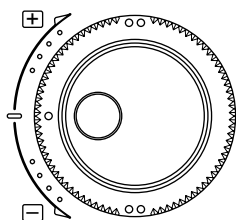
[ENTER] キーを押すと、作成したパターンのデータはすべて失われてしまいます。



PATTERN

PAGE-

PAGE+



-1

+1

INSERT/ COPY

SECTION

#### NOTE

トラックを選択せずにクリアを実行しようとする、ディスプレイに "SELECT TRACK" (トラックを選んでください) というメッセージが表示されます。また、誤ってプリセットパターンをクリアしようとする、ディスプレイに "PRESET" が表示されます。

6. [PATTERN] キーまたは [PAGE-] キーを押してパターンプレイモードのメインページに戻ります。

#### NOTE

パターンのパッドバンクの選択、テンポ、スイング、グループ、ベロシティなどの設定はクリアされません。

#### CAUTION

クリア実行中に、RY20の電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

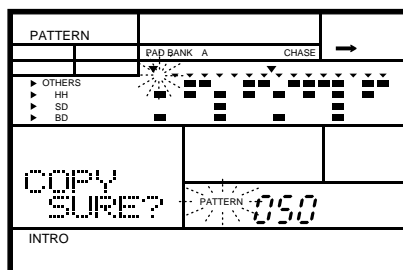
## パターンのコピー

プリセットパターンや録音済みのユーザー/コンビネーションパターンをユーザーパターン (ナンバー050~099) にコピーすることができます。プリセットパターンと少しだけ異なったパターンを作りたい場合など、プリセットパターンをコピーし、エディットすることで簡単に新しいパターンを作成することができます。

1. (パターンプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、コピーしたいパターン (コピー元) を選択します。

パターンナンバー000~149のどのパターンでも選ぶことができます。ここで選択したパターンがコピー元のパターンになります。

2. [INSERT/COPY] キーを押して、パターンコピーのページに入ります。ディスプレイに "COPY SURE?" (コピーしますか?) が表示されます。



#### NOTE

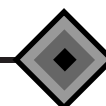
[PAGE+] キーを (5回) 押して、パターンコピーのページを表示させることもできます。

3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、コピー先のパターンを選択します。

050~099のユーザーパターンのいずれかを選ぶことができます。ここで選択したパターンが、コピー先のパターンになります。

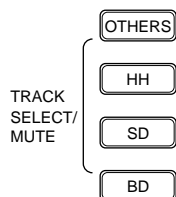
4. [SECTION] キーを押しながら、対応するドラムパッドを押し、コピー先のパターンのセクションを選択します。





### — CAUTION —

録音済みのパターンに、誤って重ねてコピーしないよう、ご注意ください。データの入っていないパターンのセクションは、パターンナンバーの右下に "EMPTY" インディケーターが表示されます。コピー先パターンにすでにデータが入っている場合に、コピーを実行するとデータが書き替えられます。



5. [TRACK SELECT/MUTE] キーを押して、コピーしたいトラックを選択します。(コピーのページを表示させると、すべてのトラックが選択された状態になりますので、実際にはコピーしたくないトラックを選択することになります。)



トラックの選択を誤った場合は、もう一度対応した [TRACK SELECT/MUTE] キーを押してください。

### — IMPORTANT —

パターンのコピーを中止したい場合は、以下の方法でパターンコピーから抜けます。

- ・ [PATTERN] キーを押して、パターンプレイモードのメインページに戻る。
- ・ [PAGE+]/[PAGE-] キーを押して、他のページを表示する。



6. [ENTER] キーを押して、パターンのコピーを実行します。コピーが終了すると、ディスプレイに "END" が表示されます。

### — NOTE —

パターンコピーのデータ処理に多少時間がかかることがあります。この場合、ディスプレイ上に "PLEASE WAIT" (少しお待ちください) のメッセージが表示されます。

### — CAUTION —

[ENTER] キー押すと、コピー先にあったパターンのデータはすべて失われてしまいます。

### — NOTE —

トラックを選択せずにコピーを実行しようとする、ディスプレイに "SELECT TRACK" (トラックを選んでください) というメッセージが表示されます。



7. [PATTERN] キーまたは [PAGE-] キーを押してパターンプレイモードのメインページに戻ります。

### — NOTE —

パターンのパッドバンクの選択、テンポ、スイング、グループ、ベロシティモディファイなどの設定もコピーされます。

### — CAUTION —

コピー実行中に、RY20の電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

### — NOTE —

コピー先のパターンにすでにデータがあり、メーターの設定がコピー元のパターンとは異なる場合は、"TS NOT MATCH" (拍子が異なります) というメッセージが表示されます。このような場合は、コピー先のパターンとして、空のパターンかコピー元パターンと同じメーター設定のパターンを選んでください。

### — NOTE —

コピー実行中にエラーメッセージ "MEMORY FULL" が表示されることがあります。詳細については、29ページをご参照ください。



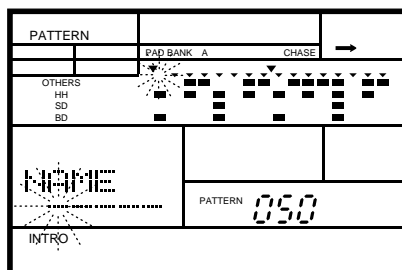
## パターンネームの設定

ユーザーパターンとコンビネーションパターンには、5文字までのキャラクター（文字）を選んで、名前を付けることができます。

1. (パターンプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前を付けたいパターンを選択します。

パターンナンバー050～149のユーザー/コンビネーションパターンを選ぶことができます。

2. [PAGE+] キーを (6回) 押して、パターンネーム設定のページに入ります。最初のキャラクターが点滅表示されます。



名前を付けていないパターンネームは、すべて "-----" で表示されます。

3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前に使用したい文字を選択します。

以下のキャラクターが選択できます。

スペース  
!"#\$%&'()\*+,-./  
0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[¥]^\_  
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}→←

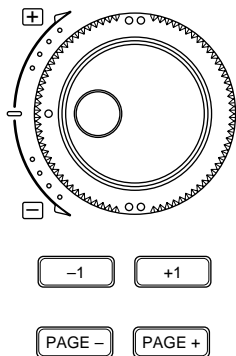
4. [▶] カーソルキーを押して、カーソルを2つ目のキャラクターの入力位置に移動します。2番目のキャラクターが点滅表示されます。

5. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前に使用したい文字を選択します。

6. 上記の4.と5.を繰り返して、パターンの名前を完成させます。

7. [▶] カーソルキーを押して、"PATTERN" を選択し、ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前を付けたい別のパターンを選択します。

[◀]/[▶] カーソルキーを使って、キャラクターの入力位置を選びます。



# ソングレコードモード

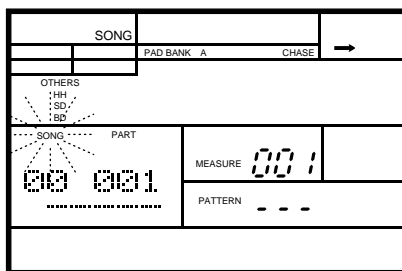
RY20は、オリジナルソングを50個まで録音することができます。電源オフの状態でも、ソングデータは内部メモリに記憶保存されます。ソングの録音には、ステップレコーディングとリアルタイムレコーディングの2つの方法があります。

## ステップレコーディング

ステップレコーディングでは、パートにパターン/セクションを順番に1つずつ指定して、ソングを作成していきます。

SONG

1. [SONG] キーを押して、ソングプレイモードに入ります。ディスプレイ上の "SONG" インディケータが点滅して、ソングナンバーが選択可能であることを表します。



2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、00~49の中から録音したいソングナンバーを選択します。

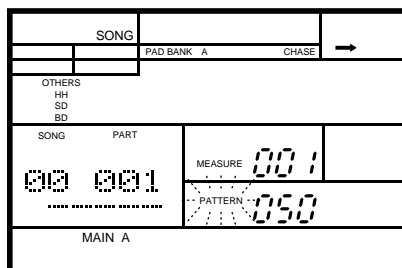
ソングナンバー50はデモソングです。エディットすることはできません。デモソングについては、12ページをご参照ください。

### CAUTION

すでに録音済みのソングに、誤って重ねて録音しないようご注意ください。データの入っていないソングは、ディスプレイ上のパターンナンバー表示に "..." が表示されます。

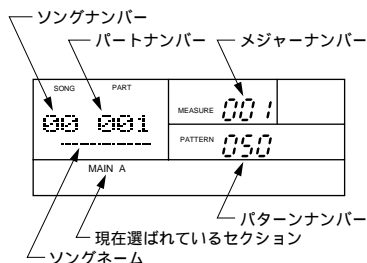
すでにデータが入っているソングナンバーに録音したい場合は、あらかじめ不要な古いデータをクリア(消去)してください。データのクリアについては、67ページをご参照ください。

3. レコードキーを押して、ソングレコードモードに入ります。レコードキーの上の赤色LEDが点灯します。また、"PATTERN" インディケータが点滅を開始し、現在選択されているパターンナンバーがインディケータの隣に表示されます。





ソングレコード時には、ディスプレイ上に以下の項目が表示されます。



4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、録音するパターンを選択します。

"000 ~ 049" のプリセットパターンや、"050 ~ 149" の録音済みのユーザーパターン/コンビネーションパターンを使用することができます。

— NOTE —

データが入っていないパターンは、パターン番号の右下に "EMPTY" が表示されます。

SECTION

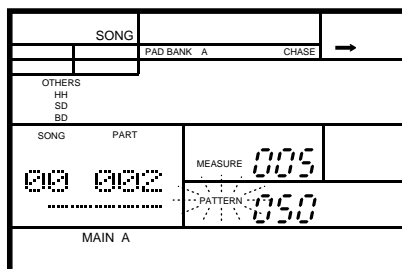
5. [SECTION] キーを押しながら録音したいセクション表示のドラムパッドを押して、セクションを選択します。

パターン/セクションを選択するだけで最初のパートが自動的に録音されます。(パターン/セクションをならべていくだけで録音されることとなります。)



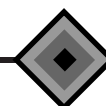
6. [▶▶] キーを押して、次の録音パート位置に進みます。

— NOTE —



パートナンバーとメジャーナンバー表示は、録音するたびに更新されます。パートナンバーは録音したパート数だけ、メジャーナンバーは録音したパターン/セクションの小節数だけ増加します。

パートナンバーとメジャーナンバーは、999を越えると、000に戻ります。この場合、1000を表します。4桁めの数字はディスプレイに表示されません。つまり、000と1000はディスプレイ上では共に "000" と表示されます。



7. 次のパターン/セクションを選択します。  
 同じパターン/セクションを録音する場合も選択しなおす必要があります。

— HINT —

一般的に、1つの曲は、イントロ、曲の本体であるパースとバリエーション、そしてそのパースとバリエーションの間をつなぐフィルイン、曲の終わりを飾るエンディングから構成されています。RY20の各セクションを使って曲を構成することができます。

パート1	2	3	4	5	6
[例] "INTRO"	"MAIN A"	"MAIN A"	"MAIN A"	"MAIN A"	"FILL AB"
7	8	9	10	11	12
"MAIN B"	"MAIN B"	"FILL BA"	"MAIN A"	"MAIN A"	"MAIN A"
13	14				
"MAIN A"	"ENDING"				

8. [▶▶] キーを押して、次の録音パート位置に進みます。

9. 上記7.と8.を繰り返して、ソングを完成させます。

— NOTE —

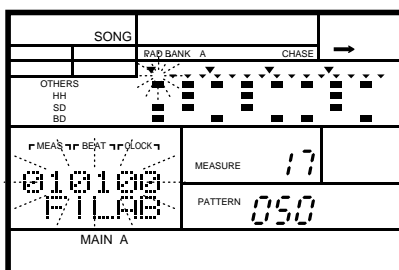
[I◀] トップ、[◀◀]/[▶▶] キーを使用して、録音済みのパート間を移動し、編集を行うことができます。  
 [ENTER] キーを押して入力することもできます。連続して同じセクションを入力する場合に便利です。

### フィルインの入力について

"FILL AB" と "FILL BA" をイントロ、メインセクション、エンディングの途中に挿入することができます。



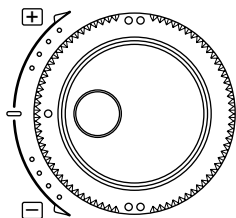
1. [◀◀]/[▶▶] キーを使用して、フィルインを挿入したいパート (セクション: イントロ、メインセクション、エンディング) を選択します。
2. [SECTION] キーを押しながら、演奏したいフィルインのドラムパッドを押します。LCDの表示が以下のように変わります。



3. [SECTION] キーを押したまま、ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、フィルインを挿入したい位置を選びます。フィルを挿入する正確な位置は、"MEAS|BEAT|CLOCK" の表示で確認することができます。

— IMPORTANT —

この場合、MEAS/BEAT/CLOCKは選択したパートの先頭位置を示します。

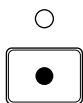




— NOTE —

選択したパートの小節数を超えてフィルインの入力位置を設定した場合、その設定は無効となります。

この操作を行うためには、あらかじめフィルイン以外のデータが入っていることが必要です。また、現在選択されているセクションに何もデータが入っていない場合は、以上の操作を行うことはできません。



## 10. レコードキーを押して、録音を終了します。

レコードキー上の赤色LEDが消え、RY20はソングプレイモードに戻ります。

— NOTE —

長くて複雑なソングを録音したときは、データの処理に多少時間がかかることがあります。この場合、ディスプレイ上に "PLEASE WAIT" (少しお待ちください) のメッセージが表示されます。

— IMPORTANT —

録音したデータの量によっては、すべてのソングナンバーに録音することができない場合があります。録音中にメモリーがなくなった場合、"MEMORY FULL" (メモリーがいっぱいです) のメッセージがディスプレイに表示されます。このメッセージが表示された場合は、不要なソングをクリアしてください。(ソングクリア機能については67ページをご参照ください。)

録音可能なパート数は、最大で約 4,000パートです。

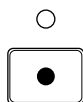
ヤマハMIDIデータファイラー-MDF2 などを使って、重要なデータは外部機器に保存されることをお勧めします。

— CAUTION —

ソングの録音中に、RY20の電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

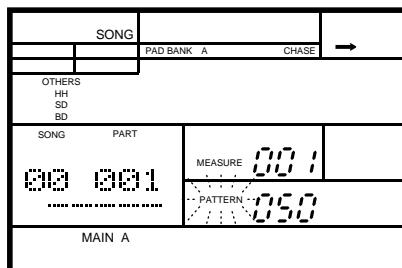
## リアルタイムレコーディング

リアルタイムレコーディングでは、演奏を聞きながらソングの録音を行うことができます。



### 1. (録音を行うソングを選択した後で) レコードキーを押して、ソングレコードモードに入ります。

"PATTERN" インディケーターが点滅を開始し、現在選択されているパターンナンバーがインディケーターの隣に表示されます。

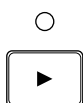
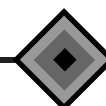


### 2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、録音するパターンを選択します。

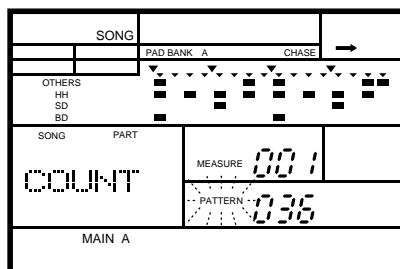
### 3. [SECTION] キーを押しながら録音したいセクション表示のドラムパッドを押して、最初のセクションを選択します。

データの入っているパターン/セクションを選択すると、ディスプレイのデータ表示セクションにボイスデータインディケーター ("■") が表示されます。





4. プレイキーを押して、リアルタイムレコーディングを開始します。プレイキー上の緑色LEDがテンポに合わせて点滅します。録音が始まる前に、クリック音による2小節のカウントが入ります。



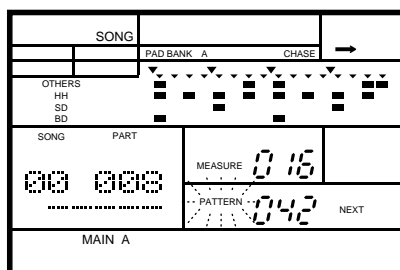
カウントが終わると、選択された最初のパターンの演奏がスタートし、自動的にソングの録音が始まります。

— NOTE —

クリック音のボリュームレベルとクオンタイズを調整することができます。詳細は62ページをご参照ください。

5. 次のパターン/セクションを選択します。

現在選択されているパターン/セクションの演奏中は、"NEXT" インディケーターが点灯します。FILL ABかFILL BAが選択された場合は、すぐにフィルインが入ります。

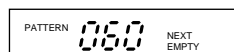


— NOTE —

INTROが録音された後、セクションを指定しなければ、自動的にMAIN Aが選択されます。また、FILL ABを選択するとMAIN Bが、FILL BAを選択するとMAIN Aが、自動的に選択されます。ENDINGを選択した場合は、エンディングを演奏してリアルタイムレコーディングを終了します。リアルタイムレコーディング中の各セクションの関係は、パターンプレイモードと同様です。詳細は16ページをご参照ください。

— NOTE —

選択したしたパターンに何もデータが入っていない場合は、"EMPTY" インディケーターが点灯します。



6. 上記5.を繰り返して、ソングを完成させます。



7. ストップキーを押して、リアルタイムレコーディングを終了します。プレイキー上の緑色LEDが消え、ステップレコードモードに戻ります。
8. レコードキーを押して、録音を終了します。レコードキー上の赤色LEDが消え、RY20はソングプレイモードに戻ります。



## テンポの設定

新しく作成するソングのテンポ設定を行います。

TEMPO

1. [TEMPO] キーを押します。  
ディスプレイ中央の "MEASURE" インディケータが "TEMPO" に変わります。  
"TEMPO" インディケータが点滅し、テンポの設定が変更可能であることを示します。
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、テンポを調整します。  
テンポは40 ~ 250の間で設定できます。
3. [SONG] キーを押して、ソングレコードモードに戻ります。

SONG

— NOTE —

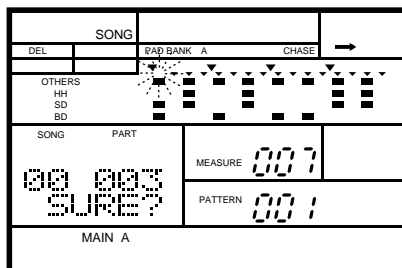
[TEMPO] キーをもう一度押してソングレコードモードに戻ることもできます。

## パートのデリート (削除)

ソングの録音中に、不要なパートをデリート (削除) することができます。

DELETE/ CLEAR

1. [DELETE/CLEAR] キーを押して、パートデリートのページに入ります。  
ディスプレイ上に "SURE?" (実行しますか?) が表示されます。  
また、ディスプレイ左上に "DEL" インディケータが点灯し、パートデリートが実行可能であることを示します。



— NOTE —

[PAGE+] キーを押して、パートデリートのページを表示させることもできます。



2. [◀]/[▶] キーを押して、デリートしたいパートを選択します。
3. [ENTER] キーを押して、パートデリートを実行します。

ENTER

— NOTE —

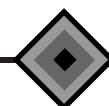
デリートを実行しようとしたパートにデータがない場合は、ディスプレイ上に "PART EMPTY" (パートが空です) が表示されます。

— IMPORTANT —

パートデリートを実行する前に、デリートしたいパートに間違いがないかどうか確認してください。  
パートデリートを途中で中止したい場合は、以下の方法でパートデリートから抜けます。

- ・ [SONG] キーを押して、ソングレコードモードのメインページに戻る。
- ・ [PAGE+]/[PAGE-] キーを押して、他のページを表示する。
- ・ [RECORD] キーを押して、録音を終了する。





PAGE- PAGE+

SONG

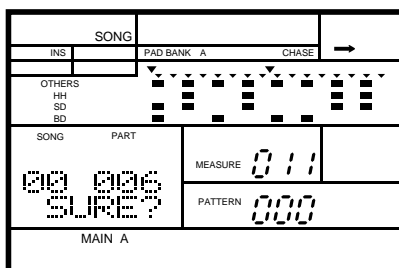
INSERT/ COPY

4. [PAGE-] キーを押して ([SONG] キーを押して)、ソングレコーディングに戻ります。

## パートのインサート (挿入)

ソングの録音中、ソングの途中に新しいパートをインサート (挿入) することができます。

1. [INSERT/COPY] キーを押して、パートインサートのページに入ります。ディスプレイ上に "SURE?" (実行しますか?) が表示されます。また、ディスプレイ左上に "INS" インディケータが点灯し、パートインサートが実行可能であることを示します。



### NOTE

[PAGE+] キーを2回押して、パートインサートのページを表示させることもできます。



2. [◀]/[▶] キーを押して、インサートしたいパート位置を選択します。(新しくインサートするパートは、選択したパート位置の直前に入ります。)

3. インサートしたいパターン/セクションを選択します。

4. [ENTER] キーを押して、パートインサートを実行します。

ENTER

### IMPORTANT

パートインサートを途中で中止したい場合は、以下の方法でパートインサートから抜けます。

- ・ [SONG] キーを押して、ソングレコードモードのメインページに戻る。
- ・ [PAGE+]/[PAGE-] キーを押して、他のページを表示する。
- ・ レコードキーを押して、録音を終了する。

### NOTE

実行中、ディスプレイ上に "MEMORY FULL" が表示されることがあります。(58ページをご参照ください。)

PAGE- PAGE+

SONG

5. [PAGE-] キーを2回押して ([SONG] キーを押して)、ソングレコーディングに戻ります。

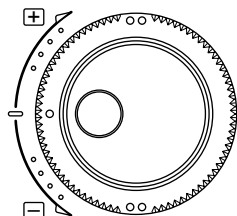
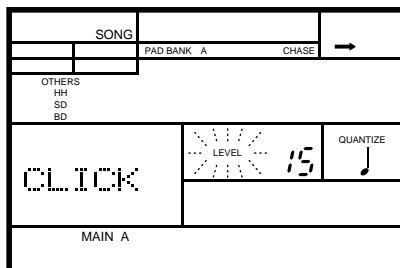


## クリック音の設定

RY20には、リアルタイムレコーディングを開始するガイドとして、クリック音による2小節のカウント機能がついています。このクリック音のボリュームレベルとクオンタイズは、いつでも変更することができます。

PAGE - PAGE +

1. [PAGE+] キーを (3回) 押して、クリック音設定のページに入ります。  
"LEVEL" インディケータが点滅表示されます。



-1 +1



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、ボリュームレベルを設定します。

ボリュームレベルの初期設定は15です。レンジ：00～15

— NOTE —

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、レベルは00になります。

3. [▶] カーソルキーを押して、カーソルをクオンタイズに移動します。

4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クオンタイズの値を変更します。

クオンタイズの初期設定は4分音符です。

レンジ：♩ = 4分音符、♪ = 8分音符、♫ = 8分三連音符、♩ = 16分音符、♩ = 16分三連音符

— NOTE —

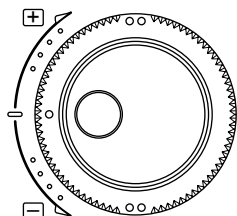
クリック音の設定は、パターンレコードモードと共通です。ここでボリュームレベルやクオンタイズを変更すると、パターンレコードモードでのクリック音の設定も同時に変更されます。

# ソングの演奏

第7章で作ったソングナンバー00～49までのソングを演奏します。ソングプレイモードには、ソングの演奏に役立ついろいろな機能があります。

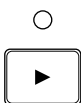
## ソングの演奏

SONG

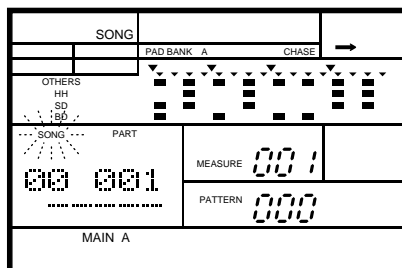


-1

+1



1. [SONG] キーを押して、ソングプレイモードに入ります。ディスプレイのソングナンバーの上に "SONG" インディケーターが点滅して、ソングナンバーが選択可能であることを表します。



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、00～49の中から演奏したいソングナンバーを選択します。

### — NOTE —

ソングナンバー50はデモソングです。デモソングの演奏については12ページをご参照ください。また、ソングナンバー00～49はオリジナル曲の録音専用です。データはなにも入っていません。

3. プレイキーを押して、ソング演奏をスタートします。プレイキー上の緑色LEDが演奏テンポに合わせて点滅を始めます。

### — NOTE —

ソングの演奏中に、テンポ設定を変更することができます。

[TEMPO] キーを押して、テンポ設定ページを開きジョグダイヤル、または [+1]/[-1] キーを使用してテンポを変更してください。詳細については19ページをご参照ください。

4. ストップキーを押して、ソングの演奏をストップします。プレイキー上の緑色LEDが消え、演奏が停止します。

5. プレイキーを再び押すと、演奏が停止した位置からスタートします。

### — NOTE —

ソングを最初から再び演奏し直す場合は、[◀] トップキーを押してソングの先頭に戻した上でプレイキーを押してください。



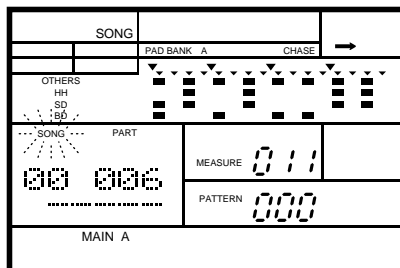
## パートの指定

演奏をスタートする位置をソングのパート単位で指定することができます。方法は2通りあります。



### [<<|>>] キーを使う方法

[>>] キーを押して、ソングをスタートさせたいパートナンバーまで進めます。  
([<<] キーを押すと、パートナンバーを前に戻すことができます。)  
プレイキーを押して、ソングをスタートします。



### カーソルキーを使う方法

[<|>] カーソルキーを押して、カーソルを "PART" に移動します。  
ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パートナンバーを変更します。  
プレイキーを押して、ソングをスタートします。

## メジャーの指定

演奏をスタートする位置をソングのメジャー単位で指定することができます。

[<|>] カーソルキーを押して、カーソルを "MEASURE" に移動します。  
ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、メジャーナンバーを変更します。  
プレイキーを押して、ソングをスタートします。

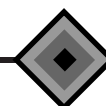
## パターンの変更

ソングの演奏中に、ソングに使用するパターンを一時的に変更することができます。

ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パターンナンバーを変更します。

### — NOTE —

この変更は一時的なものです。メモリーに記憶されるわけではありません。

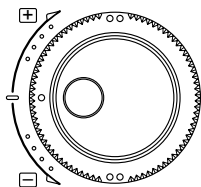


# チェーンとリピート

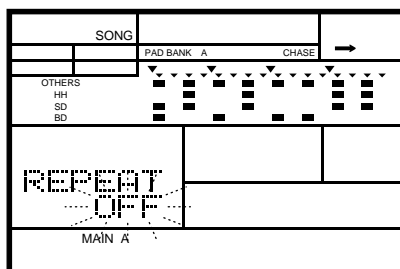
RY20には、ソングの演奏に便利なリピートとチェーンの2つの機能があります。

## リピート

リピートは、指定したソングを繰り返し演奏する機能です。



1. (ソングプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、リピートを設定したいソングを選択します。
2. [PAGE+] キーを (1回) 押して、リピート設定のページに入ります。ディスプレイに現在の設定 ("OFF") が点滅表示されます。



3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、"ON" (リピートオン) を選択します。  
リピートをオンにすると、ディスプレイ右上のアイコン表示が変わります。



この表示は、リピート機能がオンであることを示します。

4. リピートを解除する場合は、ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、"OFF" を選択します。
5. [SONG] キーまたは [PAGE-] キーを押してソングプレイモードのメインページに戻ります。



### NOTE

リピート設定をオンにすると、どのソングに対してもリピートが設定されます。



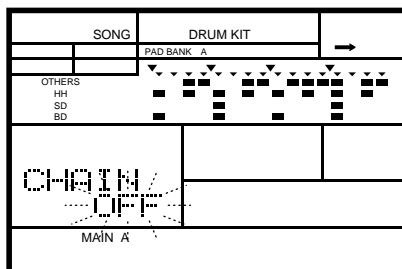
## チェーン

チェーンは複数のソングを順番に演奏する機能です。指定されたソングから演奏を開始し、最後のソングを演奏して演奏がストップします。もし、ソングとソングの間に、何もデータが入っていないソングがある場合は、そこで演奏を終了します。

1. (ソングプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、チェーンを設定したいソングを選択します。
2. [PAGE+] キーを (2回) 押して、チェーン設定のページに入ります。ディスプレイに現在の設定 ("OFF") が点滅表示されます。

PAGE -

PAGE +



3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、"ON" (チェーンオン) を選択します。チェーンをオンにすると、ディスプレイ右上のアイコン表示が変わります。



この表示は、チェーン機能がオンであることを示します。

4. チェーンを解除する場合は、ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、"OFF" を選択します。
5. [SONG] キーまたは [PAGE-] キーを押してソングプレイモードのメインページに戻ります。

SONG

### NOTE

チェーン設定をオンにすると、すべてのソングに対してチェーンが設定されます。指定されたソングから演奏がスタートし、最後のソングを演奏して演奏がストップします。

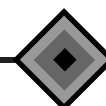
## リピートとチェーン

リピートとチェーンを合わせて使用することができます。設定したソングを、順番に繰り返して演奏することができます。

リピートとチェーンを同時にオンにすると、ディスプレイ右上のアイコン表示が変わります。



この表示は、リピート機能とチェーン機能が同時に働いていることを示します。

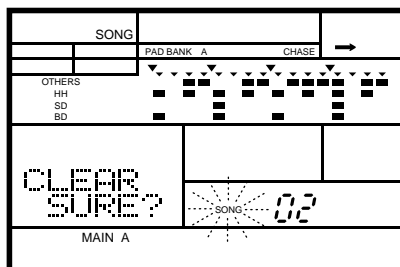


# ソングのクリア

ソング (1曲) をクリア (消去) することができます。

DELETE/ CLEAR

1. (ソングプレイモードで) [DELETE/CLEAR] キーを押して、ソングクリアのページに入ります。  
ディスプレイに "CLEAR SURE?" (クリアしますか?) が表示されます。



## NOTE

[PAGE+] キーを (3回) 押して、ソングクリアのページを表示させることもできます。

2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、クリアしたいソングを選択します。

## IMPORTANT

ソングのクリアを中止したい場合は、以下の方法でソングクリアから抜けます。

- ・ [SONG] キーを押して、ソングプレイモードのメインページに戻る。
- ・ [PAGE+]/[PAGE-] キーを押して、他のページを表示する。

3. [ENTER] キーを押して、ソングのクリアを実行します。  
クリアが終了すると、ディスプレイに "END" が表示されます。

## NOTE

ソングクリアのデータ処理に多少時間がかかることがあります。この場合、ディスプレイ上に "PLEASE WAIT" (少しお待ちください) のメッセージが表示されます。

## CAUTION

[ENTER] キーを押すと、作成したソングのデータはすべて失われてしまいます。

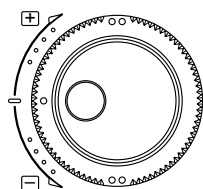
4. [SONG] キーまたは [PAGE-] キーを押してソングプレイモードのメインページに戻ります。

## NOTE

ソングクリアでは、ソングに含まれているパターンのデータをクリアすることはできません。パターンデータのクリアについては、51ページをご参照ください。

## CAUTION

クリア実行中に、RY20の電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

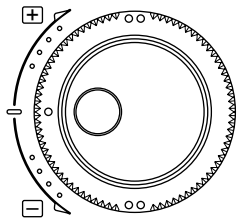


-1 +1

ENTER

SONG

PAGE - PAGE +



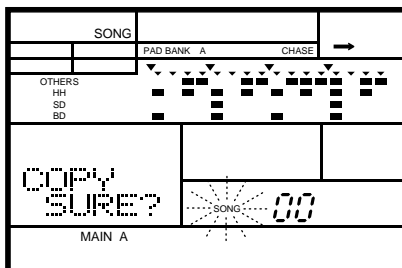
## ソングのコピー

ソングのデータを、他のソングナンバーへコピーすることができます。

1. (ソングプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、コピーしたいソング (コピー元) を選択します。

ソングナンバー00~49のどのパターンでも選ぶことができます。ここで選択したソングがコピー元のソングになります。

2. [INSERT/COPY] キーを押して、ソングコピーのページに入ります。ディスプレイに "COPY SURE?" (コピーしますか?) が表示されます。



### NOTE

[PAGE+] キーを (4回) 押して、ソングコピーのページを表示させることもできます。

3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、コピー先のソングを選択します。

ここで選択したソングが、コピー先のソングになります。

### CAUTION

録音済みのソングに、誤って重ねてコピーしないよう、ご注意ください。データの入っていないソングは、ソングナンバーの右下に "EMPTY" インディケーターが表示されます。コピー先ソングにすでにデータが入っている場合に、コピーを実行するとデータが上書きされます。

### IMPORTANT

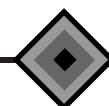
ソングのコピーを中止したい場合は、以下の方法でソングコピーから抜けます。

- ・ [SONG] キーを押して、ソングプレイモードのメインページに戻る。
- ・ [PAGE+]/[PAGE-] キーを押して、他のページを表示する。



4. [ENTER] キーを押して、ソングのコピーを実行します。コピーが終了すると、ディスプレイに "END" が表示されます。





SONG

PAGE -

PAGE +

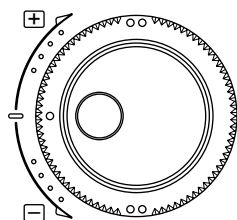
5. [SONG] キーまたは [PAGE-] キーを押してソングプレイモードのメインページに戻ります。

— NOTE —  
ソングコピーのデータ処理に多少時間がかかることがあります。この場合、ディスプレイ上に "PLEASE WAIT" (少しお待ちください) のメッセージが表示されます。

— CAUTION —  
[ENTER] キー押すと、コピー先にあったソングのデータはすべて失われてしまいます。

— CAUTION —  
コピー実行中に、RY20の電源を切ると、ユーザーデータのすべてが失われることがあります。

— NOTE —  
コピー実行中にエラーメッセージ "MEMORY FULL" が表示されることがあります。詳細については、58ページをご参照ください。



-1

+1

PAGE -

PAGE +

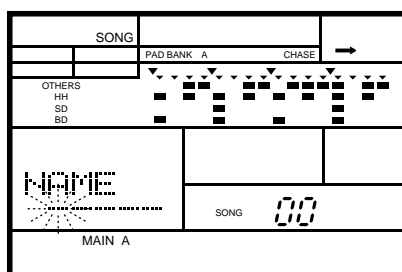
## ソングネームの設定

ソングには、5文字までのキャラクター (文字) を選んで、名前を付けることができます。

1. (ソングプレイモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前を付けたいソングを選択します。

ソングナンバー00~49のソングを選ぶことができます。

2. [PAGE+] キーを (5回) 押して、ソングネーム設定のページに入ります。最初のキャラクターが点滅表示されます。



名前を付けていないソングネームは、すべて "-----" で表示されます。

3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前に使用したい文字を選択します。

以下のキャラクターが選択できます。

<sup>(スペース)</sup> !"#\$%&'()\*+,-./

0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[¥]^\_

`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~←→



4. [▶] カーソルキーを押して、カーソルを2つ目のキャラクターの入力位置に移動します。  
2番目のキャラクターが点滅表示されます。
5. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前に使用したい文字を選択します。
6. 上記の4.と5.を繰り返して、ソングの名前を完成させます。
7. [▶] カーソルキーを押して、"SONG" を選択し、ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前を付けたい別のソングを選択します。  
  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、キャラクターの入力位置を選びます。

# ドラムキットの変更

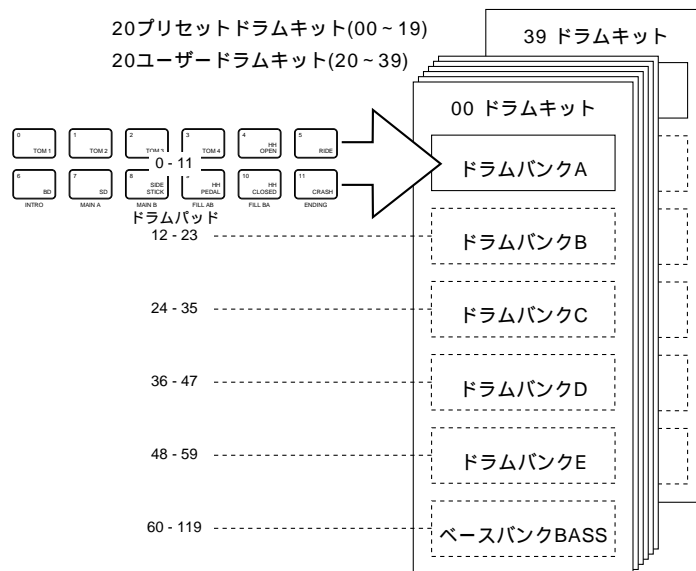
RY20には、格調高いドラムスからバラエティあふれるラテンパーカッション、スタンダードなベース、エレクトロニックタム、そしていろいろなサウンドエフェクトまで、300種類ものボイスが内蔵されています。それぞれのボイスはドラムキットごとに各ドラムパッドに自由にアサインすることができます。また、それぞれのドラムパッドごとにエディットすることができます。

RY20には、00～19 (20) のプリセットドラムキットと20～39 (20) のユーザードラムキットがあります。

また、各ドラムキットは、5個のドラムバンクと1個のベースバンクで構成されています。さらに、各ドラムバンクは12個のパッドで、ベースバンクは5オクターブの音域を持つベースボイスで構成されています。

つまり、各ドラムキットは、60個のドラムパッド (5ドラムバンク×12ドラムパッド=60パッド) と60キーのキーボード (5オクターブ×12ドラムパッド=60キー) で構成されていると考えることができます。

ドラムキットについては、21ページの「4章 パッドの演奏」をご参照ください。



20～39のユーザードラムキットは00～19のプリセットドラムキットと同じ内容になっていますが、300種類のボイスをアサインしたり、エディットして自分のオリジナルドラムキットを作ることができます。

## IMPORTANT

- ・プリセットドラムキット (ナンバー00～19) のボイスアサインやパラメーター設定を変更しようとする、ディスプレイに "PRESET" のメッセージが表示されます。プリセットドラムキットの設定を変更することはできません。

しかし、ドラムキットコピー機能を使って、プリセットをユーザーにコピーした上で、いろいろな設定を変更することができます。ドラムキットコピー機能で、簡単にオリジナルドラムキットを作ることができます。

- ・パッドセンシティビティとチェイスの設定は、プリセットドラムキットを含めたシステム全体にかかります。
- ・この章で行う各種設定はボイスではなく、パッドにかかります。したがって、ボリュームレベル、ステレオパン、ピッチ、ディケイ、各センシティビティ、ボイスポリフォニーとオルタネートグループなどのパラメーターの変更は、各ボイスごとではなく、各パッドごとの設定を変更するものです。

このため、パッドに別のボイスをアサインした場合、現在設定されているパラメーターは、新しく選択したボイスに対してもそのまま適用されます。ご注意ください。



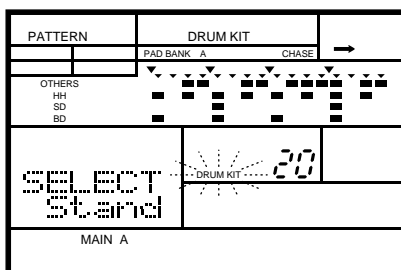
## ドラムパッドへのボイスのアサイン

ユーザードラムキット作成の最初のステップは、各パッドへのボイスのアサインです。

### ユーザードラムキットの選択

DRUM KIT

1. [DRUM KIT] キーを押して、ドラムキットモードのメインページに入ります。  
"DRUM KIT" インディケータが点滅し、ドラムキットネームとドラムキットナンバーが表示されます。

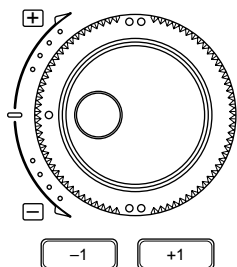


2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、20~39のドラムキットを選択します。

#### NOTE

ドラムキットモードのメインページが表示されているときに [DRUM KIT] キーを押すと、前に選択されていたパターン/ソングのプレイ/レコードモードに戻ります。

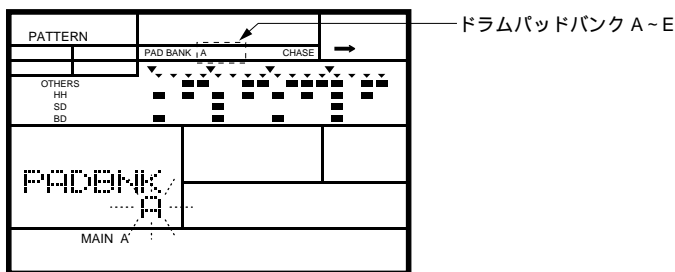
また、ドラムキットモードの各パラメーターページが表示されているときに [DRUM KIT] キーを押すと、ドラムキットモードのメインページに戻ります。



### パッドバンクの選択

PAD BANK

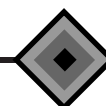
1. [PAD BANK] キーを押して、パッドバンクモードに入ります。  
ドラムパッドバンクのバンク設定 (たとえば "A") が点滅します。



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、ドラムパッドバンク (A~E) を選択します。

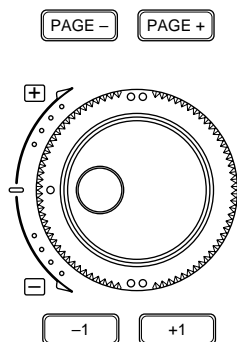
#### NOTE

パッドバンクが表示されているときに [PAD BANK] キーを押すと、前に選択されていたパターン/ソングのプレイ/レコードモードに戻ります。

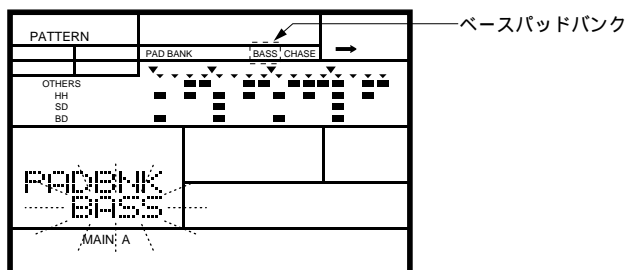


## ベースバンクへの切り替え

パッドバンクをベースバンクに切り替えることもできます。

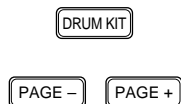


1. バンク設定ページを表示しているときに、[PAGE+] キーを1回押してディスプレイに "DRUM" を表示させます。
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、ドラムパッドバンクからベースパッドバンクに切り替えます。  
ディスプレイ上の "DRUM" 表示が "BASS" 表示に変わります。

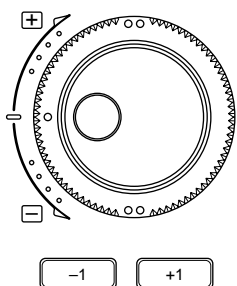
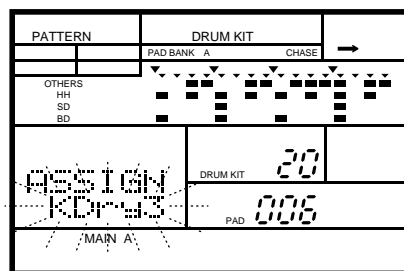


3. [PAGE-] キーを押して、オクターブ設定を表示させます。
4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、オクターブ (OCT-2 ~ OCT+2) を選択します。

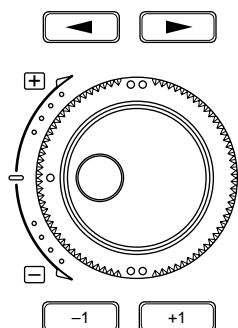
## ボイスのアサイン



1. [DRUM KIT] キーを押して、ドラムキット設定ページに戻ります。
2. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (1回) 押して、ボイスアサインページに入ります。  
ドラムパッドに対応したボイスが、ディスプレイに点滅表示されます。



3. アサインしたいドラムパッドを押します。  
ドラムパッドを押すと、押した "PAD" (パッド) ナンバーとパッドに対応したボイスネームがディスプレイに表示されます。  
ボイスについては、106ページのボイスリストをご参照ください。
4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、300種類のボイスの中からアサインしたいボイスを選びます。
5. 上記の3.と4.を繰り返して、すべてのパッドにボイスをアサインします。
6. [PAGE-] キーまたは [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。



## [◀]/[▶] カーソルキーを使ったボイスのアサイン

[◀]/[▶] カーソルキーを使ってそれぞれのドラムパッドにいろいろなボイスをアサインすることもできます。

1. [▶] カーソルキーを押して、カーソルを "PAD" に移動します。
2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドを選択します。
3. [◀] カーソルキーを押して、カーソルをボイス名に戻します。
4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、300種類のボイスの中からアサインしたいボイスを選びます。

## ベースバンクへのボイスのアサイン

RY20の300種類のボイスは、どのボイスでもベースボイスとしてアサインすることができます。パッドナンバー60~119のパッドに1つのボイスを選択すると、パッドナンバー60~119すべてが、選択されたボイスと同じボイスになります。ベースバンクにアサインされたボイスは、ピッチドボイス (パッドでキーボードのように音程が変化するボイス) になります。

### — NOTE —

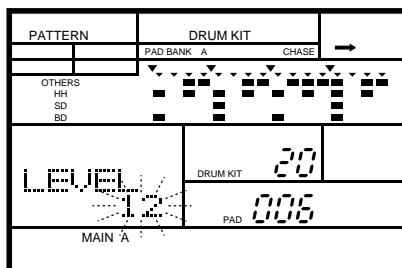
ボイスによっては、音程の変化が乏しいものがあります。

## ボリュームレベル

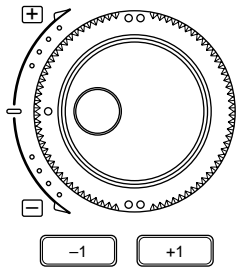
ドラムパッドのボリュームレベルを設定します。ドラムパッドごとにそれぞれ異なったレベルを設定することができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体が1つのレベルで設定されます。

PAGE -    PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (2回) 押して、レベル設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在の "LEVEL" (レベル) の設定値が点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。



3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのレベルを変更します。  
パッドをたたいてレベルの変化を聞きながら、レベルを調整します。  
レンジ：00 ~ 15  
[+1]/[-1] キーを同時に押すと、レベル設定は15に戻ります。

— NOTE —

[◀/▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "LEVEL" に交互に移動して各パッドのレベルを変更することもできます。

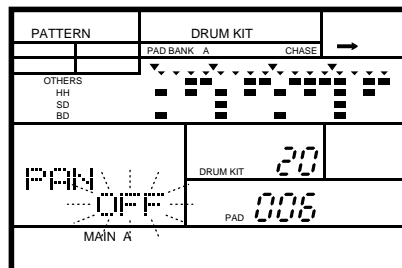
4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

## ステレオパン

ドラムパッドのステレオパンの設定を行います。ドラムパッドごとにそれぞれ異なったパンを設定することができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体で1つのパン設定になります。



1. (ドラムキットモードで20 ~ 39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (3回) 押して、パン設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"PAN" (パン) の設定が点滅表示されます。



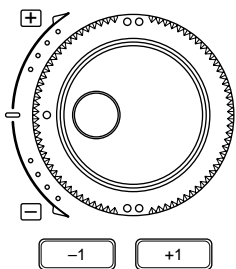
2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのパンを変更します。  
パッドをたたいてパンの変化を確認しながら、パンを調整します。  
レンジ：OFF (プリセット)、-7 (最も左) ~ -1、0 (中央)、+1 ~ +7 (最も右)  
"OFF" を選択すると、あらかじめアサインされているボイス固有のパンの値になります。  
[+1]/[-1] キーを同時に押すと、パン設定はOFFに戻ります。

— NOTE —

内蔵DSPがオンになっていると、パンの設定効果が得られません。エフェクトでバイパスを選択してください。

— NOTE —

[◀/▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "PAN" に交互に移動して各パッドのパンを変更することもできます。



4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

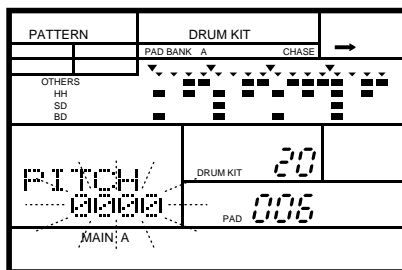


## ピッチ

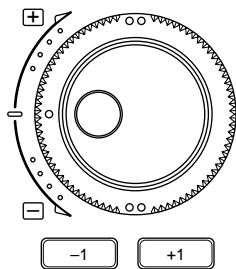
ドラムパッドのピッチを±2オクターブの範囲で調整することができます。ドラムパッドごとにそれぞれ異なったピッチを設定することができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体が1つのピッチ設定になります。

PAGE - PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (4回) 押して、ピッチ設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"PITCH" (ピッチ) の設定が点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのピッチを変更します。  
パッドをたたいてピッチの変化を聞きながら、ピッチを調整します。  
レンジ: -2400 セント (-2オクターブ) ~ +2400セント (+2オクターブ)  
10セント単位で変化します。(100セント=1セミトーン)  
[+1]/[-1] キーを同時に押すと、ピッチ設定は0000に戻ります。



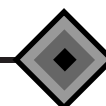
— NOTE —  
ボイスによっては、ピッチの変化が乏しいものがあります。

— NOTE —  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "PITCH" に交互に移動して各パッドのピッチを変更することもできます。

DRUM KIT

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。



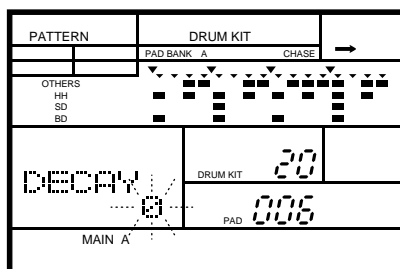


## ディケイ

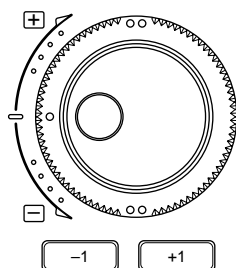
ディケイは、シンバルなどのボイスの減衰時間を変化させます。ドラムパッドごとにそれぞれ異なるディケイタイムを設定することができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体で1つのディケイ設定になります。

PAGE - PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (5回) 押して、ディケイ設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"DECAY" (ディケイ) の設定が点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのディケイタイムを変更します。  
パッドをたたいて変化を確認しながら、ディケイを調整します。  
レンジ: +7 ~ -7  
[+1]/[-1] キーを同時に押すと、ディケイ設定は0に戻ります。




---

— NOTE —  
ボイスによっては、ディケイの変化が乏しいものがあります。

---



---

— NOTE —  
[◀]/[▶]カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "DECAY" に交互に移動して各パッドのディケイを変更することもできます。

---

DRUM KIT

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

## センシティビティ

RY20のドラムキットには、4つの "SENS" (センシティビティ) パラメーターがあります。各センシティビティは、ドラムパッドをたたく強弱 (Sensitivity) によってそれぞれの効果を変化させます。

---

— NOTE —  
センシティビティは、ドラムパッドごとにそれぞれ異なる値を設定することができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体で1つのセンシティビティ設定になります。

---



---

— NOTE —  
ボイスによっては、あまり効果が得られないものがあります。

---

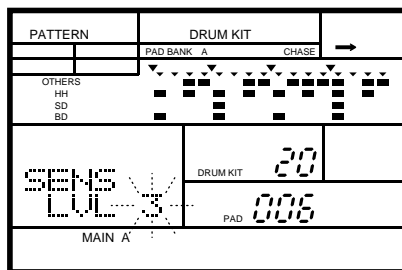


## レベルセンシティブティ

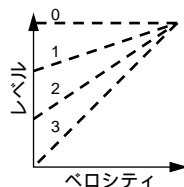
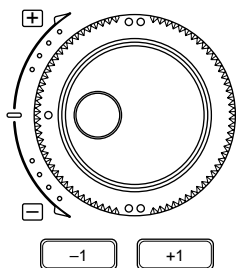
ドラムパッドをたたく強さに比例して、ボイスの音量が増加します。

PAGE -    PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (6回) 押して、レベルセンシティブティ設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"SENS LVL" (レベルセンシティブティ) の設定が点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのレベルセンシティブティを変更します。  
パッドをたたいて変化を確認しながら、レベルセンシティブティを調整します。  
レンジ : 0~3



レベルセンシティブティは、パッドセンシティブティ (85ページ) の設定と関連します。

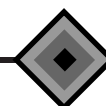
[+1]/[-1] キーを同時に押すと、レベルセンシティブティ設定は3になります。

— NOTE —  
レベルセンシティブティが、0に設定されている場合は、ドラムパッドを強く/弱くたたいても音量は変化しません。

— NOTE —  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "SENS LVL" に交互に移動して各パッドのレベルセンシティブティを変更することもできます。

DRUM KIT

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

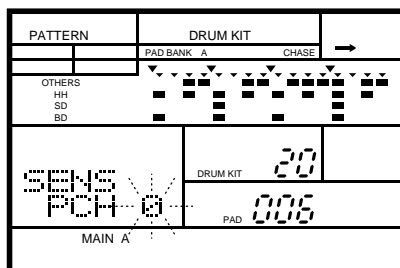


## ピッチセンシティビティ

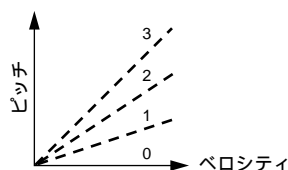
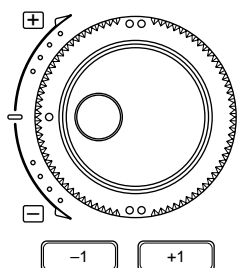
ドラムパッドをたたいた強さで、ボイスをどのくらいピッチシフトさせるかを設定します。

PAGE -    PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (7回) 押して、ピッチセンシティビティ設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"SENS PCH" (ピッチセンシティビティ) の設定が点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのピッチセンシティビティを変更します。  
パッドをたたいて変化を確認しながら、ピッチセンシティビティを調整します。  
レンジ: 0~3



ピッチセンシティビティは、パッドセンシティビティ (85ページ) の設定と関連します。

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、ピッチセンシティビティ設定は0になります。

— NOTE —  
ピッチセンシティビティが、0に設定されている場合は、ドラムパッドを強く/弱くたたいてもピッチは変化しません。

— NOTE —  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "SENS PCH" に交互に移動して各パッドのピッチセンシティビティを変更することもできます。

DRUM KIT

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

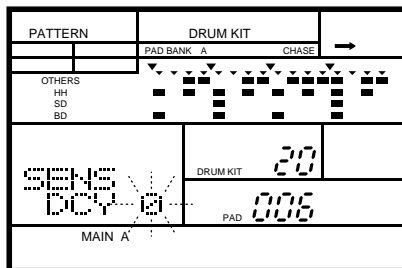


## ディケイセンシティビティ

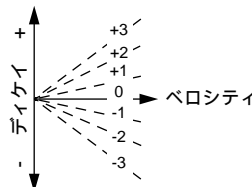
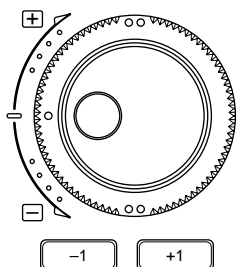
パッドをたたく強さで、ディケイ時間をどのくらい変化させるかを設定します。

PAGE - PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (8回) 押して、ディケイセンシティビティ設定のページに入ります。ディスプレイには、"SENS DCY" (ディケイセンシティビティ) の設定が点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのディケイセンシティビティを変更します。パッドをたたいて変化を確認しながら、ディケイセンシティビティを調整します。レンジ : +3 ~ -3



+の値では強くたたくほどディケイ時間が長くなります。-の値では強くたたくほどディケイが短くなります。

ディケイセンシティビティは、ディケイ (77ページ) やパッドセンシティビティ (85ページ) の設定と関連します。

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、ディケイセンシティビティ設定は0になります。

### NOTE

ディケイセンシティビティが、0に設定されている場合は、ドラムパッドを強く/弱くたたいてもディケイ時間は変化しません。

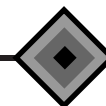
### NOTE

[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "SENS DCY" に交互に移動して各パッドのディケイセンシティビティを変更することもできます。



DRUM KIT

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

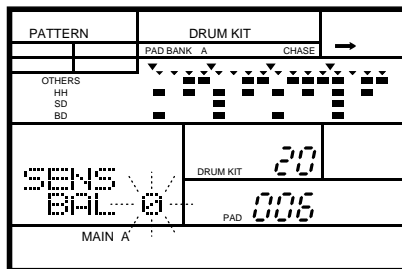


## バランスセンシティブリティ

ドラムボイスの中には、2つのエレメントで構成されたボイスがあります。たとえば、スネアドラムの場合、センタースネアとリムショットの2つのエレメントで構成されたボイスがあります。バランスセンシティブリティを使って、パッドをたたく強さで2つのエレメントのバランスを変更することができます。

PAGE- PAGE+

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (9回) 押して、バランスセンシティブリティ設定のページに入ります。ディスプレイには、"SENS BAL" (バランスセンシティブリティ) の設定が点滅表示されます。

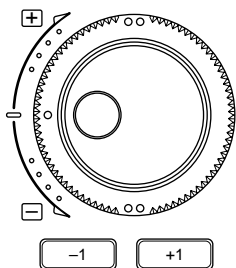


2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。

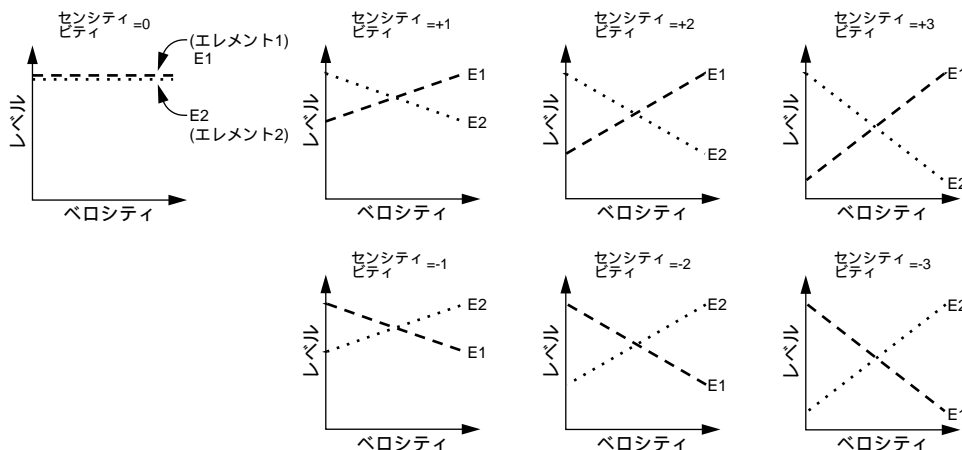
### — IMPORTANT —

1エレメントのボイスがアサインされているパッドのバランスセンシティブリティは設定できません。1エレメントのボイスがアサインされているパッドを選択したとき、ディスプレイの "BAL" の隣りに "--" が表示され、バランスセンシティブリティが設定できないことを示します。エレメント数については、106ページのボイスリストをご参照ください。

3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのバランスセンシティブリティを変更します。パッドをたたいて変化を確認しながら、バランスセンシティブリティを調整します。レンジ: +3~-3  
バランスセンシティブリティは、パッドセンシティブリティ (85ページ) の設定と関連します。



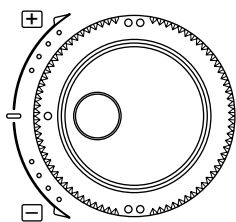
### 2つのエレメントのバランスの変化



+の値では強くたたくほどエレメント1の音量が大きくなり、エレメント2の音量が小さくなります。



DRUM KIT



DRUM KIT

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、バランスセンシティブィティ設定は0になります。

— NOTE —  
バランスセンシティブィティが、0に設定されている場合は、ドラムパッドを強く/弱くたたいてもバランスは変化しません。

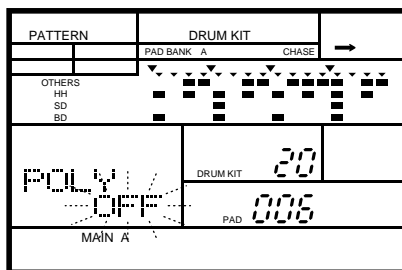
— NOTE —  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "SENS BAL" に交互に移動して各パッドのバランスセンシティブィティを変更することもできます。

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

## ボイスポリフォニー

ボイスポリフォニーをオンにすると、連続して1つのドラムボイスをたたいた場合でも、前に鳴った音を途切れなくすることができます。この機能を使えば、クラッシュシンバルのような長い減衰音の音も自然な感じで連打することができます。

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (10回) 押して、ボイスポリフォニー設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"POLY" (ボイスポリフォニー) の設定が点滅表示されます。

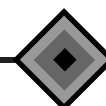


2. ボイスポリフォニーを設定したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを右に回して (または [+1] キーを押して)、パッドのボイスポリフォニーをON (オン) にします。  
レンジ : ON、OFF ([-1] キー)

— NOTE —  
ボイスポリフォニーは、ドラムパッドごとにそれぞれ異なった設定をすることができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体で1つのボイスポリフォニー設定になります。

— NOTE —  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "POLY" に交互に移動して各パッドのボイスポリフォニーを設定することもできます。

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

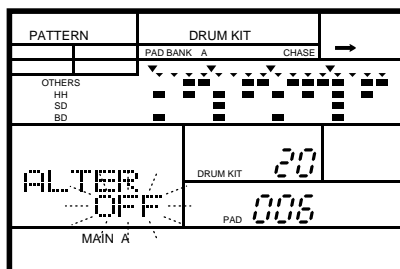


## オルタネートグループ

オルタネートグループは、ドラムボイスをグループ分けし、同じグループ内のボイスが同時に鳴らないようにする機能です。たとえば、通常のドラム演奏の場合、クローズドハイハットとオープンハイハットを同時に使用することはありません。クローズドハイハットとオープンハイハットをオルタネートグループ化することによって、2つのボイスが同時に鳴らないようにすることができます。

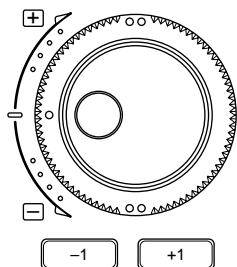
PAGE -    PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (11回) 押して、オルタネートグループ設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"ALTER" (オルタネートグループ) の設定が点滅表示されます。



2. オルタネートグループ化したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのオルタネートグループを選択します。  
7種類のグループ設定が可能です。  
レンジ : OFF、1~7

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、オルタネートグループ設定はOFFになります。



— NOTE —  
オルタネートグループは、ドラムパッドごとにそれぞれ異なった設定をすることができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体で1つのオルタネートグループ設定になります。

— NOTE —  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "ALTER" に交互に移動して各パッドのオルタネートグループを設定することもできます。



DRUM KIT

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。



# ノート/トリガードリブン

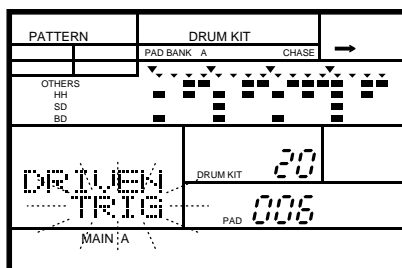
各ドラムパッドがノートオフメッセージを受ける (ノートドリブン) か受けない (トリガードリブン) を設定します。

"NOTE" (ノート) ドリブンを選択すると、パッドを放した瞬間に、またはRY20の内部センサーや外部MIDI機器からのノートオフメッセージを受信した時点で、鳴っていたドラムボイスがオフになります。

"TRIG" (トリガー) ドリブンを選択すると、ノートオフメッセージは無視されます。

PAGE -    PAGE +

1. (ドラムキットモードで20~39のドラムキットを選択した後) [PAGE+] キーを (12回) 押して、ドリブン設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"DRIVEN" (ドリブン) の設定が点滅表示されます。



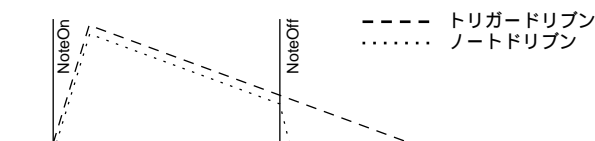
2. ドリブンを設定したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。

## — IMPORTANT —

ドリブン設定ができないドラムボイス (ノートドリブンに固定のボイス) の場合は、ディスプレイの設定欄に "-----" が表示されます。106ページのボイスリストをご参照ください。

3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドのドリブンを設定します。  
レンジ: TRIG ([-1] キー)、NOTE ([+1] キー)

### ノートドリブンとトリガードリブン



[+1]/[-1] キーを同時に押すと、ドリブン設定はTRIGになります。

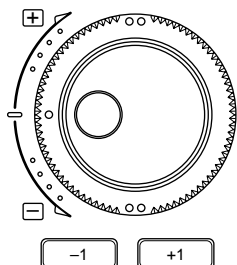
## — NOTE —

ドリブンは、ドラムパッドごとにそれぞれ異なった設定をすることができますが、ベースバンクの場合は、バンク全体で1つのドリブン設定になります。

## — NOTE —

[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "DRIVEN" に交互に移動して各パッドのドリブンを設定することもできます。

4. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。



DRUM KIT



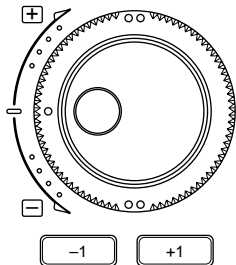
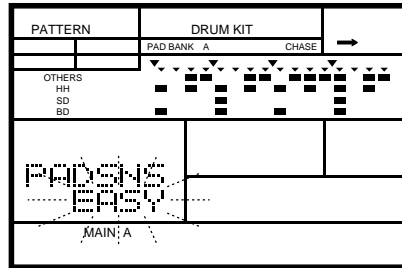


# パッドセンシティビティ

ドラムパッドのセンシティビティ (感度) を変更することができます。パッドセンシティビティの設定はシステム全体にかかります。

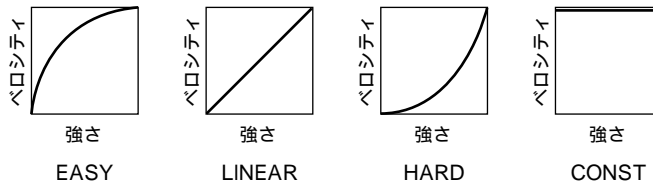


1. (ドラムキットモードで) [PAGE+] キーを (13回) 押して、パッドセンシティビティ設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在選択されている "PAD SNS" (パッドセンシティビティ) の設定が点滅表示されます。



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、パッドセンシティビティを設定します。  
レンジ : EASY (イージー)、LINER (リニア)、HARD (ハード)、CONST (コンスタント)

- ・ EASY : ドラムパッドのセンシティビティ (感度) が高くなります。弱くたたいても大きな音量を出すことができます。
- ・ LINER : たたく強さと出力される音量が比例する設定です。
- ・ HARD : ドラムパッドのセンシティビティを低くします。強くたたかないと大きな音量は出ません。
- ・ CONST : パッドセンシティビティをオフにします。



## IMPORTANT

"CONST" (コンスタント) を選択すると、前出の4種類のセンシティビティ (レベル、ピッチ、ディケイ、バランス) の設定を変更しても、それぞれの効果は得られません。



3. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。



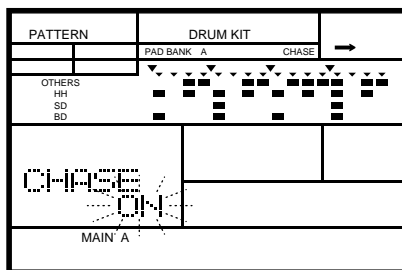
## チェイス

パターンを、現在選ばれているドラムキットで演奏するか、録音した時に使用したドラムキットで演奏するかを選択します。チェイス機能をオンにすると、パターンが録音した時に使用したドラムキットで演奏されます。オフの場合は、パターンが現在選ばれているドラムキットで演奏されます。チェイスの設定は、システム全体にかかります。

PAGE - PAGE +

1. (ドラムキットモードで) [PAGE+] キーを (14回) 押して、チェイス設定のページに入ります。

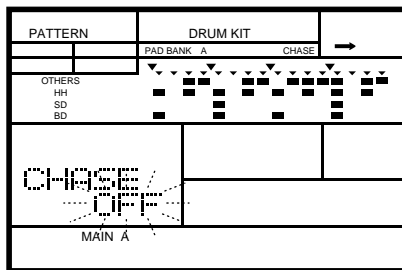
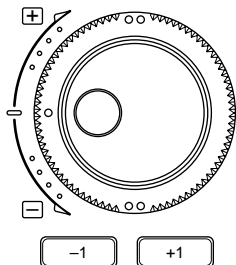
ディスプレイには、"CHASE" (チェイス) の設定が点滅表示されます。



2. ジョグダイヤルを右に回して (または [+1] キーを押して)、チェイス機能をON (オン) にします。

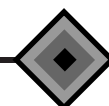
ディスプレイ右上に "CHASE" インディケータが表示されます。

レンジ : ON、OFF ([-1] キー)

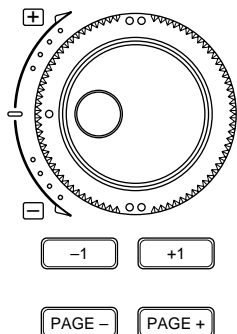


3. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

DRUM KIT



## ドラムキットのコピー

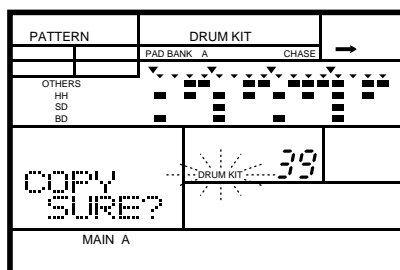


ドラムキットをユーザードラムキット (ナンバー20~39) にコピーすることができます。

1. (ドラムキットモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、コピーしたいドラムキット (コピー元) を選択します。

ナンバー00~39のどのドラムキットでも選ぶことができます。ここで選択したドラムキットがコピー元のドラムキットになります。

2. [PAGE+] キーを (15回) 押して、ドラムキットコピーのページに入ります。ディスプレイに "COPY SURE?" (コピーしますか?) が表示されます。



### NOTE

[INSERT/COPY] キーを押してドラムキットコピーのページを選択することはできません。

3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、コピー先のドラムキットを選択します。

ナンバー20~39のユーザードラムキットのいずれかを選ぶことができます。ここで選択したドラムキットが、コピー先のドラムキットになります。

### IMPORTANT

ドラムキットのコピーを途中で中止したい場合は、以下の方法でドラムキットコピーから抜けます。

- ・ [DRUM KIT] キーを押して、ドラムキットのメインページに戻る。
- ・ [PAGE+]/[PAGE-] キーを押して、他のページを表示する。

4. [ENTER] キーを押して、ドラムキットのコピーを実行します。コピーが終了すると、ディスプレイに "END" が表示されます。

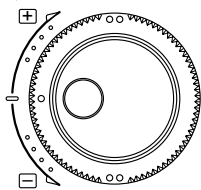
### CAUTION

[ENTER] キー押すと、コピー先にあったドラムキットのデータはすべて失われてしまいます。

5. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

ENTER

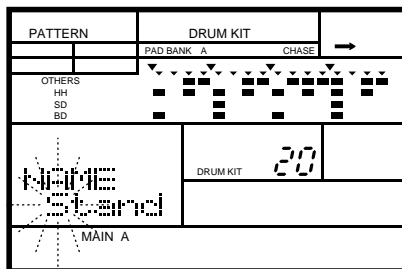
DRUM KIT



## ドラムキットネームの設定

ユーザードラムキットには、5文字までのキャラクター (文字)を選んで、名前を付けることができます。

1. (ドラムキットモードで) ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前を付けたいドラムキットを選択します。  
ナンバー20~39のユーザードラムキットのいずれかを選ぶことができます。
2. [PAGE+] キーを (16回) 押して、ドラムキットネーム設定のページに入ります。  
最初のキャラクターが点滅表示されます。



3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前に使用したい文字を選択します。

以下のキャラクターが選択できます。

(スペース) !"#\$%&'()\*+,-/  
 0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ[¥]^\_  
 `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}→←



4. [▶] カーソルキーを押して、カーソルを2つ目のキャラクターの入力位置に移動します。  
2番目のキャラクターが点滅表示されます。
5. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前に使用したい文字を選択します。
6. 上記の4.と5.を繰り返して、ドラムキットの名前を完成させます。
7. [▶] カーソルキーを押して、"DRUM KIT" を選択し、ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、名前を付けたい別のドラムキットを選択します。  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、キャラクターの入力位置を選びます。
8. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [DRUM KIT] キーを押してドラムキットモードのメインページに戻ります。

DRUM KIT

# エフェクトの設定

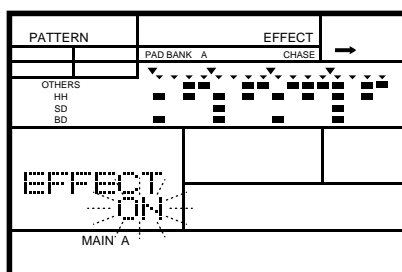
RY20には、DSP (デジタルシグナルプロセッサ -) が内蔵されています。ドラムキットごとにクオリティの高いリバーブとディレイ効果をかけることができます。

## エフェクトバイパス

外部のエフェクターなどを使用する場合に、RY20の内蔵エフェクトをオフ (バイパス) にすることができます。

EFFECT

1. [EFFECT] キーを押して、エフェクトモードのメインページに入ります。ディスプレイには、現在の "EFFECT" (エフェクト) の設定が点滅表示されます。

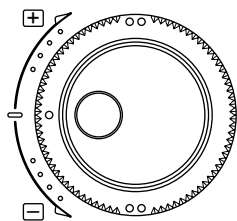


2. ジョグダイヤルを左に回して (または、[-1] キーを押して)、エフェクト設定を "ON" から "BYPAS" (バイパス=エフェクトを通さない) に切り替えます。ジョグダイヤルを右に回すと (または、[+1] キーを押すと)、"ON" になります。エフェクトは工場出荷時、"ON" に設定されています。"ON" を選択すると、エフェクトがすべてのドラムキットにかかります。

### NOTE

エフェクトモードのメインページが表示されているときに [EFFECT] キーを押すと、前に選択されていたパターン/ソングのプレイ/レコードモードに戻ります。

また、エフェクトモードの各パラメーターページが表示されているときに [EFFECT] キーを押すと、エフェクトモードのメインページに戻ります。



-1

+1

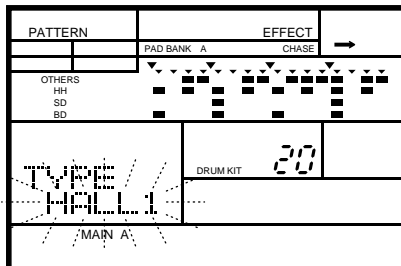


## エフェクトタイプの選択

RY20には、10種類のタイプのエフェクトがあります。  
ユーザードラムキットでは、エフェクトをドラムキットごとに設定することができます。  
また、プリセットドラムキットには、それぞれのキットに最適なエフェクトタイプがプリセットされています。設定を変更した後、別のドラムキット (または別のモード) を選ぶと、その時点でプリセットの設定に戻ります。

PAGE -    PAGE +

1. (エフェクトモードで) [PAGE+] キーを押して、タイプ設定のページに入ります。ディスプレイには、"TYPE" (種類) が点滅表示されます。



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、エフェクトタイプを選択します。

エフェクトタイプは以下のとおりです。

### リバーブ

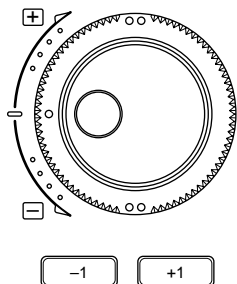
HALL1 : 中ホール  
HALL2 : 大ホール  
ROOM1 : 大部屋  
ROOM2 : 小部屋  
PLAT1 : 減衰の早いプレートエコー  
PLAT2 : 硬めのプレートエコー

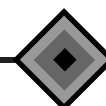
### ディレイ

DELY1 : ディレイとリバーブを並列に接続したステレオディレイ  
DELY2 : ディレイとリバーブを直列に接続したステレオディレイ  
DELY3 : DELY1と同じ。ディレイ時間がテンポに同期する  
DELY4 : DELY2と同じ。ディレイ時間がテンポに同期する

### NOTE

プリセットドラムキットでも、プリセットされたエフェクトからほかのエフェクトに変えることができます。  
(プリセットドラムキットでのタイプの変更は、ほかのドラムキットを選択するまで有効です。)



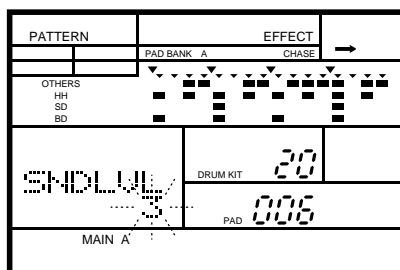


# センドレベル

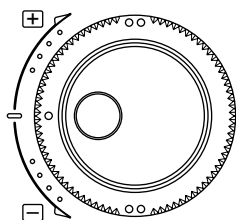
センドレベルは、DSPに送られる信号の量を設定します。各ドラムパッドごとに設定することができます。



1. (エフェクトモードで) [PAGE+] キーを (2回) 押して、センドレベル設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在のセンドレベルが点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、センドレベルを変更します。  
レンジ：0~7  
[+1]/[-1] キーを同時に押すと、レベル設定は0になります。

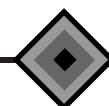


— NOTE —  
[◀]/[▶] カーソルキーを使って、カーソルを "PAD" と "SNDRVL" に交互に移動して各パッドのレベルを変更することもできます。

— NOTE —  
プリセットドラムキットでも、個々のパッドのセンドレベルを変更することができます。(プリセットドラムキットでのセンドレベルの設定は、ほかのドラムキットを選択するまで有効です。)





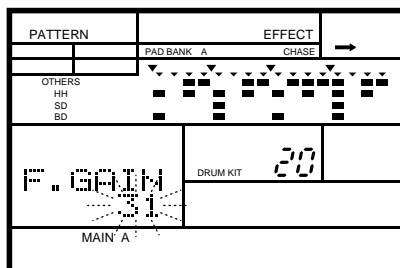


## フィードバックゲイン

フィードバックゲインは、繰り返す音の数を調節します。ディレイタイプだけに有効なパラメーターです。

PAGE- PAGE+

1. (エフェクトモードで) [PAGE+] キーを (5回) 押して、フィードバックゲイン設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在のフィードバックゲインの設定が点滅表示されます。



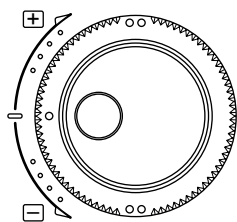
### NOTE

フィードバックゲインは、ディレイタイプだけに有効です。エフェクトタイプの設定 (90ページ) でリバーブが選択されている場合は "--" が表示され、フィードバックゲインが設定できないことを表します。

2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、フィードバックゲインを設定します。  
レンジ : 00 ~ 31

### NOTE

プリセットのドラムキットでも、フィードバックゲインを変更することができます。(プリセットドラムキットでのフィードバックゲインの設定は、ほかのドラムキットを選択するまで有効です。)



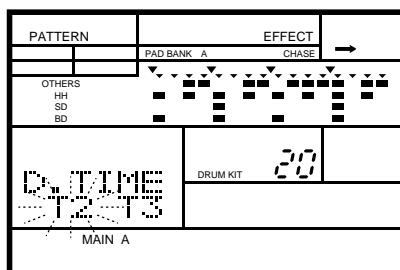
-1 +1

## ディレイタイム

ディレイタイムは、繰り返す音の最初の音が鳴るまでの時間のことです。左右のチャンネルを別々に設定することができます。ディレイタイプだけに有効なパラメーターです。

PAGE- PAGE+

1. (エフェクトモードで) [PAGE+] キーを (6回) 押して、ディレイタイム設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在の左右のチャンネルの設定が表示され、左チャンネルの表示が点滅します。



### NOTE

ディレイタイムは、ディレイタイプだけに有効です。エフェクトタイプの設定 (90ページ) でリバーブが選択されている場合は "--" が表示され、ディレイタイムが設定できないことを表します。



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、左チャンネルのディレイタイムを設定します。


この設定が、左のチャンネルのディレイ時間を決定します。  
低い値の設定ではディレイが短くなり、高い値の設定ではディレイが長くなります。


ディレイタイムは、DELAY1、2とDELAY3、4では設定できる値が異なります。


レンジ : DELY1、DELY2=00 ~ 99


DELY3、DELY4 = テンポに同期するディレイ。以下の設定パラメータがある


T0 :  : 32分三連音符に相当する時間に設定

T1 :  : 32分音符に相当する時間に設定

T2 :  : 16分三連音符に相当する時間に設定

T3 :  : 16分音符に相当する時間に設定

T4 :  : 8分三連音符に相当する時間に設定

T5 :  : 8分音符に相当する時間に設定



3. [▶] カーソルキーを押して、カーソルを右チャンネルに移動します。
4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、右チャンネルのディレイタイムを設定します。
5. [PAGE-] キーを押して前のページに、または [EFFECT] キーを押してエフェクトモードのメインページに戻ります。

---

#### NOTE

左右のチャンネルの片方を少しずらして設定すると、効果的です。

プリセットのドラムキットでも、ディレイタイムを変更することができます。(プリセットドラムキットでのディレイタイムの設定は、ほかのドラムキットを選択するまで有効です。)

---

#### IMPORTANT

DELY3/DELY4では、テンポを遅くしすぎると、ディレイはテンポに同期しなくなります。ディレイタイムは最大で約380ミリ秒です。

外部MIDIクロックによりコントロールされている場合、DELY3/DELY4は、テンポに同期しない場合があります。

また、DELY3/DELY4を選択して演奏しているときにテンポを変更すると、演奏音に一瞬ミュートがかかる場合があります。

---

# MIDI機能

RY20は、MIDIデータの送受信を行なうことができます。ほかのMIDI機器でRY20のドラムボイスを演奏したり、RY20から、キーボードやトーンジェネレーターなどのほかのMIDI機器をコントロールすることができます。また、ヤマハMIDIデータファイラーMDF2のような外部機器に、作成したオリジナルパターン、ソング、ドラムキットなどのデータを保存することもできます。

## RY20で送受信できるMIDI情報

MIDIには演奏情報以外にいろいろな種類のMIDI情報があります。

### チャンネルメッセージ

演奏操作を伝えるための情報です。送信側と受信側でチャンネルを合わせる必要があります。

### ノート情報

ドラムパッドをたたいた演奏情報のことで、RY20には以下の種類があります。

- ノートナンバー : ドラム音の種類とベースの音階
- ノートオン : パッドをたたく
- ノートオフ : パッドを放す
- ベロシティ : パッドをたたく強さ

### コントロールチェンジ (受信のみ)

演奏状態をコントロールするもので、RY20には以下のものがあります。

- ボリューム : ドラム/ベースの音量
- エクスプレッション : ドラム/ベースの音量に対するアクセント

### プログラムチェンジ (受信のみ)

外部機器でRY20のドラムキットの切り替えを行うことができます。

### システムメッセージ

主に機器間の同期についての情報のことで、RY20には以下の種類があります。

### エクスクルーシブメッセージ

バルクデータの送受信を行うことができます。

### コモンメッセージ

演奏中以外のときにシステムを管理するための情報で、機器間でソングを選んだり (ソングセレクト)、ソングの演奏スタートの位置を選ぶ (ソングポジション) ことができます。

### リアルタイムメッセージ

演奏の同期を管理する情報で、機器間で、演奏のタイミングを同期させたり (クロック)、演奏をスタート/ストップ/コンティニュースタートさせる (コマンド) ことができます。



## アクティブセンシング

機器間の接続にトラブルが起きていないかどうかを監視する情報です。

### — NOTE —

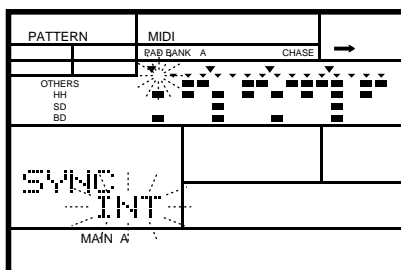
RY20が演奏中であったり、パターン/ソングのレコードモードに入っているときは、MIDIモードを選択することはできません。また、MIDIモードに入っているときは、パターン/ソングを演奏することはできません。

## MIDIシンク

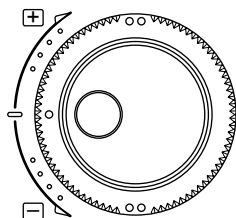
MIDIシンクは、シーケンサーなどの外部MIDI機器とRY20を同期 (シンクロナイズ) 演奏させる機能です。外部のMIDI機器で、RY20の演奏のスタート/ストップやテンポをコントロールすることができます。

MIDI

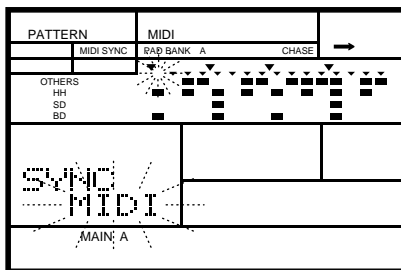
1. [MIDI] キーを押して、MIDIモードのメインページに入ります。  
ディスプレイには、現在のMIDIシンクの設定 (INT) が点滅表示されます。



2. ジョグダイヤルを右に回して (または [+1] キーを押して)、デフォルトの "INT" (内部クロック) から "MIDI" (外部MIDIクロック) へ切り替えます。  
ジョグダイヤルを左に回すと (または、 [-1] キーを押すと)、"INT" になります。



-1    +1

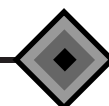


外部MIDI機器を使用しない場合は、MIDIシンクの設定は、"INT (内部クロック)" に設定します。

### — NOTE —

MIDIモードのメインページが表示されているときに [MIDI] キーを押すと、前に選択されていたパターン/ソングのプレイモードに戻ります。

また、MIDIモードの各パラメーターページが表示されているときに [MIDI] キーを押すと、MIDIモードの最初のページに戻ります。

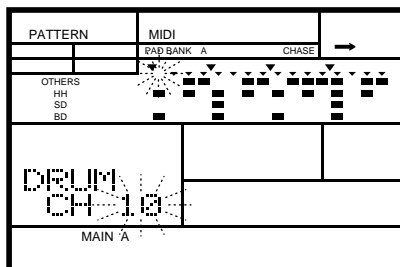


## ドラムチャンネル

ドラムの送信/受信チャンネルを設定します。外部MIDI機器からの演奏情報で、RY20をドラム音源として使用することもできます(受信チャンネルを外部機器の送信チャンネルに合わせた場合)。ベース用には、別の専用チャンネルを設定します。

PAGE - PAGE +

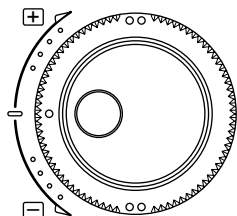
1. (MIDIモードで) [PAGE+] キーを押して、ドラムチャンネル設定のページに入ります。ディスプレイには、現在設定されているチャンネルが点滅表示されます。



2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、チャンネルを選択します。  
レンジ: OFF、01 ~ 16  
チャンネルの初期設定は10です。  
MIDIメッセージを送受信しない場合は、この設定を "OFF" にします。

— NOTE

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、チャンネルは "10" に設定されます。



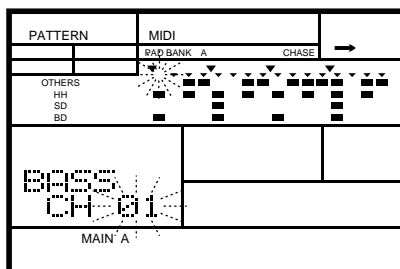
-1 +1

## ベースチャンネル

ベースの送信/受信チャンネルを設定します。

PAGE - PAGE +

1. (MIDIモードで) [PAGE+] キーを (2回) 押して、ベースチャンネル設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在設定されているチャンネルが点滅表示されます。



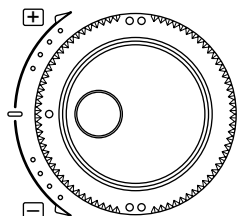
2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、チャンネルを選択します。  
レンジ: OFF、01 ~ 16  
チャンネルの初期設定は01です。  
MIDIメッセージを送受信しない場合は、この設定を "OFF" にします。

— NOTE

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、チャンネルは "01" に設定されます。

— NOTE

ベースとドラムで同じチャンネルを設定した場合は、ドラムの設定が優先されます。



-1 +1

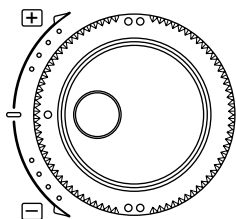
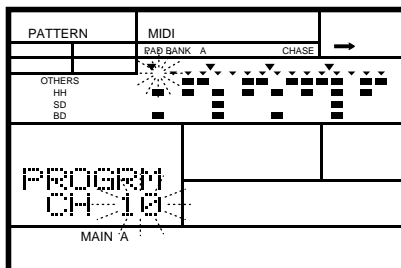


## プログラムチェンジ

プログラムチェンジの受信チャンネルを設定します。外部MIDI機器からの音色切替情報で(外部機器の音色選択ボタンを押して)、ドラムキットを切り替えることができます。

PAGE - PAGE +

1. (MIDIモードで) [PAGE+] キーを (3回) 押して、プログラムチェンジチャンネル設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在設定されているチャンネルが点滅表示されます。



-1 +1

2. ジョグダイヤルを回して(または [+1]/[-1] キーを押して)、チャンネルを選択します。  
レンジ: OFF、01~16  
チャンネルの初期設定は10です。  
各ドラムキットのプログラムチェンジナンバーについては、ドラムキットリスト (104 ページ) をご参照ください。  
MIDIメッセージを受信しない場合は、この設定を "OFF" にします。

### NOTE

[+1]/[-1] キーを同時に押すと、チャンネルは "10" に設定されます。

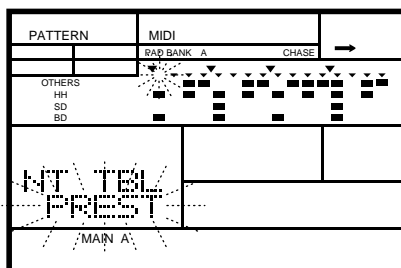
## MIDI ノートナンバー

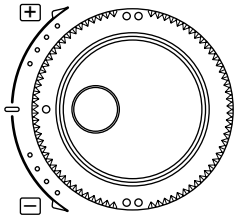
RY20は、各ドラムパッドに鍵盤の番号(ノートナンバー)がアサインされています。また、ノートナンバーのセット(ノートテーブル)が4種類あります。ノートテーブルごとに、異なるノートナンバーが設定されています。ノートテーブルを選択して新たにノートナンバーを変更することができます。

### ノートテーブルの選択

PAGE - PAGE +

1. (MIDIモードで) [PAGE+] キーを (4回) 押して、ノートテーブル選択のページに入ります。  
ディスプレイには、現在選択されているノートテーブルが点滅表示されます。





2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、ノートテーブルを選択します。  
レンジ : PREST、USER1、USER2、USER3  
ノートテーブルの初期設定は PREST (プリセット) です。プリセットノートテーブルは、GMの音色配列になっています。

— NOTE —

GMとはGeneral MIDI System Level 1 (GMシステムレベル1) の略称で、MIDI機器間で音色配列やコントローラーなどに一定の基準を設け、メーカーや機種が異なってもデータのやり取りをスムーズに行えるようにするものです。

プリセットノートテーブルではノートナンバーを変更することはできません。ノートナンバーを変更したい場合は、USER (ユーザー) ノートテーブルを選択します。

工場出荷時のノートテーブルの設定 :

PREST : GM音色配列に固定

USER1 : GM音色配列。設定変更可能

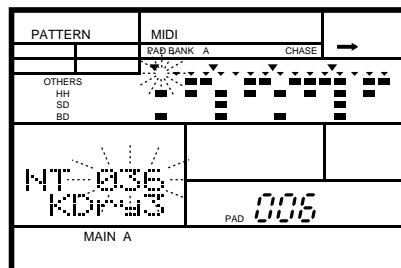
USER2 : ヤマハRXシリーズ。設定変更可能

USER3 : 鍵盤配列 (ノートナンバー36=ドラムパッドナンバー000 ~ ノートナンバー95=ドラムパッドナンバー059)。設定変更可能

## ノートナンバーのアサイン



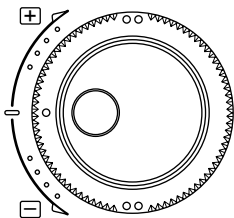
1. (MIDIモードでユーザーノートテーブルを選択した後) [PAGE+] キーを (5回) 押して、ノートナンバー設定のページに入ります。  
ディスプレイには、現在選択されているノートナンバーが点滅表示されます。



2. 設定を変更したいドラムパッドを押して、ドラムパッドを選択します。  
ディスプレイの "PAD" ナンバーが、選択したパッドのナンバーに変わります。
3. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、ノートナンバーを設定します。

ドラムパッドナンバー000 ~ 059 (ドラムボイス) には、000 ~ 127、OFFの範囲でノートナンバーをアサインすることができます。

ドラムパッドナンバー060 ~ 119 (ベースボイス) には、000 ~ 127の範囲でノートナンバーをアサインすることができます。(ただし、1つのノートナンバーを変更しただけで、残りのノートナンバーすべてがそれに合わせて変化します。)





— NOTE —  
 プリセットノートテーブルでドラムボイスのノートナンバーを変更しようとする、ディスプレイに "PRE-SET" のメッセージが表示され、ノートナンバーが変更できないことを表します。



— NOTE —  
 [◀/▶] カーソルキーを使って、カーソルをノートナンバーと "PAD" に交互に移動して各パッドのノートナンバーを変更することもできます。

## ボリュームとエクスペッション

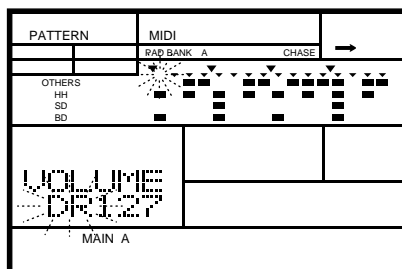
ドラムとベースの音量/エクスペッションを別々に設定することができます。外部MIDI機器からのコントロールチェンジデータでコントロールすることができます。

### ボリューム設定

ボリュームでは、ドラムとベースチャンネルごとのボリュームレベルの設定を行います。



1. (MIDIモードで) [PAGE+] キーを (6回) 押して、ボリューム設定のページに入ります。ディスプレイには、現在選択されている "DR" (ドラムボイス) が点滅表示されます。

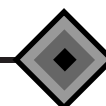


2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、"DR" (ドラムボイス) か "BS" (ベースボイス) を選択します。
3. [▶] カーソルキーを押して、カーソルをボリューム値に移動します。
4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、ボリューム値を変更します。  
 レンジ：000 ~ 127  
 ボリュームの初期設定値は127です。



— NOTE —  
 このボリューム設定は、ドラムパッドをたたいて得られる音や、内蔵シーケンサーおよび外部MIDI機器からのノートイベントで発音される音のボリュームをコントロールします。この設定を0にすると、音が出なくなります。





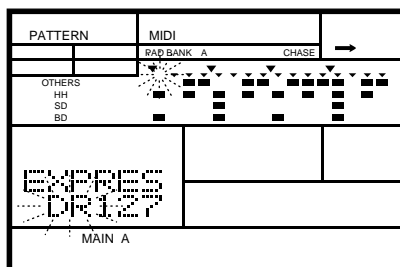
## エクスプレッション設定

ドラムとベースチャンネルごとに、ボリューム (上記) で設定した音量にアクセントをつけます。

PAGE - PAGE +

1. (MIDIモードで) [PAGE+] キーを (7回) 押して、エクスプレッション設定のページに入ります。

ディスプレイには、現在選択されている "DR" (ドラムボイス) が点滅表示されます。



2. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、"DR" (ドラムボイス) か "BS" (ベースボイス) を選択します。



3. [▶] カーソルキーを押して、カーソルをエクスプレッション値に移動します。

4. ジョグダイヤルを回して (または [+1]/[-1] キーを押して)、エクスプレッション値を変更します。

レンジ : 000 ~ 127

電源オン時のエクスプレッション値は127にリセットされます。

### — NOTE —

このエクスプレッション設定は、ドラムパッドをたたいて得られる音や、内蔵シーケンサーおよび外部MIDI機器からのノートイベントで発音される音のアクセントをコントロールします。この設定を0にすると、音が出なくなります。

### — NOTE —

ボリューム設定のページでボイス ("DR" または "BS") を変更すると、このページも連動してボイスが変わります。逆に、このページでボイスを変更すると、ボリューム設定のページのボイスも連動して変わります。



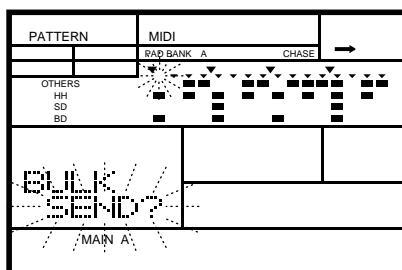
# バルクデータの送受信

## バルクデータの送信

ヤマハMIDIデータファイラー-MDF2のような外部機器に、作成したオリジナルパターン、ソングやドラムキットデータを保存することができます。

PAGE-    PAGE+

1. (MIDIモードで) [PAGE+] キーを (8回) 押して、バルクデータ送信設定のページに入ります。  
ディスプレイには、"SEND?" (バルクデータを送信しますか?) が点滅表示されます。



ENTER

2. [ENTER] キーを押して、送信を実行します。  
バルクデータの送信中、ディスプレイに "BULK SEND" が表示されます。送信が終了すると、ディスプレイに "END" が表示されます。

MIDI

3. [PAGE-] キーを押して、または [MIDI] キーを押してMIDIモードの最初のページに戻ります。

## バルクデータの受信

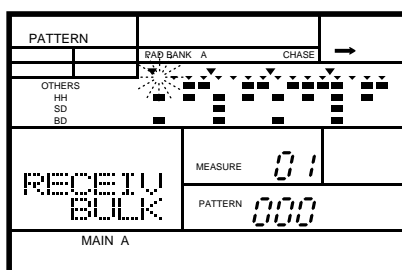
外部MIDI機器に保存したデータや別のRY20のデータを受信することができます。

1. RY20の電源をオンにします。
2. パターンかソングのプレイモードを選択します。  
電源オン時には、パターンプレイモードが自動的に選ばれます。

— IMPORTANT —  
パターンかソングのプレイモードでそれぞれのメインページを表示しているときだけ (演奏中を除く)、バルクデータを受信することができます。

3. 外部機器からバルクデータを送信します。  
バルクデータの送信については、外部MIDI機器の取扱説明書をご参照ください。

バルクデータの受信中、ディスプレイに "RECEIV BULK" が表示されます。受信が完了すると一瞬 "END" が表示され、通常のプレイモードに戻ります。





### 初期化の方法

以下の方法でRY20を購入時と同じ初期設定に戻すことができます。

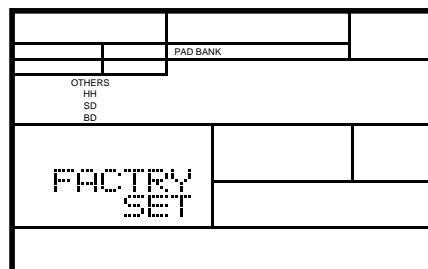
#### — IMPORTANT —

初期化を行うと、作成したデータがすべて消えてしまいます。大切なデータは、この操作を実行する前に、ヤマハ MIDIデータファイラ-MDF2などに保存していただくことをお勧めします。

1. RY20の電源をオフにします。
2. [+1]/[-1] キーを同時に押しながらRY20の電源をオンにします。ディスプレイに "FACTRY SET" (初期化実行中) が表示されます。また、レコードキーとプレイキーのLEDが点滅します。

-1

+1



3. [+1]/[-1] キーを放します。  
"YAMAHA RY20" 表示の後、パターンプレイモードに戻ります。

# ドラムキットリスト

プリセット	キット No.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
	プログラム No.	0	1	2	3	4	5	8	16	17	
ユーザー	キット No.	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
	プログラム No.	64	65	66	67	68	69	72	80	81	
LCD 表示	Stand	Balad	Pops	R&B	Funk	Regae	Room	Rock	Power		
ドラムキットネーム	Standard	Ballad	Pops	Rhythm & Blues	Funk	Reggae	Room	Rock	Power		
エフェクト	HALL1	HALL2	ROOM1	ROOM2	ROOM2	HALL1	ROOM1	PLAT1	PLAT2		
パッドNo.	ノート No.	ノート									
0	48	C2	TDryH	TRomH	TDryH	TDryH	TDryH	Ethn1	TRomH	TPwrH	TPwrH
1	47	B1	TDryM	TRomM	TDryM	TDryM	TDryM	Ethn1	TRomM	TPwrM	TPwrM
2	45	A1	TDryL	TRomL	TDryL	TDryL	TDryL	Ethn1	TRomL	TPwrL	TPwrL
3	43	G1	TDryF	TRomF	TDryF	TDryF	TDryF	Ethn1	TRomF	TPwrF	TPwrF
4	46	A#1	HOMid	HOMid	HOMid	HOMid	HOMid	HOMid	HOMid	HOST5	HOST5
5	59	B2	RdHi	RdHi	RdHi	RdHi	RdHi	RdHi	RdHi	RdHi	RdHi
6	36	C1	KDry3	KGat3	KTgt3	KDry3	KTgt5	KTgt6	KGat8	KGat2	KRck2
7	38	D1	STgt5	SDry6	SPic1	SDry1	SPr8	STgt8	SPr5	SRck8	SPwr1
8	37	C#1	Rim1	Rim1	Rim1	Rim1	Rim1	Rim1	Rim1	Rim1	Rim1
9	44	G#1	HPedl	HPedl	HPedl	HPedl	HPedl	HPedl	HPedl	HPedl	HPedl
10	42	F#1	HClS1	HClS4	HClS1	HClS1	HClS1	HClS1	HCRom	HCSt2	HCSt2
11	49	C#2	Crsh1	Crsh1	Crsh1	Crsh1	Crsh1	Crsh1	Crsh1	Crsh3	Crsh3
12	35	B0	KTgt3	KDry3	KDry2	KJaz6	KDry3	KTgt3	KGat4	KGat9	KGat7
13	40	E1	SPic2	SRck5	SPr6	SPic3	SPic3	SRim2	SPr9	SRck5	SRck5
14	50	D2	TDryH	TRomH	TDryH	TDryH	TDryH	Ethn1	TRomH	TPwrH	TPwrH
15	41	F1	TDryF	TRomF	TDryF	TDryF	TDryF	Ethn1	TRomF	TPwrF	TPwrF
16	25	C#0	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap
17	27	D#0	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp
18	33	A0	KDry2	KDry1	KGat2	KDry1	KGat2	KDry1	KAmb1	KRck1	KGat2
19	31	G0	SDry4	SRck2	SDry4	SDry4	SPr11	SPr1	SAmb2	SRck2	SPwr2
20	34	A#0	SRim1	SRim3	SRim2	SRim5	SRim2	SRim5	SRim2	SRim2	SPr9
21	29	F0	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll
22	26	D0	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL
23	28	E0	BrSwH	BrSwH	BrSwH	BrSwH	Revsr	BrSwH	BrSwH	BrSwH	BrSwH
24	67	G3	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH
25	68	G#3	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL
26	83	B4	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell
27	84	C5	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr
28	51	D#2	RdMd	RdMd	RdMd	RdMd	RdMd	RdMd	RdLo	RdMd	RdMd
29	53	F2	Cup1	Cup1	Cup1	Cup1	Cup1	Cup1	Cup1	Cup2	Cup2
30	80	G#4	TriM	TriM	TriM	TriM	TriM	TriM	TriM	TriM	TriM
31	81	A4	TriO	TriO	TriO	TriO	TriO	TriO	TriO	TriO	TriO
32	56	G#2	Cowbl	Cowbl	Cowbl	Cowbl	Cowbl	Cowbl	Cowbl	Cowbl	Cowbl
33	55	G2	Spls1	Spls1	Spls1	Spls1	Spls1	Spls2	Spls1	Spls1	Spls1
34	52	E2	Chns1	Chns1	Chns1	Chns1	Chns1	Chns1	Chns1	Chns1	Chns1
35	57	A2	Crsh2	Crsh2	Crsh2	Crsh2	Crsh2	Crsh2	Crsh2	Crsh5	Crsh5
36	65	F3	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH
37	66	F#3	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL
38	78	F#4	CuicM	CuicM	CuicM	CuicM	CuicM	CuicM	CuicM	CuicM	CuicM
39	79	G4	CuicO	CuicO	CuicO	CuicO	CuicO	CuicO	CuicO	CuicO	CuicO
40	71	B3	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH
41	72	C4	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL
42	60	C3	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH
43	61	C#3	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL
44	62	D3	CongM	CongM	CongM	CongM	CongM	CongM	CongM	CongM	CongM
45	63	D#3	CongH	CongH	CongH	CongH	CongH	CongH	CongH	CongH	CongH
46	64	E3	CongL	CongL	CongL	CongL	CongL	CongL	CongL	CongL	CongL
47	54	F#2	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn
48	76	E4	WdBIH	WdBIH	WdBIH	WdBIH	WdBIH	WdBIH	WdBIH	WdBIH	WdBIH
49	77	F4	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL
50	75	D#4	Clave	Clave	Clave	Clave	Clave	Clave	Clave	Clave	Clave
51	30	F#0	Casta	Casta	Casta	Casta	Casta	Casta	Casta	Casta	Casta
52	58	A#2	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra
53	32	G#0	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick
54	73	C#4	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS
55	74	D4	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL
56	69	A3	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas
57	70	A#3	Marac	Marac	Marac	Marac	Marac	Marac	Marac	Marac	Marac
58	82	A#4	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr
59	39	D#1	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap
60 ~ 119			BFngr	BFngr	BFngr	BPick	BSlp1	BFngr	BFngr	BPick	BPick

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
24	25	26	27	28	29	30	32	33	40	48
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
88	89	90	91	92	93	94	96	97	104	112
Elctr	Analg	Dance	Rap	Tech	SE 1	SE 2	Jazz	Fusin	Brush	Class
Electronic	Analog	Dance	Rap	Techno	Sound Effect 1	Sound Effect 2	Jazz	Fusion	Brush	Classic
HALL1	HALL1	PLAT1	PLAT1	PLAT1	HALL1	PLAT2	ROOM2	PLAT2	HALL1	HALL2
TElc1	TAn1	TElc1	TElc1	TElc1	TAn1	Ethn1	TJazH	TDryH	TBrsh	TJazH
TElc1	TAn1	TElc1	TElc1	TElc1	TAn1	Ethn1	TJazM	TDryM	TBrsh	TJazM
TElc1	TAn2	TElc1	TElc1	TElc1	TAn2	Ethn1	TJazL	TDryL	TBrsh	TJazL
TElc1	TAn2	TElc1	TElc1	TElc1	TAn2	Ethn1	TJazF	TDryF	TBrsh	TJazF
HOHi	HOAn	HOHi	HOHi	HOHi	HOAn	HOAn	HOMid	HOHi	HOMid	HOMid
RdHi	RdLo	RdHi	RdHi	RdLo	RdLo	Botl2	RdHi	RdHi	RdBr	OCymC
KElc3	KAn5	KAn3	KVoc2	KTec1	KVoc1	KTec7	KJaz3	KTgt1	KJaz4	GrnC
SElc1	SAn1	SPR10	STgt3	SAn6	SSfx5	TSE1	SDry4	SPic2	BrSlp	SDry4
Rim1	RimA1	Rim1	Rim1	RimA1	RimA1	Botl1	Rim2	Rim1	Rim2	Rim2
HPedl	HCAAn2	HPedl	HPedl	HPedl	HCAAn2	HCAAn2	HPedl	HPedl	HPedl	HPedl
HClS1	HCAAn1	HClS1	HClS1	HClS1	HCAAn1	HCAAn1	HCS1	HCS2	HClS1	HCS1
Crsh1	AnCrS	Crsh1	Crsh1	Crsh1	AnCrS	Mnstr	Crsh1	Crsh5	Crsh1	OCymO
KElc1	KAn7	KElc2	KVoc1	KTec5	KSfx1	KSfx1	KJaz6	KDry2	KJaz2	GrnC
TElc2	SAn3	STgt1	SSfx7	SSfx2	SSfx6	Taiko	STgt5	STgt5	BrTap	STgt8
TElc1	TAn1	TElc1	TElc1	TElc1	TAn1	Ethn1	TJazH	TDryH	TBrsh	TJazH
TElc1	TAn2	TElc1	TElc1	TElc1	TAn2	Ethn1	TJazF	TDryF	TBrsh	TJazF
BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap	BrTap
BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp	BrSlp
KGat2	KVoc5	KGat5	KGat2	KTec6	KTec7	BgPip	KJaz4	KDry1	KDry1	KJaz4
SElc2	SAn10	SAn6	SAn10	SAn9	SSfx3	Botl1	STgt7	SDry5	BrSlp	STgt7
STgt8	STgt4	SRim4	STgt8	STgt4	TSE2	SVoc3	SRim3	SRim1	BrSwH	SRim3
SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll	SRoll
BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL	BrSwL
Revs	Revs	Revs	Revs	Revs	Revs	Revs	BrSwH	BrSwH	BrSwH	BrSwH
AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH	AgogH
AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL	AgogL
JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell	JBell
BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr	BelTr
RdMd	RdMd	RdMd	RdMd	RdMd	CymE3	SFX4	RdMd	RdLo	RdLo	OCymC
Cup1	Cup1	Cup1	Cup1	Cup1	Gong2	Bomb2	Cup1	Cup1	Cup1	CrRol
TriM	TriM	TriM	TriM	TriM	Botl2	SFX2	TriM	TriM	TriM	TriM
TriO	TriO	TriO	TriO	TriO	Ethn1	SFX3	TriO	TriO	TriO	TriO
Cowbl	AnCow	AnCow	Cowbl	AnCow	AnCow	AnCow	Cowbl	Cowbl	Cowbl	Cowbl
Spls2	Spls2	Spls2	Spls2	Spls3	Spls2	Shot2	Spls1	Spls1	Spls1	Spls1
Chns1	Chns2	Chns1	Chns1	Chns1	Chns2	SFX5	Chns1	Chns1	Chns1	Chns1
Crsh2	Crsh1	CymE2	Crsh1	Crsh1	CrRol	WBell	Crsh2	Crsh2	Crsh2	OCymO
TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH	TmbIH
TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL	TmbIL
ScrH	ScrH	ScrH	ScrH	ScrH	ScrH	ScrH	CuicM	CuicM	CuicM	CuicM
ScrL	ScrL	ScrL	ScrL	ScrL	ScrL	ScrL	CuicO	CuicO	CuicO	CuicO
WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH	WhstH
WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL	WhstL
BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH	BongH
BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL	BongL
CongM	AnCgH	CongM	CongM	AnCgH	AnCgH	AnCgH	CongM	CongM	CongM	CongM
CongH	AnCgM	CongH	CongH	AnCgM	AnCgM	AnCgM	CongH	CongH	CongH	CongH
CongL	AnCgL	CongL	CongL	AnCgL	AnCgL	AnCgL	CongL	CongL	CongL	CongL
Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn	Tmbrn
WdBH	WdBH	WdBH	WdBH	WdBH	WdBH	WdBH	WdBH	WdBH	WdBH	WdBH
WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL	WdBIL
Clave	AnClv	Clave	Clave	AnClv	AnClv	AnClv	Clave	Clave	Clave	Clave
HighQ	HighQ	HighQ	HighQ	HighQ	HighQ	HighQ	Casta	Casta	Casta	Casta
Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra	Vibra
Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick	Stick
GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS	GuirS
GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL	GuirL
Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas	Cabas
Marac	AnMrc	Marac	Marac	AnMrc	AnMrc	AnMrc	Marac	Marac	Marac	Marac
Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr	Shakr
Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap	Clap
BFngr	BSyn2	BSyn1	BSyn2	BSyn2	BSyn2	BSyn2	BAco	BFngr	BAco	BAco

# ボイスリスト

ボイス No.	LCD 表示	ボイスネーム	エレメント	ノートドリップンに固定
0	KTgt1	Tight kick 1	1	
1	KTgt2	Tight kick 2	2	
2	KTgt3	Tight kick 3	2	
3	KTgt4	Tight kick 4	2	
4	KTgt5	Tight kick 5	2	
5	KTgt6	Tight kick 6	2	
6	KDry1	Dry kick 1	1	
7	KDry2	Dry kick 2	2	
8	KDry3	Dry kick 3	2	
9	KDry4	Dry kick 4	2	
10	KJaz1	Jazz kick 1	1	
11	KJaz2	Jazz kick 2	2	
12	KJaz3	Jazz kick 3	2	
13	KJaz4	Jazz kick 4	2	
14	KJaz5	Jazz kick 5	2	
15	KJaz6	Jazz kick 6	2	
16	KRck1	Rock kick 1	2	
17	KRck2	Rock kick 2	2	
18	KGat1	Gate kick 1	2	
19	KGat2	Gate kick 2	2	
20	KGat3	Gate kick 3	2	
21	KGat4	Gate kick 4	2	
22	KGat5	Gate kick 5	2	
23	KGat6	Gate kick 6	2	
24	KGat7	Gate kick 7	2	
25	KGat8	Gate kick 8	2	
26	KGat9	Gate kick 9	2	
27	KAmb1	Ambient kick 1	2	
28	KAmb2	Ambient kick 2	2	
29	KAmb3	Ambient kick 3	2	
30	KAn1	Analog kick 1	2	
31	KAn2	Analog kick 2	2	
32	KAn3	Analog kick 3	2	
33	KAn4	Analog kick 4	2	
34	KAn5	Analog kick 5	2	
35	KAn6	Analog kick 6	2	
36	KAn7	Analog kick 7	2	
37	KAn8	Analog kick 8	2	
38	KTec1	Techno kick 1	2	
39	KTec2	Techno kick 2	2	
40	KTec3	Techno kick 3	1	
41	KTec4	Techno kick 4	2	
42	KTec5	Techno kick 5	2	
43	KTec6	Techno kick 6	2	
44	KTec7	Techno kick 7	2	
45	KElc1	Electronic kick 1	2	
46	KElc2	Electronic kick 2	2	
47	KElc3	Electronic kick 3	2	
48	KElc4	Electronic kick 4	2	
49	KElc5	Electronic kick 5	2	
50	KSfx1	SFX kick 1	2	
51	KSfx2	SFX kick 2	2	
52	KVoc1	Voice kick 1	2	
53	KVoc2	Voice kick 2	2	
54	KVoc3	Voice kick 3	2	
55	KVoc4	Voice kick 4	1	
56	KVoc5	Voice kick 5	2	
57	GmCs	Gran cassa	2	
58	SDry1	Dry snare 1	2	
59	SDry2	Dry snare 2	1	
60	SDry3	Dry snare 3	2	
61	SDry4	Dry snare 4	2	
62	SDry5	Dry snare 5	1	
63	SDry6	Dry snare 6	2	
64	SDry7	Dry snare 7	2	
65	SDry8	Dry snare 8	2	
66	SPic1	Piccolo snare 1	1	
67	SPic2	Piccolo snare 2	1	
68	SPic3	Piccolo snare 3	2	
69	SLgt1	Light snare 1	2	
70	SLgt2	Light snare 2	2	
71	SLgt3	Light snare 3	2	
72	SLgt4	Light snare 4	2	
73	SLgt5	Light snare 5	1	
74	SLgt6	Light snare 6	1	
75	SLgt7	Light snare 7	1	
76	SLgt8	Light snare 8	1	
77	SLgt9	Light snare 9	2	
78	STgt1	Tight snare 1	2	
79	STgt2	Tight snare 2	2	
80	STgt3	Tight snare 3	2	
81	STgt4	Tight snare 4	2	
82	STgt5	Tight snare 5	2	
83	STgt6	Tight snare 6	2	
84	STgt7	Tight snare 7	1	
85	STgt8	Tight snare 8	1	
86	SRim1	Rim snare 1	1	
87	SRim2	Rim snare 2	1	
88	SRim3	Rim snare 3	2	
89	SRim4	Rim snare 4	1	
90	SRim5	Rim snare 5	1	
91	SRck1	Rock snare 1	2	
92	SRck2	Rock snare 2	2	
93	SRck3	Rock snare 3	2	
94	SRck4	Rock snare 4	1	
95	SRck5	Rock snare 5	2	
96	SRck6	Rock snare 6	2	
97	SRck7	Rock snare 7	2	
98	SRck8	Rock snare 8	2	
99	SPwr1	Power snare 1	2	

ボイス No.	LCD 表示	ボイスネーム	エレメント	ノートドリップンに固定
100	SPwr2	Power snare 2	2	
101	SPwr3	Power snare 3	2	
102	SPr1	Processed snare 1	2	
103	SPr2	Processed snare 2	2	
104	SPr3	Processed snare 3	2	
105	SPr4	Processed snare 4	2	
106	SPr5	Processed snare 5	2	
107	SPr6	Processed snare 6	2	
108	SPr7	Processed snare 7	2	
109	SPr8	Processed snare 8	2	
110	SPr9	Processed snare 9	2	
111	SPr10	Processed snare 10	2	
112	SPr11	Processed snare 11	2	
113	SAmb1	Ambient snare 1	2	
114	SAmb2	Ambient snare 2	1	
115	SAmb3	Ambient snare 3	2	
116	SAAn1	Analog snare 1	1	
117	SAAn2	Analog snare 2	1	
118	SAAn3	Analog snare 3	2	
119	SAAn4	Analog snare 4	2	
120	SAAn5	Analog snare 5	2	
121	SAAn6	Analog snare 6	2	
122	SAAn7	Analog snare 7	2	
123	SAAn8	Analog snare 8	2	
124	SAAn9	Analog snare 9	2	
125	SAAn10	Analog snare 10	2	
126	SElc1	Electronic snare 1	2	
127	SElc2	Electronic snare 2	2	
128	SSfx1	SFX snare 1	1	
129	SSfx2	SFX snare 2	2	
130	SSfx3	SFX snare 3	2	
131	SSfx4	SFX snare 4	2	
132	SSfx5	SFX snare 5	2	
133	SSfx6	SFX snare 6	2	
134	SSfx7	SFX snare 7	2	
135	SVoc1	Voice snare 1	1	
136	SVoc2	Voice snare 2	1	
137	SVoc3	Voice snare 3	2	
138	SVoc4	Voice snare 4	2	
139	SVoc5	Voice snare 5	1	
140	SVoc6	Voice snare 6	1	
141	SRoll	Snare roll	1	
142	BrTap	Brush tap	1	
143	BrSlp	Brush slap	1	
144	BrSwL	Brush swirl low	1	
145	BrSwH	Brush swirl high	2	
146	Rim1	Rim shot 1	2	
147	Rim2	Rim shot 2	2	
148	RimA1	Analog rim 1	1	
149	RimA2	Analog rim 2	2	
150	HClis1	Closed hi-hat 1	1	
151	HClis2	Closed hi-hat 2	2	
152	HClis3	Closed hi-hat 3	1	
153	HClis4	Closed hi-hat 4	2	
154	HCRom	Room closed hi-hat	2	
155	HCAmb	Ambient closed hi-hat	2	
156	HCS1	SET closed hi-hat 1	1	
157	HCS2	SET closed hi-hat 2	2	
158	HCS3	SET closed hi-hat 3	2	
159	HOS1	SET open hi-hat 1	1	
160	HOS2	SET open hi-hat 2	1	
161	HOS3	SET open hi-hat 3	1	
162	HOS4	SET open hi-hat 4	1	
163	HOS5	SET open hi-hat 5	1	
164	HOMid	Open hi-hat mid	1	
165	HOMH	Open hi-hat high	1	
166	HOMt1	Open hi-hat mute 1	1	
167	HOMt2	Open hi-hat mute 2	1	
168	HPed1	Pedal hi-hat	1	
169	HCAAn1	Analog closed hi-hat 1	1	
170	HCAAn2	Analog closed hi-hat 2	1	
171	HOAn	Analog open hi-hat	1	
172	RdHi	Ride cymbal high	2	
173	RdMd	Ride cymbal mid	2	
174	RdLo	Ride cymbal low	2	
175	RdBr	Brush ride cymbal	2	
176	Cup1	Ride cymbal cup 1	2	
177	Cup2	Ride cymbal cup 2	2	
178	Cup3	Ride cymbal cup 3	2	
179	Cup4	Ride cymbal cup 4	2	
180	Crsh1	Crash cymbal 1	1	
181	Crsh2	Crash cymbal 2	1	
182	Crsh3	Crash cymbal 3	1	
183	Crsh4	Crash cymbal 4	2	
184	Crsh5	Crash cymbal 5	2	
185	SPls1	Splash cymbal 1	1	
186	SPls2	Splash cymbal 2	2	
187	SPls3	Splash cymbal 3	2	
188	Chns1	Chinese cymbal 1	2	
189	Chns2	Chinese cymbal 2	2	
190	OCymO	Orchestra cymbal open	1	
191	OCymC	Orchestra cymbal close	1	
192	CrRol	Crash cymbal roll	1	
193	ChRol	Chinese cymbal roll	1	
194	Revr	Reverse cymbal	2	
195	CymE1	Electronic cymbal 1	2	
196	CymE2	Electronic cymbal 2	2	
197	CymE3	Electronic cymbal 3	2	
198	AnCrs	Analog crash cymbal	1	
199	Gong1	Gong 1	2	
200	Gong2	Gong 2	2	
201	TDryH	Dry tom high	2	
202	TDryM	Dry tom mid	2	

ボイス No.	LCD 表示	ボイスネーム	エレメント	ノートドリップンに固定
203	TDryL	Dry tom low	2	
204	TDryF	Dry tom floor	2	
205	TLgtH	Light tom high	2	
206	TLgtM	Light tom mid	2	
207	TLgtL	Light tom low	2	
208	TLgtF	Light tom floor	2	
209	TRomH	Room tom high	2	
210	TRomM	Room tom mid	2	
211	TRomL	Room tom low	2	
212	TRomF	Room tom floor	2	
213	TPwrH	Power tom high	2	
214	TPwrM	Power tom mid	2	
215	TPwrL	Power tom low	2	
216	TPwrF	Power tom floor	2	
217	TJazH	Jazz tom high	1	
218	TJazM	Jazz tom mid	1	
219	TJazL	Jazz tom low	1	
220	TJazF	Jazz tom floor	1	
221	TBrsH	Brush tom high	1	
222	TBrsM	Brush tom mid	1	
223	TBrsL	Brush tom low	1	
224	TBrsF	Brush tom floor	1	
225	TAn1	Analog tom 1	1	
226	TAn2	Analog tom 2	2	
227	TElc1	Electronic tom 1	2	
228	TElc2	Electronic tom 2	2	
229	TSE1	SE tom 1	2	
230	TSE2	SE tom 2	1	
231	Casta	Castanet	1	
232	Clap	Hand clap	1	
233	Tmbrn	Tambourine	2	
234	Cowbl	Cowbell	1	
235	Vibra	Vibraslap	1	
236	BongH	Bongo high	1	
237	BongL	Bongo low	1	
238	CongM	Conga high mute	1	
239	CongH	Conga high	1	
240	CongL	Conga low	2	
241	TmbalH	Timbale high	2	
242	TmbalL	Timbale low	2	
243	AgogH	Agogo high	2	
244	AgogL	Agogo low	2	
245	Cabas	Cabasa	1	
246	Marac	Maracas	1	
247	WhstH	Samba whistle high	2	
248	WhstL	Samba whistle low	2	
249	GuirS	Guiro short	1	
250	GuirL	Guiro long	1	
251	Clave	Claves	2	
252	WdBH	Wood block high	2	
253	WdBIL	Wood block low	2	
254	CuicM	Cuica mute	1	
255	CuicO	Cuica open	1	
256	TriM	Triangle mute	1	
257	TriO	Triangle open	1	
258	Shakr	Shaker	1	
259	Jbell	Jingle bell	2	
260	BellTr	Bell tree	1	
261	AnCow	Analog cowbell	1	
262	AnCgH	Analog conga high	2	
263	AnCgM	Analog conga mid	2	
264	AnCgL	Analog conga low	2	
265	AnMrc	Analog maracas	2	
266	AnCiv	Analog claves	2	
267	Stick	Stick	1	
268	Click	Click(square wave)	2	
269	HighQ	High Q	1	
270	ScrH	Scratch high	1	
271	ScrL	Scratch low	1	
272	Fingr	Finger	2	
273	Taiko	Taiko	2	
274	Ethn1	Ethnic 1	2	
275	Ethn2	Ethnic 2	2	
276	Bott1	Bottle 1	2	
277	Bott2	Bottle 2	2	
278	S.Can	Steel can	2	
279	TBell	Twinkle bell	2	
280	WBell	Wind bell	2	
281	BgPip	Big pipe	2	
282	Shot1	Gun shot 1	2	
283	Shot2	Gun shot 2	2	
284	Bomb1	Bomb 1	2	
285	Bomb2	Bomb 2	2	
286	War	War	2	
287	Animl	Animal	2	
288	Mnstr	Monster	2	
289	SFX1	SFX 1	2	
290	SFX2	SFX 2	2	
291	SFX3	SFX 3	2	
292	SFX4	SFX 4	2	
293	SFX5	SFX 5	2	
294	SFX6	SFX 6	2	
295	BFng	Fingered bass	1	
296	BPick	Picked bass	2	
297	BFles	Fretless bass	1	
298	BSlp1	Slap bass 1	2	
299	BSlp2	Slap bass 2	2	
300	BSyn1	Synthe bass 1	2	
301	BSyn2	Synthe bass 2	2	
302	BAco	Acoustic bass	1	

# パターンリスト

パターン No.	カテゴリー	LCD表示	スタイル名	拍子
0	Pop	8bPop	8-beat Pop	4/4
1		16bPp	16-beat Pop	4/4
2		D.Pop	Detroit Pop	4/4
3		24Sf1	24-beat Shuffle 1	4/4
4		24Sf2	24-beat Shuffle 2	4/4
5	Rock	Rock1	Rock 1	4/4
6		Rock2	Rock 2	4/4
7		Rock3	Rock 3	4/4
8		HRock	Hard Rock	4/4
9		Metal	Metal	4/4
10		RckSf	Rock Shuffle	4/4
11		RkBgy	Rock Boogie	4/4
12		5/4Rk	5/4 Rock	5/4
13		7/8Rk	7/8 Rock	7/8
14	Ballad	Bald1	Piano Ballad	4/4
15		Bald2	R&B Ballad	4/4
16		Bald3	Ballad	4/4
17		Bald4	6/8 Ballad	4/4
18		Bald5	Analog Ballad	4/4
19	Rhythm & Blues	Blues	6/8 Blues	4/4
20		Gspl1	6/8 Gospel	6/8
21		Gspl2	Fast Gospel	4/4
22		Funk	Funk	4/4
23	Dance	Disco	Disco Funk	4/4
24		Euro	EuroBeat	4/4
25		House	House	4/4
26		DncPp	Dance Pop	4/4
27		B.C	Black Contemporary	4/4
28		Tecno	Techno	4/4
29		Acid	Acid	4/4
30		Rap	Rap	4/4
31		DncSf	Dance Shuffle	4/4
32	R&R	BgWgy	Boogie Woogie	4/4
33	Swing	Rag	Ragtime	4/4
34		Swing	Swing	4/4
35		BeBop	BeBop	4/4
36		JWalz	Jazz Waltz	3/4
37	Fusion	Fusn1	Fusion 1	4/4
38		Fusn2	Fusion 2	4/4
39		Fusn3	Fusion Shuffle	4/4
40	Latin	Mambo	Mambo	4/4
41		Samb1	Samba	4/4
42		Samb2	Jazz Samba	4/4
43		Bossa	Bossa Nova	4/4
44		ChCha	Cha Cha	4/4
45		Bomba	Bomba	4/4
46	Caribbean	Rege1	Reggae 1	4/4
47		Rege2	Reggae 2	4/4
48		Ska	Ska	4/4
49		Clyps	Calypso	4/4

## 故障かなと思ったら

症 状	考えられる原因	処 置
音がでない。	RY20本体のボリュームが上がっていない。	ボリュームのレベルは、OUTPUT端子と PHONES端子両方の音量に影響を与えます。適当なレベルまで音量を上げてください。
	MIDIで設定した、ボリュームとエクスプレッションのレベルが上がっていない。	100ページを参照してボリュームとエクスプレッションのレベルを上げてください。
	ドラムパッドのボリュームがゼロに設定されている。	74ページを参照してドラムパッドのボリュームを上げてください。
	選択したパターンまたはソングにデータが入っていない。	データの入っているパターンまたはソングを選択してください。
	選択したパターンまたはソングのトラックにミュートがかけられている。	20ページを参照してトラックにかけられたミュートを解除してください。
	RY20と外部機器との接続が不完全。	外部機器が正しく接続されているか確認してください。
	外部機器のボリュームレベルが上がっていない。	外部機器のボリュームを適当なレベルまで音量を上げてください。
	RY20と付属の電源アダプターとの接続が不良、または電源が不良。	もう一度正しく接続を行ない、電源をチェックしてください。
音が歪む。	RY20に接続したスピーカーとケーブルが不良。	外部機器とケーブルをチェックしてください。
	RY20のボリュームレベルが大きすぎる。	RY20を外部機器と接続して使用している場合、RY20のボリュームレベルを上げ過ぎると、サウンド機器の入力に負荷がかかり過ぎて音が歪む事があります。適当な音量に調整してください。
パッドの音が出ててもソングやパターンの演奏ができない。	MIDIシンク (同期) の設定が不良。	RY20を外部MIDI機器のクロックと同期させない場合は、MIDIシンクを "INT" (内部クロック) に設定してください。(96ページ参照)
		RY20を外部MIDI機器と同期させている場合は、MIDIシンクを "MIDI" (MIDIクロック) に設定し、外部MIDI機器のMIDI OUTコネクターがRY20のMIDI INコネクターに正しく接続されているかチェックしてください。また外部機器はRY20へMIDIクロック信号を正しく送信しているかチェックしてください。
RY20がMIDIコントロールに反応しない。	MIDIの設定が不良。	RY20のMIDIチャンネルと外部MIDI機器のMIDIチャンネル合わせてください。 MIDIコントロールのパラメータを正しく設定してください。ドラムチャンネル (97ページ参照)、ベースチャンネル (97ページ参照)、そしてプログラムチェンジチャンネル (98ページ参照) の3つのMIDIチャンネル設定をチェックしてください。



## LCDディスプレイメッセージ

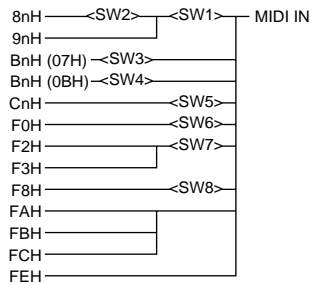
PRESET	プリセットパターン、ソング、またはドラムキットのパラメーターを変更しようとすると表示されます。
MEMORY FULL	RY20のメモリー残量が足りないとき、これ以上入力できないことを示しています。余分なデータを削除してください。
SELECT TRACK	トラックの選択を行わずにパターンをコピー、またはクリアしようとしたときに表示されます。 トラックを選択してから、もう一度操作を行ってください。
PART EMPTY	ソングレコードモードでデータが入っていないパートを選択し、削除しようとしたときに表示されます。
NOT EMPTY	データの入っているパターンのメーターまたは小節数を変更しようとしたときに表示されます。 パターンをクリアしてから、もう一度操作を行ってください。
TS NOT MATCH	コピー元とは異なる拍子のパターンへコピーしようとしたときに表示されます。
BUFFER FULL	RY20に入ってくるMIDIデータの量が、RY20の処理能力を越えたときに表示されます。RY20に不要なデータはなるべく送らないようにしてください。
BATT LOW	内蔵のリチウム電池が消耗すると表示されます。 この表示が出ましたら、すぐにヤマハ特約店または巻末の弊社電気音響製品サービス拠点に電池交換をお申し出ください。 ご自分での交換は絶対に行なわないでください。
DATA ERROR	受信したバルクデータが処理できないデータだったことを示しています。 送信先のバルクデータがRY20のMIDI仕様に適合しているか確認してください。
TIME OVER	バルクデータが途中までしか受信されず、アクティブセンシングが途切れたときに表示されます。
MIDI ERR1	MIDI受信時にオーバーランエラーが発生したときに表示されます。 双方の機器の設定やケーブルの接続を確認してください。
MIDI ERR2	MIDI受信時にフレーミングエラーが発生したときに表示されます。 双方の機器の設定やケーブルの接続を確認してください。
PLEASE WAIT	指定された作業の実行中に表示されます。
END	指定された作業が終了したときに表示されます。
BULK SEND	MIDIバルクデータを外部機器へ送信しているときに表示されます。
RECEIV BULK	MIDIバルクデータを外部機器から受信しているときに表示されます。

# MIDIデータフォーマット

## MIDI受信

### ブロック図

< MIDI 受信条件 >



- < SW1 > ドラムボイス/ベースボイス送受信チャンネル
- < SW2 > ノートドリブンスW オン時受信
- < SW3 > ドラムボイス/ベースボイスメインボリューム受信チャンネル
- < SW4 > ドラムボイス/ベースボイスエクスプレッション受信チャンネル
- < SW5 > プログラムチェンジ受信チャンネル
- < SW6 > パターン、ソングセレクトモード時受信
- < SW7 > ソングプレイモード時受信
- < SW8 > MIDIシンク時受信

## 受信データ詳細

### 1. システムリアルタイムメッセージ

TIMING CLOCK	11111000	(F8H)
START	11111010	(FAH)
CONTINUE	11111011	(FBH)
STOP	11111100	(FCH)
ACTIVE SENSING	11111110	(FEH)

### 2. チャンネルメッセージ

1) NOTE OFF

STATUS	1001nnnn	(9nH)	n=0 ~ 15	Voice Channel Number
	or 1000nnnn	(8nH)		
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k=0(C-2) ~ 127	(G8)
VELOCITY	0vvvvvvv			

\* ノートドリブンの場合受信する。  
Drum ChとBass Chが同じ場合、Bass Voiceは受信しない。  
Bass Voiceは5オクターブの範囲のノートナンバーを受信する。

2) NOTE ON

STATUS	1001nnnn	(9nH)	n=0 ~ 15	Voice Channel Number
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k=0(C-2) ~ 127	(G8)
VELOCITY	0vvvvvvv		NOTE ON v=1 ~ 127	

\* Drum ChとBass Chが同じ場合、Bass Voiceは発音しない。  
Bass Voiceは5オクターブの範囲のノートナンバーを受信する。

3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(BnH)	n=0 ~ 15	Voice Channel Number
CONTROL NUMBER	00001110	(07H)	MAIN VOLUME	
	00001011	(0BH)	EXPRESSION	
CONTROL VALUE	0vvvvvvv		v=0 ~ 127	

4) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn	(CnH)	n=0 ~ 15	Voice Channel Number
PROGRAM NUMBER	0ppppppp		p=0 ~ 127	

\* プログラムチェンジを受信した時、本機はドラムキットナンバーを対応する番号に変更する。

### 3. システムコモンメッセージ

1) SONG POSITION POINTER

STATUS	11110010	(F2H)
VALUE	0lllllll	l=0 ~ 127 Least Significant
VALUE	0hhhhhhh	h=0 ~ 127 Most Significant

\* ソングプレイモード時に受信する。

2) SONG SELECT

STATUS	11110011	(F3H)
SONG NUMBER	00ssssss	s=0 ~ 49

\* ソングプレイモード時に受信する

### 4. システムエクスクルーシブメッセージ

#### BULK DUMP

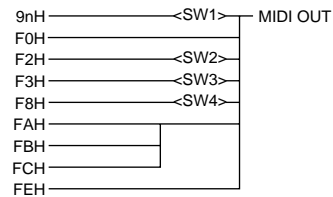
0	11110000	(F0H)	
1	01000011	(43H)	
2	00000000	(00H)	Device Number (00H 固定)
3	01111110	(7EH)	
4	00000100	(04H)	Byte count MSB
5	00001010	(0AH)	Byte count LSB
6	01001100	(4CH)	"L"
7	01001101	(4DH)	"M"
8	00100000	(20H)	" "
9	00100000	(20H)	" "
10	00110000	(30H)	"0"
11	00110001	(31H)	"1"
12	00110101	(35H)	"5"
13	00110011	(33H)	"3"
14	01000001	(41H)	"A"
15	01001100	(4CH)	"L"
16	0ddddddd		Data
:	:		
17	0sssssss		Check sum
:	:		
18	11110111	(F7H)	EOX

- \* バルクの受信は、パターンセレクトモード、ソングセレクトモードの時にのみ有効である。
- \* Byte countからCheck sumまでを1ブロックとし、複数のブロックを繰り返し転送する。
- \* 転送されるブロック数は、パターン、ソングデータの量により変化する。
- \* Dataは、1byteをMSB 4bitとLSB 4bitに分け、それぞれアスキーデータに変換して転送する。
- \* Dataには、以下のものが含まれる。  
システムデータ、MIDIセットアップデータ、キットデータ、パターンデータ、ソングデータ

## MIDI送信

### ブロック図

< MIDI 送信条件 >



- < SW1 > ドラムボイス/ベースボイス送受信チャンネル
- < SW2 > ソングプレイモード時送信
- < SW3 > ソングプレイモード時送信
- < SW4 > インターナルシンク時送信

## 送信データ詳細

### 1. システムリアルタイムメッセージ

TIMING CLOCK	11111000	(F8H)
START	11111010	(FAH)
CONTINUE	11111011	(FBH)
STOP	11111100	(FCH)
ACTIVE SENSING	11111110	(FEH)

### 2. チャンネルメッセージ

1) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9nH)	n=0 ~ 15	Voice Channel Number
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k=0(C-2) ~ 127	(G8)
VELOCITY	0vvvvvvv		NOTE ON v=1 ~ 127	
	00000000		NOTE OFF	

### 2. システムコモンメッセージ

1) SONG POSITION POINTER

STATUS	11110010	(F2H)
VALUE	0lllllll	l=0 ~ 127 Least Significant
VALUE	0hhhhhhh	h=0 ~ 127 Most Significant

\* ソングプレイモード時にパート、もしくはメジャー変更時に送信する。

2) SONG SELECT

STATUS	11110011	(F3H)
SONG NUMBER	00ssssss	s=0 ~ 49

\* ソングプレイモード時にソングを選択した時に送信する

### 3. システムエクスクルーシブメッセージ

\* バルクの送信は、MIDI モードの バルク ファンクションを実効した時に行われる。

- 1) BULK DUMP  
送信内容は、受信条件の「システムエクスクルーシブメッセージ」を参照。

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1 - 16	1 - 16	
Channel Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode Default	3	3	
Messages altered	x *****	x x	
Note Number : True voice	0-127 *****	0-127/5octave*1 x	
Velocity Note ON	<input type="radio"/> 9nH,v=1-127	<input type="radio"/> 9nH,v=1-127	
Note OFF	<input checked="" type="radio"/> 9nH,v=0	<input type="radio"/> 8(9)nH,v=0*2	
After Key's	<input checked="" type="radio"/> x	<input checked="" type="radio"/> x	
Touch Ch's	<input checked="" type="radio"/> x	<input checked="" type="radio"/> x	
Pitch Bender	<input checked="" type="radio"/> x	<input checked="" type="radio"/> x	
Control Change	7 <input checked="" type="radio"/> x 11 <input checked="" type="radio"/> x	<input type="radio"/> o <input type="radio"/> o	volume expression
Prog Change : True #	<input checked="" type="radio"/> x *****	<input type="radio"/> o 0 - 127 <input checked="" type="radio"/> x	drum kit select
System Exclusive	<input type="radio"/> o	<input type="radio"/> o	song data etc
: Song Pos.	<input type="radio"/> o	<input type="radio"/> o	
common : Song Sel.	<input type="radio"/> o 0 - 49	<input type="radio"/> o 0 - 49	
: Tune	<input checked="" type="radio"/> x	<input checked="" type="radio"/> x	
System :Clock	<input type="radio"/> o	<input type="radio"/> o	
Real Time :Commands	<input type="radio"/> o	<input type="radio"/> o	
Aux :Local ON/OFF	<input checked="" type="radio"/> x	<input checked="" type="radio"/> x	
:All Notes OFF	<input checked="" type="radio"/> x	<input checked="" type="radio"/> x	
Mes- :Active Sense	<input type="radio"/> o	<input type="radio"/> o	
sages:Reset	<input checked="" type="radio"/> x	<input checked="" type="radio"/> x	
<p>Note: *1 = Drum voice=a different voice sounds by each note.                      Bass voice=single voice sounds over a five-octave range.                      (C-2~B2 ~ G#3~G8)</p> <p>*2 = Recognize if pad is note-driven.</p>			

# 索引

## 50音順索引

[◀] トップキー	6, 15, 57, 63
[+1]/[-1] キー	5
[◀]/[▶] カーソルキー	5, 41, 64, 74
[◀◀] キー	6, 29, 41, 57, 64
[▶▶] プレイキー	5, 14, 35, 36, 59, 63
[▶] キー	6, 29, 41, 57, 64
[ ] レコードキー	5, 28, 37, 55
[ ] ストップキー	5, 15, 63
■ボイスデーターインディケーター	40
▼ビートインディケーター	40
▼ポジションインディケーター	40
LCDディスプレイ	2
MIDIキー	4
MIDIシンク	96
MIDIモード	95

## あ

インサート	61
イントロ	16
エフェクトキー	4
エフェクトモード	89
エレメント	38, 81, 106
エンターキー	5, 42, 51, 53, 60, 61, 67, 68, 87
エンディング	16
オーディションキー	7, 28
オルタネートグループ	83

## か

カウント	35, 59
クオンタイズ	40, 44, 62
クリア	51, 67
クリア/デリートキー	6, 42, 51, 60, 67
クリック	44, 62
グループ	47
ゲートタイム	43
コピー	52, 68, 87
コピー/インサートキー	7, 52, 61, 68
コンビネーションパターン	37

## さ

シャトルダイアル	3
初期化	103
ジョグダイアル	3
スイング	46
ステップレコーディング	26, 55
ステレオパン	75
セクション	16
セクションキー	7
センシティビティ	77
センドレベル	91
ソングキー	3
ソングモード	55, 63
ソングレコード	55

## た

タイプ	90
チェイス	86
チェーン	66
ディケイ	77
ディケイセンシティビティ	80
ディスプレイ	2
ディレイ	90
ディレイタイム	93
デモソング	12
デリート (削除)	42, 60
テンポ	19, 42, 60
テンポキー	3
同時発音数	38
トラック選択/ミュートキー	3, 20, 37, 50, 51, 53
ドラム/ベースエクスプレッション	101
ドラム/ベースボリューム	100
ドラム (パッド) パンク	23, 72
ドラムキットキー	4
ドラムキットモード	21, 71
ドラムチャンネル	97
ドラムパッド	7, 21, 28, 36
トリガードリブン	84

## な

ネーム	54, 69, 88
ノートテーブル	98
ノートドリブン	84
ノートナンバー	99

## は

パート	56, 60, 61, 64
パターンキー	3
パターンモード	14, 46
パターンレコード	26
パッド	39, 41
パッドセンシティビティ	85
パッドパンクキー	4, 23, 72

バランスセンシティビティ	81
バルクデータの送受信	102
パワースイッチ	8, 11
ピッチ	76
ピッチセンシティビティ	79
拍子	43
フィードバックゲイン	93
フィルAB	16
フィルBA	16
プリセットドラムキット	21, 71
プリセットパターン	14
プログラムチェンジ	98
ページキー	4
ベース (パッド) パンク	24, 73
ベースチャンネル	97
ペロシティ	49
ボイスネーム	39
ボイスポリフォニー	82
ボイスレベルメーター	15, 36
ボリューム	2

## ま

ミュート (トラック)	20
メインA	16
メインB	16
メーター	43
メジャー (小節)	18, 43

## や

ユーザードラムキット	21, 71
ユーザーパターン	26

## ら

リアルタイムレコーディング	35, 58
リターンレベル	92
リバーブ	90
リバーブタイム	92
リビート	65
レベル	41, 44, 49, 62, 74
レベルセンシティビティ	78

## アルファベット順索引

### A

ALTER (Alternate Group)	83
ASSIGN	73
AUDITION	7, 28

### B

BASS	24, 73
BASS CH (Bass Channel)	97
BD	3, 20, 28
BULK SEND?	102
BYPAS (Bypass)	89

### C

CHAIN	66
CHASE	86
CLEAR SURE?	51, 67
CLICK	44, 62
COMB (Combination)	37
CONST (Constant)	85
COPY SURE?	52, 68, 87
COUNT	35, 59

### D

D. TIME (Delay Time)	93
DC IN	8, 9
DECAY	77
DEL (DELETE)	42, 60
DELETE/CLEAR	6, 42, 51, 60, 67
DRUM	24, 73
DRUM CH (Drum Channel)	97
DRUM KIT	4

### E

EASY	85
EFFECT	4
EMPTY	16, 27
ENDING	16
ENTER	5, 42, 51, 53, 60, 61, 67, 68, 87
EXPRES BS (Expression Bass)	101
EXPRES DR (Expression Drum)	101

### F

F. GAIN (Feedback Gain)	93
FACTRY SET (Factory Set)	103
FILL AB	16
FILL BA	16

### G

GATE	43
GROOVE	47

### H

HARD	85
HH	3, 20, 28

### I

INS (Insert)	61
INSERT/COPY	7, 52, 61, 68
INTRO	16

### L

LEVEL	41, 44, 49, 62, 74
LINER (Linear)	85

### M

MAIN A	16
MAIN B	16
MEAS/BEAT/CLOCK	39
MEASURE	18, 43
METER	43
MIDI	4
MIDI IN/OUT	8, 10
MUTE	20

### N

NAME	54, 69, 88
NEXT	16
NOTE (Note Driven)	84
NT TBL (Note Table)	98
NT (Note)	99

### O

OCT (Octave)	25, 73
OTHERS	3, 20, 28
OUTPUT L (MONO)/R	8, 10

### P

PAD	39, 41
PAD BANK (PADBNK)	4, 23, 72
PADSNS (Pad Sensitivity)	85
PAGE+/PAGE-	4
PAN	75
PART	56, 60, 61, 64
PATTERN	3
PHONES	8, 9
PITCH	76
POLY (Polyphony)	82
POWER ON/OFF	8, 11
PROGRM CH (Program Change)	98

### Q

QUANTIZE	40, 44, 49, 62
----------	----------------

### R

R. TIME (Reverb Time)	92
REPEAT	65
RTNLVL (Return Level)	92

### S

SD	3, 20, 28
SECTION	7
SENS BAL (Balance Sensitivity)	81
SENS DCY (Decay Sensitivity)	80
SENS LVL (Level Sensitivity)	78
SENS PCH (Pitch Sensitivity)	79
SNDLVL (Send Level)	91
SONG	3
SURE?	60, 61
SWING	46
SYNC (Synchronize)	96

### T

TEMPO	3
TIMING	49
TRACK SELECT/MUTE	3, 20, 37, 50, 51, 53
TRIG (Trigger Driven)	84
TYPE	90

### V

VELCTY (Velocity)	49
VOLUME	2
VOLUME BS (Volume Bass)	100
VOLUME DR (Volume Drum)	100

# 仕様

音源	方式	AWM (アドバンスドウェーブメモリ)	
	最大同時発音数	28音	
	音色数	300	
デジタルシグナルプロセッサ	種類	6 リバーブ, 4 ディレイ	
	パラメーター	オン/バイパス; センドレベル, リターンレベル, リバーブタイム, フィードバックゲイン, ディレイタイム	
シーケンサー	パターン	パターン数	50 プリセット, 50 ユーザー, 50 コンビネーション
		セクション	イントロ, メイン A, メイン B, フィル AB, フィル BA, エンディング
		トラック	バスドラム, スネアドラム, ハイハット, アザーズ
		テンポ	40 ~ 250
		分解能	4分音符/96
		プレイモード	イニシャルテンポ, スイング, グループ (14 種類), ベロシティモディファイ, クリア, コピー, ネーム
		レコードモード	クオンタイズ, 拍子, メジャー, クリック, デリート; レコードデータ (レベル, パッド, ゲートタイム)
	ソング	ソング数	50, デモ
		プレイモード	イニシャルテンポ, リピート, チェーン, クリア, コピー, ネーム
		レコードモード	パート, パートデリート, パートインサート, クリック; レコードデータ (パターン, セクション, フィルスタートタイミング)
ドラムキット	ドラムキット数	20 プリセット, 20 ユーザー	
	パラメーター	アサイン, レベル, パン, ピッチ, ディケイ, センシティブィティ (レベル, ピッチ, ディケイ, バランス), ボイスポリフォニー, オルタネートグループ, トリガー/ノート ドリブ, パッド センシティブィティ, チェイス, コピー, ネーム	
	パッドバンク	5 ドラムパッドバンク (60 パッド), 1 ベースパッドバンク (60 パッド=5 オクターブ)	
	ドラムパッド	12 (ベロシティセンシティブィ)	
MIDI	パラメーター	シンク, ドラム/ベースチャンネル, プログラムチェンジ, ノートナンバー (4 ノートテーブル), ドラム/ベースボリューム, ドラム/ベースエクスプレッション, バルクSEND	
コントロール	パワー, ボリューム, ジョグ/シャトルダイヤル, モードキー, ページ+/ページ-, エンター, +1/-1, ◀▶カーソル, レコード, ストップ, プレイ, トップ, ◀◀, ▶▶, トラックセレクト/ミュート, セクション		
ディスプレイ	マルチファンクション LCD (66 x 42 mm), プレイ LED, レコード LED		
接続端子	ヘッドフォン, アウトプット L (Mono)/R, MIDI イン/アウト, DC イン		
消費電力	3.5 W		
出力インピーダンス	ライン:1k ; ヘッドフォン:47		
外形寸法 (W x D x H)	240 x 176 x 48 mm		
重量	700g		

## ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハRY20をお買い求めいただきましてありがとうございます。

ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究・改善いたしております。

しかし、一部の高性能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」「手順通りに動作しない」「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただけますようご案内申し上げます。

### デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

お問い合わせの際には、「製品名」「製造番号」「ご住所」「お名前」「電話番号」を必ずお知らせください。

#### ヤマハ デジタル インフォメーションセンター

TEL : 053-460-1666  
受付日 : 月曜日～金曜日(祝日および弊社の休業日を除く)  
受付時間 : 9:00～12:00 / 13:00～17:00

# サービスについて

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

## 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡しますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

## 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

## 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

後述の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、

お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

### 消耗部品の例

ポリウムコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子など

## 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

## 持込み修理のお願い

まず「故障かなと思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

## 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	Tel 022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	Tel 044-434-3100
東京サービスステーション*	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-6625
(*お持ち込み修理のみお取扱い)			
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	Tel 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	Tel 06-877-5262
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	Tel 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	Tel 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2134
[本社]			
カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-1158

## デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店第二営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-512-6113
仙台支店第二営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	Tel 022-222-6147
東京支店第二営業部	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-5471
関東支店第二営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-1688
名古屋支店第二営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	Tel 052-201-5199
大阪支店第二営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心齋橋プラザビル東館	Tel 06-252-5231
広島支店第二営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	Tel 082-244-3749
九州支店第二営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2130
電子楽器営業部 デジタルCBX営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	Tel 053-460-2432

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

# ヤマハ株式会社