

**YAMAHA**

**FX21L**

**DIGITAL RHYTHM PROGRAMMER**

**取扱説明書**

このたびは、ヤマハ・デジタル・リズム・プログラマーRX21L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。

RX21Lは、ヤマハのPCM録音技術とデジタル技術を結集したリズム・マシンです。生のパーカッションそのままの音で自由なリズムを作り出すことができます。

この取扱説明書をよくお読みいただき、RX21Lを末永くご活用いただきますよう、お願いいたします。

## 目次

特長	2	ソングライトのしかた	28
ご使用の前に次のことにご注意ください	3	☆リピートについて	29
RX21Lの概要	4	ソングの修正(編集機能)	30
接続のしかた	5	ソングクリアーのしかた	31
各部の機能	6	☆SONG TABLEを活用しよう!	31
RX21Lのインストルメントについて	9	☆バックアップ電池について	31
インストルメント・チェンジのしかた	10	データの保存と読み込み(セーブ/ロード)	32
プレイのしかた	11	パターンデータ、ソングデータの保存	32
パターンプレイのしかた	11	☆データレコーダーの接続のしかた	32
☆STOP/CONTINUEキーについて	11	セーブのしかた	32
ソングプレイのしかた	12	ベリファイのしかた	33
☆ソングプレイのリピート演奏について	12	ロードのしかた	33
☆デモ用パターン、ソングについて	12	☆ERRORがでたら	34
☆レベルの設定のしかた	13	★セーブ、ロード、ベリファイとは	34
☆テンポの設定のしかた	14	MIDIについて	35
パターンの作りかた	15	接続のしかた	35
LENGTH(L: レングス)とは	15	1. リアルタイム・コントロール	35
QUANTIZE(Q: クォンタイズ)とは	15	2. チャンネル・インフォーメーション	36
レングスとクォンタイズの決めかた	16	3. システム・インフォーメーション	36
☆PATTERN TABLEを活用しよう!	17	☆クロックの指定/受信チャンネルの設定のしかた	37
パターンライトのしかた	18	MIDI Specifications	38
パターンクリアーのしかた	24	故障と思われる前に	39
☆PTN MEMORY FULL!の表示について	25	仕様	39
☆アクセントのつけかた	25	PATTERN TABLE	40
☆パターンコピーのしかた	25	SONG TABLE	42
☆ビートチェンジのしかた	26	MIDIインプリメンテーションチャート	43
ソングの作りかた	27	サービスについて	44
パートとは	27		
☆SONG MEMORY FULLの表示について	27		

# 特 長

- ◆高品質のPCM録音による音源を採用。256KビットWAVE ROMを3基搭載して、迫力あるリズムサウンドが楽しめます。
- ◆マイクロコンピューターを搭載して、多彩な機能をシンプルにまとめました。キー配列も操作性を重視して、手軽にお楽しみいただけます。
- ◆一つのリズムパターン（パターン）を作り、それをつなぎ合わせて一つの曲（ソング）を作る方法を採用。また、ソング作成時の挿入（インサート）、消去（デリート）など編集機能も充実させて使いやすさを追及しました。
- ◆コピー機能を持っていますので、基本的なリズム展開のパターン作りが容易に行えます。
- ◆パターン数は50、ソング数は4、ソングパート数は256と大きなプログラム容量も特長の一つです。  
また、コンガ・ハイ（ミュート）、コンガ・ハイ（オープン）、コンガ・ロー、ボンゴ・ハイ、ボンゴ・ロー、ティンバレ・ハイ、ティンバレ・ロー、タンバリン、カウベル、クラベス、アゴゴ・ハイ、アゴゴ・ロー、クイーカ・ハイ、クイーカ・ロー、ホイッスル1、ホイッスル2の16音源を使用してのパターン作りは、リアルタイムライトとステップライトの2通りの方法が選べます。
- ◆レングス（1/16～16/16）、クォンタイズ（1/16、1/32、1/12、1/24）の設定で幅広いリズムパターンが容易に作れます。
- ◆2チャンネルのステレオ出力（モノラル使用も可）を採用。マルチレコーダーを使ってのステレオ多重録音やライブ演奏など、広範囲でお楽しみいただけます。
- ◆カセットインターフェイスを内蔵、市販のデータレコーダーを接続することにより、パターンデータとソングデータを、カセットテープに保存することができ、レパートリーが拡大したときも安心です。
- ◆MIDI (IN/OUT) 端子を装備、他のRXシリーズのドラムサウンドを組み合わせたり、シーケンサーやシンセサイザーなどMIDI端子を持っている機器と連結して、より幅広いプレイが楽しめます。

# ご使用の前に次のことにご注意ください

## ◆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。

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

## ◆無理な力を加えない

スイッチ等に無理な力を加えることは避けてください。

## ◆電源について

本機は電源として、ACアダプターを使用しています。ACアダプターは必ず付属のPA-1を使用してください。市販の電圧や極性の違うACアダプターを使用しますと、故障の原因となることがあります。

また、外出などで長時間ご使用にならないときは、電源アダプターは必ずコンセントから外してください。

## ◆セットの移動について

セットを移動するときは、接続コードのショートや断線を防ぐため、他の機器との接続コードを外してから動かしてください。

## ◆接続について

5ページの「接続のしかた」をよく読み、正しく接続してください。

また、スピーカー破損防止のため、接続はそれぞれの電源スイッチを切ってから行ってください。

## ◆外装のお手入れには

外装をベンジンやシンナー系の液体でふいたり、近くでエアゾールタイプの殺虫剤を散布したりすることは避けてください。

お手入れは、必ず柔らかい布で乾ふきするようにしてください。

## ◆保証書の手続きを

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行ってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でも万一サービスの必要がある場合には実費をいただくこととなりますので、充分ご注意くださいようお願いいたします。

## ◆保管してください

この取扱説明書をお読みになった後は、保証書とともに大切に保管してください。

## ◆落雷に対する注意

落雷などの恐れがあるときは、早めにコンセントからACアダプターを抜いてください。

## ◆他の電気機器への影響について

本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなど他の電気機器を同時にご使用になりますと、雑音や誤動作の原因となることがあります。ラジオやテレビの電気機器から充分離してご使用ください。

# RX21Lの概要

## PATTERN (パターン) キー

### ◆パターンとは…

ある曲のリズムの演奏は、数種類のリズムパターンの組み合わせです。その1つのリズムパターンをパターン (PATTERN) と呼びます。

### ◆パターンを作るには…

パターンを作ることを、パターンライト (PATTERN WRITE) と言い、ライトの方法には次の通りがあります。

- ①リアルタイムライト (REAL TIME WRITE)  
実際のリズムでデータを入力してパターンを作ります。

### ②ステップライト (STEP WRITE)

必要なデータを1つずつ入力してパターンを作ります。

### ◆パターンの数は…

RX21Lが一度に扱えるパターンの数は50種類 (ナンバー00~49) で、表に示すようにパターン00~28にデモ用パターンがプリセットされています。(このデモ用パターンは書き替えることができます)

パターン  
ナンバー

00~28

29~49

## インジケータ

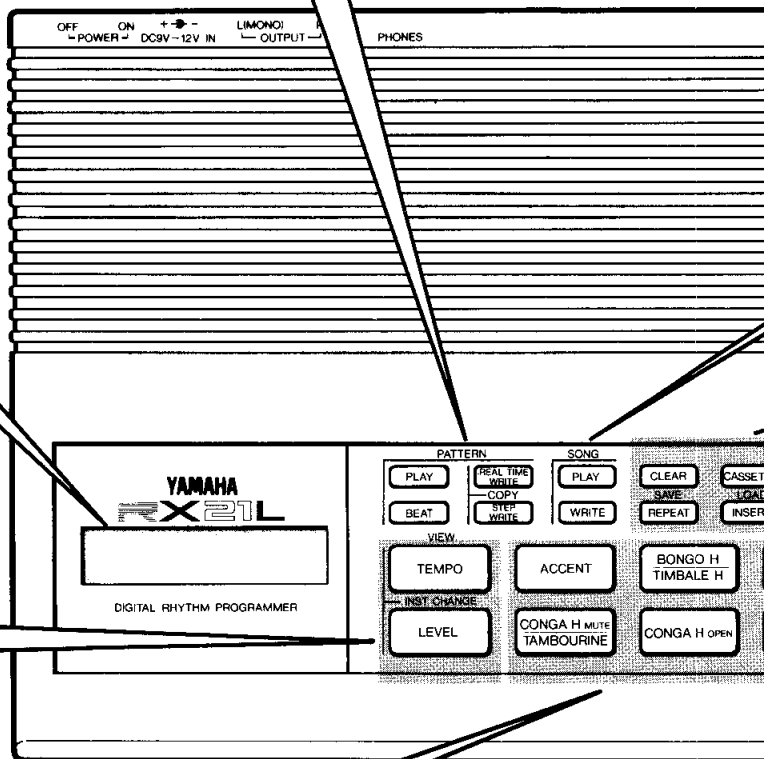
RX21Lの状態やメッセージを表示します。RX21Lを操作するときは、このインジケータを見ながら行います。

## コントロールキー

リズムテンポやRX21Lのトータルレベル、各音源のレベル等を設定するキーです。音源を選択する時にも使用します。

## インストルメントキー

RX21Lの音源キーです。詳しくは、9ページの“RX21Lのインストルメントについて”を参照してください。



パターン ナンバー	パターン内容
00~28	デモ用パターン (書き替え可能)
29~49	何もプログラムされていま せん

## SONG (ソング)

### ◆ソングとは…

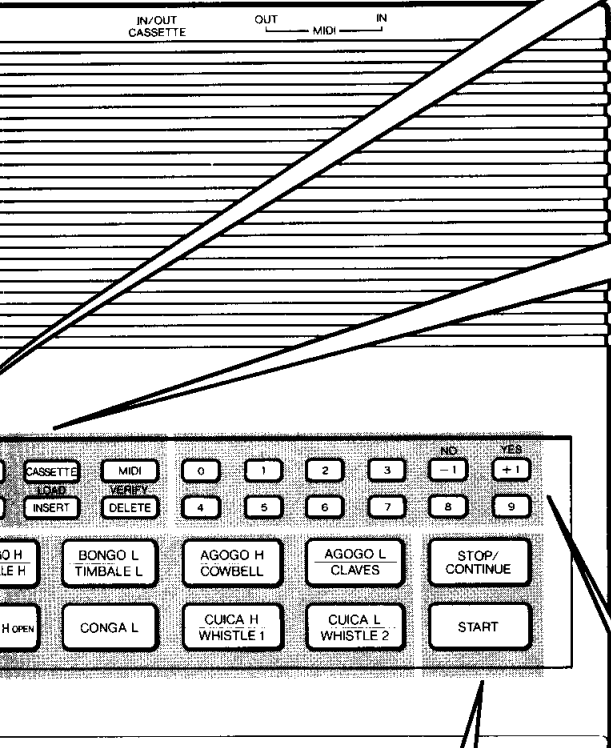
必要なパターンを曲の流れに合わせてつなぎ、1曲に仕上げたものをソング (SONG) と呼びます。

### ◆ソングを作るには…

ソングを作るにはオリジナルパターンを作ったり、プリセットパターンを使用してリズムパターンを用意します。それらのパターンをつなぎ合わせてゆくことをソングライト (SONG WRITE) と言います。

### ◆ソングの数は…

RX21Lで一度に扱えるソング数は4種類 (ナンバー0~3) です。ソング0~1には、デモ用のソングがプログラムされていますが、0~3の全てがご自由に使えます。



## 編集 (EDIT)

オリジナルパターンデータやソングデータを編集 (エディット) するためのキーで、次のような機能があります。

- ①オリジナルパターンデータ、ソングデータの消去 (CLEAR)
- ②ソングデータにリピート符号を入れる (REPEAT)
- ③ソングデータにパートを挿入する (INSERT)
- ④ソングデータを一部削除する (DELETE)
- ⑤パターンデータ、ソングデータをカセットテープに保存する。 (SAVE/LOAD/VERIFY)
- ⑥MIDI機能呼び出す。

## データ入力 (DATA)

データを入力するためのキーで、パターンナンバーやソングナンバーの入力および、YES/NOを入力するなど、RX21Lのメッセージに答えるキーです。テンキー (0~9) と、+1/YES、-1/NO キーがあります。

## オペレーションキー

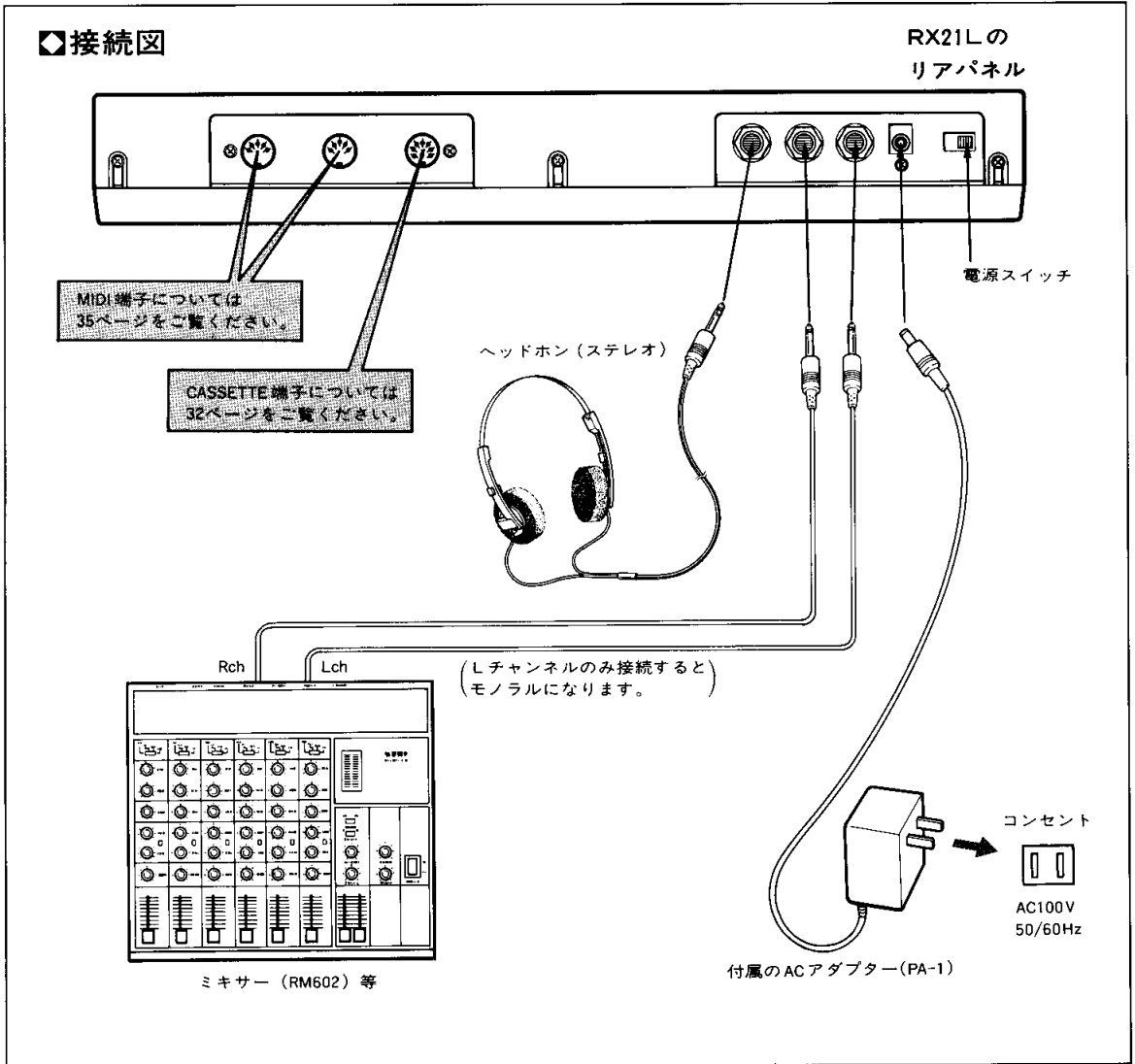
パターンのプレイとライト、ソングプレイのスタート、ストップをさせるキーです。

# 接続のしかた

各機器を接続するときは、それぞれの電源スイッチを必ず切ってから行ってください。

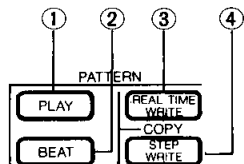
また、接続後に電源を入れるときもアンプやミキサー等のボリュームを下げてから電源スイッチを入れてください。

RX21Lのトータルレベル（出力レベル）の値は、電源を切っても記憶されています。プレイすると設定レベルで信号を出力しますので、思わぬ大きな音になる場合があります。必ずRX21Lをプレイしたあと、アンプ等のボリュームをセットするようにしてください。



# 各部の機能

## PATTERN キー



### ①PLAY (パターンプレイ)

パターンプレイやライト時にパターンナンバーを選ぶためのキーでインジケータは“SELECT PTN”表示になります。

パターンナンバーの入力は、テンキーまたは+1、-1キーで行います。

### ②BEAT (ビート)

ライトするパターンのレングス (LENGTH) とクオンタイズ (QUANTIZE) を設定するキーです (18ページ参照)。一度押すとレングス、もう一度押すとクオンタイズの設定ができます。

数値の入力は+1、-1キーで行います。

また、ビートチェンジ (26ページ参照) も行えます。

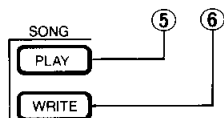
### ③REAL TIME WRITE (リアルタイムライト)

### ④STEP WRITE (ステップライト)

パターンライトをリアルタイムライトで行うか、ステップライトで行うかを選びます。

※リアルタイムライト、ステップライト共に、スタートさせる前ならば、どちらにも切り換えることができます。

## SONG キー



### ⑤PLAY (ソングプレイ)

ソングプレイまたはライト時にソングナンバーを選ぶキーで、インジケータは“SELECT SONG”表示になります。

ソングナンバー (0~3) の入力は、テンキー (0~3) で行います。

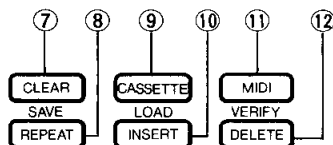
※テンキーの4以上と+1、-1キーでは入力できません。

### ⑥WRITE (ソングライト)

ソングライトを行うときに押します。

ソングライトのしかたは27ページを参照してください。

## エディットキー



### ⑦CLEAR (クリアー)

パターンデータ及びソングデータを消去 (クリアー) するキーで、パターンおよびソングの選ばれているデータをクリアーします。

また、ライト中にあるビートのインストゥルメントをクリアーすることもできます。

詳しくは20, 24, 31ページを参照してください。

### ⑧REPEAT (リピート)/SAVE (セーブ)

このキーはソングプレイおよびライト時と、カセットコントロール時では機能が変わります。

#### ◆REPEAT……ソングプレイ/ライト時

リピート機能には次の2つの働きがあります。

1. ソングプレイを繰り返し演奏させる働き。(12ページ参照)
2. ソングライト時にパートのリピートを指定する働き。(29ページ参照)

#### ◆SAVE……カセットコントロール時

カセットテープにソングデータとパターンデータをセーブする働きをします。

詳しくは32ページを参照してください。

### ⑨CASSETTE (カセットコントロール)

このキーを押すとRX21Lはカセットコントロールモードになり、パターンデータとソングデータをカセットテープにセーブ、ロードすることができます。

詳しくは32ページを参照してください。

### ⑩INSERT (インサート)/LOAD (ロード)

このキーはソングライト時と、カセットコントロール時では機能が変わります。



◆INSERT……ソングライト時

ソングライト時に、パターンを挿入（インサート）する、編集機能キーです。

詳しくは30ページを参照してください。

◆LOAD……カセットコントロール時

カセットテープにセーブしてあるパターンデータとソングデータをRX21Lに読み込む（ロードする）働きをします。

詳しくは33ページを参照してください。

⑪MIDI（ミディ）

MIDIの機能呼び出します。

クロックの指定や、受信チャンネルを設定する時などに押します。

詳しくは35ページを参照してください。

⑫DELETE(デリート)/VERIFY(ベリファイ)

このキーはソングライト時と、カセットコントロール時では機能が変わります。

◆DELETE……ソングライト時

ソングライト時に、あるパターンを削除（デリート）する、編集機能キーです。

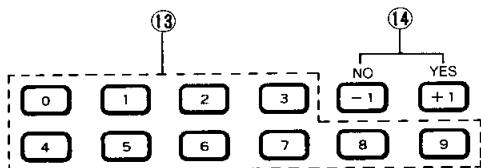
詳しくは30ページを参照してください。

◆VERIFY……カセットコントロール時

カセットテープにセーブしたデータが正しく記録されたかをチェックする働きをします。

詳しくは33ページを参照してください。

データエントリーキー



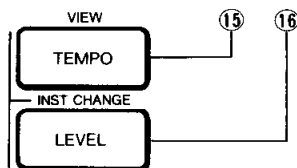
⑬テンキー

0～9の数字キーです。パターンナンバー（0～49）の入力、ソングナンバー（0～3）の入力などに使用します。

⑭+1/YES, -1/NOキー

データの数値の増減（+1, -1）や、インジケータのメッセージに対してYES, NOを入力するキーで、メッセージにより自動的に機能が変わります。

コントロールキー



⑮TEMPO（テンポ）

RX21Lがプレイするテンポを設定するキーです。数値の設定は、+1/-1キーで行います。詳しくは14ページを参照してください。

また、ステップライトのビュー表示（22ページ参照）で、表示する音源を変更したりする働きがあります。

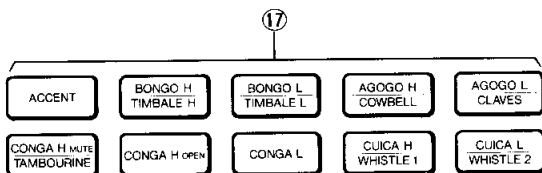
⑯LEVEL（レベル）

RX21Lのトータルレベルや、各音源のレベル、アクセントレベルを設定するキーです。

レベルの設定は、+1, -1キーで行います。詳しくは13ページを参照してください。

※TEMPOキーとLEVELキーを同時に押すと、インストルメント・チェンジができます。詳しくは10ページを参照してください。

インストルメントキー



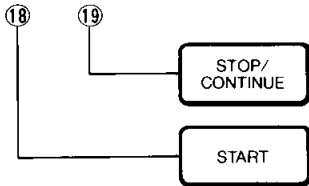
⑰インストルメントキー

RX21Lの音源キーで、パターンライト時に直接これらのキーを押して、インストルメントデータを入力します。

また、カセット動作中以外のスタンバイ中などに、このキーを押して音を聞くこともできます。インストルメントキーは10個あり、直接の音源は9個のキーに振り分けられています。9個のキーで16の音源を扱うため、1つのキーに2つの音源が書かれているもの（2音源キー）があります。これらのキーを使用する時は、音源を切り換えて（インストルメント・チェンジ）使用します。詳しくは10ページを参照してください。

※ACCENT キーはパターン各ビートにアクセントを付ける働きをします。詳しくは25ページを参照してください。

## オペレーションキー



### ⑱START (スタート)

パターンプレイとライトおよび、ソングプレイをスタートさせるキーです。

パターンプレイまたはソングプレイ中にSTOPキーで中断させたときも、STARTキーを押せばパターンまたはソングの頭からプレイを始めます。

### ⑲STOP(ストップ)/CONTINUE(コンティニュー)

パターンライトを終了させる働きと、パターンプレイ、ソングプレイをストップさせる働き、およびストップした箇所から再びスタート(コンティニュー)させる働きがあります。

## リアパネル

### ⑳MIDI (IN/OUT)

MIDI 端子を搭載した楽器などを接続する端子です。

詳しくは、35ページを参照してください。

### ㉑CASSETTE (データレコーダ接続端子)

データレコーダを接続して、RX21Lのパターンデータやソングデータをセーブ、ロードする端子です。

詳しくは、32ページを参照してください。

### ㉒PHONES (ヘッドホン接続端子)

ヘッドホンを接続します。

ヘッドホンのレベルは、LEVELキーのトータルレベルで調節します。

### ㉓OUTPUT (ステレオL・R出力端子)

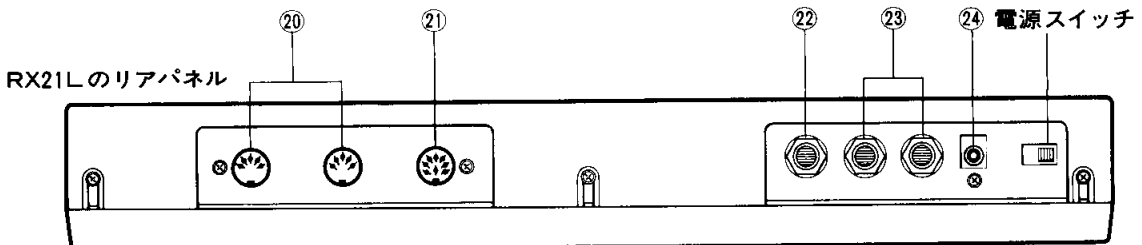
RX21Lのステレオ出力(L・R)端子です。L側にのみ接続すると、モノラル(MONO)で出力します。

出力レベルは、LEVELキーのトータルレベルで調節します。

### ㉔ACアダプター接続端子

RX21Lの電源用端子で、付属のACアダプターPA-1を接続します。

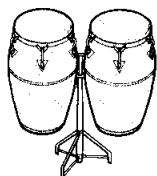
※ACアダプターは、必ず付属のものを使用してください。



# RX21Lのインストルメントについて

RX21Lは次の9種類(16個)の音源を持っています。では、各音源名とそれぞれの楽器を簡単に紹介してみましょう。

## CONGA



- ① CONGA H MUTE …コンガ・ハイ (ミュート)
- ② CONGA H OPEN …コンガ・ハイ (オープン)
- ③ CONGA L …コンガ・ロー  
ラテンパーカッションの中でも一般的によく知られている楽器の1つで、手で叩いて音を出します。

## TAMBOURINE



- ④ TAMBOURINE …タンバリン  
誰でも知っている楽器で、軽々しく見られがちですが、リズムを華やかにする重要な役割を持っています。

## BONGO



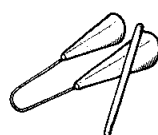
- ⑤ BONGO H …ボンゴ・ハイ
- ⑥ BONGO L …ボンゴ・ロー  
これも代表的な楽器です。ひざの間にはさみ、両手で叩いて軽快なリズムを作り出します。

## TIMBALE



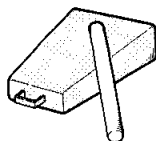
- ⑦ TIMBALE H …ティンバレ・ハイ
- ⑧ TIMBALE L …ティンバレ・ロー  
パーカッションの中でも、シャープで軽快なサウンドでリズム全体をひきしめます。小形のティンパニをヒントにして作られた楽器で、スティックで叩きます。

## AGOGO



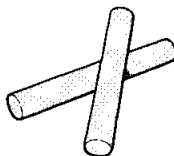
- ⑨ AGOGO H …アゴゴ・ハイ
- ⑩ AGOGO L …アゴゴ・ロー  
音程の違う2つのカウベルをつないだ楽器で、スティックで叩きます。  
サンバには欠かせない楽器の一つです。

## COWBELL ⑪ COWBELL …カウベル



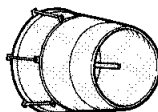
牛の首に付ける鈴のような楽器です。  
マンボやチャチャチャ、サンバ等には欠かせない楽器の一つです。

## CLAVES



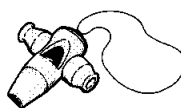
- ⑫ CLAVES …クラベス  
ラテンリズムの要になう楽器です。かたい木で作られていて手に持って打ち合わせます。日本の拍子木に該当する楽器です。

## CUICA



- ⑬ CUICA H …クイカ・ハイ
- ⑭ CUICA L …クイカ・ロー  
特徴のある音を出す楽器です。片面に張られた革から胴体の中に棒が付いていて、これをこすって音を出します。  
サンバのリズムでは重要な楽器です。

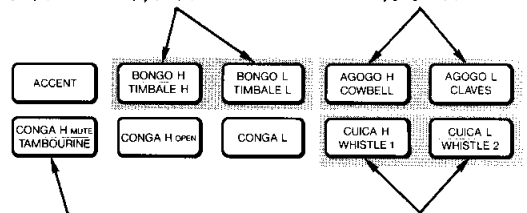
## WHISTLE



- ⑮ WHISTLE 1 …ホイッスル 1
- ⑯ WHISTLE 2 …ホイッスル 2  
名前の通り笛ですが、横にある穴を指でふさいで音程に変化を出させます。上手に使うとリズムに華やかさを出すおもしろい楽器です。

これらの音源を RX21L では図のように10個のインストルメントキーでコントロールします。

ボンゴ・ハイ、ボンゴ・ローと アゴゴ・ハイ、アゴゴ・ローと  
ティンバレ・ハイ、ティンバレ・ロー カウベル、クラベス



コンガ・ハイ(ミュート)と  
タンバリン

クイカ・ハイ、クイカ・ローと  
ホイッスル1,2

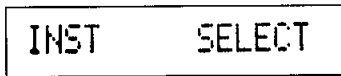
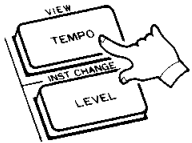
7ページで述べた2音源キーは前図のように、主に2つのキーがペアになっていて、同系列の音源が2つのキーに分かれ2種類の音源がそれぞれ上下になっています。片方のキーで音源を選べば、もう一方のキーも自動的に同系列の音源に切り換わります。

※ACCENT (アクセント) キーは、リズムにアクセントを付けるインストゥルメントキーで、押しても音は出ません。

### ◆インストゥルメント・チェンジのしかた (INST CHANGE)

次の方法で2音源キーの音源を切り換えます。

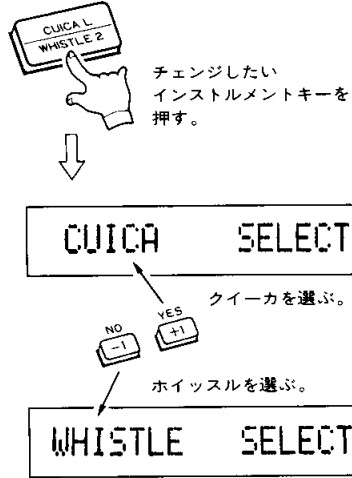
①TEMPOキーとLEVELキーを同時に押します。



- ②インジケーターに“INST SELECT”の表示が出ます。
- ③チェンジしたいインストゥルメントキーを押します。
- ④インジケーターは現在選ばれている音源名を表示します。

⑤+1, -1キーで音源を選びます。

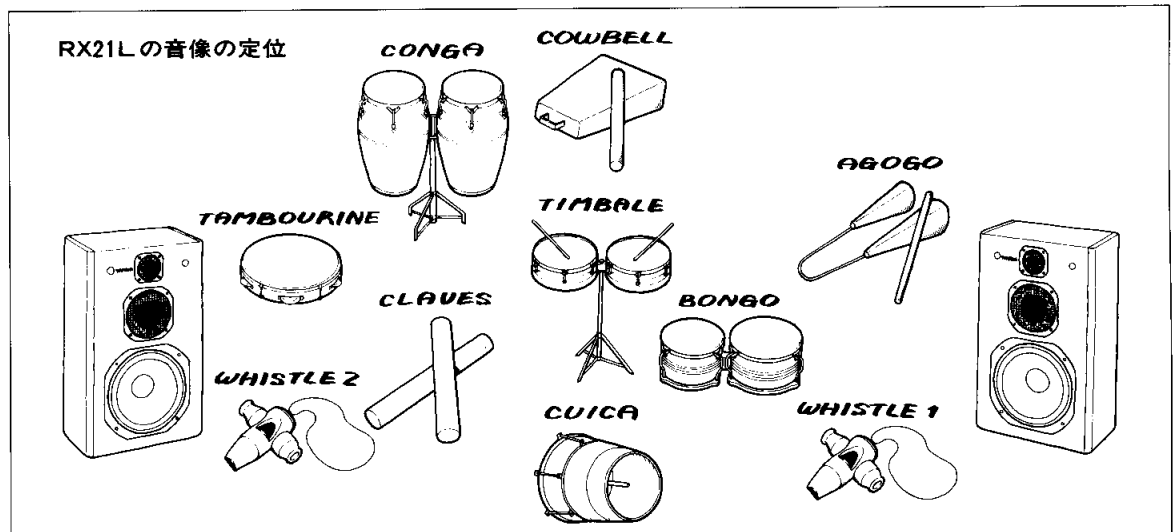
+1でキーの上にかかれた音源を選び、-1でキーの下にかかれた音源を選びます。



※インストゥルメント・チェンジはパターンプレイ、ライト中でも可能です。パターンライト中に2音源キーのデータを入力する時は、必ずインストゥルメント・チェンジで入力する音源を確かめてからデータのを入力するようにしてください。インストゥルメント・チェンジ中はインストゥルメントデータは入力されません。

一通り音源を聞いてみてください。

RX21Lの各音源は、L・Rステレオで下図のように定位されています。



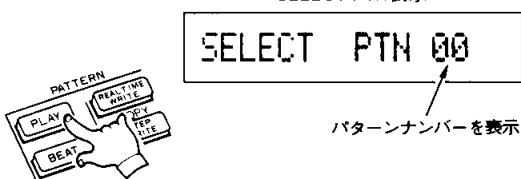
# プレイのしかた

## ◆パターンプレイのしかた

パターンプレイを行うときは、PATTERN-PLAY キーを押して“SELECT PTN”表示にします。このとき、インジケータは前に選ばれていたパターンナンバーを表示しますが、電源を入れたときは常にパターンナンバー“PTN 00”を表示します。(この場合PATTERN-PLAYキーを押す必要はありません。)

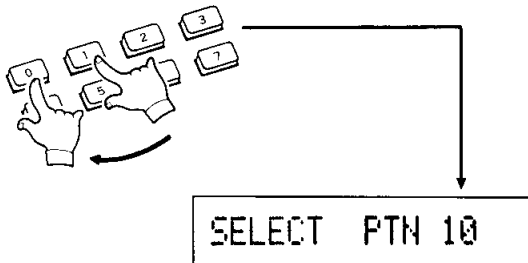
では、パターン“10”を演奏してみましょう。

SELECT PTN表示

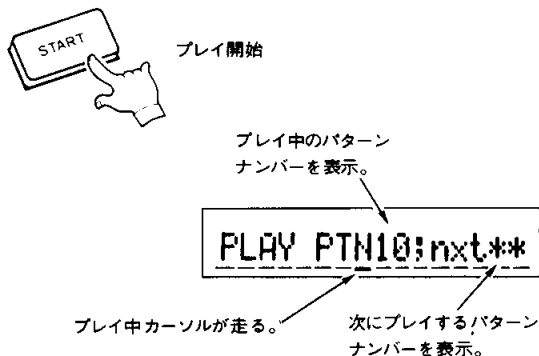


PATTERN-PLAYキーを押す。

①テンキーの“1”と“0”を押します。



②STARTキーを押すと、パターン“10”を繰り返してプレイします。



③インジケータは左下図のように、パターンナンバー“10”を表示し、文字の下をカーソル(—)が走ってプレイ中であることを示します。

④プレイ中にテンキーでパターンナンバーを入力すると、プレイするパターンを変えることができます。このときインジケータの“nxt\*\*”に、次にプレイするパターンナンバーを表示します。(nxtはnextの略です。)

⑤また、プレイ中でも+1, -1キーでプレイするパターンナンバーを進めたり、戻したりすることもできます。

※RX21Lが扱えるパターンは00~49ですので、50以上のナンバーをテンキーで入力しても動作は変化しません。また、パターンナンバー49をプレイ中に+1キーを押してもキーの入力は受け付けません。

パターンセレクトで50以上のナンバーを入力し、STARTキーまたはSTOP/CONTINUEキーを押した場合は“ILLEGAL NUMBER!”の表示が出て、プレイできません。

⑥STOPキーを押すと、プレイは止まります。

## ☆STOP/CONTINUE キーについて



パターンプレイとソングプレイは、STOP/CONTINUEキーを押すことにより停止します。もう一度このキーを押すと、停止した箇所よりプレイを再開します。

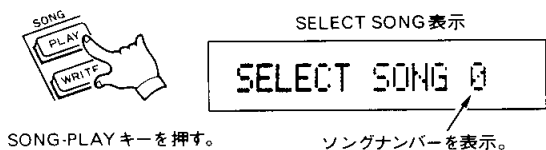
## ◆ソングプレイのしかた

①SONG-PLAYキーを押して、「SELECT SONG」表示にします。このとき、インジケータは前に選ばれていたソングナンバーを表示します。

※電源を入れ、SONG-PLAYキーを押したときは常に「SONG 0」を表示します。

②テンキーの「0」～「3」で、ソングナンバーを指定します。

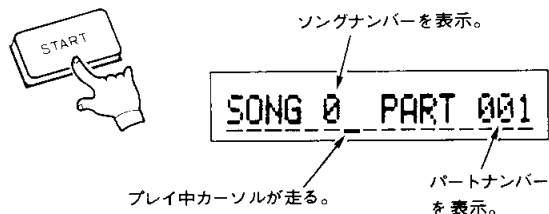
デモ用ソング「0」をプレイしてみましょう。



③STARTキーを押すとソングプレイの開始です。インジケータは下図のようにソングナンバーとプレイ中のパートナンバーを表示します。(パートについては27ページを参照してください。)プレイ中はパターンプレイと同様にインジケータの下部をカーソルが走り、またパートナンバーがソングの進行と共に変化します。

一通りのプレイが終わると、「PART 001」を表示して止まります。

このようにしてプリセットソング0～1を一通り聞いてみてください。



※ソングの途中からプレイしたいときは、STOPキーを一度押してプレイをストップさせ、+1、-1キーで開始したいパートナンバーを選びます。このとき、+1、-1キーを押し続けると速いスピードでパートナンバーが変わります。もう一度STOP/CONTINUEキーを押すと指定したパートからプレイが始まります。

※パターンプレイとソングプレイ中にもテンポとレベルの変更ができます。「テンポの設定のしかた」、「レベルの設定のしかた」を参照してください。

## ☆ソングプレイのリピート演奏について

1つのソングを繰り返しプレイさせることができます。

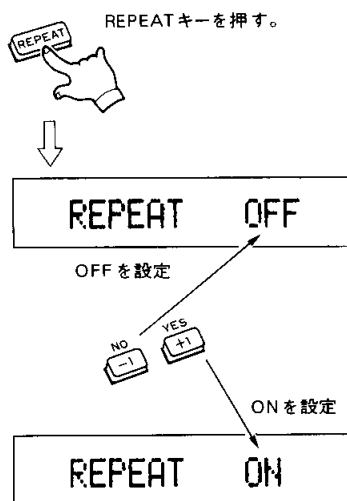
①「SELECT SONG」表示または、ソングプレイ中にREPEATキーを押します。

②インジケータに「REPEAT OFF」の表示が出ます。

③+1キーを押して「REPEAT ON」の表示にすると、繰り返してプレイします。

④-1キーを押すと、「OFF」に戻ります。

※電源を入れたときは、常に「REPEAT OFF」になっています。



## ☆デモ用パターン、ソングについて

デモ用パターン00～28とソング0～1は、ライトし直すことができます。

これらのデータを残しておきたい場合は、32ページの「セーブのしかた」によりカセットテープにセーブしてください。

## ☆レベルの設定のしかた

LEVEL キーを押すと、インジケータの表示が下図のように変わります。

それぞれの表示の時に、次の各レベルを設定することができます。

各レベルの設定は+1, -1 キーで行い、押し続けると速いスピードで値が変わります。



### ◆“TOTAL LEVEL”

#### (トータルレベル) 表示

RX21Lのトータルレベル (OUTPUT 端子と PHONES 端子の出力レベル) を“00~63”の範囲で設定します。

“00”が最小 (音は出ない) で、“63”が最大です。

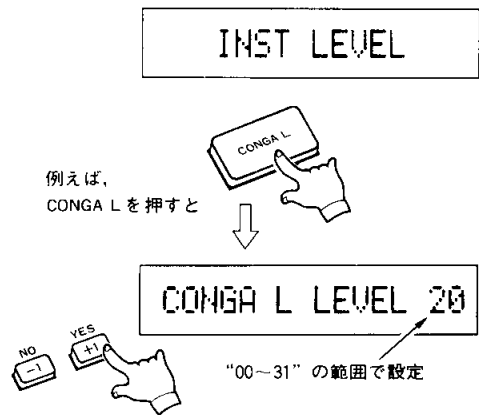
### ◆“INST LEVEL”

#### (インストゥルメントレベル) 表示

##### 1. 各音源の出力レベル設定

“INST LEVEL” 表示のときに、インストゥルメントキーを押してレベルを設定する音源を選び、レベル値は“00~31”の範囲で設定します。

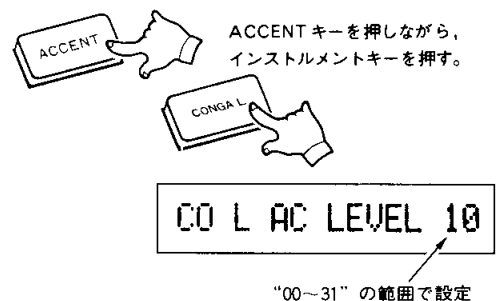
“00”が最小 (音はでない) で、“31”が最大です。



##### 2. 各音源のアクセントレベル設定

各音源のレベルの設定方法と基本的に同じですが、ACCENT キーを押しながらアクセントレベルを設定する音源を選びます。

アクセントレベルは“00~31”の範囲で設定します。



#### <ご注意>

アクセントをかけたときの各音源のレベルは、“音源レベル”+“アクセントレベル”で、最大レベル値は“31”です。

例えば、

CONGA Lの音源レベル=“25”

アクセントレベル=“10”…と設定した場合

音源+アクセント=“35”…となりますが、

実際のアクセントレベルは“6”となり、出力レベルは“31”で出力されます。

もし、音源レベル=“31”に設定した場合はアクセントレベルを“1”以上に設定してもアクセントはかかりませんので注意してください。

< レベルの設定のしかた >

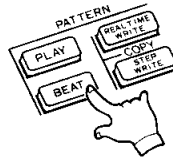


※レベルの設定は、カセット動作中以外は、パターンプレイまたはソングプレイおよびリアルタイムライト中などでも可能です。

3. クリック音のレベル設定

リアルタイムライト中には、拍子をとるためにクリック音が出ます。そのクリック音のレベルを設定することができます。

クリック音のレベル設定は、各音源のレベル設定と基本的に同じですが、“INST LEVEL”表示のときに、インストゥルメントキーのかわりにBEATキーを押します。



BEATキーを押す。



“00~31”の範囲で設定

☆テンポの設定のしかた

テンポは“♩=40~250”の範囲で設定します。

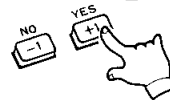
- ①TEMPOキーを押します。
- ②テンポの値は、+1または-1キーで設定し、+1、-1キーを押し続けると速いスピードで値が変わります。(テンキーでは設定できません。)

※テンポの設定は、カセット動作中とステップライト中以外は、パターンプレイやソングプレイおよび、リアルタイムライト中などでも可能です。

※“TEMPO”表示を解除するときは、もう一度TEMPOキーを押すと、TEMPOキーを押す前の状態に戻ります。



♩=40~250



+1,-1キーで設定。



# パターンの作りかた

## ◆LENGTH (L: レングス) とは

パターンの長さを表わし、“1/16~16/16”の範囲で設定します。L=1/16の長さは16分音符と同じ長さになり、レングスの値で次のように拍子が決まります。

L=16/16……………4/4拍子

L=12/16……………3/4拍子

L=8/16……………2/4拍子

このように作りたいリズムの拍子によりレングスを設定します。

また、変拍子の場合は2つのパターンを使用して作ります。例えば5/4拍子を作る場合、L=16/16(4/4拍子)のパターンとL=4/16(1/4拍子)のパターンをつなぎ合わせます。つなぎ合わせるのはソングライト(27ページ参照)で行います。

## ◆QUANTIZE (Q: クォンタイズ) とは

(Q: クォンタイズ) とは

パターンの分解能を表わし、レングス(16/16)を等分した値で、“1/16”, “1/32”, “1/12”, “1/24”の4種類でそれぞれ1小節に打てる最短音符を表わします。

Q=1/16……………16分音符 (♪)

Q=1/32……………32分音符 (♩)

Q=1/12……………3連符 (♪♪♪)

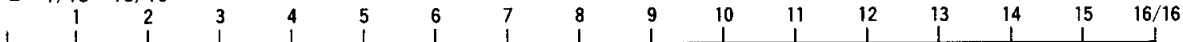
Q=1/24……………6連符 (♪♪♪♪♪♪)

このように、作りたいリズムの最短音符により、クォンタイズを選びます。また、下図のようにクォンタイズの設定により1つのパターンに打てるビート数が決まります。

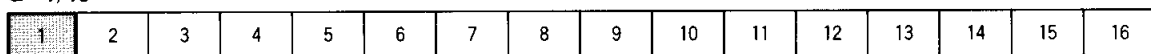
クォンタイズを選ぶときは、基本的に1小節の中に3連符または6連符がないリズムはQ=1/16または1/32に設定し、1小節が全て3連符または6連符の場合はQ=1/12または1/24に設定します。また、1小節の一部に3連符がある場合は、1小節を分割して作ります。

詳しくは17ページの「レングスとクォンタイズの決めかた」の例3を参照してください。

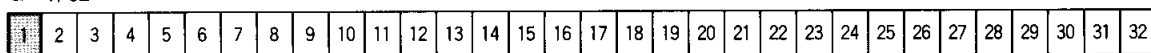
L=1/16~16/16



Q=1/16



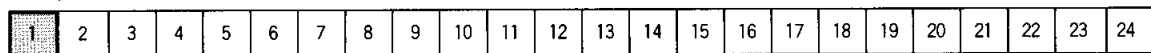
Q=1/32



Q=1/12



Q=1/24





例 3

1小節の一部に3連符がある場合は、1小節を分けて別々のパターンを使ってそれぞれに別のクオンタイズを設定します。

下図のリズムの場合、前半の2拍を  $L=8/16$ ,  $Q=1/16$ , 後半の2拍を  $L=8/16$ ,  $Q=1/12$  にします。

これを実際に使用する（プレイする）ときは、ソングでつなぎ合わせます。（ソングライトの方法は、27ページを参照してください。）

The diagram shows two musical staves: TAMBOURINE and CONGA. The first staff has a 3-beat pattern (beats 1-2) and a 3-beat triplet pattern (beats 3-4). The second staff has a 3-beat triplet pattern (beats 1-2) and a 3-beat triplet pattern (beats 3-4). Below each staff is a PATTERN TABLE.

L = 8/16 Q = 1/16		L = 8/16 Q = 1/12	
BEAT		BEAT	
TAMBOURINE		TAMBOURINE	
CONGA		CONGA	
拍数		拍数	
1	2	3	4

<ご注意>

このように1小節を分割する場合は、分割したそれぞれのレングスの和が1小節のレングスの値と同じになるように設定しないと、ソングプレイで拍子が狂いますので注意してください。

例の場合、1小節の  $L=16/16$ , 分割した1小節の  $L$  の和は、 $8/16+8/16=16/16$  で同じ値になります。

例 4

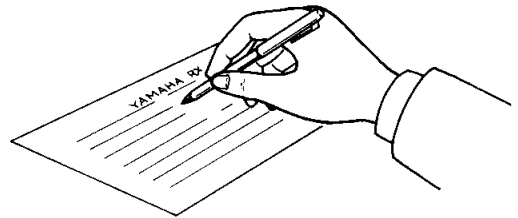
3/4拍子の場合は  $L=12/16$  にすると、1拍目がビート“1”，2拍目が“5”，3拍目が“9”となり、図のように入力すると、3/4拍子ができます。

The diagram shows two musical staves: TAMBOURINE and CONGA. The first staff has a 3-beat pattern (beats 1-2-3). The second staff has a 3-beat pattern (beats 1-2-3). Below each staff is a PATTERN TABLE.

L = 12/16 Q = 1/16		BEAT	
TAMBOURINE		TAMBOURINE	
CONGA		CONGA	
拍数		拍数	
1	2	3	

☆PATTERN TABLE を活用しよう！

この取扱説明書の終わりに、PATTERN TABLE を用意しました。ご自分の作りたいリズムパターンをこの表に書き込むと、パターンライトをするときに便利です。



## ◆パターンライトのしかた

パターンライトの方法には、リアルタイムライトとステップライトの2通りの方法があります。いずれの場合も、まずライトするパターンナンバーを指定します。

※パターンセレクトで50以上のナンバーを入力し、パターンライトに入ると、“ILLEGAL NUMBER”表示が出てセレクトパターン表示に戻ります。

では、パターン44に図のリズムをライトしてみましょう。



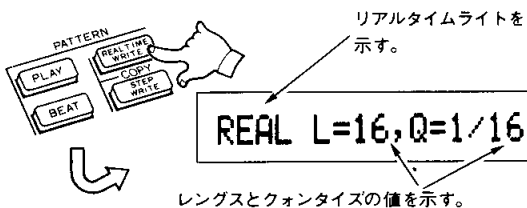
このリズムは、4/4拍子で、最小音符が8分音符なので、L=16/16、Q=1/16に設定してみましょう。

2音源キーはデータ入力に入る前に、まず使用する音源に前もってチェンジしておくとうりやすくなります。(10ページを参照)

インストルメント・チェンジはライト中でもできます。このときインストルメントキーを押してもデータは入力されません。

## ◆リアルタイムライトのしかた

①REAL TIME WRITE キーを押します。

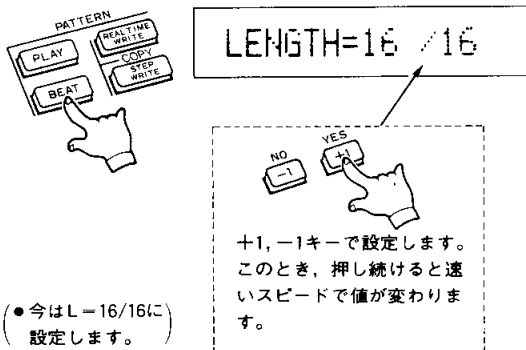


### ▽レングスとクォンタイズの設定

②BEAT キーを押して、レングスを設定します。

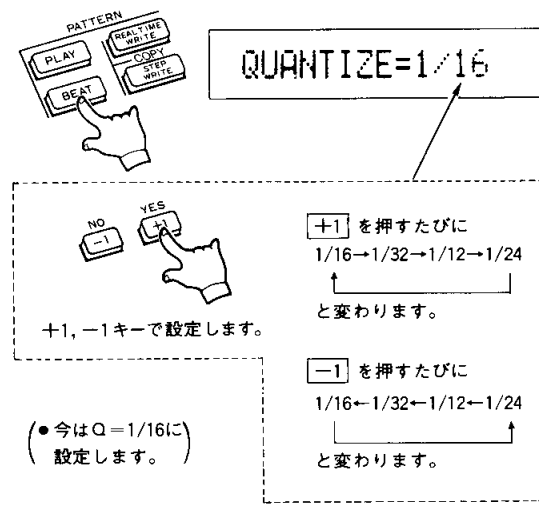
※このとき、すでにデータが入力されている場合は、インジケーターにカーソル(■)が点滅して、BEAT キーを押してもレングスとクォンタイズの設定はできません。

(21ページの注<sup>1</sup>を参照してください)



(●今はL=16/16に設定します。)

③もう一度BEAT キーを押して、クォンタイズを設定します。



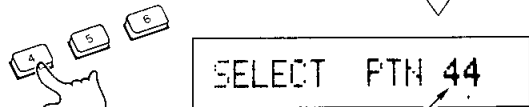
(●今はQ=1/16に設定します。)

## ◆パターンナンバーの指定

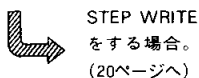
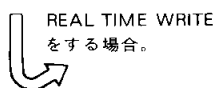
①PATTERN PLAY キーを押します。




②テンキーで“44”を入力します。

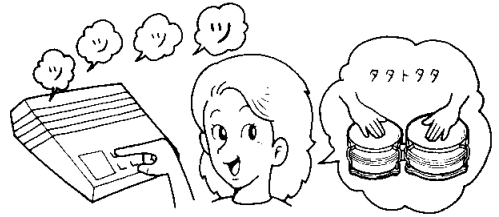


パターンナンバー“44”の入力。




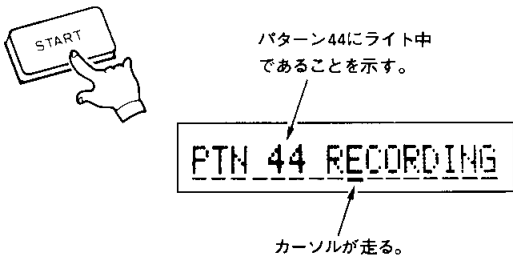
※レングスとクォンタイズはL=16/16, Q=1/16に前もって設定してあります。この設定で良い場合は前記の②, ③を省いてそのままリアルタイムライトに入れます。

(※また、ここでステップライト  に変更することもできます。 20ページへ)



▼データ入力 (リアルタイムライト)

④START キーを押してリアルタイムライトの開始です。インジケータがのような表示に変わり、クリック音と共に表示の下にカーソル(→)が走ります。



⑤クリック音で拍子をとりながらコンガ、ボンゴ、クラベスそれぞれのリズムでインストゥルメントキーを押します。

クリック音…ツ ツ ツ ツ

に合わせて

コンガは……ト ト タ ト ト ト ド ド

(“ト”はCONGA H OPENキー  
“タ”はCONGA H MUTEキー  
“ド”はCONGA Lキー)

ボンゴは……タ タ ト タ タ ト タ

(“タ”はBONGO Hキー  
“ト”はBONGO Lキー)

クラベスは…カン (ン) カ(ウン) カンと押します。

※(ン)は半拍休み、(ウン)は1拍休みです。このようにして、リアルタイムライトを行います。

※ライト中にもテンポを変えることができます。14ページの「テンポの設定のしかた」を参照してください。“TEMPO”表示中もインストゥルメントキーを押すとデータが入力されますので注意してください。

※また、レベルも変更することができます。13ページの「レベルの設定のしかた」を参照してください。

“LEVEL”表示のときは、インストゥルメントキーを押してもデータは入力されません。

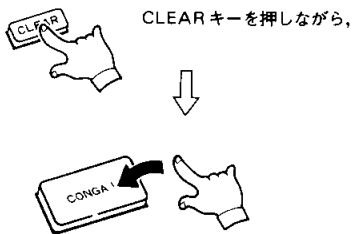
**ご注意**

1. RX21Lは16の音源を持っていますが、次に示す音源は、1つのパターンでどちらか一方しか使用することができません。
  - AGOGO (H, L)とCOWBELL/CLAVES のどちらか
  - CUICA (H, L)とWHISTLE (1, 2) のどちらか
 例えば、あるパターンでアゴゴを使用している場合は、インストゥルメント・チェンジは行えますが、データを入力しようとしてもカウベルとクラベスはそのパターンには入力できません。
2. また次の組合せの音源は、同時発音しませんので注意してください。
  - CONGA H MUTEとCONGA H OPEN
  - CUICA HとCUICA L
  - WHISTLE 1とWHISTLE 2
  - AGOGO HとCOWBELL
  - AGOGO LとCLAVES

▽リアルタイムライト中の修正  
(ビートクリアー)

不要なビートにデータを入力したときは、次の方法でビートをクリアーできます。

- ①CLEAR キーを押し続けます。
- ②リズムを聞きながら、クリアーしたい音の部分でクリアーしたいインストルメントキーを押します。



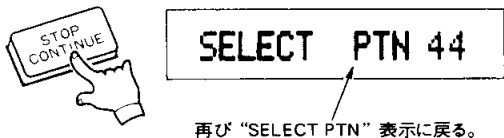
クリアーしたい音の部分で、クリアーしたいインストルメントキーを押す。

※このとき、インストルメントキーを長く押すと、必要なビートまでクリアーしてしまいますので、注意してください。

また、インストルメントキーを押し続けると、そのインストルメントデータを全てクリアーすることもできます。

※ビートが細かくてビートクリアーしにくい場合はテンポを遅くしてビートクリアーをしやすくするか、一度ストップさせ、ステップライトに切り換えてビートクリアーすると、容易に行えます。(23ページを参照)

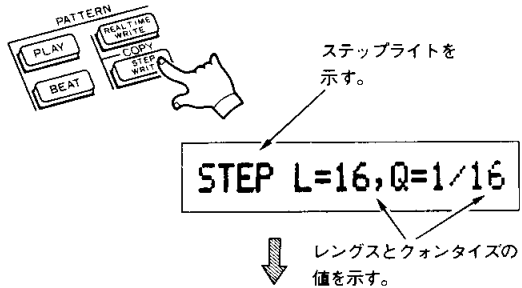
- ⑥ライトが終わったらSTOP キーを押します。



パターンナンバーの指定の後から  
(18ページ)

◆ステップライトのしかた

- ①STEP WRITE キーを押します。



▽レングスとクォンタイズの設定

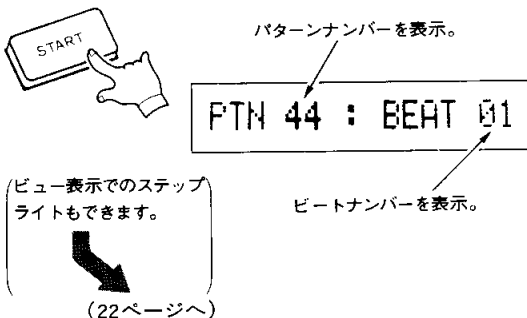
- ②ステップライト時も、レングスとクォンタイズの設定方法はリアルタイムライトと同様にBEAT キーで行います。

※このとき、すでにデータが入力されている場合は、インジケーターにカーソル(■)が点滅して、BEAT キーを押してもレングスとクォンタイズの設定はできません。(注!を参照してください)

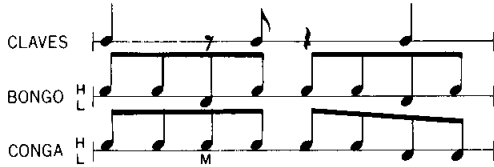
( ← ※ここで、リアルタイムライト )  
( 18ページへ ) に変更することもできます。 )

▽データ入力 (ステップライト)

- ③START キーを押してステップライトの開始です。



※ステップライトを行うときは、作りたいリズムを図のように入力する音源とビートナンバーが判るように、PATTERN TABLEに書き込んでおくとお楽に入力ができます。



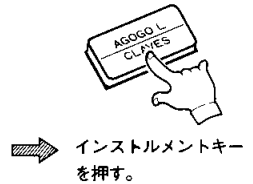
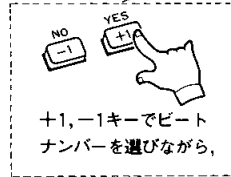
L=16/16  
Q=1/16

BEAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CLAVES	●						●						●			
BONGO H	●		●				●		●		●		●		●	
BONGO L					●								●			
CONGA H MUTE	●						●		●		●		●		●	
CONGA L													●		●	
拍数	1				2				3				4			

④図で判るように CLAVES はビート 1, 7, 13 に入力します。

+1, -1 キーでビートナンバーを選び、CLAVES キーを押してデータを入力します。

PTN 44 : BEAT 07



- ⑤ BONGO (H, L), CONGA (H MUTE, H OPEN, L) の入力も同様に +1, -1 キーでビートを選び、それぞれのキーを押します。  
BONGO H はビート 1, 3, 7, 9, 11, 15  
BONGO L はビート 5, 13  
CONGA H MUTE はビート 5  
CONGA H OPEN はビート 1, 3, 7, 9, 11  
CONGA L はビート 13, 15

※ +1, -1 キーを押し続けると速いスピードでビートナンバーが変わります。

※ ステップライトはこの方法の他に、インジケータの表示を“ビュー表示”にし、入力した状態を見ながら行う方法もあります。データの入力方法は基本的に同じです。

<注<sup>1</sup>>

REAL TIME WRITE キーまたは、STEP WRITE キーを押したとき、そのパターンにすでにデータが入力されている場合は、図のようにインジケータの頭の部分にカーソル (■) が点滅します。このとき、BEAT キーを押してもインジケータは変化せず、レンジとクォンタイズの設定はできません。

すでにデータが入力されている場合は、カーソルが点滅します。

REAL L=16, Q=1/16

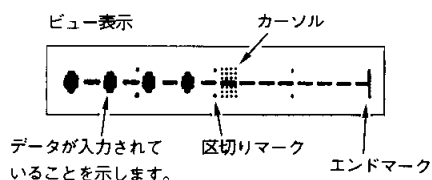
STEP L=16, Q=1/16

(20ページから)

### ▽ビュー表示でのステップライト

ビュー表示の各記号は次のような意味があります。

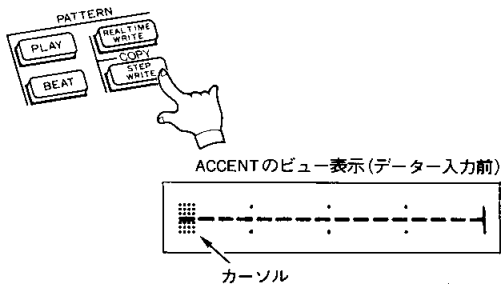
- “—”……1つのビートを示し、データが入力されていない状態です。
- “—:”……ビートの区切りを示し、L=16/16を4等分した位置です。(♩単位)
- “—|”……エンドマークで、最後のビートを示します。
- “■”……カーソルで、選ばれているビートを示します。
- “●”……データが入力されていることを示します。



※「ステップライトのしかた」の①～③の方法でステップライトに入ります。

④もう一度STEP WRITEキーを押すと、ビュー表示になります。

※ステップライトを開始して、ビュー表示に切り換えたときは常にACCENTのビュー表示になります。



⑤例のリズムの場合、CLAVESはビート1, 7, 13に入力します。今カーソルは一番頭の位置(ビート1)にあるので、そのままCLAVESキーを1度押します。インジケータは自動的にCLAVESのビュー表示になります。

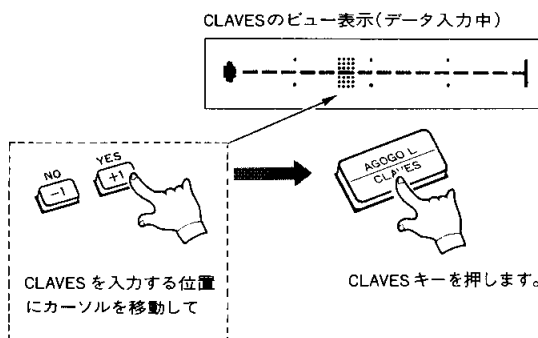


TEMPOキーを押すと、表示中の音源名を表示させることができます。TEMPOキーを離すとビュー表示に戻ります。



+1, -1キーでデータを入力する位置にカーソルを移動させ、CLAVESキーを押します。

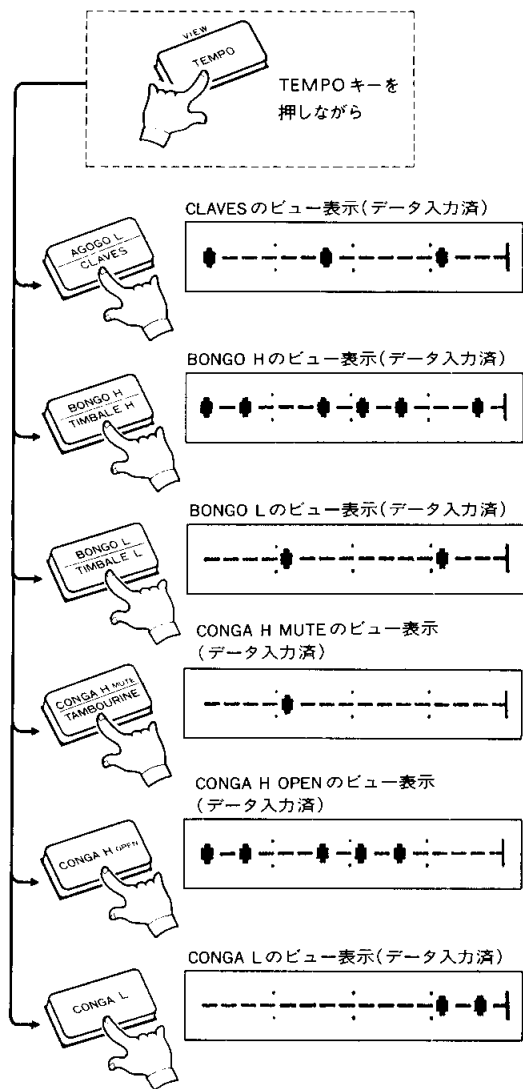
※+1キーでカーソルが進み、-1キーで戻ります。また、押し続けると速いスピードでカーソルが移動します。



⑥他のインストルメントの入力も同様に、データを入力する位置にカーソルを移動させて、それぞれのインストルメントキーを押します。

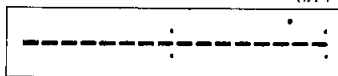


※データの入力をしないで表示する音源を切り換えたいときは、TEMPOキーを押しながら表示したいインストゥルメントキーを押します。

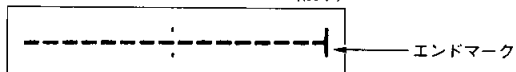


※ $Q=1/16$ または、 $Q=1/12$ に設定した場合は、全てのビートを一度にビュー表示できますが、 $Q=1/32$ 、 $Q=1/24$ に設定した場合は、画面の構成上一度に表示できません。このため2画面で表示します。カーソルを移動させて行くと、後半のビュー表示になります。後半のビュー表示には必ずエンドマーク“|”がありますので、それを目印にしてください。

Q=1/32のときのVIEW表示。(前半)



(後半)

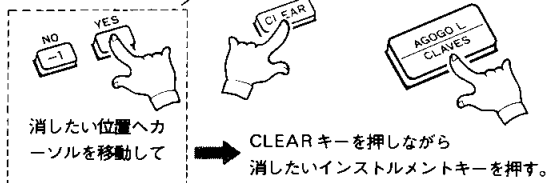
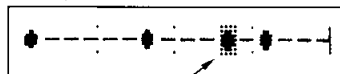


### マステップライト中の修正 (ビートクリア)

不要なビートにデータを入力したときは、消したいビートを選んで、CLEARキーを押しながら消したいインストゥルメントキーを押します。

※リアルタイムライトで作ったパターンも、この方法で修正することもできます。

例えば、CLAVESのクリア



※ビュー表示中にもう一度STEP WRITEキーを押すと、元のパターンナンバーとビートナンバーの表示に戻ります。

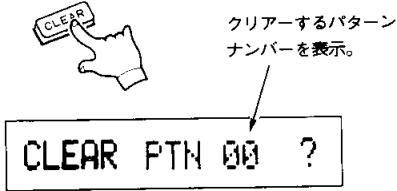
## ◆パターンクリアーのしかた

リズムを間違えたときや不要なパターンは、変更したり作り直したりできます。

パターンクリアーは“SELECT PTN”表示で行い、次の4つの方法があります。ライト中にパターンクリアーを行いたい場合は、まずSTOPキーを押してライト状態を解除します。

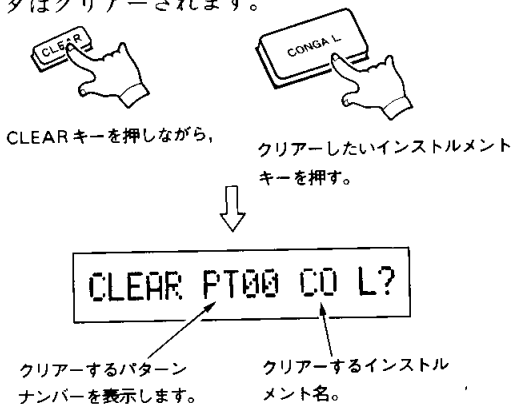
### ◆1つのパターンデータを消去する

- ①パターンナンバーを選びます。
- ②CLEARキーを押すと図のような表示になります。
- ③YESキーを押すと、そのパターンデータはクリアーされます。



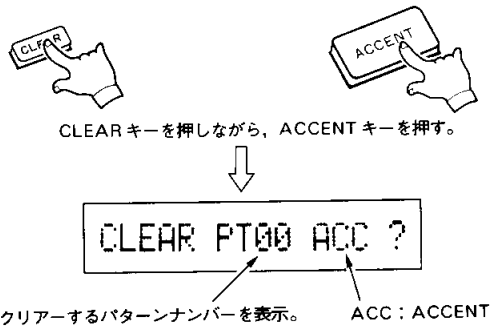
### ◆あるパターンの1つのインストルメントデータをクリアーする

- ①パターンナンバーを選びます。
- ②CLEARキーを押しながら、クリアーしたいインストルメントキーを押します。
- ③YESキーを押すと、そのインストルメントデータはクリアーされます。



### ◆あるパターンのアクセントをクリアーする

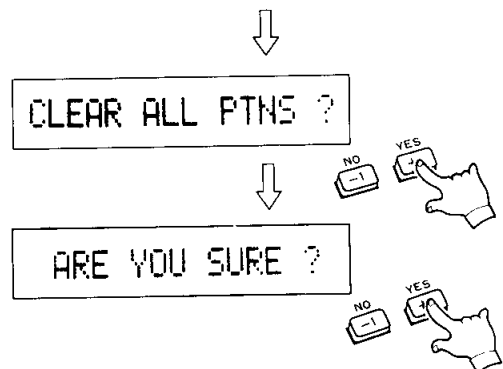
アクセントのクリアーはインストルメントデータの場合と同様で、CLEARキーを押しながらACCENTキーを押して、YESキーを押します。



### ◆全てのパターンデータをクリアーする

パターン (00~49) のデータを一度にクリアーする機能ですので、消しても良いデータであることを確認した後、行うようにしてください。

- ①PATTERN-PLAYキーを押しながらCLEARキーを押します。
- ②“CLEAR ALL PTNS?”の表示が出ますので、YESキーを押します。
- ③“ARE YOU SURE?”の表示で全てのパターンデータをクリアーする場合は、YESキーを押します。



- ※間違えてクリアーモードにした場合は、NOキーを押すとクリアーモードから解除されます。
- ※クリアーを行う場合は、他の必要なパターンデータを消してしまわないように、必ずパターンナンバーを確認してから行ってください。

### ☆PTN MEMORY FULL!の表示について

パターン00-49はご自由にお使いいただけますが、L=9/16以上でQ=1/32およびQ=1/24に設定したパターンは、メモリー容量として2パターン分を使用します。

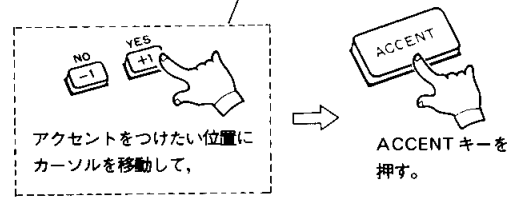
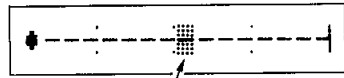
そのため、使用していないパターンナンバーがあっても50個分のパターンメモリーを全て使いますと、“PTN MEMORY FULL!”の表示が出て、それ以上入力できなくなります。Q=1/16または、1/12で作れるリズムについては、Q=1/32および、1/24に設定しない方がメモリー容量を最大に使う方法です。

### ☆アクセントの付けかた

アクセントを付ける場合はリアルタイムライト、ステップライト共にアクセントを付けたいビートの位置でACCENTキーを押します。また、あるインストルメントのみにアクセントを付けたい場合は、各インストルメントのアクセントレベルを工夫してください。

例えば、WHISTLE2にはアクセントをつけてCONGA Lには付けたくない場合は、CONGA Lのアクセントレベルを“0”に設定しておきます。

ACCENTのビュー表示。

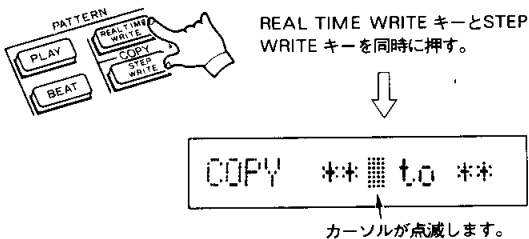


### ☆パターンコピーのしかた

オリジナルパターンやデモ用パターンを他のパターンナンバーにコピーすることができます。1つの決った基本リズムを展開するときなどに便利です。

#### ◆コピーのしかた

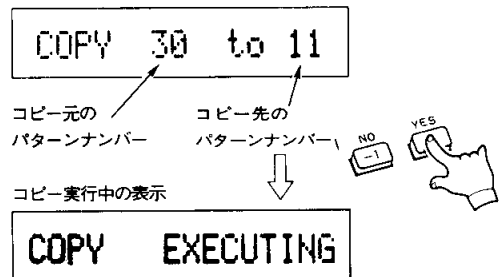
- ① REAL TIME WRITEキーとSTEP WRITEキーを同時に押します。
- ② 図のような“COPY”表示が出ますので、コピーするパターンナンバーをテンキーで入力します。
- ③ +1キーを押すとカーソルがコピー先に移動しますので、コピー先のパターンナンバーをテンキーで入力します。



※このとき、-1キーを押すとカーソルがコピー元のパターンナンバーへ戻ります。

- ④ YESキーを押すとコピーが実行されます。このとき、コピー先にすでにデータが入力されている場合は、“REWRITE PTN ?”のように「コピー先のデータを書き直してもよいか?」と聞いてきますので、コピーを実行する場合はYESキーを押します。NOキーを押すとコピーは実行されずに“COPY”表示は解除されます。
- ⑤ コピーが終わると、“SELECT PTN”表示になります。

例えば、パターン“30”を“11”にコピーする場合。





# ソングの作りかた

## ◆パートとは

ソングを作るには、パターンを1つずつ並べて行きます。その1つのパターンをいれる枠をパート(PART)と呼びます。

RX21Lで使えるパート数は、ソング(0~3)合計で256パートです。

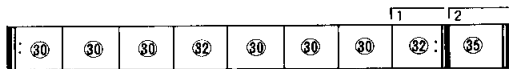
## ソング

PART 1	PART 2	PART 3	.....	PART 256
--------	--------	--------	-------	----------

1つのパートにパターンナンバーを入力して1曲として組み立てます。

## 例えば、

下図のような曲のリズムをソングとして組み立てる場合、各パートに必要なパターンを順に入力して行く方法でもできますが、256と豊富なパート数とは言っても長い曲を作る場合は、やはりメモリー容量に限界があります。



注) ○番号はパターンナンバーです。

そこで同じパターンの繰り返しは、パートにリピートをかけて少ないパート数で処理することもできます。

- 例の場合、パターン30を 3回
- パターン32を 1回
- パターン30を 3回
- パターン32を 1回
- パターン30を 3回
- パターン32を 1回
- パターン30を 3回
- パターン35を 1回

の順でプレイすることになりますので、ソングとして組み立てる場合は、

パート1にパターン30とリピート (||: ||×2) を入力

パート2にパターン32を入力

パート3にパターン30とリピート (||: ||×2) を入力

パート4にパターン32を入力

パート5にパターン30とリピート (||: ||×2) を入力

パート6にパターン32を入力

パート7にパターン30とリピート (||: ||×2) を入力

パート8にパターン35を入力

この8パートで作れます。これをSONG TABLEで示すとSONG TABLE (I) のようになります。

### ●SONG TABLE (I)

PART	1	2	3	4	5	6	7	8
PATTERN	30	32	30	32	30	32	30	35
REPEAT	:   ×2		:   ×2		:   ×2		:   ×2	

しかし、パート1と2、3と4、5と6の部分が同じパターンの繰り返しです。これをSONG TABLE (II) のように作り直すと、より少ない6パートで組み立てられます。

### ●SONG TABLE (II)

PART	1	2	3	4	5	6
PATTERN	30	30	30	32	30	35
REPEAT	:			×2	:   ×2	

パート1~4を2回リピートします。

このようにパートの使いかたを工夫すると、少ないパート数でソングを作ることができます。

※リピートについては「リピートについて」(29ページ)を参照してください。

では実際にこのSONG TABLE (II) をソング3に入力してみましょう。

### ☆“SONG MEMORY FULL”表示について

ソング(0~3)で扱えるパート数は全部で256パートです。これ以上のデータを入力しようとすると、“SONG MEMORY FULL”の表示がでて、それ以上入力できなくなります。このときは、リピート符号を工夫してパート数を減らしてください。

※なお、リピート符号もソングメモリー容量として1パート分を使用しますので注意してください。

## ◆ソングライトのしかた

### ◆ソングナンバーの指定

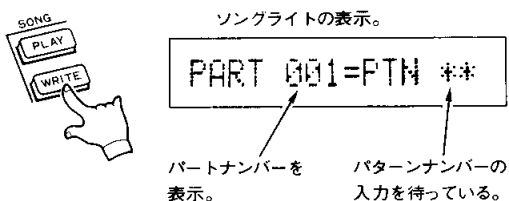
ソングライトに入る前にソングナンバーを指定します。

- ①SONG-PLAY キーを押すと、前に選ばれていたソングナンバーの表示ができます。
- ②テンキーの“0”～“3”でソングナンバーを指定します。前に選んでいたソングナンバーでよい場合は、入力を省いてもかまいません。

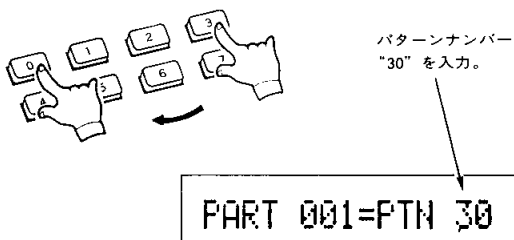


### ◆パートへの入力のしかた

- ①SONG-WRITE キーを押すと、図のような表示になります。



- ②ソングの入力は“PART 001”から順に行います。
- ③テンキーで“30”を入力します。



- ④REPEAT キーを押し、リピート符号(∥)を入力します。

リピート符号∥は……テンキー 0  
∥は……テンキー 1

でそれぞれ入力します。



∥: (0) or ∥ (1) ?

リピート符号“0”または“1”の  
入力待ちの表示。

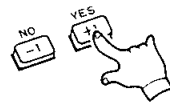
- ⑤パート 1 にはリピート 0 を入力します。



∥: PART 001

パートにリピート 0 (∥) が  
入力されたことを示す。

+1 キーを押すと、再  
び図の表示に戻ります。

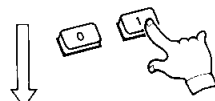


PART 001=PTN 30

- ⑥+1 キーでパート 2 へ進み、パターン“30”を入力します。
- ⑦同様にパート 3 へパターン“30”，パート 4 へパターン“32”を入力します。
- ⑧ここでパート 4 へリピート“1”を入力します。図のような表示になりますので、リピート回数“02”を入力します。

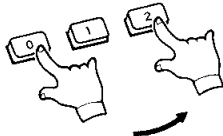


∥: (0) or ∥ (1) ?



リピート 1 (∥) を入力。

PART 004 ∥ × 02



リピート回数を入力します。

**ご注意**

ソングライトでパートナンバー50以上を入力した場合は、50未満のナンバーに戻るまでは、ソングライトの他の動作（パターンを進めたり、デリート、インサート等）には移れません。また、ソングライト以外のモードに移ったり、電源を切ったりした場合は、50以上の数字になる直前の数値を記憶します。

例えば、パート10をパターン00から6・5を入力して“65”にして他のモードに移った場合、最初の“6”の入力だけを認めて、パート10はパターン“06”となっています。

※リピート回数の入力は、必ず2桁で入力してください。“2”のみ入力しますとインジケータの表示が“12”になります。これは、リピート1を指定したときに、リピート回数“1”がすでに入力されたことになっていて、“2”を入力するとその“1”が10の桁になるためです。

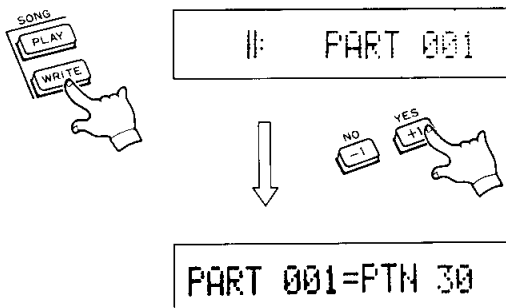
⑨ +1 キーでパート5へ進み、パターン“30”とリピート符号“0”と“1”および“02”を入力します。

⑩ パート6へパターン“35”を入力します。

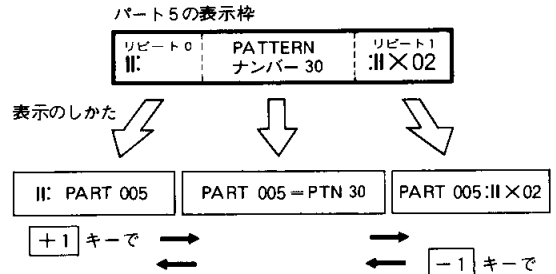
※入力が終わったら、正しく入力されているかチェックしてみましょう。

⑪ SONG-WRITEキーを押すと、パート1が表示されます。このようにまずリピート符号が表示されるのは、1つのパート枠にはパターンナンバーとリピート符号が一緒に扱われていますが、一度に表示できないためリピート符号とパターンナンバーを分けて表示します。

⑫ +1 キーを押すと、図のようにパート1にはパターン“30”が入力されていることを示します。



⑬ パート5まで+1キーで進めてください。  
図のように表示が変化します。



**☆リピートについて**

※リピート回数の表示と、実際のプレイ回数は次のようになります。

||x1 (1回リピート)…2回プレイ

||x2 (2回リピート)…3回プレイ

このように表示プラス1のプレイ回数になりますので設定時には注意してください。

**<ご注意>**

なお、リピート符号を重複させることはできません。リピート0の後には必ずリピート1を入れてください。リピート符号が重複した場合は、

リピート0 (||:)…最後のものを認識

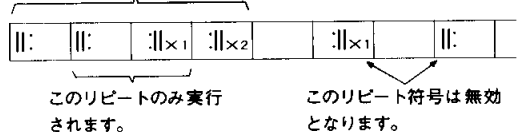
リピート1 (||x)…最初のを認識

と、図のように一番内側のリピートを実行します。

また、リピート0がなくてリピート1のみが入っている場合やリピート0のみの場合もリピートはかかりません。

※また、1つのパートの中に同じリピート符号を入れることはできません。この場合は“ALREADY ENTERED!”表示がでます。

この間のリピートはかかりません。



## ◆ソングの修正（編集機能）

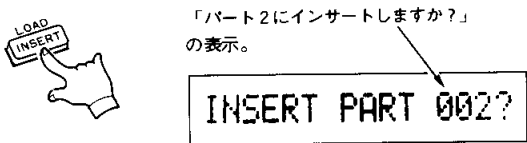
作成したソングを次の機能を使って修正することができます。

1. INSERT (インサート) … パートの間新しいパターンナンバーを入れる。
2. DELETE (デリート) …… 不要なパートやリピートを削除する。

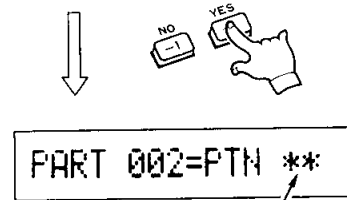
ソングの修正は、ソングライト状態で行います。

### ◆インサートのしかた

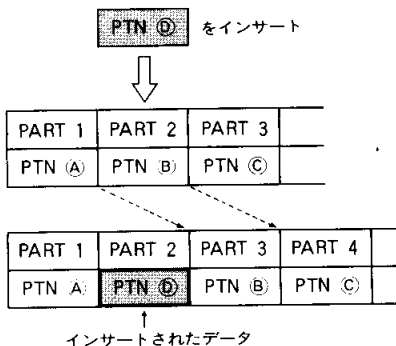
- ① +1, -1 キーでインサートするパートナンバーを表示します。
- ② INSERT キーを押すと図のような表示になります。
- ③ YES キーを押します。
- ④ パターンナンバーをテンキーで入力します。
- ⑤ 図のようにインサートしたパート以降のデータは、自動的に後のパートへ順送りされます。



「パート2にインサートしますか？」の表示。

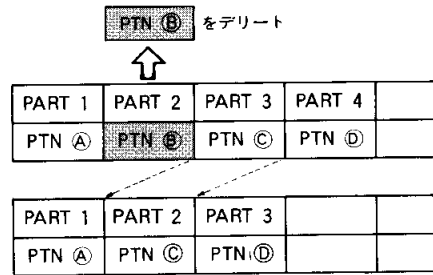
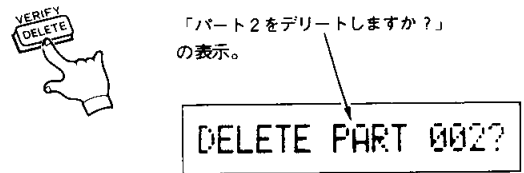


パート2の新しいパターンナンバーの入力を待っている状態。



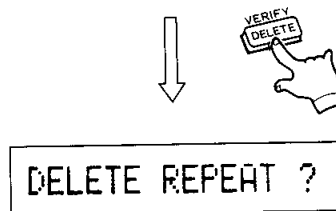
### ◆デリートのしかた

- ① +1, -1 キーでデリートするパターンナンバーを表示します。
- ② DELETE キーを押すと図のような表示になります。
- ③ YES キーを押します。
- ④ 図のようにデリートした後のデータは、自動的に前に順送りされます。このとき、そのパート内に書き込まれているリピートも同時にデリートされます。



※リピート符号のみ削除することもできます。

- ① デリートしたいリピートの表示を出します。
- ② DELETE キーを押し、YES キーを押すと、その部分のリピート符号のみがデリートされます。



PART 1	PART 2	PART 3	PART 4
PTN (A)	PTN (B)	PTN (C)	PTN (D)
:		: x2	:

このリピート符号のみデリートされる。

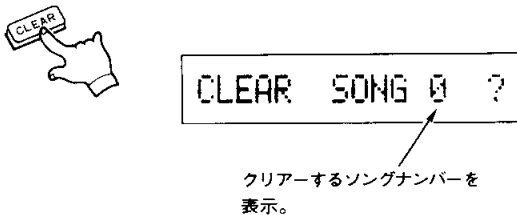


## ◆ソングクリアーのしかた

不要になったソングは、消すことができます。ソングクリアーは“SELECT SONG”表示で行い、次の2通りがあります。

### ◆1つのソングをクリアーする

- ☞ ①クリアーしたいソングナンバーを選び、CLEARキーを押します。
- ②YESキーを押すとそのソングデータがクリアーされます。



### ◆全てのソングをクリアーする

※ソング（0～3）のデータを一度にクリアーする機能ですので、消してもよいデータであることを確認した後、行ってください。

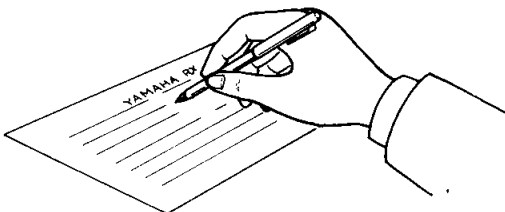
- ☞ ①SONG-PLAYキーを押しながらCLEARキーを押します。

- ②“CLEAR ALL SONGS?”の表示が出ますので、YESキーを押します。
- ③“ARE YOU SURE?”の表示で、全てのソングを消してもよい場合は、YESキーを押します。



## ☆SONG TABLEを活用しよう！

この取扱説明書の終わりに、SONG TABLEを用意しました。ご自分の作りたいソングをこの表に書き込むと、ソングライトをするときに便利です。



## ☆バックアップ電池について

RX21Lでは、電源を切ってもパターンデータやソングデータを保持するために、バックアップ電池を内蔵しています。

この電池は約5年間の寿命がありますが、万一寿命切れの場合は、データがすべて消えてしまいます。バックアップ電池の電圧が下がってきますと、電源を入れたときに“CHANGE BATTERY!!”の表示が出ますので、早めに電池の交換をするようにしてください。（このとき、+1キーを押すと通常の表示になります。）

さらに電圧が下がりますと“NO BATTERY!!”の表示になり、動作しくなくなります。

なお、バックアップ電池の交換は、ご自分では行えませんので、交換の際にはお買上店又は最寄りのヤマハ・サービス・ステーションにお持ちください。

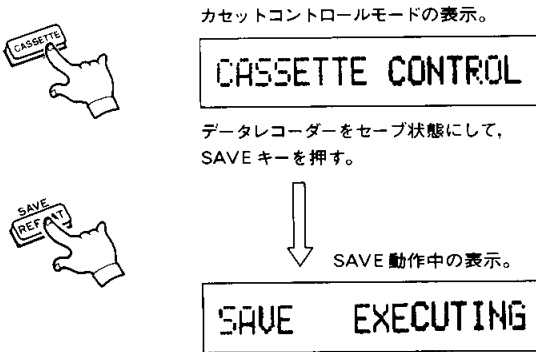
# データの保存と読み込み（セーブ／ロード）

## ◆パターンデータ、ソングデータの保存

パターン00～49および、ソングの0～3を使うと、それ以上ライトできません。このようなときには、RX21Lに記憶してあるデータをカセットテープへセーブ（貯える）して、新しいパターン、ソングを作っていくと、RX21Lの記憶容量以上のたくさんのパターンとソングを作ることができます。

## ◆セーブのしかた

- ①「データレコーダーの接続のしかた」に従ってデータレコーダーを接続します。
- ②CASSETTE キーを押します。
- ③データレコーダーをセーブ（録音）状態にします。
- ④SAVE (REPEAT) キーを押すと“SAVE EXECUTING”の表示になり、セーブが始まります。
- ⑤セーブが終わると“SAVE COMPLETED”の表示の後、“CASSETTE CONTROL”表示に戻ります。



- ※セーブ動作を中止したい場合は、もう一度CASSETTEキーを押すと、“SAVE BREAK”の表示で動作が中止します。このとき、約2秒間はキーの入力を受け付けません。
- セーブを続けるときはテープを巻き戻した後、もう一度SAVE (REPEAT) キーを押します。
- ※カセットへセーブした後は、正しくセーブされているか必ず確かめるようにしてください。データが正しくセーブされていないと、ロードできなかつたり、ロードできても正しく動作しなかつたりします。ベリファイ機能で確かめます。

## ☆データレコーダーの接続のしかた

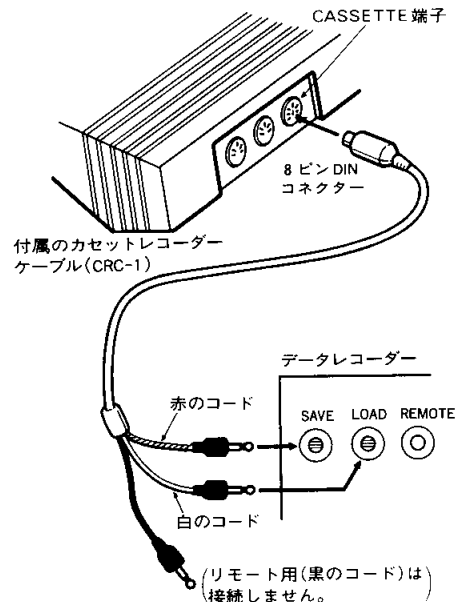
RX21Lのデータ信号は1200ボート（信号の密度）となっていますので、普通のテープレコーダーでは、ロードできにくい場合があります。カセットテープレコーダーは、なるべく市販のコンピューター用データレコーダーの使用をおすすめします。

## ◆接続のしかた

データレコーダーの接続は付属のカセットレコーダーケーブル（CRC-1）で次のように接続します。

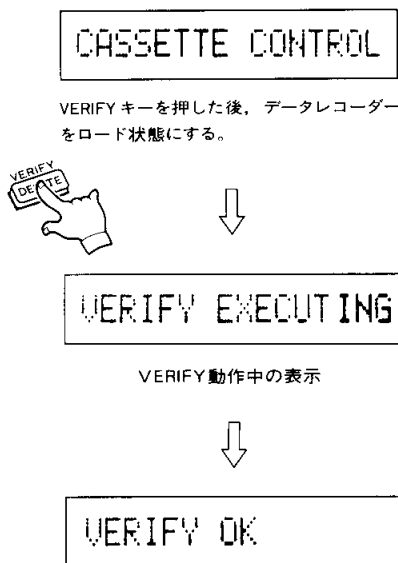
- ①接続コードの8ピンDINコネクターを本体のCASSETTE端子へ接続します。
- ②データレコーダーのSAVE（録音）端子へ赤コードのプラグを接続します。
- ③データレコーダーのLOAD（再生）端子へ白コードのプラグを接続します。

※なお、RX21Lはリモート機能は持っていないので、データレコーダーのREMOTE端子へはリモート用のプラグ（黒コード）は接続しません。



## ◆ベリファイのしかた

- ①セーブが終わって“CASSETTE CONTROL”表示に戻った時点で、テープを巻戻してベリファイするデータの頭出をします。
  - ②VERIFY (DELETE) キーを押してデータレコーダーをロード（再生）状態にします。
  - ③VERIFY が終わると、“VERIFY OK” の表示が出て動作が終了します。
- ※ベリファイ動作中に“ERROR”の表示がでた場合は、34ページの「ERROR がでたら」を参照して、もう一度行ってください。

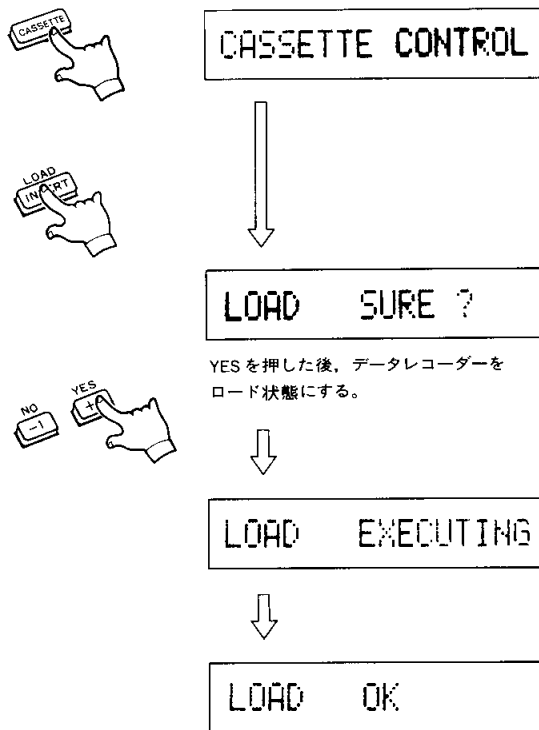


## ◆ロードのしかた

### <ご注意>

ロードを行うと、RX21Lに記憶されていたデータはすべて消えて、ロードしたデータと入れかわります。ロードを行うときは、消えてもよいデータかどうかを確かめてから行うようにしてください。大切なデータを誤って消さないために、新しく作ったデータは常にセーブしておくことをおすすめします。

- ①データレコーダーを接続します。
- ②ロードしたいデータの入っているテープをデータレコーダーに入れ、ロードするデータの頭出しをします。
- ③CASSETTEキーを押して、LOAD (INSERT) キーを押します。
- ④“LOAD SURE?” の表示が出ますので、YES キーを押した後、データレコーダーをロード（再生）状態にするとロードが始まります。
- ⑤ロードが終わると“LOAD OK” の表示の後、ロードを行う前に選ばれていたパターンまたは、ソングナンバーを表示します。



## ☆ERROR がでたら

- ①ロードやベリファイ中に“ERROR”（エラー）の表示が出ると、その時点で動作は中止します。
- ②テープをデータの頭まで巻戻し、データレコーダーのロードレベルを調節し直して、もう一度ロード、ベリファイを行ってください。  
この時、直接 LOAD または VERIFY キーを押すことにより動作に入ります。
- ③データレコーダーの再生レベルが適正でないと、ロードやベリファイができません。  
数回行ってでもエラーが出る場合は、次の原因が考えられます。また、再生レベルが小さい場合はエラー表示が出ずに“EXCUTING”のままのときもあります。

### ◆ベリファイの場合

- ①データレコーダーの回転ムラが大きく、正しくデータがセーブされていない。
- ②録音レベル調節つまみのあるデータレコーダーの場合は、録音レベルが適正でない。
- ③テープが古くなって傷んでいる。
- ④ベリファイしているデータが本体のデータと違う。

### ◆ロードの場合

- ①データレコーダーの回転ムラが大きい。
  - ②セーブされているデータが壊れている。
  - ③テープにキズが付いていたり、変形している。
  - ④セーブとロードで使用したデータレコーダーが異なる。
- このような原因が考えられますので、データレコーダーを変えてみたり、他のテープ（ロードの場合は他のデータ）で行ってみてください。

## ★セーブ、ロード、ベリファイとは……

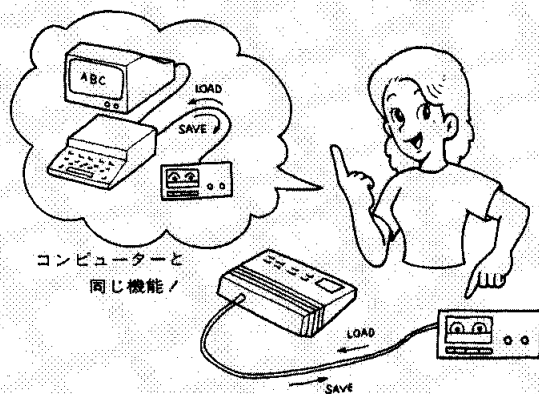
コンピューターなどで使われる用語でセーブ、ベリファイ、ロードは常に一緒に使われる言葉です。

### ◆セーブとは、

本体に記憶されているデータをテープなどに移し、データを保存しておくことを言います。セーブしておく、本体に記憶されているデータを消去しても、データはテープに残っているので、必要な時に再び使用することができます。RX21Lでは、データレコーダーを接続してパターンデータとソングデータをセーブすることができます。

### ◆ロードとは、

テープなどにセーブしてあるデータを本体に読み込むことを言います。ロードするデータは必ず本体に合うデータを使用します。RX21Lに他のコンピューターなどのデータ（例えばゲームのプログラム）はロードできません。

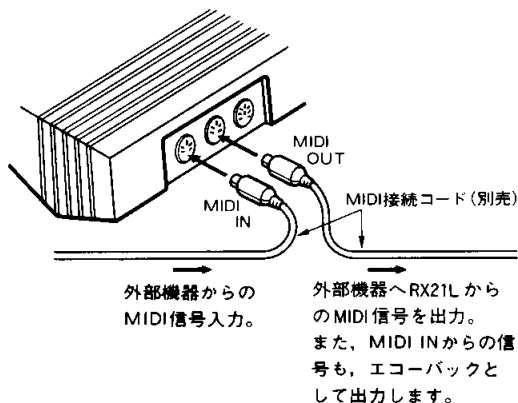


### ◆ベリファイとは、

セーブしたデータが正しく記録されているかどうかをチェックすることを言います。本体に記憶されているデータとテープから入力されるデータ（テープの再生信号）を比較し、全く同じなら“OK”，もし違う場合は“ERROR”となります。  
本体のメモリーを消してしまった場合や、セーブした後にデータを修正した場合も“ERROR”となりますので、必ずセーブした後に続けてベリファイしてください。

# MIDI について

## ◆接続のしかた



RX21Lは、リアパネルのMIDI IN/OUT端子を使って、次のようなデータを送受信することができます。

### 1. リアルタイム・コントロール

シーケンサーやシンセサイザー等を接続して自動演奏をすることができます。RX21Lは次の信号を認識します。

- ①START
- ②STOP
- ③CONTINUE
- ④MIDIクロック…タイミング同期用のクロックです。
- ⑤ソングセレクト…ソングナンバーの切り換えを命令します。
- ⑥ソングポジションポインター (受信のみ)  
演奏を再開するソングの位置を指定する命令です。

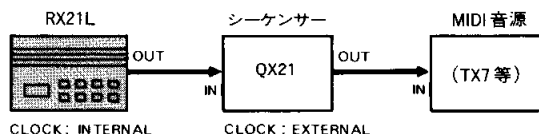
その接続例を示します。

### ☆エコーバックとは

RX21LのMIDI IN端子から受信したメッセージを、そのままMIDI OUT端子から出力することを言います。ただし、イクスクルーシブ・メッセージはエコーバックできません。

### ◆RX21Lのスタート信号でシーケンサーQX21をスタートさせる場合

この場合、RX21LからのMIDI信号によりQX21をコントロールします。RX21Lのクロックは“INTERNAL”にセットします。

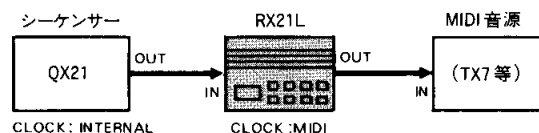


### ◆シーケンサーQX21のスタート信号でRX21Lをスタートさせる場合

この場合、QX21からのMIDI信号によりRX21Lがコントロールされます。

RX21Lのクロックは“MIDI”にセットします。このとき、RX21LのMIDI OUT端子からはQX21の信号がエコーバックされますので、MIDI音源(TX7等)も同時にコントロールすることができます。

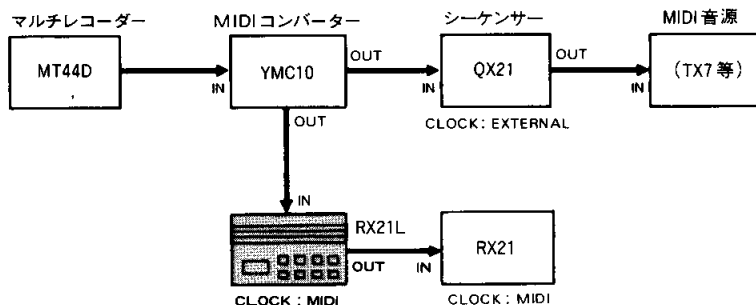
※このとき、QX21のノートオン・オフ信号でRX21Lを発音させたい場合は、「2. チャンネルインフォメーション」(36ページ)を参照してください。



### ◆トータル的な自動演奏

これは、マルチレコーダーに録音したギターやボーカル等とRX21L、QX21等デジタル楽器をシンクロさせて自動演奏させる方法です。

RX21Lのクロックは“MIDI”にセットします。また、ドラムス音源のRX21と平行して使用すると、RX21のドラムスとRX21Lのパーカッションで多彩なリズムを作り出すことができます。



## 2. チャンネル・インフォーメーション

シーケンサーやシンセサイザー等のノートオン・オフデータにより、RX21Lをリモート演奏させることができます。

- ①クロックは“MIDI”または“INTERNAL”のいずれでもかまいません。
- ②受信チャンネルを送信側のチャンネルと合わせます。（「受信チャンネルの設定のしかた」を参照してください。）
- ③さらにMIDIキーを押すと、“CH INFO AVAIL”の表示となります。

この状態でノートオン・オフ信号を受信すると発音します。

また、このメッセージに含まれるベロシティデータにより、強弱のついた発音をします。

なお、キーナンバーと各インストルメントは次の表のように対応しています。

インストルメント	キーナンバー
CONGA L	64 (E <sub>3</sub> )
CONGA H OPEN	65 (F <sub>3</sub> )
CONGA H MUTE	66 (F <sub>3</sub> ♯)
BONGO L	67 (G <sub>3</sub> )
BONGO H	68 (G <sub>3</sub> ♯)
TIMBALE L	69 (A <sub>3</sub> )
TIMBALE H	70 (A <sub>3</sub> ♯)
TAMBOURINE	71 (B <sub>3</sub> )
COWBELL	72 (C <sub>4</sub> )
CLAVES	73 (C <sub>4</sub> ♯)
AGOGO L	74 (D <sub>4</sub> )
AGOGO H	75 (D <sub>4</sub> ♯)
CUICA L	76 (E <sub>4</sub> )
CUICA H	77 (F <sub>4</sub> )
WHISTLE 1	78 (F <sub>4</sub> ♯)
WHISTLE 2	79 (G <sub>4</sub> )

※必ず送信側のキーナンバーをRX21Lのキーナンバーと合わせてください。キーナンバーが合わないと、発音しなかったり違う音源で発音したりします。

## 3. システム・インフォーメーション

パターンデータとソングデータをもう1台のRX21Lとの間で送受信する機能です。

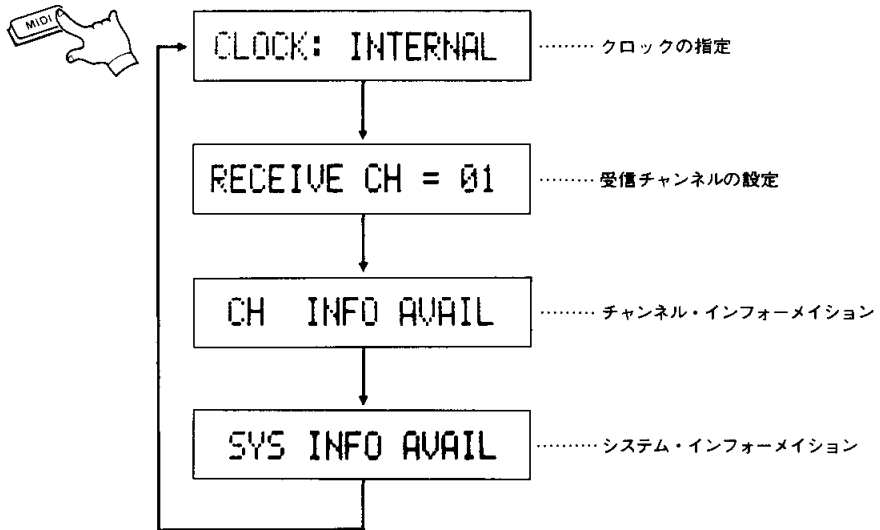
- ①MIDIキーを押して、“SYS INFO AVAIL”の表示にします。
- ②この状態でデータを受信できます。
- ③また、+1キーを押すと“MIDI TRANSMIT?”の表示になり、もう一度+1キーを押すとデータを送信します。

※また、“SYS INFO AVAIL”の表示のときにデータを受信してもデータを送信しません。

## ☆クロックの指定／受信チャンネルの設定のしかた

### ◆MIDI キーとインジケーターの変化

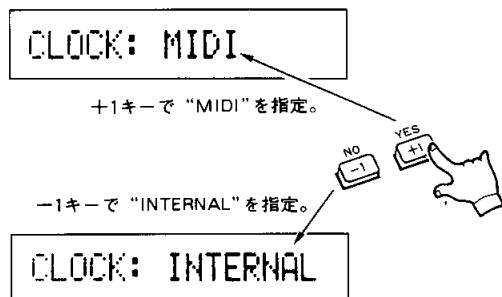
MIDI キーを押すたびに、インジケーターの表示が図のように変化します。



### ◆クロック指定のしかた

- ①MIDI キーを押します。
- ②インジケーターに“CLOCK : INTERNAL”の表示が出ます。
- ③+1 キーを押すと、“CLOCK : MIDI” となります。  
-1 キーを押すと、“CLOCK : INTERNAL”に戻ります。

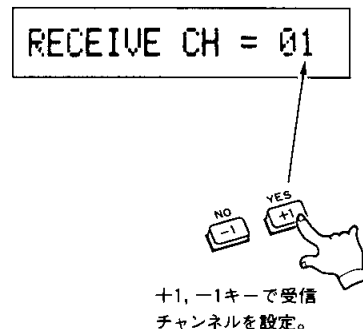
※電源を入れたときは自動的に“INTERNAL”にセットされます。



### ◆受信チャンネルの設定のしかた

- ①MIDI キーを押し、“RECEIVE CH = 01”の表示を出します。
- ②+1, -1 キーで受信チャンネルを設定します。

※チャンネルインフォーメーション時は、必ず送信側のチャンネルに合わせてください。



## ◆ MIDI Specifications

### 1. Reception data

#### 1-1. Channel information

1 0 0 1 n n n n Note on (note 1)  
 0 k k k k k k k Key number (note 2)  
 0 v v v v v v v Key velocity (note 3)

note 1

n n n n	Channel number
0	1
?	?
15	16

note 2

k k k k k k k	Instrument
64(E3)	CONGA L
65(F3)	CONGA H OPEN
66(F#3)	CONGA H MUTE
67(G3)	BONGO L
68(G#3)	BONGO H
69(A3)	TIMBALE L
70(A#3)	TIMBALE H
71(B3)	TAMBOURINE
72(C4)	COWBELL
73(C#4)	CLAVES
74(D4)	AGOGO L
75(D#4)	AGOGO H
76(E4)	CUICA L
77(F4)	CUICA H
78(F#4)	WHISTLE 1
79(G4)	WHISTLE 2

note 3 v v v v v v v = 0; Note off  
 v v v v v v v = 1 ~ 127; ppp ~ fff

#### 1-2. Pattern & Song Bulk

1 1 1 1 0 0 0 0 Exclusive status  
 0 1 0 0 0 0 1 1 YAMAHA ID number  
 0 0 0 0 n n n n Sub-status,  
 channel number  
 0 1 1 1 1 1 1 0 Format number  
 0 b b b b b b b Byte count  
 0 b b b b b b b Byte count  
 0 d d d d d d d Data  
 ? ?  
 0 d d d d d d d Data  
 0 e e e e e e e Check sum  
 1 1 1 1 0 1 1 1 EOX

#### 1-3. Dump request

1 1 1 1 0 0 0 0 Exclusive status  
 0 1 0 0 0 0 1 1 YAMAHA ID number  
 0 0 1 0 n n n n Sub-status,  
 channel number  
 0 1 1 1 1 1 1 0 Format number  
 1 1 1 1 0 1 1 1 EOX

#### 1-4. Real time information

1 1 1 1 1 0 1 0 Start  
 1 1 1 1 1 0 1 1 Continue  
 1 1 1 1 1 1 0 0 Stop  
 1 1 1 1 1 0 0 0 Timing clock

#### 1-5. Song select

1 1 1 1 0 0 1 1 Song select status  
 0 s s s s s s s Song number (0 ~ 3)

#### 1-6. Song position pointer

1 1 1 1 0 0 1 0 Song position pointer  
 status  
 0 L L L L L L L LSB  
 0 h h h h h h h MSB

### 2. Transmission data

#### 2-1. Pattern & Song Bulk

Refer to 1-2.

#### 2-2. Real time information

Refer to 1-4.

#### 2-3. Song select

Refer to 1-5.



# 故障と思われる前に／仕様

ご使用中に異常が認められました場合は、下記の事項をご確認ください。それでも直らない場合は、お買上店又は最寄りの弊社電音サービス拠点までご連絡ください。

症 状	原 因	処 置
電源が入らない。	●ACアダプターの電源コードが抜けている。	●電源コードを接続する。
音が出ない。 (プレイしない)	●トータルレベルが“00”になっている。 ●データの入っていないパターンを選んでいる。 ●クロックの指定がMIDIになっている。	●適当な音量になるようにトータルレベルを設定する。 ●データの入っていないパターンをプレイするとカーソルは動きますが音は出ません。データの入っているパターンを選んでください。 ●クロックをINTERNALにします。
レングス、クオンタイズの設定ができない。	●すでにデータが入っているパターンのレングスとクオンタイズを設定しようとした。	●パターンをクリアしてレングスとクオンタイズの設定を行う。
ロード、ベリファイでERRORがでる。	●データレコーダーの再生レベルが適正でない。 ●正しくセーブされていない。	●34ページを参照。
ソングライト時にリピートが入らない。	●リピート符号を重ねて入れようとした。	●リピート符号を入れるパートを確認。
PTN MEMORY FULL! 表示が出た。	●パターンメモリー容量を全て使用している。	●今入っているデータをテープにセーブして、新たにデータを入力する。
SONG MEMORY FULL 表示が出た。	●ソングメモリー容量を全て使用している。	●今入っているデータをテープにセーブして、新たにデータを入力する。

## ◆仕様

音源・音色	256k BIT WAVE ROM (PCM) ×3 [CONGA H (OPEN, MUTE)/L, BONGO H/L, TIMBALE H/L, TAMBOURINE, AGOGO H/L, COWBELL, CLAVES, CUICA H/L, WHISTLE 1/2]
内部メモリー	PATTERN: 50 [00~49=programmable area] SONG: 4 (TOTAL = 256 PART max)
パターンモード	PLAY (NEXT PATTERN PLAY), BEAT [LENGTH = 1/16~16/16, QUANTIZE = 1/16, 1/32, 1/12, 1/24; BEAT EXCHANGE], LEVEL [TOTAL, INST, ACCENT, CLICK], INST CHANGE REALTIME WRITE, STEP WRITE (VIEW), COPY, CLEAR [1 note, 1 INST, 1 PATTERN, ALL PATTERN], REPEAT
ソングモード	PLAY, WRITE, CLEAR[1 SONG, ALL SONG], REPEAT[PART×1~99, SONG], INSERT, DELETE
リアルタイムコントロール	START, STOP/CONTINUE, TEMPO (J = 40~250), LEVEL [TOTAL, INST, ACCENT], REPEAT, INST CHANGE
インターフェイス	MIDI [INTERNAL/MIDI, CHANNEL INFO., SYSTEM INFO.], CASSETTE [LOAD, SAVE, VERIFY]
LCディスプレイ	16 letters/PATTERN VIEW
接続端子	MIDI IN-OUT, CASSETTE IN/OUT, PHONES, OUTPUT [L (MONO), R], DC IN
寸法・重量	350W×55.5H×202.5Dmm・1.3kg
標準装備品	AC adapter PA-1, Cassette Recorder Cable (CRC-1)

●仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# YAMAHA RX21L PATTERN TABLE

DATE: / /

**PATTERN No.:**      **QUANTIZE=1/16**    **LENGTH= /16**

LENGTH	16															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
BEAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	H	MUTE	H	OPEN	L	H	L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
CONGA	---															
BONGO	---															
TIMBALE	---															
TAMBOURINE	---															
AGOGO	---															
COWBELL	---															
CLAVES	---															
CUICA	---															
WHISTLE	---															
ACCENT	---															
拍数	---															

**PATTERN No.:**      **QUANTIZE=1/32**    **LENGTH= /16**

LENGTH	16															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
BEAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	H	MUTE	H	OPEN	L	H	L	H	L	H	L	H	L	H	L	H
CONGA	---															
BONGO	---															
TIMBALE	---															
TAMBOURINE	---															
AGOGO	---															
COWBELL	---															
CLAVES	---															
CUICA	---															
WHISTLE	---															
ACCENT	---															
拍数	---															

※コピーをとって、ご利用ください。

DATE: / /

# YAMAHA RX21L PATTERN TABLE

PATTERN No.: QUANTIZE=1/12 LENGTH= /16

LENGTH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
BEAT	H	MUTE														
CONGA	H	OPEN														
	L															
	H															
BONGO	L															
	H															
TIMBALE	L															
	H															
TAMBOURINE																
AGOGO	H															
	L															
COWBELL																
CLAVES																
CUICA	H															
	L															
WHISTLE	1															
	2															
ACCENT																
拍数																

PATTERN No.: QUANTIZE=1/24 LENGTH= /16

LENGTH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
BEAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CONGA	H	MUTE														
	H	OPEN														
	L															
BONGO	H															
	L															
TIMBALE	H															
	L															
TAMBOURINE																
AGOGO	H															
	L															
COWBELL																
CLAVES																
CUICA	H															
	L															
WHISTLE	1															
	2															
ACCENT																
拍数																

※コピーをとって、ご利用ください。

DATE: / /

## YAMAHA RX21L SONG TABLE

TEMPO: ♩ =

SONG NAME:

SONG No.:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PART									
PTN No.									
REPEAT									

PART									
PTN No.									
REPEAT									

PART									
PTN No.									
REPEAT									

PART									
PTN No.									
REPEAT									

PART									
PTN No.									
REPEAT									

● INST LEVEL/ACCENT LEVEL CONGA H (M): / , TAMBOURINE: / , AGOGO H: / , COWBELL: / , CUICA H: / , WHISTLE 1: / ,  
 CONGA H (O): / , TIMBALE H: / , AGOGO L: / , CLAVES: / , CUICA L: / , WHISTLE 2: / ,  
 CONGA L: / , TIMBALE L: / ,

\*コピーをとって、ご利用ください。

# MIDI インプリメンテーションチャート

[ Digital Rhythm Programmer ]      Date : 10/16, 1985  
 Model RX21L      MIDI Implementation Chart      Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	x	1 - 16	memorized
Channel Changed	x	1 - 16	
Default	x	3	
Messages	x	x	
Altered	XXXXXXXXXXXXXX	x	
Note	x	64 - 79	X1
Number : True voice	XXXXXXXXXXXXXX	64 - 79	X1
Velocity Note ON	x	0	v=1-127
Note OFF	x	x	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bender	x	x	
	x	x	
Control			
Change			

```

:-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
: Prog      : x      :      :      :      :      :      :      :
: Change   : True #  : XXXXXXXXXXXXXXXX : x      :
: System Exclusive : 0      : X2 : Pattern, Song
:-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
: System   : Song Pos : x      : 0      :
:          : Song Sel : 0 0 - 3 : 0 0 - 3 :
: Common   : Tune     : x      : x      :
:-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
: System   : Clock    : 0      : 0 (MIDI mode) :
: Real Time : Commands : 0      : 0      :
:-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
: Aux      : Local ON/OFF : x      : x      :
:          : All Notes OFF : x      : x      :
: Mes-    : Active Sense : x      : x      :
: sages   : Reset       : x      : x      :
:-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
: Notes: All messages except System Exclusive are bypassed to MIDI OUT.
:       X1 = Note number 64 - 79 which correspond to each instrument
:       are recognized only in CH INFO AVAIL.
:       X2 = System Exclusive messages are received in SYS INFO AVAIL.
:-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
: Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes
: Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO      x : No

```

# サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)また保証は日本国内にてのみ有効といたします。

## ●保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

## ●保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまに、ご購入の日から向う1カ年間の無償サービスをお約束申しあげるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくこととなります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますように充分ご配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

## ●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご持参頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂戴く場合もあります。又お買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは電音サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

満1カ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は最低8年となっています。

## ■YAMAHA電気音響製品サービス拠点

(修理受付・お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184 TEL (044) 434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950 新潟市万代1-4-8 (シルバーボールビル2F) TEL (0252) 43-4321
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋下1-16 (千里丘センター内) TEL (06) 877-5262
四国電音サービスステーション	〒760 高松市丸亀町8-7 (日本楽器高松店內) TEL (0878) 51-7777, 22-3045
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 (日本楽器名古屋流通センター3F) TEL (052) 652-2230
九州電音サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472-2134
広島電音サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区西原2丁目27-39 TEL (082) 874-3787
北海道電音サービスセンター	〒065 札幌市東区本町1条9-3 TEL (011) 781-3621
仙台電音サービスセンター	〒983 仙台市卸町5-7 (仙台卸商共同配送センター3F) TEL (0222) 36-0249
浜松電音サービスセンター	〒432 浜松市東伊場2-13-12 TEL (0534) 56-9211

本社

電音サービス部技術課 〒430 浜松市中沢町10-1  
TEL (0534) 65-1111

## 日本楽器製造株式会社

- 本社・工場 〒430 浜松市中沢町10-1  
TEL. 0534(65)1111
- 東京支店 〒104 東京都中央区銀座7-11-3/矢島ビル6F  
TEL. 03(574)8592
- 銀座店 〒104 東京都中央区銀座7-9-14  
TEL. 03(572)3131
- 渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-10-7/新大栄ビル内  
TEL. 03(476)5441
- 池袋店 〒171 東京都豊島区南池袋1-24-2  
TEL. 03(981)5271
- 横浜店 〒220 横浜市西区南幸2-15-13  
TEL. 045(311)1201
- 大阪支店 〒542 大阪市南区南船場3-12-9/  
心斎橋プラザビル東館(8・9階)  
TEL. 06(251)1111
- 心斎橋店 〒542 大阪市南区心斎橋筋2-39  
TEL. 06(211)8331
- 栞田店 〒530 大阪市北区栞田1-3-1/大阪駅前第一ビル  
TEL. 06(345)4731
- 神戸店 〒650 神戸市中央区元町通2-7-3  
TEL. 078(321)1191
- 高松店 〒760 高松市丸亀町8-7  
TEL. 0878(51)7777
- 名古屋支店 〒460 名古屋市中区錦1-18-28  
TEL. 052(201)5141
- 名古屋店 〒460 名古屋市中区錦1-18-28  
TEL. 052(201)5154
- 九州支店 〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4  
TEL. 092(472)2151
- 福岡店 〒810 福岡市中央区天神1-11-17/福岡ビル内  
TEL. 092(721)7621
- 北海道支店 〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地/  
ヤマハセンター  
TEL. 011(512)6111
- 札幌店 〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地/  
ヤマハセンター  
TEL. 011(512)6124
- 仙台支店 〒980 仙台市大町2-2-10  
TEL. 0222(22)8141
- 仙台店 〒980 仙台市一番町2-6-5  
TEL. 0222(27)8516
- 広島支店 〒730 広島市中区紙屋町1-1-18  
TEL. 082(248)4511
- 広島店 〒730 広島市中区紙屋町1-1-18  
TEL. 082(248)4511
- 浜松支店 〒430 浜松市駿治町321-6  
TEL. 0534(54)4116
- 浜松店 〒430 浜松市駿治町321-6  
TEL. 0534(54)4325