

YAMAHA

DIGITAL RHYTHM PROGRAMMER

RX120

取扱説明書

ごあいさつ

このたびは、ヤマハ・デジタル・リズム・プログラマーRX120をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございました。

RX120は、ヤマハが世界に誇る先進のデジタルテクノロジーの粋を結集したニューコンセプト溢れるリズムマシンです。音源には、限りなく原音に忠実なPCM音源を採用。リアルなポテンシャルサウンドを思いのままお楽しみいただけます。また、操作性を格

段にアップ、どなたにも手軽にお使いいただけます。本書では、その魅力を充分お楽しみいただけますように正しい取り扱い方を順を追って説明しています。実際に操作しながら、ぜひお読みください。

もくじ

	page		page
❶ RX120の機能概略	1	❸ MIDIコントロール	15
❷ 各部の名称とはたらき	2	❹ エラーメッセージと仕様	17
❸ パターンモード	4	■ パターンガイド	18
❹ ソングモード	7	■ 故障かなとおもったら	23
❺ その他の機能	12	■ ソングダイアグラム	24
		■ MIDIインプリメンテーションチャート	25

ご使用の前に

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、故障などの原因になりますのでご注意ください。

- ◆窓際などの直射日光の当たる場所
- ◆暖房器具のそばなど極端に暑い場所
- ◆湿度の極端に高い場所
- ◆極端に乾燥した場所
- ◆ホコリの多い場所
- ◆振動の多い場所

電源について

- ◆電源を入れる時は、RX120の電源を入れた後に、他の機器のアンプなどの電源を入れてください。
また、MIDI接続をした場合には、MIDIの送信機側から順に電源を入れてください。
- ◆電源アダプターは、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異なるアダプターを使用しますと、故障の原因となる場合があります。
- ◆長時間ご使用にならない時や落雷の恐れがある場合は、電源コンセントから電源アダプターの電源プラグを抜き取っておくことをお勧めします。

接続について

- ◆他の機器と接続する場合は、過電流によるスピーカー破損などの事故防止のため、電源を切った状態で行ってください。

MIDIケーブルについて

- ◆ケーブルはMIDI規格のものをご使用ください。
- ◆ケーブルの長さは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、波形の劣化などによりトラブルの原因となりますので、ご注意ください。

取り扱い、移動について

- ◆キー、スイッチ、端子などに無理な力を加えることは避けてください。
- ◆コード部分の断線やショートを防ぐため、コード類をはずす時は、必ずプラグ部分を持って引き抜いてください。
- ◆RX120を移動する前に、コード類の断線やショートを防ぐため、電源コードや接続コードをすべて取りはずしてください。

バックアップバッテリーについて

- ◆ソングモードで作成したソングデータは、本体内部のリチウム電池により保護されます。この電池は寿命（約5年）があり、寿命がくるとデータは消えてしまいます。電源を入れたときに、ディスプレイに“! Change Battery!”のメッセージが表示されたら、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社電音サービスセンターまで、RX120をお持ちになって交換してください。

外装のお手入れについて

- ◆汚れなどのお手入れの際は、柔らかい布でカラ拭きしてください。
- ◆ベンジンやシンナーなどの溶剤で外装を拭いたり、近くでエアゾールスプレーを散布したりすることは避けてください。

他の電気機器への影響について

- ◆RX120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を同時にご使用になりますと、ラジオやテレビ側で雑音などを生じることがあります。十分に離してご使用ください。

保証書の手続きと取扱説明書の保管について

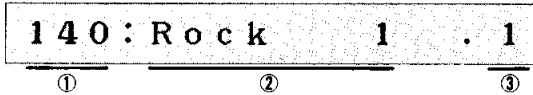
- ◆お買い求めの際、購入店で必ず保証書の手続きをとってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となることがあります。
- ◆この取扱説明書は、保証書と共に大切に保管してください。

RX120の機能概略

RX120には、おおまかに分けて3つのモードがあります。この他にMIDIについても付記しています。

1. パターンモード

パターンモード中のディスプレイ表示は、基本的に次のようになり、パターンインジケータが点灯します。



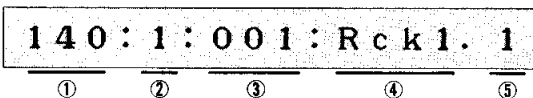
- ①: テンポ
- ②: パターングループ名称
- ③: バリエーションナンバー

パターンは40グループがプリセットされています。このグループごとに次の8パターンが設けられています。

- イントロ
- エンディング
- バリエーション1-3
- フィルインA, B
- ブレイク

2. ソングモード

ソングモード中のディスプレイ表示は、基本的に次のようになりソングインジケータが点灯します。



- ①: テンポ
- ②: ソングナンバー
- ③: 小節番号
- ④: パターングループ名称
- ⑤: バリエーションナンバー

ソングモードの各機能

- ・ソングの再生
- ・ソングリピートの設定
- ・ソングの書き込み
- ・書き込み中の再生
- ・初期テンポの設定
- ・ソングの消去

3. その他の機能

パターンモードまたはソングモードの中で有効となる次のような機能があります。

- ◆アクセント *
- ◆カウベル、クラップスの発音 *
- ◆テンポの設定 *
- ◆初期テンポのオン/オフ *
- ◆バスドラム、スネアドラムの選択 *
- ◆フットスイッチの機能 *
- ◆MIDI同期モードの設定 **
- ◆MIDI受信チャンネルの設定 **
- ◆デモ用ソングの読み込み **

*印は、パターンモードとソングモードの両方に有効。

**印は、他のボタンを押しながら、電源をONすると設定されます。

MIDIコントロール

RX120は、MIDI信号を受信して、外部MIDI対応機からコントロールすることができます。設定できるのは、受信チャンネルと同期モードの2つで、同期モードにより受信できる内容が異なります。

◆内部同期モードで受信できる内容

ノートオン (GnH) nはチャンネル
 ノートオンの2バイト目のノートナンバーは、RX120の各打楽器音に対応していますので、キーボードの鍵盤を押すことで、打楽器音を鳴らすことができます。

◆外部同期モードで受信できる内容

- タイミングクロック (FBH)
- スタート (FAH) パターンモード、ソングモードの
- コンティニュー (FBH) 両方で有効。
- ストップ (FCH)
- ソングポジションポインター (F2H) ソングモードで有効。
- ソングセレクト (F3H)

▶タイミングクロックは、テンポを外部から制御するためのMIDIクロックのことです。

▶スタート、ストップ、コンティニューは、RX120の同様の操作を外部から制御する時のMIDI信号です。

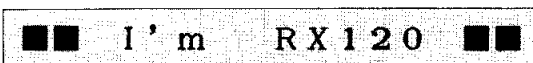
▶ソングポジションポインターは、ソングのスタートの位置を指定するものです。

▶ソングセレクトは、ソングナンバーを指定するものです。

【演奏前の準備】

RX120を使用するときは、まず次のように準備してください。

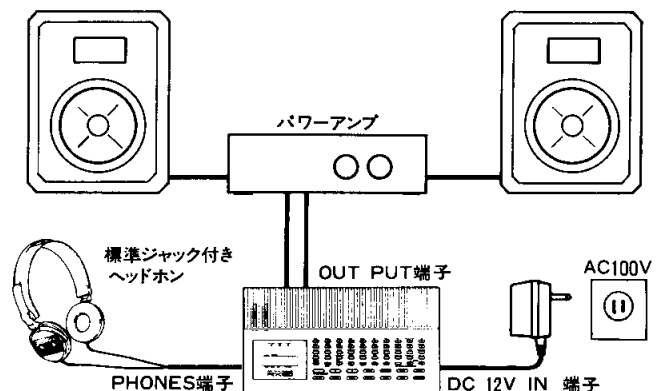
- ①まず、右図のように接続します。
- ②RX120のパワースイッチをONにします。ディスプレイに自己紹介のメッセージを表示します。



その後すぐに次のパターンモードの表示になります。

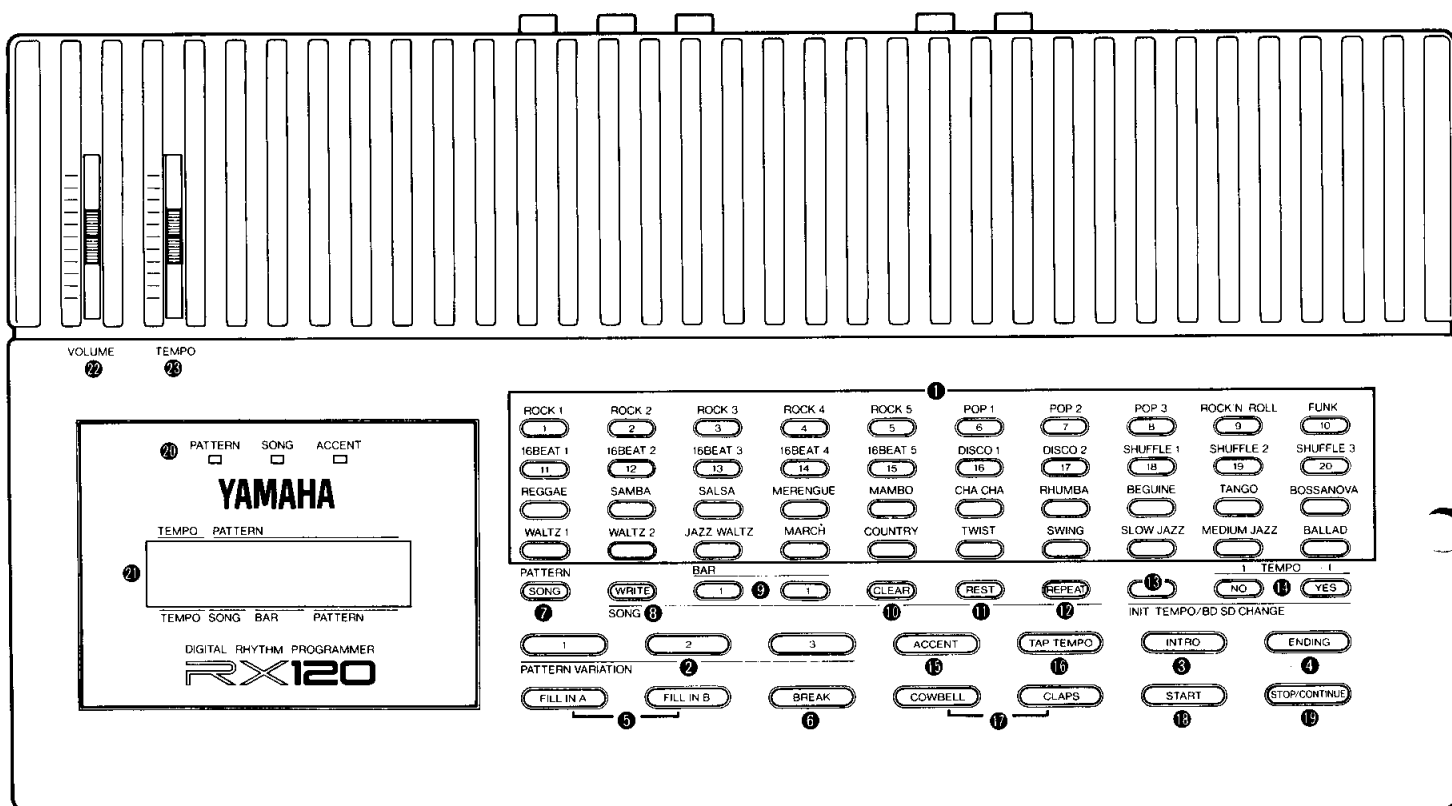


- ③パワーアンプなどのパワースイッチをONにします。
- ④RX120のボリュームを上げ、アンプのボリュームも適度にあけて、音が出る状態にします。

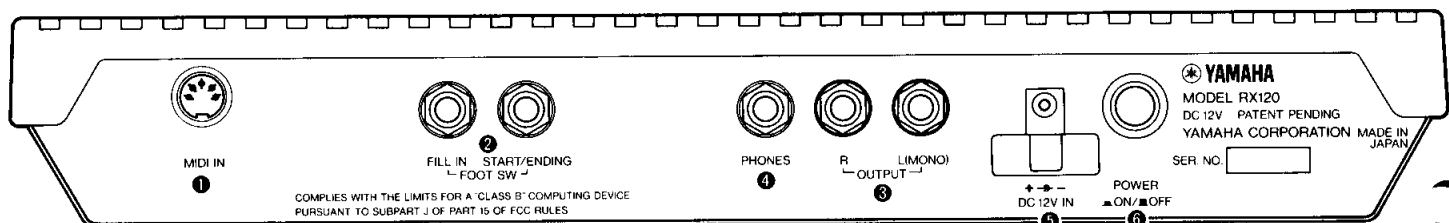


各部の名称とはたらき

▶コントロールパネル



▶リアパネル



リアパネル

①MIDI IN端子 (MIDI IN)

MIDI信号を受信するための端子です。外部MIDI対応機のみMIDI OUT端子またはMIDI THRU端子と別売のMIDIケーブル(MIDI-01, MIDI-03)で接続してください。

②FOOT SW端子 (FOOT SW, FILL IN, START/ENDING)

別売のフットスイッチ (FC-4/FC-5) をフィルイン、スタート/エンディングのいずれかに接続して、フィルインまたはスタート/エンディングをコントロールできます。

③OUT PUT端子 (OUT PUT, R, L (MONO))

R, L (MONO) は、パワーアンプなどのオーディオ入力端子と接続する端子です。モノラルで出力する時には、L (MONO) 端子だけに出力ケーブルを接続し、R端子には何も接続しないでください。

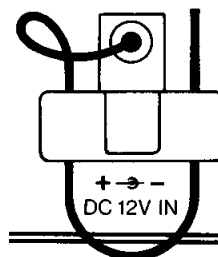
④PHONES端子 (PHONES)

PHONES はステレオタイプのヘッドホンに接続する端子です。

⑤DC 12V IN端子 (DC 12V IN)

付属の電源アダプター・PA-1 を接続する端子です。RX120を操作する前には、必ずこの端子に電源アダプターを接続してください。

* 電源アダプター脱落防止用のストッパーがついています。電源アダプターコードを図のようにストッパーに巻き付けてご使用ください。



⑥POWERスイッチ (POWER)

RX120の電源をON/OFFするためのスイッチです。

コントロールパネル

①パターングループ (PATTERN GROUP)

パターンモードの時、この40個の中のいずれかのボタンを押して、リズムパターンを選ぶことができます。また、ソングの書き込みの際には、パターングループ名を入力する時にも使用します。

尚、パターングループの中で、上の2段はソングナンバーキーも兼用しています。ソングモードの停止状態の時に、この中のいずれかのボタンを押して、ソングナンバーを指定します。

②パターンバリエーション1-3 (PATTERN VARIATION 1-3)

各パターングループのバリエーションを選ぶボタンです。

③イントロ (INTRO)

各パターングループのイントロパターンを得るボタンです。

④エンディング (ENDING)

各パターングループのエンディングパターンを得るボタンです。

⑤フィルインA、B (FILL IN A, FILL IN B)

各パターングループのフィルインパターンを得るボタンです。

⑥ブレイク (BREAK)

各パターングループのブレイクパターンを得るボタンです。

⑦パターン/ソング (PATTERN/SONG)

パターンモードかソングモードを選ぶボタンです。ボタンを押すとパターンモードとソングモードが交互に切り替わります。パターンモードの時はパターンインジケータが点灯し、ソングモードの時はソングインジケータが点灯します。

⑧ライト (WRITE)

ソングモードの中で書き込み状態にする時に押すボタンです。

⑨バー -1/+1 (BAR -1/+1)

ソングモードのストップ状態、または書き込みモードの際、小節 (BAR) を指定するボタンです。-1のボタンを押すと小節が戻り、+1のボタンを押すと小節が進みます。また、押し続けることで、小節番号が高速で変化します。

⑩クリア (CLEAR)

ソングモードのストップ状態、または書き込みモードの際、小節を消去するモードにするボタンです。

このモードにする前は、必ずバーボタンで消去したい先頭の小節を指定してください。

⑪レスト (REST)

ソングの書き込み状態の時、全休符を入力するボタンです。

⑫リピート (REPEAT)

ソングモードでクリア中以外の時に、このボタンを押すとソングリピート (ソングを繰り返し演奏する機能) が設定されます。

⑬初期テンポのオン/オフ、バスドラム・スネアドラムの選択

(INIT TEMPO/BD SD CHANGE)

このボタンを押すと、パターングループまたはソングの初期テンポのオン/オフを選択できます。オン/オフはこのボタンを押したまま右隣のNO/YESキーで決定します。バスドラム・スネアドラムの選択もこのボタンをいったん離してから、再びこのボタンを押してモードを変えてから同様の操作で行います。

⑭テンポ -1/+1 ノー/イエス (TEMPO -1/+1 NO/YES)

テンポの設定を1ステップ単位で行うボタンです。テンポ幅はJ=40-250。-1のボタンを押すとテンポが遅くなり、+1のボタンを押すと速くなり、押し続けると高速で変化します。また、左隣のINIT TEMPO/BD SD CHANGEのボタンを押している時やデモ用ソングの読み込みの時は、選択や確認・実行のキーとなります。

⑮アクセント (ACCENT)

このボタンを押すと、アクセントインジケータが点灯し、演奏にアクセントをつけることができます。解除する場合は、もう一度このボタンを押します。この操作は、いつでも有効となります。

⑯タップテンポ (TAP TEMPO)

テンポのセンシティブ入力ともいえる機能。停止状態で、このボタンを押すとパターンモードでは、パターン演奏中のインジケータの点滅状態、ソングモードの時は、ソング演奏中のインジケータの点滅状態が現在のテンポにしたがって再現されます。そして、次のタップテンポのONで、テンポが検出されテンポを変更できます。また、演奏中は、インジケータの点滅にしたがって一回のタップテンポのONでテンポを変更できます。

⑰カウベル、クラップス (COWBELL, CLAPS)

このボタンを押すと、いつでもカウベルとクラップスの打楽器音を発音させることができます。リズム感を養うために、パターンやソングの再生時に使うと効果的です。

⑱スタート (START)

パターンやソングを再生する時に使います。

⑳ストップ/コンティニュー (STOP/CONTINUE)

パターンやソングを再生させた後、このボタンを押すと演奏が停止し、もう一度押すと停止した位置から再スタートします。

㉑インジケータ (PATTERN, SONG, ACCENT)

パターン、ソング、アクセントの各モードの時に点灯します。また、パターン、ソングの再生中は、4分音符単位でそれぞれが点滅状態となり、パターン演奏中では小節の頭でソングインジケータも同時に点灯し、ソング演奏中では小節の頭でパターンインジケータも同時に点灯します。

㉒ディスプレイ

各種メッセージを表示する液晶ディスプレイ。最大16文字を表示します。また、発光ダイオードによるバック照明付きですので、暗い所でもはっきりとメッセージを読み取ることができます。

㉓ボリューム (VOLUME)

リアパネルのOUT PUT端子やPHONES端子からの出力レベルを調節するスライダーです。上にスライドするほど出力レベルが上がります。

㉔テンポ (TEMPO)

テンポを粗く調節するスライダーです。上にスライドするほどテンポが遅くなり、テンポがJ=40-166の間では3ステップ単位で、J=166-250の間では4ステップ単位で動きます。

③ パターンモード

パターンモードは1小節構成のパターンを演奏させるモードです。各パターンはそれぞれ8つのパターンで1つのグループをつくっています。したがって、R×120には40グループ×8パターン=320種類のパターン

◆パターンは、次の原則にしたがって選んでください。

ストップ状態・演奏中の両方で有効	バリエーション1~3 パターングループ
ストップ状態のみで有効	イントロ
演奏中のみで有効	フィルインA、B ブレイク エンディング

があります。このグループという考えは、ソングを作るときに大変重要になります。各グループのパターンが楽譜上でどう表されるのかわからない場合は18ページの「パターンガイド」をご覧ください。

◆パワースイッチを入れると、自動的にパターンモードになります。ソングモードにしたい場合は、パターン/ソング (PATTERN/SONG) のボタンを押して、モードを切り替えてください。

◆次のフローチャートを参考にしてパターンモードを大まかに理解してください。

《パターンモード・フローチャート》

▶通常は、ストップ状態でパターングループを選び、バリエーションを選びます。その後、イントロのボタンを押すとイントロパターンの後に、ディスプレイに表示されているパターンがスタートします。

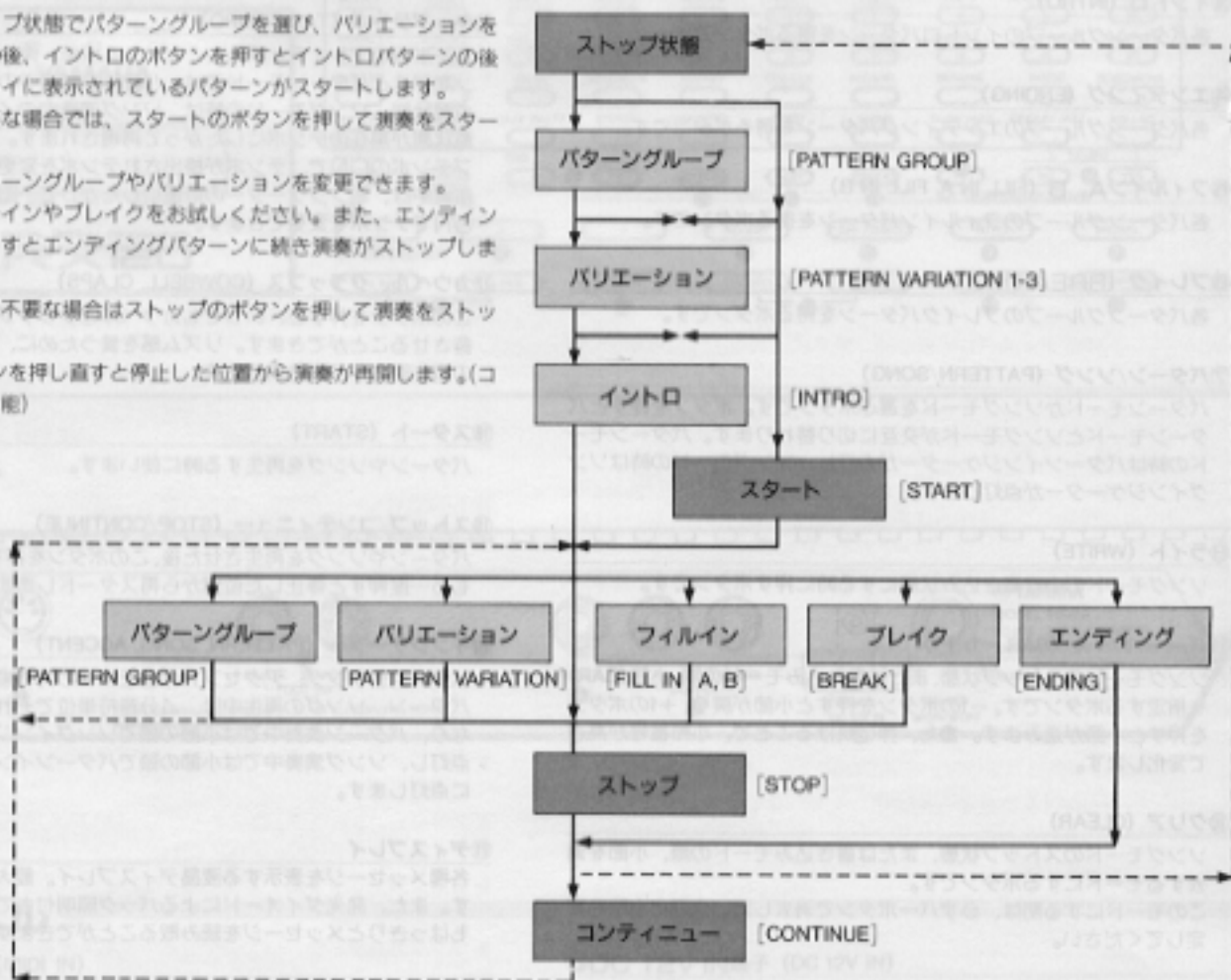
▶イントロが必要な場合は、スタートのボタンを押して演奏をスタートさせます。

▶演奏中に、パターングループやバリエーションを変更できます。

▶演奏中にフィルインやブレイクをお試しください。また、エンディングのボタンを押すとエンディングパターンに続き演奏がストップします。

▶エンディングが必要な場合はストップのボタンを押して演奏をストップさせます。

また、このボタンを押し直すと停止した位置から演奏が再開します。(コンティニュー機能)



《パターン音色》

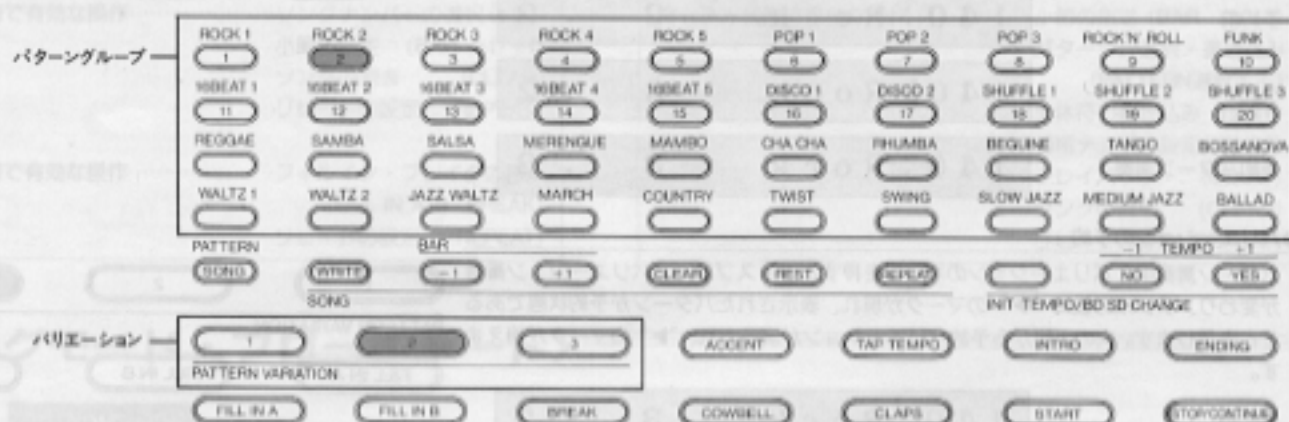
R×120の各パターンは、下表の38音色の組合せから作られていて、同時に12音色を発音することができます。詳しくは、18ページの「パターンガイド」をご覧ください。

パターン音色名の右の数字はMIDI信号のノートナンバーで、この番号を受信すると該当する音色が発音します。[P] 18ページ

バスドラム 1	45	タム 2	50	ライド 1 (カップ)	62	タンバリン	71	ホイッスル	76
バスドラム 2	44	タム 3	48	ライド 2 (エッジ)	63	コンガ ハイ ミュート	66	シェイカー	56
スネアドラム 1	52	エレクトリック タム 1	43	クラッシュ	60	コンガ ハイ オープン	65	クイーカ ハイ	77
スネアドラム 2	49	エレクトリック タム 2	42	チャイナ	61	コンガ ロー	64	クイーカ ロー	76
スネアドラム 3	47	エレクトリック タム 3	41	カウベル	55	ボンゴ ハイ	68	FM/パーカッション 1	82
リムショット 1	51	ハイハット オープン	58	クラップス	54	ボンゴ ロー	67	FM/パーカッション 2	83
リムショット 2	46	ハイハット クローズ	57	ティンバレス ハイ	70	アゴゴ ハイ	75		
タム 1	53	ハイハット ペダル	58	ティンバレス ロー	69	アゴゴ ロー	74		

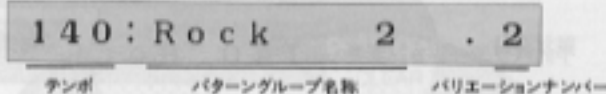
《操作プロセス》

1 パターングループ及びバリエーションを選びます。



▶ 40個のパターングループの中からパターングループをひとつ選びます。この時、ディスプレイが選ばれたパターングループ名に変わります。その後、バリエーション1-3のいずれかのボタンを押して、バリエーションを選びます。バリエーションを選択しない場合は、以前のバリエーション番号のままになります。

▶ 上図のように選択するとディスプレイは次のようになります。



▶ 選んだパターングループによって適正なテンポがプリセットされています。テンポを変えたい場合は、テンポスライダーなどで調整してください。[P] 12ページ

2 必要に応じて、イントロのボタンを押してイントロスタートをしてみましょう。

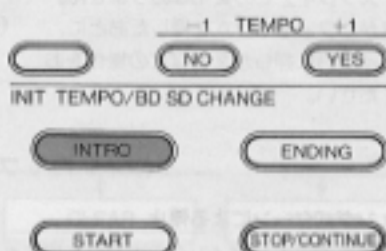
▶ 停止状態で、イントロのボタンを押すと表示されているパターングループにふさわしい1小節のイントロパターンが得られます。イントロのボタンを押したと同時にイントロパターンがスタートし、1小節のイントロパターンに続いて、ディスプレイに表示されているパターンが繰り返し演奏されます。

▶ イントロ演奏中は、ディスプレイのテンポの後に「▶」のマークが現れ、表示されているパターンが予約状態であることを示します。イントロ演奏が終わると「▶」マークが消えて、通常のパターン演奏になります。

イントロパターン中 **140▶ Rock 2 . 2**

通常パターン **140: Rock 2 . 2**

▶ イントロスタート以外では、次の[3]のようにスタートのボタンを押してからスタートしてください。



3 スタートボタンを押してパターンの演奏をスタートさせます。

▶ [1]の停止状態から演奏をスタートさせる場合は、スタートのボタンを押してください。パターンの演奏が始まり、ストップ/コンティニューのボタンが押されるまで演奏が繰り返されます。



▶ 演奏中は、パターンインジケータが4分音符の頭で一瞬点灯する点滅状態となります。また、小節の頭では、ソングインジケータも同時に一瞬点灯します。



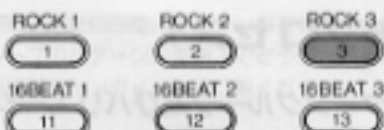
4 バターンモード

4 演奏中に次の操作を試してみましょう。

●バタングループの予約

バターン演奏中にバタングループのボタンを押すとディスプレイのバタングループ名が変わり、テンポの後に「▶」のマークが現れ、表示されたバターンが予約状態であることを示します。次の小節から予約バターンが演奏され、「▶」のマークが消えます。

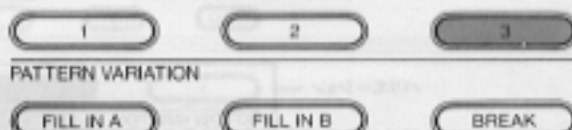
予約前	140: Rock 2 . 2
予約	140▶ Rock 3 . 2
予約バターン演奏	140: Rock 3 . 2



●バリエーションの予約

バターン演奏中にバリエーションのボタンを押すとディスプレイのバリエーション番号が変わり、テンポの後に「▶」のマークが現れ、表示されたバターンが予約状態であることを示します。次の小節から予約バリエーションが演奏され、「▶」のマークが消えます。

予約前	140: Rock 3 . 2
予約	140▶ Rock 3 . 3
予約バリエーション演奏	140: Rock 3 . 3

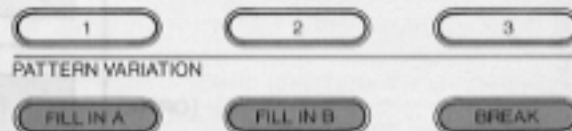
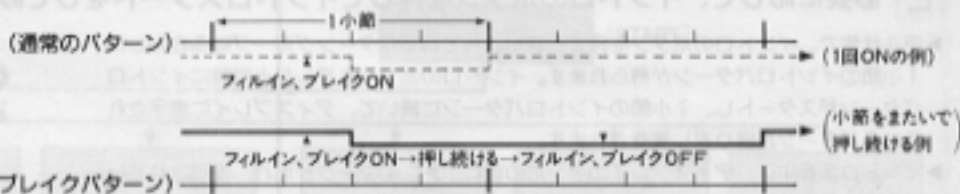


●フィルイン・ブレイクの挿入

バターン演奏中にフィルインまたはブレイクのボタンを押すと、押された時点の次の4分音符の頭から小節の終わりまで該当するフィルイン、ブレイクのバターンが演奏され、次の小節の頭から元のバターンに戻ります。また、これらのボタンを押し続けることで該当するパターンを繰り返して演奏します。

■ ディスプレイ上での変化はありません。

▶このほかにフィルインAを押したあとに、フィルインBに押しかえるなどの操作をお試しください。



●エンディングパターンによる停止

バターン演奏中にエンディングのボタンを押すと、バリエーション番号の表示が「■」のマークになり、予約表示の「▶」が現れて、エンディングパターンが予約されます。次の小節の頭からエンディングパターンが1小節演奏され、(この時、予約表示の「▶」のマークは消えます。)演奏は自動的に停止します。停止すると同時にバリエーション番号の表示は元に戻ります。

予約前	140: Rock 3 . 3
予約	140▶ Rock 3 . ■
予約エンディング演奏	140: Rock 3 . ■
停止	140: Rock 3 . 3

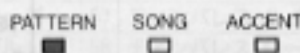


■ エンディングで停止した場合でも、ストップ/コンティニューのボタンを押して演奏を再スタートすることができます。

5 演奏をストップしましょう。

▶エンディングパターン以外で停止する場合は、ストップ/コンティニューのボタンを押して演奏をストップします。このボタンを押した後、他のボタンを押さずに、続けてこのボタンを押すと停止した位置から演奏が再スタートします。

▶停止すると、インジケータはパターンのみ点灯状態になります。



4 ソングモード

ソングモードは、1小節単位のパターンを連結して1つの曲（ソング）として演奏させるモードです。まず、パターン/ソング (PATTERN/SONG) のボタンで、ソングモードに切り替えソングナンバーキーでソングナン

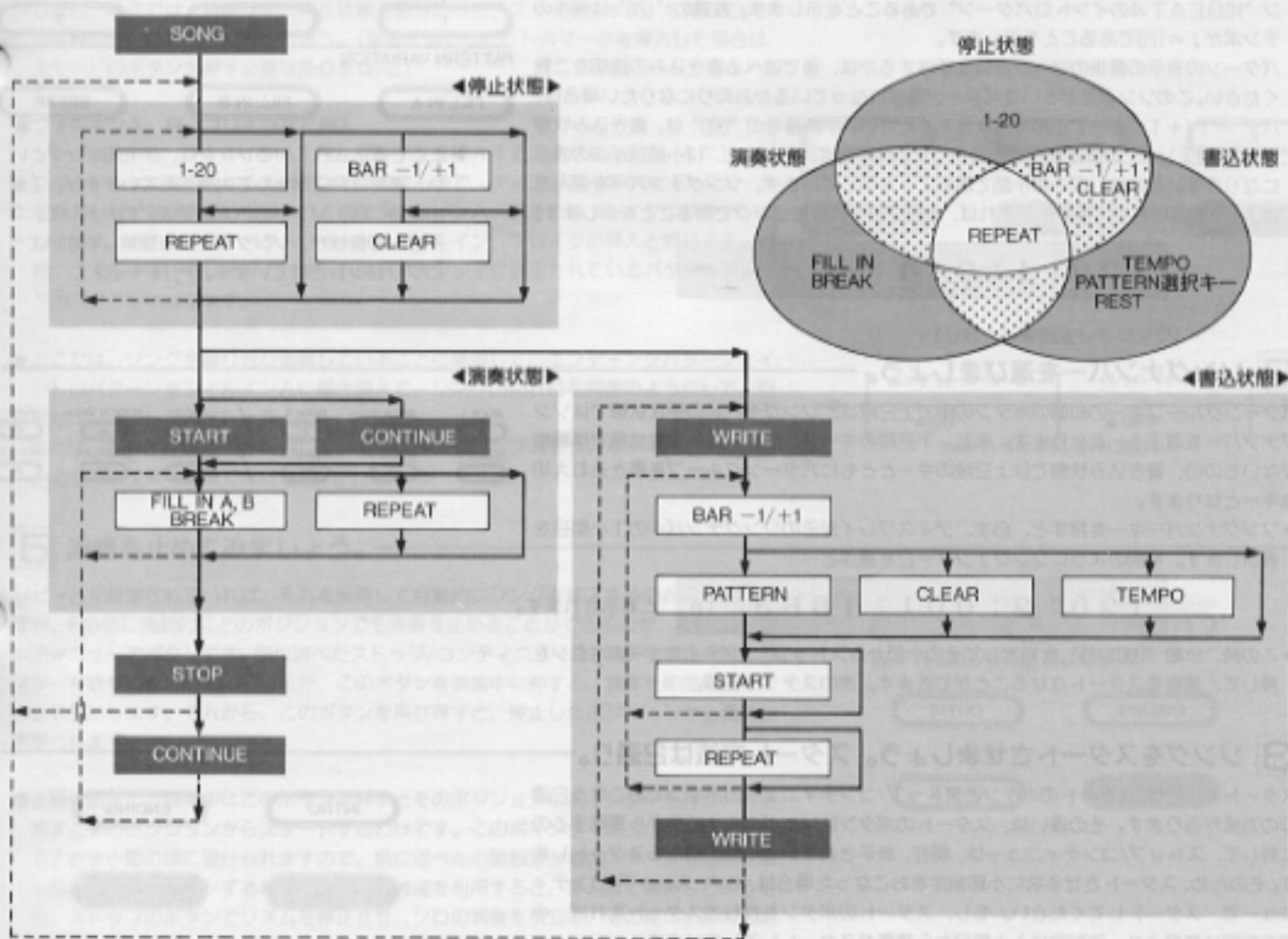
バーを選びます。ソングモードは、停止状態・演奏状態・書き込み状態の3つに大別できます。次の原則に従って各操作をおこなってください。

停止状態で有効な操作.....ソングナンバーの選択 (1-20)
 小節の指定 (BAR -1/+1)
 ソングの消去 (CLEAR)
 リピートの設定 (REPEAT)

演奏状態で有効な操作.....フィルイン・ブレイクの挿入
 (FILL IN A, B BREAK)
 リピートの設定 (REPEAT)

書き込み状態で有効な操作.....小節の指定 (BAR -1/+1)
 パターンの選択・書き込み
 (PATTERN選択キー)
 全休符の書き込み (REST)
 初期テンポの設定 (TEMPO)
 プレイバック (START)
 ソングの消去 (CLEAR)
 リピートの設定 (REPEAT)

〈ソングモード・フローチャート〉



▶まず、パターン/ソングのボタンでソングモードに入り、停止状態で演奏・書き込みをしたいソングナンバーを選びます。その後、スタートのボタンを押して演奏させてください。演奏中は、パターンモードと同様にフィルイン・ブレイクが機能します。また、リピートのボタンを押すとストップのボタンが押されるまで繰り返し演奏します。

▶ソングの書き込みを行なう時は、停止状態でライトのボタンを押して書き込み状態にします。バー-1/+1で書き込みたい小節を指定し、パターングループ、パターン、全休符などを書き込みます。書き込み後は、スタートのボタンを押して表示されている1小節のパターンをプレイバックして確認します。この操作を繰り返しながらソングを創ってください。

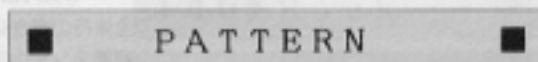
▶創り終えたならライトのボタンを押して書き込み状態を抜けます。その後、ソングを初めから演奏させ、不必要な小節を消去、または、ソングのテンポ（初期テンポ）などを設定してください。初期テンポを設定しない場合は、J=120に自動的に設定されます。

演奏中に次の操作を試してみましょう。

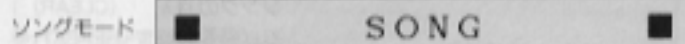
〈操作プロセス〉

1 ソングモードにセットしましょう。

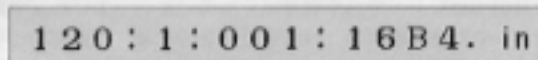
パターン/ソングのボタンを押して、ソングモードにしましょう。ソングモードになるとディスプレイが次のようなメッセージを一時表示します。もし、これがパターンモードのメッセージであったら、



もう一度パターン/ソングのボタンを押して、ソングモードにしてください。



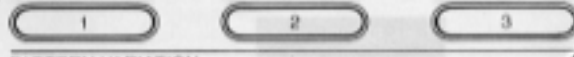
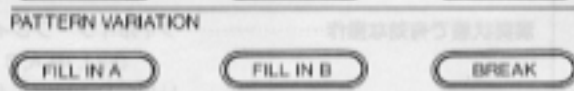
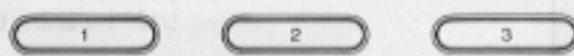
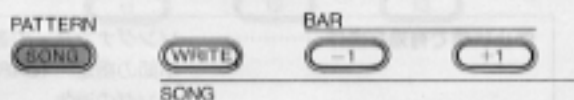
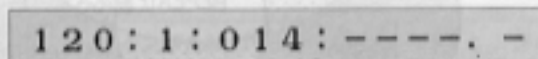
ソングモード 一時表示後



のようになります。

▶この表示は、ソングナンバー1のソングが現在選ばれており、小節番号の“001”がパターン“16BEAT4”のイントロパターンであることを示します。左端の“120”は現在のテンポが♩=120であることを示します。

パターンの表示の最後のマークが何を意味するかは、後で述べる書き込みの説明をご覧ください。このソングがどのようなパターン構成になっているかお知りになりたい場合は、バー -1/+1のキーで小節を進ませてください。小節番号の“000”は、書き込み状態で、“初期テンポ”の設定を行うところです。小節を進めていくと、14小節目が次の表示になります。これは、空きの小節であることを示しています。ソングナンバーを選んだ時、1小節目にもこの表示があれば、そのソングは空きソングであることを示します。

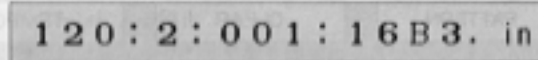


▶ここで表示されているソングは、デモ用ソングといい、通常はROMとして内蔵されていますが、工場出荷時には、ソングのRAM領域にロードして、ユーザーの皆様が、ソングモードを理解しやすいようにプリセットされています。P14ページ

2 ソングナンバーを選びましょう。

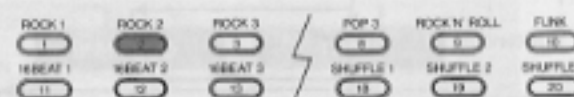
パターングループキーの40個のボタンの中で上2段は、ソングモードの停止状態ではソングナンバーを選ぶキーとなります。また、下2段のキーは、停止状態・演奏状態では機能がないものの、書き込み状態では上2段のキーとともにパターングループを書き込む大切なキーとなります。

▶ソングナンバーキーを押すと、必ず、ディスプレイがそのソングナンバーの1小節目を表示します。右図のようにソングナンバー2を選ぶと……



と表示されます。

▶この時、小節(000以外)を指定してその小節からストップ/コンティニューのボタンを押して、演奏をスタートさせることができます。次のステップ参照。



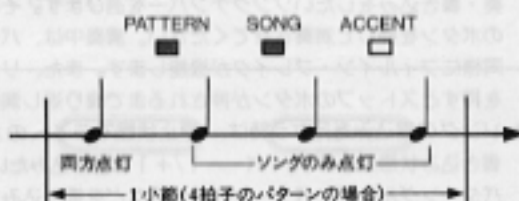
3 ソングをスタートさせましょう。スタート方法は2通り。

スタート方法には、スタートのボタンとストップ/コンティニューのボタンでおこなう2通りの方法があります。その違いは、スタートのボタンはソングの1小節目から演奏するのに対して、ストップ/コンティニューは、現在、表示されている小節の頭からスタートします。そのため、スタートさせる前に小節指定をおこなった場合は、必ず、ストップ/コンティニューで、スタートしてください。もし、スタートのボタンを押してスタートすれば、小節の指定は無視され、強制的に1小節目から演奏がスタートしてしまいます。



▶演奏中は、ソングインジケーターが4分音符の頭で、一瞬点灯する点滅状態になります。また、小節の頭では、パターンインジケーターも同時に一瞬点灯します。その他の状態、つまりソングが走っていない状態では、ソングインジケーターのみが点灯して、ソングモードであることを示します。

▶演奏中のディスプレイは、小節番号が1つずつ進み、その小節が320種類あるパターンの何かを常に表示します。デモ用ソングを演奏させてみると、大体、同じパターングループの連続から構成されていることに気が付くと思います。つまり、パターングループというのは、リズムの属性を示しているわけです。分かりやすくいえば、なじみの深いパターンがグループを形成しているといえます。



4 演奏中に次の操作をしてみましょう。

「演奏中」と言いましたが、演奏は自動的にストップして、ディスプレイの表示は、ソングの1小節目に戻っているかもしれません。このように、ソングが終わると自動的に1小節目に戻り、ソングインジケータのみが点灯する停止状態となります。

さて、デモ用ソングなどの比較的短いソングを長いソングにみせて、尚かつ、不自然でないソングにできるのが、次にあげる「リピートの設定」及び「フィルインA、B、ブレイクの挿入」です。これは、ご自分でソングを創る場合も、たいへん便利な機能です。

●リピートの設定

リピートとは、ストップのボタンが押されるまで、ソングを繰り返し演奏する機能です。このリピートの設定は、ソングモードのクリア中以外の状態で設定可能です。今、どの状態にあるかに関わらず、リピートのボタンを押してください。ディスプレイのソングナンバーの後に「2」のリピートマークが入ります。

1 2 0 : 2 **2** 0 0 1 : 1 6 B 3 . in

▶このマークを消してリピートを解除したい場合は、再び、リピートのボタンを押します。しかし、ここでは、解除せずに停止状態であったなら、スタートのボタンを押してソングを繰り返し演奏させてみましょう。(演奏状態でリピートのマークを挿入した場合は、スタートのボタンを押す必要はありません。)

●フィルインA、B、ブレイクなど挿入

ソング演奏中は、フィルインA、B、ブレイクを挿入することができます。ただし、ソングのデータが書き変わるわけではありませんので、ディスプレイ表示はソングデータを表示しながら、実際に出力される音はフィルインA、Bまたはブレイクのパターンになります。このことは、パターンモードのフィルイン、ブレイクの挿入と同じです。当然、フィルイン、ブレイクのパターンはディスプレイに表示されているパターングループのパターンになります。

▶ここでは、ソングを繰り返し演奏していることに着目して、エンディングパターンとイントロパターンをフィルインAに置き換えて、ソングの切れ目を楽奏のようにして、自然なソングにしてみましょう。または、ブレイクのボタンを押して、カウベル、クラップスをリアルタイムで入力してみるなどの工夫を試みてください。▶12ページ

CLEAR REST REPEAT

ACCENT

TAP TEMPO

COWBELL

CLAPS

1

2

3

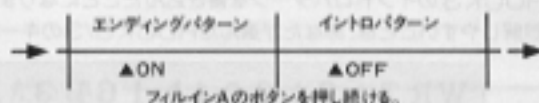
PATTERN VARIATION

FILL IN A

FILL IN B

BREAK

(リピートを設定したソング)



5 演奏を止めてみましょう。

リピートが設定されていれば、それを解除して自動的にソングを終了するのがより自然ですが、その他に強制的にどのポジションでも演奏を止めることができるのが、ストップ/コンティニューのボタンです。前に述べたストップ/コンティニューは、演奏を指定小節からスタートさせるためのものですが、このボタンを演奏中に押すと、演奏を即座に止めて停止状態にします。それから、このボタンを再び押すと、停止したポジションから演奏が再開されます。

●正確に記すと、演奏中にこのボタンを押すとそのポジションにポインターを持ち、再び押すとそのポジションからスタートするわけです。このポインターは、小節の指定を行うと必ず小節の頭に設けられますので、前に述べた小節指定からのスタートでは、その小節の頭からスタートするわけです。この機能を利用すると、多人数で演奏している場合、ストップのボタンでリズムを停止させ、ソロの演奏を引立て、その間に小節の指定でフィルインパターンを指定し、そこからソングをスタートさせれば、演奏にメリハリをつけることができます。ただし、このような操作は、書き込み状態で全休符を入れることでも同じようなことができます。▶11ページ

-1 TEMPO +1
NO YES

INIT TEMPO/BD SD CHANGE

INTRO

ENDING

START

STOP/CONTINUE

2 停止した位置から再スタート (CONTINUE) させる場合は、ポインターを動かしてしまうような操作、例えば、小節の指定や書き込み状態にしてすぐに停止状態に戻すなどの操作をおこなわないでください。

2 フローチャートに示した停止状態でのクリアに関しては、次の書込状態で説明しています。操作は全く同じです。また、書込状態で設定できるリピートは書込状態で説明していませんのでご注意ください。

《操作プロセス 2》 書込状態

ソングモードの中では、ライト (WRITE) のボタンを押して書き込み状態にして、ソングを創ることができます。操作方法は、小節を指定してからパターンを書き込むという操作を繰り返せばいいわけです。また、書き込み状態でのスタートボタンは特別なはたらきがあり、現在、ディスプレイに表示しているパターンをプレイバックしてくれます。そのため、書き込み状態を抜け出すことなく書き込んだパターンを確認することができます。また、ソングモードのパターンの中には、パターンモードにはなかった

全休符 (REST) というものがあります。それから、クリアは指定した小節の後をすべて消去する機能です。もし、消去した小節の中に必要なものがあったら消してしまうのでご注意ください。このように、クリアを多用することは非効率ですので、パターンモードで、シュミレーションをしながら、24ページにあるソングダイアグラムにパターンを書き留めて、ソングモードで実際にパターンをつなげていくことをお勧めします。連結できる小節数は500ですので、あなたのクリエイティブセンスを充分に生かれます

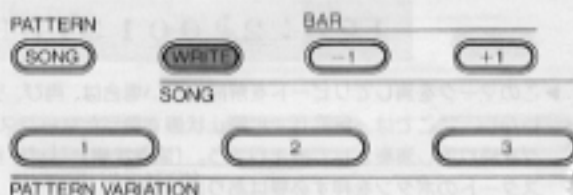
1 ライト (WRITE) のボタンを押して書き込み状態にします。

ライト (WRITE) のボタンは、クリア実行中、演奏状態以外の時はいつでも押すことができます。もし、ライト (WRITE) のボタンを押してもディスプレイ上に "WRT" と "▶" のマークが現れない場合は、上の規則に反しているためです。すぐに、ストップのボタンを押して停止状態にした後、ライト (WRITE) のボタンを押してください。ディスプレイ表示は、次のようになります。

■■■ : 2 : 0 0 1 : 1 6 B 3 . in

WRT : 2 : 0 0 1 ▶ 1 6 B 3 . in

交互に表示します。



2 バー (BAR-1/+1) のボタンで小節を指定してパターンを書き込みます。

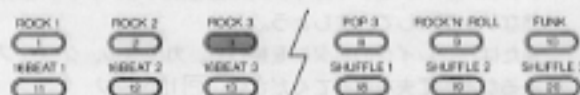
例えば、下のようなディスプレイ表示の時、パターングループを 16 BEAT 3 から ROCK 3 にすると、ソングナンバー 2 の 1 小節目に ROCK 3 のイントロパターンを書き込んだこととなります。この時に誤解しやすいことは、あなたが選んだ ROCK 3 / 3 のキーは、書き込み

状態では、ソングナンバーキーではなくパターングループキーであるということです。ソングナンバーキーとしてはたらくのは、ソングモードの停止状態のみであることにご注意ください。

WRT : 2 : 0 0 1 ▶ 1 6 B 3 . in

WRT : 2 : 0 0 1 ▶ R c k 3 . in

右図のように選ぶと……

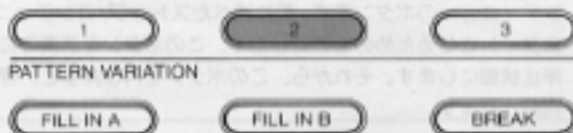


この後、バーの+1で小節をひとつ進め、1小節目と同じようにROCK 3のパターングループキーを押した後、今度は、パターンを選んでみましょう。右図のようにパリエーション2のボタンを押すとディスプレイ表示は次のようになります。

WRT : 2 : 0 0 2 ▶ 1 6 B 3 . 1

WRT : 2 : 0 0 2 ▶ R c k 3 . 2

右図のように選ぶと……



- ▶このようにして、3小節目以降にもパターンを書き込んでいきましょう。デモ用ソングナンバー2の14小節目は空白小節ですが、同じようにパターンを書き込むことができます。
- ▶ディスプレイ表示の最後の桁の表示は、パターンが何であるかを示しています。ソングには、下図のボタンによって各グループ8種類のパターンを書き込むことができます。



	ボタン	ディスプレイ
A	パリエーション 1	1
B	パリエーション 2	2
C	パリエーション 3	3
D	フィルイン A	A

	ボタン	ディスプレイ
E	フィルイン B	B
F	イントロ	in
G	ブレイク	X
H	エンディング	■

3 必要に応じて、全体符 (REST) を書き込んだり、書き込んだパターンを演奏させてみましょう。

●全体符 (REST) の書き込み

パターンモードにはなかった全体符 (REST) (1小節の中に音符がないパターン) を書き込んでみましょう。このパターンを書き込んで演奏させてみると、その全体符の小節では全く音が出ず、その時のテンポに応じて1小節を正確に休ませることができます。操作は、小節指定後、レスト (REST) のボタンを押してください。初めに4拍子の全体符パターンがディスプレイに表示され、続けてレストのボタンを押すと、3拍子の全体符が表示されます。この表示は、レストのボタンを押すことに交互に変わります。そのソングが、4拍子が3拍子が判断して、(WALTZ 1 WALTZ 2 JAZZ WALTZの3つのグループが3拍子のパターンです。) 該当する表示をだしたまま、次の小節指定をおこなってください。

WRT: 2: 0 1 6 ▶ - - - - , -

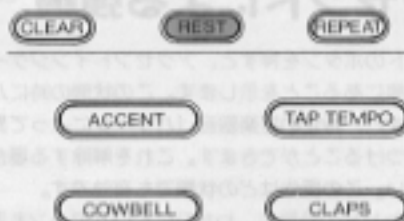
WRT: 2: 0 1 6 ▶ ♪ × 4

WRT: 2: 0 1 6 ▶ ♪ × 3

♪ × 3は、4分休符が3個の3拍子の全体符という意味です。

右図のように押すと…

もう一度押すと……



●書き込み中の再生 (プレイバック)

書き込み状態で、スタートのボタンを押すと、ディスプレイに表示されているパターンを一度だけ、再生することができます。これにより書き込んだパターンを確認をおこなうことができます。書き込みに馴れてきたら、区切りのいい数小節を書き込んだ後、それぞれの小節を指定して順に再生してみるといいでしょう。

再生中は、ディスプレイ表示に変化はないものの、インジケータは、ソングの演奏状態と同じように点滅状態になります。

全体符を書き込んだ小節は、この方法での再生はおこなえません。



4 必要に応じて、ソングの消去/初期テンポの設定をおこなってください。

●ソングの消去

ソングの消去は、停止状態または書き込み状態でおこなえます。操作は消したい部分の先頭小節を選び、クリア (CLEAR) のボタンを押してください。ディスプレイ表示は以下のようになり、"CLR" が点滅します。

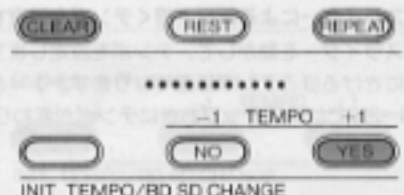
CLR: 2: 0 1 0 ~ sure?

これは、"小節10以降のデータを消していいか?" というメッセージです。

ここで、YESのボタンを押せば、次の表示になりクリアが実行されます。

CLR: 2: 0 1 0 - - - - - , -

反対に、NOのボタンを押せば、クリアは実行されず元の表示に戻ります。



●ソングの全消去

小節番号000または001を選んで消去をおこなうと、そのソング全体が消去され、ソングリピートは解除され、初期テンポは♩ = 120に初期化されます。

●初期テンポの設定

ソングをひとつおろついたら、小節番号 "000" で、そのソングに合った初期テンポを設定してください。初期テンポを設定すると、ソングをスタートした時点でそのテンポが自動的にセットされます。また、この初期テンポを有効にするか無効にするかの選択もおこなえます。[P] 13ページ。

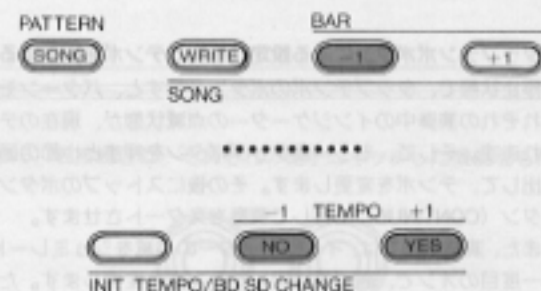
無効というのは、ソングをスタートした時に、初期テンポが設定されるのではなく、スタート前に表示されているテンポでソングがスタートします。

また、この初期テンポの設定は、書き込み状態でないとおこなえませんのでご注意ください。小節番号 "000" を指定した後に、

WRT: 2: 0 0 0 ▶ ♩ = 120

テンポスライダー、テンポ -1/+1でテンポを変更してください。

テンポのディスプレイ表示もそれにしたがって上下に動きます。[P] 12ページ



5 ライト (WRITE) のボタンを押して書き込み状態から抜けさせてください。

5 その他の機能

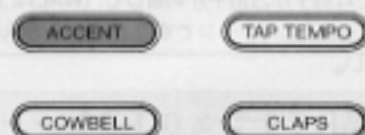
パターンモードとソングモードに関わらず有効となる機能には次のようなものがあります。

- ◆アクセント (ACCENT)
- ◆カウベル (COWBELL)、クラップス (CLAPS) の発音
- ◆テンポの設定 (TEMPO -1/+1, TAP TEMPO, TEMPO SLIDER)
- ◆初期テンポのオン/オフ (INIT TEMPO)
- ◆バスドラム、スネアドラムの選択 (BD SD CHANGE)
- ◆フットスイッチの機能 (FOOT SW)
- ◆MIDI同期モードの設定 (VARIATION 1+POWER SW)
- ◆MIDI受信チャンネルの設定 (1-16+POWER SW)
- ◆デモ用ソングの読み込み (VARIATION 2+POWER SW)

アクセントによる強調

アクセントのボタンを押すと、アクセントインジケータが点灯し演奏のアクセントを強調する状態にあることを示します。この状態の時にパターン、ソングの各モードで演奏状態にしますと、特定の打楽器音 (パターンによって異なる) が強調され、演奏に適正なメリハリをつけることができます。これを解除する場合は、再びアクセントのボタンを押してください。この操作はどの状態でも有効です。

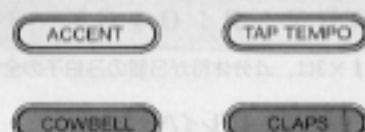
☑ アクセントの効果が、わかりにくいパターンもありますので注意してください。



カウベル、クラップスの発音

カウベル (COWBELL)、クラップス (CLAPS) のボタンを押すと、それぞれカウベル、クラップスの音が発音されます。

この操作は、どの状態でも有効です。カウベル、クラップス以外にもプリセットされたパターン音色 (4ページ) を出したい場合は、16ページをご覧ください。

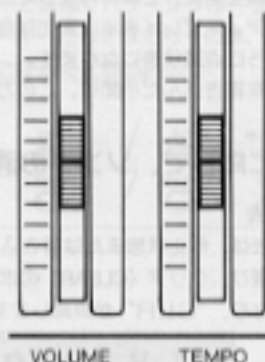


テンポの設定

テンポの設定には次の3通りの方法があります。いずれの操作もソングの書き込み状態またはクリア実行中以外は常に有効です。尚、変更中のテンポは、逐一、ディスプレイに表示されます。

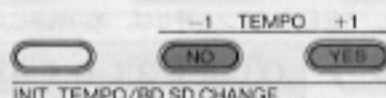
●テンポスライダーによる設定 (粗くテンポを設定する場合)

テンポスライダーを動かして、テンポを設定します。上にあげるほど、テンポが速くなり、下にさげるほどテンポは遅くなります。J=40~168の間では、3ステップおきに、J=168~250では4ステップおきにテンポが変わります。



●テンポボタンによる設定 (1ステップ単位で粗く設定する場合)

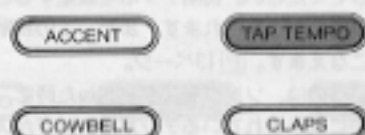
テンポ-1のボタンを押すとテンポが下がり、テンポ+1のボタンを押すとテンポが上がります。どちらも1ステップの単位で動き、ボタンを押し続けると値が高速に変化します。



●タップテンポボタンによる設定 (感覚でテンポを変更する場合)

停止状態で、タップテンポのボタンを押すと、パターンモードでもソングモードでもそれぞれの演奏中のインジケータの点滅状態が、現在のテンポに応じてシュミレートされます。そして、もう一度タップボタンを押すと小節の頭からそのオンまでの長さを検出して、テンポを変更します。その後ストップのボタンを押して、再びストップのボタン (CONTINUE) を押して演奏をスタートさせます。

また、演奏状態では、インジケータの点滅をシュミレートする必要はありませんので、一度目のオンで、間隔を検出してテンポを変更します。ただし、間隔がJ=40より長い間隔ではテンポは変化せず、J=250より短い間隔ではJ=250が設定されます。



MIDIの基本

初期テンポのオン/オフ、バスドラム・スネアドラムの選択

INIT TEMPO/BD SD CHANGEのボタンを押し続けると、押している側はディスプレイ表示が以下のようにかわります。

① Init Tempo ON

または、

② Natural BD & SD

この2つの表示は、ボタンを押すたびに交互に現れますので、それぞれの表示中にNOまたはYESのボタンを押して、それぞれのはたらきを変えることができます。

●初期テンポのオン/オフ

①の表示中にINIT TEMPO/BD SD CHANGEのボタンを押したまま、NO・YESのボタンを押すと、それぞれ初期テンポがオフ/オンされ、ディスプレイに“OFF”“ON”があらわれます。

YESのボタンを押すと

Init Tempo ON

NOのボタンを押すと

Init Tempo OFF

▶初期テンポとは、パターンモードであれば、各パターングループにプリセットされている標準的なテンポ、ソングモードであれば11ページの操作で小節番号“000”に設定したテンポを示します。これがオンの状態であると、パターンモードでは新たに選ばれたパターングループの演奏がスタートすると同時に、またソングモードでは、STARTボタンにより演奏が始まると同時に、初期テンポが演奏テンポとして設定されます。オフ状態では、初期テンポは無効となりその時にセットされているテンポになります。また、演奏中における前ページの“テンポの設定”は、初期テンポのオン/オフに関わらず、すべて有効となります。

●バスドラム・スネアドラムの選択

②の表示中にINIT TEMPO/BD SD CHANGEのボタンを押したまま、NO/YESのボタンを押すと、それぞれ、ディスプレイに“Natural”“Process”が現れます。

YESのボタンを押すと

Process BD & SD

NOのボタンを押すと

Natural BD & SD

このようにディスプレイは変わり、特定のパターングループ演奏時のスネアドラムとバスドラムの音色を同時に切り替えることができます。

❏ この操作により、スネアドラム、バスドラムを選択できるパターングループは、パターングループキー上2段に配置されているパターンです。

フットスイッチの機能

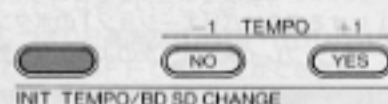
リアパネルのFILL IN端子またはSTART/ENDING端子にオプションのフットスイッチ(FC-4/FC-5)を接続して、それぞれの端子にマッチした機能をもたせることができます。

●フィルイン フットスイッチ

FILL IN端子にフットスイッチを接続すると、パターンモード・ソングモードの演奏中に、フットスイッチを踏み込むたびに、フィルインA、Bが交互に挿入されます。

●スタート/エンディング フットスイッチ

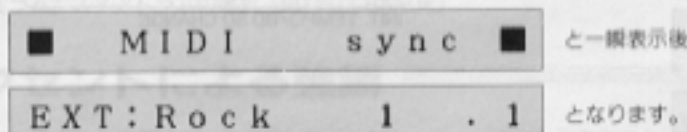
START/ENDING端子にフットスイッチを接続すると、パターンモードの停止状態では、フットスイッチを踏み込むとSTARTボタンと同様に機能し、演奏中に踏み込むとENDINGボタンと同様に機能します。ソングモードでは、それぞれSTART、STOP/CONTINUEボタンと同様に機能します。



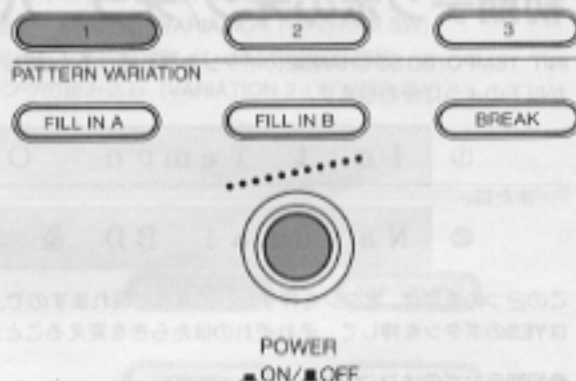
FILL IN START/ENDING
FOOT SW

MIDI同期モードの設定

普通にパワースイッチをONにした時は、常に内部同期に設定されます。これを外部同期（MIDI同期）にする場合はバリエーション1のボタンを押しながらパワースイッチを入れてください。ディスプレイ表示は、次のようになり外部同期に設定されます。

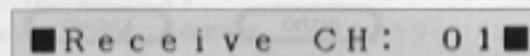


このテンポ部分のEXTは、Externalの略で外部という意味です。この外部同期モードではテンポはシーケンサーなどの外部機器でコントロールされますので、FX120だけではパターンやソングをスタートさせることはできません。詳しくは、16ページ参照。

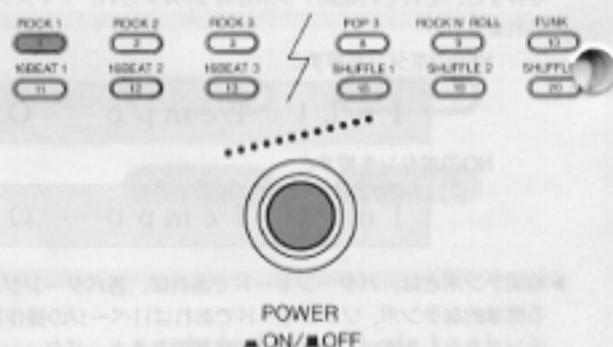


MIDI受信チャンネルの設定

普通にパワースイッチをONにした時は、常にオムニ・オンに設定されます。これをオムニ・オフにして受信チャンネルを設定する場合は、ソングナンバーキーの1-16のボタンを押しながらパワースイッチを入れてください。ディスプレイ表示は次のようになります。

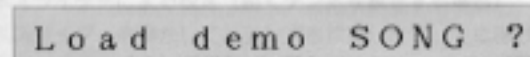


これは、受信チャンネルが1チャンネルであることを示しています。受信チャンネルの設定をおこなった場合は、必ず、内部同期モードになります。詳しくは、16ページ参照。

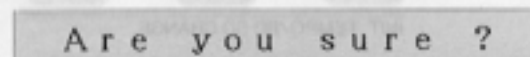


デモ用ソングの読み込み

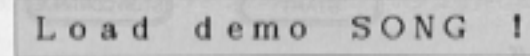
バリエーション2のボタンを押しながらパワースイッチを押してください。ディスプレイ表示は次のようになります。



ここで、YESのボタンを押すと、確認のメッセージを表示します。

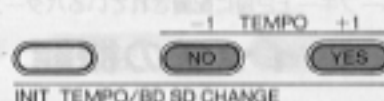
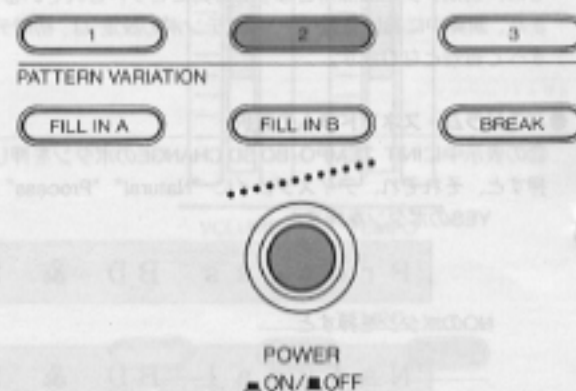
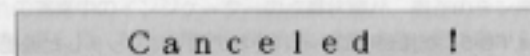


ここで、さらにYESのボタンを押すと、読み込みがスタートして次のメッセージを表示します。



読み込みが終わると、パターンモードの表示になります。この時、全ソングのデータがデモ用ソングに書き替わりますので、ご注意ください。

▶また、上の操作で、YESのかわりにNOのボタンを押すと何も実行されず、次の表示を一瞬表示して元の表示に戻ります。



⑥ MIDIコントロール

MIDIの基本

RX120はMIDI対応機です。さて、このMIDI（ミディ）とは…？
MIDIとは、ひとこと言えば、“音楽機器間のデジタル通信”といえます。デジタルというからには、データはすべて2進法でつくられています。10進法の8は2進法では1000 (2) と表せます。2進法のひとつひとつの桁はビット (bit) と呼ばれ、デジタル信号の最小単位です。この2進法を基本に8ビットをひとつの単位としてみた“バイト”でデータのやりとりをしているのがMIDIです。

さて、バイトの話に戻りますが、無機質な0と1の羅列に見える2進法でも16進法にしてみると非常にわかりやすくなります。たとえば、2進法の11111111 (2) は、16進法ではFFで表されます。このFという記号はというと……

次の4ビットの表をごらんください。

2進法	10進法	16進法
0000	0	0
0001	1	1
0010	2	2
0011	3	3
0100	4	4
0101	5	5
0110	6	6
0111	7	7
1000	8	8
1001	9	9
1010	10	A
1011	11	B
1100	12	C
1101	13	D
1110	14	E
1111	15	* F

つまり、Fは、10進法の2桁の数字15を1桁で表しているわけです。上の4ビットが8ビットになるということは……

$(2^4)^2 = 16 \times 16 = 256$ 。つまり2進法の00000000~11111111は10進法で0~255で表せ、16進法では00からFFで表すことができます。

ここで、注視していただきたいのは、4ビットの頭にビットが立っているのは、16進法でいえば8以降であるということです。この先頭ビットが立っているかどうかということは、次に述べるステータスバイトとデータバイトの違いそのものですのでよく把握しておいてください。また、16進法はH（ヘキサ）という識別子をつけて表します。

ステータスバイトとデータバイト

バイトの先頭ビットが立っているかないかで、そのデータがステータスバイトかデータバイトかが分かります。ステータスバイトは、そのデータがどんな内容かを示しています。そして、データバイトは、ステータスバイトの後に続くもので、ステータスバイトをより詳しい内容を伝えているわけです。ステータスバイトは先頭ビットが必ず立っていますので、80H~FFHというコードで表されることになります。先頭ビットが立っていないデータバイトは、00H~7FHというコードで表せ、10進法では、0~127の間になります。では、そのコードが何を意味しているのでしょうか。次の表をご覧ください。

MIDIメッセージ早わかりチャート

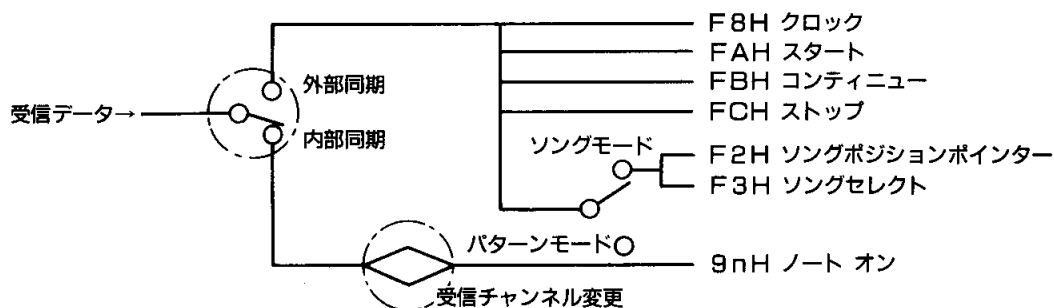
*網かけは、RX120に関係のあるメッセージ

	ステータス バイト (16進数)	データバイト(10進数)		備 考	
		2ndバイト	3rdバイト		
チャンネルメッセージ	ノートオフ	8nH (n=ch)	0-127 (ノートナンバー)	0-127 (ベロシティ)	どの鍵盤をどの位の強さで離したかという情報。
	ノートオン	9nH (n=ch)	0-127 (ノートナンバー)	1-127 (ベロシティ)	どの鍵盤をどの位の強さで押したかという情報。
	アフタータッチ(キー別)	AnH (n=ch)	0-127 (ノートナンバー)	0-127 (プレッシャー)	各キー独立のアフタータッチ。
	コントロールチェンジ	BnH (n=ch)	0-127 (*備考)	0-127 (*備考)	2ndバイトで内容。3rdバイトでそのデータ。
	プログラムチェンジ	CnH (n=ch)	0-127 (*備考)	—	音色セレクトボタンを押した時の情報。
	アフタータッチ(チャンネル別)	DnH (n=ch)	0-127 (プレッシャー)	—	チャンネル別のアフタータッチ。
	ピッチベンダー	EnH (n=ch)	0-127 (*備考)	0-127 (*備考)	ピッチベンダーを動かした時の情報。
システムメッセージ	エクスクルーシブ	FOH	////////////////////	//////////////////// F7H	データバイト数は不定。
	ソングポジションポインター	F2H	0-127	0-127	演奏を始める位置を指定する。
	ソングセレクト	F3H	0-127	—	ソングナンバーを指定する。
	チューンリクエスト	F6H	—	—	チューニングを指定する。
	クロック	F8H	—	—	タイミングクロック。
	スタート	FAH	—	—	シーケンサーなどのスタート/ストップ/
	コンティニュー	FBH	—	—	コンティニューに対応します。
	ストップ	FCH	—	—	
アクティブセンシング	FEH	—	—	断線によるトラブルを防止する。	
リセット	FFH	—	—	電源をonにした時にイニシャライズする。	

*チャンネルメッセージの下位4ビット(2⁴=16)は、チャンネル(1-16)を表します。

MIDI信号の流れ

RX120は受信のみで送信は行いません。受信データがどのように流れているのかを解説したものが次の図です。



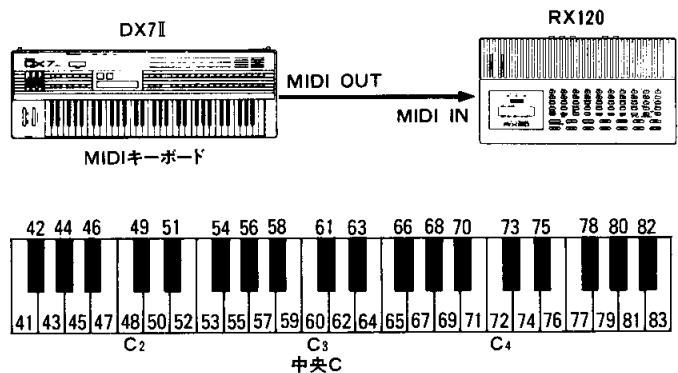
RX120のMIDIに関する操作は、14ページにしめした2つの操作のみで、上の図で○で囲んだところ。注意していただきたいのは、ソングセレクトまたはソングポジションポインターを送信側のシーケンサーなど

をMIDIケーブルで接続したときは、RX120側のモードがソングモードでないと受信しないことです。

接続例 1 …DXシリーズと接続してRX120の打楽器音を発音させてみましょう。(内部同期モードの受信)

▶右図のように、シンセサイザーDXシリーズのMIDI OUT端子とRX120のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続して、DX側をパワーオン後、RX120のパワースイッチをいれてください。RX120を演奏状態(停止状態でもよい)にして、DX側で鍵盤を弾いてください。いろいろな打楽器音が発音されます。

▶また、強弱もペロシティーと呼ばれる3バイト目のデータバイトを受信しますので、鍵盤を弾く強さで打楽器音の音量を有効にコントロールできます。
 イニシャルタッチ付きのキーボードのみ。

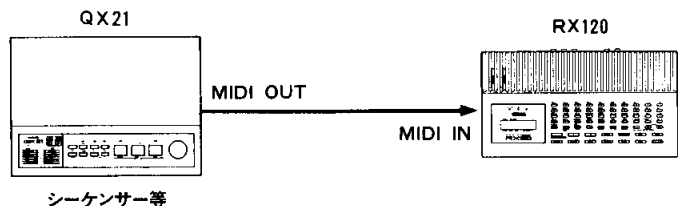


▶さて、この時、どういうデータを受信しているかという、前ページの9nHというノートオン情報が受信されます。本来、このノートオン情報はチャンネルメッセージですので、送信チャンネルと受信チャンネルがマッチしていないと受信されないのですが、RX120の電源を入れたときは、オムニオンというどのチャンネルでも受信するモードになりますので、DX側の送信チャンネルを気にすることなくこの操作が行えるわけです。チャンネルを設定したい場合は、14ページの“MIDI受信チャンネルの設定”をおこなってください。

▶また、ノートナンバーと呼ばれるデータバイトは、右図のように固定して決っています。このノートナンバーに対応した打楽器音が、4ページに示した“パターン音色”です。たとえば、DXのC3の鍵盤を押せば、ノートナンバーは、60ですからクラッシュの音がでるわけです。

接続例 2 …QXシリーズと接続してRX120をコントロールしてみましょう。(外部同期モードでの受信)

▶右図のように、シーケンサーQXシリーズのMIDI OUT端子とRX120のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続して、送信側のQXをパワーオン後、RX120をバリエーション1のボタンを押しながらパワースイッチをいれて、外部同期モードにしてください。その後、QXをスタートさせるとRX120がQXのクロックでテンポをつくり演奏状態となります。また、QX側を停止するとRX120の演奏も停止して、QXを再スタートさせればその位置からRX120も再スタートします。



(上の操作で受信したデータ)

FAH→F8H…→FCH→FBH→F8H…

▶上の操作は、パターンモードでもソングモードでも有効でしたが、次のソングポジションポインター (F2H) とソングセレクト (F3H) は、ソングモードの停止状態でのみ受信可能ですのでご注意ください。
 ▶操作は、RX120をソングモードにした後に、QX側でソングセレクトナンバー (2バイト目で0~19) を送信すれば、それに相当するRX120のソングナンバーが選ばれます。

▶また、ソングポジションポインターは、演奏させるポジションを2バイトと3バイト目のデータバイトで指定するものです。このソングセレクトとソングポジションポインターはシーケンサーの機種によっては送信しないものがありますのでご注意ください。

セレクト番号	0	1	2	3	・	・	・	・	19
ソングナンバー	1	2	3	4	・	・	・	・	20

7 エラーメッセージと仕様

次のようなメッセージがディスプレイに表示された時の意味は次のとおりです。

エラーメッセージ	意味
! Memory Full !	ソング用メモリーが使い果たされています。 ソングを消去するなどしてメモリーの空きエリアを増やしてから書き込んでください。
! Buffer Full !	MIDI受信バッファ (中間メモリー領域) が、一杯になってバッファが初期化されました。このときのバッファの内容を復活することはできません。 PATTERN/SONGのボタンを押すと通常の動作に戻ります。
! Change Battery !	バックアップ用リチウム電池の電圧が2.2V未満に低下して正常な動作に支障をきたすおそれがあります。早めに購入店かお近くの電音サービスセンターへ持込み、電池を交換してください。YESのボタンを押すと通常の動作に戻ります。
! No Battery !	バックアップ用リチウム電池の電圧が1.5V未満に低下しています。購入店かお近くの電音サービスセンターへ持込み電池を交換してください。YESのボタンを押すと通常の動作に戻ります。

仕 様

音 源	PCM音源	
ROM	2MビットROM×1	1MビットROM×1
音 色	38種類	バスドラム1、バスドラム2、スネアドラム1、スネアドラム2、スネアドラム3、リムショット1、リムショット2、タム1、タム2、タム3、エレクトリック タム1、エレクトリック タム2、エレクトリック タム3、ハイハット オープン、ハイハット クローズ、ハイハット ペダル、ライド1(カップ)、ライド2(エッジ)、クラッシュ、チャイナ、カウベル、クラップス、ティンパレス ハイ、ティンパレス ロー、タンバリン、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、アゴゴハイ、アゴゴロー、ホイッスル、シェイカー、クイーカハイ、クイーカロー、FMパーカッション1、FMパーカッション2
メモリー容量	ソングデータ	20 (1ソング 最大500小節)
コントローラー	スライダー ボタン	ボリュームスライダー、テンポスライダー パターングループキー×40 (上2段はソングナンバーキー)、パターンバリエーション1-3、イントロ、エンディング、フィルインA、B、ブレイク、パターン/ソング、ライト、パー -1/+1、クリア、レスト、リピート、INIT TEMPO/BD SD CHANGE、テンポ -1/+1・ノー/イエス、アクセント、タップテンポ、カウベル、クラップス、スタート、ストップ/コンティニュー
	スイッチ	パワースイッチ
ディスプレイ		液晶ディスプレイ (最大16文字)
インジケーター		パターン、ソング、アクセント
付属端子		MIDI IN、FOOT SW×2、OUT PUT (R、L (MONO))、PHONES、DC 12V IN
電 源		電源アダプター PA-1を使用。
寸 法(W×H×D)		350mm×54.5mm×191mm
重 量		1.5kg
付 属 品		電源アダプター PA-1

■パターンガイド

プリセットされているパターンは楽譜では、どのように表されているのでしょうか？

それぞれの打楽器音は、音程が一定という特性をもっています。このことから、本来、五線譜に書くには不適當であるといえないことはないのですが、音符は音の高さとともに長さを表すことができ、むしろこの音の長さがリズムには重要なことといえます。ここにあげた“リズム記譜”という記譜法は、打楽器の種類と長さでリズムを五線譜上に表しています。

これらの楽譜と照らし合わせながら、実際にパターンを演奏させると、リズムのおもしろさがより深まると思います。

ここでは、代表的なパターングループを8×8パターン載せています。各グループ属性がパターンでどうふうに変化しているかよくみてください。

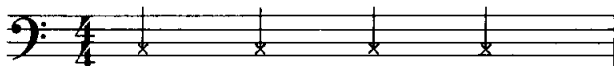
また、五線譜で表せないパーカッション系統の打楽器音は下の“コンガ”のように特別に表しています。

譜面の表し方は、以下の方法に統一してあります。

The diagram illustrates the notation for various percussion sounds on a bass clef staff. Symbols include 'x' for Closed HH, 'o' for Open HH, a diamond for RIDE, a circle with an 'x' for CRASH, a solid dot for TOM1, a solid dot for SD, a solid dot for TOM2, a solid dot for TOM3, an 'x' for RIM SHOT, and a circle with an 'x' for CLAPS. Below the staff, symbols for HI mute (triangle), HI open (circle), and BD (solid dot) are shown. At the bottom, CONGA HI and CONGA LO are indicated with a 4/4 time signature.

ROCK1

●INTRO



●ENDING



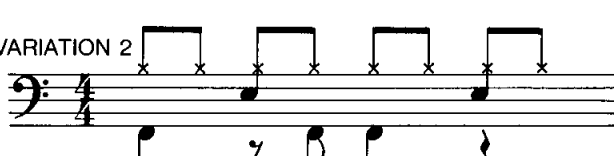
●VARIATION 1



●FILL IN A



●VARIATION 2



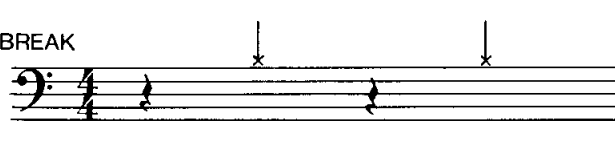
●FILL IN B



●VARIATION 3



●BREAK



POPI

●INTRO

FM Perc 1

●VARIATION 1

●VARIATION 2

FM perc 1

●VARIATION 3

●FILL IN A

●FILL IN B

FM perc 1

●BREAK

●ENDING

16BEAT 1

●INTRO

●VARIATION 1

●VARIATION 2

●VARIATION 3

●FILL IN A

●FILL IN B

●BREAK

●ENDING

DISCO1

• INTRO

Musical notation for the Intro of DISCO1, featuring a bass line in 4/4 time with a melodic line starting on a whole note and moving up stepwise.

• VARIATION 1

Musical notation for Variation 1 of DISCO1, showing a rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks above them, and a bass line with quarter notes.

• VARIATION 2

Musical notation for Variation 2 of DISCO1, featuring eighth notes with diamond-shaped accents above them and a bass line with quarter notes.

• VARIATION 3

Musical notation for Variation 3 of DISCO1, showing eighth notes with circles above them and a bass line with quarter notes.

• FILL IN A

Musical notation for Fill In A of DISCO1, including a melodic line with eighth notes and a bass line with eighth notes.

• FILL IN B

Musical notation for Fill In B of DISCO1, featuring a melodic line with eighth notes and a bass line with quarter notes.

• BREAK

Musical notation for the Break of DISCO1, showing a rhythmic pattern with 'x' marks above notes and a bass line with quarter notes.

• ENDING

Musical notation for the Ending of DISCO1, featuring a melodic line with quarter notes and a bass line with quarter notes.

SHUFFLE1

• INTRO

Musical notation for the Intro of SHUFFLE1, featuring a bass line in 4/4 time with a melodic line starting on a whole note and moving up stepwise.

• VARIATION 1

Musical notation for Variation 1 of SHUFFLE1, showing eighth notes with '3' above them and a bass line with quarter notes.

• VARIATION 2

Musical notation for Variation 2 of SHUFFLE1, featuring eighth notes with '3' above them and a bass line with quarter notes.

• VARIATION 3

Musical notation for Variation 3 of SHUFFLE1, showing eighth notes with '3' above them and a bass line with quarter notes.

• FILL IN A

Musical notation for Fill In A of SHUFFLE1, including a melodic line with eighth notes and a bass line with eighth notes.

• FILL IN B

Musical notation for Fill In B of SHUFFLE1, featuring a melodic line with eighth notes and a bass line with quarter notes.

• BREAK

Musical notation for the Break of SHUFFLE1, showing a rhythmic pattern with 'x' marks above notes and a bass line with quarter notes.

• ENDING

Musical notation for the Ending of SHUFFLE1, featuring a melodic line with quarter notes and a bass line with quarter notes.

SAMBA

• INTRO

WHISTLE

• VARIATION 1

AGOGO HI
LO

• VARIATION 2

AGOGO HI
LO

• VARIATION 3

AGOGO HI
LO

CUICA

SHAKER

• FILL IN A

AGOGO HI
LO

• FILL IN B

AGOGO HI
LO

• BREAK

• ENDING

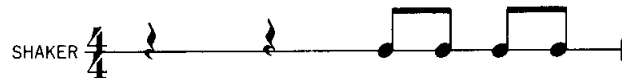
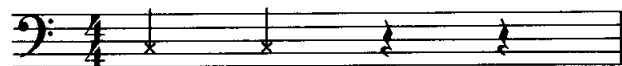
AGOGO HI
LO

CUICA

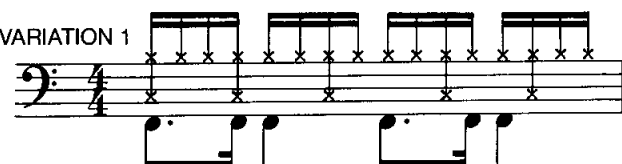
WHISLE

BOSSANOVA

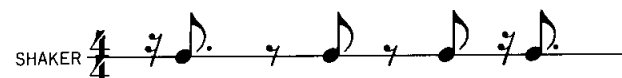
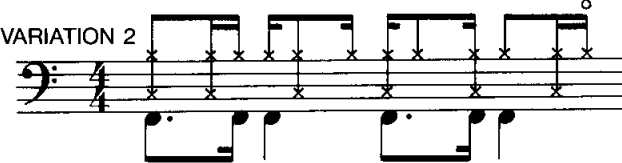
• INTRO



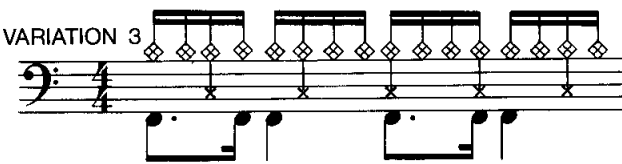
• VARIATION 1



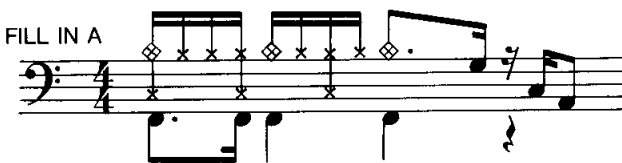
• VARIATION 2



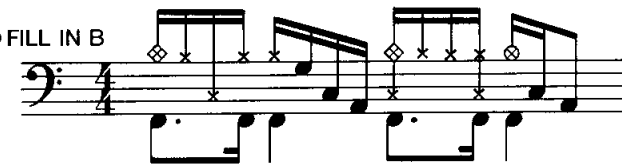
• VARIATION 3



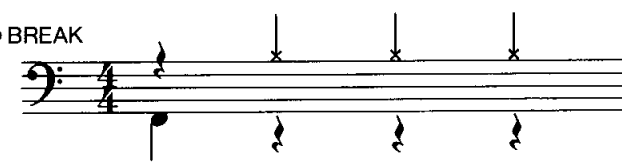
• FILL IN A



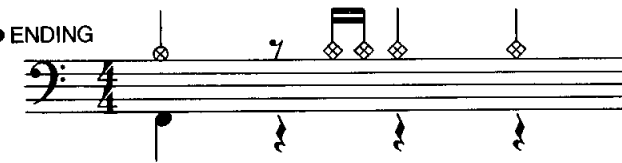
• FILL IN B



• BREAK

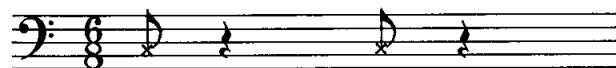


• ENDING

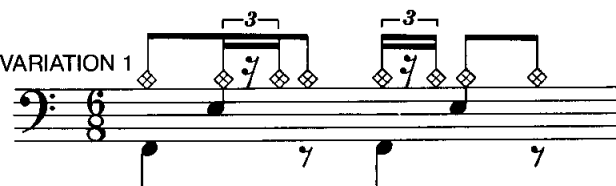


JAZZ WALTZ

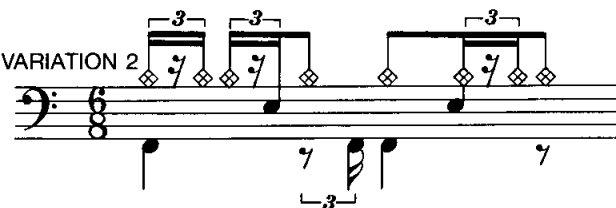
• INTRO



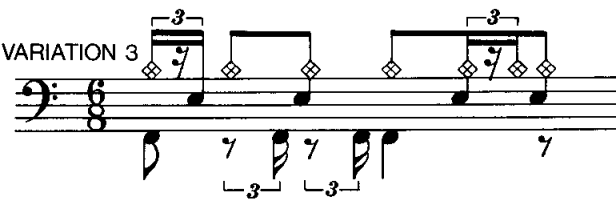
• VARIATION 1



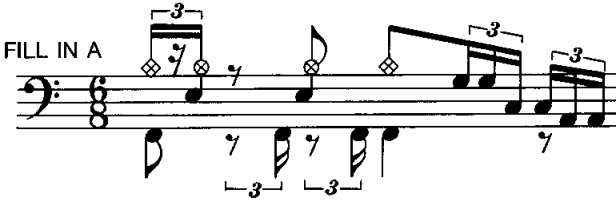
• VARIATION 2



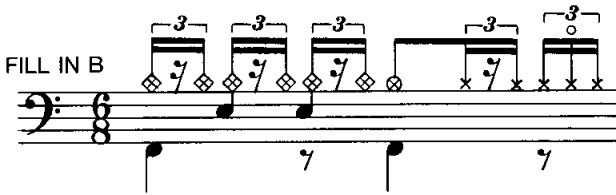
• VARIATION 3



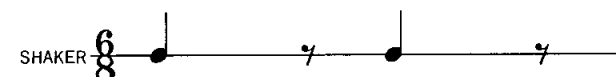
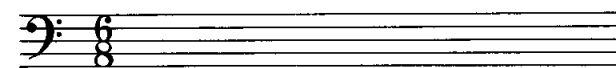
• FILL IN A



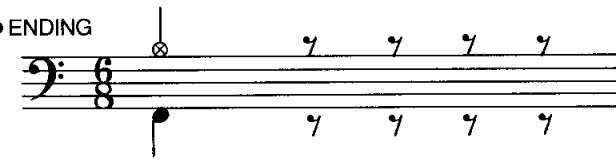
• FILL IN B



• BREAK



• ENDING



■故障かなとおもったら

ご使用中に異常が認められた場合は下記の事項をご確認ください。それでも直らない時は、お買い上げ店または最寄りの弊社電音サービスセンターにお問い合わせください。

現 象	原 因	処 置
電源が入らない。	電源アダプターの差込みが不完全。	確実に差し込んでください。 (2ページ)
音が出ない。(再生されない。)	ボリュームスライダーが下がっている。	適当な音量になるように、ボリュームスライダーを調節してください。 (1ページ)
	データの入っていないソングを演奏させた。	データの入っているソングナンバーを選んでください。
	外部同期モードになっていて、RX120側で演奏をスタートさせようとしている。	送信側からスタートのMIDI信号を送るか内部同期モードにしてください。 (16ページ)
	アンプに接続したような場合は、アンプのボリュームが下がっている。	アンプのボリュームをあげてください。 (1ページ)
初期テンポでスタートしない。	初期テンポがオフになっているためです。	INIT TEMPOのボタンとYESのボタンで、初期テンポをオンにしてください。 (13ページ)
現在、表示のテンポでスタートしない。	初期テンポがオンになっています。	INIT TEMPOのボタンとNOのボタンで、初期テンポをオフにしてください。 (13ページ)
ソングのテンポがいつも120の固定になってしまう。	ソングを全消去した後で、書き込んだままのため初期テンポが自動的に120になっている。	小節番号“000”で初期テンポを設定するか、初期テンポをオフにしてください。 (11, 13ページ)
外部同期モードにしたら、RX120でテンポを変えても変わらない。	クロックを受信していて、それにしたがってテンポがコントロールされるため。	送信側でテンポを変えてください。
停止状態でタップテンポによるテンポの設定をおこなった後、スタートのボタンを押したが演奏がスタートしない。	停止状態でタップテンポのオンは、リズムを疑似的にスタートしているため、一度ストップのボタンで停止する必要があります。	タップテンポでテンポ設定後、ストップのボタンを押してリズムの疑似演奏状態を解除後、また、ストップのボタン(CONTINUE)を押してスタートしてください。 (12ページ) この時、スタートのボタンを押すと初期テンポでスタートしてしまうおそれがあります。(初期テンポONの時)
以前と同じパターンを演奏したのに、パターン内容が違う。	BD SD CHANGEの設定が以前と異なる。	BD SD CHANGEの設定を以前と同じにしてください。 (13ページ)
書き込んだソングを再生したら、全体符のところだけがおかしい。	ソングの拍子と異なる全体符を書き込んだため。	その小節の全体符の拍数を変えて、書き込んでください。 (11ページ)
ソングの演奏でエンディングパターンの後も演奏が続いた。	ソングの終了は、パターンが書き込まれていない小節で認識されます。	エンディングパターンでストップさせたい場合は、以降の小節をクリアしてください。 (11ページ)
全ソングを消去して、1小節目にパターングループを書き込んだら、イントロパターンになった。	全ソング消去後、書き込み状態にしてパターングループキーを押すと、演奏前の1小節目パターンが自動的に選ばれます。	イントロパターン以外のパターンにしたい場合は、他の7パターンのボタンのいずれかを書き込んでください。 (10ページ)
MIDIケーブルでつなぎ、キーボードで、RX120の打楽器音を出そうとしたが音がでない。	ノートナンバー72, 73, 79, 80, 81に相当する打楽器音はありませんのでご注意ください。 または外部同期モードになっているか、送信チャンネルと受信チャンネルが合っていないためです。	ノートナンバー41~83の中で左以外のノートナンバーの鍵盤を押すと音はでます。 外部同期モードになっている時は、パワースイッチを入れ直して、オムニオンにするか、送信チャンネルと受信チャンネルを合わせてください。 (14, 16ページ)

ソングダイアグラム

SONG No.:	TEMPO: =	SONG NAME:	DATE:											
BAR	GROUP	PATTERN	BAR	GROUP	PATTERN	BAR	GROUP	PATTERN	BAR	GROUP	PATTERN	BAR	GROUP	PATTERN
001			024			047			070			093		
002			025			048			071			094		
003			026			049			072			095		
004			027			050			073			096		
005			028			051			074			097		
006			029			052			075			098		
007			030			053			076			099		
008			031			054			077			100		
009			032			055			078					
010			033			056			079					
011			034			057			080					
012			035			058			081					
013			036			059			082					
014			037			060			083					
015			038			061			084					
016			039			062			085					
017			040			063			086					
018			041			064			087					
019			042			065			088					
020			043			066			089					
021			044			067			090					
022			045			068			091					
023			046			069			092					

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	x	1	OMNI ON
Channel Changed	x	1 - 16	OMNI OFF
Mode Default	x	1	
Mode Messages	x	x	
Mode Altered	*****	x	
Note Number : True voice	x *****	41 - 83 41 - 83	*1
Velocity Note ON	x	o v=1-127	
Velocity Note OFF	x	x	
After Touch Key's	x	x	
After Touch Ch's	x	x	
Pitch Bender	x	x	
	x	x	
Control Change			
Prog Change : True #	x *****	x x	
System Exclusive	x	x	
System : Song Pos	x	o *2	
System : Song Sel	x	o 0 - 19 *2	
Common : Tune	x	x	
System : Clock	x	o *2	
Real Time : Commands	x	o *2	
Aux : Local ON/OFF	x	x	
Aux : All Notes OFF	x	x	
Mes- : Active Sense	x	x	
sages:Reset	x	x	

Notes: *1 = Note number 41-83 which correspond to each instrument are recognized only in INTERNAL SYNC mode.
 *2 = These messages are recognized only in MIDI SYNC mode.

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年間です。(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年間の無償サービスをお約束申しあげますが、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きます。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の判別や、サービス依頼時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、お買上げ店にご連絡頂きますと、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く場合もあります。又お買上げ店より遠方に転居される場合は、事前にお買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年間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。そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせください。

■YAMAHA電気音響製品サービス拠点

(お客様ご相談窓口・お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区本月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
西国電音サービスステーション	〒760 高松市丸亀町8-7(ヤマハ高松店內) TEL.(0878)51-7777, 22-3045
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市市中川区玉川町2-1-2 (ヤマハ名古屋流通センター) 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
北海道電音サービスセンター	〒065 札幌市東区本町1条9丁目3番地 TEL.(011)781-3621
仙台電音サービスセンター	〒983 仙台市和町5丁目-7(和商共同配送センター3F) TEL.(0222)36-0249
広島電音サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区紙屋町西側2-27-39 TEL.(082)874-3787
浜松電音サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 TEL.(0534)65-6711
本社 電音サービス部	〒435 浜松市上西町911 TEL.(0534)65-1158

※住所及び電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社 LM事業本部

本社	〒430 浜松市中沢町10-1 TEL.0534(60)2431
東京事業所	〒104 東京都中央区銀座7-11-3矢船ビル TEL.03(574)8592
大阪事業所	〒542 大阪市南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL.06(252)5231
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区錦1-18-29 TEL.052(201)5145
九州営業所	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL.092(472)2155
札幌営業所	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目ヤマハセンター TEL.011(512)6113
仙台営業所	〒980 仙台市大町2-2-10 TEL.0222(22)6146
広島営業所	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL.082(244)3744

YAMAHA
YAMAHA CORPORATION

ヤマハ株式会社