

§ 4 ソングモード／曲の進行・構成のプログラム

SONGモードとは、あらかじめプログラムしたPATTERNをつなぎ合わせて1曲分のリズムをつくり上げるための機能グループ。PATTERNをつないでつくった1曲分のリズムを“SONG”、PATTERNをはめこむSONGパートを“PART”と呼びます。

◆SONGモードの操作プロセス

能率良く1つのSONGをつくりあげるためには、各機能を使う順番もおおずと決まってきます。以下を参考としてください。

- (1)SONG番号を選ぶ 4-1 SELECT SONG
- (2)各PARTにPATTERNをはめ込みSONGをつくる 4-2 EDIT
- (3)任意のPARTにPATTERNを挿入する 4-3 INSERT
- (4)不要なPARTを削除する 4-4 DELETE
- (5)任意のPART間での「繰り返し」指定をする 4-5 REPEAT
- (6)テンポを決める 4-8 TEMPO
- (7)任意のPART以降のテンポを変える 4-6 TEMPO CHANGE
- (8)不要なSONGを消去する 4-7 CLEAR
- (9)SONGをプレイバックする 4-9 PLAY SONG

◆メモリーフル表示について

SONGのメモリーバンクに残りスペースに余裕がなくなると、メモリーフル表示 (SONG MEMORY FULL) が現れます。特に、メモリースペースを使い果たした時は、以後SONGをプログラムすることができなくなります。不要なSONGデータを整理して、メモリースペースを確保してください。

◆メモリーフル表示は、EDIT、INSERT、REPEAT、TEMPO CHANGEの各機能の呼び出し時、または、作業中に現れることが考えられます。

◆SONGのメモリースペースが残り少ないと思われる場合は、あらかじめ、DELETE機能やCLEAR機能でSONGデータを整理しておくことをお勧めします。→P 29・33

◆FUNCTIONモードのSAVE機能を使って、メモリーデータをカセットテープにコピーしておけば、データを一切失うことなく、CLEAR機能により全メモリースペースをあけることも可能になります。→P 36

4-1 SELECT SONG : SONG番号の指定

SONGをプログラムしたり、プレイバックしたり、消去したりするためには、SONG番号を選ぶ必要があります。このSONG番号指定は、SONGモードに切り換えることで呼び出されるSELECT SONG表示に対して行います。

◆SONGモードを呼び出す時は、一度SELECT PATTERN表示に戻し、その上でPATTERN/SONGキーでSONGモードに切り換えてください。

◆SELECT PATTERN表示の時にPATTERN/SONGキーを押すと、SONGモードとなり、SELECT SONG表示 (SELECT SONG bb■) が呼び出せます (bbは前回呼び出したSONG番号/図40)。

◆電源をオンするとともに現れるSELECT PATTERN表示 (PATTERN 00を選択) では、SONGモードに切り換えると、SONG 00 が選ばれ (SELECT SONG 00■) が表示されます (図40)。

◆SONG番号の入力は、NUMBERキーの数字表示側を使用。00~09の合計10種類のSONG番号が指定できます。

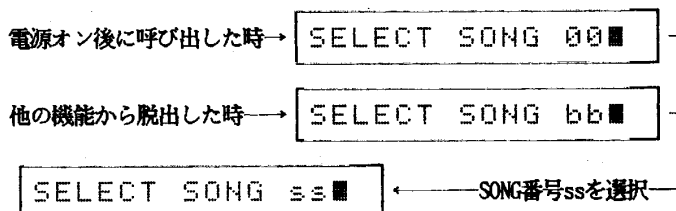
◆SONG 00 にはヤマハのつくったPATTERN 00~36を連続プレイする、デモンストレーションソングがメモリーされています。

◆SONG番号を入力すると、(SELECT SONG ss■) といった表示になります (ssはSONG番号/図40)。

◆SONGのプレイバック中断状態でNUMBERキーを押すと、押した番号についてのSELECT SONG表示が呼び出せます。

◆自動的に選択されたSONGナンバーのままでよい時は、SONG番号の入力作業を省略してもかまいません。

図40 SELECT SONG 表示



操作の手順 (図41)

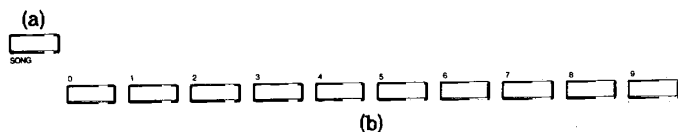
(a)SELECT SONG 表示を呼び出します。

(b)NUMBERキーで番号を打ち込んでください。

(c)SONGをプログラムする時は4-2以降の作業を行います。

◇SONGをプレイバックする時は、4-9の作業を行います。

図41 SONGの選択の手順



4-2 EDIT : 編集

PATTERN をつないで1曲分のリズムに仕立てる機能。SONG内の各PARTに対して、順次PATTERN を選んではめ込んでいく編集 (EDIT) 作業です。

PARTは001 ~255。PART 001から順次PATTERN を決めていきます。

◆SELECT SONG 表示の時、SONGのプレイバック中断状態の時、および、

TEMPO 機能使用中に、EDITキーを押すと機能が呼び出せます。

◆機能を呼び出すと、PART表示 (PART 001=P TN **)

が現れます。**がPATTERN 番号入力スペースです。

◆PATTERN 番号はNUMBERキーの数字表示側で入力します。

◆PATTERN 00~99が指定可能。番号を入力するとカーソル■が現れ、

表示が (PART xxx=P TN PP■) になります (xxxはPART番号、PPはPATTERN 番号)。

◆白紙のPATTERN 番号を入力すると、4/4 拍子・1小節分の休符PARTとなります。

◆+1/YES キーを1回押すと次のPARTに進めます。ただしPATTERN 番号をまだ入力していないPART (PATTERN 番号に**を表示) では、+1/YES キーを押しても次のPARTに進みません。

◆-1/NOキーを1回押すとPART番号が1つ戻ります。

◆+1/YES ・ -1/NOキーを押し続けると、番号が高速移動します。

◆再びEDITキーを押すと機能脱出。SELECT SONG 表示に戻ります。

◆プログラムずみのSONGについてPART表示を呼び出すと、PATTERN 番号を修正することができます。

◆EDIT機能はINSERT、DELETE、REPEAT、TEMPO CHANGEの4機能のマスター機能。すべてEDIT機能のPART表示を経由して呼び出します。

操作の手順 (図42)

(a)SELECT SONG 表示を呼び出します。

(b)NUMBERキーでSONG番号を指示します。

(c)EDITキーを押し、PART表示を呼び出します。

(d)NUMBERキーでPATTERN 番号を入力します。

(e)+1/YES キーでPART番号を進めます。

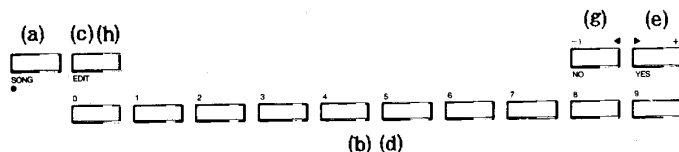
(f)必要なPARTまで(d)(e)を繰り返します。

(g)-1/NOキーでプログラムずみの部分を確認します。

(h)再びEDITキーを押すと機能脱出。SELECT SONG 表示に戻ります。

◇INSERT、DELETE、REPEAT、TEMPO CHANGEの各機能はPART表示から呼び出します。

図42 EDIT機能の操作手順



4-3 INSERT : 挿入

SONGの任意のPARTに、任意のPATTERN を挿入する機能。挿入PARTの指定=①と、挿入PATTERN の選択=②の2つの作業に分かれています。

◆PART表示の時にINSERTキーを押すと機能が呼び出されます。

◆SELECT SONG 表示の時には、INSERTキーを押しても機能が呼び出されません。

◆INSERT機能による挿入を行うと、それ以降の各PARTについて、PATTERN データが繰り下がり書き直されます。また、PART表示にはさみ込まれたREPEATデータ表示のうちの、リピート記号の頭に当たるPART番号も自動補正されます。

◆PART表示にはさみ込まれたREPEATデータ表示・TEMPO CHANGEデータ表示が呼び出されている時は、INSERTは機能しません。→P 30・32

◆①挿入PARTの選択

PART表示で+1/YES ・ -1/NOキーにより選び出したPARTが、INSERT キーを押して機能を呼び出した時の挿入位置となります。

◆PART表示 (PART xxx=P TN PP■) のPART xxxと1つ前のPARTの間に挿入が行われます。

◆INSERTキーを押すと、INSERT確認表示の (INSERT PART xxx?) が現れます (?の上に、カーソル■が点滅)。これは、「PART xxxに挿入を行うか?」という質問です。

◆表示に対する回答は、+1/YES ・ -1/NOキーを使用します。

◆YES では②のINSERT PART 表示に移行します。

※NOではINSERT機能がキャンセルされ、PART表示に戻ります。

◆②挿入PATTERN の選択

INSERT PATTERN表示に対して、PATTERN 番号を指定します。

※INSERT PART 表示 (PART $\times\times\times$ =PTN $\times\times$ ■) の $\times\times$ が、挿入するPATTERN 番号入力スペースです。INSERT PART 表示は、通常のPART表示と全く同じ形式です。

※PATTERN 番号は、NUMBERキーの数字表示側により入力。PATTERN 00～99が自由に選べます。

※PATTERN 番号を入力するとともに終了。表示は (PART $\times\times\times$ =PTN $\times\times$ ■) となります (PPは挿入したPATTERN 番号)。つまり通常のPART表示に戻ったことになります。

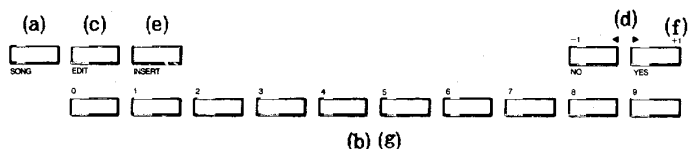
※番号を入力せずに-1/NOキーを押すと機能をキャンセルできます。

※白紙のPATTERN 番号を選ぶと、4/4 拍子・1小節分の休符PARTが挿入されます。

操作の手順 (図43)

- SELECT SONG 表示を呼び出します。
- NUMBERキーにより、SONG番号を指定します。
- EDITキーを押し、PART表示を呼び出します。
- +1/YES ・ -1/NOキーにより挿入位置のPART番号を選びます。
- INSERTキーを押し、INSERT確認表示を呼び出します。
- +1/YES キーで、YES を指示するとINSERT PART 表示に移行します。
- NUMBERキーの数字表示側でPATTERN 番号を指定すると、INSERT終了。そのまま通常のPART表示となります。

図43 INSERT機能の操作手順



4-4 DELETE : 削除

不要部分の削除機能。不要PARTの削除=①、REPEATデータのキャンセル=②、TEMPO CHANGEデータのキャンセル=③の3つの使い方ができます。

※PART表示の時点で、+1/YES ・ -1/NOキーで選び出したPART番号、REPEATデータ、TEMPO CHANGEデータが削除の対象となります。

※PART表示の時にDELETEキーを押すと、機能が呼び出されます。

※SELECT SONG 表示の時には、DELETEキーを押しても機能は呼び出されません。

※機能を呼び出すと、DELETE確認表示 (DELETE --- ?) が現れます。これは、「---を削除するか?」という質問です。

※表示に対する回答は、+1/YES ・ -1/NOキーを使用します。

※YES では削除が実行され、PART表示に戻ります。

※NOではDELETE機能がキャンセルされ、PART表示に戻ります。

◆①不要PARTの削除

PART表示 (PART $\times\times\times$ =PTN $\times\times$ ■) に呼び出したPART $\times\times\times$ を削除することができます。

※DELETE確認表示は (DELETE PART $\times\times\times$?) です (?の上にカーソル■が点滅)。

※DELETE機能による削除を行うと、それ以降の各PARTやREPEATデータについて、PATTERN データが繰り上がって書き直されます。

※PART番号に付随するREPEATデータ、TEMPO CHANGEデータも、そのPARTをDELETEするとともに削除されます。

◆②REPEATデータのキャンセル

PART表示の間にはさみ込まれた、REPEATデータ表示 (REPT for $\times\times\times$ to $\times\times\times$) を削除すると、その部分のREPEAT指定をキャンセルすることができます。→P30

※DELETE確認表示は (DELETE REPEAT ?) です。

◆③TEMPO CHANGEデータのキャンセル

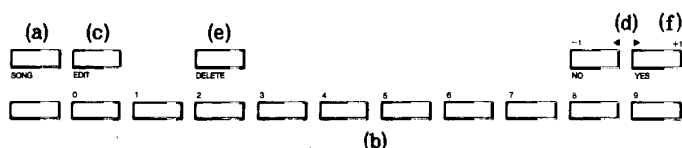
PART表示の間にはさみ込まれたTEMPO CHANGEデータ表示 (TEMPO IS $\times\times$ UP) ないし (TEMPO IS $\times\times$ DOWN) を削除すると、その部分のTEMPO CHANGE指定をキャンセルできます。→P32

※DELETE確認表示は (DELETE TMP C. ?) です。

操作の手順 (図44)

- SELECT SONG 表示を呼び出します。
- NUMBERキーにより、SONG番号を指定します。
- EDITキーを押し、PART表示を呼び出します。
- +1/YES ・ -1/NOキーにより、削除する部分を選んでおきます。
- DELETEを押し、DELETE確認表示を呼び出します。
- +1/YES キーを押してDELETEを実行すると、機能終了。PART表示に戻ります。

図44 DELETE機能の操作手順



4-5 REPEAT : 繰り返し

繰り返し機能。任意のPARTから任意のPARTまでを、最大100回まで繰り返して演奏する指定ができます。繰り返し部分の最後のPART番号の指定=①、戻りたいPART番号の指定=②、繰り返し回数の指定=③、PART表示へのデータの書き込み=④の4つの作業ステップがあります。

◆PART表示の時にREPEATキーを押すと機能が呼び出されます。

◆SELECT SONG 表示の時は、REPEATキーを押しても機能は呼び出されません。

◆REPEATはプレイバック時の曲の進行指定にあたり、音符データとは異なるフォーマットでメモリーされます。REPEATを活用すると音符データのメモリスパースの節約に役立ちます。→REPEATの使い方
◆REPEATは1 SONG中に何回でも重ねて書き込むことが可能。応用すると複雑な曲進行をプログラムできます。——→REPEATの使い方

◆①繰り返し部分の最後のPART番号の指定

PART表示の時点で+1/YES・-1/NOキーにより、繰り返し部分の最後のPARTを選び出しておきます。

◆REPEATキーを押して機能を呼び出すとともに、繰り返しの最後のPARTが選ばれたことになり、②のREPEAT PART 表示に移行します。

◆PART表示 (PART xxx=PTH PP) のPART xxxの後に、リピート記号の終り (||) を書き込んだのと同じことになります。

◆②戻りたいPART番号の指定

REPEAT PART 表示に対して、どのPARTまで戻るかを指定します。

◆REPEAT PART 表示 (GO TO PART ***■?) の***に
戻りたいPART番号 (リピート記号の頭) を入力します。

◆PART番号の入力にはNUMBERキーの数字表示側を使用します。

◆001 から、繰り返しの終り (||) としてあらかじめ選んだPART番号=xxx までが有効データです。

◆データを入力すると、表示が (GO TO PART mmm) の形になります (mmmはPART番号)。結局、PART mmmの前にリピート記号の頭 (||) を書き込んだのと同じことになります。

◆PART番号を入力した後、REPEATキーを押すと、③のREPEAT回数表示

に移行できます。

◆000 はキャンセルデータ。000 を入力してREPEATを押すと、PART表示に戻り、機能がキャンセルされます。

◆繰り返しの終りのPART番号xxx より大きい番号yyy はエラーデータ。

入力すると疑問符?付の表示 (GO TO PARTyyy?) となり、xxx 以下の番号を指定し直すまで、脱出できなくなります。

◆③繰り返し回数の指定

REPEAT回数表示に対して、リピート回数を指定します。

◆REPEAT回数表示 (REF COUNTS **■?) の**がリピート回数の入力スペースです。

◆REPEAT回数はNUMBERキーの数字表示側で入力します。

◆01~99が有効データ。入力すると、表示が (REF COUNTS nn) の形になります (nnがリピート回数データ)。

◆データ入力後REPEATを押すと機能終了。機能呼び出す前に選んだPART xxx (繰り返し部分の最後) についてのPART表示に戻ります。

◆はじめの1回はリピート回数データnnに含まれません。実際にプレイバックされる回数は、nn+1回となります。

◆00はキャンセルデータ。00を入力してREPEATキーを押すと、PART表示に戻り、機能がキャンセルされます。

◆④PART表示へのデータの書き込み

REPEAT指定を行うと、REPEAT機能を脱出してPART表示に戻るとともに、PART表示にREPEATデータが書き込まれます。

◆PART表示中、リピート記号の終りのPARTと、その次のPARTの間に、REPEATデータ表示がはさみ込まれます。

◆REPEATデータ表示は (REF for nn■to mmm) の形。「PART mmmまで戻り、nn回繰り返す」という意味です。

◆一度入力したREPEAT指定は変更できません。変更したい時は、DELETE機能によりREPEATデータ表示を削除してください。——→P29

操作の手順 (図45)

(a)SELECT SONG 表示を呼び出します。

(b)NUMBERキーにより、SONG番号を指定します。

(c)EDITキーを押し、PART表示を呼び出します。

(d)+1/YES・-1/NOキーによりREPEAT記号の終りにあたるPART番号を選んでおきます。

(e)REPEATキーを押し、REPEAT PART 表示を呼び出します。

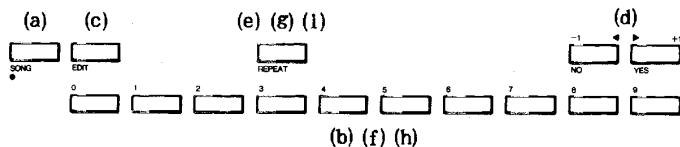
(f)NUMBERキーにより、リピート記号の頭にあたるPARTを指定します。

(g) REPEATキーを押し、REPEAT回数表示を呼び出します。

(h) NUMBERキーにより、リピート回数を指定します。

(i) REPEATキーを押すと機能終了。PART表示に戻ります。

図45 REPEAT機能の操作手順



■REPEATの使い方

REPEATは、音符データスペースの節約や、複雑な曲進行のプログラムに積極的にご活用ください。

◆同一PATTERNの省略：データスペースの節約

同じPATTERNを繰り返すPARTを、REPEAT指定によりプログラムすれば、音符データのメモリースペースを大幅に節約できます。

◆繰り返し部分の終りのPART番号 (PART xxx) と同じ番号xxx を、REPEAT PART 表示に繰り返しの頭として入力すると、PART xxxのみの繰り返し、すなわち、|| PART xxx ||が可能です。

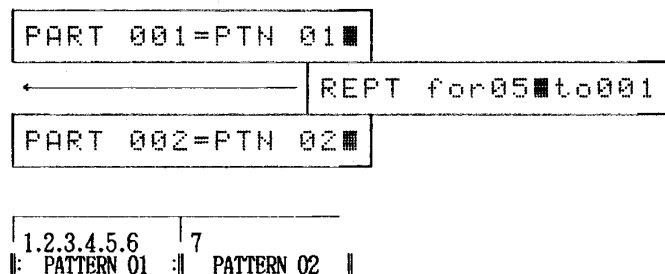
◆例えば、PART 001でPATTERN 01を6回繰り返した後、PART 002=PATTERN 02に移行する進行 | 01 | 01 | 01 | 01 | 01 | 01 | 02 | を、REPEATを使用してプログラムすると、PART表示では、

(PART 001=PTN 01) (REPT for 05 to 001)

(PART 002=PTN 02)

だけですんでしまいます (図46)。

図46 REPEATによる同一PATTERNの省略



◆REPEAT指定の組み合わせ：複雑な曲進行

REPEAT指定は重ねて書き込むと、D.C. (ダ・カーボ=曲の頭に戻る) や D.S. (ダル・セーニョ=記号で指定したところまで戻る) などを使った複雑な進行も、簡単にプログラムできます。

◆REPEAT指定のあるPARTにREPEAT指定を行うと、後から指定したREPEATデータが前のデータの後ろに入力されて、リピート記号が外側に書き加えられて重なった状態 (|| || || ||) になります。

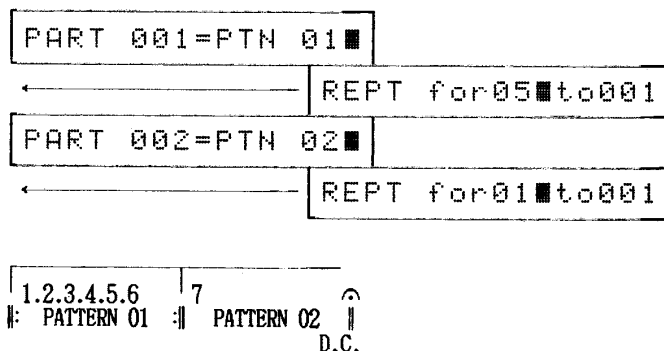
◆図46の進行に、PART 002から最初のPART 001に戻る指定を足した時

(PART 001=PTN 01) (REPT for 05 to 001)

(PART 002=PTN 02) (REPT for 01 to 001)

は、追加したREPEAT指定がD.C.として働きます (図47)。曲進行は、
| 01 | 01 | 01 | 01 | 01 | 01 | 02 | 01 | 01 | 01 | 01 | 01 | 01 | 02 | と
なります。

図47 REPEAT指定の組み合わせ例：D.C. (ダ・カーボ)



◆また、例えば、互い違いにREPEAT指定を組み合わせれば、D.S.による進行がプログラムできます。後から指定したREPEATデータでSONGの途中まで戻る指定をするわけです。例えば、

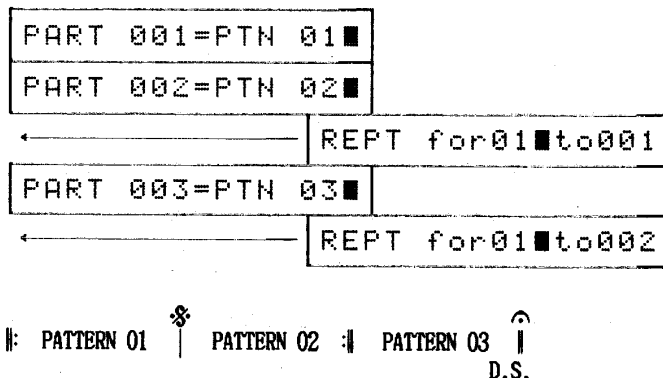
(PART 001=PTN 01)

(PART 002=PTN 02) (REPT for 01 to 001)

(PART 003=PTN 03) (REPT for 01 to 002)

では、PART 003のREPEAT指定がD.S.として働き (図48)、曲進行は、
| 01 | 02 | 01 | 02 | 03 | 02 | 01 | 02 | 03 | といったことになります。

図48 REPEAT指定の組み合わせ例：D.S. (ダル・セーニョ)



4-6 TEMPO CHANGE : テンポ変更

任意のPART以降のテンポを変える機能。テンポ変更開始位置の指定=①と、テンポ変更データの設定=②、PART表示へのデータの書き込み=③の3つの作業ステップがあります。

◆PART表示の時にTEMPO CHANGEキーを押すと機能が呼び出されます。

◆SELECT SONG 表示の時には、TEMPO CHANGEキーを押しても、機能は呼び出せません。

◆TEMPO CHANGEはプレイバック時の曲の進行指定にあたり、音符データとは異なるフォーマットでメモリーされます。

◆本機のTEMPO の上限は♩=250 です。TEMPO CHANGEでテンポを上げ場合も、♩=250 で頭うちとなり、それ以上は速くなりません。

◆①テンポ変更開始位置の指定

PART表示の時点で、+1/YES ・ -1/NOキーにより、テンポ変更の開始位置を選んでおきます。

◆TEMPO CHANGEキーを押して機能を呼び出すとともに、テンポ変更開始PARTが決められたことになり、②のTEMPO CHANGE表示に移行します。

◆PART表示 (PART xxx=PTN P P) の段階で選んだPART xxx の次のPARTからテンポが変わります。

◆②テンポ変更データの設定

TEMPO CHANGE表示に対して、テンポ変更データを入力します。

◆TEMPO CHANGE表示 (TEMPO IS 00 UP) の00の部分にテンポ変更データを入力します。

◆+1/YES ・ -1/NOキーで入力。押し続けると高速移動します。

◆データはテンポの変更拍数を表したものです。50DOWN~50UPの範囲を1拍刻で自由に入力できます。例えば、元のテンポが♩=100 の時、TEMPO CHANGEデータを50UPに設定すると、TEMPO CHANGE後のテンポは♩=150 となります。→TEMPO CHANGEの使い方

◆データを入力すると、表示が (TEMPO IS uu UP) ないし (TEMPO IS uu DOWN) となります。uuがテンポ変更データです。

◆00はテンポ変更なしにあたり、機能キャンセルと見なされます。

◆1つのSONG中で何回でもTEMPO CHANGEが行えます。UPとDOWNを同じ数値行えば、元のテンポに戻ります。→TEMPO CHANGEの使い方
◆複数のTEMPO CHANGEを同じPARTに連続して書き込むことも可能。ただし、必ずテンポを変えるPARTの前のPART (①でのPART xxx) を呼び出して、TEMPO CHANGE指定をします。→TEMPO CHANGEの使い方

◆TEMPO CHANGEの指定があると、プレイバック中に自動的にTEMPO 機能のデータが書き直されます。そのまま次に同じSONGをプレイバックした時は、TEMPO CHANGE後のテンポでプレイバックが始まります。元のテンポに戻りたい場合は、曲の最後に元のテンポに戻す指定を入力しておきましょう。

◆再びTEMPO CHANGEキーを押すと機能終了。元のPART表示に戻ります。

◆③PART表示へのデータの書き込み

TEMPO CHANGE指定を行うと、機能を脱出してPART表示に戻るとともに、TEMPO CHANGE表示がそのまま、PART表示中にTEMPO CHANGEデータ表示として書き込まれます。

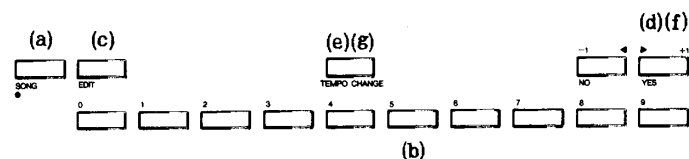
◆①で選んだPARTと、実際にテンポ変更が始まるPARTの間に、TEMPO CHANGEデータ表示 (TEMPO IS uu UP) ないし (TEMPO IS uu DOWN) がはさみ込まれます (uuがテンポ変更データ)。

◆一度入力したTEMPO CHANGEデータは変更できません。変更したい時は、DELETE機能により、データ表示を削除してください。→P29

操作の手順 (図49)

- SELECT SONG 表示を呼び出します。
- NUMBERキーにより、SONG番号を指定します。
- EDITキーを押し、PART表示を呼び出します。
- +1/YES ・ -1/NOキーで、TEMPO CHANGEの開始位置を決めます。
◇PART表示で選んだPARTの次のPARTからテンポが変わります。
- TEMPO CHANGEキーを押し、TEMPO CHANGE表示を呼び出します。
- +1/YES ・ -1/NOキーにより、テンポ変更データを入力します。
- TEMPO CHANGEキーを押すと機能終了。PART表示に戻ります。

図49 TEMPO CHANGE機能の操作手順



■TEMPO CHANGEの使い方

TEMPO CHANGEも組み合わせて使うと、微妙なテンポ変更やきわめて複雑なテンポ変更も可能になります。

◆ア・テンポ：元の速さに戻す

TEMPO CHANGEを行った後、再び元のテンポに戻すことができるので、いわゆるA-B-A構成のSONGが簡単にプログラムできます。

◆例えば、PART 001がJ=100、PART 002がJ=150、PART 003がJ=100といった場合は、以下ようになります。

(PART 001=PTN aa) (TEMPO IS 50 UP)

(PART 002=PTN bb) (TEMPO IS 50 DOWN)

(PART 003=PTN aa)

◆リタルダンド：だんだん遅く／アツレランド：だんだん速く

徐々にテンポを遅くしたり速くしたりすることもできます。

◆例えば、J=100で始まり、同一PATTERNを10回繰り返す間に段々にテンポを遅くして、J=80までテンポを落とす場合。これはREPEATと組み合わせて、以下のように指定するだけです。

(PART 001=PTN aa) (TEMPO IS 02 DOWN) (REPT for 09 to 001)

必ずTEMPO CHANGE指定をREPEAT指定の先にすること。逆の手順で指定すると同じテンポのPATTERNが10回繰り返されることになります。

◆上の例で、PATTERN内の拍数を減らし、REPEAT回数やTEMPO CHANGE指定の数をふやせば、もっと滑らかなテンポ変更になります。

◆急激なテンポ変更

テンポ変更幅は1回につき±50拍。しかし、連続して2つ以上のTEMPO CHANGE指定を重ねれば、それよりも急激なテンポ変更ができます。

◆例えば、J=100で始まったSONGのテンポを、PART 002から急にJ=200に上げるには、以下のように指定します。

(PART 001=PTN aa) (TEMPO IS 50 UP) (TEMPO IS 50 UP)

4-7 CLEAR: 消去

SONGの消去機能。SONG別消去=①と全SONG消去=②の2つの機能があります。それぞれ手順が違っているので注意してください。

◆①SONG別消去 (CLEAR SONG)

SONGを1つずつ消去する機能です。

◆SELECT SONG表示の時、SONGのプレイバック中断状態の時、および、TEMPO機能の使用中に、CLEARキーを押すと機能が呼び出せます。

◆ただし、白紙SONGに対してCLEAR機能を呼び出すことはできません。

◆あらかじめSELECT SONG表示で消去したいSONGを選びます。機能を呼び出してからSONGを変えることはできません。

◆CLEAR SONG表示 (CLEAR SONG ≡ ≡ ■ ?) は「SONG ssを消去するか?」という質問になっています。

◆表示に対する回答は、+1/YES・-1/NOキーで行います。

◆YESでは消去が実行され、約2秒間の実行表示 (SONG ≡ ≡ CLEARED) を経て、自動的にSELECT SONG表示に戻ります。

◆NOでは機能がキャンセルされ、SELECT SONG表示に戻ります。

操作の手順 (図50)

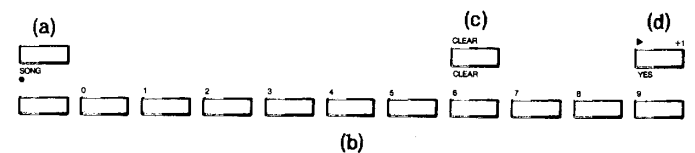
(a) SELECT SONG表示を呼び出します。

(b) NUMBERキーで消去するSONG番号を指定します。

(c) CLEARキーを押して、CLEAR SONG表示を呼び出します。

(d) +1/YESキーを押して、消去を実行すると、自動的にSELECT SONG表示に戻ります。

図50 CLEAR SONG機能の操作手順



◆②全SONGの消去 (CLEAR ALL SONG)

全SONGをいっせいに消去し、メモリーを初期化することもできます。

◆ACCENTボタンとSTOP/CONTINUEボタンのダブルファンクションです。

◆CLEAR SONG表示の時に、ACCENTボタンとSTOP/CONTINUEボタンを同時に押すと、確認表示 (CLEAR ALL SONGS?) が現れます。さらに、+1/YESキーを押すとALL CLEAR実行。約2秒間の実行表示 (ALL SONGS CLEAR!) を経て、SELECT SONG表示に戻ります。

◆外的要因などによる本機のソフトの暴走時には、正しい動作を呼び戻すのに効果があります。

◆データ保存のため、CLEAR ALLを行う時は、事前にFUNCTIONモードのSAVE機能によりカセットテープにデータコピーしておきましょう。

操作の手順 (図51)

(a) SELECT SONG表示を呼び出します。

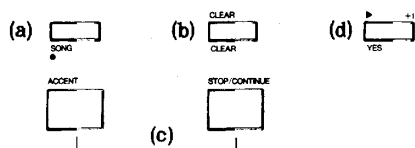
◇SONG番号を入力する必要はありません。

(b) CLEARキーを押し、CLEAR SONG表示を呼び出します。

(c) ACCENTボタンとSTOP/CONTINUEボタンを同時に押すと、確認表示が現れます。

(d) +1/YESキーを押すと、ALL CLEAR実行。自動的にSELECT SONG表示に戻ります。

図51 SONG ALL CLEAR機能の操作手順



4-8 TEMPO: テンポ

リズムテンポを決める機能。テンポが表示上で確認できます。PATTERN モードのTEMPO 機能と同一の共通機能です。PATTERN モードのTEMPO 機能を参照してください。—————→P25

4-9 PLAY SONG: SONGのプレイバック

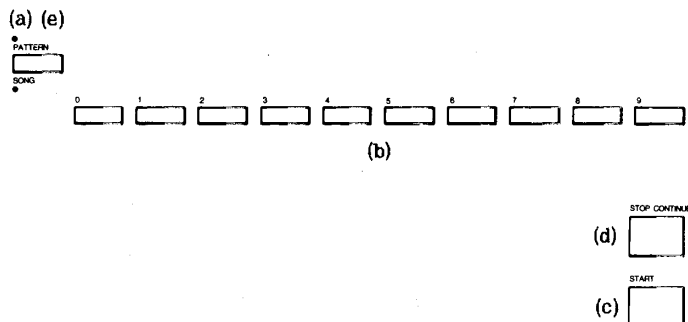
SONGをプレイバックする機能。START ボタンによりプレイバック開始を指示します。

- ◆SELECT SONG 表示でSONGの時にSTART ボタンを押すと、PLAY BACK モードとなり、プレイバックを開始します。同時に、RUN インディケータが点灯し、PLAY SONG 表示 (SONG ≡≡ PART ×××) が現れます (≡≡はSONG番号、×××はPARTカウント)。
- ◆PARTカウントは001 から始まり、SONGの進行に従って進みます。
- ◆REPEATデータはプレイバック時には現れず、REPEAT指定に従った進行でPART番号が移動します。
- ◆TEMPO CHANGEデータもプレイバック時には現れません。
- ◆SONGが最終PARTまで到達すると、約2秒間のプレイバック終了表示 (SONG ≡≡ END) を経て、SELECT SONG 表示に戻ります (≡≡はSONG番号)。
- ◆プレイバック中にSTOP/CONTINUEボタンを押すと、SONGのプレイバックが中断します。再び、STOP/CONTINUEボタンを押すと、中断箇所から続いてプレイバックが再開します。また、中断状態でSTART ボタンを押すと、SONGの頭からプレイバックされます。
- ◆中断状態で PATTERN/SONGキーを押すと、PLAY BACK モードから脱出し、SELECT SONG 表示に戻ります。
- ◆中断状態でNUMBERキーを押すと、PLAY BACK モードから脱出し、押した番号のSELECT SONG 表示に移行できます。
- ◆SONGのプレイバック中断時に、+1/YES ・ -1/NOキーによってPARTを移動させることもできます。PART番号の移動範囲は、001 からそのSONGの最終PARTまで。+1/YES ・ -1/NOキーは、押し続けるとPART番号が高速移動します。続いて、STOP/CONTINUEボタンを押すと、表示されたPARTの頭からプレイバックが再開します。

操作の手順 (図52)

- (a)SELECT SONG 表示を呼び出します。
- (b)NUMBERキーでプレイバックするSONG番号を指定します。
- (c)START ボタンを押すとPLAY BACK モード。プレイバックが始まります。
- (d)プレイバックを中断したい時は、STOP/CONTINUEボタンを押します。
- (e)プレイバックを終了したい時は、PATTERN/SONGキーを押します。

図52 SONGのプレイバックの手順



§ 5 ファンクションモード／その他の機能

ファンクションモードには、主として本機と外部とのデータのやりとりに関する機能が集められています。ファンクションモードの各機能は、FUNCTIONキーを押しながら、目的の各機能あたるキーを押すことで、呼び出せます。

◆FUNCTIONモードの各機能の使用中は、PATTERN インディケーターと SONGインディケーターが同時に点灯します。

5 - 1 SYNC : 同調クロックの切り換え

発音タイミングの同調先を、内蔵クロックから、MIDIクロックや外部パルス波クロックに切り換える機能。外部のシーケンサー、リズムマシン、コンピュータなどに本機のリズムを同調させる時に使用します。

※SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示の時と、PATTERN あるいは
SONGのプレイバック中断時に、FUNCTIONキーを押しながらSYNCキー
を押すと、機能が呼び出せます。

◆PATTERN モードのSWING、QUANTIZE、CLICK、TEMPOの各機能の使用
中も、FUNCTIONキーを押しながらSYNCキーを押すと、機能が呼び
出せます。

◆機能を呼び出すと同調先を示すSYNC表示(--- CLOCK)が現れます。---の部分と同調先。内部クロックではINTERNAL、外部MIDIクロックではMIDI、外部パルス波クロックではEXTERNALが表示されます。

⇒EXTERNAL⇒INTERNALの順で循環します。

◆ INTERNAL CLOCK

INTERNAL CLOCKは内蔵クロックと同調させる標準状態。本機を独立して使用する時、および、本機を使って他の楽器・機器をリモートコントロールする時は、この状態にしておきます。

◆機能を脱出する時は、SYNCキーまたは+1/YES キーを押してください。SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

◆本機の内蔵クロックは、リアパネルのMIDI OUTおよびCASSETTE OUTから送信。MIDI OUTからは8ビットデジタルのMIDI信号の形、

CASSETTE OUTからはパルス波クロックの形で送信します。→P14

◆MIDI CLOCK

MIDI CLOCKは、MIDI規格のシーケンサーやリズムマシンなどに、本機を同調させる機能です。

※MIDI信号は、MIDI CLOCKを選択すると、リアパネルのMIDI INから受け取ることができます。—————→P14

※機能を脱出する時は、SYNCキーまたは+1/YES キーを押してください。SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

◆EXTERNAL CLOCK

EXTERNAL CLOCKは、パルス波タイプのクロック（ゲート信号）を使用しているシーケンサやリズムマシンに、本機を同調させる機能です。

争パルス波クロック信号は、EXTERNAL CLOCKを選択するとリアパネルのCASSETTE IN 端子から受け取ることができます (LOAD機能使用およびVERIFY機能使用中を除く)。-----→P14

◆EXTERNAL CLOCK表示 (EXTERNAL CLOCK) の時、SYNC
キーまたは+1/YES キーを押すと、TIME BASE 表示 (TIME
BASE = tt/↓) が現れます (ttがTIME BASE データ)。

◆TIME BASE とは4分音符1つについてのクロック数。同調させる外部機器の規格に合わせて設定します。

※TIME BASE データは、+1/YES ・ -1/NOキーで設定。24/♪、48/♪、96/♪の3種類が選択できます。

※内蔵クロックの送信時のTIME BASE は24/1です。

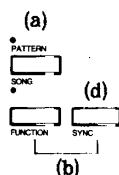
◆機能を脱出する時は、SYNCキーを押してください。SELECT PATTERN
表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

操作の手順 (図53)

- (a)SELECT PATTERN表示あるいはSELECT SONG 表示を呼び出します。
- (b)FUNCTIONキーを押しながらSYNCキーを押し、SYNC表示を呼び出します。
- (c)- 1 / NOキーで同調先を選択します。
- ◇EXTERNALを選択した時は、続いてSYNCキーまたは+ 1 / YES キーを押してTIME BASE 表示を呼び出し、TIME BASE を選択してください。
- (d)再びSYNCキーを押すと、SELECT PATTERN表示あるいはSELECT SONG 表

示に戻ります。

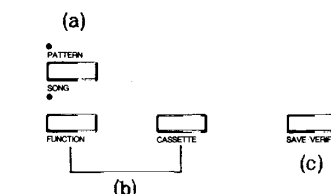
図53 SYNC機能の操作手順



操作の手順 (図55)

- (a) SELECT PATTERN表示あるいはSELECT SONG 表示を呼び出します。
- (b) FUNCTIONキーを押しながらCASSETTEキーを押し、CASSETTE CONTROL表示を呼び出します。
- (c) SAVE/VERIFYキーあるいはLOADキーを押して、具体的な機能呼び出します。

図55 CASSETTE機能の操作手順



5 - 2 CASSETTE : テープとのデータ送受信

本機と外部のカセットテープの間で、PATTERN とSONGのメモリーデータを送受信する、カセットコントロール機能。SAVE/VERIFY機能と、LOAD機能のマスターパラメーターです。この機能は、SYNC機能がINTERNAL C-LOCKに設定されている時のみ呼び出せます。

◆SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示の時と、PATTERN あるいはSONGのプレイバック中断時に、FUNCTIONキーを押しながらCASSETTEキーを押すと、機能が呼び出せます。

◆PATTERN モードのSWING、QUANTIZE、CLICK、TEMPO の各機能の使用時も、FUNCTIONキーを押しながらCASSETTEキーを押すと、機能が呼び出せます。

◆機能を呼び出すと、CASSETTE CONTROL表示 (CASSETTE CONTROL) が現れます。

◆SAVE/VERIFYとLOADの2機能は、CASSETTE CONTROL表示を経由して呼び出します。引き続き、SAVE/VERIFYやLOADに移行してください。

◆CASSETTE CONTROL表示の段階で機能を脱出する時は、CASSETTEキー、または、-1/NOキーを押してください。

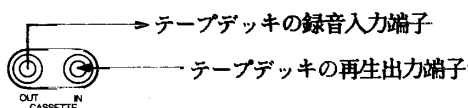
◆カセットテープとのデータの送受信は、リアパネルのCASSETTE端子を使用。テープデッキの録音入力端子をCASSETTE OUTに、テープデッキの再生出力端子をCASSETTE IN に接続してください (図54)。

◆データの録音と再生には、必ず同じテープデッキをご使用ください。

◆テープデッキの再生レベルが適正でないと、VERIFYやLOADが実行されないことがあります。

◆CASSETTE CONTROL表示を呼び出した時点で、CASSETTE IN・OUT はパルス波クロックの送受信を停止します。→P 14

図54 CASSETTE IN OUT とテープデッキの接続



5 - 3 SAVE/VERIFY : データコピー/チェック

本機のメモリーデータ (PATTERN およびSONG) を、外部のカセットテープにコピーする時に使います。コピー機能 (SAVE) = ①と、コピーしたテープデータのチェック機能 (VERIFY) = ②の2つの機能があります。

◆CASSETTE CONTROL表示の時にSAVE/VERIFYキーを押すと、①のSAVE機能が呼び出され、SAVE表示 (SAVE TO TAPE?) が現れます。これは「SAVEを行うか?」という確認の質問です。

◆SAVE表示の時にSAVE/VERIFYキーを押すと、②のVERIFY機能が呼び出され、VERIFY表示 (VERIFY TAPE?) が現れます。これは「VERIFYを行うか?」という確認の質問です。

◆①のSAVE機能と②のVERIFY機能は、SAVE/VERIFYキーを押すことで繰り返し選択することができます。

◆SAVE表示の時に、-1/NOキーを押すと、SAVE機能をキャンセルすることで、②のVERIFY機能に移行できます。

◆VERIFY表示の時に-1/NOキーを押すと、VERIFY機能をキャンセルすることで、CASSETTE CONTROL表示に脱出します。

◆SAVE表示、VERIFY表示いずれの時でも、CASSETTEキーを押すと、機能をキャンセルし、CASSETTE CONTROL表示に脱出できます。

◆CASSETTE CONTROL表示で、-1/NOキーまたはCASSETTEキーを押すと、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に脱出できます。

◆①SAVE (データコピー)

メモリーデータをカセットテープにコピーする機能。CASSETTE CONTROL

表示の時に、SAVE/VERIFYキーを押すと機能が呼び出せます。

※あらかじめ、リアパネルのCASSETTE OUT端子をカセットデッキの録音入力端子につなぎ、カセットデッキを録音ポーズ状態にしておいてください。

※SAVE機能には、確認のための質問表示が2段階あります。それぞれ+1/YES キーによりYES を返答することで作業を進めていきます。

※SAVE表示 (SAVE TO TAPE?) に対してYES を返答すると、SAVE READY表示 (SAVE READY?) が現れます。これは、「SAVEの用意は良いか?」という確認の質問です。返答する前にカセットデッキのポーズを解除し、録音を始めてください。

※SAVE READY表示にNOを返答すると、SAVE表示に戻ります。

※SAVE READY表示にYES を返答するとSAVE開始。SAVE実行表示 (SAVE EXECUTING) が現れ、約20秒でSAVEが終了します。

※SAVE実行表示中にCASSETTEキーを押すと、SAVEの中断が可能。SAVE中断表示 (SAVE BREAK) が現れますから、続いて、CASSETTE、SAVE/VERIFY、LOAD、+1/YES、-1/NOのいずれかのキーを押すと、CASSETTE CONTROL表示に脱出できます (中断表示が現れてから約2秒間は中断表示から脱出できません)。

※SAVEが終了すると、約2秒間のSAVE完了表示 (SAVE COMPLETED) を経て、②のVERIFY表示に移行します。カセットデッキの録音をストップし、SAVEしたデータをVERIFYするためにテープを巻き戻しておきます。

◆②VERIFY (データチェック)

テープにSAVEしたデータをチェックする機能です。エラー表示が出た場合は、SAVEをやり直してください。SAVE表示の時に、SAVE/VERIFYキーまたは-1/NOキーを押すと機能を呼び出せます。

※あらかじめ、リアパネルのCASSETTE IN 端子にカセットデッキの再生出力端子をつなぎ、SAVEデータのはいったテープを再生ポーズ状態にしておいてください。

※VERIFY表示にも、確認のための質問表示が2段階あります。それぞれ+1/YES キーによりYES を答えることで作業を進めていきます。

※VERIFY表示 (VERIFY TAPE?) に対してYES を返答すると、VERIFY READY表示 (VERIFY READY?) が現れます。これは、「VERIFYの用意は良いか?」という確認の質問です。

※VERIFY READY表示にNOを返答すると、VERIFY表示に戻ります。

※VERIFY READY表示にYES を返答するとVERIFY開始。VERIFY実行表示 (VERIFY EXECUTING) が現れますから、カセットデッキのポーズを解除し、再生を始めてください。

※VERIFY実行表示中にCASSETTEキーを押すと、VERIFYの中断が可能。

VERIFY中断表示 (VERIFY BREAK) が現れますから、続いて、CASSETTE、SAVE/VERIFY、LOAD、+1/YES、-1/NOのいずれかのキーを押すと、CASSETTE CONTROL表示に脱出できます (中断表示が現れてから約2秒間は中断表示から脱出できません)。

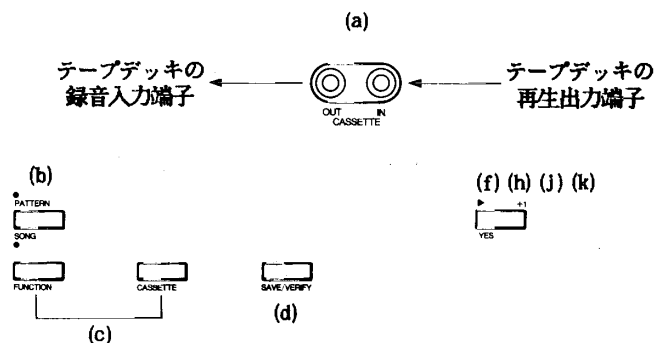
※データエラーがない時は約20秒でVERIFY終了。約2秒間のVERIFY完了表示 (VERIFY OK) を経て、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります (CASSETTE CONTROL表示は経由しません)。テープをストップしてください。

※データにエラーがあると、その箇所エラー表示 (VERIFY ERROR!) が現れます。CASSETTE、SAVE/VERIFY、LOAD、+1/YES、-1/NOのいずれかのキーを押すと、CASSETTE CONTROL表示に戻りますから、再びSAVEをやり直してください (エラー表示が現れてから約2秒間はエラー表示から脱出できません)。

操作の手順 (図56)

- リアパネルのCASSETTE IN・OUT にカセットデッキを接続します。
- SELECT PATTERN表示あるいはSELECT SONG 表示を呼び出します。
- FUNCTIONキーを押しながらCASSETTEキーを押して、CASSETTE CONTROL表示を呼び出します。
- SAVE/VERIFYキーを押して、SAVE表示を呼び出します。
- カセットデッキを録音ポーズ状態にします。
- +1/YES キーを押し、SAVE READY表示を呼び出します。
- カセットデッキの録音をスタートします。
- +1/YES キーを押し、SAVEを実行すると、約20秒の実行表示、約2秒間の完了表示を経て、VERIFY表示に移行します。
- カセットデッキの録音を停止し、巻き戻して再生ポーズ状態にします。
- +1/YES キーを押し、VERIFY READY表示を呼び出します。
- +1/YES キーを押し、VERIFYを実行します。

図56 SAVE/VERIFY機能の操作手順



(1)カセットデッキの再生をスタートします。

約20秒の実行表示、約2秒間の完了表示を経て、SELECT PATTERN表示やSELECT SONG 表示に脱出します。

◇データエラーがある場合はエラー表示が現れますから、(c)からやり直してください。

5 - 4 LOAD : テープデータの呼び戻し

外部のカセットテープにストックしたメモリーデータ (PATTERN および SONG) を、本機に呼び戻す機能です。

※LOADを行うと、本体メモリーされたデータが消され、すべてテープから呼び込んだデータに置き換わります。本体のメモリーデータを保存したい時は、SAVEを行ってください。————→P 36

※あらかじめ、リアパネルのCASSETTE IN 端子をカセットデッキの再生出力端子につなぎ、データの入ったテープを再生ポーズ状態にしておきます。

※LOAD機能には、確認のための質問表示が2段階あります。それぞれ +1/YES キーによりYES を答えることで作業を進めていきます。

※CASSETTE CONTROL表示の時にLOADキーを押すと、機能が呼び出され、LOAD表示 (LOAD FROM TAPE?) が現れます。これは「LOADを行うか?」という確認の質問です。

※LOAD表示の時に、-1/NOキーまたはCASSETTEキーを押すと、機能がキャンセルされて、CASSETTE CONTROL表示に脱出します。さらに、-1/NOキーまたはCASSETTEを押すと、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に脱出できます。

※LOAD表示に対してYES を返答すると、LOAD READY表示 (LOAD READY?) が現れます。これは、「LOADの用意は良いか?」という確認の質問です。

※LOAD READY表示に対してNOを返答すると、LOAD表示に戻ります。

※LOAD READY表示に対してYES を返答するとLOAD開始。LOAD実行表示 (LOAD EXECUTING) が現れますから、カセットデッキのポーズを解除し、再生を始めてください。

※LOAD実行表示中にCASSETTEキーを押すと、LOADの中断が可能。LOAD中断表示 (LOAD BREAK) が現れますから、続いて、CASSETTE、SAVE/VERIFY、LOAD、+1/YES、-1/NOのいずれかのキーを押すと、CASSETTE CONTROL表示に脱出できます (中断表示が現れてから約2秒間は中断表示から脱出できません)。

※LOADを中断した場合は、不完全なデータがメモリーされることになります。再びLOADをやり直すか、あるいは、ALL CLEAR によりデー

タを消去してください。————→P 23・33

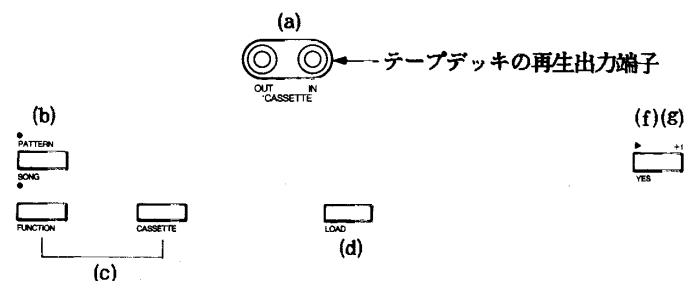
※データエラーがない時は約20秒でLOAD終了。約2秒間のLOAD完了表示 (LOAD OK) を経て、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります (CASSETTE CONTROL表示は経由しません)。テープをストップしてください。

※接続不良などによるエラーがあると、その時点でエラー表示 (LOAD ERROR!) が現れます。CASSETTE、SAVE/VERIFY、LOAD、+1/YES、-1/NOのいずれかのキーを押すと、CASSETTE CONTROL表示に戻りますから、再びLOADをやり直してください (エラー表示が現れてから約2秒間はエラー表示から脱出できません)。

操作の手順 (図57)

- リアパネルのCASSETTE IN にカセットデッキを接続します。
 - SELECT PATTERN表示あるいはSELECT SONG 表示を呼び出します。
 - FUNCTIONキーをおしながらCASSETTEキーを押して、CASSETTE CONTROL表示を呼び出します。
 - LOADキーを押して、LOAD表示を呼び出します。
 - カセットデッキを再生ポーズ状態にします。
 - +1/YES キーを押し、LOAD READY表示を呼び出します。
 - +1/YES キーを押し、LOADを実行します。
 - カセットデッキの再生をスタートします。
 - 約20秒の実行表示、約2秒間の完了表示を経て、SELECT PATTERN表示やSELECT SONG 表示に脱出します。
- ◇データエラーがある場合はエラー表示が現れますから、(c)からやり直してください。

図57 LOAD機能の操作手順



5 - 5 INST : 音色バリエーションの切り換え

1つのINSTRUMENTボタンで、2つの楽器音を兼用しているもの (SD、HH CLOSED、SHAKER/COWBELL) について、使う楽器を選ぶ機能です。

※SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示の時、および、PATTERN や

SONGのプレイバック中断時に、FUNCTIONキーを押しながら、INSTキーを押すと機能が呼び出せます。

◆PATTERN モードのSWING、QUANTIZE、CLICK、TEMPOの各機能の使用時も、FUNCTIONキーを押しながら、INSTキーを押すと機能が呼び出せます。

◆機能を呼び出すと、INST SELECT 表示 (INST SELECT MODE) が現れます。

◆INST機能では、PATTERN インディケーター・SONGインディケーターは呼び出し前のモードを表す点灯状態となります。

◆INST SELECT 表示の時に、選びたい楽器のあるINSTRUMENTボタンを押すと、楽器名表示 (SELECT XXX) が現れます。XXXは現在選ばれている楽器名です。

◆楽器名表示の時に、-1/NOキーを押すと、そのボタンの担当する2つの楽器が繰り返し選択できます。

◆INSTキーを押すと機能を脱出。SELECT PATTERN表示・SELECT SONG表示に戻ります。

◆SDボタンでは、厚い響きの深胴スネア (MEDIUM) と、チューニングの高いスネア (HI TUNE) が選べます。

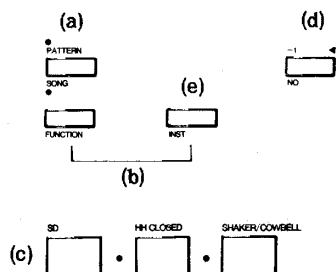
◆HH CLOSED ボタンでは、閉じたハイハットへのスティックワーク (CLOSED) と、ペダルワークによるハイハット (PEDAL) が選べます。

◆SHAKER/COWBELL では、シェイカーとカウベルが選択できます。この2音色については、同一PATTERN内や、同一音符への書き込みが可能。プレイバック時には独立して発音します。

操作の手順 (図58)

- SELECT PATTERN表示あるいはSELECT SONG 表示を呼び出します。
- FUNCTIONキーを押しながらINSTキーを押して、INST SELECT 表示を呼び出します。
- INSTRUMENTボタンを押して、楽器名表示を呼び出します。
- 1/NOキーにより楽器を選択します。
- INSTキーを押すと機能を脱出。SELECT PATTERN表示やSELECT SONG 表示に戻ります。

図58 INST機能の操作手順



5-6 MIDI IN・OUT : MIDI信号の送受信

リアパネルのMIDI IN およびMIDI OUTで送信・受信するMIDI信号についての指定機能です。RX15では、主としてKEY NUMBERがMIDIを使って送受信されます。

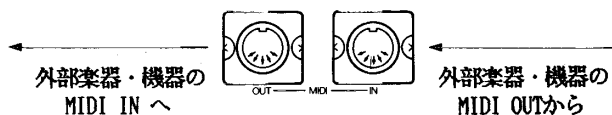
◆MIDI IN では、リアパネルのMIDI IN 端子から受け取るMIDI信号について、本機の受信動作を決めます。

◆MIDI OUTでは、リアパネルのMIDI OUT端子から送り出すMIDI信号について、本機の送信動作を決めます。

◆MIDI端子を使って外部楽器・機器と本機を接続し、MIDI信号の送受信をするために、あらかじめ、リアパネルのMIDI IN を外部楽器・機器のMIDI OUTに、リアパネルのMIDI OUTを外部楽器・機器のMIDI INに接続しておきます (図59)。

◆KEY NUMBERとは、音程を持たない本機の各楽器音 (NOTE) に、それぞれ音の高さを表す意味づけをする番号。MIDI鍵盤楽器において、どの鍵を弾いたかを表すKEY NUMBERと全く同じものです。

図59 MIDI端子の接続



◆本機で送受信されるMIDI信号

◆KEY NUMBER

◆意味：音程を持たない本機の各楽器音 (NOTE) に、音の高さを表す意味づけをする信号。KEY NUMBERの順列でPATTERN が表わされます。◆MIDI鍵盤楽器において、どの鍵を弾いたかを表す信号と全く同じものです。

◆音の始まり (KEY ON) を表す信号と、終り (KEY OFF) を表す信号があります。

◆種類：CHANNEL INFORMATION のBASIC EVENT DATA。共通信号です。

◆受信：MIDI IN キーで呼び出されるRECEIVE 機能 (受信) をAVAILにし、OMNI MODE 機能をONにするか、RECEIVE CHANNEL 機能で受信チャンネルを送信側に一致させると、受信できます。

◆送信：MIDI OUTキーで呼び出されるTRANSMIT機能 (送信) をAVAILにすると、PATTERN やSONGのプレイバック時や、INSTRUMENTボタンを押した時に送信されます。ただし、CASSETTE機能の使用中は送信しません。

◆SONG SELECT

◆意味：SONG番号の切り換えを命令します。

◆種類：SYSTEM INFORMATIONのSYSTEM COMMON DATA。共通信号ですが、交信機能のない機器もあります。

◆受信：SELECT SONG 表示の時に受信します。

◆送信: SELECT SONG 表示やPLAY SONG 表示に対して、NUMBERキーで SONG番号を入力した時に、送信されます。

◆MIDI CLOCK

◆意味: タイミング同調用のクロックです。

◆種類: SYSTEM INFORMATIONのSYSTEM REALTIME DATA。共通信号です。

◆受信: SYNC機能でMIDI CLOCKを選ぶと受信します。

◆送信: SYNC機能でINTERNAL CLOCKが選ばれていると、PATTERN やSONGのプレイバック中に送信されます。

◆START / STOP / CONTINUE

◆意味: PATTERN、SONGの開始/停止/再開を命令します。

◆種類: SYSTEM INFORMATIONのSYSTEM REALTIME DATA。共通信号です。

◆受信: SELECT PATTERN表示、SELECT SONG 表示の時、および、PATTERN、SONGのプレイバック時とプレイバック中断時に受信します。

◆送信: START ボタン、STOP/CONTINUEボタン、および、フットスイッチを操作した時に、送信されます。

■MIDI IN (MIDI信号の受信)

MIDI IN には、RECEIVE (KEY NUMBER受信のオン/オフ) =①、OMNI MODE (オムニモードのオン/オフ) =②、RECEIVE CHANNEL (KEY NUMBERの受信チャンネル) =③、KEY NUMBER (楽器別のKEY NUMBER指定) =④の4つの機能があります。

◆SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示の時、PATTERN やSONGのプレイバック中断時に、FUNCTIONキーを押しながらMIDI IN キーを押すと、①が呼び出されます。

◆PATTERN モードのSWING、QUANTIZE、CLICK、TEMPO の各機能使用時も、FUNCTIONキーを押しながらMIDI IN キーを押すと、①が呼び出されます。

◆基本的に、MIDI IN キーを押すことで①⇒②⇒③⇒脱出の順で移行します。

◆②・③の段階で、INSTRUMENTボタンを押すと④に移行します。

◆①RECEIVE (KEY NUMBER受信のオン/オフ)

KEY NUMBERの受信をオン/オフするマスタースイッチ機能です。

◆共通のフォーマットを持ったMIDI信号で、本機ではCHANNEL INFORMATION に属する信号のうち、KEY NUMBERだけが、RECEIVE 機能でオン/オフされます。

◆FUNCTIONキーとMIDI IN キーを同時に押すと機能が呼び出せます。

◆機能を呼び出すとRECEIVE 表示 (RECEIVE ---) が現れます。---には、AVAIL (受信オン)、あるいは、UNAVAIL (受信オフ) を表示。前に選択した側が表れます。

◆AVAIL /UNAVAIL は-1/NOキーを押すたびに交代します。

◆AVAIL の時に、+1/YES キーまたはMIDI IN キーを押すと、②のオムニモードの指定に移行します。

◆UNAVAIL の時に、+1/YES キーまたはMIDI IN キーを押すと、機能を脱出してSELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

◆②OMNI MODE (オムニモードのオン/オフ)

MIDI信号には1~16のチャンネルがあり、送信側と受信側のチャンネルが一致した時に、信号を受ける約束になっています。OMNI MODE は、そのMIDIチャンネルを無視して、全チャンネルのMIDI信号を受信させる機能です。

◆①のRECEIVE 表示の時に、MIDI IN キーまたは+1/YES キーを押すと、機能が呼び出せます。

◆機能を呼び出すと、オムニモード表示 (OMNI ---■) が現れます。---には、ON、OFFを表示します (前に選択した側が現れます)。

◆オムニモードのON/OFF は-1/NOキーを押すたびに交代します。

◆ONでは1~16の全チャンネルのMIDI信号が受信可能です。

◆OFF では、チャンネル番号の一致したKEY NUMBER信号だけが受信されます。③のRECEIVE CHANNEL 機能により、送信側のMIDIチャンネルに合わせて、本機の受信チャンネルを指定してください。

◆ONの時にMIDI IN キーまたは+1/YES キーを押すと、機能を脱出してSELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

◆OFF の時にMIDI IN キーまたは+1/YES キーを押すと、③のRECEIVE CHANNEL 機能に移行します。

◆ON、OFF いずれの時でも、INSTRUMENTボタンを押すと、④のKEY NUMBER機能に移行します。

◆③RECEIVE CHANNEL (KEY NUMBER受信チャンネル)

送信元の外部の楽器・機器に合わせて、KEY NUMBERについてのMIDI受信チャンネルを1~16chの中から選ぶ機能です。

◆出荷時は受信チャンネルを1に設定してあります。

◆②のオムニモード表示で、OFF を選んだ時に、MIDI IN キーまたは+1/YES キーを押すと、機能が呼び出せます。

◆機能を呼び出すと、受信チャンネル表示 (RECEIVE CH=mm■) が現れます (mmがMIDIチャンネル番号)。

◆MIDIチャンネル番号はDATA ENTRYスライダーで設定します。01~16の範囲です。

◆MIDI IN キーを押すと機能を脱出し、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

◆INSTRUMENTボタンを押すと、④のKEY NUMBER機能に移行します。

◆④KEY NUMBER (楽器別のKEY NUMBERキー指定)

本機とINSTRUMENTボタンと外部のシンセサイザーなどの鍵盤を連動させ、互いにリモートコントロール演奏ができるようにするために、楽器音ごとにKEY NUMBERを指定する機能です。

◆受信・送信の両方のKEY NUMBERが同時に指定できます。

◆外部のシーケンサーやシンセサイザーのメロディシーケンスを受信し、本機で打楽器音の演奏に置き換えることができます。

◆本機のリズムパターンを送信し、外部のシーケンサーやシンセサイザーでメロディに置き換えることも可能。本機がシーケンサーとして機能します。送信する時は、MIDI OUT機能でKEY NUMBERの送信を指示することが必要です。

◆②のOMNI MODE 機能、または③のRECEIVE CHANNEL 機能の時に、INSTRUMENTボタンを押すと、機能が呼び出せます。

◆各楽器音についてのKEY NUMBER表示 (XXXX NOTE=nn) が現れます (XXXXは楽器名、nnはKEY NUMBER)。

◆KEY NUMBER受信オフの時には、機能が呼び出せません。INSTRUMENTボタンを押すとSELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に脱出します。

◆KEY NUMBERはDATA ENTRYスライダーによって設定。36 (C1) ~99 (D#6) の範囲で設定できます。例えば、デジタル・プログラマブル・アルゴリズム・シンセサイザーDX7では、最低鍵C1 ~最高鍵C6 のどの鍵にでも対応させることができます。

◆KEY NUMBER表示の時にMIDI IN キーを押すと、機能を脱出し、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

■MIDI OUT (MIDI 信号の送信)

MIDI OUTには、TRANSMIT (KEY NUMBER送信のオン/オフ) =⑤、TRANSMIT CHANNEL (楽器別のKEY NUMBER送信チャンネル指定) =⑥の2つの機能があります。

◆SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示の時、PATTERN やSONGのプレイバック中断時に、FUNCTIONキーを押しながらMIDI OUTキーを押すと、⑤が呼び出されます。

◆PATTERN モードのSWING、QUANTIZE、CLICK、TEMPO の各機能使用時も、FUNCTIONキーを押しながらMIDI OUTキーを押すと、⑤が呼び出されます。

◆⑤の時にMIDI OUTキーを押すと、機能を脱出します。

◆⑤の時にINSTRUMENTボタンを押すと⑥に移行します。

◆⑤TRANSMIT (KEY NUMBER送信のオン/オフ)

本機の楽器音を、外部のシンセサイザーなどの鍵盤に対応させるKEY NUMBERの送信をオン/オフするスイッチ機能です。

◆共通のフォーマットを持ったMIDI 信号で、本機ではCHANNEL INFORMATION に属する信号のうち、KEY NUMBERだけが、TRANSMIT機能でオン/オフされます。

◆FUNCTIONキーとMIDI OUTキーを同時に押すと、機能が呼び出せます。

◆機能を呼び出すとTRANSMIT表示 (TRANSMIT ---) が現れます。---にはHAIL (送信オン)、あるいは、UNHAIL (送信オフ) を表示。前に選択した側が現れます。

◆AVAIL /UNAVAIL は、-1/NOキーを押すたびに交代します。

◆AVAIL にすると、PATTERN やSONGのプレイバックや、INSTRUMENTボタンの演奏によって、外部のリズムマシンやシンセサイザーをコントロール可能。各打楽器音が、KEY NUMBERシーケンスとなってMIDI OUT 端子から出力されます。

◆AVAIL、UNAVAIL どちらの場合も、+1/YES キーおよびMIDI OUT キーを押すと機能から脱出し、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

◆AVAIL、UNAVAIL のどちらの場合も、INSTRUMENTボタンを押すと、⑥のTRANSMIT CHANNELに移行します。

◆⑥TRANSMIT CHANNEL (楽器別送信チャンネルの指定)

INSTRUMENTボタンごとにKEY NUMBERの送信チャンネルを指定する機能。外部楽器・機器に特定の楽器音のみを受信させたい時や、複数の楽器・機器に信号を振り分けたい時に使います。

◆出荷時は送信チャンネルを1に設定してあります。

◆KEY NUMBERの送信表示の時に、INSTRUMENTボタンを押すと機能が呼び出されます。

◆押したINSTRUMENTボタンについての送信チャンネル表示 (XXXX TRANSM CH=mm ■) が現れます (XXXXは楽器名、mmはMIDI チャンネル)。

◆送信チャンネルはDATA ENTRYスライダーで設定。01~16の範囲です。

◆送信チャンネル表示の時にMIDI OUTキーを押すと機能脱出し、SELECT PATTERN表示・SELECT SONG 表示に戻ります。

操作の手順

MIDI端子を活用したシステムにはいろいろなケースが考えられます。
ここでは、外部楽器・機器による本機の同期演奏＝Ⅰ、外部楽器・機器による本機のシーケンスコントロール＝Ⅱ、本機による外部楽器・機器の同期演奏＝Ⅲ、本機による外部楽器・機器のシーケンスコントロール＝Ⅳの4つのケースについて操作手順をご紹介します。

◆Ⅰ：外部楽器・機器による本機の同期演奏 (図60)

本機の自動演奏を、外部のシーケンサー、リズムマシン、コンピュータなどのクロックに同期させる場合の手順です。

(a)本機のみIDI IN に外部楽器・機器のみIDI OUTを接続します。

◇外部楽器・機器がパルス波クロック (ゲート信号) タイプの時は、

CASSETTE IN に外部楽器・機器のクロック出力端子を接続します。

(b)SELECT PATTERN表示やSELECT SONG 表示を呼び出します。

(c)FUNCTIONキーを押しながらSYNCキーを押し、SYNC表示を呼び出します。

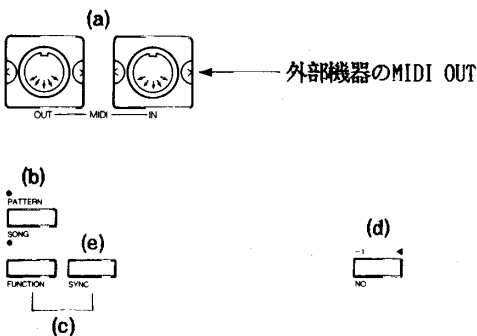
(d)1/NOキーにより、MIDI CLOCKを選択します。

◇外部楽器・機器がパルス波クロックタイプの際は、EXTERNAL CLOCK
を選択し、TIME BASE を設定してください。

(e)SYNCキーを押し、機能を脱出します。

(f)外部楽器・機器側で演奏をスタートさせます。

図60 外部楽器・機器による本機の同期演奏の手順



◆Ⅱ：外部楽器・機器による本機のシーケンスコントロール (図61)

外部のリズムマシンやシンセサイザーの自動演奏・マニュアル演奏の演奏データ (キー番号データ) により、本機を発音させる場合の手順です。

(a)本機のみIDI IN に外部楽器ののみIDI OUTを接続します。

(b)SELECT PATTERN表示やSELECT SONG 表示を呼び出します。

(c)FUNCTIONキーを押しながらMIDI IN キーを押し、キー番号受信表示を呼び出します。

(d)1/NOキーにより、MIDI 受信をAVAIL にします。

(e)MIDI IN キーにより、オムニモード表示を呼び出します。

(f)1/NOキーにより、オムニモードをONにします。

(g)INSTRUMENTボタンを押し、キー番号表示を呼び出します。

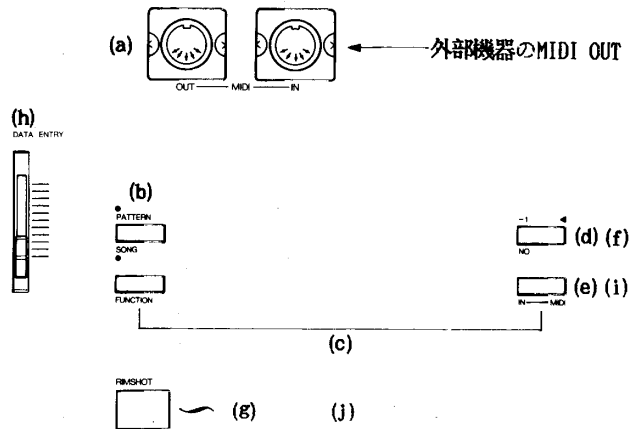
(h)DATA ENTRYスライダーにより、キー番号を指定します。

◇全楽器音に関してキー番号を指定してください。

(i)MIDI IN キーを押し、機能を脱出します。

(j)外部楽器・機器側で演奏を開始します。

図61 外部楽器・機器による本機のリアルタイムコントロールの手順



◆Ⅲ：本機による外部楽器・機器の同期演奏 (図62)

外部のシーケンサーやリズムマシンの自動演奏を、本機の内蔵クロックに同期させる場合の手順です。

(a)本機のみIDI OUTに外部楽器・機器のみIDI IN を接続します。

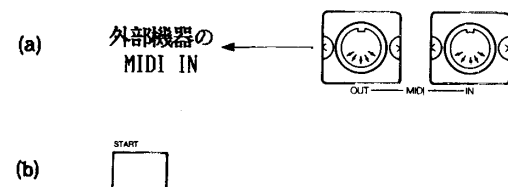
◇外部楽器・機器がパルス波クロックタイプの際は、本機のみCASSETTE
OUT を外部楽器・機器のクロック入力端子に接続します。

(b)本機のみプレイバックを開始します。

◇本機のみクロックはプレイバックとともにMIDI OUTやCASSETTE OUTから送信されます。

◇キー番号送信をAVAIL にした時は、本機からクロックとともにキー番号が出力されます。単純にクロックに同期させるだけでよい時はキー番号送信をUNAVAIL にしておきましょう。

図62 本機による外部機器楽器の同期演奏の手順



◆IV：本機による外部楽器・機器のシーケンスコントロール (図63)

本機のマニュアル演奏ないしプレイバックにより、外部のシンセサイザーを発音させる場合の手順です。

◇プレイバックによりシンセサイザーをコントロールすると、本機がシーケンサーとして機能することになります。

◇本機が送信するキー番号データは、打楽器音の特性により、キーオンを示す信号からキーオフを示す信号までの間隔が短くなっています。外部の受信側楽器・機器は、すばやいアタックと長いリリースを持った音色にセットしておいてください。遅いアタックや短いリリースの音色では、発音までいたらないことがあります。

(a)本機のMIDI OUTに外部楽器のMIDI INを接続します。

(b)SELECT PATTERN表示やSELECT SONG 表示を呼び出します。

(c)FUNCTIONキーを押しながらMIDI IN キーを押し、キー番号受信表示を呼び出します。

(d) 1 / NOキーにより、キー番号受信をAVAIL にします。

(e)MIDI IN キーにより、オムニモード表示を呼び出します。

(f)INSTRUMENTボタンを押し、キー番号表示を呼び出します。

(g)DATA ENTRYスライダーにより、キー番号を指定します。

◇全楽器音に関してキー番号を指定してください。

(h)MIDI IN キーを押し、機能を脱出します。

(i)FUNCTIONスイッチを押しながらMIDI OUTキーを押し、キー番号送信表示を呼び出します。

(j) 1 / NOキーにより、キー番号送信をAVAIL にします。

(k)INSTRUMENTボタンを押し、送信チャンネル表示を呼び出します。

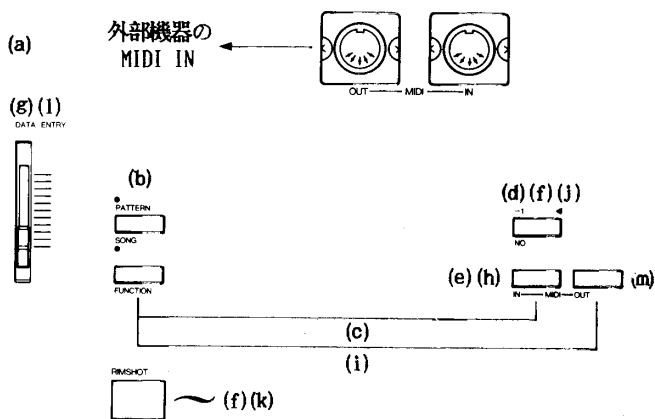
(l)DATA ENTRYスライダーにより、送信チャンネルを指定します。

◇受信側に合わせて設定します。複数の受信機器に音を振り分ける場合のみ、送信チャンネルを楽器ごとに変えて設定します。

(m)MIDI OUTキーを押し、機能を脱出します。

(n)本機のプレイバックないしマニュアル演奏を開始します。

図63 外部機器・楽器のリアルタイムコントロールの手順



※QX 1などのシーケンサーからKEY NUMBERを受信し、演奏させる時、外部信号のみで発音させたい場合は、RX 1 1本体は、休符のパターン番号を選んでください。(もし、データの入っているパターンが選ばれた状態で、外部からのスタート信号を受信すると、そのパターンをプレイバックします。)

§ 6 本体参考仕様

6 - 1 本体主要規格

◆音源

◆ROM : 256K BIT WAVE ROM × 4

◆音色数 : 15

◆メモリー容量

◆PATTERN 数 : 100

◆SONG数 : 10

◆SONG内最大PART数 : 255

◆メモリーパラメーター

◆PATTERN : INSTRUMENT, QUANTIZE, SWING, ACCENT

◆SONG : EDIT (PATTERN NUMBER, REPEAT, TEMPO CHANGE)

◆コントローラー

◆SLIDER

VOLUME, TEMPO, DATA ENTRY

◆BUTTON :

PAN, INST LEVEL, ACCENT LEVEL, ACCENT,

INSTRUMENT (RIM SHOT, SD (MEDIUM/HI TUNE) , TOM 1, TOM 2,

TOM 3, BD, HH OPEN, HH CLOSED (CLOSED/PEDAL) , RIDE,

CRASH, SHAKER/COBELL, CLAPS) ,

START, STOP/CONTINUE,

◆KEY

MODE SELECTOR (PATTERN /SONG, FUNCTION) ,

PATTERN MODE PARAMETER (REAL TIME WRITE, STEP WRITE, COPY,
SWING, QUANTIZE, CLICK, CLEAR, TEMPO) ,

SONG MODE PARAMETER (EDIT, INSERT, DELETE, REPEAT, TEMPO
CHANGE) ,

FUNCTION MODE PARAMETER (SYNC, CASSETTE, SAVE/VERIFY, LOAD,
INST, MIDI IN, MIDI OUT) ,

NUMBER (0~9 · 1/4 ~ 1/192) ,

+ 1 /YES, - 1 /NO

◆SWITCH

POWER SW

◆ディスプレイ

◆LCD : 16文字

◆LED INDICATOR : PATTERN, SONG, RUN

◆接続端子・インターフェイス

◆AUDIO OUTPUT :

OUTPUT L&R (phone jack) , PHONES (stereo phone jack, 8~40
Ω)

◆CONTROL JACK :

FOOT SW

◆INTERFACE :

CASSETTE (IN, OUT) , MIDI (IN, OUT)

◆寸法・重量

◆寸法 : 400W×68H ×270D mm

◆重量 : 2.8kg

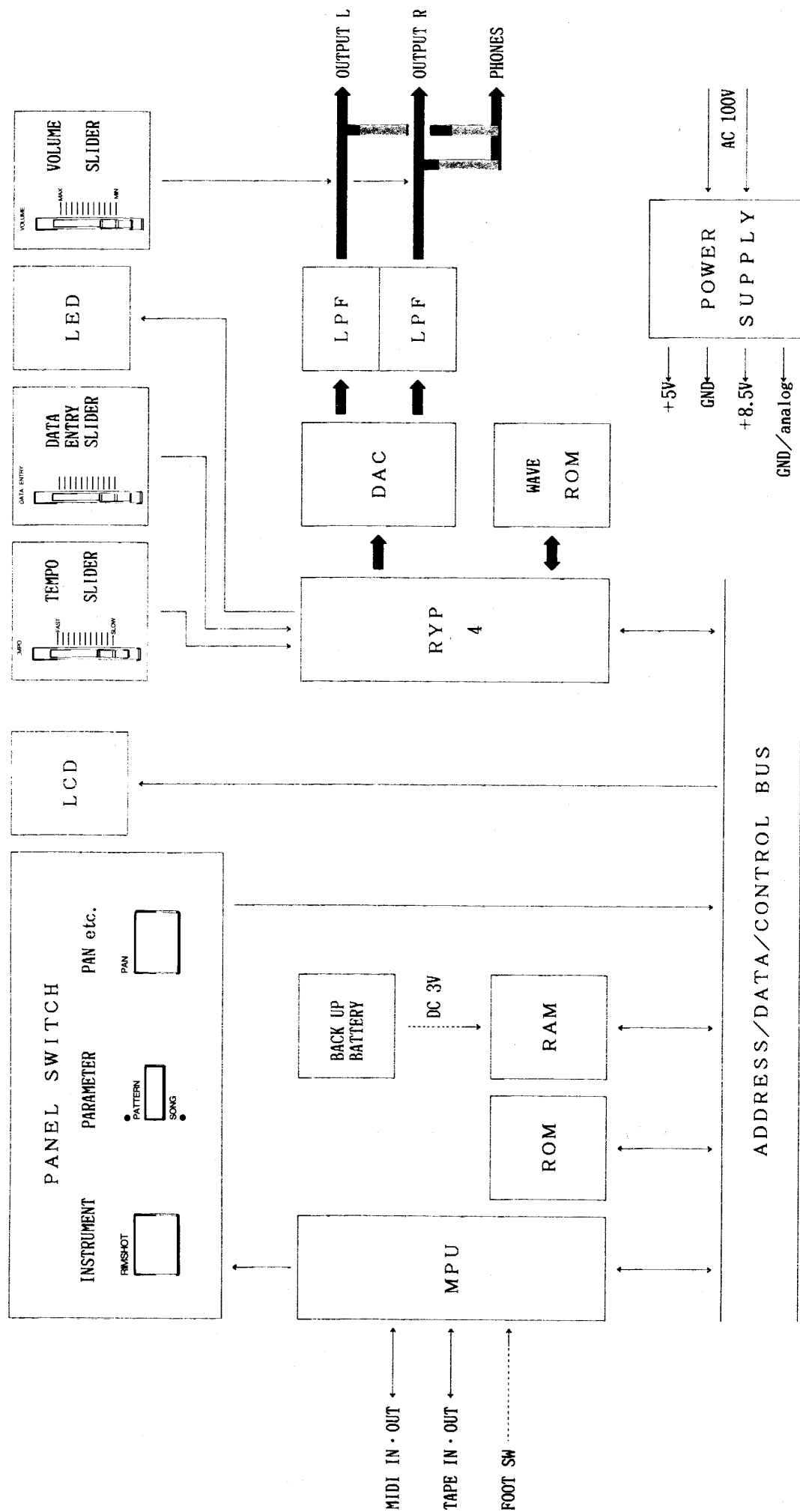
◆電源

◆定格電源電圧 : 100V

◆定格電源周波数 : 50/60Hz

◆定格消費電力 : 8W

※規格および仕様は、改良のため予告なく変更される場合がありますのでご了承ください。



PATTERN DIAGRAM

SWING :

[illegible]

※点線の交差部分に、音符・強拍・弱拍・休符を、○、●、△、×などにより書き込みます。コピーしてご利用ください。

付録

SONG DIAGRAM

SONG NUMBER : TEMPO : ♩ =

SWING :

SONG NUMBER : TEMPO : ♩ =				SWING :							
PART	PTN	REPEAT	T.CHANGE	PART	PTN	REPEAT	T.CHANGE	PART	PTN	REPEAT	T.CHANGE
001	---	---	---	033	---	---	---	---	---	---	---
002	---	---	---	034	---	---	---	---	---	---	---
003	---	---	---	035	---	---	---	---	---	---	---
004	---	---	---	036	---	---	---	---	---	---	---
005	---	---	---	037	---	---	---	---	---	---	---
006	---	---	---	038	---	---	---	---	---	---	---
007	---	---	---	039	---	---	---	---	---	---	---
008	---	---	---	040	---	---	---	---	---	---	---
009	---	---	---	041	---	---	---	---	---	---	---
010	---	---	---	042	---	---	---	---	---	---	---
011	---	---	---	043	---	---	---	---	---	---	---
012	---	---	---	044	---	---	---	---	---	---	---
013	---	---	---	045	---	---	---	---	---	---	---
014	---	---	---	046	---	---	---	---	---	---	---
015	---	---	---	047	---	---	---	---	---	---	---
016	---	---	---	048	---	---	---	---	---	---	---
017	---	---	---	049	---	---	---	---	---	---	---
018	---	---	---	050	---	---	---	---	---	---	---
019	---	---	---	051	---	---	---	---	---	---	---
020	---	---	---	052	---	---	---	---	---	---	---
021	---	---	---	053	---	---	---	---	---	---	---
022	---	---	---	054	---	---	---	---	---	---	---
023	---	---	---	055	---	---	---	---	---	---	---
024	---	---	---	056	---	---	---	---	---	---	---
025	---	---	---	057	---	---	---	---	---	---	---
026	---	---	---	058	---	---	---	---	---	---	---
027	---	---	---	059	---	---	---	---	---	---	---
028	---	---	---	060	---	---	---	---	---	---	---
029	---	---	---	061	---	---	---	---	---	---	---
030	---	---	---	062	---	---	---	---	---	---	---
031	---	---	---	063	---	---	---	---	---	---	---
032	---	---	---	064	---	---	---	---	---	---	---

※コピーしてご利用ください

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ヵ年です。(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致します。

◆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ヵ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になります。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く場合もあります。またお買上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買上げ店あるいは日本楽器電音サービスセンターまたはサービスステーションにご連絡ください。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、引き続き保証期間中のサービスを責任をもって行うよう手続き致します。

満1ヵ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、お客さまご相談窓口までお問い合わせください。

◆YAMAHA電音音響製品サービス拠点 (お客さまご相談窓口・お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター TEL 044-434-3100
〒211 川崎市中原区木月1184
新潟電音サービスステーション TEL 0252-43-4321
〒950 新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F
大阪電音サービスセンター TEL 06-877-5262
〒565 吹田市新芦屋下1-16 千里丘センター内
四国電音サービスステーション TEL 0878-51-7777
〒760 高松市丸亀町8-7 日本楽器高松店内
名古屋電音サービスセンター TEL 052-652-2230
〒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内
九州電音サービスセンター TEL 092-472-2134
〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4

広島電音サービスステーション TEL 082-874-3787
〒731-01 広島市安佐南区祇園町西原2205-3
北海道電音サービスセンター TEL 011-781-3621
〒065 札幌市東区本町1条9-3
仙台電音サービスセンター TEL 0222-96-0249
〒983 仙台市銀町5-7 仙台卸商共同配送センター3F
浜松電音サービスセンター TEL 0534-56-9211
〒432 浜松市東伊場2-13-12
本社営業技術課サービスセンター TEL 0534-65-1111
〒430 浜松市中沢町10-1

◆日本楽器製造株式会社

本社・工場 TEL 0534-65-1111
〒430 浜松市中沢町10-1
東京支店 TEL 03-574-8592
〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル6F
銀座店 TEL 03-572-3131
〒104 東京都中央区銀座7-9-14
渋谷店 TEL 03-476-5441
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-10-7 新大宗ビル内
池袋店 TEL 03-981-5271
〒171 東京都豊島区南池袋1-24-2
横浜店 TEL 045-311-1201
〒220 横浜西区南幸2-15-13
大阪支店 TEL 06-251-1111
〒542 大阪市南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館8・9F
心斎橋店 TEL 06-211-8331
〒542 大阪市南区心斎橋筋2-39
梅田店 TEL 06-345-4731
〒530 大阪市北区梅田1-3-1 大阪駅前第一ビル内
神戸店 TEL 078-321-1191
〒650 神戸市中央区元町通2-7-3
高松店 TEL 0878-51-7777
〒760 高松市丸亀町8-7
名古屋支店 TEL 052-201-5141
〒460 名古屋市中区錦1-18-28

名古屋店 TEL 052-201-5154
〒460 名古屋市中区錦1-18-28
九州支店 TEL 092-472-2151
〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4
福岡店 TEL 092-721-7621
〒810 福岡市中央区天神1-11 福岡ビル内
北海道支店 TEL 011-512-6111
〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地 ヤマハセンター
札幌店 TEL 011-512-6124
〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地 ヤマハセンター
仙台支店 TEL 0222-22-6141
〒980 仙台市大町2-2-10
仙台店 TEL 0222-27-8516
〒980 仙台市一番町2-6-5
広島支店 TEL 082-244-3744
〒730 広島市中区紙屋町1-1-18
広島店 TEL 082-248-4511
〒730 広島市中区紙屋町1-1-18
浜松支店 TEL 0534-54-4116
〒430 浜松市緑治町321-6
浜松店 TEL 0534-54-4077
〒430 浜松市緑治町321-6

