

YAMAHA



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 RX 5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。

RX 5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。生のドラム音そのままに、また自由に音色を変更し、多彩なリズムを作り出すことができます。

RX 5の優れた性能をフルに活用されると共に、末長くご愛用いただくために、ご使用の前には必ずこの取扱説明書をよくお読みくださいますよう、お願い申し上げます。

RX5の主な特長

PCM録音された高品質な音質

正規化12ビットの量子化により、ワイドなダイナミックレンジ(96dB)を確保しました。

リアルな64音色

本体内24音色、ウェーブフォームカートリッジ28音色、コピー12音色の合計64音色の多彩な音色を装備。また、本体・カートリッジとも先進の1MビットROMを2基搭載し、合計4Mビットの音色容量により、音質のリアルさは、従来のリズムマシンの限界を打ち破るもので

音色の修正が可能なリズムシンセサイザー

64音色それぞれに、ピッチ、6パラメータEG、レベル、ピッチペンド、ループといった音色エディットが可能で、さながらシンセサイザーのように自由な音作りが楽しめます。また、リバース・ダンプによる特殊効果を活用し、サウンド作りは思いのままです。

画期的なMIDIリアルタイム入力

従来の楽器キーによるステップ・リアルタイム入力に加え、MIDIキーボードやパッド等からリアルタイム入力が可能。キーベロシティによるダイナミックス入力・EGベロシティ・ピッチ可変入力・プログラムチェンジによる音色切り替え等、画期的なMIDIリアルタイム入力ができます。

能率的なパターン入力

64音色の中から、任意に音創りをしながら24の楽器キーに自由にアサイン可能。また12楽器キーに同一音色のピッチ・ディケイ・アタック・レベルのちがいをマルチアサイン。効果的なパターン入力が可能です。マルチアサインを始め、キー配列、音色エディット等を本体内に3種類メモリー。いつでも、ドラムセットの呼び出しが可能です。

莫大なメモリー容量

1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1つの曲(ソング)を作成。さらにソングをつなげるチェイン。

100パターン、20ソング、3チェインと莫大なメモリー容量を誇ります。

さらに、でき上がったパターンのチューニングやアタックなどを修正するパターンエディット、リハーサルマーク検出によるソングの途中再生等、ソングエディットも充実。

ステレオ出力、12の独立出力のプロ仕様

12のボリュームスライダーによるボリュームコントロール。

2チャンネルのステレオ出力に加え、12の音色独立アウトを装備しマルチトラックレコーディングやエフェクトPAに対応。

MIDI入出力端子、テープシンク対応

シーケンサー、シンセサイザー、コンピュータ等外部MIDI機器との接続によって、またテープシンクを利用して、よりワイドなプレイが楽しめます。

シーケンス音色データの保存

パターン・ソングやエディットした音色は、別売RAMカートリッジ(RAM4)や、市販のオーディオカセットテープに保存することができます。

ご使用上の注意

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アタプターは必ず付属のPA-1210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、AC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

1-1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。

汚れなどは柔らかい布等で乾拭きしてください。

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大事の必要がある場合には実費をいただくことになりますので、充分ご注意くださいようお願ひいたします。

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電源プラグを抜いてください。

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。

内蔵バッテリーについて

本機は、内蔵バッテリーにより、パターン・ソング・音色データ等を本体内にメモリーしています。このバッテリーの寿命は約5年です。
"change battery!!"の表示がでたら、早めにお買上げ店か、弊社電音サービスセンターへ、バッテリーの交換をお申し出ください。
尚、バッテリーの交換の際にはパターン・ソング・音色データ等は消えますので、あらかじめカセットテープかデータカートリッジ
(別売RAM4) に保存しておいてください。

目 次

第1章 基礎編

1. 操作する前に.....	1- 1
2. 各部の名称と働き.....	1- 3
3. 音出し.....	1- 9
4. パターンについて.....	1-12
5. ソングについて.....	1-20
6. チェイン.....	1-27
7. データを残しておくために、再び呼び出すために.....	1-29

第2章 エディット編

1. エディットボイス.....	2- 1
2. エディットパターン.....	2- 8
3. エディットソング.....	2-10

第3章 多機能を使いこなすための マスター編

1. 楽器音にかかる様々な設定ができるキーアサイン.....	3- 1
2. ユーティリティモード.....	3-13
3. シンクについて.....	3-16
4. M I D Iについて.....	3-17

第4章 応用編

1. ドラムについて.....	4- 1
2. リアルタイムライトとステップライト.....	4- 5
3. M I D I リアルタイム入力.....	4- 7
4. エディットの実際.....	4-10
5. 効果的なパターン入力.....	4-15
6. データの効果的活用法.....	4-19
7. 同期演奏について.....	4-21

第5章 資料編

1. R X 1 1 9 番一一故障かなと思ったら.....	5- 1
2. エラーメッセージ一覧.....	5- 3
3. 音色一覧表.....	5- 6
4. M I D I データフォーマット.....	5- 7
5. M I D I インプリメンテーションチャート.....	5-11
6. 仕様.....	5-12
7. ボイスデータブランクチャート.....	5-13
8. パターン・ソングブランクチャート.....	5-15
サービスについて.....	5-17

第1章 基 础 編

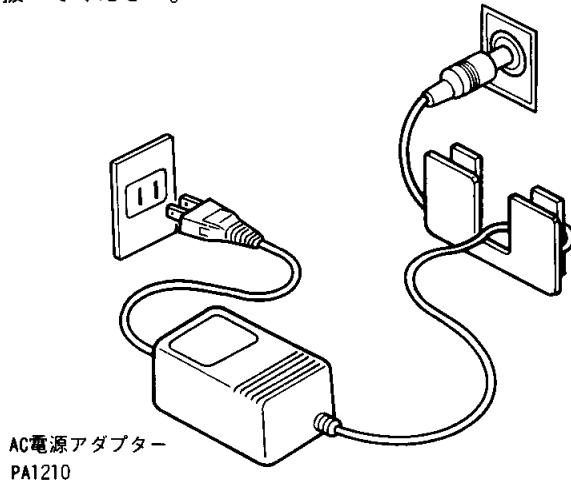
1. 操作する前に	1- 1	ソングの途中演奏	1-20
接続の仕方	1- 1	ソングの繰り返し演奏	1-21
2. 各部の名称と働き	1- 3	ソングの入力	1-21
フロントパネル	1- 3	リピート	1-22
リアパネル	1- 7	テンポチェンジ	1-22
3. 音出し	1- 9	ボリュームチェンジ	1-23
音を聞いてみましょう	1- 9	インサート	1-23
カートリッジの音色の呼び出し方	1- 9	デリート	1-24
R X 5 の操作方法	1-10	パートのコピー	1-24
楽器キーの割り当てを元に戻す	1-10	ソングを消す	1-25
自動演奏させてみましょう	1-10	ソングのコピー	1-26
デモンストレーション演奏の		6. チェイン	1-27
呼び出し方	1-11	チェインとは	1-27
4. パターンについて	1-12	チェインの演奏	1-27
パターンを選ぶ	1-12	チェインの編集	1-27
パターンの演奏	1-12	チェインネーム	1-27
空白パターンのセレクト	1-12	チェインを消す	1-28
メモリープロテクトについて	1-12	フットスイッチの使い方	1-28
メモリープロテクトのはずし方	1-13	7. データを残しておくために、	
パターンの入力	1-13	再び呼び出すために	1-29
リアルタイムライト	1-13	カセット、データ	
メトロノームの変更	1-13	カートリッジへのメモリー	1-29
テンポ	1-14	カセットへの保存・呼び出し	1-30
パターンを消す	1-15	カセットレコーダー、	
クォンタライズ（分解能）	1-16	カセットテープについて	1-30
スイング	1-16	データレコーダーの接続のしかた	1-30
パターンのコピー	1-17	セーブ・ベリファイ・ロード	1-31
ステップライト	1-18	カートリッジへの保存、呼び出し	1-33
逆転するリバース	1-19	データカートリッジについて	1-33
クラッシュをミュートさせるにはダンプ	1-19	カートリッジのメモリープロテクト	1-33
5. ソングについて	1-20	フォーマット	1-33
ソングを選ぶ	1-20	セーブ・ベリファイ・ロード	1-34
ソングの演奏	1-20		

1. 操作する前に

接続の仕方

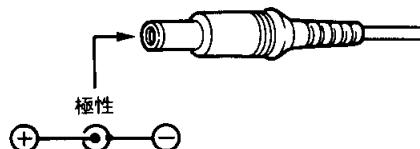
まず [ACアダプター] のプラグを、本機の右裏DC12V INと表示のあるコンセントに差し込み、もう一方を電源コンセントに差し込みます。

注1. プラグの差し込みにはストッパーがついています。脱落防止のためケーブルをストッパーに巻きつけます。はずす時にはケーブルを引っ張らずにストッパーからはずしてプラグを持って抜いてください。



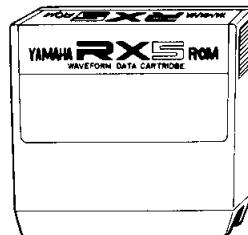
注2. ACアダプターは本機専用PA-1210をご使用ください。

市販のアダプターには極性の異なるものがあります。極性が逆のものを使用すると故障の原因となります。

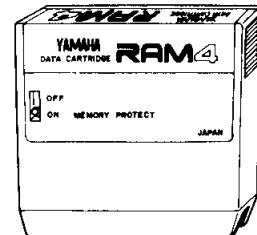


本体の電源を入れる前に付属の [ウェーブフォームデータカートリッジ] をセットしてください。

注1. 電源が入っている状態ではウェーブフォームデータカートリッジの出し入れはできません。必ず電源OFFの状態でセットしてください。



ウェーブフォームデータカートリッジ
RX5 ROM (付属品)

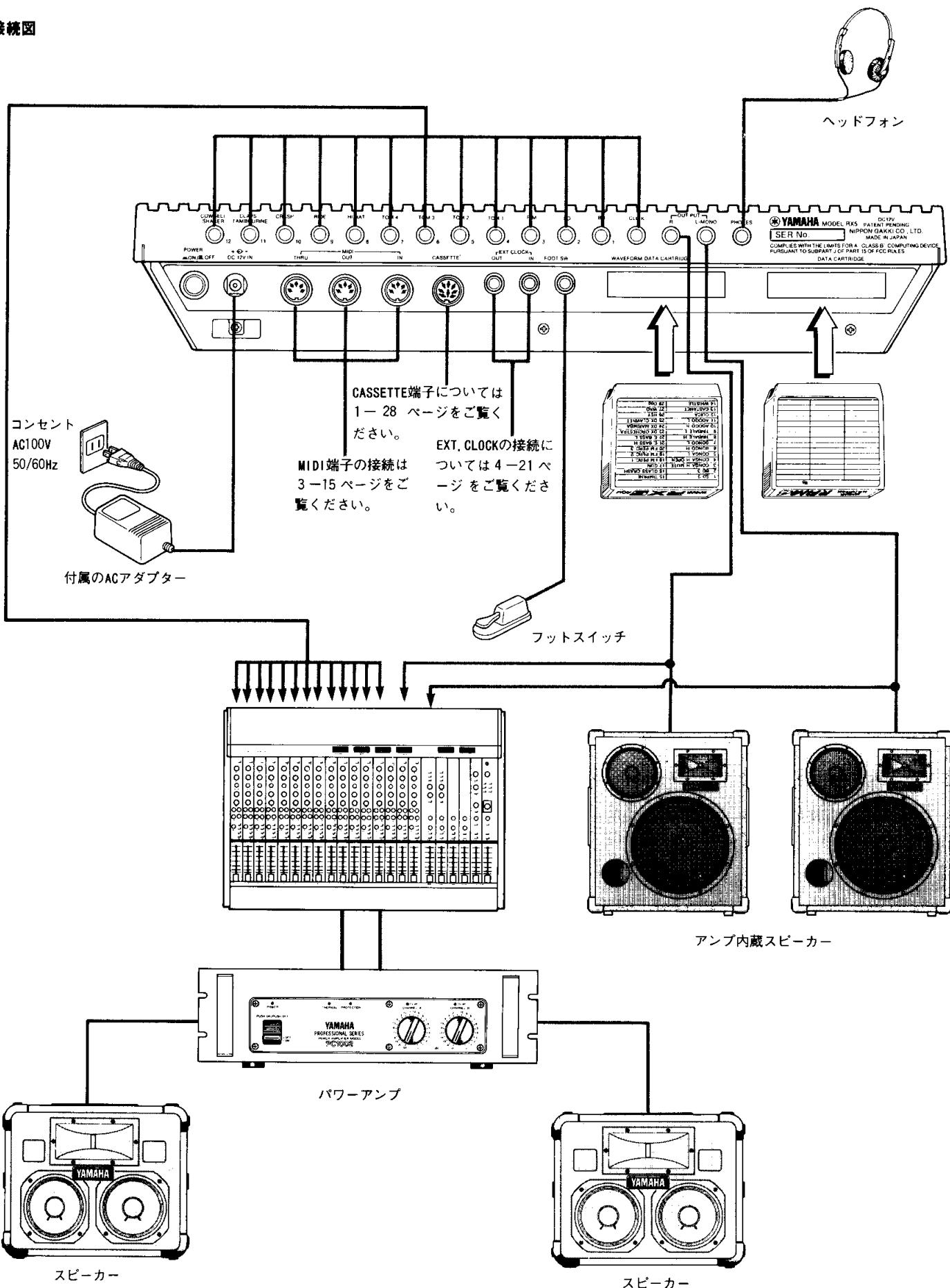


データカートリッジ RAM4(別売)

注2. カートリッジには音色データのウェーブフォームデータカートリッジ (WAVEFORM DATA CARTRIDGE) とパターンやソング等自分で作ったデータを記憶する別売のデータカートリッジ (DATA CARTRIDGE RAM4) があります。

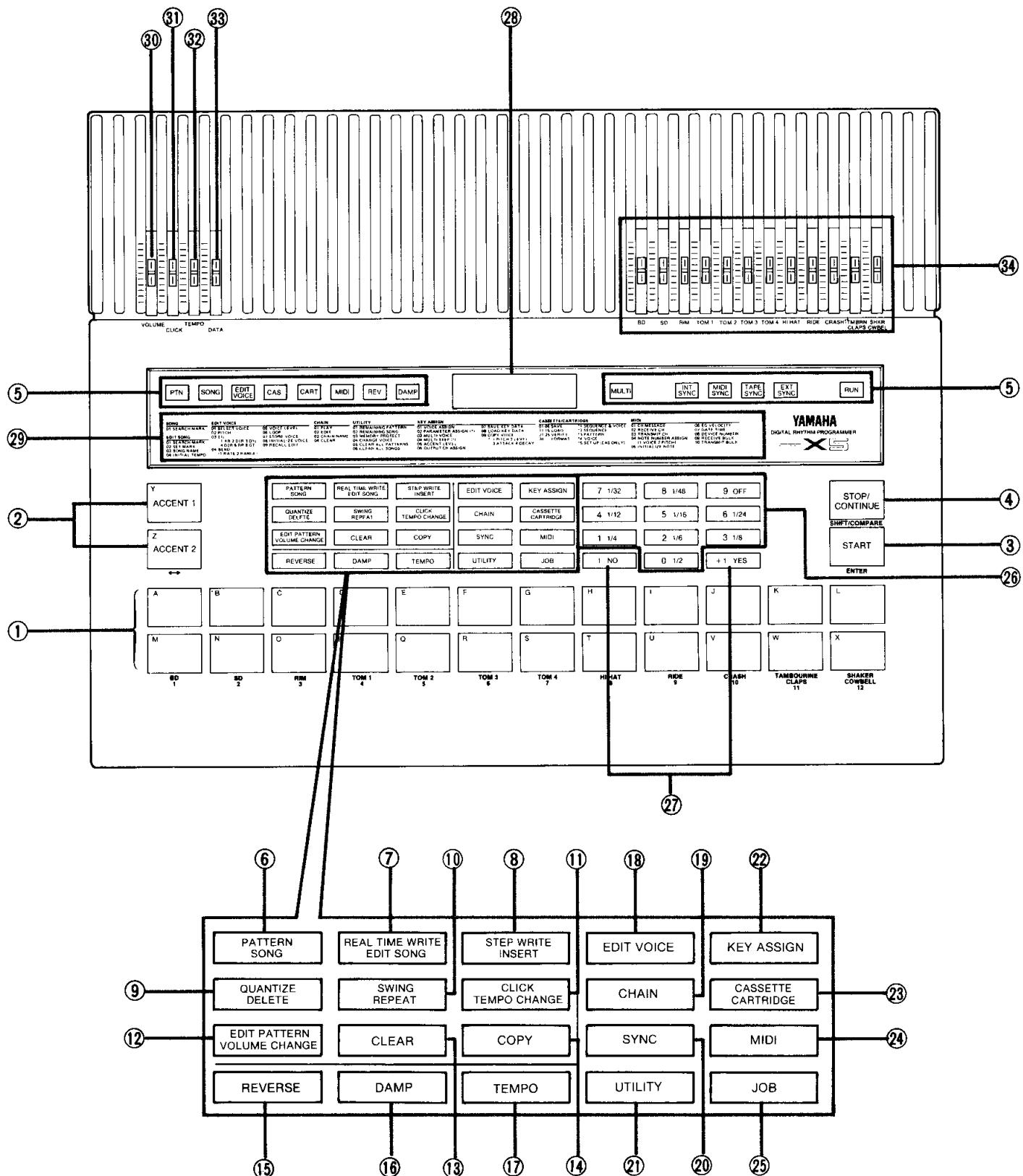
(付属のウェーブフォームデータカートリッジには、28種類の楽器音色が入っています。)

接続図



2. 各部の名称と働き

フロントパネル



①楽器キー

RX5の楽器音源を発音させるキーで24個あります。

1つのキーには、64の音色の中から1つを選ぶことができます。

このキーを叩いて、楽器音を鳴らします。

パターン入力時には、楽器入力用に、また、音色の修正時（エディットボイス）には楽器選択用として使用します。

尚、ソングネーム（曲名）入力の際には[A]～[X]のアルファベットキーに切り換わります。

②アクセントキー

パターン入力時にアクセント音符を指定するキーです。

アクセントキーを押しながら楽器キーを押すとアクセント音符として発音・入力できます。

尚、ソングネーム（曲名）入力の際はアルファベットのY、Zに切り換わります。

また、アクセント2キーは、カーソルキーとして、カーソル（データを入力する位置）を動かします。データ入力時は自動的にカーソルキーに切り換わります。

——オペレーションキー——

③スタート／エンター

パターン・ソングの演奏をスタート（開始）させるキーです。

演奏中は[RUN]インジケーターが点灯します。

また、データの入力に際してはエンター（実行）キーとして働きます。エンターキーを押すことにより、動作・命令等が実行されます。

④ストップ／コンティニュー

パターン・ソングの演奏をストップ（終了）させるキーです。ストップで演奏を止めた後、再びキーを押すと、演奏が止った所から、演奏を始めます。

演奏中は[RUN]インジケーターが点灯します。

また、音色の修正時（エディットボイス）には、修正中の音色と修正前の音色を比較する、（聞き比べる）コンペアキーとして働きます。

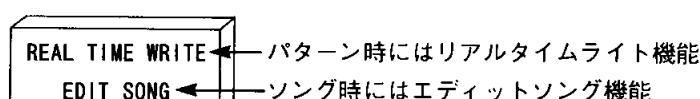
ソングネーム（曲名）入力の際には、アルファベットの大文字・小文字を切り換えます。

——モードセレクトキー——

RX5は、パターン・ソングの書き込み、演奏、音色の修正、データの保存等多くの機能を持っています。

モードセレクトキーで、多くの機能の中からどの機能を選ぶかを指定します。

これらのキーの中で上下2段に機能が印刷されているものは、それぞれ上がパターンに関する機能、下がソングに関する機能です。



⑤インジケーター

モードセレクトキーによって選ばれた機能に対応して点灯します。

この点灯により現在どの機能を選んでいるかを確認することができます。

また、パターン・ソングの演奏中には[RUN]インジケーターが点灯し、演奏中であることを示します。

⑥パターン／ソング

パターンに関する機能（パターンモード）とソングに関する機能（ソングモード）を切り替えます。

⑦リアルタイムライト／ エディットソング

パターンモード…………実際のリズムで楽器キーを叩いてパターンを書き込むリアルタイムライトを指定します。 （⇒ P1-13）

ソングモード…………ソングの書き込み・修正を行うエディットソングを指定します。
(⇒ P1-20)

- ⑧ステップライト／インサート** 必要な楽器を一つづつ入力してパターンを書き込むステップライト、ソングの修正で挿入（インサート）を指定します。 (⇨ P1-18, 1-23)
- ⑨クォンタイズ／デリート** パターン入力時の音符分解能（クォンタイズ）、ソングの修正で削除（デリート）を指定します。 (⇨ P1-16, 1-24)
- ⑩スイング／リピート** ジャズのリズムパターンを効果的に作るスイング機能、ソングの繰り返し演奏（リピート）を指定します。 (⇨ P1-16, 1-21)
- ⑪クリック／テンポチェンジ** パターン入力時のクリック音（メトロノーム音）の出力タイミングを決めるクリック、ソングの途中からテンポを変えるテンポチェンジ機能を指定します。 (⇨ P1-13, 1-22)
- ⑫エディットパターン／ボリュームチェンジ** 既に書き込んだリズムパターンに、後から音程・音量等を変更するエディットパターン、ソングの途中から音量を変えるボリュームチェンジを指定します。 (⇨ P2-8, 1-23)
- ⑬クリア** パターン・ソングの内容を消すクリア機能を指定します。 (⇨ P1-15, 1-25)
- ⑭コピー** パターン・ソング・パートのコピー（複製）を作る機能を指定します。
コピーを使用すると効率的な書き込みができます。 (⇨ P1-17, P1-26, 1-24)
- ⑮リバース** 各音色を逆再生する機能を指定します。 (⇨ P1-19)
- ⑯ダンプ** 楽器音の発音を止めるダンプ機能を指定します。効果的に使用すると、ミュート等を表現できます。尚、このキーが押されていると、楽器キーを叩いても音が出なくなりますので注意が必要です。 (⇨ P1-19)
- ⑰テンポ** テンポの設定、表示を行なう機能です。 (⇨ P1-14)
- ⑱エディットボイス** 64音色の音色を作り変えるエディットボイスを指定します。
エディットボイスは、音量・音程・音の出方・減衰等を設定し、多彩な音作りが可能です。 (⇨ P2-1)
- ⑲チェイン** 既に書き込んだ曲（ソング）をつなぎ合わせるチェイン機能を指定します。 (⇨ P1-27)
- ⑳シンク** 発音タイミングの同調先を決めるシンク機能です。
本体内蔵クロック（インターナル）の他、MIDI、テープ、エクスターナルの切り換えを行います。 (⇨ P3-16)
- ㉑ユーティリティー** メモリー残量表示、全パターン・ソングの消去等、付加機能（ユーティリティーモード）を指定します。 (⇨ P3-13)
- ㉒キーアサイン** 64音色の24楽器キーへの割り振り、音色の修正、効果的なパターン入力のためのマルチキーアサイン等のキーアサイン機能を指定します。 (⇨ P3-1)
- ㉓カセット／カートリッジ** 作成したパターンやソング、修正した音色等のデータの保存、呼び出しをする機能を指定します。 (⇨ P1-29)
データは、カセットテープ、データカートリッジに保存できます。

②MIDI

MIDIによるパターン入力や、MIDIによる同期演奏等、MIDIに関する機能を指定します。
(⇒ P3-17)

③JOB

モードセレクトキーで、選んだ機能（モード）について、さらに細かな項目（JOB）を選ぶキーです。

JOB（項目）名は、本体パネル中央にモード別に印刷されており（ジョブコマンドリスト⑨）、JOB（項目）の番号はテンキーで入力します。

④テンキー

0~9の数字キーで、データの入力、JOB ナンバーの指定に使用します。

クォンタイズ、クリック等は 0~9 の横に印刷された分数（1/4等）で入力します。データ入力の多くが2桁の数字になっています。必ず十の位から入力します。尚、1桁の数字でも 7 のように十の位にゼロをつけて入力します。

⑤YES、NOキー

データエントリーキー

データ数値の増減 (+1、-1) 入力や、ディスプレーのメッセージに対し、YES、NOを入力するキーです。メッセージにより、自動的に +1、-1 か YES、NOが切り換わります。

⑥LCDディスプレー

モードセレクトキー、JOB キーで指定した機能や、設定項目を表示する液晶ディスプレーです。表示に基づいてデータの入力や楽器の指定等を行います。

暗いステージでも照明付のため、はっきりと表示します。

⑦ジョブコマンドリスト

各モードに付属している項目（JOB）の一覧表です。

ジョブナンバーをテンキーで2桁入力します。

スライダー

RX5上部には、左側に4つ、右側に12のスライダーがあります。

これらは、ボリュームやテンポをコントロールする働きがあります。

いずれも、上に上げると音量等データが多くなり、一番下がゼロになります。

⑧トータルボリュームスライダー

RX5の全体のボリューム（音量）を決めるスライダーです。ステレオ出力端子（リアパネル②）L・Rとヘッドフォン端子（リアパネル①）の音量をコントロールします。

⑨クリックスライダー

パターン入力時のクリック音（メトロノーム音）の音量を決めます。ステレオ出力端子（リアパネル②）L・Rと、ヘッドフォン端子（リアパネル①）の音量をコントロールします。

⑩テンポスライダー

リズムのテンポ（速さ）を決めるスライダーです。

パターンやソングの演奏時や、パターン入力時のテンポを決めます。

上に上げるほどテンポは早くなります。

⑪データエントリースライダー

データの入力（数値の増減）に使用するスライダーです。

上に上げるほど数値は大きく、下げるほど小さくなります。

データの入力は、[YES]、[NO] キーでもできますが、このスライダーは大きな数値変化に便利です。

⑫楽器別ボリュームスライダー

24の楽器キーのうち、上下に並んだ 2つの楽器キーをペアとして12組の楽器キーの音量を個別に調整します。

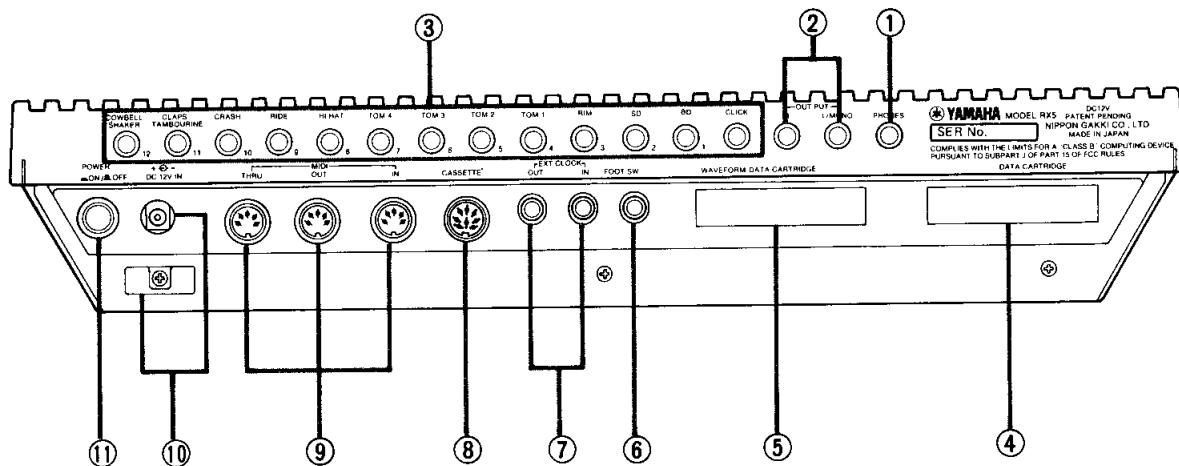
このスライダーで調整した各楽器の音量は、⑧のトータルボリュームスライダーで最終決定します。

ステレオ出力端子（リアパネル②）L・R とヘッドフォン端子（リアパネル①）の楽器別音量をコントロールします。

リアパネル

RX5の、接続端子は、リアパネルに配置されています。

アンプ・スピーカー等の再生装置、カートリッジ、MIDIケーブル、アクセサリー等を接続します。



出力端子

(接続はすべてフォーンジャックです。)

①ヘッドフォン端子

ヘッドフォンを接続する端子です。ステレオ出力端子②と同じものを出力します。音量はトータルボリュームスライダー（フロントパネル⑩）で調整します。尚、ヘッドフォンを接続してもステレオ出力端子②、楽器別独立出力端子③からも音ができます。

②ステレオ出力端子

アンプ・スピーカー等の再生装置を接続する端子です。

トータルボリュームスライダー（フロントパネル⑩）で調整した音量で出力します。あらかじめ決められた定位で左右(L・R)別々の音ができます。L/MONO側のみに接続すると、左右の音がミックスして出力します。臨場感あふれる演奏には、ステレオで再生することをおすすめします。

③楽器別独立出力端子

フロントパネルの楽器キーの上下のペアごとの、また、クリック音（メトロノーム音）の出力端子です。

ミキサー等と接続し、楽器別にエフェクトをかけたり、イコライジング（トーンコントロール）をする等、多彩な音創りの際に使用します。尚、ミキサーの使用を前提としているため、RX5本体での音量調節はできません。

接続端子

④データカートリッジスロット

別売のデータカートリッジ（RAM4）を装着するスロットです。データカートリッジには、パターン・ソング等のシーケンスデータ及び修正した音色データを記憶することができます。カートリッジは下向きにセットします。

⑤ウェーブフォーム

データカートリッジスロット

付属のウェーブフォームデータカートリッジ（RX5 ROM）を装着するスロットです。ウェーブフォームデータカートリッジには28音色、リズム音源のデータが記憶されています。この音源データは決して消えることはありませんが、内容を書き変えることもできません。

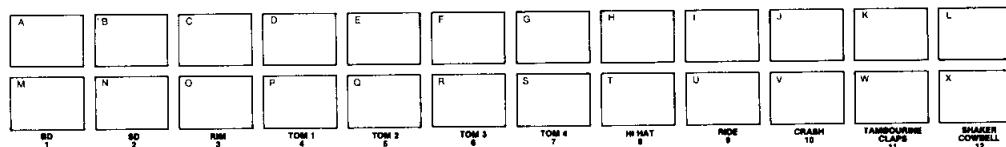
カートリッジは下向きにセットします。

⑥フットスイッチ接続端子	別売のフットスイッチ（FC4 または FC5）を接続します。フットスイッチを踏むことで、パターン・ソングの演奏をコントロールします。フットスイッチを踏むたびに スタート/ストップを繰り返します。コンティニュースタート（途中からのスタート）はできません。
⑦外部クロック入出力端子	パルス波タイプのシンクロ信号（ゲート信号）に、RX5の発音タイミングを同期させる際に、接続する端子です。
⑧カセット接続端子	カセットデータレコーダーを接続する端子です。接続には、付属のカセットケーブル（CRC-1）を使用します。 パターン・ソング等のシーケンステータや修正した音色データをオーディオカセットテープに保存することができます。 また、テープシンクの際にも使用します。
⑨MIDI端子	MIDI規格のキーボード、シーケンサー等を接続します。 MIDIキーボードからのリアルタイム入力、MIDIシーケンサーとの同期演奏等、幅広い演奏が可能になります。 接続には、別売のMIDIケーブル（MIDI 01、03等）を使用します。
⑩ACアダプター接続端子 アダプターストッパー	付属のACアダプター（PA-1210）を接続します。 また、ACアダプターのケーブル脱落防止のため、ケーブルをストッパーに巻きつけます。 注. ACアダプターは必ず付属のものをご使用ください。
⑪電源スイッチ	RX5の電源スイッチです。スイッチを押すと電源が入り、もう一度押すと電源が切れます。 注. スイッチの ON/OFF の際は、必ず接続したアンプのボリュームを下げてください。

3. 音出し

音を聞いてみましょう

接続図に従い正しく接続した後、本機の電源スイッチを入れます。次にアンプの電源を入れ、トータルボリュームスライダーと、12のボリュームスライダーを適当な位置まで上げます。
(8分目程度)
上下24の楽器キーを叩くと音色を鳴らすことができます。



A	バスドラム2	M	バスドラム 1
B	スネアドラム2	N	スネアドラム1
C	リムショット2	O	リムショット1
D	エレクトリックタム1	P	タム 1
E	エレクトリックタム2	Q	タム 2
F	エレクトリックタム3	R	タム 3
G	エレクトリックタム4	S	タム 4
H	ハイハットオープン	T	ハイハットクローズ
I	ライドエッジ	U	ライドカップ
J	チャイナ	V	クラッシュ
K	タンバリン	W	クラップス
L	シェイカー	X	カウベル

NOTE

本体出荷時には、上下24の楽器キーに上図のような楽器がセットしてあります。ウェーブフォームデータカートリッジによりさらに多くの音色を使うことができます。

カートリッジの音色の呼び出し方

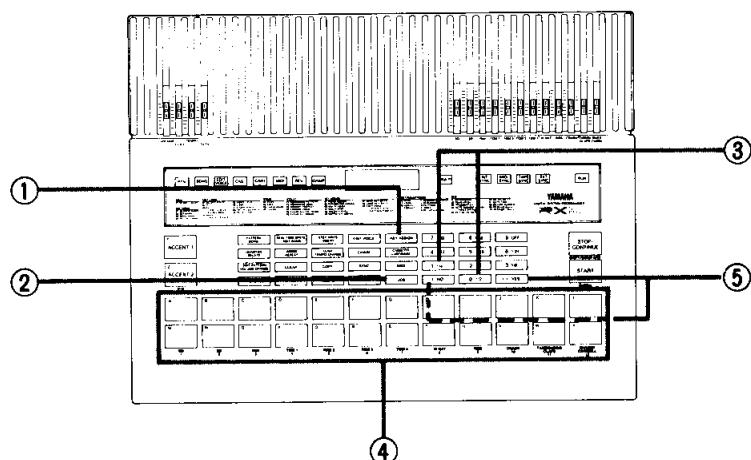
- 1). **KEY ASSIGN** キー①を押します。
- 2). **JOB** キー②を押します。
- 3). テンキー③で **0** **1** と入力します。
- 4). 24の楽器キー④のいずれかを押します。
- 5). **YES**、**NO** キー⑤を押すごとにその楽器キーの音色が変ります。

ディスプレーの下段は、音色名を表示しています。

Voice Assign
KeyK : Int-Tambrn

NOTE

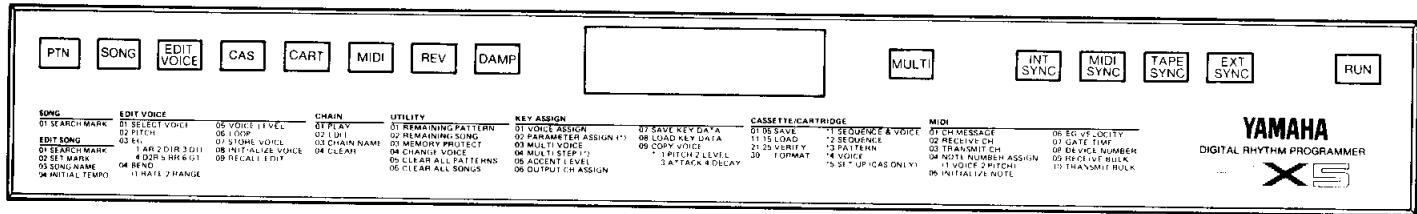
4).5).の操作を繰り返し、64音色を聞いてみましょう。



ウェーブフォームデータカートリッジの音色は（P5-6）の音色一覧表をご覧ください。
今、行った操作がキーアサインの JOB01、ボイスアサイン（VOICE ASSIGN）です。
この機能によって、64音色の中から好きな音色を楽器キーに割り当てることができます。
(⇒ 詳しくは、キーアサイン P3-1)

RX5の操作方法

これから何をするのか（モード）をセレクトキーで決めて、その作業を [JOB] キーと、テンキーで指定し、そのデータをセットする。これが、RX5の操作方法です。
このような操作手順（モード選択）については、ディスプレーの下にプリントしてあります。



楽器キーの割り当てを元に戻す

では、各楽器キーに割り当てた音色を元の状態（出荷時の）に戻してみましょう。

- 1). [KEY ASSIGN] キーを押します。
- 2). [JOB] キーを押します。
- 3). テンキーで [0] [8] と入力します。

ディスプレーは
Load Key Data#*
select 1 to 3

のように表示されます。

- 4). テンキーで [1] と入力します。
- 5). [YES] キーを押すと "completed!" と表示されます。

これで、各楽器キーは、出荷時の状態に戻りました。

(⇒ 詳しくは、ロードキーデータ P3-10)

自動演奏させてみましょう

RX5には、あらかじめデモンストレーション演奏がメモリーされています。

まず、このデモ演奏を聞いてみましょう。

ソングは 0、1、2 と 3 曲、パターンは 00 から 54 までにデモンストレーション演奏が収録しています。

パターンとはリズムやフレーズの小さなまとまりで、同じ演奏を繰り返します。

ソングは様々なパターンの組み合わせで曲にまとめたものです。

[PATTERN SONG] キーを押してパターンかソングを決めると、パネル上の赤いランプの [PTN] [SONG] のいずれかが点灯します。そこでテンキーでそのナンバーを選び、そしてスタートキーで演奏が始まり、ストップキーで終了します。

(⇒ パターンを選ぶ P1-12)

(⇒ ソングを選ぶ P1-20)

- ・ソング 00 FUNKY UP・・・音色エディットなど RX5の機能をフルに活用して作ったファンキーな演奏です。
- ・ソング 01 8beat・・・カウントから始まり、基本的な 8ビートリズムパターンが演奏されます。
- ・ソング 02 16beat・・・16ビートのリズムパターンを順番に演奏します。途中からシャッフルなど跳ねるリズム、ラテンパーカッションの演奏です。

NOTE

デモンストレーション演奏は消して、オリジナルパターンやソングを書き込むことができます。また、デモンストレーション演奏に限り消した後、いつでも呼び出すことができます。

(⇨ クリアオールパターン P3-15)

(⇨ クリアオールソング P3-15)

デモンストレーション演奏の呼び出し方

- 1). **ACCENT 1** のキーを押しながら電源を入れます。
- 2). ディスプレーは以下のようになります。

Load Demo data
Yes or No ?

- 3). デモンストレーション演奏を呼び出したいときは **YES** キーを押します。 **NO** キーを押せばデモンストレーション演奏を呼び出しません。
- 4). "Are you sure ?" と確認表示が出たら、再度 **YES** キーを押します。
- 5). "executing !!" と数秒間表示された後、下のような表示となり、呼び出しが完了します。

DIGITAL RHYTHM
PROGRAMMER RX5

注. デモンストレーション演奏を呼び出すと、それまでメモリーしていたパターン・ソング・エディットボイスなどはすべて消えてしまいます。自分で作ったパターン・ソングなどを消したくない場合は、あらかじめ、カセットテープかデータカートリッジにパターン・ソング・エディットボイスデータなどを保存しておく必要があります。

(⇨ データの保存(セーブ) P1-29)

NOTE

RX5には、50以上のパターンがプリセットされています。このパターンの組み合わせだけでも、様々なポップスの曲、さらにオリジナルの曲作りも楽しむことができます。

(⇨ 応用編)

4. パターンについて

パターンを選ぶ

PATTERN SONG キーを押すたびに、パターンとソングが切り換わり、赤いランプの **PTN** と **SONG** が交互に点灯します。 **PTN** を点灯させます。

ディスプレーは

SELECT PTN 00 W
04 / 4 :bar02

拍子

パターンナンバー

のように表示されます。

小節数

上の段にはパターンナンバー、下の段には拍子と小節数（1パターン内の）が表示されます。

NOTE

右上の”W”マークは既にデータが書き込まれていることを表わしています。
(空白のパターンには、”W”マークはできません。)

パターンの選択はテンキーまたは **YES**、**NO** キーで行います。 **YES**、**NO** キーを押し続けると高速で変化します。

パターンは00から99の100パターンです。

パターンの演奏

START で始まり **RUN** ランプがつき、**STOP/CONTINUE** キーを押すまで繰り返します。

CONTINUE（コンティニュー）とは止めた所からの途中スタートです。 **START**では常にパターンの始めからの演奏です。

ディスプレーは

PLAY PTN01:nxt**
04 / 4 :bar01

次のパターンの予約

のように表示されます。

”nxt **” は次のパターンの予約です。演奏中にテンキーまたは、**YES**、**NO** キーで次のパターンを指定すると**にそのナンバーが表示され、現在演奏中のパターンの次に演奏します。例えばパターン01を演奏中にテンキーで **0** **5** と入力すると PTN 01、PTN 05 の順に演奏します。

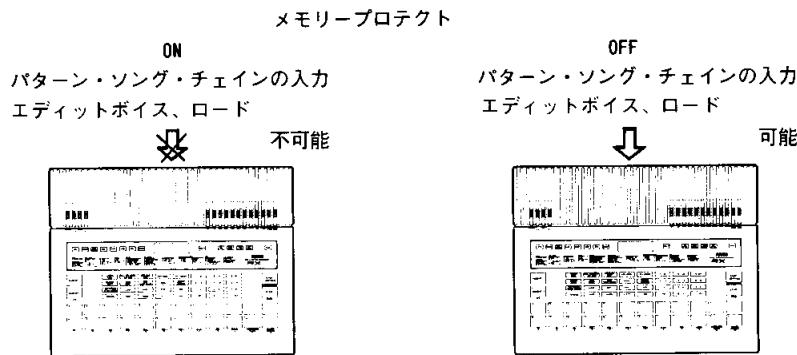
空白パターンのセレクト
デモンストレーション演奏の確認が終ったら、いよいよオリジナルパターンを作成します。まず、デモンストレーションが書き込まれていない空白のパターンを選びます。デモンストレーション演奏はパターン00~54に書き込まれています。では、パターンの入力です。

メモリープロテクトについて

RX5には、誤って必要なデータを消してしまうことを防止するための保護回路（メモリープロテクト）があります。

メモリープロテクトが”ON”になっていると、データの書き込み（パターン・ソング・チェインの入力、音色の修正、データの出し入れ等）ができなくなっています。

パターン・ソング入力の前にメモリープロテクトをOFFにします。尚、初期設定はメモリープロテクトはOFFになっています。また、電源を切っても、電源を切る前の状態を記憶しています。



メモリープロテクトのはずし方

- 1). [UTILITY] キーを押し、[JOB] キーを押します。
- 2). テンキーで [0] [3] と入力します。
- 3). [NO] キーでOFFにします。

UTILITY
Mem. Protect:OFF

パターンの入力

パターンを作るには、メトロノームに合せて各楽器のキーを叩き入力する「リアルタイムライト」と、タイミングを機械的に入力する「ステップライト」の2つの方法があります。

リアルタイムライト

[PTN] のランプ点灯中に、入力するパターンナンバーを選び、演奏は止まっている状態で [REALTIME WRITE] キーを押します。

ディスプレーは

REAL WRITE PTN55

04 // 4 :bar01

のように表示されます。

ディスプレー左に、カーソル (■) が点滅しています。

ここでは、パターンの拍子と長さ（小節数）をテンキーで指定します。

- 1). 拍子の分子を指定します

3/4拍子であれば、テンキーで [0] [3] と入力します。

- 2). [ACCENT 2] キーでカーソルを動かし、拍子の分母を指定します。

3/4拍子であれば、テンキーの [1] [1/4] を押します。

分母ですから、テンキーの右側の分数で入力します。

- 3). [ACCENT 2] キーでカーソルをさらに右へ動かし、パターンの長さ（小節数・bar）をテンキーで入力します。2小節パターンなら [0] [2] と入力します。

NOTE

クリアされた状態（初期設定）は4分の4拍子・1小節パターンです。4分の4拍子・1小節のパターンを入力するときにはこの操作は省略できます。

小節数だけの指定には初めからカーソルをbarに移動してセットします。

メトロノームの変更

リアルタイムのパターン入力時に、メトロノームとしてテンポを刻むクリックの設定、変更です。

クリックは出荷時には4分音符で鳴るように設定されています。

音の大きい所が小節の初めのタイミングです。



パターンモードの状態(PTNランプ点灯時)に[CLICK]キーを押すと、

ディスプレーの下の段は

REAL WRITE PTN55

OFF:CLICK= 1/ 4

のように表示されます。

ディスプレーの中で1/4とあるのは、現在クリックが4分音符で出ていることを表しています。この状態でテンキーにある分数を入力するとクリックの鳴るタイミングの変更ができます。1/4は4分音符、1/2は2分音符のタイミングを表わしています。

タイミングは 1/2、1/4、1/6、1/8、1/12、1/16、1/24、1/32 の8種類があります。

3連符の多い曲など、8分音符のクリックでは入力しにくい場合などは、1/12などに変え またおおらかにテンポをとりたいときには、1/4などに変更すると良いでしょう。

ディスプレー左の"OFF"はリアルタイムライト以外のときには、クリックをださない通常の状態です。

[YES]キーを押すとこの表示は"ON"に変わり、演奏時にはいつもクリックができる状態となります。[NO]キーで"OFF"に戻ります。クリックの音量は、クリックスライダーでコントロールします。

テンボ

[TEMPO]キーを押すと表示は

STEP WRITE PTN55

TEMPO

♩ = 120

のようになりテンボの確認、設定を行います。

[YES]、[NO]キーとテンボスライダーによってテンボを設定します。

テンキーによる数字入力もできます。

[TEMPO]キーを押さずにテンボスライダーを動かせば常にテンボを変えることができます。

テンボの範囲は♩ = 40～250です。

入力の方法

[START]キーを押すとメトロノームが走ります。

(メトロノームの音量はクリックスライダーで調節し、テンボスライダーで入力しやすいテンボを設定してください。)

メトロノームに合わせ、各楽器キーを叩けばその楽器キーの音色が入力されます。

まちがえた時は[CLEAR]キーを押しながら、消したいタイミングで消したい楽器キーを押せば、その音だけが消えます。

[STOP]キーで入力が終ります。

ディスプレーは、"SELECT PTN"に戻ります。

[START]キーで、入力したパターンを確認してみましょう。

NOTE

一度入力したパターン ("SELECT PTN ** W") の拍子・小節の変更はできません。パターンクリアで消去または、他の空白パターンを選んで初めから入力します。

パターンを消す

[PTN] ランプ点灯中ストップ状態で [CLEAR] キーを押すと

ディスプレーは

CLEAR PTN 55

1:PTN ,2:Voice ?

のように表示されます。

1:パターンごと消してしまうのか

2:どれかの楽器だけを消すのかをテンキーの[1]、[2]で指定します。

1:選んだパターンをすべて消す。

1). テンキーで[1]を入力します。

"Are you sure ?"と確認メッセージが表示されます。

2). 消してよければ[YES]キーを押します。

"completed !"が表示され、パターンが消えます。

2:特定の楽器音だけ消す。

1). テンキーで[2]を押します。

"Select Voice"と表示されます。

2). 消したい音色の楽器キーを押します。

"clear Int-BD1"のように楽器名を表示します。

3). 表示された楽器音でよければ、[YES]キーを押します。

消したい楽器を換えるときは、別の楽器キーを押します。

"Are you sure ?"と確認メッセージが表示されます。

4). 消してよければ[YES]キーを押します。

"completed !"が表示され、指定した楽器音が消えます。

NOTE

1). 2). いづれの場合も "Are you sure ?" 表示のときに [NO] キーを押せば、クリアをキャンセルできます。

CLEAR PTN 55

1:PTN ,2:Voice ?

[1]

[2]

"Are you sure ?"

[YES] ↓

"completed !"

"select Voice"

↓ 楽器キー

"clear Int-BD1"

↓ [YES]

"Are you sure ?"

↓ [YES]

"completed !"

クォンタイズ(分解能)

クォンタイズの設定は、思い通りのパターン作りに大変重要です。

クォンタイズとは、そのパターンの分解能で、入力したタイミングを最小の音符(休符)に分解しそろえてくれる働きです。

QUANTIZEキーを押すと、

ディスプレーは

QUANTIZE= 1/16

Swing 58%

のように表示されます。

テンキーにより(右側に印刷された) 1/2、1/4、1/6、1/8、1/12、1/16、1/24、1/32、1/48、OFF、を設定します。分母は音符を示します。1/8=8分音符

QUANTIZE=1/4でのリアルタイム入力では、正確な4分音符に修正され=1/16では16分音符に分解修正されます。また、リアルタイムで叩いたそのままを入力するのが=OFFです。このときのクォンタイズは、1/96になります。

クォンタイズは入力中にも変更できるので、8分音符の多いハイハットは=1/8で、4分音符の多いスネア(SD)は=1/4で、3連符のタムは=1/12と言うように使い分けると、スピーディーに正確なパターンを作ることができます。

クォンタイズを変更した後は、再び**REALTIME WRITE**キーを押します。

スイング

QUANTIZE=1/8、1/16には、はねて演奏するスイングがあります。**SWING**キーを押してから**YES**、**NO**キーでスイングのかかり具合を設定します。かかり具合は、OFF、54%、58%、63%、67%、71%の6段階で%が多いほど♪なら♪に近づきます。

ディスプレーは

QUANTIZE= 1/16

SWING VALUE=63%

のように表示されます。

SWINGは"OFF"でなくてもデータが変化しない場合があります。(クォンタイズが1/8、1/16以外のとき、および1/16のときの54%、63%、71%)これは**QUANTIZE**キーを押して確認できます。"swing---"のときは働きません。

ディスプレーは

QUANTIZE= 1/24

Swing ---

のように表示されます。

パターンのコピー

[PTN] ランプ点灯中に [COPY] キーを押すとパターンのコピー（複製）、アペンド（連結）ができます。

ディスプレーは

COPY PTN 00
1: COPY, 2: Append?

のように表示されます。

テンキーの [1]、[2] でどちらかを決定します。

1. コピー

COPY PTN 00
to PTN **

2. アペンド

APPEND PTN 00
with PTN **

1. コピー

テンキーでコピーされるナンバー、（コピー先）を選び、[YES] キーを押すと "completed!" と表示され、実行されます。

例えば

COPY PTN 50
to PTN 60

になると

PTN 60にPTN 50と同じPTNが書き込まれます。PTN 50 は、そのまま残ります。

COPY PTN 00
to PTN **

[ACCENT 2] でカーソル移動

[ACCENT 2] キーで元のパターンの所にカーソルが移動し、元のパターンの変更もできます。

NOTE

- ・コピーは、BD、SD、HIHAT などのベーシックパターンを幾つも作り、それにTOM、CRASHなどを加えてバリエーションを作るときに便利です。
- ・コピーするときコピー先にデータが入っているときは、確認のために "Rewrite PTN--?" 書き変っても良いか、と聞いてきます。

[NO] キーを押すとCOPYはキャンセルされ、"SELECT PTN"画面に戻ります。

[YES] キーを押すとCOPYが実行され、"Completed!" が表示されます。

2. アペンド

アペンドとは、元のパターンに指定したパターンを連結して、元のパターンを書き変えます。

例えば

APPEND PTN 55
with PTN 65

になると、PTN55はPTN55+PTN65に書き変わります。PTN65はそのまま残ります。



指定したパターンが元のパターンと拍子が異なっている場合、合計100小節以上になる場合は "wrong signature!" と表示されアペンドは実行されません。

コピー（画面）から抜けるには [PATTERN] キーを押します。

ステップライト

パターンを機械的に考えながら、そして正確に入力できるのがステップライトです。

[PTN] のランプ点灯中ストップ状態で [STEP WRITE] キーを押すと

ディスプレーは

STEP WRITE PTN00

04 / 4 :bar01

のように表示されます。

データの入っていないパターンには、カーソルが表われ、拍子・小節数 (bar) に変更のある場合は [ACCENT 2] でのカーソル移動によって、テンキーで設定します。設定方法はリアルタイムライトと同様です。 (⇒ P1-13)

一度入力したパターン (PTN W) では、拍子・小節数の変更はできません。

[START] キーを押すと、

ディスプレーは

STEP WRITE PTN00

bar01 : beat001

に変わりステップ入力が始まります。

ステップライトはクォンタイズの設定がポイントです。ステップライトのクォンタイズは、1小節を何分割するかを決めるものです。4/4のときQUANTIZE=1/16なら、1小節を16（ステップ）に分解します。1ステップが1beatとなり、beatの1つが16分音符で入力できます。ビートはbeat001～beat016になります。

beat 001はその1拍目を示します。 楽器キーを叩けば入力され [YES] キーでbeatを進めれば休符になります。 [NO] キーで戻すこともできます。

[YES] 、 [NO] キーは押し続けると、高速でbeatナンバーが変わります。

例えば次のようなリズムパターンを入力するには

beat	1 2 3 4	5 6 7 8	9 10 11 12	13 14 15 16
ハイハット クローズ	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ●	● ● YES →
ハイハット オープン	YES →			● YES →
スネア	YES →	● YES →		● YES →
バスドラム	● YES →		● YES ● YES →	
拍数	1	2	3	4

●印の所で各楽器キーを叩きます。休符は [YES] キーで入力します。

NOTE

入力する楽器ごとにクォンタイズを変えると効率的なステップライト入力ができます。
(⇨ P1-16)

消したい音があるときは、そのタイミングのbeatを **YES**、**NO** キーで探し、**CLEAR** キーを押しながらその楽器キーを押せば、その音だけが消えます。
STOP キーで終了し、SELECT PTN の表示に戻ります。

逆転するリバース

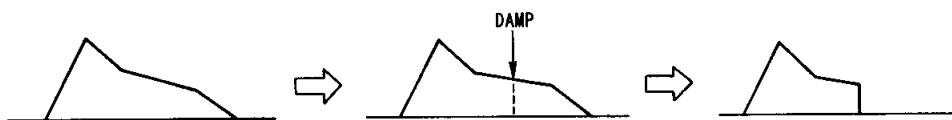
サンプリング音の逆転です。録音されたテープ音の逆様からの再生と同じ効果です。

REVERSE キーを押すと赤いランプの **REV** が点灯し、このモードであることを知らせます。
いずれかの楽器キーを押すとその音は逆転（波形データの逆読み）して発音します。
但し、EGはエディットボイスで設定した値と違う値になります。



クラッシュをミュートさせるには ダンプ

発音中の音を途中から消してしまう、削ってしまうのがダンプ機能です。
パターンの中の長すぎるクラッシュ音を短くしたり、また、ミュートのニュアンスも作ることができます。



リアルタイムライトのとき

リアルタイムでパターンを入力します。ダンプの効果がわかりやすいようにクラッシュを入力します。**STOP** キーを押さずにリアルタイムライトのまま **DAMP** キーを押します。
ダンプ機能を使いたいタイミングで楽器キーを押します。（この例ではクラッシュ）楽器キーを押したタイミングでその楽器音が止まります。

ステップライトのとき

ステップライトでパターンを入力し、ステップライトのまま **DAMP** キーを押します。**YES** キーでダンプ機能を使いたいビートまで進め、楽器キーを押します。**YES** キーでビートを進めます。楽器キーを押したビートのタイミングで楽器音が止まります。

発音の短い音では音が全て消えてしまうことがあります。

尚 **DAMP** キーが押されていると **DAMP** ランプが点灯し、楽器キーを押しても音が出ずまたパターンの入力もできません。

また、MIDIでKEY OFFを受信したとき **DAMP** キーが押されていると、KEY OFFのタイミングでダンプが機能します。（⇨ P4-8）

5. ソングについて

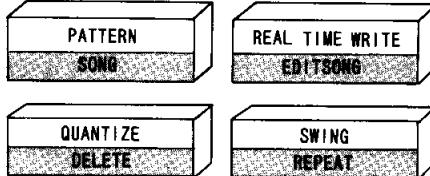
書き込んだリズムパターンをつなぎ合わせ、1曲の演奏とすることができます。リズムパターンをつないで作った1曲分のリズムをソングと呼びます。

ソングを選ぶ

パターンとソングの切り変わる、**PATTERN/SONG**キーを押す。

赤いランプの**SONG**が点灯しているときがソングの状態です。

ソングモードではモードセレクトキーの下側の表示をみます。



ソングナンバー
ディスプレーは **SONG 00 meas0033** 全体の小節数
>FUNKY UP<:J=120 のように表示されます。

右上の”meas”はトータルの小節数、左下にはソングネーム（曲名）右下は初期テンポを表示します。

（ソングネーム、初期テンポの設定は、⇒ エディットソング P2-10 参照）

何も書き込まれていないSONGの表示は **SONG 03 meas0000** > <:J=--- です。

テンキーでソングナンバーを選びます。ソングは00から19までの20種類です。

ソングの演奏

STARTキーで演奏が始まり

ディスプレーは **SONG 00 meas0001** となり、現在演奏中の小節(meas)、パート、
Part001: PTN 54 パターンナンバーを表示します。

ソングの最終パート（曲の終わり）まで演奏し、自動的にストップします。表示は、meas 0001を表示した状態になります。

ソングの途中演奏

ソングの途中から演奏を始めるには、3通りの方法があります。

1. コンティニュースタート

STOP /CONTINUEキーで演奏を止め、再び**STOP /CONTINUE**キーを押すと演奏を止めた箇所から演奏します。

2. パート指定による途中演奏

1). **YES**、**NO**キーで演奏を開始するパートを指定します。

2). **CONTINUE**キーを押すと、指定したパートから演奏します。

3. サーチマークによる途中演奏

ソングにあらかじめマーク（検出用マーク）が書き込まれている場合に限ります。

1). **JOB**キーを押し、テンキーで**0** **1**と入力します。

2). サーチするマークを入力して**START**キーを押します。自動的にマークを探し出します。

3). **CONTINUE**キーを押すと、指定したマークから演奏します。

（⇒ サーチマーク P2-12）

* JOB01を入力した後、テンキーで3桁のパートナンバーを入力すると、自動的にそのパートを検索します。[CONTINUE]キーでそのパートから演奏します。

ソングの繰り返し演奏 (ソングリピート)

[REPEAT]キーを押すと

ディスプレーは

SONG 00 meas0033
repeat OFF

のように表示されます。

[YES]キーでONになり [STOP]キーを押すまで繰り返し演奏します。[NO]キーでOFFに戻ります。

ソングの入力

既に入力したパターンをつないで、1曲分のリズム(ソング)を作成します。

ソングに関する機能は、ソングの演奏を除いてすべてエディットソング機能です。

エディットソング機能には

- ①ソングの入力
- * ②リピート
- ③テンポチェンジ
- ④ボリュームチェンジ
- ⑤インサート
- ⑥デリート
- * ⑦パートのコピー
- ⑧クリア
- ⑨サーチマーク (JOB 01)
- ⑩セットマーク (JOB 02)
- ⑪ソングネーム (JOB 03)
- ⑫イニシャルテンポ (JOB 04)

があります。

ここでは①～⑧について解説します。

⑨～⑫については(P2-10)を参照してください。

これらの機能はすべて、[EDIT SONG]キーを押して、呼び出します。*印の機能は[EDIT SONG]キーを押したときと、[PATTERN/SONG]キーを押したときと、2つの機能があります。

[SONG]ランプ点灯中にソングナンバーをテンキーで選び[EDIT SONG]キーを押します。
空白のソング03を選びます。

ディスプレーは

EDIT SONG 03
Part001= PTN **

のように表示されます。

Part(パート)とはパターン等が入った順につけられる通し番号です。

Part001から順にパターンナンバーをテンキーで入力します。[YES]キーで次のパートへ進みます。

Partを戻すには[NO]キーを使います。

マーク、リピート、テンポチェンジなどもパートの1つになります。

ソングはPart001から順に演奏します。

例えば PTN05、PTN02、PTN99、PTN50の順で演奏させたい場合はPart001=PTN05、
Part002=PTN02、Part003=PTN99、Part004=PTN50と入力します。

リピート (リピートパターン)

RX5のリピートには、1つのソングを繰り返し演奏するソングリピートと、パターンを繰り返し演奏するリピートパターンがあります。ここではリピートパターンについて説明しています。

(ソングリピート ⇔ P1-21)

[EDIT SONG] キーを押し、[REPEAT] キーを押すと

ディスプレーは

EDIT SONG 03

1: || or 2: || ?

のように表示されます。

テンキーの [1]、[2] でリピートの種類（始まり、戻り）を指定します。

1では "Part---= || "

2では "Part---= || ×01"

2では、リピートの回数をテンキーで2桁入力します。

例)	SONG PLAY
実際のリピート回数は指定した回数+1回になります。	Part001=PTN01 Part001=PTN01 measl
1小節のパターンのときは、	Part002= ⇔ Part003=PTN05 2
例のように演奏します。	Part003=PTN05 3
	Part004= : ×3 Part003=PTN05 4
	Part003=PTN05 5

リピートパターンもパートの1つです。ソングの入力と同様に [YES] キーで次のパートに進みます。

テンポチェンジ

ソングの途中からテンポを変えることができます。

[TEMPO CHANGE] キーを押します。

ディスプレーは

EDIT SONG 03

1:Accel or 2:Rit

のように表示されます。

テンキーの [1]、[2] で、アキュレランド、リタルダンドを指定します。

1. アキュレランド……だんだん早くなる
2. リタルダンド………だんだん遅くなる

EDIT SONG 03

Part001= +00/00

1. アキュレランドのときは + (プラス)

2. リタルダンドのときは - (マイナス)

分子は、テンポの変化量です。

テンポスライダー、イニシャルテンポ (JOB 04) で決めたテンポにプラス・マイナスします。

分母は、4分音符の数で、テンポの変化する時間です。

それぞれテンキーで数値を2桁入力します。カーソルの移動は [ACCENT 2] キーで行います。

例えば、テンポが $\text{♩}=120$ のとき、+20/10と指定すると4分音符10個分の間に (4/4拍子の場合2小節半)、テンポが $\text{♩}=120$ から $\text{♩}=140$ に変化することを示します。

[TEMPO CHANGE]



分母の入力が終了したら **YES** キーで入力完了、次のパートへ進みます。

テンポチェンジをキャンセルしたいときは **1**、**2** キーを押す前に **NO** キーを押します。前のパートへ戻ります。

—NOTE—

テンポチェンジもパートの1つです。ソングを作った後からテンポチェンジを行う場合は、**INSERT** キーを先に押します。

ボリュームチェンジ

ソングの途中から、全体のボリュームを変えることができます。

VOLUME CHANGE キーを押します。

ディスプレーは

EDIT SONG 03

1:Up or 2:Down ?

のように表示されます。

テンキーの **1**、**2** でボリュームのアップダウンを指定します。

1. ボリュームアップ

EDIT SONG 03

Part003= vol+05

↑
テンキー

2. ボリュームダウン

EDIT SONG 03

Part003= vol-08

↑
テンキー

テンキーでボリューム（音量）の変化幅を指定します。変化幅は0～31の32段階です。

入力が完了したら **YES** キーで次のパートへ進みます。

—NOTE—

・ボリュームは、エディットボイス・キーパラメータ等で決めたボイスレベルに加算（加減）されます。加算された値が31を越えても31以上の音量はできません。

・ボリュームチェンジもパートの1つです。ソングを作った後からボリュームチェンジを行う場合は、**INSERT** キーを先に押します。

インサート

既に書き込んだソングに、後からパターンやテンポチェンジ・ボリュームチェンジなどを追加挿入することができます。

挿入したいパートを **YES**、**NO** キーで、指定します。

ディスプレーは

EDIT SONG 03

Part003= PTN 03

のように表示されます。

INSERT キーを押します。

ディスプレーは

EDIT SONG 03

Part003= PTN ***

のように表示されます。

挿入したいパターン番号をテンキーで2桁入力します。

YES キーを押して、次のパートへ進みます。

インサートしたパート以降のデータは自動的に順送りされます。

PTN X をインサート
↓

Part001	Part002	Part003	Part004	Part005	~
PTNA	PTN B	PTNC	PTND	PTNE	
Part001	Part002	Part003	Part004	Part005	Part006

↓

Part001	Part002	Part003	Part004	Part005	Part006
PTNA	PTN B	PTNX	PTNC	PTND	PTNE

キャンセルは **[NO]** キーで行います。

パターン同様に、テンポチェンジ、ボリュームチェンジ、リピート等もインサートできます。

[INSERT] キーを押した後、**[TEMPO CHANGE]**、**[VOLUME CHANGE]**、**[REPEAT]** キーのいづれかを押し、それぞれの指定を行います。

デリート

書き込んだソングの、不要なパートを削除することができます。

デリート（削除）したいパートを **[YES]**、**[NO]** キーで、指定します。

ディスプレーは **EDIT SONG 03**
Part002= PTN 02 のように表示されます。

[DELETE] キーを押します。

ディスプレーは **EDIT SONG 03**
Delete PTN 02? のように表示されます。

[YES] キーを押します。

デリートしたパート以降は自動的に前に順送りされます。

PTN B をデリート
↑

Part001	Part002	Part003	Part004	
PTNA	PTNB	PTNC	PTND	
Part001	Part002	Part003		

↓

Part001	Part002	Part003	
PTNA	PTNC	PTND	

パートのコピー

ソングの中で同じパート構成がある場合には、パートをコピーすることにより、能率的なエディットソングが可能になります。

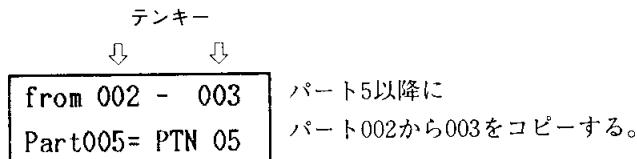
どのパートにコピーするかを **[YES]**、**[NO]** キーで指定します。

ディスプレーは **EDIT SONG 03**
Part005= PTN 05 のように表示されます。

[COPY] キーを押します。

ディスプレーは **from *** - *****
Part005= PTN 05 のように表示されます。

テンキーで、どこのパートから "from ***" どこのパートまで " - ***" コピーするかを3桁のパートナンバーを入力します。



カーソルは、パートを入力すると自動的に移動し、入力が終わると消えます。 **ACCENT 2** キーでの移動はできません。

YES キーで次のパートに進み、コピー完了です。

NO キーでキャンセルできます。

(例)

Part001	Part002	Part003	Part004	Part005
PTN A	PTN B	PTN C	PTN D	



Part002 Part003 をコピーする。



Part001	Part002	Part003	Part004	Part005	Part006	Part007
PTN A	PTN B	PTN C	PTN D	PTN B	PTN C	

注. パートのコピーは挿入ではなく、書き換えです。既に書き込んだパート上にコピーを行うと、以前のパートが消えますので注意が必要です。

(例)

Part001	Part002	Part003	Part004	Part005	Part006
PTN01	PTN02	PTN03	PTN04	PTN05	PTN06



Part002からPart003をコピーする。

Part001	Part002	Part003	Part004	Part005	Part006
PTN01	PTN02	PTN03	PTN02	PTN03	PTN06

NOTE

- ・パートのコピーは、指定した 2つのパート間の内容をコピーするためパターンに限らずボリュームチェンジ、テンポチェンジ、リピート等もコピーできます。
- ・リピートパターンでも同様に、同じパターンの組合せを繰り返し、演奏できます。
- ・複雑な曲構成や、大部分が同じで一部が違うといったパターンの組合せなどには、パターンのコピーの方が能率的です。

ソングを消す

ソングを消すには、**SONG** ランプ点灯中に **CLEAR** キーを押します。

"CLEAR SONG 03?" と表示されたら **YES** キーを押します。

ディスプレーは本当に消してよいのかを聞いてきます。

CLEAR SONG 03?
Are you sure ?

消してよければ **YES** キーを押します。 "completed !" が表示され、ソングがクリアされます。
(消えます。) やめる場合は **NO** キーでクリアをキャンセルできます。

ソングのコピー

すでに作成したソングデータを、そのままの内容で他のソングナンバーにコピーすることができます。

[PATTERN/SONG] キーを押して [SONG] ランプを点灯させます。

テンキーでコピー元のソングを指定します。

```
SONG 00 meas0033  
>FUNKY UP<:J=120
```

[COPY] キーを押します。

ディスプレーは

```
COPY SONG 00  
to SONG **
```

のように表示されます。

テンキーでコピー先のソングナンバーを2桁で入力します。

```
COPY SONG 00  
to SONG 02
```

—— コピー元のソングナンバー

—— コピー先のソングナンバー

この例では、ソング00のデータをソング02へコピーすることを意味しています。

コピー元のソングナンバーを変更するときは、[ACCENT2] キーを押し、カーソルをディスプレイ上段に移動した後に、テンキーでコピー元のソングナンバーを2桁で入力します。

[YES] キーを押すと、"Completed!" と表示されソングがコピーされます。表示は元に戻ります。
[NO] キーを押すと、コピーをキャンセルできます。

NOTE

コピー先のソングナンバーに既にソングデータが入力されていると、"Rewrite SONG 01?" と表示されます。

コピー先のソングナンバーのソングデータを消してよければ [YES] キーを押して、コピーを実行します。

消したくない場合は、[NO] キーを押し、再度 [COPY] キーを押して別のソングナンバーを指定してください。

6. チェイン

チェインとは

チェインとはソングを幾つもつなぎ、連続してメドレー演奏する機能です。

CHAIN キーでその機能に入りますが、さらにその中に4つおりの作業があるために **JOB** キーを押してテンキーでナンバーを指定します。

JOB 01 SELECT CHAIN & PLAY CHAIN

チェインを選ぶ・チェインの演奏

JOB 02 EDIT CHAIN

チェインの編集

JOB 03 WRITE CHAIN NAME

チェインネームの入力

JOB 04 CLEAR CHAIN

チェインを消す

CHAIN [0 or 1 or 2] **START**

CHAIN キーを押すと、チェインを選び、演奏できる状態になります。

(他の作業から演奏にうつるときには、**JOB** キーを押してテンキーで **0** **1** と入れます。)

ディスプレーは

CHAIN 0 meas0000

> <

のように表示されます。

チェインは0から2までの3種類あります。いずれかを選びテンキーの **0** **1** **2** キーで指定し

START キーを押すと、データがあれば演奏します。

演奏途中で **STOP/CONTINUE** キーで止め、再び **STOP/CONTINUE** キーを押すと止めた所からの演奏（コンティニュースタート）になります。

NOTE

measは小節数を表わしています。

CHAIN **JOB** **0** **2** テンキー **YES**

チェインデータを作り、編集する作業です。

CHAIN キーを押してから **JOB** キーを押しテンキーで **0** **2** と入力すると

ディスプレーは

EDIT CHAIN 0

Step01= SONG **

のように表示されます。

テンキーで最初に演奏するソングのナンバーをいれると、"**"が"01"のように変わります。

YES キーを押すとStepは"02"に進み、そこに2曲目のソングナンバーを入れます。

以下同様にテンキーと **YES** キーで編集します。 Stepを戻すときは **NO** キーを使います。

最大Stepは90までです。

デリート、インサートもできます。操作は、エディットソングと同様です。

(⇨ P1-23~24)

CHAIN **JOB** **0** **3** アルファベット（楽器キー）

CHAIN キーを押し **JOB** キーを押してからテンキーで **0** **3** と入れるとチェインの名前が書けます。

ディスプレーは

CHAIN 0 meas0000

> <

のようになりカーソルが点滅しています。

楽器キー、アクセントキーを押すことによって楽器キー・アクセントキー左上のアルファベットが入力できます。シフトキー [STOP] を押しながら、楽器キー（アルファベット）を押すと小文字の入力ができます。

テンキーからは数字の入力になります。

空白□と点・には、[REVERSE] と [DAMP] キーを使います。

入力ごとにカーソルが右に移動し、8文字までの入力ができます。

カーソル移動は、[YES]、[NO] キーで行います。

入力が完了したら [START] キー (ENTER) を押して入力が完了します。

NOTE

書き直すときは、またこのモードで同じ操作をすることで変更ができます。

チェインを消す

◀ CHAIN JOB 0 4 YES

チェインを消す作業です。

[CHAIN] キーを押し [JOB] キーを押しテンキーで [0] [4] と入れます。

ディスプレーは

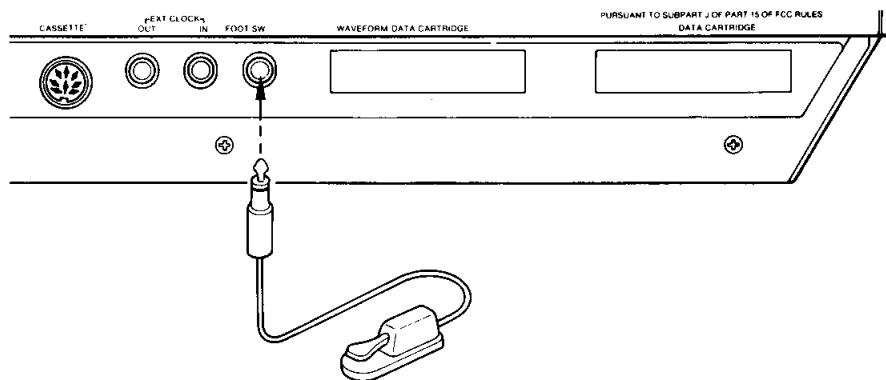
CLEAR CHAIN 0 ?

のように表示されます。

消してよければ、[YES] キーを押します。するとディスプレーは "Are you sure ?" と確認するのでもう一度 [YES] キーを押します。 "Completed !" が表示され、チェインがクリアされます。

フットスイッチの使い方

別売のフットスイッチをリアパネルのフットスイッチ端子に接続することにより、パターン・ソング・チェインの演奏をリモートコントロールできます。



フットスイッチを押すたびに、スタート、ストップが切り換わります。

コンティニュースタートは行えません。

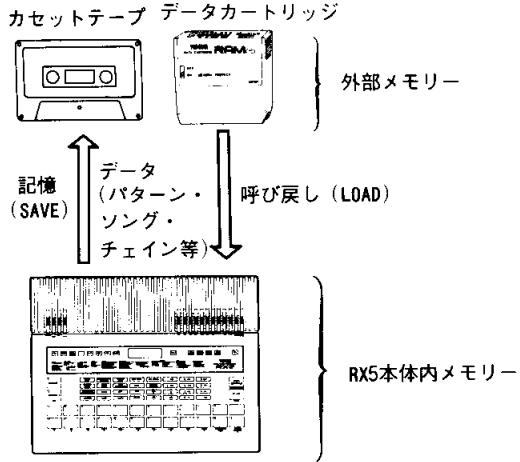
他の楽器を演奏中に、RX5の演奏をコントロール（スタート・ストップ）するときに便利です。

フットスイッチは、別売のFC4またはFC5をご使用ください。

7. データを残しておくために、再び呼び出すために

パターン・ソングのデータまた後述の音色エディット・キーアサインのデータ等は、本体内にメモリーしており、電源を切ってもその内容（データ）は消えません。より多くのデータを記憶するには、カセットテープやデータカートリッジを使用します。

これらのデータはいつでも再び呼び戻すことができます。



カセットテープやデータカートリッジを外部メモリーと呼びます。

RX5本体内のメモリーデータを外部メモリーへ記憶させることをセーブ（SAVE）、外部メモリーのデータを本体内に呼び戻すことをロード（LOAD）と呼びます。

外部メモリーに記憶（セーブ）できるのは以下のデータです。

①パターンデータ

②ソングデータ

③チェインデータ

④ボイスデータ-----

この3つをまとめて

シーケンスデータと呼びます。

修正を行った音色データです。

(⇒ エディットボイス P2-1~)

*⑤アウトプットチャンネルデータ-----各楽器の出力チャンネルのデータです。

(⇒ アウトプットチャンネルデータ P3-9)

**⑥セットアップデータ-----アクセント、キーアサイン等パネル上のデータです。

(⇒ データの効果的活用法 P4-19)

**カセットテープへのみセーブ可能です。

*アウトプットチャンネルデータは、ボイスデータと一緒にセーブ・ロードされます。

(⇒ P1-31, 32)

NOTE

データのロードを行う場合には、メモリープロテクトをOFFにする必要があります。メモリープロテクトとは、必要なデータを誤って、消してしまわないよう保護するものです。尚、初期値は、メモリープロテクトはOFFになっています。

(⇒ メモリープロテクト P3-14)

カセット、データカートリッジへのメモリー

外部メモリーへのデータの出し入れは、**CASSETTE/CARTRIDGE**キーを押して行ないます。キーは押すたびにカセットかカートリッジかに切り換わります。

パターン1つだけ、音色データのみ、といった細かいデータの出し入れもできます。

機能が多いので**JOB**キーを押してから、2桁の数字で機能を選びます。

2桁のJOBナンバーの、上1桁は機能、下1桁は種類で組み合わせます。

JOB 0 *	SAVE	データをカセット・カートリッジに記憶します。
1 *	LOAD	外部メモリーに記憶したデータをRX5本体に呼び込みます。
2 *	VERIFY	記憶する作業（セーブ）ができているかの確認です。
3 0	FORMAT	データカートリッジをRX5の規格に合わせるための初期化です。

JOB * 1	SEQUENCE&VOICE	① ② ③ ④ ⑤のデータを・・・・ (SAVE/LOAD/VERIFY)
* 2	SEQUENCE	パターンとソング・チェインデータのみを・・・・
* 3	PATTERN	1つのパターンのみを・・・・
* 4	VOICE	音色データアウトプットチャンネルのみを・・・・
* 5	SET UP	パネル上の細かなセット（アクセント・レベルなど）・・・・ [カセットのみ]

例えば、すべてのデータを記憶するには [JOB] [01]、パターンとソング・チェイン・データだけを記憶するには [JOB] [02] のように2桁入力します。

LOADを実行すると本体内のメモリーが消え、カセットやカートリッジのデータが本体内に読み込まれます。

注。データの何も入っていないカートリッジをLOADしてしまうと、本体内メモリーのすべてが消えます。

カセットへの保存・呼び出し

カセットレコーダー、

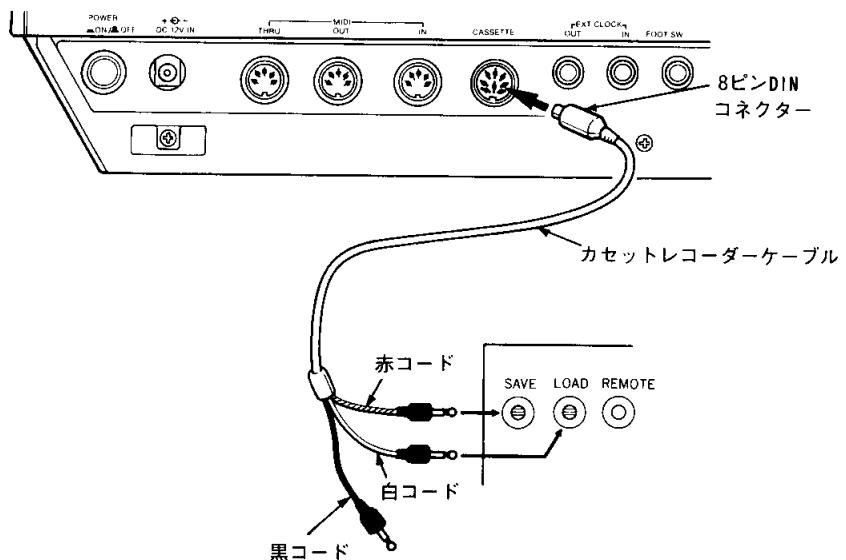
カセットテープについて

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をお使いください。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。

カセットテープは、市販のオーディオカセットテープをお使いください。

C-120等長時間用テープは、テープが薄いため、できるだけ使用されないほうが無難です。

データレコーダーの接続のしかた データレコーダーとの接続は、付属のカセットレコーダーケーブル (CRC-1) で以下のように行います。



1). カセットレコーダーケーブルの 8pin DINコネクターをRX5のリアパネルのCASSETTE端子に接続します。

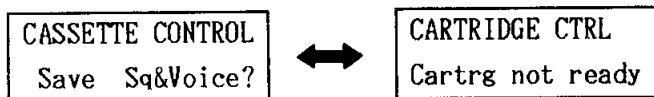
2). 赤コードのプラグをデータレコーダーのSAVE (録音・REC・MIC) 端子に接続します。

3). 白コードのプラグをデータレコーダーのLOAD (再生・PLAY・EARPHONE) 端子に接続します。

注. 黒コードには何も接続しません。

1. セーブ

- 1). 接続の仕方に従ってデータレコーダーを接続し、カセットテープを入れます。
- 2). **CASSETTE/CARTRIDGE** キーを押します。
ディスプレーが"CASSETTE CONTROL"になっていない場合は、再度 **CASSETTE/CARTRIDGE** キーを押します。



- 3). **JOB** キーを押した後、セーブしたいデータの種類をテンキーで入力します。

JOB 01	シーケンスデータ& ボイスデータのセーブ	"Save Sq&Voice?"
JOB 02	シーケンスデータのセーブ	"Save Sequence?"
* JOB 03	1パターンデータのセーブ	"Save PTN 00?"
JOB 04	ボイスデータのセーブ	"Save Voice ?"
JOB 05	セットアップデータのセーブ	"Save Set-up ?"

* JOB 03でどのパターンをセーブするかは、**CASSETTE/CARTRIDGE** キーを押す前に選択します。
(⇨ パターンを選ぶ P1-12)

- 4). データレコーダーを録音状態にします。

- 5). **YES** キーを押すと"Save executing"の表示になりセーブが始まります。

- 6). セーブが終わると"Save completed"が表示されます。

- 7). データレコーダーを停止します。

NOTE

- ・"Save completed"以外の表示が出た場合はセーブがうまくできなかったことを示します。
エラーメッセージ一覧 (⇨ P5-3) を参照の上、再度セーブを行ってください。
- ・セーブを中止したい場合は、もう一度 **CASSETTE/CARTRIDGE** キーを押します。
"Save break!"が表示されセーブを中止できます。
- ・セーブ終了後は、正しくセーブされたか確認するようにしてください。(ベリファイ)
正しくセーブされていないと、ロードできない場合があります。

2. ベリファイ

セーブしたデータが正しく記録されているかチェックすることをベリファイと言います。

- 1). セーブが終了したら、カセットテープを巻戻してテープの頭出しを行います。
- 2). ディスプレーが"CASSETTE CONTROL"になっていることを確認します。
- 3). **JOB** キーを押した後、ベリファイするデータの種類をテンキーで入力します。必ずセーブしたデータと同じ種類のデータを指定します。

JOB 21	シーケンスデータ& ボイスデータのベリファイ	"Verify Sq&Voice?"
JOB 22	シーケンスデータのベリファイ	"Verify Sequence?"
* JOB 23	1パターンデータのベリファイ	"Verify PTN 00 ?"
JOB 24	ボイスデータのベリファイ	"Verify Voice ?"
JOB 25	セットアップデータのベリファイ	"Verify Set-up ?"

*JOB23でどのパターンをベリファイするかは、**CASSETTE/CARTRIDGE** キーを押す前に選択します。
(⇨ パターンを選ぶ P1-12)

- 4). [YES] キーを押すと"Verify executing"の表示になりベリファイが始まります。
- 5). データレコーダーを再生状態にします。
- 6). ベリファイが終わると"Verify OK!"が表示されます。
- 7). データレコーダーを停止します。

—NOTE—

- ・"Verify OK!"以外の表示が出た場合はベリファイがうまくできなかったことを示します。エラーメッセージ一覧 (P5-3) を参照の上、再度ベリファイ（必要に応じてセーブ）を行ってください。
- ・ベリファイを中止したい場合は、もう一度 [CASSETTE/CARTRIDGE] キーを押します。"Verify break!"が表示されベリファイを中止できます。

3. ロード

- ロードを行うと、本体内に記憶されていたデータが消え、新しいデータが呼び戻されます。ロードを行う前に、消えてもよいデータかどうか確認から、ロードを行ってください。本体内に記憶されているデータを消したくない場合は、ロードの前にカセットテープまたはデータカートリッジにセーブしてください。
- 1). 接続の仕方に従って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カセットテープを入れ頭出しを行います。
 - 3). メモリープロテクトをOFFにします。 (⇒ メモリープロテクト P3-14)
 - 4). [CASSETTE/CARTRIDGE] キーを押し、ディスプレーが"CASSETTE CONTROL"になっていることを確認します。"CARTRIDGE CTRL"のときは再度 [CASSETTE/CARTRIDGE] キーを押します。
 - 5). [JOB] キーを押した後、ロードしたいデータの種類をテンキーで入力します。

JOB 11	シーケンスデータ& ボイスデータのロード	"Load Sq&Voice?"
JOB 12	シーケンスデータのロード	"Load Sequence?"
* JOB 13	パターンデータのロード	"Load PTN 00?"
JOB 14	ボイスデータのロード	"Load Voice ?"
JOB 15	セットアップデータのロード	"Load Set-up ?"

* JOB13で、パターンデータを何番のパターンにロードするかは [CASSETTE/CARTRIDGE] キーを押す前に選択します。 (⇒ パターンを選ぶ P1-12)

- 6). [YES] キーを押すと"Load sure?"と確認メッセージが表示されます。ロードしてよければ再度 [YES] キーを押します。
- 7). "Load executing"の表示になります。
- 8). データレコーダーを再生状態にします。
- 9). データレコーダーを停止します。
- 10). 必要に応じてメモリークリアをONにします。

—NOTE—

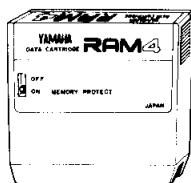
- ・"Load completed"以外の表示が出た場合はロードがうまくできなかったことを示します。エラーメッセージ一覧 (P5-3) を参照の上、再度ロードを行ってください。
- ・ロードを中止したい場合はもう一度 [CASSETTE/CARTRIDGE] キーを押します。"Load break!"が表示されロードを中止できます。

カートリッジへの保存、呼び出し

データカートリッジについて

データカートリッジは別売RAM4（7000円）をご使用ください。付属のウェーブフォームカートリッジには、データを保存することはできません。

また、カートリッジアダプター（ADP1）をつけたデータカートリッジ（RAM1）にはデータを保存することはできません。



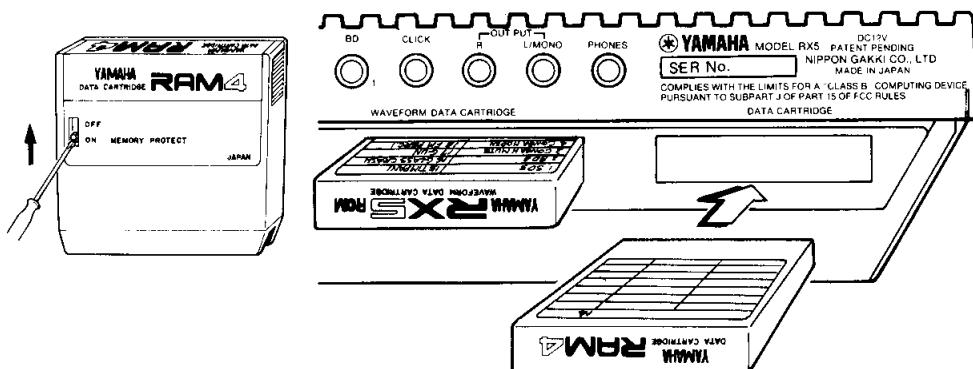
注. データカートリッジは、内蔵電池によりデータを記憶していますが、その寿命は約5年です。お買い上げ店または弊社電音サービスセンターに電池交換をお申し出ください。尚、電池交換の際にはデータが消えますので、あらかじめテープや別のデータカートリッジにセーブすることをおすすめします。

カートリッジのメモリー プロテクト

RX5自体にメモリープロテクトがありますが（⇒ P3-14）、データカートリッジにもメモリープロテクトがあります。つまり、RX5本体とデータカートリッジ側で二重のプロテクト（保護）があるわけです。まず、データカートリッジのメモリープロテクツスイッチを、ドライバーの先などでOFFに切り替えます。

NOTE

カートリッジのデータをRX5本体に呼び戻す（ロード）ときは、カートリッジ側のメモリープロテクトを“OFF”にする必要はありません。



次に、RX5のリアパネルの“DATA CARTRIDGE”スロットに、下向きにセットします。

1. フォーマット

未使用のデータカートリッジは必ずフォーマットする必要があります。

フォーマットとはデータカートリッジをRX5の規格に合わせる作業です。

- 1). **CASSETTE/CARTRIDGE** キーを押して、“CARTRIDGE CTRL”的表示を出します。
- 2). データカートリッジのメモリープロテクトをOFFにして、スロットにセットしたら **JOB** **3** **①** を入力します。

3). “Format Cartrg ?”の表示がですので **YES** キーを押します。

4). “Format Sure ?”の表示がですので再度 **YES** キーを押します。

5). “Format executing”の表示となりフォーマットを開始します。

6). “Format completed”の表示でフォーマットが完了します。

注. 既にデータの入っているカートリッジをフォーマットすると記憶されていたデータは消えてしまいますので注意が必要です。

NOTE

一度他の機種（DX7 II D/FD等）でフォーマット、データの書き込みを行ったデータカートリッジをRX5のカートリッジスロットに入れると“Format conflict!”が表示されます。

これは、データカートリッジの規格がRX5の規格と違うことを示しています。RX5用として使用してよければフォーマットを行います。

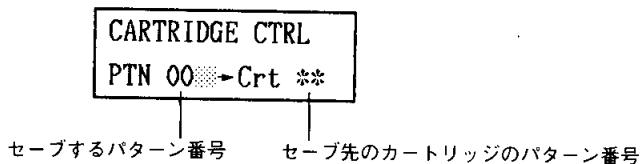
2. セーブ

- 1). データカートリッジのメモリープロテクトをOFFにして、リアパネルの"DATA CARTRIDGE"スロットに下向きにセットします。(前ページイラスト参照)
- 2). **CASSETTE/CARTRIDGE**キーを押します。
ディスプレーが"CARTRIDGE CTRL"になっていることを確認します。"CASSETTE CONTROL"のときは再度**CASSETTE/CARTRIDGE**キーを押します。
- 3). **JOB**キーを押した後、セーブしたいデータの種類をテンキーで入力します。

JOB 01	シーケンスデータ&ボイスデータのセーブ	"Save Sq&Voice?"
JOB 02	シーケンスデータのセーブ	"Save Sequence?"
* JOB 03	1パターンデータのセーブ	"Save PTN 00?"
JOB 04	ボイスデータのセーブ	"Save Voice ?"

- 4). **YES**キーを押すと"Save Sure ?"と確認メッセージが表示されます。

* 3)でJOB 03 1パターンデータのセーブを指定したときのみ、ディスプレーは以下の表示になります。



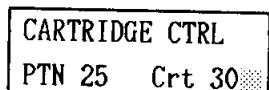
ここでは、作成したパターンのいずれか 1つをデータカートリッジの何番のパターンにセーブするかを決めます。

①セーブするパターン番号をテンキーで2桁で入力します。

(入力する前には、**CASSETTE/CARTRIDGE**キーを押す前に選ばれていたパターン番号が表示されています。)

②**ACCENT2**キーを押しカーソルを右へ移動します。

③セーブ先のカートリッジのパターン番号をテンキーで2桁で入力します。00~99の中から指定します。



この例では、パターン25をデータカートリッジのパターン30にセーブすることを意味しています。

④**YES**キーを押すと"Save Sure ?"と確認メッセージが表示されます。

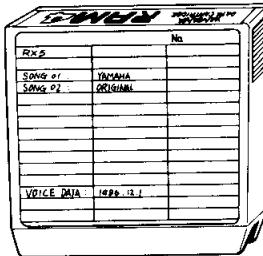
- 5). セーブしてよければ再度**YES**キーを押します。

"Save executing"の表示になりセーブを実行します。

- 6). セーブが終わると"Save completed"が表示されます。

NOTE

- ・"Save sure ?"の表示のときに**NO**キーを押すと、3)の表示(JOB 03を選んでいたときは4)の表示)に戻りセーブを中止できます。
- ・"Save completed"以外の表示が出た場合は、セーブがうまくいかなかったことを示します。エラーメッセージ一覧(P5-3)を参照の上、再度セーブを行ってください。
- ・セーブ終了後は、正しくセーブされたか確認するようにしてください。(ペリファイ)正しくセーブされていないと、ロードできない場合があります。
- ・セットアップデータは、データカートリッジにセーブすることはできません。



カートリッジのセーブが終了したらカートリッジのメモリー プロテクトをONにします。
また、データカートリッジ裏面のシールに、カートリッジナンバー、データの内容（RX5、パターン、ソングネーム）などのメモを記入しておくことをおすすめします。

3. ベリファイ

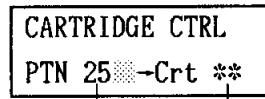
セーブしたデータが正しく記憶されているかチェックすることをベリファイといいます。セーブ終了後ベリファイを行ってください。

- 1). ディスプレーが"CARTRIDGE CTRL"になっていることを確認します。
- 2). **JOB** キーを押した後、ベリファイするデータの種類をテンキーで入力します。必ずセーブしたデータと同じ種類のデータを指定します。

JOB 21	シーケンスデータ& ボイスデータのベリファイ	"Verify Sq&Voice?"
JOB 22	シーケンスデータのベリファイ	"Verify Sequence?"
* JOB 23	1パターンデータのベリファイ	"Verify PTN 00?"
JOB 24	ボイスデータのベリファイ	"Verify Voice ?"

- 3). **YES** キーを押すと"Verify sure ?"と確認メッセージが表示されます。

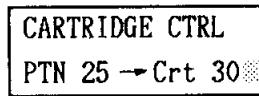
* 2)でJOB02 1 パターンデータのベリファイを指定したときのみディスプレーは以下の表示になります。



ベリファイするパターン番号 セーブしたカートリッジのパターン番号

ここではベリファイするパターン番号と、データカートリッジにセーブしたパターン番号を指定します。必ずセーブしたパターン番号を指定します。

- ①ベリファイするパターン番号とテンキーで2桁で入力します。
- ② **ACCENT2** キーを押しカーソルを右へ移動します。
- ③セーブしたカートリッジのパターン番号をテンキーで 2桁で入力します。必ずセーブのときと同じパターン番号を指定します。



- ④ **YES** キーを押すと"Verify sure ?"と確認メッセージが表示されます。

4). ベリファイしてよければ再度 **YES** キーを押します。

"Verify executing"の表示になりベリファイを実行します。

5). ベリファイが終了し、正しくセーブできていると"Verify OK !!!"が表示されます。

NOTE

- ・ "Verify sure ?" の表示のときに [NO] キーを押すと 2) の表示 (JOB23 を選んでいたときは 3) の表示) に戻り、ベリファイを中止することができます。
- ・ "Verify OK!!" 以外の表示が出た場合はベリファイがうまくできなかったことを示します。エラーメッセージ一覧 (P5-3) を参照の上、再度ベリファイ (必要に応じてセーブ) を行ってください。

4. ロード

ロードを行うと、RX5 に記憶されていたデータが消え、新しいデータが呼び込まれます。ロードを行う前に消えてもよいデータかどうかを確めてからロードを行ってください。本体内に記憶されていたデータを消したくない場合は、ロードの前にカセットテープまたは、データカートリッジにセーブしてください。

- 1). ロードしたいデータの入っているデータカートリッジをリアパネルの "DATA CARTRIDGE" スロットに下向きにセットします。
- 2). 本体側のメモリープロテクトを OFF にします。 (⇨ メモリープロテクト 3-14)
- 3). [CASSETTE/CARTRIDGE] キーを押し、"CARTRIDGE CTRL" になっていることを確認します。
"CASSETTE CONTROL" のときは再度 [CASSETTE/CARTRIDGE] キーを押します。
- 4). [JOB] キーを押した後、ロードしたいデータの種類をテンキーで入力します。

JOB 11	シーケンスデータ & ボイスデータのロード	"Load Sq&Voice?"
JOB 12	シーケンスデータのロード	"Load Sequence?"
* JOB 13	1パターンデータのロード	"Load PTN 00?"
JOB 14	ボイスデータのロード	"Load Voice ?"

- 5). [YES] キーを押すと "Load sure ?" と確認メッセージが表示されます。

* 4) で JOB13 1 パターンデータのロードを指定したときのみ、ディスプレーは以下の表示になります。

CARTRIDGE CTRL
Crt ***→PTN 25

カートリッジにセーブ
されているパターン番号 ロード先の本体内の
パターン番号

ここでは、データカートリッジにセーブされているパターンの中から本体内にロードしたいパターン番号をテンキーで 2 衔で入力します。

① データカートリッジにセーブされているパターンの中から本体内にロードしたいパターン番号をテンキーで 2 衔で入力します。

1 パターンデータのセーブ (JOB03) でセーブしたパターン番号に限らず、データカートリッジにセーブされているパターンであれば、どのパターンでもロードすることができます。

② [ASSENT2] キーでカーソルを右へ移動します。

③本体内のどのパターン番号にロードするかをテンキーで2桁で入力します。00~99の中から指定します。

CARTRIDGE CTRL
Crt 62 - PTN 16

この例では、データカートリッジのパターン62を本体のパターン16にロードすることを意味しています。

④ [YES] キーを押すと、"Load sure ?"と確認メッセージが表示されます。

6). ロードしてよければ再度 [YES] キーを押します。

"Load executing"の表示になりロードを実行します。

7). ロードが終わると"Load completed"が表示されます。

8). 必要に応じて、本体側のメモリープロテクトをONにします。

NOTE

- ・"Load sure ?"の表示のときに [NO] キーを押すと4)の表示 (JOB13を選んでいたときは5)の表示)に戻りロードを中止することができます。
- ・"Load completed"以外の表示が出た場合はロードがうまくできなかったことを示します。エラーメッセージ一覧 (P5-3) を参照の上、再度ロードを行ってください。

2

第2章 エディット編

1. エディットボイス	2- 1
エディットする音色の指定	2- 2
他の楽器との比較	2- 2
ピッチを変える	2- 2
エンベロープを変える	2- 3
エディット前の音との比較	2- 3
発音中のピッチをずらす	2- 5
楽器音の音量をかえる	2- 6
ループ	2- 6
作り変えた音を保存するストア	2- 6
エディットした音を元に戻す	
イニシャライズ	2- 7
エディットした音を呼び戻す	2- 7
2. エディットパターン	2- 8
パターンの中の音のピッチ、 その他を変更する	2- 8
特定の音色のエディット	2- 8
3. エディットソング	2-10
ソングを編集するエディットソング	2-10
ソングネームの書き方	2-10
ソングの初期テンポを設定する	
イニシャルテンポ	2-10
リハーサルマークを付けるセットマーク	2-11
マークを捜すサーチマーク	2-12

エディットとは変更、修正する機能です。

エディットボイスは楽器音を好みに応じて作り変えることができ、エディットパターン、エディットソングは既に入力したパターン、ソングをさらに修正することができます。

1. エディットボイス

本体内・ウェーブフォームデータカートリッジには、厳選されたリアルな52音色がはいっています。これらの音色にコピーボイス（⇒ P3-11）を加えた64音色について個別に楽器音のデータ（ボイスデータ）を変更して、ピッチ（音程）を変えたり、エンベロープ（音の出方、消え方、長さ）などを変えて、自分だけの音色を作り変えることができます。音色を作り変えることをエディットボイスといいます。

EDIT VOICE のキーを押すことで、このモード（作業）に入り、さらに細かい作業の選択を、**JOB** キーを押してテンキーによるナンバーの入力で指定します。

JOBの01ならば **JOB** キーを押しテンキーの数字を **0** **1** と入れます。

EDIT VOICE **JOB** **0** **1**

これがJOBの選びかたです。

データの変更・入力は **YES**、**NO** キーとデータエントリースライダーで行ないます。

細かな変更には **YES**、**NO** キー、大幅な変化を一気にためすのにはデータエントリースライダーを使うのが効果的です。

YES、**NO** キーは押し続けると、高速にデータを変え続けます。エディットし作り変えた音は、メモリーするのも忘れずに。

音色を本体にメモリーするSTORE VOICE（ストアボイス）もここでの作業です。（ストアの作業がなければ、元の音に戻ります。）

また、作り変えストアした音も、いつでも元の音（データ）に戻すことができます。

EDIT VOICE JOB TABLE

JOB 01	SELECT VOICE	エディットする音色を選ぶ
JOB 02	PITCH	ピッチを変える
JOB 03	EG	エンベロープを変える
	1 ATTACK RATE	
	2 DECAY 1 RATE	
	3 DECAY 1 LEVEL	
	4 DECAY 2 RATE	
	5 RELEASE RATE	
	6 GATE TIME	
JOB 04	BEND	発音中のピッチをずらす
	1 BEND RATE	
	2 BEND RANGE	
JOB 05	VOICE LEVEL	音量を変える
JOB 06	LOOP	波形の繰り返し読み
JOB 07	STORE VOICE	音色を保存する
JOB 08	INITIALIZE VOICE	出荷時の音色に戻す
JOB 09	RECALL EDIT	エディット音色を呼び戻す

NOTE

EDIT VOICE キーが押されると前回作業していたJOBのディスプレーが表われます。

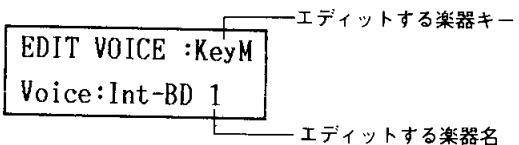
エディットする音色の指定

EDIT VOICE JOB 0 1

JOB 01 SELECT VOICE (セレクトボイス)

まずエディットする音色を指定します。

エディットしたい楽器キーを押すと、その名前と楽器キーにあるアルファベットが表示されます。



Keyマークはエディット中も表示し、現在どのキーの音色をエディットしているかを確認することができます。

エディットできる音色は、現在[A]～[X]の24の楽器キーに割り当てられている音色です。これ以外の音色のエディットを行なう場合は、ボイスアサインを行ない楽器キーに割り当ててください。 (⇒ P3-1)

他の楽器との比較

エディット中の音色を他の楽器音と比較する場合は、他の楽器キーを押せば他の楽器音を確認することができます。

実際のドラム音は1音だけで使用することは考えられません。全体の中の1音ということを意識してエディットします。

尚、同時に2つの楽器をエディットすることはできません。

JOB 07でストアを行った後、JOB 01で新たにエディットする楽器音を選んでください。

ピッチを変える

EDIT VOICE JOB 0 2

JOB 02 PITCH (ピッチ)

音程(ピッチ)は-3600セント(-3オクターブ)から+2400セント(+2オクターブ)の5オクターブの範囲で変化させることができます。

より高くカン高い音へ、より低く太い音へと、自在に変化します。

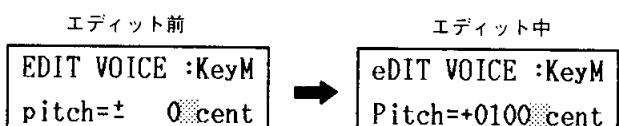
eDIT VOICE :KeyM
Pitch=+0100 cent

[YES]キーを押すごとに音は(100セント)高くなり、[NO]キーを押すごとに(100セント)低くなります。[0]キーを押しながら[YES]、[NO]キーを押すと(10セント)で変化し、より細かな変更ができます。一気に変化させるにはデータエントリースライダーを使います。

NOTE

- ・100セントは音階では半音にあたります。
- ・バスドラム(BD)スネア(SD)のチューニング(ピッチ)はオリジナルサウンドの決め手、特にこだわりたい所です。
- ・ピッチは-3600セントまで下げるとき爆発音のようになります。ピッチの上下はさまざまな効果音を作り出します。

エディットボイスでは、データを変えると、ディスプレーは"EDIT"から"eDIT"に変り、エディットしたことを見わします。

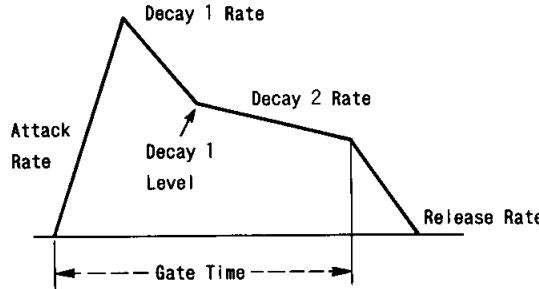


エンベロープを変える

EDIT VOICE JOB 0 3 さらに 1 から 6 のいずれか

JOB 03 EG(1,2,3,4,5,6) (イージー)

音の立ち上がり（出方）、減衰（減り方）、長さ、残響、など音が出てから消えるまでの時間的変化を設定するのが`EG` エンベロープジェネレーターです。



< EG・エンベロープジェネレーター >

EGは多くのパラメータで形成されているので **JOB** キーを押してからテンキーで **0** **3** を入力しEGを選び、さらにその中で **1** から **6** までのいずれかの数字を入れて、どのパラメータを変えるかを指定する必要があります。

EG 1 ATTACK RATE (アタックレイト)

EDIT VOICE JOB 0 3 1

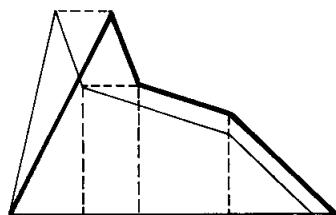
アタック（音の立ち上がり）のスピードの調整です。

ディスプレーは

edit voice :KeyM
Attack Rate =99

のように表示されます。

この値（データの範囲は01～99）を **N0** キー、データエントリースライダーで減らすほど、アタックの弱い音（音の立ち上がりの遅い音）になります。



アタックレイトの値を下げるとき、
EGは左図の太線のように変化します。

NOTE

バスドラム (BD) ではキックのニュアンスを変えたり、スネア (SD) タム (TOM) 系では皮のゆるんだ感じも作ることができます。

リムショット (RIM) などはアタックを遅くしてゆくとカバサの音のように変化します。

エディット前の音との比較 (コンペア)

エディットボイスを行なうとエディット前の音と比べたいと思うことがあります。

COMPARE キーを押すとエディット前の音のデータが表示され前の音を聞くことができます。これをコンペア (COMPARE) といいます。

再度 **COMPARE** キーを押すと、エディット中の音になります。

エディット中

edit voice :KeyM
Pitch=+0100 cent

エディット中のデータ

コンペア (エディット前の音)

edit voice :KeyM
Pitch= 0 cent

エディット前のデータ

コンペア中は、ディスプレーは“edit”から“edit”に変わり、データの変更入力はできません。

**ディケイ（音の減衰の様子）を
変化させる**

**EG 2 DECAY 1 RATE
(ディケイ 1 レイト)**

アタックレイトの値によって立ち上がった音が減衰（音量の下降）するさまを変更するのがディケイの設定です。

 EDIT VOICE JOB 0 3 2

EGの図の中で最初に下降するカーブを描いているのが、ディケイ 1 レイトです。

eEDIT VOICE :KeyM
Decay1 Rate =63

レイトはスピードです。レイトの値が少ないほど、このカーブはゆるやかになります。

ディケイ 1 レイトはディケイ 1 レベルまで下降するスピードです。

データは01から99の範囲で **YES**、**NO** キー、データエントリースライダーで変更します。

**EG 3 DECAY 1 LEVEL
(ディケイ 1 レベル)**

 EDIT VOICE JOB 0 3 3

EGの図で下降カーブの中に、ワンクッションを作っているのがディケイ 1 レベルです。

図の中でディケイ 1 レベルは下降する中間点にあたり、その値は音量にあたります。

eEDIT VOICE :KeyM
Decay1 Level=58

データの範囲は01から60で **YES**、**NO** キー、データエントリースライダーで変更します。ここまでカーブを描くのがディケイ 1 レイトで、ここからのカーブを描くのがディケイ 2 レイトです。

**EG 4 DECAY 2 RATE
(ディケイ 2 レイト)**

 EDIT VOICE JOB 0 3 4

ディケイ 1 からの減衰（下降するカーブ）を描くのがディケイ 2 レイトです。

eEDIT VOICE :KeyM
Decay2 Rate =66

データは01から99まで、値の少ないほどカーブはゆるやかになります。

NOTE

クラッシュ (CRASH) はディケイ 2 レイトの値を50に変えるとミュートしたような音になります。ディケイ 1 レベルが0に等しい設定の時には、ディケイ 2 レイトは変化しません。

**EG 5 RELEASE RATE
(リリースレイト)**

 EDIT VOICE JOB 0 3 5

音の最後に付く余韻の部分です。ここだけの設定で変化が起きることは少なくゲートタイムで音を短くした場合、さらに余韻までもスパッと切ってしまいたい時などに、リリースレイトの数字を上げてゆくと、値の多いほど音は余韻がなくなります。

NOTE

多くの場合、余韻と感じる部分は、ディケイレイトの変更によって変化させることができます。

eEDIT VOICE :KeyM
Release Rate=60

データの範囲は01から99です。

EG 6 GATE TIME (ゲートタイム)

 EDIT VOICE JOB 0 3 6

音の鳴っている長さ（時間）の設定がゲートタイムです。

EDIT VOICE :KeyM
Gate Time=6500ms

6500msから100msまでの設定ができます。（msはミリセック 1ミリセックは1/1000秒）

100msから1000msまでは、25msづつ、1000ms以上は100msづつ変わります。

値を下げるごとに音は短くなります。

余韻までも取り除くにはリリースレイトの設定が必要です。

NOTE

ゲートタイムを最大の6500msに設定しても思ったほど長く聞こえない場合があります。

これは、ディケイ2レイトによってゲートタイム以前にレベルが0に落ちているためです。

発音中のピッチをずらす

JOB 04 BEND (1,2) (ペンド)

 EDIT VOICE JOB 0 4 さらに 1 または 2

ピッチを上にまたは下にと、スライドさせるのがペンドです。

ピッチのスライドは、リアルな表現を作りだし、また急激なスライドは効果音を作りだします。エレクトリック・タムなどは、このペンドでピッチを下げるスライドさせタムのニュアンスを作っています。

レンジでピッチの動く幅を決め、そこにスライドするスピードをレイトで決める2つの設定が必要です。

JOBキー、テンキー 0、4 でペンドを選んでから、さらに 1 か 2 を押してレイトまたはレンジを選択します。

EDIT VOICE :KeyM
Bend Rate =00

1. BEND RATE (ペンドレイト)

データは0から60まで値が増えるほど急なスピードでスライドします。

ペンドレンジのデータが0の時、変化はありません。

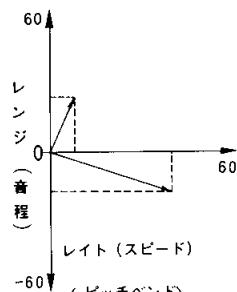
鳴っている時間の短い音はスライドする効果が分からないことがあります。

EDIT VOICE :KeyM
Bend Range = 00

2. BEND RANGE (ペンドレンジ)

データは1が（100セント）半音にあたります。+01で半音上に -01で半音下にスライドされる設定です。データは上下それぞれに60まで設定できます。

あまり多くを設定すると、楽器音の音域を越えるため、異なった音やノイズになることがあります。



レンジで設定した音程（ピッチ）に、
レイトで設定したスピードで変化し
ます。

楽器音の音量を変える

JOB 05 VOICE LEVEL
(ボイスレベル)

◀ EDIT VOICE JOB 0 5

eDIT VOICE :KeyM
Voice Level =28

0から最大31まで、楽器音のボリュームの変更ができます。

ステレオ（モノ）・アウトでのミキシングバランスは、本体上のボリュームスライダーでもできますが、さらにボリュームのほしい楽器について、またボリュームの大きすぎると思う楽器について、ここでその設定ができます。

NOTE

ボイスレベルが最大の31のときは、マイナス側のアクセントはつきますがプラス側のアクセントはつきません。 (⇒ アクセント P 3-8)

ループ

JOB 06 LOOP
(ループ)

◀ EDIT VOICE JOB 0 6

ループとは、サンプリング音（波形データ）の繰り返し機能です。

楽器音が自然に減衰するのも、減衰の長い音があるのも、このループ機能のお陰です。
ここではループをかけるか（ON）かけないか（OFF）を指定することができます。

eDIT VOICE :KeyM
Sound Loop :ON

[YES] キーを押せばONになります、[NO] キーでOFFになります。
ループポイントは固定されています。

作り変えた音を保存するストア

JOB 07 STORE VOICE
(ストアボイス)

◀ EDIT VOICE JOB 0 7

好みに合わせてエディットした音も、メモリーしておかないと元の音色に戻ってしまいます。

（次の音のエディットを始めると前にエディットしていた音は、元の音に戻ります。但し、リコールエディットバッファーには入ります。 (⇒ P 4-14))
本体にメモリーする作業をストアといいます。

eDIT VOICE :KeyM
Store Voice ?

ここで[YES]キーを押すと、“Are you sure?”と確認メッセージが表示されます。

再度[YES]キーを押すと”completed!”が表示されてストアが完了します。[NO]キーを押すと、ストアがキャンセルされ、以前選んでいたJOBの表示に戻ります。

これで音色の保存ができました。その楽器キーを押せば、今作成した音を使うことができます。
エディット中表示していた、小文字の”e”はストアされると、大文字の”E”に戻ります。

NOTE

本体内にストアした音色をカセット・カートリッジにまとめて記憶(SAVE)することができます。 (⇒ P 1-29)

エディットした音を元に戻す イニシャライズ

JOB 08 INIT VOICE
(イニシャライズボイス)

EDIT VOICE JOB 0 8

ボイスデータのイニシャライズは、個々の楽器音を初期値（出荷時）の状態に戻す作業です。

EDIT VOICE :KeyM
Init Int-BD 1 ?

[YES]キーを押すと "Are you sure ?" と確認メッセージが表示されます。再度 [YES] キーを押すと "completed!" で初期値に戻ります。

[NO] キーを押すと、イニシャライズがキャンセルされ、以前選んでいたJOBの表示に戻ります。

NOTE

イニシャライズした音も、エディットした音と同様にストアする必要があります。
(⇨ ストアボイス P2-6)

エディットした音を呼び戻す リコールエディット

JOB 09 RECALL EDIT
(リコールエディット)

EDIT VOICE JOB 0 9

エディットボイスで作った音をストアせずに、誤って新しいボイスを選ぶと、エディットして作った音は、エディット前の音に戻ってしまいます。

しかし、リコールエディットにより、エディットしていた音を呼び戻すことができます。

EDIT VOICE :KeyM
Recall Edit ?

[YES]キーを押すと、"Are you sure ?" と確認してきます。

もう一度 [YES] キーを押すと、ボイスデータが呼び出されます。

ディスプレーは

EDIT VOICE:KeyA
Voice:Int-BD 2

に戻ります。

JOB 0 7 でストアを実行してください。

注。エディットボイス中に、キーアサインのボイスアサインによって、エディット中の音色が割り当てられている楽器キーに、別の音色を割り当てないでください。

もし、別の音色を割り当てるとき、ディスプレーの"key"表示が変更され、エディット中の音色を確認できません。

EDIT VOICE :KeyM
Pitch=+0100 cent



EDIT VOICE :Key-
Pitch=+0100 cent

↑
KeyMの音色（例えばInt-BD1）
をエディット中。

↑
KeyMの割り当てをエディット中の音色
(Int-BD1) 以外にした場合。

2. エディットパターン

パターンの中の音のピッチ、 その他を変更する (エディットパターン)

EDIT PATTERN
(エディットパターン)

既に入力したパターンの音、1つ1つについて 1:ピッチ 2:レベル 3:アタック 4:ディケイ 5:リバースの変更ができます。

パターンの選択状態で変更したいパターンを選び [EDIT PATTERN] キーを押します。

ディスプレーは **SELECT PTN 11** **04 / 4 :bar02** **EDIT PTN 11** **04 / 4 :bar02** のように表示されます。

この先、編集作業（エディットパターン）に入るには [START] キーを押します。（やめる時には [STOP] キー）

小節数 タイミング 001/96
01:001 al pitch
Int-HHclos=± 0

変更する項目

ディスプレー左上の数字は小節数とタイミングを表わしています。

この表示では1小節目の1拍目を表わしています。

ここでは1小節の中を96等分してタイミングを表わします。

カーソルが上段で点滅している時、その左にあるタイミング表示は [YES] キーを押すと入力されている順にタイミングを表わします。（2拍目は25、3拍目は49のように）

NOTE

[YES] キーで進める時、表示されていた楽器音を発音します。（[NO] キーでは戻りますが発音されません。）

特定の音色のエディット

タイミング /96
小節数 この楽器の何番目の音
01:025 01 pitch
Int-BD 1 =-026
音色名 データ

1つの楽器音だけの変更の場合、選んだ楽器キーを押すと、その楽器音のデータだけが表示される状態になります。

この時 "al" のあった位置にはあらたな数字が表示され、それは指定した楽器の何番目の音にあたるかを表わしています。

"al" 表示に戻すには [EDIT PATTERN] キーを押します。

変更する項目をテンキーで [1] から [5] のいずれかを入れ指定します。

1: pitch 音程、2: level 音量、3: attack 音の立ち上がり、4: decay 減衰、5: reverse 逆転。

変更する音、箇所、項目、を選んだところで、[ACCENT 2]でカーソルを右下に移動して、
[YES] [NO]キーまたはデータエントリースライダーでデータを変更します、入力された数字は
点滅して決定をまっています。

01:025 01 pitch
Int-BD 1 =-030

↑
点滅

[START]キー(ENTER)を押して決定します。

尚、データエントリースライダーを使用すると、カーソルの位置にかかわらず、データの変更
ができます。

その他の変更がある時は、[ACCENT 2]のキーを押してカーソルを上に移動してまたタイミング
を[YES]キーで順に表示させ、変更する箇所を捜します。

[STOP]キーを押すと、エディットパターンの終了です。表示はパターンの選択に戻ります。

NOTE

ダンプ機能(⇒1-19)を使って入力したタイミングには”dmp”が表示されますが、エ
ディットパターンでの修正・変更はできません。

3. エディットソング

ソングを編集するエディットソング

パターンを組み合わせて、1曲に仕上げるのがソング機能ですが、RX5ではその他に曲の名前、初期テンポ、リハーサルマークなどをセットすることができます。

これらをセットすることにより、演奏の度にソングナンバーだけで曲を確認したり、演奏の度にテンポを設定するわざらわしさから開放され、さらにリハーサルマークのセットにより、練習時に2コーラスめからのスタート、コーダからのスタートなどが可能になります。

ソングネームの書き方

JOB 03 SONG NAME
(ソングネーム)

SONG ランプ点灯時



EDIT SONG **JOB** **0** **3** キー・アルファベット 実行は **START**

ソングの状態 (**SONG** ランプ点灯) で **EDIT SONG** キーを押し、**JOB** キーを押してからテンキーで **0** **3** と入れると、ソングに名前を書ける状態になります。

ディスプレーは

EDIT SONG 03

Name->

<

のようになりカーソルが点滅しています。

楽器キー・アクセントキーを押すことによって楽器キー・アクセントキー左上のアルファベットが入力できます。**STOP** (シフト) キーを押しながら、楽器キー (アルファベット) を押すと小文字の入力ができます。

テンキーからは数字の入力となります。

空白と点・には、**REVERSE** と **DAMP** キーを使います。

入力ごとにカーソルが右に移動し、8文字までの入力ができます。

カーソルの移動は、**YES**、**NO** キーで行います。

EDIT SONG 03

Name->OriginalK

入力が完了したら **START** キーを押して実行 (ENTER) 終了。

NOTE

書き直す時は、またこのモードで同じ作業をすることで変更ができます。

ソングのテンポを設定する イニシャルテンポ

SONG の状態で



EDIT SONG **JOB** **0** **4** **YES** **NO** キーセット実行は **START**

ソング(曲)の初期テンポをソングごとに固定化する機能です。

この設定により、演奏時にはソングを選びスタートするだけで、あらかじめセットしたテンポで演奏できます。何曲もの演奏をそれぞれの曲のテンポで演奏することが可能になり、特にメドレー等には威力を発揮します。但し、コンティニュースタートの時は無効です。

JOB 04 INITIAL TEMPO
(イニシャルテンポ)

ソングの状態で

EDIT SONG キーを押し **JOB** キーを押してからテンキーで **0** **4** と入れます。

"Init Tempo OFF" と表示されますので、**YES** キーを押して "Init Tempo ON" に変えます。

START キー (ENTER) を押すと "Init Tempo $\text{♩}=120$ " のような表示になり、ここで **YES**、**NO** キー、またはテンキーでテンポを設定します。

テンポは $\text{♩}=40$ ~ 250 の範囲で設定します。**START** キー (ENTER) を押すと、テンポを記憶できます。

NOTE

START キーは、このような作業の中での実行 (ENTER) という行為を兼用しています。
この実行 (ENTER) なしに別のモードに移った時、データは記録されません。

リハーサルマークを付ける セットマーク

ソングの状態で



EDIT SONG **YES**、**NO** キーでPartを選び
JOB **0** **2** アルファベット 実行は **START**

リハーサルマークは曲の区切りの良い所にタイトルを付けて、曲の構成を明確にし、またマークを捜すためのものです。A、B、C、または INTRO、CODA、などアルファベットと数字で入力できます。

JOB 02 SET MARK (セットマーク)

セットするマークはソングの中で、パターンなどと同じようにパートの 1つとなります。安易にセットマークを設定すると、そのパートにあったパターンの指定が消えてしまいます。

でき上がったソングに後からセットマークするときは、インサート（挿入機能）を使ってください。（⇒ インサート P1-23）

ソングの状態で **EDIT SONG** キーを押して、パート表示させます。

EDIT SONG 03
Part005= PTN 00

YES、**NO** キーでマークを入れたい箇所（パートナンバー）を捜します。

入れる所を選んだら **INSERT** キーを押します。**JOB** キーを押して、**0** **2** と入れると "Set Mark" の表示となりカーソルが点滅します。

ここで楽器キーによるアルファベットとテンキーによる数字の入力ができます。**STOP** (SHIFT) キーを押しながら入力するとアルファベットの小文字入力ができます。但し、先頭の文字に数字は使えません。

空白・点・は **REVERSE** **DAMP** キーを使用します。文字を入力する度にカーソルは右に移動し、6文字の入力ができます。

カーソルの移動は **YES**、**NO** キーでもできます。

EDIT SONG 03
Set Mark "YAMAHA"

マークの入力ができたら **START** キー (ENTER) を押して実行。

元の画面に戻ります。

NOTE

インサート機能を使うと、ソングデータを壊すことなく、マークのセットができますが、マークのデータは、パートの1つと数えられるので、マークを入れた以後のパートデータ（パートとパターンの関係など）は1つづれることになります。

マークを捜すサーチマーク

SONG状態で



または

EDIT SONG

JOB

0

1

アルファベット入力

START

PATTERN/SONG

JOB

0

1

アルファベット入力

START

JOB 01 SEARCH MARK (サーチマーク)

あらかじめセットしたマークを捜しだす機能です。

ソングの状態で、**EDIT SONG**キーを押してから、**JOB**キーを押し、さらにテンキーで**0** **1**と入力します。

ディスプレーは

EDIT SONG 03
Search "■■■"

のように表示されます。

捜し出すマークを楽器キー・アクセントキー・テンキーで入力します。**START**(ENTER)キーを押せば指定したマークのパートを自動的に捜し出して表示します。
捜し出されたパートから、ソングの入力、エディットソングができます。
尚、マーク入力の際、最初にテンキーを押すとサーチパートとなり指定したパート（3行）を自動的に捜し出して表示します。

EDIT SONG 03
Search Part 0**

サーチパートのときは、**START**(ENTER)キーを押す必要はありません。

NOTE

EDIT SONGキーを押さずに、SONG状態でJOB01でサーチマークの機能にすることができます。操作法方は同様ですが、次のような違いがあります。

PATTERN/SONG **EDIT SONG** **JOB** **0** **1** のとき

ソングの入力、エディットソングはできますが、捜し出したパートからの途中演奏はできません。

PATTERN/SONG **JOB** **0** **1** のとき

捜し出したパートから途中の演奏はできますが、ソングの入力、エディットソングはできません。

STOP/CONTINUEキーを押すと途中演奏ができます。ただし、イニシャルテンポはききません。