

YAMAHA

RX17

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RX17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。

RX17は、ヤマハの持つPCM録音技術とデジタル技術を結集した画期的なリズムマシンです。生のリズム楽器そのままの音色で、自由にリズムを作り出すことができます。

RX17をフルにご活用いただくと共に、末永くご愛用いただくため、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みくださいますよう、お願いいたします。

目 次

① はじめに	2	◇リピート	34
1. 特長	2	◇アチェルランド	34
2. ご使用上の注意	3	◇リタルダンド	34
3. RX17の概要	4	◇ボリュームアップ	35
4. 各部の名称と機能	6	◇ボリュームダウン	35
② プレイの方法	9	2. ソングデータの作成方法	36
1. プレイの方法	9	3. ソングデータの消去	38
☆本機を使用する時の準備	9	☆ソングメモリーの残量確認	39
☆デモンストレーション演奏について	10	4. ソングデータのコピー	40
2. パターンプレイの方法	11	⑤ ソングデータの編集機能	41
☆テンポの変更	12	1. 初期テンポの設定方法	41
3. ソングプレイの方法	13	2. 希望パートの呼び出し方法	42
1) ソングプレイ	13	3. 希望パートのコピー方法	43
2) ソングの途中からの再生	13	4. 不要パートの削除方法(デリート)	44
4. マニュアルプレイの方法	14	5. 未入力パートの挿入方法(インサート)	45
☆楽器の入れ換え	14	⑥ デモパターンおよびデモソングの呼び込み方法	46
☆楽器ごとの基本レベルの変更	15	⑦ カセットテープへのデータの保存方法	47
☆楽器ごとの定位の変更	16	1. セーブの方法	47
③ パターンデータの作成方法	17	2. ベリファイの方法	48
1. リアルタイムライトの方法	18	3. ロードの方法	48
☆クリック音のレベル変更	20	⑧ MIDIについて	49
2. ステップライトの方法	21	1. MIDIでできること	49
☆同時発音について	23	2. MIDI関係の設定	51
3. 拍子と最短音符の決め方	24	3. MIDIリアルタイムライト	55
4. アクセントについて	27	4. MIDIデータフォーマット	57
☆アクセントレベルの変更	27	⑨ 資 料	62
5. パターンデータの消去	29	1. エラーメッセージについて	62
6. パターンデータのコピー	31	2. 故障かなと思ったら	64
☆パターンメモリーの残量確認	32	3. 仕 様	65
④ ソングデータの作成方法	33	4. パターンデータ	66
1. ソングデータの作成の概念	33	5. ブランクチャート	90
☆ソングデータの作成時に		6. JOBテーブル	95
入力できるキャラクター	34	7. MIDIインプリメンテーションチャート	96
◇パターンデータのナンバー	34	8. サービスについて	98

① はじめに

1. 特長

- 高品質のPCM録音による音源を採用。2MビットWAVE ROMを1ヶ搭載しており、迫力あるリズムサウンドが楽しめます。
- マイクロコンピューターの搭載により、多彩な機能がシンプルにまとめ上げられています。そのうえ、操作性を十分に考慮したキー配置になっています。
- 打楽器音の数は26種類。あらゆる音楽ジャンルに対応します。
- リズムパターン(パターン)を1小節ずつ作り、それらを曲の進行に合わせて並べ、1つの曲(ソング)に仕上げる方法を採用。編集機能が豊富ですから、パターンやソングの作成がスピーディーに行なえます。
- パターン数100、ソング数10、ソングパート数999と、メモリー容量に余裕をもたせています。
- パターンデータの作成方法には、リアルタイムライトとステップライトの2種類があり、両方を併用して作成することもできます。
またDX7II等のMIDIキーボードから、ペロシティ付でリアルタイムライトもできます。
- 8ビートや16ビートはもちろん、32ビートや3連符、6連符を使ったリズム、5拍子、7拍子などの変拍子も簡単に作れます。
- リズムの強弱やテンポ変更、音像定位の変更も自由自在です。
- バッテリー バックアップ機能により、電源を切っても、パターンデータやソングデータが消えてしまうことはありません。
- ステレオ出力仕様です。マルチトラックレコーダーを使ってのステレオ多重録音やライブ演奏など、広範囲でご使用いただけます。もちろん、モノラル接続も可能です。
- カセットインターフェイスを内蔵しているため、市販のデータレコーダーを接続すれば、パターンデータとソングデータを、カセットテープに保存できます。レパートリーが増えても安心です。
- MIDI端子を装備しています。他のドラムマシンや、シーケンサー、シンセサイザーと接続して、システムアップが可能です。

2. 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、故障などの原因に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
- ・暖房器具のそばなど極端に暑い場所
- ・湿度の極端に高い場所
- ・極端に乾燥した場所
- ・ホコリの多い場所
- ・振動の多い場所

●電源について

- ・POWERスイッチは、本機側のスイッチをONにした後、アンプ等をONにしてください。また、MIDI接続をした場合には、MIDI送信機器側から順にONにしてください。
- ・ACアダプターは、必ず付属のPA-1を使用してください。市販の電圧や極性の異なる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。
- ・長時間ご使用にならない時や落雷などの恐れがある時は、電源コンセントからACアダプターの電源プラグを抜き取っておくことを、おすすめします。

●接続について

- ・再生機器のスピーカー破損などのトラブル防止のため、接続作業は本機および接続機器の電源を切った状態で行なってください。

●MIDIケーブルについて

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

●取り扱い・移動について

- ・キー、スイッチ、端子などに無理な力を加えることは避けてください。
- ・コード部分の断線やショートを防ぐため、コード類をはずす時は、必ずプラグ部分を持って

引き抜いてください。

- ・本機を移動する前に、コード類の断線やショートを防ぐため、電源コードや接続コードをすべて取りはずしてください。

●バックアップバッテリーについて

作成したパターンデータやソングデータは、本機内部のバッテリーにより保護されています。しかし、このバッテリーには寿命(約5年)があり、寿命が来るとデータは消えてしまいます。POWERスイッチをONにした時、LCD(液晶表示器)に“CHANGE BATTERY!!”が表示されたら、これはバッテリー交換を要求するメッセージですから、データをカセットテープなどにセーブ(保存)したうえで、バッテリーを交換してください。(バッテリー交換の際にもメモリーしたものが消えてしまいます。)

バッテリー交換は、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社電音サービスセンターにご相談ください。

●外装のお手入れについて

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

●他の電気機器への影響について

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

●保証書の手続きと取扱説明書の保管について

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

3. RX17の概要

●プレイの方法

プレイには、次の方法があります。

- ・パターンデータやソングデータなど、作成済みのリズムを再生させる。(▶パターンプレイ、ソングプレイ)
- ・楽器ボタンを押してリアルタイムで演奏する。つまり、リズムどおりボタンを押して音を出す。(▶マニュアルプレイ)

※2つの方法を併用してリズムを再生させながら、マニュアルプレイでリアルタイムに音を加えることもできます。

●曲を仕上げるには

1小節単位で1つ1つのパターンを作成し、後でそれらを並べて曲(ソング)に仕上げるといった方法をとります。つまり、パターンデータを個々に作成し、最終的にそれらをパート順に並べてソングデータとします。

●パターンデータの作成方法

パターンデータの作成には、次の方法があります。

- ・マニュアルプレイをして、それを記録する。(▶リアルタイムライト)
- ・LCD(液晶表示器)を見ながら、ゆっくりと1音1音書き込む。(▶ステップライト)
- ・DX7IID等MIDIキーボードを演奏して書き込む。(▶MIDIリアルタイムライト)

※3つの方法を併用して作成することもできます。

●メモリーの容量

各データのメモリーの容量は、次のとおりです。

- ・パターンデータ……100パターンまで
- ・ソングデータ……999パートまで×10ソングまで(1つのソングの長さは999パートまでであり、それらを10種類までメモリーできる。ただし、全ソングトータルで、約1100パートまでです。)

●パターンデータごとにメモリーされるもの、されないもの

—メモリーされるもの—

- ・パターン(1小節)の長さ
- ・パターン内の最短音符
- ・使用楽器とそれぞれのリズム
- ・各楽器のリズムのアクセント

—メモリーされないもの(設定はできるが、パターンごとにはメモリーされないもの)—

- ・各楽器の音像定位
- ・各楽器の基本レベル
- ・テンポ

●ソングデータごとにメモリーされるもの、されないもの

—メモリーされるもの—

- ・パターンデータの再生の順番
- ・リピート箇所とその回数
- ・初期テンポ
- ・テンポの変化具合
- ・トータルレベルの変化具合

—メモリーされないもの(設定はできるが、ソングごとにはメモリーされないもの)—

- ・基本レベル

●外部メモリー

データは、本機内だけでなく次のように外部にもメモリー可能です。

- ・もう1台のRX17にメモリーする。
- ・カセットテープにメモリーする。
- ・QX1, QX5, MDF1, DX7IIDなどメモリーする。

●打楽器音の数

打楽器音の数は26種類。各ボタンに2種類ずつ割り当てられています。ボタン表示上側の楽器音を機能させるか、下側の楽器音を機能させるかは、ボタンごとに決めることができます。なお、パターンデータの作成の際、1つのボタンに割り当てられている2つの楽器音を両方用いることもできます。

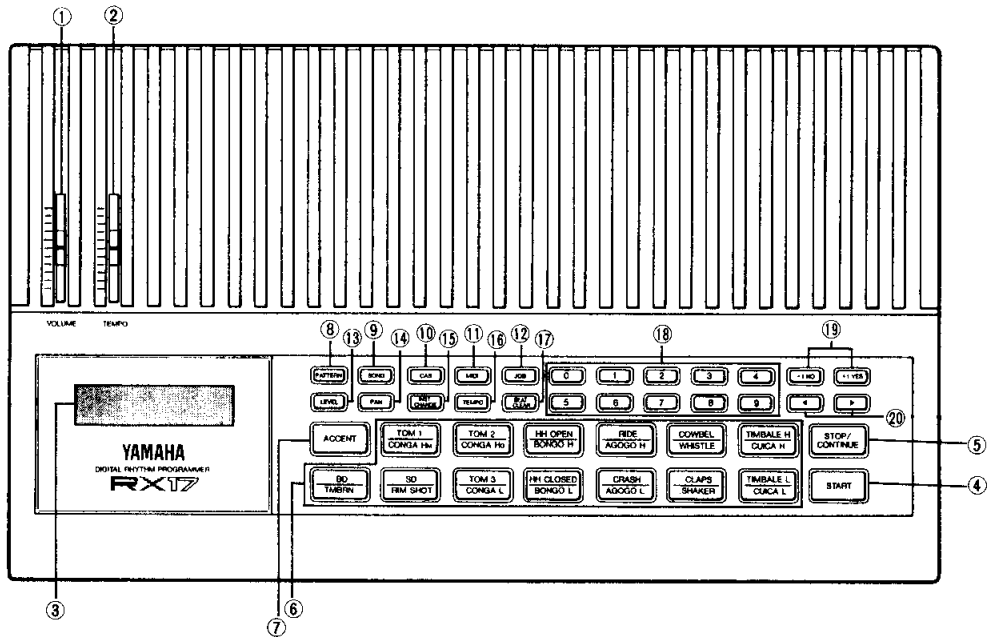
●MIDI機能

MIDI機能により、次のようなことも可能です。

- ・ 外部機器で、本機をスタートさせたり、ストップさせたりする。
- ・ 本機で、外部機器をスタートさせたり、ストップさせたりする。
- ・ MIDIキーボードでマニュアルプレイする。
- ・ MIDIキーボードでパターンを作成する。
- ・ 再生やマニュアルプレイの際、外部機器の音で発音させたり、両方の音で発音させる。
- ・ パターンデータとソングデータを、もう1台のRX17とやりとりする。

4. 各部の名称と機能

コントロールパネル



①VOLUMEスライダー

リアパネルのOUTPUT端子およびPHONES端子への出力レベルを調節することができます。つまみを上側にスライドさせるほど、出力レベルが上がります。

※楽器ごとのレベルは、他のキーおよびボタンを使って行いません。

態をいつでも目で確認できます。

※エラーメッセージが表示された時は、62ページの“エラーメッセージについて”の項をご覧ください。それぞれに対処をしてください。

②TEMPOスライダー

リアルタイム ライトを行なう際のテンポ、および再生のテンポを変更することができます。♩=40~250の範囲で変更でき、つまみを上側にスライドさせるほど、テンポが速くなります。

※このつまみでテンポ設定すると、♩=40~166では3ステップおき、♩=166~250では4ステップおきの値になります。なお、値を正確に指定したい時には、⑬のTEMPOキーを使ってテンポ設定してください。

④STARTボタン

再生(プレイ)の開始や、書き込み(ライト)の開始および継続を指令するためのボタンです。

⑤STOP/CONTINUEボタン

再生の中断および継続、書き込みの中断および終了を指令するためのボタンです。

⑥楽器ボタン

ボタンを押すことにより、楽器音を出すことができます。書き込み時には、楽器音を入力するためのボタンとして働きます。

③LCD (液晶表示器)

データNo.や機能名、設定値、メッセージなど、RX17の状態を表示する部分です。キー操作に応じて表示が変わるため、RX17のその時の状

⑦ACCENTボタン

マニュアルプレイおよび書き込み時には、このボタンを使ってリズムにアクセントをつけることができます。つまり、強拍や弱拍を指定する時に使います。

⑧PATTERNキー

パターンデータに関する操作をする時には、まず、このキーを押します。

⑨SONGキー

ソングデータに関する操作をする時には、まず、このキーを押します。

⑩CAS(CASSETTE)キー

リアパネルに接続したデータレコーダーとデータをやりとりする時には、まず、このキーを押します。

⑪MIDIキー

MIDIに関する操作をする時には、まず、このキーを押します。

⑫JOBキー

パターン、ソング、カセット、MIDIに関する操作をする場合には、このキーを押しながらテンキーを押して、機能を指定します。

※機能の指定は、⑳の◀/▶キーでも可能です。

⑬LEVELキー

リアルタイム ライト時のクリック音(メトロノーム音)のレベルや、各楽器音の基本レベル、各楽器音のアクセントレベルを設定する時には、まず、このキーを押します。

⑭PANキー

各楽器の音像の定位を変更する時には、まず、このキーを押します。音像の定位とは、ステレオ接続した時、楽器の位置が左右のスピーカー間のどのあたりにあるかということです。

⑮INST CHANGEキー

本機では、⑥の楽器ボタンにそれぞれ2種類ずつ楽器が割り当てられていますが、楽器ボタンを押した時に出る音をもう一方の楽器音に切り換えたい時には、まず、このキーを押します。切り換えには、希望するボタンだけを切り換える機能と、全てのボタンをボタン表示の上側、

または下側の楽器音に一齐に切り換える機能の2種類があります。

⑯TEMPOキー

再生や書き込みのテンポを正確に指定したい場合には、まず、このキーを押します。このキーを押すと、③のLCDに表示される現在のテンポを確認しながら、1ステップおきの値を指定できるようになります。

※②のTEMPO スライダーを使うと、このボタンを押さなくても、ツマミを動かすだけでテンポ変更できます。変更都合の良い方を選んでください。

⑰BEAT CLEARキー

一度書き込んだ楽器の音を部分的に消したい場合には、このキーを使います。リアルタイム ライトの場合には、このキーを押しながら消去したい楽器のボタンを、消したいタイミングで押します。ステップ ライトの場合には、消去したい位置までカーソルを動かした後、このキーを押しながら消去したい楽器のボタンを押します。

⑱テンキー

0~9の数字キーです。データのNo.を指定する場合や、機能の指定などをする場合に使います。

⑲データエントリーキー

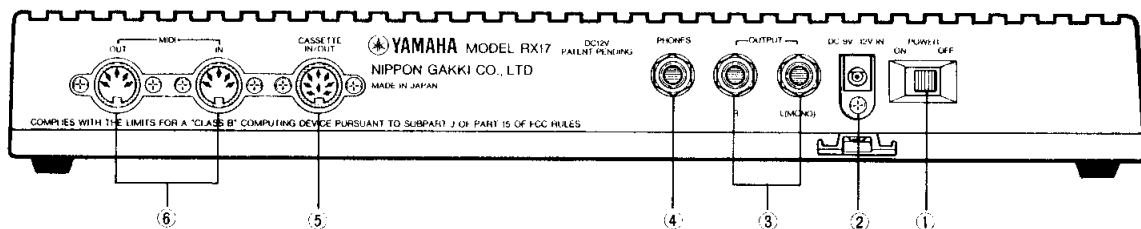
数値を増減(+1,-1)させたり、LCDに表示されるメッセージに対して応対(YES,NO)するためのキーです。

※押し続けると、値が連続的に変化する機能と、そうでない機能があります。

⑳◀/▶キー

機能を切り換える時などに使用するキーです。

リアパネル



①POWERスイッチ

本機の電源をON/OFFするためのスイッチです。

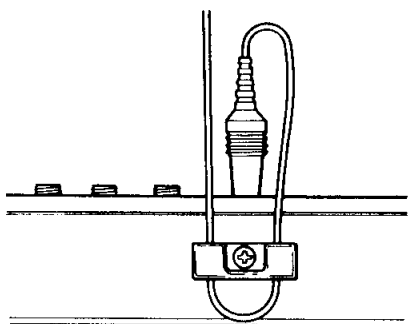
ONにすると、必ず“SELECT PTN 00”表示(パターンデータを選択できる状態)になります。

②DC 9V-12V IN端子

付属のACアダプター・PA-1を接続するための端子で、ここから電源を供給します。

※ACアダプターは必ず付属のPA-1をご使用ください。

※ACアダプター脱落防止用のストッパーがついています。ACアダプターのコードを図のようにストッパーに巻きつけてご使用ください。



③OUTPUT端子

本機の実出力端子です。パワーアンプやミキサーのINPUT端子と接続してください。(この端子に直接スピーカーを接続しても鳴りません。)ステレオ接続する場合には両方の端子を使用し、モノラル接続する場合にはL(MONO)端子だけを使用します。

※本機はパワーアンプ・スピーカーを内蔵して

いません。再生の際には必ず、パワーアンプ・スピーカーもしくは、アンプ内蔵スピーカーをこの端子に接続してください。

※本機はステレオ出力が可能です。臨場感あふれる再生にはステレオ接続されることをお勧めします。

④PHONES端子

インピーダンス $8\Omega\sim 150\Omega$ のヘッドホンに接続する端子で、③のOUTPUT端子に出力される信号と同じものをモニターできます。ステレオヘッドホンを使用すれば、右スピーカーでOUTPUT R端子に出力される信号と同じもの、左スピーカーでOUTPUT L端子に出力される信号と同じものを聴くことができます。

⑤CASSETTE端子

作成したパターンデータとソングデータをカセットテープに保存したい場合や、保存したデータを呼び込む場合には、この端子に市販のデータレコーダーを接続してください。

⑥MIDI端子

他のMIDI機器を接続するための端子で、接続した機器との間で様々なMIDIコントロールが可能になります。

② プレイの方法

1. プレイの方法

プレイの方法には、次のように3種類あります。

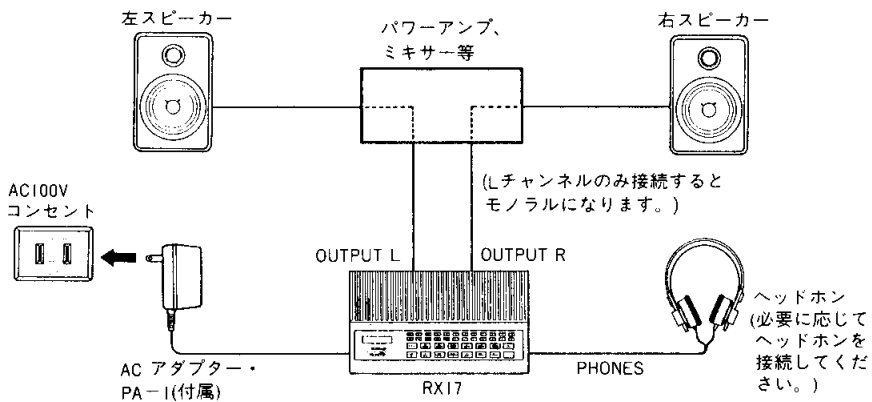
- ・パターンプレイ………作成済みのパターンデータを再生する方法です。パターンデータは1小節分のリズムで、再生を開始すると、停止の操作をするまで、何度も繰り返し再生されます。なお再生開始後、別のパターンデータを指定すると、指定したデータの再生に移行します。
- ・ソングプレイ………作成済みのソングデータを再生する方法です。ソングデータは1曲分のリズムで1曲が終了すると、自動的に停止します。
- ・マニュアルプレイ………作成済みのデータを使わずに、リアルタイムで楽器ボタンを押して演奏する方法です。なお、パターンプレイやソングプレイをさせながらマニュアルプレイすることも可能です。

ここでは、これら3つの方法を順を追って紹介します。

☆本機を使用する時の準備

本機を使用する時は、まず次のように準備してください。

①接続をします。



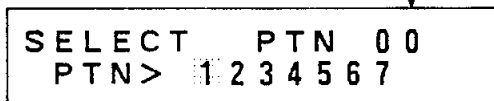
②本機のPOWERスイッチをONにします。ONにするとLCDには次のように表示されます。

このように一瞬だけ表示された後



この表示に変わります。

パターンナンバー00を意味する文字



点滅状態のカーソル

③パワーアンプ等のPOWERスイッチをONにします。

④本機のVOLUMEスライダーおよびアンプ等のボリュームを、音が出るようある程度上げておきます。

— ☆デモンストレーション演奏について —

本機は、出荷時に、デモンストレーション用のパターンが50種類、ソングが4種類メモリーされています。

これらは、本機の機能をフルに活用してプログラムしたものです。本機の素晴らしさを体験される為に、またパターンやソングの作成のヒントに、ぜひご活用下さい。

なお、デモンストレーション演奏に限り、消去した後いつでも呼び出すことができます。呼

び込み方法は、46ページの“デモパターンおよびデモソングの呼び込み方法”を参照下さい。

デモンストレーション演奏は、以下のパターン・ソングにプログラムされています。

パターン 50~99

ソング 0~3

デモンストレーションパターンの内容は66ページの“パターンデータ”を参照して下さい。

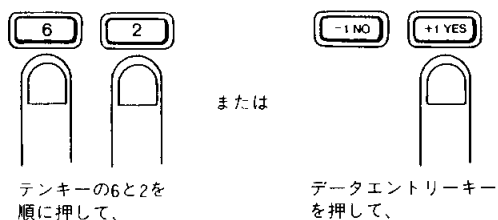
2. パターンプレイの方法

①LCDの1段目に、“SELECT PTN …”の文字が表示されていることを確認します。(電源をONにした後、本機を一度も操作していなければ、この表示になっています。)

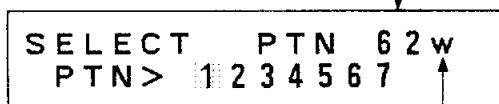
もし、他の表示になっている時には、PAT-TERNキーを押して“SELECT PTN …”の表示に戻してください。

②テンキーまたはデータエントリーキーを押して、再生させたいパターンナンバーを表示させます。

たとえば、パターンナンバー62を指定するならば、



パターンナンバー62を表示させます。



すでに62にデモパターンが入っている為、Writeの頭文字の“w”が表示されます。パターンデータが入っていないければ、“w”は表示されません。

③STARTボタンを押して再生を開始させます。(再生を開始させると、⑥の操作をするまで再生が繰り返されます。)

再生を開始させると、この表示になります。



再生中のパターンナンバー

④本機のVOLUMEスライダーおよびアンプ等のボリュームで、音量を再調整します。

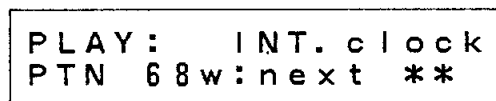
⑤他のパターンの再生に切り換えたい時は、②の操作と同じ要領でテンキーまたはデータエントリーキーを押して、次のパターンナンバーを指定してください。

たとえば68を指定すると、



68となり、

前のパターンデータの再生が区切りになった瞬間、



68の再生に切り変わります。

※パターンの指定は、タイミングよく行なってください。

⑥再生を終了させるなら、STOP/CONTINUEボタンを押します。(ボタンを押すと、すぐに終了します。)

※再生の終了後STOP/CONTINUEボタンを押すと、終了させたところから再生が再開されます。

☆テンポの変更

再生およびリアルタイムライト(18ページ)時のテンポを変更することができます。

※データごとに、異なったテンポを指定することはできません。つまり、あるデータの時にテンポを変更すると、他のデータの時にもテンポが変わります。

ただし、ソングデータの場合には、ここで説明するテンポ変更の方法でなく、41ページの“初期テンポの設定方法”の項で説明する方法で変更すれば、変更したテンポをソングデータごとにメモリーできます。

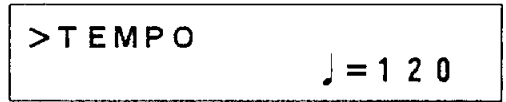
※テンポの変更は、停止中に限らず再生中やデータの作成中にも可能です。

※テンポ変更の際テンポ表示を見なくてもよい場合は、TEMPOスライダーを動かすだけで変更できます。

※リアルタイムライト時にはテンポを遅くしてリズムを作成し、再生時に本来のテンポに戻す、といったことも可能です。

①TEMPOキーを押します。

TEMPOキーを押すと、テンポ表示になります。



♪ = 40 ~ 250 の範囲で設定可能です。

♪ = 120 の表示は、1分間に4分音符120個分の早さです。

②テンポ値を大きく変化させたい時は、TEMPOスライダーを使います。

③テンポ値を細かく変化させたい時は、データエントリーキーを使います。

④テンポの変更を終了するなら、TEMPOキーを押して元の表示に戻します。

3. ソングプレイの方法

1) ソングプレイ

①SONGキーを押して、“SELECT SONG…”の表示にします。

“SELECT SONG…”の表示にします。

```
SELECT SONG 0w
SONG> 1 2 3 4 5 6
```

点滅状態のカーソル

②テンキーまたはデータエントリーキーを押して、再生させたいソングナンバーを表示させます。ソングは0~9までの10種類です。出荷時には、0~3にデモンストレーション演奏がプログラムされています。

再生させたいソングナンバーを表示させます。

```
SELECT SONG 0w
SONG> 1 2 3 4 5 6
```

すでにソングデータが入っていれば、writeの頭文字の“w”が表示されます。(ソングデータが入っていないければ、“w”は表示されません。)

③STARTボタンを押して再生を開始させます。

ソングの再生(PLAY)中であることを示します。

再生中のソングナンバー

```
PLAY : SONG 0w
PART 001 : PTN 67w
```

再生中のパートナンバー 再生中のパターンナンバー

再生中表示のPartおよびPTNが順次変化します。

なお、データの入っていないソングナンバーを指定した場合は、STARTボタンを押しても変化はありません。

パート(Part)については33ページを参照して下さい。

⑥再生を途中で終了させるなら、STOP/CONTINUEボタンを押します。(ボタンを押すと、すぐに終了します。)

※再生の終了後STOP/CONTINUEボタンを押すと、終了させたところから再生が再開されます。

※ソングデータはSTOP/CONTINUEボタンを押さなくても、一通り再生されると自動的に停止します。再生が終了すると以下の表示になります。

ソングの停止(STOP)中であることを示します。

```
STOP : SONG 0w
PART 001 : PTN 67w
```

2) ソングの途中からの再生

●ソングデータを途中から再生させたい時は、②の操作を行なった後、次の操作を行なってください。

1. STOP/CONTINUEボタンを1度だけ押します。

表示は以下のように変わります。ソングの停止(STOP)中であることを示します。

```
STOP : SONG 0w
PART 001 : PTN 67w
```

2. データエントリーキーを押して、開始させたい位置のパートナンバーを表示させます。

```
STOP : SONG 0w
PART 016 : PTN 60w
```

パートナンバー及びそのパートのパターンナンバーが表示されます。

3. STOP/CONTINUEボタンを1度押して、再生を開始させます。

4. マニュアルプレイの方法

マニュアルプレイは楽器ボタンを押して演奏するだけです。これといって手順というものはありません。しかし、本機の表示はプレイしてもさしつかえない状態を選んでおくことが大切です。たとえば、INST CHANGEキーを押して“>INST CHANGE”の表示でプレイする

☆楽器の入れ換え(INST CHANGE)

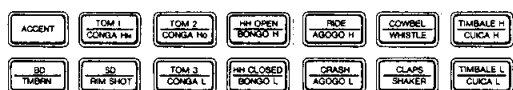
13個の楽器ボタンには、それぞれ2種類ずつの楽器が割り当てられており表示の上側の楽器音と下側の楽器音のどちらかを指定して使用します。

楽器ボタンを押した時に出る音、データの作成時に書き込まれる音を切り換えることができます。入れ換え方には次の3種類があります。

- ・全ボタン共に、表示上側の楽器音にする。
- ・全ボタン共に、表示下側の楽器音にする。
- ・ボタンごとに、どちらかを指定する。

※データの作成によってメモリーされた楽器音は、ここに示す入れ換えの操作をしても、消えてしまうことはありません。

※操作は、停止中に限らず再生中やデータの作成中にも可能です。



●全ボタン共に、表示上側の楽器音にする方法

①INST CHANGEキーを押します。

INST CHANGEを押すと、この表示になります。

```
> INST CHANGE
upper or lower ?
```

↑
点滅状態のカーソル(カーソルが“upper”側にあるので次の②の操作をすると、全ボタン共に、表示上側の楽器音になる。)

②データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。すると“COMPLETE!”と表示され、全ボタン共に表示上側の楽器音になります。また、この時、自動的に①の操作を行なう前のパターン、ソング、カセット、MIDIの表示に戻ります。

と、ボタンを押すたびに楽器音が入れ換わる、といったこともあります。

PATTERNキーを押して“SELECT PTN …”の表示にするか、SONGキーを押して“SELECT SONG…”の表示にしておくことをお勧めします。

●全ボタン共に、表示下側の楽器音にする方法

①INST CHANGEキーを押します。

②▶キーを押して、カーソルを“lower”側に移動します。

```
> INST CHANGE
upper or lower ?
```

↑
カーソルをこちら側に移動させます。

③データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。すると“COMPLETE!”と表示され、全ボタン共に表示下側の楽器音になります。また、この時、自動的に①の操作を行なう前のパターン、ソング、カセット、MIDIの表示に戻ります。

●ボタンごとに、どちらかを指定する方法

①INST CHANGEキーを押します。

②指定(入れ換え)の操作をしたい楽器ボタンを1度だけ押します。

```
> INST CHANGE
Claps selected
```

↑
ボタンを1度押すと、今まで選択されていた方の楽器名が表示されます。

③もう1度同じボタンを押して、もう一方の楽器音に切り換えます。(つまり、もう一方の楽器名を表示させます。)なお、ボタンを押すたびに、交互に切り換わります。

```
> INST CHANGE
Shaker selected
```

↑
もう一方の楽器名が表示されます。

④他の楽器ボタンも切り換えたい場合は、②、③の操作を繰り返します。

⑤入れ換えの操作を終了するなら、INST CHANGEキーを押して元の表示に戻します。

☆楽器ごとの基本レベルの変更(INST LEVEL)

楽器ごとに、基本レベル(音量)を変更することができます。他の楽器との音量バランスを考えながら変更してください。

※データごとに、異なった基本レベルを指定することはできません。つまり、あるデータ用にある楽器の基本レベルを変更すると、他のデータの時にもその楽器の基本レベルが変わります。

またマニュアルプレイの基本レベルも変わります。

※基本レベルの変更は、停止中に限らず再生中やデータの作成中にも可能です。

①LEVELキーを押します。

LEVELキーを押すと、クリックレベルの表示になります。(20ページの「☆クリック音のレベル変更」の項で説明します。

```
> INST LEVEL
Click          31
```

②レベル変更したい楽器の楽器ボタンを押します。

```
> INST LEVEL
Tom 2         22
```

↑
指定した楽器の名称が表示されたことを確認します。指定した楽器でない、もう一方の楽器名が表示された時は、14ページの「☆楽器の入れ換え」の操作をした上で、もう一度①から操作をやり直します。

③データエントリーキーでレベルを変更します。

```
> INST LEVEL
Tom 2         22
```

↑
アクセント付でない音が希望するレベルになるよう、値を指定します。値は“00”～“31”の範囲で指定でき、“00”にすると音は出ず、値を大きくするほど基本レベルが上がります。アクセント付きでない音を聴きながら指定してください。アクセントは、27ページを参照して下さい。

④他の楽器の基本レベルも変更する場合は、②、③の操作を繰り返します。

⑤基本レベルの変更を終了するなら、LEVELキーを押して元の表示に戻します。

☆楽器ごとの定位の変更(PAN)

楽器ごとに、音像の定位を変更することができます。他の楽器との定位のバランスを考慮しながら変更してください。

※データごとに、異なった定位を指定することはできません。つまり、あるデータ用にある楽器の定位を変更すると、他のデータの時にもの楽器の定位が変わります。またマニュアルプレイの定位も変わります。

※定位の変更は、停止中に限らず再生中やデータの作成中にも可能です。

①PANキーを押します。

PANキーを押すと、この表示になります。

```
>PAN
  select INST
```

②定位の変更をしたい楽器の楽器ボタンを押します。

指定した楽器の名称が表示されたことを確認します。指定した楽器でない、もう一方の楽器名が表示された時は、14ページの“☆楽器の入れ換え”の操作をした上で、もう一度①から操作をやり直します。

```
>PAN          Claps
L-----+-----R
```

③データエントリーキーで定位を変更します。

```
>PAN          Claps
L-----+-----R
```

希望する定位になるよう、カーソルを移動する。定位は15ポイントの範囲で指定でき“L”側に移動するほど音像が左スピーカーの方へ移動し、“R”側に移動するほど右スピーカーの方へ移動します。実際に音を聴きながら指定してください。

④他の楽器の定位も変更する場合は、②、③の操作を繰り返します。

⑤定位の変更を終了するなら、PANキーを押して元の表示に戻します。

3 パターンデータの作成方法

パターンデータの作成方法には、次のように3種類あります。

- ・リアルタイム ライト……クリック音(メトロノーム音)のテンポに合わせてマニュアルプレイし(楽器ボタンを押し)、それを記録してデータとする方法です。ただし、リアルタイム ライトと言っても、作成中のデータが何度も繰り返し再生されると共に、それに合わせて記録できますから、音を少しずつ加えていくことができ、複雑なリズムでも簡単に作れます。
- ・ステップ ライト……テンポにあわせてボタンを押す方法でなく、LCDに表示されるパターン表示を見ながら、楽器ボタンを押して作成していく方法です。
- ・MIDIリアルタイムライト…クリック音(メトロノーム音)のテンポに合わせて、接続したMIDIキーボードを弾いて、それを記録してデータとする方法です。ただし、キーボードを弾くといってもキーボードの音色が記憶される訳ではなく、キーボード(鍵盤)が本機の楽器ボタンと同じ役割を果たすと考えて下さい。

※リアルタイム ライトによって作成したデータをステップ ライトによって修正したり、また逆にステップ ライトによって作成したデータをリアルタイム ライトによって修正することも可能です。

ここでは、リアルタイムライトとステップライトの2つの方法を順を追って紹介します。MIDIリアルタイムライトは、55ページの“MIDIリアルタイムライト”をご覧ください。

1. リアルタイム ライトの方法

①PATTERN キーを押して、“SELECT PTN ...”の表示にします。

②今から作成するパターンデータの記録先(パターンナンバー)を指定します。もし、すでにパターンナンバー00~99の全てにデータが記録済みの場合は、消してしまってもさしつかえのないナンバーを選んでください。

パターンナンバーは、テンキーまたはデータエントリーキーで指定します。

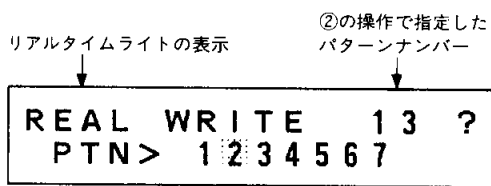
③記録済みのパターンデータを消す必要がある場合には、29ページの“パターンデータの消去”の操作をしてください。

なお、すでに記録済み(作成済み)のデータを修正する場合には、この操作は必要ありません。

④リアルタイム ライトの表示にします。リアルタイム ライトの表示にするには次のように2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの2を押して、リアルタイム ライトの表示にする方法

- ・◀または▶キーを押して、リアルタイム ライトの表示にする方法



リアルタイムライトの表示にすると、カーソルは“2”の位置に移動します。

⑤データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

データエントリーキーを押すと、このような表示になります。これは、拍子を指定するための表示です。

```

LENGTH = 16 / 16
RT. W> 1 2
    
```

⑥データエントリーキーを押して、今から作成するデータの拍子(レングス)を指定します。

たとえば3/4拍子にするなら、このように“12/16”にします。(1/16~32/16の範囲で設定できます。)

```

LENGTH = 12 / 16
RT. W> 1 2
    
```

※分母側の“16”は変化しませんので、分母の値を16にして計算してください。

※拍子の設定についての詳しい説明は、24ページの“拍子と最短音符の決めかた”の項をご覧ください。

※すでに記録済み(作成済み)のデータを修正する場合には、拍子を変更しようとしても“! ALREADY SET !”が表示されて変更できません。

⑦▶キーを押して、最短音符(クオンタイズ)を指定するための表示にします。

最短音符を指定するための表示

```

QUANTIZE = 1 / 16
RT. W> 1 2
    
```

⑧データエントリーキーを押して、今から作成するデータの最短音符を指定します。

たとえば最短音符が8分音符なら、このように“1/08”にします。(1/08, 1/16, 1/32, 1/12, 1/24, 1/48の範囲で設定できます。)

```

QUANTIZE = 1 / 08
RT. W> 1 2
    
```

※最短音符の設定についての詳しい説明は、24ページの“拍子と最短音符の決めかた”の項をご覧ください。

⑨STARTボタンを押してリアルタイム ライトを開始します。

(リアルタイム ライトを開始すると、②の操作をするまでリアルタイム ライトが繰り返されます。)

リアルタイムライトを開始すると、この表示になります。



リアルタイムライト中のパターンナンバー

⑩クリック音を聴きながらテンポをとり、楽器ボタンをリズムどおりに押します。(繰り返して記録および再生されますから、いくつかの楽器音を1度に記録しなくても、少しずつ音を重ねていくことが可能です。)

※クリック音は⑥で指定した拍子で4分音符で鳴ります。1拍子目にアクセントがついています。例えば4/4拍子(LENGTH=16/16)のときは



のようにクリック音が鳴ります。

⑪テンポは、TEMPOスライダーまたはTEMPOキーを押した後、データエントリーキーまたはTEMPOスライダーで調節します。12ページ“☆テンポの変更”参照。

※リアルタイム中のテンポは記録されません。入力しやすいテンポにして入力します。

⑫もし、誤ったリズム等で記録してしまった場合には、BEAT CLEARキーを押しながら、不要な楽器音のボタンを不要な音が再生されるタイミングで押してください。その音だけを消去できます。(注タイミングよく行なわないと、必要

な音まで消してしまいます。)

※拍子の設定が細かすぎて消去しにくい場合は、1度停止させ、ステップライトに切り換えて消去するか(22ページ参照)、テンポを遅くして消去すると確実に行なえます。

⑬リアルタイムライトを停止させるなら、STOP/CONTINUEボタンを押します。(ボタンを押すと、すぐに終了します。)

※停止させた後STARTボタンを押すと、1拍目からリアルタイムライトを続行できます。

⑭リアルタイムライトを終了するなら、STOP/CONTINUEボタンをもう一度(つまり、2度続けて)押します。

※リアルタイムライト中にも、次の操作が可能です。なお、その際には楽器ボタンを押しても、楽器音は鳴りますが、記録されません。

- ・クリック音のレベル変更(20ページ参照)
- ・楽器ごとの基本レベルの変更(15ページ参照)
- ・アクセントレベルの変更(27ページ参照)
- ・楽器ごとの定位の変更(16ページ参照)
- ・楽器の入れ換え(14ページ参照)
- ・テンポの変更(12ページ参照)

※ACCENTボタンを押しながら楽器ボタンを押すと、アクセント付きで記録されます。

※クリック音も記録されてしまうことはありません。

☆クリック音のレベル変更

リアルタイム ライトの際、楽器音に対してクリック音が小さすぎたり、大きすぎたりして、データを作成しにくい場合には、次の方法でクリック音のレベルを変更することができます。

※レベルの変更は、停止中に限らず再生中やデータの作成中にも可能です。

①LEVELキーを押します。

LEVELキーを押すと、クリックレベルを変更できる状態になります。

```
>INST LEVEL
Click          31
```

②クリックレベルを、データエントリーキーで変更します。

```
>INST LEVEL
Click          31
```

希望するレベルになるように、値を指定します。
値は“00”～“31”の範囲で指定でき、“00”にすると音は出ず、値を大きくするほどレベルが上がります。

③クリック音のレベル変更を終了するならば、LEVELキーを押して元の表示に戻します。

2. ステップ ライトの方法

①PATTERNキーを押して、“SELECT PTN ...”の表示にします。

②今から作成するパターンデータの記録先(パターンナンバー)を指定します。

③記録済みのパターンデータを消す必要がある場合には、29ページの“☆パターンデータの消去”の操作をしてください。

なお、すでに記録済み(作成済み)のデータを修正する場合には、この操作は必要ありません。

④ステップ ライトの表示にします。ステップ ライトの表示にするには次のように2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの3を押して、ステップ ライトの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、ステップ ライトの表示にする方法

ステップ ライトの表示 ②の操作で指定した
パターンナンバー

```
STEP WRITE 14 ?
PTN> 1 2 3 4 5 6 7
```

ステップ ライトの表示にすると、
カーソルは“3”の位置に移動します。

⑤データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

データエントリーキーを押すと、拍子を指定するための表示になります。

```
LENGTH = 16 / 16
ST. W> 1 2
```

⑥データエントリーキーを押して、今から作成するデータの拍子を指定します。

拍子を指定します。(1/16~32/16の範囲で設定します。)

```
LENGTH = 12 / 16
ST. W> 1 2
```

※拍子の設定についての詳しい説明は、24ページの“☆拍子と最短音符の決めかた”の項をご覧ください。

⑦▶キーを押して、最短音符を指定するための表示にします。

最短音符を指定するための表示

```
QUANTIZE = 1 / 16
ST. W> 1 2
```

最短音符を指定するための表示にするとカーソルは“2”の位置に移動します。

⑧データエントリーキーを押して、今から作成するデータの最短音符を指定します。

最短音符を指定します。(1/08, 1/16, 1/32, 1/12, 1/24, 1/48の範囲で指定します。)

```
QUANTIZE = 1 / 08
ST. W> 1 2
```

※最短音符の設定についての詳しい説明は、24ページの“☆拍子と最短音符の決めかた”の項をご覧ください。

⑨STARTボタンを押してステップ ライトを開始します。

ステップライトを開始すると、このような表示になります。

```
Tom 1
|:-:-|
```

現在表示中の楽器のパターン表示

⑩書き込みを行なう楽器のボタンを押して、その楽器のパターンを表示させます。(基本的に1種類ずつ書き込んでいきます。)

指定した楽器の名称が表示されたことを確認します。指定した楽器でない、もう一方の楽器名が表示された時は、14ページの“☆楽器の入れ換え”の操作をします。(楽器の入れ換え操作を終了すると、この⑩の表示になり、入れ換えた楽器の楽器名が表示されます。)

```
HHc | o s
|:-:-|
```

※楽器ボタンを押して、その楽器とパターンを表示させるときは、音は鳴らず、また記録されません。

⑩書き込みを行ないます。カーソルをデータエントリーキーで音符を入力する位置まで移動し、各楽器のボタンを押して“●”を表示させてください。これでその楽器の音が入力されたこととなります。(“●”を表示させなければ休符となります。)

楽器名



音符
休符

※パターン表示の各記号には、次のような意味があります。

“—”……1つのビートを示し、音符が入力されていない休符の状態です。

“÷”……各拍子の区切りを示します。(4分音符ごとに表示される。)

“|”……パターンデータの終わり(1小節の終わり)を示します。またLength17/16以上の時は、16/16の区切りを示します。

“☞”……カーソルです。現在カーソルのある位置に音符を入力できます。

“●”……音符が入力されていることを示します。

“×”……表示中のQUANTIZE上にないビートの存在を示します。

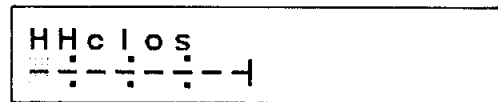
※表示は、拍子と最短音符の指定によって異なります。

例1) L=16/16 Q=1/16



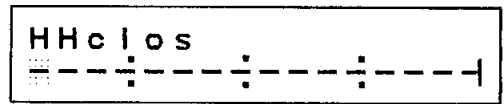
4/4拍子、16分音符16個分の長さ

例2) L=16/16 Q=1/08

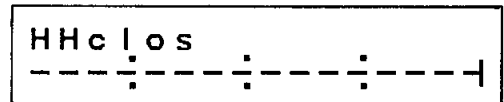


1/4拍子、8分音符8個分の長さ

例3) L=32/16 Q=1/16

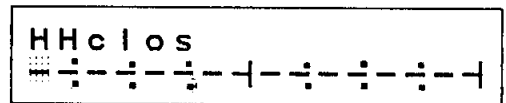


↓



4/4拍子、16分音符16個分が2小節分の長さ。2画面で表示されます。“+| YES”キーを押し続けると表示は2画面目に移動します。また“-| NO”キーを押し続けると1画面目の表示になります。

例4) L=32/16 Q=1/08



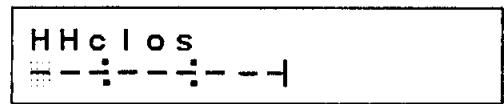
4/4拍子、8分音符8個分の長さ2小節。

例5) L=12/16 Q=1/08



3/4拍子、8分音符6個分の長さ

例6) L=16/16 Q=1/12



4/4拍子、3連符12個分の長さ。

カーソルをデータエントリーキーで移動します。最初のビートの位置で>Top<、最後のビートの位置で>End<を表示して止まります。

⑫もし誤って、休符の位置に音符を入力してしまった場合には、不要な音符の位置にデータエントリーキーでカーソルを移動させた上で、BEAT CLEARキーを押しながらその楽器のボタンを押してください。その音だけを消去できます。

⑬他の楽器も、⑩~⑫の方法で書き込みを行ないます。

⑭ステップ ライトを終了するなら、STOP/CON-

TINUEボタンを押します。

※ステップ ライト中にも、次の操作が可能です。なお、その際には楽器ボタンを押しても、楽器音は鳴りますが、記録されません。

- ・楽器の指定(21ページ⑩参照)
- ・楽器ごとの基本レベルの変更(15ページ参照)
- ・アクセントレベルの変更(27ページ参照)
- ・楽器ごとの定位の変更(16ページ参照)
- ・楽器の入れ換え(14ページ参照)
- ・テンポの変更(12ページ参照)

※ACCENTボタンを押しながら楽器ボタンを押すと、アクセント付きで記録されます。

☆同時発音について

- 本機の同時発音数は11音です。同じタイミングで12音以上の発音(記録)はできません。ただし、余韻の長いRIDEとCRASHおよびリズムの柱となるBD、SD、RIM SHOT、HH OPEN、HH CLOSEDは、他に優先します。
- 既に11音が発音中に、12音目を発音しようとすると、最初に入力した音が途中で途切れます。ただし、RIDE、CRASHは完全に鳴り終わるまで再生され、途中で途切れることはありません。つまり、RIDE、CRASHは別途扱いになり、他の音色は9音以内で発音することができます。
- パターンデータ作成時には、同じ位置(ビート)に11音まで書込み可能ですが、12音以上書き込むと最初に書き込んだ音色が消えます。ただし、RIDE、CRASH、BD、SD、RIM SHOT、HH OPEN、HH CLOSEDは消えず、これら以外の音色が消えます。
- ドラムの構造上HH OPENとHH CLOSEDを同時に使用することはあり得ません。本機も実際のドラムに合わせて、以下の組み合わせでは同時に発音(記録)することはできません。
 - ・SDとRIM SHOT
 - ・HH OPENとHH CLOSED
 - ・CUICA HとCUICA L
 - ・CONGA H_MとCONGA H_O

3. 拍子と最短音符の決め方

●拍子(LENGTH)の設定について

拍子は、1/16～32/16の範囲で指定できます。たとえば1/16を指定すると、パターンデータ1つ分の長さは、16分音符1個分の長さになります。

作成しようとするデータの拍子に合わせて指定してください。

例)

- ・4/4 拍子にしたい時 ……………16/16 に設定します。
- ・3/4 拍子にしたい時 ……………12/16 に設定します。
- ・6/8 拍子にしたい時 ……………12/16 に設定します。
- ・2/4 拍子にしたい時 ……………08/16 に設定します。
- ・5/4 拍子にしたい時 ……………20/16 に設定します。
- ・3/8 拍子にしたい時 ……………06/16 に設定します。

また、32/16 に指定すると、4/4 拍子 2小節分のパターンを作成できます。

●最短音符(QUANTIZE)の設定について

作成しようとするパターンデータの中で、最も短い音符を指定してください。次の6種類の中から指定できます。

例)

- ・最短音符が8分音符の時 ……………1/08に設定します。
- ・最短音符が16分音符の時……………1/16に設定します。
- ・最短音符が32分音符の時……………1/32に設定します。
- ・3連符の時 ……………1/12に設定します。
- ・6連符の時 ……………1/24に設定します。
- ・12連符の時……………1/48に設定します。

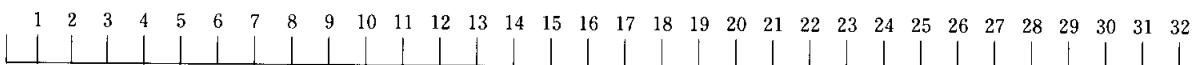
1小節の一部に3連符等がある場合は、パターンの途中でQUANTIZEを変更します。(26ページの例3参照)

●ビートとは

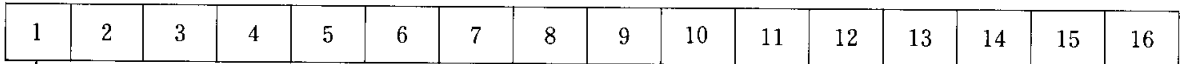
拍子(LENGTH)と最短音符(QUANTIZE)の指定によって1つのパターンに書き込める音符の数が決まります。

音符を書き込める位置をビートと呼びます。

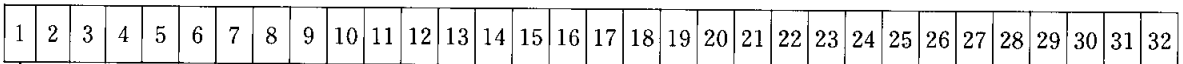
LENGTH=1/16～32/16



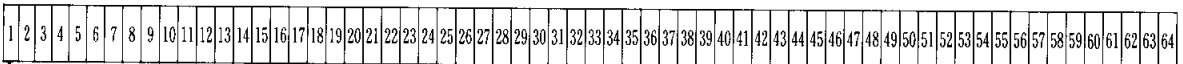
QUANTIZE=1/08



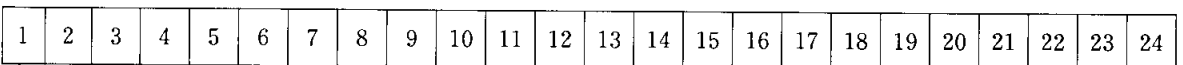
QUANTIZE=1/16



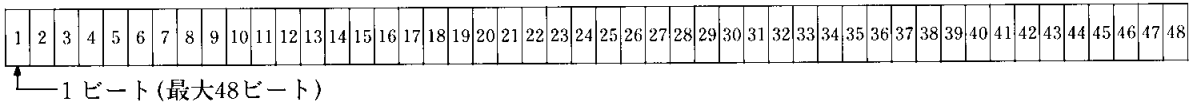
QUANTIZE=1/32



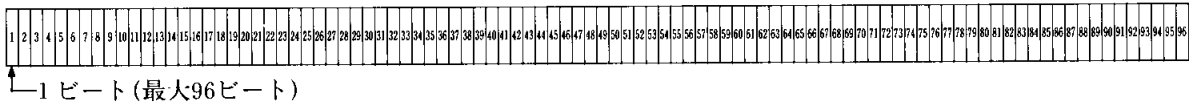
QUANTIZE=1/12



QUANTIZE=1/24



QUANTIZE=1/48



●拍子と最短音符の決めかた

では実際にリズムを例に上げますから、拍子と最短音符を決めてみましょう。

例1)

下図のような4/4拍子で最短音符が8分音符の場合は、LENGTHを16/16、QUANTIZEを1/08にします。また1拍目はビート1、2拍目はビート3、3拍目はビート5、4拍目はビート7になりますが、各楽器音は次のように記録します。

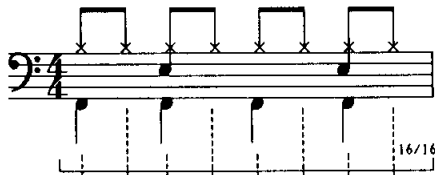
HH CLOSEDはビート1~8全てに

SDはビート3、7に

BDはビート1、3、5、7に

それぞれ記録します。

※QUANTIZEは、1/16や1/32でもかまいませんが、1/08の方がリアルタイムライトの際リズムが狂いにくく、正確なパターンの入力出来ます。



Length = 16/16
quantize = 1/08

beat	1	2	3	4	5	6	7	8
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	●	-	-	-	●	-
BD	●	-	●	-	●	-	●	-
拍数	1	2	3	4				

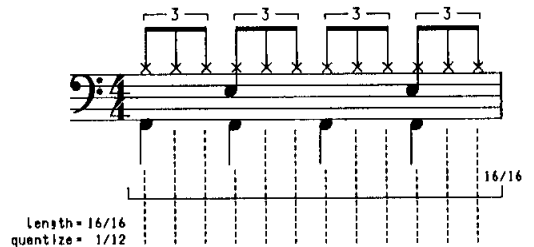
Length = 16/16
quantize = 1/16 (参考)

beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
BD	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-
拍数	1	2	3	4												

例2)

1小節の全体に3連符がある場合はQUANTIZEを1/12に、6連符がある時は1/24に、12連符がある時は1/48にします。

下図の場合は、4/4拍子でHH CLOSEDが3連符ですので、LENGTHを16/16、QUANTIZEを1/12にします。



Length = 16/16

quantize = 1/12

beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	●	-	-	-	-	-	-	●	-	-
BD	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-
拍数	1	2	3	4								

例3)

1小節の一部に3連符がある場合、その楽器のその部分のみクォンタイズを変更します。まず、例1)と同様に LENGTH=16/16、QUANTIZE=1/08で3連符以外の部分を作成します。次にQUANTIZEを1/12にして3連符の部分を作成します。

length = 16/16
quantize = 1/08

beat	1	2	3	4	5	6	7	8
HM CLOSED	●	-	-	-	-	-	-	-
SD	-	-	●	-	-	-	-	-
BD	●	-	●	-	●	-	●	-
拍数	1	2	3	4				

QUANTIZEを1/12に変更します。

length = 16/16
quantize = 1/12

beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
HM CLOSED	●	-	-	●	-	-	●	●	●	●	●	●
拍数	1	2	3	4	3	4						

例4)

下図のような3/4拍子で最短音符が8分音符の場合は、LENGTHを12/16、QUANTIZEを1/08にします。

length = 12/16
quantize = 1/08

beat	1	2	3	4	5	6
HM CLOSED	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	●	-	●	-
BD	●	-	-	-	-	-
拍数	1	2	3			

●パターン作成中の最短音符の変更

例3)のように、1つのパターンの中で最短音符(QUANTIZE)を変更することができます。

①ステップライト時にJOBキーを押します。

リアルタイムライト時には、STOP状態にしてJOBキーを押します。

LENGTH = 16/16
ST. W> 1 2 3

②▶キーを押して、またはJOBキーを押しながらテンキーの2を押して、最短音符を指定するための表示にします。

最短音符を指定するための表示

QUANTIZE = 1/16
ST. W> 1 2 3

最短音符を指定するための表示にするとカーソルは"2"の位置に移動します。

③データエントリーキーで最短音符(QUANTIZE)を指定します。

最短音符を指定します。(1/08,1/16,1/32,1/12,1/24,1/48の範囲で指定します。)

QUANTIZE = 1/12
ST. W> 1 2 3

④STARTボタンを押して、ステップライト、リアルタイムライトを再開します。表示は、JOBキーを押す前の表示に戻ります。

※作成中のパターンの拍子(LENGTH)は変更できません。

4. アクセントについて

●アクセント入力のしかた

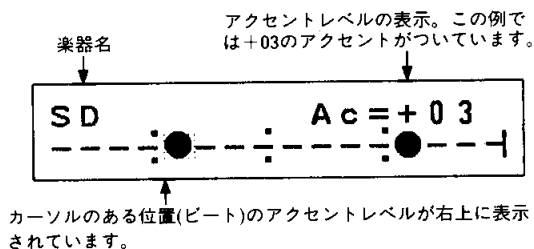
リアルタイムライトおよびステップライトの際、ACCENTボタンを押しながら、楽器ボタンを押すとアクセント付のレベル(音量)で記録できます。アクセントは各楽器の各ビートごとに付けることができます。

アクセントをつけて、パターンを作成すると、音量の強弱を表現することができます。

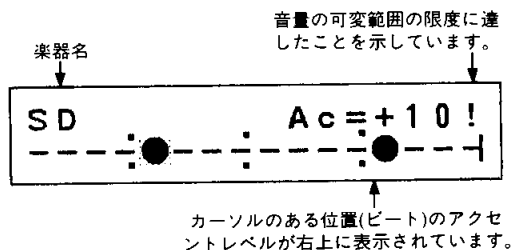
※MIDIリアルタイムライト(55ページ参照)では、鍵盤を弾く強さ(キーベロシティ)により細かくアクセントをつけることができます。

●アクセントの表示

アクセントを書き込んだ後、ステップライトの表示にするとアクセントをつけた楽器・位置(ビート)・アクセントのレベルを確認することができます。



※アクセントつきで音符を書き込んだ際、音量の可変範囲の限度に達するとアクセントレベルの後に“!”マークが表示され、アクセント効果が十分にきいていないことを示します。(次項の“アクセントレベルの変更”を参照してください。)



☆アクセントレベルの変更

アクセントのレベルを楽器ごとに基本レベル

の±31の範囲で変更できます。基本レベルは15ページの“☆楽器ごとの基本レベル”の項を参照してください。

※各楽器共に、出力レベルは“基本レベル” + “アクセントレベル”です。例えば基本レベルを25、アクセントレベルを6に設定したときは、楽器キーを押すと25、アクセントを押しながら楽器キーを押すと25+6=31で出力(記録)されます。出力レベルの範囲は“基本レベル”+“アクセントレベル”で“0~31”です。従って、基本レベルとアクセントレベルの和をこの範囲外にしても、最小値(0)や最大値(31)と変わりません。この時、アクセントレベルに“!”マークが表示されます。

※レベルの変更は、停止中に限らず再生中やデータの作成中にも可能です。

①LEVELキーを押します。

LEVELキーを押すと、クリックレベルを変更するための状態になります。

```
> INST LEVEL  
Click 31
```

②ACCENTボタンを押しながら、アクセントレベルを変更したい楽器の楽器ボタンを押します。

すると、その楽器のアクセントレベルを変更できるようになります。

```
> INST LEVEL  
SD (Ac) -05
```

指定した楽器の名称が表示されたことを確認します。指定した楽器でない、もう一方の楽器名が表示された時は、14ページの“☆楽器の入れ換え”の操作をした上で、もう一度①から操作をやり直します。

③データエントリーキーでアクセントレベルを変更します。

```
> INST LEVEL  
SD (Ac) +07
```

希望するレベルになるよう、値を指定します。値は“±31”の範囲で指定できます。ただし、出力レベルの範囲は“0”~“31”です。基本レベルとの和が“31”または“0”になると、アクセントレベルの数値の後ろに、“!”が表示されます。

④他の楽器のアクセントレベルも変更する場合は、②、③の操作を繰り返します。

-
- ⑤アクセントレベルの変更を終了するなら、
LEVELキーを押して元の表示に戻します。
- ※アクセントレベルを-(マイナス)に設定するとマイナスのアクセントを記録することができます。つまり、ACCENTキーを押しながら楽器キーを押すと、音量が下がって出力(記録)されます。
- ※リアルタイム ライトおよびステップ ライトの際、1音1音アクセントレベルを変えていくこともできます。つまり、全楽器音共に、音符ごとにアクセントレベルのメモリーがあります。

5. パターンデータの消去

作成したパターンデータを消去したい場合には、次の操作をしてください。消去のしかたには次の3種類があります。

- ・希望するパターンデータのみ消去する。
- ・全てのパターンデータ(00~99)を一度に消去する。
- ・希望するパターンデータの内、ある楽器のデータのみ消去する。

※これらの操作をするためには、まず停止状態にする必要があります。

●希望するパターンデータのみ消去する方法

- ①PATTERNキーを押して、“SELECT PTN …”の表示にします。
- ②消去したいパターンのパターンナンバーを、テンキーまたはデータエントリーキーで指定します。
- ③クリアー パターンの表示にします。クリアー パターンの表示にするには次のように2種類の方法があります。
 - ・JOBキーを押しながら、テンキーの4を押して、クリアーパターンの表示にする方法
 - ・◀キーまたは▶キーを押して、クリアーパターンの表示にする方法

クリアーパターンの表示

②の操作で指定したパターンナンバー

```
CLEAR    PTN 29w?
PTN> 1234567
```

クリアーパターンの表示にすると、カーソルは“4”の位置に移動します。

- ④データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に消去するのか?と質問してきます。

```
Sure? (yes/no)
PTN> 1234567
```

- ⑤質問に対して、データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、

```
COMPLETE !
PTN> 1234567
```



“SELECT PTN…”の表示に戻って、消去が完了します。

※“+1 YES”キーを押さずに、“-1 NO”キーを押した場合には、消去されずに“SELECT PTN…”の表示に戻ります。

●全てのパターンデータ(00~99)を一度に消去する方法

- ①PATTERNキーを押して、“SELECT PTN …”の表示にします。
- ②クリアー オール パターンの表示にします。クリアー オール パターンの表示にするには次のように2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの5を押して、クリアー オール パターンの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、クリアー オール パターンの表示にする方法

クリアー オール パターンの表示

```
CLEAR ALL PTNs ?
PTN> 1234567
```

クリアー オール パターンの表示にすると、カーソルは“5”の位置に移動します。

- ③データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に消去するのか?と質問してきます。

```
Sure? (yes/no)
PTN> 1234567
```

- ④質問に対して、データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、

```
COMPLETE !
PTN> 1 2 3 4 5 6 7
```



“SELECT PTN…”の表示に戻って、消去が完了します。

※“+1 YES”キーを押さずに、“-1 NO”キーを押した場合には、消去されずに“SELECT PTN …”の表示に戻ります。

●希望するパターンデータの内、ある楽器のデータのみ消去する方法

①PATTERNキーを押して、“SELECT PTN …”の表示にします。

②消去したいパターンのパターンナンバーを、テンキーまたはデータエントリーキーで指定します。

③ステップライトの表示にします。ステップライトの表示にするには次のように2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの3を押して、ステップライトの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、ステップライトの表示にする方法

④データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。“+1 YES”キーを押すと、ハイハットロードのパターン表示になります。

```
HHc l o s
■ --- ÷ --- ÷ --- ÷ --- ÷ --- |
```

⑤ある楽器のデータのみ消去するため、デリート表示にします。デリート表示にするには次のように2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの3を押して、デリート表示にする方法
- ・JOBキーを押した上で、◀キーまたは▶キーを押して、デリート表示にする方法

デリートの表示

```
DELETE HHc l o s ?
ST. W> 1 2 3
```

デリートの表示にすると、カーソルは“3”の位置に移動します。

⑥消去したい楽器の楽器ボタンを押します。

指定した楽器の名称が表示されたことを確認します。指定した楽器でない、もう一方の楽器名が表示された時は、14ページの“☆楽器の入れ換え”の操作をします。(楽器の入れ換え操作を終了すると、この⑥の表示になり、入れ換えた楽器の楽器名が表示されます。)

```
DELETE Tom 3 ?
ST. W> 1 2 3
```

⑦データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に消去するのかと質問してきます。

```
Sure? (yes/no)
ST. W> 1 2 3
```

⑧質問に対して、データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、消去した楽器のステップライトの表示になり消去が完了します。

```
Tom 3
■ --- ÷ --- ÷ --- ÷ --- ÷ --- |
```

※“+1 YES”キーを押さずに、“-1 NO”キーを押した場合には、消去されずに⑥の表示に戻ります。

6. パターンデータのコピー

作成済みのパターンデータを他のパターンナンバーにコピーすることができます。少しずつリズムが展開する場合などには、コピーしたうえで、それを変更していくと作成が素早く行なえ、便利です。

※ここで示す操作をするためには、まず停止状態にする必要があります。

- ① PATTERNキーを押して、“SELECT PTN…”の表示にします。
- ② コピー元のパターンナンバーを、テンキーまたはデータエントリーキーで指定します。
- ③ コピー パターンの表示にします。コピー パターンの表示にするには次のように2種類の方法があります。
 - ・ JOBを押しながらテンキーの6を押して、コピーパターンの表示にする方法
 - ・ ◀キーまたは▶キーを押して、コピー パターンの表示にする方法

コピー パターンの表示
②の操作で指定したパターンナンバー

```
COPY PTN 27 w→** ?  
PTN> 1 2 3 4 5 6 7
```

コピー パターンの表示にすると、カーソルは“6”の位置に移動します。

- ④ コピー先のパターンナンバーを、テンキーで2ケタで指定します。

コピー先のパターンナンバーを表示させます。

```
COPY PTN 27 w→28 ?  
PTN> 1 2 3 4 5 6 7
```

- ⑤ データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当にコピーするのか?と質問してきます。

```
Sure? (yes/no)  
PTN> 1 2 3 4 5 6 7
```

- ⑥ 質問に対して、データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、

```
COMPLETE !  
PTN> 1 2 3 4 5 6 7
```



“SELECT PTN…”表示に戻って、コピーが完了します。

※“+1 YES”キーを押さずに、“-1 NO”キーを押した場合には、コピーされずに“SELECT PTN…”の表示に戻ります。

※パターンデータのコピーを行っても、コピー元(例ではPTN27)のパターンデータはそのまま残り、コピー先(例ではPTN28)のパターンに同じものが記録されます。

※コピー元に空白のパターンを指定すると、パターンデータのコピーはできません。(④の操作は行なえません。)

☆パターンメモリーの残量確認

パターンデータは、基本的に100種類までメモリー可能ですが、パターンデータの作成においてたくさんメモリーを使用すると、(つまり、1つのパターンに多くの楽器を書き込む等)100種類に満たない場合でも、メモリー不可能となることがあります。そこで、あとどのくらいメモリーが残っているか確認したい場合には、次の操作をしてください。

※ここで示す操作をするためには、まず停止状態にする必要があります。

①PATTERNキーを押して、“SELECT PTN ...”の表示にします。

②パターンメモリーの残量表示にします。パターンメモリーの残量表示するには次のように2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの7を押して、残量表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、残量表示にする方法

パターンメモリーの残量表示

パターンメモリーの残量(全くメモリーしていない場合は“100%”、メモリー容量いっぱいの場合は“000%”が表示されます。)

```
REMAINING 089%
PTN> 1234567
```

パターンメモリーの残量表示にすると、カーソルは“7”の位置に移動します。

※書き込んだパターンによっては、メモリー残量表示が000%にならなくても、メモリーできなくなることもあります。

4 ソングデータの作成方法

1. ソングデータの作成の概念

ソングデータは、作成済みの色々なパターンデータを並べることにより作成します。このため、ソングデータを作成する前に、あらかじめ、使用するパターンデータを全て作成しておく必要があります。ただし、ソングデータの作成の際、リピート符合を入力することができますから、全く同じパターンデータをいくつも作っておく必要はありません。

ソングデータは最高で10種類(10曲)まで作成可能ですが、パターンデータの作成時と同様に、ソングメモリーを使い果たすと、10種類に満たなくてもメモリー不可能となります。

ソングデータの作成時には、下図のようなパートという連なった箱のようなものの中に、パターンデータのナンバーやリピート符号などを、1パートに1つずつ入力していきます。

・ソングデータ 0

Part001	Part002	Part003		Part999
---------	---------	---------	--	---------

・ソングデータ 1

Part001	Part002	Part003		Part999
---------	---------	---------	--	---------

・
・
・

・ソングデータ 9

Part001	Part002	Part003		Part999
---------	---------	---------	--	---------

1つのソングに999パートまでメモリー可能です。

さて、下図のようなソングデータを作成する場合、まずパターンデータのナンバーを、各パートに1つずつ単純に入れていく方法が考えられます。しかし、長いデータを作る場合には、これではたくさんのメモリーを使ってしまいますし、作成にも時間がかかります。

								1	2	
04	04	04	05	04	04	04	04	05	06	

そこで、同じパターンの繰り返しは、リピートを使って少ないパート数で処理されることをお勧めします。

たとえば、この場合には、

パターン04を 3回、
パターン05を 1回、
パターン04を 3回、
パターン05を 1回、
パターン04を 3回、
パターン05を 1回、
パターン04を 3回、
パターン06を 1回

の順にすればよいわけですから、

(04を 3回,05を 1回)を 3回、

パターン04を 3回、

パターン06を 1回、

のように考えて、

パート001にリピートビギン符号を入力、

パート002にパターン04を入力、

パート003にパターン04を入力、

パート004にパターン04を入力、

パート005にパターン05を入力、

パート006にリピートエンド符号とリピート

回数02を入力、

パート007にリピートビギン符号を入力、

パート008にパターン04を入力、

パート009にリピートエンド符号とリピート

回数02を入力、

パート010にパターン06を入力、

のようにすれば、16パート使用するところが10パートで済むわけです。

これをSONG TABLEで表すと、SONG TABLE I のようになります。

SONG TABLE I

Part	001	002	003	004	005	006
データ		PTN04	PTN04	PTN04	PTN05	×02

007	008	009	010
	PTN04	×02	PTN06

このようにパートの使いかたを工夫することにより、少ないパート数で、スピーディにソングデータを作成できます。

☆ソングデータの作成時に入力できるキャラクター

ソングデータの作成時には、各パートに次のようなキャラクターを入力できます。キャラクターには7種類あります。

◇パターンデータのナンバー

使用するパターンナンバーです。テンキーで、パターンナンバー(PTN00~PTN99)を指定してください。

テンキーで、パターンナンバーを指定します。

Part 001 = PTN**
[PTN] ||: || accel

◀キーまたは▶キーで [] をこの位置にしたうえで、パターンナンバーを指定します。

◇リピートビギン符号

あるパターンを繰り返し再生させる場合には、繰り返しの開始点を指示するため、このキャラクターをパターンデータの前に入力します。

リピートビギン符号

Part 001 = ||:
PTN (||:) || accel

◀キーまたは▶キーで [] をこの位置にすれば、リピートビギン符号を指定したことになります。

◇リピートエンド符号およびリピート回数

あるパターンを繰り返し再生させる場合には、繰り返しの終了点を指示するため、このキャラクターをパターンデータの後ろに入力すると共に、テンキーでリピート回数を指示します。たとえば、1回リピートさせる場合(2回再生させる場合)は“×01”を、2回リピートさせる場合は“×02”を表示させます。なお、リピート回数は01~99の範囲で指定できます。

テンキーで、リピート回数を指定します。

Part 001 = ||: × 01
PTN ||: (||) accel

◀キーまたは▶キーで [] をこの位置にしたうえで、リピート回数を指定します。

◇テンポアップの変化量および変化する時間
(アチェルランド)

再生のテンポを曲の途中から速くさせる場合のキャラクターです。基準のテンポに対してどれだけ速くするか“変化量”を+00~+99の範囲で指定すると共に、そのテンポに変化するまでの時間を4分音符1ヶ分を1として00~99の範囲で指定します。たとえば+10/08と指定すると、4分音符8ヶ分、4/4拍子なら2小節の間にテンポが♩=10早くなることを示します。

また“変化する時間”の設定を0にすると、瞬時にテンポアップします。

カーソルはデータエントリーキーで動かし、それぞれの値はテンキーで指定します。

Part 001 = +00 / 00
PTN ||: || (accel)

◀キーまたは▶キーで [] をこの位置にしたうえで、それぞれの値を指定します。

◇テンポダウンの変化量および変化する時間
(リタルダンド)

再生のテンポを曲の途中から遅くする場合のキャラクターです。テンポダウンの変化量は-00~-99の範囲で指定でき、変化する時間は00~99の範囲で指定できます。

カーソルはデータエントリーキーで動かし、それぞれの値はテンキーで指定します。

Part 001 = -00 / 00
{rit} vol+ vol-

◀キーまたは▶キーで [] をこの位置にしたうえで、それぞれの値を指定します。

◇ボリュームアップの変化量

全楽器のボリューム(音量)を曲の途中から大きくする場合は、このキャラクターを入力すると共に、テンキーで変化量を指示します。変化量は+00~+31の範囲で指定できます。

テンキーで、変化量を指定します。

```
Part001=vol+00
rit (vol+) vol-
```

◀キーまたは▶キーで〔 〕をこの位置にしたうえで、変化量を指定します。

◇ボリュームダウンの変化量

全楽器のボリューム(音量)を曲の途中から小さくする場合のキャラクターです。変化量は-00~-31の範囲で指定できます。

テンキーで、変化量を指定します。

```
Part001=vol-00
rit vol+ (vol-)
```

◀キーまたは▶キーで〔 〕をこの位置にしたうえで、変化量を指定します。

※ボリュームアップ・ダウンの変化量は、トータルレベル(各楽器の基本レベル+アクセントレベル)に対しての変化量です。トータルレベルにボリュームアップ・ダウンの変化量を加えた値が最終的なレベル(音量)になります。但し、0~31の範囲を越えた場合、範囲以上の変化はありません。

2. ソングデータの作成方法

①SONGキーを押して、“SELECT SONG …”の表示にします。

②今から作成するソングデータの記録先(ソングナンバー)を指定します。もし、すでにソングナンバー0~9の全てにデータが記録済みの場合には、消してしまってもさしつかえないナンバーを選んでください。ソングナンバーは、テンキーまたはデータエントリーキーで指定します。

③記録済みのソングデータを消す必要がある場合には、38ページの“☆ソングデータの消去”の操作をしてください。なお、すでに記録済み(作成済み)のデータを修正する場合には、この操作は必要ありません。

④ソングデータを作成するためのエディットソングの表示にします。エディットソングの表示するには次のように2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの2を押して、エディットソングの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、エディットソングの表示にする方法

エディットソングの表示

②の操作で指定したソングナンバー

```

EDIT      SONG 1 ?
SONG> 1 2 3 4 5 6
    
```

エディットソングの表示にすると、カーソルは“2”の位置に移動します。

⑤データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、ソングデータを作成するための表示になります。

```

Part 001 = PTN**
(PTN) ||: || accel
    
```

[] 内のPTNの文字が点滅

点滅状態のカーソル

⑥必要に応じて、初期テンポの設定をします。(41ページの“初期テンポの設定方法”参照)

⑦パート001から順に、データを入力していきます。

ここでは、前ページのSONG TABLE Iのデータを入力する場合を例として、説明します。

- ・パート001へリピートビギン符号を入力

◀キーまたは▶キーを押して下段の“[]”をリピートビギン符号の位置まで動かし、上段にリピートビギン符号を表示させます。

```

Part 001 = ||:
PTN ([ ]):|| accel
    
```

[] を、この位置へ

次に、データエントリーキーの“+1 YES”側を押して、パート002の表示にします

- ・パート002へパターン04を入力

◀キーまたは▶キーを押して下段の“[]”をPTNの位置まで動かし、上段に“PTN**”を表示させます。

```

Part 002 = PTN**
(PTN) ||: || accel
    
```

[] を、この位置へ

次にテンキーを押して、パターンを指定します。

```

Part 002 = PTN04w
(PTN) ||: || accel
    
```

次に、データエントリーキーの“+1 YES”側を押して、パート003の表示にします。

同様に

- ・パート003にもパターン04を入力します。
- ・パート004にもパターン04を入力します。
- ・パート005へパターン05を入力します

- ・パート006へリピートエンド符号とリピート回数を入力します。

◀キーまたは▶キーを押して下段の“〔〕”をリピートエンド符号の位置まで動かし、上段にリピートエンド符号を表示させます。

```
Part 006 = :||x 01
PTN  ||: (:||) accel
```

↑
〔〕を、この位置へ

次に、テンキーを押して、リピート回数02回を指定します。

```
Part 006 = :||x 02
PTN  ||: (:||) accel
```

次に、データエントリーキーの“+1 YES”側を押して、パート007の表示にします。

以下同様に

- ・パート007へリピートビキン符号を入力します。
- ・パート008へパターン04を入力します。
- ・パート009へリピートエンド符号とリピート回数02を入力します。
- ・パート010へパターン06を入力します。

※入力できるキャラクターは、パターンナンバーやリピート符号だけではありません。34ページの“☆ソングデータ作成時に入力できるキャラクター”をご覧ください。

- ⑧ 入力が済んだら、データエントリーキーを押して、正しく入力されているかチェックします。“-1 NO”キーを押すと前のパートに戻り、“+1 YES”キーを押すと次のパートに進みます。
- ⑨ ソングデータの作成を終了するなら、STOP/CONTINUEボタンを押します。

※ソングデータの作成中にも、次の操作が可能です。

- ・楽器ごとの基本レベルの変更(15ページ参照)
- ・アクセントレベルの変更(27ページ参照)
- ・楽器ごとの定位の変更(16ページ参照)
- ・楽器の入れ換え(14ページ参照)
- ・テンポの変更(12ページ参照)
- ・初期テンポの設定(41ページ参照)
- ・希望パートの呼び出し(42ページ参照)
- ・希望パートのコピー(43ページ参照)
- ・不要パートの削除(44ページ参照)
- ・未入力パートの挿入(45ページ参照)

3. ソングデータの消去

作成したソングデータを消去したい場合には、次の操作をしてください。消去のしかたには次の3種類があります。

- ・希望するソングデータのみ消去する。
- ・全てのソングデータ(0~9)を一度に消去する。
- ・希望するソングデータの内、あるパートのみ消去する。

●希望するソングデータのみ消去する方法

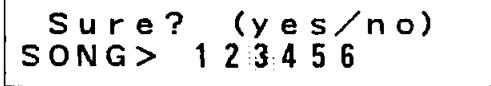
- ①停止状態にしたうえで、SONGキーを押します。
- ②消去したいソングデータのナンバーを、テンキーまたはデータエントリーキーで指定します。
- ③クリアーソングの表示にします。クリアーソングの表示にするには次のように2種類の方法があります。
 - ・JOBキーを押しながらテンキーの3を押して、クリアーソングの表示にする方法
 - ・◀キーまたは▶キーを押して、クリアーソングの表示にする方法



クリアーソングの表示にすると、カーソルは“3”の位置に移動します。

- ④データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に消去するのか?と質問してきます。



- ⑤質問に対して、データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、



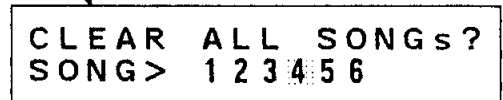
“SELECT SONG..”の表示に戻って、消去が完了します。

※“+1 YES”キーを押さずに、“-1 NO”キーを押した場合には、消去されずに“SELECT SONG..”表示に戻ります。

●全てのソングデータ(0~9)を一度に消去する方法

- ①停止状態にしたうえで、SONGキーを押します。
- ②クリアー オールソングの表示にします。クリアー オールソングの表示にするには次のように2種類の方法があります。
 - ・JOBキーを押しながらテンキーの4を押して、クリアー オールソングの表示にする方法
 - ・◀キーまたは▶キーを押して、クリアー オールソングの表示にする方法

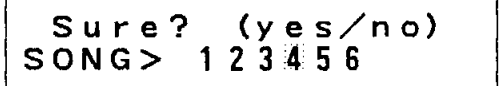
クリアーオールソングの表示



クリアーオールソングの表示にすると、カーソルは“4”の位置に移動します。

- ③データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に消去するのか?と質問してきます。



- ④質問に対してデータエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、

```
COMPLETE !
SONG> 1 2 3 4 5 6
```



“SELECT SONG..”の表示に戻って消去が完了します。

※“+1 YES”キーを押さずに、“-1 NO”キーを押した場合には、消去されずに“SELECT SONG..”の表示に戻ります。

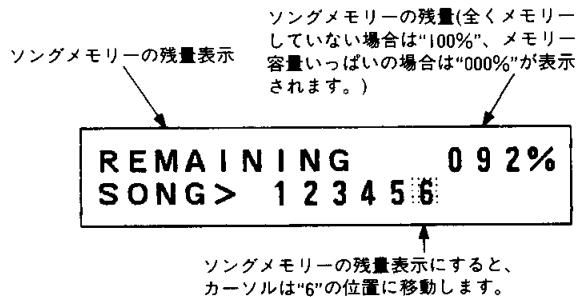
●希望するソングデータの内、あるパートのみ削除する方法

ソングデータの編集機能の項で説明します。(44ページ参照)

☆ソングメモリーの残量確認

ソングデータは、基本的に10種類までメモリー可能ですが、ソングデータの作成においてたくさんのメモリーを使用すると、10種類に満たない場合でも、メモリー不可能となることがあります。そこで、あとどのくらいメモリーが残っているか確認したい場合には、次の操作をしてください。

- ①停止状態にしたうえで、SONGキーを押します。
- ②ソングメモリーの残量表示にします。ソングメモリーの残量表示にするには次のように2種類の方法があります。
 - ・JOBキーを押しながらテンキーの6を押して、残量表示にする方法
 - ・◀キーまたは▶キーを押して、残量表示する方法



※書き込んだソングの内容によっては、メモリー残量表示が000%にならなくても、メモリーできなくなることがあります。

4. ソングデータのコピー

作成済みのソングデータを他のソングナンバーにコピーすることができます。同じような展開の曲を作成する場合には、コピーしたうえで、それを変更していくと作成が素早く行え、便利です。

①停止状態にしたうえで、SONGキーを押します。

②コピー元のソングナンバーを、テンキーまたはデータエントリーキーで指定します。

③コピーソングの表示にします。コピーソングの表示にするには次のように2種類の方法があります。

・JOBキーを押しながらテンキーの5を押して、コピーソングの表示にする方法

・◀キーまたは▶キーを押して、コピーソングの表示にする方法

コピーソングの表示 ②の操作で指定したソングナンバー

```
COPY SONG 2w→* ?
SONG> 1 2 3 4 5 6
```

コピーソングの表示にすると、カーソルは“5”の位置に移動します。

④コピー先のソングナンバーを、テンキーで指定します。

コピー先のソングナンバーを表示させます。

```
COPY SONG 2w→9 ?
SONG> 1 2 3 4 5 6
```

⑤データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に消去するのか?と質問してきます。

```
Sure? (yes/no)
SONG> 1 2 3 4 5 6
```

⑥質問に対してデータエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、

```
COMPLETE !
SONG> 1 2 3 4 5 6
```

“SELECT SONG...”の表示に戻ってコピーが完了します。

※“+1 YES”キーを押さずに、“-1 NO”キーを押した場合には、コピーされずにSELECT SONG の表示に戻ります。

※ソングデータのコピーを行っても、コピー元(例ではSONG2)のソングデータはそのまま残り、コピー先(例ではSONG9)と同じものが記録されます。

※コピー元に空白のソングを指定すると、ソングデータのコピーはできません。(④の操作は行なえません。)

5 ソングデータの編集機能

ソングデータを作成したり修正したりする場合に便利な、編集機能をまとめて説明します。機能には次の5種類があります。

- ・初期テンポの設定
- ・希望パートの呼び出し
- ・希望パートのコピー
- ・不要パートの削除
- ・未入力パートの挿入

1. 初期テンポの設定方法

(編集機能ではありませんが、ここで説明します。) ソングデータごとに再生時の初期テンポを設定できます。初期テンポを設定しておけば、ソングデータを呼び出した時、テンポ変更せずに再生させれば、必ず設定したテンポで再生されるようになります。なお、34ページで紹介したテンポアップおよびテンポダウンの機能は、ここで設定したテンポから速くしたり、遅くしたりする機能です。

- ①“ソングデータの作成方法”の項(36ページ)の①から⑤までの操作をします。つまり、初期テンポの設定を行なうソングデータのナンバーを指定したうえで、“ソングデータを作成するための表示”にするわけです。

```
Part 001 = PTN 67w
[PTN] :: :: accel
```

- ②JOBキーを押して、初期テンポのON/OFF表示にします。

初期テンポのON/OFFの表示

```
INIT. TEMPO OFF
EDIT 1 2 3 4 5
```

カーソルが“1”の位置で点滅

- ③初期テンポのON/OFF表示を、ONにします。データエントリーキーの“+1 YES”側を押してください。

ONにします。

```
INIT. TEMPO ON
EDIT > 1 2 3 4 5
```

- ④TEMPOキーを押して、初期テンポ表示にします。

初期テンポ表示

```
INIT. TEMPO J = ***
EDIT > 1 2 3 4 5
```

- ⑤TEMPOスライダーまたはデータエントリーキーで、初期テンポを設定します。

初期テンポ表示(40~250の範囲で設定可能)

```
INIT. TEMPO J = 1 2 0
EDIT > 1 2 3 4 5
```

- ⑥続けてソングデータを作成するならばSTARTキーを、作成しないならSTOP/CONTINUEキーを押します。

※空白のソング(何もデータの書き込んでないソング)を選びJOBキーを押すと、表示は以下のようにになります。

```
INIT. TEMPO OFF
EDIT > 1
```

※各ソングに設定した初期テンポは、ソングをクリア(消去)すると自動的にクリア(消去)されます。

2. 希望パートの呼び出し方法(サーチパート)

ソングデータの作成中や作成後、パート表示を順送りや逆戻しせずに、希望するパートを直接呼び出すことができます。

①“ソングデータの作成方法”の項(36ページ)の①から⑤までの操作をします。つまり、パートの呼び出しを行なうソングデータのナンバーを指定したうえで、“ソングデータを作成するための表示”にするわけです。

```
Part 001 = PTN 67w
(PTN) ||: :|| accel
```

②パートを呼び出すためのサーチパートの表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの2を押して、サーチパートの表示にする方法
- ・JOBキーを押したうえで◀キーまたは▶を押して、サーチパートの表示にする方法

サーチパートの表示

```
SEARCH Part*** ?
EDIT> 1 2 3 4 5
```

カーソルが“2”の位置で点滅

③呼び出したいパートをテンキーで3ケタで指定します。

希望するパートのナンバーを表示させます。

```
SEARCH Part003 ?
EDIT> 1 2 3 4 5
```

④データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、指定したパートが呼び出されます。

```
Part 003 = PTN 06w
(PTN) ||: :|| accel
```

※“+1 YES”キーを押さずに“-1 NO”キーを押した場合には、サーチパートを行わずに②の表示に戻ります。

※空白のソングを選びJOBキーを押してもこの機能は呼び出せません。

※まだデータを入力していないパートを呼び出そうとすると、一瞬“End of song!”と表示され、最終パートの次のパートが呼びだされます。

3. 希望パートのコピー方法

ソングデータの作成中や作成後、あるパートからあるパートに入力済みのデータを、希望する位置(パート)にコピーする機能です。

※この機能は、1つのソングデータ内だけに有効です。つまり、別のソングデータにコピーすることはできません。

※まだデータを入力していない最後のパートナンバーにコピーすることができますし、入力済みのパートナンバーにコピーして、もとのデータと置き換えることも可能です。

①“ソングデータの作成方法”の項(36ページ)の①から⑤までの操作をします。つまり、パートのコピーを行なうソングデータのナンバーを指定したうえで、“ソングデータを作成するための表示”にするわけです。

```
Part 001 = PTN 67w
(PTN) ||: || accel
```

②コピーしたデータを入力する位置(コピー先のパート)を指定します。

コピー先のパートを表示させることにより、入力位置が指定されたこととなります。(操作はデータエントリーキーで行ないます。)

```
Part 025 = PTN**
(PTN) ||: || accel
```

③パートのコピーをするためのコピー パートの表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの3を押して、コピーパートの表示にする方法
- ・JOBキーを押したうえで◀キーまたは▶を押して、コピーパートの表示にする方法

コピー パートの表示 ②の操作で指定したパートナンバー

```
COPY → Part 025 ?
EDIT > 1 2 3 4 5
```

カーソルが“3”の位置で点滅

この表示のときに②の操作で指定したパートナンバー(例ではPart025)をテンキーで変更することができます。

3ケタのパートナンバーを指定して下さい。

④データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、この表示になります。

```
from ***-*** ?
EDIT > 1 2 3 4 5
```

⑤テンキーを押して、コピーしたいパートを指定します。コピーできるパートは1つだけではありません。パート001～パート012のように指定できます。コピー範囲の始めと終わりを、テンキーで指定してください。

たとえば001～012までをコピーするなら、テンキーを0,0,1,0,1,2の順に押してこの表示にします。

```
from 001-012 ?
EDIT > 1 2 3 4 5
```

⑥データエントリーキーの“+1 YES”側を押して、コピーを実行します。

実行されると、コピーされた先の最後のパートの表示に変わります。

※コピーするパート範囲の中に、コピー先のパートナンバーが含まれていると、実行しようとしても“Illegal Input!”が表示されて、実行できません。

※コピーするパート範囲の中に未入力 of パートナンバーが含まれていると、実行しようとしても“Not Found!”が表示されて、実行できません。

4. 不要パートの削除方法(デリート)

ソングデータの作成中や作成後、入力済みの不必要なパートだけを削除する機能です。

※最終パートでない途中のパートを削除すると、後ろのパートが順に詰まります。

※この機能と、次に説明する“未入力パートの挿入”の機能の両方を使うことにより、入力済みのパートを別のデータに置きかえることができます。

①“ソングデータの作成方法”の項(36ページ)の①から⑤までの操作をします。つまり、パートの削除を行なうソングデータのナンバーを指定したうえで、“ソングデータを作成するための表示”にするわけです。

```
Part 001=PTN67w [ ] [PTN] ||: || accel
```

②削除するパートを指定します。

削除するパートを表示させることにより、削除するパートが指定されたこととなります。(操作はデータエントリーキーで行ないます。)

```
Part 023=PTN67w [ ] [PTN] ||: || accel
```

③パートを削除するためのデリート パートの表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの4を押して、デリートパートの表示にする方法
- ・JOBキーを押したうえで◀キーまたは▶キーを押して、デリートパートの表示にする方法

デリート パートの表示

②の操作で指定した
パートナンバー

```
DELETE Part 023 ?  
EDIT> 1 2 3 4 5
```

カーソルが“4”の位置で点滅

この表示のときに②の操作で指定したパートナンバー(例ではPart023)をテンキーで変更することができます。3ケタのパートナンバーを指定

してください。

④データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に削除するのか?と質問してきます。

```
Sure? (yes/no)  
EDIT> 1 2 3 4 5 6
```

⑤質問に対してデータエントリーキーの“+1 YES”側を押して、削除を実行します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、削除が完了します。

```
COMPLETE !  
EDIT> 1 2 3 4 5 6
```

※“+1 YES”キーを押さず“−1 NO”キーを押した場合には、削除されずに③の表示に戻ります。

⑥削除したパートの後ろのパートが順につき、次のパートのデリートパートの表示になります。

```
DELETE Part 023 ?  
EDIT> 1 2 3 4 5 6
```

削除したパートが最終パートであった場合は、ソングデータ作成の表示になります。

```
Part 023=PTN** [ ] [PTN] ||: || accel
```

5. 未入力パートの挿入方法(インサート)

ソングデータの作成中や作成後、途中で未入力パートを挿入する機能です。挿入した未入力パートには、希望するデータを入力できます。

※未入力パートを挿入すると、挿入された後ろのパートが順に送られます。

※この機能と、前に説明した“不要パートの削除”の機能の両方を使うことにより、入力済みのパートを別のデータに置きかえることができます。

- ①“ソングデータの作成方法”の項(36ページ)の①から⑤までの操作をします。つまり、パートの挿入を行なうソングデータのナンバーを指定したうえで、“ソングデータを作成するための表示”にするわけです。

```
Part 001 = PTN 67w
[PTN] ||: || accel
```

- ②未入力パートの挿入位置を指定します。

挿入する位置のパートを表示させることにより、挿入位置が指定されたことになります。(操作はデータエントリーキーで行ないます。)

```
Part 008 = PTN 53w
[PTN] ||: || accel
```

- ③未入力パートを挿入するためのインサートパートの表示にします。

表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの5を押して、インサートパートの表示にする方法
- ・JOBキーを押したうえで◀キーまたは▶キーを押して、インサートパートの表示にする方法

インサートパートの表示 ②の操作で指定したパートナンバー

```
INSERT Part 008?
EDIT 1 2 3 4 5
```

カーソルが“5”の位置で点滅

この表示のときに②の操作で指定したパートナンバー(例では、Part08)をテンキーで変更する

ことができます。3ケタのパートナンバーを指定して下さい。

- ④データエントリーキーの“+1 YES”側を押して、挿入を実行します。

```
Part 008 = PTN **
[PTN] ||: || accel
```

点滅

- ⑤挿入した未入力パートに、希望するデータを入力します。

※インサートやデリートなど、ソングデータの編集機能を使用しなくても、以下のことは可能です。

- ・パターンナンバーの変更
- ・リピート回数の変更
- ・テンポアップの変化量および変化する時間の変更
- ・テンポダウンの変化量および変化する時間の変更
- ・ボリュームアップの変化量の変更
- ・ボリュームダウンの変化量の変更

それぞれ書き込んだパートを指定して、ソングデータの作成の手順で変更できます。

ただし、パターンナンバーを書き込んだパートにボリュームアップを書き込むなど、キャラクターを変更することはできません。その場合は、インサートやデリートを行なってください。

6 デモパターンおよびデモソングの呼び込み方法

パターンナンバー50~99にプリセットされていたデモパターン50種類と、ソングナンバー0~3にプリセットされているソングデータ4種類を、一度消去または変更してしまったが、後になってまた必要になった、という場合には、ここに示す操作をしてください。いつでも、呼び戻すことができます。

※ここに示す操作をすると、作成したデータは全て消えてしまいます。作成済みのデータを残す場合には、カセットテープに作成済みのデータをセーブしたうえで、この操作を行なってください。

※ここに示す操作をすると、デモパターン50種類とソングデータ4種類が、一度に呼び戻されます。

- ①POWERスイッチを、一度OFFにします。
- ②ACCENTボタンを押しながら、POWERスイッチをONにします。すると、次のような質問の表示になります。

デモパターンおよびデモソングを呼び戻すのか?
という質問の表示

LOAD DEMO PTN?

- ③②の質問の表示に対して、データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、本当に呼び戻すか?
と質問してきます。

LOAD DEMO PTN?
Sure? (yes/no)

- ④③の質問に対して、“+1 YES”キーを押します。

“+1 YES”キーを押すと、一瞬だけ次のように表示された後、

LOADING DEMO PTN



“SELECT PTN…”の表示になり、デモパターン
およびデモソングが呼び込まれます。

- ※“-1 NO”を押すと、実行されずに呼び込みの設定が解除されます。

7 カセットテープへのデータの保存方法

本機は、カセットインターフェイスを内蔵しているため、リアパネルのCASSETTE端子にデータレコーダー(カセットレコーダー)を接続すれば、全てのパターンデータとソングデータをカセットテープへセーブ(保存)することができます。

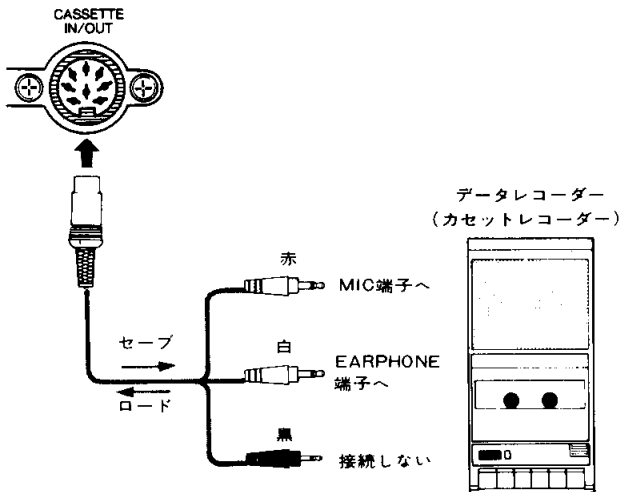
本機にはメモリーに限界がありますが、カセットテープにデータをセーブしていけば、限りない種類のデータをストックしておくことができます。なお、カセットテープにセーブしたデータは、ロード(読み込み)すれば、いつでも本機側に戻すことができます。

※セーブしてもデータを変更しなければ、本機内にもメモリーされたままになっています。

※セーブ後、本機内のデータが必要なくなった時は、消去等の操作を行なってください。消去したナンバーに、新しいデータを作成(メモリー)できるようになります。

※セーブおよびロードされるデータは、全てのパターンデータおよびソングデータです。

●接続のしかた



★黒プラグは接続しません。

※ロードをする場合には、セーブした時と同じレコーダーを使用してください。異なったものを使用すると、うまくロードできないことがあります。

1. セーブの方法

- ①接続をして、テープの頭出しをしておきます。
- ②停止状態にしたうえで、CAS (CASSETTE) キーを押します。

CAS(CASSETTE)キーを押すと、セーブするのかわという質問表示になります。

```
CASSETTE SAVE ?
CASS> 1 2 3
```

カーソルが"1"の位置で点滅

- ③データレコーダーを録音状態にすると共に、データエントリーキーの"+1 YES"側を押して、セーブを実行します。

"+1 YES"キーを押すとセーブが開始されて、この表示になり、

```
Executing Now
CASSETTE SAVE
```

セーブが終了すると、一瞬だけこの表示になり、

```
COMPLETE !
CASSETTE SAVE
```

最終的に②の表示になります。

※セーブを途中で中止したい場合には、STOP/CONTINUEボタンを押してください。表示は中断(BREAK)を示します。

```
! BREAK !
CASSETTE SAVE
```

・セーブを再実行する場合は、②の操作から行います。

- ④データレコーダーを停止状態にします。
- ⑤確実にセーブできたか、次項のベリファイの操作を行ないます。

2. ベリファイの方法

ベリファイは、セーブの後、確実にデータをセーブできたか、確認するためのものですから、必ず実行してください。

- ①停止状態にしたうえで、CAS (CASSETTE) キーを押します。セーブ済みの状態から続けて操作する場合には、この操作は必要ありません。
- ②テープを巻き戻して、セーブしたデータの頭出しをしておきます。必ずセーブしたデータをベリファイしてください。
- ③ベリファイをするためのカセットベリファイの表示にします。

表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの3を押して、カセットベリファイの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、カセットベリファイの表示にする方法

カセットベリファイの表示

```
CASSETTE VERIFY?  
CASS> 1 2 3
```

カーソルが“3”の位置で点滅

- ④データエントリーキーの“+1 YES”側を押すと共に、レコーダーを再生状態にして、ベリファイを実行します。

```
Executing Now  
CASSETTE VERIFY
```

※ベリファイが無事終了すると、③の表示に戻ります。

※セーブを途中で中止したい場合には、STOP/CONTINUEボタンを押してください。“! BREAK!”が表示されます。

※もし、途中でエラーが起これり、“! VERIFY ERRER!”と表示されたり、いつまでたっても③の表示に戻らない場合には、STOP/CONTINUEキーを押すと共に、レコーダーの再生レベルを調整したり接続を確認したうえで、①から再び操作をやり直してください。また、何度ベリファイを行っても同じような結果になる場合には、セーブの作業からやり直してください。

3. ロードの方法

ロードを行なうと、本機内にメモリーされていたデータは全て消えて、ロードしたデータと入れ替わります。本機内のデータを消したくない場合には、それらをセーブしたうえでロードしてください。

- ①接続をして、テープの頭出しをしておきます。
- ②停止状態にしたうえで、CAS(CASSETTE) キーを押します。
- ③テープを巻き戻して、セーブしたデータの頭出しをしておきます。
- ④ロードをするためのカセット ロードの表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの2を押して、カセットロードの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、カセットロードの表示にする方法

カセットロードの表示

```
CASSETTE LOAD ?  
CASS> 1 2 3
```

カーソルが“2”の位置で点滅

- ⑤データエントリーキーの“+1 YES”側を押すと共に、レコーダーを再生状態にして、ロードを実行します。

```
Executing Now  
CASSETTE LOAD
```

※ロードが無事終了すると、④の表示に戻ります。

※ロードを途中で中止したい場合には、STOP/CONTINUEボタンを押してください。“! BREAK!”が表示されます。

※もし、途中でエラーが起これり、“! LOAD ERRER !”と表示されたり、いつまでたっても④の表示に戻らない場合には、STOP/CONTINUEキーを押すと共に、レコーダーの再生レベルを調整したり接続を確認したうえで、①から再び操作をやり直してください。

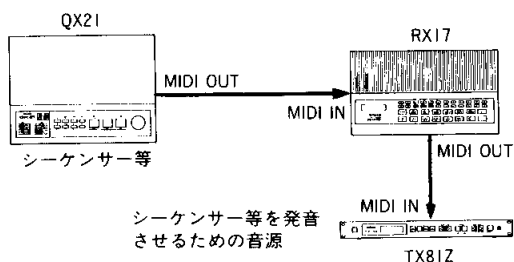
8 MIDIについて

本機はMIDI(Musical Instrument Digital Interface)規格のリズムプログラマーのため、他のMIDI機器と接続して、様々なコントロールが可能です。MIDIコントロールを行なう場合には、MIDI端子に外部機器を接続すると共に、MIDI関係のセッティングをしてください。また、接続する機器の取扱説明書も合わせてご覧ください。

1. MIDIでできること

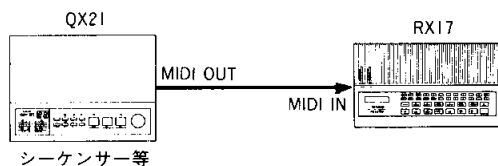
本機ではMIDI機能により、次のようなことが可能です。

★シーケンサーやマルチトラックレコーダー、ミュージックコンピューターで、本機をスタートさせたり、ストップさせたりする。なお、本機の再生のテンポは、シーケンサー等のテンポと同期します。



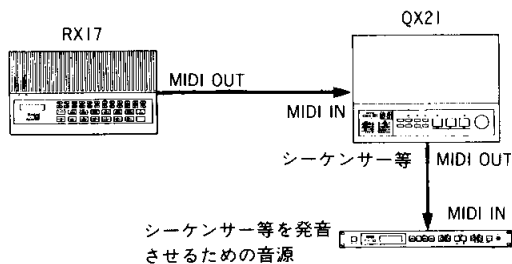
- ・シーケンサー等のCLOCK(SYNC)はINTERNAL 本機のSYNCはMIDIにしてください。
- ・本機のチャンネルメッセージはOFFにしてください。
- ・シーケンサー等のデータを発音させるための音源は、本機のMIDI OUT端子に接続してください。また、本機のECHO BACKをONにしてください。

★本機側でパターンデータを作成せず、シーケンサー等から本機を発音させる。つまり、マニュアルプレイを、本機の楽器ボタンでなくシーケンサーに記録したMIDIデータ(チャンネルメッセージ)で行なえます。シーケンサーにペロシティ情報も記録しておけば、各楽器音の音量に変化をつけることができます。



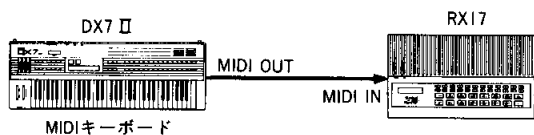
- ・シーケンサー等のCLOCK(SYNC)はINTERNALに設定してください。
- ・シーケンサー等の(リズム用データの入ったトラックの)MIDI送信チャンネルと本機のMIDI受信チャンネルを一致させてください。
- ・本機のチャンネルメッセージはONにしてください。
- ・本機で未入力のパターン・ソングを選んで下さい。

★本機で、シーケンサーやマルチトラックレコーダー、ミュージックコンピューターをスタートさせたり、ストップさせたりする。なお、シーケンサー等の再生のテンポは、本機のテンポと同期します。



- ・本機のSYNCはINTERNAL、シーケンサー等のCLOCK(SYNC)はEXTERNAL(MIDI)にしてください。

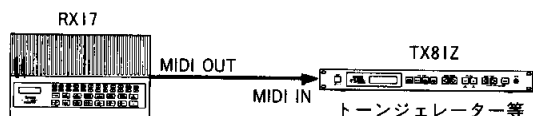
★MIDIキーボードの鍵盤を押して、本機の音をリアルタイムで発音させる。つまり、マニュアルプレイを、本機の楽器ボタンでなくMIDIキーボードの鍵盤で行なえるということです。MIDIキーボードがイニシャルタッチ付きであれば、各楽器音の音量は鍵盤を押す強さで表現できます。



- ・どの鍵盤を押した時のどの楽器音が出るようにするか、本機のノートアサインの機能で設定してください。
- ・MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルと、本機のMIDI受信チャンネルを一致させてください。
- ・本機のチャンネルメッセージはONにしてください。

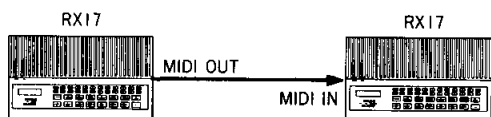
★MIDIキーボードを演奏して、本機にパターンデータを書き込むことができます。(MIDIリアルタイムライト)詳しくは、55ページの“MIDIリアルタイムライト”の項で説明します。

★再生やマニュアルプレイの際、MIDIキーボードやトーンジェネレーターの音で発音させたり、両方の音で発音させる。



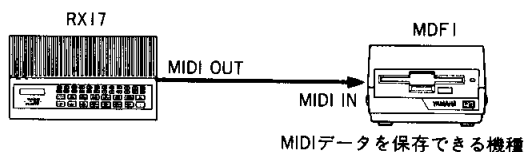
- ・トーンジェネレーター等で発音させたい楽器音のMIDI送信チャンネルと、トーンジェネレーター等のMIDI受信チャンネルを一致させてください。
- ・本機のチャンネルメッセージはONにしてください。

★作成したパターンデータとソングデータを、もう1台のRX17にコピーする。



- ・送信側のRX17はTRANSMIT BULKの機能を使い、受信側のRX17はRECEIVE BULKの機能を使います。

★外部機器のMIDIデータを保存できる機器にパターンデータとソングデータを保存する。また保存したデータを本機に呼び戻す。



- ・データを保存するときは、TRANSMIT BULK呼び戻すときはRECEIVE BULK機能を使います。

2. MIDI関係の設定

行なおうとする内容に合わせて、各機能の設定をしてください。

●同期クロックの選択(SYNC)

本機を本機のテンポで演奏させるか、外部MIDIクロックに同期させるかを指定することができます。本機のテンポで演奏させる時はINTERNALを、外部MIDIクロックに同期させる時はMIDIを指定してください。

- ①MIDIキーを押して、同期クロックを選択するためのSYNCの表示にします。

SYNCの表示

```
SYNC  INTERNAL
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

カーソルが"1"の位置で点滅

- ②データエンタリーキーを押して、INTERNALにするか、MIDIにするかを指定します。

※SYNCがMIDIに指定してあると、本機のSTARTボタンでのコントロールは出来ません。

●チャンネルメッセージのON/OFFの選択(CH MESSAGE)

チャンネルメッセージ信号を送信および受信させるかどうかを、決めることができます。送信および受信させる場合にはチャンネルメッセージ ONを、させない場合にはチャンネルメッセージ OFFを指定してください。

- ①MIDIキーを押して、SYNCの表示にします。ただし、すでにMIDI関係の表示になっている場合は、その必要はありません。

- ②チャンネルメッセージの表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの2を押して、チャンネルメッセージの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、チャンネルメッセージの表示にする方法

チャンネルメッセージの表示

```
CH MESSAGE  OFF
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

カーソルが"2"の位置で点滅

※チャンネルメッセージをOFFにすると、MIDIキーボードからのマニュアルプレイ、MIDIリアルタイムライトおよび外部MIDI機器の発音などは行なえません。

- ③ONを指定する場合にはデータエンタリーキーの"+1 YES"側を押し、OFFを指定する場合には"-1 NO"側を押します。

ONまたはOFFを指定します。

```
CH MESSAGE  ON
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

●MIDI受信チャンネルの指定(RECEIVE CH)

外部機器からMIDI信号を受信する際のMIDI受信チャンネルを1~16チャンネルの範囲で指定します。外部機器のMIDI送信チャンネルと一致させてください。

- ①MIDIキーを押して、SYNCの表示にします。ただし、すでにMIDI関係の表示になっている場合は、その必要はありません。

- ②MIDI受信チャンネルを指定するための受信チャンネルの表示にします。表示させるには、2つの方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの3を押して、受信チャンネルの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、受信チャンネルの表示にする方法

受信チャンネルの表示

```
RECEIVE CH= 01
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

カーソルが"3"の位置で点滅

- ③データエンタリーキーを押して、MIDI受信チャンネルを指定します。

●MIDI送信チャンネルの指定(TRANS CH)

本機からMIDI信号を送信する際のMIDI送信チャンネルを1~16チャンネルの範囲で指定します。外部機器のMIDI受信チャンネルと一致させてください。なお、全ての楽器の送信チャンネルを一度に同じチャンネルにすることもできますし、楽器ごとにチャンネルを設定することもできます。

①MIDIキーを押して、SYNCの表示にします。ただし、すでにMIDI関係の表示になっている場合は、その必要はありません。

②送信チャンネルの表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。

- ・JOBキーを押しながらテンキーの4を押して、送信チャンネルの表示にする方法
- ・◀キーまたは▶キーを押して、送信チャンネルの表示にする方法

送信チャンネルの表示(MIDI送信チャンネルを設定するのか? という質問の表示です。)

```

TRANS CH ASSIGN?
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
    
```

カーソルが“4”の位置で点滅

③データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1YES”キーを押すと、全ての楽器に共通のMIDI送信チャンネルを指定可能になります。

```

ALL T. CH=**?
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
    
```

カーソルが“4”の位置で点滅

◇全ての楽器に共通のMIDI送信チャンネルを指定する場合

④テンキーで共通の送信チャンネルを指定します。

全ての楽器の送信チャンネルの意味する“ALL”が表示されます。

テンキーを押して、希望するチャンネル番号を表示させます。

```

ALL T. CH=01?
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
    
```

⑤データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

```

COMPLETE !
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
    
```



SYNCの表示に戻り、全ての楽器のMIDI送信チャンネルが表示させたチャンネルになります。

◇楽器ごとにMIDI送信チャンネルを指定する場合

④指定したい楽器の楽器ボタンを押します。

押した楽器のチャンネル表示になります。

楽器名が表示されます。

```

SD T. CH=01
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
    
```

⑤表示させた楽器の送信チャンネルを指定します。

データエントリーキーを押して、希望するチャンネル番号を表示させます。

```

SD T. CH=02
MIDI> 1 2 3 4 5 6 7 8
    
```

⑥他の楽器も④,⑤の操作をして指定します。

※必要のない楽器の送信チャンネルは、受信側の機器で無視されるチャンネルにしてください。その場合、“全ての楽器に共通のMIDI送信チャンネルを指定する場合”の機能を利用すると便利です。

●各楽器のノートナンバーの指定(NOTE ASSIGN)

MIDIキーボードの鍵盤を押した時、どの鍵盤を押すとどの楽器音が出るようにするか、決めることができます。値はノートナンバーで指定してください。C1(36)~D#6(99)の範囲で指定できます。なお、本機の各楽器の出力データも、ここで設定したノートナンバーで出力されます。

- ①MIDIキーを押して、SYNCの表示にします。ただし、すでにMIDI関係の表示になっている場合は、その必要はありません。
- ②ノートナンバーの指定の表示にします。表示させるには、2つの方法があります。
 - ・JOBキーを押しながらテンキーの5を押して、ノートナンバーの指定の表示にする方法
 - ・◀キーまたは▶キーを押して、ノートナンバーの指定の表示にする方法

ノートナンバーの指定の表示(各楽器のノートナンバーを指定するのか?という質問の表示です。)

```
NOTE ASSIGN ?
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

カーソルが“5”の位置で点滅

- ③データエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1 YES”キーを押すと、この表示になります。(楽器を指定してください、という意味の表示です。)

```
select INST
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

カーソルが“5”の位置で点滅

- ④指定したい楽器の楽器ボタンを押します。押した楽器のノートナンバー表示になります。

```
SD E 2 (5 2)
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

- ⑤表示させた楽器のノートナンバーを指定します。

データエントリーキーを押して、希望するノートナンバーを表示させます。

```
SD G# 2 (5 6)
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

- ⑥他の楽器も④,⑤の操作をして指定します。

●パターンデータおよびソングデータの送受信
(RECEIVE BULK, TRANSMIT BULK)

他の項では、その機能だけの設定のしかたを記載しましたが、ここでは、データの送受信方法をRX17同志のデータのコピーを例にとってトータル的に説明します。

なお、データの送受信には、RECEIVE BULKおよび TRANSMIT BULKの機能を使います。送受信できるデータは、全てのパターンデータおよびソングデータです。

- ①送信側のRX17のMIDI OUTと受信側のRX17のMIDI IN をMIDIケーブルで接続します。
- ②送信側、受信側共に、MIDIキーを押して、SYNCの表示にします。ただし、すでにMIDI関係の表示になっている場合は、その必要はありません。
- ③受信側をMIDIデータの受信の表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。
 - ・JOBキーを押しながらテンキーの6を押してMIDIデータの受信の表示にする方法
 - ・◀キーまたは▶キーを押して、MIDIデータの受信の表示にする方法

MIDIデータの受信の表示(もう1台のRX17からデータを受け取るのか?という質問の表示であります。)

```
RECEIVE BULK ?
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

カーソルが“6”の位置で点滅

- ④受信側のデータエントリーキーの“+1 YES”側を押します。

“+1YES”キーを押すと、この表示になります。(データ待ちの状態であることを意味する表示です。)

```
Ready
BULK RECEIVE
```

- ⑤送信側をMIDIデータの送信の表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。
 - ・JOBキーを押しながらテンキーの7を押して、

MIDIデータの送信の表示にする方法

- ・◀キーまたは▶キーを押して、MIDIデータの送信の表示にする方法

MIDIデータの送信の表示(もう1台のRX17からデータを送るのか?という質問の表示です。)

```
TRANSMIT BULK ?
MIDI > 1 2 3 4 5 6 7 8
```

カーソルが“7”の位置で点滅

- ⑥送信側のデータエントリーキーの“+1 YES”側を押して、送信を実行します。

“+1YES”キーを押すと、送信が開始されて、この表示になり、

```
Executing Now
BULK TRANSMIT
```

送信が終了すると、一瞬だけこの表示になり、

```
COMPLETE !
BULK TRANSMIT
```

最終的にSYNCの表示になります。

- ※送信を途中で中止したい場合には、STOP/CONTINUEボタンを押してください。

なお、受信側の機器が正常にデータを受信すると、一瞬だけ“COMPLETE !”が表示されます。

- ※RECEIVE BULK, TRANSMIT BULKの機能を使用すると、MIDIの外部機器にパターンデータおよびソングデータを保存し、必要ときに呼び戻すことができます。

RX17のデータを保存できる機種には、QX1・QX5・MDF1・DX7IIFDなどがあります。(87年1月現在)

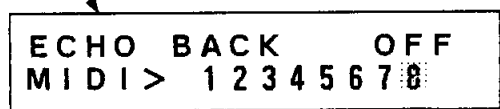
3. MIDIリアルタイムライト

●エコーバックの指定(ECHO BACK)

MIDI IN端子で受けたMIDI信号を、MIDI OUT端子にそのまま出力させるかどうかを、決めることができます。出力させる場合にはエコーバックをONにしてください。

- ①MIDIキーを押して、SYNCの表示にします。ただし、すでにMIDI関係の表示になっている場合は、その必要はありません。
- ②エコーバックの表示にします。表示させるには、2種類の方法があります。
 - ・JOBキーを押しながらテンキーの8を押して、エコーバックの表示にする方法
 - ・◀キーまたは▶キーを押して、エコーバックの表示にする方法

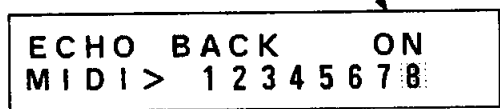
エコーバックの表示



カーソルが「8」の位置で点滅

- ③ONを指定する場合にはデータエントリーキーの“+1 YES”側を押し、OFFを指定する場合には“-1 NO”側を押します。

ONまたはOFFを指定します。



DX7IIDなどMIDI規格に対応したキーボードからリアルタイムでパターンデータを作成することが出来ます。

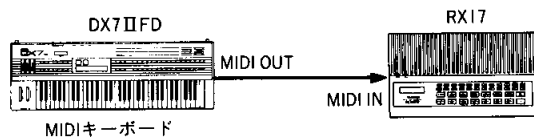
リアルタイムライトでクリック音に合わせて、楽器ボタンを押してデータを記録するのと同様に、クリック音に合わせて、キーボードを弾いてデータを記録します。キーボードを弾くといっても、キーボードの音がRX17に記録されるわけではなく、キーボード(鍵盤)が本機の楽器ボタンと同じ役割をするわけです。

MIDIリアルタイムライトは、本機単体でのパターンデータの作成と比較して次の点で利点があります。

- ・鍵盤を弾く強さにより、強弱のついた楽器音を入力できる。(ただし、キーボード側がキーベロシティを送信できる機種に限ります。-DX7, DX7IID/FD,DX5など)
- ・楽器の入れ換え(INST CHANGE)を行わなくても、26楽器のパターン入力ができる。
- ・2つ(以上)の楽器のノートナンバーを同一にすることによってユニゾンの入力ができる。

●接続のしかた

- ①MIDIキーボードのMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



- ②MIDIキーボード、本機の順で電源を入れます。

●MIDIの設定

— MIDIキーボード —

- ①チャンネルメッセージを送信できる状態にします。(チャンネルインフォメーションON)
- ②MIDI送信チャンネルを本機のMIDI受信チャンネルに合わせます。

— 本機 —

- ①チャンネルメッセージをONにします。(51ページ参照)
- ②MIDI受信チャンネルをMIDIキーボードの送信チャンネルに合わせます。(51ページ参照)

●パターンの入力方法

MIDIリアルタイムライトの方法は、本機の楽器ボタンを押すかわりに、MIDIキーボードの鍵盤を弾くこと以外は、リアルタイムライトと同様です。18ページの“リアルタイムライトの方法”の項を参照してください。

※アクセントについて

DX7IIDのようにキーベロシティを送信できるMIDIキーボードからMIDIリアルタイムライトを行ったときは、キーベロシティ(鍵盤を押す強弱の度合い)により、各楽器ごとに音量の変化が得られます。本機のパターンデータにはアクセントとして記録されます。

※ノートナンバーについて

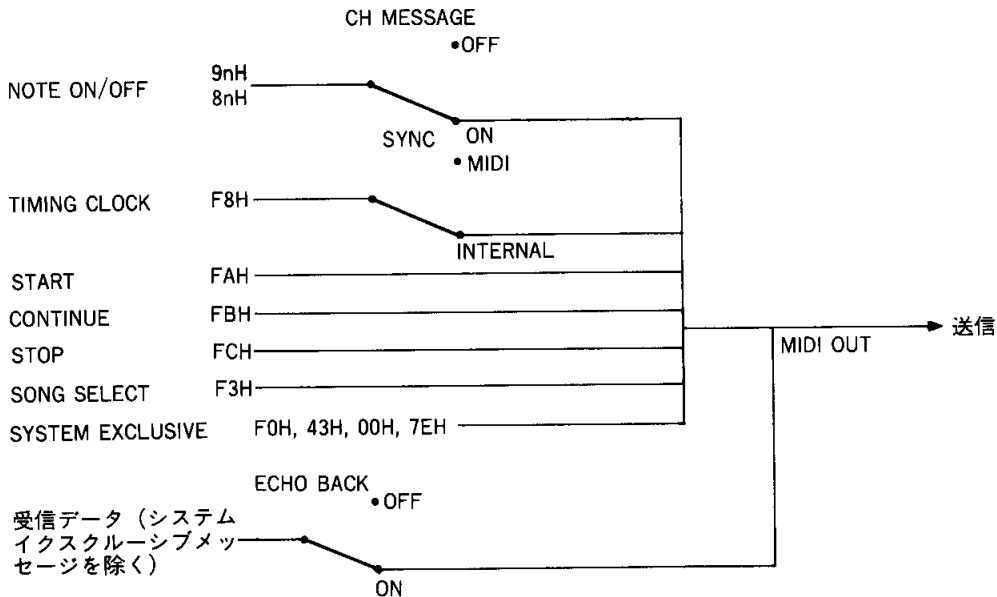
MIDIキーボードの鍵盤の位置により発音(記録)する楽器を設定することができます。53ページの“各楽器のノートナンバーの指定”の項を参照してください。

尚、出荷時には、以下のように指定してあります。

C#1	D#1	F#1	G#1	A#1	C#2	D#2	F#2	G#2	A#2	C#3	D#3	F#4	G#3	A#3	C#4	D#4	F#4	G#4	A#4	C#5	D#5	F#5	G#5	A#5											
(37)	(39)	(42)	(44)	(46)	(49)	(51)	(54)	(56)	(58)	(61)	(63)	(66)	(68)	(70)	(73)	(75)	(78)	(80)	(82)	(85)	(87)	(90)	(92)	(94)											
						DRUMS																													
			SB		TOM 3	TOM 2	SD	TOM 1	CONGREL	HI CLOSED	HI OPEN	CASHI	RIDE	CONGA L	CONGA HO	BONGO L	TIMBALE L	TIMBRN	AGOGO L	CINICAL	CONGA H	MARSHLE													
C1	D1	E1	F1	G1	A1	B1	C2	D2	E2	F2	G2	A2	B2	C3	D3	E3	F3	G3	A3	B3	C4	D4	E4	F4	G4	A4	B4	C5	D5	E5	F5	G5	A5	B5	C6
(36)	(38)	(40)	(41)	(43)	(45)	(47)	(48)	(50)	(52)	(53)	(55)	(57)	(59)	(60)	(62)	(64)	(65)	(67)	(69)	(71)	(72)	(74)	(76)	(77)	(79)	(81)	(83)	(84)	(86)	(88)	(89)	(91)	(93)	(95)	(96)

4. MIDIデータフォーマット

1. 送信条件



2. 送信データ

2-1 チャンネル インフォメーション

1)チャンネル ボイス メッセージ

①ノートオン/オフ

CH MESSAGEがONの時のみ送信します。

ステータス	1 0 0 1 n n n n (9nH)	n=チャンネル番号*1
ノートNo.	0 k k k k k k k	k=36(C1)~99(D#6)
ベロシティ	0 v v v v v v v	v=1~127 キーオン*2
ステータス	1 0 0 0 n n n n (8nH)	
ノートナンバー	0 k k k k k k k	
ベロシティ	0 1 0 0 0 0 0 0	

* 1 各楽器のMIDI TRANSMIT CHANNELに従う

* 2 アクセントなしの場合=64

アクセント付きの場合=(ACCENT値+16)×4

ただし、この値が0以下の場合=1

この値が128以上の場合=127

ノートオン、ノートオフ間に、約8msecの間隔をあけて送出する。

2.2 システム インフォメーション

1) システム イクスクルーシブ メッセージ

①全パターンデータ & 全ソングデータ(バルクダンプ)

ステータス	1 1 1 1 0 0 0 0 (F0H)	
ID No.	0 1 0 0 0 0 1 1 (43H)	
サブステータス/Ch.No.	0 0 0 0 0 0 0 0 (00H)	チャンネル番号=1(固定)
フォーマットNo.	0 1 1 1 1 1 1 0 (7EH)	
バイトカウント	0 0 0 0 0 0 0 0 (00H)	
バイトカウント	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	
データ	0 1 0 0 1 1 0 0 (4CH)	'L
	0 1 0 0 1 1 0 1 (4DH)	'M
	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	Space
	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	Space
	0 0 1 1 1 0 0 0 (38H)	'8
	0 0 1 1 0 1 0 1 (35H)	'5
	0 0 1 1 0 0 1 0 (32H)	'2
	0 0 1 1 0 0 0 0 (30H)	'0
	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	Space
	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	Space
パターンデータ / ソングデータ	0 d d d d d d d	データ(4086バイト)
	}	ヘッダー
		(High Nibble, Low NibbleASCII変換)
	0 c c c c c c c c	1st ブロックのチェックサム
	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	バイトカウント(2nd ブロック=4096バイト)
	0 0 0 0 0 0 0 0 (00H)	
	0 d d d d d d d	データ(4096バイト)
	}	
	0 c c c c c c c c 2nd	ブロックのチェックサム
	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	バイトカウント(3rd ブロック=4096バイト)
	0 0 0 0 0 0 0 0 (00H)	
	0 d d d d d d d	データ(4096バイト)
	}	
	0 c c c c c c c c	3rd ブロックのチェックサム
	0 0 0 1 0 0 1 0 (12H)	バイトカウント(4th ブロック=2370バイト)
	0 1 0 0 0 0 1 0 (42H)	
	0 d d d d d d d	データ(2370バイト)
	}	

0 c c c c c c c c
1 1 1 1 0 1 1 1 (F7H)

4th ブロックのチェックサム
EOX

※各ブロック間に約100msecの間隔をあけて送出します。

2) システム コモン メッセージ

①ソングセレクト

ステータス 1 1 1 1 0 0 1 1 (F3H)
ソングNo. 0 s s s s s s s s

s=ソングナンバー(0~9)

セレクトソングのモードでテンキーを押すと送信します。

3) システム リアルタイム メッセージ

①タイミングクロック

タイミングクロックは、SYNCの設定がINTERNAL
の場合は本体より発生し、MIDIの場合は受信データをエコーバック(ただし、ECHO BACK ONの場
合)します。テンポは40~250です。

ステータス 1 1 1 1 1 0 0 0 (F8H)

②スタート

ステータス 1 1 1 1 1 0 1 0 (FAH)

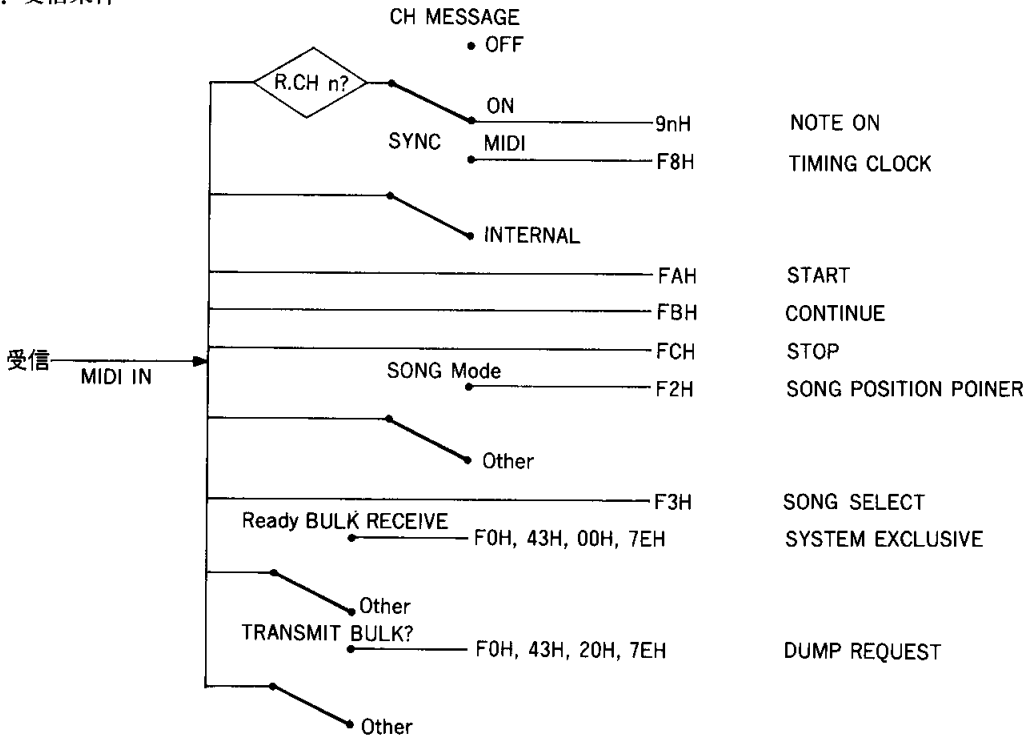
③コンティニュー

ステータス 1 1 1 1 1 0 1 1 (FBH)

④ストップ

ステータス 1 1 1 1 1 1 0 0 (FCH)

3. 受信条件



4. 受信データ

4-1 チャンネル インフォメーション

1) チャンネル ボイス メッセージ

① ノートオン

CH MESSAGEがONで、下記の*印の条件を満たした時に受信します。

なお、カセット、バルクダンプ動作中は受信しません。

ステータス	1 0 0 1 n n n n (9nH)	n = チャンネル番号* ¹
ノートNo.	0 k k k k k k k	k = 36(C1)~99(D#6)* ²
ベロシティ	0 v v v v v v v	v = 1~127* ³

* 1 RECEIVE CHと一致したもののみ受信

* 2 ノートナンバーが一致した楽器が発音

* 3 アクセントは次のように割り出す

アクセント = (VELOCITY/4) - 16

また、キーオフは、すべて無視される

4-2 システム インフォメーション

1) システム イクスクルーシブ メッセージ

① 全パターンデータ & 全ソングデータ(バルクダンプ)

データは送信データと同じで、“Ready BULK RECEIVE”の表示の時受信します。

② ダンプリクエスト

“TRANSMIT BULK ?”の表示の時受信します。

ステータス	1 1 1 1 0 0 0 0 (F0H)	
ID No.	0 1 0 0 0 0 1 1 (43H)	
サブステータス/Ch.No.	0 0 1 0 0 0 0 0 (20H)	チャンネル番号=1(固定)
フォーマットNo.	0 1 1 1 1 1 1 0 (7EH)	
EOX	1 1 1 1 0 1 1 1 (F7H)	

2) システム コモン メッセージ

① ソングポジションポインター

SONGモードの時のみ受信します。ただし、ソングプレイ中を除く。

ステータス	1 1 1 1 0 0 1 0 (F2H)
データ	0 L L L L L L L
データ	0 h h h h h h h

② ソングセレクト

ステータス	1 1 1 1 0 0 1 1 (F3H)	
ソングNo.	0 s s s s s s s	s=ソングナンバー(0~9)

3) システム リアルタイム メッセージ

① タイミングクロック

SYNCの設定がMIDIの時のみ受信します。

ステータス	1 1 1 1 1 0 0 0 (F8H)
② スタート	
ステータス	1 1 1 1 1 0 1 0 (FAH)
③ コンティニュー	
ステータス	1 1 1 1 1 0 1 1 (FBH)
④ ストップ	
ステータス	1 1 1 1 1 1 0 0 (FCH)

9 資料

1. エラーメッセージ

ご使用中にエラーメッセージが表示された時は、原因を確認したうえで処置を施してください。もし、何度繰り返しても同じ結果になる場合や、頻繁に表示される場合には、お買い上げ店または最寄りの弊社音サービスセンター宛に、お問い合わせください。

症 状	原 因	処 置
* init PARAM *	電源をONにした際、パラメータに異常があった。(データは、全て初期化されます。)	データを作成しなおしてください。頻繁におこる場合には、お買い上げ店または最寄りの弊社音サービスセンターに、お問い合わせください。
! illegal PTN ! ! illegal SONG !	電源をONにした際、作成済みのデータに異常があった。	データをロードしなおしてください。頻繁におこる場合には、お買い上げ店または最寄りの弊社音サービスセンターにお問い合わせください。
! ERRER !	もう一台のRX17のデータを受信した際、エラーが発生した。	再度、操作を行なってください。
! LOAD ERRER !	カセットテープ内のデータをロードした際、チェックサムエラーとなった。	再度、操作を行なってください。
! VERIFY ERRER !	カセットテープ内のデータをベリファイした際、本機のフォーマットと異なるものをベリファイした。	しっかりと頭出ししたうえで、再度、操作を行ってください。
! ERRER ! !Different Type!	もう一台のRX17でない、異なった機器のデータを受信した。	RX17同士でなければ、データをやりとりできません。
! ERRER ! !Data Destroyed!	もう1台のRX17のデータを受信した際、受信したデータに異常があった。(本機内のデータは全て消去されます。)	再度、操作を行なってください。
! LOAD ERRER ! !Data Destroyed!	カセットテープ内のデータをロードした際、受信したデータに異常があった。(データは消去される。)	再度、操作を行なってください。カセットテープが痛んでいる場合もあります。

<p>! MIDI BUFFER ! ! FULL !</p>	<p>MIDIの送受信バッファがオーバーフローした。(送受信バッファ内のデータは、初期化されます。)</p>	<p>再度、操作を行なってください。</p>
<p>! MEMORY FULL !</p>	<p>パターンデータの作成中、パターンメモリーが使い果たされた。</p>	<p>パターンデータを作成したい場合には、必要のないパターンデータを消去するか、カセットテープにデータをセーブしてください。</p>
	<p>ソングデータの作成中、ソングメモリーが使い果たされた。</p>	<p>ソングデータを作成したい場合には、必要のないソングデータを消去するか、カセットテープにデータをセーブしてください。</p>
<p>! TOO LARGE PTN!</p>	<p>パターンデータの作成中、1つのパターンのメモリー許容量を使い果たした。</p>	<p>許容量の範囲内で作成してください。</p>

2. 故障かなと思ったら

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

症 状	原 因	処 置
電源が入らない。	ACアダプターの差し込みが不完全。	確実に差し込んでください。
音が出ない。(再生されない。)	VOLUME スライダーが下がっている。	適当な音量になるように、VOLUME スライダーを調節してください。
	楽器ごとの基本レベルが低すぎる。	適当な音量になるように、楽器ごとの基本レベルを調節してください。
	データの入っていないパターンデータまたはソングデータを選んだ。	データの入っているナンバーを指定してください。
	SYNCの設定がMIDIになっている。	SYNC INTERNALの状態にしてください。
拍子の設定ができない。	作成済みのパターンデータは再設定できません。	一度消去したうえで、作成しなおしてください。
ソングデータの再生の際、途中で停止してしまう。	リピート符号の入力のしかたに誤りがある。	ストップしてしまうパートの前後をチェックしたうえで、修正してください。
	データの入っていないパターンデータが、混じっている。	
パターンデータの再生の際、データを作成した時と違うテンポで再生される。	データの作成後、テンポを変更した。	データの作成時のテンポはメモリーされません。ただしソングデータは、データごとにメモリーできます。

3. 仕様

音源	
ROM	2MビットWAVE ROM ×1
音色数	26
音色	バスドラム,スネアドラム,タム1,タム2,タム3,ハイハット クローズド,ハイハット オープン,ライド シンバル,ク ラッシュシンバル,クラップス,カウベル,ティンバレ ハイ, ティンバレ ロー,タンバリン,リムショット,コンガ ハイ ミュート,コンガ ハイオープン,コンガ ロー,ボンゴ ハイ, ボンゴロー,アゴゴ ハイ,アゴゴ ロー,シェイカー,ホイッ スル,クィーカ ハイ,クィーカ ロー
メモリー容量	
パターンデータ	100
ソングデータ	10
コントローラー	
スライダー	VOLUMEスライダー,TEMPOスライダー
ボタン	ACCENTボタン,楽器ボタン×13,STOP/CONTINUE ボタン,STARTボタン
キー	PATTERN キー,SONG キー,CASSETTE キー,MIDI キー,JOBキー,LEVELキー,PANキー,INST CHANGE キー,TEMPOキー,BEAT CLEARキー,テンキー,データ エントリーキー(-1 NO, +1 YES),◀キー,▶キー
スイッチ	POWERスイッチ
ディスプレイ	LCD(16文字×2段)
接続端子	OUTPUT L(MONO), OUTPUT R, MIDI IN, MIDI OUT,CASSETTE, PHONES, DC 9V-12V IN
電源	ACアダプター PA-1を使用
寸法 (W×H×D)	350mm ×54.5mm × 202mm
重量	1.4kg
付属品	ACアダプター PA-1,カセットケーブル CRC-1

※仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

4. パターンデータ

ここに示すパターンは、工場出荷時にパターンナンバー50~99に、メモリーされているものです。

◆ 譜面について

譜面の表し方は、以下の方法に統一してあります。

PTN 50

length=16/16
quantize=1/16
tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
BD	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	+10								+10							

<16ビート：基本パターン>

16ビートの最も基本的なパターンです。HH CLOSEDにつけたアクセントで4分音符の流れを生み出しています。

PTN 51

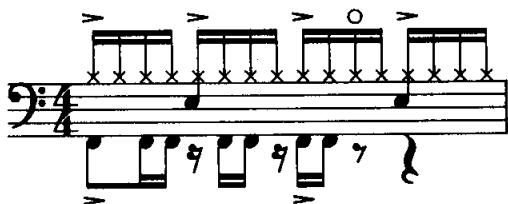
length=16/16
quantize=1/16
tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
BD	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	+10								+10							

<16ビート：バリエーション>

PATTERN 50のBDに変化をつけました。

PTN 52



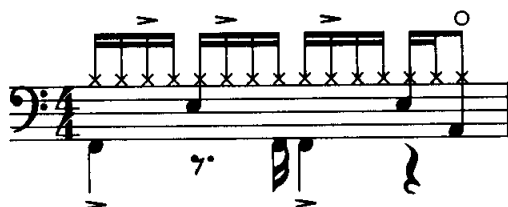
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-
HH CLOSED	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	•	-	•	•	-	•	•	-	•	•	-	-	-	-	-	-
	+10				+10				+10			+10				

<16ビート：バリエーション>

BDを変化させると同時に、HH OPENを加え、うねりのあるビートに仕上げました。HH OPENの位置や個数を変えると、全く違った表情の16ビートが出来上がります。

PTN 53



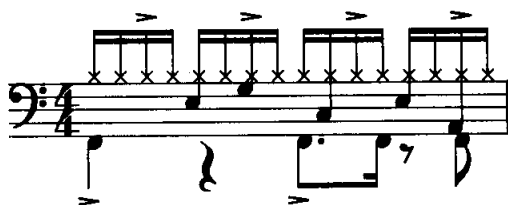
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
HH CLOSED	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	-
SD	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
BD	•	-	-	-	-	-	-	-	•	•	-	-	-	-	-	-
	+10								+10							

<16ビート：バリエーション>

TOM3がこのように入ってくると、ラテン風の16ビートに早変わりします。

PTN 54



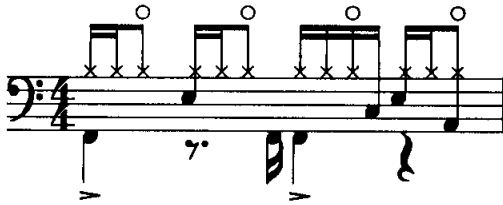
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
SD	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-
TOM1	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-
TOM3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
BD	•	-	-	-	-	-	-	-	•	•	-	-	-	-	-	•
	+10								+10							

<16ビート：バリエーション>

TOM1、TOM2、TOM3がパターンに組みこまれた16ビートです。

PTN 55



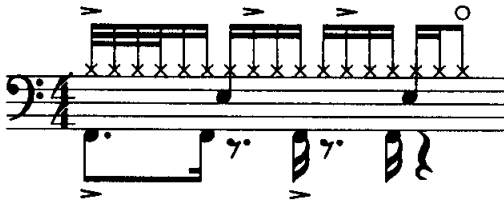
length=16/16
 quantize=1/16
 tempo ♩=80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-
HH CLOSED	●	●	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
TOM2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-
TOM3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	●	●	-	-	-	-	-	-	-
	+10								+10							

<16ビート：バリエーション>

このパターンも、TOM2、TOM3がラテンっぽい雰囲気をつくっています。基本的な16ビートパターンと一緒に使用すれば、フィルインにもなります。

PTN 56



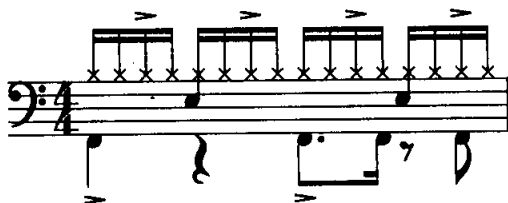
length=16/16
 quantize=1/32
 tempo ♩=80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
HH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	●	●	●	●	●	-	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	+10	-00	-00	-00					+10								+10															
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	+10								+10								+10															

<16ビート：バリエーション>

HH CLOSEDに32分音符をおり込んだ、かなり個人的なリズムです。このパターンは、まずQUANTIZE=1/16で入力し、次にQUANTIZE=1/32でbeat2とbeat4を入力すると便利です。

PTN 57



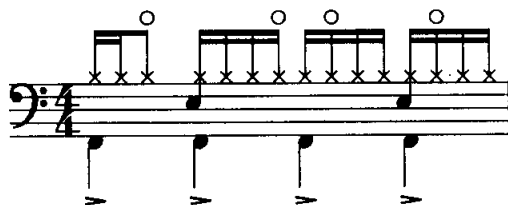
length=16/16
quantize=1/16
tempo ♩=80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	+10								+10							

<16ビート：バリエーション>

HH CLOSEDにつけたアクセントが独特のうねりを持ったリズムをつくり出しています。

PTN 58



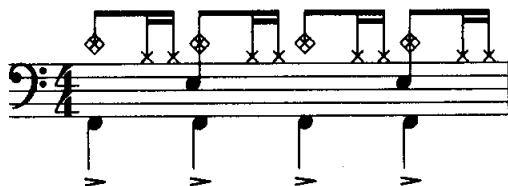
length=16/16
quantize=1/16
tempo ♩=80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	-	-	●	-	-	-	-	●	-	●	-	-	-	●	-	-
HH CLOSED	●	●	-	-	●	●	●	●	●	-	●	●	●	-	●	●
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	+10				+10				+10				+10			

<16ビート：バリエーション>

4分音符のBDで安定したビートをキープしながら、HH OPENで変化を与え、16ビート感を出しているパターンです。

PTN 59



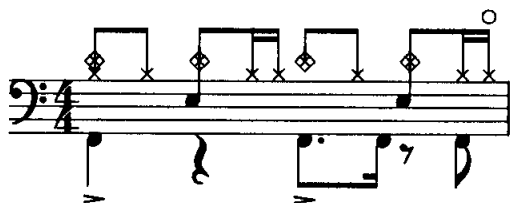
length=16/16
quantize=1/16
tempo ♩=80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	-	-	●	●	-	-	●	●	-	●	●	-	-	●	●	●
RIDE	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	●	-	-
	+10				+10				+10				+10			

<16ビート：バリエーション>

<RIDEを使った16ビートのパターンです。盛り上がったサビ等に有効です。>

PTN 60

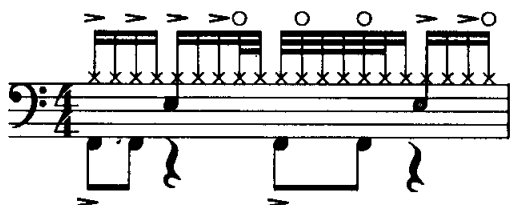


length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo J = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
HH CLOSED	●	-	●	-	-	-	●	●	-	-	●	-	-	-	●	-
RIDE	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-	●	-	-	-
	+10								+10							

<16ビート：バリエーション>
 PATTERN59のバリエーションです。

PTN 61

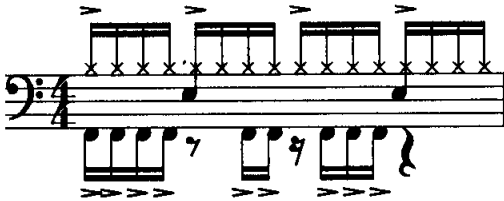


length = 16/16
 quantize = 1/32
 tempo J = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	+10				+10				+10				+10			

<16ビート：バリエーション(レゲエ用)>
 ハイハットに32分音符を使い、HH OPENとHH CLOSEDをまじえた強力なパターンです。

PTN 62

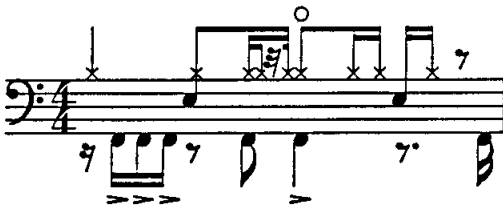


length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo J = 80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
MH CLOSED	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
SD	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	•	•	•	•	-	-	•	•	-	•	•	•	-	-	-	-
	+10	+10	+10	+10			+10	+10		+10	+10			+10	+10	+10

<16ビート：バリエーション(ダンスミュージック用)>
 16ビートで刻まれる“ドドドド”というBDの連打が、このパターンに強力なパワーを与えています。

PTN 63

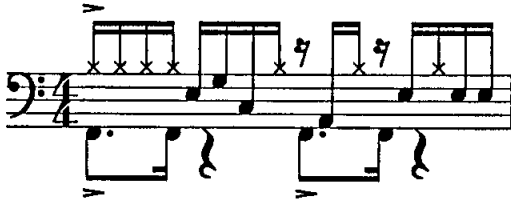


length = 16/16
 quantize = 1/32
 tempo J = 80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
MH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MH CLOSED	•	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-
BD	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
			+10		+10		+10									+10

<16ビート：バリエーション(ダンスミュージック用)>
 16ビートのBDと、ハイハットの絶妙のコンビネーションで、緊張感を持たせています。

PTN 66

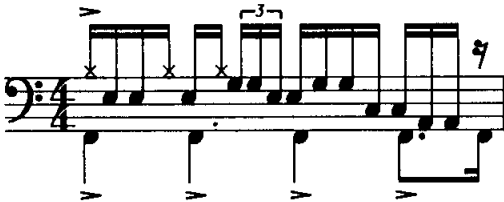


Length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	•	•	•	•	-	-	-	•	-	-	•	-	•	-	-	-
SD	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	•	-	•	•
TOM1	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM2	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-
BD	•	-	•	-	-	-	-	-	•	-	•	-	•	-	-	-
	+10								+10							

<16ビート：バリエーション(フィルイン)>
 リズムパターンとしても、フィルインとしても使用できます。

PTN 67

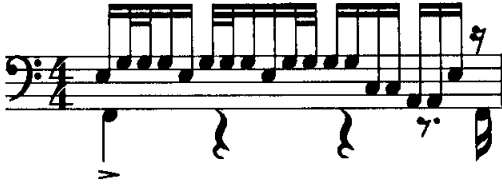


Length = 16/16
 quantize = 1/48
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	+10			+10				+10				+10				+10

<16ビート：バリエーション(フィルイン)>
 TOM1、TOM2、TOM3の連続したビートに、徐々に値を大きくしたアクセントレベルを設定し、迫力あるフィルインに仕上がっています。2拍目のTOM1はQUANTIZE=1/24にして入力します。この難しい3連符が簡単に出来るのは、RX17だからです。

PTN 68



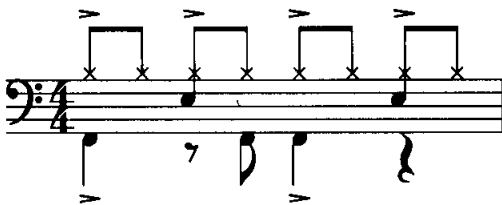
length=16/16
 quantize=1/32
 tempo J=80-160

beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
length	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16															
SD	●	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-05					+02						+10				
TOM1	-	●	●	●	-	-	-	●	●	●	-	-	●	●	-	-
		+08	-07					+08	-07			+10	-07			
TOM2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	+10															

<16ビート：バリエーション(フィルイン)>

PATTERN67と同様に、このパターンもTOMに複雑なアクセントレベルが設定してあり、スピード感とパワーをうみ出しています。

PTN 69



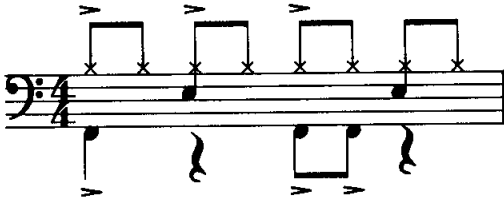
length=16/16
 quantize=1/16
 tempo J=80-160

beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
length	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16															
HH CLOSED	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-
	+10				+10				+10				+10			
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	+10								+10							

<8ビート：基本パターン>

アメリカン・ロックによく使われている基本パターンです。ロックのオリジナルには、まず使いたい便利なパターンです。

PTN 70



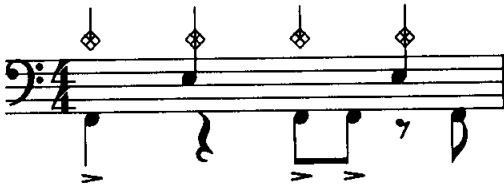
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

	length															
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-	●	-	●	-
	+10				+10				+10							
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
													●			
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-
	+10								+10				+10			

〈8ビート：基本パターン〉

PATTERN69と同様に8ビートの基本パターンですが、BDの位置が違います。

PTN 71



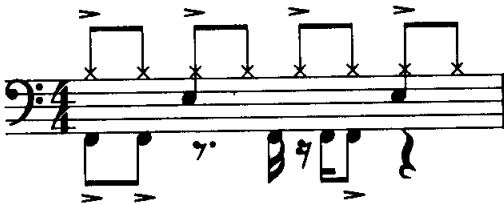
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

	length															
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
RIDE	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-
													●			
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
													●			
BD	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-
	+10								+10				+10			

〈8ビート：バリエーション〉

ヘビーメタルロック用のライドを使ったパターンです。♩ = 150以上のアップテンポが効果的です。

PTN 72



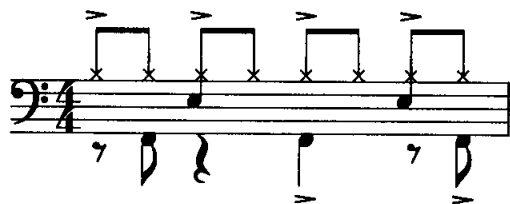
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

	length															
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-
	+10				+10				+10				+10			
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
													●			
BD	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-
	+10		+10						+10							

〈8ビート：バリエーション〉

BDに変化をもたせたパターン。8ビートですが、BDに16分音符を入れて、スピード感を出しています。

PTN 73



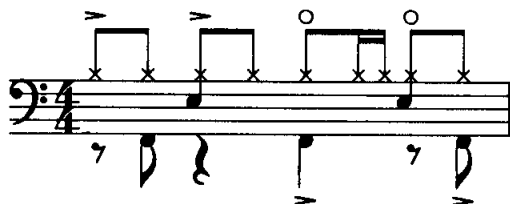
Length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD					●								●			
BD	●								●					●		

<8ビート：バリエーション>

頭のBDを抜いたパターンです。ハイハットやスネアドラムは8ビートに保ち、バスドラムを自由に取り入れたパターンです。

PTN 74



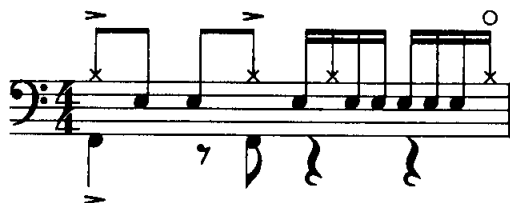
Length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN									●	●	●	●				
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●					●	●	●	●
SD					●								●			
BD	●								●					●		

<8ビート：バリエーション>

基本的には8ビートですが、16分音符のHH CLOSEDが16ビートを感じさせるリズムとなっています。

PTN 75



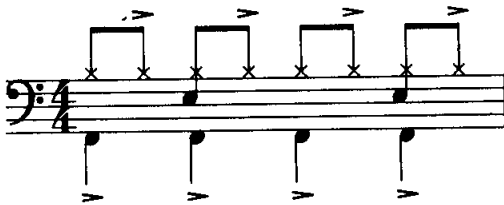
Length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN									●	●	●	●				
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●					●	●	●	●
SD					●				●	●	●	●	●	●	●	●
BD	●								●					●		

<8ビート：バリエーション>

ハイハットとスネアドラム、バスドラムのコンビネーション例です。フィルインとしても使えます。

PTN 76



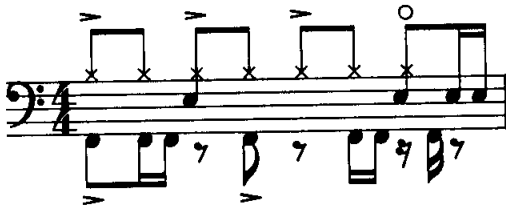
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	-02	+10			-02	+12			-02	+10			-02	+12		
SD					●								●			
BD	●				●				●							
	+10				+10				+10							+10

<8ビート：バリエーション>

基本的な8ビートパターンですが、HH CLOSEDの裏にアクセントをつけ、変化をもたせています。

PTN 77



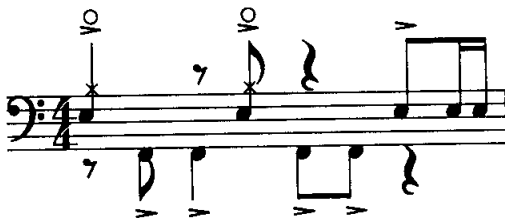
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN													●			
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	+10				+10				+10							
SD					●								●	●	●	●
BD	●	●	●	●					●	●	●	●	●	●	●	●
	+10							+10								

<8ビート：バリエーション>

8ビートの基本パターンにBDを自由に使いこなしたリズムパターンです。4拍目のSDが、フィルイン的效果を作っています。

PTN 78



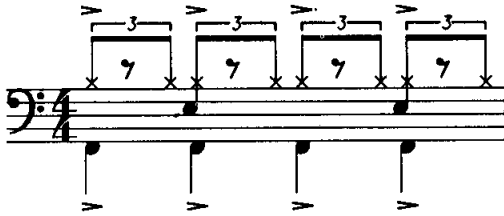
length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	●							●								
SD	●												●	●	●	●
	+10								+10						+10	
BD					●				●			●				
					+10				+10							

<8ビート：バリエーション>

HH OPENを打ち放すパターンで、フィルインに使えます。

PTN 79



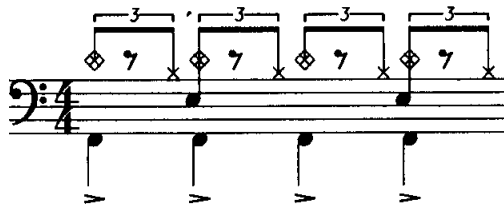
length=16/16
quantize=1/12
tempo J=100-250

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	-	●	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●
	+10			+10			+10			+10			+10			
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●
	+10			+10			+10			+10			+10			

〈シャッフル：基本パターン〉

このパターンは、シャッフルの基本でブルースなどに使われています。RXにはQUANTIZE=1/12で打ち込まれています。

PTN 80



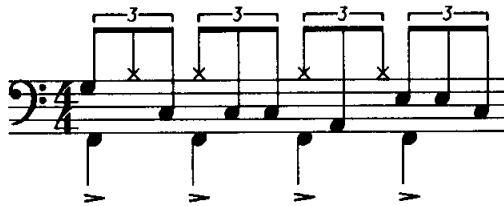
length=16/16
quantize=1/12
tempo J=80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-
RIDE	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●
SD	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	●
BD	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●
	+10			+10			+10			+10			+10			

〈シャッフル：バリエーション〉

PATTERN79にRIDEが加わったパターンです。盛り上がった時に使います。

PTN 81



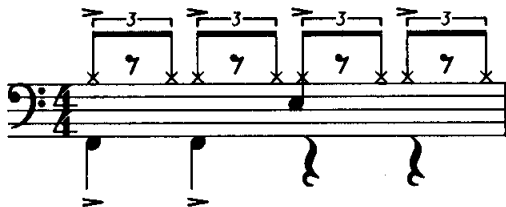
length=16/16
quantize=1/12
tempo J=80-160

Length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	-	●	-	●	-	-	●	-	●	-	-	●	-	-	●	-
SD	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	●	-	-	●
TOM1	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM2	-	-	●	-	●	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
					-04	+06										
TOM3	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	●
BD	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●
	+10			+10			+10			+10			+10			

〈シャッフル：バリエーション〉

シャッフルを基本にしたハイハット、スネア、タムタムのコンビネーションパターン。フィルインとして使用できます。

PTN 82



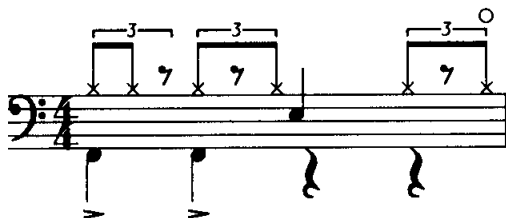
length=16/16
 quantize= 1/12
 tempo ♩ = 80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	●	-	●	●	-	●	●	-	●	●	-	●	-	●	-	●
				+10				+10				+10				
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
BD	●	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	+10			+10												

〈レゲエ：基本パターン〉

独特のはね上がったようなリズムは、3拍目のSDで表現されています。

PTN 83



length=16/16
 quantize= 1/12
 tempo ♩ = 80-160

length	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
HH CLOSED	●	●	-	●	-	●	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-
SD	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
BD	●	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	+10			+10												

〈レゲエ：バリエーション〉

PATTERN82のバリエーション。HH CLOSEDの位置をかえ、HH OPENを使いました。

PTN 84

length=16/16
 quantize=1/16
 tempo ♩=80-160

		Length															
beat		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED		•	-	•	•	•	-	•	•	•	-	•	•	•	-	•	•
		+10				+10				+10				+10			
SD		-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD		•	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-
		+10								+10							
AGOGO	HI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
	LO	•	-	-	•	-	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	•
BONGO HI		•	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	•
		+10			+10				+10				+10				
CONGA	HI mute	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-
	HI open	•	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
IMBRN		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•

<16ビートとラテンのコンビネーション>

4分音符を基調にしたラテンパーカッションに、16ビートのドラムパターンが入る最も基本的なパターンです。

PTN 85

length=16/16
 quantize=1/16
 tempo ♩=80-160

		Length															
beat		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
SD		-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-
BD		•	-	-	-	-	-	-	•	-	-	•	-	-	-	-	-
		+10							+10				+10				+10
AGOGO	HI	•	-	•	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	•	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-
SHAKER		-	-	•	•	-	-	•	•	-	-	•	•	-	-	•	•
BONGO	HI	•	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	•
	LO	+10			+10				+10				+10				
CONGA	HI mute	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-
	HI open	•	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•
IMBRN		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•

<16ビートとラテンのコンビネーション>

ラテンパーカッションのサンバと、ドラムの16ビートが合体した、新しい感覚のリズムパターンです。

PTN 86

Length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH	OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
	CLOSED	●	-	●	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-
SD		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
COMBEL		●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-
	CLAPS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
AGOGO	HI	-	●	-	-	-	-	-	-	●	-	-	●	-	-	-	●
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CONGA	HI mute	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	HI open	-	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	●
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

〈16ビートとラテンのコンビネーション〉

BDは1拍目を抜き、4拍目から16分音符で入る16ビートパターン。これにトリッキーなAGOGOのパターンが絡みます。

PTN 87

length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH	CLOSED	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	●
		+10	-	-	-	+10	-	-	-	+10	-	-	-	+10	-	-	+10
SD		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD		●	●	●	-	●	●	●	-	●	●	●	-	-	-	-	-
		+10	+10	+10	-	+10	+10	+10	-	+10	+10	+10	-	-	-	-	-
SHAKER		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BONGO	HI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	+10	-	-	-	+10	-	-	-	+10	-	-	-	+10	-	-	-
CONGA	HI mute	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	HI open	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	●
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

〈ダンスビートとラテンのコンビネーション〉

BDによる16分音符の連打に、シンプルなラテンパーカッションが加わるパターン。ブレイクダンスのバックミュージックに最適です。

PTN 88

Length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH CLOSED	HI	-	-	•	-	•	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SD	HI	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM1	HI	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOM2	HI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD	HI	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TIMBLE	HI	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CONGA	HI mute	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	HI open	•	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<ドラムとパーカッションによるフィルイン>

ドラムとラテンパーカッションが同じリズムパターンを演奏する、力強いフィルイン

PTN 89

Length = 16/16
 quantize = 1/32.1/12
 tempo J = 80-160

		Length																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
	HH OPEN	•	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	HH CLOSED	-	•	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	SD	•	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
	TOM1	-	-	•	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	TOM2	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
	BD	•	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		+10	-	-	+10	-	-	-	-	-	-	+10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TIMBALE	HI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
CONGA	HI open	-	-	-	-	-	-	•	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
	LO	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
BONGO	HI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•

quantize = 1/32

quantize = 1/12

<ドラムとパーカッションによるフィルイン>

異なった楽器が続々と演奏され、4拍目で全部が3連符で締めくくるパターン。PANで音像がダイナミックに移動します。

PTN 90

HI HAT 4/4

SD 4/4

BD 4/4

TOM2 4/4

SHAKER 4/4

AGOGO HI 4/4

AGOGO LO 4/4

CONGA HI 4/4

CONGA LO 4/4

BONGO HI 4/4

BONGO LO 4/4

Length=16/16
 quantize= 1/16
 tempo ♩=80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	HH OPEN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-
	HH CLOSED	•	•	•	•	-	•	•	•	•	•	-	-	-	•	•	•
	SD	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-
	BD	•	-	-	•	•	-	-	•	•	-	•	•	-	•	-	•
		+10			+10				+10				+10				
	TOM2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-
	SHAKER	-	-	•	•	-	-	-	-	-	•	•	•	-	-	-	-
AGOGO	HI	•	-	•	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-
CONGA	HI mute	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-
	HI open	•	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	•	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	•	•	•
BONGO	HI	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•

＜ドラムとパーカッションによるサンバ＞

ドラムだけでサンバを演奏することはありませんが、このパターンはラテンパーカッションによる基本的なサンバに、ドラムによるサンバ風のリズムパターンを加えたものです。

PTN 91

length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	RIDE	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-
	SD	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	BD	•	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	•
		+10				+10				+10				+10			
CUICA	HI	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
	LO	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
	TMBRN	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
	WHISTLE	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
		+03		+03				+03				+03					

〈ドラムとパーカッションによるサンバ〉

CUICAを全面的にフィーチャーしたサンバに、2拍目、4拍にビートをもつドラムが加わる、現代的なサンバのリズムパターンです。

PTN 92

length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	HH OPEN	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	SD	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
	BD	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	•
		+10				+10				+10				+10			
	TOMB	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
TIMBALE	HI	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
	LO	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
CONGA	HI	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
	LO	-	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-
	TMBRN	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•	-	•

〈サンバのフィルイン〉

ドラム、ラテンパーカッションが同じパターンを演奏する、サンバのフィルインです。

PTN 93

HI HAT

RIM SHOT

BD

CONGA HI

BONGO HI LO

Length=16/16
 quantize= 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
MH CLOSED		●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-
		+10				+10				+10				+10			
RIM SHOT		-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BD		●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
CONGA	HI mute	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	HI open	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-
BONGO	HI	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	●

＜ドラムとパーカッションによるボサノバ＞

ドラムによる基本的なボサノバパターンに、ラテンパーカッションが加わり、ラテンぽさを表現しています。

PTN 94

COVBEL

SHAKER

CONGA HI

BONGO HI LO

Length=16/16
 quantize= 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
beat		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
COVBEL		●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
SHAKER		●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-	●	-
		+10				+10				+10				+10			
CONGA	HI mute	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	HI open	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-
BONGO	HI	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	●

＜アフロキューバン＞

BONGOの基本的なパターンを持つ、キューバのリズムです。テンポを上げれば、マンボやルンバにも使えます。

PTN 95

Length=16/16
 quantize=1/16
 tempo ♩=80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
SHAKER		-	•	•	•	-	•	•	•	-	•	•	•	-	•	•	•
					+10				+10				+10				+10
CUICA	HI	•	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BONGO	HI	•	-	-	•	-	-	-	-	•	-	-	•	-	-	-	•
	LO	+10	-	-	-	-	-	-	-	+10	-	-	-	-	-	-	+10
TMBRN		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
WHISTLE		•	-	•	•	-	•	•	-	•	•	-	•	•	-	•	•

〈サンバ〉

CUICAとWHISTLEをフィーチャーしたサンバです。

PTN 96

Length=16/16
 quantize=1/16
 tempo ♩=80-160

		Length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
SHAKER		-	•	•	-	-	•	•	-	-	•	•	-	-	•	•	•
AGOGO	HI	•	-	•	-	-	-	•	-	-	•	-	-	-	-	-	-
	LO	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	-	-	•	-	•	-
CONGA	HI mute	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	HI open	•	-	-	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BONGO	LO	-	-	•	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	•
	HI	•	-	-	•	-	-	-	-	•	-	-	•	-	-	-	•
		+10	-	-	-	-	-	-	-	+10	-	-	-	-	-	-	+10

〈サンバ：バリエーション〉

AGOGOとCONGAをフィーチャーしたサンバです。

PTN 97

Length = 32/16
 quantize = 1/08
 tempo ♩ = 80-160

		Length																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
SHAKER	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
		●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-
CUICA	HI	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
	LO	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
TIMBALE	HI	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
	LO	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
CONGA	HI open	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
	LO	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●
WHISTLE		●	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●

<サンバ：フィルイン>
 サンバのオープニングによく使われるパターンです。伝統的なシンコペーションを持ったフィルインで、2小節(32/16)パターンです。

PTN 98

Length = 16/16
 quantize = 1/12
 tempo ♩ = 80-160

		length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	COWBEL	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	SHAKER	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	●
AGOGO	HI	●	●	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-
	LO	-	-	●	●	-	-	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-
CONGA	HI mute	-	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-
	HI open	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-
	LO	-	-	●	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	BONGO HI	●	-	-	●	-	-	-	-	●	-	-	-	●	-	-	-

<アフリカンリズム>

3連符を基調としたアフリカの土人のリズムパターンです。よく聞かないとパターンの頭が判らなくなってしまうような、賑やかなラテンリズムです。

PTN 99

Length = 16/16
 quantize = 1/16
 tempo ♩ = 80-160

		length															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	CRASH	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	BD	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<ブレイク>

曲のエンディングによく使われます。フィルインの前に使用すると、効果的なブレイクになります。

YAMAHA RX17 SONG TABLE

◆ INST LEVEL

SONG No. : _____ TEMPO: ♩ = _____ SONG NAME: _____ DATE: _____

PART	DATA	REMARKS	PART	DATA	REMARKS	PART	DATA	REMARKS	PART	DATA	REMARKS	PART	DATA	REMARKS	PART	DATA	REMARKS
001			024			047			070			093					
002			025			048			071			094					
003			026			049			072			095					
004			027			050			073			096					
005			028			051			074			097					
006			029			052			075			098					
007			030			053			076			099					
008			031			054			077			100					
009			032			055			078								
010			033			056			079								
011			034			057			080								
012			035			058			081								
013			036			059			082								
014			037			060			083								
015			038			061			084								
016			039			062			085								
017			040			063			086								
018			041			064			087								
019			042			065			088								
020			043			066			089								
021			044			067			090								
022			045			068			091								
023			046			069			092								

- SD: _____
- TOM1: _____
- TOM2: _____
- TOM3: _____
- HH CLOSED: _____
- HH OPEN: _____
- RIDE: _____
- CRASH: _____
- CLAPS: _____
- COMBEL: _____
- TYMBALE R: _____
- TYMBALE L: _____
- TMBRN: _____
- RIM SHOT: _____
- CONGA HM: _____
- CONGA HO: _____
- CONGA L: _____
- BONGO L: _____
- BONGO H: _____
- AGOGO H: _____
- AGOGO L: _____
- SHAKER: _____
- WHISTLE: _____
- CUICA H: _____
- CUICA L: _____

6. JOBテーブル

参照ページ

パターン……………	1.パターンの選択	SELECT PTN ……………	11
PATTERN	2.リアルタイムライト	REAL WRITE ……………	18
	JOB 1)拍子の設定	LENGTH ……………	18/24
	2)最短音符の設定	QUANTIZE ……………	18/24
	3.ステップライト	STEP WRITE ……………	21
	JOB 1)拍子の設定	LENGTH ……………	21/24
	2)最短音符の設定	QUANTIZE ……………	21/24
	3)楽器データの消去	DELETE ……………	30
	4.パターンの消去	CLEAR PTN ……………	29
	5.すべてのパターンの消去	CLEAR ALL PTNs ……………	29
	6.パターンのコピー	COPY PTN → ……………	31
	7.パターンメモリーの残量表示	REMAINING ……………	32
ソング……………	1.ソングの選択	SELECT SONG ……………	13
SONG	2.ソングの作成・修正	EDIT SONG ……………	36
	JOB 1)初期テンポ	INIT. TEMPO ……………	41
	2)パートナンバーのサーチ	SEARCH PART ……………	42
	3)パートのコピー	COPY → Part ……………	43
	4)パートの削除	DELETE Part ……………	44
	5)パートの挿入	INSERT Part ……………	45
	3.ソングの消去	CLEAR SONG ……………	38
	4.すべてのソングの消去	CLEAR ALL SONGs ……………	38
	5.ソングのコピー	COPY SONG → ……………	40
	6.ソングメモリーの残量確認	REMAINING ……………	39
カセット……………	1.セーブ	CASSETTE SAVE ……………	47
CAS	2.ロード	CASSETTE LOAD ……………	48
	3.ベリファイ	CASSETTE VERIFY ……………	47
MIDI ……………	1.同期クロックの選択	SYNC ……………	51
MIDI	2.チャンネルメッセージのON/OFF	CH MESSAGE ……………	51
	3.受信チャンネルの指定	RECEIVE CH ……………	51
	4.各楽器の送信チャンネルの指定	TRANS CH ASSIGN ……………	52
	5.各楽器のノートナンバーの指定	NOTE ASSIGN ……………	53
	6.バルクダンプの受信	RECEIVE BULK ……………	54
	7.バルクダンプの送信	TRANSMIT BULK ……………	54
	8.エコーバックの指定	ECHO BACK ……………	55
レベル……………	各楽器の音量設定	>INST LEVEL ……………	15
LEVEL			
パン……………	各楽器の定位の指定	>PAN ……………	16
PAN			
インストチェンジ……………	楽器の選択	>INST CHANGE ……………	14
INST CHANGE			
テンポ……………	テンポの設定	>TEMPO ……………	12
TEMPO			
ビートクリア……………	ビート別の各楽器の消去	————— ……………	19/22
BEAT CLEAR			

7. MIDIインプリメンテーションチャート

Digital Rythm Programmer J		Date : 12/13, 1986	
Model RX17 MIDI Implementation Chart		Version : 1.0	
Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
:Channel Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	
:Default	: 3		
:Mode Messages	: x	: x	
:Altered	: XXXXXXXXXXXXX	: x	
:Note	: 36 - 99 X1	: 36 - 99 X1	
:Number : True voice	: XXXXXXXXXXXXX	: 36 - 99	
:Velocity Note ON	: 0 9nH, v=1-127	: 0 v=1-127	
:Note OFF	: x 8nH, v=64	: x	
:After Key's	: x	: x	
:Touch Ch's	: x	: x	
:Pitch Bender	: x	: x	
	: x	: x	
:Control			
:Change			

```

: : : : :
: : : : :
: : : : :
: : : : :
+-----+-----+-----+-----+-----+
: Prog : x : x : : : : :
: Change : True # : XXXXXXXXXXXXXXXX : x : : : :
: : : : :
: System Exclusive : o : o : X2 : Pattern, Song
: : : : :
+-----+-----+-----+-----+-----+
: System : Song Pos : x : o : : : :
: : Song Sel : o : 0 -- 9 : o : 0 -- 9
: Common : Tune : x : x : : : :
: : : : :
+-----+-----+-----+-----+-----+
: System : Clock : o : o : (MIDI mode)
: Real Time : Commands: o : o : : :
: : : : :
+-----+-----+-----+-----+-----+
: Aux : Local ON/OFF : x : : : x
: : All Notes OFF: x : : : x
: Mes- : Active Sense : x : : : x
: sages:Reset : x : : : x
: : : : :
+-----+-----+-----+-----+-----+
: Notes: When ECHO BACK switch is on, all messages except System
: Exclusive are bypassed to MIDI out.
: X1 = When CH message switch is on, note number 36 - 99 which
: assigned to each instrument are recognized or transmitted.
: X2 = When BULK RECEIVE is ready, Sys Ex messages are recognized.
: : : : :
+-----+-----+-----+-----+-----+
Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

```

8. サービスについて

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

●保証書

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

●保証書は大切にしましょう!

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

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂戴く場合もあります。又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電音サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引き続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

満1カ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は最低8年となっています。そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせください。

■YAMAHA電気音響製品サービス拠点

(お客様ご相談窓口・お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184 TEL (044) 434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950 新潟市万代1-4-8 (シルバーホールビル2F) TEL (0252) 43-4321
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋下1-16(千里丘センター内) TEL (06) 877-5262
四国電音サービスステーション	〒760 高松市丸亀町8-7(日本楽器高松店内) TEL (0878) 51-7777, 22-3045
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 (日本楽器名古屋流通センター) TEL (052) 652-2230
九州電音サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472-2134
北海道電音サービスセンター	〒065 札幌市東区本町1条9丁目3番地 TEL (011) 781-3621
仙台電音サービスセンター	〒983 仙台市卸町5丁目7(卸商共同配送センター3F) TEL (0222) 36-0249
広島電音サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区紙屋町西原2-27-39 TEL (082) 874-3787
浜松電音サービスセンター	〒436 浜松市上西町911 TEL (0534) 66-6711
本社 電音サービス部	〒436 浜松市上西町911 TEL (0534) 66-1158

※住所及び電話番号は変更になる場合があります。

日本楽器製造株式会社 LM事業本部

本社	〒430 浜松市中区沢町10-1 TEL 0534(60)2431
東京事業所	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL 03(574)8592
大阪事業所	〒542 大阪府南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL 06(252)5231
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL 052(201)5145
九州営業所	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL 092(472)2155
札幌営業所	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目ヤマハセンター TEL 011(512)6113
仙台営業所	〒980 仙台市大町2-2-10 TEL 022(22)6146
広島営業所	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL 082(244)3744

