

第6章

MIDIを使って(1)

この章では、RX8の充実したMIDI受信機能に関して、外部のMIDI機器を使ってRX8を鳴らす方法などを中心に説明しています。

ノート情報	140
ノートナンバートゥボイス	142
ノートナンバートゥピッチ	147
MIDIリアルタイムライト	149
シンクモード（同期演奏）について	150

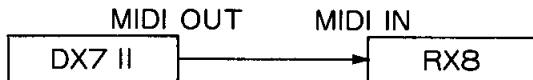
第6章 MIDIを使って(1)

ノート情報

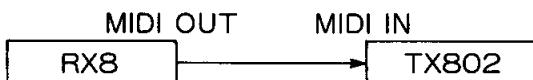
MIDIモードの設定

RX8のMIDIを使うと、どういうことができるのでしょうか。

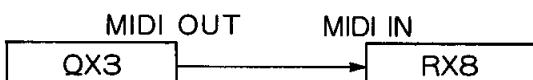
- (1) DX7 IIなどのMIDIキーボードから(キーを弾いて) RX8にパターン入力することができます。



- (2) QX3などのシーケンサーのようにRX8を使って他のMIDI機器(TX802やV2など)を演奏させることができます。ただしゲートタイム(発音時間)をコントロールすることはできません。



- (3) QX3などのシーケンサーと同期演奏させることができます。



このように組みあわせるMIDI機器のアイティムによって、よりいつそう音楽的表現力やスタイルの可能性が広がっていきます。

ではまず、MIDIの操作を実際に説明する前にMIDIモードのJOBの働きを簡単に説明しましょう。

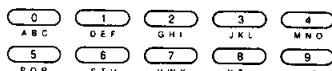
MIDIモードの入り方

手順

SYNC/MIDI



CH MESSAGE OFF
MIDI > 1234567



- (2) JOBキーを押して、テンキーで設定したい項目のナンバーを入力します。

MIDIモードJOB一覧

JOB 01	チャンネル メッセージ CH MESSAGE	MIDIのノート情報の送受信のON/OFFの設定をおこないます。	P.142
JOB 02	レシーブ チャンネル RECEIVE CH	MIDIの受信チャンネルの設定をおこないます。	P.142
JOB 03	トランミットチャンネルアサイン TRANSMIT CH ASSIGN	各楽器のMIDIの送信チャンネルの設定をおこないます。	P.156
JOB 04	ノート アサイン NOTE ASSIGN	鍵盤などから受信する場合の受信方法の設定をおこないます。	P.144 P.147
JOB 05	レシーブ バルク RECEIVE BULK	MIDIを通じて、外部メモリーからバルクデータの読み込みをおこないます。	P.159
JOB 06	トランミット / バルク TRANSMIT BULK	MIDIを通じて、外部機器にバルクデータの送信をおこないます。	P.160
JOB 07	エコー バック ECHO BACK	受信したMIDI信号をMIDI OUT端子からそのまま出力させるかどうかの設定をおこないます。	P.161

ノートナンバートウボイスとノートナンバートウピッチ

RX8には、MIDI機器から送信されたノート情報のON/OFFを受信し、RX8の楽器のボイスに割り当てて発音するか、あるいはピッチに割り当てて発音するかどちらかに設定することができます。

ノートナンバートウボイスを設定した場合には、音程データに対してRX8の楽器の種類が対応します。つまり、1つの鍵盤にRX8のある音色が対応することになり、たとえば、A1でバスドラ、E2でスネア、A2でハイハットというように1チャンネルで複数の音色を鳴らすことができます。(複数の音色を鳴らす場合、同じノートに重ねてユニゾンで鳴らすこともできます。)従来のRX11やRX15、RX17などがこのタイプです。

ノートナンバートウピッチを設定した場合には、1つのチャンネルで1つの音色を受信することになり、音域がC3～C5の間であればその選んだ音色に音階をもたせて鳴らすことができます。RX5、RX7でも同じことができます。

1. ノートナンバートウボイス

各ボイス(音色)に1つのノート(鍵盤)が対応します。また、複数のボイスを1つのノートに設定して、ユニゾンで鳴らす事もできます。

2. ノートナンバートウピッチ

1つのチャンネルで1つのボイスが発音します。受信したノート(音程)がC3～C5の2オクターブ内であれば、選択した楽器に音程をもたせて演奏することができます。

ノートやMIDIチャンネルに対応した音色はノートナンバートウボイス、ノートナンバートウピッチのどちらの場合でも自由に変更することができます。

ノートナンバートゥボイス

ノートナンバートゥボイス

チャンネルメッセージ のON/OFF

MIDIノートの情報（鍵盤の演奏情報など）を送受信するかどうかを設定します。MIDIノートの送受信を行いたい場合にはチャンネルメッセージをONに、MIDIノートの送受信を行いたくない場合には、チャンネルメッセージOFFを設定してください。

チャンネルメッセージのONは、MIDIキーボードからのマニュアルプレイやMIDIリアルタイムライト、外部のMIDI機器を発音させるとき等に使います。

なお、このチャンネルメッセージをOFFに設定しておくと、JOBの2、3でMIDIの送受信チャンネルを設定してもMIDIの送受信は行われません。

手順

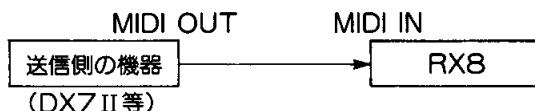
- (1) SYNC/MIDIキーを1~2回押し、MIDIモードに入った状態（またはJOBキーと1を押した状態）にします。
- (2) +1/YES、-1/NOキーを押してチャンネルメッセージのON/OFF (+1/YESキーでON、-1/NOキーでOFF) を設定します。

CH MESSAGE OFF
MIDI > 1234567

+1/YES または -1/NO
↓
CH MESSAGE ON
MIDI > 1234567

MIDI受信チャンネル の設定

外部からのMIDIチャンネル情報を受信する際のMIDIチャンネルの設定を行います。MIDIチャンネルは、1~16の範囲で設定します。MIDIチャンネルは送信側のチャンネルに合わせてください。



手順

- (1) JOBキーと2を押すと受信チャンネルの表示になります。

JOB + 2
↓
RECEIVE CH = 01
MIDI > 1234567

- (2) +1/YES、-1/NOキーでMIDIチャンネルの設定をあこないます。

+1/YES または -1/NO
↓
RECEIVE CH = 01
MIDI > 1234567

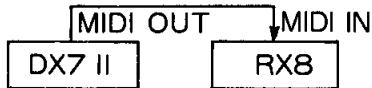
ノートナンバートゥボイス

MIDIキーボードを使ってRX8を鳴らす

では早速、MIDI受信チャンネルの設定方法を使って、MIDIキーボードDX7IIの鍵盤でRX8の音を出してみましょう。

手順

(1) まず、図のようにDX7IIのMIDIアウトとRX8のMIDIインとを接続します。

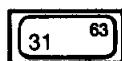


(2) DX7II側の送信チャンネルとRX8の受信チャンネルを合わせます。(ここでは、MIDIチャンネルを1に設定する事にしましょう。)

1) DX7IIの送信チャンネルの設定の仕方

手順

(1) DX7IIのエディットを押し、MIDI1(31)を数回押して、トランスマッピング表示を出します。



エディットキーと MIDI1 (31番) を押す。

Channel	>Trns ch	Rcv ch	>A	>B	>0mni
messages	off		1 / 16	off	



(2) カーソルをトランスマッピングのところにもっていきます。

Channel	>Trns ch	Rcv ch	>A	>B	>0mni
messages	off		1 / 16	off	



(3) +1/YES、-1/NOキーでチャンネルを設定します。(ここではトランスマッピングを1にします。)

Channel	>Trns ch	Rcv ch	>A	>B	>0mni
messages	1		2 / 16	off	

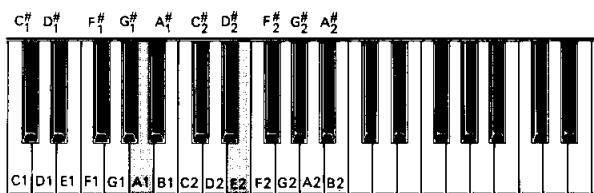
ノートナンバートウボイス

(3) RX8の受信チャンネルの設定をします。

受信チャンネルの設定を参照してください。(142ページ)

これで、設定は終わりです。では、DX7 IIでRX8をならしてみましょう。例えば、DX7 IIの左から1つめのラ(A1)の鍵盤を弾いてみましょう。RX8のBD1(バスドライ)の音が出るはずです。つぎに、左から2つめのミの鍵盤を弾いてみましょう。RX8のSD1(スネア1)の音がでます。というように、他の鍵盤を弾いていくいろいろな音色がでるはずですので試してみてください。(初期設定のままでどの鍵盤でどの音色がでるかは、資料編の音色表を参照してください。)

ノートアサインを変更した場合は、上記の音が出ないことがあります。この場合は、イニットボイスノート(146ページ)を実行するか、ノートアサインを楽器ごとに設定しなおして下さい。ノートアサインについては次に説明してあります。



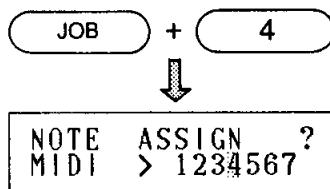
ノートアサインの設定

ノートナンバートウボイスに関していえば、ノートアサインは、それぞれの音色の対応するノートナンバー(鍵盤の位置)を自由に設定する所です(ノートナンバートウピッチに関しては、“ノートナンバートウピッチ”147ページ参照)

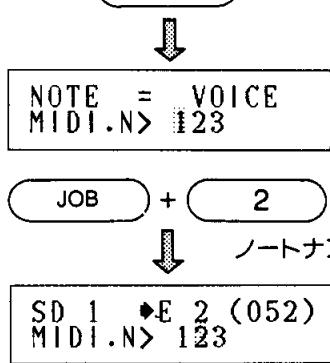
ノートアサインは、内蔵の43音色それぞれひとつひとつにノートナンバーを割り当てる事ができます

たとえば、先ほどのDX7 IIでRX8をならすシステムを例にすると、さきほどはBD1の音を出すには、左から1つめのラの鍵盤を押しました。今度は、BD1の音を左から1つめのソ(G1)で音ができるように設定してみましょう。(BD1の音程は変わりません。)

手順

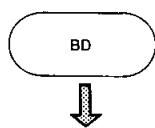


(2) +1/YESを押すとボイスに関する設定ができるモードに表示が変わります。



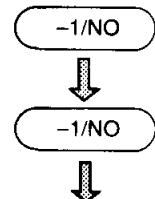
(3) JOBキーと2を押し、ボイスノート番号の表示にします。

ノートナンバートゥボイス



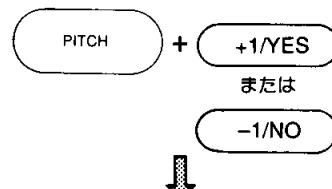
(4) ノートナンバーを設定したい楽器のインストキーを押します。(ここでは、BDキーを押します。)

BD 1 ♦A 1 (045)
MIDI.N> 123



(5) +1/YES(ノートナンバーが1ずつ大きくなります。)、-1/NOキー(ノートナンバーが1ずつ小さくなります。)を押して、ノートナンバーを設定します。ここでは、BD1のノートナンバーをA+1(45)からG+1(43)に変更するので、-1/NOを2回押します。

BD 1 ♦G 1 (043)
MIDI.N> 123



(4)でノートナンバーを設定したい楽器がインストキーにアサインされていない場合には、ピッチキーを押しながら(矢印の向きが変わります)+1/YES、-1/NOキーを押して楽器を選ぶこともできます。

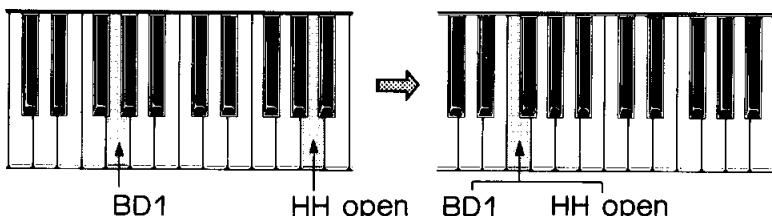
BD 1 ♦G 1 (043)
MIDI.N> 123

HHopen♦B 2 (059)
MIDI.N> 123

HHopen♦G 1 (043)
MIDI.N> 123

BD 1 ♦G 1 (043)
MIDI.N> 123

別の音色を同じノートナンバー(鍵盤の位置)に設定することもできます。ノートナンバーの設定範囲はどの楽器も、C-2(000)～G+8(127)です。複数の楽器のノートナンバーを同じに設定すれば、設定したノートナンバーを弾くと複数の楽器の音が同時に鳴ります。たとえば、先ほどのBD1と同じノートナンバーにHH OPENのノートナンバーを設定してみると(手順は、ノートアサインの設定を参照してください。) G+1を弾くとBD1の音とHH OPENの音が同時に鳴ります。



MIDIキーボードでRX8の音を出す場合、間違えて使わない楽器の音を鳴らさないように使わない楽器の音のノートナンバーは、使用する楽器の鍵盤の範囲外に設定しておくと良いでしょう。

ノートナンバートウボイス

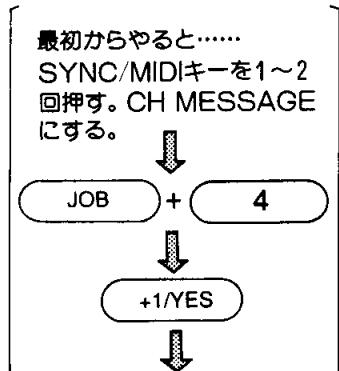
ノートナンバーの初期化

ノートアサインで設定した各楽器のノートナンバーを出荷時の設定状態に戻すところです。ノートナンバーの初期化を行うとノートナンバーの設定は、資料編の音色一覧表のようになります。(204ページ参照)

初期化された状態では、作成したパターンデータをRX5、RX7等とMIDIノートデータのやりとりができます(167ページを参照してください)。

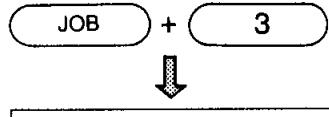
手順

- (1) ノートアサインのなかのノートボイスのメニュー表示にします。



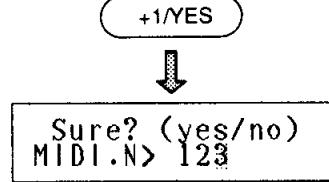
NOTE = VOICE
MIDI.N> 123

- (2) JOBと3を押し、イニットボイスノートの表示にします。



INIT VOICE NOTE?
MIDI.N> 123

- (3) +1/YESキーを押すと確認のための表示がでてきます。



Sure? (yes/no)
MIDI.N> 123

+1/YES

- (4) イニシャライズしてよければ、+1/YESキーを押すと実行します。(イニシャライズしたくないときは、-1/NOを押してください。)

ノートナンバートゥピッチ

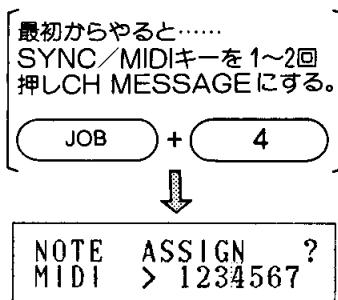
ノートアサインの設定

「ノートナンバートゥボイス」の場合、ノートアサインモードのノートナンバーはそれぞれの音色に対応する鍵盤の位置を自由に設定できるところでした。つまり、43音色をすべて1つ1つのノートナンバーにアサインして同一のキーボード上で鳴らすといったことができる機能でした。

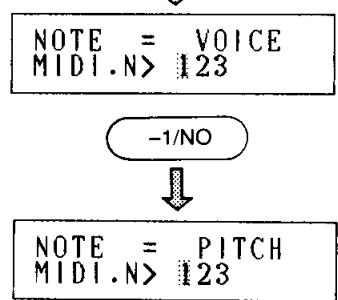
ノートナンバートゥピッチの場合のノートアサインモードのノートナンバーはノートナンバートゥボイスの場合と異なり、選択したある特定の楽器の音に音程をもたらせるところになります。つまり、ノートアサインのところでピッチノートが選択されると、受信したノートナンバーがC3～C5の範囲であれば、選択したある特定の楽器が対応したピッチで鳴ります。このとき、C4に対応するのは、その楽器のオリジナルの音程です。(ボイスエディットで設定された値に音程は影響されません。)

手順

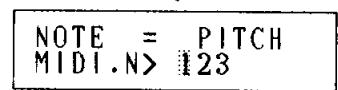
(1) ノートアサインモード表示にします。



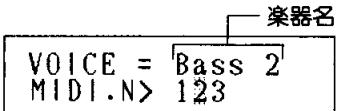
(2) +1/YESキーを押し、ピッチ、ボイスの選択モードにします。



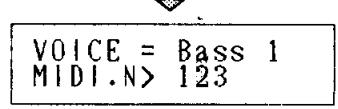
(3) ピッチになつていなかつたら、-1/NOキーを押して、ピッチにします。



(4) JOBキーと2を押しピッチ（音程）をもたせる楽器を選ぶ表示にします。



(5) 1/YES、-1/NOキーを押してピッチを設定したい楽器を選びます。
インストキーを押して楽器を選ぶこともできます。



ノートナンバートゥピッチ

MIDIキーボードでRX8を鳴らす

MIDIキーボードは、ノートナンバートゥボイスのところで使つたのと同じDX7 IIを使うことにします。

MIDIキーボードとRX8の接続方法、送受信の設定の仕方は、“ノートナンバートゥボイス”の“MIDIキーボードでRX8を鳴らす”（143ページ）を参照してください。さて、準備ができたらさっそくピッチをつけてみましょう。ここでは、Bass 1にピッチをつけることにします。

NOTE = PITCH
MIDI.N> 123

(1) 先ほどの手順に従つて、ピッチノートのメニューにします。

JOB + 2
↓
VOICE = BD 1
MIDI.N> 123

(2) JOBキーと2を押します。

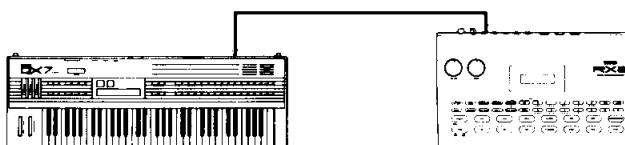
+1/YES または -1/NO
↓
VOICE = Bass 1
MIDI.N> 123

(3) +1/YES、-1/NOキーを押してBASS1にします。

これで、OKです。BASS1の音がC3～C5の鍵盤を弾くとなります。(C4を弾いた時、本来のピッチ(C1)で鳴り、C3を弾くと1オクターブ低いピッチ(C0)で、C5を弾くと1オクターブ高いピッチで(C2)で鳴ります。もちろん、鍵盤に対応して、半音階でピッチは変化します。

送信のキーボード(DX7 II等)側で音色のチェンジもできます。(送信側のプログラムチェンジを受けて、RX8の音色を切り替える)キーボードの音色切り替えキーを押すとRX8の音色がかわります。音色ナンバーの対応は資料編の音色一覧を参照してください。

音色のきりかえキーを押す。



例) ①を押す…………BD1になる

MIDIリアルタイムライト

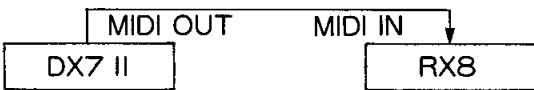
RX8は、MIDI信号を受信して外部のMIDIキーボードや音源モジュールなどから音を鳴らすことができるだけでなく、外部のMIDI信号を受信してリアルタイムでリズム/パターンを入力することもできます。

MIDIキーボードDX7IIからRX8にリズム/パターンをリアルタイムで入力する場合を考えてみましょう。

DX7IIでRX8のパターンをリアルタイムライトする

まず、DX7IIとRX8を図のように接続します。

DX7IIとRX8の接続図



つぎにDX7IIとRX8のMIDIチャンネルを合わせます。この時、RX8のノートナンバー/アサインはボイスでもピッチでもかまいませんが、ノートナンバートウボイスの場合にはキーボードと音色の対応の確認を、ノートナンバートウピッチの場合には音色の確認をそれぞれ行ってから入力するリズム/パターンを選択してリアルタイムライトを行ってください。(必要に応じてクォンタインスをかけてください)。

MIDIを使ってパターンをリアルタイムライトする場合には、キーボードを弾く強さによって楽器の音のレベルを細かく設定することができます。リアルタイムライト時のキーボードからのノートオンペロシティは、“音量アクセント値=(ペロシティ/2)-32”という公式に基づいて音量アクセントとして入力されます。

また、ノートナンバートウピッチを設定した場合はピッチの変化もそのまま入力されます。

手順

- (1) RX8のMIDI受信チャンネルとノートナンバーのアサインを設定します。(レシーブチャンネルの設定の仕方は 142ページを、ノートナンバーのアサインの仕方は 144ページを参照してください。)
- (2) RX8の音色の選択をします。(音色の選択の仕方はノートナンバートウピッチのノートアサインの設定 147ページを参照してください。)
- (3) DX7IIのMIDI送信チャンネルをRX8のMIDI受信チャンネルにあわせます。(DX7IIのMIDI送信チャンネルの設定の仕方は、MIDIを使ってRX8を鳴らすの DX7IIの送信チャンネルの設定の仕方 143ページを参照してください。)
- (4) DX7IIでリアルタイムライトを行ってください。(RX8のリアルタイムライト時の設定方法はRX8本体でリアルタイムライトする場合と同じです。設定方法はリアルタイムライトの方法 46 ページを参照してください。)

シンクモード(同期演奏)について

RX8を他の機器と同期させるための機能です。RX8のシンクモードには、

- (1) インターナル
- (2) MIDI
- (3) テープ

の3つがあり、それぞれの機能は図1)に示した通りです。

図1)

表 示	機 能
INTERNAL インターナル	RX8自身に設定されたテンポで演奏する
MIDI ミディ	外部機器のMIDI信号にあわせて同期する
TAPE テープ	テープから出力されるFSK信号にあわせて同期する

シンクモードの入り方

SYNC/MIDI



CLOCK MIDI
SYNC > 1

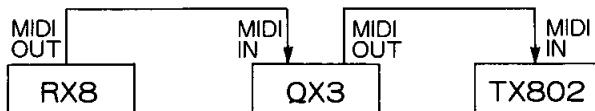
手順

- (1) SYNC/MIDIキーを1~2回押しシンクモードに入ります。

インターナルを使って同期をとる

インターナルとは、RX8を単独で演奏させたり、RX8のテンポにあわせて他のMIDI機器を演奏させるモードです。RX8をつかってQX3、TX802をコントロールする方法を考えてみましょう。まず、RX8とQX3、TX802を図2)のように接続してください。RX8で演奏する曲のテンポやスタート/ストップをコントロールできます。(QX3のシーケンスデータでTX802が演奏されます。)

図2)



MIDIシンクモードにする

手順

SYNC/MIDI

(1) RX8のシンクキーを1~2回押して、シンクモードにはいります。



CLOCK MIDI
SYNC >

+1/YES または -1/NO

(2) +1/YES、-1/NOキーを押してインターナルにします。



CLOCK INTERNAL
SYNC >

(3) RX8をスタートさせるとRX8のテンポにあわせてQX3、TX802が演奏を始めます。

テープを使って同期をとる

テープシンクとは、テープに録音された同期信号(FSK信号)のテンポにあわせてRX8を演奏させるモードです。

テープによる同期演奏は、あらかじめテープに同期信号(FSK)を録音しておく必要があります。同期信号(FSK)の録音に際しては、別売のデータケーブルCRC1及び市販の変換プラグを用いて、RX8のテープ端子とテープレコーダーの録音端子を接続してください。RX8のシンクモードをインターナルにすると同期信号がカセット端子から出力されるのでこれをテープに録音します。同期信号(FSK信号)は非常にデリケートでレベルの変化によってもエラーをおこす場合があるので、前もって適正レベルを決めてやることが必要です。また、テープに録音する際には、クロストロークしないようにいちばん端のトラックに録音するとよいでしょう。では、マルチトラックレコーダーCMX IIのテープに録音された同期信号でRX8を演奏させる方法を考えて見ましょう。

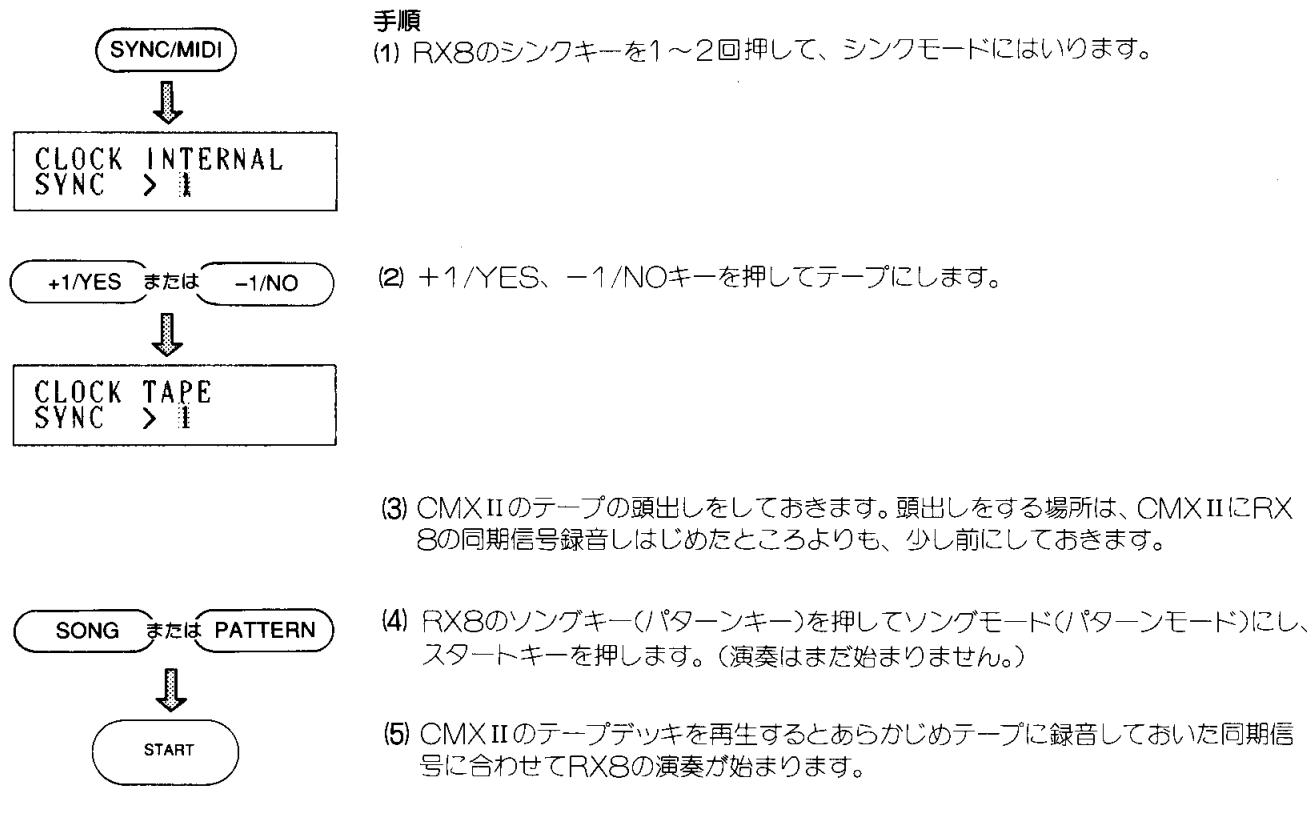
まず、RX8とCMX IIを図4のように接続します。RX8は、CMX IIのテープに録音された同期信号にあわせて演奏されます。

同期信号を録音する際には必ず、RX8のスタートボタンを押す少し前にテープの録音をスタートさせて下さい。録音が開始されたら録音レベルを見て、RX8の出す同期信号が確実にテープに入力されていることを確認します。その後でRX8のスタートボタンを押して下さい。また、同期信号を録音するときにはノイズリダクションやリミッターはかけないで下さい。

これらの作業が正確に行われないと、後でRX8をテープに同期させるときにうまくいきません。

図4)





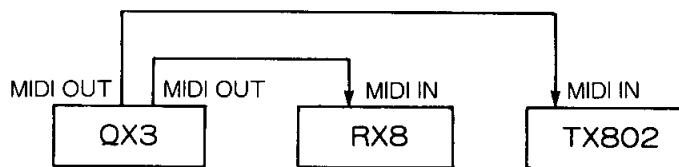
MIDIを使って同期をとる

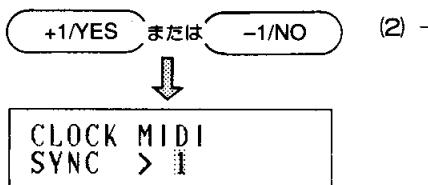
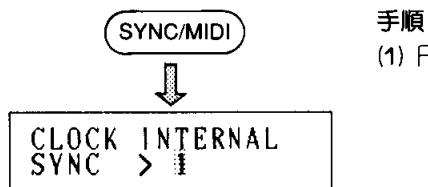
MIDIシンクとは、QX3などのシーケンサーやコンピューターなど外部のMIDI機器のテンポにあわせてRX8を演奏させるモードです。

QX3にあわせてRX8を演奏させる方法を考えてみましょう。

まず、RX8とQX3、TX802(図3)のように接続します。RX8は、QX3のテンポやスタート/ストップにあわせて演奏します。(QX3のシーケンステータでTX802の演奏もコントロールされます。)

図3)



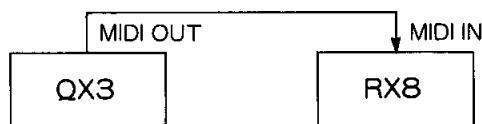


(4) QX3をスタートさせるとQX3のテンポにあわせてRX8、TX802が演奏を始めます。

★QX3のシーケンスデータでRX8が鳴つてしまわないように、RX8のチャンネルメッセージをOFFにしてください。(142ページ参照)

MIDIを使ったシンクの応用

MIDIには、MIDIチャンネルとは関係なしにシステム全体に共用されるシステムコマンドメッセージの送受信ができる機能があります。この中にソングポジションポインターという演奏するポジションを伝えるメッセージがあります。たとえば、QX3等のシーケンサーをコントロール側(マスター)にしてRX8もQX3と一緒に、同じ位置に頭出しされ、その設定したポジションから演奏を始めるというたいへん便利なメッセージです。



手順

- (1) RX8のチャンネルメッセージをOFFにします。QX3はシンク信号だけでなく演奏情報も出力しますので、演奏情報で、RX8が鳴つてしまわないようにするための操作です。(チャンネルメッセージのOFFは142ページ参照)
- (2) QX3のシンクモードをインターナルに、RX8のシンクモードをMIDIにします。
- (3) QX3で演奏開始したいポジションを設定します。
- (4) QX3のRUNキーを押すと設定したポジションから演奏を開始します。

MSS1でRX8等をコントロールする

シンクロナイザーMSS1等でシーケンサーQX3やRX8等をコントロールする方法は、シンクモードでふれたソングポジションポインター（153ページを参照）を駆使したレコーディングです。現在プロユーズのスタジオで行われている同期システムレコーディングでは必ずといっていいほどこの方法が用いられています。

あらゆる機能を兼ね備えたMIDI同期機能はそれ自体はたいへん便利なのですが、残念ながらマルチトラックレコーダー（MTR）に直接MIDIデータを記録、再生することはできません。高度な同期システムレコーディングを行う場合には、シーケンサー等のMIDI機器とMTRとの間にインターフェースとしてMSS1などのシンクロナイザーを使います。

図1)

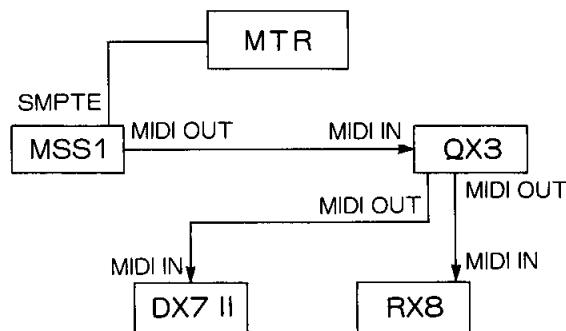


図1)のように接続すると、MSS1はMTRからきたSMPTE信号を読みながら、あらかじめ本体内で設定したテンポでMIDIクロックをだし、QX3やRX8をコントロールできるようになります。曲のあらゆるポイントからでも演奏を可能にするソングポジションポインターメッセージをつかえば、曲のパンチイン/アウトや音色の差替え、テンポ変更などが能率的にあこなえます。

手順

- (1) MSS1のタイムコードジュネレーター機能を使って、SMPTEタイムコード信号をMTRに録音します。
- (2) MSS1で、テンポデータを作成します。
- (3) MSS1のオフセットを設定します。
- (4) RX8、QX3のシンクモードをMIDIにします。
- (5) MTRがスタートしたポイントからMIDI機器が同期演奏(録音)します。

第7章

MIDIを使って(2)

この章は、RX8の充実したMIDI送信機能とあらゆる拡張性のあるMIDIの応用について他のMIDI機器との組合せも含めて説明しています。

MIDI送信について	156
システムエクスクルーシブについて	158
QX3 + RX8	163
RX5 + RX8	167

第7章 MIDIを使って(2)

MIDI送信について

送信チャンネルの設定

RX8からMIDI信号を送信するチャンネルを1～16の範囲で設定します。RX8は送信チャンネルを楽器ごとに（音色ごとに）設定することができます。

RX8のMIDI信号の送信の方法

1. 全楽器のMIDI信号を同一チャンネルで送信
以下の手順で(3)以降は(3A)、(4A)、(5A)をお読みください。
2. 各楽器ごとにMIDIチャンネルを設定して送信
以下の手順で(3)以降は、(3B)、(4B)……(7B)とお読みください。

手順

SYNC/MIDI



CH MESSAGE OFF
MIDI > 1234567

+1/YES



CH MESSAGE ON
MIDI > 1234567

- (1) SYNC/MIDIキーを1～2回押し、MIDIモードにします。
- (2) +1/YESキーを押して、チャンネルメッセージをONにします。（チャンネルメッセージをONにしないとMIDI信号の送信は行われません。）

JOB

+

3



TRANS CH ASSIGN?
MIDI > 1234567

+1/YES



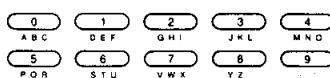
ALL T.CH=**?
MIDI.T> 12

A. 全楽器のMIDI信号を同一チャンネルで送信する場合

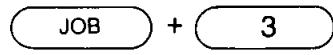
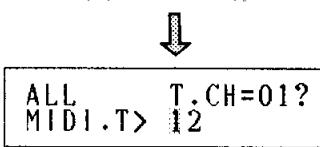
- (3A) JOBキーと3を押し、送信チャンネルアサイン表示にします。

- (4A) +1/YESキーを押します。

MIDI送信について

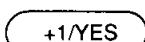
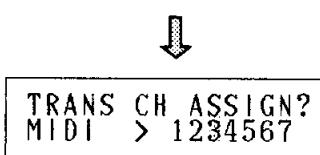


(5A) テンキーで送信したいMIDIチャンネルを01~16の範囲で入力します。

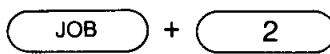
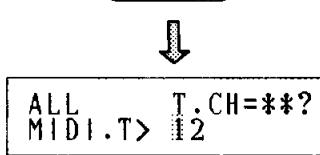


B. 各楽器別にMIDIチャンネルを設定して送信する場合

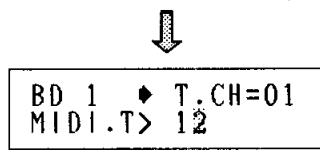
(3B) JOBキーと3を押し、送信チャンネルアサイン表示にします。



(4B) +1/YESキーを押します。

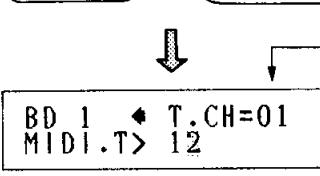
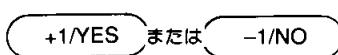


(5B) JOBキーと2を押し、各楽器のMIDI送信チャンネル入力状態にします。



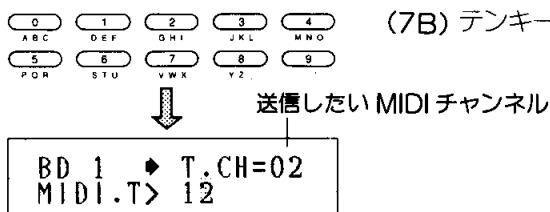
(6B) ピッチキーを押しながら+1/YES、-1/NOキーで楽器の選択をします。

設定したい楽器が12個のインストキーにアサインされていれば、インストキーを押すことによっても、楽器の選択ができます。



送信したいMIDIチャンネル
ピッチキーを押すと矢印の向きが変わる。
+1/YES,-1/NOキーを押すと楽器が変わる。

MIDI送信について／システムエクスクルーシブについて



RX8を使ってTX16Wを鳴らす。

MIDIを使って(1)では、MIDIを使って、RX8の音色を他のMIDI機器で鳴らす方法を説明しました。ここでは、逆にRX8を使って他のMIDI機器を鳴らす場合を考えみましょう。例としてTX16Wを鳴らす場合を説明します。



手順

- (1) TX16W側で出したい音を鳴らすためのパフォーマンスを作成します。このとき、TX16Wのインディビデュアルアウトプットを利用してTX16Wから各音色を別々のアウトプットから鳴らしたい場合は、各音色毎に別々のボイスを作成し、パフォーマンスを構成する必要があります。また、RX8から送信されるMIDIのゲートタイム(キーオンからキーオフまでの間隔)は非常に短いのでTX16W側でティンバーを「ワンショットトリガーモード」に設定して下さい。「ワンショットトリガーモード」はTX16Wのシステムバージョン2.0 (SD16 WV2) で新たにサポートされた機能です。
- (2) RX8のトランスマットチャネルとTX16Wのレシーブチャネルを、またRX8の送信ノートナンバーとTX16Wの発音音域を合わせます。必要に応じて、RX8の各インストのトランスマットチャネルとTX16Wの各ボイスのレシーブチャネルをそれぞれ対応させます。(RX8のMIDI送信チャネルの設定の仕方はMIDIを使って (2) MIDI送信について 156 ページ参照)
- (3) RX8のインストキーをたたいたり、パターンやソングを演奏させるとTX16Wの対応させた音色が鳴ります。

TX16Wの細かい設定についてはTX16Wに添付されている取扱説明書をご覧下さい。

システムエクスクルーシブについて

RX8は、作成したリズム/パターンやソング、ボイスデータ等のシステムエクスクルーシブデータをMIDIを使って送受信する事ができます。

作成したパターンやソング、ボイスデータなどの事をバルクデータと呼び、それらのデータを外部のMIDI機器に送り出すことをトランスマットバルクといい、逆に外部のMIDI機器からRX8に読み込む事をレシーブバルクといいます。

レシーブ(トランスマット)するバルクデータの種類

パターンデータ
ソングデータ
ボイスデータ
セットアップデータ

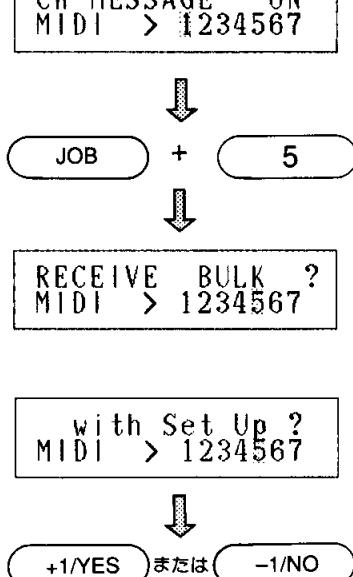
レシーブバルク

外部のMIDI機器からRX8本体へバルクデータを読み込ませる機能です。
外部のMIDI機器との接続は、次の通りです。



手順

(1) SYNC/MIDIキーを1~2回押しMIDIモード表示にした後、JOBキーと5を押し、レシーブバルク表示にします。



(2) +1/YESキーを押し、ボイスアサイン等のセットアップデータを合わせて受信したいときは、+1/YESキーを、それらを受信したくないときは、-1/NOキーを押します。

システムエクスクルーシブについて

+1/YES

(3) +1/YESキーを押すとバルクデータの受信待ちの状態となります。



RECEIVE Ready
MIDI > 1234567

Receiving
MIDI > 1234567

(4) 受信が開始されると表示がかわります。

エラーメッセージ
[Different Type!] → 173 ページへ
[Receive Error!] → 173 ページへ

トランスマットバルク

RX8のバルクデータを本体からQX3などのシーケンサーやMDF1などのMIDIデータレコーダーなどに送信する機能です。



手順

CH MESSAGE ON
MIDI > 1234567

JOB + 6

TRANSMIT BULK ?
MIDI > 1234567

(1) SYNC/MIDIキーを1~2回押し、MIDIモード表示にした後、JOBキーと6を押し、トランスマット/バルク表示にします。

+1/YES

(2) +1/YESキーを押すと送信を開始します。



Transmitting
MIDI > 1234567

バルクデータのレシーブ、トランスマットが正常に行われないときには、MIDIケーブルの接続、相手機器の設定の確認を行ってください。

システムエクスクルーシブについて

エコーバック

MIDIイン端子で受けたMIDI情報をRX8が送信するデータと一緒にMIDIアウト端子にそのまま出力させるかどうかの設定を行うところです。

つまり、考え方としては、MIDIアウト端子をMIDIスルー端子として使うことができるわけです。MIDIアウトにMIDIインで受けた情報をそのまま出力したければ、エコーバックをONに、したくなければ、エコーバックをOFFにします。

手順

CH MESSAGE ON
MIDI > 1234567



JOB + 7



ECHO BACK OFF
MIDI > 1234567

- (1) SYNC/MIDIキーを1~2回押し、MIDIモード表示にしてから、JOBキーと7を押し、エコーバック表示にします。

+1/YES または -1/NO

- (2) +1/YES、-1/NOキーを押すとエコーバックのON/OFFが切り換わります。



ECHO BACK ON
MIDI > 1234567

QX3 + RX8

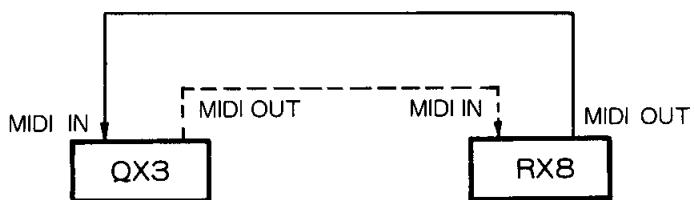
QX3のMDR機能を使ってRX8のデータをディスクにセーブする

RX8のデータをMIDIエクスクラーシブメッセージとしてQX3に送信し、QX3のMDR機能を使ってデータをディスクにセーブします。

RX8側からQX3がデータを受信するには

- 1) RX8側の操作によってデータを受信する方法
- 2) QX3側からRX8に対して“ダンプリクエスト”というRX8にデータ送信を促す信号を送る方法

の2つの方法がありますが、ダンプリクエストはMDR機能に必須のものではなく、ダンプリクエストを設定しなくてもデータをセーブすることができますのでここでは、1) のダンプリクエストなしでデータを受信する方法で操作の手順を説明します。



手順

- (1) フォーマット済みのディスクをQX3のディスクドライブに挿入します。
- (2) QX3をMDRモードにし、データ受信待ち状態にします。
- (3) RX8のトランスマルク操作を行うとQX3はデータ受信を行います。
- (4) QX3側でデータの受信を終了させる操作をおこないます。
- (5) 受信したデータをセーブするファイルナンバーを選択し、ファイルネームをつけ、セーブします。
- (6) データがディスクに書き込まれます。

ディスクにデータをセーブする場合には必ずフォーマットを行う必要があります。ディスクのプロテクトをオフにしてからディスクドライブに挿入してください。
また、QX3のMDRで使用できるディスクは3.5インチの2DDのみですので注意してください。

QX3 + RX8**QX3からのノートデータでRX8を鳴らす。**

RX8が演奏を行う場合、RX8本体内にプログラムされているパターンデータやソングデータによって演奏されるのが一般的な使い方です。しかし、RX8を演奏させるには必ずしもRX8上でパターンやソングのデータを組まなければいけないわけではありません。RX8の持つ豊富なMIDIの機能を使って、QX3などのシーケンサー上で、RX8の演奏も含めたプログラムをすることができます。

一般的に、RX8でパターンやソングを作った方がデータを早く作成することができます。しかし、微妙なアクセントや、微妙なタイミングを駆使してRX8を演奏させたい場合などはQX3などのシーケンサーを用いると、より微妙なニュアンスが再現できます。QX3は四分音符につき96という音符分解能を持っています(RX8は四分音符当たり12の分解能)。また、ペロシティについても1音1音につき能率的に細かくエディットすることが可能です。従って、リアルなフルム打ちを再現したい場合は、QX3とRX8を同期させるのではなくQX3によりRX8を演奏させる方法を用いると効果的です。

QX3により、RX8を演奏させるための簡単な手順を説明します。

まず、QX3とRX8を図のように接続します。

**手順**

- (1) RX8の演奏データをいれるQX3のトラックのアウトプットチャネルとRX8のレシーブチャネルを一致させます。
- (2) RX8内部にプログラムされた演奏(パターンデータやソングデータ)がQX3と同期してスタートしてしまわないようにデータの入っていない\パターンを選択しておきましょう。
- (3) QX3にRX8を演奏させるためのノートデータをプログラムします。例えば、RX8の“BD1”を鳴らしたい場合は“A1”的ノートデータを、“SD1”を鳴らしたい場合は“E2”的ノートデータを入力します。
- (4) QX3を演奏せます。
- (5) RX8の鳴り方をモニターして、再度QX3のエディットモードにはいり、ペロシティ値やタイミングを微妙に変えてみて、細かいニュアンスもつけてみましょう。

ここではQX3を例にとって説明しましたが、当然のことながら、ミュージックコンピュータC1用の専用ソフト“シーケンス”(CSQ1)を使ってこうしたことを実現することもできます。“シーケンス”では4分音符につき480の分解能を持っていますのでより一層細かいタイミングでエディットすることができます。また、“シーケンス”では“リズムトラック”指定をすることにより、“シーケンス”的内部のトラックのデータを変更することなしにノートナンバーを相手の機器に合わせて変換し、MIDIに出力することも可能です。

QX3 + RX8

この例ではMIDIノートナンバーが出荷時のままであることを仮定して説明しています。もし、ノートナンバーがなんらかの理由で変更されている場合は、ノートナンバーの初期化（146ページ）を実行するか、ノートアサインを設定し直してください。

MIDIのペロシティとRX8の発音レベルの関係は下記の式の通りです。

$$\cdot \text{アクセントレベル} = (\text{ペロシティー値} - 64) / 2$$

即ち、ペロシティーの64（MIDIのペロシティーは0～127なので64はちょうど中間の値です。）を受けたときにアクセント値が0となり、ボイスレベルで設定されたレベルで発音します。64よりも低いペロシティーを受けたときにはマイナスのアクセント値となり、ボイスレベルで設定された値よりも小さな音で発音します。この逆に64よりも大きなペロシティーを受けたときは、アクセント値がプラスとなってボイスレベルで設定された値よりも大きな音で発音します。ただし、この場合でもRX8の最大発音レベルである63を越えて発音されることはありません。

DX7IIでRX8のリズムパターンを入力

MIDIキーボードを使ってリズム/パターン入力を行う最大のメリットは、鍵盤を強く強さによって、音の強弱のコントロールが容易にできるという点です。もちろんRX8本体のみでもリアルタイムライト時には、-63～+63の範囲に設定された1種類のアクセントキーを用いて、2段階の強弱をつけることができます。また、一度リアルタイムライトで入力したリズム/パターンの各音をエディットしたり、ステップライトで一音一音細かく設定していくけば、さらに細かな強弱をつけることも可能ですが、MIDIキーボードを使うと入力したいリズム/パターンの細かなアクセントを鍵盤で演奏するだけで容易に入力する事ができ、リズムのニュアンスをより自然につけることができます。

パターン入力の方法としては、ノートナンバートウボイスを使う場合とノートナンバートウピッチを使う場合があります。バスドラとスネアの組合せでできているいわゆるドラムセットものは、音のニュアンスがきめてとなるので、アクセントを同時に入力できるノートナンバートウボイスで入力を行うとよいでしょう。

また、DXオーケストラやマリンバ、ベースなど音程のある楽器を入力する場合にはノートナンバートウピッチを使った方が早く入力できるでしょう。

DX7II+RX8の接続図（1）



手順

- (1) RX8のMIDI受信チャンネルとDX7IIのMIDI送信チャンネルをあわせます。
- (2) RX8のノートアサインを必要に応じて設定します。

DX7IIのLCD表示にRX8の音色を表示させる

ノートナンバートウピッチで入力する際に注意しなければならないのは、送信側MIDIキーボード（DX7II等）のプログラムナンバーと受信側RX8のプログラムナンバー（音色）がどう対応しているのかを憶えておくなくてはいけないということです。

RX8の43音色のプログラムナンバーを全部憶えるのはたいへんだし、かといって常にRX8の音色表を目の届く範囲においておくわけにもいかないというときのために、しつておくと便利な方法を紹介しましょう。

QX3+RX8

MIDIキーボード側のディスプレイにRX8の音色表示をさせてしまおうというのがそれです。たとえば、DX7 IIのボイス1にNO. 1-BD1、ボイス2にNO. 2-BD2というように43番まで順々にボイスネームを書き込んでおけば、プログラムエンジで(DX7 IIのボイスセレクトキーを押すと音色が変わります。)RX8の音色を切り替えるときにDX7 II側のディスプレイに音色が表示され非常に便利です。また、DX7 II FDならば、さらにこれを打ち込み用のファイルとしてデータセーブしておくともっと便利です。単にMIDIキーボード側(DX7 II)にボイスネームだけ書き込んだ音色データをつくっておくだけのことですが、意外にこの表示が役に立ちます。

手順

- (1) DX7 IIの各ボイスにボイスネームを書き込みます。
- (2) ボイスネームを書き込んだデータにファイルネームをつけ、ディスクにセーブします。

RX8のデータをDX7 IIのMDR機能を使ってディスクにセーブする

DX7 IIに内蔵されているMDR機能とは、MIDI Data Recorderの略で、RX8などのデータをMIDIを通してDX7 IIのフロッピーディスクに取り込み保存(セーブ)、呼び出(ロード)ができるという機能です。ディスク1枚で大量のデータを管理することができます。

MDR接続図



手順

- (1) フォーマット済みのディスクをDX7 IIのディスクドライブにいれます。
- (2) DX7 IIをMDRモードにしてファイルネームを書き込みます。
- (3) RX8のトランスマットバルクの操作を行なって下さい。これでMIDIデータをDX7 IIに転送できます。

ディスクにデータをセーブする場合には必ずフォーマットを行う必要があります。ディスクのプロジェクトをオフにしてからディスクドライブに挿入してください。

また、DX7 IIのMDRで使用できるディスクは3.5インチの2DDのみですので注意してください。MDRで一度にセーブできるデータ容量は、約20Kバイトですので注意してください。(1K/バイト=1024/バイト)

QX3 + RX8/RX5 + RX8

DX7IIのMDRモードでディスクにセーブしたデータをRX8に戻すときは、DX7IIのデバイスナンバーを1に設定して下さい。理由を以下に説明します。RX8のデバイスナンバーは1に固定されています。従ってDX7IIにRX8のバルクデータが取り込まれたとき、必ずデバイスナンバーは1で入っています。一方、DX7IIはMDRモードで送信するとき、送信しようとしているデータがヤマハのシンセサイザーに類する機器の場合には、自らのデバイスナンバーを参照して、デバイスナンバーを書き換えて送信します。もし、DX7IIのデバイスナンバーが1以外に設定されているとRX8はDX7IIから送られてきたバルクデータに対し、“Different type”と表示して無視します。

RX5 + RX8

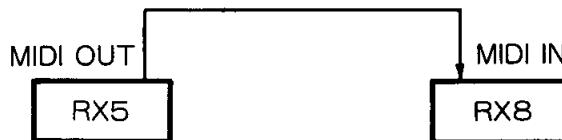
RX5のリズム/パターン をRX8に移す

MIDIを使ってRX8のパターンをリアルタイムライトする方法(MIDIを使って(1)のMIDI/リアルタイム入力 149ページを参照)を使うとたとえば、RX5等のリズムマシーンでつくったリズム/パターンをRX8にリアルタイムライトする事ができます。

手順

- (1) RX5とRX8を図のように接続します。
- (2) それぞれのリズムマシーンのMIDIチャンネルとノートナンバーをあわせます。
この時RX8はノートナンバートゥボイスにします。
- (3) RX8のスタートやストップ、テンポをRX5でコントロールできるようにRX8のシンクモードをMIDIにします。
- (4) RX8の拍子や小節数をRX5と同じ設定にします。(RX8のウォンタイズは1/48にしておきます。)
- (5) RX5のスタートキーを押します。
- (6) パターンが1回演奏されたらRX5のストップキーをおすとRX8にリズム/パターンが移された事になり完了です。
次に移したいパターンがある時はパターンを選んで(5)(6)を繰り返します。

RX5 + RX8接続図





第8章

RX8のサウンドエフェクトについて

RX8+SPX90II 169

第9章

故障かなと思ったら

この章では、音がでない場合やエラーメッセージなどで場合などRX8にトラブルがあつた時の対処方法を説明しています。

RX8 SOS!!	172
エラーメッセージ	173

第9章 故障かなと思ったら

RX8 SOS!!

症 状	原 因	処 置
インストキーを叩いても音が出ない	<ul style="list-style-type: none">● ACアダプターの電源コードが抜いている。● ボリュームダイヤルが左いっぱいにしほってある。● ボリュームレベルが0になっている。● ステレオアウトがOFFになっている。	<ul style="list-style-type: none">● 電源コードを接続する。● ボリュームダイヤルを右に回す。● ボイスエディットファンクションのJOB1でレベルを上げる。● ボイスアサインファンクションのJOB4で、ステレオオンにする。
スタートボタンを押してもパターン、ソングが演奏されない。	<ul style="list-style-type: none">● 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。● クロックがMIDI, TAPEになっている。	<ul style="list-style-type: none">● パターン又はソングモードでデータの入っているナンバーを指定する。● シンクモードの設定を+1/YES, -1/NOキーを使って、インターナルに設定する。
ボリュームダイヤルを上げ下げしても音量の変化がない。 (インディビジュアル端子使用時)	<ul style="list-style-type: none">● ボリュームダイヤルはL/MONO・R、ヘッドホン端子についてのみ有効である。	<ul style="list-style-type: none">● ミキサー・アンプ側で音量の調節を行うが、ボイスエディットファンクションのJOB1で音量調節する。
パターンの書き込みができない。	<ul style="list-style-type: none">● メモリーを使い切っている。	<ul style="list-style-type: none">● 不用なパターンを消す(クリア・パターン)が、メモリーカードやカセット等にパターンをセーブした後、すべてのパターンを消す。(クリアオール/パターン)
メモリーカードにデータをセーブできない。	<ul style="list-style-type: none">● メモリーカードのプロテクトがONになっている。	<ul style="list-style-type: none">● メモリーカードのプロテクトスイッチをOFFにする。
拍子の設定ができない	<ul style="list-style-type: none">● 作成済のパターンデータの拍子の再設定はできない。	<ul style="list-style-type: none">● 一度クリアしてから、再度作成し直す。
ソングデータをプレイバックさせている途中でとまった。	<ul style="list-style-type: none">● リピート記号の入力のしかたに誤りがある。● データの入っていない/パターンデータが入力されている。	<ul style="list-style-type: none">● ストップしてしまうパートの前後をチップして修正する。● 音は鳴っていないくても演奏は続いている。(パートは進んでいる。)
カセット、メモリーカードをロードしたら音色が変わってしまった。	<ul style="list-style-type: none">● カセット、メモリーカードのデータをロードすると、ボイスデータも書き換えられる。(セットアップデータがロードされる)	
パターンデータのプレイバックの際に、データを作成した時と違うテンポでプレイバックされる。	<ul style="list-style-type: none">● パターンデータ作成後、テンポを変更した。	<ul style="list-style-type: none">● パターンデータの作成時のテンポはメモリーされない。(ソングデータは、データごとにメモリー可能)
イニシャルテンポがきかない。	<ul style="list-style-type: none">● コンティニュースタートでは、イニシャルテンポは効果がない。	
RX11のパターン、ソングデータを、MIDIで転送したが送れなかつた。	<ul style="list-style-type: none">● RX11とデータの互換性はない。ただし、MIDIリアルタイム入力を行えば、パターンデータを流用できる。	

エラーメッセージ

エラーメッセージ表示		原因	処置
パターン／ソング	Memory Full!	●パターン、ソングデータのメモリー容量以上にデータを書き込もうとした。	●カセットテープ又はメモリーカードにセーブして、不要なパターン、ソングをクリアする。
	Too Large PTN!	●書き込んだパターンが長すぎて、これ以上書きこめない。	●1つのパターン容量には限度がある。パターンが長すぎる場合は、パターンナンバーを2つに分けて書き込み、ソングを組む時につなげる。
	End of Song	●サーチしようとしたパートが未入力パートであつたため、作成済の最終パートを呼び出した。 ●パートコピーの際、コピー先の先頭パートとして未入力のパートであつたため、作成済の最終パートに続くパートがこれに置きかわった。	●新しくパートを作成し入力する。 ●新しくパートを作成し、コピーの指定をし直す。
	Illegal Input!	●エディットソングの際、コピーするパートの指定が不適当。	●コピーするパートを正しく入力する。
	Not Found	●パートコピーの際、コピー元の範囲内に未入力のパートが含まれている。 ●デリートパートの際、デリートを指定したパートが未入力パートであつた。 ●インサートパートの際、インサートを指定したパートが未入力パートであつた。	●コピーするパートの指定をし直す。 ●デリートするパートの指定をし直す。 ●インサートするパートの指定をし直す。
	Part Overflow	●パートコピーの結果、パート数の合計が999を超えるため、これ以上書きこみができない。	パート数を減らす。
MIDI	Different Type!	●RX8用のバルクデータとは異った機器のバルクデータを受信した。	●RX8用のデータのやりとりは、RX8同士以外はできない。
	Receive Error!	●バルクデータを受信した際、受信したデータに異常があつた。(本機内のデータはすべて初期化される)	●MIDIケーブルの接続、送信側機器の設定を確認して、再度操作を行う。
	MIDI Buffer Full!	●一度に多量のMIDIデータを送受信しようとしましたため、送受信が不可能となつた。(送受信/バッファ内のデータは初期化される)	●送信するデータを減らす。
カセット	Load Error!	●ロードの際、指定したタイプと違うデータが呼び込まれた。 例) シーケンス、データのロードを行つたが、ボイスデータが入ってきた。 ●ロードしようとしたデータに異常があつた。	●カセットを巻き戻し送りを行い、指定するデータを探す。 ロードのJOBを指定し直す。 ●データレコーダーのレベルを調整してもう一度、ロードを行なう。

	エラーメッセージ表示	原 因	処 置
カセツト	Verify Error!	●カセットテープ内のデータをベリファイしたが本体内のデータと相異があつた。	●データ・レコーダーのロード・レベルを調整し、もう一度ロード、ベリファイを行う。 ●テープ、データ・レコーダーを別のものに変える。
	Data Destroyed!	●カセットテープ内のデータをロードした際、“STOP/CONTINUE”を押したため、本体のデータが破壊された。(本体内のデータはすべて初期化される。)	●テープを巻きもどし、最初からロードし直す。
カーデ	Card Not Ready!	●メモリーカードが所定のスロットに、正しく差しこまれていない。	●メモリーカードを正しく差しこみ直す。
	Card Protected!	●メモリーカードにプロテクトがかかっているため、データのセーブができない。	●メモリーカードのプロテクツスイッチを、OFFにする。
カーデ	Format Conflict!	●メモリーカードがRX8用にフォーマットされていない。	●メモリーカードをRX8用にフォーマットする。(ただし、フォーマットをすると、前に入っていたデータは消去される。)
	Card Full!	●メモリーカードのメモリー容量がいっぱい、データが書き込めない。	●他のメモリーカードにメモリーするか、すでに書きこまれているデータのどれかを消去して、書き込む。
カーデ	Memory Full!	●本体内のメモリー容量がいっぱい、本体内にデータを呼びこんだり、書きこんだりできない。	●不要なデータを消去するか、メモリーカードにデータをセーブする。
	Empty Pattern!	●なにも書きこまれていない/パターンをロード又はコンペアしようとした。	●ロード又はコンペアするパターンデータを指定し直す。
バッテリ	Save Error!	●セーブ実行中に異常が認められた。	●カードをしっかりとスロットに差し込んで一度実行して下さい。
	Compare Error!	●コンペアの結果、データが異なっていた。	
バッテリ	Load Error!	●ロード中に異常が認められた。	●メモリーカードを正しく差込み直し、もう一度ロードを行う。
	Change Battery!	●本体内のデータをメモリーするバッテリー(電池)が残り少なくなっている。	●早めに、お買い上げ店か、弊社電音サービス拠点へ、バッテリー交換をご依頼ください。なお、バッテリーの交換を行いますとデータが消えますので、カセットテープがメモリーカードにセーブしてください。
バッテリ	No Battery!	●本体内のデータをメモリーするバッテリー(電源)がほとんど残っていない。(この表示が出た時は、データがすでに消えていることがある。)	
	No Card Battery!	●メモリーカードのデータをメモリーするバッテリー(電池)が残り少なくなっている。	●所定の電池を購入し、電池を入れかえてください。

資料編

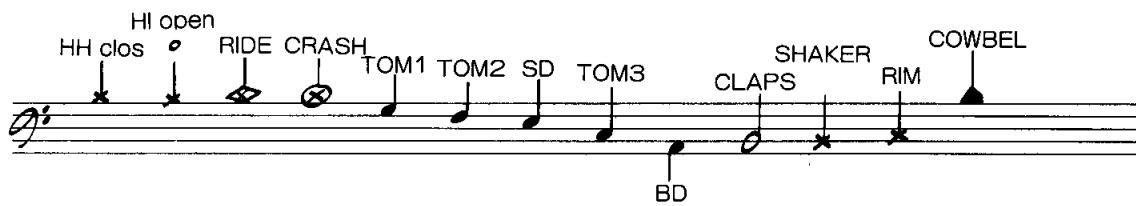
RX8のMIDIインプリメンテーションチャートやパターン集などが収録されています。

よりよいリズムパターンを作るために	176
RX8JOB一覧	201
音色一覧表	204
MIDIデータフォーマット	205
仕様	209
索引（50音順）	210
ディスプレイからの索引	213
MIDIインプリメンテーションチャート	217

よりよいリズムパターンを作るために

サンブルパターンをあげておきます。これらのサンブルパターンは、29ページのテクニカル・ノートの演奏方法で、“Data No.1”を指定すると、RX8の本体内に呼び出すことができます。この操作を行なうと、あらかじめ、RX8本体にあつたデータは、すべてサンブルパターン・ソングのデータに置き換わりますので、十分注意してロードしてください。

譜面の表し方は以下に統一してあります。



RB
(PTN20)

RBのベーシック・パターンです。2拍目と3拍目にはいるRIM SHOTがポイントです。



1 bar
Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

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

BARADD 1
(PTN21)

BARADDのベーシック・パターンです。3連のHH CLOSEがポイントです。



1 bar
Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/12

beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
HH clos	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	+10			+10			+10			+10		
RIM	-	-	-	●	-	-	-	-	-	●	-	-
BD	●	-	-	-	-	●	●	-	-	-	-	-

2 bar

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

BARADD 2
(PTN22)

BARADDのベーシック・パターンです。



Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

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

RocknRoll
(PTN23)

RocknRollのベーシック・パターンです。



2 bar

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

TECNO 1
(PTN24)

TECNOのベーシック・パターンです。8ビートに似ているが2拍目にBDをいれてスピード感をだしています。



1 bar
Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

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

2bar

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

TECNO 2
(PTN25)

TECNOのベーシック・パターンです。HH CLOSEのフレーズがポイントです。



Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

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

TECNO 3
(PTN26)

BDがポイントのTECNOのバリエーションです。



Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

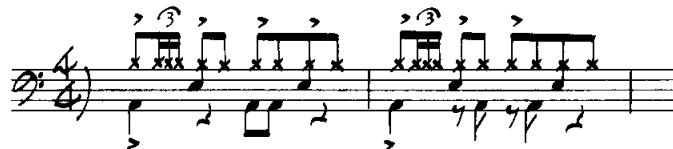
beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
HH clos	●	●	●	-	●	-	●	-	●	●	-	●	●	-	●	●
	+10				+10			+10				+10				
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-
BD	●	-	-	●	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	●
	+5															

2bar

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

NEW WAVE 1
(PTN27)

HH CLOSEがポイントのNEW WAVEパターンです。



1 bar
Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/24

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

2 bar

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
HH clos	●	- -	●	●	●	●	- -	●	- -	●	- -	●	- -	●	- -	●	- -	●	- -	●	- -	●	- -	
	+10		+10		+10																			+10
SD	- - - -	- -	●	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	●	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	
BD	●	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	●	- - - -	●	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	

NEW WAVE 2
(PTN28)

8分刻みのHH CLOSEとBDのコンビネーションがポイントのNEW WAVE
パターンです。



1 bar
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 clos	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -	● - ● -
+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
SD	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - -
BD	● - - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -	- ● - -

2 bar

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

NEW WAVE 3
(PTN29)

16分のBDがポイントのNEW WAVE/パターンです。



1 bar
Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

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

2 bar

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

POP 1
(PTN30)

16分刻みのHH OPENガポイントのPOPパターンです。



1 bar
Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

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

2 bar

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

POP 2
(PTN31)

シンプルなPOPパターンです。使用範囲が広く、フュージョン等にもよくみられる
パターンです。



1 bar
Length 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Length=16/16
quantize=1/16

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

2bar

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

16分刻みのBDがポイントのPOPパターンです。



Length=16/16
quantize=1/16

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

2 bar

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

ETHNO 1
(PTN33)

3連をベースにしたアフリカンビートです。

COWBEL 

SHAKER 

AGOGO 

CONGA 

BONGO 

Length=16/16
quantize=1/12

	beat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
COWBEL		●	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	
		-06							-06								
SHAKER		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	●	●				
AGOGO	HI	●	●	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-	-	-	-	
	LO	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-	●	●	-	-	-	
CONGA	Hi mute	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Hi open	●	-	-	-	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-	
	LO	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
BONGO	HI	●	-	-	●	-	-	●	-	-	●	-	-	-	-	-	

ETHNO 2
(PTN34)

どこかETHNICぽいフュージョン/パターンです。HH CLOSE/OPENの位置で雰囲気が変わります。



Length=16/16
quantize=1/16

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

2 bar

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

ETHNO 3
(PTN35)

2拍目3拍目がTOMになっているところが和太鼓っぽさをだしているお祭りビートです。



Length=16/16
quantize=1/16

1 bar
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
SD	-	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	-	-	-
TOM 3	●	-	-	●	-	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-
	+10								+10							
BD	●	-	-	●	-	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-
	+5								+5							

2 bar

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

RX8 JOB一覧

	モード/ファンクション	ジョブナンバー	機能	内容	ページ
メインモード	CARD MODE カード モード	JOB 1	SELECT BANK セレクト バンク	パターン, ソング, ボイスなどのデータを保存, 読みだしフォーマットのバンクの選択	P.84
		JOB 2	SAVE ALL セーブ オール	パターン, ソング, ボイス, セットアップ, すべてのデータを保存する	P.84
		JOB 3	COMPARE ALL コンペア オール	カード内のデータと本体内のデータを比較しチェックする	P.86
		JOB 4	LOAD ALL ロード オール	パターン, ソング, ボイス, セットアップ, すべてのデータをロードする	P.87
		JOB 5	SAVE PATTERN セーブ パターン	1パターンだけの保存をあこなう	P.126
		JOB 6	COMPARE PATTERN コンペア パターン	1パターンだけの比較, チェックをあこなう	P.128
		JOB 7	LOAD PATTERN ロード パターン	1パターンだけの読み込みをあこなう	P.130
		JOB 8	FORMAT BANK フォーマット バンク	メモリーカードをRX8用にフォーマットする	P.83
サブファンクション	VOICE EDIT FUNCTION ボイスエディットファンクション	JOB 1	LEVEL, ACCENT LEVEL レベル, アクセントレベル	各楽器のレベルとアクセントレベルを設定	P.101
		JOB 2	PAN パン	各楽器の音の定位を設定	P.103
		JOB 3	PITCH, PITCH SHIFT ピッチ, ピッチ シフト	各楽器のピッチ, ピッチシフトを設定	P.104
		JOB 4	POLY ポリ	同時発音数を設定	P.105
		JOB 5	DETUNE デチューン	デチューンの深さを設定	P.106
		JOB 6	STEREO EXPAND ステレオ エキスパンド	ステレオエキスパンドのON/OFFの設定	P.107
アンクション	VOICE ASSIGN FUNCTION ボイス アサイン ファンクション	JOB 1	KEY ASSIGN キー アサイン	インストキーへボイスを割りあてる	P.92
		JOB 2	INDIV OUT (1) インディビジュアル アウト	インディビジュアルアウトに出力する楽器を割りあてる	P.93
		JOB 3	INDIV OUT (1) インディビジュアル アウト	インディビジュアルアウトに出力する楽器を割りあてる	P.94
		JOB 4	STEREO OUT ステレオ アウト	ステレオ出力する楽器を割りあてる	P.94
マルチキー	MULTI KEY ASSIGN FUNCTION マルチ キー アサイン ファンクション	JOB 1	SELECT VOICE セレクト ボイス	マルチキーアサインする楽器の選択	P.96
		JOB 2	PITCH MULTI ピッチ マルチ	すべてのインストキーに同一のボイスを割りあて, 音程を設定	P.96
		JOB 3	ACCENT MULTI アクセント マルチ	すべてのインストキーに同一のボイスを割りあて, アクセントを設定	P.97
		JOB 4	EXIT MULTI イグジット マルチ	マルチキーアサインファンクションの解除	P.99

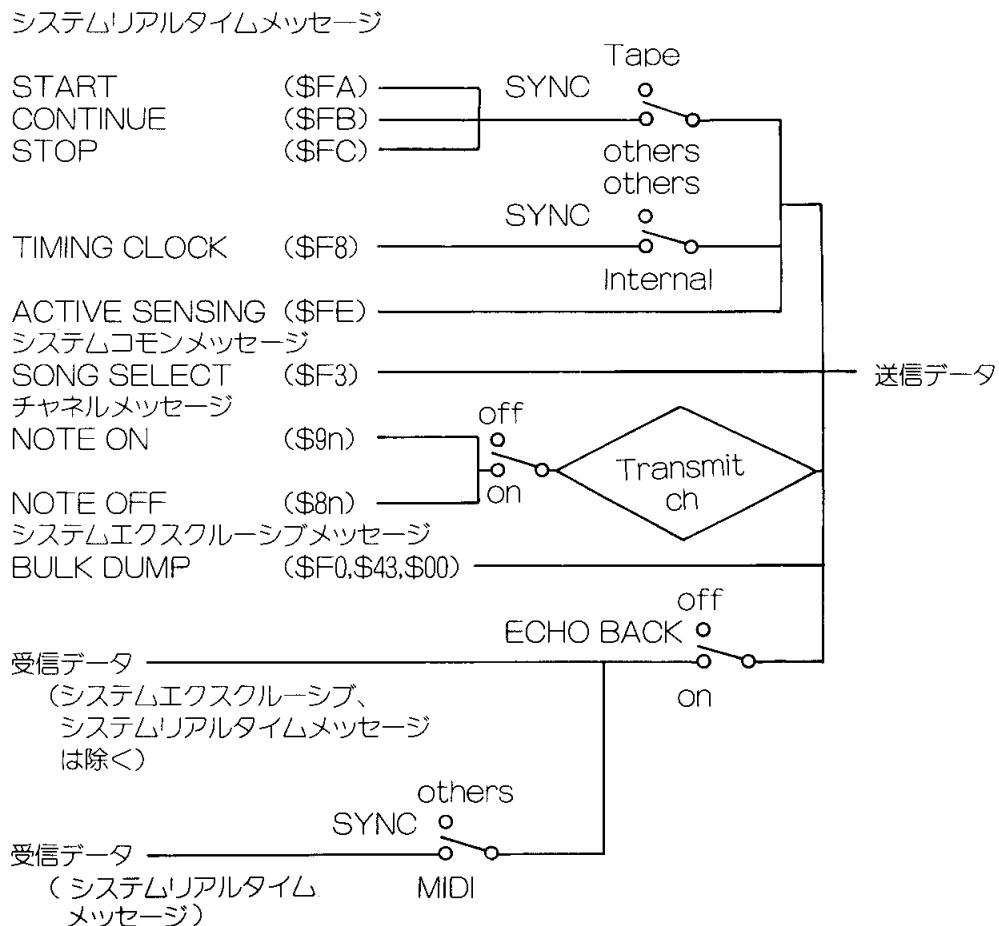
モード/ファンクション	ジョブナンバー	機能	内容	ページ
メインモード	JOB 1	SELECT PATTERN セレクト パターン	パターン入力するパターンナンバーの設定	P.44
	JOB 2	REALTIME WRITE リアルタイム ライト	リアルタイムライトでパターンを作成する場合に選択	P.46
	JOB 3	STEP WRITE ステップ ライト	ステップライトでパターンを作成する場合に選択	P.54
	JOB 4	CLEAR PATTERN クリア パターン	パターンの消去をあこなう	P.45
	JOB 5	DELETE VOICE デリート ボイス	指定した楽器のパターン内の消去をあこなう	P.59
	JOB 6	COPY PATTERN コピー パターン	パターンの複製をあこなう	P.60
	JOB 7	CLEAR ALL PATTERN クリア オール パターン	全パターンの消去をあこなう	P.31
	JOB 8	USED MEMORY ユーズド メモリー	パターンのメモリー使用度の表示をあこなう	P.61
	JOB 1	SELECT SONG セレクト ソング	入力、再生をあこなうソングの選択	P.64
	JOB 2	EDIT SONG エディット ソング	ソングの編集をあこなう	P.66
	JOB 3	SET ATTRIBUTE セット アトリビュート	ソングの属性（テンポインシャライズやソングネーム）の設定	P.68
	JOB 4	CLEAR SONG クリア ソング	ソングの消去をあこなう	P.65
	JOB 5	COPY SONG コピー ソング	ソングの複製をあこなう	P.75
	JOB 6	CLEAR ALL SONG クリア オール ソング	全ソングの消去をあこなう	P.31
	JOB 7	USED MEMORY ユーズド メモリー	ソングのメモリー使用度の表示をあこなう	P.75
	JOB 8	PLAY SONG プレイ ソング	ソングの再生をあこなう	P.74
MIDI MODE ミディモード	JOB 1	CHANNEL MESSAGE チャンネル メッセージ	MIDIチャンネルメッセージ送受信のON/OFFの設定	P.142
	JOB 2	RECEIVE CHANNEL レシーブ チャンネル	MIDI信号の受信チャンネルの設定	P.142
	JOB 3	TRANSMIT CH ASSIGN トランスマット チャンネル アサイン	各楽器のMIDI信号の送信チャンネルの設定	P.143
	JOB 4	NOTE ASSIGN ノート アサイン	MIDIのノートナンバーで、ボイス、ピッチのコントロールに関するデータを設定	P.144 P.147
	JOB 5	RECEIVE BULK レシーブ バルク	バルクデータを受信する	P.159
	JOB 6	TRANSMIT BULK トランスマット バルク	バルクデータを送信する	P.160
	JOB 7	ECHO BACK エコー バック	システムエクスクルーシブ以外のデータの受信データをMIDI OUTにエコーバックする	P.162

	モード/ファンクション	ジョブナンバー	機能	内容	ページ
メインモード	CASSETTE MODE カセット モード	JOB 1	CASSETTE SAVE カセット セーブ	パターン, ソング, ボイスなどのデータを保存する	P.80
		JOB 2	CASSETTE VERIFY カセット ベリファイ	カセット内のデータと本体のデータが同じかどうかチェックする	P.81
		JOB 3	CASSETTE LOAD カセット ロード	パターン, ソング, ボイスなどのデータを読み込む	P.82

MIDIデータフォーマット

1. 送信信号

1-1. 送信データ及び送信条件



1-2. 送信データ詳細

1) システムリアルタイムメッセージ

TIMING CLOCK	11111000	(\$F8)
START	11111010	(\$FA)
CONTINUE	11111011	(\$FB)
STOP	11111100	(\$FC)
ACTIVE SENSING	11111110	(\$FE)

各同期クロックに対するシステムリアルタイムメッセージの送信仕様を下表に示す。

同期クロック	START/CONTINUE/STOP	CLOCK
INTERNAL	本体より発生	
MIDI	本体より発生	エコー/バック送信
TAPE		送信しない

注) START、CONTINUE、STOP受信による本体トリガはいずれの同期モードでも可。

2) チャンネルメッセージ

NOTE ON	1001nnnn	Status(\$9n)	n=Channel Number (注1)
	0kkkkkkk	Note number	0~127 (注2)
	0vvvvvvv	Velocity	1~127 (注3)
NOTE OFF	1000nnnn	Status(\$8n)	n=Channel Number
	0kkkkkkk	Note Number	0~127
	01000000	Velocity	64

注1. 各楽器のTransmit Channelに従う。

注2. 各楽器のVoice Note #に従う。

注3. Accentなし=64

Accentあり=Accent×2+64

(ただし1~127を超えるとリミットされる)

Note on、Note offの間に、約100msecの間隔をあけて送信する。

3) システムコモンメッセージ

SONG SELECT	11110011	Status(\$F3)
	0sssssss	Song Number(0-19)

セレクトソングのモードでソングを選択すると送信する。

4) システムエクスクルーシブメッセージ(パルクダンプ)

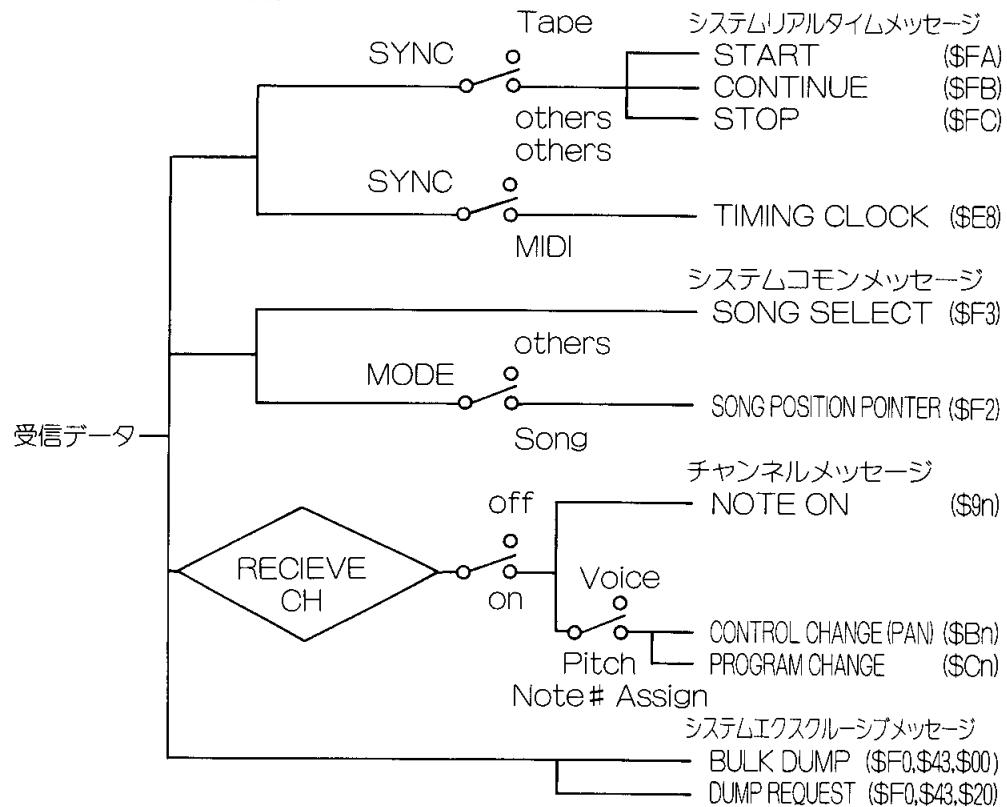
11110000	Status(\$F0)
01000011	YAMAHA ID(\$43)
00000000	Substatus & Device # (Device#=1)
01111110	Format # (\$7E)
0bbbbbbb	Byte Count MSB
0bbbbbbb	Byte Count LSB
01001100	Header "L"
01001101	"M"
00100000	" "
00100000	" "
00111000	"8 "
00110101	"5 "
00110010	"2 "
00110111	"7 "
00100000	" "
00100000	" "
0ddddddd	Data
:	:
0ddddddd	
0ccccccc	Check Sum
11110111	EOX

"DATA"は1バイトをMSB4ビットとLSB4ビットに別け、それぞれアスキーデータに変換する。

ただし4kbyteを超える場合は、4kbyteごとに"Byte Count"から"Check Sum"までを繰り返す。

2. 受信信号

2-1. 受信データ及び受信条件



2-2. 受信データ詳細

1) システムリアルタイムメッセージ

TIMING CLOCK	11111000	(\$F8)
START	11111010	(\$FA)
CONTINUE	11111011	(\$FB)
STOP	11111100	(\$FC)

2) チャンネルメッセージ

NOTE ON	1001nnnn	Status(\$9n)
	0KKKKKKK	n=Channel Number
	0vvvvvvv	Note Number0~127 (注1)
		Velocity 1-127 (注2)

(注1) Note # Assign=Voiceの時は各楽器のNote #。
 Note # Assign=Pitchの時は60(C3)~84(C5)のみ有効で、72(C4)を中心とした発音ピッチと認識する。

(注2) Accent=(Velocity-64)/2
 キーオフは全て無視される。

CONTROL CHANGE	1011nnnn	Status(\$Bn)
	00001010	n=Channel Number
	0pppxxx	Pan
		Pan Data (注1)

Note# Assign=Pitchの時のみ有効。
受信されると、以降のノートオンメッセージでの発音定位がこの値に従う。
リセットは電源ON時にのみ行われる。

(注1) フビットのうち、上位4ビットが有効。
内部データはpppp ≥ 8 のときpppo(8~15)
 < 8 のときpppp+1(1~8)。

PROGRAM CHANGE 1100nnnn	Status(\$Cn)	n=Channel Number
0ppppppp	Voice Number(0~42)	

Note# Assign=Pitchの時のみ有効。
受信されると、以降のノートオンメッセージでの発音楽器がこの値に従う。

3)システムコマンメッセージ

SONG SELECT 11110011	Status(\$F3)
0sssssss	Song Number 0~19

SONG SELECTを受信すると、本機はSONG MODEに移る。

SONG POSITION POINTER 11110010	Status(\$F2)
01111111	Data(Least significant)
0hhhhhhh	Data(Most significant)

4)システムエクスクルーシブメッセージ

BULK DUMP	内容は送信データと同じで、Receive Readyのとき受信する。
-----------	------------------------------------

DUMP REQUEST	11110000 Status(\$F0)
	01000011 YAMAHA ID(\$43)
	00100000 Substatus & Device#(Device#=1)
	01111110 Format Number(\$7E)
	11110111 EOX(\$F7)

"TRANSMIT BULK?"表示のときのみ有効。

YAMAHA [Digital Rhythm Programmer] Date : 10/14, 1988
 Model RX8 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

	Transmitted	Recognized	Remarks
: Function ... :	:	:	:
:Basic Default : 1 - 16	: 1 - 16	:	:memorized
:Channel Changed : 1 - 16	: 1 - 16	:	:
: Mode Messages : x	: 3	: x	:
: Altered	*****	: x	:
: Note : 0 - 127	: 0-127/60-84	: *1	:
: Number : True voice: *****	: x	:	:
: Velocity Note ON : o 9nH,v=1-127	: o v=1-127	:	:
: Note OFF : x 8nH,v=64	: x	:	:
: After Key's : x	: x	:	:
: Touch Ch's : x	: x	:	:
: Pitch Bender : x	: x	:	:
: 10 : x	: o	:	:Pan
	:	:	:Note# asgn:pitch
: Control	:	:	:
: Change	:	:	:
	:	:	:
	:	:	:
	:	:	:
	:	:	:
	:	:	:
:Prog : x	: o	:	:Note# asgn:pitch
:Change : True # : *****	: :	:	:
:System Exclusive : o	: o	:	:
:System : Song Pos : x	: o	:	:
: Song Sel : o 0 - 19	: o 0 - 19	:	:
:Common : Tune : x	: x	:	:
:System :Clock : o	: o	:	:
:Real Time :Commands: o	: o	:	:
:Aux :Local ON/OFF : x	: x	:	:
: All Notes OFF: x	: x	:	:
:Mes- :Active Sense : o	: x	:	:
:sages:Reset : x	: x	:	:
Notes: *1 = When Note number assign switch is set to VOICE, a different voice sounds by each note.(Note # range: 0-127):			
When Note number assign switch is set to PITCH, single selected voice sounds over a two-octave range. (Note# range: : 60-84, Pitch range: C3-C5)			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	

仕様

音源方式

PCM音源(16ビットリニア)

音色数

43音色

同時発音数11音(クリックを含め12音)

1音色同時発音数 1~2

メモリー

パターン100

ソング20(最大/パート999)

ディスプレイ

ドットマトリックスLCD

(16文字×2行、照明付き)

操作スイッチ

20ヶ

PATTERN、SONG、SYNC/MIDI、CARD/CAS、VOICE/
EDIT、MULTI、VOICE/ASSIGN、TEMPO、JOB、
EFFECT、REVERSE、BEAT CLEAR、ACCENT、
PITCH、10キー(0~9)、-1/NO、+1/YES、Cursor
(◀▶)、STOP/CONTINUE、START

コントローラ

ボリュームダイヤル

テンポダイヤル

接続端子

DC12~15V IN、PHONES

OUTPUT L/MONO、R、INDIV1、INDIV2、CASSETTE、
MEMORY CARD

MIDI端子

MIDI IN/OUT

寸法

幅351mm×奥行206mm×高さ59mm

重量

1.2kg

電源・消費電力

電源アダプターPA-1505を使用

付属品

ACアダプター(PA-1505)

●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。

索引(50音順)

*****ア*****

- アウト端子 P13, P93
・ヘッドフォン端子 P13
・ステレオ端子 P13
・インディビジュアル端子 P13
ACCENTキー P11
アクセントステップ P98
アクセントの入力 P54
アクセントのエディット P114
アクセントマルチ P97
アクセントレベル P101
・ACアダプター接続端子 P13
アッセランドの入力 P121

*****イ*****

- +1/YESキー P12
イグジットマルチ P99
1音ごとにデータをエディットする方法 P112
イニシャルテンポ P123
イニットボイスノート P146
INSTキー P11
インスト(楽器)の呼び出し P26
インディビジュアルアウト1 P93
インディビジュアルアウト2 P94
インディビジュアル端子 P13

*****エ*****

- エコー/バッブ P162
ACアダプター接続端子 P13
EFFECTキー P11
エフェクトチューン P106
エフェクトエキスパンド P107
エフェクトのエディット P115
LCDディスプレー P12

*****オ*****

- オプションデータ P110
オプションデータの入力方法 P111
オペレーションキー P11
・STARTキー P11
・STOP/CONTINUEキー P11

*****カ*****

- 外部メモリーの種類 P79
カセット P80
カセットセーブ P80
カセット端子 P13
カセットベリファイ P81
カセットロード P82

CASキー P12

- カーソルキー P12
CARDキー P12

*****キ*****

- キーアサイン P92

*****フ*****

- クォンタイズの設定 P48, P55
クリアオールパターン P31
クリアパターン P45
クリックのレベル設定 P49
クロック P150

*****コ*****

- コピー/パターン P60
CONTINUEキー P11
コントロールダイヤル P12
・TEMPOダイヤル P12
・VOLUMEダイヤル P12
コンペアオール P86
コンペアパターン P129

*****サ*****

- サーチパート P67
サブファンクション P11
サブファンクションの選択 P20

*****シ*****

- 小節数の設定 P49
JOBキー P12
SYNCキー P12
シンクモード(同期演奏) P150

*****ス*****

- STARTキー P11
ステップライト P44
ステップライトの方法 P54
ステレオアウト P94
ステレオエキスパンド P106
ステレオ端子 P13
STOPキー P11
STOP/CONTINUEキー P11

*****セ*****

接続端子	P13
・カセット端子	P13
・MIDI端子	P13
・メモリーカードスロット	P13
・パワースイッチ	P13
・ACアダプター接続端子	P13
セットアップデータ	P83
セーブオール	P84
セーブ/パターン	P127
セレクト/パンク	P84
セレクトボイス	P96

*****ソ*****

SONGキー	P12
ソングネームをつける	P72
ソングの頭だし再生	P75
ソングのエディット	P118
ソングのオールクリア	P31
ソングのクリア	P65
ソングのコピー	P75
ソングの選択	P64
ソングの作り方	P64
ソングの途中からの再生	P74
ソングのプレイ	P73
ソングポジションポインター	P153
ソングメモリーの使用度表示	P76
送信チャンネルの設定	P156

*****チ*****

チャンネルメッセージのON/OFF	P142
-------------------	------

*****テ*****

データ入力キー	P12
・カーソルキー	P12
・+1/YES, -1/NOキー	P12
・テンキー	P12
・LCDディスプレー	P12
データのセーブ	P78, P80
データのベリファイ	P81
データのロード	P79, P82
データレコーダーの接続	P80
デリートボイス	P53
TEMPOキー	P12
TEMPOダイヤル	P12
テンポチェンジ	P120
テンポの設定	P50
テンキー	P12

*****ト*****

同時発音数	P46
トランスチャンネル	P156
トランスミットバルク	P160

*****ノ*****

-1/-1/NOキー	P12
ノートアサインの設定	P144, P147
ノートナンバー トゥ ピッチ	P147
ノートナンバー トゥ ボイス	P141
ノートナンバーの初期化	P146

*****ハ*****

パターン, ソングのオールクリア	P31
PATTERNキー	P12
パターンのオールクリア	P31
パターンの選択	P44, P54
パターンのクリア	P45
パターンのプレイ	P52, P58
発音用キー	P11
・INSTキー	P11
・ACCENTキー	P11
・PITCH SHIFTキー	P11
・EFFECTキー	P11
・REVERSEキー	P11
・BEAT CLEARキー	P11
/バックアップ/ツッテリーについて	P1
パートのインサート	P68
パートのコピー	P70
パートのサーチ	P67
パートのデリート	P67
パートの入力	P66
パワースイッチ	P13
パン	P102
パンのエディット	P112

*****ヒ*****

ビートクリア	P52
BEAT CLEARキー	P11
ピッチ	P103
ピッチシフト	P104
PITCH SHIFTキー	P11
ピッチのエディット	P114
ピッチマルチ	P96
ピッチレンジ	P97

*****フ*****

- フェードイン、フェードアウト P123
フォーマット P83

*****ヘ*****

- ヘッドフォン端子 P13

*****木*****

- VOICE ASSINキー P12
ボイスアサインファンクション P92
VOICE EDITキー P12
ボイスレベル P101
ボリュームアップの入力 P122
VOLUMEダイヤル P12
ボリュームダウンの入力 P123
ボリュームチェンジ P122
ポリ P105
ポリ(和音)入力されたデータのエディット P116
ポリフェニックデータ P110

*****マ*****

- MULTIキー P12
マルチキーアサイン一覧 P96
マルチキーアサインファンクション P95

*****ミ*****

- MIDIキー P12
MIDI受信チャンネルの設定 P142
MIDI端子 P13
MIDIでできる事 P135
MIDIモードの設定 P140
MIDIリアルタイムライト P149

*****メ*****

- メインモード P11
メインモードの選択 P19
メトロノーム P49
メトロノームのレベル設定 P49
メモリーカード P83
メモリーカードスロット P13
メモリカード内のデータの構成 P127
メモリーできるデータの種類 P83
メモリープロテクト P81, P88

*****モ*****

- モードセレクトキー P11
モノラルアウト P95

*****ユ*****

- ユーズドメモリー(パターン) P61
ユーズドメモリー(ソング) P75

*****リ*****

- リアルタイムライト P44
リアルタイムライトの方法 P46
リタルダンドの入力 P121
REVERSEキー P11
リバースのエディット P115
リピート P118
リピートの回数 P120
リピートの入力 P118

*****レ*****

- レシーブチャンネル P142
レシーブバルク P159
レベル P101
レンジスの設定 P46, P55

*****□*****

- ロードオール P87
ロード/パターン P131

ディスプレイからの索引

— < A > —

>ACC.LEVEL =+06
SD 1 > 123456
P.102

>ACCENT MULTI ?
Bass 1> 1234
P.98

>ACCENT STEP=+2!
Bass 1> 1234
P.98

ALL MIDI.T> T,CH=01?
P.157

— < C > —

CASSETTE LOAD ?
CASS > 123
P.82

CASSETTE SAVE ?
CASS > 123
P.20, 80, 81

CASSETTE VERIFY?
CASS > 123
P.81

CH MESSAGE ON
MIDI > 12345678
P.20, 23, 142, 156, 159, 160, 161

CLEAR ALL PTNs ?
PTN > 12345678
P.31

CLEAR ALL SONGs?
SNG > 12345678
P.32

CLEAR PATTERN ?
PTN00w> 12345678
P.45

CLEAR SONG ?
SNG00w> 1234567
P.65

CLICK LEVEL = 45
REAL.W> 123
P.49

CLOCK INTERNAL
SYNC > I
P.151, 152, 153

CMPR PTN01w=11w?
CARD.1> 12345678
P.130

COMPARE ALL ?
CARD.1> 12345678
P.86

COPY → PART025 ?
S.EDIT> 12
P.71

COPY → PTN21w ?
PTN20w> 12345678
P.60

COPY → SONG02w ?
SNG01w> 1234567
P.75

DELETE HHclos ?
PTN01w> 12345678
P.53

DELETE PART003 ?
S.EDIT> 1234
P.68

ECHO BACK OFF
MIDI > 1234567
P.161

EDIT SONG ?
SNG01 > 1234567
P.66, 118

>EFFECT/EXP OFF
BD 1 > 123456
P.107

>EFFECT/DETUNE=1
BD 1 > 123456
P.106

>EXIT MULTI ?
Bass 1> 1234
P.99

— < F > —

from 001-012 ?
S.EDIT> 12
P.71

FORMAT BANK ?
CARD.1> 12345678
P.84

— < I > —

>INDIV 2= OFF
ASSIGN> 1234
P.93

>INDIV 2= SD 1
ASSIGN> 1234
P.94

INIT.TEMPO OFF
SNG.AT> 123
P.72, 124

INIT.TEMPO J=120
SNG.AT> 123
P.124

INIT VOICE NOTE?
MIDI.N> 123
P.146

Save Break !
CASS > 123
P.83

SAVE PTN00w>10w?
CARD.1> 12345678
P.127

SELECT BANK 2
CARD.2>12345678
P.84

SELECT PATTERN
PTN00w> 12345678
P.21, 22, 31, 45, 47, 52, 58, 59,
61, 127, 128, 130

>SELECT VOICE
MULTI > 1234
P.21, 96, 98

SEARCH PART003 ?
S.EDIT> 1234
P.67, 119

SET ATTRIBUTE ?
SNG00w> 1234567
P.72

SONG NAME ?
SNG.AT> 123
P.72

STEP WRITE ?
PTN01 > 12345678
P.55

STOP: INT.clock
PTN00w :next **
P.52

STOP: >PIRATES.<
Part 026:PTN15w
P.74

— < T > —
>TEMPO J=120
P.50

TRANSMIT BULK ?
MIDI > 1234567
P.160

TRANS CH ASSIGN?
MIDI > 1234567
P.156, 157

— < U > —
USED MEMORY 089%
PTN > 12345678
P.61

USED MEMORY 050%
SNG > 1234567
P.75

— < V > —
Verify Break !
CASS > 123
P.83

VOICE = Bass 1
MIDI.N> 123
P.147, 148

>VOICE LEVEL =63
BD 1 > 123456
P.101

— < W > —
with Set Up ?
CARD.1> 12345678
P.85, 86, 87

その他アサインされている
楽器によって表示が異なるもの

HHclos
• - • ÷ • - • ÷ • - • ÷ • - •
P.112

HHclos ACC=-08
• - • ÷ • - • ÷ • - • ÷ • - •
P.114

Dxorch EFFECTON
• * • ÷ - - • ÷ - - • ÷ • - •
P.115

HHclos PAN= 00
• - • ÷ • - • ÷ • - • ÷ • - •
P.112

Tambrn PICH=-08
--- ÷ --- ÷ • •
P.114

Crash REVRS ON
--- ÷ --- ÷ ---
P.115

SD 1 ♦ E 2 (052)
MIDI.N> 123
P.144

BD 1 ♦ A 1 (045)
MIDI.N> 123
P.145

>SD 1 ♦ STRO ON
ASSIGN> 1234
P.94

>Tom 1 ♦ STRO ON
ASSIGN> 1234
P.95

BD 1 ♦ T.CH=02
MIDI.T> 12
P.158

```
BD 1 ◆ T.CH=01  
MIDI.T> 12
```

P.157

ソングネームによって
表示がかわるもの

```
>PIRATES.<;J=130  
SNG00w> 1234567
```

P.30, 31, 64, 73

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、お客様のご住所、お名前、お買上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう！

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

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂く場合もあります。又お買上げ店より遠方に移転される場合は、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。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製造打切り後最低8年となっています。そのほかご不明な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 (シルバーポールビル2F) TEL (0252) 43-4321
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市新杉屋下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(ヤマハ高松店内) TEL (0878) 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 (ヤマハ名古屋流通センター) TEL (052) 652-2230
九州電音サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472-2134
北海道電音サービスセンター	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目(ヤマハセンター内) TEL (011) 513-5036
仙台電音サービスセンター	〒993 仙台市鶴町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 広島市安佐南区祇園町西原2-27-39 TEL (082) 874-3787
浜松電音サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 TEL (0534) 65-6711

本社
電音サービス部 〒435 浜松市上西町911
TEL (0534) 65-1158

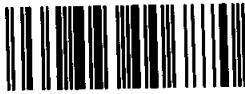
*住所及び電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社 音響システム事業部

音響システム	〒430 浜松市中沢町10-1
事業部	TEL (0534) 602493
国内営業部	〒150 渋谷区道玄坂2-10-7 新大宗ビル3F TEL (03) 4761521
東京営業所	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL (03) 5748592
大阪営業所	〒542 大阪市南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL (06) 2525231
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL (052) 2015145
九州営業所	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 4722155
北海道営業所	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目 ヤマハセンター TEL (011) 5126113
仙台営業所	〒980 仙台市大町2-2-10 TEL (022) 2226146
広島営業所	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL (082) 2443744

ヤマハ株式会社

YAMAHA feelin' club



T4960693006870

VF87050 88 11 2.5 ①