

# YAMAHA

  
  
The logo for the Yamaha RX21 Digital Rhythm Programmer. It features the letters 'RX21' in a stylized, outlined font. The 'R' is composed of horizontal lines, and the 'X' is formed by two intersecting diagonal lines. The '21' is a simple, outlined numeral.

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 RX21 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。

RX21 は、ヤマハのPCM録音技術とデジタル技術を結集したリズム・マシンです。生のドラムスそのままの音で自由なリズムを作り出すことができます。

この取扱説明書をよくお読みいただき、RX21 を末永くご活用いただきますよう、お願いいたします。

## 目 次

特 長	2	☆リピートについて	26
ご使用の前に次のことにご注意ください	3	☆SONG MEMORY FULLの表示について	26
RX21の概要	4	ソングの修正(編集機能)	27
接続のしかた	5	ソングクリアーのしかた	28
各部の機能	6	☆SONG TABLEを活用しよう!	28
☆音像の定位について	8	☆バックアップ電池について	28
プレイのしかた	9	データの保存と読み込み(セーブ/ロード)	29
パターンプレイのしかた	9	パターンデータ、ソングデータの保存	29
☆STOP/CONTINUEキーについて	9	☆データレコーダーの接続のしかた	29
ソングプレイのしかた	10	セーブのしかた	29
☆ソングプレイのリピート演奏について	10	ベリファイのしかた	30
☆デモ用パターン、ソングについて	10	ロードのしかた	30
☆レベルの設定のしかた	11	☆ERRORがでたら	31
☆テンポの設定のしかた	12	★セーブ、ロード、ベリファイとは	31
パターンの作りかた	13	MIDIについて	32
LENGTH(L: レングス)とは	13	接続のしかた	32
QUANTIZE(Q: クォンタイズ)とは	13	1. リアルタイム・コントロール	32
レングスとクォンタイズの決めかた	14	☆クロックの指定/受信チャンネルの	
☆PATTERN TABLEを活用しよう!	15	設定のしかた	33
パターンライトのしかた	16	2. チャンネル・インフォーメーション	34
☆PTN MEMORY FULL!の表示について	21	3. システム・インフォーメーション	34
☆アクセントのつけかた	21	MIDI Specifications	35
☆パターンコピーのしかた	21	故障と思われる前に	36
☆ビートチェンジのしかた	22	仕 様	36
パターンクリアーのしかた	23	PATTERN TABLE	37
ソングの作りかた	24	SONG TABLE	38
パートとは	24	MIDIインプリメンテーションチャート	39
ソングライトのしかた	25	サービスについて	40

# 特 長

- ◆高品質のPCM録音による音源を採用。256KビットWAVE ROMを2基搭載して、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を搭載して、多彩な機能をシンプルにまとめました。キー配列も操作性を重視して、手軽にお楽しみいただけます。
- ◆一つのリズムパターン（パターン）を作り、それをつなぎ合わせて一つの曲（ソング）を作る方法を採用。また、ソング作成時の挿入（インサート）、消去（デリート）など編集機能も充実させて使いやすさを追及しました。
- ◆44種類のパターン（ナンバー56～99）がプリセットしてありますので、そのプリセットパターンを使用してソングを作ることもできます。また、コピー機能を使ってプリセットパターンをコピーし、リズムをアレンジしてオリジナルパターンとすることもできます。
- ◆パターン数は100、ソング数は4、ソングパート数は512と大きなプログラム容量も特長の一つです。また、ハイハットオープン、ハイハットクローズド、タム1、タム2、タム3、スネア・ドラム、バス・ドラム、シンバル、ハンドクラップスの9音源を使用してのパターン作りは、リアルタイムライトとステップライトの2通りの方法が選べます。
- ◆レングス（1/16～16/16）、クォンタイズ（1/16、1/32、1/12、1/24）の設定で幅広いリズムパターンが容易に作れます。
- ◆2チャンネルのステレオ出力（モノラル使用も可）を採用。マルチ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、広範囲でお楽しみいただけます。
- ◆カセットインターフェイスを内蔵、市販のデータレコーダーを接続することにより、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することができ、レパートリーが拡大したときも安心です。
- ◆MIDI (IN/OUT) 端子を装備、シーケンサーやシンセサイザーなどMIDI端子を持っている他の機器と連結して、より幅広いプレイが楽しめます。

# ご使用の前に次のことにご注意ください

## ◆設置場所について

次のような場所でご使用になりますと、故障などの原因となりますのでご注意ください。

- 窓際など直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど、極端に暑い場所
- 温度の特に低い場所
- 湿気やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

## ◆無理な力を加えない

スイッチ等に無理な力を加えることは避けてください。

## ◆電源について

本機は電源として、ACアダプターを使用しています。ACア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違うACアダプターを使用しますと、故障の原因となることがあります。

また、外出などで長時間ご使用にならないときは、電源アダプターは必ずコンセントから外してください。

## ◆セットの移動について

セットを移動するときは、接続コードのショートや断線を防ぐため、他の機器との接続コードを外してから動かしてください。

## ◆接続について

5ページの「接続のしかた」をよく読み、正しく接続してください。

また、スピーカー破損防止のため、接続はそれぞれの電源スイッチを切ってから行ってください。

## ◆外装のお手入れには

外装をベンジンやシンナー系の液体でふいたり、近くでエアゾールタイプの殺虫剤を散布したりすることは避けてください。

お手入れは、必ず柔らかい布で乾ぶきするようにしてください。

## ◆保証書の手続きを

お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きを行ってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でも万一サービスの必要がある場合には実費をいただくことになりますので、充分ご注意くださいようお願いいたします。

## ◆保管してください

この取扱説明書をお読みになった後は、保証書とともに大切に保管してください。

## ◆落雷に対する注意

落雷などの恐れがあるときは、早めにコンセントから電源プラグを抜いてください。

## ◆他の電気機器への影響について

本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなど他の電気機器を同時にご使用になりますと、雑音や誤動作の原因となることがあります。ラジオやテレビの電気機器から充分離してご使用ください。

# RX21の概要

## PATTERN (パターン) キー

### ◆パターンとは…

ある曲のリズムの演奏は、数種類のリズムパターンの組み合わせです。その1つのリズムパターンをパターン (PATTERN) と呼びます。

### ◆パターンを作るには…

パターンを作ることを、パターンライト (PATTERN WRITE) と言い、ライトの方法には次の二通りがあります。

- ①リアルタイムライト (REAL TIME WRITE)  
実際のリズムでデータを入力してパターンを作ります。

### ②ステップライト (STEP WRITE)

必要なデータを1つずつ入力してパターンを作ります。

### ◆パターンの数は…

RX21が一度に扱えるパターンの数は100種類 (ナンバー00~99) で、表に示すように2分割され、ライト可能なパターンとライト不可能なパターンがあります。

パターン ナンバー	パターン内容	メモリー エリア
00~43	デモ用パターン (書き替え可能)	RAMエリア ライト可能
44~55	何もプログラムされていません	
56~59	休符のパターン*	ROMエリア ライト不可能
60~99	プリセットパターン	

\*休符のパターンは  
パターン56………4分休符  
パターン57………2分休符  
パターン58………付点2分休符  
パターン59………全休符  
がプリセットされています。

## SONG (ソング) キー

### ◆ソングとは…

必要なパターンを曲の流れに合わせてつなぎ、1曲に仕上げたものをソング (SONG) と呼びます。

### ◆ソングを作るには…

ソングを作るにはオリジナルパターンを作ったり、プリセットパターンを使用してリズムパターンを用意します。それらのパターンをつなぎ合わせてゆくことをソングライト (SONG WRITE) と言います。

### ◆ソングの数は…

RX21で一度に扱えるソング数は4種類 (ナンバー0~3) です。ソング0~2には、デモ用のソングがプログラムされていますが、0~3の全てがご自由に使えます。

## インジケーター

RX21の状態やメッセージを表示します。RX21を操作するときは、このインジケーターを見ながら行います。

## コントロールキー

リズムテンポやRX21のトータルレベル、各音源のレベル等を設定するキーです。

## インストゥルメントキー

RX21の音源キーで、次の10種類が使えます。

- ①CLAPS………ハンドクラップス (手拍子)
- ②HH OPEN………ハイハットオープン
- ③HH CLOSED………ハイハットクローズド
- ④TOM 1………タム 1
- ⑤TOM 2………タム 2
- ⑥TOM 3………タム 3 (バスタムまたはフロアタム)
- ⑦SD………スネア・ドラム
- ⑧BD………バス・ドラム
- ⑨CYM………シンバル
- ⑩ACCENT………アクセント (リズムにアクセントを付けます。)

## エディットキー

オリジナルパターンデータやソングデータを編集 (エディット) するためのキーで、次のような機能があります。

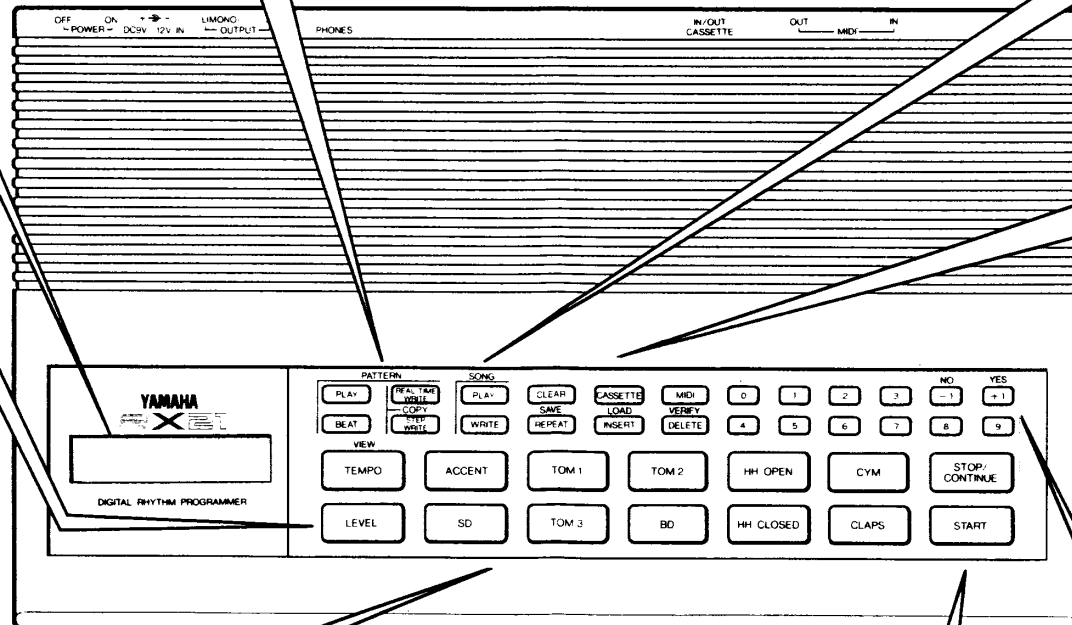
- ①オリジナルパターンデータ、ソングデータの消去 (CLEAR)
- ②ソングデータにリピート符号を入れる (REPEAT)
- ③ソングデータにパートを挿入する (INSERT)
- ④ソングデータを一部削除する (DELETE)
- ⑤パターンデータ、ソングデータをカセットテープに保存する。 (SAVE/LOAD/VERIFY)
- ⑥MIDI 機能呼び出す。

## データエントリーキー

データを入力するためのキーで、パターンナンバーやソングナンバーの入力および、YES/NOを入力するなど、RX21のメッセージに答えるキーです。テンキー (0~9) と、+1/YES、-1/NO キーがあります。

## オペレーションキー

パターンのプレイとライト、ソングプレイのスタート、ストップをさせるキーです。

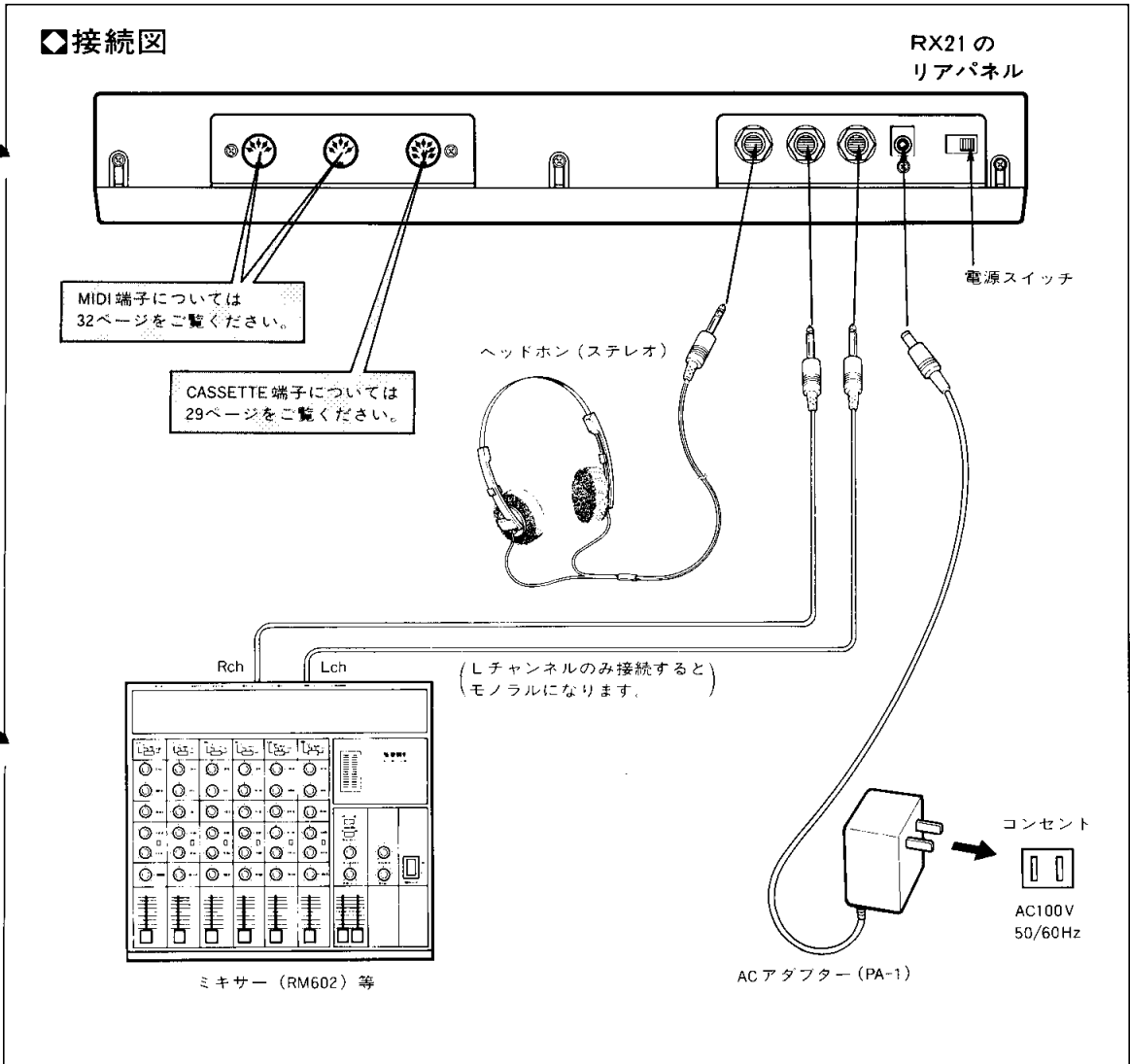


# 接続のしかた

各機器を接続するときは、それぞれの電源スイッチを必ず切ってから行ってください。

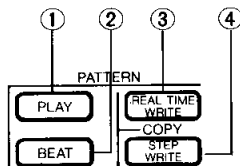
また、接続後に電源を入れるときもアンプやミキサー等のボリュームを下げてから電源スイッチを入れてください。

RX21のトータルレベル（出力レベル）の値は、電源を切っても記憶されています。プレイすると設定レベルで信号を出力しますので、思わぬ大きな音になる場合があります。必ずRX21をプレイしたあと、アンプ等のボリュームをセットするようにしてください。



# 各部の機能

## ◆PATTERN キー



### ①PLAY (パターンプレイ)

パターンプレイやライト時にパターンナンバーを選ぶためのキーでインジケータは“SELECT PTN”表示になります。

パターンナンバーの入力は、テンキーまたは+1, -1キーで行います。

### ②BEAT (ビート)

ライトするパターンのレングス (LENGTH) とクォンタイズ (QUANTIZE) を設定するキーです (16ページ参照)。一度押すとレングス、もう一度押すとクォンタイズの設定ができます。

数値の入力は+1, -1キーで行います。

また、ビートチェンジ (22ページ参照) も行えます。

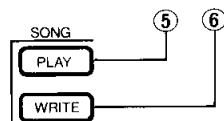
### ③REAL TIME WRITE (リアルタイムライト)

### ④STEP WRITE (ステップライト)

パターンライトをリアルタイムライトで行うか、ステップライトで行うかを選びます。

※リアルタイムライト、ステップライト共に、スタートさせる前ならば、どちらにも切り換えることができます。

## ◆SONG キー



### ⑤PLAY (ソングプレイ)

ソングプレイまたはライト時にソングナンバーを選ぶキーで、インジケータは“SELECT SONG”表示になります。

ソングナンバー (0~3) の入力は、テンキー (0~3) で行います。

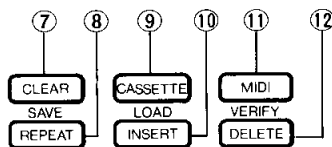
※テンキーの4以上と+1, -1キーでは入力できません。

### ⑥WRITE (ソングライト)

ソングライトを行うときに押します。

ソングライトのしかたは24ページを参照してください。

## ◆エディットキー



### ⑦CLEAR (クリアー)

パターンデータ及びソングデータを消去 (クリアー) するキーで、パターンおよびソングの選ばれているデータをクリアーします。

また、ライト中にあるビートのインストゥルメントをクリアーすることもできます。

詳しくは20, 23, 28ページを参照してください。

### ⑧REPEAT (リピート)/SAVE (セーブ)

このキーはソングプレイおよびライト時と、カセットコントロール時では機能が異なります。

#### ◆REPEAT……ソングプレイ/ライト時

リピート機能には次の2つの働きがあります。

1. ソングプレイを繰り返して演奏させる働き。

(10ページ参照)

2. ソングライト時にパートのリピートを指定する働き。(25ページ参照)

#### ◆SAVE……カセットコントロール時

カセットテープにソングデータとパターンデータをセーブする働きをします。

詳しくは29ページを参照してください。

### ⑨CASSETTE (カセットコントロール)

このキーを押すとRX21はカセットコントロールモードになり、パターンデータとソングデータをカセットテープにセーブ、ロードすることができます。

詳しくは29ページを参照してください。

### ⑩INSERT (インサート)/LOAD (ロード)

このキーはソングライト時と、カセットコントロール時では機能が異なります。

#### ◆INSERT……ソングライト時

ソングライト時に、パターンを挿入 (インサート) する、編集機能キーです。

詳しくは27ページを参照してください。

#### ◆LOAD……カセットコントロール時

カセットテープにセーブしてあるパターンデータとソングデータをRX21に読み込む (ロードする) 働きをします。

詳しくは30ページを参照してください。

## ⑪MIDI (ミディ)

MIDIの機能呼び出します。

クロックの指定や、受信チャンネルを設定する時などに押します。

詳しくは32ページを参照してください。

## ⑫DELETE(デリート)/VERIFY(ベリファイ)

このキーはソングライト時と、カセットコントロール時では機能が変わります。

### ◆DELETE……ソングライト時

ソングライト時に、あるパターンを削除(デリート)する、編集機能キーです。

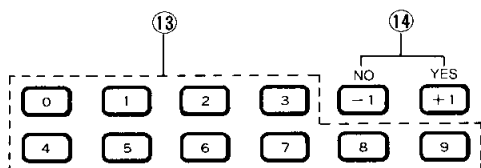
詳しくは27ページを参照してください。

### ◆VERIFY……カセットコントロール時

カセットテープにセーブしたデータが正しく記録されたかをチェックする働きをします。

詳しくは30ページを参照してください。

## ◆データエントリーキー



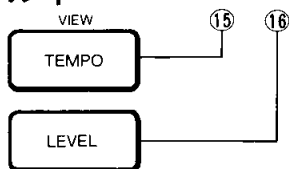
## ⑬テンキー

0～9の数字キーです。パターンナンバー(0～99)の入力、ソングナンバー(0～3)の入力などに使用します。

## ⑭+1/YES, -1/NO キー

データの数値の増減(+1, -1)や、インジケータのメッセージに対してYES, NOを入力するキーで、メッセージにより自動的に機能が変わります。

## ◆コントロールキー



## ⑮TEMPO (テンポ)

RX21がプレイするテンポを設定するキーです。数値の設定は、+1/-1キーで行います。詳しくは12ページを参照してください。

また、ステップライトのビュー表示(19ページ

参照)で、表示する音源を変更したりする働きがあります。

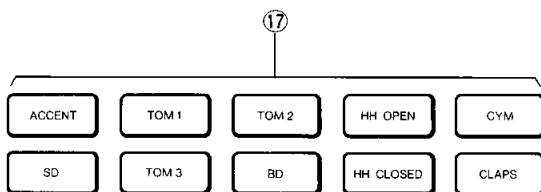
## ⑯LEVEL (レベル)

RX21のトータルレベルや、各音源のレベル、アクセントレベルを設定するキーです。

レベルの設定は、+1, -1キーで行います。

詳しくは11ページを参照してください。

## ◆インストルメントキー



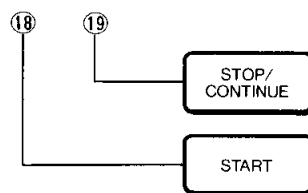
## ⑰インストルメントキー

RX21の音源キーで、パターンライト時に直接これらのキーを押して、インストルメントデータを入力します。

また、カセット動作中以外のスタンバイ中などに、このキーを押して音を聞くこともできます。

※ACCENT キーはパターンの各ビートにアクセントを付ける働きをします。詳しくは21ページを参照してください。

## ◆オペレーションキー



## ⑱START (スタート)

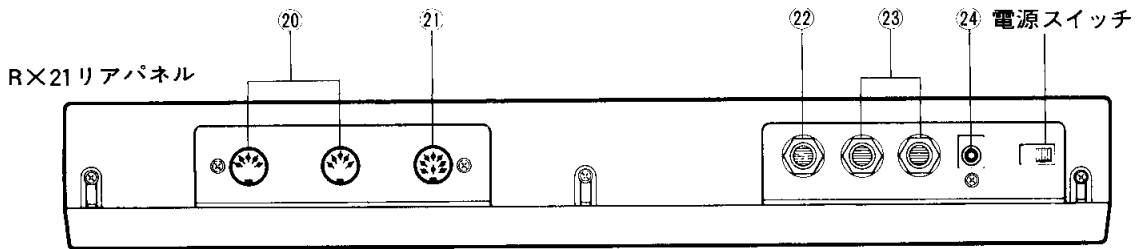
パターンプレイとライトおよび、ソングプレイをスタートさせるキーです。

パターンプレイまたはソングプレイ中にSTOPキーで中断させたときも、STARTキーを押せばパターンまたはソングの頭からプレイを始めます。

## ⑲STOP(ストップ)/CONTINUE(コンティニュー)

パターンライトを終了させる働きと、パターンプレイ、ソングプレイをストップさせる働き、およびストップした箇所から再びスタート(コンティニュー)させる働きがあります。





### ②①MIDI (IN/OUT)

MIDI 端子を搭載した楽器などを接続する端子です。

詳しくは、32ページを参照してください。

### ②①CASSETTE (データレコーダ接続端子)

データレコーダを接続して、RX21のパターンデータやソングデータをセーブ、ロードする端子です。

詳しくは、29ページを参照してください。

### ②②PHONES (ヘッドホン接続端子)

ヘッドホンを接続します。

ヘッドホンのレベルは、LEVELキーのトータルレベルで調節します。

### ②③OUTPUT (ステレオL・R出力端子)

RX21のステレオ出力(L・R)端子です。L側のみ接続すると、モノラル(MONO)で出力します。

出力レベルは、LEVELキーのトータルレベルで調節します。

### ②④ACアダプター接続端子

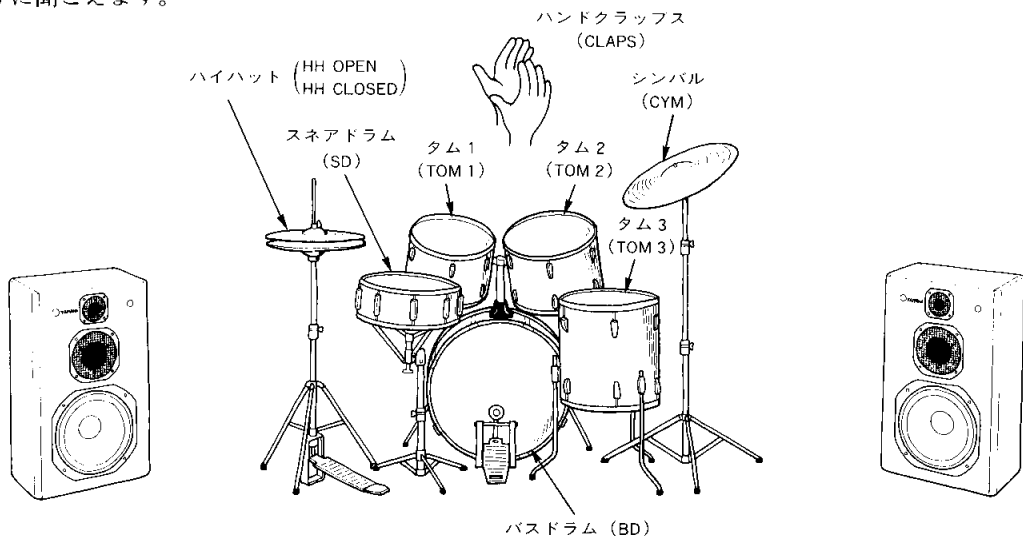
RX21の電源用端子で、付属のACアダプターPA-1を接続します。

※ACアダプターは、必ず付属のものを使用してください。

## ☆音像の定位について

RX21の音源は、図のようにL・Rステレオでドラマー側から見たドラムセットの配置に音像が定位され、実際にドラムセットを楽しんでいるように聞こえます。

※RX21の音をライブ演奏等で拡声する場合は、出力(L, R)を逆に接続すると、聞く人側の音像にすることができます。



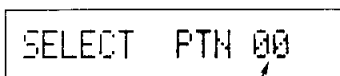
# プレイのしかた

## ◆パターンプレイのしかた

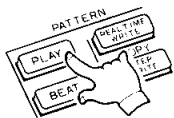
パターンプレイを行うときは、PATTERN-PLAY キーを押して“SELECT PTN”表示にします。このとき、インジケータは前に選ばれていたパターンナンバーを表示しますが、電源を入れたときは常にパターンナンバー“PTN 00”を表示します。(この場合PATTERN-PLAY キーを押す必要はありません。)

では、パターン“60”を演奏してみましょう。

SELECT PTN表示

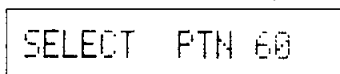
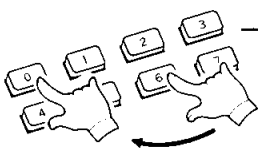


パターンナンバーを表示



PATTERN-PLAY キーを押す。

①テンキーの“6”と“0”を押します。

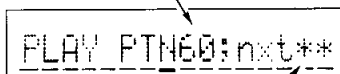


②START キーを押すと、パターン“60”を繰り返してプレイします。



プレイ開始

プレイ中のパターン  
ナンバーを表示。



プレイ中カーソルが走る。

次にプレイするパターン  
ナンバーを表示。

③インジケータは左下図のように、パターンナンバー“60”を表示し、文字の下をカーソル(→)が走ってプレイ中であることを示します。

④プレイ中にテンキーでパターンナンバーを入力すると、プレイするパターンを変えることができます。このときインジケータの“nxt\*\*”に、次にプレイするパターンナンバーを表示します。(nxtはnextの略です。)

⑤また、プレイ中でも+1、-1キーでプレイするパターンナンバーを進めたり、戻したりすることもできます。

デモ用パターン(00~43)とプリセットパターン(60~99)を一通り聞いてみてください。

⑥STOP キーを押すと、プレイは止まります。

## ☆STOP/CONTINUE キーについて



パターンプレイとソングプレイは、STOP/CONTINUE キーを押すことにより停止します。もう一度このキーを押すと、停止した箇所よりプレイを再開します。

## ◆ソングプレイのしかた

①SONG-PLAYキーを押して、“SELECT SONG”表示にします。このとき、インジケータは前に選ばれていたソングナンバーを表示します。

※電源を入れ、SONG-PLAYキーを押したときは常に“SONG 0”を表示します。

②テンキーの“0”～“3”で、ソングナンバーを指定します。

デモ用ソング“0”をプレイしてみましょう。

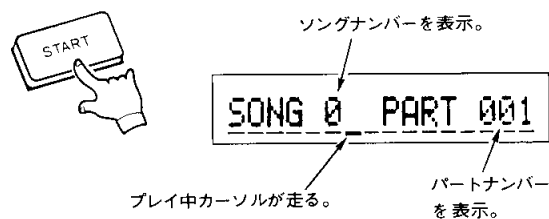


③STARTキーを押すとソングプレイの開始です。

インジケータは下図のようにソングナンバーとプレイ中のパートナンバーを表示します。(パートについては24ページを参照してください。)プレイ中はパターンプレイと同様にインジケータの下部をカーソルが走り、またパートナンバーがソングの進行と共に変化します。

一通りのプレイが終わると、“PART 001”を表示して止まります。

このようにしてプリセットソング0～2を一通り聞いてみてください。



※パターンプレイとソングプレイ中にもテンポとレベルの変更ができます。「テンポの設定のしかた」、「レベルの設定のしかた」を参照してください。

## ☆ソングプレイのリピート演奏について

1つのソングを繰り返しプレイさせることができます。

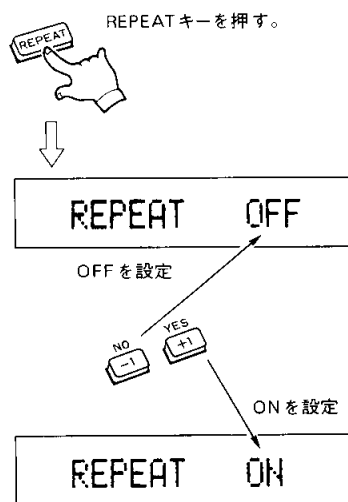
①“SELECT SONG”表示または、ソングプレイ中にREPEATキーを押します。

②インジケータに“REPEAT OFF”の表示が出ます。

③+1キーを押して“REPEAT ON”の表示にすると、繰り返してプレイします。

④-1キーを押すと、“OFF”に戻ります。

※電源を入れたときは、常に“REPEAT OFF”になっています。



※ソングの途中からプレイしたいときは、STOPキーを一度押してプレイをストップさせ、+1、-1キーで開始したいパートナンバーを選びます。このとき、+1/-1キーを押し続けると速いスピードでパートナンバーが変わります。もう一度STOP/CONTINUEキーを押すと指定したパートからプレイが始まります。

## ☆デモ用パターン、ソングについて

デモ用パターン00～43とソング0～2は、ライトし直すことができます。

これらのデータを残しておきたい場合は、29ページの「セーブのしかた」によりカセットテープにセーブしてください。

## ☆レベルの設定のしかた

LEVEL キーを押すと、インジケータの表示が下図のように変わります。

それぞれの表示の時に、次の各レベルを設定することができます。

各レベルの設定は+1/-1キーで行い、押し続けると速いスピードで値が変わります。



### ◆“TOTAL LEVEL”

#### (トータルレベル) 表示

RX21 のトータルレベル (OUTPUT 端子と PHONES 端子の出力レベル) を “00~63” の範囲で設定します。

“00” が最小 (音は出ない) で、“63” が最大です。

### ◆“INST LEVEL”

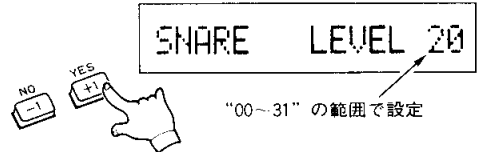
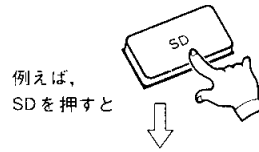
#### (インストゥルメントレベル) 表示

##### 1. 各音源の出力レベル設定

“INST LEVEL” 表示のときに、インストゥルメントキーを押してレベルを設定する音源を選び、レベル値は “00~31” の範囲で設定します。

“00” が最小 (音はでない) で、“31” が最大です。

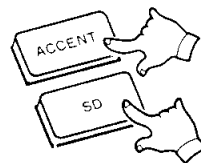
INST LEVEL



##### 2. 各音源のアクセントレベル設定

各音源のレベルの設定方法と基本的に同じですが、ACCENT キーを押しながらアクセントレベルを設定する音源を選びます。

アクセントレベルは “00~31” の範囲で設定します。



ACCENT キーを押しながら、インストゥルメントキーを押す。

SHAR AC LEVEL 10

“00~31” の範囲で設定

#### <ご注意>

アクセントをかけたときの各音源のレベルは、“音源レベル”+“アクセントレベル”で、最大レベル値は “31” です。

例えば、

SD の音源レベル=“25”

アクセントレベル=“10”…と設定した場合  
音源+アクセント=“35”…となりますが、  
実際のアクセントレベルは “6” となり、出力レベルは “31” で出力されます。

もし、音源レベル=“31”に設定した場合はアクセントレベルを “1” 以上に設定してもアクセントはかかりませんので注意してください。

<レベルの設定のしかた>

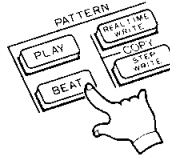


※レベルの設定は、カセット動作中以外は、パターンプレイまたはソングプレイおよびリアルタイムライト中などでも可能です。

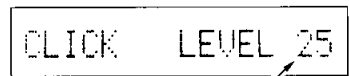
3. クリック音のレベル設定

リアルタイムライト中には、拍子をとるためにクリック音が出ます。そのクリック音のレベルを設定することができます。

クリック音のレベル設定は、各音源のレベル設定と基本的に同じですが、“INST LEVEL”表示のときに、インストゥルメントキーのかわりにBEATキーを押します。



BEATキーを押す。



“00~31”の範囲で設定

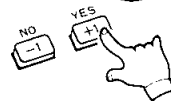
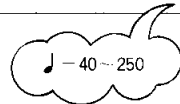
☆テンポの設定のしかた

テンポは“♩=40~250”の範囲で設定します。

- ①TEMPOキーを押します。
- ②テンポの値は、+1または-1キーで設定し、+1、-1キーを押し続けると速いスピードで値が変わります。(テンキーでは設定できません。)

※テンポの設定は、カセット動作中とステップライト中以外は、パターンプレイやソングプレイおよび、リアルタイムライト中などでも可能です。

※“TEMPO”表示を解除するときは、もう一度TEMPOキーを押すと、TEMPOキーを押す前の状態に戻ります。



+1,-1キーで設定。

# パターンの作りかた

## ◆LENGTH (L: レングス) とは

パターンの長さを表わし、“1/16~16/16”の範囲で設定します。L=1/16の長さは16分音符と同じ長さになり、レングスの値で次のように拍子が決まります。

L=16/16……………4/4拍子

L=12/16……………3/4拍子

L=8/16……………2/4拍子

このように作りたいリズムの拍子によりレングスを設定します。

また、変拍子の場合は2つのパターンを使用して作ります。例えば5/4拍子を作る場合、L=16/16(4/4拍子)のパターンとL=4/16(1/4拍子)のパターンをつなぎ合わせます。つなぎ合わせるのはソングライト(24ページ参照)で行います。

## ◆QUANTIZE (Q: クォンタイズ) とは

(Q: クォンタイズ) とは

パターンの分解能を表わし、レングス(16/16)を等分した値で、“1/16”, “1/32”, “1/12”, “1/24”の4種類でそれぞれ1小節に打てる最短音符を表わします。

Q=1/16……………16分音符 (♪)

Q=1/32……………32分音符 (♩)

Q=1/12……………3連符 (♩♩♩)

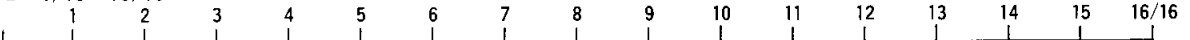
Q=1/24……………6連符 (♩♩♩♩♩♩)

このように、作りたいリズムの最短音符により、クォンタイズを選びます。また、下図のようにクォンタイズの設定により1つのパターンに打てるビート数が決まります。

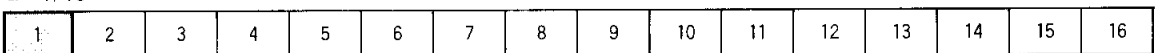
クォンタイズを選ぶときは、基本的に1小節の中に3連符または6連符がないリズムはQ=1/16または1/32に設定し、1小節が全て3連符または6連符の場合はQ=1/12または1/24に設定します。また、1小節の一部に3連符がある場合は、1小節を分割して作ります。

詳しくは15ページの「レングスとクォンタイズの決めかた」の例3を参照してください。

L=1/16~16/16

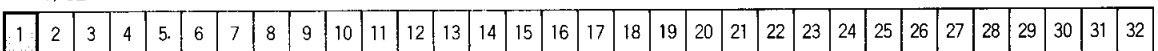


Q=1/16



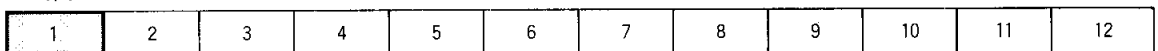
1ビート(最大16ビート)

Q=1/32



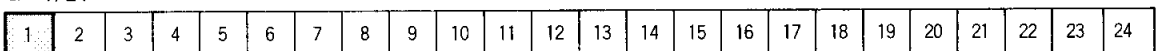
1ビート(最大32ビート)

Q=1/12



1ビート(最大12ビート)

Q=1/24



1ビート(最大24ビート)

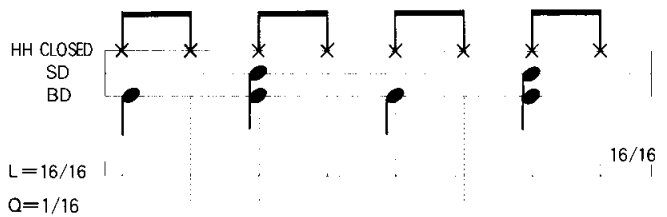
## ◆ レングスとクォンタイズの決めかた

では実際のリズムを例にして、レングスとクォンタイズを決めてみましょう。

### 例 1

右図のような4/4拍子で最短音符が8分音符のリズムの場合は、 $L=16/16$ 、 $Q=1/16$ に設定しますので、自動的に1拍目は“1”，2拍目は“5”，3拍目は“9”，4拍目は“13”になりますので、HH CLOSEDはビート1, 3, 5…13, 15に、SDは5, 13に、BDは1, 5, 9, 13にそれぞれ打つことになります。

※また、 $Q=1/32$ にした場合はHHはビート1, 5, 9…25, 29に、SDは9, 25に、BDは1, 9, 17, 25にそれぞれ打つことになります。



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			

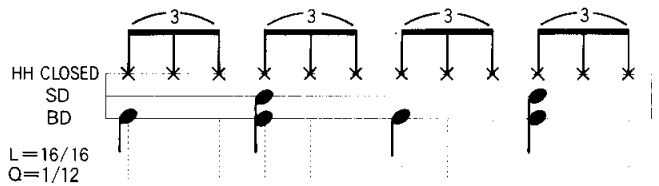
$Q=1/32$

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 CLOSED	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→
SD	-	-	-	→	-	-	-	→	●	-	-	→	-	-	-	→	-	-	-	→	-	-	-	→	●	-	-	→	-	-	-	→
BD	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→
拍数	1				2				3				4																			

### 例 2

また、1小節の全てに3連符または6連符があるリズムの場合は、 $Q=1/12$ または $Q=1/24$ に設定します。

右図のリズムの場合は、4/4拍子でHH CLOSEDが3連符ですので、 $L=16/16$ 、 $Q=1/12$ に設定すると、HH CLOSEDは全てのビートを使用することになります。



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

$Q=1/24$

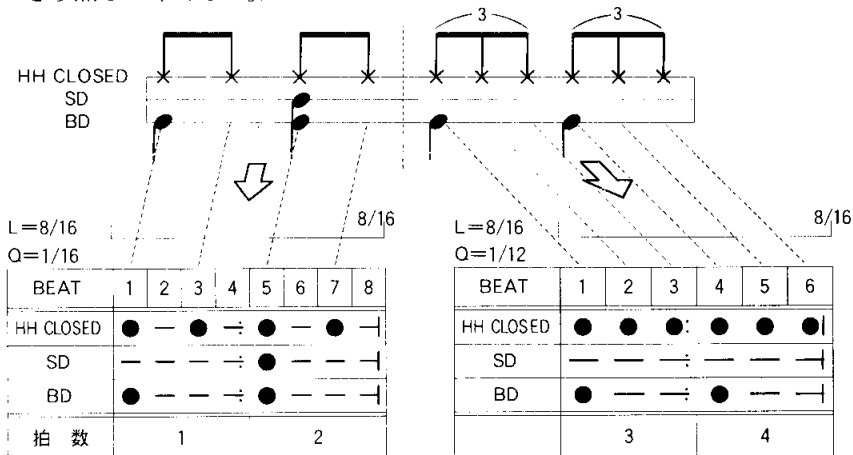
BEAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
HH CLOSED	●	-	●	→	●	-	●	→	●	-	●	→	●	-	●	→	●	-	●	→	●	-	●	→
SD	-	-	-	→	-	-	-	→	●	-	-	→	-	-	-	→	-	-	-	→	●	-	-	→
BD	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→	●	-	-	→
拍数	1			2			3			4														

**例 3**

1小節の一部に3連符がある場合は、1小節を分けて別々のパターンを使ってそれぞれに別のクォンタイズを設定します。

下図のリズムの場合、前半の2拍を L=8/16, Q=1/16、後半の2拍を L=8/16, Q=1/12にします。

これを実際に使用する（プレイする）ときは、ソングでつなぎ合わせます。（ソングライトの方法は、24ページを参照してください。）



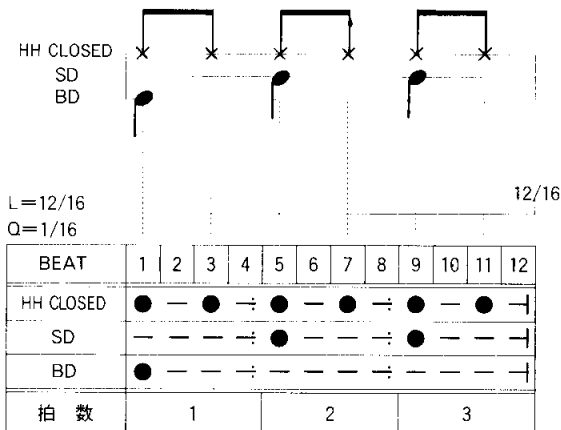
**<ご注意>**

このように1小節を分割する場合は、分割したそれぞれのレングスの和が1小節のレングスの値と同じになるように設定しないと、ソングプレイで拍子が狂いますので注意してください。

例の場合、1小節のL=16/16、分割した1小節のLの和は、8/16+8/16=16/16で同じ値になります。

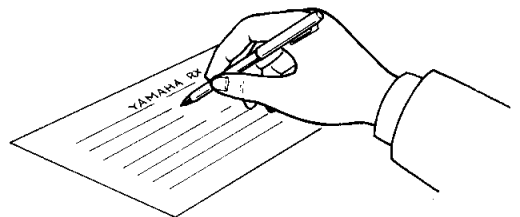
**例 4**

3/4拍子の場合にはL=12/16にすると、1拍目がビート“1”、2拍目が“5”、3拍目が“9”となり、図のように入力すると、3/4拍子ができます。



**☆PATTERN TABLE を活用しよう!**

この取扱説明書の終わりに、PATTERN TABLEを用意しました。ご自分の作りたいリズムパターンをこの表に書き込むと、パターンライトをするときに便利です。

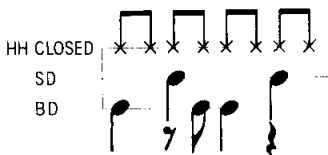




## ◆パターンライトのしかた

パターンライトの方法には、リアルタイムライトとステップライトの2通りの方法があります。いずれの場合も、まずライトするパターンナンバーを指定します。

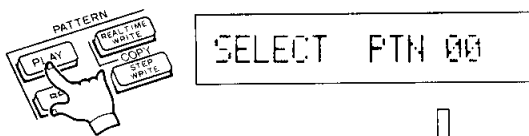
では、パターン44に図のリズムをライトしてみましょう。



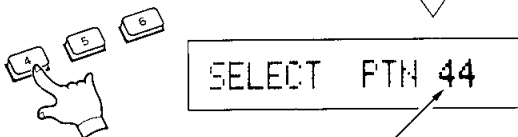
このリズムは、4/4拍子で、最小音符が8分音符なので、L=16/16、Q=1/16に設定してみましょう。

## ◆パターンナンバーの指定

①PATTERN-PLAY キーを押します。



②テンキーで“44”を入力します。



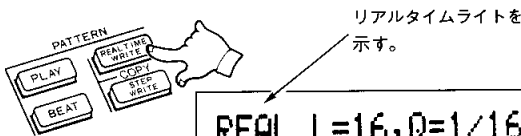
パターンナンバー“44”の入力。

REAL TIME WRITE  
をする場合。

STEP WRITE  
をする場合。  
(18ページへ)

## ◆リアルタイムライトのしかた

①REAL TIME WRITE キーを押します。

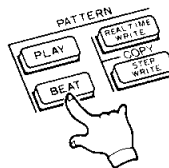


リアルタイムライトを  
示す。

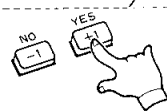
レングスとクォンタイズの値を示す。

## ▽レングスとクォンタイズの設定

②BEAT キーを押して、レングスを設定します。  
※このとき、すでにデータが入力されている場合は、インジケーターにカーソル(■)が点滅して、BEAT キーを押してもレングスとクォンタイズの設定はできません。  
(18ページの注1を参照してください)



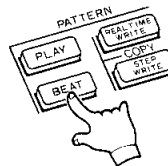
LENGTH=16 / 16



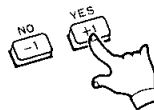
+1、-1キーで設定します。  
このとき、押し続けると速いスピードで値が変わります。

(●今はL=16/16に  
設定します。)

③もう一度BEAT キーを押して、クォンタイズを設定します。



QUANTIZE=1/16




+1、-1キーで設定します。

+1 を押すたびに  
1/16→1/32→1/12→1/24  
と変わります。


(●今はQ=1/16に  
設定します。)

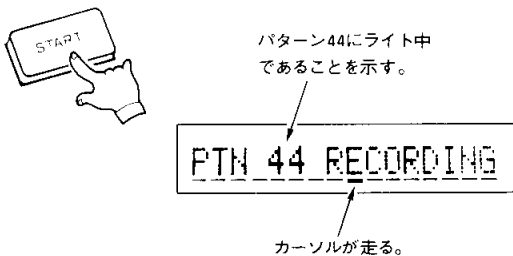
-1 を押すたびに  
1/16→1/32→1/12→1/24  
と変わります。

※レングスとクォンタイズはL=16/16、Q=1/16に前もって設定してあります。この設定で良い場合は前記の②、③を省いてそのままリアルタイムライトに入れます。

(※また、ここでステップライト  に変更することもできます。 18ページへ)

▽データ入力 (リアルタイムライト)

④START キーを押してリアルタイムライトの開始です。インジケーターがのような表示に変わり、クリック音と共に表示の下にカーソル (—) が走ります。



⑤クリック音で拍子をとりながら HH CLOSED, BD, SD それぞれのリズムでインストルメントキーを押します。

クリック音……………“ツ ツ ツ ツ” に合わせ、

HH CLOSED キーは“チ チ チ チ チ チ チ チ”

BD キーは……………“ド (ン)ドド (ウン)”

SD キーは……………“ (ウン)チャ (ウン) チャ” と押します。

※(ン) は半拍休み、(ウン) は1 拍休みです。このようにして、リアルタイムライトを行います。



※ライト中にもテンポを変えることができます。12ページの「テンポの設定のしかた」を参照してください。“TEMPO” 表示中もインストルメントキーを押すとデータが入力されますので注意してください。

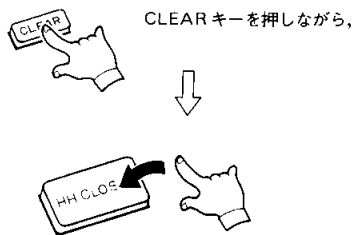
※また、レベルも変更することができます。11ページの「レベルの設定のしかた」を参照してください。

“LEVEL” 表示のときは、インストルメントキーを押してもデータは入力されません。

▽リアルタイムライト中の修正 (ビートクリアー)

不要なビートにデータを入力したときは、次の方法でビートをクリアーできます。

- ①CLEAR キーを押し続けます。
- ②リズムを聞きながら、クリアーしたい音の部分でクリアーしたいインストルメントキーを押します。



クリアーしたい音の部分で、クリアーしたいインストルメントキーを押す。

※このとき、インストルメントキーを長く押すと、必要なビートまでクリアーしてしまいますので、注意してください。

また、インストルメントキーを押し続けると、そのインストルメントデータを全てクリアーすることもできます。

※ビートが細かくてビートクリアーしにくい場合はテンポを遅くしてビートクリアーをしやすくするか、一度ストップさせ、ステップライトに切り換えてビートクリアーすると、容易に行えます。(20ページを参照)

⑥ライトが終わったらSTOP キーを押します。

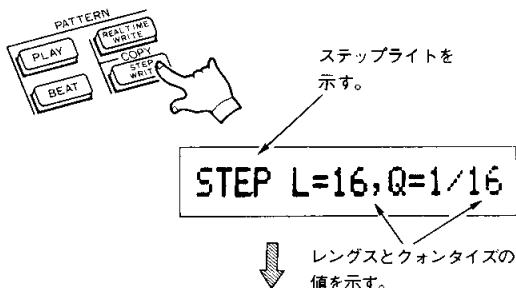


再び“SELECT PTN” 表示に戻る。

パターンナンバー  
の指定の後から  
(16ページ)

### ◆ステップライトのしかた

①STEP WRITE キーを押します。



#### ▽レングスとクォンタイズの設定

②ステップライト時も、レングスとクォンタイズの設定方法はリアルタイムライトと同様に BEAT キーで行います。

※このとき、すでにデータが入力されている場合は、インジケータにカーソル (■) が点滅して、BEAT キーを押してもレングスとクォンタイズの設定はできません。(注<sup>1</sup>を参照してください)

( ← ※ここで、リアルタイムライト )  
16ページへ にも変更することもできます。 )

#### ▽データ入力 (ステップライト)

③START キーを押してステップライトの開始です。



※ステップライトを行うときは、作りたいリズムを図のように入力する音源とビートナンバーが判るように、PATTERN TABLEに書き込んでおくと楽に入力ができます。

HH CLOSED  
SD  
BD

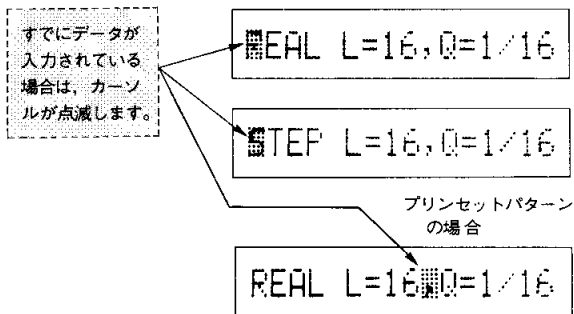
L=16/16, Q=1/16

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			

#### <注<sup>1</sup>>

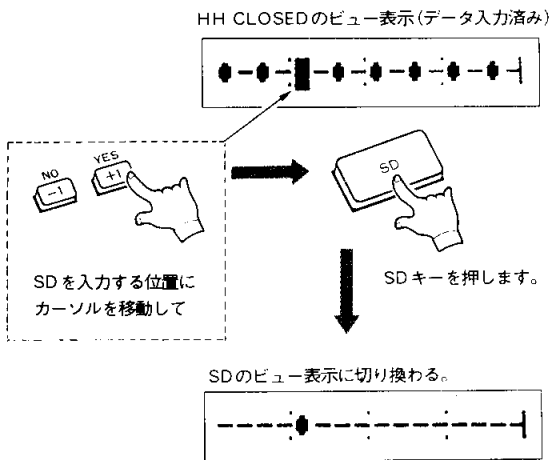
REAL TIME WRITE キーまたは、STEP WRITE キーを押したとき、そのパターンにすでにデータが入力されている場合は、図のようにインジケータの頭の部分にカーソル (■) が点滅します。このとき、BEAT キーを押してもインジケータは変化せず、レングスとクォンタイズの設定はできません。

また、プリセットパターン (56~99) の場合は、“L”と“Q”の間の“,”の部分にカーソルが点滅し、START キーを押すとインジケータに、“PRE-SET PTN AREA!”表示が出てライトできません。

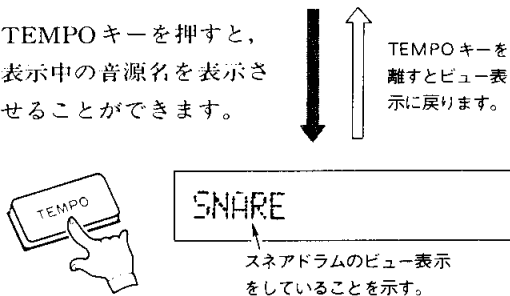




このとき、インジケータは自動的にSDのビュー表示に変わります。



TEMPOキーを押すと、表示中の音源名を表示させることができます。

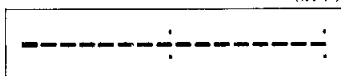


※ビュー表示中にもう一度STEP WRITEキーを押すと、元のパターンナンバーとビートナンバーの表示に戻ります。

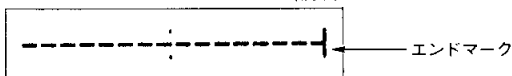
※Q=1/16または、Q=1/12に設定した場合は、全てのビートを一度にビュー表示できますが、Q=1/32、Q=1/24に設定した場合は、両面の構成上一度に表示できません。

このため2画面で表示します。カーソルを移動させて行くと、後半のビュー表示になります。後半のビュー表示には必ずエンドマーク「|」がありますので、それを目印にしてください。

Q=1/32のときのVIEW表示。(前半)

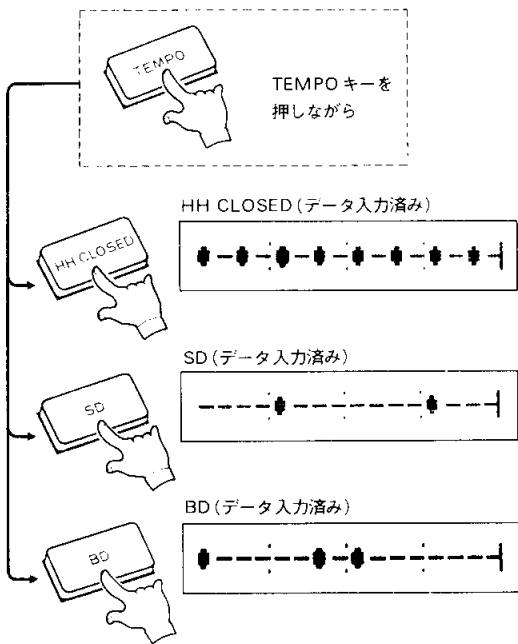


(後半)



⑦BDも同様にして入れます。

※データの入力をしないで表示する音源を切り換えたいときは、TEMPOキーを押しながら表示したいインストルメントキーを押します。

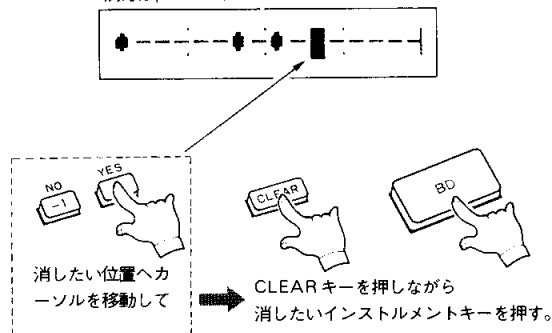


マステップライト中の修正(ビートクリアー)

不要なビートにデータを入力したときは、消したいビートを選んで、CLEARキーを押しながら消したいインストルメントキーを押します。

※リアルタイムライトで作ったパターンも、この方法で修正することもできます。

例えば、BDのクリアー



## ☆PTN MEMORY FULL! の表示について

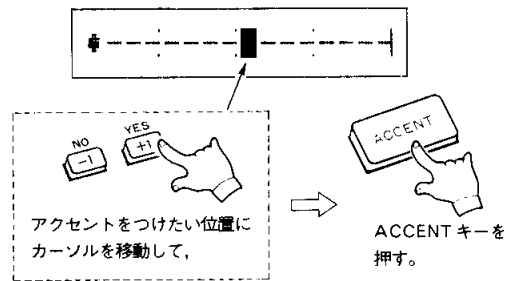
パターン00～55はご自由にお使いいただけますが、L=9/16以上でQ=1/32およびQ=1/24に設定したパターンは、メモリー容量として2パターン分を使用します。

そのため、使用していないパターンナンバーがあっても56個分のパターンメモリーを全て使いますと、“PTN MEMORY FULL!”の表示が出て、それ以上入力できなくなります。Q=1/16または、1/12で作れるリズムについては、Q=1/32および、1/24に設定しない方がメモリー容量を最大に使う方法です。

## ☆アクセントの付けかた

アクセントを付ける場合はリアルタイムライト、ステップライト共にアクセントを付けたいビートの位置でACCENTキーを押します。また、あるインストルメントのみにアクセントを付けたい場合は、各インストルメントのアクセントレベルを工夫してください。例えば、HH CLOSEDにはアクセントをつけてSDには付けたくない場合は、SDのアクセントレベルを“0”に設定しておきます。

ACCENTのビュー表示。

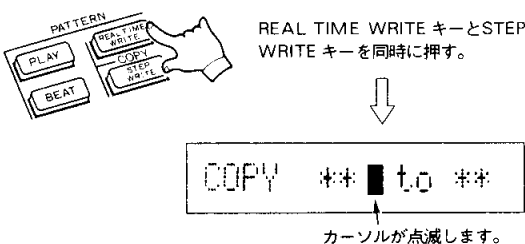


## ☆パターンコピーのしかた

オリジナルパターンやプリセットパターンを他のパターンナンバーにコピーすることができます。1つの決った基本リズムを展開するときなどに便利です。

### ◆コピーのしかた

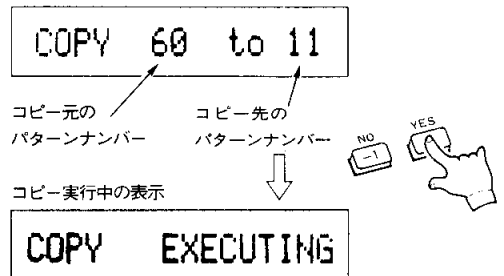
- ① REAL TIME WRITEキーとSTEP WRITEキーを同時に押します。
- ② 図のような“COPY”表示が出ますので、コピーするパターンナンバーをテンキーで入力します。
- ③ +1キーを押すとカーソルがコピー先に移動しますので、コピー先のパターンナンバーをテンキーで入力します。



※このとき、-1キーを押すとカーソルがコピー元のパターンナンバーへ戻ります。

- ④ YESキーを押すとコピーが実行されます。このとき、コピー先にすでにデータが入力されている場合は、“REWRITE PTN ?”のように「コピー先のデータを書き直してもよいか?」と聞いてきますので、コピーを実行する場合はYESキーを押します。NOキーを押すとコピーは実行されずに“COPY”表示は解除されます。
- ⑤ コピーが終わると、“SELECT PTN”表示になります。

例えば、パターン“60”を“11”にコピーする場合。



## ☆ビートチェンジのしかた

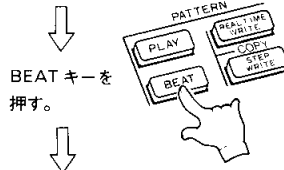
オリジナルパターンのクォンタイズを1/16 ↔ 1/32, 1/12 ↔ 1/24の相互に変換することができます。

例えば、Q=1/32や1/24の設定ではビートが細かすぎてデータを入力しにくい場合に、Q=1/16または1/12で基本的なパターンを作った後、クォンタイズを1/16 → 1/32, 1/12 → 1/24にビートチェンジして細かいビートを入力するときなどに便利です。

- ①“SELECT PTN”表示のときに、BEATキーを押します。
- ②インジケータに“BEAT EXCHANGE?”の表示が出ます。
- ③YESキーを押すとビートチェンジを実行します。

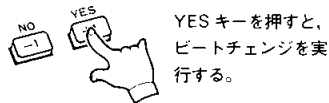
例えば、パターン“10”のビートチェンジをします。

SELECT PTN 10



BEATキーを押す。

BEAT EXCHANGE ?



YESキーを押すと、ビートチェンジを実行する。

Q=1/16 ↔ 1/32のビートチェンジ例  
Q=1/16

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



Q=1/32

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 CLOSED	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
SD	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
BD	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Q=1/12 ↔ 1/24のビートチェンジ例  
Q=1/12

BEAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
HH CLOSED	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
SD	—	—	—	⇒	●	—	—	—	—	—	—	⇒
BD	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	⇒



Q=1/24

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 CLOSED	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—
SD	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
BD	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

<ご注意> Q=1/32 → 1/16, Q=1/24 → 1/12に変換した場合、ビート位置が合わない部分（偶数のビートナンバー）のデータは消えてしまいますので、注意してください。

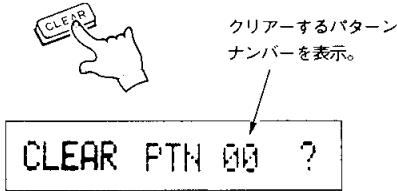
## ◆パターンクリアーのしかた

リズムを間違えたときや不要なパターンは、変更したり作り直したりできます。

パターンクリアーは“SELECT PTN”表示で行い、次の4つの方法があります。ライト中にパターンクリアーを行いたい場合は、まずSTOPキーを押してライト状態を解除します。

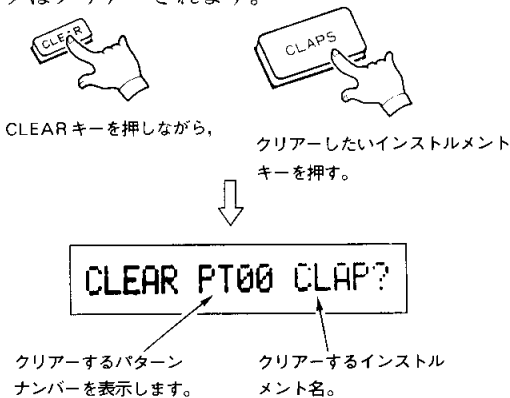
### ◆1つのパターンデータを消去する

- ①パターンナンバーを選びます。
- ②CLEARキーを押すと図のような表示になります。
- ③YESキーを押すと、そのパターンデータはクリアーされます。

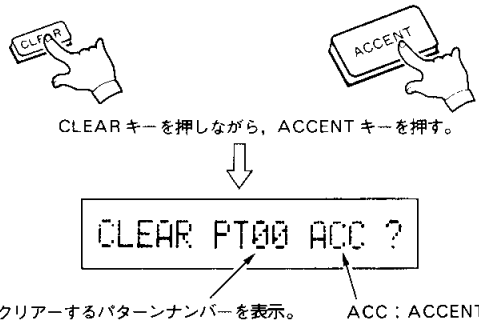


### ◆あるパターンの1つのインストルメントデータをクリアーする

- ①パターンナンバーを選びます。
- ②CLEARキーを押しながら、クリアーしたいインストルメントキーを押します。
- ③YESキーを押すと、そのインストルメントデータはクリアーされます。

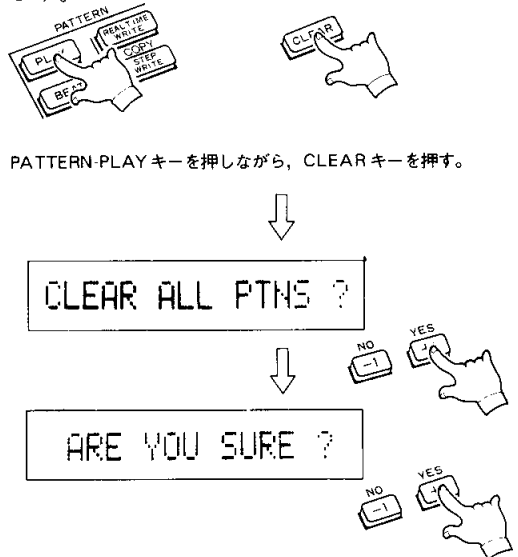


◆あるパターンのアクセントをクリアーする  
アクセントのクリアーはインストルメントデータの場合と同様で、CLEARキーを押しながらACCENTキーを押して、YESキーを押します。



◆全てのパターンデータをクリアーする  
パターン (00~55) のデータを一度にクリアーする機能ですので、消しても良いデータであることを確認した後、行うようにしてください。

- ①PATTERN-PLAYキーを押しながらCLEARキーを押します。
- ②“CLEAR ALL PTNS?”の表示が出ますので、YESキーを押します。
- ③“ARE YOU SURE?”の表示で全てのパターンデータをクリアーする場合は、YESキーを押します。



※間違っってクリアーモードにした場合は、NOキーを押すとクリアーモードから解除されます。  
※クリアーを行う場合は、他の必要なパターンデータを消してしまわないように、必ずパターンナンバーを確認してから行ってください。



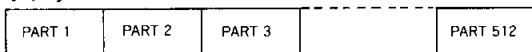
# ソングの作りかた

## ◆パートとは

ソングを作るには、パターンを1つずつ並べて行きます。その1つのパターンをいれる枠をパート(PART)と呼びます。

RX21で使えるパート数は、ソング(0~3)合計で512パートです。

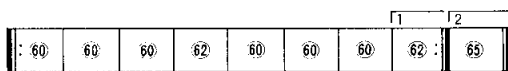
### ソング



↑  
1つのパートにパターン番号を入力して  
1曲として組み立てます。

### 例えば、

下図のような曲のリズムをソングとして組み立てる場合、各パートに必要なパターンを順に入力して行く方法でもできますが、512と豊富なパート数とは言っても長い曲を作る場合は、やはりメモリー容量に限界があります。



注) の番号はパターンナンバーです。

そこで同じパターンの繰り返しは、パートにリピートをかけて少ないパート数で処理することもできます。

- 例の場合、
- パターン60を 3回
  - パターン62を 1回
  - パターン60を 3回
  - パターン62を 1回
  - パターン60を 3回
  - パターン62を 1回
  - パターン60を 3回
  - パターン65を 1回

の順でプレイすることになりますので、ソングとして組み立てる場合は、

- パート1にパターン60とリピート (||: || × 2) を入力
- パート2にパターン62を入力
- パート3にパターン60とリピート (||: || × 2) を入力

パート4にパターン62を入力

パート5にパターン60とリピート (||: || × 2) を入力

パート6にパターン62を入力

パート7にパターン60とリピート (||: || × 2) を入力

パート8にパターン65を入力

この8パートで作れます。これをSONG TABLEで示すとSONG TABLE (I) のようになります。

### ●SONG TABLE (I)

PART	1	2	3	4	5	6	7	8
PATTERN	60	62	60	62	60	62	60	65
REPEAT	:    × 2		:    × 2		:    × 2		:    × 2	

しかし、パート1と2、3と4、5と6の部分が同じパターンの繰り返しです。これをSONG TABLE (II) のように作り直すと、より少ない6パートで組み立てられます。

### ●SONG TABLE (II)

PART	1	2	3	4	5	6
PATTERN	60	60	60	62	60	65
REPEAT	:			× 2	:    × 2	

パート1~4を2回リピート  
します。

このようにパートの使いかたを工夫すると、少ないパート数でソングを作ることができます。

※リピートについては「リピートについて」(26ページ)を参照してください。

では実際にこのSONG TABLE (II) をソング3に入力してみましょう。

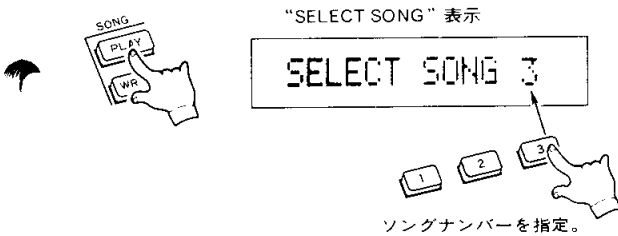
## ◆ソングライトのしかた

### ◆ソングナンバーの指定

ソングライトに入る前にソングナンバーを指定します。

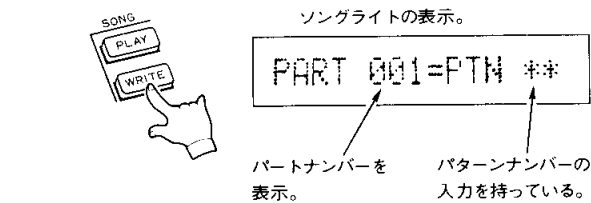
①SONG PLAY キーを押すと、前に選ばれていたソングナンバーの表示ができます。

②テンキーの“0”～“3”でソングナンバーを指定します。前に選んでいたソングナンバーでよい場合は、入力を省いてもかまいません。



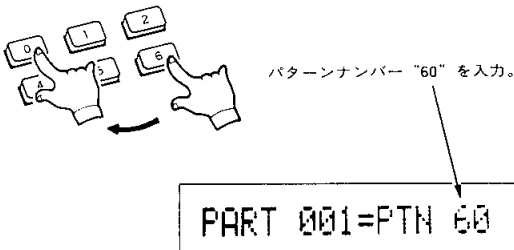
### ◆パートへの入力のしかた

①SONG WRITE キーを押すと、図のような表示になります。



②ソングの入力は“PART 001”から順に行います。

③テンキーで“60”を入力します。



④REPEAT キーを押し、リピート符号(∥)を入力します。

リピート符号∥は……テンキー 0

∥∥は……テンキー 1

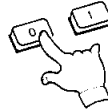
でそれぞれ入力します。



∥: (0) or ∥∥ (1) ?

リピート符号“0”または“1”の入力待ちの表示。

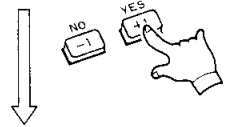
⑤パート 1 にはリピート 0 を入力します。



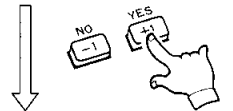
∥: PART 001

パートにリピート 0 (∥) が入力されたことを示す。

+1 キーを押すと、再び図の表示に戻ります。



PART 001=PTN 60



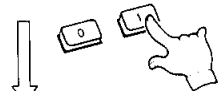
⑥+1 キーでパート 2 へ進み、パターン“60”を入力します。

⑦同様にパート 3 へパターン“60”，パート 4 へパターン“62”を入力します。

⑧ここでパート 4 へリピート“1”を入力します。図のような表示になりますので、リピート回数“02”を入力します。

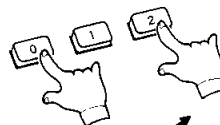


∥: (0) or ∥∥ (1) ?



リピート 1 (∥∥) を入力。

PART 004 ∥∥ × 02



リピート回数を入力します。

※リピート回数の入力は、必ず2桁で入力してください。“2”のみ入力しますとインジケータの表示が“12”になります。これは、リピート1を指定したときに、リピート回数“1”がすでに入力されたことになっていて、“2”を入力するとその“1”が10の桁になるためです。

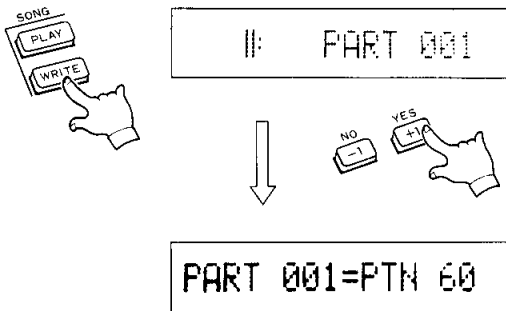
⑨+1キーでパート5へ進み、パターン“60”とリピート符号“0”と“1”および“02”を入力します。

⑩パート6へパターン“65”を入力します。

※入力が終わったら、正しく入力されているかチェックしてみましょう。

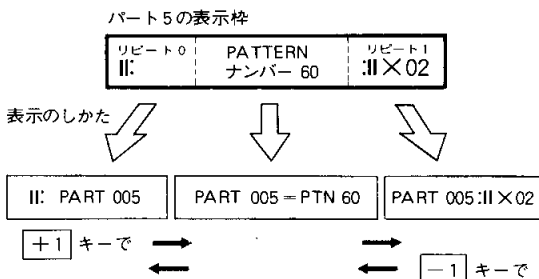
⑪SONG WRITEキーを押すと、パート1が表示されます。このようにまずリピート符号が表示されるのは、1つのパート枠にはパターンナンバーとリピート符号が一緒に扱われていますが、一度に表示できないためリピート符号とパターンナンバーを分けて表示します。

⑫+1キーを押すと、図のようにパート1にはパターン“60”が入力されていることを示します。



⑬パート5まで+1キーで進めてください。

図のように表示が変化します。



## ☆リピートについて

※リピート回数の表示と、実際のプレイ回数は次のようになります。

|| × 1 (1回リピート) … 2回プレイ

|| × 2 (2回リピート) … 3回プレイ

このように表示プラス1のプレイ回数になりますので設定時には注意してください。

### <ご注意>

なお、リピート符号を重複させることはできません。リピート0の後は必ずリピート1を入れてください。リピート符号が重複した場合は、

リピート0 (||) … 最後のものを認識

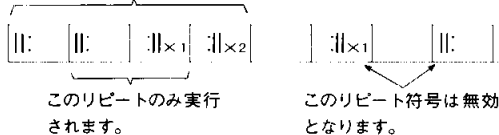
リピート1 (||) … 最初のものを認識

と、図のように一番内側のリピートを実行します。

また、リピート0がなくてリピート1のみが入っている場合やリピート0のみの場合もリピートはかかりません。

※また、1つのパートの中に同じリピート符号を入れることはできません。この場合は“ALREADY ENTERED!”表示がでます。

この間のリピートはかかりません。



## ☆“SONG MEMORY FULL”表示について

ソング(0~3)で扱えるパート数は全部で512パートです。これ以上のデータを入力しようとするとき、“SONG MEMORY FULL”の表示がでて、それ以上入力できなくなります。このときは、リピート符号を工夫してパート数を減らしてください。

※なお、リピート符号もソングメモリー容量として1パート分を使用しますので注意してください。

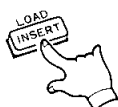
## ◆ソングの修正（編集機能）

作成したソングを次の機能を使って修正することができます。

1. INSERT（インサート）…パートの間に新しいパターンナンバーを入れる。
  2. DELETE（デリート）……不要なパートやリピートを削除する。
- ソングの修正は、ソングライト状態で行います。

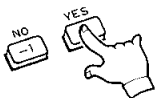
### ◆インサートのしかた

- ① +1, -1 キーでインサートするパートナンバーを表示します。
- ② INSERT キーを押すと図のような表示になります。
- ③ YES キーを押します。
- ④ パターンナンバーをテンキーで入力します。
- ⑤ 図のようにインサートしたパート以降のデータは、自動的に後のパートへ順送りされます。



「パート2にインサートしますか？」の表示。

INSERT PART 002?



PART 002=PTN \*\*

パート2の新しいパターンナンバーの入力を待っている状態。

PTN ④ をインサート



PART 1	PART 2	PART 3	
PTN (A)	PTN (B)	PTN (C)	

PART 1	PART 2	PART 3	PART 4
PTN A	PTN ④	PTN (B)	PTN (C)

↑  
インサートされたデータ

### ◆デリートのしかた

- ① +1, -1 キーでデリートするパターンナンバーを表示します。
- ② DELETE キーを押すと図のような表示になります。
- ③ YES キーを押します。
- ④ 図のようにデリートした後のデータは、自動的に前に順送りされます。このとき、そのパート内に書き込まれているリピートも同時にデリートされます。



「パート2をデリートしますか？」の表示。

DELETE PART 002?

PTN ④ をデリート



PART 1	PART 2	PART 3	PART 4	
PTN (A)	PTN ④	PTN (C)	PTN (D)	

PART 1	PART 2	PART 3		
PTN (A)	PTN (C)	PTN (D)		

※リピート符号のみ削除することもできます。

- ① デリートしたいリピートの表示を出します。
- ② DELETE キーを押し、YES キーを押すと、その部分のリピート符号のみがデリートされます。

||: PART 003



DELETE REPEAT ?

PART 1	PART 2	PART 3	PART 4	
PTN (A)	PTN (B)	PTN (C)	PTN (D)	
:		:×2	:	

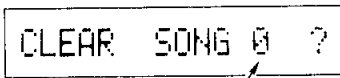
↑  
このリピート符号のみデリートされる。

## ◆ソングクリアーのしかた

不要になったソングは、消すことができます。ソングクリアーは“SELECT SONG”表示で行い、次の2通りがあります。

### ◆1つのソングをクリアーする

- ①クリアーしたいソングナンバーを選び、CLEAR キーを押します。
- ②YESキーを押すとそのソングデータがクリアーされます。



クリアーするソングナンバーを表示。

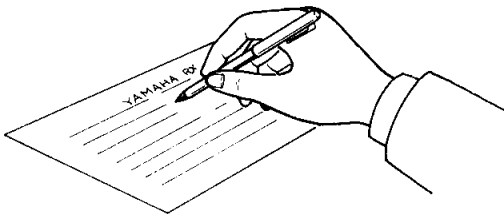
### ◆全てのソングをクリアーする

※ソング（0～3）のデータを一度にクリアーする機能ですので、消してもよいデータであることを確認した後、行ってください。

- ①SONG-PLAY キーを押しながら CLEAR キーを押します。

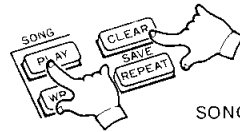
### ☆SONG TABLEを活用しよう！

この取扱説明書の終わりに、SONG TABLEを用意しました。ご自分の作りたいソングをこの表に書き込むと、ソングライトをするときに便利です。

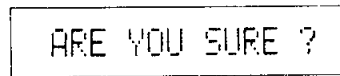
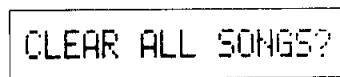


- ②“CLEAR ALL SONGS?”の表示が出ますので、YES キーを押します。

- ③“ARE YOU SURE?”の表示で、全てのソングを消してもよい場合は、YES キーを押します。



SONG-PLAY キーを押しながら、CLEAR キーを押す。



### ☆バックアップ電池について

RX21 では、電源を切ってもパターンデータやソングデータを保持するために、バックアップ電池を内蔵しています。

この電池は約5年間の寿命がありますが、万が一寿命切れの場合は、データがすべて消えてしまいます。バックアップ電池の電圧が下がってきますと、電源を入れたときに“CHANGE BATTERY!!”の表示が出ますので、早めに電池の交換をするようにしてください。（このとき、+1 キーを押すと通常の表示になります。）

さらに電圧が下がりますと“NO BATTERY!!”の表示になり、動作しなくなります。

なお、バックアップ電池の交換は、ご自分では行えませんので、交換の際にはお買上店又は最寄りのヤマハ・サービス・ステーションにお持ちください。

# データの保存と読み込み (セーブ/ロード)

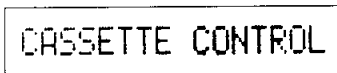
## ◆パターンデータ、ソングデータの保存

パターン00～55および、ソングの0～3を使うと、それ以上ライトできません。このようなときには、RX21に記憶してあるデータをカセットテープへセーブ (貯える) して、新しいパターン、ソングを作っていくと、RX21の記憶容量以上のたくさんパターンとソングを作ることができます。

## ◆セーブのしかた

- ①「データレコーダーの接続のしかた」に従ってデータレコーダーを接続します。
- ②CASSETTE キーを押します。
- ③データレコーダーをセーブ (録音) 状態にします。
- ④SAVE (REPEAT) キーを押すと“SAVE EXECUTING”の表示になり、セーブが始まります。
- ⑤セーブが終わると“SAVE COMPLETED”の表示の後、“CASSETTE CONTROL”表示に戻ります。

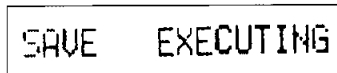
カセットコントロールモードの表示。



データレコーダーをセーブ状態にして、SAVE キーを押す。



SAVE 動作中の表示。



※セーブ動作を中止したい場合は、もう一度CASSETTEキーを押すと、“SAVE BREAK”の表示で動作が中止します。このとき、約2秒間はキーの入力を受け付けません。

セーブを続けるときはテープを巻き戻した後、もう一度SAVE (REPEAT) キーを押します。

※カセットへセーブした後は、正しくセーブされているか必ず確かめるようにしてください。データが正しくセーブされていないと、ロードできなかつたり、ロードできても正しく動作しなかつたりします。ペリファイ機能で確かめます。

## ☆データレコーダーの接続のしかた

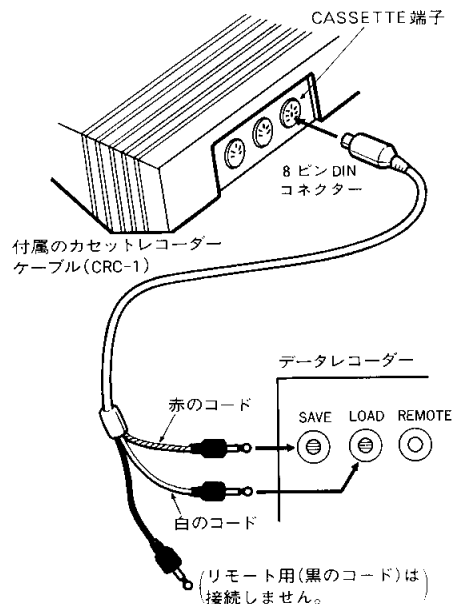
RX21のデータ信号は1200ボウ (信号の密度) となっていますので、普通のテープレコーダーでは、ロードできにくい場合があります。カセットテープレコーダーは、なるべく市販のコンピューター用データレコーダーの使用をおすすめします。

## ◆接続のしかた

データレコーダーの接続は付属のカセットレコーダーケーブル (CRC-1) で次のように接続します。

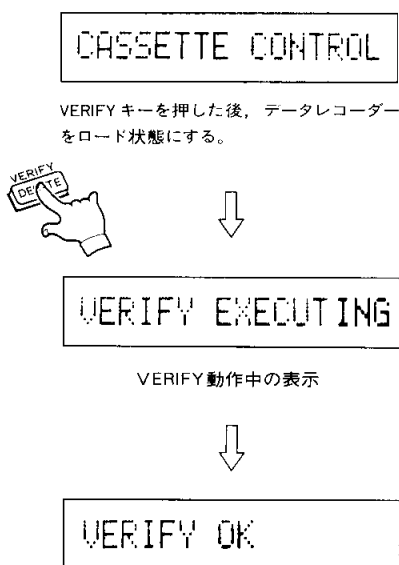
- ①接続コードの8ピンDINコネクタを本体のCASSETTE端子へ接続します。
- ②データレコーダーのSAVE (録音) 端子へ赤コードのプラグを接続します。
- ③データレコーダーのLOAD (再生) 端子へ白コードのプラグを接続します。

※なお、RX21はリモート機能は持っていないので、データレコーダーのREMOTE端子へはリモート用のプラグ (黒コード) は接続しません。



## ◆ベリファイのしかた

- ①セーブが終わって“CASSETTE CONTROL”表示に戻った時点で、テープを巻戻してベリファイするデータの頭出しをします。
  - ②VERIFY (DELETE) キーを押してデータレコーダーをロード（再生）状態にします。
  - ③VERIFY が終わると、“VERIFY OK” の表示が出て動作が終了します。
- ※ベリファイ動作中に“ERROR”の表示がでた場合は、31ページの「ERROR がでたら」を参照して、もう一度行ってください。

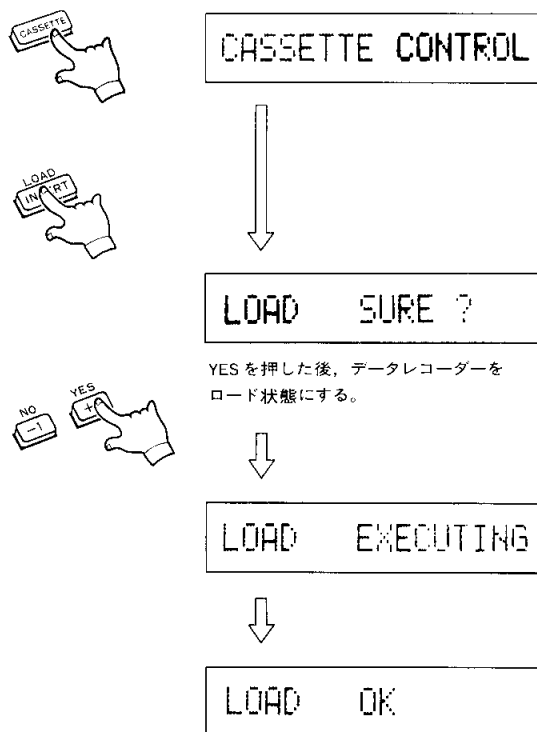


## ◆ロードのしかた

### <ご注意>

ロードを行うと、RX21 に記憶されていたデータはすべて消えて、ロードしたデータと入れかわります。ロードを行うときは、消えてもよいデータかどうかを確かめてから行うようにしてください。大切なデータを誤って消さないために、新しく作ったデータは常にセーブしておくことをおすすめします。

- ①データレコーダーを接続します。
- ②ロードしたいデータの入っているテープをデータレコーダーに入れ、ロードするデータの頭出しをします。
- ③CASSETTE キーを押して、LOAD (INSERT) キーを押します。
- ④“LOAD SURE?” の表示が出ますので、YES キーを押した後、データレコーダーをロード（再生）状態にするとロードが始まります。
- ⑤ロードが終わると“LOAD OK” の表示の後、ロードを行う前に選ばれていたパターンまたは、ソングナンバーを表示します。



## ☆ERROR がでたら

- ①ロードやベリファイ中に“ERROR”（エラー）の表示が出ると、その時点で動作は中止します。
- ②テープをデータの頭まで巻戻し、データレコーダーのロードレベルを調節し直して、もう一度ロード、ベリファイを行ってください。  
この時、直接LOADまたはVERIFYキーを押すことにより動作に入ります。
- ③データレコーダーの再生レベルが適正でない、ロードやベリファイができません。  
数回行ってでもエラーが出る場合は、次の原因が考えられます。また、再生レベルが小さい場合はエラー表示が出ずに“EXCUTING”のままのときもあります。

### ◆ベリファイの場合

- ①データレコーダーの回転ムラが大きく、正しくデータがセーブされていない。
- ②録音レベル調節つまみのあるデータレコーダーの場合は、録音レベルが適正でない。
- ③テープが古くなって傷んでいる。
- ④ベリファイしているデータが本体のデータと違う。

### ◆ロードの場合

- ①データレコーダーの回転ムラが大きい。
- ②セーブされているデータが壊れている。
- ③テープにキズが付いていたり、変形している。
- ④セーブとロードで使用したデータレコーダーが異なる。  
このような原因が考えられますので、データレコーダーを変えてみたり、他のテープ（ロードの場合は他のデータ）で行ってみてください。

## ★セーブ、ロード、ベリファイとは……

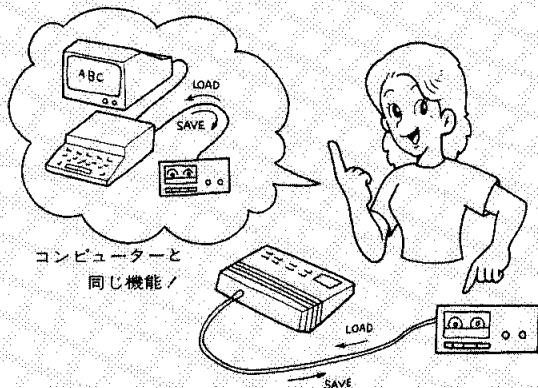
コンピューターなどで使われる用語でセーブ、ベリファイ、ロードは常に一緒に使われる言葉です。

### ◆セーブとは、

本体に記憶されているデータをテープなどに移し、データを保存しておくことを言います。セーブしておく、本体に記憶されているデータを消去しても、データはテープに残っているので、必要な時に再び使用することができます。RX21では、データレコーダーを接続してパターンデータとソングデータをセーブすることができます。

### ◆ロードとは、

テープなどにセーブしてあるデータを本体に読み込むことを言います。ロードするデータは必ず本体に合うデータを使用します。RX21に他のコンピューターなどのデータ（例えばゲームのプログラム）はロードできません。



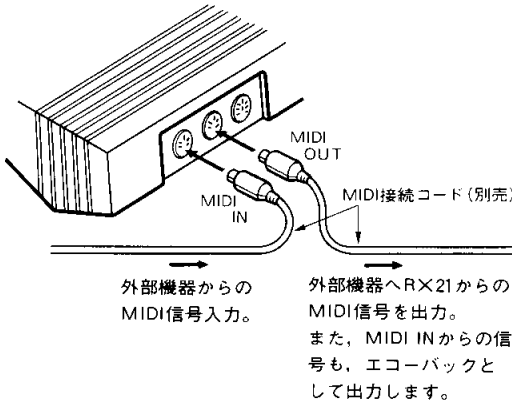
### ◆ベリファイとは、

セーブしたデータが正しく記録されているかどうかをチェックすることを言います。本体に記憶されているデータとテープから入力されるデータ（テープの再生信号）を比較し、全く同じなら“OK”、もし違う場合は“ERROR”となります。本体のメモリーを消してしまった場合や、セーブした後にデータを修正した場合も“ERROR”となりますので、必ずセーブした後に続けてベリファイしてください。



# MIDI について

## ◆接続のしかた



RX21は、リアパネルのMIDI IN/OUT端子を使って、次のようなデータを送受信することができます。

### 1. リアルタイム・コントロール

シーケンサーやシンセサイザー等を接続して自動演奏をすることができます。RX21は次の信号を認識します。

- ①START
- ②STOP
- ③CONTINUE
- ④MIDIクロック…タイミング同期用のクロックです。
- ⑤ソングセレクト…ソングナンバーの切り換えを命令します。
- ⑥ソングポジションポインター (受信のみ)  
演奏を再開するソングの位置を指定する命令です。

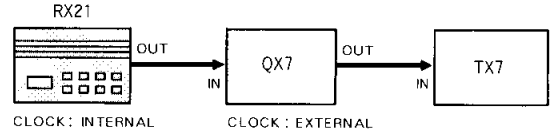
その接続例を示します。

### ☆エコーバックとは

RX21のMIDI IN端子から受信したメッセージを、そのままMIDI OUT端子から出力することを言います。ただし、イクスクルージブ・メッセージはエコーバックできません。

## ◆RX21のスタート信号でQX7をスタートさせる場合

この場合、RX21からのMIDI信号によりQX7をコントロールします。RX21のクロックは“INTERNAL”にセットします。

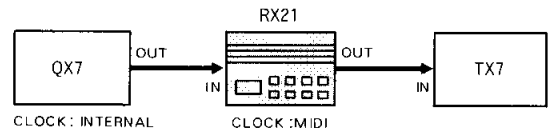


## ◆QX7のスタート信号でRX21をスタートさせる場合

この場合、QX7からのMIDI信号によりRX21がコントロールされます。

RX21のクロックは“MIDI”にセットします。このとき、RX21のMIDI OUT端子からはQX7の信号がエコーバックされますので、TX7も同時にコントロールすることができます。

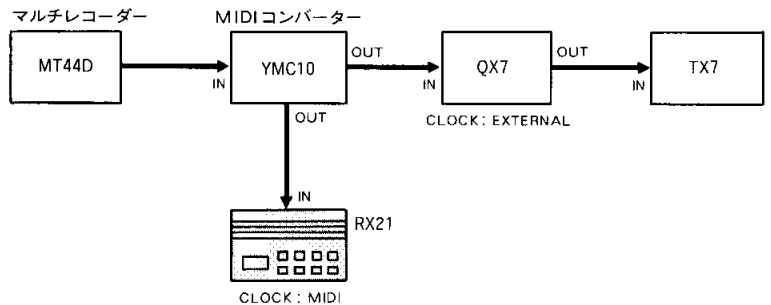
※このとき、QX7のノートオン・オフ信号でRX21を発音させたい場合は、「2. チャンネルインフォーメーション」(34ページ)を参照してください。



## ◆トータル的な自動演奏

これは、マルチレコーダーに録音したギターやボーカル等とRX21、QX7等デジタル楽器をシンクロさせて自動演奏させる方法です。

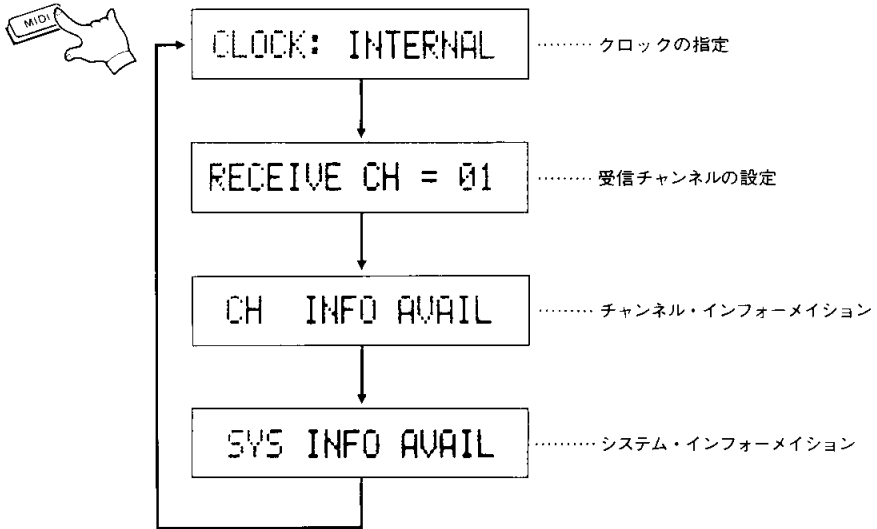
RX21のクロックは“MIDI”にセットします。



## ☆クロックの指定／受信チャンネルの設定のしかた

### ◆MIDI キーとインジケーターの変化

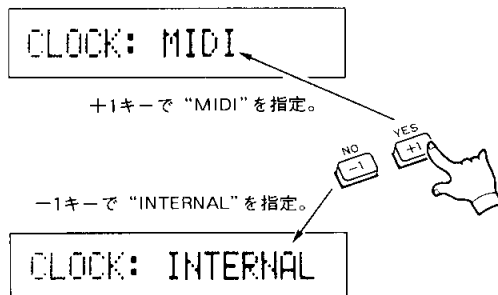
MIDI キーを押すたびに、インジケーターの表示が図のように変化します。



### ◆クロック指定のしかた

- ①MIDI キーを押します。
- ②インジケーターに“CLOCK: INTERNAL”の表示が出ます。
- ③+1 キーを押すと、“CLOCK: MIDI”となります。  
-1 キーを押すと、“CLOCK: INTERNAL”に戻ります。

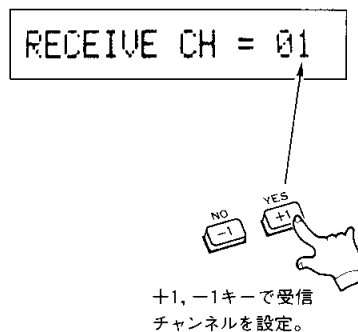
※電源を入れたときは自動的に“INTERNAL”にセットされます。



### ◆受信チャンネルの設定のしかた

- ①MIDI キーを押し、“RECEIVE CH = 01”の表示を出します。
- ②+1, -1 キーで受信チャンネルを設定します。

※チャンネルインフォメーション時は、必ず送信側のチャンネルに合わせてください。



## 2. チャンネル・インフォメーション

シーケンサーやシンセサイザー等のノートオン・オフデータにより、RX21 をリモート演奏させることができます。

- ①クロックは“MIDI”または“INTERNAL”のいずれでもかまいません。
- ②受信チャンネルを送信側のドラムスパートのチャンネルと合わせます。(「受信チャンネルの設定のしかた」を参照してください。)
- ④さらにMIDIキーを押すと、“CH INFO AVAIL”の表示となります。

この状態でノートオン・オフ信号を受信すると発音します。

また、このメッセージに含まれるベロシティデータにより、強弱のついた発音をします。

なお、キーナンバーと各インストゥルメントは次の表のように対応しています。

インストゥルメント	キーナンバー
BD	45 (A <sub>1</sub> )
TOM 3	48 (C <sub>2</sub> )
TOM 2	50 (D <sub>2</sub> )
SD	52 (E <sub>2</sub> )
TOM 1	53 (F <sub>2</sub> )
CLAPS	54 (F# <sub>2</sub> )
HH CLOSED	57 (A <sub>2</sub> )
HH OPEN	59 (B <sub>2</sub> )
CYM	60 (C <sub>3</sub> )

※必ず送信側のキーナンバーをRX21のキーナンバーと合わせてください。キーナンバーが合わないと、発音しなかったり違う音源で発音したりします。

## 3. システム・インフォメーション

パターンデータとソングデータをもう1台のRX21との間で送受信する機能です。

- ①MIDIキーを押して、“SYS INFO AVAIL”の表示にします。
- ②この状態でデータを受信できます。
- ③また、+1キーを押すと“MIDI TRANSMIT?”の表示になり、もう一度+1キーを押すとデータを送信します。

※また、“SYS INFO AVAIL”の表示のときにダンプリクエストを受信してもデータを送信しません。

## ◆ MIDI Specifications

### 1. Reception data

#### 1-1. Channel information

1 0 0 1 n n n n Note on (note 1)  
 0 k k k k k k k Key number (note 2)  
 0 v v v v v v v Key velocity (note 3)

note 1

n n n n	Channel number
0	1
∫	∫
15	16

note 2

k k k k k k k	Instrument
45(A1)	BD
48(C2)	TOM 3
50(D2)	TOM 2
52(E2)	SD
53(F2)	TOM 1
54(F#2)	CLAPS
57(A2)	HH CLOSED
59(B2)	HH OPEN
60(C3)	CYM

note 3 v v v v v v v = 0; Note off  
 v v v v v v v = 1 ~ 127; ppp ~ fff

#### 1-2. Pattern & Song Bulk

1 1 1 1 0 0 0 0 Exclusive status  
 0 1 0 0 0 0 1 1 YAMAHA ID number  
 0 0 0 0 n n n n Sub-status,  
 channel number  
 0 1 1 1 1 1 1 0 Format number  
 0 b b b b b b b Byte count  
 0 b b b b b b b Byte count  
 0 d d d d d d d Data  
 ∫ ∫  
 0 d d d d d d d Data  
 0 e e e e e e e Check sum  
 1 1 1 1 0 1 1 1 EOX

#### 1-3. Dump request

1 1 1 1 0 0 0 0 Exclusive status  
 0 1 0 0 0 0 1 1 YAMAHA ID number  
 0 0 1 0 n n n n Sub-status,  
 channel number  
 0 1 1 1 1 1 1 0 Format number  
 1 1 1 1 0 1 1 1 EOX

#### 1-4. Real time information

1 1 1 1 1 0 1 0 Start  
 1 1 1 1 1 0 1 1 Continue  
 1 1 1 1 1 1 0 0 Stop  
 1 1 1 1 1 0 0 0 Timing clock

#### 1-5. Song select

1 1 1 1 0 0 1 1 Song select status  
 0 s s s s s s s Song number (0 ~ 3)

#### 1-6. Song position pointer

1 1 1 1 0 0 1 0 Song position pointer  
 status  
 0 L L L L L L L LSB  
 0 h h h h h h h MSB

## 2. Transmission data

#### 2-1. Pattern & Song Bulk

Refer to 1-2.

#### 2-2. Real time information

Refer to 1-4.

#### 2-3. Song select

Refer to 1-5.

# 故障と思われる前に／仕様

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。それでも直らない場合は、お買上店又は最寄りの弊社電音サービス拠点までご連絡ください。

症 状	原 因	処 置
電源が入らない。	●ACアダプターの電源コードが抜けている。	●電源コードを接続する。
音が出ない。 (プレイしない)	●トータルレベル“00”になっている。  ●データの入っていないパターンを選んでいる。  ●クロックの指定がMIDIになっている。	●適当な音量になるようにトータルレベルを設定する。 ●データの入っていないパターンをプレイするとカーソルは動きますが音は出ません。データの入っているパターンを選んでください。 ●クロックをINTERNALにします。
パターンライトができない。	●プリセットパターンを選んでいる。	●パターン“56～99”にはライトできません。00～55にライトしてください。
レングス、クオンタイズの設定ができない。	●すでにデータが入っているパターンのレングスとクオンタイズを設定しようとした。	●パターンをクリアしてレングスとクオンタイズの設定を行う。
ロード、ベリファイでERRORがでる。	●データレコーダーの再生レベルが適正でない。 ●正しくセーブされていない。	●31ページを参照。
ソングライト時にリビートが入らない。	●リビート符号を重ねて入れようとした。	●リビート符号を入れるパートを確認。
PTN MEMORY FULL!表示が出た。	●パターンメモリー容量を全て使用している。	●今入っているデータをテープにセーブして、新たにデータを入力する。
SONG MEMORY FULL表示が出た。	●ソングメモリー容量を全て使用している。	●今入っているデータをテープにセーブして、新たにデータを入力する。

## ◆仕様

音源・音色	256k BIT WAVE ROM (PCM)×2 [SNARE DRUM, TOM 1, 2, 3, BASS DRUM, HIHAT OPEN, HIHAT CLOSED, CYMBAL, CLAPS]
内部メモリー	PATTERN: 100 [00～55 = programmable area, 56～99 = preset area (56～59 = silent)], SONG: 4 (TOTAL = 512 PART max)
パターンモード	PLAY (NEXT PATTERN PLAY), BEAT [LENGTH = 1/16～16/16, QUANTIZE = 1/16, 1/32, 1/12, 1/24; BEAT EXCHANGE], LEVEL [TOTAL, INST, ACCENT, CLICK] REALTIME WRITE, STEP WRITE (VIEW), COPY, CLEAR [1 note, 1 INST, 1 PATTERN, ALL PATTERN], REPEAT
ソングモード	PLAY, WRITE, CLEAR [1 SONG, ALL SONG], REPEAT [1 PART×1～99, SONG], INSERT, DELETE
リアルタイムコントロール	START, STOP/CONTINUE, TEMPO (J = 40～250), LEVEL [TOTAL, INST, ACCENT], REPEAT
インターフェイス	MIDI [INTERNAL/MIDI, CHANNEL INFO., SYSTEM INFO.], CASSETTE [LOAD, SAVE, VERIFY]
LCディスプレイ	16 letters/PATTERN VIEW
接続端子	MIDI IN-OUT, CASSETTE IN/OUT, PHONES, OUTPUT [L (MONO), R], DC IN
寸法・重量	350W×56H×203Dmm・1.3kg
標準装備品	AC adapter PA-1, Cassette Recorder Cable (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。



# YAMAHA RX21 SONG TABLE

DATE: / /

SONG NAME: \_\_\_\_\_

TEMPO: ♩ = \_\_\_\_\_

PART	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
PTN No.											
REPEAT											

PART											
PTN No.											
REPEAT											

PART											
PTN No.											
REPEAT											

PART											
PTN No.											
REPEAT											

PART											
PTN No.											
REPEAT											

● INST LEVEL/ACCENT LEVEL ; CLAPS : / , HH OPEN : / , HH CLOSED : / , TOM 1 : / , TOM 2 : /  
 TOM 3 : / , SD : / , BD : / , CYM : /

※コピーをとって、ご利用ください。

# MIDI インプリメンテーションチャート

[ Digital Rhythm Programmer ] Date : 3/30, 1985  
 Model RX21 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	x	1 - 16	memorized
Channel Changed	x	1 - 16	
Default	x	3	
Messages	x	x	
Altered	XXXXXXXXXXXXXX	x	
Note	x	45 - 60	X1
Number : True voice	XXXXXXXXXXXXXX	45 - 60	X1
Velocity Note ON	x	0	v=1-127
Note OFF	x	x	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bender	x	x	
	x	x	
Control			
Change			
Prog	x	x	
Change : True #	XXXXXXXXXXXXXX	x	
System Exclusive	0	0	X2 : Pattern, Song
System : Song Pos	x	0	
Song Sel	0 - 3	0 - 3	
Common : Tune	x	x	
System : Clock	0	0	(MIDI mode)
Real Time : Commands	0	0	
Aux : Local ON/OFF	x	x	
All Notes OFF	x	x	
Mes- : Active Sense	x	x	
sages:Reset	x	x	
Notes: All messages except System Exclusive are bypassed to MIDI OUT.			
X1 = Note number 45,48,50,52,53,54,57,59 and 60 which correspond to each instrument are recognized only in CH INFO AVAIL.			
X2 = System Exclusive messages are received in SYS INFO AVAIL.			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	0 : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	



# サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1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、お買上げ店にご持参頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂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。

## ■YAMAHA電気音響製品サービス拠点

(修理受付・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 (シルバーボールビル2F) TEL (0252) 43-4321
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市新晋屋下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 名古屋市中区玉川町2-1-2 (日本楽器名古屋流通センター3F) 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
広島電音サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区西原2丁目27-39 TEL (082) 874-3787
北海道電音サービスセンター	〒065 札幌市東区本町1条9-3 TEL (011) 781-3621
仙台電音サービスセンター	〒983 仙台市卸町5-7 (仙台卸商共同配送センター3F) TEL (0222) 36-0249
浜松電音サービスセンター	〒432 浜松市東伊場2-13-12 TEL (0534) 56-9211

本社  
営業技術課電音サービスセンター 〒430 浜松市中沢町10-1  
TEL (0534) 65-1111

※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

本社・工場 〒430 浜松市中沢町10-1  
 TEL. 0534(65)1111  
 東京支店 〒104 東京都中央区銀座7-11-3/矢島ビル6F  
 TEL. 03(574)8592  
 銀座店 〒104 東京都中央区銀座7-9-14  
 TEL. 03(572)3131  
 渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-10-7/新大栄ビル内  
 TEL. 03(476)5441  
 池袋店 〒171 東京都豊島区南池袋1-24-2  
 TEL. 03(981)5271  
 横浜店 〒220 横浜市西区南幸2-20-5(東伸24ビル)  
 TEL. 045(311)1201  
 大阪支店 〒542 大阪市南区南船場3-12-9/  
 心斎橋ブラザビル東館(8・9階)  
 TEL. 06(251)1111  
 心斎橋店 〒542 大阪市南区心斎橋筋2-39  
 TEL. 06(211)8333  
 梅田店 〒530 大阪市北区梅田1-3-1/大阪駅前第一ビル  
 TEL. 06(345)4731  
 神戸店 〒650 神戸市中央区元町通2-7-3  
 TEL. 078(321)1191  
 高松店 〒760 高松市丸龜町8-7  
 TEL. 0878(51)7777  
 名古屋支店 〒460 名古屋市中区錦1-18-28  
 TEL. 052(201)5141

名古屋店 〒460 名古屋市中区錦1-18-28  
 TEL. 052(201)5154  
 九州支店 〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4  
 TEL. 092(472)2151  
 福岡店 〒810 福岡市中央区天神1-11-17/福岡ビル内  
 TEL. 092(721)7621  
 北海道支店 〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地/  
 ヤマハセンター  
 TEL. 011(512)6113  
 札幌店 〒064 札幌市中央区南十条西1丁目4番地/  
 ヤマハセンター  
 TEL. 011(512)6124  
 仙台支店 〒980 仙台市大町2-2-10  
 TEL. 0222(22)6141  
 仙台店 〒980 仙台市一番町2-6-5  
 TEL. 0222(27)8516  
 広島支店 〒730 広島市中区基町13-13/平和生命広島ビル上  
 TEL. 082(221)4122  
 広島店 〒730 広島市中区紙屋町1-1-18  
 TEL. 082(244)3744  
 浜松支店 〒430 浜松市鏡治町321-6  
 TEL. 0534(54)4116  
 浜松店 〒430 浜松市鏡治町321-6  
 TEL. 0534(54)4077