

RC-808 “Re-Create the 808”

取扱説明書

目次

1. 概要.....	3
1.1 仕様.....	3
1.1.1 Instrument (☒ Instrument#).....	4
1.1.2 Partial (☒ Partial#).....	4
1.1.3 Drum Kit (☒ Drum Kit#).....	4
1.1.4 マスターボリューム (☒ Drum Kit#).....	5
1.1.5 音声フォーマット.....	5
1.2 インストール方法.....	5
2. 基本操作.....	6
2.1 メインパネル各部の名称と機能.....	6
2.2 メニュー.....	7
2.2.1 File メニュー.....	7
2.2.1.1 ファイルの種類.....	7
2.2.1.2 Load Parameters(kit).....	9
2.2.1.3 Save Parameters(kit).....	9
2.2.1.4 Save Wave.....	11
2.2.1.5 Exit.....	11
2.2.2 Edit メニュー.....	11
2.2.2.1 Copy Parameter.....	11
2.2.3 Settings メニュー.....	12
2.2.3.1 Device.....	12
2.2.3.2 System.....	14
2.2.3.3 Inst # ->Note #.....	15
2.2.4 Sequencer メニュー.....	16
2.2.5 Help メニュー.....	16
2.2.5.1 About.....	16
2.3 エディット・ダイアログ各部の機能.....	17
2.3.1 Oscillator (発振器).....	18
2.3.2 Wave Shaping.....	23
2.3.3 バイクワット・ダイアログ.....	26
2.3.4 VCF.....	29
2.3.5 VCA.....	29
2.3.6 パーシャル・ミキサー.....	29

2.3.7 Amp Mod.....	30
2.3.8 再生、停止等.....	31
2.3.9 エンベロープ・エディタ.....	31
2.3.9.1 周波数エンベロープグラフの見方.....	33
2.3.9.2 固定ブレイクポイント.....	34
2.3.9.3 ブレイクポイント編集のしかた.....	34
2.3.9.4 ブレイクポイント配置禁止領域.....	35
2.3.9.5 Undo/Redo.....	35
2.3.10 ファイル・メニュー(Windows の場合).....	36
2.3.10.1 File > Load.....	36
2.3.10.2 File > SaveParameter(inst.).....	36
2.3.10.3 Copy Parameter.....	36
2.3.11 ファイル・メニュー(MacOS の場合).....	37
2.3.11.1 Load Parameter(Inst.).....	37
2.3.11.2 Save Parameter(Inst.).....	38
2.3.11.3 Copy Parameter.....	38
3. Tips.....	39
3.1 DAW から Windows 版 RC-808 を制御する方法.....	39
3.2 Apple Logic Pro X から Mac 版 RC-808 を制御する方法.....	39
3.3 新しい Drum Kit の作り方.....	40
3.4 既存の Drum Kit の編集.....	40
4. MIDI.....	41
4.1 Instrument Level と Instrument Panning.....	41
4.2 MIDI Implementation Chart.....	42
4.2.1 Windows.....	42
4.2.2 MacOS.....	43
5. 改定履歴.....	44

1. 概要

RC-808“Re-Create the 808”は TR-808 のオリジナルサウンドをアナログ作法でエミュレートします。それだけでなくこれらを原点としてアコースティックやアブストラクトな音の合成にもチャレンジできるドラムシンセです。音源には DCO Down Chirp Oscillator を採用し、ノイズ源に豊富なメタリックや各種フィルターバンクを搭載した減算型、最大 8 パーシャルで一音を構成します。全ての音源に HiHat のように Open/Close サウンドを用意し、ゲート時間を入れたピアノロール上にプログラムを展開できます。

RC-808「Re-Create the 808」は、TR-808 の本来のアーキテクチャを示す概念モデルにすぎず、実際に使用するためのツールとして完全に開発されたものではないことにご注意ください。

これにより生じた不都合や損害について、Analog Mafia は一切責任を負いません。

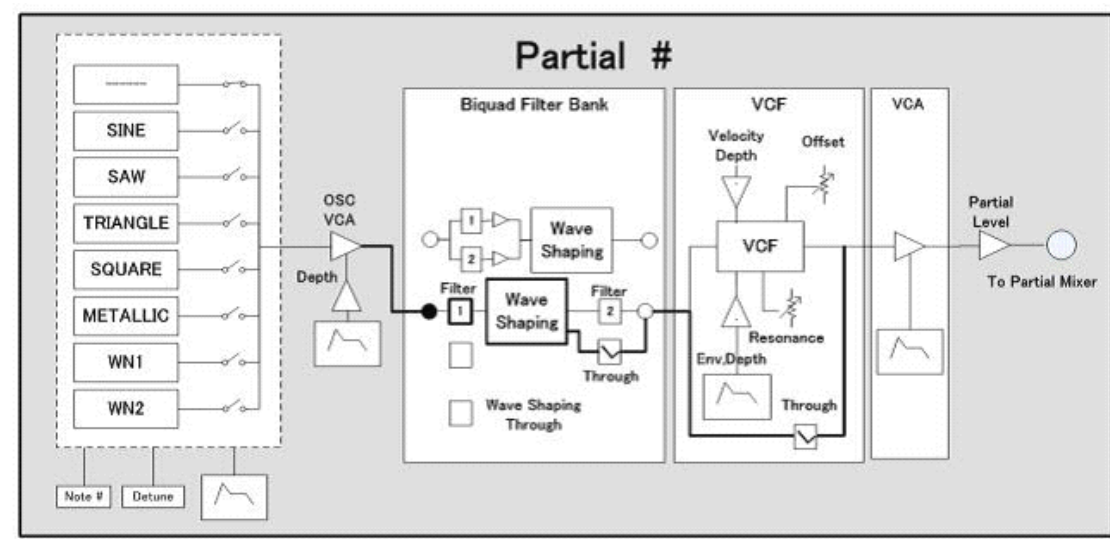
この商品についてのお問い合わせにもお答えできません。

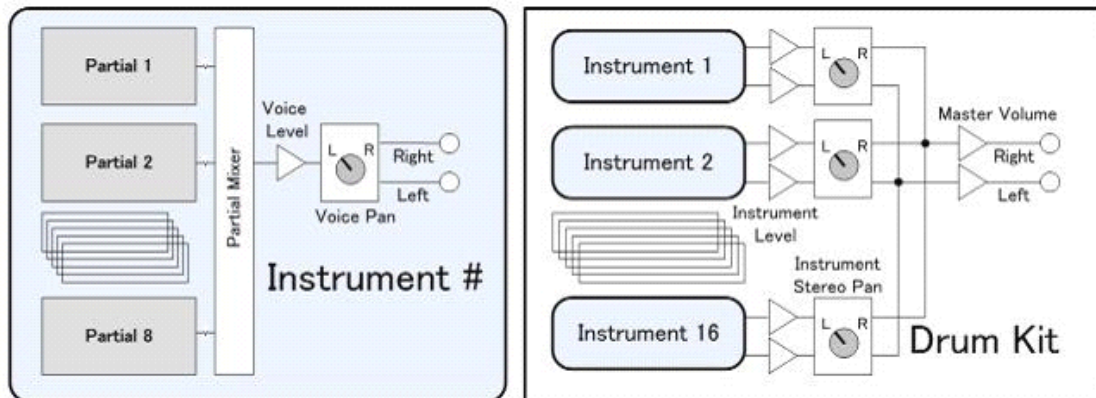
また、我々 Analog Mafia は Roland Corporation から独立したチームですので、Roland へのいかなる問い合わせもご遠慮ください。

何卒ご理解とご協力をくださいますようお願いいたします。

1.1 仕様

- ・ 16 個の楽器(Instruments)を作成して演奏することができます。図 Drum Kit#
- ・ Instrument は最大 8 個の partial Sound の加算合成で作られます。図 Instrument#
- ・ 各パーシャルは図 Partial#のようなアナログ様式の減算合成の構成になっています。





1.1.1 Instrument (図 Instrument#)

- Voice Level

8 個のパーシャルを適当なパーシャルレベルの比率でミックスし、その後ろのボイスレベルで約 1.0 に正規化してください

- Voice Pan

ステレオ PCM 音源と整合性をとるために Instrument の出力をパンニングします。

RC-808 のパーシャルミキサの出力はモノラルなのでステレオに変換するが、通常はこの設定はセンターに設定する。

1.1.2 Partial (図 Partial#)

- 各パーシャルは Fig Partial# のような減算合成の構成になっています。
- 通常のアナログシンセとの違いはダイナミックな DCO と金属音を担う Metallic です。
- Biquad Filter の接続(直列/並列)によって Wave Shaping の位置が変わります。
- Fig Partial# の場合、Biquad Filter が直列、Filter1、Wave Shaping VCF 有効。

1.1.3 Drum Kit (図 Drum Kit#)

- Drum Kit は最大 16 個のインスツルメントをそれぞれ Instrument Level と Instrument Pan で組み合わせた「標準バランス」のドラムキットです。
- 最終インスツルメントの出力は前記 Instruments のパラメータ Voice Level と Voice Pan が掛けられたレベルになります。
- 作曲者はこの Drum Kit の Instrument Level と Instrument Pan をシーケンサや DAW から調整変更します。その変更された値が曲データのパラメータとして記録します。
しかしこの Drum Kit が RC808 に新たにロードされた時は前記「標準バランス」の値にセットされます。
- Instrument Level と Instrument Pan の値はそれぞれ、メインパネル上部の赤ノブと白ノブによって表示されます。また回転して調整変更することもできます。

1.1.4 マスターボリューム (図 Drum Kit#)

RC-808 全体の音量を設定するマスターボリュームがあります。

instrument Level と Instrument Pan は曲のデータファイルに保存されますが Master Volume は保存されません。これらパラメータをシーケンサや DAW から制御するのに MIDI Control Change で指定します。MIDI Implementation 参照。

1.1.5 音声フォーマット

サンプリングレート: 44,100Hz

データ形式 : 16 ビット、モノラル

1.2 インストール方法

◆Windows 版

別紙「ReCreate-Win with PLG¥Manuals¥Mac_日本語¥インストールマニュアル¥スタンドアローン版インストールとクイックスタート.pdf」をご覧ください。

Windows のセキュリティによる問題がある場合は「ReCreate-Win with PLG¥Manuals¥Mac_日本語¥インストールマニュアル¥スタンドアローン版 RC-808 最初にお読みください Win.pdf 」 もご覧ください。

◆MacOS 版

別紙「ReCreate-Mac with PLG¥Manuals¥Mac_日本語¥インストールマニュアル¥スタンドアローン版インストールとクイックスタート.pdf」をご覧ください。

MacOS のセキュリティによる問題がある場合は「ReCreate-Mac with PLG¥Manuals¥Mac_日本語¥インストールマニュアル¥スタンドアローン版 RC-808 最初にお読みください Mac.pdf 」 もご覧ください。

◆MIDI を使うための準備

RC-808 の Kit File をダウンロードしたら、解凍したフォルダーを目的のディレクトリに配置します。

次に、Windows の場合のみ、LoopBe を最初にインストールします。setuploopbe1.exe を実行してください。

これは、サードパーティが提供するフリーソフトウェアユーティリティです。

Mac 版は事前にそのようなプレインストールを必要としません。

アイコンをダブルクリックして RC-808 を起動します。

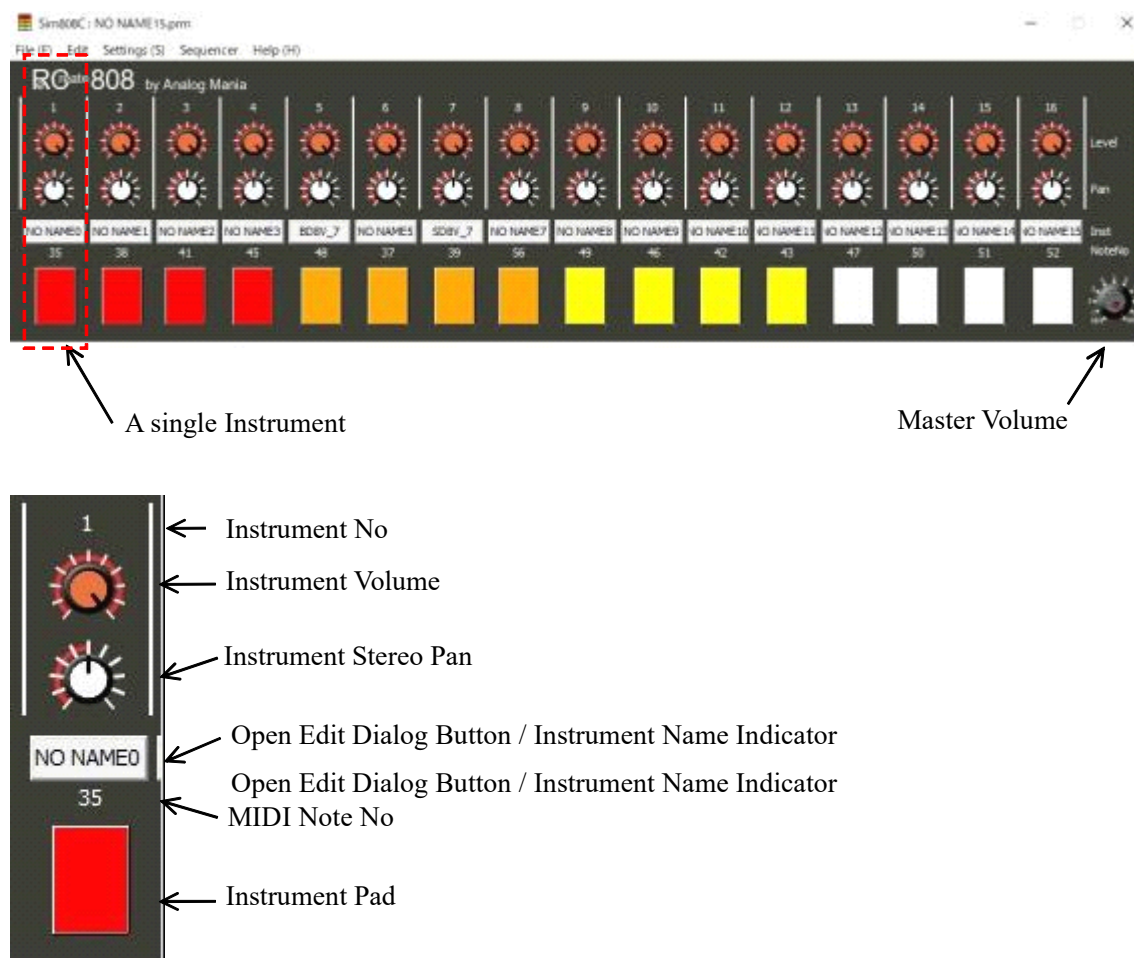
メニュー設定(S)をプルダウンし、"Device"に移動してデバイス設定ダイアログを開きます。

次のパラメータを設定します。

- Audio Output : 独自の音声デバイスを選択します
- MIDI Port : LoopBe Internal MIDI を MIDI In に選択し、MIDI CH を 10 に設定します
- メニュー設定 (S) をプルダウンし、"System"に移動とて"Enable Note Off"をチェックします。

2. 基本操作

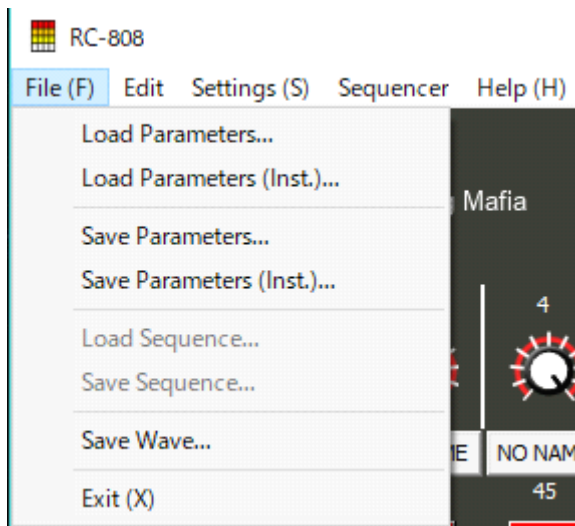
2.1 メインパネル各部の名称と機能



2.2 メニュー

*Mac 版ではファイル処理はデスクトップのメニューバーに集約されています。

2.2.1 File メニュー



2.2.1.1 ファイルの種類

***.prm** : 拡張子が prm のファイルは1つの Instrument のすべてのパラメータを XML 形式で保存しています。

***.allprm** : 拡張子が allprm のファイルは最大 16Instrument までの prm ファイル名を記述したものです。1行1Instrument です。Instrument 番号、Instrument File Name の順で記述します。

注意 : allprm ファイルに記述した Instrument File は同じフォルダに置いてください。

例. すべての Instrument を記述した場合

1,Inst1.prm
2,Inst2.prm
3,Inst3.prm
4,Inst4.prm
5,Inst5.prm
6,Inst6.prm
7,Inst7.prm
8,Inst8.prm
9,Inst9.prm
10,Inst10.prm
11,Inst11.prm
12,Inst12.prm
13,Inst13.prm
14,Inst14.prm
15,Inst15.prm
16,Inst16.prm

例. 一部（１～５）の Instrument のみを記述した場合

1,Inst1.prm
2,Inst2.prm
3,Inst3.prm
4,Inst4.prm
5,Inst5.prm

RC-808 のメインパネルがアクティブでフォーカスされている場合は、
File > Load Parameters(kit)... で DrumKit(.allprm)ファイルがロードされます。
File > Save Parameters(kit)... で DrumKit(.allprm)ファイルがセーブされます。

2.2.1.2 Load Parameters(kit)...

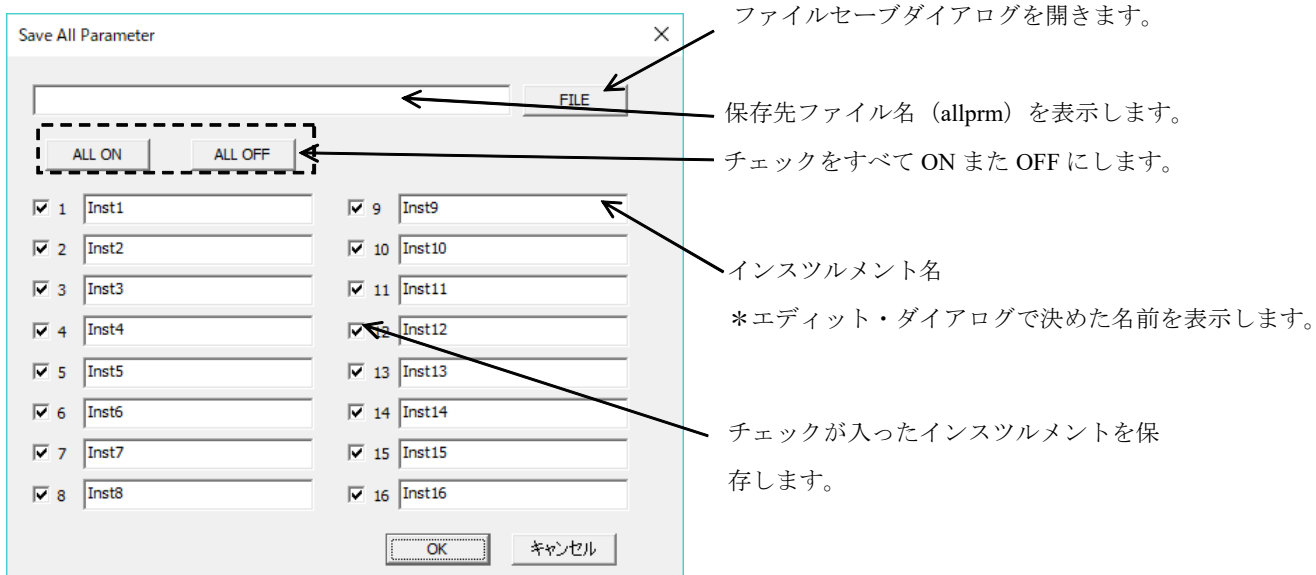
ファイルダイアログが開きます。フォルダーを選んで開き、DrumKit.allprm ファイルを指定して Drum Kit をメインパネルに読み込みます。Instrument 1 - 16 に指定された InstrumentFile.prm がロードされ Instrument Tap でそれぞれの音を発音することができます。

Edit Dialog 起動ボタンに Drum Kit を構成する 16 個の Inst Name が表示され Instrument Play Button でも音を確認できます。

メインパネルの各 Instrument の Edit Dialog 起動ボタンの上に Instrument Name、その下に MIDI Note No が表示されます。

2.2.1.3 Save Parameters(kit)...

Drum Kit を構成する最大 16 の Instrument のパラメータが定義された.allprm ファイルと発音のためにそれぞれに対応する MIDI Note No を保存します。



*各インスツルメントのパラメータ・ファイルは Instrument Name+拡張子という形式で個別に保存されます。

*FILE ボタンでファイルを選択しただけでは.allprm ファイルは保存されません。
その後に必ず OK ボタンを押してください。

例：Test.allprm を保存する場合。

同じフォルダに下記のファイルが保存されます。

Test.allprm

Inst1.prm ~ Inst16.prm

注意：ファイルセーブダイアログは Instrument Name、Note No を確認するための表示です。
パラメータを編集する場合はそれぞれのダイアログで行ってください

Instrument Name は Edit Dialog で、Note No はメインパネル、Setting>Inst#<-Note#-または Tap ボタンの上の Note No で指定して下さい。詳細は後述します。

註：既存の Instruments を粗合せて新たな Drum Kit を作成するのは後述の Drum Kit の作り方を参照してください。

2.2.1.4 Save Wave...

インスツルメントの波形を WAVE ファイルに保存します。

* 保存する波形データは、エンベロープ・ダイアログに表示される波形のデータです。

エンベロープ・ダイアログの波形表示に波形が表示されていない場合は、波形データは保存されません。波形長は、2 秒に固定されています。保存するときは、波形の最大値が 50% になるように調節します。

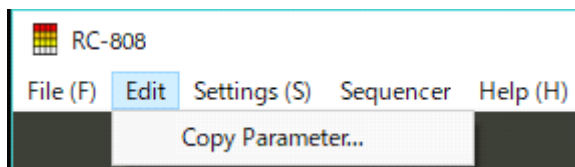
保存フォーマット

RIFF 形式、サンプリングレート 44100Hz、16 ビット、モノ

2.2.1.5 Exit

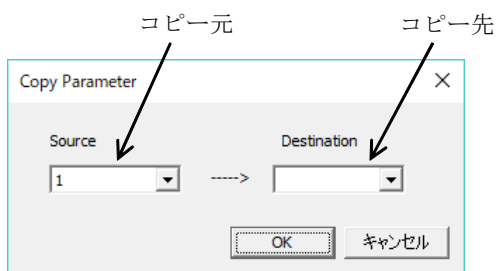
RC-808 を終了します。

2.2.2 Edit メニュー

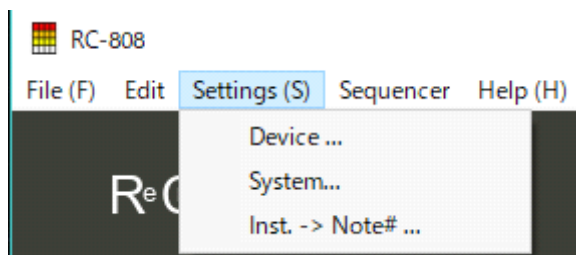


2.2.2.1 Copy Parameter

コピー元、コピー先の Instrument No を選択して OK ボタンをクリックします。

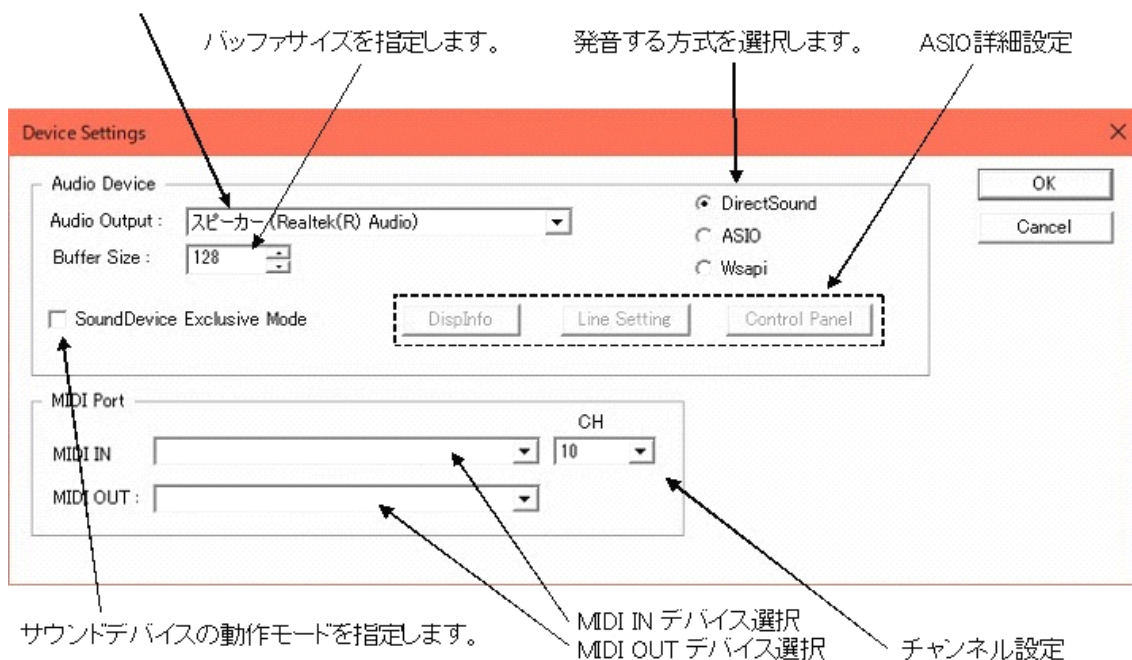


2.2.3 Settings メニュー



2.2.3.1 Device...

発音するサウンドデバイスを選択します。



*Mac 版では MIDI OUT の機能はありません。

◆Audio Device

PC に接続されたサウンドデバイスから再生するデバイスを選択します。

◆Buffer Size

波形生成するときに、使用するバッファのサイズです。バッファサイズが小さいほどレイテンシ（遅延時間）が小さくなりますが、波形生成が間に合わなくなってノイズが発生することがあります。そのときはバッファサイズを適宜、調節してください。

◆音を鳴らす方式

音を鳴らす方式は DirectSound、ASIO、WASAPI が選択できます。

DirectSound、WASAPI は Windows が標準でサポートする方式です。レイテンシは DirectSound より WASAPI が小さいです。ASIO もレイテンシが小さいですがサウンドデバイスが対応していないと使用できません。

◆概略レイテンシ

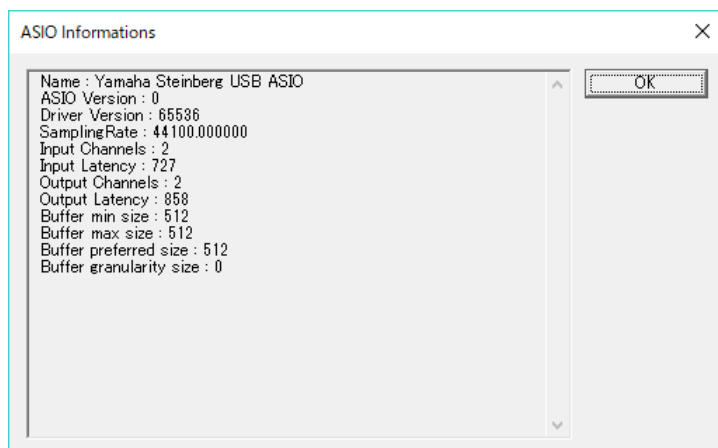
DirectSound > WASAPI ≒ ASIO

◆ASIO 詳細設定

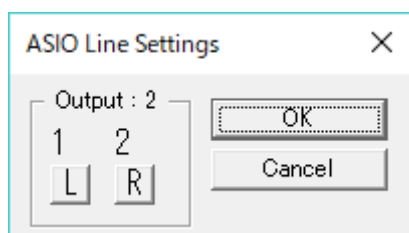
ASIO を選択したときのみ設定できます。

DispNet: ASIO サウンドデバイスの詳細を表示します。

例

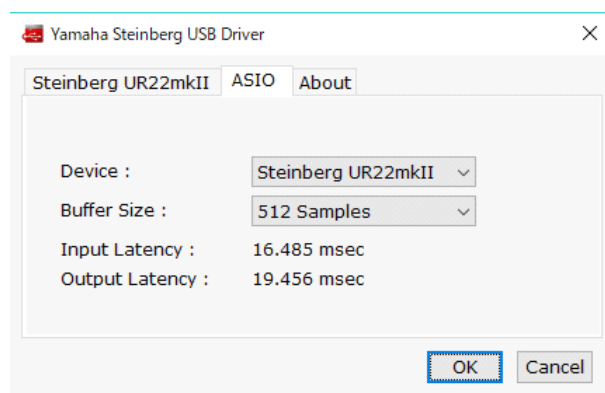


Line Setting: ASIO の出力チャンネル設定

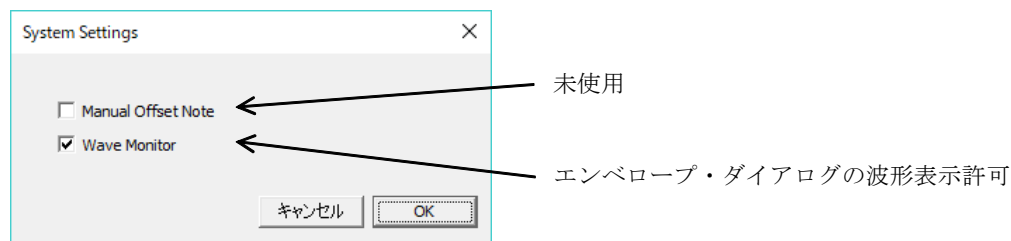


Control Panel :ASIO サウンドデバイスのコントロールパネルを起動します。

例 Steinberg UR22mkII の場合



2.2.3.2 System...



◆Enable Note Off:

チェックすると MIDI ノートオフでインスツルメントの発音を停止します。

チェックをはずすと、ノートオフは無視して、インスツルメントを最後(VCA エンベロープが閉じる)まで発音します。

◆Wave Monitor:

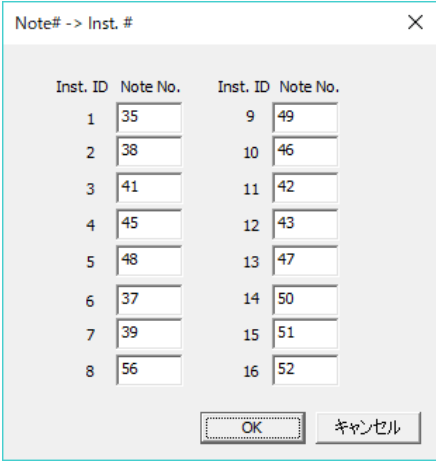
チェックするとエンベロープ・エディタ下部に合成された波形を表示します。

*波形表示のために多少 CPU パワーが必要になります。波形表示が不要な場合はチェックを外してください。

2.2.3.3 Inst # ->Note

Instrument No と MIDI Note No を一覧できます。

MIDI Note No の設定は、アプリケーション終了時に ini ファイルに保存し、次回起動時に ini ファイルから読み込みます。



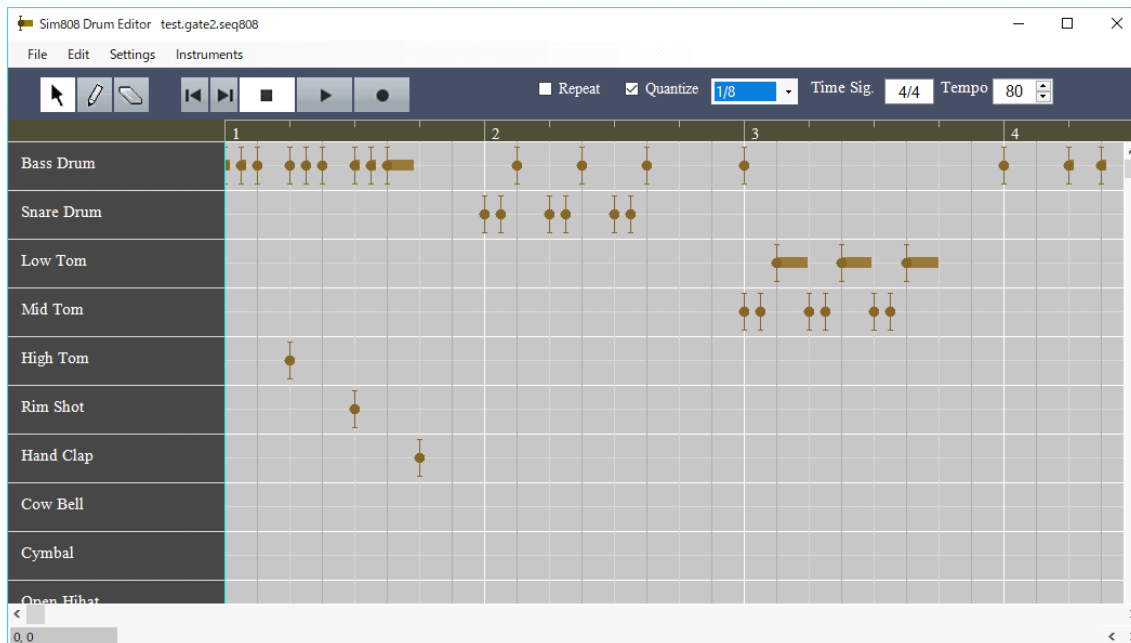
Inst. ID	Note No.	Inst. ID	Note No.
1	35	9	49
2	38	10	46
3	41	11	42
4	45	12	43
5	48	13	47
6	37	14	50
7	39	15	51
8	56	16	52

OK キャンセル

2.2.4 Sequencer メニュー

専用のステップ・シーケンサーを起動します。

シーケンサの使い方はシーケンサの取扱説明書を参照してください。



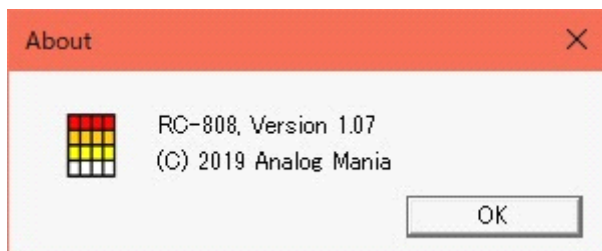
Import Drum Kit について

作曲を開始する場合 RC-808 にロードされている Drum Kit(allprm)の各種パラメータを知する必要があります。Import Drum Kit でシーケンサーが RC-808 から取得できるパラメーターは Instrument No(Truck No)、Instrument Name、MIDI Note No です。

2.2.5 Help メニュー

2.2.5.1 About...

本アプリケーションのバージョン情報を表示します。



*アプリケーションの設定ファイルは下記の ini ファイルに保存しています。

C:\Users\%(ユーザー名)\AppData\Local\RC-808\RC-808.ini

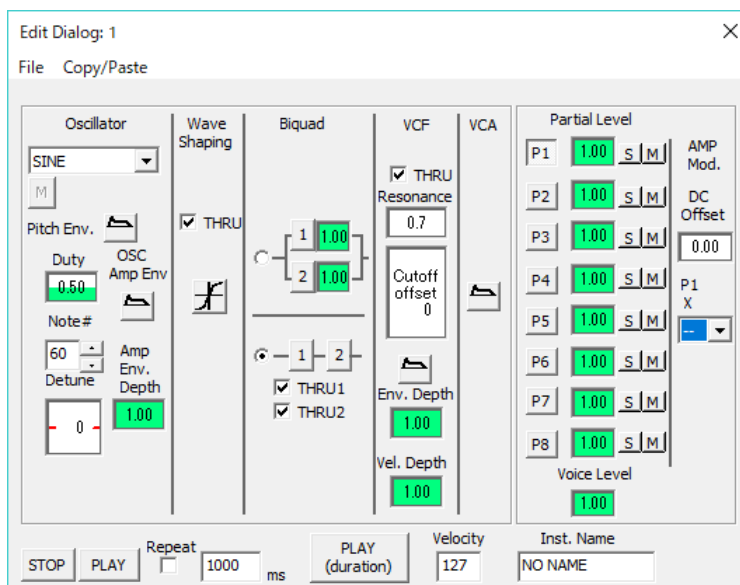
ユーザー名は各自のログインユーザー名に読み替えてください。

フォルダは本アプリケーションの名称になっています。アプリケーションの名称を書き換えると、新しい名称のフォルダ、ini ファイルが作成されます。以前の ini ファイルが読めなくなりますからご注意ください。

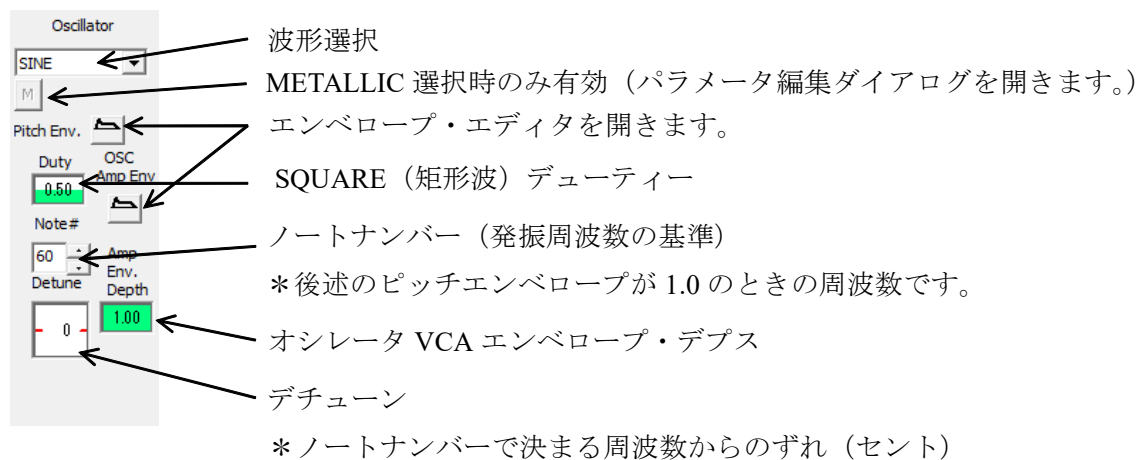
2.3 エディット・ダイアログ各部の機能

エディット・ダイアログ起動ボタンをクリックするとエディット・ダイアログが開きます。

エディット・ダイアログ

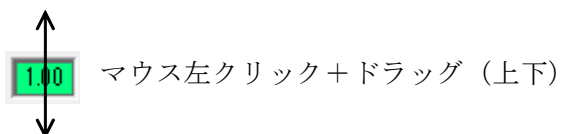


2.3.1 Oscillator (発振器)

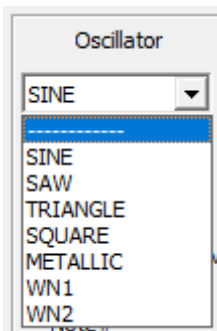


レベル調節のしかた

背景が緑のエディットボックスは、エディットボックス上でマウス左クリック+上下にドラッグすることで値を設定できます。



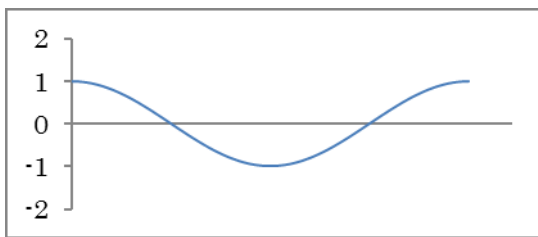
波形選択



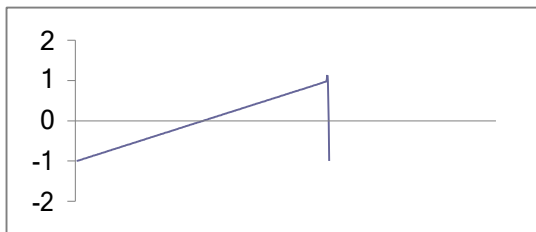
◆----- 発振波形なし。パーシャル THRU に相当します。

◆SINE：正弦波

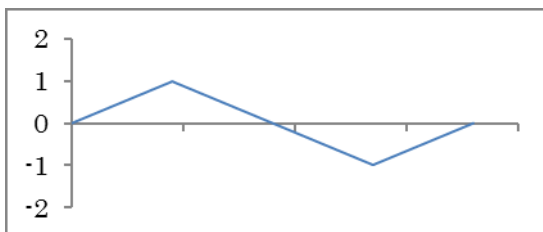
発音するときは初期位相 90 度($y = 1.0$)から始まるので下図のように COS 波形になります。



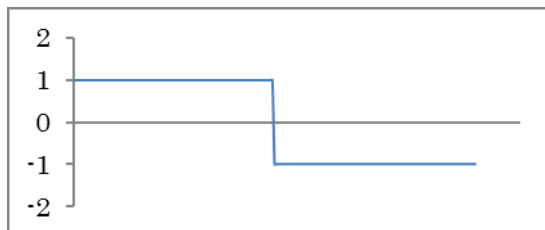
◆SAW：鋸歯状波



◆TRIANGLE：三角波

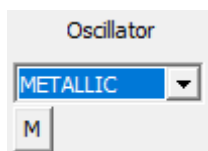


◆SQUARE：矩形波（デューティー設定可能）

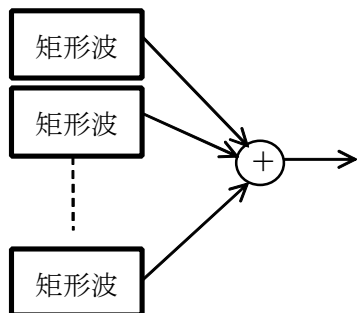


◆WN1、WN2：異なる乱数発生器を使ったホワイトノイズです。

◆METALLIC

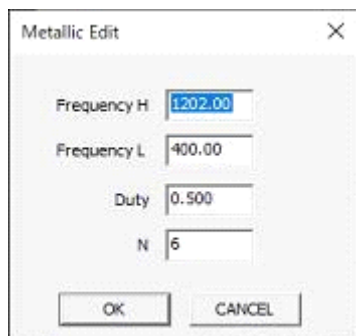


METALLIC オシレータは、TR-808 のシンバル用ノイズジェネレータを模した発振器です。複数の周波数が異なる矩形波をミックスすることで金属的なノイズを作りだします。



*METALLIC 選択時は M ボタンが有効になり METALLIC パラメータを編集できます。
M ボタンをクリックすると METALLIC パラメータ・ダイアログが開きます。

METALLIC パラメータ・ダイアログ



Metallic Edit

Frequency H: 1202.00

Frequency L: 400.00

Duty: 0.500

N: 6

OK CANCEL

Frequency H : 一番高い周波数

Frequency L : 一番低い周波数

Duty : 矩形波のデューティ

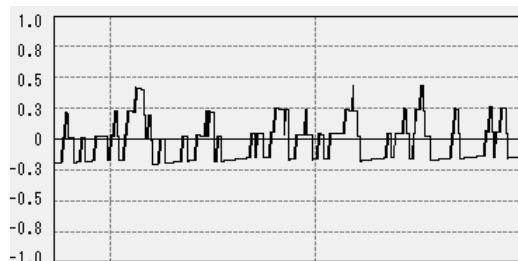
N : Frequency L から Frequency H までの分割数

Frequency L と Frequency H の間を対数で均等割して、N 個の矩形波の周波数を求めます。

パラメータ例：

Frequency L = 100, Frequency H = 600, N = 6

この設定で生成される波形は下記のようになります。



1: 100.000000 Hz

2: 143.096908 Hz

3: 204.767251 Hz

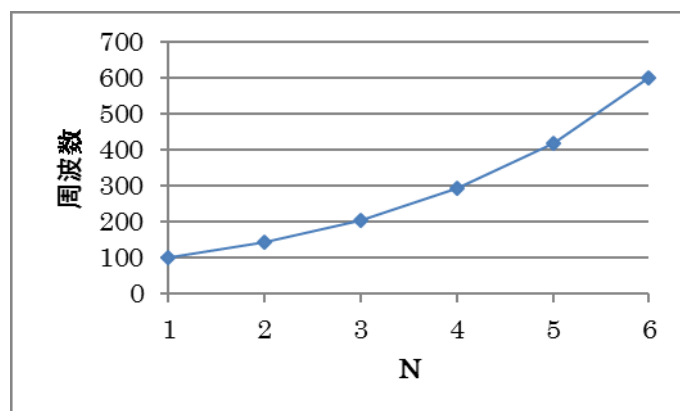
4: 293.015605 Hz

5: 419.296271 Hz

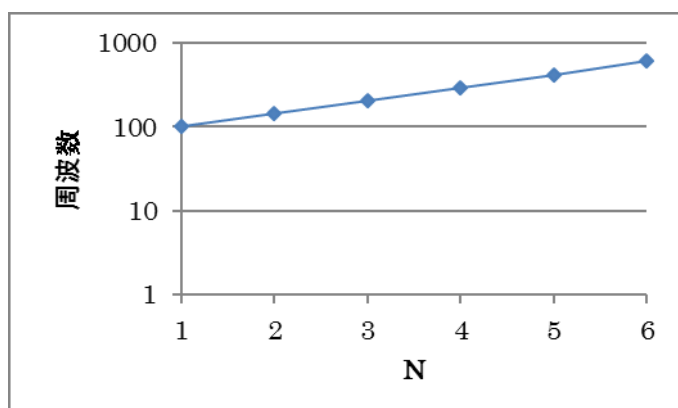
6: 600.000000 Hz

*各周波数値を確認することはできません。

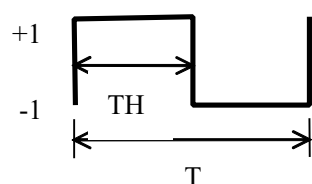
これを縦軸周波数（リニア）、横軸 N でグラフにすると下図のようになります。



これを縦軸周波数（対数）、横軸 N でグラフにすると下図のようになります。

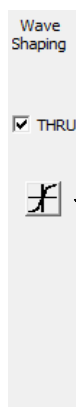


Duty : 1 周期の時間に対する 1 のパルス幅の比。TH/T



2.3.2 Wave Shaping

入力波形を変換カーブに通すことで波形の形を変えることができます。



THRU

THRU

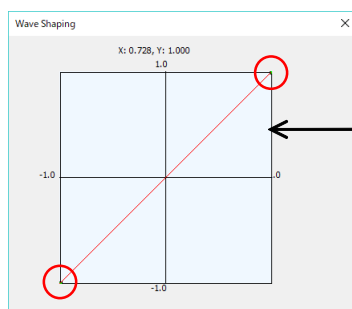
*チェックを入れると Wave Shaping を素通りします。



Wave Shaping ダイアログを開く

*チェックを入れると Wave Shaping を素通りします。

Wave Shaping ダイアログの操作



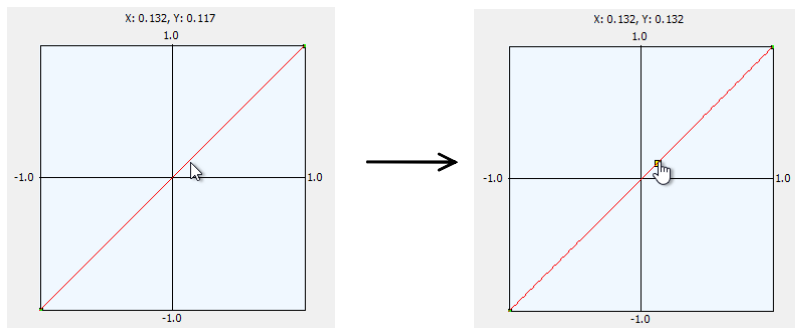
グラフ領域

*この範囲内でコントロール・ポイントを追加、編集して変換カーブを作ります

初期状態では、左下(-1.0,-1.0)と右上(1.0,1.0)にコントロール・ポイントがあります。

◆コントロール・ポイント追加

グラフ領域の任意の場所でマウスを左クリックするとその位置にコントロール・ポイントを追加することができます。



◆コントロール・ポイント削除

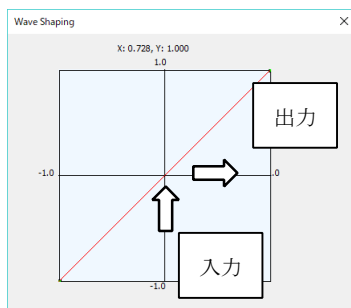
コントロール・ポイント上で、マウスを右クリックすると削除されます。

◆コントロール・ポイント移動

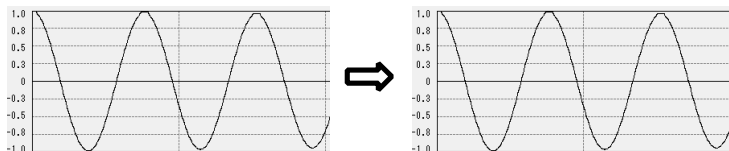
コントロール・ポイント上で、マウスを左クリック+ドラッグします。

コントロール・ポイントが移動できるときは、マウスポインタが手の形になります。

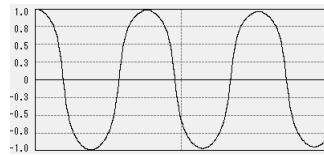
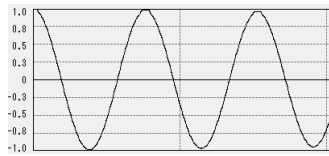
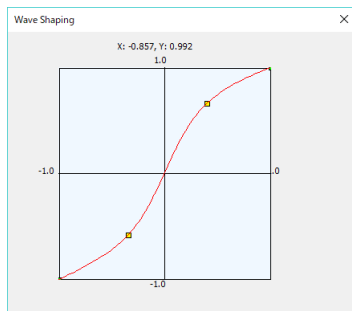
◆変換カーブ例



上図の場合は、変換カーブが直線なので入力がそのまま出力されます。

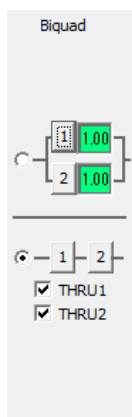


ダイオードクリップ風



2.3.3 Biquad Filter(バイクワッド・フィルタ)

2系統のバイクワッド・フィルタを並列または直列で使用し、音色を作ります。バイクワッド・フィルタは特性の時間変化はできません。音色の時間変化は後段の VCF でつけることができます。



並列

*それぞれ後段にレベル調節がついています。

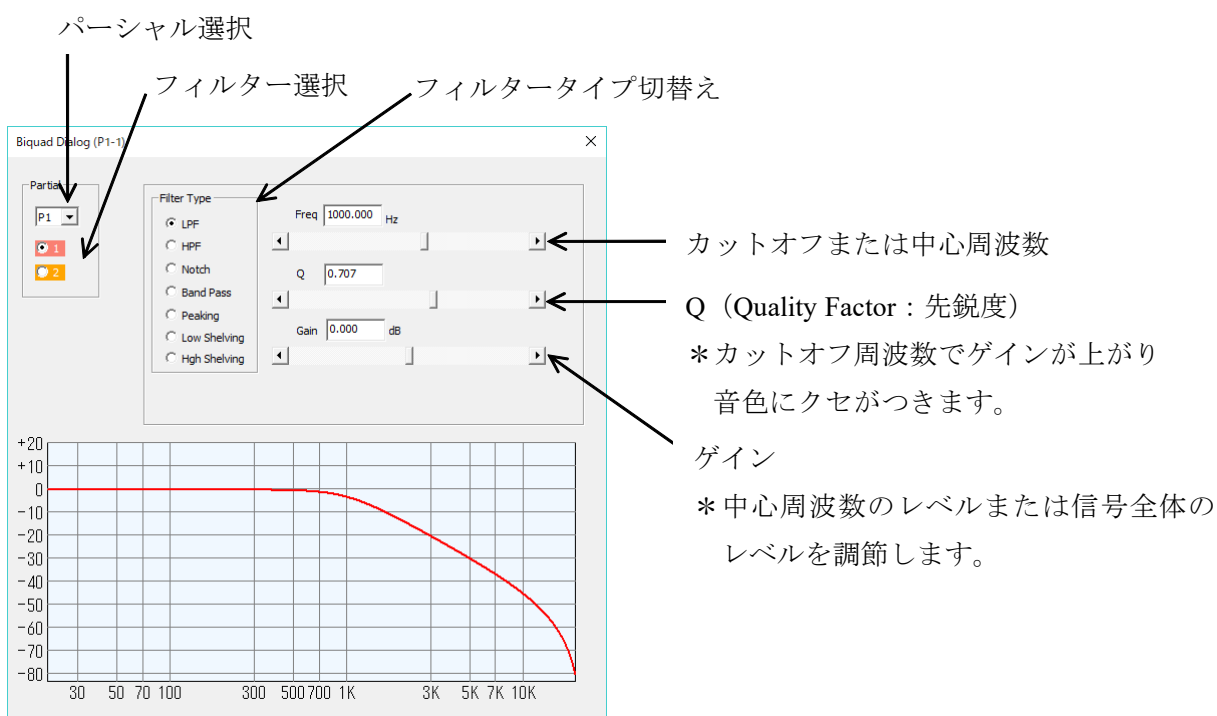
直列

*それぞれに THRU スイッチが付いています。

チェックを入れるとフィルタを素通りします。

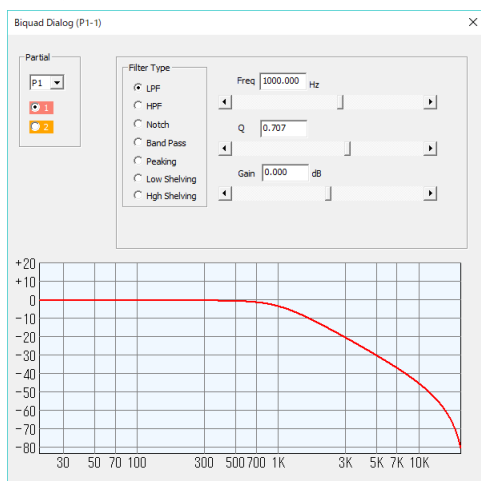
2.3.3 バイクワッド・ダイアログ

フィルタタイプ、カットオフ周波数、Q、ゲインを調整できます。

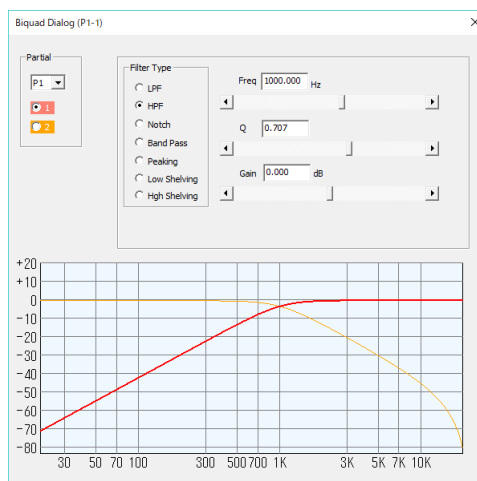


2.3.3.2 フィルタータイプ

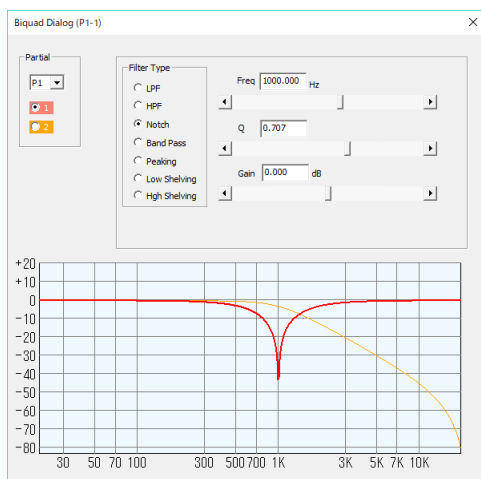
LPF(ローパス)



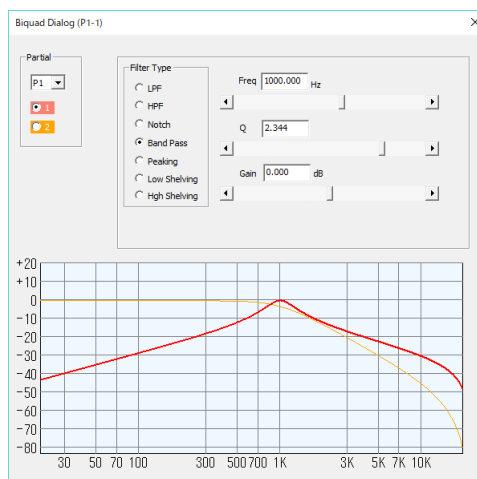
HPF (ハイパス)



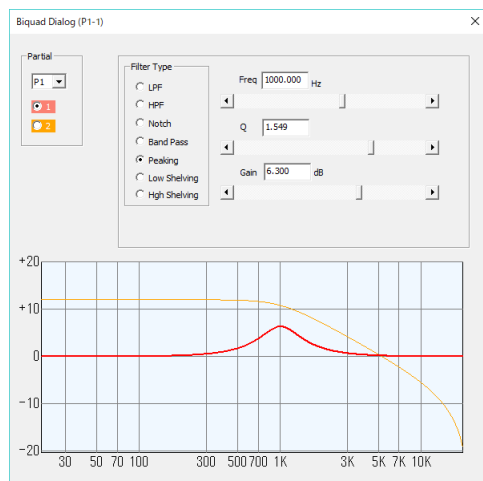
Notch (ノッチ：帯域阻止)



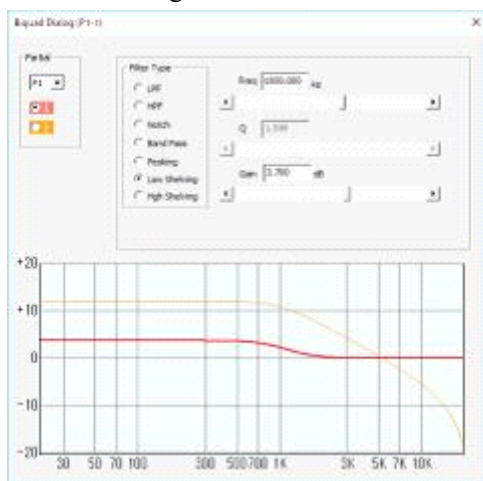
BPF(バンドパス：帯域通過)



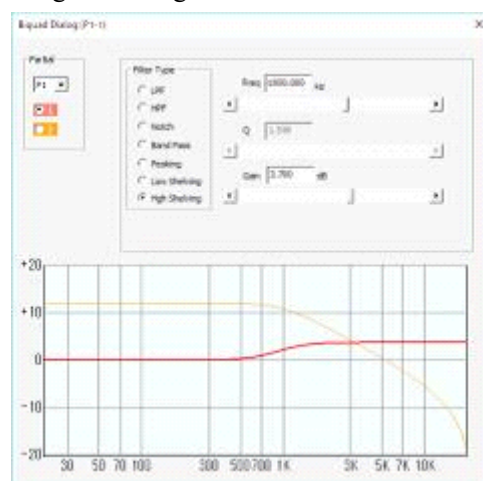
Peaking (ピーク)



Low Shelving (ロー・シェルビング)

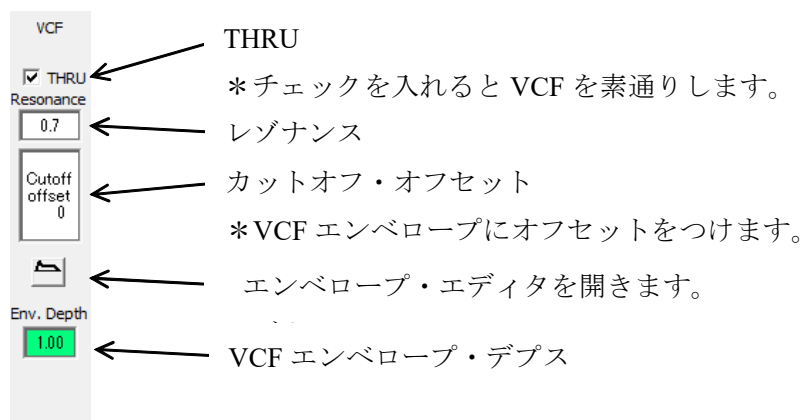


High Shelving (ハイ・シェルビング)



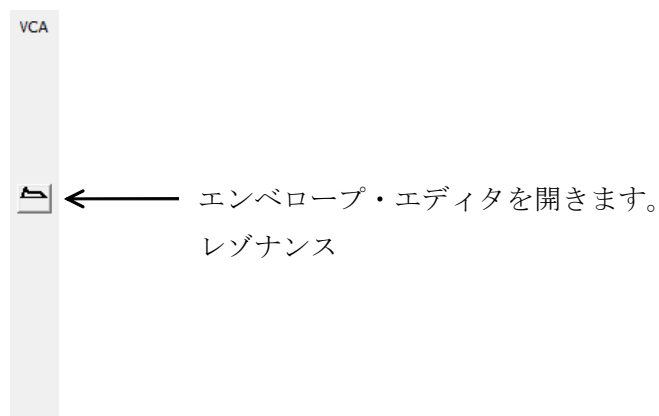
2.3.4 VCF

VCF エンベロープによって音色の時間変化をつけます。

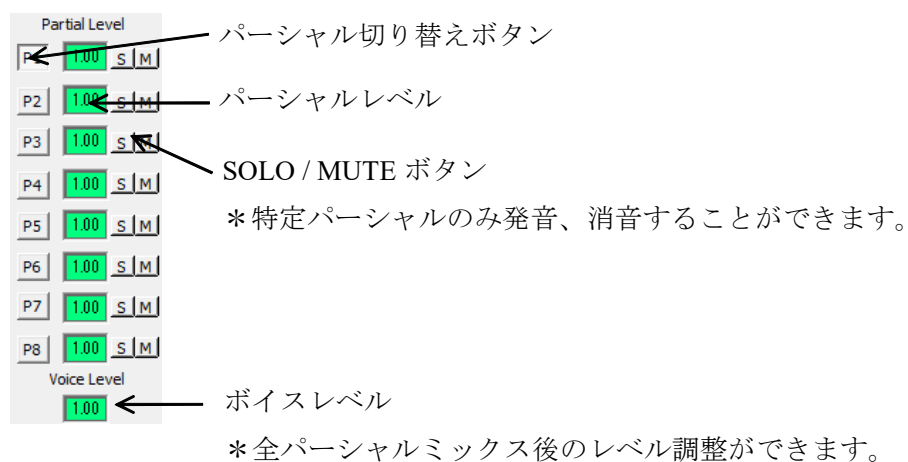


2.3.5 VCA

VCA エンベロープによって振幅の時間変化をつけます。



2.3.6 パーシャル・ミキサー



2.3.7 Amp Mod.

パーシャル 1 (P1)に対して他のパーシャルの信号を掛け算します。

AMP
Mod.
DC
Offset

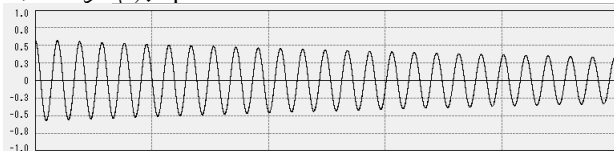
P1
X
--

← 他のパーシャルレベルにオフセット加算します。

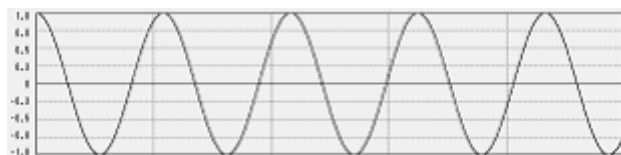
← P1 に乗算するパーシャルを選択します。

＊選択したパーシャルは変調波として使用されるので出力に出てきません。

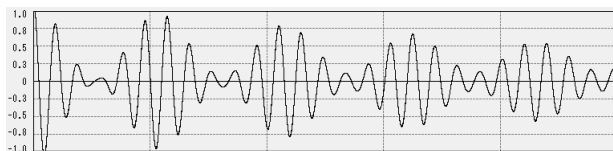
パーシャル 1



パーシャル 2(これに DC オフセット=1.0 加算)



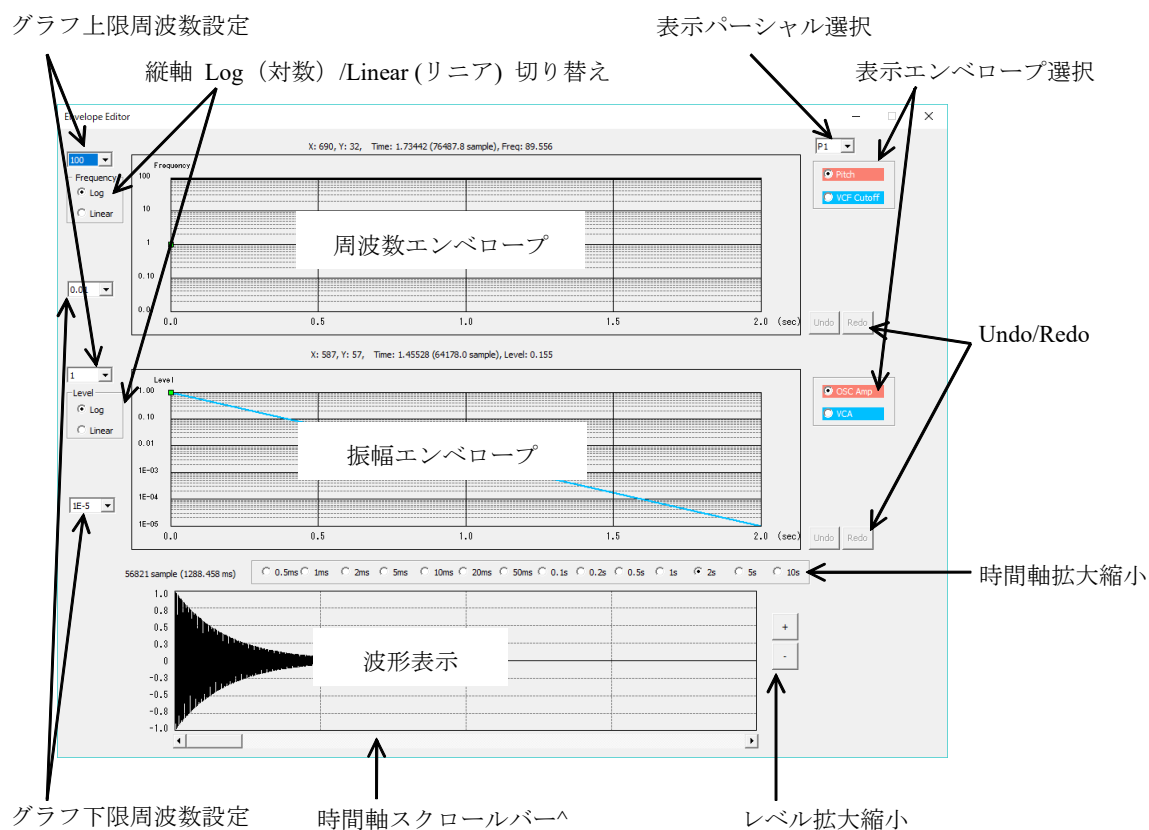
Amp Mod. : パーシャル 1 × パーシャル 2



2.3.8 再生、停止等

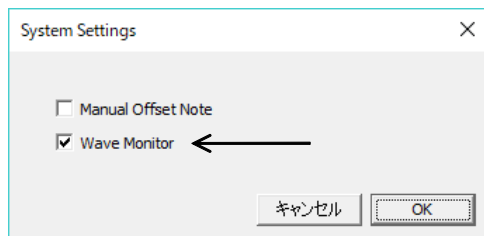


2.3.9 エンベロープ・エディタ



＊波形表示について

メニュー/Settings/System ... で開くダイアログで Wave Monitor にチェックを入れると表示します。波形長は、2 秒固定です。



2.3.9.1 周波数エンベロープグラフの見方

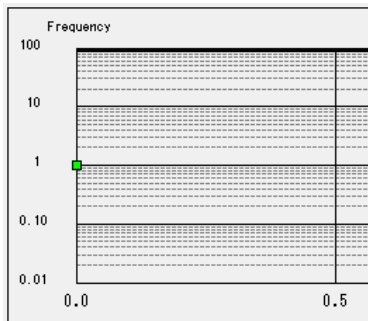
● Pitch エンベロープの場合

縦軸（Frequency）は絶対周波数ではなく,Note#の周波数に対する倍率を表します。

例

Note# = 60 (261.625565Hz)

縦軸	発振周波数(Hz)
0.1	26.1625565
1.0	261.625565
10.0	2616.25565



この場合は 261.625565Hz が出力されます。

● VCF Cutoff エンベロープの場合

縦軸（Frequency）を BP とすると、カットオフ周波数は下式で表されます。

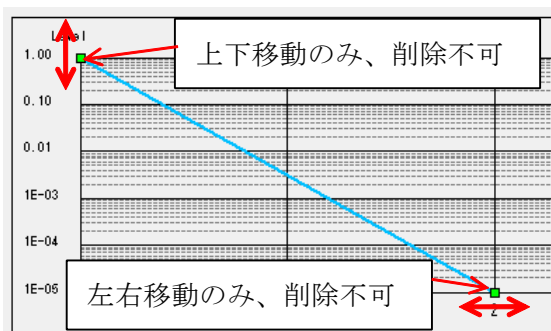
$$\text{カットオフ周波数} = \{1.0 + (\text{BP}-1) \times \text{EnvDepth}\} \times \text{CutoffOffset} + \text{VelocityCutoff}$$

ここで、VelocityCutoff は下表の通りです。

$V = (\text{MIDI のベロシティ}) \times \text{VelocityDepth}$	1～39	40～127
VelocityCutoff	0	$80.5 \times V - 3200$

2.3.9.2 固定ブレイクポイント

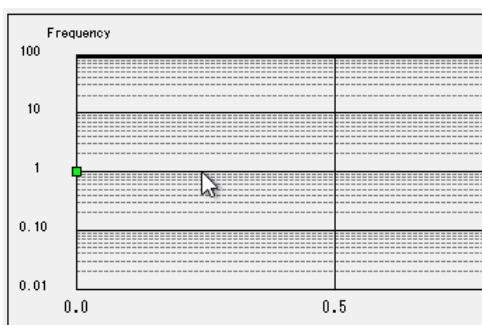
下図のような緑のブレイクポイントは上下方向、または左右方向のみ移動可能なブレイクポイントです。削除できません。



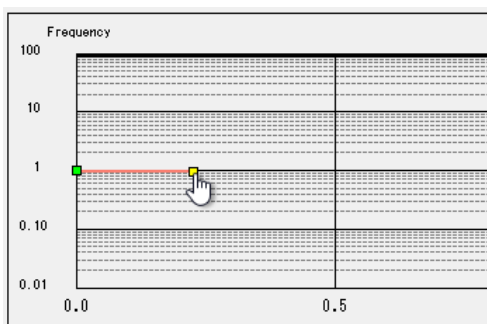
2.3.9.3 ブレイクポイント編集のしかた

◆ 追加

グラフ上で任意の場所でマウスを左クリックします。

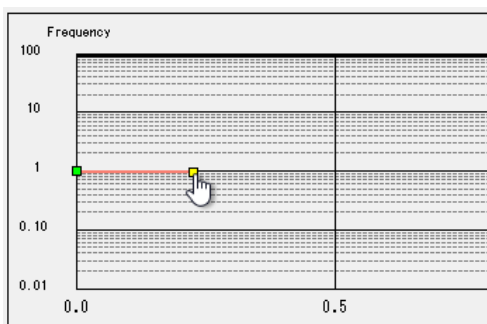


ブレイクポイントが追加されて、直前のブレイクポイントと線で結ばれます。



◆削除

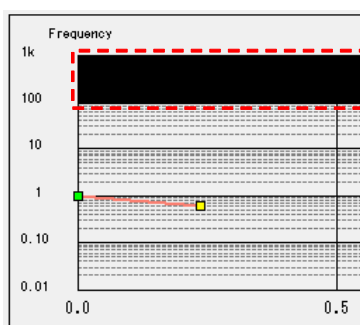
ブレイクポイントの上でマウスを右クリックすると削除できます。



◆移動

移動するブレイクポイントの上でマウス左クリック+ドラッグします。

2.3.9.4 ブレイクポイント配置禁止領域



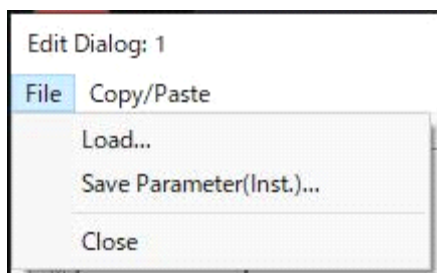
図のような黒い部分にはブレイクポイントが置けません。
*周波数エンベロープのみで、Pitch エンベロープのときのみ表示します。Note#の値によって領域の大きさは異なります。

この表示は Windows 版のみです。

2.3.9.5 Undo/Redo

ブレイクポイントの追加、移動、削除などの編集操作は Undo (アンドゥ: 元に戻す)、Redo (リドゥ: やり直す) ができます。Undo/Redo のデータはエンベロープ・エディタを閉じると破棄されます。

2.3.10 ファイル・メニュー(Windows の場合)



2.3.10.1 File > Load

ファイルダイアログが開きます。フォルダーを選んで開き、目的のファイルの中から Instruments のパラメータが定義された.prm ファイルを指定して Instrument を Edit Dialog に読み込みます。Inst Name 窓に Inst Name が表示され、Play ボタンで発音します。

2.3.10.2 File > SaveParameter(inst.)

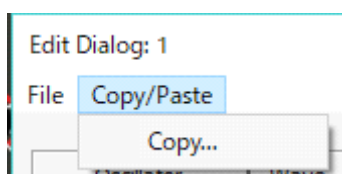
新しく作成したファイルを save する場合は前以て Edit_Dialog 下部の Inst.Name に Instrument Name を入力しておきます。この Inst.Name が Inst_FileName.prm となります。

続いて File > SaveParameter(inst.)をクリックしファイルダイアログを開きます。

File 名 Inst_Name と同じになっていることを確認して保存します。

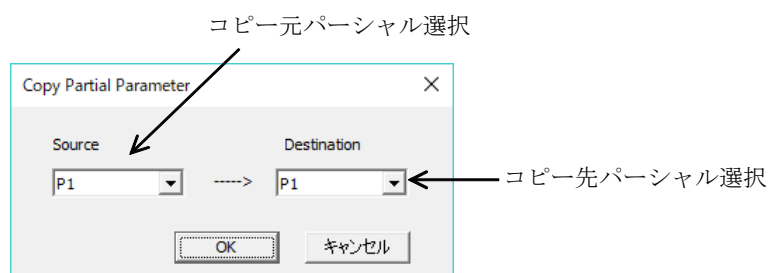
既存のファイルの場合で Inst_Name、つまり file_Name を変更しない場合はそのまま保存します。この Dialog では File_Name(N)の直接編集はしないでください。変更すると Inst_Name と file_Name が異なってしまいます。

2.3.10.3 Copy Parameter

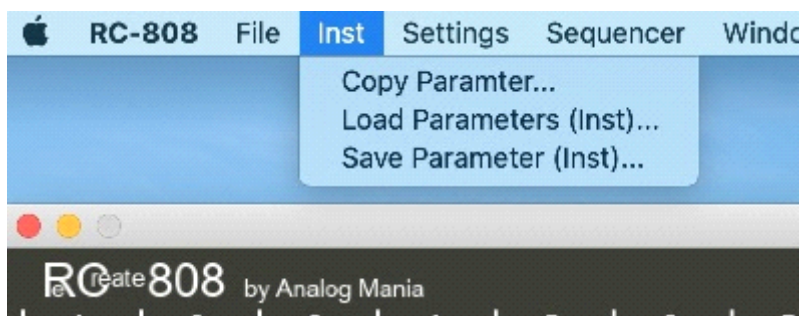


メニュー > Copy/Paste > Copy...をクリックすると下図のダイアログが開きます。

コピー元とコピー先パーシャルを選択して OK ボタンをクリックするとコピーされます。

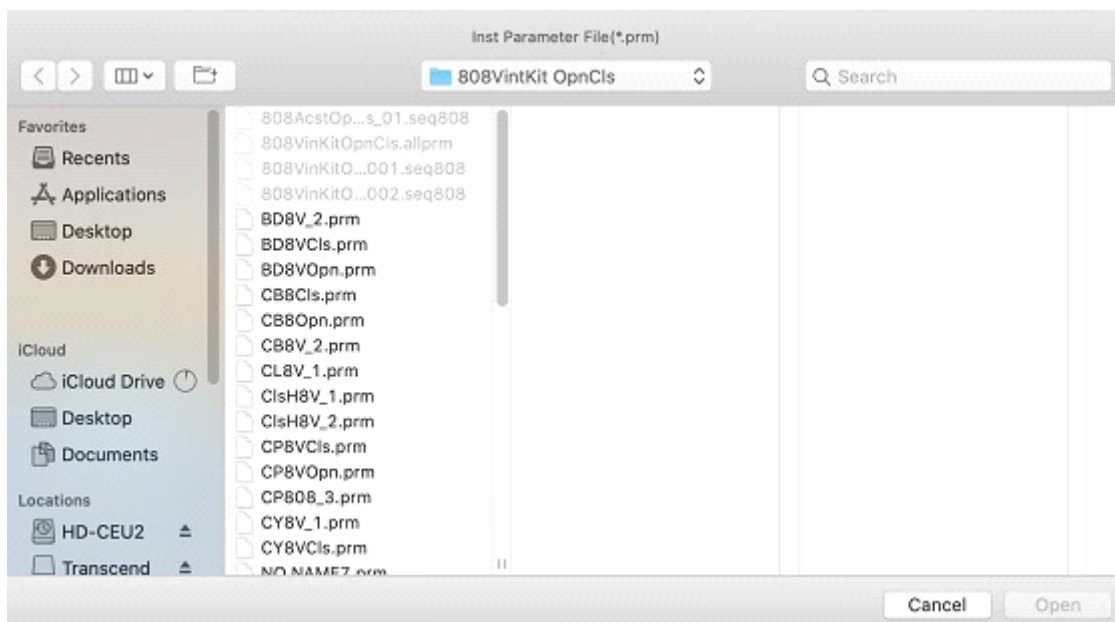


2.3.11 ファイル・メニュー(MacOS の場合)



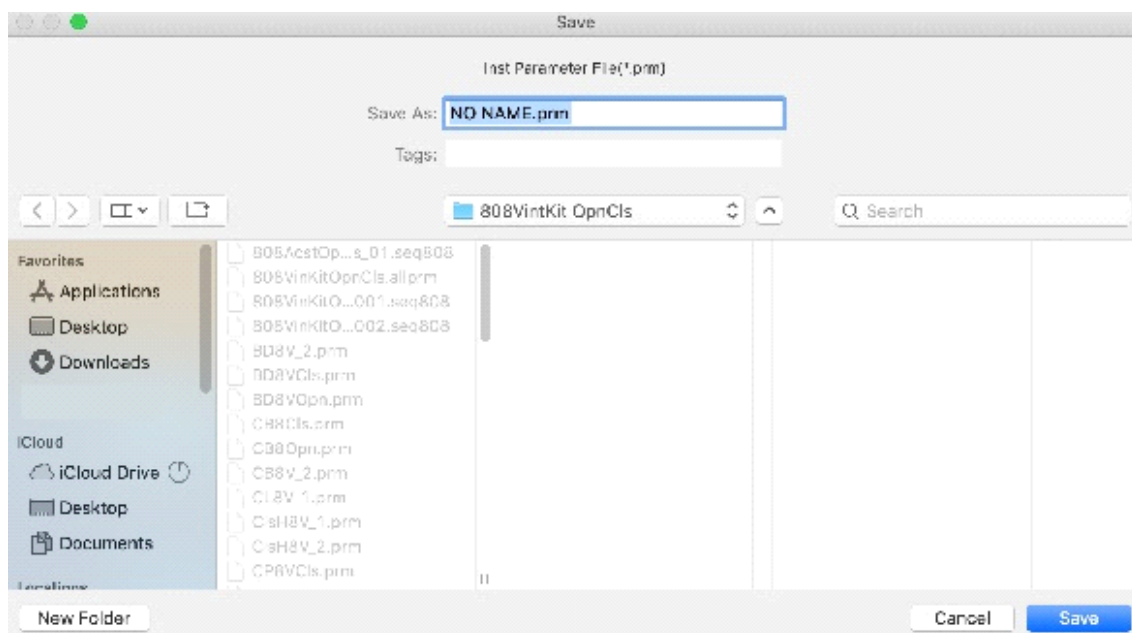
MacOS のデスクトップのメニューバーの Inst をクリックします。

2.3.11.1 Load Parameter(Inst)



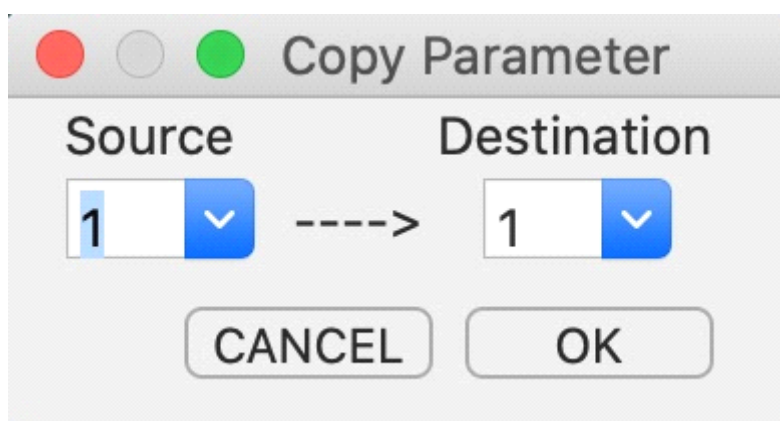
Inst > Load Parameters(Inst)で目的の.prm ファイルを選択して「開く」をクリックしてください。

2.3.11.2 Save Parameter(Inst)



Inst > Save Parameters(Inst)で保存したいフォルダに移動し、.prm ファイルを保存してください。「名前」でファイル名を変更することができます。

2.3.11.3 Copy Parameter



Inst > Copy Parameter でパーシャル間のパラメータのコピーができます。

コピー元(Source)とコピー先(Destination)のパーシャル番号を選択して「OK」をクリックするとコピーされます。

3. Tips

3.1 DAW から Windows 版 RC-808 を制御する方法

RC-808 のスタンドアロンバージョンは、DAW から制御できます。

Windows 版 RC-808 をお気に入りの DAW から制御するには、「LoopBe Internal MIDI」を DAW の MIDI トラックの出力に設定します。

3.2 Apple Logic Pro X から Mac 版 RC-808 を制御する方法

Utility App フォルダの Audio MIDI 設定を起動します。

MIDI Studio を開きます。

“IAC Driver” をダブルクリックします。

“Device is online” をチェックします。

左下の[削除]ボタンをクリックします-数回ポートをクリアします。

次に、[追加]ボタン+をクリックして IAC バス 1 を作成します。

RC-808 で、設定-> MIDI IN デバイスを「IAC ドライバー IAC バス 1」に設定します。

OMNI ON、MIDI CH 10 で問題ありませんが、必要に応じてこれらも変更します。

Logic Pro X の環境設定を開きます。

MIDI タブを開きます。

入力の「IAC ドライバー IAC バス 1」のチェックマークをオフにする必要があります。

他のすべての IAC ドライバー関連のものは、チェックマークをオフにする必要があります。

Logic Pro X で新しい外部 MIDI トラックを作成します。

出力ポートを「IAC Driver IAC Bus 1」に設定します。

MIDI チャンネルを 10 に設定しますが、OMNI ON を使用すると重要度が低くなります。

これで、RC-808 を外部サウンドモジュールとして使用できるようになりました。

3.3 新しい Drum Kit の作り方

複数のフォルダーに保存された拡張子.prm の Instrument File を組み合わせて最大 16Instruments で構成する新たな Drum Kit を作成することができます。

- 1、新しい Drum Kit の名前をつけたフォルダーを前もって作成しておきます。
- 2、割り当てたい Instrument No のメインパネル上の Edit Dialog 起動ボタンを押す。
- 3、File > Load で所望の Inst_File.prm を、それを保存するフォルダーから探しロードする。
- 4、Edit Dialog の Inst.Name とメインパネルの指定した Instrument Name の表示が新しいものに变化していることを確認する。
- 5、同様にして次の Instrument No の Edit Dialog を開いて所望の Inst_file.prm をロードする。
- 6、メインパネルの Settings(S) > Inst# > MIDI Note No で名 Instrument No に対応する MIDI Note No を設定する。
- 7、メインパネルの File(F) > SaveParameter(kit)で Save Parameter 表示を開き 16 個のインスツルメンツの名前と対応する Note No を確認する。間違っている場合は戻る。
- 8、保存する Instrument No の右にチェックをいれる。
- 9、上部の FILE ボタンをクリックして「名前を付けて保存」(Save File Dialog)を開く。
- 10、保存するために 1、で前もって作成したフォルダーを選ぶ。
- 11、新しい Drum Kit の名前をファイル名(N)に書き込み保存(S)をクリックする。
- 12、Save Parameter 表示の上部に保存するディレクトリが表示されるのを確認し
- 13、下部の OK ボタンを押す。

3.4 既存の Drum Kit の編集

一つの DrumKit フォルダーに多種、多数のインスツルメントファイル(.prm)が保存されている場合は、それらのファイルを組み合わせて、そのフォルダーの中に複数の Drum Kit(.allprm)を作成して保存することができます。

- 1、必要に応じて他の Drum Kit フォルダーから追加したい Instrument file をコピー
ペーストで移動しておく。
- 2、同フォルダー内の変更したい Drum Kit をロードするためメインパネルの
File(F) > LoadParameters(kit)でファイルダイアログを開く。
- 3、所望の DrumKit(.allprm)選び、それをクリックしてメインパネルに展開する。
- 4、変更したい Instrument No のボタンで EditDialog を開く。
- 5、File > Load で所望の Instrument(.prm)を選び Load し音を確認する。

- 6、必要に応じてその Instrument に割り当てる Note No を変更する。
- 7、メインパネルの File(F) > SaveParameter(kit)で saveParameters 表示を開く。
- 8、指定した Instrument No のインスツル名と NoteNo が変化しているのを確認する。
- 9、上部右の FILE ボタンをクリックして「名前をつけて保存」File Dialog を開く。
- 10、必要に応じて File(N)に新規のファイル名を書き込み、保存(S)ボタンをおす。
- 11、Instrument File Name を変更しない場合は上書きする。
- 12、Save Parameter 表示の下部の OK ボタンを押す。

4. MIDI

4.1 Instrument Level と Instrument Panning

RC-808 の各 Inst Level、Inst Panning は、メインパネルの赤と白のノブから設定できますが、同様に、DAW や外部のシーケンサからの MIDI コントロールチェンジ(Bn#h)を介しても設定できます。また、上記のノブはコントロールチェンジを介して各値を送信します。

Inst Panning

Instrument (Track) No.	Control Change No.	Inst Pan
1	4BH (75)	Left 0 / Center 64 / Right 127
2	4CH (76)	
	74 + Track No	
16	5AH (90)	Left 0 / Center 64 / Right 127

Inst Level

Instrument (Track) No.	Control Change No.	Inst Level
1	5BH (91)	0 ----- 127
2	5CH (92)	0 ----- 127
	90 + Track No.	
16	74H (116)	0 ----- 127

Master Volume

Control Change No.	Master Volume
7H(7)	0 ----- 127

4.2 MIDI Implementation Chart

4.2.1 Windows

Function		TX	RX	
Basic Channel	Power On	x	1-16	
	Assignable	x	1-16	
Mode	Power On	Mode3	Mode3	
	Message	x	x	
Note No		x	0-127	
		* * * * *	0-127	
Velocity	Note On	x	○	
	Note Off	x	○	
After Touch		x	x	
		x	x	
		x	x	
Control Change	7	x	○	Master Volume
	75-90	○	○	Inst Pan Center 64/R 127
	91-95	○	○	Inst Level 0-127
Program Change		x	x	
Exclusive		x	x	
		x	x	
Common		x	x	
		x	x	
Realtime		x	x	
		x	x	
Aux Messages		x	x	
		x	x	
		x	x	
		x	x	
Notes				

4.2.2 MacOS

Function		TX	RX	
Basic Channel	Power On	x	1-16	
	Assignable	x	1-16	
Mode	Power On	Mode3	Mode3	
	Message	x	x	
Note No		x	0-127	
		* * * * *	0-127	
Velocity	Note On	x	○	
	Note Off	x	○	
After Touch		x	x	
		x	x	
		x	x	
Control Change	7	x	○	Master Volume
	75-90	x	○	Inst Pan Center 64/R 127
	91-95	x	○	Inst Level 0-127
Program Change		x	x	
Exclusive		x	x	
		x	x	
Common		x	x	
		x	x	
Realtime		x	x	
		x	x	
Aux Messages		x	x	
		x	x	
		x	x	
		x	x	
Notes				

5. 改定履歴

Revision	日付	内容
1.0	2019/09/22	初版リリース
1.1	2020/09/09	誤記訂正
1.2	2020/11/15	誤記訂正
1.3	2021/07/07	Pitch エンベロープの不具合修正 誤記訂正

Copyright(C) 2019 by Analog Mania.

会社名、製品名は各社の登録商標または商標です