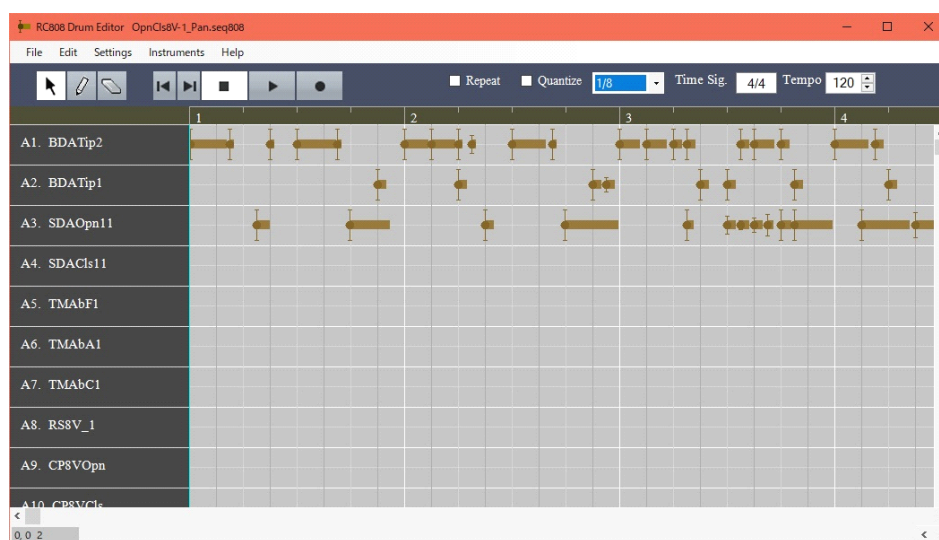


# RC-808Edit 簡易ドラムシーケンサー

## 取扱説明書



**改訂履歴****変更履歴**

| Revision | 日付         | 内容                           |
|----------|------------|------------------------------|
| 1.0      | 2019/ 9/ 1 | 初版リリース                       |
| 1.1      | 2019/ 9/ 6 | ゲート機能の記述修正                   |
| 1.2      | 2020/11/10 | 誤記訂正。 Drum Kit 名の確認方法の説明を追加。 |
|          |            |                              |
|          |            |                              |
|          |            |                              |
|          |            |                              |

## 1. 概要

### 1.1 本アプリケーションの目的

本アプリケーション RC-808Edit は RC-808 音源ソフトの評価専用の簡易型シーケンサです。  
あくまでもゲートタイム機能などを中心とした評価用、および音色作成の補助となるパターンを作成するためのシンプルな仕様となっています。  
動作対象 OS は Windows7, Windows8、Windows10 です。  
(Mac 版は別途提供されています)

### 1.2. 特長と概略仕様

- ・音符ごとにゲートタイムを持たせることで今までになかったドラム表現が可能になります。
- ・ゲートタイムと連動して音が OFF になるタイミングで特殊なノイズなど別の音源を鳴らすことができます。
- ・スクロールできるパターン・グリッドに音符を張り付ける UI を基本とし、クオンタイズなども可能です。
- ・操作キーやショートカット機能も使えます。
- ・二重起動した 2 つの RC-808 音源アプリを同時演奏できる 32 のトラック (16 x 2) を持ちます。

注) 本アプリケーションは上記目的のため、他のシーケンサとの連携 (同期演奏など) やリアルタイム・レコーディングなどは現バージョンではできません。

### 1.3 音源との接続

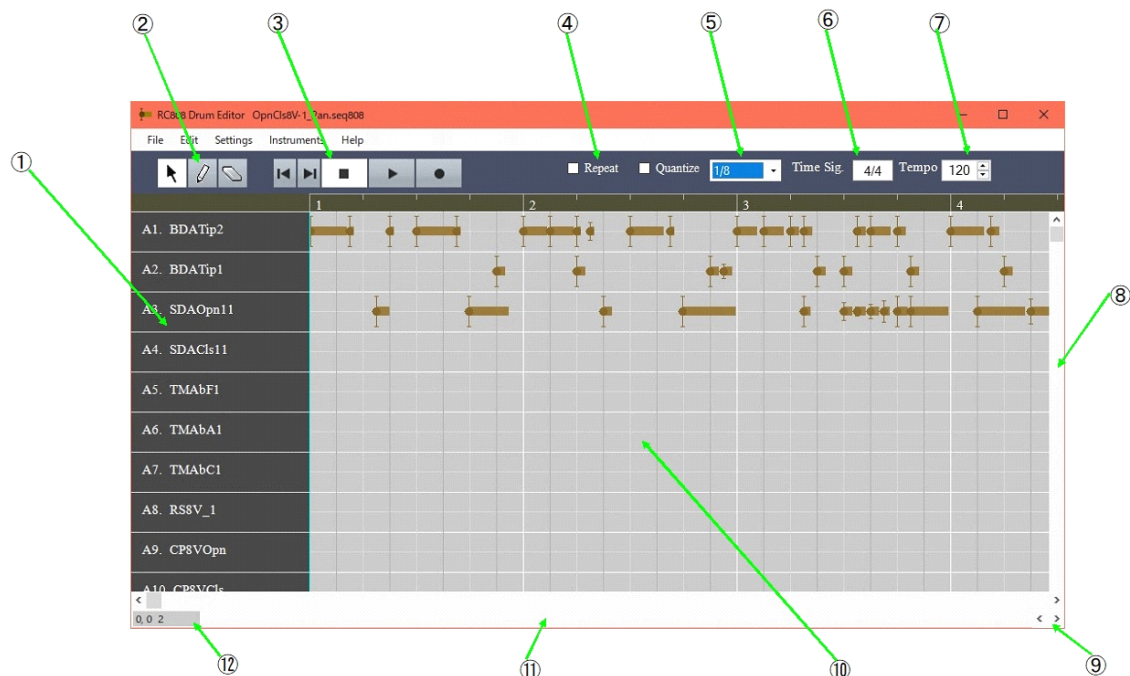
本マニュアルは VST プラグインではなく RC-808.EXE アプリを本簡易シーケンサと接続してプログラムしたドラムパターンを演奏します。

音源と簡易シーケンサとの接続方法については 4 章を先に参照してください。

## 2. 基本操作とシーケンスの作成

### 2.1 各部の名称と機能

以下に各部の名称を示します。



#### ① 楽器名表示部

ここを右クリックするとそのトラック楽器名、Note 番号割り当てなどを変更できる。

RC-808 のドラムキットファイル（拡張子.allprm）から読みこむこともできます。

#### ② 編集ツールバー

鉛筆、消しゴムなど編集ツールを選びます。

#### ③ トランスポートツールバー

Goto Top 、再生、停止ボタンがあります

（Goto End、録音ボタンは将来バージョンのためのダミーです）

#### ④ Repeat

カーソルで設定した指定範囲を繰り返すリピート・モードを選択します。

#### ⑤ Quantize

ここをクリックするとドロップダウンリストが出て Instrument ごとのクオンタイズ精度を

変更できます。

たとえば **Quantize** を 1/8 にしてグリッド付近をクリックすると 1 小節を 8 等分した最寄りの場所に入力できます。3 連符にも対応します。

⑥ **Time Sig.**

3/4、 6/8 などタイムシグネチャを入力します。

タイムシグネチャの分母によってビートのライン（小節内の白い縦線）が分割されます。

**Quantize** のタイミングは灰色の縦線で示されます。

⑦ **Tempo**

テンポを指定します。

⑧ **垂直スクロール**

縦方向に画面をスクロールして隠れていたトラックを表示させます。

⑨ **水平レンジ設定ボタン**

水平方向の表示拡大率を設定します。

⑩ **データ表示部（タイムライン）**

上部に小節番号が、下に **Instrument** ごとのグリッドが表示されます。

スクロールバーまたは **Shift** + マウスホイールで横スクロールします。

⑪ **水平スクロール**

横方向に画面をスクロールして時間軸を

## 2.2 トラックとシーケンスファイルについて

RC-808Edit 画面の左端にはトラック A1～A16 と B1～B16 の合計 32 トラックの情報が表示されます。

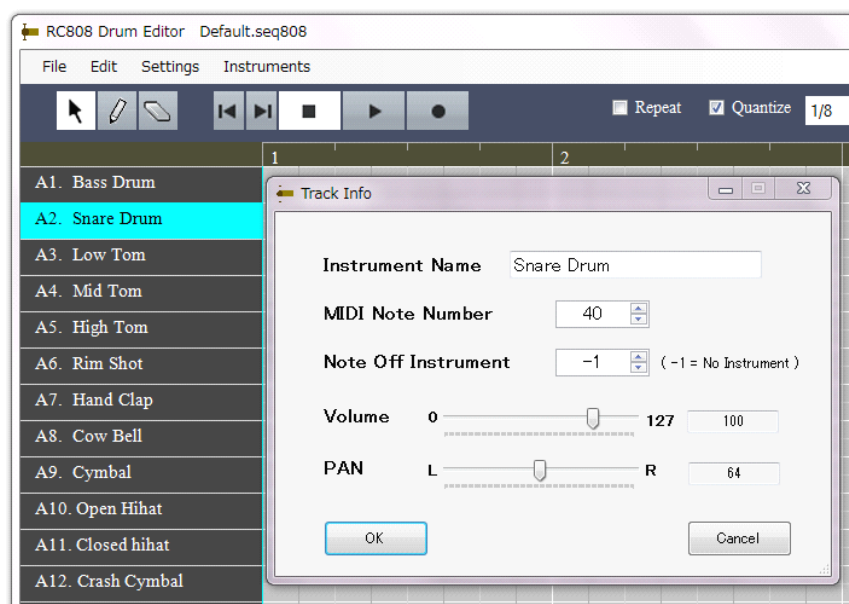
A, B 二つの異なる RC-808 音源インスタンス( ドラムキットと呼称します) を制御可能ですが A または B の片側だけ使っても問題ありません。

A, B の区別は MIDI チャンネル番号で識別されます。たとえば簡易シーケンサで B をチャンネル 11 にした場合、音源側もチャンネル 11 にしたインスタンスが B になります。

1～16 の番号は RC-808 音源のパネルの左から右に並ぶ 16 の楽器音に対応します。

32 トラック分の全データはひとつのシーケンス・ファイル(拡張子拡張子 .seq808)に記録されます。

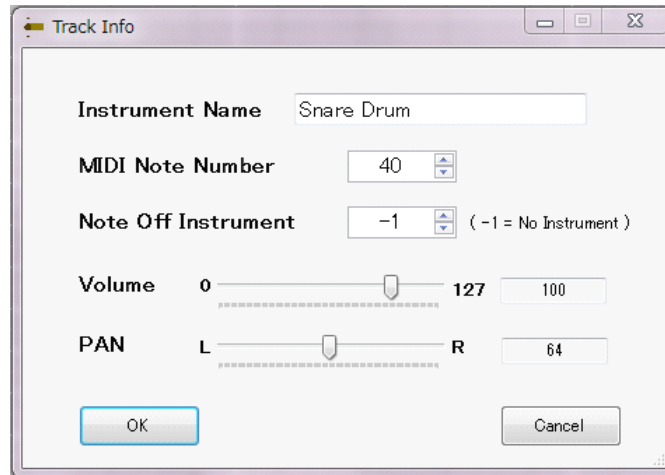
ドラムキットの音源設定情報(ドラムマップ)は RC-808 音源データ(拡張子 .allprm)から 16 トラック分まとめてインポートが可能です。簡易シーケンサ側で楽器名を右クリックして個別に設定することも可能です。



## 2.3 ドラムマップの設定

Instrument 表示部の Bass Drum, Snare Drum など各楽器のラインを"トラック" と呼びます。

各トラックの名前の上を右クリックすると下記 Track Info ダイアログが開いて、トラック情報を変更することができます。



各項目の内容は

**Instrument Name:** 楽器名

**MIDI Note Number:** この楽器に割り当てられた Note 番号（十進数）。

この Note 番号を受け取るとこのトラックの楽器音を発声します。

**Note Off instrument:** この値がデフォルトの -1 の時はゲートタイムが無効で Note Off イベントを発生させません。

"MIDI Note Number" と同じ数値（十進数）の場合はゲート機能が有効になり Note OFF イベントで音がトランケート（急激に減衰）します。。

その他の値については **2.6 特殊なゲート機能** を参照してください。

**Volume:** このトラックの楽器音のレベル(0..127)

**PAN:** このトラックの楽器音のパンニング情報をスライダーで設定できます。  
( 0: 左端、64: 中央、127: 右端 )

## 2.4 編集機能

### 2.4.1 編集ツール



左から選択ツール、鉛筆ツール、消しゴムツールと称します。

### 2.4.2 音符の入力

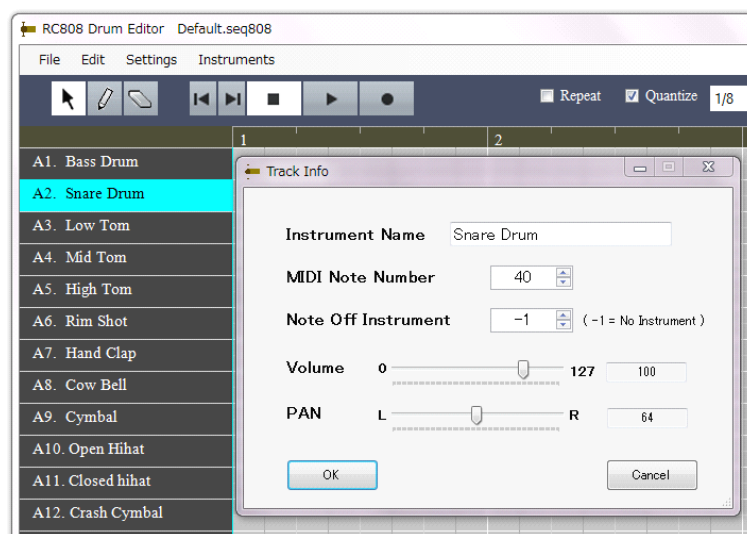
- 鉛筆ツールのボタンをクリックするとマウскарソルが鉛筆アイコンに変わり、各トラックのタイムライン上をクリックすることで音符を入力できます。
- ゲートタイムの設定

下図の Track Info で "Note Off Instrument" を "MIDI Note Number"と同じにするとゲートが機能します。デフォルトの -1 ではゲートなし（普通のドラム）になります。

この値が "MIDI Note Number" と違う場合はゲート OFF 時に別の楽器音を発音させることもできます。(2.6 参照)

ゲート機能を使うトラックはゲート時間を表す矩形のバーが表示されるので、これをドラッグしてゲートタイムを変更できます。または音符を右クリックして数値入力もできます。

数値は1小節が480 なので4/4 拍子の4分音符の長さは120 になります。



ゲートタイム OFF のチャンネルは●だけの音符表示になります。

### 2.4.3 タイムラインの形式

タイムラインは一小節ごとに白い縦線で区切られ、最上部に小節番号が(1.. )表示されます。

例えば Time Sig. (タイム・シグネチャ) の分母が4 なら1小節が4つに分割されてビートごとに薄い縦の白線が入ります。

さらに灰色の縦線はクオンタイズの精度を示します。たとえば Quantize が 1/8 であれば



1 小節を 8 つに分割した縦の灰色線が表示され、1/8 の Triplet（三連）であれば 1 小節あたり  $(8/2) \times 3 = 12$  本の縦線が引かれます。

#### 2.4.4 タイムラインのスクロール

水平スクロールバーを操作するか、または SHIFT を押しながらマウスホイールを回すことでタイムラインがスクロールします。

マウスホイールが有効になるためにはタイムラインを一度だけクリックしてフォーカスが入っている必要があります。

#### 2.4.5 タイムラインの表示レンジ

右下の  $\longleftrightarrow$  レンジコントロールで横方向の表示範囲を拡大 ( $\rightarrow$ )、縮小 ( $\leftarrow$ ) できます。



表示レンジはまた Ctrl キーを押しながらマウスホイールを回すことでも変更できます。

マウスホイールが有効になるためにはタイムラインを一度だけクリックしてフォーカスが入っている必要があります。

#### 2.4.6 音符の移動

選択ツールをクリックするとマウスカーソルが矢印に変わります。

これで音符を選択してドラッグすると音符を移動することができます。

#### 2.4.7 音符の消去

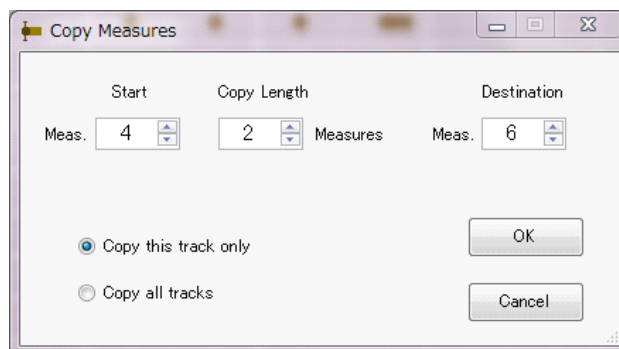
貼り付けた音符を消去するには編集ツールバーから消しゴムツールを選択します。

消しゴムツールボタンをクリックするとマウスカーソルが消しゴムアイコンに変わり、アイコンの左下の角でクリックした音符を消去します。

または音符を右クリックして編集ダイアログを出し、Delete ボタンで消去することもできます。

### 2.4.8 小節コピー

Edit メニューの "Copy Measures" をクリックすると下記のダイアログが開きます。



選択中の 1 トラック内だけでコピーするのか、全トラックについてコピーするのかを  
先ずラジオボタンで選び、

Start のところにコピー元の最初の小節番号、 Copy Length のところに何小節分コピーするかを  
入力し、Destination のところにコピー先の先頭小節番号を入力して OK ボタンをクリックすると、  
コピーが実行されます。

コピー先の末尾が現在の最終小節を超える場合、最終小節は自動延長されます。

### 2.4.9 シーケンスの初期化

File メニューの New Sequence をクリックするとすべての音符 (Note イベント) が消去  
されます。 尚、トラック情報 (楽器名や Note 番号の設定など) に変化はありません。

### 2.4.10 シーケンスの保存と読み込み

**File** メニューの **Save Sequence** をクリックして拡張子が .seq808 のファイルでシーケンス  
を保存できます。

シーケンスには Note イベントの他、ドラムマップ (各楽器=トラックの Note 番号) や  
トラック情報(2.2 の内容) も含まれます。

したがってトラック情報を変更した場合もシーケンスを保存しなおす必要があります。

**File** メニューの Load Sequence をクリックして以前に保存したシーケンスを読み込む  
ことができます。 尚、プログラム立ち上げ時には前回最終的に読み込まれたシーケンスファイル  
が存在すれば、自動的にそれを読み込んで、ファイル名がタイトルバーに表示されます。

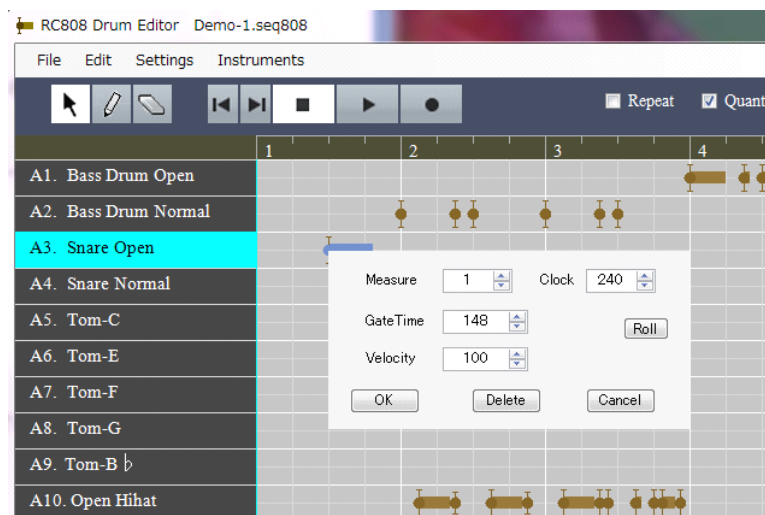
### 2.4.11 Undo 機能

Note イベントを追加したり削除したり編集したあと、**Edit** メニューの **Undo** をクリックするかキーボードで **Ctrl+'Z'** を押すことで、ひとつ前の状態に戻すことができます。

Undo バッファは最大 10 回前の編集まで覚えているので、そこまで戻ることができます。

### 2.5 ノートのプロパティ

トラック上のノートイベントを右クリックすると以下のダイアログが表示され、各項目を数値入力などで変更することができます。



Measure、Clock はクリックしたノートイベントの現在位置で小節番号(1～)と小節内のクロック数を 1 小節=480 で表した値です。

前後のノートイベントを超えて修正しようとする警告が出てキャンセルされます。

ゲートのあるトラックではゲートタイムも同様のクロック数でゲート長が表示されます。

### 2.6 特殊なゲート機能

2.4.2 で述べた通り、Track Info ダイアログで "Note Off Instrument" を "MIDI Note Number" と同じにするとゲートが機能し、Note OFF イベントで音をトランケートします。


デフォルトの -1 ではゲートなし（普通のドラム）になります。

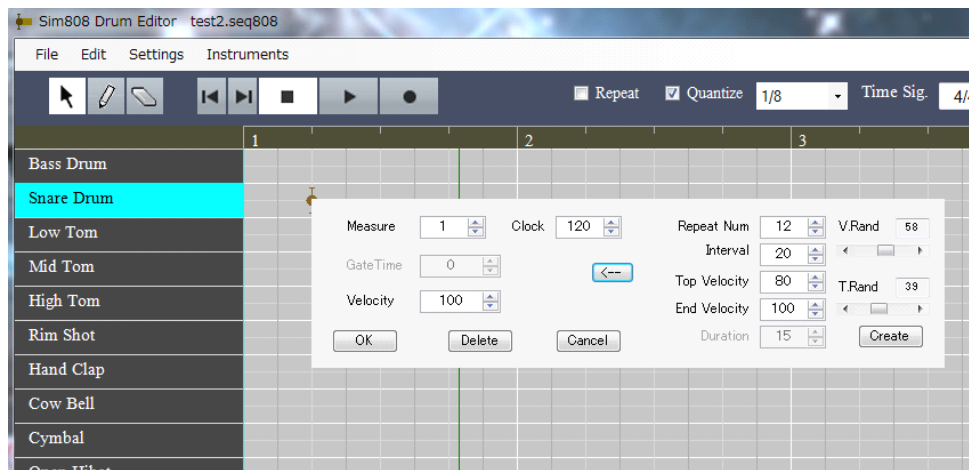
この値の特殊な使い方として "MIDI Note Number" と違う数値を設定した場合はゲート OFF 時にその MIDI ナンバーの楽器音を発音します。

曲を通してその楽器のクローズ音を鳴らしたい場合などに活用できます。

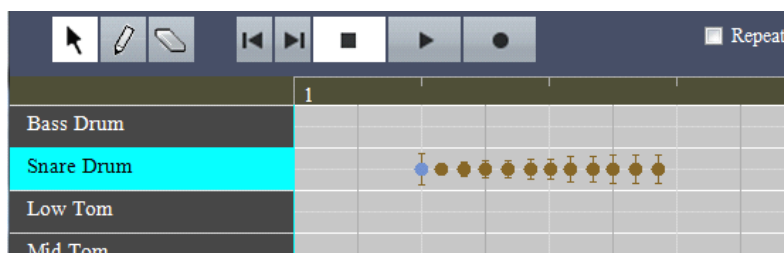
## 2.7 連打 ( Drum Roll )機能

複数のノートイベントによる連打の効果をひとつのコマンドで作ることができます。

鉛筆ツールで最初に1個ノートイベントを置いたあと、そのノートイベントを右クリックしてノート・プロパティのダイアログを開き、**Rand** ボタンをクリックするとウィンドウが右に延長されて連打パラメータを入力できます。Rand ボタンは  (閉じる) に変わります。



各パラメータを設定して右下の **Create** ボタンをクリックすると連打データが生成されます。



各パラメータの意味は以下の通りです。

- Repeat Num** トータルのノートイベントの数 (最初の1個を含む)
- Interval** 各ノートイベント間のクロック数 (1小節を480とする  
→8分音符=60、16分音符=30 etc..)
- Top Velocity** 最初のノートのベロシティ (0~127)
- End Velocity** 最後のノートのベロシティ (0~127)
- Duration** ゲート時間 (ゲートありのトラックのみ、他はグレイ表示)
- V.Rand** スクロールバー Velocity に乱数を土します。
- T.Rand** スクロールバー Interval (時間軸) に乱数を土します。これを0以外にした場合、  
トータル時間は  $\text{Interval} \times (\text{RepeatNum} - 1)$  とはなりませんのでご注意ください。

やりなおしをするには一旦メイン画面をクリックしてフォーカスを移してから **Ctrl+Z** キーでUndo してください。

前に設定した値は config ファイルに記録して次回開いたときに復元されます。

### 3. シーケンスの再生

#### 3.1 トランスポート・ツールバー



左から各々 **Top, End, Stop, Play, Rec** ボタンとなります。

Top ボタン カーソルを冒頭に戻します。

End ボタン (このバージョンでは機能しません)

Stop ボタン 再生を中断します。

Play ボタン シーケンスを再生します。

Rec ボタン (このバージョンでは機能しません)

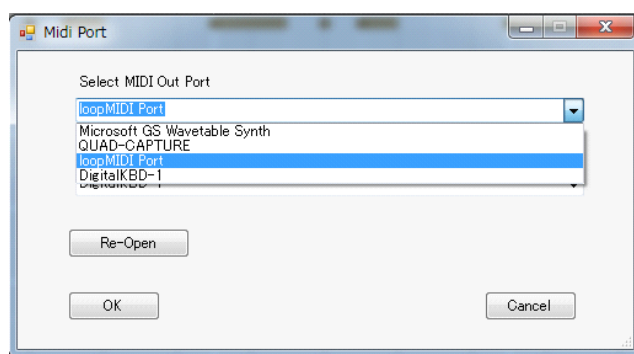
#### 3.2 シーケンスの再生

再生の準備として RC-808 音源と接続作業が必要です。

簡易シーケンサと RC-808 を MIDI で PC 内接続するために、LoopMIDI ソフトを立ち上げておきます。

方法については先に 4 章をごらんください。

**Instruments** メニューの **Open MIDI Port** をクリックして以下のダイアログを開き、上側の **Select MIDI Out Port** のコンボボックスから RC-808 の接続先に LoopMIDI を選択します。



選択を変更した場合は **Re-Open** ボタンでオープンしなおしてください。

RC-808 音源も立ち上げて入力デバイスに同じ LoopMIDI Port を選択し、同じ MIDI チャンネルに設定しておきます。

これで簡易シーケンサからの MIDI データが音源 で受信されて演奏されます。

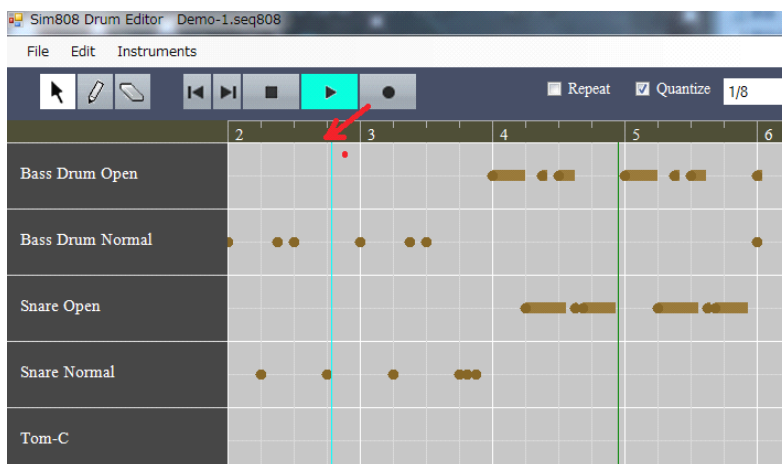
まずは簡易シーケンサの楽器名をクリックして音源の音が鳴ることを確認してください。

Top ボタンを押して 先頭に移動してから Play ボタンをクリックするとボタンが水色に変わって演奏が開始されます。

**Stop** ボタンをクリックするか、最後のイベントまで再生が終わると **Play** ボタンが灰色に戻ります。

### 3.3 再生開始箇所の指定

小節番号表示部(画面上のこげ茶色の部分) を左クリックすると そこが A カーソル (水色) になり演奏開始点を示します。



演奏中は緑色の縦線が現在位置を示します。

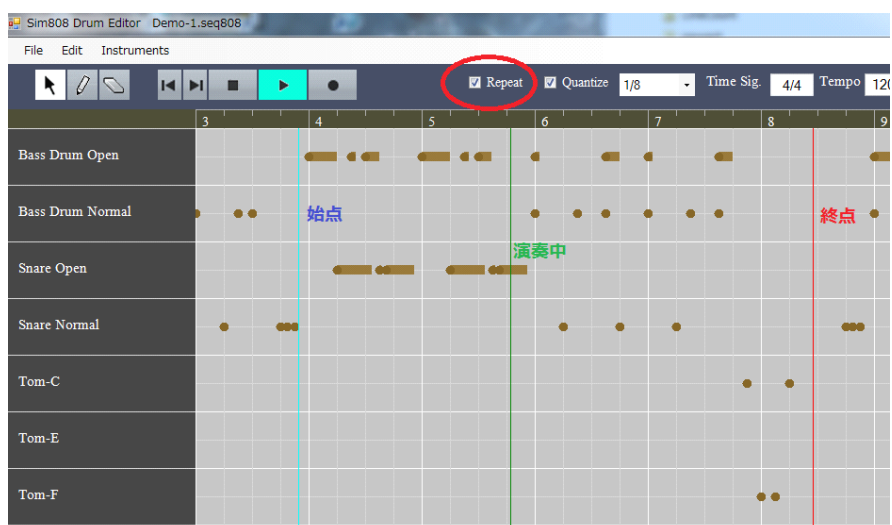
### 3.4 区間リピート機能

上の方にある "Repeat" チェックボックスを ON にすると「繰り返し モード」になります。

小節番号表示部を右クリックするとそこに B カーソル(赤色の縦線) が表示され、再生終了ポイントを示します。

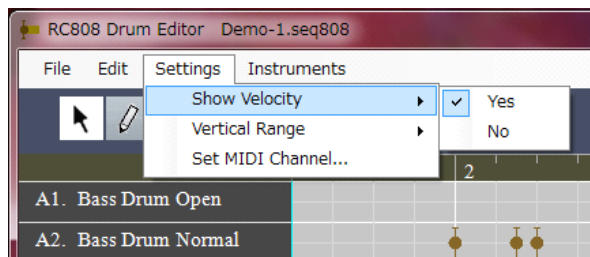
演奏がここに到達すると A カーソルに戻って何度もリピートします。

繰り返し情報は初期化ファイルに覚えていないのでプログラムを修了すると失われ、プログラム立ち上げ時は 繰り返しモードは OFF になります。



### 3.5 ベロシティーのグラフィック表示

**Setting** メニューの **Show Velocity** をクリックして **Yes / No** を選択することでベロシティーをグラフィック表示を ON/OFF できます。

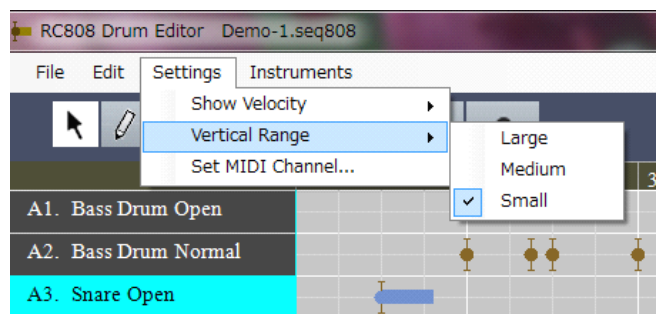


ベロシティーは音符の頭の縦線で表現されトラックの縦幅一杯が 127 になります。

丸い音符マークより小さい音量は見る事ができないので右クリックして数値で確認してください。

### 3.6 トラック幅の表示変更

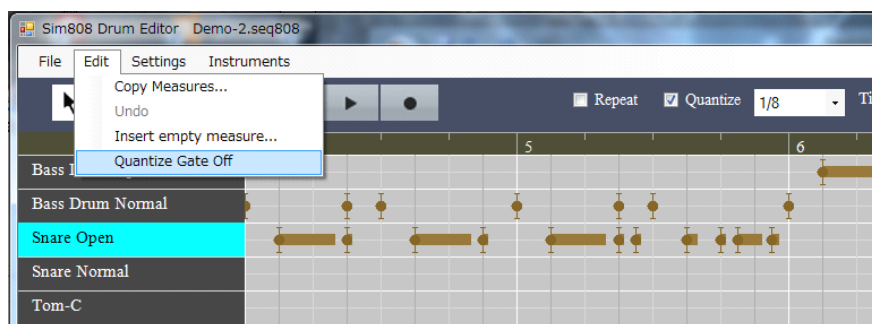
**Setting** メニューの **Vertical Range** をクリックして 3 種類( Large, Medium, Small )から縦幅を選択できます。 Small を選択するとトラックの幅が狭くなり、一番多くのトラック(楽器)を一度に見ることができます。



### 3.7 ゲート OFF タイミングのクオンタイズ

ゲート機能を設定した指定トラックのすべてのイベントに対してクオンタイズをかけることができます。

- ゲート機能を設定したトラック(楽器) を左の楽器名をクリックして選択する。
- Quantize のサイズ ( 1/4, 1/8, 1/16 ・ ・ など) を選択する。
- Edit メニューの Quantize Gate Off をクリックすると本当にクオンタイズしても良いか聞いてくるので Yes を押すとそのトラックのすべてのイベントに対してクオンタイズされます。



クオンタイズ前に戻したい場合は 'Ctrl+Z' キーを押すとひとつ前の状態に戻ります。

クオンタイズした結果、ゲート OFF タイミングが伸びて 次のイベントにかかった場合は

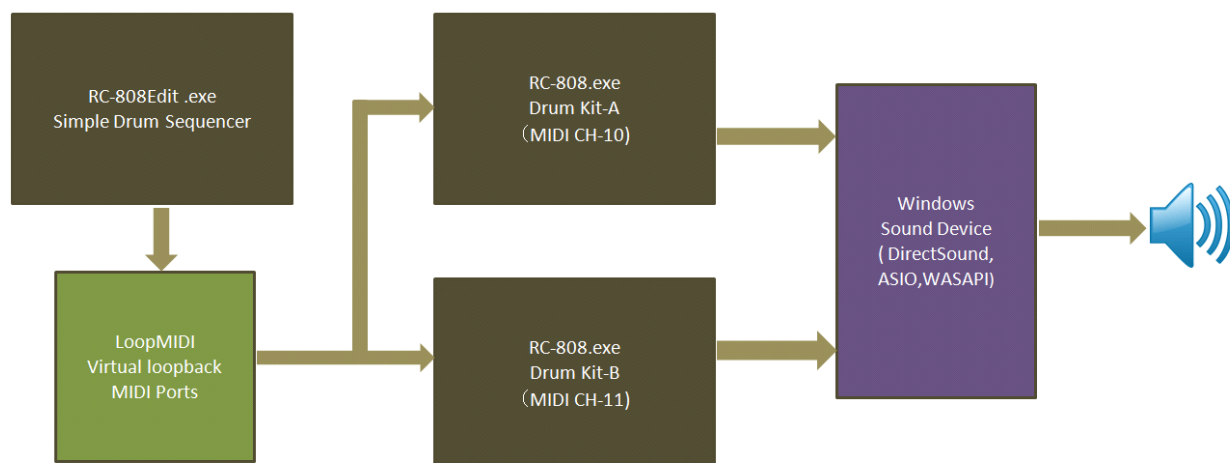
ゲートタイムがクオンタイズ単位分（ 1/8 の設定なら 8 分音符分）短くされます。

またクオンタイズした結果、ゲート長が 10 クロック未満になった場合は 10 に設定されます。



## 4. RC-808 音源との連携

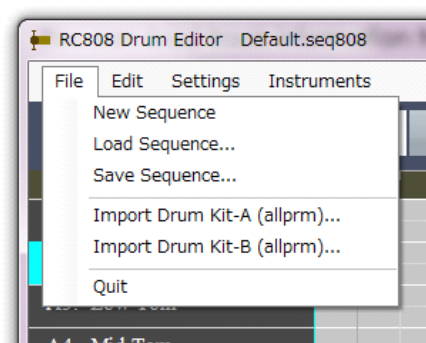
### 4.1 RC-808 ドラム音源との接続スキーム



### 4.2 音源ファイルの読み込み

RC-808 のドラムキットファイル(拡張子 .allprm) からトラック情報を読み込んで楽器名や MIDI 受信ノート 番号などを設定することができます。

File メニューの "Import Drum Kit-A (allprm)" または "Import Drum Kit-B (allprm)" をクリックして読み込みたいファイルを開きます。

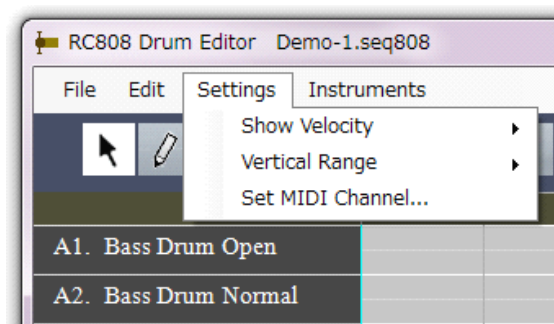


開いたダイアログで、ロードするデータファイル (拡張子.allprm) を選択し、[OK]をクリックしてトラック情報を取得します。RC-808 トラック情報がシーケンサーにコピーされます。

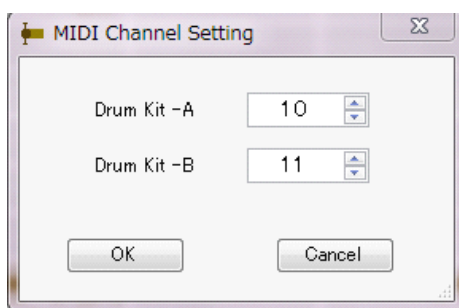
### 4.3 MIDI チャンネルの割当て機能

ドラムキット A, B ごとに受信 MIDI チャンネルを割り付けることができます。

(デフォルトのチャンネルは A が 10, B が 11)



**Settings** メニューの "Set MIDI Channel..." をクリックすると設定ダイアログをひらきます。



各ドラムキット(A, B)のチャンネルを 1～16 の範囲で設定してください。

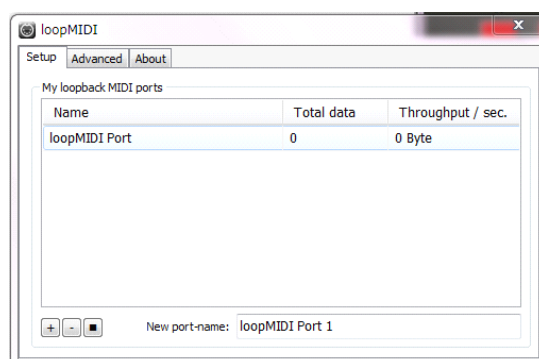
ドラムキット A, B 両方を使う場合は異なるチャンネル番号を指定してください。

設定は config ファイルに記録、再現されます。

### 4.4 LoopMIDI

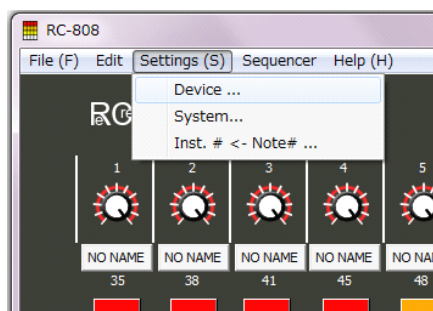
LoopMIDI は複数の異なる MIDI 対応ソフトを接続できるようにする仮想 MIDI ポート作成ソフトで、個人での非商用利用に限る寄付歓迎のフリーウェアです。

これをインストールして立ち上げておきます。

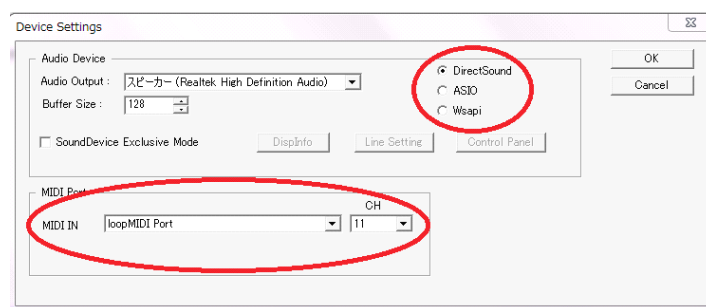


#### 4.5 RC-808 の設定

LoopMIDI を立ち上げて RC-808 の Settings メニューから Device を選択します。



デバイス選択ダイアログが表示されるので、MIDI IN ポートに "Loop MIDI Port" を選択します。



また音声再生デバイスを Direct Sound, ASIO, WASAPI から選択することができます。

ただし、**RC-808** を2インスタンス（2つのドラムキット）立ち上げて **32**トラックにする場合は現在のバージョンでは **ASIO** を選択すると **16**トラックしか音が出ないので他の出力デバイスを選択してください。

16トラック（1ドラムキット）で使う場合はデフォルトの CH-10 で問題ないと思いますが

A, B 2つのドラムキットで使う場合は A と B は異なる MIDI チャンネルにする必要があります。

2つのドラムキット A, B の MIDI IN のチャンネル番号は RC-808Edit での設定に合わせてください。

RC-808 でも使いたい音源ファイルを読み込んでおきます。

RC-808 の使い方については RC-808 音源のマニュアルを参照してください。

以上の設定で RC-808Edit から RC-808 音源を演奏することができるようになります。

## 4.6 RC-808 との連携

### 4.6.1 シーケンサーから RC-808 音源のレベルとパンの設定

**2.3** で述べた通り、RC-808Edit から Track Info ダイアログを開いて RC-808 の各楽器音のレベルとパンを設定できます。

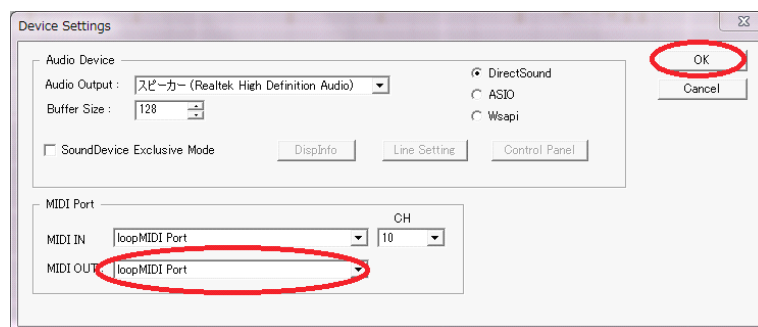
この値はトラック情報の一部としてシーケンスファイル(拡張子 .seq808 )に記録され、演奏開始時に MIDI の Control Change を使って RC-808 音源に送られます。

したがって、RC-808 音源の設定より RC-808Edit の設定が優先します。

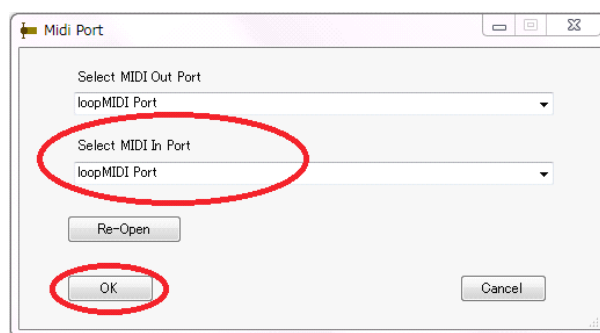
また逆に RC-808 で Level や Pan のつまみを回すと、その値が RC-808Edit に送られて両者の情報は共有されます。

RC-808 から RC-808Edit に Level, Pan をフィードバックするには以下の設定が必要です。

RC-808 の **Settings - Device** メニューで MIDI OUT に Loop MIDI Port を選んで OK をクリックします。



RC-808Edit の **Instruments - Open MIDI Port** メニューの Select MIDI In Port で Loop MIDI Port を選んで OK をクリックします。



これで RC-808Edit の Level, Pan スライダーを動かすと RC-808 の対応するつまみが回り、RC-808 の Level, Pan ツマミを回すと RC-808Edit のスライダーが連動するようになります。

前述の通り、RC-808Edit でシーケンスの再生スタート時にすべての Level, Pan 情報が RC-808 に送られます。

シーケンサをプログラムする際の設定方法と RC-808 音源との関係を以下にまとめます。

#### 4.6.2 シーケンサーでのプログラミング手順（初回）

1. RC-808 音源に使いたい音の入ったドラムキット・ファイルを読み込みます。
2. RC-808Edit の **File** メニューの **New Sequence** を選択します。  
これで Track Info ダイアログの内容は 楽器名: No name、MIDI Note Number: 0、  
Note Off Instrument: -1、Volume: 100、PAN: 64 に初期化されます。
3. RC-808Edit の **File** メニューの **Import Drum Kit-A (allprm)** から  
1. と同じドラムキット・ファイルを読み込みます。  
これで各トラックの楽器名とノート番号が設定されます。  
32 トラック使う場合は **Import Drum Kit-B (allprm)** で 17～32 トラックの  
音も設定します。  
3. の代わりに各トラックを **2.3** に述べた方法で手動で設定することも可能です。
4. この状態でゲート機能の有無(**Note Off Instrument**)、トラックの音量 (**Volume**)、  
トラックのパン情報 (**PAN**) を変更したい場合は楽器名表示部を右クリックして  
Track Info ダイアログを開き、手動で変更して OK をクリックします。  
特に初期化した状態では Note Off Instrument = -1 (ゲート機能なし) になっているので  
ゲート機能を使うトラックは Note Off Instrument を MIDI Note Number と同じに  
するか、ゲート OFF 時に音を鳴らしたい場合はその楽器の ノート番号を設定して  
ください。
5. トラックの音量 (**Volume**)とパン情報(**PAN**) に関しては音源側の各楽器にある赤と白の  
ツマミを回してもシーケンサ側が連動して変更されます。(4.6.1 の設定がしてある場合 )
6. 以上の設定が終わったら、とりあえず一度 **File** メニューの **Save Sequence** で名前を付けて  
シーケンスファイル (拡張子 .seq808)に設定を保存することをお勧めします。
7. 音符を入力して曲を作り、**File** メニューの **Save Sequence** で保存してください。

#### 4.6.3 シーケンサーでのプログラミング手順（2 回目以降）

1. RC-808 音源に使いたい音の入ったドラムキット・ファイルを読み込みます。
2. RC-808Edit の **File** メニューの **Load Sequence** を選択します。  
作成中のシーケンスファイル (拡張子 .seq808)を選んで読み込みます。  
前回設定したすべてのトラック情報も読み込まれるので音源の ドラムキットの読み込みは  
2 回目からは必要ありません。
3. 続きの曲作りをおこなったあと **File** メニューの **Save Sequence** で保存してください。

#### 4.6.4 選択されているドラムキット・ファイル名(フルパス)を確認する方法

1. RC-808Edit の **File** メニューの **Drum Kit Path** を選択します。
2. Drum Kit Path ダイアログに Drum Kit-A、Drum Kit-B のパスが表示されます。

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