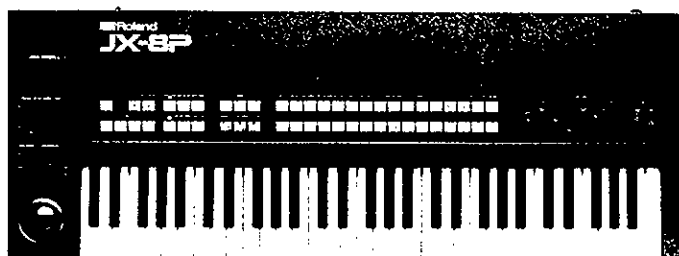


 Roland

MIDI POLYPHONIC SYNTHESIZER

JX-8P

オーナーズ・マニュアル



ローランドJX-8Pは、ダイナミクス、アフター・タッチ機能を備えた6音ポリフォニック・シンセサイザーです。64種類のプリセット・サウンドとあらかじめ作っておいた32種類のオリジナル・サウンドの中から、好みの音色を選んで使える演奏重視の設計になっています。

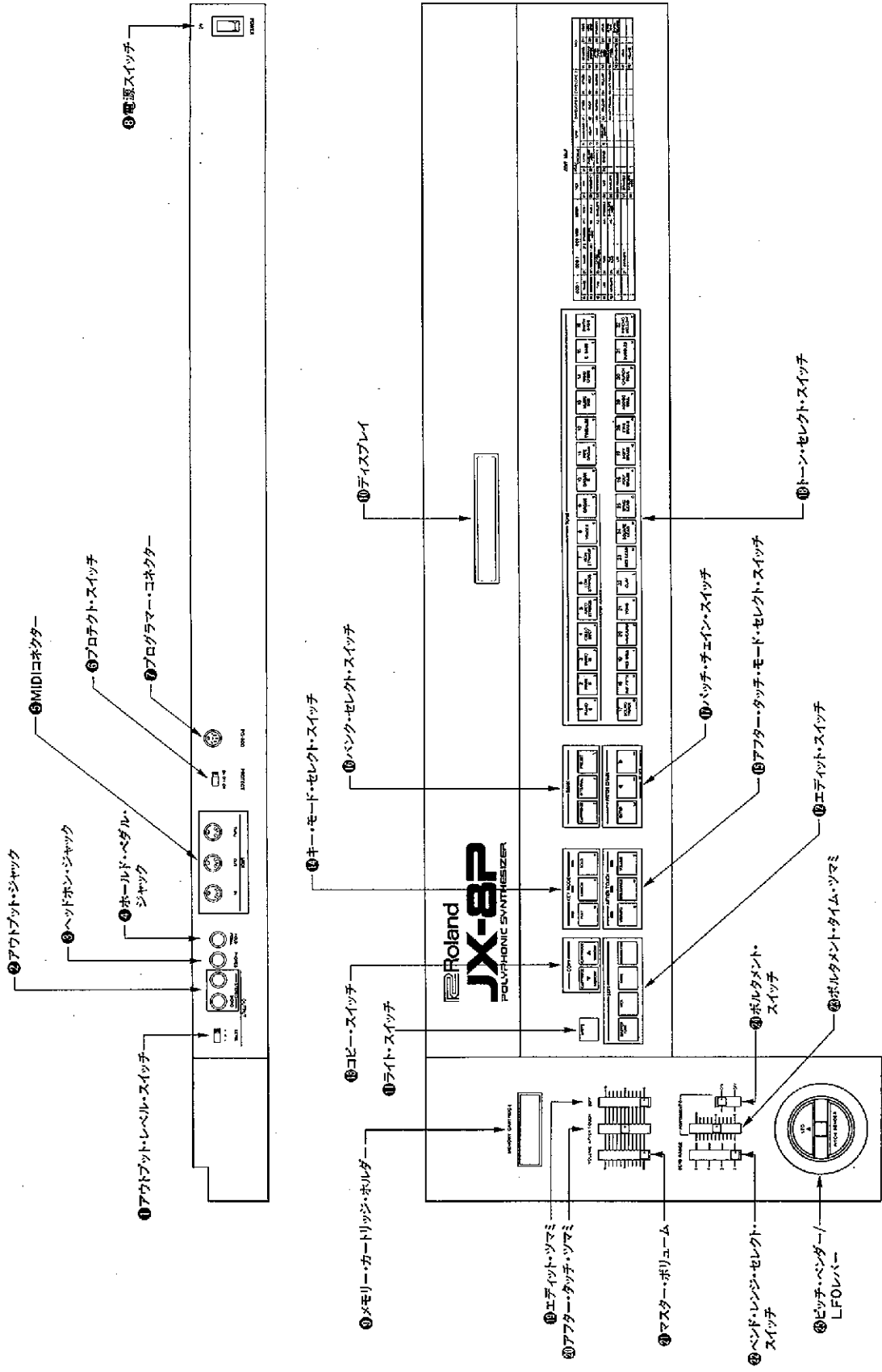
- エディット機能により、音色は自由に修正できます。また別売のプログラマーPG-800を使用すると、それらの修正が簡単かつ迅速に行なえます。
- 修正した音色は、好きな音色名をつけて、内部メモリー／(カートリッジ)に保存しておくことができます。
- 別売のメモリー・カートリッジ(M-16C)を接続すれば、音色をさらに32種類増設することができます。
- 音色名や修正時のパラメーター(要素)は、大型ディスプレイに文字で表示されます。
- 音色と演奏モードを組み合わせて8種類まで記憶させておき、演奏時順番に呼び出せるパッチ・チェーンを装備しています。
- MIDI対応。キーボード・レコーダーや他のMIDI機器と組み合わせて使うことができます。

目次

①各部の名称	3	4. ライト・モード	21
②接続方法	6	a. 記憶操作	21
③操作方法	7	b. 音色の移し換え	21
1. JX-8Pの3つのモード	7	c. パッチ・チェーンの書き込み	22
2. プレイ・モード	7	5. メモリー・カートリッジ	23
a. 音色の選択	8	a. 全部の音色の移し換え(セーブ、ロード)	23
b. 演奏機能について	8	6. その他の機能	24
1) ピッチ・ベンダー／LFOレバー	8	a. マスター・チューンの設定	24
2) アフター・タッチ効果	8	b. MIDI情報の選択	24
3) ポルタメント	9	c. エラー・メッセージの表示	26
4) キー・モード	9	④仕様	27
c. パッチ・チェーン	10		
3. エディット・モード	11		
a. プログラマーを使わないエディット	11		
b. プログラマーPG-800によるエディット	12		
c. パラメーター一覧表	14		
d. ネーミングの操作	20		

このオーナーズ・マニュアルは、「What is MIDI」をお読みになってからお使いください。

1 各部の名称



使用上の注意

▷電源

- 電源電圧は必ずAC100Vでご使用ください。
- ノイズを発生する装置や、消費電力の大きな機器とは、別のコンセントを使用してください。
- 電源スイッチのオン/オフ時や、電源スイッチを入れたままプラグをコンセントに差し込んだときなど、正常に動作しない場合があります。一度電源を切り、数秒たってから再び電源スイッチをオンにしてください。
- 接続を行なうときは、必ずすべての機器の電源スイッチを切って行なってください。
- 外国で使用される場合は、ローランド・サービスにご相談ください。

▷設置場所

- 温度、湿度の高い所、ほこりの多い所での使用は故障の原因となりますのでご注意ください。

▷クリーニング

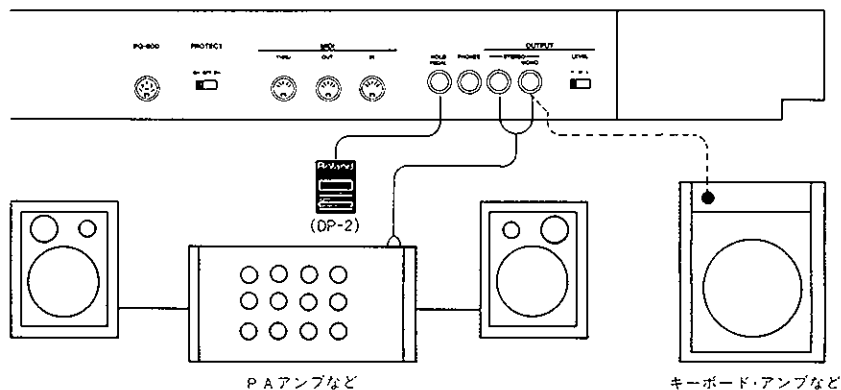
- 本体が汚れたときは、やわらかい布で汚れを拭き取ってください。
- シンナー類は絶対使用しないでください。

▷その他

- 本機は構造上発熱しますが故障ではありません。
- 本機を修理に出される場合、メモリー内容が消えることがありますので、大事なデータは、メモリー・カートリッジにセーブするか、データをメモしておいてください。修理の際は、データの保存に万全の注意を払いますが、メモリー部の故障などで保存できない場合はご容赦ください。

②接続方法

* 接続や切り離しをするときは、必ず機器の電源を切った状態で行なってください。



1. OUTPUT (アウトプット・ジャック) ②

アンプに接続する出力ジャックです。

使用するアンプ、スピーカーとしては、キーボード用、PA用、もしくはオーディオ用機器が適当です。本機の性能を十分発揮するために、できるだけ楽器専用のアンプ、スピーカーをご使用ください。ステレオで使用されますと、より効果的なコーラス音が得られます。

2. LEVEL (アウトプット・レベル・スイッチ) ①

OUTPUTの出力レベルを切り換えます。アンプ側のボリュームが5～7の位置で音が歪まないようにセットします。

3. PHONES (ヘッドホン・ジャック) ③

ヘッドホンを使って音を聞きたい場合、ヘッドホンのプラグをここに接続します。

4. HOLD PEDAL

(ホールド・ペダル・ジャック) ④

ペダル・スイッチDP-2(別売)を接続することにより、鍵盤を離しても音が持続するホールド効果のオン/オフを行なうことができます。

5. MIDI (MIDIコネクター) ⑤

他のMIDI機器と接続するコネクターです。接続にはMIDI/SYNC ケーブルMSC-25、50(別売)を使用します。

6. PG-800 (プログラマー・コネクター) ⑦

プログラマーPG-800(別売)を接続します。接続にはPG-800に付属の6P DINコードを使用します。

7. PROTECT (プロテクト・スイッチ) ⑥

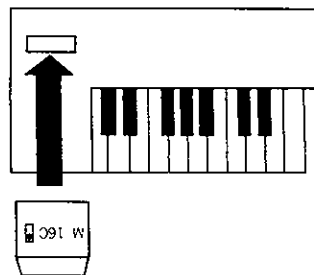
JX-8P内部のメモリーを保護します。

8. MEMORY CARTRIDGE

(メモリー・カートリッジ・ホルダー) ⑧

別売のメモリー・カートリッジを接続します。装着の際は、下図のようにプロテクト・スイッチをオンの位置にセットし、プロテクト・スイッチのある面を向う側にして、カートリッジ・ホルダーにしっかり装着してください。

*メモリー・カートリッジの着脱は、必ずカートリッジのプロテクト・スイッチをオンにして行なってください。また、カートリッジ内のデータの誤消去防止のため、以後説明書の本文中で特に指示する時以外は、プロテクト・スイッチはオンにして使用してください。



③操作方法

1、JX-8Pの3つのモード

他の外部機器（アンプ、スピーカー等）と正しく接続してあれば、電源スイッチをオンにするとすぐに演奏できる状態になります。これをプレイ・モードといいます。

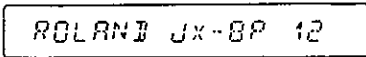
プレイ・モードでは記憶している96種類（メモリー・カートリッジを接続すれば128種類）の音色を自由に呼び出すことができます。

これらのどの音色も好きなように変化させて使うことができます。この状態をエディット・モードといいます。エディット・モードは音色を一時的に変化させるだけで、記憶させてある音色は変化していません。

変化させた音色や新しく作った音色を保存しておくには、32種類のうちいずれかの音色を書き換えることになります。この状態をライト・モードといいます。

2、プレイ・モード

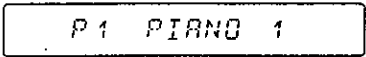
他の機器との接続が正しく行なわれているか確認した後、電源スイッチ⑥をオンにしてください。ディスプレイ⑩に



ROLAND JX-8P 12

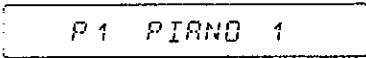
と表示されます。この表示が出ている間、JX-8P内部では各部の調整が自動的に行なわれています。（従って、JX-8Pはプレイ・モード中でも、この間だけは演奏できません）調整の進行状況は、表示右端の数字によって表わされます。1になれば調整終了です。

調整が終わるとディスプレイに



P1 PIANO 1

と表示されます。



P1 PIANO 1



④音色名を表示します。

⑥トーン・セレクト・スイッチ⑩のナンバーを表示します。

③32種類の音色がひとまとめになって保管されている場所をバンクといいます。ここでは、そのバンクの名称を略号で表示します。

※注意

別売のプログラマー（PG-800）を接続した状態（P.12-b参照）で電源スイッチをオンにすると、表示⑩のナンバーが点滅することがあります。これはモードがエディット・モードになったことを表わしています。（P.13参照）

この場合、トーン・セレクト・スイッチ⑩の中の、1以外のスイッチを押せば点滅は止まり、プレイ・モード状態になります。

a、音色の選択

音色の選択は、バンク・セレクト・スイッチ⑬とトーン・セレクト・スイッチ⑭で決まります。

バンクは次の4つの種類があり、選ばれたバンクは略号でディスプレイに表示されます。

- P……プリセットの音色A (32種類)
- ..P……プリセットの音色B (32種類)
- I……本体のメモリーの音色 (32種類)
- [……メモリー・カートリッジの音色 (32種類)


プリセットの音色は、AとBの2つがあり、それぞれに32種類の音色がセットされています。

プリセットの音色は、次項のエディット操作をすることができますが、書き換えてしまうことはできません。エディット操作のみ行なえます。

本体のメモリーの音色は、エディット操作だけではなく、ライト・モードでの操作もできますので、まったく新しい音色に記憶させ直すことができます。

メモリー・カートリッジは着脱が簡単にでき、取りはずして保管することができます。このメモリー・カートリッジも1つのバンクとして使用でき、本体のメモリーと同様の使い方ができます。

①バンク・セレクト・スイッチ⑬で必要なバンクを選びます。

プリセットの音色A、Bの切り換えは、スイッチを押し直すことにより交互に切り換わります。

ディスプレイのトーン・セレクト・スイッチのナンバーは、前に選ばれていた数字が表示されており、音色名はバンクが換わったことにより、新しい音色名に変わります。

②トーン・セレクト・スイッチ⑭で音色を選びます。

選ばれたスイッチのナンバーと音色名がディスプレイに表示されます。

b、演奏機能について

1) ピッチ・ベンダー/LFOレバー

演奏中にこのレバーでヒッチを上下させることができ、ギターのコヨーキングのような効果もつけることができます。右にたおせばヒッチが上がり、左にたおせば下がります。ピッチ・ベンダーの可変範囲は、ペンド・レンジ・セレクト・スイッチ⑯で長2度、短3度、長3度、完全5度、の4段階に設定することができます。

またこのヒッチ・ベンダー/LFOレバー⑰は、レバーを向こう側に押すと、ビブラート効果をかけることができます。音色にビブラートがかかっていない場合は、ビブラートをかけることができ、ビブラートが最初からかかっている音色の場合は、かかり方を更に深くすることができます。

2) アフター・タッチ効果

キーを押さえて音を出した後、さらにそのキーを強く押えると、音に何らかの変化が生じる効果をアフター・タッチといいます。

JX-8Pでは、ビブラート、ブリリアンス、ボリュームの3種類の内、いずれかを変化させられます。

ビブラート…………… ビブラートの深さが深くなります。

ブリリアンス…………… 高域が強調され、明るい音色になります。

ボリューム…………… 音量が上がります。

①アフター・タッチ・モード・セレクト・スイッチ⑱の中から、アフター・タッチをつけたい効果を選んで押します。



インジケーターが点灯します。

②アフター・タッチ・ツマミ⑲で効果のかかり具合を調節します。

※ツマミの位置が0の場合は、アフター・タッチの効果はつきません。


3) ポルタメント

ポルタメント・スイッチ④をオンにすれば、演奏中の音程の変化を滑らかにする効果が得られます。変化に要する時間（ポルタメント・タイム）は、ポルタメント・タイム・ツマミ⑤で調節します。


4) キー・モード・セレクト

JX-8P内部には音を出すための音源モジュールが全部で6つあります。キーを押したときにいくつのモジュールが音を出すかを定めることをキー・モード・セレクトといいます。キー・モードにはPOLY、UNISON、SOLOがあり、それぞれのモードを2つの状態に切り換えることができます。（インジケータ点灯/点滅）従って、全部で6種類のキー・モードに切り換えることができます。


切り換えは、キー・モード・セレクト・スイッチ⑥で行ないます。また、インジケータの点灯/点滅は、それぞれのスイッチを押し直すことによって交互に切り換わります。


 インジケータが点灯


1キーに対して1モジュールが働き、6音までのポリフォニック・シンセサイザーとして演奏できます。前に押されたキーの音が残るので、減衰音を生かした演奏に適します。通常の演奏では、このモードが使われます。

 インジケータが点滅


1キーに対して1モジュールが働き、6音までのポリフォニック・シンセサイザーとして演奏できます。キーを押し直した時、同じモジュールが使用されるので、ポルタメントを生かした演奏に適します。

 インジケータが点灯


1キーに対して2つのモジュールが働き、3音のポリフォニック・シンセサイザーとして演奏できます。 のモード時より厚みのある音が出せます。

 インジケータが点滅

1キーに対して2つのモジュールが働き、3音のポリフォニック・シンセサイザーとして演奏できます。2つのモジュールの内、片方のモジュールの音が1オクターブ低くなり、さらに重厚な音が出せます。

 インジケータが点灯

全てのキーに対して1モジュールが働くモノフォニック・シンセサイザーとなります。(後着優先)

 インジケータが点滅

1キーに対して6モジュールが働くモノフォニック・シンセサイザーとなります。(後着優先)

キー・モードの切り換えは、キーから手を離れた状態で行なってください。キーを押したままキー・モードを切り換えると、音が一時的に出なくなります。この場合、一度キーから手を離し、再度キーを押さえると、切り換えたキー・モードで音が出ます。

c、パッチ・チェーン



JX-8Pでは、音色と演奏モードを組み合わせ、最大8種類まで記憶させておく（記憶させておく場所ひとつひとつをエリアと呼びます）、演奏中に呼び出して使うことができます。この機能をパッチ・チェーンと呼びます。

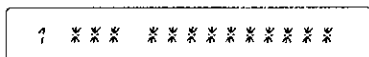
各エリアに記憶できる要素は、音色、キー・モード、アフター・タッチ・モード、ベンド・レンジ、ポルタメント・オン/オフ、ポルタメント・タイム、ベンドLFOデプス、ユニゾン・デチューンの8種類です。

パッチ・チェーンを使って演奏を行なう時は、演奏モードが記憶された時の状態になっているため、対応するツマミ類の位置は実際の効き方と無関係になっていることに注意してください。



また、修正を行ないたい場合は、修正したいツマミを動かすと、そのツマミに対するセットは解除されますから、自由に設定し直してください。この修正は一時的なもので、修正後あらためてパッチ・チェーンへの書き込み操作（P.22参照）を行なわない限りは、修正前の演奏モードが記憶されています。

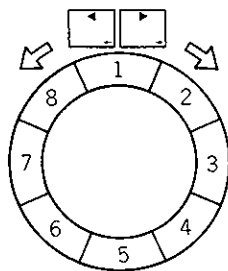
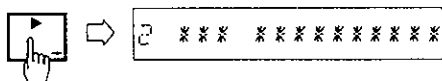
1) 呼び出し

- ① パッチ・チェーン・スイッチ⑩の  か  のいずれかを押します。





図のようにディスプレイ⑩の左端に1の数字が現われ、パッチ・チェーンの1に記憶されているバンク、トーン・ナンバー、音色名が表示されます。

- ② 、 のどちらかを1回押すごとに、エリアが変わり、指示されたエリア内に記憶されているトーン・ナンバー、音色名がディスプレイに表示されます。



←番号のついているエリア内にそれぞれ音色データ等が保管できます。

*   を同時に押すと1に戻ります。

*パッチ・チェーンから通常のプレイ・モードへ戻したい場合は、電源スイッチ③をオフにして、再度オンにしてください。

3、エディット・モード

選択した音色に修正を加えたり、新しい音作りをすることをエディットといいます。

普通のシンセサイザーは、音色を変化させたり、新しい音色を作る手段として、音色を構成しているパラメーター（要素）をたくさんのツマミやスイッチで調節するように設計されています。


JX-8Pのパネル面には、それらのツマミやスイッチ類が並んでいません。そこで、オプションのプログラマー(PG-800)を接続して普通のシンセサイザーと同様の音作りをする方法と、プログラマーを使用せずに、JX-8P本体のみで音作りをする方法とが考えられています。

後者の方法では、音色のパラメーターに番号をつけておき、調節したいパラメーターをトーン・セレクト・スイッチを使って呼び出します。そしてエディット・ツマミ⑩を使って調節するように設計されています。この方法では、同時にいくつかのパラメーターを調節するわけにはいかないので、新しい音作りにはプログラマーを使用されることをお勧めします。プログラマーを使わないエディットは、演奏途中などで一時的に音色を修正するのに便利です。

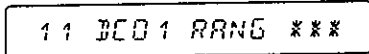
a、プログラマーを使わないエディット

各音色パラメーターには11~95の番号が割り当ててあり、調節したいパラメーターの番号をトーン・セレクト・スイッチ⑨を使って選び出していきます。


*パラメーターの番号はトーン・セレクト・スイッチ右隣のエディット・マップから見つけ出します。

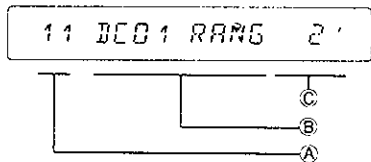
- ① バンク・セレクト・スイッチとトーン・セレクト・スイッチでエディットしたい音色を選びます。
- ② エディット・スイッチ⑩の  を押します。

エディット・モードに切り換わり、ディスプレイの表示は、



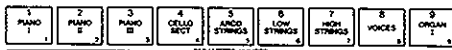
のように変わります。***の表示は音色によって異なります。

JX-8Pでは  を押すと、常に上図にあるパラメーターが表示されます。



- ④……各パラメーターに割り当てられているパラメーター・ナンバーを表示します。
- ③……パラメーター名を表示します。
- ②……パラメーターのバリュー(データ、設定値)を表示します。バリュー表示の内容は、パラメーターの種類によって異なります。詳しくはP.14~19のパラメーター一覧表を参照してください。

- ③ トーン・セレクト・スイッチの中の1~9までのナンバーがついているスイッチを使って、エディットしたいパラメーターのナンバー2桁を設定します。



*ディスプレイ①には設定したナンバーに対応したパラメーター名とバリューが表示されます。

- ④ 音を出しながらエディット・ツマミ②でパラメーターのバリューを修正し、好みの音色になるよう調節します。

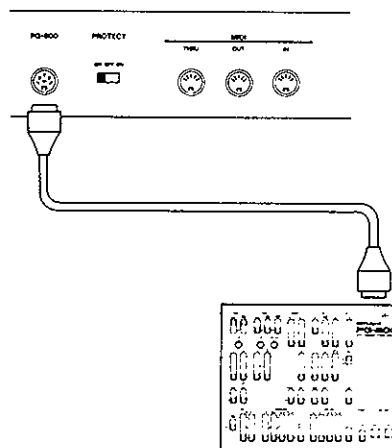
- ⑤ 必要に応じて③、④を繰り返します。

b、プログラマーPG-800によるエディット

プログラマーPG-800は、JX-8Pの各パラメーターごとに操作ツマミを装備しており、JX-8Pと接続することによって、普通のシンセサイザーと同様、ツマミを操作して音作りを行なうことができます。

*各パラメーターの機能はP.14~19のパラメーター一覧表を参照してください。

*接続にはPG-800に付属の6P DINケーブルを使用します。



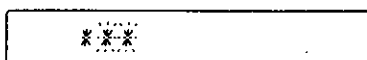
*プログラマーは本体がどのモードの時でも動作します。(ライト・モードを除く)

※PG-800接続時の機能

1) プレイ・モード時

その時に選択されている音色を、プログラマーのつまみで自由にエディットすることができます。

ディスプレイ⑩は



トーン・ナンバーが点滅します。

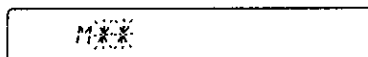
2) エディット・モード時

エディット・モードにしパラメーター番号を指定すると、プログラマーのつまみ操作によるデータの変化をディスプレイ⑩で確認することができます。

3) マニュアル操作

プログラマーのマニュアル・ボタンを押すと、プログラマーにセットされたすべてのつまみの位置で音色が決まるマニュアル操作になります。

ディスプレイ⑩には



↑
トーン・ナンバーが
点滅します。

と表示されます。

*つまみ（特にスイッチ類）の操作をしてもパラメーターが変化しないことがあります。これは新しく選択したポジションが、プリセットされているメモリーのポジションと同じになっているときの現象です。このようなときは、改めてポジションを切り換え直せば変化します。

*新たに音を作り出す場合は、既にできあがっている音色（プリセットの音色、本体のメモリー内の音色）の中から似た音色を選択し、エディットしていく方法が実用的です。

エディットのリコール

音色を修正中に、元の音色（修正前の音色）を呼び出すことをエディットのリコールといいます。修正された音色と元の音色とを聞き比べる時に使用します。

リコール方法

① JX-8Pがプレイ・モードであることを確認します。

プレイ・モードでない場合は、プレイ・モードに切り換えます。

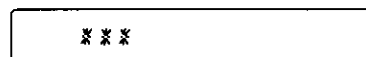
② 修正していた音色のトーン・ナンバーのスイッチを押します。

鍵盤を弾くと、修正前の音が出ます。

同じスイッチをもう一度押すと、修正された音色に切り換わります。

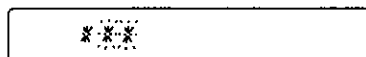
このようにエディットした音色のトーン・スイッチを押し直すことで、リコールされた音色（修正前の音色）とエディットされた音色を、交互に切り換えることができます。

リコール時のディスプレイは、



トーン・ナンバーは点灯したままです。

また、エディットされた音色のときは、



トーン・ナンバーが点滅します。この2種類の表示も交互に切り換わります。

※注意

エディットは一時的なものなので、ライト・モードでの操作をせずに、他のトーン・スイッチを押したり、バンクを切り換えたりすると、現在エディットしていた音色は消滅してしまいます。従ってリコールの操作もできなくなります。

C. パラメーター一覧表

DCO(Digital Controlled Oscillator)

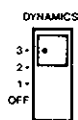
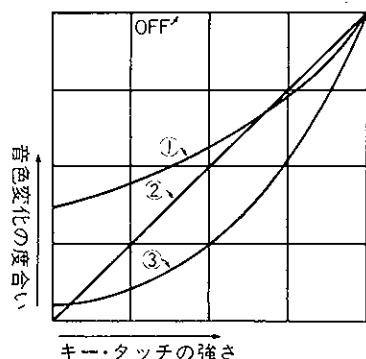
DCOは、ピッチ(周波数)の設定をデジタル制御により行なう発振器です。ここではシンセサイザーの音源となる原波形が作られます。従来のVCO(Voltage Controlled Oscillator)とくらべてピッチの安定性に優れています。(本機はDCO1、DCO2、2つのDCOをもっています)

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
11	DCO1 RANG	2'	DCOのピッチ(音程)を1オクターブずつ4段階に切り換えるパラメーターです。8'(8フィート)が基本の音程になります。	
	DCO-1 レンジ	4'		
21	DCO2 RANG	8'		
	DCO-2 レンジ	16'		
12	DCO1 WF	SAWT	DCOの出力波形を切り換えるパラメーターです。 SAWT: (鋸歯状波) PULS: (パルス波) SQUA: (方形波) NOIS: (ノイズ)	
	DCO-1 ウェーブフォーム	PULS		
22	DCO2 WF	SQUA		
	DCO-2 ウェーブフォーム	NOIS		
13	DCO1 TUNE	+ 12	DCOのピッチを調整するパラメーターです。半音階ステップで上下し、データの数値は半音で1ステップ増減します。最大で(±12)1オクターブ上下できます。	
	DCO-1 チューン	00		
24	DCO2 TUNE	00		
	DCO-2 チューン	- 12		

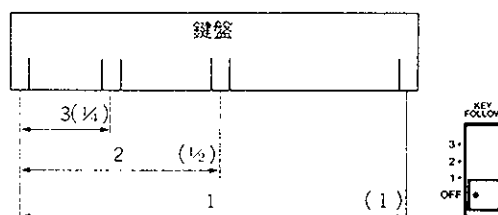
参考

★1

ダイナミクス・レンジ切換の各ポジションにおける音色変化のカーブ図

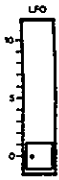
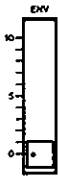






★2




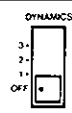
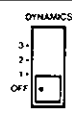
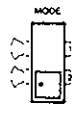
OFF : 全キーに均等にエンベロープがかかります。

- 1 : 最高キーでのエンベロープ・タイムが最低キーでのエンベロープ・タイムの1/2になります。
- 2 : 1の1/2のキー位置でのエンベロープ・タイムが最低キーでのエンベロープ・タイムの1/2になります。
- 3 : 1の1/4のキー位置でのエンベロープ・タイムが最低キーでのエンベロープ・タイムの1/2になります。

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
14	DCO1 LFO	99)	LFOウェーブフォームで選択した波形によってDCOのピッチを変化させるとき、変化の深さを設定するパラメーターです。ビブラートをつけるときはLFOウェーブフォームで“SINE”を選択し、このパラメーターで好みの深さに調節します。	
	DCO-1 LFOデプス			
26	DCO2 LFO	00	エンベロープ・ジェネレーターの信号で、DCOのピッチを変化させるとき、変化の深さを設定するパラメーターです。変化の状態はエンベロープ・モード、ダイナミクス及びエンベロープ・ジェネレーターの各パラメーターで調節します。	
	DCO-2 LFOデプス			
15	DCO1 ENV	XMOD	OFF:DCO1、DCO2それぞれ独立したピッチ、ウェーブフォームが得られます。 SNC 1:ピッチはDCO-1により、倍音成分はDCO-2によって決まります。DCO-1とDCO-2が加算され、かつ、DCO-2はDCO-1によって同期させられ、出力波形を作ります。 SNC 2:SNC 1とX MODの両者が働きます。 * HSB:DCO-1とDCO-2との相互作用により、ピッチ、倍音成分、出力波形を作ります。	
	DCO-1 エンベロープ・デプス			
27	DCO2 ENV	SNC2 SNC1 OFF		
	DCO-2 エンベロープ・デプス			
23	DCO XMOD	+50) -50	DCO-2のピッチを微調整するパラメーターです。 ●可変範囲：±50セント	
	クロス・モジュレーション			
25	DCO2 FTUN	3 2 1 OFF	DCOのピッチをエンベロープで変化させ、さらにキー・タッチ=ダイナミクスでその変化量をコントロールする場合、キー・タッチの感度を調整するパラメーターです。 ★1	
	DCO-2 ファイン・チューン			
31	DCO DYNA	OFF		
	DCOダイナミクス・レンジ			
32	DCO MODE	0-1	DCOのピッチをエンベロープでどのように変化させるかを設定するパラメーターで、ENV 1、ENV 2とそれぞれの極性を選択できます。 0-1: ENV 1 ^ 0-1: ENV 1 v 0-2: ENV 2 ^ 0-2: ENV 2 v	
	DCOエンベロープ・モード	0-1		
		0-2		
		0-2		

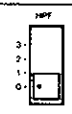
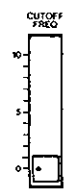
MIXER

DCO-1及びDCO-2の出力をミキシングする機能がミキサーです。DCO-2のレベル(音量)をエンベロープで可変できるのが本機の特長です。

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
41	MIX DCO1	99) 00	DCO-1のレベルを調整するパラメーターです。	
	DCO-1 レベル			
42	MIX DCO2		DCO-2のレベルを調整するパラメーターです。	
	DCO-2 レベル			
43	MIX ENV	OFF	エンベロープ・ジェネレーターの信号で、DCO-2のレベルを変化させるとき、変化の深さを設定するパラメーターです。	
	DCO-2 エンベロープ・デプス			
44	MIX DYNA	3 2 1 OFF	DCO-2のレベルをエンベロープで変化させさらにキー・タッチ=ダイナミクスをつける場合、キー・タッチの感度を設定するパラメーターです。★1	
	DCO-2 ダイナミクス・レンジ			
45	MIX MODE	0-1 0-1 0-2 0-2	DCO-2のレベルをエンベロープでどのように変化させるかを設定するパラメーターで、ENV 1、ENV 2とそれぞれの極性を選択できます。 0-1: ENV 1 ^ 0-1: ENV 1 v 0-2: ENV 2 ^ 0-2: ENV 2 v	
	DCO-2 エンベロープ・モード			

VCF (Voltage Controlled Filter)

DCOの出力信号は、ミキサーを経てVCFに入ります。VCFは、ある周波数より低い信号成分を通過させ、高い成分を切り捨てるフィルター(Low Pass Filter)です。この周波数(カットオフ・ポイント)を移動させたり、特性(レゾナンス=共振)をコントロールして通過する波形に変化を与え音色を作ります。


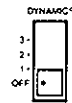

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
51	HPF FREQ	3 2 1 0	HPF(High Pass Filter)は入力信号の高い周波数成分を通過させ、低い成分を切り捨てるフィルターです。0のとき、入力信号はそのまま通過しますが、数値が大きくなるほど低音部の音量が減少します。	
	ハイパス・フィルター カットオフ・フリケンシー			
52	VCF FREQ	99) 00	VCFのカットオフ・ポイントを設定するパラメーターです。数値が小さくなるほど高音域の倍音成分がカットされ、入力信号の周波数よりカットオフ・ポイントを下げると信号は通過できなくなり消えてしまいます。 設定されたカットオフ・ポイントを基準に次のパラメーター53~57の効果が加わります。	
	カットオフ・フリケンシー			

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
53	VCF RES	99) 00	<p>カットオフ・ポイント付近の信号成分を共振させます。数値が大きくなるにつれて共振が強くなり音色の特徴づけができます。</p> <p>カットオフ・ポイントをLFOウェーブフォームで選択した波形でコントロールします。数値が大きくなるにつれて効果を深くつけることができます。</p> <p>カットオフ・ポイントをエンベロープでコントロールして音色に時間的な変化を与えます。数値が大きくなるにつれて変化量が大きくなります。</p> <p>押さえるキーの位置(音程)に合わせてカットオフ・ポイントを移動させるためのパラメーターです。データが83のとき移動量が音程周波数に一致しますので、全音程で同じ倍音成分の音色を得ることができます。 ●プログラマーでは目盛8付近で100%になります。</p>	
	レゾナンス			
54	VCF LFO			
	LFOデプス			
55	VCF ENV	00	<p>押さえるキーの位置(音程)に合わせてカットオフ・ポイントを移動させるためのパラメーターです。データが83のとき移動量が音程周波数に一致しますので、全音程で同じ倍音成分の音色を得ることができます。 ●プログラマーでは目盛8付近で100%になります。</p>	
	エンベロープ・デプス			
56	VCF KEY	00	<p>押さえるキーの位置(音程)に合わせてカットオフ・ポイントを移動させるためのパラメーターです。データが83のとき移動量が音程周波数に一致しますので、全音程で同じ倍音成分の音色を得ることができます。 ●プログラマーでは目盛8付近で100%になります。</p>	
	キー・フォロー			
57	VCF DYNA	3	<p>VCFをエンベロープで変化させ、さらにキー・タッチ=ダイナミクスをつける場合、キー・タッチの感度を設定します。</p>	
	ダイナミクス・レンジ	2		
		1		
		OFF		
58	VCF MODE	0-1	<p>VCFをエンベロープで変化させるときにそのエンベロープの種類を選択するパラメーターです。</p> <p>0-1: ENV1 へ 0-1: ENV1 へ 0-2: ENV2 へ 0-2: ENV2 へ</p>	
	エンベロープ・モード	0-1		
		0-2		
		0-2		

VCA/CHORUS
(Voltage Controlled Amplifier/Chorus)


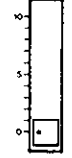
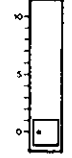
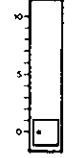
VCFで音色変化を与えた信号は、VCAに入ります。VCAはキーのオン/オフによって、信号の立ち上がりや減衰などの音量をコントロールします。

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
61	VCA LEVEL	99	<p>音量調節ができます。音色によって音量差が生じますが、このパラメーターで各音色ごとに音量を設定しておくことができます。 [注]音色によっては、レベルを上げすぎると音が歪む場合がありますが故障ではありません。</p>	
	VCAレベル)		
		00		

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
62	VCA MODE	ENV2	音量をエンベロープ(ENV 2へ)とゲート(GATE 丸)のどちらでコントロールするかを選択するパラメーターです。	
	VCAモード	GATE		
63	VCA DYNA	3	音量コントロールにキー・タッチ=ダイナミクスをつけるとき、キー・タッチの感度を設定します。 ★1	
	VCAダイナミクス・レンジ	2		
		1		
		OFF		
64	CHORUS	2	OFF: コーラス効果がオフになります。 1: 拡がりのあるコーラス効果が得られます。 2: 重厚なコーラス効果が得られます。	
	コーラス・モード	1		
		OFF		

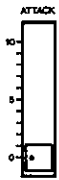
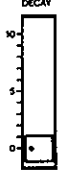


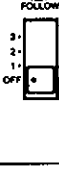
LFO(Low Frequency Oscillator)

きわめて遅い周期(低い周波数)の発振器です。
DCO、VCFをコントロールしてビブラートやグルーヴルの効果を得ることができます。

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
71	LFO WF	SINE	LFOの出力波形を選択するパラメーターです。 SINE: ~ (サイン・ウェーブ) SQR: □ (方形波) RAND: (ランダム)	
	LFOウエーブフォーム	SQR		
		RAND		
72	LFO DELAY	99	LFOの効果を遅らせる時間を設定するパラメーターです。数値が大きくなるにつれ効果が遅れます。	
	ディレイ・タイム	00		
73	LFO RATE	99	LFOの速さ(周波数)を設定するパラメーターです。	
	レート	00		
74	BEND LFO	99	ピッチ・ベンダー/LFOレバー④を押すことによって得られるビブラート効果を調節します。数値が大きくなるにつれ、ビブラートのかかり方が深くなります。〔注〕この数値は、バッチ・チェーンのみに記憶できます。	
	(ベンドLFOデプス)	00		

ENV(Envelope Generator)


エンベロープ・ジェネレーターはキーのオン/オフにより、時間とともに変化するコントロール信号(エンベロープ)を作り出すところです。エンベロープ波形を4段階に分け、それぞれの時間とレベルを設定してエンベロープ波形(∧)を作り出します。この信号(電圧)は、DCO、VCF、VCAをコントロールして一音一音に時間的な変化を与えます。

パラメーター		データ	機能・操作	プログラマー
ナンバー	表示・名称			
81	ENV 1 ATT		キーを押した時点で0から出発した信号が、ピーク値に達する立ち上り時間=アタック・タイムを設定します。数値が大きくなるにつれ、ゆっくりしたアタックに設定できます。	
	ENV-1 アタック・タイム			
91	ENV 2 ATT	99	ピーク値に達した信号は、サステイン・レベルで設定したレベル(電圧)に向かって下がります。ピーク値からサステイン・レベルに下がるまでの立ち下り時間=ディケイ・タイムを設定するパラメーターです。数値が大きくなるにつれディケイ・タイムを長くできます。	
	ENV-2 アタック・タイム			
82	ENV 1 DECAY	00	キーをはなすまで信号レベルは一定になります。このレベルをサステイン・レベルといい、0からピーク値(99)の間に設定することができます。したがって最大(99)に設定すると、ディケイ・タイムは効かなくなります。	
	ENV-1 ディケイ・タイム			
92	ENV 2 DECAY		キーをはなした時点より、信号がサステイン・レベルから0になる(エンベロープが終了する)までの時間=リリース・タイムを設定するパラメーターです。	
	ENV-2 ディケイ・タイム			
83	ENV 1 SUS		OFFのとき、低音部から高音部まで全部のキーで同じエンベロープが得られます。数値が大きくなるにつれて高音部のキーになるほどアタック、ディケイ、リリース・タイムが短くなります。	
	ENV-1 サステイン・レベル			
93	ENV 2 SUS	OFF		★2
	ENV-2 サステイン・レベル			
84	ENV 1 REL			
	ENV-1 リリース・タイム			
94	ENV 2 REL			
	ENV-2 リリース・タイム			
85	ENV 1 KEY			
	ENV-1 キー・フォロー			
95	ENV 2 KEY			
	ENV-2 キー・フォロー			

d、ネーミングの操作

エディットした音色に新しい音色名を設定したり、前の音色名を修正することをネーミングといいます。

ネーミングは内部メモリーとカートリッジに記憶されている音色に設定できます。



- ① エディット・スイッチ⑩の  を押します。

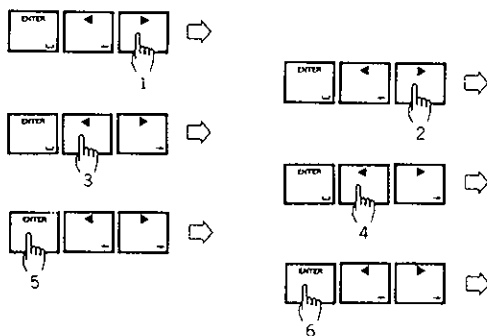
ディスプレイは音色名の表示になり、ディスプレイの左から7桁目が点滅します。7桁目以降10桁目がネーミングによる文字の挿入が可能な範囲です。点滅している文字が書き換えられます。


- ② トーン・セレクト・スイッチ⑪、バンク・セレクト・スイッチ⑫、キー・モード・セレクト・スイッチ⑬、アフター・タッチ・モード・セレクト・スイッチ⑭の右隅に表わされている文字や記号の中からネーミングに必要な文字のスイッチを押します。

新しい文字に書き換わり、次の桁の文字が点滅します。

文字や記号が、押された順にディスプレイに表示されます。

点滅している文字の修正が不要な場合は、点滅している位置を移動させることができます。パッチ・チェイン・スイッチ⑦の  のスイッチを使用して行ないます。また、 のスイッチを押すとスペース（空白）を作ることができます。



※エディット・モードからプレイ・モードへ戻したい場合は、エディット・スイッチ⑩の  を押してください。

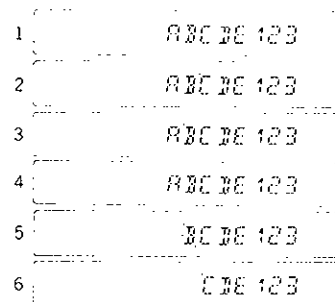
ディスプレイに

EXIT EDIT MODE

と表示され、しばらくするとプレイ・モードに戻ります。

プレイ・モード表示の時


トーン・ナンバーが点滅します。これは、プレイ・モードに戻っても、音色がまだエディットされた状態であることを表わしています。他の音色を指定し直すと、点滅が止まり、ライト・モードでの操作を行なわない限り、エディットしていた音色は消滅してしまいます。



4、ライト・モード

エディットした音色は、あくまで一時的な修正で、エディット・モードが解除されると、前に設定されていた音色に戻ります。新しく作った音色を保存しておくには、JX-8P内部にあるメモリーに記憶させなければなりません。この操作をメモリーへの書き込みといい、書き込みを行なう状態をライト・モードといいます。

a、記憶操作

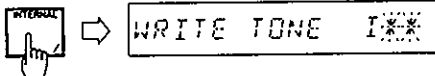
- ① エディットが終了した時点で  スイッチ①を押します。



音色のバンクとトーン・ナンバーが点滅します。

- ② 本体のプロテクト・スイッチ⑥をオフにします。
- ③ バンク・セレクト・スイッチで書き込むバンクを指定します。

ディスプレイのバンクの表示が指定されたバンク名に変わり、点滅が止まります。

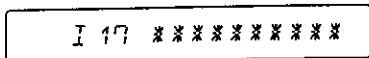


- ④ トーン・セレクト・スイッチで書き込むトーン・ナンバーを指定します。

例として17を指定します。



これで書き込みは完了しました。約1秒後、自動的にプレイ・モードに戻り、




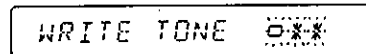
と表示されます。エディットの際、ネーミングも行なっていれば、新しい音色名も同時に表示されます。

- ⑤ 本体のプロテクト・スイッチ⑥をオンにします。

b、音色の移し換え

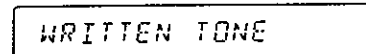
書き込み操作を利用すると、自由に好みのバンクの好みのトーン・ナンバーの間で音色の移し換えを行なうことができます。

- ① プレイ・モードの状態では  スイッチ①を押します。



プレイ・モード状態だった時のバンクとトーン・ナンバーが点滅して表示されます。

- ② 本体の内部メモリーに移し換える場合は、本体のプロテクト・スイッチ⑥をオフに、メモリー・カートリッジに移し換える場合は、メモリー・カートリッジのプロテクト・スイッチをオフにします。
- ③ 書き込む先のバンクとトーン・ナンバーを指定します。




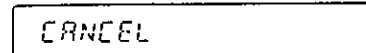
と表示されます。これで書き込みは完了しました。

しばらくすると自動的にプレイ・モードに戻ります。

※書き込み先に、以前記憶されていた音色は消えてしまいます。

- ④ 操作②でオフにしたプロテクト・スイッチをオンにします。




※ライト・モードからプレイ・モードへ戻りたい場合は、 スイッチ①をもう一度押してください。ディスプレイに



と表示され、しばらくするとプレイ・モードに戻ります。

c、パッチ・チェーンの書き込み

パッチ・チェーンの内容を書き直す場合、ディスプレイ⑩の左端に表示されている番号のパッチ・チェーンが書き直されることになります。

- ① パッチ・チェーン・スイッチ⑪の  と  を使って書き直したいパッチ・チェーン番号を選びます。
- ② バンク・セレクト・スイッチ⑫とトーン・セレクト・スイッチ⑬で、セットしたい音色を選びます。
- ③ キー・モード、アフター・タッチ・モード、ベンド・レンジ、ポルタメント・オン／オフ、ポルタメント・タイム、ベンドLFOデプス、ユニゾン・デチューンを必要に応じて調節します。
- ④ 本体のプロテクト・スイッチ⑭をオフにします。
- ⑤ パッチ・チェーン・スイッチ⑪の  を押します。

ディスプレイ⑩に、


ENTERED CHAIN

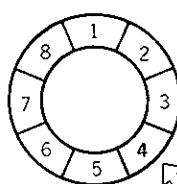
と表示され、しばらくするとプレイ・モードの表示に戻ります。

- ⑥ 本体のプロテクト・スイッチ⑭をオンにします。


〔例〕

4 ****

パッチ・チェーンの番号が4の状態では  を押すと、



この音色、演奏モードが書き直されます。

5のパッチも変更したい時は  スイッチで5を呼び出し、②～⑥の方法でセットし直してください。


5、メモリー・カートリッジ

別売のメモリー・カートリッジ (M-16C) を使用して、音色メモリーを増設することができます。記憶できる数は本体の音色メモリーの数と同様に32種類で、音色の保存や編集にも利用できます。

データは電池によりバックアップされ、工場出荷時より約5年間使用できます。

※注意

カートリッジの抜き差しは、カートリッジのプロテクト・スイッチを必ずオンにして行なってください。



※カートリッジの音色を使って演奏するときは、バンク・セレクト・スイッチ⑩の  を押してバンクをカートリッジに切り換えてください。

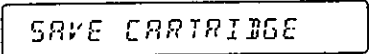
a、全部の音色の移し換え

メモリー・カートリッジを使用して、32種類の音色をひとまとめにして移し換えることができます。本体からメモリー・カートリッジへ移し換えることをセーブ(SAVE)、メモリー・カートリッジから本体へ移し換えることをロード (LOAD)といえます。

1) セーブ

① メモリー・カートリッジのプロテクト・スイッチをオフにします。


② 本体の  スイッチを押しながら、コピー・スイッチ⑪の  を押します。

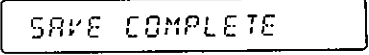


と表示されます。

※注意

この時点ではまだコピーは行なわれていません。

③  スイッチをもう一度押します。





この表示が出ればコピー終了です。

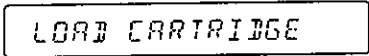
しばらくすると自動的にプレイ・モードに戻ります。

④ メモリー・カートリッジのプロテクト・スイッチをオンにします。

2) ロード

① 本体のプロテクト・スイッチ⑥をオフにします。


② 本体の  スイッチ①を押しながら、コピー・スイッチ⑪の  を押します。



と表示されます。

※注意

この時点ではまだコピーは行なわれていません。

③  スイッチをもう一度押します。



この表示が出ればコピー終了です。

しばらくすると自動的にプレイ・モードに戻ります。

④ 本体のプロテクト・スイッチ⑥をオンにします。

6、その他の機能

a、マスター・チューンの設定

1) 通常のチューニングを行なう場合

トーン・セレクト・スイッチ⑩を使い、A=437~446Hzまで1Hzステップでチューニングが行なえます。

- ① キー・モードの または を指定します。
- ② エディット・スイッチ⑫の を押します。
- ③ トーン・セレクト・スイッチ⑩の1~10のナンバーがついているスイッチで、A音の周波数を切り換えます。

各スイッチを押した時設定される周波数は、次の通りです。

7 HIGH STRINGS 7	8 VOICES 8	9 ORGAN I 9	10 ORGAN II 0	1 PIANO I 1
437Hz	438Hz	439Hz	440Hz	441Hz
2 PIANO II 2	3 PIANO III 3	4 CELLO SECT 4	5 ARCO STRINGS 5	6 LOW STRINGS 6
442Hz	443Hz	444Hz	445Hz	446Hz

ディスプレイ⑩には

M TUNE A:***MHZ

と表示され、ピッチの確認ができます。***に選んだピッチが表示されます。

- ④ 本体のプロテクト・スイッチ⑥をオフにして、 スイッチ⑪を押します。

ディスプレイ⑩に

WRITTEN TUNE

と表示され、チューニングが完了します。

- ⑤ 本体のプロテクト・スイッチをオンにします。

2) 他の楽器とチューニングを行なう場合

- ①、②の操作は、1)と同様です。
- ③ キーを押して音を出しながら、エディット・ツマミ⑬を動かしてチューニングを行ないます。

ディスプレイ⑩には

M TUNE A:***MHZ

と表示され、ピッチの確認ができます。周波数はA=436~448Hzの間で無段階に変化します。

- ④、⑤の操作は、1)と同じです。

*ユニゾン・モードでのチューニング

キー・モードが モードになっている時は、2モジュール間のピッチを少しずらすことによりアンサンブル効果を生み出すユニゾン・デチューンの設定状態となります。

操作のしかたは、マスター・チューンの2)の操作と同じですが、この場合は基準ピッチに対するピッチのずれ(±50セントの範囲)をエディット・ツマミで設定することになります。

ディスプレイ表示は、

DETUNE ***CENT

となり、***の所に+50~00~-50の数字が表示されます。設定したデチューンは、1)の④、⑤と同様の操作でJX-8Pに記憶させることができます。

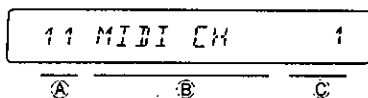
b、MIDI情報の選択

JX-8Pでは、他のMIDI機器をつないで演奏する場合に必要なMIDI情報も、エディット・モードで修正することができます。

1) 選択方法

- ① エディット・スイッチ⑫の を押します。

表示が次のように変わります。



- Ⓐ MIDIのファンクション・ナンバーを表示します。
- Ⓑ MIDIのファンクション名を表示します。
- Ⓒ そのファンクションの数値またはオン、オフを示します。


② 変更したいファンクションのナンバーをトーン・セレクト・スイッチ⑩の1～9までのスイッチを使って指定します。

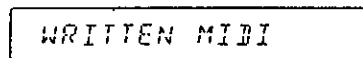
③ ⒷとⒸの所にファンクション・ナンバーに対応した表示が現われ、エディット・ツマミ⑪で数値の変更、またはオン、オフを選択できます。

2) ライト方法

修正したMIDIファンクションの状態は、新しくJX-8P内に設定し直せます。

① 本体のプロテクト・スイッチ⑥をオフにします。

②  スイッチ⑩を押します。



と表示され、設定が完了します。しばらくすると自動的にプレイ・モードに戻ります。

③ 本体のプロテクト・スイッチ⑥をオンにします。

ファンクション ナンバー	ディスプレイの ファンクション表示	ファンクション名	内 容	ディスプレイの バリュー表示	工場 出荷時の 設定
11	MIDI CH	チャンネル	ミディ・チャンネルを指定します。	1 - 16	1
12	P. CHANGE	プログラム・チェンジ	音色指定の情報	ON/OFF	ON
13	A. TOUCH	アフター・タッチ	アフター・タッチの情報	ON/OFF	ON
14	P. BEND	ピッチ・ベンド	ピッチ・ベンドの情報	ON/OFF	ON
15	MOD. WHEEL	モジュレーション・ホイール	LFOスイッチの情報	ON/OFF	ON
16	PORTAMENT	ホルタメント	ホルタメントの情報	ON/OFF	ON
17	HOLD	ホールド	ホールドの情報	ON/OFF	ON
18	VOLUME	ボリューム	ボリューム・ツマミの情報	ON/OFF	ON
21	POLY OMNI	モード	接続する相手側のMIDI機器の状態や演奏方法によって、このモードを切り換えます。	ON/OFF	ON
22	MODE SEND	モード・SEND	接続する相手側のシンセサイザーが自分自身でMODEの設定ができない機種の場合、このファンクションをオンにしておけば、JX-8P内部で設定したMODEを相手側のシンセサイザーにも送ることができます。	ON/OFF	OFF
23	DYNAMICS	ダイナミクス	キー・タッチの強さによるダイナミクスのかかり具合を調整します。99で効果は最大、00でダイナミクス効果はかからなくなります。	00 - 99	99
24	LOCAL	ローカル	このファンクションをオフにするとJX-8P内部の鍵盤部とシンセサイザー部を切り離すことができます。	ON/OFF	ON
25	ACTI SENS	アクティブ・センス	相手側のMIDI機器と接続して演奏中に何らかの事故でMIDI情報が途切れた場合（MIDIケーブルが機器から抜けた、断線等）、相手側のMIDI機器の暴走を防ぐ為に常に信号を送ります。	ON/OFF	ON
26	EXCLUSIVE	システム・エクスクルーシブ	コンピューターや他のMIDI機器と接続して使用するためのエクスクルーシブ・メッセージを送ります。	ON/OFF	OFF

(ON : 送る、OFF : 送らない)


c、エラー・メッセージの表示

ライト・モードやメモリー・カートリッジを使
っての操作中に、操作に何らかの誤りがあった場
合、その旨の警告をディスプレイに表示します。
これをエラー・メッセージといいます。

JX-8Pのエラー・メッセージは次の通りです。

1、

MEMORY PROTECTED

ライト・モードで、書き込む側の機器(JX-8P、
メモリー・カートリッジ)のプロテクト・スイ
ッチがオンの状態で書き込みを行なおうとした。
あるいはパッチ・チェーンの書き込み時にパッ
チ・チェーン・スイッチ⑦の  を押した。



プロテクト・スイッチをオフにして、再度書き
込みを行なってください。

2、

SELECT BANK C I

ライト・モードでの音色の書き込みで、プリ
セットのバンクに音色を書き込もうとした。



プリセット以外のバンク(インターナル、カー
トリッジ)を指定し直してください。

3、

INSERT CARTRIDGE

メモリー・カートリッジが挿入されていない
状態で、カートリッジのバンクを選択しようと
した。



メモリー・カートリッジを挿入して、再度カー
トリッジのバンクを指定してください。

4仕様

JX-8P ●ダイナミクス、アフター・タッチ付6音ポリフォニック・シンセサイザー

●鍵盤：61キー

●メモリー

プリセット 64音色
内部メモリー 32音色
(メモリー・カートリッジ 32音色)

●エディット

パラメーター、ネーム、
MIDIファンクション、マスター・チューン

●パネル・スイッチ

トーン・セレクト(1~32)
バンク・セレクト(プリセット、インターナル、
カートリッジ)
パッチ・チェイン(エンター ◀、▶)
キー・モード(ポリ、ユニゾン、ソロ)
アフター・タッチ(ビブラート、プリリアンス、
ボリューム)
エディット(パラメーター、ネーム、MIDI、マ
スター・チューン)
コピー(カートリッジ→メモリー、メモリー→
カートリッジ)
ライト

●コントロール&スイッチ

ピッチ・ベンダー/LFOレバー
ベンド・レンジ・セレクト
ポルタメント・タイム
ポルタメント(オン/オフ)
エディット
アフター・タッチ
ボリューム

●ディスプレイ

16桁蛍光表示ディスプレイ

●メモリー・カートリッジ・ホルダー

●リア・パネル

アウトプット・ジャック ×2
(ステレオ/モノー標準ジャック、5kΩ)
アウトプット・レベル・スイッチ(H/M/L)
ヘッドホン・ジャック(8Ω、ステレオ)
ホールド・ペダル・ジャック(DP-2)
MIDIコネクター ×3
(IN、OUT、THRU—5P DIN)
プログラマー・コネクター(6P DIN)
プロテクト・スイッチ
電源スイッチ

■外形寸法 977(W)×375(D)×92(H)mm

■重量 11.5kg

■消費電力 25W

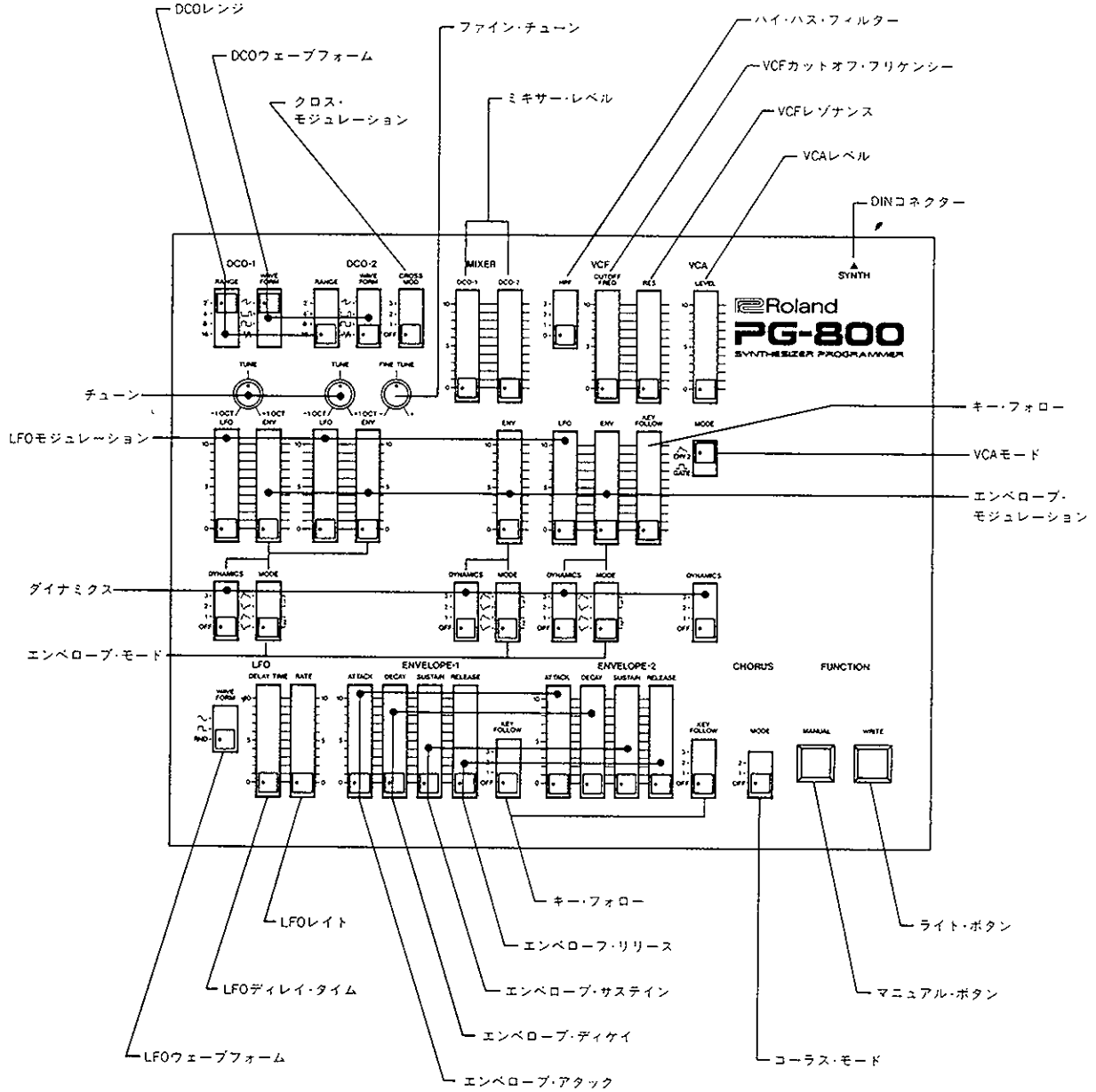
■付属品

接続コード ×2
譜面立て
サウンド・チャート
オーナーズ・マニュアル
What is MIDI!
保証書

●オプション

プログラマー PG-800
メモリー・カートリッジ M-16C
ペダル・スイッチ DP-2
キャリング・ケース AB-2

プログラマー PG-800(オプション)のパネル説明



6-voice polyphonic synthesizer

MODEL JX-8P MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション…	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル 電源 ON 時 設定可能	1-16 1-16	1-16 1-16	電源オフ後も記憶される
モード 電源 ON 時 メッセージ 代用	1, 3 ポリ, オムニ・オン/オフ *****	1, 3 ポリ, オムニ・オン/オフ	電源オフ後も記憶される モノは無視される
ノート ナンバー 音 域	36-96 *****	0-127 21-108	
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	○ ×	* ×	v = 1-127
アフター キー別 タッチ チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンダー	*	*	
コントロール チェンジ	1 * 5 * 7 × 64 * 65 *	* * * * *	モジュレーション ポルタメント・タイム ボリューム ホールド ポルタメント・スイッチ
プログラム チェンジ 設定可能範囲	* 0-127 *****	* 0-127 0-127	
エクスクルーシブ	*	*	
コモン ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	×	×	
リアル クロック タイム コマンド	×	×	
その他 ローカル ON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	×	○	電源オン時はオンになる。
備 考	* : ○×切替可能で、電源オフ後も記憶される。		

モード 1 : オムニ・オン, ポリ
モード 3 : オムニ・オフ, ポリ

モード 2 : オムニ・オン, モノ
モード 4 : オムニ・オフ, モノ

○ : あり
× : なし

6-voice polyphonic synthesizer

MODEL **JX-8P** MIDIインプリメンテーション

1 TRANSMITTED DATA

Status	Second	Third	Description
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note OFF kkkkkkk = 36 - 96
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note ON kkkkkkk = 36 - 96 vvvvvvv = 1 - 127
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Modulation vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0000 0101	0vvv vvvv	Portamento time vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0100 0000	0xxx xxxx	Hold ON xxxxxxx = 1 - 127
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Hold OFF
1011 nnnn	0100 0001	0xxx xxxx	Portamento ON xxxxxxx = 1 - 127
1011 nnnn	0100 0001	0000 0000	Portamento OFF
1100 nnnn	0ppp pppp		Program Change ppppppp = 0 - 127
1101 nnnn	0vvv vvvv		Channel After Touch vvvvvvv = 0 - 127
1110 nnnn	0000 0000	0vvv vvvv	Pitch Bender Change
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	ALL NOTES OFF
1011 nnnn	0111 1100	0000 0000	OMNI OFF
1011 nnnn	0111 1101	0000 0000	OMNI ON
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	POLY ON
1111 1110			Active Sensing

Notes :
 *1 Transmitted if the corresponding function switch is ON.
 *2 0 - 31 : Internal Memory
 32 - 63 : Memory Cartridge
 64 - 95 : Preset #1
 96 - 127 : Preset #2

2 RECOGNIZED RECEIVE DATA

Status	Second	Third	Description
1000 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note OFF, velocity ignored
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note OFF kkkkkkk = 0 - 127 (21 - 108)
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note ON kkkkkkk = 0 - 127 (21 - 108) vvvvvvv = 1 - 127
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Modulation vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0000 0101	0vvv vvvv	Portamento time vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0100 0000	0xxx xxxx	Hold ON xxxxxxx = 1 - 127
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Hold OFF
1011 nnnn	0100 0001	0xxx xxxx	Portamento ON xxxxxxx = 1 - 127
1011 nnnn	0100 0001	0000 0000	Portamento OFF
1100 nnnn	0ppp pppp		Program Change ppppppp = 0 - 127
1101 nnnn	0vvv vvvv		Channel After Touch vvvvvvv = 0 - 127
1110 nnnn	0000 0000	0vvv vvvv	Pitch Bender Change
1011 nnnn	0111 1010	0000 0000	Local OFF
1011 nnnn	0111 1010	0111 1111	Local ON
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	ALL NOTES OFF
1011 nnnn	0111 1100	0000 0000	OMNI OFF
1011 nnnn	0111 1101	0000 0000	OMNI ON
1011 nnnn	0111 1110	0000 0000	ALL NOTES OFF (MONO ON)
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	POLY ON
1111 1110			Active Sensing

Notes :
 *1 Note numbers outside of the range 21 - 108 are transposed to the nearest octave inside this range.
 *2 Note Messages (123 - 127) are also recognized as ALL NOTES OFF. MONO ON messages are ignored.
 *3 Received if the corresponding function switch is ON.
 *4 0 - 31 : Internal Memory
 32 - 63 : Memory Cartridge
 64 - 95 : Preset #1
 96 - 127 : Preset #2
 When the memory cartridge is not connected, 32 thru 63 are ignored.

3 TRANSMITTED EXCLUSIVE MESSAGES

Byte	Description
3.1 All Tone Parameters (APR) When the 'Tone Button' is pressed.	
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0011 0101	Operation code = APR (all parameters)
d 0000 nnnn	Unit # = MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0001	Format type (JX-8P)
f 0010 0000	Level # = 1
g 0000 0001	Group #
h 0vvv vvvv	Value (0 - 127)
i 1111 0111	In sequence (59 byte total) End of System Exclusive
3.2 Individual Tone Parameter (IPR) When the Parameter is changed.	
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0011 0110	Operation code = IPR (individual parameter)
d 0000 nnnn	Unit # = MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0001	Format type
f 0010 0000	Level # = 1
g 0000 0001	Group #
h 0ppp pppp	Parameter # (0 - 58)
i 0vvv vvvv	Value (0 - 127)
j 1111 0111	h and i (repetitively) End of System Exclusive

Note :

Parameter #	Function	Value
0-9	NAME-0 9	In ASCII
10	Undefined	
11	DCO-1 RANGE	0 - 31 = 16° 32 - 63 = 8° 64 - 95 = 4° 96 - 127 = 2°
12	DCO-1 WAVEFORM	0 - 31 = Noise 32 - 63 = Sawtooth Wave 64 - 95 = Pulse Wave 96 - 127 = Square Wave
13	DCO-1 TUNE	0 - 127 (-1 oct -- +1 oct)
14	DCO-1 LFO MOD DEPTH	0 - 127
15	DCO-1 ENV MOD DEPTH	0 - 127
16	DCO-2 RANGE	0 - 31 = 16° 32 - 63 = 8° 64 - 95 = 4° 96 - 127 = 2°
17	DCO-2 WAVEFORM	0 - 31 = Noise 32 - 63 = Sawtooth Wave 64 - 95 = Pulse Wave 96 - 127 = Square Wave
18	DCO-2 CROSSMOD	0 - 31 = OFF 32 - 63 = SYNC 1 64 - 95 = SYNC 2 96 - 127 = XMOD (cross modulation)
19	DCO-2 TUNE	0 - 127 (-1 oct -- +1 oct)
20	DCO-2 FINE TUNE	0 - 127 (-50 cent -- +50 cent)
21	DCO-2 LFO MOD DEPTH	0 - 127
22	DCO-1 ENV MOD DEPTH	0 - 127
23	Undefined	
24	Undefined	
25	Undefined	
26	DCO DYNAMICS	0 - 31 = OFF 32 - 63 = 1 64 - 95 = 2 96 - 127 = 3
27	DCO ENV MODE	0 - 31 = ENV-2 Inverted 32 - 63 = ENV-2 Normal 64 - 95 = ENV-1 Inverted 96 - 127 = ENV-1 Normal
28	MIXER DCO-1	0 - 127
29	MIXER DCO-2	0 - 127
30	MIXER ENV MOD DEPTH	0 - 127
31	MIXER DYNAMICS	0 - 31 = OFF 32 - 63 = 1 64 - 95 = 2 96 - 127 = 3
32	MIXER ENV MODE	0 - 31 = ENV-2 Inverted 32 - 63 = ENV-2 Normal 64 - 95 = ENV-1 Inverted 96 - 127 = ENV-1 Normal
33	HPF CUTOFF FREQ	0 - 31 = 0 32 - 63 = 1 64 - 95 = 2 96 - 127 = 3
34	VCF CUTOFF FREQ	0 - 127
35	VCF RESONANCE	0 - 127
36	VCF LFO MOD DEPTH	0 - 127
37	VCF ENV MOD DEPTH	0 - 127
38	VCF KEY FOLLOW	0 - 127
39	VCF DYNAMICS	0 - 31 = OFF 32 - 63 = 1 64 - 95 = 2 96 - 127 = 3
0	VCF ENV MODE	0 - 31 = ENV-2 Inverted 32 - 63 = ENV-2 Normal 64 - 95 = ENV-1 Inverted 96 - 127 = ENV-1 Normal
41	VCA LEVEL	0 - 127
42	VCA DYNAMICS	0 - 31 = OFF 32 - 63 = 1 64 - 95 = 2 96 - 127 = 3

43 CHORUS 0 - 31 = OFF
 32 - 63 = 1
 64 - 127 = 2

44 LFO WAVEFORM 0 - 31 = Random
 32 - 63 = Square Wave
 64 - 127 = Triangle Wave

45 LFO DELAY TIME 0 - 127

46 LFO RATE 0 - 127

47 ENV-1 ATTACK TIME 0 - 127

48 ENV-1 DECAY TIME 0 - 127

49 ENV-1 SUSTAIN LEVEL 0 - 127

50 ENV-1 RELEASE TIME 0 - 127

51 ENV-1 KEY FOLLOW 0 - 31 = OFF
 32 - 63 = 1
 64 - 95 = 2
 96 - 127 = 3

52 ENV-2 ATTACK TIME 0 - 127

53 ENV-2 DECAY TIME 0 - 127

54 ENV-2 SUSTAIN LEVEL 0 - 127

55 ENV-2 RELEASE TIME 0 - 127

56 ENV-2 KEY FOLLOW 0 - 31 = OFF
 32 - 63 = 1
 64 - 95 = 2
 96 - 127 = 3

57 Undefined 0 - 63 = Gate

58 VCA ENV MODE 64 - 127 = ENV-2 Normal

3.3 All Patch Parameters (APR)
 When the 'Patch Chain' button is pressed.

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0011 0101	Operation code = APR (all parameters)
d 0000 nnnn	Unit # = MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0001	Format type (JX-8P)
f 0011 0000	Level # = 2
g 0000 0001	Group #
h 0vvv vvvv	Value (0 - 127)
i	In sequence (9 byte total)
j 1111 0111	End of System Exclusive

3.4 Individual Patch Parameter (IPR)
 When the Patch Parameter is changed.

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0011 0110	Operation code = IPR (individual parameter)
d 0000 nnnn	Unit # = MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0001	Format type
f 0011 0000	Level # = 2
g 0000 0001	Group #
h 0ppp pppp	Parameter # (0 - 8)
i 0vvv vvvv	Value (0 - 127)
j	h and i (repetitively)
k 1111 0111	End of System Exclusive

Note :

Parameter #	Function	Value
0	BEND RANGE	0 = 2 Semi Tones 32 = 3 Semi Tones 64 = 4 Semi Tones 96 = 7 Semi Tones
1	PORTAMENTO TIME	0 - 127
2	PORTAMENTO SW	0 = OFF 64 = ON
3	ASSIGN MODE SELECT	0 = Poly-1 1 = Unison-1 2 = Solo-1 4 = Poly-2 5 = Unison-2 6 = Solo-2
4	AFTER TOUCH SELECT	0 = OFF 1 = Vibrato ON 2 = Brilliance ON 4 = Volume ON
5	BEND LFO DEPTH	0 - 127
6	UNISON DETUNE	0 - 127
7	TOSE NUMBER	0 - 31
8	BANK NUMBER	0 - 3

4. RECOGNIZED EXCLUSIVE MESSAGES

4.1 Program number (PCR)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0011 0100	Operation code = PCR (program number)
d 0000 nnnn	Unit # = MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0001	Format type (JX-8P)
f 0010 0000	Level # = 1
g 0000 0001	Group #
h 0xxx xxxx	Extension of program #
i 0ppp pppp	Program # ('Program Number')
j 0fff ffff	Function #
k 1111 0111	End of System Exclusive

Note 1

Write data to memory with the program #
 xxx xxxx = 0
 fff ffff = 2
 Manual mode Flag
 xxx xxxx = 127
 fff ffff = 0

4.2 Other Exclusive messages described in section 3.

