

YAMAHA Electone

EL-90

取扱説明書

はじめに

このたびは、ヤマハエレクトーンをお買い上げいただきまして、ありがとうございます。
ヤマハエレクトーンEL-90は、先進の電子テクノロジーを結集して完成された最新型のエレクトーンです。楽器としての使いやすさと、多彩な音作りのための豊富な機能を備えています。初めて楽器を使う方から、上級の方々まで、EL-90ならではの優れた音楽表現をお楽しみいただけます。ご使用にあたりましては、EL-90の豊富な機能を充分にご活用いただくために、あらかじめ本書をお読みくださるようお願いします。また、お読みになった後は、大切に保管して、わからないことが生じたときにご活用ください。

EL-90の主な特長

1. AWMとFM音源によるリアルで美しい131のプリセット音色。
2. 音色やリズムの発音状態を自由に設定できる豊富なメニュー。
3. 自動伴奏もできる66のリズム。
4. メニューを選ぶだけで音づくりができる優れた操作性。
5. 操作が目で確認できる大きな液晶ディスプレイ。
6. 微妙な鍵盤タッチもそのままMDRにデジタル録音・再生。

いったん電源を切って、次に電源を入れる際は、基本レジストレーションの1の音色になります。電源を切る前に、選んだ音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させておきましょう。

ご使用上の注意



必ず、AC100Vのコンセントから電源を。

大型クーラーやセントラルヒーティングの電圧は、AC(交流)200Vのものが 있습니다。誤って接続すると大変危険ですので、充分ご注意ください。



電源プラグの扱いに注意。

ぬれた手で電源プラグにふれると、感電するおそれがありますので、充分ご注意ください。また、コードの断線やショートを防ぐため、電源コードをコンセントから抜くときは、電源プラグ自体を持って抜いてください。



エレクトーン内部には、絶対ふれないで。エレクトーンの改造や部品の取りはずしは、大変危険ですので、絶対におやめください。故障だと思われる場合はサービスセンターまでご連絡ください。



内部に水が入った場合は。

誤って水などをかけ、エレクトーンの内部に入ってしまった場合は、ただちに電源スイッチを切り、電源プラグを抜いた上でサービスセンターまでご連絡ください。



電源スイッチを切り忘れないように。電源が入ったまま長時間放置すると、思わぬ故障の原因になることがありますので、使用後は必ず電源スイッチを切ってください。

●音を楽しむエチケット●

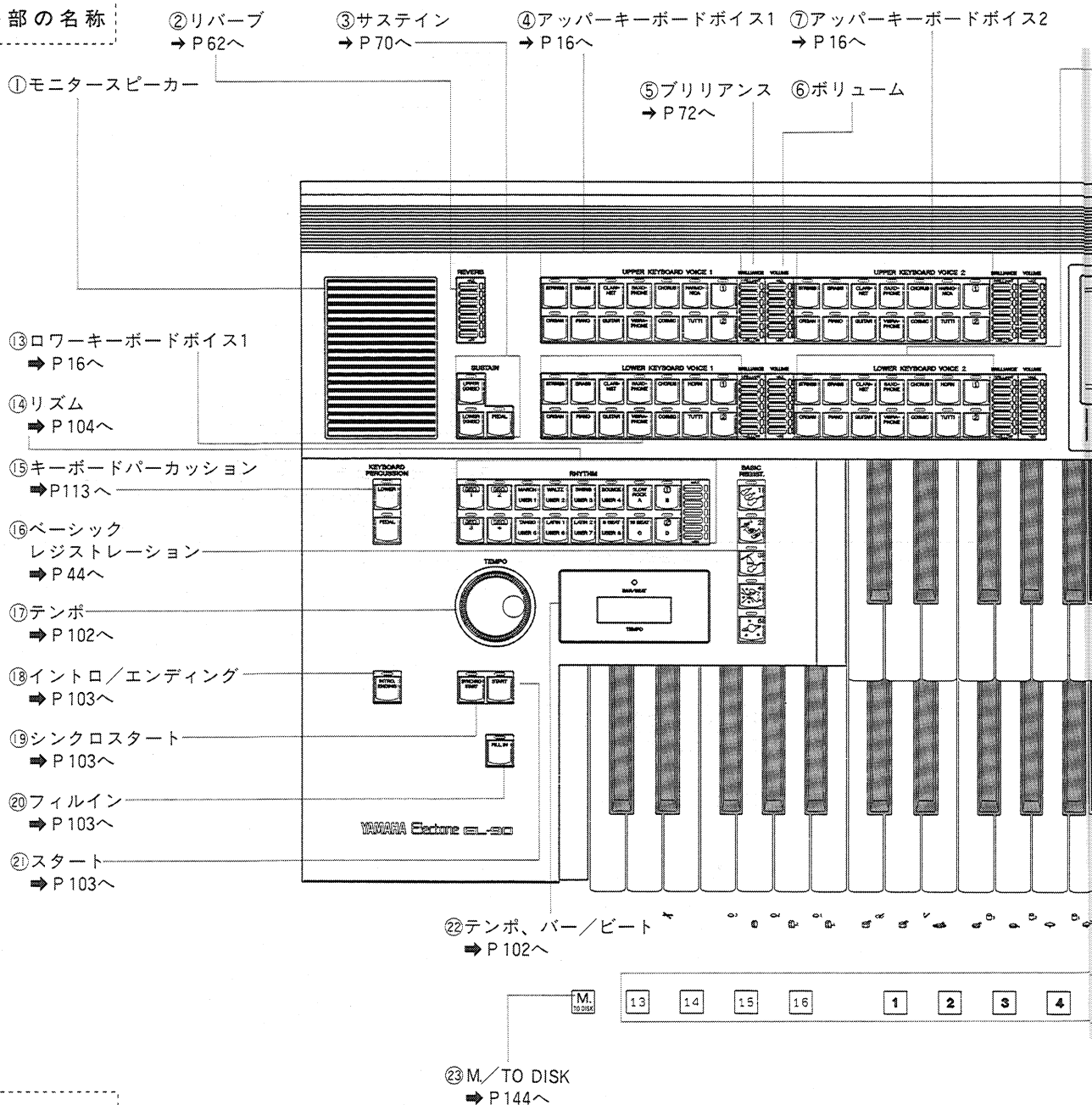
楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところに迷惑をかけてしまうことがあります。適当な音量を心がけ、窓を開けたり、ヘッドホンを使用するのもひとつの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

目次

| | | | |
|--------------|---------------------------------------|---|--------|
| | 操作パネルについて | P 2 | |
| | ディスプレイについて | P 4 | |
| | 本書の見方・使い方 | P 6 | |
| | 操作概念チャート | P 8 | |
| | まず、音を出す準備から | P 10 | |
| I. 音色機能 | A 音色選択～メモリーまで | 音色について P 12 | A |
| | A-1 音色を選ぶ(ボイスメニュー) | P 16 | A1 |
| | A-2 ドットボタン(ユーザー音色) | P 18 | A2 |
| | A-3 音色の発音状態を決める(ボイスコンディショニング) | P 22 | A3 |
| | リードコンディショニングについて | P 28 | A3 |
| | A-4 音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる | P 32 | A4 |
| | A-5 フルーツボイス | P 34 | A5 |
| | トゥーロー | P 42 | A5 |
| | ボイスディスプレイ(音色名の確認とマニュアルバランス) | P 43 | A5 |
| | A-6 基本レジストレーションを使う | P 44 | A6 |
| | A-7 レジストレーションメニューディスクを使う | P 45 | A7 |
| | B 音色変化～メモリーまで | 効果について(コンディショニングのエフェクトと他のエフェクトの関係) P 58 | B |
| | B-1 リバース | P 62 | B1 |
| | サステイン | P 70 | B1 |
| | プリリアンス | P 72 | B1 |
| | トレモロ (ファースト) | P 73 | B1 |
| | エフェクトセット | P 74 | B1 |
| | B-2 設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる | P 78 | B2 |
| | B-3 ボイスエディットについて | P 80 | B3 |
| | B-4 ボイスエディットをする | P 86 | B4 |
| | B-5 ボイスエディットした音色をユーザーに登録 | P 89 | B5 |
| | B-6 AWM+FM音源アルゴリズム一覧 | P 93 | B6 |
| | B-7 ピッチを変える | P 96 | B7 |
| II. リズム/伴奏機能 | C リズム選択～メモリーまで | リズムについて P 100 | C |
| | C-1 リズム/アカンパニメントを選ぶ(リズムメニュー) | P 104 | C1 |
| | C-2 ドットボタン(リズム) | P 106 | C2 |
| | C-3 リズム/アカンパニメントの状態を決める(リズムコンディショニング) | P 110 | C3 |
| | C-4 キーボードパーカッション | P 113 | C4 |
| | C-5 リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる | P 114 | C5 |
| | D 自動伴奏を使う | A. B. C. (オートベースコード) P 116 | D |
| | E リズムプログラム | E-1 リズムをつくる(リズムプログラム パターン) P 119 | E1 |
| | E-2 リズムの再生順序を決める(リズムプログラム シーケンス) | P 135 | E2 |
| III. メモリー機能 | F レジストメモリー | F-1 レジストレーションメモリーボタンに記憶させる P 144 | F1 |
| | F-2 記憶させておいたレジストレーションを再現する | P 145 | F2 |
| | | レジストシフト P 146 | F2 |
| | G ミュージック | ミュージックディスクレコーダーについて P 154 | G |
| | ディスクレコーダー(MDR) | G-1 いろいろな録音のしかた P 160 | G1 |
| | G-2 いろいろな再生のしかた | P 177 | G2 |
| IV. その他の機能 | M. O. C. | M. O. C. (メロディーオンコード) P 188 | MOC |
| | フットスイッチ | フットスイッチでコントロールできること P 189 | F.S. |
| | | リズムモード(ストップ、エンディング、フィルイン) P 190 | F.S. |
| | | グライドモード P 192 | F.S. |
| | | トレモロモード P 194 | F.S. |
| | セカンドエクスプレッション | セカンドエクスプレッション P 195 | EXP. |
| | MIDI | P 197 | MIDI |
| | パワーオンリセット | P 199 | P.O.R. |
| 付録 | 付属端子について | P 202 | |
| | MIDI対応機器との接続例 | P 203 | |
| | MIDIコード一覧 | P 204 | |
| | 末永くお使いいただくために | P 209 | |
| | 困ったときに(故障だと思える前に) | P 210 | |
| | 仕様 | P 212 | |
| 索引 | 五十音順索引 | P 216 | |
| | パネルボタン索引 | P 220 | |
| | 機能別索引 | P 226 | |
| | ディスプレイ画面索引 | P 232 | |
| | エレクトーン用語辞典 | P 238 | |
| | アフターサービスと保証 | P 249 | |

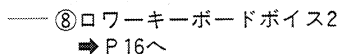
操作パネルについて

各部の名称



解説

- ① モニタースピーカー：プレーヤーが自分の演奏を聞くためのスピーカーです。
- ② リバース：リバースのかかる程度が設定できます。
- ③ サステイン：上、下、ペダルの各鍵盤ごとにサステインをかけることができます。
- ④ ⑦ アップパーキーボードボイス1・2：上鍵盤の音色ボタンです。
- ⑤ ブリリアンス：各音色ごとに音の明るさの程度を決めることができます。
- ⑥ ボリューム：各音色ごとに音量を調節できます。
- ⑧ ⑩ ロワーキーボードボイス1・2：下鍵盤の音色ボタンです。
- ⑨ ディスプレイ：音色やリズムなどさまざまな機能をコントロールするときに使います。
- ⑪ リードボイス：リード演奏に使う上鍵盤の音色です。
- ⑫ ペダルボイス1・2：ペダル鍵盤の音色ボタンです。
- ⑬ マスターボリューム：エレクトーン全体の音量を調節できます。
- ⑭ リズム：リズムパターンを選ぶボタンです。
- ⑮ キーボードパーカッション：下鍵盤とペダル鍵盤でパーカッションの音を出すことができます。

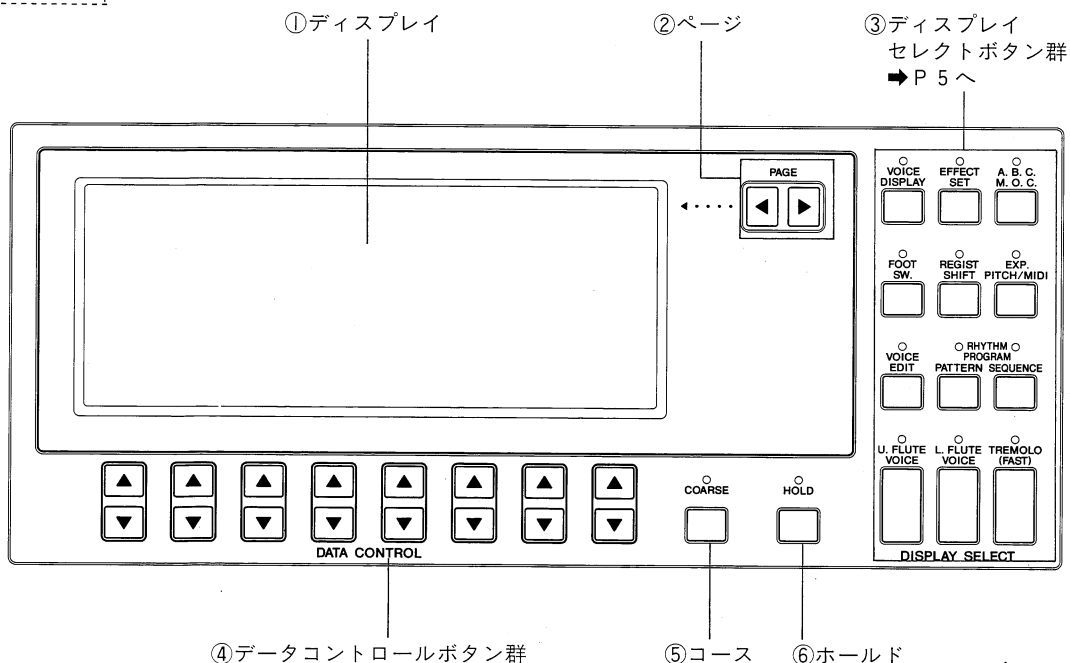


- 3

ディスプレイについて

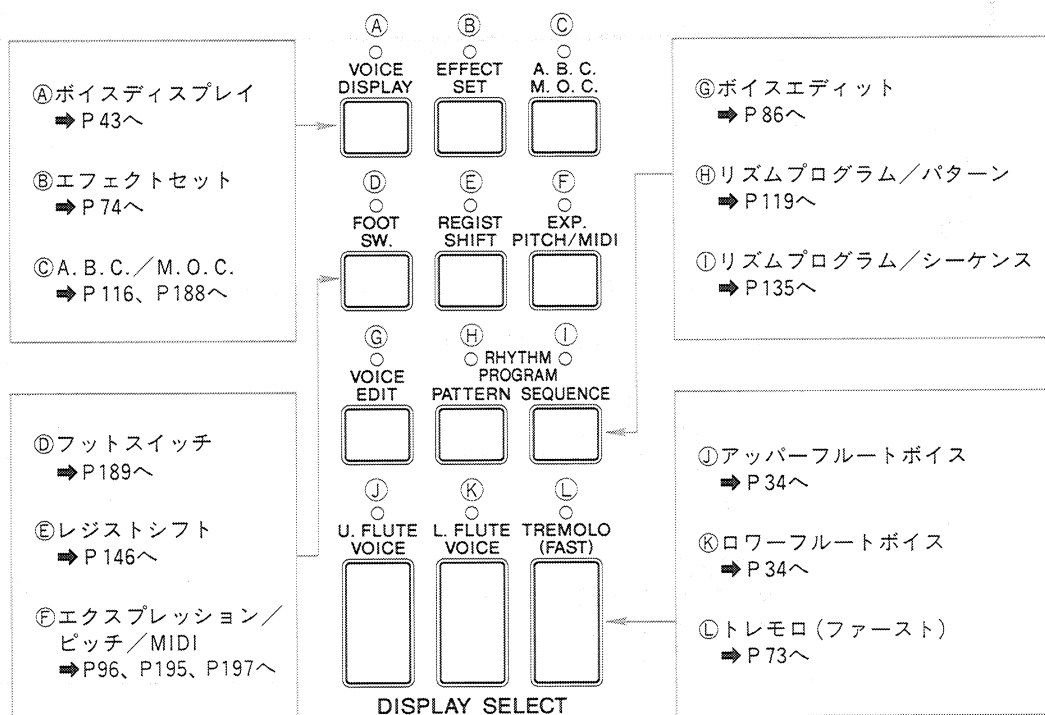
EL-90はディスプレイに表示されるさまざまなメニューによって、音色やリズムを選択できるほか、音色やリズムの発音状態(コンディション)や、効果のかかり具合、エクスプレッションペダルなどのコントロール条件などを細かく設定することができます。

操作ボタンの名称



解 説

- ①ディスプレイ：さまざまなメニューを表示する液晶画面です。
- ②ページ：メニューのページを前後させるボタンです。
- ③ディスプレイセレクトボタン群：④～⑬までのボタンのことです。
くわしくは、次のページを参照。
- ④データコントロールボタン群：メニュー内容の設定をするボタンです。
- ⑤コース：コースボタンを押しながらデータコントロールボタンを押すと、データの値を素早く動かすことができます。10以上データの値がある場合は、特定単位ごとに移動します。10以下しかデータの値がない場合は、コースボタン+ Δ ボタンでMAXに移動し、コースボタン+ ∇ ボタンでMINに移動します。
コースボタンを押しながらボリュームボタンを押すと、そのボリュームのある小音色群の音量を一時的にOFFすることができます。
また、音色のドットボタンのメニューを表示している場合、コースボタンを押しながらページボタンを押すと、ページを飛ばして選択することができます。
- ⑥ホールド：現在のボタンのメニューをずっと表示させておきたいときにホールドボタンを押しておけば、その後他のボタンをさわっても画面が変わらず保護されます。

ディスプレイ
セレクトボタン群
の名称

解 説

- ④ ボイスディスプレイ：上・下・ペダル鍵盤、リードのそれぞれの現在選択している音色名を表示させるボタンです。
- ⑤ エフェクトセット：音色の効果の内容を設定するためのボタンです。
- ③ A. B. C. / M. O. C.：オートベースコードとメロディーオンコードを設定するためのボタンです。
- ⑦ フットスイッチ：左フットスイッチのコントロール状態を設定するためのボタンです。
- ⑥ レジストシフト：右フットスイッチでレジストナンバーをコントロールするためのボタンです。
- ⑧ エクスプレッション / ピッチ / MIDI：セカンドエクスプレッションペダルのコントロール状態を設定することができます。
ピッチや移調などを設定することができます。
MIDIの入・出力を設定することができます。
また、ディスプレイのコントラストを調整することができます。
- ⑨ ボイスエディット：音色自体を変化させるためのボタンです。
- ⑩ リズムプログラム / パターン：ユーザーリズムをつくるためのボタンです。
- ⑪ リズムプログラム / シーケンス：プリセットリズムやユーザーリズムの再生順序を決めるためのボタンです。
- ⑫ アッパーフルートボイス：アッパーフルートボイスを呼び出すボタンです。
- ⑬ ロワーフルートボイス：ローフルートボイスを呼び出すボタンです。
- ⑭ トレモロ (ファースト)：トレモロスビードとコーラスモードの切り替えのボタンです。

ディスプレイの明るさ

[LCD BRIGHTNESS] スイッチを使って、画面の明るさを3段階に調整することができます。スイッチは、鍵盤下側の付属端子と同じ位置にあります。⇒ P 202「付属端子について」を参照。

本書の見方・使い方

本書の構成と使い方

構 成

本書は、下記のように大きく分けて3つの構成になっています。

1. エレクトーン本体についての解説

- ★各部の名称とその働き
- ★機能と操作の概念

2. 操作解説

- ★音色機能
- ★リズム／伴奏機能
- ★メモリー機能
- ★その他の機能

3. 操作辞書

- ★五十音順索引
- ★操作ボタン索引
- ★機能別索引
- ★ディスプレイ画面索引
- ★エレクトーン用語辞典

使 い 方

■目次について

ページの右端に、項目ごとに分類した帯がついています。
辞書のように各ページの両端に同じものがあり、目次を見て目的のページを探すときに便利です。

■すぐに、やりたい操作を探したい場合

目次または、機能別索引(P226)を見てください。
音色機能(P11)、リズム／伴奏機能(P99)、メモリー機能(P143)の最初のページや、索引も利用できます。

■次の操作がわからない場合

操作概念チャート(P8～P9)または、操作を解説している各ページ上の操作順序を見てください。

■操作パネルの表示がわからない場合

操作パネルについて(P2～P3)または、パネルボタン索引(P220)を見てください。

■故障かなと思った場合

困ったときに(P210)を見てください。

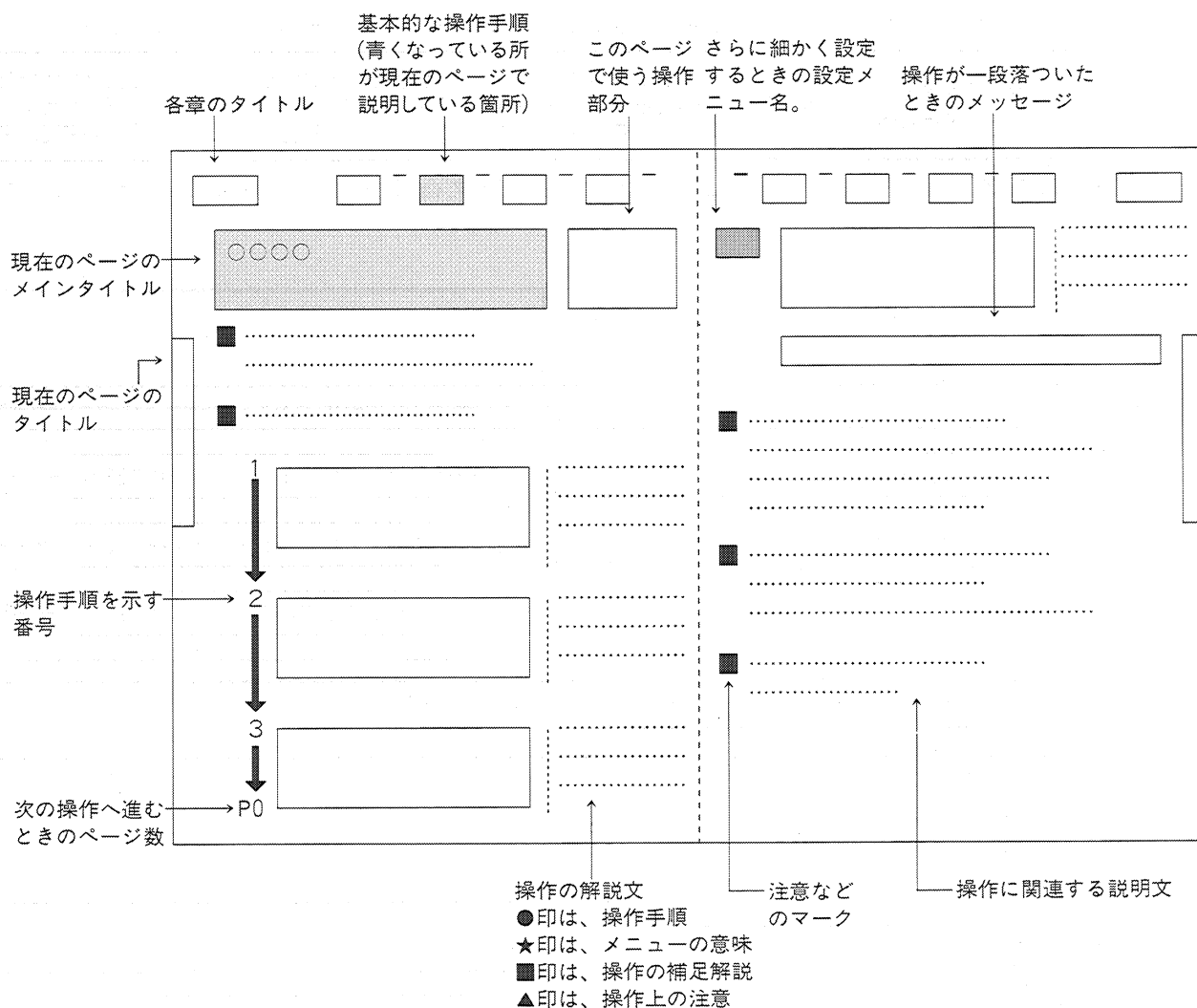
■索引について

五十音順索引……………言葉だけわかっていて、操作がわからないときに使うと便利です。
パネルボタン索引……………パネルの個々のボタンだけで、操作方法を探すことができます。
機能別索引……………使いたい機能だけがわかっていて、操作がわからないときに使うと便利です。
ディスプレイ画面索引……………ディスプレイ画面だけで、操作方法を探すことができます。

表記について

ページの見方

ページによりやや構成は異なりますが、ほぼこの通りになっています。



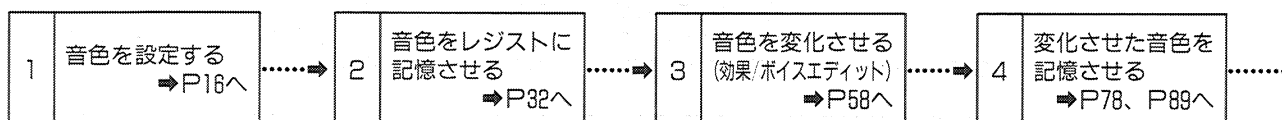
各マークの意味

| | | | |
|--------|---------------------------|--------|-----------------------------------|
| 機能 | どんなことができるのかを解説します。 | 注意 | 特に注意をしたいところや、ぜひ知っておきたいことなどを解説します。 |
| 操作 | 操作手順を解説します。 | 補足 | 知っているとも便利なことなどを紹介します。 |
| 操作ポイント | 基本的な操作方法や、間違いやすい操作を解説します。 | 指 | 押すボタンを示します。 |
| こんなときは | 操作の応用や、他の関連する操作を紹介します。 | ⇒ P00へ | 参照や、次の操作に進むページを示します。 |

EL-90操作概念チャート

演奏までの基本的な操作順序

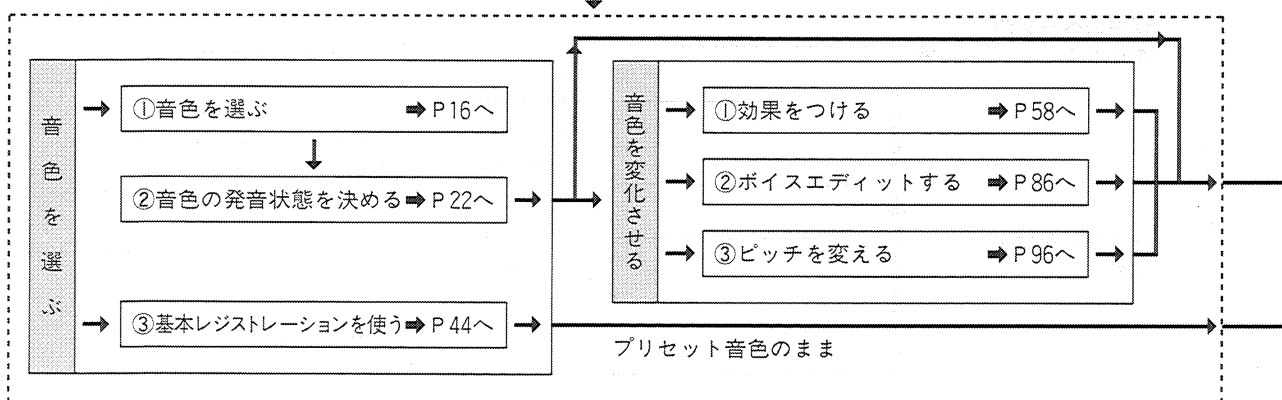
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



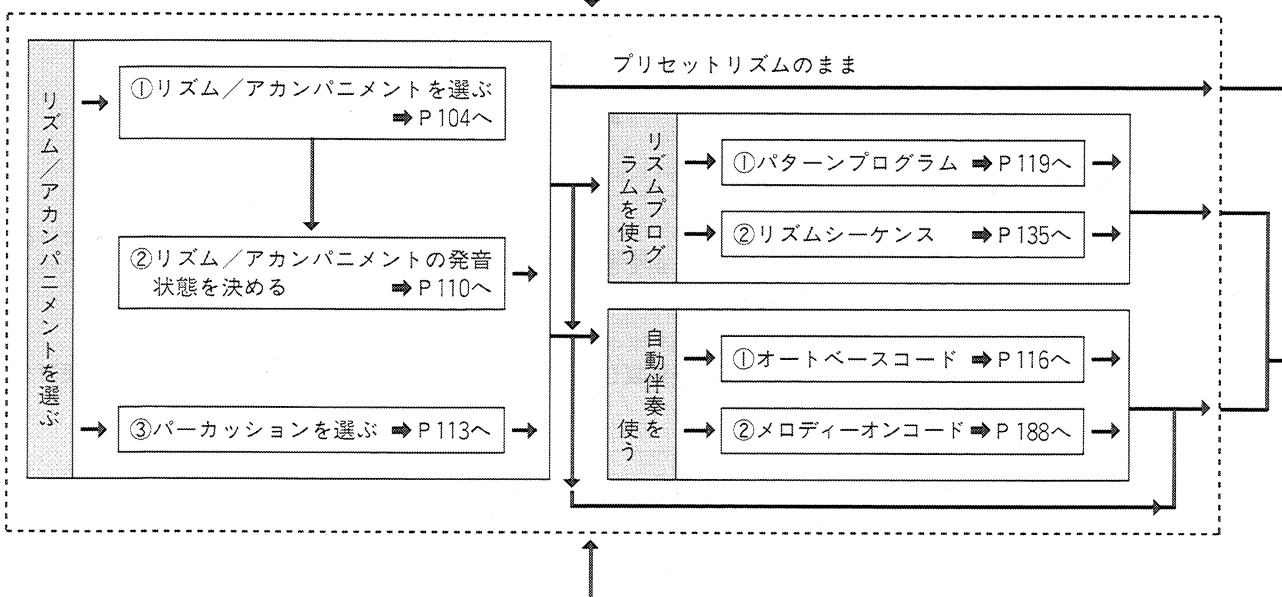
※上記で言う「音色を設定する」とは、音色を選んだ後にその音色のフィードや鍵盤タッチなど音色の発音状態を設定する

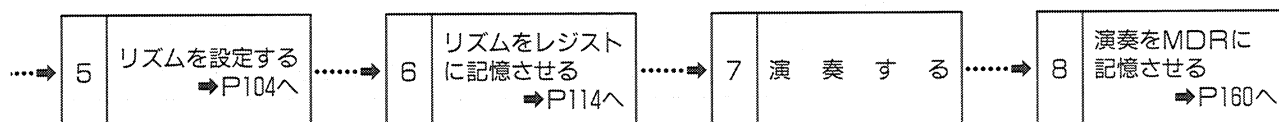
操作の相関関係

音色機能

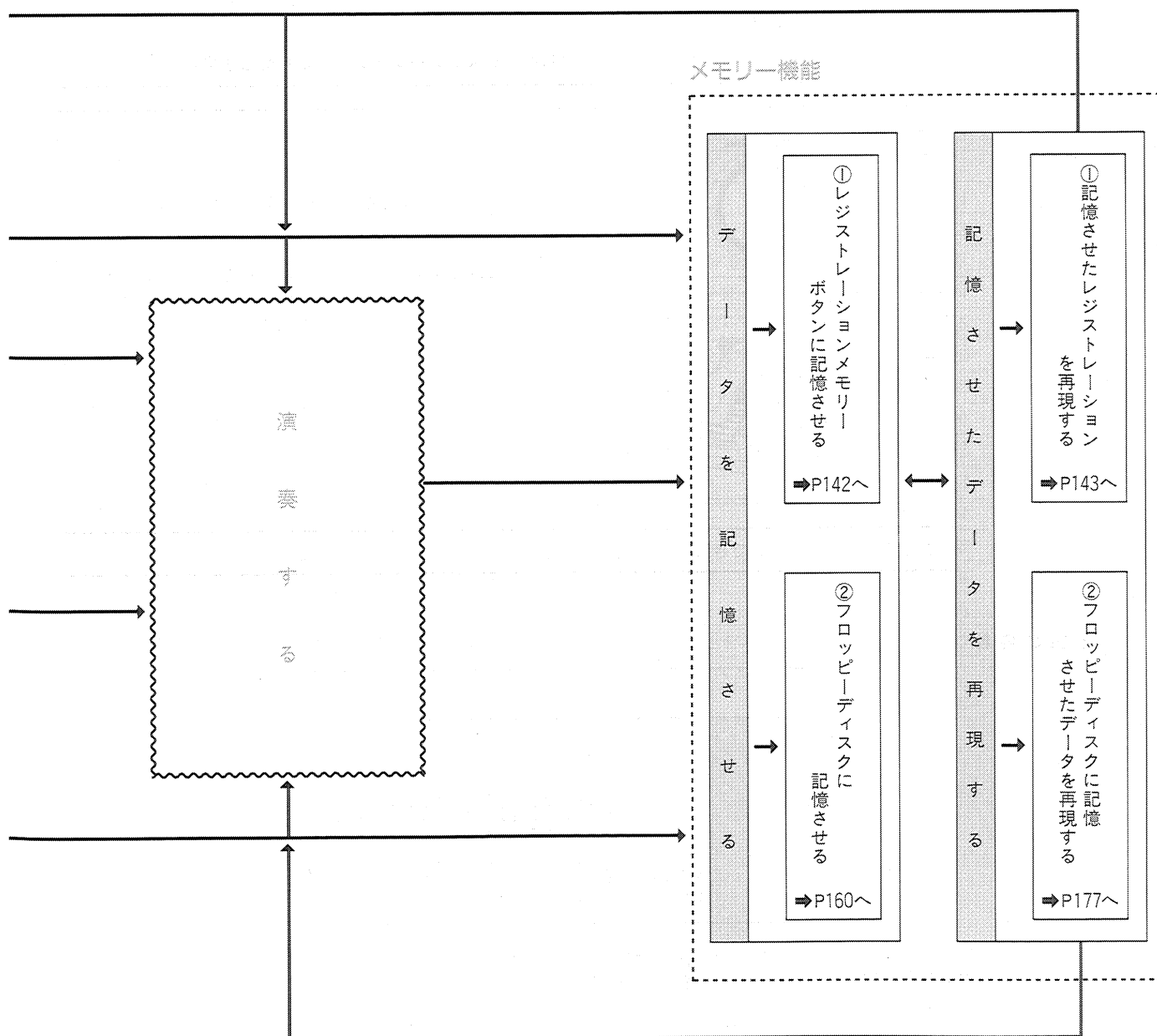


リズム／伴奏機能





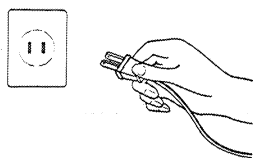
ことをいいます。リズムも同様です。



まず、音を出す準備から

操作手順

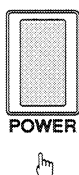
1



電源プラグをコンセントに差し込んでください。

(A C100Vのコンセントであることを確認してください。)

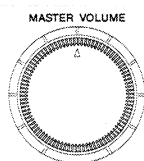
2



パワースイッチを入れます。

(基本レジストレーションの1が点灯します。)

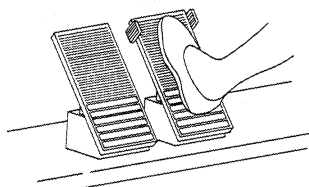
3



マスターボリュームを中央くらいにセットします。

(このつまみでエレクトーン全体の音量を調節します。)

4

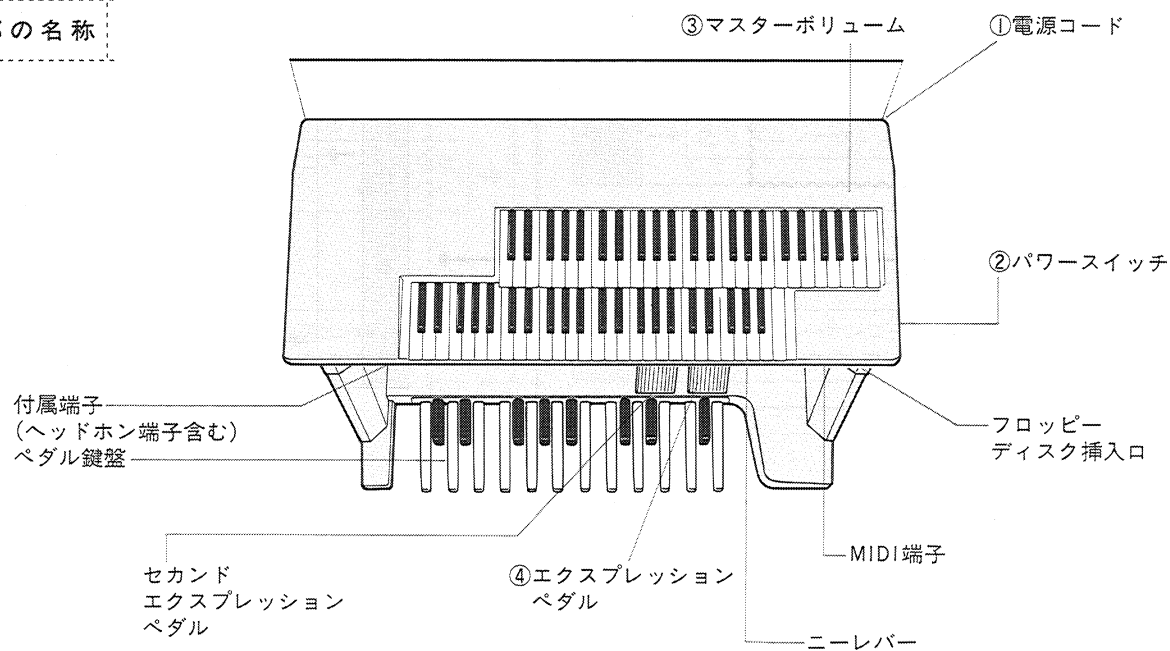


エクスプレッションペダルを右足で踏み込みます。

(このペダルで、演奏しながら全体の音量を調節します。)

これで、演奏の準備ができました。鍵盤を弾くと基本レジストレーション1の音が出ます。

各部の名称



音色機能

| | | |
|----------------------|--------------------------------------|-----|
| A 音色選択メモリーまで | 音色について | P12 |
| A-1 | 音色を選ぶ (ボイスメニュー) | P16 |
| A-2 | ドットボタン (ユーザー音色) | P18 |
| A-3 | 音色の発音状態を決める (ボイスコンディショニング) | P22 |
| | リードコンディショニングについて | P28 |
| A-4 | 音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる | P32 |
| A-5 | フルートボイス | P34 |
| | トゥーロワー | P42 |
| | ボイスディスプレイ (音色名の確認とマニュアルバランス) | P43 |
| A-6 | 基本レジストレーションを使う | P44 |
| A-7 | レジストレーションメニューディスクを使う | P45 |
| B 音色変化～メモリーまで | 効果について (コンディショニングのエフェクトと他のエフェクトとの関係) | P58 |
| B-1 | リバーブ | P62 |
| | サステイン | P70 |
| | ブリリアンス | P72 |
| | トレモロ (ファースト) | P73 |
| | エフェクトセット | P74 |
| B-2 | 設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる | P78 |
| B-3 | ボイスエディットについて | P80 |
| B-4 | ボイスエディットをする | P86 |
| B-5 | ボイスエディットした音色をユーザーに登録 | P89 |
| B-6 | AWM+FM音源アルゴリズム一覧 | P93 |
| B-7 | ピッチを変える | P96 |

音色について

鍵盤と音色群との関係

上・下・ペダルの各鍵盤は、下記の音色群から音色を選ぶことができます。
音色を選択したり、変化させたりするのは、鍵盤ごとに設定した方が便利です。

上鍵盤で出せる音色

- アップパーキーボードボイス 1
- アップパーキーボードボイス 2
- リードボイス
- アップパーフルートボイス

下鍵盤で出せる音色

- ロワーキーボードボイス 1
- ロワーキーボードボイス 2
- リードボイス (トゥーロワーを使った場合)
- ペダルボイス 1 (トゥーロワーを使った場合)
- ペダルボイス 2 (トゥーロワーを使った場合)
- キーボードパーカッション
- ロワーフルートボイス

ペダル鍵盤で出せる音色

- ペダルボイス 1
- ペダルボイス 2
- キーボードパーカッション

※ドットボタンを使えば、どの鍵盤でもフルートボイスとキーボードパーカッション以外の全音色を出すことができます。→P18参照。

音色群について

アップパーキーボードボイス、ロワーキーボードボイスなどの分け方を「音色群」といいますが、EL-90では、アップパーキーボードボイス 1、アップパーキーボードボイス 2 などのように、音色群が細かく分かれています。そこで特に、ボイス 1、ボイス 2 の単位で音色を指す場合は、「小音色群」という言葉を使って、音色群との区別をします。ボイス 1 と 2 をまとめて指す場合は、従来通り「音色群」という表現を使います。下記の分類を参照してください。

音色群

小音色群

| | | |
|---------------|-----|-----------------|
| アップパーキーボードボイス | ——— | アップパーキーボードボイス 1 |
| | ——— | アップパーキーボードボイス 2 |
| ロワーキーボードボイス | ——— | ロワーキーボードボイス 1 |
| | ——— | ロワーキーボードボイス 2 |
| ペダルボイス | ——— | ペダルボイス 1 |
| | ——— | ペダルボイス 2 |
| リードボイス | | |
| アップパーフルートボイス | | |
| ロワーフルートボイス | | |

同時発音数

同時発音数とは、一度に鍵盤を押さえたときに出る（発音する）最大の音数です

| | | |
|---------------------|-----|-----------------------------|
| アップパーキーボードボイス 1 & 2 | ——— | 上鍵盤、下鍵盤あわせて、最大14音を同時に発音。 |
| ロワーキーボードボイス 1 & 2 | ——— | |
| アップパーフルートボイス | ——— | 上鍵盤、下鍵盤あわせて、最大12音を同時に発音。 |
| ロワーフルートボイス | ——— | ※アタック音は、上下鍵盤それぞれ 6 音を同時に発音。 |
| リードボイス | ——— | |
| ペダルボイス | ——— | 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤ともに、1 音だけを発音。 |

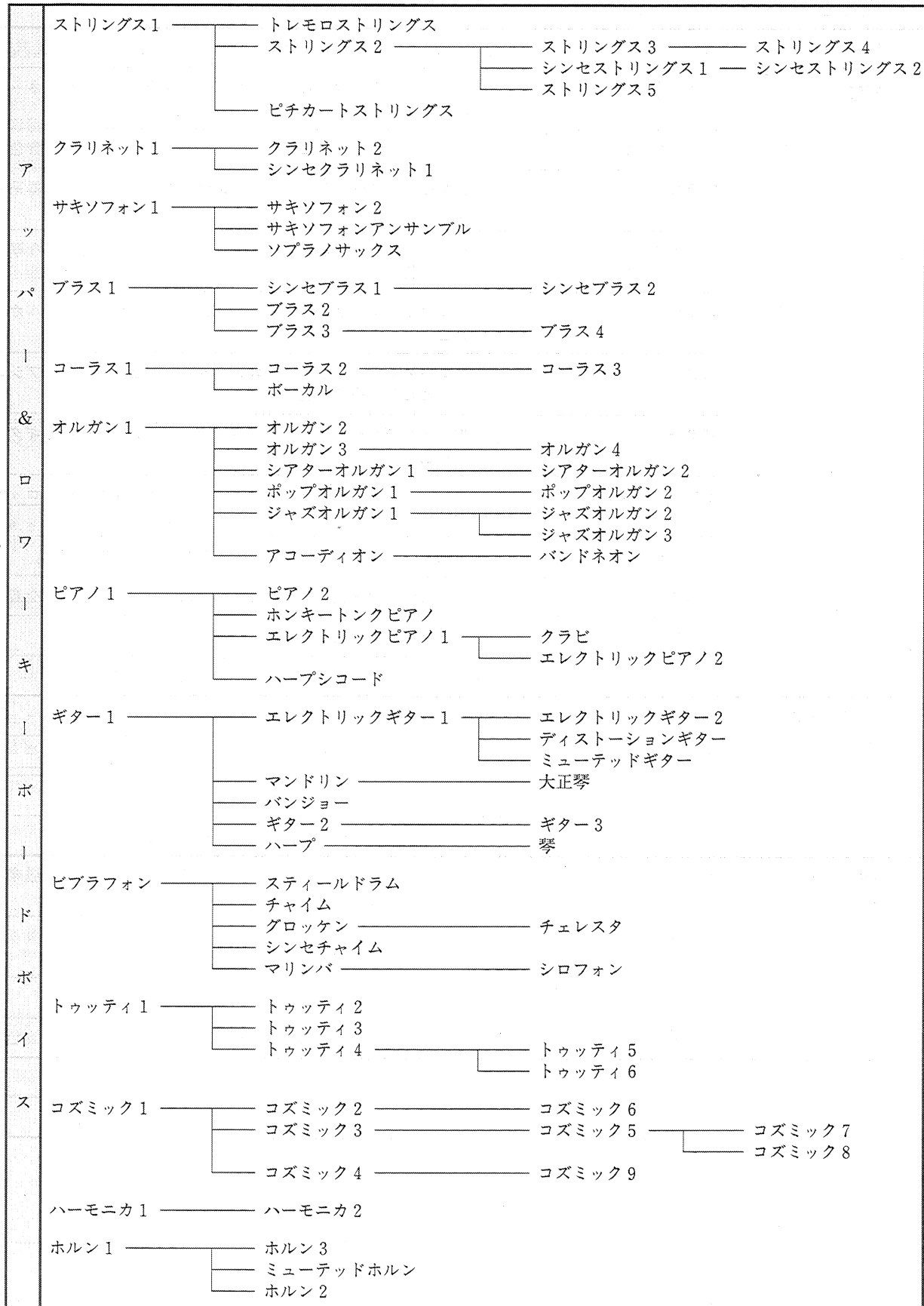
パネルボタンの音色名解説

パネルボタンに記されている音色グループの解説です。
音色を選ぶときの参考にしてください。

| | | |
|-------------------------------|--------------|--|
| アップパー&ロワー キーボードボイス (複音) | ストリングス | 弦楽器が何本も集まったような厚みのある弦楽器の音色。 |
| | クラリネット | オーケストラや吹奏楽でよく使われる木管楽器（クラリネット）の音色。 |
| | サキソフォン | リードの振動を音源にした木管楽器（サキソフォン）の音色。 |
| | ブラス | シンセブラスやトランペットアンサンブルなどの金管楽器系の音色。 |
| | コーラス | 複数の女性がアーと声を出してコーラスをしているような厚みのある音色。 |
| | オルガン | フルオルガンやポップオルガン、ジャズオルガンなどオルガンの音色。 |
| | ピアノ | アコースティックピアノやエレクトリックピアノ、ハーブシコードなどピアノ系の音色。 |
| | ギター | フォークギターやエレクトリックギター、バンジョーなどギター系の音色。 |
| | ビブラフォン | ファン付きの共鳴管をもった鉄琴（ビブラフォン）やグロッケンなど打楽器系の音色。 |
| | トゥッティ | 弦楽器や管楽器で編成されたオーケストラタイプの音色。 |
| | コズミック | シンセサイザー風の音色など、自然楽器にはない電子的な音色。 |
| | ハーモニカ | ハーモニカの音色。 |
| リードボイス (単音) | ホルン | 円すい形の金管楽器（ホルン）の音色。 |
| | バイオリン | バイオリン、チェロなどバイオリン系の音色。 |
| | フルート | フルートやホイッスル、リコーダーなど笛系の音色。 |
| | トランペット | トランペットやトロンボーンなど金管楽器系の音色。 |
| ペダルボイス (単音) | オーボエ | オーボエやバスーンなど木管楽器系の音色。 |
| | コントラバス | 低音の弦楽器（コントラバス）やピチカートベースなど弦楽器系のベース音色。 |
| | エレキベース | チョッパーのエレキベースやシンセベースなどエレクトリックベース系のベース音色。 |
| | オルガンベース | オルガンのベース音色。 |
| フルートボイス | チューバ | 低音の金管楽器（チューバ）やティンパニなどのベース音色。 |
| | アップパーフルートボイス | 他の音色群とは独立した上鍵盤専用のフルート音色。 |
| | ロワーフルートボイス | 他の音色群とは独立した下鍵盤専用のフルート音色。 |

音色体系

EL-90の音色は、パネルの音色から下記のように分類されます。



| | | | |
|----------------------------|-----------|--------------|--------------|
| リ ー ド ボ イ ス | バイオリン 1 | バイオリン 2 | バイオリン 3 |
| | | バイオリン 4 | |
| | | チェロ | |
| | | ピチカートバイオリン | |
| | フルート 1 | フルート 2 | |
| | | リコーダー | バンフルート |
| | | ホイッスル | ピッコロ |
| | | | |
| | トランペット 1 | トランペット 2 | トランペット 4 |
| | | | フリューゲルホルン |
| | | トランペット 3 | |
| | | ミュートッドトランペット | トランペット 5 |
| | | トロンボーン 1 | トロンボーン 2 |
| | | | ミュートッドトロンボーン |
| | | | |
| | | | |
| | オーボエ 1 | オーボエ 2 | |
| | | イングリッシュホルン | |
| | | バスーン 1 | バスーン 2 |
| | | | |
| ペ ダ ル ボ イ ス | コントラバス 1 | コントラバス 2 | |
| | | ピチカートベース | アップライトベース |
| | エレキベース 1 | エレキベース 2 | |
| | | エレキベース 3 | |
| | | シンセベース 1 | シンセベース 2 |
| | | | シンセベース 3 |
| | | | |
| | | | |
| | オルガンベース 1 | オルガンベース 2 | オルガンベース 4 |
| | | オルガンベース 3 | |
| | | | |
| | | | |
| | チューバ | ティンパニ | ティンパニロール |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

A
音色について

アッパー＆ロワーフルートボイスのプリセット音色

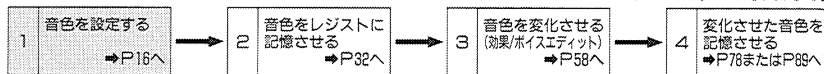
| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| ジャズオルガン 1 | ジャズオルガン 2 | ジャズオルガン 3 | ジャズオルガン 4 |
| ポップオルガン 1 | ポップオルガン 2 | ポップオルガン 3 | ポップオルガン 4 |

基本レジストレーションの音色構成

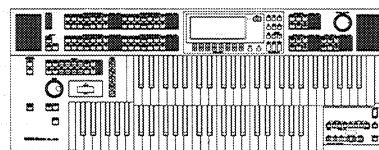
| | 基本レジスト 1 | 基本レジスト 2 | 基本レジスト 3 | 基本レジスト 4 | 基本レジスト 5 |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 上 鍵 盤 | ストリングス 1 | プラス 1 | フルート 1 | コズミック 1 | シンセベース 1 |
| 下 鍵 盤 | ストリングス 1 | ホルン 1 | ピアノ 1 | コズミック 2 | コズミック 3 |
| ペダル鍵盤 | コントラバス 1 | チューバ | コントラバス 1 | コズミック 2 | シンセベース 1 |

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



音色を選ぶ(ボイスメニュー)



▲操作部分

A1

音色を選ぶ

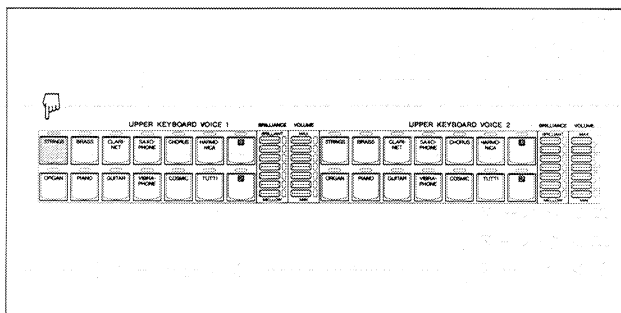
機能

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の小音色群ごとに音色を選ぶことができます。
鍵盤ごとに、発音できる音色群は決まっています。→ P12参照
ディスプレイに表示された音色 (ボイスメニュー) から好きな音色を選ぶことができます。

操作

アップパーキーボードボイス1の [STRINGS] (ストリングス) から、[String 2] (ストリングス2) を選ぶ場合。

1

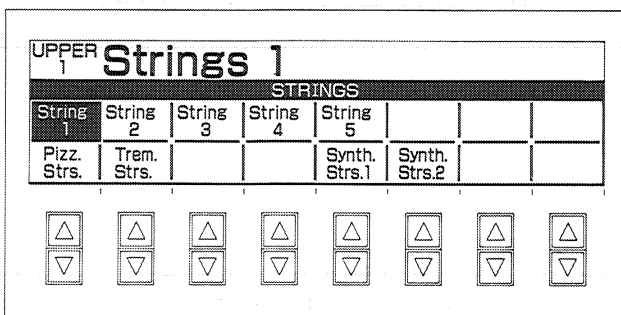


● アップパーキーボードボイス1の [STRINGS] (ストリングス) ボタンを押します。

● ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

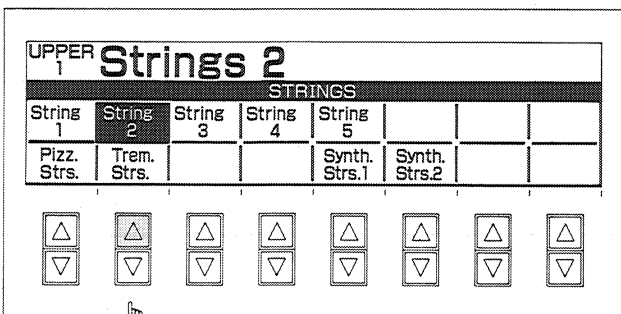
2

※「1」の操作後、パネルボタンの音色で演奏することもできます。この場合は、「ストリングス1」。



■ 「1」の操作をすると同時に、ディスプレイに「ストリングス」のグループに入っている音色名 (ボイスメニュー) が表示されます。

3



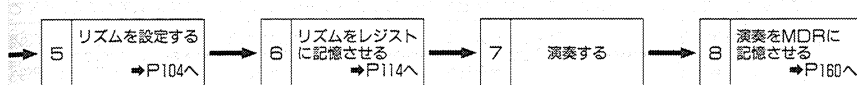
● ディスプレイのボイスメニューから「String 2」(ストリングス2) を選びます。
● 「String 2」と表示された同じ縦列のデータコントロールボタン [△][▽] の [△] ボタンを押します。
(「String 2」の文字が反転し、選択されたことを示します)

例は、[△] ボタンを押してストリングス2を選んだ場合。

→ P22へ

これで、アップパーキーボードボイス1のストリングスは、ストリングス2の音色になりました。

次は、音色の発音状態 (ボイスコンディション) を決めましょう。→ P22へ



音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

操作ポイント

- ◆他の鍵盤の音色を選ぶときも、P16に記した1～3の操作方法と同じです。
- ◆ディスプレイのボイスメニューの選択は、選みたい音色が上の段にあるときは同じ縦列のデータコントロールボタンの[△]を、下の段にあるときは[▽]を使います。

こんなときは

- ◆下鍵盤で、リードボイス、ペダルボイス1、ペダルボイス2の音色を出したいとき
リードボイス、ペダルボイス1、ペダルボイス2それぞれの音群にある[TO LOWER▽]ボタンを使います。
→P42参照
- ◆ドットボタンに好みの音色を登録したいとき
ドットボタンを使います。
→P18参照

補 足

- ◆パネルの音色ボタンは、各ボタンごとにディスプレイのメニューで選んだ最新の音色名を記憶しています。この内容は、レジストレーションに記憶させることができます。

注 意

- ◆いったん電源を切って、次に電源を入れる際は基本レジストレーション1の音色になります。
電源を切る前に、選んだ音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させておきましょう。

レジストレーションメモリーボタンに記憶させる→P144へ

- ◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフの前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンした直後に、[M/TO DISK](メモリー)ボタンを押しながら[D](ディセーブル)ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

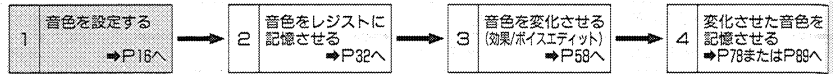
このとき、[M/TO DISK](メモリー)ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

A1

音色を選ぶ

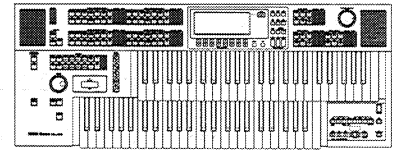
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ドットボタン

(数字が表示されている音色ボタン)



▲操作部分

A2

ドットボタン

機能

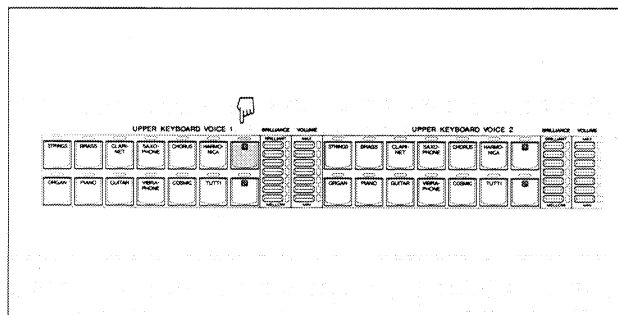
アップーキーボードボイス1と2、ローキーボードボイス1と2に各2個ずつ、ペダルボイス1と2、リードボイスに各1個ずつドットボタンがあります。

それぞれのドットボタンには、フルートボイス以外の全ての音色のうちどれかひとつ、またエディットしたユーザー音色のうちどれかひとつを登録しておくことができ、いつでも呼び出して使うことができます。

操作

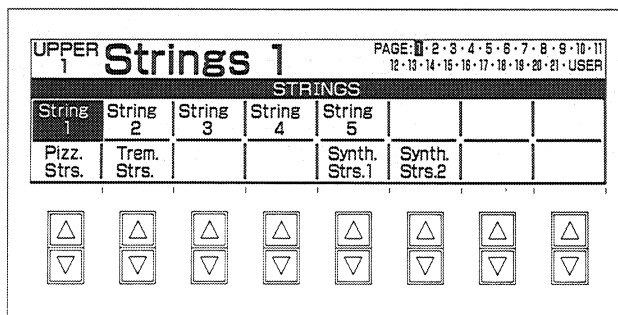
アップーキーボードボイス1のドットボタン[1]にPop Organ 1 (ポップオルガン1)を登録する場合。

1



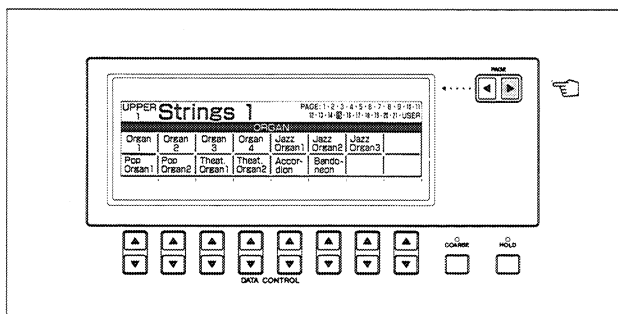
例は、アップーキーボードボイス1のドットボタン[1]を押した場合。

2



例は、ディスプレイにドットボタンのボイスメニューを表示した場合。

3



例は、ページボタンを14回押して、ページを15にした場合。

● アップーキーボードボイス1のドットボタン[1]を押します。

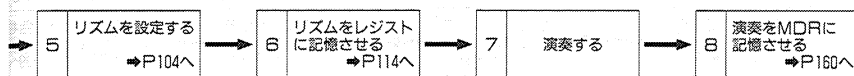
● ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

● ドットボタン[1]を押すと同時に、ドットボタンのボイスメニューが表示されます。

● 音色名は、以前ドットボタンで選んだ最新のものが表示されます。

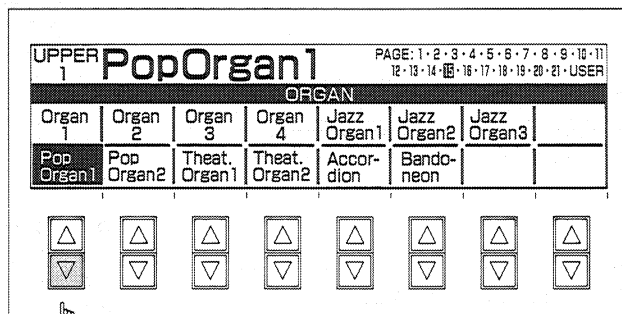
● 登録したい音色のページを選びます。(ページ数とパネルのボタン名は対応しています。P21の表を参照してください)

● ページボタン[◀][▶]を使って、目的のページ数にします。(この場合は、オルガンのページにしたいので「15」にします)



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

↓
4



例は、[▽]ボタンを押して、ポップオルガン1を選んだ場合。

●次に、登録したい音色名を選びます。

●選みたい音色名が表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って音色を選びます。
(この場合は、ポップオルガン1を選択します)

▲すでに選択されている音色(文字が反転状態)のデータコントロールボタンを押すと、ボイスコンディショニング(→P22参照)の画面が表示されます。

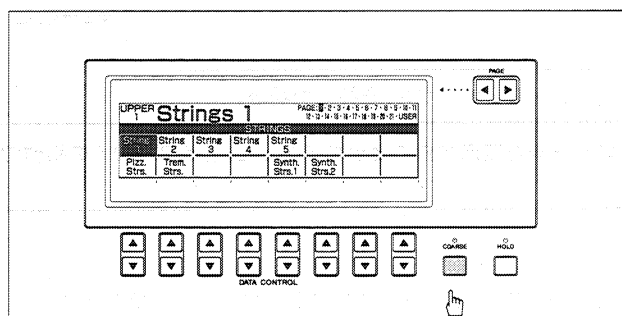
A2
ドットボタン

これで、アッパーキーボードボイス1のドットボタン[1]にポップオルガン1が登録されました。

以下の操作は、ドットボタンの画面を表示させた後、ページを選択する際に行ってください。

ページを飛ばして選んだ場合

1
↓
2

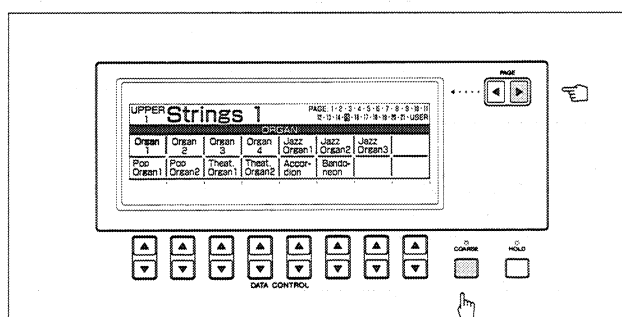


例は、コースボタンを押したままの状態。

●音色のページを選ぶときに、ページを飛ばして選ぶことができます。

●[COARSE](コース)ボタンを押しながら、[PAGE](ページ)ボタンを押します。

■ページは、[▷]ボタンを押すごとに1→4→8→12→17→USERのようにジャンプし、[◁]ボタンを押すごとにUSER→21→16→11→7→3のようにジャンプします。



例はコースボタンを押しながら[▷]ボタンを3回押して12ページにした後、[▷]ボタンを3回押して15ページにした場合。

●[COARSE](コース)ボタンを押しながら、[PAGE](ページ)ボタン[▷]を押します。

●目的のページの近くまでページをジャンプさせたらコースボタンを離して、再びページボタンを押して目的のページ数にします。

次の項は→P20へ

これで、ページを飛ばすことができました。後は、P19の4の操作で音色を選択してください。

こんなときは

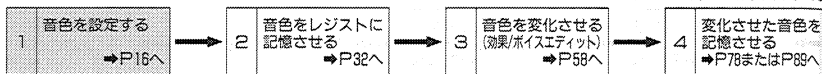
★ドットボタンに登録した音色を使いたいとき
登録先にしたドットボタンを押してください。その音色が表示されます。

注意

◆フルートボイスは、ドットボタンには登録できません。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

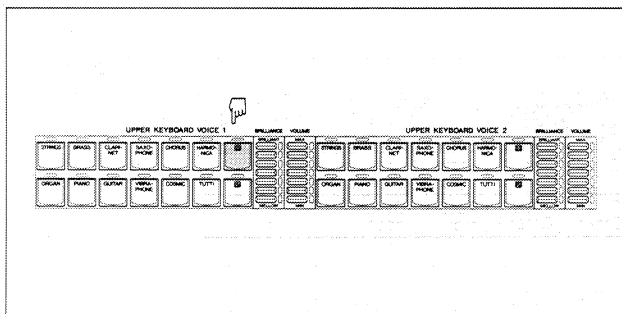


すぐに出した
い音色のペー
ジにしたい場
合

A2

ドットボタン

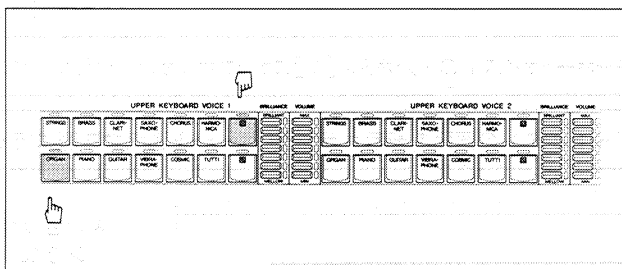
1
↓
2



例は、ドットボタン[1]を押したままの状態。

- ドットボタンを押しながら (ボイスメニューが表示されているのを確認)、音色ボタンを押すと、すぐにその音色のページが表示されます。
- 登録先にしたいドットボタンを押したままにします。(この例では、アッパーキーボードボイス1のドットボタン[1])
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

※1→補足



例は、音色ボタンの[ORGAN](オルガン)を押した場合。

- ドットボタンに登録したい音色ボタンを押します。(この例では、オルガン)

- ボタンを押すと、ディスプレイにオルガンのページが表示されます。

※2→補足

これで、オルガンのページを表示することができました。後はP19の4の操作で、登録したい音色を決めてください。

補 足

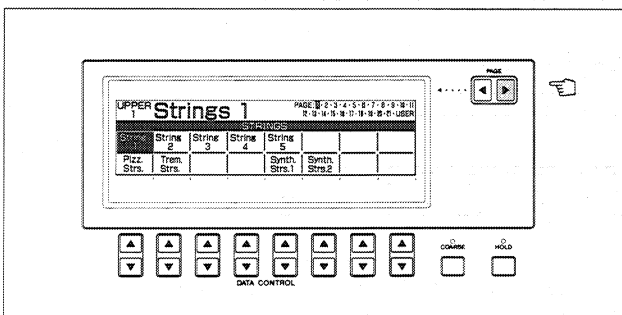
フルートボイス以外の音色群からでも、ドットボタンに登録することができます。

※1. この操作では、ドットボタンを押している時に画面がドットボタンのボイス(音色)メニュー表示になっていることを確認してください。

※2. 音色ボタンは、押しているドットボタンと別の音色群のボタンでも構いません。

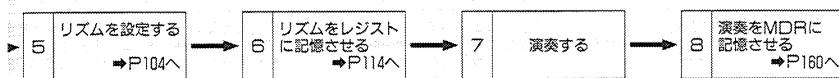
ドットボタン
にユーザー音
色を登録した
い場合

1
↓



例は、[>]ボタンを押してユーザーのページを選ぶ場合。

- ユーザー音色をドットボタンに登録するためにUSER(ユーザー)のページを表示させます。
- ページボタン[<] [>]を使って、ユーザーのページにします。
- ▲ユーザーには、あらかじめボイスエディットした音色を登録しておかないと、ドットボタンに音色は登録できません。ユーザーに音色を登録する操作はP89を参照。



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

↓
2

UPPER 1 **USER 1** PAGE: 1・2・3・4・5・6・7・8・9・10・11
12・13・14・15・16・17・18・19・20・21・USER

| USER VOICE | | | | | | | |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| USER 1 | USER 2 | USER 3 | USER 4 | USER 5 | USER 6 | USER 7 | USER 8 |
| USER 9 | USER 10 | USER 11 | USER 12 | USER 13 | USER 14 | USER 15 | USER 16 |

Below the grid are 16 dot buttons, each with an up/down arrow. A hand icon points to the first dot button.

●次に、ドットボタンに登録したいユーザー音色番号を選びます。

●選みたいユーザー音色番号が表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って音色を選びます。(ここでは、ユーザー 1 を選択します)

A2

ドットボタン

例は、[△]ボタンを押して、ユーザー 1 を選んだ場合。

これで、ボイスエディットしたユーザー音色 1 がドットボタン[1]に登録されました。

音色ボタン名とドットボタンのページ数の関係

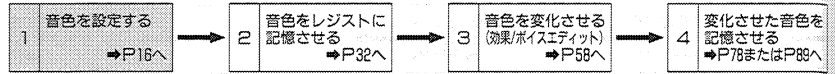
| 頁 | 音色ボタン名 | 頁 | 音色ボタン名 | 頁 | 音色ボタン名 | 頁 | 音色ボタン名 |
|---|----------------------|----|--------------------|----|----------------------|------|----------------------------|
| 1 | STRINGS (ストリングス) | 7 | TUBA (チューバ) | 13 | CHORUS (コーラス) | 19 | VIBRAPHONE (ビブラフォン) |
| 2 | VIOLIN (バイオリン) | 8 | FLUTE (フルート) | 14 | HARMONICA (ハーモニカ) | 20 | ELECTRIC BASS (エレクトリックベース) |
| 3 | CONTRA BASS (コントラバス) | 9 | OBOE (オーボエ) | 15 | ORGAN (オルガン) | 21 | COSMIC (コズミック) |
| 4 | BRASS (ブラス) | 10 | CLARINET (クラリネット) | 16 | ORGAN BASS (オルガンベース) | USER | USER VOICE (ユーザーボイス) |
| 5 | HORN (ホルン) | 11 | SAXOPHONE (サクソフォン) | 17 | PIANO (ピアノ) | | |
| 6 | TRUMPET (トランペット) | 12 | TUTTI (トゥッティ) | 18 | GUITAR (ギター) | | |

注 意

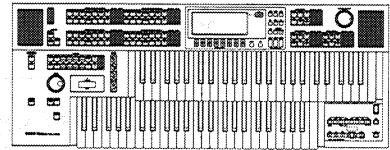
- ◆フルートボイスは、ドットボタンには登録できません。
- ◆最上段に表示してある音色名は、ページ数を変更しただけでは変わりません。新たに音色名を選択すると、その名前が表示されます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



音色の発音状態を決める(ボイスコンディション)



▲操作部分

A3

音色の発音状態を決める

機能

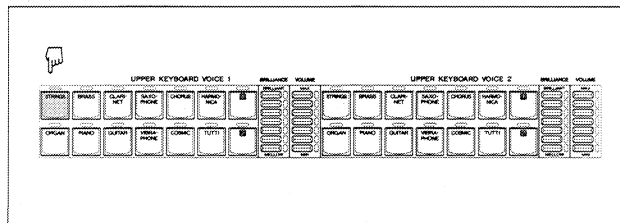
小音色群ごとに、タッチトーンやフィートなど好みに応じたメニューの項目にそって発音状態（ボイスコンディション）を決めることができます。

操作

アッパーキーボードボイス1の[Strings2] (ストリングス2)の状態 (コンディション)を決める場合。

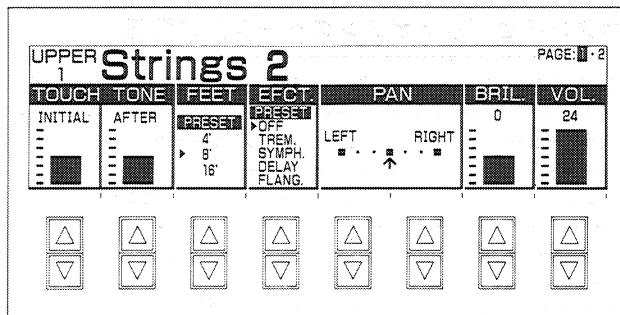
P16から

1
↓
2



●音色を選択後ディスプレイにボイスメニューを表示しているときに、もう一度同じ音色ボタンを押します。

●この例ではアッパーキーボードボイス1の[STRINGS] (ストリングス) ボタンを押します。



●音色ボタンを押すと同時に、ディスプレイにアッパーキーボードボイス1のボイスコンディションメニューが表示されます。

■音色ボタンは、押すたびに、ボイスメニューとボイスコンディションの表示に切り替わります。

例は、アッパーキーボードボイス1のボイスコンディションを表示した場合。

これで、ボイスコンディションのメニューを表示することができました。後は、必要に応じて変えたい項目の設定をしてください。

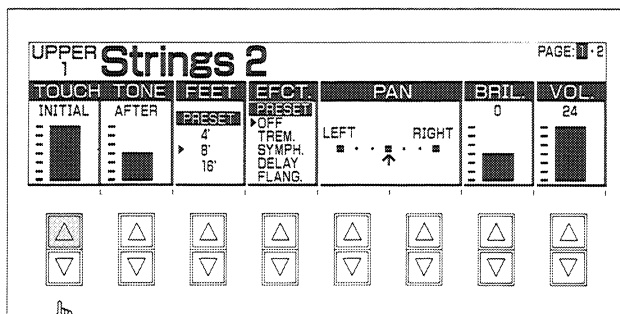
注意

ディスプレイがボイスメニューを表示しているとき、現在反転している音色名のデータコントロールボタンを押しても、ボイスコンディションの画面になります。ただし、コンディション画面になると、データコントロールボタンを押してもボイスメニューには戻りません。

タッチの強弱で音量変化の割合を変更したい場合

タッチトーンを設定

1
↓



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

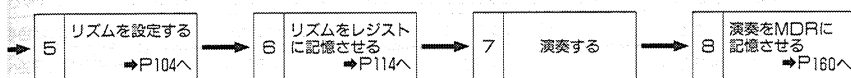
●TOUCH TONE(タッチトーン)を設定します。

●INITIAL (イニシャル) と表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。レベルを上げるほど、イニシャルタッチが強くかかります。

★イニシャルタッチは、鍵盤を叩くときや押し込むときの強さによって音量と音色をコントロールできます。強く叩けば叩くほど、音量は大きく、音色は明るくなります。

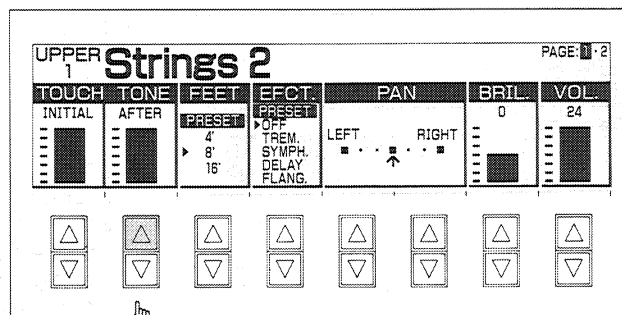
補足

◆タッチトーンのレベルは、7段階に設定することができます。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

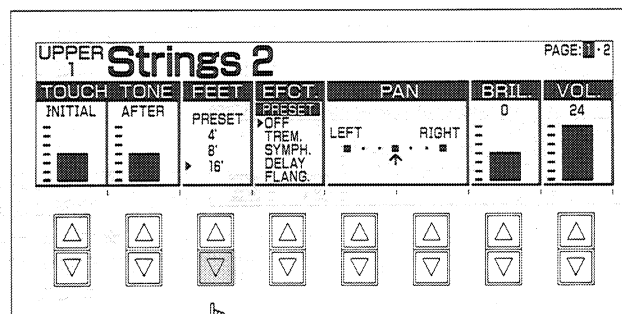
2



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

音の高さをオクターブ変えたい場合

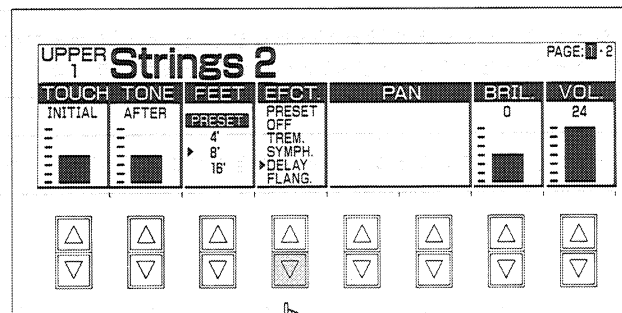
フィートを設定



例は、[▽] ボタンを押して、16' (16フィート) を選んだ場合。

音色にエフェクトをかけたい場合

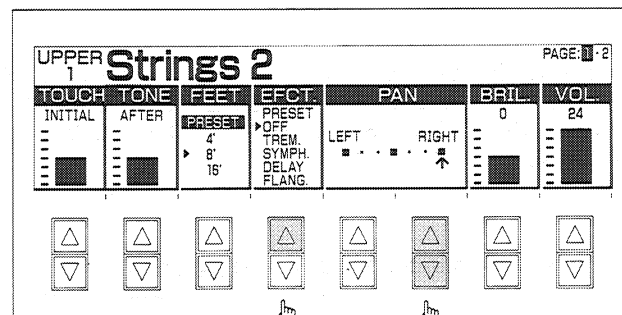
エフェクトを設定



例は、[▽] ボタンを押して、DELAY (ディレイ) を選んだ場合。

音の定位を変えたい場合

パンを設定



例は、エフェクトの下 [△] ボタンを押してオフにした後に、RIGHT (ライト) の下の [△] [▽] ボタンを使って、「↑」を右に移動させた場合。

次の項目は→P24へ

補 足

- ◆エフェクトのメニューの表記は、それぞれ、PRESET (プリセット)、OFF (オフ)、TREM. (トレモロ)、SYMPH. (シンフォニック)、DELAY (ディレイ)、FLANG. (フランジャー) を表しています。P 58 「効果について」を参照。各効果のかかり具合は、エフェクトセットで決めます。→P74へ
- ◆ボイスコンディションのエフェクトでトレモロを選択した場合は、[TREMOLO (FAST)] または [EFFECT SET] ボタンで設定したトレモロの発音状態と同じになります。トレモロの発音状態については、→P73を参照。
- ◆パンは、エフェクトがオフのときにのみ有効です。
- ※1. [△] と [▽] ボタンを同時に押すと「↑」は2つ進みます。

●AFTER (アフター) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。データのレベルを上げるほど、アフタータッチが強くなります。

★アフタータッチは、鍵盤を叩いた後、さらに鍵盤を押さえる強さによって音量と音色をコントロールできます。

●FEET (フィート) を設定します。

●フィートと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、数字を選びます。

■「▶」マークで示しているところが、現在のフィートです。

★フィートは、フィート数が2倍に増えると、音程が1オクターブ下がります。

●EFCT. (エフェクト) を設定します。

●エフェクトと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、効果を選びます。

■小音色群ごとに効果をかけることができます。

■PRESET (プリセット) が反転しているときは、「▶」マークで示しているのがプリセットの効果です。音色にふさわしいフィートやエフェクトがセットされています。

●PAN (パン) を設定します。

●エフェクトのプリセットがオフになっていない場合は、エフェクトをオフにし、パンのメニューを表示させます。(上記の操作を参照)

●次に、「↑」を移動させたい方向の下にある [△] [▽] ボタンを押して、好みの位置を設定します。

※1 ⇒補足
★パンは、音色の発音する左右の位置を決めることができます。
▲パンは、エフェクトがオフの場合にのみ設定できます。

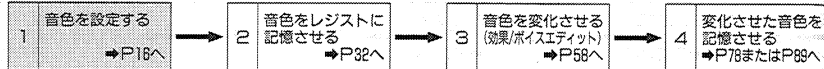
A3

音色の発音状態を決める

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

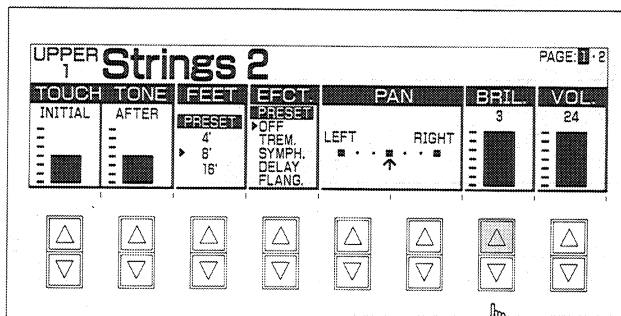
音色選択～メモリーまで



P23から

音色の明るさ
を変更したい
場合

ブリリアンス
を設定

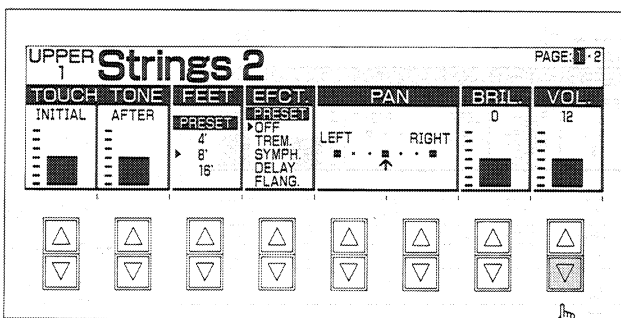


例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

- BRIL. (ブリリアンス) を設定します。
- ブリリアンスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変えます。
- ブリリアンスは、小音色群ごとにかけることができます。
- ★ブリリアンスは、3 ～ 3 の間でデータのレベルを変えることができ、プラス側にするほど音色を輝かせることができ、マイナス側にするほど音色の輝きを弱めることができます。

パネルの音色
ボリュームを
より細かく設
定したい場合

ボリュームフ
ァインを設定



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

- VOL. (ボリュームファイン) を設定します。
- VOL. と表示された、同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変えます。
- 小音色群ごとに音色の音量を25段階に変えることができます。
- ★ボリュームファインは、一番上が最大音量で、一番下が音量ゼロになります。

これで、コンディションの1ページ目の設定が終わりました。ペダルボイスの場合は、コンディションのメニューは1ページ分だけです。続いて2ページ目を設定しましょう。→P26へ

リードボイスを選択して、コンディションの1ページ目までの設定が終わった人は、P28へ。

補 足

- ◆ブリリアンスとボリュームファインは、パネルの音色ボタンの右隣にあるブリリアンスとボリュームと連動しています。

操作ポイント

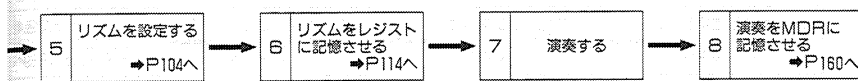
- ◆フィートやエフェクトなど3つ以上の選択肢がある場合は、上は [△] ボタンで、下は [▽] ボタンで「▶」マークを移動させて選びます。「▶」が示しているのが、現在選んでいるものです。
- ◆データコントロールボタンの右隣にある [COARSE] (コース) ボタンを押しながら [△] [▽] ボタンを押すと、データのレベルの上下移動が速くなります。

こんなときは

- ◆ローキーボードボイスとペダルボイスのコンディションを設定したいとき
ローキーボードボイスのコンディションのメニューは、アップキーボードボイスと同じです。ペダルボイスは、アップキーボードボイスの1ページ目と同じです。P22～P27の操作を参考にしてください。

注 意

- ◆ブリリアンスは音色、音程によっては、かかりにくい場合があります。
- ◆リードボイスのコンディションの2ページ目を設定するとき
リードボイスのコンディションの2ページ目は、アップキーボードボイスのメニューとは違います。P28～P31を読んでください。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

ボリュームファインについて

パネル上のボリュームと、ディスプレイに表示されるボリュームファインは連動していますが、設定できる範囲が違います。

パネル上のボリュームは、MIN（ミニマム）からMAX（マキシマム）まで7段階に設定することができます。

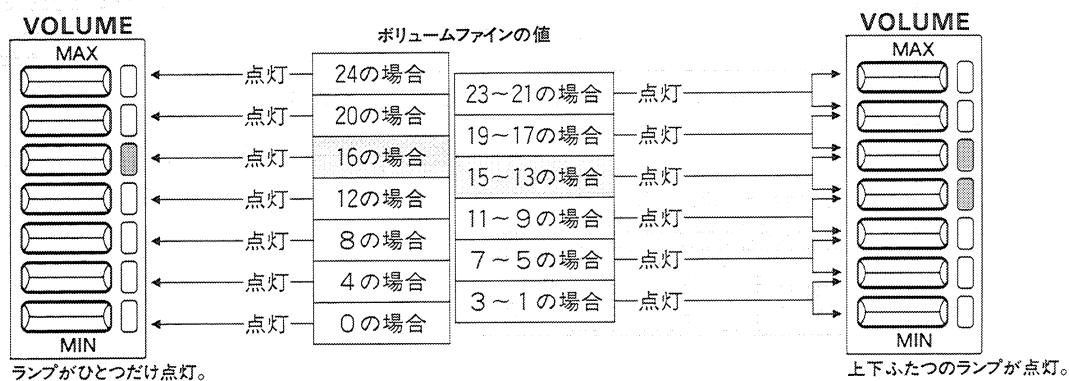
ディスプレイに表示されるコンディション画面のボリュームファインは、パネルのボリュームの1段階の間を3つに分け、全部で25段階に設定することができます。

つまり、ボリュームファインは、パネル上のボリュームより細かく設定できるのです。

ボリュームのランプとボリュームファインの関係

パネルのボリュームボタンを押すと、押したその横のランプが点灯し、どのボタンを押したかを示します。ボリュームファインは、パネルのボリュームの1段階を4分割しているなので、その間に設定すると上下の二つのランプが点灯します。くわしくは、下記の表を参照してください。

リズムのボリュームファインとリバーブファインも、ボイスコンディションのボリュームファインと同じです。

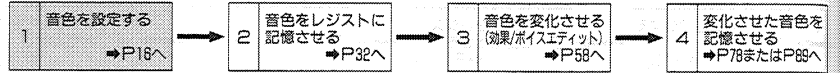


16の場合

14の場合

A3
音色の発音状態を決める

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

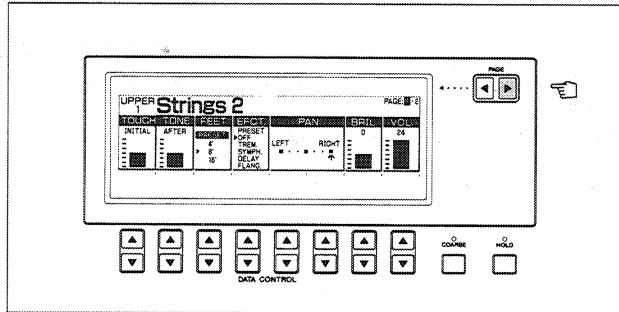
P24から

A3

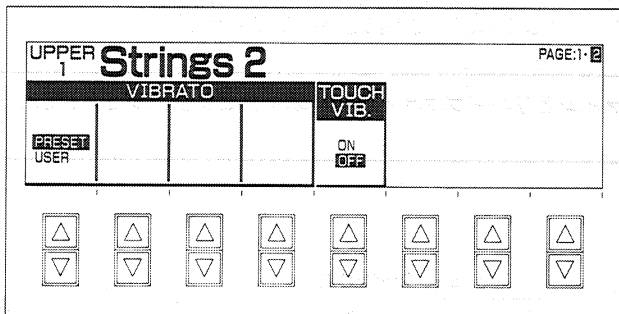
音色の発音状態を決める

音色のビブラートの状態を変更したい場合

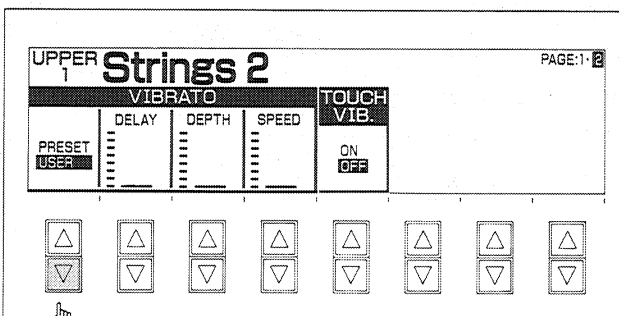
2 ページ目のビブラートを設定



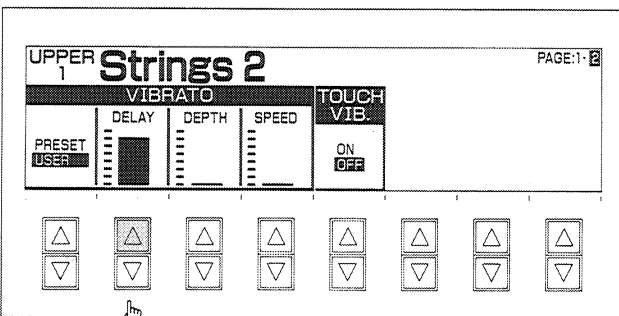
例は、[>] ボタンを押して、2 ページにする場合。



例はアップパーコンディション 2 ページを表示している状態。



例は、[▽] ボタンを押して、ユーザーを選んだ場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の[>] ボタンを押して、2 ページの表示に変わります。

●[>] ボタンで次のページ、[<] ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

●[>] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに次のページのメニューが表示されます。

●ディスプレイに表示されたメニューの右上にあるPAGE(ページ) は、そのメニューが何ページ分あるかを示しています。

■ページと表示されていない場合は、そのメニューは1 ページだけしかありません。

●VIBRATO (ビブラート) を設定します。

●まず、ビブラートUSER(ユーザー) を選択します。

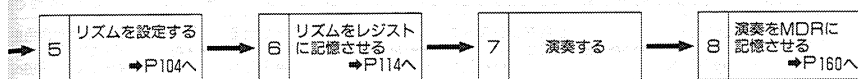
●ユーザーと表示された同じ縦列の[▽] ボタンを使って、選択します。

★ビブラートは、ユーザーを選択するとディスプレイなどを変化させることができます。

●次にビブラートのDELAY(ディレイ) を設定します。

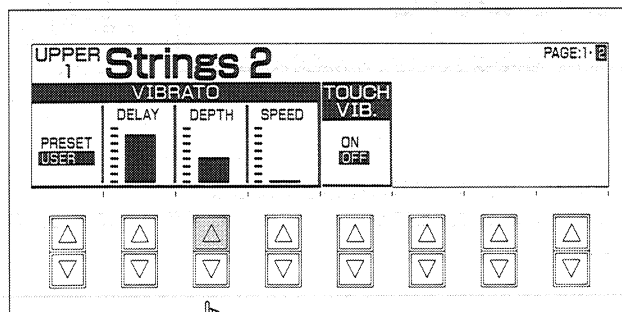
●ディレイと表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ディレイは、鍵盤を押してからビブラートがかかり始めるまでの遅れ時間です。8 段階に設定することができ、一番上が最も時間が長く、一番下では、遅れ時間が最も短くなります。

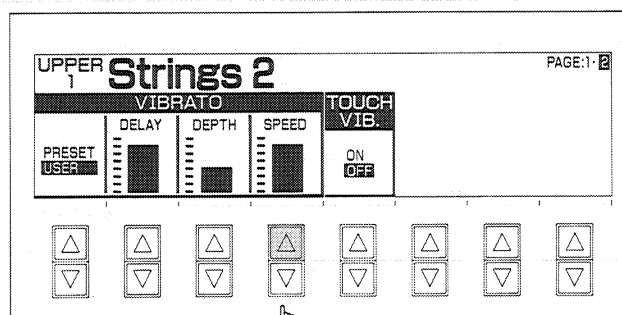


音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

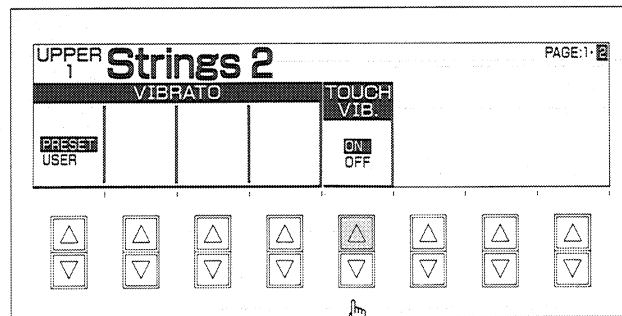
5
↓
6



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、オンにした場合。(プリセットオンの状態)

鍵盤のタッチでビブラートの強弱をつけたい場合



タッチビブラートを設定

- 次にビブラートのDEPTH(デプス)を設定します。
- デプスと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★デプスは、ビブラートの深さのことです。8段階に設定することができ、レベルの一番上が最も深くかかり、一番下では、ビブラートがかからなくなります。

- 次にビブラートのSPEED(スピード)を設定します。

- スピードと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

- ★スピードは、ビブラートの速さのことです。レベルの一番上が最も速く、一番下が、最も遅くなります。

- TOUCH VIB.(タッチビブラート)を設定します。

- タッチビブラートと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、ONを選択します。

- ★タッチビブラートは、ビブラートを鍵盤のタッチでコントロールすることができます。鍵盤を強く押さえるほどビブラートは深くかかります。(プリセット、ユーザーどちらでもかかります)

これで、アッパーキーボードボイス1の発音状態(ボイスコンディション)を決めることができました。

次は以上の操作で設定した音色状態をレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。
→P32へ

操作ポイント

- ◆ON、OFFなど3つ以上の選択肢がある場合、上は[△]ボタンで、下は[▽]ボタンで文字を反転させて選びます。文字が反転しているのが、現在選んでいるものです。選択肢が2つだけのときは、[△][▽]ボタンのどちらを押しても、選択することができます。
- ◆データコントロールボタンの右隣にある[COARSE](コース)ボタンを押しながら[△][▽]ボタンを押すと、データのレベルの上下移動が速くなります。

こんなときは

- ◆ロワーキーボードボイスとペダルボイスのコンディションを設定したいとき
ロワーキーボードボイスのコンディションのメニューは、アッパーキーボードボイスと同じです。ペダルボイスは、アッパーキーボードボイスの1ページ目と同じです。P22～P24の操作を参考にしてください。

注意

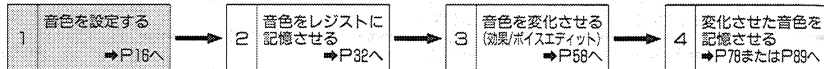
- ◆リードボイスのコンディションの2ページ目を設定するとき
リードボイスのコンディションの2ページ目は、アッパーキーボードボイスのメニューとは違います。P28～P31を読んでください。→P28へ

A3

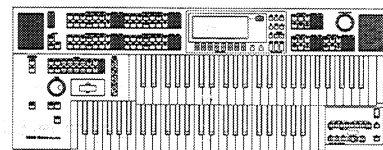
音色の発音状態を決める

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



リードコンディションについて



▲操作部分

A3

機能

ここでは、リードコンディションの2ページ目の操作を解説します。

リードコンディションの2ページ目では、ビブラート、タッチビブラートに加え、スライド、リードデチューンを設定することができます。

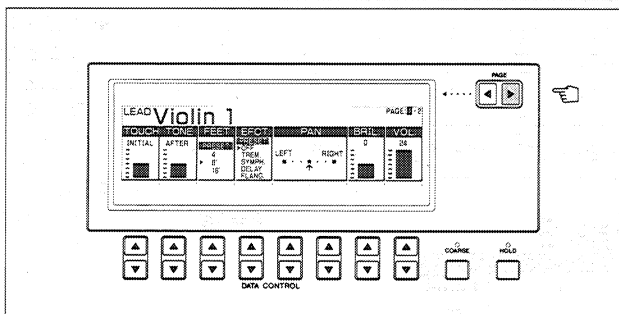
リードボイスを決めて、リードコンディションの1ページ目まで設定した後で、以下の操作を行ってください。→P22～P24を参照。

操作

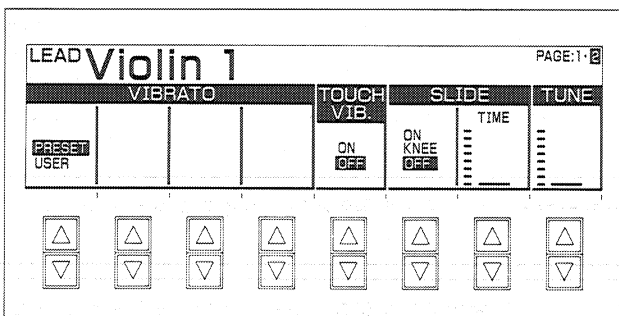
リードボイスの [VIOLIN] (バイオリン) ボタンから Violin 1 (バイオリン 1) を選んだ場合。

P24から

ビブラート、
タッチビブラ
ート、スライ
ド、リードデ
ィチューンを
設定したい場
合



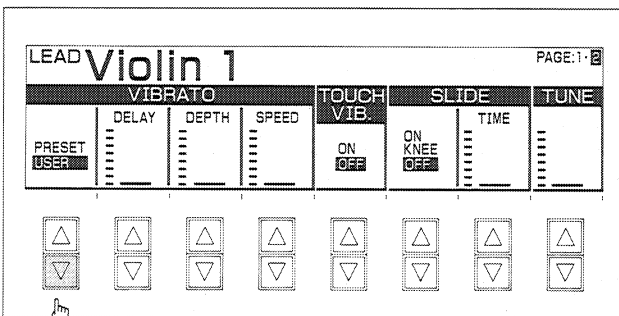
例は、[>] ボタンを押して、2 ページにする場合。



例は、リードコンディション 2 ページを表示している状態。

音色のビブラ
ートの状態を
変更したい場
合

ビブラートを
設定



例は、[▽] ボタンを押して、ユーザーを選んだ場合。

●ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の [▷] ボタンを押して、2 ページの表示に変えます。

●[▷] ボタンで次のページ、[◀] ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

●[▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに2 ページ目のメニューが表示されます。

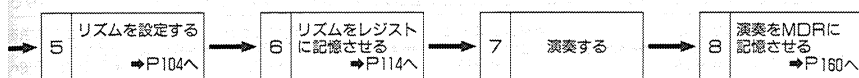
■ディスプレイに表示されたメニューの右上にあるPAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。

●VIBRATO (ビブラート) を設定します。

●まず、USER(ユーザー)を選択します。

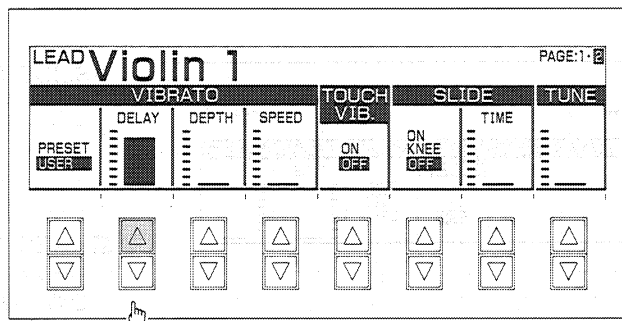
●ユーザーと表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、選択します。

★ビブラートは、ユーザーを選択するとディレイなどを変化させることができます。



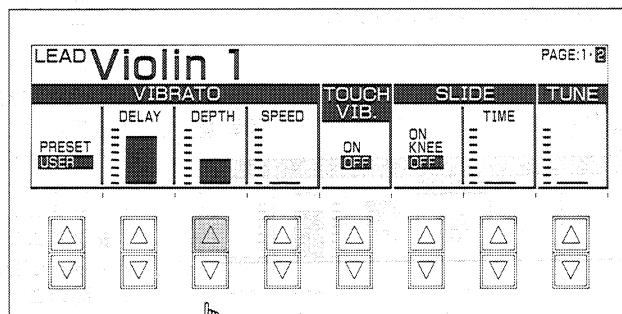
音色選択～メモリーまで I. 音色機能

2



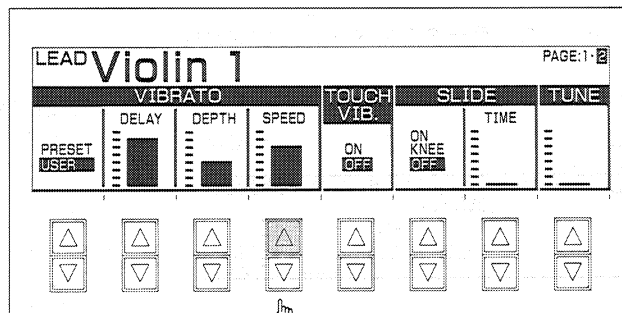
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

4



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

鍵盤のタッチでビブラートの強弱をつけたい場合

タッチビブラートを設定

次の項目は→P30へ

操作ポイント

こんなときは

◆コンディションの前のページに戻りたいとき

PAGE (ページ) の [◀] ボタンを押します。[▶] ボタンを押すと、元のページに戻ります。一方向のボタンを押し続けても、ページは2→1→2のように巡ります。

- 次にビブラートのDELAY(ディレイ)を設定します。
- ディレイと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★ディレイは、鍵盤を押してからビブラートがかかり始めるまでの遅れ時間です。8段階に設定することができ、一番上が最も時間が長く、一番下では、遅れ時間が最も短くなります。

- 次にビブラートのDEPTH(デプス)を設定します。
- デプスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★デプスは、ビブラートの深さのことです。8段階に設定することができ、レベルの一番上が最も深くかかり、一番下では、ビブラートがかからなくなります。

- 次にビブラートのSPEED(スピード)を設定します。
- スピードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★スピードは、ビブラートの速さのことです。レベルの一番上が最も速く、一番下が、最も遅くなります。

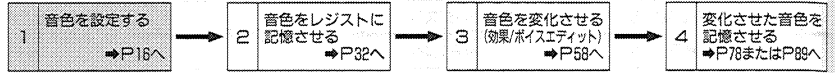
- TOUCH VIB.(タッチビブラート)を設定します。
- タッチビブラートと表示された同じ縦列の [△] ボタンを使って、ONを選択します。
- ★タッチビブラートは、ビブラートを鍵盤のタッチでコントロールすることができます。鍵盤を強く押さえるほどビブラートは深くかかります。(プリセット、ユーザーどちらでもかかります)

A3

リードコンディションについて

*この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



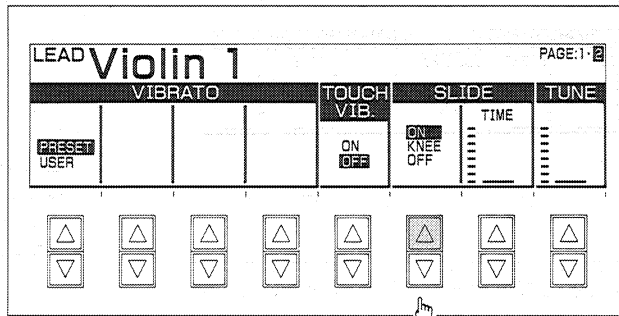
P29から

A3

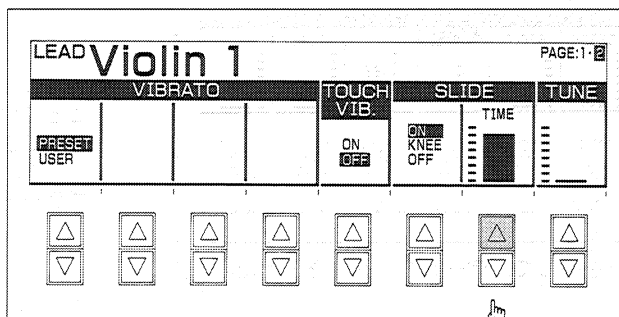
リードコンディションについて

音色のポルタメントをかけたい場合

スライドを設定



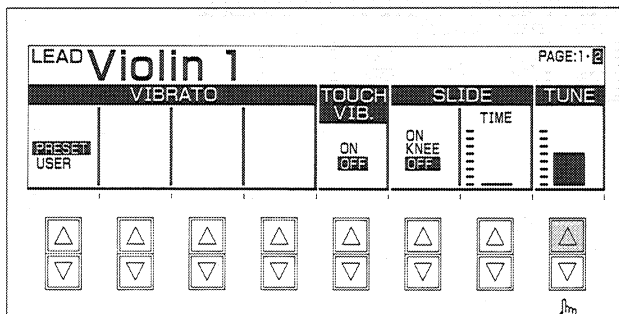
例は、[Δ] ボタンを押して、オンにした場合。



例は、[Δ] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

リード音色のピッチを調節したい場合

チューンを設定



例は、[Δ] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●SLIDE (スライド) を設定します。

●スライドと表示された同じ縦列の [Δ] [▽] ボタンを使って、ON、KNEEのいずれかを選択します。

■KNEE (ニー) を選択すると、ニーレバーでスライドのON、OFFを切り替えることができます。

★スライドは、リードボイスにポルタメント (音程がスライドする効果) をかけることができます。

●次にTIME (タイム) を設定します。

●タイムと表示された同じ縦列の [Δ] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★タイムは、リードスライドのピッチが目標値に達するまでの時間のことです。15段階に設定でき、レベルの一番上が最も遅く、一番下が最も速くなります。

●次にTUNE (チューン) を設定します。

●チューンと表示された同じ縦列の [Δ] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★チューンは、リードデチューンのことで、リードボイスの音の高さを微妙にずらします。レベルは15段階に設定でき、1段階が1.2セントで最高16.8セントまでピッチが上がります。レベルが高いほど音が高くずれます。

これで、リードボイスの状態 (コンディション) を決めることができました。

次は、以上の操作で設定した音色状態をレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。
→ P32へ

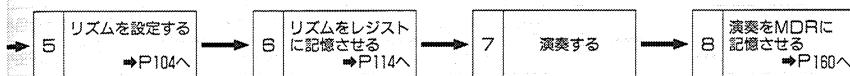
補 足

◆スライド奏法について

<例えばC2からG2にスライドをかける場合>

まず、C2の鍵盤を押しながらG2の鍵盤を押すと、音程がC2よりG2までスライドします。

スライド効果がはじまったらC2の鍵盤を離してください。



音色選択～メモリーまで

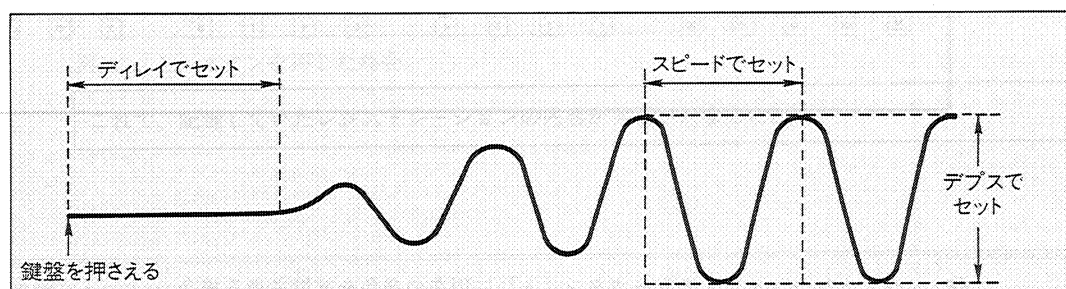
I. 音色機能

操作ポイント

- ◆ON、OFFなど3つ以上の選択肢がある場合は、上は[△]ボタンで、下は[▽]ボタンで文字を反転させて選びます。文字が反転しているのが、現在選んでいるものです。
- ◆データコントロールボタンの右隣にある[COARSE]（コース）ボタンを押しながら[△][▽]ボタンを押すと、データのレベルの上下移動が速くなります。
- ◆データコントロールボタンの右隣にある[HOLD]（ホールド）ボタンを押すと、現在のメニューのままにすることができます。ホールドボタンのランプ点灯中は、データコントロールボタン以外のボタンを押しても他のボタンのメニューを表示することはできません。

補足

- ◆ビブラートのディレイ、デプス、スピードを設定する際に下記の図を参考にしてください。



注意

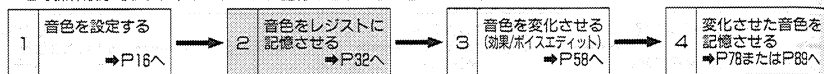
- ◆リードデチューンのレベルを変えても、音程感のあまりない音色の場合は、ほとんど変化がないことがあります。
- ◆リードスライドでピッチ変化中は、セカンドエクスプレッションは効きません。反対に、セカンドエクスプレッションでピッチ変化中は、リードスライドは効きません。
- ◆スライドは、1オクターブ以内の鍵盤間で行われます。

A3

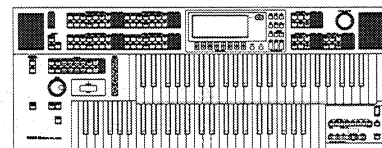
リードコンディショニング

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる



▲操作部分

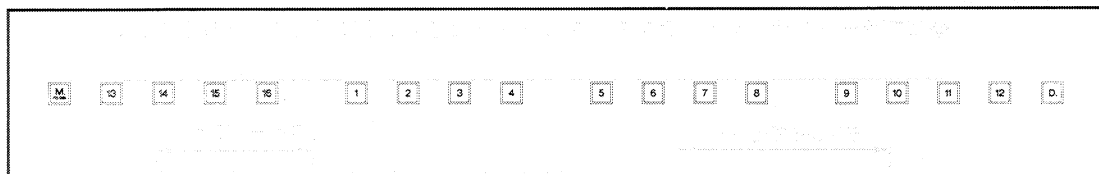
機能

A4

音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。ここでは、コンディションを設定した後の音色を記憶させます。

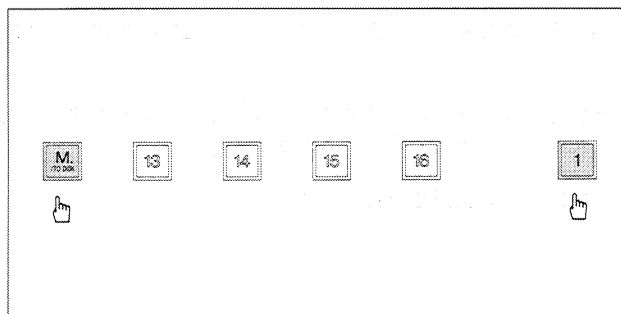
▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
(下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン)



操作

レジストレーションメモリーボタン [1] に現在の音色を記憶させる場合。

P31から



例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら、[1] ボタンを押した場合。

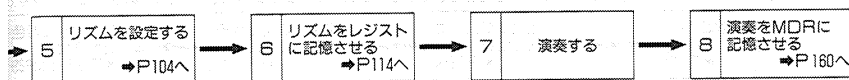
● [M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの[1]を押します。

■ [1] ボタンが点滅し、そのボタンに現在のパネルの状態が記憶されたことを示します。

▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

これで、パネル上の現在の音色と音色状態を記憶させることができました。

次は、音色に効果をかけましょう。→P58へ

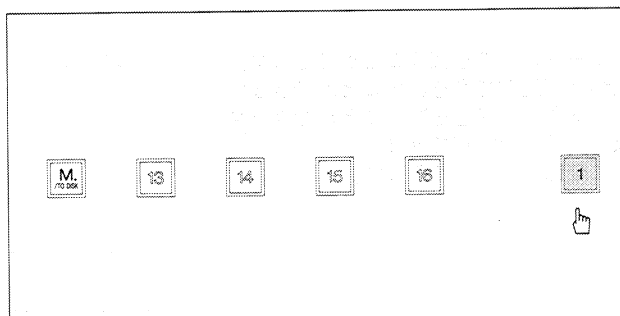


音色選択～メモリーまで I. 音色機能

記憶させたレジストレーションを再現する操作

操作 レジストレーション [1] を再現する場合

1



例は、[1] ボタンを押した場合。

これで、記憶していたレジストレーションの内容が再現されました。

●再現したいレジストレーションナンバーを押します。

●押したボタンが点灯し、パネル上に記憶内容が再現されます。

注意

◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーション1になります。
残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。

◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフの前のパネルの状態に戻りたいときは、再び電源をオンした後、[M/TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら [D.] (ディセーブル) ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

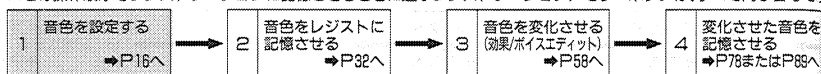
このとき、[M/TO DISK] (メモリー) ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

A4

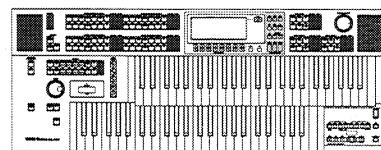
音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



フルートボイス



▲操作部分

機能

A5

フルートボイス

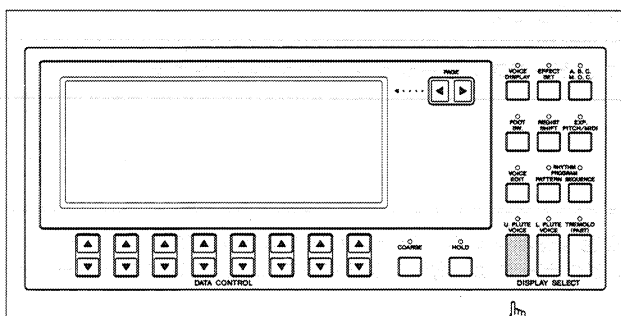
パネルの音色以外に、フルートボイスを使うことができます。フルートボイスは、上鍵盤と下鍵盤で音を出すことができます。フルートボイスにプリセットされた音色を選ぶことができます。音色のフィートと、効果、音量の設定ができます。設定後の音色をユーザーに登録、再現ができます。

操作

フルートボイスのプリセット音色を選びたい場合



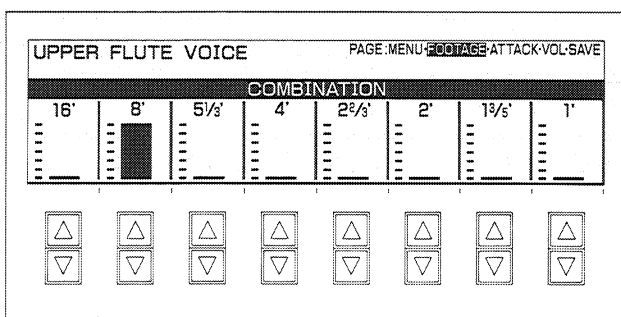
MENU (メニュー) のページを設定



例は、[U. FLUTE VOICE] ボタンを押した場合。

- ディスプレイ右下の[U. FLUTE VOICE](アッパーフルートボイス) ボタンまたは、[L. FLUTE VOICE](ロワーフルートボイス) ボタンを押します。
- この例では、アッパーフルートボイスボタンを押します。
- ボタンを押すと、ボタン上のランプが点灯します。
- ▲フルートボイスのみを発音させる場合は、他の音群のボリュームを下げてください。

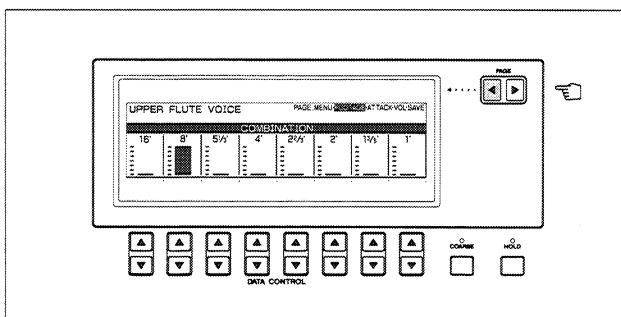
2



例は、アッパーフルートボイスのフッターのページを表示している状態。

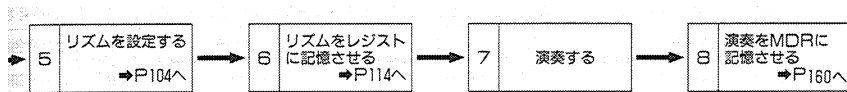
- アッパーフルートボイスボタンを押すと同時に、ディスプレイにFOOTAGE (フッター) のページが表示されます。

3



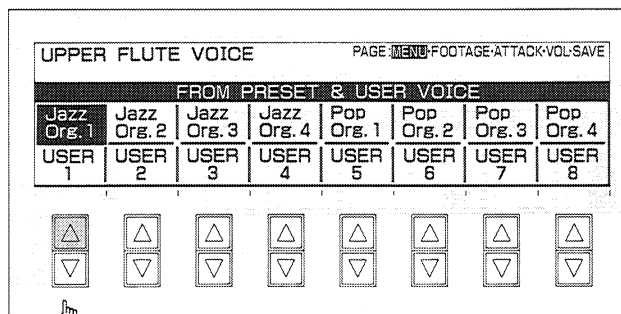
例は、[<] ボタンを押して、メニューのページにする場合。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の [<] ボタンを押して、MENU (メニュー) のページ表示に変えます。
- [>] ボタンで次のページ、[<] ボタンで前ページ目に変えることができます。
- [HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

↓
4



例は、[△]ボタンを押して、ジャズオルガン1を選んだ場合。

これで、アッパーフルートボイスは、ジャズオルガン1になりました。

- [<]ボタンを押してMENUの文字が反転すると、メニューのページが表示されます。
- 画面の上段のプリセット音色を選びます。
この例では、ジャズオルガン1を選びます。
- Jazz Org.1(ジャズオルガン1)と表示された同じ縦列の[△]ボタンを使って選択します。
- プリセット音色の選択には、すべて[△]ボタンを使います。

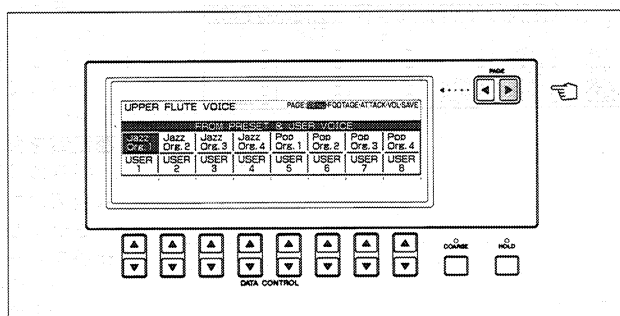
A5

フルートボイス

フルートボイスのプリセット音色の音量を調節したい場合

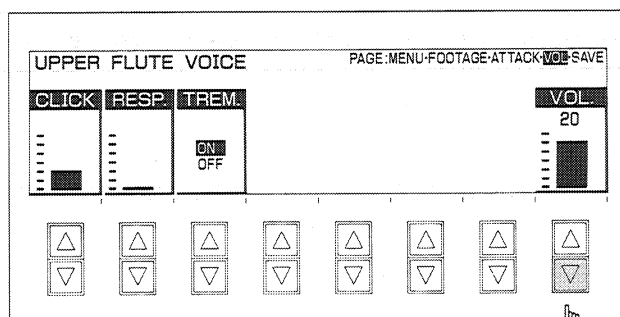
↓
ボリュームを設定

1
↓
2



例は、[▷]ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ)の[▷]ボタンを押して、VOL.(ボリューム)のページ表示に変えます。
- [▷]ボタンで次のページ、[<]ボタンで前ページに変えることができます。
- [HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。



例は、[▽]ボタンを押して、ボリュームを20に下げた場合。

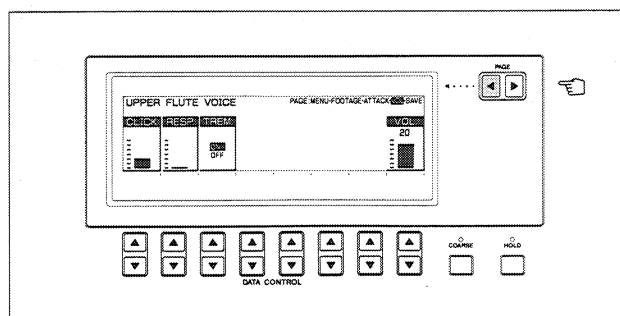
- VOL. (ボリューム) 設定します。
- ボリュームと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★ボリュームは、フルートボイスの音量調節で、25段階(0～24)に設定できます。設定する前は24(最大音量)になっています。

これで、現在選んでいるフルートボイスのプリセット音色のボリュームが設定できました。

フルートボイスの組合せを自由につくりたい場合

↓
フルートの各フィートを設定

1
↓
→ P36へ

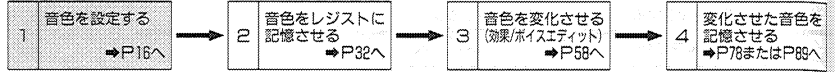


例は、[<]ボタンを押して、フッターのページにする場合。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ)の[<]ボタンを押して、FOOTAGE (フッター)のページ表示に変えます。
- [▷]ボタンで次のページ、[<]ボタンで前ページに変えることができます。
- ▲すでに、ディスプレイがフッターのページを表示している場合は、ページを変更する必要はありません。

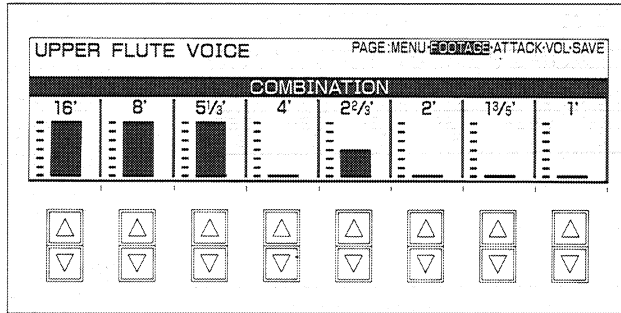
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P35から

2

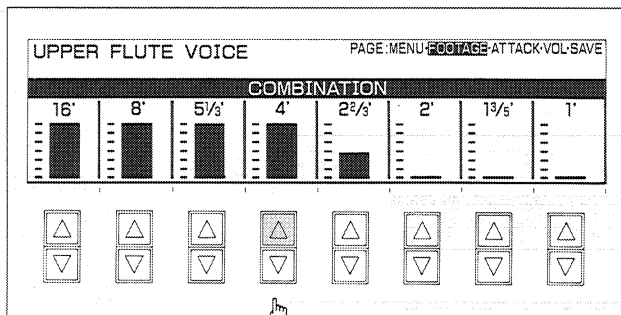


例は、フッターのページを表示した状態。

●[<]ボタンを押してFOOTAGEの文字が反転すると、ディスプレイにFOOTAGE(フッター)のメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ名を示しています。

3



例は、「4」(4フィート)の下[△]ボタンを押して、データのレベルを最大にした場合。

- COMBINATION (コンビネーション)の各フィート数を設定します。
- それぞれのフィート数を表示した同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、フィートのデータのレベルを変化させます。
- 鍵盤を弾いて音を確認しながら好みの設定にしてください。
- ▲全部のフィートのレベルを変化させる必要はありません。
- ★各フィートのレベルは、そのフィートの持続系の音量を7段階に設定することができます。レベルが高いほど音量が大きくなります。

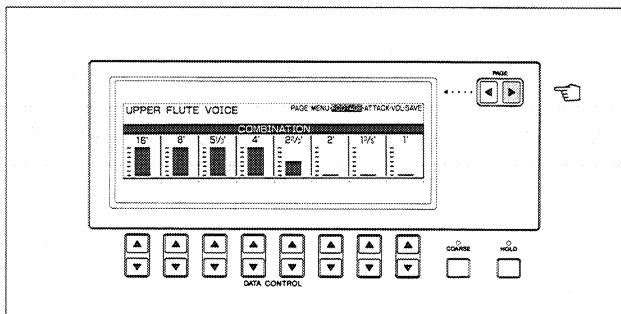
これで、フッターが設定できました。続いて、ボリュームを設定しましょう。

補 足

◆プリセット音色も上記の「3」と同じ操作で、つくり変えることができます。その際、フッターの画面の各フィートは、プリセット音色のデータのレベルを表示します。

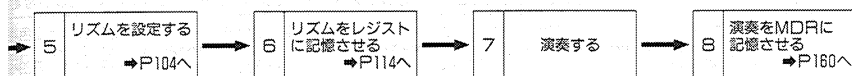
自分でつくったフルートボイスの音量を調節したい場合

ボリュームを設定



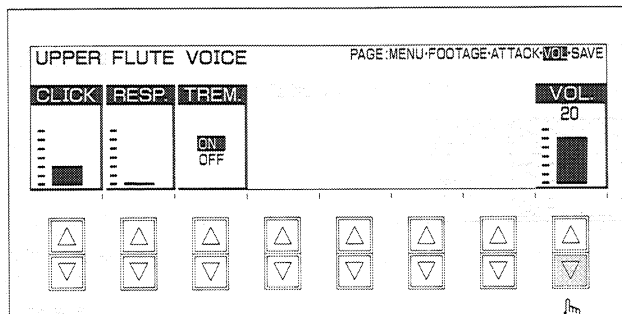
例は、[>]ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ)の[>]ボタンを押して、VOL.(ボリューム)のページ表示に変えます。
- [>]ボタンで次のページ、[<]ボタンで前ページに変えることができます。
- [HOLD](ホールド)ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

↓
2



例は、[▽]ボタンを押して、ボリュームを20に下げた場合。

これで、自分でつくったフルートボイスのボリュームを調節することができました。

- VOL.(ボリューム)設定します。
- ボリュームと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★ボリュームは、フルートボイスの音量調節で、25段階(0～24)に設定できます。設定する前は24(最大音量)になっています。

A5

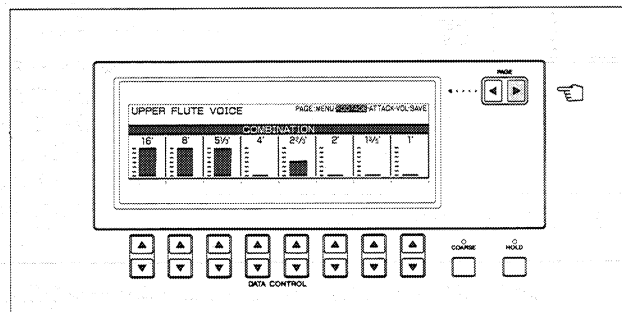
フルートボイス

フルートボイス系の効果設定。 (アタック、クリック、レスポンス、トレモロ)

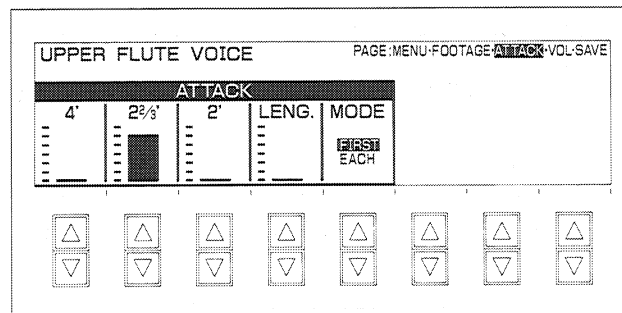
アタック音の
音量を調節し
たい場合

アタックのフ
ィートを設定

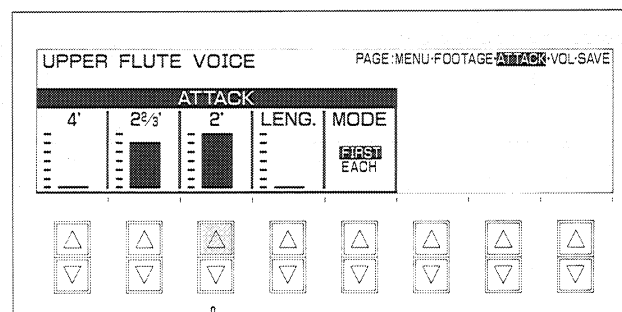
↓
1
↓
2
↓
3



例は、[▷]ボタンを押して、アタックのページにする場合。



例は、アタックのページを表示した状態。



例は、「2'」(2フィート)の下[△]ボタンを押して、フィートのデータのレベルを最大にした場合。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の[▷]ボタンを押して、ATTACK (アタック) のページ表示に変えます。
- [▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページ目に変えることができます。
- [HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

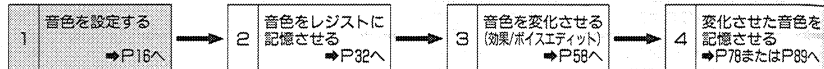
- [▷]ボタンを押してATTACKの文字が反転すると、ディスプレイにアタックのメニューが表示されます。
- ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ名を示しています。

- アタックのフィート (4'、2²/₃'、2')を設定します。
- それぞれのフィート数を表示した同じ縦列の[△][▽]ボタンを使ってフィートのデータのレベルを変化させます。
- ★各フィートのデータのレベルは、アタックの減衰系の音量を7段階に設定することができます。レベルが高いほど音量が大きくなります。

次の項目は→P38へ

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P37から

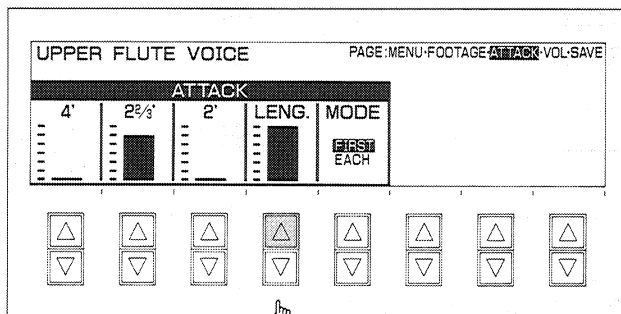
アタック音の減衰時間を調節したい場合



A5

フルートボイス

アタックのレングスを設定



例は、[△] ボタンを押して、レングスのデータのレベルを上げた場合。

●LENG. (レングス) を設定します。

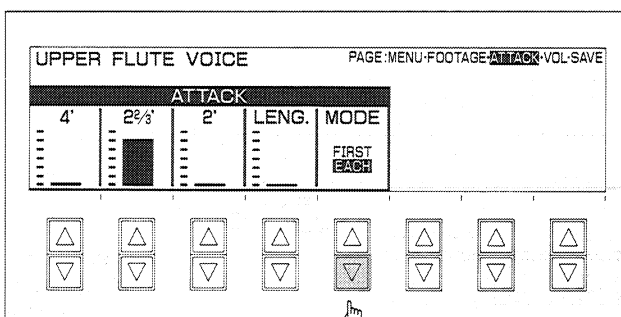
●レングスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レングスのデータのレベルを変化させます。

★レングスは、アタックの減衰時間を7段階に設定することができます。レベルが高いほど、減衰時間が遅くなります。

アタック音のつき方を変更したい場合



アタックのモードを選択



例は、[▽] ボタンを押して、イーチを選んだ場合。

●ATTACK (アタック) のMODE (モード) を設定します。

●モードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使ってFIRST (ファースト) か EACH (イーチ) のどちらかを選択します。

★ファーストは、最初に押した鍵盤のアタックが減衰する流れに沿って、後から押した鍵盤の音が立ち上がり、減衰します。イーチは、後先関係なく鍵盤を押した音が同じように立ち上がり、減衰します。

これで、アタックのページが設定できました。続いてボリュームページを設定しましょう。

補 足

◆速いフレーズなどを弾く場合に、押す鍵盤の全ての音に均等にアタック音をつけたいときは、イーチを選択してください。

フレーズの最初に押す鍵盤の音だけにアタック音をつけたい場合は、ファーストを選択してください。

注 意

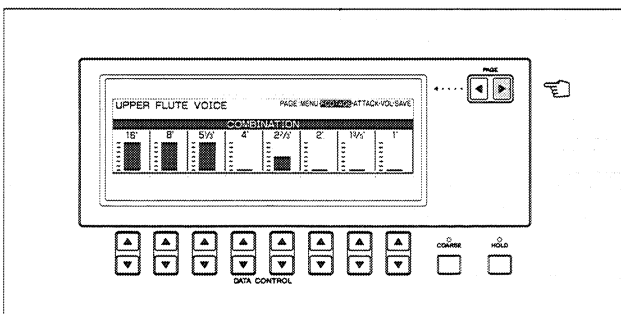
◆アタックのファースト、イーチは、アッパー、ロワーで連動しています。後から設定した方が有効です。

◆アタックのモードのファースト、イーチはレジストレーションボタンに記憶させることはできません。

音の頭にクリック音をつけたい場合



クリックを設定 (ボリューム画面)

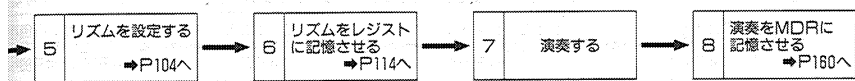


例は、[▷] ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。

●ディスプレイ右上にある [PAGE] (ページ) の [▷] ボタンを押して、VOL. (ボリューム) のページ表示に変えます。

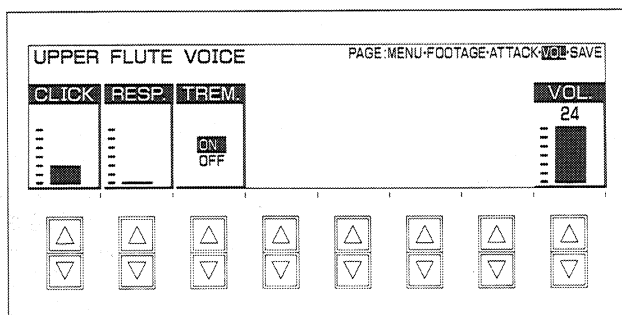
●[▷] ボタンで次のページ、[◁] ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

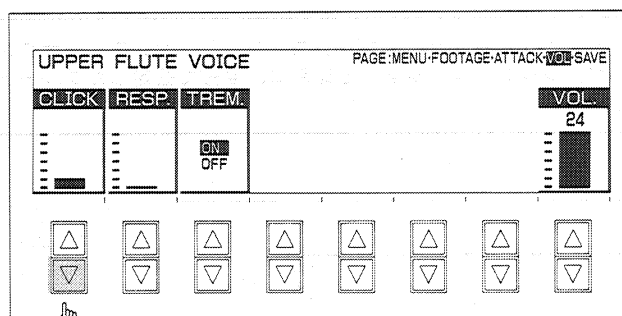


音色選択～メモリーまで I. 音色機能

2
↓
3



例は、ボリュームのページを表示した場合。

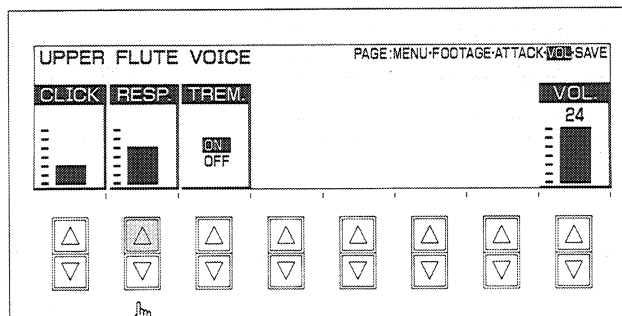


例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

音の立ち上がる速さを変化
させたい場合



レスポンスを
設定 (ボリュ
ーム画面)

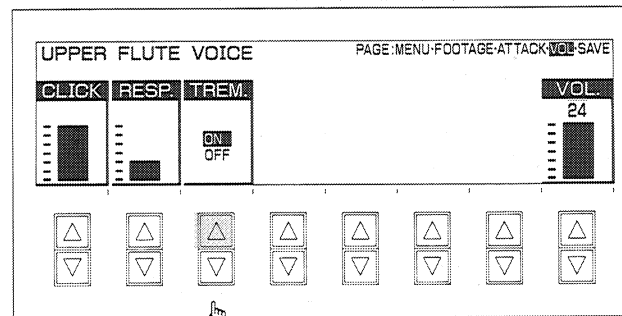


例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

トレモロ効果
をかけたい場
合



トレモロを設
定 (ボリュ
ーム画面)



例は、[△] ボタンを押して、オンを選んだ場合。(すでにオンになっているときは、ボタンを押す必要はありません)

これで、ボリュームのページが設定できました。続いて、自分で設定したフルートボイスをレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。→P40へ

操作ポイント

- ◆データコントロールボタンの右隣にある [COARSE] (コース) ボタンを押しながら [△] [▽] ボタンを押すとレベルの上下移動が速くなります。

- [▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイにボリュームのメニューが表示されます。

- ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ名を示しています。

- CLICK (クリック) を設定します。
- クリックと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★クリックは、鍵が鍵穴のなかで回るときのカチッというような音のことで、音色の歯切れをよくすることができます。クリック音は、7段階に設定でき、レベルが上がるほど強くなります。

- RESP. (レスポンス) を設定します。
- レスポンスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★レスポンスは、音の立ち上がりの速度のことで、7段階に設定することができます。レベルが上がるほど遅くなります。

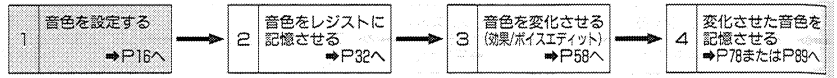
- TREM. (トレモロ) を設定します。
- トレモロと表示された同じ縦列の [△] ボタンを使って、ONを選択します。
- ★トレモロONの場合は、[TREMOLO (FAST)] (トレモロ (ファースト)) ボタンまたは[EFFECT SET] (エフェクトセット) ボタンを使ってトレモロスピードが設定したとおりにかけられます。

A5

フルートボイス

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

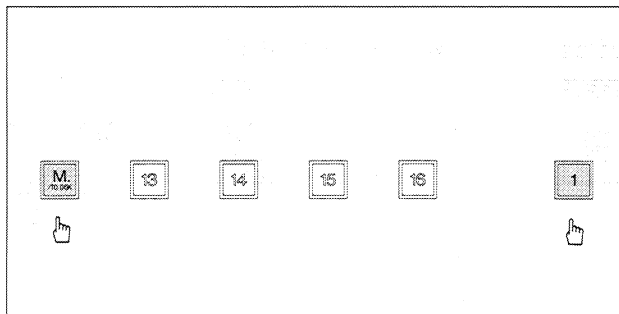


P39から

自分で設定したフルートボイスをレジストレーションメモリーボタンに記憶させたい場合

A5

フルートボイス

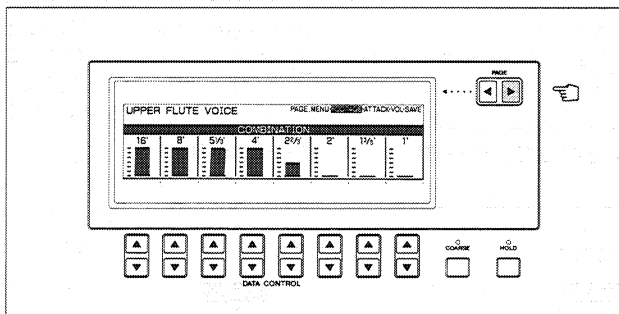


例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら、[1] ボタンを押した場合。

- [M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの[1]を押します。
- [1] ボタンが点滅し、そのボタンに自分で設定したフルートボイス (現在のパネルの状態) が記憶されたことを示します。
- ▲ メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

これで、自分で設定したフルートボイスをレジストレーションメモリーボタンに記憶させることができました。続いて、レジストレーションとは別に、自分で設定したフルートボイスをユーザーエリアに登録しましょう。

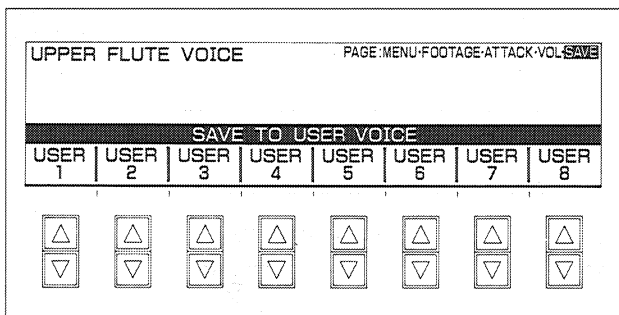
自分で設定したフルートボイスをユーザーエリアに登録したい場合 (セーブ画面)



例は、[>] ボタンを押して、セーブのページにする場合。

- いままで設定したフルートボイスをユーザーに登録するため、ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の[>] ボタンを押して、SAVE (セーブ) のページ表示に変わります。
- [>] ボタンで次のページ、[<] ボタンで前ページに変えることができます。
- [HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2

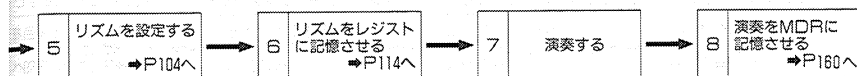


例は、セーブのページを表示した状態。

- [>] ボタンを押すと同時に、ディスプレイはセーブのページになり SAVE TO USER VOICE (セーブ・トゥ・ユーザーボイス) と表示されます。
- ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE (ページ) は、反転文字が現在のページ名を示しています。

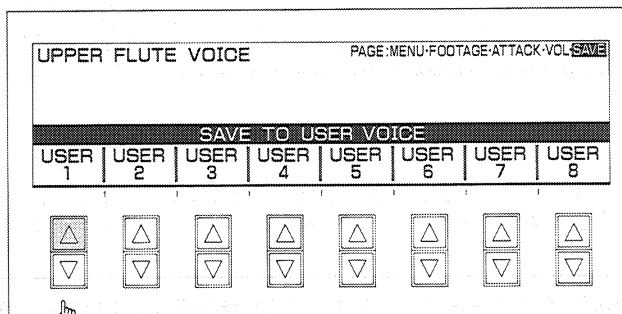
補 足

- ◆ ユーザーエリアは、ユーザー1～ユーザー8まで、計8つまで登録できます。アッパーフルートボイスとローワフルートボイスのユーザーエリアは共通です。



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

3



例は、[△]ボタンを押して、ユーザー1を選んだ場合。([△][▽]どちらも登録できます)

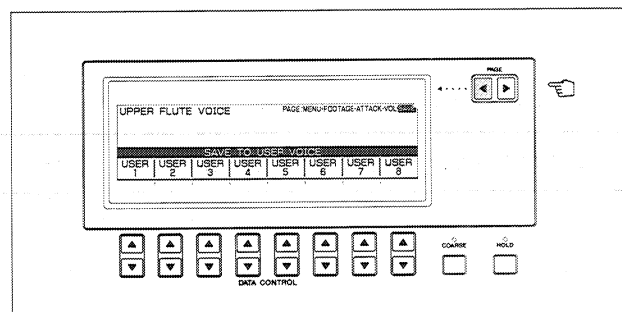
これで、音色設定したフルートボイスがユーザー1に登録されました。
次は登録したユーザー音色を再現してみましょう。

注意

- ◆フルートボイスは、ボイスエディットすることはできません。
- ◆音が出ないときは、ボリュームが小さくなっています。ボリュームを上げてください。

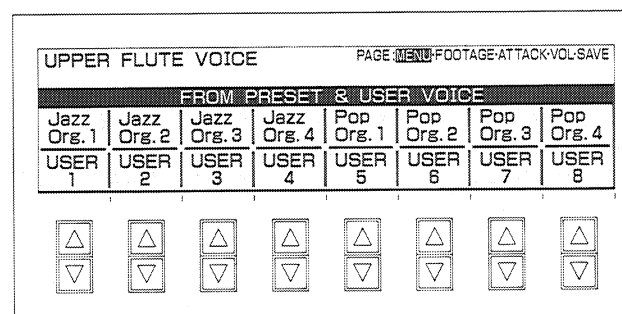
フルートボイスのユーザー音色を再現したい場合

1



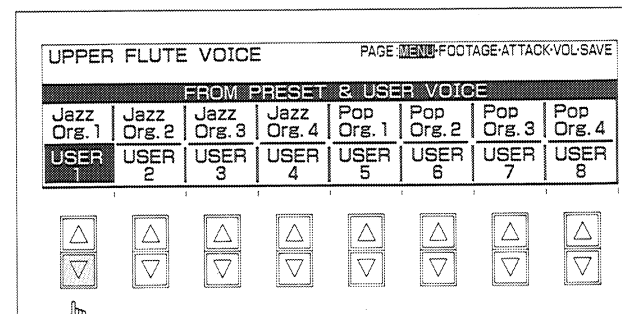
例は、[<]ボタンを押して、メニューのページにする場合。

2



例は、メニューのページを表示した状態。

3



例は、[▽]ボタンを押して、ユーザー1を選んだ場合。

これで、アップパーフルートボイスの音色がユーザー1の音色となりました。

- 登録先にしたいユーザー番号を選びます。
(この例では、USER 1 を登録先を選びます)

- USER 1 (ユーザー1) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って登録します。
(ボタンを押した瞬間、ユーザー1 が反転し、登録されたことを示します)

- 登録したユーザー音色を再現するため、MENU (メニュー) を表示させます。

- PAGE (ページ) の [<] ボタンを押して、メニューのページに変わります (ここでは、セーブからメニューのページへ変える操作です。この場合、[<] ボタンを4回押します。[>] ボタンを1回押してもメニューのページになります。)

- [<] ボタンを押してMENUの文字を反転させると、メニューのページになり、FROM PRESET & USER VOICE (フロン・プリセット&ユーザーボイス) と表示されます。

- メニューの上段がプリセット音色で、下段がユーザー音色を表示しています。

- 再現したいユーザー音色の番号を選びます。
(この例では、ユーザー1 を選びます)。

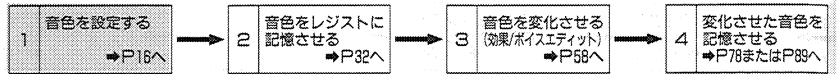
- USER 1 (ユーザー1) と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って再現します。
(ボタンを押すと、ユーザー1 が反転し、フルートボイスがユーザー1の音色になったことを示します)

A5

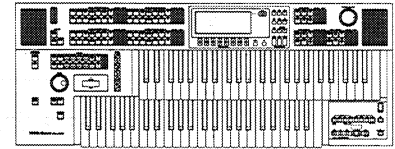
フルートボイス

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



トゥーロー



▲操作部分

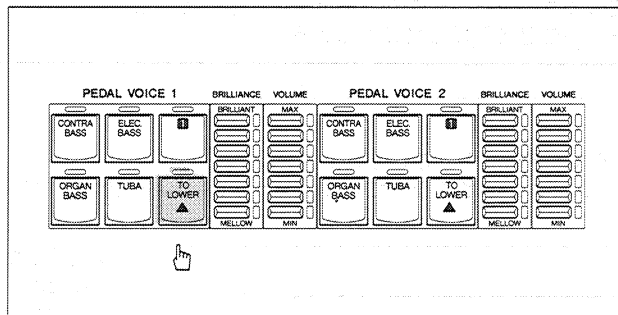
機能

リードボイス、ペダルボイス1と2の音色を下鍵盤で発音させることができます。移した音色は、下鍵盤の音色（ローキーボードボイス1と2とローフルートボイス）と一緒に発音します。

リードボイスまたは、ペダルボイスを選択した後に下記の操作を行ってください。P16を参照。

操作

ペダルボイス1の音色を下鍵盤に移す場合。



●下鍵盤で発音したい音色群の [TO LOWER] (トゥーロー) ボタンを押します。

例は、ペダルボイス1のトゥーローを押した場合。

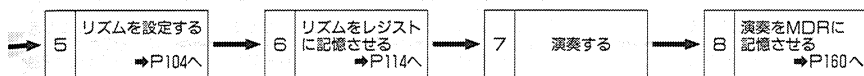
これで、ペダルボイス1の音色は、下鍵盤で発音できるようになりました。

こんなときは

- ★リードボイスを下鍵盤に移したいとき。
リードボイスの [TO LOWER] (トゥーロー) ボタンを押します。

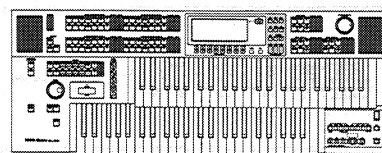
注意

- ◆トゥーローを使って音色を移動させた場合、リードボイスは上鍵盤を押さえても発音しません。また、同様にペダルボイス1、2もペダル鍵盤を押しても発音しません。下鍵盤を押して、発音させてください。
- ◆トゥーローボタンを押しても、ディスプレイの表示は変わりません。
- ◆ペダルボイスをトゥーローにすると、ペダルのサステインがそのままかかります。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

ボイスディスプレイ (音色名の確認とマニュアルバランス)



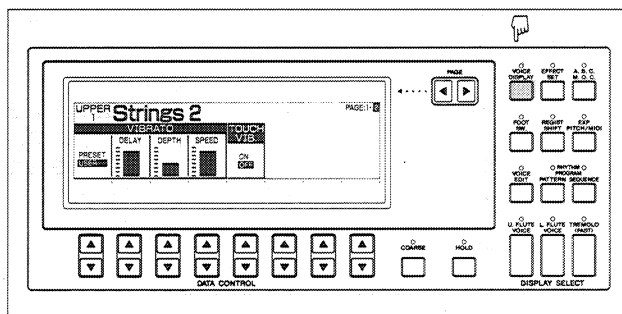
▲操作部分

機能

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、リードボイスの現在の音色名を確認することができます。
上鍵盤、下鍵盤の音量のバランスを設定することができます。(マニュアルバランス機能)

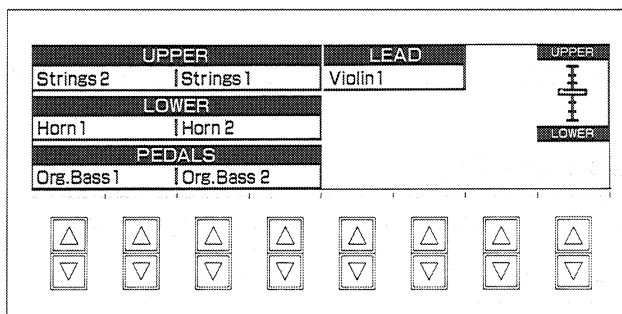
操作

1
2



例は、アッパーキーボードボイスのコンディションを設定した後、ボイスディスプレイボタンを押して、ボイスディスプレイの表示をしようとする場合。

- ディスプレイ右上にある[VOICE DISPLAY](ボイスディスプレイ)ボタンを押します。



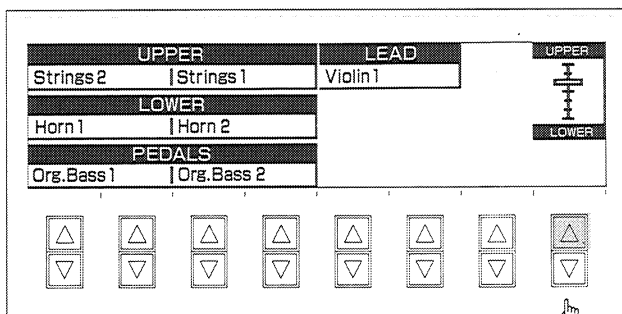
例は、ボイスディスプレイを表示した状態。

- ボタンを押すと同時に、ボイスディスプレイが表示されます。

- 現在の音色名の確認をしてください。

- UPPER (アッパー)、LOWER (ロワー)、PEDALS (ペダルズ) と表示された下が音色名です。左が1、右が2の音色名です。

上鍵盤と下鍵盤の音量バランスを調節したい場合



例は、[△] ボタンを押して、アッパー側に上げた場合。

- ディスプレイの右端の[△][▽] ボタンを使って、アッパーとロワーの音量のバランスを調節することができます。

- マニュアルバランスは、13段階に設定することができます。

これで、音色名の確認と、上下鍵盤の音量バランスを決めることができた。

補足

- ◆ボイスディスプレイを使ってディスプレイの表示を変えても、それまでの状態は記憶されています。

A5

ボイスディスプレイ

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

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

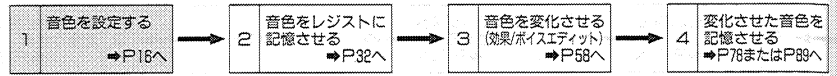
258

259

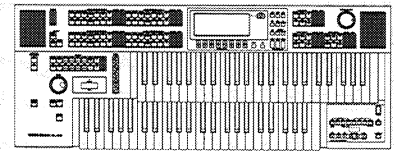
260

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



基本レジストレーションを使う



▲操作部分

機能

基本レジストレーション「1」～「5」に記憶されている音色のセットを使うことができます。

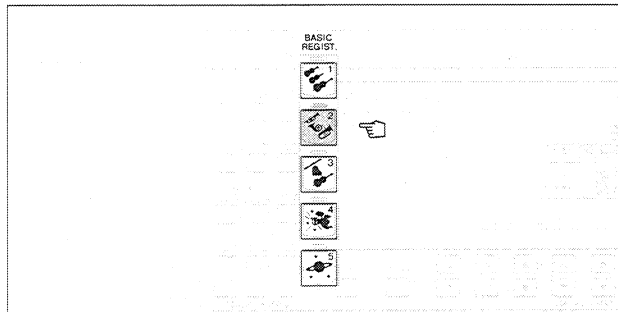
操作

基本レジストレーション「2」を使う場合

A6

基本レジストレーションを使う

1



●BASIC REGISTRATION (ベーシックレジストレーション) の「2」を押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

例は、基本レジストレーションの「2」を押した場合。

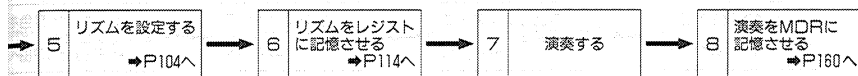
これで、基本レジストレーションの「2」を選ぶことができました。

補足

◆パワースイッチを押した時点で、基本レジストレーションの「1」が点灯し、すぐに基本レジストレーションの「1」を使うことができます。

基本レジストレーションの音色構成

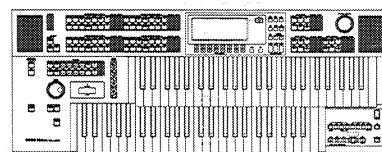
| | 基本レジスト1 | 基本レジスト2 | 基本レジスト3 | 基本レジスト4 | 基本レジスト5 |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 上鍵盤 | ストリングス1 | プラス1 | フルート1 | コズミック1 | シンセプラス1 |
| 下鍵盤 | ストリングス1 | ホルン1 | ピアノ1 | コズミック2 | コズミック3 |
| ペダル鍵盤 | コントラバス1 | チューバ | コントラバス1 | コズミック2 | シンセベース1 |



音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

レジストレーションメニューディスクを使う



▲操作部分

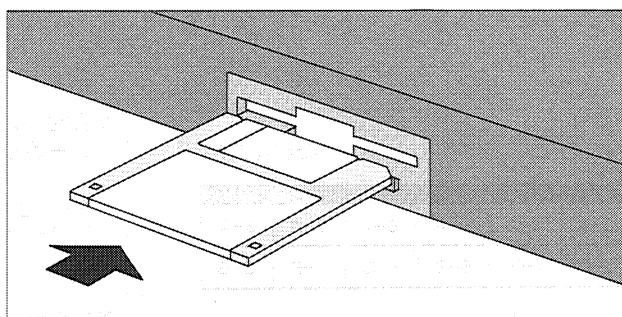
機能

付属のレジストレーションメニューディスクから基本レジストレーションとは違うパターンのレジストレーションのメニューを選ぶことができます。

操作

メニューディスクの2ページ目のBRASS（プラス）の「2-A」を選ぶ場合。

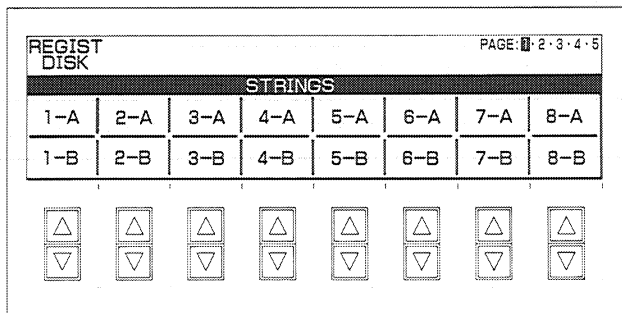
1



●レジストレーションメニューディスクのラベル面を上にしてディスクの挿入口にセットします。

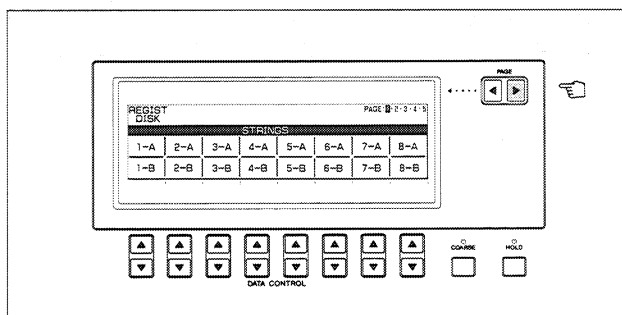
▲ディスクは、カチッと音がするまで押し込んでください。

2



●レジストレーションメニューディスクを装着すると自動的に、ディスプレイにメニューが表示されます。

3



例は、レジストレーションメニューを表示した状態。

●プラスの2-Aを選ぶため、ページを変えます。

●ディスプレイ右上にある[PAGE]（ページ）の[>]ボタンを押して、2ページの表示に変えます。

例は、[>]を押して、2ページにする場合。

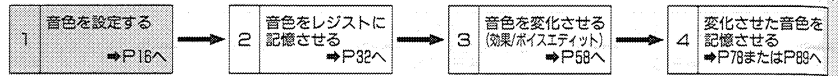
→P46へ

A7
レジストレーションメニューディスクを使う

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで



P45から

4

| REGIST DISK | | | | | | | | PAGE: 1・2・3・4・5 | |
|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----------------|--|
| BRASS | | | | | | | | | |
| 1-A | 2-A | 3-A | 4-A | 5-A | 6-A | 7-A | 8-A | | |
| 1-B | 2-B | 3-B | 4-B | 5-B | 6-B | 7-B | 8-B | | |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | | |

例は、レジストレーションメニュー2ページを表示している状態。

5

| REGIST DISK | | | | | | | | PAGE: 1・2・3・4・5 | |
|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----------------|--|
| 2-A | | | | | | | | | |
| BRASS | | | | | | | | | |
| 1-A | 2-A | 3-A | 4-A | 5-A | 6-A | 7-A | 8-A | | |
| 1-B | 2-B | 3-B | 4-B | 5-B | 6-B | 7-B | 8-B | | |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | | |

例は、[△] ボタンを押して、2-Aを選んだ場合。

これで、レジストレーションメニューのプラスの2-Aを選ぶことができました。

● ページボタン [▷] を押すと同時に、ディスプレイに2ページ目のプラスのメニューが表示されます。

■ ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。

● 目的のレジストレーションメニュー番号を選びます。

● 2-Aと表示された同じ縦列の[△]ボタンを使って、選択します。

■ 選択すると、画面上段に番号が表示されます。

補

足

◆ レジストレーションメニューの音色名、音色構成は、P48を参照してください。

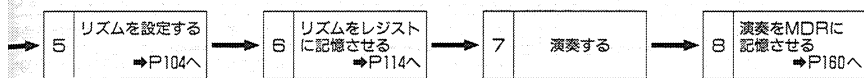
注

意

◆ ホールドボタン、ボイスエディットボタン、リズムパターンボタン、リズムシーケンスボタンがオンの場合は、レジストレーションメニューディスクを装着してもディスプレイにレジストレーションメニューの画面は表示されません。

A7

レジストレーションメニューディスクを使う



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

レジストレーションメニューの表示に戻す操作

音色ボタンなどを押して、他のディスプレイ表示にした後に、もう一度レジストレーションメニューを表示させる方法を説明します。

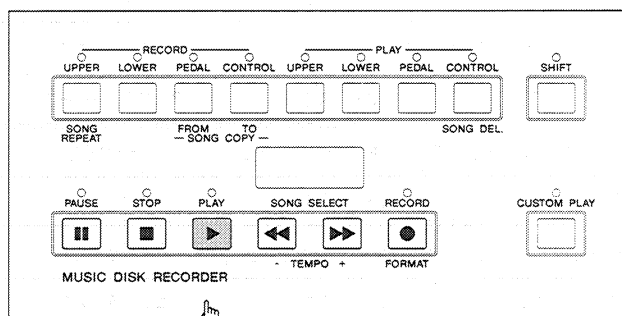
レジストレーションメニューの表示に戻す方法は2つあります。

1. レジストレーションメニューディスクをいったん出して、再び装着する方法。
2. レジストレーションメニューディスクを装着したまま、ミュージックディスクレコーダーのプレイボタンを使う方法。

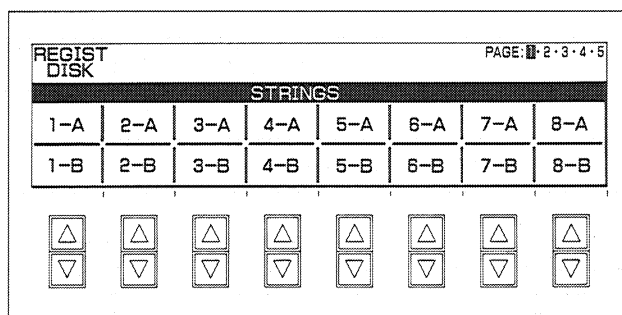
ここでは、2の方法の操作を説明します。

操作 ミュージックディスクレコーダーのプレイボタンを使う場合。

1
2



例は、プレイ [▶] ボタンを押した場合。



例は、レジストレーションメニューを表示している状態。

これで、レジストレーションメニューを表示させることができました。

注意

MDRのプレイボタンを使ってレジストレーションメニューの表示に戻す操作は、必ずレジストレーションメニューディスクを装着した状態で行ってください。

A7

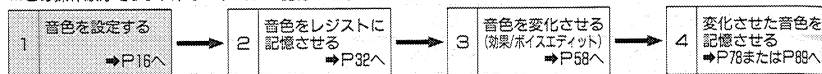
レジストレーションメニューディスクを使う

●下鍵盤の右端にあるミュージックディスクレコーダーのPLAY(プレイ) [▶] ボタンを押します。

●ミュージックディスクレコーダーのプレイ [▶] ボタンを押すと自動的に、ディスプレイにレジストレーションメニューが表示されます。

*この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



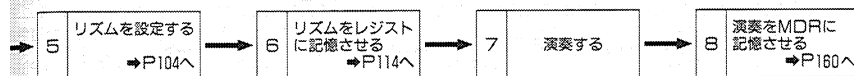
レジストレーションメニューディスクの音色構成と解説

ページ1：STRINGS（ストリングス）

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

| | | | | | |
|-----|--------------------|---------------|---------------|-------------|---------|
| 1-A | ストリングス編成 オーケストラ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス1 | ストリングス2 | バイオリン4 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ホルン3 | ストリングス1 | コントラバス1 | |
| 2-A | メロウ・オーケストラ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス2 | コーラス2 | ホイッスル | スローロック2 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス2 | コーラス2 | アップライトベース | |
| 3-A | 小編成ストリングス | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス3 | ストリングス2 | バイオリン4 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス3 | ストリングス2 | コントラバス1 | |
| 4-A | ジプシーバイオリン | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | バイオリン4 | | バイオリン1 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス2 | | コントラバス1 | |
| 5-A | メロウ・クラシック | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス2 | シンセストリングス1 | | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス2 | | コントラバス1 | |
| 6-A | ピチカート・ストリングス | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ピチカートストリングス | | | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピチカートストリングス | ピチカートストリングス | ピチカートストリングス | |
| 7-A | トレモロ・ストリングス | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ホルン3 | ホルン1 | | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | トレモロストリングス | ストリングス2 | コントラバス1 | |
| 8-A | メロウ・クラシック | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス1 | ストリングス2 | ストリングス5 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス1 | | コントラバス1 | |



音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

ページ1：STRINGS（ストリングス）

| | | | | | |
|-----|---------------|---------------|-------------------|-------------|-------------|
| 1-B | ストリングスクワルテット | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | バイオリン1 | | | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | バイオリン3 | | チェロ | |
| 2-B | メロウ・オーケストラII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | コズミック1 | チェレスタ | | スローロック1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ローキーボードボイス2 |
| | | ストリングス2 | コーラス2 | アップライトベース | |
| 3-B | ポップクラシック | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス2 | ハープシコード | バイオリン4 | 8ビート1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス1 | ホルン3 | エレクトリックベース1 | |
| 4-B | ユニゾン・ストリングス | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス2 | ストリングス2 (16') | | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス2 | | コントラバス1 | |
| 5-B | メロウ・クラシックII | アッパーキーボードボイス | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | イングリッシュホルン | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス2 | | | コントラバス1 |
| 6-B | ピチカート・ユニゾン | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ピチカートストリングス | ピチカートストリングス (16') | | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピチカートストリングス | ピチカートストリングス | ピチカートストリングス | |
| 7-B | ダイナミック・ミュージカル | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | トゥッティ1 | ストリングス2 | ピッコロ | ポルカ1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ホルン1 | ストリングス1 | コントラバス1 | |
| 8-B | ダイナミック・オーケストラ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ストリングス1 | ブラス1 | ピッコロ | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス1 | ブラス2 | ティンパニ | |

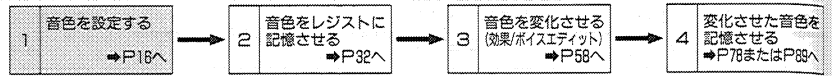
A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで

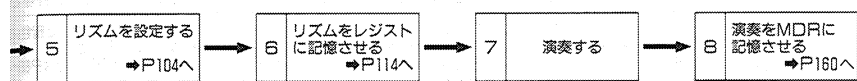


ページ 2 : BRASS (ブラス)

A7

レジストレーションメモリーディスクを使う

| | | | | | |
|-----|---------------------------|---------------|---------------|-------------|----------|
| 1-A | マーチングバンド I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ブラス1(16') | ブラス1(8') | | マーチ1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ブラス1 | | チューバ | |
| 2-A | ファンファーレブラス | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ブラス2 | | トランペット1 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ブラス4 | | チューバ | |
| 3-A | ビッグバンド I ダイナミック | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | トウッティ3 | | トランペット1 | スイング3 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | トロンボーン | | アップライトベース | |
| 4-A | ビッグバンドIII トロンボーンアンサンブル | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | トロンボーン2 | | トロンボーン2 | スイング3 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | サキソフォンアンサンブル | | アップライトベース | |
| 5-A | ビッグバンドV スーパーサクス | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | サキソフォン2 | | サクス2 | スイング1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ブラス4 | | アップライトベース | |
| 6-A | ジャズトランペット I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | トランペット3 | スイング6 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ2 | | アップライトベース | |
| 7-A | ディキシランド・ ジャズ I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | クラリネット2 | | | ディキシランド2 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | バンジョー | | アップライトベース | |
| 8-A | サクス・フュージョン | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | サキソフォン2(8') | 16ビート3 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ2 | | エレクトリックベース1 | |



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

ページ 2 : BRASS (ブラス)

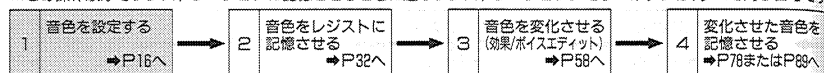
| | | | | | |
|-----|---------------------------|----------------|----------------|---------------|-----------|
| 1-B | マーチングバンド II | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | グロッケン | | ピッコロ | マーチ 2 |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | ブラス 1 | | チューバ | |
| 2-B | クラシックホルン | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | ホルン 3 | | | |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | トロンボーン 1 | | チューバ | |
| 3-B | ビッグバンド II メロウ | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | トゥッティ 3 | | トランペット 3 | スイング 2 |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | ギター 2 | | アップライトベース | |
| 4-B | ビッグバンド IV ミュート | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | ミュートッドトロンボーン | | ミュートッドトロンボーン | スイング 2 |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | ピアノ 1 | | アップライトベース | |
| 5-B | ビッグバンド VI メロウサククス | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | サキソフォンアンサンブル | | サキソフォンアンサンブル | スイング 1 |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | | ブラス 2 | アップライトベース | |
| 6-B | ジャズトランペット II フリューゲルホルン | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | | | フリューゲルホルン | ジャズバラード |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | ピアノ 1 | | アップライトベース | |
| 7-B | ディキシランド・ ジャズ II | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | | | トロンボーン 1 | ディキシランド 1 |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | ホンキートンクピアノ | | アップライトベース | |
| 8-B | サククス・フュージョン II | アッパーキーボードボイス 1 | アッパーキーボードボイス 2 | リードボイス | リズム |
| | | | | サキソフォン 2 (8') | バウンス 3 |
| | | ローキーボードボイス 1 | ローキーボードボイス 2 | ペダルボイス 1 | ペダルボイス 2 |
| | | シンセストリングス 2 | エレクトリックピアノ 1 | エレクトリックベース 2 | |

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



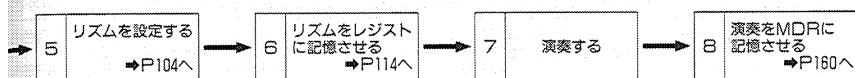
ページ 3 : LEAD (リード)

音色番号 58-68の10音色

A7

レジストレーションメモリーディスクを使う

| | | | | | |
|-----|--------------|---------------|---------------|----------|---------|
| 1-A | 木管アンサンブル I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | クラリネット1 | | フルート1 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | バスーン2 | | コントラバス1 | |
| 2-A | クラシック・フルート | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | フルート1 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ハーブ | | コントラバス1 | |
| 3-A | クラシック・オーボエ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | オーボエ1 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | トレモロストリングス | | コントラバス2 | |
| 4-A | クラシック・クラリネット | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | クラリネット1 | ボルカ1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ホルン3 | | ピチカートベース | |
| 5-A | フォルクローレ・ケーナ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | パンフルート | カントリー2 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ギター1 | | ピチカートベース | |
| 6-A | ウエスタン・ハーモニカ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | ハーモニカ1 | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス2 | | コントラバス1 | |
| 7-A | コンチネンタル・タンゴ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ハーモニカ2 | バンドネオン (4') | バイオリン1 | タンゴ2 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ1 | ストリングス2 | ピチカートベース | |
| 8-A | ジャズオルガン I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ジャズオルガン2 | ジャズオルガン2 (4') | | ボサノバ2 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ポップオルガン1 | | オルガンベース1 | |



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

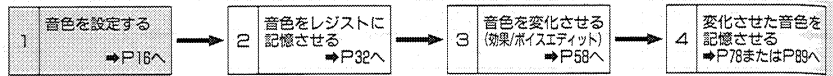
ページ 3 : LEAD (リード)

| | | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
|-----|---------------|---------------|---------------|-------------|---------|
| 1-B | ピッコロ・キュート | | グロッケン | ピッコロ | ポルカ1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | イングリッシュホルン | | ピチカートベース | |
| | | | | | |
| 2-B | メロウ・フルート | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | フルート2 | スローロック1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | | エレクトリックベース3 | |
| 3-B | メロウ・オーボエ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | オーボエ2 | 8ビート5 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピチカートストリングス | | ピチカートベース | |
| 4-B | ジャズクラリネット | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | クラリネット2 | ジャズバラード |
| | | ロワーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス2 | | アップライトベース | |
| 5-B | メロウ・ホイッスル | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | ホイッスル | 8ビート1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | | エレクトリックベース1 | |
| 6-B | ジャズ・ハーモニカ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | ハーモニカ2 | スローロック3 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ギター2 | | アップライトベース | |
| 7-B | シャンソン・アコーディオン | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | アコーディオン | | ハーモニカ2 | ワルツ1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | アコーディオン | | ピチカートベース | |
| 8-B | ジャズオルガンII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ポップオルガン2 | ジャルオルガン1 | ジャズオルガン3 | スイング2 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ポップオルガン1 | | オルガンベース1 | |

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



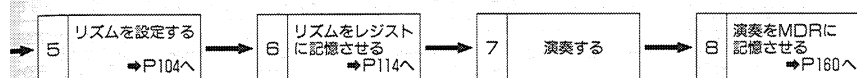
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

ページ 4 : DECAY (ディケイ)

A7

レジストレーションメモリーディスクを使う

| | | | | | |
|-----|---------------|---------------|---------------|-------------|------------|
| 1-A | クラシック・ピアノ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ピアノ1 | | | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ1 | | ピチカートベース | |
| 2-B | エレクトリックピアノ I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | エレクトリックピアノ1 | | | 16ビート3 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | | エレクトリックピアノ3 | |
| 3-A | ホンキートンクピアノ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ホンキートンクピアノ | | | ディキシーランド I |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ホンキートンクピアノ | | アップライトベース | |
| 4-A | ジャズギター | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | ギター2 | ボサノバ1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | ストリングス2 | アップライトベース | |
| 5-A | ラテン・マリンバ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | マリンバ | | | サンバ1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ1 | | アップライトベース | |
| 6-A | ロマンティック・オルゴール | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | チェレスタ | | ホイッスル | スローロック1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | コーラス2 | ストリングス2 | ピチカートベース | |
| 7-A | ギターオールディーズ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | エレクトリックギター2 | | | 8ビート3 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックギター1 | | エレクトリックベース3 | |
| 8-A | スティールドラム | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | スティールドラム | | | レゲエ2 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ポップオルガン1 | | エレクトリックベース1 | |



音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

ページ 4 : DECAY (ディケイ)

| | | | | | |
|-----|---------------|---------------|---------------|-------------|---------|
| 1-B | ヨーロピアン・メロウピアノ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ピアノ2 | | | 8ビート5 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ2 | ストリングス2 | エレクトリックベース1 | |
| 2-B | エレクトリックピアノII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | エレクトリックピアノ2 | | | 8ビート1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ2 | | エレクトリックベース | |
| 3-B | ウエスタン・ギター | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | ホイッスル | カントリー1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ギター1 | | アップライトベース | |
| 4-B | クラシックギター | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ギター3 | | | サンバ2 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ギター1 | | アップライトベース | |
| 5-B | カンツォーネ・マンドリン | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | マンドリン | コーラス3 | バイオリン3 | タンゴ1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス4 | | ピチカートベース | |
| 6-B | Xマス・チャイム | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | シンセチャイム | チャイム | グロッケン | ボルカ1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | シアターオルガン1 | コーラス2 | オルガンベース2 | |
| 7-B | ヘビー・メタル | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ディストーションギター | | ディストーションギター | バウンス3 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックギター1 | | エレクトリックベース2 | |
| 8-B | 日本の郷愁 | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | 琴 | | | ヒギン |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ストリングス3 | | コントラバス1 | |

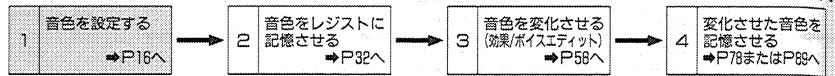
A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで

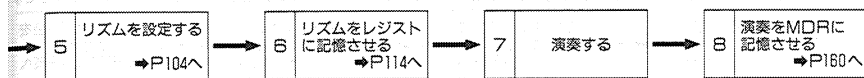


ページ 5 : SYNTH (シンセ)

A7

レジストレーションメモリーディスクを使う

| | | | | | |
|-----|--------------------------|---------------|---------------|-------------|------------|
| 1-A | コンテンポラリー① フュージョン I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | ソプラノサクソ | 8ビート4 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックギター2 | | エレクトリックベース3 | |
| 2-A | コンテンポラリー③ ダンスビート I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | シンセブラス2 | | シンセブラス2 | ダンスポップ2 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックギター1 | | エレクトリックベース2 | |
| 3-A | コンテンポラリー⑤ ニューミュージック I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | シンセブラス1 | グロッケン | リコーダー | 8ビート4 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | シンセストリングス2 | エレクトリックベース1 | |
| 4-A | コンテンポラリー⑦ ダンスビートIII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | ブラス3 | ブラス3 (16') | トランペット4 | ダンスポップ4 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックギター1 | | エレクトリックベース2 | |
| 5-A | コンテンポラリー⑨ フュージョンIII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | エレクトリックギター1 | | エレクトリックギター2 | 16ビートファンク1 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | ストリングス2 | エレクトリックベース2 | |
| 6-A | シンセ・クラシック① | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | コズミック7 | コズミック1 | ホイッスル (4') | |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | コズミック5 | コズミック1 | コントラバス2 | |
| 7-A | コンテンポラリー⑪ ダンスビートIV | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | コズミック3 | | コズミック4 | 8ビート2 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックギター1 | シンセストリングス1 | エレクトリックベース3 | |
| 8-A | シンセブラス オーケストラ I | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | トゥッティ4 | ブラス2 | シンセブラス2 | バウンス3 |
| | | ロワーキーボードボイス1 | ロワーキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | クラビ (8') | シンセクラリネット | シンセベース3 | |



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

ページ 5 : SYNTH (シンセ)

| | | | | | |
|-----|---------------------------|---------------|---------------|-------------|---------|
| 1-B | コンテンツポラリ-② フュージョンII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | サキソフォン2 | 8ビート5 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ2 | | エレクトリックベース1 | |
| 2-B | コンテンツポラリ-④ ダンスビートII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | シンセプラス1 | シンセプラス2 | シンセプラス1 | ダンスポップ3 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | コズミック3 | エレクトリックギター1 | エレクトリックベース2 | |
| 3-B | コンテンツポラリ-⑥ ニューミュージックII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | ホイッスル | 8ビート5 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ2 | | エレクトリックベース1 | |
| 4-B | コンテンツポラリ-⑧ ワルツ | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | | フリューゲルホルン | ジャズワルツ2 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | コズミック4 | エレクトリックベース1 | |
| 5-B | コンテンツポラリ-⑩ フュージョンIV | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | | プラス2 | トランペット3 | 16ビート4 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックギター1 | | エレクトリックベース2 | |
| 6-B | シンセ・クラシック② | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | コズミック6 | コズミック3(4') | マリンバ | |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | コズミック9 | コーラス2 | コントラバス2 | |
| 7-B | コンテンツポラリ-⑫ ダンスビートV | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | グロッケン | シンセプラス(16') | シンセベース3 | ダンスポップ1 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | ピアノ2 | シンセストリングス1 | エレクトリックベース2 | |
| 8-B | シンセプラス オーケストラII | アッパーキーボードボイス1 | アッパーキーボードボイス2 | リードボイス | リズム |
| | | プラス3 | シンセプラス1 | トランペット4 | 16ビート3 |
| | | ローキーボードボイス1 | ローキーボードボイス2 | ペダルボイス1 | ペダルボイス2 |
| | | エレクトリックピアノ1 | コズミック3 | エレクトリックベース3 | |

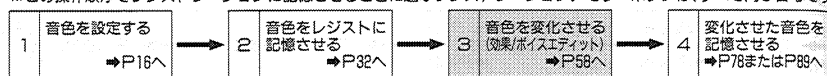
A7

レジストレーションメニューディスクを使う

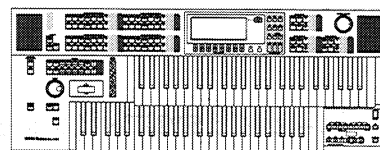
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色変化～メモリーまで



効果について



▲操作部分

効果の種類

効果には、音色ごと、音群ごと、音色全体にかけるものの3種類があります。

また、効果をつける方法も大別して3種類あります。

パネル上にある効果のボタンを選ぶ方法と、ボイスコンディションを使う方法、そして、ディスプレイボタンを使う方法です。

かかる場所 操作

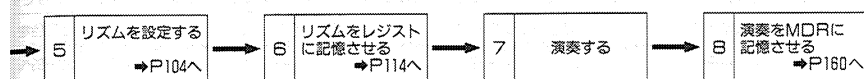
効果名

| | | | |
|--------|------------|------------------------|--------------------------------|
| 小音色群ごと | パネルボタン | ブリリアンス | → P72 |
| | | リバーブ(アッパー、ロワー、リード、ペダル) | → P62 |
| | ボイスコンディション | エフェクト | トレモロ → P23 |
| | | シンフォニック | → P23 |
| | | ディレイ | → P23 |
| | | フランジャー | → P23 |
| | | ビブラート | プリセット(アッパー、ロワー、リード) → P26 |
| | | | ユーザー(アッパー、ロワー、リード) → P26 |
| | | | ビブラートデプス(アッパー、ロワー、リード) → P27 |
| | | | ビブラートディレイ(アッパー、ロワー、リード) → P26 |
| | | | ビブラートスピード(アッパー、ロワー、リード) → P27 |
| | | タッチビブラート(アッパー、ロワー、リード) | → P27 |
| | | スライド(リード) | → P30 |
| | | チューン(リード) | → P30 |
| 音色群ごと | パネルボタン | サステイン(アッパー、ロワー、ペダル) | → P70 |
| | ディスプレイセレクト | エフェクトセット | ディレイ(アッパー、ロワー、リード、ペダル) → P75 |
| | | | フランジャー(アッパー、ロワー、リード、ペダル) → P75 |
| 音色全体 | ディスプレイセレクト | エフェクトセット | トレモロ (ファースト) → P73 |
| | | | トレモロ → P74 |
| | | | コーラス → P74 |
| | | | シンフォニック → P75 |
| | | | セレステ → P75 |
| | | | ダイナミックレンジエンハンサー → P75 |

※効果名の後の()内は、その効果をかけることのできる音群名です。

B

効果について



音色変化～メモリーまで

I. 音色機能

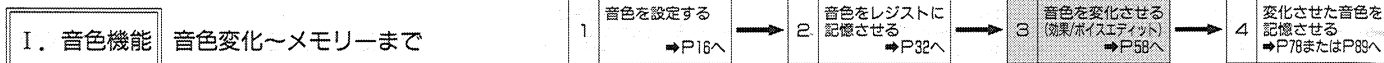
効果名の解説

効果を選ぶときの参考にしてください。

| 効果名 | 解説 |
|-----------------|---|
| ブリリアンス | 音を明るく輝かせる効果です。 |
| トレモロ | 音に回転感をもたせる効果です。 |
| コーラス | トレモロより回転速度の遅い、回転感のある効果です。 |
| シンフォニック | 複数の楽器で演奏しているような豊かな広がりが見られる効果です。 |
| セレステ | シンフォニックのかかり方をゆるやかにしたような効果です。 |
| ダイナミックレンジエンハンサー | 音量が大きくなったときに、高音域を強調する効果で、音のスケール感をアップします。 |
| ディレイ | 音がこだまするような感じになる効果です。 |
| フランジャー | 音にうねりをもたせ、回転感を与える効果です。 |
| ビブラート | 音をふるわせ、うるおいをもたせる効果です。 |
| タッチビブラート | 鍵盤を弾くタッチによって、ビブラートのかかり具合をコントロールすることができます。 |
| スライド | リードボイスの音程を連続してスライドする効果です。 |
| チューン | リードボイスの音程を微妙にずらす効果です。 |
| サステイン | 鍵盤から指や足を離した後、音に余韻をつける効果です。 |
| リバーブ | 音に残響をつけ、ホールなどで演奏しているような響きをつける効果です。 |

B
効果について

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



プラスしてかけることができる効果の流れ

各効果は、重ねて（プラスして）かけることができます。必要に応じて、好みの効果を選んでください。

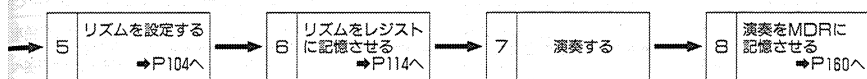
アッパー、ロワー、ペダル、リードボイスの場合

B
効果について

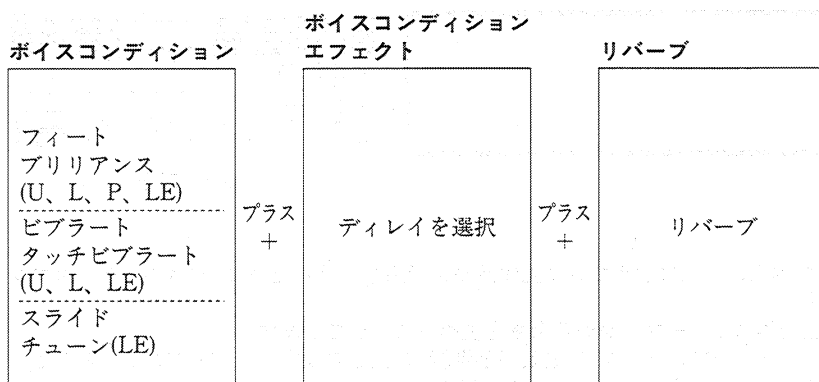


補 足

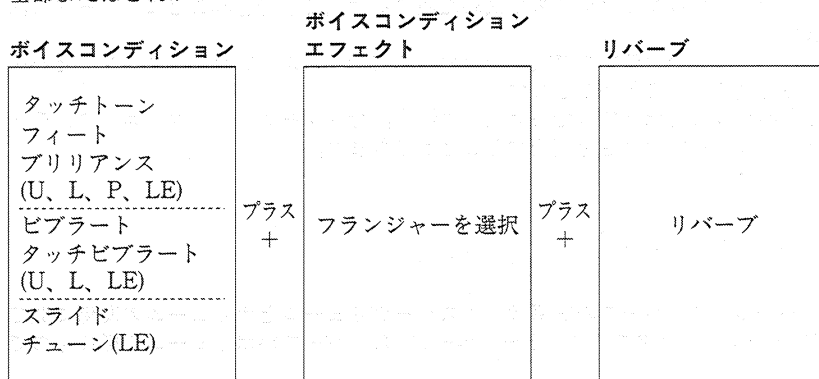
- ◆ボイスコンディショニングで設定するタッチトーン～タッチビブラートは、音群によって全部一緒にかけることもできますが、個々に選択することもできます。
- ◆プラスになっている効果は、いつもプラスする必要はありません。必要に応じてプラスしてください。
- ◆（ ）内の「U」はアッパー、「L」はロワー、「P」はペダル、「LE」はリードボイスでかけられる効果です。



音色変化～メモリーまで I. 音色機能



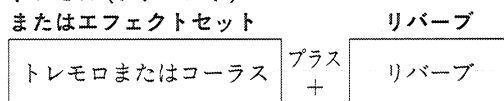
全部またはどれか



全部またはどれか

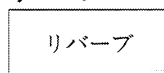
フルートボイスのフルートの場合

トレモロ (ファースト)
またはエフェクトセット



フルートボイスのアタックの場合

リバーブ



補 足

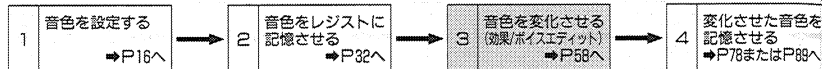
◆四角で囲った効果名の上は、その効果を設定するメニュー名またはボタン名を示しています。

B

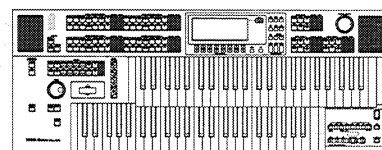
効果について

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



リバーブ



▲操作部分

機能

EL-90のリバーブは、リバーブ本来の効果に加えて音に立体感や遠近感をつけるために、パネルとディスプレイで設定することができます。

1. パネルのリバーブで、音色全体にリバーブのかかる深さを決めることができます。
2. ディスプレイの1ページで、リバーブのタイプの選択、残響時間の長さの設定、リバーブのかかる深さを細かく設定（ボリュームファインのような機能）することができます。
3. ディスプレイの2～3ページで、パネルまたはデプスで決めた値の範囲内で小音色群ごとにリバーブの深さを調節することができます。
4. ディスプレイの3ページで、パネルまたはデプスで決めた値の範囲内でリズムのアカンパニメントとパーカッションのリバーブの深さを調節することができます。
5. ディスプレイの4ページで、パネルまたはデプスで決めた値の範囲内でトレモロ、シンフォニック、ディレイ、フランジャーそれぞれにリバーブの深さを調節することができます。

B1

リバーブ

パネルのリバーブとディスプレイのリバーブについて

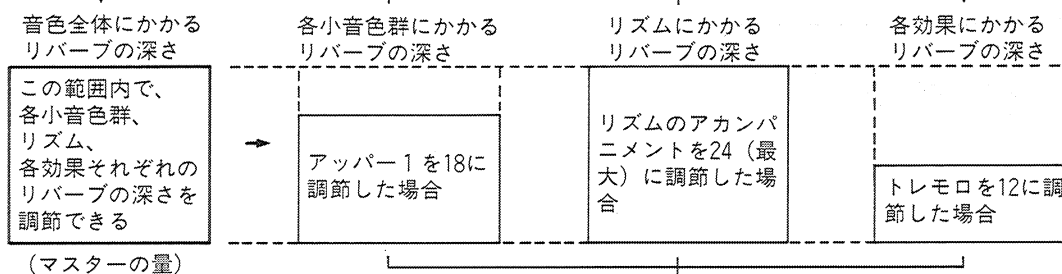
パネルのリバーブとディスプレイ（2～4ページ）のリバーブの関係は、マスターボリュームとボリュームの関係に似ています。パネルのリバーブがマスターボリューム、ディスプレイ（2～4ページ）のリバーブがボリュームの様なものと考えると分かりやすいでしょう。

例えば、ディスプレイ2ページのアッパー1のリバーブの深さを最大(24)にしたとします。するとパネルで決めた値(マスター)と同じ深さのリバーブがアッパーキーボードボイス1にかかります。また、同じアッパー1のリバーブの深さを半分にすると、パネルで決めた値（マスター）の半分の深さでアッパーキーボードボイス1にかかります。

リバーブのかかる深さのモデル図

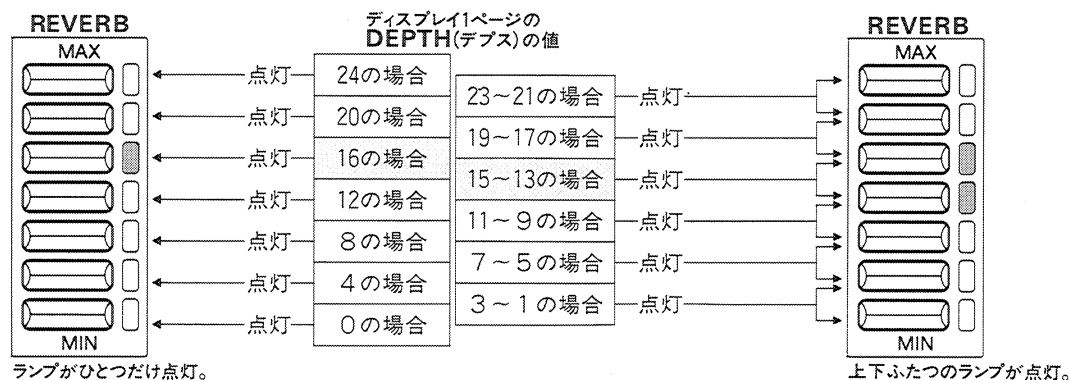
パネルまたはディスプレイの1ページのデプスで設定

ディスプレイの2～4ページで設定



このリバーブの深さの差が、音に立体感や遠近感をつける。

パネルのリバーブのランプとデプスとの関係

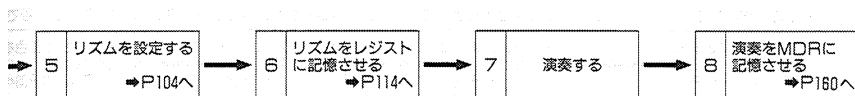


ランプがひとつだけ点灯。

上下ふたつのランプが点灯。

16の場合

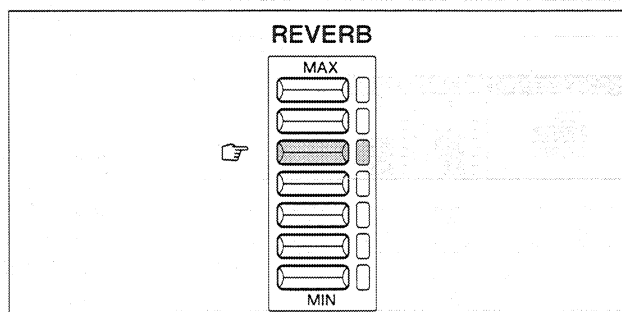
14の場合



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

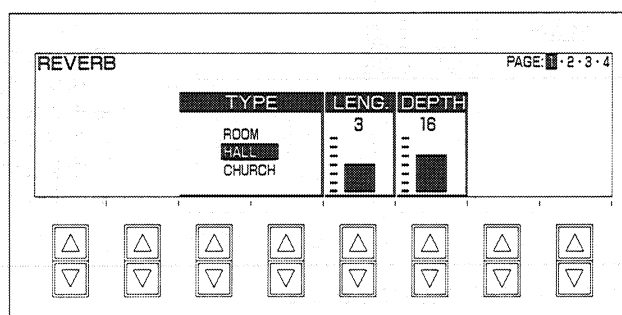
操作 全ての音色にリバーブをかける場合

1
2
3



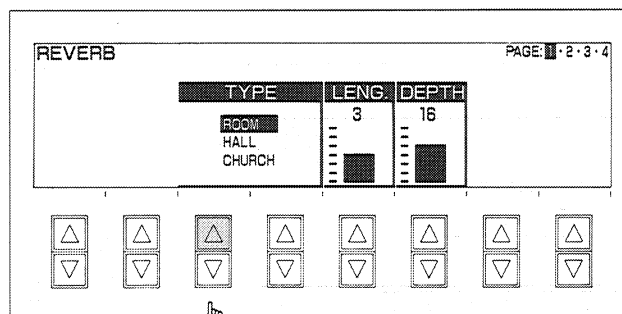
例は、下から5番目の [□] ボタンを押した場合。

これで、音色全体にリバーブがかかります。リバーブを細かく設定したい場合は下記の操作へ。



例は、リバーブの [□] ボタンを押して、ディスプレイにリバーブメニューを表示した状態。

リバーブのタイプを設定した場合。



例は、[△] ボタンを押して、ルームを選んだ場合。

次の項目は→P64へ

補 足

- ◆タイプの下には、データコントロールボタン [△] [▽] が2列分あります。左右どちらの [△] [▽] ボタンを使っても選択できます。

注 意

- ◆リバーブのタイプは、レジストレーションメモリーボタンには記憶されません。

- パネル左上のリバーブの [□] ボタンを押します。
- [□] ボタンで、リバーブの深さを決めます。
- ボタンを押す前は、中央（下から4番目）のボタンのランプが点灯しています。

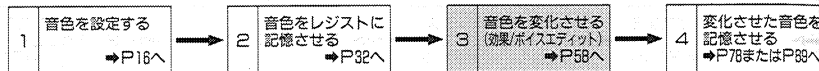
- [□] ボタンを押すと同時に、ディスプレイにリバーブのメニューが表示されます。

- リバーブのTYPE（タイプ）を設定します。
- タイプと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、ホールのタイプを選択します。
- ★リバーブのタイプは、ROOM（ルーム）、HALL（ホール）、CHURCH（チャーチ）と3種類あります。ルームは室内、ホールは演奏会場、チャーチは教会と、それぞれの場所で演奏しているような効果が得られます。

B1
リバーブ

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

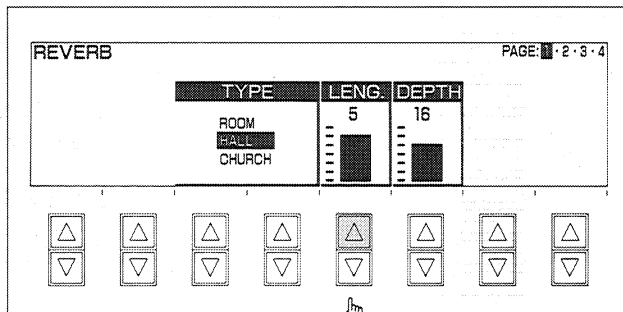
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P63から

リバーブの残響時間の長さを設定したい場合

↓
レングスを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

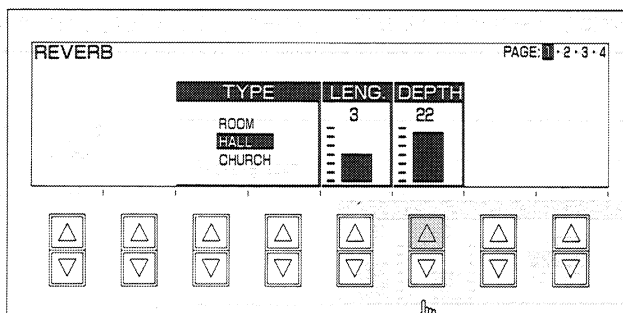
- LENG. (レングス) を設定します。
- レングスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。
- レベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
- ★ レングスは、音の残響時間で7段階 (0～6) に設定することができます。レベルが高いほど、残響時間が長くなります。

B1

リバーブ

リバーブのかかる深さを細かく調節したい場合

↓
デプスを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

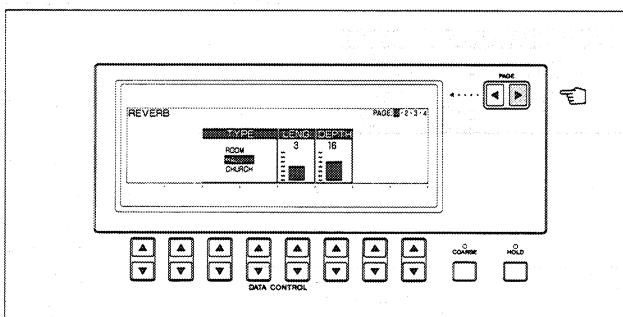
- DEPTH (デプス) を設定します。
- デプスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。
- レベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
- ★ デプスは、残響音の深さで25段階 (0～24) に設定することができます。
- ★ パネルのリバーブと連動しています。

これで、リバーブの1ページ目の設定できました。

各小音色群ごとにリバーブのかかる深さを変えたい人は、2ページ目で設定しましょう。

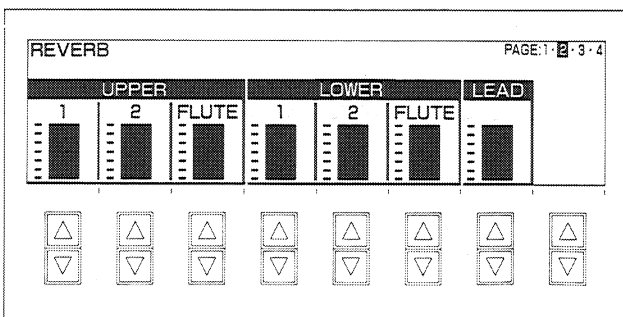
小音色群ごとにリバーブのかかる深さを調節したい場合

↓
リバーブの2ページ目で設定



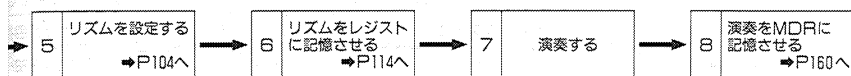
例は、[▷] ボタンを押して、2ページにする場合。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の [▷] ボタンを押して、2ページの表示に変えます。
- [▷] ボタンで次のページ、[◁] ボタンで前ページに変えることができます。
- [HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。



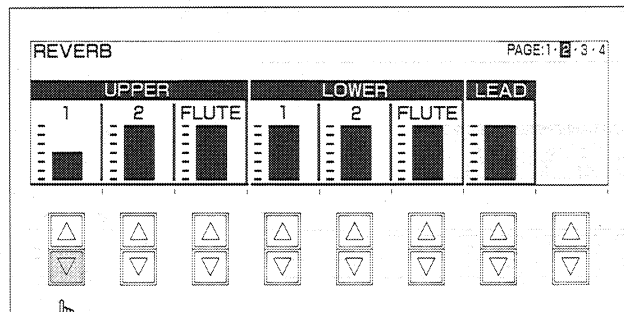
例は、リバーブの2ページを表示している状態。

- [▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに2ページ目のメニューが表示されます。
- ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。

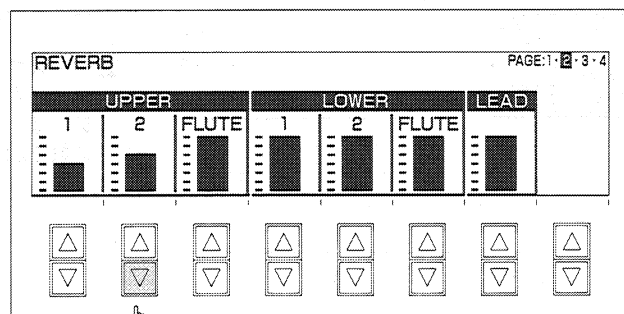


音色選択～メモリーまで I. 音色機能

3
4



例は、[▽] ボタンを押して、UPPER (アッパー) 1 のレベルを下げた場合。



例は、[▽] ボタンを押して、アッパー 2 のレベルを下げた場合。

これで、リバーブの 2 ページ目が設定できました。

注 意

- ◆各小音色群にエフェクターがかかっている場合は、各エフェクターのリバーブを調節して下さい。
- ◆ペダルボイスにかかるリバーブの深さを調節したい場合は、リバーブの 3 ページ目で行ってください。リバーブの 3 ページ目では、ペダルボイスにかかるリバーブの深さと、リズムのアカンパニメントとパークッションにかかるリバーブの深さを調節できます。

続いて、リバーブの 3 ページ目を設定しましょう。→ P66へ

- 各小音色群のリバーブの深さを設定します。
- [△][▽]ボタンを使って、レベルを変化させたい小音色群のデータを設定します。
- ▲リバーブをかけたくない小音色群は、データのレベルをゼロにします。
- この例では、アッパーキーボードボイス 1、2 のデータのレベルを下げます。
- ★このページのレベルは、各小音色群ごとにリバーブのかかる深さを 24 段階に調節することができます。

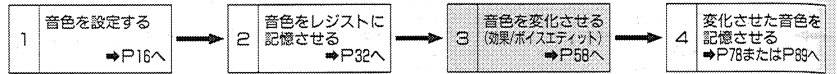
B1

リバーブ

- 続いて、UPPER (アッパー) 2 のデータのレベルを設定します。
- アッパー 2 と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- 他の小音色群のデータのレベルを変化させたい場合は、「3」「4」の操作と同じです。変化させたい小音色群を表示した同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使います。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

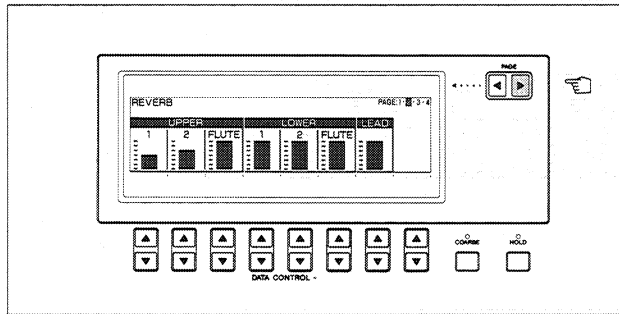
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



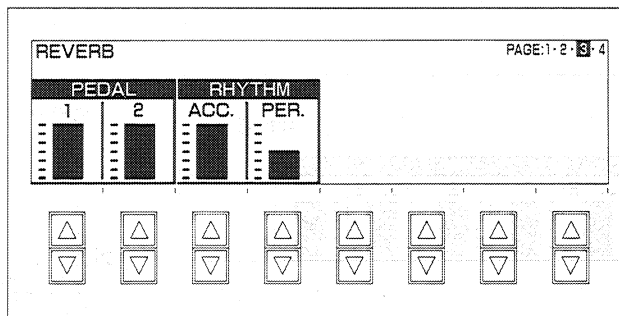
P65から

ペダルボイス
にかかるリバー
ブの深さを
調節したい場
合

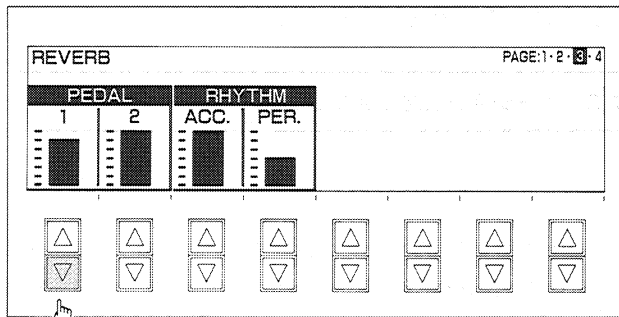
リバーブの3
ページ目で設
定



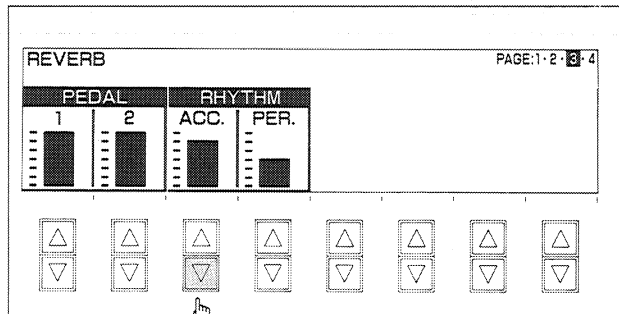
例は、[>] ボタンを押して、3 ページにする場合。



例は、リバーブの3 ページを表示している状態。



例は、[▽] ボタンを押して、ペダル1のデータのレベルを下げた場合。



例は、[▽] ボタンを押して、アカンパニメントのデータのレベルを下げた場合。

リズムのアカ
ンパニメント
または、パー
カッションに
かかるリバー
ブの深さを調
節したい場合

リズムを設定

●ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の[>] ボタンを押して、3 ページの表示に変えます。

●[>] ボタンで次のページ、[<] ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

●[>] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに3 ページ目のメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。

●ペダルボイス1にかかるリバーブの深さを設定します。

●PEDAL (ペダル) と表示された同じ縦列の[△][▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

■この例では、ペダルボイス1のデータのレベルを下げます。

■データのレベルは、24段階に調節することができます。ペダルボイスにリバーブをかけたくない場合は、ゼロにします。

●リズムにかかるリバーブの深さを設定します。

●ACC. (アカンパニメント) または、PER. (パーカッション) と表示された同じ縦列の[△][▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

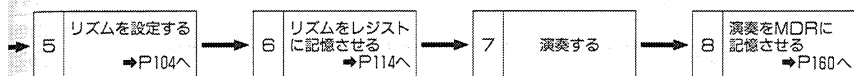
■この例では、アカンパニメントのデータのレベルを下げます。

■データのレベルは、24段階に調節することができます。リバーブをかけたくない場合は、ゼロにします。

▲バスドラムヘビィー、バスドラムライトにはリバーブがかかりません。

これで、リバーブの3 ページ目が設定できました。

トレモロ、シンフォニックなど各効果にかかるリバーブの深さを調節したい場合は、4 ページ目で設定しましょう。

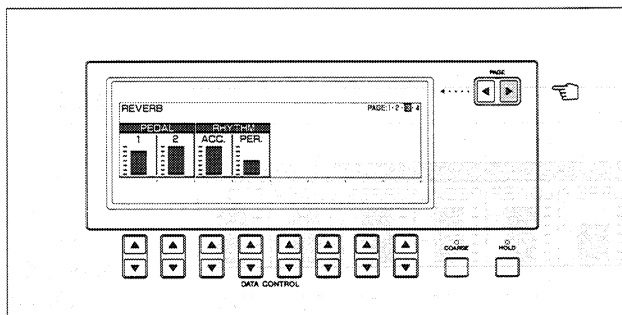


音色選択～メモリーまで I. 音色機能

各効果ごとに
リバーブのか
かる深さを調
節したい場合

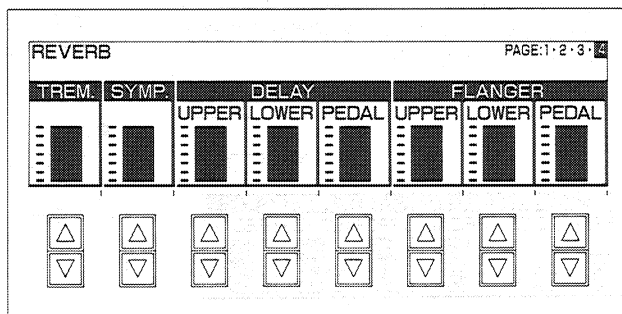


リバーブの4
ページ目で設
定



例は、[▷] ボタンを押して、4 ページにする場合。

2



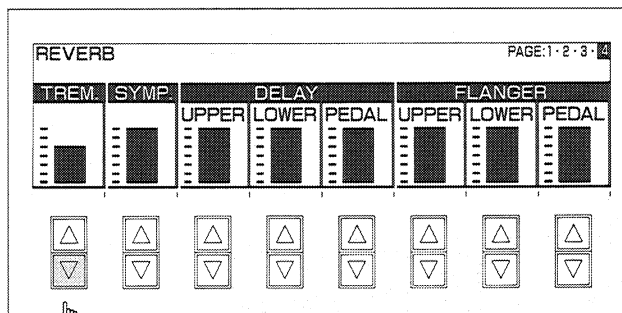
例は、リバーブの4 ページを表示している状態。

3

トレモロにリ
バーブの深さ
を調節したい
場合



トレモロを設
定

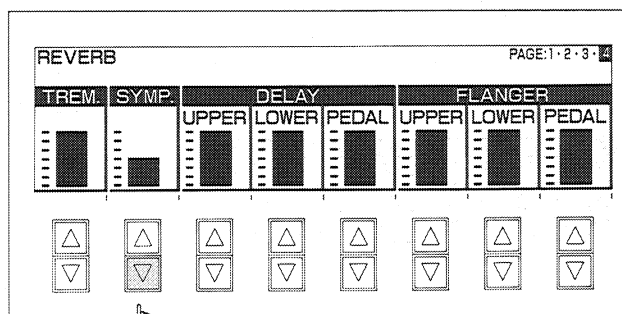


例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でトレモロにリバーブをかけた場合。

シンフォニッ
クにリバーブ
の深さを調節
したい場合



シンフォニッ
クを設定



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でシンフォニックにリバーブをかけた場合。

次の項目は→P68へ

●ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の [▷] ボタンを押して、4 ページの表示に変えます。

●[▷] ボタンで次のページ、[◁] ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

●[▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに4 ページ目のメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。

B1

リ
バ
ー
ブ

●TREM. (トレモロ) を設定します。

●トレモロと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

■このページのデータのレベルは、各効果ごとにリバーブのかかる深さを24段階に調節することができます。リバーブをかけたくない場合は、ゼロにします。

★トレモロは、[TREMOLO (FAST)](トレモロ(ファースト)) ボタンまたは、[EFFECT SET] (エフェクトセット) ボタンを使ってトレモロを設定したときの状態でかかります。

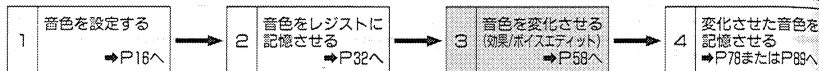
●SYMP. (シンフォニック) を設定します。

●シンフォニックと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★シンフォニックは、エフェクトセットボタンを使ってシンフォニックのモードを設定した状態でかかります。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

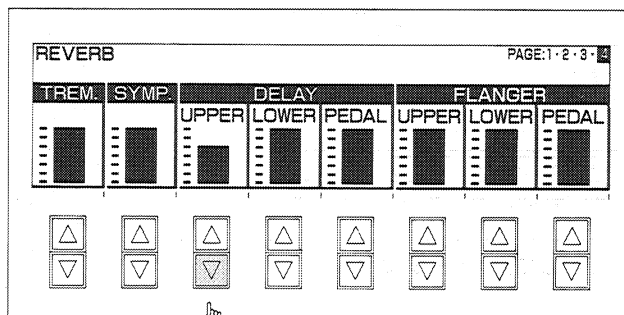
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



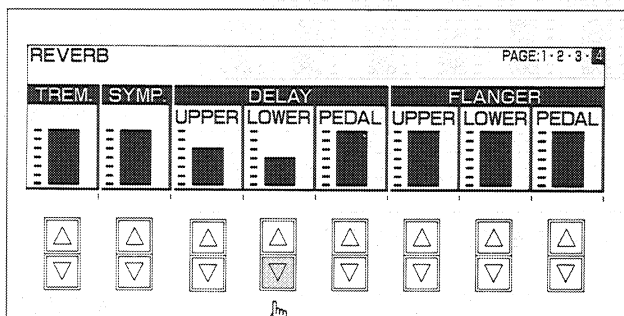
P67から

ディレイにリバーブの深さを調節したい場合

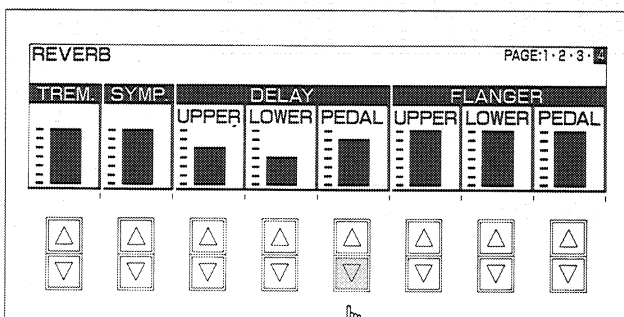
ディレイを設定



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でディレイのアップパーにリバーブをかけた場合。



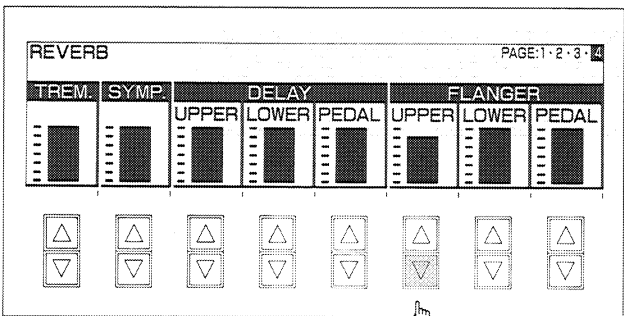
例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でディレイのロワーにリバーブをかけた場合。



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でディレイのペダルにリバーブをかけた場合。

フランジャーにリバーブの深さを調節したい場合

フランジャーを設定



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でフランジャーのアップパーにリバーブをかけた場合。

- DELAY (ディレイ) を設定します。
- UPPER (アップパー) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- 各効果のデータのレベルは、24段階に調整することができます。リバーブをかけたくない場合は、ゼロにします。
- ★ ディレイは、エフェクトセットボタンを使って設定した状態でかかります。

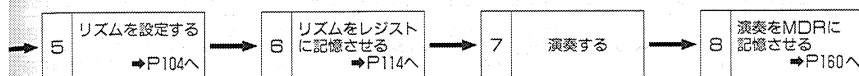
- 次にディレイのLOWER (ロワー) を設定します。
- ロワーと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

- 次にディレイのPEDAL (ペダル) を設定します。
- ペダルと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

- FLANGER (フランジャー) を設定します。
- UPPER (アップパー) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★ フランジャーは、エフェクトセットボタンを使って設定した状態でかかります。

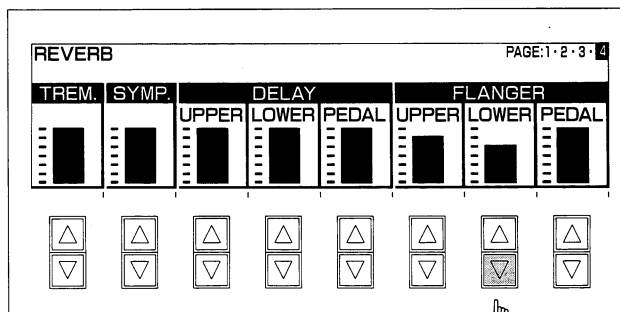
B1

リバーブ



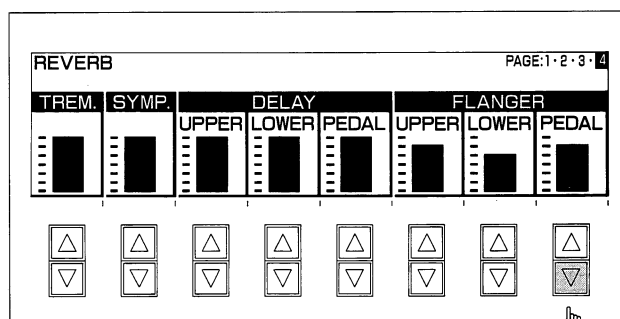
音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

2
3



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でフランジャーのローワーにリバーブをかけた場合。

- 次にフランジャーのLOWER(ローワー)を設定します。
- ローワーと表示された同じ縦列の[△][▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた値でフランジャーのペダルにリバーブをかけた場合。

- 次にフランジャーのPEDAL(ペダル)を設定します。
- ペダルと表示された同じ縦列の[△][▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

B1

リバーブ

これで、リバーブの4 ページ目が設定できました。

次は、レジストレーションメモリーボタンに記録しましょう。→P78へ

操作ポイント

- ◆リバーブの[□] ボタンで残響の長さを決めた後に、データコントロールボタン[△][▽]を使って、メニュー内容を設定します。
- ◆[COUASE] (コース) ボタンを押しながら[△][▽] ボタンを押すと、データのレベルが速く上下移動します。
- ◆PAGE (ページ) ボタン[◀][▶]で、メニューのページを前後させることができます。

注意

- ◆リバーブのメニューでさまざまな設定をしても、パネルのリバーブボタンの一番下を押すと、リバーブはかかりません。
- ◆ボイスコンディションのエフェクトで「オフ」を選んだ場合は、その音色にはリバーブだけがかかります。
- ◆トレモロやシンフォニックなどの効果は、[TREMOLLO(FAST)](トレモロ(ファースト))または[EFFECT SET] (エフェクトセット) ボタンを使って設定した状態でかかります。
- ◆リバーブのタイプは、レジストレーションメモリーボタンには記録されません。

◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフ前のパネルの状態に戻りたいときは、再び電源をオンにした後、[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら[D.] (ディスプレイ) ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

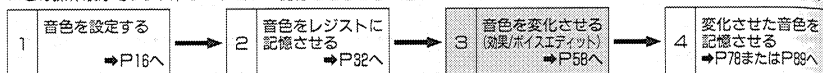
このとき[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

補足

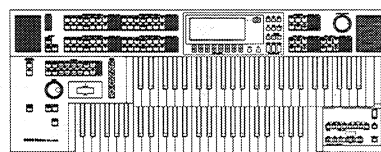
- ◆リバーブと他の効果についての関係は、P58～P61の「効果について」を参考してください。
→P58～P61へ

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



サステイン



▲操作部分

機能

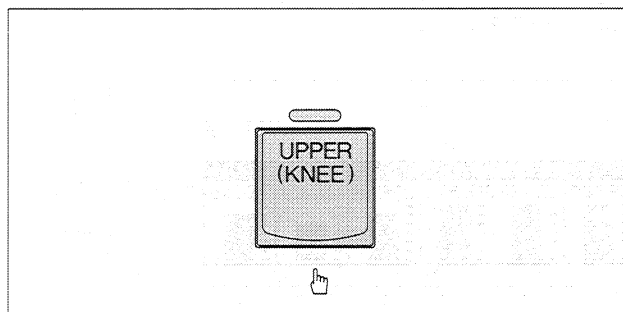
上、下、ペダル鍵盤ごとに、鍵盤を離れた後の音に余韻をつけることができます。
余韻の長さを設定することができます。

操作

サステインボタン [UPPER (KNEE)] を押して、サステインレングスを設定する場合。

B1

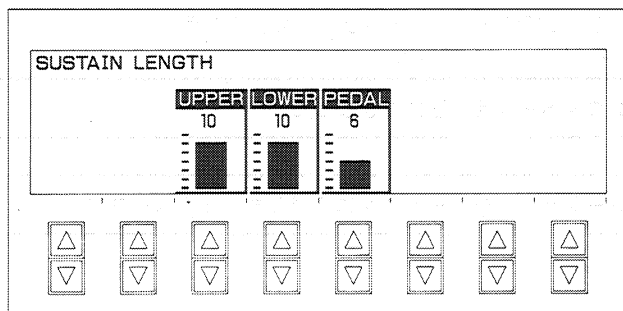
サステイン



例は、アッパー（ニー）ボタンを押した場合。

- パネル左上にあるサステインボタン [UPPER (KNEE)] (アッパー／ニー) を押します。

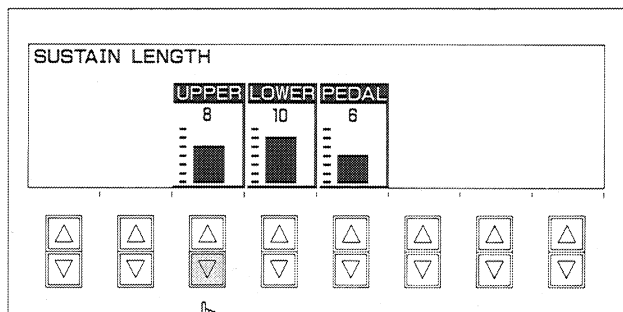
- ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。



例は、サステインのメニューを表示した状態。

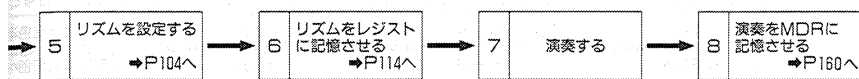
- ボタンを押すと同時に、ディスプレイにサステインのメニューが表示されます。

- サステインの[LOWER (KNEE)] (ロワー／ニー) と [PEDAL] (ペダル) ボタンを押しても同じメニューを表示します。



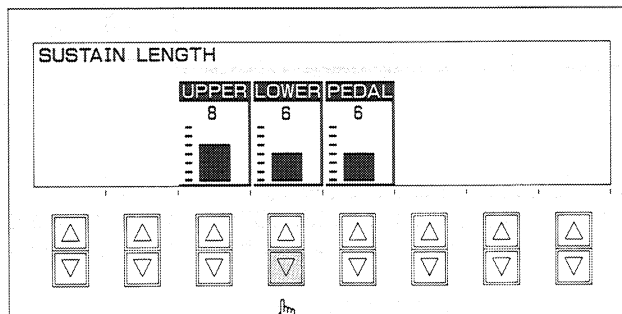
例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

- UPPER (アッパー) を設定します。
- アッパーと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- データのレベルが高いほどサステインは長くなります。一番下はゼロで、サステインは最も短くなります。
- データのレベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
- ★サステインの長さは13段階 (0～12) に設定できます。

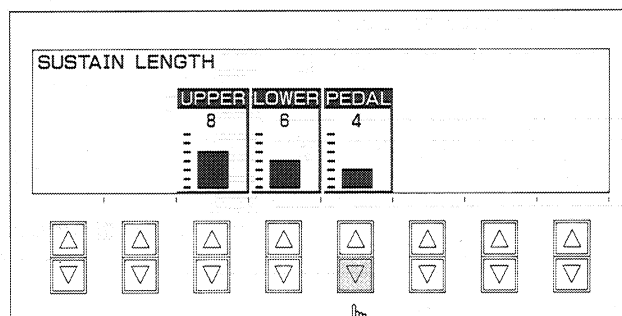


音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

4
↓
5



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた場合。



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた場合。

これで、サステインの設定が決まりました。

次は、レジストレーションメモリーボタンに記録しましょう。→ P78へ

- 次にLOWER (ロワー) を設定します。
- LOWER (KNEE) のボタンを押します。
- ロワーと表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

- 次にPEDAL (ペダル) を設定します。
- PEDALのボタンを押します。
- ペダルと表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

B1

サステイン

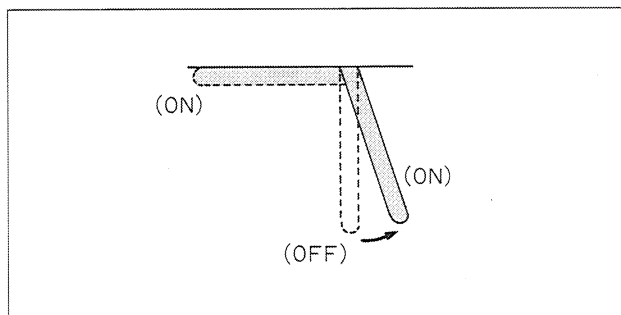
知っておくと便利

- ◆ハープなど減衰系の音色のなかには、サステインの値をゼロにすると、元の音（プリセット音色）より余韻を短くすることができる音色があります。

サステインコントロールは、音の余韻を長くするだけではない、と知っておくと便利です。

注意

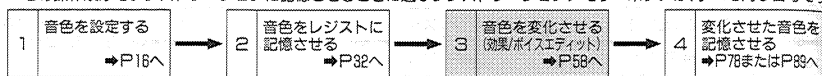
- ◆サステインは、ニーレバーがオンの状態になっていないとかかりません。



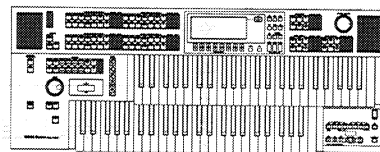
- ニーレバーを真下に立てたときサステインはかかりません。
- ニーレバーを右に押したときレバーを押している間サステインがかかります。
- ニーレバーをたたんだとき常にサステインがかかります。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ブリリアンス



▲操作部分

機能

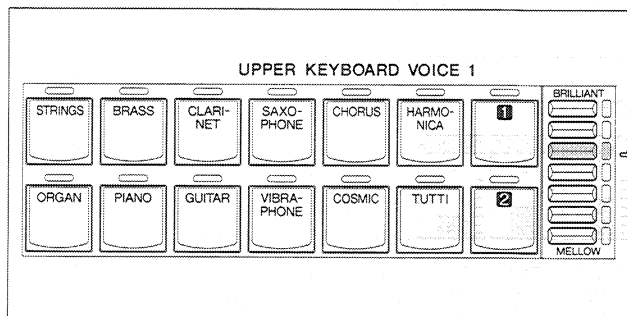
小音色群ごとに、音色の明るさを調節することができます。

BRILLIANT (ブリリアント) は音色を明るくし、MELLOW (メロウ) は明るさを弱めます。

パワースイッチ (主電源) をONにすると、ブリリアンスのランプは、中央 (下から4番目) が点灯します。

操作

アッパーキーボードボイス1のブリリアンスを設定する場合。



●BRILLIANCE (ブリリアンス) を設定します。

●ブリリアンスをかけたい小音色群の [□] ボタンを押して、ブリリアンスのかかり具合を決めます。ブリリアント側にするほど、音色は輝きます。

■パネルのブリリアンスは7段階 (3～3) に設定できます。

例は、下から5番目の [□] ボタンを押した場合。

これで、ブリリアンスが設定できました。次はレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。→P78

補足

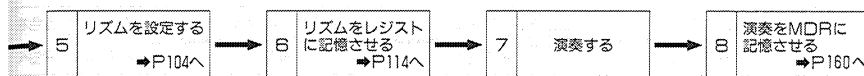
◆パネルのブリリアンスは、ボイスコンディションのブリリアンスと連動しています。

◆音色、音域によっては、ブリリアンスが効きにくい場合があります。

◆ペダルボイスのブリリアンスの効き方と、アッパーキーボードボイス、リードボイスのブリリアンスの効き方は違っています。

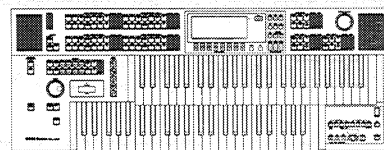
B1

ブリリアンス



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

トレモロ (ファースト)



▲操作部分

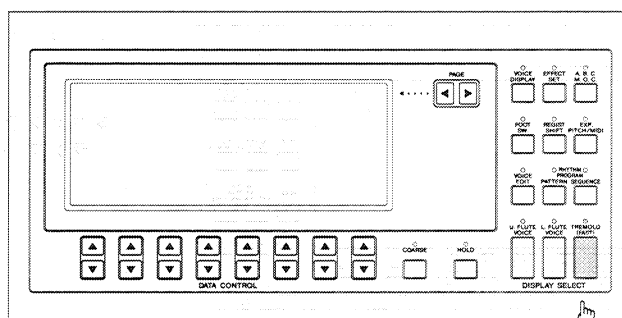
機能

音色全体にトレモロ（音が速く回転しているような効果）または、コーラス（音がゆっくりと回転しているような効果）をかけることができます。[TREMOLO (FAST)] ボタンのオン、オフによって、トレモロとコーラスを切り替えることができます。

操作

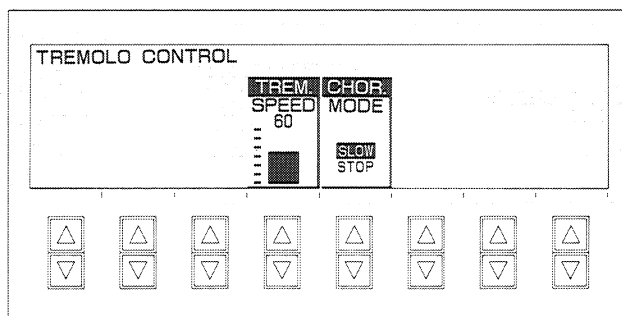
トレモロスピードを設定する場合。

- ボイスコンディションでエフェクトをあらかじめトレモロにセットしておきます。



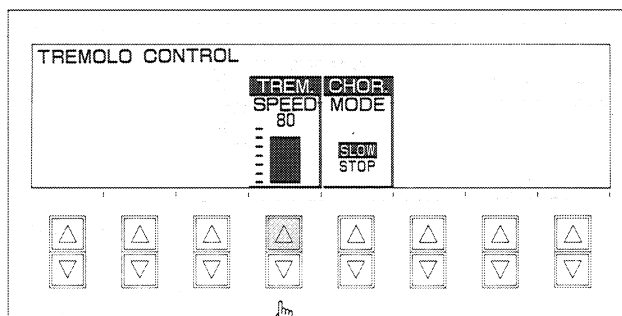
例はトレモロ (ファースト) ボタンを押した場合。

2



例は、トレモロ (ファースト) のメニューを表示した状態。

3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

これで、トレモロの設定ができました。次はレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。→P78

補足

- ◆コーラスモードのSLOW（スロー）はゆっくりと回転する効果で、STOP（ストップ）は、徐々にコーラスが消える効果です。
- ◆他の効果設定でのトレモロは、トレモロ (ファースト) で設定した状態になります。→P60～P61参照。

- ディスプレイ右上にある[TREMOLO (FAST)] (トレモロ (ファースト)) ボタンを押します。

- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

- ボタンのオンでトレモロ、オフでコーラスの切り替えができます。

- ボタンを押すと同時に、ディスプレイにトレモロ (ファースト) のメニューが表示されます。

- TREM. (トレモロ) とCHOR. (コーラス) を設定します。
(この例では、トレモロスピードを設定し、コーラスはスローのままです。)

- SPEED (スピード) と表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

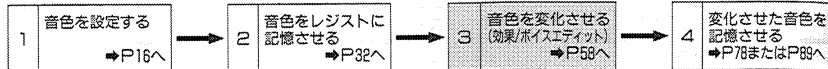
- ★トレモロにかかるスピードは、101段階 (0～100) に設定できます。

B1

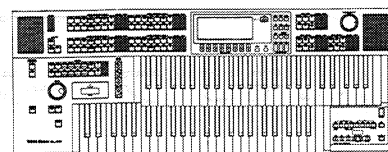
トレモロ (ファースト)

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



エフェクトセット



▲操作部分

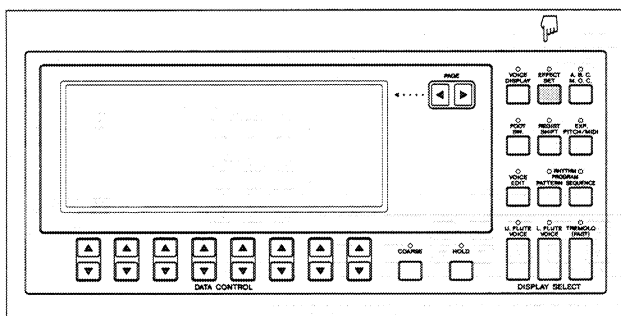
機能

ボイスコンディションで選んだエフェクトの状態を設定することができます。
音色全体にトレモロ、コーラス、シンフォニック、ダイナミックレンジエンハンサーをかけることができます。
リード、アッパー、ロワー、ペダルそれぞれに、ディレイとフランジャーをかけることができます。

操作

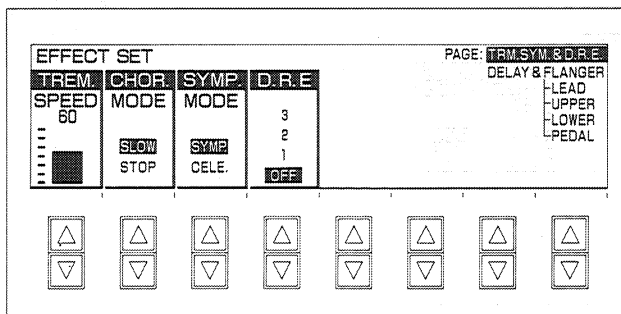
メニューのなかの全ての効果をかける場合。

1



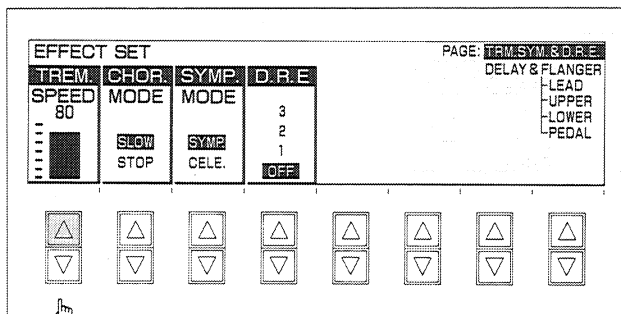
例は、エフェクトセットボタンを押した場合。

2



例は、エフェクトセットの1ページ目を表示している状態。

3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●[EFFECT SET] (エフェクトセット) ボタンを押します。

●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

●ボタンを押すと同時に、エフェクトセットの1ページ目のTREM, SYMP, & D. R. E. (トレモロ、シンフォニック&ダイナミックレンジエンハンサー) のメニューが表示されます。

●TREM. (トレモロ) とCHOR. (コーラス) を設定します。

●操作は、トレモロ (ファースト) ボタンと同じです。

●SPEED (スピード) と表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、値を変化させます。

●コーラスをSTOP (ストップ) にしたい場合は、コーラスと表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを押します。

■トレモロのかかるスピードは、101段階 (0～100) に設定できます。

音色にトレモロまたはコーラス効果をかけたい場合



トレモロまたはコーラスを設定

補足

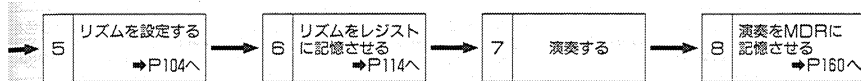
- ◆トレモロとコーラスは、トレモロ (ファースト) ボタンの内容と同じです。
ボイスコンディション、フルートボイスでトレモロを選んだときには、エフェクトセットかトレモロ (ファースト) で設定したトレモロの状態では効果がかりません。
- ◆トレモロとコーラスの切り替えは、[TREMOLO (FAST)] (トレモロ (ファースト)) ボタンのオン、オフで行います。

注意

- ◆トレモロ、コーラス、シンフォニック、ダイナミックレンジエンハンサーは、音色群ごとに設定できません。
- ◆ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでおかないと効果がかりません。

B1

エフェクトセット



音色にシンフォニック効果をかけたい場合

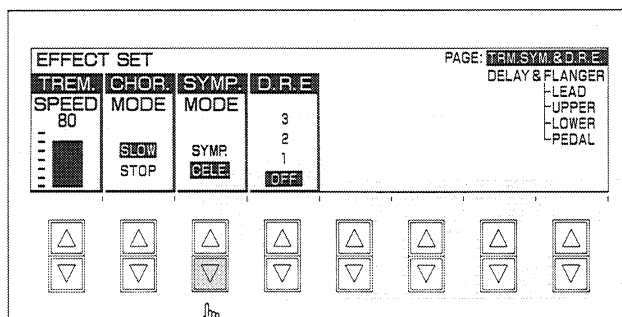


シンフォニックを設定

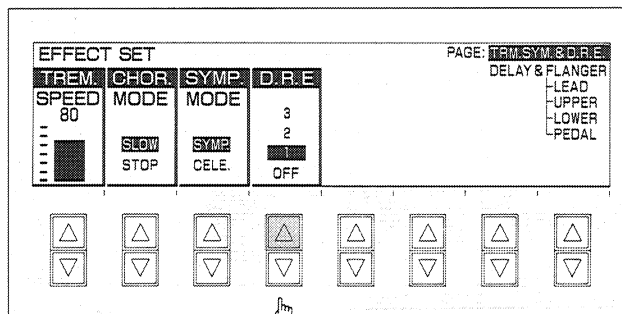
高音域で音量を上げたときに音色を強調したい場合



D. R. E.を設定



例は、[▽] ボタンを押して、セレステを選んだ場合。



例は、[△] ボタンを押して、1を選んだ場合。

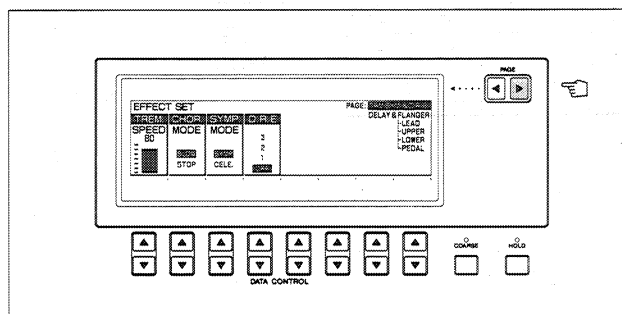
これで、エフェクトセットの1ページ目が設定できました。

ディレイとフランジャーを音色群ごとに設定したい場合は、2ページ目で設定しましょう。

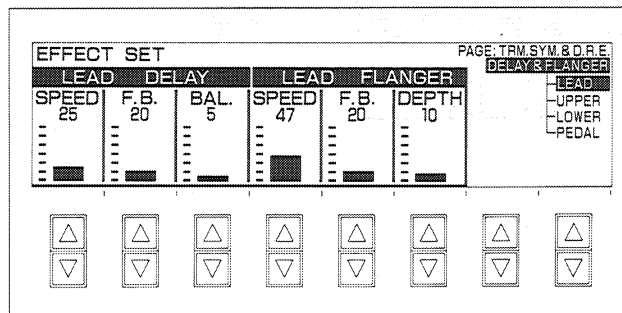
音色群ごとにディレイとフランジャーを設定したい場合



エフェクトセットの2ページ目で設定



例は、[▷] を押して、2ページにする場合。



例は、リードのディレイ&フランジャーを表示している状態。

→ P76へ

補 足

- ◆ディレイ&フランジャーのLEAD、UPPER、LOWER、PEDALは、ページボタン[◀] [▶]を使って表示を変えます。
- ◆D. R. E.は、レジストレーションメモリーボタンには記憶されません。
- ◆ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでおかないと効果がかかりません。

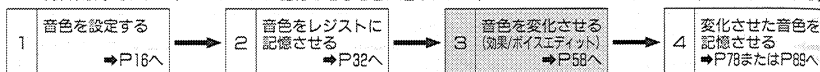
音色選択～メモリーまで I. 音色機能

- SYMP. (シンフォニック) を設定します。
- シンフォニックと表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、SYMP. (シンフォニック) かCELE. (セレステ) を選択します。
- ★シンフォニックは、複数の楽器で演奏しているような豊かな広がりを得られる効果です。セレステは、シンフォニックのかかり方をゆるやかにしたような効果です。
- D. R. E. (ダイナミックレンジエンハンサー) を設定します。
- D. R. E.と表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、数字を選択します。
- ★ダイナミックレンジエンハンサーは、音量が大きくなったときに高音域を強調する効果で、音色のスケール感を増すことができます。「3」が一番効果が大きく、オフは、かかりません。
- ▲D. R. E.はレジストレーションメモリーボタンには記録されません。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の[▷] ボタンを押して、2ページ目の表示に変えます。
- [▷] ボタンで次の音色群、[◀] ボタンで前ページに変えることができます。
- [HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。
- [▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに2ページ目のメニューDELAY & FLANGER (ディレイ&フランジャー) のLEAD (リード) が表示されます。
- ★UPPER (アッパー)、LOWER (ロワー)、PEDAL (ペダル) にディレイ&フランジャーをかけたいときは、ページボタン[▷]を押して、目的の音色群名を反転させてください。すると、ディスプレイの表示が変わります。

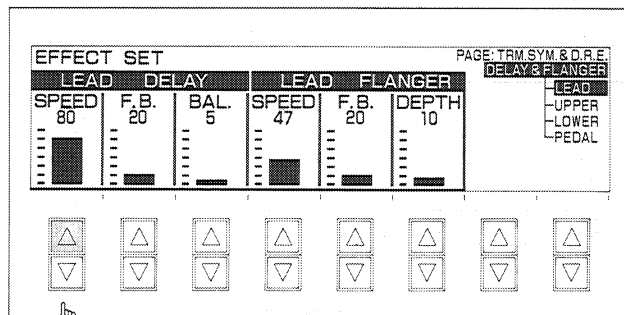
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

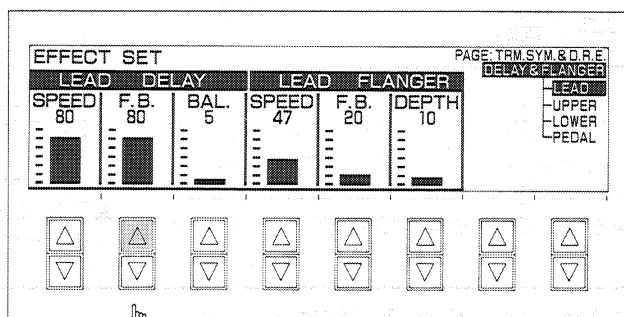


P75から

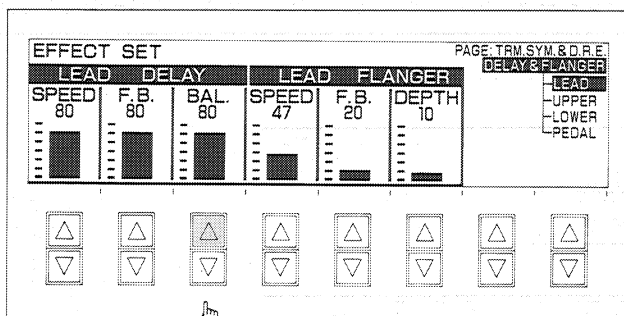
ディレイを設定したい場合



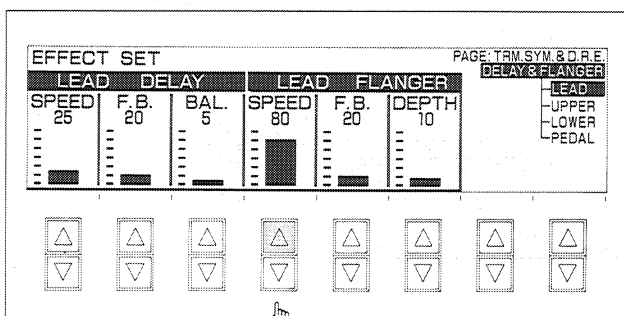
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●LEAD DELAY (リードディレイ) を設定します。

●まず、リードディレイのSPEED (スピード) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ディレイスピードは、遅れ速度のことで、101段階 (0～100) に設定できます。レベルが高いほど速度が速くなります。

●次にディレイのF.B. (フィードバック) を設定します。

●フィードバックと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ディレイのフィードバックは、101段階 (0～100) に設定できます。レベルが高いほどフィードバックがかかります。

●次にディレイのBAL. (バランス) を設定します。

●バランスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ディレイのバランスは、ディレイをかける前の元の音とディレイをかけた後の音とのバランスで、101段階 (0～100) に設定できます。レベルが高いほど、ディレイ音が大きくなります。

●LEAD FLANGER (リードフランジャー) を設定します。

●スピードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★フランジャーは、音のうねりをもたせ回転感を与える効果で、スピードは、回転の速さのことで、101段階 (0～100) に設定できます。レベルが高いほど、回転は速くなります。

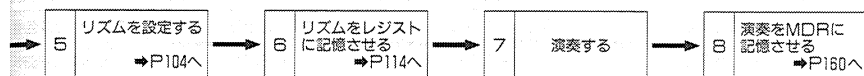
B1

エフェクトセット

フランジャーを設定したい場合

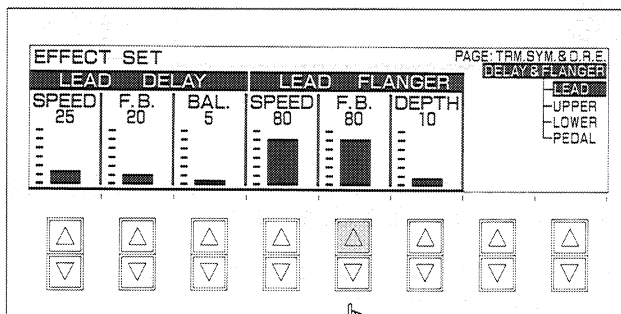
操作ポイント

- ◆ [COARSE] (コース) ボタンを押しながら、[△] または [▽] ボタンを押すと、データのレベルが速く上下移動します。データのレベルが全部で10以上の場合、10単位で移動します。10以下の場合、コースボタン+ [▽] ボタンでMINへ、コースボタン+ [△] ボタンでMAXに移動します。

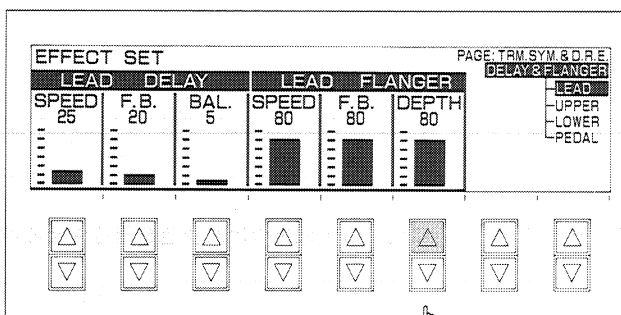


音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

2
3



例は、[Δ] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[Δ] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

これで、リードのディレイ&フランジャーが設定できました。

次はレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。

- 次にフランジャーのフィードバックを設定します。
- フィードバックと表示された同じ縦列の[Δ][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★フランジャーのフィードバックは、101段階（0～100）に設定できます。レベルが高いほど、フィードバックがかかります。

- 次にフランジャーのDEPTH(デプス)を設定します。
- デプスと表示された同じ縦列の[Δ][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★フランジャーのデプスは、うねりの波形の山から谷へ行く深さのことで、101段階（0～100）にその深さを設定できます。レベルが高いほど深くなります。

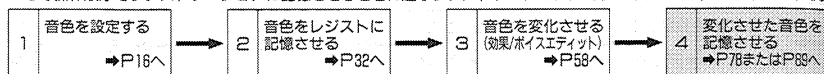
B1
エフェクトセット

補 足

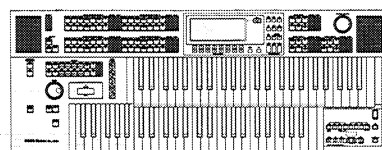
- ◆ディレイ&フランジャーのLEAD、UPPER、LOWER、PEDALは、ページボタン[<][>]を使って表示を変えます。
- ◆データのレベルの上に表示されている数字は、現在のレベルの数値を示しています。
- ◆ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでおかないと効果がかかりません。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

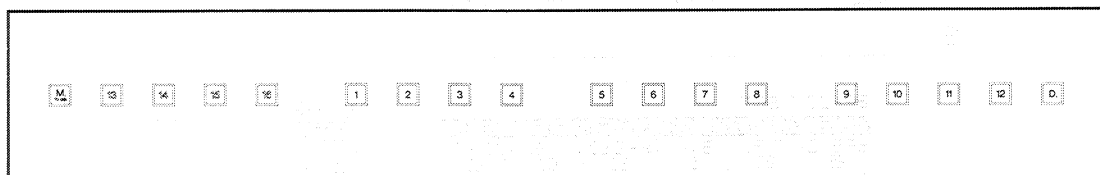


▲操作部分

機能

パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。ここでは、コンディションを設定した後の音色を記憶させます。

▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
(下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン)

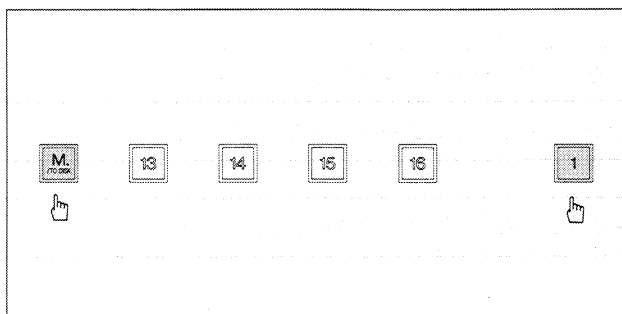


B2

設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

操作

レジストレーションメモリーボタン [1] に現在の効果をつけた音色を記憶させる場合。



例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら、[1] ボタンを押した場合。

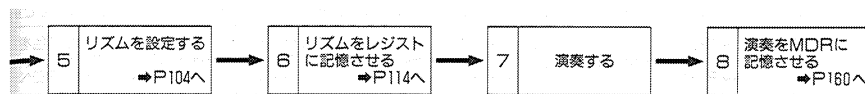
● [M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの[1]を押します。

● [1] ボタンが点滅し、そのボタンに現在のパネルの状態が記憶されたことを示します。

▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

これで、パネル上の現在の音色と音色状態と効果を記憶させることができました。

次は、音色をエディットしましょう。→P80へ

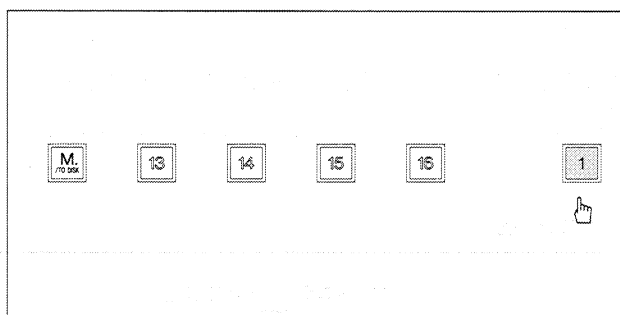


音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

記憶させたレジストレーションを再現する操作

操 作 レジストレーション [1] を再現する場合。

1



例は、[1] ボタンを押した場合。

これで、記憶させたレジストレーションが再現されました。

- 再現したいレジストレーションナンバーを押します。
- 押したボタンが点灯し、パネル上に記憶内容が再現されます。

注 意

- ◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーション1になります。残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。
- ◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフの前のパネルの状態に戻りたいときは、再び電源をオンした後に、[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら [D.] (ディセーブル) ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

このとき、[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

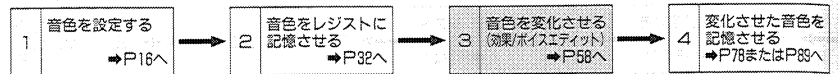
B2

設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで



ボイスエディットについて

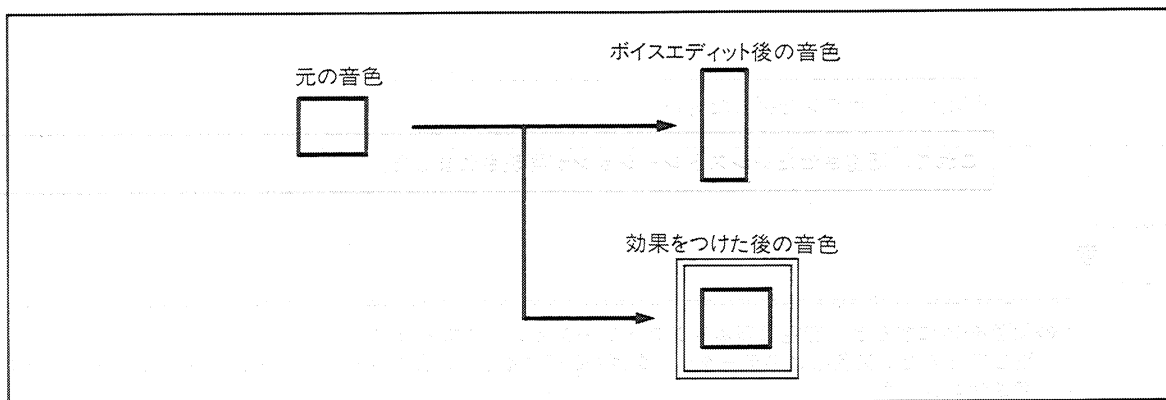
ボイスエディットとは

ボイスエディットとは、音色を変化させる方法のひとつで、音色自体を変えることができます。

効果とは音色との関わり方が、違います。

音色を人間にたとえるなら、効果は、さまざまな洋服を着せるようなものですが、ボイスエディットは、その人の体型そのものを変えるようなものです。

ボイスエディットと効果の違いを示したモデル図



B3

ボイスエディットについて

音がつくられる仕組み

EL-90の音色は、5つのオペレーターを組み合わせることによって、つくられています。

オペレーターとは、音色の基になる信号を発生するユニットのことです。

EL-90のオペレーターには、FMとAWMの2種類があります。オペレーターの「1」～「4」までがFMです。

このオペレーターの配列パターンのことをアルゴリズムと呼んでいます。

アルゴリズムの違いによって、音のタイプが決まります。

さらに、それぞれのオペレーターの信号の違いによって、音色や音量が決定します。

人間にたとえるなら、オペレーターは手や足、顔という人のパーツで、アルゴリズムは、パーツの付き具合によってできあがった人のスタイルといえます。

そして、手や足、顔の造りの違いによって人の外見上の個性が決まるように、音色もできあがるのです。

オペレーターについて

- FMとは、フリーケンシー・モジュレーション（周波数変調）の略で、音源の一種です。

その機能は、あるオペレーターが他のオペレーターに影響を与える（変調をかける）ことによって、さまざまな音色（音声信号）をつくりだすというものです。

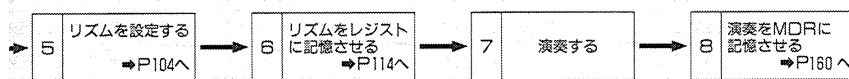
FM音源では、音声信号（実際の音色の信号）を出力するものをキャリアと呼び、他のオペレーターに変調信号を出力するものをモジュレーターと呼んでいます。

オペレーターがキャリアであるかモジュレーターであるかによって、音づくりの働きが変わってきます。

キャリアかモジュレーターかはアルゴリズムによって違います。P93のアルゴリズム一覧表を参照してください。

- AWMとは、アドバンスド・ウェーブ・メモリーの略で、実在する音をデジタル録音して、そのデータを音源としてメモリーしたものです。

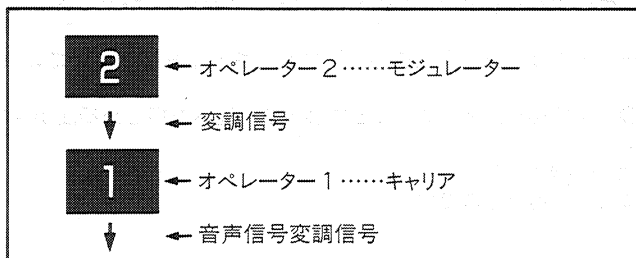
- FMとAWMは並列の関係で、それぞれが音声信号を出力します。FMとAWMがともにオンの場合は、二つの音声信号がミックスされた信号になります。



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

FM音源について

FM音源の音がつくられる基本モデル図



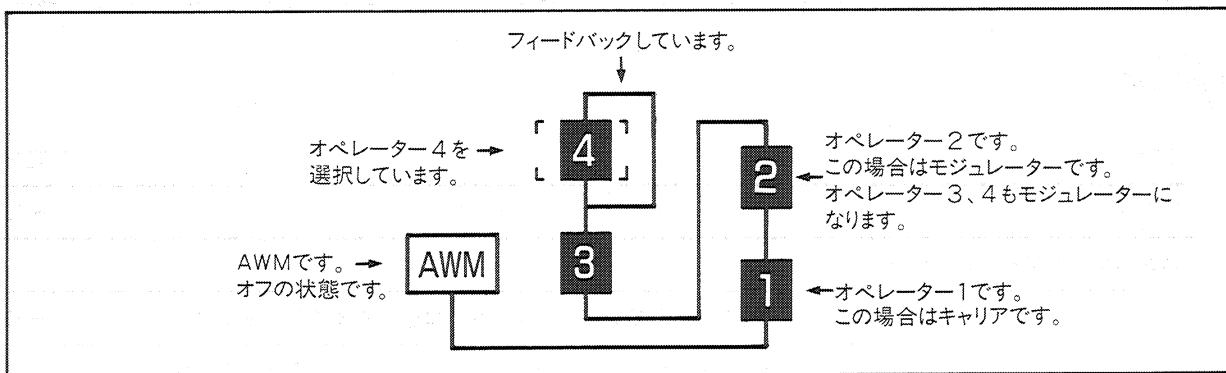
- オペレーターは2は、オペレーター1に変調信号を送ります。
- オペレーターは1は、自己の出力信号とオペレーター2から受けた変調信号をミックスし、音声信号として出力します。

アルゴリズムについて

EL-90には、23パターンのアルゴリズムがあります。(アルゴリズム一覧表については、P93を参照してください)
アルゴリズムのパターンによって音のタイプは決まりますが、音色そのものが決まるわけではありません。
同じアルゴリズムでも各オペレーターの状態によって、音色が違います。
アルゴリズムは、各オペレーターから出る信号がどのように流れているかを示しています。

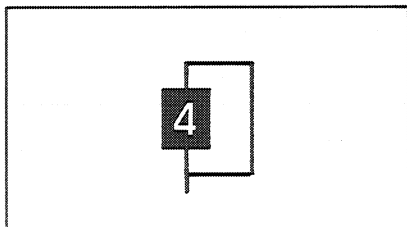
アルゴリズムの見方

図は、アルゴリズム1の場合。



- エディットするオペレーターは、カギカッコで囲われています。
ディスプレイの左から2番目のデータコントロールボタン [△] または [▽] を押して、カギカッコを移動させオペレーターを選択します。
- オペレーターの文字が黒く、カッコ内が白くなっているものはオフになっている状態です。

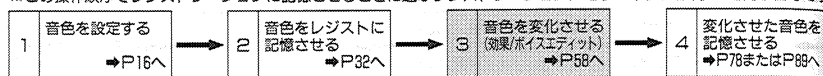
フィードバックについて



- 左の図のようにになっている状態を、フィードバック (自己変調) といいます。
- フィードバックは、オペレーターから出力した信号の一部を、もう一度同じオペレーターに戻して倍音を得るための機能です。
- このフィードバックのかかったオペレーターの信号レベルを大きく設定するとより多くの倍音を含んだ音になります。
- プラスや、ストリングの音をつくるときに利用できます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

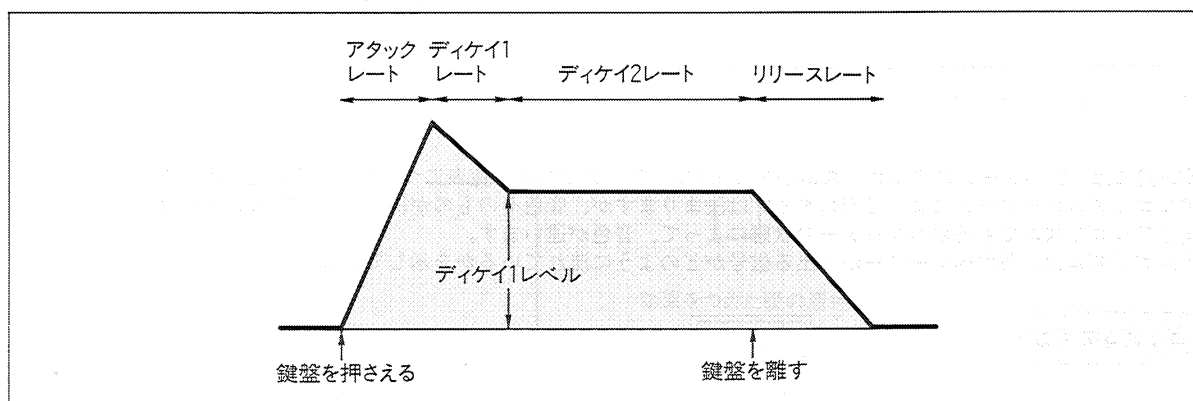
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



エンベロープジェネレーターについて

ピアノ、ストリングス、ブラスなど、全ての音は、それぞれ音の立ち上がりや持続のしかた、減衰のしかた、余韻の付き方などが異なっています。
 これらを正確に再現するために、FMの4つのオペレーターには音量・音色を時間的に変化させる機能がついています。この機能をエンベロープジェネレーターと呼びます。
 エンベロープジェネレーターでエンベロープ（信号波形の輪郭線）を変更することによって、鍵盤を押した瞬間から音が消えるまでの間の音量や音色を変えることができます。
 そのエンベロープを変更する可変要素をパラメーターといいます。
 ★エンベロープジェネレーターはFMのオペレーターにだけ有効なものです。

エンベロープジェネレーターのモデル図



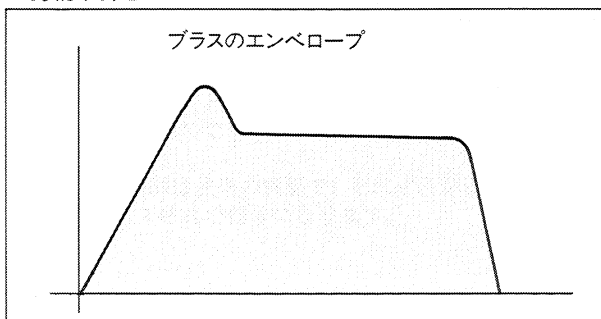
★アウトプットレベルは、エンベロープジェネレーターの一部ではありません。オペレーター自体の出力レベルです。

各名称の解説

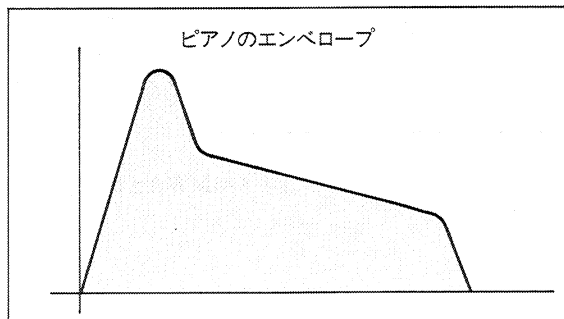
| 各称 | 解説 | 可変幅 |
|----------------|------------------------------------|-------|
| アウトプットレベル (OL) | オペレーターの最大出力レベルです | 0～127 |
| エンベロープジェネレーター | | |
| アタックレート (AR) | 鍵盤を押さえてから、最大レベルに達するまでの速さです。 | 0～31 |
| ディケイ1レート (D1R) | 最大レベルから持続を始める時点 (D1L) に達するまでの速さです。 | 0～31 |
| ディケイ1レベル (D1L) | 持続を始める時点のレベルです。 | 0～63 |
| ディケイ2レート (D2R) | 持続を始める時点から、レベルがさがっていく速さです。 | 0～31 |
| リリースレート (RR) | 鍵盤を離してからレベルが0になるまでの速さです。 | 0～63 |

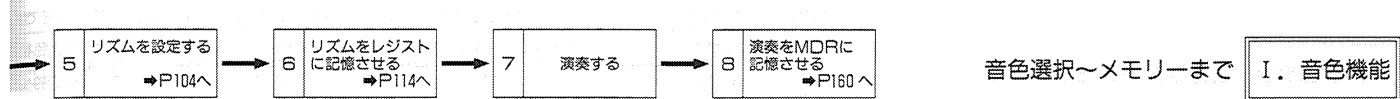
★音の立ち上がりはアタックレート (AR) で、余韻はリリースレート (RR) で設定し、ディケイ1レート (D1R)、ディケイ1レベル (D1L)、ディケイ2レート (D2R) で持続の度合や減衰のしかたを設定します。

持続系音色のエンベロープモデル図



減衰系音色のエンベロープモデル図





オペレーター選択の一般的な原則

ボイスエディットを行う場合は、まず、音色をどのように変えたいのかプランを立てます。次に、アルゴリズムを見て、FMのオペレーターがキャリアなのかモジュレーターなのかを確認します。プランに応じて、エディットするオペレーターとそのパラメーターを選びます。

| | |
|------------------|---|
| 音量を変えたい場合 | キャリアになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを変更します。 AWMのアウトプットレベルを変更します。 |
| 音色を変えたい場合 | モジュレーターになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを変更します。 AWMのカットオフ（C-OFF）か、レゾナンス（RES.）を変更します。 |
| 音量の時間的な変化を変えたい場合 | キャリアになっているオペレーターのエンベロープジェネレーターを変更します。 |
| 音色の時間的な変化を変えたい場合 | モジュレーターになっているオペレーターのエンベロープジェネレーターを変更します。 |

アウトプットレベル変更の一般的な原則

アウトプットレベルは、FMのオペレーターがキャリアのときは音量を、モジュレーターのときは音色を決める働きがあります。AWMのアウトプットレベルは音量を変化させる働きがあります。

| | |
|---------------|--|
| 音量を大きくしたい場合 | キャリアになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを上げます。 AWMのアウトプットレベルを上げます。 |
| 音量を小さくしたい場合 | キャリアになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを下げます。 AWMのアウトプットレベルを下げます。 |
| 音色を明るくしたい場合 | モジュレーターになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを上げます。 |
| 音色に丸みをもたせたい場合 | モジュレーターになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを下げます。 |

エンベロープジェネレーター変更の一般的な原則

エンベロープジェネレーターは、FMのオペレーターがキャリアのときは音量の時間的な変化を、モジュレーターのときは音色の時間的な変化を変えることができます。

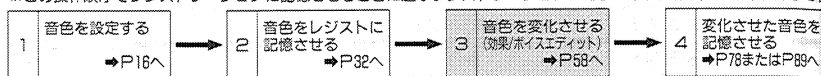
| | | |
|---------|------------------------|---------------|
| キャリア | 音の立ち上がりを速くしたい | ARを上げます。 |
| | 音の立ち上がりを遅くしたい | ARを下げます。 |
| | 音の減衰する速さを速くしたい | D1R、D2Rを上げます。 |
| | 音の減衰する速さを遅くしたい | D1R、D2Rを下げます。 |
| | 鍵盤を押した後の音の減衰する速さを速くしたい | RRを上げます。 |
| | 鍵盤を押した後の音の減衰する速さを遅くしたい | RRを下げます。 |
| モジュレーター | 音の立ち上がりの音色変化を速くしたい | ARを上げます。 |
| | 音の立ち上がりの音色変化を遅くしたい | ARを下げます。 |
| | 持続レベルに達するまでの音色変化を速くしたい | D1R、D2Rを上げます。 |
| | 持続レベルに達するまでの音色変化を遅くしたい | D1R、D2Rを下げます。 |
| | 鍵盤を押した後の音の音色変化を速くしたい | RRを上げます。 |
| | 鍵盤を押した後の音の音色変化を遅くしたい | RRを下げます。 |

B3

ボイスエディットについて

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



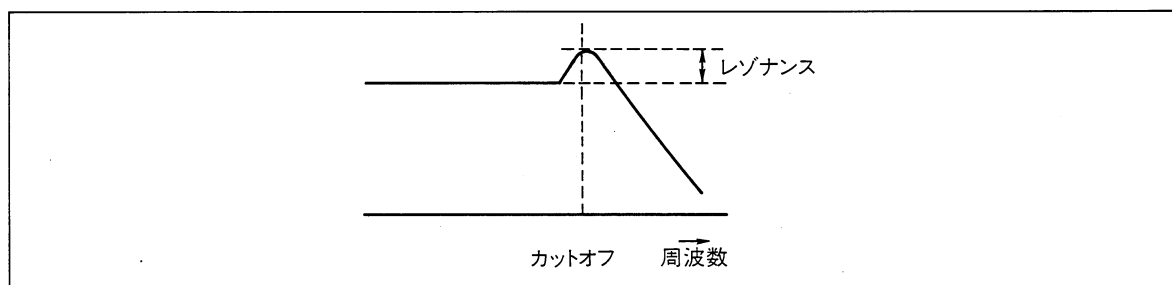
AWMのカットオフとレゾナンスについて

カットオフとレゾナンスは、フィルターのような働きをします。フィルターとは、ある特定の周波数帯だけを通過させ、他の部分を出させない機能をもっています。高い周波数だけを通過させるハイ・パス・フィルター（HPF）や、低い周波数だけを通過させるロー・パス・フィルター（LPF）、必要な周波数帯だけを通過させるバンド・パス・フィルター（BPF）などの種類があり、音色によって、使われるフィルターの種類は変わります。

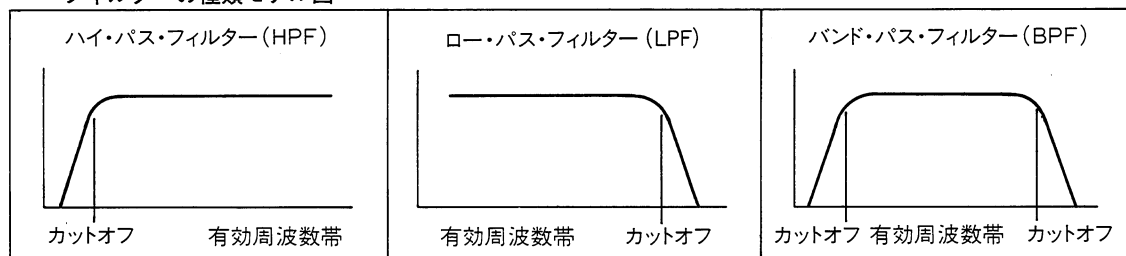
フィルターの種類によって違いますが、一般的にカットオフは、周波数を排除する位置を決める働きをします。（下図を参照）

レゾナンスは、カットオフで指定された周波数付近の倍音（高調波）を強める働きをします。（フィルターの下がり始めのラインを持ち上げる役目です。下図を参照）

カットオフとレゾナンスのモデル図



フィルターの種類モデル図



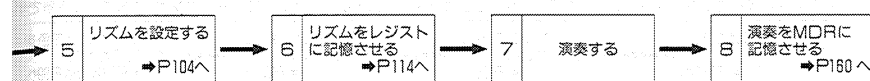
カットオフとレゾナンス変更の一般的な原則

一般的には、カットオフをマイナスにすると音色は暗くなります。

レゾナンスをプラスにするとある倍音だけが強調されたクセのある音色になります。オーボエやファゴットなどの音色はレゾナンスをかけた感じに近い音です。

音色によっては、原則が当てはまらないものもあります。

| | | |
|-------|-------------|-------------------------------|
| カットオフ | 音色を明るくしたい | レベルを上げます。(0が標準で+127～-128が可変幅) |
| | 音色を暗くしたい | レベルを下げます。(") |
| レゾナンス | 音色のクセを強調する | レベルを上げます。(") |
| | 音色のクセを少しつける | レベルを下げます。(") |



音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

ボイスエディットの例

例 1 バンジョーのアタックを強調する。

バンジョーはAWMが主体の音色で、FMによりアタックノイズ音が付加された音づくりになっています。FMのオペレーター1のアウトプットレベルを上げることによってアタックを強調することができます。

操作

①FMのオペレーター1をオンにします。

②アウトプットレベルを上げます。
データコントロールボタン [△] を使ってレベルを上げます。

例 2 ジャズオルガン1の音色を変化させる。

ジャズオルガン1は、フルートカプラーをイメージした音づくりになっています。FMオペレーター1が基本の8' (8フィート)、オペレーター2が4' (4フィート)、オペレーター3が2・2/3' (2・2/3フィート) になっています。

操作

①オペレーター2のアウトプットレベルを下げると、柔らかい感じになります。

②オペレーター3のアウトプットレベルを上げると、硬い感じになります。

例 3 Glocken. (グロッケン) の音にピッコロを重ねる。

パネル上の音色の中には、隠し音色がセットされていて、オペレーターの操作によって、呼び出せるものがあります。この場合のピッコロがその一つの例です。

操作

①グロッケンのAWMオペレーターをオンにして、そのパラメーターを表示させます。

②そのアウトプットレベルを上げていくと、ピッコロの音色がグロッケンの音に重なって鳴りだします。

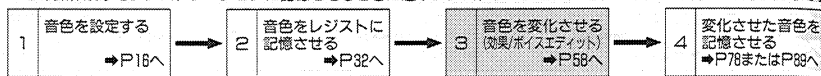
B3

ボイスエディットについて

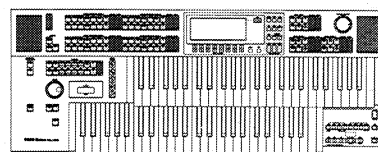
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで



ボイスエディットをする



▲操作部分

機

能

音量の時間的変化や大きさを変えることができます。

音色の時間的変化などを変えることができます。

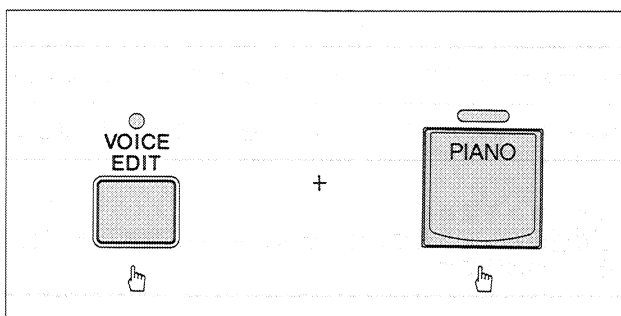
くわしくは、P80～P85「ボイスエディットについて」を参照してください。

操

作

ボイスエディットの画面にしたい場合

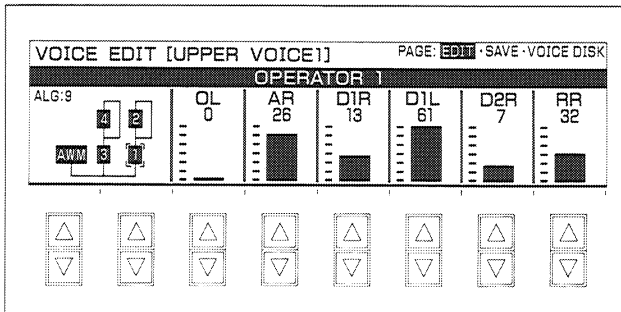
1
↓
2



例は、エディットボタンを押しながら、アップパーキーボードボイス1のピアノを押した場合。

●ディスプレイの右にある[VOICE EDIT] (ボイスエディット) ボタンを押しながらボイスエディットしたい音色ボタンを押します。ここでは、音色ボタンはアップパーキーボードボイス1の[PIANO] (ピアノ) を押します。

▲ボイスエディットボタンだけを押し、ディスプレイにSelect a Voice!! (セレクト、ア、ボイス) 音色を選んでください、という文字が表示されます。

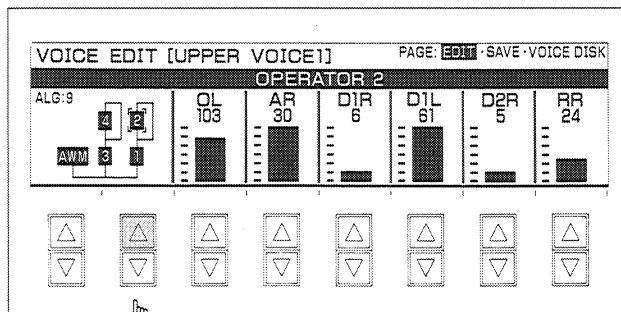


例は、ボイスエディットのエディットを表示している状態。

●音色ボタンを押したと同時に、ディスプレイにボイスエディットの1ページ目のメニューEDIT (エディット) が表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE (ページ) は、反転文字が現在のページ名を示しています。

FMのオペレーターを選択したい場合



例は、[△] ボタンを使って、オペレーター2を選択した場合。

●ディスプレイの左端に表示されているアルゴリズムを確認し、オペレーターを選択します。ここでは、オペレーター2を選択します。

●左から2番目のデータコントロールボタン [△] [▽] を使って、オペレーターを囲っているカギカッコを移動し、オペレーターを選択します。カギカッコを移動するたびに、オペレーターごとのメニューを表示します。

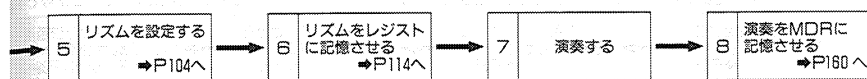
補

足

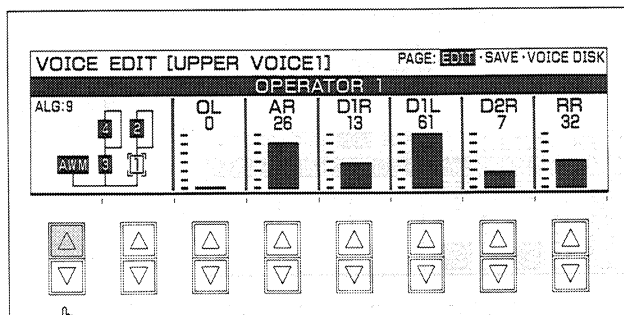
◆ボイスエディットに入ると、FMのオペレーター1の画面が表示されます。

B4

ボイスエディットをする

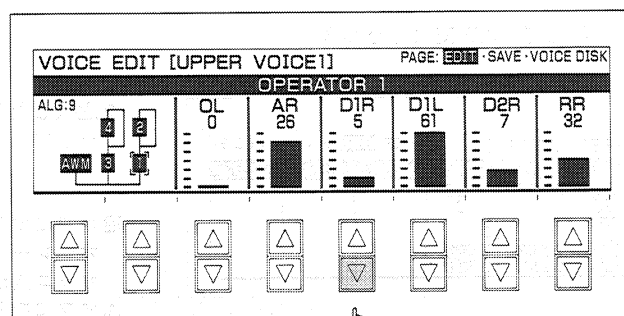


選択したFMオペレーターをオフにしたい場合

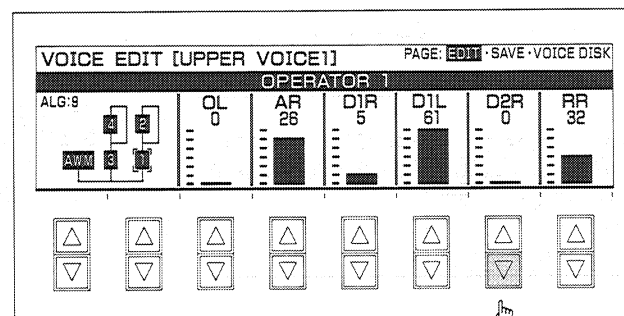


例は、[△] ボタンを押して、オフにした場合。

選択したFMオペレーター各データを变化させたい場合



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

これで、FMオペレーターの設定はできました。続いて、AWMの設定をしましょう。

次の項目は→P88へ

注意

- ◆ アタックレートは、音色によっては設定どおりに発音しないものもあります。音色ごとにアタックレベルとアタックレート2の値が固定しているためです。
- ◆ ボイスエディットをしているとき、他の音色ボタンを押しても反応しません。
- ◆ キャリアのオペレーターがフィードバック設定になっているアルゴリズムでは、ある一定以上にOL(アウトプットレベル)を上げると、雑音の様な発信音の状態になることがあります。

操作ポイント

- ◆ [COARSE] (コース) ボタンを押しながら、[△] または [▽] ボタンを押すと、値が速く変更できます。設定段階が多いものなどには、素早く設定でき便利です。

音色選択～メモリーまで I. 音色機能

- 選択したオペレーターをオフにします。
- 一番左端のデータコントロールボタン [△] [▽] を使って、オン、オフを選択します。
- オフにすると、現在選んでいるオペレーターの文字が黒くなり、カッコ内が白くなります。
- ▲ オフになると、そのオペレーターは信号を発しなくなります。

- 選択したFMオペレーターの各データを変化させて、好みの音にします。
- この例では、D1R (ディケイ1レート) と、D2R (ディケイ2レート) を下げます。
- D1Rと表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、データのレベルを下げます。
- レベルの上に表示されている数字は、現在の値を示しています。

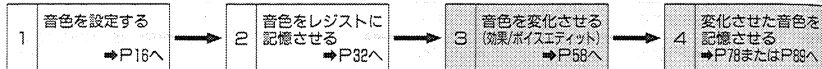
B4

ボイスエディットをする

- 次に、D2R (ディケイ2レート) を下げます。
- D2Rと表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、データのレベルを下げます。
- 他のデータのレベルを変化させたい場合は、目的のレベルの下 [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。「1」「2」の操作を参考にしてください。

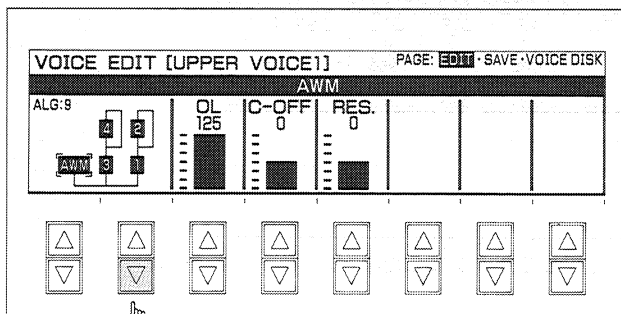
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



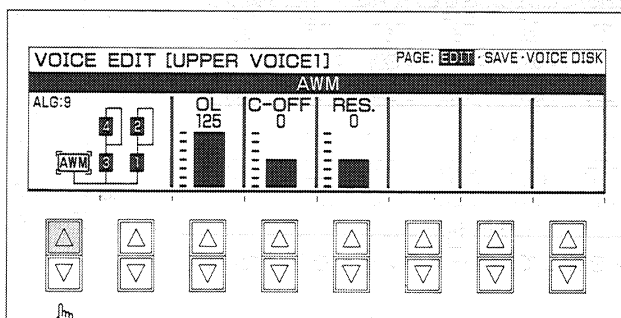
P87から

AWMを選択
したい場合



例は、[▽] ボタンを押して、AWMにした場合。

選択した
AWMをオフ
にしたい場合

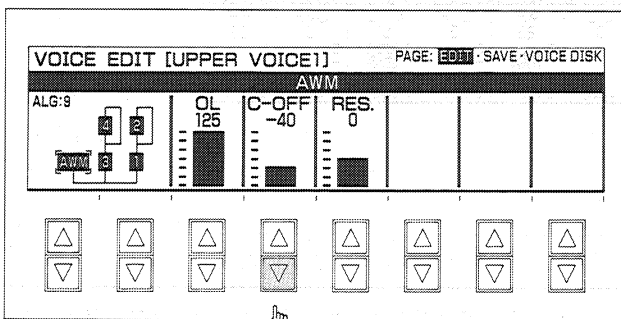


例は、[△] ボタンを押して、AWMをオフにした場合。

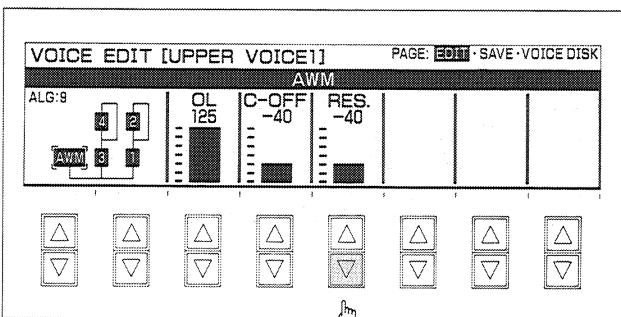
B4

ボイスエディットをする

選択した
AWMの各デ
ータを変化さ
せたい場合



例は、[▽] ボタンを押して、カットオフの値を下げた場合。



例は、[▽] ボタンを押して、レゾナンスの値を下げた場合。

これで、AWMの設定ができました。

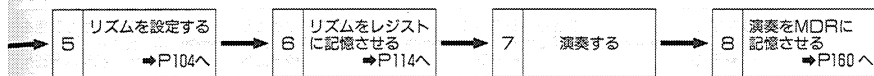
次に、ボイスエディットした音色をユーザーエリアに登録しましょう→P89へ

- AWMを選択します。
- 左から2番目のデータコントロールボタン [△] [▽] を使って、オペレーターを囲っているカギカッコを移動し、オペレーターを選択します。カギカッコを移動するたびに、オペレーターごとのメニューを表示します。

- 選択したAWMをオフにします。
- 一番左端のデータコントロールボタン [△] [▽] を使って、オン、オフを選択します。
- オフにすると、現在選んでいるオペレーターの文字が黒くなり、カッコ内が白くなります。
- ▲ オフになると、そのオペレーターのは、信号を発しなくなります。

- 選択したAWMの各データを変化させて、好みの音にします。
- この例では、C-OFF (カットオフ) と RES. (レゾナンス) を下げます。
- C-OFF (カットオフ) と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、データのレベルを下げます。
- レベルの上に表示されている数字は、現在の値を示しています。

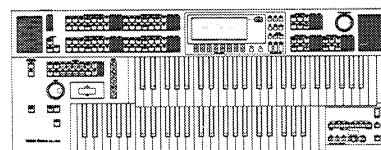
- 次に、RES. (レゾナンス) を下げます。
- RES. (レゾナンス) と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、データのレベルを下げます。
- OL (アウトプットレベル) を変えたい場合は、OLの下 [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。「1」「2」の操作を参考にしてください。



音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

ボイスエディットした音色をユーザーに登録



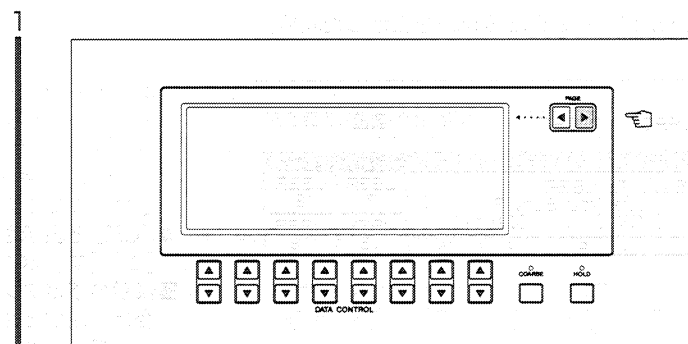
▲操作部分

機能

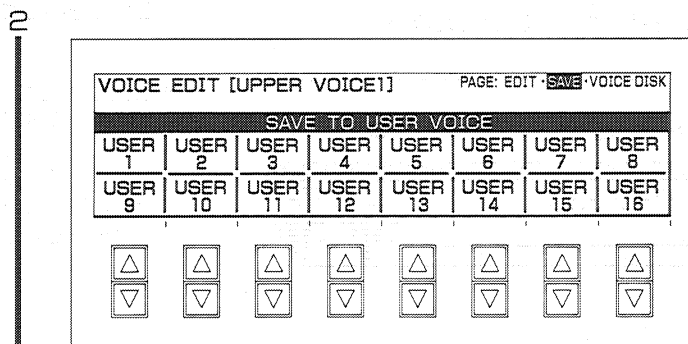
ボイスエディットした音色をユーザーに登録することができます。

操作

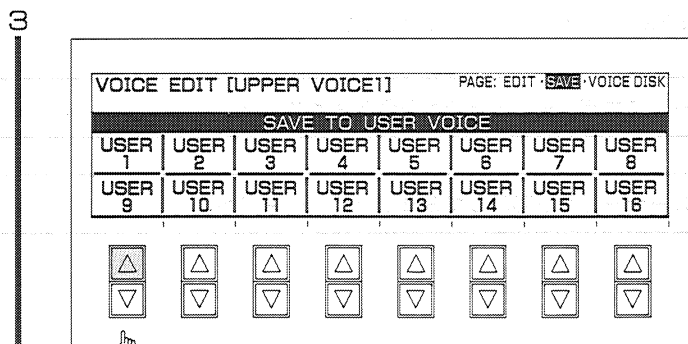
ボイスエディットした音色をユーザー 1 に登録する場合。



例は、[>] を押して、セーブのページにしようとする場合。



例は、セーブを表示している状態。



例は、[△] ボタンを押して、ユーザー 1 を選んだ場合。

→ P90へ

● エディットした音色をユーザーに登録するために、SAVE(セーブ)のページにします。

● ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ)の[>]ボタンを押します。

● [>] ボタンを押すと同時に、ディスプレイがセーブになり、SAVE TO USER VOICE(セーブ・トゥ・ユーザー・ボイス)と表示されます。

● ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ数を示しています。

● 登録先にしたいユーザー番号を選択します。

● USER 1(ユーザー 1)と表示された同じ縦列の[△]ボタンを押します。

■ 上の段にあるユーザー番号を選ぶときは[△]ボタンを、下の段は[▽]ボタンを押してください。

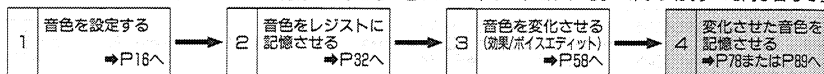
B5

ボイスエディットした音色をユーザーに登録

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで



P89から

4

| VOICE EDIT [UPPER VOICE1] | | | | | | | | | | | | PAGE: EDIT - SAVE - VOICE DISK | | | |
|---------------------------|---------|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------------------------|---------|---|--|
| SAVE TO USER VOICE | | | | | | | | | | | | | | | |
| USER 1 | USER 2 | Save To USER 1 Are You Sure ? | | | | | | | | | | USER 7 | USER 8 | | |
| USER 9 | USER 10 | [OK] [Cancel] | | | | | | | | | | USER 15 | USER 16 | | |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | |

例は、Save To USER 1 Are You Sure ?を表示した状態。

5

| VOICE EDIT [UPPER VOICE1] | | | | | | | | | | | | PAGE: EDIT - SAVE - VOICE DISK | | | |
|---------------------------|---------|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------------------------|---------|---|--|
| SAVE TO USER VOICE | | | | | | | | | | | | | | | |
| USER 1 | USER 2 | Save To USER 1 Are You Sure ? | | | | | | | | | | USER 7 | USER 8 | | |
| USER 9 | USER 10 | [OK] [Cancel] | | | | | | | | | | USER 15 | USER 16 | | |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | |

例は、[△] ボタンを押して、OKを選んだ場合。

6

| VOICE EDIT [UPPER VOICE1] | | | | | | | | | | | | PAGE: EDIT - SAVE - VOICE DISK | | | |
|---------------------------|---------|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------------------------|---------|---|--|
| SAVE TO USER VOICE | | | | | | | | | | | | | | | |
| USER 1 | USER 2 | Save To USER 1 Completed...!! | | | | | | | | | | USER 7 | USER 8 | | |
| USER 9 | USER 10 | | | | | | | | | | | USER 15 | USER 16 | | |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | |

例は、Save To USER 1 Completed...!!を表示して登録を終了した状態。

これで、ユーザー1にエディットした音色が登録されました。

次に、登録したユーザー音色を再現してみましょう。→ P92へ

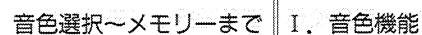
- ユーザー番号を選び、[△] ボタンを押すと同時に、ディスプレイにSave To USER 1 Are You Sure ? (セーブ、トゥ、ユーザー1、アー、ユー、シュア?) ユーザー1に登録してもいいですか? というメッセージを表示します。

- ユーザー番号を確認して、そのままでいい場合は[OK]、違うユーザー番号に登録する場合は「Cancel」(キャンセル)を選びます。(ここでは、OKを選びます)
- 「OK」と表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを押します。
- 表示の下ボタンが2列分ある場合は、左右どちらの列のものを使ってもかまいません。また、この場合は、[△] [▽] ボタンどちらを押してもかまいません。

- OKを選択して登録が終了すると Save To USER 1 Completed !! (セーブ、トゥ、ユーザー1、コンプリート) ユーザー1に登録が完了しました、というメッセージを表示します。

B5

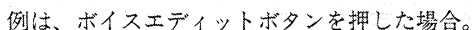
ボイスエディットした音色をユーザーに登録



7

↓

2



2



●もう一度、[VOICE EDIT]「ボイスエディット」ボタンを押します。

●ボイスエディットを押すと、画面に「If Not Saved. The Data Will Be Lost ! Are You Sure You want to Leave?」（イフ、ノット、セーブド。ザ、データ、ウィル、ビ、ロスト!、ア、ユー、シュア、ユー、ウォント、トゥ、リーブ?）登録していない場合、今のデータは消去されます。本当に終了しますか? と確認のメッセージが表示されます。終了したい場合は、OKの下の方の[△] または [▽] ボタンを、終了させたくない場合は、Cancel (キャンセル) の下の [△] または [▽] ボタンを押します。

これでボイスエディットを終了することができました。

補足

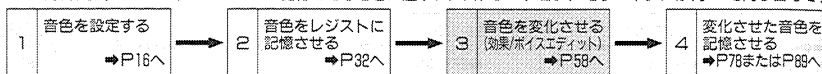
◆上記の1の操作のとき、保存すべきデータがない場合は、操作2のメッセージを表示しないで終了します。

B5

ボイスエディットした音色をユーザーに登録

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

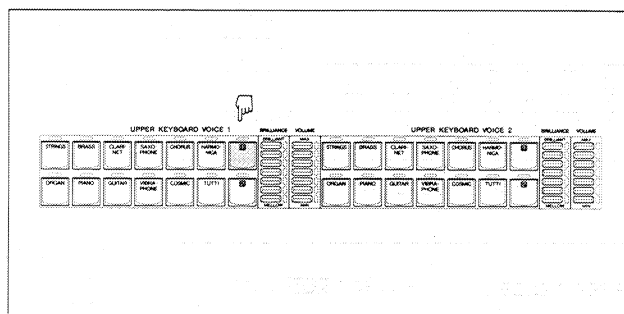
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



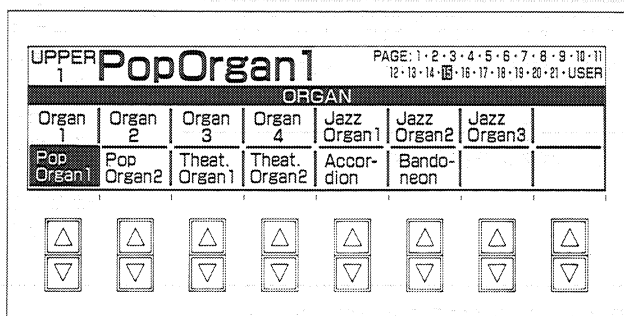
ボイスエディットのユーザーに登録した音色を再現する場合

ユーザー音色を再現するには、ドットボタンを使います。ドットボタンは、アッパー、ロワー、リード、ペダルの各音色群にあります。ここでは、アッパーキーボードボイス1のドットボタン[1]に再現する操作を解説します。ドットボタンについては、P18～21を参照。

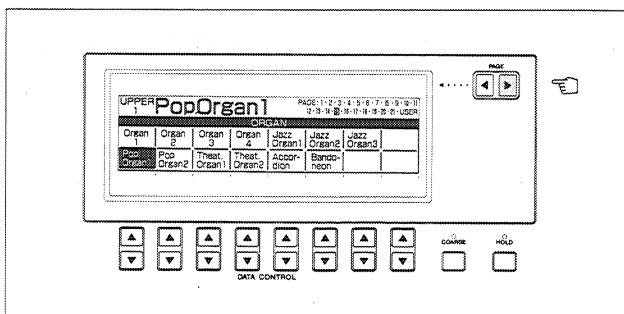
1
2
3
4



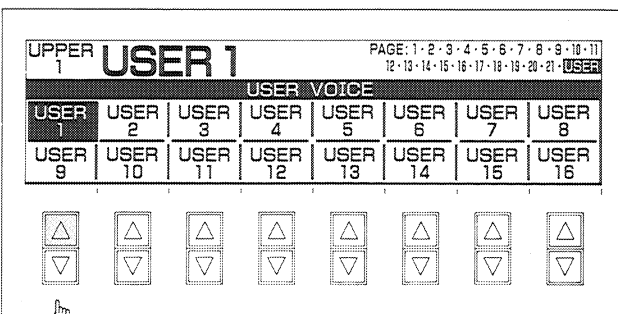
例は、アッパーキーボードボイス1のドットボタン[1]を押した場合。



例は、ディスプレイにドットボタンのボイスメニューを表示した場合。



例は、[>] ボタンを押してユーザーのページを選ぶ場合。



例は、[△] ボタンを押して、ユーザー1を選んだ場合。

これで、ボイスエディットしたユーザー音色1がドットボタン[1]に登録されました。

●アッパーキーボードボイス1のドットボタン[1]を押します。

●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

●ドットボタン[1]を押すと同時に、ドットボタンのボイスメニューが表示されます。

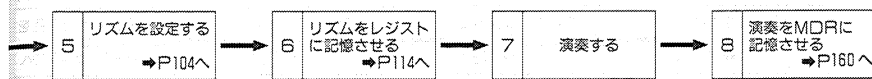
●音色名は、以前にドットボタンに登録した最新のものが表示されます。
(この場合は、アッパーキーボードボイス1のオルガンのポップオルガン1)

●ボイスエディットしたユーザー音色をドットボタンに登録するためにUSER(ユーザー)のページを表示させます。

●ページボタン[<] [>] を使って、ユーザーのページにします。

●次に、ドットボタンに登録したいユーザー音色番号を選びます。

●選みたいユーザー音色番号が表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って音色を選びます。
(ここでは、ユーザー1を選択します)

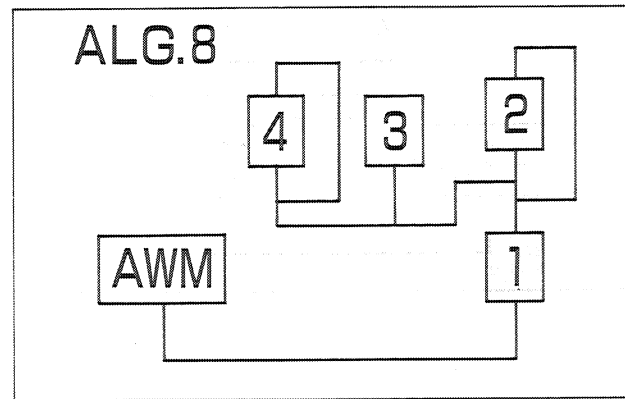
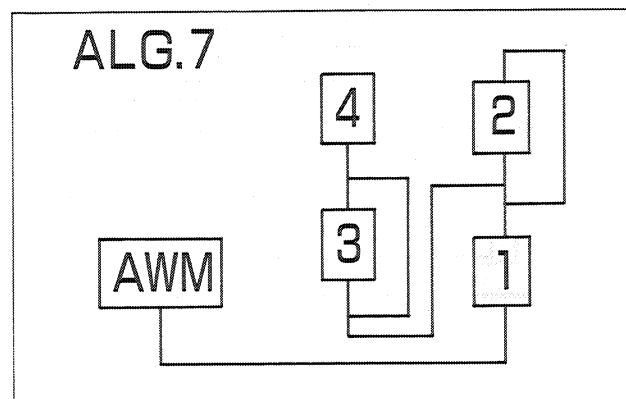
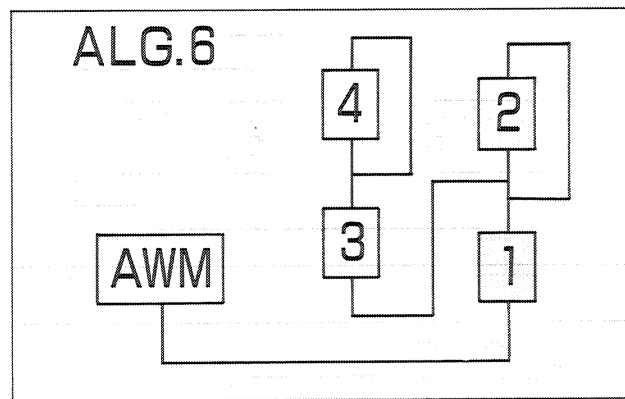
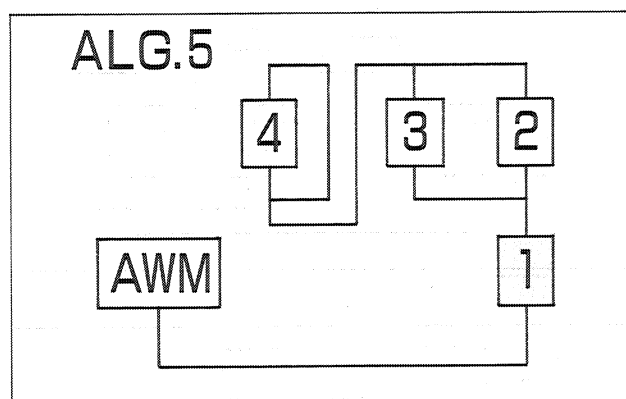
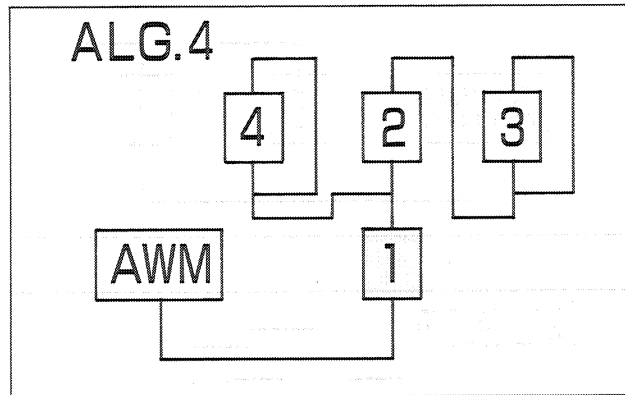
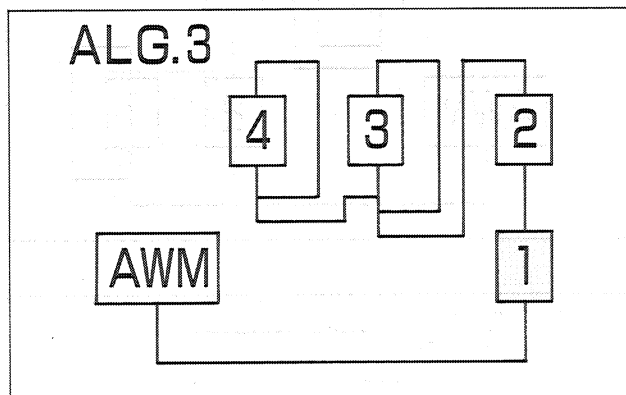
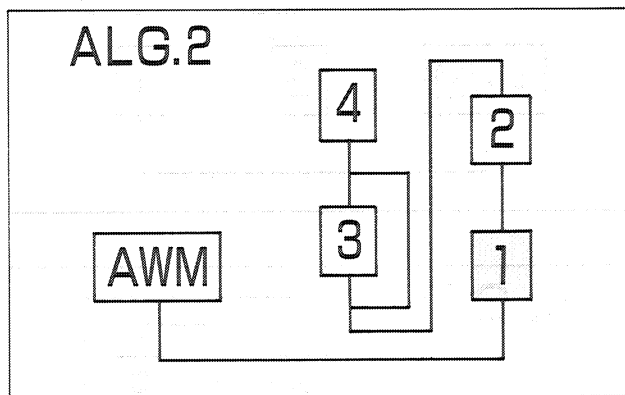
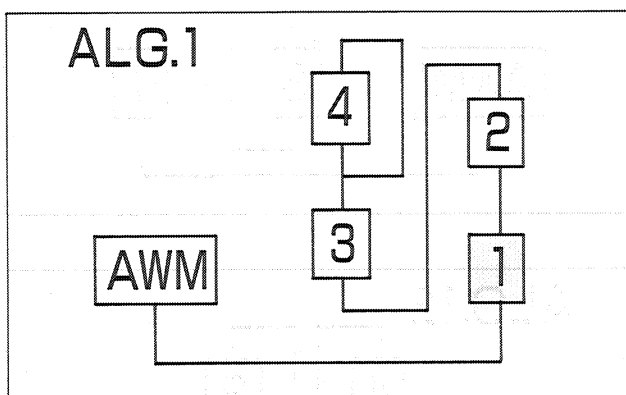


音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

AWM+FM音源アルゴリズム一覧

ボイスエディットをするときの参考にしてください。□で示されたものがキャリアです。

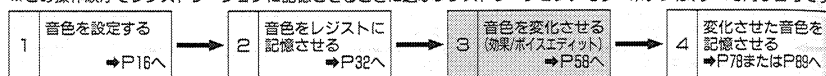


B6

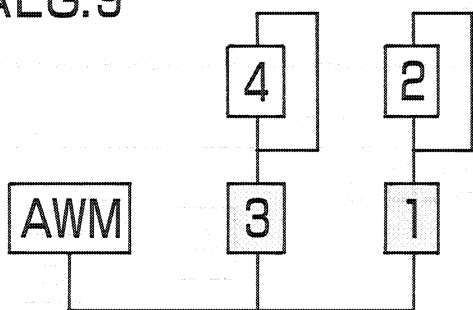
AWM+FM音源アルゴリズム一覧

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

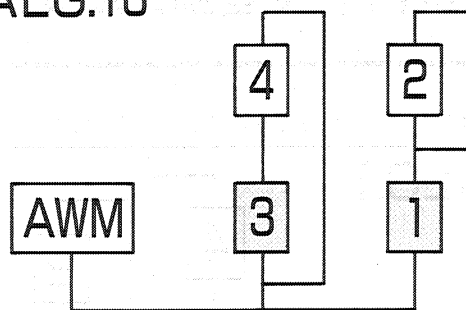
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



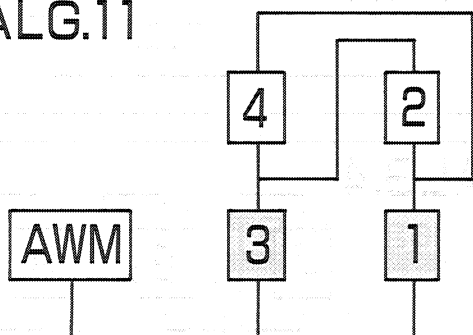
ALG.9



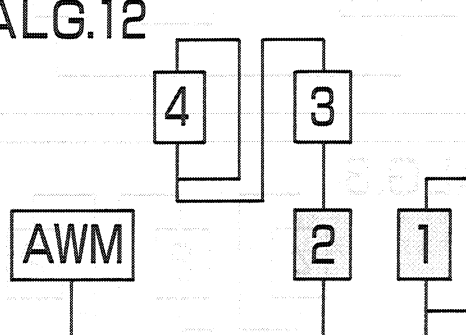
ALG.10



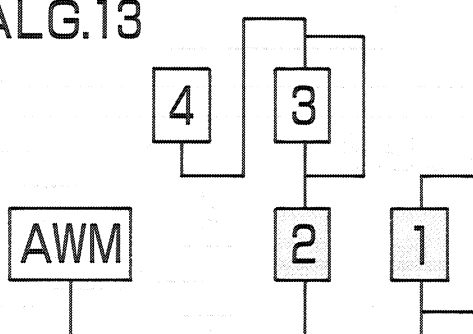
ALG.11



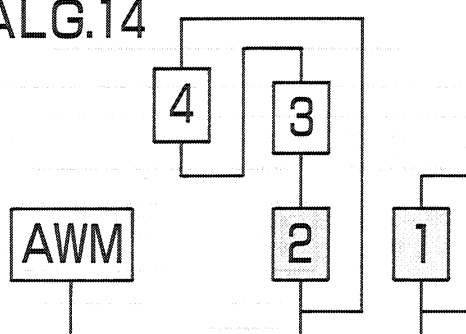
ALG.12



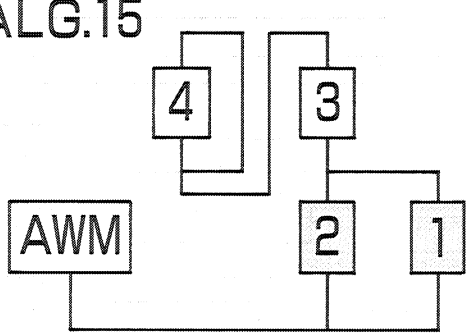
ALG.13



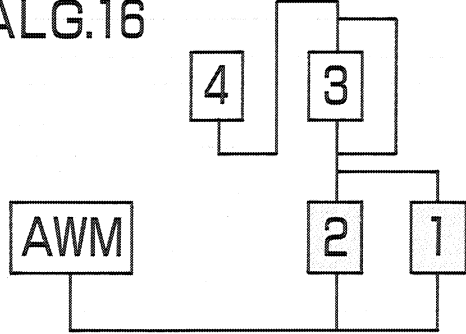
ALG.14



ALG.15

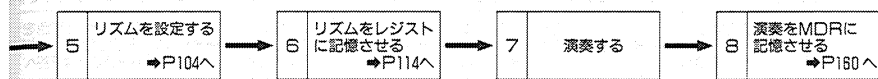


ALG.16



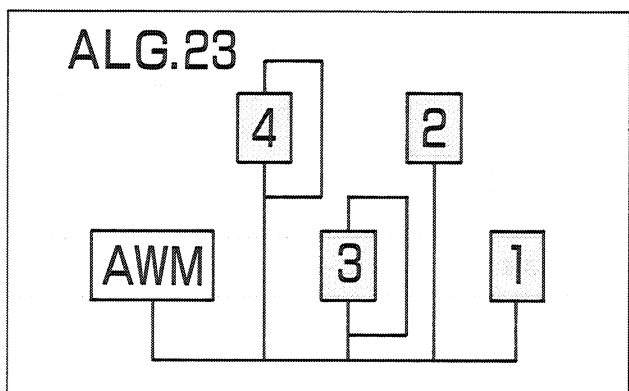
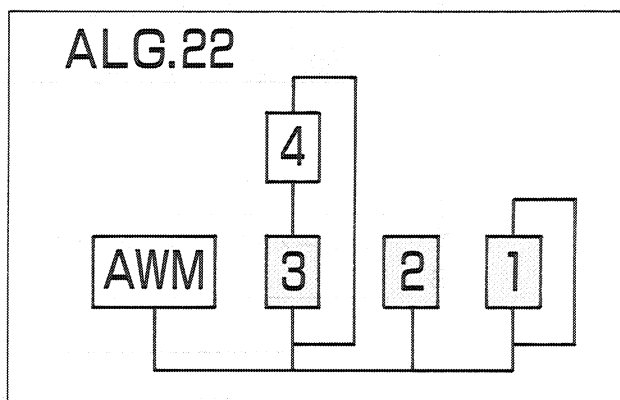
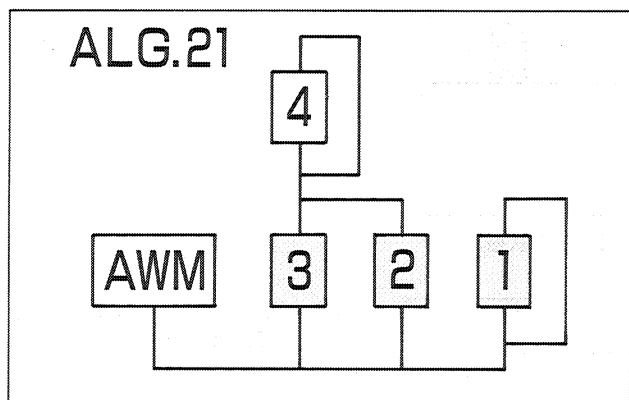
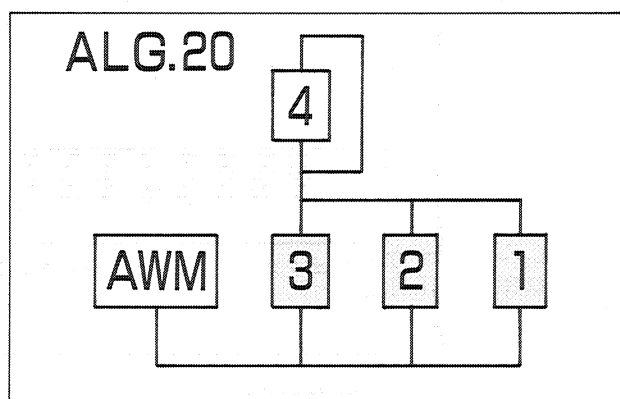
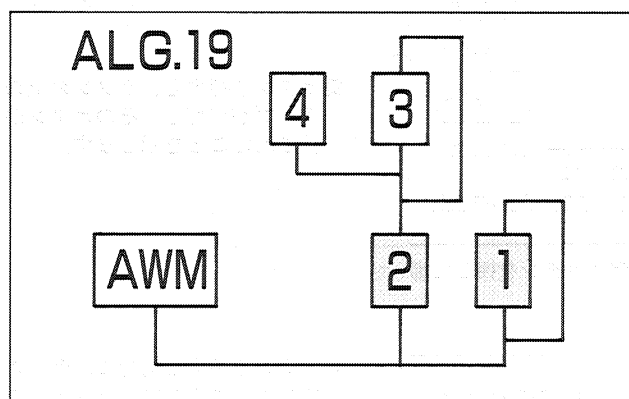
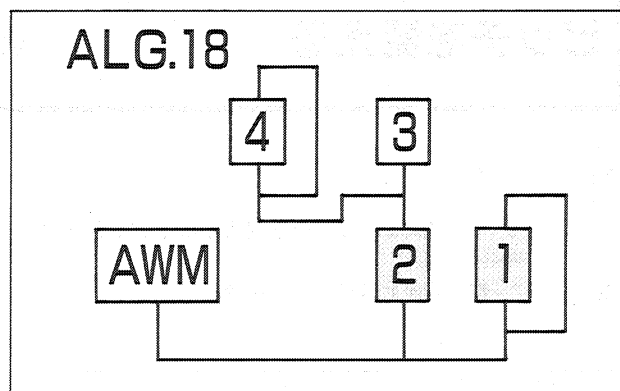
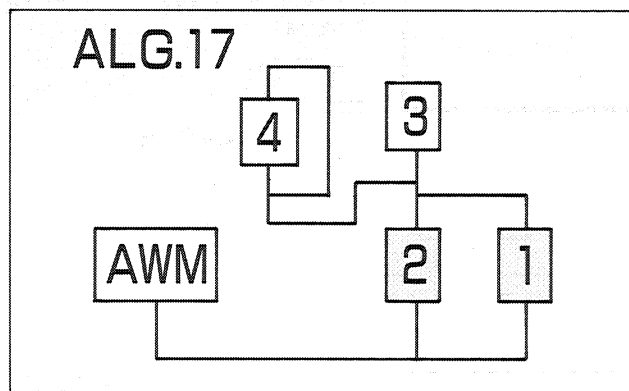
B6

AWM+FM音源アルゴリズム一覧



音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

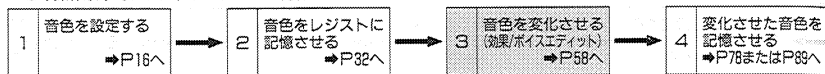


B6

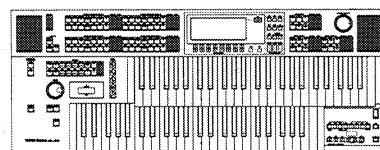
AWM+FM音源アルゴリズム一覧

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ピッチを変える



▲操作部分

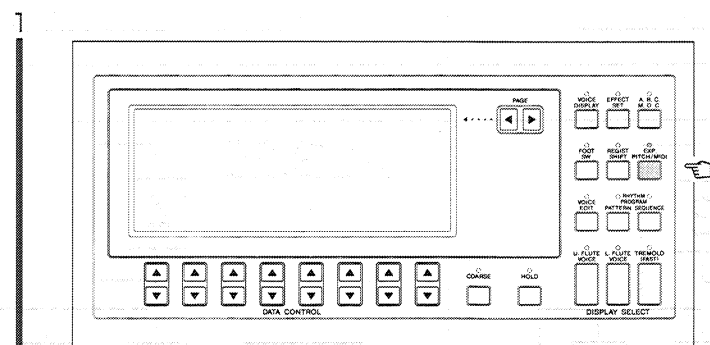
機能

移調や、ピッチを変えることができます。

操作

半音上に移調する場合。

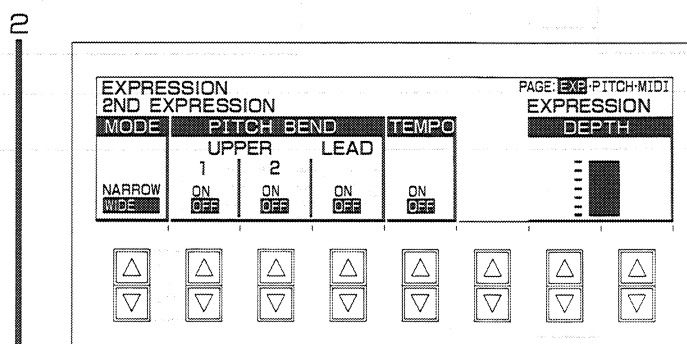
ピッチの画面にしたい場合



例は、エクスプレッション／ピッチ／ミディボタンを押した場合。

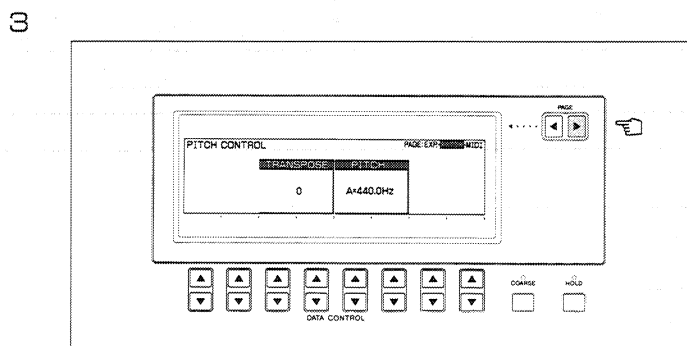
●ディスプレイ右側にあるEXP./PITCH/MIDI(エクスプレッション／ピッチ／ミディ) ボタンを押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。



例は、エクスプレッションのメニューを表示した状態。

●ボタンを押すと同時に、ディスプレイにエクスプレッションのメニューが表示されます。



例は、[▷] ボタンを押して、ピッチのページを表示させた場合。

●PAGE (ページ) ボタン [▷] を使って、ピッチのページにします。

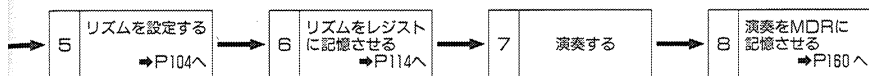
●ページボタン [▷] を押してPITCH という文字を反転させます。

■PITCHという文字が反転すると、ピッチのページが表示されます。

これで、ピッチのページを表示させることができました。次に、ピッチの各項目を設定しましょう。

B7

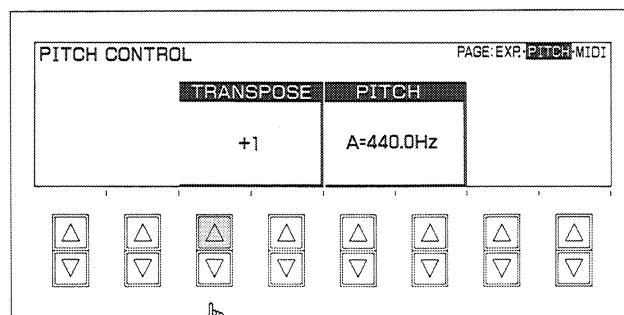
ピッチを変える



トランスポーズ機能を使って音色を移調したい場合

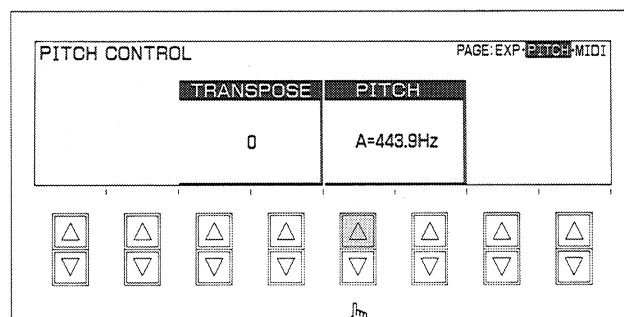


トランスポーズを設定



例は、〔△〕ボタンを押して、+1にして半音上げた場合。

ピッチを設定したい場合



例は〔△〕ボタンを押して、443.9Hzに上げた場合。

音色選択～メモリーまで I. 音色機能

●TRANSPOSE(トランスポーズ)を設定します。

●トランスポーズと表示された同じ縦列の〔△〕〔▽〕ボタンを使って、数字を変化させます。(2列分の〔△〕〔▽〕ボタンがある場合は、左右どちらのボタンを使っても数字を変化させることができます)

★トランスポーズは、+6～-6まで13段階に半音ずつ移調することができます。0が基でそれより+が上、-が下です。

●PITCH(ピッチ)を設定します。

●ピッチと表示された同じ縦列の〔△〕〔▽〕ボタンを使って、数字を変化させます。

(2列分の〔△〕〔▽〕ボタンがある場合は、左右どちらのボタンを使っても数字を変化させることができます)

★ピッチの440.0Hzは、A₄の音の周波数です。+15～-4(444.5～438.8Hz)まで20段階に周波数を増減することができます。音の高さの変化幅は半音の4分の1音程度。

▲ピッチは、フロッピーディスクには記録されません。

これで、ピッチを設定することができました。次は、リズムを設定しましょう。→P104へ

注 意

◆ピッチは、フロッピーディスクには記録されません。

操作ポイント

◆トランスポーズなどのように、ひとつの項目に、2列分のデータコントロールボタンがある場合は、左右どちらのボタンを使っても設定できます。

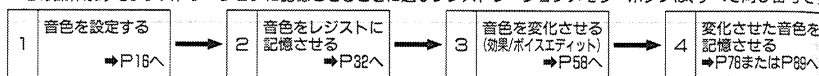
B7

ピッチを変える

リズム／伴奏機能

| | | | |
|---|--------------|---------------------------------|-----------------------------|
| C | リズム選択～メモリーまで | リズムについて | P100 |
| | C-1 | リズム／アカンパニメントを選ぶ(リズムメニュー) | P104 |
| | C-2 | ドットボタン(リズム) | P106 |
| | C-3 | リズム／アカンパニメントの状態を決める(リズムコンディション) | P110 |
| | C-4 | キーボードパーカッション | P113 |
| | C-5 | リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる | P115 |
| D | 自動伴奏を使う | A. B. C. (オートベースコード) | P116 |
| E | リズムプログラム | E-1 | リズムをつくる(リズムプログラム パターン) P119 |
| | E-2 | リズムの再生順序を決める(リズムプログラム シーケンス) | P135 |

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



II. リズム機能 リズム選択～メモリーまで

リズムについて

パネルボタンのリズム名の解説

パネルボタンに記されているリズムの解説です。
リズムを選ぶときの参考にしてください。

| | |
|--------|--------------------------------------|
| マーチ | 行進曲のこと。軽快な2拍子と4拍子のリズムがあります。 |
| ワルツ | 19世紀にヨーロッパ各地で広く愛好された、3拍子の舞曲用のリズムです。 |
| スイング | ジャズの代表的なリズムです。 |
| バウンス | スイングジャズのリズムのとり方の一種。 |
| スローロック | 3連音符を基本としたスローなテンポのロックのリズムです。 |
| タンゴ | 19世紀の後期に、アルゼンチンで発生したといわれるダンス用のリズムです。 |
| ラテン1 | 中・南米の音楽の基本となるリズムです。 |
| ラテン2 | 中・南米の音楽の基本となるリズムです。 |
| 8ビート | 8分音符を基本とした、ロックでよく使われるリズムです。 |
| 16ビート | 16分音符を基本としたリズムです。 |

★パネルボタンのリズム名は、リズムそのものだけの名称ではなく、そのリズムで演奏される伴奏をともなった音楽スタイルの呼称として表示しています。(リズムによっては、リズム名に表示された本来の音楽スタイルの表現にならないものもあります)

自動伴奏について

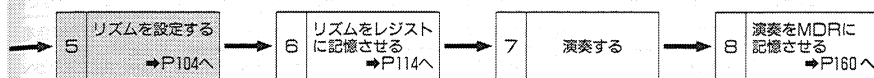
リズム機能のひとつに、自動的に伴奏をつけるA, B, C, (オートベースコード) があります。

| | |
|----------|---|
| A, B, C, | 下鍵盤とペダル鍵盤の伴奏が自動的に得られる機能です。 オフを含めて、4つのモードがあります。くわしくは、→P110、P116へ。 |
|----------|---|

リズムプログラムについて

リズムプログラムは、自分でリズムをつくったり、リズムの再生順序をプログラムしたりすることができます。

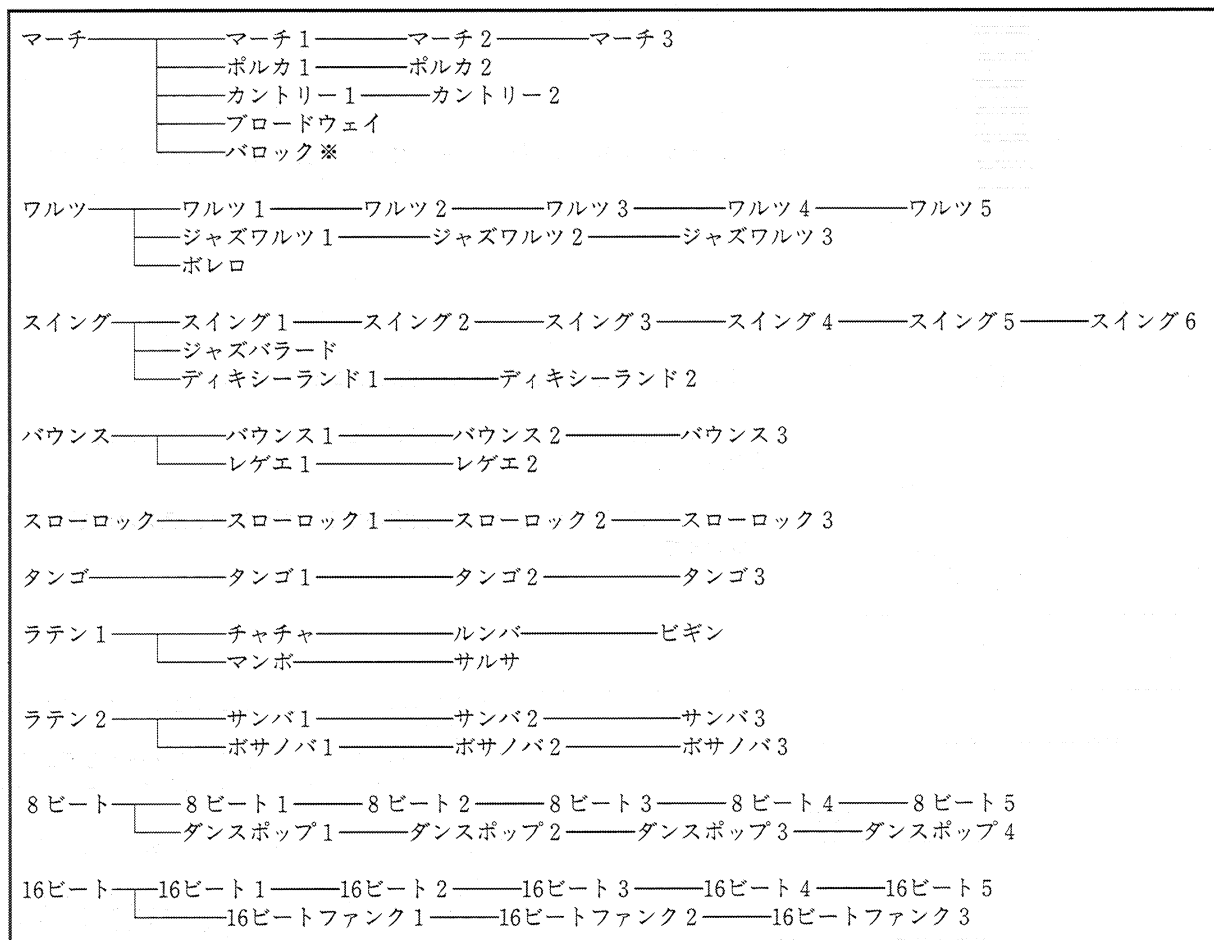
| | |
|----------------|---|
| リズムプログラム・パターン | リズムパターンやフィルインパターンなどを新規作成またはプリセットパターンをエディットし、ユーザーパターンとして登録することができます。 |
| リズムプログラム・シーケンス | リズムの再生順序をプログラムすることができます。 |



リズム選択～メモリーまで II. リズム機能

リズム体系

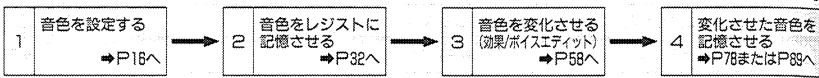
EL-90のリズムは、パネルのリズムボタンから、下記のように分類されています。



★各リズムのアカンパニメントには、伴奏するタイプが4つあります。

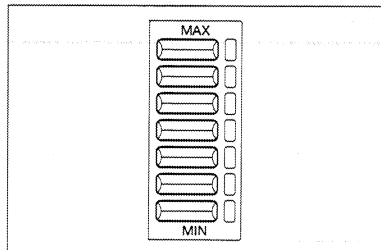
※「バロック」はアカンパニメントのみのパターンです。リズムの音はできません。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



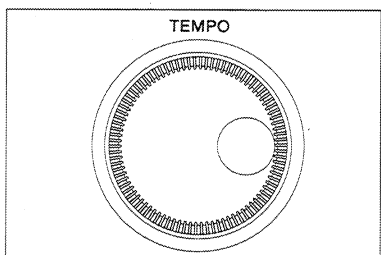
II. リズム機能 リズム選択～メモリーまで

ボリュームについて



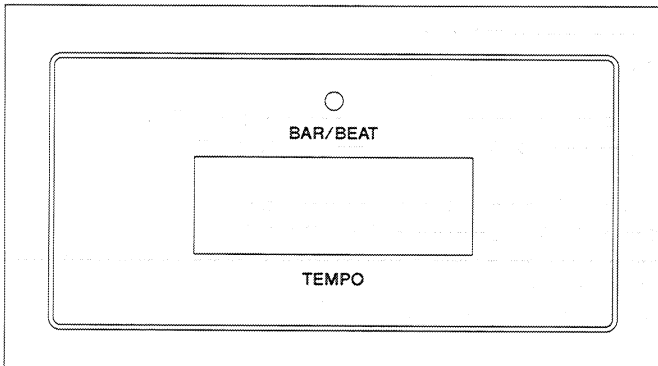
- リズムのパーカッションの音量を7段階に調節することができます。一番上が最大で、一番下が、音量ゼロです。
- リズムコンディションのPERCUSSION (パーカッション) のボリュームと連動しています。
- リズムコンディションのボリュームでは、25段階に音量を調節できます。

テンポについて



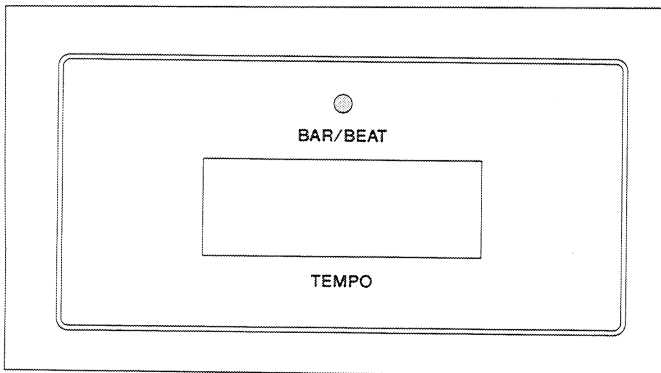
- リズムのテンポを40～240の間で、変えることができます。
- ダイヤルを時計回りに回すと、数字がひとつずつ増え、テンポが速くなります。最大240まで。
- ダイヤルを反時計回りに回すと、数字がひとつずつ減り、テンポが遅くなります。最少40まで。

ディスプレイについて

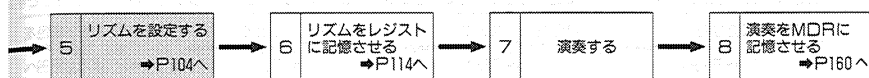


- テンポのダイヤルを回して設定したテンポ数を表示します。
- リズムがスタートした際に、スタートしてからの小節数 (最大255) と1小節内の拍数 (1～4) を表示します。
- 左の3桁の数字が小節数で、右端が1小節内の拍数です。
- イントロパターン時は、“-”が表示されます。例えば、イントロが8小節のときは、“-8”“-7”“-6”と数字がひとつずつ減り“-1”でイントロが終わり、リズムがスタートします。
- イントロボタンを押しながらスタートボタンを押してタクトを入れた場合は、リズムにより、“-1.1”～“-1.4”か、“-1.1”～“-1.3”、または、“-1.1”～“-1.2”となり、“1.1”でリズムがスタートします。

ランプについて

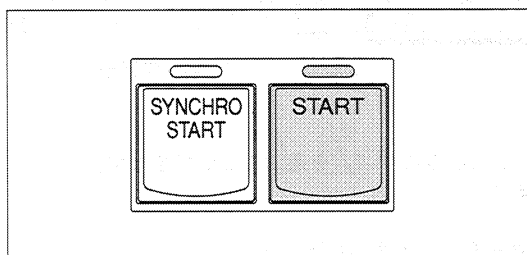


- リズムをスタートさせると、設定したテンポに従い、1小節の単位でランプが点滅します。
- シンクrostartをオンにして、まだ鍵盤を押していない間は、4分音符の単位でランプが点滅します。



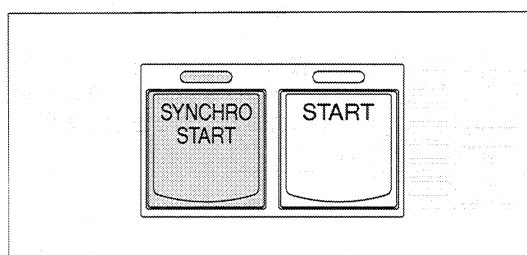
リズム選択～メモリーまで **II. リズム機能**

リズムスタートについて



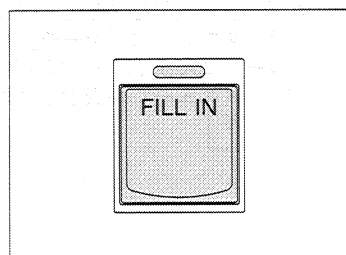
- リズムをスタート、ストップさせることができます。
1回押すとリズムがスタートし、もう一度押すとストップします。
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

シンクロスタートについて



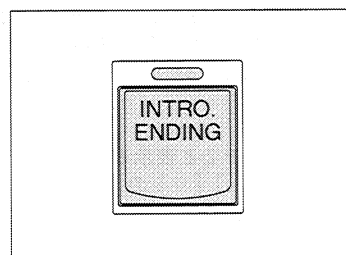
- このボタンを押すと、下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえると同時にリズムをスタートさせることができます。
- オートベースコードを使って伴奏を弾く場合に使うと、便利です。
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

フィルインについて



- フレーズの切れ目など、リズムをスタートさせている最中に押すと、リズムパターンがフィルインのパターンに切り替わります。
- フィルインは、ボタンを押したときの小節の終わりまで続きます。次の小節から、元のリズムパターンに戻ります。
- ボタンを押し続けると、2小節以上にわたって、フィルインのパターンを続けることができます。
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

イントロ／エンディングについて



- リズムの始まりにイントロパターンを、終わりにエンディングパターンをつけることができます。
- リズムをスタートさせる前にボタンをオンにしてリズムをスタートさせると、イントロパターンがつきます。各リズムパターンにふさわしいパターンが発音します。
- リズムを終わらせる前にボタンを押すと、エンディングパターンが鳴りリズムがストップします。
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。
- イントロ、エンディングパターンは、リズムによって、最高8小節まで発音します。
- イントロ、エンディングパターンの発音中は、ローワー音色群の音は発音しません。
- イントロボタンを押しながらリズムをスタートさせると、イントロパターンの代わりに、1小節のタクトが入ります。(シンクロスタートボタンを押した後に、イントロボタンを押しながら下鍵盤またはペダル鍵盤を押してもタクトが入ります。また、イントロボタンを押しながら、フットスイッチを押してリズムをスタートさせてもタクトが入ります)

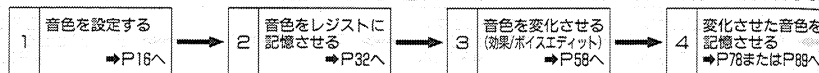
補 足

- ◆ リズムのスタート/ストップ、エンディング、フィルインなどをエクスプレッションペダルの左のフットスイッチで、コントロールすることもできます。→ P189へ
- ◆ イントロ、エンディング中は、ローワーの音群は発音しません。

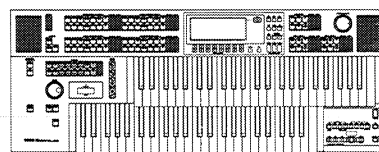
II. リズム機能

リズム選択～メモリーまで

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



リズム/アカンパニメント(伴奏)を選ぶ (リズムメニュー)



▲操作部分

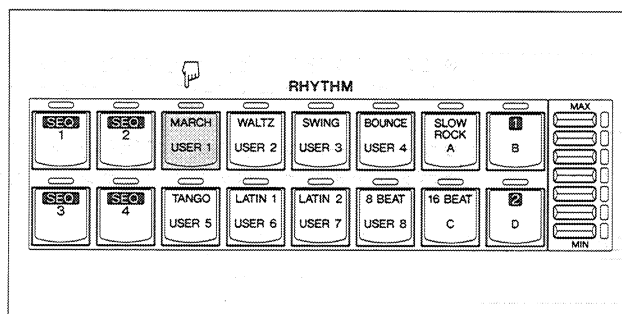
機能

ディスプレイに表示されたリズム (リズムメニュー) から好きなリズムを選ぶことができます。
下鍵盤でアカンパニメントを発音させることができます。

操作

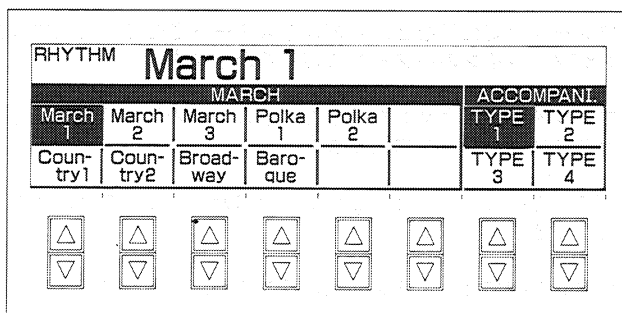
リズムの [MARCH] (マーチ) から、[March 2] (マーチ 2) を選ぶ場合。

1
2
3

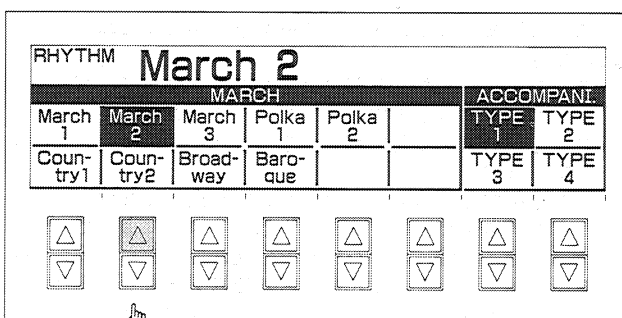


●リズムの [MARCH] (マーチ) ボタンを押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。



●「1」の操作をすると同時に、ディスプレイに「マーチ」のグループに入っているリズム名(リズムメニュー)が表示されます。



●まず、MARCH (マーチ) と表示されたリズムメニューから [March 2] (マーチ 2) を選びます。

●マーチ 2 と表示された同じ縦列の [Δ] [▽] の [Δ] ボタンを押します。
(「March 2」の文字が反転し、選択されたことを示します)

例は、[Δ] ボタンを押してマーチ 2 を選んだ場合。

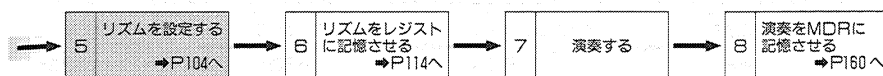
これで、パネルのマーチボタンは、マーチ 2 のリズムになりました。

操作ポイント

- ◆ディスプレイのリズムメニューの選択は、選みたいリズムと同じ縦列のデータコントロールボタンの [Δ]、[▽] を使います。
- ◆リズムの選択は、上を [Δ] ボタンで、下を [▽] ボタンで選びます。

C1

リズム/アカンパニメントを選ぶ



リズム選択～メモリーまで II. リズム機能

リズム以外の
伴奏を出した
い場合



アカンパニ
メントを設定

| RHYTHM March 2 | | | | | | ACCOMPANI | |
|----------------|-----------|-----------|----------|---------|---|-----------|--------|
| MARCH | | | | | | | |
| March 1 | March 2 | March 3 | Polka 1 | Polka 2 | | TYPE 1 | TYPE 2 |
| Coun-try1 | Coun-try2 | Broad-way | Baro-que | | | TYPE 3 | TYPE 4 |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ |

例は、[△] ボタンを押して、タイプ 2 を選んだ場合。

- ACCOMPANIMENT（アカンパニメント）を設定します。
- まず、リズムのタイプを選択します。
- TYPE（タイプ）と表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、タイプの番号を選択します。ここでは、タイプ 2 を選びます。

★タイプは、リズムに合わせた伴奏のタイプで、4 つあります。
●アカンパニメントのボリュームの設定はP112

リズム以外の
伴奏を発音し
ないようにし
たい場合



アカンパニ
メントをOFFに
する

| RHYTHM March 2 | | | | | | ACCOMPANI | |
|----------------|-----------|-----------|----------|---------|---|-----------|--------|
| MARCH | | | | | | | |
| March 1 | March 2 | March 3 | Polka 1 | Polka 2 | | TYPE 1 | TYPE 2 |
| Coun-try1 | Coun-try2 | Broad-way | Baro-que | | | TYPE 3 | TYPE 4 |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ |

例は、[△] ボタンを押して、タイプ 1 をオフにした場合。

- アカンパニメントを発音しないように設定します。

●現在反転しているアカンパニメントのタイプと同じ縦列の[△] [▽] ボタンを押して、反転文字を非反転文字にします。

- 4 つのタイプがすべて非反転文字になり、アカンパニメントがオフになります。

これでリズムのアカンパニメントを設定することができました。

次は、リズムの発音状態（リズムコンディション）を決めましょう。→P110

補 足

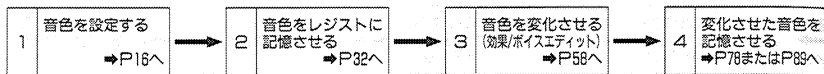
- ◆パネルのリズムボタンは、各ボタンごとにディスプレイのメニューで選んだ最新のリズム名を記憶しています。

C1

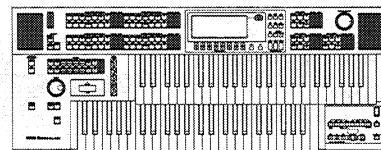
リズム／アカンパニメントを選ぶ

II. リズム機能 リズム選択～メモリーまで

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



ドットボタン(数字表示のボタン)



▲操作部分

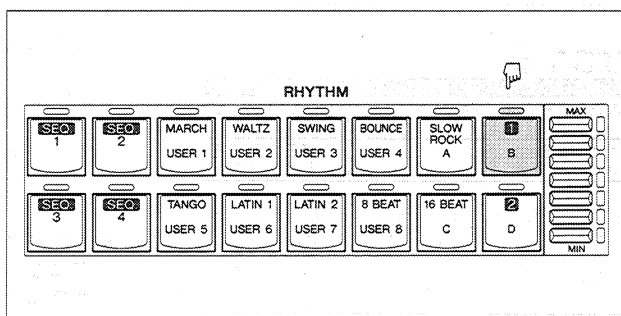
機能

リズムには、ドットボタン [1]、[2] の二つがあります。
それぞれのドットボタンには、全てのリズムのうちのどれかひとつまたは、ユーザーリズムのうちどれかひとつを登録しておくことができます。

操作

リズムのドットボタン [1] にSwing 2 (スイング 2) を登録する場合。

1

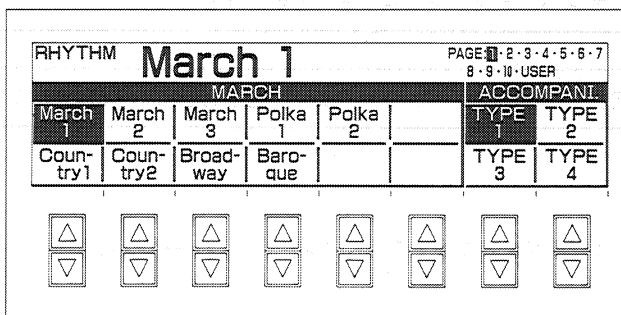


●リズムのドットボタン [1] を押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

例は、リズムのドットボタン [1] を押した場合。

2

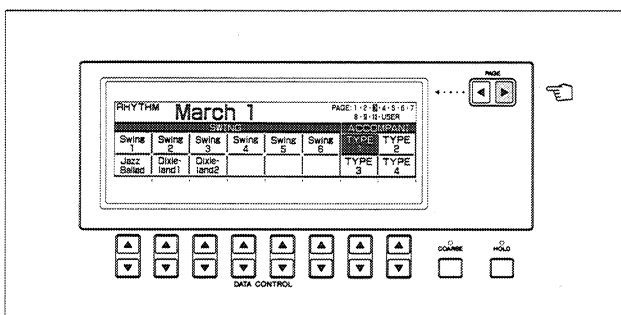


●ドットボタン [1] を押すと同時に、ドットボタンのリズムメニューが表示されます。

■リズム名は、以前ドットボタンに登録した最新のものが表示されます。

例は、ディスプレイにドットボタンのボイスメニューを表示した状態。

3



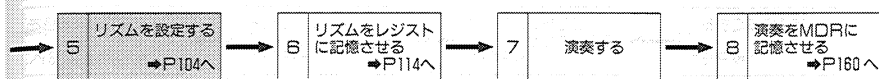
●登録したいリズムのページを選びます。(ページ数とパネルのボタン名は対応しています。P109の表を参照してください)

●ページボタン[<] [>]を使って、目的のページ数にします。(この場合は、スイングのページにしたいので、「3」にします)

例は、[>] ボタンを2回押して、ページ3を選ぶ場合。

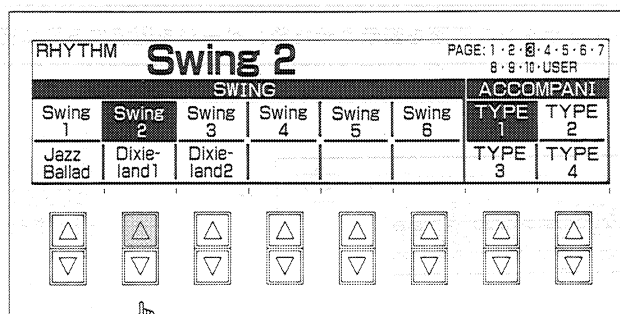
C2

ドットボタン



リズム選択～メモリーまで II. リズム機能

↓
4



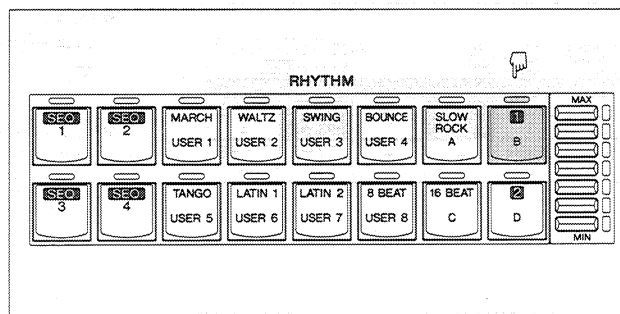
例は、[△] ボタンを押して、スイング2を選んだ場合。

これで、ドットボタン [1] にスイング2が登録されました。

- 次に、登録したいリズム名を選びます。
- 選ぶたいリズム名が表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って音色を選びます。(この場合は、スイング2を選択します)
- ▲すでに選択されているリズム(文字が反転状態)のデータコントロールボタンを押すと、リズムコンディション(→P110参照)の画面が表示されます。

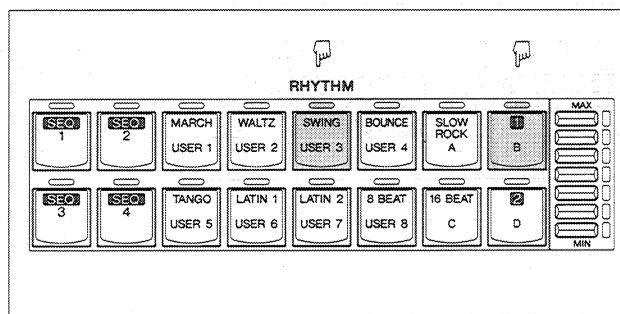
すぐに出したいリズムのページにしたい場合

↓
1
2



例は、ドットボタン [1] を押したままの状態。

- ドットボタンを押しながら、リズムボタンを押す、すぐにそのリズムのページが表示されます。
- 登録先にしたいドットボタンを押したままにします。(この例では、ドットボタン [1])
- このときディスプレイにリズムメニューが表示していることを確認してください。
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。



例は、リズムボタンの [SWING] (スイング) を押した場合。

- ドットボタンに登録したいリズムボタンを押します。(この例では、スイング)
- ボタンを押すと、ディスプレイにスイングのページが表示されます。

次の項目は→P108

操作ポイント

- ◆リズムのページ数を決めるには、ページボタン [◀] [▶] を使ってください。文字が反転しているのが、現在表示しているページ数です。
- ◆リズムボタン名とドットボタンのページ数は、P109の表を参照してください。

こんなときは

- ★ドットボタンに登録したリズムを使いたいとき
登録先にしたドットボタンを押してください。そのリズムが表示されます。

注意

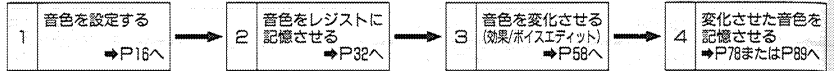
- ◆ディスプレイの最上段に表示してあるリズム名は、ページ数を変更しただけでは変わりません。新たにリズム名を選択すると、その名前が表示されます。

C2
ドットボタン

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

II. リズム機能

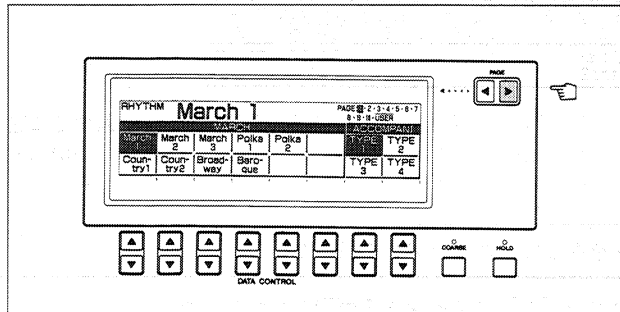
リズム選択～メモリーまで



P107から

以下の操作は、ドットボタンの画面を表示させた後、ページを選択する際に行ってください。

ドットボタン
に自分でつく
ったユーザー
リズムを登録
したい場合

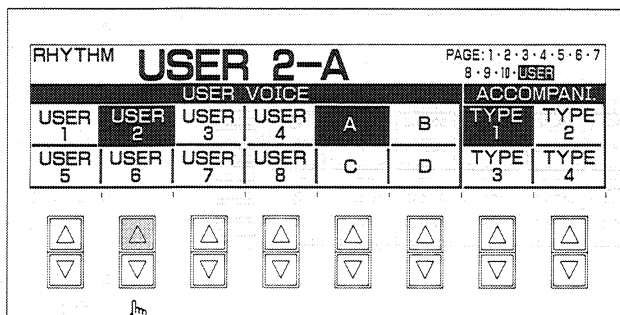


例は、[>] ボタンを押してユーザーのページを選ぶ場合。

●リズムパターンボタンを使って自分でつくったユーザーリズムをドットボタンに登録するためにUSER (ユーザー) のページを表示させます。

●ページボタン [<][>] を使って、ユーザーのページにします。

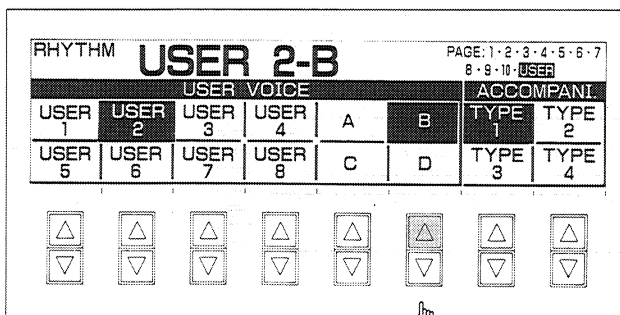
■ユーザーにリズムを登録する操作は、P133を参照。



例は [Δ] ボタンを押して、ユーザー 2 を選んだ場合。

●次に、ドットボタンに登録したいユーザーリズム番号を選びます。

●選びたいユーザー音色番号が表示された同じ縦列の [Δ] [▽] ボタンを使って音色を選びます。(ここでは、ユーザー 2-B を選択します)



例は、[Δ] ボタンを押して、Bを選んだ場合。

●ユーザーリズム番号を選んだ後に、A、B、C、Dのいずれかを選びます。

●選びたい文字が表示された同じ縦列の [Δ] または [▽] ボタンを使って文字を選びます。(ここでは、ユーザー 2-B を選択するので、Bを選びます)

これで、ユーザーリズム 2-Bがドットボタン [1] に登録されました。

次は、リズムの発音状態 (リズムコンディション) を決めましょう。→P110へ

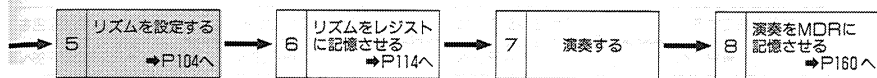
C2

ドットボタン

補

足

◆ユーザーリズムは、ユーザー 1-Aのように、ユーザー 1～8のおおのに2小節長のA、B、C、Dのバリエーションを4個を持っています。くわしくは、リズムプログラムパターンP119を参照。



リズム選択～メモリーまで **II. リズム機能**

リズムボタン名とドットボタンのページ数の関係

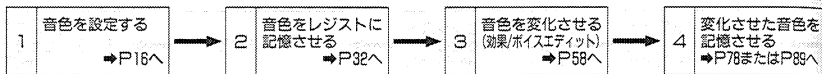
| ページ | リズムボタン名 | ページ | リズムボタン名 |
|-----|--------------------|------|-----------------------|
| 1 | MARCH (マーチ) | 7 | LATIN 1 (ラテン 1) |
| 2 | WALTZ (ワルツ) | 8 | LATIN 2 (ラテン 2) |
| 3 | SWING (スイング) | 9 | 8 BEAT (8 ビート) |
| 4 | BOUNCE (バウンス) | 10 | 16 BEAT (16ビート) |
| 5 | SLOW ROCK (スローロック) | USER | USER RHYTHM (ユーザーリズム) |
| 6 | TANGO (タンゴ) | | |

注 意

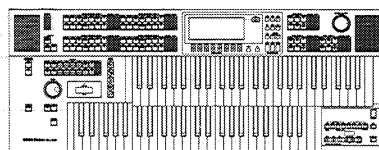
◆最上段に表示してあるリズム名は、ページ数を変更しただけでは変わりません。新たにリズム名を選択すると、その名前が表示されます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

II. リズム機能 リズム選択～メモリーまで



リズム／アカンパニメント(伴奏)の状態を決める(リズムコンディション)



▲操作部分

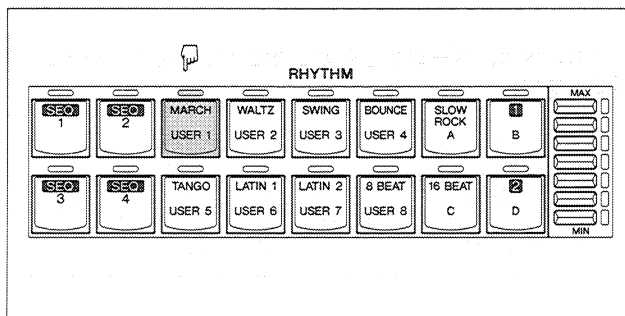
機能

リズム全体に、オートベースコードやオートバリエーション、リバーブなどのメニューにそって発音状態(リズムコンディション)を決めることができます。

操作

[March 2] (マーチ 2) の状態 (コンディション) を決める場合。

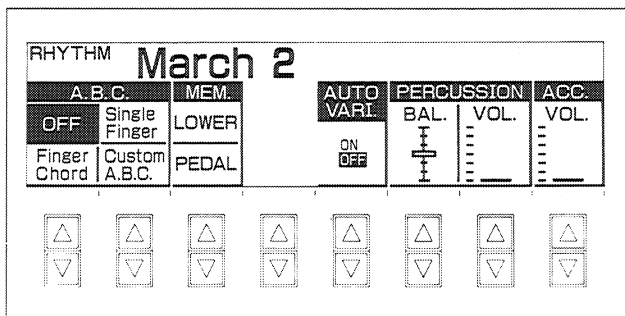
P108から



●リズムの「マーチ」ボタンを押し「マーチ 2」をデータコントロールボタンで選びます。

●リズムを選択後、もう一度同じリズムボタンを押します。

■この例では、[MARCH] (マーチ) ボタンを押します。



例は、リズムコンディションを表示した状態。

●リズムボタンを押すと同時に、ディスプレイにリズムコンディションメニューが表示されます。

■リズムボタンは、押すたびに、リズムメニューとリズムコンディションの表示に切り替わります。

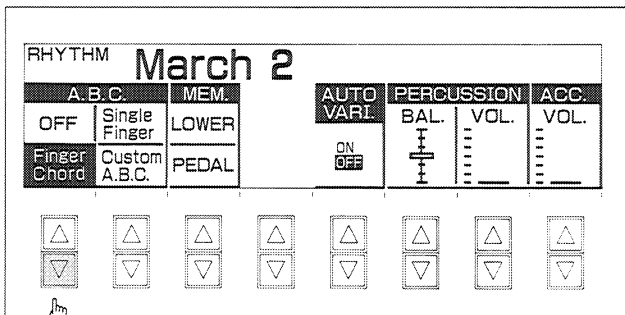
▲ディスプレイがリズムメニューを表示しているとき、現在反転しているリズム名のデータコントロールボタンを押しても、リズムコンディションの画面になります。ただし、コンディション画面になると、データコントロールボタンを押してもリズムメニューには戻りません。

これで、リズムコンディションのメニューを表示することができました。後は、必要に応じて変えたい項目の設定をしてください。

自動伴奏を設定したい場合



A.B.C.を設定



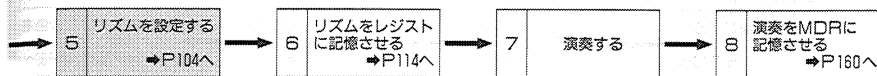
例は、[▽] ボタンを押して、フィンガーコードを選んだ場合。

●A.B.C. (オートベースコード) を設定します。

●A.B.C.と表示された同じ縦列の[△][▽] ボタンを使って、モードを選択します。

■モードには、A.B.C.を作動させないOFF (オフ) 以外に、Single Finger (シングルフィンガー)、Finger Chord (フィンガーコード)、Custom A.B.C. (カスタムA.B.C.) の三つがあります。

★A.B.C.は、[A.B.C./M.O.C.] ボタンの設定と連動しています。



リズム選択～メモリーまで II. リズム機能

A.B.C.のモード

Single Finger (シングルフィンガー)

下鍵盤をひとつ押さえるだけで、メジャーコードが検出され、コードとベースの自動伴奏ができます。また、マイナーコード、セブンスコード、マイナーセブンスコードの自動伴奏もできます。押え方については→P117へ。

Finger Chord (フィンガーコード)

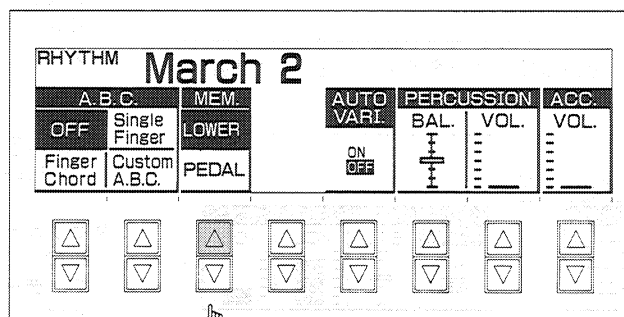
下鍵盤で押さえたコードが検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。

Custom A.B.C. (カスタムA.B.C.)

下鍵盤で押さえたコードとペダル鍵盤で押さえた音が検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。

下鍵盤またはペダル鍵盤の全パートを持続して出した場合

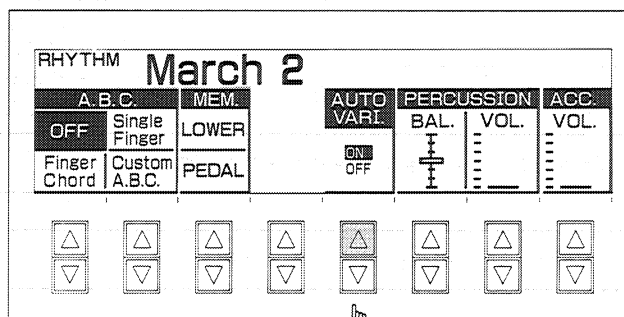
メモリーを設定



例は、[△] ボタンを押して、ローワーをオンにした場合。

4小節目と8小節目に自動的にパターンを変化させた場合

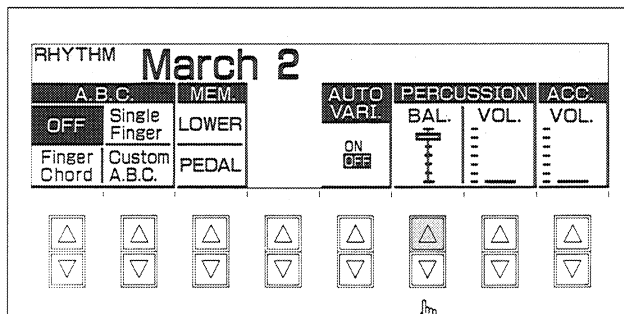
オートバリエーションを設定



例は、[△] (もしくは [▽]) ボタンを押して、オンを選んだ場合。

リズム部分の発音状態を調節したい場合

パーカッションを設定



例は、[△] ボタンを押して、上にした場合。

P112へ

- MEM. (メモリー) を設定します。
- LOWER (ローワー) またはPEDAL (ペダル) をONにします。
- メモリーと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、文字を反転させオンにします。
- ★メモリーは、鍵盤から指または足を離しても、下鍵盤、ペダル鍵盤それぞれの伴奏を鳴らし続けることができます。A.B.C.がオフのときでも機能します。

- AUTO VARI. (オートバリエーション) を設定します。
- オートバリエーションと表示された同じ縦列の [△] ボタンを使って、ONを選びます。
- ★オートバリエーションは、オンにすると4小節目と8小節目のリズムパターンが自動的に少し変化するようになります。(各リズムパターンは、8小節目単位で繰り返されます)
- ▲リズムパターンによっては、オートバリエーションが効かないことがあります。

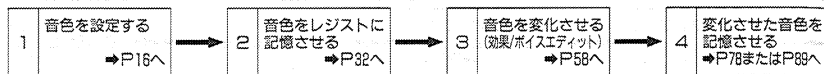
- PERCUSSION (パーカッション) のBAL. (バランス) を設定します。
- バランスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、バランスの位置を決めます。
- ★バランスは、パーカッションの音量を13段階に設定することができます。上に行くほどドラム系の音が小さくなり、一番上では音が聴こえなくなります。下はその逆で、シンバル系の音が小さくなります。

C3

リズム/アカンパニメントの状態を決める

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

II. リズム機能 リズム選択～メモリーまで

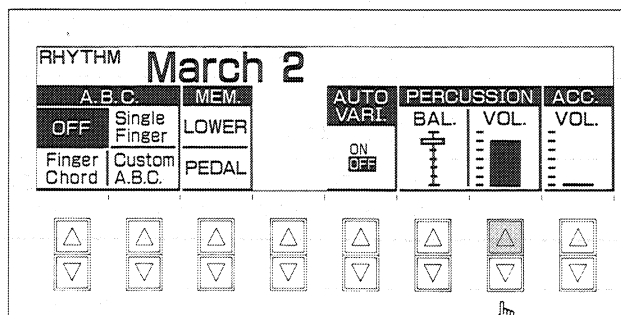


P111から

2

リズム部分の
発音状態を調
節したい場合

パーカッショ
ンを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

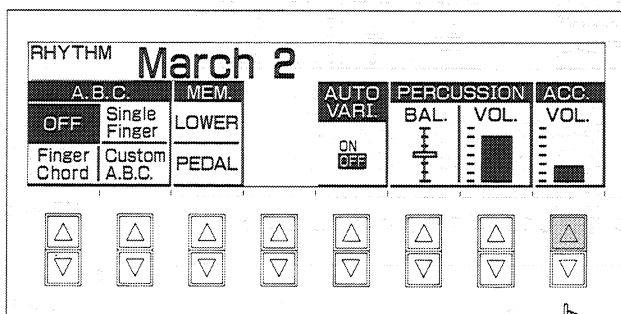
●次に、PERCUSSION (パーカッション) のVOL. (ボリューム) を設定します。

●ボリュームと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。

★ボリュームは、パーカッションの音量を25段階に設定することができ、レベルが高いほど音量が大きくなります。パネルのリズムのボリュームと連動しています。

アカンパニメ
ントのボリュ
ームを調節し
たい場合

アカンパニメ
ントを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●ACC. (アカンパニメント) のVOL. (ボリューム) を設定します。

●ボリュームと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ボリュームは、アカンパニメントの音量をコントロールするもので25段階に設定できます。データのレベルが高いほど音量が大きくなります。

C3

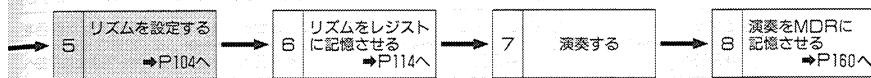
リズム/アカンパニメントの状態を決める

補 足

- ◆パーカッションのボリュームは、パネル上のリズムのボリュームと連動しています。ディスプレイのメニューで設定した後に、パネル上のボリュームを設定すると、後から決めた方の設定になります。
- ◆アカンパニメントの音量を上げても、アカンパニメントのタイプがオフの場合はアカンパニメント音は出ません。タイプを選んで下さい。⇒P104へ

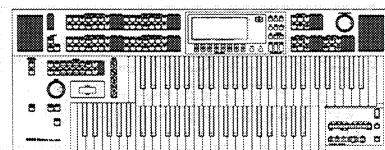
これで、リズムの状態 (コンディション) を決めることができました。

次は、キーボードパーカッションを決めましょう。⇒P113へ



リズム選択～メモリーまで II. リズム機能

キーボードパーカッション



▲操作部分

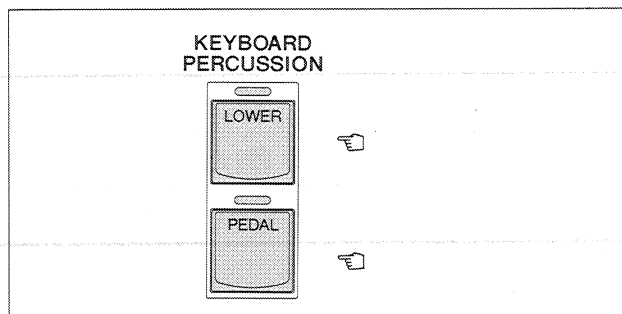
機能

下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえることによって、さまざまな打楽器音を発音させることができます。

操作

[LOWER] (ローワー)、[PEDAL] (ペダル) を両方ともオンにする場合。

1



例は、ローワー、ペダルの二つのボタンをオンにした場合。

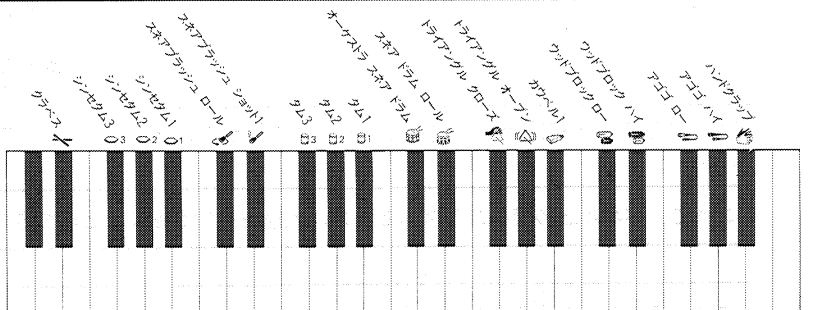
- KEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション) を設定します。
- [LOWER] (ローワー) と、[PEDAL] (ペダル) ボタンを押します。
- ボタンの上にあるランプが点灯して、そのボタンが押されたことを示します。
- キーボードパーカッションのボタンは、ローワーかペダルのどちらか一方をオンにすることもできます。

これで、下鍵盤とペダル鍵盤で打楽器音を発音させることができます。

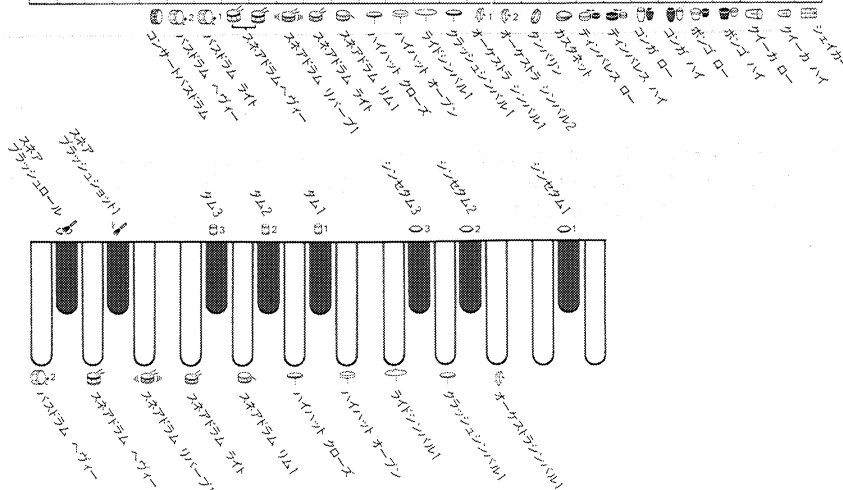
必要に応じて、リズムのボリューム、またはリズムコンディションのパーカッションのボリュームを使って、音量を調節しましょう。→P102またはP112を参照。

次は、リズム関係のデータをレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。→P114へ

下鍵盤の打楽器音



ペダル鍵盤の打楽器音



補足

◆キーボードパーカッションだけを発音させたい場合は、ローワーキーボードボイス、ローワフルートボイスやペダルボイスのボリュームをオフにしてください。

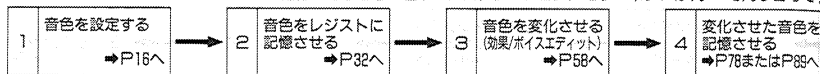
C4

キーボードパーカッション

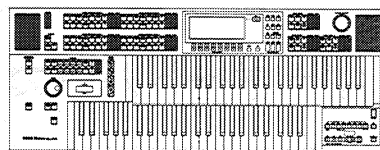
II. リズム機能

リズム選択～メモリーまで

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

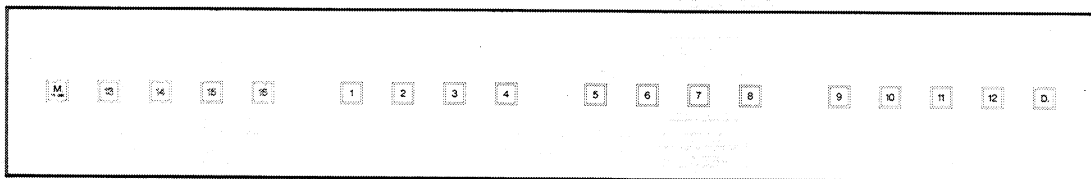


▲操作部分

機能

パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。ここでは、音色と効果をメモリーしたレジストナンバー「1」にリズムを追加します。

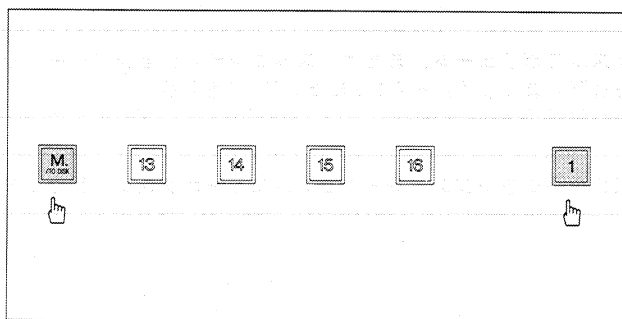
▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
(下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン)



操作

レジストレーションメモリーボタン「1」に現在のリズムを記憶させる場合。

- 以前に設定した「1」のレジストレーションをパネルに呼び出してから、リズムの設定をしてください。



例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら「1」ボタンを押した場合。

● [M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの「1」を押します。

● 「1」ボタンが点滅し、そのボタンに現在のパネルの状態が記憶されたことを示します。

▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

これで、パネル上の現在のリズムとリズム状態を記憶させることができました。

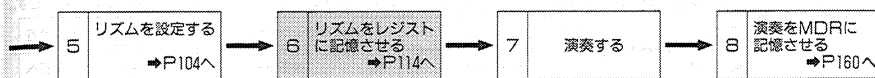
次は、自動伴奏を設定しましょう。→P116へ

注意

- ◆レジストレーションメモリー機能は、現在のパネルの状態を記憶させるものです。すでに記憶したレジストナンバーにリズムを追加したい場合は、パネル上が以前記憶させたときと変わりが無いことを確認してください。

C5

リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる



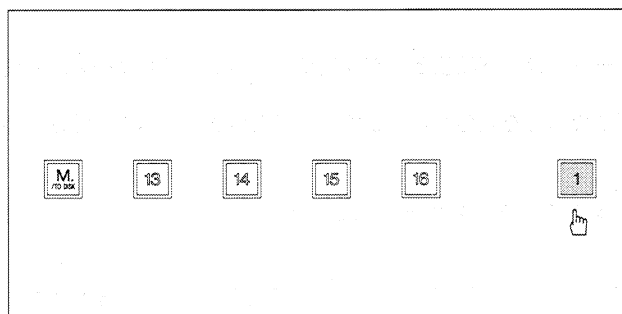
リズム選択～メモリーまで

II. リズム機能

記憶させたレジストレーションを再現する操作

操作 レジストレーション [1] を再現する場合

1



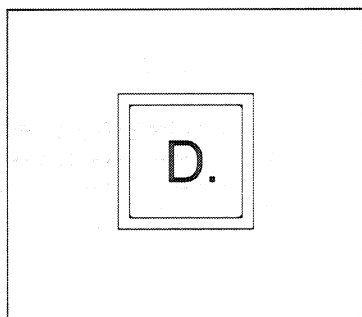
●再現したいレジストレーション
ナンバーを押します。

●押したボタンが点灯し、パネル
上に記憶内容が再現されます。

例は、[1] ボタンを押した場合。

これで、記憶したレジストレーションが再現されました。

ディセーブルについて



●音色と効果だけを変更したいときに使うと便利です。

●記憶させていたレジストレーションを再現するとき、[D.] (ディセーブル) ボタンをオンにしておくと、リズムと演奏補助機能のレジストレーションが固定されます。(リズムメニュー、リズムコンディション、オートベースコード、メロディーオンコードのセッティングが保護されます。)

注意

◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーションになります。
残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。

◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフ前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンした後に、[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら[D.] (ディセーブル) ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

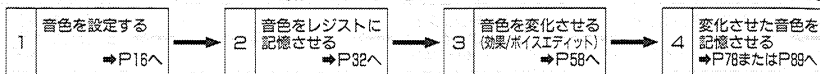
このとき [M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

C5

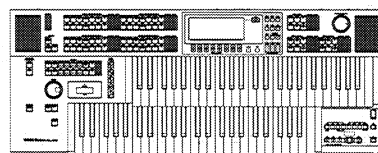
リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

II. リズム機能 自動伴奏を使う

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



A.B.C. (オートベースコード)



▲操作部分

機

能

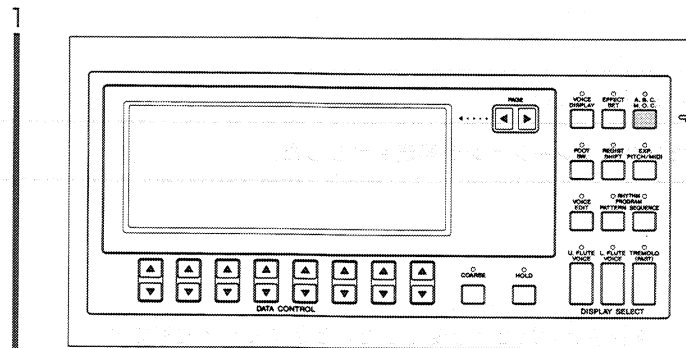
A.B.C. (オートベースコード) は、下鍵盤とペダル鍵盤の伴奏が自動的に得られる機能で、オフを含め4つのモードがあります。

メモリーで、いったん指または足を鍵盤から離しても、下鍵盤またはペダル鍵盤の伴奏を鳴らし続けることができます。

操

作

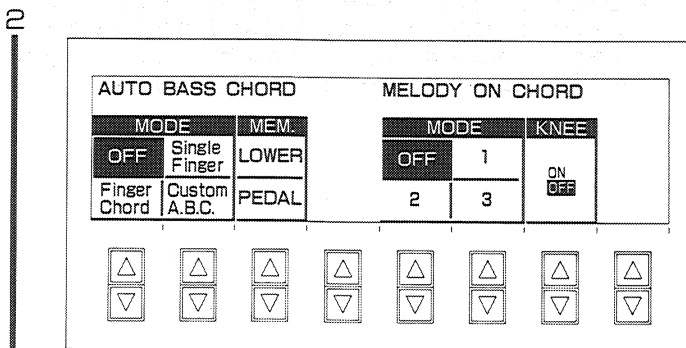
A.B.C.のSingle Finger (シングルフィンガー) を選ぶ場合。



例は、[A.B.C./M.O.C.] ボタンを押した場合。

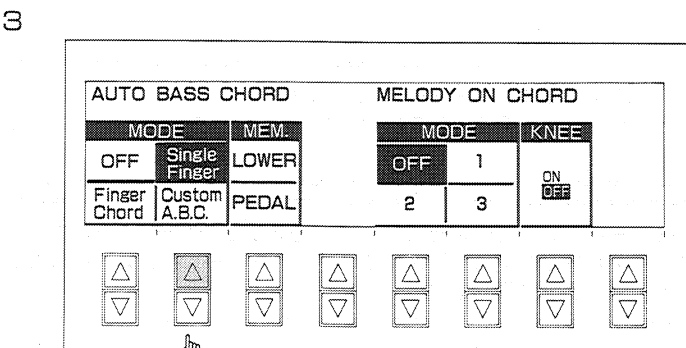
● A.B.C./M.O.C.(オートベースコード/メロディーオンコード)のメニューを表示させます。

● [A.B.C./M.O.C.] ボタンを押します。



例は、A.B.C./M.O.C.のメニューを表示した状態。

● ボタンを押すと同時に、ディスプレイにオートベースコードとメロディーオンコードのメニューが表示されます。



例は、[△]ボタンを押して、シングルフィンガーを選んだ場合。

● まず、AUTO BASS CHORD(オートベースコード)を設定します。

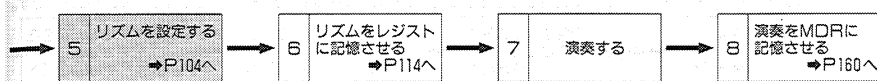
● MODE (モード) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、オートベースコードのモードを選択します。

■ モードには、A.B.C.を作動させないOFF (オフ) 以外に、Single Finger (シングルフィンガー)、Finger Chord(フィンガーコード)、Custom A.B.C. (カスタムA.B.C.) の三つがあります。

★ A.B.C.は、リズムコンディションの「A.B.C.」の設定と連動しています。

A.B.C.のモードを設定したい場合

次の項目は→P118へ



自動伴奏を使う II. リズム機能

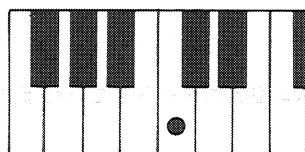
オートベースコードについて

A.B.C.のモード

| | |
|----------------------------|---|
| Single Finger (シングルフィンガー) | 下鍵盤をひとつ押さえるだけで、メジャーコードが検出され、コードとベースの自動伴奏ができます。また、マイナーコード、セブンスコード、マイナーセブンスコードの自動伴奏もできます。 |
| Finger Chord (フィンガーコード) | 下鍵盤で押さえたコードが検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。 |
| Custom A.B.C. (カスタムA.B.C.) | 下鍵盤で押さえたコードとペダル鍵盤で押さえた音が検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。 |

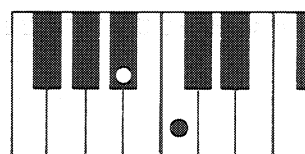
シングルフィンガーの押え方 (Cをルート音にした場合)

下鍵盤を下図のように押さえることにより、4種類のコードが検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。



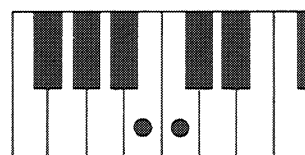
★メジャーコードの場合

- ルート音をひとつ押さえると、そのルートのメジャーコードになります。例は、Cメジャー (C)。



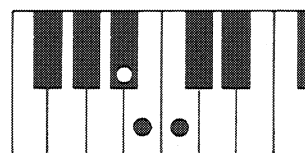
★マイナーコードの場合

- ルート音と、それより左側の黒鍵を同時に押さえると、そのルートのマイナーコードになります。例は、Cm。



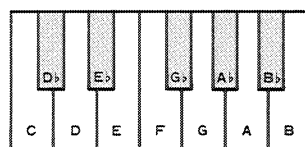
★セブンスコードの場合

- ルート音と、それより左側の白鍵を同時に押さえると、そのルートのセブンスコードになります。例は、C7。



★マイナーセブンスコードの場合

- ルート音と、それより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえると、そのルートのマイナーセブンスコードになります。例は、Cm7。



★下鍵盤とコードのルート音の位置関係

注 意

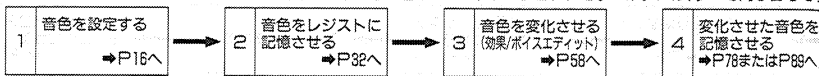
- ◆ シングルフィンガーでは、下鍵盤のどの音域の鍵盤を押さえても、自動伴奏の音域は変わりません。
- ◆ シングルフィンガーで、下鍵盤をレガートに弾くと、正しいコードが切り替わらない場合があります。いったん鍵盤から指を離して、次のコードに移ってください。

フィンガーコード、カスタムA.B.C.で検出されるコードの種類

フィンガーコードまたはカスタムA.B.C.を使っているときは、以下の15種類のコードタイプが検出されます。

C、Cm、C7、Cm7、Cmaj7、Cm maj7、C+5、C7+5、Cdim、C7sus4、Cm7-5、C-5、C7-5、C6、Cm6

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



II. リズム機能 自動伴奏を使う

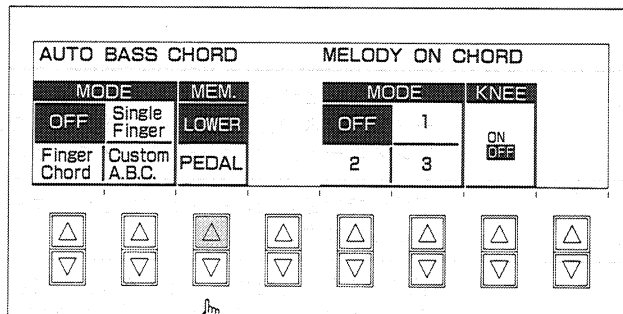
P116から



下鍵盤または
ペダル鍵盤の
全パートを持
続して出した
い場合



A.B.C.のメモ
リーを設定



例は、[△] ボタンを押して、ローターを選んだ場合。

A.B.C.をスタートさせるには、リズムをスタートしてください。

- MEM. (メモリー) を設定します。
- LOWER (ローター) と PEDAL (ペダル) のON、OFFを決めます。
- メモリーと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、選択します。
- ★メモリーをONにすると、鍵盤から指または足を離しても、下鍵盤、ペダル鍵盤それぞれの伴奏を鳴らし続けることができます。A.B.C.がオフのときでも機能します。

補 足

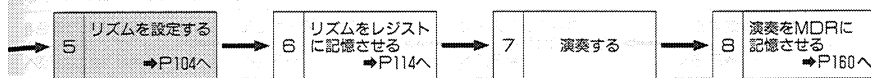
◆メモリーは、オートベースコードをオフにしているときでも、リズムさえスタートしていれば機能します。

こんなときは

◆MELODY ON CHORD (メロディーオンコード) を設定したい場合は、P188を参照してください。

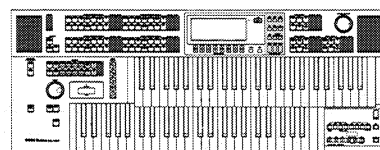
D

A.
B.
C.



リズムプログラム II. リズム機能

リズムをつくる(リズムプログラム パターン)

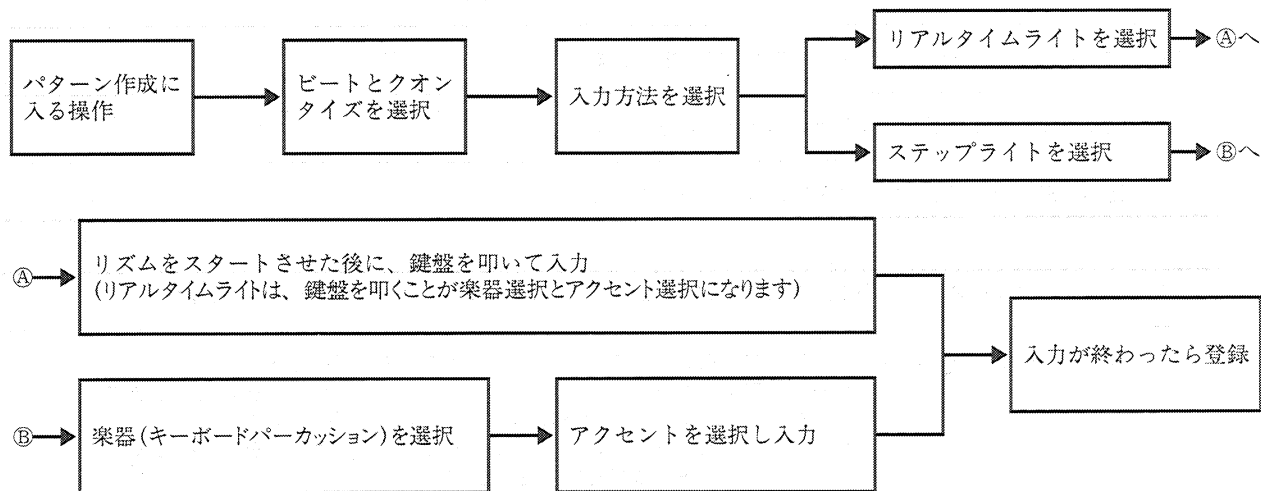


▲操作部分

機能

1. 2小節の範囲内で、リズムパターンを新規作成することができ、ユーザーのリズムパターンまたはフィルインパターンとして登録することができます。
2. 2小節の範囲内で、プリセットのリズムパターン、フィルインパターン、エンディングパターンをエディットすることができ、ユーザーのリズムパターンまたはフィルインパターンとして登録することができます。
3. 2小節の範囲内で、ユーザーパターンをエディットすることができ、ユーザーのリズムパターンまたはフィルインパターンとして登録することができます。
4. 新規作成またはエディットしたユーザーパターンを、最大80小節まで登録できます。(ユーザーエリアは、USER 1～8のそれぞれに2小節長のA～Dまでの4つのバリエーションとFILLを持っています。8×2×5の小節数)

リズムプログラム パターンの基本的な操作の流れ



★P121から操作を解説しますが、上記の手順を参考にして操作を選んでください。

ステップライト、リアルタイムライトとは

◆ステップライトとは

楽譜に音符を書き込むように、楽器の音を一音ずつ段階的に入力していく方法です。時間にとらわれず、ゆっくりと考えながら入力することができます。リズムをスタートさせないと、自動的にステップライトになります。

◆リアルタイムライトとは

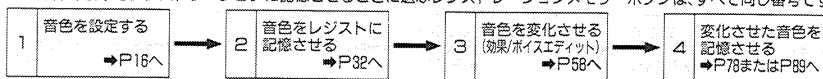
パーカッション楽器を叩くように鍵盤を叩くことによって、打鍵の強さやタイミングをそのまま記録することができる方法です。リズムをスタートさせると、リアルタイムライトになり、すぐに入力できる状態になります。

E1

リズムをつくる(リズムプログラムパターン)

II. リズム機能 リズムプログラム

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です



パターン作成の例

ステップライトで新規パターンを作成する方法でロックンロールの基本的なリズムパターンをつくる操作を紹介します。操作は、○数字の順番にそって行ってください。

| | | | |
|-----------|-----|--|--|
| ハイハットクローズ | —C— | | |
| バスドラムヘビー | —C— | | |
| スネアドラムヘビー | —C— | | |

パターン作成に入る操作

- ①リズムプログラムの [PATTERN] (パターン) ボタンを押して、離します。新規パターンをつくる準備です。
- ②リズムはストップ状態です。

ビートとクオンタイズを選択

- ③BEAT (ビート) の4/4を選びます。すでに4/4になっているので、ボタンを押す必要はありません。
- ④クオンタイズの♪の下 [△] ボタンを押します。8分音符を選ぶためです。

楽器を選択

- ⑤ページボタン [D] を押して、EDIT (エディット) のページにします。
- ⑥下鍵盤のHH CLOSE (ハイハットクローズ) を押します。
- ⑧下鍵盤のBD HEAVY (バスドラムヘビー) を押します。
- ⑩下鍵盤のSD HEAVY (スネアドラムヘビー) を押します。

アクセントを選択し入力

- ⑦ハイハットクローズドの場合：ACCENT (アクセント) の4の下 [△] ボタンを16回押します。
- ⑨バスドラムヘビーの場合：
 - ⑨—1. アクセントの5の下 [▽] ボタンを1回押します。
 - ⑨—2. アクセントの0の下 [△] または [▽] ボタンを3回押します。
 - ⑨—3. アクセントの5の下 [▽] ボタンを2回押します。
 - ⑨—4. アクセントの0の下 [△] または [▽] ボタンを2回押します。
 - ⑨—5. ⑨—1～4までを繰り返します。
- ⑪スネアドラムヘビーの場合：
 - ⑪—1. アクセントの0の下 [△] または [▽] ボタンを2回押します。
 - ⑪—2. アクセントの5の下 [▽] ボタンを1回押します。
 - ⑪—3. アクセントの0の下 [△] または [▽] ボタンを3回押します。
 - ⑪—4. アクセントの5の下 [▽] ボタンを1回押します。
 - ⑪—5. アクセントの0の下 [△] または [▽] ボタンを1回押します。
 - ⑪—6. ⑪—1～6までを繰り返します。

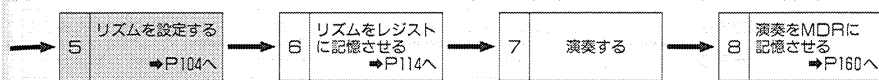
アクセント入力表

| 1 小節目 | 画面数字表示 | 1.1. 1 | 1.1.13 | 1.2. 1 | 1.2.13 | 1.3. 1 | 1.3.13 | 1.4. 1 | 1.4.13 |
|-------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | ハイハットクローズド | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | バスドラムヘビー | 5 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 0 | 0 |
| | スネアドラムヘビー | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 |
| 2 小節目 | 画面数字表示 | 2.1. 1 | 2.1.13 | 2.2. 1 | 2.2.13 | 2.3. 1 | 2.3.13 | 2.4. 1 | 2.4.13 |
| | ハイハットクローズド | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | バスドラムヘビー | 5 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 0 | 0 |
| | スネアドラムヘビー | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 |

※画面数字表示は、EDIT (エディット) のページで表示されます。
表示の意味は、左から小節数、拍数、タイミングです。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

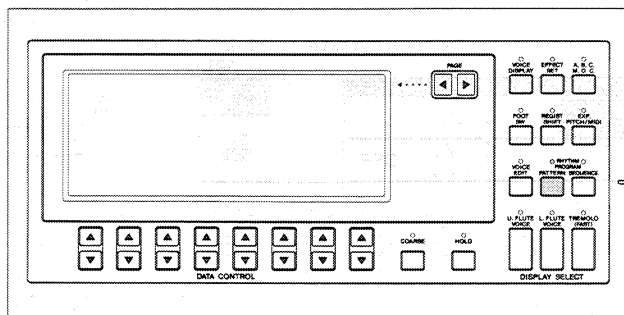


リズムプログラム II. リズム機能

操作 リズムプログラム パターンに入る操作

新規パターン
をつくりたい
場合

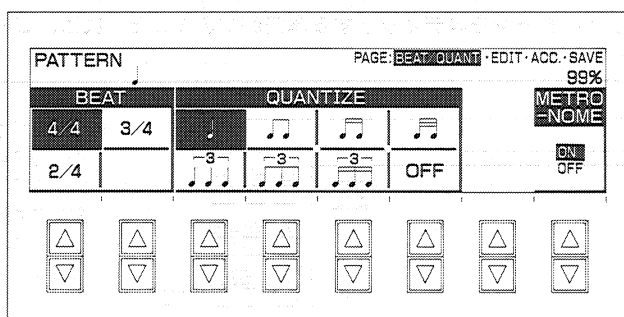
1
↓
2



例は、パターン作成をするために、パターンボタンを押した場合。

●ディスプレイ右の RHYTHM PROGRAM(リズムプログラム) の [PATTERN] (パターン) ボタンを押します。

■パターンボタンの上のランプは、リズムプログラム パターンを終了するまで点灯し続けます。



例は、リズムプログラム パターンの画面を表示した場合。

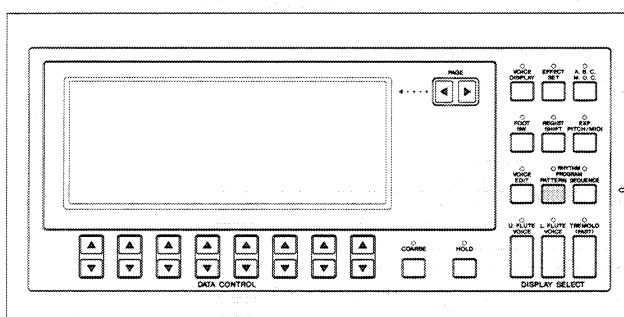
これで、新規パターンを作成する準備ができました。次は、ビート/クオンタイズを選択しましょう。

●パターンボタンを押していると、ディスプレイに「Select a Rhythm!!」(セレクト・ア・リズム) リズムを選んでくださいと表示されますが、新規パターンをつくりたい場合は、リズムボタンを押さずに、パターンボタンを離します。

■パターンボタンを離すと、ディスプレイにリズムプログラムパターンの画面が表示されます。

リズムのプリ
セットパターンをエディッ
トしたい場合

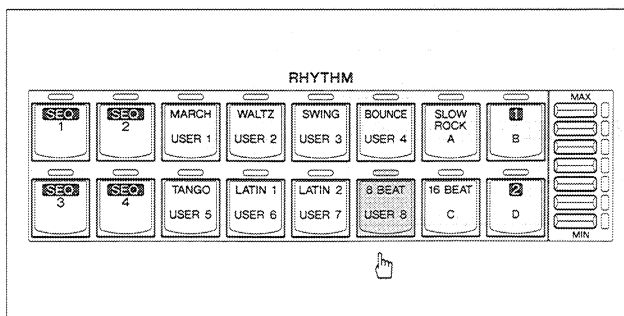
1
↓
2



例は、パターン作成をするために、パターンボタンを押した場合。

●ディスプレイ右の RHYTHM PROGRAM(リズムプログラム) の [PATTERN] (パターン) ボタンを押しながら、エディットしたいリズムのボタンを押します。

■パターンボタンの上のランプは、リズムプログラム パターンのメニューを終了するまで点灯し続けます。



例は、8 ビートを押した場合。

●パターンボタンを押していると、ディスプレイに「Select a Rhythm!!」(セレクト・ア・リズム) リズムを選んでくださいと表示されるので、エディットしたいリズムボタンを押します。

▲このとき、パターンボタンは押したままの状態、リズムボタンを押してください。

注意

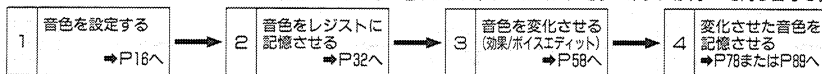
◆リズムパターンボタンを押すと、リズムはストップします。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

II. リズム機能 リズムプログラム

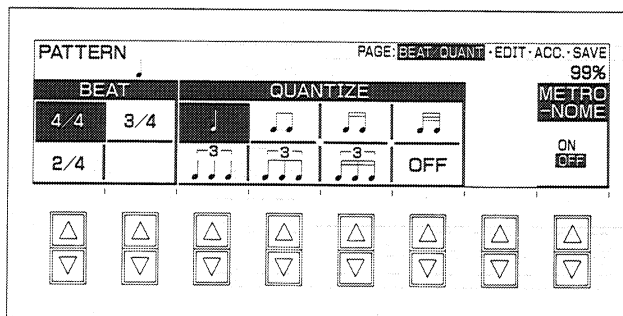
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



P121から



3



例は、リズムプログラム パターンの画面を表示した場合。

●リズムボタンを押した後に、パターンボタンを離します。

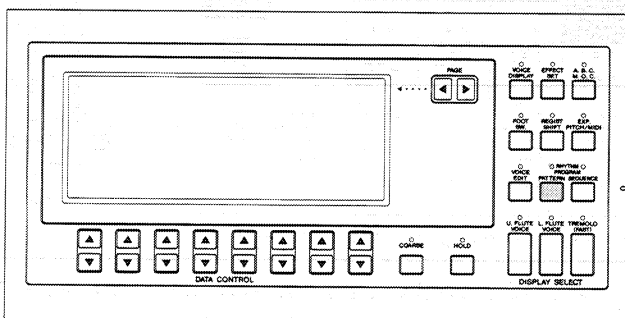
■リズムボタンを押した直後に、ディスプレイにリズムパターンプログラムの画面が表示されます。

▲プリセットリズムは、1、2小節目だけがコピーされます。また、このとき選択したリズムがアカンパニメントにもコピーされます。

これで、プリセットパターンをエディットする準備ができました。次は、ビート/クオンタイズを選択しましょう。

あらかじめドットボタンに登録しておいたユーザーリズムをエディットしたい場合

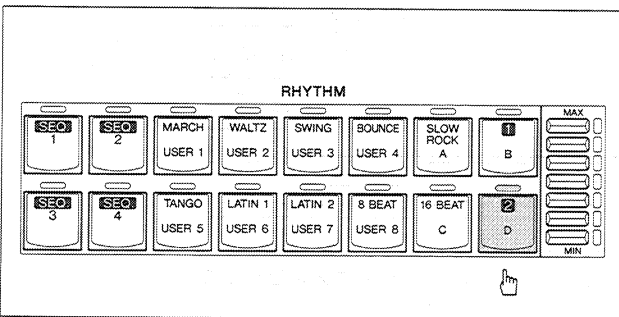
1



例は、パターン作成をするために、パターンボタンを押した場合。

●ディスプレイ右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)の[PATTERN] (パターン) ボタンを押しながら、エディットしたいユーザーリズムが登録されているドットボタンを押します。

2

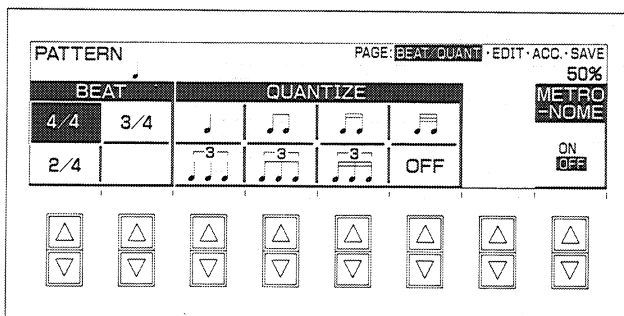


例は、ドットボタン2を押した場合。

●パターンボタンを押しているとき、ディスプレイに「Select a Rhythm!!」(セレクト・ア・リズム) リズムを選んでくださいと表示されるので、エディットしたいリズムを登録しているドットボタンを押します。

▲このとき、パターンボタンは押したままの状態、ドットボタンを押してください。

3



例は、リズムプログラム パターンの画面を表示した場合。

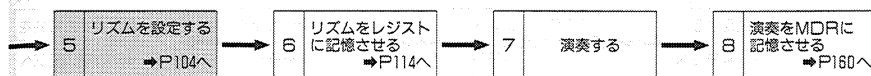
●ドットボタンを押した後に、パターンボタンを離します。

■リズムのドットボタンを押した直後に、ディスプレイにリズムプログラムパターンの画面が表示されます。

これで、ユーザーリズムをエディットする準備ができました。次は、ビート/クオンタイズを選択しましょう。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)



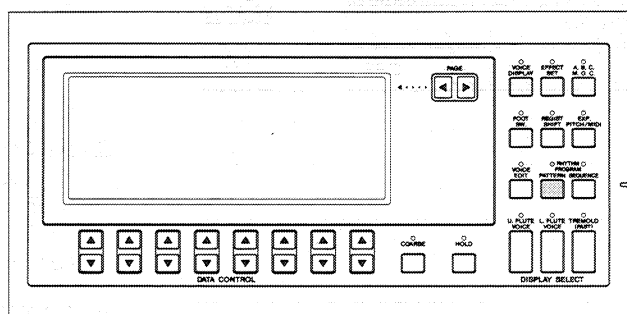
リズムプログラム II. リズム機能

補 足

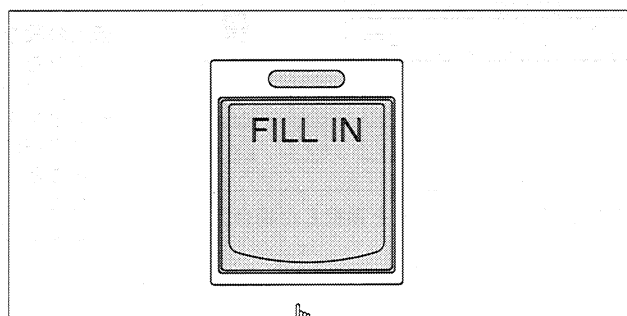
◆プリセットリズムをエディットする際に選んだリズムが、アカンパニメントにもコピーされます。

フィルインまたはエンディングパターンをエディットしたい場合

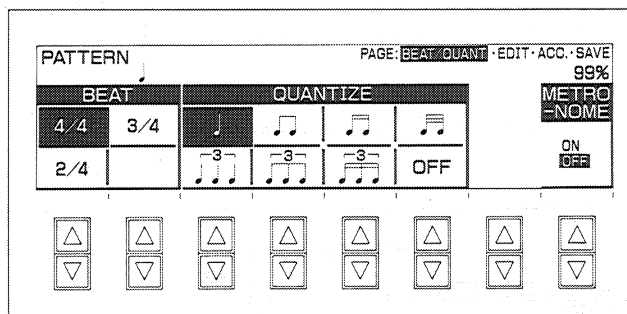
1
↓
2
↓
3



例は、パターン作成のために、パターンボタンを押した場合。



例は、フィルインボタンを押した場合。



例は、リズムプログラム パターンの画面を表示した場合。

これで、フィルインをエディットする準備ができました。次は、ビート/クオンタイズを選択しましょう。

注 意

◆メトロノームは、リアルタイムライトのときにONした場合のみ、発音します。

●ディスプレイ右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)の[PATTERN](パターン)ボタンを押しながら、フィルインまたはイントロ/エンディングボタンを押します。

●パターンボタンを押しているとき、ディスプレイに「Select a Rhythm!!!」(セレクト・ア・リズム)リズムを選んでくださいと表示されるので、フィルインまたはイントロ/エンディングボタンを押します。この例では、フィルインボタンを押します。

▲このとき、パターンボタンは押したままの状態、フィルインボタンを押してください。

●フィルインボタンを押した後に、パターンボタンを離します。

■フィルインボタンを押した直後に、ディスプレイにリズムパターンプログラムの画面が表示されます。

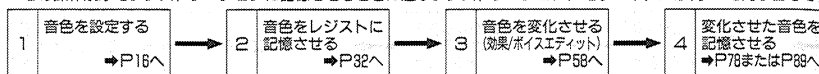
■エンディングは1、2小節目だけがコピーされます。また、このときにオンになっているリズムがアカンパニメントにもコピーされます。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

II. リズム機能 リズムプログラム

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



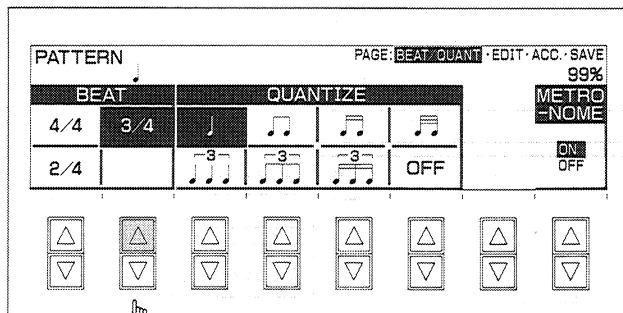
操作 ビートとクオンタイズを選択する操作

パターン作成に入る操作をした後に、以下の操作を行ってください。

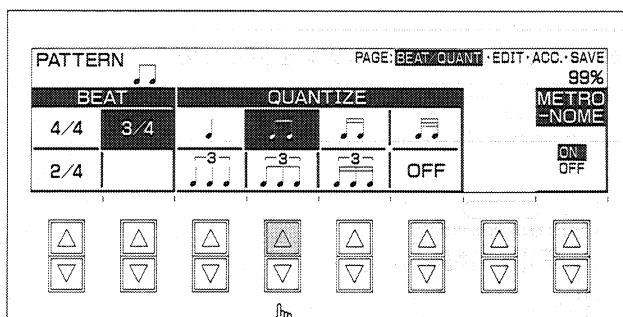
リズムの拍数と音の長さを変更したい場合

ビート/クオンタイズのページで設定

1
2



例は、[△] ボタンをして、3/4を選択した場合。



例は、[△] ボタンを押して、♪(8分音符)を選択した場合。

- BEAT/QUANT(ビート/クオンタイズ)のページを設定します。
- BEAT(ビート)と表示された下の拍数(4/4、3/4、2/4)を選択します。選択したい拍数と同じ縦列の[△]または[▽]ボタンを使って選択します。
- 新規にパターンをつくる場合は、4/4(反転状態)になっています。それ以外は現在選択されているリズムの拍数が反転して表示されます。

- QUANTIZE(クオンタイズ)を設定します。
- 選択したい音符と同じ縦列のデータコントロールボタンを使います。
- 上の段を選びたい場合は[△]ボタンを、下の段を選びたい場合は、[▽]ボタンを押します。
- ★クオンタイズを選択すると、その音符の長さの楽器音を入力することができます。クオンタイズについては、P125の表を参照してください。

補足

E1

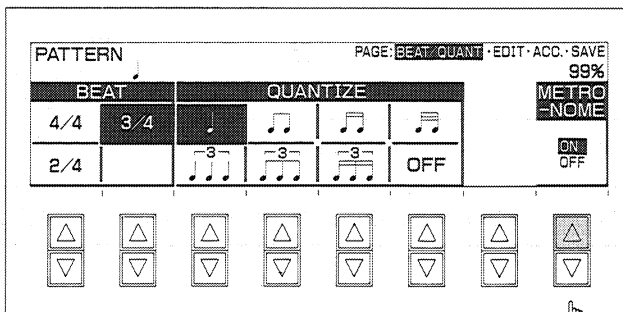
リズムをつくる(リズムプログラムパターン)

注意

- ◆ビートは、4/4を選択すると1小節が4拍になります。3/4を選択すると1小節が3拍になります。2/4を選択すると1小節が2拍になります。
- ◆ステップライトで入力中にクオンタイズを変更すると、画面上段のタイミング(エディットのページで表示)は、新たに選んだクオンタイズの長さに適した数字に変更されます。
- ◆ビートは、リズムがストップ状態のときでないと変更できません。

リアルタイムライトのときメトロノームを聞きながら入力したい場合

メトロノームを設定



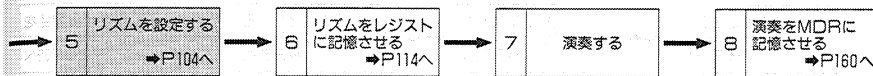
例は、[△] ボタンを押して、オンにした場合。

- METRONOME(メトロノーム)を設定します。
- METRONOME(メトロノーム)と表示された同じ縦列の[△]または[▽]ボタンを押して、ONにします。必要のない場合は、OFFにしてください。
- メトロノームは、新規パターン作成のときはONになり、プリセットパターンをエディットするときはOFFが表示されます。また、メトロノームはテンポのダイヤルで設定した速さで発音します。

これで、ビート/クオンタイズのページを設定することができました。
次は、入力方法を選択しましょう。→P126へ

注意

- ◆メトロノームは、リアルタイムライトのときにONした場合のみ、発音します。



クオンタイズについて

選択したクオンタイズが楽器音を入力する際の音の長さとなります。

◆リアルタイムライトを行う場合

クオンタイズを選択すると、入力の際に鍵盤を叩くタイミングが少し前後にズレても、正しい位置に補正して入力します。補正できる範囲は、選択した音符の長さの約±50%以内です。ただし、クオンタイズのオフを選択した場合は、補正機能がほとんど働きません。パターンの入力に慣れるまでは、なるべくオフ以外のクオンタイズを選択してください。








◆ステップライトを行う場合

選択したクオンタイズの長さで、楽器音を入力することができます。入力の際、画面上段 (EDITのページ) で表示されるタイミングは、音符の長さに応じた数字を表示します。タイミングの表示については、下表を参照してください。

各クオンタイズの長さ

| | | | |
|--|-------------------|-----|-------------------|
| | 4分音符 (1拍分の長さ) | | 8分音符 (1/2拍分の長さ) |
| | 16分音符 (1/4拍分の長さ) | | 32分音符 (1/8拍分の長さ) |
| | 2拍3連音符 (2/3拍分の長さ) | | 1拍3連音符 (1/3拍分の長さ) |
| | 半拍3連音符 (1/6拍分の長さ) | OFF | オフ (1/24拍分の長さ) |

ステップライト時に表示される1拍内のタイミング数

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|--|--|----|--|--|--|
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | 7 | | | | | | 13 | | | | | | 19 | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | 4 | | | | 7 | | | | 10 | | | | 13 | | | | 16 | | | | 19 | | | | 22 | | | |
| ※  | | | | | | | | | | | | | | | | | 17 | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | 9 | | | | | | | | 17 | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | 5 | | | | 9 | | | | 13 | | | | 17 | | | | 21 | | | | | | | | | | | |
| OFF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | | | | | | | | |

★タイミングは、クオンタイズの長さ (1拍のさらに細かい単位) を数字で表示するものです。

1拍分を24分割しており、クオンタイズの長さに応じて数字を表示します。

画面上では、「1.1. 1」のように表示され、左から小節数、拍数、タイミングを表しています。

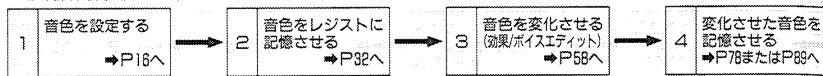
この場合は、1小節目の1拍目のタイミング1を意味しています。

※ は、2/3拍分の長さなので16タイミング分ずつ進みます。

1拍目：1、17、2拍目：9、3拍目：1、17、4拍目：9と表示します。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

II. リズム機能 リズムプログラム

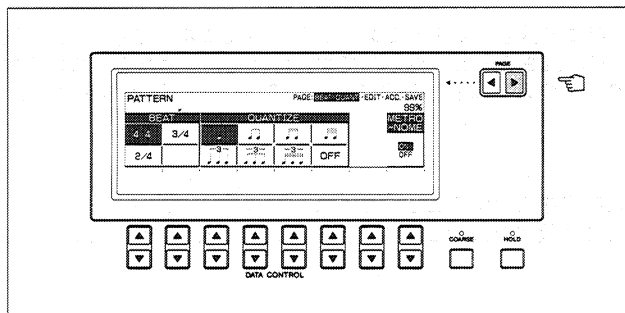


操作 入力方法を選択する操作

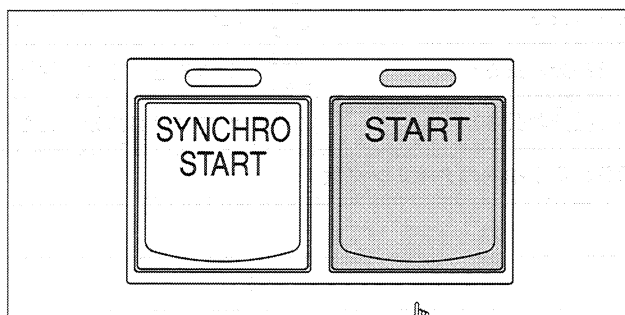
ビート/クオンタイズのページを設定した後に、以下の操作をしてください。

リアルタイムで入力したい場合

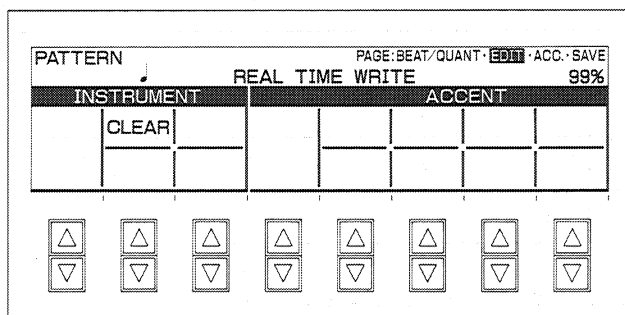
1
2
3



例は、[>]ボタンを押して、エディットのページにする場合。



例は、リズムのスタートボタンを押した場合。



例は、リアルタイムライトの画面を表示した状態。

これで、リアルタイムライトにすることができます。

●EDIT (エディット) のページを表示させます。

●PAGE (ページ) の[>]ボタンを押して、エディットのページにします。

●リズムのスタートボタンを押します。

▲リアルタイムライトを行う場合は、あらかじめビートとクオンタイズを決めた後に、スタートボタンを押してください。リズムがスタートしているときは、ビートは変更できません。

●スタートボタンを押すと同時に、画面上段に「REAL TIME WRITE」(リアルタイムライト)と表示され、鍵盤を叩くことによってリアルタイムで楽器音を入力することができます。

■リアルタイムライトになると、BAR/BEATのディスプレイに1～2小節分の小節数と拍数を繰り返し表示します。入力したいところで鍵盤を叩いてください。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

補足

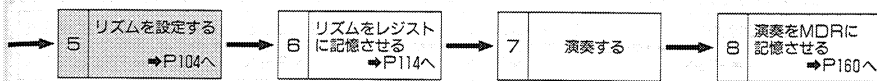
◆リアルタイムライトになったら、入力したい楽器 (キーボードパーカッション) をセットしてある鍵盤を叩いて入力します。入力するときに鍵盤を叩くタイミングと強さは、そのまま音符とアクセントとして入力されます。

こんなときは

◆プリセットパターンまたはユーザーパターンをエディットする際に鍵盤を叩いても楽器が発音しない場合、必要のない楽器のデータを消去してください。操作方法は、「楽器を選択する操作」の「必要のない楽器のデータを消去する」P129を参照してください。

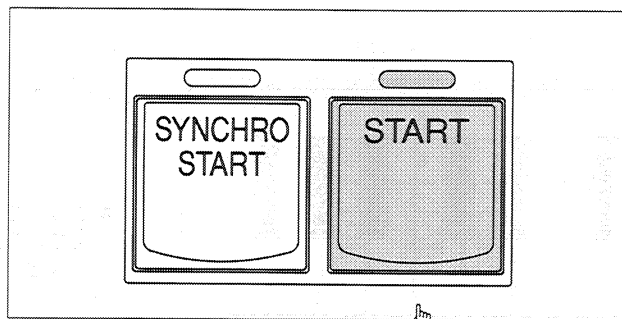
注意

◆リアルタイムライト中は、INSTRUMENT (インストルメント) のCLEAR (クリア) の下の[Δ]ボタン、クオンタイズ、メトロノーム以外のボタンを押しても機能しません。



リズムプログラム II. リズム機能

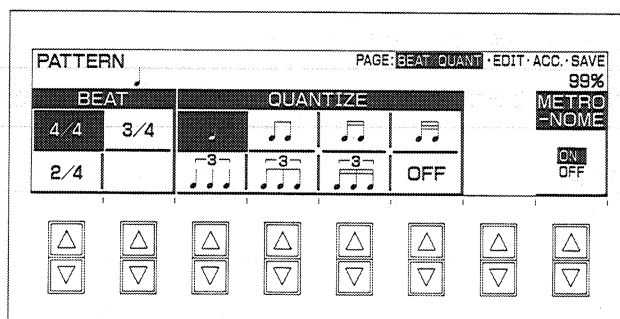
ステップライトで入力したい場合



例は、スタートボタンを押して、リズムをストップした場合。

●ステップライトを選択したい場合は、リズムをストップ状態にします。リズムがストップしている場合は、何も操作をする必要がありません。

●リズムがスタートしている場合は、スタートボタンを押してリズムをストップしてください。



例は、ステップライトの画面を表示している状態。

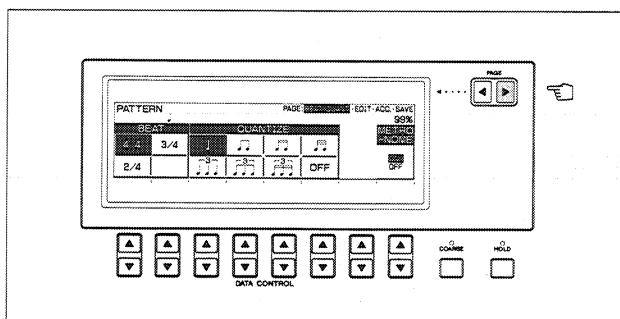
これで、ステップライトにすることができます。

次に、エディットのページにして、楽器とアクセントを選択しましょう。

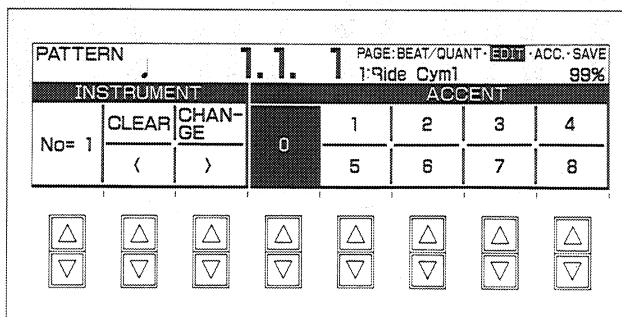
●リズムがストップ状態になると、ステップライトの画面になります。

操作 楽器を選択する操作（エディットのページで設定）

ステップライトのときに、入力したい楽器を選ぶ場合



例は、[PAGE]ボタンを押して、エディットのページにする場合。



例は、ステップライトのエディットのページを表示した状態。

●ディスプレイの右上のPAGE(ページ)の[PAGE]ボタンを押して、EDIT(エディット)のページにします。

●ページボタンを押すと同時に、エディットのページが表示されます。

■インストルメントの左端のNoは、トラック番号です。すでにトラックに楽器がセットされている場合は、画面右上に楽器名が表示されます。

■新規パターン作成の場合は、1パターン中で楽器を16楽器(16トラック)使用できます。ただし、同時発音数は8音です。

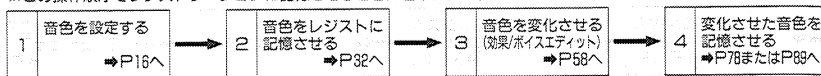
→ P128へ

E1

リズムをつくる(リズムプログラムパターン)

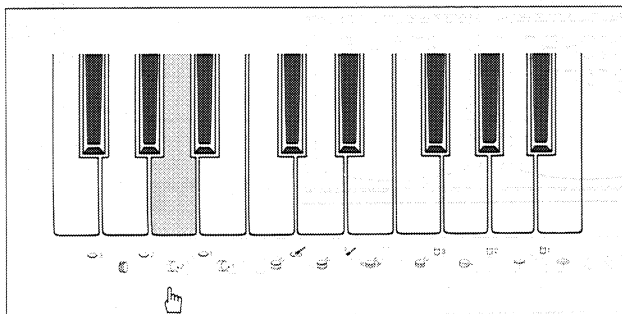
II. リズム機能 リズムプログラム

*この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



P127から

↓
3



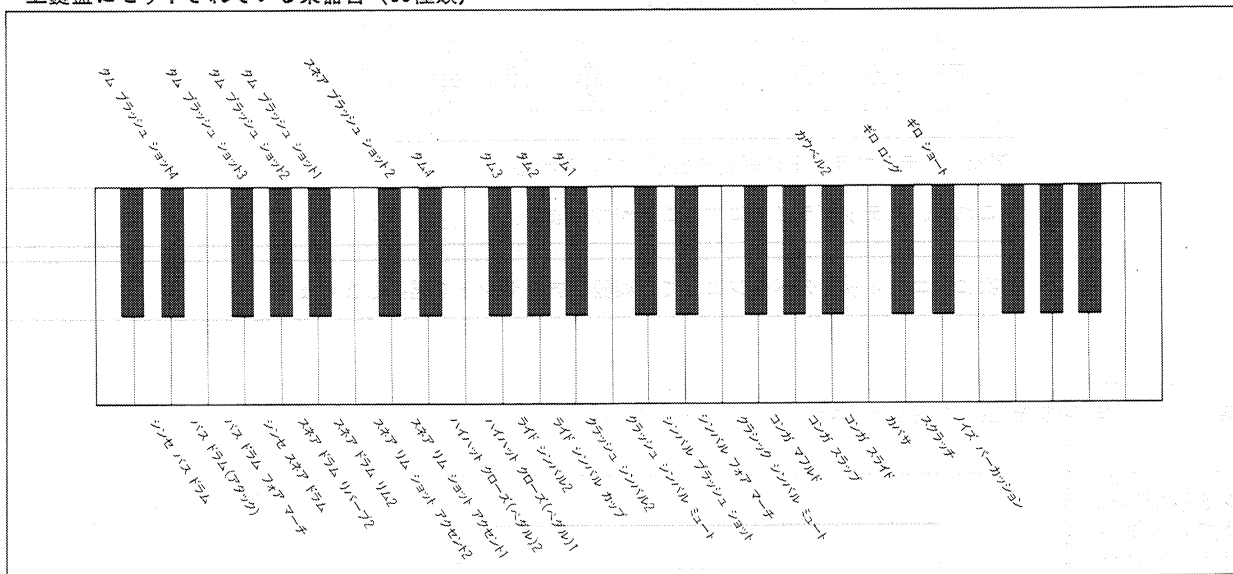
● 選択したい楽器がセットされている鍵盤を押して、楽器を選択します。

● この例では、下鍵盤にセットされているBD Heavy (バスドラムヘビー) を選びます。

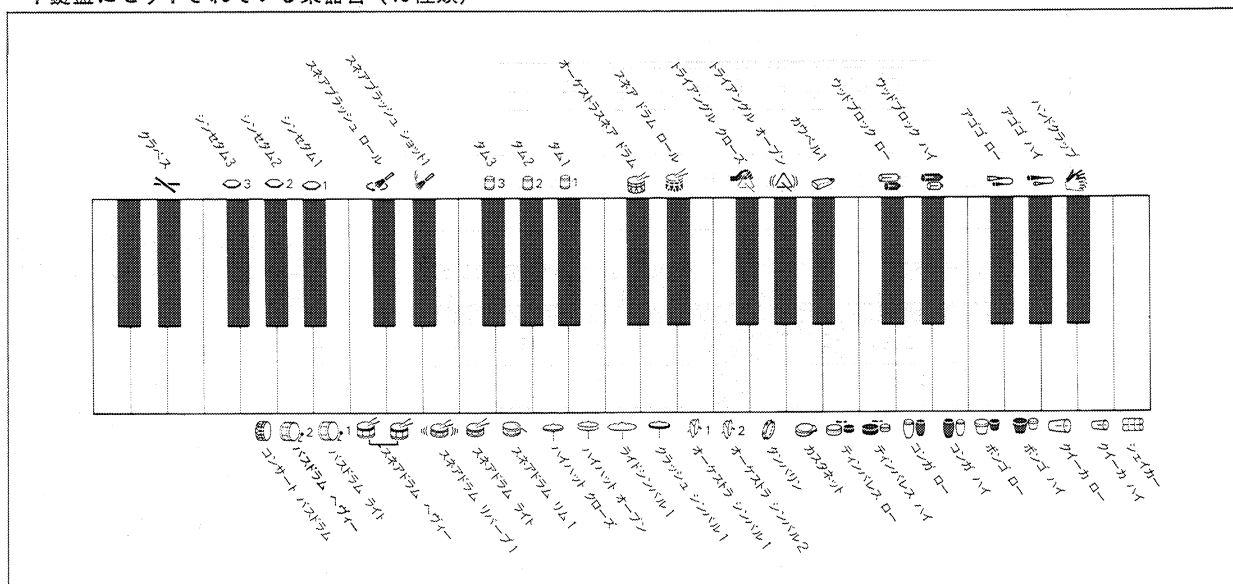
例は、バスドラムヘビーがセットされている鍵盤を押した場合。

これで、楽器を選択することができました。次は、アクセントを選択して楽器音を入力しましょう。

上鍵盤にセットされている楽器音 (35種類)

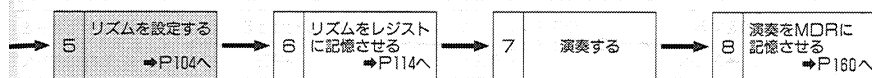


下鍵盤にセットされている楽器音 (43種類)

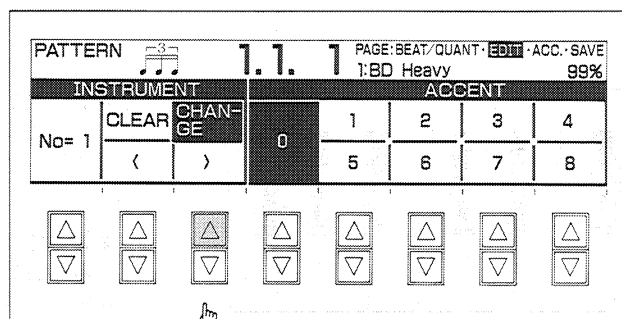


E1

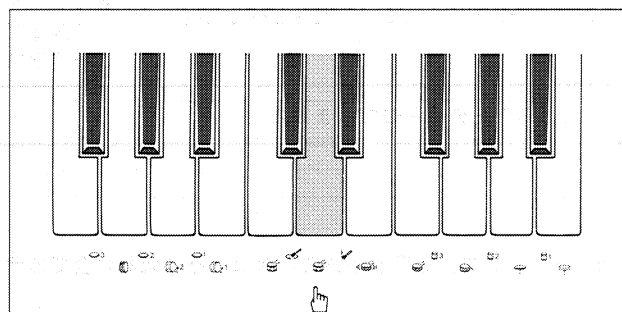
リズムをつくる (リズムプログラムパターン)



ステップライ
トのときに、
楽器を変更し
たい場合



例は、チェンジの [△] ボタンを押している状態。



例は、スネアドラムヘビーがセットされている鍵盤を押した場合。

これで、バスドラムヘビーからスネアドラムヘビーに変更することができました。

●新しく変えたい楽器がセットされている鍵盤を押すか、または、インストルメントの下にCHANGE (チェンジ) と同じ縦列の [△] ボタンを押しながら、新しく変えたい楽器がセットされている鍵盤を押します。ここでは、チェンジボタンを押しながら、鍵盤を押します。

●チェンジと同じ縦列の [△] ボタンを押したままの状態にします。

●チェンジと同じ縦列の [△] ボタンを押しながら、新しく変えたい楽器がセットされている鍵盤を押します。

●ここでは、スネアドラムヘビーの鍵盤を押します。

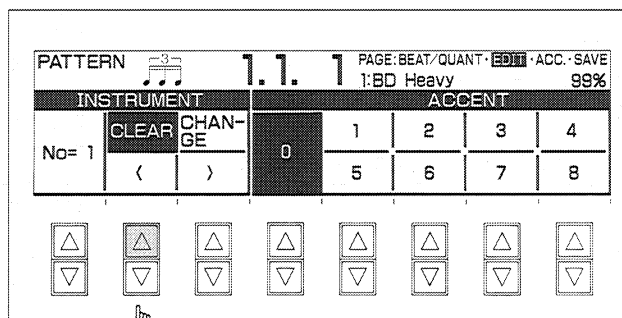
▲鍵盤を押すまでは、[△] ボタンは離さないでください。

こんなときは

◆他の、トラックの楽器を変更したい場合

インストルメントの下左端の [△] [▽] ボタンを押して、変更したい楽器がセットされているトラックを選んだ後に、チェンジを使って上記の「1」「2」の操作で新しく変えたい楽器を選択します。鍵盤を押した後、楽器が変更されます。

必要のない楽器のデータを消去したい場合



例は、クリアの [△] ボタンを押している状態。

●インストルメントの下にCLEAR (クリア) と同じ縦列の [△] ボタンを押しながら、消去したい楽器がセットされている鍵盤を押します。

●クリアと同じ縦列の [△] ボタンを押したままの状態にします。

●クリアされるとピツという音がします。楽器がセットされていない場合は、鳴りません。

▲鍵盤を押すまでは、[△] ボタンは離さないでください。

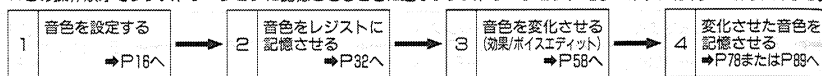
→ P130へ

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

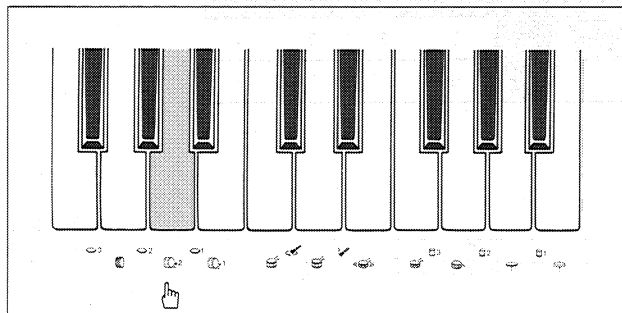
II. リズム機能 リズムプログラム

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



P129から

2



例は、バスドラムヘビーがセットされている鍵盤を押した場合。

●クリアと同じ縦列の[△] ボタンを押しながら、消去したい楽器がセットされている鍵盤を押します。

●ここでは、バスドラムヘビーの鍵盤を押します。

▲全部の楽器のデータを消去したい場合は、下鍵盤の一番左の白鍵を押します。

■リアルタイムライト中も、同様の操作で、必要のない楽器のデータを消去することができます。

これで、必要のない楽器のデータを消去できました。

注 意

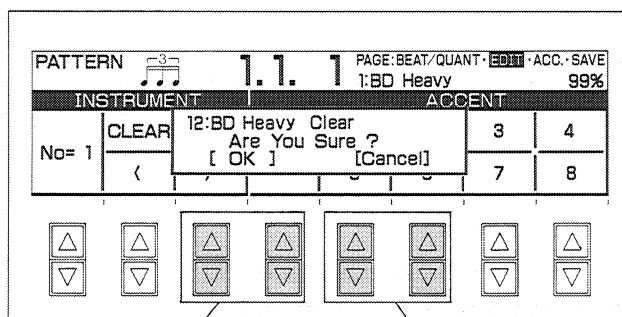
◆上記の操作の場合、複数のトラックに同じ楽器がある場合は、その楽器の全てのデータが消去されます。

こんなときは

◆間違えて入力した場合

クリアの[△] ボタンを押しながら、間違えて入力した楽器の鍵盤を押します。

◆クリアの[△] ボタンを押して、鍵盤を押さずに[△] ボタンを離した場合



どのボタンを押してもOKになります。

どのボタンを押してもCancelになります。

●クリアの[△] ボタンを押した後に鍵盤を押さずに[△] ボタンを離すと、画面に現在表示されている楽器の後に、「Clear Are You Sure?」と現在の楽器のデータを消去してもいいですかとメッセージが表示されます。そのとき、消してもよければOKの下[△] または[▽] ボタンを押します。OKを押すと、「Completed」を表示した後に元の画面に戻ります。消したくない場合はCancel (キャンセル) の下の[△] または[▽] ボタンを押します。ボタンを押すと元の画面に戻ります。複数のトラックに同じ楽器が入っていても、このトラックのみクリアされます。

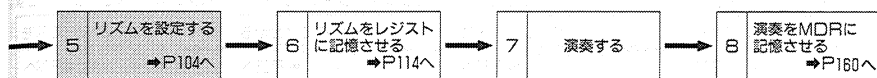
E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

補 足

◆新規にパターンをつくる場合は、1パターン中で楽器を16楽器 (16トラック) 使用できます。ただし、同時発音数は8音です。(スネアドラムロールは、同時に1音しか発音しません)

◆エディットする場合は、トラックに空きがあると、新しく入力したい楽器をそのパターンに加えることができます。空きがない場合は、新しい楽器の鍵盤を押しても発音しません。その時は、必要のない楽器のデータを消去してください。



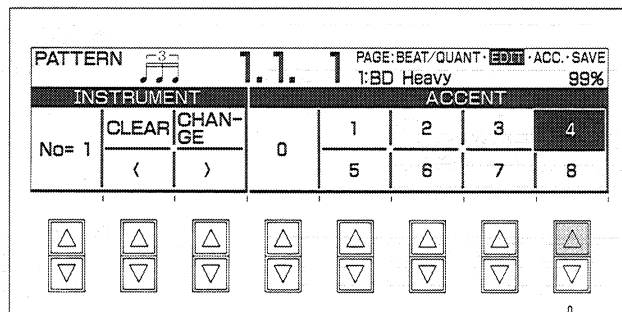
リズムプログラム II. リズム機能

操作: アクセントを選択し入力する操作

ステップライ
トのときに、
入力したい楽
器音の音量を
選択して入力
したい場合



アクセントを
選択



例は、[△] ボタンを押して、4を選んだ場合。

- ACCENT (アクセント) を選択し、楽器音を入力します。
- アクセントの下に数字を選びます。選びたい数字と同じ縦列のデータコントロールボタンを押します。ボタンを押すと、楽器音が入力され、クオンタイズの長さに応じて、タイミングが進みます。
- アクセントは、数字が大きいほど音が大きく、0は発音しません。0は、休符として使います。

これで、選択したアクセントの音量で楽器音を入力することができます。必要に応じて、操作を繰り返してください。

次は、アカンパニメントのページを設定しましょう。→P132へ

こんなときは

- ◆クオンタイズのタイミングを前後させたい場合
INSTRUMENT (インストルメント) の下の「<」、「>」と同じ縦列の「▽」ボタンを押すと、クオンタイズの1タイミング分が前後します。
[COARSE] (コース) ボタンを押しながら「<」、「>」の「▽」ボタンを押すと、クオンタイズが♪以外
のときは、1拍分タイミングが前後します。クオンタイズが♪のときは、コースはききません。

補 足

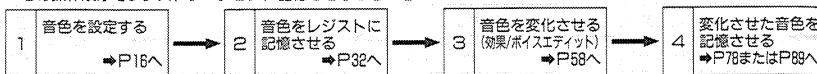
- ◆エディットの画面の右上に表示されるパーセンテージは、メモリー残量です。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

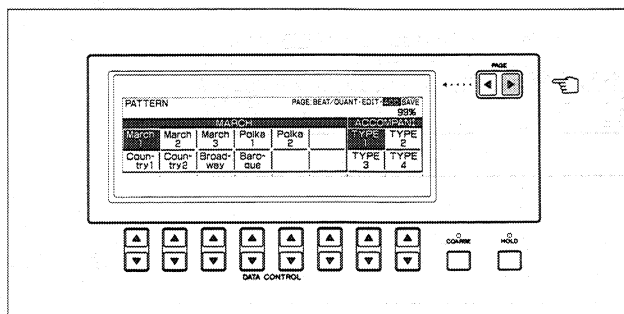
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

II. リズム機能 リズムプログラム

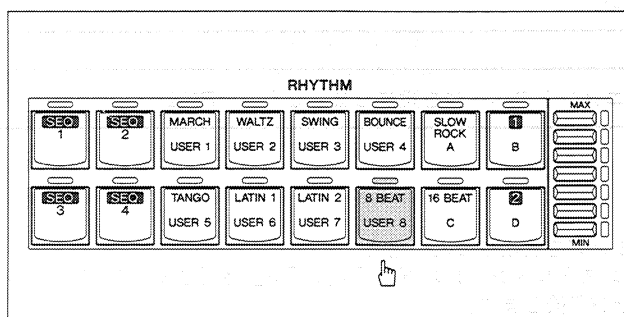


操作 アカンパニメントのページを設定する操作

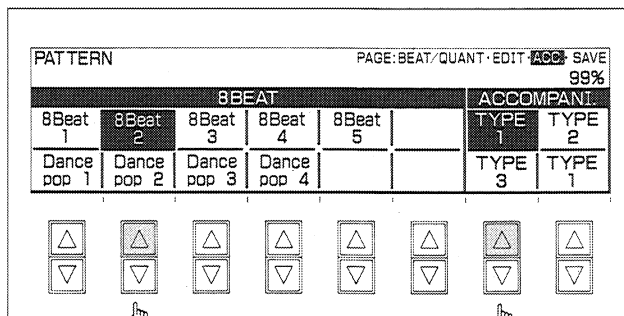
ユーザーリズムと一緒にアカンパニメントのボタンを選択したい場合



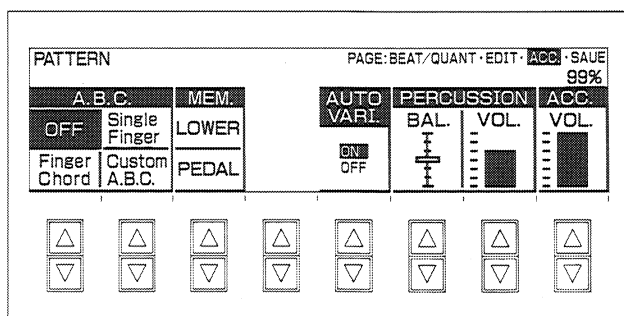
例は、[D] ボタンを押して、アカンパニメントのページにした場合。



例は、パネルの8ビートボタンを押した場合。



例は、[△] ボタンを押して8ビート2を選んだ後、[△] ボタンを押してタイプ1を選んだ場合。



例は、同じリズムボタンをもう一度押して、リズムコンディションの画面を表示させた場合。

●ACC. (アカンパニメント) のページを表示させます。

●PAGE (ページ) の[D] ボタンを押して、アカンパニメントのページにします。

■アカンパニメントのページになると、現在オンしているリズムメニューが表示されます。

●選択したいアカンパニメントの入っているパネルのリズムボタンを押します。

●この例では、8ビートを押します。

●リズムボタンを押すと同時に、ディスプレイにそのボタンのリズムメニューを表示します。

●リズムメニューを選択する操作と同様の方法で、目的のリズムを選び、アカンパニメントのタイプを選択します。この例では、8ビート2のタイプ1を選びます。

■タイプを選択すると、パネルで設定されているアカンパニメントのパターンを変えることができます。

●試験の際に、リズムコンディションを設定したい場合は、2の操作で選んだリズムボタンをもう一度押します。

●ボタンを押すと、ディスプレイにリズムコンディションの画面が表示されます。

■必要に応じて、各項目を設定してください。操作法や、各項目の意味は、リズムコンディションのページを参照してください。

試験の際にアカンパニメントのタイプを設定したい場合

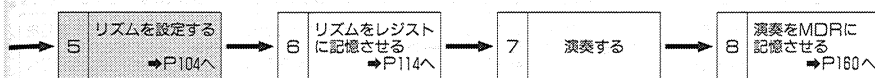
E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

試験の際にリズムコンディションを設定したい場合

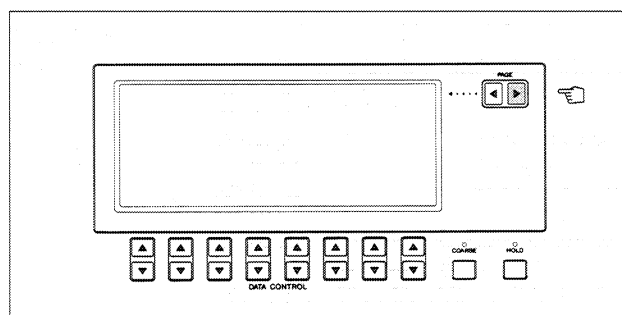
補足

- ◆アカンパニメントのページを表示させリズムをスタートし、下鍵盤を押すと、アカンパニメントが鳴ります。
- ◆アカンパニメントのタイプ、コンディションの内容はユーザーパターンにセーブできません。

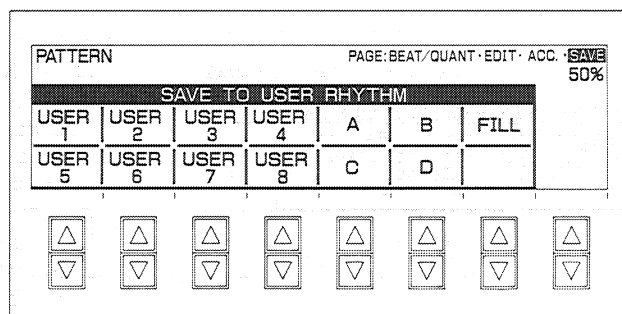


リズムプログラム II. リズム機能

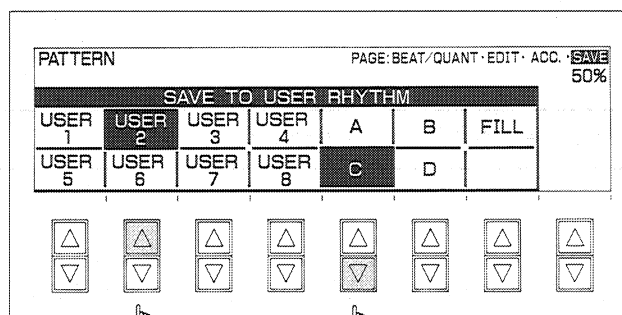
操作 入力したパターンを登録する操作



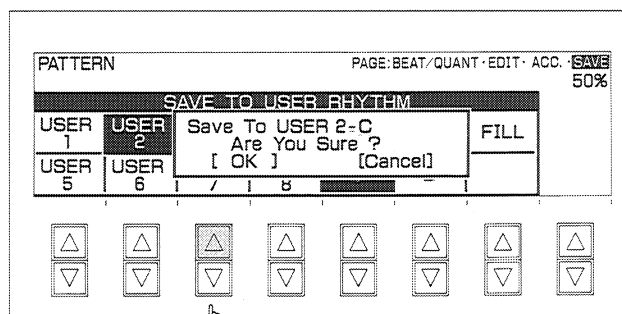
例は、[D] ボタンを押して、セーブのページにする場合。



例は、セーブのページを表示した場合。



例は、[Δ] ボタンをしてユーザー 2 を、[▽] ボタンを押して C を選んだ場合。



例は、OK の下の [Δ] ボタンを押した場合。

●SAVE (セーブ) のページを表示させます。

●PAGE (ページ) の [D] ボタンを押して、セーブのページにします。

● [D] ボタンを押すと同時に、セーブのページになります。

■セーブのページになると、リズムは自動的にストップします。また、リズムはスタートさせることはできません。

●登録したいユーザーエリアを指定します。

●ユーザーエリアは、「USER1-A」というようにユーザー番号と、A～Dまたは、FILLを選びます。選びたいものと同じ縦列のデータコントロールボタンを押します。

●この例では、USER2とCを選びます。

■選択するとその文字が反転します。

●ユーザー番号とA～Dまたは、FILLを押すと、画面に「Save To USER2-C Are You Sure?」(セーブトゥーユーザー2-C アーユーシュア?) ユーザー2-Cに登録してもいいですか?とメッセージが表示されます。

●登録してもいい場合は、OKの下 [Δ] または [▽] ボタンを、取り消す場合は、Cancel(キャンセル)の下 [Δ] または [▽] ボタンを押します。

補足

◆OKを押して、セーブできた場合は、画面に「Save To USER2-C Completed...!!」(セーブトゥーユーザー2-Cコンプリート) ユーザー2-Cの登録を完了しましたとメッセージを表示した後に元の画面に戻ります。

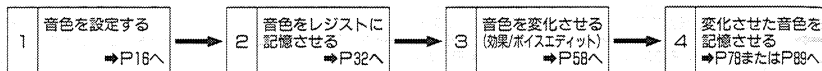
◆OKを押して、セーブできなかった場合は、画面に「Save To USER2-C Data Full!!!」(セーブトゥーユーザー2-C データフル) データがいっぱいでユーザー2-Cが登録できませんとメッセージを表示します。その場合、[Confirm] (コンファーム) の下の [Δ] または [▽] ボタンを押して表示を消し、不必要なデータを消去した後に、再登録してください。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

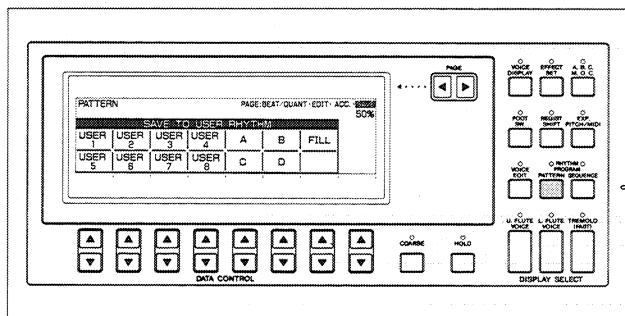
II. リズム機能 リズムプログラム

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

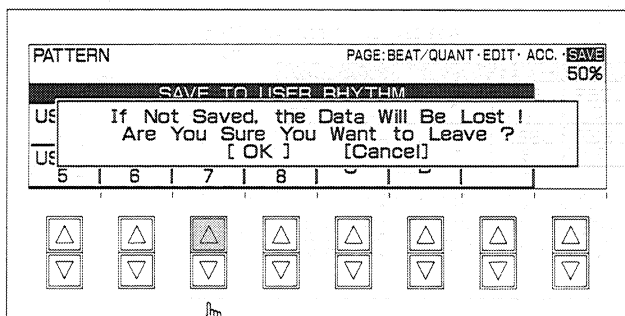


操作 パターンプログラムを終了する操作

1
2



例は、パターンボタンを押した場合。



例は、OKの下 [△] ボタンを押した場合。

●登録ができたなら、パターンプログラムを終了させます。

●もう一度、[PATTERN] (パターン) ボタンを押します。

●パターンボタンを押すと、画面に「If Not Saved, the Data Will Be Lost! Are You Sure You want to Leave?」(イフ、ノット、セーブド。ザ、データ、ウィル、ビ、ロスト! ア、ユー、シュア、ユー、ウォント、トゥ、リーブ?)登録していない場合、今のデータは消去されます。本当に終了しますか? と確認のメッセージが表示されます。終了したい場合は、OKの下 [△] または [▽] ボタンを、終了させたくない場合は、Cancel (キャンセル) の下の [△] または [▽] ボタンを押します。

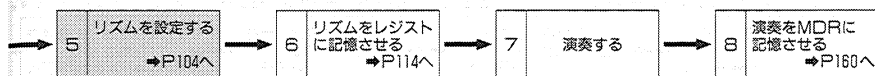
これで、パターンプログラムを終了することができました。

E1

リズムをつくる (リズムプログラムパターン)

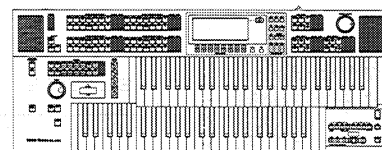
補足

◆上記1の操作のとき、保存すべきデータがない場合は、操作2のメッセージは表示しないで終了します。



リズムプログラム II. リズム機能

リズムの再生順序を決める (リズムプログラムシーケンス)



▲操作部分

機能

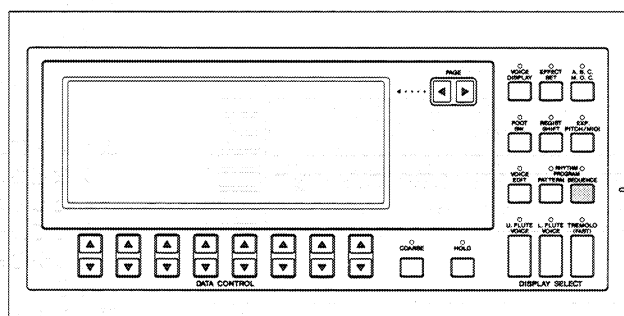
1. プリセットリズムパターンまたはユーザーリズムパターンの再生順序を1シーケンス最大120小節分設定することができます。
2. パネルのSEQ. (シーケンス) 1 ~ 4 ボタンに、設定したリズムシーケンスをプログラムすることができます。

操作

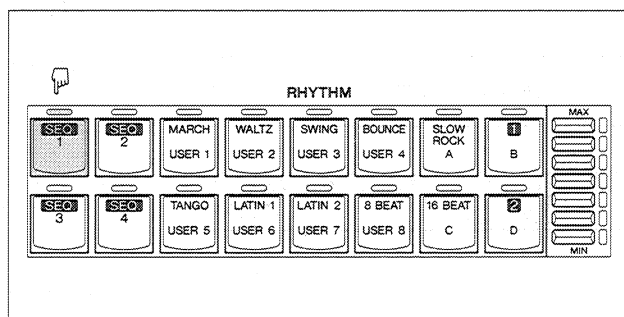
リズムシーケンスのメニューを表示させる操作

リズムシーケンスを入力状態にする場合

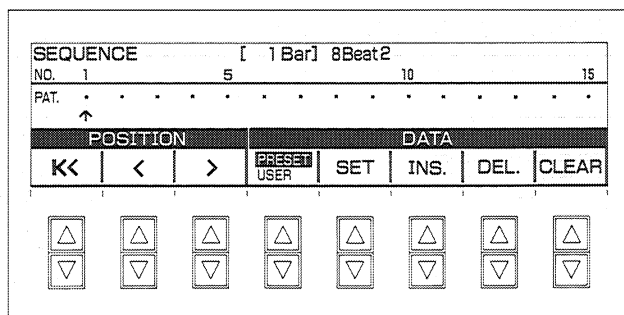
1
2
3



例は、シーケンスボタンを押した場合。



例は、[SEQ. 1] (シーケンス 1) ボタンを押した場合。(リズムは8BEAT2)



例は、リズムシーケンスのメニューを表示した状態。

これで、再生させたい順番で、リズムパターンを入力することができます。

●ディスプレイの右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)のSEQUENCE(シーケンス)ボタンを押します。

■シーケンスボタンを押すと、リズムのSEQ.1 ~ 4のボタンの上のランプは、リズムシーケンスのメニューから抜けるまで点灯し続けます。また、リズムはストップします。

●シーケンスボタンを押すと、ディスプレイに「Select a Sequence!!!」(セレクト、ア、シーケンス) シーケンスボタンを選んでくださいとメッセージが表示され、パネルのSEQ.(シーケンス) ボタンが点滅します。点滅したシーケンスボタンのどれかひとつを押します。

●この例では、[SEQ. 1]シーケンス1ボタンを押します。

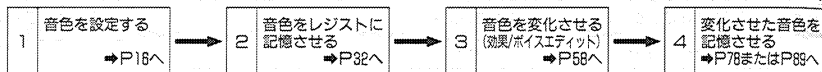
●シーケンスボタンを押すと同時に、ディスプレイにリズムシーケンスの画面が表示されます。

E2

リズムの再生順序を決める(リズムプログラムシーケンス)

II. リズム機能 リズムプログラム

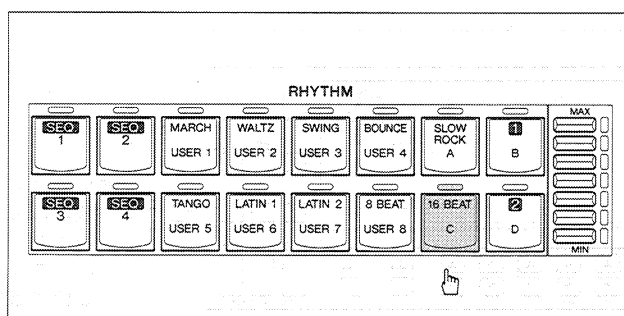
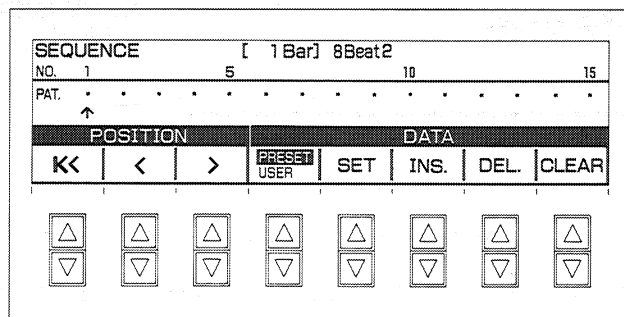
*この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



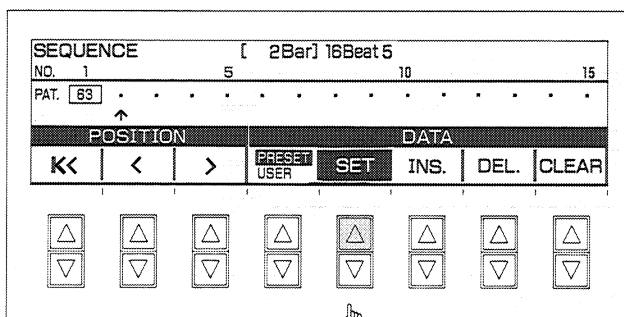
プリセットパターンを順番にセットしたい場合

セットを設定

1
2
3

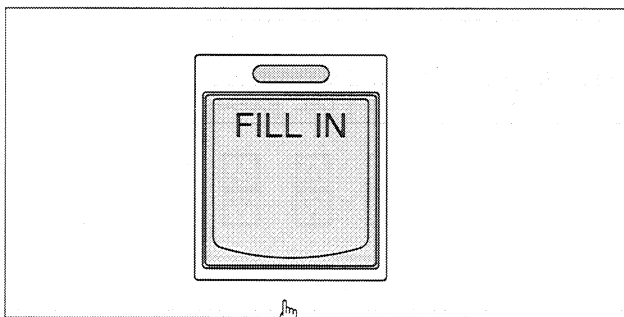


例は、あらかじめ16ビート5を設定した16ビートのボタンを押した場合。



例は、[△] ボタンを押して、16ビート5をセットした場合。

これで、16ビート5をセットすることができました。



例は、フィルインボタンを押している状態。

●DATA(データ)の下でのPRESET(プリセット)の文字が反転しているかどうかを確認してください。

●反転していなければ、プリセットと同じ縦列の[△]または[▽]ボタンを押して、プリセットを反転させます。

●「↑」で示されている位置に、プリセットパターンをセットすることができます。

▲データが何もセットされていない場合は、「↑」は移動しません。

●プリセットパターンをセットします。

●セットしたいプリセットパターンのリズムボタンをONにします。

▲ボタンに、セットしたいリズムが設定されていない場合は、いったんリズムシーケンスを終了させて、セットしたいリズムをあらかじめボタンに設定してください。

■レジストレーションメモリーボタンを押すと、そのレジストレーションに記憶されているリズムをセットすることができます。

●DATA(データ)のSET(セット)と表示された同じ縦列の[△]または[▽]ボタンを押します。

■セットの[△]または[▽]ボタンを押すと、「↑」の位置にプリセットパターンがセットされます。プリセットパターンは、番号で示されます。P137の表を参照。

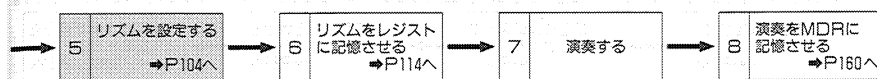
●現在オンしているリズムをフィルインに設定したい場合は、2の操作の後に、[FILL IN](フィルイン)ボタンを、エンディングに設定したい場合は、[INTRO. ENDING](イントロ、エンディング)ボタンを押しながらセットの下に[△]または[▽]ボタンを押してください。

■[△]または[▽]ボタンを押すと、そのリズムパターンが、フィルインまたはエンディングとしてセットされます。

E2

リズムの再生順序を決める(リズムプログラムシーケンス)

現在オンしているリズムをフィルインまたはエンディングにしたい場合



リズムプログラム II. リズム機能

補 足

- ◆セットできるパターンは1小節ずつで、リズムの裏は反転して表示されます。ただし、イントロ、エンディングは、そのパターンの小節分セットされます。シーケンスの先頭は表になります。
- ◆パターンがセットされると、画面上の「1 Bar」表示が現在の小節数を示します。No.1でイントロまたはフィルインをセットすると、バーは「-Bar」と表示されます。
- ◆パターンは、全部で120小節分までセットできます。

パターンの画面表示について

セットされたプリセットパターン、ユーザーパターンは、英数字で表示されます。プリセットパターンは、「U1」（ユーザー1）というように表示されます。[U] がユーザーで、数字が、ユーザー番号です。

イントロは、[I] と表示され、フィルインは、[F] と表示され、エンディングは [E] と表示されます。

◆例：[63I] は、16ビート5のイントロパターンを意味しています。[U1F] は、ユーザー1のフィルインパターンを意味しています。

リズム名（プリセットパターン）とリズムパターン画面で表示される番号

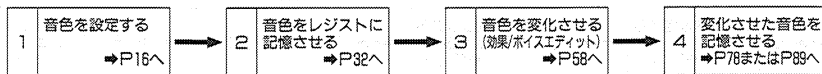
| 番号 | リズム名 | 番号 | リズム名 | 番号 | リズム名 |
|----|------------------------|----|------------------------|----|----------------------------|
| 01 | March 1(マーチ 1) | 23 | Swing 5(スイング 5) | 45 | Samba 2(サンバ 2) |
| 02 | March 2(マーチ 2) | 24 | Swing 6(スイング 6) | 46 | Samba 3(サンバ 3) |
| 03 | March 3(マーチ 3) | 25 | Jazz Ballad(ジャズバラード) | 47 | Bossanova 1(ボサノバ 1) |
| 04 | Polka 1(ポルカ 1) | 26 | Dixieland 1(ディキシランド 1) | 48 | Bossanova 2(ボサノバ 2) |
| 05 | Polka 2(ポルカ 2) | 27 | Dixieland 2(ディキシランド 2) | 49 | Bossanova 3(ボサノバ 3) |
| 06 | Country 1(カントリー 1) | 28 | Bounce 1(バウンス 1) | 50 | 8Beat 1(8 ビート 1) |
| 07 | Country 2(カントリー 2) | 29 | Bounce 2(バウンス 2) | 51 | 8Beat 2(8 ビート 2) |
| 08 | Broadway(ブロードウェイ) | 30 | Bounce 3(バウンス 3) | 52 | 8Beat 3(8 ビート 3) |
| 09 | Baroque(バロック) | 31 | Reggae 1(レゲエ 1) | 53 | 8Beat 4(8 ビート 4) |
| 10 | Waltz 1(ワルツ 1) | 32 | Reggae 2(レゲエ 2) | 54 | 8Beat 5(8 ビート 5) |
| 11 | Waltz 2(ワルツ 2) | 33 | Slow Rock 1(スローロック 1) | 55 | Dance Pop 1(ダンスポップ 1) |
| 12 | Waltz 3(ワルツ 3) | 34 | Slow Rock 2(スローロック 2) | 56 | Dance Pop 2(ダンスポップ 2) |
| 13 | Waltz 4(ワルツ 4) | 35 | Slow Rock 3(スローロック 3) | 57 | Dance Pop 3(ダンスポップ 3) |
| 14 | Waltz 5(ワルツ 5) | 36 | Tango 1(タンゴ 1) | 58 | Dance Pop 4(ダンスポップ 4) |
| 15 | Jazz Waltz 1(ジャズワルツ 1) | 37 | Tango 2(タンゴ 2) | 59 | 16Beat 1(16ビート 1) |
| 16 | Jazz Waltz 2(ジャズワルツ 2) | 38 | Tango 3(タンゴ 3) | 60 | 16Beat 2(16ビート 2) |
| 17 | Jazz Waltz 3(ジャズワルツ 3) | 39 | Cha-Cha(チャチャ) | 61 | 16Beat 3(16ビート 3) |
| 18 | Bolero(ボレロ) | 40 | Rhumba(ルンバ) | 62 | 16Beat 4(16ビート 4) |
| 19 | Swing 1(スイング 1) | 41 | Beguine(ビギン) | 63 | 16Beat 5(16ビート 5) |
| 20 | Swing 2(スイング 2) | 42 | Mambo(マンボ) | 64 | 16Beat Funk 1(16ビートファンク 1) |
| 21 | Swing 3(スイング 3) | 43 | Salsa(サルサ) | 65 | 16Beat Funk 2(16ビートファンク 2) |
| 22 | Swing 4(スイング 4) | 44 | Samba 1(サンバ 1) | 66 | 16Beat Funk 3(16ビートファンク 3) |

E2

リズムの再生順序を決める（リズムプログラムシーケンス）

II. リズム機能 リズムプログラム

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



ユーザーパターンをセットしたい場合

データのユーザーを設定

SEQUENCE [4 Bar] USER 2-B

NO. 1 5 10 15

PAT. [01] [U1A] [U1A] [U2B]

| POSITION | | | DATA | | | | |
|----------|---|---|-------------|-----|------|------|-------|
| K< | < | > | PRESET USER | SET | INS. | DEL. | CLEAR |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ |

例は、[▽] ボタンを押して、ユーザーにした場合。

RHYTHM

| | | | | | | | | |
|--------|--------|--------------|----------------|----------------|---------------|-------------|-----|-----|
| SEQ. 1 | SEQ. 2 | MARCH USER 1 | WALTZ USER 2 | SWING USER 3 | BOUNCE USER 4 | SLOW ROCK A | 1 B | MAX |
| SEQ. 3 | SEQ. 4 | TANGO USER 5 | LATIN 1 USER 6 | LATIN 2 USER 7 | 8 BEAT USER 8 | 16 BEAT C | 2 D | MIN |

例は、ユーザー 1 と C を押した場合。

SEQUENCE [5 Bar] USER 2-B

NO. 1 5 10 15

PAT. [01] [U1A] [U1A] [U2B]

| POSITION | | | DATA | | | | |
|----------|---|---|-------------|-----|------|------|-------|
| K< | < | > | PRESET USER | SET | INS. | DEL. | CLEAR |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ |

例は、No. 5 にセットしたいので、[△] ボタンを押した場合。

SEQUENCE [6 Bar] USER 1-C

NO. 1 5 10 15

PAT. [01] [U1A] [U1A] [U2B] [UTC]

| POSITION | | | DATA | | | | |
|----------|---|---|-------------|-----|------|------|-------|
| K< | < | > | PRESET USER | SET | INS. | DEL. | CLEAR |
| △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |
| ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ | ▽ |

例は、[△] ボタンを押して、ユーザー 1-C をセットした場合。

これで、ユーザー 1-C をセットすることができました。

● DATA (データ) の下の PRESET、USER (プリセット、ユーザー) をユーザーにします。

● プリセット、ユーザーと表示された同じ縦列の [▽] ボタンを押して、ユーザーにします。

■ 文字が反転すると選択されたことを示します。

● ユーザーにすると、パネルのリズムボタンの下段の表示を使うことができます。プリセットパターンと同様に、セットしたいユーザーパターンをオンにします。

● [USER 1] (ユーザー 1) と [C] ボタンを押します。

■ ユーザーフィルインにしたい場合は、ユーザーボタンと [FILL IN] (フィルイン) ボタンを押します。

● セットしたい位置を決めます。

● POSITION (ポジション) の下の「<」「>」と表示された同じ縦列の [△] または [▽] ボタンを使って、「↑」を目的の位置に移動させます。

● ここでは、No. 5 にセットします。

▲ No. 5 以外のデータのないところには、「↑」を移動させることはできません。

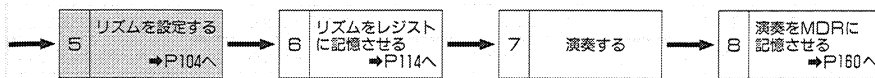
● DATA (データ) の下の SET (セット) と表示された、同じ縦列の [△] または [▽] ボタンを押します。

● ボタンを押すと、現在オンされているユーザーパターンが「↑」の位置にセットされます。セットされると、「↑」は、自動的に右に移動します。

● CLEAR と PRESET USER 以外はデータコントロールボタンを押したとき一瞬点灯します。

E2

リズムの再生順序を決める (リズムプログラムシーケンス)



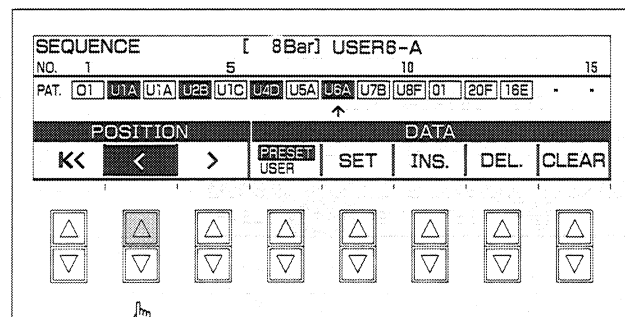
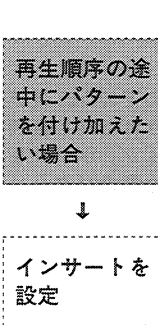
リズムプログラム II. リズム機能

補 足

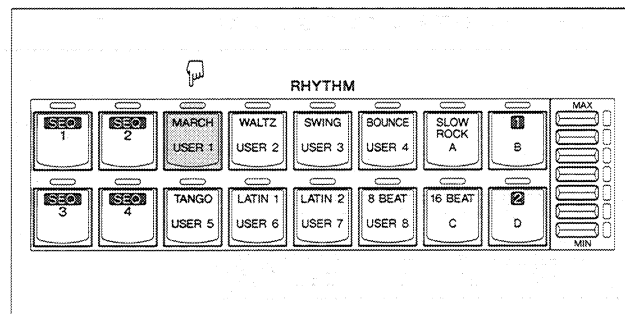
- ◆セットできるパターンは、1小節ずつで、リズムの裏は反転して表示されます。ただし、イントロ、エンディングは、そのパターンの小節分セットされます。シーケンスの先頭は表になります。
- ◆パターンがセットされると画面上の「Bar」表示が、現在の小節数を示します。No.1でイントロまたはフィルインをセットし、「↑」をその位置へ移動させると、バーは「-Bar」と表示します。
- ◆パターンは、全部で120小節分セットできます。

こんなときは

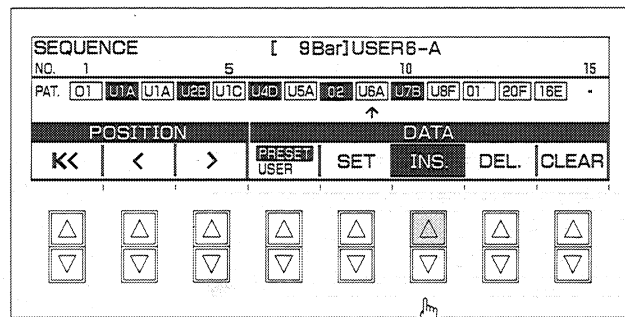
- ◆ドットボタンを使ってユーザーパターンをセットしたい場合。
あらかじめドットボタンにユーザーパターンを登録しておくと、プリセットパターンをセットする方法と同様に、ドットボタンを押すだけで、ユーザーパターンがセットできます。



例は、「<」の下に「△」ボタンを押して、8番目に移動した場合。



例は、[MARCH] (マーチ) ボタンを押した場合。



例は、[INS.] ボタンを押して、8番目にマーチ2を付け加えた場合。

こんなときは

- ◆フィルイン、エンディングを付け加えたい場合は、上記の「2」の操作の後に、[FILL IN] (フィルイン) または [INTRO. ENDING] (イントロ、エンディング) ボタンを押しながら、INSERTの「△」または「▽」ボタンを押してください。

注 意

- ◆エンディングパターンが入力されると、エンディングより後ろのパターンは消去されます。

- 数多くのパターンをセットした後で、途中の番号にパターンを付け加えます。
- まず、新たに付け加えたいパターンの位置を決めます。
- POSITION (ポジション) の下の「<」「>」と表示された同じ縦列の「△」「▽」ボタンを使って、「↑」を目的の位置に移動させます。
- ここでは、No.8に移動させます。
- ▲No.14以外のデータのないところには、「↑」を移動させることはできません。

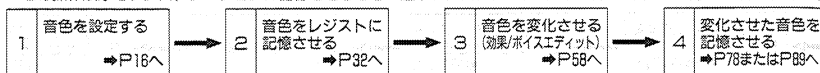
- 新たに付け加えたいパターンのボタンを押します。
- ここでは、プリセットのマーチ2 (02) を付け加えます。
- ユーザーパターンを付け加えたい場合は、DATA (データ) を USER (ユーザー) にして、ボタンの下段の表示が使えるようにした後にユーザーパターンを準備してください。

- DATA (データ) の下の INS. (INSERT) と表示された同じ縦列の「△」または「▽」ボタンを押します。
- ボタンを押すと、No.8パターンが付け加えられ、「↑」が自動的に右に移動します。つけ加える前の8番以降のデータはうしろにずれます。

E2

リズムの再生順序を決める (リズムプログラムシーケンス)

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



II. リズム機能 リズムプログラム

不必要なリズムパターンを削除したい場合

デリートを設定

例は、「>」の下の「△」ボタンを押して、「↑」をNo. 10に移動させた場合。

例は、デリートの下の「△」ボタンを押して、No. 10にあったパターンを削除した場合。

これで、不必要なパターンを削除することができました。

●削除したいパターンの下に「↑」を移動させます。

●POSITION (ポジション) の下の「<」「>」と同じ縦列の「△」または「▽」ボタンを押して、「↑」を左右に移動させます。

●ここでは、No. 10にセットされたパターンを削除します。

※1 ➡ 補足

●DATA (データ) の下のDEL. (デリート) と表示された同じ縦列の「△」または「▽」ボタンを押して、「↑」の位置のパターンを削除します。

入力したリズムパターン全てを、一括して消去したい場合

クリアを設定

例は、クリアの下の「△」ボタンを押した場合。

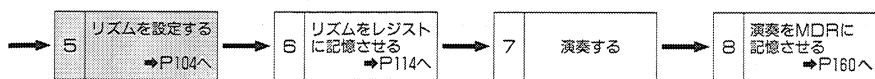
●いままで入力したリズムパターンが全て不必要になった場合に、データを全部消去します。

●DATA (データ) の下のCLEAR (クリア) と表示された同じ縦列の「△」または「▽」ボタンを押して、全部のリズムパターンを消去します。

●クリアの下の「△」または「▽」ボタンを押すと同時に、Data All Clear Are You Sure? (データ、オール、クリア、アー、ユー、シュア?) とメッセージが表示され、データを本当に消去してもいいですかと尋ねてきます。

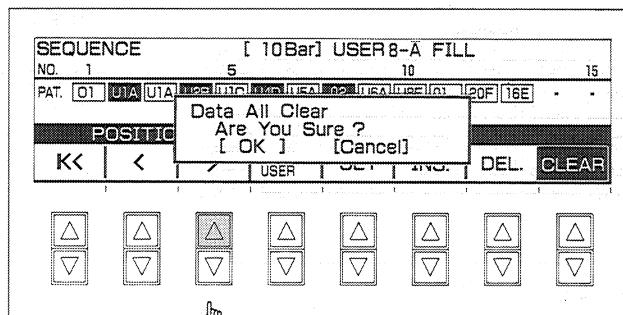
E2

リズムの再生順序を決める (リズムプログラムシーケンス)

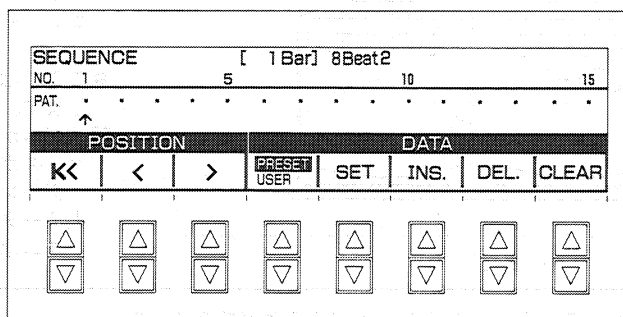


リズムプログラム II. リズム機能

3
4



例は、左から3番目の [△] ボタンを押して、OKを選んだ場合。



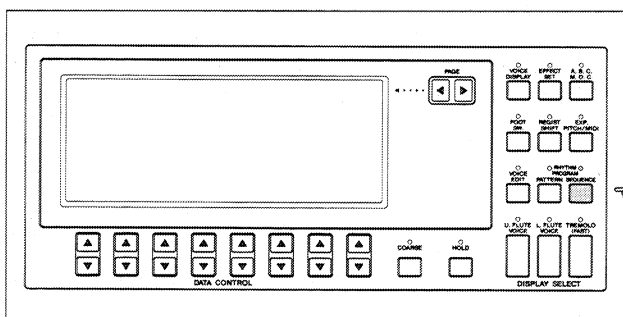
例は、全てのデータが消去された状態。

- 本当にデータを消去してもよければ、[OK] を、取り消す場合は [Cancel] を選びます。
- OKを選ぶ場合は、データコントロールボタンの左から3番目または4番目の、[△] か [▽] を押します。
- キャンセルを選ぶ場合は、データコントロールボタンの右から3番目または4番目の、[△] か [▽] を押します。

- OKを選択して [△] ボタンを押すと同時に、全てのデータが消去されます。
- キャンセルを選択した場合は、クリアボタンを押す前の状態に戻ります。

これで、画面に表示されていたリズムシーケンスの全てのデータが消去されました。

リズムシーケンスを終了させたい場合



- データを入力し終わったら、終了させます。
- もう一度、[SEQUENCE] (シーケンス) ボタンを押します。
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが消灯し、リズムシーケンスが終了します。

補 足

※1小節数 (バー) の表示のされ方

(1) 通常のパターンで1小節目をはじめた場合
「↑」の位置のNo.が表示されます。

(2) イントロ、フィルインで1小節目をはじめた場合
「↑」のある前のNo.が表示されます。

例: No. 1にイントロがあり、No. 2に「↑」があった場合、小節数は [1Bar] と表示されます。

E2

リズムの再生順序を決める (リズムプログラムシーケンス)

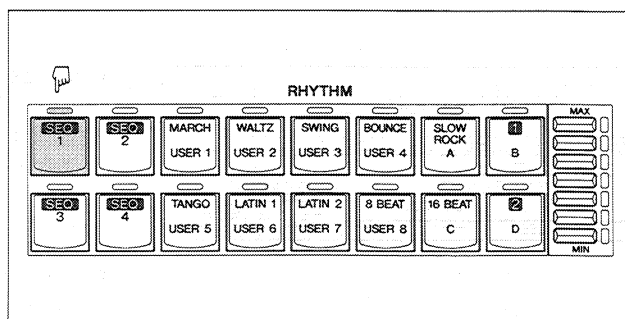
II. リズム機能 リズムプログラム

登録したリズム
シーケンスを再生したい
場合

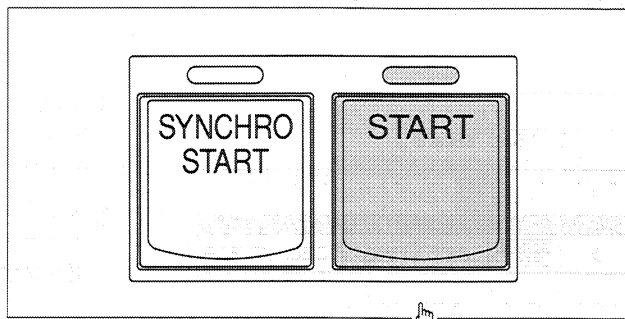


シーケンスボ
タンを設定

2



例は、シーケンス 1 を押した場合。



例は、スタートボタンを押した場合。

これで、登録したリズムシーケンスを再生することができました。

●再生させたい、データを登録済みのパネルのSEQ.(シーケンス) ボタンを押します。

●ここでは、シーケンス 1 を押します。

●シーケンスボタンを押した後に、[START] (スタート) または [SYNCHRO START] (シンクロスタート) ボタンを押します。

●ここでは、スタートボタンを押します。

■リズムがスタートすると、シーケンスボタンに登録したリズムパターンが順番に再生され、再生データがなくなると終了し、リズムはストップします。

こんなときは

◆SEQ.1~4をつなげて再生したい場合

リズムをスタートさせる前に、あらかじめ再生したい数だけシーケンスボタンを押しておくと、連続して再生ができます。このとき、シーケンスの最初のリズムパターンは、表になります。数字の小さいシーケンスが優先で再生されます。

注 意

◆シーケンス再生中は、リズム、フィルイン、エンディング、バリエーションは変更できません。

◆シーケンス再生中に、リズムプログラムの[PATTERN] (パターン) ボタンを押すと、現在再生されているリズムはストップします。

◆イントロ、エンディングパターン再生中は、下鍵盤の音群は発音されません。

◆リズムのシーケンスボタン (SEQ. 1 ~ 4) がONのときは、リズムプログラムのシーケンスボタン (ディスプレイセレクト) をONすることができません。

◆リズムプログラムのシーケンス (ディスプレイセレクト) ONのときに、リズムのSTART (スタート) ボタンを押すと、ディスプレイで確かめながら再生することができます。

E2

リズムの再生順序を決める (リズムプログラムシーケンス)