

# HS SERIES

取扱説明書

HS-8 HS-7 HS-6 HS-5 HS-4

このたびは、ヤマハエレクトーンHSシリーズをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

エレクトーンHSシリーズは、つねに新しい音楽表現の境地を開拓してきたヤマハが、先進のエレクトロニクスと楽器づくりのノウハウを結集して完成させた、まさに画期的なエレクトーンです。美しくリアルな音色、幅広い表現機能、音楽の楽しみ方を格段に広げる各種プログラム機能など、現在、電子鍵盤楽器に求められている要素を最大限に搭載しました。その豊かな音楽性、多彩な表現力は、どなたにもご満足いただけることと存じます。

演奏にあたりましては、その幅広い機能を存分にひきだしていただくため、また、正しく安全にお取り扱いいただくため、必ず本書をよくお読みくださるよう、お願いいたします。なお、本書をお読みいただく際には、以下の点にご注意ください。

- 誤りやすい操作や、データを消去するおそれがある操作、故障と間違えやすい現象などについては、「注意」の項に記載していますので、必ずお読みください。
- 本書の内容に関しては、将来予告なく変更することがあります。
- 本書は万全を期して作成いたしました。万が一ご不審な点や誤り、記載もれなど、お気づきのことがありましたら、ご連絡ください。
- お読みになった後は、本書を大切に保管してください。

## 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。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。また、船舶などでは、DC(直流)電源を使用している場合がありますので、よくお確かめください。



### 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、お求めの販売店もしくは電音サービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。



### 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。



### 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、思わぬ事故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。



### エレクトーンの内には、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、お求めの販売店もしくは電音サービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。

## I. 基本機能

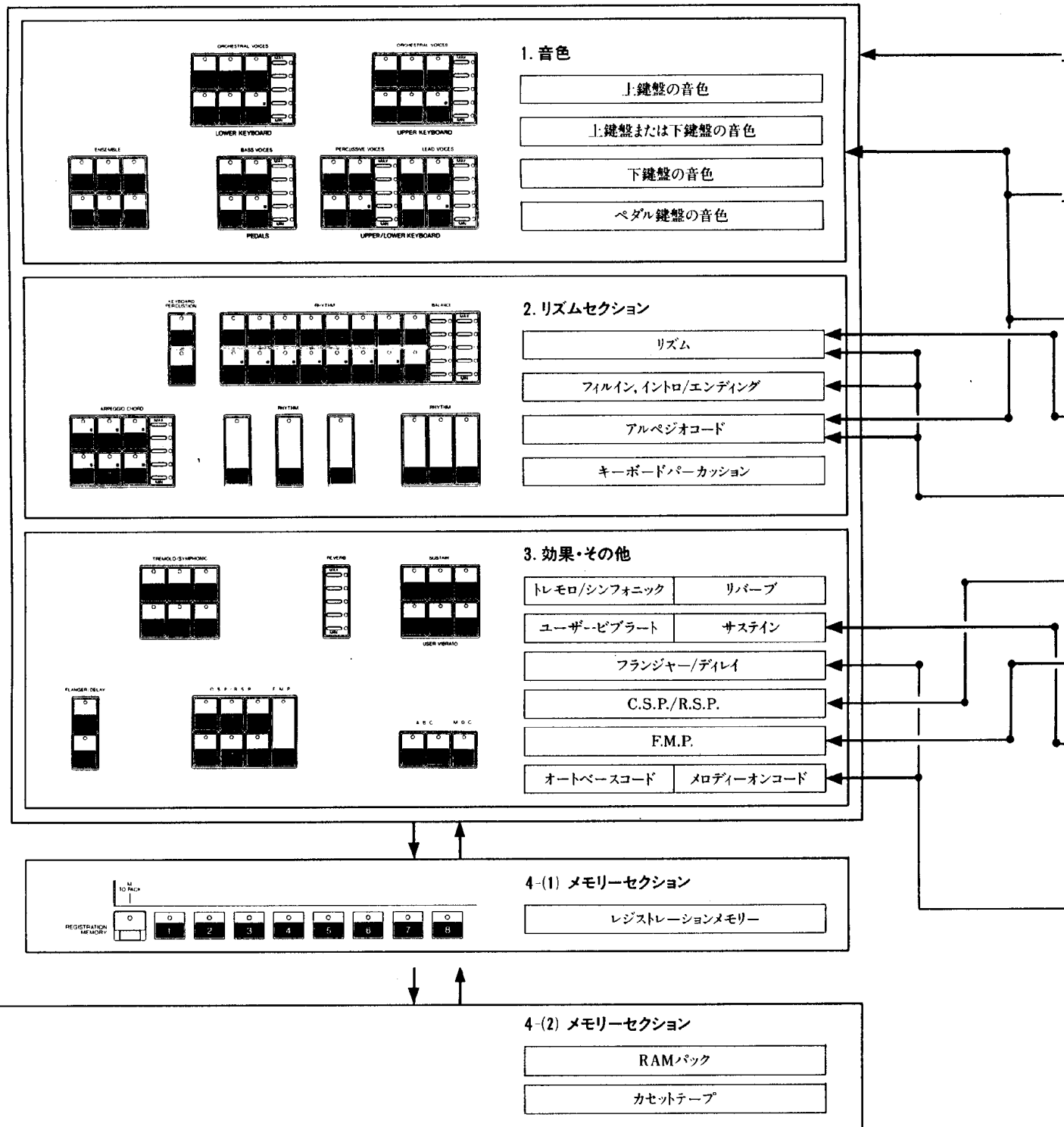
■機能関連チャート	2
1 音色	
1-(1) HS-8の音色	4
1-(2) HS-7・HS-6の音色	6
1-(3) HS-5の音色	8
1-(4) HS-4の音色	10
1-(5) 基本レジストレーション	11
2 リズムセクション	
2-(1) リズム	12
2-(2) アルペジオコード	14
2-(3) キーボードバーカッション	15
3 効果	
3-(1) トレモロ・シンフォニック	16
3-(2) リバーブ	17
その他の効果・機能	17
4 メモリーセクション	
4-(1) レジストレーションメモリー	18
4-(2) バック	20

## II. マルチメニュー

1 レジストレーションメニュー	22
2 ボイスメニュー-1    3 ボイスメニュー-2    4 ボイスメニュー-3	23
5 ボイスエディット	25
6 リズムメニュー	32
7 R.P.P./R.C.P.	
7-(1) R.P.P. (リズムパターンプログラマー)	33
7-(2) R.C.P. (リズムコードプログラマー)	39
8 C.S.P./R.S.P.	
8-(1) C.S.P. (コードシーケンスプログラマー)	42
8-(2) R.S.P. (リズムシーケンスプログラマー)	46
9 F.M.P. (フルミュージックプログラマー)	50
10	
10-(1) ユーザービブラート	55
10-(2) サステイン	56
10-(3) トレモロスピード	56
10-(4) エキスターナル/MIDIコントロール	57
10-(5) タッチビブラート	57
10-(6) タッチトーン	57
11	
11-(1) フットスイッチ	58
11-(2) リードスライド	58
11-(3) ピッチホイール (HS-8)	59
11-(4) モジュレーションホイール (HS-8)	60
11-(5) トランスポジション	61
11-(6) ピッチコントロール	61
12	
12-(1) A.B.C. (オートベースコード)	62
12-(2) M.O.O. (メロディーオンコード)	64
12-(3) フランジャー/ディレイ (HS-8・HS-7・HS-6・HS-5)	65
12-(4) ポリュームファイン	67

■付属端子	68	■エキスターナル/MIDIコントロール	76
■MIDI対応機器との接続例	69	■HS MIDIコード一覧	77
■エレクトーン教室のご案内	70	■MIDIインプリメンテーションチャート	81
■末永く安全にお使いいただくために	71	■アフターサービスと保証	82
■故障などとお考えになる前に	72	■エレクトーン豆辞典	84
■仕様	74		

# I. 基本機能 (パネルの機能)



\*この図は、HSシリーズのシステムの概要を示したものです。機能のなかには、図で示したようには関連づけられないものも含まれています。  
 \*この概要図は、HS-5を例にして説明しています。ここに示した機能のいくつかを備えていない機種もあります。

## II. マルチメニュー

1 REGIST. MENU



2 VOICE MENU 1



3 VOICE MENU 2



4 VOICE MENU 3



5 VOICE EDIT



6 RHYTHM MENU



7 R.P.P. R.C.P.



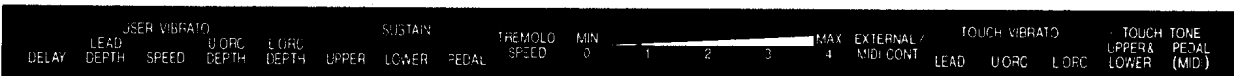
8 C.S.P. R.S.P.



9 F.M.P.



10 VIB. SUS. TREMOLO TOUCH



11 FT. SW. TRANS. PITCH CONT.



12 A.B.C. M.O.C. FLNGR. DLY. VOL. FINE



外部機器

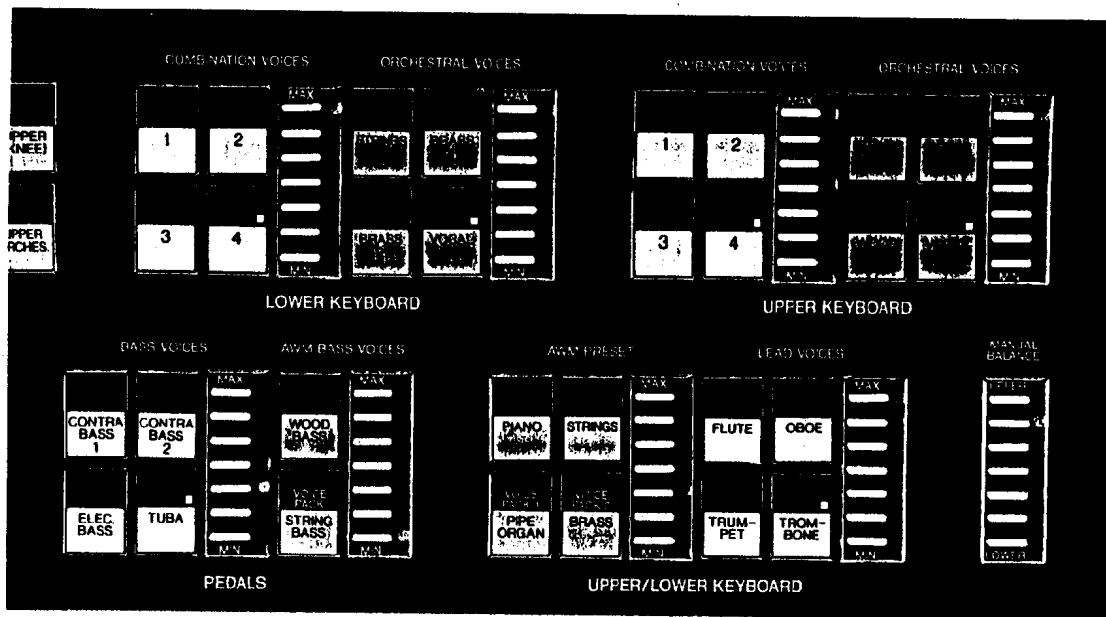
MIDI対応楽器/機器

ミュージックディスクレコーダー (MDR-2P)

# 1-(1) HS-8の音色

HS-8は、上鍵盤用の2つの音色群、上鍵盤と下鍵盤のどちらから使う2つの音色群、下鍵盤用の2つの音色群、ペダル鍵盤用の2つの音色群を持っています。

HS-8



## 1 各音色群で、音色をひとつ選ぶ。

### 【上鍵盤用の音色群】

コンビネーションボイス:さまざまなオルガンサウンドが選べます。  
オーケストラルボイス:オーケストラの主要な楽器音が選べます。

### 【上鍵盤または下鍵盤用の音色群】

AWMプリセット:AWM音源方式による、さまざまな楽器音が選べます。  
リードボイス:フルートやオーボエなどのソロ楽器の音が選べます。この音色群の音は、すべてモノフォニック(単音)で得られます。

### 【下鍵盤用の音色群】

コンビネーションボイス:さまざまなオルガンサウンドが選べます。  
オーケストラルボイス:オーケストラの主要な楽器音が選べます。

### 【ペダル鍵盤用の音色群】

ベースボイス:さまざまな低音楽器の音が選べます。  
AWMベースボイス:AWM音源方式による、低音楽器の音が選べます。

### 【同時発音数】

コンビネーションボイス/オーケストラルボイス:上鍵盤と下鍵盤のそれぞれで、最大7音まで同時に発音します。

AWMプリセット:上鍵盤と下鍵盤をあわせて、最大15音まで同時に発音します。

リードボイス:同時に1音のみ発音するモノフォニック音色です。

ベースボイス/AWMベースボイス:同時に1音のみ発音するモノフォニック音色です。

### 【リードボイスの発音の優先について】

他の音色群とアンサンブルさせている場合:複数の鍵盤を同時に押さえると、一番高い音だけが発音します。(高音優先)

リードボイスを上鍵盤または下鍵盤で単独使用している場合:複数の鍵盤を同時に押さえると、一番最後に押さえた1音だけが発音します。(後着優先)

### 【付点ボタン】

各音色群(AWMプリセットとAWMベースボイスを除く)には、それぞれ付点ボタン(四角い点の付いているボタン)があります。これらのボタンには、マルチメニューに用意されているボイスメニューの音色を自由に換することができます。(⇒23ページ)

### 【ボイスエディット機能】

各音色群(AWMプリセットとAWMベースボイスを除く)のすべての音色は、マルチメニューのボイスエディット機能によって、そのデータを変更し、音色の感じを自由に変わることができます。(⇒25ページ)

### 【コンビネーションボイスの音色】

- 上鍵盤 1:オルガン8  
2:フルート8  
3:フルートカブラー  
4:フルオルガン
- 下鍵盤 1:オルガン8  
2:フルート8  
3:フルートカブラー  
4:オルガンカブラー

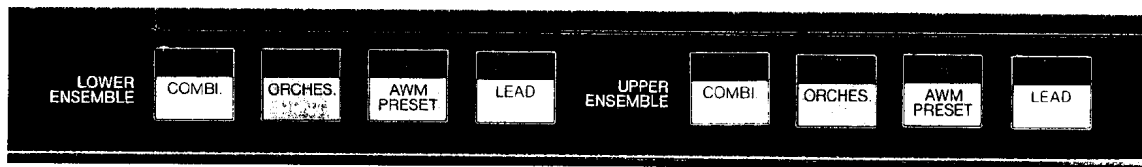


## 2 各音色群で、ボリュームをセットする。

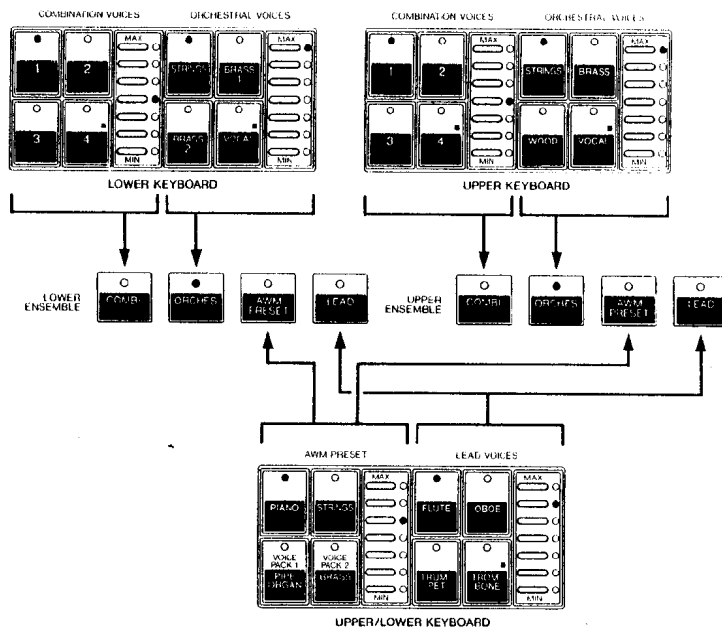
ボリュームは7段階にセットすることができます。一番上(MAX)のボタンを押すと、ボリュームは最大になり、一番下(MIN)のボタンを押すとボリュームはゼロになります。

ノート:マルチメニューのボリュームファイン機能を使えば、音量をさらに細かく設定することができます。(⇒67ページ)

ノート:ボリュームのボタンを2つ同時に押した場合は、MAX側のひとつが優先されてONになります。



3 アンサンブルのボタンで、上鍵盤と下鍵盤でセットする音色群を選ぶ。



アンサンブルセクションでは、上鍵盤と下鍵盤の音色群のON/OFFを選択します。上の図を参考にして、音をだしたい音色群に対応するボタンを押して、ランプを点灯させてください。点灯していないボタンの音色は、ボリュームが最大になっていても発音しません。

ノート: AWMプリセットは、アップパーとローワーのボタンを両方ともONにすることで、上鍵盤と下鍵盤から同時に発音させることができます。

ノート: リードボイスは、上鍵盤で使うか下鍵盤で使うかを、アンサンブルのボタンで選びます。同時に両方の鍵盤で発音させることはできません。

ノート: ペダル鍵盤用の音色群のON/OFFは、それぞれのボリュームでセットします。ベースボイスとAWMベースボイスのどちらか一方をOFFにしたい場合は、そのボリュームをMINにセットしてください。

4 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤をそれぞれ弾いてみましょう。

セットした音が、それぞれ発音します。他の音色に変えたり、アンサンブルセクションの組み合わせ方を変えて、いろいろなサウンドをつくりだしてみましょう。

ノート: マルチメニューのタッチトーンをONにすれば、上・下・ペダル鍵盤を弾くタッチによって、音量と音色を微妙にコントロールすることができます。(⇒57ページ)

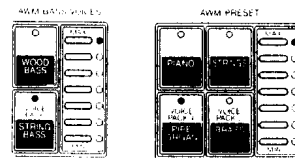
注意: マルチメニューのA.B.C.でシングルフィンガーまたはフィンガードコードを選び、パネルのA.B.C.のONボタンを点灯させている場合は、ペダル鍵盤を弾いてベース音を発音させることはできません。(⇒62ページ)

## マニュアルバランス

上鍵盤の音量と下鍵盤の音量のバランスをセットすることができます。UPPER側にセットすると、上鍵盤の音量が下鍵盤の音量よりも大きくなり、LOWER側にセットすると、下鍵盤の音量が上鍵盤の音量よりも大きくなります。



### AWMボイスパック



AWMプリセットのバイオリンとブラス、およびAWMベースボイスのスリングベースは、下鍵盤の左手前にあるパック挿入口に差し込まれているAWMボイスパック(ROMパック)の音色に対応していますが、これらのボタンでは、AWMボイスパックを交換することで、別の音色が得られるようになります。パックの交換は、単に差し替えるだけでなく、ボタンを押すなどの操作は不要です。

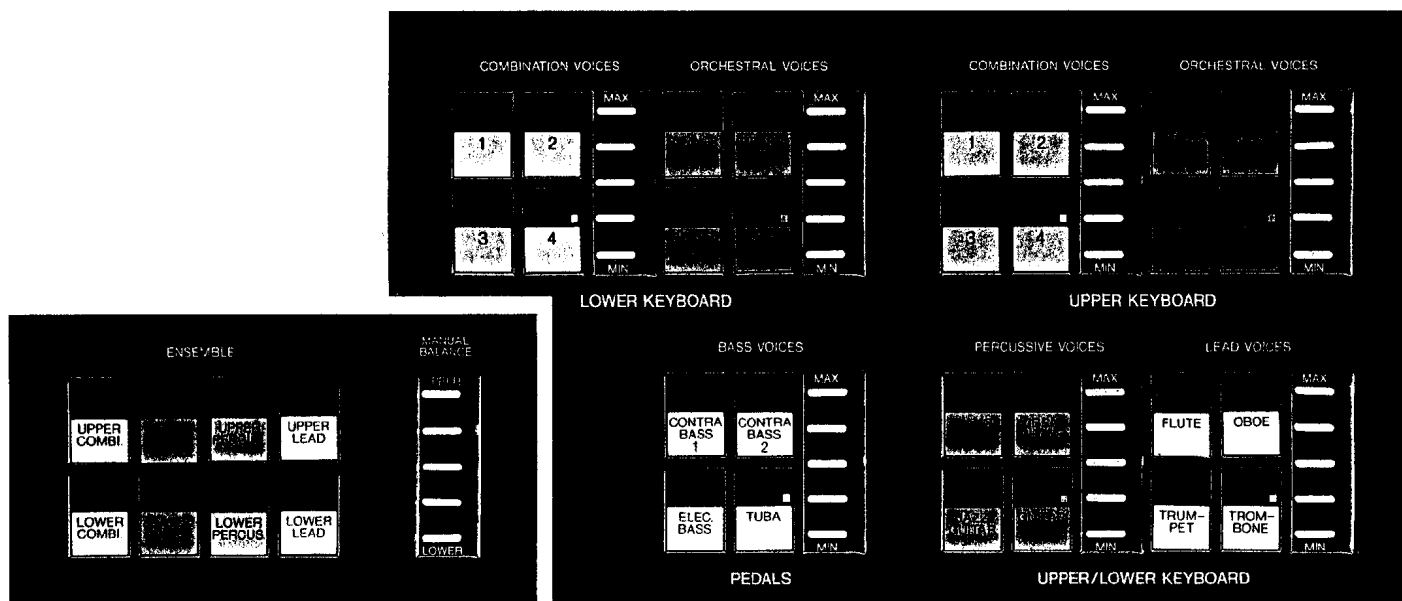
### FMボイスパック

各音色群にある有ボタンには、FMボイスパック(オプションのROMパック)の音色を移すことができます。この場合、FMボイスパックの音色は、いったんボイスエディットのユーザーボイスに記録してから、有ボタンに移ります。(⇒31ページ)

# 1-2 HS-7・HS-6の音色

HS-7・HS-6は、上鍵盤用の2つの音色群、上鍵盤と下鍵盤のどちらから使う2つの音色群、下鍵盤用の2音色群(HS-6は1)、ペダル鍵盤用の1音色群を持っています。

HS-7/HS-6



(写真はHS-7)

## 1 各音色群で、音色をひとつ選ぶ。

### 【上鍵盤用の音色群】

コンビネーションボイス:さまざまなオルガンサウンドが選べます。

オーケストラボイス:オーケストラの主要な楽器音が選べます。

### 【上鍵盤または下鍵盤用の音色群】

パーカッションボイス:ピアノやビブラフォンなどの減衰系の楽器音が選べます。

リードボイス:フーゴットやオーボエなどのワロ楽器の音が選べます。この音色群の音は、すべてモノフォニック(単音)で得られます。

### 【下鍵盤用の音色群】

コンビネーションボイス(HS-7):さまざまなオルガンサウンドが選べます。

オーケストラボイス(HS-7):オーケストラの主要な楽器音が選べます。

オーケストラボイス(HS-6):オーケストラの主要な楽器音、またはオルガンサウンドが選べます。

### 【ペダル鍵盤用の音色群】

ベースボイス:さまざまな低音楽器の音が選べます。

## 2 各音色群で、ボリュームをセットする。

ボリュームは5段階にセットすることができます。一番上(MAX)のボタンを押すと、ボリュームは最大になり、一番下(MIN)のボタンを押すとボリュームはゼロになります。

ノート:マルチメニューのボリュームファイン機能を使えば、音量をさらに細かく設定することができます。(⇒67ページ)

ノート:ボリュームのボタンを2つ同時に押した場合は、MAX側のひとつが優先されてONになります。



### 【同時発音数】

コンビネーションボイス/オーケストラボイス:上鍵盤と下鍵盤のそれぞれで、最大7音まで同時に発音します。

パーカッションボイス:最大7音まで同時に発音します。

リードボイス:同時10音のみ発音するモノフォニック音色です。

ベースボイス:同時に10音のみ発音するモノフォニック音色です。

### 【リードボイスの発音の優先について】

他の音色群とアンサンブルさせている場合:複数の鍵盤を同時に押さえると、一番高い音だけが発音します。(高音優先)

リードボイスを上鍵盤または下鍵盤で単独使用している場合:複数の鍵盤を同時に押さえると、一番最後に押さえた1音だけが発音します。(後着優先)

### 【付点ボタン】

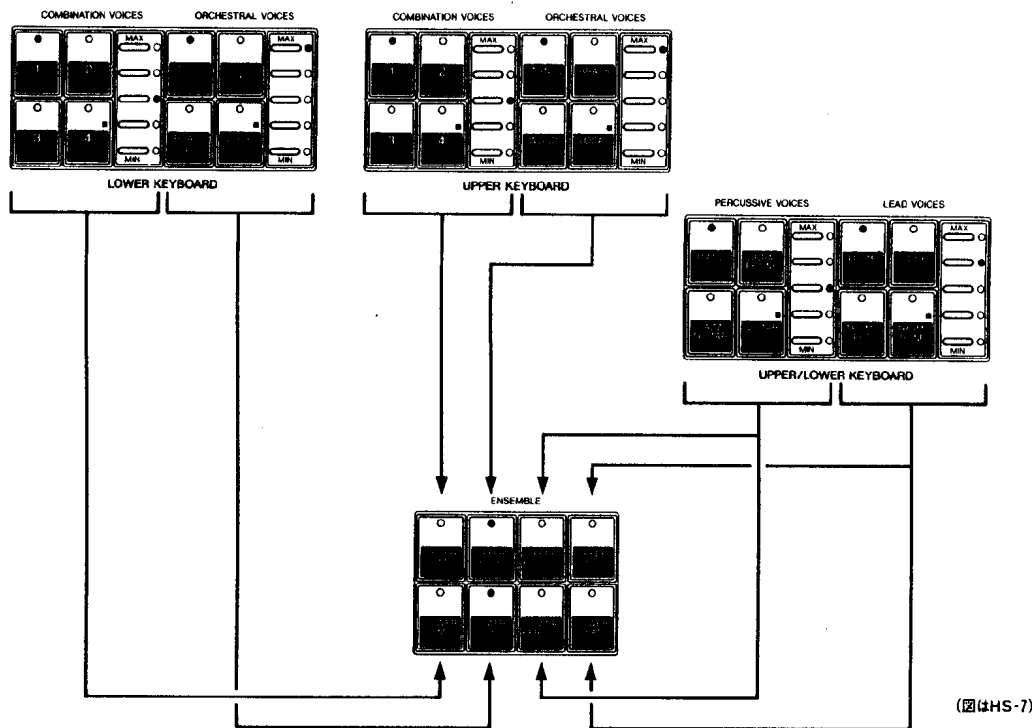
各音色群には、それぞれ付点ボタン(四角い点の付いているボタン)があります。これらのボタンには、マルチメニューに用意されているボイスメニューの音色を自由に移すことができます。(⇒23ページ)

### 【ボイスエディット機能】

各音色群のすべての音色は、マルチメニューのボイスエディット機能によって、そのデータを変更し、音色の感じを自由に変更することができます。(⇒25ページ)



### ③ アンサンブルのボタンで、上鍵盤と下鍵盤でセットする音色群を選ぶ。



アンサンブルセクションでは、上鍵盤と下鍵盤の音色群のON/OFFを選択します。上の図を参考にして、音をだしたい音色群に対応するボタンを押し、ランプを点灯させてください。点灯していないボタンの音色は、ボリュームが最大になっていても発音しません。

ノート：パーカッシブボイスとリードボイスは、上鍵盤で使うか下鍵盤で使うかを、アンサンブルのボタンで選びます。同時に両方の鍵盤で発音させることはできません。

### ④ 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤をそれぞれ弾いてみましょう。

セットした音色が、それぞれ発音します。他の音色に変えたり、アンサンブルセクションの組み合わせ方を変えて、いろいろなサウンドをつくりだしてみましょう。

ノート：マルチメニューのタッチトーンをONにすれば、上・下鍵盤を弾くタッチによって、音量と音色を微妙にコントロールすることができます。(⇒57ページ)

注意：マルチメニューのA.B.C.でシングルフィンガーまたはフィンガードコードを選び、パネルのA.B.C.のONボタンを点灯させている場合は、ペダル鍵盤を弾いてベース音を発音させることはできません。(⇒62ページ)

## マニュアルバランス

上鍵盤の音量と下鍵盤の音量のバランスをセットすることができます。UPPER側にセットすると、上鍵盤の音量が下鍵盤の音量よりも大きくなり、LOWER側にセットすると、下鍵盤の音量が上鍵盤の音量よりも大きくなります。



#### 【コンビネーションボイスの音色】

- 上鍵盤
- 1: オルガン8
  - 2: フルート8
  - 3: フルートカブラー
  - 4: フルオルガン
- 下鍵盤
- 1: オルガン8
  - 2: フルート8 (HS 7)、フルートカブラー (HS 6)
  - 3 (HS-7): フルートカブラー
  - 4 (HS-7): オルガンカブラー

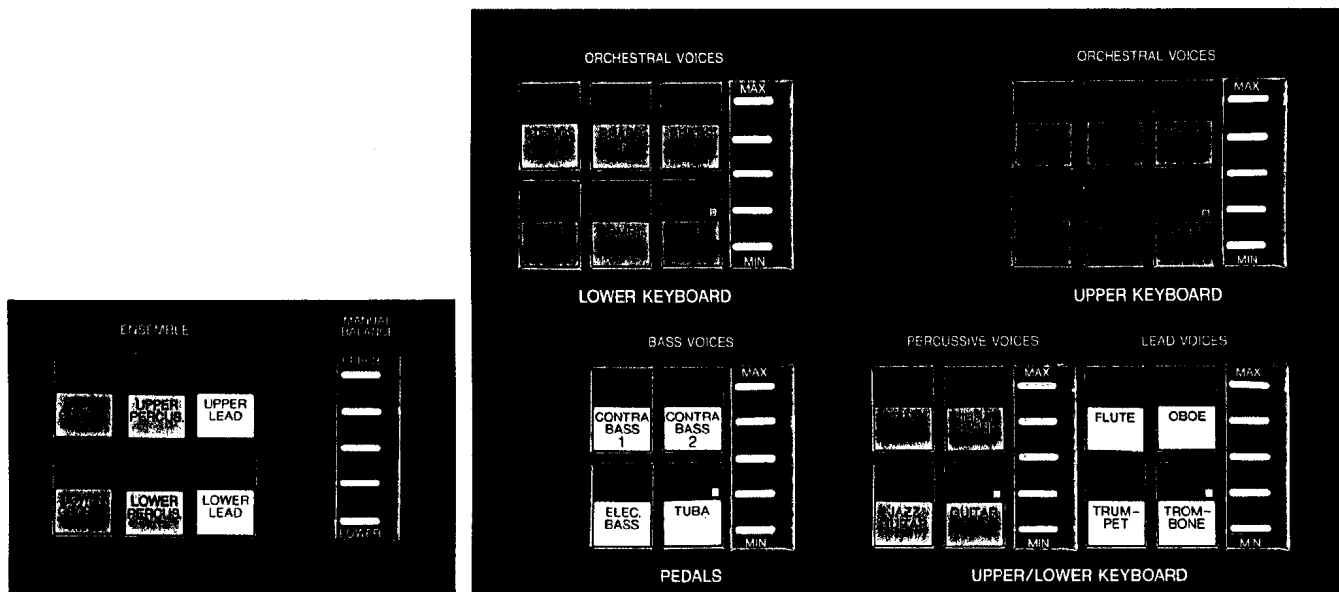
#### 【FMボイスパック】

各音色群にある付点ボタンには、FMボイスパック(オプションのROMパック)の音色を移すこともできます。この場合、FMボイスパックの音色は、いったんボイスエディットのユーザーボイスに登録してから、付点ボタンに移します。(⇒31ページ)

# 1-(3) HS-5の音色

HS-5は、上鍵盤用の音色群、上鍵盤と下鍵盤のどちらかで使う2つの音色群、下鍵盤用の音色群、ペダル鍵盤用の音色群、合計5つの音色群を持っています。

HS-5



## 1 各音色群で、音色をひとつ選ぶ。

### [上鍵盤用の音色群]

オーケストラルボイス:オーケストラの主要な楽器音、またはオルガンサウンドが選べます。

### [上鍵盤または下鍵盤用の音色群]

パーカッションボイス:ピアノやビブラフォンなどの減衰系の楽器音が選べます。

リードボイス:フルートやオーボエなどのソロ楽器の音が選べます。この音色群の音は、すべてモノフォニック(単音)で得られます。

### [下鍵盤用の音色群]

オーケストラルボイス:オーケストラの主要な楽器音、またはオルガンサウンドが選べます。

### [ペダル鍵盤用の音色群]

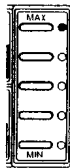
ベースボイス:さまざまな低音楽器の音が選べます。

## 2 各音色群で、ボリュームをセットする。

ボリュームは5段階にセットすることができます。一番上(MAX)のボタンを押すと、ボリュームは最大になり、一番下(MIN)のボタンを押すとボリュームはゼロになります。

ノート:マルチメニューのボリューム、ファイン機能を使えば、音量をさらに細かく設定することができます。(⇒67ページ)

ノート:ボリュームのボタンを2つ同時に押した場合は、MAX側のひとつが優先されてONになります。



### [同時発音数]

オーケストラルボイス:上鍵盤と下鍵盤のそれぞれで、最大7音まで同時に発音します。

パーカッションボイス:最大7音まで同時に発音します。

リードボイス:同時に1音のみ発音するモノフォニック音色です。

ベースボイス:同時に1音のみ発音するモノフォニック音色です。

### [リードボイスの発音の優先について]

他の音色群とアンサンブルさせている場合:複数の鍵盤を同時に押さえると、一番高い1音だけが発音します。(高音優先)

リードボイスを上鍵盤または下鍵盤で単独使用している場合:複数の鍵盤を同時に押さえると、一番最後に押された1音だけが発音します。(後音優先)

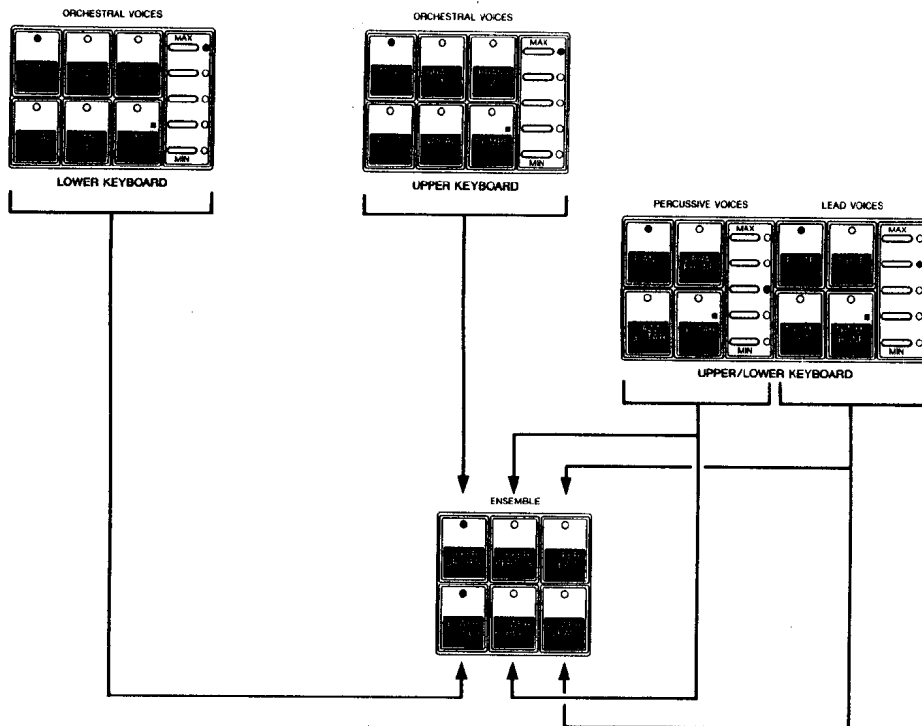
### [付点ボタン]

各音色群には、それぞれ付点ボタン(四角い点の付いているボタン)があります。これらのボタンには、マルチメニューに用意されているボイスメニューの音色を自由に移すことができます。(⇒23ページ)

### [ボイスエディット機能]

各音色群のすべての音色は、マルチメニューのボイスエディット機能によって、そのデータを変更し、音色の感じを自由に変えることができます。(⇒25ページ)

### 3 アンサンブルのボタンで、上鍵盤と下鍵盤でセットする音色群を選ぶ。



アンサンブルセクションでは、上鍵盤と下鍵盤の音色群のON/OFFを選択します。上の図を参考にして、音をだしたい音色群に対応するボタンを押し、ランプを点灯させてください。点灯していないボタンの音色は、ボリュームが最大になっても発音しません。

ノード：パーカッションボイスとリードボイスは、上鍵盤で使うか下鍵盤で使うかを、アンサンブルのボタンで選びます。同時に両方の鍵盤で発音させることはできません。

### 4 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤をそれぞれ弾いてみましょう。

セットした音色が、それぞれ発音します。他の音色に変えたり、アンサンブルセクションの組み合わせ方を変えて、いろいろなサウンドをつくりだしてみましょう。

ノード：マルチメニューのタッチトーンをONにすれば、上・下鍵盤を弾くタッチによって、音量と音色を微妙にコントロールすることができます。(⇒57ページ)

注意：マルチメニューのA.B.C.でシングルフィンガーまたはフィンガードコードを選び、パネルのA.B.C.のONボタンを点灯させている場合は、ペダル鍵盤を弾いてベース音を発音させることはできません。(⇒62ページ)

#### [コンビネーションボイスの音色]

上鍵盤 オルガン8  
下鍵盤 1:オルガン8  
2:フルートカバー

#### [FMボイスパック]

各音色群にある付点ボタンには、FMボイスパック(オプションのROMパック)の音色を移すこともできます。この場合、FMボイスパックの音色は、いったんボイスエディットのユーザーボイスに登録してから、付点ボタンに移します。(⇒31ページ)

## マニュアルバランス

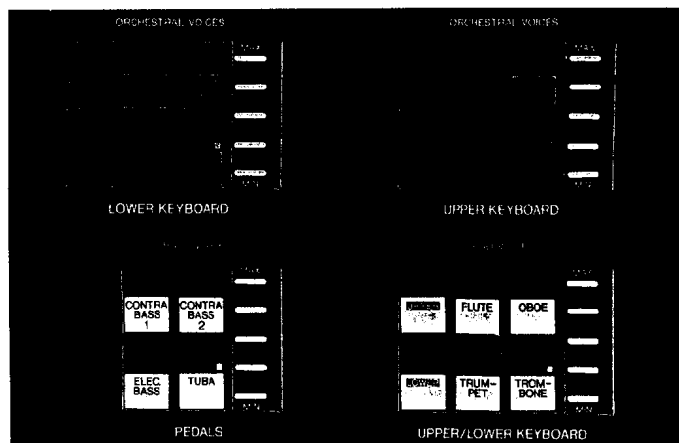
上鍵盤の音量と下鍵盤の音量のバランスをセットすることができます。UPPER側にセットすると、上鍵盤の音量が下鍵盤の音量よりも大きくなり、LOWER側にセットすると、下鍵盤の音量が上鍵盤の音量よりも大きくなります。



# 1-(4) HS-4の音色

HS-4は、上鍵盤用の音色群、上鍵盤と下鍵盤のどちらかで使う音色群、下鍵盤用の音色群、ペダル鍵盤用の音色群、合計4つの音色群を持っています。

HS-4



## 1 各音色群で、音色をひとつ選ぶ。

[上鍵盤用の音色群]

オーケストラルボイス:オーケストラの主要な楽器音、またはオルガンサウンドが選べます。

[上鍵盤または下鍵盤用の音色群]

リードボイス:フルートやオーボエなどのソロ楽器の音が選べます。この音色群の音は、すべてモノフォニック(単音)で得られます。

[下鍵盤用の音色群]

オーケストラルボイス:オーケストラの主要な楽器音、またはオルガンサウンドが選べます。

[ペダル鍵盤用の音色群]

ベースボイス:さまざまな低音楽器の音が選べます。

## 2 各音色群で、ボリュームをセットする。

ボリュームは5段階にセットすることができます。一番上(MAX)のボタンを押すと、ボリュームは最大になり、一番下(MIN)のボタンを押すとボリュームはゼロになります。

ノート:マルチメニューのボリュームファイン機能を使えば、音量をさらに細かく設定することができます。(⇒67ページ)

ノート:特定の音色群の音をだしたくない場合は、その音色群のボリュームをMINにセットしてください。

ノート:ボリュームのボタンを2つ同時に押した場合は、MAX側のひとつが優先されてONになります。



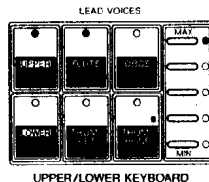
## 3 リードボイスを上鍵盤と下鍵盤のどちらで使うかを選ぶ。

リードボイスを使う場合は、上鍵盤から発音させるか、下鍵盤から発音させるかを選んでください。

アッパー:このボタンをONにすると、リードボイスは上鍵盤から発音するようになります。このとき、上鍵盤のオーケストラルボイスのボリュームがセットされていれば、上鍵盤で2つの音色をアンサンブルさせることができます。

ローワ:このボタンをONにすると、リードボイスは下鍵盤から発音するようになります。このとき、下鍵盤のオーケストラルボイスのボリュームがセットされていれば、下鍵盤で2つの音色をアンサンブルさせることができます。

ノート:リードボイスを発音させたくない場合は、アッパーとローワのボタンを両方もOFFにしてください。



## 4 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤をそれぞれ弾いてみましょう。

セットした音色が、それぞれ発音します。他の音色に変えたり、音色の組み合わせ方を変えて、いろいろなサウンドをつくりだしてみましょう。

ノート:マルチメニューのタッチトーンをONにすれば、上・下鍵盤を弾くタッチによって、音量と音色を微妙にコントロールすることができます。(⇒57ページ)

注意:マルチメニューのA.B.C.でシングルフィンガーまたはフィンガードコードを選び、パネルのA.B.C.のONボタンを点灯させている場合は、ペダル鍵盤を弾いてベース音を発音させることはできません。(⇒62ページ)

### [同時発音数]

オーケストラルボイス:上鍵盤と下鍵盤のそれぞれで、最大7音まで同時に発音します。

リードボイス:同時に1音のみ発音するモノフォニック音色です。

ベースボイス:同時に1音のみ発音するモノフォニック音色です。

### [リードボイスの発音の優先について]

複数の鍵盤を同時に押さえると、一番高い音だけが発音します。(高音優先)

### [付点ボタン]

各音色群には、それぞれ付点ボタン(四角い点の付いているボタン)があります。これらのボタンには、マルチメニューに用意されているボイスメニューの音色を自由に移動することができます。(⇒23ページ)

### [ボイスエディット機能]

各音色群のすべての音色は、マルチメニューのボイスエディット機能によって、そのデータを変更し、音色の感じを自由に変えることができます。(⇒25ページ)

### [コンビネーションボイスの音色]

上鍵盤 1:オルガン8'

2:フルオルガン

下鍵盤 1:オルガン8'

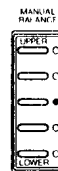
2:フルートカブラー

### [FMボイスバック]

各音色群にある付点ボタンには、FMボイスバック(オプションのROMパック)の音色を移すこともできます。この場合、FMボイスバックの音色は、いったんボイスエディットのユーザーボイスに登録してから、付点ボタンに移します。(⇒31ページ)

### [マニュアルバランス]

上鍵盤の音量と下鍵盤の音量のバランスをセットすることができます。UPPER側にセットすると、上鍵盤の音量が下鍵盤の音量よりも大きくなり、LOWER側にセットすると、下鍵盤の音量が上鍵盤の音量よりも大きくなります。

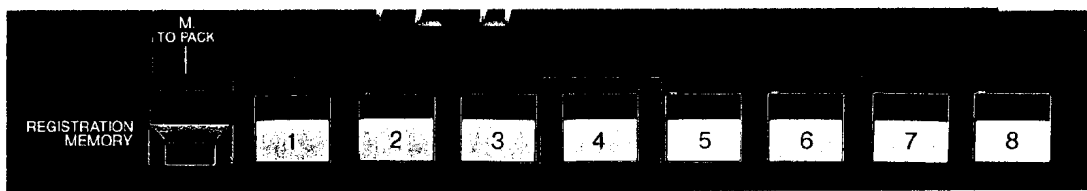


# 1-5 基本レジストレーション

エレキーンに適用した5種類の基本的なレジストレーション(音色のセット)を、ボタンひとつで呼び出すことができます。

HS-8

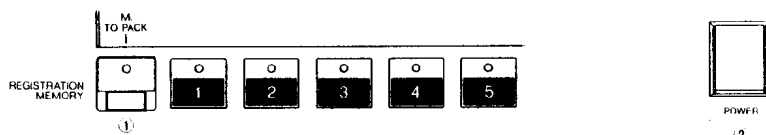
HS-7・HS-6  
HS-5・HS-4



(写真はHS-8以外の機種)

- 1** いったんパワースイッチをOFFにする。それから、赤いメモリー[M.]ボタン①を押さえながら、パワースイッチ②をONにする。

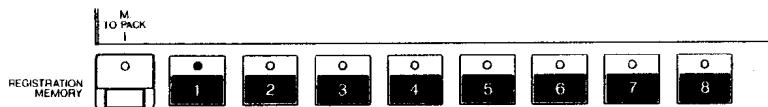
(図はHS-8以外の機種)



レジストレーションメモリーの赤いメモリーボタンを押しながら、電源をONにしてください。

注意: パワースイッチをONにした後、メモリー[M.]ボタンから指をすぐに離さず、そのまま約1-2秒間は押さえ続けてください。

- 2** 数字ボタンの1番から5番までのボタンを、ひとつづつONにする。



押したボタンのランプが点灯し、基本レジストレーションのひとつが自動的にパネルにセットされます。

- 3** 鍵盤を弾いてみましょう。



基本レジストレーションの音色が、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のそれぞれからできます。別の番号のボタンを押して、いろいろな音色をだしてみましょう。なお、1-5のボタンでセットされる音色は次のとおりです。(パネルやボイスメニューの音色とは異なった音色も使われています。)

## 基本レジストレーションの音色

	1	2	3	4	5
サウンド	ストリングアンサンブル	ブラスアンサンブル	フルート・ピアノアンサンブル	コズミックサウンド	シンセサウンド
上鍵盤	ストリングス	ブラス	フルート	コズミック	シンセブラス
下鍵盤	ストリングス	ブラス	ピアノ	コズミック	シンセブラス
ペダル鍵盤	コントラバス	コントラバス	コントラバス	コズミック	シンセベース

## 〔再現したレジストレーションの変更〕

1-5の数字のボタンを押して基本レジストレーションを呼び出すと、上・下鍵盤のオーケストラルボイスとベースボイスの付点ボタン(四角い点の付いているボタン)が点灯し、それぞれのボリュームが自動的にセットされます。これらのセッティングは、必要に応じて変更することができます。

- 付点ボタン以外の音色ボタンをONにすれば、音色が変わります。
- 他の音色群のボリュームを上げ、アンサンブルのボタンをONにすれば、他の音色とアンサンブルさせることができます。
- ボリュームの変更もできます。

## 〔レジストレーションメモリーとの関係〕

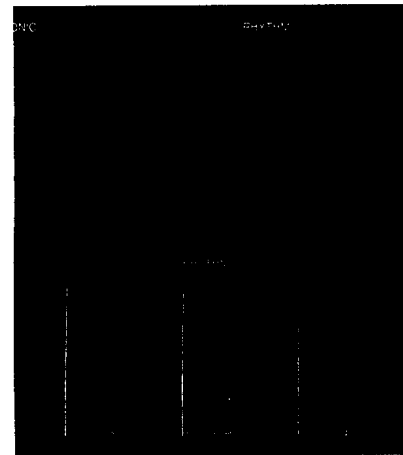
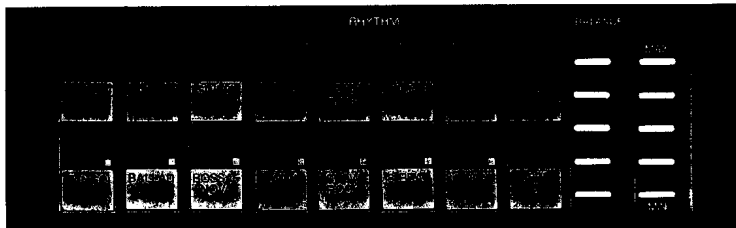
- レジストレーションメモリー機能を使えば、数字ボタンにパネルのセッティングを記憶させることができます。基本レジストレーションを呼び出している時、メモリーの操作を行うと、1-5の数字ボタンでは、基本レジストレーションの替わりに、パネルのセッティングが記憶されます。(▶18ページ)
- パネルのセッティングを記憶させた後、再び基本レジストレーションを呼び出す操作を行うと、1-5の数字ボタンの内容は、すべて基本レジストレーションの内容に入れ替わります。
- 基本レジストレーションだけを使って演奏し、電源をOFFにした場合は、再び電源をONにする時、メモリーボタンを押さなくても基本レジストレーションが呼び出されます。

## 2. リズムセクション

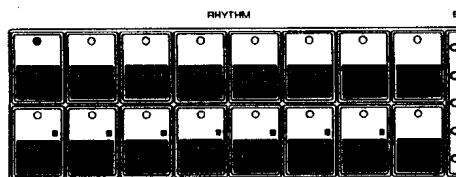
(写真はHS-5)

### 2-(1) リズム

AWM音源によるリアルな打楽器音で、自動的にリズムがきざまれます。また、リズムに変化をつけるフィルインなどの機能も装備されています。



#### 1 リズムパターンをひとつ選ぶ。

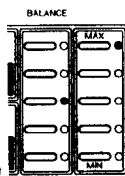


パネルに用意されているリズムパターン(プリセットパターン)は、マーチから16ビートまで14種類あります。このなかから、お望みのパターンをひとつ選んでください。

注意: マーチから16ビートのリズムパターン(プリセットパターン)をセットしたい時は、右端にある2つのユーザーボタンをOFFにしてください。ユーザーボタンがONになっていると、プリセットパターンは得られません。

#### 2 ボリュームをセット。

HS 8は7段階、それ以外の機種は5段階にセットすることができ、一番上(MAX)で最大になり、一番下(MIN)でボリュームはゼロになります。



(図はHS-7・HS-6・HS-5)

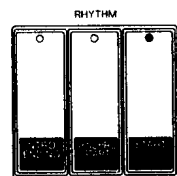
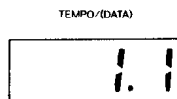
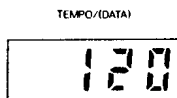
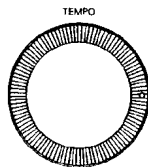
ノート: マルチメニューのボリュームファイン機能を使えば、音量をさらに細かく設定することができます。(⇒67ページ)

#### 3 テンポをセット。

セットしたテンポは、ディスプレイの数字(メトロノームの数字に相当します)で確認することができます。

時計回りに回す: ディスプレイの数字がひとつずつ増え、テンポが速くなります。(最大: 240)

反時計回りに回す: ディスプレイの数字がひとつずつ減り、テンポが遅くなります。(最小: 40)



#### 4 リズムをスタート。

スタート: このスイッチを押すと、リズムがスタートし、もう一度押すと、ストップします。リズムがスタートしてストップするまでの間、ディスプレイには、スタートしてから的小節数(最大255)と小節内の拍数が表示されます。

シンクロスタート: スタートの替わりに、このスイッチを押すと、リズムはすぐにはスタートせず、下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえると同時にスタートします。オートベースコードやアルペジオコードを使って伴奏を弾く場合は、このスイッチを使うと便利です。(⇒14、62ページ)

#### 【付点ボタン】

タンゴから16ビートまでの7つの付点ボタン(四角い点の付いているボタン)には、マルチメニューに用意されているリズムメニューのパターンを移すことができます。(⇒32ページ)

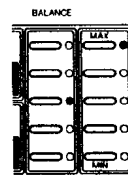
#### 【ユーザーパターン】

ユーザー1またはユーザー2のボタンをONにしている時は、マルチメニューのR.P.P.(リズムパターンプログラマー)機能によって作成したリズムパターンが得られます。(⇒38ページ)

#### 【バランス】

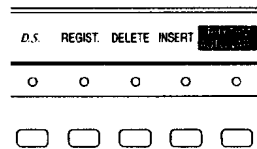
リズムパターンを構成している打楽器音の音量バランスを設定することができます。(HS 4を除く)

- 上側にセット: シンバル系の音量が大きくなる。
- 一番上にセットするとドラム系の音は出なくなる。
- 下側にセット: ドラム系の音量が大きくなる。
- 一番下にセットするとシンバル系の音は出なくなる。



(図はHS-7・HS-6・HS-5)

#### 【リズムオートバリエーション】

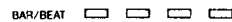


マルチメニューのC.S.P./R.S.P.の面にあるリズムオートバリエーションの機能を使えば、プリセットのリズムパターンが自動的に変化するようになります。(⇒48ページ)

OFF: 通常のパターン(2小節単位で繰り返すパターン)が得られます。

ON: 4小節目と8小節目が自動的に変化するパターンが得られます。

#### 【テンポランプ】



リズムをスタートさせている時: セットしたテンポに従い、4分音符の単位で、ランプの点灯が左から右に走行します。一番左の緑のランプが点灯した時が、リズムの小節の1拍目です。

シンクロスタートをONにして、リズムをまだスタートさせていない間: 一番左のランプが4分音符の単位で点滅しますから、セットしたテンポを目で確認することができます。

#### 【テンポのリアルタイムコントロール(HS-8)】

HS 8では、ピッチホイールによってテンポをリアルタイムにコントロールすることができます。また、オプションのセカンドエクスプレッションペダルでも、同様のコントロールができます。(⇒59ページ)

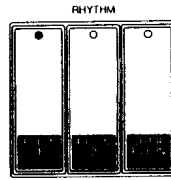
# フィルイン

## ①リズムをスタートさせる。

リズムのパターン、ボリューム、テンポなどをセットして、リズムをスタートさせてください。

## ②フィルイン1またはフィルイン2のスイッチを押す。

フレーズの切れ目などで、フィルインスイッチ(1または2)を押してください。スイッチを押すと、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、その小節の終わりまで続き、次の小節からは元のリズムパターンに戻ります。



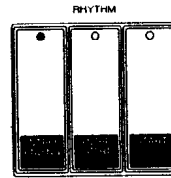
(図はHS-8)

ノート: フィルインのプリセットパターンは、各リズムパターンに対してフィルイン1とフィルイン2の2種類があり、それぞれ各リズムパターンにふさわしいパターンが得られるようになっています。

# イントロ/エンディング

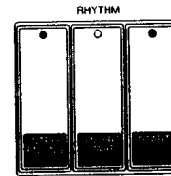
## ①リズムをスタートさせる前に、イントロ/エンディングのスイッチをONにする。

リズムのパターン、ボリューム、テンポなどをセットし、イントロ/エンディングのスイッチをONにしてください。



## ②リズムをスタートさせる。

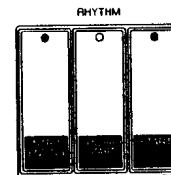
スタートスイッチを押すと、1小節のイントロパターンが発音し、その後リズムがスタートします。イントロパターンも、各リズムパターンにふさわしいパターンが得られるようになっています。



## ③曲の終わりから2小節目で、イントロ/エンディングのスイッチを押す。

リズムをスタートさせた後、イントロ/エンディングのスイッチを押すと、リズムパターンがエンディングパターンに切り替わります。エンディングパターンは2小節の長さですから、曲の最後から2小節目の先頭でスイッチを押してください。

ノート: エンディングパターンが終わると、リズムは自動的にストップします。



## 【ユーザーフィルイン】

このスイッチを押した時は、マルチメニューのR.P.P.(リズムパターンプログラマー)によって作成したフィルインパターンが得られます。(⇒38ページ)

## 【ブランクのフィルイン】

ユーザーフィルインに自分で作成したフィルインパターンを登録する前は、ユーザーフィルインには何もパターンがプログラムされていません。この状態で、ユーザーフィルインのスイッチをリズム走行中に押せば、リズム音が発音しないブランクのフィルインが得られます。なお、ユーザーフィルインにパターンを登録した後も、音符を何も入力せずに登録しなおせば、ブランクに戻すことができます。

## 【フィルインを2小節以上続けたい場合】

フィルインは、スイッチを押してすぐに離すと最長1小節発音しますが、スイッチを押し続ければ、2小節以上にわたってフィルインパターンを発音させることができます。なお、ユーザーフィルインは2小節の長さを登録することができ、それをフルに発音させた時は、スイッチを押し続けてください。(⇒34ページ)

## 【フィルインをイントロの替わりとして使うには】

リズムをスタートさせる前に、フィルインのスイッチを押してONにしておけば、フィルインパターンをイントロの替わりとして使うことができます。

## 【伴奏パターンとの関連について】

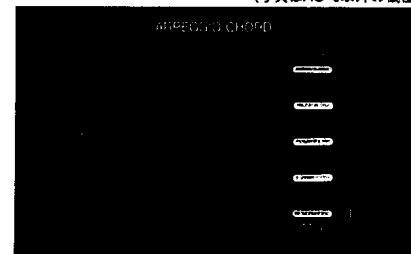
フィルインおよびエンディングのパターンが発音している間は、アルペジオコードのパターンとオートベースのベースパターンも連動して一緒に変化するようになっています。(⇒14・62ページ)

## 【フットスイッチによるリズムコントロール】

リズムのストップ/スタート、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に付いているフットスイッチの操作によってコントロールすることができます。フットスイッチでどの機能をコントロールするかは、マルチメニューで選択できるようになっています。(⇒58ページ)

## 2-2) アルペジオコード

下鍵盤で弾いた音にもとづいて、リズムに連動した伴奏パターンが自動的に得られます。

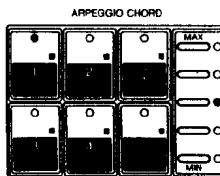


### 1) パターンをひとつ選ぶ。

アルペジオコードのプリセットパターンを選ぶボタンは、1・2・3・4と4つあります。このなかから、伴奏パターンをひとつ選んでください。

1・2:主に、リズムに連動してきざまれるリズムコードパターンが得られます。

3・4:リズムに連動したアルペジオパターン(分散和音)が得られます。



(図はHS-8以外の機種)

注意:アルペジオコードのプリセットパターンをセットしたい時は、右端にある2つのユーザーボタンをOFFにしてください。ユーザーボタンがONになっていると、プリセットパターンは得られません。

### 2) ボリュームをセット。

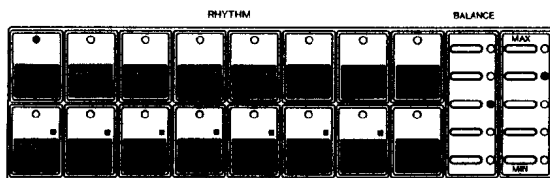
HS-8は7段階、それ以外の機種は5段階にセットすることができます。



ノート:アルペジオコードの音をだしたくない場合は、ボリュームをMINにセットしてください。

ノート:マルチメニューのボリュームファイン機能を使えば、音量をさらに細かく設定することができます。(⇒67ページ)

### 3) リズムをセット。

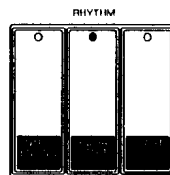


リズムのパターン、ボリューム、テンポなどをセットしてください。

注意:アルペジオコードはリズムに連動して機能しますから、必ず、リズムを一緒にセットしてください。

### 4) シンクロスタートのスイッチをONにする。

シンクロスタートの替わりに、スタートスイッチを押してリズムをスタートさせてもかまいません。



### 5) 下鍵盤でコードを押さえてみましょう。

下鍵盤を押さえ続けるだけで、リズムに連動した伴奏パターンが自動的に得られます。アルペジオコードのパターンやリズムパターンを切り替えて、いろいろな伴奏パターンを聴きくらべてみましょう。

#### [アルペジオコードのパターンと音色]

アルペジオコードの1・2・3・4では、各リズムパターンにふさわしいパターンが得られるようになっています。また、アルペジオコードの音色も、各リズムパターンにふさわしい音色が、それぞれプリセットされています。

#### [ボイスメニューの音色が移せます]

アルペジオコードの1・2・3・4のボタン、およびユーザーボタンには、プリセットされている音色の替わりに、マルチメニューに用意されているボイスメニューの音色を移して使うことができます。(⇒23ページ)

#### [ボイスエディット機能]

プリセットされているアルペジオコードの音色は、マルチメニューのボイスエディット機能によって、音色の感じを変えることができます。(⇒25ページ)

#### [ユーザーパターン]

ユーザー1またはユーザー2のボタンをONにしている時は、マルチメニューのR.C.P.(リズムコードプログラマー)によって作成した伴奏パターンが得られます。(⇒38ページ)

#### [オートベースコードのメモリーをONにすると]

マルチメニューのA.B.C.セクションにあるローメモリーをONにして、パネルのA.B.C.メモリーボタンをONにすれば、下鍵盤から指を離した後もアルペジオコードの音が発音し続けます。(⇒62ページ)

#### [オートベースコードのベースパターンとの連動]

アルペジオコードのプリセットパターンを切り替えると、オートベースコードのベースパターンも連動して切り替わるようになっています。(⇒62ページ)

#### [フィルイン・エンディングによるパターン変化]

リズムのフィルインまたはエンディングが発音している間は、アルペジオコードのパターンも変化します。(⇒13ページ)

#### [コードのタイプによるパターン変化]

下鍵盤で弾いた和音のタイプによっても、アルペジオコードのパターンは変化します。

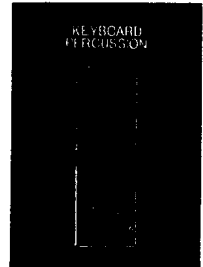
#### [リズムのユーザーパターンを使っている時のアルペジオコードパターン]

リズムのユーザーパターンには、プリセットのアルペジオコードパターンは連動しないようになっています。プリセットのアルペジオコードは、その時点灯になっているプリセットのリズムパターンに対応したパターンになります。



# 2-(3) キーボードパーカッション

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。



## 1 キーボードパーカッションのボタンをONにする。

リズムセクションの左側にあるキーボードパーカッションのボタン(ローとペダル)をONにしてください。どちらか一方をONにすることもできます。

**ロー:**このボタンをONにすると、下鍵盤で打楽器音を発音させることができます。

**ペダル:**このボタンをONにすると、ペダル鍵盤で打楽器音を発音させることができます。

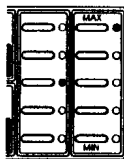
KEYBOARD PERCUSSION



## 2 ボリュームをセット。

キーボードパーカッションの音量は、リズムセクションのボリュームでコントロールすることができます。お好みの音量にセットしてください。

BALANCE



(図はHS-8以外の機種)

## 3 下鍵盤、ペダル鍵盤を押さえる。

どの鍵盤に、どの打楽器が対応しているかは、下鍵盤の下に表示されている打楽器の図を見てください。

### 【他の音色とのアンサンブル】

下鍵盤とペダル鍵盤の音色をセットすれば、鍵盤を押さえることで、キーボードパーカッションの音と一緒に発音させることができます。また、キーボードパーカッションの音だけを発音させたい場合は、各音色をOFFにしてください。

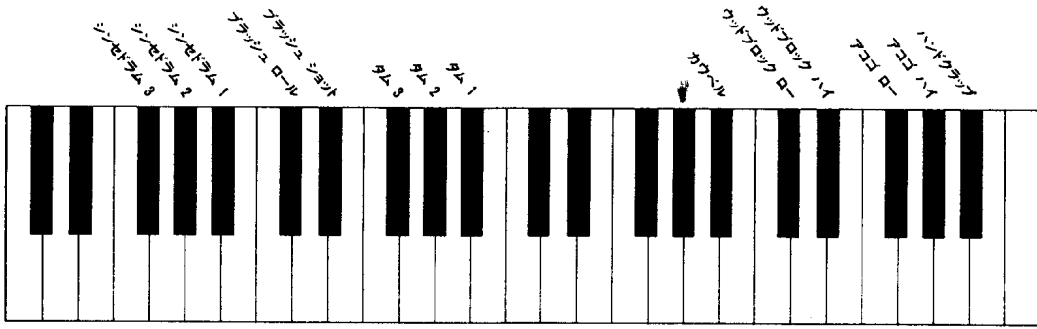
### 【タッチコントロール】

下鍵盤(HS-8ではペダル鍵盤も)を押さえる時のイニシャルタッチによって、打楽器音の音量を微妙にコントロールすることができます。このタッチコントロールは、マルチメニューにあるタッチトーンボタンのON/OFFとは関係なく機能します。

### 【バランスコントロールによる音量変化】

リズムセクションのバランスによって、各打楽器の音量バランスを設定することもできます。(⇒12ページ)

### 【下鍵盤と打楽器の対応】



### 【ペダル鍵盤と打楽器の対応】



### 3. 効果

(写真はHS-8・HS-7)

## 3-1) トレモロ・シンフォニック

上・下鍵盤のオーケストラルボイス、コンビネーションボイスに、広がりをもたせることができます。

## HS-8・HS-7・HS-6

### ① 上・下鍵盤のオーケストラルボイス、コンビネーションボイスをセット。

それぞれの音色群で音色を選び、ボリュームをセットしてください。また、アンサンブルのボタンもONにしてください。(⇒4~7ページ)

### ② アッパーコンビ、ローコンビのボタンをONにし、コーラスまたはトレモロのボタンをONにする。

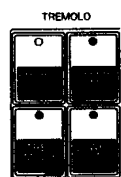
アッパーコンビ: 上鍵盤のコンビネーションボイスに効果をかけるスイッチ。

ローコンビ: 下鍵盤のコンビネーションボイスに効果をかけるスイッチ。(HS-6

はローオーケス: 下鍵盤のオーケストラルボイスに効果をかけるスイッチ)

コーラス: 音がゆっくりと回転しているような効果が得られます。

トレモロ: 音が速く回転しているような効果が得られます。



(図はHS-8・HS-7)

### ③ アッパーオーケス、ローオーケスのボタンをONにし、セレステまたはシンフォニックのボタンをONにする。

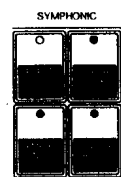
アッパーオーケス: 上鍵盤のオーケストラルボイスに効果をかけるスイッチ。

ローオーケス: 下鍵盤のオーケストラルボイスに効果をかけるスイッチ。

セレステ: 音がゆっくりと広がっていくような効果が得られます。

シンフォニック: 複数の楽器で演奏しているような効果が得られます。

ノート: セレステとシンフォニックは、常にどちらかがONになっています。



## HS-5・HS-4

### ① 上・下鍵盤のオーケストラルボイスをセット。

それぞれの音色群で音色を選び、ボリュームをセットしてください。また、HS-5ではアンサンブルのボタンもONにしてください。(⇒8~10ページ)

### ② アッパーオーケス、ローオーケスのボタンをONにし、効果をひとつ選ぶ。

アッパーオーケス: 上鍵盤のオーケストラルボイスに効果をかけるスイッチ。

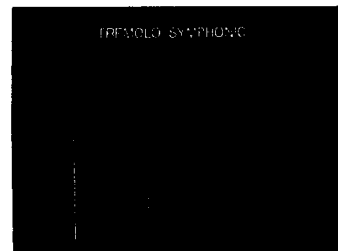
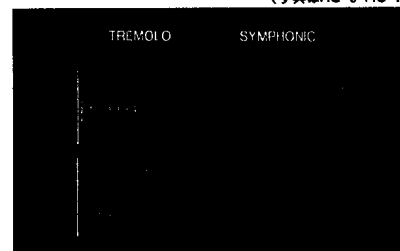
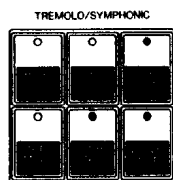
ローオーケス: 下鍵盤のオーケストラルボイスに効果をかけるスイッチ。

コーラス: 音がゆっくりと回転しているような効果が得られます。

トレモロ: 音が速く回転しているような効果が得られます。

セレステ: 音がゆっくりと広がっていくような効果が得られます。

シンフォニック: 複数の楽器で演奏しているような効果が得られます。



(写真はHS-5・HS-4)

#### [トレモロスピード]

トレモロ効果を選んでいる時は、マルチメニューのトレモロスピード機能によって、音の回転速度を設定することができます。(⇒56ページ)

#### [回転感のないトレモロ効果]

次のようにセットすることで、回転感がなく広がり感だけがあるトレモロ効果が得られます。

HS-8・HS-7・HS-6: コーラスとトレモロのボタンを両方ともOFFにする。  
HS-5・HS-4: コーラス、トレモロ、セレステ、シンフォニックのボタンをすべてOFFにする。

#### [トレモロスピードの減衰]

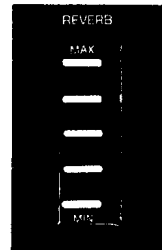
トレモロ効果をかけている音色を発音させながら、トレモロボタンをOFFにすると、回転速度が徐々に遅くなり、やがて回転感がなくなります。

#### [トレモロ・シンフォニックの使用にあたって]

- スtringsなどの音色を選んだ時は、自動的にシンフォニックがONになります。(HS-8・HS-7のみ)
- HS-6では、下鍵盤のオーケストラルボイスにトレモロ効果(コーラス、トレモロ)をかけるか、シンフォニック効果(セレステ、シンフォニック)をかけるかを選択するようになっています。
- トレモロ・シンフォニック効果は、オーケストラルボイスまたはコンビネーションボイスの付点ボタンに移したボイスメニューの音色にもかかります。

## 3-2 リバーブ

音に残響がつき、大きなホールで演奏しているような効果が得られます。



### リバーブで、残響の長さをセット。

残響の長さは、HS-8では7段階、それ以外の機種では5段階にセットすることができます。

一番上(MAX)で、残響は最長になり、一番下(MIN)にセットするとリバーブ効果はかからなくなります。

REVERB



(図はHS-8以外の機種)

### 【リバーブ効果がかかる範囲】

リバーブ効果は、各音色群とアルペジオコードの全音色に対してかかります。リズムとキーボードパーカッションの音にはかかりません。

### 【HS-8のリバーブ】

HS-8のリバーブ効果は、デジタル方式を採用しています。

## その他の効果・機能

### サステイン

各鍵盤の音の余韻をつける効果です。パネルの3つのボタンがスイッチになっていて、余韻の長さはマルチメニューで設定します。(⇒56ページ)

### ユーザービブラート

リードボイス、上・下鍵盤のオーケストラボイスに、自分でセットしたビブラートをかけることができます。ビブラートのかかり具合は、マルチメニューで設定します。(⇒55ページ)

### フランジャー/ディレイ (HS-4を除く)

フランジャー効果またはディレイ効果を、どの音色群にかけるかを選ぶボタンです。効果の選択と、パラメーターの設定はマルチメニューで行います。(⇒65ページ)

### ピッチ/モジュレーション (HS-8)

リアルタイム操作でコントロールする2つのホイールのスイッチです。ホイールでどの効果をコントロールするかは、マルチメニューで選択します。(⇒59~60ページ)

### A.B.C./M.O.C.

A.B.C.(オートベースコード) M.O.C.(メロディーオンコード)のスイッチです。それぞれのモードは、マルチメニューで選びます。(⇒62~64ページ)

### C.S.P./R.S.P. F.M.P.

C.S.P./R.S.P.(コードシーケンスプログラマー/リズムシーケンスプログラマー)、およびF.M.P.(フルミュージックプログラマー)の再生時に使うボタンです。それぞれのレコードはマルチメニューで行います。(⇒42~50ページ)

### 【マルチメニューのみでセットする効果・コントロール】

**タッチトーン:** 鍵盤のタッチによって、音量と音色を微妙にコントロールすることができます。(⇒57ページ)

**タッチビブラート:** 上・下鍵盤のタッチによって、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。(⇒57ページ)

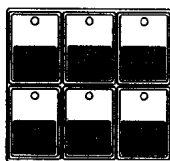
**グライド:** フットスイッチの操作によって、音程を一時的に半音下げることができます。(⇒58ページ)

**リードスライド:** リードボイスにポルタメント効果をかけることができます。(⇒58ページ)

**トランスポジション:** エレクトーン全体のキーを変えることができます。(⇒61ページ)

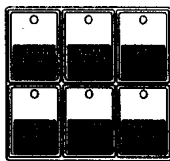
**ピッチコントロール:** エレクトーン全体のピッチを変えることができます。(⇒61ページ)

SUSTAIN



USER VIBRATO

FLANGER/DELAY



(図はHS-8)



PITCH

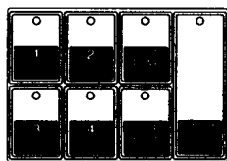


MODULATION

A B C M O C



C S P / R S P F M P



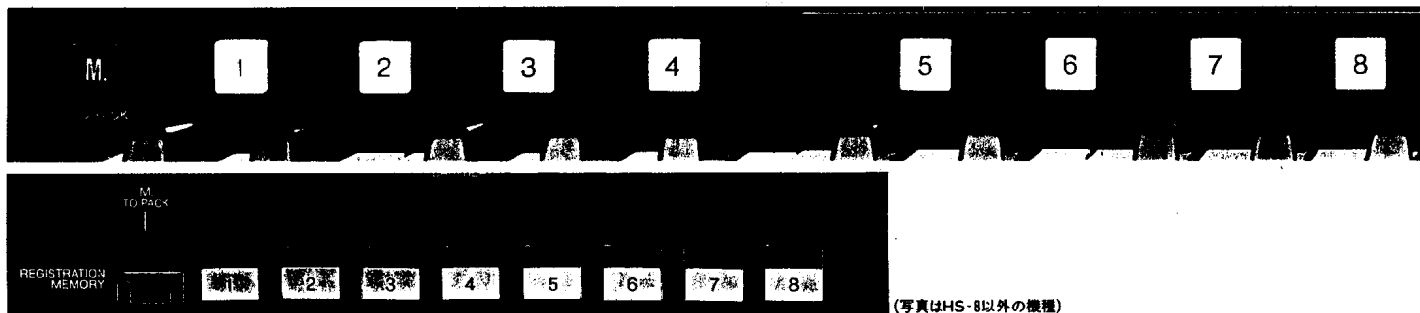
## 4. メモリーセクション

### 4-1) レジストレーションメモリー

各種のレジストレーション(音色などのセッティング)を記憶させることができ、記憶させたレジストレーションはボタンひとつで再現させることができます。

HS-8

HS-7・HS-6  
HS-5・HS-4



(写真はHS-8以外の機種)

## レジストレーションをメモリーする操作

### ① 記憶させるレジストレーションをパネルでセット。

各鍵盤の音色、リズムのパターンとテンポ、各種効果など、パネルのほとんどのセッティングを記憶させることができます。

#### [記憶させることができるパネルの機能]

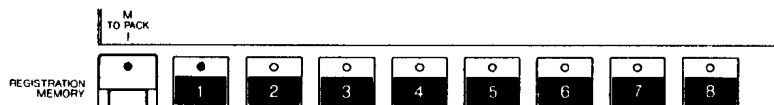
- 音色(音色の選択とボリュームのセット)
- アンサンブルセクション(HS-8・HS-7・HS-6・HS-5)
- リードボイスのアッパーとローワー(HS-4)
- マニュアルバランス
- リズムセクション  
(パターンの選択とボリューム、バランスのセット)
- リズムのテンポ
- アルペジオコード(パターンの選択とボリュームのセット)
- キーボードパーカッション
- トレモロ・シンフォニック
- リバーブ
- サステイン
- ユーザービブラート
- フランジャー/ディレイ(HS-8・HS-7・HS-6・HS-5)
- ピッチ・モジュレーション(HS-8)
- オートベースコード
- メロディーオンコード

### ② M.(メモリー)ボタンを押しながら、数字のボタンをひとつ押す。

[HS-8]



[HS-7・HS-6・HS-5・HS-4]



押した数字のボタンのランプが点滅し、パネルでセットしたレジストレーションが記憶されたことを示します。ほかの数字のボタンにも、同様の操作で、いろいろなレジストレーションを記憶させてみましょう。

HS-8: 上鍵盤と下鍵盤の間に、1-16の数字のボタンがあり、全部で16種類のレジストレーションを記憶させることができます。

HS-7・HS-6・HS-5・HS-4: テンポディスプレイの下に、1-8の数字のボタンがあり、全部で8種類のレジストレーションを記憶させることができます。

#### [記憶させることができるマルチメニューの機能]

レジストレーションメモリーには、パネルのセッティングのほかに、マルチメニューで設定した各種データも記憶させることができます。記憶されるデータは次のとおりです。

- 各音色群とアルペジオコードの付点ボタンに移しているボイスメニューのデータ(⇒23ページ)
- リズムの付点ボタンに移しているリズムメニューのデータ(⇒32ページ)
- ユーザービブラートのデータ(⇒55ページ)
- サステインのデータ(⇒56ページ)
- トレモロスピードのデータ(⇒56ページ)
- タッチビブラートのON/OFFデータ(⇒57ページ)
- タッチトーンON/OFFデータ(⇒57ページ)
- フットスイッチの選択データ(⇒58ページ)
- リードスライドON/OFFデータ(⇒58ページ)
- ピッチホイールの選択データ[HS-8](⇒59ページ)
- モジュレーションホイールの選択データ[HS-8](⇒60ページ)
- オートベースコードのモード選択データとメモリーのON/OFFデータ(⇒62ページ)
- メロディーオンコードのモード選択データとネーコントロールのON/OFFデータ(⇒64ページ)
- フランジャー/ディレイの選択データとパラメーターデータ[HS-8・HS-7・HS-6・HS-5](⇒65ページ)
- ボリュームファインのデータ(⇒67ページ)

#### [メモリーの操作とランプの点灯について]

レジストレーションメモリーの数字ボタンのランプは、常にどれかひとつが点灯していますが、レジストレーションを記憶させる操作は、ランプの点灯・消灯に関係なく行うことができます。

点灯している数字ボタンにメモリーの操作を行った場合: 点灯していた数字ボタンに新しいレジストレーションが記憶されます。ランプは点滅した後、点灯に戻ります。

消灯している数字ボタンにメモリーの操作を行った場合: メモリーの操作を行った数字ボタンに新しいレジストレーションが記憶され、点灯していた数字ボタンの内容は変わりません。メモリーの操作を行ったボタンのランプは、いったん点滅してから、消灯します。

9

10

11

12

13

14

15

16

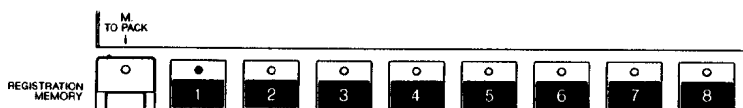
## メモリーしたレジストレーションを再現する操作

### ① 数字のボタンをひとつ押す。

[HS-8]



[HS-7・HS-6・HS-5・HS-4]



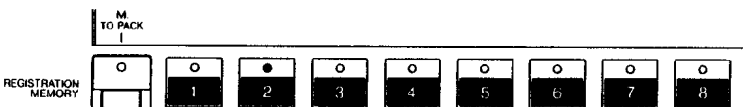
押したボタンのランプが点灯し、そのボタンに記憶されているレジストレーションがパネルに再現されます。

### ② 別の数字のボタンを押す。

[HS-8]



[HS-7・HS-6・HS-5・HS-4]



別の数字のボタンを押すたびに、パネルのセッティングが変わります。ボタンひとつでレジストレーションが変わりますから、演奏中でも音色やリズムを簡単に変更することができます。

ノート: HS-8では、数字のボタンを手で押す代わりに、フットスイッチ(右)を押すことで、レジストレーションを切り替えることができます。(⇒58ページ)

## ユーザーパターンのメモリー

レジストレーションメモリーの数字ボタンは、レジストレーションのデータを記憶させる時のほかにも、リズムのユーザーパターンなどを登録する時にも使用します。

**リズムのユーザーパターン:** ユーザー1とユーザー2のそれぞれに対して、HS-8では16種類、それ以外の機種では8種類のパターンが登録できます。(⇒38ページ)

**フィルインのユーザーパターン:** HS-8では16種類、それ以外の機種では8種類のパターンが登録できます。(⇒38ページ)

**アルペジオコードのユーザーパターン:** ユーザー1とユーザー2のそれぞれに対して、HS-8では16種類、それ以外の機種では8種類のパターンが登録できます。(⇒41ページ)

### 【再現したレジストレーションの変更】

数字ボタンを押してレジストレーションを再現させた後、パネルのセッティングを変えれば、レジストレーションを部分的に変更することができます。この場合、パネルのセッティングを変えても、数字ボタンにメモリーされている内容は変わりません。

### 【メモリーのボタンの働きについて】

赤いM(メモリー)ボタンは、レジストレーションを記憶させる時のほかにも、RAMバックなどにエレクトーンのデータを移す時にも使用します。(⇒20ページ)

### 【メモリーしたデータの保存】

レジストレーションメモリーに記憶させたデータはRAMバックまたはカセットテープに移して保存しておくことができます。(⇒20ページ)

### 【メモリーしたデータの保護】

レジストレーションメモリーのデータは、電源を切っても、内蔵の電池によってバックアップされます(バックアップ期間は最低1週間)。電源をOFFにしたままバックアップ期間を過ぎた場合は、レジストレーションメモリーの内容は、レジストレーションメニューの内容に置き替わります。

### 【電源OFF時のセッティングのバックアップ】

レジストレーションメモリーのバックアップとは別に、電源をOFFにした時点でセットされているレジストレーションはバックアップされます。電源をONにすると、バックアップされているレジストレーションが再現されます。

## 4-(2) パック

エレクトーンに記憶させた各種データを、RAMパックあるいはカセットテープに移すことができ、移したデータはいつでもエレクトーンに戻すことができます。

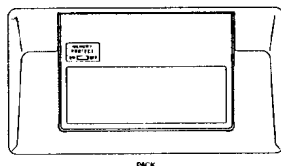
### エレクトーンのデータ⇒RAMパック (トゥーパックの操作)

#### ①エレクトーンに各種データを記憶させる。

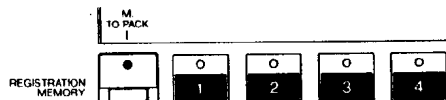
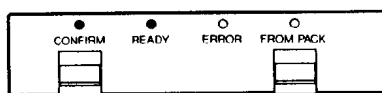
RAMパックには、レジストレーションメモリーやC.S.P.などに記憶させたデータを一括して移すことができます。(右記の“RAMパックに移せるデータ”参照)

#### ②RAMパックをエレクトーンに差し込む。

ラベルが貼られている面を上にして、しっかりと差し込んでください。緑色のレディのランプが点灯になり、情報をメモリーできる状態になったことを示します。



#### ③コンファームボタンを押しながら、レジストレーションメモリーセクションのトゥーパックボタン (M.) を押す。



(図はHS-8以外の機種)

HS-8: ガイドディスプレイにデータ書き込み開始のメッセージ (Memory Pack Write Start) が出現、数秒後にデータ書き込み完了のメッセージ (Memory Pack Write Completed) に変わり、エレクトーンのデータがRAMパックに移ったことを示します。この操作を行った後は、RAMパックを抜き取ってもかまいません。

HS-7・HS-6・HS-5・HS-4: トゥーパックのランプが点灯 ⇒ 点滅 ⇒ 消灯になり、エレクトーンのデータがRAMパックに移ったことを示します。この操作を行った後は、RAMパックを抜き取ってもかまいません。

注意: トゥーパックの操作を行うと、それまでRAMパックに記憶されていたデータが消去され、エレクトーンのデータに置き替わります。

### RAMパックのデータ⇒エレクトーン (フロムパックの操作)

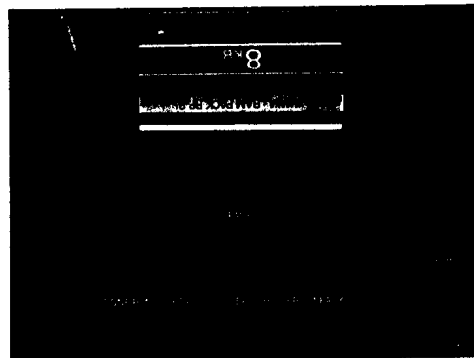
#### ①データを移しておいたRAMパックをエレクトーンに差し込む。

緑色のレディのランプが点灯になり、フロムパックの操作が行える状態になったことを示します。

#### ②コンファームボタンを押しながら、フロムパックボタンを押す。

フロムパックのランプが点灯 ⇒ 点滅 ⇒ 消灯になり、RAMパックのデータがエレクトーンに移ったことを示します。この操作を行った後は、RAMパックを抜き取ってもかまいません。

注意: 次のような時には、トゥーパックとフロムパックの操作を行うことができません。リズムをスタートさせている時、C.S.P./R.S.P.の再生またはエディットを行っている時、MDR-2Pを動作させている時。



#### [RAMパックに移せるデータ]

トゥーパックの操作によってRAMパックに移るデータは次のとおりです。

- レジストレーションメモリーの全データ
- ユーザーボイスの全データ (⇒30ページ)
- リズム、フィルイン、アルペジオコードのユーザーパターンの全データ (⇒38・41ページ)
- C.S.P./R.S.P.の全データ (⇒43・47ページ)
- トランスポジションのデータ (⇒61ページ)

#### [部分コピー]

RAMパックには、上記のデータが一括してメモリーされますが、以下のデータについては、部分的にデータをRAMパックに移したり、RAMパックからエレクトーンにデータを戻したりすることができます。

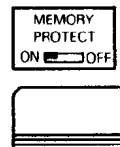
- ユーザーボイスの全データ (⇒30ページ)
- リズム、フィルイン、アルペジオコードのユーザーパターンの全データ (⇒38・41ページ)

#### [使用できるRAMパック]

8KバイトのRAMパックRP-3がご使用になれます。また、32KバイトのRAMパックRP-5もご使用になれます。(⇒54ページ)

#### [メモリープロテクト]

RAMパックに移したデータを消去したくない場合は、RAMパックに付いているメモリープロテクトスイッチをONにセットしてください。誤ってトゥーパックの操作を行っても、新たなデータはメモリーされず、RAMパックのデータが保護されます。(フロムパックの操作は行えます。) 再度、RAMパックに新たなデータをメモリーしたい場合は、メモリープロテクトスイッチをOFFにセットしてください。



#### [エラーランプが点滅した場合]

赤いエラーランプは、次のような場合に点滅し、アラーム音が3回鳴ります。操作方法などを間違えていないかどうかを確認してください。

- RAMパック(またはROMパック)の差し込み方が不完全な場合。
- 未使用のRAMパックを初めてエレクトーンに差し込んだ場合。(この場合、コンファームボタンを押せば、トゥーパックの操作が行えるようになります。)
- RAMパックのメモリープロテクトスイッチがONになっている時に、トゥーパックの操作を行った場合。
- F.M.P.のデータがRAMパックのメモリー容量をオーバーしている場合。(⇒54ページ)

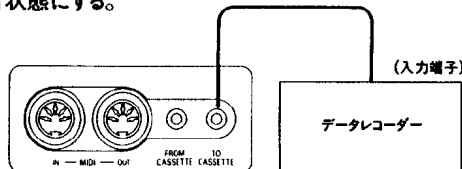
# エレクトーンのデータ⇒カセットテープ (トゥーカセットの操作)

## 1 エレクトーンに各種データを記憶させる。

カセットテープには、レジストレーションメモリーやC.S.P.などに記憶させたデータを一括して移すことができます。(右記の「カセットテープに移せるデータ」参照)

## 2 データレコーダーをエレクトーンに接続し、録音状態にする。

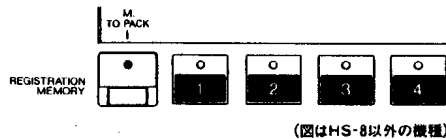
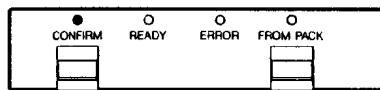
まず、ミニプラグの接続コードを使って、エレクトーンの下面にあるトゥーカセット端子と、データレコーダーの入力端子を接続します。次に、データレコーダーにカセットテープをセットし、録音状態にしてください。



ノート: データレコーダーのカウンターを見て、記録を開始した時と、終了した時の数字をメモしておきましょう。

注意: データレコーダーの代わりに、一般のオーディオ用カセットレコーダーも使用できますが、なるべくデータ記録専用のデータレコーダーをお使いください。

## 3 コンファームボタンを押しながら、レジストレーションメモリーセクションのトゥーバックボタン(M.)を押す。



(図はHS-8以外の機種)

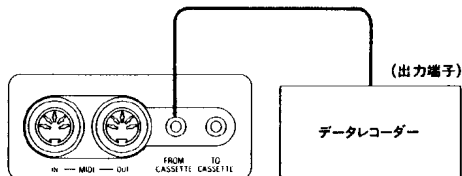
データの記録が開始され、記録している間はトゥーバックのランプが点灯し続けます。データの記録は最長約4分を要し、記録が終了すると、トゥーバックのランプが点滅してから消灯します。ランプが消えたことを確認してから、データレコーダーをストップさせてください。

注意: データの記録中は、エレクトーンの使用や演奏は行えません。次に説明するデータの読み取り中も同様です。

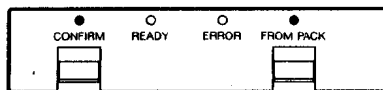
# カセットテープのデータ⇒エレクトーン (フロムカセットの操作)

## 1 データレコーダーをエレクトーンに接続する。

エレクトーンのカセット端子とデータレコーダーの出力端子を接続してください。カセットテープは、記録を開始した位置まで巻き戻しておきます。また、データレコーダーのボリュームは中央よりやや高めにセットしてください。



## 2 コンファームボタンを押しながら、フロムバックボタンを押す。



## 3 データレコーダーを再生状態にする。

データの読み取りが開始され、読み取りが行われている間はフロムバックのランプが点灯し続けます。データの読み取りは最長約4分を要し、読み取りが終了するとフロムバックのランプが点滅してから消灯します。ランプが消えたことを確認してから、データレコーダーをストップさせてください。

### [カセットテープに移せるデータ]

- レジストレーションメモリーの全データ
- ユーザーボイスの全データ(⇒30ページ)
- リズム、フィルイン、アルペジオコードのユーザーパターンの全データ(⇒38・41ページ)
- C.S.P./R.S.P.の全データ(⇒43・47ページ)
- F.M.P.の全データ(⇒54ページ)
- トランスポジションのデータ(⇒61ページ)

### [カセットテープにデータが移らない場合は]

カセットテープのデータがエレクトーンに正常に読み取れなかった場合は、アラーム音が3回鳴り、フロムバックのランプが点灯したままになります。また、エレクトーンのカセットテープに正常に記録されたかどうかは、トゥーカセットの操作の後フロムカセットの操作を行ってみることで確認できます。もし、情報が移らなかった場合は、次のチェック項目を確認し、操作をやり直してください。

- 接続コードがエレクトーンとレコーダーにしっかりと差し込まれていますか?
- 接続する端子や操作手順は間違えていませんか?  
接続コードをはずし、情報を記録した部分を再生してみてください。信号音が出た場合は、情報が記録されています。
- レコーダーの再生ボリュームは適切ですか?  
10段階目盛りのボリュームの場合、6-8ぐらいにセットしてください。ボリュームが小さすぎたり、大きすぎると情報が読み取られません。
- レコーダーのヘッドが汚れていませんか?
- カセットテープは適切ですか?  
データ記録専用テープ、またはノーマル・ローノイズタイプのオーディオテープ(30分または40分テープ)をお使いください。
- カセットテープに折り目やシワなどありませんか?  
カセットテープは、なるべく新品のものをお使いください。また、テープの先端を使う場合は、少し空送りしてから記録してください。
- レコーダーは適切ですか?  
一般のオーディオカセットレコーダーは、その特性によって記録しにくいものがあります。なるべく、データ記録専用のデータレコーダーをお使いください。

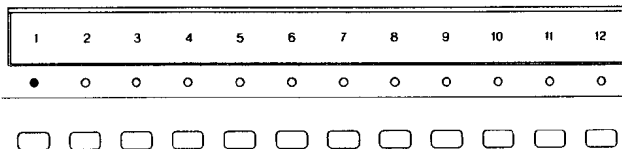
### [データの記録・読み取り時の注意]

- トゥーカセットまたはフロムカセットの操作開始時に、鍵盤を押さたり、リズムをスタートさせないでください。
- フロムカセットの操作を行って、それまでエレクトーンに記憶されていた各種情報がすべて消え、カセットテープのデータと入れ替わってしまいます。

# 1 レジストレーションメニュー

さまざまな音楽ジャンルのレジストレーションを、ボタンひとつでパネルに再現させることができます。

## 1 1～19のボタンのうち、ひとつを押す。



下に示した「プリセットされているレジストレーション」を参考にして、1から19までのボタンのひとつを押してください。押しただボタンにプリセットされているレジストレーションが、パネルに再現されます。

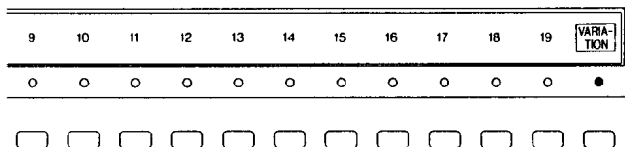
## 2 リズムをスタートさせ、演奏を始めましょう。

リズムのテンポを演奏する曲に合わせてセットし、リズムをスタートさせて演奏を始めてください。

また、他のボタンを押して、いろいろなレジストレーションを再現させてみましょう。



## 3 必要に応じて、バリエーションボタンをONにする。



右端のバリエーションボタンをONにすると、1から19までのボタンにプリセットされているレジストレーションが、すべてそれらのバリエーションに変わります。バリエーションボタンをONにしている時と、OFFにしている時のサウンドの違いを聞き比べてみましょう。

### 【プリセットされている機能の範囲】

レジストレーションメニューにプリセットされている機能の範囲は、レジストレーションメモリーに記憶させることができる機能の範囲とはほぼ同じです。(⇒18ページ)

- プリセットされている音色には、ボイスメニューの音色も含まれています。(⇒23ページ)
- プリセットされているリズムには、リズムメニューのパターンも含まれています。(⇒32ページ)
- リズムのテンポは、演奏する曲に合わせてセットできるように、プリセットされていません。
- A、B、C。(オートベースコード)のセッティングはプリセットされていません。A、B、C.を使いたい場合は、マルチメニューでモードを選び、パネルのA、B、C.ONボタンを点灯させてください。(⇒62ページ)

### 【再現させたレジストレーションの変更】

レジストレーションメニューのボタンをONにして、レジストレーションを再現させた後、パネルやマルチメニューを操作すれば、レジストレーションを部分的に変更することができます。音色やリズムパターン、アルペジオコードのパターンなどを変えてみましょう。また、部分的に変更したレジストレーションは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。

### 【下鍵盤の音色がプリセットされていないレジストレーション】

以下のレジストレーションでは、下鍵盤の音色としてアルペジオコードのみがセットされていますので、必ず、リズムをスタートさせて演奏するようにしてください。

- 5番(バリエーションOFF)
- 6番(バリエーションOFF)(ウェーブはセットされています)
- 8番(バリエーションON)
- 9番(バリエーションOFF)
- 12番(バリエーションOFF)
- 13番(バリエーションON)
- 14番(バリエーションON)
- 16番(バリエーションON)
- 19番(バリエーションON)

### 【プリセットされているレジストレーション】

No	サウンドのイメージ	リズムパターン	
		バリエーション OFF	バリエーション ON
1	マーチ	マーチ	マーチ
2	パイプオルガン	8ビート	マーチ
3	木管アンサンブル	マーチ	8ビート
4	ジャズオルガン	バラード	スローロック
5	ジャズコンボ 1	スイング	スイング
6	ジャズコンボ 2	ボサノバ	ボサノバ
7	ビッグバンド 1	スイング	スイング
8	ビッグバンド 2	バラード	バラード
9	カントリー/ラテン	カントリー	ラテン
10	ストリングアンサンブル/ボーカルアンサンブル	ワルツ	ワルツ

No	サウンドのイメージ	リズムパターン	
		バリエーション OFF	バリエーション ON
11	ポップスアンサンブル 1	8ビート	8ビート
12	ポップスアンサンブル 2	サルサ	タンゴ
13	ポップスアンサンブル 3	サンバ	サンバ
14	コンテンポラリー 1	16ビート 1	16ビート 1
15	コンテンポラリー 2	ディスコ	ディスコ
16	コンテンポラリー 3	バウンス	レゲエ
17	コンテンポラリー 4	8ビート 2	16ビート 2
18	コンテンポラリー 5	8ビート 1	バウンス
19	ファミリーミュージック	ワルツ	カントリー



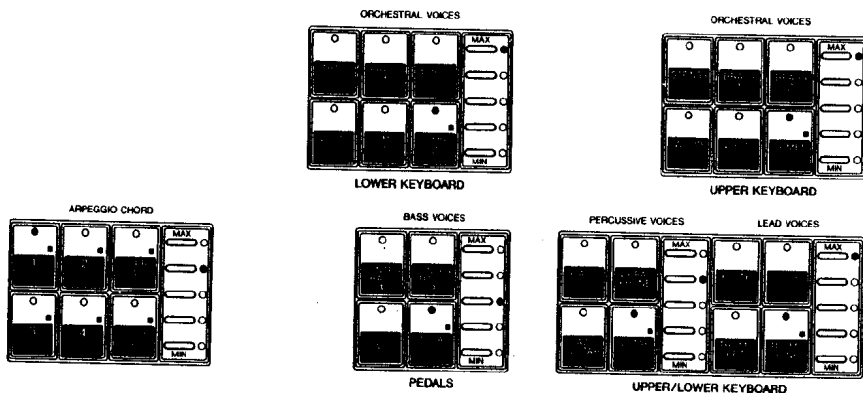
2 VOICE MENU 1	COMB1	COMB2	COMB3	PIPE ORGAN 1	PIPE ORGAN 2	PIPE ORGAN 3	STRINGS 1	STRINGS 2	STRINGS 3	BRASS 1	BRASS 2	WOOD	ACCORDION	SYNTH STRNG	SYNTH BRASS	COSMIC 1	COSMIC 2	COSMIC 3	VOCAL 1	VOCAL 2
3 VOICE MENU 2	PIANO	ELEC PIANO 1	ELEC PIANO 2	HARPSI CHORD	HARP	ACQUST GUITAR	ELEC GUITAR	JAZZ GUITAR	STEEL GUITAR	DISTOR GUITAR	VIBRA PHONE	MARIMBA	CELESTA	PANJU	KOTO	STEEL DRUM	TAMPAI	CLAR	CHIME	WAVE
4 VOICE MENU 3	VIOLIN	CELLO	HORN	FLUGEL HORN	PICCOLO	CLARINET	SAHO PHONE	BAS SOON	PAN FLUTE	RECOR DER	HARMONICA	WHISTLE	SYNTH LEAD	COMBI BASS 1	COMBI BASS 2	ELEC BASS 1	ELEC BASS 2	SYNTH BASS 1	SYNTH BASS 2	ORIGINAL VOICE

## 2 ボイスメニュー1 3 ボイスメニュー2 4 ボイスメニュー3

各音色群とアルペジオコードにある付点ボタンに、いろいろな音色を移すことができます。

## 音色を移す操作

①どの音色を、どの音色群に移すかを定める。



(図はHS-5)

各音色群(HS-8のAWMプリセットとAWMベースボイスを除く)には、それぞれ付点ボタン(四角い点の付いたボタン)がひとつずつあります。また、アルペジオコードには6つの付点ボタンがあります。ボイスメニューの音色は、これらの付点ボタンに移して使います。

ボイスメニューの音色は、マルチメニューの3つの面に用意されています。

ボイスメニュー 1	コンビネーション系、オーケストラ系の20音色が用意されています。
ボイスメニュー 2	パーカッション系などの20音色が用意されています。
ボイスメニュー 3	リード系、ベース系の19音色が用意されています。(右端のオリジナルボイスについては、次ページ参照)。

以上の59音色を、どの音色群(およびアルペジオコード)に移すかは、自由に選ぶことができます。

ノット:ボイスメニューの音色のなかには、パネルにある音色と名称が同じものがありますが、その内容は異なっています。

### [移すのに適した音色群]

ボイスメニューの59音色は、どの音色群にも移すことができますが、おおよそ次のように移して使うと効果的です。

- ボイスメニュー1の音色:上・下鍵盤のオーケストラボイスまたは上・下鍵盤のコンビネーションボイス(HS-8・HS-7・HS-6)に移す。
- ボイスメニュー2の音色:パーカッションボイス(HS-7・HS-6・HS-5)またはアルペジオコード(全機種)に移す。  
(HS-8では、上・下鍵盤のコンビネーションボイスまたはオーケストラボイスに移す。)  
(HS-4では、上・下鍵盤のオーケストラボイスに移す。)
- ボイスメニュー3のバイオリンからシンセリードまで:リードボイスに移す。
- ボイスメニュー3のコンビベース1からシンセベース2まで:ベースボイスに移す。

### [移した音色群によって、異なった感じになる音色]

以下のような場合は、移した音色群によって、音色が異なった感じになります。

- ボイスメニュー1のストリングス1・2・3、ブラス1・2、ボーカル1・2の音色を、オーケストラボイス以外の音色群に移した場合。
- ボイスメニュー3のバイオリン、チェロ、ホルンをリードボイス以外の音色群に移した場合。
- ボイスメニュー3のシンセベース1を、ベースボイス以外の音色群に移した場合。

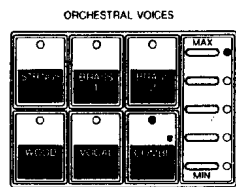
### [ボイスメニューのデータをメモリーする使い方]

各付点ボタンに何の音色を移しているかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なった数字ボタンに、いろいろなボイスメニューの音色を移したレジストレーションをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、付点ボタンに移した音色が切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

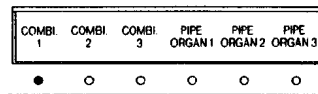
### [コンビネーションの音色(ボイスメニュー1)]

コンビ1:ジャズオルガン  
コンビ2:フルトカブラー1  
コンビ3:フルトカブラー2

2 ボイスメニューのボタン①をひとつ押しながら、付点ボタン②のひとつを押す。



(図はHS-5) ②

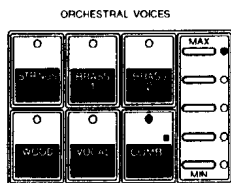


①

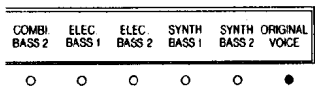
押した付点ボタンのランプが点滅し、ボイスメニューの音色がそのボタンに移ったことを示します。ほかの付点ボタンにも、同様の操作で、いろいろな音色を移してみましょう。

## パネルの音色に戻す操作

オリジナルボイスのボタン①を押しながら、付点ボタン②を押す。



UPPER KEYBOARD ②

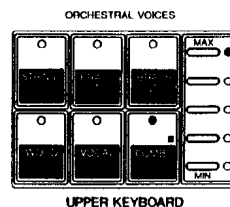


①

付点ボタンに移したボイスメニューの音色を解除して、パネルに表示されている音色に戻したい場合は、ボイスメニュー3の右端にあるオリジナルボイスのボタンを押しながら、付点ボタンを押してください。押した付点ボタンのランプが点滅して、パネルに表示されている音色に戻ったことを示します。

なお、複数の付点ボタンの音色をパネルに表示されている音色に戻したい場合は、オリジナルボイスのボタンを押し続けたまま、複数の付点ボタンを順次押してください。

[付点ボタンに移した音色の確認]



UPPER KEYBOARD

付点ボタンに何の音色が移されているかを確認したい時は、確認したい付点ボタンを押してください。

ボイスメニューの音色が移されている場合：ボイスメニュー1・2・3のいずれかのボタン(オリジナルボイスのボタンを除く)のランプが、付点ボタンを押している間点灯し、移されている音色を確認することができます。また、HS-8では、ガイドディスプレイに、音色の名称が表示されます。

ボイスメニューの音色が移されていない場合：ボイスメニュー3にあるオリジナルボイスのランプが、付点ボタンを押している間点灯します。また、HS-8では、ガイドディスプレイに、ORIGINAL VOICEと表示されます。

●ボイスエディット機能を使って登録した音色(ユーザーボイス)を付点ボタンに移している時は、ボイスエディットの面にあるユーザーボイスのランプが点灯します。(⇒30ページ)

[ボイスエディット機能]

ボイスメニューの音色は、ボイスエディット機能によって音色データを変更し、音色の感じを変えることができます。この場合、ボイスメニューの音色をいったんパネルの付点ボタンに移しておいてから、エディットの操作に入ってください。(⇒26ページ)

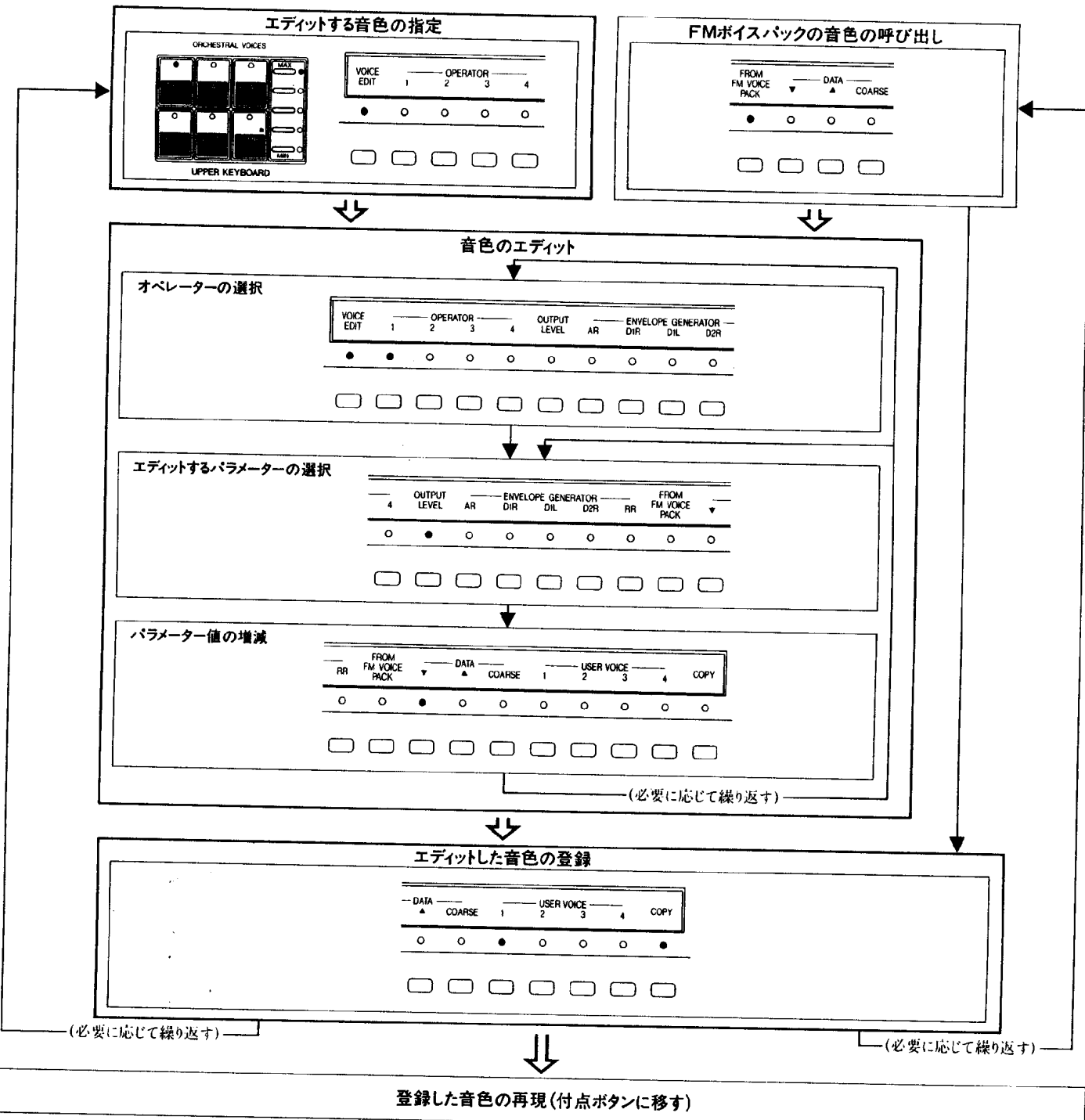
[ボイスメニューの使用にあたって]

- 複数の付点ボタンに、同じ音色を移して使うことができます。
- リードボイスまたはベースボイスの付点ボタンに移した音色は、モノフォニック(単音)で得られます。
- ボイスメニューの音色は、移した音色群によって感じが異なって聞こえる場合があります。気になる場合には、マルチメニューのユーザービブラートで、ビブラートのかかり具合を調整してみてください。
- 付点ボタンに移したボイスメニューのデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

# 5 ボイスエディット

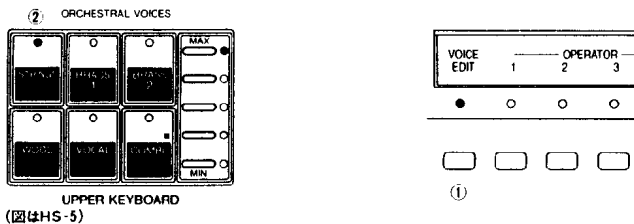
プリセットされている音色のデータを自由に変更し、ユーザーボイスとして登録することができます。

[ボイスエディット機能の操作チャート]



# エディットする音色の指定

① ボイスエディットボタン①を押しながら、エディットしたい音色のボタン②を押す。



(図はHS-5)

ボイスエディットのランプが点灯になり、指定した音色(上の例ではストリングス)のデータをエディットできる状態になります。エディットするために指定できるのは、各音色群のすべての音色(HS-8のAWMプリセットとAWMベースボイスを除く)とボイスメニューのすべての音色、およびアルペジオコードのプリセット音色です。

パネルの音色	ボイスエディットボタンを押しながら、エディットしたい音色のボタンを押すだけで、その音色が指定されます。アルペジオコードのプリセット音色を指定する場合は、リズムパターンを選んでから、音色を指定してください。
ボイスメニューの音色	あらかじめボイスメニューの音色をパネルの付点ボタンに移しておきます。それから、ボイスエディットボタンを押しながら、音色を移した付点ボタンを押して指定します。(⇒24ページ)

ノート:付点ボタンに表示されているとおりの音色(オリジナルボイス)を指定したい場合は、ボイスメニュー3にあるオリジナルボイスのボタンを押しながら付点ボタンを押す、ボイスメニューの音色を解除しておいてください。(⇒24ページ)

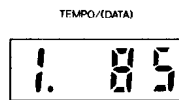
ノート:ボイスエディットボタンを押してから、エディットする音色のボタンを押すまでの間、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)のメッセージが表示され、エディットする音色を選択するよう指示します。

注意:ボイスエディットは、音を聴いて確認しながら行いますので、指定した音色が発音するように、パネルでそのポリウムとアンサンブルのボタンを必ずセットしてください。

## 音色のエディット

② エディットする音色のアルゴリズム(オペレーターの配列パターン)を確認する。

エディットする音色を指定すると、テンポディスプレイの左端に、1から7までのいずれかの数字が表示されます。この数字は、エディットするために指定した音色のアルゴリズム番号を示しています。まず、表示されたアルゴリズム番号と、次ページの図を対応させることによって、エディットする音色の基本的な構造を確認してください。(⇒27ページ)



ノート:エレクトーンHSシリーズに採用しているFM音源方式では、4つの“オペレーター”を組み合わせて、さまざまな音色を創りだしています。この“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、それらの配列パターンのことを“アルゴリズム”と呼んでいます。(右記の“オペレーターとアルゴリズムについて”参照)

[ユーザーボイスのボタンにプリセットされている音色]

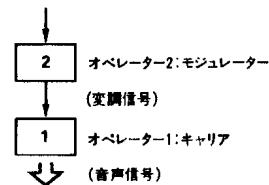
エディットした音色は、ユーザーボイスのボタン(1~4)に登録しますが、これらのボタンには、あらかじめ4つの音色がプリセットされています。

- プリセットされている音色は、4種類のコズミック(イメージサウンド)で、ボイスメニュー1にあるコズミックとは別の音色です。
  - プリセットされている音色は、ボイスメニューと同様の操作によって、パネルの付点ボタンに移して使うことができます。(⇒24ページ)
  - エディットした音色を登録すると、プリセットされているコズミック音色のデータは、登録した音色のデータに置き替わってしまいます。プリセットされているコズミック音色のデータを保存しておきたい場合は、ボイスエディットの操作を行う前に、データをRAMバックに移しておいてください。(⇒20ページ)
  - エディットした音色を登録した後、以下の操作を行えば、プリセットされていたコズミック音色に戻すことができます。いったん電源スイッチをOFFにして、マルチメニューの一番左端のボタンを押しながら、電源スイッチをONにする。
- 注意:上記の操作を行うと、登録したユーザーボイスのデータだけでなく、その時記憶されている各種のデータ(レジストレーションメモリー、ユーザーパターン、C.S.P./R.S.P./F.M.P.のデータなど)が失われてしまいます。上記の操作を行う際は、あらかじめデータをRAMバックに移してください。

[オペレーターとアルゴリズムについて]

- FM音源方式では、鍵盤を押さえることで信号を発生する“オペレーター”が、音色を創りだすためのユニットになっています。
- エレクトーンHSシリーズは、各音色群ごとに4つのオペレーターをそれぞれもっています。
- オペレーターには、変調を受けて音声信号を出力するものと、ほかのオペレーターを変調するものがあり、それらを次のように呼んで区別しています。

キャリア	音声信号(実際の音色の信号)を出力するオペレーター。
モジュレーター	ほかのオペレーターに変調信号を出力するオペレーター。

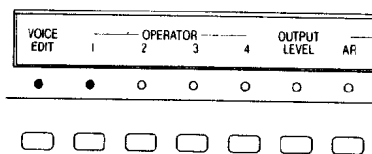


- 上図のように、ひとつのオペレーター(モジュレーター)が、別のオペレーター(キャリア)を変調し、変調を受けたオペレーターが音色の信号を出力するというのが、FM音源の基本的なしくみです。
- 各オペレーターは、すべて同じしくみになっています。つまり、各オペレーターはキャリアとしても使えますし、モジュレーターとしても使うことができます。
- あるオペレーターが、キャリアになるかモジュレーターになるかは、各オペレーターをどのように配列するかによって決まります。そして、この配列パターンのことを“アルゴリズム”と呼んでいます。
- エレクトーンHSシリーズで採用しているアルゴリズムは7種類あり、1番から7番まで番号が付けられています。(⇒27ページ)

### 3 データを変更するオペレーターを選ぶ。

エディットする音色のアルゴリズムを確認したら、オペレーターのボタン(1~4)のひとつを押して、音色データを変更するオペレーターを選んでください。(どのオペレーターを選ぶかは、右記の「オペレーター選択の一般的な原則」参照)

エレクトーンHSシリーズでは、アルゴリズムが異なっても、番号が同じオペレーターは、なるべくその役割が同じになるようにしています。



オペレーター	役割
1	すべてのアルゴリズムで、必ずキャリアになっています。
2	1番から5番までのアルゴリズムではモジュレーターになり、6番と7番のアルゴリズムではキャリアになっています。
3	1番から4番までのアルゴリズムではモジュレーターになり、5番から7番までのアルゴリズムではキャリアになっています。
4	すべてのアルゴリズムで、必ずモジュレーターになっています。また、このオペレーターはフィードバックによって自分自身を変調しています。

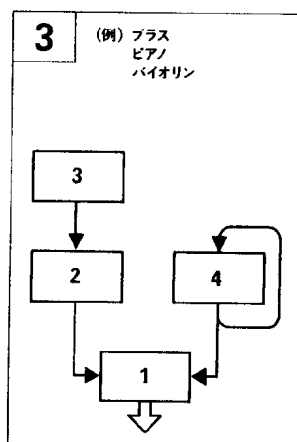
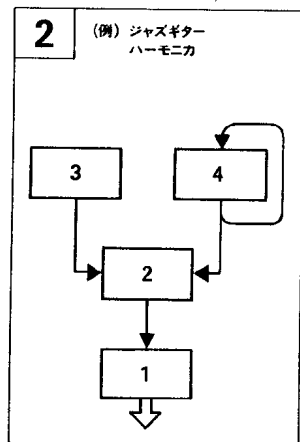
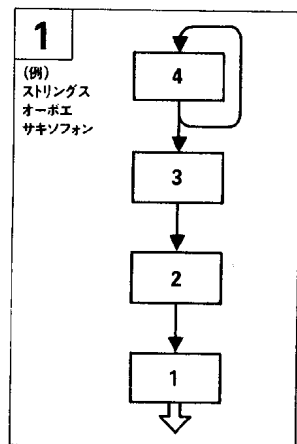
ノート: エディットする音色を指定した時点では、自動的に1のランプが点灯になります。

#### [オペレーター選択の一般的な原則]

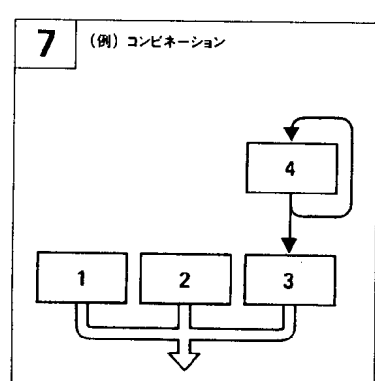
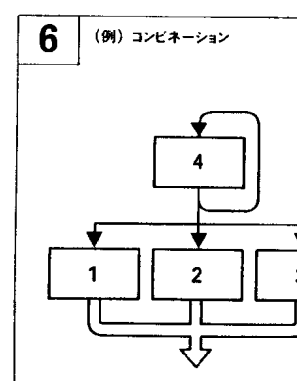
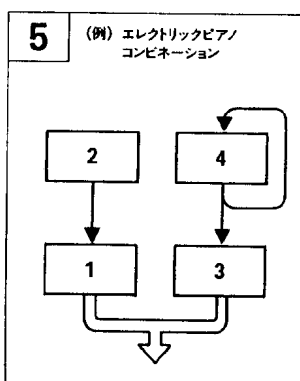
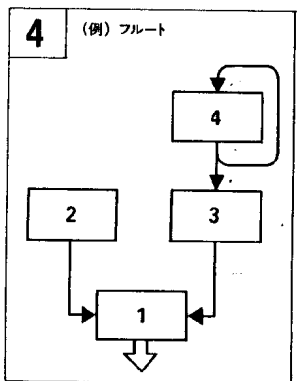
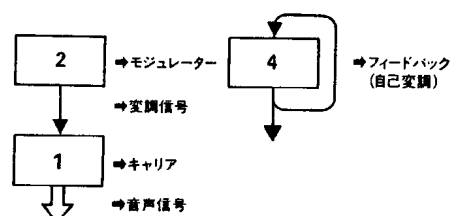
ボイスエディットを行う場合は、まず、そのアルゴリズム番号を確認して、各オペレーターの役割を把握してください。各オペレーターがキャリアになっているかモジュレーターになっているかを確認したら、音色の感じをどのように変えるかに応じて、エディットするオペレーターとそのパラメーターを選択します。エディットできるパラメーターは、大きくわけて、アウトプットレベルとエンベロープジェネレーターがありますが、エディットするオペレーターがキャリアであるかモジュレーターであるかによって、その働きは異なっています。

- 音質を変えたい場合: キャリアのオペレーターを選び、アウトプットレベルのデータを変更する。
- 音色を変えたい場合: モジュレーターのオペレーターを選び、アウトプットレベルのデータを変更する。
- 音量の時間的な変化を変えたい場合: キャリアのオペレーターを選び、エンベロープジェネレーターのデータを変更する。
- 音色の時間的な変化を変えたい場合: モジュレーターのオペレーターを選び、エンベロープジェネレーターのデータを変更する。

#### [7種類のアルゴリズム(オペレーターの配列パターン)]

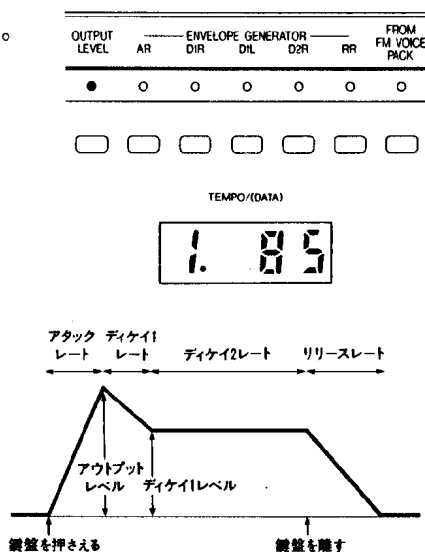


(凡例)



#### 4 変更するパラメーター(データの項目)を選ぶ。

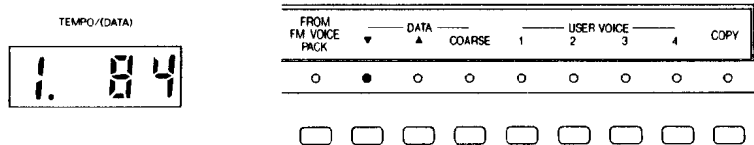
オペレーターを選択した時点では、アウトプットレベルのボタンがONになり、そのオペレーターにプリセットされているアウトプットレベルの数値が、テンポディスプレイの右端に表示されます。最初にアウトプットレベルを変更したい場合は、このままの状態の数値を増減させてください。エンベロープジェネレーターを変更したい場合は、5つのボタン(AR・D1R・D1L・D2R・RR)のひとつをONにしてください。ONにしたデータのプリセット値がテンポディスプレイに表示され、そのパラメーターを変更できる状態になります。(図は持続音の場合のエンベロープを図式化したもの)



パラメーター	意味	可変幅	
アウトプットレベル	出力する最大のレベル。	0～99	
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。	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。	0～31
	ディケイ1レベル (D1L)	持続を始める時点のレベル。	0～15
	ディケイ2レート (D2R)	持続を始める時点から、レベルが0になるまでの速さ。(この値が0の場合は持続レベルが保持される=持続音)	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。	1～15

ノート:各パラメーターの変更によって、音色の感じがどのように変化するかは、右記の“アウトプットレベル変更の一般的な原則”“エンベロープジェネレーター変更の一般的な原則”を参照してください。

#### 5 データのボタンで、数値を増減させる。



鍵盤を押さえて、エディットする音色を発音させながら、データのボタンを押して、選んだパラメーターのデータ値を増減させてください。

▼	1回押すたびに、データの数値がひとつずつ減ります。
▲	1回押すたびに、データの数値がひとつずつ増えます。
コース	このボタンを押しながら、▼または▲ボタンを押すと、データの数値を粗く増減させることができます。アウトプットレベルの場合は10ずつ増減し、エンベロープジェネレーターの場合は5ずつ増減します。

ノート:各パラメーターの値を変更する時は、鍵盤を押さえて指定した音色を発音させ、音色の感じがどのように変化するかを確認しましょう。この場合、アンサンブルのセッティングを、エディットしている音色だけが発音するようにすると、より確認しやすくなります。

#### [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、オペレーターがキャリアになっている場合は音量を、モジュレーターになっている場合は音色を決める大きな動きがあります。

#### キャリアの場合:音量を変える

アウトプットレベル	▼ 音量が小さくなる(音声信号の振幅が小さくなる。)
	▲ 音量が大きくなる(音声信号の振幅が大きくなる。)

●数値を下げすぎると、音がほとんど聞こえなくなります。キャリアのアウトプットレベルは、あまり下げないようにしましょう。

#### モジュレーターの場合:音色を変える

アウトプットレベル	▼ 音色が丸みをもつようになる(変調が浅くなる。)
	▲ 音色が明るさと張りを増してくる(変調が深くなる。)

●数値を上げすぎると、ノイズ成分が強調されてきます。自然な音色を保つには、モジュレーターのアウトプットレベルを上げすぎないようにしましょう。

●フィードバックのかかっているモジュレーター(オペレーター4)の場合は、さらに音色が変化する度合いが大きくなり、数値を上げると音色の鋭さが増してきます。

#### [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の場合も、オペレーターがキャリアになっているか、モジュレーターになっているかによって、コントロールする要素が異なります。

#### キャリアの場合:音量の時間的な変化を変える

アタックレート	▼ 音の立ち上がりが遅くなる。
	▲ 音の立ち上がりが早くなる。
ディケイ1レート	▼ 持続レベルに達するのが遅くなる(時間が長くなる。)
	▲ 持続レベルに達するのが早くなる(時間が短くなる。)
ディケイ1レベル	▼ 持続レベル音量が小さくなる。
	▲ 持続レベル音量が大きくなる。
ディケイ2レート	▼ 持続レベルの続く時間が長くなる。(0で最長になる)
	▲ 持続レベルの続く時間が短くなり、早く減衰するようになる。
リリースレート	▼ 鍵盤を離した後の音、音が長く残るようになる。
	▲ 鍵盤を離した後の音、音が残らなくなり、キレがよくなる。

#### モジュレーターの場合:音色の時間的な変化を変える。

アタックレート	▼ 音が立ち上がる時、音色の変化がゆるやかになる。
	▲ 音が立ち上がる時、音色の変化が急になる。
ディケイ1レート	▼ 持続レベルに達するまでの音色の変化がゆるやかになる。
	▲ 持続レベルに達するまでの音色の変化が急になる。
ディケイ1レベル	▼ 持続レベルに達した時の音色が丸みをもつようになる。
	▲ 持続レベルに達した時の音色が明るさと張りを増す。
ディケイ2レート	▼ 持続レベルの続く間の音色変化がゆるやかになる。
	▲ 持続レベルの続く間の音色変化が急になる。
リリースレート	▼ 鍵盤を離した後の音色変化がゆるやかになる。
	▲ 鍵盤を離した後の音色変化が急になる。

●ディケイ1レベルは、そのオペレーターのアウトプットレベルに対して相対的に決まります。

●エンベロープジェネレーターの値を、キャリアとモジュレーターで極端に違うように設定すると、音量変化と音色変化が時間的にずれてきます。特殊な音色効果を出すとき以外は、なるべくキャリアとモジュレーターのエンベロープを一致させるようにしましょう。

## 6 必要に応じて、別のパラメーターのデータ値を変更する。

別のパラメーターのボタンをONにし、前ページと同様の操作によって、そのデータ値を増減させてください。

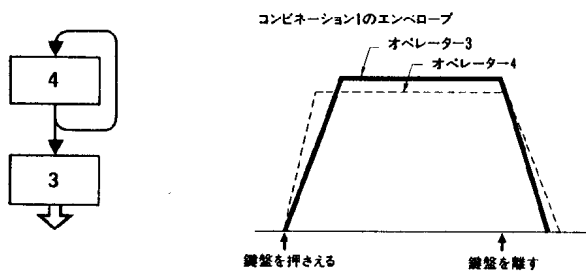
## 7 必要に応じて、別のオペレーターを選び、同様の操作を繰り返す。

別のオペレーターボタンをONにし、前ページと同様の操作によって、各パラメーターのデータ値を増減させてください。

### [ボイスエディットの例]

#### 例1: コンビネーション1のいろいろなエディット

コンビネーション1(パネル)のアルゴリズムは5番ですが、例外的に、オペレーター1のアウトプットレベルは0になっています。つまり、使用しているオペレーターは、3(キャリア)と4(モジュレーター)の2つだけですから、そのエディットも簡単にいきます。



①まず、音色を変えてみましょう。音色を変えるには、モジュレーターのアウトプットレベルを変更します。音をだしながら、次のように操作してください。

[操作] オペレーター4とアウトプットレベルをON。

▲を数回押すと、音色は明るくなる。

▼を数回押すと、音色は丸くなる。

②次に、音の立ち上がりを変えてみましょう。音の立ち上がりは、おもに音量の変化によって決まりますから、キャリアのエンベロープジェネレーターを変更します。

[操作] オペレーター3とAR(アタックレート)をON。

▲を数回押すと、立ち上がりが早くなる。

▼を数回押すと、立ち上がりが遅くなる。

\*参考: オペレーター1のアウトプットレベルは0に設定されていますがオペレーター1のそれ以外のパラメーターおよびオペレーター2の全パラメーターは、4(1オクターブ上)の音が増えらるよう設定されています。4の音を加えたオルガンサウンドにしたい場合は、オペレーター1のアウトプットレベルを上げてみましょう。

#### 例2: フルートのプレスノイズを強調する。

アルゴリズム4番のフルートでは、モジュレーターのアウトプットレベルを変えるだけで、息を吹き込むときのノイズを強調することができます。

[操作] オペレーター2とアウトプットレベルをON。

▲を数回押すと、ノイズが大きくなる。

#### 例3: エレクトリックピアノ1の音色を硬い感じにする。

アルゴリズム5番のエレクトリックピアノ1では、次の操作によって、鍵盤を叩いた時のカツンという音を強調し、硬い感じにすることができます。この場合、変更するパラメーターは、フィードバックのかかったモジュレーターのアウトプットレベルです。

[操作] オペレーター4とアウトプットレベルをON。

▲を数回押すと、硬い感じの音色になる。

#### 例4: プラスの立ち上がりにワウ効果を加える。

次は、モジュレーターのエンベロープジェネレーターを変更して、音色の時間的な変化のしかたを変える例です。アルゴリズム3番のプラスを指定し、次のように操作してください。

[操作] オペレーター4とD1L(ディケイ1レベル)をON。

▼を数回押すと、音色の変化が急になる。

上記の操作でディケイ1レベルを下げると、ワウ効果がかかったような感じになりますが、そのタイミングが少し遅れ気味に聞こえます。このタイミングを早くするには、次のように操作してください。

[操作] オペレーター4とD1R(ディケイ1レート)をON。

▲を数回押すと、音色の変化するタイミングが早くなる。

#### 例5: ティンパニの音を短くする。

キャリアのエンベロープジェネレーターを変更すれば、音量の時間的な変化のしかたを変えることができます。アルゴリズム3番のティンパニでは、次のように操作することによって、音がすぐに消えるようになります。

[操作] オペレーター1とD2R(ディケイ2レート)をON。

▲を押して、数値を大幅に上げる。

ディケイ2レートは、鍵盤を押さえ続けている間に、音量が0になるまでの速さを決めるパラメーターです。この速さを上げたわけですから、鍵盤を押さえ続けると、音がすぐに消えるようになります。ただし、RR(リリースレート)の数値は小さいままになっていますから、鍵盤から指をすぐに離すようにすれば、音は長く残ります。

#### 例6: エレクトリックピアノ1を2つの楽器がアンサンブルしているような音色に変える。

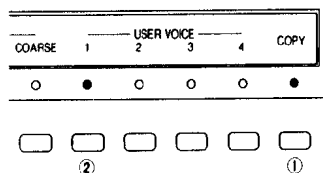
エレクトリックピアノ1のアルゴリズムは5番ですが、このアルゴリズムは2つのキャリアをもっています。つまり、2つの音声信号が出力されているわけですから、それらのパラメーターを変えることで2つの楽器音を発音させているような音色にすることが可能です。各オペレーターの手前プリセットデータと、その変更例を挙げておきましたので、参考にしてください。

OP	O. L.	AR	D1R	D1L	D2R	RR
1	95⇒91	26⇒15	13⇒16	14⇒14	7⇒0	8⇒6
2	75⇒82	30⇒13	6⇒8	14⇒13	5⇒0	6⇒6
3	79⇒75	24⇒24	10⇒10	11⇒13	7⇒3	7⇒2
4	59⇒71	31⇒31	13⇒10	9⇒14	8⇒5	9⇒3

## エディットした音色(ユーザーボイス)の登録

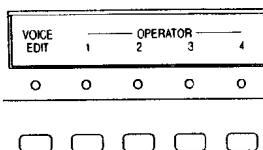
### 8 コピーボタン①を押しながら、ユーザーボイスのボタン(1~4)のひとつ②を押す。

押したユーザーボイスのボタンが点滅し、そのボタンにエディットした音色のデータが登録されたことを示します。



### 9 登録が終わったら、ボイスエディットのボタンをOFFにする。

必要に応じて、同様の操作で別の音色をエディットし、登録してみましょう。

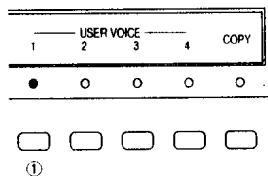
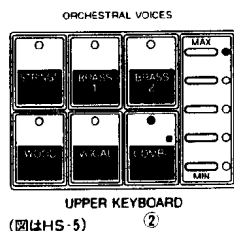


ノート: ボイスエディットをOFFにしてから鍵盤を弾くと、エディットする前の音色が発音するようになります。エディット前の音色を聞いて、音の感じを比較してみてください。

注意: 音色を登録する前には、絶対にボイスエディットをOFFにしないでください。もし、OFFにすると、エディットしたデータが消去されてしまいます。また、マルチメニューをはかの面に叫ぶことでもボイスエディットはOFFになりますので、ご注意ください。

## 登録した音色の再現

### 10 ユーザーボイスのボタン①をひとつ押しながら、パネルの付点ボタン②を押す。



付点ボタンのランプが点滅し、ユーザーボイスのボタンに登録しておいた音色が、押した付点ボタンに移ったことを示します。(⇒24ページ)

ノート: 登録した音色(ユーザーボイス)は、ボイスメニューの音色と同様に扱うことができます。したがって、登録したユーザーボイスを、どの音色群の付点ボタンに移すかは、自由に選ぶことができます。

### 11 音色を移した付点ボタンをONにして、鍵盤を弾く。

付点ボタンをONにして、ボリュームとアンサンブルのボタンをセットし、鍵盤を弾けば、登録したユーザーボイスが発音します。

ノート: ユーザーボイスを解除して、付点ボタンに表示されている音色に戻したい場合は、マルチメニューのボイスメニュー3の面をだし、右端のオリジナルボイスのボタンを押しながら、付点ボタンを押してください。

ノート: ユーザーボイスを移した付点ボタンを押せば、ユーザーボイスのボタンのいずれかが点灯しますから、何番のユーザーボイスが移されているかが確認できます。

#### [登録した音色の再エディット]

いったん登録したユーザーボイスのデータを、再度エディットしたい場合は、次のように操作してください。

- 登録したユーザーボイスをパネルの付点ボタンに移す。
- ボイスエディットのボタンを押しながら、ユーザーボイスを移した付点ボタンを押す。  
上記の操作で、ユーザーボイスが指定され、その音色データを変更できる状態になります。

#### [エディットせずに音色を登録する使い方]

指定した音色は、エディットを行わずに登録することもできます。これを利用すれば、パネルにある音色を、そのまま別の音色群に移して使うことができます。次のように操作してください。

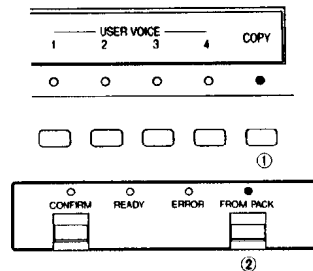
- パネルの音色を指定した後、音色データを変更せずに、ユーザーボイスとして登録する。
- 登録したパネルの音色を別の音色群の付点ボタンに移す。  
ただし、トド鍵盤オーケストラボイスのストリングス、ボーカル、およびトド鍵盤オーケストラボイスのプラス2を、オーケストラボイス以外の音色群に移した場合は、音色が異なった感じになります。

#### [RAMパックへのメモリー]

登録した音色(ユーザーボイス)のデータは、トゥーパックの操作によって、レジストレーションメモリーのデータやC. S. P./R. S. P.のデータと一緒に、RAMパックに移すことができます。また、fromパックの操作を行えば、RAMパックからデータ呼び戻すことができます。(⇒20ページ)

#### [RAMパックからの部分コピー]

RAMパックに移したデータのなかから、ユーザーボイスのデータだけを部分的に呼び戻すこともできます。



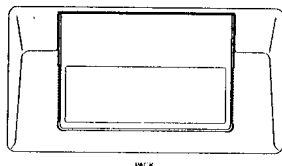
RAMパックを装着したあと、ボイスエディットの面のコピーボタン①を押しながら、fromパックのボタン②を押してください。ユーザーボイスのデータだけがエレクトーンに呼び戻されます。

また、コピーボタンを押しながら、トゥーパックのボタンを押せば、ユーザーボイスのデータだけを、部分的にRAMパックへ移すことができます。

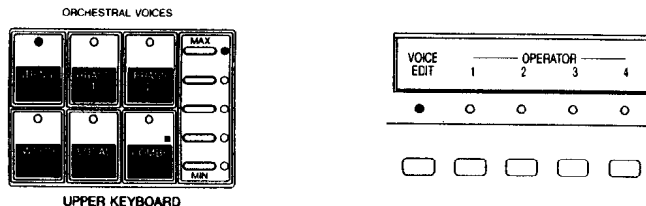


# FMボイスパックの音色の呼び出しと登録

**1** FMボイスパック(オプション)をエレクトーンに差し込む。  
オプションのFMボイスパックをラベルが貼られている面を上にして、しっかりと差し込んでください。緑色のLEDランプが点灯になります。

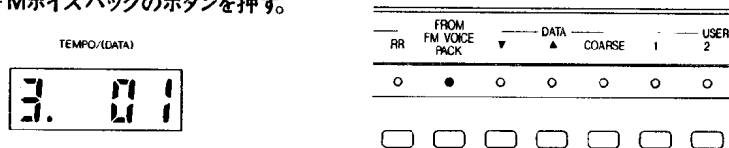


**2** ボイスエディットのボタンを押しながら、パネルの音色ボタンをひとつ押す。



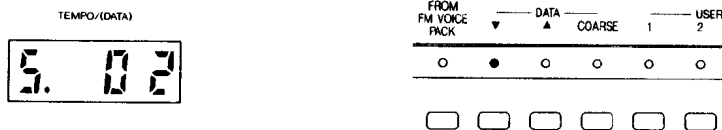
FMボイスパックの音色を呼び出す前に、パネルの音色のいずれかを指定して、エディットを行う状態に入ってください。この操作は、呼び出したFMボイスパックの音色を確認する時、どの音色群の音色として発音させるかを定めるために行います。指定した音色のボリュームとアンサンブルのボタンをセットしてください。

**3** フロムFMボイスパックのボタンを押す。



FMボイスパックには、複数の音色データがメモリーされていますが、フロムFMボイスパックのボタンを押すことで、そのうちの1番の音色データが呼び出されます。

**4** データのボタンで、呼び出す音色の番号を選ぶ。



FMボイスパックに付属しているリストを見て、呼び出したい音色の番号を確認してください。番号を確認したら、その番号がテンポディスプレイの右端に表示されるまで、データのボタンを押してください。(ディスプレイの左端の数字は、呼び出した音色のアルゴリズム番号です。)

▼	1回押すたびに、ディスプレイの番号がひとつずつ増える。
▲	1回押すたびに、ディスプレイの番号がひとつずつ減る。
コース	このボタンを押しながら、▼または▲のボタンを押すと、ディスプレイの番号が10ずつ増減する。

**5** 呼び出した音色を発音させて、登録するかどうかを決める。

最初に指定したパネルの音色に対応する鍵盤を押さえると、呼び出した音色が発音します。音色を聞いて、登録するかどうかを決めてください。

ノート: 呼び出した音色を登録する前に、その音色データをエディットすることもできます。(右記の「FMボイスパックの音色のエディット」参照)

**6** コピーボタンを押しながら、ユーザーボイスのボタンをひとつ押すことで、呼び出した音色を登録する。

登録の操作は、エレクトーンのアプリセット音色をエディットした場合と同じです。(⇒30ページ)

必要に応じて、FMボイスパックにメモリーされている別の音色を呼び出して、別のユーザーボイスボタンに登録しましょう。

## [FMボイスパックの音色のエディット]

上記の操作によって呼び出したFMボイスパックの音色は、エレクトーンのアプリセット音色と同じようにエディットすることができます。必要に応じて、登録する前に音色データを変更してください。(⇒28ページ)

- FMボイスパックの音色を呼び出すと、その音色のアルゴリズム番号が、テンポディスプレイの左端に表示されます。アルゴリズムを確認して、データを変更するオペレーターとパラメーターを決めてください。
- FMボイスパックの音色を呼び出した時点では、オペレーターのランプはすべて消灯になっています。エディットを行う場合には、データを変更したいオペレーターのボタンを押してください。押したオペレーターのランプが点灯になり、アプリセットされている音色データの数値(オペレーターのボタンを押した時点ではアウトプットレベルの数値)が、テンポディスプレイの右端に表示されます。

## [登録したFMボイスパック音色の再現方法]

登録したFMボイスパックの音色を再現させる操作は、エレクトーンのアプリセット音色をエディットし、ユーザーボイスとして登録した場合と同じです。登録したユーザーボイスのボタンを押しながら、パネルの付点ボタンを押してください。付点ボタンのランプが点滅し、登録した音色が移ったことを示します。音色を移した付点ボタンをONにして、ボリュームとアンサンブルのボタンをセット、鍵盤を弾けば、登録した音色が発音します。(⇒30ページ)

## [登録したFMボイスパック音色のメモリー]

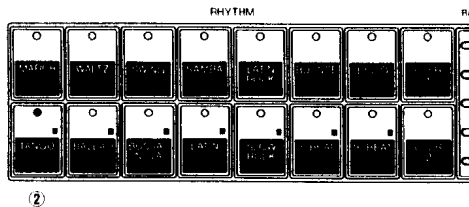
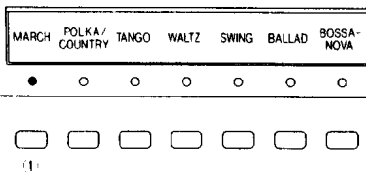
エレクトーンのアプリセット音色をエディットして登録した場合と同様に、登録したFMボイスパックの音色データは、トゥーパックの操作によって、RAMパックに移すことができます。また、コピーボタンを使えば、ユーザーボイスだけの部分的なコピーも可能です。(⇒30ページ)

## 6 リズムメニュー

リズムセクションにある付点ボタンに、いろいろなリズムパターンを移すことができます。

### パターンを移す操作

①リズムメニューのボタンのひとつ①を押しながら、付点ボタンのひとつ②を押す。



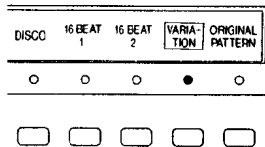
押した付点ボタンのランプが点滅し、リズムメニューのパターンがそのボタンに移ったことを示します。別の付点ボタンにも、同様の操作で、いろいろなパターンを移してみましょう。

**パターンを移すことができるボタン:** パネルにあるタンゴから16ビートまでの7つの付点ボタン(四角い点の付いたボタン)。  
**移すことができるパターン:** リズムメニューのリズムパターン(18種類)とそれらのバリエーションパターン(18種類)の合計36種類。

**ノート:** リズムメニューのパターンのなかには、パネルにあるパターンと名称が同じものがありますが、その内容は異なります。(従って、プリセットされているリズムパターンは、パネルの14種類とリズムメニューの36種類を合計すると50種類になります。)

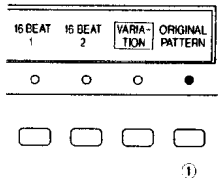
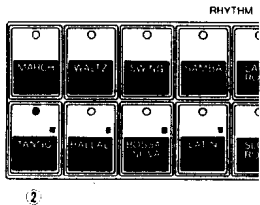
②必要に応じて、バリエーションボタンをONにして、パターンを移す。

右端から2番目のバリエーションボタンをONにして、上記と同様の操作を行えば、バリエーションパターン(ポルカ/カントリーの場合はカントリー)が付点ボタンに移ります。



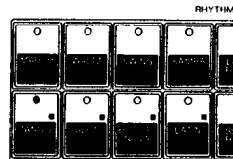
### パネルのパターンに戻す操作

オリジナルパターンのボタン①を押しながら、付点ボタン②を押す。



付点ボタンに移したリズムメニューのパターンを解除して、パネルに表示されているパターンに戻したい場合は、右端にあるオリジナルパターンのボタンを押しながら付点ボタンを押してください。付点ボタンのランプが点滅して、パネルのパターンに戻ったことを示します。なお、複数の付点ボタンのパターンをパネルのパターンに戻したい場合は、オリジナルパターンのボタンを押したまま、複数の付点ボタンを順次押してください。

[付点ボタンに移したパターンの確認]



付点ボタンに何のパターンが移されているかを確認したい時は、確認したい付点ボタンを押してください。

**リズムメニューのパターンが移されている場合:** リズムメニューの18リズムパターンのいずれかが、付点ボタンを押さえている間点灯し、移されているパターンを確認することができます。バリエーションパターンが移されている場合は、バリエーションのランプも一緒に点灯します。また、HS 8では、ガイドディスプレイにパターンの名称が表示されます。  
**リズムメニューのパターンが移されていない場合:** 右端にあるオリジナルパターンのランプが、付点ボタンを押さえている間点灯します。また、HS 8では、ガイドディスプレイにORIGINAL PAT.と表示されます。

[リズムメニューのデータをメモリーする使い方]

各付点ボタンに何のパターンを移しているかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろなリズムメニューのパターンを移したレジストレーションをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押したまま、付点ボタンに移したリズムパターンが切り替わり、とても便利です。(▶18ページ)

[リズムパターンのエディット]

リズムメニューのパターン、およびパネルのリズムパターンは、R.P.P.(リズムパターンプログラマー)によって、パターンをエディットすることができます。この場合、リズムメニューのパターンは、いったんパネルの付点ボタンに移しておいてから、エディットの操作に入ってください。(▶34ページ)

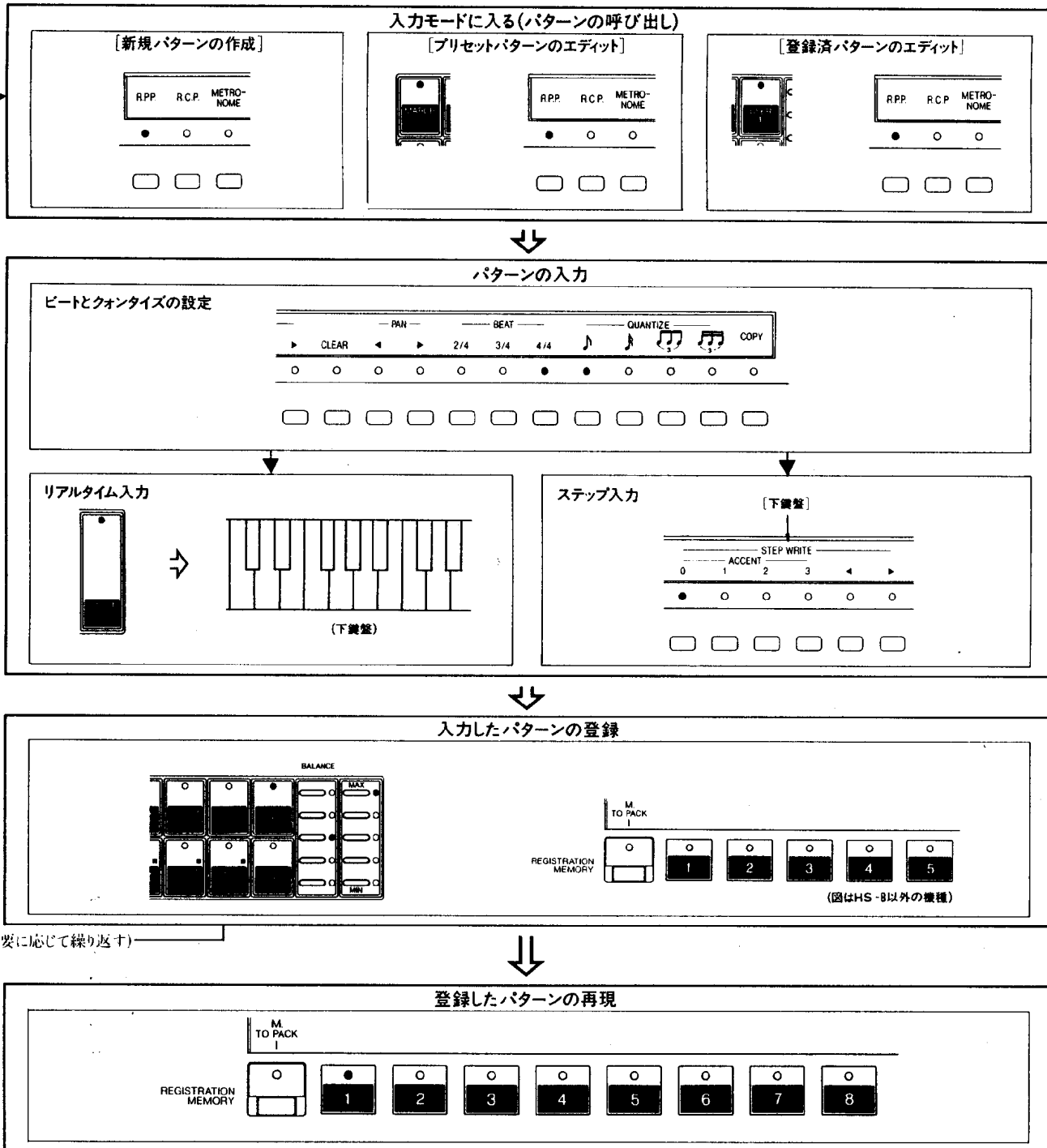
[リズムメニューの使用にあたって]

- 付点ボタンに移したリズムメニューのパターンをセットすると、フィルイン1&2、イントロ/エンディング、アルペジオコード、オートベースコードのベースは、そのリズムパターンにふさわしいパターンが得られます。
- 付点ボタンに移したリズムメニューのデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

# 7-(1) R.P.P.(リズムパターンプログラマー)

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。

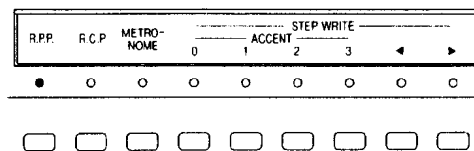
## [R.P.P.機能の操作チャート]



# 入力モードに入る操作

## (a) 新規パターンを作成する場合

### ①-(a) R. P. P. ボタンを押す。

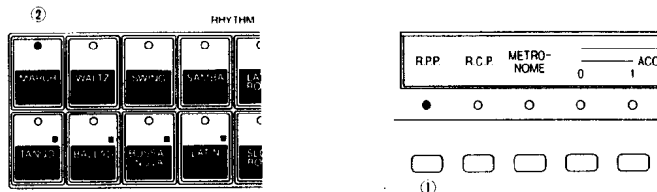


リズムパターンまたはフィルインパターンを白紙の状態から入力したい場合は、R. P. P. ボタンだけを押してください。R. P. P. のランプが点灯し、パターンを入力できる状態になったことを示します。

ノート: 新規作成の場合、パターンを入力する前はブランクの状態になっていますから、入力する打楽器音を自由に選ぶことができます。

## (b) プリセットパターンをエディットする場合

### ①-(b) R. P. P. ボタン①を押しながら、エディットするパターンのボタン②を押す。



プリセットパターンのエディット(パターンの追加、修正、削除など)を行いたい場合は、R. P. P. ボタンを押しながら、該当のボタンを押してパターンを呼び出してください。R. P. P. のランプが点灯して、エディットできる状態になったことを示します。呼び出すことができるプリセットパターンと操作方法は次のとおりです。

パネルのリズムパターン	R. P. P. ボタンを押しながら、エディットしたいパターンのボタンを押す。
リズムメニューのリズムパターン	あらかじめ、エディットしたいリズムメニューのパターンをパネルの付点ボタンに移しておく。それから、R. P. P. ボタンを押しながら、パターンを移した付点ボタンを押す。(⇒32ページ)
フィルインパターン	まず、パネルのリズムパターンまたはリズムメニューのパターンを選び、R. P. P. ボタンを押しながら、フィルイン1またはフィルイン2のスイッチを押す。
エンディングパターン	まず、パネルのリズムパターンまたはリズムメニューのパターンを選び、R. P. P. ボタンを押しながら、イントロ/エンディングのスイッチを押す。

ノート: 付点ボタンに表示されているリズムパターン(オリジナルパターン)を呼び出したい場合は、まず、マルチメニューの面をだし、付点ボタンを押して、オリジナルパターンのランプが点灯するかどうかを確認してください。オリジナルパターン以外のランプが点灯した場合は、リズムメニューのパターンが移されていますから、オリジナルパターンのボタンを押しながら付点ボタンを押して、リズムメニューのパターンを解除してから、パターンを呼び出す操作を行ってください。(⇒32ページ)

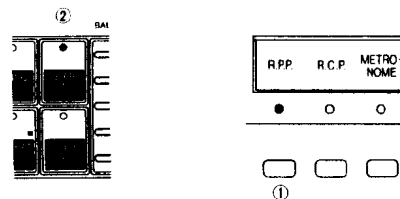
ノート: R. P. P. ボタンを押してから、エディットするパターンのボタンを押すまでの間、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)のメッセージが表示され、エディットするパターンを選択するよう指示します。

## [登録したパターンをエディットする場合]

新規作成またはエディットしたパターンは、レジストレーションメモリーの数字ボタンに登録します。いったん登録したパターンをエディットしたい場合は、次のように操作して呼び出してください。

- ① 登録したレジストレーションメモリーの数字ボタンを押して、エディットしたいパターンをユーザーボタンに呼び出す。(⇒38ページ)
- ② R. P. P. ボタン①を押しながら、ユーザーボタン(ユーザー1、ユーザー2、ユーザーフィルイン)のひとつ②を押す。

R. P. P. ボタンを押している間、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)が表示されます。



## [間違ったパターンを呼び出した場合]

エディットするつもりがなかったパターンを呼び出してしまった場合は、いったんR. P. P. ボタンをOFFにして、呼び出す操作をやり直してください。(入力モードに入った後は、パネルでリズムパターンを変更することはできません)

## [入力できる小節数]

新規作成、プリセットパターンのエディットのいずれの場合でも、入力できる小節の長さは2小節で、それを再生した場合は、入力した2小節を繰り返すパターンになります。

- リズムオートバリエーションをONにすると、プリセットのリズムパターンは8小節単位で繰り返すパターンが得られますが、エディットするために呼び出せるのは、そのうち先頭の2小節分です。(⇒48ページ)
- フィルインのプリセットパターンは1小節で構成されていますが、エディットは2小節にわたって行うことができ、2小節分を登録することができます。
- 2小節分のフィルインパターンを作成し、登録しておけば、それを再現する時、ユーザーフィルインのスイッチを2小節にわたって押し続けることによって作成したパターンがフルに得られます。

## [入力したパターンの登録について]

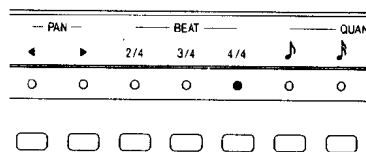
新規作成またはプリセットパターンをエディットしたパターンは、リズムのユーザーパターンまたはフィルインのユーザーパターンとして登録できます。(⇒38ページ)

- 新規作成したパターンを、リズムのユーザーパターンとして登録するか、フィルインのユーザーパターンとして登録するかは自由に選べます。
- 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した場合も、リズムのユーザーパターンとして登録するかフィルインのユーザーパターンとして登録するかは自由に選べます。

# パターンの入力

## 2 ビート(拍子)を設定する。

ビートのボタンでは、入力するパターンの拍子(1小節内の拍数)を設定することができます。

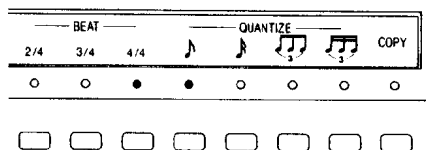


**新規作成の場合:**入力モードに入った時点では、4/4が自動的にONになります。3/4または2/4のパターンを作成したい場合は、ボタンを押し替えてください。

**プリセットパターンを呼び出した場合:**入力モードに入る時に指定したプリセットパターンの拍子に応じて、4/4(ワルツ以外)または3/4(ワルツ)が自動的にONになります。フィルインパターンまたはエンディングパターンを呼び出した場合は、その時ONになっていたプリセットのリズムパターンの拍子に応じたボタンがONになります。呼び出した後、必要に応じて、拍子を変えることもできます。

## 3 クオンタイズ(入力する音符の長さ)を設定する。

クオンタイズのボタンでは、入力する音符の長さ(分解能)を設定することができますが、リアルタイム入力する場合とステップ入力する場合では、その動きが異なります。



**リアルタイム入力を行う場合:**実際に入力される音符の位置を自動的に補正します。下鍵盤を叩いて音符を入力する時、叩くタイミングが少し前後にずれしまった場合でも、そのずれが、クオンタイズで設定した音符の長さの約±50%以内であれば、正しい位置に補正されて入力されます。各ボタンの分解能は次のとおりですが、入力モードに入った時点では、すべてOFFになっており、分解能は最も細くなります。

♪	4分音符の1/2
♪	4分音符の1/4
♪♪	4分音符の1/3
♪♪	4分音符の1/6
OFF	4分音符の1/24

**ノート:**クオンタイズのボタンをすべてOFFにしたままで、リアルタイム入力を行うと、入力位置の補正機能がほとんど働きません。パターンへの入力に慣れるまでは、なるべくクオンタイズを指定して入力するようにしましょう。

**ステップ入力を行う場合:**入力する音符の長さを設定します。ステップライトのアクセントボタンのいずれかを押すと、設定したクオンタイズに応じて、入力位置が移動します。

[ステップ入力時に進む1拍内の入力位置]

♪	1													13														
♪	1						7						13					19										
♪♪	1								9								17											
♪♪	1				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				

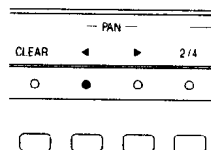
### [パン機能]

リズムパターンを構成している各打楽器音の定位(スピーカーから出てくる音の方向)を、個々に変更できる機能です。パターンへの入力が終わった後、必要に応じて、変更してください。

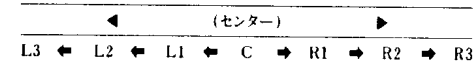
① **リズムをストップさせ、下鍵盤で、定位を変更したい打楽器音に対応する鍵盤を押す。**

その打楽器音に現在セットされている定位は、◀と▶のランプの点灯によって確認することができます。センターよりも左側にセットされている場合は◀のランプ、センターよりも右側にセットされている場合は▶のランプが点灯し、センターにセットされている場合は2つとも点灯します。なお、HS-8では、鍵盤を押して打楽器音を指定すると、ガイドディスプレイに楽器名とともに、その定位が表示されます。

② **◀または▶ボタンを押して、定位を変更する。**



◀または▶ボタンを押すと、定位が左または右に移動し、移動後の定位で楽器音が発音します。セットできる定位は7ポジションで、ボタンを1回押すたびにひとつずつ移動します。



定位を変更した後、その楽器音に対応する下鍵盤の鍵盤を押せば、変更後の定位で楽器音が発音します。

③ **必要に応じて、別の楽器音の定位を変更し、パターンを登録する。** 打楽器音の定位の変更は、登録するユーザーパターンごとにセットすることができます。

●HS-5とHS-4では、本体のスピーカーから音をだしている時は、パン機能が動きませんが、AUX、OUT端子から外部スピーカーにステレオ出力した時には機能するようになっています。

### [クオンタイズの設定にあたって]

●リアルタイム入力によって、微妙なドライブ感を持ったパターン(例えばスイングのシンバルパターンなど)を入力する場合は、クオンタイズのボタンをOFFにしてください。

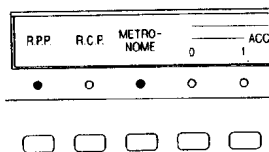
●クオンタイズの設定は、リズムをストップさせれば、いつでも行うことができます。

●ステップ入力の途中で、クオンタイズを変更すると、入力位置は常に1小節目の先頭に戻ります。また、その時、同じ打楽器音で続けて入力すると、先に入力したパターンと複合したパターンになって再現することがあります。

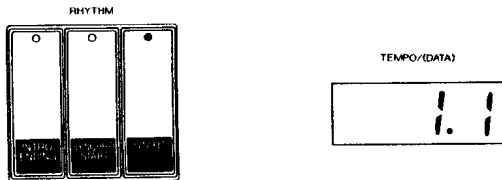
(a) リアルタイム入力で作成する場合

4-(a) メトロノームのボタンをONにする。

入力のタイミングを合わせやすくするため、メトロノームのボタンをONにしましょう。このボタンをONにしておくと、入力時にメトロノームの音が発音しますが、パターンとしては入力されません。

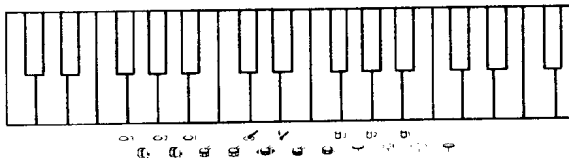


5-(a) リズムをスタートさせる。



メトロノームの音が鳴り始め、テンポディスプレイは小節数と拍数を表示するようになります。入力をはじめる前に、テンポコントロールで、入力しやすい速さをセットしてください。

6-(a) 下鍵盤を叩いて、パターンを入力する。



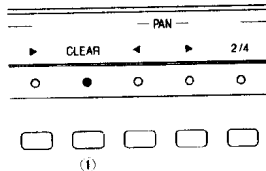
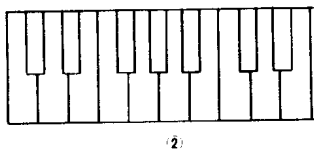
まず、最初に入力する打楽器が、どの鍵盤に対応しているかを、下鍵盤の下に表示されているイラストで確認してください。打楽器と鍵盤の対応を確認したら、小節数・拍数の表示を見ながら、スティックでドラムスを叩く要領で、鍵盤を連打してください。叩いた鍵盤に対応する打楽器音が発音し、パターン(音符)が入力されます。

ノート: 2小節目の最後の拍を過ぎると、1小節目の1拍目に戻りますから、すでに入力したパターンで抜けている音符を続けて入力することができます。

ノート: 2つ以上の鍵盤を叩いて、複数の打楽器音のパターンを同時に入力することもできます。

ノート: 下鍵盤を叩く時のインシヤルタッチによって、打楽器音の音量は微妙に変わりますから、入力するパターンにアクセントをつけることができます。(マルチメニューのタッチトーンのON/OFFにかかわらず機能します。)

7-(a) 失敗したら、クリアボタン①を押しながら、消去したい打楽器に対応する鍵盤②を押す。



押した鍵盤に対応する打楽器のパターンだけが消去されます。

8-(a) 別の鍵盤を叩いて、別の打楽器のパターンを入力する。

入力する打楽器を変えて、順次パターンを入力していきましょう。最高8つの打楽器のパターンを入力することができます。

ノート: 最初は、粗いクオンタイズをセットして、単純なリズムキープを担当する打楽器のパターンを入力し、その後、細かいクオンタイズに替え、その他の打楽器のパターンを入力すると良いでしょう。(⇒35ページ)

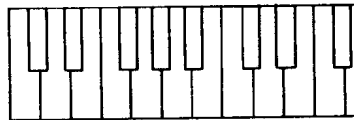
注意: 8つの打楽器のパターンを入力すると、それ以外の打楽器は入力できなくなります。ただし、そのうちひとつをクリアすれば、別の楽器音を入力できるようになります。

9-(a) リズムをストップさせて、リアルタイム入力を終了する。

ステップ入力で作成する場合

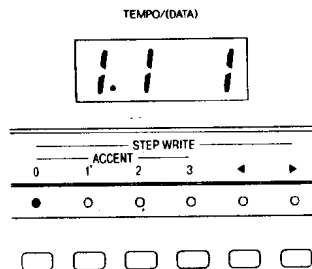
まず、入力モードに入り、ビートとクオンタイズを設定してください。(⇒34-35ページ)

① 下鍵盤の鍵盤をひとつ押して、入力する打楽器を指定する。



押した鍵盤に対応する打楽器音が発音し、その打楽器のパターンが入力できる状態になります。なお、HS-8では、打楽器を指定すると、ガイドディスプレイに楽器名が表示されます。

② アクセントボタンのひとつを押して、パターンを入力する。



テンポディスプレイには、これから入力しようとする位置が表示されます。表示は、左から小節・拍・1拍目の位置を、それぞれ示します。入力位置を確認したら、アクセントボタンのひとつを押して、音符または休符を入力してください。

1・2・3: いずれかのボタンを押すことで、指定した打楽器の音符が、現在の位置に入力されます。3で音量は最大になり、1で最小になりますから、入力する位置によって音量を替えてみましょう。パターンに生き生きとしたアクセントをつけることができます。

0: このボタンを押すと、休符(ブランク)が入力されます。現在の位置に音符を入力したくない場合に押してください。

アクセントボタンのいずれかを押すと、その時セットしているクオンタイズに応じて、入力位置が自動的に前進しますから、順次入力を繰り返してください。(新規作成の場合は、各入力位置に何もデータが入力されていないため、音符を入力した時、0のランプが点灯になります。)なお、◀と▶ボタンを使えば、入力位置を前進または後退させることができます。

③ 別の打楽器を下鍵盤で指定し、同様の操作でパターンを入力していく。

● 入力したパターンは、リズムをスタートさせることによって、いつでも聴くことができます。

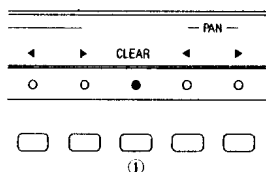
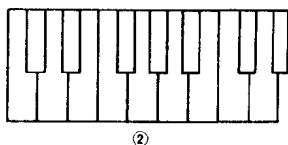
● 8つまで楽器音を入力すると、それ以外の打楽器のパターンは入力できなくなります。

[オールクリア]

クリアボタンを押しながら、下鍵盤の左端の鍵盤(C)を押すと、入力したすべての打楽器のパターンが消去されます。最初から入力をやり直したい場合は、この操作を行ってください。

(b)リアルタイム入力でプリセットパターン(または登録したユーザーパターン)をエディットする場合

4-(b) クリアボタン①を押しながら、エディットしたい打楽器に対応する下鍵盤②を押す。

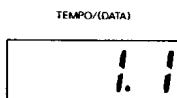
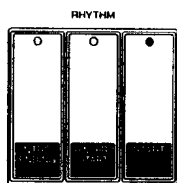


プリセットされている各リズムパターンは、8つの打楽器音(実際には発音しない打楽器も含む)で構成されています。そのなかから、エディットしたい打楽器のパターンを消去してください。(プリセットパターンかどのような打楽器で構成されているかは、別紙の“リズム楽器一覧”参照)

ノート:プリセットパターンを消去せずに、同じ打楽器のパターンを部分的に追加したい場合は、クリアの操作を行う必要はありません。

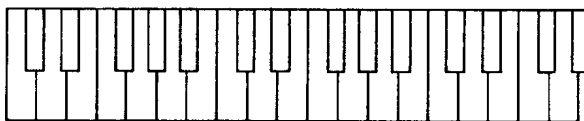
注意:クリアの操作を行わないと、エディットするパターンを構成している8つの打楽器以外は、パターンを入力することはできません。別の打楽器のパターンを入力したい場合は、いずれかの打楽器を消去してください。

5-(b) リズムをスタートさせる。



入力しやすい速さにテンポをセットしてください。

6-(b) 下鍵盤の鍵盤を叩いて、パターンを入力する。



消去していない打楽器のパターンを聞きながら、タイミングよく下鍵盤の鍵盤を連打してください。叩いた鍵盤に対応する打楽器音が発音し、新しいパターン(音符)が入力されます。

ノート:2小節目の最後の拍を過ぎると、1小節目の1拍目に戻りますから、入力したパターンに抜けている音符を続けて入力することができます。

ノート:新たに入力する打楽器は、消去した打楽器と同じでなくてもかまいません。必要に応じて、プリセットされていた打楽器とは別の打楽器でパターンを入力してください。

ノート:下鍵盤を叩く時のイニシャルタッチによって、打楽器の音量が微妙に変わりますから、入力するパターンにアクセントをつけることができます。(マルチメニューにあるタッチトーンON/OFFにかかわらず機能します。)

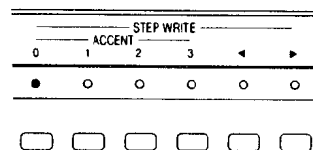
7-(b) 失敗したら、クリアボタンを押しながら、消去したい打楽器に対応する鍵盤を押す。  
押した鍵盤に対応する打楽器のパターンだけが消去されます。

8-(b) 必要に応じて、別の打楽器のパターンをエディットする。

9-(b) リズムをストップさせて、リアルタイム入力を終了する。

ステップ入力でプリセットパターン(または登録したユーザーパターン)をエディットする場合

- ①下鍵盤の鍵盤をひとつ押して、エディットする楽器を指定する。  
エディットしたい打楽器に対応する鍵盤をひとつ押してください。押した鍵盤に対応する打楽器音が発音し、エディットできる状態になります。(プリセットパターンかどのような打楽器で構成されているかは、別紙の“リズム楽器一覧”参照)なお、HS-8では、打楽器を指定すると、ガイドディスプレイに楽器名が表示されます。
- ②クオンタイズをOFFにする。  
テンポディスプレイに、左から小節・拍・1拍内の位置を示す数字がそれぞれ表示されます。1拍内の位置を示す数字は、その時セットしているクオンタイズに応じて進みますが、ステップ入力によるエディットでは、クオンタイズをOFFにしておきます。
- ③▶ボタンを押して、エディットする位置まで進める。  
音符が入力されていない位置では、アクセントの0ランプが点灯し、入力されている位置では、1-3ランプのいずれかが点灯し、打楽器音が発音します。なお、◀ボタンを押すと、入力位置を前に戻すことができます。
- ④アクセントボタンで、パターンをエディットする。



音符を消去したい場合:1-3ランプが点灯している位置で、0ボタンを押す。

音符を追加したい場合:0ランプが点灯している位置で、1,2,3のいずれかのボタンを押す。

音量を変更したい場合:1-3ランプが点灯している位置で、1,2,3のいずれかのボタンを押す。

▶ボタンで入力位置を進め、順次エディットを繰り返してください。  
なお、あらかじめ打楽器をクリアすれば、新規作成の場合と同じようにパターンを入力することができます。

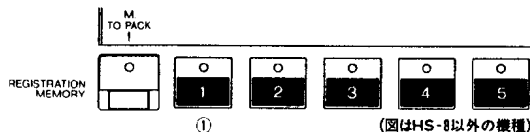
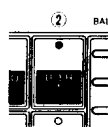
- ⑤必要に応じて、別の打楽器を下鍵盤で指定し、同様の操作でパターンをエディットする。  
エディット後のパターンは、リズムをスタートさせることで、いつでも聴くことができます。

[リアルタイム入力とステップ入力を組み合わせたパターン入力]

- リアルタイム入力を終了した後、リズムをストップさせれば、そのままステップ入力でもパターンを入力することができます。リアルタイム入力では入力できなかった細かい音符を、ステップ入力でも入力してみましょう。
- 逆に、ステップ入力の途中で、リズムをスタートさせれば、そのままリアルタイム入力でもパターンを入力することができます。
- 打楽器のパターンを消去する操作は、リアルタイム入力、ステップ入力のいずれでも行うことができます。

# 入力したパターン(ユーザーパターン)の登録

**10**レジストレーションメモリーの数字ボタンのひとつ①を押しながら、ユーザーボタン②を押す。



入力したパターンは、レジストレーションメモリーの数字ボタンに登録します。リズムのユーザーパターンを登録する場合は、数字ボタンのいずれかを押しながら、リズムセクションのユーザー1またはユーザー2のボタンを押してください。フィルインのユーザーパターンを登録する場合は、数字ボタンを押しながら、ユーザーフィルインスイッチを押します。

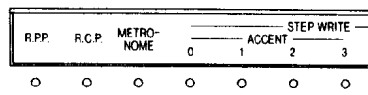
ノート:登録できるユーザーパターンの数は次のとおりです。

	HS-8	HS-7・HS-6・HS-5・HS-4
リズム	32(ユーザー1×16, ユーザー2×16)	16(ユーザー1×8, ユーザー2×8)
フィルイン	16(ユーザーフィルイン×16)	8(ユーザーフィルイン×8)

ノート:同じユーザーパターンを複数の数字ボタンに登録することもできます。ユーザーパターンはレジストレーションのデータと一緒に再現されますから、数字ボタンを押してレジストレーションを再現させた時、ユーザーパターンはそのままだけで、レジストレーションだけを変更させたい場合は、同じユーザーパターンを複数の数字ボタンに登録してください。

**11**R.P.P.ボタンを押して、OFFにする。

パターンの登録が終わったら、R.P.P.ボタンをOFFにして入力モードから脱出してください。

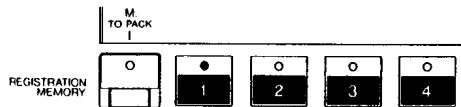


注意:登録を行う前は、絶対にR.P.P.ボタンをOFFにしないでください。もし、OFFにすると入力したデータが消去されてしまいます。また、マルチメニューをほかの面に回すことでもR.P.P.ボタンはOFFになりますので、ご注意ください。

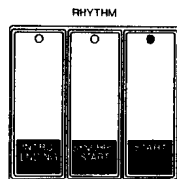
## 登録したパターンの再現

**12**レジストレーションメモリーの数字ボタンをひとつ押す。

押したボタンに登録されていたユーザーパターンが、リズムのユーザー1、ユーザー2、ユーザーフィルインのそれぞれに呼び出されます。



**13**ユーザーボタンをONにして、リズムをスタートさせる。



リズムのユーザー1またはユーザー2のボタンをONにして、リズムをスタートさせると、登録したリズムのユーザーパターンが再現されます。また、リズムをスタートさせた後、ユーザーフィルインのスイッチを押せば、登録したフィルインのユーザーパターンが再現されます。

ノート:ユーザー1またはユーザー2のボタンがONになっている時は、プリセットパターンのボタンを押し替えても、ユーザーパターンが優先して得られます。プリセットパターンを発音させたい時は、必ずユーザーボタンをOFFにしてください。

[数字ボタンのメモリー領域]

レジストレーションメモリーの数字ボタンは、それぞれ6つずつのメモリー領域を持っています。数字ボタンをひとつ押すと、そのボタンにメモリーされていた6種類のデータが、同時に呼び出されます。

レジストレーションのメモリー領域(⇒18ページ)	
R. P. P. (リズムパターン)	ユーザー1のメモリー領域
	ユーザー2のメモリー領域
	ユーザーフィルインのメモリー領域
R. C. P. (⇒41ページ)	ユーザー1のメモリー領域
	ユーザー2のメモリー領域

[入力したパターンの一括登録]

入力したユーザーパターンを、すべてのレジストレーションメモリーのタンに登録したい場合は、コピーボタンを押しながらユーザーボタン(ユーザー1、ユーザー2、ユーザーフィルイン)のひとつを押してください。この操作を行うと、HS-8では1~16の数字ボタン、その他の機種では18の数字ボタンのすべてに、同じユーザーパターンが登録されます。

[パターン登録ができない場合]

細かい音符によるパターンを数多く登録すると、メモリー容量の制限により、パターンの登録ができなくなる場合があります。容量を越えて登録しようとすると警告音が3回鳴ります。このような場合は、不要なパターンを去(ブランクの登録)するか、音符の数を減らしてください。(一括登録行おうとした時、警告音が鳴る場合もあります。)

[ユーザーパターンと他機能のパターンの関係]

- リズムのユーザーパターンをONにしている時、プリセットのフィルイン、イントロ/エンディングをONにすると、その時点灯しているプリセットのリズムパターンに連動したパターンになります。また、アルペジオコードのフセットパターンとオートベースコードのベースパターンも、その時点灯しているプリセットのリズムパターンに連動したものになります。
- ユーザーフィルインを発音させている間は、アルペジオコードとオートベースコードのベース音は発音しません。

[R. S. P. にプログラムする使い方]

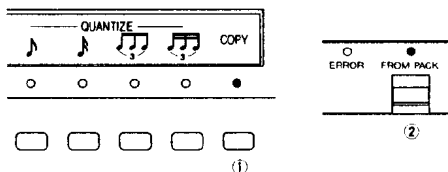
登録したユーザーパターンをR. S. P. (リズムシーケンスプログラマー)プログラムすると、さらに活用度が広がります。R. S. P. にプログラムしたユーザーパターンを登録する場合は、ひとつの数字ボタンに登録した後、そのパターンを部分的に変更して、別の数字ボタンに登録すれば、効率的にパターンを作成することができます。(⇒46ページ)

[RAMパックへのメモリー]

登録したユーザーパターンのデータは、トゥーパックの操作によって、ジストレーションのデータやC. S. P./R. S. P.のデータと一緒に、RAMパックに移すことができます。また、フロムパックの操作を行えば、RAMパックからデータを呼び戻すことができます。(⇒20ページ)

[RAMパックからの部分コピー]

RAMパックに移したデータのなかから、ユーザーパターンのデータを、部分を部分的に呼び戻すこともできます。



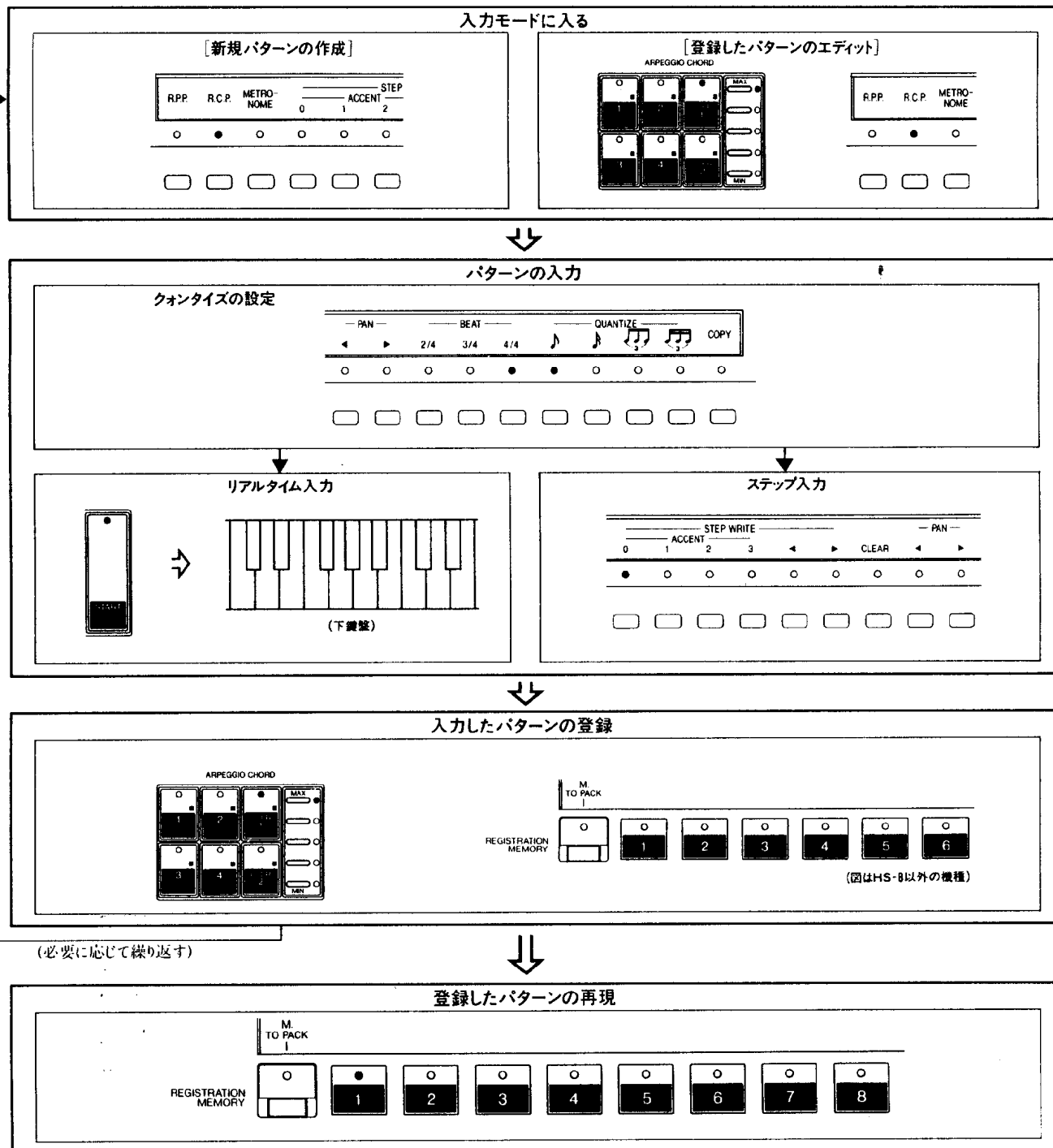
RAMパックを装着した後、コピーボタン①を押しながら、フロムパック:タン②を押してください。ユーザーパターンのデータだけがエレクトーンに呼び戻されます。また、コピーボタンを押しながら、トゥーパックボタンを押せば、ユーザーパターンのデータだけを、部分的にRAMパックへ戻すことができます。



# 7-(2) R.C.P.(リズムコードプログラマー)

アルペジオコードのリズムコードパターンを新規に作成し、ユーザーパターンとして登録することができます。

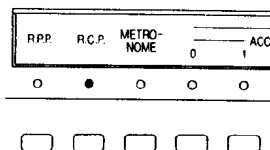
[R.C.P.機能の操作チャート]



# 入力モードに入る操作

## ① R. C. P. ボタンを押す。

R. C. P. ボタンを押すとランプが点灯し、入力モードに入ります。この操作によって、リズムコードのパターン(リズムに連動してきこまれる伴奏パターン)を新規に作成できるようになります。

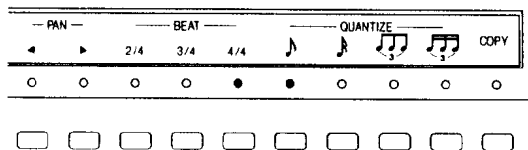


ノート: 入力モードに入った後は、リズムパターンを変えることができなくなりますから、作成するリズムコードパターンにふさわしいリズムパターンを、あらかじめセットしておいてください。

ノート: R. C. P. では、アルペジオコードのプリセットパターンをエディットすることはできません。

# パターンの入力

## ② クオンタイズ(入力する音符の長さ)を設定する。

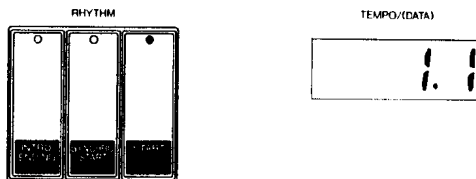


クオンタイズの働きは、リズムパターンを入力する場合と同じです。35ページを参照の上、設定してください。ただし、すべてOFFにした場合の分解能は、R. P. P. の場合と異なり、4分音符の1/12になります。

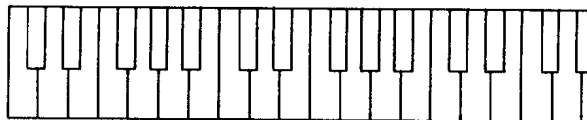
ノート: ビート(拍子)の設定は、入力モードに入った時点でONになっているリズムパターンの拍子に固定されます。入力時に変更することはできません。

### リアルタイム入力で作成するパターン

## ③ リズムをスタートさせる。



## ④ 下鍵盤を弾いて、パターンを入力する。



リズムパターンを聴きながら、下鍵盤のいずれかの鍵盤(左端のCを除く)を、タイミング良く弾いてください。リズムコードのパターンとして入力されます。

注意: R. C. P. では、入力時に弾いた鍵盤の音程には関係なくパターンが入力されます。したがって、メロディアスなアルペジオのパターンを作成することはできません。

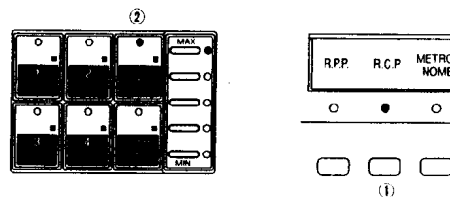
ノート: 入力できる小節数は2小節です。2小節目の最後の拍の次は1小節目の1拍目に戻りますから、抜けている音符を続けて入力できます。

ノート: 下鍵盤を弾く時のイニシャルタッチによって、入力するパターンにアクセントをつけることができます。(マルチメニューのタッチトーンON/OFFにかかわらず機能します。)

### [登録したパターンをエディットする場合]

新規作成したリズムコードパターンは、レジストレーションメモリーに数字ボタンに登録します。いったん登録したパターンをエディットしたい場合は、次のように操作してパターンを呼び出してください。

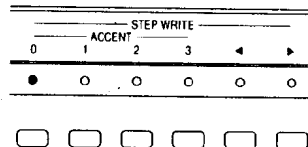
- ①登録したレジストレーションメモリーの数字ボタンを押して、エディットしたいパターンをユーザーボタンに呼び出す。(⇒41ページ)
- ②R. C. P. ボタン①を押しながら、ユーザーボタン(ユーザー1、ユーザー2)のひとつ②を押す。



R. C. P. ボタンを押してから、ユーザーボタンを押すまでの間、テンコディスプレイには"SEL" (セレクト)が表示されます。

### ステップ入力で作成するパターン

- ①入力モードに入り、クオンタイズを設定する。  
クオンタイズをすべてOFFにすると、1/12の分解能になります。
- ②アクセントボタンで、パターンを入力する。



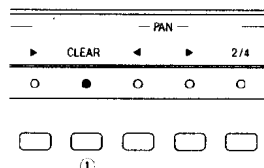
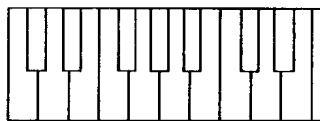
テンコディスプレイに、これから入力しようとする位置(小節・拍・1拍内の位置)が表示されます。入力位置を確認したら、アクセントボタンを押して、音符(1・2・3)または休符(0)を入力してください。アクセントボタンのいずれかを押すと、その時セットしているクオンタイズに応じて、入力位置が自動的に前進しますから、順次入力を繰り返してください。(新規作成の場合は、各入力位置に何もデータが入力されていないため、音符を入力した時、0のランプが点灯になります。)

- 入力したパターンは、リズムをスタートさせることによって、いつでも聴くことができます。
- ◀と▶ボタンの働きは、リズムパターンの入力時と同じです。(⇒36ページ)
- クオンタイズをOFFにして、アクセントボタンの1・2・3だけで入力した場合は、再現させると持続音になります。

### [ステップ入力に登録したユーザーパターンをエディットする場合]

- ①入力モードに入り、クオンタイズをOFFにする。
- ②▶ボタンを押して、エディットする位置まで進める。  
音符が入力されていない位置では、アクセントの0のランプが点灯し、入力されている位置では、1-3のいずれかのランプが点灯します。
- ③アクセントボタンを押して、エディットする。  
エディットの方法は、登録したリズムパターンをエディットする場合と同じです。(⇒37ページ)  
また、エディット後のパターンは、リズムをスタートさせることで、いつでも聴くことができます。

5 失敗したら、クリアボタン①を押しながら、下鍵盤の左端の鍵盤②を押す。



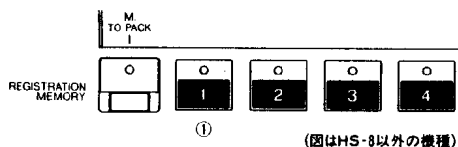
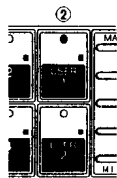
入力したパターンがすべて消去されます。

6 リズムをストップさせて、リアルタイム入力を終了する。

必要に応じて、ステップ入力パターンを入力してください。

## 入力したパターン(ユーザーパターン)の登録

7 レジストレーションメモリーの数字ボタン①を押しながら、アルペジオコードのユーザーボタン②を押す。



入力したパターンは、レジストレーションメモリーの数字ボタンに登録します。登録できるユーザーパターンの数は次のとおりです。

HS-8	HS-7・HS-6・HS-5・HS-4
32(ユーザー1×16, ユーザー2×16)	16(ユーザー1×8, ユーザー2×8)

ノート: 同じユーザーパターンを複数の数字ボタンに登録することもできます。R. C. P. で入力したパターンは、レジストレーションおよびR. P. P. のデータと一緒に再現されますから、数字ボタンを押した時、リズムコードのユーザーパターンだけを変えたくない場合は、同じパターンを複数の数字ボタンに登録してください。(⇒38ページ)

8 R. C. P. ボタンを押して、OFFにする。

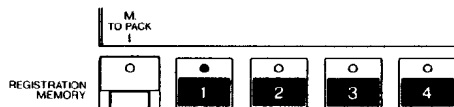
パターンの登録が終わったら、R. C. P. をOFFにして入力モードから脱出してください。

注意: パターンを登録する前は、絶対にR. C. P. ボタンをOFFにしないでください。もし、OFFにすると、入力したデータが消去されてしまいます。

## 登録したパターンの再現

9 レジストレーションメモリーの数字ボタンをひとつ押す。

押した数字ボタンに登録されていたユーザーパターンが、アルペジオコードセクションのユーザー1とユーザー2のそれぞれに呼び出されます。



10 ユーザーボタンをONにして、リズムをスタートさせ、下鍵盤で和音を押さえる。

プリセットのアルペジオコードパターンと同様に、リズムをスタートさせ、下鍵盤で和音を押さえれば、登録したリズムコードのユーザーパターンが再現されます。

ノート: ユーザー1またはユーザー2のボタンがONになっている時は、プリセットパターンのボタンを押し替えても、ユーザーパターンが優先して得られます。プリセットパターンを発音させたい時は、必ずユーザーボタンをOFFにしてください。

### [入力したパターンの一括登録]

入力したユーザーパターンを、すべてのレジストレーションメモリーのボタンに登録したい場合は、コピーボタンを押しながら、ユーザーボタンのひとつを押してください。この操作を行うと、HS-8では1-16の数字ボタン、その他の機種では1-8の数字ボタンのすべてに、同じユーザーパターンが登録されます。

### [ユーザーパターンの音色]

新規パターンを作成する時の音色は、入力モードに入った時点で、アルペジオコードセクションでONになっていたボタンの音色になりますが、その音色のデータは登録されません。ユーザーパターンを再現した時の音色は、ONにしたユーザーボタンに移されている音色になります。この音色を変更したい場合は、ボイスメニューの音色(または登録したユーザーボイス)を移してください。(⇒23・24・30ページ)

### [ユーザーパターンと他機能のパターンとの関係]

リズムコードのユーザーパターンとリズムパターン、オートベースコードのベースパターンとの関係は次のようになります。

- リズムコードのユーザーパターンは、リズムパターンを変更してもパターンは変わりません。リズムコードのユーザーパターンを使用する時は、そのパターンを入力した時にセットしていたリズムパターンをお使いください。
- フィルインまたはエンディングが機能している時のアルペジオコードパターンは、その時点灯になっているプリセットのリズムパターンに連動したパターンに切り替わります。
- オートベースコードのベースパターンは、その時点灯になっているプリセットのリズムパターンとプリセットのアルペジオコードパターンに連動したパターンになります。

### [C. S. P. にプログラムする使い方]

登録したユーザーパターンをC. S. P. (コードシーケンスプログラマー) にプログラムすれば、さらに活用度が広がります。C. S. P. にプログラムするユーザーパターンを登録する場合は、ひとつの数字ボタンに登録した後、そのパターンを部分的に変更し、別の数字ボタンに登録していけば、効率的にパターンが作成できます。(⇒42ページ)

### [RAMバックへのメモリー]

登録したユーザーパターンのデータは、トワーバックの操作によって、レジストレーションのデータやC. S. P./R. S. P. のデータと一緒に、RAMバックに移すことができます。また、フロムバックの操作を行えば、RAMバックからデータを読み出すことができます。(⇒20ページ)

### [RAMバックからの部分コピー]

RAMバックに移したデータのなかから、ユーザーパターンのデータ(R. P. P. とR. C. P.)だけを部分的に呼び出すこともできます。マルチメニューの右端のコピーボタンを押しながら、フロムバックのボタンを押してください。(⇒38ページ)

また、コピーボタンを押しながら、トワーバックのボタンを押せば、ユーザーパターンのデータだけを部分的にRAMバックへ移すことができます。

# 8-(1) C.S.P.(コードシーケンスプログラマー)

コードとレジストレーションの再生順序をプログラムし、再生させることができます。

## 新規にプログラムする操作(レコード)

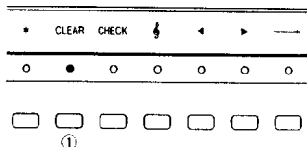
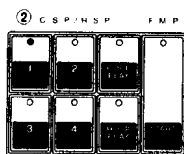
### ①演奏で使うレジストレーションをあらかじめメモリーしておく。

演奏で使用するレジストレーションを、レジストレーションメモリーに、必要なだけ記憶させてください。

ノート:C.S.P.では、オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガードコードのモードでコードをプログラムします。プログラムを始める前に、マルチメニューでモードを選び、パネルのA、B、C、ONのボタンを点灯させてください。(⇒62ページ)

なお、カスタムA、B、C.を選んで時とオートベースコードをOFFにした時は、フィンガードコードを選んだ場合と同じようにプログラムされます。

### ②クリアボタン①を押しながら、数字ボタンのひとつ②を押す。

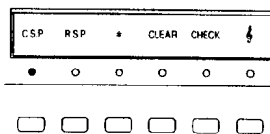


クリアボタン①を押すと、パネルにある1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには“SEL”(セレクト)が表示されます。クリアボタンを押しながら、データをプログラムする数字ボタンをひとつ押してください。C.S.P.とR.S.P.のランプが点滅を開始します。

注意:押した数字ボタンに、C.S.P.およびR.S.P.のデータが登録されている場合は、そのデータはすべて消去されます。

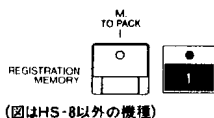
### ③C.S.P.ボタンを押す。

点滅している2つのボタンのうち、C.S.P.ボタンを押してください。C.S.P.のランプが点灯になり、コードシーケンス(再生順序)のデータがプログラムできる状態になったことを示します。



### ④曲の最初に使うレジストレーションをセットし、レジストボタンを押す。

先頭にプログラムするレジストレーションを、レジストレーションメモリーの数字ボタンでセットし、レジスト(REGIST)ボタンを押してください。シーケンスデータの先頭に、その番号がプログラムされます。



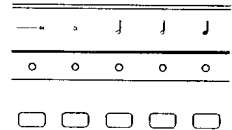
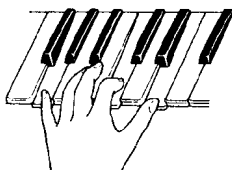
(図はHS-8以外の機種)

### ⑤下鍵盤でコードを弾きながら、拍長ボタンのひとつを押す。

セットしたオートベースコードのモードに応じて下鍵盤を押さえ、コードを発音させながら、拍長ボタン(○・△・□)のいずれかを押してください。信号音が鳴り、コードがプログラムされたことを示します。楽譜のコード名を見ながら、順次コードをプログラムしてください。

○	4分音符4つ分の長さ(4/4拍子の場合の1小節)をプログラム
△	4分音符3つ分の長さ(3/4拍子の場合の1小節)をプログラム
□	4分音符2つ分の長さをプログラム
・	4分音符1つ分の長さをプログラム

ノート:HS-8では、ガイドディスプレイに、下鍵盤で押さえたコードの名称が表示されます。



### [数字ボタンの2つのチャンネル]

C.S.P./R.S.P.セクションにある1~4の数字ボタンは、それぞれC.S.P.のチャンネル(データを登録する領域)とR.S.P.のチャンネルを、わけ持っています。どちらのチャンネルにプログラムするかは、プログラム開始時に、マルチメニューのC.S.P.ボタンを押すか、R.S.P.ボタンを押すかで選択します。

C.S.P.のチャンネル	コードシーケンスデータを登録
	レジストレーションシーケンスデータを登録
R.S.P.のチャンネル	リズムシーケンスデータを登録

[R.S.P.のデータを消さずに、C.S.P.だけ新規にプログラムする場合の操作]

①クリアボタンを押しながら、C.S.P.ボタンを押す。

②点滅している1~4の数字ボタンをひとつ押す。

以下、コードシーケンスなどをプログラムする。

### [記録されるレジストレーションデータの範囲]

C.S.P.では、コードのほかに、レジストレーションの再生順序を、各数字ボタンごとにプログラムすることができます。

●プログラムされるのは、レジストレーションメモリーの何番のボタンを押したかというデータ、およびファイル、イントロ/エンディングのONデータです。

●レジストレーションメモリーに記憶させている内容、および、パネルで変更したレジストレーションはプログラムされません。

●プログラム時と再生時でレジストレーションメモリーに記憶させている内容が異なっていると、プログラム時とは違ったレジストレーションが再現されます。プログラム時のレジストレーションを再現させたい場合はプログラム終了後、RAMバックにデータを移しておいてください。(⇒20ページ)

### [C.S.P.のメモリー容量]

C.S.P.のメモリー容量は、入力したデータの数(拍長ボタン、レジストボタン、リピートボタンを押した回数)でカウントされ、1~4の数字ボタンひとつにつき、約120個のデータをプログラムすることができます。

●プログラムしたデータの数は、テンポディスプレイに表示されます。

●拍長ボタンの組み合わせによっては、プログラムできるデータの数が少なくなる場合があります。

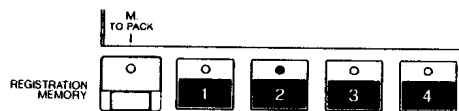
●メモリー残量が少なくなった時にデータを入力すると、警告音が速く回鳴ります。また、メモリー残量がなくなった時にデータを入力しようとすると、警告音がゆっくり3回鳴り、それ以上入力できないことを示します。

●ひとつの数字ボタンのメモリー残量が少なくなった場合は、いったんプログラムを終了させ、別の数字ボタンに、その続きをプログラムしてください。再生時に複数の数字ボタンをONにすることで連続再生が可能です。(⇒44ページ)

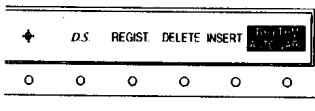
### [ノーコードのプログラム]

下鍵盤を押さずに拍長ボタンを押せば、ノーコード(コードが発音しない部分)をプログラムすることができます。リズムだけの小節をプログラムしたい時などには、この操作を行ってください。また、最初から最後までノーコードをプログラムし、レジストレーションやファイル、イントロ/エンディングの再生順序のみをプログラムすることもできます。

## 6 レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替え、レジストボタンを押す。

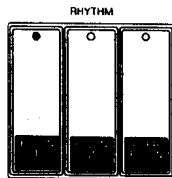


(図はHS-8以外の機種)

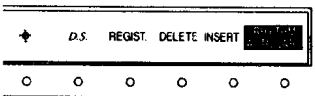


レジストレーションを切り替えたい位置までコードをプログラムしたら、レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替え、レジスト(REGIST.)ボタンを押してください。押し替えたボタンの番号がプログラムされ、再生時には、レジストレーションが自動的に切り替わります。

## 7 必要に応じて、フィルイン、イントロ/エンディングをプログラムする。



(図はHS-8)

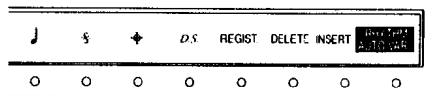


リズムセクションのフィルインやイントロ/エンディングもプログラムすることができます。プログラムしたい位置で、それぞれのスイッチを押しながら、レジストボタンを押してください。(詳しくは右記の“フィルイン、イントロ/エンディングのプログラム方法”を参照)

ノート: フィルイン、イントロ/エンディングは、R. S. P. (リズムシーケンスプログラマー)でもプログラムすることができます。(⇒47ページ)

## 8 必要に応じて、リピート記号をプログラムする。

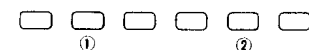
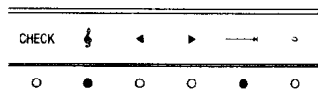
プログラムする曲に、同じコード進行を繰り返すところがある場合は、3つのリピートボタンで繰り返し記号のデータをプログラムしてみましょう。効率的にプログラムすることができます。



※ボタン	“※”または“#”が記載されている位置で押す。曲の最初から繰り返す場合は、入力しなくてもよい。
Φボタン	“to Φ” “Fine”が記載されている位置で押す。2つめの“Φ”のところでは、入力しなくてもよい。
D.Sボタン	“D.S.” “D.C.”が記載されている位置で押す。※を入力しなかった場合は、曲の最初まで戻る。

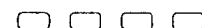
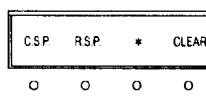
## 9 曲の最後までプログラムしたら、♩ボタン①を押しながら、→ボタン②を押す。

この操作によって、プログラムの最後に終止記号が入力され、シーケンスデータの全体の長さが決まります。



## 10 C. S. P. ボタンを押して、OFFにする。

別の数字ボタンにも、同様の操作で、データをプログラムしてみましょう。

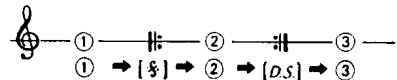


## [フィルイン、イントロ/エンディングのプログラム方法]

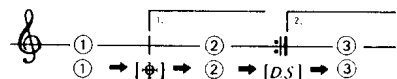
イントロ	最初のレジストレーションをセットし、イントロ/エンディングスイッチを押しながら、レジストボタンを押す。その後、“o”ボタン(3/4拍子の場合は“.”ボタン)だけを1回押す。
フィルイン	フィルインを発音させたい位置で、フィルイン1、フィルイン2、ユーザーフィルインのいずれかを押しながら、レジストボタンを押す。
エンディング	曲の最後から2小節目の先頭で、イントロ/エンディングスイッチを押しながら、レジストボタンを押す。その後、コードを2小節分プログラムする。

## [リピートボタンのプログラム例]

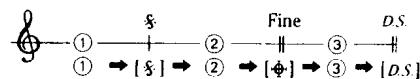
(例1)



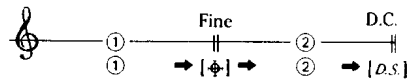
(例2)



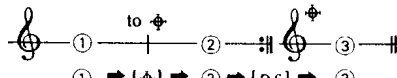
(例3)



(例4)



(例5)



## [RAMバックへのメモリー]

プログラムしたシーケンスデータは、トワーバックの操作によって、レジストレーションメモリーのデータと一緒にRAMバックに移すことができます。C. S. P.には、レジストレーションメモリーの内容までは記録されませんが、プログラムした時のレジストレーションデータを保存しておきたい場合は、RAMバックにデータを移してください。また、フロムバックの操作を行えば、RAMバックからデータを呼び戻すことができます。(⇒20ページ)

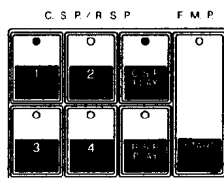
## [C. S. P.のプログラムにあたって]

- レジストレーションメモリーの切り替えと、フィルイン、イントロ/エンディングを連続してプログラムすることはできません。同じ位置にプログラムしたい場合は、両方を同時にセットし、一度にプログラムしてください。
- C. S. P. ボタンをONにする前であれば、エディット時と同じように、プログラムしたデータを訂正することができます。(⇒44ページ)
- 曲の最初などにタセット(TACET)がある場合は、リズムのイントロまたはノーコードを1小節プログラムすると、再生した時に演奏しやすくなります。
- 曲の最後で終止記号をプログラムする操作を行わなくても、C. S. P. ボタンをOFFにすれば、曲の最後に終止記号が自動的にプログラムされます。
- 1~4の数字ボタンにプログラムしたデータは、電源をOFF(または数字ボタンをOFF)にしてバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

## 再生させる操作(プレイ)

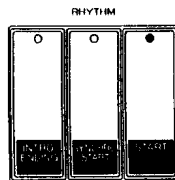
### ① 数字ボタンのひとつと、C. S. P.プレイのボタンをONにする。

プログラム終了後にレジストレーションメモリーのデータをRAMバックに移した場合は、あらかじめフロムバックの操作で、データをエレクトーンに戻してから、上記の操作を行ってください。(⇒20ページ)



### ② リズムをスタートさせる。

テンポをセットし、リズムをスタートさせてください。先頭にプログラムしたレジストレーションメモリーの数字ボタンがONになり、再生がスタートします。



### ③ 再生される伴奏にあわせて、メロディーを弾いてみましょう。

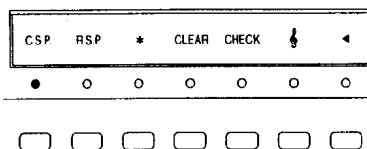
下鍵盤の和音伴奏とペダル鍵盤のベース伴奏が自動的に再生されますから、それに合わせて上鍵盤でメロディーを弾いてみましょう。レジストレーションメモリーの切り替え、およびフィルイン、イントロ/エンディングをプログラムした場合は、それらも再現されます。再生が終わると、リズムが自動的にストップし、数字ボタンのランプも消えます。

注意:1~4の数字ボタンがONになっていると、レコードモードまたはエディットモードに入ることができません。再生時以外は数字ボタンをOFFにしておいてください。

## 登録したデータを修正する操作(エディット)

### ① C. S. P.ボタンを押す。

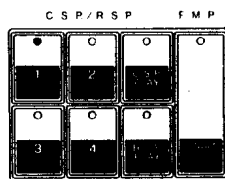
C. S. P.ボタンを押すと、1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには"SEL"(セレクト)と表示されます。



注意:プログラムしたデータをエディットする場合は、クリアボタンを押さないでください。もし、クリアボタンを押すと、数字ボタンに登録されていたデータが消去されてしまいます。

### ② 点滅している数字ボタンのひとつを押す。

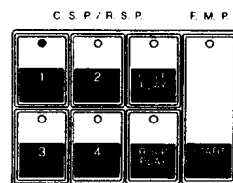
エディットするデータがプログラムされている数字ボタンを押してください。押した数字ボタンが点灯になり、エディットできる状態になります。(マルチメニューのC. S. P.ボタンも点灯になります。)



ノート:エディットモードに入った時点では、シーケンスデータの先頭にプログラムしたレジストレーションメモリーの数字ボタンとレジストボタンが点灯になります。もし、プログラムしていなかった場合は、レジストボタンが点灯しませんが、その位置でインサートボタンを押し、曲の先頭で使うレジストレーションメモリーの番号をプログラムしてください。(⇒45ページ)

### [レジストレーションシーケンスだけの再生]

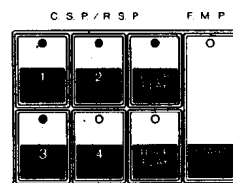
1~4の数字ボタンだけをONにし、C. S. P.プレイのボタンをOFF(R. S. P.プレイのボタンもOFF)にして、リズムをスタートさせれば、レジストレーションシーケンスだけを再生させることができます。



- レジストレーションメモリーの切り替え、フィルイン、イントロ/エンディングが再生されます。
- コードは再生されませんが、下鍵盤とペダル鍵盤で伴奏を弾くことができます。

### [連続再生]

1~4の数字ボタンを2つ以上同時にONにすれば、それらにプログラムしたシーケンスデータを連続して再生させることができます。



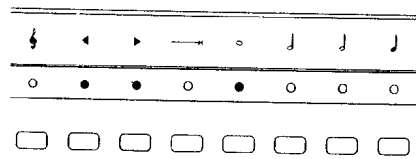
- どの数字ボタンをいくつONにするかは自由に選べます。(最大4つの連続再生が可能。)
- 小さい番号の数字ボタンから大きい方へ順番に再生されます。

### [C. S. P.の再生にあたって]

- C. S. P.を再生している間は、下鍵盤およびペダル鍵盤で弾いた音は発音しません。下鍵盤とペダル鍵盤で伴奏を弾きたい場合は、レジストレーションシーケンスだけを再生してください。
- C. S. P.を再生している途中で、パネルを操作して音色やリズムなどを変えることもできます。ただし、そのあとにレジストレーションメモリーの切り替えやフィルインなどをプログラムしたところがあると、パネルで変更したセッティングはその時点でキャンセルされます。

### 3▶ ボタンを押して、データをひとつずつ確認する。

▶ ボタンを1回押すたびに、データの位置がひとつずつ進みますから、順次データをチェックしてください。データの位置を戻したい場合は、◀ ボタンを押します。各種データの確認方法は次のとおりです。



コードの確認	入力したコードが下鍵盤から発音し、拍長ボタンのひとつが点灯になる。(HS-8では、ガイドディスプレイにコードネームが表示される。)
レジストレーションの確認	レジストレーションメモリーの切り替えを入力した位置で、レジストボタンと切り替えた数字ボタンが点灯。
フィルイン、イントロ/エンディングの確認	入力した位置で、レジストボタンとフィルインのスイッチまたはイントロ/エンディングのスイッチが点灯。
リピート記号の確認	入力した位置で、リピートボタンのひとつが点灯。

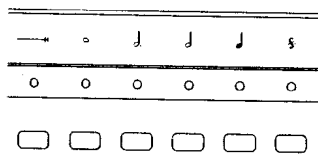
ノート: データを確認する時、チェックボタンをONにして、リズムをスタートさせれば、そのデータの位置にプログラムされているリズムパターンが発音します。(▶49ページ)

ノート: HS-8のガイドディスプレイには、コードネームのほかにも、レジストレーションメモリー、フィルイン、イントロ/エンディング、リピート記号、ノーコード(OFF)などが表示されます。

### 4▶ データをエディットする。

#### [データの訂正]

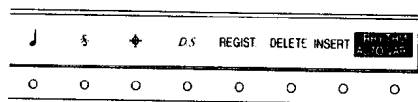
データを訂正したい場合は、間違ったデータの位置で、正しいデータをプログラムしてください。



コードの内容のほか、コードの長さのデータ、リピート記号のデータ、レジストレーションメモリーの切り替えデータ、フィルイン、イントロ/エンディングのデータを訂正することができます。

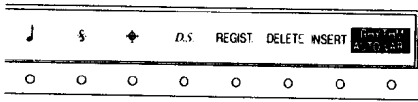
#### [データの削除]

不必要なデータを削除したい場合は、削除したいデータの位置で、デリートボタンを押してください。どのようなデータでも削除できます。



#### [データの挿入]

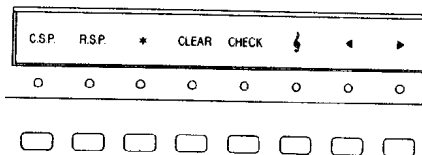
新しいデータを途中に挿入したい場合は、まず、データの位置を挿入したい位置の次に進め、インサートボタンを押します。その後、新しいデータをプログラムすれば、その位置の前にデータが挿入されます。



コードデータのほか、リピート記号のデータ、レジストレーションメモリーの切り替えデータ、フィルイン、イントロ/エンディングのデータを挿入することができます。

### 5▶ エディットが終わったら、C. S. P. ボタンを押してOFFにする。

別の数字ボタンのデータも、同様の操作でエディットしてみましょう。



#### [データ位置の移動方法]

▶ ボタンを1回ずつ押すほかにも、◀ ボタンや▶ ボタンを使ってデータの位置を移動させることができます。

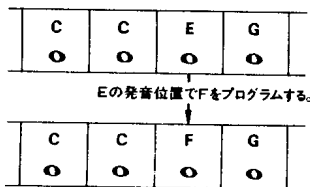
[▶]	ひとつずつ進む。
[◀]	ひとつずつ戻る。
[*]+[▶]	一度に最後まで進む。
[*]+[◀]	一度に最初まで戻る。

#### [リズムをスタートさせての確認]

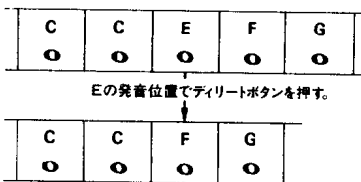
▶ ボタン(または◀ ボタン)を押してデータをひとつずつ確認する代わりに、リズムをスタートさせることもデータの確認ができます。この場合、再生時と同じようにコードとリズムが発音し、レジストレーションメモリーも切り替わります。(リピート記号のデータは再生されません。)確認の途中で、データをエディットしたいところがあったら、リズムをストップさせ、◀ ボタンでデータの位置を戻し、エディットの操作を行ってください。

#### [C. S. P. のエディット例]

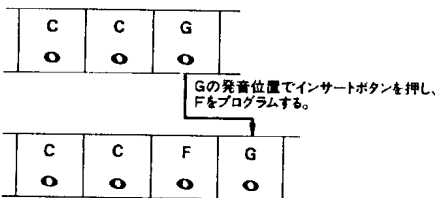
##### (例1)間違ったコードEをFに訂正



##### (例2)不必要なコードEを削除



##### (例3)新しいコードFを挿入



#### [C. S. P. のエディットにあたって]

● レジストレーションメモリーを切り替えた位置でフィルイン、イントロ/エンディングのデータを追加したい場合(またはその逆)は、それらを同時にONにし、レジストボタンが点灯している位置にプログラムしなすしてください。

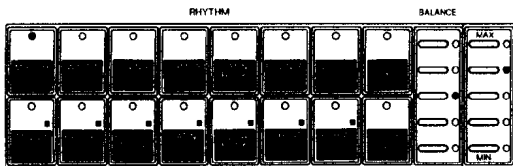
# 8-(2) R.S.P.(リズムシーケンスプログラマー)

リズムセクションの再生順序をプログラムすることができます。

C.S.P./R.S.P. F.M.P.

## 新規にプログラムする操作(レコード)

1 プログラムするリズムパターンをあらかじめ準備し、先頭にプログラムするパターンをONしておく。



R.S.P.では、プリセットのリズムパターン、自分で作成したユーザーパターンをプログラムすることができます。プログラムを始める前に、以下の操作によって、プログラムするすべてのパターンをセットできる状態にしておき、先頭にプログラムするリズムパターンをONにしてください。

### [プリセットパターンの準備]

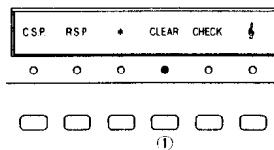
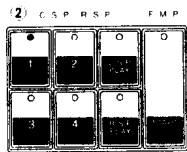
パネルのリズムパターン	1段の7つのパターンは、何もする必要はありません。下段の7つの付点ボタンに表示されているパターンをプログラムしたい場合は、リズムメニューのパターンを解除して、オリジナルパターンに戻してください。(⇒32ページ)
リズムメニューのリズムパターン	リズムメニューのパターンをプログラムしたい場合は、パネルの付点ボタンのいずれかに、そのパターンを移しておきます。(⇒32ページ)

ノート: フィルイン1、フィルイン2、イントロ/エンディングのパターンは、各リズムパターン(プリセット)に連動したものが得られます。リズムメニューのリズムパターンに対応したパターンをプログラムしたい場合は、リズムメニューのパターンを付点ボタンに移してください。

### [ユーザーパターンの準備]

リズムパターン	R.P.P.によってリズムパターンを入力し、ユーザー1またはユーザー2のパターンとして登録しておきます。(⇒38ページ)
フィルインパターン	R.P.P.によってフィルインパターンを入力し、ユーザーフィルインのパターンとして登録しておきます。(⇒38ページ)

2 クリアボタン①を押しながら、数字ボタンのひとつ②を押す。



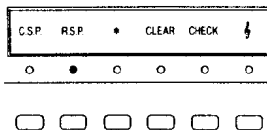
クリアボタン①を押すと、1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには"SEL"(セレクト)が表示されます。クリアボタンを押しながら、データをプログラムする数字ボタンをひとつ押してください。C.S.P.とR.S.P.のランプが点滅を始めます。

注意: 押した数字ボタンに、R.S.P.およびC.S.P.のデータが登録されている場合は、そのデータはすべて消去されます。

ノート: R.S.P.を再生する時、同じ数字ボタンにC.S.P.のデータが登録されていると、そのうちのレジストレーションデータが再現され、不都合が起きます。R.S.P.だけを再生させたい場合は、上記の操作を行って、登録されているC.S.P.とR.S.P.のデータをすべてクリアしてください。

3 R.S.P.ボタンを押す。

点滅している2つのボタンのうち、R.S.P.ボタンを押してください。R.S.P.のランプが点灯になり、リズムシーケンス(再生順序)のプログラムができる状態になったことを示します。



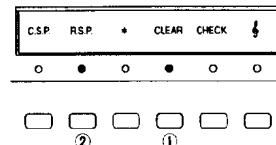
[C.S.P.のデータを消さずに、R.S.P.だけ新規にプログラムする場合の操作]

1~4の数字ボタンは、それぞれC.S.P.とR.S.P.の2つのチャンネル(データを登録する領域)を持っていますが、R.S.P.を再生させると、同じ数字ボタンに登録されているC.S.P.のレジストレーションデータが一緒に再生されます。

C.S.P.のチャンネル	コードシーケンスデータ
	レジストレーションシーケンスデータ
R.S.P.のチャンネル	リズムシーケンスデータ

したがって、C.S.P.にプログラムしたレジストレーションの再生順序に合わせて、R.S.P.をプログラムすれば、再生時にリズムセクション以外のレジストレーションも自動的に切り替わるようになります。C.S.P.のデータを消さずに、リズムシーケンスデータを新規にプログラムしたい場合は、次のように操作してください。

①クリアボタン①を押しながら、R.S.P.ボタン②を押す。



②点滅している1~4の数字ボタンをひとつ押す。  
以下、リズムシーケンスをプログラムしてください。

### [記録されるユーザーパターンデータの範囲]

R.S.P.では、プリセットされているリズムパターンのほかに、R.P.P.で入力したユーザーパターンもプログラムすることができます。

- プログラムされるのは、ユーザーボタンのON/OFFデータと、その時レジストレーションメモリーの数字ボタン(入力したパターンが登録されています)の何番をONにしているかというデータです。
- レジストレーションメモリーに登録したユーザーパターンの内容は、プログラムされません。
- プログラム時と再生時で、レジストレーションメモリーに登録しているユーザーパターンの内容が異なっていると、プログラムした時とは違うパターンが再生されます。プログラムした時のユーザーパターンを再生させたい場合は、プログラム終了後、RAMバックにユーザーパターンのデータに移してください。(⇒20・38ページ)

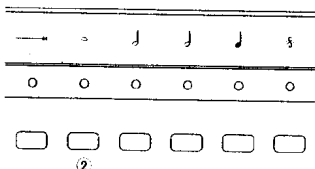
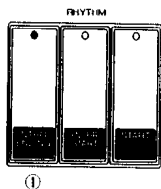
### [R.S.P.のメモリー容量]

R.S.P.のメモリー容量は、入力したデータの数(拍長ボタン、レポートボタンを押した回数)でカウントされ、数字ボタンひとつにつき、約120個のデータをプログラムすることができます。

- プログラムしたデータの数は、テンポディスプレイに表示されます。
- 拍長ボタンの組み合わせによっては、プログラムできるデータ数が少なくなる場合があります。
- メモリー残量が少なくなった時にデータを入力すると、警告音が速く3回鳴ります。また、メモリー残量がなくなった時にデータを入力しようとすると、警告音がゆっくりと3回鳴り、それ以上入力できないことを示します。
- ひとつの数字ボタンのメモリー残量が少なくなった場合は、いったんプログラムを終了させ、別の数字ボタンに、その続きをプログラムしてください。再生時に複数の数字ボタンをONすることで、連続再生が可能です。(⇒48ページ)

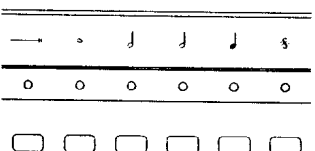
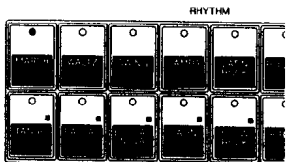


**4** 必要に応じて、イントロをプログラムする。



先頭にイントロパターンをプログラムしたい場合には、イントロ/エンディングのスイッチ①を押しながら、○ボタン②(3/4拍子の場合は♪ボタン)を1回押してください。

**5** 拍長ボタンを押して、リズムパターンをプログラムする。

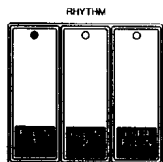


最初にプログラムするリズムパターンがONになっていることを確認して、プログラムしたい小節の数だけ、○ボタン(3/4拍子では♪ボタン)を押してください。

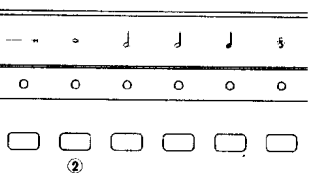
ノート: チェックボタンをONにして、リズムをスタートさせれば、プログラムするリズムパターンを確認しながら入力することができます。(⇒49ページ)

注意: プリセットパターンをプログラムする場合は、必ずユーザーボタンをOFFにしてください。

**6** 必要に応じて、フィルインをプログラムする。



(図はHS-8) ①



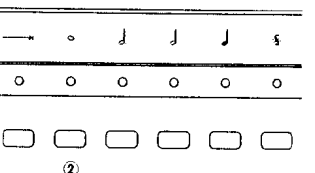
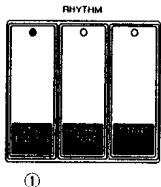
リズムパターンを切り替える位置の前などに、フィルインをプログラムしたい場合は、フィルインスイッチのひとつ①を押しながら、○ボタン②(または♪ボタン)を押してください。

**7** リズムパターンを切り替えて、拍長ボタンを押す。

別のリズムパターンをパネルでセットし、必要な小節の数だけ拍長ボタンを押し、順次プログラムを続けてください。リズムパターンの切り替えは何度でも行えます。

ノート: リズムパターンを切り替える場合、C. S. P.のプログラム時のようにレジストボタンを押す必要はありません。

**8** 必要に応じて、エンディングをプログラムする。



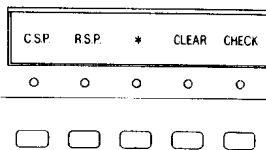
最後にエンディングパターンをプログラムしたい場合は、イントロ/エンディングのスイッチ①を押しながら、○ボタン②(または♪ボタン)を2回押してください。

**9** 最後までプログラムしたら、終止記号を入力する。

♪ボタンを押しながら、——ボタンを押して、シーケンスデータの最後に終止記号を入力してください。

**10** R. S. P. ボタンを押してOFFにする。

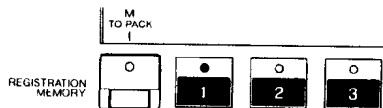
別の数字ボタンにも、同様の操作で、データをプログラムしてみましょう。



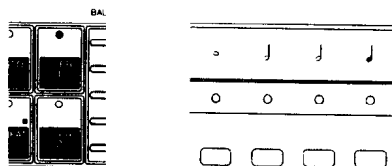
[ユーザーパターンのプログラム]

R. P. P. で作成と登録を行ったユーザーパターンは、次のように操作してプログラムしてください。

①ユーザーパターンを登録したレジストレーションメモリーの数字ボタンを押す。



②ユーザー1またはユーザー2のボタンをONにし、拍長ボタンを押してプログラムする。



③レジストレーションメモリーの数字ボタンで、別のユーザーパターンを呼び出し、順次プログラムしていく。

- ユーザーパターンをプリセットパターンと組み合わせてプログラムすることもできます。
- フィルインのユーザーパターンをプログラムする場合には、登録した数字ボタンをONにし、ユーザーフィルインのスイッチを押しながら、拍長ボタンを押してください。
- 入力したユーザーパターンを登録する時、プログラムする順番に登録しておく便利です。
- ♪ボタンを押して1小節より短い長さをプログラムし、別のパターンに切り替えることもできます。この場合、小節の途中で切り替えてもスムーズにつながるようにユーザーパターンを作成しておいてください。同じパターンで、特定の楽器音の定位だけを変えて登録しておき、それらを細かく切り替えてプログラムするのも効果的です。
- リズムのユーザーボタンをONにしている時、プリセットのフィルインパターン、またはイントロ/エンディングをプログラムすると、それらのパターンは、そのとき点灯しているプリセットのリズムパターンに対応したのになります。

[リピート記号のプログラム]

同じリズムシーケンスを繰り返してプログラムするところがある場合は、リピートボタン(※D.S.)を使って効率的に入力することができます。各ボタンの使い方は、C. S. P.のプログラム時と同じです。(⇒43ページ)

[RAMバックへのメモリー]

プログラムしたシーケンスデータは、トゥーバックの操作によって、レジストレーションメモリーのデータおよびR. P. P.のデータなどと一緒にRAMバックに移すことができます。R. S. P.には、ユーザーパターンの内容までは記録されませんから、プログラムした時のユーザーパターンデータを保存しておきたい場合は、RAMバックにデータを移してください。また、フロムバックの操作を行えば、RAMバックからデータを呼び戻せます。(⇒20ページ)

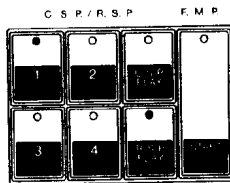
[R. S. P.のプログラムにあたって]

- テンボディスプレイの数字は、データを入力するたびにひとつずつ進みます。リズムパターンを小節単位で入力していけば、ディスプレイの数字が入力位置の目安になります。
- エンディングを2小節入力した後、さらにリズムパターンをプログラムすることも可能です。
- R. S. P. ボタンをOFFにする前であれば、エディット時と同じように、データを訂正することができます。(⇒48ページ)
- 終止記号はプログラムし忘れても、R. S. P.をOFFにすると、曲の最後に、自動的にプログラムされます。
- 1~4の数字ボタンにプログラムしたデータは、電源をOFF(または数字ボタンをOFF)にしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

## 再生させる操作(プレイ)

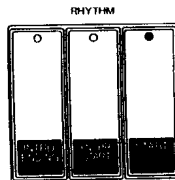
### 1 数字ボタンのひとつと、R. S. P. プレイボタンをONにする。

ノート: プログラム終了後にR. P. P. やレジストレーションメモリーのデータをRAMパックに移した場合は、あらかじめフロムパックの操作で、データをエレクトーンに戻してから、上記の操作を行ってください。(⇒20ページ)



### 2 リズムをスタートさせる。

テンポをセットし、リズムのスタートスイッチを押してください。先頭にプログラムしたリズムパターンがスタートします。



### 3 再生されるリズムパターンに合わせて、演奏してみましょう。

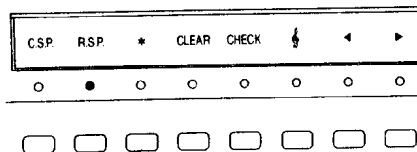
プログラムした順序でリズムパターンが自動的に切り替わり、フィルイン、イントロ/エンディングをプログラムした場合は、それらも再生されます。再生が終わると、リズムが自動的にストップし、数字ボタンのランプも消えます。

注意: 1~4の数字ボタンがONになっていると、レコードモードまたはエディットモードに入ることができません。再生時以外は数字ボタンをOFFにしておいてください。

## 登録したデータを修正する操作(エディット)

### 1 R. S. P. ボタンを押す。

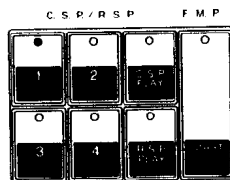
R. S. P. ボタンを押すと、1~4の数字ボタンが点滅を始め、テンポディスプレイには"SEL"(セレクト)が表示されます。



注意: プログラムしたデータをエディットする場合は、クリアボタンを押さないでください。もし、クリアボタンを押すと、数字ボタンに登録されていたデータが消去されてしまいます。

### 2 点滅している数字ボタンのひとつを押す。

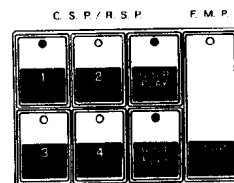
エディットするデータがプログラムされている数字ボタンを押してください。押した数字ボタンが点灯になり、エディットできる状態になったことを示します。(マルチメニューのR. S. P. のランプも点灯になります。)



ノート: エディットモードに入った時点で、シーケンスデータの先頭にプログラムしたリズムパターンのボタンが点灯になります。また、イントロを先頭にプログラムした場合は、イントロ/エンディングのスイッチも点灯します。

### [R. S. P. とC. S. P. の同時再生]

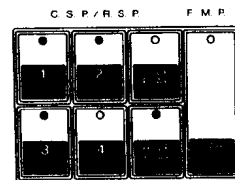
R. S. P. プレイボタンとC. S. P. プレイボタンを両方もONにして、リズムをスタートさせれば、コードシーケンスとリズムシーケンスを同時に再生させることができます。



- R. S. P. とC. S. P. を同時に再生させると、C. S. P. のレジストレーションシーケンスデータのうち、リズムセクションのデータだけが、R. S. P. のシーケンスデータに置き替わります。
- レジストレーションメモリーの数字ボタンは、C. S. P. のデータに従って点灯します。R. S. P. にユーザーパターンをプログラムした場合は、数字ボタンはプログラムしたとおりには点灯しませんが、ユーザーパターンはプログラムしたとおり再生されます。
- 同時再生させるデータをプログラムする時には、R. S. P. の小節数とC. S. P. の小節数がずれないように注意してください。
- C. S. P. のデータのうち、レジストレーションシーケンスデータだけをR. S. P. と同時に再生させたい場合は、R. S. P. プレイボタンだけをONにしてください。

### [連続再生]

1~4の数字ボタンを2つ以上同時にONにすれば、それらにプログラムしたシーケンスを連続して再生させることができます。

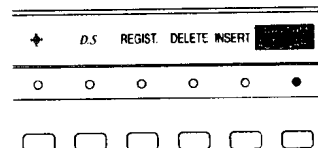


- どの数字ボタンをいくつONにするかは、自由に選べます。(最大4つ連続再生が可能。)
- 小さい番号の数字ボタンから大きい方へ順番に再生されます。
- R. S. P. とC. S. P. を同時に再生させる場合でも、連続再生は可能です。

### [R. S. P. の再生にあたって]

- R. S. P. を再生する時、同じ数字ボタンに別の曲のC. S. P. データがプログラムされていると、そのレジストレーションシーケンスが再生され不都合が起こります。そのような場合は、いったんデータをRAMパックに移し、C. S. P. のチャンネルだけをクリアしてください。
- R. S. P. を再生している途中で、パネルを操作してリズムパターンの更やフィルイン、イントロ/エンディングをONにすることもできます。ただしリズムパターンを変更した場合は、その後別のリズムパターンやフィルインがプログラムされていると、パネルで変更したリズムパターンは即時でキャンセルされます。

### [リズムオートバリエーション]

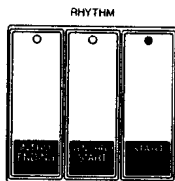
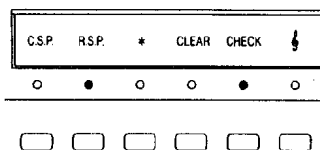


このボタンのON/OFFを切り替えることによって、リズムパターン(プレイ)を自動的に変化させるかどうかを選ぶことができます。

OFF: 各リズムパターンは、2小節で繰り返すパターンになります。

ON: 4小節目と8小節目のパターンが自動的に少し変化するようになす。(各リズムパターンは、8小節単位で繰り返されます。)

### 3 チェックボタンをONにし、リズムをスタートさせる。

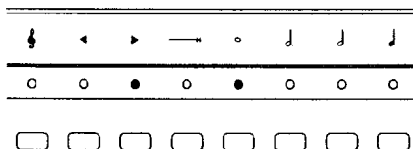


現在パネルでONになっているパターン(リズムパターンやイントロなど)が発音します。チェックボタンをONにして、リズムをスタートさせると、▶ボタンを押してデータの位置を進めるまで、現在の位置にプログラムされているパターンだけを発音させることができます。

ノート: チェックボタンをOFFのままにして、リズムをスタートさせなくても、データの確認はできますが、リズム音は発音しません。パターンをひとつずつ耳で確認したい場合は、上記の操作を行ってください。

### 4 ▶ボタンを押して、データをひとつずつ確認する。

▶ボタンを1回押すたびに、データの位置がひとつずつ進みますから、順次データをチェックしてください。データの位置を戻したい場合は、◀ボタンを押します。各種データの確認方法は次のとおりです。



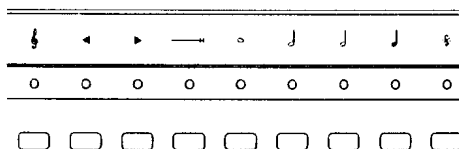
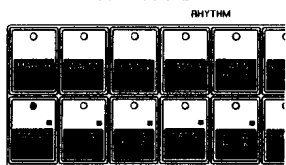
リズムパターンの確認	プログラムしたリズムパターンが発音し、そのパターンのボタンと拍長ボタンが点灯になる。
フィルイン、イントロ/エンディングの確認	プログラムしたパターンが発音し、そのスイッチと拍長ボタンが点灯になる。
リピート記号の確認	入力した位置で、リピートボタンのひとつが点灯する。(ひとつ前のリズムパターンが発音する。)

ノート: HS-8では、入力したデータがガイドディスプレイに表示されます。

### 5 データをエディットする。

#### [データの訂正]

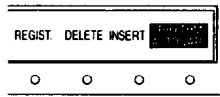
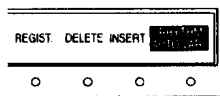
データを訂正したい場合は、間違ったデータの位置で、正しいデータをプログラムしてください。



リズムパターンの訂正のほか、リピート記号のデータの訂正、フィルインの追加または訂正、イントロ/エンディングの追加が可能です。

#### [データの削除]

不必要なデータを削除したい場合(余分な小節がプログラムされている時など)は、削除したいデータの位置で、デリートボタンを押してください。

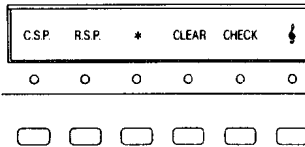


#### [データの挿入]

新しいデータを途中に挿入したい場合(小節数が不足している時やリピート記号を挿入したい時など)は、まず、データの位置を挿入したい位置の次に進め、インサートボタンを押します。その後、新しいデータをプログラムすれば、その位置の前にデータが挿入されます。

### 6 エディットが終わったら、R. S. P.ボタンを押してOFFにする。

別の数字ボタンのデータも、同様の操作でエディットしてみましょう。



#### [データ位置の移動方法]

▶ボタンを1回ずつ押すほかにも、◀ボタンや▶ボタンを使ってデータの位置を移動させることができます。

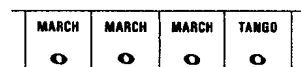
[▶]	ひとつずつ進む。
[◀]	ひとつずつ戻る。
[4]+[▶]	一度に最後まで進む。
[4]+[◀]	一度に最初まで戻る。

#### [リズムをスタートさせての確認]

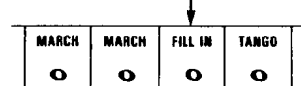
チェックボタンをOFFにして、リズムをスタートさせれば、プログラムしたリズムシーケンスが順番に再生されます。チェックをONにしてデータをひとつずつ確認する替わりに、この操作を行えば、プログラムしたデータをリアルタイムに確認することができます。確認の途中で、データをエディットしたいところがあったら、リズムをストップさせて、◀ボタンでデータの位置を戻し、エディットの操作を行ってください。

#### [R. S. P.のエディット例]

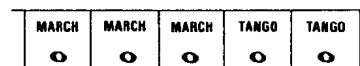
##### (例1)フィルインを追加



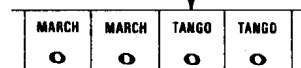
追加したい位置で、フィルインをプログラム。



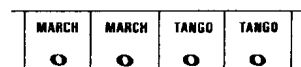
##### (例2)不必要な小節を削除



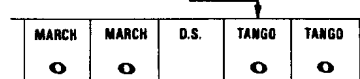
削除したい位置で、デリートボタンを押す。



##### (例3)D.S記号を挿入



挿入したい次の位置でインサートボタンを押し、D.S.ボタンを押す。



#### [R. S. P.のエディットにあたって]

●プリセットリズムパターンの訂正は、プログラムした時にパネルにセットされていたパターンに限定されます。プログラム開始時に、パネルの付点ボタンに移していなかったリズムメニューのパターンには変更することができません。

# 9 F.M.P.(フルミュージックプログラマー)

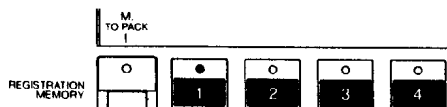
エレクーンの演奏をリアルタイムに録音し、再生させることができます。

## 演奏を録音する操作(レコード)

### 録音モードへの入り方

#### 1 演奏で使うレジストレーションをあらかじめメモリーしておく。

録音モードに入る前に、演奏で使用するレジストレーションを、レジストレーションメモリーに必要なだけ記憶させ、曲の最初で使うレジストレーションメモリーの数字ボタンをONにしておいてください。(⇒18ページ)



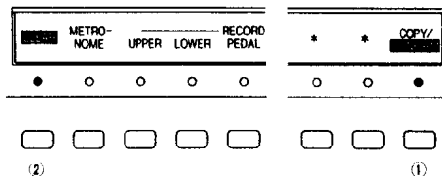
(図はHS-8以外の機種)

ノート:F.M.P.では、オートベースコードをONにしても、OFFにしても伴奏を録音することができます。オートベースコードを使って演奏する場合は、マルチメニューでモードを選び、パネルのA.B.C. ONボタンを点灯にして、それをレジストレーションメモリーに記憶させてください。(⇒62ページ)

注意:録音モードに入る前に、パネルで変更したレジストレーションは、F.M.P.に記録されません。パネルでレジストレーションを変更した場合は、必ず、レジストレーションメモリーに記憶させてください。また、レジストレーションメモリーに記憶させたデータは、録音終了後にRAMパックへ移しておきましょう。(⇒53ページ)

#### 2 コピー/コンファームボタン①を押しながら、クリアボタン②を押す。

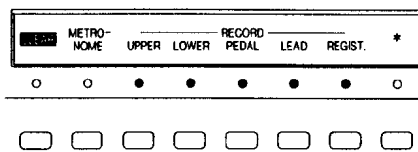
レコードセクションのランプがすべて点灯になり、録音できる状態になったことを示します。



注意:すでに演奏が録音されている場合は、この後F.M.P.スタートスイッチを押すと、そのデータがすべて消去されます。データを消したくない場合は、RAMパックまたはカセットテープにデータを移しておいてください。(⇒54ページ)

#### 3 録音するパートを選ぶ。

レコードセクションの5つのボタンは、各パートを録音するトラックをON/OFFする働きをもっています。



アッパー	上鍵盤の演奏データを録音するトラック。
ロワー	下鍵盤の演奏データを録音するトラック。オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガードコードを選んでいる場合は、ベース伴奏のデータも録音される。
ペダル	ペダル鍵盤の演奏データを録音するトラック(オートベースコードをOFF、またはカスタムA.B.C.を使って録音する場合)。
リード	リードボイスによる演奏データだけを、上鍵盤の演奏データとは別に録音することができるトラック。
レジスト	各鍵盤の演奏データとは別に、レジストレーションメモリーの切り替えなどのデータを記録するトラック。

これら5つのボタンは、録音モードに入った時点で自動的にすべてONになります。この状態で、3つの鍵盤を弾いて全パートを同時に録音することもできますが、まず伴奏のパートから録音してみましょう。

### [データをクリアせずに、録音モードに入る操作]

上記の操作で録音モードに入り、F.M.P.スタートスイッチを押すと、それまでエレクーンに記録されていたF.M.P.のデータが消去されてしまいます。すでに録音したデータを消去しないで、特定のパートだけ録音したい場合は、クリアの操作を行わずに、次のように操作してください。

- ①レコードセクションで、録音しなおしたいパートのボタンをONにする。
- ②プレイセクションで、その他のパートのボタンをONにする。
- ③F.M.P.スタートスイッチをONにして、録音する。

レコードセクションでONにしたトラックのデータだけが、F.M.P.スタートスイッチを押した時点で消去され、そのトラックだけ録音できます。

### [F.M.P.のメモリー容量]

F.M.P.に録音できる最長時間は、演奏の内容(音符の数やレジストレーションデータの数)によって異なります。

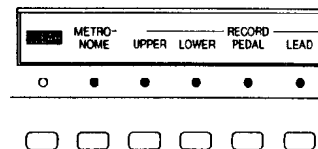
- 通常の演奏では、約3分の曲が録音できます。
- メモリー容量は、5つのトラックごとにカウントされます。あるトラックのメモリー容量がフルになると、レコードセクションのボタンのうち、そのトラックに対応したボタンのランプが点灯から消灯になります。
- 録音の途中で、メモリー容量がフルになった場合は、音符の数を少なくするなど、データ数を減らして、そのトラックのみ録音をやり直してください。

### [全パートの同時録音]

3つの鍵盤を弾いて全パートを同時に録音し、そのまま再生したい場合は、次のように操作してください。

- ①コピー/コンファームボタンを押しながら、クリアボタンを押す。  
レコードセクションの5つのボタンが自動的にONになります。
- ②F.M.P.スタートスイッチをONにして、演奏を開始し、演奏が終わったら、F.M.P.スタートスイッチをOFFにする。  
あるパートだけ弾き間違えた場合は、そのパートだけ再録音することができます。
- ③F.M.P.スタートスイッチをONにする。  
プレイセクションの5つのボタンが自動的にONになり、録音した演奏が再生されます。

### [メトロノーム]



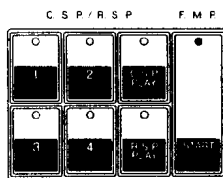
録音時に、このボタンをONにしておくと、F.M.P.スタートスイッチを押してから、リズムをスタートさせるまでの間、メトロノーム音が発音します。曲の先頭にイントロを入れずに伴奏を録音する時や、リズムを使わない演奏を録音する時などにお使いください。

## 伴奏の録音

### 4 パネルのF.M.P.スタートスイッチをONにする。

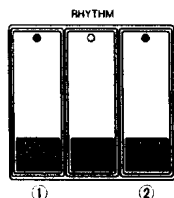
パネルにあるF.M.P.スタートスイッチをONにすると録音状態になりますから、いつでも演奏を始めてください。

ノート: 録音はF.M.P.スタートスイッチをONにした時点から開始されます。したがって、スイッチをONにしてから、演奏を始めるまでの空白時間もブランクとして記録されます。



### 5 必要に応じて、リズムのイントロ/エンディングスイッチ①を押してから、スタートスイッチ②を押す。

伴奏だけを先に録音する場合は、リズムのイントロパターンを曲の先頭に録音しておきましょう。後でメロディー部分を録音する時、演奏を始めるタイミングが分かりやすくなります。

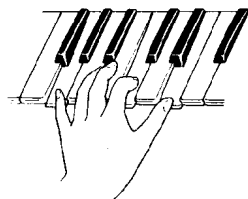


ノート: 伴奏の録音時に、曲の最初に使うレジストレーションを記録する場合は、レコードセクションのレジストボタンがONになっていることを確認して、F.M.P.スタートスイッチをONにした後、レジストレーションメモリーの数字ボタンを押してください。(⇒53ページ)

### 6 下鍵盤を弾いて、伴奏を録音する。

1小節のイントロパターンが終わったらリズムパターンがスタートしますから、下鍵盤を弾いて、伴奏を録音してください。

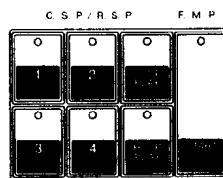
伴奏をやさしく弾くためにオートベースコードを使用する場合は、マルチメニューでセットしたモードに応じた弾き方で、下鍵盤を押さえてください。(⇒62ページ)



ノート: オートベースコードのカスタムA.B.C.で伴奏を録音する場合は、レコードセクションのローワーとペダルボタンがONになっていることを確認して、下鍵盤とペダル鍵盤を弾いてください。

### 7 曲の最後まで伴奏を録音したら、F.M.P.スタートスイッチを押して、OFFにする。

伴奏の録音が終わったら、リズムをストップさせ、F.M.P.スタートスイッチをOFFにしてください。レコードセクションの5つのボタンもすべてOFFになります。



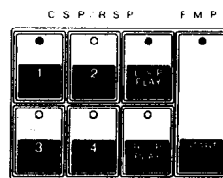
ノート: 録音中にコードを弾き間違えた場合は、レコードセクションのローワーボタンをONにして、録音をやり直してください。

## [C.S.P.にプログラムした伴奏の録音]

自分で伴奏を弾くかわりに、C.S.P.(コードシーケンスプログラマー)にプログラムした伴奏を再生させ、それを録音することもできます。(⇒44ページ)

録音モードに入り、次のように操作してください。

- ①まず、F.M.P.スタートスイッチをONにする。
- ②C.S.P./R.S.P.セクションの数字ボタンとC.S.P.プレイボタンをONにする。



- ③リズムをスタートさせると、C.S.P.にプログラムした伴奏が再生され、F.M.P.に録音される。

●C.S.P.を再生すると、プログラムしたレジストレーションのデータが、伴奏と一緒に再現されます。レコードセクションのレジストボタンがONになっていれば、再現されるレジストレーションもF.M.P.に記録されます。(⇒53ページ)

## [リズムを使わない演奏の録音]

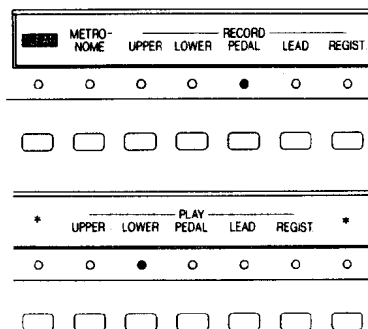
F.M.P.では、リズムをスタートさせなくても演奏の録音ができます。F.M.P.スタートスイッチをONにして、リズムをスタートさせずに演奏を開始してください。F.M.P.スタートスイッチをOFFにするまでの演奏が、そのまま録音されます。

リズムを使わない演奏の録音では、テンポをキープするため、スロノームボタンをONにすると便利です。

## [ペダル鍵盤を弾いてベース伴奏を録音する場合]

オートベースコードを使わずに、下鍵盤の伴奏とペダル鍵盤の伴奏を別々に録音することもできます。

- ①パネルのA.B.C. ONボタンをOFFにする。
- ②レコードセクションのローワーボタンがONになっていることを確認し、F.M.P.スタートスイッチをONにして、下鍵盤の演奏を録音する。  
下鍵盤の録音が終わったら、F.M.P.スタートスイッチをOFFにしてください。
- ③レコードセクションのペダルボタンをONにし、プレイセクションのローワーボタンをONにする。



- ④F.M.P.スタートスイッチをONにし、再生される下鍵盤の伴奏に合わせて、ペダル鍵盤を弾く。

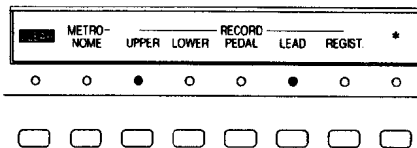
ペダル鍵盤の録音が終わったら、F.M.P.スタートスイッチをOFFにしてください。

- レコードセクションのローワーとペダルボタンをONにして、下鍵盤とペダル鍵盤の演奏を同時に録音することもできます。
- 最初にペダル鍵盤の演奏を録音し、その後で下鍵盤の演奏を録音してもかまいません。

## メロディーの録音

### 8 レコードセクションのアップパーボタンとリードボタンをONにする。

上鍵盤でメロディーを弾く音色として、アンサンブルのボタンでどの音色群をセットしているかによって、アップパーまたはリードボタンをONにしてください。

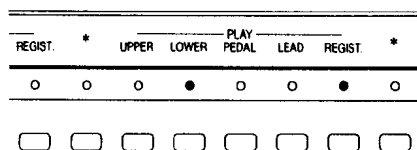


リードボイス以外の音色群とリードボイスと一緒にメロディーを弾く場合	アップパーボタンとリードボタンを両方もON。
リードボイス以外の音色群でメロディーを弾く場合	アップパーボタンだけON。
リードボイスでメロディーを弾く場合	リードボタンだけON。

### 9 プレイセクションのローワーボタンとレジストボタンをONにする。

プレイセクションのローワーボタンをONにしておくことによって、すでに録音した伴奏を再生させながら、メロディーを録音することができます。

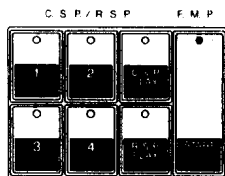
またレジストボタンをONにすることによって、伴奏を録音した時に記録したイントロとリズムパターンを再生させることができます。なお、曲の先頭でレジストレーションメモリーの数字ボタンを押した場合は、それも再現されます。



ノート: カスタムA.B.C.モードまたはオードベースコードをOFFにしてペダル鍵盤の演奏を録音した場合は、プレイセクションのペダルボタンもONにしてください。

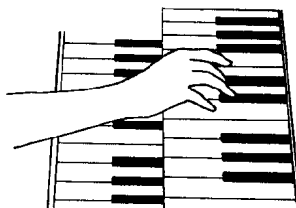
### 10 F.M.P. スタートスイッチをONにする。

記録したイントロが発音した後、リズムがスタートし、録音した伴奏が再生されます。



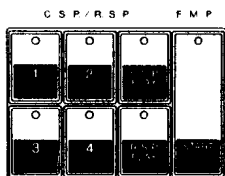
### 11 上鍵盤を弾いて、メロディーを録音する。

再生されるリズムと伴奏に合わせて、タイミングよくメロディーを弾いてください。



### 12 最後までメロディーを弾いたらF.M.P. スタートスイッチを押してOFFにする。

メロディーの録音が終わったら、F.M.P. スタートスイッチをOFFにしてください。レコードセクションとプレイセクションのボタンがすべてOFFになります。

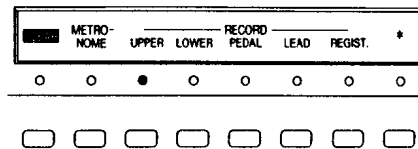


ノート: メロディーを弾き間違えた場合は、レコードセクションのアップパーボタン、リードボタンをONにして、録音をやり直してください。

## [オブリガートの録音]

F.M.P.では、リードボイスによる演奏だけを上鍵盤のトラックとは別のトラックに録音することができます。これを利用すれば、メロディーを録音した後、さらにオブリガート(またはカウンターメロディー)の録音ができます。(以下の操作は、オブリガートをリードボイスで録音する場合)

①リードボイス以外の音色群をセットし、レコードセクションのアップパーボタンをONにする。

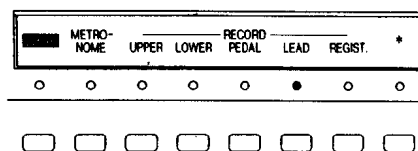


必要に応じて、プレイセクションのボタンもONにしてください。

②F.M.P. スタートスイッチをONにして、上鍵盤でメロディーを弾いて録音する。

録音が終わったら、F.M.P. スタートスイッチをOFFにしてください。

③リードボイスをセットし、レコードセクションのリードボタンをONにする。



必要に応じて、プレイセクションのアップパーボタンなどをONにしてください。

④F.M.P. スタートスイッチをONにして、オブリガートを上鍵盤で弾いて録音する。

録音が終わったら、F.M.P. スタートスイッチをOFFにしてください。

●最初にリードボイスでメロディーを録音し、その後でリードボイス以外の音色でオブリガートを録音することもできます。

●リードボイスによる演奏と、それ以外の音色による演奏を別々に録音した場合は、アンサンブルのボタンで、リードボイスとそれ以外の上鍵盤の音色群が同時に発音するようにセットし、そのレジストレーションを記録させてください。(⇒53ページ)

●HS-4以外の機種では、アンサンブルのボタンで、リードボイスだけが発音するようにセットし、リードのトラックに録音すれば、後者優先で発音する演奏を録音することができます。全パートを再生させると、リードボイス以外の音色も一緒に再生されますが、リードボイスによる演奏は、録音したとおりに後者優先で発音します。(通常の演奏では、リードボイスとそれ以外の音色を同じ鍵盤で発音させると、リードボイスは高音優先で発音します。)

●リードボイスによる録音は、上鍵盤だけで行うことができます。下鍵盤では録音できません。

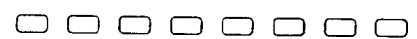
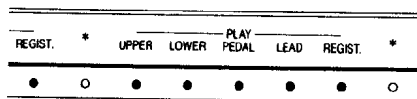
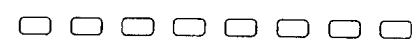
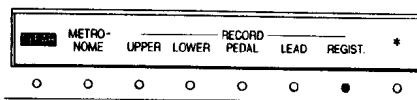
## [タッチトーンをONにしている場合]

F.M.P.の録音時に、マルチメニューにあるタッチトーンのボタンをONにしておけば、鍵盤を押さえた時のインシャルタッチによって、音量と音色を微妙にコントロールすることができます。(⇒57ページ)

●F.M.P.に録音されるのは、インシャルタッチによる変化のみです。アフタータッチによる変化は録音されません。

## レジストレーションの記録

### 13 レコードセクションのレジストボタンをONにする。



### 14 プレイセクションのボタンをONにする。

録音したパートのボタンをONしておくことによって、演奏を再生させながら、レジストレーションパートの記録が行えます。また、プレイセクションのレジストボタンをONにすることによって、伴奏の録音時に記録したイントロリズムパターンを再生させることができます。

ノート: レジストレーションのパートだけは、レコードセクションとプレイセクションのボタンを同時にONにすることができ、すでに記録した基本的なレジストレーションを再生させながら、それをエディットすることができます。

### 15 F.M.P. スタートスイッチをONにして、曲の最初で使うレジストレーションメモリーの数字ボタンを押す。

曲の先頭に、レジストレーションメモリーの数字ボタンを記録しなかった場合は、F.M.P. スタートスイッチをONにしてから、再生が始まるまでの間に、数字ボタンのいずれかを押してください。

ノート: 曲の先頭にプログラムされるレジストレーションだけは、数字ボタンを押さなくても、その時ONになっていた数字ボタンが自動的にプログラムされます。このレジストレーションを変更しなくてもよい場合は、上記の操作を行う必要はありません。

### 16 再生を聞きながら、レジストレーションを変更する。

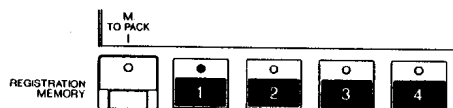
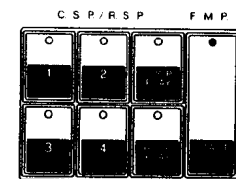
記録したイントロが発音した後、リズムがスタートし、録音した伴奏とメロディーが再生されます。再生を聞きながら、タイミングよくレジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えてください。

ノート: パネルのボタンやスイッチを押して切り替えたレジストレーションも記録されます。フィルインやエンディングの追加、音色やリズムパターン、音量の変更などを、必要に応じて、行ってください。

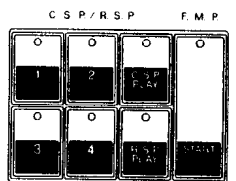
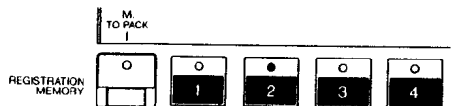
ノート: レジストレーションの切り替えは、メモリー容量の範囲内であれば、何度でも行うことができます。

### 17 最後までレジストレーションの記録が終わったら、F.M.P. スタートスイッチをOFFにする。

ノート: レジストレーションの変更などをやり損なった場合は、最初から記録をやり直す必要はありません。上記と同様の操作で、間違えた箇所をエディットしてください。



(図はHS-8以外の機種)

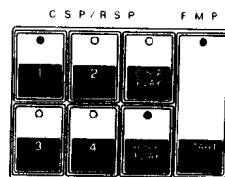


## [R.S.P.にプログラムされたリズムシーケンスの記録]

R.S.P.にプログラムしたリズムシーケンスを再生させながら、それをF.M.P.に記録させることもできます。(⇒48ページ)

レコードセクションのレジストボタンをONにして、次のように操作してください。

- ①まず、F.M.P. スタートスイッチをONにする。
- ②C.S.P./R.S.P. セクションの数字ボタンとR.S.P. プレイボタンをONにする。



- ③リズムをスタートさせると、R.S.P.にプログラムしたリズムシーケンスが再生され、F.M.P.のレジストレーションパートに記録される。

- C.S.P.のレジストレーションシーケンスだけを再生させ、それをF.M.P.に記録した場合は、R.S.P. プレイボタンをONにせずに、数字ボタンだけをONにしてください。

## [記録されるレジストレーションデータの範囲]

- 記録されるのは、レジストレーションメモリーの何番のボタンを押したかというデータ、および録音の途中で、パネルのボタンやスイッチのうち、どれを押したかというデータです。
- レジストレーションメモリーに記憶させている内容は記録されません。
- レコード時と再生時でレジストレーションメモリーに記憶させている内容が異なっていると、レコード時とは違ったレジストレーションが再生されます。レコード時のレジストレーションを再生させたい場合は、録音の終了後、RAMバックなどにレジストレーションメモリーのデータを移しておいてください。(⇒20ページ)

## [F.M.P.のレコードにあたって]

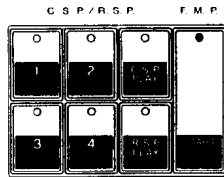
- 各トラックへの録音は、F.M.P. スタートスイッチをOFFにした時点で終了します。リズムをストップさせても録音状態は続いています。
- 各トラックに録音した演奏の長さが異なっていると、そのうち一番長い演奏の終わりまで再生が続きます。各トラックごとに録音する場合は、リズムをストップさせるタイミングや演奏の終了後にF.M.P. スタートスイッチをOFFにするタイミングをなるべく統一するようにしてください。
- F.M.P.に録音したデータは、電源をOFFにしてもバックアップされません。(バックアップ期間は最低1週間)
- エクスペリメンタルペダル、HS-8のホイールによるコントロールは、F.M.P.に記録されません。

- 注意: MDR-2Pなどの外部機器に演奏を録音する場合、その時エレクトーンに記録されているF.M.P.のデータが録音開始時に送信されますが、その記録に約40秒以上の時間を要します。F.M.P.のデータを外部機器に記録する必要がない場合は、エクスターナルMIDIコントロール機能で、F.M.P.のデータだけを送信しない状態に切り替えることができます。(⇒76ページ)

## 演奏を再生させる操作(プレイ)

### ① F.M.P. スタートスイッチをONにする。

プレイセクションの5つのボタンがすべてONになり、全パートの再生がスタートします。



ノート: 録音終了後に、レジストレーションメモリのデータをRAMパックに移した場合は、あらかじめフロムパックの操作で、データをエレクトーンに戻してから、上記の操作を行ってください。

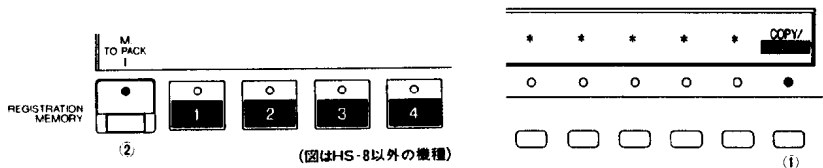
### ② 必要に応じて、上乗せ演奏をする。

再生される演奏を聴いて楽しむほかに、上乗せ演奏を楽しむことができます。再生に合わせて、上鍵盤または下鍵盤でオブリガートやカウンターメロディーなどを弾いてみましょう。

再生が終わると、F.M.P. スタートスイッチは自動的にOFFになります。

## 録音したデータをRAMパックに移す操作(トゥーパック)

コピー/コンファームボタン①を押しながら、トゥーパックボタン②を押す



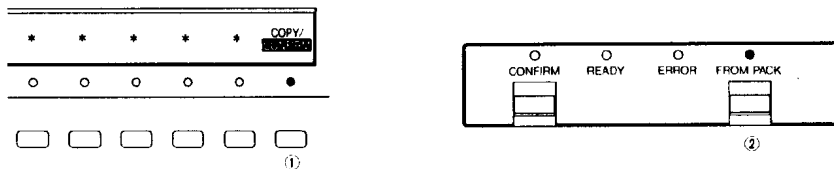
まず、RAMパックをエレクトーンに装着し、レディのランプが点灯になるのを確認してください。次に、マルチメニューのF.M.P.の右端にあるコピー/コンファームボタンを押しながら、レジストレーションメモリーセクションにあるトゥーパックボタンを押してください。トゥーパックボタンのランプが点滅し、F.M.P.のデータがRAMパックに移ったことを示します。

注意: RAMパックRP-3には、レジストレーションのトラックに記録したデータは移らないようになっています。

注意: 上記の操作を行うと、それまでRAMパックに記憶されていたデータが消え、F.M.P.のデータに置き替わってしまいます。

## RAMパックのデータをエレクトーンに戻す操作(フロムパック)

コピー/コンファームボタン①を押しながら、フロムパックボタン②を押す。

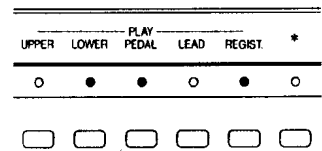


RAMパックに移したF.M.P.のデータをエレクトーンに戻したい場合は、コピー/コンファームボタンを押しながら、フロムパックボタンを押してください。フロムパックボタンのランプが点滅して、RAMパックのデータがエレクトーンに移ったことを示します。

### [マイナスワン再生]

特定のパートだけを再生させ、再生させなかったパートを自分で弾きたい場合は、次のように操作してください。

①プレイセクションで、再生させたいパートのボタンだけをONにする。(下図は上鍵盤のマイナスワン再生を行う場合)



②F.M.P. スタートスイッチをONにして、再生していないパートを演奏する。

### [F.M.P.の再生にあたって]

- F.M.P. スタートスイッチは、マルチメニューの面がF.M.P.以外になっている時でもONにすることができ、いつでも再生できるようになっています。
- 上乗せ演奏をする場合の同時発音数は、上・下鍵盤とも、再生される発音数と合計して、最大7音までです。また、リードボイスが再生されている時は、リードボイスによる上乗せ演奏は発音しません。
- 注意: 非常にゆっくりとしたテンポで録音した演奏を再生すると、録音した時のタイミングと多少ずれて再生される場合があります。

### [RAMパックRP-3を使用する場合の注意]

- 左記の操作によってRAMパックRP-3に移せるのは、F.M.P.のデータのうち、アッパー、ロー、ペダル、リードの各トラックに録音した演奏データです。
- F.M.P.に長目の曲を録音した場合は、エラーとなって、データがRP-3に移らないことがあります。
- その他にもエラーとなるケースがありますので、操作方法などを間違えていないかどうかを確認してください。(⇒20ページ)

### [F.M.P.のデータをフルに保存しておきたい場合]

レジストレーションのデータも含めて、F.M.P.のデータをそのまま保存しておきたい場合は、RAMパックRP-5、またはカセットテープにデータを移してください。

- RP-5を使用する場合の操作方法は、RP-3の場合と同じです。
- PR-5にF.M.P.の全データを移すと、F.M.P.の全データのほかに、その時エレクトーンが記憶しているすべてのデータ(レジストレーションメモリーのデータ、ユーザーボイスのデータ、ユーザーパターンのデータ、C.S.P./R.S.P.のデータ)も一緒に移ります。
- カセットテープにデータを移す場合は、パネルのコンファームボタンを押しながら、トゥーパックボタンを押します。(⇒21ページ)



## 10-(1) ユーザービブラート

リードボイスとオーケストラルボイスにかかるビブラート効果のかり具合を自分でセットすることができます。

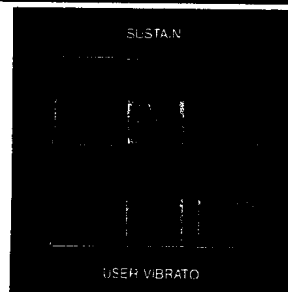
### リードボイスのユーザービブラートのセット

#### ① パネルでリードボイスをセットし、ユーザービブラートのリードボタンをONにする。

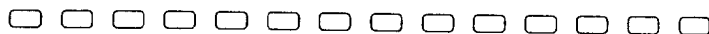
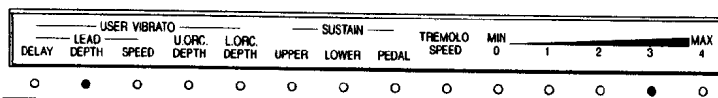
リードボイスのボリュームとアンサンブルのボタンをセットし、ユーザービブラートのリードボタンをONにしてください。



USER VIBRATO



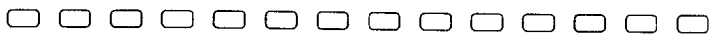
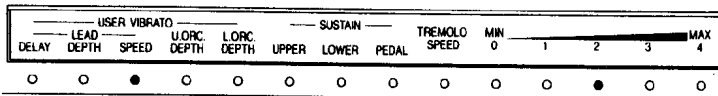
#### ② ビブラートのデプス(深さ)をセット。



左端から2番目のデプスボタンをONにすると、0~4のランプがひとつ点灯しますが、これが現在セットされているビブラートの深さです。リードボイスの音をだしながら、0~4のボタンのひとつを押して、ビブラートの深さをセットしてください。

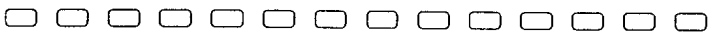
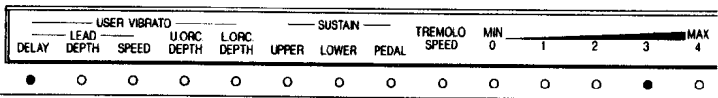
0を選ぶとビブラートはかからなくなり、4を選ぶとビブラートが最も深くかかようになります。

#### ③ ビブラートのスピード(速さ)をセット。

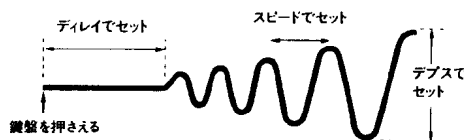


次に、スピードボタンをONにして、デプスのセットと同様に、0~4のボタンのひとつを押して、ビブラートのスピードをセットしてください。0を選ぶと最も遅くなり、4を選ぶと最も速くなります。

#### ④ ビブラートのディレイ(遅れ時間)をセット。



次に、左端のディレイボタンをONにして、デプスとスピードのセットと同様に、0~4のボタンのひとつを押して、ビブラートのディレイ(鍵盤を押さえてからビブラートがかかり始めるまでの遅れ時間)をセットしてください。0を選ぶとほとんど遅れ時間がなくなり、4を選ぶと遅れ時間は最長になります。

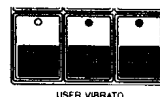


#### ⑤ 鍵盤を弾くと、セットしたビブラートがかかる。

セットしたユーザービブラートのデータは記憶されますから、パネルにあるユーザービブラートのリードボタンをONにすることで、いつでもセットしたビブラートが得られます。

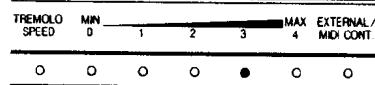
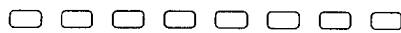
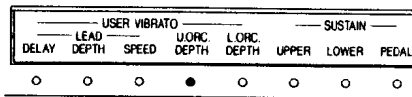
#### [オーケストラルボイスのユーザービブラートのセット]

① パネルで上・下鍵盤のオーケストラルボイスをセットし、ユーザービブラートのアップパーオーケストラルとローオーケストラルボタンをONにする。



USER VIBRATO

#### ② ビブラートのデプスをセット。



まず、アップパーオーケストラルデプスのボタンをONにし、0~4ボタンのひとつを押して、上鍵盤オーケストラルボイスにかかるビブラートのデプスをセットします。

下鍵盤オーケストラルボイスにかかるビブラートのデプスは、ローオーケストラルデプスのボタンをONにして、0~4ボタンのひとつを押してセットします。

#### ③ 鍵盤を弾くと、セットしたビブラートがかかる。

パネルにあるユーザービブラートのアップパーオーケストラル、ローオーケストラルボタンをONにすれば、いつでもセットしたビブラートが得られます。

#### [ビブラートのデータをメモリーする使い方]

マルチメニューでセットしたユーザービブラートのかり具合は、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろなユーザービブラートのデータをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、ビブラートのかり具合が切り替わり、とても便利です。(▶18ページ)

#### [ユーザービブラートの使用にあたって]

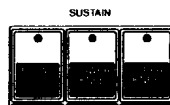
- マルチメニューでセットしたユーザービブラートは、リードボイス、上・下鍵盤のオーケストラルボイスの付点ボタンに移したボイスメニューの音色にもかかります。
- マルチメニューでセットしたユーザービブラートのデータは、電源をOFF(またはパネルのユーザービブラートをOFF)にしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

## 10-(2) サステイン

各鍵盤の音にかかるサステイン(音に余韻をつける効果)のかり具合をセットすることができます。

### ① パネルで各鍵盤の音色をセットし、サステインのアップパー、ローワー、ペダルのボタンをONにする。

各音色群のボリュームとアンサンブルのボタンをセットし、サステインの3つのボタンをONにしてください。



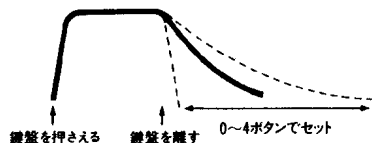
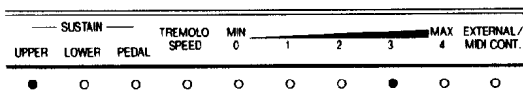
ノート/リードボイスには、サステインがかからないようになっています。

### ② サステイン(余韻)の長さをセット。

上鍵盤のサステインのセット: アップパーボタンをONにして、0~4ボタンのひとつを押して、余韻の長さをセットする。

下鍵盤のサステインのセット: ローワーボタンをONにして、0~4ボタンのひとつを押して、余韻の長さをセットする。

ペダル鍵盤のサステインのセット: ペダルボタンをONにして、0~4ボタンのひとつを押して、余韻の長さをセットする。



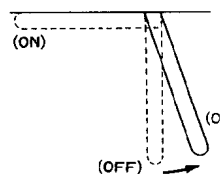
### ③ 鍵盤から指や足を離したあと、セットした長さのサステインが、各鍵盤の音色にかかる。

マルチメニューでセットしたサステインのデータは記憶されますから、パネルにあるサステインの各ボタンをONにするごと、いつでもセットしたサステインが得られます。

#### [ニーレバーによるコントロール]

下鍵盤の下にあるニーレバーを使えば、上鍵盤と下鍵盤のサステインON/OFFを、任意にコントロールすることができます。まず、マルチメニューでサステインの長さをセットし、パネルにあるサステインのアップパーとローワーのボタンをONにしてください。

ニーレバーを真下に立てた時: サステインは一切かかりません。  
 ニーレバーを右に押した時: パネルでONになっているサステインが、レバーを押している間かかります。  
 ニーレバーをたたんだ時: パネルでONになっているサステインが常にかかります。



#### [サステインの使用にあたって]

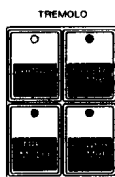
- マルチメニューでセットしたサステインは、各音色群の付点ボタンにしたボイスメニューの音色にもかかります。
- マルチメニューでセットしたサステインのデータは電源をOFF(またはパネルのサステインをOFF)にしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

## 10-(3) トレモロスピード

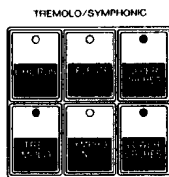
トレモロ効果の回転スピードをセットすることができます。

### ① パネルでトレモロ効果をセット。(⇒16ページ)

[HS-8・HS-7・HS-6]

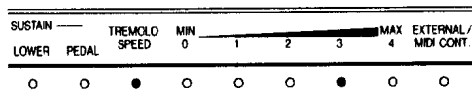


[HS-5・HS-4]



### ② トレモロスピードをセット。

トレモロスピードボタンをONにし、0~4ボタンのひとつを押して、トレモロの回転スピードをセットします。



#### [トレモロスピードのデータをメモリーする使い方]

マルチメニューでセットしたトレモロスピードのデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろなデータをメモリーしてみよう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、トレモロスピードが切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

#### [トレモロスピードの使用にあたって]

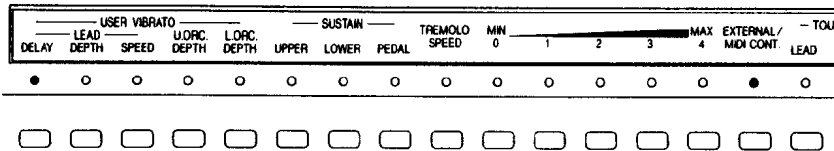
- マルチメニューでセットしたトレモロスピードのデータは、電源をOFF(またはパネルのトレモロをOFF)にしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

## 10-4) エキスターナル/MIDIコントロール

外部機器とMIDIデータをやりとりする時、必要に応じて、モードの切り替えや特定の信号の送信が行えます。

1) MIDI端子を使って、エレクトーンと外部機器を接続する。

2) エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、マルチメニューの同じ面のボタンをひとつ押し。(⇒76ページ)



[エキスターナル/MIDIコントロール機能でできること]

左記の操作によって、次のようなコントロールができます。詳細は76ページを参照してください。

- 外部機器をリモートコントロールする信号の送信
- F.M.P.のデータを送信しない状態への切り替え
- リズム同期モードの切り替え
- リードボイスの受信チャンネルの分離
- アルペジオコードの受信チャンネルの分離
- エクスプレッションペダルのコントロールを本体で行うか外部機器で行うかの切り替え
- 上鍵盤と下鍵盤の送信チャンネルの変更

## 10-5) タッチビブラート

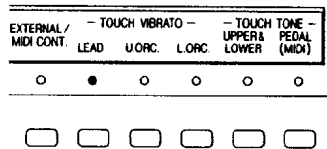
リードボイスと上・下鍵盤のオーケストラボイスにかかるビブラートを鍵盤のタッチでコントロールすることができます。

1) タッチビブラートのボタンをONにする。

リード: リードボイスにかかるタッチビブラートのスイッチ。

アッパーオーケストラ: 上鍵盤のオーケストラボイスにかかるタッチビブラートのスイッチ。

ローオーケストラ: 下鍵盤のオーケストラボイスにかかるタッチビブラートのスイッチ。



[タッチビブラートをメモリーする使い方]

マルチメニューでセットしたタッチビブラートのON/OFFデータはレジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、タッチビブラートをONにしたデータとOFFにしたデータをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、ON/OFFが切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

[タッチビブラートの使用にあたって]

- リード、アッパーオーケストラ、ローオーケストラのボタンは、2つ以上同時にONにすることができます。
- タッチビブラートは各音色群の付点ボタンに移したボイスメニューの音色にも機能します。
- マルチメニューでセットしたタッチビブラートのON/OFFデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

2) 上鍵盤または下鍵盤のアフタータッチで、ビブラートのかかり具合をコントロールする。

鍵盤を押さえる強さによって、タッチビブラートをONにした音色群にかかるビブラートのデプス(深さ)がコントロールできます。鍵盤を強く押さえるほど、ビブラートは深くかかります。(スピードは一定)

注意: 鍵盤のタッチでコントロールできるビブラートデプスの最大値は、ユーザービブラートでセットしている値になります。ユーザービブラートのデプスを0にセットしているとタッチビブラートはかかりません。

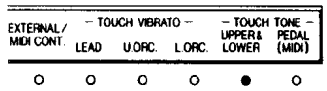
## 10-6) タッチトーン

上・下鍵盤(HS-8ではペダル鍵盤も)のタッチによって、音量と音色を微妙にコントロールすることができます。

1) タッチトーンのボタンをONにする。

アッパー&ロー: 上・下鍵盤のタッチトーン機能のスイッチ。

ペダル(MIDI): ペダル鍵盤のタッチトーン機能のスイッチ。



(図はHS-8以外の機種)

注意: ペダル鍵盤のタッチによって音量と音色のコントロールができるのは、HS-8のみです。それ以外の機種では、MIDIリモートキーボードなどを使用して、エレクトーンにペダル鍵盤の演奏を受信させている時に機能します。

2) 鍵盤を弾き、音量・音色をコントロールする。

次の2種類の鍵盤タッチによって、音量と音色が微妙に変化します。

イニシャルタッチ: 鍵盤を叩くときの強さ(速度)によってコントロールする。強く叩くほど、音量は大きくなり、音色は明るくなる。  
アフタータッチ: 鍵盤を叩いた後、さらに鍵盤を押さえつける強さによってコントロールする。強く押さえるほど、音量は大きくなり、音色は明るくなる。(パーカッション系の音色ではコントロールできません。)

[タッチトーンをメモリーする使い方]

マルチメニューでセットしたタッチトーンのON/OFFデータはレジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、タッチトーンをONにしたデータとOFFにしたデータをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、ON/OFFが切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

[タッチトーンの使用にあたって]

- タッチトーンは、各音色群の付点ボタンに移したボイスメニューの音色にも機能します。
- タッチトーンの効き具合は、音色によって異なります。
- マルチメニューでセットしたタッチトーンのON/OFFデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

FT SW  
TRANS.  
PITCH CONT.RHYTHM STOP  
ENDING  
FILL IN 1  
FILL IN 2  
FOOT SWITCH USER  
FILL IN 1  
FILL IN 2  
LEADGLIDE U. ORC.  
L. ORC.

LEAD SLIDE

TRANSPOSITION  
PITCH CONTROL

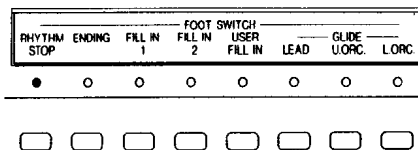
## 11-1) フットスイッチ

エクスプレッションペダルの左に付いているフットスイッチの働きを選ぶことができます。

### 1) フットスイッチのボタンで、機能を選ぶ。

フットスイッチの操作でコントロールできる機能は、大きく分けて2種類あります。

**リズムコントロール:**フットスイッチでリズムセクションの各種機能がコントロールできるようになります。(⇒12・13ページ)



リズムストップ	フットスイッチを押すとリズムがストップし、もう一度押すと再スタートする。
エンディング	フットスイッチを押すとエンディングパターンに切り替わり、その後リズムがストップする。
フィルイン1 フィルイン2 ユーザーフィルイン	フットスイッチを押すと、選んだフィルインパターン(フィルイン1、フィルイン2、ユーザーフィルインのいずれか)が発音する。

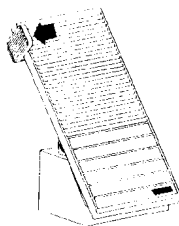
**グライド効果:**フットスイッチを押すと、特定の音色の音程が半音下がり、フットスイッチから足を離すと、元の音程に徐々に戻ります。

グライド	リード	リードボイスのグライド効果のスイッチ。
	アッパーオーケストラ	上鍵盤オーケストラボイスのグライド効果のスイッチ。
	ローオーケストラ	下鍵盤オーケストラボイスのグライド効果のスイッチ。

ノート: グライドの3つのボタンは、同時にONにすることができます。

### 2) フットスイッチを操作する。

演奏しながら、エクスプレッションペダルの左に付いているフットスイッチを、つま先で左に押してください。マルチメニューで選んだ機能が働きます。



### 右のフットスイッチ (HS-8)

HS-8には、エクスプレッションペダルの両脇に2つのフットスイッチがあり、そのうち左のフットスイッチは、左記の操作で選んだ機能が働きます。右のフットスイッチは、レジストレーションメモリーの数字ボタンをコントロールする2種類の機能も持っています。(⇒19ページ)

- **シフト機能:** フットスイッチを押すたびに数字ボタンの点灯がひとつずつ右隣にシフトしていきます。16番の次は1番の数字ボタンに戻ります。レジストレーションメモリーのM. ボタンを押しながら、右のフットスイッチを押すことで、この機能が働くようになります。
- **ジャンプ機能:** フットスイッチを押すことで、常に特定の番号のボタンにジャンプさせることができます。ジャンプさせる数字ボタンを押しながら、右のフットスイッチを押すことで、この機能が働くようになります。
- **OFF:** 上記2つの機能をキャンセルして何も機能しないようにしたい場合は、コンファームボタンを押しながら右のフットスイッチを押してください。(フットスイッチを誤って押ししまい、レジストレーションが変わってしまうことを防止できます。)

### [フットスイッチの選択をメモリーする使い方]

マルチメニューで選択したフットスイッチ機能のデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろな機能をONにしたデータをメモリーしてみましょう。

レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、フットスイッチの機能が切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

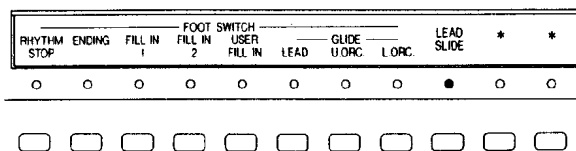
### [フットスイッチの使用にあたって]

- フットスイッチを操作してグライド効果を機能させている間は、その音色にかかっているビブラート効果はキャンセルされます。
- グライド効果は、各音色群の付点ボタンに移したボイスメニューの音色にも機能します。
- マルチメニューで選択したフットスイッチ機能の情報は、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

## 11-2) リードスライド

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

### 1) リードスライドのボタンをONにする。



### 2) パネルでリードボイスをセットし、鍵盤をレガートに弾く。

上鍵盤または下鍵盤をレガートに弾いてください。リードボイスにだけホルタメント効果がかかります。

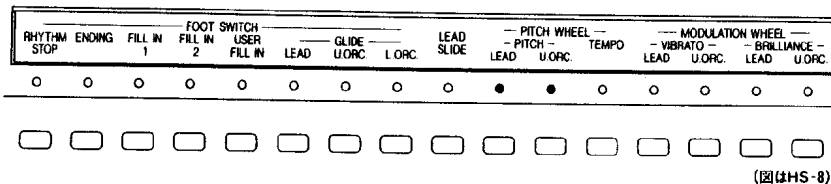
### [リードスライドの使用にあたって]

- マルチメニューでセットしたリードスライドのON/OFFデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンにリードスライドをONにしたデータとOFFにしたデータをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、ON/OFFが切り替わります。(⇒18ページ)
- リードスライドは、リードボイスの付点ボタンに移したボイスメニューの音色にもかかります。
- マルチメニューでセットしたリードスライドのON/OFFデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

# 11-(3) ピッチホイール(HS-8)

ピッチホイール(またはセカンドエクスプレッションペダル)でコントロールする機能を選ぶことができます。

## 1 ピッチホイールのボタンで機能を選ぶ。



(図はHS-8)

**ピッチベンド機能:**発音させている音の音程を、上または下にベンド(スライド)させることができます。

ピッチ リード	リードボイスのピッチベンドのスイッチ。
アッパーオーケストラ	上鍵盤オーケストラルボイスのピッチベンドのスイッチ。

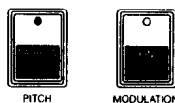
**テンポ機能:**リズムのテンポを、徐々に速くまたは遅くすることができます。

テンポ	テンポ機能のスイッチ。
-----	-------------

**ノート:**ピッチの2つのボタンは、同時にONにすることができます。また、ピッチボタンとテンポボタンを同時にONにすることもできます。

## 2 パネルのナローボタンで、機能のかかる範囲を選択する。

ナローボタンは、そのON/OFFによって、マルチメニューで選んだ機能の可変幅を選ぶようになっています。



[ピッチベンドを選んでいる場合]

**OFF:**上下に最大1オクターブの範囲でピッチをベンドさせることができる。

**ON:**上下に最大"長2度"の範囲でピッチをベンドさせることができる。

[テンポ機能を選んでいる場合]

**OFF:**テンポの最大変化幅が広く、テンポの変わり方は多少急になる。

**ON:**テンポの最大変化幅が狭く、テンポの変わり方はゆるやかになる。

## 3 演奏しながら、ピッチホイールを操作する。

[ピッチベンドを選んでいる場合]

**UP側に回す:**音程が上にベンドする。

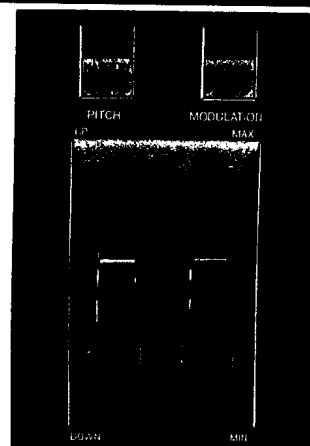
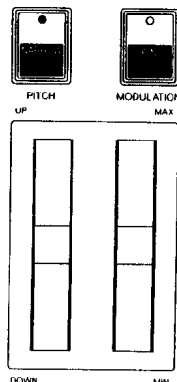
**DOWN側に回す:**音程が下にベンドする。

[テンポ機能を選んでいる場合]

**UP側に回す:**テンポが徐々に速くなる。

**DOWN側に回す:**テンポが徐々に遅くなる。

**ノート:**ピッチホイールは、手を離すと自動的に中間の位置に復帰します。



[セカンドエクスプレッションペダル(オプション)によるコントロール]

ピッチホイールを手で操作する代わりに、オプションのセカンドエクスプレッションペダルを操作することも、ピッチベンド機能とテンポ機能をコントロールすることができます。

**ペダルを踏み込む:**ピッチホイールをUP側に回した時と同じコントロールができ、ピッチベンド機能を選んでいる場合は上に音程がベンドし、テンポ機能を選んでいる場合はテンポが徐々に速くなります。

**ペダルを手前に戻す:**ピッチホイールをDOWN側に回した時と同じコントロールができ、ピッチベンド機能を選んでいる場合は音程が下にベンドし、テンポ機能を選んでいる場合はテンポが徐々に遅くなります。

なお、セカンドエクスプレッションペダルから足を離すと、自動的に中間の位置に復帰します。

[ピッチホイール機能をメモリーする使い方]

マルチメニューで選択したピッチホイール機能のデータ、およびナローボタンのON/OFFデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろなピッチホイール機能をメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押したままだけで、ピッチホイール機能が切り替わり、とても便利です。(▶18ページ)

[ピッチホイール機能の使用にあたって]

●ピッチホイールとセカンドエクスプレッションペダルを同時に操作してコントロールすることもできます。

●ピッチベンドは、付点ボタンに移したボイスメニューの音色にも機能します。

●マルチメニューで選択したピッチホイール機能のデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

# 11-(4) モジュレーションホイール(HS-8)

モジュレーションホイールでコントロールする機能を選ぶことができます。

## 1 モジュレーションホイールのボタンで機能を選ぶ。

GUIDE			LEAD SLIDE		PITCH WHEEL		TEMPO		MODULATION WHEEL			TRANSPPOSITION		PITCH CONTROL			
LEAD	U. ORC.	L. ORC.			LEAD	PITCH	U. ORC.		LEAD	VIBRATO	U. ORC.	LEAD	U. ORC.	▼	▲	▼	▲
○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○



(図はHS-8)

**ビブラート:**モジュレーションホイールで、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。

ビブラート	リード	リードボイスのビブラートのスイッチ。
	アッパーオーケストラ	↑鍵盤アッパーオーケストラボイスのビブラートのスイッチ。

**ブリリアンス:**モジュレーションホイールで、音を輝くような感じにするブリリアンス効果のかかり具合がコントロールできます。

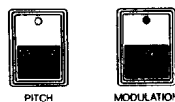
ブリリアンス	リード	リードボイスのブリリアンスのスイッチ。
	アッパーオーケストラ	↑鍵盤アッパーオーケストラボイスのブリリアンスのスイッチ。

**ノート:**ビブラートの2つのボタン、またはブリリアンスの2つのボタンは同時にONにすることができます。また、ビブラートのボタンとブリリアンスのボタンを同時にONにすることもできます。

## 2 パネルのモジュレーションONボタンを点灯にする。

**点灯:**マルチメニューで選択した効果を、モジュレーションホイールでコントロールできるようになります。

**消灯:**モジュレーションホイールを操作しても、何も機能しません。



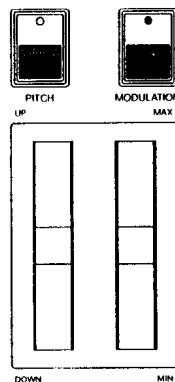
## 3 演奏しながら、モジュレーションホイールを操作する。

[ビブラートを選んでいる場合]

**MAX側に回す:**ビブラートのデプスが深くなる。

**MIN側に回す:**ビブラートのデプスが浅くなる。

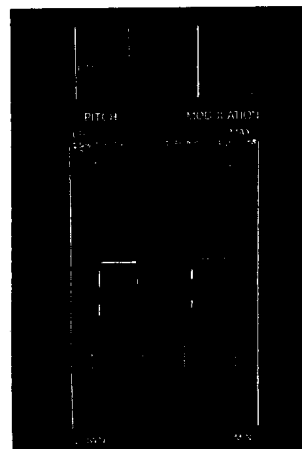
**注意:**ホイールでコントロールできるビブラートデプスの最大値は、ユーザービブラートのデプスでセットしている値になります。ユーザービブラートが0にセットされていて、ユーザービブラートのボタンがONになっているとビブラートはコントロールできません。(ユーザービブラートのボタンがOFFになっている時は、その音色にプリセットされているビブラートの値になります。)



[ブリリアンスを選んでいる場合]

**MAX側に回す:**明るく輝くような感じが強くなる。

**MIN側に回す:**輝くような感じが弱くなる。



[モジュレーションホイール機能をメモリーする使い方]

マルチメニューで選択したモジュレーションホイール機能のデータ、およびモジュレーションONボタンのON/OFFデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろなモジュレーションホイール機能をメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを切り替えるだけで、モジュレーションホイール機能が切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

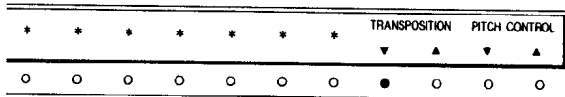
[モジュレーションホイールの使用にあたって]

- モジュレーションホイールによるビブラート、ブリリアンスは、付点ボタンに移したボイスメニューの音色にも機能します。
- マルチメニューで選択したモジュレーションホイール機能のデータは電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最大1週間)

# 11-5) トランスポジション

エレクトーン全体のキーを、半音の単位で、最大上下半オクターブまで変えることができます。

## 1) ▼ボタンまたは▲ボタンを押して、キーを変える。



▼ボタン: 1回押すたびに、キーが半音ずつ下がります。トランスポジション機能を使っていない時のノーマルなキーを“C”とした場合、▼ボタンで変えることができるキーは右のとおりです。(最高6ステップ)

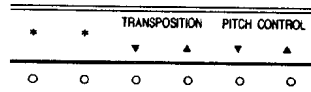
ノーマルキー	▼×1	▼×2	▼×3	▼×4	▼×5	▼×6
C	B	B <sup>b</sup> (A <sup>#</sup> )	A	A <sup>b</sup> (G <sup>#</sup> )	G	G <sup>b</sup> (F <sup>#</sup> )

▲ボタン: 1回押すたびに、キーが半音ずつ上がります。ノーマルなキーを“C”とした場合、▲ボタンで変えることができるキーは右のとおりです。(最高6ステップ)

ノーマルキー	▲×1	▲×2	▲×3	▲×4	▲×5	▲×6
C	C <sup>#</sup> (D <sup>b</sup> )	D	D <sup>#</sup> (E <sup>b</sup> )	E	F	F <sup>#</sup> (G <sup>b</sup> )

## 2) ▼ボタンと▲ボタンを同時に押して、ノーマルなキーに戻す。

両方のランプが消え、ノーマルなキーに戻ったことを示します。



ノート: 電源をいったんOFFにすることも、ノーマルなキーに戻ります。



### [トランスポジションの使用にあたって]

- トランスポジションのセットは、レジストレーションメモリーには記憶されません。曲の途中でキーを変えたい場合は、そのつど▼ボタンまたは▲ボタンを押してください。
- RAMバックには、現在セットしているトランスポジションのデータを移すことができます。
- ▼ボタンまたは▲ボタンを押した時、押したボタンのランプが常に点灯するとは限りません。その時セットされているキーがノーマルより下の場合は▼ボタンのランプが常に点灯し、ノーマルより上の場合は▲ボタンのランプが常に点灯します。したがって、▼ボタンを押しても▲ボタンのランプが点灯したままになる場合があります。
- C.S.P.でコード進行をプログラムしている時、途中からトランスポジションによってキーを変えても、実際にプログラムされるコードのキーは変わりません。ただし、C.S.P.の再生時に、トランスポジションでキーを変えることはできません。

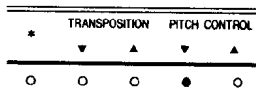
# 11-6) ピッチコントロール

エレクトーン全体のピッチ(音程)を、微調整することができます。

## 1) ▼ボタンまたは▲ボタンを押して、ピッチを変える。

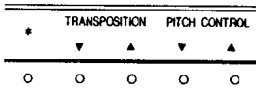
▼ボタン: 1回押すたびに、音程が少しずつ下がります。(A=440Hzの時、1ステップ約0.3Hz、最高4ステップ)

▲ボタン: 1回押すたびに、音程が少しずつ上がります。(A=440Hzの時、1ステップ約0.3Hz、最高15ステップ)



## 2) ▼ボタンと▲ボタンを同時に押して、ノーマルなピッチに戻す。

両方のランプが消え、ノーマルなピッチに戻ったことを示します。



ノート: 電源をいったんOFFにすることも、ノーマルなピッチに戻ります。

### [ピッチコントロールの使用にあたって]

- ピッチコントロールのセットは、レジストレーションメモリーには記憶されないようになっています。
- ▼ボタンまたは▲ボタンを押した時、押したボタンのランプが常に点灯するとは限りません。その時セットされているピッチがノーマルより下の場合は、▼ボタンのランプが常に点灯し、ノーマルより上の場合は、▲ボタンのランプが常に点灯します。したがって、▼ボタンを押しても▲ボタンのランプが点灯したままになる場合があります。

ABC M.O.C.  
12 PLNGR/DLY.  
VOL. FINEABC  
SINGLE FINGERED CUSTOM  
FINGER CHORD ABC LOWER PEDAL

M.O.F.

M.O.F.

CONTROL PLANGER DELAY

PLANGER DELAY

PARAMETER

1 2 3

L.P.A.

CHARGE

VOLUME FINE

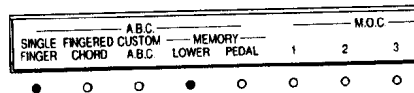
ON/OFF

## 12-(1) A.B.C.(オートベースコード)

下鍵盤とペダル鍵盤の伴奏が自動的に得られる機能で、3つのモード(弾き方)があります。

## 1 マルチメニューにあるA.B.C.のボタンでモードをひとつ選ぶ。

オートベースコードのモード(自動伴奏の弾き方)は、左端のボタンから3つ目までの3つのボタンで、選択するようになっていきます。



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得られます。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。(⇒63ページ)
フィンガードコード	下鍵盤で押さえたコードが検出され、ベースの自動伴奏が得られます。
カスタムA.B.C.	下鍵盤で押さえたコードのタイプとペダル鍵盤で押さえた音が検出され、ベースの自動伴奏が得られます。

ノート: シングルフィンガー、フィンガードコード、カスタムA.B.C.の3つのボタンは、常にいずれかひとつがONになっています。

## 2 パネルのA.B.C. ONボタンを押して、点灯にする。

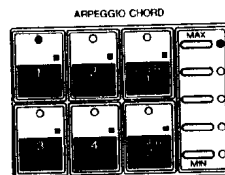
ONを点灯させている時: マルチメニューで選択したオートベースコードのモードで自動伴奏機能が働きます。

ONを消灯させている時: オートベースコードは働きません。



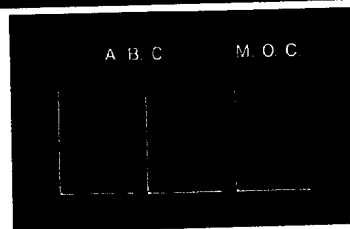
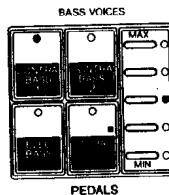
## 3 アルペジオコードをセット。

下鍵盤の伴奏を弾く音色として、リズムに連動するアルペジオコードをセットしましょう。また、必要に応じて、アルペジオコード以外の下鍵盤の音色もセットしてください。



## 4 ペダル鍵盤の音色をセット。

HS-8では、必要に応じて、AWMベースボイスをセットしてください。



## [オートベースコードのベースパターンについて]

オートベースコードで自動的に発音するベース伴奏のパターンは、各リズムパターン(プリセット)に連動したベースパターンが得られます。

- アルペジオコード(プリセット)のパターンを変えると、ベースパターンもそれにふさわしいパターンに変わります。
- プリセットのフィルイン(フィルイン1、フィルイン2)またはエンディングを発音させている間は、ベースパターンも変化します。
- 下鍵盤で弾いたコードのタイプによってもベースパターンは変化します。
- リズムのユーザーパターン(ユーザー1、ユーザー2)またはアルペジオコードのユーザーパターン(ユーザー1、ユーザー2)をONにしている時のベースパターンは、その時ランプが点灯しているプリセットパターンに連動したベースパターンになります。
- ユーザーフィルインを発音させている間は、ベース音は発音しないようになっています。

## [リズムを使わない場合]

リズムをスタートさせなくても、自動伴奏機能を使うことができます。シングルフィンガーを選んでいる時は、コードとベース音が自動的に得られ、フィンガードコードを選んでいる時は、ベース音が自動的に得られます。ただし、リズムに連動して働くアルペジオコードは発音しません。また、ベース音はパターンがききません。

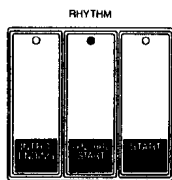
## [オートベースコードの使用にあたって]

シングルフィンガー、フィンガードコード、カスタムA.B.C.の選択データはレジストレーションメモリーに記憶させることができます。



## 5 リズムセクションをセットする。

リズムパターンを選び、ボリューム、テンポなどをセットしてから、シンクロスターのスイッチをONしておきましょう。リズムと自動伴奏を同時にスタートさせることができ、とても便利です。



## 6 選んだモードに応じて、伴奏を演奏する。

[シングルフィンガーを選んだ場合]

下鍵盤を次のように押さえることで、4つのタイプ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: コードの根音をひとつ押さえる。(右の例: C)



マイナーコード: コードの根音と、それより左側の黒鍵を同時に押さえる。(右の例: Cm)



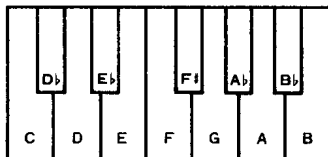
セブンスコード: コードの根音と、それより左側の白鍵を同時に押さえる。(右の例: C7)



マイナーセブンスコード: コードの根音と、それより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえる。(右の例: Cm7)



ノート: 下鍵盤とコードの根音の位置関係は右のようになります。



[フィンガードコードを選んだ場合]

下鍵盤でコードを押さえるだけで、そのコードにふさわしいベース伴奏が自動的に得られます。(右の“フィンガードコード、カスタムA.B.C.で検出されるコード”を参照)

[カスタムA.B.C.を選んだ場合]

下鍵盤でコードを押さえ、ペダル鍵盤を1音押さえるだけで、ベース伴奏が自動的に得られます。ベース伴奏は、下鍵盤で押さえたコードのタイプとペダル鍵盤で押さえた音に基づいて検出されます。

## メモリー

### 1 マルチメニューのメモリーボタンをONにする。

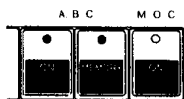
ロー: このボタンをONにすると、下鍵盤から指を離した後も、下鍵盤の伴奏が鳴り続けます。

ペダル: このボタンをONにすると、下鍵盤から指を離した後も、ペダル鍵盤の伴奏が鳴り続けます。

ノート: カスタムA.B.C.を選び、メモリーのペダルボタンをONにした時は、ペダル鍵盤から足を離した後も、ベース伴奏が鳴り続けます。

### 2 パネルのメモリーボタンをONにして、下鍵盤を押さえ、すぐに指を離す。

下鍵盤から指を離した後も、コードとベースの自動伴奏が、リズムと一緒に鳴り続けます。コードを変える時だけ、下鍵盤を押さえ直してください。



[シングルフィンガー使用時の注意]

- 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、実際に発音する自動伴奏の音域は変わらないようになっています。
- 下鍵盤をレガートで弾くと、正しくコードが切り替わらない場合があります。コードを切り替える時は、いったん鍵盤から指を離すようにしてください。
- シングルフィンガーの使用時には、リードボイスを下鍵盤から発音させることはできません。

[フィンガードコード、カスタムA.B.C.で検出されるコード]

フィンガードコードまたはカスタムA.B.C.を使っている時は、次の15種類のコードタイプが検出され、そのコードに応じたベース伴奏が自動的に得られます。(すべてCを根音とするコードネームで表記)

C, Cm, C7, Cm7, Cmaj7, Cm maj7, Caug7(9), Caug7(9)(11), Cdim, C7sus4, Cm7-9, C-9, C7-9, C7b9, Cm9

[メモリーの使用にあたって]

- メモリーはリズムに連動して機能するようになっています。必ず、リズムと一緒に使うようにしてください。
- メモリーは、オートベースコードをOFFしている時でも、リズムさえスタートしていれば機能します。下鍵盤の伴奏を鳴らし続けている間に、左手でパネル操作をしたり、両手で上鍵盤を弾きたい時などに活用してください。
- シングルフィンガーまたはフィンガードコードの使用時に、メモリーによって自動伴奏を持続させたい場合は、ローボタンとペダルボタンを両方ともONにしてください。
- ローとペダルボタンのON/OFFデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。

# 12-2) M.O.C.(メロディーオンコード)

上鍵盤で弾くメロディーに、ハーモニーを自動的に付けることができます。

## 1) マルチメニューのM.O.C.ボタンで、モードをひとつ選ぶ。

メロディーオンコードのモード(ハーモニーの付き方)は3つあり、そのうちのひとつを選択するようになっています。

MEMORY		M.O.C.			KNEE CONTROL FLANGER	
LOWER	PEDAL	1	2	3	CONTROL	FLANGER
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1	最大2音までのハーモニーが、メロディーに近い音域で発音します。
2	最大3音までのハーモニーが、メロディーに近い音域で発音します。
3	最大3音までのハーモニーが、メロディーからやや離れた音域で発音します。

ノート: 1, 2, 3のボタンは、常にひとつがONになっています。

## 2) パネルのM.O.C. ONボタンを押して、点灯にする。



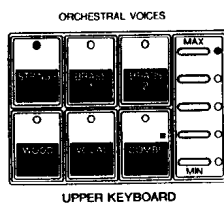
ONを点灯させている時: マルチメニューで選択したモードで、ハーモニーが自動的に付きま。

ONを消灯させている時: メロディーオンコードは機能しません。

## 3) 上鍵盤の音色(リードボイス以外)をセット。

ハーモニーの音色として、上鍵盤のオーケストラルボイス、コンビネーションボイス(HS-8・HS-7・HS-6)、パーカッションボイス(HS-7・HS-6・HS-5)、AWMプリセット(HS-8)の音色を選び、ボリュームとアンサンブルのボタンをセットしてください。

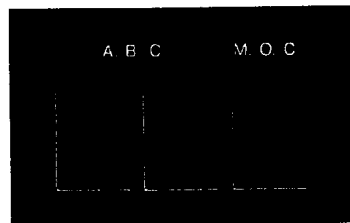
リードボイスは、ハーモニーの音としては得られませんが、メロディーラインを弾くための音色としてセットすることができます。また、下鍵盤の音色もセットしましょう。



(図はHS-5)

## 4) 下鍵盤でコードを押さえながら、上鍵盤でメロディーを弾く。

上鍵盤で弾くメロディーの下に、ハーモニーが自動的に加わり、厚みのあるメロディー演奏が楽しめます。

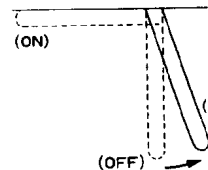


### [ニーコントロール]

MEMORY		M.O.C.			KNEE CONTROL FLANGER	
LOWER	PEDAL	1	2	3	CONTROL	FLANGER
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

このボタンをONにする、メロディーオンコードのON/OFFをニーレバーでコントロールできるようになります。演奏の途中で、部分的にメロディーオンコードを使いたい場合などに便利です。

ニーコントロールのボタンをONにし、下鍵盤の下にあるニーレバーを真下に立てると、メロディーオンコードは機能しない状態になります。メロディーオンコードをONにしたい時点で、ニーレバーを右に押してください。右に押している間だけメロディーオンコードが機能します。



### [メロディーオンコードの使用にあたって]

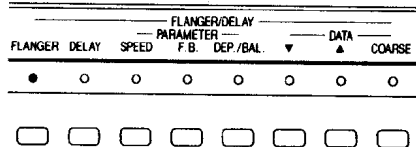
- 自動的に得られるハーモニーは、下鍵盤で発音させているコードの構成音のなかから検出され、上鍵盤の音色で発音するようになります。ハーモニーを付けたい場合は、下鍵盤でコードを発音させながら、上鍵盤を弾いてください。
- A, B, CのメモリーローボタンをONにして、リズムをスタートさせている時は、下鍵盤から指を離した後も、メロディーにハーモニーが付きま。
- メロディーオンコードのモード選択データは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。

# 12-(3) フランジャー/ディレイ(HS-8・HS-7・HS-6・HS-5)

フランジャー効果とディレイ効果の選択を行うほか、それぞれのパラメーターのデータを変更することもできます。

## 基本的な使い方

### ① マルチメニューで、効果を選ぶ。



フランジャーまたはディレイボタンのどちらかをONにして、効果を選んでください。(常にどちらかのボタンがONになっています。)

フランジャー	音がうねり、回転しているような感じになります。
ディレイ	音がこだまするような感じになります。

ノート: 各効果は、パラメーターのデータを変更することで、そのかかり具合を変えることもできます。必要に応じて、操作してください。(⇒66ページ)

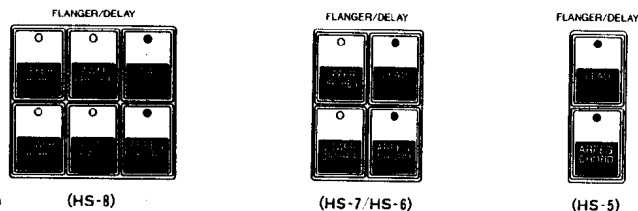
ノート: パラメーターのデータを変更する前は、ノーマルなデータ値がそれぞれプリセットされています。パラメーターのデータを変更した後、プリセットされているデータ値で効果をかけたい場合は、右に示した“プリセット状態に戻す操作”を行ってください。

### ② 効果をかける音色をセットする。

フランジャー効果またはディレイ効果をかけられる音色群は次のとおりです。それぞれのボリュームとアンサンブルのボタンをセットしてください。

HS-8	上鍵盤オーケストラルボイス、AWMプリセット、リードボイス、下鍵盤オーケストラルボイス、AWMベースボイス、アルペジオコード
HS-7/HS-6	上鍵盤オーケストラルボイス、リードボイス、下鍵盤オーケストラルボイス、アルペジオコード
HS-5	リードボイス、アルペジオコード

### ③ パネルのフランジャー/ディレイセクションで、効果をかける音色群のボタンをONにする。

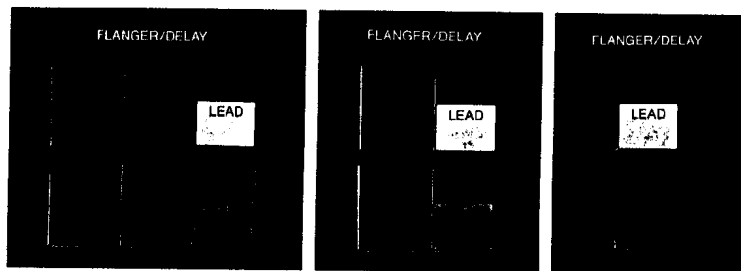


効果をかけたい音色群に対応するボタンをONにしてください。複数のボタンをONにすれば、複数の音色群に効果を加えることができます。

注意: 音色群ごとにフランジャーとディレイを別々にかけることはできません。

### ④ 鍵盤を弾くと、選択した効果がかかる。

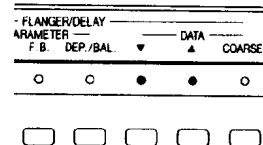
マルチメニューでフランジャーを選択したか、ディレイを選択したかというデータはエレクトーンに記憶されますから、パネルにあるフランジャー/ディレイセクションのボタンをONにすることで、いつでも選択した効果が得られます。



#### [プリセット状態に戻す操作]

フランジャー効果とディレイ効果は、プリセットされているパラメーターのデータを変更することができますが、データを変更した後、いつでもプリセットのデータ値に戻すことができます。次のように操作してください。

- ① マルチメニューのフランジャーまたはディレイボタンを押して、パラメーターの3つのボタンをすべて消灯にする。
- ② データの▼ボタンと▲ボタンを同時に押す。



- ① で押した効果の3つのパラメーターが、すべてプリセットされているデータ値に戻ります。プリセットされているデータ値は次のとおりです。

フランジャー: スピード	[ 4 ]
フィードバック	[ 67 ]
デプス	[ 85 ]
ディレイ : スピード	[ 0 ]
フィードバック	[ 61 ]
バランス	[ 50 ]

#### [フランジャー/ディレイのデータをメモリーする使い方]

パネルとマルチメニューでセットしたフランジャー/ディレイのON/OFFデータ、およびそれらのパラメーターデータ値は、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろなON/OFF状態やデータ値をメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、効果のON/OFFやかかり具合が切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

注意: フランジャーをONにしたレジストレーションとディレイをONにしたレジストレーションを別々の数字ボタンにメモリーし、それらを切り替えると、効果の切り替わるタイミングが少し遅れる場合があります。

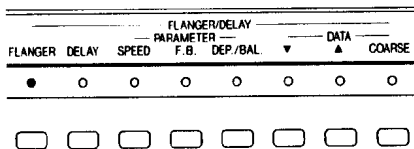
#### [フランジャー/ディレイの使用にあたって]

- パラメーターを同じデータ値にして効果を加えた場合でも、音色によって効果のかかり具合が異なって聞こえることがあります。
- フランジャー/ディレイ効果は、各音色群の付点ボタンに移したボイスメニューの音色にもかかります。
- マルチメニューで設定したフランジャー/ディレイのON/OFFデータ、パラメーターのデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

# パラメーターのデータを変更する操作

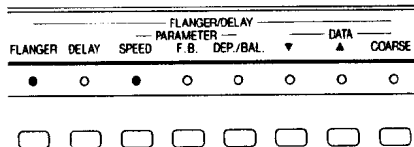
## 1 パラメーターを変更する効果のボタンを押す。

フランジャーまたはディレイボタンのどちらかを押してください。パラメーターデータの変更は、フランジャーとディレイで別々に行うことができます。



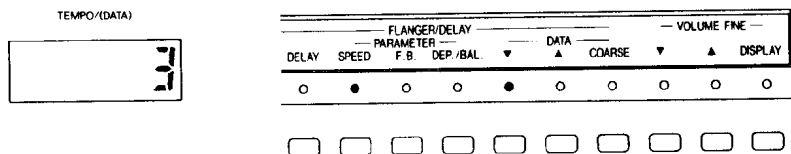
## 2 データを変更するパラメーターのボタンをONにする。

フランジャー/ディレイで変更できるパラメーターは、それぞれ3つつあります。スピードとフィードバックは共通項目、3つ目の項目は、フランジャーがデプス、ディレイがバランスになります。



効果	パラメーター	意味	可変幅
フランジャー	スピード	変調周波数	0~100
	フィードバック	幅還量	0~100
	デプス	変調の深さ	0~100
ディレイ	スピード	ディレイタイム	0~100
	フィードバック	幅還量	0~100
	バランス	直接音とディレイ音の比率	0~100

## 3 データボタンで、データ値を変更する。



パラメーターのいずれかをONにすると、そのパラメーターに現在設定されているデータ値が、テンポディスプレイに表示されます。効果をかける音色を発音させながら、データボタン(▼・▲・コース)で、その数値を増減させてください。

▼	1回押すたびに、データ値がひとつずつ減ります。
▲	1回押すたびに、データ値がひとつずつ増えます。
コース	このボタンを押しながら、▼または▲ボタンを押すと、データ値が10ずつ増減します。大幅に数値を変更したい場合にお使いください。

## 4 必要に応じて、ほかのパラメーターをONにし、データを変更する。

設定したデータ値は記憶されますから、パネルにあるフランジャー/ディレイのボタンをONにすることで、いつでも設定したデータ値で効果が得られます。

### [各パラメーターのデータ変更による変化]

フランジャー/ディレイの各パラメーターデータを変更すると、効果のかわり具合は次のようになります。

#### ●フランジャー

スピード	▲	短い周期で変調するようになる。
	▼	長い周期で変調するようになる。
フィードバック	▲	金属的な鋭さが増してくる。
	▼	金属的な鋭さが減ってくる。
デプス	▲	ビブラートの深さが目立つようになる。
	▼	ビブラートの深さが目立たなくなる。

#### ●ディレイ

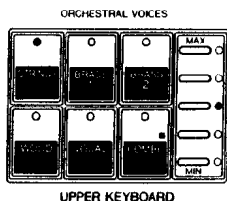
スピード	▲	ディレイ音が早く出てくる。
	▼	ディレイ音が遅く出てくる。
フィードバック	▲	ディレイ音が長くなる。
	▼	ディレイ音が短くなる。
バランス	▲	ディレイ音が弾いた音より大きくなる。
	▼	ディレイ音が弾いた音より小さくなる。

# 12-(4) ボリュームファイン

各セクション(音色群、アルペジオコード、リズム)の音量を細かくセットすることができます。

## 1 音量を細かく設定したいセクションのボリュームボタンを押す。

ボリュームボタンを押すことによって、ボリュームファインの操作を行うセクションが指定されます。各鍵盤の音色群、アルペジオコード、リズムのなかから、音量を細かく設定したいセクションをひとつ指定してください。



(図はHS-5)

## 2 ▼ボタンまたは▲ボタンを押す。

パネルのボリュームボタンは、HS-8が7つ、それ以外の機種が5つあります。ボリュームファイン機能では、あるボリュームボタンとそのひとつ上(または下)のボリュームボタンとの間に、3段階の音量を設定することができます。

- ▼ボタン: 1回押すたびに、1段階ずつ音量が下がり、4回押すとひとつ下のボリュームボタンの音量レベルになります。
- ▲ボタン: 1回押すたびに、1段階ずつ音量が上がり、4回押すとひとつ上のボリュームボタンの音量レベルになります。

- ノート: ▲ボタンを押して、一番上のボリュームボタンより上に音量を上げることはできません。また、▼ボタンを押して、一番下のボリュームボタンより下に音量を下げることはできません。
- ノート: 中間の音量に設定すると、パネルのボリュームボタンのランプが2つ点灯になります。(下表参照)
- ノート: ▲▼ボタンのランプは、現在設定されている音量に応じて点灯し、中間の3段階のうち上側か中央か下側かを示します。(下表参照)

音 量		▼▲ボタンの操作	ボリュームのランプ	▼▲ボタンのランプ
上のボタンの音量		(▲×4)	ひとつ点灯	○ ○
中間の音量	上側	▲×3	○	○ ●
	中央	▲×2	● 2つ点灯	● ●
	下側	▲×1	○	● ○
現在の音量		—	ひとつ点灯	○ ○
中間の音量	上側	▼×1	○	○ ●
	中央	▼×2	● 2つ点灯	● ●
	下側	▼×3	○	● ○
下のボタンの音量		(▼×4)	ひとつ点灯	○ ○

## 3 別のセクションを指定して、同様の操作で細かく設定する。

ボリュームボタンを押してセクションを指定し、上記と同様の操作を行ってください。また、右記の「音量の設定を連続で行う操作」も可能です。

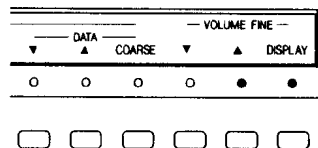
### [ディスプレイボタンの働き]

右端のディスプレイボタンには次の2つの働きがあります。

- このボタンを押すと、現在指定されているセクション(一番最後にボリュームボタンを押したセクション)のボリュームボタンが点滅し、音量の設定を行えるのがどのセクションであるかを示します。ボリュームボタンの点滅は、ディスプレイボタンを押さえている間続き、ボタンから指を離すと点滅に戻ります。
- 次に説明する「音量の設定を連続で行う操作」では、このボタンを押しながら、▼または▲ボタンを押します。

### [音量の設定を連続で行う操作]

ひとつのセクションの音量を設定した後、別のセクションの音量を連続して設定したい場合は、ディスプレイボタンを押しながら、▲ボタンまたは▼ボタンを押してください。音量を設定するセクションをパネルのボリュームボタンで指定し直さなくても、次々に音量を設定することができます。



- ディスプレイ+▲: 1回操作するたびに、ボリュームボタンの点滅が左隣または下段のセクションに移動します。(上鍵盤の音色群→下鍵盤の音色群→上/下鍵盤の音色群→ペダル鍵盤の音色群→アルペジオコード→リズムの順に移動し、リズムの次は上鍵盤の音色群に戻ります。)
- ディスプレイ+▼: 1回操作することにより、ボリュームボタンの点滅が右隣または上段のセクションに移動します。(リズム→アルペジオコード→ペダル鍵盤の音色群→上/下鍵盤の音色群→下鍵盤の音色群→上鍵盤の音色群の順に移動し、上鍵盤の音色群の次はリズムに戻ります。)

- あらかじめ各セクションのボリュームボタンによって、設定したい音量に一番近いボタンをONにしておくと、スムーズに連続設定ができます。
- 上鍵盤のオーケストラルボイスから設定を始め、「ディスプレイ+▲」の操作によって順番に設定していくと便利です。

### [ボリュームファインのデータをメモリーする使い方]

ボリュームファインで設定した各セクションの音量データは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。これを利用して、レジストレーションメモリーの異なる数字ボタンに、いろいろな音量データをメモリーしてみましょう。レジストレーションメモリーの数字ボタンを押し替えるだけで、細かく音量が切り替わり、とても便利です。(⇒18ページ)

### [ボリュームファインの使用にあたって]

- ▼ボタンまたは▲ボタンを押した時、押したボタンのランプが点灯するとは限りません。▼ボタンと▲ボタンのランプは、その時設定されている音量に応じて点灯または消灯します。したがって、▼ボタンを押した時、▲ボタンのランプが点灯する(その逆も)場合があります。
- ボリュームファインで設定した音量のデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。(バックアップ期間は最低1週間)

# 付属端子

## ① HEADPHONES (ヘッドホン端子)

ヘッドホンを接続する端子です。ヘッドホンを使用すれば、エレクーン本体のスピーカーからは音がなくなり、外部に音を出すことなく、エレクーンの演奏をモニターすることができます。(ヘッドホン以外の機器を接続することは避けてください。)

## ② MIC. (マイク端子)

マイクロフォンを接続する端子です。

## ③ MIC. VOL. (マイクボリューム)

接続したマイクロフォンの音量を調節することができます。

## ④ SPEAKER OUT (スピーカーアウト端子)

エレクーン本体のスピーカーに音声信号を出力するための端子で、HS-8・HS-7・HS-6ではステレオ出力、HS-5・HS-4ではモノラル出力になっています。スピーカーユニットから出ているプラグを接続してください。外部スピーカーを接続している時、エレクーン本体の音を切って外部スピーカーだけから音を出したい場合は、これらの端子からプラグを抜いてください。

## ⑤ TO PEDAL (トゥーペダル端子)

ペダル鍵盤ユニットからでているケーブルのプラグを接続する端子で、各種信号を入/出力します。プラグの白い点と端子の白い点の位置を合わせて、しっかりと接続してください。移動時などにプラグを抜く場合は、プラグの先端部を下方にスライドさせてから、引き抜いてください。

## ⑥ AUX. OUT (ライン出力端子)

キーボードアンプKAシリーズなどの外部スピーカーやミキサーなどに音声信号を出力する端子で、すべてのモデルでステレオ出力させることができます。HS-5・HS-4では、本体スピーカーへの出力はモノラルですが、外部機器への出力は2チャンネルに振り分けられステレオで出力されます。(出力インピーダンス:470Ω)  
また、AUX. OUT端子に外部アンプ・スピーカーを接続している時、エレクーンの電源だけをOFFにする場合は、エレクーンのマスターボリュームまたはエクスプレッションペダルによって音量を小さくするか、外部アンプ・スピーカーのボリュームを小さくしてから、電源をOFFにしてください。

## ⑦ AUX. IN (ライン入力端子)

外部機器からの音声信号を入力する端子で、HS-8・HS-7・HS-6ではステレオ入力、HS-5・HS-4ではモノラル入力になっています。この端子で入力した音の音量は、接続している外部機器でコントロールしてください。

## ⑧ EXP. IN (エクスプレッション連動入力端子)

シンセサイザーやリズムマシンなどの音声信号(モノラル)を入力するための端子です。この端子で入力した音の音量は、エレクーンのエクスプレッションペダルによって、本体の音量と一緒にコントロールすることができます。

## ⑨ RHYTHM OUT (リズム出力端子)[HS-8のみ]

エレクーンの声信号のうち、リズムの信号だけを、外部スピーカーやミキサーなどにステレオ出力させることができる端子です。この端子と⑩のAUX. OUT端子を同時に使用すれば、AUX. OUT端子からは、リズムの信号だけがキャンセルされた音声信号を出力させることができます。(出力インピーダンス:470Ω)

## ⑩ AUX. OUT (ライン出力端子)[HS-8のみ]

エレクーンの声信号を、外部スピーカーやミキサーなどにステレオ出力する端子(フォーン)です。この端子だけを使用すれば、エレクーンの声信号を出力させることができます。また、⑨のRHYTHM OUT端子と同時に使用すれば、リズムの信号だけがキャンセルされて出力します。(出力インピーダンス:470Ω)

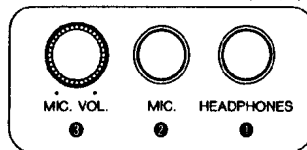
## ⑪ MIDI IN/OUT (MIDI入/出力端子)

MIDI規格に対応した外部機器と、各種情報をやりとりする時に接続する端子です。(⇒69・76・77・81ページ)

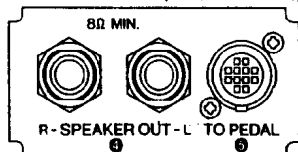
## ⑫ FROM CASSETTE/TO CASSETTE (カセット入/出力端子)

エレクーンの声データをカセットテープに移す時や、カセットテープのデータをエレクーンに戻す時に使う端子です。(⇒21ページ)

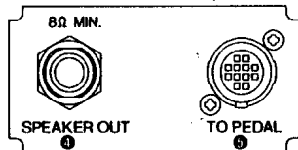
(全機種)



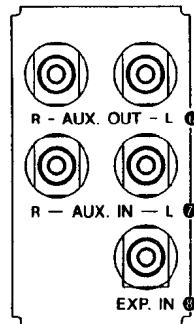
(HS-8・HS-7・HS-6)



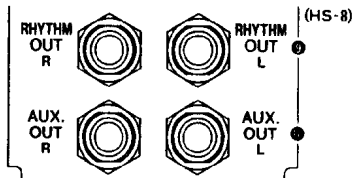
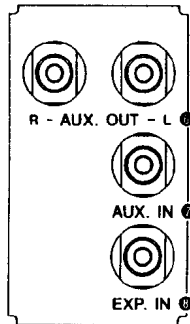
(HS-5・HS-4)



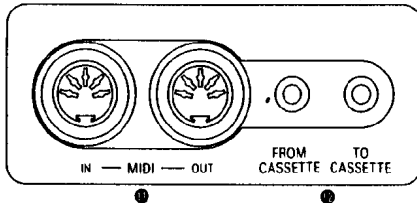
(HS-8・HS-7・HS-6)



(HS-5・HS-4)



(全機種)



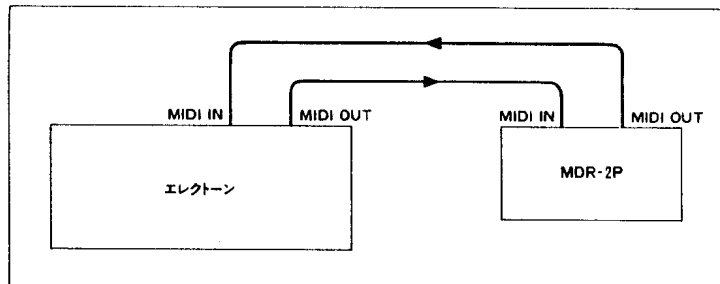
## MIDI対応機器との接続例 (ミュージックディスクレコーダーMDR-2Pとの接続)

エレクトーンの本機機能は、特有のエクスクルーシブメッセージを送/受信するようになっています。エレクトーンの本機データを正確に送/受信するためには、なるべくエレクトーン専用の周辺機器をお使いください。

### MDR-2Pに演奏を録音し、再生する場合

ミュージックディスクレコーダーMDR-2Pなど、外部の記録装置を使用する場合は、右図のように、INとOUTを相互に接続してください。

- MDR-2Pでは、演奏情報のほかに、レジストレーションメモリーなどの各種データも記録/再現させることができます。
- MDR-2Pで録音/再生を行うと、エレクトーンのリズム同期モードが自動的に切り替わりますから、モードを切り替える必要はありません。



## エレクトーン教室のご案内

お子さまに正しい音楽教育をお考えの方や、エレクトーンを自由自在に弾けるようになりたいという方のために、ヤマハではエレクトーン教室を全国に開設しています。

### ●幼児科

4~5歳児を対象にした音楽教室。「きく・うたう・ひく・つくる」という体験を通じて、音楽の基礎を楽しく自然に身につけます。母親同伴・週1回のグループレッスン・期間2カ年。

### ●エレクトーンスクール(児童科)

小学生を対象にしたエレクトーン教室です。音楽の導入に適したエレクトーンのレッスンを通じて、正しい音楽能力と豊かな創造力を養います。週1回のグループレッスン・期間4カ年。

### ●ジュニア科エレクトーンコース

幼児科を修了したお子さまを対象にしたコース。それまでに培われた音楽の基礎を土台に、エレクトーンの演奏力や表現力を学びます。週1回のグループレッスン・期間4カ年。

### ●メイトコース

中学生以上の方を対象にしたエレクトーン教室。はじめて鍵盤にふれる方でも、エレクトーンの演奏力と音楽力を楽しみながら身につけることができます。週1回のグループレッスン。

また、ピアノやエレクトーンの実験に応じて、スタディコース、マスターコースも選べます。

### ●ハーモニーパーク

音楽とエレクトーンを楽しみたい16歳以上の方を対象にしたメンバー制の音楽サロン。好きな時に、好きな曲でレッスンを受けることができるセミ・フリータイム制です。

### ●エレクトーンハウス

エレクトーンのレッスンやご購入など、お客さまのさまざまなご要望にお応えするエレクトーンの専門店。気軽にエレクトーンを弾いてみたい、教室に通うまいにエレクトーンを習ってみたいという方のために、チケット制フリータイムのインシヤルレッスン(個人レッスン)も実施しています。

## エレクトーン の 出版 物

ここに紹介した出版物のほかにも、さまざまな曲集が用意されています。詳しくはお買い上げになった販売店までお問い合わせください。

### ●エレクトーンポピュラーシリーズ

ジャズ、ボサノバ、ニューミュージックなど、ジャンル別にポピュラー音楽を選びました。

### ●エレクトーンミュージック・ボックス

ポピュラーミュージックのジャンル別曲集シリーズです。上級者のレパートリー集としてご利用ください。

### ●エレクトーンジャズタイム

プレイヤー、アレンジヤーの個性を生かした新しいタイプのジャズシリーズです。

### ●エレクトーンニューラブサウンドズ

映画音楽、スタンダードナンバー、ニューミュージック、ポップスなどから愛をテーマにした曲を選びました。

### ●エレクトーン5セレクションズ

トップアレンジヤーや人気プレイヤーが自由に腕をふるってアレンジしたハイセンスな曲集です。

### ●エレクトーンポップスコア

ポップ感覚あふれるナンバーを、若手プレイヤー、アレンジヤーが個性豊かにアレンジした曲集です。

### ●エレクトーンクラシック・シリーズ

楽聖といわれた人たちの名曲から親しみやすいセミクラシックナンバーまで、バリエーションに富んだ選曲です。

### ●エレクトーンヒット50

ポケットサイズで1冊に50曲。メロディー譜にリズムパターン、ディスクメモをつけた曲集です。

### ●エレクトーンパーソナル・シリーズ

第一線で活躍するエレクトーンプレイヤーの魅力的な作品を集めた曲集です。

### ●エレクトーンブレインノート

エレクトーンプレイヤーが田頃ステイヤーが演奏しているレパートリーを演奏しやすいようにアレンジしました。

### ●エレクトーンファンファンファン

若手アレンジヤーがポップな感覚でエレクトーンの新しいイメージにチャレンジ。中級者向けの楽しい曲集です。

### ●エレクトーンサウンド・クリップ

エレクトーンの特徴を生かしたポピュラーミュージックのジャンル別曲集です。

### ●エレクトーンアーティスト・ベストコレクション

ポピュラーミュージック界のビッグアーティストをクローズアップし、その代表曲を紹介する曲集です。

### ●エレクトーンABCシリーズ

シングルフィンガープレイを中心に編集された曲集で、初心者でも手軽にエレクトーンプレイが楽しめます。

### ●レッツプレイエレクトーン

エレクトーンを始めたばかりの方に、弾く楽しさを早く知っていたくための、やさしくアレンジされた曲集です。

### ●エレクトーンレパートリー

グレードにあわせて、ポピュラーな曲、親しみのあるメロディーを中心に選曲しました。

### ●エレクトーンニューミュージック・コレクション

人気の高いニューミュージックアーティストの代表曲を集めた曲集です。

### ●エレクトーンオレンジ・コレクション

ソロ演奏、弾きうたい、アンサンブル等いろいろな楽しみ方ができる歌謡曲とニューミュージックのシリーズです。

### ●エレクトーン・アルバム

ジャンル別に編集されたエレクトーン曲集。スタディコース、マスターコースの副教材としてもご利用ください。

### ●エレクトーンメロディー・パレット

ニューミュージック、歌謡曲のヒットソングを集めた初心者向けのシンプルな隔日刊曲集です。

### ●エレクトーンメロディー・パレットスペシャル

人気歌手のヒットソングを弾きやすいようにアレンジした歌謡曲集です。

### ●エレクトーン名曲アルバム

クラシックの名曲を各グレード別にアレンジ編集した曲集です。

### ●こどものエレクトーンメイトフォリオ

演奏技術を数多く実践するための曲集です。

### ●エレクトーンメイトフォリオ

初心者向けレパートリー曲集です。

### ●こどものエレクトーン・レパートリー

こどもの親しみやすいポップな曲を中心に選曲し、編曲したグレード別曲集です。

### ●エレクトーンリトルミュージシャン

楽しく親しみやすいこども用曲集で、マスターしてはいいテクニック等を考慮して編曲しています。

### ●エレクトーンラブリー・コレクション

こども、またはエレクトーン初心者を対象としたジャンル別の曲集です。

### ●よい子のエレクトーン

エレクトーン演奏をはじめとして、音楽の基礎知識を身につけるためのこども用学習書です。

### ●エレクトーンで弾く作曲者シリーズ

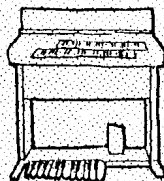
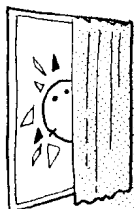
クラシックの名曲を作曲家別にまとめた曲集です。



# 末永く安全にお使いいただくために

## 設置場所について

- 直射日光はさけてください。
- 暖房器具の近くには設置しないでください。
- 湿気やホコリの多い場所や、温度の特に低い場所もさけてください。
- 振動の少ない、平らな床面に設置してください。
- 壁から10cm以上離すようにしてください。壁が直接振動するのを防ぎます。



## 外装・鍵盤のお手入れは

- 外装や鍵盤のお手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- よごれがひどい場合は、水でうすめた台所用中性洗剤にひたした布をよく絞って拭きとり、乾いた布で仕上げてください。
- シンナーやベンジンなどの溶剤は、鍵盤や外装をいためますので、絶対に使用しないでください。
- 外装の塗装は、ビニール製品と化学反応を起こすことがありますので、ビニール製のカバーなどはご使用にならないでください。

## 電源コードを大切に

- エレクトーン本体や椅子などで電源コードを踏みつけたり、足に引っかけたりしないように注意してください。
- コンセントから抜くときは、電源コードを引っばらないでください。
- 電源コードの絡み足しは危険ですからさけてください。



## 無理な力を加えないでください

- ボタンやつまみ、スイッチ類に無理な力を加えることはさけてください。
- 椅子・譜面板などの取扱いは、キズをつけないように注意してください。

## セットの移動時には

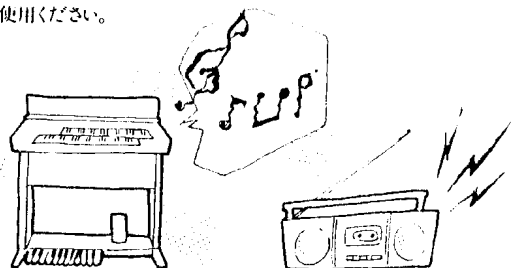
セットを移動する場合には、接続コードのショートや断線を防ぐため、他の機器との接続コードを取りはずしてから動かしてください。

## 他の機器との接続について

外部アンプ機器等を接続する場合、68ページを参照のうえ、正しく接続してください。また、スピーカー破損防止のため、機器接続の際はそれぞれの電源スイッチを切ってください。

## 他の電気機器への影響について

このエレクトーンはデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなどの電気機器を同時に使用すると、雑音や誤動作の原因になることがあります。他の電気機器から充分離してご使用ください。

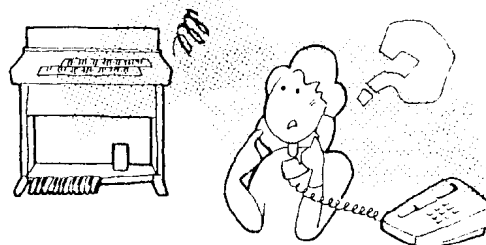


## 落雷に対する注意

落雷などのおそれがあるときは、早めに電源コードをコンセントから抜いてください。

## 万一異常があったら

使用中に音がでなくなったり、異常なおいや煙がでた場合は、ただちに電源プラグをコンセントから抜き、お求めの販売店もしくは電音サービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。



## 本書と保証書の保管について

本書をお読みにになった後は、保証書とともに大切に保管してください。

## RAMパックの取り扱いと保管について

RAMパックには、LSIなどの電子部品が使用されていますので、その取り扱いや保管では次の点に注意してください。

- 落としたり、強い力を加えたりしないでください。
- 差し込み口の金属部を堅いものでこすったりして、キズをつけないようにしてください。
- 内部に水やホコリが入らないように注意してください。
- 保管する場合は、過度な温度や湿度にご注意ください。また、必ず専用のケースに入れて保管してください。
- 持ち運ぶ際は、パックの情報が衣類などの静電気によって消えてしまうことがありますので、必ず専用のケースをお使いください。

## 音楽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。隣近所へは十分な配慮をしましょう。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。適切な音量を心がけるとともに、窓を閉めたり、ヘッドホンを使用するのもひとつの方法です。お互いに関心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

# 故障だとお考えになる前に

次のような現象は故障ではありませんのでご注意ください。このような現象でサービスを依頼されますと、保証期間中であっても実費料金を申し受けま  
すので、ご了承ください。

現象	原因と処置
時々、ガリッとかポツンという雑音が入る。	近くに電気器具の電源をON/OFFしたり、故障したネオンサインや電気ドリルなどを使用している場合は、雑音の入ることがあります。原因と思われる機器から、なるべく離れたコンセントを使ってください。また、原因不明の場合は、お求めの楽器店あるいは電音サービスセンター、サービスステーションまでご相談ください。
ラジオやテレビ、無線などの電波が入る。	近くに大電力の放送局やアマチュアの無線局があるためです。どうしても気になる場合は、お求めの楽器店あるいは電音サービスセンター、サービスステーションまでご相談ください。
ラジオやテレビなどに雑音の入ることがある。	エレクトーンのスグ近くにラジオやテレビを置いてあると雑音の入ることがあります。なるべく離してご使用ください。
音が周囲の物を共鳴させてビビる。	エレクトーンの音は持続音が多いため、周囲の戸棚や窓ガラスなどの器物を共鳴させることがあります。気になる場合は、共鳴物を取り除くか、音量を小さくしてください。
ペダル鍵盤ではピッチが高く、上・下鍵盤の高音部では低く感じる。	特にピアノと比較した場合に感じますが、ピアノでは倍音構成が複雑なため、高音と低音の調律は実音での調律ができず、倍音を聞いて調律しています。エレクトーンの場合は逆に実音で調律していますから、ピアノとエレクトーンでは本質的に違うわけです。
割れるような感じや、ノイズが入るような感じのする音がある。	主に管楽器の音色で感じるがありますが、これは実際の楽器音の特徴を再現するため、特に組み込まれた音色効果です。プラスの振動やプレスノイズなど、よりリアルな特徴をそえた楽音が得られます。
エレクトーンのスピーカーから音が出てこない。	スピーカーユニットから出ているケーブルのプラグがはずれています。別紙の「組み立て説明書」を参照の上、しっかりと接続してください。
ボリュームを最大にセットしても、音が小さすぎる。	①マスターボリュームが最小近くにセットされています。時計回りに回してください。②エクスプレッションペダルが踏み込まれていません。つま先で踏み込んでください。
上鍵盤または下鍵盤を同時に8音押さえても、7音しか発音しない。	上鍵盤または下鍵盤では、最大7音まで同時に発音するようになっています。(⇒4・6・8・10ページ)
ボリュームをセットしても、上鍵盤または下鍵盤の音色が発音しない。	アンサンブルセクションのボタンがONになっていません。発音させたい音色群に対応するボタンをONにしてください。(⇒5・7・9ページ)
ボリュームをセットしても、ペダル鍵盤の音色が発音しない。	オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガードコードがセットされています。パネルのA.B.C.ボタンをOFFにしてください。(⇒62ページ)
上鍵盤の音量が下鍵盤の音量に比べて大きすぎる。(またはその逆)	マニュアルバランスのセットがUPPER側またはLOWER側に寄りすぎています。通常の演奏では、中央付近にセットしてください。(⇒5・7・9・10ページ)
同じボリュームにセットしているのに、音色を変えると音量が変わる	選んだ音色によっては、ほかの音色に比べて音量が小さく聞こえるものがあります。各音色群のボリュームボタンで調整してください。
表示されている音色とは異なる音色が発音する。	点灯している付点ボタンに、ボイスメニューの音色が移されています。ボイスメニュー3の面の右端にあるオリジナルボイスのボタンを押しながら、付点ボタンを押し、ボイスメニューの音色を解除してください。(⇒24ページ)
パネルのサステイン、ユーザービブラト、フランジャー/ディレイのボタンをONにしても各効果がかからない。または効果がかかりすぎる。	マルチメニューでの各効果のセッティングが不適切です。該当するマルチメニューの面を出し、各効果のセッティングを変更してください。(⇒55・56・66ページ)
タッチコントロールが効かない。	マルチメニューでタッチトーンがOFFになっています。タッチトーンのアップパー&ローワーボタンをONにしてください。なお、HS-7・HS-6・HS-5・HS-4では、ペダル(MIDI)ボタンをONにしても、本体のペダル鍵盤ではタッチコントロールが効かないようになっています。(⇒57ページ)
パネルに表示されているリズムとは異なるリズムパターンが発音する。	①点灯している付点ボタンに、リズムメニューのパターンが移されています。リズムメニューの右端にあるオリジナルパターンのボタンを押しながら、付点ボタンを押し、リズムメニューのパターンを解除してください。(⇒32ページ)②ユーザーボタンがONになっています。ユーザーパターンを使用しない場合は、ユーザー1、ユーザー2のボタンをOFFにしてください。(⇒12・38ページ)
ボリュームをセットしても、アルペジオコードの音が発音しない。	リズムがスタートしていません。アルペジオコードはリズムと一緒に使用してください。(⇒14ページ)
リズムパターンとアルペジオコードのパターンが連動しない。または、リズムパターンとフィルイン、イントロ/エンディングのパターンが連動しない。	リズムのユーザーボタンまたはアルペジオコードのユーザーボタンがONになっています。ユーザーパターンとプリセットパターンは連動するようになっていませんから、同時に使用したい場合は、プリセットパターンに連動するようにユーザーパターンを作成してください。(⇒38・41ページ)
下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえるとリズム楽器の音と一緒に発音する。	キーボードパーカッションのボタンがONになっています。キーボードパーカッションを使用しない時は、OFFにしてください。(⇒15ページ)
レジストレーションメモリーに記憶されない機能がある。	C.S.P./R.S.P./F.M.P.、トランスポジション、などのデータは記憶されません。これらのデータはRAMバックに移してください。(⇒18ページ)
トウパックの操作をしたら、エラーランプが点灯して、データが移らない。	操作が不適切であるか、RAMパックのメモリープロテクトスイッチがONになっています。操作方法などを確認してください。(⇒20ページ)
カセットテープにデータが移らない。またはカセットテープからエレクトーンにデータが移らない。	操作や接続が不適切であるか、使用しているカセットテープやカセットレコーダーに不良があります。操作方法やカセットテープ、カセットレコーダーなどを確認してください。(⇒21ページ)

現象	原因と処置
オートベースコードのベースパターンが、リズムまたはアルペジオコードのパターンと連動しない。	リズムのユーザーボタンまたはアルペジオコードのユーザーボタンがONになっています。オートベースコードのベースパターンは、その時点灯しているプリセットのリズムパターンとアルペジオコードパターンに連動します。(⇒62ページ)
パネルのA.B.C.メモリーボタンをONにしても、下鍵盤またはペダル鍵盤の音がホールドされない。	マルチメニューのA.B.C.セクションで、ローアまたはペダルボタンがOFFになっています。下鍵盤とペダル鍵盤の音を両方ともホールドさせたい場合は、両方のボタンをONにしてください。(⇒63ページ)
メロディーオンコードによるハーモニーの音が発音しない。	上鍵盤でリードボイスだけが発音するようになっています。リードボイス以外の音色も発音するようにセットしてください。(⇒64ページ)
ボイスエディットを行っている時、鍵盤を押さえても指定した音色が発音しない。	指定した音色が発音しないようなセッティングになっています。指定した音色のボリュームと、その音色群に対応するアンサンブルのボタンをONにしてください。(⇒26ページ)
ボイスエディットで、キャリアのエンベロープジェネレーターを変更したら、音色の変化するタイミングがずれてしまう。	モジュレーターのエンベロープジェネレーターを変更していないため、時間的に変化するタイミングが音量と音色でずれています。モジュレーターのエンベロープジェネレーターのデータを変更してください。(⇒28ページ)
フロムFMボイスバックのボタンを押しても、FMボイスバックの音色が呼び出されない。	ボイスエディットのモードに入っていません。FMボイスバックの音色を呼び出す時は、まず、パネルの音色のいずれかを指定して、エディットモードに入ってください。(⇒31ページ)
R.P.P.のリアルタイム入力を行っている時、下鍵盤を叩いてもパターンが入力されない。	すでに、8つの打楽器のパターンが入力されています。すでに入力されている打楽器音でパターンを追加するか、または、パターンを入力する前に、不要な打楽器のパターンを消去してください。(⇒36・37ページ)
R.P.P.のステップ入力で、アクセントのボタンを押してもパターンが入力されない。	入力する打楽器が指定されていません。パターンを入力する前に、下鍵盤をひとつ押さえて、入力する打楽器を指定してください。(⇒36・37ページ)
R.P.P.、R.C.P.で入力したパターンの登録ができない。	①登録する操作を間違えています。レジストレーションメモリーの数字ボタンを先に押さえ、ユーザーボタンを押してください。 ②登録する前に、入力したパターンが消去されました。パターンを登録するまでは、R.P.P.ボタンをOFFにしたり、マルチメニューを別の面に回したりしないでください。(⇒38ページ)
C.S.P.、R.S.P.のレコードモードまたはエディットモードに入ることができない。	パネルにあるC.S.P./R.S.P.セクションのボタンがONになっています。レコードモードまたはエディットモードに入る時は、C.S.P./R.S.P.セクションのボタンをすべてOFFにしてください。(⇒44・48ページ)
C.S.P.、R.S.P.のレコード時に、信号音が鳴って、入力できなくなる。	メモリー残量が無くなりました。いったんレコードを終了させ、別の数字ボタンに、その続きをプログラムしてください。(⇒42・46ページ)
C.S.P.にレコードしたレジストレーションが再生されない。	レジストレーションメモリーに記憶されている内容が、レコード時と再生時で異なっています。レジストレーションメモリーの内容は、C.S.P.に記録されませんので、プログラム終了後に、レジストレーションメモリーのデータをRAMバックに移してください。(⇒42ページ)
R.S.P.にレコードしたリズムのユーザーパターンが再生されない。	登録されているユーザーパターンが、レコード時と再生時で異なっています。ユーザーパターンの内容は、R.S.P.に記憶されませんので、プログラム終了後に、ユーザーパターンのデータをRAMバックに移してください。(⇒46ページ)
R.S.P.を再生したら、レジストレーションが勝手に切り替わってしまう。	同じ数字ボタンにプログラムしたレジストレーションのデータが再現されています。C.S.P.のデータだけを消去してください。(⇒42・46ページ)
リズムをスタートさせたら、レジストレーションが勝手に切り替わってしまう。	パネルにあるC.S.P./R.S.P.セクションの数字ボタンがONになっています。通常の演奏時には、数字ボタンをすべてOFFにしてください。(⇒44ページ)
C.S.P.、R.S.P.のエディット時に、データを挿入したら、挿入したい位置よりも前に入ってしまう。	インサートボタンを押す時のデータ位置を間違えています。データ位置を、挿入したい位置の次に移動して、インサートボタンを押してください。(⇒45・49ページ)
F.M.P.のレコードモードに入ることができない。	パネルにあるC.S.P./R.S.P.セクションのボタンがONになっています。F.M.P.のレコードモードに入る時は、C.S.P./R.S.P.セクションのボタンをすべてOFFにしてください。(⇒44・48ページ)
F.M.P.にレコードしたレジストレーションが再生されない。	①レジストレーションメモリーに記憶されている内容が、レコード時と再生時で異なっています。レジストレーションメモリーの内容は、F.M.P.に記録されませんので、プログラム終了後に、データをRAMバックに移してください。②録音開始前にパネルでセットしたレジストレーションがレジストレーションメモリーに記憶されていません。録音を開始する時のレジストレーションは必ずレジストレーションメモリーに記憶させてください。(⇒50ページ)
F.M.P.の再生中に、メロディーや伴奏などが途中で終わってしまう。	録音した演奏がメモリー容量を超えています。録音時にメモリー残量が無くなった場合は、レコードセクションのランプが消灯します。(⇒50ページ)
RAMバックにF.M.P.のデータが移らない。	①録音したF.M.P.のデータ量が、RAMバックのメモリー容量を超えています。②レジストレーションのトラックに記録したデータは、RAMバックRP-3には移らないようになっています。F.M.P.のデータをフルに保存したい場合は、カセットテープまたはRAMバックRP-5をご使用ください。(⇒54ページ)
各機能が正常に働かない。または、エレクトーンに記憶されていたデータがこわれてしまう。	エレクトーンに異常電圧が流れました。非常にまれなことです。落雷などにより異常電圧が流れると、エレクトーンが正常に機能しなくなったり、メモリーしていたデータが変わってしまうことがあります。このような場合は、いったん電源スイッチをOFFにして、マルチメニューの一番左端のボタンを押しながら、電源スイッチをONにしてください。

# 仕様

	HS-8	HS-7	HS-6	HS-5	HS-4	
鍵盤	上鍵盤	49鍵 C-c4(4オクターブ)	49鍵 C-c4(4オクターブ)	49鍵 C-c4(4オクターブ)	49鍵 C-c4(4オクターブ)	
	下鍵盤	49鍵 C-c3(4オクターブ)	49鍵 C-c3(4オクターブ)	49鍵 C-c3(4オクターブ)	49鍵 C-c3(4オクターブ)	
	ペダル鍵盤	20鍵 C-c <sub>2</sub> (11.2オクターブ)	20鍵 C-c <sub>2</sub> (11.2オクターブ)	20鍵 C-c <sub>2</sub> (11.2オクターブ)	20鍵 C-c <sub>2</sub> (11.2オクターブ)	
タッチレスポンス	イニシャルタッチ	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤	上鍵盤、下鍵盤	上鍵盤、下鍵盤	上鍵盤、下鍵盤	
	アフタータッチ	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤	上鍵盤、下鍵盤	上鍵盤、下鍵盤	上鍵盤、下鍵盤	
パネル音色	アップパー オーケストラルボイス	ストリングス、プラス、ウッド、 ボーカル、ボリューム	ストリングス、プラス、ウッド、 ボーカル、ボリューム	ストリングス、プラス、ウッド、 ボーカル、ボリューム	ストリングス、プラス、ウッド、 ウッド、コンピ1、コンピ2、ボリューム	
	アップパー コンビネーションボイス	1,2,3,4,ボリューム	1,2,3,4,ボリューム	1,2,3,4,ボリューム	-	
	リードボイス	フルード、オーボエ、トランペット、 トロンボーン、ボリューム	フルード、オーボエ、トランペット、 トロンボーン、ボリューム	フルード、オーボエ、トランペット、 トロンボーン、ボリューム	フルード、オーボエ、トランペット、 トロンボーン、ボリューム	フルード、オーボエ、トランペット、 トロンボーン、ボリューム
	AWMプリセット	ピアノ、ストリングス、 パイプオルガン(ボイスバック1)、 プラス(ボイスバック2)、ボリューム	-	-	-	-
	パーカッションボイス	-	ピアノ、ビブラフォン、 ジャズギター、ギター、 ボリューム	ピアノ、ビブラフォン、 ジャズギター、ギター、 ボリューム	ピアノ、ビブラフォン、 ジャズギター、ギター、 ボリューム	-
	ロー オーケストラルボイス	ストリングス、プラス1、 プラス2、ボーカル、ボリューム	ストリングス、プラス1、 プラス2、ボーカル、ボリューム	ストリングス、プラス1、プラス2、 ボーカル、コンピ1、コンピ2、ボリューム	ストリングス、プラス1、プラス2、 ボーカル、コンピ1、コンピ2、ボリューム	ストリングス、プラス1、プラス2、 ピアノ、コンピ1、コンピ2、ボリューム
	ロー コンビネーションボイス	1,2,3,4,ボリューム	1,2,3,4,ボリューム	-	-	-
	AWMベースボイス	ウッドベース、 ストリングベース(ボイスバック)、 ボリューム	-	-	-	-
	ベースボイス	コントラバス1、コントラバス2、 エレクトリックベース、チューバ、 ボリューム	コントラバス1、コントラバス2、 エレクトリックベース、チューバ、 ボリューム	コントラバス1、コントラバス2、 エレクトリックベース、チューバ、 ボリューム	コントラバス1、コントラバス2、 エレクトリックベース、チューバ、 ボリューム	コントラバス1、コントラバス2、 エレクトリックベース、チューバ、 ボリューム
	アンサンブル	アップパー	コンビネーション、 オーケストラル、 AWMプリセット、リード	コンビネーション、 オーケストラル、 パーカッション、リード	コンビネーション、 オーケストラル、 パーカッション、リード	オーケストラル、 パーカッション、 リード
ロー		コンビネーション、 オーケストラル、 AWMプリセット、リード	コンビネーション、 オーケストラル、 パーカッション、リード	オーケストラル パーカッション、 リード	リード	
リズム	パターンセレクター	マーチ、タンゴ、ワルツ、 バラード、スイング、ボサノバ、 サンバ、ラテン、ラテンロック、 スローロック、パウンス、 8ビート、ディスコ、16ビート、 ユーザー1、ユーザー2	マーチ、タンゴ、ワルツ、 バラード、スイング、ボサノバ、 サンバ、ラテン、ラテンロック、 スローロック、パウンス、 8ビート、ディスコ、16ビート、 ユーザー1、ユーザー2	マーチ、タンゴ、ワルツ、 バラード、スイング、ボサノバ、 サンバ、ラテン、ラテンロック、 スローロック、パウンス、 8ビート、ディスコ、16ビート、 ユーザー1、ユーザー2	マーチ、タンゴ、ワルツ、 バラード、スイング、ボサノバ、 サンバ、ラテン、ラテンロック、 スローロック、パウンス、 8ビート、ディスコ、16ビート、 ユーザー1、ユーザー2	
	コントロール	ボリューム、バランス、 テンポコントローラー、 テンポ(データ)ディスプレイ、 テンポランプ、スタート、 シンクロスタート、 イントロ エンディング、 フィルイン1、フィルイン2、 ユーザーフィルイン	ボリューム、バランス、 テンポコントローラー、 テンポ(データ)ディスプレイ、 テンポランプ、スタート、 シンクロスタート、 イントロ エンディング、 フィルイン1、フィルイン2、 ユーザーフィルイン	ボリューム、バランス、 テンポコントローラー、 テンポ(データ)ディスプレイ、 テンポランプ、スタート、 シンクロスタート、 イントロ エンディング、 フィルイン1、フィルイン2、 ユーザーフィルイン	ボリューム、バランス、 テンポコントローラー、 テンポ(データ)ディスプレイ、 テンポランプ、スタート、 シンクロスタート、 イントロ エンディング、 フィルイン1、フィルイン2、 ユーザーフィルイン	
アルペジオコード	1,2,3,4,ユーザー1、ユーザー2、 ボリューム	1,2,3,4,ユーザー1、ユーザー2、 ボリューム	1,2,3,4,ユーザー1、ユーザー2、 ボリューム	1,2,3,4,ユーザー1、ユーザー2、 ボリューム	1,2,3,4,ユーザー1、ユーザー2、 ボリューム	
キーボードパーカッション	ロー、ベダル	ロー、ベダル	ロー、ベダル	ロー、ベダル	ロー、ベダル	
効果・ コントロール	サステイン	アップパー(ニー)、ロー(ニー)、 ベダル	アップパー(ニー)、ロー(ニー)、 ベダル	アップパー(ニー)、ロー(ニー)、 ベダル	アップパー(ニー)、ロー(ニー)、 ベダル	
	ユーザービブラート	アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル、リード	アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル、リード	アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル、リード	アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル、リード	
	リバーブ	○	○	○	○	
トレモロ	コーラス、トレモロ、 アップパーコンビネーション、 ローコンビネーション	コーラス、トレモロ、 アップパーコンビネーション、 ローコンビネーション	コーラス、トレモロ、 アップパーコンビネーション、 ローオーケストラル	コーラス、トレモロ、 セレステ、シンフォニック、 アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル	コーラス、トレモロ、セレステ、 シンフォニック、 アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル	
シンフォニック	セレステ、シンフォニック、 アップパーオーケストラル ローオーケストラル	セレステ、シンフォニック、 アップパーオーケストラル ローオーケストラル	セレステ、シンフォニック、 アップパーオーケストラル ローオーケストラル	セレステ、シンフォニック、 アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル	セレステ、シンフォニック、 アップパーオーケストラル、 ローオーケストラル	
フランジャー ディレイ	アップパーオーケストラル、 AWMプリセット、リード、 ローオーケストラル、 AWMベース、 アルペジオコード	アップパーオーケストラル、 リード、 ローオーケストラル、 アルペジオコード	アップパーオーケストラル、 リード、 ローオーケストラル、 アルペジオコード	リード、 アルペジオコード	-	
ピッチ	ナロー、ホイール	-	-	-	-	
モジュレーション	ON、ホイール	-	-	-	-	
マニュアルバランス	○	○	○	○	○	

	HS-8	HS-7	HS-6	HS-5	HS-4
オートベースコード	ON,メモリー	ON,メモリー	ON,メモリー	ON,メモリー	ON,メモリー
メロディーオンコード	ON	ON	ON	ON	ON
レジストレーションメモリー	メモリー,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,	メモリー,1,2,3,4,5,6,7,8	メモリー,1,2,3,4,5,6,7,8	メモリー,1,2,3,4,5,6,7,8	メモリー,1,2,3,4,5,6,7,8
バック	コンファーム,トゥーバック,フロムバック,レディランプ,エラーランプ	コンファーム,トゥーバック,フロムバック,レディランプ,エラーランプ	コンファーム,トゥーバック,フロムバック,レディランプ,エラーランプ	コンファーム,トゥーバック,フロムバック,レディランプ,エラーランプ	コンファーム,トゥーバック,フロムバック,レディランプ,エラーランプ
AWMボイスバック	3	-	-	-	-
C.S.P. R.S.P.	1,2,3,4, C.S.P.プレイ, R.S.P.プレイ	1,2,3,4, C.S.P.プレイ, R.S.P.プレイ	1,2,3,4, C.S.P.プレイ, R.S.P.プレイ	1,2,3,4, C.S.P.プレイ, R.S.P.プレイ	1,2,3,4, C.S.P.プレイ, R.S.P.プレイ
F.M.P.	スタート	スタート	スタート	スタート	スタート
マルチメニュー	1.レジストレーションメニュー 2.ボイスメニュー1 3.ボイスメニュー2 4.ボイスメニュー3 5.ボイスエディット 6.リズムメニュー 7.R.P.P. R.C.P. 8.C.S.P. R.S.P. 9.F.M.P. 10. 11. 12.				
メインコントロール	マスターボリューム、パワー、ニールバー、フットスイッチレフト、フットスイッチライト、ガイドディスプレイ、エクスペリションペダル、セカンドエクスペリションペダル(オプション)、マイクボリューム	マスターボリューム、パワー、ニールバー、フットスイッチレフト、エクスペリションペダル、マイクボリューム	マスターボリューム、パワー、ニールバー、フットスイッチレフト、エクスペリションペダル、マイクボリューム	マスターボリューム、パワー、ニールバー、フットスイッチレフト、エクスペリションペダル、マイクボリューム	マスターボリューム、パワー、ニールバー、フットスイッチレフト、エクスペリションペダル、マイクボリューム
付属端子・ソケット	ヘッドホン、マイク、スピーカーアウトL・R、トゥーペダル、リズムアウトL・R(フォーン)、オークスアウトL・R(フォーン)、オークスアウトL・R、オークスインL・R、エクスペリションイン、MIDIイン・アウト、フロムカセット・トゥーカセット、ACインレット	ヘッドホン、マイク、スピーカーアウトL・R、トゥーペダル、オークスアウトL・R、オークスインL・R、エクスペリションイン、MIDIイン・アウト、フロムカセット・トゥーカセット、ACインレット	ヘッドホン、マイク、スピーカーアウトL・R、トゥーペダル、オークスアウトL・R、オークスインL・R、エクスペリションイン、MIDIイン・アウト、フロムカセット・トゥーカセット、ACインレット	ヘッドホン、マイク、スピーカーアウト、トゥーペダル、オークスアウトL・R、オークスイン、エクスペリションイン、MIDIイン・アウト、フロムカセット・トゥーカセット、ACインレット	ヘッドホン、マイク、スピーカーアウト、トゥーペダル、オークスアウトL・R、オークスイン、エクスペリションイン、MIDIイン・アウト、フロムカセット・トゥーカセット、ACインレット
アンプ	30W + 30W	30W + 30W	30W + 30W	30W	30W
スピーカー	20cm x 2, 5cm x 2	20cm x 2, 5cm x 2	20cm x 2, 5cm x 2	20cm x 1, 5cm x 1	20cm x 1, 5cm x 1
定格電圧・消費電力・周波数	100V・85W・50 60Hz	100V・85W・50 60Hz	100V・85W・50 60Hz	100V・50W・50 60Hz	100V・50W・50 60Hz
寸法 重量	本体 間口 109.7cm 奥行 52.0cm 高さ 99.3cm(譜面板を立てた時120.5cm) 重量 79.5kg 椅子 間口 66.5cm 奥行 29.7cm 高さ 56.2cm 重量 6.5kg	109.7cm 52.0cm 99.3cm(譜面板を立てた時120.5cm) 74.5kg 66.5cm 29.7cm 56.2cm 6.5kg	109.7cm 52.0cm 99.3cm(譜面板を立てた時120.5cm) 74.5kg 66.5cm 29.7cm 56.2cm 6.5kg	109.7cm 52.0cm 99.3cm(譜面板を立てた時120.5cm) 72.5kg 66.5cm 29.7cm 56.2cm 6.5kg	109.7cm 52.0cm 99.3cm(譜面板を立てた時120.5cm) 72.5kg 66.5cm 29.7cm 56.2cm 6.5kg
付属品	RAMバック(RP-3)	RAMバック(RP-3)	RAMバック(RP-3)	RAMバック(RP-3)	RAMバック(RP-3)

# エキスターナル/MIDIコントロール

マルチメニューの10番目の面にあるエキスターナル/MIDIコントロールの機能を使えば、以下のような各種コントロールができます

## ①外部機器をリモートコントロールする信号の送信

右記の操作を行うと、接続している外部機器をリモートコントロールするための信号(ヤマハエレクトーン共通のエクスクルーシブメッセージの一種)を送信することができます。送信される信号のコードは、次のとおりです。(⇒78ページ)

- **ディレイ (ON)** : F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 00H, 7FH, F7H  
(OFF) : F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 00H, 00H, F7H
- **デプス (ON)** : F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 01H, 7FH, F7H  
(OFF) : F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 01H, 00H, F7H
- **スピード (ON)** : F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 02H, 7FH, F7H  
(OFF) : F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 02H, 00H, F7H

## ②F.M.P.のデータを送信しない状態への切り替え

MDR-2Pなどに演奏を録音する際、右記の操作を行うと、F.M.P.のデータだけは送信しない状態になります。F.M.P.には大量のデータがメモリーされるため、MDR-2Pなどでレコードを開始した時、F.M.P.のデータを記録するための時間が約40秒以上かかります。F.M.P.のデータを記録せずに、すぐに録音を始めたい場合は、この操作を行ってください。なお、もう一度同じ操作を行うか、電源をOFFにすれば、F.M.P.のデータを送信する状態に戻ります。

## ③リズム同期モードの切り替え

右記の操作を行うと、エレクトーンのリズム同期モードが、内部同期モードから、外部同期モードに切り替わります。もう一度同じ操作を行うと、外部同期モードから、内部同期モードに戻ります。外部同期モードへの切り替えは、リズムマシンやリズム機能を備えた楽器の信号を、エレクトーンに受信させる場合に行ってください。(通常のMIDI発信では、この操作を行う必要はありません。)なお、いったん電源をOFFにすれば、リズム同期モードは自動的に内部同期モードに戻ります。

## ④リードボイスの受信チャンネルの分離

外部機器からMIDI信号を受信している時、リードボイスは、上鍵盤(1チャンネル)または下鍵盤(2チャンネル)で受信した演奏データに従って発音しますが、右記の操作を行うと、4チャンネルで送信されてくる演奏データに従って発音するようになります。この操作は、MDR-2Pなどにリードボイスの演奏だけを4チャンネルで録音し、それを再生する時、またはリモートキーボードなどからリードボイスだけの演奏データを送信させたい時に行ってください。なお、もう一度同じ操作を行うか、電源をOFFにすれば、この受信チャンネルの分離は解除されます。

## ⑤アルペジオコードの受信チャンネルの分離

外部機器からMIDI信号を受信している時、アルペジオコードは、下鍵盤(2チャンネル)で受信した演奏データに従って発音しますが、右記の操作を行うと、5チャンネルで送信されてくる演奏データに従って発音するようになります。この操作は、MDR-2Pなどにアルペジオコードの演奏だけを5チャンネルで録音し、それを再生する時、またはリモートキーボードなどからアルペジオコードだけの演奏データを送信させたい時に行ってください。なお、もう一度同じ操作を行うか、電源をOFFにすれば、この受信チャンネルの分離は解除されます。

## ⑥エクスペッションペダルのコントロールを本体で行うか外部機器で行うかの切り替え

外部機器からMIDI信号を受信している時、右記の操作を行うと、エクスペッションペダルのコントロールを外部機器で行える状態になり、もう一度同じ操作を行うか、電源をOFFにすれば、本体で行える状態になります。ただし、MDR-2Pなどの再生を行っている時は、自動的に受信する状態に切り替わりますから、エレクトーンのエクスペッションペダルで再生の音量をコントロールしたい場合は、右記の操作を1回だけ行ってください。

## ⑦上鍵盤と下鍵盤の送信チャンネルの変更

通常、上鍵盤の演奏データは1チャンネル、下鍵盤の演奏データは2チャンネルで送信されますが、右記の操作を行うと、上鍵盤は4チャンネル、下鍵盤は5チャンネルでデータを送信できるようになります。この操作は、MDR-2Pなどに録音する際、特定のチャンネル(リードボイスやアルペジオコードなど)の演奏を別のチャンネルで多重録音したい時に行ってください。

なお、もう一度同じ操作を行うか、電源をOFFにすれば、この送信チャンネルの変更は解除されます。

エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、ユーザービブラートのリードボタン(ディレイ、デプス、スピード)のいずれかを押す。

USER VIBRATO			EXTERNAL/MIDI CONT.	
DELAY	LEAD DEPTH	SPEED	U. ORC. DEPTH	L. ORC. DEPTH
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、ユーザービブラートのアッパーオーケストラデプスのボタンを押す。

USER VIBRATO			EXTERNAL/MIDI CONT.	
DELAY	LEAD DEPTH	SPEED	U. ORC. DEPTH	L. ORC. DEPTH
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、0のボタンを押す。

MIN 0 1 2 3 MAX					EXTERNAL/MIDI CONT.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、1のボタンを押す。

MIN 0 1 2 3 MAX					EXTERNAL/MIDI CONT.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、2のボタンを押す。

MIN 0 1 2 3 MAX					EXTERNAL/MIDI CONT.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、3のボタンを押す。

MIN 0 1 2 3 MAX					EXTERNAL/MIDI CONT.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

エキスターナル/MIDIコントロールのボタンを押しながら、4のボタンを押す。

MIN 0 1 2 3 MAX					EXTERNAL/MIDI CONT.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# HS MIDIコード一覧

## ■チャンネルメッセージ

コード	ファンクション	送信	受信	備考
8nH,nnH(ノートNo.),00H-7FH	ノートオフ	X	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル (4チャンネル)* (5チャンネル)* 15チャンネル	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス アルペジオコード キーボードバーカッション
9nH,nnH(ノートNo.),01H-7FH (ON) 00H (OFF)	ノートオン・オフ	1チャンネル(4チャンネル)* 2チャンネル(5チャンネル)* 3チャンネル	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル (4チャンネル)* (5チャンネル)* 15チャンネル	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス アルペジオコード キーボードバーカッション
BnH,01H,00H-7FH	モジュレーションホイール (HS-8のみ)	(4チャンネル)* 16チャンネル	1チャンネル 16チャンネル (4チャンネル)*	上鍵盤 コントロール リードボイス
BnH,04H,00H-7FH	セカンドエクスプレッションペダル (HS-8のみ)	(4チャンネル)* 16チャンネル	1チャンネル 16チャンネル (4チャンネル)*	上鍵盤 コントロール リードボイス
8FH,0BH,00H-7FH BnH,40H,7FH 00H (ON) (OFF)	エクスプレッションペダル サステイン	16チャンネル 1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル	16チャンネル 1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル	コントロール 上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
BnH,7BH,00H	オールノートオフ	X	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル (4チャンネル)* (5チャンネル)* 16チャンネル	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス アルペジオコード コントロール
CnH,nnH(レジストNo.)	プログラムチェンジ	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル 16チャンネル	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル 16チャンネル	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 コントロール
DnH,00H-7FH	アフタータッチ	1チャンネル(4チャンネル)* 2チャンネル(5チャンネル)* 3チャンネル	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル (4チャンネル)* (5チャンネル)*	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス アルペジオコード
EnH,(00H-7FH),00H-7FH	ピッチベンダー (HS-8のみ)	(4チャンネル)* 16チャンネル	1チャンネル 16チャンネル (4チャンネル)*	上鍵盤 コントロール リードボイス

\* マルチメニューのエキステナール MIDIコントロール機能で変更。(⇒76ページ)

## ■システムリアルタイムメッセージ

コード	ファンクション	送信	受信	備考
F8H	クロック	○	○	受信:外部同期モード時
FAH	スタート	○	○	
FCH	ストップ	○	○	
FEH	アクティブセンシング	X	○	
FFH	リセット	X	○	

## ■システムエクスクルーシブメッセージ

コード	メッセージ	備考
F0H,43H,70H,70H(エレクトーン),.....,F7H	1. エレクトーン共通メッセージ	(⇒Page 78)
F0H,43H,70H,72H(HS),.....,F7H	2. HSシリーズ共通メッセージ	(⇒Page 79)
F0H,43H,70H,nnH(モデル)*.....,F7H	3. モデル固有メッセージ	(⇒Page 80)
F0H,43H,73H,.....,F7H	4. エレクトーン/シングルキーボード共通メッセージ	(⇒Page 80)

\* HS-4=15H, HS-5=16H, HS-6=17H, HS-7=18H, HS-8=19H

# 1. エレクトーン共通メッセージ

## ■バルクダンプデータ関係

コード	メッセージ	送信	受信
F0H, 43H, 70H, 70H, 00H, ……(データ)……, F7H	バルクダンプデータ	×	○
01H	音色パラメーターデータ送信要求	×	○
02H	音色パラメーターデータ受信要求	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 10H, F7H	全RAMデータ送信要求	×	○
11H	レジストレーションデータ送信要求	×	○
12H	G.S.P. R.S.P.データ送信要求	×	○
13H	F.M.P.データ送信要求	×	○
14H	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
15H	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
16H	ユーザーボイスデータ送信要求	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 20H, F7H	全RAMデータ受信要求	×	○
21H	レジストレーションデータ受信要求	×	○
22H	G.S.P. R.S.P.データ受信要求	×	○
23H	F.M.P.データ受信要求	×	○
24H	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
25H	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
26H	ユーザーボイスデータ受信要求	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 30H, F7H	モデルIDデータ	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 38H, 7FH, F7H 00H	バルクダンプアクノリッジ アンアクノリッジ	○	×

## ■コントロールチェンジ

コード	メッセージ	送信	受信
F0H, 43H, 70H, 70H, 40H, 45H, 7FH, F7H (ON) 00H (OFF)	フットスイッチレフト	○	○
40H, 47H, 7FH (ON) 00H (OFF)	ニーレバー	○	○
40H, 48H, 7FH (ON) 00H (OFF)	フィルイン1	○	○
40H, 49H, 7FH (ON) 00H (OFF)	フィルイン2	○	○
40H, 4BH, 7FH (ON) 00H (OFF)	イントロ・エンディング	○	○
40H, 4CH, 7FH (ON) 00H (OFF)	ユーザーフィルイン	○	○
40H, 4FH, 00H, 7FH	マスターボリューム	○	×
40H, 50H, T1, T2	テンポ	○	○

## ■MDR-2P関係

コード	メッセージ	送信	受信
F0H, 43H, 70H, 70H, 01H, F7H (スタート) 70H, 02H (ストップ)	プレイ	×	○
70H, 03H (スタート) 70H, 04H (ストップ)	レコード	×	○
70H, 05H (スタート) 70H, 06H (ストップ)	早送り	×	○
70H, 07H (スタート) 70H, 08H (ストップ)	巻戻し *	×	×
70H, 09H	リズムポインターリセット	×	○

\*MDR-2Pで巻戻しボタンを押した時は、リズムポインターリセットと早送りの信号が送られる

## ■その他

コード	メッセージ	送信	受信
F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 00H, 7FH, F7H (ON) 00H (OFF)	エキスターナルコントロール ディレイ	○	○
72H, 01H, 7FH (ON) 00H (OFF)	デブス		
72H, 02H, 7FH (ON) 00H (OFF)	スピード		
F0H, 43H, 70H, 70H, 78H, SC, NC, F7H	バージョンナル	○	○



## 2. HSシリーズ共通メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0H, 43H, 70H, 72H, 00H, ……(データ) …… F7H	バルクダンブデータ	*	
01H	音色パラメーターデータ送信要求	×	
02H	音色パラメーターデータ受信要求	×	
F0H, 43H, 70H, 72H, 41H, ……(データ) …… F7H	パネルスイッチイベントデータ **		
F0H, 43H, 70H, 72H, 42H, ……(データ) …… F7H	カレントレジストレーションデータ		

\*音色パラメーターデータのみ。 \*\*下表参照。

### ●スイッチコード一覧

[F0H, 43H, 70H, 72H, 41H, nnH(SWコード), nnH(SWデータ), F7H]

ファンクション/スイッチ	SWコード	SWデータ	備考		
セレクトター	アッパーコンビネーションボイス	00H	00H 03H	スイッチナンバ	
	ロワーコンビネーションボイス	01H	00H 03H	スイッチナンバ	
	アッパーオーケストラボイス	02H	00H 05H	スイッチナンバ (HS-8/7/6:00H-03H)	
	ロワーオーケストラボイス	03H	00H-05H	スイッチナンバ (HS-8/7:00H-03H)	
	パーカッションボイス	04H	00H-03H	スイッチナンバ	
	AWMプリセット	05H	00H 03H	スイッチナンバ	
	リードボイス	06H	00H 03H	スイッチナンバ	
	ベースボイス	07H	00H-03H	スイッチナンバ	
	AWMベースボイス	08H	00H 01H	スイッチナンバ	
	アルペジオコード (プリセット)	09H	00H 03H	スイッチナンバ	
	アルペジオコード (ユーザー)	0AH	00H 02H	00H=OFF, 01H 02H=スイッチナンバ	
	リズム (プリセット)	0BH	00H 00H	スイッチナンバ	
	リズム (ユーザー)	0CH	00H 02H	00H=OFF, 01H 02H=スイッチナンバ	
ボリューム	アッパーコンビネーションボイス	10H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	ロワーコンビネーションボイス	11H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	アッパーオーケストラボイス	12H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	ロワーオーケストラボイス	13H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	パーカッションボイス	14H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	AWMプリセット	15H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	リードボイス	16H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	ベースボイス	17H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	AWMベースボイス	18H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	アルペジオコード	19H	00H 7FH	ボリュームデータ	
	リズム	1AH	00H 7FH	ボリュームデータ	
	リバーブ	1BH	00H 7FH	ボリュームデータ	
	バランス	マニュアルバランス	20H	00H 0CH	バランスデータ
リズムバランス		21H	00H 0CH	バランスデータ	
アンサンブル	アッパーコンビネーション	30H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	ロワーコンビネーション	31H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	アッパーオーケストラ	32H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	ロワーオーケストラ	33H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	パーカッション	34H	00H 02H	00H=OFF, 01H=アッパー ON, 02H=ロワー ON	
	AWMプリセット	35H	00H 03H	00H=OFF, 01H=アッパー ON, 02H=ロワー ON, 03H=アッパー&ロワー ON	
	リード	36H	00H 02H	00H=OFF, 01H=アッパー ON, 02H=ロワー ON	
トレモロ/シンフォニック	シンフォニック/セレステ	40H	00H 01H	00H=シンフォニック ON, 01H=セレステ ON	
	アッパーオーケストラ	41H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	ロワーオーケストラ	42H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	トレモロ/コーラス	43H	00H 02H	00H=OFF, 01H=トレモロ ON, 02H=コーラス ON	
	アッパーコンビネーション	44H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	ロワーコンビネーション	45H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON (HS-6=ロワーオーケストラ)	
	アッパーオーケストラ	46H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
フランジャー/ディレイ	ロワーオーケストラ	47H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	リード	48H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	AWMプリセット	49H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	AWMベース	4AH	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	アルペジオコード	4BH	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	サステイン	アッパー	50H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON
		ロワー	51H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON
ペダル		52H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
ユーザービブラート	リード	53H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	アッパーオーケストラ	54H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
A. B. C.	ロワーオーケストラ	55H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	メモリ	56H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
M. O. C.	メモリ	57H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	ON	58H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
ピッチ	ナロー	59H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	ON	5AH	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
モジュレーション	ON	5BH	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	キーボードパーカッション	5CH	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
F. M. P. C. S. P./R. S. P.	スタート	60H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	1	61H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	2	62H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	3	63H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	4	64H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	C. S. P. フレイ	65H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	
	R. S. P. フレイ	66H	00H 01H	00H=OFF, 01H=ON	

### 3. モデル固有メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0H、43H、70H、nnH*、00H、……(データ)……、F7H	バルクダンプデータ	○**	○
	モデルIDデータ	○	×
	音色パラメーターデータ送信要求	×	○
	音色パラメーターデータ受信要求	×	○
F0H、43H、70H、nnH*、10H、F7H	全RAMデータ送信要求	×	○
	レジストレーションデータ送信要求	×	○
	C.S.P./R.S.P.データ送信要求	×	○
	F.M.P.データ送信要求	×	○
	ユーザーボタンデータ送信要求	×	○
	ユーザーボタンデータ送信要求	×	○
	ユーザーボイスデータ送信要求	×	○
F0H、43H、70H、nnH*、20H、F7H	全RAMデータ受信要求	×	○
	レジストレーションデータ受信要求	×	○
	C.S.P./R.S.P.データ受信要求	×	○
	F.M.P.データ受信要求	×	○
	ユーザーボタンデータ受信要求	×	○
	ユーザーボタンデータ受信要求	×	○
	ユーザーボイスデータ受信要求	×	○
	ユーザーボイスデータ受信要求	×	○

\*HS-4=15H、HS-5=16H、HS-6=17H、HS-7=18H、HS-8=19H

\*\*音色パラメーターデータを除く。

### 4. エレクトーン/シングルキーボード共通メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0H、43H、73H、01H、02H、F7H	内部同期モード要求	×	○
	外部同期モード要求	×	○

# Electone HS シリーズ MIDI インプリメンテーションチャート

Date: 3/20, 1987  
Version: 1.0

ファンクション	送信	受信	備考
ベーシック チャンネル  設定可能	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル  16チャンネル 4チャンネル 5チャンネル	1チャンネル 2チャンネル 3チャンネル 15チャンネル 16チャンネル  4チャンネル 5チャンネル	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 キーボードバーカッション コントロール 上鍵盤 下鍵盤 リードボイス アルペジオコード
モード	デフォルト メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×
ノートナンバー  音域	48-96 36-84 36-55 × × × *****	36-96 36-96 36-96 36-96 36-96 36-96 36-96	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス アルペジオコード キーボードバーカッション 上/下/ペダル鍵盤
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○9nH, v=1-127 ○9nH, v=0	○9nH, v=1-127 ○9nH, v=0, 8nH
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	× ○
ピッチベンダー		○	○0-12セミ  7ビットレゾリューション (HS-8)
コントロールチェンジ	1 4 11 64	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ (外部モード時のみ) ○  モジュレーションホイール (HS-8) セカンドエクスプレッションペダル (HS-8) エクスプレッションペダル サステイン
プログラムチェンジ 設定可能範囲	0-15(0-7)*、32-50、64-82 *****	0-15(0-7)*、32-50、64-82 0-15(0-7)*、32-50、64-82	レジストレーションメモリー レジストレーションメニュー
エクスクループ		○ **	○ **
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	○ ○  ***  (FAH, FCH)
その他	ローカルON/OFF オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × ×	× ○ ○ ○
備考	* 0-15=HS-8、0-7=HS-7/6/5/4 ** MIDIコード一覧参照。 *** 受信は外部同期モード時のみ。		

モード1: オムニ・オン、ポリ   モード2: オムニ・オン、モノ  
モード3: オムニ・オフ、ポリ   モード4: オムニ・オフ、モノ

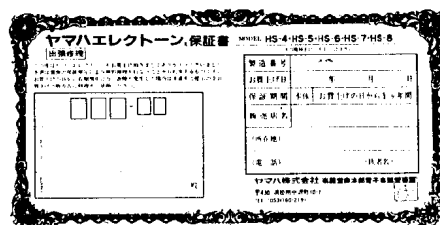
○: あり  
×: なし

## 保証

エレクトーン<sup>®</sup>の保証は、保証書の裏面に記載の規定によりご購入から満1年です。ただし、現金、ローン、月賦などによる区別は一切いたしません。また保証は日本国内のみ有効といたします。

## 保証書

エレクトーン納入の際、保証書もお渡しいたしますので大切に保管くださるようお願いいたします。また、納入調整サービスの際には納入調整者が保証書内に必要事項を記入の上発行いたしますので記載事項をご確認ください。



## 保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社がエレクトーンをご購入いただいたお客さまにご購入の日から向う1年間の無償サービスをお約束申しあげますが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくことになります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますように充分ご配慮の上で保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種別の判別やサービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

## 保証期間中のサービス

1. 保証期間中に万一故障が発生した場合にはヤマハ特約楽器店、小売楽器店にご連絡いただけますと販売店またはヤマハのエレクトーン技術者が直ちに調整修理にお伺いします。
2. 保証書は、サービスにお伺いしたときに今後の製品改良の貴重な資料とするため技術者がお預りさせていただきます。お預りした保証書は、弊社電音サービスセンター、サービスステーションに送られ、記録した後、直接お客さまにご返送申しあげます。この間、約1週間～10日間程度を要しますがご心配なくお待ちくださるようお願い申し上げます。
3. 遠方に移転される場合は、事前にお買上げ楽器店あるいは弊社電音サービスセンター、サービスステーションにご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申しあげますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行うよう手続きいたします。

## 保証期間後のサービス

満1年の保証期間が切れますとサービスは有料となりますが、引続き責任をもってサービスをさせていただきます。また、修理可能期間は10年となっております。なお、補修用性能部品(製品本来の機能を維持する為に必要な部品)の最低保用期間は8年となっております。保証期間以後の移転の場合も保証期間中と同様にご連絡いただきましたら、移転先の楽器店をご紹介します。

## サービスのご依頼

### ●ご依頼の前に。

1. コンセントに電気が来ているかどうか、電気製品を接続してお確かめください。
2. 電話でのご依頼の際、再度、故障かどうかの確認をさせていただく場合がありますので、ぜひご協力をお願いします。  
(72～73ページの「故障だと思える前」を参照)

### ●エレクトーンの様子は詳しくお知らせください。

1. できれば実際にエレクトーンをお弾きになっていらっしゃる方に様子を聞かせ願えば、あらかじめ用意する部品などの見当が付き、スムーズにいきます。
2. 時々調子のおかしくなるような場合には、お手数でもその状態をできるだけ詳しくお知らせください。たとえば、●夜だけ音が小さい●ある時間だけ雑音がでる●エレクトーンの音をださなくても、スイッチを入れるだけで雑音が出るなどの場合です。
3. エレクトーンの種類など、サービスご依頼のエレクトーンに関する詳細は、保証書をご覧になってお知らせください。使用部品が製造時期やモデルによって異なる事もありますので、早く確実にサービスさせていただくためにぜひお願いいたします。

### ●これだけはお知らせください。

ご住所、お名前、ご連絡先、ご購入店、お買上げ年月日、機種名(モデル名)……保証書に記載されております。症状……なるべく具体的に。

## サービスのお約束について

1. お仕事の関係で、仕間ご不在のお客様や留守がちのお客様は、できるだけお伺いする日時を事前にお約束させていただきます。
2. 万一お約束した日時がご都合の悪い時には、できるだけ早くサービスをご依頼されたお店にご連絡ください。
3. お店にサービスをご依頼されたにもかかわらず、日時が経過してもなおサービス員がお伺いしない場合は、お手数でも右記の電音サービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。責任をもって処理させていただきます。

# YAMAHA電気音響製品サービス拠点

全国のヤマハ特約店と下記電音サービスセンター、サービスステーションが責任をもってアフターサービスを行っております。

## 〔修理受付および修理品お預り窓口〕

### 北海道サービスセンター

〒064 札幌市中央区南十条西1-1-50 ヤマハセンター内  
TEL.011-513-5036

### 仙台サービスセンター

〒983 仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F  
TEL.022-236-0249

### 新潟サービスセンター

〒950 新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F  
TEL.025-243-4321

### 松本サービスステーション

〒390 松本市大手2-5-2 中村屋ビル3F  
TEL.0263-32-5930

### 東京サービスセンター

〒101 東京都千代田区神田駿河台3-4 龍名館ビル  
TEL.03-3255-2241

### 首都圏サービスセンター

〒211 川崎市中原区木月1184  
TEL.044-434-3100

### 浜松サービスセンター

〒435 浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内  
TEL.053-465-1158

### 名古屋サービスセンター

〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F  
TEL.052-652-2230

### 大阪サービスセンター

〒565 吹田市新声屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内  
TEL.06-877-5262

### 神戸サービスセンター

〒650 神戸市中央区元町2-7-3 ヤマハ(株)神戸店内  
TEL.078-321-1195

### 四国サービスセンター

〒760 高松市九亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内  
TEL.0878-22-3045

### 広島サービスセンター

〒731-01 広島市安佐南区西原2-27-39  
TEL.082-874-3787

### 九州サービスセンター

〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4  
TEL.092-472 2134

## 〔本 社〕

### 電音サービス部

〒435 浜松市上西町911  
TEL.053-465-1158

\*住所及び電話番号は変更になる場合があります。

# エレクトーン豆辞典

## A. B. C. (AUTO BASS CHORD) 【エービーシー(オートベースコード)】

下鍵盤のペダル鍵盤の作業者が自動的に得られる機能。モード(弾き方)をマルチメニューで選べ、ON/OFFはボイスのボタンで切り替える。(⇒62ページ)

## ACCENT 【アクセント】

リズムパターンプログラマーまたはリズムコードプログラマーで、パターンのステップスを行う時に押すボタン。(⇒36-40ページ)

## AFTER TOUCH 【アフタータッチ】

鍵盤を押さえた後、さらに押さえているタッチで行うコントロール。マルチメニューのタッチトーン、タッチピラードをONしている時、このタッチによって、音高と音色、またはピラードがコントロールできる。(⇒57ページ)

## ALGORITHM 【アルゴリズム】

エレクトーンでは、FM音源の音色をつくるユニット(オペレーター)の組み合わせパターンをいう。(⇒26ページ)

## AR(ATTACK RATE) 【アタックレート】

ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのひとつ。音の立ち上がり音高変化または音色変化の速度を変えた時に適用。(⇒28ページ)

## APREGGIO CHORD 【アルペジオコード】

下鍵盤でコードを押さえるだけで、リズムに連動したさまざまな伴奏パターンが自動的に得られる機能。(⇒14ページ)

## AUX IN 【オクスイン】

外部機器からの音声信号をライン入力する端子。(⇒68ページ)

## AUX OUT 【オクスアウト】

エレクトーンからの音声信号をアンプ・スピーカーなどの外部機器にライン出力する端子。(⇒68ページ)

## AWM(Advanced Wave Memory) 【エーワードメモリー】

アコースティック楽器の音をデジタル録音し、そのデータを電子楽器の音源としてメモリーにやマフならではの電子技術、HSシリーズの全機種にリズム音、およびHS-8のAWMプリセット、AWMベースボイスの音色には、この音源方式が採用されている。

## AWM BASS VOICES 【AWMベースボイス】

HS-8のペダル鍵盤音色群のひとつ。AWM音源方式の採用によって、極めてリアルな音色が得られる。(⇒4ページ)

## AWM PRESET 【AWMプリセット】

HS-8の1下鍵盤音色群のひとつ(15音系)。AWM音源方式の採用によって、極めてリアルな音色が得られる。(⇒4ページ)

## AWM VOICE PACK 【AWMボイスパック】

AWM音源の音色データをメモリーしたROMパック。HS-8では、このパックを3個装着している。(⇒5ページ)

## BALANCE【バランス】

自アームパターンを構成している楽器音の音高バランスをコントロールするボタン。(⇒12ページ)

② デレイト効果のパラメーターのひとつで、直接信号とデレイト信号の出力バランスを決める。(⇒66ページ)

## BALLAD【バラード】

スイングにアッパービートのかかったリズムパターン。スローなポビュアに適している。(⇒12-32ページ)

## BAR BEAT【バービート】

小節数(拍数)のこと。リズムをスタートさせると、テンポディスプレイは、スタートからの小節数と拍数を表示するようになる。(⇒12ページ)

## BASSOON【バスーン】

木管のなかで最低音域を受け持つ楽器。ファゴットとも呼ばれる。(⇒23ページ)

## BASS VOICES【ベースボイス】

HSシリーズの全機種に装備されているペダル鍵盤用の音色群。(⇒4・6・8・10ページ)

## BEAT【ビート】

R.P.P.でリズムパターンを入力する際、リズムパターンの拍子を設定するボタン。(⇒35ページ)

## BOUNCE【バウンス】

ジャズのリズムパターンのひとつで、ビッグバンドの曲などで使う。(⇒12-32ページ)

## BRASS【ブラス】

金管楽器のことで、オーケストラボイスの音色として用意されている。(⇒4・6・8・10-23ページ)

## BRILLIANCE【ブリリアンス】

HS-8のモジュレーションホイールでコントロールできる効果のひとつ。ホイールをMAX側に回すと、音色が輝くような感じになる。(⇒60ページ)

## CARRIER【キャリア】

FM音源の音色を切り出す「オペレーター」のうち、実際の音色の信号(音声信号)を出力するユニット。(⇒26ページ)

## CELESTA【チェレスタ】

鈴のような音色が得られる鍵盤機構付きの楽器。(⇒23ページ)

## CELESTE【セレステ】

音に広がりをもたせる効果のひとつ。シンフォニック効果に較べ、ゆっくりとした感じに効果がある。(⇒16ページ)

## CHECK【チェック】

R.S.P.またはC.S.P.のエディット時に、このボタンをONにして、リズムをスタートさせれば、現在のデータ位置にプログラムされているリズムパターンが発音する。(⇒49ページ)

## CHIME【チャイム】

全編成を音階順に並べた打楽器。(⇒23ページ)

## CHORUS【コーラス】

音に回転感をもたせる効果のひとつ。トレモロ効果に較べ、ゆっくりと音が回転する。(⇒16ページ)

## CLAVI【クラビネット】

16-18世紀にのみ使われていた単純な構造の鍵盤楽器。(⇒23ページ)

## CLEAR【クリア】

R.P.P.またはC.S.P.では、クリアボタンを押しながら、下鍵盤を押すことによって、すでに入力したパターンを打楽器ごとに消去することができる。(⇒36-41ページ)

② C.S.P.では、前のデータが消去して、新規のデータプログラムをする時に、クリアボタンを押す。(⇒42-46ページ)

③ F.M.P.では、前のデータを消して、新規に演奏を録音する時に、コピープログラムボタンを押しながら、クリアボタンを押す。(⇒50ページ)

## COARSE【コース】

このボタンを押しながら、▲または▼ボタンを押すことによって、テンポディスプレイの右端に表示される各種データの数値を、一度に粗く変更できる。(⇒28-31-66ページ)

## CODA【コーダ】

終止部分(曲)のための音楽記号。C.S.P./R.S.P.では、繰り返し部分がある場合にも、このボタンを使う。(⇒43ページ)

## COMBI (COMBINATION) 【コンビネーション】

「組み合わせ」という意味で、エレクトーンではオルガン音色のことをいう。(⇒4・6・8-10-23ページ)

## COMBI BASS【コンビベース】

オルガン系のベース音色。(⇒23ページ)

## COMBINATION VOICES【コンビネーションボイス】

コンビネーション音色だけで構成されている音色群で、最大7音まで同時に発音する。(⇒4・6ページ)

## CONFIRM【コンファーム】

「確認する」という意味で、トゥーパック(またはトゥーカセット)の操作を行う時は、このボタンを押しながらトゥーパックボタンを押す。ラムパック(またはフロムカセット)の操作を行う時は、このボタンを押しながらラムパックボタンを押す。(⇒18-20ページ)

## COPY【コピー】

① ボイスエディット機能では、エディットした音色データを登録する時、およびRAMパックに移したデータのうち、ユーザーパターンのデータだけを部分的に戻したい時に使う。(⇒30ページ)

② ② R.P./R.C.P.では、RAMパックに移したデータのうち、ユーザーパターンのデータだけをエレクトーンに部分的に戻したい時に使う。(⇒38ページ)

## COPY CONFIRM【コピーコンファーム】

F.M.P.で新規に演奏を録音する時、および記録した前のデータをRAMパックに移す時に使う。(⇒50-54ページ)

## COMIX【コムミック】

さまざまなイメージサウンドをフリセットした音で、ボイスメニューに用意されている。(⇒23ページ)

## C.S.P.(CHORD SEQUENCE PROGRAMMER)

### 【シーエスピー(コードシーケンスプログラマー)】

コードおよびレジストレーションの再生順序をプログラムし、再生させることができる機能。(⇒2ページ)

## C.S.P.PLAY【シーエスピープレイ】

C.S.P.にプログラムしたコードシーケンスを再生させる時にONにするボタン。(⇒44ページ)

## CUSTOM A. B. C.【カスタムエービーシー】

オートベースコードのモードのひとつ。下鍵盤で押さえたコードのタイプとペダル鍵盤で押さえた音が検出されれば伴奏伴奏が自動的に得られる。(⇒62ページ)

## DAL SEGNO (D.S.)【ダルセーニョ】

セーニョまで戻すことを指示する音楽記号。C.S.P./R.S.P.では、繰り返し部分がある場合に、このボタンを使う。(⇒43ページ)

## DATA【データ】

テンポ(データ)ディスプレイの右端に表示される各種データの数値を増減させる時に使うボタン。(⇒28-31-66ページ)

## DECAY 1 LEVEL【ディケイ1レベル】

ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのひとつ。持続を開始する時のレベルを変えたい時に適用。(⇒28ページ)

## DECAY 1 RATE【ディケイ1レート】

ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのひとつ。最大レベルから持続レベルまでの音高または音色変化の速度を変えた時に適用。(⇒28ページ)

## DECAY 2 RATE【ディケイ2レート】

ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのひとつ。持続を開始してから1秒までの音高または音色変化の速度を変えた時に適用。(⇒28ページ)

## DELAY【ディレイ】

① リードボイスにかけるユーザーピラードで設定できるパラメーターのひとつ。大きな数値に設定するほど、鍵盤を押さえてからピラードがかかり始めるまでの時間が遅くなる。(⇒55ページ)

② 音にエコーをつけ、広がりをたせる効果。マルチメニューでディレイボタンをONにし、パネルで効果を加える音色群を選ぶ。(⇒65ページ)

## DELETE【ディリート】

「削除する」という意味で、C.S.P./R.S.P.でプログラムしたデータのなかから、不要なデータを削除したい時に押す。(⇒45-49ページ)

## DEPTH【デプス】

① ユーザーピラードで設定できるパラメーターのひとつ。大きな数値に設定するほど、ピラードが深くかかってくる。(⇒55ページ)

② フランジャーで変更できるパラメーターのひとつ。数値を増やすほど、変調が深くなる。(⇒66ページ)

## DISCO【ディスコ】

ディスコダンス用のリズムパターンで、シンブルなビートと強めのアクセントが特徴。(⇒12-32ページ)

## DISPLAY【ディスプレイ】

リズムの決定を連続して行いたい時に使うボタン。(⇒67ページ)

## DISTORTION GUITAR【ディストーションギター】

ディストーション効果(ぶみ)のついたエレクトリックギターの音色。(⇒23ページ)

## EDIT【エディット】

「編集する」という意味で、エレクトーンでは、フリセットデータやすでにプログラムした各種データを変更する時に用いる。(⇒25-33-42-46ページ)

## 8 BEAT【エイトビート】

ロックの基本的なリズムパターン。(⇒12-32ページ)

## ENDING【エンディング】

リズムの終止パターン。リズムが発音している時、イントロエンディングスイッチを押すと得られる。(⇒13ページ)

## ENSEMBLE【アンサンブル】

① 下鍵盤の音色群のON/OFFを集中的にコントロールするボタン。(⇒57-9ページ)

## ENVELOPE GENERATOR【エンベロープジェネレーター】

ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのうち、時間的な音量変化または音色変化コントロールをするパラメーターの総称。(⇒28ページ)

## ERROR【エラー】

RAMパックを使用している時、不適切な操作などによってデータが移らない場合に点滅するランプ。(⇒20ページ)

## EXTERNAL MIDI CONTROL【エキスTERNAL ミディコントロール】

MIDIで受信する際、各種のコントロールを行うために使うボタン。(⇒57-76ページ)

## EXP. IN【エクスプレッションイン】

外部機器の音声信号を入力し、その音量をエレクトーンのエクスプレッションペダルでコントロールした時に接続する端子。(⇒68ページ)

## EXPRESSION PEDAL【エクスプレッションペダル】

エレクトーン全体の音量をコントロールできるペダル。

## FEEDBACK【フィードバック】

フランジャー効果とディレイ効果で変更できるパラメーターのひとつ。(⇒66ページ)

## FILL IN【フィイルイン】

リズムの変化パターン。リズムが発音している時、フィイルインまたは2のスイッチを押すことで、フリセットのフィイルインパターンが得られる。(⇒13ページ)

## FINGERED CHORD【フィンガーコード】

オートベースコードのモードのひとつ。下鍵盤で押さえたコードが検出されれば、ベース伴奏が自動的に得られる。(⇒62ページ)

## FLANGER【フランジャー】

音にうねりをもたせ、同相しているような感じが得られる効果。マルチメニューのフランジャーをONにし、パネルで効果を加える音色群を選ぶ。(⇒65ページ)

## FM (Frequency Modulation) 【エフエム】

周波数変調によって音色の成分を取り出し、輪廓でデジタル演算処理を行って、豊かな音楽を生み出す。ヤマハ独自の音源技術。

## F.M.P.(FULL MUSIC PROGRAMMER)

【エフエムエム(フルミュージックプログラマー)】エレクトーン音楽を、リアルタイムに録音し、再生させることができる機能。(⇒50ページ)

## FM VOICE PACK【エフエムボイスパック】

さまざまなFM音色のデータをメモリーしているROMパック。(⇒31ページ)

## FOOT SWITCH【フットスイッチ】

エクスプレッションペダルの左に付いているスイッチ。その働きは、マルチメニューのフットスイッチペダルで選ぶ。(⇒58ページ)

## FOOT SWITCH RIGHT【フットスイッチライツ】

HS-8のエクスプレッションペダルの右に付いているスイッチ。レジストレーションメモリーのコントロールができる。(⇒58ページ)

## FROM CASSETTE【フロムカセット】

付属ケーブルのひとりで、カセットテープに移しておいたデータをエレクトーンに戻す時に使う。(⇒21ページ)

## FROM FM VOICE PACK【フロムエフエムボイスパック】

FMボイスパックの音色をエレクトーンに呼び出す時に押すボタン。(⇒31ページ)

## FROM PACK【フロムパック】

RAMパックに移したデータをエレクトーンに呼び出す場合に使うボタン。コンファームボタンまたはコピーボタンを押しながら、このボタンを押す。(⇒20-30-38-54ページ)

## GLIDE【グライド】

音程を、時的に音上下、徐々に元の音程に戻すことができる効果。フットスイッチでコントロールする。(⇒58ページ)

## GUIDE【ガイド】

HS-8に付いている液晶ディスプレイ。各種メッセージが表示される。

## HARPSICHORD【ハープシコード】

16-18世紀にのみ使われた鍵盤楽器で、チェンバロとも呼ばれる。(⇒23ページ)

## HEADPHONES【ヘッドホン】

ヘッドホンに接続する端子。(⇒68ページ)

## INITIAL TOUCH【イニシャルタッチ】

鍵盤を叩く時のタッチで行うコントロール。マルチメニューのタッチトーンをONにして、このタッチによって音高と音色がコントロールできる。(⇒57ページ)

## INSERT【インサート】

「挿入する」という意味で、C.S.P./R.S.P.でプログラムしたシーケンスデータの途中に、新たなデータを挿入したい時に押す。(⇒45-49ページ)

## INTRO【イントロ】

リズムの前後パターン。イントロエンディングスイッチをONしてから、リズムをスタートさせることで得られる。(⇒13ページ)

## KEYBOARD PERCUSSION【キーボードパーカッション】

下鍵盤またはペダル鍵盤を弾くことで、いろいろな打楽器の音が発音させることができる機能。(⇒15ページ)

## KNEE CONTROL【ニーコントロール】

このボタンをONにすると、ユーザーでモディフィケーションコードのON/OFFをコントロールできるようになる。(⇒64ページ)

## KNEE LEVER【ニーレバー】

膝で操作するレバーで、サステイン、メロディオンコードのON/OFFをリアルタイムにコントロールできる。(⇒56-64ページ)

## LEAD SLIDE【リードスライド】

このボタンをONにすると、リードボイスにホルタメント(音程が連続してスライドする効果)がかかるようになる。(⇒58ページ)

## LEAD VOICES【リードボイス】

① 下鍵盤用の音色群のひとつで、フロム楽器がプリセットされている。同時に音のみ発音するモノフォニックの音色群。(⇒4・6・8・10ページ)

## LOWER【ロー】

「下」の意味で、エレクトーンでは下鍵盤関係のことをいう。

## M N

- MANUAL BALANCE** 【マニュアルバランス】  
上鍵盤と下鍵盤の音量のバランスを設定するコントロール。(※5・7・9・10ページ)
- MARIMBA** 【マリンバ】  
異他管の付いた大型の木琴。(※23ページ)
- MASTER VOLUME** 【マスターボリューム】  
エレキトーン全体の音量を調節するつまみ。
- MEMORY** 【メモリー】  
①レジストレーションメモリーにパネルのセッティングを記憶させる時に押すボタン。(※18ページ)  
②鍵盤から指を離した後も、下鍵盤とペダル鍵盤の演奏を待たせる機能。(※63ページ)
- MEMORY PROTECT** 【メモリープロテクト】  
RAMバックに付いているデータ消去防止用のスイッチで、ONにすると新たなデータは書き込まれない。(※20ページ)
- METRONOME** 【メトロノーム】  
①R.P.P.のリアルタイム入力時に、このボタンをONにすると、セットしているテンポに応じてメトロノーム音が発音する。(※38ページ)  
②F.M.P.のレコード時に、このボタンをONにすると、リズムをスタートさせるまで、セットしているテンポに応じてメトロノーム音が発音する。(※50ページ)
- MIC** 【マイク】  
マイクフロントを接続する端子。接続したマイクフォンの音量は、マイクボリュームでコントロールできる。(※68ページ)
- MIDI** 【ミディ】  
ミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェイスを略したもので、デジタル電子楽器などのデータ伝送用に決められた世界標準規格。
- MIDI IN/OUT** 【ミディイン/アウト】  
外部のMIDI対応機器とデータ伝送を行う時に接続する端子。(※68・69ページ)
- M.O.C.** 【MELODY ON CHORD】  
【エムオーシー(メロディーオンコード)】  
上鍵盤で弾くメロディーに、ハーモニーを自動的に付けることができる機能。(※64ページ)
- MODULATION** 【モジュレーション】  
HS 8に装備されているホイールを操作することによって、ピッチトーンやプリアン効果のかけ具合をリアルタイムにコントロールできる機能。(※60ページ)
- MODULATOR** 【モジュレーター】  
FM音源の音色を割り出す「オペレーター」のうち、ほかのオペレーターに制御信号を出力するユニット。(※26ページ)
- MULTI MENU** 【マルチメニュー】  
12面のスクリーンに、さまざまな機能を内蔵させた回転式のパネル。
- NARROW** 【ナロー】  
HS 8に装備されているピッチホイール機能の変化幅を選択するボタン。OFFで変化幅は広くなり、ONにすると変化幅が狭くなる。(※59ページ)

## O

- OPERATOR** 【オペレーター】  
FM音源方式で音色を割り出すために、さまざまな信号を発生するユニット。エレキトーンHSシリーズでは、4つのオペレーターを組み合わせて音色を創っている。(※26ページ)
- ORCHESTRAL VOICES** 【オーケストラボイス】  
上鍵盤と下鍵盤の音色群のひとつで、主に特殊音がプリセットされている。最大7音まで同時に発音するポリフォニック音群。(※4・6・8・10ページ)
- ORIGINAL PATTERN** 【オリジナルパターン】  
このボタンを押しながら、リズムセクションにある付点ボタンを押すことで、リズムメニューのパターンが解除される。(※32ページ)
- ORIGINAL VOICE** 【オリジナルボイス】  
このボタンを押しながら、各音色群およびアルペジオコードの付点ボタンを押すことで、ボイスメニューの音色が解除される。(※24ページ)
- OUTPUT LEVEL** 【アウトプットレベル】  
ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのひとつ。全体の音量またはボイスを変えた時に基準。(※28ページ)

## P Q

- PACK** 【パック】  
RAMパックまたはROMパックを装着し、コントロールするセクション。(※20・31ページ)
- PAN** 【パン】  
R.P.P.の入力時に、各打楽器の定位(スピーカーから出てくる音の方向)を変更することができる機能。(※35ページ)
- PAN FLUTE** 【パンフルート】  
牧歌的な響きをもった素朴な管楽器。(※23ページ)
- PARAMETER** 【パラメーター】  
【設定変数のこと。エレキトーンでは、各種データの項目のことをいう。(※28・65ページ)】
- PEDAL** 【ペダル】  
エレキトーンでは、ペダル鍵盤関係のことをいう。
- PERCUSSION VOICES** 【パーカッションボイス】  
下鍵盤用の音色群のひとつで、減音音がプリセットされている。最大7音まで同時に発音するポリフォニック音群。(※6・8ページ)
- PITCH** 【ピッチ】  
HS 8に装備されているホイールを操作することによって、ピッチペダルやテンポをリアルタイムにコントロールできる機能。(※59ページ)
- PITCH CONTROL** 【ピッチコントロール】  
エレキトーン全体のピッチを微調整することができる機能。(※61ページ)
- PLAY** 【プレイ】  
F.M.P.の再生を行うトラックを選択するボタン。レコードボタンをすべてOFFにして、F.M.P.のスタートスイッチを押すと、プレイのボタンはすべてONになる。(※54ページ)
- POLKA** 【ポルカ】  
舞曲用の速い拍子のリズムパターン。(※32ページ)
- POWER** 【パワー】  
エレキトーンの電源をON/OFFするスイッチ。
- QUANTIZE** 【クオンタイズ】  
R.P.P.またはR.C.P.の入力時に、音符の分解能を設定するセクション。リアルタイム入力時には、設定した分解能に応じて、入力される音符の位置が自動的に補正される。(※35ページ)

## R

- RAM PACK** 【ラムパック】  
RAMとはランダムアクセスメモリーの略。データの読み出しと書き込みが可能なRAM内蔵のメモリーパック。(※20ページ)
- R C P (RHYTHMIC CHORD PROGRAMMER)** 【アルペジーバー(リズムミックコードプログラマー)】  
アルペジオコードのリズムミックパターン(リズムに連動してコードが書き込まれるパターン)を自分で作成することができる機能。(※39ページ)
- READY** 【レディ】  
RAMパックまたはROMパックを挿入した時に点灯して、データのメモリーができる状態であることを示すランプ。(※20ページ)
- REAL TIME WRITE** 【リアルタイムライク】  
R.P.P./R.C.P.のパターン入力方法のひとつで、リズムのスタートスイッチをONにして、下鍵盤をリアルタイムに叩いて入力する。(※36・40ページ)
- RECORD** 【レコード】  
F.M.P.の録音を行うトラックを選択するボタン。コピー/コンファームボタンを押しながら、クリアボタンを押すと、すべてONになる。(※50ページ)
- REGISTRATION** 【レジストレーション】  
「登録」という意味で、エレキトーンでは、各種のサウンドをつくりだすために行う。音色、効果、リズムなどのセッティングのことをいいます。
- REGISTRATION MEMORY** 【レジストレーションメモリー】  
パネルやマルチメニューでセットしたレジストレーションを記憶させる。それをいつでも再現することができる機能。(※18ページ)
- REGISTRATION MENU** 【レジストレーションメニュー】  
さまざまな音楽ジャンルやレジストレーションがプリセットされている機能で、ボタンひとつで再現させることができる。(※22ページ)
- REGGAE** 【レゲエ】  
独特の弾み感をもった後ワケのリズムパターン。(※32ページ)
- REVERB** 【リバーブ】  
音に残響をつける効果。(※17ページ)
- RHYTHM** 【リズム】  
リズム関係の機能の総称。(※12ページ)
- RHYTHM MENU** 【リズムメニュー】  
パネルのリズムセクションにある付点ボタンに、さまざまなリズムパターンを移すことができる機能。(※32ページ)
- RHYTHM STOP** 【リズムストップ】  
フットスイッチの機能のひとつで、リズムのストップと再スタートがコントロールできる。(※58ページ)
- RHYTHM OUT** 【リズムアウト】  
HS 8に装備されている付点端子のひとつ。リズムの信号だけを外部機器に出力させることができる。(※68ページ)
- ROM PACK** 【ロムパック】  
ROMとはリードオンリーメモリーの略。読み出し専用のメモリーパック。(※5・31ページ)
- R.P.P. (RHYTHM PATTERN PROGRAMMER)** 【アルペジーバー(リズムパターンプログラマー)】  
リズムパターンやリアルタイムパターンを、新規作成またはエディットし、ユーザーパターンとして登録することができる機能。(※33ページ)
- RR(RELEASE RATE)** 【リリースレート】  
ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのひとつ。鍵盤を離してから0になるまでの音量変化または音色変化の速度を変えたい時に選択。(※28ページ)
- R.S.P. (RHYTHMIC SEQUENCE PROGRAMMER)** 【アルペジーバー(リズムシーケンスプログラマー)】  
リズムの再生順序をプログラムし、再生させることができる機能。(※46ページ)
- R.S.P.PLAY** 【アルペジープレイ】  
R.S.P.にプログラムしたリズムシーケンスを再生させる時にONにするボタン。(※48ページ)

## S

- SALSA** 【サルサ】  
ホップな感覚をもったラテン系のリズムパターン。(※32ページ)
- SECOND EXPRESSION PEDAL** 【セカンドエクスプレッションペダル】  
HS 8用に用意されているオプションのペダルで、ピッチペダルやテンポをリアルタイムにコントロールすることができる。(※58ページ)
- SEGNO** 【セグノ】  
ダルセーニョから戻って繰り出す位置を示す音楽記号。C.S.P./R.S.P.では、繰り返しの部分がある場合に、このボタンを使う。(※43ページ)
- SINGLE FINGER** 【シングルフィンガー】  
オートベースコードのモードのひとつ。下鍵盤でコードの根音を弾きえることで、コードとベースの両方演奏が得られる。(※62ページ)
- 16 BEAT** 【シックスティーンビート】  
16分音符を基本としたリズムパターンで、ロックやフュージョンなどで使われる。(※12・32ページ)
- SPEAKER OUT** 【スピーカーアウト】  
エレキトーン本体のスピーカーに音声信号を出力させるための端子。(※68ページ)
- SPEED** 【スピード】  
①リードボイスにかけられるユーザーピッチのスピードを設定するパラメーター。(※55ページ)  
②フランジヤ/ディレイ効果で変更できるパラメーターのひとつ。(※66ページ)
- START** 【スタート】  
①リズムをスタートさせる時に押すスイッチ。R.P.P./R.C.P.のリアルタイム入力時や、C.S.P./R.S.P.の再生時に使う。(※12・36・40・44・48ページ)  
②F.M.P.の録音または再生をスタートさせる時に押すスイッチ。(※50・54ページ)
- STEEL DRUM** 【スティールドラム】  
カリブなどで使われる素朴なメロディ打楽器。(※23ページ)
- STEP WRITE** 【ステップライク】  
R.P.P.またはR.C.P.でステップごとにパターンを入力する時に操作するセクション。(※36・40ページ)
- STRINGS** 【ストリングス】  
弦楽器のことで、オーケストラボイスの音色として用意されている。(※4・6・8・10・23ページ)
- SUSTAIN** 【サステイン】  
鍵盤を離した後、音に余韻をつける効果。余韻の長さはマルチメニューで設定し、ON/OFFの切り替えはパネルのボタンで行う。(※56ページ)

## SYMPHONIC

- 【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感を得られる効果。(※16ページ)
- SYNCHRO START** 【シンクロスタート】  
このスイッチをONしておく、下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえることでリズムをスタートさせることができる。(※12ページ)
- SYNTH STRING, SYNTH BRASS, SYNTH LEAD** 【シンセストリング、シンセブラス、シンセリード】  
シンセサイザーの音色をイメージした音色で、ボイスメニューに用意されている。(※23ページ)
- SWING** 【スウィング】  
ジャズの標準的なリズムパターン。(※12・32ページ)

## T

- TEMPO** 【テンポ】  
リズムの速さを設定するつまみ。(※12ページ)
- TEMPO (DATA)** 【テンポ(データ)】  
リズムのテンポや小節数・拍数を表示するほか、マルチメニュー機能の各種データを表示するディスプレイ。(※12・26・31・66ページ)
- TIMPANI** 【ティンパニ】  
オーケストラでよく使われる大型の打楽器。(※23ページ)
- TO CASSETTE** 【トゥーカセット】  
カセットテープにエレキトーンのリズムを録音する時に使う端子。(※21ページ)
- TO PACK** 【トゥーパック】  
エレキトーンのリズムをRAMバックに移す時に使うボタン。コンファームボタンまたはコピーボタンを押しながら、このボタンを押す。(※20・21・30・38・54ページ)
- TO PEDAL** 【トゥーペダル】  
ペダル鍵盤ユニットのコードを接続する端子で、各種信号を出入りする。(※68ページ)
- TOUCH TONE** 【タッチトーン】  
このセクションのボタンをONにすると、鍵盤を強くタッチによって、音量と音色が微妙にコントロールできるようになる。(※57ページ)
- TOUCH VIBRATO** 【タッチビブラート】  
このセクションのボタンをONにすると、鍵盤を強くタッチによって、ビブラートのかけ具合が微妙にコントロールできるようになる。(※57ページ)
- TRANSPOSITION** 【トランスポジション】  
エレキトーン全体のキーを、半音の単位で、上下半音クォーターまで変えることができる機能。(※61ページ)
- TREMOLO** 【トレモロ】  
音に回転感をもたせる効果のひとつ。コーラス効果に較べ、速く音が回転する。(※16ページ)
- TREMOLO SPEED** 【トレモロスピード】  
トレモロ効果の回転スピードをセットすることができる機能。(※66ページ)

## U

- UPPER** 【アッパー】  
「上」の意味で、エレキトーンでは上鍵盤関係のことをいう。
- USER** 【ユーザー】  
①リズムセクションのユーザー1とユーザー2のボタンでは、R.P.P.で作成したリズムのユーザーパターンが得られる。(※38ページ)  
②アルペジオコードのユーザー1とユーザー2のボタンでは、R.C.P.で作成したリズムミックコードのユーザーパターンが得られる。(※41ページ)
- USER FILL IN** 【ユーザーフィルイン】  
このスイッチをONにすると、R.P.P.で作成したフィルインのユーザーパターンが得られる。(※38ページ)
- USER VIBRATO** 【ユーザービブラート】  
リードボイスとオーケストラボイスにかけられるビブラートのかけ具合を自分で設定することができる機能。(※55ページ)
- USER VOICE** 【ユーザーボイス】  
ボイスエディット機能で変更した音色データを使徒しておくボタン。登録した音色はパネルの付点ボタンに移して使う。(※31ページ)

## V

- VARIATION** 【バリエーション】  
①レジストレーションメニューでは、このボタンをONにすると、各レジストレーションのバリエーションが得られる。(※22ページ)  
②リズムメニューでは、このボタンをONにすると、各リズムのバリエーションパターンを付点ボタンに移すことができる。(※32ページ)
- VIBRAPHONE** 【ビブラフォン】  
ファン付きの共鳴管をもった鉄琴。(※23ページ)
- VIBRATO** 【ビブラート】  
音をふるわせ、うるおいをもたせる効果。エレキトーンでは、それぞれにふさわしいように、あらかじめビブラートが組み込まれている。(※55ページ)
- VOCAL** 【ボカール】  
人間のコーラスをイメージした音色。(※4・6・8・23ページ)
- VOICE** 【ボイス】  
エレキトーンでは、音色のことをいう。
- VOICE EDIT** 【ボイスエディット】  
プリセットされている音色をエディットし、ユーザーボイスとして登録することができる機能。(※25ページ)
- VOICE MENU** 【ボイスメニュー】  
各音色群およびアルペジオコードにある付点ボタンに、さまざまな音色を移して使うことができる機能。(※24ページ)
- VOLUME FINE** 【ボリュームファイン】  
各セクションのボリュームを細かく設定することができる機能。(※67ページ)

## W

- WAVE** 【ウェーブ】  
鈴音に打ちよせる波の音を得られる特殊な効果音。(※23ページ)
- WHISTLE** 【ホイッスル】  
口笛の音色。(※23ページ)
- WOOD** 【ウッド】  
木管楽器のことで、オーケストラボイスの音色として用意されている。(※4・6・8・10・23ページ)

## ヤマハ株式会社

電子楽器営業部 エレクトーン営業課 〒430 浜松市中区門10-1

TEL.053-460-2191

北海道支店 エレクトーン・クラビノーバ推進課 〒061 札幌市中央区南1条西4-1-50 ヴィバセンター

TEL.011-512-6114

仙台支店 エレクトーン・クラビノーバ推進課 〒980 仙台市青葉区大町2-2-10 有友生協仙台音楽ホール

TEL.022-222-6141

東京支店 エレクトーン・クラビノーバ推進課 〒104 東京都中央区銀座7-9-18 ヴィバセンター

TEL.03-3572-3110

名古屋支店 エレクトーン・クラビノーバ推進課 〒460 名古屋市中区千代1-18-28

TEL.052-201-5140

大阪支店 エレクトーン・クラビノーバ推進課 〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 上野橋ファミリーセンター

TEL.06-252-7541

広島支店 エレクトーン・クラビノーバ推進課 〒730 広島市中区紙屋町1-1-18

TEL.082-244-3748

九州支店 エレクトーン・クラビノーバ推進課 〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4

TEL.092-472-2152

エレクトーンは当社の登録商標です

# YAMAHA

YAMAHA feelin' club



T4960693004050