

YAMAHA Electone
EL-57
OWNER'S MANUAL

取扱説明書

安全上のご注意


ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願い致します。

記号表示について

この機器に表示されている記号や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	注意 感電の恐れあり キャビネットをあげるな		注意：感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。 この機器の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。 点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または 巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。
---	-------------------------------------	---	--

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、⚡は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、⚠は注意が必要なことを示しています。

⊘ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

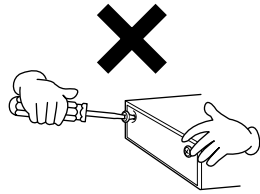
* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。

⊘ この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



⊘ 浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。

⊘ 電源コード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

● 電源は必ず交流100Vを使用する。
エアコンの電源など交流200Vのものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。

⊘ 手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。
また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

● 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。
感電やショートのおそれがあります。

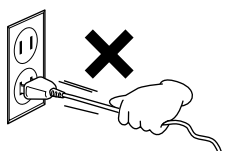
注意

この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。

⊘ 電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

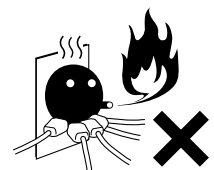
● 電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源コードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。

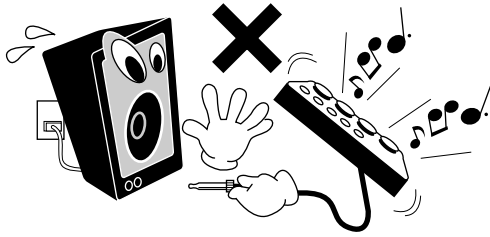


⊘ タコ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。

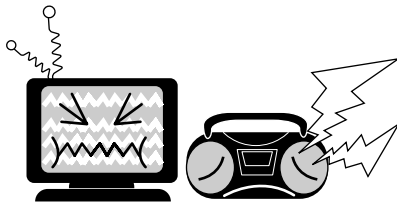
● 長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電、ショート、発火などの原因になります。



- ! 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ! 本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ⚠ キーカバーで指などはさまないように注意する。また、キーカバーのすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。

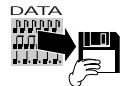
- ⊘ キーカバーや鍵盤のすき間から金属や紙片などを落とさない。
感電、ショート、発火や故障などの原因になります。すぐに電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。
- ⊘ 本体を壁につけない。
換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、火災が発生するおそれがあります。壁から3cm以上離してください。
- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。

イスについて

- ⊘ イスで遊んだり、イスを踏み台にしたりしない。
このイスは楽器演奏用です。イスを遊び道具や踏み台にすると、イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。
- ⊘ イスには二人以上ですわらない。
イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。
- ! イスを長期間使用すると、イスのボルトがゆるむことがあります。
ネジがゆるんだ場合は、付属のスパナで締め直してください。

作成したデータの保存について

- ! 作成したデータはこまめにフロッピーディスクに保存する。
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスクに保存することをおすすめします。



不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。

* この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。



これは日本電子機械工業会「目のエチケット」キャンペーンのマークです。

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。隣近所への配慮を充分にしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところに迷惑をかけてしまうことがあります。適当な音量を心がけ、窓を閉めたり、ヘッドフォンを使用するのもひとつの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

はじめに

このたびは、ヤマハエレクトーンEL-57をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

EL-57は、長年にわたって培ってきたノウハウと最新の電子テクノロジーの粋を集めて完成されたエレクトーンです。ほとんどの機能は、体系的でわかりやすいLCDディスプレイを通して操作/設定できます。

EL-57のバラエティあふれる機能のすべてを使って演奏をお楽しみいただくために、是非この取扱説明書をご活用いただきますようお願い申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願いいたします。



EL-57の同梱品

レジストレーションメニューディスク 1
レジストレーションメニューディスク 2
3.5 インチ 2DD フロッピーディスク
和文シート
取扱説明書
活用ガイド



エレクトーンの電源を切ると、パネル上やLCDディスプレイに設定されていたデータはすべて消去され、再び電源を入れると自動的に基本レジストレーションの1の設定になります。消去したくない設定は、電源を切る前に、レジストレーションメモリーに記憶させることをおすすめします。

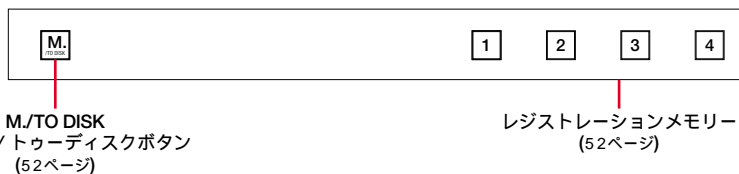
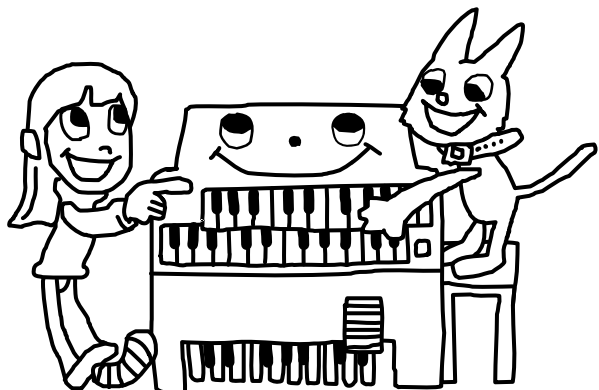
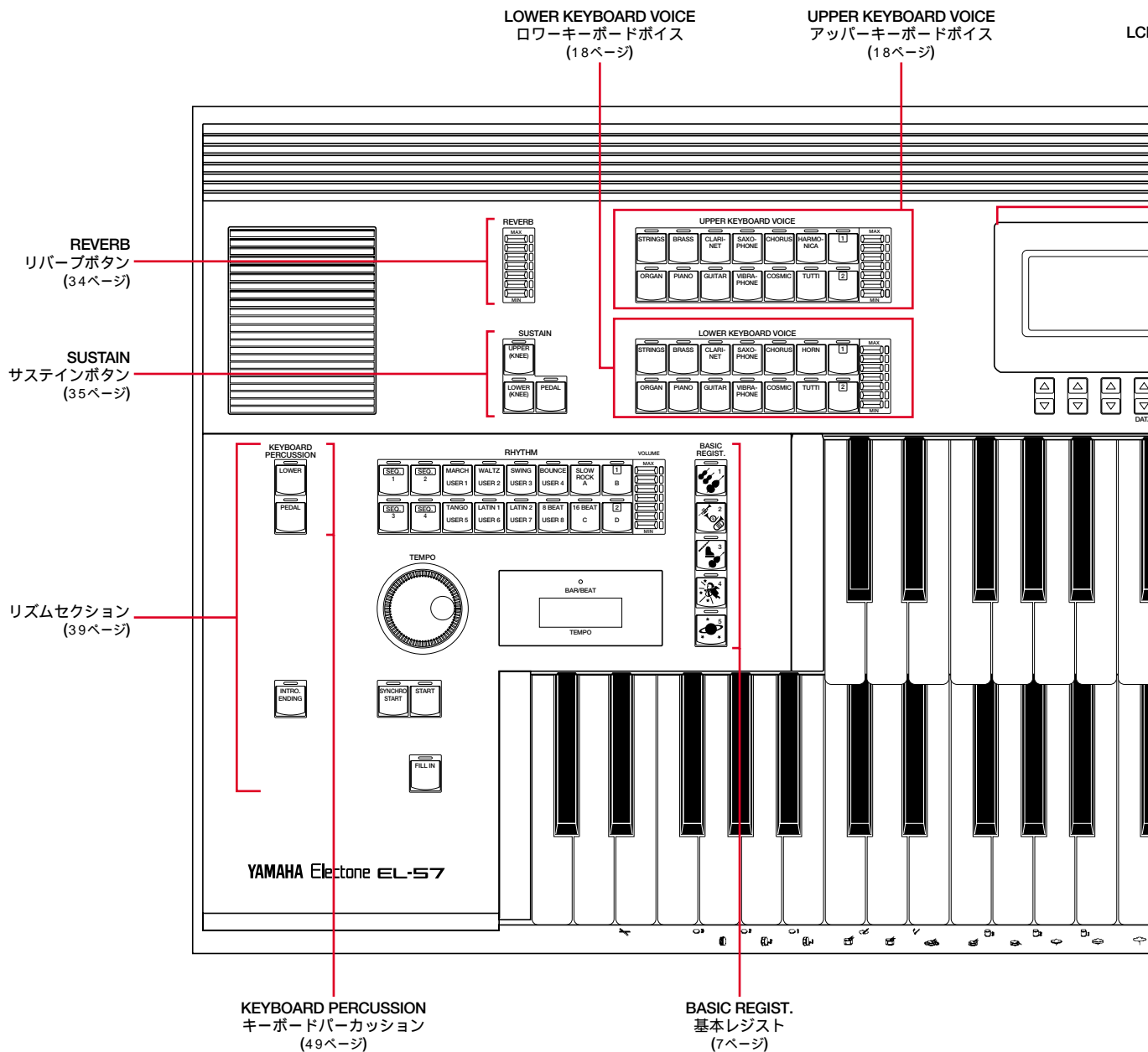
目次

EL-57各部の名称と機能	2	8 その他の機能	71
操作パネル 全体図	2	(1) カスタムプレイ	71
LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト	4	(2) ポーズ(一時停止)	71
EL-57の主な特長	5	(3) 早送り/巻き戻し	71
1 EL-57の基本操作	6	(4) 再生テンポの変更	72
1 演奏までの準備	6	(5) ソングコピー	73
2 基本レジストレーションを使う	7	(6) ソングデリート	74
3 レジストレーションメニューディスクを使う	8	(7) ディスクコピー	74
4 操作の流れ	13	(8) メモリー残量の確認	76
5 LCDディスプレイ	14	(9) ボイスディスク	76
2 ボイスセクション	18	(10) コピープロテクト	76
1 パネルで音色を選ぶ	18	7 ボイスエディット	78
2 ドットボタンで音色を選ぶ	21	1 音色をエディットする	78
3 ボイスメニュー	23	2 エディットした音色を保存する	83
3 コントロールとエフェクト	28	3 ボイスエディットを終了する	84
1 ボイスコンディションページで設定するもの	29	4 保存した音色を呼び出す	84
[ページ1]	29	5 別売のボイスディスクから音色を読み込む	85
(1) タッチトーン	29	6 ボイスエディットの基礎	86
(2) フィート	30	8 リズムプログラム	96
(3) エフェクト オン/オフ	30	リズムプログラム操作の概要	96
(4) パン	30	1 リズムパターンプログラム	97
[ページ2]	31	(1) リズムパターンプログラムの準備	97
(1) ピブラート	31	(2) リズムパターンプログラムに使用できる打楽器	99
(2) タッチピブラート	31	(3) ステップライトとリアルタイムライト	100
2 エフェクトセットページで設定するもの	32	(4) ステップライトがリアルタイムライトを選ぶ	100
(1) トレモロ/コーラス	32	(5) ビート/クオンタイズを設定する	100
(2) シンフォニック/セレステ	32	(6) 打楽器を入力する	101
(3) ディレイ	33	(7) ステップライトでのエディット	102
(4) フランジャー	33	(8) リアルタイムライトでのエディット	106
3 パネルボタンで設定するもの	34	(9) リズムのアカンパニメントパターンを選ぶ	107
(1) リバーブ	34	(10) リズムパターンを保存する	108
(2) サステイン	35	(11) リズムパターンプログラムを終了する	109
(3) トレモロ/コーラス	36	(12) 保存したユーザーリズムを呼び出す	110
4 リズムとアカンパニメント	39	2 リズムシーケンスプログラム	111
1 パネルでリズムを選ぶ	39	(1) リズムシーケンス機能呼び出す	111
2 リズムコンディションを設定する	42	(2) リズムシーケンスをプログラムする	112
3 ドットボタンでリズムを選ぶ	43	(3) リズムシーケンスプログラムを終了する	115
4 リズムメニュー	44	(4) リズムシーケンスを再生する	115
5 オートベースコード(A.B.C.)	46	(5) すべてのシーケンスを順番に再生する	116
6 アカンパニメント	48	9 フットスイッチ/ニールバー/ エクスペッションペダル	118
7 キーボードパーカッション	49	1 フットスイッチ	118
8 メロディオンコード(M.O.C.)	51	2 ニールバー	120
5 レジストレーションメモリー	52	3 エクスペッションペダル	121
1 レジストレーションを記録する	52	10 トランスポーズ/ピッチ	122
2 レジストレーションを呼び出す	52	11 MIDIコントロール	123
3 記録したレジストレーションをディスクに保存する	53	12 付属端子	125
4 レジストレーションシフト	54	13 資料	126
6 ミュージックディスクレコーダー(MDR)	58	MIDIについて	126
1 MDRのご使用の前に	58	MIDIデータフォーマット	130
2 ディスクをフォーマットする	60	故障かな?と思ったら	135
3 録音する	61	EL-57仕様	138
4 レジストレーションなどのデータだけを記録する	67	索引	140
5 レジストレーションなどのデータを読み込む	68		
6 レジストレーションだけを入れ替える	68		
7 再生する	69		

1	EL-57の基本操作
2	ボイスセクション
3	コントロールとエフェクト
4	リズムとアカンパニメント
5	レジストレーションメモリー
6	ミュージックディスクレコーダー(MDR)
7	ボイスエディット
8	リズムプログラム
9	フットスイッチ/ニールバー/エクスペッションペダル
10	トランスポーズ/ピッチ
11	MIDIコントロール
12	付属端子
13	資料

EL-57 各部の名称と機能

操作パネル



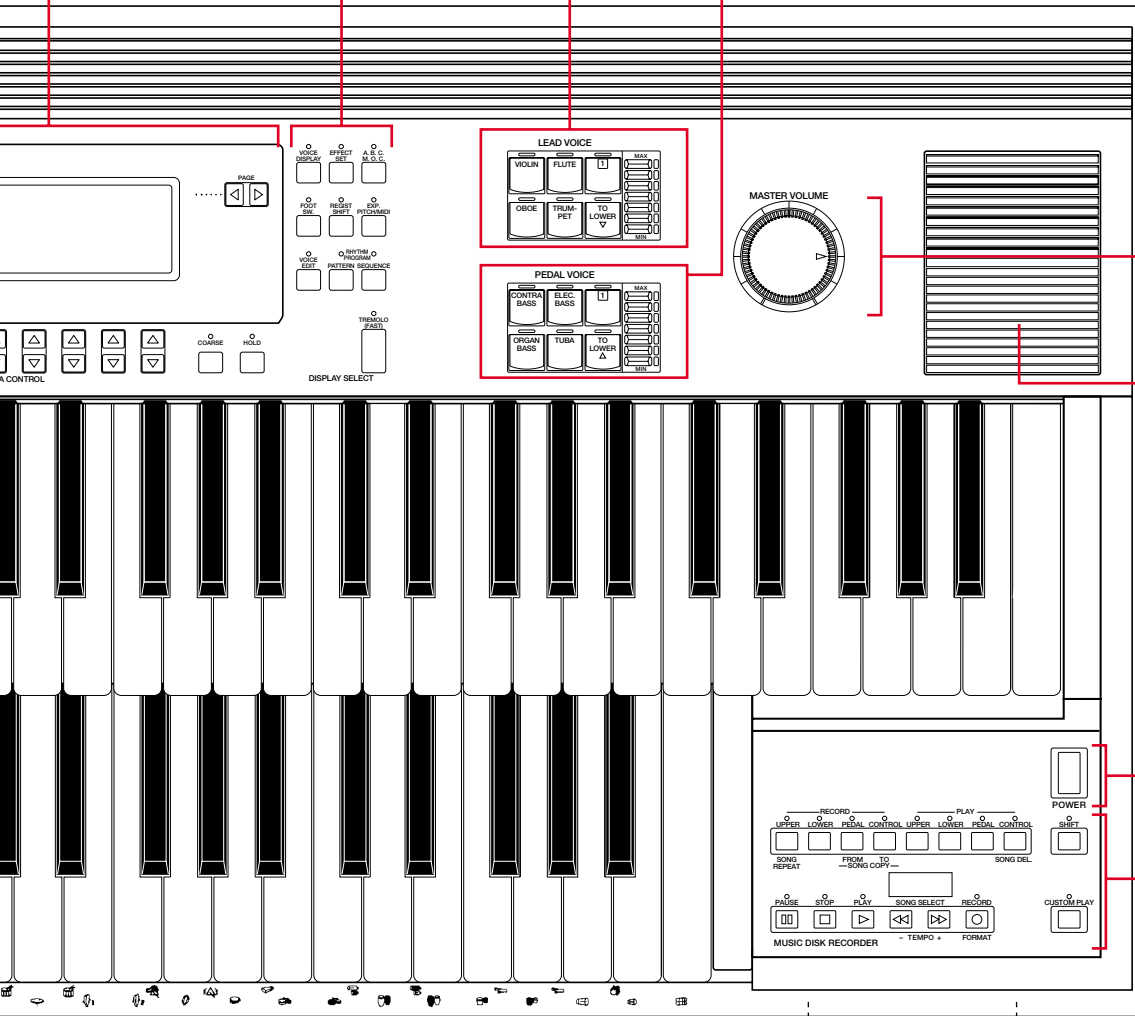


ディスプレイ
(14ページ)

DISPLAY SELECT
ディスプレイセレクト
(4ページ)

LEAD VOICE
リードボイス
(18ページ)

PEDAL VOICE
ペダルボイス
(18ページ)



MASTER VOLUME
マスターボリューム
(7ページ)

モニタースピーカー

POWER
パワー
(6ページ)

MUSIC DISK
RECORDER
ミュージックディスク
レコーダー
(58ページ)

フロッピーディスク
挿入口

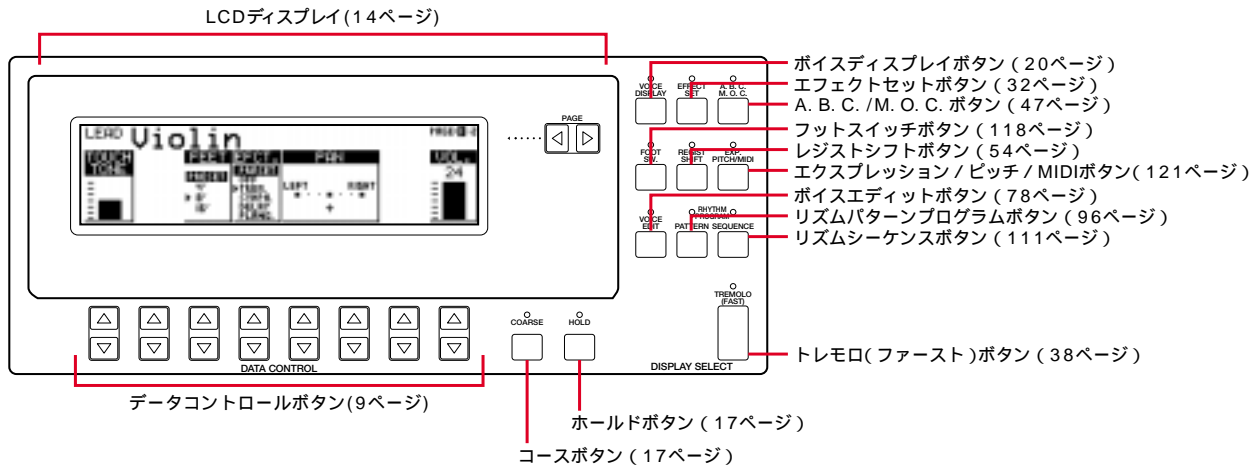
ユーズランプ イジェクトボタン

5 6 7 8

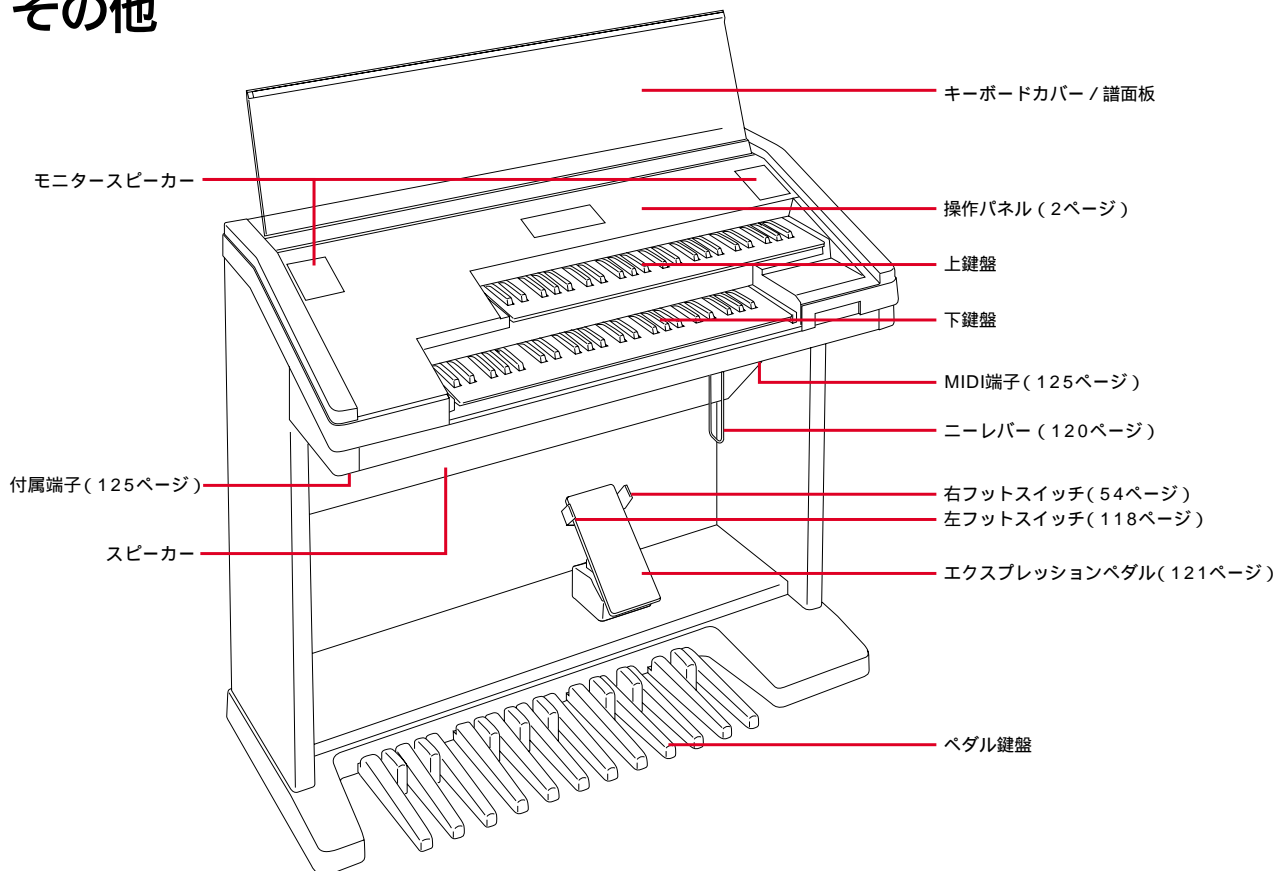
D.

D (ディスエーブル)ボタン
(52ページ)

LCDディスプレイ / ディスプレイセレクト



その他



EL-57の主な特長

1 心の奥底まで表現できるリアルで多彩なサウンド

新AWMとFMの技術の粋を結集した最新の音源システムにより、本格的でよりリアルなサウンドが完成しました。そして、タッチレスポンス機能により、個々の楽器の持つ微妙なニュアンス/感情表現までも可能になりました。

全部で49音色の多彩な楽器音色をお楽しみください。(18ページ)

2 音楽の幅を更に広げるボイスエディット機能

49種類の多彩なパネル音色をエディットして、それぞれの曲想に最もマッチしたオリジナル音色をつくることができます。音色の微調整からオリジナルサウンドまで、エディットが自在に楽しめます。

(78ページ)

3 ダイナミックなリズムサウンド

パネル音色同様AWM音源による66種類もの多様なジャンルのリズムサウンドと、バラエティ豊かなアカンパニメントが、あなたの演奏をサポートします。(39ページ)

75種類もの打楽器を使ってオリジナルのリズムパターンをつくり、そのリズムをシーケンスさせたりすることができます。(96ページ)

4 ハイクオリティデジタルエフェクト

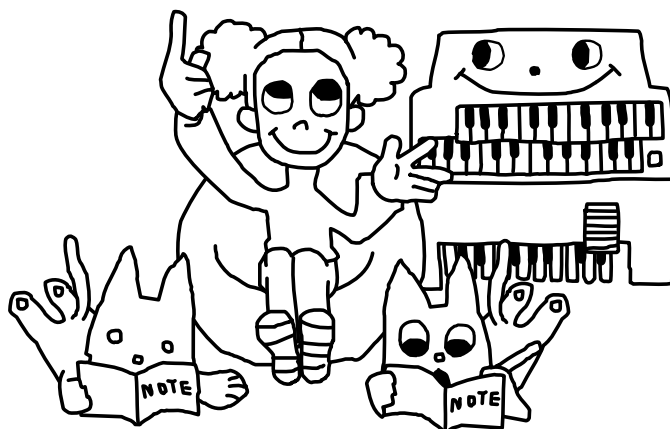
リバーブはもちろん、ディレイやフランジャーに至るまで、すべて高品位なデジタルエフェクトが内蔵されています。(28ページ)

5 データの保存に便利なMDR機能

あなたの演奏を録音したり、レジストレーションデータを保存したり、ボイスディスクの音色を呼び出したりできる簡単で便利なMDR機能が内蔵されています。(58ページ)

6 機能的/体系的で視認性に富んだLCDディスプレイ

すべての操作は、機能的/体系的でわかりやすいLCDディスプレイを中心に行います。EL-57が初めての方でも、操作の内容を目で確認することができるので安心です。



1 EL-57の基本操作

INTRODUCTORY GUIDE

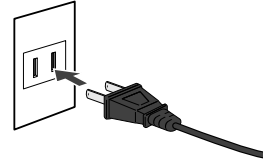
1 演奏までの準備



誤ってエアコン用などの200Vのコンセントに接続しないようご注意ください。

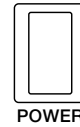
1

電源プラグは必ずAC100Vのコンセントに差し込みます。

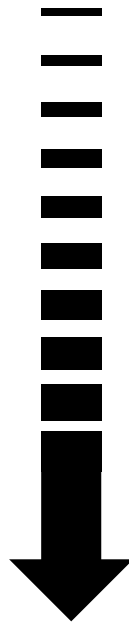


2

エレクトーンのパワースイッチをオンにします。



エレクトーンの電源を入れると、LCDディスプレイに以下の表示が連続して現れます。



YAMAHA

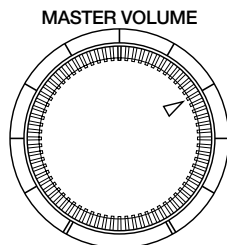
Electone®

UPPER	LEAD	UPPER
Strings1	Violin	I
LOWER		I
Strings1		LOWER
PEDALS		
Cont. Bass		

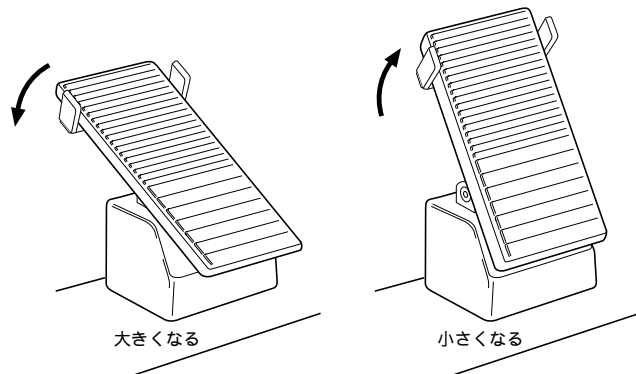
最後に表示された画面が、ボイスディスプレイです。ボイスディスプレイには、各音群に現在設定されている音色名と、上鍵盤と下鍵盤の音量バランスが表示されます。(ボイスディスプレイについては、20ページをご参照ください。)

電源を入れると、基本レジストレーション1が自動的に設定されます。

- 3** マスターボリュームを設定します。
マスターボリュームでは、エレクトーン全体の音量を調節します。



- 4** エクスプレッションペダルを右足で適度に踏み込みます。
エクスプレッションペダルでは、演奏中の音の強弱を調節します。このペダルが上がったままの状態では、音は出ません。



2 基本レジストレーションを使う

基本レジストレーション(BASIC REGIST.)には、5種類の基本的なレジストレーションがプリセットされています。この5種類のレジストレーションは、それぞれ幅広い音楽ジャンルの中の代表的なセッティングになっています。

基本レジストレーションを選ぶには

BASIC REGIST(基本レジスト)セクションのボタンを押すだけで、それぞれの上鍵盤と下鍵盤とペダル鍵盤のレジストレーションが自動的に設定されます。エレクトーンの電源を入れると、必ず基本レジストの1が選択されます。

	基本 レジストレーション1	基本 レジストレーション2	基本 レジストレーション3	基本 レジストレーション4	基本 レジストレーション5
Upper Keyboard Voice 上鍵盤	Strings 1 ストリングス1	Brass ブラス	Flute フルート	Cosmic 1 コスミック1	Synth. Brass シンセブラス
Lower Keyboard Voice 下鍵盤	Strings 1 ストリングス1	Horn 1 ホルン1	Piano ピアノ	Cosmic 2 コスミック2	Cosmic 3 コスミック3
Pedal Voice ペダル鍵盤	Contrabass コントラバス	Tuba チューバ	Contrabass コントラバス	Cosmic 2 コスミック2	Synth. Bass シンセベース



エレクトーンの電源を切ると、パネル上やLCD上で設定していたデータはすべて消去され、再び電源を入れると、自動的に基本レジストレーション1の設定が現れます。

作成したデータを消去したくない場合は、電源を切る前に必ずレジストレーションメモリーボタンに記録してください。(52ページをご参照ください。)ただし、ある条件では、電源を切る前の状態に戻すことができます。(電源を切る前の状態に戻すには、57ページをご参照ください。)

3 レジストレーションメニューディスクを使う

付属のレジストレーションメニューディスクには、基本レジストレーションとは異なったいろいろなレジストレーションメニューが入っています(ディスク1には80メニュー、ディスク2には40メニュー)。レジストレーションメニューを呼び出すには、下鍵盤の右側にあるミュージックディスクレコーダー(MDR)を使用します。



NOTE:

MDR 操作の詳細については、58 ページをご参照ください。



NOTE:

各レジストレーションメニューの音色構成については、10 ページのレジストレーションメニューリストをご参照ください。

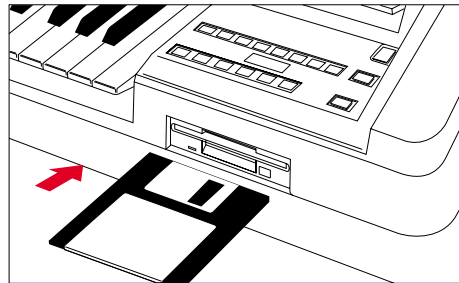


NOTE:

ボイスエディットやリズムプログラム中は、レジストレーションメニューをLCDディスプレイに表示させることはできません。

レジストレーションメニューを選ぶには

- レジストレーションメニューディスク1のラベル面(表側)を上にして、MDRのディスク挿入口にしっかりと挿入します。
LCDディスプレイには、自動的にレジストレーションメニューが表示されます。また、右上にはPAGE(ページ): 1・2・3・4・5が表示され、レジストレーションメニューのページ(LCD画面)が5ページあることを示します。



REGIST	PAGE: 1 2 3 4 5						
DISK							
PAGE1							
STRIN	STRIN	STRIN	STRIN	STRIN	STRIN	STRIN	STRIN
GS1	GS2	GS3	GS4	GS5	GS6	GS7	GS8
BRASS	BRASS	BRASS	BRASS	BRASS	BRASS	BRASS	BRASS
1	2	3	4	5	6	7	8

- (必要に応じて)LCDディスプレイの右側にあるPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、使用したいメニューのあるページを選択します。

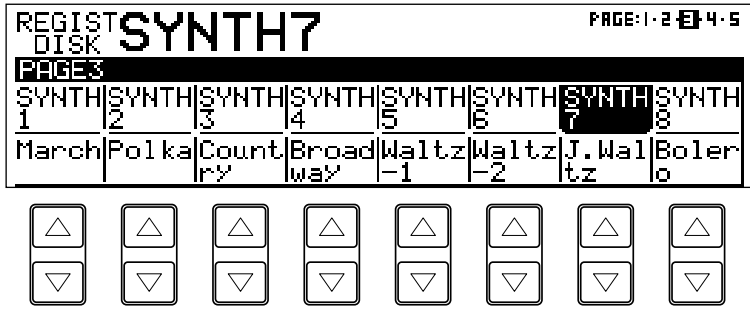
REGIST	PAGE: 1 2 3 4 5						
DISK							
PAGE3							
SYNTH	SYNTH	SYNTH	SYNTH	SYNTH	SYNTH	SYNTH	SYNTH
1	2	3	4	5	6	7	8
March	Polka	Count	Broad	Waltz	Waltz	J. Wal	Bole
		ry	way	-1	-2	tz	o

PAGE



LCDディスプレイの右上にPAGE表示がある場合は、右側のPAGEボタン(◀)/(▶)を使って前ページ/次ページを選択することができます。

3 使用したいレジストレーションメニューに対応したデータコントロールボタンを押して、メニューを選択します。



選択されたレジストレーションメニュー名が、LCD上段に大きく表示されます。また、選択したメニューのレジストレーション設定が瞬時に読み込まれます。

データコントロールボタンを押すと、メニューやボイス、リズム、いろいろな機能を選択することができます。また、データコントロールボタンを使って、ボリュームやレベルを上げ下げしたり、カーソルを上下/左右に移動させたりすることができます。

NOTE:

レジストレーションメニューを選択している途中で、ほかのボタンに触れると、LCDディスプレイの表示が変わってしまう場合があります。このようなときは、MDRの [] プレイボタンを押してください。LCDディスプレイは、レジストレーションメニュー表示に戻ります。



レジストレーションメニューリスト

REGISTRATION MENU 1(80メニュー)

ディスク1 P1(ページ1)

番号	名称	サウンドイメージ	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ロワーキーボードボイス	ペダルボイス	リズム(テンポ)
1	STRINGS1	オーケストラ	ストリングス	バイオリン	ホルン	コントラバス	-
2	STRINGS2	ポップ ストリングス	ストリングス	ホイッスル	ストリングス	ピチカート ベース	-
3	STRINGS3	チェンバー ストリングス	ストリングス	バイオリン	ストリングス	ピチカート ベース	-
4	STRINGS4	ソロ バイオリン	-	バイオリン	ストリングス	コントラバス	-
5	STRINGS5	ポップス オーケストラ1	ストリングス	ハーブシコード	ストリングス	エレクトリック ベース	8ビート(115)
6	STRINGS6	ピチカート ストリングス	ピチカート ストリングス	-	ピチカート ストリングス	ピチカート ストリングス	-
7	STRINGS7	ポップス オーケストラ2	ストリングス	トランペット	ブラス	ピチカート ベース	ボルカ(130)
8	STRINGS8	ストリングス アンサンブル	ストリングス	ストリングス(16')	ストリングス	コントラバス	-
9	BRASS1	マーチング バンド	ブラス	トロンボーン	ブラス	チューバ	マーチ(120)
10	BRASS2	ソロ トランペット	-	トランペット	ホルン	チューバ	-
11	BRASS3	ビッグ バンド1	ブラス	サクソフォン	トロンボーン	ピチカート ベース	スイング1(168)
12	BRASS4	ソロ トロンボーン	-	トロンボーン	サクソフォン(8')	ピチカート ベース	スイング2(125)
13	BRASS5	ビッグバンド? (サクソフォンアンサンブル)	サクソフォン	サクソフォン(8')	ピアノ	ピチカート ベース	スイング1(136)
14	BRASS6	ジャズコンボ1 (トランペット)	-	トランペット	エレクトリック ベース	ピチカート ベース	ボサノバ2(160)
15	BRASS7	デキシーランド ジャズ	-	クラリネット	ピアノ	ピチカート ベース	デキシー(96)
16	BRASS8	ソロ サクソフォン	-	サクソフォン	エレクトリック ピアノ	エレクトリック ベース(16')	16ビート3(80)

ディスク1 P2(ページ2)

番号	名称	サウンドイメージ	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ロワーキーボードボイス	ペダルボイス	リズム(テンポ)
1	LEAD1	木管アンサンブル	オーボエ	フルート	クラリネット	バスーン(8')	-
2	LEAD2	ソロ フルード	-	フルード	ピチカート ストリングス	コントラバス	-
3	LEAD3	ソロ オーボエ	-	オーボエ	ストリングス	コントラバス	-
4	LEAD4	ボルカ	-	クラリネット	ハーモニカ	ピチカート ベース	ボルカ(115)
5	LEAD5	ホイッスル	-	ホイッスル	エレクトリック ピアノ	エレクトリック ベース	8ビート(78)
6	LEAD6	ハーモニカ	-	ハーモニカ	ストリングス	コントラバス	-
7	LEAD7	タンゴ バンド	ハーモニカ	ハーモニカ(16')	ストリングス	ピチカート ベース	タンゴ1(120)
8	LEAD8	ジャズオルガン	ジャズオルガン	ジャズオルガン(4')	ジャズオルガン(8')	オルガン ベース	ボサノバ2(150)
9	DECAY1	アコースティック ピアノ	ピアノ	-	ピアノ	ピチカート ベース	-
10	DECAY2	エレクトリック ピアノ	エレクトリック ピアノ	-	エレクトリック ピアノ	エレクトリック ベース	16ビート3(78)
11	DECAY3	ホンキートンク ピアノ	ピアノ	-	ピアノ	ピアノ	デキシー(90)
12	DECAY4	ジャズギター	エレクトリック ベース	エレクトリック ベース	ストリングス	エレクトリック ベース	ボサノバ1(140)
13	DECAY5	マリンバ	マリンバ	-	ピアノ	エレクトリック ベース	サンバ1(125)
14	DECAY6	ファンタジー1	ビブラフォン(4')	ホイッスル	ストリングス	エレクトリック ベース	スローロック1(72)
15	DECAY7	エレクトリック ギター	エレクトリック ギター	-	エレクトリック ピアノ	エレクトリック ベース	8ビート3(130)
16	DECAY8	オリエンタル	ハーブシコード	ハーブシコード	ストリングス	コントラバス	-

* 音色名の後の(16')などは、プリセットではないフィートが選択されていることを示します。フィートについては30ページをご参照ください。

* ディスク1、2のリズム付きのレジストレーションでは、<ABC>はフィンガード、<メモリー>はロワー/ペダルともオンになっています。

ディスク1 P3(ページ3)

番号	名称	サウンドイメージ	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ロワーキーボードボイス	ペダルボイス	リズム(テンポ)
1	SYNTH1	ウィンドシンセ	—	コズミック3	エレクトリックギター	エレクトリックベース(16')	8ビート3(150)
2	SYNTH2	シンセプラス1	シンセプラス	クラリネット(4')	エレクトリックギター	エレクトリックベース	8ビート1(130)
3	SYNTH3	コズミックサウンド	コズミック2	ホイッスル	エレクトリックピアノ	エレクトリックベース	8ビート2(120)
4	SYNTH4	シンセプラス2	トゥッティ2	プラス	エレクトリックギター	エレクトリックベース(16')	16ビート3(117)
5	SYNTH5	フュージョン	—	エレクトリックギター	エレクトリックピアノ	エレクトリックベース(16')	ファンク(120)
6	SYNTH6	ファンタジー2	コズミック1(8')	ホイッスル	コズミック2	コントラバス	—
7	SYNTH7	ファンタジー3	コズミック2	マリンバ(4')	エレクトリックピアノ	エレクトリックベース	ダンスポップ(125)
8	SYNTH8	ファンタジー4	コズミック3	ホイッスル	コズミック3	エレクトリックベース	バウンス1(125)

番号	名称	リズムテンポ	アカンパニメント	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ペダルボイス
9	March	120	4	プラス	トランペット	チューバ
10	Polka	110	4	バスーン	フルート(4')	ピチカートベース
11	Country	112	1	—	ハーモニカ	ピチカートベース(16')
12	Broadway	135	4	ビブラフォン(4')	トランペット	ピチカートベース
13	Waltz-1	105	4	ストリングス	ストリングス(16')	ピチカートベース(16')
14	Waltz-2	180	2	ストリングス	バイオリン	ピチカートベース
15	J.Waltz	140	4	エレクトリックベース(16')	ホイッスル	ピチカートベース(16')
16	Bolero	136	1	—	トランペット	ピチカートベース(16')

ディスク1 P4(ページ4)

番号	名称	リズムテンポ	アカンパニメント	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ペダルボイス
1	Swing-1	160	3	プラス	トランペット	ピチカートベース
2	Swing-2	138	4	—	クラリネット	ピチカートベース
3	J.Ballad	60	3	—	トロンボーン	ピチカートベース
4	Dixie	108	4	—	トランペット	チューバ
5	Bounce-1	123	2	ギター	—	エレクトリックベース
6	Bounce-2	140	2	—	クラリネット	ピチカートベース
7	Reggae-1	132	4	マリンバ	—	エレクトリックベース
8	Reggae-2	120	4	コズミック2	シンセプラス	エレクトリックベース(16')
9	Slow Rock-1	80	1	エレクトリックギター	—	エレクトリックベース(16')
10	Slow Rock-2	74	1	—	トランペット	エレクトリックベース(16')
11	Slow Rock-3	92	4	—	サクソフォン	エレクトリックベース(16')
12	Tango-1	120	1	ハーモニカ	ハーモニカ(16')	ピチカートベース(16')
13	Tango-2	120	1	ストリングス	バイオリン	ピチカートベース(16')
14	Tango-3	110	1	ハーモニカ	ハーモニカ(16')	エレクトリックベース(16')
15	Cha-cha	126	4	ピアノ(16')	ピアノ(4')	エレクトリックベース(16')
16	Rhumba	115	1	—	トロンボーン(8')	エレクトリックベース(16')

ディスク1 P5(ページ5)

番号	名称	リズムテンポ	アカンパニメント	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ペダルボイス
1	Beguine	118	4	ストリングス	ホイッスル	エレクトリックベース(16')
2	Mambo	100	4	プラス	サクソフォン	エレクトリックベース(16')
3	Sabma-1	120	1	サクソフォン	トランペット	エレクトリックベース(16')
4	Samba-2	112	1	エレクトリックベース(16')	フルート	エレクトリックベース(16')
5	Bossanova-1	103	1	—	フルート	エレクトリックベース(16')
6	Bossanova-2	124	2	—	サクソフォン	エレクトリックベース(16')
7	8Beat-1	100	3	コズミック2	ビブラフォン(4')	エレクトリックベース(16')
8	8Beat-2	117	2	エレクトリックピアノ	—	エレクトリックベース(16')
9	8Beat-3	152	3	エレクトリックギター	エレクトリックギター	エレクトリックベース(16')
10	Dance Pop	130	4	ビブラフォン(4')	エレクトリックピアノ	エレクトリックベース(16')
11	16Beat-1	85	4	—	フルート	エレクトリックベース(16')
12	16Beat-2	124	4	シンセプラス	シンセプラス(16')	エレクトリックベース(16')
13	16Beat-3	112	4	プラス	トランペット	エレクトリックベース(16')
14	16Beat Funk	118	4	エレクトリックギター(8')	コズミック3	エレクトリックベース(16')

番号	名称	サウンドイメージ	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ロワーキーボードボイス	ペダルボイス	リズム(テンポ)
15	Wedding	ウエディング	オルガン	オルガン(4')	オルガン	オルガン(16')	—
16	X'mas	クリスマス	コズミック2	ビブラフォン(4')	ストリングス	コントラバス	—

* 音色名の後の(16')などは、プリセットではないフィートが選択されていることを示します。フィートについては30ページをご参照ください。
* ディスク1、2のリズム付きのレジストレーションでは、<ABC>はフィンガード、<メモリー>はロワー/ペダルともオンになっています。

REGISTRATION MENU 2(40メニュー)

ディスク2 P1(ページ1)

番号	名称	サウンドイメージ	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ロワーキーボードボイス	ペダルボイス
1	STRINGS1	ソロ バイオリン	—	バイオリン	ストリングス	コントラバス
2	STRINGS2	ストリングス アンサンブル	ストリングス	ストリングス (4')	ホルン	ピチカート ベース
3	STRINGS3	ポップ ストリングス1	ストリングス	ビブラフォン (4')	ホルン	コントラバス
4	STRINGS4	ポップ ストリングス2	ストリングス	クラリネット	ストリングス	ピチカート ベース
5	STRINGS5	シンフォニック オーケストラ	トゥッティ1	トゥッティ2 (16')	ストリングス	コントラバス
6	BRASS1	トランペット アンサンブル	ブラス	トランペット	ブラス	チューバ
7	BRASS2	ソロ トランペット	—	トランペット	トロンボーン	チューバ
8	BRASS3	ソロ トロンボーン	—	トロンボーン	トロンボーン	チューバ
9	BRASS4	ブラス アンサンブル	トランペット	トロンボーン	ホルン	チューバ
10	BRASS5	ビッグバンド	ブラス	トロンボーン	サクソフォン	ピチカート ベース

ディスク2 P2(ページ2)

番号	名称	サウンドイメージ	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ロワーキーボードボイス	ペダルボイス
1	LEAD1	ソロ フルート1	—	フルート	ストリングス	コントラバス
2	LEAD2	ソロ フルート2	—	フルート	クラリネット	ピチカート ベース
3	LEAD3	ホイッスル	—	フルート (4')	ピチカート ストリングス	ピチカート ベース
4	LEAD4	フルート アンサンブル	フルート	フルート (4')	バスーン	ピチカート ベース
5	LEAD5	ポップ フルート	ビブラフォン (4')	フルート	ストリングス	コントラバス
6	LEAD6	木管アンサンブル1	バスーン	フルート (4')	クラリネット	ピチカート ベース
7	LEAD7	ソロ オーボエ	—	オーボエ	バスーン	ピチカート ベース
8	LEAD8	木管アンサンブル2	—	クラリネット	バスーン	クラリネット
9	LEAD9	ソロ クラリネット	クラリネット	—	ホルン	ピチカート ベース
10	LEAD10	ソロ サクソフォン	—	サクソフォン	ストリングス	コントラバス

ディスク2 P3(ページ3)

番号	名称	サウンドイメージ	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ロワーキーボードボイス	ペダルボイス
1	DECAY1	ピアノ	ピアノ	—	ピアノ	ピアノ
2	DECAY2	ハーブシコード	ハーブシコード	—	ストリングス	コントラバス
3	DECAY3	マリンバ	マリンバ	—	クラリネット	ピチカート ベース
4	DECAY4	オルゴール	ビブラフォン (4')	—	ビブラフォン (4')	ビブラフォン (4')
5	DECAY5	クラシック ギター	ギター	—	ストリングス	ピチカート ベース
6	ORGAN1	オルガン	オルガン	—	オルガン	オルガン ベース
7	ORGAN2	ジャズオルガン	ジャズオルガン (8')	—	ジャズオルガン (8')	オルガン ベース
8	BANDONEON	バンドネオン	ハーモニカ	ハーモニカ	ストリングス	ピチカート ベース
9	SYNTH1	コズミック サウンド1	コズミック2	コズミック1	コーラス	コントラバス
10	SYNTH2	コズミック サウンド2	コズミック3	シンセ ベース (8')	コズミック3	シンセ ベース

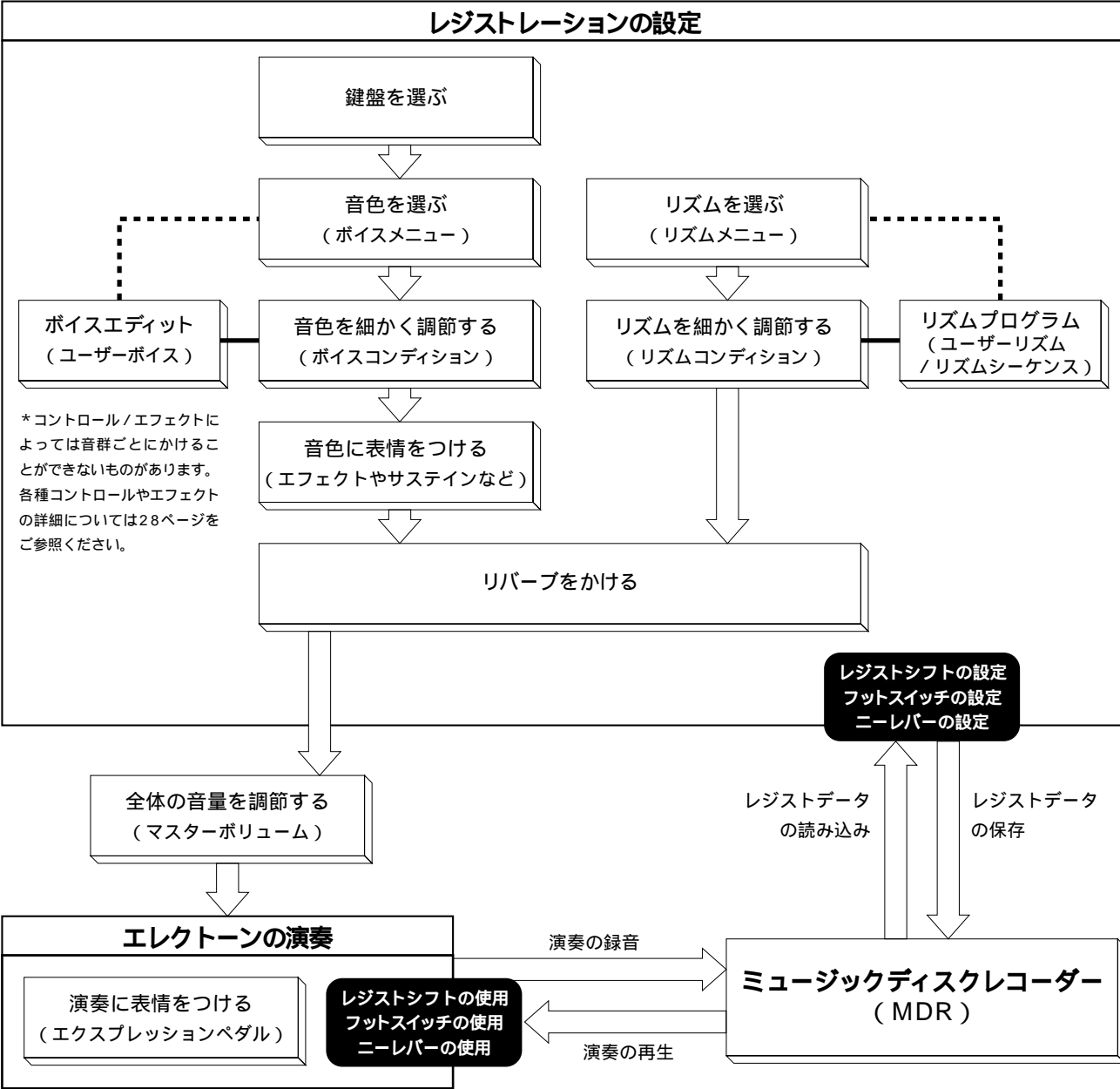
ディスク2 P4(ページ4)

番号	名称	リズムテンポ	アカンパニメント	アッパーキーボードボイス	リードボイス	ペダルボイス
1	March	120	4	ブラス	トランペット	チューバ
2	Broadway	135	4	トロンボーン (8')	サクソフォン (8')	ピチカート ベース
3	Waltz	105	4	ストリングス	ストリングス (16')	ピチカート ベース
4	Swing	160	3	ブラス	トランペット	ピチカート ベース
5	Slow Rock	80	3	ギター	エレクトリック ベース	エレクトリック ベース (16')
6	Tango	127	3	ハーモニカ	ハーモニカ (16')	ピチカート ベース (16')
7	Cha-cha	126	4	ピアノ (16')	ピアノ (4')	エレクトリック ベース (16')
8	Samba	120	1	サクソフォン	トランペット	エレクトリック ベース (16')
9	8Beat	100	3	コズミック2	ビブラフォン (4')	エレクトリック ベース (16')
10	16Beat	74	4	ハーモニカ	ハーモニカ	エレクトリック ベース (16')

* 音色名の後の (16') などは、プリセットではないフィートが選択されていることを示します。フィートについては30ページをご参照ください。

* ディスク1、2のリズム付きのレジストレーションでは、<ABC>はフィンガード、<メモリー>はロワー/ペダルともオンになっています。

4 操作の流れ

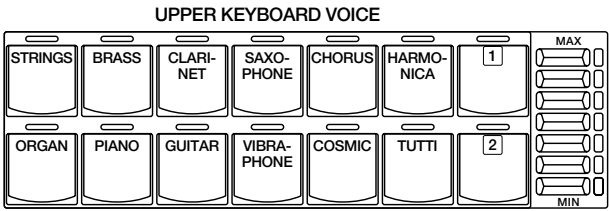


5 LCD ディスプレイ

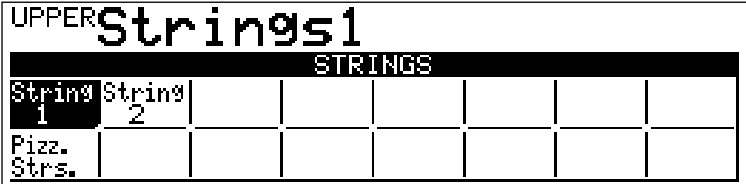
EL-57には、幅広いジャンルで種類も豊富な音色やリズム、高品位のさまざまなデジタルエフェクト類、そしてプログラム機能などバラエティあふれる機能が満載されています。これらの機能を使いこなすためには、EL-57の操作の中心になるLCDディスプレイの使用法をマスターすることが重要です。別冊の「活用ガイド」を参考にしながら実際に操作して、LCDディスプレイの操作方法の理解を深めていきましょう。

音色やリズムを選択する

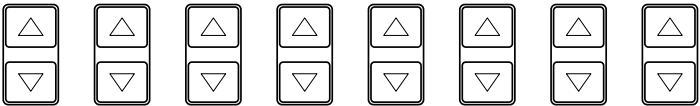
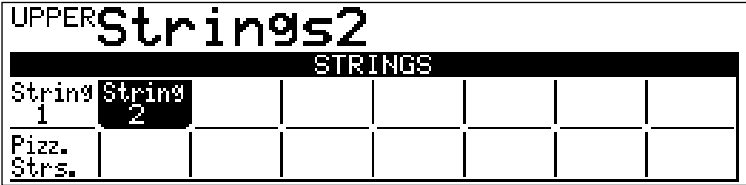
1 パネル上の音群やリズムセクションの使用したいボイスボタンまたはリズムボタンを押します。



LCDディスプレイ上にボイスまたはリズムメニューが表示されます。

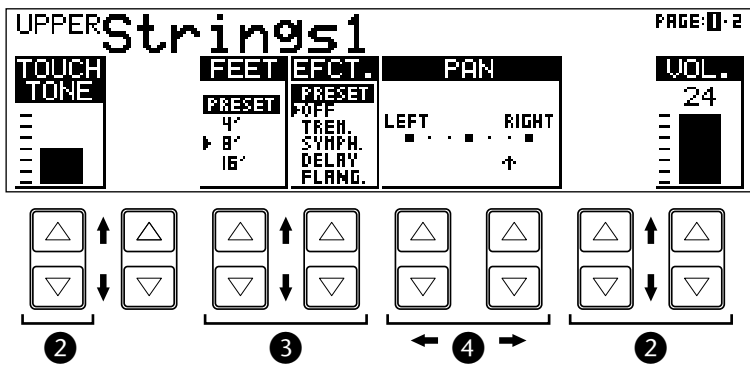
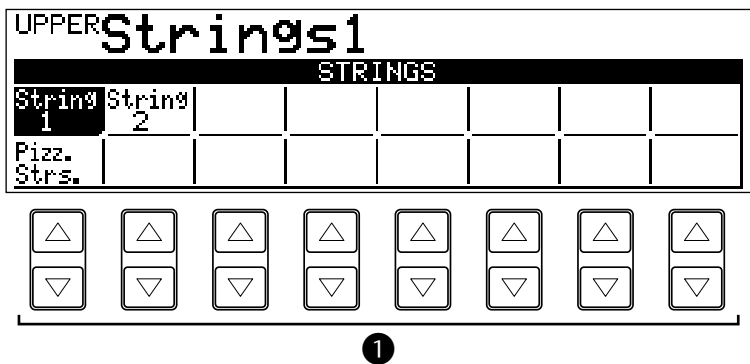


2 データコントロールボタンの中の、使用したいStrings2と同じ位置にあるボタンを押します。



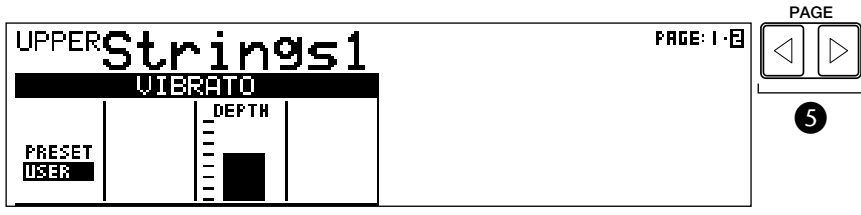
選択された音色は反転表示になります。
ボイスメニューリストについては、23ページをご参照ください。

データコントロールボタンの働き



データコントロールボタンは、①音色や機能を選択したり、②ボリュームやレベルを上げ下げしたり、③フィートやエフェクトのように表示されているものから何かを選択したり、④パンのようにカーソルを左右/(上下)に動かして設定することができます。

ページボタンの働き

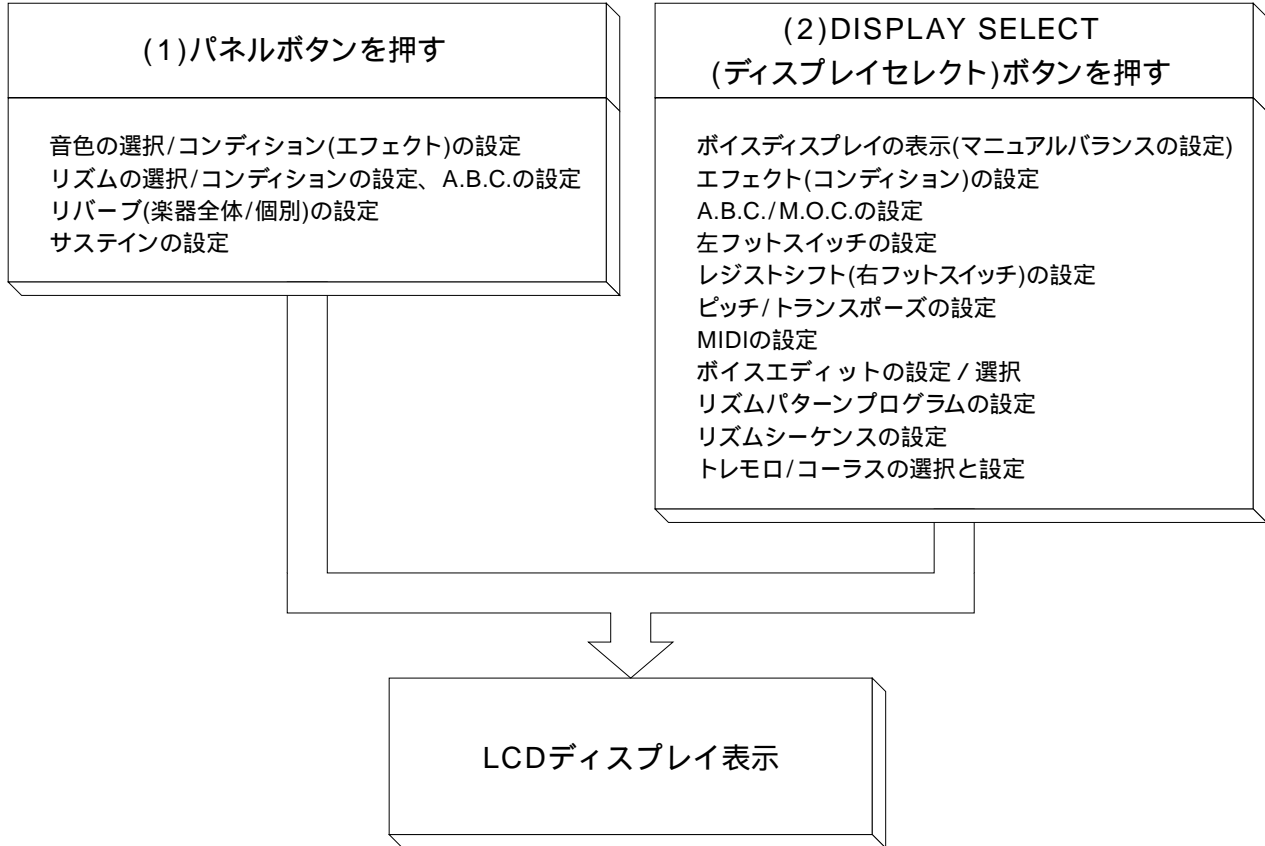


画面の右上にページ表示がある場合には、LCDディスプレイの右側の⑤PAGE(ページ)ボタンを使って、次ページを選択することができます。

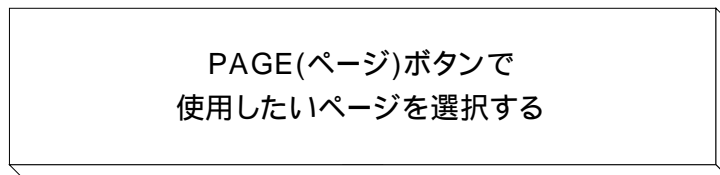
LCD ディスプレイ操作のまとめ

以上のレジストセッティング例での操作手順をまとめると、下図のようになります。

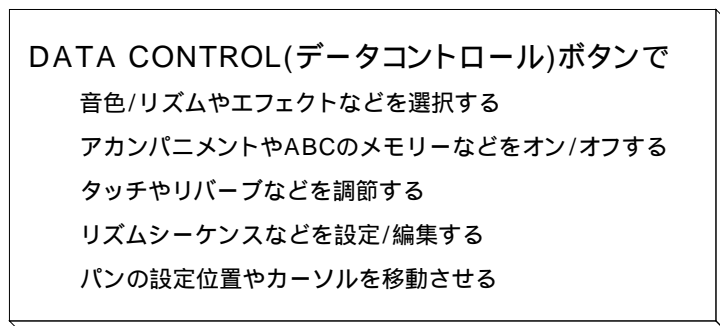
1. LCDディスプレイを呼び出す

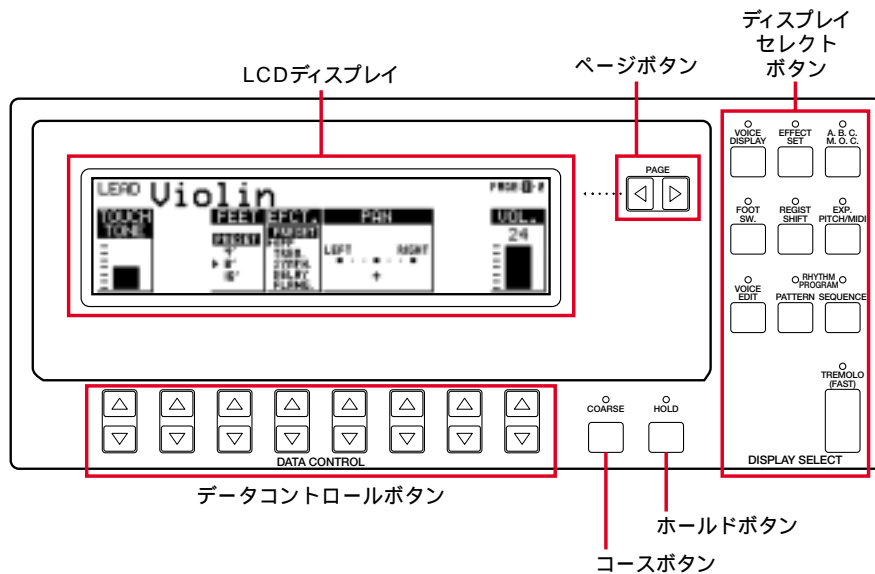


2. ページを選択する



3. 設定したい内容进行操作する





使うと便利なホールドボタンとコースボタン

ホールドボタン

セッティング中に1つの画面に固定しておきたいときは、DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションの左にあるHOLD(ホールド)ボタンを押してください。

HOLDボタンを押すと、LCDディスプレイが他の画面に変わらないようになります。もう一度押せば、ホールド機能は解除されます。

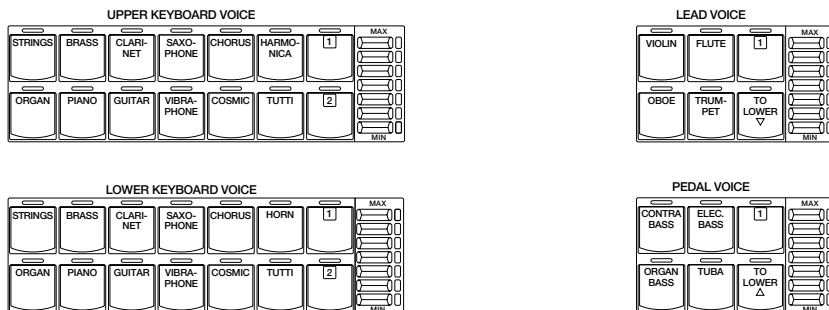


コースボタン

ディスプレイなどの細かいパラメーター(設定値)を早く変更させたいときは、ホールドボタンの隣のCOARSE(コース)ボタンを使用してください。COARSEボタンを押しながら、変更したいパラメーターの該当するデータコントロールボタンを押します。ページ数の多いボイスメニューのページをめくる場合にも有効です。



EL-57には、全部で49種類の多彩でリアルな楽器音色が装備されています。全音色は、どの鍵盤でも使用することができますが、原則として、4つの音群に分かれています。上鍵盤にはUPPER KEYBOARD VOICE、LEAD VOICEの2つの音群、下鍵盤にはLOWER KEYBOARD VOICE、ペダル鍵盤にはPEDAL VOICEの音群があります。それぞれの音群で、個々に音色の設定やボリューム/コンディションの調整ができます。

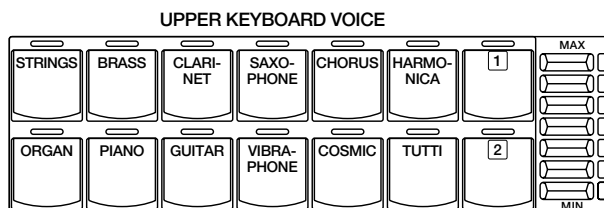


1 パネルで音色を選ぶ

音色の選び方は、どの鍵盤でもどの音群でも共通です。ここでは上鍵盤のUPPER KEYBOARD VOICEを例にとって説明します。

パネルで音色を選ぶには

- 1 パネル上のUPPER KEYBOARD VOICEの中のいずれかのボイスボタンを押します。



たとえば、ORGANを選択した場合、LCDディスプレイ上に以下の表示が現れます。

UPPER		Organ					
		ORGAN					
Organ			Jazz Organ				
Pop Organ			Accordion				



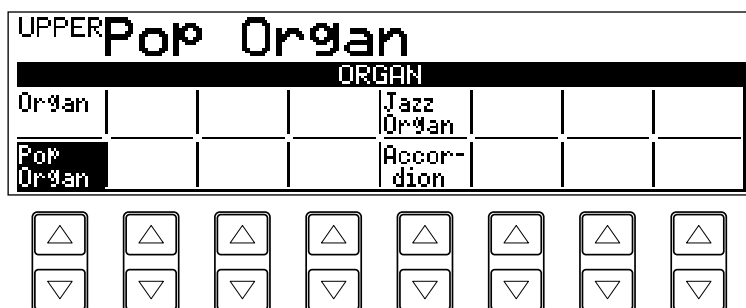
NOTE:

音色によっては、バリエーションの無いものもあります。

ディスプレイ上にはバリエーションとして4種類のオルガン音色(ボイスメニュー)が表示されます。

2

ボイスメニューの中から使用したい音色を選択します。
イラストのように、自分の使用したい音色と同じ位置にあるDATA CONTROL(データコントロール)ボタンを押します。(この場合Pop Organ)



LCDディスプレイの上段に、選択された音色名が大きく表示されます。
これでUPPER KEYBOARD VOICE には、Pop Organが設定されました。

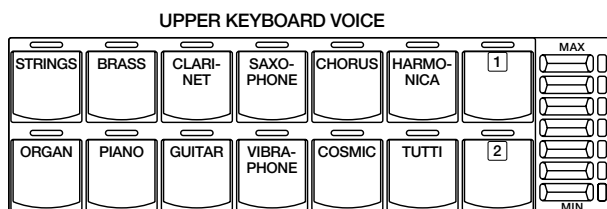
3

同じ手順で、LEAD VOICEの音も選択します。

4

つぎに、音群ごとの音量を設定します。
音量を設定するには2通りの方法があります。

通常の設定(COARSE : コース) : それぞれの音群の右端にあるボリュームコントロールを使用します。0 ~ 6の7段階になっています。

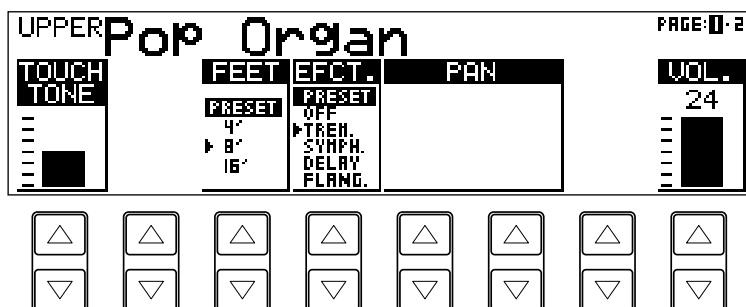


細かな設定(FINE : ファイン) : パネル上に現在表示されている音色ボタンをもう一度押すことで、(または、現在選ばれている音色と同じ位置にあるデータコントロールボタンをもう一度押すことで)イラストにあるようなボイスコンディションディスプレイがLCD上に表示されます。

LCDディスプレイの右端に、ファインボリュームコントロールが表示されますので、その真下の一組のデータコントロールボタンを使って、音量を調節します。0 ~ 24の細かな設定が可能です。

**NOTE:**

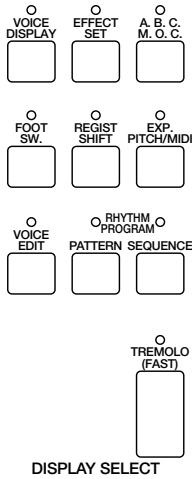
パネル上の音色ボタンを一度押すと、その音色のボイスメニュー(バリエーション)がLCD上に表示されます。もう一度押すと、ボイスコンディション画面が表示されます。ボタンを繰り返し押し、ボイスメニューとコンディション画面が交互に繰り返し表示されます。





NOTE:

リードやペダル鍵盤の音色は、複数の鍵盤を同時に押した場合は、押された鍵盤の一番高い音一音が発音されます(単音 / 高音優先)。



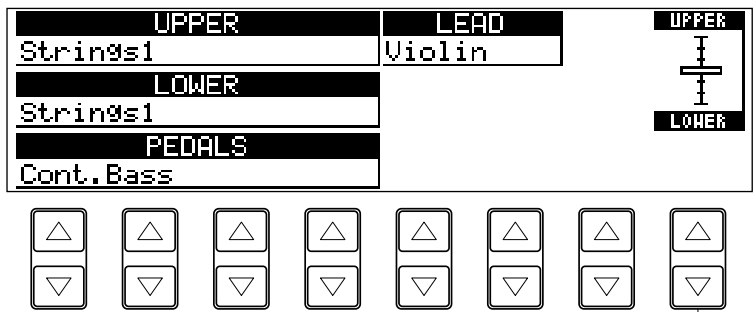
5
6

同じ手順で、下鍵盤やペダル鍵盤の音色も設定します。

上鍵盤と下鍵盤の音量バランスを、VOICE DISPLAY(ボイスディスプレイ)上のバランスコントロールで調節します。

音量バランスを調整するには：

1. パネル上のDISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのVOICE DISPLAYボタンを押します。(電源オン時には、必ずVOICE DISPLAYが表示されます。)
2. バランスコントロール(マニュアルバランス)の真下の一組のデータコントロールボタンを使って、音量バランスを調節します。



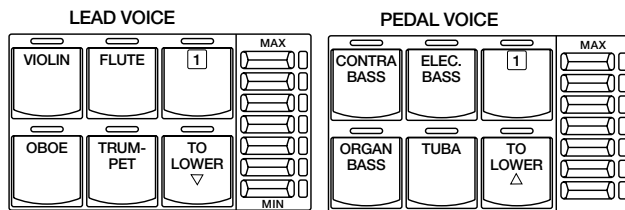
この一組のデータコントロールボタンを同時に押せば、バランスは真中に戻ります。

TO LOWER(トゥーロワー)機能について



TO LOWERボタンがオンになっていると、上鍵盤 / ペダル鍵盤を弾いても、リードボイス / ペダルボイスは発音されません。

パネル上の上鍵盤のLEAD VOICEやペダル鍵盤のPEDAL VOICEの音色は、それぞれの音群内のTO LOWERボタンを押すと、下鍵盤で演奏することができます。



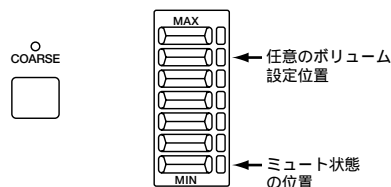
エレクトーンの電源を切ると、パネル上やLCD上で設定していたデータはすべて消去され、再び電源を入れると、自動的に基本レジストレーション1の設定が現れます。データを消去したくない場合は、電源を切る前に必ずレジストレーションメモリーボタンに記録してください。(52ページをご参照ください。)

ただし、ある条件では、電源を切る前の状態に戻すことができます。(電源を切る前の状態に戻すには、57ページをご参照ください。)

ミュート機能について

それぞれの音群の音量を設定する際に、一時的にほかの音色の音量を0に設定することができます。パネル面のCOARSE(コース)ボタンを押しながら、同時に、一時的に音量を0にしたい音群のボリュームコントロール(どの部分でも可)を押します。

もう一度同じ操作を繰り返すことによって、一時的に0になった音量は、最初に設定しておいた値に戻ります。

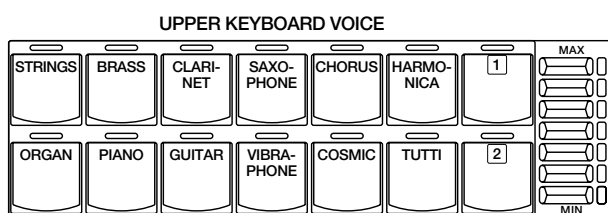


2 ドットボタンで音色を選ぶ

—ドットボタンとユ - ザー音色について—

EL-57には、パネル上の音色ボタン数より多くの音色が内蔵されています。今までに、個々の音群のボイスメニューの音色の選択方法を説明しましたが、ここでは、それぞれの音群の全音色を自在に使いこなせる便利なドットボタンや、ユーザー音色について説明します。

個々の音群には、右端に2つ(または1つ)のドットボタンがあります。このドットボタンを使うことで、すべての音群の音色や、自分でつくったユーザー音色を、どの音群にも呼び出すことが可能です(22ボイスメニュー：49音色+4ユーザー音色)。



ドットボタンには、以下のように3通りの便利な使い方があります。

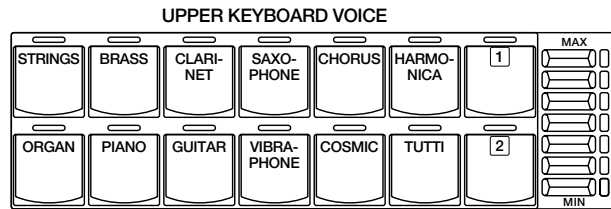
すべてのボイスメニューの音色を、上鍵盤でも、下鍵盤でも、ペダル鍵盤でも使用することができます。たとえば、UPPER KEYBOARD VOICEには12の音色ボタン したがって12種類のボイスメニューがありますが、ドットボタンを使うことによって22種類のボイスメニューすべてから、音色を選択することが可能になります。(たとえば上鍵盤の音群で、単音のPEDAL VOICEを選択すると、複音で演奏することが可能になります。)

同一ページのボイスメニュー(LCDディスプレイ)の中にある3つの異なる音色を1つの曲で使用したい場合、1つの音群の2つのドットボタンを使うことで、あらかじめパネル上のボタンに3音色とも呼び出しておけます。

自分でつくったユーザー音色や別売ボイスディスクの音色データを保存できるUSER(ユーザー)ページを選択することができます。(第7章ボイスエディットをご参照ください。)

ドットボタンで音色を選ぶには

1 使用したい音群のドットボタンを押します。



2 LCDディスプレイの右側にあるPAGE(ページ)ボタンを押して、22ページ(種類)のボイスメニューの中から使用したい音色の属しているページを選択します。

(この場合、現在選ばれている音色はStrings1です。ここでは17ページのピアノのメニューの中からPianoを選ぶことにします。)



ページボタンで選択したページのタイトル(PIANO)が、LCDディスプレイ中央の黒いベルトの中に表示されます。この時点では、まだ実際にデータコントロールボタンによって音色が選択されていないので、中央のページタイトルとディスプレイ上段に大きく表示されている音色名は一致しません。

3 データコントロールボタンを使って、Pianoを選択します。



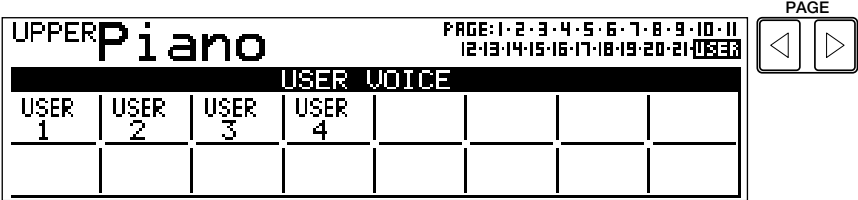
NOTE:

ドットボタンを押し続けたままで、自分の使用したい音色ボタンを押すと、他のページを経由しなくても、すぐにそのページが選択できます。

LCDディスプレイ上段にPianoが大きく表示され、Pianoが選択されたことを示します。

USER(ユーザー)音色を選ぶには

上記と同じ手順でUSER(ユーザー)ページを選択し、ユーザー音色を選ぶことができます。



ボイスエディット(78ページをご参照ください)でつくった音色や、ボイスディスク(85ページをご参照ください)からの音色を使用する場合は、ユーザーページを選択し、該当するユーザーナンバーボタンを押してください。

3 ボイスメニュー

ボイスメニューのリストです。下記のリストの番号はLCDディスプレイのページナンバーと共通です。

1 ページ Upper/Lower

STRINGS							
String 1	String 2						
Pizz. Strs.							

1 ページ アッパー/ロワー

ストリングス							
ストリングス 1	ストリングス 2						
ピチカート ストリングス							

2 ページ Lead

VIOLIN							
Violin							

2 ページ リード

バイオリン							
バイオリン							

3 ページ Pedal

CONTRABASS							
Contra Bass				Pizz. Bass			

3 ページ ペダル

コントラバス							
コントラバス				ピチカート ベース			

4 ページ Upper/Lower

BRASS							
Brass				Synth. Brass			

4 ページ アッパー/ロワー

ブラス							
ブラス				シンセブラス			

5 ページ Lower

HORN							
Horn 1	Horn 2						

5 ページ ロワー

ホルン							
ホルン 1	ホルン 2						

6 ページ Lead

TRUMPET							
Trumpet1	Trumpet2						
Trombone							

7 ページ Pedal

TUBA							
Tuba				Timpani			

8 ページ Lead

FLUTE							
Flute							
Whistle							

9 ページ Lead

OBOE							
Oboe				Bassoon			

10 ページ Upper/Lower

CLARINET							
Clarinet							

11 ページ Upper/Lower

SAXOPHONE							
Saxophone							

12 ページ Upper/Lower

TUTTI							
Tutti 1	Tutti 2						

13 ページ Upper/Lower

CHORUS							
Chorus							

14 ページ Upper

HARMONICA							
Harmonica							

15 ページ Upper/Lower

ORGAN							
Organ				Jazz Organ			
Pop Organ				Accordion			

6 ページ リード

トランペット							
トランペット 1	トランペット 2						
トロンボーン							

7 ページ ペダル

チューバ							
チューバ				ティンパニ			

8 ページ リード

フルート							
フルート							
ホイッスル							

9 ページ リード

オーボエ							
オーボエ				バスーン			

10 ページ アッパー/ロー

クラリネット							
クラリネット							

11 ページ アッパー/ロー

サクソフォン							
サクソフォン							

12 ページ アッパー/ロー

トゥッティ							
トゥッティ 1	トゥッティ 2						

13 ページ アッパー/ロー

コーラス							
コーラス							

14 ページ アッパー

ハーモニカ							
ハーモニカ							

15 ページ アッパー/ロー

オルガン							
オルガン				ジャズオルガン			
ポップオルガン				アコーディオン			

16 ページ Pedal

ORGAN BASS							
Organ Bass 1	Organ Bass 2						

17 ページ Upper/Lower

PIANO							
Piano				Elec. Piano			
Harpsi-chord							

18 ページ Upper/Lower

GUITAR							
Guitar 1	Guitar 2						
Elec. Guitar				Harp			

19 ページ Upper/Lower

VIBRAPHONE							
Vibra- phone	Gloc- ken.			Marim- ba			
	Synth. Chime						

20 ページ Pedal

ELECTRIC BASS							
Elec. Bass 1	Elec. Bass 2			Synth. Bass			

21 ページ Upper/Lower

COSMIC							
Cosmic 1	Cosmic 2	Cosmic 3	Cosmic 4				

22 ページ USER

USER VOICE							
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4				

16 ページ ペダル

オルガンベース							
オルガンベース 1	オルガンベース 2						

17 ページ アッパー/ロワー

ピアノ							
ピアノ				エレクトリックピアノ			
ハーブシコード							

18 ページ アッパー/ロワー

ギター							
ギター 1	ギター 2						
エレクトリックギター				ハープ			

19 ページ アッパー/ロワー

ビブラフォン							
ビブラフォン	グロッケン			マリンバ			
	シンセチャイム						

20 ページ ペダル

エレキベース							
エレキベース 1	エレキベース 2			シンセベース			

21 ページ アッパー/ロワー

コズミック							
コズミック 1	コズミック 2	コズミック 3	コズミック 4				

22 ページ ユーザー

ユーザーボイス							
ユーザー 1	ユーザー 2	ユーザー 3	ユーザー 4				

各ボイスのイメージ

ページ / 音群	ボイス名	プリセット		イメージ
		フィート	エフェクト	
1ページ Upper/Lower ストリングス	Strings 1	8'	-	標準的な大編成のストリングスアンサンブル。
	Strings 2	8'	-	軽めのストリングス。ポップスにも合う。
	Pizz. Strings	8'	-	ピチカート奏法のストリングス。
2ページ Lead バイオリン	Violin	8'	-	いろいろなジャンルに使えるバイオリン。
3ページ Pedal コントラバス	Contrabass	8'	-	標準的なコントラバス。
	Pizz. Bass	8'	-	ピチカート奏法のコントラバス。クラシック向き。
4ページ Upper/Lower ブラス	Brass	8'	-	標準的なトランペット+トロンボーンアンサンブル。どちらかといえばクラシック向き。
	Synth. Brass	8'	-	アタック感の強いシンセブラス。基本レジストレーション5で使用。
5ページ Lower ホルン	Horn 1	8'	-	標準的なタイプ。遠近感の出やすいクラシック向きの音色。
	Horn 2	8'	-	ホルンユニゾンソロ。柔らかな音色。アルペンホルン風。
6ページ Lead トランペット	Trumpet 1	8'	-	標準的なタイプ。クラシック向き。
	Trumpet 2	8'	-	ジャズトランペット。張りのある音色。
	Trombone	U16'/L8'	-	甘めのトロンボーン。レガート奏向き。
7ページ Pedal チューバ	Tuba	16'	-	タッチでハリが出る。
	Timpani	8'	-	ティンパニ。
8ページ Lead フルート	Flute	8'	-	標準的なフルートソロ。
	Whistle	4'	-	口笛。
9ページ Lead オーボエ	Oboe	8'	-	甘めのオーボエ。
	Bassoon	U16'/L8'	-	レガート奏向き。(標準)
10ページ Upper/Lower クラリネット	Clarinet	8'	-	標準的なクラリネット。
11ページ Upper/Lower サクソフォン	Saxophone	U16'/L8'	-	標準的なタイプ。アルトサクソフォンのサウンド。
12ページ Upper/Lower トウッティ	Tutti 1	8'	-	ストリングスユニゾン+木管アンサンブル。
	Tutti 2	8'	-	ストリングスユニゾン+ブラス。
13ページ Upper/Lower コーラス	Chorus	8'	-	女性 Ah。
14ページ Upper ハーモニカ	Harmonica	8'	-	標準的なタイプ。ピブラートはピッチの変化によるもの。
15ページ Upper/Lower オルガン	Organ	8'	-	小規模なパイプオルガン。8'。
	Jazz Organ	16'	Chor.	(16' + 8' + 5 1/3')ソロ向き。
	Pop Organ	8'	Trem.	(8' + 4' + 2 2/3')ジャズオルガンのLK向き。ブライト。
	Accordion	8'	-	アコーディオン。立ち上がり遅め。
16ページ Pedal オルガンベース	Organ Bass 1	8'	-	8'系を中心としたコンビネーションオルガンベース。
	Organ Bass 2	16'	-	パイプオルガンベース。標準タイプ。
17ページ Upper/Lower ピアノ	Piano	8'	-	マルチユース。アコースティック。
	Elec. Piano	8'	Cele.	DX7風。
	Harpsichord	8'	-	チェンバロ。
18ページ Upper/Lower ギター	Guitar 1	U16'/L8'	-	フォークギター。スチール弦。
	Guitar 2	U16'/L8'	-	フルアコースティックジャズギター。タッチによる音色変化が大きい。
	Elec. Guitar	U16'/L8'	Cele.	バックイング向き。シングルコイルマイクのソリッド。
	Harp	8'	-	ハープ。グランドハープ。
19ページ Upper/Lower ビブラフォン	Vibraphone	8'	-	ビブラフォン。
	Glocken	4'	-	グロックンシュピール。
	Marimba	8'	-	コンサートマリimba。
	Synth. Chime	8'	Cele.	かわいいキラキラした音。
20ページ Pedal エレキベース	Elec. Bass 1	8'	-	マルチユース。
	Elec. Bass 2	16'	-	スラップベース。いわゆるチョッパーベース風。タッチ感強い。
	Synth. Bass	16'	-	シンセベース。持続音。
21ページ Upper/Lower コズミック	Cosmic 1	4'	Cele.	マルチユースなディケイタイプ。基本レジスト4のUK。
	Cosmic 2	8'	-	チェレスタの低音のイメージ。基本レジスト4のLK&PK。
	Cosmic 3	8'	-	ブラス系。基本レジスト5のLK。
	Cosmic 4	8'	Cele.	ディケイタイプ。ファンタスティック。

* U16'/L8'はアッパーでは16フィート、ローワーでは8フィートに設定されていることを意味します。



コントロールとエフェクト

VOICE CONTROLS AND EFFECT

EL-57では、ボイスコンディションページやエフェクトセットページなどを使用して、選択した音色にいろいろなコントロールやエフェクトを加えて、多彩に変化させることができます。

また、音色によっては、あらかじめエフェクトがプリセットされているものもありますが、すべてお好みに応じて設定を変えることが可能です。搭載したエフェクトは、すべてデジタルエフェクトです。

下図は個々の音群に設定可能なコントロールやエフェクトのリストです。コントロール/エフェクトは音群ごとにかかるものと、楽器全体にかかるものがあります。

		タッチトーン	フィート	パン	ピッチラフト	シンフォニック セレステ	ディレイ	フランジャー	リバーブ *1	サステイン	トレモロ/コーラス *2
アップキーボード ボイス		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ロウキーボード ボイス		○	○	○	○	○	○	○		○	○
リードボイス		○	○	○	○	○	○	○		—	○
ペダルボイス		—	○	○	—	○	—	—		○	○
関連したLCD ディスプレイ	ボイスコンディション ページ1	○	○	○	—	*3 ○	*3 ○	*3 ○	—	—	*3 ○
	ボイスコンディション ページ2				○	—	—	—			—
	エフェクト セットページ *3					○	○	○			○
	リバーブページ	—	—	—	—				○		
	サステインページ								—	○	
	トレモロページ									—	○

*1 リバーブは楽器全体にかかります。

*2 トレモロ/コーラスのオン/オフ及び、トレモロ/コーラスの切替は楽器全体で1つです。

*3 ここでエフェクトを選択します。それぞれのエフェクトの実際の設定はエフェクトセットページで行います。

またコントロールやエフェクトを加えるには：

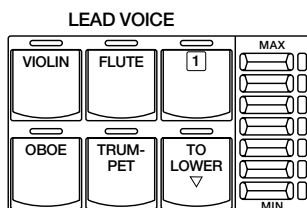
1. ボイスコンディション/エフェクトセットページで設定するもの
2. パネルボタンで呼び出すもの・・・の2種類に大別されます。

ここでは、この順序に従って、各コントロール/エフェクトを説明していきます。

1 ボイスコンディションページで設定するもの

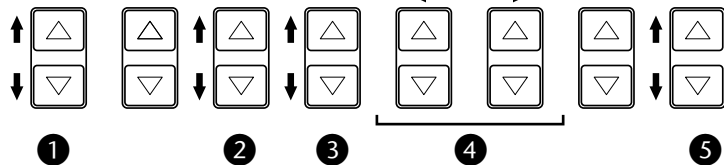
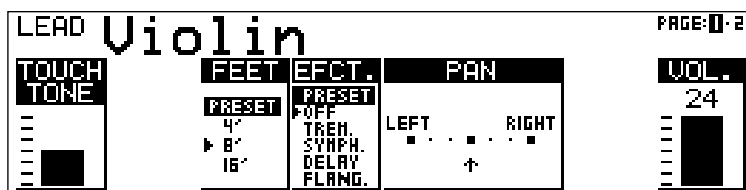
ボイスコンディションページを呼び出すには

パネル上の音色ボタンを二度続けて押すと(LCD上に使用したい音色【音群】がすでに表示されている場合は一度だけ押すと)、LCD上にボイスコンディションページが現れます。



UPPER/LOWER KEYBOARD VOICEやLEAD VOICE音群にはそれぞれ2ページのボイスコンディションページがあります。PEDAL VOICEの場合は、1ページです。

【ページ1】ボイスコンディションページ



(1) ① TOUCH TONE(タッチトーン)

タッチトーンは、1つの楽器音の音量/音質全体にわたって、より豊かに、またはより繊細に表現する力を発揮するもので、楽器表現の命とも言える重要な機能の1つです。この機能を効果的に使うことによって、個々の楽器特有の微妙な表現が可能となります。

タッチトーンには、イニシャルタッチとアフタータッチの2種類があります。1つのコントロールで同時にコントロールします。音群ごとに設定が可能です。

設定範囲：1～7

INITIAL(イニシャルタッチ)

鍵盤をたたくスピードによって、音量と音質をコントロールします。一般的に、鍵盤をより強く弾けばそれだけ音量は大きくなり、音質は明るくなります。

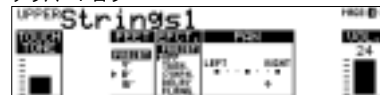
レベルを上げるとタッチによる変化が、大きくなります。

AFTER(アフタータッチ)

鍵盤を押えつける強さによって、立ち上がった後の音量と音質をコントロールします。一般的に、鍵盤をより強く押えることによって音量は大きくなり、音質は明るくなります。

レベルを上げるとタッチによる変化が大きくなります。

アッパー/ローワ



ペダル



NOTE:

ペダルボイスにはタッチトーンはかかりません。



NOTE:

一般的に、減衰系の音(たとえばピアノやピブラフォン)やパーカッションサウンドには、アフタータッチは機能しません。

**NOTE:**

エフェクトセットページ(32ページ)でエフェクトの設定が正しく成されていない場合、ここでエフェクトを選択しても、効果が得られない場合があります。

**NOTE:**

③のエフェクトが使用されているときは、パンは設定できません。

(2) ② FEET(フィート)

各音群ごとに異なったオクターブに設定できます。1つの音色を幅広い音域で使用することもできます。

PRESET(プリセット)が基本設定で、4'、8'、16'の3種類の設定が可能です。

(3) ③ EFFECT(エフェクト オン/オフ)

ここで、音群ごとにかけるエフェクトの種類を選択します。

エフェクトの設定は、ディスプレイセレクトの中のエフェクトセット(32ページ)ページで行います。

③-1 PRESET(プリセット)

プリセットが初期設定になっています。プリセットが選択されていると、音色によっては、あらかじめエフェクトが設定されているものがあります。

③-2 OFF(オフ)

エフェクトはかかりません。

③-3 TREM.(TREMOLLO: トレモロ)

音群ごとにトレモロ/コーラス効果をかけるかかけないかを選択します。演奏中のオン/オフやトレモロスピードの設定については、37, 38ページまたはエフェクトセット(32ページ)をご参照ください。

③-4 SYMPH.(SYMPHONIC: シンフォニック)

シンフォニック/セレステをオンにします。シンフォニック/セレステの設定については、エフェクトセット(32ページ)をご参照ください。

③-5 DELAY(ディレイ)

ディレイをオンにします。ディレイの設定については、エフェクトセット(33ページ)をご参照ください。

③-6 FLANG.(FLANGER: フランジャー)

フランジャーをオンにします。フランジャーの設定については、エフェクトセット(33ページ)をご参照ください。

(4) ④ PAN(パン)

ステレオ出力によるそれぞれの音群ごとの楽器音の位置を決定します。

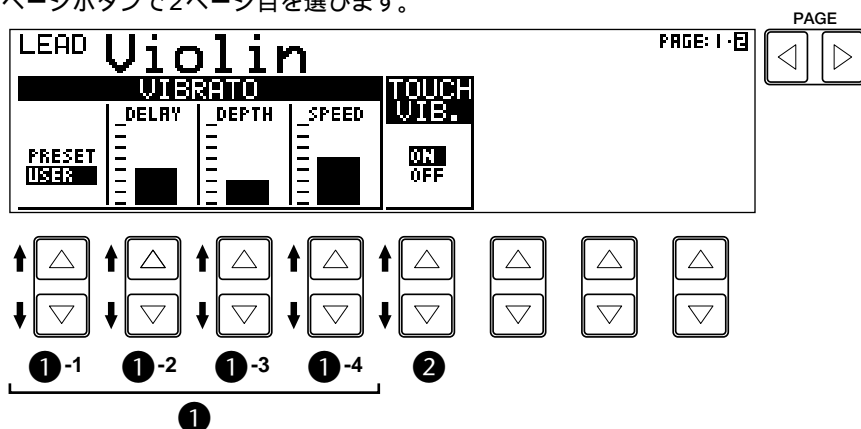
パンは、左右に7ヶ所の位置で設定が可能です。

⑤ VOL.(VOLUME: ボリューム)

音量の細かな設定を行います。19ページをご参照ください。

【ページ2】ボイスコンディションページ

ページボタンで2ページ目を選びます。



PEDAL音群にはボイスコンディションの2ページはありません。また、LEAD音群とそれ以外の音群によって内容が異なります。(タッチビブラートは、LEAD VOICEだけの設定です。)

(1) ① VIBRATO(ビブラート)

ビブラートは、音色をふるわせてマイルドなイメージにします。音群ごとの設定が可能です。

①-1 PRESET/USER(プリセット/ユーザー切り替え)

プリセットが初期設定になっています。プリセットが選択されていると、音色によっては、あらかじめビブラートが設定されているものがあります。

USER(ユーザー)を選択すると、ディスプレイ上にビブラートのパラメーターが現れ、自分でビブラートの設定ができるようになります。

①-2 DELAY(ディレイ)

鍵盤を押してからビブラートがかかるまでの時間の長さを決定します。レベルを上げるとビブラートがかかるまでの時間が長くなります。

①-3 DEPTH(デプス)

ビブラートの深さを設定します。レベルを上げるとより深い効果が得られます。

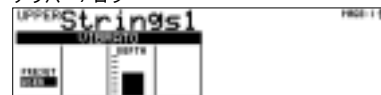
①-4 SPEED(スピード)

ビブラートの速さを設定します。

(2) ② TOUCH VIB. (TOUCH VIBRATO: タッチビブラート)

タッチビブラートのON(オン)/OFF(オフ)スイッチです。タッチビブラートをオンにすると、演奏中に鍵盤を強く押えることによって、ビブラートをかけることができます。鍵盤をさらに強く押えると、ビブラートはより深くなります。

アッパー/ロワー



NOTE:

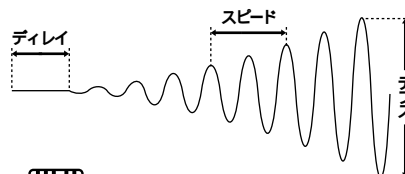
音色によっては、ユーザー設定通りビブラートが得られないものがあります。(シンセチャイムなど)



NOTE:

プリセットの場合、ディスプレイ上にDELAY、DEPTH、SPEEDの各パラメーターは表示されません。

ビブラートコントロール



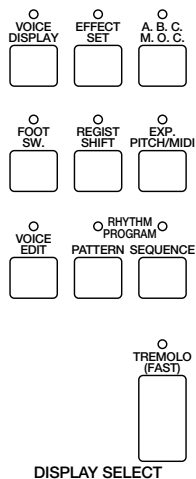
NOTE:

UPPER/LOWER KEYBOARD VOICEの場合、DEPTHのみ設定が可能です。(表示もDEPTHのパラメーターのみとなります。)



NOTE:

上記①-3 DEPTHを0にすると、タッチビブラートはかかりません。

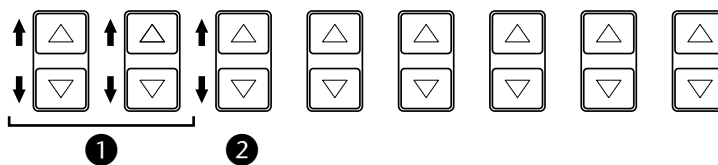
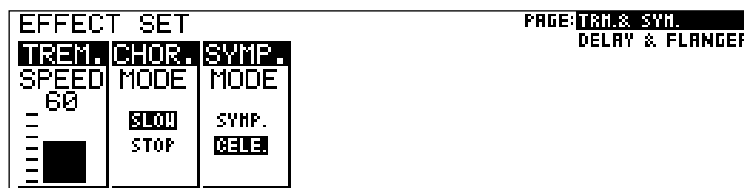


2 エフェクトセットページで 設定するもの

エフェクトセットページを呼び出すには

DISPLAY SELECT (ディスプレイセレクト)の中のEFFECT SET(エフェクトセット)ボタンを押すと、LCD上にエフェクトセットページが現れます。

【TRM. & SYM.ページ】



(1) ① TREM./CHOR.
(TREMOLO/CHORUS:トレモロ/コーラス)

トレモロ/コーラスについては、36ページをご参照ください。

(2) ② SYMP.
(SYMPHONIC/CELESTE:シンフォニック/セレステ)

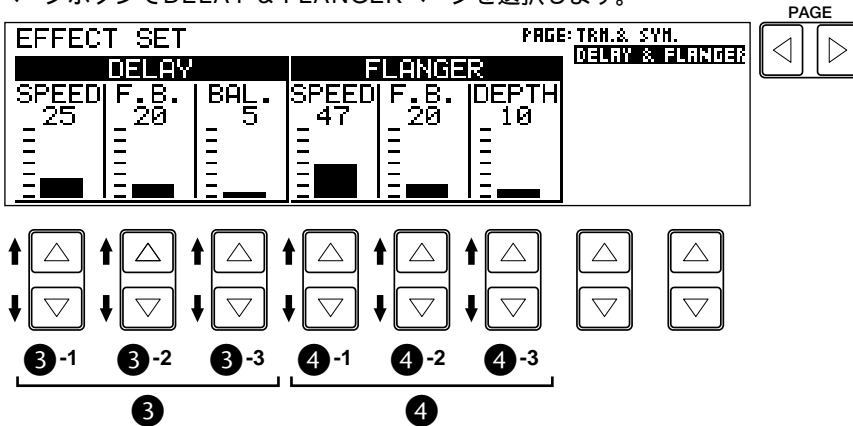
SYMP.(シンフォニック)またはCELE.(セレステ)を選択します。

シンフォニックは、音色に豊かで広がりのある効果を加えます。

セレステは、シンフォニックより、ゆったりとした効果になります。

【DELAY & FLANGERページ】

ページボタンでDELAY & FLANGERページを選択します。



(3) ③ DELAY(ディレイ)

ディレイとは、音声信号をディレイさせる(遅らせる)ことで、時間差をおいて繰り返し得られるエコー効果のことです。



NOTE:

ペダルボイスにはディレイとフランジャーはかかりません。

③-1 SPEED(スピード)

繰り返し得られるエコーの速さを設定します。

設定範囲：0～100

③-2 F.B.(FEEDBACK：フィードバック)

繰り返し得られるエコーの数を決定します。

設定範囲：0～100

③-3 BAL.(BALANCE：バランス)

演奏した音に対してのディレイ効果の音量を設定します。高い設定にすればする程、ディレイの音量は大きくなります。

設定範囲：0～100

(4) ④ FLANGER(フランジャー)

フランジャーは、音にうねりを与え、回転しているような効果を演出します。

④-1 SPEED(スピード)

うねりの速さを設定します。

設定範囲：0～100

④-2 FB.(FEEDBACK：フィードバック)

金属的な鋭さを加えたりして、効果を変化させます。

設定範囲：0～100

④-3 DEPTH(デプス)

フランジャー効果の深さを設定します。

設定範囲：0～100

3 パネルボタンで設定するもの

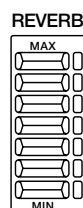
リバーブやサステイン、そしてトレモロ/コーラスは、パネル上のボタンを使って、それぞれのページをLCDディスプレイ上に呼び出して、設定します。

(1) リバーブ

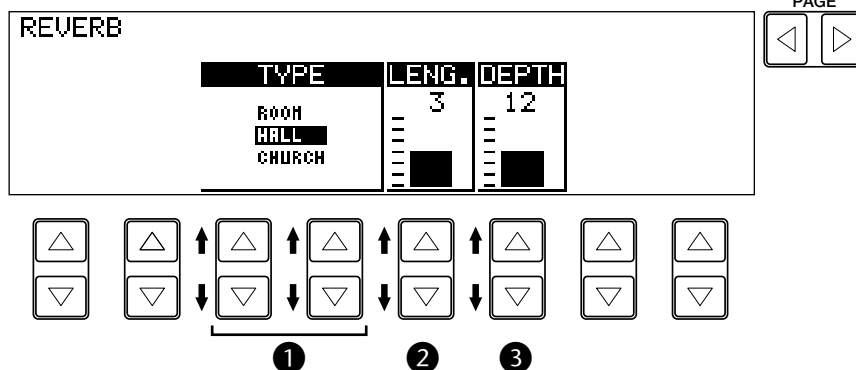
リバーブによって、広い部屋やコンサートホールで演奏しているような、音が響きわたる効果を得ることができます。リバーブは楽器全体に同時にかかります。

リバーブを設定するには

パネル上の左端にあるリバーブボタンを押します。LCD上にリバーブディスプレイが現れます。



リバーブディスプレイ



① TYPE(タイプ)

リバーブの種類を選択します。ROOM(ルーム)、HALL(ホール)、CHURCH(チャーチ)の3種類があります。リバーブの深さはルームが、浅く、チャーチが一番深い設定になっています。

② LENG.(LENGTH: レングス)

リバーブの長さを設定します。レベルを上げるとより長い設定となります。
設定範囲: 0 ~ 6

③ DEPTH(デプス)

リバーブの深さを調節します。パネル面のリバーブボリュームは、このデプスの程度を表示しているものです。パネル面では7段階の調節ができますが、このデプスを使うことでさらにきめ細かな設定が可能です。

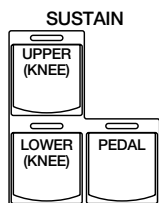
設定範囲: 0 ~ 24

(2) サステイン

サステインは、鍵盤から指をはなした後に音に余韻を与える効果です。アップパー/ロワー/ペダルの鍵盤ごとに、オン/オフしたりサステインの長さを調節することができます。

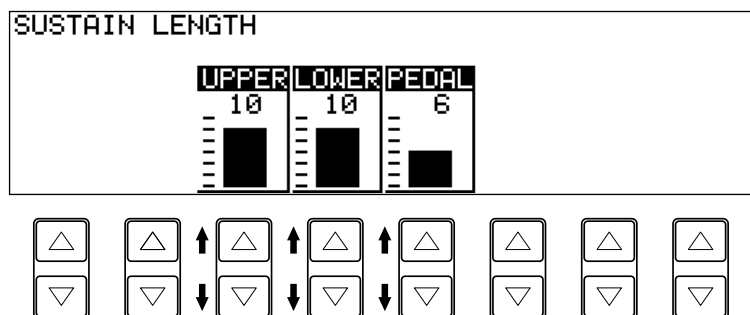
サステインを設定するには

パネル上の左端のサステインボタンを押して、LCDディスプレイにSUSTAIN LENGTH(サステインレングス)のページを呼び出します。



サステインボタンを押すと、ボタンの真上のLEDが点灯しサステインがオンの状態であることを示します。もう一度押すことで、サステインはオフになります。

サステインレングスディスプレイ



UPPER/LOWER/PEDAL(アップパー/ロワー/ペダル)

それぞれが個々の鍵盤にかかるサステインの長さを表します。各サステインの真下にあるデータコントロールボタンで長さを調節します。

設定範囲：0～12



NOTE:

サステインはリードボイスにはかかりません。



NOTE:

アップパー/ロワー鍵盤では、サステインボタンがオンの状態の場合は、ニーレバー機能を使ってサステインをかけることができます。(120ページをご参照ください。)



NOTE:

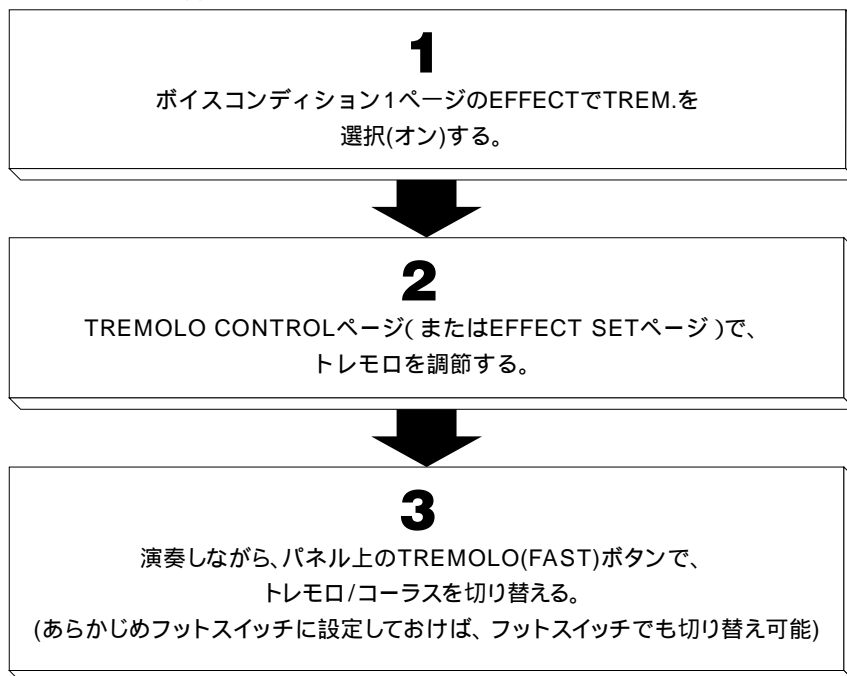
サステインボタンはオン/オフスイッチです。演奏前に、オンの状態になっているか必ず確認しましょう。

(3)トレモロ/コーラス

トレモロは、スピーカーを回転させて得られるような豊かで広がりのある効果をつくり出します。従来のロータリースピーカーと同じように、回転のスピードを切り替えることができ、速さの微調整も可能です。パネル上のトレモロボタンや、左のフットスイッチを使ったりして、演奏中もリアルタイムで効果が得られます。

トレモロ設定の手順

ボイスメニューの音色

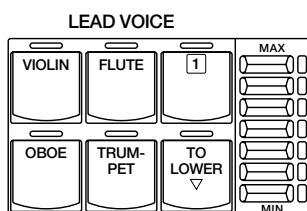


(1)トレモロを設定するには

パネル面のTREMOLO(トレモロ)スイッチをオンにするだけでは、トレモロ効果は得られません。まず最初に個々の音群ごとにエフェクトの中からトレモロを選択します。音群ごとに設定することができます。

トレモロを選択する

1. パネル上のトレモロ効果を使いたい音色のボタンを2度押します。

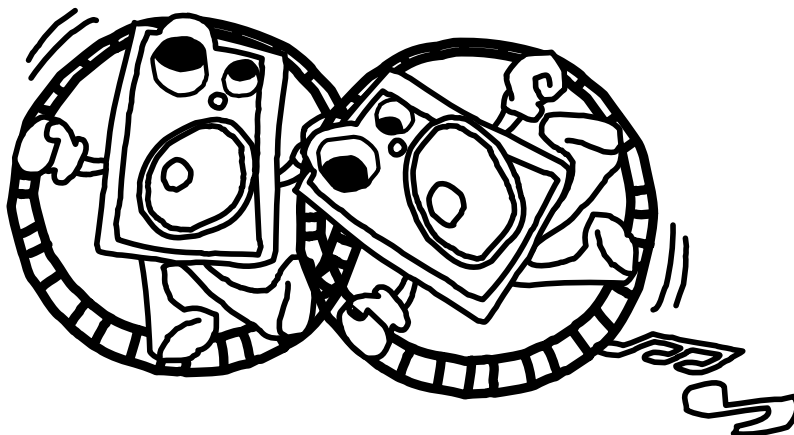


ボイスコンディションのページがLCD上に表示されます。

2. ページボタンを使って、ボイスコンディションの1ページを選択します。

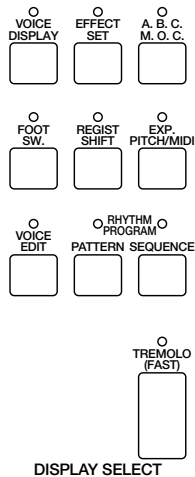


3. LCDディスプレイのEFFECTの中から、TREM.を選択します。
これで、その音色の属する音群に、トレモロが設定されます。



(2)トレモロを調節するには

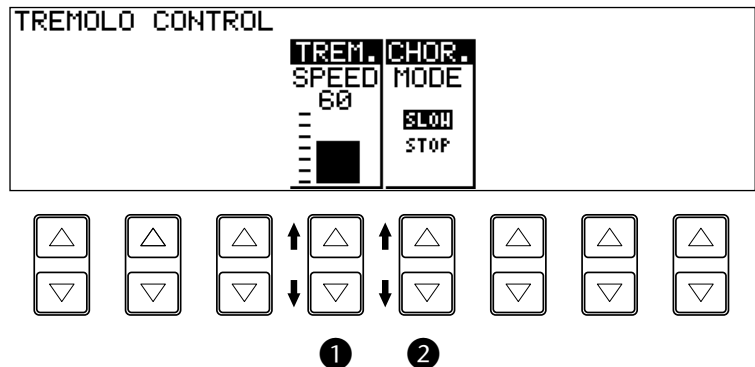
TREMOLO CONTROL(トレモロコントロール)ページでのトレモロの調節は、エレクトーン全体にかかります。



トレモロを調節したりコーラスのモードを選択する。

パネル上のDISPLAY SELECTセクションのTREMOLLO(FAST)ボタンを押します。

LCD上にTREMOLLO CONTROLページが表示されます。



ボタンの上のランプが点灯し、トレモロが選択されたことを示します。このボタンを使って演奏中にトレモロとコーラスの切り替えをします。

① TREM. SPEED(TREMOLO SPEED : トレモロスピード)

トレモロの回転するスピードを調節します。

設定範囲 : 0 ~ 100

② CHOR. MODE(CHORUS MODE : コーラスモード)

パネル上のTREMOLLO(FAST)ボタンがオフの状態でのモードのSLOW(スロー)を選択すると、コーラスがかかります。STOP(ストップ)を選択した上で、TREMOLLOボタンをオフにすると、スピーカーの回転が止まったような効果が得られます。

(3)演奏しながらトレモロを使う

これで、トレモロをあらかじめ設定し、演奏しながら簡単にトレモロ/コーラスの切り替えが可能になりました。DISPLAY SELECTセクションの中のTREMOLLO(FAST)ボタンを使ったり、フットスイッチを使って、トレモロ効果をコントロールしてください。(トレモロは、あらかじめ設定しておけば、フットスイッチでもコントロールできます。詳しくは、118ページのフットスイッチセクションをご参照ください。)



NOTE:

グライドについては、フットスイッチ(119ページ)をご参照ください。

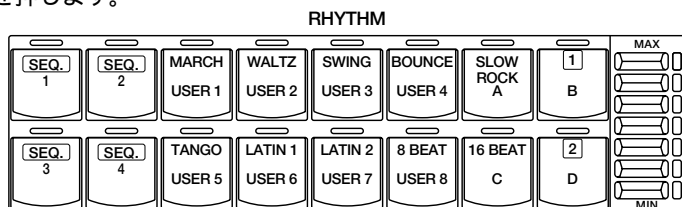
リズムセクションは個々の楽器音をサンプリングしたボイスメニューの音色と同じように、実際のドラムやパーカッションサウンドをサンプリングしたものを内蔵しており、迫真のリズムサウンドが得られます。また、洗練されたアカンパニメント機能で、演奏にリアルで多彩な彩りを添えることができます。

1 パネルでリズムを選ぶ

リズムもボイスメニュー音色と同じように、パネル面のリズムボタンを押してLCDディスプレイのリズムメニューを呼び出すことにより、66種類のさまざまなリズムパターンを選択することができます。

(1)リズムメニューのリズムを選びリズムをスタートさせるには

- 1 パネル面左のリズムセクションで、使用したいリズムの属するリズムボタンを押します。

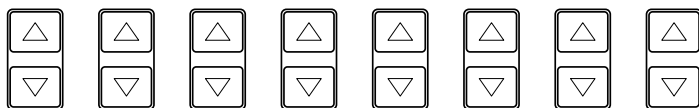


LCDディスプレイ上には、押したリズムボタンのリズムメニューが表示されます。

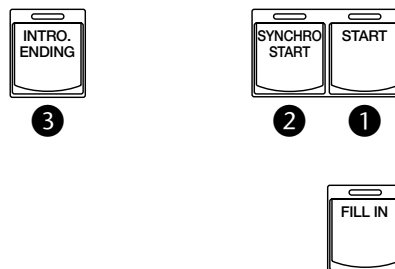
RHYTHM					ACCOMPANI.	
March 1						
MARCH						
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	TYPE 1	TYPE 2
Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baro-que		TYPE 3	TYPE 4

- 2 使用したいリズムの位置にあるデータコントロールボタンを押します。選択されたリズム名が、ディスプレイの一番上に大きく表示されます。

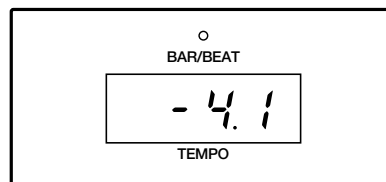
RHYTHM					ACCOMPANI.	
March 3						
MARCH						
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	TYPE 1	TYPE 2
Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baro-que		TYPE 3	TYPE 4



3 リズムセクションの下のスタートボタンを押します。 3通りのスタート方法があります。



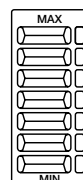
- ① START(スタート)
通常のスタートボタンです。もう一度押すと、リズムはストップします。
- ② SYNCHRO START(シンクロスタート)
このボタンを押すと、リズムはスタンバイの状態になります。下鍵盤かペダル鍵盤で演奏を始めると同時に、リズムがスタートします。
- ③ INTRO. ENDING(イントロ、エンディング)
このボタンを使うことで、通常のリズムが始まる前に、自動的に最大8小節迄のリズムのイントロを入れることができます。
最初にこのボタンを押して、上記①か②の方法でリズムをスタートさせます。
イントロが演奏されている間、リズムセクションのBAR/BEAT(バー/ビート)のLED画面表示はイラストにあるように選択したリズムの第1小節目まで、マイナス表示で逆にカウントします。
また、リズムパターンが演奏されている時にこのボタンを押すと、自動的に最大8小節迄のエンディングパターンが入って、リズムは終了します。



タクト機能について

INTRO. ENDING(イントロ、エンディング)ボタンを押しながら、リズムのスタートボタンを押すと、自動的に1小節の拍打ちをして(タクト機能)、演奏を始めるためのキューをだします。

- 4 リズムセクションの右のボリュームボタンで音量を調節します。音量は0～6の7段階になっています。(ボイスメニュー音色と同じように、ボリュームファイン機能があり、音量の細かな設定が可能です。詳しくは、42ページをご参照ください。)



NOTE:

フットスイッチを使って、リズムをスタートさせたりストップさせたりすることができます。(詳しくは、118ページをご参照ください。)



NOTE:

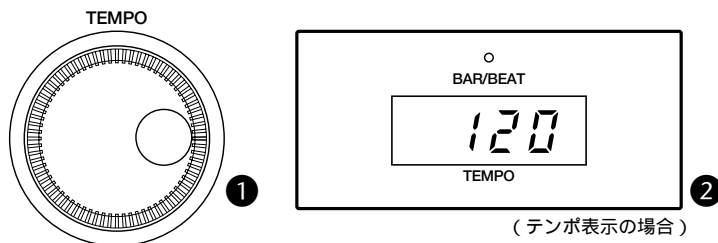
オートベースコード(A.B.C.)を使って、リズムをシンクロスタートで始める場合は、A.B.C.の下鍵盤/ペダル鍵盤のメモリーをオンにしてください。メモリーをオンにしないで使用した場合は、演奏中に下鍵盤から手をはなすと、リズムもストップします。(A.B.C.については、46ページをご参照ください。)



NOTE:

エレクトーンの電源を入れたときは、リズムボリュームは0の設定になっています。

- 5 リズムセクションの下のTEMPO(テンポ)ダイヤルを回して、リズムの速さを設定します。



① TEMPO(テンポ)ダイヤル

リズムの速さを調節します。時計回りに回すと速くなり、逆に回すと遅くなります。

② TEMPO(テンポ)表示[BAR/BEAT(バー / ビート)表示]

設定されているリズムの速さ(テンポ)を表示します。表示されている数字は、メトロノームと同じように1分間の拍数を表します。

設定範囲：40 ~ 240

リズムがスタートすると、自動的にテンポ表示からバー/ビート表示に切り替わります。



LCD内の左の数字は現在の小節を表し、右の数字はそれぞれの小節の拍数を表します。



NOTE:

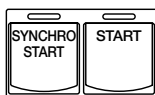
リズムの演奏中でも TEMPO ダイヤルを回すと、瞬間的にテンポ表示に切り替わります。

(2)フィルインを使うには

フィルインは、8小節ごとに繰り返されるリズムパターンにブレークを入れたり、リズムにアクセントを付けて変化に富んだ演奏にします。

フィルインパターンを使うには：

- 1 リズムを選択しスタートさせます。
- 2 リズムを使用してエレクトーンを演奏しながら、フィルインを入れたいリズムの切れ目でスタートボタンの下のFILL IN(フィルイン)ボタンを押します。



NOTE:

フィルインをイントロとして使うことができます。まずフィルインボタンを押します。そしてスタートボタン又はシンクロスタートボタンを押します。これで、フィルインパターンが最初に入って通常のリズムが始まります。



NOTE:

フィルインパターンを部分的に使用することもできます。リズムのバリエーションとして、フィルインパターンの1小節未満(最後の1~2拍だけを)演奏させるわけです。フィルインを入れたい拍数のところで、フィルインボタンを押してください。

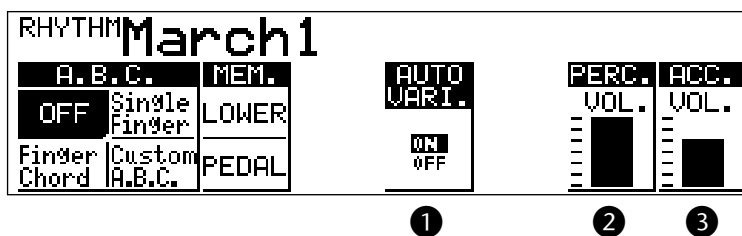
2 リズムコンディションを設定する

ボイスメニューのボイスコンディションページと同じように、リズムにもリズムコンディションページがあり、その中にオートバリエーションやパーカッション/アカンパニメントコントロールがあります。

リズムコンディションページを選ぶには

リズムを選択しそのリズムのボタンを二度押します。(二度目は、そのリズムのデータコントロールボタンを押しても構いません。すでにそのリズムのページがLCD上に表示されている場合は、一度押すだけでリズムコンディションページが表示されます。)

リズムコンディションページ



NOTE:

A.B.C.については、46ページをご参照ください。



NOTE:

リズムによっては、オートバリエーションが入らない場合があります。

- ① **AUTO VARI. (AUTO VARIATION : オートバリエーション)**
データコントロールボタンでON(オン)を選択すると、そのリズムのバリエーションが自動的に入ります。リズムに変化をつけることができます。
- ② **PERCUSSION VOL.**
(PERCUSSION VOLUME : パーカッションボリューム)
リズムやキーボードパーカッション音量のボリュームファインです。パネルのリズムセクションのボリュームボタンと比べて、細かな音量の設定ができます。
設定範囲 : 0 ~ 24
- ③ **ACC. VOL.**
(ACCOMPANIMENT VOLUME : アカンパニメントボリューム)
(48 ページのアカンパニメントセクションをご参照ください。)

3 ドットボタンでリズムを選ぶ

パネルボイスと同じように、リズムもリズムセクションの右側にあるドットボタンで選択することができます。このドットボタンを使うことで、リズムメニューのすべてのリズムや、リズムパターンプログラムでつくったユーザーリズムも選択することができます。

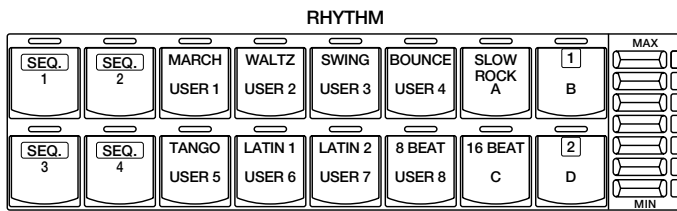


NOTE:

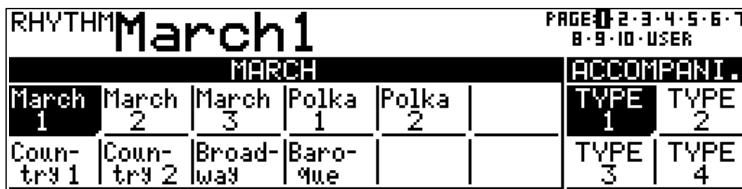
ボイスメニューの場合と同じように、同一ページ内の異なるリズムを、1つはリズムボタンで、2つはドットボタンでというように一度に3つまでボタンにアサインしておくこともできます。

(1)ドットボタンでリズムを選ぶには

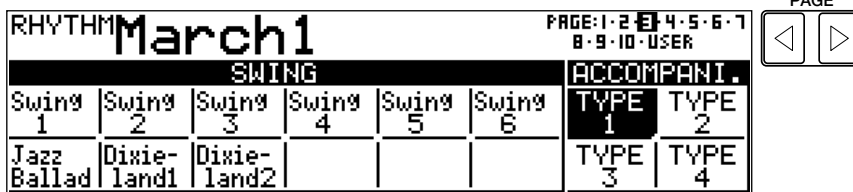
1 リズムセクション右側のドットボタンを押します。



リズムメニューページがLCDディスプレイ上に表示されます。



2 LCDディスプレイの右側にあるページボタンで、使用したいリズムの属するページを選択します。



一番上に大きく表示されているリズム名が、現在選択されているリズム名です。また、ページの中ほどの黒いベルトの中に書かれているリズム名は、ページボタンで現在選択しようとしているページです。そしてその下の小さい12個のブロックにあるリズムが、そのページに属するものです。

したがって、上に大きく表示されているリズムと黒いベルトから下にあるリズムが、同じグループ(ページ)ではない場合が生じます。

3 使用したいリズムと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押して、リズムを選択します。

(2)ユーザーリズムを呼び出すには

ユーザーページでは、リズムパターンプログラム機能でつくったリズム(ユーザーリズム)を呼び出すことができます。演奏でユーザーリズムを使用したい場合に、このページを開きます。(ユーザーリズムについては、110ページをご参照ください。)

1

ページボタンでUSER(ユーザー)ページを選択します。

2

該当するリズムのナンバーとタイプ(A~D)をデータコントロールボタンで選択します。

RHYTHM **USER 1-A** PAGE: 1-2-3-4-5-6-7
8-9-10-USER

USER RHYTHM				ACCOMPANI.			
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B	TYPE 1	TYPE 2
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D	TYPE 3	TYPE 4

△ △ △ △ △ △ △ △
▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

4 リズムメニュー

下表の通り、リズムは全部で66パターンあります。個々の表の左上に書かれているページナンバーは、リズムドットボタンページのLCD右上に表示されているページナンバーと同じです。

1 ページ

MARCH					
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	
Country1	Country2	Broadway	Baroque		

1 ページ

マーチ					
マーチ 1	マーチ 2	マーチ 3	ポルカ 1	ポルカ 2	
カントリー 1	カントリー 2	ブロードウェイ	バロック		

2 ページ

WALTZ					
Waltz 1	Waltz 2	Waltz 3	Waltz 4	Waltz 5	
Jazz Waltz 1	Jazz Waltz 2	Jazz Waltz 3	Bolero		

2 ページ

ワルツ					
ワルツ 1	ワルツ 2	ワルツ 3	ワルツ 4	ワルツ 5	
ジャズワルツ1	ジャズワルツ2	ジャズワルツ3	ボレロ		

3 ページ

SWING					
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6
Jazz Ballad	Dixieland1	Dixieland2			

3 ページ

スイング					
スイング 1	スイング 2	スイング 3	スイング 4	スイング 5	スイング 6
ジャズバラード	ディキシーランド1	ディキシーランド2			

4 ページ

BOUNCE					
Bounce 1	Bounce 2	Bounce 3			
Reggae 1	Reggae 2				

4 ページ

バウンス					
バウンス 1	バウンス 2	バウンス 3			
レゲエ 1	レゲエ 2				

5 ページ

SLOW ROCK					
Slow Rock 1	Slow Rock 2	Slow Rock 3			

5 ページ

スローロック					
スローロック 1	スローロック 2	スローロック 3			

6 ページ

TANGO					
Tango 1	Tango 2	Tango 3			

6 ページ

タンゴ					
タンゴ 1	タンゴ 2	タンゴ 3			

7 ページ

LATIN1					
Cha-cha	Rhumba	Beguine			
Mambo	Salsa				

7 ページ

ラテン1					
チャチャ	ルンバ	ビギン			
マンボ	サルサ				

8 ページ

LATIN2					
Samba 1	Samba 2	Samba 3			
Bossanova1	Bossanova2	Bossanova3			

8 ページ

ラテン2					
サンバ 1	サンバ 2	サンバ 3			
ボサノバ 1	ボサノバ 2	ボサノバ 3			

9 ページ

8 BEAT					
8 Beat 1	8 Beat 2	8 Beat 3	8 Beat 4	8 Beat 5	
Dance Pop 1	Dance Pop 2	Dance Pop 3	Dance Pop 4		

9 ページ

8ビート					
8ビート 1	8ビート 2	8ビート 3	8ビート 4	8ビート 5	
ダンスポップ1	ダンスポップ2	ダンスポップ3	ダンスポップ4		

10 ページ

16 BEAT					
16 Beat 1	16 Beat 2	16 Beat 3	16 Beat 4	16 Beat 5	
16 Beat Funk 1	16 Beat Funk 2	16 Beat Funk 3			

10 ページ

16ビート					
16ビート 1	16ビート 2	16ビート 3	16ビート 4	16ビート 5	
16ビートファンク1	16ビートファンク2	16ビートファンク3			

11 ページ

USER RHYTHM					
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D

11 ページ

ユーザーリズム					
ユーザー 1	ユーザー 2	ユーザー 3	ユーザー 4	A	B
ユーザー 5	ユーザー 6	ユーザー 7	ユーザー 8	C	D



NOTE:

マーチページ(1ページ)のパロックは打楽器音の無いアカンパニメントだけのパターンになっています。

4

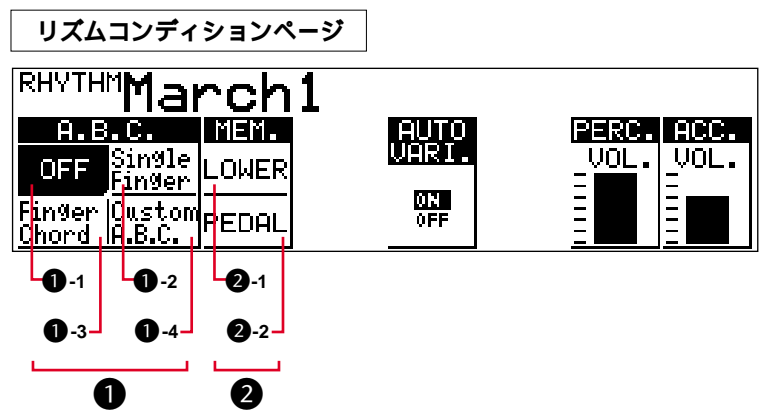
リズムとアカンパニメント

5 オートベースコード(A.B.C.)

オートベースコード(A.B.C.)は、リズムと連動し、演奏にあわせて自動的にコードとベース伴奏を付ける機能です。A.B.C.には、3種類のモードがあります。このA.B.C.を設定するには、リズムコンディションページを使って設定する方法と、DISPLAY SELECT セクションのA.B.C./M.O.C. ページを使う方法と2通りありますが、内容は同じです。

(1)リズムコンディションページを使ってA.B.C.を設定するには

パネル上のリズムボタンを2度押して、リズムコンディションページを選択します。



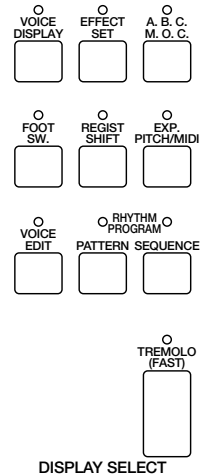
- ① A.B.C.(オートベースコード)セクション
 - ①-1 OFF(オフ)
A.B.C. 機能をキャンセルします。
 - ①-2 Single Finger(シングルフィンガー)
下鍵盤を1音押えるだけで、自動的にコードとベースの伴奏が得られます。
 - ①-3 Finger Chord(Fingered Chord : フィンガードコード)
下鍵盤でコードを押えるだけで、自動的にコードとベースの伴奏が得られます。フィンガードコードのベース伴奏では、メジャーやマイナーなどのコード以外にも、さまざまなコードが検出できるので、下鍵盤で弾いたコードにふさわしいベース伴奏が得られます。
 - ①-4 Custom A.B.C.(カスタム A.B.C.)
下鍵盤で弾くコードとは別に、ペダル鍵盤を1音押えるだけでベース伴奏が得られます。この機能を使うことで、演奏に幅を持たせることができます。
- ② MEM.(MEMORY)メモリ - セクション
 - ②-1 LOWER(ロー)
ローメモリをオンにしてリズムをスタートすると、下鍵盤から指をはなした後も下鍵盤の音が鳴り続けます。
 - ②-2 PEDAL(ペダル)
ペダルメモリをオンにしてリズムをスタートすると、下鍵盤から指をはなした後もペダル鍵盤の音が鳴り続けます。

(2) A.B.C./M.O.C.ページを使ってA.B.C.を設定するには

A.B.C.(オートベースコード)のページは、DISPLAY SELECTセクションの中のA.B.C./M.O.C. ボタンを押して呼び出すこともできます。

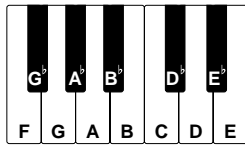
このページのA.B.C./メモリーセクションはリズムコンディションページと共通です。

AUTO BASS CHORD			MELODY ON CHORD		
MODE	MEM.		MODE	KNEE	
OFF	Single Finger	LOWER	OFF	1	ON OFF
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	2	3	

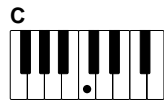


(3) シングルフィンガーで識別されるコード

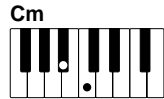
シングルフィンガーでは、メジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのすべてが演奏できます。



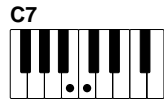
コードCの場合



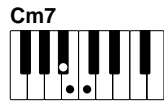
メジャーコード：
コードの根音(コード名と同じキー)を押して得られます。



マイナーコード：
コードの根音と、それより左のいずれかの黒鍵を同時に押します。



セブンスコード：
コードの根音と、それより左のいずれかの白鍵を同時に押します。



マイナーセブンスコード：
コードの根音と、それより左の白鍵と黒鍵を同時に押します。



NOTE:

シングルフィンガーコードの場合は、どの音域を押しても、一定のオクターブでのみ音がでます。



NOTE:

A.B.C. はリズムと運動してコードとベースの伴奏を得る機能ですが、リズムを消した状態でも使えます。この場合、和音の持続音が得られます。A.B.C. をキャンセルし忘れた場合に下鍵盤で演奏すると、和音の持続音だけが出ます。ご注意ください。

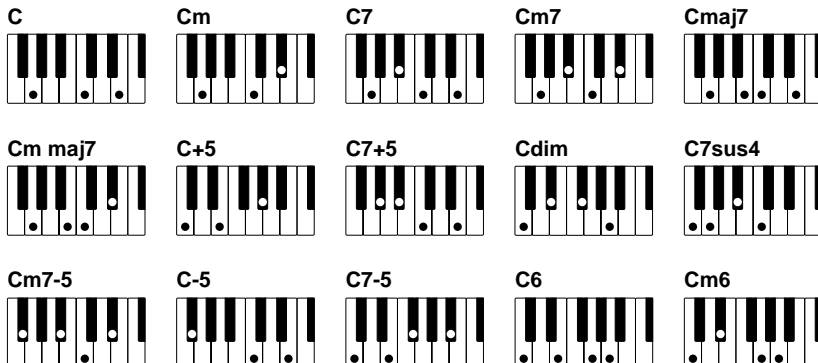


NOTE:

黒鍵のマイナー、セブンス、マイナーセブンスコードも、同じ方法で得られます。

(4) フィンガードコードで識別されるコード

コードCの場合



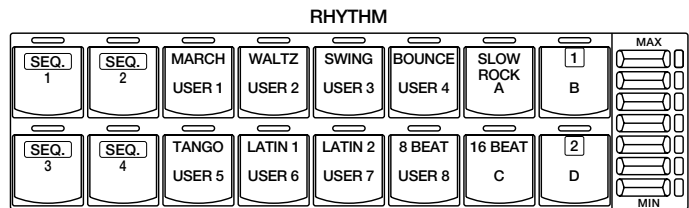
6 アカンパニメント

このアカンパニメントは、A.B.C.とは異なった独立した機能です。リズムと連動して、多彩な装飾音を施したアルペジオコードが得られます。

アカンパニメントは、リズムとリズムコンディションのページを使って設定できます。

アカンパニメントを設定するには

- 1 パネル上の使用したいリズムのボタンを押します。



リズムメニューページ

RHYTHM March 1						ACCOMPANI.	
MARCH						TYPE 1	TYPE 2
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 3	TYPE 4
Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baro-que				

①

LCDディスプレイには、選択されたリズムのグループと、その右側にアカンパニメントのタイプが表示されます。リズムを聞きながら、使用したいタイプを選択します。

- ① ACCOMPANI.(ACCOMPANIMENT : アカンパニメント)
TYPE(タイプ)1 ~ TYPE(タイプ)4

タイプによってリズムックなものや、メロディックなものがあります。基本的に、タイプ1が最もシンプルで、タイプ4が最もはなやかになっています。

2

つぎに、選んだリズムボタンをもう一度押して、リズムコンディションページを表示させます。

リズムコンディションページ

RHYTHM March 1					
A.B.C.	MEM.	AUTO VARI.	PERC. VOL.	ACC. VOL.	
OFF	Single Finger	LOWER			
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	ON		
		OFF			

②

LCDディスプレイ右端のアカンパニメントボリュームを使ってアカンパニメントの音量を設定します。

- ② ACC.VOL.
(ACCOMPANIMENT VOLUME : アカンパニメントボリューム)

アカンパニメントの音量を設定します。

設定範囲 : 0 ~ 24



NOTE:

アカンパニメントをオフにするには、LCDディスプレイ右端の現在選択されているアカンパニメントタイプ表示と同じ位置にあるデータコントロールボタンを押します。



NOTE:

アカンパニメントのタイプを変えても、イントロ、エンディング、フィルインパターンは変わりません。



NOTE:

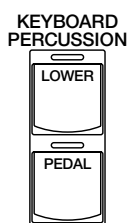
エレクターンの電源を入れた時、アカンパニメントの音量は0になっています(初期設定)。アカンパニメント機能を使用する場合は、必ず、アカンパニメントボリュームを上げてください。

7 キーボードパーカッション

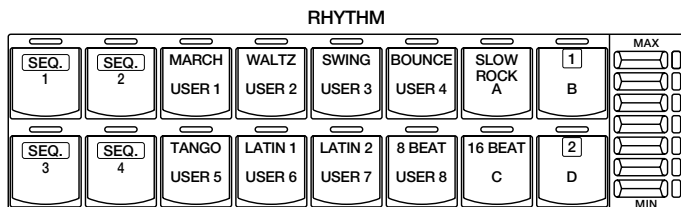
全部で43種類のドラム系やラテンパーカッション系のサウンドが下鍵盤とペダル鍵盤にアサインされています。バラエティあふれる打楽器音がリアルタイムで楽しめます。

キーボードパーカッションを使うには

- 1 まず、下鍵盤 / ペダル鍵盤のボイスメニュー音色の音量を0にします。
- 2 パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION(キーボードパーカッション)セクションのLOWER(ロワー)かPEDAL(ペダル)のボタンを押します。



- 3 つぎに音量を設定します。
キーボードパーカッションの音量はリズムと共通になっています。



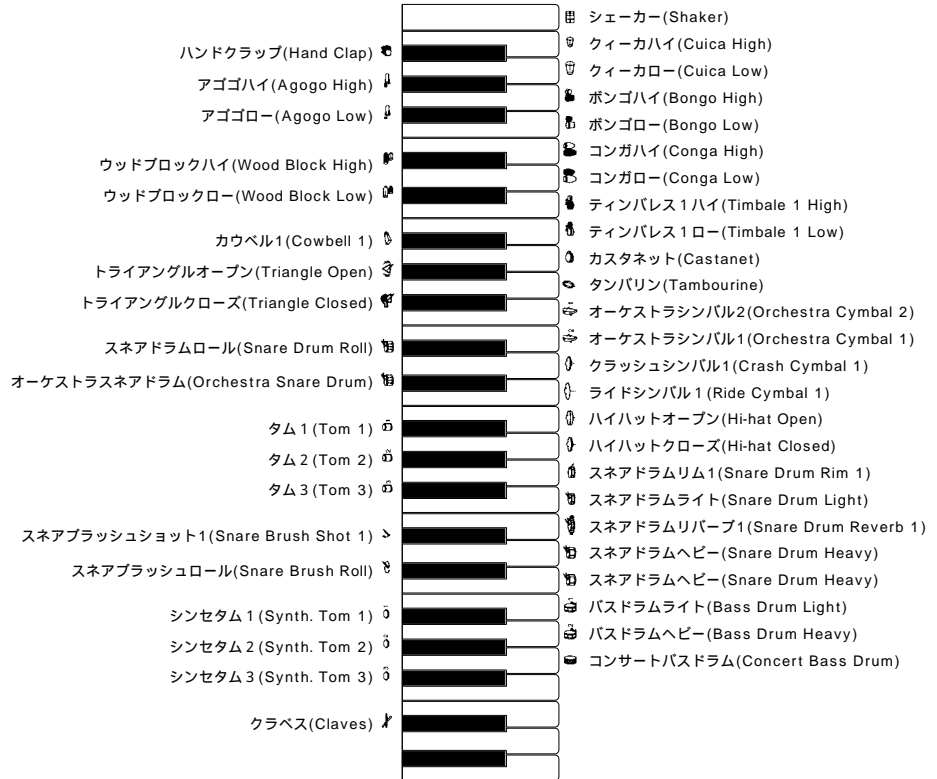
NOTE:

リズムパターンプログラム(97ページ)でオリジナルリズムパターンを作成するときは、上鍵盤にも異なったドラム/パーカッションサウンドがアサインされます。

- 4 下鍵盤/ペダル鍵盤の鍵盤をたたいて、キーボードパーカッションを試してみましょう。

キーボードパーカッション

下鍵盤にアサインされている打楽器



ペダル鍵盤にアサインされている打楽器



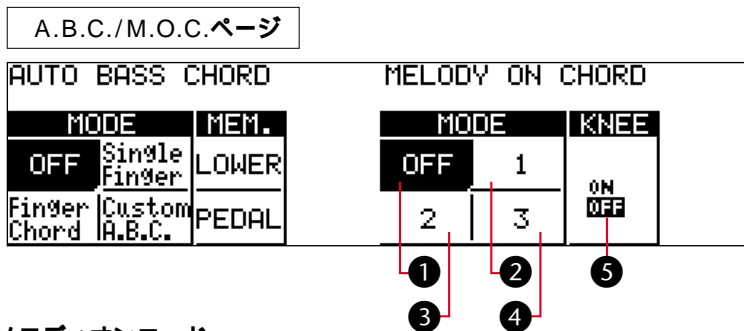
4
リズムとアカンパニメント

8 メロディオンコード(M.O.C.)

下鍵盤で弾いたコードによって、上鍵盤で弾くメロディラインに自動的にハーモニーを付ける機能です。メロディオンコードには、3つのモードがあり、それぞれのモードはA.B.C./M.O.C.のページで選択することができます。

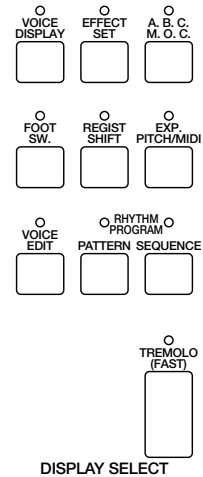
メロディオンコードを選ぶには

DISPLAY SELECT セクションのA.B.C./M.O.C. ボタンを押します。
M.O.C. セクションが、LCDディスプレイ右側に表示されます。



メロディオンコード

- ① OFF(オフ)
M.O.C. 機能をキャンセルします。
- ② MODE(モード)1
メロディに近い音域で最高2音までの付加音がハーモニーとなって得られます。
- ③ MODE2
メロディに近い音域で最高3音までの付加音がハーモニーとなって得られます。
- ④ MODE3
メロディから比較的是なれた音域で最高4音までの付加音がハーモニーとなって得られます。
- ⑤ KNEE(ニー)
M.O.C.をニーレバーでコントロールするためのオン/オフスイッチです。モードを選択した後、ON(オン)を選択すると、ニーレバーでM.O.C.のオン/オフの切り替えができるようになります。



NOTE:

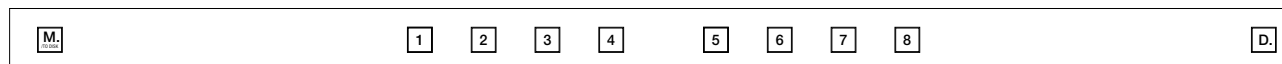
M.O.C. のモードが選択されていても、アップキーボードボイスの音量が0の場合はM.O.C.の効果は得られません。

レジストレーションメモリー

REGISTRATION MEMORY

レジストレーションメモリーは、パネルやLCDディスプレイで設定したセッティングを記録しておき、演奏中にボタンを押すだけでセッティングを呼び出すことができる機能です。

ほとんどの機能の設定をメモリーすることが可能です。



メモリーできない機能

リバーブのタイプ	リズムパターンプログラムのリズムパターン
レジストレーションシフトの設定	(ドットボタンにアサインされているユーザーリズム除く)
ピッチ/トランスポーズの設定	リズムシーケンス
ボイスエディットの設定(ドットボタンにアサインされているユーザーボイス除く)	MIDIの設定
ボイスディスクの音色	

1 レジストレーションを記録する

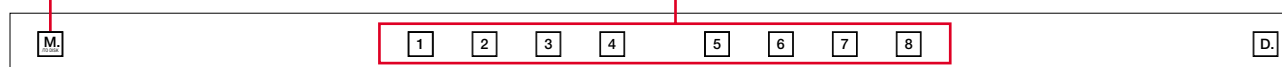
新しくつくったレジストレーションを、レジストレーションメモリーのボタンに記録します。レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションは、フロッピーディスクに保存することもできます。

レジストレーションメモリーにレジストレーションを記録するには

- 1 まず、記録したいレジストレーションをつくります。
- 2 レジストレーションメモリーセクションの左端にあるM./TO DISK (メモリー)ボタンを押しながら、記録したいナンバーのボタンを押します。

1. M./TO DISKボタンを押しながら

2. ナンバーのボタンを押します



レジストレーションが記録されると、ナンバーのボタンが一時的に点滅します。

2 レジスレーションを呼び出す

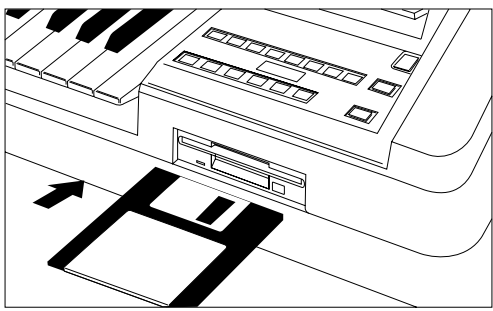
呼び出したいナンバーのボタンを押すだけで、記録したレジストレーションをパネル上に呼び出せます。

ディスエーブルボタンについて

レジストレーションのナンバーボタンを押すと、リズムやアカンパニメントのパターンも同時に変わります。しかし、レジストレーションメモリー右端のD(ディスエーブル)ボタンをオンにすることで、リズムのテンポ(リズムの種類やアカンパニメントも)は変えずに、レジストレーションメモリー機能を使って演奏することができます。

3 記録したレジストレーションをディスクに保存する

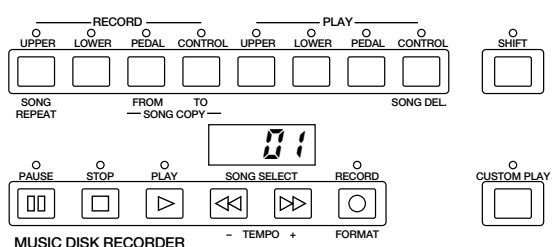
1 ミュージックディスクレコーダー(MDR)セクションのディスク挿入口に、フォーマット済みのフロッピーディスクを差し込みます。(ディスクのフォーマットについては、60ページをご参照ください。)



NOTE:

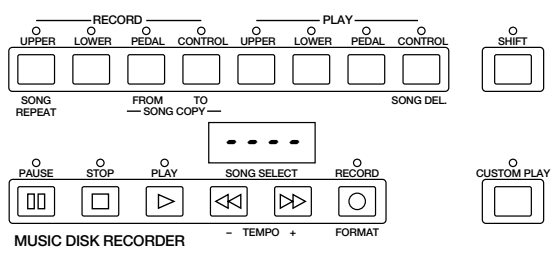
フロッピーディスクへの保存/呼び出しの詳細については、第6章ミュージックディスクレコーダーの67、68ページをご参照ください。

2 SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンを押して、記録するソングナンバーを選択します。



1枚のディスクでは、40ソング(2DDタイプのディスクでも2HDタイプのディスクでも同様)まで使用することができます。

3 MDRのRECORD(レコード)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーのM./TO DISK(メモリー)ボタンを押します。



この操作で、フロッピーディスクの1つのソングナンバーに、レジストレーションメモリーでつくった8レジストレーションが保存されます。

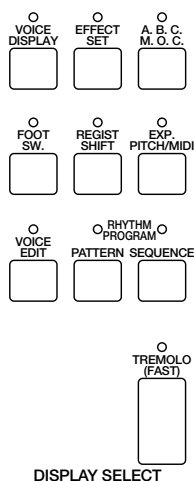
4 レジストレーションシフト

レジストレーションシフト機能を使うことによって、演奏中に手を使わずにレジストレーションの変更ができ、パネル操作をせずに演奏に専念することができます。エクスプレッションペダルの右側についているフットスイッチで、ある特定のレジストレーションを選択したり、ナンバー順に、または自分で設定した順序でレジストレーションを選択することができます。

レジストレーションシフトには、シフト、ジャンプ、ユーザーの3つのモードがあります。

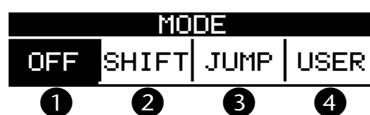
レジストレーションシフトを設定するには

DISPLAY SELECTセクションの中のREGIST SHIFT(レジストシフト)ボタンを押します。LCDディスプレイ上には、レジストレーションシフトのページが表示されます。



レジストレーションシフトページ

REGIST SHIFT <FOOT SWITCH-RIGHT>



① OFF(オフ)

レジストレーションシフトの機能をキャンセルします。

② SHIFT(シフト)

シフトを使うと、右のフットスイッチを押すたびにレジストナンバーがひとつずつ右に移動し、1から8までのナンバー順にレジストレーションが選択されていきます。選択されたナンバーボタンは点灯します。

シフトモードを設定するには：

LCDディスプレイのSHIFTの真下にあるデータコントロールボタンを押します。

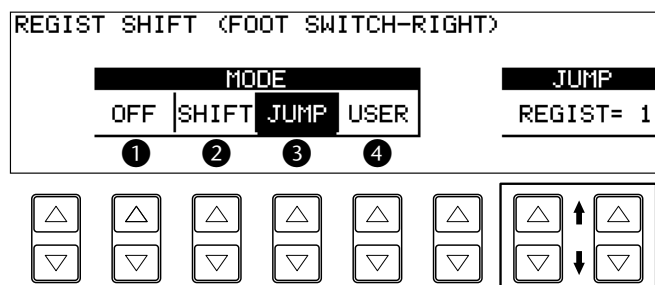
③ JUMP(ジャンプ)

JUMPモードを選び、右のフットスイッチを押すと、指定したナンバーのレジストレーションが選択されます。

ジャンプモードを設定するには：

1. LCDディスプレイのJUMPの真下にあるデータコントロールボタンを押します。

ディスプレイの右端にジャンプナンバー設定画面が表示されます。



NOTE:

8の次は1にシフトします。

2. 右端の一組のデータコントロールボタンを押して、ジャンプしたいナンバーを選択します。
押すたびに、ジャンプするレジストレーションのナンバー表示が変わります。

4 USER(ユーザー)

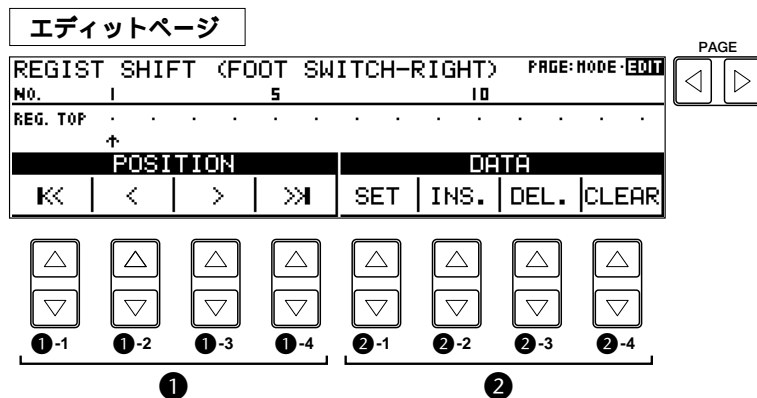
ユーザーモードを使って、自分でシフトする順序を設定すると、オリジナルのレジストレーションシフトをつくることができます。右のフットスイッチでコントロールします。

ユーザーモードを設定するには：

1. LCDディスプレイのUSERの真下にあるデータコントロールボタンを押します。
ディスプレイ右上にページ表示(MODE/EDIT)が現れます。



2. ページボタンでEDIT(エディット)を選択します。
EDITを選択すると、LCDディスプレイの表示が、MODEからEDITのページに切り替わります。



NOTE:

カーソルは、設定されたレジストレーションの範囲内でのみ移動します。



NOTE:

エディットページに一度に表示されるユーザーレジストレーションは、約15レジストレーションですが、最高80レジストレーションまで設定できます。15以上入力していくと、画面は右にスクロールしていきます。

1 POSITION(カーソルコントロール)

カーソルは、自分で設定したレジストレーションシフトのナンバーの間で移動させることができ、レジストレーションシフトを自在に編集することができます。

- 1-1 << カーソルを最初の位置に戻します。
- 1-2 < ボタンを押すごとに1つだけカーソルを左に移動します。
- 1-3 > ボタンを押すごとに1つだけカーソルを右に移動します。
- 1-4 >> カーソルを、現在設定されているレジストレーションシフトの最後の位置に移動させます。

ユーザーレジストシフト例

REGIST SHIFT (FOOT SWITCH-RIGHT)										PAGE:MODE-EDIT		
No.	1				5				10			
REG. TOP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	↑	
	POSITION					DATA						
KK	<	>	⌂	SET	INS.	DEL.	CLEAR					

② DATA(データエディットボタン)

データエディットボタンを使って、ユーザーレジストレーションシフトの設定、編集作業をします。

②-1 SET(セット)

初めてレジストレーションシフトを設定する場合や、カーソルの真上にあるレジストレーションを別のレジストレーションに置き替える場合に、このボタンを使って入力します。

レジストレーションを入力するには、入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押した後、SETの真下のデータコントロールボタンを押します。入力されたレジストレーションナンバーが、LCDディスプレイ中央の列に表示されます。入力後、カーソルは右に移動します。

②-2 INS.(INSERT:インサート)

レジストレーションシフトを組んだ後や途中で、別のレジストレーションを挿入する場合に使います。

カーソルを、挿入したいところの次のレジストレーションの位置の真下に合わせます。挿入したいレジストレーションをナンバーボタンで選択した後、INS.の真下のデータコントロールボタンを押します。カーソルの位置に、挿入するナンバーが表示され、挿入されたことを表し、同時にカーソルの位置以降のレジストレーションが右に1つずつずれます。

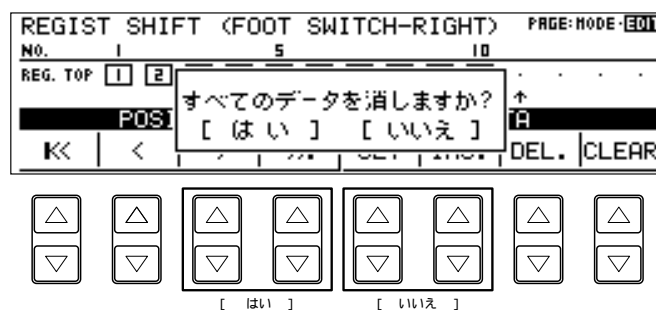
②-3 DEL.(DELETE:デリート)

カーソルの位置のレジストレーションを削除(デリート)する場合に使います。削除したいレジストレーションにカーソルをあわせて、DEL.の真下のデータコントロールボタンを押します。

②-4 CLEAR(クリア)

すべてのユーザー設定のレジストレーションを消去(クリア)する場合に使います。

CLEARの真下のデータコントロールボタンを押すと、以下の表示がLCDディスプレイに現れて、消去してもよいかどうか確認を求めます。



[はい]の真下のデータコントロールボタンを押すと、すべてのデータは消去されます。

この場合、消去が実行されたことを示す"すべてのデータを消しました!!"が一時的にLCD上に表示されます。

[いいえ]の真下のデータコントロールボタンを押すと、消去作業を中止して前の画面に戻ります。

ユーザーレジストレーションシフトの限度である80レジストレーションを越えて、入力することはできません。最後にENDが表示されます。挿入操作(INS.)で80以上設定しようとする以下の画面が一時的にLCDディスプレイ中央に表示されます。

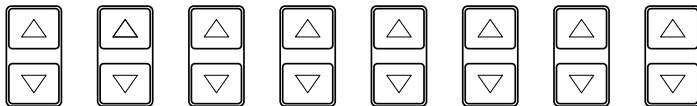


初期設定に戻す — パワーオンリセットについて

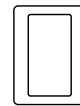
レジストレーションを含めたデータのすべてを消去し、エレクトーンを初期設定時と同じ状態に戻すことができます。

初期設定に戻すには：

- 1 いったん、エレクトーンの電源を切ります。
- 2 一番左上のデータコントロールボタンを押しながら電源を入れます。



この場合、すべてのデータが消去されてしまいますのでご注意ください。大切なデータは、あらかじめMDRを使用してフロッピーディスクに保存されることをおすすめします。



POWER

電源をオフにした後、オフにする前の状態に戻す

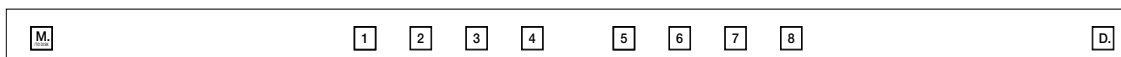
エレクトーンの電源を切ると、パネル上やLCD上で設定していたデータはすべて消去され、再び電源を入れると、自動的に基本レジストレーション1の設定に戻ります。

データを消去したくない場合は、電源を切る前に必ずレジストレーションメモリーボタンに記録してください。

ただし以下の条件で、電源をオフにする前の状態に戻すことができます。

電源を切る前の状態に戻すには：

- 1 エレクトーンの電源を入れます。
- 2 パネル上のボタンに触らないようにして、M./TO DISK(メモリー)ボタンを押しながら、D(ディスエーブル)ボタンを押します。



これで、電源をオフにする前の状態に戻ります。

(この際、基本レジストレーションボタン以外のパネル上のボタンを触ると、エレクトーンは新たなデータ設定となり戻せなくなりますので、ご注意ください。)

ミュージックディスクレコーダーMDRは、演奏データを録音/再生するだけでなく、ボイスデータなどを含めたレジストデータを保存したり読み込んだりすることができます。EL-57ではディスクコピー機能も追加されています。

1 MDRのご使用の前に

MDRをご愛用いただくために、ご使用時には以下のことをお守りください。

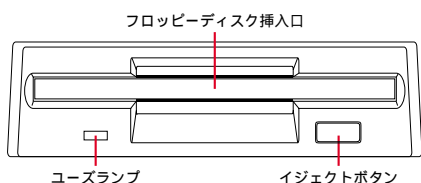
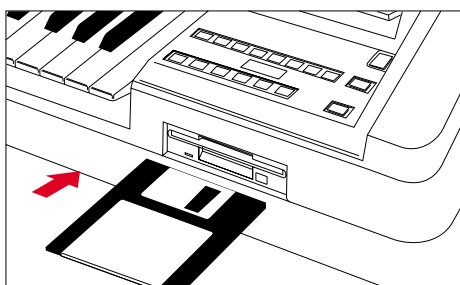
フロッピーディスクの種類

3.5インチの2DDまたは2HDフロッピーディスクをご使用になれます。(このエレクトーンには、2DDのブランクディスクが1枚付いています。)

フロッピーディスクの挿入 / 取り出し

フロッピーディスクの入れかた

フロッピーディスクのシャッターに文字が書かれている方(表面)を上にして、MDRセクション下部のディスク挿入口にカチッと音がするまでいねいに差し込みます。



NOTE:

EL-57の電源を入れると、ディスク挿入口左下のユーズランプは常に点灯して、MDRが使用可能であることを示します。

フロッピーディスクをディスク挿入口から取り出すときのご注意

❗ フロッピーディスクを取り出すときは、あらかじめ、MDRのSTOPボタンのランプが点灯していることを確認してください。(録音を行っていた場合は、STOPボタンを押して、デジタルディスプレイのストップ処理中を示す点線表示が止まったことやSTOPボタンのランプが点灯したことを確認した上で、ディスクを取り出すよう心がけてください。)

STOPボタンのランプ点灯を確認後、ディスク挿入口の右下にあるイジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出了たことを確認してから、ディスクを取り出してください。

⊘ 録音中や再生中などは絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。ディスク内容がこわれるだけでなく、MDRの故障の原因になります。

❗ イジェクトボタンを中途半端に押ししたり、あわてて押しすと、取り出し機構が正常に作動せず、フロッピーディスクが途中で引っかかり取り出せなくなる場合があります。この場合、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクがこわれたり、MDRが故障したりする原因になります。

このような場合は、もう一度イジェクトボタンを押しなおすか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、もう一度イジェクトボタンをしっかりと正確に押しなおして取り出してください。

❗ 電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめMDRから取り出してください。電源を切ったあと、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

磁気ヘッドの定期的なクリーニング

MDRは高精度の磁気ヘッドを使用しています。MDRを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れると、録音や再生にエラーが生じることがあります。

MDRを良好な状態でご使用いただくために、磁気ヘッドを定期的に(1ヵ月に1回程度)クリーニングしていただくことをおすすめします。



磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、取扱説明書巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、弊社推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

フロッピーディスクについてのご注意

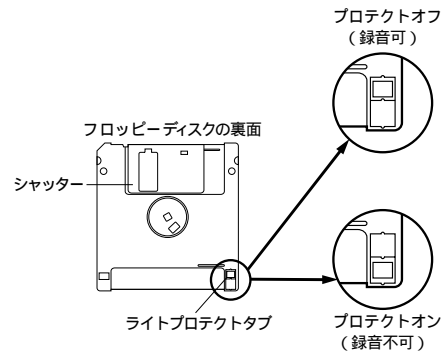
フロッピーディスクの取り扱いと保管

- ❗ (持ち運ぶ場合も含めて)必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにしてください。
- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにご注意ください。
- ⊘ ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体に触れないでください。
- ⊘ 磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- ⊘ シャッターやディスク自体が変形しているようなディスクは、使用しないでください。
- ⊘ フロッピーディスクにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまわないようにライトプロテクトタブ(書き込み禁止タブ)が付いています。大切なデータが入っているディスクは、ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にして、書き込みができないようにしてください。

逆に、録音する場合などは、ご使用前にディスクのライトプロテクトタブがオフになっていることをご確認ください。



データのバックアップ

フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします。バックアップディスク作成のためのディスクコピーについては、74ページをご参照ください。



市販フロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をご確認の上、お求めください。

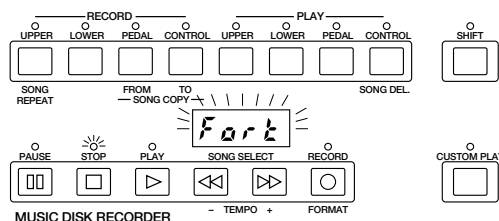
2 ディスクをフォーマットする

ディスクを使用するためには、最初にディスクをフォーマット(初期化)する必要があります。フォーマットとは、ディスクをMDRの書式に合わせる作業です。

ディスクをフォーマットするには

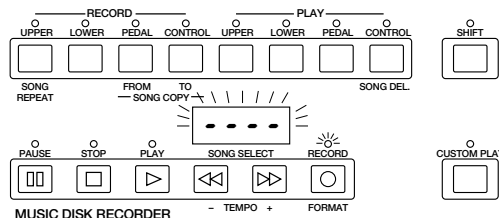
1 ディスクの表側を上にして、MDRのディスク挿入口にしっかりと挿入します。

デジタルディスプレイに"Fort"が現れ、挿入したディスクがフォーマットする必要があることを示します。



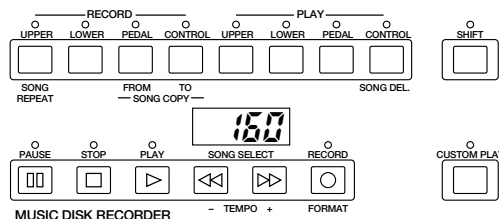
2 MDRセクションのSHIFT(シフト)ボタンを押しながら、FORMAT(フォーマット)ボタンを押します。

MDR中央部のデジタルディスプレイ上に小さなバー表示が現れ点滅を始め、FORMATボタンの真上のランプも点滅し、フォーマットの準備ができたことを示します。



3 もう一度FORMATボタンを押します。

フォーマットが始まります。MDRのデジタルディスプレイには数字の160が表示され、160から001まで減少していきます。フォーマットが完了したら、MDRはストップの状態に戻ります。



シフトボタンについて

MDRパネルのそれぞれのボタンの真上に表示されている機能を選択する場合は、単に該当するボタンを押すだけですが、ボタンの真下に表示されている機能や表示の無い機能を選択する場合には、シフトボタンを押しながら、その該当するボタンを押します。



フォーマットを実行すると、ディスクの中のすべてのデータは消去され、新たにデータが記録できる状態になります。消去されたデータは永久に失われてしまいます。フォーマットを実行する前に、重要なデータが入っていないかどうかよくご確認ください。

3 録音する

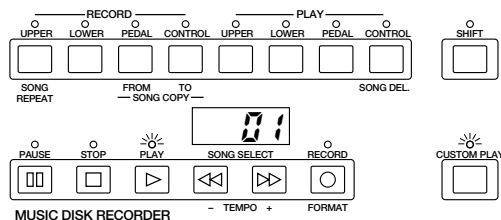
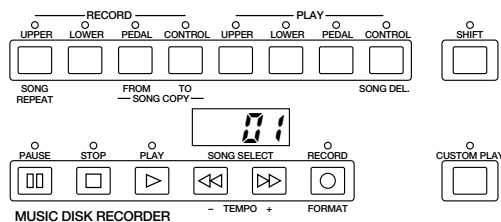
(1) 録音するには

- 1 まずレジストレーションメモリーの設定など、録音したい曲の演奏の準備をします。
- 2 フォーマットされたディスクを、ディスク挿入口に挿入します。
- 3 録音したいソングナンバーを、SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンを使って選択します。
- 4 RECORD(レコード)ボタンを押します。
RECORDのランプが点灯し、PLAY(プレイ)ランプと、CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ランプが点滅を始め、MDRが録音待機状態になったことを示します。
- 5 PLAY(プレイ)ボタンを押します。
PLAYのランプが点灯し、MDRのデジタルディスプレイ上に小さなバーが左から右に走ります。これは、エレクトーンが設定されたレジストレーションなどのデータの読み込みをしていることを表します。
- 6 デジタルディスプレイに数字が表示されたのを確認してから、演奏を開始します。
エレクトーンがデータの読み込みを終了し、演奏可能な状態になると、デジタルディスプレイは小さなバーの表示から数字表示に変わります。この数字は、ディスクのメモリーの残量を表しています。



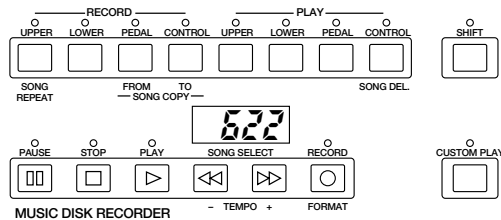
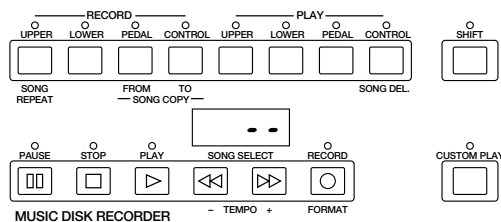
NOTE:

最高で40ソングまで録音できますが、演奏データの場合は使用するメモリーの量が多いので、1枚のディスクに録音できる曲数は実際にはもっと少なくなります。(メモリーの残量については、76ページをご参照ください。)



NOTE:

すでに該当するソングナンバーにデータが録音されている場合は、中央のデジタルディスプレイのソングナンバーの左側に2本の小さなバー(-)が表示され、デジタルディスプレイとレコードランプが点滅を始め、該当するソングナンバーにデータが入っていることを知らせます。そのまま録音を実行したい場合は、もう一度レコードボタンを押すと4の録音待機状態になります。この場合、前の曲の長さを越えて録音することはできません。必要に応じて、ソングデリート(74ページ)を行ってください。キャンセルしたい場合は、ストップボタンを押します。

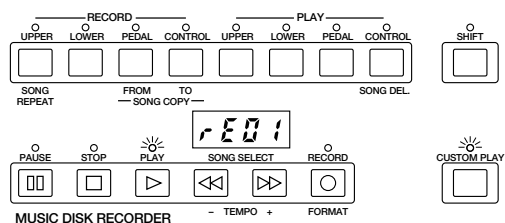


NOTE:

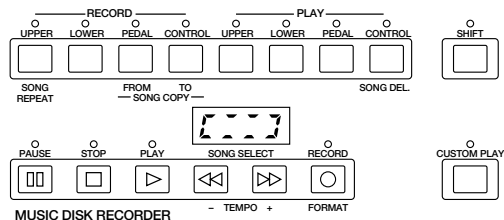
数字表示後の演奏前のわずかな時間の経過も記録され、再生時に反映されます。

レコーディング中にミスをした場合は

1. レコーディングの状態のままで、PLAYボタンを押します。
これで録音が中止され、曲の頭に戻ることができます。
デジタルディスプレイの左側に"rE"(RETRY:リトライ:再試行)の文字が表示され、PLAYとCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)のランプが点滅を始め、再度録音が可能になったことを知らせます。
2. もう一度PLAYボタンを押すことで、再度録音を開始できます。
前もって録音されたデータは、すべて新しいデータに置き換わります。



- 7 演奏が終わったら、STOP(ストップ)ボタンを押します。
デジタルディスプレイにストップ処理中の表示が出たあと、STOPランプが点灯し、MDRはストップの状態に戻ります。



ストップ処理中であることを示します



フロッピーディスクを取り出す場合は、デジタルディスプレイのストップ処理中を示す点線表示が止まったことやSTOPボタンのランプが点灯したことを確認した上で取り出すよう心がけてください。



デジタルディスプレイのメモリー残量が"008"またはそれ以下になったら、数字は点滅を始め、残量が0に近くなったことを知らせます。

- 8 PLAYボタンを押して、録音した演奏を聞いてみます。
再生を開始するまでには、レジストレーションなどの読み込みのため1~2秒かかります。(再生については、69ページをご参照ください。)



録音/再生中は、絶対に電源を切ったり、イジェクトボタンを押したりしないでください。またエレクトーンの電源を切る際には、あらかじめフロッピーディスクを取り出しておいてください。故障の原因になります。

MDRの概要

MDRは通常のカセットテープレコーダーと同じように操作がシンプルで簡単ですが、内容的にはカセットテープレコーダーよりもはるかに優れています。MDRは、演奏データだけではなくパネル面のレジストレーションデータや音量の加減などのコントロールデータをデジタル信号として記録します。MDRが記録するデータは、大きく分けて以下の3種類に分類できます。

1. レジストレーションデータ

パネル上のレジストレーションだけでなく、前もってレジストレーションメモリーボタンに記録されているデータも、演奏を録音する前に記録されます。またレジストレーションシフトの設定やリズムパターン(ユーザーリズム)やリズムシーケンスデータ、そしてユーザー音色などを含めたデータも記録されます。

2. 演奏データ

演奏データを、フォルティシモからピアノシモまで、演奏の微妙な変化も逃さず録音します。アッパー、ロワー、ペダル、(リ-ド)をそれぞれ別々に記録しますので、ほかのパートに影響を与えることなく変更できます。

3. コントロールデータ

演奏中のエレクtoon上の設定変更をすべて記録します。LCDディスプレイで設定されたレジストレーションの変更やエクスプレッションペダル、フットスイッチやニーレバーの情報もすべて記録されます。



(2)パート録音するには

アッパー、ロワー、ペダル、リ・ド、それぞれのパートを個別に録音することができます。また、この機能で、キーボードパーカッションや、レジストレーションの変更、エクスプレッションペダル操作といったコントロールデータも個別に記録することができます。

1 まずMDRでの録音の準備をします。(この操作は、61ページの録音の手順1~4と同じです。)

1. 演奏に必要なすべてのレジストレーションを、レジストレーションメモリ・ボタンに設定します。
2. フォーマットされたディスクをMDRに挿入します。
3. MDRのソングナンバーを選択します。
4. RECORDボタンを押して、録音の待機状態にします。

2 録音したいパートを選択します。
この場合、1-4.でレコードボタンを押すと、レコード側の各パートが自動的に選択されて、各パートのランプが点灯します。

レコード側の録音しないパートのボタンを(この場合、アッパーを)押すと、そのパートのランプが消え、逆にプレイ側のそのパートのランプが点灯します。

RECORD/UPPER(アッパー)

点灯の状態では、アッパーパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/LOWER(ロワー)

点灯の状態では、ロワーパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/PEDAL(ペダル)

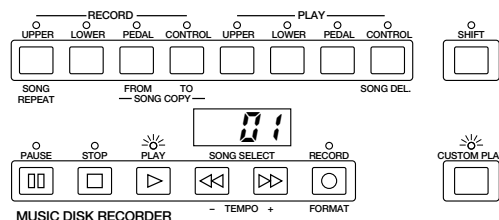
点灯の状態では、ペダルパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/CONTROL(コントロール)

点灯の状態では、コントロールデータの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

(コントロールデータについては、「MDRの概要」をご参照ください。)

上記のイラストの場合、アッパーパートの録音だけをキャンセルしていることとなります。



6

ミュージックディスクレコーダー(MDR)

リードボイスとキーボードパーカッションのパート録音

MDRのパネル上には表示されていませんが、リードボイスとキーボードパーカッションもパートごとの録音/再生ができます。

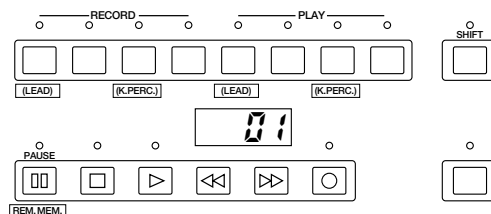
リードとキーボードパーカッションのパート録音をするには：録音待機状態でSHIFT(シフト)ボタンを押しながら、イラストに示されたレコード側のリード/キーボードパーカッションのパートボタンを押します。

RECORD/LEAD(リード)

点灯の状態で、リードパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/K.PERC.(キーボードパーカッション)

点灯の状態で、キーボードパーカッションのパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。(キーボードパーカッションは、リズムと分離して録音/再生ができます。)



NOTE:

このように、リードとキーボードパーカッションも、ほかのパートと別に独立して録音/再生ができます。またパート録音の指定をしない場合は、リードとキーボードパーカッションのパートは、それぞれリード アッパーやキーボードパーカッション ロワー/ペダルの情報として録音/再生されます。

3 PLAYボタンを押し、数字表示(メモリー残量表示)がMDRのデジタルディスプレイ上に現れたら、演奏を始めます。

4 (下鍵盤とペダル鍵盤の)演奏が終了したら、STOPボタンを押します。

これで(下鍵盤とペダル鍵盤の)パート録音ができました。つぎに、録音しなかった(上鍵盤)パートの録音を行います。

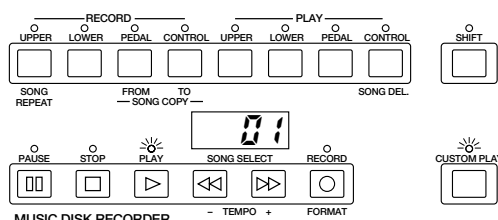
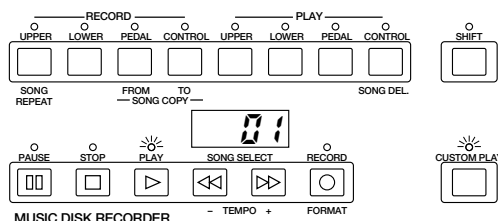
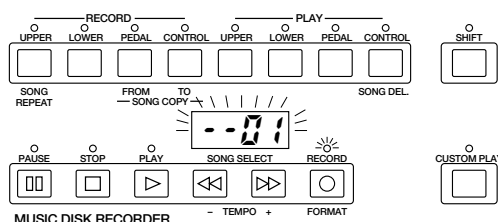
5 MDRのRECORDボタンを押します。この場合、すでにこのソングナンバーには(下鍵盤とペダル鍵盤の)演奏データが入っています。MDRのデジタルディスプレイには、イラストにあるようにソングナンバーとその左側の小さな2本のバーが表示され点滅を繰り返して、このソングナンバーにすでにデータが入っていることを示します。

6 別のパートを重ねるために、もう一度RECORDボタンを押します。

PLAYとCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)のボタンが点滅を始め、録音待機状態になったことを示します。

7 上記2で録音したレコード側のパートボタンを押して録音をキャンセルし、プレイのパートボタンのランプを点灯させます。

ここでは、2で録音しなかったパート(上鍵盤：UPPER)だけレコード側のパートボタンのランプを点灯させます。



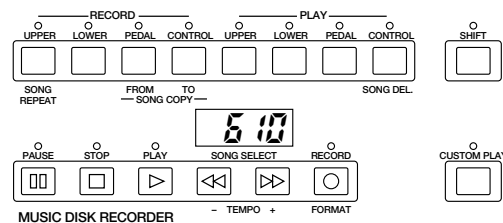
8

新しいパートを録音するために、CUSTOM PLAYボタンを押します。

既に録音したパート(下鍵盤とペダル鍵盤)の再生が始まりますので、それにあわせて新規のパート(上鍵盤)の演奏を始めてください。

レジストレーションデータは上記3のステップで記録されていますので、すぐに録音できる状態になります。

曲の最後まで行くと、MDRは自動的にストップします。



NOTE:

CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)は、特定のパートだけを録音 / 再生する場合に使います。

NOTE:

重ねて録音するパートの長さは、その前に録音したパートの長さ以上にはなりません。前に録音していた曲の上に別の曲を録音する場合も、前に録音していた曲の長さを超えることはできません。長さを変更したい場合は、あらかじめソングデリート(削除)を行って、前の曲を削除してから録音してください。(ソングデリートについては、74 ページをご参照ください。)



4 レジストレーションなどのデータだけを記録する

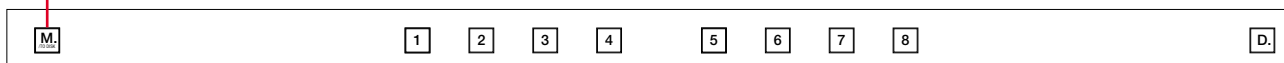
演奏データを録音せずに、レジストレーションなどのデータだけを記録することもできます。記録されるデータには、レジストレーションメモリーの設定や、レジストレーションシフト、リズムパターン(ユーザーリズム)、リズムシーケンスデータ、そしてユーザーボイスが含まれます。記録する方法としては、以下の2通りがあります。

[方法1]

レジストレーションなどのデータだけを記録するには

- 1 記録したいレジストレーションデータを設定します。
- 2 SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンを使って、MDRの(フロッピーディスクの)記録したいソングナンバーを選択します。
- 3 MDRのRECORD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M./TO DISK(メモリー)ボタンを押します。
MDRのデジタルディスプレイ上を、小さなバーが左から右に走りレジストレーションを記録していることを示します。終了すると、自動的にストップの状態に戻ります。

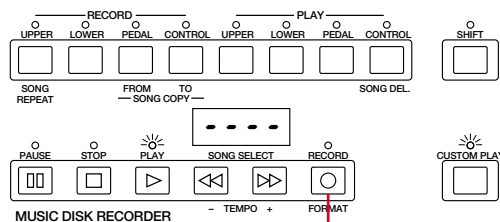
2. M./TO DISKボタンを押します



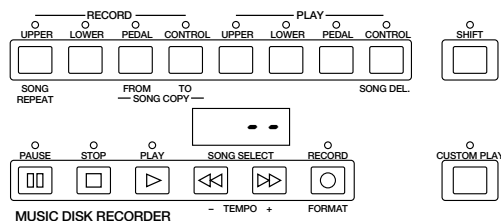
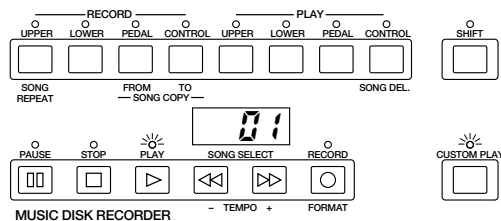
[方法2]

レジストレーションなどのデータだけを記録するには

- 1 上記1、2と同じ手順で、記録したいレジストレーション/データを設定し、記録させたいソングナンバーを選択します。
- 2 RECORDボタンを押して、録音を待機状態にします。
- 3 PLAYボタンを押して、小さなバーがデジタルディスプレイ上を左から右に走るのを確認したら、すぐにSTOPボタンを押します。
この操作は演奏を録音するときと同じです。MDRが演奏データの録音を始める前に、レジストレーションなどのデータを読み込んだところで、録音を中断して、レジストレーションなどのデータだけを記録するものです。



1. RECORDボタンを押しながら



5 レジストレーションなどのデータを読み込む

ソングナンバーに記録されたレジストレーションなどのデータは、簡単にエレクトーンに読み込むことができます。

レジストレーションなどのデータを読み込むには

- 1 ディスクを挿入し、読み込みたいデータの入っているソングナンバーを選択します。
- 2 MDRのPLAYボタンを押します。
これで、レジストレーションなどのデータを読み込むことができます。

レジストレーションだけの記録 / 読み込みについて

MDRとレジストレーションメモリーを併用することで、演奏中にパネル設定を変更することなく、1曲で8種類以上のレジストレーションを使用する曲にも充分対応することができます。(1枚のディスクで40ソングナンバーがあり、また、1ソングナンバーにはレジストレーションメモリーボタンの数だけ[8種類]記録できます。)

8種類以上のレジストレーションを使って1つの曲を演奏する場合は：

- 1 演奏する前に、レジストレーションを順序良くパネル上のレジストレーションメモリーボタンに記録して、それをいくつかのソングナンバーに記録します。この際、演奏する順序でソングナンバーを整理しておくとう便利です。
- 2 演奏中に、1つのソングナンバーの中の8レジストレーションを使用したら、つぎのソングナンバーをソングセレクトで選択し、プレイボタンを押します。これで、パネル上のレジストレーションメモリーボタンにアサインされているレジストレーションは、つぎのものと入れ替わります。
- 3 この操作を繰り返すことで、どんなに長い曲でも簡単にレジストレーションチェンジができます。

6 レジストレーションだけを 入れ替える

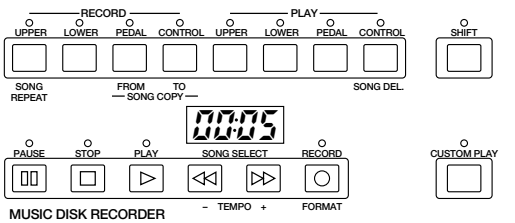
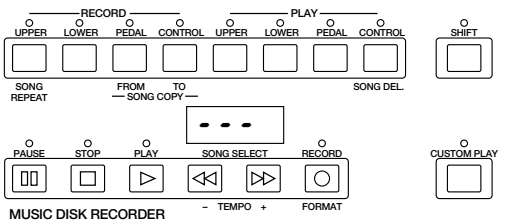
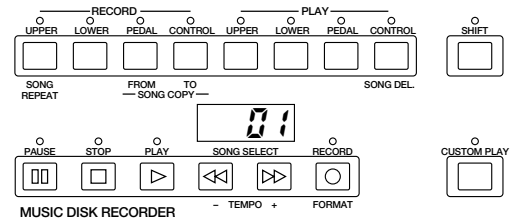
演奏データを変えることなく、録音されている曲のレジストレーションのみを変えることもできます。操作方法は、前述の『4 レジストレーションなどのデータだけを記録する』と同じです。

7 再生する

PLAYボタンを押すだけで、自動的にレジストレーションなどのデータを読み込み、再生することができます。

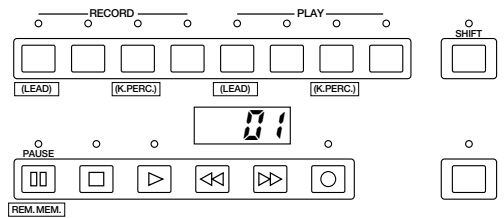
(1)再生するには

- 1 SONG SELECTボタンを使って、再生させたいソングナンバーを選択します。
- 2 PLAYボタンを押します。
プレイランプが点灯し、デジタルディスプレイ上に小さなバーが走り、MDRがその曲のレジストレーションを読み込んでいることを示します。
- 3 レジストレーションデータの読み込みが終了すると、再生が自動的に始まります。デジタルディスプレイ上には、時間の経過を表す数字が表示されます。
曲の最後まで行くと自動的にストップしますが、STOPボタンを使って曲の途中で再生を中止することもできます。



リードボイスをパート録音していた場合

リードを分離して録音した場合は、リードのプレイボタンをオンにする必要があります。SHIFTボタンを押しながら、PLAY側のLEAD(UPPER)を押して、リードボイスをオンにします。

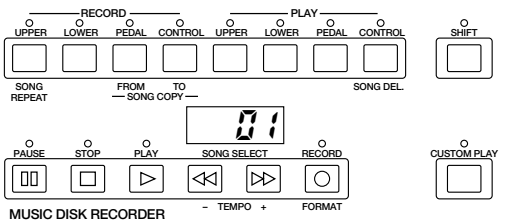


(2)パート再生するには

MDRでは、演奏データの特定のパートだけを再生することもできます。特定の練習をする場合などに便利です。

パート再生するには：

- 1 まず、再生したいソングナンバーをSONG SELECTボタンで選択します。
- 2 プレイ側の消したいパートのボタンを押して、そのパートのランプをオフにします。
また、パート再生させたいパートのランプが点灯していることを確認します。
- 3 PLAYボタンを押します。
MDRがレジストレーションなどのデータを読み込んだところで、再生が始まります。
- 4 再生されているパートにあわせて演奏します。
曲の最後まできたら、自動的にストップの状態に戻ります。



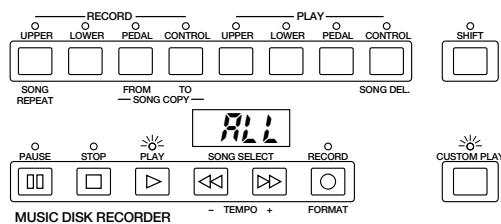
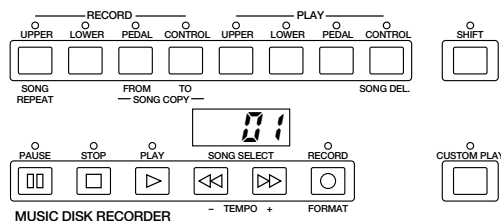
(3)リピート再生するには

特定の曲だけを繰り返し再生したり、ディスクに録音されている全部の曲を繰り返し再生することができます。

リピート再生するには：

- 1 SONG SELECT(ソングセレクト)を使って、再生したいソングナンバーを選択します。
ディスクの全曲をリピート再生したい場合には、再生したい最初の曲を選択します。

- 2 SHIFTボタンを押しながら、SONG REPEAT(ソングリピート)ボタンを押します。
MDRのデジタルディスプレイ上には、"ALL"(オール：全曲)の表示が現れます。

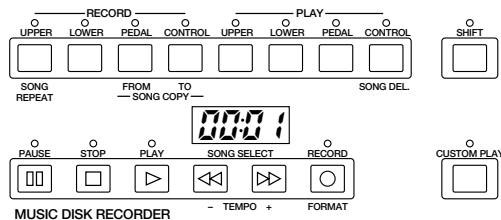
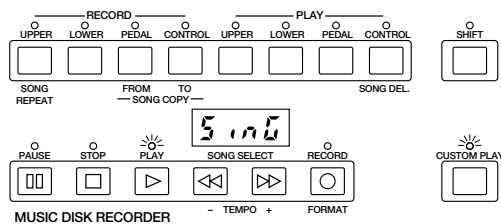


- 3 選択した曲から全曲リピート再生したい場合：
PLAYボタンを押します。
これで、全曲のリピート再生がスタートします。

- 3 特定の曲1曲だけをリピート再生したい場合：

1. もう一度SHIFTボタンを押しながら、SONG REPEATボタンを押します。
MDRのデジタルディスプレイが、"SinG"(SINGLE：1曲)の表示に変わり、1曲だけの繰り返しを選んだことを示します。

2. PLAYボタンを押します。
これで、1曲だけのリピート再生がスタートします。



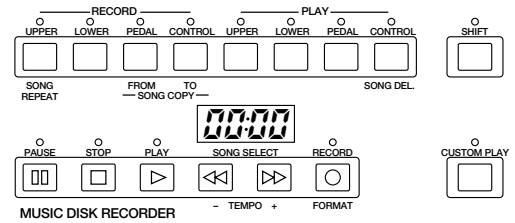
STOPボタンを押すと、リピート再生はストップします。

8 その他の機能

(1) カスタムプレイ

レジストレーションやほかのデータを読み込まないで再生したい場合は、PLAYボタンの代わりにCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ボタンを押します。

すぐに再生がスタートします。

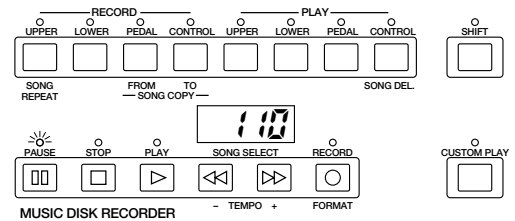


NOTE:

SHIFTボタンを押しながらCUSTOM PLAYボタンを押すと、リズムパターンプログラムとリズムシーケンスおよびユーザー音色のデータを除いたレジストレーションデータを読み出して、再生がスタートします。レジストレーションだけを呼び出すときに使用すると便利です。

(2) ポーズ(一時停止)

再生中にPAUSE(ポーズ)ボタンを押すと、ソングを一時停止します。PAUSEボタンをもう一度押すと、一時停止したところから再生がスタートします。



NOTE:

巻き戻しの場合、位置を確認するために少し時間がかかります。

(3) 早送り/巻戻し

再生中に、カセットテープレコーダーのように、早送りと巻戻しができます。

早送り/巻戻しをするには：

MDRパネル上の▶▶が早送りで◀◀が巻戻しになります。このボタンを押すと再生は中断され、デジタルディスプレイの数字表示も早送り/巻戻しに従って変化します。

ボタンを押えるのをやめても、再生は中断されたままです。中断したところから再生を再開する場合は、PLAYボタンを押してください。



NOTE:

早送り/巻戻しのスピードは、再生スピードの5倍の速さです。

(4)再生テンポの変更

再生するソングのテンポを変えることができます。

テンポを変えるには：

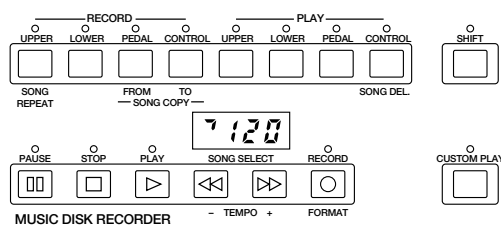
シフトボタンを押しながら、TEMPO(テンポ) + またはTEMPO-を押します。

1回押すごとに少しずつ変化していきませんが、ピッチが変わるわけではありません。

TEMPO+を押すとテンポが速くなり、TEMPO-を押すとテンポが遅くなります。

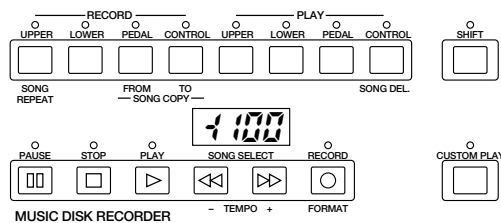
(MDRによる再生の場合は、エレクトーンのリズムセクションのテンポダイヤルではコントロールできません。)

オリジナルのテンポに戻すには、SHIFTボタンを押しながら、+と-両方のTEMPOボタンを同時に押します。



NOTE:

テンポが変わったら、その変化の程度がMDRのデジタルディスプレイにパーセントで表示されます。オリジナルのテンポは100(パーセント)で表示され、100より大きい数値の場合はテンポが速くなったことを、100より小さな数値の場合はテンポが遅くなったことを表します。



NOTE:

1つのソングでテンポの変更をした場合、ほかのソングナンバーのソングも変更したテンポになります。テンポを変えた場合は、ほかのソングに移る前に必ずテンポの設定を元の位置(100)に戻してください。エレクトーンのパワーを切るか、ディスクを入れなおすと、元の状態に戻ります。



(5)ソングコピー

1つのソングナンバーのデータを、別のソングナンバーにコピーする機能です。

ソングコピーをするには：

1 コピーしたいソングナンバーを、SONG SELECTボタンで選択します。

2 SHIFTボタンを押しながら、SONG COPY: FROM(ソングコピー：フロム)ボタンを押します。

コピーしたいソングナンバーが、デジタルディスプレイの左側に表示されます。

3 つぎに、コピー先のソングナンバーを指定するために、SHIFTボタンを押しながら、SONG COPY: TO(ソングコピー：トゥー)ボタンを押します。

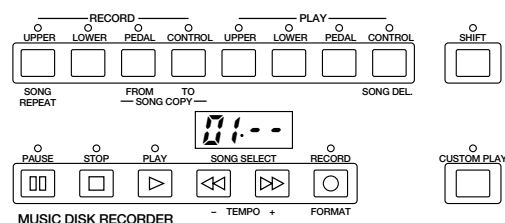
MDRは、自動的にコピー先のソングナンバー(未使用のソングナンバー)を探し出し、そのナンバーをデジタルディスプレイの右側に表示します。RECORDボタンの上のランプが点滅を始め、ソングコピーが待機状態になったことを示します。もし、すべてのソングナンバーがすでに使用されている場合は、デジタルディスプレイに"FULL"(フル)と表示されます。この場合には、コピーを中止するか、ソングデリート機能で不要なソングナンバーのデータを削除してから、もう一度実行してください。(ソングデリート機能については、次ページをご参照ください。)

4 表示されたナンバーではなく、別のソングナンバーにコピーしたい場合は、コピー先のソングナンバーをSONG SELECTボタンで選択します。

この場合、MDRでは未使用のソングナンバーしか選択できません。

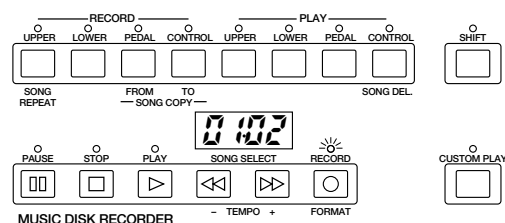
5 コピー先の指定が終わったら、RECORDボタンを押してソングコピーを行います。

RECORDボタンのランプが点滅から点灯状態に変わり、ソングコピーが開始されたことを表します。デジタルディスプレイ上にはコピーするソングの(データ)サイズが数値で表示され、コピーが進むにつれて数値が減少していき、最後に"000"が表示されてコピーが終了します。



NOTE:

選択したソングナンバーにデータが入っていない場合は、MDRは自動的につぎのデータが入っているソングナンバーを選び出して表示します。



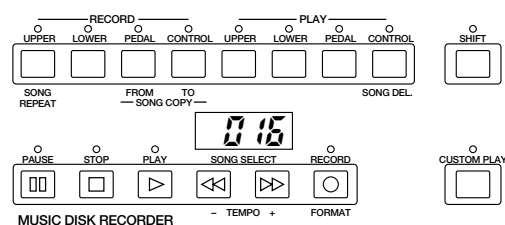
NOTE:

空きメモリーが足りなくなった場合も、"FULL"と表示されます。



NOTE:

コピーを中止したい場合は、STOP ボタンを押します。

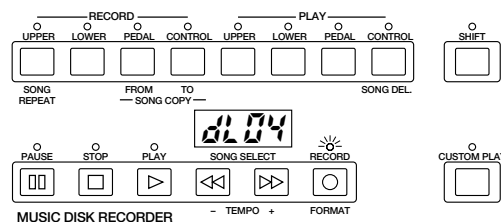


(6)ソングデリート

1つのソングナンバーに入っているデータをデリート(削除)する機能です。

ソングデリートをするには：

- 1 デリートしたいソングナンバーを、SONG SELECTボタンで選択します。
- 2 SHIFTボタンを押しながら、SONG DEL.(SONG DELETE:ソングデリート)ボタンを押します。
デジタルディスプレイのソングナンバー表示の左側に"dL"(DELETE:デリート)が表示され、RECORDボタンのランプが点滅を始め、デリートが待機状態になったことを表します。もし、この時点でデリートしたいソングナンバーを変更したい場合は、SONG SELECTボタンを使って変更することができます。
- 3 RECORDボタンを押して、デリートを実行します。
RECORDボタンが点滅から点灯の状態になり、ソングデリートが実行されます。



NOTE:

デリートを中止したい場合は、STOPボタンを押してください。

(7)ディスクコピー

1つのディスクの内容を別のディスクにコピーすることができます。フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします。

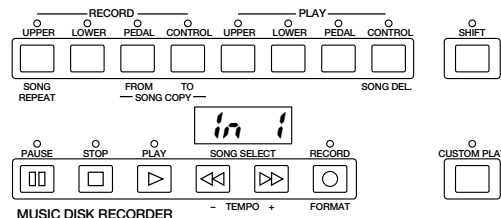
- 1 コピー元のディスクと、コピー先にするフォーマット済みのディスクを用意します。
- 2 SHIFTを押しながら、RECORDパート側のLOWERを押します。
デジタルディスプレイに"ln 1"(Insert Disk 1:インサートディスク1)が表示され、ディスクコピー機能が待機状態になったことを示します。



コピー元とコピー先のディスクは同じタイプのものであることが必要です。コピー元が2DDであれば、コピー先も2DDを用意します。

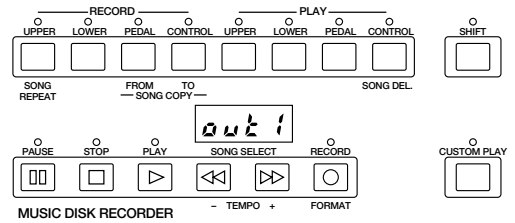


コピー元のディスクはライトプロテクトをオンしておきます。また、逆に、コピー先のディスクはライトプロテクトをオフしておきます。ライトプロテクトがオンになったままでコピー先のディスクをMDRに挿入すると、デジタルディスプレイに"Prot"(Protect:プロテクト)が表示されます。コピープロテクトのかかったディスクは、コピーできません。



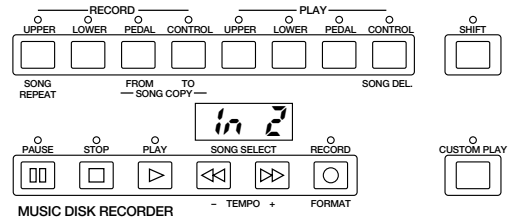
3

コピー元のディスクを挿入します。
MDRがコピー元ディスクの読み取りを行います。
"out 1"(アウトディスク1)が表示されます。



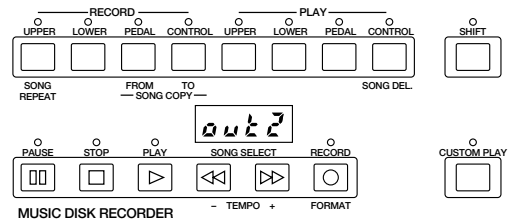
4

イジェクトボタンを押してコピー元ディスクを取り出します。
デジタルディスプレイに"ln 2"(Insert Disk 2 : インサートディスク2)が表示され、コピー先ディスクを挿入するように促します。



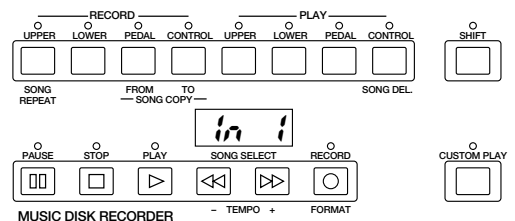
5

コピー先ディスクを挿入します。
数字の160がデジタルディスプレイに表示され、コピーの進行に伴って数字が減少していきます。
"out 2"(アウトディスク2)が表示されます。



6

コピー先ディスクを取り出します。
再度、"ln 1"(Insert Disk 1 : インサートディスク1)が表示されます。



7

デジタルディスプレイの指示に従って、上記3~6の操作を繰り返します。
繰り返す回数は、ディスクのタイプやデータ量によって変わります。2DDの場合は2~16回ぐらいで、2HDの場合は2~31回ぐらいです。

コピーが終了すると、デジタルディスプレイに"End"が2~3秒表示されます。

NOTE:

ディスクのコピー中にエラーが発生すると、デジタルディスプレイに"Fort"または"bAd"が表示されます。コピー先のディスクをフォーマットし直して、もう一度ディスクコピーを実行してください。

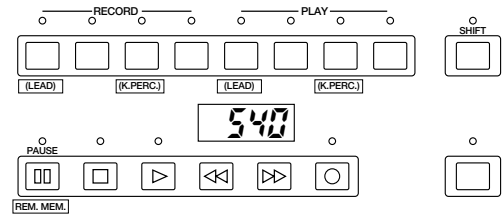


ディスクコピーの途中に、MDRの指示以外にディスクを抜き差ししないでください。
ディスクがこわれるだけでなく、MDRが故障する原因になります。

(8)メモリー残量の確認

SHIFTボタンを押しながら、REM.MEM.(REMAINING MEMORY : リメイニングメモリー)ボタンを押すと、フロッピーディスクのメモリー残量の確認をすることができます。

デジタルディスプレイ上にメモリーの残量が数字で表示されます。メモリー容量は、2DDディスクで約620、2HDディスクで約1240です。



(9)ボイスディスク

MDRでは、別売のボイスディスクを使って音色を拡張することができます。(ボイスディスクについては、85ページをご参照ください。)

(10)コピープロテクト

市販のエレクトーン用ディスクには、コピー防止や誤消去防止のために、コピープロテクトがかかっているものがあります。ほかのディスクに、このディスクのデータをセーブすることはできません。コピープロテクトされたディスクをMDRに挿入すると、デジタルディスプレイに"Pr # #"という表示が現れます。



デジタルディスプレイ上のその他のメッセージ

LED 画面	メッセージの意味
<i>Inst</i>	ディスクが挿入されていないので、ディスクを挿入してください。
<i>Prot</i>	(1)挿入したディスクのライトプロテクトタブが、オンの状態になっています。ライトプロテクトタブを、オフにしてください。 (2)コピープロテクトされた再生専用ディスクである場合に、録音やコピーやデリートを実行しようとする则表示されます。作業を中止してください。 (3)ディスクコピーの場合、コピー元のディスクのプロテクトをオンにしてください。
<i>Format</i>	ディスクがフォーマットされていないので、フォーマットしてください。
<i>Full</i>	(1)メモリー残量が無いので、録音やコピーができません。別のディスクを使用するか、不要なソングデータを削除してください。 (2)すべてのソングナンバーに、データが入っています。(1)と同様に対処してください。
<i>Empty</i>	すべてのソングナンバーにデータが入っていないので、ソングコピーができません。STOP ボタンを押して、操作を中止してください。
<i>Out</i>	録音 / 再生中などのフロッピーディスクを取り出したため、エラーが発生しました。STOP ボタンを押して操作を中断し、ディスクを入れなおしたあと、最初から操作をやりなおしてください。
<i>disc</i>	異なったディスクが挿入されました。正しいディスクを入れなおしてください。
<i>Lock</i>	一度に余りに多くのデータを受けたため、録音できませんでした。STOP ボタンを押してから、もう一度録音してください。
<i>bad</i>	ディスク不良のため、フォーマットできません。別のディスクをご使用ください。
<i>Error</i>	データの受信 / 通信中にエラーが発生しました。STOP ボタンを押してもう一度始めから操作してください。
<i>--XX*</i>	既にデータが録音されているソングナンバーに録音しようとしています。STOP ボタンを押して録音を中止して、他のソングナンバーを選びなおしてください。 *XX はソングナンバー(01 ~ 40)です。
<i>PrXX*</i>	コピープロテクトされたディスクを MDR に挿入すると、表示されます。保存したり、書き込んだりすることはできません。 *XX はソングナンバー(01 ~ 40)です。
<i>0000</i>	ボイスディスクの場合、互換性の無いディスクが挿入されたことを表します。正しいディスクを入れなおしてください。

ボイスメニューの音色をもとにして、さまざまなオリジナルの音色をつくることができます。この機能をボイスエディット機能といいます。

この章では、エディットの例をあげながら、ステップごとにボイスエディット機能を説明していきます。この説明はあくまでも参考例です。実際に自分で音色をエディットする場合は、この手順どおりでなくても構いません。

また、聞き慣れない用語や専門用語も出てきますが、内容としては容易に理解できることばかりです。一通り試してみたところで、この章の後半にある「ボイスエディットの基礎」を読んで、さらに理解を深めてください。

1 音色をエディットする

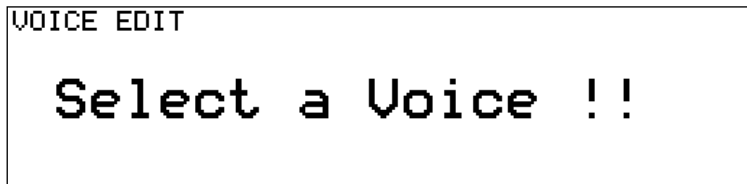
(1)エディットしたい音色とそのオペレーターを選ぶ

1 まず、エディットしたい音色を選択します。(エディットしたい音色以外の音群の音量は下げてください。)

2 ディスプレイセレクトセクションの中のVOICE EDIT(ボイスエディット)ボタンを押しながら、パネル上のエディットしたい音色ボタンを押します。この場合、参考例としてPiano(ピアノ)を選択します。

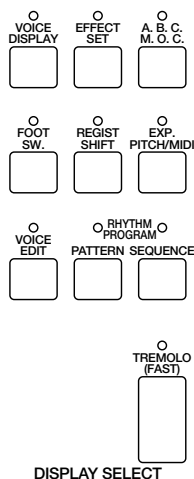
1. VOICE EDITボタンを押しながら...

VOICE EDITボタンを押すと、LCDディスプレイに"Select a Voice" (音色を選択してください)という表示が現れます。

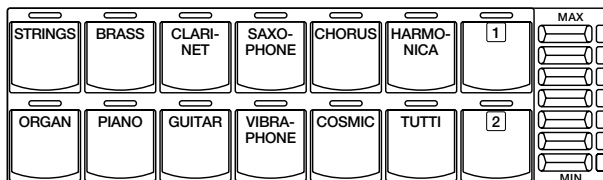


2. 音色ボタンを押します。

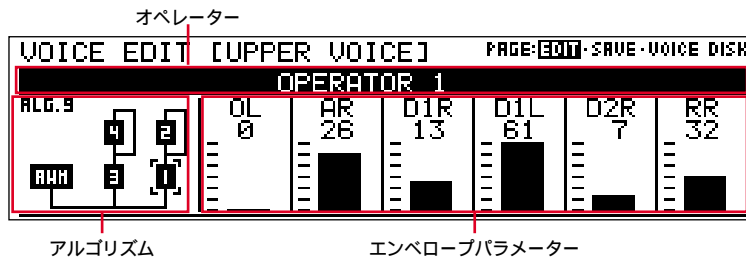
音色を選択すると、ボイスエディット機能の最初のページであるEDIT(エディット)ページがLCDディスプレイに現れます。



UPPER KEYBOARD VOICE



エディットページ



NOTE:

現在選択されているオペレーター名がLCDディスプレイ中央の黒いベルトに表示され、アルゴリズムの右側にはそのオペレーターのパラメーターが表示されます。

アルゴリズムとオペレーター

エディットページの左端にあるのが、この音色(ピアノ)のアルゴリズムです。アルゴリズムとは、音のさまざまな構成要素が互いにどのように関連しあっているかということを表した"地図"のようなものです。ひとつの音色は、5個の音の構成要素から成っており、それらの要素は"オペレーター"と呼ばれています。(AWMオペレーター、FMオペレーター1、2、3、4)

3

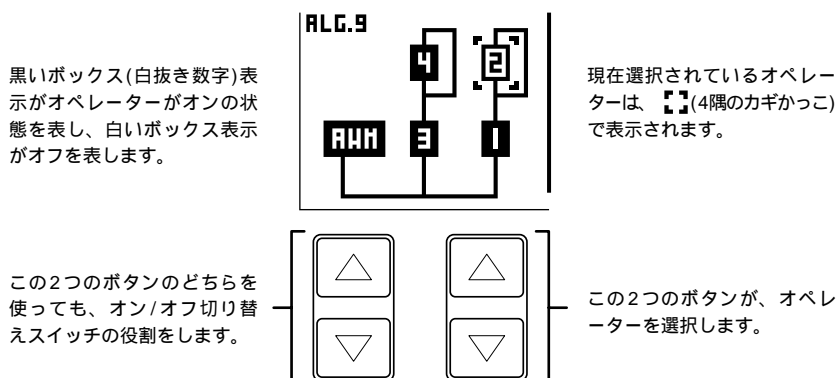
オペレーター1以外のオペレーターをすべてオフにして、エディットを始めます。

それぞれのオペレーターをオフにするには：

1. まず、左から2列目のデータコントロールボタンを使って、オペレーターを選択します。オペレーターの4隅にカギかっこ(□)がついているものが、現在選択されているオペレーターです。

□は、左から2つめの▲のデータコントロールボタンを押すと左まわりに、▼のデータコントロールボタンを押すと右まわりに移動します。□をオペレーターの2に合わせます。

2. 一番左端のデータコントロールボタンを押して、選択されたオペレーターをオフにします。



3. この操作を繰り返して、オペレーター1以外のオペレーターをオフにします。

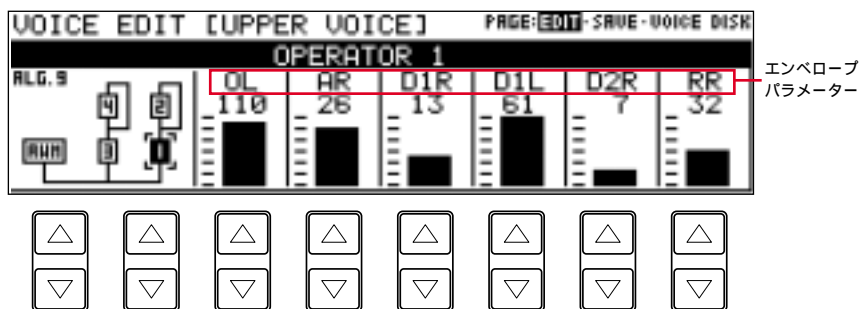
AWMオペレーターをオフにすると、音が出なくなります。

(2)FMオペレーターを変化させる

- 1 他のオペレーターを全部オフにしたところで、オペレーター1を選択し、オペレーター1のエンベロープパラメーターを変えてみます。

エンベロープパラメーターは、音のレベルやそのレベルが時間の経過でどのように変化するかをコントロールします。エンベロープパラメーターについては89ページをご参照下さい。

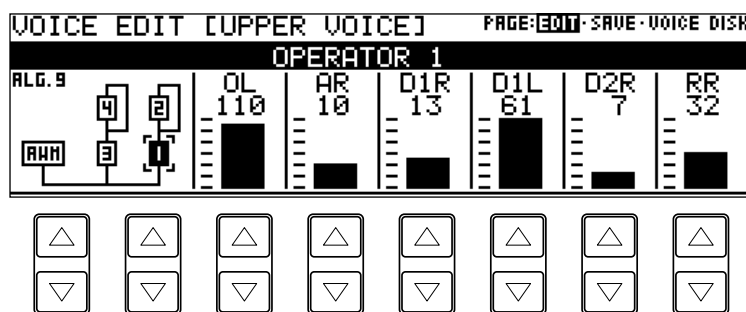
OL(OUTPUT LEVEL:アウトプットレベル)パラメーターを変化させる。



アウトプットレベルを変化させると、音量が変わります。このパラメーターを上げると音が大きくなり、下げると小さくなります。OLを0から110にします。

LCDディスプレイのOL(アウトプットレベル)を変えるには、OL表示の真下にあるデータコントロールボタンを使います。(▲で増加、▼で減少します。ほかのパラメーターも同様です。)

AR(ATTACK RATE : アタックレイト)パラメーターを変化させる。



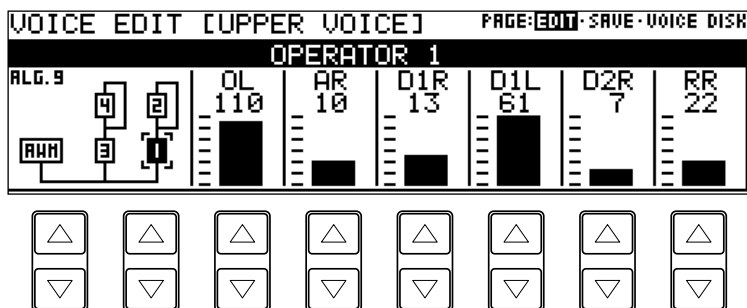
アタックレイトを変化させると、音の頭のアタック感が変わるのがわかります。このパラメーターを上げて鍵盤を弾くと、すぐに音が立ち上がり、アタックのきいた音になります。また、下げて鍵盤を弾くと、音の立ち上がりが遅くなります。



NOTE:

COARSE (コース) ボタンを押しながら ▲ を押すと、早く増加します。

RR(RELEASE RATE : リリースレイト)パラメーターを変化させる。



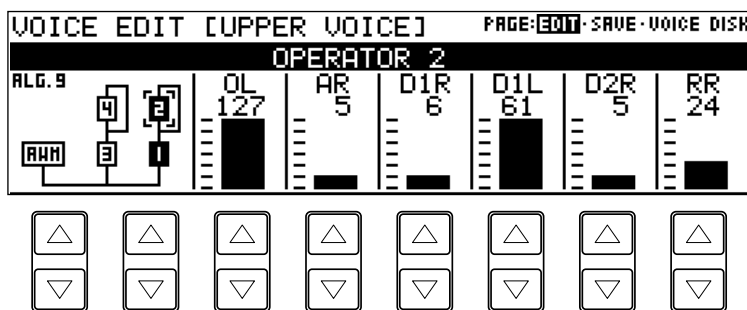
リリースレイトを変化させると、鍵盤から指をはなした後の余韻の長さが変わります。

このパラメーターを下げると、余韻が長くなります。また、パラメーターを上げると、余韻も無くすぐに音が消えてしまうのがわかります。

2

オペレーター1をオンにしたまま、オペレーター2を選択してオンにし、オペレーター2のパラメーターを変化させてみます。

OL(アウトプットレベル)パラメーターを変化させる。



オペレーター2のアウトプットレベルを変化させても、オペレーター1の場合と違って音量は変化しません。オペレーター2のアウトプットレベルでは、音量ではなく、音質を変化させます。このパラメーターを上げると、音質がより明るくメタリックな感じになり、下げると逆の効果を得られます。



NOTE:

オペレーター2のOLを113～127に上げて音質を明るくし、AR(アタックレイト)を1～10に遅くしてみてください。音色の立ち上がりが遅くなって、おもしろい効果を得られます。

3

今度は、オペレーター1と2をオフにして、オペレーター3と4をオンにします。

上記の手順でやったことを試してみましょう。オペレーター3のOLを110にします。

オペレーター3と4の関係は、オペレーター1と2の関係に似ています。

オペレーター機能について

アルゴリズムの中の上の列のオペレーター(2、4)は、それぞれの真下のオペレーターの音質を変化させます。

アルゴリズムの中の下の方の列のオペレーター(1、3、AWM)は、音質を変化させた音の量を設定します。



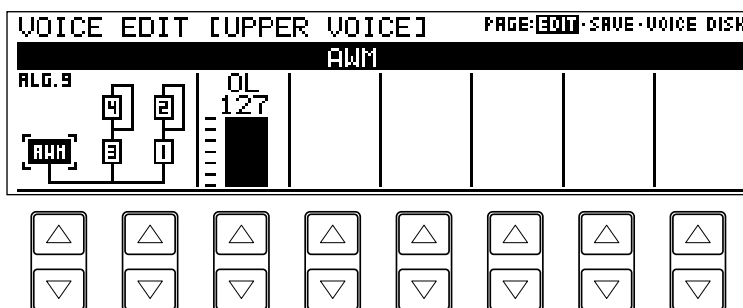
NOTE:

もし下の列のオペレーターがすべてオフになっているか、アウトプットレベルが0になっていると、音が全く聞こえなくなります。

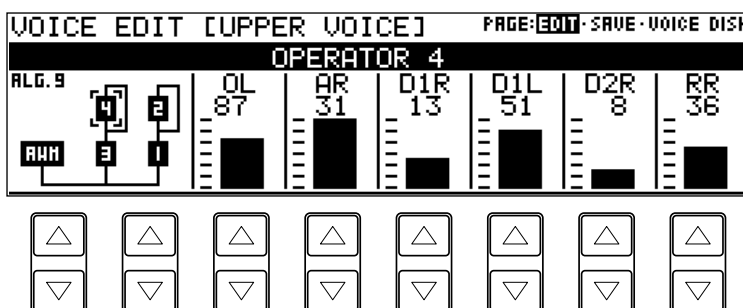
(3)AWMオペレーターを変化させる

つぎに、AWMのオペレーターを変えてみましょう。ほかのFMオペレーターが電子音のみの合成音であるのに対し、AWMオペレーターは、実際の楽器の音をサンプリングして得られたものです。

- 1 オペレーター1から4までをオフにして、AWMのパラメーターを変えてみます。AWMオペレーターはほかのオペレーターのディスプレイと異なり、アウトプットレベルのみの画面構成となっています。



- 2 最後に、全部のオペレーターをオンにして、それぞれのパラメーターを変化させてみましょう。



NOTE:

音色をエディットして変化させても、ボイスエディットを終了すれば自動的にもとの楽器の音色に戻ります。(終了のしかたは、84ページをご参照ください。)

AWMのリアルなアコースティックピアノにFMオペレーターによるピアノを加えて、ゴージャスなエレクトリックピアノに変わりました。

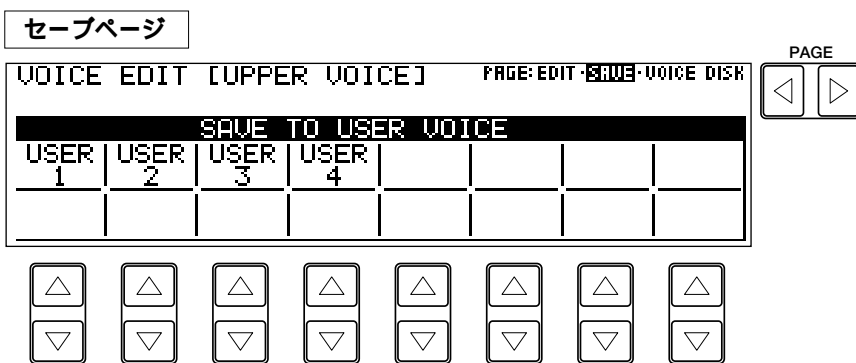
オペレーターのオン/オフは一時的なものです。エディット中にオフにしたオペレーターも、ユーザーボイスに保存するとオンの状態で保存されますのでご注意ください。したがって、オペレーターがオフになった状態の音で保存したい場合は、そのオペレーターのOLを0にします。

2 エディットした音色を保存する

ボイスエディットでつくった音色は、ユーザーボイスに保存することができます。

エディットした音色を保存するには

- 1 LCDディスプレイ右側のページボタンで、SAVE(セーブ)ページを選択します。
LCDディスプレイに、セーブページが現れます。



- 2 保存したいユーザーボイスナンバーを決めたら、そのナンバーと同じ位置のデータコントロールボタンを押します。

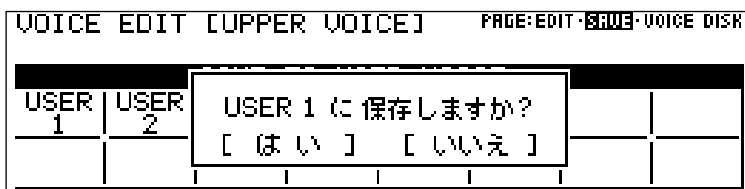


NOTE:

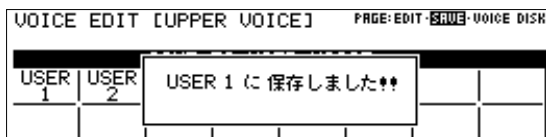
オペレーターのオン/オフ情報は保存できません。特定のオペレーターをオフにしたい場合は、そのアウトプットレベルを0にしてください。

LCD上に次のイラストにあるようなメッセージが表示され、セーブ(保存)作業を実行してよいかどうか確認を求めてきます。(前もって保存しておいたデータを間違えて消したりしないようにするためです。)

- 3 [はい]の下のデータコントロールボタンを押して、音色の保存を実行します。



音色が保存されると、"USER1に保存しました!!" というメッセージが一時的に表示されます。



[いいえ]の下のデータコントロールボタンを押すと、保存しないで前の画面に戻ります。

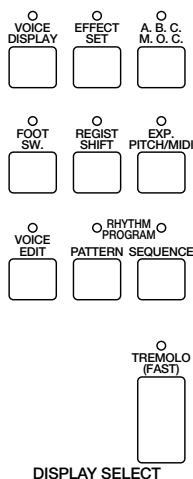


セーブ操作を実行すると、そのユーザーナンバーに前もって保存されていた音色のデータは消去されてしまいます。あらかじめ、よくご確認ください。

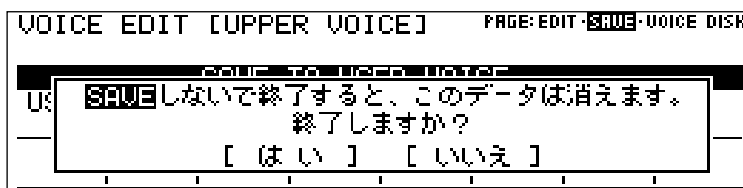
3 ボイスエディットを終了する

音色を保存したあとや、エディット中など、どのページからでも簡単に終了できます。

ボイスエディットを終了するには



- 1 ディスプレイセレクトセクションのボイスエディットボタンを押します。以下のディスプレイがLCD上に現れて、エディットした音色を保存したかどうか、そして終了してもよいかどうか、確認を求めてきます。



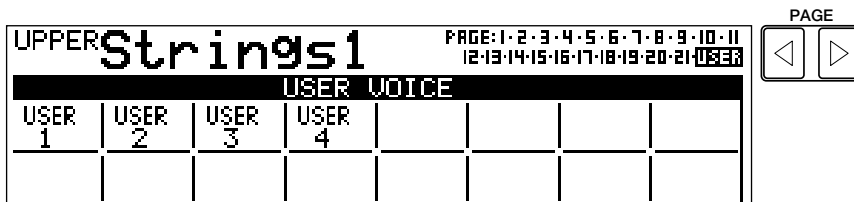
- 2 [はい]の下のデータコントロールボタンを押して、ボイスエディットを終了します。
[いいえ]の下のデータコントロールボタンを押すと、前のエディット画面に戻ります。

4 保存した音色を呼び出す

セーブページで保存した音色は、第2章の最後で説明したユーザーページ(ドットボタンを使って呼び出すボイスメニュー最後のページ)で呼び出せます。

保存した音色を呼び出すには

- 1 パネル上の使用したい音群のドットボタンを押します。
- 2 ページボタンでUSER(ユーザー)ページをLCDディスプレイ上に表示させます。



- 3 保存したUSER(ユーザー)と同じナンバーのユーザーボタンを押します。これで、ユーザーボイスを呼び出すことができます。
(セーブページの1から4までのUSER[ユーザー]と、ドットボタンで選択するボイスメニューの中のユーザーボイスの1から4までのUSER[ユーザー]は同じものです。)

5 別売のボイスディスクから音色を読み込む

別売のボイスディスク(EL-50/37用)の音色も、エディットした音色と同様にこのボイスエディットのページを使って、ボイスメニューのユーザーボイスに読み込んで使用することができます。

ボイスディスクの音色を読み込むには

- 1 ディスプレイセレクトセクションのボイスエディットボタンを押しながら、パネル上の音色ボタンを押します。
- 2 ページボタンを押して、VOICE DISK(ボイスディスク)ページを選択します。LCD上に、"Insert Voice Disk!!"(ボイスディスクを挿入してください)というメッセージが現れます。

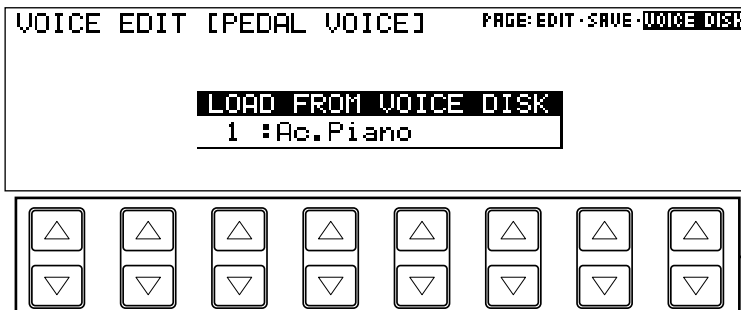


NOTE:

どの鍵盤の音色を選択しても構いませんが、その鍵盤のほかの音群のボリュームは0にしておいてください。音色チェックの邪魔になります。

- 3 ミュージックディスクレコーダー(MDR)に、ボイスディスクを挿入します。LCD上に、ボイスディスクの音色のボイスナンバーと名称が表示されます。

ボイスディスクページ

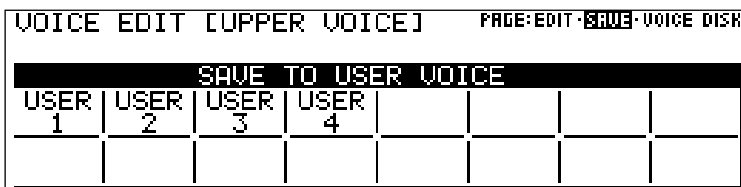


▲ボタンで次の音色を、または、▼ボタンで前の音色を選択します。ボイスディスクのリストをご参照の上、ご使用ください。

- 4 データコントロールボタンを使って、読み込みたい音色を選択します。この場合、すべてのデータコントロールボタンが使用できます。

- 5 鍵盤を弾きながら、選択した音色のチェックをしましょう。

- 6 ユーザーボイスに保存したい音色が決まったら、ページボタンを使って、セーブページを選択します。



- 7 保存したいユーザーボイスナンバーと同じ位置にあるデータボタンを押します。LCDディスプレイ上に保存してよいかどうか確認のメッセージが現れます。[はい]で保存実行、[いいえ]でキャンセルします。(この手順は、ボイスエディットのユーザーボイスのセーブと同じです。)

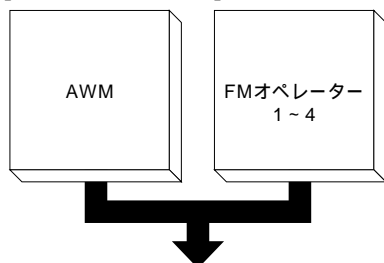
6 ボイスエディットの基礎

EL-57には、幅広く多彩で本格的な音色エディットを可能とする最新の音源システムが搭載されています。1つの音色をつくり出すために、複数の最新の音源の音を変調させ、組み合わせて、個々の生の楽器の微妙なニュアンスまで表現できるようにしています。このボイスエディット機能では、個々のオペレーターの設定を耳で確かめることができるので、音色がどのように構成されているのかを理解することができます。

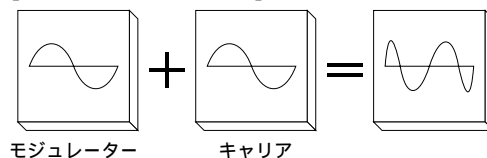
(1) オペレーター

オペレーターには、実際の楽器の音をサンプリングしてつくられるAWMオペレーターと、電子音(サインウェーブ)を変調させ組み合わせて構成されるFMオペレーターがあります。多くの音色は、生の楽器に近いリアルな音色を創造するAWMを基本音として、音色の幅や表現力を一層高めるために、FMオペレーターで味付けしていると考えて良いでしょう。

[オペレーターの構成]



[FMオペレーターの概念]



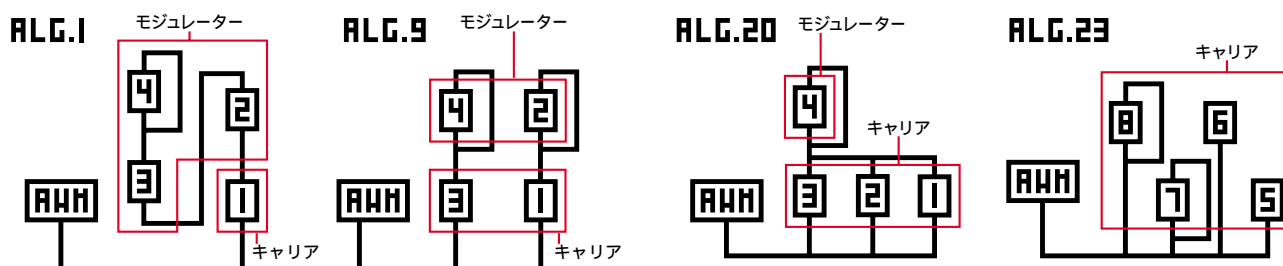
(2) モジュレーターとキャリア アルゴリズム

FMオペレーターのところで見たとおり、基本的に、上の列のオペレーターは下の列のオペレーターの音質を変化させ、下の列のオペレーターは、音質の変化した音の音量を決定します。

上の列のオペレーターを、変調させた信号を送る"モジュレーター"と呼びます。また、下の列のオペレーターは、その信号を受けて音として出力しますので"キャリア"と呼びます。

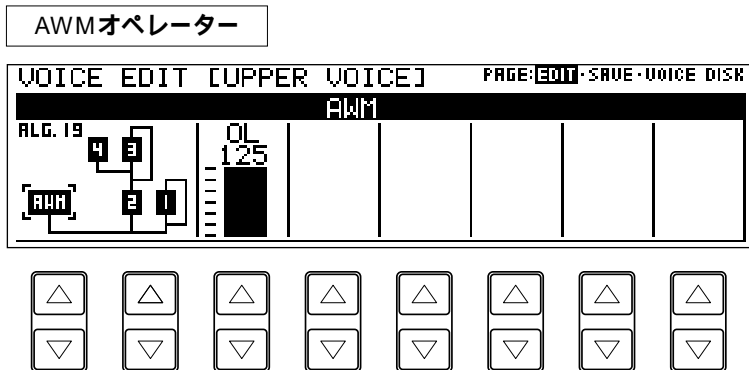
多様な音色をつくるために、こういったオペレーターをいろいろと組み合わせて構成されたものが"アルゴリズム"と呼ばれるものです。

アルゴリズム例



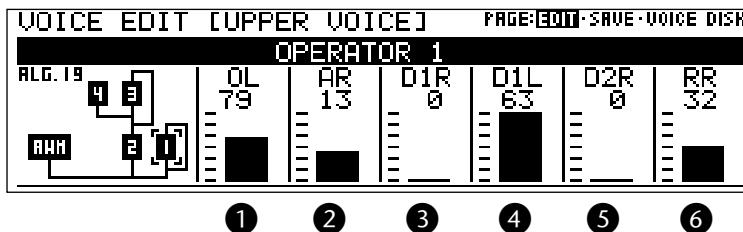
(3)AWMオペレーター

ADVANCED WAVE MEMORY(AWM:アドバンスドウェーブメモリ-)オペレーターは、ほかのオペレーターと異なり、実際の楽器音をサンプリングしてフィルター処理して得られたもので、エレクトーンの多彩な音色の根幹を成すものです。EL-57では、このAWM音の出力レベル OL(OUTPUT LEVEL:アウトプットレベル)を0~127の範囲で設定することができます。



(4)FMオペレーター

FMオペレーターは、電子音(サインウェーブ)の組み合わせにより構成されています。



- ① OL(OUTPUT LEVEL : **アウトプットレベル**)
選ばれているオペレーターの出力レベルを設定します。
設定範囲 : 0 ~ 127
- ② AR(ATTACK RATE : **アタックレイト**)
鍵盤を押さえた時、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。
設定範囲 : 0 ~ 31
- ③ D1R(DECAY 1 RATE : **ディケイ1レイト**)
最大の出力レベルからつぎのD1L(ディケイ1レベル)で設定されたレベルに達するまでの速さを設定します。
設定範囲 : 0 ~ 31
- ④ D1L(DECAY 1 LEVEL : **ディケイ1レベル**)
2番目の出力レベルの設定をします。
設定範囲 : 0 ~ 63
- ⑤ D2R(DECAY 2 RATE : **ディケイ2レイト**)
2番目の出力レベルから、鍵盤を押したままで、3番目のレベルまたは最小のレベルに達するまでの速さを設定します。
設定範囲 : 0 ~ 31
- ⑥ RR(RELEASE RATE : **リリースレイト**)
鍵盤を放した後、出力レベルが0に達するまでの速さを設定します。
設定範囲 : 0 ~ 63



NOTE:

D2Rを0に設定すると、鍵盤を放す(RR)まで、D1Lのレベルを持続します。
大きい設定にすると、速く減衰します。

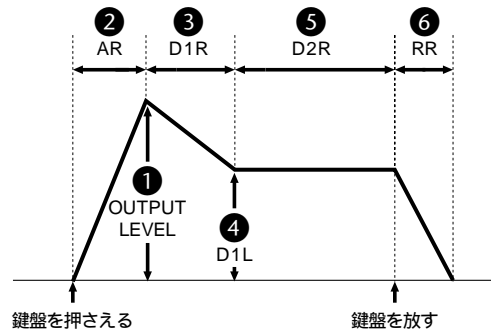


NOTE:

RRを低くしすぎると、鍵盤を放したあと、音が鳴りっ放しになります。

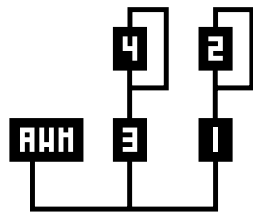
エンベロープパラメーター

個々の楽器によって、押鍵時の音の立ち上がりかた、押鍵中の時間的な経過による音量/音質の変化のしかた、押鍵後の音の減衰のしかたなどは異なっています。その特性の波形をエンベロープと言います。モジュレーターを使って個々の音の成分を変調させ、それを色々な音質に設定する一方で、キャリアを使って、個々の音の成分の音量などの出力レベルを設定することで、さまざまな種類の音をつくることができます。



フィードバック

モジュレーターには、イラストにあるように循環しているものがあります。モジュレーターの信号出力の一部が、もう一度そのモジュレーターにループし戻されることを表しています。これをフィードバックと言います。フィードバックすることによって、音色により豊かな倍音効果が得られます。フィードバックを直接コントロールすることはできませんが、フィードバックを持ったオペレーターの出力を大きくすることで倍音効果が高まります。

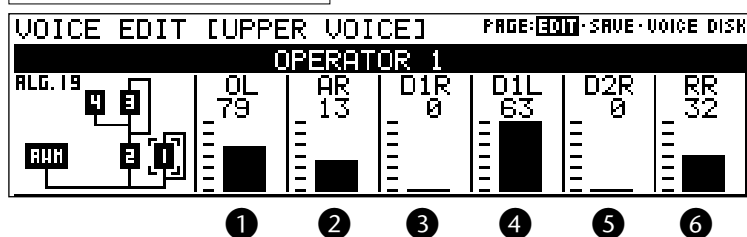


(5)オペレーターをエディットする際のポイント

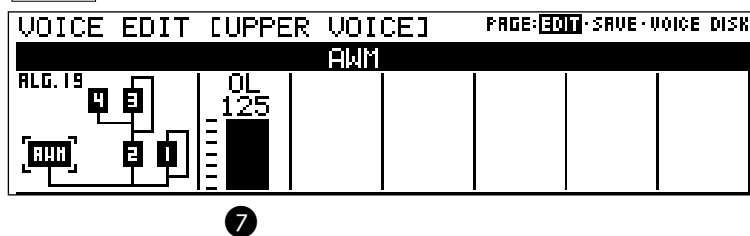
エディットするには、どのオペレーターがモジュレーターなのか、キャリアなのか、あらかじめアルゴリズムをチェックしておきましょう。モジュレーターの場合とキャリアの場合では、アウトプットレベルやエンベロープパラメーターが異なった働きをします。以下の表は、オペレーターとパラメーターの関係を表しています。

1	音量を変えたい場合	キャリアの①を変更。AWMの⑦を変更。
2	音質を変えたい場合	モジュレーターの①を変更。
3	音量の時間変化を変えたい場合	キャリアの②、③、⑤を変更。
4	音質の時間変化を変えたい場合	モジュレーターの②、③、⑤を変更。
5	音量を大きくしたい場合	キャリアの①を上げる。AWMの⑦を上げる。
6	音量を小さくしたい場合	キャリアの①を下げる。AWMの⑦を下げる。
7	音色を明るくしたい場合	モジュレーターの①を上げる。
8	音色に丸みをもたせたい場合	モジュレーターの①を下げる。
9	音の立ち上がりを速くしたい場合	キャリアとモジュレーターの②を上げる。
10	音の立ち上がりを遅くしたい場合	キャリアとモジュレーターの②を下げる。
11	音の減衰する速さを速くしたい場合	キャリアとモジュレーターの③、⑤を上げる。
12	音の減衰する速さを遅くしたい場合	キャリアとモジュレーターの③、⑤を下げる。
13	サステインを短くしたい場合	キャリアとモジュレーターの⑥を上げる。
14	サステインを長くしたい場合	キャリアとモジュレーターの⑥を下げる。
15	音色の変化を速くしたい場合	モジュレーターの②を上げる。
16	音色の変化を遅くしたい場合	モジュレーターの②を下げる。

FMキャリア / モジュレーター



AWM



(6)ボイスエディットの参考例

以下は、ボイスエディットの端的な使用例です。例に従って、一通りやってみましょう。その後は自分で色々と試してみて、自分だけの音色をつくってください。

例1 Jazz Organ(ジャズオルガン)を変化させる

FMオペレーター1は16'(16フィート)音色に、オペレーター2は8'(8フィート)音色に、オペレーター3は5¹/₃'(5¹/₃フィート)音色に、それぞれなっています。

1. ジャズオルガンのFMオペレーターを選択します。
2. オペレーター2のOLを下げていくと、だんだん柔らかい感じになっていきます。
3. オペレーター3のOLを上げていくと、だんだん鋭い感じになっていき、アグレッシブな鋭さが出ます。

例2 Glocken.(グロッケン)の音にハーブを加えていく

パネル上の音色の中には、隠し音色がセットされていて、オペレーターの操作によって呼び出せるものがあります。この場合のハーブがその1つの例です。

1. グロッケンのAWMオペレーターを選択して、そのパラメーターを表示させます。
2. そのOLを上げていくと、ハーブの音色がグロッケンの音に重なって鳴りだします。

例3 Elec.Piano(エレクトリックピアノ)をバラードなどのバックングに効果的に使う

この音色はFM音源で構成されているので、AWM音源を重ねてみます。

1. AWMのアウトプットレベルを0から124にします。

例4 Marimba(マリンバ)のオペレーターを変化させる。

1. オペレーター3のOLを77から127(最大)にします。
マリンバの音色がエスニックで素朴なイメージに変わります。

(7)各ボイスの構成

ページ / 音群	ボイス名	音源		フセツ	AWM ボイス	
		AWM	FM	エフェク	ボイスイメージ	OL
1ページ Upper/Lower ストリングス	Strings 1			-	Strings 1	125
	Strings 2			-	Strings 2	127
	Pizz. Strings			-	Pizz. Strings	123
2ページ Lead バイオリン	Violin			-	Violin 1	113
3ページ Pedal コントラバス	Contrabass		-	-	Contrabass 1	120
	Pizz. Bass			-	Pizz. Bass	119
4ページ Upper/Lower ブラス	Brass			-	Brass 1	127
	Synth. Brass	-		-	Brass 1	0
5ページ Lower ホルン	Horn 1			-	Horn 1	119
	Horn 2			-	Horn 2	122
6ページ Lead トランペット	Trumpet 1		-	-	Trumpet 1	127
	Trumpet 2		-	-	Trumpet 2	127
	Trombone		-	-	Trombone 1	127
7ページ Pedal チューバ	Tuba	-		-	Trumpet 1	0
	Timpani			-	Timpani	127
8ページ Lead フルート	Flute			-	Flute 1	120
	Whistle	-		-	Flute 1	0
9ページ Lead オーボエ	Oboe			-	Oboe 1	121
	Bassoon		-	-	Bassoon 1	122
10ページ Upper/Lower クラリネット	Clarinet		-	-	Clarinet 1	120
11ページ Upper/Lower サクソフォン	Saxophone		-	-	Saxophone 1	127
12ページ Upper/Lower トゥッティ	Tutti 1			-	Stringsのtutti	127
	Tutti 2			-	Brass+Strings	125
13ページ Upper/Lower コーラス	Chorus			-	Chorus 1	127
14ページ Upper ハーモニカ	Haramonica	-		-	Bandoneon	0
15ページ Upper/Lower オルガン	Organ			-	Organ 1	114
	Jazz Organ			Chor.	アタック音	99
	Pop Organ	-		Chor.	アタック音	0
	Accordion			-	Accordion	124
16ページ Pedal オルガンベース	Organ Bass 1	-		-	Pipe Organ Bass	0
	Organ Bass 2			-	Organ Bass + Noise	112
17ページ Upper/Lower ピアノ	Piano		-	-	Piano 1	127
	Elec.Piano	-		Cele.	Honkytonk	0
	Harpsichord		-	-	Harpsichord	120

FMボイス					
ボイスイメージ		OL1	OL2	OL3	OL4
ビブラートが強いStrings	明るくビブラートが深いオクターブユニゾン風音色	79	80		
Synth. Strings	明るいバイオリン風音色	91	91		
Pizz. Strings	明るいアタック	121			
Violin 1	立ち上がりの速い太めの音色	112			
Contrabass にサステイン	アタック/リリースが遅い薄めシンセ音色	103		103	
Pizz. Bass	アタック感を強調した余韻の短い音色	120			
Brass 1	音質が少し変動するトランペット音色	84		99	
Synth. Brass 1	オクターブユニゾン風の鋭く歯切れのよい音色	114		115	
Horn	ソフトな音色	95			
Hornの補助	ソフトな音色	88			
Trumpet	タッチで低域が変わる明るい音色	0			
Trumpet	タッチで高域が変わる音色	0			
Trombone	ソフトな音質のFMトロンボーンの典型	0			
Tuba	低音域を強調した太い音色	111	110	110	
Steel Drumに似た音	比較的音程感のある音色	61			
Fluteの補助	アタックの効いた非調和成分の多い音色	77			
OL1:Whistle OL3:Noise	口笛のイメージのやや太い音色	116		62	
Oboe	リードノイズ的な明るさの音色	70			
Bassoon	サクスのような明るい音色	0			
Clarinet	ストレートな明るい音色	0			
Saxophone 16'	オクターブ下の音	0			
OL1:Clarinet OL3:Flute	中高音域を木管的な音色で補強	107		113	
OL1:Slow Strings OL3:Synth. Brass	スローEGの明るい音色	114			
Vocal	従来のFMコーラス音色	77		72	
Harmonica 1	余韻が長めの頭に少し音色変化のある音	114			
Jazz Organ風のOrgan	シンプルなオルガンフルート8' + 4' + 2'	84	72	76	
Jazz Organ 1	16' + 8' + 5' 1/3	108	108	100	
Pop Organ 1	8' + 4' + 2' 2/3'	92	94	101	
Accordion	明るい音色	91		81	
Organ Bass 1	フルート8' + 4'	116		108	
Organ Bass 2	閉管風16'、フルート8' + 4'、リード管風4'	100	95	105	
Elec. Piano	明るいエレクトリックピアノ音色	0		0	
Elec. Piano 1	明るくきらびやかなDX風音色	110		112	
Harpsichord 16'	明るいオクターブ下の音	0			

* ボイスイメージ欄の音色名はEL-87を基に書かれています。
 * OLで数値が表示されているものはキャリアです。
 OLで数値が表示されていないものはモジュレーターです。

ページ / 音群	ボイス名	音源		フセット エフェクト	AWM ボイス	
		AWM	FM		ボイスイメージ	OL
18ページ Upper/Lower ギター	Guitar 1			-	Guitar 1	125
	Guitar 2			-	Guitar 2	122
	Elec. Guitar			-	Elec. Guitar 1	116
	Harp		-	-	Harp	120
19ページ Upper/Lower ビブラフォン	Vibraphone			-	Vibraphone	116
	Glocken	-		-	Harp	0
	Marimba			-	Marimba	127
	Synth. Chime	-		Cele.	Marimba	0
20ページ Pedal エレキベース	Elec. Bass 1			-	Elec. Bass 1	127
	Elec. Bass 2			-	Elec. Bass 2	127
	Synth. Bass			-	Synth. Bass 1の補助	121
21ページ Upper/Lower コズミック	Cosmic 1			-	Vocal	109
	Cosmic 2			-	Marimba+Vibraphone	111
	Cosmic 3	-		-	Cosmic 2	0
	Cosmic 4			-	New Synth. Chime	107

FMボイス					
ボイスイメージ		OL1	OL2	OL3	OL4
Guitar	低音感補強用の丸いエレクトリックギター	67			
Guitarの補助	低音感補強用の音色	95			
Elec. Guitar	明るい低音感もあり音色補正用	93			
Harp	やや暗いオフマイク音色	0			
Cosmic	2倍音と打鍵音の補強	94	104	122	
Glocken	ややソフトなバチでたたいた音色	107	112	114	
Marimbaの補助	アタック部の非調和成分の補強用	87		77	
Synth. Chime	音程感のある明るく華やかな音色	108		102	
低音域の補助	ミュートピッキング的な音色でアタック感を強化	112		105	
高音域の補助	高音域をカバーするため	0			
Synth. Bass 1	頭にアクセントのある明るい持続音	117			
基本レジスト4(U.K.)	グラスハーブ的な余韻の長い音色	112		112	
基本レジスト4(L.K.)	暗くて丸い音色のシンセチャイム	107		102	
Cosmic 3	太い管楽器音色	111	55	103	
Cosmic 4	音程感のある強い減衰音	112			



リズムプログラムには高品位で75種類のバラエティ豊かな打楽器音色を駆使してユーザーリズムパターンをつくり出せるリズムパターンプログラムと、プリセットリズムも含めて自分自身のリズムシーケンスが楽しめるリズムシーケンスプログラムがあります。

リズムプログラム操作の概要

リズムパターンプログラム

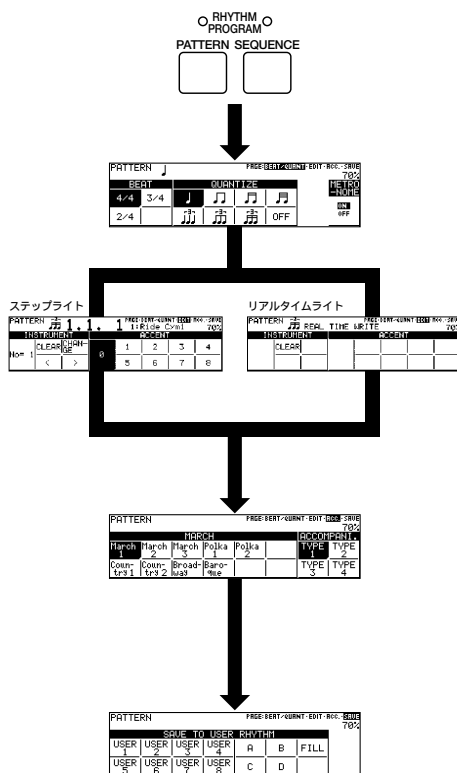
RHYTHM PATTERN(リズムパターン)ボタンを押してリズムパターンプログラム機能のBEAT/QUANT(ビート/クオンタイズ)ページをLCDディスプレイに呼び出します。

ビート/クオンタイズの設定をします。

EDIT(エディット)ページを選択し、打楽器音を入力してリズムパターンをプログラムします。最大で16個のトラックにいるいる打楽器音を入力します。

ACC(アカンパニメント)ページを選択し、新しくつくったリズムパターンに合うアカンパニメントパターンを選択します。
(オプション)

SAVE(セーブ)ページを選択し、新しくつくったリズムを保存します。

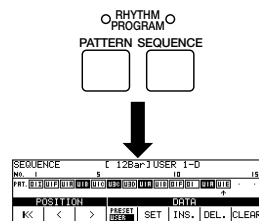


リズムシーケンスプログラム

RHYTHM SEQUENCE(リズムシーケンス)ボタンを押して、リズムシーケンスプログラム機能をLCDディスプレイ上に呼び出します。パネル上のシーケンスボタンを選択します。

リズムのシーケンスをプログラムします。
(プログラムと同時に、シーケンスデータは保存されていきます。)

最後に、すべてのプログラムデータをフロッピーディスクに保存します。
(オプション)



1 リズムパターンプログラム

リズムパターンプログラム機能では、下鍵盤と上鍵盤にアサインされている75種類の打楽器音を使って、オリジナルのリズムをつくることができます。

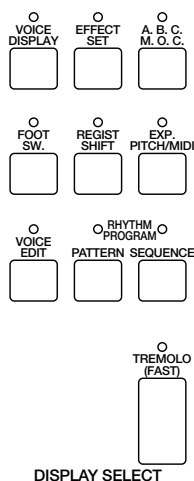
ひとつのパターンには16のトラックがあり、それぞれのトラックに16種類の打楽器音を使用することができます。また、つくったリズムパターンは、一度に40パターンまでUSER(ユーザー)に保存することができます。

(1)リズムパターンプログラムの準備

リズムパターンプログラム機能をLCDに呼び出すには:

1 DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのPATTERN(パターン)ボタンを押します。

ボタンを押している間、ボタンの上のランプが点灯し、LCDディスプレイが、パネル上のリズムボタンをどれか選択するように"Select a Rhythm"(リズムを選択してください)と指示します。



NOTE:

リズムを鳴らしている場合やリズムシーケンスを使っている場合には、PATTERN ボタンを押すと、そのリズムは自動的に止まります。



NOTE:

MDRで録音や再生を始めると、リズムパターンプログラムやリズムシーケンスプログラム機能はキャンセルされます。

PATTERN

Select a Rhythm !!

リズムパターンプログラムには、既存のリズムをコピーしてプログラムする方法と最初から自分でプログラムする方法と2通りあります。

**NOTE:**

自分でつくっておいたユーザーリズムを再エディットする場合も、同じ方法で呼び出します。

**NOTE:**

既存のリズムをコピーする場合、そのコピーされたリズムはもとのパネルのリズムと音量が異なることがあります。

**NOTE:**

エンディングの中には2小節を超えるものがあります。3小節以上のエンディングをコピーする場合は、最初の2小節だけがコピーされません(3小節目以降はコピーされません)。

**NOTE:**

イントロはコピーできません。

2

【その1】**リズムをコピーしてプログラムする場合**

PATTERNボタンを押したまま、リズムパターンプログラムにコピーしたいリズムのボタンを押します。

リズムメニューの中にプログラムしたいリズムパターンと似たものがある場合は、既存のリズムパターンをコピーしてからプログラムを始めるのが便利です。この場合、使用したいリズムパターンの2小節がコピーされます。

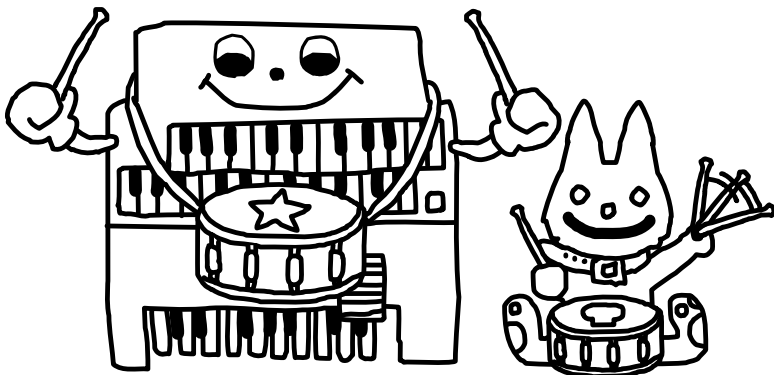
コピーしたい特定のリズムがある場合は、あらかじめリズムメニューの中からそのリズムをリズムのパネルボタンに呼び出しておいてください。

フィルインやエンディングのコピー

フィルインやエンディングをコピーしたい場合は、(あらかじめリズムメニューの中からコピーしたいフィルインやエンディングが属しているリズムをパネルボタンに呼び出した上で)ディスプレイセレクトセクションのPATTERNボタンを押したまま、フィルイン/エンディングボタンを押してください。

【その2】**コピーしないで、最初からプログラムを始める場合**

PATTERNボタンだけを押して、すぐに手を放します。この場合は、最初からオリジナルのリズムパターンをつくることになります。



(2)リズムパターンプログラムに使用できる打楽器

リズムパターンプログラムに使用可能な打楽器音は、上鍵盤と下鍵盤あわせて全部で75種類あります。打楽器の名称および打楽器のアサインについては、下図をご参照ください。

上鍵盤にアサインされている楽器(35)

ギロショート(Guiro Short)		ノイズパーカッション(Noise Percussion)
ギロロング(Guiro Long)		スクラッチ(Scratch)
		カバサ(Cabasa)
カウベル2(Cowbell 2)		コンガスライド(Conga Slide)
		コンガスラップ(Conga Slap)
		コンガマフド(Conga Muffled)
		オーケストラシンバルミュート(Orchestra Cymbal Mute)
		シンバルマーチ(Cymbal for March)
		シンバルブラッシュショット(Cymbal Brush Shot)
		クラッシュシンバルミュート(Crash Cymbal Mute)
		クラッシュシンバル2(Crash Cymbal 2)
タム1(Tom 1)		ライドシンバルカップ(Ride Cymbal Cup)
タム2(Tom 2)		ライドシンバル2(Ride Cymbal 2)
タム3(Tom 3)		ハイハットクローズ(ペダル)1(Hi-hat Closed(Pedal)1)
タム4(Tom 4)		ハイハットクローズ(ペダル)2(Hi-hat Closed(Pedal)2)
スネアブラッシュショット2(Snare Brush Shot 2)		スネアドラムアクセント1(Snare Drum Accent 1)
		スネアドラムアクセント2(Snare Drum Accent 2)
タムブラッシュショット1(Tom Brush Shot 1)		スネアドラムリム2(Snare Drum Rim 2)
タムブラッシュショット2(Tom Brush Shot 2)		スネアドラムリバーブ2(Snare Drum Reverb 2)
タムブラッシュショット3(Tom Brush Shot 3)		シンセスネアドラム(Synth. Snare Drum)
タムブラッシュショット4(Tom Brush Shot 4)		バスドラムフォアマーチ(Bass Drum for March)
		バスドラム(アタック)(Bass Drum(Attack))
		シンセバスドラム(Synth. Bass Drum)

下鍵盤にアサインされている打楽器(43)

*下鍵盤のキーボードパーカッションと共通です。

		シェーカー(Shaker)
ハンドクラップ(Hand Clap)		クイーカハイ(Cuica High)
アゴゴハイ(Agogo High)		クイーカロー(Cuica Low)
アゴゴロー(Agogo Low)		ボンゴハイ(Bongo High)
		ボンゴロー(Bongo Low)
ウッドブロックハイ(Wood Block High)		コンガハイ(Conga High)
ウッドブロックロー(Wood Block Low)		コンガロー(Conga Low)
カウベル1(Cowbell 1)		ティンパレス1ハイ(Timbale 1 High)
		ティンパレス1ロー(Timbale 1 Low)
トライアングルオープン(Triangle Open)		カスタネット(Castanet)
トライアングルクローズ(Triangle Close)		タンバリン(Tambourine)
		オーケストラシンバル2(Orchestra Cymbal 2)
スネアドラムロール(Snare Drum Roll)		オーケストラシンバル1(Orchestra Cymbal 1)
オーケストラスネアドラム(Orchestra Snare Drum)		クラッシュシンバル1(Crash Cymbal 1)
		ライドシンバル1(Ride Cymbal 1)
タム1(Tom 1)		ハイハットオープン(Hi-hat Open)
タム2(Tom 2)		ハイハットクローズ(Hi-hat Closed)
タム3(Tom 3)		スネアドラムリム1(Snare Drum Rim 1)
		スネアドラムライト(Snare Drum Light)
スネアブラッシュショット1(Snare Brush Shot 1)		スネアドラムリバーブ1(Snare Drum Reverb 1)
スネアブラッシュロール(Snare Brush Roll)		スネアドラムヘビー(Snare Drum Heavy)
		スネアドラムヘビー(Snare Drum Heavy)
シンセタム1(Synth. Tom 1)		バスドラムライト(Bass Drum Light)
シンセタム2(Synth. Tom 2)		バスドラムヘビー(Bass Drum Heavy)
シンセタム3(Synth. Tom 3)		コンサートバスドラム(Concert Bass Drum)
クラベス(Claves)		



NOTE:

上鍵盤と下鍵盤にあるタム1、2、3は同じものです。

(3) ステップライトとリアルタイムライト

リズムパターンのプログラムには、ステップライトとリアルタイムライトの2通りの方法があります。

ステップライトとリアルタイムライトは、それぞれに特徴や長所があります。つくりたいリズムの種類やあなたの好みによって、プログラム方法を選ぶことができます。もちろん、2つの方法をミックスして、パートごとに使い分けながら、ひとつのリズムをつくることもできます。

ステップライトで基本ビートをプログラムし、リアルタイムライトでアクセントや装飾音を付けるとよいでしょう。

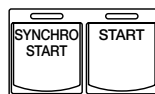
タイプ	内容	特長
ステップ ライト	ステップライトは、打楽器音を個々の音符の値としてプログラムします。つまり、五線譜に音符を書いていくようなものです。一度にひとつの音符をプログラムします。プログラム時にはそれぞれの音を聞くことはできませんが、リズムパターンとしては聞けません。	バスドラムのように1小節の中で決まった位置と値で使用される打楽器音をプログラムしたり、また、正確さが要求される場合に適しています。
リアルタイム ライト	リアルタイムライトは、マルチトラックレコーダーを使うようなものです。新しいパートをその前にプログラムしたパターンに重ねてプログラムしながら、前にプログラムしたパートを聞くことができます。	実際にパーカッションをプレイすることがプログラムすることになりますから、あなたのフィーリングをそのまま表現することができます。

(4) ステップライトかリアルタイムライトを選ぶ

ステップライトとリアルタイムライトは、BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページかEDIT(エディット)ページで操作できます。

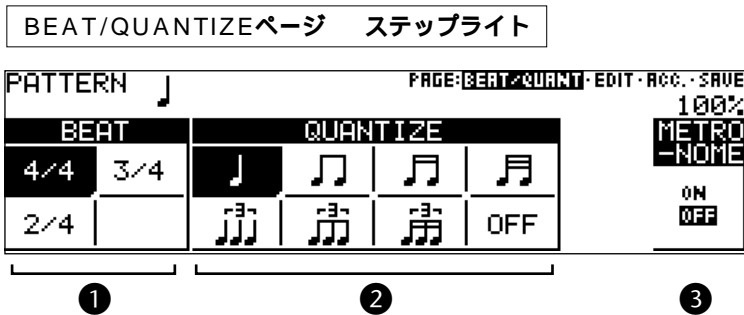
ステップライトまたはリアルタイムライトのどちらを選択するかは、リズムのオフ/オンで決めることができます。

リズムがオフのときは、ステップライトが自動的に選択されます。リズムがオンのときは、リアルタイムライトが選択されます。単に、リズムのスタートボタンをオン/オフすることで、2つのモードを行ったり来たりすることができるわけです。



(5) ビート/クオンタイズを設定する

リズムパターンプログラム機能呼び出すと、BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページが、LCDディスプレイに自動的に表示されます。ビート/クオンタイズページは、リズムの拍子や音符の長さを決めるときに使用します。



① BEAT(ビート)

リズムパターンの拍子を設定します。2/4と3/4と4/4があります。既存のリズムをコピーしないで最初からつくる場合は、4/4が初期設定となっています。

② QUANTIZE(クオンタイズ)

各打楽器音を入力するときの音符の長さを設定します。クオンタイズの値は、音符で表示されています。

③ METRONOME(メトロノーム) - リアルタイムライト

メトロノームをオン/オフします。メトロノームをオンにしてリズムをスタートさせると、拍にあわせて鳴りだします。



NOTE:

リズムが止まっているときに拍子を変えることができます。



NOTE:

既存のリズムをコピーしないで最初からつくる場合、メトロノームは自動的にオンになっています。また、コピーしてつくる場合、メトロノームはオフになっています。



NOTE:

リアルタイムライトでは、入力する音符のタイミングが、設定されたクオンタイズによって自動的に補正されます。



(6) 打楽器を入力する

ステップライトでもリアルタイムライトでも、打楽器音はEDIT(エディット)ページで入力します(リアルタイムライトの場合は、BEAT/QUANTIZEページでも入力できます)。

ステップライトのEDITページとリアルタイムライトのEDITページは、BEAT/QUANTIZEページの場合と同じようにそれぞれ異なります。

ページボタンでBEAT/QUANTIZEページからEDITページに移る場合、リズムが止まっているときは、ステップライトのEDITページが現れます。また、リズムがオンのときは、リアルタイムライトのEDITページが現れます。

(7) ステップライトでのエディット

ステップライトで打楽器音を入力するには：

- 1 まず、リズムの音量を上げます(上鍵盤や下鍵盤の音群の音量は下げて0にします)。
- 2 ページボタンでEDIT(エディット)ページを選択します。
- 3 入力したい打楽器音を選択します。
ステップライトでは、以下の2通りのパーカッションの選択方法があります。

【その1】

入力したい打楽器音がアサインされているキー(鍵)を押さえます。キーを押さえると、その打楽器音名が自動的にLCDディスプレイの右上に表示されます。その打楽器音は、空いているリズムトラックに自動的にアサインされます。

【その2】

LCDディスプレイの左端に表示されているトラックナンバー①を変えて、使用可能な16トラックをチェックします。トラックナンバー表示を変えるには、左端のデータコントロールボタンを使います。それぞれのトラックに現在アサインされている打楽器音名が、LCDディスプレイ右上に表示されます。(この方法で、トラックにアサインされている打楽器音のみが使用できます。さらに、下記のCHANGE(チェンジ)②機能で打楽器音のアサインを変えてみましょう。)

*この方法は、エディットの途中で使う場合が多いでしょう。

ステップライトのエディットページ



① リズムトラック

1~16までのリズムトラックを選択します。

左端のデータコントロールボタンを押すと、トラックナンバーが変わり、別のトラックを選択することができます。

② CHANGE(チェンジ)

それぞれのトラックにアサインされている打楽器音を、ほかの打楽器音に置き換えます。

ほかの打楽器音に置き換えるには：

1. まず、変えたい打楽器音がアサインされているリズムトラックを選択します。
2. LCDのCHANGEの位置に合ったデータコントロールボタンを押しながら、アサインしたい打楽器音のキーを押します。

③ CLEAR(クリア)

CLEAR機能は、リズムパターンの中から特定の打楽器音だけ消去します。複数の(別の)トラックに入っているものでも、選んだ打楽器音はすべて消去します。

クリアには、2通りの方法があります。

【その1】

CLEARと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押しながら、消去したい打楽器音がアサインされているキーを押します。(“ピッ”という短い音がして、その打楽器音が消去されたことを知らせます。)

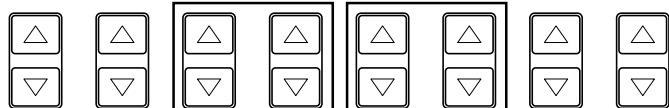
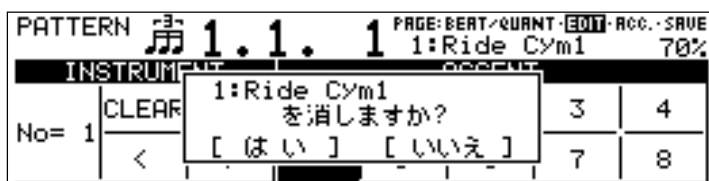
以下の方法で、すべての打楽器音を一度に消去することもできます。

CLEARと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押しながら、下鍵盤の一番低いキー(C1)を押します。

一度消去されたデータは、元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

【その2】

CLEARと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押して、すぐにそのボタンから手を放します。LCDディスプレイ上につきのような表示が現れ、表示されているトラックの打楽器音を消去してよいかどうかの確認を求めてきます。



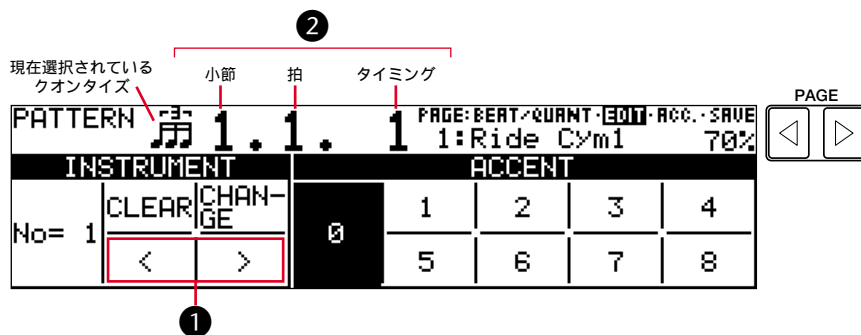
[はい]を選択すれば消去を実行します。消去を終了すると、“消しました!!”というメッセージが一時的に表示されます。

[いいえ]を選択すると、消去を中止し、EDIT画面に戻ります。

4

LCDディスプレイ左下の>(先に進む)と<(前に戻る)の位置にあるデータコントロールボタンを使って、タイミングを(パーカッションを入力したい位置に)移動します。

ステップライトのEDITページ



① > (先に進む) と < (前に戻る) コントロール

> と < の表示の位置にあるデータコントロールボタンを押すたびに、1ステップずつリズムクロックの表示が先に進んだり前に戻ったりします。ステップは、BEAT/QUANTIZEページで設定したクオンタイズの値(音符の長さ)によって変わります。

② リズムクロック

小節や拍数やタイミング数によって、リズムパターンの現在の位置を表示します。

表示の中ではタイミングが一番細かく、1拍は24のタイミングで構成されています。

2小節の入力を終わると、ループして先頭のタイミング(1.1.1)に戻ります。



NOTE:

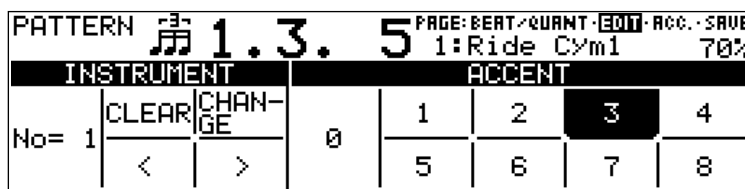
エディット中も、BEAT/QUANTIZEページに戻って、拍子や音符の長さを変えることができます。

5

EDITページのACCENT(アクセント)セクションを使って、表示されているリズムクロックの位置に打楽器音を入力します。

ACCENTは、数字が大きいほど入力する打楽器音の音が大きくなります。

0では音が出ません。0は休符として使用します。



① ACCENT(アクセント)

打楽器音の音量を設定しながら、その打楽器音を入力します。使いたいACCENTと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押すたびに、打楽器音が入力されていきます。入力と同時に、LCDディスプレイに表示されているリズムクロックも、現在選択されている音符の長さの分だけ進行します。

6

2~5の操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。



NOTE:

ひとつのリズムパターンには16のリズムトラックがあります。それぞれのトラックに16種類の打楽器音を入力することができます。16トラックすべて使ってしまうと、それ以上は入力できません。

ただし、リズムパターンプログラムの同時発音数は最大で8です。

クオンタイズについて

選択したクオンタイズが楽器音を入力する際の音の長さとなります。

リアルタイムライトを行う場合

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








ステップライトを行う場合

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


各クオンタイズの長さ

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

クオンタイズ値によるステップ(移動できるタイミング)

	1拍																							
	1																							
	1												13											
	1			7				13						19										
	1	4			7		10			13			16			19			22					
	1																17							
	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

タイミングの最小値は1/24拍です。

は、2/3拍分の長さなので16タイミング分ずつ進みます。

(8)リアルタイムライトでのエディット

リアルタイムライトで入力するには：

- 1 まず、リズムの音量を上げます(逆に、上鍵盤や下鍵盤の音群の音量は下げて0にします)。
- 2 BEAT/QUANTIZEページかEDITページを選択し、リズムのスタートボタンを押します。
既存のリズムをコピーして始める場合はもちろん、ブランクの状態から始める場合にも、リズムをスタートさせます。リズムをスタートさせることが、リアルタイムライトを選択することになるわけです。

リアルタイムライトのEDITページ

PATTERN	REAL TIME WRITE	PAGE: BEAT/QUANT	EDIT	ACC.	SAVE	70%
INSTRUMENT		ACCENT				
CLEAR						

リアルタイムライトの場合は、EDITページにはCLEARだけが表示されます。

CLEAR(クリア)

リアルタイムライトでの打楽器音消去の方法は、ステップライトの場合と少し異なります。

CLEARと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押しながら、消去したい打楽器音がアサインされているキーを押します。指定された打楽器音は、瞬間的にすべて消去されます。

以下の方法でアサインされているすべての打楽器音を一度に消去することもできます。

CLEARの位置にあるデータコントロールボタンを押しながら、下鍵盤の一番低いキー(C1)を押します。一度消去されたデータは、元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

- 3 入力したい打楽器音を選択して、そのキーで打楽器を演奏します。パターンは、2小節の繰り返しになります。
既存のリズムをコピーしてプログラムを始めた場合は、そのリズムに合わせながら入力できます。
ブランクの状態から始める場合でも、メトロノーム音がガイドしてくれます。
- 4 1~3の操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。



NOTE:

リアルタイムライトの場合もステップライトと同じように、16トラックに16種類の打楽器音が入力できます。16トラックすべて使ってしまうと、それ以上は入力できません。

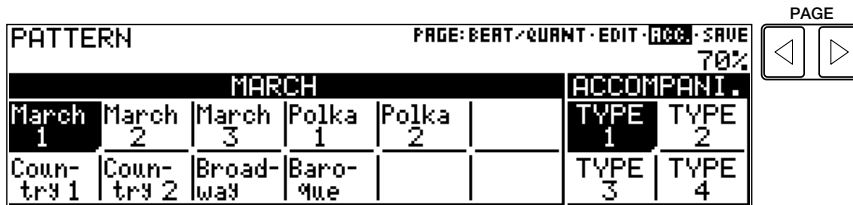
(9)リズムのアカンパニメントパターンを選ぶ

自分自身でつくったリズムに、エレクトーンの既存のアカンパニメントパターンをあわせて一緒に使用することができます。

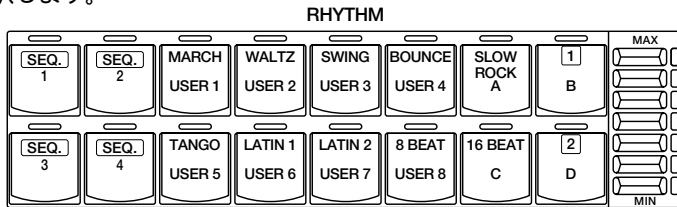
アカンパニメント自体はリズムと一緒に保存できますが、アカンパニメントのタイプやコンディションの内容は、USER(ユーザー)に保存することはできません。

自分のリズムにあったアカンパニメントパターンを選ぶには：

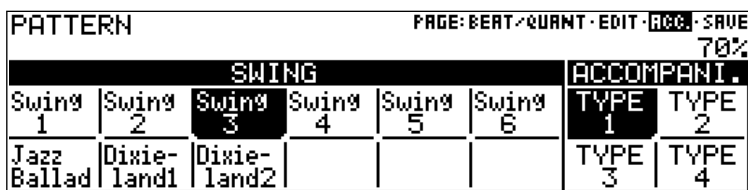
- 1 ページボタンで、ACC.(アカンパニメント)ページを選択します。



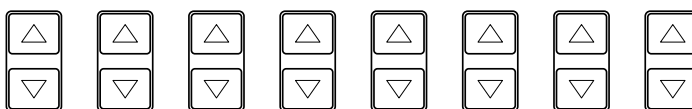
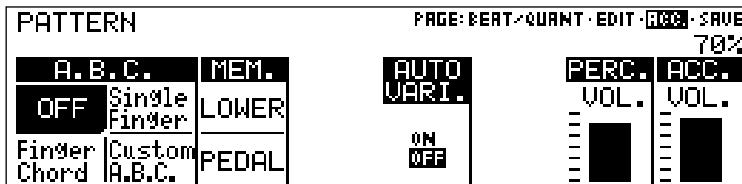
- 2 パネル上の、使用したいアカンパニメントのあるリズムボタンを押して選択します。



- 3 LCDディスプレイには、2で選択したリズムメニューが現れます。データコントロールボタンで、使用したいパターンを選択します。ここで選択したリズムのアカンパニメントが、そのまま自分のリズムに登録されるわけです。この場合、登録完了の特別なメッセージは出ません。



- 4 もう一度同じボタンを押して、リズムコンディションのページを呼び出します。パーカッションの音量やアカンパニメントの音量を変えて、試聴することができます。



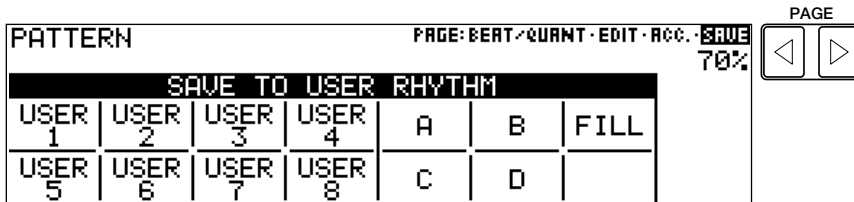
NOTE:

アカンパニメントページでリズムをスタートすると、アカンパニメントの音も聞くことができます。ページを移動すると、リズムはストップします。

(10)リズムパターンを保存する

新たに作成したリズムパターンを、USER(ユーザー)に保存します。

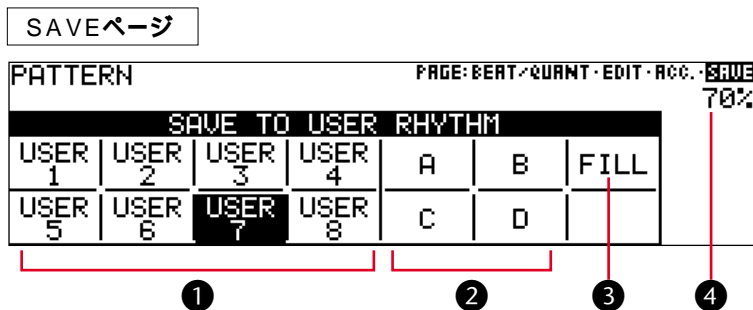
- 1 ページボタンを使って、SAVE(セーブ)ページを呼び出します。
SAVEページを選択すると、リズムは自動的にストップします。



- 2 USER(ユーザー)ナンバーとそのバリエーションタイプ(A, B, C, D, およびFILL)の両方を選択します。

それぞれの位置に合ったデータコントロールボタンを使って選択してください。

8ユーザーナンバーと5バリエーション(FILL-IN : フィルイン含む)がありますので、合計40パターンが保存できます。

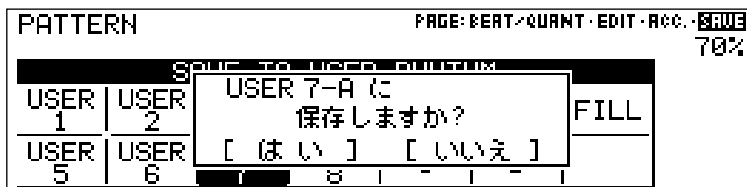


- ① USER 1 ~ 8
ユーザーナンバー
- ② A ~ D
バリエーション
- ③ FILL
フィルイン
- ④ **メモリー残量表示**
リズムパターンを保存するのに必要なメモリーの未使用残量をパーセントで表示します。

3

ユーザーナンバーとバリエーションのタイプを選択すると、LCDディスプレイが、保存してよいかどうか確認を求めてきます。

そのまま保存するときは[はい]を選択し、操作を中止して前の画面に戻るときは[いいえ]を選択します。



リズムパターンが保存されたら "保存しました" というメッセージが一時的にLCDに表示されます。

メモリー残量が足りず、パターンを保存できなかったときは、以下の画面がLCDディスプレイに表示されます。この場合は[了解]を選択して、前の画面に戻ってください。



このようなことが起こらないように、データを入力するたびにメモリー残量をチェックすることを心がけてください。メモリー残量が足りず、パターンが保存できない場合は、とりあえず必要度の低い打楽器音のデータを消去してから、もう一度試みてください。



NOTE:

パワーオンリセット(57ページ)を使えば、すべてのユーザーパターンは削除されます。

(11)リズムパターンプログラムを終了する

どのページでも、リズムパターンプログラムを終了することができます。

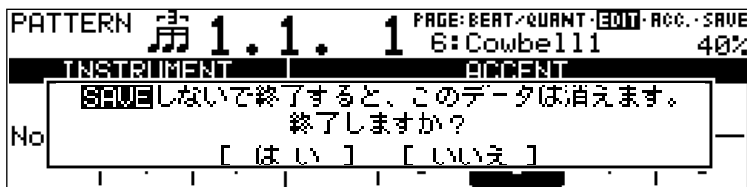
リズムパターンプログラムを終了するには：

1

DISPLAY SELECTセクションのPATTERNボタンを押します。

リズムがオンの場合、リズムは自動的に止まります。

イラストのようなディスプレイがLCD上に現れて、終了してもよいかどうか確認を求めてきます。



2

[はい]を選択すれば、リズムパターンプログラムを終了します。

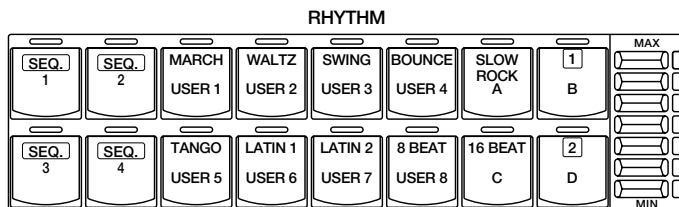
[いいえ]を選択すれば、終了せずに前の画面に戻ります。

(12)保存したユーザーリズムを呼び出す

リズムパターンプログラムでつくったユーザーリズムは、パネル上のリズムセクションのドットボタンで呼び出すことができます。

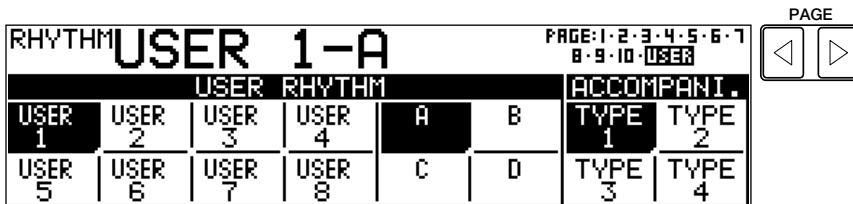
ユーザーリズムを呼び出すには：

- 1 パネル左にあるリズムセクションのドットボタンを押します。

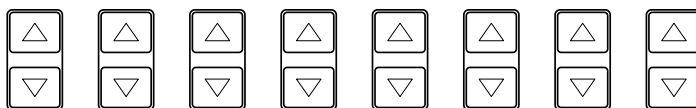
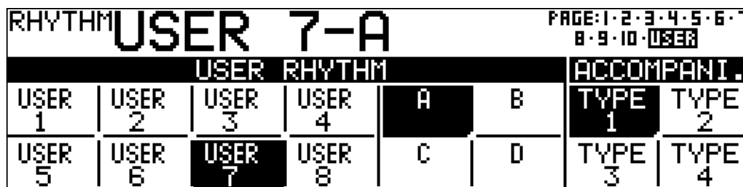


LCDディスプレイに、リズムメニューが表示されます。

- 2 ページボタンを使って、ユーザーページを選択します。



- 3 データコントロールボタンで、使用したいユーザーリズムを選択します。ユーザーナンバーとバリエーションタイプ両方を選択する必要があります。



ユーザーフィルインパターンを使うには

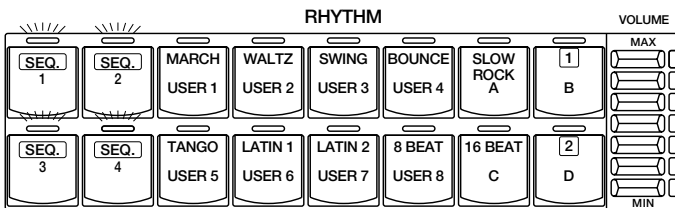
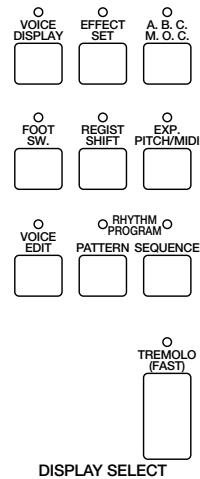
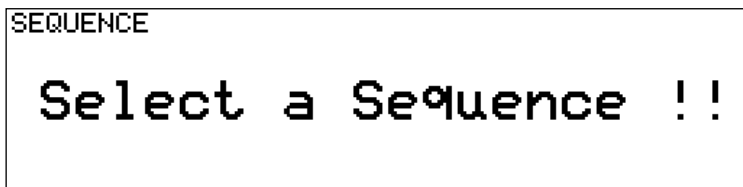
使用したいフィルインパターンのユーザーナンバーを選択し、パネル上のリズムセクションのFILL INボタンを押します。

2 リズムシーケンスプログラム

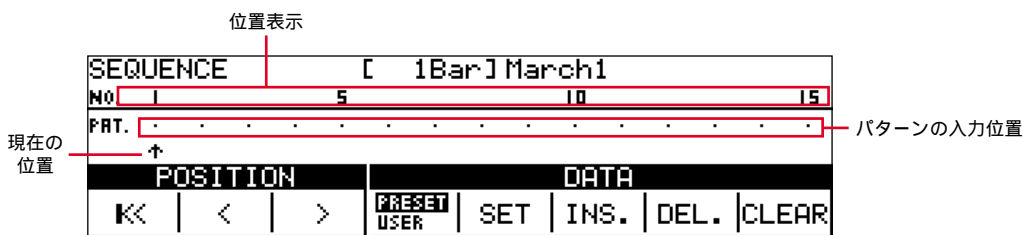
リズムシーケンスプログラムを使えば、自分でつくったユーザーパターンやエレクトーンのプリセットパターンを1小節ずつ自由に組み合わせて、完成されたリズム譜としてシーケンスを組むことができます。リズムシーケンスは、パネル上の4つのシーケンスボタンに保存して、いつでも呼び出すことができます。

(1)リズムシーケンス機能呼び出す

- 1 DISPLAY SELECTセクションのSEQUENCEボタンを押します。
リズムセクション左端の4つのシーケンスボタン(SEQ1~4)のランプが点滅し、LCDディスプレイが"Select a Sequence!!"(シーケンスボタンを選択してください)と表示し、シーケンスボタンのどれかを押すよう指示を出します。



- 2 シーケンスボタン(SEQ1~4)を選択すると、SEQUENCE(シーケンス)ページがLCD上に表示されます。



SEQUENCEページを使って、プリセットパターンやユーザーパターンを入力していきます。入力されたパターン名は、真中の列に横一列にボックスで表示されます。その上の数字表示は、シーケンスの中の位置を表示します。

パターン名の表示は3桁までのコードで表されます。パターン名はパターンの種類とナンバーで構成されます。エレクトーンのプリセットリズムは、2桁の数字で(たとえば[01], [02])表示されます。

ユーザーリズムは、最初にユーザーの"U"、そしてユーザーナンバー、バリエーション記号で構成されます。(たとえば[U1A], [U3F]など)。プリセットパターンにはバリエーションとして、末尾に"|"、"E"、"F"(イントロ、エンディング、フィルイン)が付きます。(たとえば[03|], [25E], [56F])

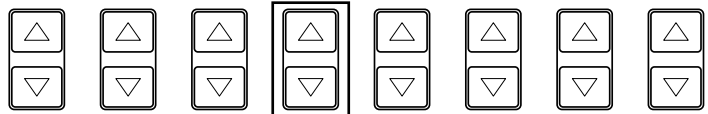
NOTE:

リズムシーケンスプログラムを呼び出すと、それまでにオンになっていたリズムはストップします。またMDRを使用すると、リズムシーケンスはキャンセルされます。

(2)リズムシーケンスをプログラムする

- 1 LCDディスプレイ下段のPRESET(プリセット)かUSER(ユーザー)を、データコントロールボタンを使って選択します。
まず、プリセットパターンを使用するかユーザーパターンを使用するかを決めます。

SEQUENCE		[1Bar] March1	
No.	1	5	10
FAT.			
POSITION		DATA	
◀	<	>	PRESET USER
			SET INS. DEL. CLEAR



このボタンを押すとPRESETとUSERを交互に選択します。



ユーザーリズムは2小節単位で作成されています。シーケンスを組むとき、ユーザーパターンの1小節目は **UIA** (ポジ=表) で表示され、2小節目は **UIB** (ネガ=裏) で表示されます (プリセットパターンも同様に **01** (表)

02 (裏) と交互に表示されます)。パターンにはノーマル(**01** や **UIA** など)、イントロ、フィル、エンディングと4種類のタイプがあります。リズムシーケンス作成中に一つのタイプから別のタイプに移る場合は(ノーマルからフィル、フィルからノーマル)必ず新たに選択したタイプの1小節目がセットされます。しかし、一つのタイプが続く場合は、リズムパターンを(たとえば **01** から **05**)に変更した場合でも1小節目(ポジ=表) 2小節目(ネガ=裏)と表/裏を繰り返していきます。

したがって、新たに選んだパターンが2小節目(裏)から始まる場合がありますので、注意が必要です。

新たに選んだパターンを必ず1小節目(表)から始めたい場合は、フィル(異なったタイプのパターン)を間にはさんでください。



NOTE:

ひとつのシーケンスボタンに、120パターンが入力できます。

- 2 リズムセクションの中の、シーケンスを組みたいリズムボタンを押して選択します。

そして、LCDディスプレイ下段のSET(セット)のデータコントロールボタンを押します。

選択したリズムが入力され、LCDディスプレイ上に表示されます。

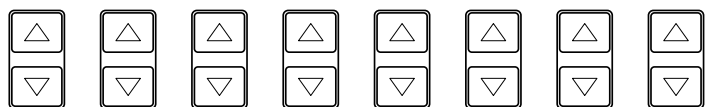
PRESETが選択されていると、LCDの上段には、パネル上の現在選択されているリズムボタンの名前が表示されます。

USERが選択されている場合は、ユーザーリズム名が表示されます。(パネル面のリズムボタンの上段がプリセット名、下段(緑色)がユーザーナンバーになっています。USER[ユーザー]の場合は、バリエーションも選択してください。)

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

現在選択されている(カーソル位置の)パターン

SEQUENCE		[12Bar] USER 1-0	
No.	1	5	10
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 . . .			
POSITION		DATA	
◀	<	>	PRESET USER
			SET INS. DEL. CLEAR



SETを押してリズムパターンを選びます。

パターン略号表

01	マーチ1	18	ボレロ	35	スローロック3	52	8ビート3
02	マーチ2	19	スイング1	36	タンゴ1	53	8ビート4
03	マーチ	20	スイング2	37	タンゴ2	54	8ビート5
04	ポルカ1	21	スイング3	38	タンゴ3	55	ダンスポップ1
05	ポルカ2	22	スイング4	39	チャチャ	56	ダンスポップ2
06	カントリー-1	23	スイング5	40	ルンバ	57	ダンスポップ3
07	カントリー-2	24	スイング6	41	ピギン	58	ダンスポップ4
08	ブロードウェイ	25	ジャズバラード	42	マンボ	59	16ビート1
09	バロック	26	デキシーランド1	43	サルサ	60	16ビート2
10	ワルツ1	27	デキシーランド2	44	サンバ1	61	16ビート3
11	ワルツ2	28	バウンス1	45	サンバ2	62	16ビート4
12	ワルツ3	29	バウンス2	46	サンバ3	63	16ビート5
13	ワルツ4	30	バウンス3	47	ボサノバ1	64	16ビートファンク1
14	ワルツ5	31	レゲエ1	48	ボサノバ2	65	16ビートファンク2
15	ジャズワルツ1	32	レゲエ2	49	ボサノバ3	66	16ビートファンク3
16	ジャズワルツ2	33	スローロック1	50	8ビート1		
17	ジャズワルツ3	34	スローロック2	51	8ビート2		

フィルイン/イントロ/エンディング例

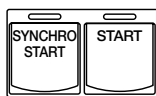
01F	マーチ1フィルイン
01I	マーチ1イントロ
01E	マーチ1エンディング

ユーザー例

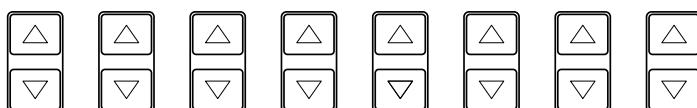
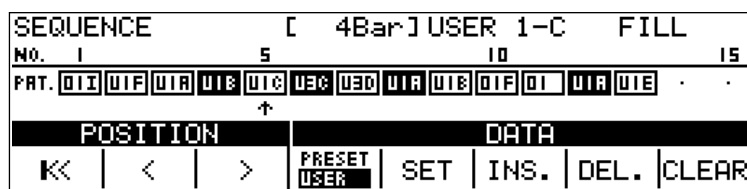
U1A	ユーザー1のA
U1B	ユーザー1のB
U1C	ユーザー1のC
U1D	ユーザー1のD
U1F	ユーザー1のフィルイン
U1I	ユーザー1のイントロ*
U1E	ユーザー1のエンディング

* ユーザーリズム作成時にACC.(ア
カンパニメント)ページで選択され
ていたリズムのイントロ。

3 フィルインやイントロやエンディングを入力したいときは、パネル上の
FILL INかINTRO.ENDINGボタンを押しながらLCDディスプレイのSET
を選択します。



1. FILL INやINTRO.ENDINGを押しながら



2. SETを押します。

**NOTE:**

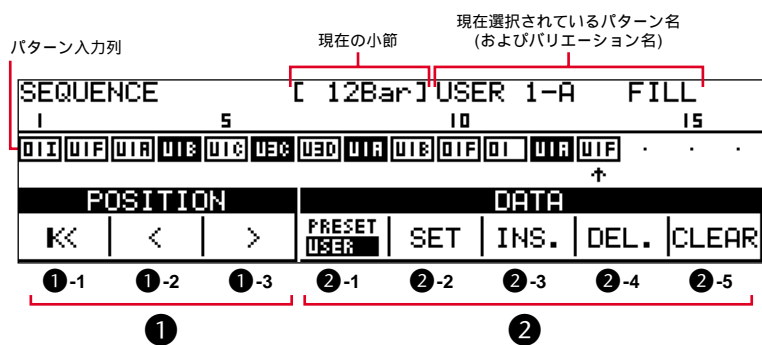
シーケンスの途中でエンディングパターンを設定すると、それ以降のシーケンスは自動的に削除されます。

イントロとエンディングパターンの入力について

リズムシーケンスの先頭にINTRO.ENDINGを入力すれば、自動的にイントロパターンになります。また、シーケンスの途中でINTRO.ENDINGを入力すると、自動的にエンディングパターンになり、シーケンスはそこで終了します。

4

(必要に応じて)すでに入力したシーケンスを編集します。カーソルをLCDディスプレイのシーケンスの列の間で移動させ、挿入したり、削除したりすることができます。

SEQUENCEページ**NOTE:**

シーケンスの先頭に入力されたイントロやフィルインは、小節としては入力されません。この場合は、"- Bar"で表示されます。

**NOTE:**

①-2と①-3のボタンはLCD右下のCOARSE(コース)ボタンと一緒に使うと早く移動させることができます。

**NOTE:**

リズムシーケンスを組むためには、使用するリズムをあらかじめパネル上のボタンに呼び出しておく必要があります。

① POSITION(カーソルコントロール)

- ①-1 << カーソルを先頭に移動させます。
- ①-2 < カーソルを左に1つずつ移動させます。
- ①-3 > カーソルを右に1つずつ移動させます。

② DATA(データエディットボタン)

- ②-1 PRESET/USER(プリセット/ユーザー)
プリセットかユーザーを選択します。
- ②-2 SET(セット)
初めてリズムパターンを入力するときや、カーソルの真上にあるリズムを置き換えるときに、このボタンを使って入力します。
- ②-3 INS.(INSERT: インサート)
カーソル位置の前にリズムパターンを挿入します。カーソルを、挿入したいところの次のリズムパターンの位置の真下に合わせ、INS.の真下のデータコントロールボタンを押します。挿入したナンバーが表示され、カーソル位置以降のパターンが右に1つずつずれます。
- ②-4 DEL.(DELETE: デリート)
カーソルの位置のパターンを削除(デリート)します。削除されたら、カーソル位置以降のパターンが左に1つずつずれます。
- ②-5 CLEAR(クリア)
シーケンスのすべてのパターンを消去(クリア)します。CLEARを押すと、LCDディスプレイが消去してよいかどうか確認を求めてきます。[はい]を選択すると消去が実行され、"すべてのデータを消しました!!"というメッセージが一時的に表示されます。また、[いいえ]を選択すると前の画面に戻ります。

シーケンスの試聴

1. シーケンス再生させたい最初の位置までカーソルを移動します。
2. リズムのスタートボタンを押します。
これで、シーケンス再生が始まります。

レジストレーションメモリの活用

あらかじめ、シーケンスで使用したいすべてのリズムを、レジストレーションメモリ機能を使って各レジストレーションボタンにセットしておけばリズム選択の幅が広がります。

(3)リズムシーケンスプログラムを終了する

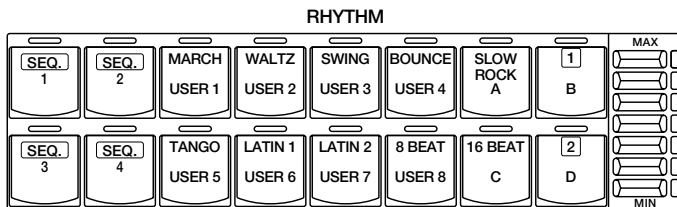
リズムシーケンスプログラムを終了するには：

DISPLAY SELECTセクションの中のSEQUENCEボタンを押します。
LCDディスプレイがVOICE DISPLAY(ボイスディスプレイ)の表示に変わり、リズムシーケンスを終了します。

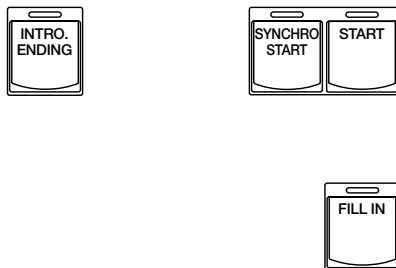
(4)リズムシーケンスを再生する

自分でつくったリズムシーケンスを再生するには：

- 1 シーケンスの入っているSEQ.(シーケンス)ボタンを押します。
SEQ.ボタンのランプが点灯します。



- 2 リズムのスタートボタンを押します。



シーケンス中は、リズムセクションのシーケンスで組み込まれたボタンのランプが点灯し、現在再生中のリズムを示します。

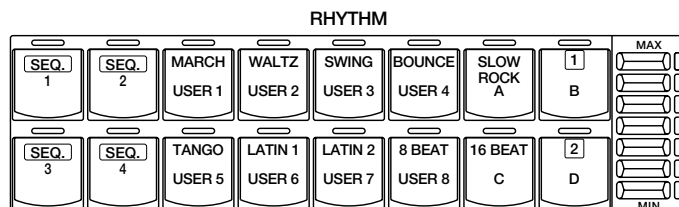
プリセットリズムの場合と異なり、ユーザーリズムの場合は、ユーザーナンバーのボタンとバリエーションのボタンの2つが点灯します。

(5)すべてのシーケンスを順番に再生する

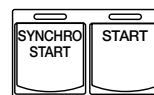
シーケンスボタンを4つとも使って、自動的に順番に再生させることができます。ひとつのシーケンスでは足りない場合に組み合わせて使用します。

シーケンスを順番に再生させるには：

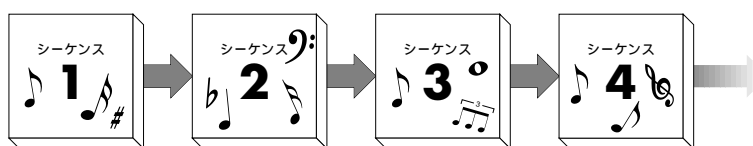
- 1 まず、使用したいすべてのSEQ.ボタンを押して、ランプを点灯させます。



- 2 リズムのスタートボタンを押します。



シーケンスは、SEQ.ボタンのナンバー表示の小さい方からスタートし、ナンバー表示の大きい方へと再生していきます。(SEQ.ボタンを4、2、3、1の順番で押したとしても、シーケンスは数字の順序通りに1、2、3、4と再生していきます。)



リズムパターンとリズムシーケンスをディスクに保存する

リズムパターンやリズムシーケンスのデータは、レジストレーションなどのデータの一部としてフロッピーディスクに保存することができます。ユーザーリズムパターンやリズムシーケンスのデータは、MDRを使ってフロッピーディスクに保存しましょう。

(67ページの「レジストレーションなどのデータだけを記録する」をご参照ください。)

リズムパターンとリズムシーケンスデータをディスクから読み込む

ディスクに保存したリズムパターンやリズムシーケンスのデータは、簡単にエレクトーンに読み込むことができます。

(68ページの「レジストレーションなどのデータを読み込む」をご参照ください。)



NOTE:

リズムプログラムのデータをエレクトーンに読み込む際は、前もってエレクトーンのリズムは必ずオフにしてください。リズムがオンの状態では、読み込むことはできません。



フットスイッチ/ニーレバー/ エクスプレッションペダル

FOOTSWITCH, KNEE LEVER AND EXPRESSION PEDAL

フットスイッチやニーレバー、エクスプレッションペダルを使用すると、演奏中に演奏を妨げずに、いろいろなエフェクトや機能をオン/オフすることができます。

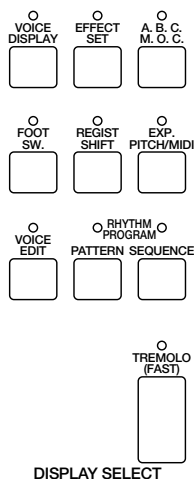
1 フットスイッチ

EL-57には、エクスプレッションペダルの左右にひとつずつフットスイッチがあります。

右フットスイッチは、レジストレーションシフトをコントロールすることができます。(右フットスイッチの設定については、レジストレーションシフト=54ページをご参照ください。)

左フットスイッチは、グライド、トレモロ、そしてリズムのコントロールに使用します。

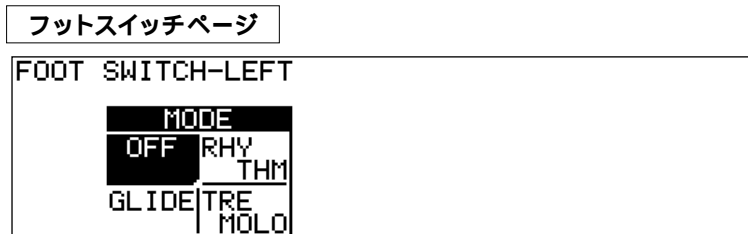
左フットスイッチの設定は、LCDディスプレイのフットスイッチページで行います。



左フットスイッチページを呼び出すには：

DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのFOOT SW.(FOOT SWITCH : フットスイッチ)ボタンを押します。

LCDディスプレイに以下の画面が表示されます。



OFF(オフ)

左フットスイッチで選択できるコントロール機能をオフにします。

(1)リズム/フットスイッチコントロール

RHYTHM(リズム)

左フットスイッチにリズムのコントロールをアサインします。リズムを選択すると、LCD右側にリズムコントロールの種類が表示されます。

フットスイッチページ(リズム)				
FOOT SWITCH-LEFT				
MODE		RHYTHM CONTROL		
OFF	RHY	STOP	END	FILL
	THM		ING	IN
GLIDE	TRE			
	MOLO			

① ② ③

① STOP(ストップ)

パネルのスタートボタンの代わりに、リズム演奏中にリズムをオン/オフすることができます。

② ENDING(エンディング)

この機能を選択し、演奏中にフットスイッチを押すと、エンディングが入り、リズムがストップします。

③ FILL IN(フィルイン)

この機能を選択すると、演奏中に、フットスイッチでリズムにフィルインをかけることができます。

(2)グライド/フットスイッチコントロール

GLIDE(グライド)

左フットスイッチでグライド効果をコントロールします。

フットスイッチを押すと、上鍵盤/下鍵盤の音群ごとに音色のピッチを半音下げます。フットスイッチから足を離すと、ゆるやかにもとの音程に戻ります。グライドを選択すると、LCD右側にグライドをアサインする音群の種類が表示されます。

フットスイッチページ(グライド)				
FOOT SWITCH-LEFT				
MODE		GLIDE CONTROL		
OFF	RHY	UPPER		LEAD
	THM			
GLIDE	TRE	LOWER		
	MOLO			

①

① UPPER, LOWER, LEAD (アッパー, ロワー, リード)

グライドをかけたい音群を選択します。



NOTE:

グライドをかけている間は、ピブラートはかかりません。

(3)トレモロ/フットスイッチコントロール

TREMOLO(トレモロ)

左フットスイッチで、トレモロ/コーラスの切り替えをコントロールします。このコントロール機能は、パネル上のディスプレイセレクトセクションのTREMOLO(FAST)ボタンと同じ働きをします。(この機能を使うためには、あらかじめ、それぞれの音群で、トレモロが正しく設定されている必要があります。詳しくは、36ページをご参照ください。)

フットスイッチページ(トレモロ)

FOOT SWITCH-LEFT

MODE	
OFF	RHY
	THM
GLIDE	TRE
	MOLO

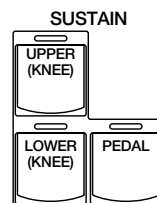
2 ニーレバー

鍵盤下にあるニーレバーは、上鍵盤と下鍵盤のサステイン、メロディオンコードをコントロールします。

(1)サステイン/ニーレバーコントロール

サステインのオン/オフをニーレバーでコントロールするには：

- 1 パネル左端の上鍵盤または下鍵盤のサステインボタンをオンにします。



- 2 レバーを垂直に下げます。

- 3 演奏中にサステインをきかせたいところで、右足でニーレバーを右に押します。
押している間だけ、サステインがかかります。

① ニーレバーがたたんである場合：

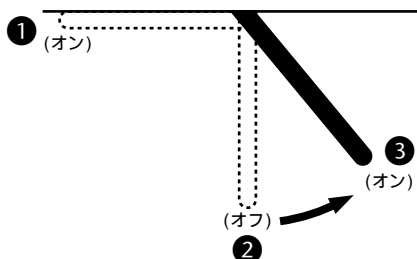
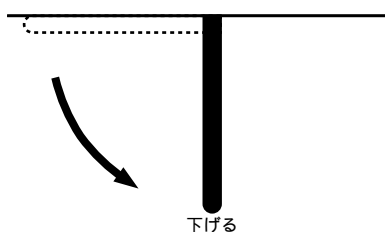
パネルのサステインボタンがオンになっていると、サステインがかかります。

② ニーレバーが垂直の場合：

パネルのサステインボタンがオンになっていても、サステインはかかりません。

③ ニーレバーが右に押されている場合：

パネルのサステインボタンがオンになっていると、サステインがかかります。

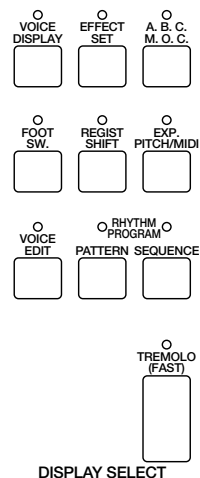


(2)メロディオンコード/ニーレバーコントロール

メロディオンコードのオン/オフをニーレバーでコントロールするには：

- 1 ディスプレイセレクトセクションのA.B.C./M.O.C.ボタンを押します。
LCDの右半分にメロディオンコードが表示されます。
- 2 メロディオンコードのモードを選択し、KNEE(ニー)のオンを選択します。

AUTO BASS CHORD			MELODY ON CHORD		
MODE	MEM.		MODE	KNEE	
OFF	Single Finger	LOWER	OFF	1	ON
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	2	3	OFF
- 3 演奏中にメロディオンコードをきかせたいところで、右足でニーレバーを右に押します。
押している間だけ、メロディオンコードがかかります。



NOTE:

このページでKNEEがONになっていると、ニーレバーを押さない限りメロディオンコードはかかりません。ご注意ください。

3 エクスプレッションペダル

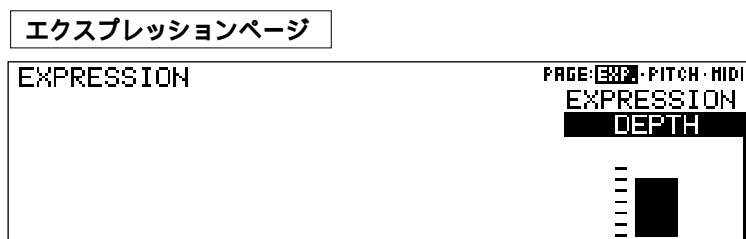
エクスプレッションペダルは、演奏中に音の強弱をコントロールします。

エクスプレッションペダル

LCDディスプレイには、エクスプレッションペダルがどのくらい踏み込まれているかを表示するページがあります。

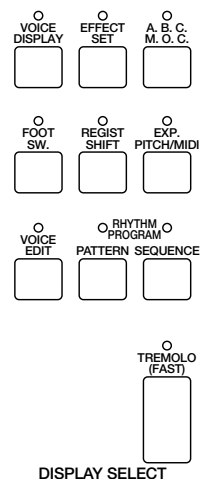
エクスプレッションページを表示させる：

ディスプレイセレクトセクションのEXP./PITCH/MIDI(エクスプレッション/ピッチ/MIDI)ボタンを押します。



DEPTH(デプス=深さ)の表示

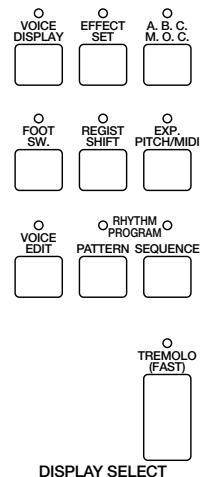
エクスプレッションペダルを踏み込むと、DEPTHのレベルが上がります。デプスをデータコントロールボタンでコントロールすることはできません。



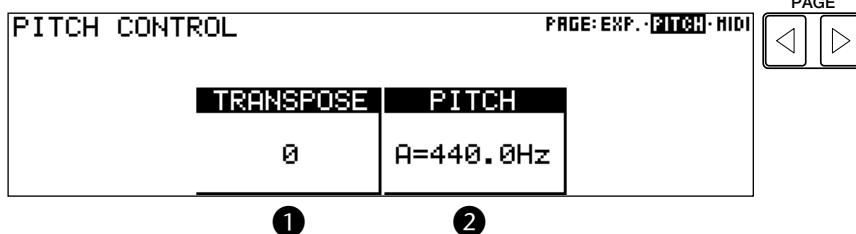
トランスポーズを使って移調したり、ピッチコントロールを使って音程を細かく調整したりすることができます。

トランスポーズ/ピッチを変えるには

- 1 DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのEXP./PITCH/MIDIボタンを押します。
LCDディスプレイには、最初のページであるEXPRESSIONページが表示されます。
- 2 ディスプレイ右横のページボタンを使って、PITCH(ピッチ)ページを選択します。
PITCH CONTROL(ピッチコントロール)ページがディスプレイ上に表示されます。



ピッチコントロールページ



- 1 TRANSCOPE(トランスポーズ)
1オクターブの範囲で、半音ずつ移調することができます。
設定範囲: -6 ~ +6
- 2 PITCH(ピッチ)
ピッチを微調整できます。変化幅は、半音の約4分の1程度です。
設定範囲: 438.8Hz ~ 444.5Hz



NOTE:

ピッチの初期設定の440.0Hzは、A3の音の周波数です。

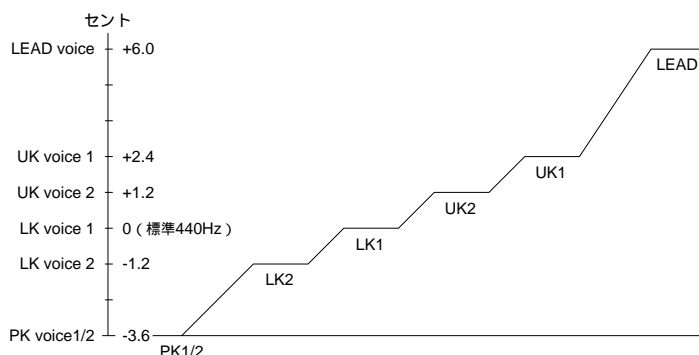


NOTE:

ピッチ情報は、MDRで記録することはできません。

ピッチについて

各ボイスは平均律で調整されています。



NOTE:

他楽器とピッチを合わせる場合は、下鍵盤のクラリネットなどを使用します。

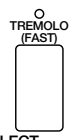
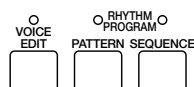
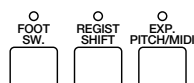
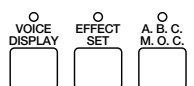
11 MIDIコントロール

MIDI CONTROLS

MIDIコントロール機能を使って、外部機器をコントロールしたり、または、外部機器でエレクトーンをコントロールしたりすることができます。

あらかじめ、MIDIケーブルでEL-57と外部MIDI機器を接続します。接続については、126ページをご参照ください。

MIDI機能を使用するには



DISPLAY SELECT

1 DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのEXP.PITCH/MIDIボタンを押します。

LCDディスプレイには、最初のページであるEXPRESSIONページが表示されます。

2 ディスプレイ右横のページボタンを使って、MIDIページを選択します。MIDIページがLCDディスプレイ上に表示されます。



① ②

OUTPUT(アウトプット=送信)

MIDIの送信チャンネルを変えることができます。

① UPPER(アッパー)

上鍵盤の鍵盤情報は、チャンネル1または4で送信することができます。

② LOWER(ロー)

下鍵盤の鍵盤情報は、チャンネル2または5で送信することができます。

ペダル鍵盤の情報は、常にチャンネル3で送信されます。

外部MIDI機器の受信チャンネルは、上記のチャンネルに合わせてください。

受信の場合

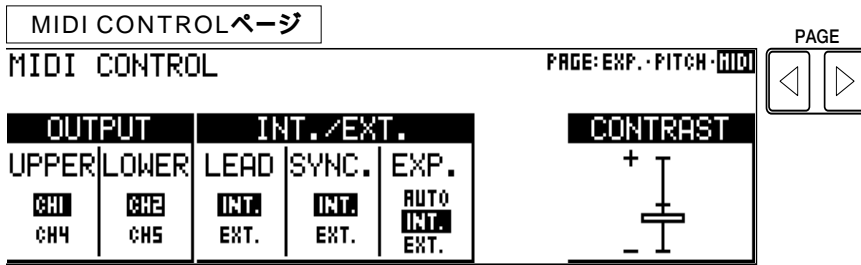
ほかのMIDI機器を演奏してエレクトーンを鳴らすときは、接続するMIDI機器の送信チャンネルをエレクトーンの実受信チャンネルに合わせてください。

エレクトーンの実受信チャンネルは、以下のチャンネルに固定されています：

UPPER(上鍵盤) = 1

LOWER(下鍵盤) = 2

PEDAL(ペダル鍵盤) = 3



INT/EXT(インターナル/エクスターナル)

表示された各項目のコントロールをエレクトーン(INT.)で行うか、外部機器(EXT.)で行うかの切り替えです。

① LEAD(リード)

通常はINT.(インターナル)の設定で、上鍵盤(チャンネル1)の情報としてエレクトーンで発音されますが(トゥーローの場合は下鍵盤：チャンネル2)、EXT.(エクスターナル)を選択すると、LEAD(リード)ボイスはMIDIチャンネル4の外部MIDI機器の演奏情報を受けて発音します。

② SYNC.(シンクロ)

リズムを同期させるためのタイミング決定を、どの機器で行うかを設定します。通常はINT.の設定で、エレクトーンが外部の接続機器(リズムマシーン)をコントロールします。エレクトーンのリズムスタートボタンで、外部の接続機器をスタートさせることができます。

EXT.を選択すると、接続した外部機器からのタイミング信号でEL-57のリズムがコントロールされます。

③ EXP.(エクスプレッション)

エクスプレッションペダル機能をコントロールします。

通常はAUTO(オート)の設定です。

INT.を選択すると、MDRの再生中に、エクスプレッションペダルを使って音量を調整することができます。

EXT.を選択すると、ほかのエレクトーンのエクスプレッションペダルで音量をコントロールすることができます。



NOTE:

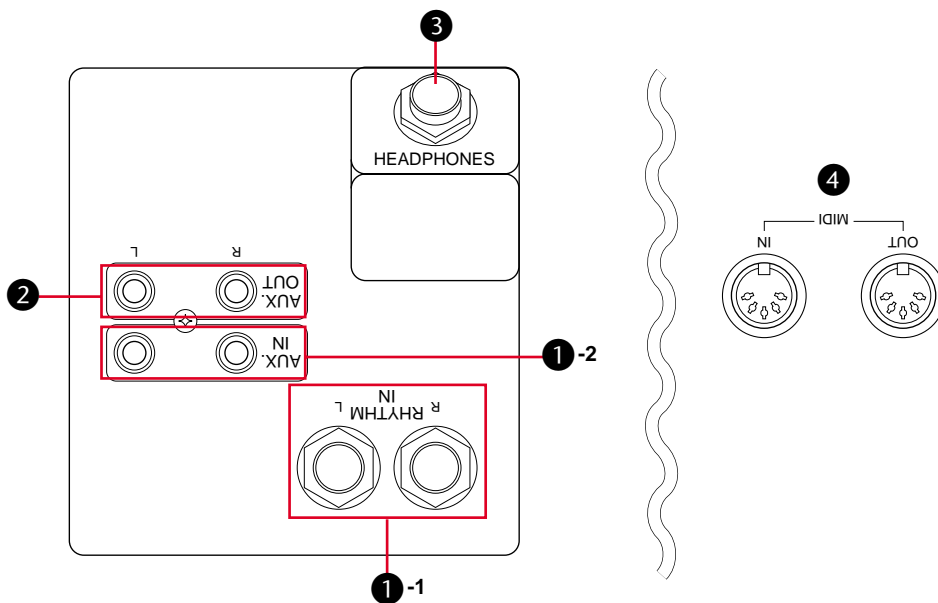
アカンパニメントパターンをMIDIでコントロールすることはできません。

MIDI CONTROLページの右端には、LCDディスプレイのCONTRAST(コントラスト)調節があります。

LCDディスプレイの文字の濃淡を調整することができます。+方向に動かすと濃くなり、-方向に動かすと淡くなります。

MIDI機能とは関係ありません。

EL-57にはいろいろな入/出力端子があります。鍵盤の下の左側には入/出力端子が、右側にはMIDI端子があります。



① 入力端子

①-1 RHYTHM IN(リズム入力端子：フォーン L/R)

外部リズムマシンの信号をステレオ入力する端子です。エレクトーンの音と一緒にエレクトーンのスピーカーから出力され、エクスプレッションペダルでコントロールすることができます。

①-2 AUX. IN(ライン入力端子：RCAピン L/R)

外部機器からの音声信号をステレオ入力する端子です。エレクトーンの音と一緒にエレクトーンのスピーカーから出力されます。

② 出力端子

AUX. OUT(ライン出力端子：RCAピン L/R)

エレクトーンの音声信号をステレオなどにステレオ出力する端子です。

③ HEADPHONES(ヘッドフォン端子)

ヘッドフォン専用の接続端子です。

④ MIDI端子

他のMIDI(Musical Instrument Digital Interface)規格の機器とデータのやり取りをしたり、EL-57でその機器をコントロールする場合に使用します。専用のMIDIケーブルが必要です。

MIDIについて

EL-57の鍵盤の右下には、MIDK(ミディ)端子が付いています。

MIDK(ミディ)とはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器同士をつないで音楽情報や演奏データの交換をするための世界共通の規格です。たとえば、EL-57の上鍵盤で演奏したメロディを別のシンセサイザーで発音させたり、EL-57のリズムをスタートさせて、リズムマシンやコンピューターを同じテンポで演奏したりすることもできます。

MIDK(ミディ)機能を使用するためには、データのやり取りをするためのMIDI機器と接続するためのMIDIケーブルが必要です。

また、MIDI機器間でデータのやり取りを行うためには、両方のMIDI機器の送信/受信チャンネルを合わせる必要があります。ただし、EL-57の送信/受信チャンネルは123ページのようにほぼ固定になっています。したがって、外部MIDI機器のチャンネルをEL-57に合わせることになります。

MIDIの接続例

1 MIDI OUT端子を使ってできること

MIDIキーボードまたはMIDI音源を接続した場合

EL-57を演奏すると、接続先の機器もその機器の音色で同時に鳴らすことができます。音に厚みを出すときなど便利です。(ただし、外部MIDI機器の受信チャンネルがEL-57の送信チャンネルと一致している必要があります。)

この他にもいろいろな演奏の動作や状態を「メッセージ」と呼ばれるデジタルデータ(数値に置き換えたデータ)として送信することができます。接続先がメッセージを受けてどう対応するかは、接続先のMIDI機能によって決まります。



NOTE:

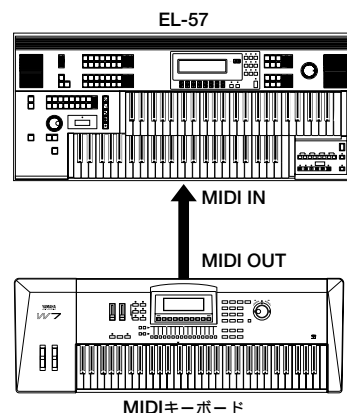
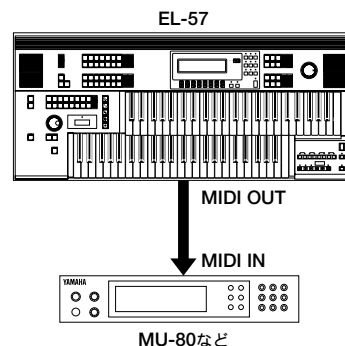
MIDIメッセージについては、130ページをご参照ください。

2 MIDI IN端子を使ってできること

MIDIキーボードに接続した場合

外部のMIDIキーボードで演奏すると、EL-57もEL-57の音色で同時に鳴らすことができます。(ただし、外部MIDI機器の送信チャンネルがEL-57の受信チャンネルと一致している必要があります。1チャンネルの場合は上鍵盤が、2チャンネルの場合は下鍵盤が、3チャンネルの場合はペダル鍵盤が指定した音域で演奏されます。)

外部MIDIキーボードの演奏により、EL-57をキーボードパーカッションの音で鳴らすことができます。(ただし、外部MIDI機器の送信チャンネルが15チャンネルである必要があります。)



EL-57のMIDI機能

MIDIのメッセージはチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つに大別することができます。チャンネルメッセージは、おもに鍵盤で弾いたノート(音符)や演奏表現(エクスプレッションペダルやボリュームなど)に関するデータで、特定のMIDIチャンネルごとにそれらの情報を送受信することができます。また、システムメッセージは、複数の楽器をリンクさせて1つのMIDIシステムとして機能させるために使われるデータです。ここでは、EL-57でも扱うことができるいくつかのMIDI情報をご紹介します。

チャンネルメッセージ

キー情報

演奏に関わる最も重要な情報で、EL-57の鍵盤を弾いたときにこれらのメッセージが送信されます。また、他のキーボードやシーケンサーなどからこれらの情報を送信してEL-57を演奏させることができます。

ノートオン： このキーを押した、ということを示す情報です。弾いた音の高さを表すために半音ごとに割り当てられた0～127のノートナンバーが内部的には用いられています。演奏時にノートナンバーを意識する必要はありませんが、EL-57のC3の鍵盤を弾いたときにノートナンバー60が送信されるようになっています。

ベロシティ： 鍵盤を弾いたときのタッチの強弱を示す情報です。

ノートオフ： 鍵盤を放した、ということを示す情報です。

EL-57のキー情報や上鍵盤、下鍵盤に対応するノートナンバーについてはMIDIインプリメンテーションチャート(134ページ)やMIDIデータフォーマット(130ページ)をご参照ください。



NOTE:

EL-57のレジストレーションとプログラムチェンジナンバーの対応についてはMIDIインプリメンテーションチャート(134ページ)やMIDIデータフォーマット(130ページ)をご参照ください。



NOTE:

EL-57で扱えるコントロールチェンジについてはMIDIインプリメンテーションチャート(134ページ)やMIDIデータフォーマット(130ページ)をご参照ください。

プログラムチェンジ

音色を切り替えるための情報です。コンピューターやシーケンサーなどからこれらのメッセージを送信して、EL-57のレジストレーションを切り替えることができます。

コントロールチェンジ

エクスプレッションペダルなどの操作を伝えたり、エフェクトやボリュームなど、演奏表現を高めるために使われる情報です。各機能はコントロールナンバーによって区別され、それぞれのコントロール値を一般的に0～127の可変範囲で送信することができます。

システムメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージ

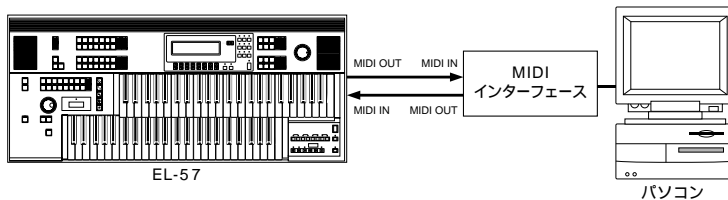
エクスクルーシブメッセージとは、おもに機器固有のシステムや音色関係のデータをやり取りするために使われる情報です。EL-57では、エクスクルーシブメッセージを使って、レジストレーションデータをバルクダンプ(まとめて送受信)することにより、それらのデータをパソコンを使って管理することができます。いろいろなソング用に作ったレジストレーションデータを複数のファイルとして、ハードディスクなどの大容量のメディア上に保存しておき、必要に応じてパソコンからEL-57上に送信することができます。

レジストレーションデータの送受信例

それでは、以下の例を使ってレジストレーションデータを実際に送受信してみましょう。

この例では、まずシステムエクスクルーシブメッセージを使って、EL-57のレジストデータを一度にすべてパソコン(シーケンサー)に送信する操作を行います。

MIDI専用ケーブルを使って、パソコン(シーケンサー)とEL-57をつぎの図のように正しく接続します。(MIDI IN/OUT端子については125ページをご参照ください。)



お使いのパソコンに対応したMIDIインターフェース、エクスクルーシブメッセージの送受信に対応しているシーケンスソフトが必要となります。

レジストデータをEL-57からパソコンへ送信する

前準備(レジストレーションの登録)

1 はじめにEL-57本体で、上鍵盤を弾いたときにSTRINGS(ストリングス)の音が出るようにセットしておきます。

アップパーキーボードボイス1の[STRINGS]ボタンを押したあと、LCDに表示されたStrings1を選択してください。

2 この状態をレジストボタン1に登録します。
M./TO DISK(メモリー)ボタンを押しながらナンバーボタンの **1** を押します。

その他のレジストボタンの内容は、この例では意識する必要はありません。好きなパネル状態を登録してください。

レジストデータの送信

- 3 パソコン(シーケンサー)からシステムエクスクルーシブメッセージを使って、全RAM送信要求データ"F0,43,70,78,10,F7"(16進)を送信します。
- 4 EL-57が全RAM送信要求データを受信すると、すべてのレジストボタンに登録されているデータを自動的にパソコン側に送信します。
- 5 パソコンで受信したレジストデータを1つのファイルとして保存します。パソコンを使って自由に管理することができます。

レジストデータをパソコンからEL-57へ送信し、 レジストボタンを切り替える

先ほどの操作で保存したファイルをパソコンからEL-57に送信する操作を行います。また、レジストボタンを選択し、上鍵盤の音をリモートコントロールで鳴らしてみます。

レジストデータの受信

- 1 パソコン(シーケンサー)からシステムエクスクルーシブメッセージを使って、全RAM受信要求データ"F0,43,70,78,20,F7"(16進)を送信し、続けて先ほどファイルとして保存したレジストデータを送信します。
- 2 EL-57は全RAM受信要求データを受信したあと、エクスクルーシブメッセージが受信できる状態になります。その後、送られてくるすべてのレジストデータを受信し、各レジストボタンにセットします。この操作で、パソコンで管理しているレジストデータをEL-57に戻すことができます。

レジストボタンの選択

パソコンからプログラムチェンジを送信することにより、EL-57のレジストボタンを切り替えることができます。

- 3 パソコンからプログラムチェンジ"CF,00"(16進)をEL-57に送信します。
- 4 EL-57はプログラムチェンジを受信し、自動的にレジストボタンの①が選択されたときと同じパネル状態になります。

ノートオンの送信

- 5 パソコンからノートオン"90,30,7F"(16進)をEL-57に送信します。
- 6 EL-57はノートオンを受信し、上鍵盤C2の音程を鳴らします。前準備(レジストレーションの登録)でセットしておいた、STRINGS(ストリングス)のボイスで発音されます。

レジストデータの記録 / 再生はMDRを利用した方がより簡単にできますが、パソコンによる管理を行う場合、ハードディスクを使用することによって、複数のフロッピーディスクのレジストデータをまとめて保存しておくことができるメリットがあります。

MIDIデータフォーマット

チャンネルメッセージ

コード(16進数表記)	ファンクション	送信	受信	備考
8n nn** 00-7F	ノート オフ	x	1ch	上鍵盤
		x	2ch	下鍵盤
		x	3ch	ペダル鍵盤
		x	(4ch)*	リードボイス
		x	15ch	キーボードパーカッション
9n nn** 00	ノート オン	1ch	1ch	上鍵盤
9n nn** 01-7F	オフ	2ch	2ch	下鍵盤
		3ch	3ch	ペダル鍵盤
		(4ch)*	(4ch)*	リードボイス
		(5ch)*	x	
		x	15ch	キーボードパーカッション
Bn 04 00-7F	セカンドエクスプレッション	x	x	コントロール
BF 0B 00-7F	エクスプレッション	16ch	16ch	コントロール
Bn 7B 00	オールノートオフ	x	x	上鍵盤
		x	x	下鍵盤
		x	x	ペダル鍵盤
		x	x	リードボイス
		x	x	コントロール
Cn nn***	プログラムチェンジ	x	1ch	上鍵盤
		x	2ch	下鍵盤
		x	3ch	ペダル鍵盤
		16ch	16ch	コントロール
Dn 00-07	アフタータッチ	1ch	1ch	上鍵盤
		2ch	2ch	下鍵盤
		x	x	ペダル鍵盤

* MIDIコントロール機能で変更

** ノートナンバー

*** レジストナンバー

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
F8	クロック		*	
FA	スタート			
FC	ストップ			
FE	アクティブセンシング			
FF	リセット	x		

* 外部同期モード時のみ

システムエクスクルーシブメッセージ

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
F0 43 70 70 00 ... (Data)*... F7	バルクダンプデータ	×	
01 F7	音色パラメータデータ送信要求	×	
02 F7	音色パラメータデータ受信要求	×	
F0 43 70 70 10 F7	全RAMデータ送信要求	×	
11	レジストレーションデータ送信要求	×	
12	R.S.P.データ送信要求	×	
14	ユーザーパターンデータ送信要求	×	
15	ユーザーパターンデータ送信要求	×	
16	ユーザーボイスデータ送信要求	×	
F0 43 70 70 20 F7	全RAMデータ受信要求	×	
21	レジストレーションデータ受信要求	×	
22	リズムシーケンスデータ受信要求	×	
24	ユーザーパターンデータ受信要求	×	
25	ユーザーパターンデータ受信要求	×	
26	ユーザーボイスデータ受信要求	×	
F0 43 70 70 30 F7	モデルIDデータ送信要求	×	
F0 43 70 70 38 7F F7	バルクダンプ アクノレッジ		×
00	バルクダンプ アンアクノレッジ		×

(Data)*=エクスクルーシブデータ列

コントロールチェンジ

コード	メッセージ	送信	受信
F0 43 70 70 40 45 7F F7	レフトスイッチ オン		
00	オフ		
47 7F F7	ニーレバー オン		
00	オフ		
48 7F F7	フィルイン オン		
00	オフ		
4B 7F F7	イントロ/エンディング オン		
00	オフ		
50 7F TI* Th** F7	テンポ		

*l=Low byte **h=High byte

MDR 関係

コード	メッセージ	送信	受信
F0 43 70 70 70 01 F7	プレイ スタート	×	
02	ストップ	×	
03	レコード スタート	×	
04	ストップ	×	
05	早送り スタート	×	
06	ストップ	×	
09	リズムポインターリセット	×	

その他

コード	メッセージ	送信	受信
F0 43 70 70 78 SC NC F7	バーシグナル		

ELシリーズ共通メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0 43 70 78 00 ... (Data)*... F7	バルクダンプデータ		
01	音色パラメータデータ送信要求	×	
02	音色パラメータデータ受信要求	×	
F0 43 70 78 10 F7	全RAMデータ送信要求	×	
11	レジストレーションデータ送信要求	×	
12	リズムシーケンスデータ送信要求	×	
14	ユーザーパターンデータ送信要求	×	
15	ユーザーパターンデータ送信要求	×	
16	ユーザーボイスデータ送信要求	×	
F0 43 70 78 20 F7	全RAMデータ受信要求	×	
21	レジストレーションデータ受信要求	×	
22	リズムシーケンスデータ受信要求	×	
24	ユーザーパターンデータ受信要求	×	
25	ユーザーパターンデータ受信要求	×	
26	ユーザーボイスデータ受信要求	×	
F0 43 70 78 41 ... (Data)*... F7	パネルスイッチイベントデータ**		
F0 43 70 78 42 ... (Data)*... F7	カレントレジストレーションデータ		

(Data)*=エクスクリューシブデータ列

** 次ページのスイッチコード一覧をご参照ください。

モデル固有メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0 43 70 nn* 00 ... (Data)... F7	バルクダンプデータ	×	
00	モデルIDデータ		×
01	音色パラメータデータ送信要求	×	
02	音色パラメータデータ受信要求	×	
F0 43 70 nn* 10 F7	全RAMデータ送信要求	×	
11	レジストレーションデータ送信要求	×	
12	リズムシーケンスデータ送信要求	×	
14	ユーザーパターンデータ送信要求	×	
15	ユーザーパターンデータ送信要求	×	
16	ユーザーボイスデータ送信要求	×	
F0 43 70 nn* 20 F7	全RAMデータ受信要求	×	
21	レジストレーションデータ受信要求	×	
22	リズムシーケンスデータ受信要求	×	
24	ユーザーパターンデータ受信要求	×	
25	ユーザーパターンデータ受信要求	×	
26	ユーザーボイスデータ受信要求	×	

nn* は、3D (EL-50)で送受信可能

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
F0 43 73 01 02 F7	内部同期モード要求	×	
03	外部同期モード要求	×	

スイッチコード一覧

ファンクション	スイッチ	コード	データ	備考
セレクター	アッパーキーボードボイス	02	00-0D	スイッチナンバー
	ロワーキーボードボイス	03	00-0D	スイッチナンバー
	リードボイス	06	00-04	スイッチナンバー
	ペダルボイス	07	00-04	スイッチナンバー
	リズム	0B	00-0B	スイッチナンバー
ボリューム	アッパーキーボードボイス	12	00-7F	ボリュームデータ
	ロワーキーボードボイス	13	00-7F	ボリュームデータ
	リードボイス	16	00-7F	ボリュームデータ
	ペダルボイス	17	00-7F	ボリュームデータ
	リズム	1A	00-7F	ボリュームデータ
	リバーブ	1B	00-7F	デブスデータ
トゥロワー	リード	36	00-01	00=OFF 01=ON
	ペダルボイス	37	00-01	00=OFF 01=ON
サステイン	アッパー	50	00-01	00=OFF 01=ON
	ロワー	51	00-01	00=OFF 01=ON
	ペダル	52	00-01	00=OFF 01=ON
キーボードパーカッション	ロワー	5B	00-01	00=OFF 01=ON
	ペダル	5C	00-01	00=OFF 01=ON
ディスエーブル	ディスエーブル	5F	00-01	00=OFF 01=ON
トレモロ	トレモロ	60	00-01	00=コーラス 01=トレモロ
リズムシーケンス	1	61	00-01	00=OFF 01=ON
	2	62	00-01	00=OFF 01=ON
	3	63	00-01	00=OFF 01=ON
	4	64	00-01	00=OFF 01=ON

EL-57 MIDIインプリメンテーションチャート

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16チャンネル 4, 5チャンネル	1, 2, 3, 15, 16チャンネル 4チャンネル	3
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 1 *****	36-96 2	
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		×	×	
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 セカンドエクスプレッションペダル 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, 112-116 *****	0-15, 112-116 0-15,	
エクスクルーシブ				MIDIコード参照
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			受信は外部同期モード時 (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	1 1チャンネル: 48-96、2チャンネル: 36-84、3チャンネル: 36-55 2 15チャンネルのみ36-127、他は36-96 3 1チャンネル: 上鍵盤、2チャンネル: 下鍵盤、3チャンネル: ペダル鍵盤、4チャンネル: リードボイス、 15チャンネル: キーボードパーカッション、16チャンネル: コントロール			

モード1: オムニ・オン、ポリ
モード3: オムニ・オフ、ポリ

モード2: オムニ・オン、モノ
モード4: オムニ・オフ、モノ

: あり
x: なし

故障かな?と思ったら

現象	原因と対処
楽器全般	
時々ガリッとかポツンという雑音が入る。	近くで電気器具の電源をオン/オフしたり、電気ドリルなどを使用している場合は、雑音が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、サービスセンター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無線局があるためです。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ラジオやテレビなどに雑音が入ることがある。	エレクトーンのすぐ近くにラジオやテレビを置くと、雑音が入ることがあります。できるかぎり離してご使用ください。
音が周囲のものを共鳴させてびりつく。	エレクトーンの音は持続音が多いため、周囲の戸棚やガラスなどの家具類を共鳴させることがあります。気になる場合は、家具類の配置を工夫するか、エレクトーンの音量を小さくしてください。
ディスプレイセレクトセクションのボタンの中で点灯しないものがある。	ボイスエディット、リズムプログラム、トレモロボタンを押すと点灯しますが、それ以外のボタンを押した場合は一時的に点滅するだけです。
ボリュームを最大にセットしても、音が小さすぎる。	マスターボリュームが最小近くになっています。時計回りに回してください。エクスペッションペダルが踏み込まれていません。ペダルを踏み込んでください。
コントロールパネル等が正常に働かない。 または、メモリーしていた情報が変わってしまう。	非常にまれなことでありますが、落雷などにより異常電圧が流れ、エレクトーンが正常に機能しなくなったり、メモリーしていた情報が変わったりすることがあります。このような場合は、いったん電源スイッチを切り、データコントロールボタンの左端の[]を押しながら、電源スイッチをもう一度入れてください(パワーオンリセット)。それでも正常に働かない場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ボタンを押しても、そのボタンのメニューが表示されない。	ホールドボタンがオンになっています。ホールドをオフにして、あらためて目的のボタンを押してください。
音色/リズム	
選んだ音色によって、鍵盤位置による音量のばらつきがある。	一般に電子楽器は、音色を変えるという本質的な要素を持つため、音色による各鍵盤の音量ばらつきをなくすことは非常に困難です。エレクトーンはどの音色でも演奏上問題の無いように設計、調整されていますが、設置場所や聞く位置によって音量や音色が異なることがあります。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ペダル鍵盤ではピッチが高く、上/下鍵盤の高音部ではピッチが低く感じられる。	特にピアノと比較した場合に感じることです。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、高音と低音の調律自体が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色がある。	おもに管楽器の音色で感じることです。これは実際の楽器音の特長を再現するため、意図的に組み込まれた音色効果です。ブラスの振動やブレスノイズなど、よりリアルな特徴をそなえた音色が得られます。
複数の鍵盤を押さえたとき、鳴らない音がある。	上鍵盤または下鍵盤では、上/下鍵盤合わせて最大12音まで同時に発音するようになっています。
ペダル鍵盤またはリードボイスを同時に2音押さえても、1音しか発音しない。	ペダル鍵盤またはリードボイスでは、それぞれ同時に1音しか発音しないようになっています。同時に2音以上押さえた場合は、高音が優先されます。
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がアッパーまたはロワー側に寄りすぎています。VOICE DISPLAYボタンを押してLCDにボイスディスプレイを表示させ、マニュアルバランスを設定しなおしてください。

現象	原因と対処
音色/リズム	
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コードがセットされています。リズムコンディション、または、A.B.C./M.O.C.メニューのA.B.C.モードをオフにしてください。 ペダルボタンのTO LOWER(トゥーロー)ボタンがオンになっています。ボタンをオフにしてください。
ページボタンでボイス/リズムメニューを選んでいるときに、LCDディスプレイ上段の音色/リズム名とその下のボイス/リズムメニューのカテゴリーが異なる。	LCDディスプレイ上段には現在選択されている音色/リズム名が表示されます。ほかの音色/リズムを選択しなおすまで表示は変わりません。
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がオンになっています。 キーボードパーカッションを使用しないときはオフにしてください。
リズムドットボタンを押してユーザーリズムをスタートしたが、リズムが発音されない。	ユーザーリズムは、リズムパターンプログラムでつくったリズムを呼び出すセクションなので、最初はブランクになっています。
エフェクト	
タッチコントロールが思ったよりきかない。	ボイスコンディションでのタッチトーンのレベル設定がゼロになっています。ボイスコンディションのメニューを表示させ、タッチトーンのレベルを上げてください。
ディスプレイセレクトのトレモロボタンを押したが、トレモロがかからない。	トレモロ効果を得るためには、まず、ボイスコンディションのページ1(ボイスメニュー音色)でトレモロ機能を選択する必要があります。
A.B.C./アカンパニメント	
A.B.C.のシングルフィンガーで下鍵盤の高い方を押さえても、音程が変わらない。	シングルフィンガーでは定められた1オクターブのなかの音が出るようになっていきます。同じコードまたは同じ音色であれば、下鍵盤のどの位置を押さえても同じ音程で和音が得られます。
イントロ/エンディングパターンに入っているとき、下鍵盤を弾いても発音しない。	アカンパニメントコードが自動的に選択演奏されるので、イントロ/エンディングパターンが演奏中は、その他の音は発音されないようになっています。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	アカンパニメントのボリュームが0になっています。リズムコンディションページで、アカンパニメントのボリュームを上げてください。
メロディ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。アッパーキーボードボイスをセットしてください。
レジストレーションメモリー	
レジストレーションに記憶されない機能がある。	次の機能は記録されないようになっています。 リズムのスタート、シンクロススタート、フィルイン、イントロ/エンディングなどの各スイッチ機能。ユーザーボイスの内容、ユーザーリズムの内容、レジストシフト、MDRセレクトボタンなど。
トゥーディスクの操作をしたらエラー表示になり、データが移らない。	操作が不適切であるか、フロッピーディスクのライトプロテクトタブがオンになっています。操作方法などを確認してください。

現象	原因と対処
ボイスエディット	
ボイスエディットを押したのに、ディスプレイにエディットのメニューが表示されない。	ボイスエディットボタンだけを押しているためです。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ボタンを押さないとボイスエディットのメニューは表示されません。
ボイスエディットを行っているとき、鍵盤を押さえても指定した音色が発音しない。	オペレーターがオフになっているか、アウトプットレベルがゼロになっています。オペレーターをオンにするか、アウトプットレベルを上げてください。エンベロープジェネレーターの各レベルが極端に低くなっています。設定をなおしてください。
ボイスエディットで、FMオペレーターの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。	FMオペレーターの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に、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を変更してください。
リズムプログラム	
リズムパターンプログラムを設定しているときに、新しく打楽器音を入力しようとしても発音しない。	16トラックすべてに打楽器音が入力されてしまうと、つぎに新しく入力しようとした打楽器音は発音されません。必要であれば、既存のトラックのひとつを消去して入力してください。
MDR	
録音/再生ができない。	鍵盤ごとのレコード/プレイのパート選択ボタンがオフになっています。録音/再生したいパートのボタンを押してオンにしてください。
40ソングまでデータの録音/記録ができない。	ひとつのソングに記録したデータの量が多い場合、メモリー残量が足りなくなることがあります。メモリー残量をご確認ください。
演奏が終わる前に録音がストップしてしまった。	メモリー残量が足りない場合:別のディスクを使用してください。 既に録音してあるソングナンバーに録音する場合:録音する曲の長さが前の曲の長さになっています。前の曲をデリートしてから、録音しなおしてください。
録音開始時にリズムがスタートしなかったり、スタートさせたリズムがストップしてしまう。	録音開始時にリズムがスタートした場合、リズムをストップさせる仕様になっています。リズムを使用する場合は、デジタルディスプレイの表示が--からメモリー残量表示に切り替わった後でスタートさせてください。
再生されていたエレクトーンの音が鳴りっぱなしになった。	イジェクトボタンを押してディスクを取り出したためです。ストップボタンを押して再生をストップしてから、ディスクを取り出して、電源を切るようにしてください。

EL-57 仕様

鍵盤		上鍵盤：49鍵(C-C)、下鍵盤：49鍵(C-C)、ペダル：20鍵(C-G)
タッチトーン	(イニシャル/アフター)	アッパー、リード、ロワー
音色	音源	AWM・FM
	アッパーキーボードボイス ロワーキーボードボイス	ストリングス1、2、ピチカートストリングス；プラス、シンセプラス；クラリネット；サクソフォーン；コーラス；オルガン、ポップオルガン、ジャズオルガン、アコーディオン；ピアノ、電気リックピアノ、ハーブシコード；ギター1、2、電気リックギター、ハーブ；ビブラフォン、グロッケン、マリンバ、シンセチャイム；コスミック1、2、3、4；トゥッティ1、2；[アッパー]ハーモニカ；[ロワー]ホルン1、2；ユーザー1~4；[ドットボタン]1、2；アッパー=30ボイス；ロワー=31ボイス；ボリューム
	リードボイス	バイオリン；フルート、ホイッスル；オーボエ、バソーン；トランペット1、2、トロンボーン；ユーザー1~4；[ドットボタン]1、トゥーローボタン；8ボイス；ボリューム
	ペダルボイス	コントラバス、ピチカートベース、エレキベース1、2、シンセベース；オルガンベース1、2；チューバ、ティンパニ；ユーザー1~4；[ドットボタン]1、トゥーローボタン；9ボイス；ボリューム
	ボイスディスプレイ	アッパー、リード、ロワー、ペダル；マニュアルバランス
ボイスエディット		オン/オフ[エディット]AWMオペレーター(アウトブットレベル)FMオペレーター1、2、3、4(アウトブットレベル、アタックレイト、ディケイ1レイト、ディケイ1レベル、ディケイ2レイト、リリースレイト)、オペレーターセクター、オペレーターオン/オフボタン；[セーブ]ユーザー1~4
エフェクト/ コンディション	リバーブ	タイプ：ルーム、ホール、チャーチ；レンジ；デプス
	サステイン	アッパー(ニー)、ロワー(ニー)、ペダル；レンジ
	トレモロ/コーラス	アッパー、ロワー、リード、ペダル；トレモロ(ファースト)：スピード、コーラス(スロー/ストップ)
	シンフォニック/セレステ	アッパー、ロワー、リード、ペダル；[モード]シンフォニック/セレステ
	ビブラート	アッパー、ロワー、リード、ペダル；プリセット/ユーザー(ディレイ、デプス、スピード)、タッチビブラート
	ディレイ	アッパー、ロワー、リード；スピード、フィードバック、バランス
	フランジャー	アッパー、ロワー、リード；スピード、フィードバック、デプス
	グライド	アッパー、ロワー、リード
	パン	アッパー、ロワー、リード、ペダル；7ポジション
	フィート	アッパー、ロワー、リード、ペダル；プリセット/4'/8'/16'
リズム	リズム	マーチ1、2、3、ポルカ1、2、カントリー1、2、ブロードウェイ、パロック；ワルツ1、2、3、4、5、ジャズワルツ1、2、3、ボレロ；スイング1、2、3、4、5、6、ジャズバラード、ディキシランド1、2；パウンズ1、2、3、レゲエ1、2；スローロック1、2、3；タンゴ1、2、3；チャチャ、ルンバ、ピギン、マンボ、サルサ；サンバ1、2、3、ボサノバ1、2、3；8ビート1、2、3、4、5、ダンスポップ1、2、3、4；16ビート1、2、3、4、5、16ビートファンク1、2、3；ユーザー1、2、3、4、5、6、7、8 (A~D)；[ドットボタン]1、2；66リズム；ボリューム
	バリエーション	フィルイン、イントロ/エンディング、タクト、オートバリエーション；オン/オフ
	コントロールその他	スタート、シンクロスタート、テンポ：バー/ビートディスプレイ、バランス、ボリューム
リズムプログラム	リズムパターンプログラム	オン/オフ、ステップライト/リアルタイムライト、ビート(4/4、3/4、2/4)、クオンタイズ(♩、♪、♫、♯♩、♯♪、♯♫、♯♯♩、♯♯♪、♯♯♫)、オフ、メトロノーム；オン/オフ、エディット：インストゥルメント1~16 (チェンジ、クリア；カーソル)、アクセントレベル0~8、75パーカッションサウンド、アカンパニメントセレクト、セーブ：ユーザー1~8(A~D、フィルイン)、メモリー残量
	リズムシーケンス	オン/オフ、シーケンス1~4、120ポジション、カーソル、データ；プリセット/ユーザー(セット、インサート、デリート、クリア)
キーボードパーカッション		ロワー、ペダル：オン/オフ

アカンパニメント	オートベースコード	モード：オフ/シングルフィンガー/フィンガードコード/カスタムABC；メモリー：ロワー、ペダル
	アカンパニメント	タイプ：1、2、3、4、オフ
メロディオンコード		モード：オフ、1、2、3、ニール：オン/オフ
ベーシックレジストレーション		1～5
レジストレーションメモリー		M(メモリー)トゥーディスク、1～8、D(ディスプレイ)ボタン
ミュージックディスクレコーダー		プレイ/レコード：アッパー、ロワー、ペダル、コントロール、リード、キーボードパーカッション；ポーズ、ストップ、ソングセレクト、ソングリピート、ソングデリート、ソングコピー：フロム/トゥー、ディスクコピー；テンポ、シフト、フォーマット、カスタムプレイ、メモリー残量、デジタルディスプレイ、イジェクト
フットスイッチ コントロール	左フットスイッチ	モード：オフ、リズム(ストップ、エンディング、フィルイン)、 グライド(アッパー/ロワー/リード)、トレモロ/コーラス
	右フットスイッチ	レジストシフト：オフ、シフト、ジャンプ、ユーザー(80ポジション、カーソル、データ：セット、 インサート、デリート、クリア)
ニールバーコントロール		オン/オフ：サステイン(アッパー、ロワー)、MOC
LCDディスプレイ		256x64フルドット
コントロール		パワーオン/オフ、エクスプレッションペダル、ピッチコントロール、トランスポーズ、マスターボリューム、 ディスプレイセレクト、データコントロール、ページ、コース、ホールド、LCDコントラスト、 MIDI(アウトプット：アッパー、ロワー；インターナル/エクスターナル：リード、シンクQ、エクスプレッション)
その他の装備		椅子、キーボードカバー/譜面板、MIDIイン/アウト端子、ヘッドフォンジャック、リズムイン端子(フォーン；L/R)、 AUXイン端子(RCA；L/R)、AUXアウト端子(RCA；L/R)
付属品		2DD 3.5"フロッピーディスク(×1)、レジストレーションメニューディスク(×2)、和文シート、 取扱説明書、活用ガイド
オプション		ボイスディスク、HPE-170ステレオヘッドフォン、3.5"フロッピーディスク(2HD/2DD)
サウンドシステム	アンプ	55W+55W (EIAJ)
	スピーカー	[2ウェイ]コーン型：20cm x 2、コーン型：5cm x 2、モニター x 2
定格電圧・消費電力・周波数		100V、60W、50/60Hz
サイズ		[本体]間口1,149mm、奥行き556mm、高さ980mm(譜面板を立てた時1,236mm) [椅子]間口665mm、奥行き297mm、高さ580mm
重量		[本体]81.5kg、[椅子]7.5kg

*仕様および外観は、改良のため、予告無く変更することがあります。

索引

索引 1 (機能別)

あ

アウトプット(MIDI)	123
アウトプットレベル	87, 88
アカンパニメント	48
アカンパニメントボリューム	48
アカンパニメント(リズムプログラム)	107
アクセント	104
アタックレイト	88
アッパーキーボードボイス	18
アフタータッチ	29
アルゴリズム	79, 86

い

イジェクトボタン	58
一時停止	71
イニシャルタッチ	29
インサート(リズムシーケンス)	114
インサート(レジストレーションシフト)	56
インターナル/エクスターナル(MIDI)	123
イントロ/エンディング	40

え

AWMオベレーター	82, 87
エクスペッション	7
エクスペッションペダル	7, 121
エディット(ボイスエディット)	79
エディット(リズムプログラム)	102, 106
エディット(レジストレーションシフト)	55
エフェクト	30
エフェクトセット	32
FMオベレーター	80, 88
LCDディスプレイ	14
演奏データ	63
エンディング	40
エンベロープパラメーター	89

お

オートバリエーション	42
オートベースコード(A.B.C.)	46
オクターブ設定	30
オベレーター	79, 81, 86
音群	18
音色	18

か

カスタムA.B.C.	46
カスタムプレイ	61, 71
カーソル(シーケンス)	114
カーソル(レジストシフト)	55

き

キーボードパーカッション	49
基本レジストレーション	7
キャリア(ボイスエディット)	86
曲の削除(MDR)	74

く

クオンタイズ	101, 105
グライド	119
クリア(リズムシーケンス)	114
クリア(リズムプログラム)	103, 106
クリア(レジストレーションシフト)	56
繰り返し再生	70

こ

コースボタン	17
コード	47
コーラス	30
コピープロテクト	76
コントラスト	123
コントロール(エフェクト)	28
コントロールデータ(MDR)	63

さ

再生	69
再生テンポ	72
再生(リズムシーケンス)	115
サステイン	35

し

シーケンス	111
シフト(MDR)	60
シフト(レジストレーション)	54
シャッター	59
ジャンプ	54
出力端子	125
シングルフィンガー	46
シングルフィンガーで識別されるコード	47
シンクロナイズ	40
シンフォニック	30, 32

す

スタートボタン	40
ステップライト	100, 102
ストップ(MDR)	62, 69
ストップ(コーラス)	32, 38
ストップ(リズム)	40
スピード(ディレイ)	33
スピード(トレモロ)	32, 38
スピード(ビブラート)	31
スピード(フランジャー)	33
スロー(コーラス)	38

せ

セーブ(ボイスエディット)	83
セーブ(リズムプログラム)	108
セット(リズムシーケンス)	114
セット(レジストレーションシフト)	56
セレステ	30, 32

そ

ソングコピー	73
ソングセレクト	61
ソングデリート	74
ソングリビート	70

た

タイプ(アカンパニメント)	48
タイプ(リバーブ)	34
タイミング	104
打楽器アサイン表(リズムプログラム)	99
タクト	40
タッチトーン	29
タッチビブラート	31

ち

チェンジ	102
チャーチ(リバーブ)	34

て

ディケイ1レイト	88
ディケイ1レベル	88
ディケイ2レイト	88
ディスエーブル(D)ボタン	52
ディスクコピー	74
ディスプレイセレクト	16
ディレイ	30, 32
ディレイ(ビブラート)	31
データエディットボタン	56, 114
データコントロールボタン	15, 16
デジタルディスプレイ	60
デプス(エクスペッション)	121
デプス(ビブラート)	31
デプス(フランジャー)	33
デプス(リバーブ)	34
デリート(リズムシーケンス)	114
デリート(レジストレーションシフト)	56
テンポ(MDR)	72
テンポ(リズム)	41
テンポダイヤル	41

と

トゥーローワー	20
ドットボタン(音色)	21
ドットボタン(リズム)	43
トランスポーズ	122
トレモロ	30, 32, 36

に

ニーレバー	120
入力端子	125

は

パーカッション	42
パート再生	69
パート録音	64
パー/ビート	41
パターン	97
早送り/巻戻し	71
バランス(ディレイ)	32
バランス(パーカッション)	42
パリエーション(リズムプログラム)	108
パワーオンリセット	57
パワースイッチ	6
パン	30

ひ

ビート	107
ピッチ	122
ビブラート	31

ふ

フィート	30
フィードバック(FB:ディレイ)	33
フィードバック(FB:フランジャー)	33
フィードバック(ボイスエディット)	89
フィルイン	41
フィルター(ボイスエディット)	87
フィンガードコード	46
フィンガードコードで識別されるコード	47
フォーマット	60
フットスイッチ(左)	118
フットスイッチ(右)	54
フランジャー	30, 32
プリセット(エフェクト)	30
プリセット(シーケンス)	114
プリセット(ビブラート)	31
ブレイ(MDR)	61
フロッピーディスク	59
フロッピーディスク挿入口	58

へ

ページボタン	15, 16
ペダルボイス	18
ヘッドフォン	125

ほ

ボイスエディット	78
ボイスコンディション	29
ボイスディスク	85
ボイスディスプレイ	20
ボイスメニュー	23
ボーズ	71
ホールドボタン	17
ホール(リバーブ)	34
ボリューム(アコンパニメント)	48
ボリュームファイン	19, 30
ボリューム(ボイス)	19
ボリューム(リズム)	42

ま

巻戻し/早送り	71
マスターボリューム	7
マニュアルバランス	19

み

MIDI	123, 126
ミュージックディスクレコーダー(MDR)	58
ミュート	20

め

メトロノーム	101
メモリー(M)ボタン	52
メモリー残量(MDR)	76
メモリー残量(リズムプログラム)	108
メモリー(ロワー/ペダル)	46
メロディオンコード(M.O.C.)	51

も

モジュレーター	86
モード(コーラス)	32, 38
モード(シンフォニック)	32
モード(メロディオンコード)	51
モード(レジストレーションシフト)	55

ゆ

ユーザー音色(ボイス)	23, 84
ユーザー(シーケンス)	114
ユーザー(ビブラート)	31
ユーザーフィルイン	108, 110
ユーザー(レジストレーションシフト)	54
ユーザー(リズム)	44, 110
ユーズランブ	58

ら

ライトプロテクト	59
ライトプロテクトタブ	59

り

リアルタイムライト	100, 106
リードボイス	18
リズム	39
リズムイン	125
リズムクロック	104
リズムコンディション	42
リズムシーケンス	111
リズムトラック	102
リズムパターンプログラム	97
リズムパターン略号表(リズムシーケンス)	113
リズムプログラム	96
リズムメニュー	44
リトライ(MDR)	62
リバーブ	34
リピート再生	70
リリースレイト	88

る

ルーム(リバーブ)	34
-----------	----

れ

レコード(MDR)	61
レジストレーションシフト	54
レジストレーションデータ	63
レジストレーションの記録	67
レジストレーションメニュー	8
レジストレーションメモリー	52
レンジス(サステイン)	35
レンジス(リバーブ)	34

ろ

録音	61
ロワーキーボードボイス	18

索引2(パネル/LCDディスプレイ表記別)

A

A.B.C.	46
A.B.C./M.O.C	47, 51
ACC. (ACCOMPANIMENT)	48
ACCENT(RHYTHM PROGRAM)	104
ACC. (RHYTHM PROGRAM)	107
ALG (ALGORITHM)	79, 86
AR (VOICE EDIT)	88
AUTO VARI.	42
AUX IN/OUT	125
AWM	87

B

BAL. (DELAY)	33
BAL. (PERCUSSION)	42
BAR/BEAT	41
BASIC REGIST.	7
BEAT	101

C

CELESTE	30, 32
CHANGE (RHYTHM PROGRAM)	102
CHOR. (CHORUS)	32, 38
CHURCH (REVERB)	34
CLEAR (REGIST SHIFT)	56
CLEAR (RHYTHM PROGRAM)	103, 106
CLEAR (SEQUENCE)	114
COARSE	17
CONTRAST	123
Custom A.B.C.	46
CUSTOM PLAY	61, 71

D

D (Disable)	52
DATA CONTROL	15, 16
DATA (REGIST SHIFT)	55
DATA (SEQUENCE)	114
DELAY	30, 32
DELAY (VIBRATO)	31
DEL. (REGIST SHIFT)	56
DEL. (SEQUENCE)	114
DEPTH (EXPRESSION)	121
DEPTH (FLANGER)	33
DEPTH (REVERB)	34
DEPTH (VIBRATO)	31
DISPLAY SELECT	16
D1L (VOICE EDIT)	88
D1R (VOICE EDIT)	88
D2R (VOICE EDIT)	88

E

EDIT (REGIST SHIFT)	55
EDIT (RHYTHM PROGRAM)	102, 106
EDIT (VOICE EDIT)	79
EFFECT	30
EFFECT SET	32
ENDING	40
EXP. (EXPRESSION)	121
EXP./PITCH/MIDI	121, 122, 123

F

FB. (DELAY)	33
FB. (FLANGER)	33
FEET	30
FILL IN	41
Fingered Chord	46
FLANG. (FLANGER)	30, 32
FM	88
FOOT SW	118
FOOT SWITCH-LEFT	118
FOOT SWITCH-RIGHT	54
FORMAT	60

G

GLIDE CONTROL	119
---------------	-----

H

HALL (REVERB)	34
HEADPHONES	125
HOLD	17

I

Insert Voice Disk !!	85
INS. (REGIST SHIFT)	56
INS. (SEQUENCE)	114
INSTRUMENT (RHYTHM PROGRAM)	102
INT./EXT.	123
INTRO. ENDING	40

J

JUMP (REGIST SHIFT)	64
---------------------	----

K

KEYBOARD PERCUSSION	49
KNEE	120

L

LCD Display	14
LEAD VOICE	18
LENG. (REVERB)	34
LENGTH (SUSTAIN)	35
LOAD FROM VOICE DISK	85
LOWER KEYBOARD VOICE	18

M

MDR	58
MASTER VOLUME	7
MEM. (MEMORY)	46
METRONOME	101
MIDI	123, 125, 126
M.O.C. (MELODY ON CHORD)	51
MODE (CHORUS)	32, 38
MODE (M.O.C)	51
MODE (REGIST SHIFT)	55
MODE (SYMPHONIC)	32
M./TO DISK	52

O

OL (VOICE EDIT)	87, 88
OPERATOR	79, 81, 86
OUTPUT (MIDI)	123

P

PAGE	15, 16
PAN	30
PATTERN	97
PAUSE	71
PEDAL VOICE	18
PERCUSSION	42
PITCH	122
PLAY	61, 69
POSITION (REGIST SHIFT)	55
POSITION (SEQUENCE)	114
POWER	6
PRESET (EFFECT)	30
PRESET (SEQUENCE)	114
PRESET (VIBRATO)	31

Q

QUANTIZE	101
----------	-----

R

REAL TIME WRITE	106
RECORD	61
REGIST SHIFT	54
REVERB	34
RHYTHM	39
RHYTHM CONTROL	119
RHYTHM IN	125
RHYTHM PROGRAM	96
ROOM (REVERB)	34
RR (VOICE EDIT)	88

S

SAVE (RHYTHM PROGRAM)	108
SAVE TO USER RHYTHM	108
SAVE TO USER VOICE	83
SAVE (VOICE EDIT)	83
Select a Rhythm !!	97
Select a Sequence !!	111
Select a Voice !!	78
SEQ. (SEQUENCE)	111
SET (REGISTSHIFT)	56
SET (SEQUENCE)	114
SHIFT (MDR)	60
SHIFT (REGIST SHIFT)	54
Single Finger	46
SLOW (CHORUS)	38
SONG COPY	73
SONG DEL.	74
SONG REPEAT	70
SONG SELECT	61
SPEED(DELAY)	33
SPEED (FLANGER)	33
SPEED (TREMOLLO)	32, 38
SPEED (VIBRATO)	31
START	40
STEP WRITE	102
STOP (CHORUS)	32, 38
STOP (MDR)	62, 69
SUSTAIN	35
SYMPH. (SYMPHONIC)	30, 32
SYNCHRO START	40

T

TEMPO (MDR)	72
TEMPO (RHYTHM)	41
TO LOWER	20
TOUCH TONE	29
TOUCH VIB.	31
TRANSPOSE	122
TREMOLLO. (FAST)	38
TREM. (TREMOLLO)	30, 32, 37
TYPE (ACCOMPANIMENT)	48
TYPE (REVERB)	34

U

UPPER KEYBOARD VOICE	18
USER (REGIST SHIFT)	54
USER (RHYTHM)	44
USER (SEQUENCE)	115
USER (VIBRATO)	31
USER (VOICE)	23, 84

V

VIBRATO	31
VOICE DISK	85
VOICE DISPLAY	20
VOIC EDIT	78
VOL. (VOLUME; ACCOMPANIMENT)	48
VOL. (PERCUSSION)	42
VOL. (VOLUME; VOICE)	19, 30

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

このエレクトーンには保証書がついています。保証書は納入調整サービスの際に所定事項を記入して発行いたしますので、内容をご確認のうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

修理のご依頼

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ修理をお申し付けください。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL(011) 613-5036
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
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
東京サービスステーション*	〒108	東京都港区高輪2-17-11	TEL(03) 6488-6625
(*お持ち込み修理のみお取扱い)			
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) 465-6711
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	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL(06) 677-5262
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町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6-14-14	TEL(082) 674-3787
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]			
カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL(053) 465-1158

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社


北海道支店 地区営業課	〒064 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター TEL 011(512)1550
仙台支店 地区営業課	〒980 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通りビル TEL 022(222)6144
東京支店 エレクトーン普及グループ	〒108 東京都港区高輪2-17-11 TEL 03(5488)5463
関東支店 営業推進課	〒108 東京都港区高輪2-17-11 TEL 03(5488)1680
名古屋支店 営業推進課	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL 052(201)5140
大阪支店 営業推進グループ	〒542 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL 06(252)2390
広島支店 地区営業課	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL 082(244)3748
九州支店 営業推進課	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL 092(472)2153
国内楽器営業本部 エレクトーン営業部 エレクトーン営業課	〒430 浜松市中沢町10-1 TEL 053(460)2191

* 住所および電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハエレクトーンシティ 渋谷

〒150 東京都渋谷区桜丘町8-27
ヤマハエレクトーンシティ
Tel. 03(3476)4700
営業時間 10:00 ~ 18:45 定休日 日曜、祝日

エレクトーンに関するあらゆる質問にお答えします。
エレクトーンホットライン 営業時間:月~土 10:00 ~ 12:00
13:00 ~ 17:00

フリーダイヤル  0120-186-808