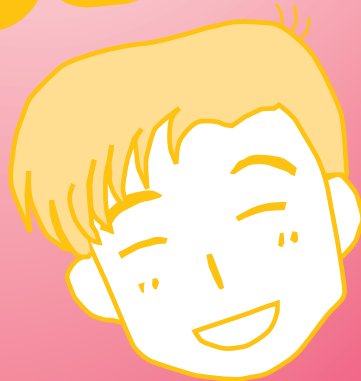


Electone
EL-700/EL-500
活用ガイド

バードくんと
Ms. LEEの

超早わかり!!
EL-700
EL-500



People Of The World

<J-FRIENDS>

エリーゼのために

(Beat On Classicバージョン)

楽譜

レジストレーションチャート表

リズムパターンプログラム表

付き!!

 YAMAHA

こんにちは！

この本を読んでいるってことは、EL-700 or 500をお買いになったってことですよ。

おめでとうございます！**ヤッター**...って気分でしょ。

そんな、あなたのために、私たちバードくんとMs. LEE(ミズリー)が、EL-700/500の基本的な操作法や色々な機能をひとつずつ解説しちゃいますね。

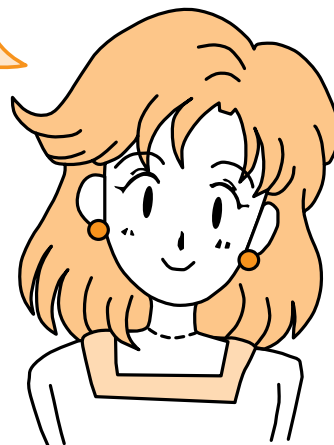
まず、基礎編では、要素別に1項目ずつ実習。その中でJ-FRIENDSの「People Of The World」が簡単に弾けちゃうのよ！

そして、応用編では、基礎編で実習した要素をベースに、実際に1曲のレジストレーションを組んでみましょう。

な・な・なんと「エリーゼのために」Beat On Classic(ビート オン クラシック)バージョン！

いろいろ、知っておくと便利なヒントなど、盛りだくさんですよ！

実際に役立ててくださいね。



プロフィール

バードくん



EL-900と一緒にすい星のごとくあらわれたバードくんは、エレクトーンのことならなんでもおまかせ。エレクトーン界のヒーロー。
(どうやら演奏は少々苦手らしい)

Ms.LEE(ミズリー)



エレクトーン大好き人間。グレード6級取得。何にでも興味も持つ行動派。
(とっても新しモノ好き)

もくじ

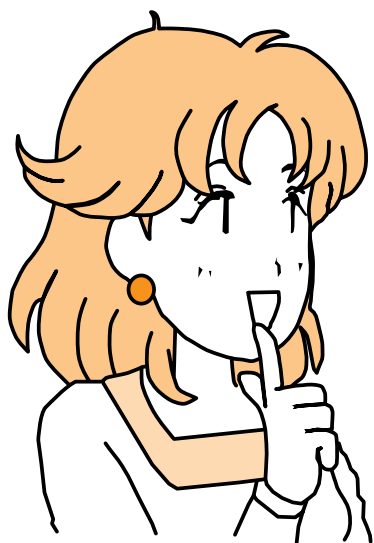
EL-500パネル図	4
EL-700パネル図	6

基礎編

音色を聞いてみよう	8
ボイスコンディション画面	12
エフェクトをセットしてみよう	22
リズムチェック	25
レジストレーションメニューディスクを使おう	34
レジストレーションのセットをしよう	42
パワーオンリセット(初期設定に戻す)をしよう	44
ディスクをフォーマットしよう	46
ユーザーリズムを作ってみよう	48
キーボードアサインに挑戦	58

応用編

音色をエディットしてみよう	62
レジストレーションチャート表&ポイント	70
ローリズムミック機能を使ってみよう	74
「エリーゼのために」のリズムパターンを 完成させよう	78
打楽器の細かい設定をしよう	82
リズムシーケンスを組んでみよう	83
レジストレーションシフトをセットしよう	86
レジストレーションオートチェンジデータを作ろう	87
ディスク間のソングコピー	90
演奏を録音してみよう	92
XG簡易変換をしてみよう	93
おわりに	95



EL-500パネル図



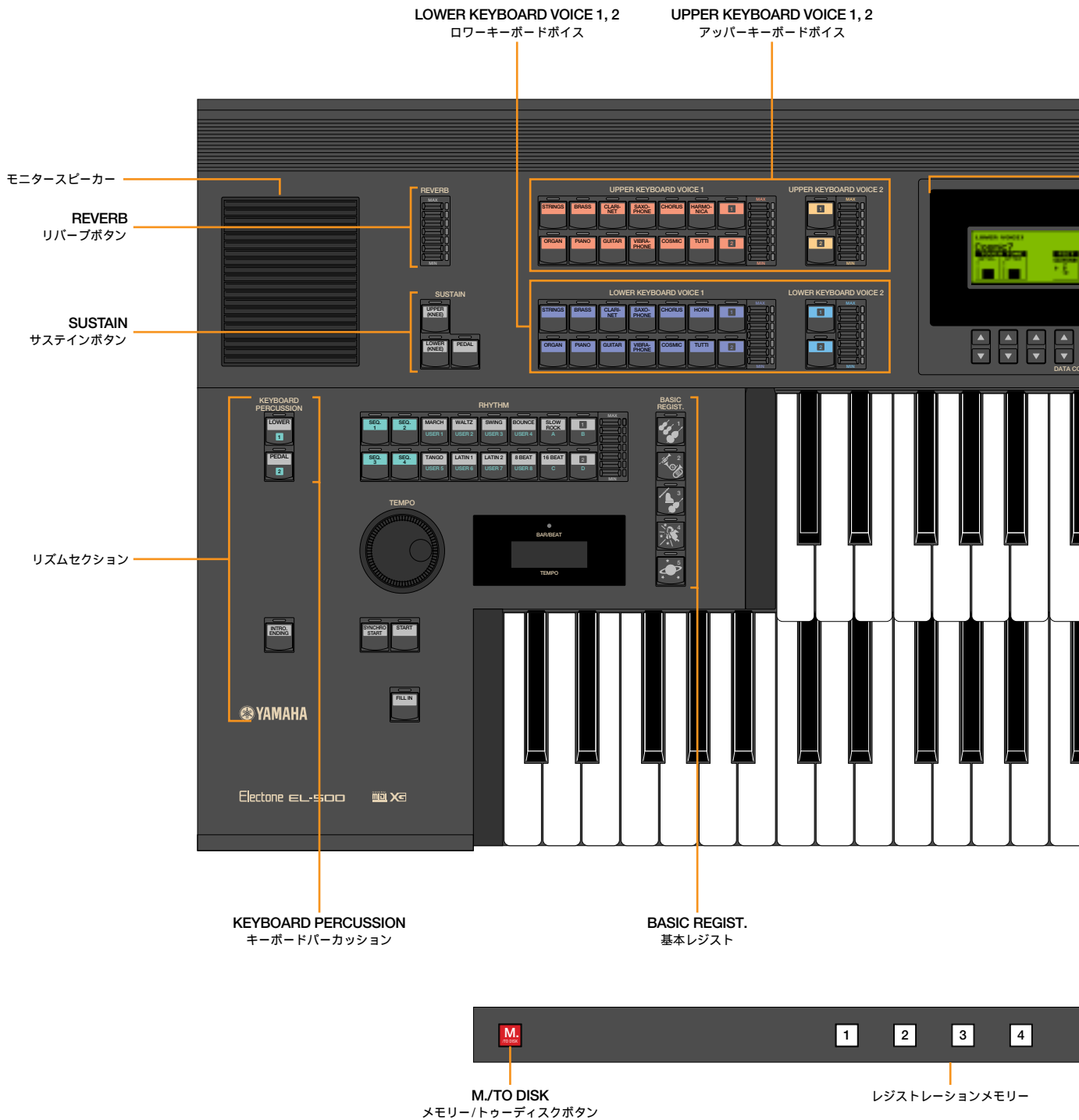
これはEL-500のパネル図だね。まずは各部の名称やボタンの配置を確認しておこう。



OK。



名称はこれからずっと出てくるから、ちゃんと覚えてね。



LCD ディスプレイ

DISPLAY SELECT
ディスプレイセレクト

LEAD VOICE
リードボイス

MASTER VOLUME
マスターボリューム

モニタースピーカー

PEDAL VOICE 1, 2
ペダルボイス

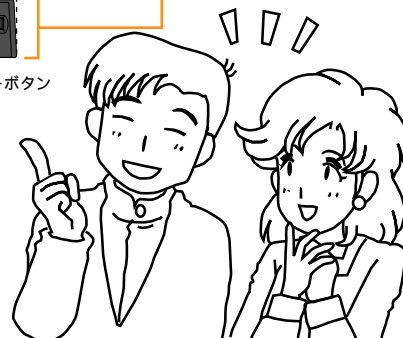
POWER
パワー

MUSIC DISK
RECORDER
ミュージックディスク
レコーダー

フロッピーディスク挿入口

ユーザランプ イジェクトボタン

D. (ディスエーブル) ボタン



EL-700パネル図



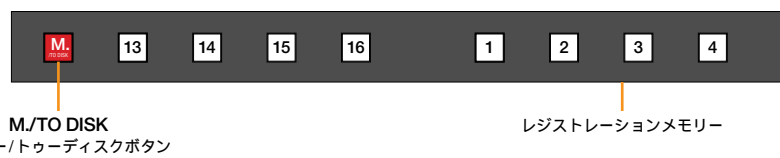
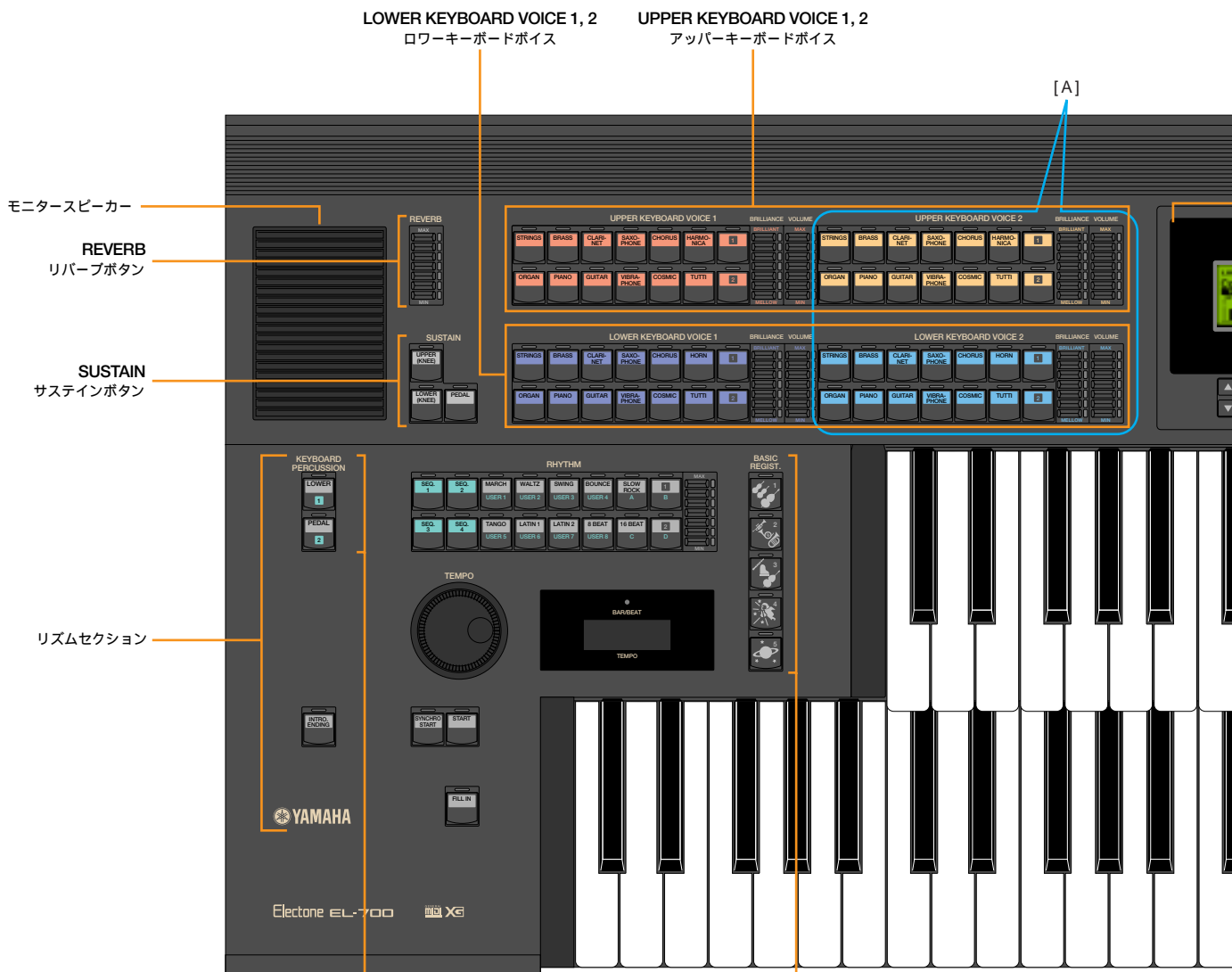
これはEL-700のパネル図だね。

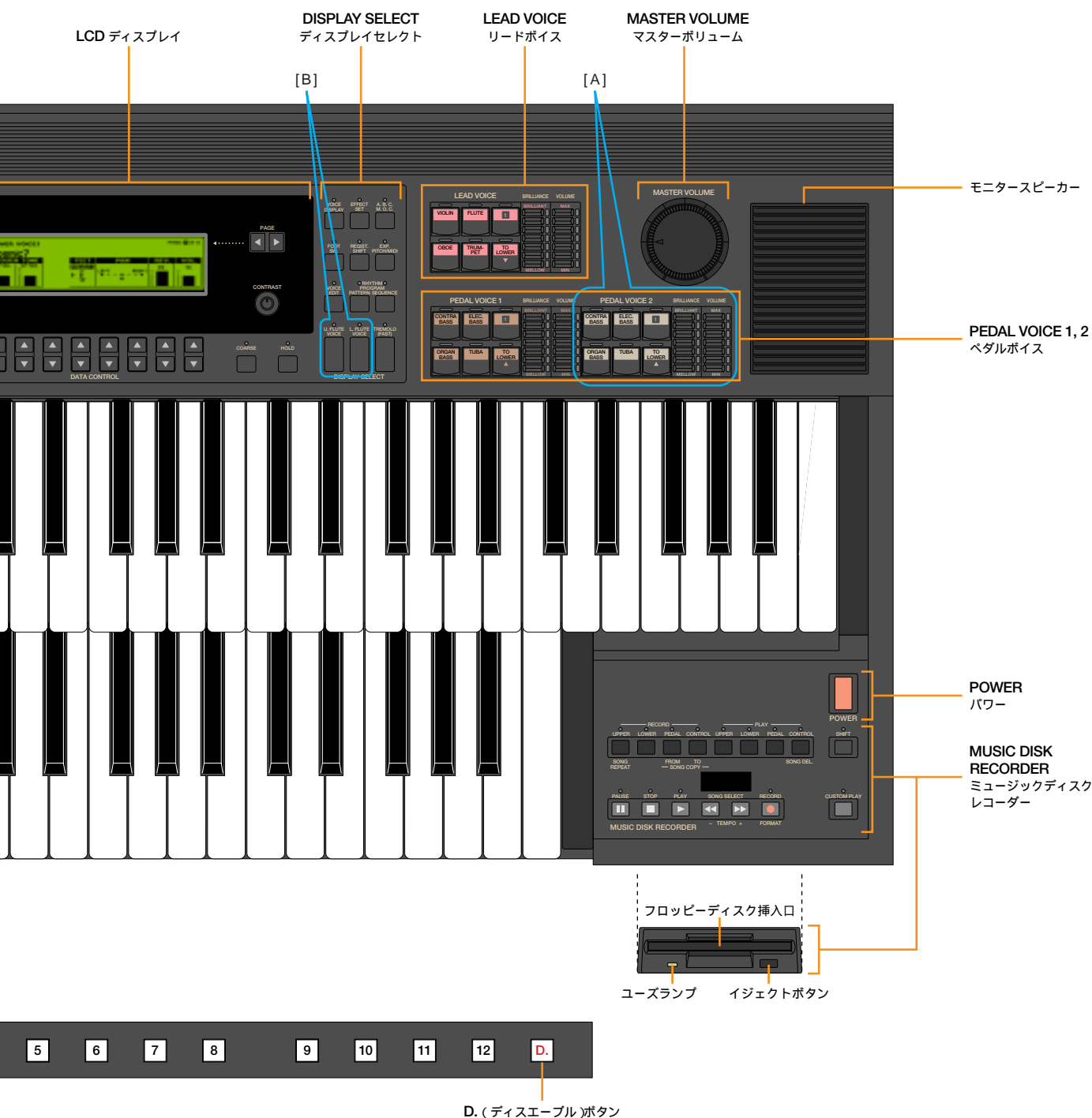


EL-500ととってもよく似ているわね。









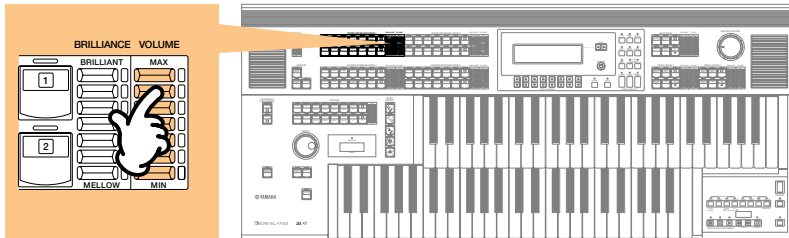
KEYBOARD VOICE 2の部分[A]がEL-500とちょっと違うね。
それに、フルートボイスが追加されてるね[B]。






音色を聞いてみよう


-  このEL-700/500には173音色ものいろいろな音が入っているんだ。
-  173音色ってすごいわね。
-  せっかく買ったんだから、まずは全部の音を聞いてみよう。
-  そうね。えーと手順は。
-  まず、聞きたい音群のボリュームを上げよう。
-  じゃ、UPPER KEYBOARD VOICE 1(アッパーキーボードボイス1)にしましょ。

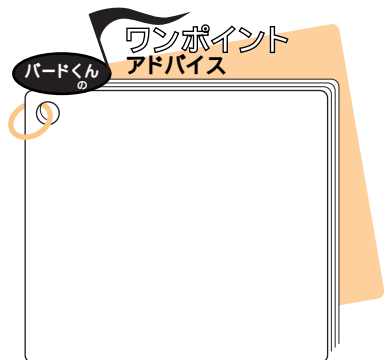





-  で、STRINGS(ストリングス)を聞く場合は、STRINGSのボタンをONね。



このイラストはEL-700です。

-  そう。データコントロールボタンで、Strings1から順に選んで音を聞いてみよう。この画面が「ボイスメニュー画面」だよ。



-  STRINGSだけでもなんと7種類。それぞれにちゃんと性格があるのね。
-  さあ、早くせ～んぶ聞いてみようよ。
-  OK!!

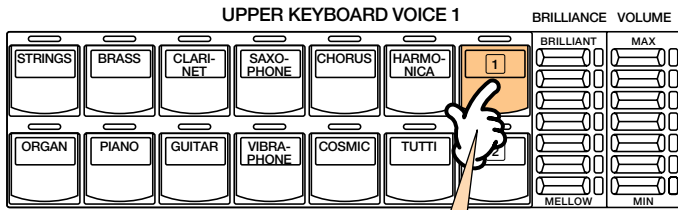


ところでこの番号付きのボタンって何？



それはドットボタンと言ってねえ...すべての音群の音色の中から好きなものを呼び出すことができるんだ。つまり、別の音群の音色や自分で作ったユーザーボイスが上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のどこでも使えるってわけだ。USER VOICE(ユーザーボイス)もこのドットボタンに呼び出して使うんだよ。

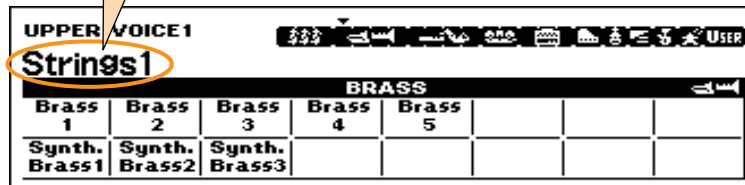
➡取扱説明書P.29参照！



このイラストはEL-700です。

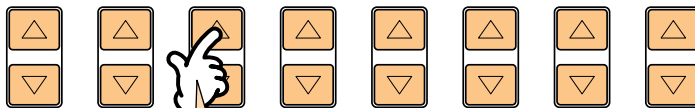
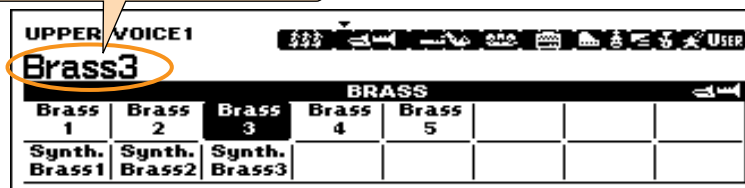
ドットボタンON!

ここはまだ変わらないヨ!!



ページボタンで進めて

音色を選ぶと表示が変わるんだ



データコントロールボタンで選ぶ

ワンポイントアドバイス

パネルのCOARSE(コース)ボタンを押しながらPAGE(ページ)ボタンを押すと、ページをとばして進むよ。

COARSE



ページボタンでは、右向き(▶)にページを進めるだけでなく、もちろん左向き(◀)に戻すこともできるんだ。その時一緒に▼が動くでしょ。その▼が指しているのものをよく見てごらん。



あら、これって絵になっているのね。



そう、これはページアイコンって言うんだ。簡単に言うとそのページのマークってことだね。このマークは仲間ごとにつけられているんだ。



仲間って？




たとえば、STRINGS(ストリングス)とVIOLIN(バイオリン)とCONTRABASS(コントラバス)は弦楽器の仲間だから、3ページ一緒のマークになっているんだ。

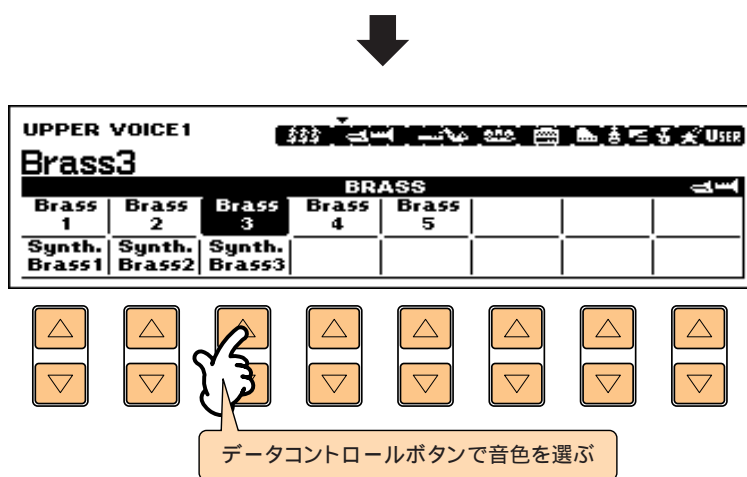
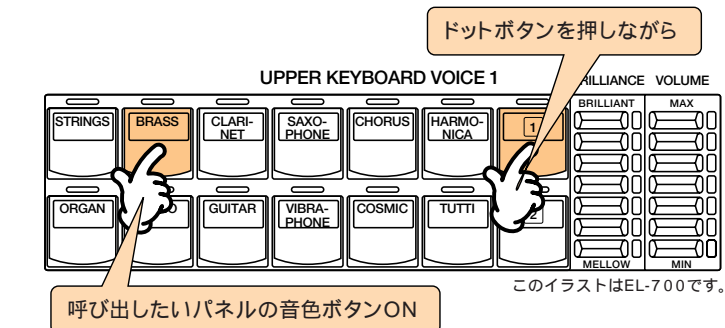



な~るほどね。


ドットボタンスピード呼び出し

 ドットボタンに音色を呼び出すのって、いちいちページボタンで探すからめんどろね。何ページにあったかしら...って力入っちゃって。

 そんなとき、セットしたい音色ページをダイレクトに呼び出せる方法があるんだ。



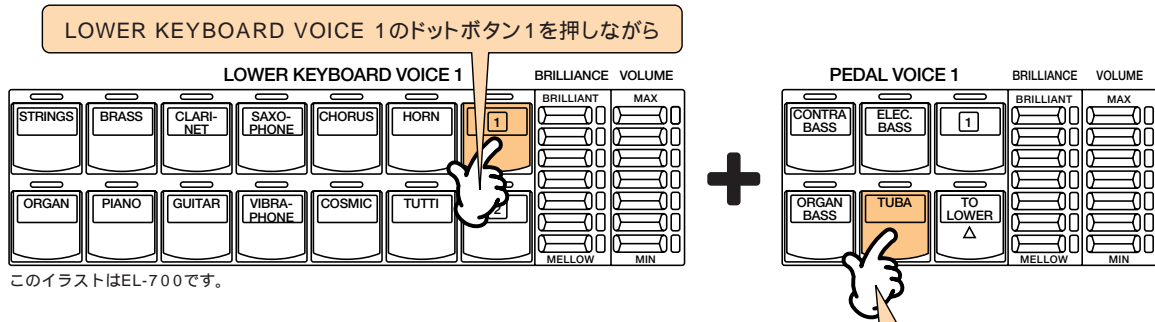
 この方法を使うととってもスピーディーね。

 そう、LOWER KEYBOARD VOICE 1(ローキーボードボイス1)に PEDAL VOICE(ペダルボイス)のTimpani(ティンパニ)を呼び出す、なんてのも、アツと言う間さ。



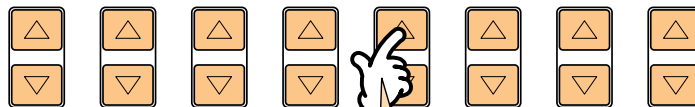
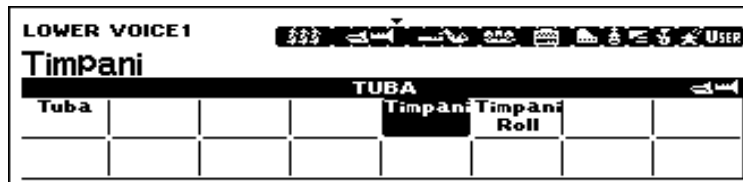
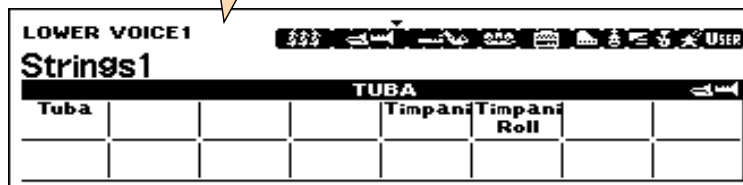
じゃ、LOWER KEYBOARD VOICE 1のドットボタン1にTimpaniを呼び出してみよう。

手順は簡単！



PEDAL VOICE 1のTUBA(チューバ)をON

ディスプレイにTUBAのページが出る



データコントロールボタンでTimpaniの音色を選ぶ



どお？








ちゃんとセットできたわ。ドットボタンて便利ねえ。



EL-500のKEYBOARD VOICE 2はドットボタンだけだから、どの音群からも音色を呼び出してセットできるこの操作は、特に役に立つね。

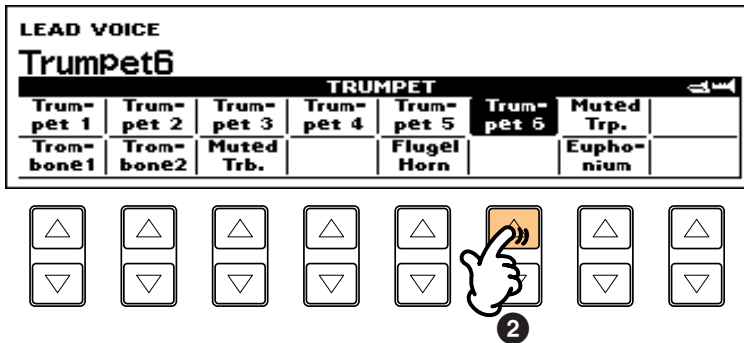
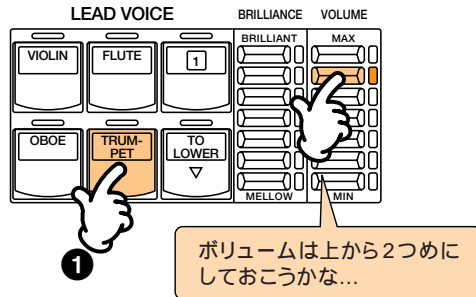
ボイスコンディション画面


-  パネルの音色ボタンを2度押した時、ディスプレイに表示されるのがボイスコンディション画面って言うんだ。
-  ボイスコンディションかあ。コンディションで、「今日のコンディションはどお？」な～んて聞くときのコンディションと同じ？
-  うん、まあそう。
その選んだ音色の状態を表示しているのが、ボイスコンディション画面さ。
-  じゃ、ちょっとボイスコンディション画面をみましょう。
え～と、どの音にしようかしら...
じゃあ、LEAD VOICE(リードボイス)のTrumpet6(トランペット6)にしてみようかな。
パネルのTRUMPETのボタンを押して、ボイスメニューでTrumpet6を選んで、もう一度パネルのTRUMPETのボタン①を押すのね。
-  この場合、もう一回同じデータコントロールボタン②を押してもいいんだよ。

➡ 取扱説明書P.42参照！！

NOTE

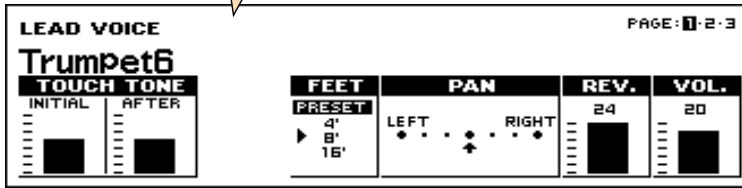
すでにボイスメニューのページが表示されている場合は、ボタンを押すのは1回でOK！



-  ボイスコンディション画面は全部で3ページで構成されているんだよ。順に見ていこう。

ボイスコンディション【ページ1】

これがボイスコンディション画面



INITIAL(イニシャルタッチ)

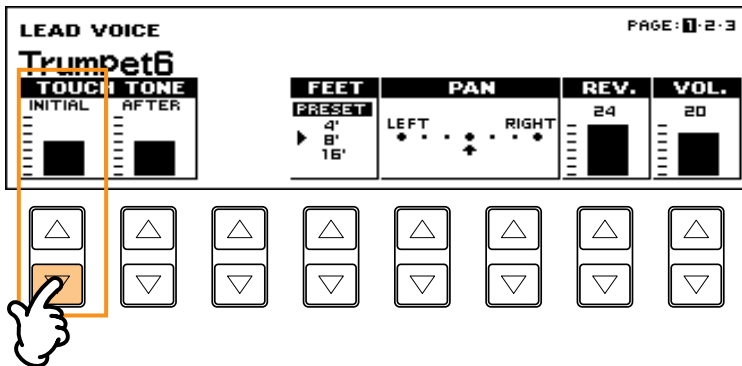


鍵盤を弾く(たたく)強さが、このINITIAL(イニシャル)の値と大きく関係するんだ。たとえばここを最大(MAX=24)にセットしておくると、強く弾いた時はより大きく、弱くそっと弾いた時はより小さく、表現の幅が広がるんだ。それと一緒に音質が変化する音もあるんだよ。

➡ 取扱説明書P.42参照！！

ふーん。「タッチによる表現の幅」があ。

じゃあ、少しずつデータコントロールボタン()で下げってみて。



だんだん、強く弾いても弱く弾いてもあまり差がなくなってきたわ。

そう、たくさんセットすると、変化する(反応する)幅が大きくなって、減らすと狭くなって行って、MIN(=0)にすると変化の幅はなくなるんだ。

う～ん。私のタッチでは、MAX(=24)だとレガートになかなかちゃんと1粒ずつ音が出ないわ。

難しいわね。練習しなきゃ。値を下げればいいのか...

音色によっても反応は変わるから、いろいろ試してみるといいよ。

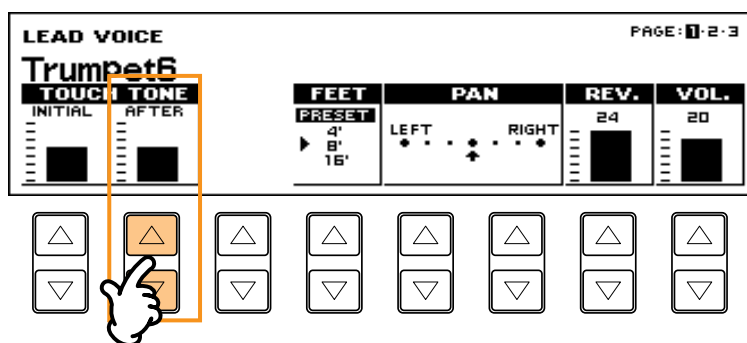
AFTER(アフタータッチ)



その名の通り、鍵盤を後から押すことで、音を大きくしたり、変化をつけたりするためにセットするところだよ。

AFTER(アフター)をMAX(=24)やMIN(=0)にしてその変化を試してみて。

👉 取扱説明書P.42参照！！



アフタータッチもMAX(=24)にすると、私にはちょっと弾くの難しいわ。フレーズを弾くと、変なところで大きくなったりしちゃう。私の場合はもうちょっと少ないほうがいいかな。

このアフタータッチも音色によって、反応が違うよ。その都度、いろいろ考えてセットするといいね。

市販の曲集ではこんな感じで表示されてるから、この表示を見て理解してね。



そうそう、ピアノなどの減衰系の音にはアフタータッチは効かないからね。

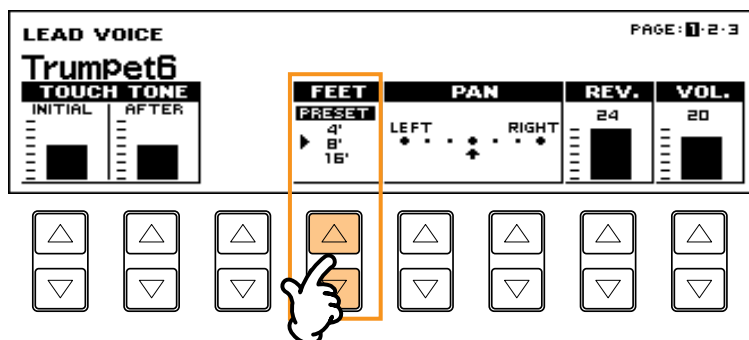
NOTE

減衰するって言うのは、鍵盤を押さえ続けても音が自然に消えていくことだよ。

FEET(フィート)



次はフィート。
データコントロールボタンでFEET(フィート)を動かしてみよう。



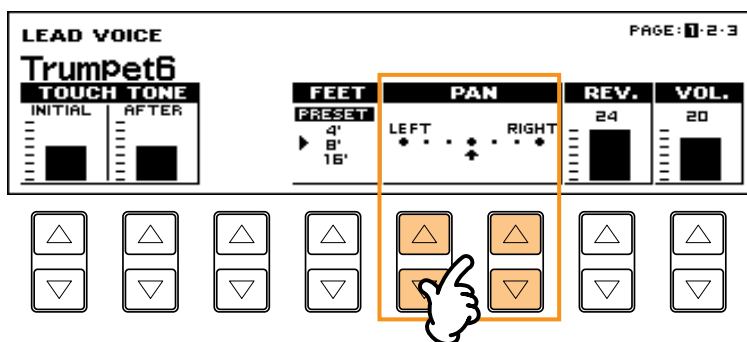
1オクターブ上がったり、1オクターブ下がったりするのね。

音色によって、あらかじめセット(プリセット)されてるフィートが違うんだ。今は8'(フィート)になっているけど、16'(フィート)にセットされているものや、上鍵盤と下鍵盤で、それぞれ異なった"'"(フィート)がセットされるものもあるんだ。

PAN(パン)



PAN(パン)の矢印を左右に動かしてみよう！
スピーカーから聞こえてくる音が移動するのがわかるはず。



(矢印)を一番左から順に右に動かしてみよう。ああホント。確かに音の聞こえてくる方向が動いてるわ。

クラシックの曲などの音をセットするとき、オーケストラの楽器の配列を考えて音色ごとにパンをふったりするといいね。

なるほどね。

➡ 取扱説明書P.43参照！！
フィートの設定方法が書いてあるよ。

ワンポイント アドバイス

アコースティックの楽器にはその楽器特有の発音域ってのがあってあるんだ。エレクトーンではどんな音域でも出せちゃうけど、ちゃ〜んと楽器ごとの発音域を理解しておこうね。アレンジする際にも役立つよ。

➡ 取扱説明書P.43参照！！

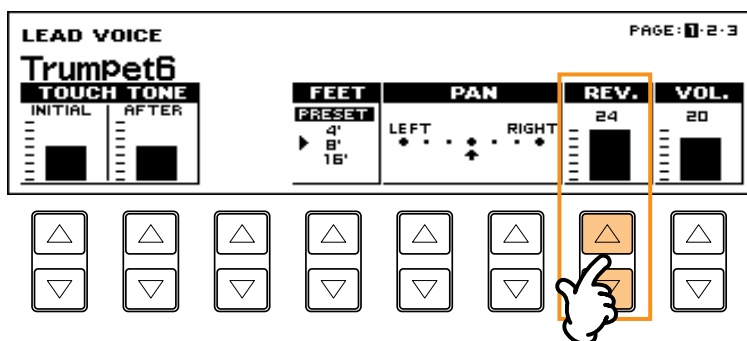
ワンポイント アドバイス

EL-90/87の場合、エフェクト(本書P.22、取扱説明書P.43参照)をかけると、PAN(パン)は中央固定になってしまったけど、このEL-700/500ではちゃんとパンを設定できるんだ。この機能はいろんな効果が狙えるね。

REV.(REVERB : リバース)



今選んでいる音色にかけるリバースの量をここでセットするんだ。
ここでセットするリバースは、パネル上のREVERB(リバース)ボタンに連動してるんだ。



たとえば言う、パネルのREVERBボタンがエレクトーン全体のマスターボリュームとすると、このリバースは、各音群のボリュームってこと。つまり、ここのリバースを最大(MAX)にしても、パネル上にあるリバース全体のボリュームを上げないと、効果が出ないってことだよ。



なるほど。
「LEAD VOICEだけにリバースをたくさんかけたい」って時、パネルのリバースを多くセットして、LEAD VOICE以外の音群のリバースをこの中で下げればいいってことね。

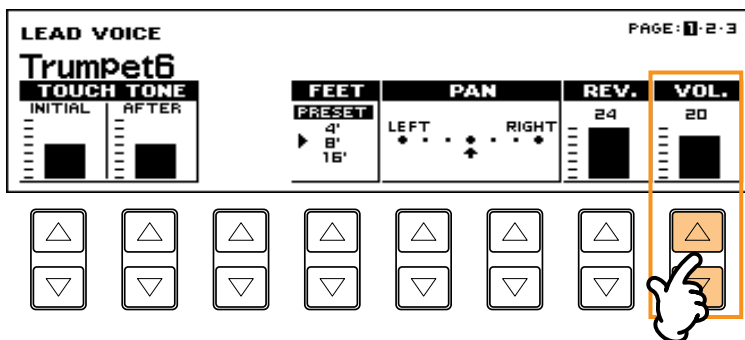


そうそう。

VOL.(VOLUME : ボリューム)



このコンディション画面ではボリュームを細かくセット(ボリュームファイン)できるんだ。この細かい動きはパネルの各音群のボリュームボタンと連動しているよ。データコントロールボタンで上下させてみよう。パネル上で、上から2つめにセットしているから、今は20という値になるんだ。



じゃ を2回押してみるわね。数値は22になったわ。



パネルを見て。



パネルのランプが2つ点灯してるわ。もう1度 を2回押してみると、MAX(=24)ね、で、パネルが一番上が点灯。ランプ2つ点灯は、その2つの値の中間という意味なのね。



で下げていくと、

取扱説明書P.43参照！！

NOTE

リバースとは、広い部屋やホールで演奏しているような、音が響きわたる効果だよ。

取扱説明書P.27参照！！

ワンポイントアドバイス

パートくんの

COARSE(コース)ボタン



ボリュームコース
パネル上にあるこのボタンを押しながらボリュームの操作をすると、変化幅が大きくなるんだ。たとえば音色のボリュームなら、4、8、12と4単位で、VOICE EDIT(本書P.62、取扱説明書P.107参照)では10単位で、というようにたくさん変更させたい時使うと便利な機能だね。

ボリュームミュート
COARSEボタンを押しながらパネルボリューム(どこでも可)を押すと、その音色がミュート(一時的に消音)され、また同じ操作をすると、(COARSEボタン+パネルボリュームのどこでも可)もとのボリュームに戻るって機能なんだ。
他の音群の調整をしたい、でも、この音はせっかくボリュームファインで細かくセットしたから動かしたくないっていう時なんか便利だね。
(取扱説明書P.28参照)



4回で、パネル1目盛動くのね。



ちなみに、パネルの7段階に分かれたボリュームは、この細かくセットできるボリュームファインに対して、ボリュームコースって言うんだ。



6つの項目すべて大切ね。1音色ごとにそれぞれが変更できるのよね。



そうだよ。



でも、こだわったらメチャクチャたいへんね。



まだまだ。



さて、ページボタンで次のページを見てみましょう。ページボタンを進めて。

ボイスコンディション【ページ2】

➡ 取扱説明書P.43参照！！



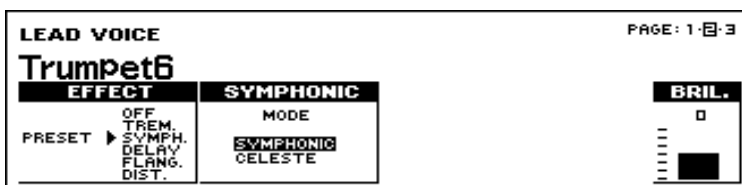
ここは、その音色にセットされているエフェクト(効果)を表示しているところだね。

全部で5種類。プリセットの状態ではほとんどがOFFだけど、中にはElec. Piano(エレクトリックピアノ)のように、SYMPH.(シンフォニック)のCELESTE(セレステ)がセットされている音色もあるよ。もちろん、5種類のエフェクトは自由に変更できるよ。

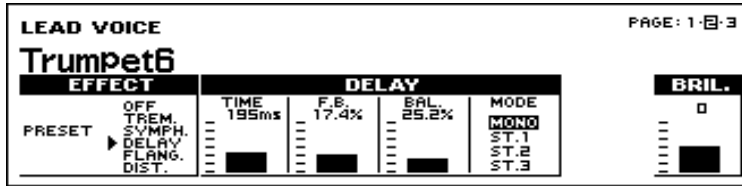
トレモロセット画面



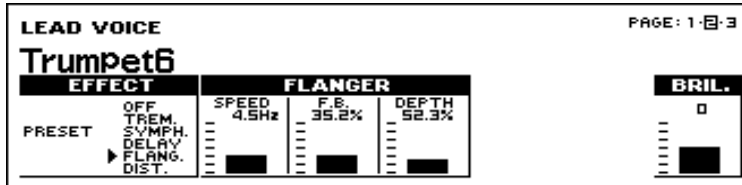
シンフォニックセット画面



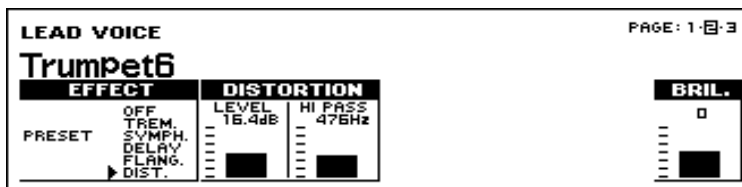
ディレイセット画面



フランジャーセット画面



ディストーションセット画面



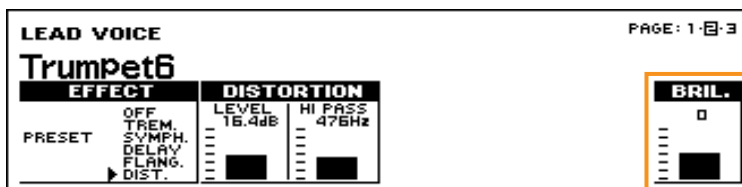
セットのしかたはP.22で実習するよ！



画面右のほうのBRIL.(ブリリアンス)もパネルのBRILLIANCE(ブリリアンス)ボタンと連動してるの？

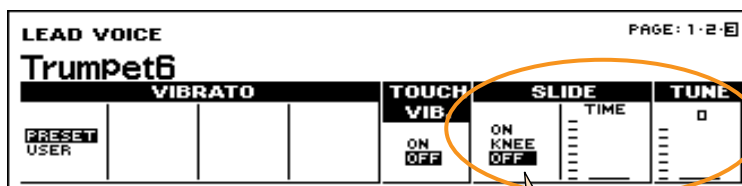


そうだよ。これは音色を明るい感じにしたり、暗い感じにしたりする機能だったね。パネルにBRILLIANCEボタンがあるのはEL-700だけなんだ。EL-500はこの画面で設定できるから安心だね。



じゃ、次は3ページめ。

ボイスコンディション【ページ3】



➡ 取扱説明書P.44参照！！

ここはLEAD VOICEのみセットできるんだ。



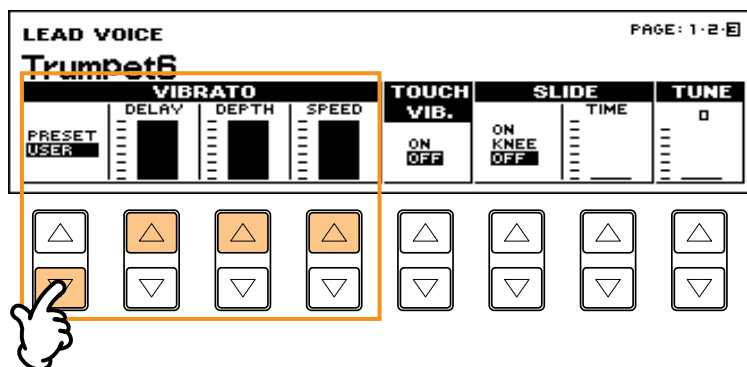
このページはおもにビブラートをセットするところ。

VIBRATO(ビブラート)



何かセットしてみましょー。

まず、ビブラートのPRESET(もともとセットしてある揺れ)からUSER(自分で揺れ方を決められる)に切り替えてみよう。



DELAY(ディレイ)をMAX、DEPTH(デプス)もMAX、SPEED(スピード)もMAXにセットしてみようか。

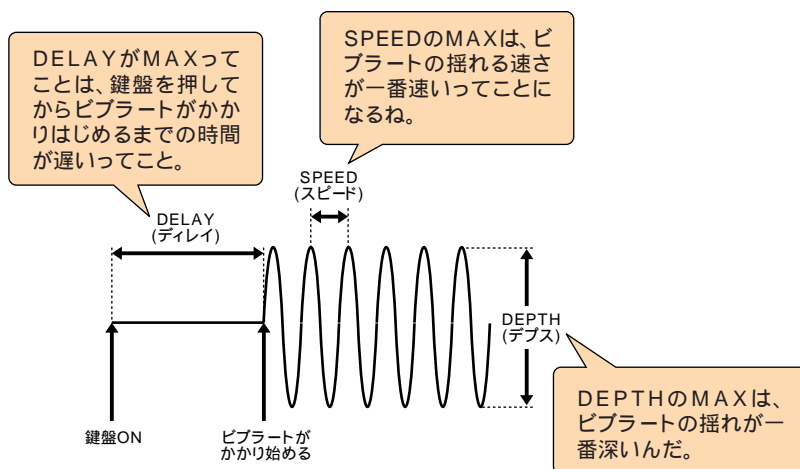
えっ、極端ね。

弾いてみて。

わ~すごいことになってる。






説明するとこんなことになるんだ。
ビブラートを図にしてみると

ビブラートコントロール



ま、あんまりこんな極端な使い方はしないけど、STRINGSなんかにはビブラートをセットすることを勧めるね。

TOUCH VIB.(TOUCH VIBRATO : タッチビブラート)


-  さっきのビブラートをかけた状態で、このタッチビブラートをONにしてみ
て。
-  あっ、ビブラートが効かなくなったわ。
-  じゃあ、そのまま鍵盤を強く押してみて。
-  さっきのビブラートがかかるわ。これって、アフタータッチでビブラートが
かかるってことね。
-  そう。

➡ 取扱説明書P.45参照！！

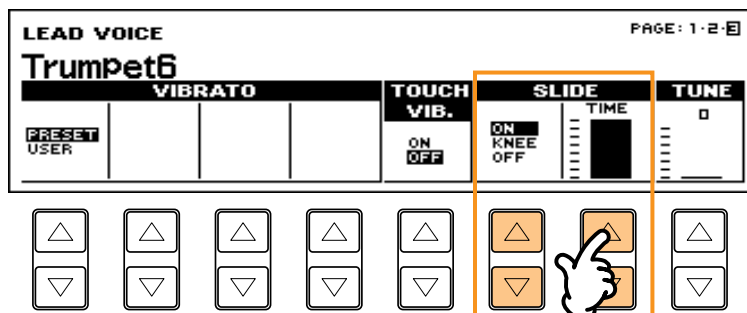
ワンポイント アドバイス





タッチトーンのアフタータッチ
を多くセットしておく、タッ
チビブラートをかけたとき、一
緒に音量と音質も変化しちゃう
から、セットのしかたに注意し
よう！

SLIDE(スライド)

-  今度はSLIDE(スライド)をセットしてみようか。それじゃあUSERになって
いるビブラートをPRESETに戻して、タッチビブラートもOFFにしよう。
それで、SLIDEをONにセット。TIME(タイム)の値をMAX(=24)にしてみ
よう。たとえば、ド ソをスラー(なめらかに)で弾いてみて。

➡ 取扱説明書P.45参照！！



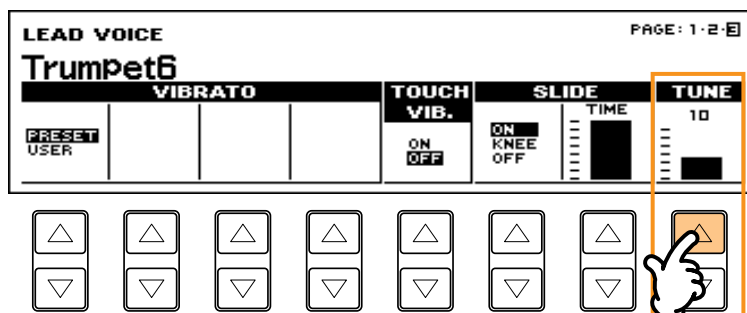
-  音程がつながって変化していくわね。
-  値を下げると、効果のかかるスピードが速くなるね。
-  なるほどね。
-  KNEE(ニー)にセットすると、ニーレバーを立てて演奏していて、効果をか
けたいときに、その個所でニーレバーを操作すると、セットしたスライドを
かけることができるんだね。

TUNE (チューン)



ここをセットすると、このLEAD VOICEにセットしてある音色のピッチ(音程)を、少し上げることができるんだ。上げてみて。

取扱説明書P.45参照！！



ほんとだ。微妙に変わっていったわ。



LEADの音だけより、他の音群にも音がセットしてあるときのほうが、もっとよくわかるよ。

たとえば、木管やストリングスアンサンブルの時の、一番高い音程の音色にチューンをかけると、より豊かな音楽表現が得られるね。

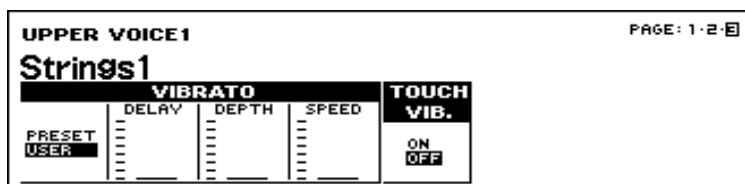


うっ、なかなかレベルの高い話。



...そうかなあ。

そうそう、この画面はLEAD VOICEだから、たくさん項目があるけど、UPPER/LOWER/PEDAL VOICEの3ページめはSLIDE(スライド)とTUNE(チューン)がないからね。



エフェクトをセットしてみよう

エフェクトは5種類、楽器や用途に応じていろいろとセットするわけだけど、今回はその中からディレイとディストーションを見てみよう



DELAY(ディレイ)



このディレイはEL-700/500の中でもとっても特長ある、また工夫できるエフェクトなんだ。
ところで、ディレイってわかる？

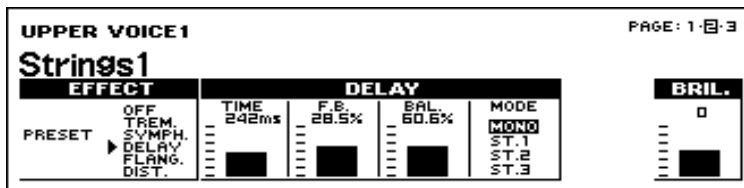
➡ 取扱説明書P.46参照！！



こだまみたいなものでしょ？



まあそうなんだけど、このディレイだけでも、MONO(モノラル)1つとSTEREO(ステレオ)3つ、計4つものMODE(モード：種類)があるんだ。



それって聞こえかたの違い？



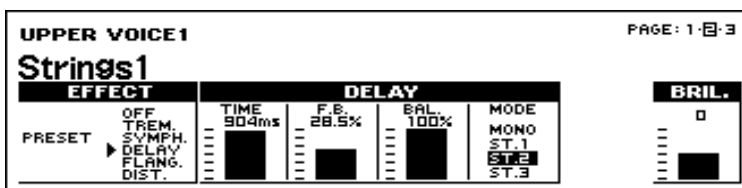
ステレオディレイを選ぶと、音が繰り返し左右に振られたり、より広がりのある音が出せるんだ。

3つの項目の意味は取扱説明書にも載ってるけど、念のため。

TIME(タイム) これはこだまする音の返ってくる速さで、単位はms(ミリセカンド)。

F.B.(フィードバック) これは何回こだまを返すかを決めるところ。0.2が最小で1回になるんだ。

BAL.(バランス) ここは弾いた音とこだませる音との比率で、100%にすると、弾いた音は聞こえず、ほぼ返ってくるこだま音だけになるよ。



このようにセットすると、すごく遅く何回もこだまの音が聞こえるような設定になるね。この状態で、MODEを変えて(ST.1、ST.2、ST.3)反応の違いを聞いてみて。



あら、いろんなこだまの返り方するのね。面白い!!



リズムを使っている曲でディレイを使う場合はTIMEの設定に注意が必要だね。ちゃんと合わせないとなんか耳障りになってしまうことだってあるからね。



TIMEの簡単なセットのしかたはあるの?



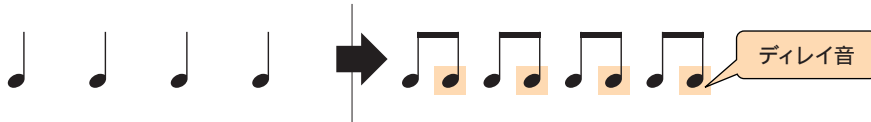
そうだね、ちゃんとした計算式もあるけど、単純にリズムを鳴らしながら合わせるっていう方法もあるね。ちょっとトライしてみようか。

MONO DELAYのセット



たとえば、テンポ120

下鍵盤ピアノの音を4分音符で弾いて、ディレイは8分音符でかけた~い...ってとき



- 1 下鍵盤をピアノの音のみにする。テンポ120のリズムをセット。
- 2 ディレイのセットをする状態(コンディション画面ページ2)にする。
TIME(タイム)は後で合わせるからここでは適当にセット。
F.B.(フィードバック)を多めに。
BAL.(バランス)は今回は均等に返したいから50.3%くらいにしておこう。
- 3 リズムシンクロスタートボタンを押し、下鍵盤で何か音を弾こう。
- 4 シンクロして始めて、ピアノのディレイ音が残っているところで、
- 5 TIMEの値を合わせていく。うまく8分音符に聞こえるようにね。よく聞いてなるべくF.B.を長めに聞いてずれを少なく。何度も同じ操作をくり返してみよう。
- 6 値が決まったら、F.B.の回数をセット。この場合は1回でいいので、0.2%にセットしよう。

LOWER VOICE 1		PAGE: 1-3			
Piano1		DELAY			BRIL.
EFFECT	OFF	TIME	F.B.	BAL.	MODE
PRESET	TRM.	249ms	0.2%	50.3%	MONO
	SYMPH.				ST.1
	DELAY				ST.2
	FLANG.				ST.3
	DIST.				

てな感じで、セット終了!



なーるほどね。うまくいったわ。



結構単純な方法だけどうまくいくもんだよ。あとはこれの応用あるのみ。この後にも実際にセットして演奏するっていうのが出てくるから、よく覚えておこう。

NOTE

ディレイ計算式

$$\frac{60}{\text{テンポ}} \times 1000 \times \star$$

★は
4分音符でかけたいたら1、
8分音符なら1/2、
16分音符なら1/4!!

せっかく計算して出した値でもエレクトーンではジャストにならないことがあるんだ。おおよその目安として計算式を利用してね。あとは、TRY!の方法で、地道に合わせてね。

ワンポイント
アドバイス

バードくんの

ディレイをセットする時はリバーブを切っておいたほうが、よくわかるよ。

DISTORTION(ディストーション)



ディストーションていったい何？



う～ん。音を歪(ひず)ませることかな。

レジストレーションメニューディスクのBlack&Whiteの12: Bluesを呼び出してみるね。これが結構参考になるんだ。もちろんレジストレーションメニューディスクの使い方は、後で説明(P.34)するからね。



OK。



じゃあ、UPPER KEYBOARD VOICE2の音だけ聞いてみて、(ミュート機能覚えてる？)(本書P.16、取扱説明書P.28)この音にはDIST.(ディストーション)がセットされているんだ。

UPPER VOICE2		PAGE: 1-3	
Jazz Organ1			
EFFECT	DISTORTION	BRIL.	
OFF	LEVEL	-3	
TREM.	16.4dB		
SYMPH.			
DELAY			
FLANG.			
DIST.			

➡ 取扱説明書P.14参照！！

ワンポイント
アドバイス

バードくんの

EL-700の場合フルートボイスもOFFにして聞いてね。



これって、こちよい歪みね。



OFFにしてその差も聞いてみてね。



LEVELを上げていくと歪みがきつくなるわ。わー。最後にはほとんどノイズって感じ。



オルガンをハーモニカにしてみても。ブルースハーブってイメージでしょ。

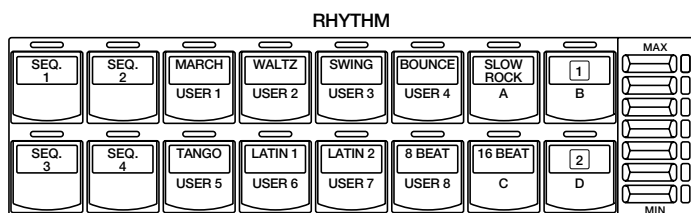


ほんと。そんな感じ。うーんジャジーでかっこいい～。



ギターだけでなく、こう言ったオルガンサウンドやハーモニカ(ブルースハーブ)なんかにもディストーションはよく使われるんだよ。

リズムチェ〜ック

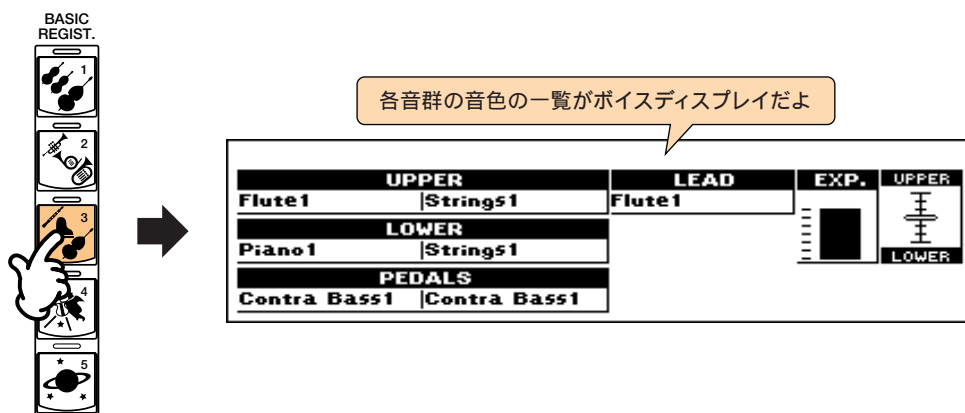


➡ 取扱説明書P.56参照！！

さて、音色はひと通り聞いてみたし、ボイスコンディションも使ってみたね。理解できたかな？じゃあ今度はリズムについて。リズムは連動する機能がたくさんあるんだ。実際に機能をセットしながら音を出してみようね。

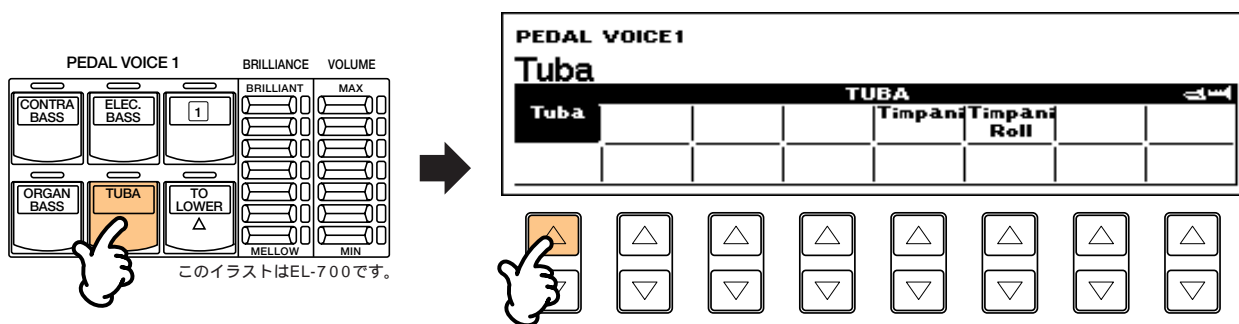


まずは、下準備。
パネル上にあるBASIC REGIST.(基本レジストレーション)の(3)を押してみよう。
ボイスディスプレイが下図のように表示されたかな？



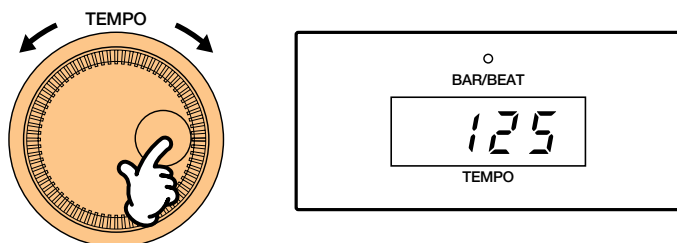
ここでちょっと音色変更！
PEDAL VOICE1のContra Bass 1をTubaに変更してみてください。
OK！TubaはもちろんTUBAのボタンを選んで、データコントロールボタンでTubaを選べばいいのよね。

取扱説明書P.58参照！！



このイラストはEL-700です。

- じゃ、パネルのRHYTHM(リズム)のボリュームボタンを上から3つめにセットして。
テンポは自由にセットしてみてください。
- OK！このダイヤルでセットね。今は120だから、ちょっとあげて125にしようかしら…。
このTEMPO(テンポ)ダイヤルで変えるのよね。
- あんまり変わらないと思うけどなあ。



取扱説明書P.59参照！！

リズムのプリセットパターンは、全部で60パターン。今、リズムパターンはMARCH(マーチ)が選ばれているようだね。
もう1度パネル上のMARCHボタンを押してみてください。これがリズムメニュー画面。

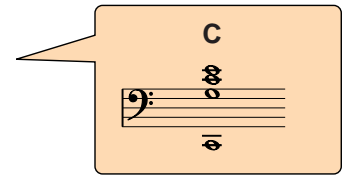
RHYTHM							
March1							
MARCH					M	ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Country 1	Country 2	Broadway	Baroque			TYPE 3	TYPE 4

- March1が選ばれてるってことね。
- そう。じゃもう1回、パネルのMARCHボタンを押してみてください。

RHYTHM				PAGE: COND. INST.			
A.B.C.		MEM.	AUTO	PERCUSSION			ACC.
OFF	Single Finger	LOWER	VARI.	REV.	BAL.	VOL.	VOL.
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	ON OFF				

これがリズムコンディション画面。画面右上にはCOND.(CONDITION:コンディション)って出ているね。音色と同じようにさまざまな機能満載なんだ。

まずは、このCOND.ページを説明しようかな。
順番が変だけど、画面では一番右にあるACC.から



➡ 取扱説明書P.67参照！！



➡ 取扱説明書P.65参照！！

ワンポイント
バードくんの
アドバイス

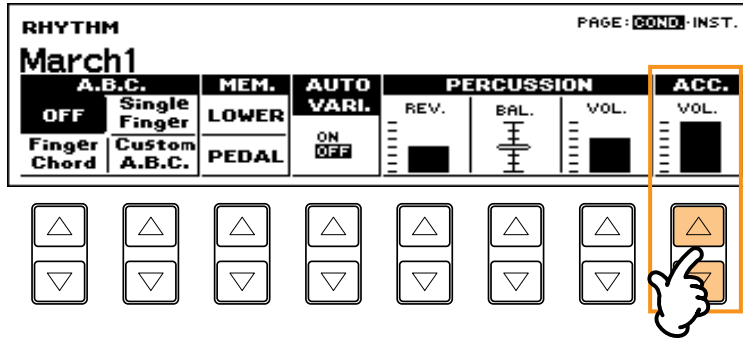
Single Fingerは、下鍵盤を1～3音押さえているだけで自動的にコードとベースの伴奏が得られるんだ。
Finger Chordは、下鍵盤で押さえたコードにあわせて自動的にコードとベースの伴奏が得られるよ。
詳しくは取扱説明書P.66参照。

リズムコンディション(コンディションページ)

取扱説明書P.65参照！！

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

ここを上げて(とりあえずMAX=24)、下鍵盤でCコードを押さえて、リズムをスタートさせてみて(ベースはC音でね)。リズムをスタートさせるには、パネルのSTART(スタート)ボタンを押すんだよ。



リズムをスタートすると、コードに反応して伴奏が発音するでしょ。

ほんと。

このパターンは前に出てきたリズムメニュー画面の右端にあったACCOMPANI.(アカンパニメント)のTYPE(タイプ)に連動してるから、1つのリズムで1~4の4パターンあるんだ。違いはわかるかな??

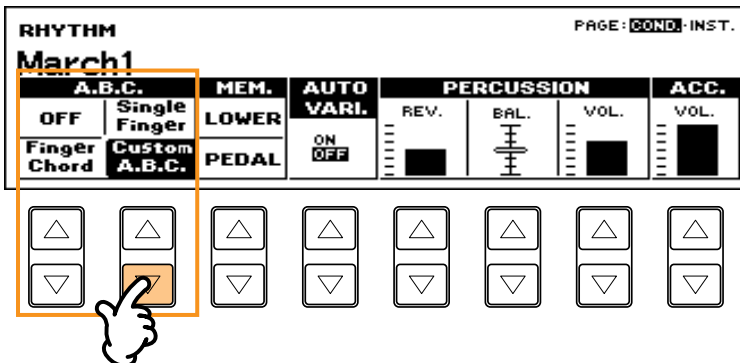
TYPEを変更するには、もう1度パネルのRHYTHMのボタンを押すと(ここではMARCHボタン)リズムメニュー画面になるから、そこで、TYPE1~4を選んでね。

取扱説明書P.59参照！！

TYPE4なんてちょっと豪華じゃない。他のリズムも聞かなきゃね。

A.B.C. (AUTO BASS CHORD : オートベースコード)

じゃあここでは、Custom A.B.C.(カスタムA.B.C.)をセットしてみようか。



NOTE

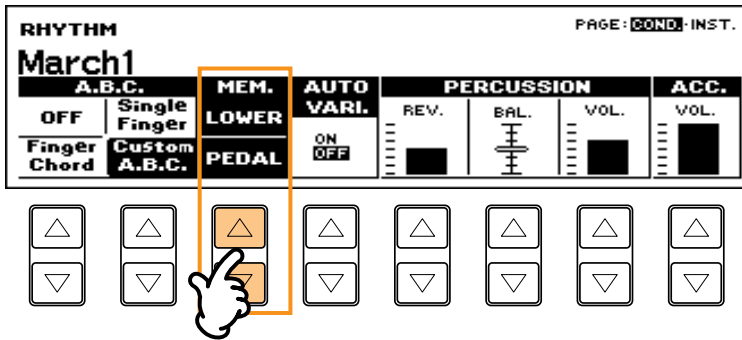
リズムによってはオートバリエーションが入らないものもあるよ。

同じくリズムをスタートさせて、Cコードを押さえてみて(ベースもね)。


今度はパターンに合ったベースパターンが自動的に発音するわね。これってとっても便利で楽な機能ね。

Single Finger(シングルフィンガー)/Finger Chord(Fingered Chord : フィンガードコード)も試してみといてね。


MEM.(MEMORY : メモリー)



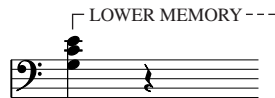
➔ 取扱説明書P.59参照！！

 これはリズムを鳴らしながらベースラインや伴奏が途切れないようにしたり、下鍵盤の音を伸びるようにしておいて、左手で何か別の操作をする...って時に使う機能だね。

A.B.C.とよくセットで使われることが多いかな。

 市販の曲集ではこんな表記をされてるね。

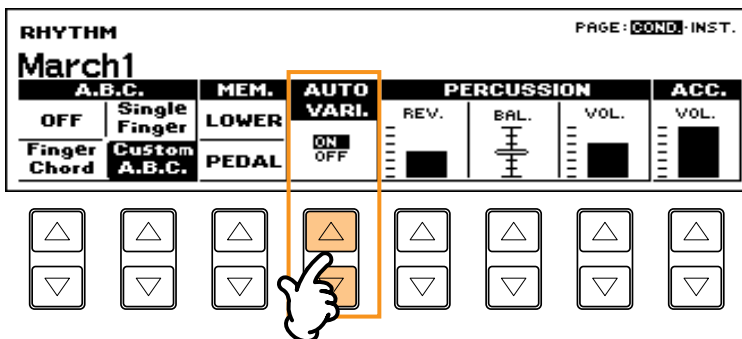
4分音符しか弾かなくても、メモリー機能で音がずっと伸びるんだ。




NOTE


楽器ごとの設定は、P.31で説明するよ。

AUTO VARI.(AUTO VARIATION : オートバリエーション)



➔ 取扱説明書P.59参照！！

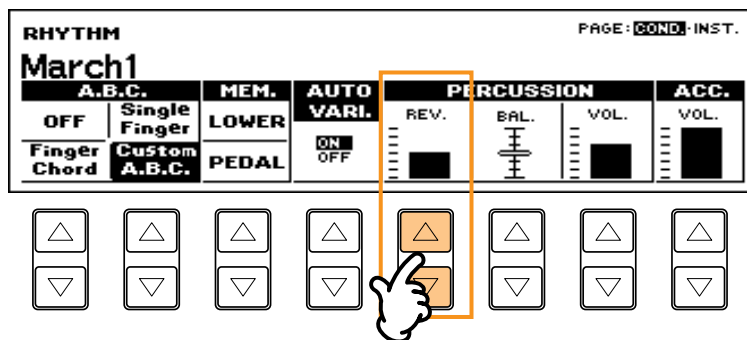
 じゃあここをONにしてリズムをスタートさせてみて。パターンが4小節、または、8小節ごとに変化するんだ。プリセットパターンを続けたりするとき、変化がついていいよね。

 アカンパニメントも変化してるみたいね？

 そう。なかなか面白いでしょ。リズムパターンによっては超豪華になるのもあるんだ。

PERCUSSION REV.(REVERB : パーカッションリバーブ)

取扱説明書P.59参照！！



考え方はボイスコンディションと同じこと。
音色全体のリバーブはパネルのREVERBボタンでセットしたけど、リズムパターン全体のリバーブはここでセットするんだ。
さらに、リズムパターンを構成しているパーカッション(打楽器)のリバーブは、打楽器1つずつでも設定できるんだよ。

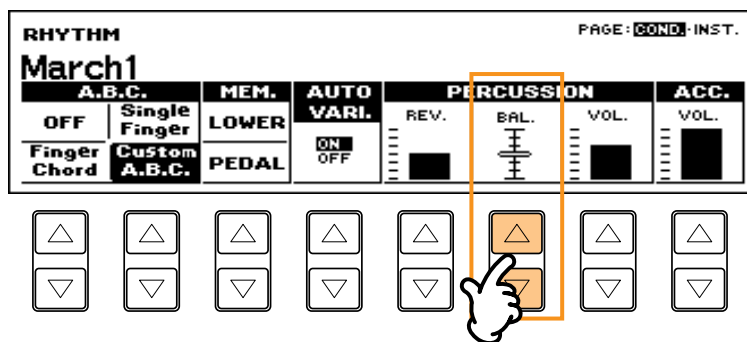
え～。スゴイ。

それだけに、より奥行きのある豊かなサウンド作りができるってもんさ。
たとえば、スネアドラムだけリバーブを深くして、他は浅くかけたい...なんて時とか。この場合は、スネアドラム以外の打楽器1つ1つのリバーブを下げしておくようにするんだ。

なるほど、ごもっとも。

取扱説明書P.59参照！！

PERCUSSION BAL.(BALANCE : パーカッションバランス)



ここはリズムのドラム系の音とシンバル系の音のバランスをコントロールするところ。

じゃあここを一番上に移動して、リズムをスタートさせてみて。

リズムのシンバル系の音だけが聞こえるでしょ。

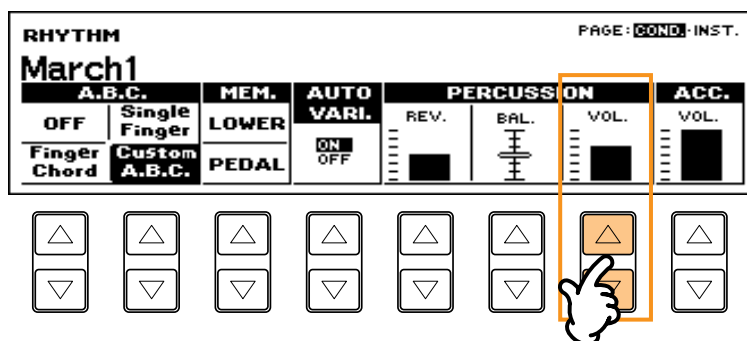
逆に一番下にすると、ドラム系の音が強くなるんだ。

徐々に動かしていくと変化がよくわかるわ。

とりあえずここでは中央にしておいて。

取扱説明書P.57参照！！

PERCUSSION VOL.(VOLUME : パーカッションボリューム)



➡ 取扱説明書P.60参照！！

音色同様、パネルのRHYTHMボリュームボタンと連動してるし、ここで細かいボリュームのセットをするんだ。

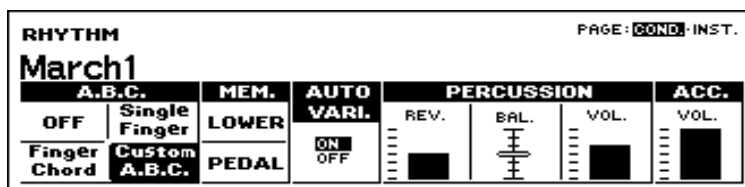
ボリュームファインね。

どう？ここまでセットできたら、このコンディションで、いろいろなリズムパターンを聞いてみてね。

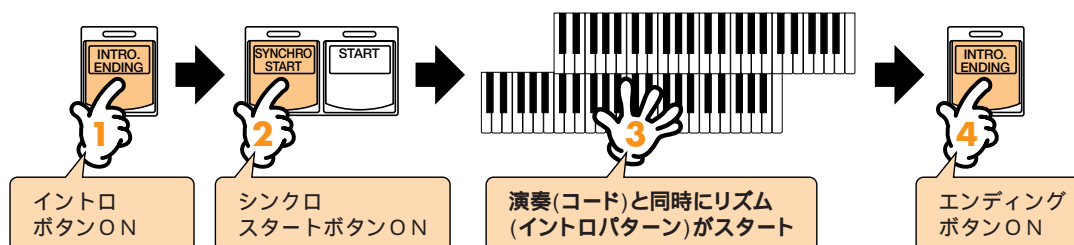
NOTE

パーカッションの音を出すので、各音群のボリュームはMIN(=0)にしておこう。

現在のコンディションは、



そうそう、どうせならここで、イントロ/エンディング機能も一緒に聞いちゃおう。



リズムパターンによってさまざまなイントロ/エンディングがセットされてるのね。小節数も違うのね。

プリセットパターンだけで、十分楽しめるわね。

でしょ。

NOTE

アサインされてる楽器名と鍵盤の位置は、取扱説明書P.125～126を見てね。

リズムコンディション(インストゥルメントページ)



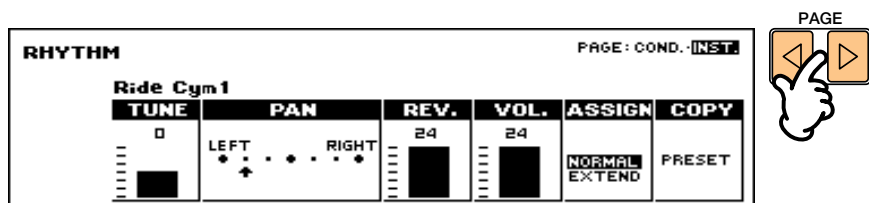
リズムコンディション画面にはもう1ページあるんだ。

これがまた便利な機能でね。

さっきまで見ていたコンディションページ右上にPAGE : COND.・INST.ってあるでしょ。

今度はINST.(INSTRUMENT : インストゥルメント)ページをのぞいてみようね。

じゃ、ページボタンで、INST.ページへ～！



音色のボイスコンディション画面に似てるわね。



そうだね。ここでは、パターン全体じゃなくて、各楽器ごとの状態をセットできるんだ。

じゃあ、せっかくだから、面白い音で打楽器音の細かい設定に挑戦！といこうか。

打楽器音の細かい設定



このEL-700/500にはいくつのパーカッションが搭載されてるか知ってる？



いくつだったかしら.....え～っと、100くらい？



120種類ものパーカッションが入っているんだよ。



私、そんなに種類知らない。



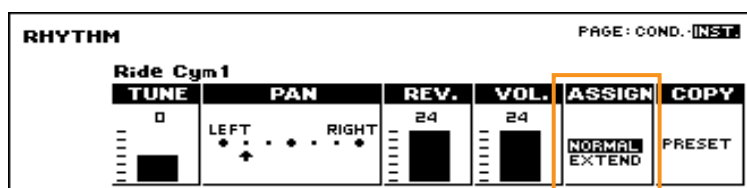
じゃ、なおさらここで、いろいろ音を聞いて名前を確認するといいよ。

パーカッションはあらかじめそれぞれ鍵盤にアサイン(設定)されてるんだ。

でもね、楽器数が多くてしまいきれないので、A面、B面じゃないけど、NORMAL(ノーマル)とEXTEND(エクステンド)の2面にしまってるんだ。

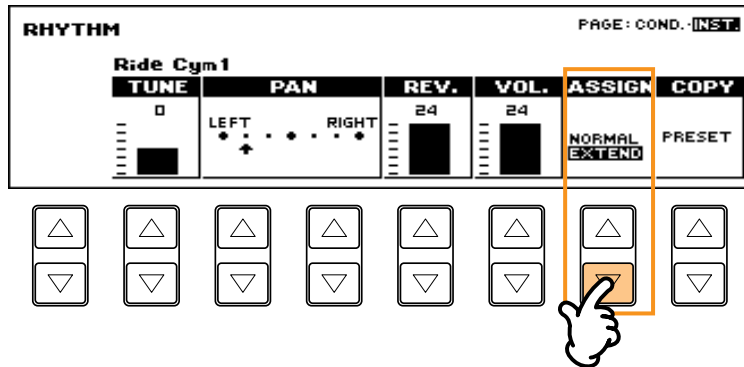


ふむふむ。





初めてなのに、へそまがりに！？EXTEND面にしてみよう。
ASSIGN(アサイン)の枠のNORMAL(ノーマル)をEXTEND(エクステンド)にして。



NOTE

設定変更した値は、そのレジストレーションの中のすべてに有効になるよ。もちろんプリセットのパターンもユーザーのパターンもだからね。

NOTE

EL-90などのレジストレーションデータを使うと、設定は初期のものに戻るからね。変えたい場合は、別に保存しておこう。



はいはい。



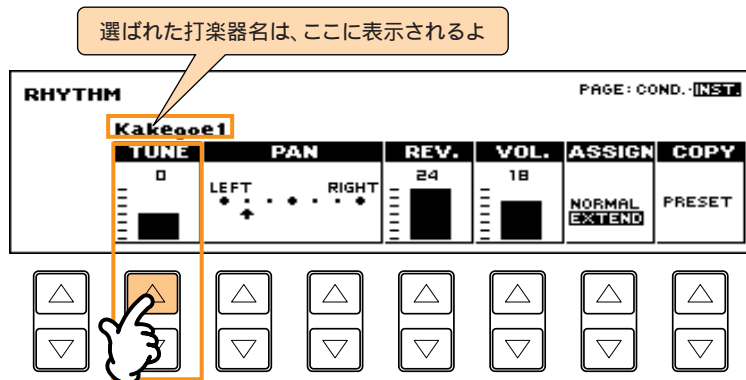
上鍵盤の一番低いB \flat を押してみて。(Kakegoe1 : かけ声1)



あらっ。これって人の声？



まあね、じゃこれで実験開始。INST.ページ一番左、TUNE(チューン)。音を出しながら、ここをデータコントロールボタン()で上げていってみて。



きゃ～、面白い。わーい、今度は下げてみましょう。これも面白いわ。他の楽器もやってみようっ。

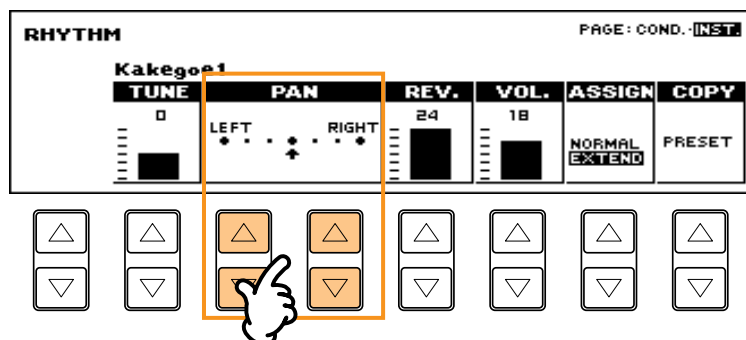


ここはピッチを変えるところ。よく使われるのは、ドラムセットのスネアドラムやタムだね。今の声は極端な例だからね。

さて、その隣は、PAN(パン)。

NOTE

リズムのドットボタンも、P.10で紹介したドットボタンのスピード呼び出しが使えるんだ。



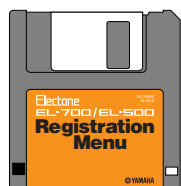


いろいろ音とリズムを聞いてみたけど、なかなかすごいわね。
そろそろ、なんか曲、弾いてみたいわ！

➡ 取扱説明書P.14参照！！

そうだね、じゃあ、せっかく同梱ディスク(買った時に一緒に入っていたディスク)のレジストレーションメニューディスクがあるんだから、それを使って、さっそく弾いてみようか。

レジストレーションメニューディスク？



そう。

ああ、これね。前にも使ったことあるわ。

このレジストレーションメニューディスクは今までにもあったけど、このEL-700/500で一新！
さらにパワーアップして、音色のコンビネーションがいいんだな～これが。

この曲なんかどうかなあ。

J-FRIENDSの『People Of The World』



(楽譜はP.40に掲載)

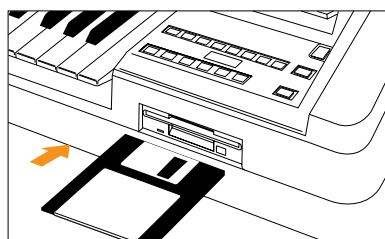
きゃー、この曲好きなの。
マイケル ジャクソンが作曲したのよね。
弾きたい。弾きたい。

じゃ、まず準備をしよう。
この曲を弾くんだったら、レジストレーションメニューディスクのDance&Fusion(ダンス&フュージョン)ページの15.KennySax.(ケニーサククス)が合うと思うんだけどな。

OK。じゃ、さっそく。

使い方は、

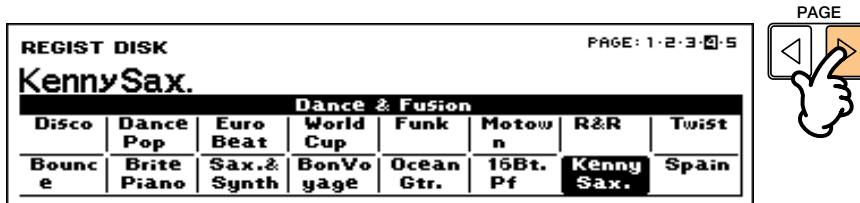
1 MDR(ミュージックディスクレコーダー)にレジストレーションメニューディスクをセット。



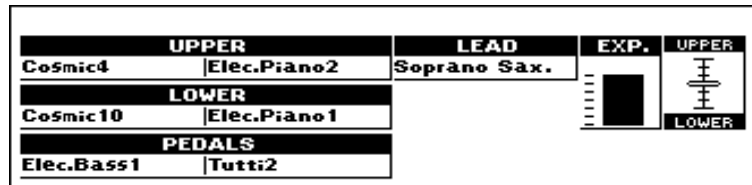
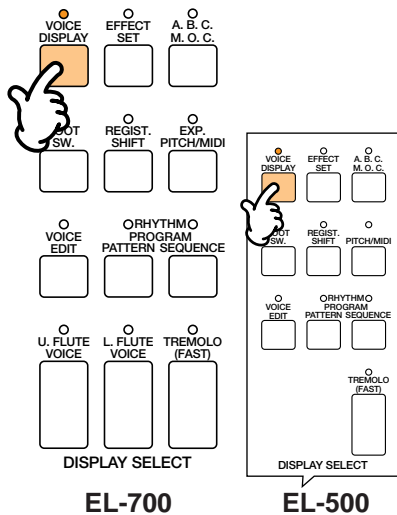
2 レジストレーションメニューディスクは全部で5ページ。



さっき言っていたのはDance&Fusionページだから、ページボタンで4ページに進み、データコントロールボタンで15.KennySax.を選ぶ。

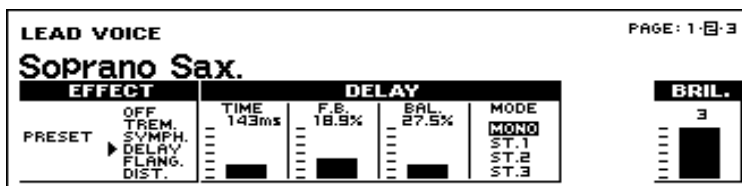


- さあ、もうこれでレジストレーションデータがセットできたわけだけど、まずはこのレジストレーションの音のコンビネーションを見てみようね。
- パネル上のVOICE DISPLAY(ボイスディスプレイ)ボタンを押すのよね。

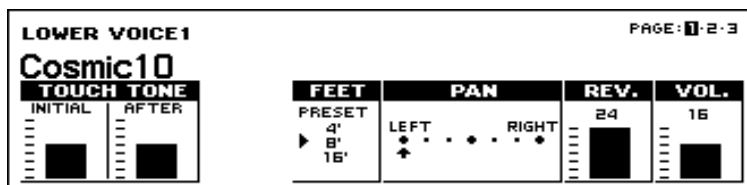


- KennySax.っていうタイトルは、もちろんケニーG(ソプラノサクソ奏者)風のサウンド。
やっぱり右手はSoprano Sax.(ソプラノサクソ)ね。
- それぞれの音のボイスコンディションも見てごらん。
- Soprano Sax.にはディレイがセットしてあるわ。

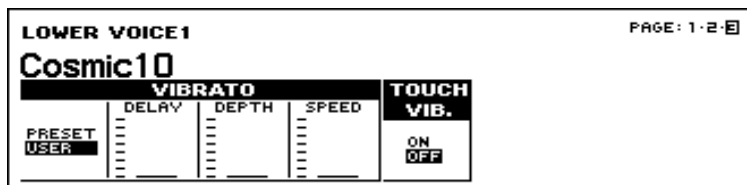
➡ DELAY(ディレイ)
取扱説明書P.46参照!!



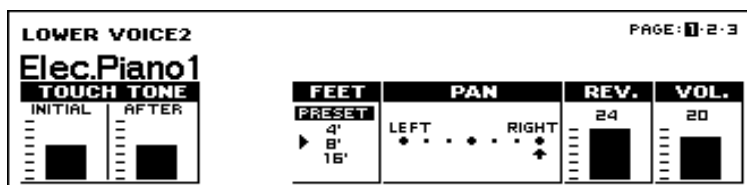
LOWERのCosmic(コズミック)10ではPAN(パン)が左になって、



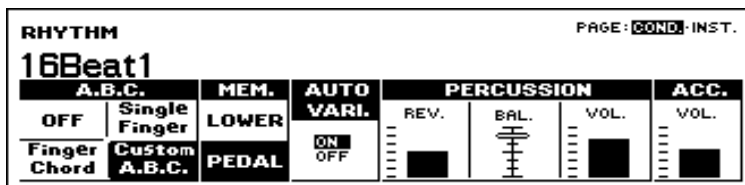
ビブラートがUSER(ユーザー)で0ってことはわざわざビブラートを切っているわけね。





そしてElec.Piano(エレクトリックピアノ)はPANを右にセットしてあるようね。




 今度はリズムコンディションを見てみよう。



 Custom A.B.C.(カスタムA.B.C.)とPEDAL MEM.(ペダルメモリー)がセット、AUTO VARI.(オートバリエーション)もON。PERCUSSION BAL.(パーカッションバランス)が少々上、PERCUSSION REV.(パーカッションリバーブ)は少し減らしているわ。なんか、ほんの少しずつ工夫してあるのねえ。

 そうだよ、すべてのセットに細かい配慮がされていて、よりよく聞こえるようになっているんだ。音色の組み合わせもとっても参考になるはずなんだ。あとで細かく見るといいよ。レジストレーション作りのポイント満載だからね。

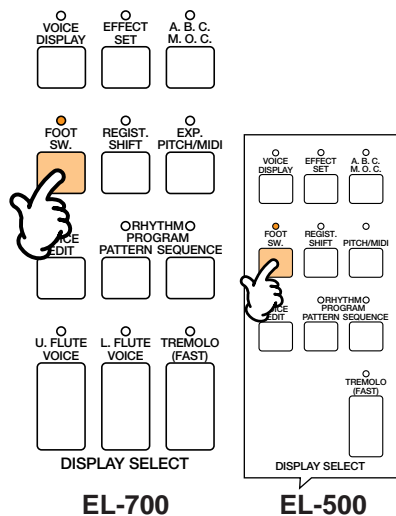
 さて、このレジストレーションを利用して、この『People Of The World』を弾いてみよう。このまま弾いてもいいんだけど、今回は少し手直しして使うことにしようね。
P.40の楽譜の一番最後の小節にFILL IN(フィルイン)って指示があるでしょう。その操作をフットスイッチでしたいので、まずはそのセットをしよう。

フットスイッチのセット



パネル上のFOOT SW.(フットスイッチ)ボタンを押す。

取扱説明書P.148参照！！



FOOT SWITCH-LEFT

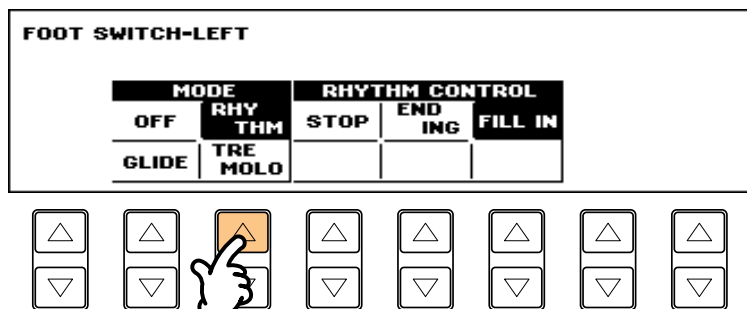
MODE		GLIDE CONTROL		
OFF	RHY THM	UPPER 1	UPPER 2	LEAD
GLIDE	TRE MOLO	LOWER 1	LOWER 2	TIME



今は、MODE(モード)にGLIDE(グライド)がセットされているね。これはフットスイッチ(左)を押すとLEAD(ここでは、ソプラノサクソ)にグライドがかかるようになっているんだね。
ここを、フットスイッチでリズムのFILL INが入られるようにするには...

NOTE

グライドに関しては、取扱説明書P.149を参照してね。



これでOKね。



じゃあ、このレジストレーションをナンバーボタンの1にメモリー(記録)しよう。

NOTE

フットスイッチでは、グライドとフィルインは同時に使うことはできません！

NOTE

レジストレーション(略してレジスト)というのは、音色やリズムの組み合わせのこと。レジストはレジストレーションメモリーのナンバーボタン(EL-700では1~16、EL-500では1~8)に記録しておくんだ。

レジストレーションメモリー

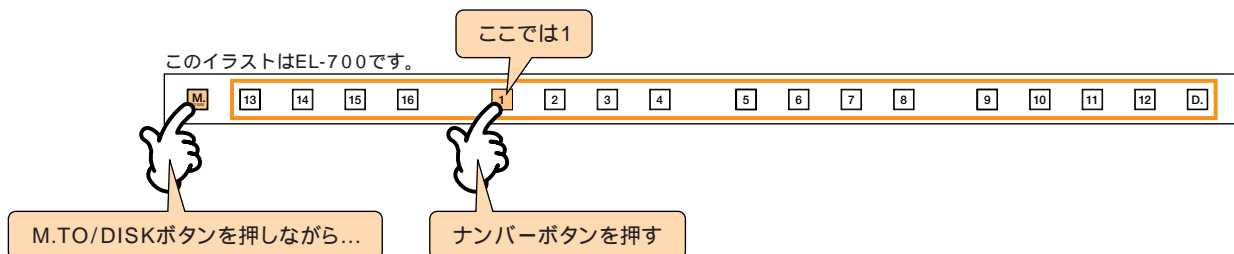


今作ったレジストレーションをメモリーするには、M./TO DISKボタンを押しながら、ナンバーボタン(ここでは1)を押す、でいいのよね。

➡ 取扱説明書P.77参照！！



そう。



じゃあ、次のレジストレーションを作ってみよう。
今作ったレジストレーションから変更するよ。

- 1 もう一度ナンバーボタンの1を押して、準備OK。
- 2 UPPER KEYBOARD VOICE 1にStrings2をセットしよう。ボリュームはMAX。ボイスコンディションはそのままでOK。
- 3 リズムは今16Beat1 TYPE1にセットされているけど、そのTYPEを4に変更。(TYPEはリズムメニュー画面で選ぶんだよ。)
- 4 フットスイッチをENDING(エンディング)に変更。(さっきフットスイッチのセットをしたよね。そこの中のENDINGにセット)
以上で変更終了。これをナンバーボタンの2にメモリー(記憶)しよう。
さあ準備OK！
こうしておけばナンバー1または2のボタンを押すだけで、すぐにそれぞれのレジストレーションを呼び出すことができるね。
楽譜上の指示に従って、さっそく演奏してみよう。

レジストレーションシフト

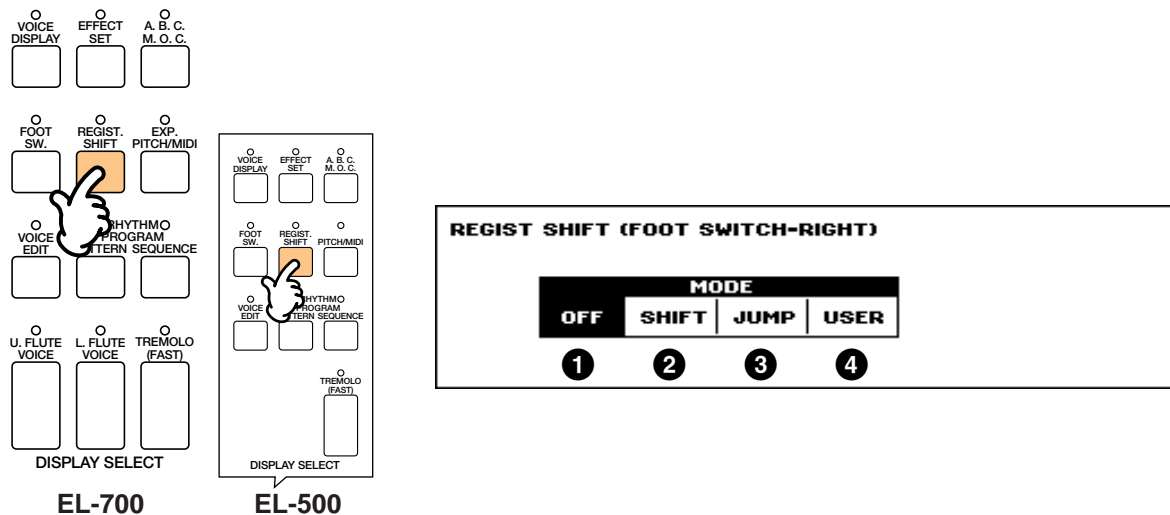
レジストレーションを2つ作ったから、曲の途中でレジストレーションを変えるのね。

どこかしら...?

あ、ここね。でも休符がないからナンバーボタンの2を押すのが大変ね。

そんな時に右のフットスイッチを使って、弾いてる途中で手を離さないでレジストレーションを変えることができるんだよ。

じゃあ、パネル上のREGIST.SHIFT(レジストシフト)ボタンを押してみて。



レジストレーションシフトにはOFF(オフ)、SHIFT(シフト)、JUMP(ジャンプ)、USER(ユーザー)の4種類があるんだ。

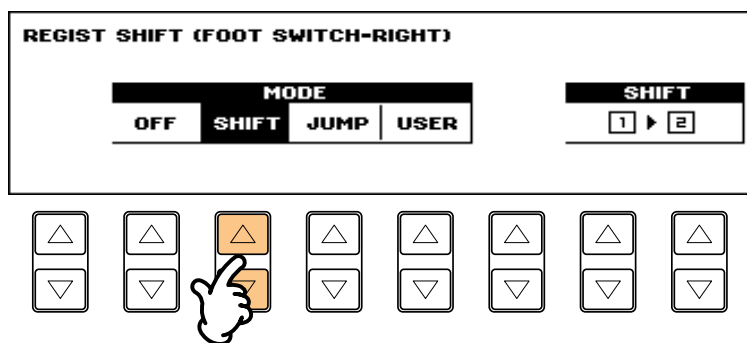
主な動きは

- ① OFFフットスイッチを押しても、レジストレーションナンバーは動かない。
- ② SHIFT1、2、3、4...と、隣のレジストレーションナンバーに移って行く。
- ③ JUMP指定したレジストレーションナンバーに必ず移る。
- ④ USERレジストレーションナンバーを自分の好きな順番でセットしておき、フットスイッチを押すごとに、その通りにレジストレーションナンバーが移って行く。

➡ 取扱説明書P.79参照！！

てなことなんだ。

じゃあ、この曲は1から2だからSHIFTね。



これでOKね。

それでは弾いてみましょう...

緊張するわ...

レジストレーションのセットをしよう

- さて、今度は実際に音をセットしてみよう。そのガイドとして、下図のようなチャート表があるんだ。
- なんとなくエレクトーンのパネル面に似てるわね。
- そう。セットしやすいように考えて作ったんだ！(自慢...?!)

レジストレーションチャート表の見方

まずはレジストレーションチャート表の位置関係を理解しようね。

**アッパーキーボード
ボイス1&2
コンディションページ**

**リードボイス
コンディションページ**

**ペダルボイス
コンディションページ**

**ロワーキーボード
ボイス1&2
コンディションページ**

**リズム
・コンディションページ
・キーボード
パーカッション
・テンポ**

**ディスプレイセレクト
・マニュアルバランス
・M.O.C.
・トレモロ
・フットスイッチ
・セカンド
エクスペッション
ペダル(EL-700のみ)**




**リバーブ、
サステイン**

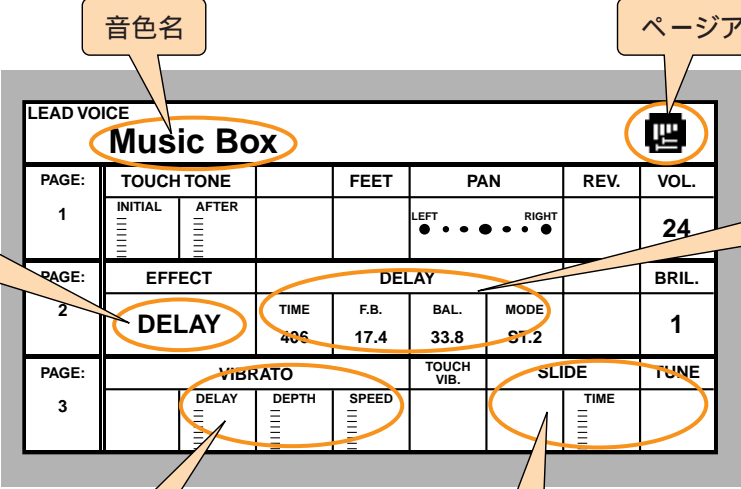
**アッパー&ロワーフルートボイス
コンディションページ(EL-700のみ)**

M1 レジストレーション1

じゃ、ちょっと細かく見てみようか。

ボイスコンディションページの見方

- 
 記入してある音色/数値等はパワーオンリセットした(P.42参照)後、変更する箇所だけだからね。
- 
 何も記入していないところは、さわらないという意味ね。さわるところだけ書いてあるのね。
- 
 そういうことだね。



音色名: Music Box

ページアイコン: [Icon]

使用しているエフェクト名: DELAY


エフェクトの数値: 24

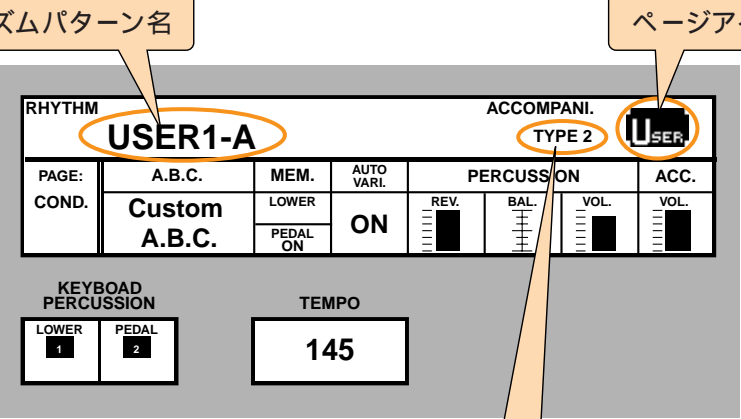
ユーザーの時だけ有効: DELAY (VIBRATO)

リードボイスの時だけ有効: SLIDE

LEAD VOICE		Music Box					
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN		REV.	VOL.	
1	INITIAL 		LEFT	RIGHT		24	
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.	
2	DELAY	TIME	F.B.	BAL.	MODE	1	
		406	17.4	33.8	ST.2		
PAGE:	VIBRATO			TOUCH VIB.	SLIDE	TUNE	
3	DELAY	DEPTH	SPEED		TIME		

リズムコンディションページの見方

- 
 このリズムコンディションページの見方は、ほとんどボイスコンディションページと同じだよ。



リズムパターン名: USER1-A

ページアイコン: [Icon]

アカンパニメントのタイプ設定: TYPE 2

RHYTHM		ACCOMPANI.					
USER1-A		TYPE 2					
PAGE:	A.B.C.	MEM.	AUTO VARI.	PERCUSSION		ACC.	
COND.	Custom	LOWER	ON	REV.	BAL.	VOL.	VOL.
	A.B.C.	PEDAL ON					

KEYBOARD PERCUSSION: LOWER [1], PEDAL [2]

TEMPO: 145

セットできたらさっそく演奏してみよう。

この曲では、ディレイのタイムのズレを楽しみましょう。パスーンが譜面通りに発音して、クラリネットが1拍遅れ、ピッコロが2拍遅れで発音しているわよ。

わらの中の七面鳥

Intro
♩=120
C (イントロ機能)



↑ **INTRO ON, SYNCHRO START ON**

A C G7




Ending
C (エンディング機能)



↑ **ENDING ON (with Foot Switch)**

e  || 伴奏型はこんな感じかな。

Intro では左手とベースで  とCコードを押さえているだけで超豪華イントロが聞こえてくるよ。

A パスーンのメロディをクラリネットとピッコロが別のスピードで追いかけてくね。

Ending ここから約4小節間でこのパターンに合ったエンディングのパターンが流れるよ。
(この曲は八長調だからちゃんどCコードを押さえておいてね。たとえば途中でFコードを押さえちゃうと、へ長調のエンディングになっちゃうよ。)

ディスクをフォーマットしよう

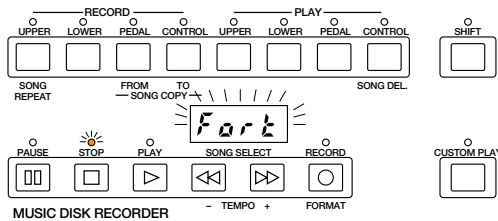
➡ 取扱説明書P.86参照！！

せっかく作った大切なデータはちゃんとセーブ(保存)しておこうね。
FD(フロッピーディスク)は市販の3.5インチFDならOKなんだけど、使う前に、フォーマットという作業をしなければらばいんだ。
これをしないと、データのセーブ(保存)はできないよ。

じゃっ、さっそく。

その前に、FDに大切なデータが入っていないか確認しよう。フォーマットするとFDの中のデータは全部消えてしまうからね。OK？
じゃあ、FDをMDR(ミュージックディスクレコーダー)に入れてみて。

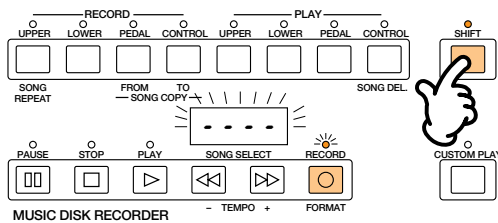
あら、何か点滅しているわ。Fort??かな？



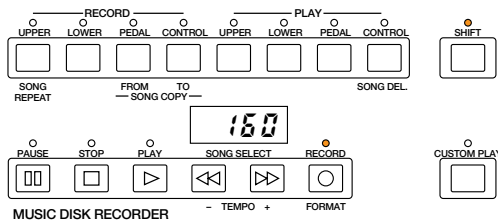
そう、FDがフォーマットしてくれ〜って叫んでるんだよ！

.....(ちょっと疲れてきた?)

で、SHIFT(シフト)ボタン押しながら、RECORD(レコード)ボタンを押すと



“- - -”という表示になるからもう1度RECORDボタンを押すと、“160”からカウントダウンしてって“0”になって、表示が“01”になったら終了。



もうこれで、このFDくんは晴れてエレクトーン用のFDとして生まれ変わったってわけね。

レジストレーションをディスクにSAVE(保存)しよう!

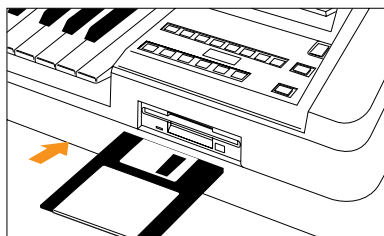


今ディスクのフォーマットの方法を説明したけど、今度はそのフォーマットしたディスクに、エレクトーンにセットしたレジストレーションを保存してみよう!

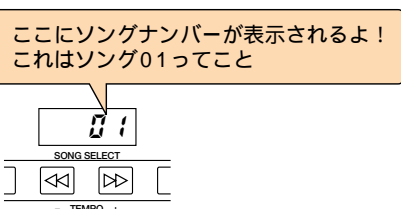
方法は超～簡単!

➡ 取扱説明書P.77、93参照!!

- MDRにフォーマットしたディスクを入れる。



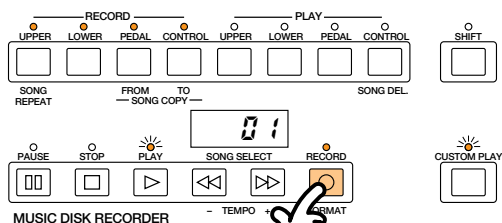
- MDRのディスプレイを保存したいソングナンバーにする。ソングナンバーは01から40までであるけど、ここではまず01に保存してみよう。



NOTE

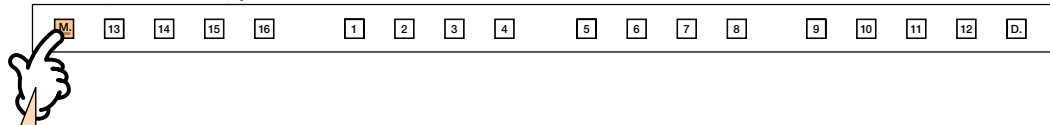
ディスプレイに“- - - -”と表示されたら、そこには何かのデータが入っている! ってことを意味しているんだ。

- MDRのRECORDボタンを押しながら、上下鍵盤の間にあるM./TO DISKボタンをON。



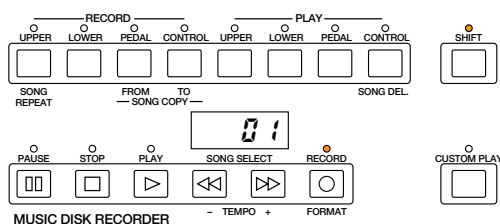
RECORDボタンを押しながら

このイラストはEL-700です。



M./TO DISKボタンを押す

- ディスプレイに横線“- - - -”が走って、ディスプレイがソングナンバーに戻ったら、保存終了!

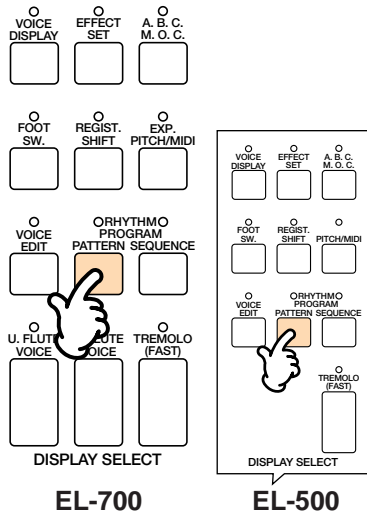


ユーザーリズムを作ってみよう

ユーザーリズム、つまり、自分でリズムを作ることを、リズムパターンプログラム(R. P. P.)って言うんだ。

流れとしては、

1 パネルのPATTERN(パターン)ボタンを押して、リズムパターンプログラムの機能呼び出す。



➡ 取扱説明書P.122の流れを再確認しよう！

ワンポイントアドバイス
バードくん

このボタンを押しながら RHYTHM ボタンを押すと、そのリズムをコピーしてプログラムすることができるよ！
(取扱説明書P.124参照)
もちろんユーザーリズムもドットボタンに呼び出してあげれば、そのリズムも変更できるんだ。

2 BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページ

ビート/クオンタイズを設定する。

➡ 取扱説明書P.128参照！！



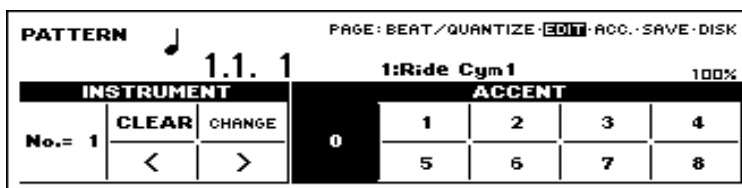
楽器のアサイン面を選ぶ
(取扱説明書P.125参照)

ONの場合リズムをスタートさせると
ガイドのクリック音が鳴る

3 EDITページ

- 入力 ← ステップライト …… リズムをスタートさせずに1音ずつ入力
- リアルタイムライト …… リズムをスタートさせて、メトロノームに合わせて入力

ここでは、ステップライトで進めて行くね。



➡ 取扱説明書P.129参照！！

➡ リアルタイムライトについては、取扱説明書P.133参照！！

4 ACC.ページ

ACC.(アカンパニメント)の設定や、ローリズミックコードの設定をする。
(ここはセットしない場合もある)

TYPEは最終的にはレジストのセットが優先

16BEAT					16	ACCOMPANIMENT	
16Beat	16Beat	16Beat	16Beat	16Beat		TYPE	TYPE
1	2	3	4	5		1	2
16Beat	16Beat	16Beat				3	4
Funk 1	Funk 2	Funk 3			LOWER RHYTHMIC		

ローリズミックコードを作る場合ここをON!

→ 本書P.74
取扱説明書P.135参照!!

5 SAVEページ

名前を変更して保存する。(名前は変更しなくても可)

Edit Pattern Name

USER 1 - A

[決定][中止]

USER1-A [USER1-A]に
保存しますか?

[名前変更][保存][中止]



じゃあこの流れに沿って実際にパターンを入力してみよう。
入力する打楽器がどの鍵盤にアサイン(設定)されているのか、ちゃんとして理解しておこうね。取扱説明書のP.125と126に載っているけど、これだけ楽器数があると探すの大変だよ。



そうよね。うわあーやっぱりスゴイ数だよ。



リズムパターンプログラム表の見方も先に覚えておいてね。
この表では打楽器がどの鍵盤にアサインされているかを“音名と数字”で表して、簡単に探せるようにしてるんだよ。

リズムパターンプログラム表の見方

下の表は、リズム譜をステップライトで入力するためのものです。

USER1-A

BEAT 4/4 **ACC.** 8 Beat4 / Lower Rhythmic

ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL
	BD Heavy	LK A1	60・00・66・00 60・06・06・00
	BD Attack	UK E2	60・00・66・00 60・06・06・00
	SD Heavy	LK D2	0・7・0・7 %
	SD Accent1	UK B3	0・7・0・7 %
	SD Accent2	UK C3	0・7・0・7 %
	SD Reverb2	UK A2	0・7・0・7 %
	Analog SD	LK E2	1411・6015・1501・6115 1502・6015・1501・6015
	HH Close	LK A2	5・5・5・5 %
	HH Open	LK B2	05・05・05・05 %
	Tambourine	LK G3	0254・0254・0254・0254 %

BEAT(ビート)
拍子を選びます。

ACC.(アカンパニメント)
・アカンパニメントをセットします。
・ここが“—”の場合アカンパニメントは使用しませんが、リズムは必ず登録します(リズムはなんでもOK!)。
・TYPEはユーザーパターンにセーブされないため、ここでは仮にセットします(1~4どれでもよい)。TYPEはレジストレーションチャートのRHYTHMでセットします。

ASSIGN(アサイン)
エクステンド面にある楽器のときだけ●がつきます。

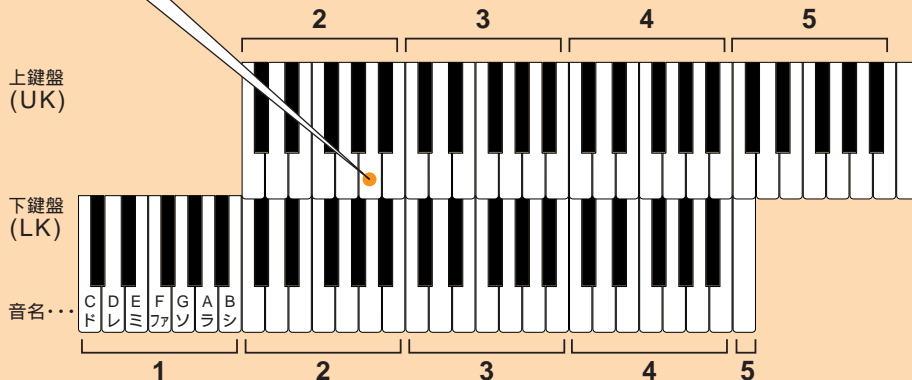
ACCENT LEVEL(アクセントレベル)
・1拍ごとに“・”が入っています。
・数値はアクセントのレベルを表し、0は休符(音量0)で、数値が増えるごとに音量が上がります。
注 同じ楽器でクオンタイズを変えて入力する場合は、休符をACCENT LEVEL “0” で入力せずにカーソル < > を使用し、入力したい位置まで進めて入力してください。

QUANTIZE(クオンタイズ)
クオンタイズをセットします。

パーカッションの鍵盤位置

上下鍵盤とも、パーカッションの位置を音名と数字で表しています。

例 **UK A2** UK(アップパーキーボード)のAの2の位置は図のようになります。



パターンを入力してみよう！

USER1-A

BEAT	4/4	ACC.	8 Beat4
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL
	BD Heavy	LK A1	60・00・60・00 60・06・06・00
	BD Attack	UK E2	60・00・66・00 60・06・06・00
	SD Heavy	LK D2	0・7・0・7 %
	SD Accent1	UK D3	0・7・0・7 %
	SD Accent2	UK C3	0・7・0・7 %
	SD Reverb2	UK A2	0・7・0・7 %
	Analog SD	LK E2	1411・6015・1501・6115 1502・6015・1501・6015
	HH Close	LK A2	5・5・5・5 %
	HH Open	LK B2	05・05・05・05 %
	Tambourine	LK G3	0254・0254・0254・0254 %



じゃ～ん。このパターンを入力してみよう。

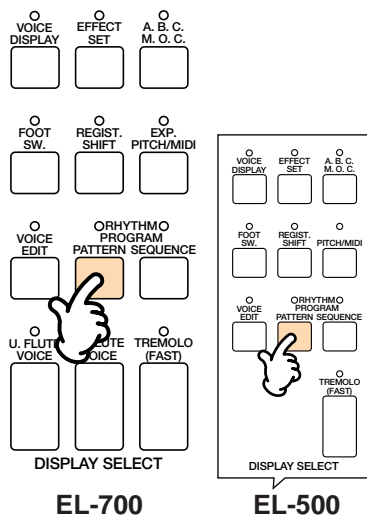


OK。さっきの手順で進めればいいのね。



はじめに、パネルのリズムや上鍵盤、下鍵盤のボリュームを全部下げて0にしておくと、入力したパターンがわかりやすいね。
じゃあ、始めよう。

1 PATTERN(パターン)ボタンON!



2 BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページから始めるよ。
BEAT(ビート)は4/4。

➡ 取扱説明書P.132参照
QUANTIZEはちゃんど理解しようね!

まずBD Heavy(バスドラムヘビー)から。
QUANTIZE(クオンタイズ)は♪だね。

BD HeavyはNORMAL面だから、ASSIGNはこのまま

PATTERN		PAGE: BEAT/QUANTIZE				EDIT	ACC.	SAVE	DISK
BEAT	QUANTIZE	ASSIGN	100%		METRO				
4/4	3/4	♪	♪	♪	NORMAL	-NOME			
2/4		OFF	OFF	OFF	EXTEND	ON			
						OFF			

とりあえずはOFF

ページボタンで、次のEDIT(エディット)ページに進めよう。

3 まずは、最初に入力するBD Heavyのアサインされている鍵盤(下鍵盤A1)を押すと、ディスプレイに1:BD Heavyと表示されるね。これでBD Heavyを入力することができるんだ。

PATTERN		PAGE: BEAT/QUANTIZE				EDIT	ACC.	SAVE	DISK
1.1. 1		1:BD Heavy				100%			
INSTRUMENT		ACCENT							
No.= 1	CLEAR	CHANGE	0	1	2	3	4		
	<	>		5	6	7	8		

➡ QUANTIZEとディスプレイ表示の数字については、取扱説明書P.132を参照。

4 アクセントレベル表に沿って、データコントロールボタンで、ACCENT(アクセント)をセット。QUANTIZEを♪にセットしてあるってことは、2回押せば1拍進むってことだね。すべて、楽譜の考え方と同じだね。
60・00・60・00 | 60・06・06・00ね。入力後、ディスプレイの表示が1.1. 1になっていればOK。

PATTERN		PAGE: BEAT/QUANTIZE				EDIT	ACC.	SAVE	DISK
1.1. 1		1:BD Heavy				100%			
INSTRUMENT		ACCENT							
No.= 1	CLEAR	CHANGE	0	1	2	3	4		
	<	>		5	6	7	8		

ワンポイント
アドバイス

バードくんの

こうして同じバスドラムでも、種類の違うものを重ねて音を厚くしているんだ。この後入力するスネアドラムも音を混ぜているよ。音にハリが出るね。

5 2つめはBD Attack(バスドラムアタック ; 上鍵盤のE2)、さっきと同様に入力してみよう。
60・00・66・00 | 60・06・06・00だよ。

PATTERN		PAGE: BEAT/QUANTIZE				EDIT	ACC.	SAVE	DISK
1.1. 1		2:BD Attack				100%			
INSTRUMENT		ACCENT							
No.= 2	CLEAR	CHANGE	0	1	2	3	4		
	<	>		5	6	7	8		

6 今度はSD Heavy(スネアドラムヘビー)。これはQUANTIZEが♪に変わるね。前のBEAT/QUANTIZEページに戻って変更しよう。

BEAT		QUANTIZE				ASSIGN	METRO
4/4	3/4	♪	♪♪	♪♪♪	♪♪♪♪	NORMAL	100% -NOME
2/4		♪♪	♪♪♪	♪♪♪♪	OFF	EXTEND	ON OFF


変更できたら入力だ。次のEDITページで
0・7・0・7 | 0・7・0・7だね。
以降QUANTIZEが同じ♪のSD Accent(スネアドラムアクセント)1、SD Accent 2などを、まとめて入力してしまおう。

7 さて、次はこのパターンのポイント！EXTEND面の打楽器の入力だ。

BEAT/QUANTIZEページに戻り、ASSIGNをEXTENDにしよう。
Analog SD(アナログスネアドラム)、これは下鍵盤E2の鍵盤にアサインされているね。
QUANTIZEも♪に変更して、アクセントレベル表通りに、1 4 1 1・
6 0 1 5・1 5 0 1・6 1 1 5 | 1 5 0 2・6 0 1 5・1 5 0 1・6 0 1 5。

BEAT		QUANTIZE				ASSIGN	METRO
4/4	3/4	♪	♪♪	♪♪♪	♪♪♪♪	NORMAL	100% -NOME
2/4		♪♪	♪♪♪	♪♪♪♪	OFF	EXTEND	ON OFF

INSTRUMENT		ACCENT				
No.= 7	CLEAR CHANGE	0	1	2	3	4
	< >		5	6	7	8

 このアナログスネアドラムのパターンは記譜されていないんだ。こういう他のスネアドラムのビートのすき間をうめるパターンのことを、ゴーストパターンて言うんだ。

 なるほど。

8 同様に、残りの打楽器を表に沿って入力してみよう。

NOTE

QUANTIZEはいちいち変えなくても共有できるものが多いのでうまく入力しよう。

NOTE

もし入力ミスをしたら、次のページを見てね。


NOTE

途中リズムスタートボタンを押せば、入力したリズムを聞くことができるからね。


ワンポイント
バードくんのアドバイス

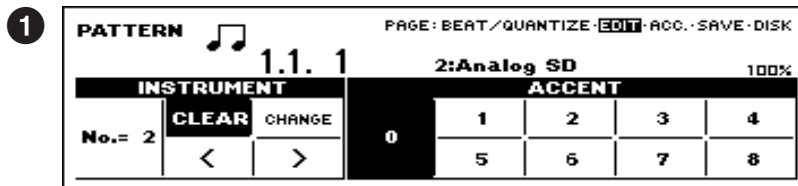
COARSE(コース)ボタンを押しながら“<”や“>”を押すことで、1拍単位で(QUANTIZE=♪)進めることができるよ。

間違ってしまったら...

 もし間違ってしまったら、次のような修正方法を試してみよう。
 “<” “>”を押してその位置に移動して消す場合は、0(ゼロ)を入力、アクセントを変えるなら、同じ位置にさらに上から入力すればOK。

 もう一度その打楽器を入れ直したいって時は？

 CLEAR(クリア)を押しながら、その打楽器がアサインされている鍵盤を押すと、「ピッ」という音で、クリアされるよ(①)。あるいは、ディスプレイであらかじめ消したい打楽器を選んでおいて(データコントロールボタンで、INSTRUMENT(インストゥルメント)のNo.を選ぶ)、CLEARを押しても消えるよ(②)。

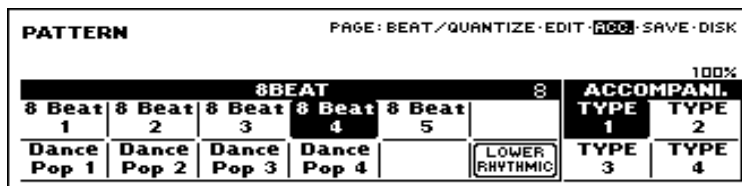


 取扱説明書P.130参照！！



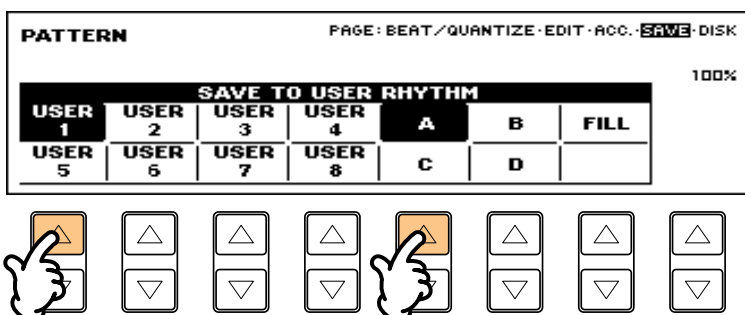
9 さて、入力ができたら、今度は次のページACC.(アカンパニメント)のセットだね。

リズムパターンプログラム表には8Beat4とあるので、パネルのRHYTHMセクションの8BEAT(エイトビート)のボタンを押して、リズムメニューから8Beat4を選ぶってことだよ。



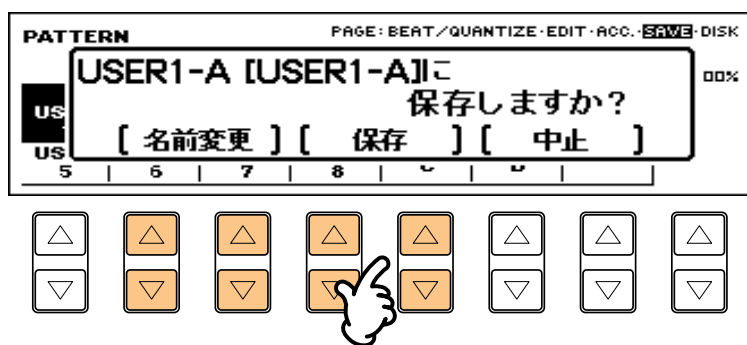
10 さあ入力が終わったらページボタンでセーブ(保存)ページへ。

リズムパターンプログラム表に書いてあるユーザー名に保存をしよう。
 この場合はUSER(ユーザー)1-Aだね。
 データコントロールボタンでUSER1とAを選ぼう。



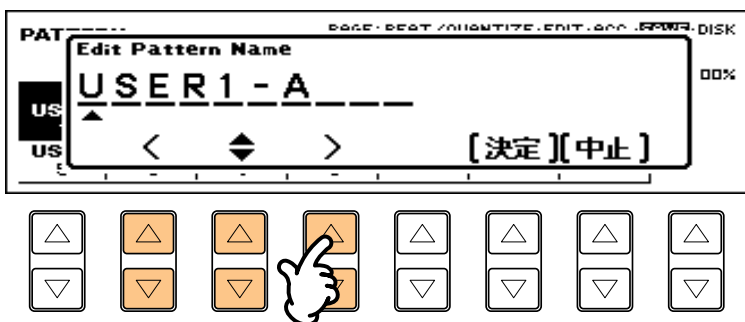
11 そのまま保存する場合は[保存]、名前を変更して保存する場合は[名前変更]を選択しよう。

➡ 取扱説明書P.137参照！！



12 名前をつける場合、画面の表示に合わせて、データコントロールボタンでカーソル▲を動かしながら、入力しよう。

NOTE
 名前の変更は、ユーザーボイス(16文字)、ソングネーム(17文字)の方法と同じ(取扱説明書P.89参照)。それぞれつけられる文字数が違うので気をつけよう。



13 名前変更が終了したら[決定]して、[保存]しよう。

ワンポイントアドバイス
 パードくん

COARSE(コース)ボタンを押しながら“<”や“>”を押すと、カーソル▲が文字の左端や右端にジャンプするよ。
 ◆を押すと、文字の種類(アルファベットの大文字、小文字、数字、記号)が変わるよ。

作ったリズムを呼び出そう！



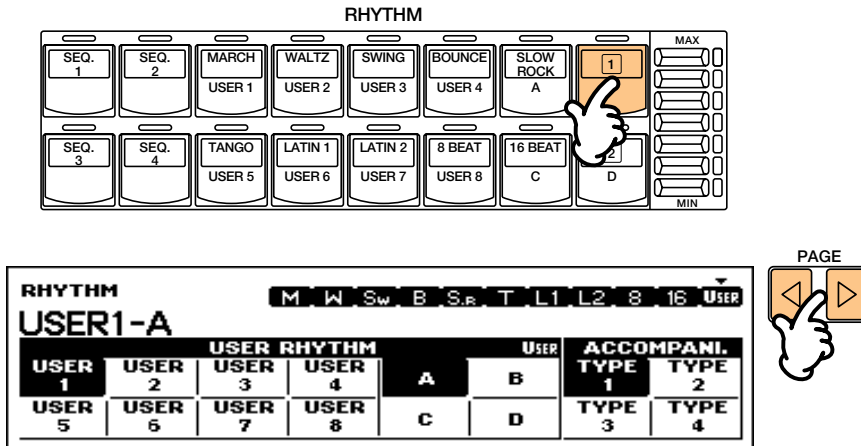
ねえ、作ったユーザーパターンはどうやって聞くの？

取扱説明書P.61参照！！



ユーザーで作ったリズムは、パネルのRHYTHMのドットボタンに呼び出して聞くことができるんだ。ユーザーパターンを聞く時は、リズムのボリュームを上げようね。

ドットボタンを押して、ページボタンでUSERページに進め、表示されたらパターンを選ぶっていう手順さ。



作ったパターンを変更したい！



じゃあ、聞いてみたらちょっと変えたい、なんて思った時は？

取扱説明書P.123参照！！

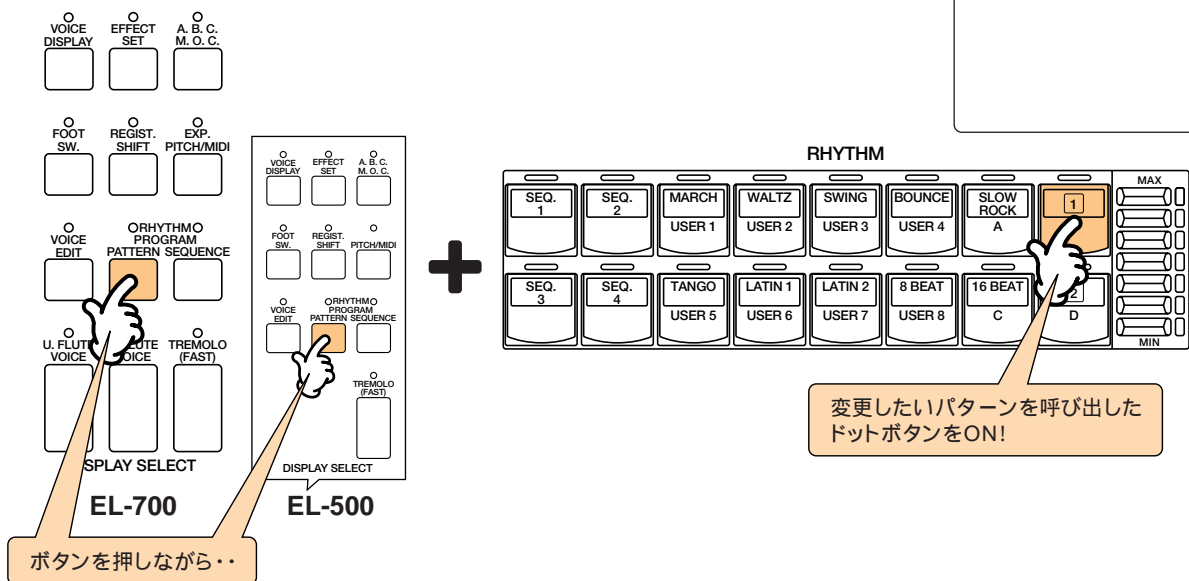


PATTERNボタンを押しながら、変えたいUSERパターンを呼び出したドットボタンを押すと、パターンが変更(EDIT)できる状態になるから、入力した時と同じ手順で、修正するなり、加えるなり、消すなり、お好きにどうぞ！変更したら必ずセーブをお忘れなく。

ワンポイントアドバイス

バードくんの

この方法で、プリセットのリズムパターンを元に、変更することができるんだ。



チェンジ機能



そうそう、入力した打楽器を変えたいときは？

➡ 取扱説明書P.129参照！！



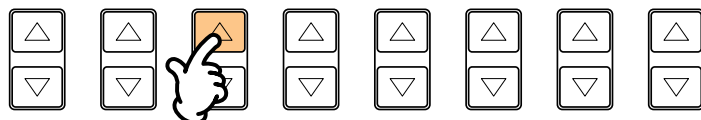
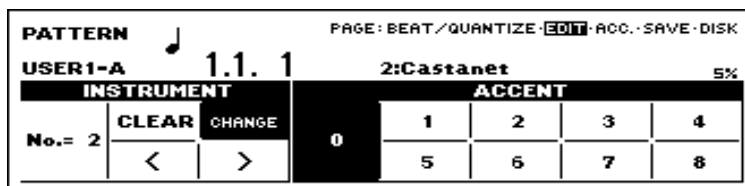
たとえば、カスタネットで作ったけど、やっぱりタンバリンにしたい、なんてときに使えるのがチェンジ機能。



へえ、入力し直さなくても変えられちゃうの？便利ね。



変えたい元の打楽器を呼び出しておいて、CHANGE(チェンジ)を押しながら変えたい打楽器の鍵盤(ここではTambourine : タンバリン/下鍵盤G3)を押すと、「ピッ」という音でチェンジ完了。



便利な機能は使わにゃ損ねえ。

リズムパターンディスク



アア...今はこうして参考になる資料があるからいろいろできるけど、なんか不安だわ。

➡ 取扱説明書P.140参照！！



そんな時には、色々なジャンルのパターンが満載されているリズムパターンディスク(別売)を使うと便利だよ。

これは、パターンのSAVEページの次にDISK(ディスク)ってページがあるでしょ。ここに呼び出して使うことができるんだ。

このディスクにはパターン表もついているから、変更する時も参考資料となって、いいかも。

こんなのを使いながら、徐々にオリジナルパターンに挑戦していてもいいんじゃない？



うん、そうね。
なんだかやる気がわいてきたわ。

キーボードアサインに挑戦



EL-700/500には120ものパーカッションが搭載されていて、それらのパーカッションはあらかじめプリセットキーボードパーカッションとして、鍵盤にセットされているんだっね。

➡ 取扱説明書P.70参照！！



打楽器音の細かい設定(P.31)のところで教えてもらったわね。



で、これからTRY!するのは、好きなパーカッションを、自由に鍵盤にセット(アサイン)し直すこと。



自分専用のアサインね。



そう、ユーザーキーボードパーカッションって言うんだ。
全部で8種類の組み合わせが用意できるんだ。

➡ 取扱説明書P.74参照！！



上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤も？



そうだよ。いろんな使い方があるんだよ。
たとえば、リズムパターンに合わせて鍵盤をたたいて、まるでパーカッショニスト!のように、コンガやボンゴのパターンをたたくパフォーマンスを見せちゃう...なんて使い方。

それから、実際に弾く鍵盤に打楽器をアサインして、演奏する音と一緒にパーカッションの音が鳴るっていう、リズムパターンを使わない方法とかもあるんだよ。

今回は2つめの使い方を実習してみようね。

USER1~8のいずれかに作っていくんだけど、まずはUSER1に。



下の楽譜は、打楽器をどうアサインするかを書いた、いわばアサイン設計図っていったところかな。



ここに書いてある音(鍵盤)に、指示された打楽器をアサインするわけね。

上鍵盤の全音(E3 - A4)までカスタネット

タンバリン

タンバリン

スネアドラムヘビー

カウベル 1
クラッシュシンバルミュート

バスドラムヘビー
ウッドブロックハイ

キーカロー
ウッドブロックロー



そう。1つのユーザーキーボードパーカッションでは1鍵盤1打楽器しかセットできないんだけど、1つのレジストレーションでは2つのユーザーを合わせて使うことができるんだ。



どういうこと？

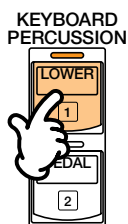


つまり、2つのUSERを同時に使えば、1鍵盤で2音のパーカッションを鳴らすことができるってことさ。ま、とりあえず、やってみようよ。

1

パネル上のKEYBOARD PERCUSSION(キーボードパーカッション)のボタンON。

ここでは ① (LOWER)にしよう。



NOTE

音群のボリュームはMIN(=0)、パーカッションのボリュームは上から3つめにセットしておこうね。

K.B.P.[11]				
MENU				
LK PRESET	USER 1	USER 2	USER 3	USER 4
PK PRESET	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8

2

ユーザーキーボードパーカッションをセットしたいから、USER1をON。

K.B.P.[11] PAGE: MENU ASSIGN

MENU					COPY	
LK PRESET	USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	LK PRESET	USER
PK PRESET	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8		

3

ページボタンでASSIGN(アサイン)ページに進むと...

K.B.P.[11] PAGE: MENU ASSIGN

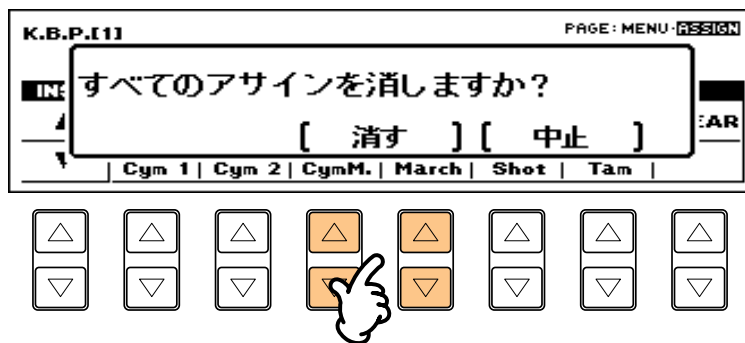
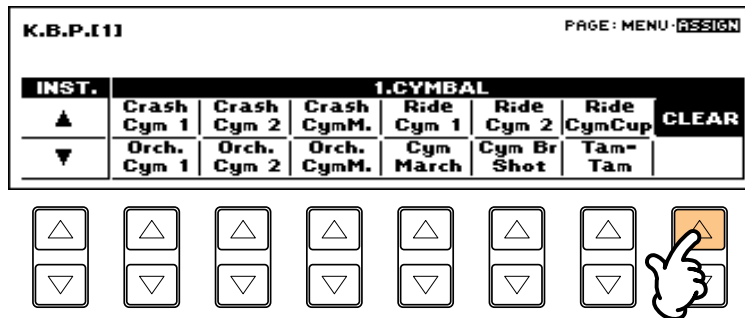
INST.	1.CYMBAL						
▲	Crash Cym 1	Crash Cym 2	Crash CymM.	Ride Cym 1	Ride Cym 2	Ride CymCup	CLEAR
▼	Orch. Cym 1	Orch. Cym 2	Orch. CymM.	Cym March	Cym Br Shot	Tam-Tam	

このデータコントロールボタンで打楽器のページをめくり、セットしたいページにする。

NOTE

打楽器のページは全部で12ページ。これらのページのことを、INST.(INSTRUMENT:インストゥルメント)ページっていうんだよ。

- 4 ユーザー1と2には、キーボードパーカッションが、あらかじめセットされているので、まずはそのセットを消さなければならないね。
CLEAR(クリア)を押す(すぐ放す)と、“すべてのアサインを消しますか?”と表示されるので[消す]を選ぶとぜんぶきれいに消えるよ。



さあこれで準備ができたね。

- 5 楽譜の指示に合わせて打楽器をセットしよう。

INST.(インスト)の▲▼ボタンで、ページを10.PERCUSSION1(パーカッション1)にしたら、カスタネット(Castanet)を押しながら、上鍵盤E3からA4まで(白鍵のみ)を押してセット。
(鍵盤を押してセットするたびに、カスタネットの音がするよ。)

それじゃ、今度は下の表を見ながらそれぞれの打楽器をセットしてみて。

USER 1

	INST.ページ	打楽器名	セットする鍵盤
下鍵盤	11:PERCUSSION2	Tambourine	E3、F3
	3:SNARE DRUM	SD Heavy	G2
	9:TIMBALES/COWBELL	Cowbell 1	C2
ペダル鍵盤	6:BASS DRUM	BD Heavy	C2
	8:CUICA/SURDO	Cuica Low	G1

これで、USER1のセット完了!

ページボタンでMENU(メニュー)ページに戻って、さあ、次はユーザー2。
USER2をONしてセット準備。プリセットのCLEARも忘れずに!!
1音に2種類の打楽器名が書いてあるところがあるでしょ。さっきセットできなかった方の打楽器をセットしよう。

USER 2

	INST.ページ	打楽器名	セットする鍵盤
下鍵盤	1:CYMBAL	Crash CymM.	C2
ペダル鍵盤	10:PERCUSSION1	Wood High	C2
		Wood Low	G1

ということで、USER2セット終了!

各パーカッションのページは取扱説明書P.71に載ってるよ!

NOTE

もしアサインを間違えたら...
CLEARボタンを押しながら、間違えた鍵盤を押せばOK!

どんな音になるのかしらね、ちょっと弾いてみたいわ。
 じゃ、とりあえず、基本レジストレーション2 ON。



リズムのボリュームは上がっているかな？

OKよ。えーと、KEYBOARD PERCUSSIONの ① (LOWER)ボタンを押すでしょ。

で、USER1をON。USER2と一緒にONにはできないわよね。

KEYBOARD PERCUSSION

K.B.P.[1] PAGE: MENU ASSIGN

		MENU				COPY	
LK PRESET	USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	LK PRESET	USER	
PK PRESET	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8			

そう。USER2は、② (PEDAL)ボタンを押して、そっちでセットするんだ。

KEYBOARD PERCUSSION

K.B.P.[2] PAGE: MENU ASSIGN

		MENU				COPY	
LK PRESET	USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	LK PRESET	USER	
PK PRESET	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8			

さあこれで、セットした全部のパーカッションが聞こえるはずだけど...

あら、面白い。
 これなら、リズム感の悪い私もリズムとズレることはないわ。さっきの楽譜 (P.58)弾いてみましょう。
 なかなかいいわ！！

てなことで、基礎編はここまで。

うーん、機能満載でまだ全部覚えきれていないかも...心配。

だいじょうぶ。こういうのはさわっていくうちに徐々に覚えられるよ。

そーね。でも一通りさわられてよかったわ。

さ、次は応用編。

ついていけるかしら...



いよいよ応用編ね。

何が楽しみって、あの曲集「ビート オン クラシック」で超人気のある、長野洋二さん編曲の【エリーゼのために】で1曲マスターなんですよ。

いつもあんなカッコイイ音とリズム、どうやって作っているのかなあーって思ってたけど、それを実際に作れるんですよ。うれしいじゃない。



そうだよね。僕も楽しみなんだ。

今までいろいろ実習したけど、もう1つ、USER VOICE(ユーザーボイス)を説明しておこうかな。

この曲のメロディにもUSER VOICEが使われているからね。

応用編

音色をエディットしてみよう



じゃあ、今度はボイスエディットに挑戦。



ボイスエディットって、ちょっと興味あるのよ。でもいまいちどんな風にやっているといいのかよくわからないの。ボイスエディットってどんな風にすればいいの？



本格的にやろうと思ったらかなり音源の知識がいるんだけど、音をもう少し大きくしたいとか、丸くしたいとか、立ち上がりを速くしたいという程度だったら、比較的簡単なんだよ。



へえ～、そうなんだ。教えて！



まずは音色の概念からね。この図を見て。

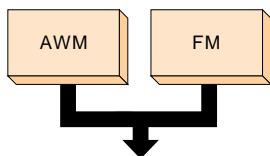
こんなふうに、1つの音色はAWMの音とFMの音の2つの音が混ざってできているんだ。もちろん、音色によってはAWMだけとか、FMだけというようなものもあるよ。



ということは、片方しか使っていないということね。じゃあ使っていないほうの音はどうなっているの？



音量(OL:アウトプットレベル)が0になっているんだ。だから、音量を0から上げていくと、違った音色が混ざってくるから試してみるとわかると思うよ。



どうやったら、音量を上げたり、立ち上がりを速くしたりできるの？



じゃあ、実習してみようか。

まず、エディットしたい音色を選ぼう。今回は、Synth.Strings2(シンセストリングス2)を使ってシンセ系の音を作ってみようかな。

LEAD VOICEのドットボタンに、Synth.Strings2を選んで。

➡ 取扱説明書P.107参照！！

NOTE

パネル音色やボイスディスク(別売)の音色をもとにして、オリジナルの音色を作ることをボイスエディットって言うんだ。

ワンポイントアドバイス

バードくんの



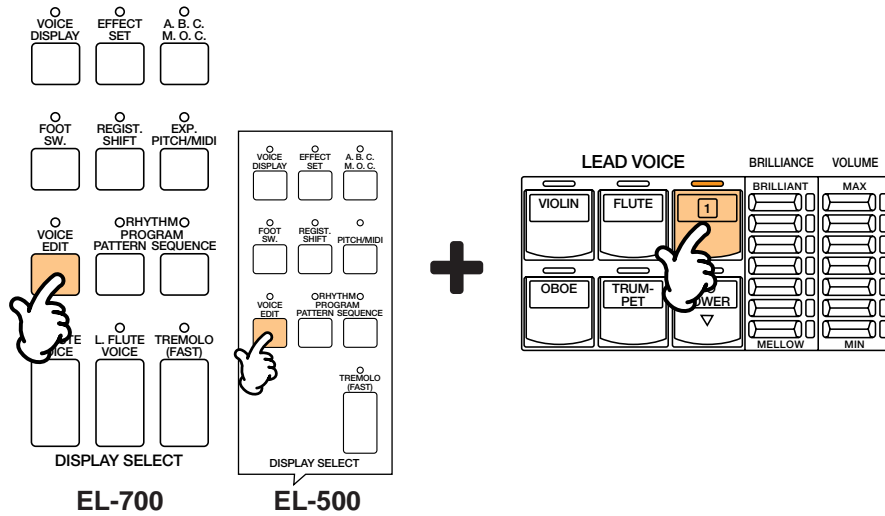
音色のエンベロープ(EG)の仕組みについて、ちゃんと理解しよう。今後、いろいろなエディットを重ねていく上で、とても重要で、とても必要なことだよ！(取扱説明書P.119参照)



あつ、基礎編P.10のやり方ね。



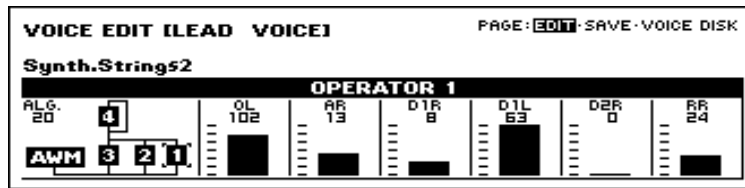
そう、その前に他の音群のボリュームは0にしておこうね。
VOICE EDIT(ボイスエディット)ボタンを押しながら、今セットしたLEAD VOICEのドットボタンを押すと、



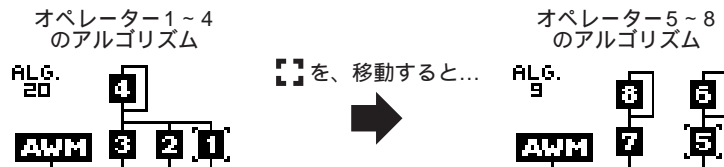
NOTE
基礎編P.16のボリュームミュートを使うと便利だよ。



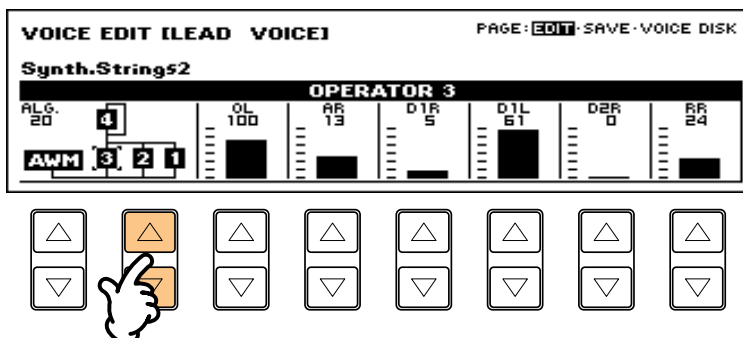
これがボイスエディットの画面ね。



左の上のほうに小さく、[Synth.Strings2]って書いてあるでしょ。これで Synth.Strings2をエディットしていることを示しているんだ。
ではまず、画面の見方から。

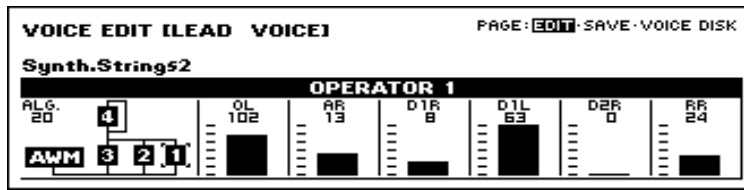


画面一番左に表示される上のような図がアルゴリズムだ。アルゴリズムは、音色を構成しているAWMと、FMのオペレーターの組み合わせを表示してるんだ。FMのオペレーターは8個あって、その組み合わせは23種類あるんだ。この図はその組み合わせの設計図のようなもの。
オペレーターは1から8の番号が付けられているよ。はじめは1から4までしか見えないけれど、がついているでしょう。これを移動させることで5から8を見ることもできるんだ。動かすにはデータコントロールボタン(左から2つめ)を使うんだ。





この場所にある6つのパラメーターがエディットの項目。
これは、OPERATOR(オペレーター)1の画面だね。



AWMとFMのオペレーター8個それぞれに設定できるんだ。つまり、1つの音色で9 x 6 = 54の設定があるっていうこと。



うわあー、そんなに。



そうさ。でも全部設定するわけじゃないからご安心を。54項目あったらそりゃ大変だよ。

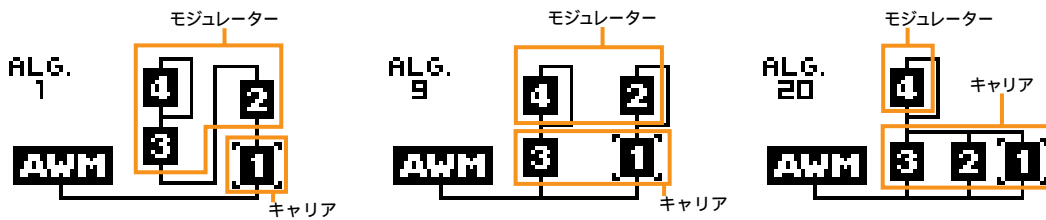


じゃ、まずFMの音について...

FMのオペレーターには2種類の働きがあって、それぞれモジュレーターとキャリアと呼ぶんだ。



見た目ではわからないけれど。



見分けかたは簡単。AWMに直接つながっているのがキャリア。キャリアにつながっているのがモジュレーターなんだ。



それぞれどんな働きがあるの？



キャリアは音量の変化を、モジュレーターは音質の変化を担当しているんだ。



ということは、音量を上げたいときはキャリア、音に丸みをもたせたいときはモジュレーターを変化させればいいのね。



その通り。具体的には取扱説明書のP.120にある表を参考にしてみよう。

じゃ、今度は をAWMにあわせて。



あっ、すべての項目が0になっているわ。使われていないってことかしら。



そう、このOL(アウトプットレベル)というのがAWMの音量を決めるものなんだ。だからOLが0ということは音量が絞られているんだね。FMもそうだったね。じゃ、AWMだけの音を聞いてみよう。



て、ことは今出ているFMの音を消さなきゃね。

を動かしてFMのキャリア(ここでは1、2、3、5、7)のOL(アウトプットレベル)を0にして音を消せばいいのね。



いや、音を消したいキャリアに を合わせて一番左のデータコントロールボタンで黒から白に反転させるんだよ。そうすると一時的にそのオペレーターのOLは出なくなるんだ。(ミュート機能)

準備ができたなら ボタンをつかってAWMのOLの値を上げていってみよう。



音が変わってきたわ。

ワンポイントアドバイス

バードくんの

1つのオペレーターのみを聞きたい場合、他のオペレーターはミュートしておこう！
一番左のデータコントロールボタンの上下2つでON/OFFをすることができるんだ。

* ONの状態

* OFFの状態

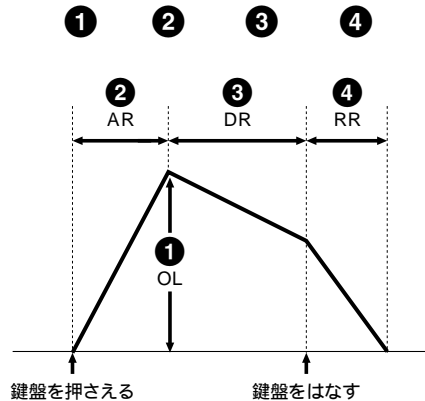
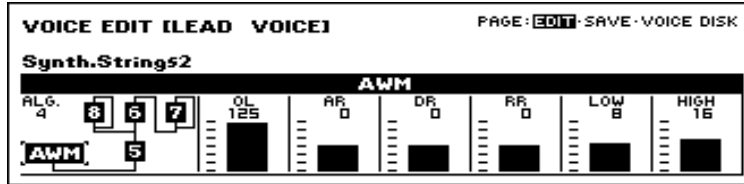
NOTE

OL(アウトプットレベル)を0にしてしまう方法もあるけど、また同じ数値に上げ直すなくてはならないので、エディットの際はミュート機能を使う方が便利だね。

AWMの方には、普段は使っていないけれどシンセ系の音が用意されていたんだね。

他のパラメーターは？

それぞれ、次のような効果があるよ、ちょっと難しいけどわかるかなあ？



- ① OL(アウトプットレベル) : AWMの音量を設定
- ② AR(アタックレイト) : 音の立ち上がり(アウトプットレベルになるまでの時間)を設定
- ③ DR(ディケイレイト) : 音が一定のレベルになるまでの時間を設定
- ④ RR(リリースレイト) : 鍵盤を放した後、音が消えるまでの時間を設定
- ⑤ LOW(ロー) : 低音を強調したり、抑えたりする
- ⑥ HIGH(ハイ) : 高音を強調したり、抑えたりする

今回はAWMは使わないので、またOLを0に戻しておいて。そうしたら、さっきミュート(消音)したFMのキャリアの白黒の反転を元に戻してね。

FMだけの音にするのね。

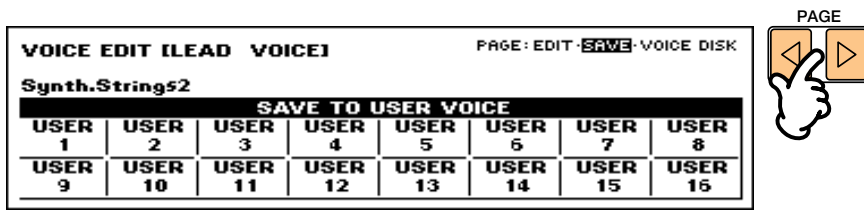
➡ 取扱説明書P.120参照！！

じゃあ、今回は、次のようにエディットしてみよう。

- [音量を上げる]
オペレーター5のOL(アウトプットレベル)を120に。
- [音の立ち上がりを遅くする]
オペレーター1と5のAR(アタックレイト)をそれぞれ17に。
- [音に丸みをもたせる]
オペレーター2、3のOLを0に。
オペレーター4、6のOLをそれぞれ95、86に。
- [音が消えるまでの時間を短くする]
オペレーター1、4、5、6のRR(リリースレイト)をそれぞれ34に。

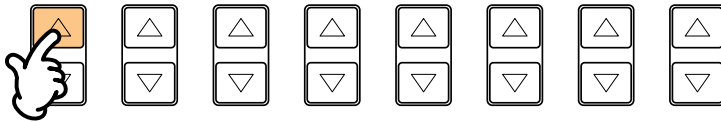
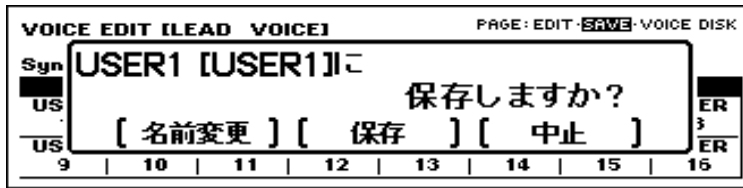
かっこいいシンセの音になったわ。

でしょ。じゃあ、これをユーザーボイスとして保存しよう。
このままSAVEページに移って。



今回はこの音色をUSER1に保存したいんだ。

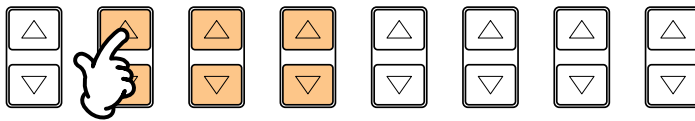
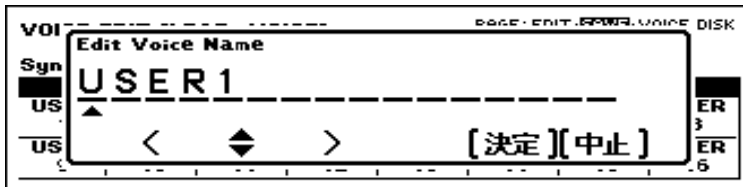
USER1を押せばいいのね。



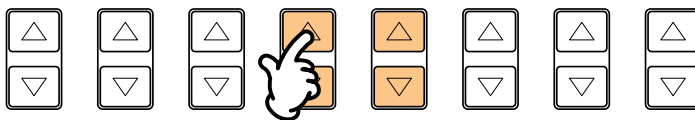
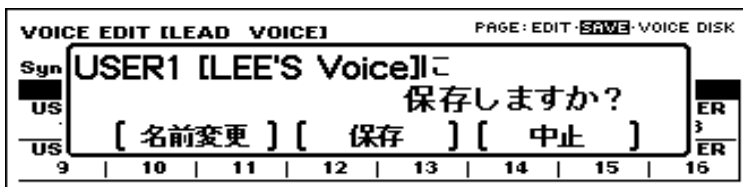
そう。この画面が出てきたよね。ここで[名前変更]を選べば、作った音色に名前を付けることができるんだ。

じゃあ、[LEE'S Voice]って名前にしちゃおう！

いいけど...



できたと。これで[決定]を押して...



[保存]を押せばいいのね。

ワンポイントアドバイス
パードくん

ここでは単純に名前だけが付けたけど、たくさんユーザーボイスを使う時は、[U1 LEE'S]とか、ユーザー番号もわかるようにしておくとう便利だよ。

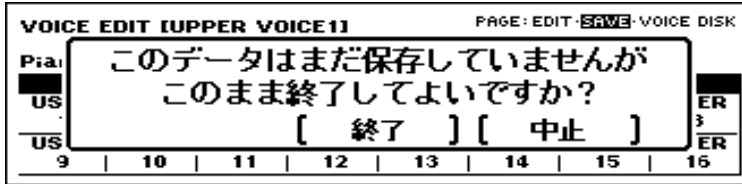
NOTE

COARSE(コース)ボタンを押しながら“<”や“>”を押せば名前の先頭や終わりにひとっ飛び！
コースボタンを押しながら “>” を押せば文字の種類が変わるよ！

これでボイスエディットは終了。こんな風にやりたいことがわかっていれば、そんなに難しくないでしょ。
もう一度パネルのVOICE EDITボタンを押して、ボイスエディットを終了しよう。

保存しないで押しちゃったら、せっかく作ったデータは消えちゃうの？

大丈夫だよ。ほらちゃんと、「このデータはまだ保存していませんがこのまま終了してよいですか」って聞いてくれるから。



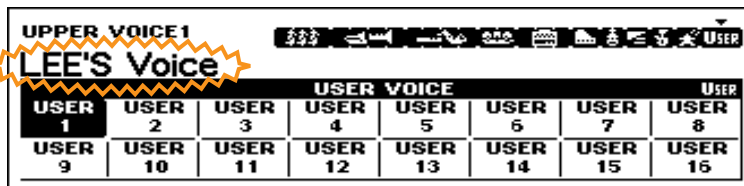
よかった。それで、この保存した音はどうやって使うの？

ユーザーボイスは各音群のドットボタンで選ぶことができるんだ。ドットボタンを押して、ページボタンでUSERのページにすると...

あ、さっき保存したときと同じ画面だ。

そう、さっきUSER1に保存したからUSER1を押すだけで選べるんだ。

きゃあ～、[LEE'S Voice]って大きく出てきた！うれしい！



VOICE EDIT (ボイスエディット) 表

下図はボイスエディットチャート表だよ。
今話してきた、Synth.Strings2のエディットをまとめたもの。
表には変更箇所だけが書いてあるから、その他のところはさわらないってことだからね。

エリーゼのために<USER VOICE 1>

USER: 1	AWM音源	OL	AR	DR	RR	LOW	HIGH
元音源	FM音源	OL	AR	D1R	D1L	D2R	RR
Synth.Strings2							
ALG.: 20	OP 1		17				34
	OP 2	0					
	OP 3	0					
	OP 4	95					34
ALG.: 9	OP 5	120	17				34
	OP 6	86	17				34
	OP 7						
	OP 8						

エリーゼのために

編曲：長野 洋二

M1
♩=145
Intro

Am7 D^{on}A Am7 Am7 D^{on}A Am7

mf

1F 1A 1A

M2 **M3**
B^bM7 A E7 glide 1 Am7 D^{on}E

2F 1B 1C

Am7 D^{on}E glide Am7 D^{on}E to FM7

1C 1C 1C

1. **M2** B^bM7 2. **M4** B C **M5** B^b7⁻⁵ E7 Am7

2 *mf*

2F 3F 1D 1D

1 以降glide表示のところは左のフットスイッチを押してグライド効果をかけてください。
2 記譜あたりの鍵盤を手のひらでたたいてください。

E7 B^b7 E^b Dm⁻⁵ G7 Cm7 A^b7 M2

1D 2A

M6 E F G glide E7 on G# M3

2B 2C D.S.

Coda Am7 Don E glide Am7 Don E Am7

2D 1C 1C

Don E glide Am7 Don E M1 D Am7 Don A Am7

2D 1A

Am7 Don A 1. Am7 2. Gsus4 on E M6 M2 M4 Asus4

1A 4F 3A

UPPER VOICE 1										
Cosmic14										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER	4'	LEFT RIGHT	•••••	24					
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2	DELAY	TIME	F.S.	BAL.	MODE					
		807	0.2	100	MONO					
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

UPPER VOICE 2										
Synth.Lead3										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••	24 24					
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

LEAD VOICE									
Synth.Lead1									
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.				
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••					
PAGE:	EFFECT	DELAY		MODE	BRIL.				
2	DELAY		ST.2						
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.	SLIDE	TUNE			
					ON				

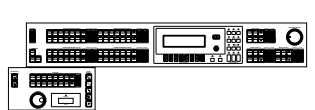
LOWER VOICE 1									
Cosmic8									
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.				
1	INITIAL AFTER	16'	LEFT RIGHT	•••••					
PAGE:	EFFECT	DISTORTION		BRIL.					
2	DIST.	LEVEL	W.PASS						
		21.8	300						
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.					

LOWER VOICE 2									
Cosmic15									
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.				
1	INITIAL AFTER	16'	LEFT RIGHT	•••••	24				
PAGE:	EFFECT	DISTORTION		BRIL.					
2	DIST.	LEVEL	W.PASS						
		21.8	300						
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.					

PEDAL VOICE 1										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••						
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

PEDAL VOICE 2										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••						
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

RHYTHM									
ACCOMPAN.									
PAGE:	A.B.C.	MEM.	AUTO VAR.	PERCUSSION	ACC.				
COND.	OFF	LOWER	REV.	BAL.	VOL.				
		PEDAL OFF			5 0				
KEYBOARD PERCUSSION		TEMPO							
LOWER	PEDAL								



REVERB										
PAGE:	TYPE	LENG.	DEPTH							
1										
PAGE:	UPPER		LOWER		LEAD					
2	FLUTE	FLUTE	FLUTE	FLUTE						
PAGE:	PEDAL		RHYTHM							
3	1	2	ACC.	PER.						
SUSTAIN		TEMPO								
UPPER	LOWER	PEDAL								
		10								

MANUAL BAL.									
M.O.C.									
UPPER	MODE	KNEE							
LOWER									
FOOT SWITCH-LEFT		GLIDE CONTROL							
MODE	RHYTHM CONTROL	UPPER	UPPER	LEAD	TIME				
		LOWER	LOWER						
2ND EXPRESSION		PITCH BEND							
MODE	UPPER	LEAD	PEDAL	TEMPO					
	1	2	1	2					

M4 レジストレーション4 * ナンバーボタン [3] を押してから始めよう。

レジストレーション4のポイントはLEAD VOICEとUPPER VOICE1のDELAYの設定、LEAD VOICEのSLIDEそして、LOWER VOICE1&2のDISTORTIONとPANのセットだね。

LOWER SUSTAINもお忘れなく!

UPPER FLUTE VOICE										
PAGE:	COMBINATION									
FOOTAGE	16'	8'	3 1/2'	2'	1 1/2'	1'				
PAGE:	ATTACK		LENG.			MODE				
ATTACK	4'	2 2/3'	2'							
PAGE:	CLICK	RESP.	TREM.	REV.		VOL.				
VOL.										

LOWER FLUTE VOICE										
PAGE:	COMBINATION									
FOOTAGE	16'	8'	3 1/2'	2'	1 1/2'	1'				
PAGE:	ATTACK		LENG.			MODE				
ATTACK	4'	2 2/3'	2'							
PAGE:	CLICK	RESP.	TREM.	REV.		VOL.				
VOL.										

UPPER VOICE 1										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••						
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

UPPER VOICE 2										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••						
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

LEAD VOICE										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••						
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.	SLIDE	TUNE				

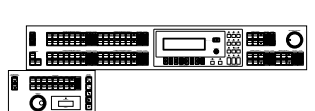
LOWER VOICE 1										
Cosmic11										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER	4'	LEFT RIGHT	•••••						
PAGE:	EFFECT	PRESET				BRIL.				
2	PRESET									
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

LOWER VOICE 2										
Chorus3										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		PRESET	LEFT RIGHT	•••••					
PAGE:	EFFECT	PRESET				BRIL.				
2	PRESET									
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

PEDAL VOICE 1										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	•••••						
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

PEDAL VOICE 2										
PAGE:	TOUCH TONE	FEET	PAN	REV.	VOL.					
1	INITIAL AFTER		LEFT RIGHT	••~•••						
PAGE:	EFFECT	DELAY				BRIL.				
2										
PAGE:	VIBRATO		TOUCH VIB.							
3	DELAY	DEPTH	SPEED	TOUCH VIB.						

RHYTHM									
ACCOMPAN.									
PAGE:	A.B.C.	MEM.	AUTO VAR.	PERCUSSION	ACC.				
COND.	Custom	LOWER	REV.	BAL.	VOL.				
	A.B.C.	PEDAL OFF							
KEYBOARD PERCUSSION		TEMPO							
LOWER	PEDAL								



REVERB										
PAGE:	TYPE	LENG.	DEPTH							
1										
PAGE:	UPPER		LOWER		LEAD					
2	FLUTE	FLUTE	FLUTE	FLUTE						
PAGE:	PEDAL		RHYTHM							
3	1	2	ACC.	PER.						
SUSTAIN		TEMPO								
UPPER	LOWER	PEDAL								
		OFF								

MANUAL BAL.									
M.O.C.									
UPPER	MODE	KNEE							
LOWER									
FOOT SWITCH-LEFT		GLIDE CONTROL							
MODE	RHYTHM CONTROL	UPPER	UPPER	LEAD	TIME				
		LOWER	LOWER						
2ND EXPRESSION		PITCH BEND							
MODE	UPPER	LEAD	PEDAL	TEMPO					
	1	2	1	2					

M5 レジストレーション5 * ナンバーボタン [4] を押してから始めよう。

レジストレーション5のポイントはEFFECTとPANを元に戻すこと。

CUSTOM A.B.C.のセットもあるよ!

SUSTAIN LOWERはOFFにしてね。

UPPER FLUTE VOICE										
PAGE:	COMBINATION									
FOOTAGE	16'	8'	3 1/2'	2'	1 1/2'	1'				
PAGE:	ATTACK		LENG.			MODE				
ATTACK	4'	2 2/3'	2'							
PAGE:	CLICK	RESP.	TREM.	REV.		VOL.				
VOL.										

LOWER FLUTE VOICE										
PAGE:	COMBINATION									
FOOTAGE	16'	8'	3 1/2'	2'	1 1/2'	1'				
PAGE:	ATTACK		LENG.			MODE				
ATTACK	4'	2 2/3'	2'							
PAGE:	CLICK	RESP.	TREM.	REV.		VOL.				
VOL.										

UPPER VOICE 1									
PAGE:	TOUCH TONE		FEET		PAN		REV.		VOL.
1	INITIAL	AFTER	LEFT	RIGHT	● ● ● ● ● ● ● ●				
PAGE:	EFFECT								
2	BRIL.								
PAGE:	VIBRATO		TOUCH						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	VEL.					

UPPER VOICE 2									
PAGE:	TOUCH TONE		FEET		PAN		REV.		VOL.
1	INITIAL	AFTER	LEFT	RIGHT	● ● ● ● ● ● ● ●				
PAGE:	EFFECT								
2	BRIL.								
PAGE:	VIBRATO		TOUCH						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	VEL.					

LEAD VOICE									
PAGE:	TOUCH TONE		FEET		PAN		REV.		VOL.
1	INITIAL	AFTER	LEFT	RIGHT	● ● ● ● ● ● ● ●				
PAGE:	EFFECT								
2	BRIL.								
PAGE:	VIBRATO		TOUCH		SLIDE		TUNE		
3	DELAY	DEPTH	SPEED	VEL.	TIME				

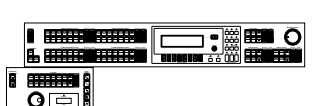
LOWER VOICE 1 Elec.Guitar2									
PAGE:	TOUCH TONE		FEET		PAN		REV.		VOL.
1	INITIAL	AFTER	LEFT	RIGHT	● ● ● ● ● ● ● ●		16'		20
PAGE:	EFFECT		DISTORTION		LEVEL		HP PASS		BRIL.
2	DIST.		16.4		300				0
PAGE:	VIBRATO		TOUCH						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	VEL.					

LOWER VOICE 2 Dist.Guitar									
PAGE:	TOUCH TONE		FEET		PAN		REV.		VOL.
1	INITIAL	AFTER	LEFT	RIGHT	● ● ● ● ● ● ● ●		16'		20
PAGE:	EFFECT		DISTORTION		LEVEL		HP PASS		BRIL.
2	DIST.		16.4		300				0
PAGE:	VIBRATO		TOUCH						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	VEL.					

PEDAL VOICE 1									
PAGE:	TOUCH TONE		FEET		PAN		REV.		VOL.
1	INITIAL	AFTER	LEFT	RIGHT	● ● ● ● ● ● ● ●				
PAGE:	EFFECT								
2	BRIL.								
PAGE:	VIBRATO		TOUCH						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	VEL.					

PEDAL VOICE 2									
PAGE:	TOUCH TONE		FEET		PAN		REV.		VOL.
1	INITIAL	AFTER	LEFT	RIGHT	● ● ● ● ● ● ● ●				
PAGE:	EFFECT								
2	BRIL.								
PAGE:	VIBRATO		TOUCH						
3	DELAY	DEPTH	SPEED	VEL.					

RHYTHM									
PAGE:	A.B.C.		MEM.		AUTO		PERCUSSION		ACC.
COND.	LOWER		REV.		BAL.		VOL.		VOL.
KEYBOARD PERCUSSION		TEMPO							
LOWER		TEMPO							



REVERB									
PAGE:	TYPE		LENG.		DEPTH				
1									
PAGE:	UPPER		FLUTE		LOWER		LEAD		
2	1		1		2		1		
PAGE:	PEDAL		RHYTHM		ACC.		REC.		
3	1		2		1		2		
SUSTAIN		UPPER		LOWER		PEDAL			

MANUAL BAL.									
UPPER		MODE		KNEE		TREM.		CHOR.	
LOWER						SPEED		MODE	
FOOT SWITCH-LEFT					GLIDE CONTROL				
MODE		RHYTHM CONTROL		UPPER		LEAD		TIME	
				LOWER1		LOWER2			
2ND EXPRESSION					PITCH BEND				
MODE		UPPER		LEAD		PEDAL		TEMPO	
		1		2		1		2	

M6 レジストレーション6 * ナンバーボタン [3] を押してから始めよう。

レジストレーション6は、レジストレーション3からの変更だから注意しよう。ポイントはLOWER VOICE 1&2のVIBRATOとDISTORTIONの設定だよ。ACCOMPANI.の設定もあるよ。

UPPER FLUTE VOICE									
PAGE:	COMBINATION								
FOOTAGE	16'	8'	5.1/2'	4'	2.2/2'	2'	1.5/2'	1'	
PAGE:	ATTACK								
ATTACK	4'	2.2/2'	2'	LENG.	MODE				
PAGE:	CLICK		RESP.		TREM.		REV.		VOL.
VOL.									

LOWER FLUTE VOICE									
PAGE:	COMBINATION								
FOOTAGE	16'	8'	5.1/2'	4'	2.2/2'	2'	1.5/2'	1'	
PAGE:	ATTACK								
ATTACK	4'	2.2/2'	2'	LENG.	MODE				
PAGE:	CLICK		RESP.		TREM.		REV.		VOL.
VOL.									

ローリズムミック機能を使ってみよう

さて、今度はリズムパターンをセットしていくわけだけど、ここで、1つ新しい機能を覚えよう。

取扱説明書P.135参照！！

本書P.48でリズムを作る基本操作を練習したけど、これはその応用。P.48で作ったパターンに合わせてローリズムミックパターン(オリジナルの伴奏パターン)を作って、USER1-Aを完成させよう！

P.48で入力したUSER1-Aにローリズムミックパターンを加えよう！もう入力するパターンの手順はOKだね。

まかせて！

USER1-A

Lower Rhythmic (voice: Acc.Brass)
Accent <6>

BEAT	4/4		ACC.	8 Beat4 / Lower Rhythmic
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL	
	BD Heavy	LK A1	60・00・66・00	60・06・06・00
	BD Attack	UK E3	60・00・66・00	60・06・06・00
	SD Heavy	LK D2	0・7・0・7	∕
	SD Accent1	UK D3	0・7・0・7	∕
	SD Accent2	UK C3	0・7・0・7	∕
	SD Reverb2	UK A2	0・7・0・7	∕
	Analog SD	LK E2	1411・6015・1501・6115	1502・6015・1501・6015
	HH Close	LK A2	5・5・5・5	∕
	HH Open	LK B2	05・05・05・05	∕
	Tambourine	LK G3	0254・0254・0254・0254	∕

ここがローリズムミックパターンに関するデータのところだね。

復習

- ① RHYTHM PATTERN PROGRAMボタンON
- ② BEAT/QUANTIZEページ：各項目をセット
- ③ EDITページ：パターンを入力(必要に応じて②③を繰り返す)
- ④ ACC.ページ：合わせるパターンを選択
- ⑤ 保存する

ローリズムミックパターンはACC.のページでセットするから、④までは前と同じ操作をするんだ。

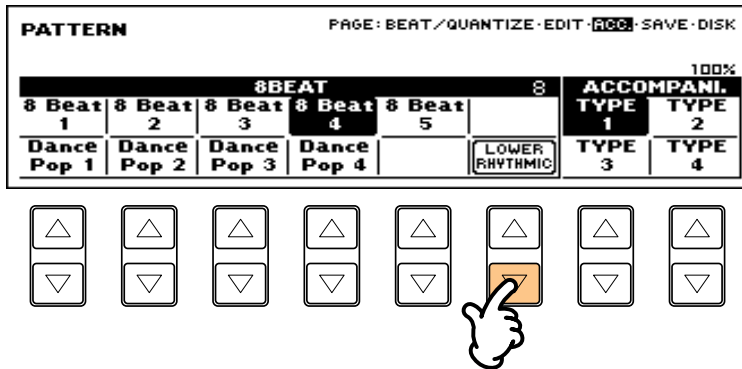
了解。

ACC.のところに2つ書いてあるけど、これって両方セットするってこと？

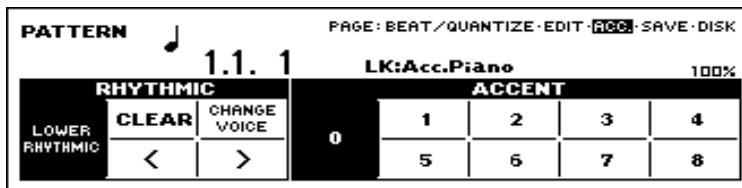
そうなんだ、この曲の場合、ベースはA.B.C.(オートベースコード)機能で8Beat4のパターンを使い、左手の伴奏はローリズムミック機能を使う、というように、うまく組み合わせて使っているいい例だね。

なるほど、よく考えてあるんだ。
じゃあまずは、ACC.で8Beat4を選んで、さて次はローリズムミックパターンの作成。

ローリズムミックパターンを作る場合は
LOWER RHYTHMIC(ローリズムミック)ボタンを選ぶ。

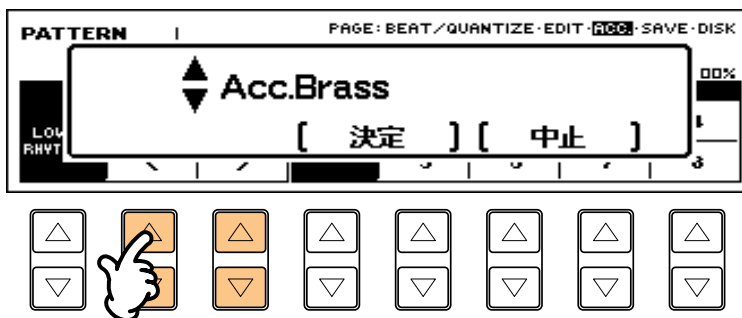


すると、ローリズムミック画面が表示。



CHANGE VOICE(チェンジボイス)で指示された音色をセット。

ここではAcc.Brass(アカンパニメントブラス)ね。



BEAT/QUANTIZEは前のページに戻って、セットしてね。



LOWER RHYTHMICで使える音色リスト

- Acc.Piano(ピアノ)
- Acc.EP(エレクトリックピアノ)
- Acc.FolkGt(フォークギター)
- Acc.JazzGt(ジャズギター)
- Acc.Banjo(バンジョー)
- Acc.ElecGt(エレクトリックギター)
- Acc.MuteGt(ミュートギター)
- Acc.DistGt(ディストーションギター)
- Acc.Brass(ブラス)
- Acc.Horn(ホルン)
- Acc.Sax(サクソ)
- Acc.Clari(クラリネット)
- Acc.JzOrg(ジャズオルガン)
- Acc.Acordi(アコーディオン)
- Acc.Woody(ウッディ)
- Acc.Metal(メタル)

* Acc.は、アカンパニメントを意味します。

取扱説明書P.135参照！！

NOTE

入力している時はC(ドミソ)の和音になって聞こえてくるよ。

NOTE

BEAT/QUANTIZEボタンはリズムを作る。



ロワーリズム画面で、アクセントを選びパターンを入力ね。考え方はリズムパターンと一緒に、ロワーリズムは音の長さを気にしないといけないわね。

まずはQUANTIZE=♪で8分音符のところを入力。

アクセントは6ね。そしてQUANTIZE=♪で4分音符のところを入力すればいいのね。



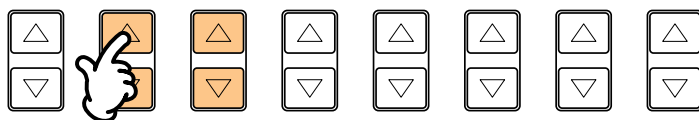
8分音符で入力したところを消さないようにカーソル>を使って入力するところまで進めるんだよ。



入力が終わったら、SAVEページへ。ここはリズムパターンで説明しているからだいじょうぶだね。



ええ。USER 1-Aね。



このロワーリズムパターンとリズムパターンは1対1の関係なんだよ。このUSER 1-Aでわかるように、1つのリズムパターンで2種類のロワーリズムパターンはセットできないんだ。また新たに作ってセットすることになるね。

ということで、USER 1-Cを作ってみよう。(本書P.78参照)
USER 1-Aのロワーリズムパターンを変更するんだ。



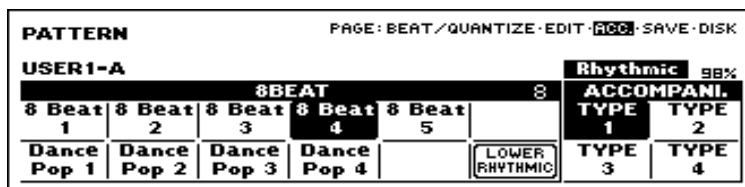
えーと。ロワーリズムパターンを変更するだけでもパターンから入力し直しするの？



いや、

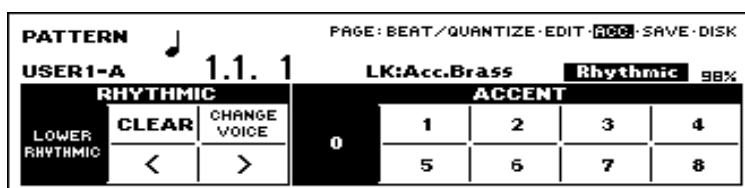
1

USER 1-Aをエディットする状態にして、ACC.のページに進み、



2

ロワーリズムパターン画面にして、



ワンポイントアドバイス

バードくん



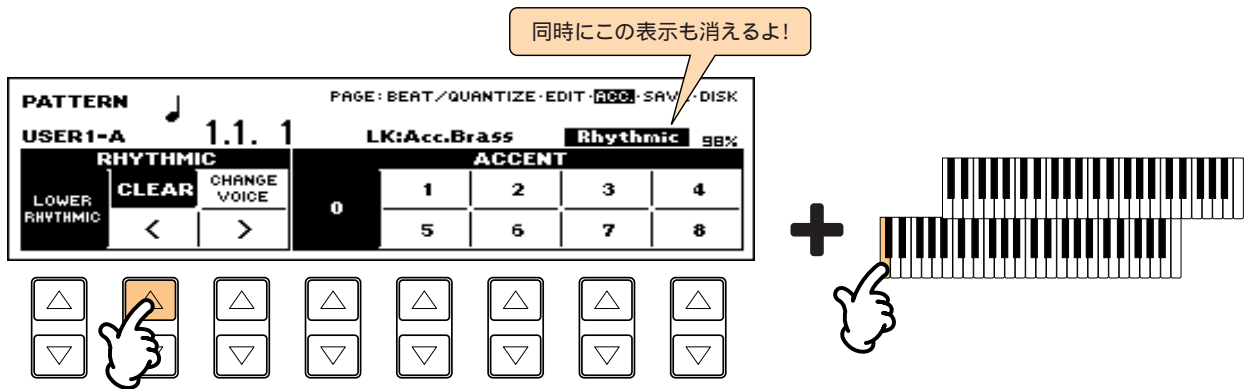
音符の長いもの(例えば2分音符など)を入力する時、QUANTIZE=OFFで細かく入力すると、変に途切れずにちゃんとしたアクセントで入力できるよ!

リアルタイムでの入力は楽だけど、アクセントレベルの正確さに欠けるね。

NOTE



もしここで、まだUSER 1-Aを終了させていなかったら、SAVE(保存)後、ページボタンでACC.のロワーリズム画面に戻り、そのまま操作をすることができるね。

- 3 CLEARボタンを押しながら、下鍵盤一番下のC音をONすると、「ピッ」という音と共に、ローリズムパターンはクリアされるんだ。



CLEARだけを押してもOK。こんな表示が出てくるよ。



-  そうしたらまた新しく入力すればいいのね。
 今度は、QUANTIZEは♪と♪ね。
 アクセントは8。
 音色はAcc.Piano(アカンパニメントピアノ)にしくちゃ。
 まず♪の部分、そして♪の部分と分けて入力するのね。
-  そう、リズムパターンと違って音の長さが関係するからね。
 さて、こんな感じで、この曲のパターンを入力してみようか。

USER1-B

BEAT	4/4		ACC.	—
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL	
	BD Heavy	LK A1	0・6・0・0	0・0・0・0
	BD Attack	UK E2	0・6・0・0	0・0・0・0
	SD Heavy	LK D2	7700・ ² ・ ² ・ ² ・ ²	7676・7076・7676・7677
	SD Accent1	UK D3	6600・ ² ・ ² ・ ² ・ ²	6565・6065・6565・6566
	SD Accent2	UK C3	5500・ ² ・ ² ・ ² ・ ²	5454・5054・5454・5455
	SD Reverb2	UK A2	5500・ ² ・ ² ・ ² ・ ²	5454・5054・5454・5455
	Tom2	UK A3	000800・ ² ・ ² ・ ² ・ ²	—
	Tom3	UK F3	000080・ ² ・ ² ・ ² ・ ²	—
	Tom4	UK E3	000008・ ² ・ ² ・ ² ・ ²	—
	Crash Cym1	LK D3	0・7・0・0	—
	HH Pedal 1	UK F3	0・0・6・6	—
	Crash Cym 2	UK B3	OFF	[2-4-24]にAccent 7で入力 ¹

- 1 この[2-4-24]とはQUANTIZE OFFで2小節最後の位置だね。(QUANTIZE OFFは、取扱説明書P.132参照)
 入力する時はカーソル<で1つ戻った方が早いと思うよ。
 ここに入力すると次の小節の頭でクラッシュが聞こえるので、
 パターンの節約になるんだ。
- 2 COARSEボタンを押しながらカーソル>を押すと1拍ごと進むよ。

USER1-D

BEAT	4/4		ACC.	Dance Pop1
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL	
	BD Heavy	LK A1	60・66・06・06	00・06・00・06
	BD Attack	UK E2	60・66・06・06	00・06・00・06
	SD Heavy	LK D2	00・00・70・00	07・00・70・00
	SD Accent1	UK D3	00・00・60・00	06・00・60・00
	SD Accent2	UK C3	00・00・50・00	05・00・50・00
	SD Reverb1	LK E2	00・00・80・00	08・00・50・00
	SD Reverb2	UK A2	00・00・50・00	05・00・50・00
	Analog SD	LK E2	0501・6005・0501・6015	0501・6005・0502・6005
	Ride CymCup	UK A3	5・5・5・5	٪
	Tambourine	LK G3	35・35・35・35	٪

USER2-A

USER1-D)に下記のリズムを加える¹

BEAT			ACC.	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL	
	Crash Cym 1	LK D3	— ²	・ ² ・ ² ・ ² ・ ² ・7
	Tom3	UK F3	—	00・00・08・00
	Tom4	UK E3	—	・ ² ・ ² ・ ² ・ ² ・8

- 1「USERX)に下記のリズムを加える」って場合は、そのパターン(ここではUSER1-D)を呼び出し、EDIT状態にして作業するって意味なんだ。表記の打楽器を追加していいね。
- 2 休符はカーソル<>で進めるといいヨ!!

USER2-B

USER1-D)に下記のリズムを加える

BEAT			ACC.	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL	
	Crash Cym 2	UK B3	7・0・0・0	—
	Analog SD	LK E2	Clear	

Clearの方法については本書P.54または取扱説明書P.130参照。

USER2-C

USER2-B に下記のリズムを加える



BEAT		ACC.	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL
	SD Heavy	LK D2	♪ ♩・♪・♪・7676・7077
	SD Accent1	UK D3	♪ ♩・♪・♪・6565・6066
	SD Accnet2	UK C3	♪ ♩・♪・♪・5454・5055
	SD Reverb2	UK A2	♪ ♩・♪・♪・5454・5055
	Crash Cym 2	UK B3	OFF [2-4-24] にAccent 7で入力

この [2-4-24] とは QUANTIZE OFF で 2 小節最後の位置だね。
 (QUANTIZE OFF は、取扱説明書 P.132 参照)
 入力する時はカーソル < で 1 つ戻った方が早いと思うよ。
 ここに入力すると次の小節の頭でクラッシュが聞こえるので、パターンの節約になるんだ。

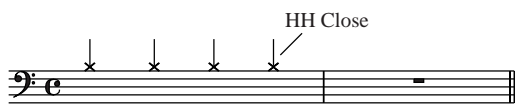
USER2-D

USER1-C に下記のリズムを加える



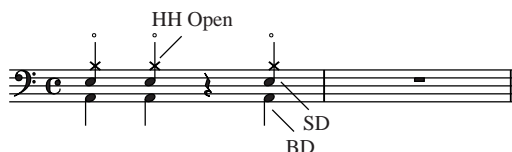
BEAT		ACC.	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL
	SD Heavy	LK D2	♪ ♩・♪・♪・7076・7677
	SD Accent1	UK D3	♪ ♩・♪・♪・6065・6566
	SD Accnet2	UK C3	♪ ♩・♪・♪・5054・5455
	SD Reverb2	UK A2	♪ ♩・♪・♪・5054・5455
	Crash Cym 1	LK D3	OFF [2-4-24] にAccent 7で入力

USER1-Fill



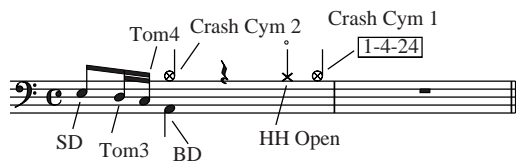
BEAT		4/4		ACC.	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL		
	HH Close	LK A2	♪	2・2・2・2	-

USER2-Fill



BEAT		4/4		ACC.	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL		
	BD Heavy	LK A1	♪	6・6・0・6	-
	BD Attack	UK E2	♪	6・6・0・6	-
	SD Heavy	LK D2	♪	7・7・0・7	-
	SD Accent1	UK D3	♪	6・6・0・6	-
	SD Accent2	UK C3	♪	6・6・0・6	-
	SD Reverb2	UK A2	♪	5・5・0・5	-
	HH Open	LK B2	♪	7・7・0・7	-

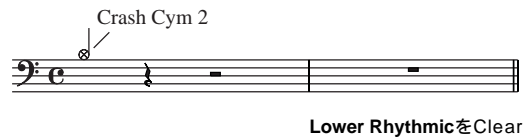
USER3-Fill



BEAT	4/4		ACC.	-	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL		
	BD Heavy	LK A1	♪	0 • 6 • 0 • 0	-
	BD Attack	UK E2	♪	0 • 6 • 0 • 0	-
	SD Heavy	LK D2	♪	7 • 0 • 0 • 0	-
	SD Accent1	UK D3	♪	6 • 0 • 0 • 0	-
	SD Accent2	UK C3	♪	5 • 0 • 0 • 0	-
	SD Reverb1	LK E2	♪	5 • 0 • 0 • 0	-
	Tom 3	UK F3	♪♪	08 • 00 • 00 • 00	-
	Tom 4	UK E3	♪♪	0008 • ♪ • ♪ • ♪ • ♪	-
	Crash Cym 2	UK B3	♪	0 • 7 • 0 • 0	-
	Crash Cym 1	LK D3	OFF	[1-4-24] に Accent 7 で入力	
	HH Open	LK B2	♪	0 • 0 • 0 • 8	-

USER4-Fill

USER2-D に下記のリズムを加える



BEAT	4/4		ACC.	Dance Pop 1	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL		
	Crash Cym 2	UK B3	♪	7 • ♪ • ♪ • ♪	-

本書P.77参照。

USER3-A

USER3-Fill から変更

BEAT	4/4		ACC.	Dance Pop 1	
ASSIGN	楽器名	QUANTIZE	ACCENT LEVEL		
	Crash Cym 1	LK D3		Clear	
	HH Open	LK B2		Clear	

打楽器の細かい設定をしよう

P.31で実習した、下の表の打楽器の設定を変更してみよう。

取扱説明書P.60参照！！

インストゥルメント設定表

NOTE

リズムのサウンドがより豪華になるよ！！

打楽器名	TUNE	PAN		REV.	VOL.
		LEFT	RIGHT		
BD Attack	-2	●●●●●●		0	
Tom4		●●●●●●	↑	8	24
Tom3				8	22
Tom2				8	22
SD Heavy	+6				
SD Reverb 1	+5				
SD Reverb 2	+4				
SD Accent 2	+2				
HH Close				8	
HH Open				8	
HH Pedal 1				8	
Crash Cym 1		●●●●●●	↑	8	
Crash Cym 2				8	
Ride CymCup				8	
Tambourine	+4			12	

BD Heavy(バスドラムヘビー)に合わせてREV.を0にしているんだ。BassやBDにはリバーブが少ない方がいい感じになるからね。

Tom(タム)のボリュームを全体的に上げているんだ。

SD(スネアドラム)は全体にTUNE(チューン)を上げて硬い感じにするといいね。

REV.(リバーブ)を減らしてSD(スネアドラム)との差を出してるんだ。SDはもともと24だもんね。

すごい！！こんな細かい所まで工夫するのネ。参考になるわね。

リズムシーケンスを組んでみよう

さて、レジストレーションはセットできたし、リズムパターンも無事完了。今度は作ったリズムパターンをつないでみよう。

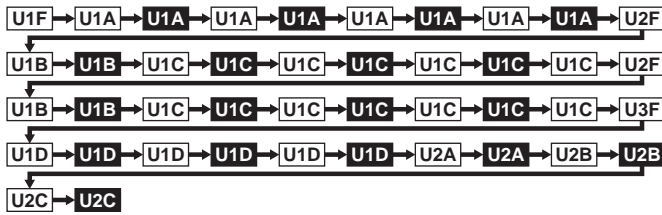
ちょっと待って。順番を確認するから。楽譜の下に書いてあったわね。心配だから、書き出しておこうかしら。

取扱説明書P.141参照！！

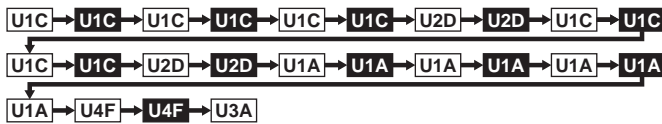
NOTE

リズムをつなぐことをリズムシーケンスを組むと言ったりするんだ。

SEQ.1



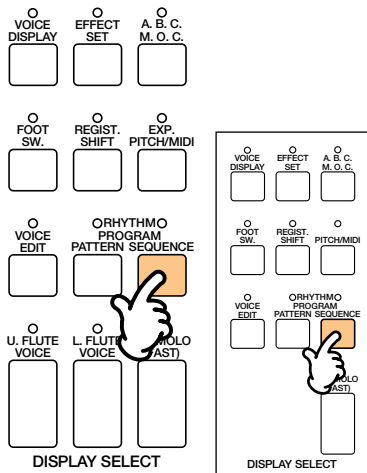
SEQ.2



練習しやすいようにD.S.(ダルセーニヨ)のところをSEQ.1と2を2つに分けてみたわ。

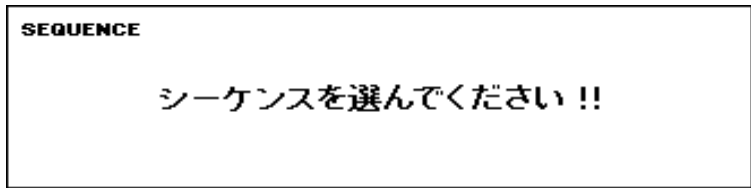
じゃ、リズムシーケンスを組んでみましょ。

まずは、パネルのSEQUENCE(シーケンス)ボタンを押すと、



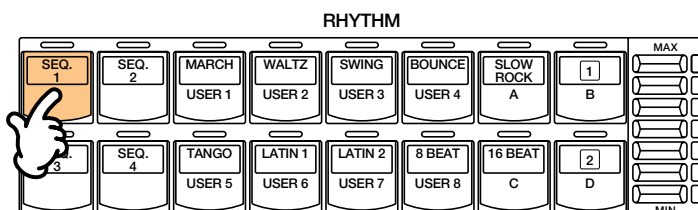
EL-700

EL-500

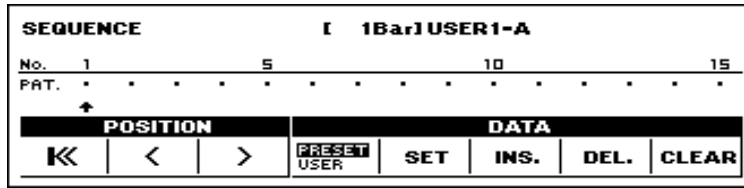


と、出るから...

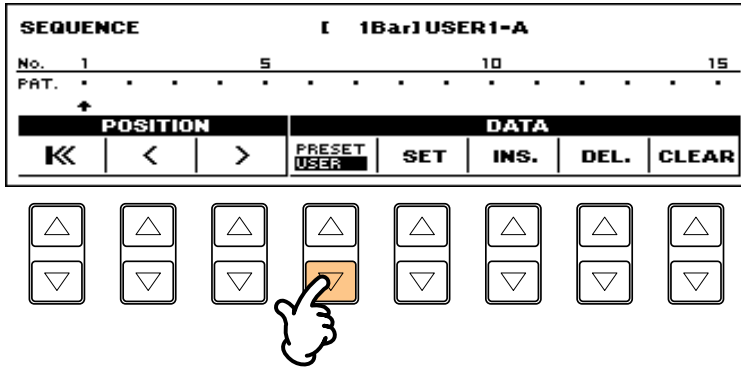
SEQ.1(シーケンス1)ボタンをON.



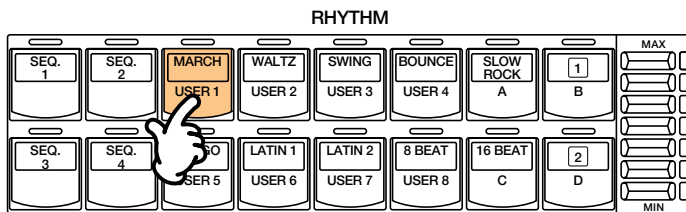
これがSEQUENCE(シーケンス)画面。



ユーザーパターンをつなぐので、USERをON。



まずはUSER 1-Fillなのでパネル緑文字USER 1ボタンを押し、



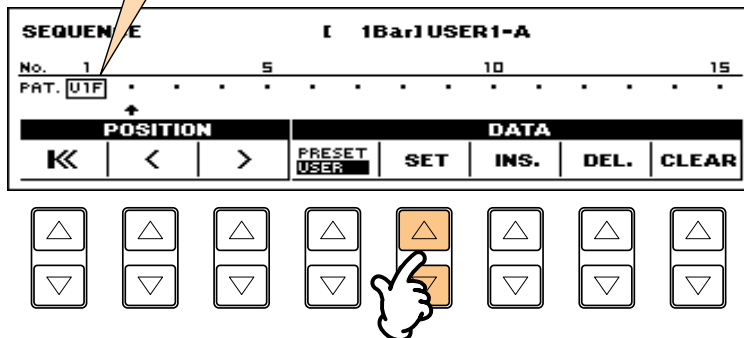
NOTE

フィルインをセットする時はパネルのFILL INボタンを押しながらかセットしよう。

パネルFILL IN(フィルイン)ボタンを押しながら、ディスプレイのSET(セット)を1回押すと、



USER 1-Fillを示すマークがここに表れるよ。

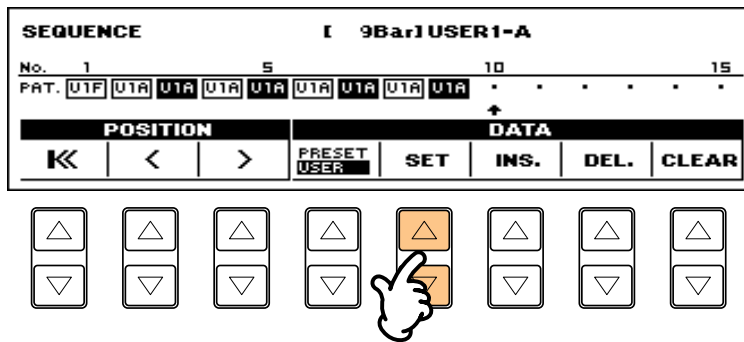


NOTE

現在選ばれているパターンはディスプレイ上中央に表示されるから、ちゃんと確認して入力しよう。
取扱説明書P.142参照

これでUSER 1-Fillがセットできたね。

じゃ次はUSER1-A。これは同様に、パネルのUSER1ボタンとAボタンを押して、8小節分だから8回SETをONにすればOK。



同じように、SEQ.1をぜんぶセットしてみて。D.S.(ダルセーニヨ)の前までだからね。

続いてSEQ.2。

リズムシーケンスの番号を選んで(ここではSEQ.2ボタンを押して)、準備ができたなら、SEQ.1同様セットしていこう。

シーケンスの中を見てみると、白いパターン、黒いパターンと入っているでしょ。



これは、1つのパターンが2小節単位でできていて、白は表(1小節め)、黒は裏(2小節め)がセットされていることを表しているんだよ。

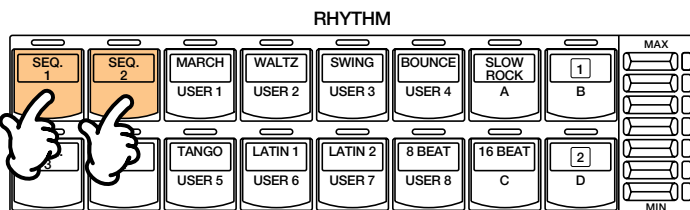
必ず交互ってわけでもないのね。

そう通常は表/裏と交互なんだけど、フィルインのパターンは特別で、フィルインは必ず表(1小節め)から始まって、フィルインの次は必ず表(1小節め)のパターンが発音するようになっているんだ。

リズムシーケンスの再生

さて、組み合わせたリズムシーケンスを聞いてみようか。

ちょっとドキドキ。
SEQ.ボタン1と2を押して、リズムのSTART(スタート)ボタンを押すと....



あ~カッコいいわ!
自分が作ったとは思えない....

どお? 楽譜とサイズ合ってた?

うん、ダイジョーブだったみたい。よかった。

ワンポイント
アドバイス

パードくん

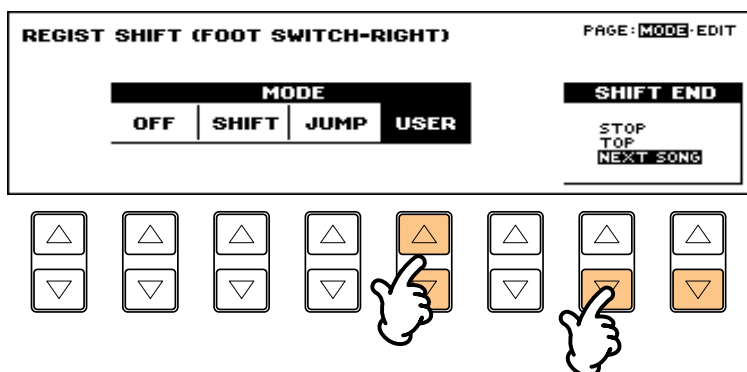
間違ったら!!
取扱説明書P.144を参考に、
DEL.(デリート:削除)・INS.
(インサート:挿入)機能を活用
しよう。

取扱説明書P.145参照!!

レジストレーションシフトをセットしよう

- さて、あとはレジストレーションシフトをセットするだけかな？
- レジストレーションシフトの種類は4つあったわよね。(本書P.39参照)
この曲の場合、楽譜を見てみると、レジストレーションの順番は
1-2-3-2-3-4-5-2-6-3-1-6-2-4。
演奏するのに、手押しするのは大変なものね。
この曲のMODE(モード)はUSER、SHIFT END(シフトエンド)は無理やり
NEXT SONG(ネクストソング)ね。

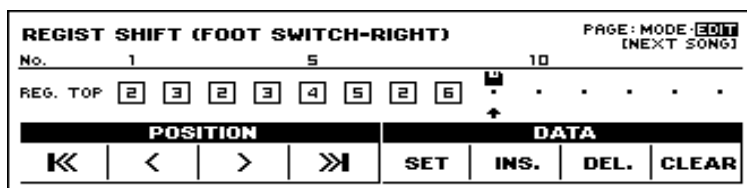
➔ 取扱説明書P.81参照！！



NOTE
ネクストソングとは、複数のソングを使用するとき、フットスイッチ(右)で次のソングを呼び出すことができる機能だよ。
取扱説明書P.81を参照してね。

- え～！こんな短い曲なのに？ホントはレジストレーションが足りなくて次のソングも使うって時に使うんだよ。
- ちょっとネクストソングを経験してみたいじゃない。
- まあいいか。
- どこで、分けようかしら...リズムシーケンスと同じD.S.前、レジストレーションナンバー ⑥の次にNEXT SONGマーク入れよー。
じゃ1ソングめをセット、
レジストレーションナンバー ①は弾く前に手で押すから入れないで、
2-3-2-3-4-5-2-6-ね。

NOTE
 このマークのところまで右フットスイッチを押すと次のソングのレジストレーションが読み込まれるよ。
(取扱説明書P.81参照)









これで「エリーゼのために」の1ソングめが完成したね。

- ちゃんとフロッピーディスクにセーブ(保存)してよ。
- そうよね。じゃあSONG01に。
- じゃ、そのまま、今セットしたシフトをクリアして、2ソングめのシフトをセットしてね。
- はい。では、3-1-6-2-4ね。OK、できたわ。SHIFT ENDをSTOPにしてこれをSONG02にセーブ。
- 演奏する時は、SONG01をセットし直してから始めて、マークのところまで、SONG02を読み込ませていく、ていうことになるね。

ワンポイントアドバイス
バードくん

ここで2ソングめのMODEのSHIFT ENDをSTOPにしておいた方が安全だね。間違っちゃって押して、次の違う曲のレジストレーションが読み込まれちゃうこともあるから注意！！




レジストレーションオートチェンジデータを作ろう

-  さて、作ったレジストレーションはセーブ(保存)したかな？
この際だから、MDRでレジストレーションオートチェンジデータを作ってみようか。
-  あー、曲集とかについているMDRをプレイすると、自動でレジストレーションチェンジをしてくれるあれね。やってみよー！
-  今回、賢沢にもネクストソングなんか使っちゃったから、レジストレーションは2ソングあるね。
レジストレーションオートチェンジは1ソング分だから、オートチェンジデータはSONG01に作らないと、次のソングがちゃんと読み込まれないんだ。
-  ネクストソングを使って録音するときのポイントね。
気をつけなきゃ。
-  それから、レジストレーションのバックアップ(予備)は必ずとっておこうね。
オートチェンジデータを作っていて、間違えて一緒に消しちゃったー！！なんてことになったら大変だよ。
-  そーよね。

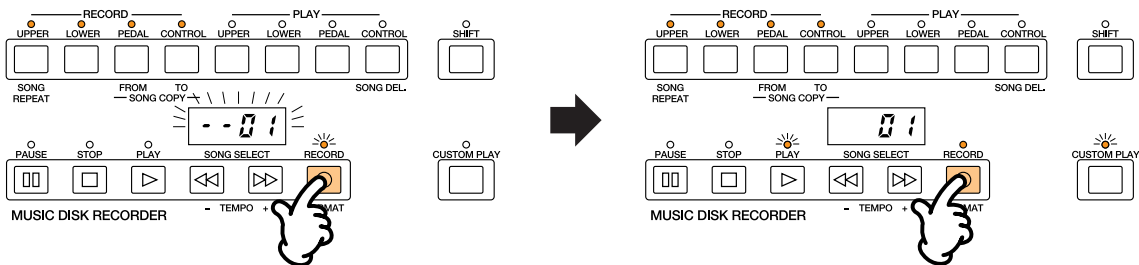
ワンポイントアドバイス
バードくん

① ネクストソングを使った曲の演奏の録音(レジストレーションオートチェンジデータ含む)は、必ず、最初のレジストレーションと同じソングに録音しよう！別に録音することはできないよ。

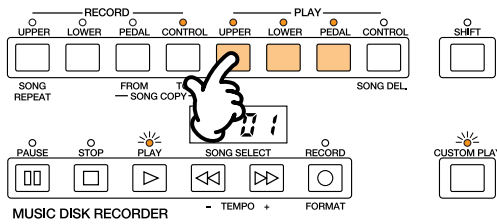


-  エレクトーンにレジストレーション準備OK？
-  OK！
-  じゃ、

1 RECORD(レコード)ボタン押す、(ディスプレイに“- - -”表示が出るので)もう1度RECORDボタンON PLAY(プレイ)ボタン/CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ボタンが点滅。



2 録音するパート(セクション)を選ぶ(ここでは、CONTROL(コントロール)だけだよ)。



ワンポイントアドバイス
バードくんの

こうしておくで、演奏しながらレジストレーションオートチェンジデータの録音ができるので、チェンジするタイミングが取りやすくなるんだ。もし、演奏を一緒に録音するんだったら、この操作は不要だよ。

- 3 CUSTOM PLAYボタンON。ディスプレイに数字がでたら、
- 4 ナンバーボタン **1** をON(最初に使うレジストレーションが1だからだよ)。
- 5 SEQ.1&2ボタンをON。
- 6 リズムSTARTボタンをON。
- 7 楽譜の指示にしたがって、フットスイッチを順に押して行ってね。
- 8 **■**マークのところもも忘れず押して。
- 9 最後まで行ったら、ちょっと余裕をもってMDRのSTOPボタンを押して終了。な~んて「1回で完璧!!」なんてことは、なかなかないね。

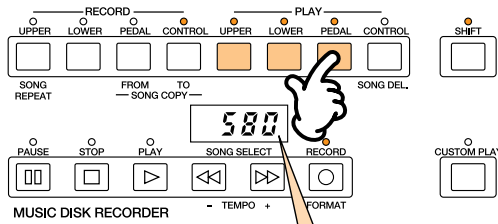
- そうね~。やっぱり1箇所間違えちゃった。もう1回やるのは嫌だわ~。
- そんな時のお助けメニュー「パンチイン、パンチアウト」機能があるんだ。
- 間違ったところだけ直せるの？
- そうなんだ。
- さっそく直したい。
- どの辺間違ったの？
- もう最後のさいご...(悲しい...)。
- じゃ、

- 1 とりあえずPLAY。
- 2 じっと待って近くになったらPAUSE(ポーズ)ボタンON。
- 3 RECORDボタンをON(PLAYとCUSTOM PLAYのランプ点滅)。

ワンポイントアドバイス
バードくんの

ネクストソングを使った曲を演奏、または再生するときは、必ずPLAYボタンをONしよう。

4 変更したいセクション(ここでは、CONTROLの部分)だけを録音する状態(下図)にする。



5 PLAY(またはCUSTOM PLAY)ボタンを押して録音開始。今度はうまくいきますように.....と願いつつ。



ここは最後だからこのままSTOPで終わるけれど、曲の途中の場合は、パンチン録音が終わったら安心してないで、すぐにSTOPボタンを押すことを忘れないでね。STOPボタンを押すまでは、録音し続けているからね。多分うまく録音されてるはず。

聞いてみよう。



SONG01にして、PLAYボタンよね。

♪~♪~

あーよかった。うまくチェンジできてた。



じゃさっそく、そのデータのバックアップをとっておこう。

せっかくの苦心の作だもんね。

そうそう、その前にディスクのソングに名前をつけておいた方が、後で弾くときにたくさんのレジストレーションが入っていても、ディスプレイで名前を見れば迷うことなし！！

NOTE

レジストレーションオートチェンジを使用して演奏する際は、MIDIページのEXP,をINT.にする操作を忘れずに！(取扱説明書P.156参照)

➡ 取扱説明書P.89参照！！

ディスク間のソングコピー

別のディスクに、このオートチェンジデータってコピーできるの？

➡ 取扱説明書P.102参照！！

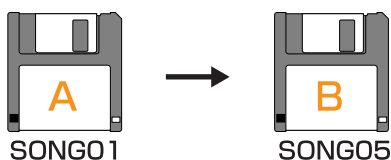
そう、できるんだなあ。

えらいっ。

そう。

これ、ぜひとっておきたいな。

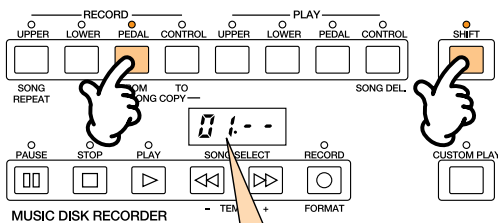
では、やってみよう。
コピー元のディスクをA コピー先のディスクをBとしよう。



じゃ、さっき録音したオートチェンジデータはAのSONG01、これをBディスクSONG05にコピーするってことにした場合は、

1 AディスクをMDRに入れる。

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



コピー元のソングナンバーが表示される。

3 RECORDボタンをON。

なんかギーギー言ってるわよ。

いいんだ、いま一生懸命MDRがデータを自分の中に覚えさせているところなんだ。

で、MDRのディスプレイが00. - - になったら、

4 AディスクをMDRから取り出す。

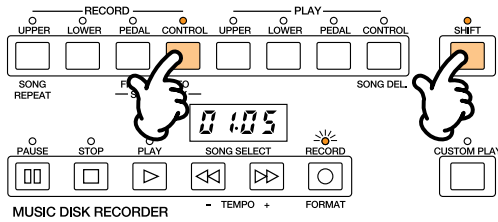
5 BディスクをMDRに入れる。

ワンポイント
パードくんのアドバイス

1ソングコピー以外にもディスクまるごと1枚コピーってのもあるんだよ。
取扱説明書P.103参照

NOTE
FROMは ~ からの意味があるのでしょ。

- 6 MDRの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ON。
BディスクのSONG05にコピーしたいから◀▶ボタンで05にする。



NOTE

TOは ~ への意味があるでしょ

- 7 RECORDボタンをON。
8 じっと待つ。
9 MDRのディスプレイが、ソングナンバー表示(この場合は05)になったら終了。
10 確認!



PLAYしてみましょう。



2つめのソングのレジストレーションもコピーするの忘れないでね。



あ、そうだった。あぶない、あぶない...

AディスクのSONG02をBディスクのSONG06にコピーして。

では、新たに、SONG05をPLAY!

やったー、ちゃ~んと始まったわ。ネクストソングもいってるうー。





てことで、終了だね。よかった。

NOTE

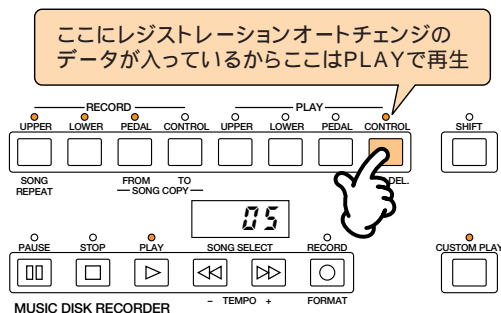
ネクストソング機能は次のソングナンバーを呼び出すんだ。だから、ここではSONG06にコピーしたんだね。

演奏を録音してみよう！

 せっかくオートチェンジデータも完璧にできたのなら、そのデータ使って演奏を録音してみたら？

 そうね。そうしましょ。
じゃ、バックアップを作ってあるから、それに録音しようかしら。
SONG05だったわね。

- 1 ディスクをMDRに入れる。
- 2 ソングナンバーを05に。
- 3 RECORDボタンを2回押す。
- 4 録音するセクションを選ぶ(再生するのはCONTROLのみ)。





- 5 PLAYボタンをON。
- 6 オートチェンジデータの再生が始まるので、それに合わせて演奏開始。
- 7 終了してじっと待つ...
- 8 MDRが勝手にSTOP！


NOTE


ネクストソングを使っているから、PLAYボタンで再生だね。

もし間違ったら

 パート別録音や、リトライ(もう1回)機能、パンチイン録音など、機能は盛りだくさんだから安心だね。
録音した演奏を聞いてみよう！
じゃ聞かせて。













 えっ、ちょっと恥ずかしいなあ...
でもま、聞いてもらおうかな。
SONG05にして、PLAYボタンON！

 なかなかいいじゃない。

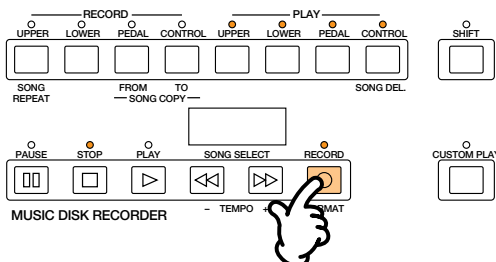
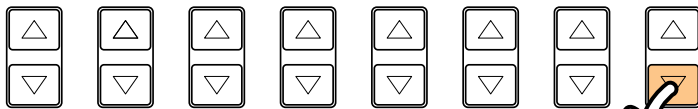
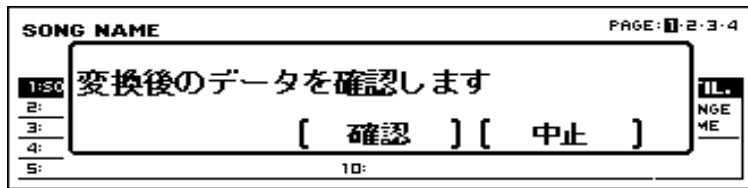
 ...よかった！

- ➔ パート別録音
取扱説明書P.90参照！！
- リトライ機能
取扱説明書P.88参照！！
- パンチイン録音
取扱説明書P.92参照！！

XG簡易変換をしてみよう

-  そうだ、せっかくここまでできたのならXG簡易変換もやってみようか。
-  ねえ、エックス? ジー? かんいへんかん...って何?
-  その名のごとく、MDRのデータをXGのデータにパターンと変換してしまう機能のことさ。
-  じゃあ、XGって?
-  簡単に言うとそのエレクトーンの中には、エレクトーン鍵盤で弾くための音源とは別にXGって言う名前の音源が入っているんだ。
-  エレクトーンで弾けないのに、何に使えるの?
-  市販のXGソングデータを再生して聞くことができるんだよ。その曲数は6000曲以上もあって、そりゃもう充分に楽しめるんだ。
-  へえ~。
-  変換したXGデータを流しながら、エレクトーンでメロディを合わせて弾くことだってできるんだ。
-  てことで、さっきの演奏データをXG簡易変換してみよう。
-  なんだかすごく面白そうね。
-  操作の手順を簡単に言うから、詳しくは取扱説明書P.98を読んでね。

- 1 変換したいディスクをMDRに挿入(さっき演奏を入れたディスクだよ)
- 2 XGに変換したいソングのナンバーにMDRをセットする。
- 3 一番右下のデータコントロールボタンを押しながら、MDRのRECORDボタンを押す。



4 確認を押すと、さっき録音した演奏がXG音源で再生されるよ。最後までいくと、下のような画面になるんだ。

SONG NAME		PAGE: 1 2 3 4
XGSONG01に変換しますか?		
[名前変更] [変換] [中止]		
1:SONG	2:	UTIL.
3:	4:	CHANGE
5:	10:	NAME

NOTE

[名前変更]を選ぶと8文字の名前がつけられるんだ。

5 変換を選ぶと、XGページになって終了。

ここにXGっていうページが追加されるよ

SONG NAME		PAGE: 1 2 3 4 XG
1:SONG 1	6:	UTIL.
2:	7:	CHANGE
3:	8:	NAME
4:	9:	
5:	10:	



どう？



ちょっと恥ずかしいけど、別の音になって出てくると、また一味違っていいものね。



そうですね。



あとで、この変換したデータを聞くこともできるの？



もちろんさ。

ディスクをMDRに挿入して、XGページにし、再生したソングを選ぶ...っていう手順でOK。

こうやって作ったデータは、XGのマークがついている楽器や音源で再生できるから、エレクトーンを持っていない友達にも聞いてもらえるね。

➡ 取扱説明書P.97参照！！

おわりに・・・



みなさんいかがでしたか？



ア～面白かったー。

自分で作って、こんなに楽しめるなんて、思ってもみなかったわ。



たまには、このことを思い出して、世界に1つしかないオリジナルレジストレーションを作ろうね。



うん。なんだか今まで、敬遠していたけど、ちょっとやる気ができたわ。

ありがとう！

みなさんも、この活用ガイドをど～んどん活用して、もっともっとエレクトーンライフを楽しんでくださいね。



じゃっ、このへんで。



では！

ヤマハ株式会社