

III. 下鍵盤の音色群



COMBINATION・コンビネーション

さまざまなオルガンサウンドが得られる音色群で、アンサンブルセクションのLOWER COMBI. (ローワーコンビネーション) のボタンによって呼び出します。8つのボタンの働きやPRESET (プリセット) の音色は、上鍵盤のコンビネーション音色に準じ、メモリーの操作や、RESPONSE FAST (レスポンスファースト)、TIMBRE VARL (ティンバーバリエーション) の働きも同じです。(7, 8ページを参照してください。)

COMBI. LEVER (コンビネーションレバー)	コンビネーションレバーのうち、LOWER (ローワー) のレバーでセットしている音色が得られます。
MEMORY 1・2・3 (メモリー1・2・3)	ローワーのレバーでつくった音色をメモリーし、必要に応じて取り出すことができます。
PRESET 1 (プリセット1)	チャーチオルガン系のサウンド
PRESET 2 (プリセット2)	ジャズオルガン系のサウンド
PRESET 3 (プリセット3)	ジャズオルガン系のサウンド
PRESET 4 (プリセット4)	シアターオルガン系のサウンド



ORCHESTRA・オーケストラ

ストリングスやブラスなど、複数の楽器で合奏しているようなサウンドが得られる音色群で、アンサンブルセクションのLOWER ORCHES. (ローワーオーケストラ) のボタンで呼び出します。操作方法やTOUCH TONE (タッチトーン)、PRESET VIBRATO (プリセットビブラートの働きは、上鍵盤のオーケストラ音色と同じです。(9ページを参照してください。)



SPECIAL PRESETS

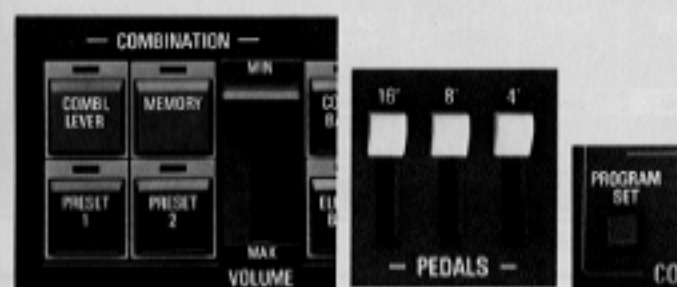
スペシャルプリセット

ピアノやハープシコードなどの楽器音がプリセットされている音色群で、アンサンブルセクションのLOWER SPECIAL (ローワースペシャルプリセット) のボタンによって呼び出します。操作方法やTOUCH TONE (タッチトーン) の働きは、上鍵盤のスペシャルプリセット音色と同じです。(10ページを参照してください。)

CUSTOM VOICES・カスタムボイス

アンサンブルセクションのLOWER CUSTOM (ローワースペシャルボイス) のボタンを入れると、アップパー/ローワースペシャルボイス音色が下鍵盤で得られます。なお、下鍵盤で呼び出しているときは、上鍵盤で呼び出すことはできません。(11ページを参照してください。)

IV. ペダル鍵盤の音色群

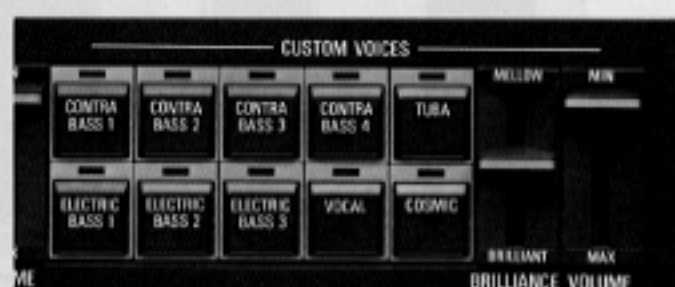


COMBINATION・コンビネーション

オルガン系のベース音が得られる音色群です。上・下鍵盤のコンビネーション音色の操作とちがい、アンサンブルセクションのボタンを入れる必要はなく、音色セレクトボタンとボリュームスライダーの操作だけで音をだすことができます。4つのボタンの働きは、上鍵盤のコンビネーション音色に準じており、メモリーの操作も同じです。(7, 8 ページを参照してください。)

なお、次に説明するペダルカスタムボイス音色と組み合わせることができますが、コンビネーション音色を単独で使いたい場合は、カスタムボイス音色のボリュームをMIN (最小) にセットしてください。

COMBI. LEVER (コンビネーションレバー)	コンビネーションレバーのうち、PEDALS (ペダル) のレバーでセットしている音色が得られます。
MEMORY (メモリー)	ペダルのレバーでつくった音色をメモリーし、必要に応じて取り出すことができます。
PRESET 1 (プリセット1)	パイプオルガン系の音色
PRESET 2 (プリセット2)	ジャズオルガン系の音色



CUSTOM VOICES・カスタムボイス

コントラバスやエレクトリックベースなど、低音楽器の音色がプリセットされている音色群です。音色セレクトボタンをひとつ選び、ボリュームスライダーを操作するだけで音をだすことができます。

なお、ペダル鍵盤のコンビネーション音色と組み合わせることができますが、カスタムボイス音色を単独で使いたい場合は、コンビネーション音色のボリュームをMIN (最小) にセットしてください。

BRILLIANCE (ブリリアンス)

音色の感じをコントロールするスライダーです。中央がノーマルな状態で、MELLOW (メロウ) 側にスライドさせるほどソフトな感じになり、BRILLIANT (ブリリアント) 側にスライドさせるほど輝くような感じになります。お好みに応じてセットしてください。

★ペダルカスタムボイス音色には、あらかじめプリセットビブラートが組み込まれている音色があります。また、自分の好きなようにビブラートのかかり方をセットすることができます。(16, 17 ページを参照してください。)

SLIDE CONTROL (スライドコントロール)



このスライダーを動かすと、ある音から次の音へなめらかに音程が移行し、ハーモニック効果が増えます。スライダーが MIN (最小) にセットされている状態ではあまり効果は感じられませんが、MAX (最大) 側へスライドさせると、音程の移行する効果が感じられるようになります。この効果と合わせて、音色をスライダーに設定してください。

V. ソロ鍵盤の音色と効果



SOLO・ソロ音色

ソロ鍵盤からは、リアルで生き生きとした、音質レベルの高い楽器音が得られます。また、タッチトーンなど、専用の各種エフェクトやコントロール類を備えていますから、より変化に富んだ表現ができます。さらに、上鍵盤に移してアンサンブルさせることも可能です。それでは、実際に音をだしてみましょう。

①音色を選ぶ16のボタンのなかから、ひとつを選びます。



いずれかひとつをONする。

②VOLUME (ボリューム) のスライダーを手前に引きます。

このようにセットしてソロ鍵盤を弾くと、①で選んだ音色が得られます。
★ソロ音色は単音で発音されます。同時に複数の音をおさえた場合は、一番後におさえた1音が優先的に発音します。また、COUPLER (カプラー) のボタンを使って上鍵盤に移し、上鍵盤の音色群と組み合わせた場合は、最高音1音が優先的に発音します。(ただし、カスタムボイスのみと組み合わせた場合は、後着優先です。)

■COUPLER SOLO to UPPER (カプラー ソロトゥーアッパー)



このボタンを入れると、ソロ音色が上鍵盤に移り、上鍵盤の音色群と組み合わせることが出来ます。このとき、ソロ音色が得られる上鍵盤の音域は、ソロ鍵盤と同じ音域(高音部3オクターブ)になります。また、カプラーのボタンを入れて上鍵盤に移しているときでも、ソロ鍵盤を弾けばソロ音色をだすことが出来ます。ただし、ソロ鍵盤と上鍵盤を同時におさえた場合は、ソロ鍵盤が優先します。

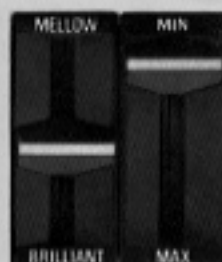
■DETUNE (デチューン)



ソロ音色の音程を微妙にコントロールするスライダーです。一番奥のMIN (最小) の位置がソーマルな音程で、MAX (最大) 側にスライドさせるほど音程が高くなります。

他の鍵盤の音より、少し音程を高くすることによって、立体的な効果を生みだすことができますから、お好みに応じてセットしてください。

- TRANSPOSITION -

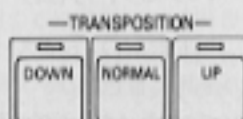


BRILLIANCE VOLUME



SLIDE CONTROL

TRANSPOSITION (トランスポジション)



これらのボタンを使えば、ソロ音色の音程をオクターブの単位で、上下に切り換えることができます。NORMAL (ノーマル) のボタンが入っていると通常の音程で、DOWN (ダウン) のボタンを入れると1オクターブ低くなり、UP (アップ) のボタンを入れると1オクターブ高くなります。曲想やそれぞれの音色に応じて使い分けてください。

TOUCH TONE (タッチトーン)



このボタンを入れると、イニシャルタッチとアフタータッチによって、ソロ音色の音量・音色が微妙にコントロールできます。

イニシャルタッチコントロールは、鍵盤をたたいたときの速さ・強さでコントロールするもので、速く、強くたたくほど立ち上がりの音量が大きくなり、音色もさざまぎに変化します。

アフタータッチコントロールは、鍵盤をおさえた後、さらにおさえてコントロールするもので、強くおさえるほど音量が大きくなり、音色は豊かさと厚みを増します。

なお、音量・音色の変化する度合は、それぞれの音色にふさわしいようにプリセットされており、音域によっても変化する度合は変わります。

PRESET VIBRATO (プリセット ビブラート)



このボタンを入れると、そのとき選んでいるソロ音色にビブラート効果がかかります。ビブラートのデプス(深さ)、スピード(速さ)、ディレイ(ビブラートがかかりはじめるまでの遅れ時間)は、それぞれの音色にふさわしいようにプリセットされています。また、デプス、スピード、ディレイを自分の好きなように変更することもできます。(16, 17ページを参照してください。)

TOUCH VIBRATO (タッチ ビブラート)



プリセットビブラートのかわりに、このボタンを入れると、鍵盤のタッチでビブラートをコントロールできるようになります。これは、鍵盤をおさえた後、さらにおさえつけるアフタータッチによってコントロールするもので、強くおさえつけるほどビブラートのデプス(深さ)が深くなります。このとき、ビブラートのスピード(速さ)は一定です。また、タッチによって変化させるデプスの度合は、自分の好きなように変更することもできます。(16, 17ページを参照してください。)

BRILLIANCE (ブリリアンス)



BRILLIANCE

音色の感じが微妙にコントロールできるスライダーです。中央がノーマルな状態で、MELLOW (メロウ) 側にスライドさせるほどソフトな感じになり、BRILLIANT (ブリリアント) 側にスライドさせるほど輝くような感じになります。お好みに応じてセットしてください。

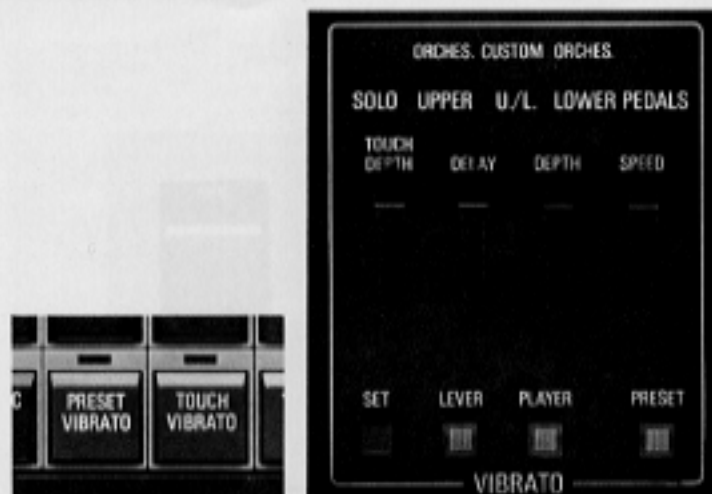
SLIDE CONTROL (スライド コントロール)



SLIDE CONTROL

このスライダーを使うと、ある音から次の音へなめらかに音程が移行するボルタメント効果が得られます。スライダーがMIN (最小) にセットされていると効果はかかりませんが、MAX (最大) 側へスライドさせるほど、音程の移行する時間が長くなります。なお、この効果をかけるときは、鍵盤をレガートに弾いてください。

VI. 効果・コントロール

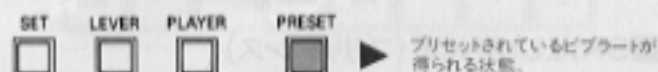


VIBRATO・ビブラート

ビブラートには、それぞれの音色にふさわしいようにセットされているプリセットビブラートと、それを自分の好きなように変更するプレイヤービブラートの2種類があります。

■プリセットビブラート

上・下鍵盤のオーケストラ音色、カスタムボイス音色、およびソロ音色では、PRESET VIBRATO (プリセットビブラート) のボタンを入れることで、あらかじめプリセットされているビブラートが個々の音色に対してかかります。(9, 11, 15ページを参照してください。)このプリセットビブラートは、下鍵盤の右のパネルにあるPRESET (プリセット) のボタンを入れているときに得られます。



また、カスタムボイス音色とソロ音色では、タッチビブラートも得られますが、PRESET (プリセット) のボタンを入れているときには、鍵盤タッチによってコントロールできるビブラートの深さは、プリセットされている深さになります。(11, 15ページを参照してください。)

■プレイヤービブラート

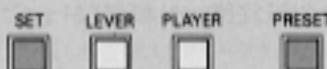
プリセットビブラートとタッチビブラートのかかり方は、自分の好きなように変更し、メモリーしておくことができます。ビブラートの変更とメモリーは、次に説明する操作によって行いますが、まず、プリセットビブラートをすべて記憶させたうえで、変更したい音色だけを呼びだしてください。変更後のビブラートは、PLAYER (プレイヤー) のボタンを入れることで、いつでも得られます。



〔プレイヤービブラートのセット方法〕

ビブラートのかかり方は、上・下鍵盤のオーケストラ音色、カスタムボイス音色、およびソロ音色の合計55音色のひとつひとつについて、別々に変更し、メモリーすることができます。また、ペダル鍵盤のカスタムボイス音色も、ビブラートをメモリーすることができます。

- ①SET (セット) のボタンを押しながら、PRESET (プリセット) のボタンを押します。

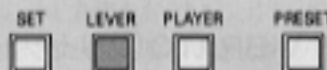


すると、PLAYER (プレイヤー) のボタンが点滅し、プリセットビブラートがすべて一度にメモリーされます。この操作をしておけば、ビブラートを変更しなかった音色についても、PLAYER (プレイヤー) のボタンを入れたままプリセットビブラートが得られるようになります。したがって、プリセットビブラートをかけない音色から、変更したプレイヤービブラートをかけたい音色に切りかえる場合でも、PRESET (プリセット) とPLAYER (プレイヤー) のボタンをいちいち押し直す必要がありません。

- ②ビブラートを変更したい音色の属している音色群で、PRESET VIBRATO (プリセットビブラート) のボタンを入れます。



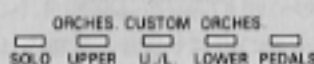
- ③LEVER (レバー) のボタンを押します。



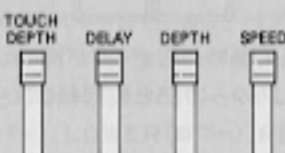
すると、LEVER (レバー) のボタンが点滅をはじめます。これで、ビブラートを変更したい音色を呼び出すことができるようになります。

④ ビブラートを変更したい音色のボタンを押します。

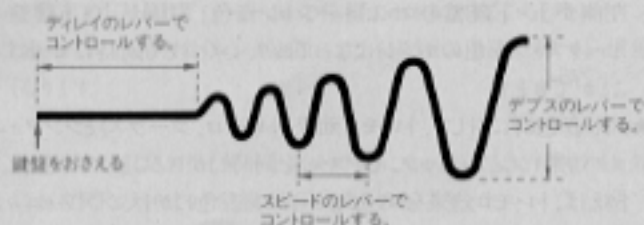
ボタンのランプがすでに点灯している場合でも、あらためてボタンを押してください。すると、押した音色が属している音色群のインジケータランプが点灯し、ビブラートの変更とメモリーが可能な状態になったことを示します。なお、このときレバーボタンの点滅は点灯に変わります。



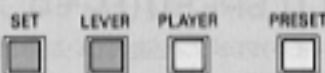
⑤ ビブラートのかかり方をレバーでセットします。



実際に音をだしながら、ビブラートのかかり方を決めてください。まず、DEPTH (デプス) のレバーで、ビブラートの深さを決めます。レバーを手前に引くほど音程の上下する幅が大きくなります。同様に、SPEED (スピード) のレバーで、ビブラートの速さをコントロールし、DELAY (ディレイ) のレバーで、鍵盤をおさえてからビブラートがかかりはじめるまでの時間をコントロールします。



⑥ SET (セット) のボタンを押しながら、LEVER (レバー) のボタンを押します。

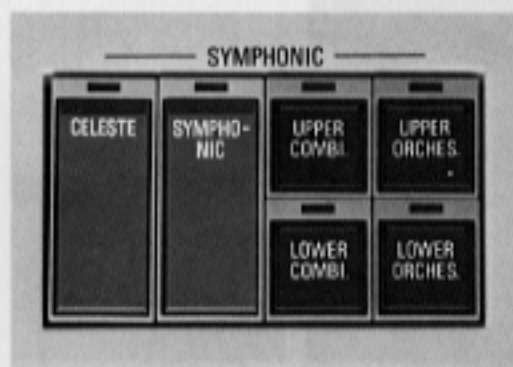


すると、PLAYER (プレイヤー) のボタンが点滅し、変更したビブラートがメモリーされたことを示します。ボタンの点滅は、すぐに点灯に変わり、ビブラートを変更した音色には、プリセットビブラートのかわりにプレイヤービブラートがかかるようになります。

★タッチビブラートのデプスの割合を変更する場合は、TOUCH VIBRATO (タッチビブラート) のボタンを入れ、TOUCH DEPTH (タッチデプス) のレバーを使います。レバーを手前に引くほど、鍵盤のタッチによってコントロールできるビブラートの深さの割合が大きくなります。また、SPEED (スピード) のレバーによって、タッチビブラートの速さも変えることができます。

★ベダル鍵盤のカスタムボイス音色にかけるビブラートも同様にメモリーすることができます。その場合、②の操作は不要です。

★いったんメモリーしたビブラートの情報は、電源を切っても消えることはありません。また、同じ音色に新しいビブラートの情報をメモリーすると、それまで入っていた情報は、自動的にキャンセルされます。



SYMPHONIC・シンフォニック

数多くの楽器で合奏しているような多重感をもたせ、音に豊かな広がりを与える効果です。シンフォニックとセレステの2種類の効果があり、上・下鍵盤のコンビネーション音色とオーケストラ音色にかけることができます。

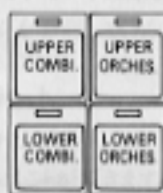
- ①SYMPHONIC (シンフォニック) のボタンとCELESTE (セレステ) のボタンのどちらかを選びます。



シンフォニック：豊かなひろがりのある効果が得られます。

セレステ：シンフォニックよりゆったりとしたかかき方の効果が得られます。

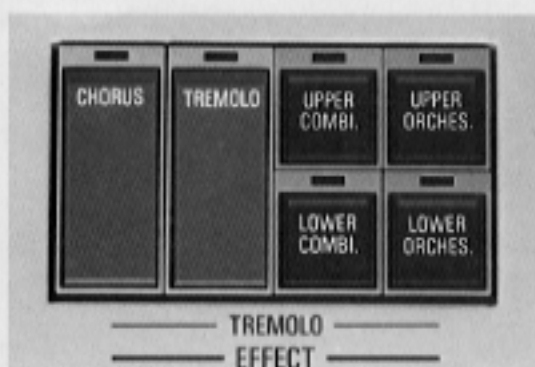
- ②効果をかける音色群のボタンを入れます。



左側が上・下鍵盤のコンビネーション音色、右側が上・下鍵盤のオーケストラ音色のボタンになっており、いくつでも同時にセットすることができます。

以上のようにセットすると、②で選んだ音色群の音に、①で選んだ効果がかけられるようになります。

- ★音色によっては、音色を選んだだけで、シンフォニック効果が自動的にかかるようになるものがあります。あえて効果をかけたくない場合は、ONになっている音色群のボタンを押せばキャンセルできます。
- ★同じ音色群に、シンフォニック効果(シンフォニック、セレステ)とトレモロ効果(トレモロ、コーラス)を同時にかけることはできません。
- ★シンフォニックとセレステのボタンは、必ずどちらかがONになっています。



TREMOLO・トレモロ

音にうねりをもたせ、うるおいと広がりのある響きにする効果です。トレモロとコーラスの2種類の効果があり、上・下鍵盤のコンビネーション音色とオーケストラ音色にかけることができます。

- ①TREMOLO (トレモロ) のボタンとCHORUS (コーラス) のボタンのどちらかを選びます。



トレモロ：音がうねり、独特の広がり感が得られます。

コーラス：トレモロよりゆっくりとうねり、回転しているような感じが得られます。

- ②効果をかける音色群のボタンを入れます。



左側が上・下鍵盤のコンビネーション音色、右側が上・下鍵盤のオーケストラ音色のボタンになっており、いくつでも同時にセットすることができます。

- ★同じ音色群に対して、トレモロ効果(トレモロ、コーラス)とシンフォニック効果(シンフォニック、セレステ)を同時にかけることはできません。例えば、トレモロ効果をコンビネーション音色にかけ、シンフォニック効果をオーケストラ音色にかけるというように、組み合わせてお使いください。

■TREMOLO SPEED (トレモロ スピード)

TREMOLO (トレモロ) のボタンを選んでいるときは、上鍵盤と下鍵盤の間のパネルにあるつまみでうねりの速さを微妙にコントロールすることができます。中央の位置が普通の状態ですが、右に回すとうねりが速くなり、左に回すとうねりがゆるやかになります。



TREMOLO SPEED.



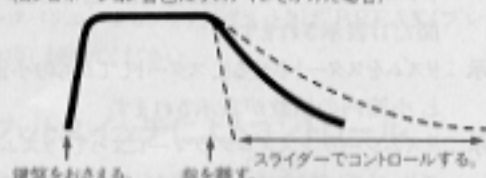
SUSTAIN・サステイン

鍵盤から指や足を離した後、音に余韻をもたせ、自然に減衰させる効果です。3つのボタンと3つのスライダーの操作によって、3つの鍵盤の音に、それぞれ効果をかけることができます。また、上・下鍵盤のサステインは、ニーレバーによってコントロールすることができます。

①UPPER SUSTAIN (アッパーサステイン)、LOWER SUSTAIN (ローサステイン)、PEDAL SUSTAIN (ペダルサステイン) の3つのボタンで、どの鍵盤の音にサステインをかけるかを決めます。2つまたは3つのボタンを同時にセットすることもできます。なお、サステインがかかるのは、上・下鍵盤のコンビネーション音色、オーケストラ音色、スペシャルプリセット音色、およびペダル鍵盤のコンビネーション音色とカスタムボイス音色です。アッパー/ローカスタムボイス音色とソロ音色にはかかりません。

②UPPER (アッパー)、LOWER (ロー)、PEDAL (ペダル) の3つのスライダーで、サステインの長さをコントロールします。

(コンビネーション音色にサステインをかけた場合)

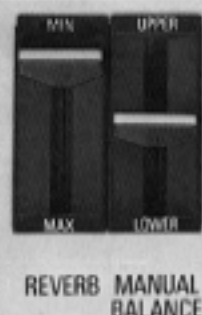
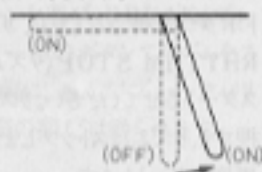


一番上のSHORT (ショート) の位置にセットされているとサステインはかからず、LONG (ロング) 側にスライドさせるほどサステインが長くなります。

★音色によっては、スライダーをショート側にセットしたとき、サステイン効果がOFFのときより、余韻が短くなるものがあります。

■ニーレバーコントロール

上・下鍵盤のサステインは、ニーレバーを使うことで、演奏中でも任意にコントロールすることができます。まず、サステインのボタンとスライダーをセットして、ニーレバーを真下に立てておきます。演奏中にサステインをかけたいところへきたら、ニーレバーを右ひざで右に押しください。押しつけている間だけサステインがかかります。



GLIDE・グライド

エクスプレッションペダルの左奥にあるフットスイッチを操作することで、上・下鍵盤の音程を、全体に約半音さげる効果です。GLIDE (グライド) のボタンを入れ、鍵盤をおさえたまま、フットスイッチを左に押すことで効果がかけられます。フットスイッチを押しつけている間は、音程が約半音さがり、フットスイッチを離すと、音程はゆっくりともとにもどります。

REVERB・リバーブ

音に美しい残響をつけ、大きなホールで演奏しているような広がりのある響きにする効果です。この効果は、すべての鍵盤の音にかかり、スライダーをMAX (最大) 側にスライドさせるほど、長い残響が得られます。なお、このリバーブ効果には、デジタル方式が採用されており、各音色ごとに適量なかけ方が得られるようになっています。

MANUAL BALANCE

・マニュアルバランス

上鍵盤と下鍵盤の音量バランスをコントロールするスライダーです。UPPER (アッパー) 側にセットすると下鍵盤の音量が小さくなり、LOWER (ロー) 側にセットすると上鍵盤の音量が小さくなります。

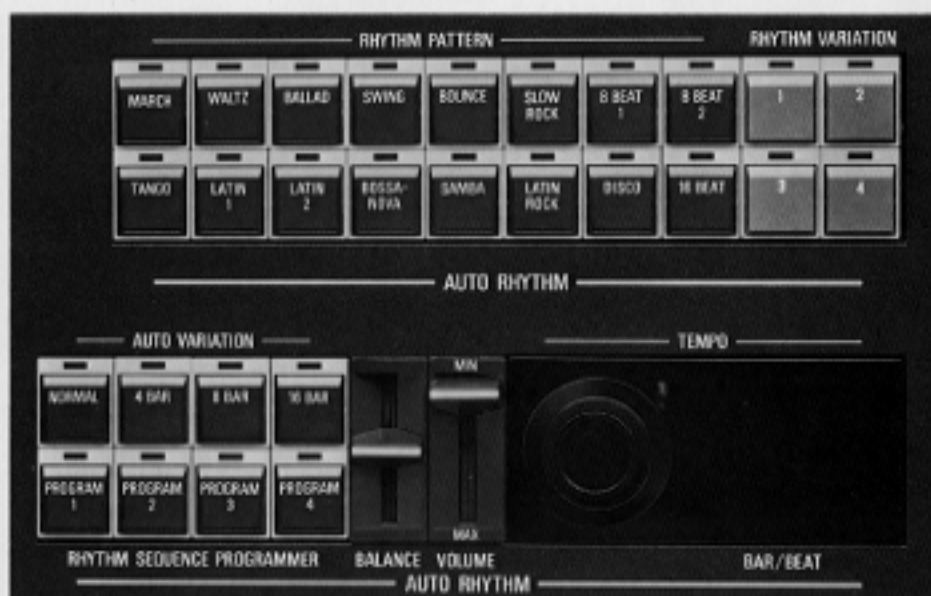


DYNAMIC RANGE CONTROL

・ダイナミックレンジコントロール

エレクーンの音量は、エクスプレッションペダルで自由にコントロールできますが、これらのボタンを使うと、音量の変化する程度をある鍵盤だけ小さくすることができます。まず、音量にあまり変化をつけない鍵盤を、SOLO (ソロ)、UPPER (アッパー)、LOWER (ロー)、PEDAL (ペダル) の4つのボタンで選び、エクスプレッションペダルで全体の音量に変化をつけながら演奏してください。エクスプレッションペダルを戻し、全体の音量を小さくしたときは、ボタンを入れた鍵盤の音量が他の鍵盤の音量に比べて大きく聴えます。

VII. リズムセクション



RHYTHM PATTERN・リズムパターン RHYTHM VARIATION・リズムバリエーション

オートリズムでは、FWM音源方式の導入によって、実際の打楽器音にきわめて近い、リアルなリズム音が得られます。リズムパターンは16種類あり、それぞれに4つずつのバリエーションパターンが用意されています。それでは実際にリズム音をだしてみましょう。

①16のRHYTHM PATTERN(リズムパターン)と、4つのRHYTHM VARIATION(リズムバリエーション)のボタンのなかから、それぞれひとつずつ選びます。

16のリズムパターンに対して、それぞれ4つのバリエーションがありますから、全部で64種類のリズムパターンが選べます。

②VOLUME(ボリューム)のスライダを下に下げます。

③START(スタート)のボタンを押します。

以上の操作をすれば、①で選んだリズムがでてきます。他のリズムパターンに変えて聴き比べてください。

START(スタート)・SYNCHRO START(シンクロスタート)

右側のSTART(スタート)ボタンを入れると、リズムが第1拍目からスタートし、ボタンを切るとリズムはストップします。

STARTのかわりに、SYNCHRO START(シンクロスタート)ボタンを入れると、下鍵盤、またはペダル鍵盤を弾くと同時に、リズムを第1拍目からスタートさせることができます。ボタンを切るとリズムはストップします。

TEMPO(テンポ)

リズムの速さをコントロールするつまみで、右に回すと速くなり、左に回すとおそくなりますが、セットしたテンポは、デジタルディスプレイに数字で表示されます。

★デジタルディスプレイの下にあるインジケータランプは、セットしたテンポに合わせて点灯します。リズムがスタートしているときは、リズムの小節の1拍目ごとに点灯し、シンクロスタートを入れてから下鍵盤またはペダル鍵盤をおさえるまでは、4分音符のタイミングで点灯します。

BALANCE(バランス)

リズム音を構成している打楽器音のバランスをコントロールするスライダーです。中央の位置が普通の状態、下にスライドさせると、リズムをキープしているメインの打楽器音が強調され、上にスライドさせると、それ以外の打楽器音が強調されます。

デジタルディスプレイ

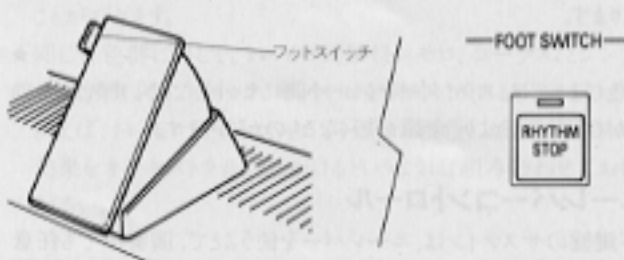
デジタルディスプレイでは、リズムセクションの使い方によって、リズムのテンポなど3種類の表示が得られます。

テンポ表示: リズムをスタートさせる前は、1分間に打つ4分音符の数で、リズムのテンポが表示されます。また、リズムをスタートさせた後にテンポを変えると、変更後のテンポが、バー/ビート表示に割り込んで、少しの間だけ表示されます。

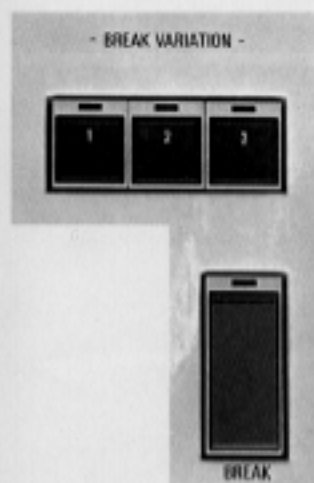
バー/ビート表示: リズムをスタートさせると、スタートしてからの小節数と、小節内の拍数が表示されます。

バー表示: リズムシーケンスプログラマーによって、リズムをメモリーしているときは、小節数だけの表示になります。

RHYTHM STOP(リズムストップ)



エクспRESSIONペダルの左奥にあるフットスイッチを使えば、スタートボタンを押さなくても、リズムをストップさせることができます。まず、RHYTHM STOP(リズムストップ)のボタンを入れてから、リズムをスタートさせてください。リズムを止めたいところで、フットスイッチを左に押すと、リズムはストップします。フットスイッチをもう一度押せば、リズムは再度スタートします。



BREAK VARIATION

ブレイクバリエーション

リズムをスタートさせているとき、一時的にリズムフィルインのパターンに切り換える機能です。フレーズの切れ目などに使えば、リズムにアクセントが付き、変化に富んだ演奏ができます。また、イントロとして使うこともできます。それでは、実際に音をだしてみましょう。

- ①リズムパターンを選び、リズムをスタートさせます。
- ②3つのBREAK VARIATION (ブレイクバリエーション) のボタンのなかから、ひとつを選びます。
16のリズムパターンによって、1・2・3のパターンはそれぞれ異なります。したがって、ブレイクバリエーションのパターンは、全部で48種類あります。
- ③必要な時点にきたら、BREAK (ブレイク) のボタンを押します。
ボタンを押した瞬間から、②で選んだブレイクバリエーションのパターンに切り換わり、その小節の終わりまで続きます。次の小節からは、もとのリズムパターンにもどります。2小節以上にわたってブレイクバリエーションをだしたいときは、BREAK (ブレイク) のボタンを押し続けてください。

■フットスイッチによるコントロール



フットスイッチの操作によってもブレイクバリエーションは、コントロールすることができます。フットスイッチのセレクトボタンのうち、BREAK VARI. (ブレイクバリエーション) のボタンを入れてから、リズムをスタートさせてください。演奏の途中でフットスイッチを左に押すと、パネル面のBREAK (ブレイク) のボタンを押さなくても、ブレイクバリエーションが得られます。

■イントロのだし方

ブレイクバリエーションでは、イントロをだすこともできます。まず、リズムパターンとブレイクバリエーションのパターンを選び、BREAK (ブレイク) のボタンを押してから、START (スタート) のボタンでリズムをスタートさせてください。リズムがスタートする前に、選んだブレイクバリエーションのパターンが、イントロとして1小節の間だけ得られます。



AUTO VARIATION・オートバリエーション

フレーズの切れ目で、リズムフィルインのパターンに自動的に切り換える機能です。リズムに一定の変化をつけたいときなどに便利です。

- ①リズムパターンとブレイクバリエーションのパターンを選びます。
 - ②4BAR (4バー)、8BAR (8バー)、16BAR (16バー) の3つのボタンのなかから、ひとつを選びます。
これらのボタンは、リズムフィルインのパターンを、何小節目ごとに切り換えるかを選ぶものです。4バーは4小節目ごとに、8バーは8小節目ごとに、16バーは16小節目ごとに、それぞれ自動的に切り換わります。
 - ③リズムをスタートさせます。
すると、①で選んだブレイクバリエーションのパターンが、②で選んだ小節目ごとに、1小節だけ切り換わります。
- ★NORMAL (ノーマル) のボタンは、オートバリエーション、およびPROGRAM (プログラム) のボタンをキャンセルする働きをします。



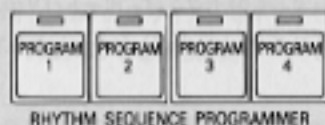
RHYTHM SEQUENCE PROGRAMMER・リズム シーケンス プログラマー

さまざまなリズムパターンの再生順序が、演奏する曲目に合わせて、あらかじめメモリーしておける機能です。この機能を使えば、演奏中にリズムパターンのボタンやブレイクバリエーションのボタンを押し直さなくても、自動的にリズムが切りかわりますから、曲の流れや構成にマッチしたリズムが簡単に得られます。

〔リズムの再生順序をメモリーする操作〕

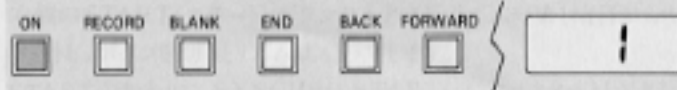
以下の操作をすることによって、リズムパターンやブレイクバリエーションのパターンの再生順序を、1小節の単位でメモリーすることができます。

- ①4つのPROGRAM(プログラム)のボタンのうち、ひとつを入れます。



プログラムのボタンは、いわばメモリーバンクにあたり、リズムの再生順序はここに記憶されます。4つのボタンには、それぞれ最長64小節までのメモリーが可能です。

- ②ON(オン)のボタンを入れます。



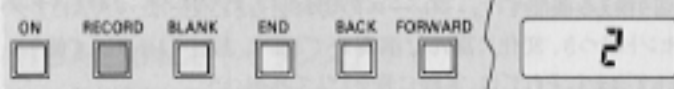
すると、オンのボタンが点灯して、メモリーできる状態になったことを示します。このとき、デジタルディスプレイには「1」が表示されます。

- ③1小節目に再生するリズムパターンをパネル面でセットします。



16×4の合計64種類のリズムパターンと、16×3の合計48種類のブレイクバリエーションのパターンをメモリーすることができます。なお、このときSTART(スタート)のボタンを入れれば、メモリーするリズムをモニターすることができます。

- ④RECORD(レコード)のボタンを、メモリーしたい小節の数だけ押しします。

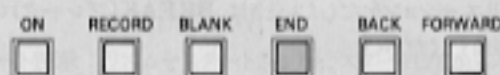


レコードボタンを1回押すごとに、セットしているリズムパターンが1小節ずつメモリーされていきます。このレコードボタンは、デジタルディスプレイの数字を見ながら押してください。レコードボタンを押すたびに、数字がひとつずつ進みます。つまり、この数字は、次にメモリーするのが何小節目かを示すわけです。

- ⑤リズムパターンを変更して、レコードボタンを押します。

リズムを変えたい小節数をデジタルディスプレイが示したら、リズムパターンを変更し、レコードボタンでメモリーの操作を続けます。リズムの変更は、何回でも行えます。

- ⑥必要な小節数の分だけメモリーしたら、END(エンド)のボタンを押します。



エンドボタンを押すと、オンのボタンのランプが消え、メモリーが完了したことを示します。メモリーを完了させるのは、ひとつのプログラムボタンにつき64小節以内であれば、何小節目でもかまいません。

- ★ブレイクバリエーションをメモリーするときは、BREAK(ブレイク)のボタンを押しながら、レコードボタンを押します。

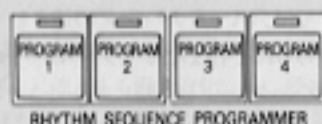
- ★64小節目までメモリーすると、デジタルディスプレイに「F」(フル)が表示され、それ以上メモリーできないことを示します。

- ★いったんメモリーした再生順序の情報は、電源を切っても消えることはありません。また、同じプログラムのボタンに新しい情報をメモリーすると、それまでメモリーしていた情報は自動的にキャンセルされます。

（メモリーしたリズムの再生）

メモリーしたリズムは、プログラムボタンを入れるだけで、簡単に再生することができます。

①リズムをメモリーしたPROGRAM (プログラム) ボタンを入れます。



2つ以上のプログラムボタンにメモリーし、再生するときにそれらを同時に入れておけば、連続して再生させることができます。その場合は、小さい番号のプログラムボタンから大きい方へ順番にリズムが再生されます。もし、4つのプログラムボタンのすべてにメモリーしておけば、最長256小節までの連続再生が可能です。

②リズムをスタートさせます。

すると、そのときパネル面でセットしているリズムパターンとは関係なく、メモリーさせたリズムがスタートします。エンドボタンを押してメモリーを完了させたところまできたら、再び1小節目までどり、何度でも再生をくり返します。

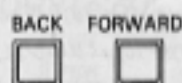
★メモリーしたリズムを再生するときでも、リズムのテンポ、ボリューム、バランスなどは、普通のとおり同じようにコントロールできます。

■BLANK (ブランク)



このボタンを使うと、リズムなしの小節をメモリーすることができます。リズムをメモリーしているとき、デジタルディスプレイがリズムをブランクにした小節数を示したら、BLANK (ブランク) ボタンを押しながら、レコードボタンを押してください。再生したとき、その小節はリズムが一時的にストップします。

■BACK (バック)・FORWARD (フォワード)



この2つのボタンは、リズムをメモリーしている途中で、すでにメモリーしたリズムを部分的に修正するときに使います。修正するには、まず、デジタルディスプレイの表示を見ながら、BACK (バック) のボタンを押し、修正したい小節まで逆もどりさせてください。次に、新しいリズムパターンをセットし、レコードボタンを押せば、部分的にリズムが修正されます。FORWARD (フォワード) のボタンは、小節を次に進めるときに押してください。

★バックやフォワードのボタンを押すことで、メモリーしている情報が変わったり、消えたりすることはありません。

★オートバリエーションのNORMAL (ノーマル) のボタンを押すと、プログラムボタンはすべてOFFになります。なお、リズムシーケンスプログラマーのONのボタンが入っているときは、ノーマルのボタンを押してもプログラムボタンはOFFになりません。

VIII. 演奏補助機能



AUTO ARPEGGIO・オート・アルペジオ

さまざまなパターンの分散和音が、リズムに連動して自動的に得られる機能です。効果音として演奏のバックに流せば、より華やかさを増します。それでは、実際に音をだしてみましょう。

①リズムをセットします。(20ページを参照してください。)

オートアルペジオはリズムに連動して働きますから、必ずオートリズムをセットし、スタートさせてください。アルペジオの速さも、セットしたリズムのテンポによって決められます。また、シンクロスターのボタンを入れておけば、リズムとアルペジオを同時にスタートさせることができます。

②8つのPATTERN(パターン)のボタンのなかから、アルペジオのパターンをひとつ選びます。

アルペジオのパターンは、ひとつのリズムパターンに対して8つずつ用意されています。この8つのパターンは、それぞれのリズムパターンにふさわしいものがセットされていますから、同じ番号のボタンでも、リズムを変えると別のアルペジオパターンが得られます。

③4つのVOICES(ボイス)のボタンで、アルペジオの音色をひとつ選びます。

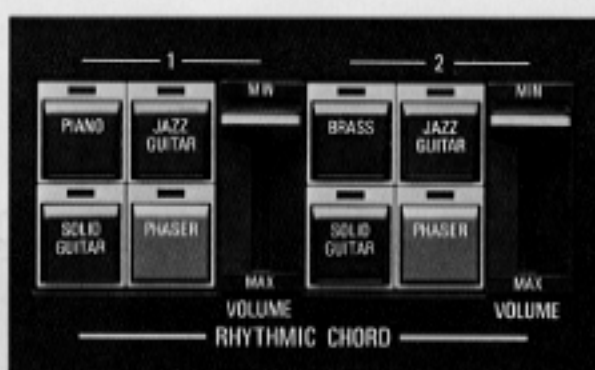
押したボタンの音色がアルペジオの音色になります。それぞれの音色には、サステインなどの効果が、あらかじめ組み込まれています。

④VOLUME(ボリューム)のスライダーを下に下げます。

以上のようにセットして、下鍵盤をおさえると、アルペジオが自動的に得られます。このとき、下鍵盤でおさえるコードのポジションを変えると、それに応じてアルペジオの音域も変わります。リズムやアルペジオのパターンをいろいろと変え、どのようなアルペジオが得られるかを確認してください。なお、オートアルペジオが不要のときは、ボリュームをMIN(最小)にセットします。

★オートベース/コードセクションのLOWER MEMORY(ローメモリー)のボタンを入れると、下鍵盤から指を離した後も、アルペジオが鳴り続けます。

★ブレーク/バリエーションを起動させている間は、オートアルペジオが一時的にストップします。



RHYTHMIC CHORD・リズムミックコード

下鍵盤をおさえ続けるだけで、ピアノやギターなどの音が、リズムに合わせて自動的にきざまれる機能です。選んだリズムにふさわしいカッチング伴奏が得られ、多彩な効果を生みだすことができます。

①リズムをセットします。(20ページを参照してください。)

リズムミックコードは、リズムに連動して働きますから、必ずリズムをセットし、スタートさせてください。カッチングの速さも、セットしたリズムのテンポによって決められます。また、シンクロスターのボタンを入れておけば、リズムとリズムミックコードを同時にスタートさせることができます。

②音色を選びます。

リズムミックコードは2つのグループに分かれており、どちらも3つずつの音色が用意されています。1のグループと2のグループでは、リズムのきざみ方がちがいますから、2種類のカッチングパターンが同時に得られます。また、カッチングパターンは、リズムにふさわしいものがセットされていますから、リズムを変えると、別のパターンが得られます。

③2つのVOLUME(ボリューム)のスライダーを下に下げます。

2つあるパターンの片方だけをだしたいときは、他方のボリュームをMIN(最小)にセットしてください。

以上のようにセットして下鍵盤をおさえると、②で選んだ音色が、リズムに合わせてカッチングパターンをきざまります。リズムパターンを変え、どのようなカッチングパターンが得られるかを確認してください。なお、リズムミックコードが不要のときは、2つのボリュームを両方ともMIN(最小)にセットします。

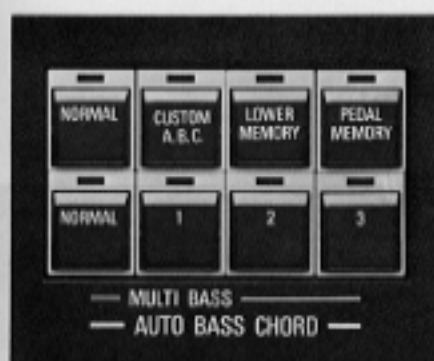
★オートベース/コードセクションのLOWER MEMORY(ローメモリー)のボタンを入れると、下鍵盤から指を離した後も、リズムミックコードの音が鳴り続けます。

★ブレーク/バリエーションを起動させている間は、リズムミックコードがブレーク用のパターンに変化します。

■PHASER(フェイザー)



フェイザーとは、音にゆるやかな回転感と広がり感をもたせ、独特の響きにする効果です。これは、音の位相を時間的に変化させるもので、ボタンを入れるだけで、そのとき選んでいるリズムミックコードの音色に効果を加えることができます。お好みに応じてセットしてください。



AUTO BASS CHORD・オートベース/コード

X-1の自動伴奏機能には、カスタムA.B.C.があります。カスタムA.B.C.は、下鍵盤とペダル鍵盤で別々に自動伴奏させる機能で、リズムに連動したベースパターンが、ペダル鍵盤でおさえた音をもとにして得られます。また、ベースパターンを変化させたり、指や足を鍵盤から離した後も伴奏を持続させる機能が用意されています。それでは、実際に音をだしてみましょう。

①リズムをセットします。(20ページを参照してください。)

自動伴奏はリズムに連動して働きますから、必ずリズムをセットしてスタートさせてください。

②CUSTOM A.B.C.(カスタムA.B.C.)のボタンを入れます。

③ペダル鍵盤と下鍵盤の音色をセットします。(12、13ページを参照してください。)

リズムコードをセットすれば、カッティング伴奏を同時に得ることができます。お好みに応じてセットしてください。(24ページを参照してください。)

MULTI BASS(マルチベース)の4つのボタンで、ベース伴奏のパターンを選びます。



.....いずれかひとつをONする。

NORMAL(ノーマル)のボタンが入っていると、ベース伴奏はペダル鍵盤で踏んだ音がくり返すパターンや1度と5度の音が交互にでてくるパターンになります。1・2・3のボタンでは、より複雑なウォーキングベースなどのパターンが得られます。また、4つのボタンで得られるベースパターンは、それぞれのリズムパターンにふさわしいものがセットされていますから、同じ番号のボタンでも、リズムを変えるとベースパターンも変わります。

以上のようにセットしたうえで、下鍵盤でコードを弾き、ペダル鍵盤を1音おさえてください。下鍵盤は、おさえたコードがそのままでてきますが、ペダル鍵盤からは、おさえた1音をもとに、リズムに連動したベース伴奏がでてきます。また、下鍵盤で弾いたコードの種類(メジャーやマイナー、セブンスなどはほとんどすべてのコード)とペダル鍵盤の音を自動的に検出しますから、弾いたコードにふさわしいベース伴奏が得られます。

■LOWER MEMORY(ローワー メモリー)



リズムがスタートしているとき、このボタンを入れると、下鍵盤から指を離した後も、セットした下鍵盤の音色がそのまま鳴り続けます(スペシャルプリセットの減衰音は除く。)したがって、コードをチェンジするとき以外は、下鍵盤から指を離してもかまいません。なお、この機能は、CUSTOM A.B.C.(カスタムA.B.C.)のボタンを入れているときだけでなく、リズムさえスタートしていれば働きます。

■PEDAL MEMORY(ペダル メモリー)



カスタムA.B.C.を使っているとき、このボタンを入れると、ペダル鍵盤から足を離した後も、ベース音がそのまま鳴り続けます。したがって、ベース音の音程を変えるとき以外は、ペダル鍵盤から足を離してもかまいません。なお、この機能は、カスタムA.B.C.のボタンを入れているときだけでなく、リズムさえスタートしていれば働きます。また、ローワーメモリーとペダルメモリーを同時に使うこともできます。

★左上のNORMAL(ノーマル)のボタンを押すと、カスタムA.B.C.がキャンセルされます。

★ブレーク/リユエーションを作動させている間は、ブレーク用のベースパターンに変化します。