

Electone® *STAGEA*®
ELS-01/01C/01X typeU

取扱説明書

STAGEA

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。

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

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

 	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
   	～しないでくださいという「禁止」を示します。
  	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

**警告**

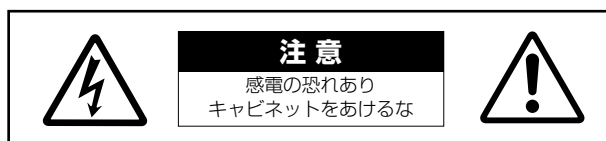
この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。

**注意**

この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。この製品の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。」



警告

電源 / 電源コード



必ず実行

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



必ず実行

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



禁止

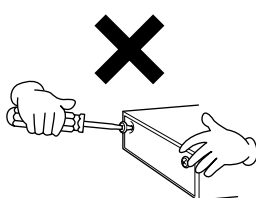
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



禁止

本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。
また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。
内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

本体の上ろうそくなど火気のあるものを置かない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

電源コード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



注意

電源 / 電源コード



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



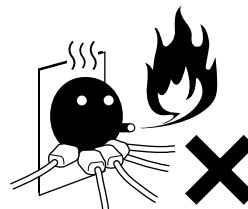
必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



禁止

たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



組み立て



必ず実行

組み立てる前に、必ず本書234ページの組み立て方の説明をよくお読みください。
手順どおりに正しく組み立てないと、楽器が破損したりお客様がけがをしたりする原因になります。

設置



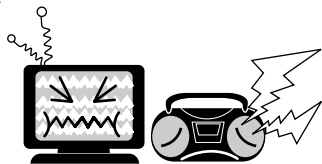
禁止

直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。



禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。
楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



禁止

不安定な場所に置かない。
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

この機器を電源コンセントの近くに設置する。
電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合にはすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。



禁止

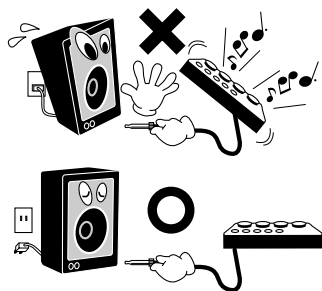
本体を壁につけない。
換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。壁から3cm以上離してください。

接続



必ず実行

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。
感電または機器の損傷の原因になります。



手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

使用時の注意



禁止

キーカバーで指などをさはさないように注意する。また、キーカバーや本体のすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。



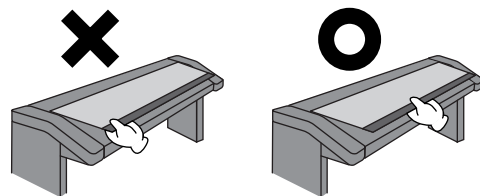
禁止

キーカバーやパネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理相談センターに点検をご依頼ください。



必ず実行

キーカバーは手前の中央部を持って開ける/閉める。
キーカバーの端を持って開ける/閉めると、キーカバーに無理な力がかかり、開閉機構が故障する原因になります。



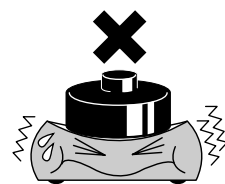
禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。



禁止

本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。



イス



禁止

不安定な場所に置かない。

イスが転倒して、お客様や他の方々がけがをする原因になります。



禁止

イスで遊んだり、イスを踏み台にしたりしない。

このイスは楽器演奏用です。イスを遊び道具や踏み台にすると、イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。



禁止

イスには二人以上ですわらない。

イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。



必ず実行

イスのネジを定期的に締め直す。

イスを長期間使用すると、イスのネジがゆるむことがあります。ネジがゆるんだ場合は、付属のスパナで締め直してください。



必ず実行

イスの脚で床やたたみを傷つけないよう注意する。

イスの脚でフローリングの床やたたみを傷つけることがあります。イスの下にマットを敷くなどして、床やたたみを保護されることをおすすめします。



禁止

イスを手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。

変色/変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布、または水を固くしぼった柔らかい布をご使用ください。

データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

パネル上または画面上で設定されたデータは電源を切ると消えてしまいます。消去したくないデータは、電源を切る前にレジストレーションメモリーに保存してください(84ページ)。また、レジストレーションメモリーに保存したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、USB記憶装置(USBフラッシュメモリーなど)に保存してください(88ページ)。

USB記憶装置/外部メディアのバックアップ



必ず実行

保存したUSB記憶装置/外部メディアの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSB記憶装置/外部メディアにバックアップとして保存されることをおすすめします。

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

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

* この製品は、JIS C 61000-3-2 に適合しています。

音楽を楽しむエチケット

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドホンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

はじめに

このたびは、ヤマハエレクトーンSTAGEA ELS-01/01C/01X typeU (以下、ELS-01/01C/01X)をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

ELS-01/01C/01Xは、長年にわたって培ってきたノウハウと最新の電子テクノロジーの粋を集めて完成されたエレクトーンです。ほとんどの機能は、直感的に操作できるタッチパネルで設定できます。

ELS-01/01C/01Xのバラエティーあふれる機能のすべてを使って演奏をお楽しみいただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようお願い申し上げます。

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

付属品（お確かめください）

- 椅子
- 取扱説明書(本書)
- 活用ガイド
- 保証書
- ユーザー登録のご案内

ELS-01/O1C/O1Xの特長

豊富なレジストレーションメニュー

22ページ

すぐにイメージに合うレジストレーションを引き出せるように、パネル上の5つのボタンにハイクオリティーで使い勝手の良い240種類のレジストレーションが用意されています。さらにELS-01C/O1Xでは、カスタム鍵盤やVA音色、オルガンフルート音色に対応したレジストレーションが60種類搭載されています。それぞれのレジストレーションはジャンル別に分類されており、初心者の方には選んだだけですぐに弾けるように、中～上級者の方には、レジストレーションメニューを出発点として、思いどおりに加工し、効率の良いレジストレーションづくりができるようになっています。

4レイヤー AWM音源を使った多彩なボイスとハイクオリティーなデジタルエフェクト

25ページ、54ページ

クオリティーの高いAWM音源による415種類のボイスを搭載。さらにELS-01C/O1XではVA音源による94種類のVA音色と本格的なオルガンフルート音色も搭載しています。鍵盤の持つ高い表現力とあわせて、表情豊かな音色を奏でることができます。また、15カテゴリー、183タイプのエフェクトを、音群ごとに2種類ずつ設定できるので、高度なボイスエディットを使わなくても、簡単にいろいろなボイスをつくりだせます。

最先端のリズムとアカンパニメント

55ページ

さまざまなジャンルの演奏に対応した274種類のリズムパターンを搭載。それぞれのパターンで、メイン、イントロ、エンディング、フィルインなど15種類のセクションを切り替えることで、感情やその場の雰囲気に合わせて演奏が可能になります。また、5パートに分かれたアカンパニメントを効果的に使って、思いどおりの演出ができます。

自宅で楽曲データが購入できる、インターネットダイレクト接続

202ページ

USB端子で直接家庭内LANに接続が可能。タッチパネルで操作し、エレクトーン専用サイトから楽曲データを試聴したり、購入したりできます。

分解や組立てが可能なユニット構造

234ページ

付属の工具だけで、キーボードユニット、スピーカーユニット(ELS-01/O1C)、ペダルユニット、フレームに分解可能。よりアクティブに演奏シーンを広げられます。

ダイレクトに操作できるタッチパネル、どこからも見やすい6.5インチTFTカラー液晶

14ページ

正面からだけでなく、斜めからも高い視認性を実現し、アクティブな演奏スタイルにも対応。タッチパネルの直感的な操作と、データコントロールダイヤルのスピーディーでこまやかな操作で、効率の良い編集作業が可能です。

ELS-01/01C/01Xは、下記のフォーマットや機能に対応しています。



「GM (General MIDI)」とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。
「GM2」とは、「GM」に対し同時発音数、音色数、音色パラメーター、エフェクトなどの機能を拡張して規定することにより、曲データのさらなる互換性を向上させることが可能な一定の基準です。「GM2」に準拠した音源やソングデータには、このGM2マークがついています。



「XG」とは、音色の配列に関する「GM」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GM」を大幅に拡張しました。XGマークのついた市販ソングデータを、XGマークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。



「GS」とは、ローランド株式会社の音源フォーマットです。ヤマハのXGフォーマットと同様、GMの仕様に加え、音色セットやドラムセットの拡張、音色の修正、エフェクトなどの拡張機能を規定しています。



「スタイルファイルフォーマット」とは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した伴奏スタイルに関するフォーマットです。



[ELS-01C/ELS-01Xのみ] SONDIOUS-XGは、米国スタンフォード大学とヤマハが所有する物理モデル音源特許(インターネットウェブサイト<<http://www.sondius-xg.com>>掲載)のライセンスを受けて開発された製品に表示されるロゴです。



- ・本製品は、インターネット機能として株式会社ACCESSのNetFrontを搭載しています。NetFrontは、日本および他の国々で登録された株式会社ACCESSの登録商標または商標です。
- ・NetFrontは米国Unisys社が取得した「LZW特許」を利用しています。
- ・本製品からNetFrontを分離し、また、分離した状態で販売、譲渡、貸与を行なわないでください。
- ・NetFrontのリバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルや複製を行なわないでください。
- ・本製品のソフトウェアの一部に、Independent JPEG Groupが開発したモジュールが含まれています。

- ・本製品には株式会社リコーのBitmap Fontが使われています。
- ・日本語変換はオムロンソフトウェア(株)のモバイルWnnを使用しています。
"Mobile Wnn" © OMRON SOFTWARE Co., Ltd. 1999 All Rights Reserved.
- ・この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDI データ、WAVEデータ、音声記録データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を超えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。
- ・市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・「エレクトーン」「ELECTONE」「STAGEA」は、ヤマハ(株)が製造販売する電子オルガンであり、ヤマハ(株)の登録商標または商標です。
- ・その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。
- ・この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・この取扱説明書で使用しているイラストは、バージョン1.8のELS-01Cです。
- ・ELS-01/01C/01Xの画面に写真が表示されるPan Flute、Sitarは、浜松市楽器博物館の所蔵楽器です。

目次

CONTENTS

はじめに	6
付属品（お確かめください）	6
ELS-01C/O1C/O1Xの特長	7

各部の名称 10

操作パネル	10
LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト	12
全体図	12

1 基本操作 13

演奏までの準備	13
画面の操作方法	14
画面に関する基本設定	17
ボイスディスプレイ	20
レジストレーションメニュー	22
バージョンを確認する	24
エレクトーンの初期化	24

2 ボイス(楽器音色) 25

各鍵盤で選べるボイス	25
ボイスボタンでボイスを選ぶ	26
ユーザーボタンでボイスを選ぶ	31
ボイスリスト	33

3 オルガンフルート(ELS-01C/O1C/O1X) 38

4 コントロールとエフェクト 42

ボイスコンディション画面で設定するもの	43
パネル上のボタンで設定するもの	48
エフェクトリスト	54

5 リズム/キーボードパーカッション 55

リズムボタンでリズムを選ぶ	55
ユーザーボタンでリズムを選ぶ	62
リズムリスト	63
自動伴奏をつける：アカンパニメント	65
ベースパターンをつける： オートベースコード(A.B.C.)	66
メロディーにハーモニーをつける： メロディーオンコード(M.O.C.)	68
鍵盤で打楽器を演奏する： キーボードパーカッション	69

6 レジストレーションメモリー 84

レジストレーションをナンバーボタンに記録する ..	84
レジストレーションを呼び出す	86
記録したレジストレーションを 外部メディアに保存する	88
レジストレーションメモリーの初期化	89
演奏中にレジストレーションを切り替える： レジストレーションシフト	89
パラメーターの一括変更	94
レジストレーションをコピーする	97

7 ミュージックデータレコーダー (MDR) . 99

MDR機能に入る	99
MDR画面の操作	100
メディアを初期化(フォーマット)する	106
ソングを選ぶ	107
演奏を録音する	111
ソングに名前をつける	114
レジストレーションを保存する	117
レジストレーションなどのデータを読み込む	121
ソングを再生する	124
譜面を表示する	129
その他の機能(ツール)を使う	131

8 ボイスエディット 139

ボイスの構成	139
ボイスをエディットする	140
エディットしたボイスを保存する	149
ボイスエディットを終了する	150
保存したボイスを呼び出す	150

9 リズムプログラム 151

リズムプログラムの概要	151
リズムパターンをつくる： リズムパターンプログラム	152
リズムを自動で切り替える： リズムシーケンスプログラム	182
リズムパターンやリズムシーケンスを 外部メディアに保存する	191

10 フットスイッチ/ニーレバー / エクスペッションペダル 192

フットスイッチ	192
ニーレバー	195
エクスペッションペダル	197

11 トランスポーズ/ピッチ 200

12 インターネットダイレクト接続機能 .. 202

楽器をインターネットに接続する	202
エレクトーン専用サイトを見る	203
環境設定画面について	212
インターネット機能を終了する	216
インターネット設定の初期化	216
インターネット用語辞典	217

13 外部機器との接続 218

付属端子の名称と機能	218
外部機器との接続	221
コンピューターとの接続	227
MIDIに関する基礎知識	228
MIDIコントロール	232

14 付録 234

ELS-01/O1C/O1Xの分解/組み立て	234
オプション品の取り付け	243
MIDIデータフォーマット	245
困ったときは	260
仕様	264
エレクトーン用語辞典	266
索引	269
保証とアフターサービス	275

おすすめ

● ちょっとひと休み (37ページ、41ページ、201ページ)

読み物のコーナーです。エレクトーンの音源のしくみや、エレクトーンとクラシックオルガンの比較、エレクトーンとほかの楽器でアンサンブル演奏をするときのヒントが紹介されています。

● エレクトーン用語辞典 (266ページ)

音楽用語やエレクトーンの機能名の説明です。取扱説明書の中で知らない言葉が出てきたら、ここで調べてみましょう。

1 基本操作

2 ボイス(楽器音色)

3 オルガンフルート (ELS-01C/O1C/O1X)

4 コントロールと エフェクト

5 リズム/ キーボードパーカッション

6 レジストレーション メモリー

7 ミュージックデータ レコーダー(MDR)

8 ボイスエディット

9 リズムプログラム

10 フットスイッチ/ ニーレバー/ エクスペッションペダル

11 トランスポーズ/ ピッチ

12 インターネット ダイレクト接続機能

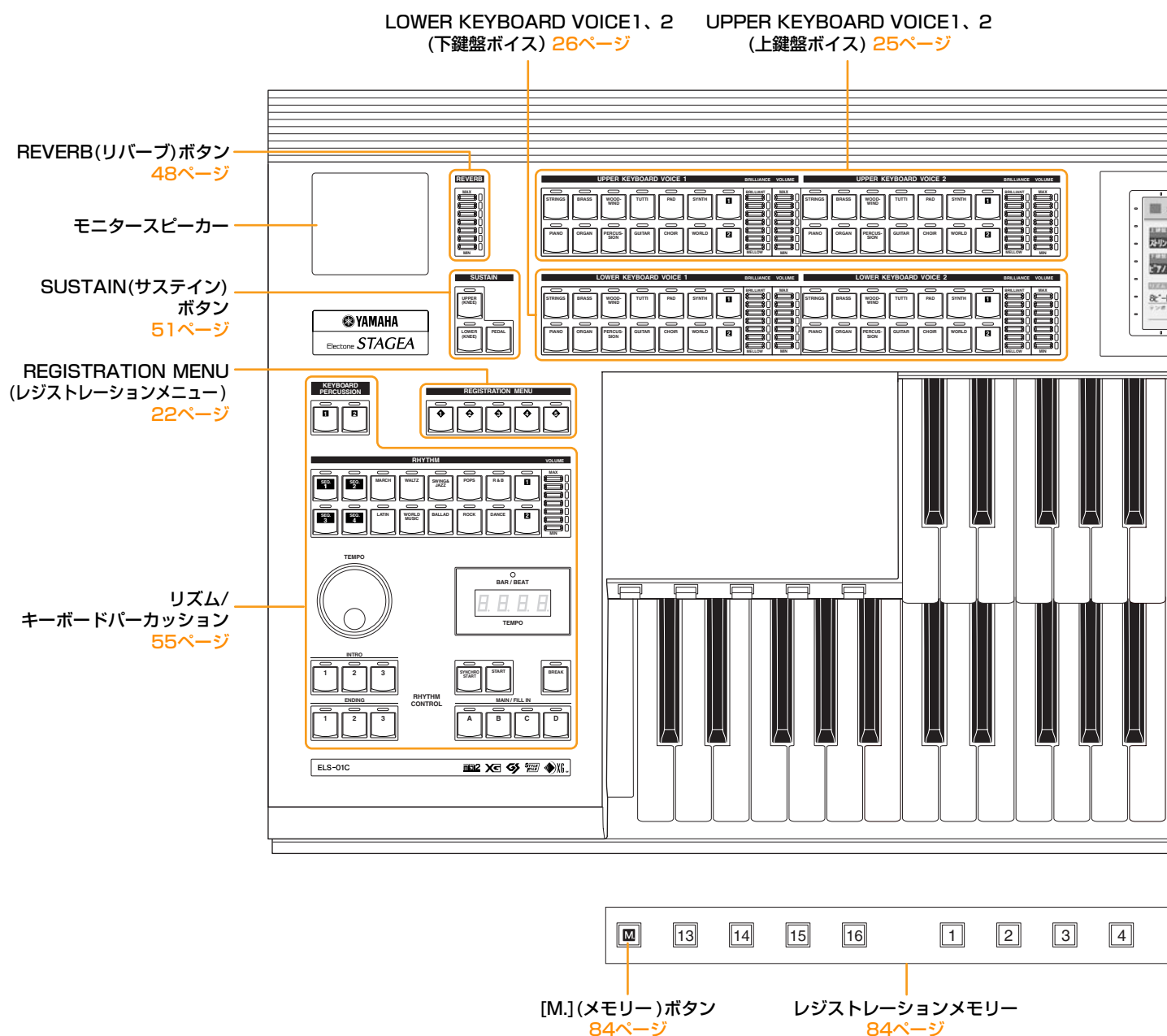
13 外部機器との接続

14 付録

各部の名称

操作パネル

(イラストはELS-01Cのものです)



LCDディスプレイ/
DISPLAY SELECT
(ディスプレイセレクト)

12ページ

PEDAL VOICE 1、2
(ペダルボイス)

26ページ

LEAD VOICE 1、2
(リードボイス)

25ページ

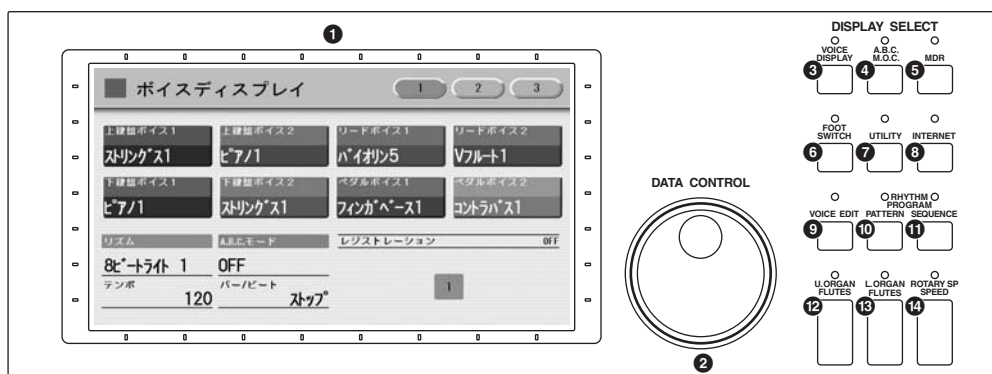
モニタースピーカー

MASTER VOLUME
(マスターボリューム)
ダイヤル
13ページ

POWER(電源)
スイッチ
13ページ

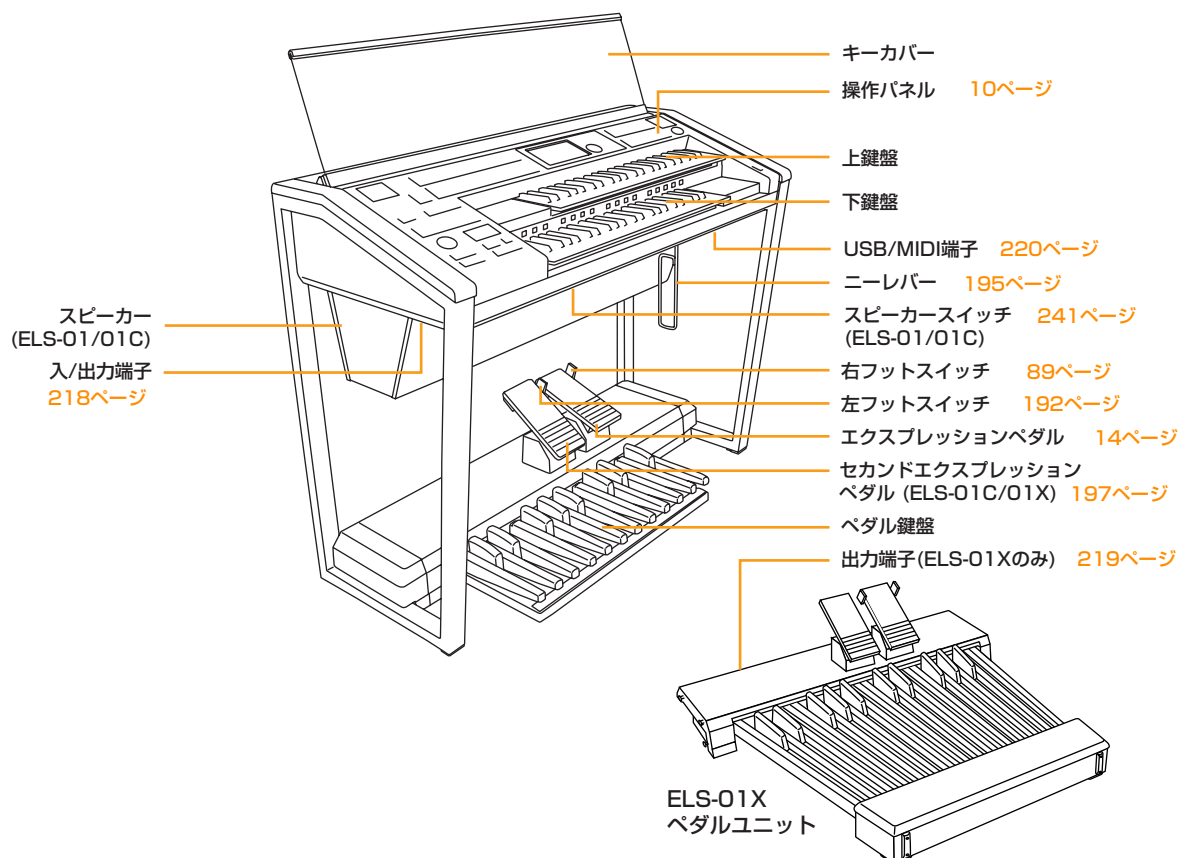
[D.](ディスエーブル)ボタン
86ページ

LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト



- ① LCDディスプレイ(タッチパネル) 14ページ
- ② DATA CONTROL (データコントロール)ダイヤル 16ページ
- ③ [VOICE DISPLAY](ボイスディスプレイ)ボタン 20ページ
- ④ [A.B.C./M.O.C.]ボタン 66、68ページ
- ⑤ [MDR]ボタン 99ページ
- ⑥ [FOOT SWITCH](フットスイッチ)ボタン 90、192ページ
- ⑦ [UTILITY](ユーティリティ)ボタン 17、198、200、232ページ
- ⑧ [INTERNET](インターネット)ボタン 203ページ
- ⑨ [VOICE EDIT](ボイスエディット)ボタン 141ページ
- ⑩ [PATTERN]ボタン 152ページ
- ⑪ [SEQUENCE]ボタン 182ページ
- ⑫ [U. ORGAN FLUTES](上鍵盤のオルガンフルート)ボタン 38ページ
- ⑬ [L. ORGAN FLUTES](下鍵盤のオルガンフルート)ボタン 38ページ
- ⑭ [ROTARY SP SPEED](ロータリースピーカースピード)ボタン 52ページ

全体図



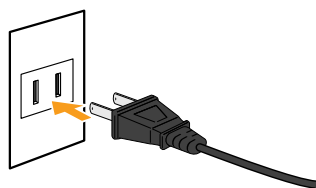
ここでは、電源の入れ方や、画面の見方、エレクトーンの基本設定など、エレクトーンを使う上で必要となる基本事項について説明します。

この章の内容

1 演奏までの準備.....	13	4 ボイスディスプレイ	20
2 画面の操作方法.....	14	5 レジストレーションメニュー.....	22
• 画面のページを切り替える	14	• レジストレーションを選ぶ.....	22
• ボタンを操作する	15	• レジストレーションメニューリスト	23
• スライダーを調節する	16	6 バージョンを確認する.....	24
3 画面に関する基本設定.....	17	7 エレクトーンの初期化.....	24
• 画面に表示させる言語を選ぶ.....	17		
• タッチパネルを操作するときの操作音を消す.....	18		
• 画面の明るさを変える.....	19		

1 演奏までの準備

1 電源プラグは必ずAC100Vのコンセントに差し込みます。



警告

誤ってエアコン用などの200Vのコンセントに接続しないようご注意ください。

- 2 スピーカーのPOWER (電源)スイッチがオンになっていることを確認します。
ELS-01Cの場合、リアスピーカー (REAR SPEAKER)もONにします。(後ろ側から音を出したくないときは、リアスピーカーをOFFにします。)
ELS-01Xの場合、別売りのオプションスピーカー ELSU-S01Cを取り付けるか、アンプ内蔵の外部スピーカーに接続します。



NOTE

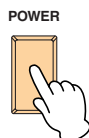
リアスピーカーをONにした場合、エレクトーンを壁から20センチ程度離しておくと、より良い音響効果が得られます。



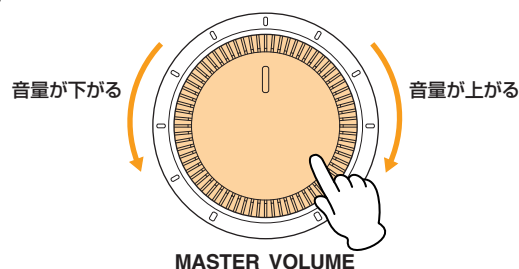
関連ページ

エレクトーンの組み立て手順 (241ページ)

3 エレクトーンのPOWER (電源)スイッチをオンにします。



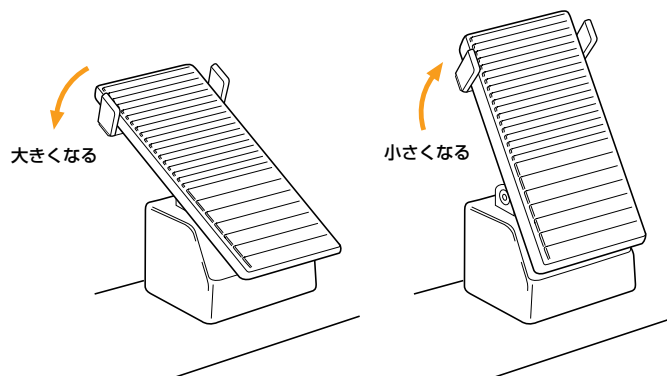
- 4 マスターボリュームを調節します。
MASTER VOLUME (マスターボリューム)ダイヤルでは、エレクトーン全体の音量を調節します。



NOTE

ELS-01/01CのスピーカーのPOWERスイッチは楽器を使用するたびにオン/オフする必要はありません。
スピーカーのPOWERスイッチがオンになっていても、本体の電源を切ると、自動的にスピーカーの電源も切れます。

- 5** エクスプレッションペダルを右足で適度に踏み込みます。
エクスプレッションペダルでは、演奏中の音の強弱を調節します。



2 画面の操作方法



NOTE

タッチパネルが汚れたら、柔らかい布で乾拭きしてください。



注意

先のとがったものや、爪などの硬いもので、画面を操作しないでください。画面を傷つけるおそれがあります。

このエレクトーンの画面は、タッチパネルを搭載しています。画面上の設定/選択したい項目に、直接触って操作できます。ただし、2か所以上の点を同時に操作することはできません。

また、ボリュームやリバーブなどの量を変更したい場合には、画面の右にあるデータコントロールダイヤルを使います。

ここでは、画面上での操作について、主なものを紹介します。

画面のページを切り替える

多くの画面では、画面の右上に数字などの書いてある楕円のボタンが表示されています。このボタン表示を押すことで、ページを切り替えることができます。選択されたページボタンはオレンジ色に変わります。



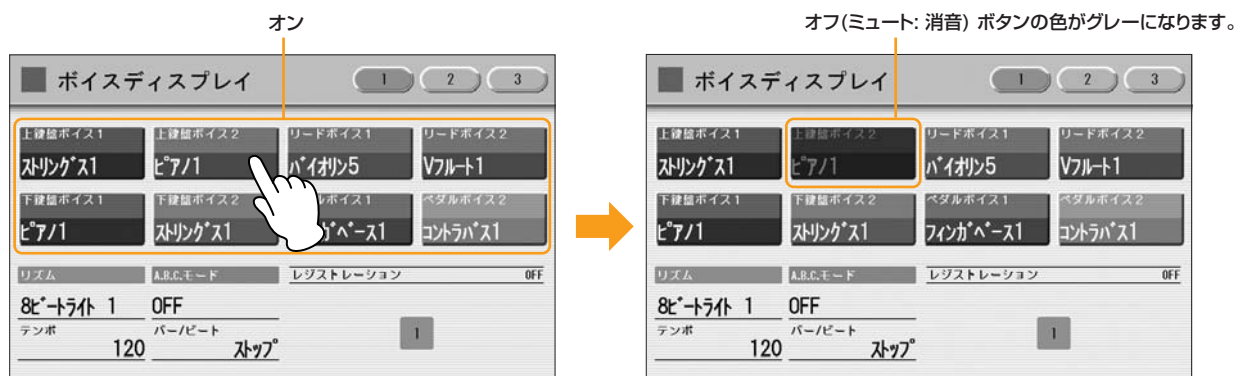
1ページ目を表示 2ページ目を表示 3ページ目を表示



ボタンを操作する

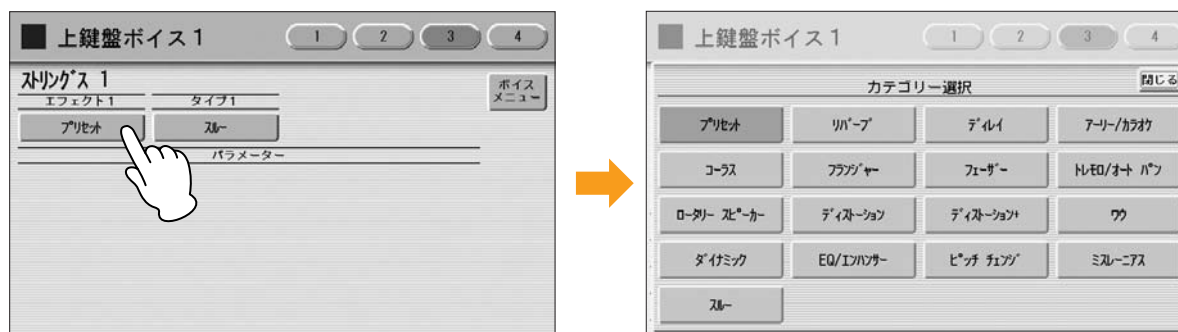
画面に表示されるボタンを直接押すと、押したボタンが選択できます。そのほかに、オン/オフを切り替えるタイプのボタン、リストを表示させるためのボタンがあります。

オン/オフを切り替えるボタン：



ボイスディスプレイの1ページ目で各音群のミュートを設定したり、リズムの画面でアカンパニメントの各パートをオン/オフしたり、ボイスエディットの画面で各エレメントのミュートを設定したりする操作です。

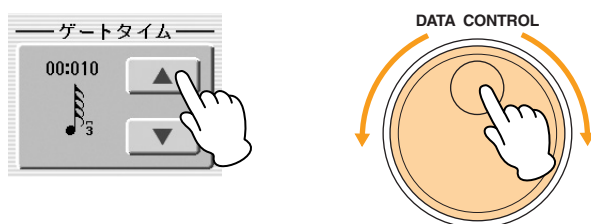
リストを表示させるボタン：



リストの中から目的のものを選ぶことができます。リスト内の項目を選ぶと、自動的にリストが閉じます。リスト右上の[閉じる]ボタンを押してリストを閉じることもできます。エフェクトタイプなどを選ぶときの操作です。

値を変更するボタン：

[▲][▼]ボタンを使って大まかに値を変更できます。また、データコントロールダイヤルを回すと、値をひとつずつ増減できます。ゲートタイムやピッチコントロールなど、値を変更する操作です。

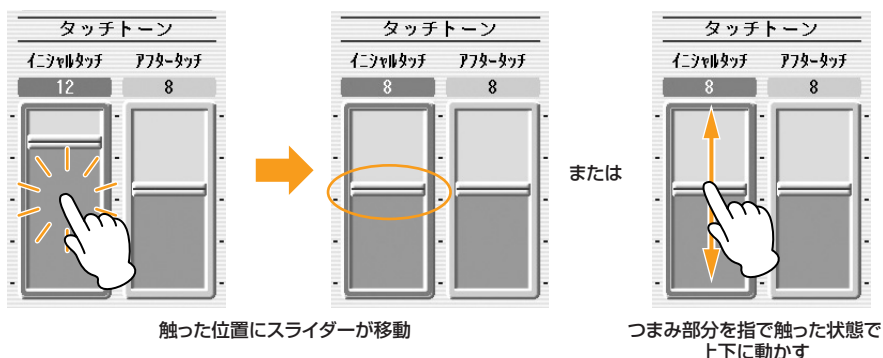


スライダーを調節する

ボリュームやリバーブなどの量は、画面上にスライダーで表示されます。画面に表示されたスライダーを直接触って値を変更するやり方と、データコントロールダイヤルで値を変更するやり方の2通りの操作方法があります。大まかに値を変更したい場合には画面を触って変更し、細かく変更する場合にはデータコントロールダイヤルを使うと便利です。

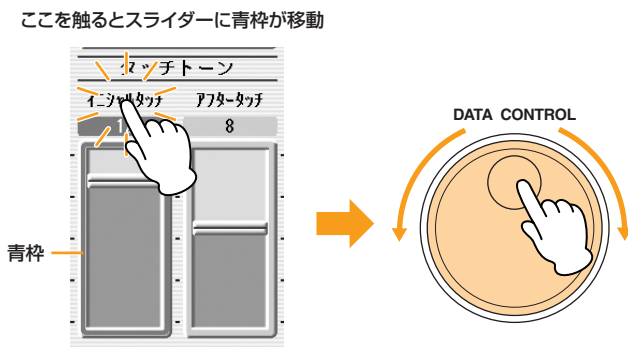
スライダーを直接触る方法：

値を変更したい枠内を触ると、触った位置にスライダーが動き、値が変更できます。また、スライダーのつまみ部分を指で触った状態で上下に動かすと、値が変更できます。



データコントロールダイヤルを使う方法：

値を変更したいスライダーの上部(パラメーターの名前が書いてある部分)に触ると、そのスライダーに青枠が移動します。この状態でデータコントロールダイヤルを回すと、値をひとつずつ増減できます。



パンに関しては、横に動かすタイプのスライダーが表示されますが、操作方法は縦に動かすスライダーとまったく同じです。



3 画面に関する基本設定

ここでは、エレクトーンを使う前に設定する以下の項目について説明します。

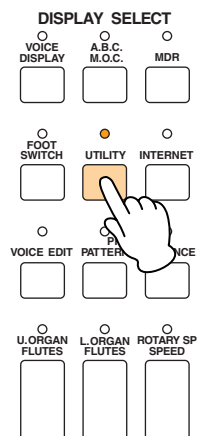
- 画面に表示させる言語を選ぶ(日本語/英語)
- タッチパネルを操作するときの操作音を消す
- 画面の明るさを変える

画面に表示させる言語を選ぶ

エレクトーンの画面の表示言語は、初期状態で電源を入れたときには日本語に設定されています。

必要に応じて表示言語を英語に切り替えることができます。(なお、この取扱説明書では、表示言語は日本語で説明しています。)

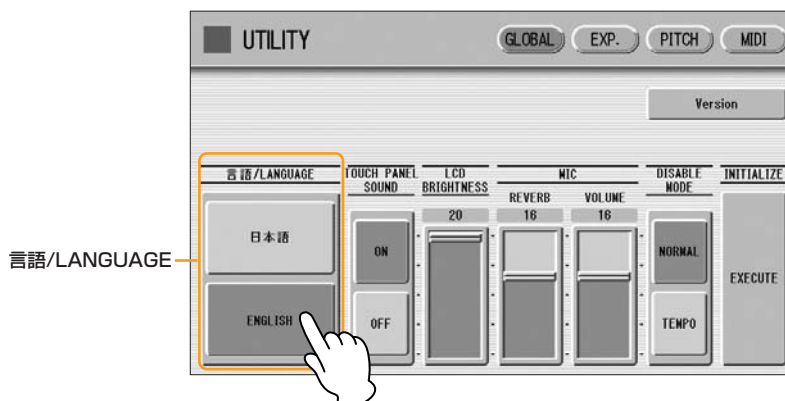
- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面の設定ページが表示されます。



NOTE

ユーティリティ画面の設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。

- 2 画面左側の「言語/LANGUAGE」で[ENGLISH](英語)ボタンを押すと、表示言語が英語に設定されます。

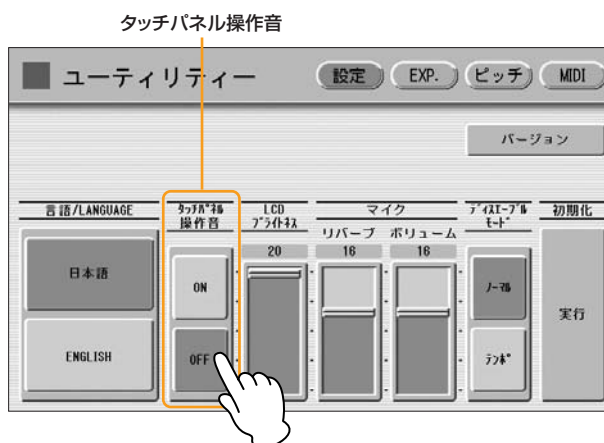


これ以降、画面の言語は英語で表示されます。日本語に戻したいときは、手順2で[日本語]ボタンを選んでください。

タッチパネルを操作するときの操作音を消す

初期状態で電源を入れたときには、タッチパネルを操作するたびに「ピッ」という音が鳴るように設定されています。ステージで演奏するときなどは、この操作音を消すことができます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面の設定ページが表示されます。
- 2 「タッチパネル操作音」の[OFF]ボタンを押すと、タッチパネルの操作音はオフになります。



これ以降、タッチパネルを操作しても「ピッ」という音は鳴らなくなります。再び操作音を鳴らしたいときは、手順2で[ON]を選んでください。

画面の明るさを変える

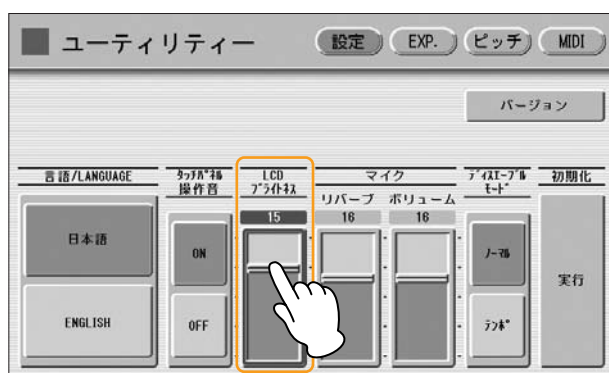
画面が明るすぎたり暗すぎたりして文字が見づらい場合には、画面の明るさを変えることができます。部屋の明るさに応じて、画面の文字がよく見えるように設定してください。

1 [UTILITY] ボタンを押します。

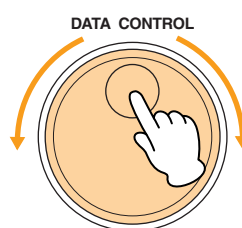
ユーティリティー画面の設定ページが表示されます。

2 [LCD ブライトネス] スライダーを動かして、画面の明るさを調節します。

スライダーを上げると明るくなり、下げると暗くなります。画面に直接触ってスライダーを動かすか、データコントロールダイヤルを使って調節します。



LCD ブライトネス



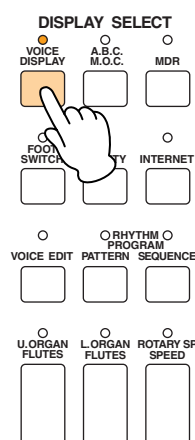
4 ボイスディスプレイ

電源を入れたときに表示される画面がボイスディスプレイです。ボイスディスプレイでは、各鍵盤に設定されているボイスや、リズム、右フットスイッチ(レジストレーションシフト)などのあらゆるデータを確認したり、各音群のミュート設定をしたりできる、エレクトーンの最も基本的な画面といえます。

ここでは、ボイスディスプレイの見方を説明します。操作方法については、 関連ページをご覧ください。

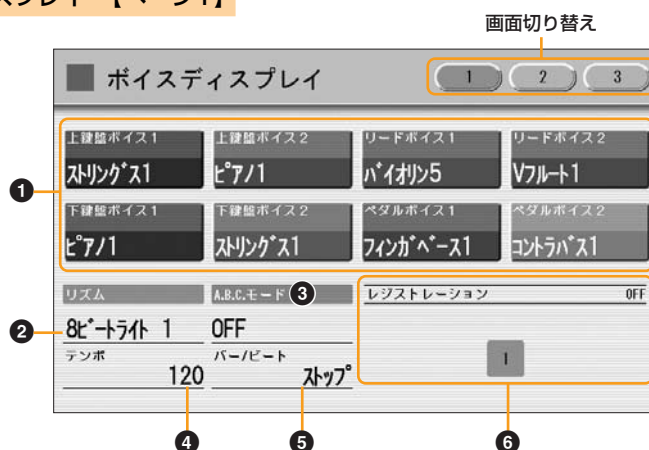
ボイスディスプレイを表示させるには：

電源を入れたときには必ずボイスディスプレイが表示されます。ほかの画面からボイスディスプレイに移動する場合は、[VOICE DISPLAY]ボタンを押します。



ボイスディスプレイには、3つのページがあります。画面右上の[1]～[3]ボタンでページを切り替えます。

ボイスディスプレイ 【ページ1】



① ボイス名表示

各音群に現在選ばれているボイス名が表示されます。また、それぞれのボイス名を押すことで、特定の音群だけをミュート(消音)することもできます。ボイス名を押すたびに、音が出る状態とミュートとが切り替わります。



関連ページ

ボイスを選ぶ(26ページ)

② リズム名表示

現在選ばれているリズム名が表示されます。

③ A.B.C.モード表示

A.B.C. (オートベースコード)のモードが表示されます。

④ テンポ表示

現在のリズムのテンポが表示されます。

⑤ バー / ビート表示

リズムの状態(停止中、待機中、または再生中の小節/拍)を表示します。

⑥ レジストレーションシフト表示

レジストレーションシフトの状態を表示します。



関連ページ

リズムを選ぶ(55ページ)



関連ページ

オートベースコード(66ページ)



関連ページ

リズムのテンポを変える
(60ページ)



関連ページ

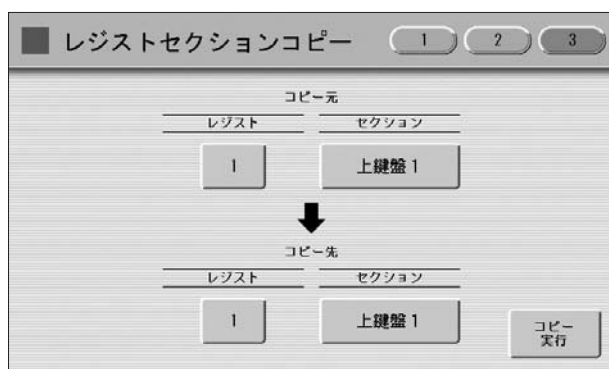
レジストレーションシフト
(89ページ)

ボイスディスプレイ 【ページ2】



あるパラメーター (リバーブ、ボリューム、パンなど)の、各レジストレーションメモリーでの値を確認できる画面です。また、複数のレジストレーションメモリーの同一パラメーターを、同時に変更することもできます。詳しくは94ページをご覧ください。

ボイスディスプレイ 【ページ3】



レジストレーションメモリーのナンバーに記録されているレジストレーションをセクション単位で別のレジストレーションナンバーにコピーすることができます。詳しくは97ページをご覧ください。



関連ページ

レジストレーションメモリー
(84ページ)



NOTE

レジストレーションメモリー 1～16にも、基本的なレジストレーションがプリセットされています(84ページ)。

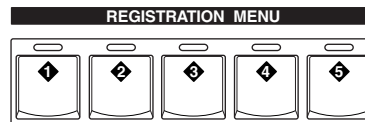
5 レジストレーションメニュー

エレクトーンでは、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のボイスやリズムなどの組み合わせのことを「レジストレーション」といいます。REGISTRATION MENU (レジストレーションメニュー)の[1]～[5]ボタンには、各ボタンにそれぞれ48種類(ELS-01)/60種類(ELS-01C/01X)ものレジストレーションがあらかじめ用意されており、いろいろなジャンルの曲をすぐに演奏できます。

レジストレーションを選ぶ

1 REGISTRATION MENU (レジストレーションメニュー)の[1]～[5]ボタンのいずれかを押します。

各ボタンには、それぞれ異なったジャンルのレジストレーションが含まれています。演奏したい曲のジャンルにあわせて、それぞれのボタンを使い分けてください。各ボタンにどんなレジストレーションが含まれているかは、次ページのレジストレーションリストをご覧ください。



①	キッズ (童謡やアニメソングなどに適しています)
②	ポップス&ロック
③	ダンス&バラード
④	ジャズ&ラテン
⑤	シンフォニー&ワールド

2 画面上で、使用したいレジストレーションを選びます。

1画面には12種類のレジストレーションメニューが表示されています。画面に表示されている数字のボタンで表示を切り替えて、全部で48種類(ELS-01C/01Xでは60種類)の中から好きなものを選ぶことができます。

ここで画面を切り替えます



関連ページ

オートベースコード(66ページ)

選んだレジストレーションのボタンはオレンジ色に変わります。また、画面の下にはオートベースコードの状態が表示されます。

3 選んだレジストレーションで、好きな曲を弾いてみましょう。

レジストレーションメニューリスト

画面番号	レジストレーションメニュー 1 キッズ	レジストレーションメニュー 2 ポップス&ロック	レジストレーションメニュー 3 ダンス&バラード	レジストレーションメニュー 4 ジャズ&ラテン	レジストレーションメニュー 5 シンフォニー & ワールド
1	シンプル8ビート1	ダイナミック8ビート	オルガンバラード	ブローオンサックス	ファンファーレ
	シンプル8ビート2	NYバラード	ドラマチックバラード	サックスアンサンブル	ストリングオーケストラ
	ライトステップ	プリティッシュポップ	ラブバラード	ムーンライト	ロマンチックバイオリン
	サニーポップ	8ビートモダン	スームスリード	ビッグバンド	バロック
	キッズマーチ1	ロックバンド	ポップバラード	クラリネットスイング	フルート&ハーブ
	キッズマーチ2	デトロイトポップ	ギターバラード	ジャズコンボ	セレナーデ
	キッズマーチ3	テクノポップ	アコースティックバラード	ミディアムジャズ	ファストマーチ
	シンセロック	シェリフレゲエ	ヒーリングギター	オルガンセッション	ワイルドウエスト
	シンフォニックマーチ1	ロックンロール	チルアウト	ギターコンボ	ウィンナーワルツ
	シンフォニックマーチ2	パワーロック	スイートハート1	テンダーバラード	ボルカ
	ブルーグラス	60'sギターロック	スイートハート2	ジャズワルツ	シャンソンクラブ
	シーカーニバル	アンブラグド	スロー & イージー	ファイブフォー	シアターオルガン
2	ベーシックワルツ	モーターシティ	ユーロトランス	ビッグバンドサンバ	フラメンコ
	ブラスアンサンブル	ラブリーシャッフル	6/8トランス	マンボブラス	ポップフラメンコ
	ビュアワルツ	ゴスペルシャッフル	クールヒットポップ	マンボテナー	メキシカンダンス
	ロココアンサンブル	ジョイフルゴスペル	ラテンハウス	モントゥーノ	マリアッチ
	ポップチャチャ	フランクリースウル	ダンスビート	ボサノバ	ケルティックダンス
	コミカルルンバ	ソウル	ユーロダンスポップ	ポップボサ	フォークステップ
	コミカルサンバ	ゴスペル	UKポップ	スイートルンバ	イタリアーノ
	トイオーケストラ	6/8ソウル	ジャイブ	ビギン	ミュゼット
	チャールストン	ヒットポップ	ディスコクイーン	チャチャチャ	カントリー
	ウィンタースイング	ニューカントリー	ディスコソウル	メローグルーヴ	ハワイアン
	スノーワルツ1	エターナルポップ	ポップディスコ	モダンR&B	チャイニーズノクターン
	スノーワルツ2	グランドビート	ホットディスコ	デキシランドジャズ	ジャパニーズサウンド
3	アルペンボルカ *A	バウンスポップ *A	イビサ *A	ジャングルドラム *A	オーケストラマーチ *A
	アルペンボルカ *B	バウンスポップ *B	イビサ *B	ジャングルドラム *B	オーケストラマーチ *B
	アルペンボルカ *C	バウンスポップ *C	イビサ *C	ジャングルドラム *C	オーケストラマーチ *C
	アルペンボルカ *D	バウンスポップ *D	イビサ *D	ジャングルドラム *D	オーケストラマーチ *D
	ドリームバラード *A	ブルースジャム *A	パワーハウス *A	ジャズクラブ *A	バソドブレ *A
	ドリームバラード *B	ブルースジャム *B	パワーハウス *B	ジャズクラブ *B	バソドブレ *B
	ドリームバラード *C	ブルースジャム *C	パワーハウス *C	ジャズクラブ *C	バソドブレ *C
	ドリームバラード *D	ブルースジャム *D	パワーハウス *D	ジャズクラブ *D	バソドブレ *D
	ポップスオーケストラ *A	エバーグリーンワルツ *A	ダンスラティエノ *A	アフロセッション *A	タンゴ *A
	ポップスオーケストラ *B	エバーグリーンワルツ *B	ダンスラティエノ *B	アフロセッション *B	タンゴ *B
	ポップスオーケストラ *C	エバーグリーンワルツ *C	ダンスラティエノ *C	アフロセッション *C	タンゴ *C
	ポップスオーケストラ *D	エバーグリーンワルツ *D	ダンスラティエノ *D	アフロセッション *D	タンゴ *D
4	キッズオンステージ *A	16ビートポップ *A	トワイライトディスコ *A	チャチャグランディー *A	ショータイム *A
	キッズオンステージ *B	16ビートポップ *B	トワイライトディスコ *B	チャチャグランディー *B	ショータイム *B
	キッズオンステージ *C	16ビートポップ *C	トワイライトディスコ *C	チャチャグランディー *C	ショータイム *C
	キッズオンステージ *D	16ビートポップ *D	トワイライトディスコ *D	チャチャグランディー *D	ショータイム *D
	ギャラクシーマーチ *A	トップギアロック *A	ラブソング *A	3/4ファストジャズ *A	マジェスティックサウンド *A
	ギャラクシーマーチ *B	トップギアロック *B	ラブソング *B	3/4ファストジャズ *B	マジェスティックサウンド *B
	ギャラクシーマーチ *C	トップギアロック *C	ラブソング *C	3/4ファストジャズ *C	マジェスティックサウンド *C
	ギャラクシーマーチ *D	トップギアロック *D	ラブソング *D	3/4ファストジャズ *D	マジェスティックサウンド *D
	SE *A	サザンポップ *A	ムービーバラード *A	トワイライトサックス *A	オーケストラスイング *A
	SE *B	サザンポップ *B	ムービーバラード *B	トワイライトサックス *B	オーケストラスイング *B
	SE *C	サザンポップ *C	ムービーバラード *C	トワイライトサックス *C	オーケストラスイング *C
	SE *D	サザンポップ *D	ムービーバラード *D	トワイライトサックス *D	オーケストラスイング *D
5 (ELS-01C/ 01X)	ブライト16ビート *A	ファンク *A	ヒップホップポップ *A	オルガンボサ *A	オーケストラ3001 *A
	ブライト16ビート *B	ファンク *B	ヒップホップポップ *B	オルガンボサ *B	オーケストラ3001 *B
	ブライト16ビート *C	ファンク *C	ヒップホップポップ *C	オルガンボサ *C	オーケストラ3001 *C
	ブライト16ビート *D	ファンク *D	ヒップホップポップ *D	オルガンボサ *D	オーケストラ3001 *D
	ムービーバンサー *A	ウエストコーストロック *A	フュージョンシャッフル *A	アフロキューバン *A	ウェディングソング *A
	ムービーバンサー *B	ウエストコーストロック *B	フュージョンシャッフル *B	アフロキューバン *B	ウェディングソング *B
	ムービーバンサー *C	ウエストコーストロック *C	フュージョンシャッフル *C	アフロキューバン *C	ウェディングソング *C
	ムービーバンサー *D	ウエストコーストロック *D	フュージョンシャッフル *D	アフロキューバン *D	ウェディングソング *D
	パワフルスイング *A	6/8演歌(エンカ) *A	ホールバラード *A	ミッドナイトジャズ *A	ファンタジー *A
	パワフルスイング *B	6/8演歌(エンカ) *B	ホールバラード *B	ミッドナイトジャズ *B	ファンタジー *B
	パワフルスイング *C	6/8演歌(エンカ) *C	ホールバラード *C	ミッドナイトジャズ *C	ファンタジー *C
	パワフルスイング *D	6/8演歌(エンカ) *D	ホールバラード *D	ミッドナイトジャズ *D	ファンタジー *D

6 バージョンを確認する

次の手順でエレクトーンのバージョンを確認できます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面が表示されます。
- 2 右上の[設定]ボタンを押して設定ページを表示させ、[バージョン]ボタンを押します。
画面に、バージョンを示すダイアログが表示されます。[OK]を押すと、ダイアログが閉じます。

7 エレクトーンの初期化



関連ページ

レジストレーションを保存する
(117ページ)



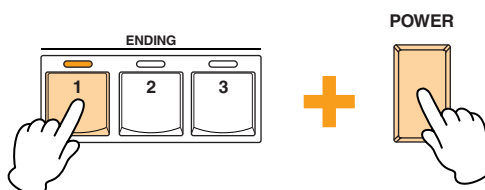
関連ページ

インターネット設定の初期化
(216ページ)

すべてのデータをリセットして、エレクトーンを初期状態に戻すことができます。画面の言語設定やタッチパネル操作音のオン/オフも含めたすべての情報をリセットします。すべてのデータが消えてしまいますので、大切なデータはあらかじめUSBフラッシュメモリーなどに保存しておきましょう。

インターネットダイレクト接続に関する設定だけは、この操作ではリセットされません。216ページの方法で初期化をする必要があります。

- 1 いったん、エレクトーンの電源を切ります。
- 2 パネルの左下にあるENDING [1]ボタンを押しながら電源を入れます。



- 3 ボイスディスプレイが表示されたら、ENDING [1]ボタンから指をはなします。

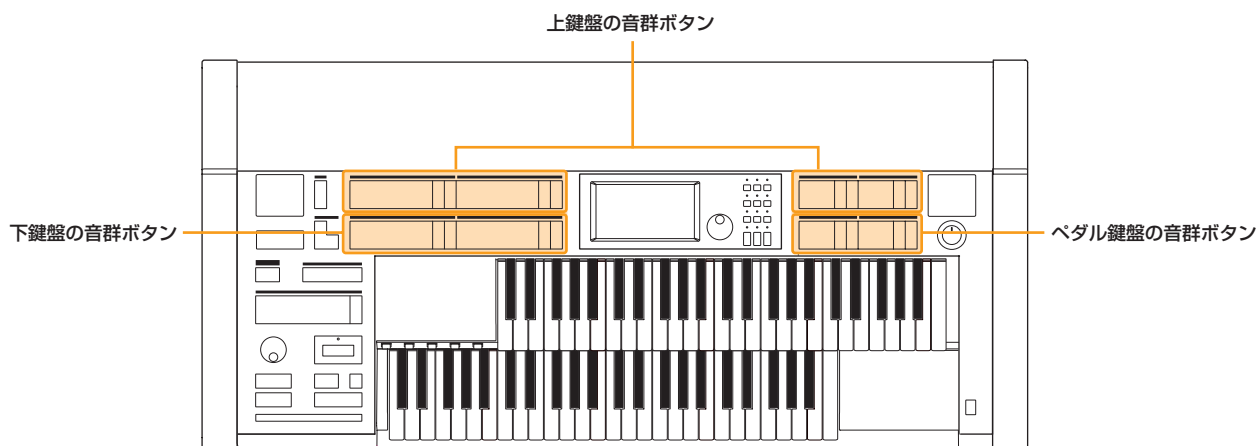


関連ページ

レジストレーションメモリーの
初期化(89ページ)

画面の設定は初期化せずに、ボイスやリズムなどの設定だけを初期化する方法もあります。89ページをご覧ください。

このエレクトーンには、400種類以上の多彩でリアルな楽器音色が内蔵されており、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のどの鍵盤にも呼び出して演奏できます。これらの楽器音色のことを、「ボイス」といいます。上鍵盤では4つ、下鍵盤では2つ、ペダル鍵盤では2つのボイスを重ねて鳴らすことができます。



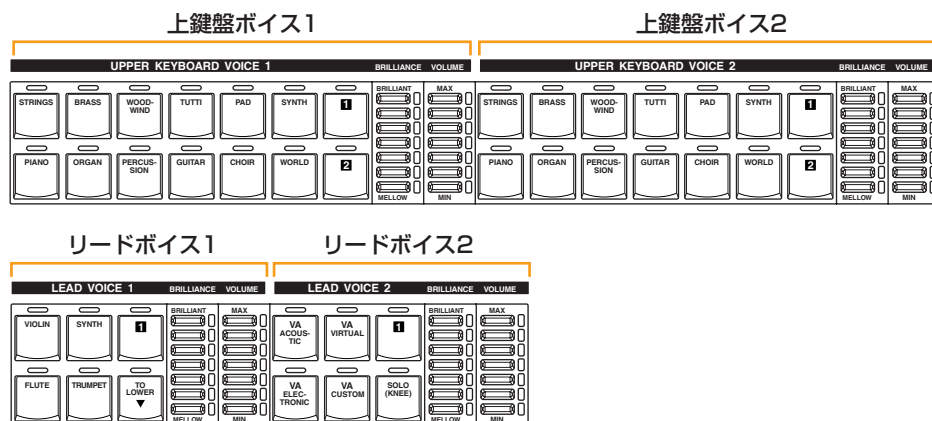
この章の内容

1 各鍵盤で選べるボイス.....	25	3 ユーザーボタンでボイスを選ぶ.....	31
2 ボイスボタンでボイスを選ぶ.....	26	4 ボイスリスト.....	33
• ボイスを選ぶ	26		
• 音量を変える	28		

1 各鍵盤で選べるボイス

上鍵盤ボイス

上鍵盤ボイス1、上鍵盤ボイス2、リードボイス1、リードボイス2の4つの音群があり、それぞれの音群で選んだボイスを重ねて鳴らすことができます。各音群のボイスは、パネル上のUPPER KEYBOARD VOICE 1、UPPER KEYBOARD VOICE 2、LEAD VOICE 1、LEAD VOICE 2のボタン群で選びます。



4つの音群のうち、リードボイス1とリードボイス2では、和音を弾いても最高音(または最後に押さえた音)1音だけしか鳴りません。リードボイスは、トランペットやサックスのような、和音を鳴らすことができない楽器を演奏するのに適した音群といえます。また、ELS-01C/01Xのリードボイス2では、ほかの音群のボイスとは異なる音源でつくられたボイス(VA音色)が選べます。VA音色は、リードボイス2以外の音群では選べません。

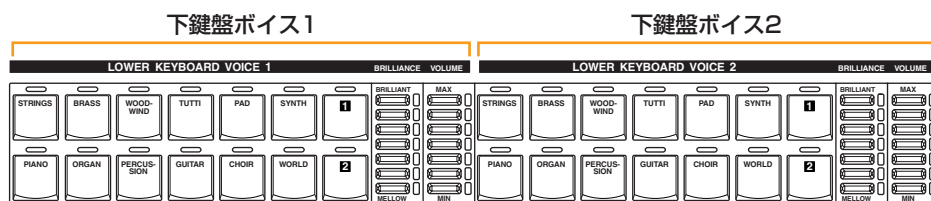


関連ページ

AWM音源とVA音源(37ページ)

下鍵盤ボイス

下鍵盤ボイス1、下鍵盤ボイス2の2つの音群があり、それぞれパネル上のLOWER KEYBOARD VOICE 1、LOWER KEYBOARD VOICE 2のボタン群でボイスを選びます。

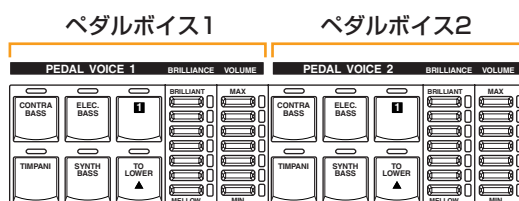


関連ページ

ポリ(44ページ)

ペダルボイス

ペダルボイス1、ペダルボイス2の2つの音群があり、それぞれパネル上のPEDAL VOICE 1、PEDAL VOICE 2のボタン群でボイスを選びます。ペダルボイスは、初期状態では単音で発音します。

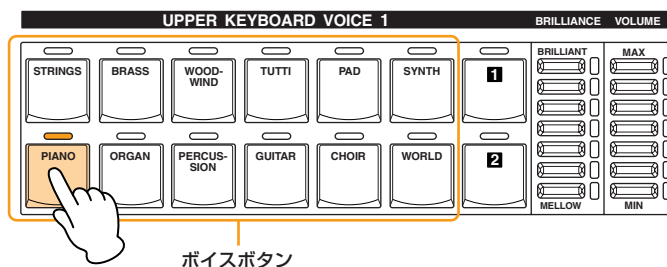


2 ボイスボタンでボイスを選ぶ

ボイスの選び方は、どの鍵盤でも、どの音群でも共通です。ここでは上鍵盤ボイス1を例にとり説明します。

ボイスを選ぶ

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



たとえば、PIANO (ピアノ)を選択した場合、画面にはいろいろな種類のピアノ音色(ボイスメニュー)が表示されます。



2 ボイスメニューの中から、使用したいボイス名を押します。

ピアノにはたくさんの音が含まれているので、画面のボイス一覧の上に1、2、3という数字が表示されています。この数字を押すことで、現在表示されている以外のピアノボイスを表示させて、選択できます。

ボイスを選択すると、選択されたボイス名はオレンジ色に変わります。これで上鍵盤ボイス1には、ピアノ3が設定されました。

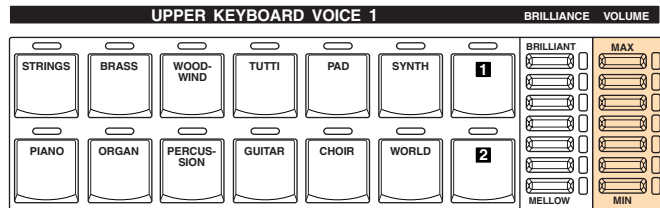


音量を変える

音量を設定するには、音群のボリュームボタンを使う方法と、画面上で設定する方法があります。画面上のボリュームスライダーで設定する方が、音量を細かく設定できます。

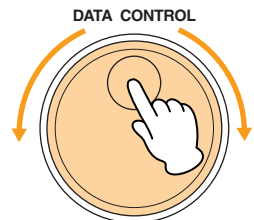
ボリュームボタンでの設定：

それぞれの音群の右端にあるVOLUMEボタンを使用します。7段階の設定が可能です。MIN (一番下)にすると、音は鳴りません。



画面上での設定：

画面上に現在表示されているボイスのボイスボタンをもう一度押すことで、(または、画面上のボイスメニューで現在選ばれているボイスをもう一度押すことで)イラストにあるようなボイスコンディション画面が表示されます。



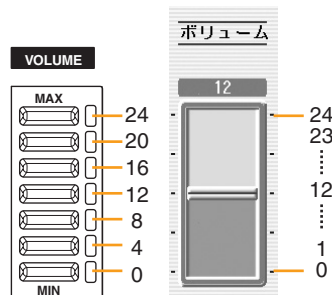
画面のボリュームスライダーで、直接スライダーに触ったり、データコントロールダイヤルを使ったりして、音量が調節できます。0～24の細かな設定が可能です。

パネル上のVOLUMEボタンとボイスコンディション画面のボリュームスライダーの値は以下のように対応しています。

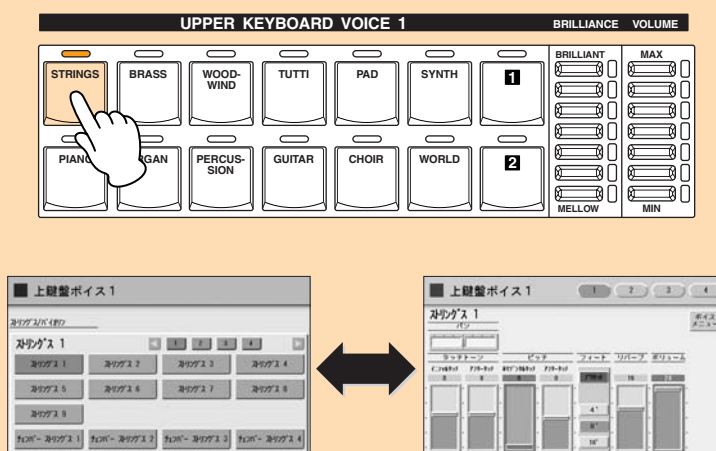


NOTE

ボリュームの値によっては、パネル上のVOLUMEボタンは2つ点灯します。



パネル上のボイスボタンを一度押すと、そのボイスのボイスメニューが画面上に表示されます。もう一度押すと、ボイスコンディション画面が表示されます。ボタンを繰り返し押し押すと、ボイスメニューとボイスコンディション画面が交互に繰り返し表示されます。



ボイスコンディション画面にある[ボイスメニュー]ボタンを押すことでも、ボイスメニューの表示に戻ります。
ボイスコンディション画面は、パンやエフェクト、ボリュームなど、ボイスに関する設定を行なう画面です。ボイスコンディション画面については、43ページをご覧ください。

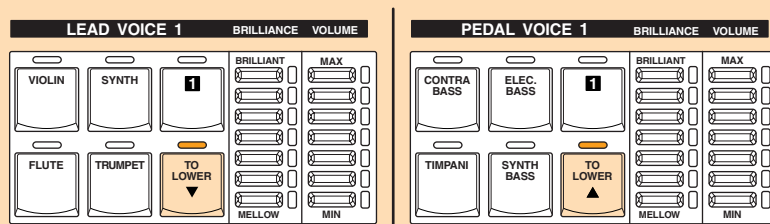
⚠ 注意

エレクトーンの電源を切ると、パネル上や画面上で設定していたデータはすべて消去されます。データを消去したくない場合は、電源を切る前に必ずレジストレーションをUSBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存してください(88ページ)。

TO LOWER (トゥーロワー)機能

リードボイス1やペダルボイス1、2の音群で選んだボイスは、それぞれの音群内の[TO LOWER]ボタンを押すと、下鍵盤で演奏できます。[TO LOWER]ボタンがオンになっていると、上鍵盤/ペダル鍵盤を弾いても、リードボイス/ペダルボイスは発音しません。

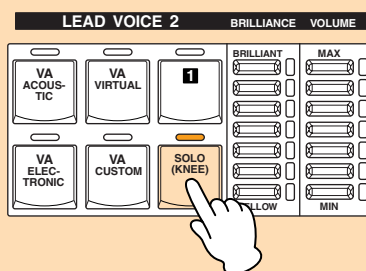
トゥーロワー機能は、リードボイス2にはありません。



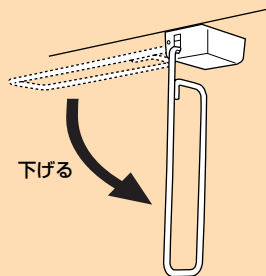
SOLO(ソロ)機能

ほかの音群と異なり、リードボイス2には、ソロ機能があります。ソロ機能を使うことによって、演奏中でも瞬時に上鍵盤をリードボイス2のみのソロ演奏に切り替えることができます。

- 1 ソロ演奏したいボイスをリードボイス2の音群で設定します。
この状態では、上鍵盤ボイス1、2、リードボイス1、2すべての音群ボイスが上鍵盤で鳴ります。
- 2 リードボイス2の[SOLO (KNEE)]ボタンを押します。これで、ソロ機能が待機状態になりました。



- 3 ニーレバーを立てます。



上鍵盤はリードボイス2で設定したボイスに切り替わり、リードボイス2だけが上鍵盤で鳴るようになります。

- 4 演奏しながら、右足でニーレバーを右に押します。
この状態では、リードボイス2を除いた音群のボイスが上鍵盤で演奏可能です。ニーレバーを押している間は、リードボイス2以外の音群の音が鳴り、ニーレバーを押すのをやめると、リードボイス2の音のみが鳴ります。



関連ページ

ニーレバー (195ページ)



関連ページ

ボイスコンディション画面 (43ページ)

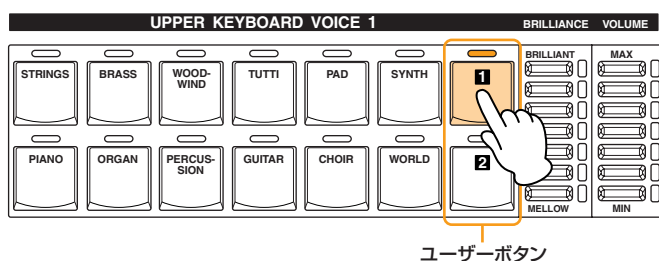
ソロ機能を使う上で気をつけること

- ニーレバーには、ソロ機能のオン/オフ切り替え以外の機能を割り当てることもできます。したがって、ニーレバーにソロ機能以外のコントロール機能が割り当てである場合は、ニーレバーを操作したときに複数の機能が同時にオン/オフされることになります。
- 鍵盤を弾いている最中にニーレバーから足をはなすと、そのときに弾いていた音はソロにならず、次に弾いた鍵盤からソロ演奏されます。逆の場合も同様です。
- リードボイスは、通常は高音優先 (2つ以上の鍵盤を弾くと高い音のみが鳴る) ですが、リードボイス2のソロ演奏時は、後着優先 (2つ以上の鍵盤を弾くとあとから押さえた鍵盤のみが鳴る) となります。

3 ユーザーボタンでボイスを選ぶ

このエレクトーンには、パネル上のボイスボタン数よりはるかに多くのボイスが内蔵されています。ここでは、それぞれの音群の全ボイス(VA音色以外)や、自分でエディットして作成したユーザーボイスを自在に使いこなせる便利なユーザーボタンについて説明します。ユーザーボタンは、各音群の右側に2つまたは1つある、数字の書いてあるボタンです。ユーザーボタンを使って、パネル上にボイスボタンがないボイスを選んでみましょう。

1 使用したい音群のユーザーボタンを押します。



2 画面の上に表示される楽器のカテゴリーから、使用したいボイスが入っているカテゴリーを選択します。

ここで「USER」(ユーザー)のカテゴリーを選ぶと、ボイスエディットしてつくったユーザーボイスを選ぶこともできます。



関連ページ

ボイスエディット(139ページ)



ここではパーカッションのカテゴリーからマリンバ1を選んでみましょう。画面上に表示されている楽器のカテゴリーから「パーカッション」を選びます。



関連ページ

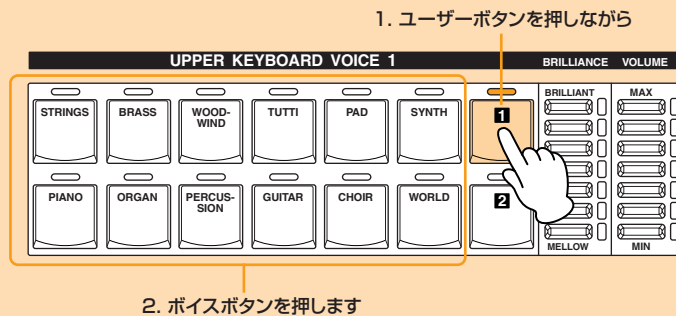
ボイスリスト(33ページ)



ここで選んだカテゴリー (パーカッション) が、画面の左上に小さく表示されます。
この時点では、まだ実際にボイスが選択されていませんので、左上のカテゴリー名と、その下に大きく表示されているボイス名は一致しません。

カテゴリーをすぐ選ぶには：

ユーザーボタンを押し続けたままで、自分の使用したいボイスボタン(どの音群でもよい)を押すと、すぐにそのカテゴリーが選択できます。



3 表示されているボイスメニューから、使用したいボイス(ここではマリンバ1)を選択します。

画面上に表示された数字を押すことで、カテゴリー内の別のボイスを表示させることができます。

画面上にマリンバ1と表示され、マリンバ1が選択されました。



4 ボイスリスト

内蔵されているボイスの一覧です。リストの左の数字は、画面上の数字と対応しています。

ELS-01/01C/01X共通

STRINGS/VIOLIN (ストリングス/バイオリン)	
1	ストリングス1
	ストリングス2
	ストリングス3
	ストリングス4
	ストリングス5
	ストリングス6
	ストリングス7
	ストリングス8
	ストリングス9
	チェンバーストリングス1
2	チェンバーストリングス2
	チェンバーストリングス3
	チェンバーストリングス4
	ピチカートストリングス1
	ピチカートストリングス2
3	ピチカートストリングス3
	ピチカートストリングス4
	トレモロストリングス
	ストリングス1&7
	ストリングス2&ピオラ
4	ストリングス3&4
	ストリングス7&バイオリン5
	バイオリン5&チェロ
	オクターブストリングス1
	オクターブストリングス2
CONTRA BASS (コントラバス)	
1	コントラバス1
	コントラバス2
	コントラバス3
	コントラバス4
	コントラバス5
	アコースティックベース1
	アコースティックベース2
	ピチカートベース1
	ピチカートベース2
BRASS/TRUMPET (ブラス/トランペット)	
1	ブラスセクション1
	ブラスセクション2
	ブラスセクション3
	ブラスセクション4
	ブラスセクション5

1	ブラスセクション6
	トロンボーンセクション1
	トロンボーンセクション2
	トロンボーンセクション3
	トロンボーンセクション4
2	トロンボーンセクション5
	ブラス1&トランペット6
	ブラス2&トランペット6
	ホルン1&4
	オクターブブラス1
3	オクターブブラス2
	オクターブブラス3
	オクターブブラス4
	オクターブブラス5
	オクターブブラス6
4	オクターブブラス7
	トランペット1
	トランペット2
	トランペット3
	トランペット4
5	トランペット5
	トランペット6
	トランペット7
	ミュートトランペット1
	ミュートトランペット2
6	ミュートトランペット3
	フリューゲルホルン1
	フリューゲルホルン2
	トロンボーン1
	トロンボーン2
7	トロンボーン3
	トロンボーン4
	ミュートトロンボーン1
	ミュートトロンボーン2
	ホルン1
8	ホルン2
	ホルン3
	ホルン4
	ホルン5
	ホルン6
9	ミュートホルン
	チューバ1
	チューバ2
	ユーフォニウム
	ブラスベース1
10	ブラスベース2
	ブラスベース3
WOODWIND/FLUTE (ウッドウインド/フルート)	
1	フルート1
	フルート2
	フルート3
	フルート4
	ピッコロ

1	リコーダー 1
	リコーダー 2
	オカリナ
	ホイッスル
	クラリネット1
2	クラリネット2
	クラリネット3
	クラリネット4
	バスクラリネット
3	オーボエ1
	オーボエ2
	オーボエ3
	オーボエ4
	オーボエ5
4	イングリッシュホルン1
	イングリッシュホルン2
	バスーン1
	バスーン2
	バスーン3
5	アルトサックス1
	アルトサックス2
	テナーサックス1
	テナーサックス2
	テナーサックス3
6	ソプラノサックス1
	ソプラノサックス2
	バリトンサックス
	サックスアンサンブル1
	サックスアンサンブル2
7	サックスアンサンブル3
	ウッドウインド1
	ウッドウインド2
	ウッドウインド3
	ウッドウインド4
TUTTI (トゥッティ)	
1	ストリングス&ウィンズ
	ストリングス&ブラス1
	ストリングス&ブラス2
	ストリングス&ホルン
	ブラス&サックス1
2	ブラス&サックス2
	ブラス&サックス3
	ブラス&ウィンズ
	オーケストラヒット
CHOIR (クワイア)	
1	クワイア1
	クワイア2
	クワイア3
	クワイア4
	クワイア5
2	クワイア6
	クワイア7
	クワイア8
	クワイア9

2	ボーカル
PAD (パッド)	
1	スムースパッド1
	スムースパッド2
	スムースパッド3
	スムースパッド4
	スムースパッド5
2	スムースパッド6
	スムースパッド7
	スムースパッド8
	レゾナンスパッド1
	レゾナンスパッド2
3	レゾナンスパッド3
	レゾナンスパッド4
	レゾナンスパッド5
	レゾナンスパッド6
	レゾナンスパッド7
4	レゾナンスパッド8
	レゾナンスパッド9
	レゾナンスパッド10
	レゾナンスパッド11
5	ベルパッド1
	ベルパッド2
	ベルパッド3
	ベルパッド4
	ベルパッド5
6	ベルパッド6
	ベルパッド7
	ベルパッド8
	ベルパッド9
	スペースパッド1
7	スペースパッド2
	スペースパッド3
	スペースパッド4
	スペースパッド5
	スペースパッド6
8	ノイズパッド1
	ノイズパッド2
	ノイズパッド3
	ノイズパッド4
	ノイズパッド5
SYNTH (シンセ)	
1	シンセリード1
	シンセリード2
	シンセリード3
	シンセリード4
	シンセリード5
2	シンセリード6
	シンセリード7
	シンセリード8
	ポップリード1
	ポップリード2
3	ポップリード3
	ポップリード4

2	ポップリード5
	ポップリード6
	ポップリード7
3	シンセクラリネット1
	シンセクラリネット2
	シンセクラリネット3
	シンセクラリネット4
	シンセクラリネット5
	シンセクラリネット6
	シンセサクソ
	シンセトランペット
	シンセバイオリン
4	シンセバス1
	シンセバス2
	シンセバス3
	シンセバス4
	シンセバス5
	シンセバス6
	シンセバス7
	シンセバス8
	シンセバス9
	シンセバス10
	シンセバス11
	シンセバス12
	シンセバス13
5	シンセストリングス1
	シンセストリングス2
	シンセストリングス3
	シンセストリングス4
	シンセストリングス5
	シンセストリングス6
	シンセストリングス7
6	シンセベル1
	シンセベル2
	シンセベル3
	シンセベル4
	シンセベル5
	シンセベル6
	シンセベル7
	シンセディケイ1
	シンセディケイ2
	シンセディケイ3
	シンセディケイ4
ORGAN (オルガン)	
1	パイプオルガン1
	パイプオルガン2
	パイプオルガン3
	パイプオルガン4
	パイプオルガン5
	ハーモニカ1
	ハーモニカ2
2	ハーモニカ3
	シアターオルガン1
	シアターオルガン2
	シアターオルガン3
	シアターオルガン4
	シアターオルガン5
	シアターオルガン6
	シアターオルガン7
	シアターオルガン8
	アコーディオン1
	アコーディオン2

2	アコーディオン3
	アコーディオン4
	バンドネオン
3	リードオルガン
	ジャズオルガン1
	ジャズオルガン2
	ジャズオルガン3
	ジャズオルガン4
	ジャズオルガン5
	ジャズオルガン6
	ジャズオルガン7
	ジャズオルガン8
4	ジャズオルガン9
	ポップオルガン1
	ポップオルガン2
	ポップオルガン3
5	ポップオルガン4
	ポップオルガン5
	ロックオルガン1
	ロックオルガン2
6	ロックオルガン3
	オルガンベース1
	オルガンベース2
	オルガンベース3
7	オルガンベース4
	オルガンベース5
	オルガンベース6
	オルガンベース7
PIANO (ピアノ)	
1	ピアノ1
	ピアノ2
	ピアノ3
2	ホンキートンクピアノ
	ハーブシコード1
	ハーブシコード2
	クラビコード
3	DXエレピ1
	DXエレピ2
	DXエレピ3
	DXエレピ4
	ステージエレピ1
	ステージエレピ2
4	ステージエレピ3
	ステージエレピ4
	ステージエレピ5
	ステージエレピ6
	スタックエレピ1
	スタックエレピ2
5	クラビ1
	クラビ2
GUITAR (ギター)	
1	ナイロンギター 1
	ナイロンギター 2
	スチールギター 1
	スチールギター 2
	12弦(ゲン)ギター
	ジャズギター 1
	ジャズギター 2
	ハーブ1
	ハーブ2
	ハーブ3
2	エレクトリックギター 1
	エレクトリックギター 2
	エレクトリックギター 3
	エレクトリックギター 4

2	エレクトリックギター 5
	ミュートギター
	ディストーションギター 1
3	ディストーションギター 2
	ディストーションギター 3
	バンジョー
4	マンドリン
	ペダルスチールギター
PERCUSSION (パーカッション)	
1	ビブラフォン1
	ビブラフォン2
	マリンバ1
	マリンバ2
	シロフォン
	グロッケン1
	グロッケン2
	チェレスタ1
	チェレスタ2
	ミュージックボックス1
2	ミュージックボックス2
	チャイム1
	チャイム2
3	チャイム3
	チャイム4
	チャイム5
TIMPANI (ティンパニ)	
1	ティンパニ1
	ティンパニ2
	ティンパニロー1
	ティンパニロー2
2	ティンパニロー3
	ティンパニロー4
	ティンパニロー5
	ティンパニロー6
ELECTRIC BASS (エレクトリックベース)	
1	フィンガーベース1
	フィンガーベース2
	フィンガーベース3
	フィンガーベース4
	フィンガーベース5
	スラップベース1
	スラップベース2
	スラップベース3
	スラップベース4
	スラップベース5
2	ピックベース1
	ピックベース2
	ピックベース3
	ピックベース4
	フレットレスベース1
	フレットレスベース2
SYNTH BASS (シンセベース)	
1	ファンクベース1
	ファンクベース2
	ファンクベース3
	ファンクベース4
	ファンクベース5
	ファンクベース6
	ファンクベース7
	ファンクベース8
	ファンクベース9
	ファンクベース10
2	ダンスベース1
	ダンスベース2
	ダンスベース3
	ダンスベース4

2	ダンスベース5
	ダンスベース6
	ダンスベース7
3	ダンスベース8
	スムースベース1
	スムースベース2
	スムースベース3
	スムースベース4
	スムースベース5
	スムースベース6
4	スムースベース7
	スムースベース8
	スムースベース9
	スムースベース10
	スムースベース11
	スムースベース12
	スムースベース13
WORLD (ワールド)	
1	バンフルート1
	バンフルート2
	バグパイプ
	ダルシマー
	尺八(シャクハチ)
	横笛(ヨコブエ)
	三味線(シャミセン)
	箏(コト)
	大正琴(タイショウコト)
	二胡(ニコ)1
2	二胡(ニコ)2
	中国笙(ショウ)
	中国箏(コト)
	中国琵琶(ピフ)
	ネイ
	スルネイ
	ウード
	シタール
	ケメンチェ
	スチールドラム
3	ログドラム
	カリンバ

ELS-01C/01X共通 (VA音色)

	ボイス名	推奨音域	音色解説
VA ACOUSTIC (VAアコースティック)			
1	V-フルート1	G2~A6	ノイズなフルート。高域ではアタック音が裏返ります。タッチトーンを増やし、アフタータッチをかけるとフラッター効果が得られます。
	V-フルート2	C2~C6	レガート奏法に適したフルート。ユーザービブラートを深めにセットすると効果的です。
	V-オカリナ	C3~C6	ソフトなオカリナ風の音色です。
	V-オーボエ	C3~F5	タッチでのダイナミックレンジが広いオーボエです。
	V-クラリネット	D2~F5	ピアノニッシモからフォルテッシモまで表現できるクラリネット。フォルテッシモでピッチが少し下がり明るめの音色になります。
	V-ソプラノサックス	A#2~D5	丸い感じの音色のソプラノサックス。
	V-アルトサックス1	D#2~G4	明るめでポップス向きのアルトサックス。アフタータッチで割れた感じの音色になります。
	V-アルトサックス2	C2~E4	フュージョン系をイメージして作られたアルトサックス。レガート奏法でアタック部分の音が裏返し、アフタータッチで荒々しく割れた感じになります。
	V-テナーサックス1	A#2~C4	ピアノニッシモでは少し柔らかめ、フォルテッシモでは明るめの汎用的なテナーサックスです。
	V-テナーサックス2	C1~G4	柔らかめでジャズ向きのテナーサックス。レガート奏法でアタック部分の音が裏返ります。
	V-ブレスサックス1	A#2~C4	息の音が多く柔らかで、スローな曲向きのテナーサックスです。
	V-ブレスサックス2	C2~E4	ジャズに合うブレス感のある明るめのテナーサックスです。
2	V-トランペット1	A#2~A#4	ソフトなトランペット。ホリゾンタルタッチでリップスライドができます。
	V-トランペット2	C2~C5	アタックに特徴のあるトランペット。音程が変わるときにリップスラー効果があります。
	V-トランペット3	G2~C5	弱いアフタータッチでブレスノイズが出る柔らかめのトランペットです。
	V-ミュートトランペット	A#2~A#4	カップミュート風のトランペット音色です。
	V-トロロンボン	E1~G3	左右に鍵盤を揺らすとリップスライドができます。アフタータッチをかけると割れた感じになります。
	V-ハイトロンボン	C2~C5	明るい音色のハイトーン用トロロンボンです。(低域はピッチが不安定になります)
	V-尺八(シャクハチ)	---	アフタータッチで息の音が増え、さらにタッチトーンを増やしてアフタータッチをかけると音が裏返ります。
	V-二胡(ニコ)	---	二胡風の音色。弱く弾くとかすれた音になります。
	V-シタール	---	シタール風の音色。強く弾くと音が裏返ります。
VA VIRTUAL (VAバーチャル)			
1	V-パンパイプ1	E2~G5	パンフルートのような音色。タッチトーンを増やしアフタータッチをかけるとフラッター効果が得られます。
	V-パンパイプ2	C1~C6	タッチでピッチと音色が変化するパンフルート風の音色です。
	V-パンブー	C1~C6	竹の筒を吹いたような、ブレスノイズ感の強いパンフルート風音色。タッチによるピッチ変化が大きい音色です。
	V-ボトル	C1~C6	ピンを吹いたような音色。音域の広いトリルを行なうとアタック音が裏返ります。
	V-フローボエ	F2~C7	オーボエとサックスを合わせたような音色の仮想楽器です。
	V-アルトクウェック	C3~C7	オーボエのリードをピッコロに取り付けた仮想楽器。音程が下がったときのピッチ変化が特徴です。
	V-ティンホイッスル	C2~C7	弱いタッチでブレスノイズ感が強い小さな横笛風の音色です。
	V-インディア	---	シタール風の減衰系の音色です。
	V-イースト	G1~C5	楽器の響き感が強いシタール風の音色です。
	V-ザグ	---	擦弦系のエスニック楽器。レガート奏法で1オクターブ上の音が強調されます。
2	V-アジアブラック	C1~G6	爪弾き系のエスニック風の楽器。イニシャルタッチの強さで1オクターブ上の音が強調されます。
	V-エアリード1	A2~C5	オーボエのリードをサックスに取り付けたような楽器。アフタータッチをかけると音が割れたような感じになります。
	V-エアリード2	E2~C5	フルートとパンフルートを合わせたような仮想楽器です。
	V-エアフォン	A2~C5	オーボエのリードをソプラノサックスに取り付けたような仮想音色です。
	V-シンリード	E2~G5	クラリネットのマウスピースをフルートに取り付けたような仮想楽器。アフタータッチをかけるとリードが割れたような音が出ます。
	V-ハーモフォン	G1~G5	タッチの強さでブレスノイズから明るい音まで出る、ハーモニカとサックスを合わせたような音色です。
	V-サクソニカ	G2~G5	アルトサックスのようなハーモニカ風の音色。弱いタッチでピッチがうわずります。
	V-グラスリード	E2~G5	バスーンのリードを金管楽器取り付けしたような楽器。アフタータッチでピッチが変化します。
	V-ソフトリード1	A2~G5	クラリネットのマウスピースを金管楽器につけたような音色です。
	V-ソフトリード2	C1~C6	バスーンのリードをソプラノサックスに取り付けたブレスノイズ感の強い仮想楽器です。
3	V-トロップ	E1~C6	管が太いバスーン風の音色。アフタータッチでのピッチ変化が大きく、さらに強いアフタータッチで風切り音のような音が出てきます。
	V-バズストリング	A2~F5	木管楽器を弓で擦ったような仮想楽器です。
	V-ボウストリング	E1~E6	人工的に合成した弦楽器風の音色です。
	V-ストリングボウ	C1~C6	バイオリンの弦を弓とは違うものでこすったようなスローアタックな音色。音域が広いトリル奏法で音が裏返ります。
	V-コスモシス	C1~G5	イニシャルタッチでアタック音に変化のある擦弦楽器系の音色です。
	V-エレクトリックバイオリン	C1~C6	シンセバイオリン風の音色です。

	ボイス名	推奨音域	音色解説
3	V-ボウ	C1～C5	サクスをバイオリンの弓で擦ったような音色です。
	V-クラビオリン	G2～G5	バイオリンと木管楽器の中間的な音色の仮想楽器です。
	V-エアボウ	C2～G5	ノイズ混じりの擦弦系の音色です。
	V-ワスビーホーン	C1～G4	金管楽器のマウスピースを木管楽器につけたような音色。アフタータッチでミュートの具合が変わります。また、水平タルタッチでトランペットと同様の効果が得られます。
	V-ミズホーン	C1～C6	ハーモニカとトランペットの中間のような仮想楽器です。
	V-コスモミュート	C1～C5	タッチでミュート効果がかかるディストーション感のある金管楽器風音色です。
	V-ファーゴ	F1～C7	バスーン風の音色。弱いタッチのときに高域ほどプレスノイズ感が強くなります。
VA ELECTRONIC (VAエレクトロニック)			
1	V-ジャズギター	E1～E5	マイルドで温かみのある、ジャズテイストあふれるエレクトロニックギターです。
	V-ピックドギター	E1～E5	ピックギター風の音色です。
	V-シンブルベース	---	タッチでレゾナンス効果が付けられるベースフレーズ向き音色です。※
	V-ベースアタック	---	タッチでミュート感が変化する、アタック感の強いベースフレーズ向け音色です。※
	V-サムベース	C1～E4	サムベース風の音色です。※
	V-フレットレス	C1～C5	フレットレスベース風の音色です。※
	V-ソーリード	C1～C5	汎用的なリード音色。アフタータッチでフィルターの変化がつけられます。
	V-エッジリード	C1～C4	アタック部分が鋭く、シンセベース向けの音色。アフタータッチでフィルターの変化がつけられます。
	V-ディストーションリード	G1～C5	強いディストーションのかかったリード音色。アフタータッチでピッチが上がります。
	V-ウッディリード	C2～G5	木の質感をもつリード音色です。
	V-ミュートリード	C2～C5	アフタータッチでワウ効果に変化するリード音色です。
	V-トークンリード	C1～C5	話をしているようなリード音色。アフタータッチを効かせるとハムノイズのような音がでます。
2	V-マッドチューブ	---	ディストーションを深くかけたリリースが長めのシンセリード音色。アフタータッチをかけると割れた感じになります。※
	V-モブ	---	ビク感のある、ディストーション系リード音色。タッチを強くすると1オクターブ上の音が強調されます。※
	V-トランシルバ	C1～C6	アナログのディストーションをかけたような柔らかな歪み感のあるリード音色です。※
	V-デスティニー	---	アタック感の強いワウギター風の音色です。
	V-イグネウス	C1～C4	フィードバック効果を強調したシンセリード系の音色。アフタータッチでフィードバックがさらに強くかかったようになります。
	V-ウーリリード	C1～C5	アタック感のあるシンブルなシンセリード音色。アフタータッチをかけると割れた感じになります。
	V-フィフティフィフティ	---	シンブルな矩形波アナログシンセ風音色です。
	V-アナウエーブ	---	イニシャルタッチと時間でフィルターが変化するアナログシンセ風の音色です。
	V-リリックオフ	C1～C6	矩形波のようなウィンドシンセ風のシンセ音です。
	V-オシシクロ	C1～C6	シンセのオシレーターをシンクさせたような音色変化の激しいリード音です。※
	V-ワウマン	C1～A3	アタック部分にピッチ変化がある、ワウ効果のついたリード音色です。
	V-キュークラビ	C1～G5	タッチによる音色変化の大きなエレクトリッククラピコード風音色です。※
3	V-SFX 1	---	パイプの開口部を手のひらで叩いたような音色です。
	V-SFX 2	---	金属板を擦ったような音色。アフタータッチで擦り方の強さが変わります。
	V-SFX 3	---	金属板を木片で叩いたような音色。イニシャルタッチで木片の硬さが変わったようになります。
	V-SFX 4	---	弱く弾くと風の音、鍵盤を押し込むとディストーションギターのような音色が出てきます。
	V-SFX 5	---	ジェットノイズ風の音色で、鍵盤を押し込むとリード音が出てきます。
	V-SFX 6	---	金属同士をぶつけたような音色です。
	V-SFX 7	---	イニシャルタッチでレゾナンス効果が大きく変化する音色です。
	V-SFX 8	---	得体の知れない動物の鳴き声のような音色です。
	V-SFX 9	---	巨大なホースをイメージした音色です。
	V-SFX 10	---	フィードバックが無限ループ状態のトランペット風サウンドです。
	V-SFX 11	---	イニシャルタッチで金属音。アフタータッチでノイズが増えます。
	V-SFX 12	---	イニシャルタッチで足音のような音。アフタータッチで風のような音が出てきます。
	V-SFX 13	---	遠くでソプラノサク스가鳴っているような音色です。弱いアフタータッチのときはプレスノイズだけが出ます。
	V-SFX 14	---	アフタータッチでピッチ変化のあるリード系サウンドです。
	V-SFX 15	---	イニシャルタッチで金属をこすり合わせたような音、アフタータッチでノイズが現れます。
	V-SFX 16	---	動物の鳴き声のような音色です。

推奨音域に「---」と表記されているボイスは、C1～C7まで比較的安定した発音やピッチで演奏できます。

推奨音域が決められているボイスの場合、音域外の発音やピッチが不安定になります。

※ 8フィートに設定した場合、実際の音域は16フィート相当になります。

AWM音源とVA音源

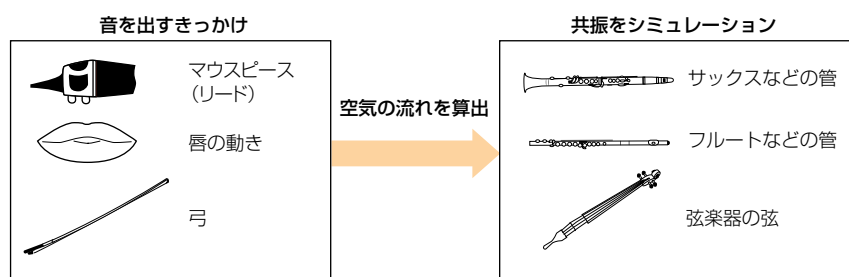
ELS-01C/01Xには、AWM (アドバンスドウェーブメモリー)音源でつくられたボイスと、VA (バーチャルアコースティック)音源でつくられたボイスが内蔵されています。

VA音源は、リードボイス2の音群のボイス用に採用されており、AWM音源は、それ以外のすべての音群のボイス用に採用されています。

AWM音源は、実際の楽器の音をサンプリングして、複雑な波形をデジタルデータとして再現することで、リアルな楽器音をつくり出します。

それに対し、VA音源は先に仮想の楽器を本体内に設計し、その楽器に振動が伝わる様子をシミュレーションすることで音をつくり出します。この「仮想の楽器」のことを「物理モデル」と呼びます。特にこのエレクトーンに用意されているボイスは、サククスやフルートなどの管楽器をはじめ、ミュージックシーンで使用するさまざまな楽器を物理モデルのデータとしてつくり上げたものです。

たとえば、管楽器を例にとると、息の強さや口の締め付け具合などの音を出すきっかけとなる部分から管の内部に入る空気の流れを算出し、その後内部での共振を忠実に再現することで、ナチュラルで表現力豊かなリードボイスを生みだします。



ただし、本物の楽器をシミュレーションしているので、本物の楽器同様、音域が限られたり楽器コントロールにクセがあったりなど、演奏上の制約があります。

VA音色使用時のご注意

VA音色はAWM音色とは異なり、自然楽器により近く、また、よりリアルで高い表現力を実現するために、以下のような演奏上の注意が必要になります。

- 推奨音域(35～36ページ)以外では音が鳴りにくかったり、正しい音程が出ないボイスがあります。
- ホリゾンタルタッチやアフタータッチによってピッチや音色を変化させたときに、滑らかに変化しないボイスがあります。
- リードスライドをかけたときに音程が滑らかに変わらないことがあります。
- レガートやトリルで演奏したときに、音が出ないことがあります。



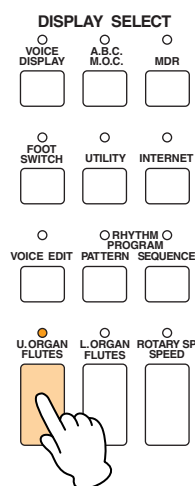
関連ページ

ボイスエディット(139ページ)

ELS-01C/01Xにはオルガンフルート機能があり、多彩なスタイルのオリジナルオルガンサウンドをつくることができます。伝統的なオルガンと同じように、フッターレバーで各フッターのレベルを上げ下げしたり、パーカッシブサウンドを加えたりして、ゴージャスなフルオルガンサウンドが思いどおりにつくれます。9種類のフルートフッターと3種類のアタックフッターを組み合わせ、さまざまなオルガンサウンドをつくってみましょう。

- 1 [U. ORGAN FLUTES]ボタン(上鍵盤のオルガンフルート)、または [L. ORGAN FLUTES]ボタン(下鍵盤のオルガンフルート)を押します。
ボタンを押すとボタンのランプが点灯し、フルートフッターの画面が表示されます。
なお、ELS-01にはオルガンフルート機能はないので、[U. ORGAN FLUTES]ボタンや[L. ORGAN FLUTES]ボタンを押しても何も起こりません。

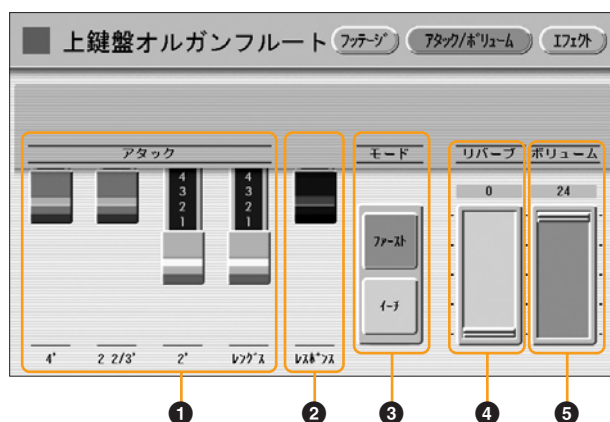
フッターページ



- 2 オルガンフルートの波形を設定します。
タイプボタンでオルガンフルートの波形を選択します。[サイン]ボタンを選ぶと、サイン波(正弦波)のクリアな音質が、[ビンテージ]ボタンを選ぶと、やや歪んだ、特徴ある音質が得られます。
- 3 フッターレバーを動かして、各フッターのレベルを0~8の9段階に調整します。
フッターレバーは指で直接触って操作します。データコントロールダイヤルでは操作できません。ミックスされた音色の変化を確かめながら、各フッターのバランスを調整しましょう。

- 4 右上の[アタック/ボリューム]ボタンを押してアタック/ボリュームページを表示させ、全体の音量やアタックなどを設定します。

アタック/ボリュームページ



① アタック

パーカッション音の設定をします。4'、2 2/3'、2'のレバーでは、それぞれのアタックフッテージを設定します。

レゾナンスのレバーでアタック音の長さを設定します。

② レスポンス

鍵盤を弾いたときのレスポンス(応答)の速さを設定します。レスポンスのレバーを下に引くほど、発音は遅くなり、パイプオルガンのような効果が得られます。

③ モード

弾いた鍵盤のどの音にアタックを付けるかを決定します。この設定は上鍵盤/下鍵盤で共通です。

ファースト：最初に弾いた鍵盤の音にだけアタックが付きます。最初に弾いた鍵盤を押さえている間は、アタックはほかの音には付きません。

イーチ：全部の音にアタックが付きます。

④ リバーブ

オルガンサウンドにかかるリバーブの量を設定します。ここでリバーブを最大にしても、パネル上のリバーブ量を上げないと、リバーブ効果は得られません。



関連ページ

リバーブ(48ページ)

⑤ ボリューム

オルガンフルートの全体の音量を決定します。各フッテージのバランスを保ったままで音量を変更できます。ここが0になっていると、オルガンフルートの音は出ません。

- 5 右上の[エフェクト]ボタンを押してエフェクトページを表示させ、ロータリースピーカーに関する詳細を設定します。

エフェクトページ



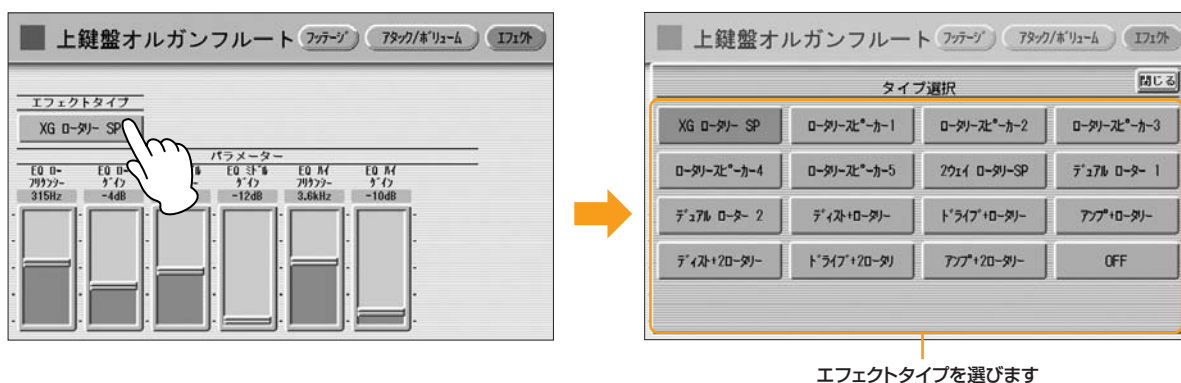
関連ページ

エフェクトリスト(54ページ)
ロータリースピーカー
(52ページ)

① エフェクトタイプ

オルガンサウンドに固有の、ロータリースピーカー (トレモロ効果)の設定をします。エフェクトタイプのボタンを押すと、ロータリースピーカーのエフェクトタイプ一覧が画面に表示されます。一覧の中から使用したいエフェクトタイプを選びます。

[閉じる]ボタンを押すと、エフェクトタイプを選択せずに一覧表示を閉じます。



エフェクトタイプを選びます

② エフェクトパラメーター

選択しているエフェクトタイプに応じたパラメーターが設定されます。

- 6 もう一度、[U. ORGAN FLUTES]または[L. ORGAN FLUTES]ボタンを押すと、ボタンのランプは消え、オルガンフルート機能は終了します。

オルガンフルート機能とパイプオルガン

オルガンフルート機能は、伝統的なオルガンの構造をシミュレートしています。ここでは簡単に、パイプオルガンと電気オルガンの仕組みについてご紹介します。

パイプオルガンは、鍵盤を弾くとその鍵盤につながれたパイプに空気が送られて、リードのついたパイプから、正弦波に近い、「ポー」という縦笛のような音が出ます。素材や形状の違うパイプがいくつもあり、その一本一本が、音色を構成する倍音を担当するという構造になっています。これらのパイプにどれだけの空気を送るかを決める、「音栓(ストップ)」と呼ばれるレバーがあり、この音栓の組み合わせで、クラリネットやオーボエ、フルートのような音など、さまざまな音色を合成できるのです。このように合成された音は、教会やホールの全体に反響し、重厚な音の広がりを持って演奏されます。

やがて技術が発達すると、パイプオルガンを電氣的に実現した電気オルガンが登場し、小さな教会やレストランなどでもパイプオルガンそっくりの演奏が聴けるようになりました。1930年頃に作られた、最も普及したタイプのものは、今でも世界中で愛されています。それは、1つの鍵盤が9つの正弦波発信器につながっていて、それぞれの正弦波の信号量、すなわち音量を、レバーでコントロールするものでした。正弦波発信器が長さの違うパイプの役割を、レバーが各パイプに割り当てられる音栓の役割をして、パイプオルガンの機構を再現しました。ELS-01C/O1Xのオルガンフルート機能は、この電気オルガンと同じ仕組みになっています。



フッテージレバー

各フッテージレバーに表示されている16'や8'などの数字は、パイプオルガンのパイプの長さ(=フッテージ)、つまり音の高さを表しています。8'というのは8フィート、4'は4フィートで、8フィートよりも1オクターブ高い音、16'は16フィートで、8フィートよりも1オクターブ低い音が出ます。3度や5度の音が出るものもあり、分数で表されます。また、電気オルガンは、ロータリースピーカーと呼ばれる回転式のスピーカーを搭載して、部屋中に音を反射させることで、パイプオルガンの持つ音場の広がりを実現しましたが、ELS-01C/O1Xにもロータリースピーカーがエフェクトとして設定できるようになっています。

4 コントロールとエフェクト

VOICE CONTROLS AND EFFECTS

ボイスコンディション画面やパネル上のボタンを使用して、選択したボイスに色々なコントロールやエフェクトを加えて、多彩に変化させることができます。

また、ボイスによっては、あらかじめエフェクトが設定されているものもありますが、すべてお好みに応じて変更できます。搭載したエフェクトは、すべてデジタルエフェクトです。

下図は個々の音群に設定可能なコントロールやエフェクトのリストです。コントロール/エフェクトは種類によってかかり方が異なり、音群ごと、鍵盤ごと、そして楽器全体にかかるものがあります。

コントロール/エフェクト		設定方法	コントロール/エフェクトを設定できる音群					
			上鍵盤		リードボイス	下鍵盤		ペダル鍵盤
			上鍵盤ボイス1 上鍵盤ボイス2	オルガンフルート	リードボイス1 リードボイス2	下鍵盤ボイス1 下鍵盤ボイス2	オルガンフルート	ペダルボイス1 ペダルボイス2
ボイスコンディション画面で設定	パン	43ページ	○	—	○	○	—	○
	タッチトーン	43ページ	○	—	○	○	—	○
	ピッチ	44ページ	○	—	○	○	—	○
	フィート	44ページ	○	—	○	○	—	○
	リバーブ (リバーブセンド)	44ページ	○	○	○	○	○	○
	ボリューム	44ページ	○	○	○	○	○	○
	プライオリティ	44ページ	—	—	○*	—	—	—
	ポリ	44ページ	—	—	—	—	—	○
	ビブラート	45ページ	○	—	○	○	—	○
	タッチビブラート	45ページ	○	—	○	○	—	○
	スライド	46ページ	—	—	○	—	—	—
	トランスポーズ	46ページ	○	—	○	○	—	○
	チューン	46ページ	○	—	○	○	—	○
	エフェクト(1/2)	46ページ	○	○ (ロータリースピーカーのみ)	○	○	○ (ロータリースピーカーのみ)	○
ボタンで設定	リバーブ	48ページ	○					
	サステイン	51ページ	○		—	○		○
	ブリリアンス	51ページ	○	—	○	○	—	○
	ロータリースピーカー	52ページ	○					

*プライオリティはリードボイス2のみ設定

この章の内容

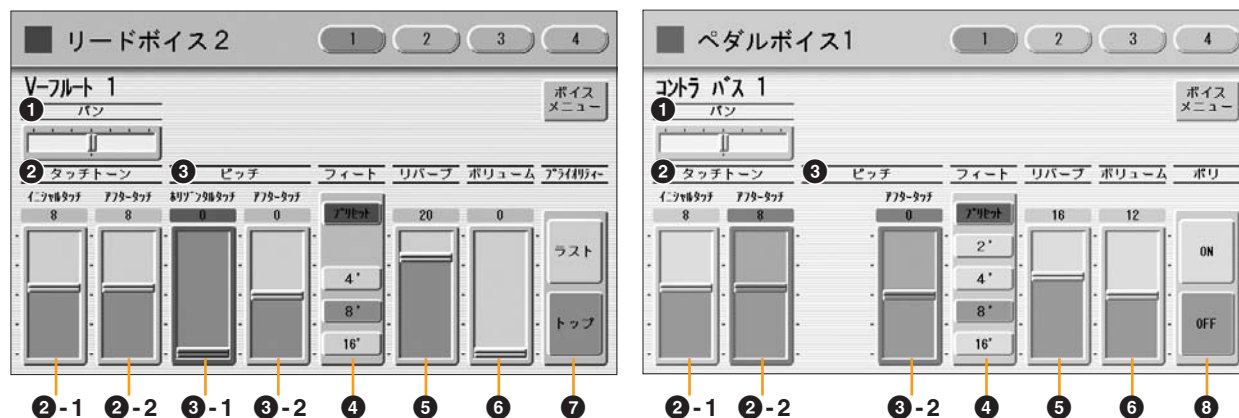
- 1 ボイスコンディション画面で設定するもの 43
- 2 パネル上のボタンで設定するもの 48
- 3 エフェクトリスト 54

1 ボイスコンディション画面で設定するもの

パネル上のボイスボタンを二度続けて押すと(画面上に使用したいボイスがすでに表示されている場合は一度だけ押すと)、画面上にボイスコンディション画面が現れます。

各ボイスにはそれぞれ4ページのボイスコンディション画面があり、画面右上の[1]~[4]ボタンでページを切り替えます。

ボイスコンディション画面【ページ1】



ボイスコンディション画面の1ページ目では、パンやタッチトーン、ボリュームなどの、ボイスの基本的な設定を行ないます。音群によって画面に表示される内容が異なります。

① パン

ステレオ出力による楽器音の左右の位置を決定します。音群ごとに、7か所の位置で設定できます。

② タッチトーン

タッチトーンは、弾き方によって音量や音質を変化させる機能です。より豊かに、またはより繊細に表現する力を発揮するもので、個々の楽器特有の微妙な表現が可能となります。タッチトーンには、イニシャルタッチとアフタータッチの2種類があり、音群ごとに設定できます。

②-1 イニシャルタッチ

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

レベルを0にするとイニシャルタッチはかからなくなり、レベルを上げると、タッチによる変化が大きくなります。

設定範囲：0~14

②-2 アフタータッチ

鍵盤を押さえてつける強さによって、立ち上がったあとの音量と音質をコントロールします。一般的に、鍵盤をより強く押さえることによって音量は大きくなり、音質は明るくなります。レベルを0にするとアフタータッチはかからなくなり、レベルを上げると、タッチによる変化が大きくなります。

設定範囲：0~14



NOTE

オルガンの一部のボイスでは、イニシャルタッチはかかりません。



NOTE

ELS-01のペダルボイスには、アフタータッチはありません。



NOTE

減衰系の音(ピアノやビブラフォンなど)やパーカッションサウンド、オルガンの一部のボイスには、アフタータッチはかかりません。



NOTE

ELS-01C/01Xの画面上では、ELS-01にない機能はスライダー枠の色が濃くなっています。

③ ピッチ

ピッチは、水平方向タッチやアフタータッチを使って、音程(音の高さ)を変えることのできる機能です。リードボイス2のVA音色については、音程だけでなく音色も変化するものもあります。

③-1 水平方向タッチ (ELS-01C/01X)

上鍵盤または下鍵盤で、鍵盤を押さえたまま左右に動かすこと(水平方向タッチ)によって、音程をコントロールします。鍵盤をより速く、大きく左右に動かすと、それだけ音程変化も速く大きくなります。最大時で、±1オクターブの変化を得ることができます。タッチトーンとの併用でユニークな演奏表現が可能となります。

レベルを0にすると水平方向タッチはかからなくなり、レベルを上げると、水平方向タッチによる変化幅が大きくなります。ペダル鍵盤には水平方向タッチ機能はありません。

設定範囲：0～14

③-2 アフタータッチ

鍵盤を押さえつける強さ(アフタータッチ)によって、音程をコントロールします。

レベルを0にするとアフタータッチはかからなくなります。プラスの値にすると、鍵盤を押す強さに応じて音程が高くなり、マイナスの値にすると、鍵盤を押す強さに応じて音程が低くなります。+14または-14にレベルを近づけるほど、アフタータッチによる変化幅が大きくなります。

設定範囲：-14～+14

④ フィート

音群ごとに異なったオクターブに設定でき、1つのボイスを幅広い音域で使用することができます。4'、8'、16'の3種類の設定が選べます。ペダル音群の場合はさらに2'の設定が追加されます。プリセットを選ぶと、そのボイスにあらかじめ設定された、最適なフィートになります。

⑤ リバース

音群ごとにかけるリバースの量を設定します。このリバースを最大にしても、パネル上のリバース量を上げないと、リバース効果は得られません。詳しくは48ページをご覧ください。

⑥ ボリューム

音量の細かな設定を行ないます。28ページをご覧ください。

⑦ プライオリティー (リードボイス2のみ)

リードボイス2の発音モードを切り替えます。ラスト、トップの2種類の設定があります。

ラスト：後着優先(2つ以上の鍵盤を弾くとあとから押さえた鍵盤のみが鳴る)にします。

トップ：高音優先(2つ以上の鍵盤を弾くと高い音のみが鳴る)にします。ソロ機能をオンにしているときには、ここでの設定に関係なく、後着優先となります。



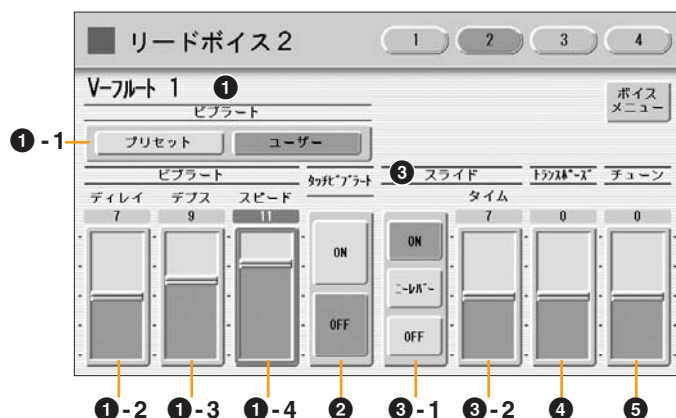
関連ページ

ソロ機能(30ページ)

⑧ ポリ(ペダルボイスのみ)

ペダルポリモードのオン/オフを切り替えます。ペダルポリモードをオン(ON)にすると、ペダル鍵盤を単音発音の状態から複音発音の状態に変更できます。ペダル鍵盤でレガートに演奏したり、重奏を行なう場合などに便利です。

ペダルポリモードをオンにした場合、上鍵盤/下鍵盤/ペダル音群の合計で14音発音します。



リード音群とそれ以外の音群によって内容が異なります。スライド(3)は、リードボイス 1、2のみの設定です。

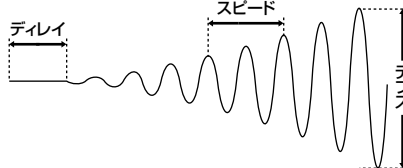
① ビブラート

ビブラートは、音色をふるわせてマイルドなイメージにします。音群ごとに設定できます。ただし、まったくビブラートのかからないボイスや、設定したとおりにビブラートの効果が得られないボイスもあります。

①-1 プリセット/ユーザー

プリセットを選択すると、そのボイスにあらかじめ設定された、最適なビブラートになります。この場合、画面上のディレイ、デプス、スピードの各パラメーターは設定できません。ユーザーを選択すると、画面上のパラメーター(ディレイ、デプス、スピード)を変更して、自分のイメージにあったビブラートを設定できるようになります。

ビブラートコントロール



①-2 ディレイ

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

設定範囲：0～14

①-3 デプス

ビブラートの深さを設定します。レベルを上げるとより深い効果が得られます。デプスを0にすると、ビブラートはかかりません。

設定範囲：0～14

①-4 スピード

ビブラートの速さを設定します。レベルを上げるとビブラートのスピードが速くなります。

設定範囲：0～14

② タッチビブラート

タッチビブラートのオン/オフを切り替えます。タッチビブラートをオンにすると、演奏中に鍵盤を強く押さえること(アフタータッチ)によって、ビブラートをかけることができます。鍵盤をさらに強く押さえると、ビブラートはより深くなります。タッチビブラートをオフにすると、鍵盤を押さえる強さを変えてもビブラートの深さは変わりません。



NOTE

ELS-01では、ペダルボイスにはタッチビブラートはありません。



関連ページ

リードスライドをコントロールする: ニーレバー (197ページ)

③ スライド(リードボイスのみ)

スライドは、レガートで演奏したときに、ポルタメント効果(続けて弾いた2つの音をなめらかにつなげる効果)を加えます。リードボイスに、1オクターブの範囲内でかけることができます。1オクターブ以上離れた音を弾いた場合には、スライドの効果はかかりません。

③-1 ON/ニーレバー/OFF

スライドのオン/オフ、またはニーレバーでの設定を選択できます。

③-2 タイム

スライド(ポルタメント)の速さを設定します。レベルを上げると、スライド効果のスピードは遅くなります。

設定範囲: 0~14



関連ページ

トランスポーズ: 楽器全体 (200ページ)

④ トランスポーズ

音群ごとに、音程を変える(移調する)ことができます。-6~+6の範囲で、半音ずつ移調できます。



関連ページ

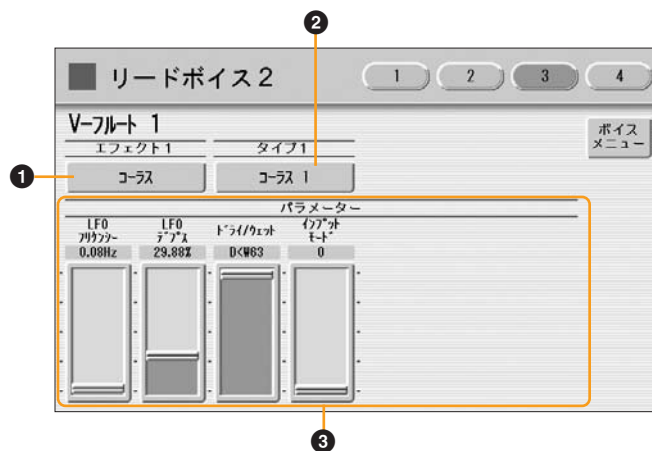
ピッチ: 楽器全体 (200ページ)

⑤ チューン

より豊かな楽器表現力を得るために、音群ごとにピッチを少し上げ下げすることで音の厚みを増します。1セント単位でピッチを変更できます。

設定範囲: -64~+63

ボイスコンディション画面【ページ3、4】



ボイスコンディション画面の3ページ目と4ページ目は、エフェクトに関する詳細設定をする画面で、この2つのページはまったく同じ構成になっています。各音群にはそれぞれ2つのエフェクトを設定できるので、それぞれについて、ボイスコンディション画面の3ページと4ページで設定します。



関連ページ

エフェクトリスト (54ページ)

① エフェクト1 (ページ3)/エフェクト2 (ページ4)

エフェクトカテゴリーを選択します。エフェクト1/エフェクト2のボタンを押すと、エフェクトカテゴリーの一覧が表示されます。その中から使用したいエフェクトカテゴリーを選びます。

[閉じる]ボタンを押すと、エフェクトカテゴリーを選択せずに一覧表示を閉じます。



プリセットを選択すると、現在選ばれているボイスに最適なエフェクトが自動的に選ばれます。また、スルーを選択すると、エフェクトはかかりません。

② タイプ1 (ページ3)/タイプ2 (ページ4)

エフェクトのタイプ(種類)を選択します。タイプ1/タイプ2のボタンを押すと、選択しているエフェクトカテゴリーに応じたエフェクトタイプ一覧が表示されます。その中から使用したいエフェクトタイプを選びます。

[閉じる]ボタンを押すと、エフェクトタイプを選択せずに一覧表示を閉じます。

エフェクトタイプを変更すると、下のエフェクトパラメーターも、選択されたエフェクトタイプに応じて、自動的に変更されます。

③ エフェクトパラメーター

選択しているエフェクトタイプに応じたパラメーターが表示されます。

2 パネル上のボタンで設定するもの

リバーブやサステイン、ブリリアンス、そしてロータリースピーカーは、パネル上のボタンを使って、それぞれのページを画面上に呼び出して、設定します。

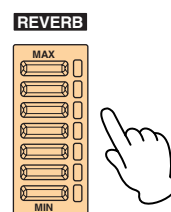
リバーブ

リバーブによって、広い部屋やコンサートホールで演奏しているような、音が響きわたる効果を得ることができます。音群ごとにリバーブをかける量を設定したり、リズムとアカンパニメントそれぞれにリバーブ量を設定したりできます。

リバーブを設定するには：

パネル上の左端にあるREVERB (リバーブ) ボタンを押します。画面上にリバーブ画面が現れます。

リバーブ画面は4ページで構成されています。



リバーブ画面【ページ1】



デプス：

リバーブの深さを調節します。パネル面のリバーブボタンは、このデプスの程度を表示しているものです。パネル面のリバーブボタンでは7段階の調節ができますが、このページでタッチパネルやデータコントロールダイヤルを使うことで、さらにきめ細かな設定が可能です。

デプスの設定が0もしくはそれに近い状態の場合は、以下に述べる音群/種類ごとの設定でリバーブのかかる量を設定してもリバーブ効果は得られません。

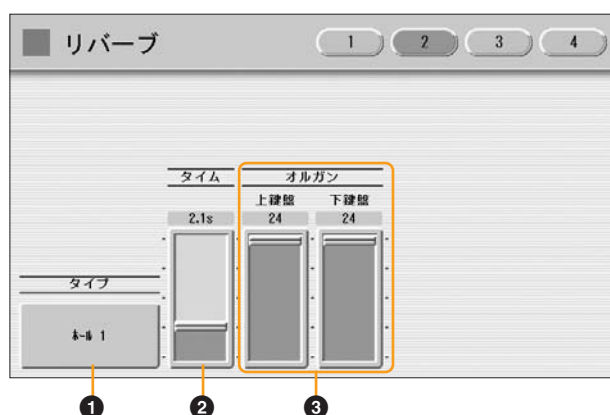
設定範囲：0～24



NOTE

デプスの値によっては、パネル上のREVERBボタンは2つ点灯します。

リバーブ画面【ページ2】



① タイプ

各音群のボイスとオルガンフルート音色にかかるリバーブのタイプ(種類)を選択します。ホール、ルーム、ステージなどさまざまなタイプのリバーブが選択できます。タイプボタンを押すことで、選択できるリバーブタイプの一覧が画面に表示されます。



関連ページ

エフェクトリスト(54ページ)



画面上の[1]、[2]ボタンを押すことで画面を切り替えて、現在表示されていないエフェクトタイプを表示させることもできます。一覧の中から使用したいリバーブタイプを選びます。[閉じる]ボタンを押すと、リバーブタイプを選択せずに一覧表示を閉じます。リバーブタイプを変更すると、タイムは自動的に最適な値に変更されます。

② タイム

各音群のボイスとオルガンフルート音色のリバーブの長さを設定します。レベルを上げると、より長い設定となります。

設定範囲：0.3s～30.0s

③ オルガン (ELS-01C/O1X)

オルガンフルート音色にかかるリバーブの深さを設定します。オルガンフルートのアタック/ボリュームページのリバーブスライダーと同じものです。

ELS-01ではこの欄は表示されません。

設定範囲：0～24



関連ページ

オルガンフルート(38ページ)

リバーブ画面【ページ3】

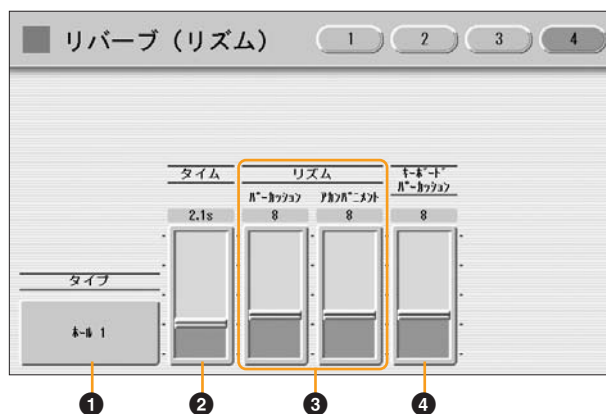


このページでは、音群ごとにリバーブのかかる深さを設定します。

それぞれの音群のボイスコンディション画面1ページ目にある、リバーブスライダーと同じものです。

設定範囲：0～24

リバーブ画面【ページ4】



関連ページ

マイクやギターをつないで使う
(224ページ)

① タイプ

リズムやアカンパニメント、キーボードパーカッション、マイク入力にかかるリバーブの種類を選択します。

② タイム

リズムやアカンパニメント、キーボードパーカッション、マイク入力にかかるリバーブの長さを設定します。

設定範囲：0.3s～30.0s

③ リズム

パーカッション(リズム)、アカンパニメントにかかるリバーブの深さを設定します。リズムのコンディション画面にあるリバーブスライダーと同じものです。

設定範囲：0～24



関連ページ

リズムのリバーブを設定する
(61ページ)

キーボードパーカッション
(69ページ)

④ キーボードパーカッション

キーボードパーカッションにかかるリバーブの深さを設定します。

設定範囲：0～24

サステイン

サステインは、鍵盤から指をはなしたあとに音に余韻を与える効果です。音群ごとに、オン/オフしたりサステインの長さを調節したりできます。

また、ニーレバーを使ってサステインのオン/オフを切り替えることもできます。サステインはリードボイスにはかかりません。



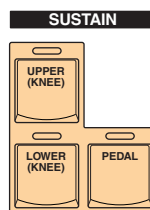
関連ページ

ニーレバー (195ページ)

サステインを設定するには：

パネル上の左端にあるSUSTAIN (サステイン) ボタンを押します。画面上にサステインレンジ画面が現れます。

サステインボタンを押すと、ボタンの真上のランプが点灯し、サステインがオンの状態であることを示します。もう一度押すことで、ランプは消え、サステインはオフになります。ランプが消えた状態ではサステインはかかりませんので、演奏前には、サステインをかけたい鍵盤のサステインボタンがオンの状態になっているか、必ず確認しましょう。



サステインレンジ画面



ここでサステインの長さを設定します。

各音群にけるサステインの長さは、スライダーで調節します。レベルを一番上(ホールド)まで上げると、オルガンやシンセなど一部のボイスは、鍵盤から指を離しても、ずっと音は鳴り続けます。

設定範囲：0～12、ホールド



NOTE

ホールドの状態では鍵盤から指を離している間に音色を変えると、次に弾いた鍵盤から新しい音色になります。



NOTE

ホールドにして演奏すると、前に弾いた音が消える場合があります。



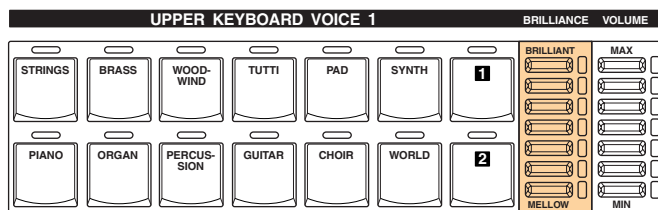
NOTE

サステインのレベルを0にすると、サステインの長さは0になります。サステインをオフにすると、ボイスごとにあらかじめ設定されているサステインの長さになります。

ブリリアンス

音群ごとに音質を変化させ、音色を明るくしたり暗くしたりします。

各音群のボイスボタンの右側にあるBRILLIANCE (ブリリアンス) ボタンで変更します。7段階の設定が可能です。BRILLIANTになるほど明るく、MELLOWになるほど暗くなります。



ロータリースピーカー

ロータリースピーカーは、スピーカーを回転させて得られるような、豊かで広がりのある効果(トレモロ効果)をつくり出すエフェクトです。パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンや、左のフットスイッチを使って、演奏中もリアルタイムで効果をオン/オフできます。ロータリースピーカーは、パネル面の[ROTARY SP SPEED]ボタンをオンにするだけでは、効果は得られません。以下の手順で設定する必要があります。

1 トレモロ効果をかけたい音群、またはオルガンフルート音色で、エフェクトにロータリースピーカーを選択します。

各音群のボイスにロータリースピーカーを設定する場合は、ボイスコンディション画面の3ページ目にあるエフェクト1ボタン、または4ページ目にあるエフェクト2ボタンで設定します。詳しくは46ページをご覧ください。

ここでロータリースピーカーを選択します



オルガンフルート音色の場合は、エフェクトページのエフェクトタイプボタンで設定します。詳しくは40ページをご覧ください。

ここで[OFF]以外のエフェクトタイプを選択します

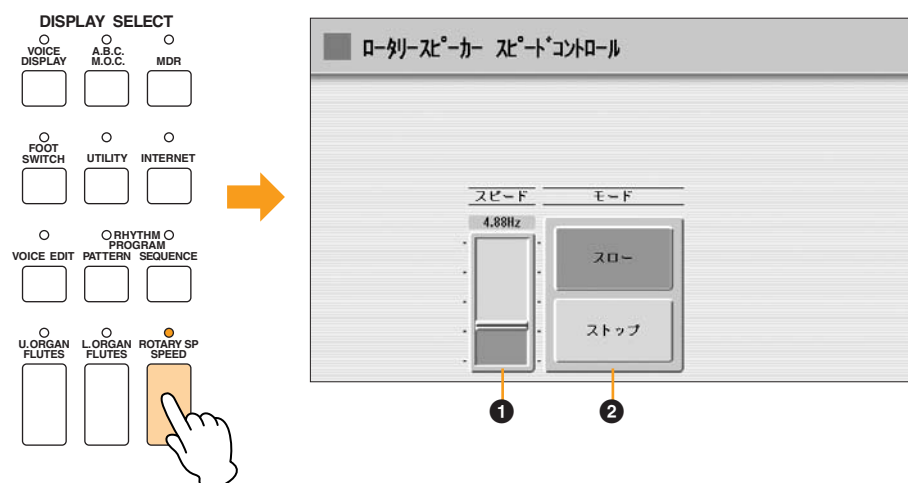


2 ロータリースピーカーの回転のスピードやモードを設定します。

パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押します。

画面上にロータリースピーカー画面が表示されます。ここでの設定は、全音群に共通です。

ロータリースピーカー画面



① スピード

ロータリースピーカーの回転するスピードを調節します。

設定範囲：2.69Hz～39.7Hz

② モード

パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンがオフのときのロータリースピーカーの状態を設定します。スローを選択すると、ロータリースピーカーの回転が遅く(0.6Hz)なり、コーラスのような効果がかかります。ストップを選択すると、スピーカーの回転が止まったような効果が得られます。

これで、ロータリースピーカーをあらかじめ設定し、演奏しながら簡単にロータリースピーカーの切り替えする準備が整いました。

3

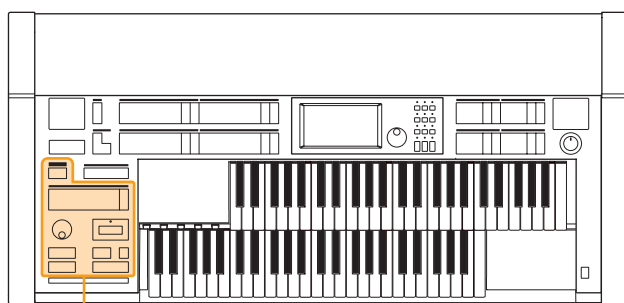
[ROTARY SP SPEED]ボタンやフットスイッチで、トレモロ効果をオン/オフします。

[ROTARY SP SPEED]ボタンをオン/オフしたり、フットスイッチを使ったりして、トレモロ効果をコントロールしてください。(ロータリースピーカーは、あらかじめ設定しておけば、フットスイッチでもコントロールできます。詳しくは、195ページの「ロータリースピーカーをコントロールする」をご覧ください。)

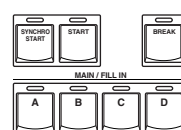
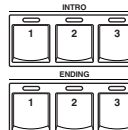
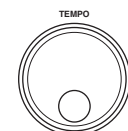
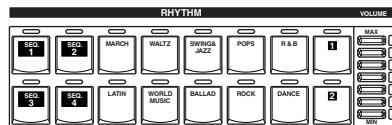
3 エフェクトリスト

リバーブ（ホールなどの残響感を与え、サウンドに奥行きや広がりを与えます。）				
ホール1	ホール2	ホール3	ホールM	ホールL
ルーム1	ルーム2	ルーム3	ルーム4	ルームS
ルームM	ルームL	ステージ1	ステージ2	プレート1
プレート2	ホワイトルーム	トンネル	キャニオン	ベースメント
XGホール1	XGホール2	XGルーム1	XGルーム2	XGルーム3
XGステージ1	XGステージ2	XGプレート	GMプレート	
ディレイ（音声信号を遅らせることで、時間差を置いて繰り返しエコー効果が得られます。）				
ディレイLCR	XGディレイLCR	ディレイLR	エコー	クロスディレイ
テンポディレイ	テンポエコー	テンポクロス		
アーリー / カラオケ（カラオケのようなエコーを与えます。）				
アーリー 1	アーリー 2	ゲートリバーブ	リバースゲート	カラオケ1
カラオケ2	カラオケ3			
コーラス（複数の音が同時に鳴っているような効果が得られ、サウンドに奥行きや厚みを与えます。）				
コーラス1	コーラス2	XGコーラス1	XGコーラス2	XGコーラス3
XGコーラス4	GMコーラス1	GMコーラス2	GMコーラス3	GMコーラス4
FBコーラス	セレステ1	セレステ2	セレステ3	セレステ4
シンフォニック	XGシンフォニック	Ensデチューン		
フランジャー（音にうねりを与え、回転しているような効果を出します。）				
フランジャー 1	フランジャー 2	XGフランジャー 1	XGフランジャー 2	XGフランジャー 3
GMフランジャー	Vフランジャー	テンポフランジャー	ダイナフランジャー	
フェーザー（うねりを与えるエフェクトです。）				
フェーザー 1	フェーザー 2	エレピフェーザー 1	エレピフェーザー 2	エレピフェーザー 3
テンポフェーザー	ダイナフェーザー			
トレモロ/オートパン（音を前後、左右に移動させたり、音量を周期的に変化させたりします。）				
トレモロ1	トレモロ2	XGトレモロ	エレピトレモロ	ギタートレモロ1
ギタートレモロ2	オルガントレモロ	オートパン1	XGオートパン1	XGオートパン2
エレピオートパン				
ロータリースピーカー（スピーカーを回転させて得られるような、豊かで広がりのある効果を作り出します。）				
XGロータリー SP	ロータリースピーカー 1	ロータリースピーカー 2	ロータリースピーカー 3	ロータリースピーカー 4
ロータリースピーカー 5	2ウェイロータリー SP	デュアルローター 1	デュアルローター 2	ディスト+ロータリー
ドライブ+ロータリー	アンプ+ロータリー	ディスト+2ロータリー	ドライブ+2ロータリー	アンプ+2ロータリー
ディストーション（サウンドに歪みを与えます。）				
ディストハード1	ディストハード2	ディストソフト1	ディストソフト2	ステレオディストH
ステレオディストS	オーバードライブ	ステレオオーバー DR	XGディストーション	XG STディスト
Vディストハード	Vディストソフト	コンプ+ディスト	XGコンプ+ディスト	アンプシミュレーター
XGアンプシミュレータ	ステレオアンプ1	ステレオアンプ2	XGステレオアンプ	
ディストーション+（サウンドに歪みを与えます。）				
ディスト+ディレイ	ドライブ+ディレイ	XGディスト+DLY	XG ODRV+DLY	CMP+DIST+DLY
CMP+ODRV+DLY	XG CMP+DT+DL	XG CMP+OD+DL	VディストH+DLY	VディストS+DLY
ディスト+Tディレイ	ドライブ+Tディレイ	CMP+DST+TDLY	CMP+OD+TDLY	VディストH+TDLY
VディストS+TDLY				
ワウ（音色を周期的に変化させます。）				
オートワウ	XGオートワウ	タッチワウ1	タッチワウ2	オートワウ+ディスト
XGオートワウ+DST	オートワウ+ODRV	XGオートワウ+OD	タッチワウ+ディスト	XGタッチワウ+DST
タッチワウ+OD	XGタッチワウ+OD	クラピタッチワウ	エレピタッチワウ	ワウ+DST+Tディレイ
ワウ+OD+Tディレイ	ワウ+DST+ディレイ	XGワウ+DST+DL	ワウ+OD+ディレイ	XGワウ+OD+DLY
ダイナミック（コンプレッサーやノイズゲートなど、音量を調節するエフェクトです。）				
マルチバンドコンプ	コンプレッサー	ノイズゲート		
EQ/エンハンサー（特定の周波数帯域の音量を変化させて、音場を表現します。）				
ST 2バンドEQ	ST 3バンドEQ	XG 3バンドEQ	EQディスコ	EQテレフォン
ハーモニックエンハンサー	XGハーモニクエンハンサー			
ピッチチェンジ（ピッチに変化を与えるエフェクトです。）				
ピッチチェンジ	XGピッチCHG1	XGピッチCHG2		
ミスレーニアス（特殊な効果を持つ10種類のエフェクトタイプが選べます。）				
アンビエンス	インパルスEXP	レゾネーター	ボイスキャンセル	トーキングMOD
ローファイ	ダイナフィルタ	ダイナリングMOD	リングモジュレーター	アイソレーター
スルー（エフェクトがかからないようにします。）				
スルー				

このエレクトーンには、実際のドラムやパーカッションサウンドをサンプリングして作成された274種類のリアルなリズムパターンが内蔵されています。そのリズムパターンにアルペジオやコードバックなどの伴奏パターン(アカンパニメント)を付加して、さまざまなリズム伴奏を楽しむことができます。また、鍵盤のひとつひとつのキーに打楽器音を割り当てておき、リアルタイムで打楽器の演奏ができるキーボードパーカッションの機能もあります。



リズム/キーボードパーカッション



この章の内容

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1 リズムボタンでリズムを選ぶ..... 55 | 5 ベースパターンをつける：オートベースコード(A.B.C.) . 66 |
| • リズムを選ぶ..... 55 | 6 メロディーにハーモニーをつける：メロディーオンコード(M.O.C.)..... 68 |
| • リズムを操作する..... 57 | 7 鍵盤で打楽器を演奏する：キーボードパーカッション . 69 |
| • リズムの音量を変える..... 59 | • プリセットキーボードパーカッションを使う..... 69 |
| • リズムのテンポを変える..... 60 | • プリセットキーボードパーカッションリスト..... 71 |
| • リズムのリバーブを設定する..... 61 | • ユーザーキーボードパーカッションを設定する..... 74 |
| 2 ユーザーボタンでリズムを選ぶ..... 62 | • キーボードパーカッションをコピーする..... 76 |
| 3 リズムリスト..... 63 | • 各打楽器の細かい設定をする..... 78 |
| 4 自動伴奏をつける：アカンパニメント..... 65 | • キットアサインリスト..... 80 |

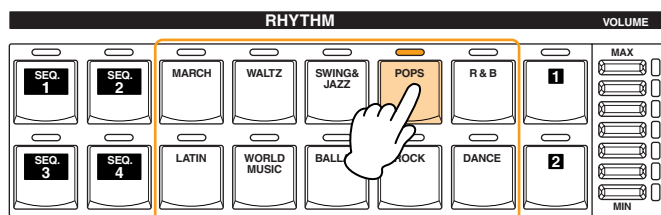
1 リズムボタンでリズムを選ぶ

パネル面のリズムボタンを押して画面にリズムメニューを呼び出すことにより、274種類のさまざまなリズムパターンを選択できます。

リズムを選ぶ

ここではポップスの16ビート1を選ぶ手順を例に説明します。

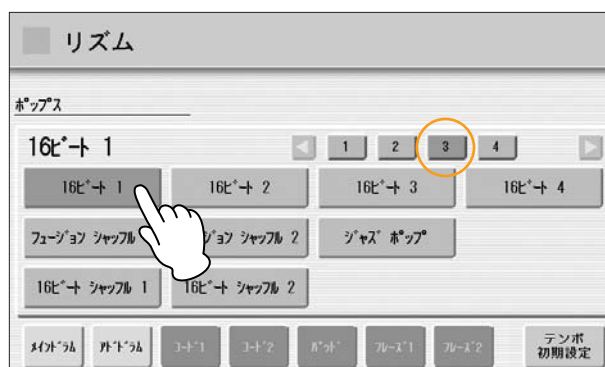
- 1 パネル上のRHYTHMの中の、いずれかのリズムボタン(ここではPOPS)を押します。



リズムボタン

画面上には、押したリズムボタンのリズムメニューが表示されます。

- 2 リズムメニューの中から、使用したいリズム名を押します。
- ポップスにはたくさんのリズムが含まれているので、画面のリズム一覧の上に1、2、3、4という数字が表示されています。この数字を押すことで、現在表示されている以外のポップスのリズムを表示させて、選択できます。



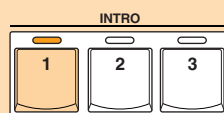
リズムを選択すると、選択されたリズム名はオレンジ色に変わります。

リズムの構成

演奏を盛り上げるために、ひとつのリズムの中にも「セクション」と呼ばれるリズムパターンのバリエーションが用意されています。セクションはリズムの再生中に自由に切り替えることができます。

イントロ

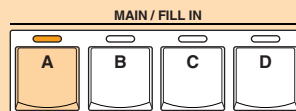
曲の始まりに適したセクションです。3つのイントロセクションがあり、INTRO [1]～[3]ボタンで選びます。小節数はリズムによって違い、イントロの演奏が終了すると自動的にメインに移ります。



選ばれているイントロセクションが点灯

メイン

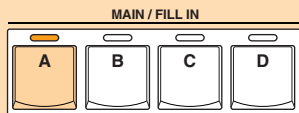
曲のメイン部分の演奏で使う、基本のリズムパターンです。4つのメインセクションがあり、MAIN/FILL IN (メイン/フィルイン) [A]～[D]ボタンで選びます。数小節のリズムパターンをくり返し演奏します。



選ばれているメインセクションが点灯

フィルイン

曲の流れに区切りをつけて演奏を盛り上げる、1小節のリズムパターンです。4つのフィルインセクションがあり、点灯しているMAIN/FILL IN [A]～[D]ボタンをもう一度押すと、フィルインが再生します。1小節のフィルインパターンを再生したあとは、自動的にメインに移ります。



再生中のフィルインセクションが点滅

ブレイク

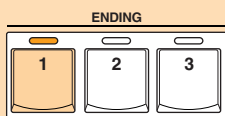
リズムに一時的な空白部分を入れることでメリハリをつける効果を持つ、1小節のリズムパターンです。[BREAK]ボタンを押すと、ブレイクが再生します。1小節再生したあとは、自動的にメインに移ります。



ブレイクが選ばれているときに点灯

エンディング

曲の終わりに適したセクションです。小節数はリズムによって違い、エンディングの演奏が終了すると自動的にリズムはストップします。3つのエンディングセクションがあり、ENDING [1]～[3]ボタンで選びます。



選ばれているエンディングセクションが点灯

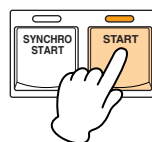
リズムを操作する

パネル上のボタンを使って、リズムをスタート/ストップさせたり、各セクションを切り替えたりします。再生中にフィルインやブレイクを入れてリズムにアクセントをつけるなど、変化に富んだ演奏が可能です。

リズムをスタート/ストップさせるには：

スタート

[START] (スタート)ボタンを押すと、リズムがスタートします。
もう一度押すと、リズムはストップします。

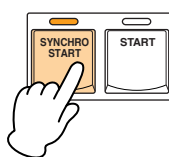


シンクロスタート

[SYNCHRO START] (シンクロスタート)ボタンを押すと、リズムは待機状態になります。下鍵盤かペダル鍵盤で演奏を始めると同時に、リズムがスタートします。

A.B.C.モードがOFFの場合は、もう一度[SYNCHRO START]ボタンを押すことで、リズムがストップします。

A.B.C.モードがOFF以外の場合は、下鍵盤やペダル鍵盤を離すと、リズムがストップします。



関連ページ

ベースパターンをつける：
オートベースコード(A.B.C.)
(66ページ)



NOTE

イントロ、エンディングの再生中は、下鍵盤を弾いても音は鳴りません。

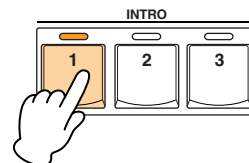


NOTE

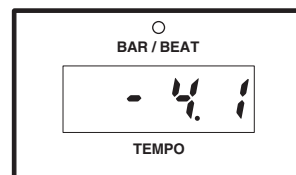
メインセクション再生中にENDING [1] ボタンを押すと、エンディング1が鳴る前に自動的に1小節フィルインが入ります。

イントロ

自動的に数小節イントロを入れてからリズムをスタートさせます。INTRO [1]～[3] ボタンのいずれかを押したあと、[START] または [SYNCHRO START] ボタンを押してリズムをスタートさせます。



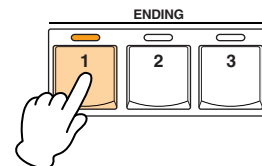
イントロが演奏されている間、BAR/BEAT (バー / ビート) 表示は、マイナス表示で逆にカウントします。



エンディング

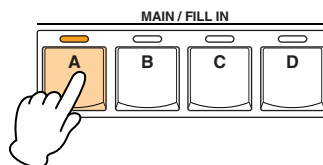
リズムをストップするときに、自動的に数小節エンディングパターンを入れます。

リズムを再生しているときにENDING [1]～[3] ボタンのいずれかを押すと、エンディングパターンが入ったあとで、リズムは自動的に終了します。エンディングが演奏されている間に、再度同じENDINGボタンを押すと、テンポが徐々にゆっくりになります。



セクションを切り替えるには：

MAIN/FILL IN (メイン/フィルイン) [A]～[D] ボタンで、4種類のバリエーション(メインA～メインD)を切り替えます。現在選ばれているメインセクションのボタンが点灯します。



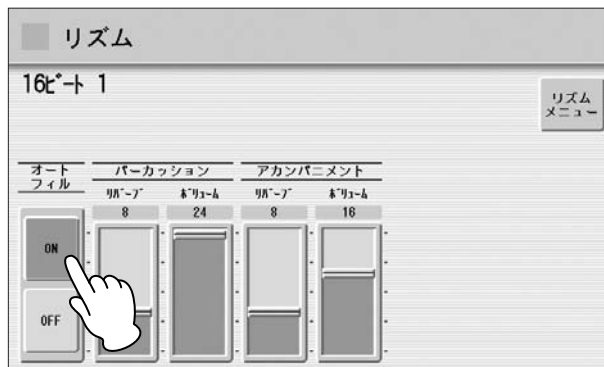
NOTE

選ばれているセクションはレジストレーションメモリーに記録しておくことができます。オートフィルイン機能のオン/オフはレジストレーションメモリーに記録しておくことができません。

フィルインを入れるには：

リズムを使用して演奏しながら、フィルインを入れたいところで、現在選ばれているメイン/フィルイン[A]～[D] ボタンをもう一度押すと、1小節のフィルインが入ります。フィルインが鳴っている間は、ボタンのランプは点滅します。

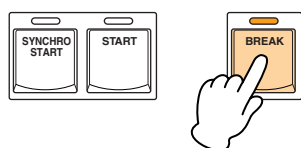
オートフィルイン機能を使って、自動的にフィルインを入れることもできます。オートフィルイン機能は、リズムコンディション画面で設定します。パネル上に現在表示されているリズムボタンをもう一度押すことで、(または、画面上で現在選ばれているリズムをもう一度押すことで)リズムコンディション画面が表示されます。



画面左端のオートフィルをONにすると、MAIN/FILL IN [A]～[D] ボタンでセクションを切り替えるたびに、フィルインが自動的に入ります。

ブレイクを入れるには：

リズムを使用して演奏しながら、ブレイクを入れたいところで[BREAK]ボタンを押します。



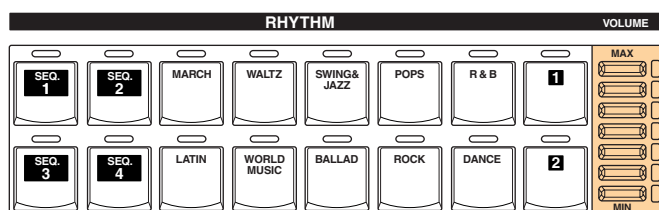
このほかに、フットスイッチを使ってリズムをスタート/ストップしたり、セクションを切り替えたりすることもできます。詳しくは、193ページをご覧ください。

リズムの音量を変える

音量を設定するには、リズムのボリュームボタンを使う方法と、画面上で設定する方法があります。画面上で設定する方が、音量を細かく設定できます。

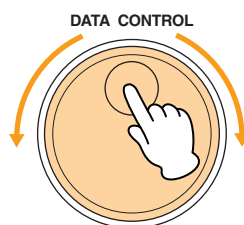
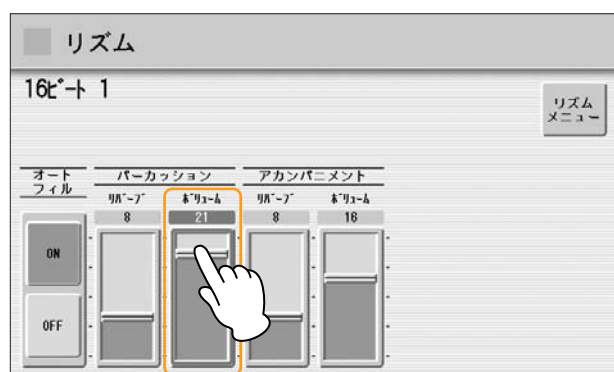
ボリュームボタンでの設定：

RHYTHM (リズム)の右端にあるVOLUMEボタンを使用します。7段階の設定が可能です。MIN (一番下)にすると、音は鳴りません。



画面上での設定：

パネル上に現在表示されているリズムボタンをもう一度押すことで、(または、画面上で現在選ばれているリズムをもう一度押すことで)イラストにあるようなリズムコンディション画面が表示されます。



パーカッションのボリュームスライダーで、画面に直接触ったり、データコントロールダイヤルを使ったりして、音量が調節できます。0～24の細かな設定が可能です。

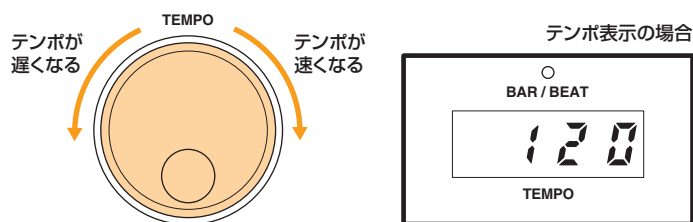


NOTE

ボリュームの値によっては、パネル上のVOLUMEボタンは2つ点灯します。

リズムのテンポを変える

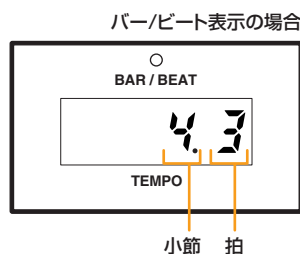
TEMPO (テンポ)ダイヤルを回して、リズムの速さを変更できます。時計回りに回すと速くなり、逆に回すと遅くなります。



設定されているリズムの速さ(テンポ)は、テンポダイヤルの右の画面に、数字で表示されます。表示される数字は、1分間の拍数を表します。

設定範囲：40～240

リズムの再生中には、テンポ表示は自動的にバー / ビート表示に切り替わります。



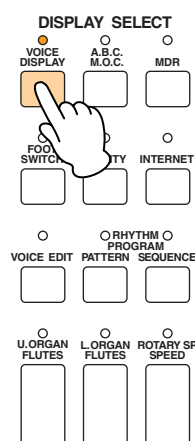
バー / ビート表示のときには、画面内の左の数字は現在の小節を表し、右の数字は小節内の拍数を表します。

テンポやバー / ビートは、ボイスディスプレイでも確認できます。ボイスディスプレイは、テンポとバー / ビート表示を同時に確認できるので便利です。

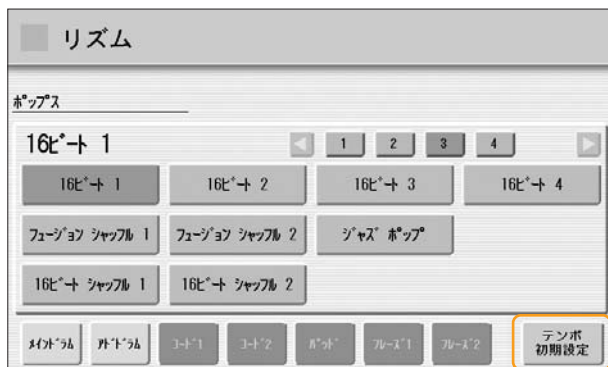


関連ページ

ボイスディスプレイ(20ページ)



それぞれのリズムには、あらかじめリズムごとに設定されたテンポ(プリセットテンポ)があります。プリセットテンポに戻したい場合は、リズムメニュー画面の右下にある[テンポ初期設定]ボタンを押します。



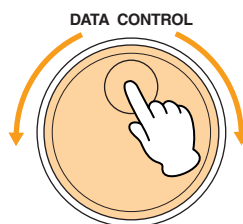
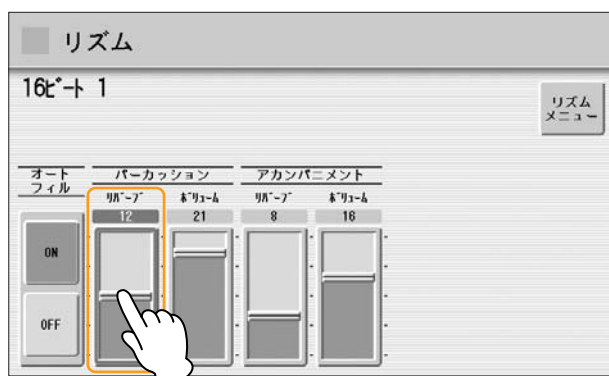
リズムのリバーブを設定する

リズムコンディション画面で、リズムや打楽器音にかかるリバーブ(パーカッションリバーブ)の量を調節できます。



関連ページ

リバーブ(48ページ)



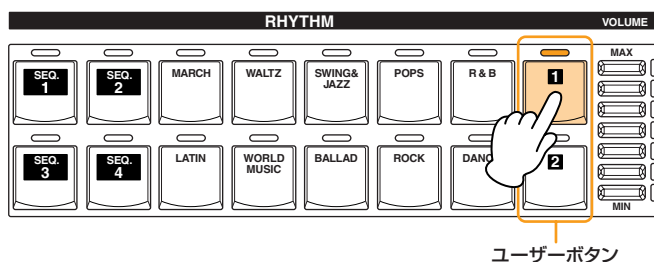
ここでリバーブを最大にしても、パネル上のリバーブ量を上げないと、リバーブ効果は得られません。

設定範囲：0～24

2 ユーザーボタンでリズムを選ぶ

リズムボタンの右側にあるユーザーボタンを使うことで、リズムメニューのすべてのリズムだけでなく、リズムパターンプログラムでつくったユーザーリズムも選択できます。また、同一カテゴリー内の異なったリズムをパネルに呼びだしておきたいときに、1つはリズムボタンに、もう1つはユーザーボタンに呼びだしておくと、すぐに切り替えができて便利です。

1 リズムボタンの右側にあるユーザーボタンを押します。



リズムメニューが画面上に表示されます。

2 画面の上に表示されるリズムのカテゴリーから、使用したいリズムが入っているカテゴリーを選択します。

ここで「USER」(ユーザー)のカテゴリーを選ぶと、リズムパターンプログラムでつくったリズム(ユーザーリズム)を選ぶこともできます。

選んだカテゴリーが、画面の左上に小さく表示されます。この時点では、まだ実際にリズムが選択されていませんので、左上のカテゴリー名と、その下に表示されているリズム名は一致しません。



3 表示されているリズムメニューから、使用したいリズムを選択します。

リズムボタンでリズムを選んだときと同じように、画面上に表示された数字を押すことで、カテゴリー内の別のリズムを表示させて選択することもできます。



関連ページ

リズムパターンプログラム
(152ページ)

3 リズムリスト

下表のとおり、リズムは全部で274パターンあります。リストの左の数字は、画面上の数字と対応しています。

MARCH (マーチ)								
1	マーチングバンド1	2	アコースティックジャズ	2	フィンガーピッキング	1	ライトサンバ1	
	マーチングバンド2		ミディアムジャズ		ハートビート		ライトサンバ2	
	マーチングバンド3		ファストジャズ		ギターポップ		ポップサンバ1	
	アルペンマーチ		コンボスイング		ブリティッシュ 16ビート		ポップサンバ2	
	6/8マーチ1		クールコンボ	16ビート1	ボサノバ1			
	6/8マーチ2		ライトスイング	16ビート2	ボサノバ2			
	6/8キッズ		アフロキューバン1	16ビート3	ボサノバ3			
	6/8オルガンマーチ		アフロキューバン2	16ビート4	ポップボサ			
	ブロードウェイ		ビバップ	3	フュージョンシャッフル1		2	マンボ1
	SFマーチ		ファイブフォー		フュージョンシャッフル2			マンボ2
	ワイルドウエスト	ジャズバラード1	ジャズポップ		サルサ1			
	バロック	ジャズバラード2	16ビートシャッフル1		サルサ2			
WALTZ (ワルツ)			ムービーシング	16ビートシャッフル2		モントゥーノ		
1	ウィンナーワルツ	3	ピアノトリオ	4	ポップシャッフル	3		カリブソ
	オーケストラワルツ		ミッドナイトスイング		ユーロビジョンポップ			チャチャチャ
	シンブルワルツ		スロージャズ		ブリティッシュポップ			ビッグバンドチャチャ
	ジェントルワルツ		ムーンライト1		シングアロング			ポップチャチャ
	ギターセレナーデ		ムーンライト2		シンブルシャッフル1			2
	スノーワルツ		ウィンターソング1		シンブルシャッフル2		ポップルンバ	
	クラシックワルツ		ウィンターソング2	シンブルシャッフル3	ファストルンバ			
	マリアッチ		フォックストロット	R&B (リズム&ブルース)			ギタールンバ	
	アルペンワルツ		スローフォックス	ブルースロック	1		ビギン1	
	ミュゼット		クイックステップ	モーターシティー			ビギン2	
	2	ジャズワルツ1	デキシード1	ソウル1		キューバンボレロ		
		ジャズワルツ2	デキシード2	ソウル2		タンゴ1		
ジャズワルツ3		デキシードジャズ	16ビートソウル	タンゴ2				
ジャズワルツ4		ラグタイム	フランクリーソウル	タンゴオーケストラ				
モダンワルツ		チャールストン	ゴスペルファンク	タンゴミロンガ				
ポップワルツ		ギターシング	ジャズファンク	WORLD MUSIC (ワールドミュージック)				
SWING&JAZZ (スイング&ジャズ)		POPS (ポップス)						
1	ビッグバンド1	1	8ビートライト1	1		ファンクビート1	1	ボレロ
	ビッグバンド2		8ビートライト2		ファンクビート2	フラメンコ		
	ビッグバンド3		8ビートライト3		デトロイトポップ1	ポップフラメンコ		
	ビッグバンド4		8ビートライト4		デトロイトポップ2	パソドブレ		
	ビッグバンド5		フォークロック1		ニュー R&B	ボルカ1		
	ビッグバンド6		フォークロック2		モダンR&B	ボルカ2		
	ビッグバンド7		60's 8ビート	ニューゴスペル	バンダボルカ			
	ビッグバンドポップ		アジアポップス	クールブルース	アイリッシュダンス			
	オーケストラビッグバンド		アンブラグド1	ゴスペルシャッフル	タランテラ			
	オーケストラスイング		アンブラグド2	ゴスペルシスターズ	シルタキ			
	2	ムービーパンサー	アンブラグド3	アメイジングゴスペル	2	エンカ		
		ジャングルドラム	8ビートアドリア	6/8ブルース		2	レゲエ	
ジャズクラブ		バブルガムポップ	スローブルース	ハッピーレゲエ				
シンブルスイング		70's 8ビート	6/8ソウル	シェリフレゲエ				
		ティファナ	ブルースシャッフル	シャッフルレゲエ				
		シンガーソングライター	LATIN (ラテン)				ブルーグラス1	
	サーフィン8ビート	1	サンバ	ブルーグラス2				
			ビッグバンドサンバ					

2	ホーダウン	2	ロックンロール2
	カントリー 2/4		スキッフル
	カントリーシャッフル		カリビアンロック
	カントリーバンド		ロックンロールシャッフル
	ハワイアン		ジャイブ
	メキシカンダンス		ブギーウギー
BALLAD (バラード)		DANCE (ダンス)	
1	パワーバラード	1	イビサ1
	ドラマチックバラード		イビサ2
	ムービーバラード1		ユーロトランス
	ムービーバラード2		ディスコティーンズ
	シークレットサービス		テクノパーティー
	カーペンターズポップ		クラブダンス
	ロマンチックバラード		ドリームダンス
	ラブソング		クラブハウス
	16ビートバラード1		UKポップ
	16ビートバラード2		USディスコ
2	16ビートバラード3	2	スイングハウス
	イージーバラード		USポップ
	ギターバラード1		USヒップホップ
	ギターバラード2		クラシックヒップホップ
	ギターバラード3		トリップホップ
	オルガンバラード		チャートポップ
	チャートバラード		グランドビート
	アナログバラード		ヒップホップグループ
	ポップバラード		ヒップホップポップ
	8ビートモダン		ヒップホップライト
3	チルアウト	3	ユーロヒップホップ
	スロー&イージー		ラテンDJ's
	6/8スローロック1		クラブラテン
	6/8スローロック2		ラテンディスコ1
	6/8オーケストラ1		ラテンディスコ2
	6/8オーケストラ2		ガラージ
	6/8バラード		6/8トランス
	アコースティックバラード		80's ダンス
			ポップビート1
			ポップビート2
ROCK (ロック)		4	ファンキーダンス
1	パワーロック		ディスコフィリー1
	サザンロック		ディスコフィリー2
	60's ロック1		70's ディスコ1
	60's ロック2		70's ディスコ2
	ハードロック1		ディスコファンク
	ハードロック2		ディスコチョコレート
	ロックシャッフル1		ダンスポップ
	ロックシャッフル2		
	ティアーズロック1		
	ティアーズロック2		
2	ソフトロック	2	ロックンロール1
	ブリティッシュロック		
	カントリーロック1		
	カントリーロック2		
	ニューカントリー		
	カウボーイロック		

リズムの中には、ドラムなしで静かに演奏する音楽や、曲のはじめにはベースパートがなく、途中からベースを加えて盛り上げるような音楽を表現するためにつくられたものがあります。

- 以下のリズム/セクションは、打楽器パート(メインドラム、アドドラム)がなくアカンパニメントだけになっています。アカンパニメントをオンにした状態で使用してください。

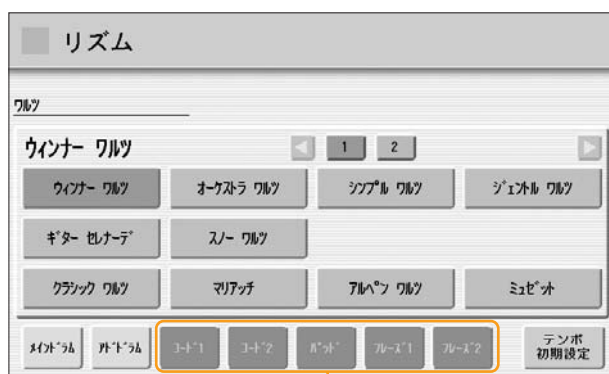
カテゴリー	リズム名	セクション
MARCH	6/8オルガンマーチ	メインA、メインB
	パロック	イントロ1以外のすべて
WALTZ	シンプルフルツ	エンディング1
	ギターセレナーデ	イントロ1以外のすべて
WORLD MUSIC	パンダポルカ	メインA、フィルインA
	ホーダウン	エンディング1
	メキシカンダンス	メインA、フィルインA
BALLAD	ドラマチックバラード	メインA
ROCK	ロックンロールシャッフル	エンディング1

- 下の5つのリズムには、オートベースパートが入っていないセクションがあります。オートベースパートのないセクションでは、A.B.C.をオンにしてもベース音は鳴りません。
 - ・ WALTZのギターセレナーデ
 - ・ POPSのフォークロック1
 - ・ POPSのアンブラグド1
 - ・ WORLD MUSICのポップフラメンコ
 - ・ ROCKのニューカントリー

4 自動伴奏をつける：アカンパニメント

アカンパニメントは、リズムと連動して、多彩な装飾音を施した伴奏パターンが得られる機能です。アカンパニメントは、リズムメニューとリズムコンディション画面で設定します。

1 パネル上の使用したいリズムのボタンを押します。



画面下部に、リズムを構成する各パートのボタンがあります。ドラム以外のパートをまとめて「アカンパニメント」といいます。

2 鳴らしたいアカンパニメントのパートをオンにします。

アカンパニメントは、コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2の5つのパートで構成されており、それぞれのパートをオン/オフさせることができます。すべてのパートをオフにすると、アカンパニメントは鳴りません。

コード1/コード2：

コード伴奏を担当する、ピアノやギターなどの演奏を再生するパートです。

パッド：

ストリングスやオルガンなどの演奏を再生するパートです。

フレーズ1/フレーズ2：

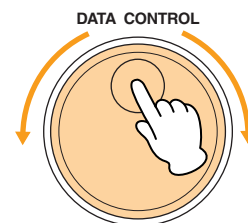
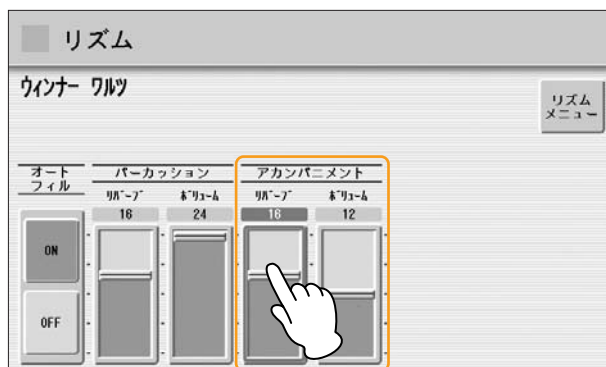
アルペジオや、パンチの効いたブラスフレーズなどを再生するパートです。アカンパニメントの中でひととき華やかなパートです。

すべてのパートにデータが入っているわけではありません。リズムによって、データの入っているパートは異なります。

メインドラム、アドドラムのパートには、アカンパニメントではなく打楽器音が入っています。メインドラムとアドドラムの両方をオフにすると、打楽器音は鳴らなくなります。一般に、メインドラムに主な打楽器音が入っており、アドドラムにはタンバリンやトライアングルなどの付加的な打楽器音が入っています。

3 アカンパニメントのボリュームやリバーブを調節します。

選んだリズムボタンをもう一度押して、リズムコンディション画面を表示させます。右側2つのスライダーで、画面に直接触ったりデータコントロールダイヤルを使ったりして、アカンパニメントの音量とリバーブを設定します。



5 ベースパターンをつける： オートベースコード (A.B.C.)

オートベースコード(A.B.C.)は、リズムと連動し、演奏に合わせて自動的にベースの伴奏が得られる機能です。選ばれているリズムに合わせて、ベースのパターンが自動的に選択されます。オートベースコードには、3種類のモードがあります。

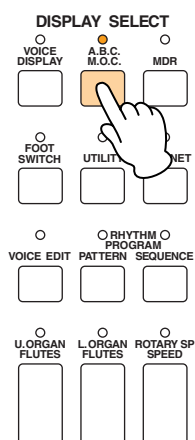
オートベースコードを使用するためには、ペダルポリモードをオフにしておいてください。ペダルポリモードがオンの状態では、オートベースコードのベース伴奏は鳴りません。

関連ページ
ポリ(44ページ)

オートベースコードを設定するには：

[A.B.C./M.O.C.]ボタンを押します。

オートベースコード/メロディーオンコード画面



オートベースコード/メロディーオンコード画面が表示されます。オートベースコードは、画面の左側で設定します。

① A.B.C.(オートベースコード)モード

OFF :

オートベースコード機能をキャンセルします。

シングルフィンガー :

下鍵盤を1〜3音押さえるだけで、自動的に和音とベースの伴奏が得られます。コードを構成するすべての鍵盤を弾かなくても、メジャー、マイナー、セブンス、マイナーセブンスのコードが演奏できます。どの音域の鍵盤を押さえても、一定のオクターブでのみ音がでます。

コードCの場合

C



メジャーコード

コードの根音(コード名と同じキー)を押します。

Cm



マイナーコード

コードの根音と、それより左のいずれかの黒鍵を同時に押します。

C7



セブンスコード

コードの根音と、それより左のいずれかの白鍵を同時に押します。

Cm7



マイナーセブンスコード

コードの根音と、それより左の白鍵と黒鍵を同時に押します。

リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音を得られます。

フィンガードコード :

下鍵盤でコードを押さえるだけで、自動的にベースの伴奏が得られます。フィンガードコードのベース伴奏では、メジャーやマイナーなどのコード以外にも、さまざまなコードが検出できるので、下鍵盤で弾いたコードにふさわしいベース伴奏が得られます。鍵盤を2音以下しか押さなかった場合は、直前に弾いたコードをもとに適切なコードが推定されて鳴ります。フィンガードコードで検出できる代表的なコードは、以下のとおりです。

コードCの場合

C



Cm



C7



Cm7



Cmaj7



Cm maj7



Caug



Cdim



Cdim7



Csus4



C7sus4



Cm7-5



C6



Cm6



Cadd9



NOTE

aug, dim7, sus4, 6, m6のコードは、根音が最低音となるように押さえる必要があります。

リズムを止めた状態で使うと、和音の持続音を得られます。

カスタムA.B.C. :

下鍵盤で弾くコードとは別に、ペダル鍵盤を1音押さえるだけでベース伴奏が得られます。この機能を使うことで、演奏に幅を持たせることができます。

② メモリー

下鍵盤：

オンにすると、リズムが鳴っている間は、下鍵盤から指をはなしても下鍵盤の音が鳴り続けます。

ペダル鍵盤：

オンにすると、リズムが鳴っている間は、ペダル鍵盤から足をはなしても、ペダル鍵盤の音が鳴り続けます。

シングルフィンガーやフィンガードコードの場合は、オンにしてリズムをスタートすると、下鍵盤から指をはなしたあともペダル鍵盤の音が鳴り続けます。

オートベースコードを使って、リズムをシンクロスタートで始める場合は、下鍵盤/ペダル鍵盤のメモリーをオンにしてください。メモリーをオンにしないで使用した場合は、演奏中に下鍵盤から指をはなすと、リズムもストップします。

6

メロディーにハーモニーをつける： メロディーオンコード (M.O.C.)

下鍵盤で弾いたコードによって、上鍵盤で弾くメロディーラインに自動的にハーモニーを付ける機能です。メロディーオンコードには、3つのモードがあります。また、メロディーオンコードをニーレバーでオン/オフすることもできます。

メロディーオンコードを設定するには：

[A.B.C./M.O.C.]ボタンを押します。

オートベースコード/メロディーオンコード画面



オートベースコード/メロディーオンコード画面が表示されます。メロディーオンコードは、画面の右側で設定します。

① M.O.C. (メロディーオンコード)モード

OFF：

メロディーオンコード機能をキャンセルします。

モード1：

メロディーに近い音域で最高2音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

モード2：

メロディーに近い音域で最高3音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

モード3：

メロディーから比較的離れた音域で最高4音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

② ニーレバー

メロディーオンコードをニーレバーでコントロールするためのオン/オフスイッチです。
モードを選択したあと、ここでの設定をONにすると、ニーレバーでメロディーオンコードのオン/オフ切り替えができるようになります。

上鍵盤の音群で、音量が0の場合はメロディーオンコードの効果は得られません。また、リードボイスに対してはメロディーオンコードの効果はかかりません。



関連ページ

メロディーオンコードをコントロールする(196ページ)

7

鍵盤で打楽器を演奏する： キーボードパーカッション

ドラム系やラテンパーカッション系、そして和太鼓などのバラエティーあふれる打楽器音を鍵盤に呼びだして、リアルタイムでパーカッション演奏が楽しめます。

このキーボードパーカッションには、各鍵盤にあらかじめ打楽器音を割り当ててあり、すぐにパーカッション演奏ができるプリセットキーボードパーカッションと、すべての打楽器音をどの鍵盤に割り当てるかを自分で決めることができるユーザーキーボードパーカッションがあります。

プリセットキーボードパーカッションを使う

1

上鍵盤/下鍵盤/ペダル鍵盤の音群の音量を0にします。

2

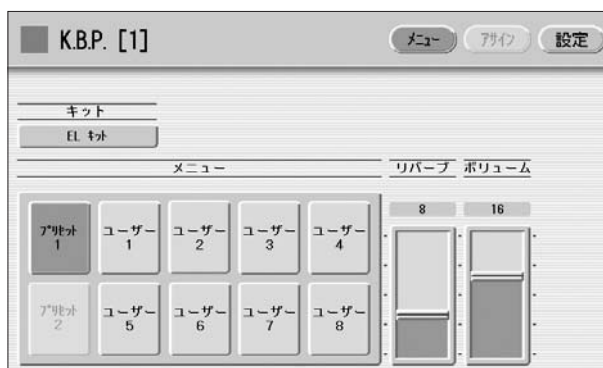
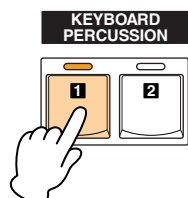
パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション)の[1]か[2]のボタンを押します。

キーボードパーカッション画面が表示されます。



NOTE

ボイスディスプレイで各音群をミュートできます(20ページ)。



[1]ボタンを押すとプリセット1が、[2]ボタンを押すとプリセット2が鍵盤に呼び出されます。プリセット1は上鍵盤/下鍵盤で打楽器演奏ができるセット、プリセット2は、ペダル鍵盤で打楽器演奏ができるセットです。



NOTE

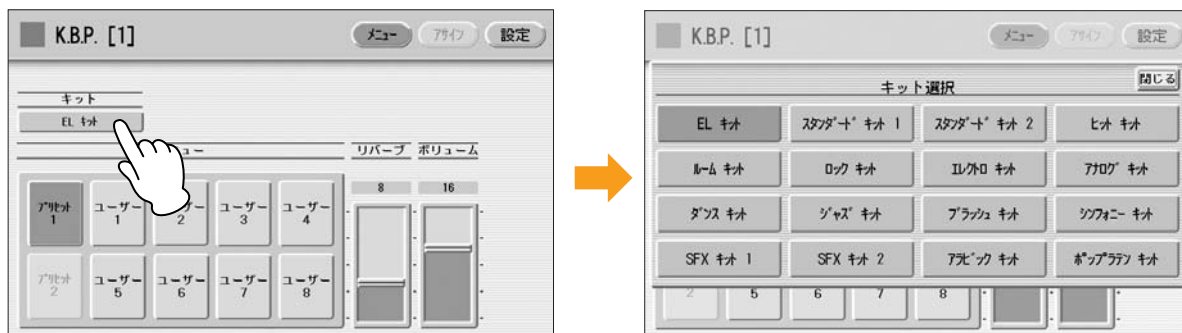
キーボードパーカッションボタンの[1]と[2]が両方ともオンの場合、[1]と[2]両方を同時に使用できます。

**NOTE**

キットはキーボードパーカッション全体で共通の設定です。たとえば、プリセット1でスタンダードキット1を選ぶと、プリセット2、ユーザー 1～8もスタンダードキット1に変わります。

3 パーカッションのキットを選択します。

初期設定ではELキットが選ばれていますが、そのほかにも全部で16種類のキットが選択できます。キットボタンを押すと、パーカッションキットの一覧が画面上に表示されます。この中から使用したいキットを選びます。[閉じる]ボタンを押すと、キットを選択せずに一覧表示を閉じます。

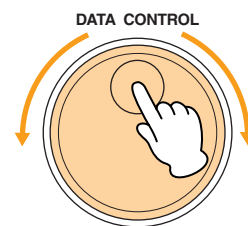
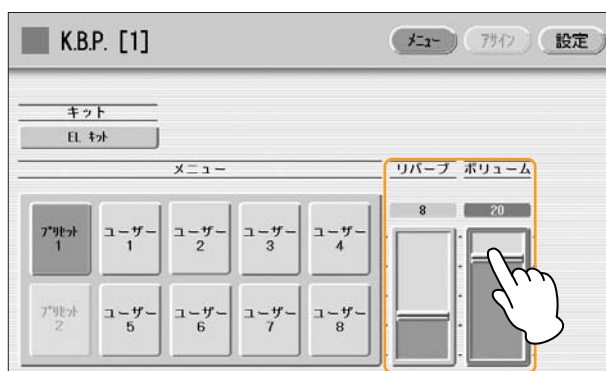


各キットにどんな打楽器が割り当てられているかは、71ページのプリセットキーボードパーカッションリストをご覧ください。

キットを変更するときに、「アサインとセットアップを消去しますか？」というメッセージが表示されることがあります。[消去]を選ぶと、アサインページと設定ページの内容がすべて初期化され、選択したキットを初期状態でパネル上に呼び出します。[キャンセル]を選ぶと、アサインとセットアップを消去せずに選択したキットをパネル上に呼び出します。

4 リバーブや音量を設定します。

キーボードパーカッション画面のリバーブスライダーとボリュームスライダーで、リバーブと音量を調節します。



ここでの設定は、キーボードパーカッション全体のリバーブ/ボリューム設定です。個々の打楽器について設定したい場合は、78ページをご覧ください。

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

プリセットキーボードパーカッションリスト

		ELキット			スタンダードキット1*		
		プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)
C1		バスドラムヘビー	-		キック	-	
	C#1	スネアブラッシュロール	-		サイドスティック	スルドミュート	
D1		スネアドラムヘビー	-		スネア	スルドオープン	
	D#1	スネアブラッシュショット1	クラベス		ハンドクラップ	ハイQ	
E1		スネアドラムリバーブ1	-		スネアタイト	ホイップスラップ	
		スネアドラムライト	-		フロアタムL	スクラッチH	
F1		タム3	シンセタム3		ハイハットクローズ	スクラッチL	
	F#1	スネアドラムリム1	コンサートバスドラム		フロアタムH	フィンガースナップ	
G1		タム2	シンセタム2		ハイハットペダル	クリックノイズ	
	G#1	ハイハットクローズ	バスドラムヘビー		ロータム	メトロノームクリック	
A1		タム1	シンセタム1		ハイハットオープン	メトロノームベル	
	A#1	ハイハットオープン	バスドラムライト		ミドルタムL	SeqクリックL	
B1		ライドシンバル1	スネアドラムヘビー	-	ミドルタムH	SeqクリックH	-
	B#1	シンセタム3	スネアブラッシュロール	-	クラッシュシンバル1	ブラッシュタップ	-
C2		クラッシュシンバル1	スネアドラムヘビー	-	ハイタム	ブラッシュスワール	-
	C#2	シンセタム2	スネアブラッシュショット1	-	ライドシンバル1	ブラッシュスラップ	-
D2		シンセタム2	スネアドラムリバーブ1	-	チャイニーズシンバル	ブラッシュタップスワール	-
	D#2	オーケストラシンバル	スネアドラムライト	-	ライドシンバルカップ	スネアロール	-
E2		-	タム3	-	タンバリン	カスタネット	-
	E#2	シンセタム1	スネアドラムリム1	-	スブラッシュシンバル	スネアソフト	-
F2		-	タム2	-		スティック	-
	F#2		ハイハットクローズ	-		キックソフト	-
G2			タム1	-		オープンリムショット	-
	G#2		ハイハットオープン	-		キックタイト	-
A2			ライドシンバル1	-		キック	ボンゴH
	A#2		オーケストラスネアドラム	-		サイドスティック	ボンゴL
B2			クラッシュシンバル1	-		スネア	コンガHミュート
C3			スネアドラムロール	-		ハンドクラップ	コンガHオープン
	C#3		オーケストラシンバル	-		スネアタイト	コンガL
D3			オーケストラシンバルロール	-		フロアタムL	ティンバレルH
	D#3		トライアングルミュート	-		ハイハットクローズ	ティンバレルL
E3			タンバリン	-		フロアタムH	アゴゴH
	E#3		トライアングルオープン	-		ハイハットペダル	アゴゴL
F3			カスタネット	-		ロータム	カバサ
	F#3		カウベル1	-		ハイハットオープン	マラカス
G3			ティンバレル1ロー	-		ミドルタムL	サンバホイッスルH
	G#3		ティンバレル1ハイ	-		ミドルタムH	サンバホイッスルL
A3			ウッドブロックロー	-		クラッシュシンバル1	ギロショート
	A#3		コンガロー	-		ハイタム	ギロロング
B3			ウッドブロックハイ	-		ライドシンバル1	クラベス
C4			コンガハイ	-		チャイニーズシンバル	ウッドブロックH
	C#4		ボンゴロー	-		ライドシンバルカップ	ウッドブロックL
D4			アゴゴロー	-		タンバリン	クイーカミュート
	D#4		ボンゴハイ	-		スブラッシュシンバル	クイーカオープン
E4			アゴゴハイ	-		カウベル	トライアングルミュート
F4			クイーカロー	-		クラッシュシンバル2	トライアングルオープン
	F#4		ハンドクラップ	-		ビブラスラップ	シェーカー
G4			クイーカハイ	-		ライドシンバル2	ジングルベル
	G#4		シェーカー	-		-	ベルツリー
A4				-			-
	A#4			-			-
B4				-			-
C5				-			-
	C#5			-			-
D5				-			-
	D#5			-			-
E5				-			-
	E#5			-			-
F5				-			-
	F#5			-			-
G5				-			-
	G#5			-			-
A5				-			-
	A#5			-			-
B5				-			-
C6				-			-

ELS-01/01Cの鍵盤の位置を表しています。

*スタンダードキット2～シンフォニーキットは、スタンダードキット1と同等の配列を持つキットです。

		SFXキット1			SFXキット2		
		プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)
C1	C#1	カッティングノイズ1	-		フォーンコール	-	
D1	D#1	カッティングノイズ2	-		ドアのきしみ	-	
E1		-	-		ドアを閉める	-	
F1	F#1	ストリングスラップ	-		スクラッチカット	-	
G1	G#1	-	-		スクラッチH3	-	
A1	A#1	-	-		ウィンドチャイム	-	
B1		-	-		電話	-	
C2	C#2	-	-		-	-	
D2	D#2	-	-		-	-	
E2		-	-		-	-	
F2	F#2	フルートキークリック	-	-	イグニッション	-	-
G2	G#2	-	-	-	タイヤ	-	-
A2	A#2	-	-	-	レーシングカー	-	-
B2		-	-	-	衝突	-	-
C3	C#3		カッティングノイズ1	-		フォーンコール	バースト
D3	D#3		カッティングノイズ2	-		ドアのきしみ	ローラーコースター
E3			-	-		ドアを閉める	サブマリン
F3	F#3		ストリングスラップ	-		スクラッチカット	-
G3	G#3		-	-		スクラッチH3	-
A3	A#3		-	-		ウィンドチャイム	-
B3			-	-		電話	-
C4	C#4		-	雨		-	笑い声
D4	D#4		-	雷		-	悲鳴
E4			-	風		-	パンチ
F4	F#4		-	せせらぎ		-	心音
G4	G#4		-	泡		-	足音
A4	A#4		-	フィールド		-	-
B4			-	-		-	-
C5	C#5		フルートキークリック	-		イグニッション	-
D5	D#5		-	-		タイヤ	-
E5			-	-		レーシングカー	-
F5	F#5		-	-		衝突	-
G5	G#5		-	-		サイレン	-
A5	A#5		-	-		列車	-
B5			-	-		ジェット機	-
C6			-	-		スターシップ	-
			-	犬		-	マシンガン
			-	馬		-	レーザーガン
			-	鳥のさえずり		-	爆発
			-	-		-	花火
			-	-		-	-
			-	-		-	-
			-	ゴースト		-	-
			-	マオウ		-	-
			-	-		-	-
			-	-		-	-
			-	-		-	-
			-	-		-	-
			-	-		-	-

		アラビックキット			ポップラテンキット		
		プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)	プリセット2(ペダル鍵盤)	プリセット1(下鍵盤)	プリセット1(上鍵盤)
C1	C#1	キックソフト	-		ボンゴH Op.1f	-	
D1	D#1	サイドスティック	-		ボンゴH Op.3f	-	
E1		スネアソフト	-		ボンゴHリム	-	
F1	F#1	アラビックハンドクラップ	-		ボンゴHチップ	-	
G1	G#1	スネアドラム	-		ボンゴHヒール	-	
A1	A#1	フロアタムL	-		ボンゴHスラップ	-	
B1		ハイハットクローズ	-		ボンゴL Op.1f	ハンドクラップ	
C2	C#2	フロアタムH	-		ボンゴL Op.3f	-	
D2	D#2	ハイハットペダル	-		ボンゴLリム	-	
E2		ロータム	-		ボンゴLチップ	-	
F2	F#2	ハイハットオープン	-		ボンゴLヒール	コンガHチップ	
G2	G#2	ミドルタムL	-		ボンゴLスラップ	コンガHヒール	
A2	A#2	ミドルタムH	ナカラザンドム	-	ティンバリエルオープン	コンガHオープン	-
B2		クラッシュシンバル1	カバサ	-	-	コンガHミュート	-
C3	C#3	ハイタム	ナカラザンエッジ	-	-	コンガHスラップOp.	-
D3	D#3	ライドシンバル1	ハゲールドム	-	-	コンガHスラップ	-
E3		クラッシュシンバル2	ハゲールエッジ	-	-	コンガHスラップMt.	-
F3	F#3	ドゥフーラドム	ボンゴH	-	バイラル	コンガLチップ	-
G3	G#3	タンバリン	ボンゴL	-	ティンバリエルオープン	コンガLヒール	-
A3	A#3	ドゥフーラタク	コンガHミュート	-	-	コンガLオープン	-
B3			コンガHオープン	-		コンガLミュート	-
C4	C#4		コンガL	-		コンガLスラップOp.	-
D4	D#4		ザグロウダH	-		コンガLスラップ	-
E4			ザグロウダL	-		コンガLスライド	-
F4	F#4		キックソフト	カテムドム		ボンゴH Op.1f	カウベルトップ
G4	G#4		サイドスティック	カテムタク		ボンゴH Op.3f	-
A4	A#4		スネアソフト	カテムサク		ボンゴHリム	-
B4			アラビックハンドクラップ	カテムタク		ボンゴHチップ	-
C5	C#5		スネアドラム	ドゥフタク		ボンゴHヒール	ギロショート
D5	D#5		フロアタムL	タブラドム		ボンゴHスラップ	ギロロング
E5			ハイハットクローズ	タブラタク1		ボンゴL Op.1f	-
F5	F#5		フロアタムH	タブラティク		ボンゴL Op.3f	-
G5	G#5		ハイハットペダル	タブラタク2		ボンゴLリム	タンバリン
A5	A#5		ロータム	タブラサク		ボンゴLチップ	-
B5			ハイハットオープン	タブラロールエッジ		ボンゴLヒール	-
C6			ミドルタムL	タブラフラム		ボンゴLスラップ	-
D6			ミドルタムH	サガト1		ティンバリエルオープン	マラカス
E6			クラッシュシンバル1	ダブルドム		-	シェーカー
F6			ハイタム	サガト3		-	カバサ
G6			ライドシンバル1	ダブルタク		-	クイーカミュート
A6			クラッシュシンバル2	サガト2		-	クイーカオープン
B6			ドゥフーラドム	リクドム		バイラル	-
C7			タンバリン	リクタク2		ティンバリエルオープン	-
D7			ドゥフーラタク	リクフィンガー 1		-	-
E7			カウベル	リクタク1		-	-
F7			ドゥフーラサク	リクフィンガー 2		-	トライアングルミュート
G7			クラベス	リクプラストレモロ		-	トライアングルオープン
A7			ドゥフドム	リクサク		バイラルH	-
B7			-	リクティク		-	ウィンドチャイム
C8			-	-		-	-
D8			-	-		-	-
E8			-	-		-	-
F8			-	-		-	-
G8			-	-		-	-
A8			-	-		-	-
B8			-	-		-	-
C9			-	-		-	-
D9			-	-		-	-
E9			-	-		-	-
F9			-	-		-	-
G9			-	-		-	-
A9			-	-		-	-
B9			-	-		-	-
C10			-	-		-	-

ユーザーキーボードパーカッションを設定する

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のどのキー（鍵）にでも、好きな打楽器を割り当てられます。打楽器を割り当てたセットは、ユーザー 1～ユーザー 8に保存でき、パネル上の KEYBOARD PERCUSSION [1]または[2]ボタンで呼び出します。ここでは、ユーザー 1に打楽器を割り当て、パネル上の[1]ボタンで呼び出す手順を例として使用します。

1 パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション)の [1]ボタンを押します。

画面上にキーボードパーカッションのメニューページが表示されます。

2 画面で[ユーザー 1]を選択します。

これで、次にキーボードパーカッションの[1]ボタンを押したときには鍵盤にユーザー 1が呼び出せるようになりました。

3 パーカッションのキットを選択します。

キットの選択方法については、70ページの手順3をご覧ください。各キットの内容については、80ページのキットアサインリストをご覧ください。

4 画面右上の[アサイン]ボタンを押して、アサインページを表示させます。

このアサインページで、いろいろな打楽器を鍵盤に割り当てます。



NOTE

「アサイン(assign)」には「割り当てる」という意味があります。



5 鍵盤に割り当てたい打楽器を選択します。

画面上部のカテゴリーから、使用したい打楽器が含まれるカテゴリーを選びます。選んだカテゴリーに含まれる打楽器メニューが表示されます。



関連ページ

キットアサインリスト
(80ページ)



6 打楽器を任意の鍵盤に割り当てます。

打楽器メニューの中で使用したい打楽器名を押しながら、その打楽器音を割り当てたい鍵盤を押します。

打楽器を割り当てる鍵盤名 打楽器名



NOTE

ユーザーキーボードパーカッションは、ユーザー 1～8に(合計で8セット)設定できます。ただし、レジストレーションごとには設定できません。レジストレーションに設定できるのは、キーボードパーカッションのオン/オフとメニュー (プリセット 1～2/ユーザー 1～8)情報のみです。

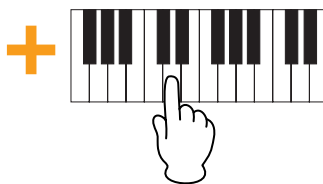
画面上部に、鍵盤名と割り当てた打楽器名が表示され、打楽器音が鍵盤に割り当てられました。割り当てた打楽器は、74ページの手順2で選んだユーザー (ここではユーザー 1)に保存されます。

7 手順5～6の操作を繰り返して、必要な打楽器を鍵盤に割り当てます。

入力を間違えたときは：

アサインページの[消去]ボタンを使って、入力した打楽器音を消去できます。

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器が割り当てられている鍵盤を押します。



注意

キーボードパーカッションの設定は、別の画面に移動したときに自動的に保存されます。保存中は、画面の左上が数秒間、水色に点灯します。別の画面に移動せずに電源を切ったり、保存中のマークが点灯している間に電源を切ったりすると、設定内容が失われてしまいますので、ご注意ください。

はじめからやり直したいときは：

アサインページの[消去]ボタンを使って、入力した打楽器音をすべて消去できます。

- 1 [消去]ボタンを押して、すぐに画面から指をはなします。以下の画面が表示され、全音消去するかどうか確認を求めています。



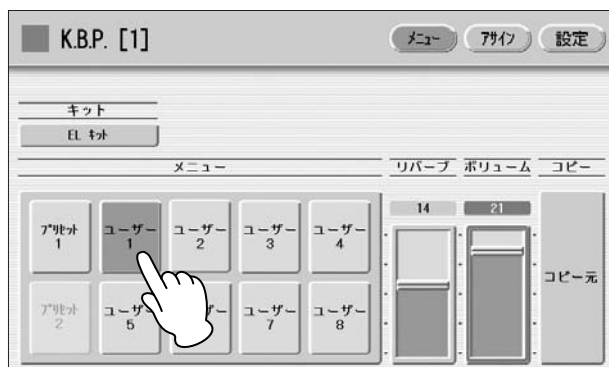
- 2 [消去]ボタンを選択すると、全音消去を実行し、画面上に「すべてのアサインを消去しました!!」という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。
[キャンセル]ボタンを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

キーボードパーカッションをコピーする

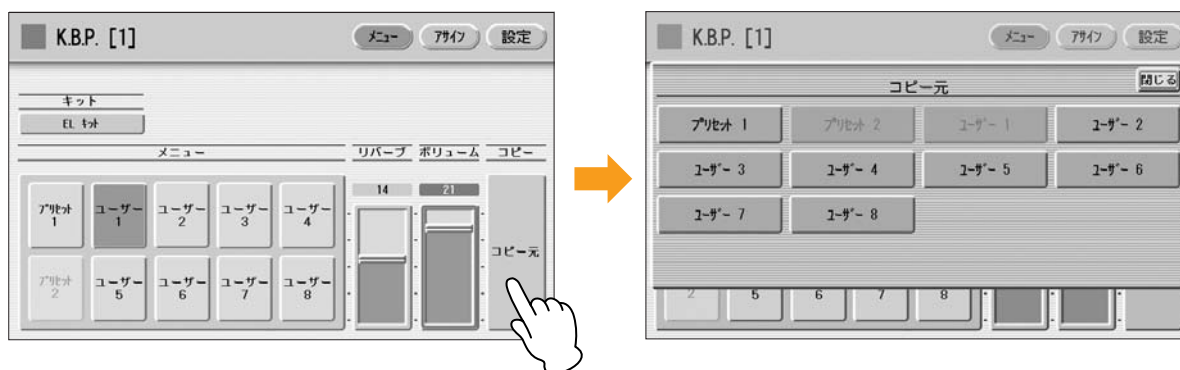
プリセットキーボードパーカッションや、すでに作成してあるユーザーキーボードパーカッションを、別のユーザーにコピーして、それをもとに新しいユーザーキーボードパーカッションをつくることができます。ここでは、プリセット1をユーザー 1にコピーする場合を例に説明します。

- 1 パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION (キーボードパーカッション)の[1]ボタンを押します。
プリセット1をコピーする場合には、必ず[1]ボタンを使います。同様に、プリセット2をコピーする場合には、[2]ボタンを使います。ユーザーをコピーする場合は、[1]ボタンと[2]ボタンのどちらでも構いません。

- 2 メニュー画面上で、コピー先にしたいユーザー (ここではユーザー 1) を選択します。



- 3 [コピー元] ボタンを押します。コピー元を選択する画面が表示されます。



- 4 コピーしたいキーボードパーカッション (ここではプリセット1) を選びます。
プリセット1をコピーするかどうか確認を求める画面が表示されます。

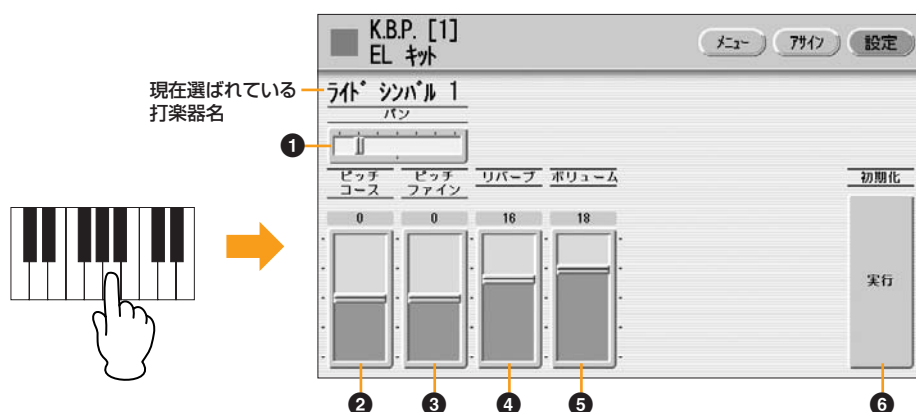
- 5 [コピー] ボタンを選択すると、プリセット1のコピーを実行し、画面上に「プリセット1をユーザー 1にコピーしました!!」という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。

[キャンセル] ボタンを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

各打楽器の細かい設定をする

各打楽器について、パンやボリューム、リバーブなどを設定したり、ドラムのチューニングを変更したりして、自分の好みの打楽器音をつくることができます。ここでの設定は、楽器全体で1つなので、レジストレーションごとに設定を変えることはできません。

- 1 設定したい打楽器音が割り当てられている鍵盤の、音群のボリュームを0にしておきます。
- 2 キーボードパーカッション画面で画面右上の[設定]ボタンを押します。
キーボードパーカッションの設定ページが表示されます。
- 3 設定を変えたい打楽器が割り当てられている鍵盤を押します。
画面に打楽器名が表示され、その打楽器について細かい設定を行ないます。



① パン

現在選ばれている打楽器のステレオ出力による位置を設定します。7か所の位置で、打楽器ごとに設定できます。

② ピッチコース

現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。

設定範囲：-64～+63

③ ピッチファイン

現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。ピッチコース(②)よりも細かく設定できます。

設定範囲：-64～+63

④ リバーブ

現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。

設定範囲：0～24

⑤ ボリューム

現在選ばれている打楽器のボリュームを設定します。

設定範囲：0～24

⑥ 初期化

すべての打楽器の、パンやピッチ、リバーブなどの設定を、すべて初期設定に戻します。

[実行]ボタンを押すと、以下の画面が表示され確認を求めています。



[実行]ボタンを選択すると、初期設定に戻ります。この場合、画面上に「初期化しました!!」が一時的に表示され、操作が完了したことを示します。

[キャンセル]ボタンを選択すると、操作を中止し、前の画面に戻ります。

キットアサインリスト

ELキット	
シンバル	
クラッシュシンバル1	
クラッシュシンバル2	
クラッシュシンバルミュート	
ライドシンバル1	
ライドシンバル2	
ライドシンバルカップ	
オーケストラシンバル	
オーケストラシンバルロール	
オーケストラシンバルミュート	
シンバルマーチ	
シンバルブラッシュショット	
タムタム	
ハイハット	
ハイハットオープン	
ハイハットクローズ	
ハイハットペダル1	
ハイハットペダル2	
アナログハイハットオープン	
アナログハイハットクローズ	
スネアドラム	
スネアドラムライト	
スネアドラムヘビー	
スネアドラムリム1	
スネアドラムリム2	
スネアドラムアクセント1	
スネアドラムアクセント2	
スネアドラムリバーブ1	
スネアドラムリバーブ2	
シンセスネアドラム	
オーケストラスネアドラム	
スネアドラムロール	
アナログスネアドラム	
スネアブラシ	
スネアブラッシュショット1	
スネアブラッシュショット2	
スネアブラッシュロール	
タム	
タム1	
タム2	
タム3	
タム4	
タムブラッシュショット1	
タムブラッシュショット2	
タムブラッシュショット3	
タムブラッシュショット4	
シンセタム1	
シンセタム2	
シンセタム3	
バスドラム	
バスドラムライト	
バスドラムヘビー	
バスドラムアタック	
シンセバスドラム	
バスドラムマーチ	
コンサートバスドラム	
アナログバスドラムショート	
アナログバスドラムロング	
コンガ/ボンゴ	
コンガハイ	
コンガロー	
コンガスラップ	
コンガモフ	
コンガスライド	
ボンゴハイ	
ボンゴロー	
ボンゴスラップ	
ボンゴミュート	
クイール/スルド	
クイールハイ	
クイールミドル	
クイールロー	
タンポリンオープン	
タンポリンミュート	

スルドオープン	
スルドミュート	
スルドリム	
スルドモフ	
ティンバレス/カウベル	
ティンバル1ハイ	
ティンバル1ロー	
ティンバル2ハイ	
ティンバル2ロー	
ティンバル3ハイ	
ティンバル3ロー	
ティンバル4ハイ	
ティンバル4ロー	
カウベル1	
カウベル2	
カウベル3	
カウベル4	
パーカッション1	
カバサ	
シェーカー	
マラカスハイ	
マラカスロー	
ギロショット	
ギロロング	
ウッドブロックハイ	
ウッドブロックミドル	
ウッドブロックロー	
クラブス	
カスターネット	
ビブラスラップ	
パーカッション2	
アゴゴハイ	
アゴゴロー	
トライアングルオープン	
トライアングルミュート	
ウィンドベルダウン	
ウィンドベルアップ	
タンバリン	
バンデイレ	
ベル	
ハンドクラップ	
フィンガースナップ	
スクラッチ	
ノイズパーカッション	
パーカッション3	
小鼓(コツツミ) 1	
小鼓(コツツミ) 2	
小鼓(コツツミ) 3	
小鼓(コツツミ) 4	
大鼓(オオツツミ) 1	
大鼓(オオツツミ) 2	
太鼓(タイコ) 1	
太鼓(タイコ) 2	
大太鼓(オオタイコ) 1	
大太鼓(オオタイコ) 2	
かけ声1	
かけ声2	
かけ声3	
スタンダードキット1	
シンバル	
クラッシュシンバル1	
クラッシュシンバル2	
スブラッシュシンバル	
チャイニーズシンバル	
ライドシンバル1	
ライドシンバル2	
ライドシンバルカップ	
ハイハットオープン	
ハイハットクローズ	
ハイハットペダル	
スネアドラム	
スネア	
スネアタイト	
スネアソフト	

スネアロー	
サイドスティック	
オープンリムショット	
ブラッシュタップ	
ブラッシュスラップ	
ブラッシュスワール	
ブラッシュタップスワール	
タム	
フロアタムL	
フロアタムH	
ロータム	
ミドルタムL	
ミドルタムH	
ハイタム	
バスドラム	
キック	
キックタイト	
キックソフト	
パーカッション1	
コンガHオープン	
コンガL	
コンガHミュート	
ボンゴH	
ボンゴL	
ティンバルH	
ティンバルL	
カウベル	
クラブス	
ギロロング	
ギロショット	
マラカス	
ビブラスラップ	
パーカッション2	
スルドミュート	
スルドオープン	
クイールカミュート	
クイールオープン	
カバサ	
シェーカー	
アゴゴH	
アゴゴL	
サンバホイッスルH	
サンバホイッスルL	
パーカッション3	
タンバリン	
カスターネット	
ジングルベル	
ベルツリー	
トライアングルオープン	
トライアングルミュート	
ウッドブロックH	
ウッドブロックL	
スティック	
ホイップスラップ	
フィンガースナップ	
ハンドクラップ	
パーカッション4	
ハイQ	
クリックノイズ	
スクラッチH	
スクラッチL	
SeqクリックL	
SeqクリックH	
メトロノームクリック	
メトロノームベル	
スタンダードキット2	
シンバル	
クラッシュシンバル1	
クラッシュシンバル2	
スブラッシュシンバル	
チャイニーズシンバル	
ライドシンバル1	
ライドシンバル2	
ライドシンバルカップ	

ハイハットオープン	
ハイハットクローズ	
ハイハットペダル	
スネアドラム	
スネアショート	
スネアタイトH	
スネアソフト2	
スネアロー	
サイドスティックライト	
オープンリムショットH	
ブラッシュタップ	
ブラッシュスラップ	
ブラッシュスワール	
ブラッシュタップスワール	
タム	
フロアタムL	
フロアタムH	
ロータム	
ミドルタムL	
ミドルタムH	
ハイタム	
バスドラム	
キックショート	
キックタイト	
キックソフト	
パーカッション1	
コンガHオープン	
コンガL	
コンガHミュート	
ボンゴH	
ボンゴL	
ティンバルH	
ティンバルL	
カウベル	
クラブス	
ギロロング	
ギロショット	
マラカス	
ビブラスラップ	
パーカッション2	
スルドミュート	
スルドオープン	
クイールカミュート	
クイールオープン	
カバサ	
シェーカー	
アゴゴH	
アゴゴL	
サンバホイッスルH	
サンバホイッスルL	
パーカッション3	
タンバリン	
カスターネット	
ジングルベル	
ベルツリー	
トライアングルオープン	
トライアングルミュート	
ウッドブロックH	
ウッドブロックL	
スティック	
ホイップスラップ	
フィンガースナップ	
ハンドクラップ	
パーカッション4	
ハイQ	
クリックノイズ	
スクラッチH	
スクラッチL	
SeqクリックL	
SeqクリックH	
メトロノームクリック	
メトロノームベル	

ヒットキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン2
ハイハットクローズ2
ハイハットペダル2
スネアドラム
スネアアンビエント
スネアタイト2
スネアエレクトロ
スネアロール
スティックアンビエント
スネアピッチ
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
ハイブリッドタム1
ハイブリッドタム2
ハイブリッドタム3
ハイブリッドタム4
ハイブリッドタム5
ハイブリッドタム6
バスドラム
キックタイトH
キックウェット
キックタイトL
パーカッション1
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリンライト
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH

メトロノームクリック
メトロノームベル
ルームキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
スネアスナッピー
スネアタイトスナップ
スネアソフト2
スネアロール
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
タムルーム1
タムルーム2
タムルーム3
タムルーム4
タムルーム5
タムルーム6
バスドラム
キック
キックタイト
キックソフト
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH

スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル
ロックキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
スネアロック
スネアロックタイト
スネアノイジー
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
タムロック1
タムロック2
タムロック3
タムロック4
タムロック5
タムロック6
バスドラム
キックゲート
キック2
キックソフト
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ

パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル
エレクトロキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
スネアノイジー2
スネアノイジー3
スネアスナップエレクトロ
スネアロール
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
リバースシンバル
タム
タムエレクトロ1
タムエレクトロ2
タムエレクトロ3
タムエレクトロ4
タムエレクトロ5
タムエレクトロ6
バスドラム
キックゲートヘビー
キックゲート
キック3
パーカッション1
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
スクラッチH 2
スクラッチL 2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
ハイQ 2
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック

ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

アナログキット
シンバル
クラッシュアナログ
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハットオープンアナログ
ハットクローズアナログ
ハットクローズアナログ2
スネアドラム
スネアアナログ
スネアアナログ2
スネアノイズ 4
スネアロール
サイドスティックアナログ
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
リバースシンバル
タム
タムアナログ1
タムアナログ2
タムアナログ3
タムアナログ4
タムアナログ5
タムアナログ6
バスドラム
キックアナログ
キックアナログショート
キック3
パーカッション1
コンガアナログM
コンガアナログL
コンガアナログH
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベルアナログ
クラベス2
ギロロング
ギロショート
マラカス2
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
スクラッチH 2
スクラッチL 2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
ハイQ 2
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート

ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

ダンスキット
シンバル
クラッシュアナログ
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドアナログ
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン3
ハイハットクローズ3
ハットクローズアナログ3
スネアドラム
スネアクラップ
スネアドライ
スネアテクノ
リバースダンス2
サイドスティックアナログ
リムゲート
スネアアナログ3
スネアアナログ4
ピニルノイズ
リバースシンバル
タム
タムダンス1
タムダンス2
タムダンス3
タムダンス4
タムダンス5
タムダンス6
バスドラム
キックテクノ
キックテクノL
キックテクノQ
パーカッション1
コンガアナログM
コンガアナログL
コンガアナログH
ボンゴアナログL
ティンバールH
ティンバールL
カウベルダンス
クラベス2
ギロロング
ギロショート
マラカス2
ビブラスラップアナログ
パーカッション2
キックダンス1
キックダンス2
ダンスプレス1
ダンスプレス2
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリンアナログ
ハイQ 2
ジングルベル

ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ダンスパーカッション3
ダンスパーカッション4
スネアダンス1
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ダンスクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチダンス1
スクラッチダンス2
ダンスパーカッション2
ハイQダンス1
ダンスパーカッション1
リバースダンス1

ジャズキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットベダル
スネアドラム
スネアジャズL
スネアジャズM
スネアジャズH
スネアロール
サイドスティックライト
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
フロアタムL
フロアタムH
ロータム
ミドルタムL
ミドルタムH
ハイタム
バスドラム
キックジャズ
キックタイト
キックソフト
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL

パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

ブラッシュキット
シンバル
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ライドシンバル1
ライドシンバル2
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットベダル
スネアドラム
ブラッシュスラップ3
ブラッシュタップ2
ブラッシュスラップ2
スネアロール
サイドスティックライト
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
タムブラッシュ 1
タムブラッシュ 2
タムブラッシュ 3
タムブラッシュ 4
タムブラッシュ 5
タムブラッシュ 6
バスドラム
キックジャズ
キックタイト
キックソフト
パーカッション1
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン
カバサ
シェーカー
アゴゴH

アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

シンフォニーキット
シンバル
ハンドシンバル
ハンドシンバル2
スブラッシュシンバル
チャイニーズシンバル
ハンドシンバルS
ハンドシンバル2 S
ライドシンバルカップ
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
バンドスネア
バンドスネア2
スネアソフト
スネアロール
サイドスティック
オープンリムショット
ブラッシュタップ
ブラッシュスラップ
ブラッシュスワール
ブラッシュタップスワール
タム
フロアタムL
フロアタムH
ロータム
ミドルタムL
ミドルタムH
ハイタム
バスドラム
グランカッサミュート
グランカッサ
キックソフト2
パーカッション1
コンガHオープン
コンガL
コンガHミュート
ボンゴH
ボンゴL
ティンバールH
ティンバールL
カウベル
クラベス
ギロロング
ギロショート
マラカス
ビブラスラップ
パーカッション2
スルドミュート
スルドオープン
クイーカミュート
クイーカオープン

カバサ
シェーカー
アゴゴH
アゴゴL
サンバホイッスルH
サンバホイッスルL
パーカッション3
タンバリン
カスタネット
ジングルベル
ベルツリー
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウッドブロックH
ウッドブロックL
スティック
ホイップスラップ
フィンガースナップ
ハンドクラップ
パーカッション4
ハイQ
クリックノイズ
スクラッチH
スクラッチL
SeqクリックL
SeqクリックH
メトロノームクリック
メトロノームベル

SFXキット1
SFX
カッティングノイズ1
カッティングノイズ2
ストリングスラップ
フルートキークリック
雨
雷
風
せせらぎ
泡
フィード
ゴースト
マオウ
犬
馬
鳥のさえずり

SFXキット2
SFX1
フォンコール
電話
ウィンドチャイム
ドアのきしみ
ドアを開める
スクラッチカット
スクラッチH3
笑い声
悲鳴
パンチ
心音
足音
SFX2
イグニッション
タイヤ
レーシングカー
衝突
サイレン
列車
ジェット機
スターシップ
バースト
ローラーコースター
サブマリン
マシンガン
レーザーガン
爆発
花火

アラビックキット
アラビック1
ナカラザンドム
ナカラザンエッジ
ハゲールドム
ハゲールエッジ
ザグロウダH
ザグロウダL
アラビックハンドクラップ
ドゥフーラドム
ドゥフーラタク
ドゥフーラサク
ドゥフドム
ドゥフタク
アラビック2
カテムドム
カテムタク
カテムサク
タブラドム
タブラタク1
タブラタク2
タブラサク
タブラディク
タブラローエッジ
タブラフラム
タブルドム
タブルタク
アラビック3
サガト1
サガト2
サガト3
リクドム
リクタク1
リクタク2
リクサク
リクティク
リクフィンガー 1
リクフィンガー 2
リクプラストレモロ
シンバル/スネアドラム
クラッシュシンバル1
クラッシュシンバル2
ライドシンバル1
ハイハットオープン
ハイハットクローズ
ハイハットペダル
スネアドラム
スネアソフト
サイドスティック
タム/バスドラム
フロアタムL
フロアタムH
ロータム
ミドルタムL
ミドルタムH
ハイタム
キックソフト
パーカッション
コンガH オープン
コンガL
コンガH ミュート
ボンゴH
ボンゴL
カウベル
クラベス
カバサ
タンバリン

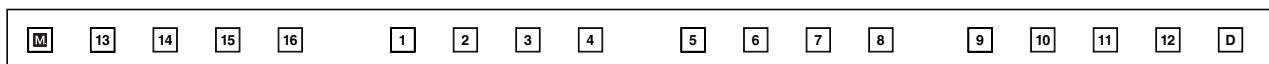
ポップラテンキット
コンガ
コンガH チップ
コンガH ヒール
コンガH オープン
コンガH ミュート
コンガH スラップOp.
コンガH スラップ
コンガH スラップMt.
コンガL チップ
コンガL ヒール

コンガL オープン
コンガL ミュート
コンガL スラップOp.
コンガL スラップ
コンガL スライド
ボンゴ
ボンゴH Op. 1f
ボンゴH Op. 3f
ボンゴHリム
ボンゴHチップ
ボンゴHヒール
ボンゴHスラップ
ボンゴL Op. 1f
ボンゴL Op. 3f
ボンゴLリム
ボンゴLチップ
ボンゴLヒール
ボンゴLスラップ
パーカッション1
ティンバールHオープン
ティンバールLオープン
バイラH
バイラL
カウベルトップ
タンバリン
ギロロング
ギロショート
マラカス
クイーカオープン
クイーカミュート
カバサ
シェーカー
パーカッション2
トライアングルオープン
トライアングルミュート
ウィンドチャイム
ハンドクラップ

6 レジストレーションメモリー

REGISTRATION MEMORY

エレクトーンのパネル上、または画面上で設定したボイスやリズムなどのセッティング(=レジストレーション)は、上鍵盤と下鍵盤の間にある1～16までのナンバーボタンに記録できます。記録したレジストレーションは簡単に呼び出すことができます。この機能を「レジストレーションメモリー」と呼びます。記録したレジストレーションは、演奏中にナンバーボタンを押して呼び出すだけでなく、あらかじめプログラムしておいてフットスイッチを使って呼び出すことも可能です。レジストレーションメモリーに記録したレジストレーションは、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存することもできます。



1～16のナンバーボタンには、あらかじめ用意された基本的なレジストレーションがセットされています。自分で設定したレジストレーションをナンバーボタンに記録すると、そのナンバーボタンに入っていたレジストレーションは上書きされて消えてしまいます。レジストレーションメモリーの初期化(89ページ)を実行すると、プリセットされていたレジストレーションが再び呼び出されます。

この章の内容

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1 レジストレーションをナンバーボタンに記録する 84 | 5 演奏中にレジストレーションを切り替える：レジストレーションシフト 89 |
| 2 レジストレーションを呼び出す 86 | • レジストシフト画面で設定する 90 |
| 3 記録したレジストレーションを外部メディアに保存する . . 88 | • ボイスディスプレイで確認する 92 |
| 4 レジストレーションメモリーの初期化 89 | 6 パラメーターの一括変更 94 |
| | 7 レジストレーションをコピーする 97 |

1 レジストレーションをナンバーボタンに記録する

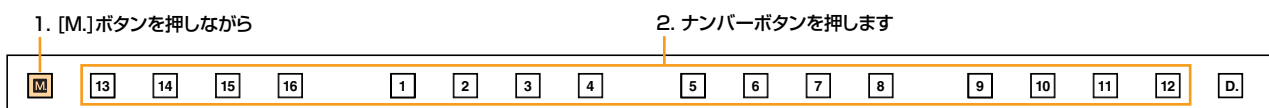
新しくつくったレジストレーションを、レジストレーションメモリーのナンバーボタンに記録します。レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションは、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存することもできます。



関連ページ

ボイスを選ぶ(26ページ)
リズムを選ぶ(55ページ)
コントロールとエフェクト
(42ページ)

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



レジストレーションが記録されると、ナンバーボタンが一時的に点滅します。点滅が終わると、レジストレーションがナンバーボタンに記録されました。



注意

レジストレーションを記録すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、記録中であることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

メモリーできない機能

以下の設定は、楽器全体に関する設定なので、レジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。また、USBフラッシュメモリーなどに保存することもできません。

- ・ピッチ(200ページ)
- ・MIDIコントロール(232ページ)
- ・マイクボリューム(225ページ)
- ・マイクリバーブ(225ページ)
- ・画面に関する設定(17ページ)
- ・インターネット環境設定(212ページ)
- ・ページめくり以外の譜面に関する設定(130ページ)

以下の設定は、レジストレーションナンバーごとに違う設定にすることはできません。ソングのレジストレーションデータとして、USBフラッシュメモリーなどに保存できます。

- ・トランスポーズ(200ページ)
- ・オルガンフルート音色のアタックのモード(39ページ)
- ・レジストレーションシフト(89ページ)
- ・オートフィル(58ページ)
- ・リバーブタイプ(49ページ)
- ・ユーザーボイス(149ページ)
- ・ユーザーリズム(175ページ)
- ・ユーザーキーボードパーカッション(74ページ)
- ・リズムシーケンス(182ページ)
- ・ディスエーブル(86ページ)
- ・ディスエーブルモード(87ページ)
- ・譜面設定のネクスト ページ(130ページ)



関連ページ

レジストレーションを保存する
(117ページ)

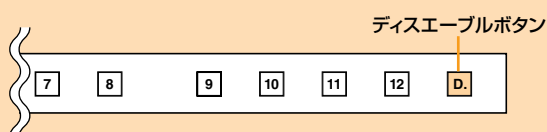
2 レジストレーションを呼び出す

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

- 手でボタンを押すのではなく、フットスイッチを使ってレジストレーションを呼び出す方法(レジストレーションシフト)もあります。レジストレーションシフトについては89ページをご覧ください。
- リズムシーケンスの一部として、あらかじめレジストレーションの変更をプログラムしておく機能(レジストレーションシーケンス)もあります。レジストレーションシーケンスについては187ページをご覧ください。

ディスエーブルボタンについて：

ナンバーボタンを押してレジストレーションを切り替えると、リズムも同時に変わります。しかし、レジストレーションメモリー右端の[D.] (ディスエーブル) ボタンをオンにすることで、リズムの種類やテンポなどは変えずに、レジストレーションメモリー機能でボイスを切り替えながら演奏することができます。一定のテンポで演奏を練習したいときなどに便利です。



[D.](ディスエーブル) ボタンをオンにしたときの動作は、ディスエーブルモードによって異なります。ディスエーブルモードについては87ページの「ディスエーブルモードを選ぶには」をご覧ください。

ディスエーブルモードを選ぶには：

ディスエーブルモードで、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにしたときの対象となる機能を選べます。ディスエーブルモードには、ノーマル(リズムの種類やテンポなどが対象)とテンポ(テンポのみが対象)の2種類があります。

1

[UTILITY]ボタンを押します。

ユーティリティー画面の設定ページが表示されます。

2

「ディスエーブルモード」の[ノーマル]ボタンまたは[テンポ]ボタンを押します。



ディスエーブルモード

ノーマル

このモードのときに、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションメモリーを切り替えても以下の機能は変わりません。

- ・リズムの種類、セクション、テンポ、ボリューム、リバーブ
- ・リズムのリバーブタイム
- ・アカンパニメントのボリューム、リバーブ、パートのオン/オフ
- ・オートベースコードのモード、メモリー
- ・メロディーオンコードのモード、ニーレバーコントロール
- ・セカンドエクスプレッションのテンポコントロールのオン/オフ

テンポ

このモードのときに、[D.](ディスエーブル)ボタンをオンにすると、レジストレーションメモリーを切り替えてもリズムのテンポが変わりません。

記録したレジストレーションを外部メディアに保存する



関連ページ

レジストレーションを保存する
(117ページ)

USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに、レジストレーションを保存できます。レジストレーションメモリーに記録してある16レジストレーションをまとめて、ソングに保存します。

MDR機能(外部メディアへのデータ保存や外部メディアのデータ読み込み)については、第7章で詳しく説明しています。ここでは、USBフラッシュメモリーにレジストレーションを保存する手順を、簡単に説明します。

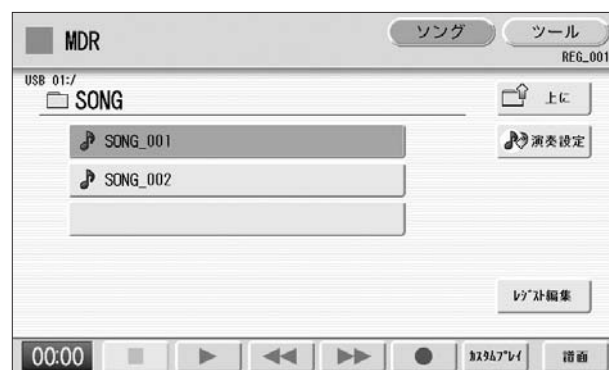
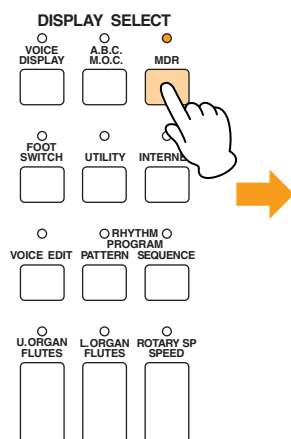
1

USBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に挿入します。

2

[MDR]ボタンを押します。

MDR画面が表示されます。



3

レジストレーションを保存するソングを選択します(107ページ)。

4

画面の[レジスト編集]ボタンを押します。

レジスト編集画面が表示されます。

5

[保存]ボタンを押します。

画面に、保存中であることを示すメッセージが表示されます。保存が終了すると、メッセージが消えます。

これで、現在レジストレーションメモリーボタンに記録されている16のレジストレーションが、USBフラッシュメモリーに保存されました。



関連ページ

レジストレーションなどの
データを読み込む(121ページ)



関連ページ

ソングに名前を付ける
(114ページ)

4 レジストレーションメモリーの初期化

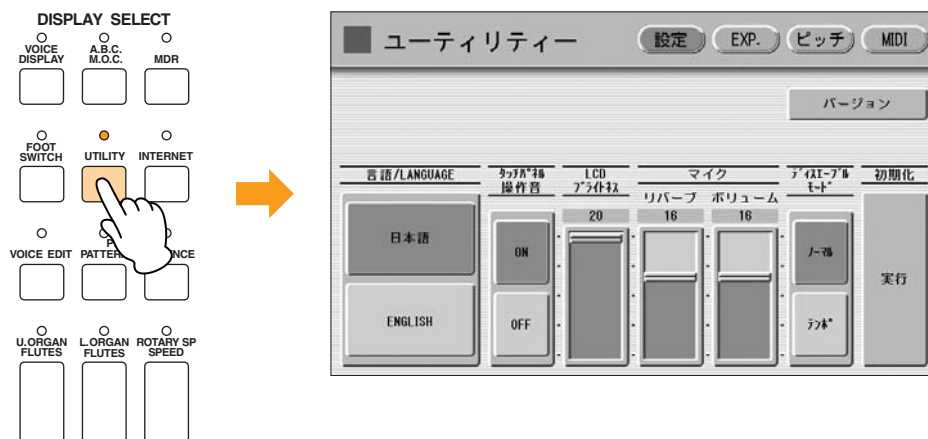
レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションを消去し、レジストレーションメモリーを初期状態に戻すことができます。この場合、すべてのレジストレーションデータが消去されてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存しておきましょう。



関連ページ

エレクトーンの初期化
(24ページ)

- 1 [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティ画面の設定ページを表示させます。



- 2 画面右端の、初期化[実行]ボタンを押します。

「レジストレーションデータを初期化しますか?」という表示が現れます。[初期化]ボタンを押すと、初期化が実行されます。初期化が終了すると、いったん画面が暗くなったあと、電源を入れたときの画面が自動的に表示されます(再起動)。
[キャンセル]ボタンを押すと、初期化せずに手順1の画面に戻ります。

5 演奏中にレジストレーションを切り替える： レジストレーションシフト

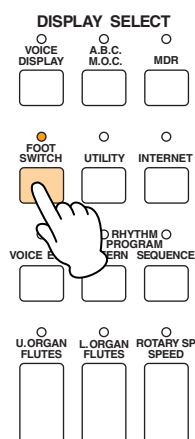
レジストレーションシフトは、エクスプレッションペダルの右側についているフットスイッチを使ってレジストレーションを切り替える機能です。演奏中に手を使わずにレジストレーションの変更ができ、演奏に専念できます。ある特定のレジストレーションを選択したり、ナンバー順に、または自分で設定した順序で、レジストレーションを選択したりできます。

レジストレーションシフトには、シフト、ジャンプ、ユーザーの3つのモードがあり、レジストシフト画面で設定します。また、ボイスディスプレイで内容を確認できます。

レジストシフト画面で設定する

- 1 [FOOT SWITCH]ボタンを押します。
- 2 画面右上の[ライト]ボタンを押して、ライトページ(レジストシフト画面)を表示させます。

レジストシフト画面



① OFF

レジストレーションシフトの機能をキャンセルします。右フットスイッチを使ってレジストレーションを切り替えることはできません。

② シフト

右のフットスイッチを押すたびにレジストレーションナンバーがひとつずつ進み、1から16までのナンバー順にレジストレーションが選択されていきます。16の次は1に戻ります。選択されたナンバーボタンは点灯します。

③ ジャンプ

右のフットスイッチを押すと、指定したナンバーのレジストレーションへジャンプ(移動)します。

データコントロールダイヤルを回すか、画面の   ボタンを押して、ジャンプ先のレジストレーションナンバーを指定します。



ジャンプ先のレジストレーションナンバー

④ ユーザー

レジストレーションメモリーを切り替える順番をあらかじめ設定しておき、右のフットスイッチを押すたびに、設定した順にレジストレーションを呼び出します。

レジストレーションメモリーの順番を設定するには：

1 レジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。

2 画面の[セット]ボタンを押します。

レジストレーションが入力され、画面上にナンバーが表示されます。

3 上記の1～2をくり返して、レジストレーションメモリーの順番を設定します。



① ポジション

編集画面にあるカーソル(オレンジ色表示)を移動するボタンです。カーソルは、自分で設定したレジストレーションシフトのナンバーの間で移動させることができ、レジストレーションシフトを自在に編集できます。最高80レジストレーションまで設定できます。

◀ カーソルを最初の位置(TOP)に戻します。

◀ カーソルを1つだけ左に移動します。

▶ カーソルを1つだけ右に移動します。

▶▶ カーソルを5つ右に移動します。

② データ

ユーザーレジストレーションシフトの設定、編集作業をします。

セット：初めてユーザーレジストレーションシフトを設定する場合や、カーソルの位置にあるレジストレーションナンバーを別のレジストレーションナンバーに置き替える場合に、このボタンを使って入力します。

入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押したあと、[セット]ボタンを押すと、入力されたレジストレーションナンバーが、画面中央の列に表示されます。入力後、カーソルは右に移動します。

挿入：カーソル位置の前に、別のレジストレーションを挿入する場合に使います。

カーソルを、挿入したいところの次のレジストレーションの位置に合わせます。挿入したいレジストレーションをナンバーボタンで選択したあと、[挿入]ボタンを押します。カーソルの位置に、挿入するナンバーが表示され、カーソルの位置以降のレジストレーションが、1つずつ右にずれます。

ユーザーレジストレーションシフトの限度である80レジストレーションを超えて、入力することはできません。挿入操作によって80を超えてしまう場合には、画面に「データがいっぱいです!!」と表示され、挿入は実行できません。

削除：カーソルの位置のレジストレーションを削除する場合に使います。削除したいレジストレーションにカーソルをあわせて、[削除]ボタンを押します。



関連ページ

1つのソングに複数のレジストレーションを保存する
(117ページ)



NOTE

ネクストレジストを使用した曲をMDRで再生するためには、[カスタム]ボタンではなく[▶] (再生) ボタンを押してMDRをスタートさせてください。



NOTE

ネクストレジストを使用すると、ユーザーボイスやVAカスタムボイスを読み込むときに、発音しない時間が生じることがあります。



NOTE

リズム再生中にネクストレジストを使用すると、シーケンスデータやユーザーリズムは切り替わりません。

全消去: ユーザーレジストレーションシフトをすべて消去する場合に使用します。

[全消去]ボタンを押すと、消去してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。

[消去]ボタンを押すと、すべてのデータは消去され、消去が実行されたことを示す「すべてのデータを消しました!!」が一時的に画面上に表示されます。

[キャンセル]ボタンを押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。

③ シフトエンド

レジストレーションシフトが最後まで進んだときの動作を設定します。

ストップ: 最後のレジストレーションを選択して、レジストレーションシフトは終了します (右フットスイッチを押してもレジストレーションは移動しません)。

トップ: 最後のレジストレーションを選択したあと、最初のレジストレーション(TOP)に戻って繰り返しシフトします。

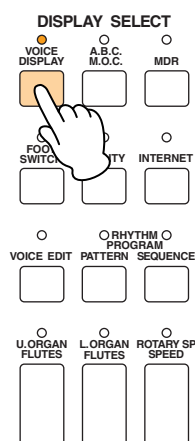
ネクストレジスト: 最後のレジストレーションを選択したあと、MDRのソングに入っている次のレジストレーションデータを自動的に読み込みます。ひとつのソング内に複数のレジストレーションデータを保存した場合に有効な設定です。1曲で16種類以上のレジストレーションを使用する場合に便利です。

トップまたはネクストレジストを選ぶと、編集画面で最後のレジストレーションのあとに、選択したシフトエンドのマーク(🔄📄)が表示されます。

ボイスディスプレイで確認する

ボイスディスプレイの1ページ目で、レジストレーションシフトの確認ができます。

パネル上の[VOICE DISPLAY]ボタンを押して、ボイスディスプレイの1ページ目を表示させます。



画面右下にレジストレーションシフトの状態が表示されます。現在選ばれているレジストレーションシフトのモードによって、以下のように表示や操作が異なります。

レジストレーションシフトがオフに設定されている場合



現在のレジストレーションを表示します。

シフトモード時



現在のレジストレーション 次のレジストレーション

現在のレジストレーションと次のレジストレーションを表示します。

ジャンプモード時



移動先のレジストレーション
ナンバーを変更

現在のレジストレーションとジャンプ先のレジストレーションを表示します。また、データコントロールダイヤルや ▲ ▼ ボタンを使って、ジャンプ先のレジストレーションのナンバーを変更できます。

ユーザーモード時



設定されているユーザーレジストレーションシフトを順番に表示します。現在のレジストレーションはカーソル(オレンジ色)で表示されます。データコントロールダイヤルや画面上のボタンでカーソルを動かすことによって、好きなレジストレーションの位置に移動できます。間違って右フットスイッチを2度押してしまったら、この画面で正しい位置に戻せます。

- ◀ カーソルを最初の位置(TOP)に戻します。レジストレーションは変わりません。
- ◀◀ カーソルを1つだけ左に移動し、レジストレーションを変更します。
- ▶▶ カーソルを1つだけ右に移動し、レジストレーションを変更します。
- ▶▶▶▶ カーソルを5つ右に移動し、レジストレーションを変更します。

6 パラメーターの一括変更

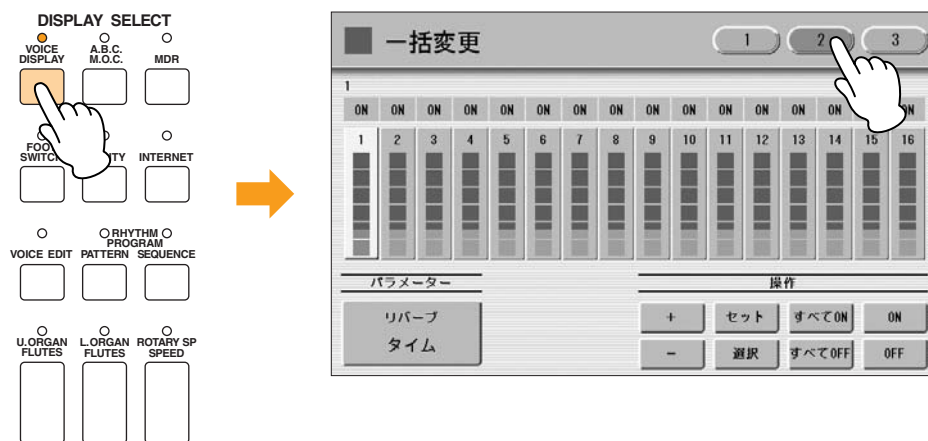
ボイスディスプレイの2ページ目には、複数のレジストレーションの同一パラメーターを同時に変更する機能があります。上鍵盤の音を全レジストレーションについて明るめに設定したい、といった場合にこの機能を使うと便利です。

一括変更できるパラメーター

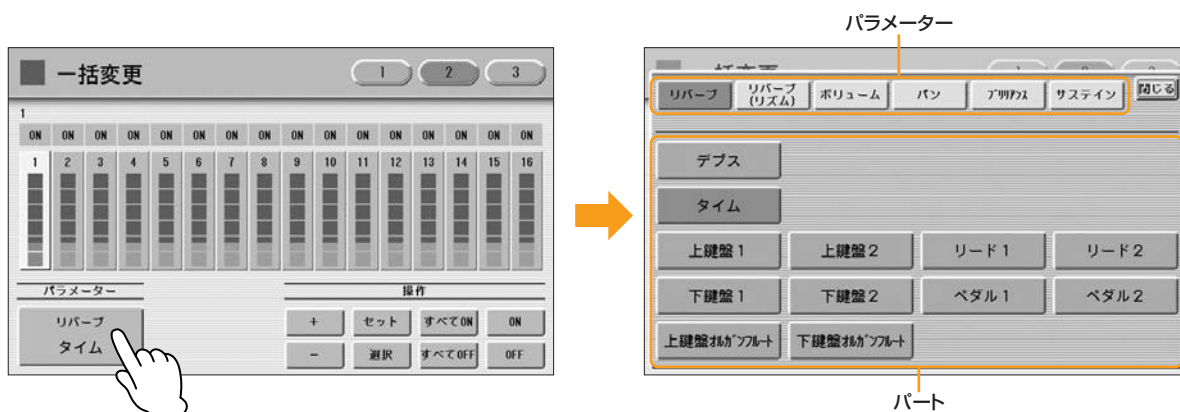
- リバープ
- リズムのリバープ
- ボリューム
- パン
- ブリリアンス
- サステイン

1 パネル上の[VOICE DISPLAY]ボタンを押して、ボイスディスプレイを表示させます。

2 画面右上の[2]ボタンを押して2ページ目を表示させます。



3 パラメーターボタンを押して、一括変更をしたいパラメーターを選びます。パラメーターボタンには、現在選ばれているパラメーターが表示されています。ここを押すと、パラメーター選択画面が開き、一括変更の対象となるパラメーターを選ぶことができます。



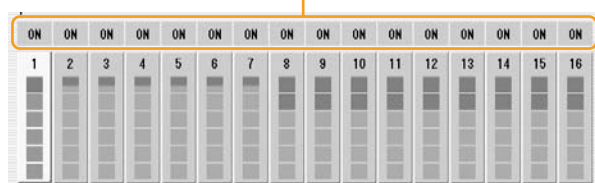
選択画面で、一括変更したいパラメーターと、パートを選びます。

パラメーターとパートを選ぶと、自動的に選択画面が閉じます。選んだパラメーターのレジストレーションごとの値が画面上に表示されます。

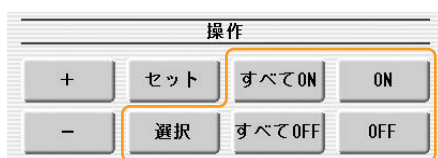


4 画面右下の操作ボタンを使って、一括変更の対象となるレジストレーションナンバーをすべて選びます。

ONになっているレジストレーションが一括変更の対象となります。



画面でオン/オフしたいレジストレーションのナンバーを選び、画面右下の5つの操作ボタンでON/OFFを切り替えます。



[すべてON]: すべてのレジストレーションをON (一括変更の対象)にします。

[すべてOFF]: すべてのレジストレーションの選択を解除します。

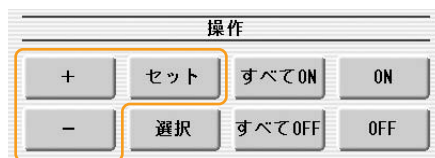
[ON]: 現在カーソルが置かれているレジストレーションをONにします。

[OFF]: 現在カーソルが置かれているレジストレーションをOFFにします。

[選択]: 数字に下線のついたレジストレーションをすべてONにします。下線は、パラメーターのパートとして音群(上鍵盤1、リード1など)が選ばれているときに、選択中のレジストレーションと同じボイスを使用しているレジストレーションに表示されます。

5 一括変更を行ないます。

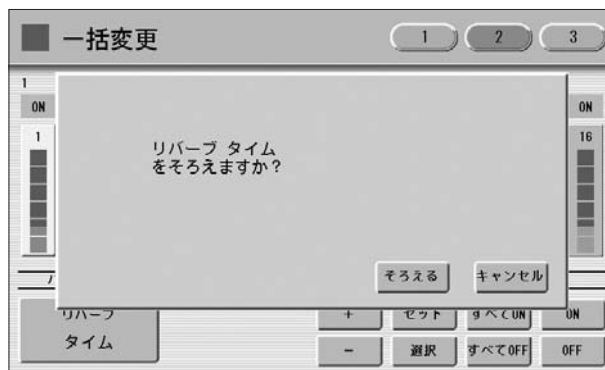
現在ONになっているすべてのレジストレーションのパラメーターを一括変更します。すべての値を同じにそろえる方法と、すべての値を現在の値より1ずつ増減させる方法があります。一括変更すると、レジストレーションの内容が変更され、もとには戻せませんので、ご注意ください。画面右下の3つの操作ボタンや、データコントロールダイヤルで一括変更を行ないます。



すべての値を同じにそろえるには：

[セット]を押します。

現在ONになっているレジストレーションナンバーのパラメーター値を、一括して現在カーソルが置かれているレジストレーションのパラメーター値にそろえます。[セット]を押すと、次のようなメッセージ画面が表示されます。

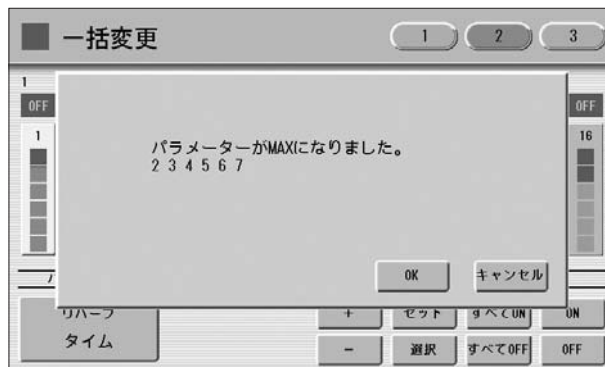


[そろえる]ボタンを選択すると、一括変更が行なわれます。作業を中止したい場合は[キャンセル]ボタンを選択します。

すべての値を1ずつ増減させるには：

画面の[+]ボタンや[-]ボタンを押すか、データコントロールダイヤルを操作すると、一括変更の対象となっているレジストレーションナンバーのパラメーター値が1ずつ変化します。パラメーターとしてパンを選んでいる場合には、[+]/[-]ボタンの代わりに[◀][▶]ボタンが表示されます。

値を変更している際、いずれかのレジストレーションでパラメーターが最大値/最小値に達した場合、次のような警告メッセージが表示されます。



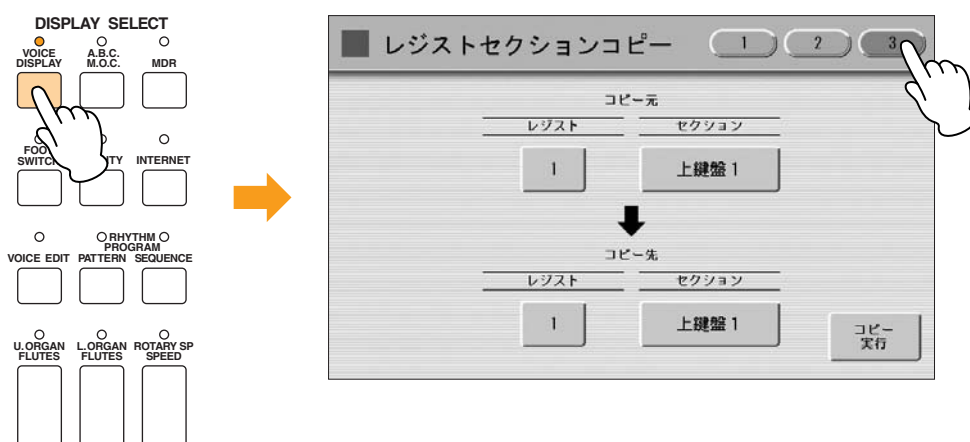
[OK]ボタンを選択すると、最大値/最小値に達したレジストレーションナンバー以外のパラメーターを変更します。[キャンセル]ボタンを選択すると変化しません。

7 レジストレーションをコピーする

ボイスディスプレイの3ページ目には、レジストレーションメモリーのナンバーに記録されているレジストレーションを、レジストセクション(音群やリズム、キーボードパーカッション)単位で別のレジストレーションナンバーにコピーする機能があります(レジストセクションコピー)。レジストレーションナンバー 4の上鍵盤の音を1と同じにしたい、といった場合にこの機能を使うと便利です。

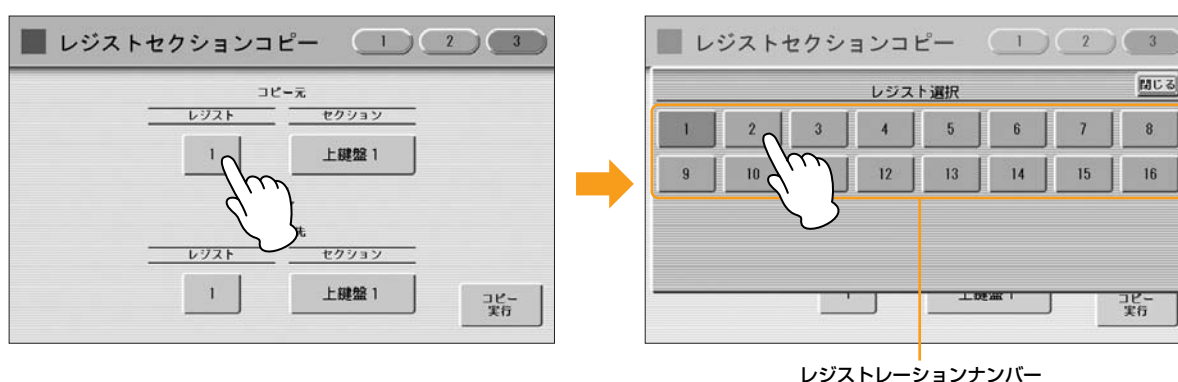
1 パネル上の[VOICE DISPLAY]ボタンを押して、ボイスディスプレイを表示させます。

2 画面右上の[3]ボタンを押して3ページ目を表示させます。



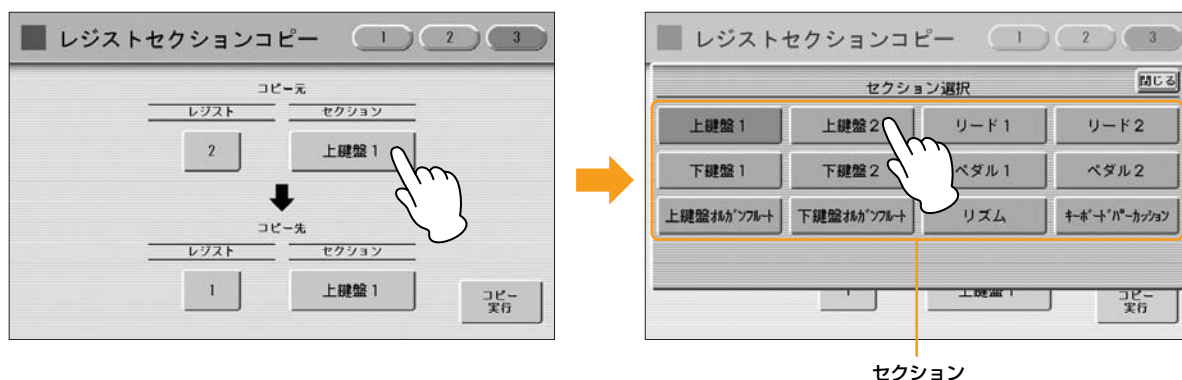
3 画面のコピー元レジストナンバーボタンを押してデータのコピー元となるレジストレーションナンバーを選びます。

[閉じる]ボタンを選択すると、操作をキャンセルして、前の画面に戻ります。



4 画面のコピー元セクションボタンを押してコピーするレジストセクションを選びます。

[閉じる]ボタンを選択すると、操作をキャンセルして、前の画面に戻ります。



NOTE

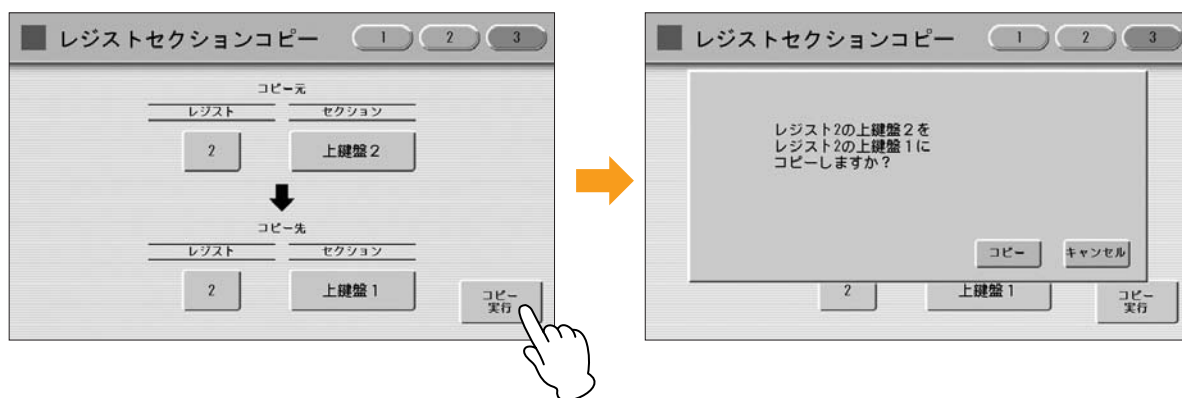
レジストセクションについては、コピー先を変更したあとでコピー元を変更すると、コピー先が自動的にコピー元と同じに変わることがあります。

5 同様にコピー先のレジストレーションナンバーとレジストセクションを選びます。

コピー先で選べるレジストセクションは、コピー元で選んだレジストセクションによって変わります。

6 画面右下の[コピー実行]ボタンを押します。

以下の画面が表示され、コピーを実行するかどうか確認を求めてきます。



7 [コピー]ボタンを選択すると、レジストレーションのコピーを実行し、「コピーしました!!」という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。

[キャンセル]ボタンを選択すると、コピーせずにもとの画面に戻ります。

7 ミュージックデータレコーダー (MDR)

MUSIC DATA RECORDER

MDR (ミュージックデータレコーダー)は、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに、レジストレーションや演奏データを録音したり、録音したデータを再生/編集したりする機能です。別売のフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を取り付けると、フロッピーディスクを使用することもできます。この章では、外部メディアとしてUSBフラッシュメモリーを使用する場合を例に、操作を説明します。

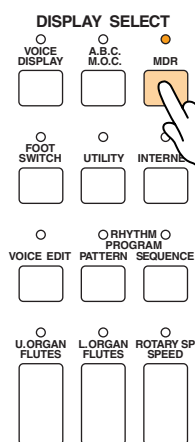
使用できる外部メディアについては、インターネット上のヤマハエレクトーンホームページ<<http://electone.jp/>>でご確認ください。また、ご使用前に104ページの注意事項をお読みください。

この章の内容

1 MDR機能に入る.....	99	8 レジストレーションなどのデータを読み込む.....	121
2 MDR画面の操作.....	100	9 ソングを再生する.....	124
• アイコン一覧.....	102	• 特定のパートだけを再生する.....	125
• USB TO DEVICE端子で用上の注意.....	104	• 早送り/巻戻し/一時停止.....	126
• USB記憶装置の取り扱いについて.....	104	• 再生テンポを変更する.....	126
• フロッピーディスクの取り扱いについて.....	105	• リピート再生する.....	127
3 メディアを初期化(フォーマット)する.....	106	10 譜面を表示する.....	129
4 ソングを選ぶ.....	107	• 譜面の表示内容や設定を変更する.....	130
• ソング検索.....	108	11 その他の機能(ツール)を使う.....	131
5 演奏を録音する.....	111	• ソングコピー.....	131
• 演奏を録音する.....	111	• ソングの削除.....	134
• 演奏をやり直す.....	112	• XG変換機能.....	135
• パートごとに録音する.....	112	• ELS→EL変換機能.....	136
• パンチイン録音.....	114	• EL→ELS変換機能.....	137
6 ソングに名前をつける.....	114	• ソング容量/メディアの残量の確認.....	138
7 レジストレーションを保存する.....	117		
• 1つのソングに複数のレジストレーションを保存する.....	117		
• レジストレーションだけを入れ替える.....	118		
• ネクストレジスト機能の設定.....	119		

1 MDR機能に入る

MDR機能を使って演奏やレジストレーションを録音したり、再生したりする場合は、すべてMDR画面で行ないます。[MDR]ボタンを押すと、MDR画面が表示されます。



NOTE

画面に表示される項目や表示順は、接続してある外部メディア(USB記憶装置)によって異なります。

MDR操作中(ソングの再生中など)でも、パネル上の別のボタンを押すと、MDR画面を抜けてしまいます。その場合は、もう一度[MDR]ボタンを押すと、もとのMDR画面に戻ります。

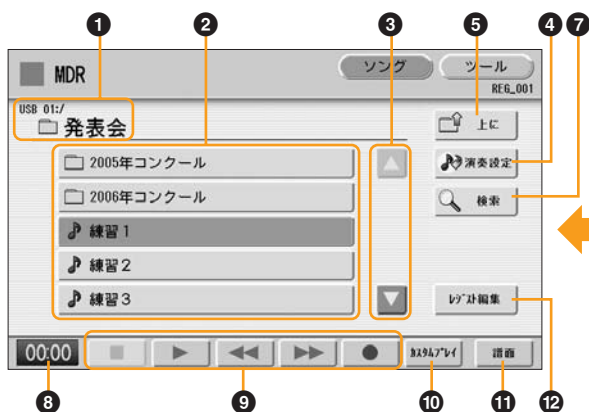
この章では、MDR画面が表示されているものとして、各操作の手順を説明します。

2 MDR画面の操作

MDR画面には、ソングページとツールページがあります。ソングページはソングを選んで、再生/録音などの操作を行なうためのページです。ツールページはソングのコピーや削除などの編集を行なうためのページです。

ソングページとツールページは画面右上の[ソング]ボタンや[ツール]ボタンを押して切り替えます。

ソングページ



ツールページ



① 現在の位置

現在選択されているメディア/フォルダーが表示されます。「:/」の前にはメディアの種類が、「:/」の後ろにはフォルダー名が表示されます。

たとえば、「USB 01:/Folder1/」と表示されている場合は、「USBフラッシュメモリー内の「Folder1」という名前のフォルダー」であることを示します。

② メディア/フォルダー /ソングリスト

選択できるメディア/フォルダー /ソングが表示されます。選択できるフォルダーは最大120個です(画面上には5個表示されます)。

③ スクロールボタン

選択可能なメディア/フォルダー /ソングが多い場合、画面外に隠れていることがあります。その場合は、このボタンを使って、隠れているメディア/フォルダー /ソングを表示させます。

④ 演奏設定

選択されているソングの演奏に関する設定を表示/変更できます。

⑤ 上に

ひとつ上の階層のフォルダーまたはメディアへ移動します。たとえば、現在の位置が「USB 01:/Folder1/」(USBフラッシュメモリー内のFolder1というフォルダー)の場合、このボタンを押すことで「USB 01:/」(USBフラッシュメモリー)に移動します。



関連ページ

ソングの演奏設定(108ページ)

⑥ 中に

選択されているフォルダーまたはメディアの中へ移動します。たとえば、現在の位置が「USB 01:/Folder1/」(USBフラッシュメモリー内のFolder1というフォルダー)で、選択されているフォルダーが「SONG」の場合は、このボタンを押すことで「USB 01:/Folder1/SONG/」(USBフラッシュメモリー内のFolder1内のSONGフォルダー)に移動します。

⑦ 検索

メディア内のソング/フォルダーをソング/フォルダー名から検索します。



関連ページ

ソング検索(108ページ)

⑧ 状態表示

ソングの録音中、再生中に経過時間を表示します(59分59秒まで表示可能)。

⑨ ソングコントロール

ソングの録音、再生などをコントロールします。



関連ページ

演奏を録音する(111ページ)
ソングを再生する(124ページ)

⑩ カスタムプレイ

選択されているソングの演奏データだけを録音/再生します。このボタンを使うと、レジストレーションデータは読み込まれません。



関連ページ

譜面を表示する(129ページ)

⑫ レジスト編集

選択されているソングのレジストレーションデータを編集する画面を表示します。



関連ページ

レジストレーションを保存する
(117ページ)
レジストレーションなどのデータを読み込む(121ページ)

⑬ フォルダー作成

現在表示されているメディア/フォルダー/ソングリストに、新しいフォルダーを作成します。120までのフォルダーを作成できます。このボタンを押すと、フォルダー名を設定する画面が表示されます。フォルダー名をつけて[OK]ボタンを押すと、新しいフォルダーを作成できます。フォルダー名の付け方は、ソングの名前の付け方と同じです。114ページをご覧ください。

⑭ 名前変更

選択されているフォルダー/ソングの名前を変更します。



関連ページ

ソングに名前をつける
(114ページ)

⑮ コピー

選択されているメディア/フォルダー/ソングをコピーします。



関連ページ

ソングコピー(131ページ)

⑯ 削除

選択されているフォルダー/ソングを削除します。



関連ページ

ソングの削除(134ページ)

⑰ 変換

選択されているソングを他のエレクトーンや機器で再生できるように変換したり、他のエレクトーンで録音されたソングをこのエレクトーン用のソングに変換したりします。XG変換、ELS→EL変換、EL→ELS変換が選べます。



関連ページ

XG変換機能(135ページ)
ELS→EL変換機能(136ページ)
EL→ELS変換機能(137ページ)

⑱ 情報

メディアが選択されているときは空き容量(残量)を、ソングが選択されているときは容量や曲名、作曲者名などを表示します。表示される内容は、ソングによって異なります。



関連ページ

ソング容量/メディアの残量の確認(138ページ)
プロテクトソングの詳細表示
(123ページ)

メディアが見つからないときは：

- 1 グレー表示になって押せなくなるまで、 **上に** ボタンを数回押します。
メディアがリスト表示されます。表示されているメディアが多い場合、画面外に隠れていることがあります。その場合は、スクロールボタン(100ページ ③)を使って、隠れているメディアを表示させます。

ソングが見つからないときは：



NOTE

フォルダーを選択したときに、レジストレーションの初期化を促すメッセージが表示された場合は、[初期化]ボタンを押してください(メディアは初期化されません)。このメッセージはプロテクトソングを呼び出しているときに表示されます。

- 1 現在の位置(100ページ ①)を確認します。
- 2 目的のソングが、現在表示されているフォルダー内にある場合は、スクロールボタン(100ページ ③)を使って隠れているソングを表示させます。
目的のソングが別のフォルダー内にある場合は、 **上に** ボタンや  **中に** ボタンを使って、目的のソングが入っているフォルダーに移動します。
目的のソングがどこにあるかわからない場合は検索機能(108ページ)を使ってソングを探します。

アイコン一覧

ソングを選ぶときに表示される画面で使われているアイコンです。それぞれのアイコンの意味は次のようになっています。



USBフラッシュメモリーやフロッピーディスクといったメディアであることを示します。メディア/フォルダー /ソングリストで表示されます。



フォルダーであることを示します。



メディアにライトプロテクトまたはコピープロテクトがかかっていることを示します。



演奏データが入っていることを示します。



XGソングであることを示します。



プロテクトソング(オリジナル)であることを示します。詳しくは122ページをご覧ください。

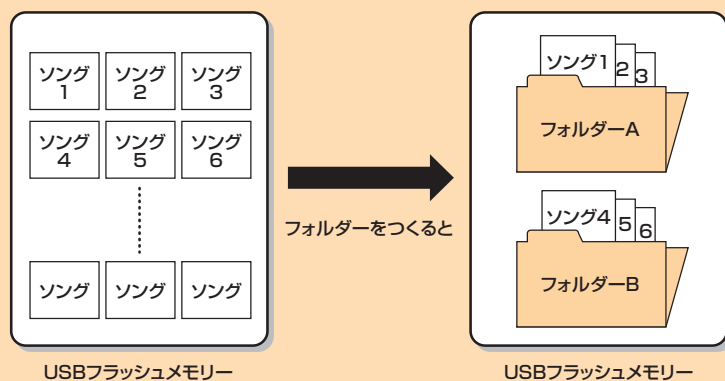


プロテクトソング(編集)であることを示します。詳しくは122ページをご覧ください。

メディア内の構成：フォルダー/ソング/ファイル

フォルダーとは

フォルダーとは、メディア内のソングを整理するための保管場所です。容量の大きいUSBフラッシュメモリーには、数百ものソングを保存することができるので、多くのソングを保存した場合には、呼び出したいソングを探すのが大変になります。そこで、フォルダーをつかってソングを管理することで、メディア内のソングを管理しやすくします。



ソングとは

ソングとは、本来は「曲」という意味ですが、エレクトーンでは、外部メディアに保存する1曲分のデータのことをソングと呼びます。1つのソングには、レジストレーションデータや演奏を録音したデータなどがファイルとして保存されています。

ファイルとは

エレクトーンでは、ソングを構成するデータのひとつひとつを「ファイル」と呼びます。つまり、ひとつのソングにはレジストレーション情報のファイル、演奏情報のファイルといった複数のファイルが入っているのです。MDR機能を使って保存されたソング内には、以下のファイルがあります。(拡張子とは、Windowsなどのコンピュータがファイル形式を識別するための識別子です。拡張子は、エレクトーンの画面上には表示されません。)

ソングに保存されるファイルの種類

保存されるファイル	ファイルの内容	拡張子
演奏データ	エレクトーンで録音した演奏が入っているファイルです。	.mid
レジストレーションなどのデータ	レジストレーションだけでなく、ユーザーボイスやユーザーリズム、リズムシーケンス、レジストレーションシフトなどのデータが含まれているファイルです。	.b00
XG変換後のデータ	演奏を録音したデータを、XG機器で再生できる形式に変換したファイルです。	.mid

このほかに、メディアにどんなファイルが入っているか、また、各フォルダーにどんなデータが入っているのかを管理するための管理ファイル(拡張子：.nam)があります。管理ファイルは、各フォルダーに1つ、自動的に作成されます。(管理ファイルは、エレクトーンの画面上には表示されません。)

USB TO DEVICE端子ご使用上の注意

本機にはUSB TO DEVICE端子があります。USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。



USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご参照ください。

■ 使用できるUSB機器

- USB対応の記憶装置(フラッシュメモリー、フロッピーディスクドライブ、ハードディスクドライブなど)
- USBハブ
- USB-LANアダプター

動作確認済みUSB機器については、インターネット上のヤマハエレクトーンホームページで最新情報をご確認のうえ、ご購入ください。

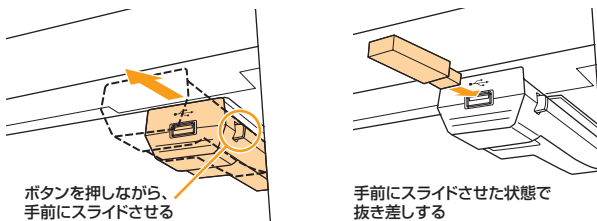
<http://electone.jp/>



上記以外のUSB機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。

■ USB機器の接続

- USB TO DEVICE端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意してしっかりと差し込んでください。



演奏中は、USB機器を奥へスライドさせておいてください。手前に引き出したままだと、手などがぶつかってけがをしたり、USB機器が破損するおそれがあります。

- 1つのUSB TO DEVICE端子に2台以上のUSB機器を同時に接続したい場合は、電源付き(セルフパワー)のUSBハブをご使用ください。USBハブは、USBユニットではなくUSB TO DEVICE端子(220ページ)に直接差し込んでください。USBハブは2台まで使用可能です。USBハブの使用中にエラーメッセージが出た場合は、本機からUSBハブを抜き、本機の電源を入れ直した上で、再度USBハブを接続してください。
- 本機はUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

USB記憶装置の取り扱いについて

本機にUSB記憶装置(USB対応の外部メディア)を接続すると、楽器本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置のデータを楽器本体で再生したりできます。



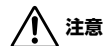
USB記憶装置としてCD-R/RWドライブを接続した場合、CD-ROMのデータ(MIDIデータ)を楽器本体で再生/再現することはできませんが、楽器本体のデータを保存してCD-ROMを作ることはできません。

■ 接続できるUSB記憶装置の数

同時に使用できるUSB記憶装置は、4台までです。(USBハブを使用した場合でも、同時に使用できる記憶装置は4台までです。) また、1台のUSB記憶装置について4ドライブまで認識ができます。

■ USB記憶装置のフォーマット

USB記憶装置の中には、本機で使用する前にフォーマットが必要なものがあります。USB TO DEVICE端子にUSB記憶装置を接続したとき(またはUSB記憶装置にフロッピーディスクなどのメディアを挿入したとき)に、フォーマットを促すメッセージが表示された場合は、フォーマットを実行してください(106ページ)。



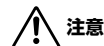
フォーマットを実行すると、そのメディア内のすべてのデータは消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。特に複数のUSB記憶装置を接続しているときは、ご注意ください。

■ 誤消去防止

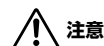
USB記憶装置には、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にお使いのUSB記憶装置のライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

■ USB記憶装置の抜き差し

USB記憶装置を外すときは、保存/コピー/削除などデータのアクセス中でないことをあらかじめ確認したうえで外してください。



保存/コピー/削除/フォーマットなどデータのアクセス中やUSB記憶装置を接続した直後(マウント中)は、USBフラッシュメモリーを抜いたり、USB記憶装置からメディアを取り出したり、電源を切ったりしないでください。楽器本体/メディアのデータが壊れるおそれがあります。ランプ付きのUSBフラッシュメモリーの場合、アクセス中はランプが点滅します。



USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフや抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。

■ データのバックアップ

USB記憶装置などの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSB記憶装置にバックアップを作成/購入し、保存しておかれることをおすすめします。

フロッピーディスクの取り扱いについて

フロッピーディスクをご使用になるにはフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を本体に取り付ける必要があります。UD-FD01の取り付け方法は、243ページをご覧ください。

フロッピーディスク(ドライブ)をご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

■ 使用できるフロッピーディスクの種類

- 3.5インチの2DD、または、2HDフロッピーディスクが使用できます。

■ フロッピーディスクのフォーマット

- 新しいディスクや他の機器で使っていたディスクは、そのままでは使えない場合があります。この機器のドライブに入れてもディスクが読めない場合は、フォーマット(初期化)をする必要があります。フォーマットの方法は106ページをご覧ください。なお、フォーマットを行なうとディスク内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。



NOTE

この機器でフォーマットしたフロッピーディスクは、そのままでは他の機器で使えない場合があります。

■ フロッピーディスクの挿入/取り出し

● フロッピーディスクの挿入

- フロッピーディスクの中心に金属がある方を下にして、ディスク挿入口にカチッと音がするまで正しく差し込みます。



注意

フロッピーディスクドライブに、金属や紙片などの異物を入れないでください。ディスクがこわれたり、ディスクドライブユニットが故障したりする原因になります。

● フロッピーディスクの取り出し

- あらかじめフロッピーディスクにアクセス中*でないことを確認した上で、ディスク挿入口の右上にあるイジェクトボタンをしっかりと奥まで押します。フロッピーディスクが押し出されるので、取り出して(引き抜いて)ください。フロッピーディスクが途中で引っかかり取り出せなくなった場合は、無理に取り出そうとせず、もう一度イジェクトボタンを押しなおすか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んでからやり直してください。
- * **アクセス中**：録音や再生、データ削除などの作業中を指します。また、電源が入っている状態でフロッピーディスクを挿入したときも、楽器本体がディスクの内容を確認するために自動的にアクセス中になります。



注意

アクセス中にフロッピーディスクを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。ディスク内容がこわれるだけでなく、フロッピーディスクドライブの故障の原因になります。

- 電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめディスクドライブユニットから取り出してください。電源を切ったあと、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスク内部に汚れや変形が生じ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

■ 磁気ヘッドの定期的なクリーニング

- ディスクドライブユニットは高精度の磁気ヘッドを使用しています。ディスクドライブユニットを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れると、録音や再生にエラーが生じることがあります。
- ディスクドライブユニットを良好な状態でご使用いただくために、磁気ヘッドを定期的に(1ヵ月に1回程度)クリーニングしていただくことをおすすめします。



NOTE

磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、取扱説明書巻末のヤマハ修理ご相談センターで、弊社推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

■ フロッピーディスクについてのご注意

● フロッピーディスクの取り扱いと保管

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

● 誤消去防止

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

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

● データのバックアップ

- フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします。



NOTE

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

3 メディアを初期化(フォーマット)する



NOTE

USBフラッシュメモリーを使用する場合は、動作確認済みのものをお使いください。動作確認済みのUSBフラッシュメモリーについては、インターネットのヤマハエレクトーンホームページ<<http://electone.jp/>>でご確認ください。

新しいメディア(USBフラッシュメモリーなど)は、そのままでは使えない場合があります。この場合、メディアをフォーマット(初期化)する必要があります。

フォーマットとは、メディアをエレクトーンで利用できる形式にする作業です。フォーマットを実行すると、メディアの中のすべてのデータは消去され、新たにデータが記録できる状態になります。消去されたデータは永久に失われてしまいます。フォーマットを実行する前に、重要なデータが入っていないかどうかよくご確認ください。特に複数のメディアを接続しているときは、ご注意ください。

1 メディアを、向きを間違えないようにして、挿入口にしっかりと挿入します。

2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

3 グレー表示になって押せなくなるまで、 上に ボタンを数回押します。

4 フォーマットしたいメディアを選びます。

USBフラッシュメモリーをフォーマットする場合は[USB XX] (XXには数字が入ります)を、フロッピーディスクをフォーマットする場合は[USB-FD01]を選びます。



NOTE

接続しているメディアの数によってUSB 01、USB 02などと表示されます。



NOTE

フロッピーディスクドライブを接続しないと、画面に[USB-FD01]ボタンは表示されません。



5 [フォーマット]ボタンを押します。

画面に「フォーマットしますか?」というメッセージが表示されます。[フォーマット]を選ぶとフォーマットが開始されます。フォーマットが終了すると画面が手順4の表示に戻ります。[キャンセル]を押すとフォーマットせずに手順4の画面に戻ります。



注意

フォーマット中は、メディアを抜かないでください。

4 ソングを選ぶ

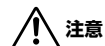
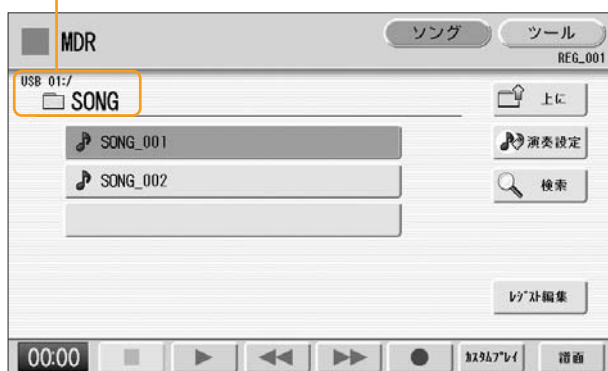
演奏データやレジストレーションデータを保存するときには、何も記録されていないソングを選びます。ソングを再生したり、ソングに名前を付けたりするときには、データが保存されているソングを選びます。

MDR画面には、現在選ばれているメディア/フォルダー内のソングが表示されています。表示されているソングの中から、目的のソングを選びます。

1 メディアを確認します。

画面左上に目的のメディアが表示されていることを確認します。

現在選ばれているメディア/フォルダー



注意

アクセス中はメディアを抜かないでください。(ランプ付きのUSBフラッシュメモリーの場合、アクセス中はランプが点滅します。)

目的のメディアが表示されていない場合は、102ページの「メディアが見つからないときは」で目的のメディアを選んでください。

2 選択したいソングのボタンを押します。

これからデータを録音したい場合は、何も書いてない(データの入っていない)ソングのボタンを押します。ソングのボタンがオレンジ色に変わり、選択できたことを示します。

すでにデータの入っているソングを選んで再生したい場合は、ソング名やアイコンを参考にして、目的のソングのボタンを押します。

データの入っているソング



データの入っていないソング



関連ページ

ソングに名前をつける
(114ページ)
アイコン一覧 (102ページ)



関連ページ

特定のパートだけを再生する
(125ページ)

再生テンポを変更する
(126ページ)

ソングの演奏設定

ソングページで、ソングを選択した状態で **演奏設定** ボタンを押すと、そのソングを再生したときにどのパートがどんなテンポで再生されるかを確認できます。



[▶] (再生)ボタンを押したときには、この画面で「PLAY」になっているパートだけが、表示されているテンポ(録音されたときの50%~200%の範囲)で再生されます。演奏データの入っていないソングの場合は、すべてのパートが「OFF」になっています。[パート保存]ボタンを押すと、各パートの再生状態を保存できます。(テンポの値は保存されません。)

ソング検索

検索機能を使って目的のソングやフォルダーを探します。

- 1 検索したいソングやフォルダーが入っているメディアを楽器に挿入します。
- 2 検索したいソングやフォルダーが入っているメディアを選びます。



NOTE

ソングやフォルダーが選ばれている状態で検索すると、そのメディア内のすべてから検索します。



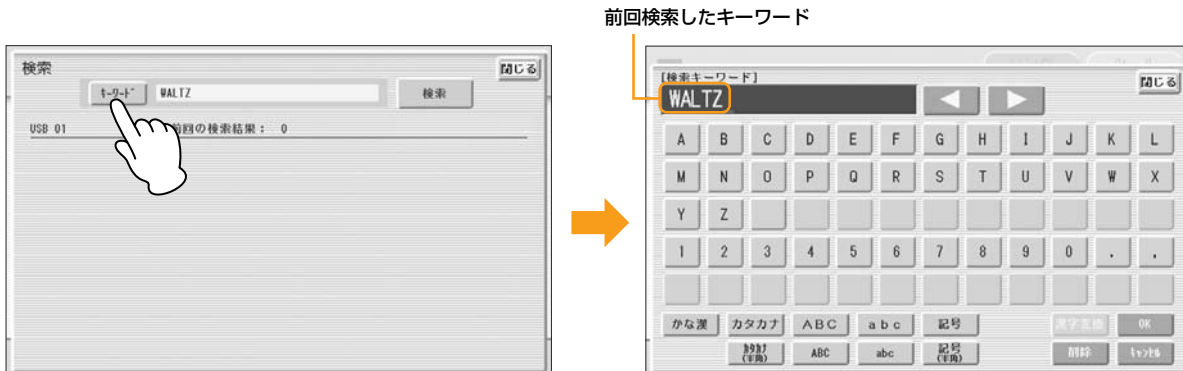
3 画面の[検索]ボタンを押します。



NOTE

前回検索した結果が表示されます。ただし一度電源を入れ直したり、一度メディアを抜いて差し直したり、メディアに書き込んだりした場合は表示されません。

4 画面の[キーワード]ボタンを押します。



5 検索したいソング名/フォルダー名を入力します。

必要に応じ、前回検索したキーワードを[削除]ボタンで削除します。そのあとで、今回検索したいソング名/フォルダー名を入力します。
文字入力については114ページをご覧ください。



NOTE

検索では、大文字と小文字、全角と半角、カタカナとひらがなは同じ文字として扱われます。



NOTE

XGソングを検索する場合は「.mid」の拡張子を除いたファイル名だけを入力します。

6 [OK]ボタンを押します。

検索が実行され、実行中の結果が表示されます。



実行を中断する場合は[中断]ボタンを押します。

7 検索結果を確認します。

画面に検索結果が表示されます。



8 検索結果から目的のソング/フォルダーのボタンを押します。

自動的に検索画面が閉じ、ソング/フォルダーが選ばれます。

目的のソング/フォルダーが選ばれなかった場合は手順4に戻り、別のソング名/フォルダー名で検索してみてください。

5 演奏を録音する

演奏を録音する

演奏を録音する前に、あらかじめ、レジストレーションメモリーの設定など、録音したい曲の演奏の準備をしておきましょう。



注意

録音中は、絶対に電源を切ったり、メディアを抜いたりしないでください。

1 メディアを挿入口に挿入します。

2 演奏を録音するソングを選択します。

データの入っていないソングを選びます。ソングの選択については、107ページをご覧ください。

データの入っているソングに上書きしたい場合は、134ページ「ソングの削除」で、あらかじめ上書きしたいソングを削除しておいてください。

3 右上の[ソング]ボタンを押してソングページを表示させ、画面の[●](録音)ボタンを押します。

下の画面が表示され、録音待機状態になります。



NOTE

録音開始前に「メディアの空き容量が不足しているため、録音ができない可能性があります。録音しますか?」というメッセージが表示された場合は、[キャンセル]ボタンを押したあと、不要なソングを削除するか、新しいメディアを挿入してください。空き容量が少なくても、そのまま録音を続行する場合は[録音続行]ボタンを押します

7

ミュージックデータレコーダー(MDR)

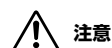
4 画面の[▶](再生)ボタンを押します。

画面左下に砂時計が表示され、レジストレーションデータの保存中であることを示します。

5 砂時計の表示が消えたことを確認してから、演奏を開始します。

6 演奏が終わったら、画面の[■](停止)ボタンを押します。

録音を終了し、演奏データをメディアに書き込むと、MDR画面に戻ります。録音したソングには、「SONG_XXX (XXXには数字が入ります)」と表示され、そのソングにデータが録音されたことを示します。録音したソングには、名前をつける(変更)ことができます。ソング名の変更については、114ページをご覧ください。



注意

砂時計や書き込み中のメッセージが表示されている間は、メディアを抜かないでください。

演奏をやり直す

演奏をミスした場合には、はじめからやり直すことができます。

- 1 録音中に、画面の[●](録音)ボタンを押します。
録音が中止され、曲の頭に戻ります。



NOTE

[■](停止)ボタンを押すと、録音のやり直しをやめて、直前の演奏が録音されます。

- 2 [▶](再生)ボタンまたは[カスタムプレイ]ボタンを押します。
ふたたび録音が始まります。前もって録音されたデータは、すべて新しいデータに置き換わります。

パートごとに録音する

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の、それぞれのパートの演奏や、レジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作といったコントロールデータを、個別に記録することができます。また、リードボイス1とキーボードパーカッションは、上鍵盤/下鍵盤の演奏と独立して録音することもできます。ここでは、はじめに下鍵盤とペダル鍵盤の演奏を録音し、次に上鍵盤の演奏を録音する手順を例に説明します。

- 1 111ページ「演奏を録音する」の手順1～3の操作を行ないます。
- 2 録音したいパートを選択します。
各パートボタンを押すたびに、そのパートのPLAY/OFF/RECが切り替わります。
録音したいパートを「REC」にし、録音したくないパートを「OFF」または「PLAY」にします。

- **PLAY** : すでに録音してあるパートを再生します。
- **OFF** : 録音や再生を行ないません。
- **REC** : 録音します。



NOTE

キーボードパーカッションを録音する場合は、パネル上のKEYBOARD PERCUSSION [1]または[2]ボタンがオンになっていることを確認してください。

上鍵盤をRECにすると、上鍵盤の音群(リードボイス1も含む)の演奏が録音されますが、リードをRECにすると、リードボイス1の演奏だけを録音することもできます(リード分離)。上鍵盤とリードを同時にRECにすることはできません。下鍵盤とキーボードパーカッションも同様です。

下のように設定すると、下鍵盤とペダル鍵盤の演奏だけをパート録音できます。



NOTE

演奏中のレジストレーションの変更やエクスプレッションペダルの操作も一緒に録音するために、コントロールも「REC」に設定しておくことをおすすめします。

3 画面の[▶](再生)ボタンを押し、砂時計の表示が消えたら演奏を開始します。

4 (下鍵盤とペダル鍵盤)の演奏が終了したら、画面の[■](停止)ボタンを押します。

これで(下鍵盤とペダル鍵盤)のパート録音ができました。

次に、録音しなかった(上鍵盤)パートの録音を行ないます。

5 画面の[●](録音)ボタンを押します。

上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、録音待機中の画面が表示されます。

6 録音したいパートを選択します。

新たに録音したいパート(ここでは上鍵盤)を「REC」にします。また、手順2で録音したパート(ここでは下鍵盤とペダル鍵盤)を「PLAY」にすると、さきほど録音したデータが再生され、再生音を聞きながらほかのパートを録音できます。

7 選択されているパートの再生テンポを変更します。

再生テンポは50%~200%の範囲で設定できます。ソングに入っているもとのテンポが100%で表示され、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。



NOTE

一度変更したテンポをもとの状態(100%)に戻すには、テンポ表示の下にある[リセット]ボタンを押します。

8 新しいパートを録音するために、画面の[カスタムプレイ]ボタンを押します。

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

[カスタムプレイ]ボタンは、レジストレーションデータ以外のデータを録音/再生する場合に使います。レジストレーションデータは手順3ですでに記録されているので、すぐに録音できる状態になります。

前回録音したソングの最後まで行くと、MDRは自動的にストップします。重ねて録音するパートの長さは、その前に録音したパートの長さ以上にはなりません。

パンチイン録音

録音したソングの一部だけを録音し直すことができます。パートを選択することによって、特定のパートだけをパンチイン録音することもできます。



NOTE

休符と休符ではさまれたフレーズごとに、パンチイン録音すると便利です。

- 1 **パンチイン録音したいソングを選びます。**
ソングの選択については、107ページをご覧ください。
- 2 **[▶](再生) ボタンを押して、ソングを再生します。**
- 3 **録音し直したい位置で、[■](一時停止) ボタンを押します。**
ソングが一時停止状態になります。
- 4 **[●](録音) ボタンを押します。**
録音画面が表示され、録音待機状態になったことを示します。
- 5 **録音をやり直したいパートを「REC」に設定し、それ以外のパートは「PLAY」に設定します。**
- 6 **[▶](再生) ボタンを押して録音を開始します。変更したい部分だけを演奏します。**
- 7 **録音し直したい部分の演奏が終わったら、速やかに[■](停止) ボタンを押して録音を終了します。**

6 ソングに名前をつける



NOTE

XGソングのソング名をつける場合、拡張子(.mid)は変更できません。

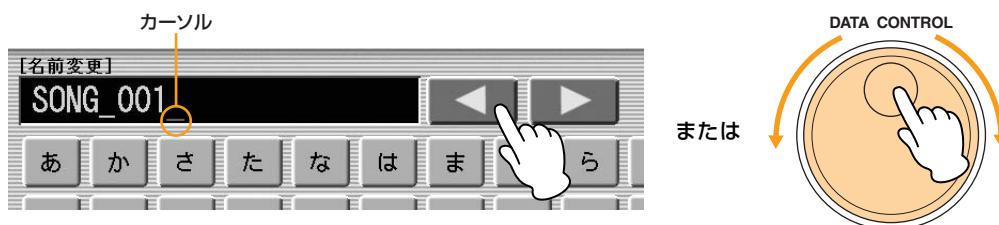
演奏やレジストレーションを録音したソングに名前を付けることができます。曲名や、録音した日付などをソング名にしておくくと便利です。ただし、EL-900などのELシリーズで作成したソングの名前を変更することはできません。

- 1 **名前を変更したいソングを選びます。**
ソングの選択については、107ページをご覧ください。
- 2 **画面右上の[ツール] ボタンを押して、ツールページを表示させます。**

- 3 画面の[名前変更]ボタンを押します。
以下の文字入力画面が表示されます。



- 4 [◀][▶]ボタンまたはデータコントロールダイヤルを使って、文字を入力したい位置にカーソルを移動します。



- 5 文字種選択のボタンで、入力したい文字種を選びます。



NOTE

言語設定(17ページ)を「ENGLISH」(英語)にしている場合、ひらがなやカタカナは入力できません。

- 6 入力したい文字を押します。
最大で25文字(半角文字の場合は50文字)まで入力することができます。文字種を「かな漢」にしているときは、漢字変換もできます。漢字変換については次のページをご覧ください。



NOTE

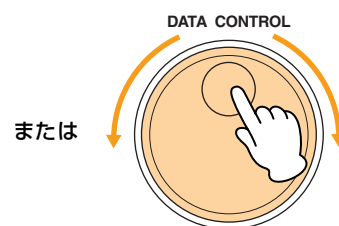
XGソングのソング名は最大で全角23文字です。

- 7 名前を決めたら[OK]ボタンを押して名前を確定します。
文字入力画面が閉じ、ツールページの表示に戻ります。



入力した文字を削除するには：

- 1 削除したい文字にカーソルを移動します。



または

- 2 画面右下の[削除]ボタンを押します。
カーソルの位置にある文字が一文字だけ削除されます。



漢字変換をするには：

- 1 入力した文字列が反転表示されているときに[漢字変換]ボタンを押します。
反転表示の範囲が漢字に変換されます。候補の漢字が出てこない場合は、[漢字変換]ボタンを何度か押すと、次の候補が表示されます。
・ 文節(反転表示の範囲)を変えたいときは、[◀][▶]ボタンまたはデータコントロールダイヤルを使います。
・ 反転表示の文字をすべて一度に消したいときは、[キャンセル]ボタンを押します。

- 2 [OK]ボタンを押すか、次の文字を入力すると、漢字が確定します。漢字に変換された文字列をひらがなに戻したいときは、[削除]ボタンを押します。



NOTE

ソングの表示順序は、記号→数字→アルファベット→カナ/かな→漢字/その他の記号の順に並びます。

ただし、先頭1文字目の半角*(アスタリスク)はその対象になりません。

ソング名やフォルダー名をつけて[OK]ボタンを押すと、「入力されたファイル名は使用できません」というメッセージが表示されることがあります。その場合は、別の名前を入力し直してください。

また、コンピューターでファイル名やフォルダー名を編集するときには、以下のファイル名やフォルダー名は使用しないでください。エレクトーンの動作が不安定になったり、ファイルやフォルダーが自動的に削除されたりします(xxには数字が入ります)。

MDR_xx.EVT	ELS_SONG.NAM	MDR_xxx.TMP	TMP
MDR_xx.MID	MDR_xxx.MID	REG_xxx.TMP	TMP.E02
MDR_xx.Bxx	REG_xxx.B00	ELS_SONG.TMP	
MDR_xx.Vxx	SONG_xxx	SONG_xxx.C02	
SONG.NAM			

7 レジストレーションを保存する

演奏データを録音せずに、レジストレーションなどのデータだけを記録することもできます。ここで記録されるデータは、レジストレーションメモリーの設定やレジストレーションシフトだけでなく、ユーザーリズムや、リズムシーケンスデータ、そしてユーザーボイスやVAカスタムボイスも含まれます。

- 1 **記録したいデータを設定し、記録させたいソングを選択します。**
何も記録されていないソングを選びます。ソングの選択については、107ページをご覧ください。
- 2 **ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。**
レジスト編集画面が表示されます。
- 3 **[保存]ボタンを押します。**
レジストレーションデータの保存中であることを示すメッセージが、画面上に表示されます。メッセージが消えたあと、[閉じる]ボタンを押すと、レジストレーションが保存されたソングに、「SONG_XXX」というソング名が表示されます(XXXには数字が入ります)。

1つのソングに複数のレジストレーションを保存する

1曲で16種類以上のレジストレーションを使用したい場合などに、1つのソングに複数のレジストレーションデータを記録できます。ここでは、すでにレジストレーションデータが記録されているソングに、別のレジストレーションを追加する方法を説明します。

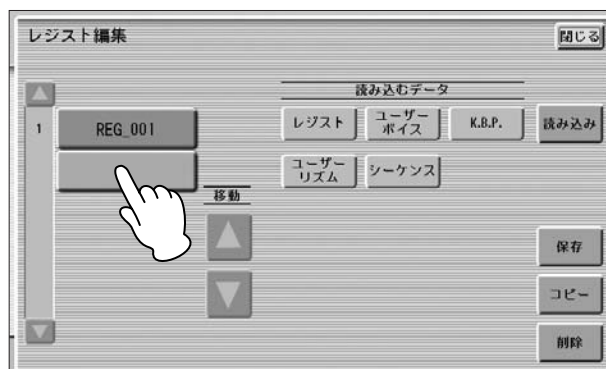


関連ページ

ネクストレジスト(92ページ)
レジストレーションシーケンス
(187ページ)

- 1 **記録したいレジストレーションなどのデータを設定し、記録先となるソングを選択します。**
すでにレジストレーションが保存されているソングを選択します。ソングの選択については、107ページをご覧ください。
- 2 **ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。**
レジスト編集画面が表示されます。画面内にはあらかじめ記録されているレジストレーション(REG_001など)が表示されています。

- 3 表示されているレジストレーションの一番下にある、空白のボタンを押します。



- 4 [保存]ボタンを押します。
あらかじめ保存されていたレジストレーションの下に、新しくレジストレーションが追加されます。
ソングを再生したときには、ここで一番上に表示されているレジストレーションが読み込まれることになります。順番を入れ替えたい場合は、119ページ「ネクストレジスト機能の設定」をご覧ください。

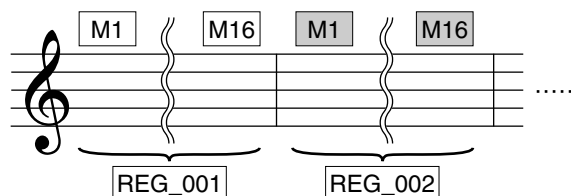
レジストレーションだけを入れ替える

演奏データを変えずに、録音されている曲のレジストレーションだけを変えることもできます。

- 1 演奏データの入っているソングを選択します。
ソングの選択については、107ページをご覧ください。
- 2 ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。
レジスト編集画面が表示されます。画面内にはソングに保存されているレジストレーションが表示されます。
- 3 上書きたいレジストレーションのボタンを押します。
- 4 [保存]ボタンを押します。
「上書きしますか？」と確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、レジストレーションデータが上書きされます。

ネクストレジスト機能の設定

16以上のレジストレーションを使用する曲を演奏する場合は、1つのソング内に複数のレジストレーションデータを保存しておき、それらをつぎつぎに呼び出して再生できます。これをネクストレジスト機能といいます。



ネクストレジスト機能を使うには、以下のどちらかの設定をしておく必要があります。

- レジストレーションシフトの設定をユーザーモードにして、シフトエンドにネクストレジストを選びます。詳しくは92ページをご覧ください。
- レジストレーションシーケンスにネクストレジストを入力します。詳しくは187ページをご覧ください。



NOTE

ネクストレジストを使用すると、ユーザーボイスやVAカスタムボイスを読み込むときに、発音しない時間が生じることがあります。

1 1曲で使用したい複数のレジストレーションを、1つのソングに保存します。レジストレーションの保存については、117ページの「1つのソングに複数のレジストレーションを保存する」をご覧ください。

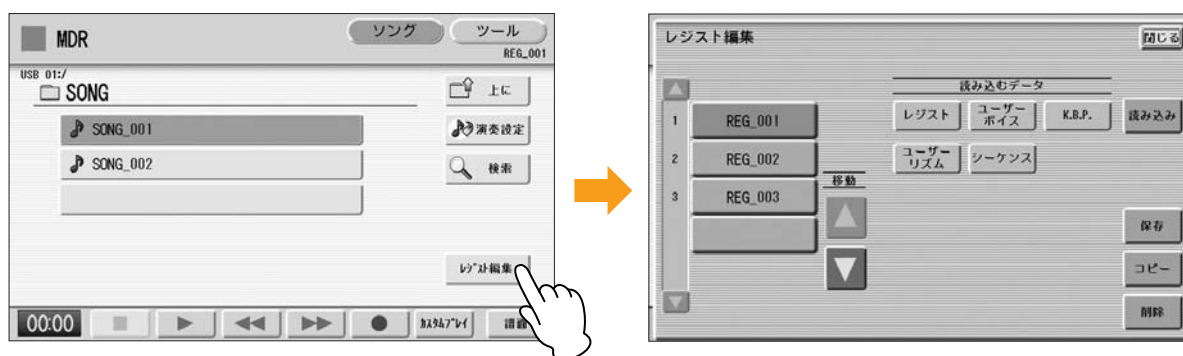


NOTE

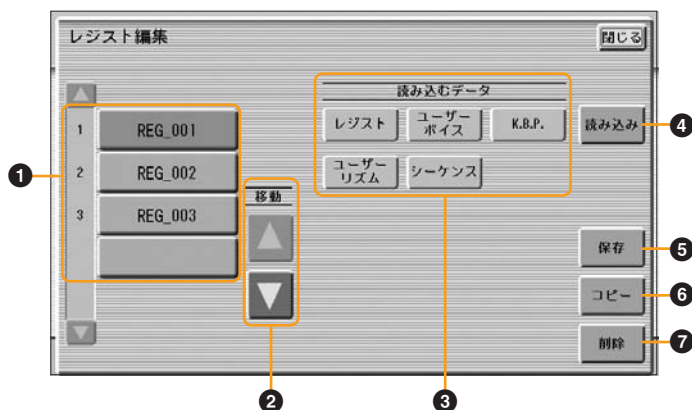
リズム再生中にネクストレジストを使用すると、シーケンスデータやユーザーリズムは切り替わりません。

2 ソングページで、ネクストレジストを設定したいソングを選びます。ソングの選択については107ページをご覧ください。

3 [レジスト編集]ボタンを押して、レジスト編集画面を表示させます。



4 レジストレーションを、呼び出したい順番に並べます。画面上でレジストレーションを選択したあと、移動 ボタンや、[コピー]、[削除]のボタンを使って、レジストレーションの順番を編集します。選択されたレジストレーションが移動/コピー/削除されます。



① レジストレーションリスト

編集したいレジストレーションを選びます。選ばれたレジストレーションはオレンジ色になります。5つ以上のレジストレーションが保存されている場合は、上下のスクロールボタン ▲ ▼ で表示をスクロールできます。

② 移動

選ばれているレジストレーションを、1つずつ上または下に移動します。

③ 読み込むデータ

選ばれているレジストレーションをパネル上に呼び出すときに、呼び出したいデータだけをオンにします。121ページをご覧ください。

④ 読み込み

選ばれているレジストレーションをパネル上に呼び出します。呼び出したあとでレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押すと、各ボタンに記憶されている設定が読み込まれます。

⑤ 保存

現在パネル上に呼び出されているレジストレーションを保存します。現在レジストレーションリスト(①)で選択されているレジストレーションに保存されます。

⑥ コピー

画面上で選ばれているレジストレーションをコピーします。コピーされたレジストレーションは、表示されているレジストレーションリストの一番下に追加されます。

⑦ 削除

画面上で選ばれているレジストレーションを削除します。

5

画面右上の[閉じる]ボタンを押して、ネクストレジスト機能の編集を終了します。

8 レジストレーションなどのデータを読み込む

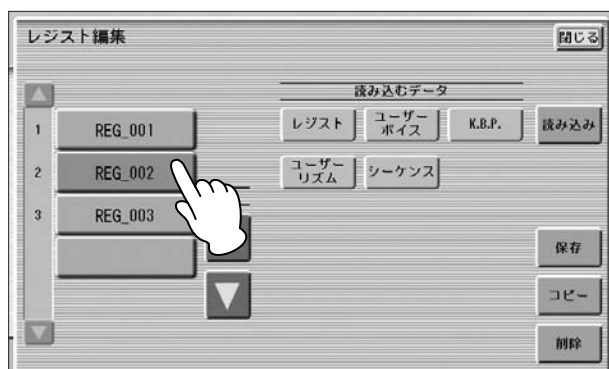
ソングに記録されたレジストレーションなどのデータは、簡単にエレクトーンに読み込むことができます。また、レジストレーションに含まれている以下の5つの情報を、個別に読み込むこともできます。

- **レジスト**：レジストレーション(レジストレーションメモリーに保存されている情報)
- **ユーザーボイス**：ユーザーボイス、VAカスタムボイス
- **K.B.P.**：キーボードパーカッション
- **ユーザーリズム**：ユーザーリズム
- **シーケンス**：リズムシーケンス

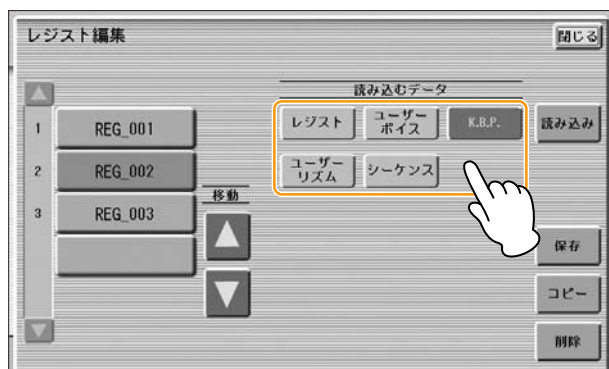
1 メディアを挿入し、読み込みたいデータが入っているソングを選択します。
ソングの選択については、107ページをご覧ください。

2 ソングページの[レジスト編集]ボタンを押します。
レジスト編集画面が表示されます。

3 読み込みたいレジストレーションを選択します。



4 読み込むデータの5つのボタンで、読み込みたいデータをオンにし、読み込みたくないデータをオフにします。
通常は、すべてオンにしておきます。



NOTE

ネクストレジスト機能を使ってレジストレーションデータを読み込む場合は、ここでの設定に関係なくすべてのデータが読み込まれます。



NOTE

リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。

5

[読み込み]ボタンを押します。

「読み込みますか？」というメッセージが表示されます。[読み込み]ボタンを押すと、手順4で選んだデータが読み込まれます。

[キャンセル]ボタンを押すと、データを読み込まずに手順4の画面に戻ります。

6

画面右上の[閉じる]ボタンを押して、レジスト編集画面を閉じます。

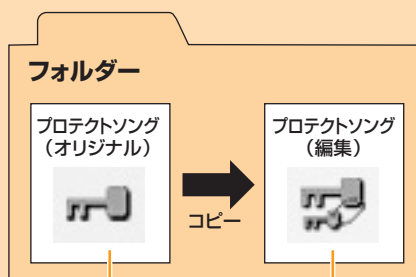
プロテクトソングの選択中は、読み込むデータのボタンが使用できない場合があります(ボタンがグレースアウトされて、選べなくなります)。これは、プロテクトソングの著作権を保護するためです。たとえば、プロテクトソングの一部分だけを別のソングに読み込んで別のソングとして保存することはできません。

プロテクトソングについて

市販のソングデータの中には、誤消去防止、または著作権保護のため、上書きやコピーができないようにプロテクトがかけられているものがあります。このようなソングデータのことを「プロテクトソング」といいます。プロテクトソングは、動作確認済みのUSBフラッシュメモリーに保存できます。

プロテクトソングも、自分で作成したソングと同じように再生することができますが、XG変換やELS→EL変換はできません。また、プロテクトソングのレジストレーションを編集したり、上書き録音したりすることもできません。

プロテクトソングのレジストレーションを自分で変更したり、プロテクトソングのレジストレーションを使って演奏を録音したりするには、プロテクトソングを同じメディア/フォルダー内にコピーして、コピーしたソングを編集します(別のメディアや別のフォルダーにはコピーできません)。こうしてプロテクトソングをコピーした場合、もとのプロテクトソング(プロテクトオリジナルソング)を削除すると、コピーしたプロテクトソング(プロテクト編集ソング)も使用できなくなりますので、プロテクトオリジナルソングを削除してしまわないようご注意ください。



編集や録音が可能(プロテクトオリジナルソングと同じメディア/フォルダー内にあるときのみ再生/編集できる)

レジスト編集や上書き録音はできない



注意

プロテクトソングを編集する場合、レジストレーションを初期化(89ページ)してから、編集したいソングを選んでください。この操作を行わないと、編集後のソングが保存できない場合があります。



注意

プロテクトソングをコンピューター上で直接コピー/移動すると再生できなくなります。コンピューター上でプロテクトソングを移動する場合は、必ずミュージックソフトダウンローダーをお使いください。ミュージックソフトダウンローダーについては、インターネットホームページ<<http://www.music-eclub.com/eldata/>>をご覧ください。

プロテクトソングの詳細表示

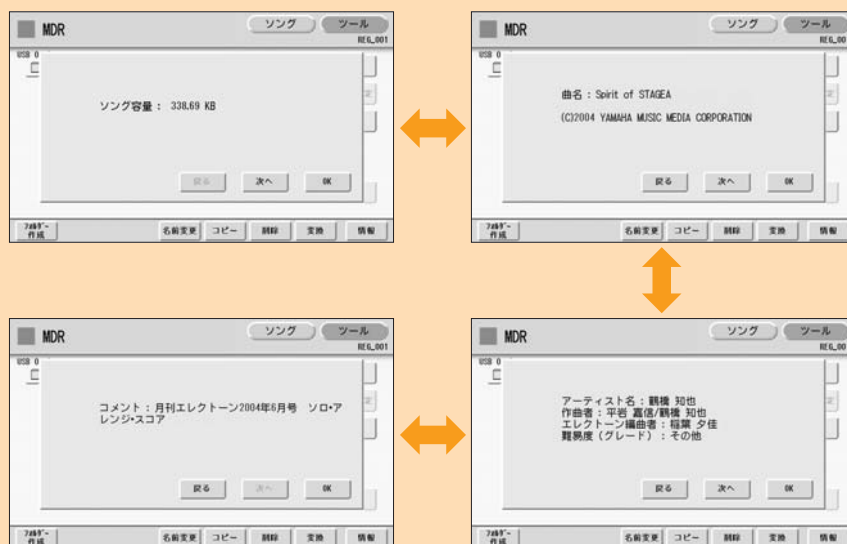
ELS-01/01C/01X用の市販データについて、作曲者や編曲者などの情報を、エレクトーンの画面上で確認できます。この機能を使うときは、言語設定を[日本語]にしておいてください。

1 MDR画面で、情報を確認したいプロテクトソングを選びます。

プロテクトオリジナルソングを選んでください。プロテクト編集ソングを選んだ場合は、情報は表示されません。ソングの選択については107ページをご覧ください。

2 ツールページの[情報]ボタンを押します。

画面上に曲名や作曲者名などの情報が表示されます。表示される内容は、ソングによって異なります。[次へ]ボタンを押すと、さらに情報を見ることができます。



3 [OK]ボタンを押して、情報表示を閉じます。



関連ページ

画面に表示させる言語を選ぶ
(17ページ)



NOTE

EL-900などの市販データをEL
→ELS変換したソングについて
は、情報は表示されません。

9 ソングを再生する

MDRでは、エレクトーンで録音したソングだけでなく、市販のXGソングデータや、コンピューターを使って作ったMIDIデータも再生することができます。

1 再生させたいソングを選択します。

ソングの選択については107ページをご覧ください。

2 画面の[▶](再生)ボタンを押してレジストレーションのデータを読み込みます。

画面上に砂時計が表示され、そのソングのレジストレーションデータを読み込んでいることを示します。

1つのソングに複数のレジストレーションを保存した場合は、レジスト編集画面で一番上に設定されたレジストレーションが読み込まれます。

演奏データの入っていないソングの場合、レジストレーションの読み込みが終了すると、ソング画面に戻ります。

3 レジストレーションデータの読み込みが終了すると、再生が自動的に始まりま

す。画面上には、時間の経過を表す数字が表示されます。通常は、ソングに録音してあるすべてのパートが再生されますが、特定のパートだけを再生したり、ミュートしたりすることもできます。詳しくは125ページをご覧ください。

曲の最後まで再生されると自動的にストップします。曲の途中で[■](停止)ボタンを押して、再生を中止することもできます。



関連ページ

ネクストレジスト機能の設定
(119ページ)



関連ページ

ソングの演奏設定(108ページ)

カスタムプレイ

レジストレーションやほかのデータを読み込まないで、演奏データだけを再生したい場合は、[▶](再生)ボタンの代わりに[カスタムプレイ]ボタンを押します。すぐに再生がスタートします。



ネクストレジスト機能を使った曲を再生する場合には、[カスタムプレイ]ではなく[▶](再生)ボタンで再生をスタートさせてください。

特定のパートだけを再生する

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

特定のパートだけを再生するには：

ソングの再生中や演奏設定画面で、画面の各パートボタンを押して、再生したいパートを「PLAY」、再生したくないパートを「OFF」に設定します。各パートボタンを押すたびに、そのパートのPLAY/OFFが切り替わります。[パート保存]ボタンを押すと、各パートの再生状態を保存できます。



関連ページ

ソングの演奏設定(108ページ)



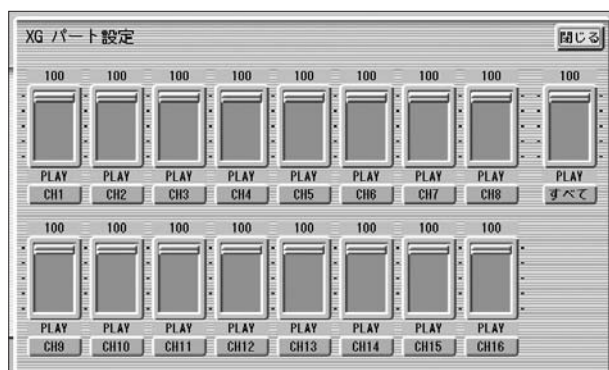
XGソングデータで特定のパートだけを再生するには：

XGソングデータの再生中に、パート[XG]ボタンを押します。
下のXGパート設定画面が表示されます。



関連ページ

XG変換機能(135ページ)



チャンネルボタン([CH1]など)を押して、各チャンネルの再生/ミュートを切り替えます。
ボタンを押すたびに、PLAY/OFFが切り替わります。再生したいパートを「PLAY」に、再生したくないパートを「OFF」に設定します。
[すべて]ボタンを押すと、すべてのチャンネルのPLAY/OFFを一括して切り替えます。

スライダーを使って、各チャンネルの音量バランスを設定できます。チャンネルごとのボリュームを0～100の範囲で調節します。

[すべて]のスライダーでは、ソング全体のボリュームを調節します。

早送り/巻戻し/一時停止

再生中に、早送りや巻戻し、一時停止などができます。

早送り/巻戻しをするには：

画面上の[▶▶](早送り)または[◀◀](巻戻し)ボタンを押したままにします。再生は中断され、画面の時間表示も、早送り/巻戻しに従って変化します。

ボタンを押さえるのをやめても、再生は中断されたままです。早送り/巻戻しをしたところから再生をスタートするには、[▶](再生)ボタンまたは[カスタムプレイ]ボタンを押してください。

一時停止するには：

再生中に、画面上の[■](一時停止)ボタンを押すと、ソングを一時停止します。

[▶](再生)または[カスタムプレイ]ボタンを押すと、一時停止したところから再生がスタートします。

再生テンポを変更する

メディアに録音されているデータを再生する場合には、パネル上のテンポダイヤルではテンポ変更できません。ソングの再生テンポは、MDR画面で変更します。ソングの再生中でも停止中でも、テンポを変更できます。

テンポを変更するには：

画面のテンポ ▲ ▼ ボタンやデータコントロールダイヤルで、再生テンポを変更できます。50%～200%の範囲で設定できます。ソングに入っているもとのテンポが100%で表示され、それよりも大きい数値にすると速く、小さい数値にすると遅くなります。



変更したテンポをもとに戻すには：

一度変更したテンポをもとの状態(100%)に戻すには、テンポ表示の下にあるテンポ[リセット]ボタンを押します。



リピート再生する

特定の曲だけを繰り返し再生したり、同じフォルダーに録音されている全部の曲を繰り返し再生することができます。

- 1 リピート再生したいソングを選択します。
フォルダー内の全曲をリピート再生したい場合は、1曲目に再生したい曲を選択します。ソングの選択については107ページをご覧ください。
- 2 画面右上の[ソング]ボタンを押して、ソングページを表示させます。
- 3 画面上の  ボタンを押します。
演奏設定画面が表示されます。



- 4 リピートボタンを押して、リピート再生の方法を選択します。
ボタンを押すたびにリピート再生の方法が変わります。



 (シングル)

現在選ばれている曲を繰り返し再生します。

 (すべて)

現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、順番に繰り返し再生します。

 (ランダム)

現在選ばれているフォルダー内のすべての曲を、任意の順番で繰り返し再生します。

 (停止)

リピート再生しません。

- 5 画面右上の  ボタンを押して、画面を閉じます。

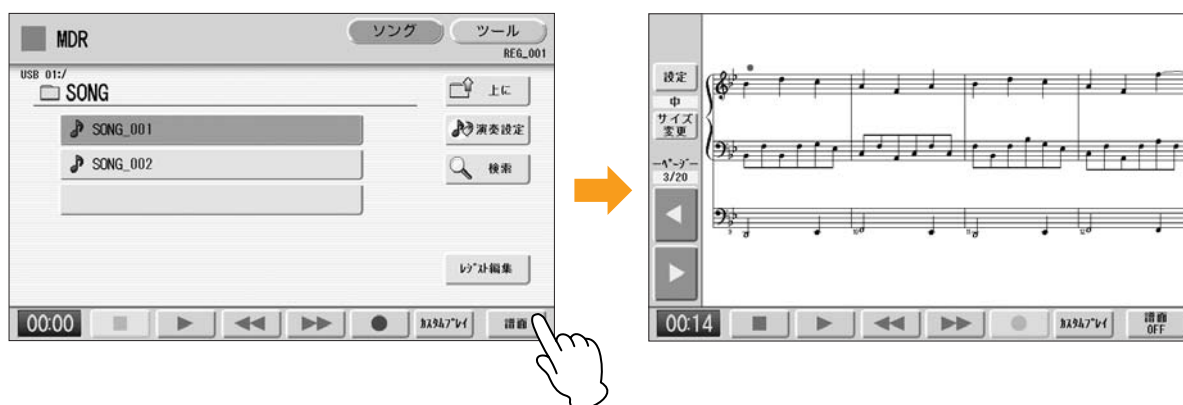
- 6 [▶](再生)ボタンを押すと、上で選んだ方法でリピート再生がスタートします。

10 譜面を表示する

メディアに録音されている演奏データの譜面を表示することができます。また、表示する譜面サイズや内容を変更することもできます。ソングを再生すると、演奏箇所に合わせてカーソルが移動し、自動的に譜めくりされます。

1 演奏データの入っているソングを選択します。
ソングの選択については、107ページをご覧ください。

2 画面の[譜面]ボタンを押します。
現在選択されているソングの譜面が表示されます。



3 画面の[▶](再生)ボタンを押してソングを再生します。
演奏箇所に合わせてカーソルが移動し、自動的に譜めくりされます。

画面の[●](録音)ボタンを押して譜面を表示したまま録音することもできます。

画面の[サイズ変更]ボタンを押して譜面サイズを変更することもできます。[サイズ変更]ボタンを押すたびに中→大→特大→小と変化し、さらに押すと中に戻ります。ただし、録音中は譜面サイズを変更できません。



NOTE

一部の譜面表示の許諾があるものを除き、プロテクトソングでは譜面が表示されません



NOTE

変更した譜面サイズはレジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。

4 譜面を手でめくるには、ソングの再生を停止または一時停止し、画面のページ[◀]または[▶]ボタンを押します。

前のページまたは次のページを表示することができます。また、ページ[▶]ボタンは左フットスイッチに割り当てることができます(130ページ)。

5 譜面を閉じるには、画面の[譜面OFF]ボタンを押します。

7

譜面の表示内容や設定を変更する

譜面に表示する内容を選んだり、表示/非表示を切り替えたりできます。また、左フットスイッチに譜めくりの機能を割り当てることができます。



NOTE

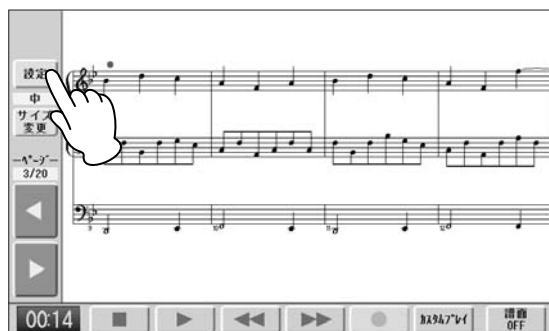
ソングの録音中は譜面設定を変更することができません。[設定]ボタンは押せなくなります。

1

譜面を表示します。

2

画面の[設定]ボタンを押します。
譜面設定画面が表示されます。



NOTE

譜面表示についての設定はレジストレーションメモリーに記録しておくことはできません。ただし、ページめくり(左フットスイッチ)のオン/オフはすべてのレジストレーションナンバー共通のレジストレーションデータとして、USBフラッシュメモリーなどに保存できます。



NOTE

音名を[移動ド]にすると、各調の主音がドとして表示されます。



関連ページ

クオンタイズについて
(164ページ)

3

譜面に表示する内容を変更します。

[ON]または[OFF]ボタンで各パートの表示/非表示を選べます。ただし、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のうち、少なくともひとつが自動的に[ON]になります。

音名は、[OFF]、[A, B, C]、[固定ド]、[移動ド]から選べます。

CH設定は、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤に割り当てるチャンネルを[▲]または[▼]ボタンを使って選べます。また、[▲]または[▼]ボタンを押したあと、データコントロールダイヤルを回して選ぶこともできます。[AUTO]を選ぶと、曲に応じて自動的にチャンネルが割り当てられます。

クオンタイズは、[▲]または[▼]ボタンを使って選べます。また、[▲]または[▼]ボタンを押したあと、データコントロールダイヤルを回して選ぶこともできます。細かい音符を選ぶほど、譜面表示が正確になります。

ネクスト ページ レフトフットSWを[ON]にすると、左フットスイッチで次のページへ譜めくりできます。譜面表示中に画面のページ[▶]ボタンを押すのと同じです。左フットスイッチにリズム、グライド、ロータリースピーカーの機能を割り当てている場合は、この設定がオンのときに左フットスイッチを押すと、割り当てられている機能と譜めくりの両方が機能します。

4

変更が終わったら、画面の[閉じる]ボタンを押して譜面設定画面を閉じます。

11 その他の機能(ツール)を使う

ソングをコピーしたり削除したり、あるいはソングの容量を確認したりなどさまざまな機能があります。MDR画面のツールページで設定します。

ソングコピー

1つのソングをコピーしたり、ソングが入ったフォルダーごとコピーしたりする機能です。同じメディア内でも、異なったメディア間でもコピーできます(EL-900などのELシリーズのソングは1曲ごとにはコピーできません)。

メディアの容量が足りない場合はコピーできませんのであらかじめご確認ください。

プロテクトソングの移動

プロテクトソングは、同一フォルダー内ではコピーできますが、別のメディアや別のフォルダーにはコピーできません。コピー先として別のメディアやフォルダーを指定すると「移動します。」というメッセージが表示され、[移動]ボタンを押すと、プロテクトオリジナルソングとプロテクト編集ソングがいっしょに移動されます(元のフォルダーからはなくなります)。この場合、コピーではなく移動となります。

また、プロテクトのかかっているソングと、プロテクトのかかっていないソングの両方が混在しているフォルダーをコピーすると、プロテクトのかかっていないソングはコピーされますが、プロテクトのかかっているソングはコピーされず移動になります。



NOTE

コピー先に120曲のXGソングが存在している場合、XGソングはコピーできません。またコピー先にフォルダーが120個存在している場合、フォルダーはコピーできません。



NOTE

コピー先がルートの場合、ソング名やパス名が長いと、フォルダー/XGソング数が制限に達していても保存できない場合があります。



NOTE

コピーするフォルダーの中に、エレクトーンが扱えない形式のファイルが入っていた場合、そのファイルはコピーされません。

ソングコピーの一般的な操作：

同じメディア内でも、異なるメディア間でもソングコピーやフォルダーコピーができます。コピーしたいソングが入っているメディアと、コピー先となるメディアをあらかじめ挿入しておいてください。

<例>

1つのメディア内でコピーする場合

ソングの入ったメディアを挿入します。

USBフラッシュメモリーから別のUSBフラッシュメモリーにコピーする場合

コピーしたいソングが入っているUSBフラッシュメモリーと、コピー先となるUSBフラッシュメモリーの両方をUSB TO DEVICE端子に挿入します。USB TO DEVICE端子が足りない場合は、セルフパワーのUSBハブをお使いください。ハブをお持ちでない場合、132ページの方法でコピーできます。



NOTE

プロテクトソングを同一フォルダー内にコピーした場合、コピー先のソングはプロテクト編集ソングになります。



NOTE

使用できるUSBハブについては、インターネット上のヤマハエレクトーンホームページ<<http://electone.jp/>>でご確認ください。



注意

メディアはしっかりと奥まで差し込んで使用してください。しっかりと差し込んでいないと、データが失われるおそれがあります。

1 コピーしたいソング、フォルダーまたはメディアを選択します。
ソングの選択については107ページをご覧ください。

2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。

3 画面の[コピー]ボタンを押します。 コピー先選択画面が表示されます。



4 (必要に応じて)コピー先を変更します。 コピー先の変更については107ページをご覧ください。

5 [実行]ボタンを押してコピーを実行します。[キャンセル]または[閉じる]ボタンを押すと、コピーせずにもとの画面に戻ります。

コピー先のフォルダー / ソング名は、もとのフォルダー / ソング名と同じになります。コピー先に、もとのフォルダー / ソングと同名のフォルダー / ソングがある場合、たとえば元のソング名が「コピー元フォルダー / ソング名_XXX」の場合、「コピー元フォルダー / ソング名_YYY (YYYには数字が入ります)」というフォルダー / ソング名になります。フォルダー / ソング名を変更したい場合は、114ページをご覧ください。

XGソングデータの場合は、コピー先にある同名のXGソングを上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選ぶと、コピー先のXGソングデータが上書きされます。

フォルダーコピーの中断方法

フォルダーコピーの実行中にやむを得ず、中断したい場合は[中断]ボタンを押してください。

コピーが実際に中断されるのは、現在実行中のフォルダーをコピーしたあとになりますので、中断されるまでに時間がかかる場合があります。

中断後は、フォルダーやソングがどこまでコピーされたかを確認してください。

コピー先メディアとコピー元メディアが違う場合の操作：

通常は、コピー元メディアとコピー先メディアの両方をUSB TO DEVICE端子に接続して131ページの方法でコピーしますが、USB TO DEVICE端子に空きがない場合は以下の方法で1ソングずつコピーしてください。

この操作で、フォルダーごとのコピーはできません。

1 131ページの1～3の操作を行ないます。

2 グレー表示になって押せなくなるまで、 上に ボタンを数回押して、メディアのリストを表示させます。

⚠ 注意

コピー中(またはプロテクトソングの移動中)は、絶対に電源を切ったり、メディアを抜いたりしないでください。データが失われるおそれがあります。

NOTE

フォルダーをコピーする場合、コピー時間の目安が表示されます。実際のコピー時間は長くなる場合がありますのでご注意ください。

NOTE

メディアごとコピーする場合、コピー先のフォルダー名は"#MEDIA"になります。

NOTE

「階層が深すぎます」「パス名が長すぎます」などのメッセージが表示されたら、コピー元フォルダーの階層を下げる、コピー先フォルダーの階層を上げる、フォルダー名やファイル名を短くするなどしてください。

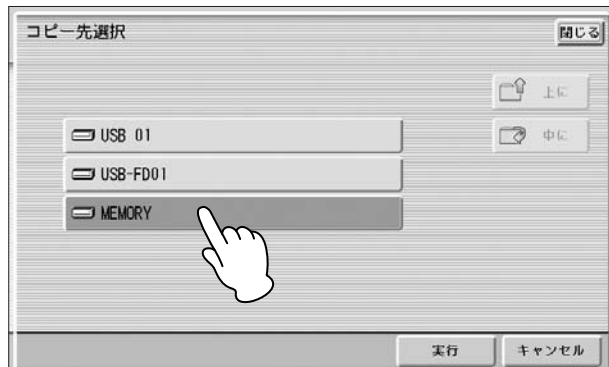
NOTE

フォルダー内に正常に読み書きできないデータがある場合、コピーの途中で終了します。

⚠ 注意

操作の途中でメディアを抜くと、データが失われるおそれがあります。画面に「メディアを抜いてください」と表示されるまでは、絶対にメディアを抜かないでください。

3 「MEMORY」を選びます。



4 [実行]ボタンを押します。

コピーしたいソングが、エレクトーンの内部メモリーにコピーされます。画面には「コピー元のメディアを抜いてください」というメッセージが表示されます。



NOTE

コピーを中止したい場合は、[キャンセル]ボタンを押します。

5 コピー元のメディアを抜きます。

コピー元のメディアを抜くと、画面には「コピー先のメディアを挿入してください」と表示されます。



注意

プロテクトソングの移動中(手順4～8)は、絶対に電源を切らないでください。データが失われるおそれがあります。

6 コピー先のメディアを挿入口に差し込みます。

7 ソングのコピー先を指定します。

コピー先の指定については107ページをご覧ください。

8 コピー先の指定が終わったら、[実行]ボタンを押してソングコピーを実行します。[キャンセル]または[閉じる]ボタンを押すと、コピーせずにもとの画面に戻ります。

コピー先のソング名は、もとのソング名と同じになります。コピー先に、もとのソングと同名のソングがある場合、コピーしたソングは、「コピー元ソング名_XXX (XXXには数字が入ります)」というソング名になります。

XGソングデータの場合は、コピー先にある同名のXGソングを上書きするかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。[上書き]を選べば、コピー先のXGソングデータが上書きされます。

ソング名を変更したい場合は、114ページをご覧ください。



NOTE

プロテクトソングの移動中に[キャンセル]を選べば、「移動中のソングを元の場所に戻します。メディアを抜いてください。」というメッセージが表示されます。手順4で内部メモリーに移動したソングを、再び元のメディアに戻します。画面の指示に従って操作してください。

データの大きいプロテクトソングを移動する場合

別のUSBフラッシュメモリーにプロテクトソングを移動する場合は、移動したいソングをエレクトーンの内部メモリー (MEMORY)にいったん移動したあとで、移動先のUSBフラッシュメモリーに移します。しかし、プロテクトソングの容量が大きい場合には、内部メモリーに入りきらないことがあります。この場合は、何回かに分けてソングを移動することになり、手順6から8を繰り返す必要があります。画面の指示に従って操作してください。

ソングの削除

ソング内のデータを削除します。レジストレーションデータだけ、演奏データだけを削除したり、ソング自体を削除したりできます。ここで説明する方法は、ELS-01/01C/01Xで作成したレジストレーションデータや演奏データ、XGソングの削除です(EL-900などのELシリーズのソングは、削除できません)。

- 1 削除したいデータの入っているソングを選択します。
ソングの選択については107ページをご覧ください。
- 2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。
- 3 画面の[削除]ボタンを押します。
「削除しますか?」というメッセージが表示されます。
削除したいソングのソング名が画面に表示されていることを確認します。削除するソングを変更したい場合は、[キャンセル]ボタンを押して、ソングを選び直します。
- 4 削除したいデータ(レジストレーション、ソング)のボタンを押すと、選択したデータが削除されます。



- **全体削除**：ソング全体を削除します。
- **レジストのみ削除**：ソング内のレジストレーションデータだけを削除します。
- **演奏のみ削除**：ソング内の演奏データだけを削除します。

[キャンセル]を押すと削除せずにもとの画面に戻ります。

削除したいデータがフォルダー、レジストレーションだけのソング、演奏データだけのソング、プロテクトソング、XGソングの場合：



[削除]を選ぶと削除が実行されます。[キャンセル]を選ぶと、削除せずにもとの画面に戻ります。

XG変換機能

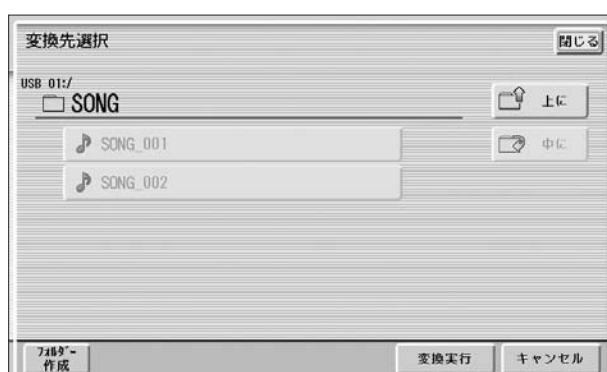
XG変換機能は、ELS-01/O1C/O1Xで演奏したデータ(録音したソング)を、XG機器などで再生できるように変換する機能です。ただし、XGソングに変換した場合、音がもとのデータと異なって聞こえることがあります。

変換する場合は、メディアの空き容量が十分あることをあらかじめご確認ください。プロテクトソングはXG変換できません。

- 1 XG変換したいソングを選択します。
ソングの選択については107ページをご覧ください。
- 2 画面右上の[ツール]ボタンを押して、ツールページを表示させます。
- 3 [変換]ボタンを押します。
「どの変換を行いますか?」というメッセージが表示されます。



- 4 [XG変換]ボタンを押します。
下の変換先選択画面が表示されます。



- 5 (必要に応じて)XG変換後のソングの保存先を変更します。
保存先の変更については107ページをご覧ください。

- 6 [変換実行]ボタンを押します。
画面に「変換後のデータを確認しています・・・」というメッセージが表示され、ソングの再生が始まります(エレクトーンのXG音源で再生します)。最後まで再生すると、元の画面に戻ります。



NOTE

変換後のデータ確認中に鍵盤を弾いたり、パネルスイッチを押したりすると、それらの操作が変換後のXGソング内に記録されます。



関連ページ

プロテクトソングについて(122ページ)
 フロッピーディスクドライブ
 UD-FD01の取り付け
 (243ページ)



NOTE

ユーザーリズムはELS→EL変換
 できません。

ELS→EL変換機能

このエレクトーン用のソングを、EL-900などのELシリーズのエレクトーンで使用できるデータに変換して、フロッピーディスクに保存します。ただし、市販のデータやインターネットから購入したソングデータなどのプロテクトソングは、EL変換はできません。あらかじめ、別売のフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を取り付けておく必要があります。

- 1 **ELシリーズの形式に変換したいソングを選びます。**
ソングの選択については107ページをご覧ください。
- 2 **ツールページで[変換]ボタンを押します。**
「どの変換を行いますか?」というメッセージが表示されます。



NOTE

ソング名に、ELシリーズで使用
 できない文字(全角文字など)が
 入っている場合、ELシリーズで
 使用できない文字は「??」に置
 き換えられます。

- 3 **画面の[ELS→EL変換]ボタンを押します。**
複数のレジストレーションデータが入っているソングを変換する場合は、レジストレーションデータの数と同じだけの空きソングが必要です。
- 4 **フロッピーディスクを挿入口に差し込み、画面上の[変換実行]ボタンを押します。**
ELS→EL変換が実行されます。フロッピーディスクの容量が足りない場合は、ELS→EL変換はできません(画面にエラーメッセージが表示され、処理が中断されます)。

EL→ELS変換機能

フロッピーディスクに入っているEL-900などのELシリーズ用のソングを、このエレクトーンで使用できるデータに変換して、USBフラッシュメモリーに保存します。あらかじめ、別売のフロッピーディスクドライブ(UD-FD01など)を取り付けておく必要があります。市販の楽譜に付属しているELシリーズ用のデータを、ELS-01/01C/01X用に変換することもできます。ただし、音やテンポなどがもとのデータと異なったり、ネクストソングがうまく変換されない場合があります。

市販のデータは、1つのソングにつき1度だけELS変換できます。変換したあとも、フロッピーディスクはそのまま使用できます。



関連ページ

フロッピーディスクドライブ
UD-FD01の取り付け
(243ページ)

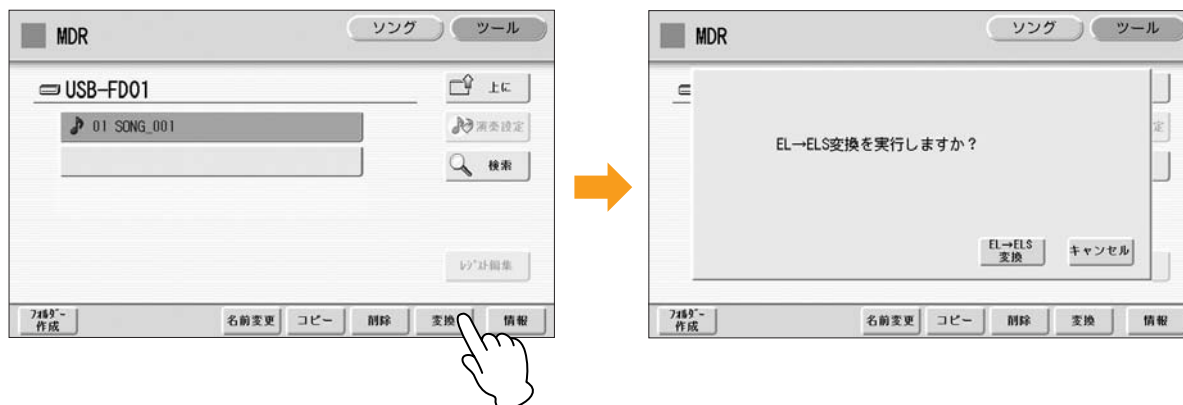


NOTE

市販のデータをEL→ELS変換する場合は、フロッピーディスクのライトプロテクトタブをオフ(記録可能な状態)にしてください。

1 フロッピーディスクを挿入口に差し込み、ELS変換をしたいソングを選びます。
ソングの選択については107ページをご覧ください。

2 ツールページで[変換]ボタンを押します。
「EL→ELS変換を実行しますか?」というメッセージが表示されます。



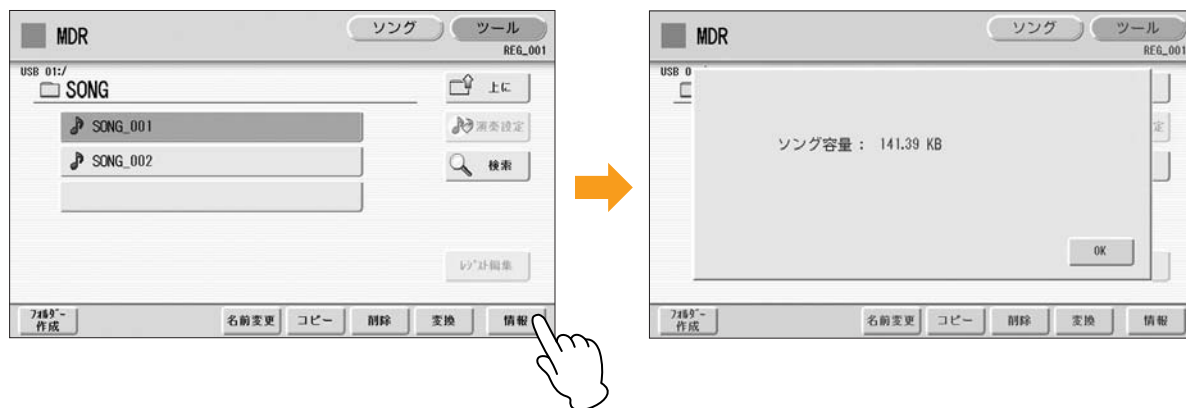
3 画面の[EL→ELS変換]ボタンを押して表示される画面で、変換後のソングの保存先を指定します。

変換後のデータをこのエレクトーンで使用するためには、変換先をUSBフラッシュメモリーにしておく必要があります。

4 画面上の[変換実行]ボタンを押します。
EL→ELS変換が実行されます。ただし変換先メディアの容量が足りない場合は、処理が中断されます。

ソング容量/メディアの残量の確認

ツールページで[情報]ボタンを押すと、メディアが選択されているときは空き容量(残量)を、ソングが選択されているときは容量や曲名、作曲者名などを表示します。表示される内容は、ソングによって異なります。



エレクトーンに内蔵されているボイスの音色や音量を変更して、オリジナルのボイスをつくることができます。この機能をボイスエディット機能といいます。

まずは「ボイスの構成」を読んで、エレクトーンに入っているさまざまな楽器音がどのようにつくられているかを理解しましょう。ボイスの構成が理解できたら、次に「ボイスをエディットする」を読みながら実際のエディット作業に進みましょう。

この章の内容

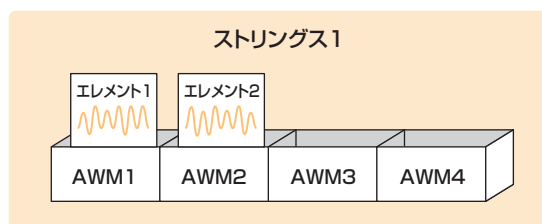
1 ボイスの構成	139	3 エディットしたボイスを保存する	149
• AWM音色の構成	139	4 ボイスエディットを終了する	150
• VA音色の構成	140	5 保存したボイスを呼び出す	150
2 ボイスをエディットする	140		
• エディットしたいボイスを選ぶ	140		
• AWM音色のエディット	142		
• VA音色のエディット(ELS-01C/01X)	147		

1 ボイスの構成

ボイスエディットを始める前に、エレクトーンに内蔵されている個々のボイス(楽器音色)がどのようにつくられているか、詳しく見てみましょう。また、「AWM音源とVA音源」(37ページ)もあわせてご覧ください。

AWM音色の構成

AWM音色は、生楽器の音をサンプリングしてつくられた素材(AWM音源)でつくられています。しかし、ひとつのボイスがひとつのサンプリング素材だけで構成されるわけではなく、各ボイスは、最大4つのサンプリング素材を重ね合わせて作られています。複数の素材を重ね合わせてひとつのボイスをつくることで、広がりや深みを生み出しているのです。ボイスを構成するひとつひとつのサンプリング素材を「エレメント」(構成要素)といいます。エレメントは、AWM1～AWM4の4つの箱に入っています。たとえば2つのエレメントから構成されるストリングス1は、下の図のようになっています。



からの箱 (AWM3、AWM4)に、別のボイスのエレメントを入れることもできます。たとえば、AWM3に、ブラス系のエレメントを入れて、自分の好みのトゥッティを作るなど、複数のボイスのエレメントを組み合わせることで音作りが可能です。

VA音色の構成

VA音色は、生楽器の性質をシミュレートしてつくられています(VA音源)。

VA音色のボイスエディットでは、もとのボイスの音量や音質を変更したり、AWM音源でつくられたエレメントを加えたりして、オリジナルのボイスをつくることができます。

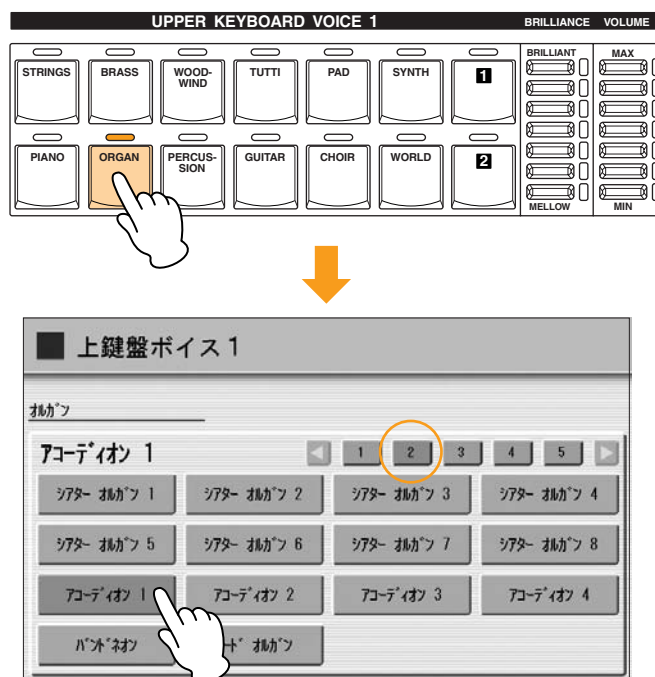
ELS-01C/01Xのリードボイス2に入っているボイスは、すべてVA音色です。それ以外の音群は、すべてAWM音色です。

2 ボイスをエディットする

エディットしたいボイスを選ぶ

1 エディットしたいボイスを鍵盤に呼び出します。

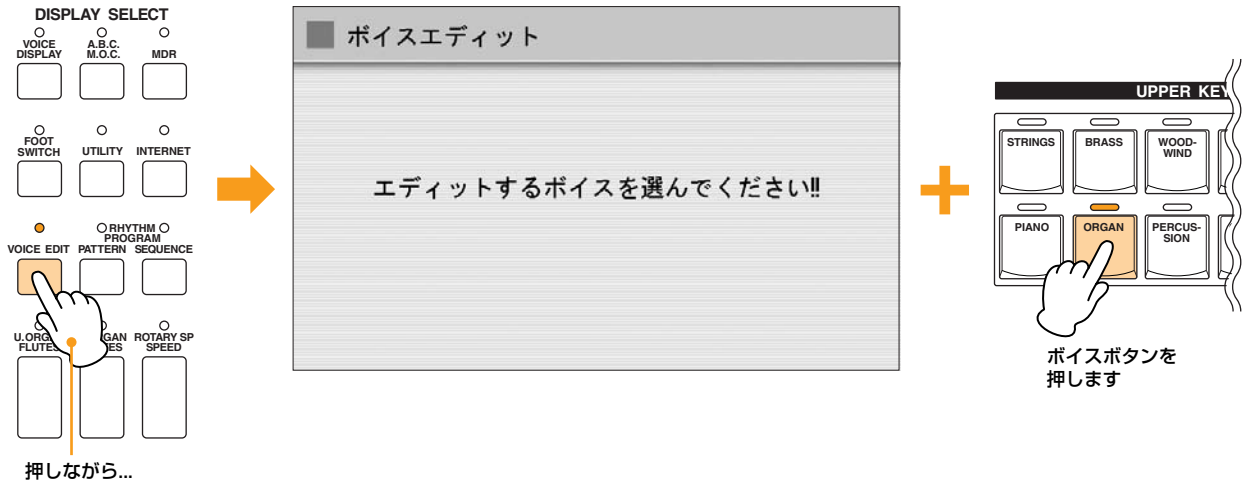
たとえば、アコーディオン1の音をエディットしたい場合は、いずれかの音群のボイスボタン(またはユーザーボタン)でアコーディオン1を選んでおきます。



エディットしたいボイス以外の音群は、音量を下げておきます。

2 [VOICE EDIT]ボタンを押しながら、パネル上のエディットしたいボイスボタンを押します。

[VOICE EDIT]ボタンを押すと、画面上に「エディットするボイスを選んでください!!」というメッセージが表示されます。このメッセージが表示されている間に、ボイスボタンを押します。



ボイスを選択すると、ボイスエディット画面の最初のページであるAWMページが表示されます。VA音色(リードボイス2のボイス)を選ぶと、VAページが表示されます。



ボイスボタンを押す前に[VOICE EDIT]ボタンから指をはなした場合は、ボイスエディット機能に入らず、ボイスディスプレイに戻ります。

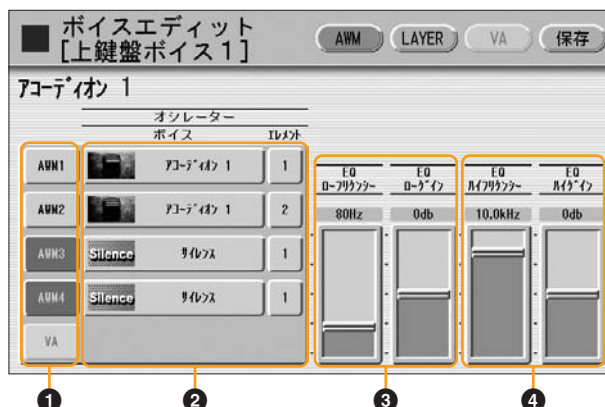
[VOICE EDIT]ボタンを押しながらボイスボタンを押したときに、「ボイスデータが大きすぎてエディットできません」というメッセージが表示されて、ボイスエディット機能に入れないことがあります。

このメッセージは、エディットしようとしたボイスのデータが大きすぎて、エディット作業を行なう領域に呼び出せないときに表示されます。このメッセージが表示された場合は、別のボイスを選びなおしてボイスエディットを行なってください。

AWM音色のエディット

AWM音色のエディットは、ボイスエディット画面のAWMページとLAYER (レイヤー) ページで行ないます。AWMページは、ボイス全体の音質を調整するためのページで、LAYERページは、ボイスを構成する各エレメントを細かくエディットするためのページです。

AWMページ



① エレメントオン/オフ

AWM音源の4つのエレメントとVA音源を表しています。押すたびに、オンとオフ(消音)が切り替わります(オフにしたエレメントはグレー表示になります)。AWM音色をエディットしている場合、[VA]ボタンをオンにすることはできません。

② ボイス/エレメント

エディット中のエレメントが表示されます。上のイラストでは、AWM1にアコーディオン1のエレメント1が、AWM2にアコーディオン1のエレメント2が入っていて、AWM3とAWM4にはボイスが割り当てられていません。

別のボイスで使われているエレメントを呼び出して、現在エディットしているエレメントと差し替えることもできます。ボイス、エレメントのそれぞれのボタンを押すと、ボイスメニュー、エレメントメニューが表示されるので、その中から使用したいものを選びます。ボイスを変更すると、対応するエレメントは変更後のボイスが持っている先頭のエレメント(通常はエレメント1)に自動的に変更されます。

③ EQローフリクエンシー /EQローゲイン

低い周波数の音量を変化させます。フリクエンシースライダーでは、音量変化させたい周波数を32Hz～2.0kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、フリクエンシースライダーで設定した周波数付近の信号量を、-12dB～+12dBの範囲で調節します(+6dBでもとの音量の倍、-6dBでもとの音量の半分になります)。

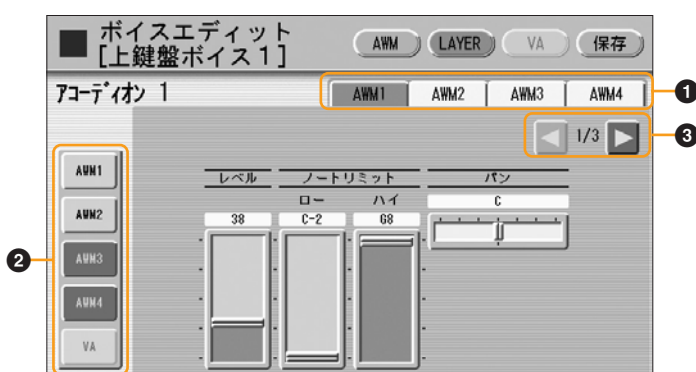
④ EQハイフリクエンシー /EQハイゲイン

高い周波数の音量を変化させます。フリクエンシースライダーでは、音量変化させたい周波数を500Hz～16.0kHzの範囲で設定します。ゲインスライダーでは、フリクエンシースライダーで設定した周波数付近の信号量を、-12dB～+12dBの範囲で調節します(+6dBでもとの音量の倍、-6dBでもとの音量の半分になります)。

EQ (イコライザー)

EQ (イコライザー)は、音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、音質を補正します。もともとは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせて、音場環境を補正する(たとえば、低音が響きすぎる部屋では低い周波数の音を小さくする)ためのものでしたが、イコライザーを使って積極的な音作りを行なうこともできます。クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに、というように、曲の特長を引き出すのに欠かせないエフェクトです。このエレクトーンのイコライザーは、ロー(低周波数)、ハイ(高周波数)の2つの帯域の設定ができます。

LAYERページ



① エLEMENT選択

エディットしたいELEMENTを選択します。

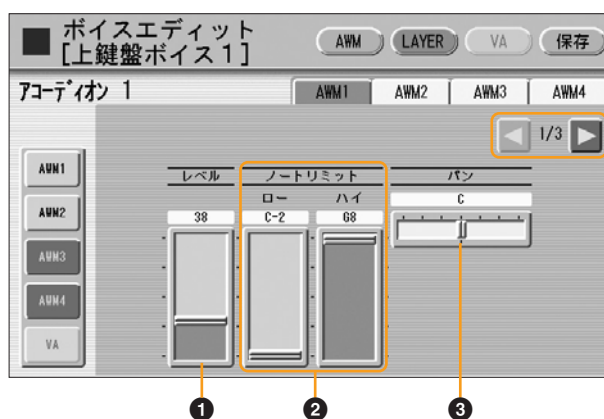
② ELEMENTオン/オフ

AWM音源の4つのELEMENTとVA音源を表しています。押すたびに、オンとオフ(消音)が切り替わります(オフにしたELEMENTはグレー表示になります)。エディット中のELEMENTだけをオンにしておくと、エディット内容が確認しやすくなります。ただし、いくつかのELEMENTをオフにすると、鍵域や弾く強さによっては音が出ないこともあります。

③ 画面切り替え

LAYERページは、3つの画面で構成されています。◀▶ ボタンで画面を切り替えられます。それぞれの画面の内容は、以下のとおりです。

LAYERページ【1】



このボタンで画面を切り替えます

① レベル

エレメントの出力レベルを設定します。

設定範囲：0～127

② ノートリミット

エディット中のエレメントを発音させる音域を設定します。ここで設定した最低音(ロー)と最高音(ハイ)の間でのみ発音します。最高音(ハイ)を最低音(ロー)より低く設定することはできません。エレメントによっては、設定したとおりにノートリミットの効果がかけられないものもあります。

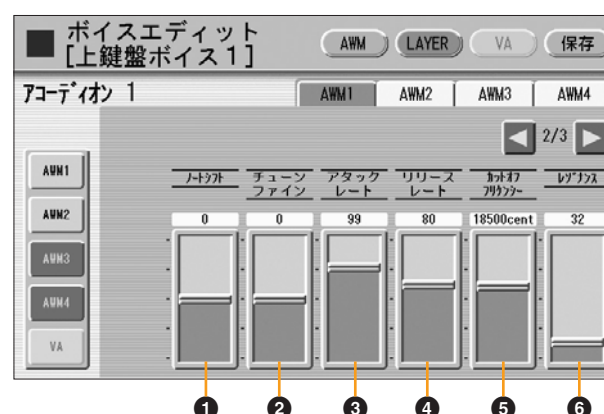
設定範囲：C-2～G8

③ パン

ステレオ出力によるエレメントの左右の位置を設定します。

設定範囲：L64～R63

LAYERページ【2】



① ノートシフト

現在選択しているエレメントのピッチを、半音単位で移調します。

設定範囲：-64～+63

② チューンファイン

現在選択しているエレメントのピッチを、微調整します。

設定範囲：-64～+63

③ アタックレート

鍵盤を押さえたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。値が大きいほど、音の立ち上がりが速くなります。

設定範囲：0～127



関連ページ

エンベロープパラメーター
(148ページ)

④ リリースレート

鍵盤から指をはなしたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。値が大きいほど、音が消えるまでの時間が短くなります。

設定範囲：1～127

⑤ カットオフフリケンシー

フィルターのカットオフ周波数(フリケンシー)を設定します。

設定範囲：9600～24000セント

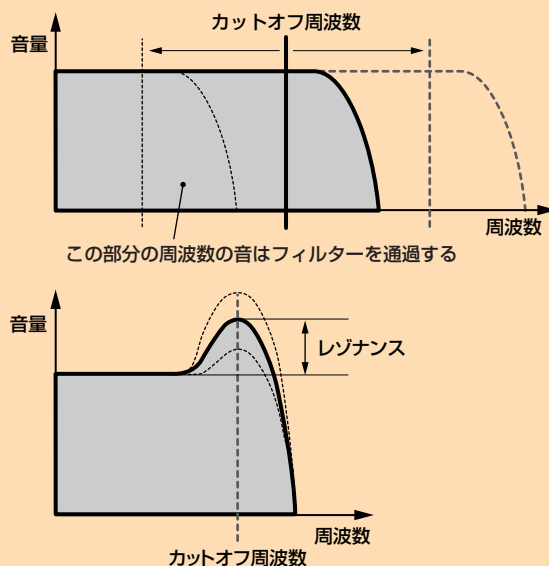
⑥ レゾナンス

カットオフ周波数付近の倍音(高調波)を強めて、クセのある音色にします。値を大きくするほど、倍音が強調されます。エレメントによっては、効果のかかりにくいものがあります。

設定範囲：16～140

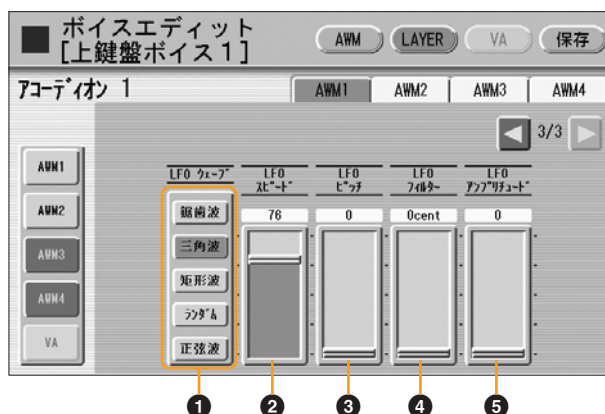
フィルター (カットオフ周波数とレゾナンス)

フィルターとは、ある特定の周波数帯だけを通過させて、ほかの周波数の信号を出力させない機構です。このエレクトーンでは、低い周波数だけを通過させ、高い周波数は出力させないタイプのフィルター (ローパスフィルター) を採用しています。



どの周波数までを通過させるかを決めるのがカットオフ周波数です。カットオフ周波数以下の信号は通過させ、それ以外の高周波はカットします。一般的には、カットオフ周波数を下げるほど、高音がたくさんカットされるので音色は暗くなります。また、カットオフ周波数付近の信号レベルを強める働きをレゾナンスといい、音にクセをつける効果があります。

LAYERページ【3】



① LFOウェーブ

LFOから発振される出力波形(ウェーブ)を選択します。147ページをご覧ください。

② LFOスピード

LFOから発振される信号の速さを設定します。値が大きいほど、スピードが上がります。

設定範囲：2～93

③ LFOピッチ

LFOでピッチを周期的に変化させます。値が大きいほど、ピッチの変化幅が大きくなります。値を0にすると、ピッチは変化しません。

設定範囲：0～400

④ LFOフィルター

LFOでフィルターのカットオフ周波数(フリクエンシー)を周期的に変化させます。値が大きいほど、変化幅が大きくなります。値を0にすると、周波数は変化しません。

設定範囲：0～4800セント

⑤ LFOアンプリチュード

LFOで音量を周期的に変化させます。値が大きいほど、音量の変化幅が大きくなります。値を0にすると、音量は変化しません。

設定範囲：0～128



関連ページ

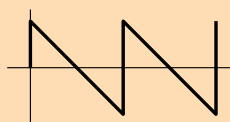
ビブラート (45ページ)

上記①～⑤のパラメーターをエディットしてつくったユーザーボイスは、ビブラートをプリセットに設定して使用することをおすすめします。ビブラートをユーザーに設定すると、ビブラートのデプスやスピードの影響で、LFOの効果がわかりにくくなる場合があります。

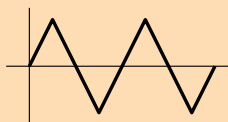
LFO (ローフリクエンシーオシレーター)

LFOは、低い周波数の信号を発生する発振器です。LFOから発振された低周波で、ピッチをふるわせてビブラート効果をかけたり、音質をふるわせてワウワウ効果をかけたり、音量を揺らしてトレモロ効果をかけたり、といった使い方ができます。発振する信号の波形としては以下の5種類が用意されています。いろいろな波形でどんな効果が得られるか、試してみてください。

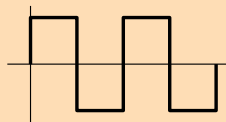
鋸歯波 (saw)



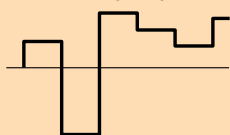
三角波 (tri)



矩形波 (squ)



ランダム (rnd)



正弦波 (sine)



VA音色のエディット(ELS-01C/01X)

VA音色のエディットは、ボイスエディット画面VAページで行ないます。ELS-01ではVAページは表示されません。

VAページ



① エLEMENTオン/オフ

AWM音源の4つのELEMENTとVA音源を表しています。押すたびに、オンとオフ(消音)が切り替わります(オフにしたELEMENTはグレー表示になります)。VA音色のエディットの場合、AWM1～AWM4にはELEMENTが入っていません。VA音色にAWM ELEMENTを加えたボイスを作りたい場合は、AWMページとLAYERページで重ねたいELEMENTを設定します。詳しくは、AWM音色のエディット(142ページ)をご覧ください。

② レベル

出力レベルを設定します。

設定範囲：0～127



関連ページ

EQ (イコライザー)
(143ページ)

③ アタックレート

鍵盤を押さえたとき、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。

値を+(プラス)にすると音の立ち上がりが速くなり、-(マイナス)にすると音の立ち上がりが遅くなります。

設定範囲：-64～+63

④ ディケイレート

最大の出力レベルから(鍵盤を押さえている間、鳴り続ける)一定のレベルに達するまでの速さを設定します。

設定範囲：-64～+63

⑤ リリースレート

鍵盤から指をはなしたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。値を+(プラス)にすると音が消えるまでの時間が短くなり、-(マイナス)にすると音が消えるまでの時間が長くなります。

設定範囲：-64～+63

⑥ EQロー

音を構成する成分(周波数)のうち、低音部を強調したり(+), 抑えたり(-)します。

設定範囲：-64～+63

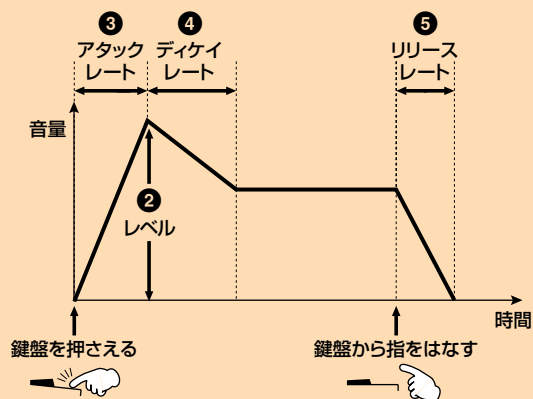
⑦ EQハイ

音を構成する成分(周波数)のうち、高音部を強調したり(+), 抑えたり(-)します。

設定範囲：-64～+63

エンベロープパラメーター

個々の楽器によって、鍵盤を押さえたときの音の立ち上がりかた、鍵盤を押さえている間の音量/音質の変化のしかた、鍵盤から指をはなしたあとの音の減衰のしかたなどは異なっています。その波形の特性をエンベロープといいます。上の②～⑤は、このエンベロープを変化させるためのパラメーターです。

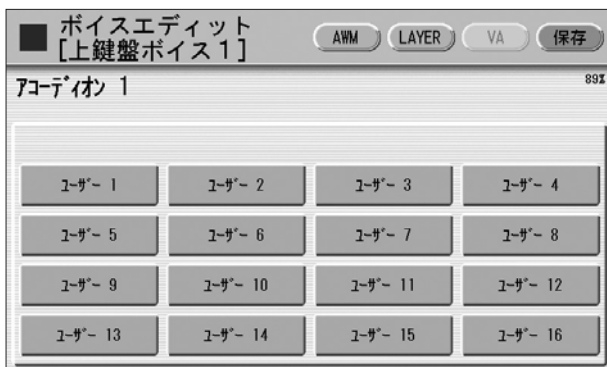


3 エディットしたボイスを保存する

ボイスエディットでつくったAWM音色は、ユーザーボイスとして16個まで保存できます。
また、VA音色は、VAカスタムボイスとして6個まで保存できます。

- 1 画面右上の[保存]ボタンを押して、保存ページを表示させます。
AWM音色とVA音色とで画面は異なります。

AWM音色の場合



VA音色の場合



- 2 画面上で、保存したいユーザーボイスナンバーまたはVAカスタムボイスナンバーを押します。
画面上に、保存してよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。(前もって保存しておいたデータを間違えて消したりしないようにするためです。)
- 3 (必要に応じて)[名前変更]ボタンを押して、保存するボイスに名前をつけます。
名前のつけ方は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです(ただし、ボイスネームは最大で半角16文字までです)。114ページをご覧ください。
- 4 [保存]ボタンを押すと、「保存しました」というメッセージが一時的に表示されて、ユーザーボイスまたはVAカスタムボイスが保存されます。[キャンセル]ボタンを押すと、保存しないで前の画面に戻ります。



注意

ユーザーボイスまたはVAカスタムボイスを保存すると、そのユーザーボイスナンバーまたはVAカスタムボイスナンバーに入っていたボイスは、上書きされて消えてしまいます。大切なデータを消去してしまわないよう、よくご確認ください。大切なデータは、あらかじめMDR機能を使って、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存されることをおすすめします。

ボイスを保存したあとは、必ず150ページの方法でボイスエディットを終了してください。
ボイスエディットを終了せずに電源を切ると、エディットした内容が失われてしまいます。

4 ボイスエディットを終了する

ボイスを保存したあとや、エディットを中止したいときなど、どのページからでも簡単に終了できます。

- 1 パネル上の[VOICE EDIT]ボタンを押します。
エディットしたボイスがすでに保存されている場合は、そのままボイスエディットを終了します。エディットしたボイスがまだ保存されていない場合には、保存せずに終了してよいか確認を求めるメッセージが現れます。
- 2 [終了]ボタンを押すと、エディットしたボイスを保存せずにボイスエディットを終了します。[キャンセル]ボタンを押すと、ボイスエディット画面に戻ります。

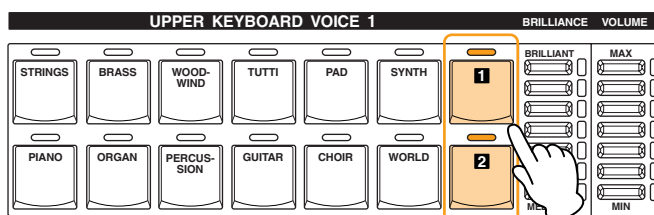


注意

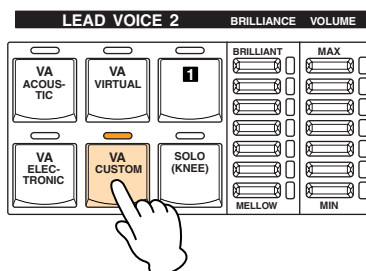
ボイスエディットを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、ボイスエディットの内容を保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

5 保存したボイスを呼び出す

保存したユーザーボイスは、各音群のユーザーボタンを使って呼び出します。第2章の「ユーザーボタンでボイスを選ぶ」(31ページ)をご覧ください。



VAカスタムボイスとして保存したオリジナルのVA音色は、LEAD VOICE 2の[VA CUSTOM]ボタンを使って呼び出します。第2章の「ボイスボタンでボイスを選ぶ」(26ページ)をご覧ください。



リズムプログラムには、高品位でバラエティー豊かな打楽器音色を駆使して、ユーザーリズムパターンをつくり出せるリズムパターンプログラムと、内蔵されているリズムやユーザーリズムを1小節ずつ自由に並べ替えて、自分自身のリズムシーケンスが楽しめるリズムシーケンスプログラムがあります。リズムシーケンスプログラムでは、レジストレーションシーケンスの情報も組み込んで、自動的にレジストレーションとリズムを切り替えながら演奏することもできます。

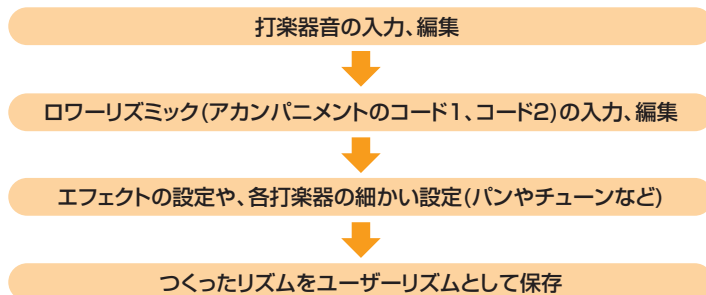
この章の内容

1 リズムプログラムの概要.....	151	• 外部メディアからパターンを読み込む	178
2 リズムパターンをつくる：リズムパターンプログラム..	152	• キットリスト	179
• リズムパターンプログラムを始める	152	3 リズムを自動で切り替える：リズムシーケンスプログラム	182
• 入力するリズムの基本設定をする	154	• リズムシーケンスプログラムを始める	182
• 打楽器(リズム)を入力する一ステップ入力	158	• リズムシーケンスをプログラムする	184
• 入力した音符を編集/消去する	160	• リズムシーケンスを試聴する	185
• 打楽器(リズム)を入力するリアルタイム入力	165	• 入力したリズムシーケンスを編集する	185
• アカンパニメントを選ぶ/つくる(ローリズムミック機能)	166	• レジストレーションシーケンスをつくる	187
• コード1、コード2以外のアカンパニメントを変更する	169	• 入力したレジストレーションシーケンスを編集する	189
• ボリューム/パンを設定する	170	• リズムシーケンスプログラムを終了する	189
• エフェクトをかける	171	• リズムシーケンスを再生する	190
• 各打楽器の細かい設定をする	174	• 複数のシーケンスを順番に再生する	190
• リズムパターンを保存する	175	• シーケンスをコピーする	191
• リズムパターンプログラムを終了する	177	4 リズムパターンやリズムシーケンスを外部メディアに保存	191
• 保存したユーザーリズムを呼び出す	177		

1 リズムプログラムの概要

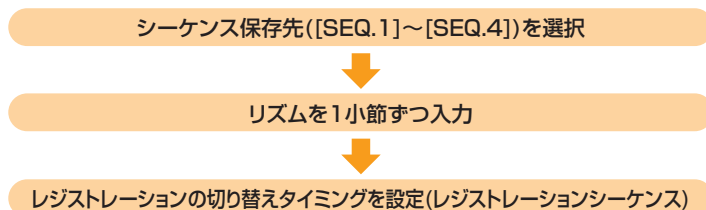
リズムパターンプログラム(152ページ～177ページ)

内蔵リズムの中に演奏したい曲に合ったものがない場合、自分で打楽器を入力したり、内蔵されているリズムを編集したりして、オリジナルのリズムをつくれます。



リズムシーケンスプログラム(182ページ～189ページ)

1小節単位でリズムを組み合わせて(シーケンス)、何小節目にどのリズムが鳴るかをプログラムします。また、プログラムしたリズムに合わせて、レジストも自動的に切り替わるよう設定できます。



2

リズムパターンをつくる： リズムパターンプログラム

リズムパターンプログラムでは、下鍵盤と上鍵盤の各キーに割り当てられた打楽器音を使って、オリジナルのリズムをつくることができます。つくったリズムパターンは、48パターンまでユーザーリズムとして保存できます。

リズムパターンプログラムを始める

リズムパターンプログラムでは、エレクトーンに内蔵されているリズムや、すでにつくってあるユーザーリズムをもとに、一部だけ変更して新しいリズムをつくる方法と、何も入力されていない状態からひとつひとつの打楽器を入力して、オリジナルのリズムをつくり上げていく方法とがあります。

既存のリズムをもとにしたリズムをつくる場合：

内蔵リズムやすでに作成してあるユーザーリズムの中に、これからつくりたいリズムパターンと似たものがある場合は、既存のリズムパターンをもとにしてプログラムを始めると便利です。

1

もとなるリズムをパネルに呼び出します。

2

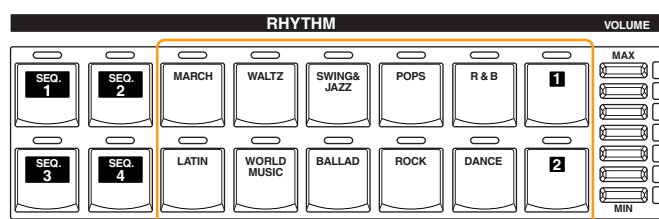
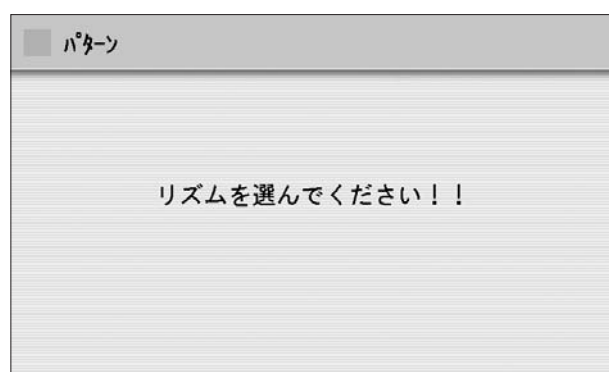
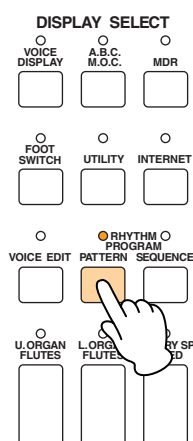
[PATTERN]ボタンを押しながら、パネル上のもとなるリズムボタンを押します。

[PATTERN]ボタンを押すと、画面上に「リズムを選んでください!!」というメッセージが現れます。このメッセージが表示されている間に、リズムボタンを押します。



NOTE

リズムを鳴らしているときに[PATTERN]ボタンを押すと、リズムは自動的に止まります。

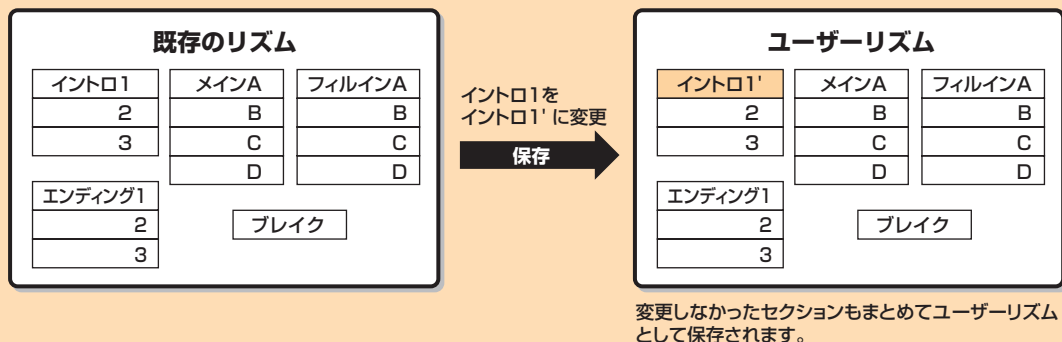


既存のリズムをもとにせず、最初からプログラムを始める場合：

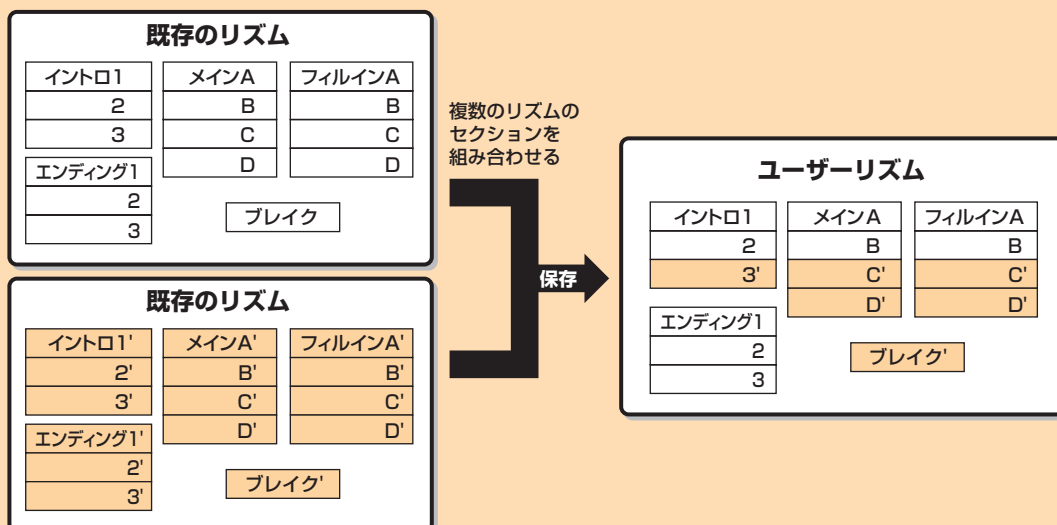
[PATTERN]ボタンを押して、すぐに手を離します。この場合は、何も入力されていない状態からオリジナルのリズムパターンをつくることになります。

ひとつのリズムは、リズムパターンのバリエーションとして15種類のセクション(イントロ1～3、メインA～D、フィルインA～D、ブレイク、エンディング1～3)から構成されています。
リズムパターンプログラムでは、これらのセクション1つ1つについて、打楽器を入力したり消去したり、あるいは、ほかのリズムで使っているセクションをコピーして集めてきたり(アセンブリー)して、新しいユーザーリズムをつくります。

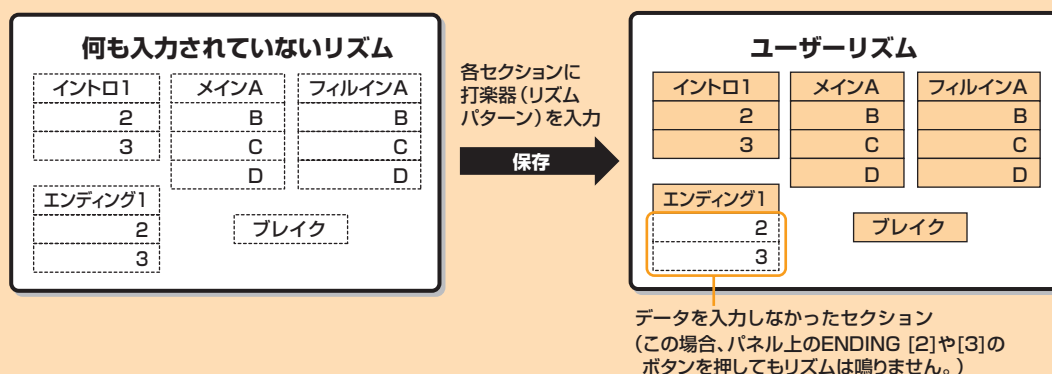
ケース1：既存のリズムから一部を変更して、ユーザーリズムをつくる



ケース2：既存の複数のリズムからセクションを組み合わせて、ユーザーリズムをつくる



ケース3：まったく新しいユーザーリズムをつくる



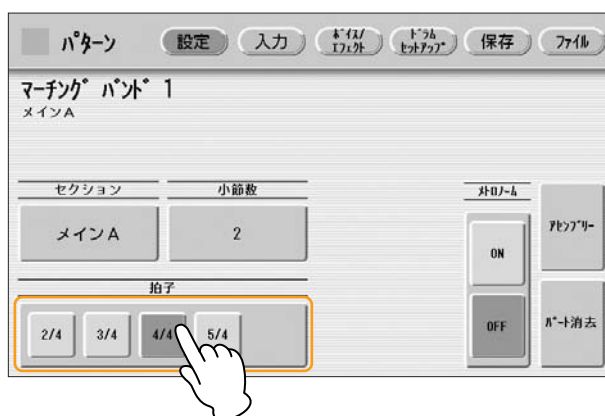
入力するリズムの基本設定をする

設定ページで、拍子や小節数などの設定を行ないます。また、別のリズムで使っているセクションをコピーしたり、ドラムやアカンパニメントの各パートを削除したりもできます。

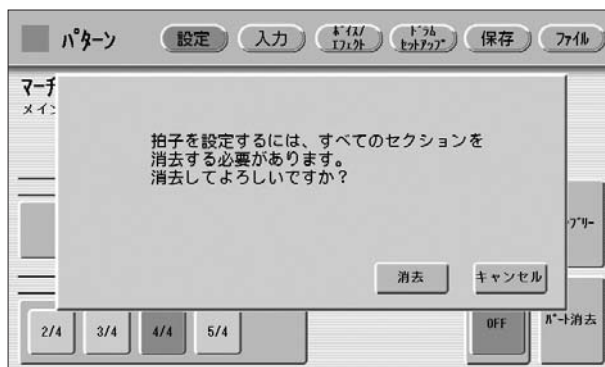
- 1 画面上の[設定]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



- 2 リズムの拍子を設定します。
表示されているボタンの中から拍子を選びます。



既存のリズムをもとにしてプログラムを始める場合、現在入力されているリズムの拍子とは異なる拍子が選ばれると、次のようなメッセージが現れます。



すべてのセクションのデータを消去してもよければ[消去]ボタンを選びます。メッセージ画面が閉じ、すべてのデータが消去されて拍子を変更されます。
[キャンセル]ボタンを選ぶと、拍子を変更せずに、もとの画面に戻ります。

3 リズムパターンを入力するセクションを選びます。

画面上でセクションのボタンを押すと、セクション選択画面が表示されます。選択画面でセクションを選べると、自動的に選択画面が閉じます。



セクションを変更して、パネル上の[START]ボタンでリズムをスタートすると、選んだリズムを確認できます。リズムを鳴らしながらセクションを変更することもできます。アカンパニメントをオフにしたい場合は、170ページをご覧ください。

4 入力する小節数を選びます。

画面上で小節数のボタンを押して、表示される一覧の中から、リズムパターンの長さ(小節数)を選びます。ただし、セクションにフィルインやブレイクを選んでいる場合は、自動的に1小節に設定され、変更することはできません。

5 必要に応じて、メトロノームやアセンブリーなどの設定をします。



① メトロノーム

メトロノームのオン/オフを設定します。メトロノームをオンにしてリズムをスタートさせると、拍にあわせてメトロノームが鳴ります。リアルタイム入力の際にオンにしておくとう便利です。



関連ページ

ステップ入力とリアルタイム入力 (157ページ)

打楽器(リズム)を入力するーリアルタイム入力(165ページ)

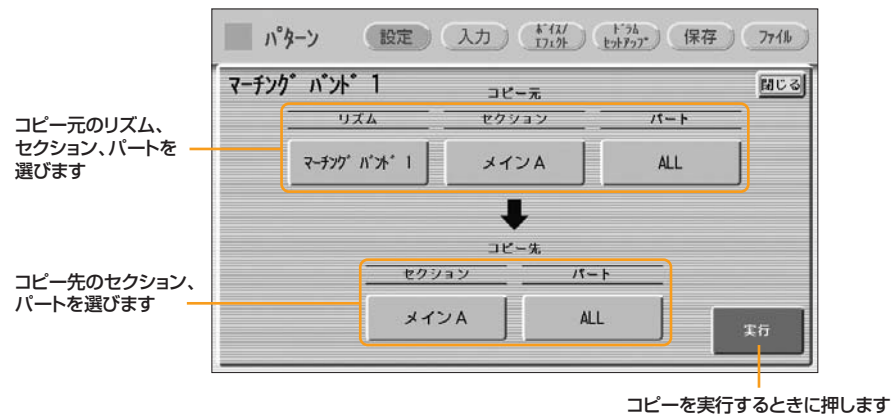


NOTE

パネル上のリズムのVOLUMEボタンを押すと、メトロノームのボリュームも変わります。

② アセンブリー

ほかのリズムから現在プログラム中のリズムに、パートをコピーします。複数のリズムからセクションを組み合わせるユーザーリズムを作成する場合に便利です。
[アセンブリー] ボタンを押すと、以下の画面が表示されます。

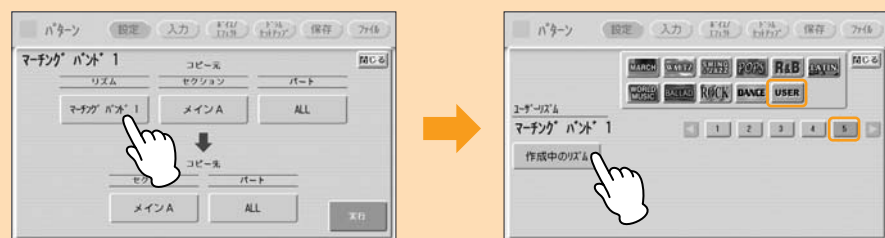


どのリズム/セクションのどのパートをコピーするかを選択します。打楽器パートやアカンパニメントのうちの1パートだけをコピーしたり、すべてのパートをコピーしたりできます。コピー元のリズム、セクション、パートを選択したあと、コピー先のセクションとパートを選択してください。

コピー元とコピー先の設定ができたら、[実行] ボタンを押します。コピーが実行され、元の画面に戻ります。

コピー元のリズムに現在作成中のリズムパターンを選択することもできます。たとえばメインAをもとにしてメインBのリズムパターンをつくるときは、メインAのリズムパターンを入力したあと、メインBにコピーしてから編集すると便利です。

作成中のリズムパターンをコピー元として選ぶには、「USER」 カテゴリーの5ページ目で「作成中のリズム」を選択します。



③ パート消去

現在入力されているリズムやアカンパニメントのパートを消去します。[パート消去]ボタンを押すと、以下の画面が表示されます。



表示されたパートの中から、消去したいパートを選びます。データの入っていないパートは選択できません。[ALL]ボタンを選ぶとリズムとアカンパニメントのすべてが消去されます。

消去したいパートを選ぶと、「消去しますか?」というメッセージが表示されます。[消去]ボタンを押すと消去し、[キャンセル]ボタンを押すと消去せずにもとの画面に戻ります。



関連ページ

アカンパニメント(65ページ)



NOTE

ベースを消去すると、A.B.C.をONにしてもベースパートが鳴らなくなります。

ステップ入力とリアルタイム入力

リズムパターンプログラムでリズムパターンを入力するには、ステップ入力とリアルタイム入力の2つの方法があります。

ステップ入力は、「何小節目の何拍目に」「どの打楽器が」「どのくらいの音量で鳴る」という情報を、ひとつひとつの打楽器音について入力していくことで、リズムパターンをつくる方法です。バスドラムのように1小節の中で決まった位置と音量で使用する打楽器音をプログラムしたり、また、正確さが要求される場合に適しています。

リアルタイム入力は、鍵盤で弾いた打楽器音がそのままデータとして入力され、前に入力した音を聞きながら、新しいパートを次々と重ねていくことで、リズムパターンをつくる方法です。実際にパーカッションを演奏することがプログラムすることになるので、フィーリングをそのまま表現できます。

つくりたいリズムの種類や好みによって、どちらの方法で入力するか選べます。もちろん、2つの方法をミックスして、パートごとに使い分けながら、ひとつのリズムをつくることもできます。ステップ入力の基本ビートをプログラムし、リアルタイム入力でアクセントや装飾音を付けるとよいでしょう。

ステップ入力またはリアルタイム入力のどちらを選択するかは、リズムを再生しているかどうかで決めることができます。リズムの停止中は、ステップ入力が自動的に選択されます。リズムの再生中は、リアルタイム入力が選択されます。ステップ入力の手順については158ページを、リアルタイム入力の手順については165ページをご覧ください。

打楽器(リズム)を入力するーステップ入力



NOTE

リズムパターンプログラム中のリズムやアカンパニメントのボリュームは、パネル上のリズムのVOLUMEボタンで調節できます。リズムパターンプログラムを終了すると、VOLUMEボタンは、あらかじめ設定されていたリズムのボリューム値に戻ります。

1 画面上の[入力]ボタンを押して、入力ページを表示させます。

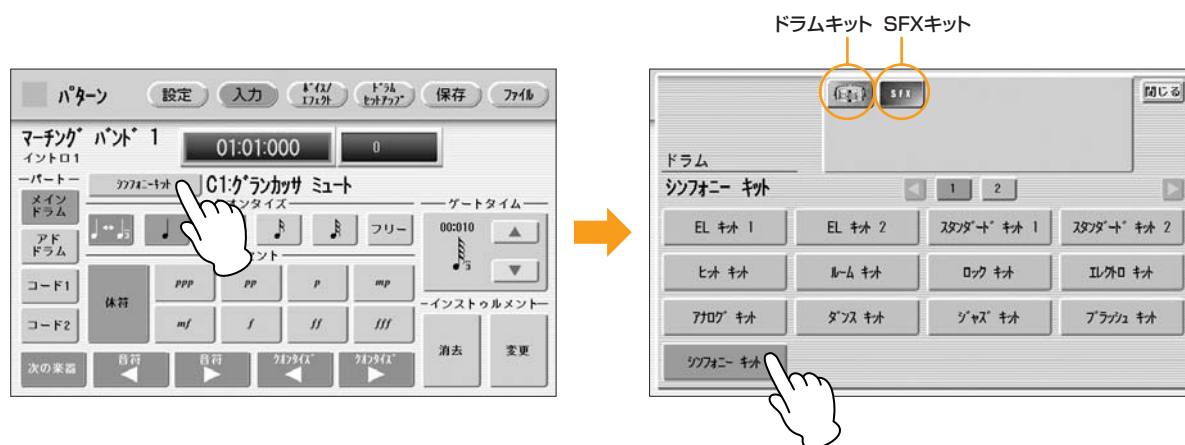
2 パートのボタンで、打楽器を入力するパート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。

打楽器は、メインドラムまたはアドドラムのパートに入力します。通常は、主な打楽器はメインドラムに入力し、タンバリンなどの装飾音をアドドラムに入力します。



3 入力したい打楽器のセット(キット)を、鍵盤に呼び出します。

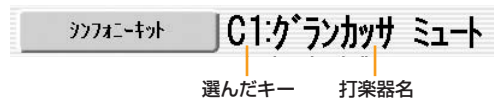
キット名が表示されているボタンを押すと、選択できるキットの一覧が表示されます。ドラムキットとSFXキットの2つのカテゴリーからキットを選択できます。それぞれのキットについては、179ページの「キットリスト」をご覧ください。一覧の中から呼び出したいキット名を押すと、一覧表示が閉じ、選んだキットが上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。



キットは、メインドラムとアドドラムのそれぞれについて1種類ずつしか選ばません。違うキットの打楽器音を組み合わせるリズムをつくりたい場合は、メインドラムとアドドラムにそれぞれ別のキットを割り当てることで、2種類のキットの打楽器が混ざったリズムを作成できます。

4 入力したい打楽器が割り当てられているキー（鍵）を押さえて、入力する打楽器を選びます。

キーを押さえると、その打楽器名が画面に表示され、入力できる状態になります。



5 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。 164ページをご覧ください。



NOTE

クオンタイズは、入力している途中に変更することもできます。



6 ホイッスルなどの持続音を入力する場合は、ゲートタイム(音符の長さ)を設定します。

ゲートタイムの設定が必要な打楽器は、179ページのキットリストでご確認ください。ゲートタイムの設定については、168ページをご覧ください。

7 アクセントボタンを押して、表示されているリズムクロックの位置に打楽器音を入力します。リズムクロックの変更は、クオンタイズ[◀][▶]ボタンで行ないます。



① リズムクロック表示ボックス

リズムパターンの現在の位置を[小節:拍:クロック]で表示します。

表示の中ではクロックが一番細かく、1拍は480のクロックで構成されています。

設定ページで決めた小節の長さ分の入力を終わると、先頭のクロック[01:01:000]に戻ります。



関連ページ

入力するリズムの基本設定をする
(154ページ)

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム



9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

9
リズムプログラム

- 2 アクセント表示ボックス、またはアクセントボタンで、音量を変更します。
アクセント表示ボックスで音量を変更する方が、より細かい調整ができます。



① アクセント表示ボックス

アクセント表示ボックスを押すと、ボックスのまわりに青枠が表示されます。
この状態でデータコントロールダイヤルを回すと、0～127の範囲で、細かく音量を変更できます。0に設定すると、音は鳴りません。

② アクセントボタン

ppp (ピアニッシッシモ)～fff (フォルティッシッシモ)の8段階で、音量を変更できます。
変更したい音量のボタンを押すと、現在選択されている音符が、選択した音量に変わります。

入力した音符の位置を移動するには：

- 1 160ページの手順1に従って、移動したい音符を選択します。
- 2 リズムクロック表示ボックスを押します。
リズムクロック表示ボックスのまわりに青枠が表示されます。



- 3 データコントロールダイヤルを回して、音符の位置をクロック単位で変更します。

入力した音符の長さを変えるには：

スネアロールやホイッスルのような持続音については、ゲートタイムを変更することで、音の鳴る長さを調節できます。169ページをご覧ください。

入力した音符を消去するには：

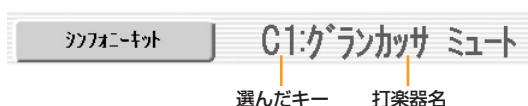
- 1 160ページの手順1に従って、消去したい音符を選択します。
- 2 消したい音を選んだ状態で、[休符]ボタンを押します。
入力されていた音が消去されて、休符に置き換わります。



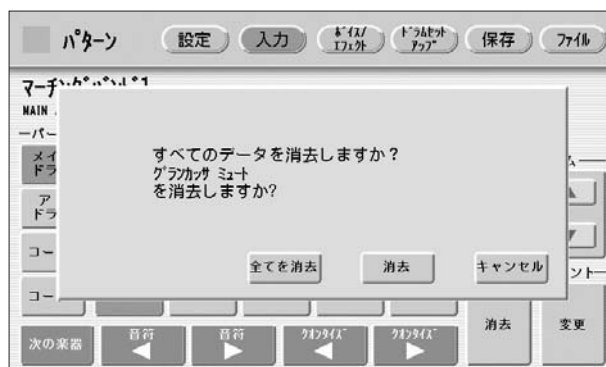
また、特定の打楽器音をすべて消去したり、すべての打楽器の音を消去したりすることもできます。

特定の打楽器音をすべて消去するには：

- 1 消去したい打楽器が割り当てられているキーを押します。
選んだキーと打楽器名が、画面に表示されます。



- 2 画面右下の[消去]ボタンを押します。
次のような表示が現れ、すべての打楽器音を消去するか、選ばれている打楽器音を消去するかを確認を求めています。



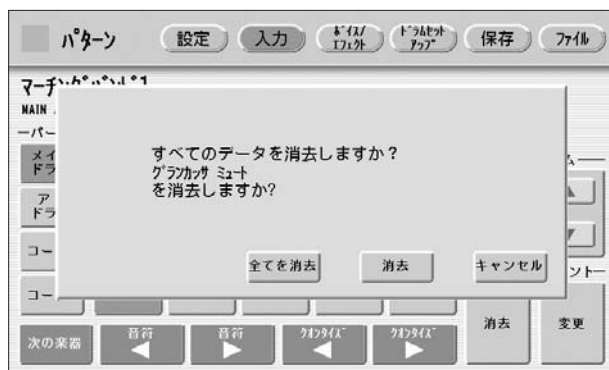
- 3 [消去]を選びます。
「ピンポン」という音がして、選択した打楽器音が消去されたことを知らせます。

このほかに、以下の方法で特定の打楽器音を消去することもできます。

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
「ピンポン」という音がして、その打楽器音が消去されたことを知らせます。

すべての打楽器音を消去するには：

- 1 画面右下の[消去]ボタンを押します。
次のような表示が現れ、選ばれている打楽器音を消去するか、すべての打楽器音を消去するかの確認を求めてきます。



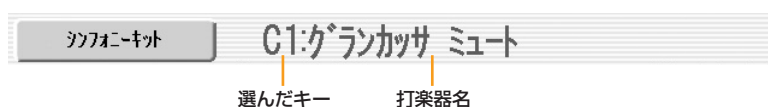
- 2 [全てを消去]ボタンを選びます。
瞬間的にすべての打楽器音が消去されます。

また、入力する打楽器を間違えた場合などは、一度消去してから入力し直さなくても、以下の方法で、すでに入力してある打楽器音をほかの打楽器音に置き換えることもできます。

ほかの打楽器音に置き換えるには：

リズムをストップした状態で、以下の操作をします。

- 1 変えたい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
選んだキーと打楽器名が、画面に表示されます。



- 2 [変更]ボタンを押しながら、置き換えたい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
瞬間的に打楽器音が置き換わります。

クオンタイズについて

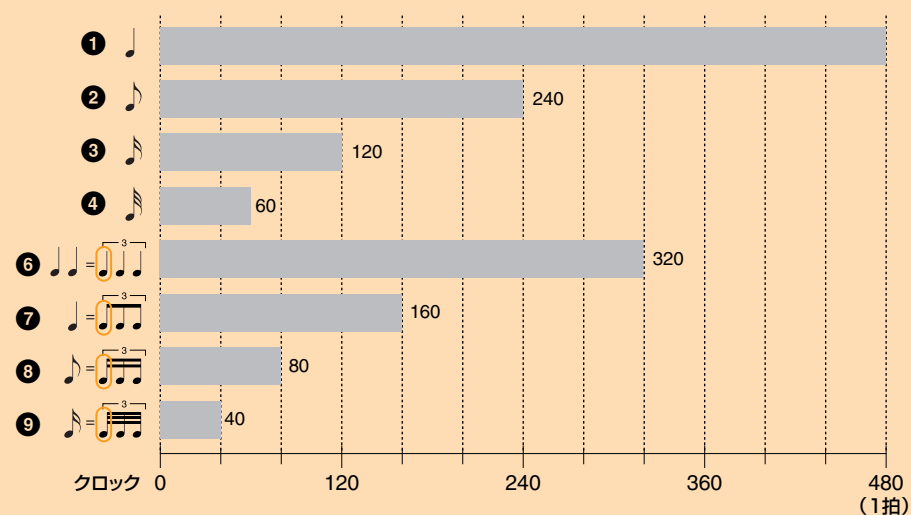
ステップ入力で楽器音を入力する際の入力タイミング、あるいはリアルタイム入力でタイミングを補正する精度を、クオンタイズで設定します。9種類のクオンタイズ値が選べます。



ステップ入力を行なう場合

選択したクオンタイズで、楽器音を入力することができます。入力ページのクロック表示ボックスでは、クオンタイズに応じた数字が表示されます。

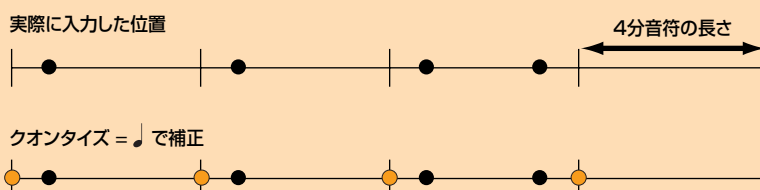
各クオンタイズで移動できるタイミング



フリー (5) に設定すると、1クロック (1/480拍) ずつタイミングが移動できます。

リアルタイム入力を行なう場合

クオンタイズを選択すると、入力の際に鍵盤を弾くタイミングが少し前後にずれても、正しい位置に補正して入力します。ただし、クオンタイズをフリーに設定した場合は、補正機能は動きません。クオンタイズの設定は、入力する音符のうち、もっとも細かい音符に合わせます。



打楽器(リズム)を入力するーリアルタイム入力

すでに入力してあるリズムを鳴らしたり、メトロノームを鳴らしたりしながら、鍵盤を弾いて打楽器音を入力します。弾いた音そのままリズムとして入力されます。

- 1 158ページの手順1～3に従って、入力するパートやキットを選びます。
- 2 入力したいリズムに適したクオンタイズを設定します。
設定されたクオンタイズによって、入力する音符のタイミングが自動的に補正されます。164ページをご覧ください。



- 3 リズムの[START]ボタンを押します。
既存のリズムをもとにプログラムする場合はもちろん、何も入力されていない状態から始める場合にも、リズムをスタートさせます。リズムをスタートさせることが、リアルタイム入力をスタートすることになり、入力ページは下のようなリアルタイム入力の画面に自動的に切り替わります。



- 4 リズム(またはメトロノーム)に合わせて、入力したい打楽器音が割り当てられたキー(鍵)を弾いて打楽器を演奏します。
既存のリズムをもとにプログラムを始めた場合は、そのリズムに合わせながら入力できます。何も入力されていない状態から始めた場合は、設定ページでメトロノームをオンにし、メトロノームの音を聞きながら入力します。設定ページで選んだ小節数だけパターンが繰り返されます。



関連ページ

メトロノーム(155ページ)

- 5 2～4の操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。

入力を間違えたときには、リズムが鳴っている状態のままで、特定の打楽器音をすべて消去できます。

特定の打楽器音を消去するには：

[消去]ボタンを押しながら、消去したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。指定された打楽器音は、瞬間的にすべて消去されます。

音量や入力位置などを修正する場合は、リズムを停止した状態で操作します。160ページの「入力した音符を編集/消去する」をご覧ください。

アカンパニメントを選ぶ/つくる(ロワーリズムミック機能)

自分でつくったリズムに、既存のリズムのアカンパニメントをあわせて一緒に使用したり、ロワーリズムミック機能を使って、下鍵盤にオリジナルのバックギングパターンをつけたりできます。

既存のリズムのアカンパニメントを選ぶには：

- 1 画面上の[設定]ボタンを押して設定ページを表示させます。
- 2 [アセンブリー]ボタンを押します。
コピー先、コピー元を選ぶ画面が現れます。
- 3 コピー元の[リズム]ボタンや[セクション]ボタンで、使用したいアカンパニメントのあるリズム、セクションを選択します。



関連ページ

リズムの基本設定をする
(154ページ)



- 4 コピー元の[パート]ボタンで、使用したいアカンパニメントのパートを選択します。
ここで選択したリズムのアカンパニメントが、そのまま自分のリズムに登録されます。
- 5 コピー先の[パート]ボタンで、ロワーリズムミックをコピーしたいパート(コード1またはコード2)を選びます。
- 6 [実行]ボタンを押します。
コピーが実行され、もとの画面(設定ページ)に戻ります。

これで、使用したいパターンが呼び出せました。

オリジナルのリズミックパターンをつくるには:

リズミックパターンの場合も、リズムパターンと同じように、ステップ入力とリアルタイム入力のどちらかの方法で入力します。

- 1 画面上の[入力]ボタンを押して、入力ページを表示させます。
- 2 パートのボタンで、リズミックパターンを入力するパート(コード1またはコード2)を選びます。
ロワーリズミックは、コード1またはコード2のパートに入力します。



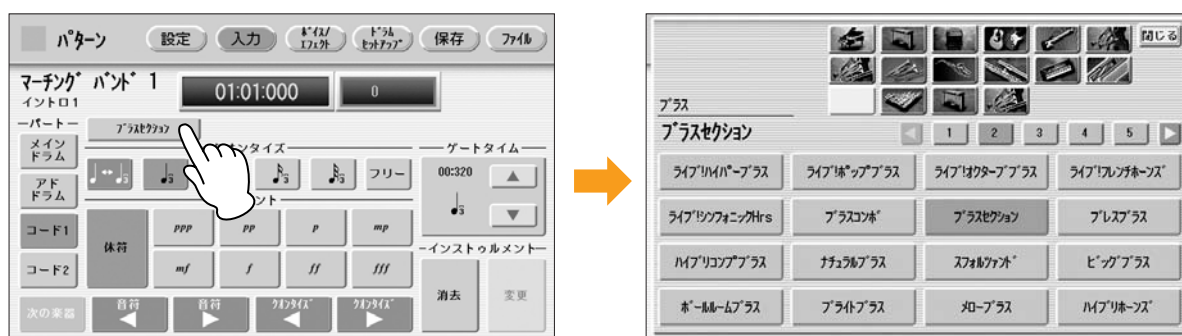
既存のリズムからコピーしたデータが入っていた場合は、「消去してよろしいですか?」というメッセージが表示されます。消去してオリジナルのリズミックパターンをつくる場合は[消去]ボタンを選びます。

- 3 リズミックパターンに使用する楽器音(ボイス)を選びます。
ボイス名が表示されているボタンを押すと、ボイスメニューが表示されます。ボイスメニューの中から使用したいボイス名を選ばと、一覧表示が閉じ、選んだボイスが上鍵盤と下鍵盤に呼び出されます。



NOTE

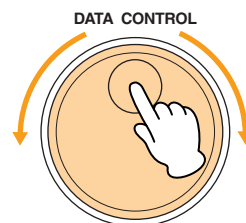
ここで選べるボイスは、各音群で選べるボイスとは異なります。



ボイスは、リズミックパターンを入力したあとでも、この方法で変更できます。
ただし、ボイスは、コード1とコード2のそれぞれについて1種類ずつしか選べません。違うボイスを組み合わせるリズミックパターンをつくりたい場合は、コード1とコード2にそれぞれ別のボイスを割り当てることで、2種類のボイスが混ざったリズミックパターンを作成できます。

- 4 入力したいリズムパターンに適したクオンタイズを設定します。
164ページをご覧ください。

- 5 ゲートタイムを設定します。
ゲートタイムの ▲ ▼ ボタンで操作するか、ゲートタイムが青枠で囲まれている状態でデータコントロールダイヤルを操作することで、ゲートタイムを設定します。▲ ▼ ボタンを使うと、大まかに値を変更できます。データコントロールダイヤルを回すと、値をひとつずつ増減できます。



ゲートタイムというのは、音符が実際に発音する長さです。たとえば、ひとくちに4分音符といっても、スタッカートで弾くこともあれば、テヌートで弾く場合もあります。そのような「実際に音符を弾く長さ」がゲートタイムです。
1拍は480クロックで構成されているので、4分音符をテヌートで入力する場合は450～470程度に、スタッカートで入力する場合は240前後に設定するとよいでしょう。

- 6 リズムパターンを入力します。
リズムパターンとまったく同じ方法で入力できます。ただし、リズムパターンを入力時は、鍵盤のどのキーを押してもCの和音(ドミソ)が鳴ります。ステップ入力の場合は159ページの手順7をご覧ください。リアルタイム入力の場合は165ページをご覧ください。

入力した音符の音量を変更したり、入力した音をすべて消去することもできます。160ページの「入力した音符を編集/消去する」をご覧ください。また、次の手順でゲートタイムを変更することもできます。

ゲートタイムを変更するには：

- 1 160ページの手順1に従って、ゲートタイムを変更する音符を選びます。
- 2 ゲートタイム表示ボックスを押します。
ゲートタイム表示ボックスのまわりに青枠が表示されます。



- 3 データコントロールダイヤルを回して、ゲートタイムを変更します。

コード1、コード2以外のアカンパニメントを変更する

リズムパターンプログラムでは、打楽器パート(メインドラムとアドドラム)、リズムミックパート(コード1とコード2)は作成できますが、その他のアカンパニメントのパート(パッド、フレーズ1、フレーズ2)は作成できません。

しかし、パッド、フレーズ1、フレーズ2に関しても、既存のリズムで使われているものをコピーしてそのまま使うだけでなく、音色(ボイス)を変更することができます。

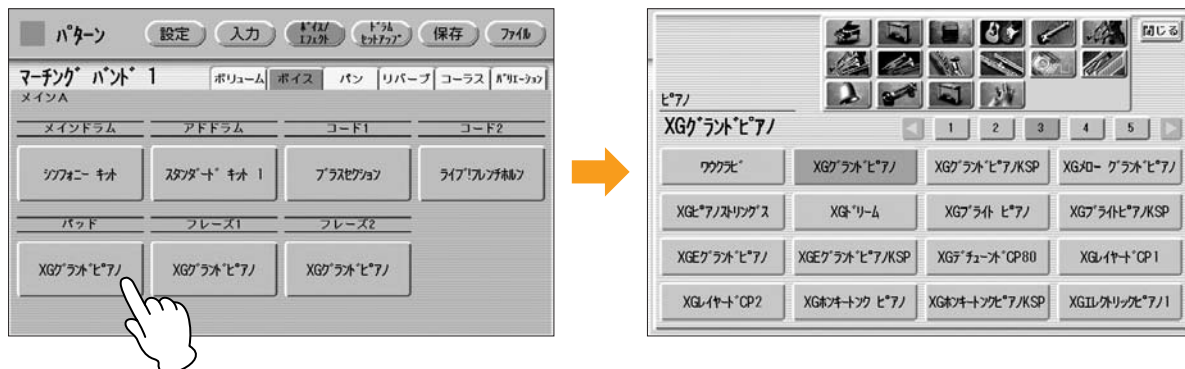
ボイス/エフェクトページでボイスを変更できます。

- 1 [ボイス/エフェクト]ボタンを押してボイス/エフェクトページを表示させます。
- 2 [ボイス]ボタンを押します。
下の画面が表示されます。



3 画面に表示されているボタンのうち、ボイスを変更したいパートのボタンを押します。

ボイスメニューが表示されます。



NOTE

ここで選べるボイスは、各音群で選べるボイスとは異なります。

4 ボイスメニューの中から、使用したいボイスを選びます。

ボイスメニューが自動的に閉じ、もとの画面に戻ります。

上の手順で好きなボイスを選び、各パートのボリュームやパン、エフェクトを調節することで、自分のイメージに近いアカンパニメントを作成することができます。

ボリューム/パンを設定する

ボリュームやパンは、ボイス/エフェクトページで設定します。

ボリューム画面



① オン/オフ

各パートのオン/オフを設定します。オフ(OFF)にしたパートはミュート(消音)されます。

② ボリュームスライダー

各パートのボリュームを設定します。

設定範囲：0～127

パン画面



各パートのパン(ステレオ出力の左右の位置)を設定します。

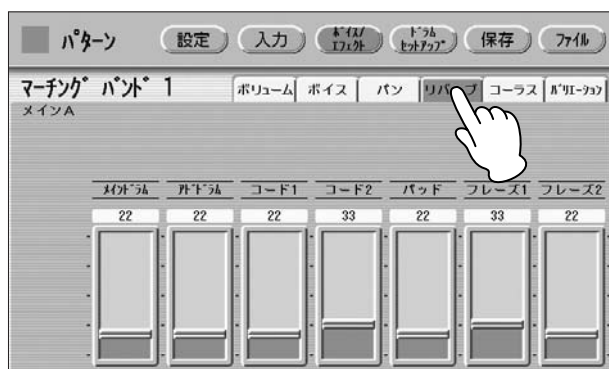
設定範囲：L64～R63

エフェクトをかける

リバーブ、コーラス、バリエーションの3種類のエフェクトをかけることができます。

リバーブは音が響き渡るような効果で広がりや奥行き感を与え、コーラスは複数の音が同時にになっているような効果で音に厚みを持たせます。バリエーションは、さまざまなエフェクトの中から好きなものを選んで使用できます。ボイス/エフェクトページで設定します。

リバーブ画面



各パートのリバーブ量を設定します。

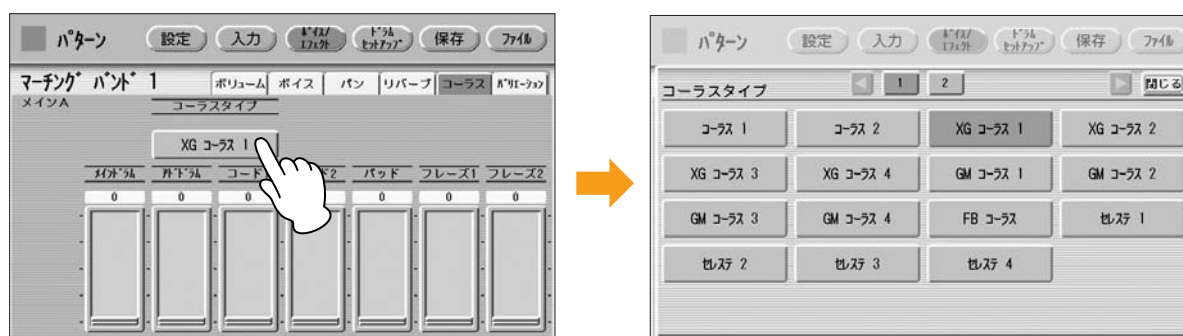
設定範囲：0～127

コーラス画面



① コーラストाइプ

コーラスエフェクトの種類を選びます。コーラストाइプの表示されているボタンを押すと、コーラストाइプ一覧が表示されます。



一覧の中から使用したいコーラスエフェクトを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。

② コーラススライダー

各パートにコーラスエフェクトをかける量を設定します。

設定範囲：0～127

バリエーション画面



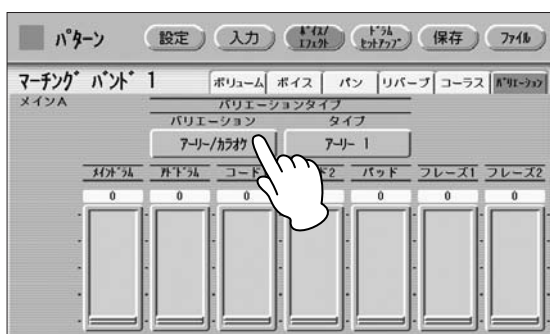
① バリエーションエフェクトカテゴリー

バリエーションエフェクトとして使用したいエフェクトのカテゴリーを選びます。エフェクト名の表示されているボタンを押すと、エフェクトカテゴリー一覧が表示されます。



関連ページ

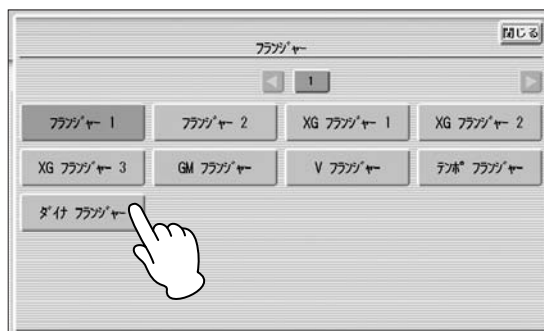
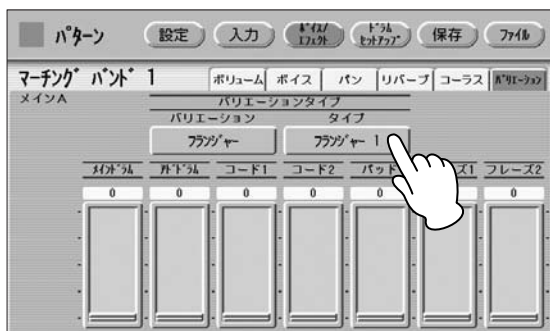
エフェクトリスト(54ページ)



一覧の中から使用したいバリエーションエフェクトを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。
ここで選んだエフェクトに応じて、バリエーションタイプ(②)は自動的に変更されます。

② バリエーションタイプ

バリエーションエフェクトのタイプを選びます。タイプ名の表示されているボタンを押すと、エフェクトタイプ一覧が表示されます。



一覧の中から使用したいエフェクトタイプを選ぶと、一覧表示は自動的に閉じます。

③ バリエーションスライダー

各パートにバリエーションエフェクトをかける量を設定します。

設定範囲：0～127

各打楽器の細かい設定をする

それぞれの打楽器音について、チューニングを変更したり、打楽器ごとのパンやボリュームを変更したりできます。

- 1 画面上の[ドラムセットアップ]ボタンを押して、ドラムセットアップページを表示させます。
- 2 設定を変更したい打楽器パート(メインドラムまたはアドドラム)を選びます。



- 3 設定を変更したい打楽器音が割り当てられているキーを押します。
画面に打楽器名が表示され、その打楽器の設定を変更できることを示します。



- 4 設定を変更します。
パン、ボリューム、リバーブ、ピッチを変更できます。



① キット名

選択しているパートで使用しているキット名を表示します。キット名のボタンを押して表示される一覧で、キットを変更することもできます。キットを変更した場合は、すでに入力されている打楽器音は、新しく選んだキットの音に置き換わります。



関連ページ

キットリスト(179ページ)

② パン

現在選ばれている打楽器の、ステレオ出力による位置を設定します。

設定範囲：L63～R63

③ ボリューム

現在選ばれている打楽器のボリュームを設定します。

設定範囲：0～127

④ リバーブ

現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。

設定範囲：0～127

⑤ ピッチコース

現在選ばれている打楽器のピッチを、100セント単位で設定します。

設定範囲：-64～+63

⑥ ピッチファイン

現在選ばれている打楽器のピッチを、1セント単位で設定します。ピッチコース(⑤)よりも細かく設定できます。

設定範囲：-64～+63

リズムパターンを保存する

作成したリズムパターンを、ユーザーリズムとして48種類まで保存できます。

1 必要に応じて、保存するデータの内容を確認します。

保存するリズムパターンの確認

作成したリズムパターンは、15種類のセクションをまとめて、1つのリズムとして保存します。保存の操作を行なう前に、保存したいセクションすべてに希望のデータが入っているかどうかを確認してください。

<例>メインAとメインBのリズムパターンをユーザーリズムとして保存したい場合

設定ページの[セクション]ボタンでメインAを選んで、リズムの[START]ボタンを押します。メインAのリズムが再生されるので、保存したいデータであることを確認してください。続けて、メインBについても再生して確認します。

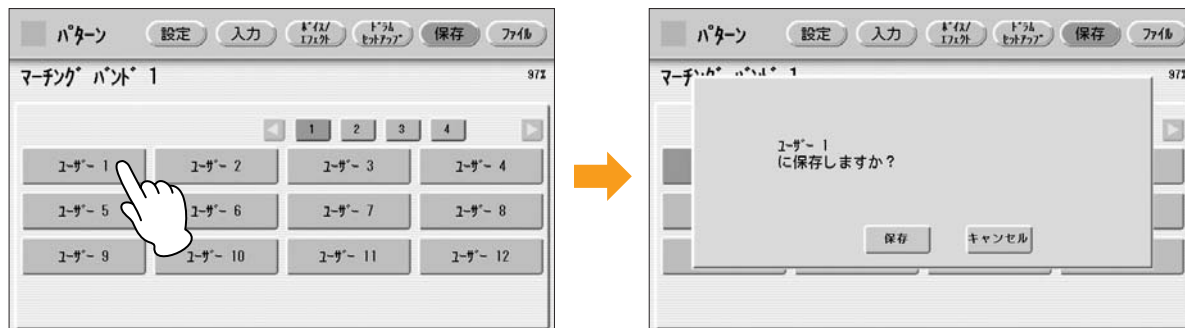
保存したいデータが入っていなかった場合は、アセンブリー(156ページ)で呼び出してください。

また、残りのセクション(ここではメインAとメインB以外の全セクション)も確認することをおすすめします。保存しなくてもよいセクションにデータが入っていた場合は、消去してデータ容量を減らすとよいでしょう。

設定ページの[パート消去]ボタンで、不要なセクションを消去できます(157ページ)。

2 画面右上の[保存]ボタンを押して、保存ページを表示させます。
保存ページを表示させると、リズムは自動的に止まります。

3 保存したいユーザーリズムナンバーを押します。
画面上に以下のメッセージが表示され、保存してよいかどうか確認を求めてきます。



4 [保存]ボタンを押すと、「保存しました!!」というメッセージが一時的に表示されて、リズムパターンが保存されます。[キャンセル]ボタンを押すと、保存しないで前の画面に戻ります。

画面の右上に、パターンを保存するメモリーの残量が、パーセントで表示されています。



リズムパターンを保存するメモリー残量



関連ページ

保存するリズムパターンの確認
(175ページ)
パート消去(157ページ)

[保存]ボタンを押したときに「データがいっぱいです!!」というメッセージが表示された場合は、メモリー残量が足りず、パターンを保存できていません。このような場合は、15種類のセクションすべてのデータを確認し、不要なデータや必要度の低い打楽器音のデータを消去してから、もう一度試みてください。また、メモリー残量の不足を未然に防ぐために、データを入力するときにこの[保存]ページで、こまめにメモリー残量をチェックすることをおすすめします。

リズムパターンを保存したあとは、必ず177ページの方法でリズムパターンプログラムを終了してください。リズムパターンプログラムを終了せずに電源を切ると、エディットした内容が失われてしまいます。

リズムパターンプログラムを終了する

どのページでも、リズムパターンプログラムを終了できます。

- 1 パネル上の[PATTERN]ボタンを押します。
リズムが鳴っているときに[PATTERN]ボタンを押した場合、リズムは自動的に止まります。
つくったリズムパターンがすでに保存されている場合は、そのままリズムパターンプログラムを終了します。
リズムパターンがまだ保存されていない場合には、保存せずに終了してよいか確認を求めるメッセージが現れます。
- 2 [終了]ボタンを押すと、作成中のリズムパターンを保存せずにリズムパターンプログラムを終了します。[キャンセル]ボタンを押すと、終了せずに前の画面に戻ります。

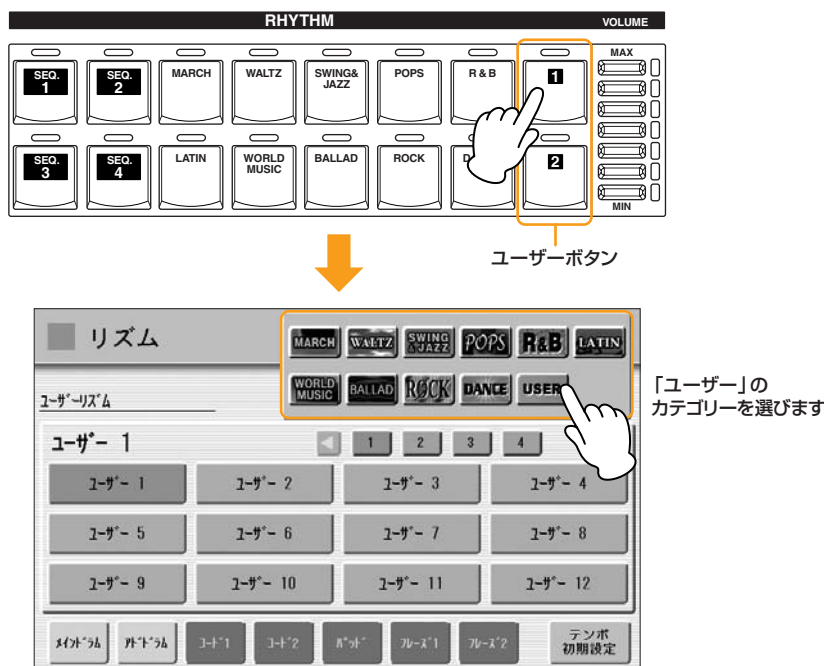


注意

リズムパターンプログラムを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、エディット内容を保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください。

保存したユーザーリズムを呼び出す

リズムパターンプログラムでつくったユーザーリズムは、リズムセクションのユーザーボタンで呼び出すことができます。第5章の「ユーザーボタンでリズムを選ぶ」(62ページ)をご覧ください。



外部メディアからパターンを読み込む

USBフラッシュメモリーやフロッピーディスクなどの外部メディアに保存されたパターンを読み込んで、ユーザーリズムとして保存して使用できます。エレクトーン用のデータだけでなく、ほかの楽器でつくったパターンファイルも読み込むことができます。

- 1 読み込みたいパターン(パターンファイル)が入ったメディアを、挿入口に差し込みます。
- 2 パネル上の[PATTERN]ボタンを押します。
- 3 画面右上の[ファイル]ボタンを押して、ファイルページを表示させます。
リズム再生中にファイルページを表示させると、リズムは自動的に止まります。
- 4 [選択]ボタンを押して、読み込みたいパターンファイルを選択します。
ファイルの選び方は、MDR機能のフォルダー選択と同じです。102ページ「メディアが見つからないときは」をご覧ください。



- 5 [読み込み]ボタンを押して、パターンを楽器に読み込みます。

これで、外部メディアのパターンが、リズムパターンプログラム画面に読み込まれました。読み込んだパターンは、入力ページで修正したり(160ページ)、保存ページでユーザーリズムとして保存したり(175ページ)できます。

エレクトーンで読み込めるファイルの種類について

このエレクトーンは、スタイルファイルフォーマットに対応しています。スタイルファイルフォーマット(SFF)というのは、ヤマハの自動伴奏機能のノウハウを集大成した伴奏スタイルに関するフォーマットです。

SFFに対応した楽器で作成したスタイル(リズム)は、上記の方法で、エレクトーンに読み込むことができます。SFFに対応した楽器には、STYLE FILEのロゴが印刷されています。



下鍵盤

上鍵盤

		アナログキット	ダンスキット	ジャズキット	ブラッシュキット ライブ! ブラッシュキット ライブ! ブラッシュ+Pキット	シンフォニーキット	ELキット1
C-1	C [♯] 1	スルドミュート	キックダンス1	スルドミュート	スルドミュート	スルドミュート	スクラッチ
D-1	D [♯] 1	スルドオープン	キックダンス2	スルドオープン	スルドオープン	スルドオープン	コンサートバスドラム
E-1		ハイQ	ハイQ	ハイQ	ハイQ	ハイQ	ノイズバーカッション
F-1	F [♯] 1	ホイップスラップ	ホイップスラップ*	ホイップスラップ	ホイップスラップ	ホイップスラップ	バスドラムマーチ
G-1	G [♯] 1	スクラッチH	スクラッチダンス1*	スクラッチH	スクラッチH	スクラッチH	アナログバスドラムショット
		スクラッチL	スクラッチダンス2*	スクラッチL	スクラッチL	スクラッチL	シンセタム3
		フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	フィンガースナップ	アナログバスドラムロング
A-1	A [♯] 1	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	クリックノイズ	シンセタム2
B-1		メトロノームクリック	ダンスバーカッション1	メトロノームクリック	メトロノームクリック	メトロノームクリック	シンセバスドラム
		メトロノームベル	リバーダンス1	メトロノームベル	メトロノームベル	メトロノームベル	シンセタム1
C0	C [♯] 0	SeqクリックL	ダンスバーカッション2	SeqクリックL	SeqクリックL	SeqクリックL	バスドラムアタック
D0	D [♯] 0	SeqクリックH	ハイQダンス1	SeqクリックH	SeqクリックH	SeqクリックH	バスドラムヘビー
E0		ブラッシュタップ	スネアアナログ3	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	ブラッシュタップ	タム4
F0	F [♯] 0	ブラッシュスワール*	ビニルノイズ*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	ブラッシュスワール*	バスドラムライト
G0	G [♯] 0	ブラッシュスラップ	スネアアナログ4	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	ブラッシュスラップ	タム3
A0	A [♯] 0	リバーシンバル*	リバーシンバル*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	ブラッシュタップスワール*	オーケストラスネアドラム
B0		スネアロール*	リバーダンス2*	スネアロール*	スネアロール*	スネアロール*	スネアドラムロール*
		ハイQ 2	ハイQ 2	カスターネット	カスターネット	カスターネット	タム2
		スネアノイズ 4	スネアテクノ	スネアジャズH	スネアスラップ2	スネアソフト	スネアブラッシュロール
A0	A [♯] 0	スティック	スネアダンス1	スティック	スティック	スティック	タム1
B0		キック3	キックテクノQ	キックソフト	キックソフト	キックソフト2	スネアブラッシュショット2
C1	C [♯] 1	オープンリムショット	リムゲート	オープンリムショット	オープンリムショット	オープンリムショット	タムブラッシュショット4
D1	D [♯] 1	キックアナログショート	キックテクノL	キックタイト	キックタイト	グランカッサ	スネアブラッシュショット1
E1		キックアナログ	キックテクノ	キックジャズ	キックジャズ	グランカッサミュート	スネアドラムヘビー
F1	F [♯] 1	サイドスティックアナログ	サイドスティックアナログ	サイドスティックライト	サイドスティックライト	サイドスティック	タムブラッシュショット3
G1	G [♯] 1	スネアアナログ	スネアクラブ	スネアジャズL	ブラッシュスラップ3	バンドスネア	スネアドラムライト
A1	A [♯] 1	ハンドクラブ	ダンスクラブ	ハンドクラブ	ハンドクラブ	ハンドクラブ	タムブラッシュショット2
B1		スネアアナログ2	スネアドライ	スネアジャズM	ブラッシュタップ2	バンドスネア2	スネアドラムリバー2
C2	C [♯] 2	タムアナログ1	タムダンス1	フロアタムL	タムブラッシュ 1	フロアタムL	スネアドラムアクセント1
D2	D [♯] 2	ハットクローズアナログ	ハイハットクローズ3	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ	タムブラッシュショット1
E2		タムアナログ2	タムダンス2	フロアタムH	タムブラッシュ 2	フロアタムH	スネアドラムリバー2
F2	F [♯] 2	ハットクローズアナログ2	ハットクローズアナログ3	ハイハットベダル	ハイハットベダル	ハイハットベダル	スネアドラムリム2
G2	G [♯] 2	タムアナログ3	タムダンス3	ロータム	タムブラッシュ 3	ロータム	スネアドラムリバー1
A2	A [♯] 2	ハットオープンアナログ	ハットオープン3	ハイハットオープン	ハイハットオープン	ハイハットオープン	スネアドラムリム1
B2		タムアナログ4	タムダンス4	ミドルタムL	タムブラッシュ 4	ミドルタムL	シンセスネアドラム
C3	C [♯] 3	タムアナログ5	タムダンス5	ミドルタムH	タムブラッシュ 5	ミドルタムH	アナログスネアドラム
D3	D [♯] 3	クラッシュアナログ	クラッシュアナログ	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル	トリアングルミュート
E3		タムアナログ6	タムダンス6	ハイタム	タムブラッシュ 6	ハイタム	タンバリン
F3	F [♯] 3	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	ライドシンバル1	トリアングルオープン
G3	G [♯] 3	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	チャイニーズシンバル	カスターネット
A3	A [♯] 3	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	ライドシンバルカップ	クラベス
B3		タンバリン	タンバリンアナログ	タンバリン	タンバリン	タンバリン	
C4	C [♯] 4	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	スブラッシュシンバル	カバサ
D4	D [♯] 4	カウベルアナログ	カウベルダンス	カウベル	カウベル	カウベル	
E4		クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバル2	フィンガースナップ
F4	F [♯] 4	ビブラスラップ	ビブラスラップアナログ	ビブラスラップ	ビブラスラップ	ビブラスラップ	
G4	G [♯] 4	ライドシンバル2	ライドアナログ	ライドシンバル2	ライドシンバル2	ライドシンバル2S	ハンドクラブ
A4	A [♯] 4	ボンゴH	ボンゴアナログH	ボンゴH	ボンゴH	ボンゴH	クラッシュシンバル2
B4		ボンゴL	ボンゴアナログL	ボンゴL	ボンゴL	ボンゴL	ハイハットクローズ
C5	C [♯] 5	コンガアナログH	コンガアナログH	コンガHミュート	コンガHミュート	コンガHミュート	クラッシュシンバル1
D5	D [♯] 5	コンガアナログM	コンガアナログM	コンガHオープン	コンガHオープン	コンガHオープン	ハイハットオープン
E5		コンガアナログL	コンガアナログL	コンガL	コンガL	コンガL	クラッシュシンバルミュート
F5	F [♯] 5	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ティンバールH	ライドシンバル2
G5	G [♯] 5	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ティンバールL	ハイハットベダル2
A5	A [♯] 5	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	アゴゴH	ライドシンバル1
B5		アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	アゴゴL	ハイハットベダル1
C6	C [♯] 6	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ	カバサ	ライドシンバルカップ
D6	D [♯] 6	マラカス2	マラカス2	マラカス	マラカス	マラカス	
E6		サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	サンバホイッスルH*	シンバルブラッシュショット
F6	F [♯] 6	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	サンバホイッスルL*	シンバルマーチ
G6	G [♯] 6	ギロショート	ギロショート	ギロショート	ギロショート	ギロショート	アナログハイハットクローズ
A6	A [♯] 6	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	ギロロング*	オーケストラシンバルロール
B6		クラベス2	クラベス2	クラベス	クラベス	クラベス	アナログハイハットオープン
C7	C [♯] 7	ウッドブロックH	ダンスバーカッション3	ウッドブロックH	ウッドブロックH	ウッドブロックH	オーケストラシンバル
D7	D [♯] 7	ウッドブロックL	ダンスバーカッション4*	ウッドブロックL	ウッドブロックL	ウッドブロックL	オーケストラシンバルミュート
E7		スクラッチH 2	ダンスプレス1	クワイカム	クワイカム	クワイカム	
F7	F [♯] 7	スクラッチL 2	ダンスプレス2*	クワイカオープン	クワイカオープン	クワイカオープン	タムタム
G7	G [♯] 7	トリアングルミュート	トリアングルミュート	トリアングルミュート	トリアングルミュート	トリアングルミュート	
A7	A [♯] 7	トリアングルオープン	トリアングルオープン	トリアングルオープン	トリアングルオープン	トリアングルオープン	
B7		シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー	シェーカー	
C8	C [♯] 8	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	ジングルベル	
D8	D [♯] 8	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	ベルツリー	
E8							
F8	F [♯] 8						
G8	G [♯] 8						

*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

		ELキット2	ライブ! スタジオキット	SFXキット1	SFXキット2	アラビックキット	キューバンキット	ポップラテンキット
C-1	C ⁻ 1	マラカスハイ	スルドミュート					
D-1	D ⁻ 1	スルドミュート	スルドオープン					
E-1	E ⁻ 1	マラカスロー	ハイQ					
F-1	F ⁻ 1	スルドモフ	ホイップスラップ					
G-1	G ⁻ 1	スルドリム	スクラッチH					
		クイーカハイ	スクラッチL					ハンドクラップ
		スルドオープン	フィンガースナップ					
		クイーカミドル	クリックノイズ					
A-1	A ⁻ 1	タンボリンミュート	メトロノームクリック					
		クイーカロー	メトロノームベル				コンガHチップ	コンガHチップ
B-1		タンボリンオープン	SeqクリックL				コンガHヒール	コンガHヒール
C0	C ⁰ 0	バンデイロ	SeqクリックH			ナカラザンドム	コンガHオープン	コンガHオープン
		ボンゴハイ	ブラッシュタップ			カバサ	コンガHミュート	コンガHミュート
D0	D ⁰ 0	コンガスライド	ブラッシュスワール*			ナカラザンエッジ	コンガHスラップOp.	コンガHスラップOp.
		ボンゴロー	ブラッシュスラップ			ハゲールドム	コンガHスラップ	コンガHスラップ
E0		コンガスラップ	ブラッシュタップスワール*			ハゲールエッジ	コンガHスラップMt.	コンガHスラップMt.
F0	F ⁰ 0	コンガモフ	スネアロール*			ボンゴH	コンガLチップ	コンガLチップ
		ボンゴミュート	カスタネット			ボンゴL	コンガLヒール	コンガLヒール
G0	G ⁰ 0	コンガハイ	スネアスタジオ2			コンガHミュート	コンガLオープン	コンガLオープン
		ボンゴスラップ	スティック			コンガHオープン	コンガLミュート	コンガLミュート
A0	A ⁰ 0	コンガロー	キックアンビエンスH			コンガL	コンガLスラップOp.	コンガLスラップOp.
			オープンリムショット			ザグロウタH	コンガLスラップ	コンガLスラップ
B0		ティンバレル1ハイ	キックアンビエンスL			ザグロウタL*	コンガLスライド*	コンガLスライド*
C1	C ¹ 1	ティンバレル1ロー	キックスタジオ	カッティングノイズ1*	フオーンコール*	キックソフト	ボンゴH Op. 1f	ボンゴH Op. 1f
			サイドスティック	カッティングノイズ2*	ドアのきしみ*	サイドスティック	ボンゴH Op. 3f	ボンゴH Op. 3f
D1	D ¹ 1	ティンバレル2ハイ	スネアスタジオM		ドアを開める*	スネアソフト	ボンゴHリム	ボンゴHリム
			ハンドクラップ	ストリングスラップ*	スクラッチカット*	アラビックハンドクラップ	ボンゴHチップ	ボンゴHチップ
E1		ティンバレル2ロー	スネアスタジオL		スクラッチH3*	スネアドラム	ボンゴHヒール	ボンゴHヒール
F1	F ¹ 1	ティンバレル3ハイ	フロアタムL		ウィンドチャイム*	フロアタムL	ボンゴHスラップ	ボンゴHスラップ
		ウッドブロックハイ	ハイハットクローズ		電話*	ハイハットクローズ	ボンゴL Op. 1f	ボンゴL Op. 1f
G1	G ¹ 1	ティンバレル3ロー	フロアタムH			フロアタムH	ボンゴL Op. 3f	ボンゴL Op. 3f
		ウッドブロックミドル	ハイハットペダル			ハイハットペダル	ボンゴLリム	ボンゴLリム
A1	A ¹ 1	ティンバレル4ハイ	ロータム			ロータム	ボンゴLチップ	ボンゴLチップ
		ウッドブロックロー	ハイハットオープン			ハイハットオープン	ボンゴLヒール	ボンゴLヒール
B1		ティンバレル4ロー	ミドルタムL			ミドルタムL	ボンゴLスラップ	ボンゴLスラップ
C2	C ² 2	ビブラスラップ	ミドルタムH			ミドルタムH	ティンバレルオープン	ティンバレルオープン
		トライアングルミュート	クラッシュシンバレル1			クラッシュシンバレル1		
D2	D ² 2	タンバリン	ハイタム			ハイタム		
		トライアングルオープン	ライドシンバレル1			ライドシンバレル1		
E2		カスタネット	チャイニーズシンバル	フルートキークリック*	イグニッション*	クラッシュシンバレル2		
F2	F ² 2	クラベス	ライドシンバレルカッパ		タイヤ*	ドゥフーラドム	バイラL	バイラL
			タンバリン		レーシングカー*	タンバリン	ティンバレルHオープン	ティンバレルHオープン
G2	G ² 2	カバサ	スブラッシュシンバル		衝突*	ドゥフーラタク		
			カウベル		サイレン*	カウベル		
A2	A ² 2	フィンガースナップ	クラッシュシンバレル2		列車*	ドゥフーラサク		
			ビブラスラップ		ジェット機*	クラベス		
B2		ハンドクラップ	ライドシンバレル2		スターシップ*	ドゥフドム	バイラH	バイラH
C3	C ³ 3	ウィンドベルダウン	ボンゴH		バースト*	カテムドム	カウベルトップ	カウベルトップ
		アゴゴハイ	ボンゴL		ローラーコースター*	カテムタク		
D3	D ³ 3	ウィンドベルアップ	コンガHミュート		サブマリン*	カテムサク		
		アゴゴロー	コンガHオープン			カテムタク		
E3		ペル	コンガL			ドゥフタク	ギロショート	ギロショート
F3	F ³ 3	カウベル4	ティンバレルH			タブラドム	ギロロング*	ギロロング*
		シェーカー	ティンバレルL			タブラタク1		
G3	G ³ 3	カウベル3	アゴゴH			タブラティク		
		ギロショート	アゴゴL	雨*	笑い声*	タブラタク2	タンバリン	タンバリン
A3	A ³ 3	カウベル2	カバサ	雷*	悲鳴*	タブラサク		
		ギロロング	マラカス	風*	パンチ*	タブラローエッジ*		
B3		カウベル1	サンバホイッスルH*	せせらぎ*	心音*	タブラフラム		
		太鼓(タイコ)2	サンバホイッスルL*	泡*	足音*	サガト1	マラカス	マラカス
C4	C ⁴ 4	太太鼓(オオタイコ)2	ギロショート	フィード*		タブルドム	シェーカー	シェーカー
		太鼓(タイコ)1	ギロロング*			サガト3	カバサ	カバサ
D4	D ⁴ 4	太太鼓(オオタイコ)1	クラベス			ダブルタク		クイーカミュート
		大鼓(オオツツミ)2	ウッドブロックH			サガト2		クイーカオープン
F4	F ⁴ 4	大鼓(オオツツミ)1	ウッドブロックL			リクドム		
		かけ声3	クイーカミュート			リクタク2		
G4	G ⁴ 4	小鼓(コツツミ)4	クイーカオープン			リクフィンガー 1		
		かけ声2	トライアングルミュート			リクタク1		
A4	A ⁴ 4	小鼓(コツツミ)3	トライアングルオープン			リクフィンガー 2		トライアングルミュート
		かけ声1	シェーカー			リクプラストレモロ*		トライアングルオープン
B4		小鼓(コツツミ)2	ジングルベル			リクサク		
		小鼓(コツツミ)1	ベルツリー	犬*	マシンガン*	リクティク		ウィンドチャイム
C5	C ⁵ 5			馬*	レーザーガン*			
D5	D ⁵ 5			鳥のさえずり*	爆発*			
					花火*			
E5								
F5	F ⁵ 5			ゴースト*				
G5				マオウ*				

*: ゲートタイムの設定が必要な打楽器

3

リズムを自動で切り替える： リズムシーケンスプログラム

リズムシーケンスプログラムを使えば、自分で作ったユーザーリズムや、エレクトーンに内蔵されているリズムを1小節ずつ自由に組み合わせて、完成されたリズム譜として1曲分のデータ(リズムシーケンス)を作ることができます。

リズムシーケンスは、パネル上の4つのシーケンスボタンに、それぞれ140小節まで保存できます。複数のボタンに入ったデータを連続して再生することができるので、必要に応じてデータを分けておけば、次のような使い方ができます。

- 何曲かをメドレー形式で演奏する場合に、1曲ごとに別のシーケンスボタンにシーケンスデータを保存します。曲別に練習したいときに、目的の曲だけを再生できます。
- 1曲をいくつかの部分に分けて、イントロをシーケンス[1]ボタン、Aメロを[2]ボタン、サビを[3]ボタンなどと、それぞれ別のシーケンスボタンに保存しておきます。サビを練習したいときには[3]ボタンを再生すれば、すぐに目的の場所から演奏が始められます。

リズムシーケンスプログラムを始める



関連ページ

リズムシーケンスをプログラムする(184ページ)

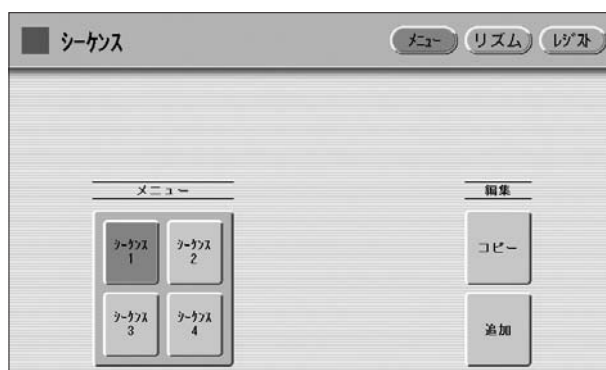
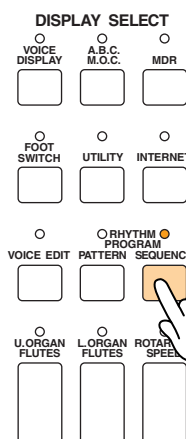
リズムシーケンスを編集する(191ページ)

リズムシーケンスプログラムでは、何も入力されていない状態からひとつひとつリズムを並べてシーケンスをつくり上げていく方法と、すでにつくってあるシーケンスを編集してプログラムする方法とがあります。

1

[SEQUENCE]ボタンを押します。

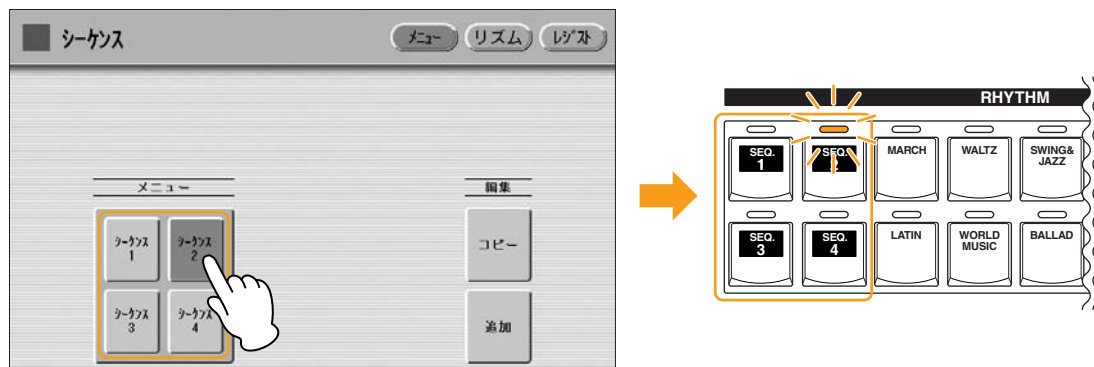
シーケンス画面のメニューページが表示されます。



リズムが鳴っているときに[SEQUENCE]ボタンを押した場合、リズムは自動的に止まります。

2 画面上のメニュー [シーケンス1]～[シーケンス4]ボタンを押して、シーケンスプログラムを保存したいシーケンスナンバーを選びます。

シーケンスナンバーを選ぶと、パネル上のシーケンスボタンのランプが点灯します。

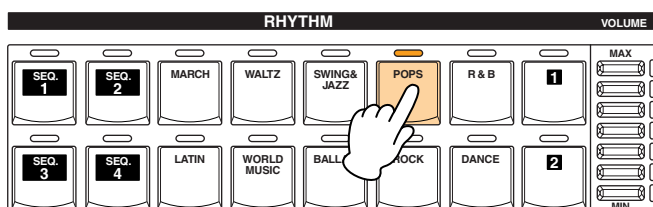


または、パネル上のシーケンスボタン[SEQ.1]～[SEQ.4]を押してシーケンスナンバーを選ぶこともできます。

これで、シーケンスプログラムの準備が整いました。すでにつくってあるシーケンスを編集してシーケンスプログラムを始める場合は、191ページの「シーケンスをコピーする」の操作が必要です。また、何も入力されていない状態からひとつひとつリズムを並べて、シーケンスをつくり上げていく場合は、184ページの「リズムシーケンスをプログラムする」の操作が必要です。

リズムシーケンスをプログラムする

- 1 画面右上の[リズム]ボタンを押して、リズムページを表示させます。
- 2 パネル上で、シーケンスを組みたいリズムのリズムボタンを押します。
ユーザーリズムを選ぶ場合は、ユーザーボタン[1]または[2]を押します。
選択したリズムのリズムメニューが画面に表示されます。



- 3 リズムメニューの中から、入力したいリズムを選びます。



NOTE

イントロセクションを入力する場合、入力するセクションの小節数を画面上部で確認し、その小節数だけセットしてください。



NOTE

メインセクション再生中にENDING [1]ボタンを押すと、エンディング1が鳴る前に自動的に1小節フィルインが入りますが、シーケンスプログラムでエンディングを入力した場合、フィルインは入りません。

- 4 パネル上のボタンで、入力したいセクション(メインA~D、フィルインA~D、イントロ1~3、エンディング1~3、ブレイク)を選びます。
選んだリズムは、画面上部の中央に表示されます。

- 5 画面の[セット]ボタンを押します。
選んだリズムが1小節だけ入力され、画面上にボックスで表示されます。リズムを入力すると、カーソルが自動的に1つ進み、次のリズムを入力できる状態になります。ひとつのシーケンスボタンに、140小節までのリズムが入力できます。エンディングを入力する場合は、エンディングパターンがすべて入力されます。(たとえば、2小節のエンディングパターンの場合は、[セット]を押すと2小節分入力されます。)エンディングを入力したあとの小節には、シーケンスは入力できません。

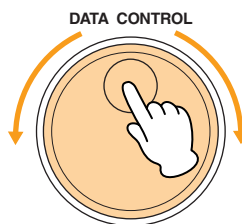
- 6 手順2~5の操作を繰り返して、リズムを入力していきます。

リズムシーケンスプログラムの途中で電源を切ると、入力したリズムシーケンスデータは失われてしまいます。電源を切る前に、必ず189ページの方法でリズムシーケンスプログラムを終了してください。

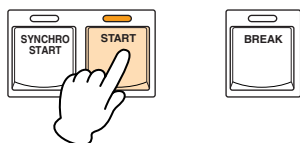
リズムシーケンスを試聴する

シーケンスプログラムの途中で、作成中のシーケンスを試聴できます。

- 1 シーケンス再生させたい位置までカーソルを移動します。
カーソルの移動は、データコントロールダイヤルまたは画面のポジションボタンで行ないます。



- 2 リズムの[START]ボタンを押します。



これで、シーケンス再生が始まります。試聴をストップするには、もう一度リズムの[START]ボタンを押します。

入力したリズムシーケンスを編集する

すでに入力したリズムの間に違うリズムを挿入したり、入力してあるリズムを削除したりできます。



① ポジション

編集画面にあるカーソル(オレンジ色表示)を移動するボタンです。カーソルは、自分で設定したリズムシーケンスの小節内で移動させることができます。

-  カーソルを最初の位置に戻します。
-  カーソルを1つだけ左に移動します。
-  カーソルを1つだけ右に移動します。
-  カーソルを5つ右に移動します。

② データ

リズムシーケンスデータの設定、編集作業をします。



NOTE

シーケンスの途中にエンディングパターンを挿入すると、それ以降のシーケンスは自動的に削除されます。

セット

初めてリズムを入力するときや、カーソルの位置にあるリズムを別のリズムに置き換える場合に使います。

[セット]ボタンを押すと、カーソルの位置に、現在リズムメニューで選ばれているリズムを入力します。ただし、エンディングパターンの途中にある小節を別のリズムに置き換えることはできません。

挿入

カーソル位置の前にリズムを挿入する場合に使います。カーソルを、挿入したいところの次のリズムの位置に合わせます。挿入したいリズムをリズムメニューで選択したあと、[挿入]ボタンを押します。カーソルの直前に、挿入したリズムが表示され、カーソルの位置以降のリズムが1つずつ右にずれます。ただし、エンディングパターンの途中に小節を挿入することはできません。

リズムシーケンスの限度である140小節を超えて、入力することはできません。挿入操作によって140を超えてしまう場合には、画面に「データがいっぱいです!!」と表示され、挿入は実行できません。

削除

カーソルの位置のリズムを削除する場合に使います。削除したいリズムにカーソルをあわせて、[削除]ボタンを押します。

エンディングパターンを選んで[削除]ボタンを押した場合は、エンディングパターン全体が削除されます(1小節だけ削除することはできません)。

全消去

入力されているシーケンスデータをすべて消去する場合に使います。

[全消去]ボタンを押すと、消去してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。

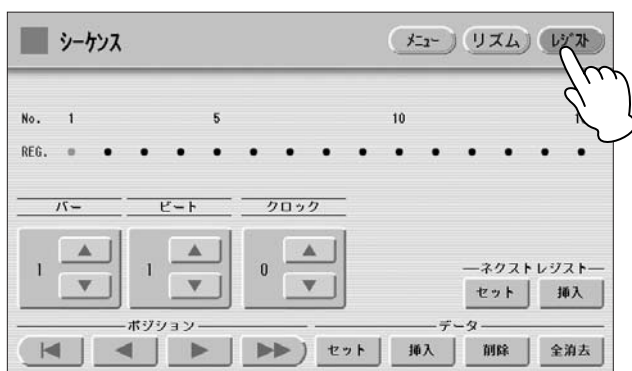
[消去]ボタンを押すと、すべてのデータは消去され、消去が実行されたことを示す「すべてのデータを消去しました!!」が一時的に画面上に表示されます。

[キャンセル]ボタンを押すと、消去せずにもとの画面に戻ります。

レジストレーションシーケンスをつくる

レジストレーションシーケンスは、「何小節目のどのタイミングで、レジストレーションが何番に切り替わる」という情報をプログラムする機能で、リズムシーケンスの一部として保存されます。レジストレーションシーケンスのデータをつくっておくと、リズムシーケンスを再生したときに、自動的にレジストレーションも切り替わります。フットスイッチでレジストレーションを切り替える必要がなくなり、演奏に専念できます。また、レジストレーションシーケンスの中にネクストレジストをプログラムすることもできます。

1 画面右上の[レジスト]ボタンを押して、レジストページを表示させます。



NOTE

リズムの再生中にレジストレーションを読み込むと、シーケンスデータやユーザーリズムは読み込まれません。

レジストページで、レジストレーションシーケンスをプログラムします。入力されたレジストレーションは、画面の中央に横一列に表示されます。

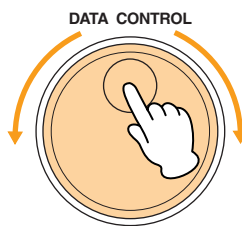
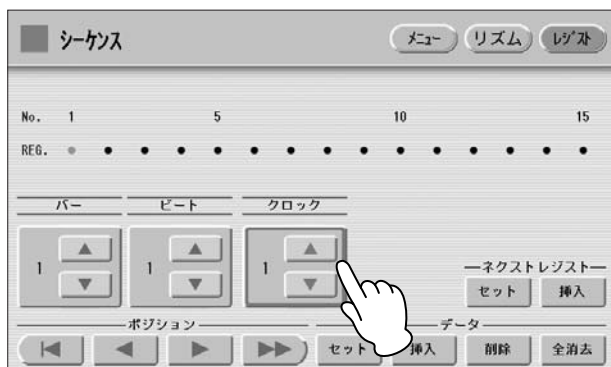
2 入力したいレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押します。



3 レジストレーションを切り替えたいバー (小節)/ビート(拍)/クロックを設定します。

▲ ▼ ボタンやデータコントロールダイヤルを使ってバー/ビート/クロックを設定します(1拍=96クロックです)。

データコントロールダイヤルを使う場合は、まず変更したい数字を触って青枠を移動し、それからデータコントロールダイヤルで値を変更します。



- 4 画面のデータ[セット]ボタンを押します。**
選んだレジストレーションが入力され、小節/拍/クロックの早い方から順に画面上に表示されます。レジストレーションを入力すると、カーソルが自動的に1つ進み、次のレジストレーションを入力できる状態になります。140までのレジストレーションが入力できます。
複数のレジストレーションを同じ小節/拍/クロックに入力すると、最後に入力したレジストレーションが有効になります。

- 5 2～4の操作を繰り返して、レジストレーションシーケンスを入力します。**

ネクストレジストを入力する：

レジストレーションシーケンスにネクストレジストのデータを入力しておくと、MDRで再生しているソングに入っている次のレジストレーションを自動的に読み込みます。

- 1 ネクストレジストを入力したいバー (小節)/ビート(拍)/クロックを設定します。**
  ボタンやデータコントロールダイヤルを使ってバー /ビート/クロックを設定します(1拍=96クロックです)。
- 2 画面のネクストレジスト[挿入]ボタンを押します。**
1で設定した位置にネクストレジストが入力され、小節/拍/クロックにそって画面上に表示されます。ネクストレジストは  マークで表示されます。

ネクストレジストの読み込み時間について

- ネクストレジストの読み込みには時間がかかることがあります(読み込むデータのサイズによって、読み込み時間は異なります)。
読み込み時間がかかることを考慮して、早めのタイミング(バー /ビート/クロック)にネクストレジストを入力することをおすすめします。
- フロッピーディスク内のソングを再生する場合は、USBフラッシュメモリ内のソングよりも読み込み時間が長くなります。
- レジストレーションシーケンス中にネクストレジストをプログラムしても、フットスイッチでネクストレジストを実行しても、レジストの読み込み時間は同じです。

入力したレジストレーションシーケンスを編集する

レジストレーションシーケンスに入力したレジストレーションナンバーやネクストレジストを編集します。タイミングを変更したり、削除したりできます。

タイミングを変更する：

- 1 ポジションボタンを使って、タイミングを変更したいレジストレーションナンバーまたはネクストレジストにカーソル(オレンジ色表示)を移動させます。
- 2 バー / ビート / クロックを、変更したいタイミングに設定します。
- 3 レジストレーションナンバーのタイミングを変更する場合は、画面のデータ[セット]ボタンを、ネクストレジストのタイミングを変更する場合は、画面のネクストレジスト[セット]ボタンを押します。
タイミングが変更され、画面上に表示されるレジストレーションまたはネクストレジストは、小節/拍/クロックにそって並びます。

レジストレーションまたはネクストレジストを削除する：

- 1 ポジションボタンを使って、削除したいレジストレーションナンバーまたはネクストレジストにカーソル(オレンジ色表示)を移動させます。
- 2 画面のデータ[削除]ボタンを押します。

リズムシーケンスプログラムを終了する

どのページでも、リズムシーケンスプログラムを終了することができます。リズムシーケンスプログラムを終了すると、それまでに作成したシーケンスは、自動的に保存されます。

リズムシーケンスプログラムを終了するには：

パネル上の[SEQUENCE]ボタンを押します。

画面表示がボイスディスプレイに変わり、リズムシーケンスを終了します。



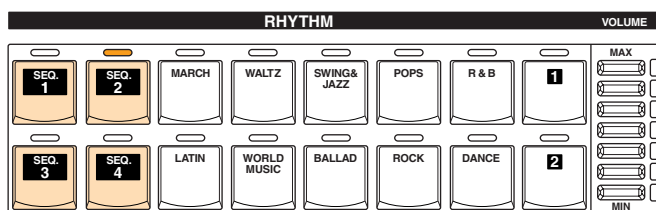
注意

リズムシーケンスプログラムを終了すると、画面の左上が数秒間、水色に点灯し、リズムシーケンスを保存していることを示します。点灯中は電源を切らないでください

リズムシーケンスを再生する

リズムシーケンスを再生するには：

- 1 シーケンスの入っているシーケンスボタン([SEQ.1]～[SEQ.4])を押します。
SEQ.ボタンのランプが点灯します。



- 2 リズムの[START]ボタンを押します。

シーケンスの再生が始まります。

シーケンス中は、シーケンスで組み込まれたリズムのリズムボタンが点灯し、現在再生中のリズムを示します。

レジストシーケンスも作成した場合は、リズムに合わせてレジストレーションが切り替わります。

リズムシーケンスでプログラムされた小節数だけ再生すると、リズムは自動的に停止します。途中でリズムを停止したい場合は、もう一度リズムの[START]ボタンを押します。

複数のシーケンスを順番に再生する

4つあるSEQ.(シーケンス)ボタンを同時に複数使うことで、順番に再生させることができます。ひとつのシーケンスでは足りない場合に組み合わせて使用します。

- 1 使用したいすべてのシーケンスボタンを押して、ランプを点灯させます。

- 2 リズムの[START]ボタンを押します。
SEQ.ボタンのナンバー表示の小さい方からシーケンスの再生が始まり、ナンバー表示の大きい方へと再生していきます。(SEQ.ボタンを4、2、3、1の順番で押したとしても、シーケンスは数字の順序どおりに1、2、3、4と再生していきます。)

シーケンスの再生中にいずれかのSEQ.ボタンを押すと、押されたボタンのランプが消え、そのシーケンスだけがキャンセルされます。ただし、再生中のSEQ.ボタンはキャンセルできません。また、再生が終了したシーケンスのSEQ.ボタンはランプが消えます。

左フットスイッチを使って、シーケンスをスタートさせるには：

左フットスイッチを使ってリズムシーケンスのデータを再生することもできます。

- 1 使用したいすべてのSEQ.ボタンを押して、ランプを点灯させます。
- 2 [FOOT SWITCH]ボタンを押してフットスイッチ画面を呼び出し、レフトページを表示させます。
- 3 モードを[リズム]にし、リズム設定で[停止]を選びます。
(フットスイッチの詳細については、192ページをご覧ください。)
- 4 左フットスイッチを右足で軽く押します。
これでリズムシーケンスがスタートします。リズムシーケンスの再生中に左フットスイッチを押すとリズムは停止します。

複数のシーケンスボタンを使用している場合、フットスイッチでリズムシーケンスをいったんストップさせたあと、もう一度フットスイッチでスタートさせると、次のシーケンスボタンの最初から再生されます。(たとえば[SEQ.1]、[SEQ.2]の2つをオンにした場合、[SEQ.1]の途中でフットスイッチでストップさせて、そのあとで再スタートすると、[SEQ.2]の最初から始まります。)

シーケンスをコピーする

シーケンスプログラムの保存先に別のシーケンスナンバーの内容をコピーしたり、保存先のシーケンスプログラムの最後に別のシーケンスナンバーの内容を追加したりできます。

- 1 シーケンス画面のメニューページで、画面上の編集[コピー]または編集[追加]ボタンを押します。
画面上に、コピー元選択画面または追加元選択画面が表示されます。
- 2 シーケンスプログラムの保存先にコピーまたは追加したいシーケンスナンバーを選びます。
画面上に、コピー / 追加してもよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。
- 3 [コピー]または[追加]を押すとコピー / 追加が実行されます。
[キャンセル]を押すとコピー / 追加せずにもとの画面に戻ります。
- 4 必要に応じて、コピー / 追加後のシーケンスを編集します。
185ページ「入力したリズムシーケンスを編集する」や、189ページ「入力したレジストレーションシーケンスを編集する」をご覧ください。



NOTE

コピー先の最後のセクションがエンディングのときにシーケンスの追加を選択すると、コピー先の最後のセクションは自動的にメインAに変更され、その後ろにシーケンスが追加されます。

4

リズムパターンやリズムシーケンスを外部メディアに保存する

リズムパターンやリズムシーケンスのデータは、レジストレーションなどのデータの一部として、USBフラッシュメモリーなどの外部メディアに保存できます。117ページの「レジストレーションを保存する」をご覧ください。

また、保存したリズムパターンを外部メディアから読み込む場合は、リズムの再生を停止した状態で操作してください。リズムの再生中には、読み込むことはできません。

10 フットスイッチ/ニーレバー / エクスプレッションペダル

FOOT SWITCH, KNEE LEVER AND EXPRESSION PEDAL

フットスイッチやニーレバー、エクスプレッションペダルを使用すると、演奏中に右足を使っていろいろな機能を操作したり、エフェクトのオン/オフを切り替えたりできます。手を使ってレジストレーションやリズムなどを切り替える必要がなくなるので、演奏に専念できます。

この章の内容

1 フットスイッチ 192	2 ニーレバー 195
• リズムをコントロールする 193	• サステインをコントロールする..... 195
• グライドをコントロールする..... 194	• メロディーオンコードをコントロールする 196
• ロータリースピーカーをコントロールする 195	• リードスライドをコントロールする 197
	• ソロ機能をコントロールする 197
	3 エクスプレッションペダル 197
	• ピッチベンドをコントロールする 198
	• リズムテンポをコントロールする 199

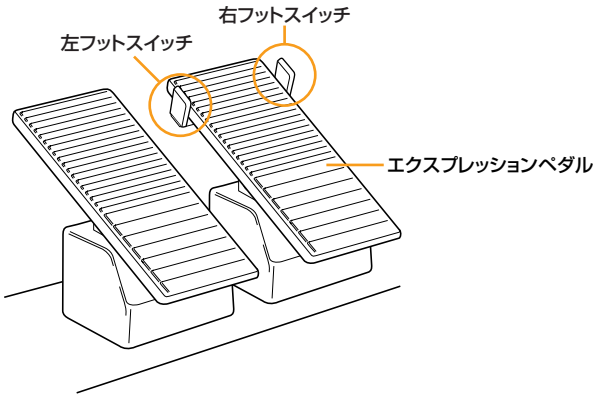
1 フットスイッチ

フットスイッチは、エクスプレッションペダルの左右にひとつずつあります。

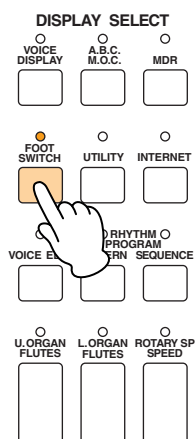
右フットスイッチは、レジストレーションシフトをコントロールするのに使用します。

左フットスイッチは、リズム、グライド、そしてロータリースピーカーのコントロールに使用します。

右フットスイッチ設定については、89ページをご覧ください。ここでは、左フットスイッチの設定について説明します。



- 1 [FOOT SWITCH] ボタンを押します。
- 2 画面右上の[レフト]ボタンを押して、レフトページを表示させます。



NOTE

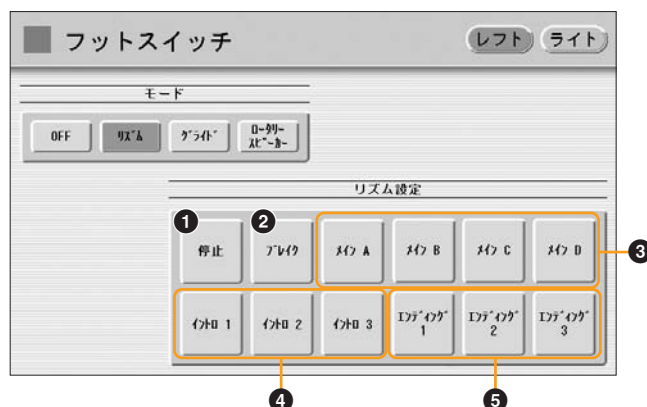
左フットスイッチに譜めくりの機能を割り当てている場合、リズム、グライド、ロータリースピーカーいずれかの機能を割り当てて左フットスイッチを押すと、割り当てられている機能と譜めくりの両方が機能します。譜めくりの設定については、130ページをご覧ください。

この画面で、左フットスイッチの機能を割り当てます。リズム、グライド、ロータリースピーカーのコントロールが選べます。

ここで[OFF]ボタンを選ぶと、左フットスイッチの機能をオフにし、左フットスイッチを押しても何も起こりません

リズムをコントロールする

左フットスイッチでリズムのスタート/ストップなどをコントロールします。



① 停止

フットスイッチを押すたびに、リズムがスタート/ストップします。

② ブレイク

フットスイッチを押すと、パネル上の[BREAK]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。演奏中に、フットスイッチでリズムにブレイクを入れることができます。

③ メインA～D

フットスイッチを押すと、パネル上のMAIN/FILL IN [A]～[D]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。リズムパターン(A～D)を切り替えたり、フィルインを入れたりします。



関連ページ

リズムの構成(56ページ)

④ イントロ1～3

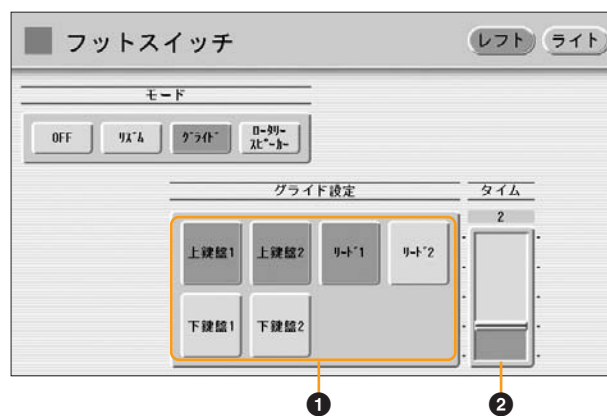
フットスイッチを押すと、パネル上のINTRO [1]～[3]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。

⑤ エンディング1～3

フットスイッチを押すと、パネル上のENDING [1]～[3]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。

グライドをコントロールする

左フットスイッチでグライド効果をコントロールします。



フットスイッチを押すと、上鍵盤/下鍵盤の音群ごとに音色のピッチを半音下げます。
フットスイッチから足をはなすと、ゆるやかに元の音程に戻ります。

① 上鍵盤1/上鍵盤2/リード1/リード2/下鍵盤1/下鍵盤2

グライドをかけたい音群を選択します。複数の音群をオンにしておくこともできます。

② タイム

フットスイッチから足をはなしたときに、音程に戻る速さを設定します。設定値を大きくすると、音程に戻る速さは遅くなります。

設定範囲：1～5

ロータリースピーカーをコントロールする

左フットスイッチで、ロータリースピーカーのオン/オフを切り替えます。



関連ページ

ロータリースピーカー
(52ページ)



ここで[ロータリースピーカー]ボタンを選んで、フットスイッチを押すと、パネル上の[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したときと同じ効果が得られます。この機能を使うためには、あらかじめ、それぞれの音群やオルガンフルート音色で、ロータリースピーカーが正しく設定されている必要があります。詳しくは、52ページをご覧ください。

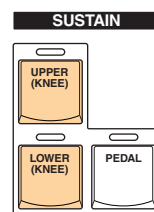
2 ニーレバー

鍵盤下にあるニーレバーは、上鍵盤と下鍵盤のサステイン、メロディーオンコード、リードスライド効果、ソロ機能の切り替えをコントロールします。

サステインをコントロールする

上鍵盤と下鍵盤のサステインをニーレバーでオン/オフできます。ペダル鍵盤のサステインは、ニーレバーではコントロールできません。

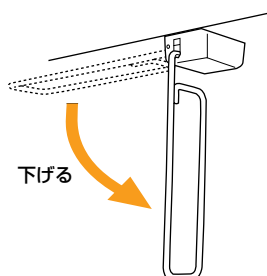
- 1 パネル左端のサステインボタンのうち、[UPPER (KNEE)] または[LOWER (KNEE)] ボタンをオンにします。



関連ページ

サステイン(51ページ)

- 2 レバーを垂直に下げます。
この状態では、サステインはかかりません。



10

フットスイッチ/ニーレバー/エクスプレッションペダル

- 3** 演奏中にサステインをかけたいところで、右足でニーレバーを右に押します。押している間だけ、サステインがかかります。ニーレバーを押すのをやめると、サステインはかからなくなります。

① ニーレバーがたたんである場合：

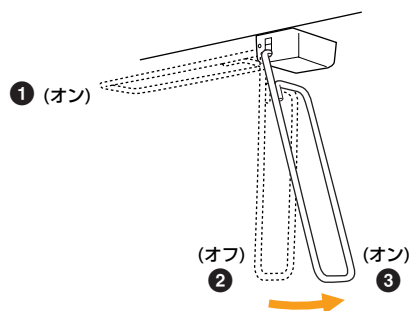
パネルのサステインボタンがオンになっていると、サステインがかかります。

② ニーレバーが垂直の場合：

パネルのサステインボタンがオンになっていても、サステインはかかりません。

③ ニーレバーが右に押されている場合：

パネルのサステインボタンがオンになっていると、サステインがかかります。



メロディーオンコードをコントロールする

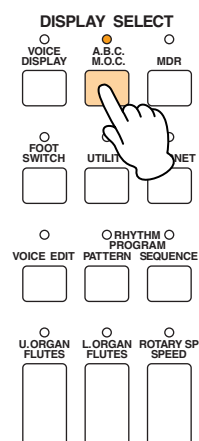
- 1** [A.B.C./M.O.C.]ボタンを押します。
画面の右半分にメロディーオンコードが表示されます。

- 2** メロディーオンコードのモード(1~3)を選択し、ニーレバーの[ON]ボタンを選択します。



関連ページ

メロディーオンコード
(68ページ)



- 3** 演奏中にメロディーオンコードの効果をかけたいところで、右足でニーレバーを右に押します。

押している間だけ、メロディーオンコードの効果がかけられます。ニーレバーを押すのをやめると、メロディーオンコードの効果はかからなくなります。

リードスライドをコントロールする

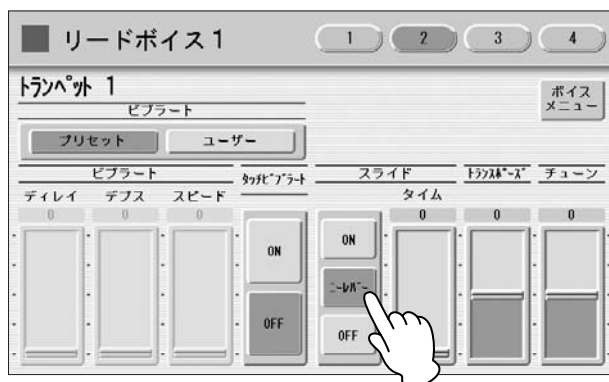
- 1 リードスライドをかけたいリードボイスの、ボイスコンディション画面2ページ目を表示させます。



関連ページ

ボイスコンディション画面
(43ページ)

- 2 スライドの[ニーレバー]ボタンを選択します。



- 3 演奏中にスライドをかけたいところで、右足でニーレバーを右に押します。
押している間だけ、リードボイスにスライドがかかります。ニーレバーを押すのをやめると、リードスライドはかからなくなります。

ソロ機能をコントロールする

リードボイス2のソロ機能を、ニーレバーでオン/オフできます。30ページをご覧ください。

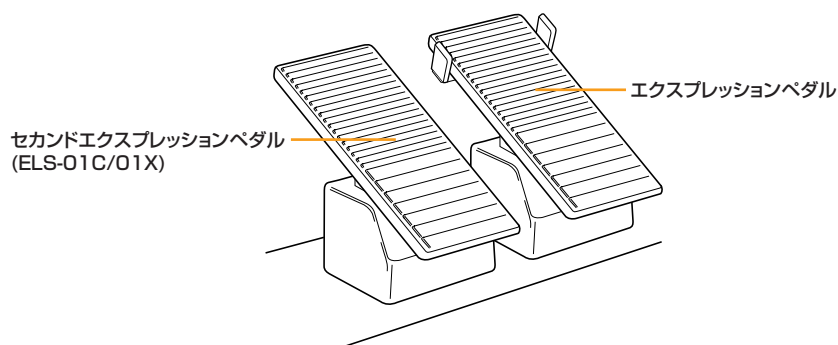
3 エクスプレッションペダル

エクスプレッションペダルは、演奏中に音の強弱をコントロールします。また、ELS-01C/01Xには、ピッチベンドとリズムテンポをコントロールするためのセカンドエクスプレッションペダルがあります。ここではセカンドエクスプレッションペダルについて説明します。



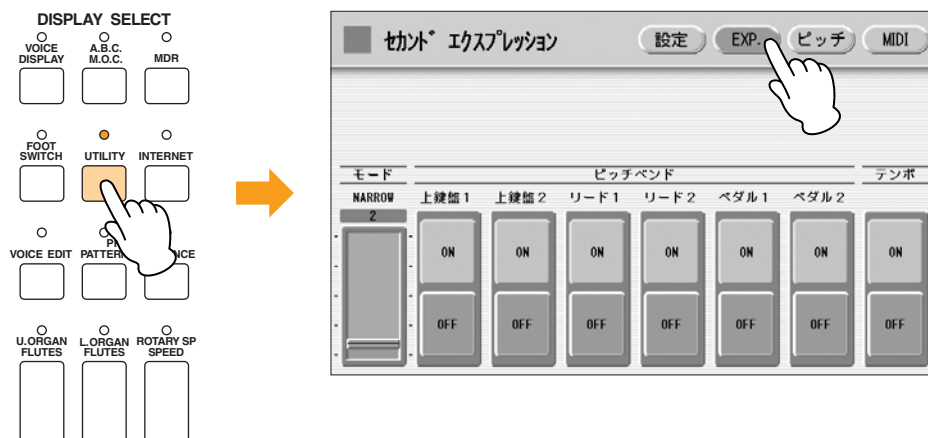
関連ページ

演奏までの準備(13ページ)



1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティー画面が表示されます。

2 画面右上の[EXP.](エクスプレッション)を押して、エクスプレッションページを表示させます。



この画面で、セカンドエクスプレッションペダルの機能を設定します。セカンドエクスプレッションペダルではピッチベンドとリズムテンポがコントロールできます。ピッチベンドとリズムテンポの両方をオンにすると、セカンドエクスプレッションペダルを操作したときに、両方の機能が同時に働きます。通常はどちらかひとつの機能をセカンドエクスプレッションペダルに割り当てるようにします。

ピッチベンドをコントロールする



① モード

ピッチベンドの幅を設定します。値を1増やすたびに、ピッチ変化の範囲は半音ずつ増えます。

設定範囲：1～12

値が2 (NARROW:ナロー=狭い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに2半音の範囲でピッチを変化させます。

値が12 (WIDE:ワイド=広い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに1オクターブの範囲でピッチを変化させます。

② ピッチベンド

ピッチベンドをコントロールしたい音群をONにします。ピッチベンドは、上鍵盤ボイス1、2、リードボイス1、2、ペダルボイス1、2にかかります。

リズムテンポをコントロールする



① モード

リズムテンポの変化の幅を設定します。

設定範囲：1～12

値が2 (NARROW:ナロー=狭い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに、テンポを70%～140%の範囲で変化させます。

値が12 (WIDE:ワイド=広い)の場合は、セカンドエクスプレッションペダルを踏み込んだときに、テンポを50%～200%の範囲で変化させます。

② テンポ

セカンドエクスプレッションペダルでリズムテンポをコントロールする場合は、ここをONにします。

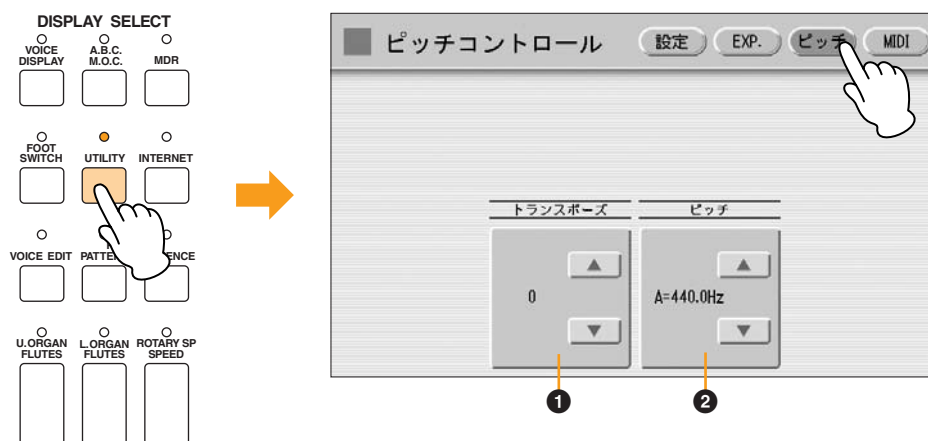
11 トランスポーズ/ピッチ

TRANPOSE AND PITCH

エレクトーンの音程を変更する機能として、半音ずつ移調するトランスポーズと、音程の微調整をするピッチがあります。ユーティリティー画面で、トランスポーズやピッチに関する設定を行ないます。(ここでの設定はMDRに記録することはできません。)

1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティー画面が表示されます。

2 画面右上の[ピッチ]ボタンを押して、ピッチページを表示させます。



画面の ▲ ▼ ボタンやデータコントロールダイヤルを使ってトランスポーズ、ピッチを変更します。



NOTE

XGソングにはトランスポーズ/ピッチは効果しません。

① トランスポーズ

1オクターブの範囲で、半音ずつ移調します。

設定範囲：-6～+6

② ピッチ

ピッチを微調整できます。0.2Hzずつ変化させます。初期設定はA3 (ラの音)が440.0Hzとなっています。

設定範囲：427.2Hz～452.6Hz

音群ごとにトランスポーズやピッチを変えることもできます。この場合は、ボイスコンディション画面で設定します。詳しくは、45ページをご覧ください。

ピッチとチューニング

オーケストラのように複数の人数で楽曲を演奏するときには、かならず演奏前に「チューニング」と呼ばれる作業を行ないます。たとえば、A（ラの音）を演奏したときに435Hz（ヘルツ）の音を出す楽器、440Hzの音を出す楽器、445Hzの音を出す楽器を同時に演奏すると、不協和音になってしまいます。

こんなことがおこらないように各楽器のピッチをそろえる作業が「チューニング」です。楽器によって「調律」「調弦」などと呼ばれることもあります。



チューニングの方法は、大きく分けて2通りあります。

1つめは、奏者ひとりひとりが自分の楽器を決められたピッチに合わせる方法。音叉やチューニングメーターなどを使って正確なピッチに合わせます。ギター合奏などはこの方法で行なうことが多いでしょう。たとえばロックバンドの場合は、ギタリストとベーシストがそれぞれの楽器を「A=440Hz」に合わせておきます。すると、いっしょに演奏したときには同じピッチの音が出せるというわけです。

エレクトーンをほかの楽器といっしょに演奏する場合は、200ページのピッチ設定でエレクトーンを相手の楽器に合わせます。もちろん、相手の楽器をエレクトーンに合わせても構いません。

もう1つは、演奏者のうち一人だけがあらかじめチューニング（現代のオーケストラでは442Hzが一般的のようです）をしておいて、他の演奏者がその楽器にあわせてチューニングをする方法。オーケストラやブラスバンドをはじめ、多くの場合はこの方法でチューニングを行ないます。ステージ上で一人の奏者が音を出し、それに合わせて奏者全員が同じ音を出す、という場面を見たことがあるでしょう。この場合、奏者ひとりひとりが自分の耳を頼りにチューニングすることになるので、必ずしも全員がまったく同じピッチ（A=442Hz）になるとは限りません。一般的に、低い音は、人の耳には実際の音よりも高く聞こえるため、低音楽器は正しいピッチよりも少し低めにしておく方が自然に聞こえ、安定感が出ます。また、ソロパートを演奏する楽器は、他の楽器に比べてわずかに高いピッチで演奏した方が、目立ちやすくなります。こういった人の耳の錯覚や、奏者の感性で、ハーモニーが美しく聞こえる高さを決めているのです。

ひとりでエレクトーンを演奏する場合にも、各音群のピッチを少しずつずらしておくことで、これと同じ効果が得られます。46ページのチューンの設定を変えて、ちょうどいい設定を探してみましょう。

12 インターネットダイレクト接続機能

INTERNET DIRECT CONNECTION

インターネットダイレクト接続機能では、楽器から直接インターネット上のエレクトーン専用サイトにアクセスして、曲データを購入したり、ウェブページを閲覧したりできます。購入した曲データは、USBフラッシュメモリーに保存できます。この章では、コンピューターや通信規格に関する用語が出てきます。わからない用語が出てきたら、217ページの「インターネット用語辞典」をご覧ください。

この章の内容

1 楽器をインターネットに接続する	202	• ブックマークを編集する	210
2 エレクトーン専用サイトを見る	203	• ホームページを変更する	211
• 画面をスクロールする	204	3 環境設定画面について	212
• リンクをたどる	204	• ブラウザーページ	212
• ページを更新/キャンセルする	206	• LANページ	213
• 直前に表示していたウェブページへ移動する	206	• 無線LANページ	214
• 文字を入力する	206	• その他ページ	215
• データを試聴/購入する	207	4 インターネット機能を終了する	216
• 表示されているウェブページをブックマーク(お気に入り)に登録する	208	5 インターネット設定の初期化	216
		6 インターネット用語辞典	217

1 楽器をインターネットに接続する

ルーターまたはルーター機能つきモデムを通して、楽器を常時接続回線(ADSL、光ファイバー、ケーブルテレビインターネット)に接続します。具体的な接続方法(使用できるUSB-LANアダプターの機種など)については、インターネット上のヤマハエレクトーンホームページ <<http://electone.jp/>>でご確認ください。



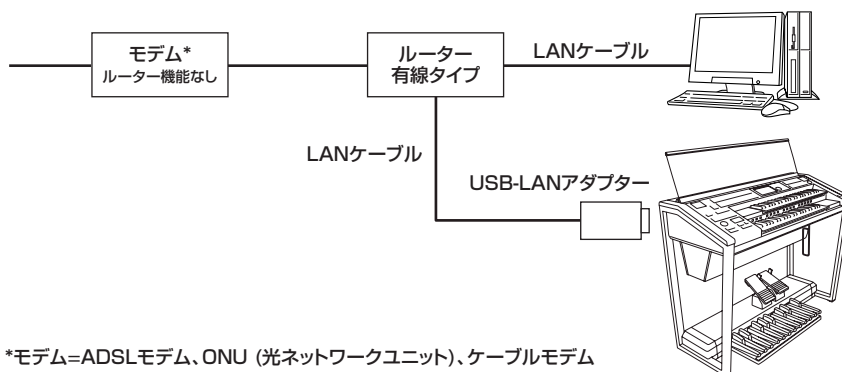
NOTE

ケーブルテレビインターネットをお使いの場合、契約内容によっては2台以上の機器(コンピューター、楽器など)に接続できない場合があります。この場合、エレクトーンを接続することはできません。契約内容をご確認ください。

モデムやルーターの設定は楽器上では行なえませんので、楽器を接続する前に、コンピューターをインターネットに接続してください。

インターネットで通信を行なうためには、あらかじめインターネットプロバイダーとの契約をしておく必要があります。

接続例1：有線で接続する(ルーター機能のないモデムを使用)



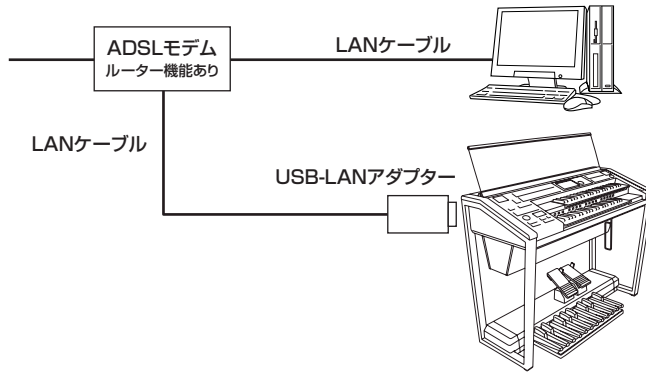
*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム



関連ページ

USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(226ページ)

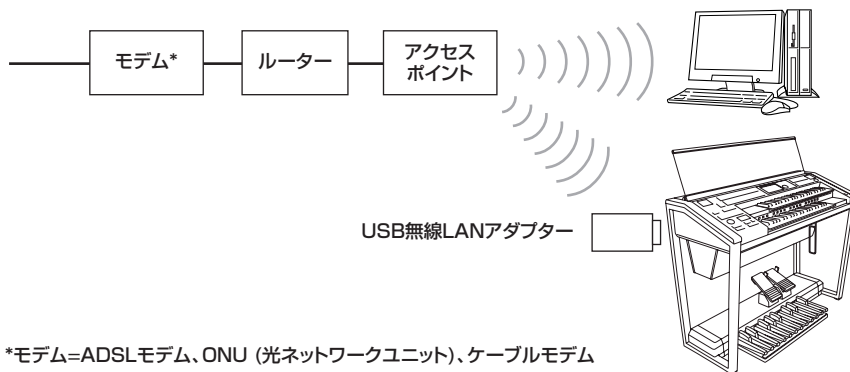
接続例2：有線で接続する(ルーター機能のついているモデムを使用)



NOTE

モデムの種類によっては、複数の機器(コンピューターと楽器など)を接続するために、別途ハブが必要な場合もあります。

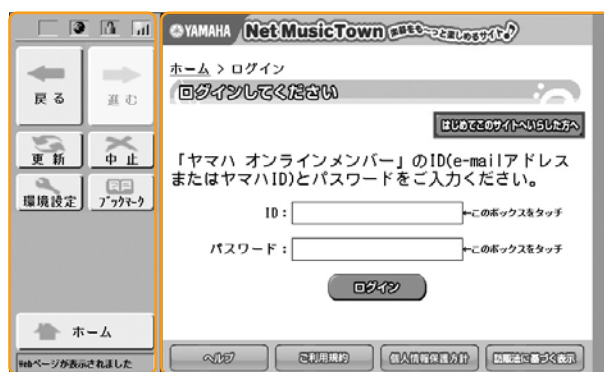
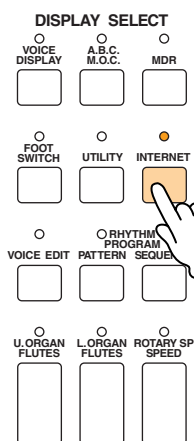
接続例3：無線で接続する



*モデム=ADSLモデム、ONU (光ネットワークユニット)、ケーブルモデム

2 エレクトーン専用サイトを見る

楽器がインターネットに正しく接続された状態で[INTERNET]ボタンを押すと、エレクトーン専用サイトのトップページが表示され、エレクトーンのデータを購入したり、試聴したりすることができます。(エレクトーン専用サイトをご覧いただくためには、ユーザー登録が必要です。詳しくは、サイト内の説明をお読みください。)



コントロールメニュー

ブラウザー

12

インターネットダイレクト接続機能

画面の左側のコントロールメニューでは、表示するウェブページを操作したり、インターネット機能の設定を行ったりします。画面の右側のブラウザーは、ウェブページの内容を表示する部分です。



関連ページ

ホームページを変更する
(211ページ)

エレクトーンの電源を入れたあと、はじめてインターネット機能に入ったときにブラウザーに表示される画面を「ホームページ」といいます。ほかのウェブページからホームページに戻る場合は、コントロールメニューの[ホーム]ボタンを押します。

画面をスクロールする

ウェブページのサイズが大きくてブラウザーに収まらない場合は、ブラウザーの右端や下辺にスクロールバーが表示されます。スクロールバーに直接触って画面をスクロールさせると、隠れていた部分を表示させることができます。



リンクをたどる

リンクをたどって別のウェブページに移動するには、ブラウザー上でリンクのある場所を直接押します。リンクのある場所は、ボタンの形になっていたり、青い文字に下線がついていたりします。

タッチパネル操作音(18ページ)の設定にかかわらず、ブラウザー内を触っても、タッチパネルの操作音は鳴りません。

通信状態について

コントロールメニューの上には、インターネット接続の状況に応じて、アイコンやメッセージが表示されます。



① オフライン表示(🌐)

楽器がインターネットに接続されていないときに表示されます。このアイコンが表示されている状態では、ウェブページを見ることができません。

② 通信中表示(📶)

ウェブページを読み込んでいるときに点滅し、通信中であることを示します。読み込みが終わると点灯します。

③ SSL表示(🔒)

SSLを使用しているウェブページを表示しているときに点灯し、情報が暗号化されて通信されていることを示します。

④ 無線LANの電波表示

無線LANでインターネットに接続している場合に、電波の強さ(受信状態)が表示されます。電波が弱い(または届かない)ときは、エレクトーンをアクセスポイントの近くに移動し、電波が届く状態にしてください。

-  強
-  中
-  弱 (インターネットに接続できない場合があります)
-  圏外 (インターネットに接続できません)

⑤ ウェブページの読み込み状態表示

ウェブページの読み込み状態に応じて、以下の3つのメッセージが表示されます。

Webページを開いています…	ウェブページを読み込んでいる途中の状態であることを示します。
Webページが表示されました	ウェブページの読み込みが完了し、ウェブページが完全に表示されたことを示します。
ネットに接続されていません	インターネットに接続されていない状態(オフライン)であることを示します。

ページを更新/キャンセルする



現在表示されているウェブページを最新の情報に更新するには、コントロールメニューの[更新]ボタンを押します。



ウェブページの表示に時間がかかる場合や、ウェブページの読み込み中にそのウェブページの表示をキャンセルしたい場合には、コントロールメニューの[中止]ボタンを押します。

直前に表示していたウェブページへ移動する



直前に表示していたウェブページに戻るには、コントロールメニューの[戻る]ボタンを押します。



[戻る]ボタンを押す前に表示していたウェブページに戻るには、コントロールメニューの[進む]ボタンを押します。

文字を入力する

ウェブページ上で、パスワードを入力したり、ダウンロードしたいデータの検索をしたりする場合に、文字を入力できます。ブラウザー上でパスワード入力ボックスや検索ボックスなどを押すと、入力画面が表示されます。文字入力の方法は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです。114ページをご覧ください。



データを試聴/購入する

エレクトーン専用サイトからは、レジストレーションデータや参考演奏データなど、このエレクトーンで利用できるデータを購入できます。また、データによっては、購入前に参考演奏を試聴したり、レジストレーションを試弾することもできます。データの試聴や購入について詳しくは、エレクトーン専用サイト内の説明をお読みください。

試聴中の操作：

参考演奏の試聴中には、次のような画面が表示され、特定のパートをミュートしたり、テンポを変更したりできます。詳しくは125ページをご覧ください。



[■] (一時停止) ボタンや[■] (停止) ボタンを押すと、再生が中断/停止されます。再生を停止した状態で鍵盤を弾くと、各鍵盤のボイスを確認することができます。[▶] (再生) ボタンを押すと、再び参考演奏の再生が始まります。何度でも試聴できます。試聴を終了してもとのエレクトーン専用サイトに戻るには、[試聴終了] ボタンを押します。

購入後の操作：

購入したデータは、動作確認済みのUSBフラッシュメモリーに保存できます。購入したデータをウェブサイトからエレクトーンにダウンロード(転送)するとき、データの保存先を選択する画面が表示されます。保存先フォルダーを選んで、[保存] ボタンを押すと、ダウンロードが実行されます。



保存先フォルダーの選び方については、101ページ「メディアやフォルダーを変更するには」をご覧ください。

ダウンロードが完了すると、購入したソングのあるフォルダーを開くかどうか、確認を求めるメッセージが表示され、[はい] を選べば購入したソングを選択できます。[いいえ] を選べば、インターネット画面に戻ります。



NOTE

動作確認済みのUSBフラッシュメモリーについては、インターネットのヤマハエレクトーンホームページ<<http://electone.jp/>>でご確認ください。



NOTE

保存ボタンを押す前に[閉じる] ボタンを押して画面を閉じると、データがダウンロードされず、もとの画面(ウェブページ)に戻ります。もう一度ウェブページ上でダウンロードの操作をすると、保存先を選択する画面が表示されます。



注意

ダウンロード中は、他の操作を行わないでください。

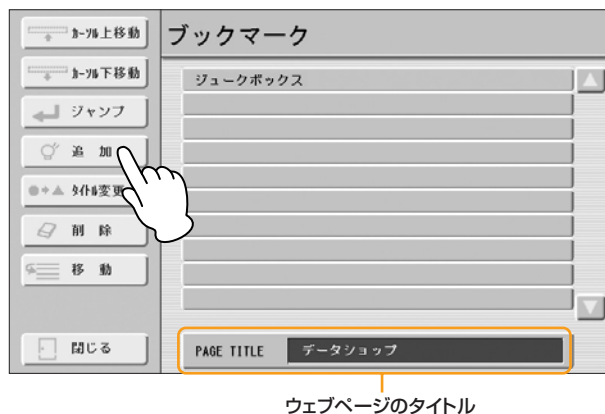
表示されているウェブページをブックマーク(お気に入り)に登録する

ブラウザーに表示されているウェブページを、お気に入りとしてブックマークに登録することができます。ブックマークに登録したウェブページは、すぐに呼び出すことができます。

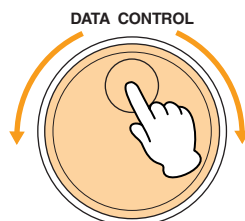
- 1 ブックマークに登録したいウェブページが表示されている状態で、コントロールメニューの[ブックマーク]ボタンを押します。
ブックマーク画面が表示され、現在登録されているブックマークが一覧表示されます。一覧表示の下には、ブックマークに登録するウェブページのタイトルが表示されます。



- 2 コントロールメニューの[追加]ボタンを押します。
コントロールメニューの表示が変わり、新たにブックマークを登録できる状態になります。



- 3** ブックマークリストで、ブックマークを登録する場所を選択します。
- ブックマークリストに直接触るか、データコントロールダイヤルまたは[カーソル上移動]、[カーソル下移動]ボタンを使って、ブックマークを登録する場所を選びます。ここで選んだ位置に、ブックマークが登録されます。右側のスクロールボタンで、表示をスクロールさせることもできます。



- 4** コントロールメニューの[実行]ボタンを押します。
- 表示していたウェブページがブックマークに登録され、手順1のブックマーク画面に戻ります。
- [中止]ボタンを押すと、ブックマークに登録せずにブックマーク画面に戻ります。

- 5** コントロールメニューの[閉じる]ボタンを押して、ブラウザー画面に戻ります。

ブックマークに登録したウェブページを表示するには：

- 1** ブックマーク画面で、表示させたいブックマークを選びます。
- 2** コントロールメニューの[ジャンプ]ボタンを押します。
- 自動的にブックマーク画面が閉じ、ブックマーク画面で選択したウェブページがブラウザーに表示されます。

ブックマークを編集する

ブックマーク画面では、ブックマークのタイトルを変更したり、登録を削除したり、順番を入れ替えたりできます。



① カーソル上移動/カーソル下移動

ブックマークリスト内の選択位置を移動します。

② ジャンプ

ブックマークリストで現在選ばれているウェブページをブラウザに表示します。

③ 追加

ブックマークに登録するときには使用します。208ページをご覧ください。

④ タイトル変更

現在選ばれているブックマークのタイトルを変更します。このボタンを押すと、文字入力画面が表示されます。文字入力について詳しくは、114ページをご覧ください。

⑤ 削除

現在選ばれているブックマークを、ブックマークリストから削除します。このボタンを押すと、ブックマークを削除してよいかどうか確認を求めるメッセージが表示されます。
[はい]を選ぶとブックマークが削除されます。

⑥ 移動

ブックマークの順番を入れ替えます。

1 位置を移動したいブックマークを選んだあと、[移動]ボタンを押します。

コントロールメニューの表示が変わり、選択したブックマークを移動できる状態になります。

2 ブックマークリストで、ブックマークを移動する場所を選択します。

ブックマークリストに直接触るか、データコントロールダイヤルまたは[カーソル上移動]、[カーソル下移動]ボタンでブックマークを移動する場所を選びます。

3 コントロールメニューの[実行]ボタンを押します。

選択したブックマークが移動し、ブックマーク画面に戻ります。

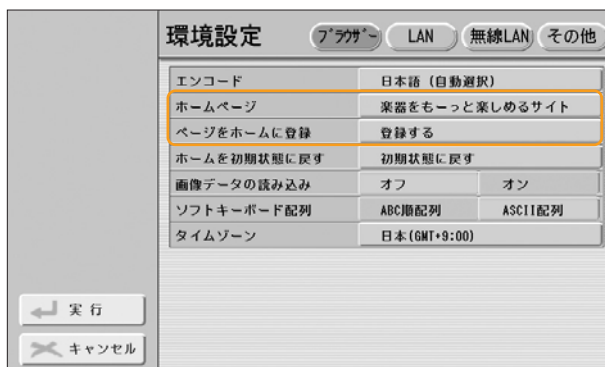
⑦ 閉じる

ブックマーク画面を閉じ、ブラウザ画面に戻ります。

ホームページを変更する

初期状態では、エレクトーン専用サイトがホームページとして登録されていますが、現在表示されているウェブページをホームページとして登録することで、よく使うページをホームページに指定することもできます。

- 1 コントロールメニューの[環境設定]ボタンを押します。
環境設定画面が表示されます。
- 2 画面右上の[ブラウザー]ボタンを押して、ブラウザーページを表示させます。

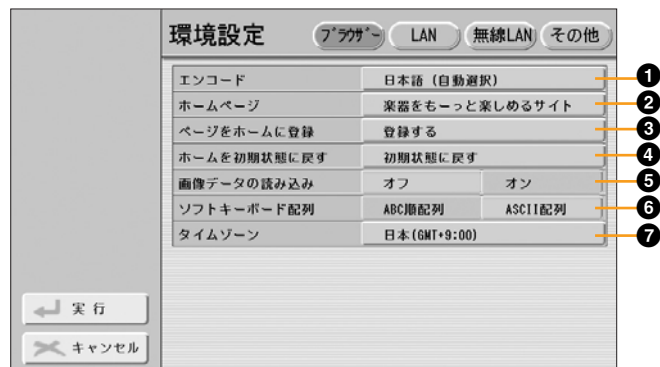


- 3 「ページをホームに登録」の[登録する]ボタンを押すと、環境設定画面に入る直前に表示されていたウェブページが、ホームページとして登録されます。
- 4 コントロールメニューの[実行]ボタンを押すと、設定内容を保存するかどうか、確認を求めるメッセージが表示されます。[はい]を選ぶと、環境設定画面からブラウザーに戻ります。

3 環境設定画面について

環境設定画面では、インターネット接続に関する設定や、ブラウザーや文字入力画面の表示方法などの、さまざまな設定を行ないます。環境設定画面は、ブラウザー、LAN、無線LAN、その他の4つのページで構成されています。

ブラウザーページ



① エンコード

ブラウザーに表示される文字コードを設定します。

② ホームページ

ホームページとして登録されているウェブページのタイトルを表示/編集します。

③ ページをホームに登録

211ページ「ホームページを変更する」をご覧ください。

④ ホームを初期状態に戻す

[初期状態に戻す]ボタンを押すと、ホームページの設定が工場出荷時の状態に戻ります。

⑤ 画像データの読み込み

[オン]にすると、ウェブページ内の画像データをブラウザー上に表示します。[オフ]にすると、画像データは表示されません。

⑥ ソフトキーボード配列

[ABC順配列]を選ぶと、アルファベットを入力するときの文字入力画面が、ABC順に表示されます。[ASCII配列]を選ぶと、文字入力画面は、コンピューターのキーボードと同じ配列になります。

⑦ タイムゾーン

時間を設定します。日本国内で使用している場合は、[日本(GMT+9:00)]を選びます。

LANページ

設定をメモしておきましょう。

DHCPの使用	
DNSサーバー 1	
DNSサーバー 2	
IPアドレス	
サブネットマスク	
ゲートウェイ	

LAN(ラン)の環境設定を行なうページです。有線で接続する場合だけでなく、無線で接続する場合にもここでの設定が必要です。詳しくは、接続機器(ルーターなど)の設定をご確認いただくか、インターネットプロバイダーにご確認ください。

① DHCPの使用

DHCPを使用するかどうか設定します。使用しているルーターがDHCPに対応している場合は、[使用する(DNSを自動設定)]を選びます。

② DNSサーバー 1/DNSサーバー 2

プライマリー DNSサーバー /セカンダリー DNSサーバーのアドレスを設定します。
DHCPの使用(①)で[使用する(DNSを手動設定)]または[使用しない]を選んだ場合、ここでの設定が必要です。設定内容については、ルーターの取扱説明書などをご確認ください。

③ IPアドレス/サブネットマスク/ゲートウェイ

IPアドレス、サブネットマスク、ゲートウェイサーバーアドレスを設定します。DHCPの使用(①)で[使用しない]を選んだ場合、ここでの設定が必要です。設定内容については、ルーターの取扱説明書などをご確認ください。

無線LANページ

設定をメモしておきましょう。

SSID		
チャンネル	Ch	
暗号化	☐ する	☐ しない
暗号キーの形式	☐ ASCII	☐ 16進数
暗号キーの長さ	☐ 64bit	☐ 128bit
暗号キー		



NOTE

WEP以外の暗号化形式で暗号化されたアクセスポイントは、使用できません。



NOTE

アクセスポイントから電波が届かない場合は、表示されません。



NOTE

暗号キー (⑤) は自動入力されません。暗号化されているアクセスポイントを使用する場合は、アクセスポイントと同じ暗号キーをあとから入力する必要があります。

無線LAN(ラン)の環境設定を行なうページです。アクセスポイント側で設定している内容と同じに設定してください。アクセスポイントの設定の確認/変更については、アクセスポイント(無線LAN親機)の取扱説明書をご覧ください。

① アクセスポイント

[表示する]ボタンを押すと、エレクトーンの近くにあるアクセスポイントの一覧が表示されます。

一覧の中から所有するアクセスポイントを選んで[OK]を押すと、アクセスポイントの設定をエレクトーンに反映させるかどうか確認する画面が表示されます。[はい]を押すと、SSID(②)、チャンネル(③)、暗号化(④)の設定が自動的に入力されます。

② SSID

SSIDの値を設定します。

③ チャンネル

チャンネルをアクセスポイントと同じに設定します。

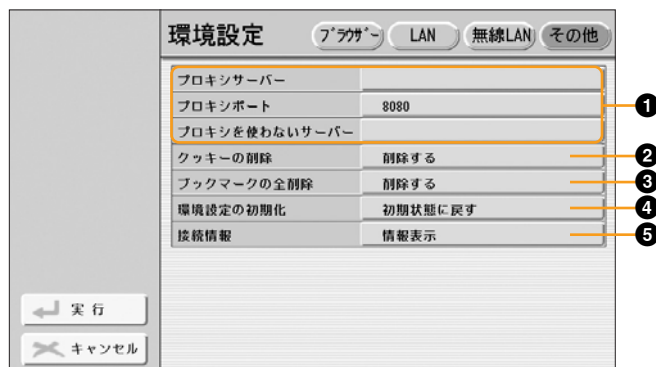
④ 暗号化

暗号化するかどうかを設定します。

⑤ 暗号キーの形式/暗号キーの長さ/暗号キー

暗号化(④)で[する]を選んだときに、ここで設定を行ないます。暗号化キーの形式や長さを設定します。

その他ページ



① プロキシサーバー / プロキシポート / プロキシを使わないサーバー

プロキシサーバーの名前、ポート番号、プロキシを使用しないサーバー名を設定します。プロキシを使用する場合のみ、ここでの設定が必要です。



NOTE

プロキシを使わないサーバーを複数設定する場合は、コンマ(,)で区切って入力してください。

② クッキーの削除

[削除する]ボタンを押すと、保存されているクッキーの設定がすべて削除されます。

③ ブックマークの全削除

[削除する]ボタンを押すと、登録されているブックマークがすべて削除されます。

④ 環境設定の初期化

環境設定画面で行なったすべての設定項目を、工場出荷時の状態に戻します。216ページ「インターネット設定の初期化」をご覧ください。

⑤ 接続情報

[接続情報]ボタンを押すと、現在の接続情報の詳細が確認できます。

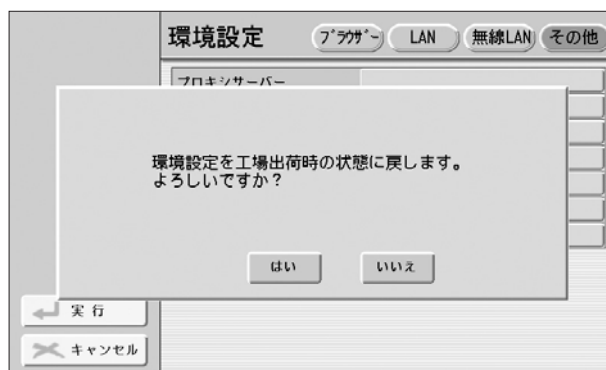
4 インターネット機能を終了する

パネル上のボイスボタンやリズムボタンなどを押すと、インターネットダイレクト接続機能は終了し、インターネットへの接続は自動的に切断されます。もういちど[INTERNET]ボタンを押すと、自動的にインターネットに接続され、前回開いていたウェブページが表示されます。

5 インターネット設定の初期化

インターネットダイレクト接続機能の設定は、エレクトーンの初期化(24ページ)では初期化されません。ここで説明する方法で初期化する必要があります。初期化を実行すると、環境設定画面で行なったすべての設定が工場出荷時の状態に戻ります。

- 1 コントロールメニューの[環境設定]ボタンを押します。
環境設定画面が表示されます。
- 2 画面右上の[その他]ボタンを押して、その他ページを表示させます。
- 3 [初期状態に戻す]ボタンを押します。
初期化してよいかどうか確認を求める画面が表示されます。



- 4 [はい]を選択すると、設定を初期化します。[いいえ]を選択すると、初期化せずにもとの画面に戻ります。

6 インターネット用語辞典

インターネット	コンピューター間の通信規格にもとづいて、世界中のコンピューターや携帯電話などを接続した、巨大なネットワークのこと。
ウェブページ	サイトを構成する各ページのこと。
クッキー (Cookie)	ユーザーがウェブページとの間でやりとりした内容を記憶するしくみ。以前訪れたウェブページで、そのときに入力した内容があらかじめ表示されるのはこのしくみによるもの。
ゲートウェイ	ネットワーク上で、通信規格の異なるデータを相互に変換してやりとりするためのシステム。
サイト	正式には「ウェブサイト」という。ひとまとまりに公開されているウェブページ群。たとえば、"http://www.yamaha.co.jp/"で始まるウェブページを「ヤマハのサイト」と呼ぶ。
サーバー	ある特定のサービスを提供するシステムやコンピューターのこと。
サブネットマスク	大規模なネットワークを、いくつかの小さなネットワークに分割するための設定。
ダウンロード	ネットワークを通じて、サーバーに保存されているデータをお使いのコンピューターや携帯電話などに転送すること。この楽器では、ウェブサイトからソングなどのデータを楽器に送ることを指す。
ブラウザ	ウェブページを閲覧するためのソフトウェア。この楽器では、ウェブページの内容を表示する画面のこと。
プロキシ	LAN(内部のネットワーク)とインターネット(外部のネットワーク)の境にあって、直接インターネットに接続できない内部ネットワークのコンピューターに代わって、「代理」としてインターネットとの接続を行なうコンピューターのこと。内部ネットワークを外部からの不正アクセスから守ったりするのに使われる。
ブロードバンド	大容量のデータを高速に通信できるインターネット接続サービスのこと。ADSL、光ファイバーなどがある。
プロバイダー	インターネット接続サービスを提供する通信事業者。インターネットに接続するには、プロバイダーと契約する必要がある。
ホームページ	ブラウザ起動時(インターネット機能に入ったとき)に最初に表示されるウェブページのこと。または、ウェブサイトのトップページのことを指すこともある。
無線LAN	ケーブルを使わず、無線通信でデータの送受信をするLANのこと。
モデム	一般の電話回線とコンピューターをつなぐための装置。コンピューターから送られてくるデジタル信号を、電話回線に流す音声信号に変換したり、電話回線を通じて聞こえてくる音声信号をデジタルデータに変換したりする。
リンク	あるウェブページ上のボタンや文字列をクリックして、別のウェブページを開くこと。
ルーター	異なるネットワーク同士を相互接続するための機器。たとえば家庭などで複数のコンピューターを同時にインターネットに接続して、それぞれに異なるはたらきをさせたい場合に必要となる。一般的にはモデムとコンピューターの間に接続するが、モデム自体にルーター機能が内蔵されているものもある。
DHCP	インターネットに接続するたびに、コンピューターにIPアドレスなどの必要な情報を自動的に割り当てるための規格。
DNS	ネットワークに接続されている各コンピューターの名前とIPアドレスを対応させるシステム。
IPアドレス	ネットワークに接続されたコンピューター 1台1台に割り振られた、ネットワーク上の所在を示す識別番号。
LAN	同じ建物の中にあるコンピューター同士を専用のケーブルで接続し、データをやり取りするネットワーク。Local Area Networkの略。
NTP	コンピューターの内部時計を、ネットワークを介して正しく調整するための規格。この楽器では、コンピューターの内部時計は、クッキーとSSLの有効期限を指定するのに使われる。
SSID	無線LANで特定のネットワークを指定するための識別名のこと。SSIDが一致した端末間でのみ通信できる。
SSL	インターネット上で情報を暗号化して送受信する通信規格。プライバシーに関わる情報がもれるのを防ぐ。
URL	インターネット上に存在するウェブページの場所を指し示す文字列。通常は、「http://」で始まる。

13 外部機器との接続

CONNECTIONS

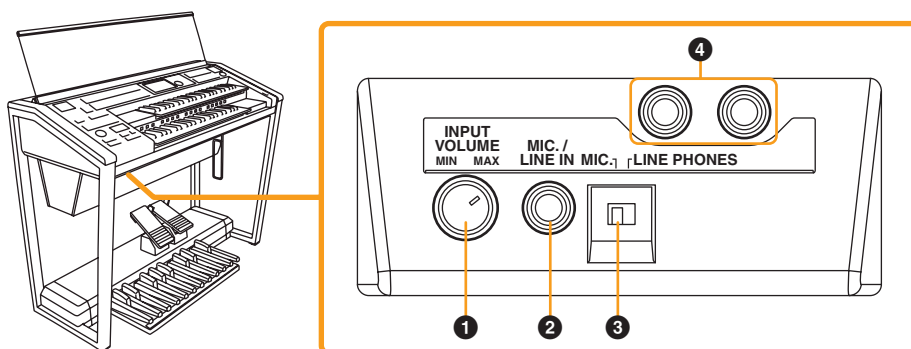
このエレクトーンには、鍵盤の下側にいろいろな端子があります。左側には入/出力端子があり、CDの再生音やマイクからの音声を入力したり、エレクトーンの音をヘッドフォンや外部のスピーカーやステレオ機器から出力したりできます。右側にはUSB端子やMIDI端子があり、エレクトーンとコンピューターをつないでデータをやり取りしたり、エレクトーンでほかの楽器をコントロールしたりできます。また、ELS-01Xには、ペダルユニットにも出力端子があります。

この章の内容

1 付属端子の名称と機能.....	218	3 コンピューターとの接続.....	227
2 外部機器との接続.....	221	• USB端子を使った接続.....	227
• スピーカーから音を出さずヘッドフォンで音を聞く.....	221	• MIDI端子を使った接続.....	228
• エレクトーンの音を外部スピーカーから出力する.....	221	4 MIDIに関する基礎知識.....	228
• エレクトーンの音をMDレコーダーなどに録音する.....	223	• MIDIとは.....	228
• CDやMDの音をエレクトーンのスピーカーから流す.....	223	• エレクトーンで扱えるMIDIメッセージ.....	230
• マイクやギターをつないで使う.....	224	• MIDIチャンネル.....	231
• エレクトーンから外部MIDI音源を鳴らす.....	225	5 MIDIコントロール.....	232
• 外部MIDI機器からエレクトーンをコントロールする.....	226		
• USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する.....	226		

1 付属端子の名称と機能

エレクトーンに付属している各端子についてご説明します。さまざまな機器の具体的な接続方法については、221ページをご覧ください。



関連ページ

マイクやギターをつないで使う
(224ページ)

① INPUT VOLUMEつまみ

MIC./LINE IN端子から入力された信号の音量を調節します。MINで最小、MAXで最大になります。

② MIC./LINE IN端子

マイクやギターなどの信号をモノラル入力する端子です。入力された信号は、エレクトーンの音と一緒にエレクトーンのスピーカーから出力されます。リバーブをかけることができます。

③ MIC./LINE切り替えスイッチ

MIC./LINE IN端子にマイクを接続したときは「MIC.」に、それ以外のときは「LINE」に切り替えます。

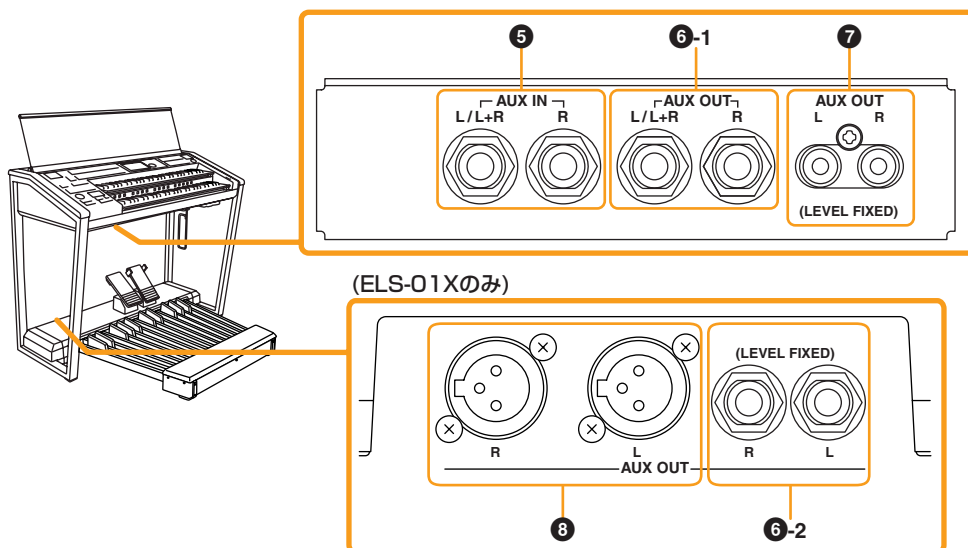
④ PHONES(ヘッドフォン)端子

ヘッドフォン専用の接続端子です。ステレオ標準ジャックです。



関連ページ

スピーカーから音を出さず
ヘッドフォンで音を聞く(221
ページ)



⑤ AUX INフォーン端子 L/L+R、R

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



関連ページ

CDやMDの音をエレクトーンのスピーカーから流す(223ページ)

⑥ AUX OUTフォーン端子

⑥-1 AUX OUTフォーン端子 L/L+R、R

エレクトーンの音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節できます。

⑥-2 AUX OUTフォーン端子 L、R (LEVEL FIXED)(ELS-01Xのみ)

エレクトーンの音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節することはできません。



関連ページ

エレクトーンの音を外部スピーカーから出力する(221ページ)

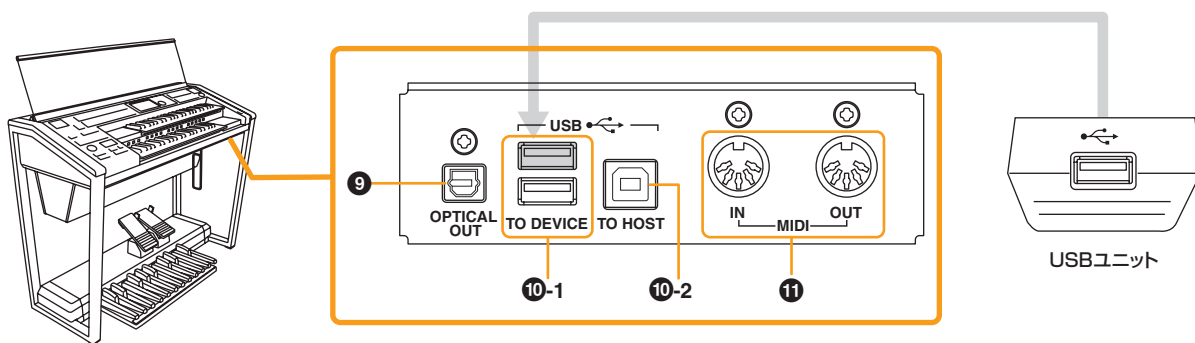
エレクトーンの音をMDレコーダーなどに録音する(223ページ)

⑦ AUX OUT RCAピン端子 L、R (LEVEL FIXED)

エレクトーンの音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節することはできません。

⑧ AUX OUT XLR端子(ELS-01Xのみ)

エレクトーンの音声信号をステレオ出力する端子です。MASTER VOLUMEダイヤルで音量を調節できます。



関連ページ

エレクトーンをMDレコーダーなどに録音する(223ページ)

⑨ OPTICAL OUT (オプティカルアウトプット)端子

オプティカルケーブル(光ケーブル)タイプのデジタル出力端子です。デジタル信号(周波数44.1kHz、量子化ビット数24bit)で出力されます。



関連ページ

USB TO DEVICE端子ご使用上の注意(104ページ)

インターネットダイレクト接続機能(202ページ)

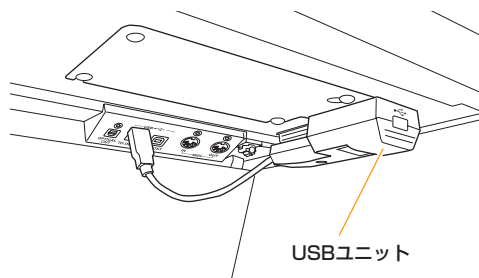
USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する(226ページ)

フロッピーディスクドライブUD-FD01の取り付け(243ページ)

⑩ USB端子

⑩ - 1 USB TO DEVICE端子

USB対応の記憶装置(USBフラッシュメモリーやフロッピーディスクドライブなど)を接続するための端子です。また、インターネットダイレクト接続機能を使用する場合には、この端子を使ってインターネットに接続します。1つの端子には、手でUSB機器を抜き差しできるよう、USBユニットが接続してあります。



関連ページ

コンピューターとの接続(227ページ)

⑩ - 2 USB TO HOST端子

コンピューターのUSB端子と接続するための端子です。USBケーブルを使って直接接続できます(接続にはUSB-MIDIドライバーが必要です)。

USBとは

USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。



関連ページ

エレクトーンから外部MIDI音源を鳴らす(225ページ)

外部MIDI機器からエレクトーンをコントロールする(226ページ)

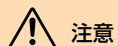
コンピューターとの接続(227ページ)

MIDIに関する基礎知識(228ページ)

⑪ MIDI IN/OUT端子

ほかのMIDI (Musical Instrument Digital Interface)規格の楽器と接続するための端子です。エレクトーンとほかの楽器との間でデータのやり取りをしたり、エレクトーンでその楽器をコントロールする場合に使用します。MIDIインターフェースを使用すると、コンピューターと接続することもできます。

2 外部機器との接続



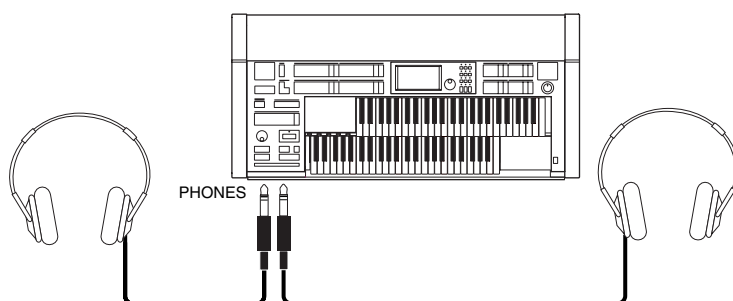
注意

外部機器と接続するときは、すべての機器の電源を切った上で行なってください。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にしてください。感電または機器の損傷のおそれがあります。

スピーカーから音を出さずヘッドフォンで音を聞く

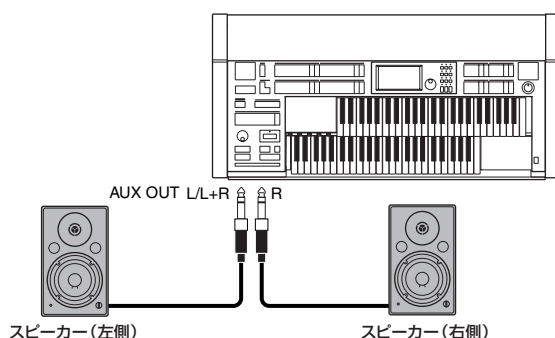
ヘッドフォンをPHONES端子(標準ステレオフォン端子)に接続して使います。

PHONES端子は2つありますので、ヘッドフォンを2本接続して2人で演奏を楽しむこともできます。1本だけ接続する場合は、どちらの端子を使用しても構いません。



エレクトーンの音を外部スピーカーから出力する

コンサートなどでは、エレクトーンの音をアンプ内蔵の外部スピーカーから鳴らすことができます。AUX OUT端子を使用します。スピーカーを1台だけ使う場合は、AUX OUT フォーンL/L+R端子を使用します。



接続例：ミキサーを使ったライブ演奏

エレクトーンをコンサートなどで使用する場合は、エレクトーンを直接外部スピーカーに接続するのではなく、エレクトーンとミキサーを接続し、ミキサーを外部スピーカーに接続するのが一般的です。

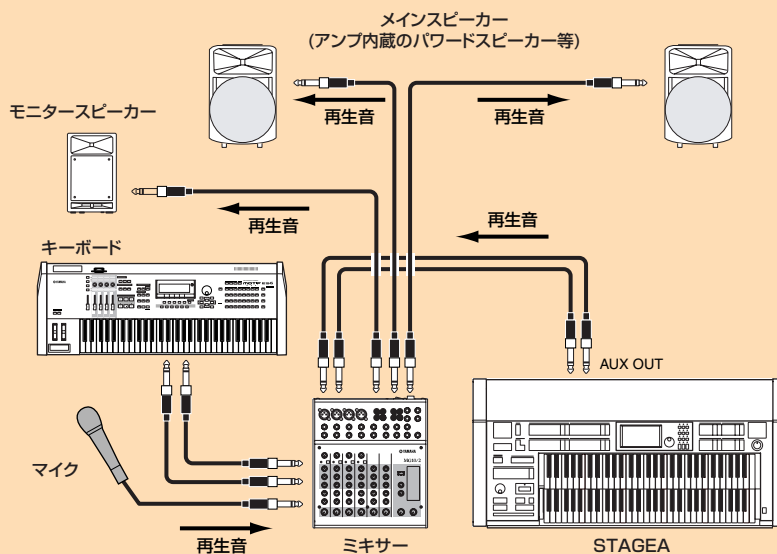
ミキサーを通すことで、他の楽器との間で音量/音質バランス調整が容易に行なえるようになり、調整することでまとまりのある演奏になります。

ミキサーとの接続には、エレクトーンのアUX OUT端子を使用します。

エレクトーンのアUX OUTには、MASTER VOLUMEダイヤルに連動して出力レベルを調整できる端子と、一定のレベルで出力するLEVEL FIXEDの端子がありますので、用途に応じて使い分けることができます。

端子名称	出力タイプ	位置
AUX OUT フォーン端子 L/L+R, R	アンバランス方式* MASTER VOLUMEダイヤル で出力レベル調整可能	キーボードユニット左下
AUX OUT RCAピン端子 L, R	アンバランス方式* LEVEL FIXED	キーボードユニット左下
AUX OUT フォーン端子 L, R (ELS-01Xのみ)	アンバランス方式* LEVEL FIXED	ペダルユニット背面
AUX OUT XLR端子 L, R (ELS-01Xのみ)	バランス方式* MASTER VOLUMEダイヤル で出力レベル調整可能	ペダルユニット背面

*バランス方式は外部からのノイズに強いので、小さな信号の受け渡しをする場合や、ケーブルが長くなる場合に適しています。アンバランス方式は、主にラインレベルの信号の受け渡しに使われます。



電源を入れる順番

電源オン/オフ時のノイズからスピーカーを保護するため、電源を入れる順番に気を配りましょう。

電源を入れる前に、すべての機器のボリュームが絞られている(0になっている)ことを確認し、以下の順序で電源を入れます。

- (1) エレクトーンやキーボードなどの外部音源
- (2) ミキサー
- (3) スピーカーアンプ (パワードスピーカー)

電源を切る場合は、すべての機器のボリュームを下げたあと、逆の順番 (3→2→1) で切ってください。

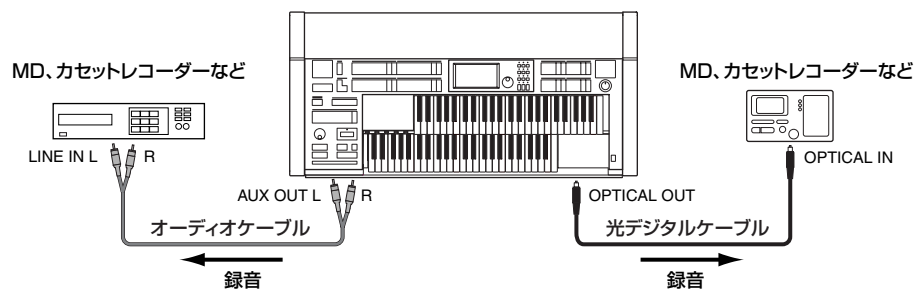
エレクトーンの音をMDレコーダーなどに録音する

エレクトーンの音をカセットテープやMDなどに録音できます。OPTICAL OUT端子を使う方法と、AUX OUT端子を使う方法があります。OPTICAL OUT端子からは、エレクトーンの演奏がデジタル信号で出力され、音質劣化のない状態で録音できます。お使いのMDレコーダーなどの機器がOPTICAL INに対応している場合は、光デジタルケーブルを使ってOPTICAL OUT端子と接続してください。また、AUX OUT端子を使用する場合は、ケーブルの形状に合わせてピン端子、フォーン端子のどちらかに接続してください。



NOTE

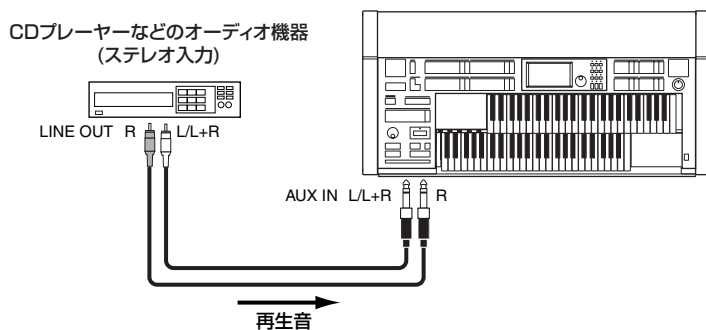
AUX IN端子からの入力音もしょに録音する場合は、鍵盤の下にあるAUX OUTフォーン端子を使用してください。



CDやMDの音をエレクトーンのスピーカーから流す

CDプレーヤーのLINE OUTとエレクトーンのアUX IN端子を接続します。CDプレーヤーの再生音はエレクトーンのスピーカーから鳴ります。

電源を入れるときには、CDプレーヤーの電源を入れてからエレクトーンの電源を入れてください。電源を切るときは、エレクトーンの電源を切ってからCDプレーヤーの電源を切ってください。

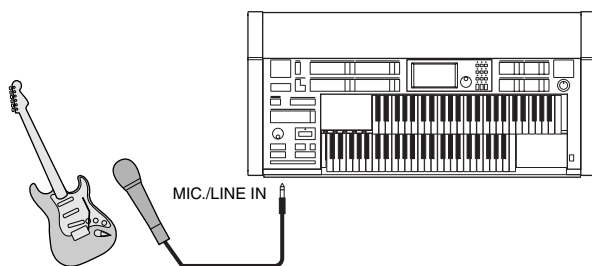


モノラル入力(ケーブル1本で接続する場合は、AUX INのL/L+R端子を使用します。

マイクやギターをつないで使う

マイクを接続して弾き語りやカラオケを楽しんだり、ギターなどを接続してエレクトーンと一緒にアンサンブル演奏を楽しむことができます。MIC./LINE IN端子にマイクやギターなどを接続して、エレクトーンのスピーカーから音を出します。

- 1 マイクやギターなどをMIC./LINE IN端子に接続します。
マイクを使用する場合はダイナミックマイクをご使用ください。



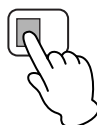
- 2 音声を入力する場合は、MIC./LINE切り替えスイッチをMIC.側に、ギターなど出力レベルの高い機器を接続する場合はLINE側に切り替えます。



NOTE

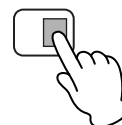
MIC.とLINEのどちらにするべきかわからない場合は、LINEの状態ですべての音を出して、音が小さければMIC.に切り替えてください。

MIC. LINE



マイクを接続したとき

MIC. LINE



ギターを接続したとき

- 3 マイクのボリュームをINPUT VOLUMEつまみで調節します。



ボリューム/リバーブを変更するには：

- 1 パネル上の[UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティー画面を表示させます。
- 2 設定ページのマイクボリューム、マイクリバーブのスライダーで、ボリュームとリバーブの量を変更します。



関連ページ

リバーブ(48ページ)



ボリュームスライダーの値を最大にしても、INPUT VOLUMEつまみが最小になっていると、マイクの入力音声は聞こえません。また、リバーブスライダーの値を最大にしても、パネル上のREVERBボタンが最小になっていると、リバーブはかかりません。

エレクトーンから外部MIDI音源を鳴らす

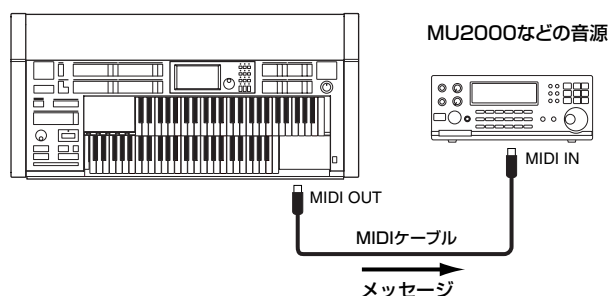
エレクトーンを演奏すると、接続先の機器もその機器の音色で同時に鳴らすことができます。音に厚みを出すときなど便利です。(ただし、外部MIDI機器の受信チャンネルがエレクトーンを送信チャンネルと一致している必要があります。)

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



関連ページ

MIDIとは(228ページ)



NOTE

MDR使用時は、外部機器にMIDI
信号を送信することはできません。

USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

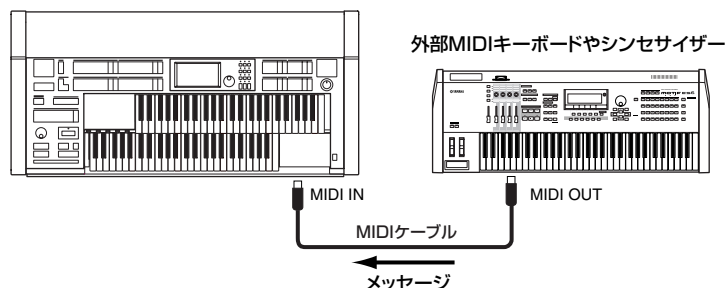


NOTE

MDR使用時は、外部機器からのMIDI信号は受信できません。

外部MIDI機器からエレクトーンをコントロールする

外部のMIDIキーボードを演奏してエレクトーンを同時に鳴らしたり、シーケンサーからエレクトーンにMIDI信号を送ってエレクトーンの音源を鳴らしたり、レジストレーションを切り替えたりできます。(ただし、外部MIDI機器の送信チャンネルがエレクトーンの受信チャンネルと一致している必要があります。)



USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。



関連ページ

フロッピーディスクドライブ
UD-FD01の取り付け
(243ページ)

インターネットダイレクト接続
機能(202ページ)

メディアをフォーマットする
(106ページ)



NOTE

必要に応じて、USBハブ(セルフ
パワーのもの)をお使いください。
USBハブは2個まで接続できま
す。

USB記憶装置やUSB-LANアダプターを接続する

USB記憶装置(USBフラッシュメモリーやフロッピーディスクドライブUD-FD01など)を接続してエレクトーンのデータを保存したり、USB-LANアダプターを接続して楽器をインターネットに接続したりできます。USB記憶装置やUSB-LANアダプターは、USB TO DEVICE端子に接続します。

USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する際は、104 ページ「USB TO DEVICE端子ご使用上の注意」をご覧ください。

3 コンピューターとの接続

USB端子、またはMIDI端子を使って、エレクトーンとコンピューターを接続できます。エレクトーンとコンピューター間で直接MIDI信号を送受信できます (MIDIについては、228ページをご覧ください)。実際にMIDI信号をやり取りするためには、お使いのコンピューターに合ったMIDIドライバーが必要になります。

コンピューターと接続する前に、コンピューターにMIDIドライバーをインストールしておいてください。最新のMIDIドライバーは、インターネット上のヤマハホームページ<http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/>でダウンロードできます。

エレクトーンとコンピューターを接続すると、自分の演奏をコンピューターに保存して、楽譜を作ったり、ホームページで公開したりできます。(楽譜作成ソフトやシーケンスソフトなどが必要です。) また、コンピューターのシーケンスソフトで再生したMIDIデータをエレクトーンを使って鳴らすこともできます。

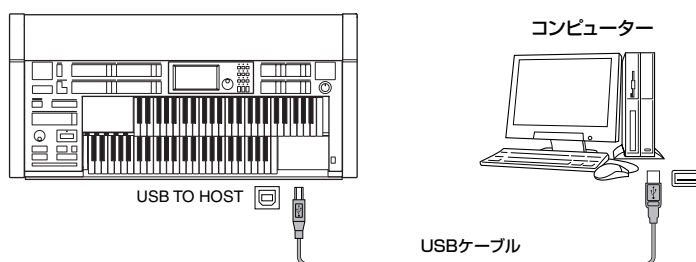


NOTE

MDR使用時は、コンピューターとの間でMIDI信号を送受信することはできません。

USB端子を使った接続

USBケーブルを使って、エレクトーンのUSB TO HOST端子とコンピューターのUSB端子を接続します。



USB TO HOST端子を使用している場合は、MIDI端子は使用できません。

USB TO HOST端子で使用時の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。

コンピューターや本体が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。

- USBケーブルは、ABタイプのものでご使用ください。また、3メートル以下のケーブルをご使用ください。
- USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
 - すべてのアプリケーションを終了させてください。
 - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

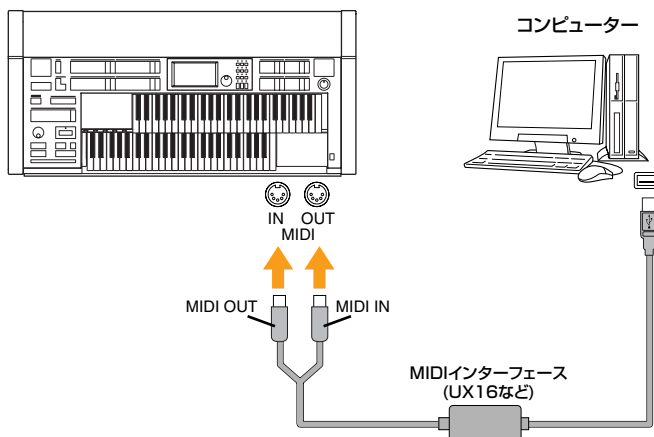


NOTE

お使いのMIDIインターフェースによっては、コンピュータのシリアル端子と接続することもできます。

MIDI端子を使った接続

エレクトーン社のMIDI端子を使って、コンピュータと接続できます。この場合は、MIDIケーブルのほかに、MIDIインターフェースが必要です。MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とエレクトーン社のMIDI IN端子を接続します。また、MIDIインターフェースのMIDI IN端子とエレクトーン社のMIDI OUT端子を接続します。



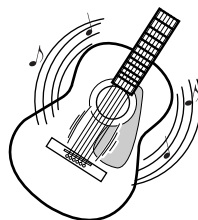
4 MIDIに関する基礎知識

ここでは、エレクトーンが音を出す仕組みや、エレクトーンがコンピュータやほかの楽器とどのようにデータをやり取りしているかについて説明します。

MIDIとは

「アコースティック楽器」と「電子楽器(デジタル楽器)」という言葉聞いたことがあるでしょうか？ 今、世の中には大別してこの2種類の楽器があります。アコースティック楽器の代表的なものにはグランドピアノやガットギターが挙げられます。ピアノは鍵盤をたたくことにより、内部でハンマーが弦をたたいて鳴らしています。ギターは直接弦を弾いて鳴らしています。それではデジタル楽器と呼ばれるものは、どのようなしくみで音を鳴らしているのでしょうか？

アコースティック楽器の発音



弦を弾くとボディが共鳴して鳴る

電子楽器(デジタル楽器)の発音



鍵盤からの演奏情報をもとに、音源に記録されているサンプリング音がスピーカーを通して発音

前のイラストのように、電子楽器では演奏情報をもとに、音源部(電子回路)に記憶されているサンプリング音(あらかじめ録音されている音)が発音するのです。それでは、発音のもとになる演奏情報とはいったい何なのでしょう？

たとえば、エレクトーンの鍵盤で、グランドピアノの音色で「ド」の音を4分音符の長さで強く弾いたとします。共鳴して音を出すアコースティック楽器と異なり、電子楽器は「どのボイスで」「どの鍵盤を」「どのくらいの強さで」「いつ押さえたか」「いつはなしたか」といった演奏情報を作り出します。そして、ひとつひとつの演奏情報は、数値に置き換えて音源部に伝えられます。音源部ではその数値をもとに、記憶されているサンプリング音が鳴るのです。

演奏情報の例

ボイスナンバー (どのボイスで)	1 (グランドピアノ)
ノートナンバー (どの鍵盤を)	60 (ド : C3)
ノートオン(いつ押さえたか)& ノートオフ(いつはなしたか)	タイミングを数値化(4分音符)
ベロシティー (どのくらいの強さで)	120 (強く)

このようにエレクトーンでは、鍵盤演奏やボイス変更などのパネル操作のひとつひとつがMIDIデータとして処理されています。またリズムも同様にMIDIデータで構成されています。MIDI (ミディ)は、「Musical Instrument Digital Interface」の略で、「電子楽器間のデジタル通信」という意味です。MIDIは電子楽器どうし(またはコンピューターなどと)で演奏情報のやりとりを行なうために生まれた世界共通の規格です。複数のMIDI楽器(機器)をケーブルで接続すれば、機器間でさまざまな演奏情報が送受信でき、より高度な演奏が可能になります。

エレクトーンで扱えるMIDIメッセージ

MIDIメッセージ(データ)には、大きく分けて「チャンネルメッセージ」と「システムメッセージ」の2種類があります。チャンネルメッセージは、おもに鍵盤で弾いたノート(音符)や演奏表現(エクスプレッションペダルやボリュームなど)に関するデータで、特定のMIDIチャンネルごとにそれらの情報を送受信できます。また、システムメッセージは、複数の楽器をリンクさせて1つのMIDIシステムとして機能させるために使われるデータです。

チャンネルメッセージ

● キー情報 (ノートオン/ノートオフ/ベロシティ)

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

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

ノートオフ： 鍵盤から指をはなした、ということを示す情報です。

ベロシティ： 鍵盤を弾いたときのタッチの強弱を示す情報です。

エレクトーンのキー情報や上鍵盤、下鍵盤に対応するノートナンバーについてはMIDIインプリメンテーションチャート(258ページ)やMIDIデータフォーマット(245ページ)をご覧ください。

● プログラムチェンジ

音色を切り替えるための情報です。コンピューターやシーケンサーなどからこれらのメッセージを送信して、エレクトーンのレジストレーションを切り替えることができます。エレクトーンのレジストレーションとプログラムチェンジナンバーの対応についてはMIDIインプリメンテーションチャート(258ページ)やMIDIデータフォーマット(245ページ)をご覧ください。

● コントロールチェンジ

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

エレクトーンで扱えるコントロールチェンジについてはMIDIインプリメンテーションチャート(258ページ)やMIDIデータフォーマット(245ページ)をご覧ください。

システムメッセージ

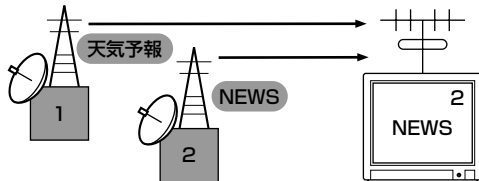
● システムエクスクルーシブメッセージ

エクスクルーシブメッセージとは、おもに機器固有のシステムや音色関係のデータをやり取りするために使われる情報です。

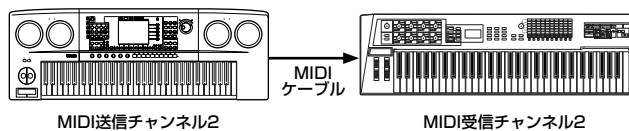
MIDIチャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート用の情報を送るしくみになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じしくみです。MIDIメッセージは、送信側の楽器で設定されたMIDIチャンネル(MIDI送信チャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDIチャンネル(MIDI受信チャンネル)が、送信側のMIDIチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



エレクトーンの受信チャンネルは、上鍵盤が1チャンネル、下鍵盤が2チャンネル、ペダル鍵盤が3チャンネルで固定になっています。したがって、ほかのMIDI機器を演奏してエレクトーンを鳴らすときは、接続するMIDI機器の送信チャンネルをエレクトーンの実受チャンネルに合わせる必要があります。なお、エレクトーンの実受チャンネルは、鍵盤ごとにチャンネル1～16の中から設定することができます。232ページをご覧ください。

5 MIDIコントロール

エレクトーンをほかのMIDI機器やコンピューターと接続したときに、外部機器からどのようにエレクトーンをコントロールするか、またはエレクトーンからどのように外部機器をコントロールするかを設定します。送信チャンネルを選択したり、外部機器との同期設定をしたりします。

- 1 [UTILITY]ボタンを押します。
ユーティリティ画面が表示されます。

- 2 画面右上の[MIDI]ボタンを押して、MIDIページを表示させます。



① アウトプット

MIDIの送信チャンネルを変えることができます。上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダルのそれぞれについて、チャンネル1～16のいずれかを設定できます。ここで設定した送信チャンネルで各鍵盤やエクスプレッションペダルの演奏情報を送信することができます。MIDIメッセージを送信したい機器(コンピューターやMIDI音源など)の受信チャンネルに合わせて、送信チャンネルを設定してください。(ELS-01では、セカンドエクスプレッションペダルは表示されません。)

送信チャンネルボタンを押すと、チャンネル(CH)1～16のリストが表示されます。その中から設定したいチャンネルナンバーを選ぶと、自動的にリストが閉じ、選んだ送信チャンネルが設定されます。

エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダルについては、出力しない設定(OFF)を選ぶこともできます。セカンドエクスプレッションペダルについては、セカンドエクスプレッションとして出力するCC#4も選べます。

② MIDIアウトフィルター

エレクトーンの演奏によって出力されるMIDIデータのうち、特定のMIDIデータをカットし、出力されないようにします。カットできるMIDIデータは、水平方向タッチ、アタック、セカンドエクスプレッション、リズムスタート/ストップ情報の4種類です(ELS-01では、水平方向タッチとセカンドエクスプレッションは表示されません)。それぞれのON/OFFボタンを使って、個別に設定します。ONに設定したMIDIデータはカットされ、外部機器には出力されません。



NOTE

MIDIアウトフィルターでセカンドエクスプレッションをONにすると、アウトプット①でのセカンドエクスプレッションの設定は無効になります。

③ インターナル/エクスターナル

表示された各項目のコントロールをエレクトーンで行なう(インターナル)か、外部機器で行なう(エクスターナル)かを切り替えます。

③-1 リード1

リードボイス1の発音方法を設定します。

インターナル：リードボイス1は、上鍵盤(トゥーローワー機能をオンにした場合は下鍵盤)で発音します。

エクスターナル：リードボイス1は、MIDIチャンネル4で外部から送信された演奏情報を受けて、発音します。

③-2 同期

リズムを同期させるためのタイミング決定を、エレクトーンが持つ内部クロックで行なうか、エレクトーンと接続した他のMIDI 機器のクロック(外部クロック)で行なうかを設定します。通常はインターナルにします。

インターナル：内部クロックで動作します。

エクスターナル：MIDI IN端子から入ってくる外部クロックで動作します。エレクトーンは外部機器のクロックに従います。

③-3 エクスプレッション

エクスプレッションペダルの機能をコントロールします。通常はオートにします。

オート：インターナル/エクスターナルが自動的に切り替わります。

インターナル：エクスプレッションペダルを使ってエレクトーンの音量を調整できます。

エクスターナル：外部からMIDI信号を受信しているときやMDRでソングを再生している間は、受信したMIDI信号やMDRに記録されたデータによってエレクトーンの音量がコントロールされ、エクスプレッションペダルでの音量調節はできません。

ELS-01/01C/01Xの分解/組み立て

エレクトーンを分解/組み立てする前に、以下の手順を必ずお読みください。



注意

分解せずに運搬する場合でも、必ずペダルユニットを外してください。ペダルユニットをつけたまま運ぶと、運搬中に傾いてペダルユニットが外れるおそれがあります。

エレクトーンの分解手順

分解すると237ページの状態になります。



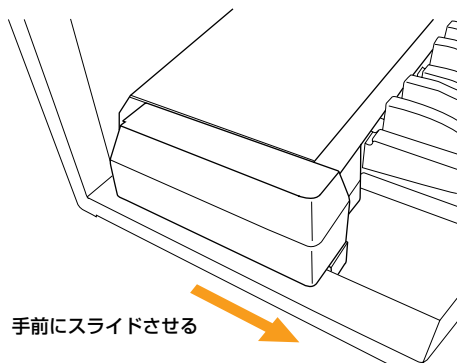
注意

- ・分解は、必ず2人以上で行なってください。
 - ・手をはさんだり、取り外したユニットを落としたりしないよう、必ず指定された位置を持ってください。
- 本体の分解には、大小2種類の六角レンチ(対面6mmと4mm、椅子の座面裏に付属)を使用します。六角レンチの使用方法については241ページをご覧ください。

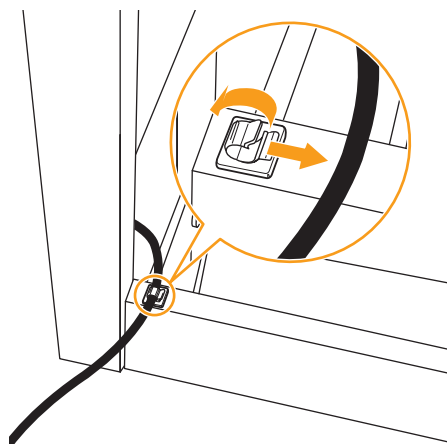
1 エレクトーンの電源を切り、電源プラグをコンセントから抜きます。

2 ペダルユニットを取り外します。

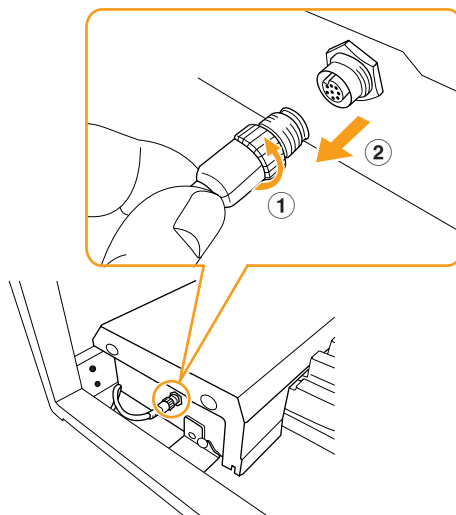
2-1 左右のサイドカバーを外します。



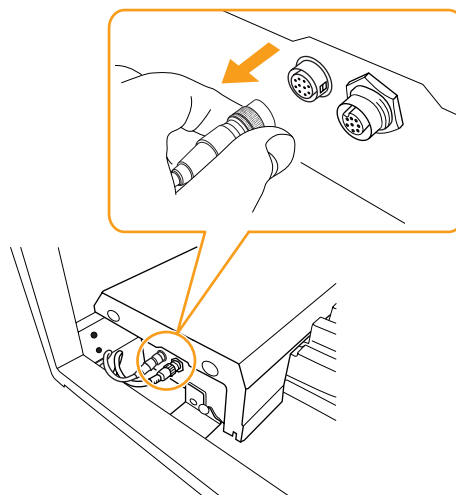
2-2 電源ケーブルを、コードクランプから外します。



2-3 ペダルユニット左側のペダル鍵盤コードのナットを回して、ペダル鍵盤コードを外します。

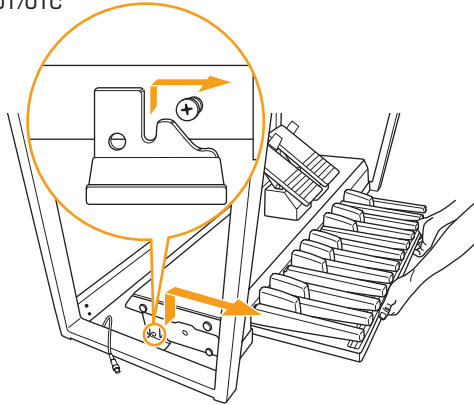


ELS-01Xの場合は、出力用コードの金属部分を引っばって、出力用コードも外します。

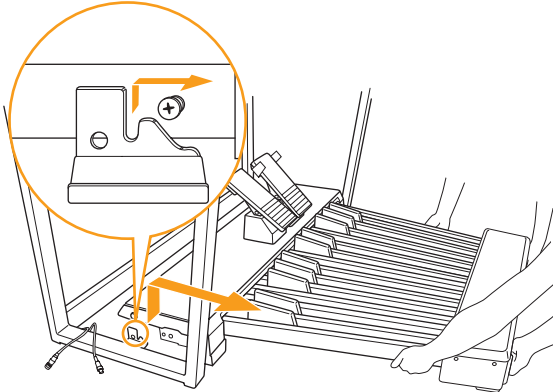


- 2-4** ペダル鍵盤の下のフレームを持ち上げて左右の突起から外し、そのまま手前に引っ張ってペダルユニットを外します。

ELS-01/01C



ELS-01X

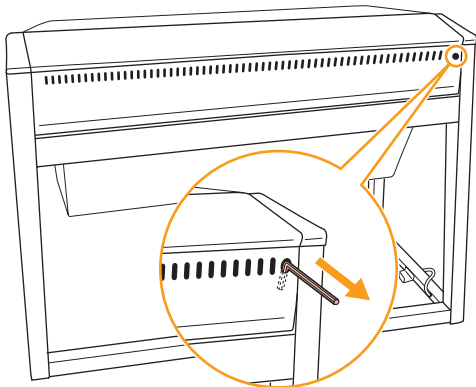


注意

鍵盤を持たないでください。故障の原因になることがあります。

- 3** リアプレートを外します。

- 3-1** 上部右側の穴に六角レンチを差し込み、手前に引っ張ってプレートを外します。



注意

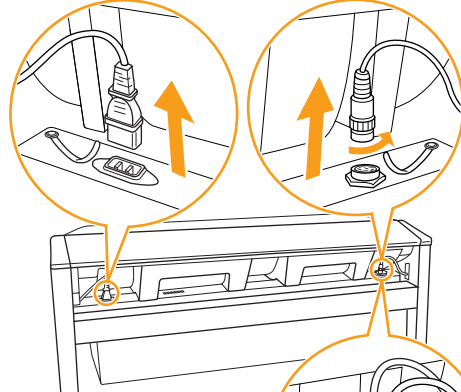
プレートを落とさないよう、手で支えながら外してください。

- 3-2** コードをとめる止め具を外しておきます。

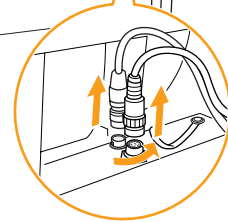
左側の電源コードを外します。また、右側のコードのナットを回して、コードを外します。

ELS-01Xの場合は、出力用コードの金属部分を引っ張って、出力用コードも外します。

ELS-01/01C



ELS-01X

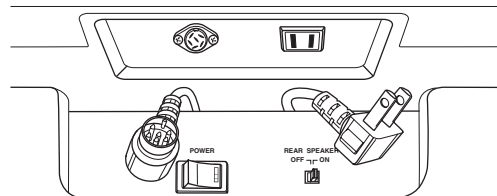


- 4** 前面に回り、スピーカーユニットとキーボードユニットとをつないでいる、スピーカーコード、電源コードの2本を外します。

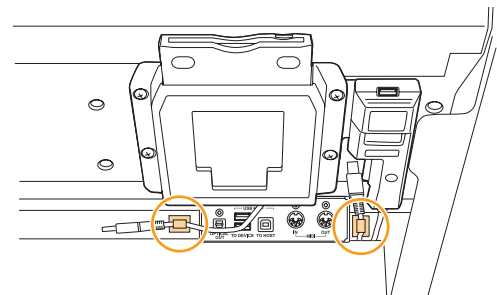


NOTE

ELS-01Xにはスピーカーユニットはありません。手順5へ進んでください。



- 5** USBユニットとフロッピーディスクドライブUD-FD01 (接続してある場合のみ)のUSBケーブルを抜き、それぞれコードクランプにはさみます。キーボードユニットを外したときにケーブルが破損するのを防ぐため、確実にコードクランプにはさんでください。

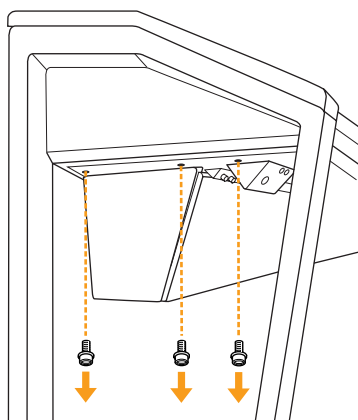


注意

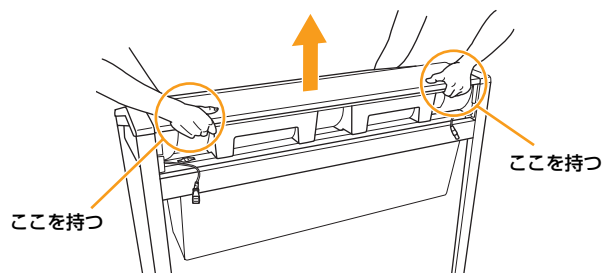
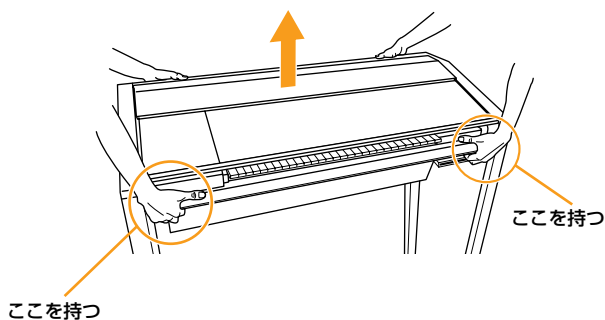
USBユニットは、奥にスライドさせておいてください。手前に引き出していると、キーボードユニットを持ち上げる際に妨げとなります。

6 キーボードユニットを取り外します。

6-1 キーボードユニットの下側にある、左右3本ずつの黒ネジを、六角レンチ(小)を使って外します。



6-2 図のように、キーボードユニットの背面の切り込みと、前面下部の波形ガイドに手をかけて、キーボードユニットを真上に持ち上げ、外します。



! 注意

- 鍵盤に手をかけないでください。故障の原因になることがあります。
- 取り外したキーボードユニットは、必ず鍵盤が上になるように置いてください。
- キーボードユニットを床に置くときには、床を傷つけないように、下に毛布などを敷いてください。

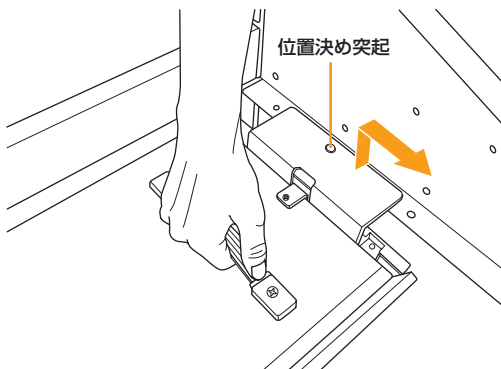
7 スピーカーユニットを取り外します。

持ち手をつかんでスピーカーユニットを持ち上げ、左右の位置決め突起から浮かせた状態で、スピーカーユニットを前方にスライドさせて外します。



NOTE

ELS-01Xにはスピーカーユニットはありません。手順8へ進んでください。



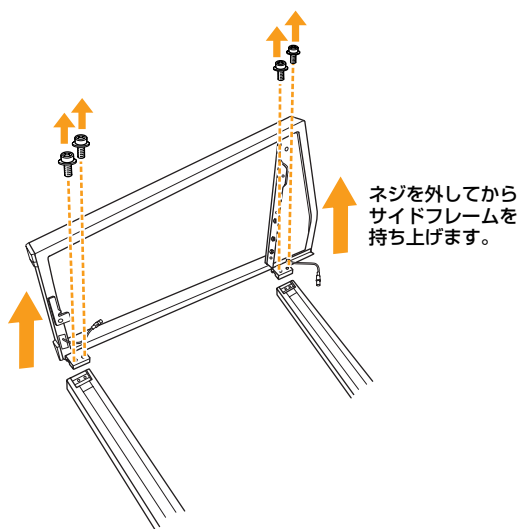
! 注意

- 取り外したスピーカーユニットは、必ず持ち手が上になるように置いてください。
- スピーカーネットは、スピーカーに取り付けたままにしておいてください。

8 サイドフレームとリアフレームとを分解します。

8-1 背面が下になるように、フレームを倒します。

8-2 リアフレームの上下左右にある8本の黄ネジを、六角レンチ(大)を使って外します。



! 注意

ネジをゆるめるときに、サイドフレームが倒れないようご注意ください。

エレクトーンの組み立て手順

エレクトーンを組み立てる前に、必ずお読みください。

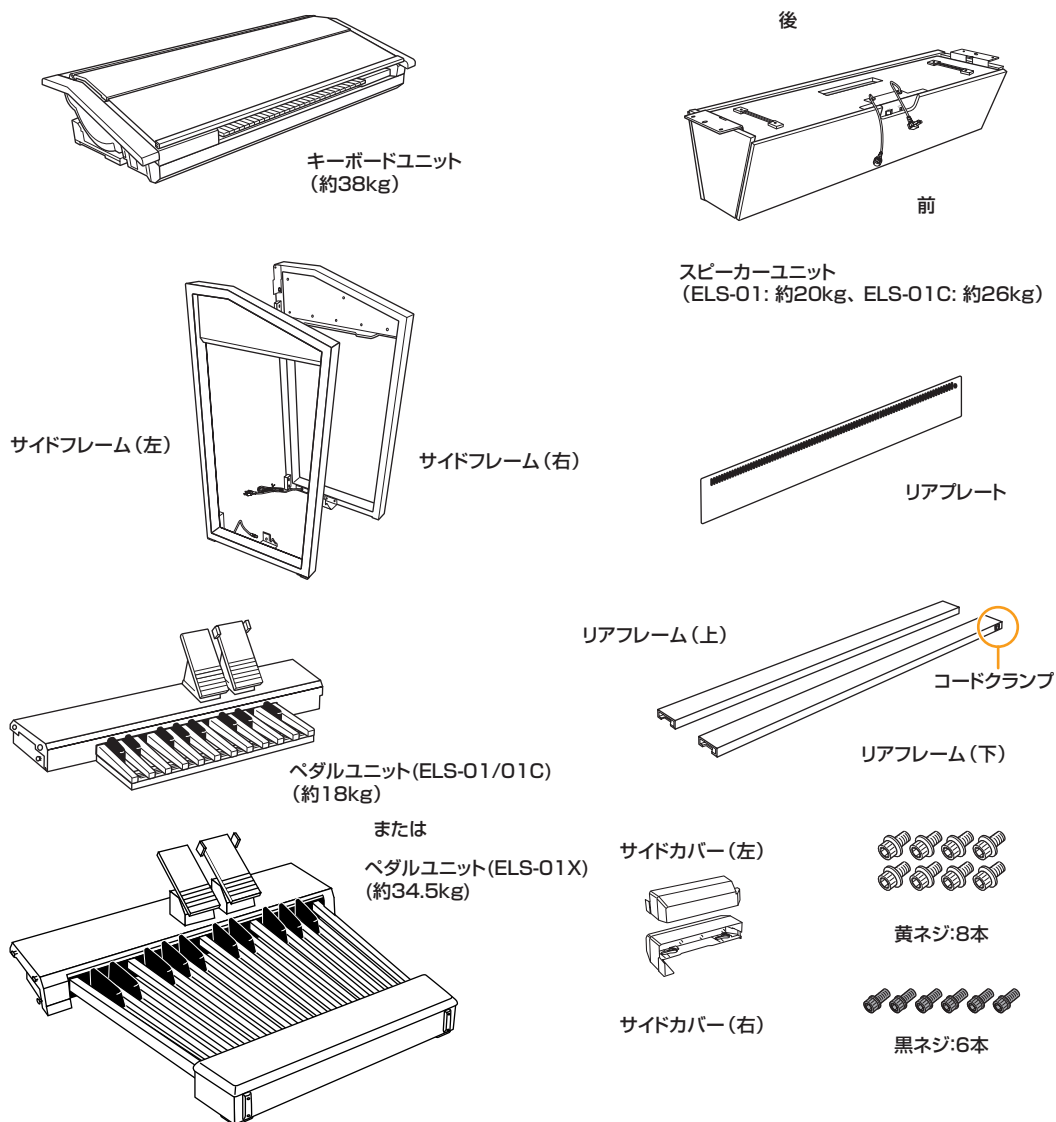


注意

- 部品をまちがえたり、向きをまちがえたりしないように注意して、手順どおりに組み立ててください。
- 組み立ては、必ず2人以上で行なってください。
- 組み立ては、必ず平らなところで行なってください。
- ネジは付属の指定サイズ以外のものは使用しないでください。サイズの違うネジを使用すると、製品の破損や故障の原因になることがあります。
- ネジは各ユニット固定後、ゆるみがないようきつく締め直してください。

本体の組み立てには、大小2種類の六角レンチ(対面6mmと4mm、椅子の座面裏に付属)が必要です。六角レンチの使用方法については、241ページをご覧ください。

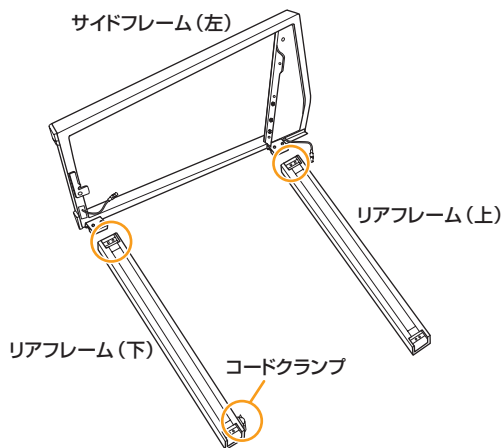
すべての部品がそろっていることを確認します。



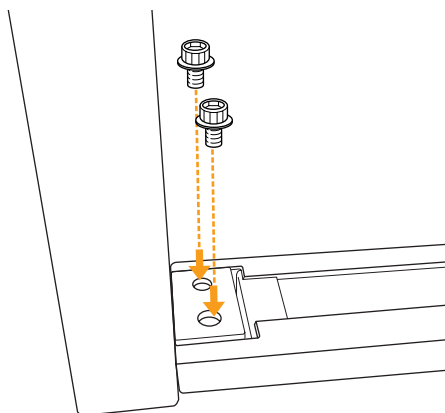
2 上下2つのリアフレームに左右のサイドフレームを取り付けます。

2-1 2つのリアフレームを、ネジ穴が見えるように置きます。上下を間違えないようにしてください。

2-2 リアフレームの端に、サイドフレームを上からはめ込みます。



2-3 黄ネジをネジ穴に差し込み、六角レンチ(大)を使ってしっかり固定します。



2-4 左右のサイドフレームが固定できたら、フレームを立てます。

3 スピーカーユニットを取り付けます。



NOTE

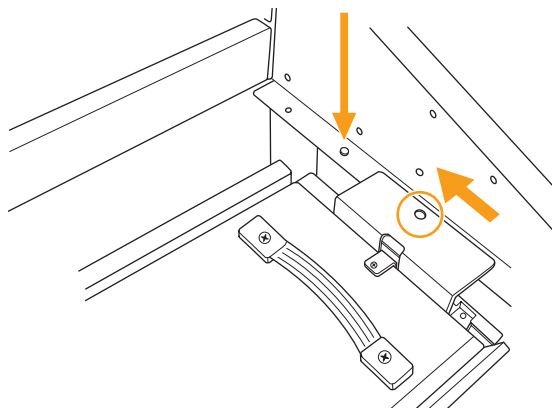
ELS-01Xにはスピーカーユニットはありません。手順4へ進んでください。

3-1 スピーカーユニットの持ち手をつかみ、2人でスピーカーユニットを水平に持ったまま、楽器の前面から、サイドフレーム上部のガイドレールに沿ってスライドさせます。

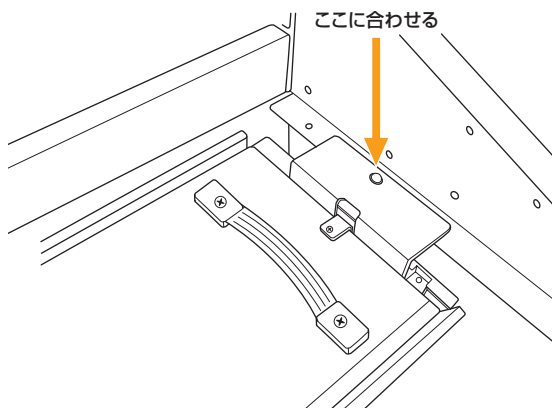


注意

- フレーム前面にスピーカーユニットをぶつけないようにご注意ください。
- スピーカーユニットを落とさないようにご注意ください。



3-2 ガイドレールの位置決め突起に、スピーカーユニットの穴を合わせます。

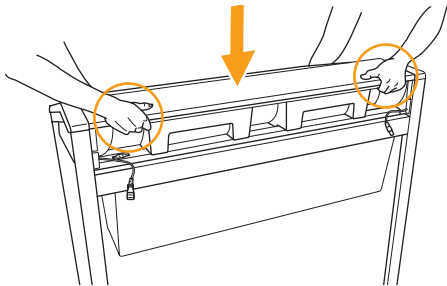


3-3 前面のスピーカーコードと電源コードの2本を、前に垂らしておきます。

3-4 背面右側のサイドフレームのケーブルと、左側の電源コードを後ろに垂らしておきます。

4 キーボードユニットを取り付けます。

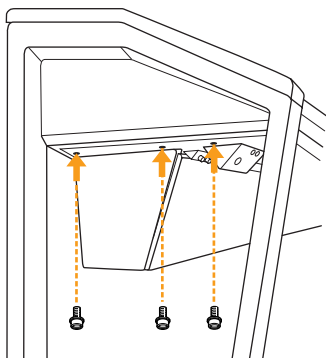
4-1 図のように2人でキーボードユニットを持ち、スピーカーユニットの上に真上から下ろして、左右や背面に隙間ができないようにはめます。



注意

- 指や服をはさんだり、キーボードユニットを落としたりしないようご注意ください。
- キーボードユニットとスピーカーユニットの間に電源コードなどを挟まないようご注意ください。
- 鍵盤に手をかけないでください。故障の原因になることがあります。

4-2 キーボードユニットの下側から、左右3本ずつの黒ネジを、六角レンチ(小)を使って固定します。

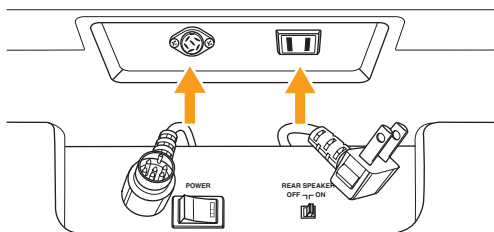


4-3 前面のスピーカーコードと電源コードで、スピーカーユニットとキーボードユニットを接続します。
また、USBユニットやフロッピーディスクドライブUD-FD01(取り付けてある場合のみ)のUSBケーブルをコードクランプから外し、USB TO DEVICE端子に挿します。

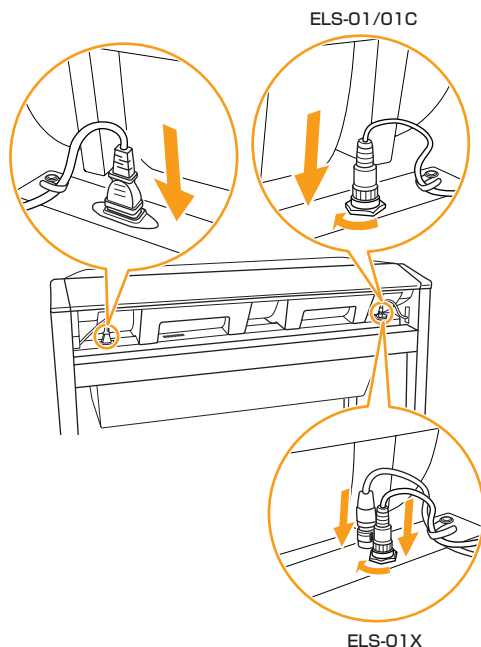


NOTE

ELS-01Xにはスピーカーユニットはありません。手順4-4へ進んでください。

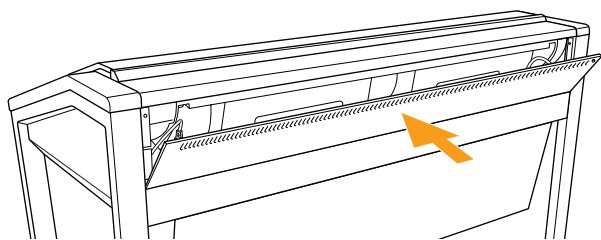


4-4 背面に回り、左側の電源コードのプラグをキーボードユニットのACインレットに差し込みます。右側のコネクターをつなぎ、ナットを回して固定します。
ELS-01Xの場合は、出力用コードも接続します。突起を合わせて押し込みます。
止め具でコードを固定します。



5 リアプレートを取り付けます。

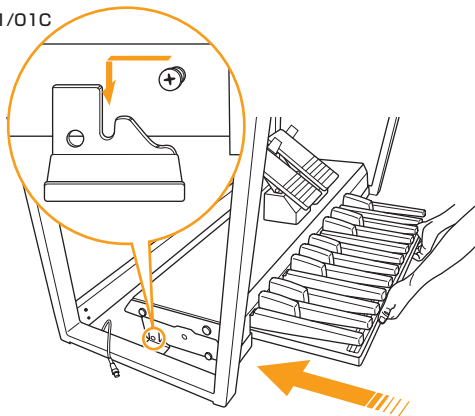
リアプレートの下をキーボードユニットの取り付け位置に合わせてから、はめます。



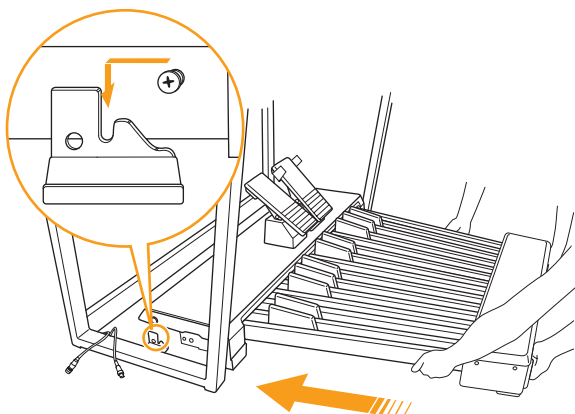
6 ペダルユニットを取り付けます。

6-1 ペダルユニットの突起をサイドフレームの切り込みにあわせてます。

ELS-01/01C



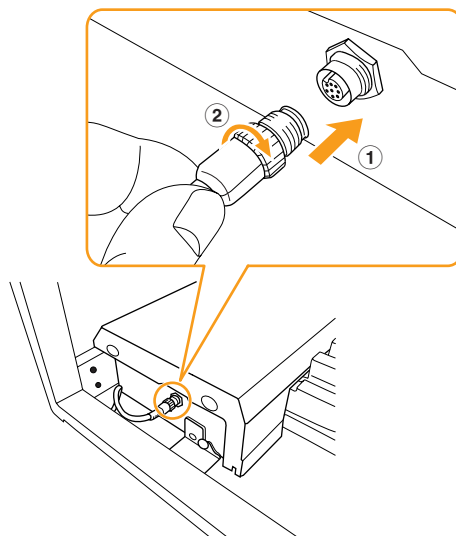
ELS-01X



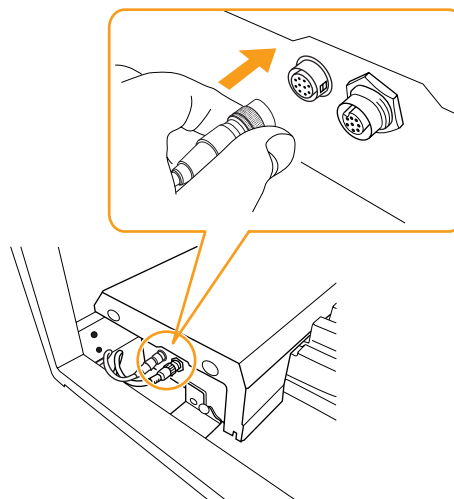
注意

- 鍵盤を持たないでください。故障の原因になることがあります。
- ペダルユニットとサイドフレームの間に、ペダル鍵盤コードをはさまないようご注意ください。

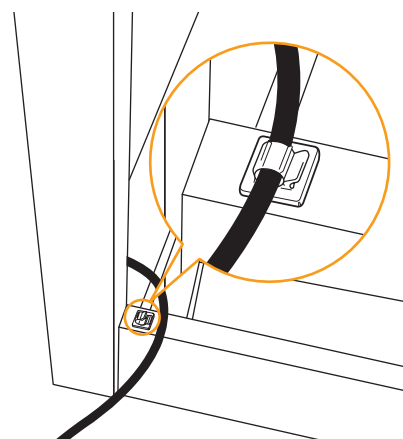
6-2 ペダルユニット左側のペダル鍵盤コードをつなぎ、ナットを回して固定します。



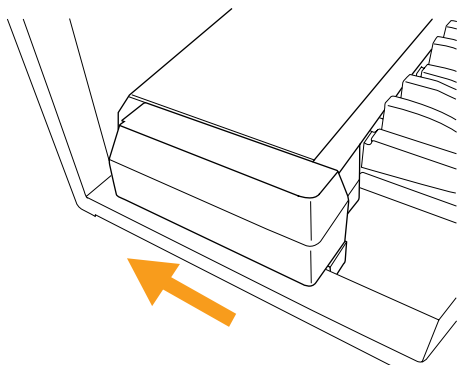
ELS-01Xの場合は、出力用コードも接続します。突起を合わせて押し込みます。



6-3 電源ケーブルをリアフレームのコードクランプにはさみます。



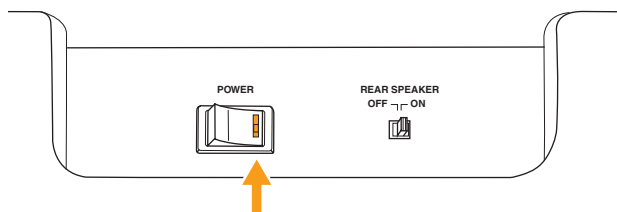
- 6-4** 左右のサイドカバーを取り付けます。
ペダルユニットの突起と、サイドカバーの穴を合わせ、
サイドカバーを奥にスライドさせます。



■ 必ず以下の点をチェックしてください。

- ・部品が余っていませんか？
→ 組み立て手順を再確認してください。
- ・部屋のドアなどがエレクトーンにあたりませんか？
→ エレクトーンを適切な位置に移動してください。
- ・エレクトーンがゆれませんか？
→ すべてのネジを確実に締め直してください。

- 7** スピーカーユニットの電源(POWER)がONになっていることを確認します。



ELS-01Cの場合は、リアスピーカー (REAR SPEAKER) もONにします。



NOTE

ELS-01Xにはスピーカーユニットはありません。手順8へ進んでください。

- 8** 電源プラグをコンセントに差し込んでからエレクトーンの電源を入れ、音が出ること(正しく組み立てたこと)を確認します。

■ 必ず以下の点をチェックしてください。

- ・エレクトーンの電源は入りますか？
→ 電源コードが確実に本体に差し込まれているかどうか確認してください。(239ページ 4-4)
- ・エレクトーンの音は出ますか？
→ スピーカーコードやペダル鍵盤コードが確実に本体に差し込まれているかどうか確認してください。(239ページ 4-3、240ページ 6-2)
→ (ELS-01/O1Cの場合)スピーカーユニットの電源がONになっているかどうか確認してください。

使用中にエレクトーン本体や椅子がきしむ、横ゆれする、ぐらつくなどの症状がでたら、組み立て図に従って各部のネジを締め直してください。

六角レンチの使い方

エレクトーンの分解や組み立てには、六角レンチを使用します。大小2種類の六角レンチが、エレクトーンの椅子の座面裏に付属しています。



注意

レンチの端を蹴ったり叩いたりして、衝撃を与えないでください。レンチが破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

ネジを締めるときには：

1

六角レンチの長い方か、または手で、ネジを時計回りに軽く締めます。

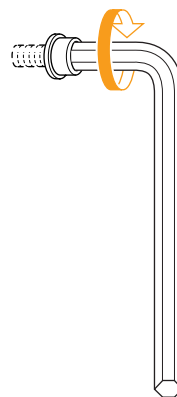
六角レンチを使う場合



2

ある程度まで締めたら、六角レンチの短い方をネジ穴に差し込み、長い方を持って時計回りに回し、本締めします。

ネジがゆるまないよう、しっかりと締めてください。



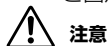
ネジを外すときには、逆の手順で行ないます。

椅子の組み立て手順

椅子の組み立てには、+ (プラス) のドライバーが必要です。ご用意ください。

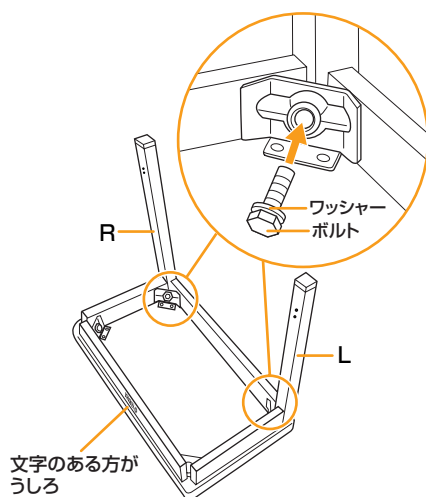
ELS-01の椅子の組み立て

- 1 椅子座板を裏返しに置き、前側2本の椅子脚を取り付けます。
図のように、付属のスパナを使って、ボルトでしっかりと固定します。

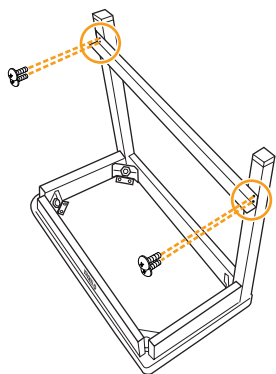


注意

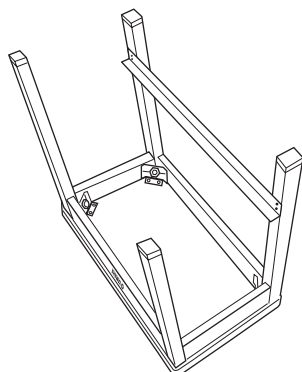
椅子座板とナットの間にワッシャーをはさみ、ボルトとワッシャーのすき間がなくなるまで締めつけてください。



- 2 + (プラス) のドライバーを使って、付属のネジ (左右2本ずつ) で、足置きを取り付けます。



- 3 椅子座板に、後側2本の椅子脚を取り付けます。



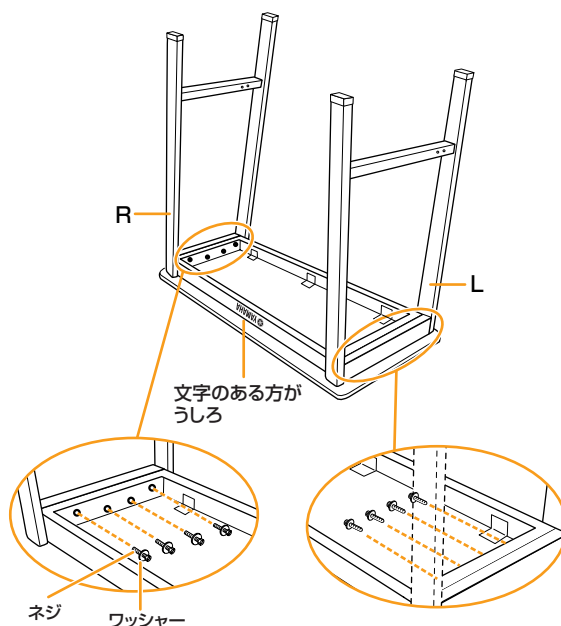
ELS-01C/O1Xの椅子の組み立て

- 1 椅子座板を裏返しに置き、六角レンチ (小) を使って左右の椅子脚を取り付けます。
斜めになっている脚が前面に来るようにして、左右4本ずつのネジをしっかりと固定してください。

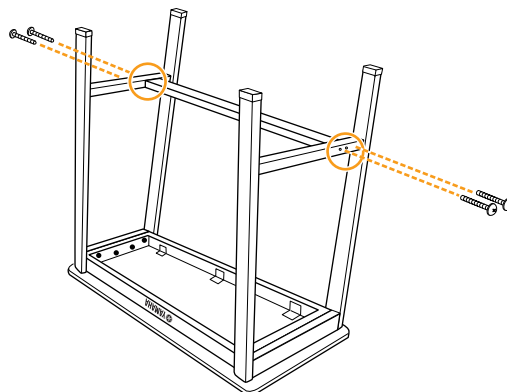


注意

椅子座板とナットの間にワッシャーをはさみ、ネジとワッシャーのすき間がなくなるまで締めつけてください。



- 2 + (プラス) のドライバーを使って、付属のネジ (左右2本ずつ) で、足置きを取り付けます。



■ 必ず以下の点をチェックしてください。

- ・椅子に座ったときに、椅子がぐらつきませんか？
→ 4本の脚が床についた状態で、すべてのネジをゆるめ、もういちど締め直してください。

オプション品の取り付け

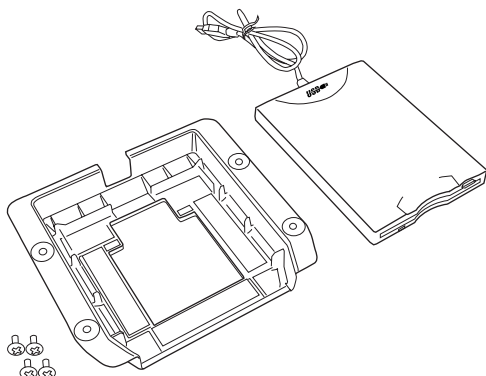
フロッピーディスクドライブUD-FD01の取り付け

UD-FD01は、付属のケースを使用して、エレクトーンの鍵盤の下側に取り付けることができます。取り付けには+(プラス)のドライバーが必要です。ご用意ください。



注意

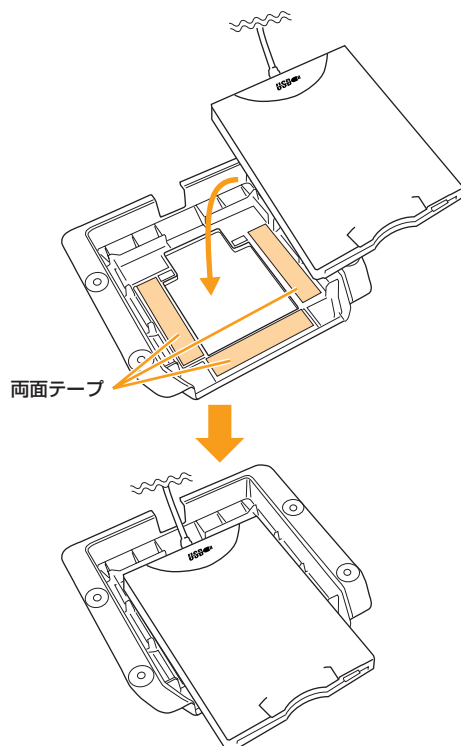
ドライバーは、ネジ頭のサイズと合うものをお使いください。サイズの合わないドライバーで無理な力を加えると、ネジ頭の十字溝がつぶれてしまうことがあります。



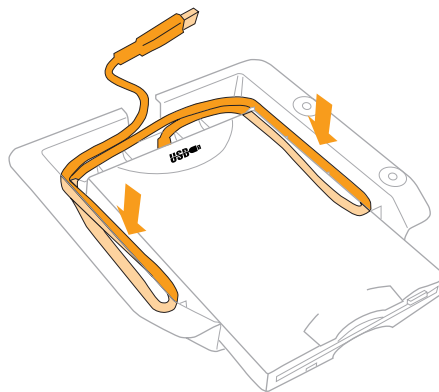
NOTE

UD-FD01に付属のネジは、このエレクトーンに取り付ける場合には使用しません。

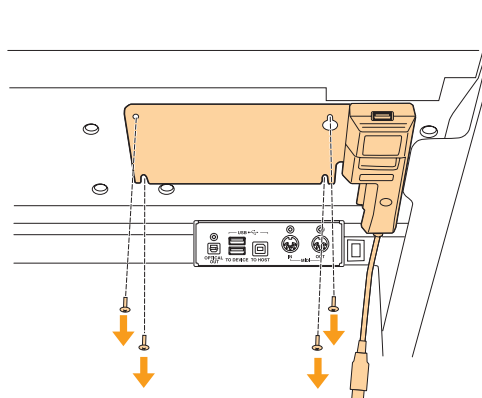
- 1 ケースの3か所の両面テープから、はくり紙をはがし、UD-FD01を、ケースに取り付けます。



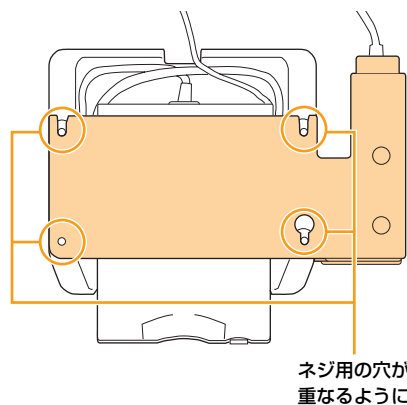
- 2 USBケーブルを、ケースに収まるように折りたたみます。



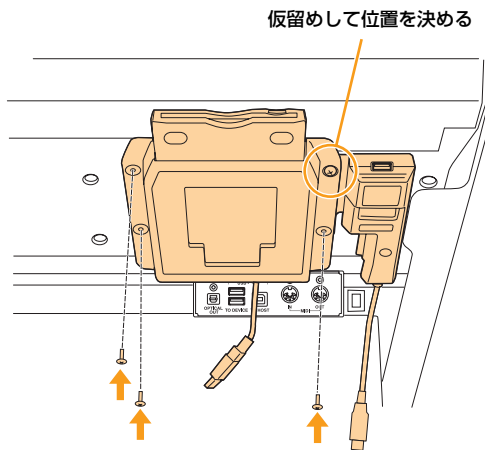
- 3 USBユニットのUSBケーブルを抜き、4か所のネジを外して、USBユニットをエレクトーンから外します。



- 4 UD-FD01の上に、図のようにUSBユニットを重ねます。

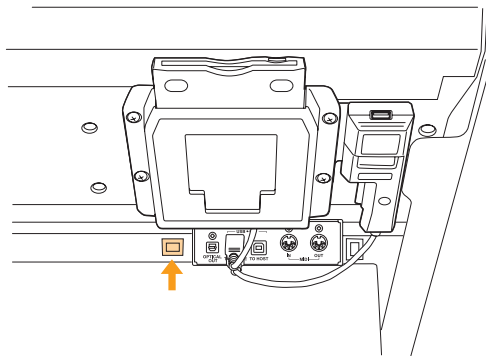


- 5** 手順3で外したネジを使用して、UD-FD01とUSBユニットとを同時にエレクトーンに取り付けます。
手前右側のネジを仮留めして位置を決めたあと、残るネジも仮留めします。
その後、すべてのネジをしっかりと固定します。



- 6** USBケーブルをUSB TO DEVICE端子に挿します。
UD-FD01とUSBユニットの両方のUSBケーブルを、
USB TO DEVICE端子に挿します。

- 7** コードクランプをOPTICAL OUT端子の左側に取り付けます。
コードクランプは、エレクトーンの分解の際に使用します(235ページ手順5)。



MIDIデータフォーマット

1. チャンネルメッセージ

1.1 ELモード

コード	ファンクション	受信	送信	備考
8n, nn, 00-7F	ノートオフ	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	× × × × × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
9n, nn, 00 9n, nn, 01-7F	ノートオフ ノートオン	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	(1ch)* (2ch)* (3ch)* × × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
An, nn, 00-7F	ポリフォニックアフタータッチ	5-14ch	×	XG
Bn, 00, 00-7F Bn, 20, 00-7F	バンクセレクト	5-14ch	×	XG
Bn, 01, 00-7F	モジュレーション	5-14ch	×	XG
Bn, 04, 00-7F	セカンドエクスプレッション	16ch (4ch)*	16ch (4ch)* *	コントロール リード1 送信についてはELS-01C/01Xのみ
Bn, 05, 00-7F	ポルタメントタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 06, 00-7F Bn, 26, 00-7F	データエンタリー	5-14ch	×	XG
Bn, 07, 00-7F	ポリューム	5-14ch	×	XG
Bn, 0A, 00-7F	パン	5-14ch	×	XG
Bn, 0B, 00-7F	エクスプレッション	16ch 5-14ch	(16ch)*	コントロール XG
Bn, 10, 00-7F	VA用アフタータッチ	1ch	(1ch)*	上鍵盤 ELS-01C/01Xのみ
Bn, 40, 00-7F	ホールド	5-14ch	×	XG
Bn, 41, 00-7F	ポルタメント	5-14ch	×	XG
Bn, 42, 00-7F	ソステヌート	5-14ch	×	XG
Bn, 43, 00-7F	ソフトペダル	5-14ch	×	XG
Bn, 47, 00-7F	レゾナンス	5-14ch	×	XG
Bn, 48, 00-7F	リリースタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 49, 00-7F	アタックタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 4A, 00-7F	ブライトネス	5-14ch	×	XG
Bn, 4B, 00-7F	ディケイタイム	5-14ch	×	XG
Bn, 4C, 00-7F	ビブラートレート	5-14ch	×	XG
Bn, 4D, 00-7F	ビブラートデプス	5-14ch	×	XG
Bn, 4E, 00-7F	ビブラートディレイ	5-14ch	×	XG
Bn, 54, 00-7F	ポルタメントコントロール	5-14ch	×	XG
Bn, 5B, 00-7F	リバーブセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 5D, 00-7F	コーラスセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 5E, 00-7F	バリエーションエフェクトセンドレベル	5-14ch	×	XG
Bn, 60, 00-7F Bn, 61, 00-7F	データインクリメント データデクリメント	5-14ch	×	XG
Bn, 62, 00-7F Bn, 63, 00-7F	NRPN LSB NRPN MSB	5-14ch	×	XG
Bn, 64, 00-7F Bn, 65, 00-7F	RPN LSB RPN MSB	5-14ch	×	XG

コード	ファンクション	受信	送信	備考
Bn, 78, 00 Bn, 79, 00 Bn, 7B, 00 Bn, 7C, 00 Bn, 7D, 00 Bn, 7E, 00 Bn, 7F, 00	オールサウンドオフ リセットオールコントローラ オールノートオフ オムニオフ オムニオン モノ ポリ	5-14ch	×	XG
Cn, nn	プログラムチェンジ	5-14ch 16ch	×	XG コントロール
Dn, 00-7F	アフタータッチ	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch	(1ch)* (2ch)* (3ch)*	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG
En, 00-7F, 00-7F	ピッチベンド	1ch 2ch (4ch)* ×	(1ch)* (2ch)* ×	上鍵盤 下鍵盤 リード1
		5-14ch	(1-16ch)* ×	セカンドエクスプレッション (ELS-01C/01X) XG

*MIDIコントロール(232ページ)で変更。

* *4chに設定したときのみ出力される。

1.2 XGモード

コード	ファンクション	受信	送信	備考
8n, nn, 00-7F	ノートオフ	1-16ch	×	
9n, nn, 00 9n, nn, 01-7F	ノートオン ノートオフ		(1ch)* (2ch)* (3ch)*	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
		1-16ch		
An, nn, 00-7F	ポリフォニックアフタータッチ	1-16ch	×	
Bn, 00, 00-7F Bn, 20, 00-7F	バンクセレクト	1-16ch	×	
Bn, 01, 00-7F	モジュレーション	1-16ch	×	
Bn, 04, 00-7F	セカンドエクスプレッション	×	16ch (4ch)* *	コントロール リード1 ELS-01C/01Xのみ
Bn, 05, 00-7F	ポルタメントタイム	1-16ch	×	
Bn, 06, 00-7F Bn, 26, 00-7F	データエントリ	1-16ch	×	
Bn, 07, 00-7F	ポリュウム	1-16ch	×	
Bn, 0A, 00-7F	パン	1-16ch	×	
Bn, 0B, 00-7F	エクスプレッション	1-16ch	(16ch)*	コントロール
Bn, 10, 00-7F	VA用アフタータッチ	×	(1ch)*	上鍵盤 ELS-01C/01Xのみ
Bn, 40, 00-7F	ホールド	1-16ch	×	
Bn, 41, 00-7F	ポルタメント	1-16ch	×	
Bn, 42, 00-7F	ソステヌート	1-16ch	×	
Bn, 43, 00-7F	ソフトペダル	1-16ch	×	
Bn, 47, 00-7F	レゾナンス	1-16ch	×	
Bn, 48, 00-7F	リリースタイム	1-16ch	×	
Bn, 49, 00-7F	アタックタイム	1-16ch	×	
Bn, 4A, 00-7F	ブライトネス	1-16ch	×	
Bn, 4B, 00-7F	ディケイタイム	1-16ch	×	
Bn, 4C, 00-7F	ピブラートレート	1-16ch	×	
Bn, 4D, 00-7F	ピブラートデプス	1-16ch	×	
Bn, 4E, 00-7F	ピブラートディレイ	1-16ch	×	

コード	ファンクション	受信	送信	備考
Bn, 54, 00-7F	ポルタメントコントロール	1-16ch	×	
Bn, 5B, 00-7F	リバーブセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 5D, 00-7F	コーラスセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 5E, 00-7F	バリエーションエフェクトセンドレベル	1-16ch	×	
Bn, 60, 00-7F Bn, 61, 00-7F	データインクリメント データデクリメント	1-16ch	×	
Bn, 62, 00-7F Bn, 63, 00-7F	NRPN LSB NRPN MSB	1-16ch	×	
Bn, 64, 00-7F Bn, 65, 00-7F	RPN LSB RPN MSB	1-16ch	×	
Bn, 78, 00 Bn, 79, 00 Bn, 7B, 00 Bn, 7C, 00 Bn, 7D, 00 Bn, 7E, 00 Bn, 7F, 00	オールサウンドオフ リセットオールコントローラ オールノートオフ オムニオフ オムニオン モノ ポリ	1-16ch	×	
Cn, 00-7F	プログラムチェンジ	1-16ch	16ch	コントロール
Dn, 00-7F	アフタータッチ	1-16ch	(1ch)* (2ch)* (3ch)*	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
En, 00-7F, 00-7F	ピッチベンド	1-16ch	(1ch)* (2ch)* (1-16ch)* ×	上鍵盤 下鍵盤 セカンドエクスプレッション (ELS-01C/01Xのみ)

*MIDIコントロール(232ページ)で変更。

* *4chに設定したときのみ出力される。

2. リアルタイムメッセージ

コード	ファンクション	受信	送信	備考
F8	クロック	○*	○	
FA	スタート	○	○	
FC	ストップ	○	○	
FE	アクティブセンス	○	○	
FF	リセット	×	×	

*外部同期モードのみ。

3. エクスクルーシブメッセージ

3.1 フォーマット

ユニバーサルリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7F, 7F, 04, 01, SS, TT, F7 XN	GM2マスターボリューム	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 03, SS, TT, F7 XN	GM2マスターファインチューニング	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 04, 00, TT, F7 XN	GM2マスターコースチューニング	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 05, 01, 01, 01, 01, PP, VV, ..., F7 XN	GM2リバーブパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 04, 05, 01, 01, 01, 01, 02, PP, VV, ..., F7 XN	GM2コーラスパラメーター	○	×

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7F, 7F, 09, 01, 0n, PP, VV, ..., F7 XN	GM2アフタータッチパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 09, 03, 0n, CC, PP, VV, ..., F7 XN	GM2コントロールチェンジパラメーター	○	×
FO, 7F, 7F, 0A, 01, 0n, KK, CC, PP, VV, ..., F7 XN	GM2キーベースドコントローラー	○	×

ユニバーサルノンリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 7E, 7F, 09, 01, F7 XN	GM ON	○	×
FO, 7E, 7F, 09, 03, F7 XN	GM2 ON	○	×
FO, 7E, 7F, 09, 02, F7 XN	GM OFF	○	×
FO, 7E, 7F, 08, 08, JJ, GG, MM, ..data..., F7 XN	GM2スケール/オクターブチューニング	○	×

XGネイティブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 1N, 4C, AH, AM, AL, ..data..., F7	XGパラメーターチェンジ	○	×
FO, 43, 0N, 4C, BH, BL, AH, AM, AL, ..data..., cc, F7	XGバルクダンプ	○	×
FO, 43, 1N, 27, 30, 00, 00, MM, LL, cc, F7	XGマスターチューニング	○	×

クラビノーバエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 73, 01, 02, F7 03	内部同期モード要求	○	×
	外部同期モード要求	○	×

メッセージエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 60, 7A, F7	リズムスタート	○	×
FO, 43, 60, 7D, F7	リズムストップ	○	×

エレクトーンエクスクルーシブ

コード	メッセージ	受信	送信
FO, 43, 70, ID, 00, F7	モデルIDデータ	×	○
FO, 43, 70, 70, 30, F7	モデルID送信要求	○	×
FO, 43, 70, 70, 40, nn(*1), 7F, F7 00	スイッチON	○	○
	スイッチOFF	○	○
FO, 43, 70, 70, 40, 50, TL, TH, F7	テンポ	○	○
FO, 43, 70, 78, 41, cc, dd, F7(*2)	パネルスイッチイベント	○	○
FO, 43, 70, 78, 42, 3C, ...データ..., F7	カレントレジストデータ	○	○
FO, 43, 70, 78, 44, ...データ...(*3), F7	MIDIパラメーター	○	○
FO, 43, 70, 70, 70, nn(*4), F7	MDR	○	×
FO, 43, 70, 70, 73, F7	EL ON	○	×
FO, 43, 70, 70, 78, 00, 00, F7	バーシグナル	×	○

X: don't care N: Device Number (ELS-01/01C/01Xでは"0"のみ) ID: モデルID (ELS-01C=4DH, ELS-01=4EH, ELS-01X=51H)

* 1. スイッチ

nn	スイッチ	受信	送信
45H	レフトフットスイッチ	○	○
47H	ニーレバー	○	○

* 2. パネルスイッチイベント

MIDIエクスクルーシブフォーマット

セクター

F0, 43, 70, 78, 41, cc, dd, F7

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
0F	レジストレーションメモリー [1-16]	○	[00-0F]	×	-	

ボリューム

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
12	上鍵盤ボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
13	下鍵盤ボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
14	上鍵盤ボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
15	下鍵盤ボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
16	リードボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
17	ペダルボイス1ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
18	ペダルボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
19	リードボイス2ボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
1A	パーカッションボリューム	○	[00-7F]	○	[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX, 7F:MIN
1B	リバーブデプス	○	[00-7F]	○	[00-7F]	デプスデータ 00:MAX, 7F:MIN

オルガンフルート音色

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
30	上鍵盤オルガンフルート [U. ORGAN FLUTES]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
31	下鍵盤オルガンフルート [L. ORGAN FLUTES]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

トゥーローワー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
36	リードボイス1トゥーローワー [TO LOWER ▼]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
37	ペダルボイス1トゥーローワー [TO LOWER ▲]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
38	ペダルボイス2トゥーローワー [TO LOWER ▲]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ソロモード

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
39	リードボイス2ソロ (ニー) [SOLO (KNEE)]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ブリリアンス

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
42	上鍵盤ボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
43	下鍵盤ボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
44	上鍵盤ボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
45	下鍵盤ボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
46	リードボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
47	ペダルボイス1ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
48	ペダルボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW
49	リードボイス2ブリリアンス	○	[00-06]	○	[00-06]	00:BRILLIANT, 06:MELLOW

サステイン

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
50	アッパーサステイン [UPPER (KNEE)]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
51	ローサステイン [LOWER (KNEE)]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
52	ペダルサステイン [PEDAL]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ソロバー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
59	ソロバー	○	[00-01]	×	-	00:OFF, 01:ON

キーボードパーカッション

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
5B	キーボードパーカッション [1]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
5C	キーボードパーカッション [2]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ディスエーブル

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
5F	ディスエーブル [D.]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

ロータリースピーカー

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
60	ロータリースピーカースピード [ROTARY SP SPEED]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

リズムシーケンス

cc	スイッチ	dd				備考
コード		受信	受信値	送信	送信値	
61	シーケンス1 [SEQ.1]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
62	シーケンス2 [SEQ.2]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
63	シーケンス3 [SEQ.3]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON
64	シーケンス4 [SEQ.4]	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF, 01:ON

*3. MIDIパラメーター

音群パラメーター

オーケストラ音群パラメーター

(Address mm: 0~7 = 上鍵盤1、上鍵盤2、下鍵盤1、下鍵盤2、リード1、リード2、ペダル1、ペダル2)

MIDIエクスクルーシブフォーマット

F0, 43, 70, 78, 44, hh, mm, ll, ..., F7

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	00-0D	5	00-7F 00-7F 00-02 00 00	音色アサインナンバー	00-7F 00-7F 00-02 00 00	○	00-7F 00-7F 00-02 00 00	○	00-7F 00-7F 00-02 00 00
10	00-07	10	1	00-0D	音色セレクトナンバー	00-0D	○	00-0D	○	00-0D
10	00-07	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
10	00-07	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	13	1	00-7F	ブリリアンス	00:BRILLIANT 40:CENTER 7F:MELLOW	○	00-7F	×	-
10	00-07	14	1	00-04	フィート	00:プリセット 01:16' 02:8' 03:4' 04:2'	○	00-7F	○	00-04
10	00-07	15	1	00-7F	パン	00:LEFT 40:センター 7F:RIGHT	○	00-7F	○	08-78
10	00-07	16	1	00-7F	タッチトーン イニシャルタッチ	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	17	1	00-7F	タッチトーン アフタータッチ	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	18	1	00-7F	ピッチ アフタータッチ	00:狭い 7F:広い	○	00-7F	○	32-4E
10	00-07	19	1	00-7F	ユーザービブラート	00:プリセット 01:ユーザー	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	1A	1	00-7F	ビブラート ディレイ	00:短い 7F:長い	○	00-7F	○	02-1A
10	00-07	1B	1	00-7F	ビブラート デプス	00:浅い 7F:深い	○	00-7F	○	00-54
10	00-07	1C	1	00-7F	ビブラート スピード	00:遅い 7F:速い	○	00-7F	○	3C-6C
10	00-05	1D	1	00-7F	ピッチ ホリゾンタルタッチ	00:狭い 7F:広い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-07	1E	1	00-7F	タッチビブラート (オン/オフ)	00:OFF 7F:ON	○	00-7F	○	00-7F
10	04-07	1F	1	00-7F	TO LOWER▲/▼/SOLO (KNEE)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
10	04-05	20	1	00-02	スライド (オン/ニールバー/オフ)	00:OFF 01:ON 02:ニールバー	○	00-02	○	00-02
10	04-05	21	1	00-7F	スライド タイム	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	02-7F
10	00-07	22	1	00-7F	チューン/デチューン	00:低い 40:センター 7F:高い	○	00-7F	○	00-7F
10	00-01/ 04-07	23	1	00-7F	セカンドエクスプレッション ピッチベンド	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
10	00-05	24	1	00-7F	フットスイッチ グライドコントロール	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	25	1	3A-46	音群トランスポーズ	3A:低い 40:ノーマル 46:高い	○	3A-46	○	3A-46
10	06-07	28	1	00-7F	ポリ (オン/オフ)	00:モノ 01:ポリ	○	00-7F	○	00-01
10	05	29	1	00-7F	ブライオリティ (ラスト/トップ)	00:トップ 01:ラスト	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	2A	1	00-7F	ボリュームミュート	00:ミュートOFF 01:ミュートON	○	00-7F	○	00-01
10	00-07	40	3	00 00-7F 00-7F	エフェクト1タイプMSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
10	00-07	41	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 1 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	42	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 2 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	43	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 3 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	44	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 4 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	45	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 5 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	46	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 6 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	47	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 7 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	48	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 8 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	49	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 9 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	4A	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 10 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	4B	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 11	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	4C	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 12	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	4D	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 13	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	4E	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 14	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	4F	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 15	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	50	2	0000-7F7F	エフェクト1パラメーター 16	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	51	3	00 00-7F 00-7F	エフェクト2タイプ MSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F
10	00-07	52	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 1 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	53	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 2 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	54	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 3 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	55	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 4 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	56	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 5 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	57	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 6 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	58	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 7 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	59	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 8 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	5A	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 9 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	5B	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 10 MSB/LSB	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	5C	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 11	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	5D	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 12	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	5E	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 13	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	5F	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 14	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	60	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 15	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	61	2	0000-7F7F	エフェクト2パラメーター 16	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
10	00-07	63	1	00-7F	サステイン レングス	7F:Hold 7E:Long 00:Short	○	00-7F	○	00-7F

オルガンフルート音色パラメーター (Address mm: 0~1 = 上鍵盤、下鍵盤)

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
11	00-01	00	1	00-7F	フッテージ 16フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	01	1	00-7F	フッテージ 8フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	02	1	00-7F	フッテージ 5-1/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	03	1	00-7F	フッテージ 4フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	04	1	00-7F	フッテージ 2-2/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	05	1	00-7F	フッテージ 2フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	06	1	00-7F	フッテージ 1-3/5フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	07	1	00-7F	フッテージ 1-1/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	08	1	00-7F	フッテージ 1フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	09	1	00-7F	レスポンス	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0A	1	00-7F	アタック 4フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0B	1	00-7F	アタック 2-2/3フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0C	1	00-7F	アタック 2フィート	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	0D	1	00-7F	アタック レングス	00:短い 7F:長い	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	10	1	00-7F	オルガンフルート (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
11	00-01	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
11	00-01	13	1	00-7F	タイプ (サイン/ピンテージ)	00:サイン 01:ピンテージ	○	00-7F	○	00-01
11	00-01	40	3	00 00-7F 00-7F	エフェクトタイプ MSB/LSB	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F
11	00-01	41	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 1 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	42	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 2 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	43	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 3 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	44	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 4 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	45	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 5 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	46	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 6 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	47	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 7 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	48	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 8 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	49	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 9 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	4A	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 10 MSB/LSB	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	4B	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 11	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	4C	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 12	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	4D	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 13	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F
11	00-01	4E	2	0000- 7F7F	エフェクトパラメーター 14	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F	○	0000- 7F7F

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
11	00-01	4F	2	0000-7F7F	エフェクトパラメーター 15	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	50	2	0000-7F7F	エフェクトパラメーター 16	0000-7F7F	○	0000-7F7F	○	0000-7F7F
11	00-01	63	1	00-7F	サステイン レンクス	7F:Hold 7E:Long 00:Short	○	00-7F	○	15-3D、7F

鍵盤パラメーター

サステインパラメーター (Address mm: 0~2 = 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤)

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
12	00-02	00	1	00-7F	サステイン (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
12	00-02	01	1	00-7F	レンクス	00:短い 7F:長い	○	00-7F	×	-

キーボードパーカッションパラメーター (Address mm: 1~2 = K.B.P. [1], K.B.P. [2])

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
12	01-02	10	1	00-7F	キーボードパーカッション (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
12	01-02	11	1	00-08	キーボードパーカッションメニュー	00:プリセット 01:ユーザー 1 02:ユーザー 2 03:ユーザー 3 04:ユーザー 4 05:ユーザー 5 06:ユーザー 6 07:ユーザー 7 08:ユーザー 8	○	00-08	○	00-08

リズム

リズムパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	00	00-0B	2	0000-7F7F	リズムアサインナンバー	0000-7F7F	○	00-7F 00-7F	○	00-7F 00-7F
13	00	10	1	00-0B	リズムセレクトナンバー	00-0B	○	00-0B	○	00-0B
13	00	11	1	00-7F	パーカッション ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
13	00	12	1	00-7F	パーカッション リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	00	13	1	00-7F	セカンドエクスプレッション テンポコントロール (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	14	1	00-7F	フットスイッチ リズムコントロール	00:イントロ1 01:イントロ2 02:イントロ3 08:メインA 09:メインB 0A:メインC 0B:メインD 18:ブレイク 20:エンディング1 21:エンディング2 22:エンディング3 7E:ストップ 7F:OFF (イントロ1~ ストップ共通)	○	00-7F	○	00-7F
13	00	15	1	00-7F	アドドラム (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	16	1	00-7F	メインドラム (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	17	1	00-7F	コード1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	18	1	00-7F	コード2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	00	19	1	00-7F	パッド (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1A	1	00-7F	フリーズ1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1B	1	00-7F	フリーズ2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	00	1C	1	00-7F	オートフィル (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

リズムシーケンス

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	01	00-03	1	00-7F	シーケンス [SEQ.1]~[SEQ.4]	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-

アカンパニメントパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	02	11	1	00-7F	アカンパニメント ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	02	12	1	00-7F	アカンパニメント リバープ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F

A.B.C.設定パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	03	00	1	00-7F	オートベースコードモード	00:OFF 01:シングルフィンガー 02:フィンガード 03:カスタムA.B.C.	○	00-7F	○	00-03
13	03	01	1	00-7F	メモリー 下鍵盤 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	03	02	1	00-7F	メモリー ペダル鍵盤 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

M.O.C.設定パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	04	00	1	00-7F	メロディーオンコードモード	00:OFF 01:1 02:2 03:3	○	00-7F	○	00-03
13	04	01	1	00-7F	メロディーオンコード ニーレバー (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

セクションパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	05	00	1	00-7F	イントロ 1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	01	1	00-7F	イントロ 2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	02	1	00-7F	イントロ 3 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	08	1	00-7F	メイン A (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	09	1	00-7F	メイン B (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	0A	1	00-7F	メイン C (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	0B	1	00-7F	メイン D (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	18	1	00-7F	ブレイク (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	05	20	1	00-7F	エンディング 1 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	21	1	00-7F	エンディング 2 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01
13	05	22	1	00-7F	エンディング 3 (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	○	00-01

キーボードパーカッションパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
13	10	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F
13	10	12	1	00-7F	リバーブ (センドレベル)	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	○	00-7F

全体

全体パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	00	00	1	00-7F	ディスエーブル (オン/オフ)	00:OFF 01:ON	○	00-7F	×	-
14	00	01	1	00-7F	オルガンフルート アタックモード	00:イーチ 01:ファースト	○	00-7F	○	00-01
14	00	02	1	3A-46	ピッチコントロール トランスポーズ	3A:低い 40:ノーマル 46:高い	○	3A-46	○	3A-46
14	00	03	1	01-0C	セカンドエクスプレッション 変化幅	01:100セント 0C:1200セント	○	01-0C	○	01-0C
14	00	04	1	00-7F	フットスイッチ モード	00:OFF 01:リズム 02:グライド 03:ロータリース ピーカー	○	00-7F	○	00-03
14	00	05	1	00-7F	ピッチコントロール ピッチ	00:低い 40:ノーマル 7F:高い	○	00-7F	○	00-7F
14	00	06	1	00-7F	フットスイッチ グライドタイム	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	04-1C
14	00	08	1	00-7F	MIDIコントロール エクスプレッション (インターナル/エクスターナル)	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	09	1	00-7F	MIDIコントロール リード1 (インターナル/エクスターナル)	00:インターナル 01:エクスターナル	○	00-7F	×	-
14	00	0A	3	00-04 00-04 (00-03)* 00-0B	レジストレーションメニュー	00-04 00-04 (00-03) 00-0B	○	00-04 00-04 (00-03) 00-0B	○	00-04 00-04 (00-03) 00-0B
14	00	0B	1	00-01	ディスエーブルモード	00:ノーマル 01:テンポ	○	00-01	○	00-01

*ELS-01

全体エフェクトパラメーター: リバーブ

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	01	00	1	00-7F	リバーブ デプス	00:MIN 7F:MAX	○	00-7F	×	-
14	01	01	1	00-7F	リバーブ タイム (パネル用)	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-45
14	01	02	3	00 00-7F 00-7F	リバーブ タイプ (パネル用)	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

全体エフェクトパラメーター：リバーブリズム

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	02	01	1	00-7F	リバーブ タイム (リズム用)	00:速い 7F:遅い	○	00-7F	○	00-45
14	02	02	3	00 00-7F 00-7F	リバーブ タイプ (リズム用)	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F	○	00 00-7F 00-7F

全体エフェクトパラメーター：ロータリースピーカー

Address			Size	Data	パラメーター	データ	受信	受信値	送信	送信値
hh	mm	ll								
14	03	00	1	00-7F	ロータリースピーカースピード (オン/オフ)	00:0FF 01:0N	○	00-7F	×	-
14	03	01	1	00-7F	ロータリースピーカースピードコントロール モード	00:ストップ 01:スロー	○	00-7F	○	00-01
14	03	02	2	0000- 007F	ロータリースピーカースピードコントロール スピード	0000:遅い 007F:速い	○	0000- 007F	○	0040- 007F

*4. MDR

nn	コマンド	受信	送信
01H	再生スタート	○	×
02H	再生ストップ	○	×
03H	録音スタート	○	×
04H	録音ストップ	○	×
05H	早送りスタート	○	×
06H	早送りストップ	○	×
09H	リズムポインターリセット	○	×

MIDIインプリメンテーションチャート

YAMAHA [Electone-EL mode] / Model: ELS-01/01C/01X typeU

Date: 10-Oct-2008

Version: 1.00

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16 (*1) 1-16	1-3, 5-16 (*2) 4	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 (*3) *****	0-127 (*4)	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ (*6) ○	
ピッチベンド		○ (*5)	○	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 96, 97 64-67 71-78 84, 91, 93, 94 98-99, 100-101	× × ○ (*7, *12) × ○ (*7) ○ (*8, *12) × × × × × × ×	○ (*6) ○ (*6) ○ (*7) ○ (*6) ○ (*6, 7) ○ (*8, *12) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6) ○ (*6)	バンクセレクト セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ データエントリーSW サウンドコントローラー NRPN, RPN
プログラムチェンジ	設定可能	○ (*10) *****	○ (*11)	
システムエクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	○ (*9) ○	(FAH, FCH)
その他	オールサウンドオフ リセットオールコントロールズ ローカルオン/オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × × ○ ×	○ (120) (*6) ○ (121) (*6) × ○ (123-127) (*6) ○ ×	
備考		*1 1ch:上鍵盤, 2ch:下鍵盤, 3ch:ペダル鍵盤, 16ch:コントロール *2 1ch:上鍵盤, 2ch:下鍵盤, 3ch:ペダル鍵盤, 4ch:リードボイス1, 5-14ch:XG, 15ch:キーボードバーカッション, 16ch:コントロール *3 上鍵盤:36-96, 下鍵盤:36-96, ペダル鍵盤:36-60 *4 上鍵盤, 下鍵盤, ペダル鍵盤, リードボイス1:36-96, XG:0-127, バーカッション:3-127 *5 上鍵盤:上鍵盤ホリゾンタルタッチ, 下鍵盤:下鍵盤ホリゾンタルタッチ *6 XGのみ *7 コントロールのみ *8 上鍵盤のみ *9 エクスターナルモードのみ *10 コントロール:0-15 *11 上鍵盤, 下鍵盤, ペダル鍵盤, コントロール:0-15, XG:0-127 *12 ELS-01C/01Xのみ		

モード1:オムニ・オン、ポリ
モード3:オムニ・オフ、ポリ

モード2:オムニ・オン、モノ
モード4:オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし

ファンクション		送信(*1)	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16 1-16	1-16 1-16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 *****	0-127	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 × 9nH, v=0 or 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ ○	
ピッチベンド		○	○	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 96, 97 64-67 71-78 84, 91, 93, 94 98-99, 100-101	× × ○(*2) × ○ ○(*2) × × × × × ×	○ ○ × ○ ○ × ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンクセレクト セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ データエントリーSW サウンドコントローラー NRPN, RPN
プログラムチェンジ	設定可能	○ 0-15 *****	○	
システムエクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	× ×	
その他	オールサウンドオフ リセットオールコントロールズ ローカルオン/オフ オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × × × ○ ×	○(120) ○(121) × ○(123-127) ○ ×	
備考		*1 ELモードと同じ *2 ELS-01C/01Xのみ		

モード1:オムニ・オン、ポリ
モード3:オムニ・オフ、ポリ

モード2:オムニ・オン、モノ
モード4:オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし

困ったときは

現象	原因と対処
楽器全般	
電源を入れて10秒程度待たないと音が出ない。	システムの起動に時間がかかるためです。故障ではありません。
時々ガリッとかポツンという雑音が入る。	近くで電気器具の電源をオン/オフしたり、電気ドリルなどを使用している場合は、雑音が入ることがあります。原因と思われる機器から、なるべく離れたコンセントを使ってください。また、原因不明の場合は、サービスセンターまでご相談ください。
携帯電話や、ラジオ、テレビ、無線などの電波が入る。	近くで携帯電話を使用していたり、近くに放送局やアマチュア無線局があるためです。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ラジオやテレビなどに雑音が入ることがある。	エレクトーンのすぐ近くにラジオやテレビを置くと、雑音が入ることがあります。できるかぎり離してご使用ください。
音が周囲のものを共鳴させてびりつく。	エレクトーンの音は持続音が多いため、周囲の戸棚やガラスなどの家具類を共鳴させることがあります。気になる場合は、家具類の配置を工夫するか、エレクトーンの音量を小さくしてください。
LCDディスプレイ内に、点灯しない点や点灯したままの点がある。	TFTカラー液晶の特性です。故障ではありません。
押しても反応しないボタンがある。	オルガンフルート、VAボイスの各ボタンはELS-01では機能しません。ELS-01C/01Xにグレードアップすると機能するようになります。
ディスプレイセレクトのボタンの中で点灯しないものがある。	ボイスエディット、リズムプログラム、オルガンフルート、ロータリースピーカーのボタンを押すと点灯しますが、それ以外のボタンを押した場合は一時的に点灯するだけです。
ボリュームを最大にセットしても、音が小さすぎる。	● マスターボリュームが最小近くになっています。時計回りに回してください(13ページ)。 ● エクスプレッションペダルが踏み込まれていません。ペダルを踏み込んでください(14ページ)。 ● スピーカーユニットと本体をつなぐケーブルが抜けています。正しく接続してください(239ページ)。 ● スピーカーユニットの電源がOFFになっています。常にONに設定してください(241ページ)。 ● (ELS-01Cのみ)リアスピーカーがOFFになっています。ONに設定してください(241ページ)。
ペダル鍵盤、エクスプレッションペダル、セカンドエクスプレッションペダル(ELS-01C/01X)が反応しない。	ペダルユニットのペダル鍵盤コードが外れています。正しく接続してください(240ページ)。
コントロールパネル等が正常に働かない。または、メモリーしていた情報が変わってしまう。	非常にまれなことですが、落雷などにより異常電圧が流れ、エレクトーンが正常に機能しなくなったり、メモリーしていた情報が変わったりすることがあります。このような場合は、いったん電源スイッチを切り、ENDING [1] ボタンを押しながら、電源スイッチをもう一度入れてください(初期化)。それでも正常に働かない場合は、サービスセンターまでご相談ください。

現象	原因と対処
ボイス/リズム	
選んだボイスによって、鍵盤位置による音量のばらつきがある。	一般に電子楽器は、音色を変えるという本質的な要素を持つため、音色による各鍵盤の音量ばらつきをなくすことは非常に困難です。エレクトーンはどのボイスでも演奏上問題のないように設計、調整されていますが、設置場所や聞く位置によって音量や音色が異なることがあります。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ペダル鍵盤ではピッチが高く、上/下鍵盤の高音部ではピッチが低く感じられる。	特にピアノと比較した場合に感じることです。ピアノでは倍音構成が複雑なため、高音と低音の調律は実音での調律ができず、倍音を聞いて調律しています。エレクトーンの場合は逆に実音で調律していますから、ピアノとエレクトーンでは、高音と低音の調律自体が本質的に違うわけです。
割れるような感じや、ノイズが入るような感じのするボイスがある。	おもに管楽器の音色で感じることです。これは実際の楽器音の特長を再現するため、意図的に組み込まれた音色効果です。ブラスの振動やプレスノイズなど、よりリアルな特徴をそなえた音色が得られます。
複数の鍵盤を押さえたとき、鳴らない音がある。	上鍵盤または下鍵盤では、上/下鍵盤合わせて最大14音まで同時に発音するようになっています。ペダルポリモードをオンにした場合は、上/下/ペダル鍵盤合わせて最大14音まで同時発音します。この同時発音数を超えて鍵盤を押さえた場合は、鳴らない音があります。
サステインをホールドにすると、前に弾いた音が消えてしまう。	サステインをホールドにすると、一度弾いた音がそのまま消えずに鳴り続けるため、同時に発音できるエレメント数を超過してしまいます。この場合、前に弾いた音が消えます。
ペダル鍵盤またはリードボイスを同時に2音以上押さえても、1音しか発音しない。	通常、ペダル鍵盤では同時に1音しか発音しないようになっています。同時に2音以上押さえた場合は、高音が優先されます。なお、ポリモードをオンにすることによって、複音発音の状態に変更することができます(44ページ)。また、リードボイスは、常に1音しか発音しないようになっています。
ボリュームをセットしても、ペダル鍵盤のボイスが発音しない。	● オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガードコードがセットされています。A.B.C./M.O.C.画面でA.B.C.モードをオフにしてください(66ページ)。 ● ペダル音群のTO LOWER (トゥーロワー) ボタンが2つともオンになっています。ボタンをオフにしてください(29ページ)。
ユーザーボタンでボイス/リズムメニューを選んでいときに、画面上段のボイス/リズム名とその下のボイス/リズムメニューの категорияが異なる。	画面上段には現在選択されているボイス/リズム名が表示されます。ほかのボイス/リズムを選択しなおすまで表示は変わりません。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	● アカンパニメントのボリュームが0に設定されています。リズムコンディション画面でアカンパニメントのボリュームを上げてください(66ページ)。 ● アカンパニメントのパートがすべてOFFになっています。ONに設定してください(65ページ)。
鍵盤を押さえるとリズム楽器の音が一緒に発音する。	キーボードパーカッションがオンになっています。キーボードパーカッションを使用しないときはオフにしてください(69ページ)。
リズムのユーザーボタンを押してユーザーリズムをスタートしたが、リズムが発音されない。	ユーザーリズムは、リズムパターンプログラムでつくったリズムを呼び出すセクションなので、最初はなにも入っていません。
エフェクト	
タッチコントロールがきかない。	ボイスコンディション画面でのタッチトーンのレベル設定がゼロになっています。ボイスコンディション画面を表示させ、タッチトーンのレベルを上げてください(43ページ)。
パネル左端のリバーブボリュームを上げたが、かけたい音群にリバーブがかからない。	かけたい音群のリバーブが0に設定されています。まず、リバーブ画面2～4ページでかけたい音群のリバーブボリュームを上げてください(49ページ)。
[ROTARY SP SPEED]ボタンを押したが、ロータリースピーカーの効果がかけられない。	ロータリースピーカーの効果を得るためには、まず、ボイスコンディション画面の3～4ページ、または、オルガンフルートのアタック/ボリュームページで、エフェクトにロータリースピーカーを選択する必要があります(52ページ)。

現象	原因と対処
A.B.C./アカンパニメント/M.O.C.	
A.B.C.のシングルフィンガーで下鍵盤の高い方を押さえても、音程が変わらない。	シングルフィンガーでは定められた1オクターブの中の音が出るようになっています。同じコードまたは同じ音色であれば、下鍵盤のどの位置を押さえても同じ音程で和音が得られます。
イントロ/エンディングパターンが鳴っているとき、下鍵盤を弾いても発音しない。	イントロ/エンディングパターンの演奏中はアカンパニメントコードが自動的に選択演奏されるので、その他の音は発音しないようになっています。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	● アカンパニメントのボリュームが0に設定されています。リズムコンディション画面でアカンパニメントのボリュームを上げてください(66ページ)。 ● アカンパニメントのパートがすべてOFFになっています。ONに設定してください(65ページ)。
メロディーオンコード(M.O.C.)によるハーモニーの音が発音しない。	上鍵盤でリードボイスだけが発音するようになっています。上鍵盤ボイスまたは、オルガンフルート音色をセットしてください。
ベースパターンが発音しない。	ベースがポリモードになっています。ボイスコンディション画面でポリをOFFにしてください(44ページ)。
レジストレーションメモリー	
レジストレーションメモリーに記録されない機能がある。	レジストレーションメモリーにはすべての設定が記録できるわけではありません。記録できない機能については85ページをご覧ください。
ボイスエディット	
[VOICE EDIT]ボタンを押したのに、画面にエディットのメニューが表示されない。	[VOICE EDIT]ボタンだけを押ししても、ボイスエディットのメニューは表示されません。[VOICE EDIT]ボタンを押しながら、エディットしたいボイスボタンを押してください。
ボイスエディットを行なっているとき、鍵盤を押さえても指定した音色が発音しない。	● エLEMENTがオフになっているか、ELEMENTの出力レベルがゼロになっています。ELEMENTをオンにするか、出力レベルを上げてください。 ● ノートリミットで設定した音域以外の鍵盤を押しています。ノートリミットで設定した音域内の鍵盤を弾いてください。
エディットしたボイスに名前を付けるときに、途中でエラーメッセージが表示される。	ユーザーボイス名は最大16文字(スペースも含む)です。不要な文字やスペースを削除してみてください。
リズムプログラム	
リズムパターンプログラムを設定しているときに、新しく打楽器音を入力しようとしても発音しない。	メモリーがいっぱいになってしまうと、次に新しく入力しようとした打楽器音は発音されません。必要であれば、重要度の低い打楽器音を消去して入力してください(162ページ)。

現象	原因と対処
MDR	
楽器がUSBフラッシュメモリーを認識しない。	USBユニットのケーブルが、エレクトーンのUSB TO DEVICE端子から外れています。ケーブルを端子に接続してください。
録音/再生ができない。	● パート選択ボタンがOFFになっていると、そのパートは録音/再生されません。画面上で録音/再生したいパートのボタンを押してRECまたはPLAYにしてください。 ● 演奏データの容量が大きすぎます。録音/再生できる演奏データの容量は1MBまでです。 ● メディアにライトプロテクトがかかっています。ライトプロテクトのかかったメディアには録音できません。ライトプロテクトを外してください(104ページ)。 ● フォルダーにEL-900などのELシリーズのソングが入っていると、そのフォルダーには録音できません。ELS-01/01C/01Xのソングを録音するフォルダーを作成してください。
演奏が終わる前に録音がストップしてしまった。	● メディアの空き容量が不足しています。別のメディアを使用してください。 ● 既に録音してあるソングナンバーに録音する場合、録音する曲の長さは前に録音した曲の長さになります。前に録音したソングを削除してから、録音しなおしてください(134ページ)。 ● 演奏データの容量が大きすぎます。容量が1MBを超える演奏は録音できません。1MBを超えて録音したい場合は、曲の途中でソングを分けるなどしてください。
ソング名やフォルダー名をつけるときに、途中でエラーメッセージが表示される。	● ソング名/ファイル名が長すぎます。半角で50文字(全角で25文字)以下にしてください。 ● ソング名/フォルダー名に使用できない名前があります。116ページをご覧ください。 ● パス名(USB 01:/Folder1/Folder2/SONG1など)が長すぎます。階層を減らしたり、フォルダー/ソング名を短くしたりして、パス名が半角で234文字以下になるようにしてください(114ページ)。
録音開始時にリズムがスタートしなかったり、スタートさせたリズムがストップしてしまう。	録音開始時にリズムがスタートした場合、リズムをストップさせる仕様になっています。リズムを使用する場合は、画面の時間表示が00:00に切り替わったあとでスタートさせてください(111ページ)。
フロッピーディスクをフォーマットしようとしても、「メディアを挿入してください」と表示され、フォーマットできない。	フォーマットされていないフロッピーディスクの認識には時間がかかります。30秒程度待ってから、もういちど実行してください。
再生されていたエレクトーンの音が鳴りっぱなしになった。	再生中にメディアを取り出したためです。[■](停止)ボタンを押して再生をストップしてから、メディアを取り出してください。
ソングリストに表示されているソングが再生できない。	フォルダーコピー実行中にエラーメッセージが表示された場合、リスト内のソングが再生できない場合があります。
プロテクト編集ソングのデータを編集しようとすると、エラーメッセージが出る。	楽器上に、別のプロテクトソングのレジストレーションが残っています。レジストレーションメモリーの初期化(89ページ)を実行したあとで、編集したいプロテクトソングを選んでください。
自分で作ったソングにプロテクトがかかってしまう。	楽器上に、プロテクトソングのレジストレーションが残っています。レジストレーションメモリーの初期化(89ページ)を実行したあとで、レジストレーションの作成/保存や、演奏の録音をしてください。

仕様

		Electone STAGEA ELS-01 typeU (ELS-01U)	Electone STAGEA ELS-01C typeU (ELS-01CU)	Electone STAGEA ELS-01X typeU (ELS-01XU)		
音源		AWM (4)		AWM (4) + VA + ORGAN		
鍵盤		上鍵盤: 49鍵 (C～C)、下鍵盤: 49鍵 (C～C)、ペダル鍵盤: 20鍵 (C～G)		上鍵盤:61鍵(C～C)、下鍵盤:61鍵 (C～C)、ペダル鍵盤:25鍵(C～C)		
		鍵盤種	スタンダード鍵盤 (FS鍵盤)		カスタム鍵盤 (FSV鍵盤)	
		イニシャルタッチ	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤			
		アフタータッチ	上鍵盤、下鍵盤		上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤	
		ホリゾンタルタッチ	上鍵盤、下鍵盤			
レジストレーション	レジストレーションメニュー	240	300			
	レジストレーションメモリー	M.(メモリー)、1～16、D.(ディスプレイ)				
	レジストレーションシフト	シフト、ジャンプ、ユーザー (80ステップ)				
音色		音群	上鍵盤ボイス: 2、リードボイス: 2、下鍵盤ボイス: 2、ペダルボイス: 2			
		ボイスボタン	上/下鍵盤ボイス	STRINGS、BRASS、WOODWIND、TUTTI、PAD、SYNTH、PIANO、ORGAN、PERCUSSION、GUITAR、CHOIR、WORLD、ユーザーボタン1、2		
			リードボイス	VIOLIN、SYNTH、FLUTE、TRUMPET、ユーザーボタン1、トゥーローワー(リード1)、ソロ(リード2)	VIOLIN、SYNTH、FLUTE、TRUMPET、VA-ACOUSTIC、VA-VIRTUAL、VA-ELECTRONIC、VA-CUSTOM、ユーザーボタン1、トゥーローワー(リード1)、ソロ(リード2)	
			ペダルボイス	CONTRABASS、ELEC. BASS、TIMPANI、SYNTH BASS、ユーザーボタン1、トゥーローワー		
		全プリセットボイス数	415	509 (VAボイス含む)		
		ユーザーボイス数	AWM:16	AWM:16、VA: 6		
		オルガンフルート	－	[タイプ] サイン、ビンテージ、 [フッテージ] 16'、5 1/3'、8'、4'、2 2/3'、2'、1 3/5'、1 1/3'、1'、 [アタック] 4'、2 2/3'、2'、レンジス、 [レスポンス]、 [エフェクト] XGロータリー SP、 ロータリースピーカー 1、2、3、4、5、 2ウェイロータリー SP、 デュアルローター 1、2、 ディスト+ロータリー、 ドライブ+ロータリー、アンブ+ロータリー、ディスト+2ロータリー、 ドライブ+2ロータリー、アンブ+2ロータリー、OFF		
		ロータリースピーカー スピードコントロール	2.69～39.7Hz、スロー、ストップ			
		効果		サステイン	上鍵盤1、2(KNEE)、下鍵盤1、2(KNEE)、ペダル鍵盤1、2	
				リバーブ (音群/ リズム)	タイプ	ホール1、2、3、M、L、ルーム1、2、3、4、S、M、L、ステージ1、2、 プレート1、2、ホワイトルーム、トンネル、キャニオン、ベースメント、XGホール1、2、 XGルーム1、2、3、XGステージ1、2、XGプレート、GMプレート
レベル設定	上鍵盤1、2、下鍵盤1、2、 リード1、2、ペダル鍵盤1、2、 パーカッション、アカンパニメント、 キーボードパーカッション				上鍵盤1、2、下鍵盤1、2、リード1、2、ペダル鍵盤1、2、 パーカッション、アカンパニメント、キーボードパーカッション、 上鍵盤オルガンフルート、下鍵盤オルガンフルート	
音群エフェクト	リバーブ、ディレイ、アーリー /カラオケ、コーラス、フランジャー、フェーザー、 トレモロ/オートパン、ロータリースピーカー、ディストーション、ディストーション+、ワウ、 ダイナミック、EQ/エンハンサー、ピッチチェンジ、ミスレーニアス、スルー					
リズム		リズムボタン	MARCH、WALTZ、SWING&JAZZ、POPS、R&B、LATIN、WORLD MUSIC、BALLAD、ROCK、 DANCE、ユーザーボタン1、2			
		プリセットパターン数	274			
		パート	メインドラム、アドドラム			
		セクション	INTRO1、2、3、ENDING1、2、3、MAIN/FILL A、B、C、D、BREAK、オートフィル			
演奏補助機能		アカンパニメント	コード1、2、パッド、フレーズ1、2			
		オートベースコード	OFF、シングルフィンガー、フィンガードコード、カスタムA.B.C.、 メモリー：下鍵盤、ペダル鍵盤			
		メロディーオンコード	OFF、1、2、3、ニーレバー			

		Electone STAGEA ELS-01 typeU (ELS-01U)	Electone STAGEA ELS-01C typeU (ELS-01CU)	Electone STAGEA ELS-01X typeU (ELS-01XU)
プログラム機能	ボイスエディット	○		
	リズムパターン プログラム	○		
	リズムシーケンス プログラム	SEQ.1、2、3、4 (リズム、レジスト)		
	キーボードパーカッ ションアサイン	プリセット1、2、ユーザー1、2、3、4、5、6、7、8 (パン、ピッチコース、ピッチファイン、リバーブ、ボリューム)		
各種コント ロール	フット レフト スイッチ	[リズム] 停止、ブレイク、メインA、B、C、D、イントロ1、2、3、エンディング1、2、3、 [グライド] 上鍵盤1、2、リード1、2、下鍵盤1、2、タイム設定 [ロータリースピーカー]		
	ライト	レジストレーションシフト		
	エクスプレッション ペダル	○		
	セカンドエクスブ レッションペダル	ピッチベンド、テンポ (設定/再生 のみ)	ピッチベンド、テンポ	
	ニーレバー	サステイン (上鍵盤1、2、下鍵盤1、2)、M.O.C.、リードスライド、ソロ (リード2)		
	トランスポーズ	-6～+6		
	ピッチ	A=427.2～452.6Hz		
	MIDI設定	○		
	メインコントロール	電源スイッチ、マスターボリューム		
	MDR	上に、中に [ソング] 停止、再生、一時停止、巻戻し、早送り、録音、カスタムプレイ、譜面、 演奏設定(テンポ/パート)、レジスト編集 [ツール] フォルダー作成、名前変更、コピー、削除、変換(XG変換/ELS→EL変換/EL→ELS変換)、 フォーマット、情報		
	ユーティリティ	言語(日本語/英語)、タッチパネル操作音、LCDブライトネス、マイク(リバーブ/ボリューム)、 ディスプレイモード(ノーマル/テンポ)、初期化		
	ディスプレイセレクト	VOICE DISPLAY、A.B.C./ M.O.C.、MDR、FOOTSWITCH、 UTILITY、INTERNET、VOICE EDIT、RHYTHM PATTERN PROGRAM、RHYTHM SEQUENCE PROGRAM、 ROTARY SP SPEED	VOICE DISPLAY、A.B.C./M.O.C.、MDR、FOOTSWITCH、 UTILITY、INTERNET、VOICE EDIT、RHYTHM PATTERN PROGRAM、RHYTHM SEQUENCE PROGRAM、 U. ORGAN FLUTES、L. ORGAN FLUTES、 ROTARY SP SPEED	
機器仕様	液晶ディスプレイ	6.5型TFT- カラー LCD 800 × RGB × 480ドット		
サウンド	アンプ 出力	50W×2	70W×2	70W×2 (ELS-S01C使用時)
	スピー カー	[コーン型] 13cm×2、5cm×2、 [モニタースピーカー] 6.6cm×2	[コーン型] 13cm×8、 [ドーム型] 2.5cm×4、 [モニタースピーカー] 6.6cm×2	[モニタースピーカー] 6.6cm×2
ストレージ		USB記憶装置(USBフラッシュメモリー、USBフロッピーディスクドライブなど)		
端子		PHONES (2)、AUX OUT: L/L+R(フォン)、L/R (LEVEL FIXED: ピン)、AUX IN: L/L+R(フォン)、MIDI IN/OUT、USB TO HOST、 USB TO DEVICE (2; 1つはUSBユニット)、OPTICAL OUT、 MIC./LINE IN: フォーン (INPUT VOLUME、MIC./LINE IN)		PHONES (2)、AUX OUT: L/ L+R (フォン)、L/R (LEVEL FIXED: ピン)、AUX IN: L/L+R (フォン)、MIDI IN/OUT、 USB TO HOST、USB TO DEVICE (2; 1つはUSBユニット)、 OPTICAL OUT、 MIC./LINE IN: フォーン (INPUT VOLUME、MIC./LINE IN) ペダルユニット部: AUX OUT: L/ R (LEVEL FIXED: フォーン)、 L/R (キャノン)
消費電力 (※定格電 圧・周波数は100V/ 50/60Hz)		90W	105W	105W (ELS-S01C使用時)
サイズ・本体 質量		本体: 間口1229mm、奥行 574mm、高さ1017mm、 1276mm(譜面板を立てたとき)、 質量100kg	本体: 間口1229mm、奥行 574mm、高さ1017mm、 1276mm(譜面板を立てたとき)、 質量109kg	本体: 間口1229mm、奥行 987mm、高さ1017mm、 1276mm(譜面板を立てたとき)、 質量103kg
	椅子	間口781mm、奥行305mm、 高さ618mm、質量8.8kg	間口915mm、奥行365mm、 高さ618mm、質量12.1kg	
色・仕上げ		シルバーメタリック		
付属品		椅子、取扱説明書、活用ガイド、保証書、ユーザー登録のご案内		

*仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

エレクトーン用語辞典

ここでは、エレクトーンに特有の機能や、パネル上または画面上に出てくる難しい用語について掲載します。
電子楽器全般に関する基本的な用語、ボイスエディットやエフェクトに関する各パラメーターの意味などは、インターネット上の下記ページにも掲載してありますので、参考にしてください。

■ ヤマハ電子楽器用語集 <<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/glossary.php>>

■ エレクトーン用語検索 <<http://electone.jp/dictionary/index.php>>

(URLやページタイトルは、予告なく変更される場合があります。)

	用語	解説	ページ
ア	アカンパニメント	リズムと連動して、多彩な装飾音を施した自動伴奏が得られる機能。コード1、コード2、パッド、フレーズ1、フレーズ2のパートで構成される。	65
	アサイン	キーボードパーカッションで打楽器音を鍵盤に割り当てること。(アサイン=割り当て)	74
	アセンブリー	リズムパターンプログラムでユーザーリズムをつくる際に、既存のリズムの中から好きなセクションやパートを組み合わせてオリジナルのパターンをつくる方法。	156
	アフタータッチ	鍵盤を押さえたあとでさらに押さえつける演奏法。音量や音色、ピッチを変化させることができる。	43、44
イ	イニシャルタッチ	鍵盤を弾くときの強さ。このタッチの強弱で、音量を変化させることができる。	43
	イントロ	曲の前奏部分。また、前奏に適したリズムパターン。	56
ウ	上鍵盤ボイス	上鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	25
エ	エクスプレッションペダル	演奏中に楽器の音量をコントロールするためのペダル。	197
	エフェクト	音色を変化させる効果。	42
	エレメント	AWM音色を構成するデジタル波形。各ボイスは、最大4つのエレメントで構成される。	139
	演奏データ	USBフラッシュメモリーなどに記録した演奏のこと。	111
	エンディング	曲の終止部分。また、終止に適したリズムパターン。	57
オ	オートフィル	リズムのセクションが切り替わるたびに、自動的にフィルインを入れる機能。	58
	オートベースコード(A.B.C.)	下鍵盤の演奏からベースの伴奏が自動的に得られる機能。	66
	オルガンフルート	9種類のフルートフッテージと3種類のアタックフッテージを組み合わせてオルガンサウンドをつくる機能。	38
	音群	ボイスを選ぶときに使用するひとかたまりのボタン群。ボイスボタンとユーザーボタン、BRILLIANCEボタン、VOLUMEボタンで構成される。	25
カ	カスタム(プレイ)	USBフラッシュメモリー内のソングを再生するときに、レジストレーションデータを読み込まずに演奏データだけを再生するためのボタン。	124
	カスタムA.B.C.	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で押さえた和音とペダル鍵盤で押さえた音を検出し、自動的に伴奏をつける。	67
キ	キーボードパーカッション	各キーに打楽器音を割り当てておき、鍵盤を弾くことで打楽器演奏ができる機能。	69
ク	グライド	ボイスの音程を一時的に半音下げ、徐々にもとの音程に戻す効果。左フットスイッチで操作する。	194
コ	コントロールデータ	USBフラッシュメモリーなどに保存するデータのうち、パネル操作やフットスイッチの操作など、鍵盤演奏以外の情報こと。	112
サ	サステイン	鍵盤から手や足をはなしたあと、音に余韻を与える効果。	51
シ	シーケンス	リズムパターンやレジストレーションの順番をあらかじめプログラムしておく機能。 →リズムシーケンス、レジストレーションシーケンス	182、187
	下鍵盤ボイス	下鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	26
	シングルフィンガー	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で1～3つのキーを押さえただけで、和音を検出し、自動的に伴奏をつける。	67
	シンクロスタート	下鍵盤またはペダル鍵盤の演奏と同時にリズムをスタートさせるリズム再生の方法。	57
ス	スライド	リードスライドともいう。リードボイスの音程をなめらかに移動させる効果を持つ。	46、197
セ	セカンドエクスプレッション	ピッチベンドやテンポをコントロールするためのペダル。	197
	セクション	リズムパターンのバリエーションのこと。イントロ、エンディング、メイン、フィルイン、ブレイクなどに分かれている。	56
ソ	ソロ機能	リードボイス2の音だけを上鍵盤で演奏することのできる機能。ニーレバーで操作する。	30
	ソング	MDRに保存する1曲分のデータ。	103
タ	タッチトーン	鍵盤を押す力や押さえ続ける力によって、音量や音色を変化させる機能。イニシャルタッチとアフタータッチがある。	43
	タッチビブラート	鍵盤を押さえる強さによってビブラートをコントロールする機能。	45

	用語	解説	ページ
チ	チューン	音群ごとに、ボイスのピッチを変更する機能。各音群のチューンをすらしておくことで、演奏に厚みを持たせることができる。	46
テ	ディスプレイセレクト	LCDディスプレイの右側にある12個のボタン群。	12
	データコントロールダイヤル	画面に表示される数値やスライダーなどを操作するためのダイヤル。	16
ト	トゥーロー	リードボイスやペダルボイスを、下鍵盤で演奏できる機能。	29
	トランスポーズ	移調の設定。音群ごとでも楽器全体でも変更できる。	46、200
ニ	ニーレバー	膝で操作するレバー。サステインやメロディーオンコードなどをコントロールできる。	195
ネ	ネクストレジスト	1つのソング内に複数のレジストレーションデータを保存した場合に、レジストレーションシーケンスまたはフットスイッチ操作でそれらを次々に読み込む機能。	92、188
ハ	パート再生/録音	MDR機能で演奏データを録音する場合に、鍵盤ごとに録音や再生を行なうこと。リードボイスだけ、キーボードパーカッションだけを別に録音することもできる。	112、125
	バー/ビート	小節数/拍のこと。	60
	パンチイン録音	MDR機能で録音した演奏の一部分だけを再録音する録音方法。	114
ヒ	ピッチ	音の高さのこと。水平線タッチやアフタータッチなどを利用して、演奏中にリアルタイムで変更することもできる。	44、46、200
	ピッチベンド	音の高さを連続的に変化させる効果。セカンドエクスプレッションペダルでコントロールする。	198
	ビブラート	音をふるわせ、音色にうるおいを持たせる効果。	45
フ	VAカスタムボイス	VAボイス(リードボイス2)をエディットしてつくるオリジナルボイス。	149
	フィート	ボイスのオクターブを表す単位。パイプオルガンのパイプの長さによって由来している。数字が大きくなるほど音程は低くなる。	44
	フィルイン	リズムのバリエーションとして、リズムにアクセントをつけたパターン。	57
	フィンガードコード	オートベースコードのモードの1つ。下鍵盤で押さえた和音をもとに、自動的にベース音と伴奏をつける。	67
	フッテージレバー	オルガンフルート音色で、どの高さの音をどれくらいのレベルで出すかを決めるレバー。	41
	フットスイッチ (レフト: 左)	エクスプレッションペダルの左についているスイッチのこと。リズム、グライド、ロータリースピーカーをコントロールする。	192
	フットスイッチ (ライト: 右)	エクスプレッションペダルの右についているスイッチのこと。レジストレーションシフトをコントロールする。	89
	ブライオリティ	リードボイス2で上鍵盤を2音以上押さえたとき、あとから弾いた音だけを鳴らすか、高い方の音だけを鳴らすか設定する機能。	44
	ブリリアンス	音色を明るくしたり暗くしたりする効果。各音群のボイスボタンの右にあるBRILLIANCEボタンで調節する。	51
	ブレイク	リズムのバリエーションとして、一瞬の空白を入れることで、リズムに変化を持たせるパターン。	57
	プロテクトソング	市販データの著作権を保護する(=プロテクト)ため、コピーや編集などの操作に制限がかかっているソング。	122
ヘ	ペダルボイス	ペダル鍵盤で発音させることのできる楽器音色。	26
ホ	ボイス	各鍵盤で鳴らすことのできる楽器音色。	25
	ボイスエディット	ボイスを編集すること。音量や音色を変更して、ユーザーボイスをつくることができる。	139
	ボイスコンディション	ボイスの発音状態(=コンディション)を設定する画面の名称。ボイスボタンを2回押すと表示される。	29
	ボイスディスプレイ	現在選ばれているボイスやリズムなどの状態を表示する画面。	20
	ボイスメニュー	ボイスボタンを押したときに表示される画面。	29
	ポリ	複音のこと。ペダル鍵盤で和音が弾けるモード。	44
	水平線タッチ	鍵盤を押さえたまま、指の重心を左右に動かす演奏法。音色を変化させてビブラートなどの効果を出すことができる。	44
ミ	ミュージックデータレコーダー (MDR)	USBフラッシュメモリーなどに演奏やレジストレーションなどのデータを録音できる機能。	99
メ	メイン	基本のリズムパターンのセクション。	56
	メロディーオンコード (M.O.C.)	上鍵盤で演奏している音に、下鍵盤の演奏情報にもとづいて自動的にハーモニーをつける機能。	68
ユ	ユーザービブラート	ビブラートの速さや深さなどの設定を変更できる機能。	45
	ユーザーボイス	ボイスエディットで作成したオリジナルのボイス。	149
	ユーザーボタン	各音群のボイスボタンや、リズムボタンの右端にある、数字の書いてあるボタン。ユーザーボイスやユーザーリズムを選ぶときに使うだけでなく、全カテゴリーのボイス/リズムを選ぶことができる。	31、62
	ユーザーリズム	リズムパターンプログラムで作成したオリジナルのリズムパターン。	175

	用語	解説	ページ
リ	リズムコンディション	リズムの発音状態(=コンディション)を設定する画面の名称。リズムボタンを2度押すと表示される。	59
	リズムシーケンスプログラム	リズムパターンを1小節ずつ並べて、1曲分のリズムデータをプログラムする機能。	182
	リズムパターンプログラム	打楽器音を入力することで、リズムパターンを作成する機能。内蔵されているリズムを編集してオリジナルのパターンをつくることもできる。	152
	リズムメニュー	リズムボタンを押したときに表示される画面。	55
	リードボイス	上鍵盤で演奏できるリードパート用の音群。単音で発音する。	25
	リバーブ	音に残響をつけ、広いホールなどで演奏しているような響きを与えるエフェクト。	48
レ	レジストレーション	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のボイスや、エフェクト、リズム、アカンパニメントなどの設定情報のこと。	84
	レジストレーションシーケンス	リズムと同期して自動的にレジストレーションを切り替える機能。どのタイミングでレジストレーションを切り替えるかは、あらかじめ設定しておく。	187
	レジストレーションシフト	フットスイッチ(ライト)を使って、記録してあるレジストレーションを順番に呼び出す機能。呼び出す順番はあらかじめ設定しておくことができる。	89
	レジストレーションデータ	USBフラッシュメモリーなどに保存したレジストレーションのこと。	117
	レジストレーションメニュー	エレクトーンに内蔵されているレジストレーションのセット。ジャンルごとに分類されていて、REGISTRATION MENU [1]～[5]のボタンで呼び出す。	22
	レジストレーションメモリー	レジストレーションを記録しておく機能。また、記録したレジストレーションを呼び出すボタン。	84
ロ	ロータリースピーカー	音に回転感(トレモロ効果)を持たせるエフェクト。	52
	ローリズムック	リズムパターンプログラムで作成できるバックギングパターン。	166

索引

A

A.B.C./M.O.C.	66, 68
AUX IN	219
AUX OUT	219
AUX OUT (LEVEL FIXED)	219
AWM (ボイスエディット)	142
AWM音源	37

B

BAR/BEAT	60
BREAK	57
BRILLIANCE	51

D

[D.](ディスエーブル)	86
DATA CONTROL	12
DISPLAY SELECT	12

E

EL→ELS変換	137
ELS→EL変換	136
ENDING	57
EQ (イコライザー)	143, 148
EQ/エンハンサー (エフェクト)	54

F

FOOT SWITCH	90, 192
-------------	---------

I

INPUT VOLUME	218
INTERNET	203
INTRO	56

K

KEYBOARD PERCUSSION	69
---------------------	----

L

L. ORGAN FLUTES	38
LAN	213
LAYER (ボイスエディット)	143
LCDディスプレイ	12
LCDブライツネス	19
LEAD VOICE	11
LFO (ローフリクエンスオシレーター)	147
LOWER KEYBOARD VOICE	10

M

[M.](メモリー)	84
M.O.C.	68
MAIN/FILL IN	56

MASTER VOLUME	13
MDR	99
MIC./LINE (切り替えスイッチ)	218
MIC./LINE IN (端子)	218
MIDI	228
MIDI IN/OUT	220
MIDIアウトフィルター	232
MIDIコントロール	232

O

OPTICAL OUT	220
-------------	-----

P

PATTERN	152
PEDAL VOICE	11
PHONES	218
POWER	13
POWER (スピーカー)	241

R

REAR SPEAKER	241
REGISTRATION MENU	22
REVERB	48
RHYTHM	55
RHYTHM PROGRAM	151
ROTARY SP SPEED	52

S

SEQUENCE	182
SOLO	30
START	57
SUSTAIN	51
SYNCHRO START	57

T

TEMPO	60
TO LOWER	29

U

U. ORGAN FLUTES	38
UD-FD01	243
UPPER KEYBOARD VOICE	10
USB TO DEVICE	104, 220
USB TO HOST	220, 227
USBフラッシュメモリー	104
USBユニット	220
UTILITY	17

V

VA (ボイスエディット)	147
VA音源	37
VAカスタムボイス	149
VOICE DISPLAY	20
VOICE EDIT	141
VOLUME (ボイス)	28
VOLUME (リズム)	59

X

XG	8
XG変換	135

A

アーリー /カラオケ	54
アカンパニメント	65
アクセント	160
アサイン(キーボードパーカッション)	74
アセンブリー	156
アタック(オルガンフルート)	39
アタックレート(ボイスエディット)	145, 148
アドドラム	65
アフタータッチ(タッチトーン)	43
アフタータッチ(ピッチ)	44

I

イーチ(オルガンフルート)	39
一時停止	126
移調	200
イニシャルタッチ	43
インターナル	233
インターネットダイレクト接続	202
インターネット用語辞典	217
イントロ	56

U

上鍵盤ボイス	25
--------------	----

E

エクスターナル	233
エクスプレッションペダル	14
エフェクト	46
エフェクトカテゴリー (ボイス)	46
エフェクトタイプ(オルガンフルート)	40
エフェクトタイプ(ボイス)	47
エフェクトパラメーター	47
エフェクトリスト	54
エレメント	139
エンディング	57
エンベロープパラメーター	148

O

オートフィル	58
オートベースコード	66
オルガンフルート	38
音群	25

K

カスタムA.B.C.	67
カットオフフリケンシー	145

K

キーボードパーカッション	69
キーボードパーカッションリスト	71
キットアサインリスト	80
キットリスト(リズムプログラム)	179

K

クオンタイズ	164
グライド	194

K

ゲートタイム	168
言語/LANGUAGE	18

K

コード1	65
コード2	65
コーラス(エフェクト)	54
コーラス(リズムパターンプログラム)	172
コントロールチェンジ	230
コントロールメニュー	204

S

再生	124
削除	134
サステイン	51

S

システムエクスクルーシブメッセージ	230
システムメッセージ	230
下鍵盤ボイス	26
自動伴奏(アカンパニメント)	65
自動伴奏(オートベースコード)	66
シフト(レジストレーションシフト)	90
シフトエンド	92
ジャンプ	90
仕様	264
初期化	24
初期化(MDR)	106
初期化(インターネット)	216
初期化(レジストレーションメモリー)	89
シングルフィンガー	67
シンクロスタート	57

ス

スタート	57
スタイルファイルフォーマット	178
ステップ入力	157
ストップ(シフトエンド)	92
ストップ(ロータリースピーカー)	53
スピード(ビブラート)	45
スピード(ロータリースピーカー)	53
スライド	46
スルー (エフェクト)	54
スロー (ロータリースピーカー)	53

セ

セカンドエクスプレッションペダル	197
セクション	56

ソ

送信チャンネル(MIDI)	232
ソロ	30
ソング	103, 107
ソングコピー	131
ソング名変更	114

タ

ダイナミック	54
タイム(スライド)	46
打楽器(キーボードパーカッション)	69
タッチトーン	43
タッチパネル操作音	18
タッチビブラート	45

チ

チャンネルメッセージ	230
チューン(音群)	46
チューンファイン(ボイスエディット)	145

テ

ディケイレート	148
ディスエーブルボタン	86
ディスエーブルモード	87
ディストーション/ディストーション+	54
ディスプレイセレクト	12
ディレイ(エフェクト)	54
ディレイ(ビブラート)	45
データコントロールダイヤル	12
デブス(ビブラート)	45
デブス(リバーブ)	48
テンポ(MDR)	126
テンポ(リズム)	60
テンポ初期設定	61

ト

トゥーロー	29
トップ(シフトエンド)	92
トップ(リードボイス)	44

トランスポーズ	200
トランスポーズ(音群)	46
トレモロ(ロータリースピーカー)	52
トレモロ/オートパン	54

ナ

ナンバーボタン(レジストレーションメモリー)	84
------------------------	----

ニ

ニーレバー	195
-------	-----

ネ

ネクストレジスト	92, 119
----------	---------

ノ

ノートシフト	144
ノートリミット	144

ハ

バー/ビート	60
バージョン	24
パート(リズム)	65
パート録音	112
ハーモニー (メロディーオンコード)	68
パッド	65
早送り	126
パラメーターの一括変更	94
バリエーション(リズムパターンプログラム)	173
パン(ボイス)	43
パン(ボイスエディット)	144
パンチイン録音	114

ヒ

ピッチ	200
ピッチ(ボイス)	44
ピッチチェンジ	54
ピッチベンド	198
ビブラート	45

フ

ファースト(オルガンフルート)	39
ファイル	103
フィート	44
フィルイン	57
フィルター	145
フィンガードコード	67
フェーザー	54
フォーマット(MDR)	106
フォルダー	103
付属端子	218
ブックマーク	208
フッテージ	38
フットスイッチ	192
譜面表示	129
プライオリティー	44

ブラウザー	204, 212
フランジャー	54
プリセット(ビブラート)	45
プリセットキーボードパーカッション	69
ブリリアンス	51
ブレイク	57
フレーズ1	65
フレーズ2	65
プログラムチェンジ	230
フロッピーディスク	105
プロテクトソング	122

へ

ペダルボイス	26
ペダルポリモード	44
ヘッドフォン	221

ホ

ボイス	25
ボイスエディット	139
ボイスコンディション	28, 43
ボイスディスプレイ	20
ボイスボタン	26
ボイスメニュー	27
ボイスリスト	33
ホームページ	211
ポリ	44
ホリゾンタルタッチ	44
ボリューム(アカンパニメント)	66
ボリューム(オルガンフルート)	39
ボリューム(キーボードパーカッション)	70
ボリューム(ボイス)	28
ボリューム(マイク)	225
ボリューム(リズム)	59
ボリューム(リズムパターンプログラム)	170

マ

巻戻し	126
-----	-----

ミ

ミスレーニアス	54
ミュージックデータレコーダー	99

ム

無線LAN	214
-------	-----

メ

メイン	56
メインドラム	65
メトロノーム	155
メモリー (A.B.C.)	68
メロディーオンコード	68

モ

モード(オルガンフルート)	39
モード(ロータリースピーカー)	53

ユ

ユーザー (ビブラート)	45
ユーザー (レジストレーションシフト)	91
ユーザーキーボードパーカッション	74
ユーザーボイス	149
ユーザーボタン(ボイス)	31
ユーザーボタン(リズム)	62
ユーザーリズム	175
ユーティリティ	17

ラ

ラスト(リードボイス)	44
-------------	----

リ

リアルタイム入力	157, 165
リードスライド	46
リード分離	112
リードボイス	25
リズム	55
リズムクロック(リズムパターンプログラム)	159
リズムコンディション	58
リズムシーケンスプログラム	182
リズムパターンプログラム	152
リズムボタン	55
リズムメニュー	56
リズムリスト	63
リバーブ	48
リバーブ(マイク)	225
リバーブ(リズムパターンプログラム)	171
リピート	127
リリースレート(ボイスエディット)	145, 148

レ

レジストセクションコピー	97
レジスト編集(MDR)	117
レジストレーションシーケンス	187
レジストレーションシフト	89
レジストレーションメニュー	22
レジストレーションメニューリスト	23
レジストレーションメモリー	84
レスポンス(オルガンフルート)	39
レゾナンス	145
レベル(ボイスエディット)	144, 147

ロ

ロータリースピーカー	52, 54
録音	111
ローリズムミック	166

ワ

ワウ	54
----	----

メモ

メモ

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、またはヤマハ修理ご相談センターへ修理をお申し付けください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル
(全国共通番号)  **0570-012-808**
市内通話料でOK
ナビダイヤル® ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

携帯電話、PHS、IP電話からは TEL 053-460-4830

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～18:00
土曜日 9:00～17:00
(祝日およびセンター指定休日を除く)
FAX 053-463-1127

◆ 修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45
(祝日および弊社休業日を除く)

* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

北海道サービスステーション

〒064-8543
札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内
FAX 011-512-6109

首都圏サービスセンター

〒143-0006
東京都大田区平和島2丁目1-1 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
FAX 03-5762-2125

名古屋サービスセンター

〒454-0058
名古屋市中川区玉川町2丁目1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F
FAX 052-652-0043

大阪サービスセンター

〒564-0052
吹田市広芝町10-28 オーク江坂ビルディング2F
FAX 06-6330-5535

九州サービスステーション

〒812-8508
福岡市博多区博多駅前2丁目11-4
FAX 092-472-2137

*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社

エレクトーンの機能や取り扱いについては、ご購入の特約店または下記
ヤマハお客様コミュニケーションセンターへお問い合わせください。

お客様コミュニケーションセンター エレクトーン・D-DECKご相談窓口

ナビダイヤル
(全国共通番号)



0570-005-808

市内通話料でOK
ナビダイヤル® ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

携帯電話、PHS、IP電話からは 053-460-4836

営業時間: 月曜日～金曜日 10:00～18:00、土曜日 10:00～17:00
(祝日およびセンター指定休日を除く)

<http://www.yamaha.co.jp/support/>

デジタル楽器事業部 マーケティング部 ELグループ
〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

●インターネットホームページ

ヤマハ株式会社ホームページ

<http://www.yamaha.co.jp/>

ヤマハエレクトーン総合情報サイト Electone Station

<http://electone.jp/>

ヤマハマニュアルライブラリー

<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/>

あなたの音楽生活をフルサポート ミュージックイークラブ

<http://www.music-eclub.com/>

*都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。