



Electone
EL-900/EL-900B
活用ガイド

この本の使い方

必ずお読みください

本書では一つの課題曲を通じて、EL-900/900B(以下、EL-900)の基本的な操作方法から
高度な演奏をするためのテクニックまでを、
楽しく学んでいけるように構成されています。

EL-900を実際に使いながら、操作手順に従って課題曲にチャレンジしてください。
基礎編では「課題A」、応用編では「課題B」を使います。
また、知っておくと便利なヒントなども盛り込んであります。
実際に演奏する際にお役立てください。

操作の流れ

■ 基礎編(P.10)

「課題A」の楽譜を使って、ステップごとにEL-900の活用法を身につけていきます。ACT 1(レジストレーション)、ACT 2(リズムプログラム)、ACT 3(MDR)の流れにそって、操作を進めてください。

「課題A」はエレクトーングレード7~6級程度です。

ACT 1

(P.11)

レジストレーションを設定する

「課題A」の演奏に必要なレジストレーションを作成/保存していく作業を行います。

基本レジストレーションを使って演奏する

細かいレジストレーションをつくる前に基本レジストレーションを使って、一度「課題A」を演奏し、曲全体のイメージをつかみます。

細かいレジストレーションをつくる

- M 1** イン트로部分からリハーサルAまで
- M 2** リハーサルA最後の2小節
- M 3** リハーサルBとリハーサルD以降エンディングまで
- M 4** リハーサルC

手順に従って、レジストレーションの内容を設定し、メモリーボタンM1~M4に記録していきます。

レジストレーションシフトを設定する

手順に従って、オリジナルのレジストレーションシフトをつくります。

ACT 2 (P.42)

リズムをプログラムする

「課題A」の演奏に必要なリズムパターンを作成し、それらを使ってリズムシーケンスをプログラムします。

リズムパターンプログラム (RPP)

USER1-A

16Beat3をコピーして一部変更を加える

USER1-B

USER1-Aをもとに、打楽器とアカンパニメントを一部変更する

USER1-C

USER1-Bをもとに、一部変更を加える

USER1-D

USER1-Bをコピーして一部変更を加える

USER2-A

初めからすべてのリズムを打ち込んでつくる

USER2-B

USER1-Bをコピーして一部変更を加える

USER2-C

USER2-Bをもとに、一部変更を加える

手順に従って打楽器を入力し、リズムパターンのUSER1-A~D、USER2-A~Cを作成し保存します。

リズムシーケンスプログラム (RSP)

保存した各リズムパターンを並べて、リズムシーケンスをプログラムします。

「課題A」を演奏する

ACT1でつくったレジストレーションと先ほどプログラムしたリズムシーケンスを使って「課題A」を演奏してみます。

ACT 3 (P.74)

ミュージックディスクレコーダー(MDR)を使う

MDRのさまざまな使用方法をご紹介します。

MDR基本テクニック

フロッピーディスクにレジストレーションデータを保存したり演奏を記録する方法を学びます。

レジストレーションメモリーなどの記録

演奏の録音

ソングコピーの方法

レジストレーションがオートチェンジするデータをつくる

■ 応用編 (P.81)

基礎編でつくったデータをもとに、「課題A」の後半.....といった内容になっている「課題B」の楽譜を使って、演奏テクニックをつけながら、課題曲を完成させます。

新しいVA音源や、ネクストソングなどの多彩な機能を体験しましょう。

「課題B」はエレクトーングレード5級～程度です。

ACT 1 (P.84)

レジストレーションを設定する

「課題B」の演奏に必要なレジストレーションを作成/保存していく作業を行います。

レジストレーションシフトを設定する

「課題A」のためのレジストレーションシフトを一部変更し、新しいソングに保存します。

細かいレジストレーションをつくる

- M 5** リハーサルF最後の1小節目まで
- M 6** リハーサルG
- M 7** リハーサルHとエンディング2小節目まで
- M 8** エンディング最後まで

手順に従って、レジストレーションの内容を設定し、メモリーボタンM5～M8に記録していきます。

レジストレーションシフトを設定する

手順に従って、オリジナルのレジストレーションシフトをつくります。

ACT 2 (P.98)

リズムをプログラムする

「課題B」の演奏に必要なリズムパターンを作成し、それらを使ってリズムシーケンスをプログラムします。

リズムパターンプログラム(RPP)

USER2-D

Swing5をコピーして一部変更を加える
LOWER RHYTHMICを入力する

USER3-A

USER2-Dをもとに、一部変更を加える

USER3-B

USER3-Aをもとに、一部変更を加える

USER3-C

初めからすべてのリズムを打ち込んでつくる

USER3-D

USER2-Dをコピーして、アカンパニメントを16Beat4/TYPE1に変更する

USER4-A

USER3-Aをコピーして、アカンパニメントを16Beat4/TYPE1に変更する

USER4-B

USER4-Aをもとに、一部変更を加える

USER4-C

USER4-Aをもとに、一部変更を加える

手順に従って打楽器を入力し、リズムパターンのUSER2-D、USER3-A～D、USER4-A～Cを作成し保存します。

リズムシーケンスプログラム(RSP)

保存した各リズムパターンを並べて、リズムシーケンスをプログラムします。

「課題B」を演奏する

ACT 1でつくったレジストレーションと先ほどプログラムしたリズムシーケンスを使って「課題B」を演奏してみます。

ネクストソングを活用する

「課題A」「課題B」をつづけて演奏し、一曲として完成させましょう。

ACT 3 (P. 106)

ミュージックディスクレコーダー(MDR)に記録する

MDRのさらに発展的な使用方法をご紹介します。

MDR応用テクニック

レジストレーションメモリーなどの記録

リズムシーケンスプログラムを別のソングに移行させる

完成した「いい日旅立ち」を演奏する

基本操作

EL-900では、パネル上のボタンやLCDディスプレイを中心にさまざまな機能を使いこなせるようになっていきます。まず、実際の操作を始める前にいくつかの基本操作をマスターしましょう。

LCDディスプレイ

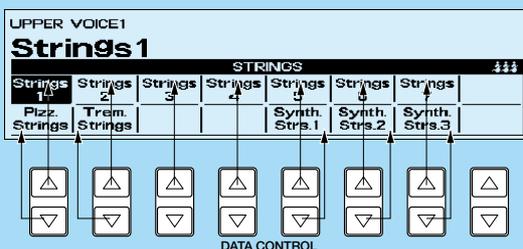
EL-900の現在の状態、音色やリズム、その他さまざまな機能の値などを表示します。

電源を入れたときは、必ず右のボイスディスプレイが基本レジストレーション1の設定で表示されます。



DATA CONTROL (データコントロール) ボタン

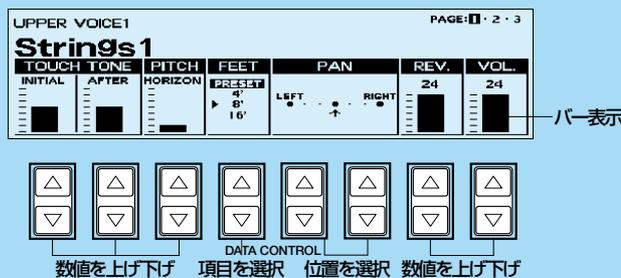
LCD上に表示されている音色を選択したり、さまざまな値を変更するために使います。たとえば、右のような画面ではLCD上の各音色名に対応したDATA CONTROL(データコントロール)ボタンを押して、使いたい音色を選ぶことができます。



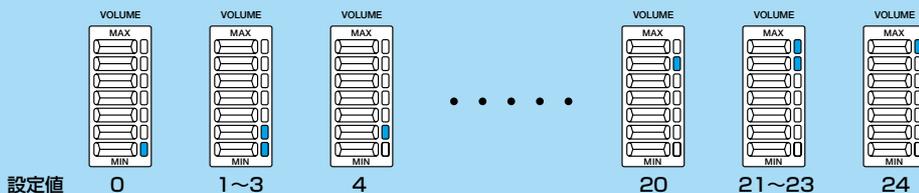
NOTE

選択の対象となる音色名や値などが表示されていない位置のデータコントロールボタンは、機能しません。

また、右のような画面では数値を上げ下げしたり、項目を選択することができます。



バー表示はいくつかの段階で上げ下げすることができます(機能によって異なります)。特にパネルのボリューム/リバーブボタンの点灯とLCD上の設定値の関係は次の図のようになります。

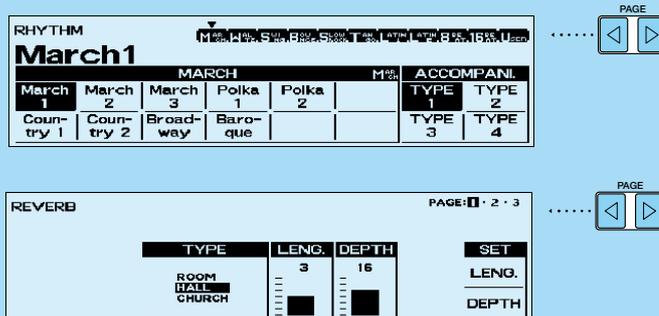


NOTE

本書の文章中ではこれ以降、ある音色名や項目に対応したデータコントロールボタンを言い表す際、たとえば“Strings1のデータコントロールボタン”のように省略させていただきます。

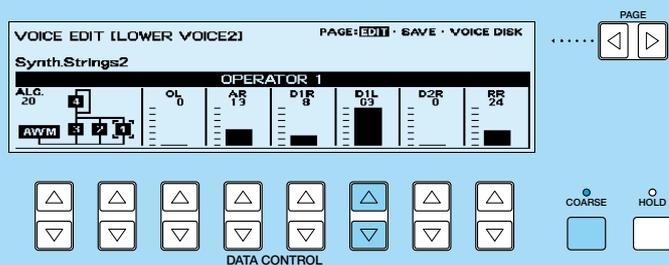
PAGE(ページ)ボタン

機能によっては、複数ページから構成されている画面を持っているものがあります。このような場合、PAGE(ページ)ボタンを使ってページを進めたり戻したりすることができます。右の図のようにLCDの右上に構成ページが画面名や数字やアイコン(イメージイラスト)で表示されます。現在選ばれているページは、反転または▼(カーソル)によって示されます。



COARSE(コース)ボタン

LCD上の細かい数値を早く変化させたいときに、COARSE(コース)ボタンを押しながら変更したい値のデータコントロールボタンを押します。



基礎編

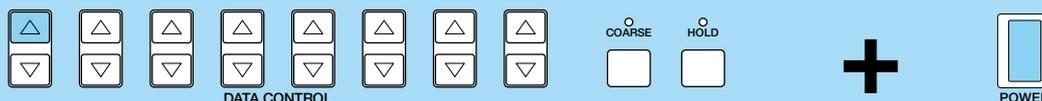
用意するもの.....

- 楽譜「いい日旅立ちー課題A」
- フォーマット済みのフロッピーディスク1枚
(フォーマットの方法は、取扱説明書P.89)



ACT 1 レジストレーションを設定する

レジストレーションをセットする前に、エレクトーンを初期設定時に戻すために「パワーオンリセット」の操作をしましょう。いったん電源を切って、図のようにLCDディスプレイ下にある一番左上のデータコントロールボタンを押しながら、電源を入れます。



これでエレクトーン内部の設定は工場出荷時の初期設定に戻ります。また、基本レジストレーションの1が自動的にセットされます。



| | | | | |
|--------------|--------------|---------|------|-------|
| UPPER | | LEAD1 | EXP. | UPPER |
| Strings1 | Strings1 | Violin1 | | |
| LOWER | | LEAD2 | | LOWER |
| Strings1 | Strings1 | V-Flute | | |
| PEDALS | | | | |
| Contra Bass1 | Contra Bass1 | | | |

NOTE

「パワーオンリセット」(初期設定に戻す操作)を行わないで、次ページ以降に進むと、説明どおりに正しくレジストレーションが設定できない場合があります。次ページに進む前に、必ずパワーオンリセットを実行しましょう。

まずは基本レジストレーションを使って演奏してみましょう。

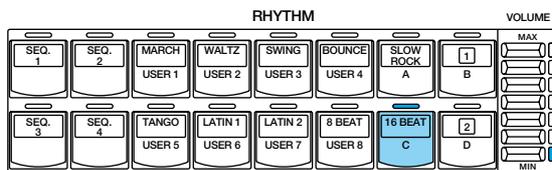
ここに、特選素材として山口百恵のヒット曲「いい日旅立ち」を用意しました。哀愁ただようしっとりとしたメロディと、歌詞の持つ希望のイメージから、多くのシーンで歌われ続けています。原曲はもちろんのこと、ジャズ、フュージョンと、さまざまなアレンジで演奏されている事実。これは、名曲の証と言えるのではないのでしょうか。まず、基本レジストレーションを使って演奏し、曲全体のイメージをつかんでおきましょう。

1. 基本レジストレーションの3を押します。
ボイスディスプレイが図のように表示されます。



| | | | | | |
|--------------|----------|--------------|--|--------|-------|
| UPPER | | LEAD 1 | | EXP. | UPPER |
| Flute1 | Strings1 | Flute1 | | | + |
| LOWER | | LEAD2 | | VOLUME | LOWER |
| Piano1 | Strings1 | V-Flute | | | - |
| PEDALS | | | | | |
| Contra Bass1 | | Contra Bass1 | | | |

2. RHYTHM(リズム)ボタンの16 BEATを押します。
LCDディスプレイには16Beat1のリズムが表示されます。



3. 16Beat3のデータコントロールボタンを押します。選択された16Beat3が反転表示されます。
右側のACCOMPANI.(アカンパニメント)ではTYPE1を選択します。

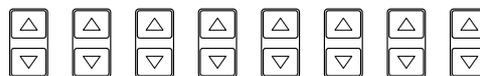
| RHYTHM | | | | | | |
|----------------|----------|----------|----------|----------|-----|------------|
| 16Beat3 | | | | | | |
| 16BEAT | | | | | 16% | ACCOMPANI. |
| 16Beat 1 | 16Beat 2 | 16Beat 3 | 16Beat 4 | 16Beat 5 | | TYPE 1 |
| 16Beat 1 | 16Beat 2 | 16Beat 3 | | | | TYPE 2 |
| Funk 1 | Funk 2 | Funk 3 | | | | TYPE 3 |
| | | | | | | TYPE 4 |



DATA CONTROL

4. 16Beat3を選択したときと同じデータコントロールボタンをもう一度押します。
LCDディスプレイにはリズムコンディションが表示されます。

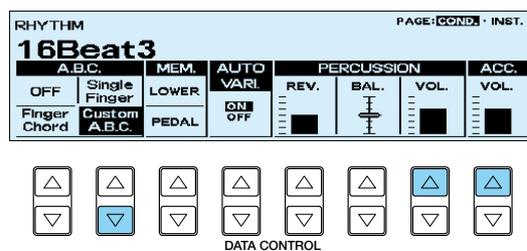
| RHYTHM | | | | | | |
|----------------|---------------|-------|------------|------------|------|------|
| 16Beat3 | | | | | | |
| A.B.C. | | MEM. | AUTO VARI. | PERCUSSION | | ACC. |
| OFF | Single Finger | LOWER | ON | REV. | BAL. | VOL. |
| Finger Chord | Custom A.B.C. | PEDAL | OFF | | | |



DATA CONTROL

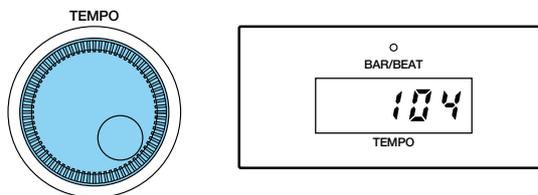
5.

A.B.C.(オートベースコード)のCustom A.B.C.(カスタムA.B.C.)を選択して、リズム(PERCUSSION)/アカンパニメント(ACC.)のボリュームを、データコントロールボタンで右のように上げます。



6.

TEMPO(テンポ)ダイヤルを回して、テンポを♩=104にします。



7.

STARTボタンを押して、リズムをスタートします。



8.

「課題A」を演奏してみましょう。

NOTE

初期状態では、テンポは♩=120に設定されています。



「いい日旅立ち」は国鉄のキャンペーンソングとして生まれました。国鉄.....という響きも今ではレトロな感じさえます。初代キャンペーンソングは永六輔、中村八大の黄金コンビによる「遠くへ行きたい」でしたが、パート2も国民ソングになれば.....と願い、さだまさし作品「秋桜」で新境地を開いた山口百恵を、谷村新司作品に挑戦させたのは昭和53年のこと。出だしのメロディには確かに暗い雰囲気がありますが、美しいコマーシャル・フィルム効果と、素晴らしい歌唱で、願った通り新しい国民ソングとなりました。ますますスピードを上げる新幹線、気軽に乗れる飛行機。時代はめぐり、旅のスタイルもずいぶんと変わってきましたよね。16ビートからアップテンポ・スイングでお洒落に「いい日旅立ち」を演奏する.....イメージ作りのヒントになるかな？

EL-900は、AWMとFM音源によるリアルで美しい音色が173種類、先進のVA(バーチャルアコースティック)音源による34音色、打楽器120種類、さまざまなジャンルを網羅する66のリズムに、プロミュージシャンも感動するほどの、充実したアカンパニメント(伴奏)がセットされている、ということは取扱説明書でもお話しましたが、文字で説明されても実感がわからない.....「本当にそんなすごいサウンドが出せるの？早くその素敵なサウンドを聴きたい、弾きたい！」.....の声が高まってきたところで、さっそくご要望にお応えすることにいたしましょう！EL-900の持つ、おいしい機能を十分に活用して、飛びっきりのグルメサウンドをお楽しみください。

レジストレーションの設定、RPP(リズムパターンプログラム)、RSP(リズムシーケンスプログラム)の作成、MDRの活用、の順でお話を進めていきます。

実際にエレクトーンを操作しながら、ワンステップずつ確実にマスターしてください。

では次に、曲想に合わせたきめ細かなレジストレーションをしていきましょう。

設定の順番はまずメロディから、という人もあれば、全体のフィーリングを決定するリズムから固める、という考え方など、何が正しく何が間違っているということはありませんが、今回はまず「ミスが少なく能率的な考え方と、素早い操作」をポイントに、説明を進めていくことにします。

この「手順」と「コツ」を覚えておけば、応用自在。あなたも「レジストレーションの達人」になること間違いなし！です。

M 1 イン트로部分からリハーサルA6小節目までのレジストレーション

ここではM1からM4までのレジストレーションのもとになる設定をします。M1のレジストレーションをM2からM4までコピーして、変更を加えながら各レジストレーションの設定をしていきます。各レジストレーションのもとになる設定ですので、間違いのないように。

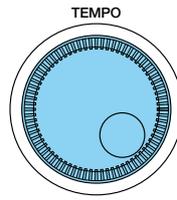
まず最初に、16Beat3のイントロを聴いてみます。

1. 先ほど(P.12)セットした16Beat3のイントロを聴いてみます。INTRO. ENDING(イントロ/エンディング)とSYNCHRO START(シンクロスタート)のボタンを押し、「課題A」1小節目左手のAmコードとベース(ラの音)を弾いてみてください。この曲想にぴったりのイントロが流れ始めます。



2.

TEMPO(テンポ)ダイヤルを回して、テンポを♩=80ぐらいまで落とすと、どんな楽器が使われているか、またパン(音像の定位)は左右どちらに振られているか...などが、よくわかります。



NOTE

シンクrostartを使ってリズムをスタートさせた場合、左手を離すと、リズムがストップします。START(スタート)ボタンを押しなおすか、リズムコンディションページでA.B.C.のローメモリをオンにしてください。

次の譜例に見られるように、おしゃれなボイスの電気ピアノが特徴的なイントロです。ここに登場する楽器をよく覚えておきましょう。これからつくる4種類のレジストレーションは、この楽器編成を活かしながら、基本レジストレーションではコントラバスになっているベースの音色を、譜例にあるようにパーカッションで歯切れの良い電気ピアノベース(スラップ・ベース)に変更したり、さらにソロを担当する楽器や個性豊かな音色を持つ楽器達にもおおいに活躍してもらいます。こうして、イントロ/エンディング、またフィルインなど、アカンパニメントの中に使われている楽器を分析してみることは、レジストレーションのヒントとして役立つばかりでなく、音楽的にもまとまりのあるレベルの高いアレンジを完成させる上でも、非常に良い研究材料になりますので、是非おすすめします。

はみだしメモ...

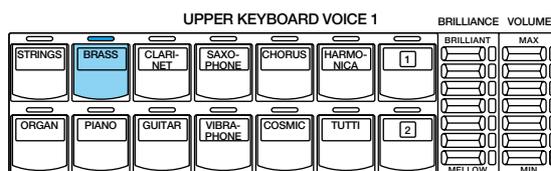
ヘッドフォンを使って聴くと、使われている楽器や特にパン(音像定位)が非常に詳しくわかります。耳コピーの「必殺技」をお試しあれ。

譜例 1

The musical score for Example 1 consists of six staves. From top to bottom: Flute (センター), Brass 2 (少し右), Synth. Strings 2 (右), Elec. Piano 2 (左), Elec. Bass 2 (センター), and Drums. The drum staff includes specific annotations: 'HH クローズ' (HH Close), 'HH オープン' (HH Open), 'クラッシュシンバル' (Crash Cymbal), 'タム1' (Tom 1), 'タム2' (Tom 2), 'タム3' (Tom 3), 'BD ヘビ' (BD Heavy), and 'SD ヘビ' (SD Heavy).

上鍵盤のレジストレーションを設定します。

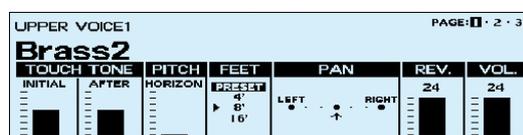
1. パネル上のUPPER KEYBOARD VOICE 1のBRASS(プラス)のボタンを押します。



2. データコントロールボタンを押して、Brass2を選択します。選択された音色は反転表示になります。



3. 選択したBrass2のコンディションを設定します。パネル上のBRASSのボタン、またはBrass2を選択したときと同じデータコントロールボタンをもう一度押します。LCD上にボイスコンディション画面の1ページ目が現れます。

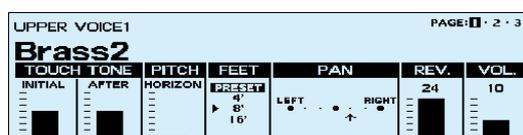


NOTE

ボイスコンディションの画面に入るには...

- (1) 「それぞれのVOICEボタンをもう一度押す」か、
- (2) 「音色を選択したデータコントロールボタンをもう一度押す」2通りの方法があります。これ以降は、説明を簡単にするために「音色を選択したデータコントロールボタンをもう一度押す」方法に統一して解説を進めます。

4. この画面では、タッチトーンのかかり具合、ピッチ、フィート、パン、リバーブ、ボリュームの設定ができます。Brass2のコンディションを右のように設定してください。

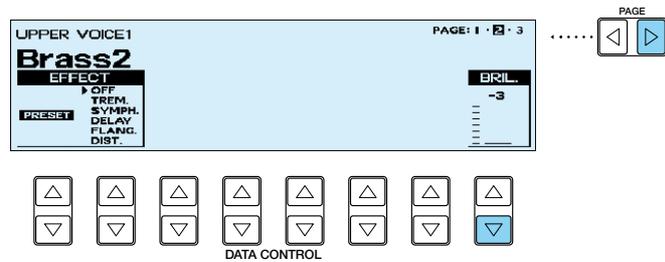


5.

PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ボイスコンディション画面の2ページ目を表示させます。

データコントロールボタンでBRIL.(ブリリアンス)を右のように設定してください。

ボイスコンディション画面の3ページ目は、プリセットのままで変更はありません。



これで、UPPER KEYBOARD VOICE 1の設定が終了しました。

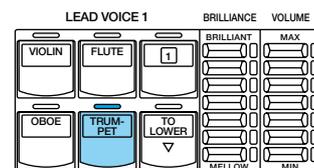
ここではUPPER KEYBOARD VOICE 2は使いませんので、UPPER KEYBOARD VOICE 2の音量が0になっていることを確認してください。



LEAD(リード)1のレジストレーションを変更します。

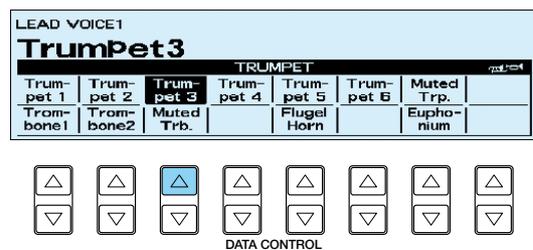
1.

パネル上のLEAD VOICE 1のTRUMPET(トランペット)を選択します。



2.

データコントロールボタンを押して、Trumpet3を選択します。

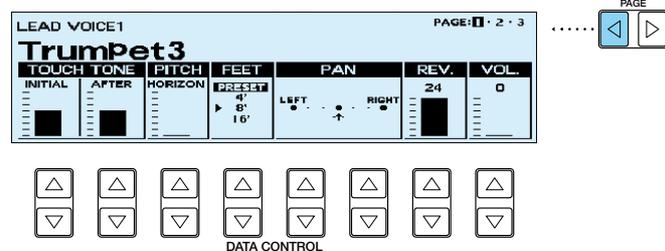


3.

選択したTrumpet3のコンディションを設定します。

Trumpet3を選択した時と同じデータコントロールボタンをもう一度押します。

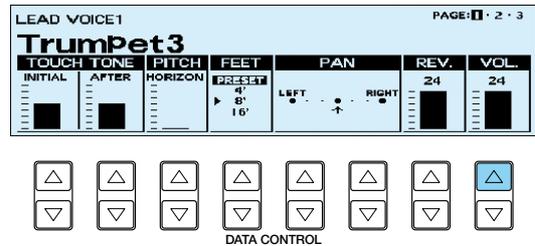
PAGE(ページ)ボタン(◀)を押してボイスコンディション画面の1ページ目を表示させます。



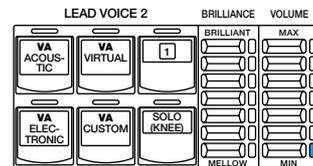
4.

Trumpet3のコンディションを、右のように設定してください。

ボイスコンディションの2ページ目と3ページ目は、プリセットのまま変更はありません。



これで、LEAD VOICE 1の設定が終了しました。
ここでは LEAD VOICE 2は使いませんので、LEAD VOICE 2の音量が0になっていることを確認してください。



下鍵盤のレジストレーションを設定します。

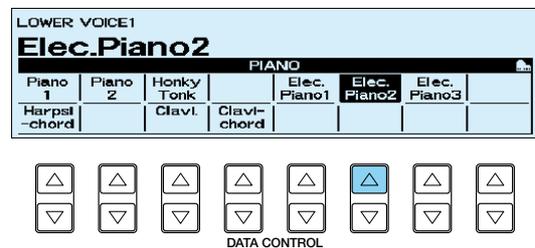
1.

パネル上のLOWER KEYBOARD VOICE 1のPIANO(ピアノ)のボタンを押します。LCD上にPIANOのボイスメニューが表示されます。



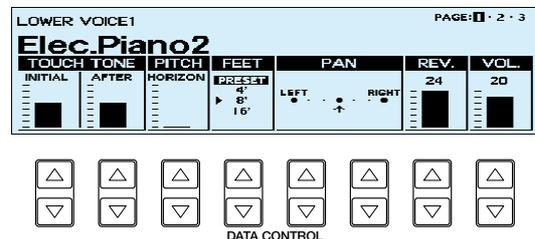
2.

Elec.Piano2のデータコントロールボタンを押します。



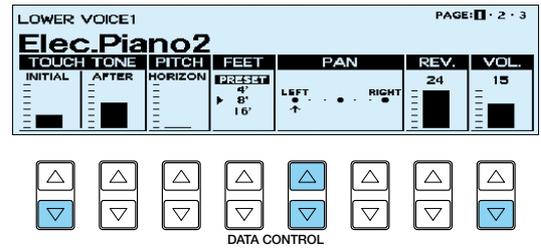
3.

選択したElec.Piano2のコンディションを設定します。Elec.Piano2を選択したときと同じデータコントロールボタンをもう一度押します。
ボイスコンディション画面の1ページ目が表示されます。



4.

データコントロールボタンでElec.Piano2のコンディションを右のように設定してください。

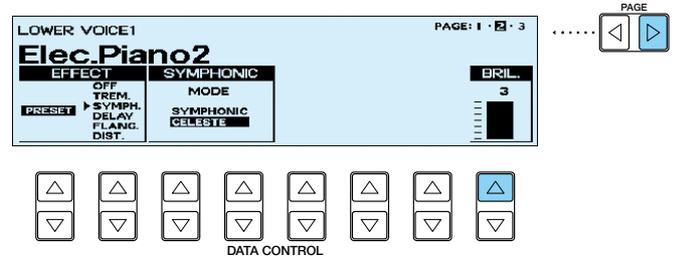


5.

PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ボイスコンディション画面の2ページ目を表示させます。

データコントロールボタンでBRIL.(ブリリアンス)を右のように設定してください。

ボイスコンディション画面の3ページ目は、プリセットのまま変更はありません。



NOTE

BRILLIANCEを設定するには...

- (1) 「パネル上にあるそれぞれのブリリアンスボタンを押す」か、
- (2) 「ボイスコンディション画面の2ページ目を表示させ、データコントロールボタンで設定する」2通りの方法があります。

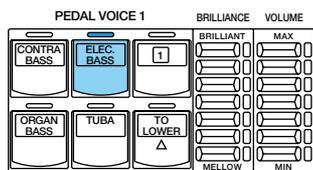
これで、LOWER KEYBOARD VOICE 1の設定が終了しました。

ここではLOWER KEYBOARD VOICE 2は使いませんので、LOWER KEYBOARD VOICE 2の音量が0になっていることを確認してください。

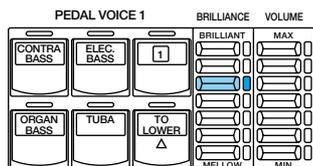


ペダル鍵盤(PEDAL VOICE 1)のレジストレーションを設定します。

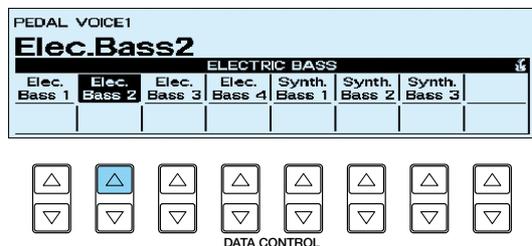
1. パネル上のPEDAL VOICE 1のELEC. BASS (エレクトリックベース)のボタンを押します。



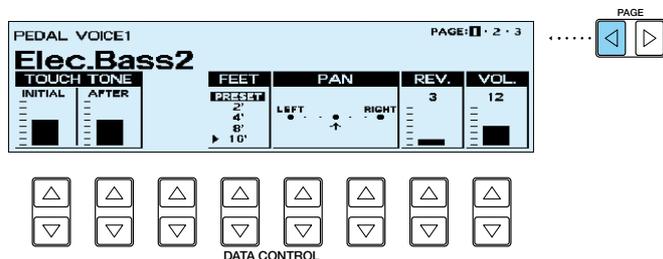
2. パネル上のブリリアンスボタンを押して右のように設定してください。



3. データコントロールボタンを押して、Elec.Bass2を選択します。

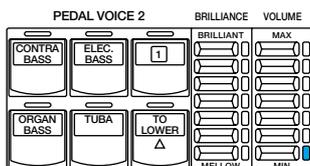


4. 選択したElec.Bass2のコンディションを設定します。
Elec.Bass2を選択したときと同じデータコントロールボタンをもう一度押します。
PAGE(ページ)ボタン(◀)を押してボイスコンディション画面の1ページ目を表示させます。



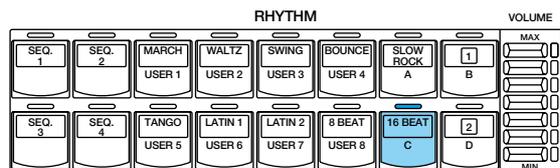
すべての設定内容はプリセットのまま変更はありませんが、右のように設定されているかどうか確認してください。

これで、PEDAL VOICE 1の設定が終了しました。
ここではPEDAL VOICE 2は使いませんので、PEDAL VOICE 2の音量が0になっていることを確認してください。

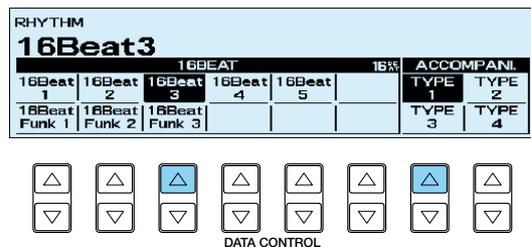


リズムを選択します。

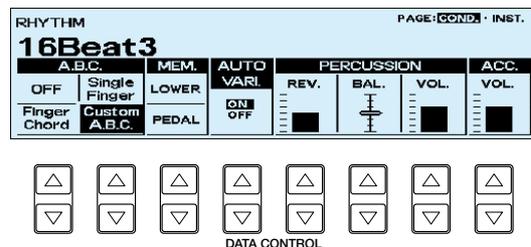
1. パネル上のRHYTHMの16 BEATのボタンを押します。
リズムのテンポは104に設定します。



2. データコントロールボタンを押して、16Beat3とアカンパニメントのTYPE 1を選択します。

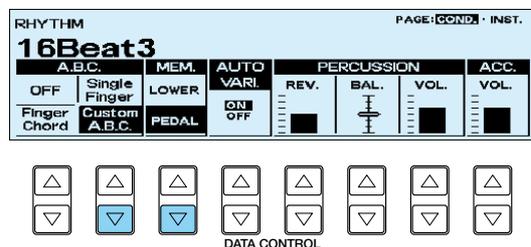


3. 選択した16Beat3のコンディションを設定します。
16Beat3を選択したときと同じデータコントロールボタンをもう一度押します。
リズムコンディションが表示されます。



4. (必要に応じて)リズムコンディションを右のように設定してください。

次のINST.(インストゥルメント)ページには、変更はありません。

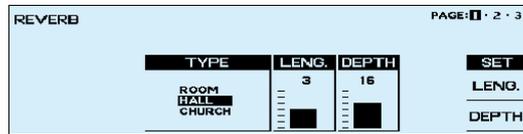
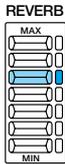


これで、RHYTHMの設定が終了しました。

リバーブを設定します。

1.

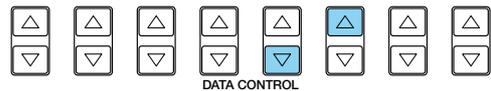
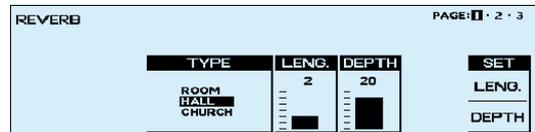
パネル左端のREVERB(リバーブ)ボリュームを押します。



リバーブボリュームを押すと、LCDにREVERB(リバーブ)コントロール画面の1ページ目が表示されます。

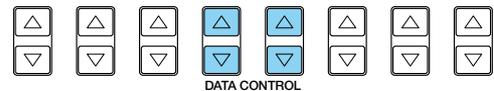
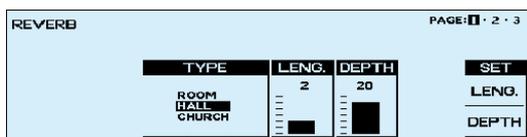
2.

リバーブを右のように設定してください。
この画面では、楽器全体へのリバーブのかかり具合を設定します。



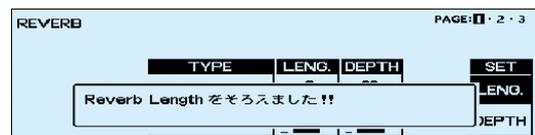
3.

SET(セット)のLENG.(レングス)のデータコントロールボタンを押すと、そろえてよいかどうかの確認を求める画面が表示されます。

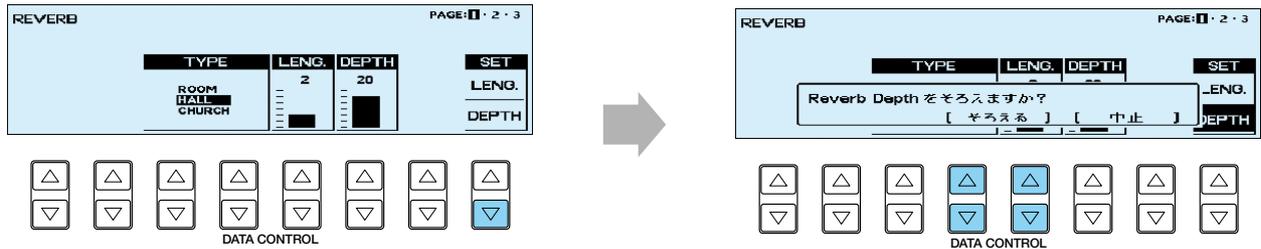


4.

[そろえる] の下にあるデータコントロールボタンを押すと、LCD画面に“Reverb Lengthをそろえました!!”が一瞬現れ、1ページ目にもどります。



5. SET(セット)のDEPTH(デプス)のデータコントロールボタンを押すと、そろえてよいかどうかの確認を求める画面が表示されます。

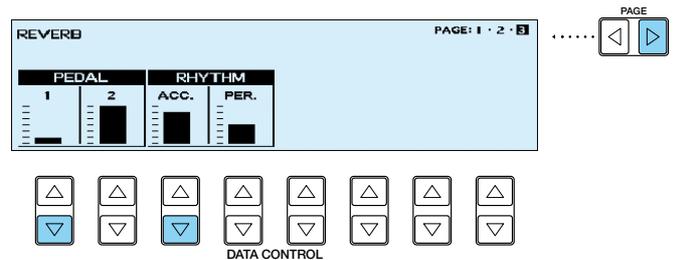


6. [そろえる]の下にあるデータコントロールボタンを押すと、LCD画面に“Reverb Depthをそろえました!!”が一瞬現れ、1ページ目にもどります。



リバーブコントロール画面の2ページ目は、プリセットのまま変更はありません。

7. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、リバーブコントロール画面の3ページ目を表示させます。この画面ではペダル鍵盤と、リズムセクションのACC.(アカンパニメント)、PER.(パーカッション)のリバーブのかかり具合を設定します。リバーブを右のように設定してください。



これで、REVERBの設定が終了しました。

♪ はあひらい...

リバーブは曲のジャンルによって左右される...といった考え方が一般的です。

このタイプの曲では、やや乾いた感じのベースやパーカッションがほしいので、リバーブは浅めにします。パンチの効いたプラスなども少なめがよさそうです。ストリングスやニュアンスのあるソロパートの楽器は、広がりを持たせるためにリバーブは深めにするとよいでしょう。

注意したいことは、エレクトーンを演奏する場所によってリバーブのかかり具合を考える必要が出てくる、ということです。たとえば、残響の多いホールならば浅めにしておいた方が無難ですし、天井の低い場所などでは深めに設定しておいたほうが良いようです。コンサートの当日リハーサルで微調整をするのは大変ですよね。EL-900には、この面倒を解決する一括変換機能という頼もしい機能が加わりました。それでも心配.....という時には、リバーブのかかり具合を、あらかじめ何通りか作ったフロッピーディスクを用意しておけば安心ですね。また、複数のエレクトーンを使ってアンサンブル演奏をする時にも、各々の数値がバラバラの状態では良いサウンドは生まれません。細心の気配りを.....。

これでイントロ部分のレジストレーションの設定がすべて終了しましたので、レジストレーションメモリーボタンに記録します。

上鍵盤と下鍵盤の間にあるレジストレーションメモリーセクションの、赤いM(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの1を押します。



レジストレーションメモリーボタンが一時的に点滅し、記録が完了したことを示します。

NOTE

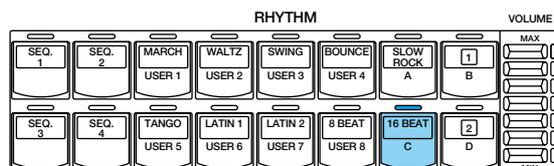
今回は4種類のレジストレーションを設定しますが、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のレジストレーションは基本的に共通のものを使います。したがって、この時点でレジストレーションメモリーボタンの2~4にも、今記録したレジストレーションメモリーボタンの1と同じレジストレーションデータを記録しておきましょう。こうしておくことで、後の作業が楽になるばかりでなく、「ボリュームが入っていなかった」とか「パンが左右バラバラになってしまった」などのミスをなくすことができるので大変便利です。

M 2 リハーサルA最後の2小節のレジストレーション

リハーサル2最後の2小節のレジストレーションでは、M1のアカンパニメント(伴奏)のタイプだけを変更します。

アカンパニメント(伴奏)のタイプを変更します。

1. パネル上のRHYTHMの16 BEATのボタンを押します。
M1で設定した16Beat3とアカンパニメントのTYPE 1が、LCD上に表示されます。



2. データコントロールボタンを押して、アカンパニメントをTYPE 2に設定してください。

| RHYTHM | | | | | | ACCOMPANI. | |
|----------|----------|----------|----------|----------|-----|------------|--------|
| 16Beat3 | | | | | | TYPE 1 | TYPE 2 |
| 16Beat 1 | 16Beat 2 | 16Beat 3 | 16Beat 4 | 16Beat 5 | 16% | TYPE 1 | TYPE 2 |
| 16Beat 1 | 16Beat 2 | 16Beat 3 | 16Beat 4 | 16Beat 5 | | TYPE 3 | TYPE 4 |
| Funk 1 | Funk 2 | Funk 3 | | | | | |



この曲では同じ16 Beatのリズムでも、次の譜例のようにいろいろなタイプのアカンパニメントを使っています。Elec.Guitarのリズムパターンが微妙に違ってきます。よく聴いてみると、ギターの種類が違っていたり、パン(定位)がずれていたり...。この曲ではA.B.C.(オートベースコード)のCustom A.B.C.(カスタムA.B.C.)をフルに活用しますが、ベースのパターンは押さえているコードによって、また押さえ変えるタイミングでも違ってきます。「アカンパニメント選び」は、こだわればとことん奥が深い世界といえそうですね。

譜例 2

16 Beat 3 アカンパニメント TYPE 1

16 Beat 3 アカンパニメント TYPE 2

16 Beat 3 アカンパニメント TYPE 4

リハーサルA最後の2小節(M2)のレジストレーションの設定が完了しましたので、レジストレーションメモリーボタンに記録します。

M1同様に、M(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの2を押します。



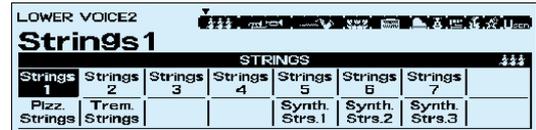
これで、M2が記録されました。

M 3

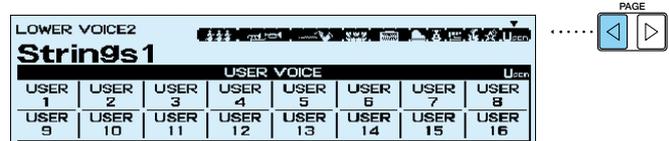
リハーサルBとリハーサルD以降エンディングまでのレジストレーション

リハーサルBとリハーサルD以降エンディングまでのレジストレーションでは、今まで使っていなかったLOWER KEYBOARD VOICE 2がUSER 1に変わります。VOICE EDIT(ボイスエディット)にも、挑戦してみましょう。

1. パネル上のLOWER KEYBOARD VOICE 2のドットボタン1を押します。
LCD上にSTRINGSのボイスメニューが表示されます。



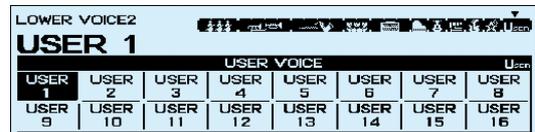
2. PAGE(ページ)ボタン(◀)を押して、ボイスメニュー最後のページのUSER(ユーザー)を表示させます。



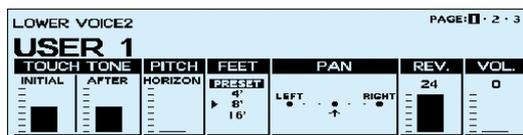
はみだし...

PAGE(ページ)ボタンは(◀)と(▶)のどちらの方向にも、変更できるようになっています。たとえばボイスメニューを選択する時、1ページ目のSTRINGSからUSERまで(▶)ボタンをなんと21回、COARSE(コース)ボタンを使っても5回も押さなければなりません(◀)なら1回だけ。そうなんです!...USERは最後のページ、つまりSTRINGSのすぐうしろ隣のページだった...というわけです。作業の時間短縮の知恵、まだまだ見つかりそうですね。

3. データコントロールボタンを押して、USER 1を選択します。

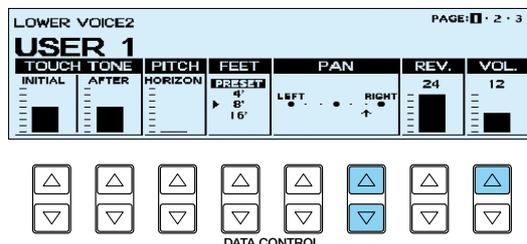


4. USER 1を選択した時と同じデータコントロールボタンをもう一度押します。
ボイスコンディション画面の1ページ目が表示されます。



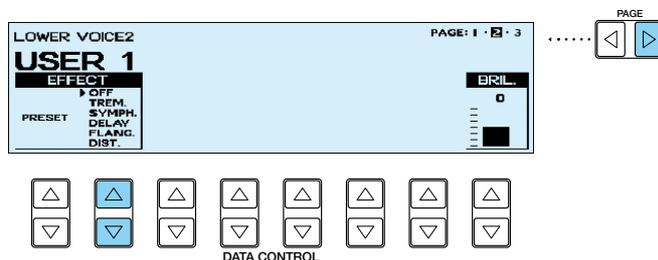
5. USER 1のコンディションを、右のように設定してください。

この段階では、まだUSER 1にはエディットした新しい音色が保存されていないので、初期状態でUSER 1に保存されているStrings1が鳴ります。



6. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ボイスコンディション画面の2ページ目を表示させます。
データコントロールボタンでEFFECT(エフェクト)を右のように設定してください。

ボイスコンディション画面の3ページ目は、プリセットのまま変更はありません。



次のVOICE EDITに移る前に、ここまでの設定内容をレジストレーションメモリーボタンに記録しておきましょう。

M(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの3を押します。

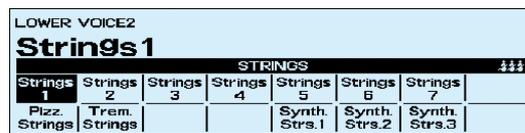
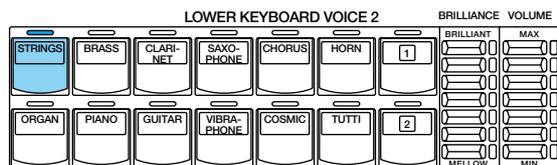


いったん記録しておくことによって、次のVOICE EDITの操作中になんらかのミスをおかしても、ここまでの設定内容を失わず、いつでもこの段階に戻れるので安心です。

VOICE EDIT(ボイスエディット)に挑戦しましょう。

M3のLOWER KEYBOARD VOICE 2のUSER 1ボイスとして、Synth.Strs.2(シンセストリングス2)の音をエディットしてみましょう

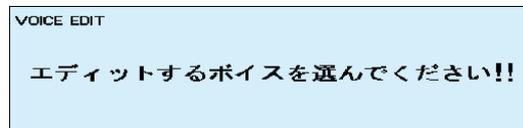
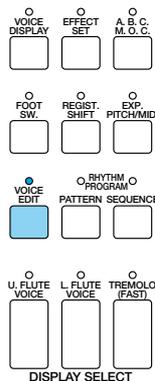
1. パネル上のLOWER KEYBOARD VOICE 2のSTRINGS(ストリングス)を押します。LCD上に、STRINGSのボイスメニューが表示されます。



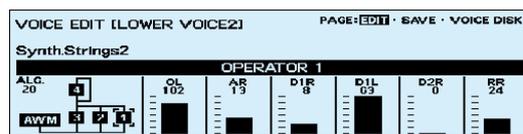
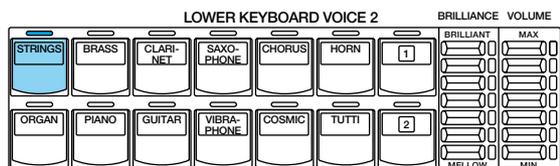
2. データコントロールボタンで、Synth.Strs.2を選択します。



3. LCDの右側にある、ディスプレイセレクトセレクションのVOICE EDITボタンを押しながら..... (LCDディスプレイには“エディットするボイスを選んでください!!”が現れます。)



4. LOWER KEYBOARD VOICE 2のSTRINGSのボタンを押します。LCDには、VOICE EDITのEDITのページが表示されます。



NOTE

エディット時にLOWER KEYBOARD VOICE 1の音が聞こえますので、エディットしづらいですね。このような場合は、ミュート機能を使って、LOWER KEYBOARD VOICE 1を一時的に聞こえなくしましょう。COARSE(コース)ボタンを押しながらLOWER KEYBOARD VOICE 1のボリュームボタンを押すと、LOWER KEYBOARD VOICE 1がミュートされます。

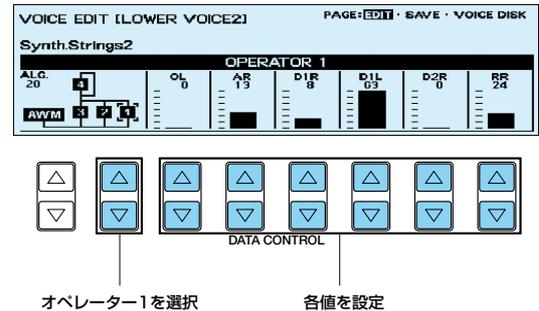
5.

オペレーター1、2、3とAWMのレベルを設定します。

オペレーター1、2、3の設定

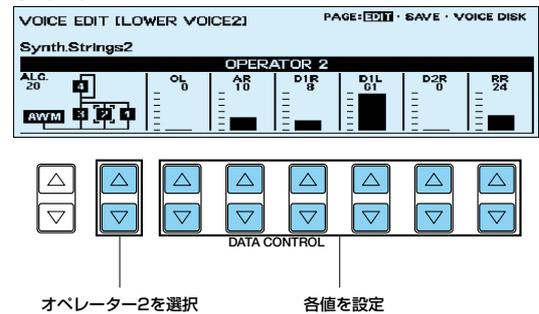
左から2列目のデータコントロールボタンを数回押して、1に合わせ、オペレーター1を選択します。各パラメーターに対応したデータコントロールボタンで、右のように値を設定してください。

オペレーター1



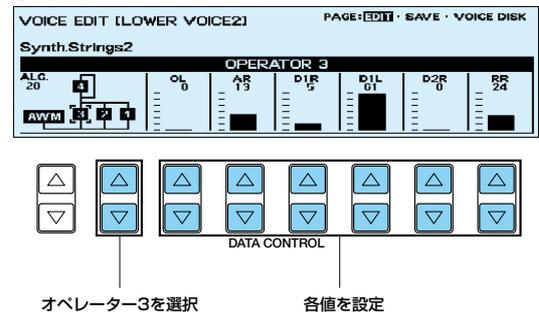
左から2列目のデータコントロールボタンを数回押す方法を繰り返しながら、オペレーター2、3も右のように値を設定してください。

オペレーター2



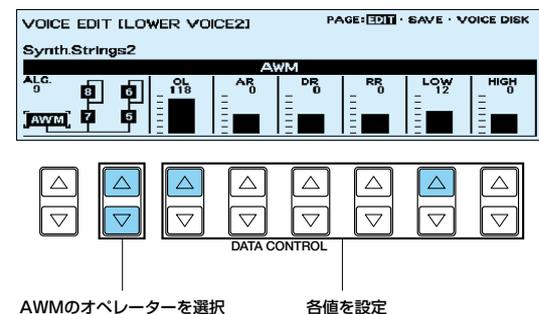
オペレーター4~8に変更はありません。

オペレーター3



AWMの設定

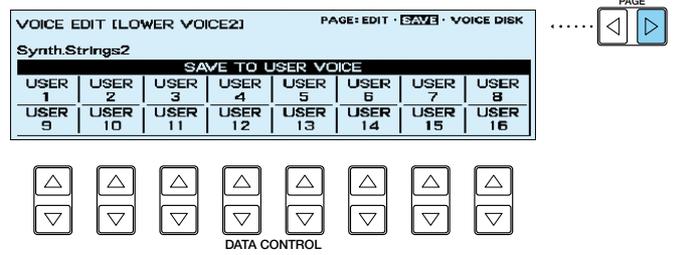
左から2列目のデータコントロールボタンを数回押して、**AWM**に合わせ、AWMのオペレーターを選択します。各パラメーターに対応したデータコントロールボタンで、右のように値を設定してください。



EL-900の音色は、一般的なシンセサイザーなどと同じように音色のもとになる信号を合成して作り出します。もとになる信号を発生する部分がオペレーターやAWMと呼ばれている音源ユニットです。EL-900ではオペレーター1~8(FM音源)とAWMの計9つの音源ユニットの組み合わせにより、いろいろなタイプの音色がつけられています。音源ユニットごとに音量や音色の値を変化させることで、自分好みの音色をつくることができます。詳しくは取扱説明書P.110をご参照ください。

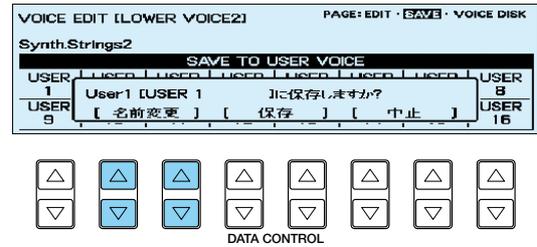
6.

PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、VOICE EDITのSAVE(セーブ)のページを表示します。



7.

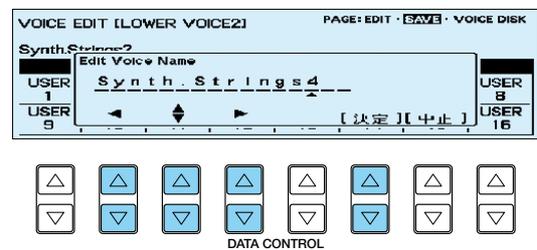
エディットした音色をUSER 1に登録します。データコントロールボタンのUSER 1を押します。LCDに確認の画面が表示されます。



8.

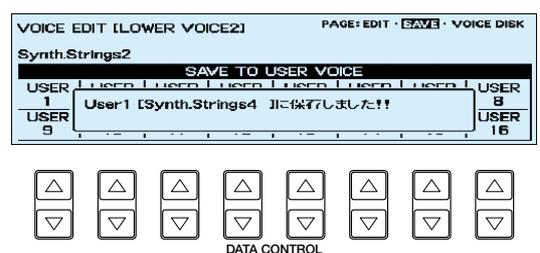
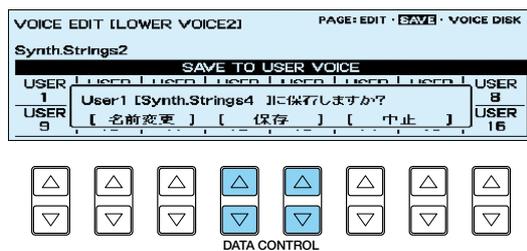
[名前変更]の下にあるデータコントロールボタンを使ってSynth.Strings4と入力したあと、[決定]の下にあるデータコントロールボタンを押します。

詳しい入力の方法は取扱説明書P.92をご参照ください。

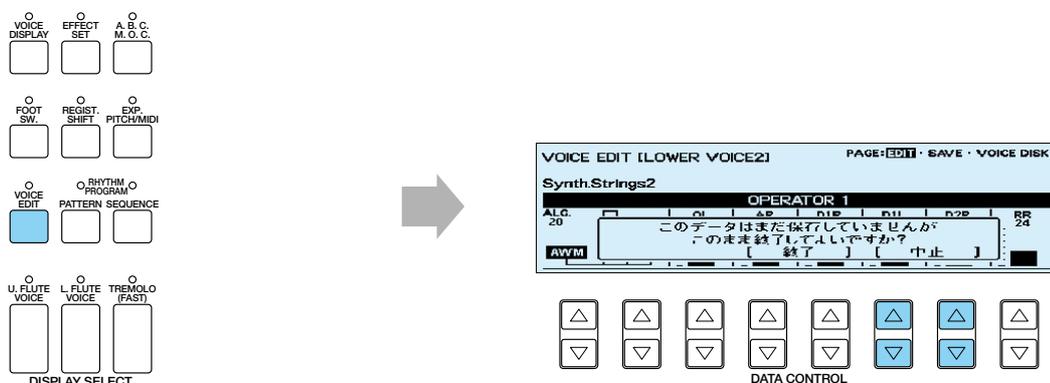


9.

“User 1 [Synth.Strings4] に保存しますか?”の確認の画面が表示されますので、[保存]の下にあるデータコントロールボタンを押して保存します。LCD画面に“User 1 [Synth.Strings4] に保存しました!!”が一瞬現われ、SAVE(セーブ)のページにもどります。



- 10.** ディスプレイセレクトセクションのVOICE EDITボタンを押して、ボイスエディットを終了します。LCDはボイスディスプレイ表示になります。保存していない場合、LCDに確認の画面が表示されます。前ページの6.~9.の操作で正しく保存した後、ボイスエディットを終了してください。



これで、AWM音源のみで作られたソフトな響きのSynth.Strings4.....という、新しい音色が保存されました。

- 11.** パネルのLOWER KEYBOARD VOICE 2のドットボタン1を押して、今つくったSynth.Strings4の音色を呼び出します。



ボイスエディットを含むリハーサルBとリハーサルD以降エンディングまでのレジストレーション(M3)の設定が完了しましたので、確認の意味でレジストレーションメモリーボタンに記録します。

NOTE

ほらほら、レジストレーションを記録する前にLOWER KEYBOARD VOICE 1のミュートは解除しましたか? COARSE(コース)ボタンを押しながらミュートしたLOWER KEYBOARD VOICE 1のボリュームボタンを押すと、ミュートが解除されます。

M1同様に、M(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの3を押します。



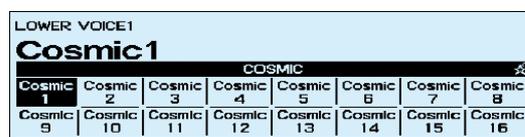
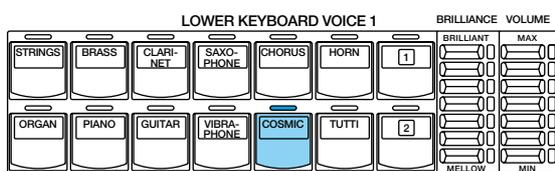
これで、M3が記録されました。

M 4 リハーサルCのレジストレーション

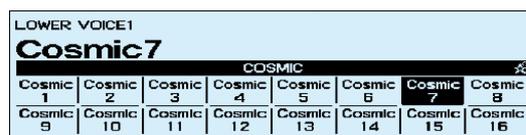
リハーサルCのレジストレーションでは、M3のLOWER KEYBOARD VOICE 1をElec.Piano2からCosmic7に変更します。PEDAL VOICE 2を下鍵盤で使います(TO LOWER)。また、アカンパニメント(伴奏)のタイプも変更します。

下鍵盤のレジストレーションを変更します。

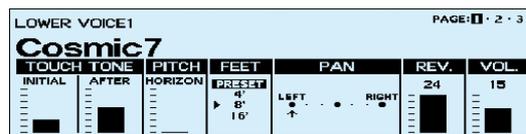
1. パネル上のLOWER KEYBOARD VOICE 1のCOSMICのボタンを押します。
LCD上にCOSMICのボイスメニューが表示されます。



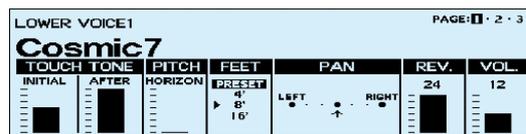
2. データコントロールボタンを押して、Cosmic7を選択します。



3. Cosmic7を選択した時と同じデータコントロールボタンをもう一度押して、ボイスコンディション画面の1ページ目を表示させます。



4. Cosmic7のコンディションを右のように設定してください。

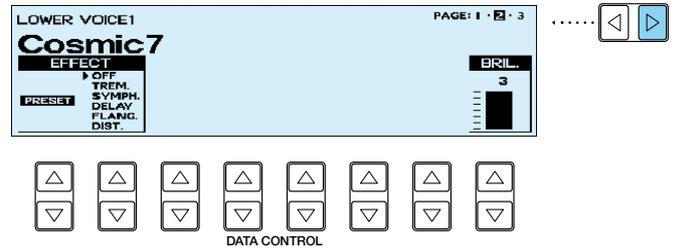




TOUCH TONE(タッチトーン)のAFTER(アフター)の値がトップになっていますね。動きの少ないハーモニーを押さえている左手を、鍵盤を深く強く押すようにすると、Cosmic7の特徴的なサウンドが強調されて、風が吹いているような雰囲気を作ることができます。

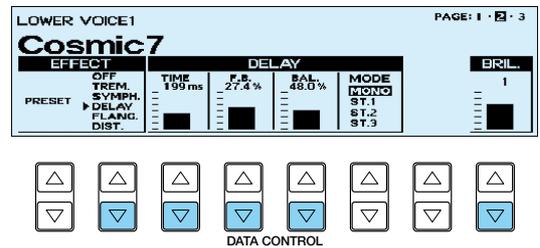
5.

PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ボイスコンディション画面の2ページ目を表示させます。



6.

データコントロールボタンでEFFECT(エフェクト)のDELAY(ディレイ)を選択し、右のようにディレイの各々の数値を設定してください。続けて、BRIL.(ブリリアンス)を右のように設定してください。



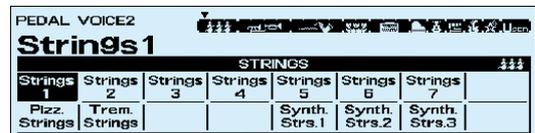
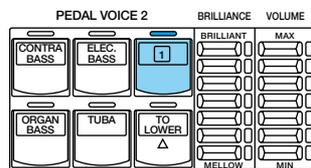
ボイスコンディション画面の3ページ目は、プリセットのまま変更はありません。

ペダル鍵盤(PEDAL VOICE 2)が下鍵盤で鳴るように設定します。

ペダル鍵盤(PEDAL VOICE 2)のレジストレーションを設定します。

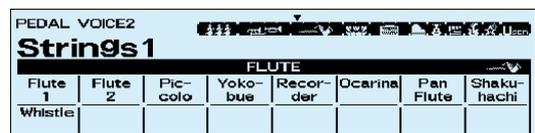
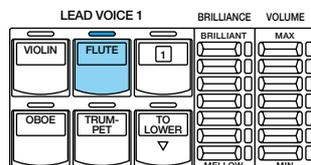
1.

パネル上のPEDAL VOICE 2のドットボタン1を押しながら.....(LCD上にプリセットのSTRINGSのボイスメニューが表示されます。)

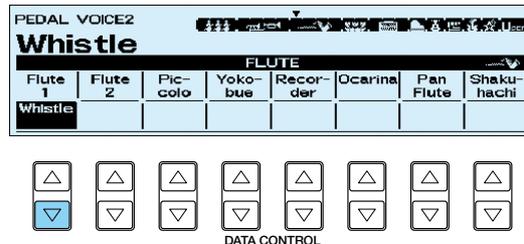


2.

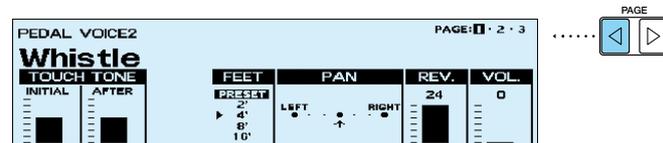
もう一方の指でパネル上のLEAD VOICE 1のFLUTE(フルート)のボタンを押します。LCD上にはPEDAL VOICE 2に移されたFLUTEのボイスメニューが現れます。



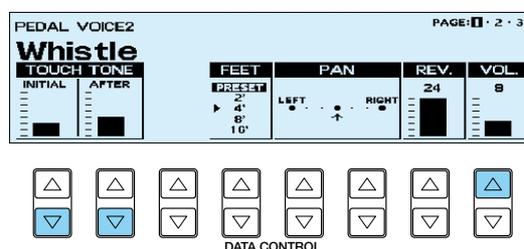
3. データコントロールボタンを押して、Whistle(ホイッスル)を選択します。



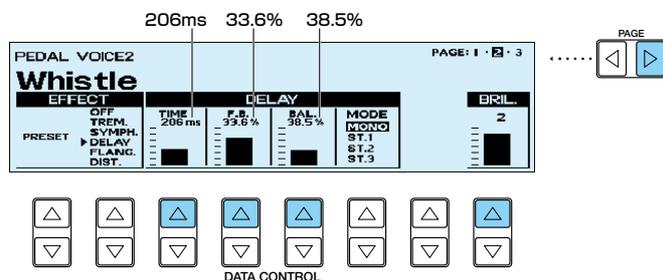
4. 選択したWhistleのコンディションを設定します。
Whistleを選択した時と同じデータコントロールボタンをもう一度押します。
PAGE(ページ)ボタン(◀)を押して、ボイスコンディション画面の1ページ目を表示させます。



5. Whistleのコンディションを、右のように設定してください。

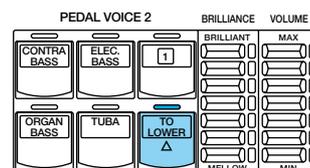


6. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ボイスコンディション画面の2ページ目を表示させ、データコントロールボタンでEFFECT(エフェクト)のDELAY(ディレイ)を選択し、右のようにディレイの各々の数値を設定してください。
続けて、BRIL.(ブリリアンス)を右のように設定してください。



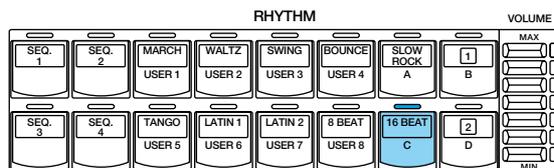
ボイスコンディション画面の3ページ目は、プリセットのまま変更はありません。

7. パネル上のPEDAL VOICE 2のTO LOWER (トゥーロワー)ボタンを押します。
PEDAL VOICE 2に設定したWhistleが、下鍵盤で鳴らせるようになります。



アカンパニメント(伴奏)のタイプを変更します。

1. パネル上のRHYTHMの16 BEATのボタンを押します。
M2で設定した16Beat3とアカンパニメントのTYPE 2が、LCD上に表示されます。



2. データコントロールボタンを押して、アカンパニメントをTYPE 4に設定してください。

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

| RHYTHM | | | | | | ACCOMPANI. | |
|---------------|---------------|---------------|----------|----------|--------|------------|--|
| 16Beat3 | | | | | | 16% | |
| 16BEAT | | | | | | TYPE 1 | |
| 16Beat 1 | 16Beat 2 | 16Beat 3 | 16Beat 4 | 16Beat 5 | TYPE 2 | | |
| 16Beat Funk 1 | 16Beat Funk 2 | 16Beat Funk 3 | | | TYPE 3 | | |
| | | | | | | TYPE 4 | |

リハーサルC(M4)のレジストレーションの設定が完了しましたので、レジストレーションメモリーボタンに記録します。

M1同様に、M(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの4を押します。



これで、M4が記録されました。

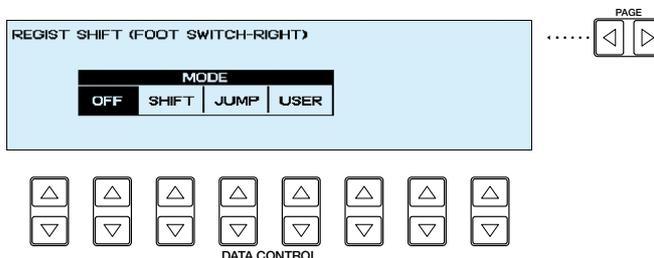
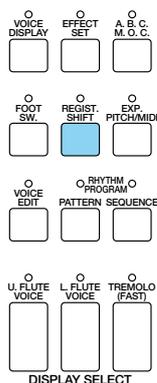
演奏の準備をしましょう。

レジストレーションの設定が完了したところで、一度「いい日旅立ち」を通して演奏してみましょう。

基本レジストレーションを使って演奏した時とは、印象がすっかり変わっていますよ！

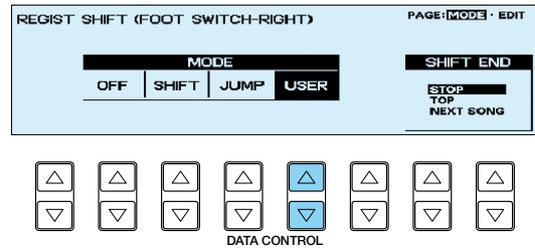
...その前にフットスイッチのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を設定しましょう。

1. ディスプレイセレクトセクションのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を押します。
LCDにレジストシフトのMODE(モード)が表示されます。



2.

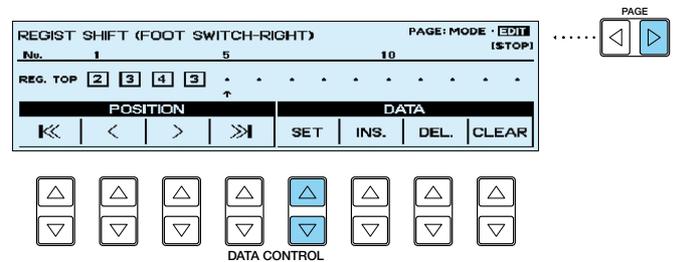
データコントロールボタンでUSER(ユーザー)を選択します。



3.

PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、レジストシフトのエディットページを表示させ、右のようにレジストレーションをセットしましょう。

レジストレーションのセットのしかたについては、取扱説明書のP.82をご参照ください。



ACT2でRPP(リズムパターンプログラム)、RSP(リズムシーケンスプログラム)の活用法についてお話しますが、ここまでの設定で演奏をする際には、左のフットスイッチのRHYTHM STOP(リズムストップ)を使って、キッパリ終わるようにしたいものですね。このために、M3にはENDING(エンディング)を記録しておきます。

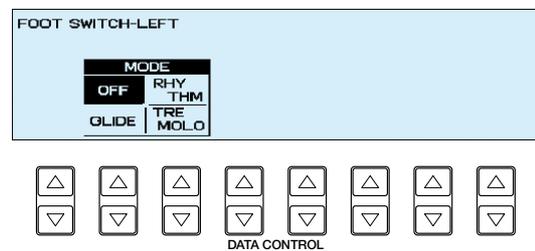
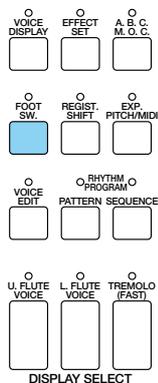
1.

レジストレーションメモリーボタンの3を押して、3のレジストレーションを呼び出しましょう。



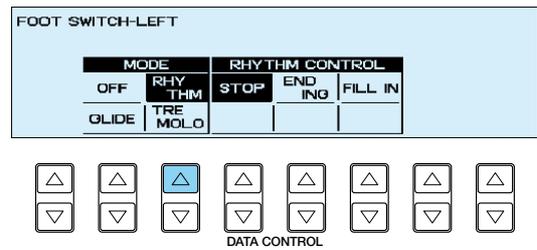
2.

ディスプレイセレクトセクションのFOOT SW.(フットスイッチ)を押します。フットスイッチのMODE(モード)がLCDに表示されます。



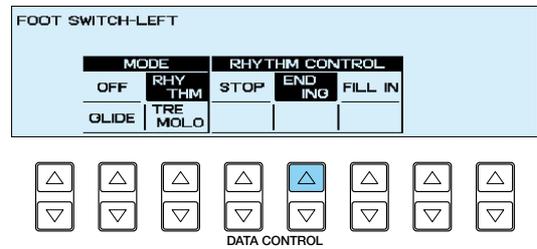
3.

データコントロールボタンでRHYTHMを選択します。



4.

データコントロールボタンを押してRHYTHM CONTROL(リズムコントロール)のENDING(エンディング)を選択します。



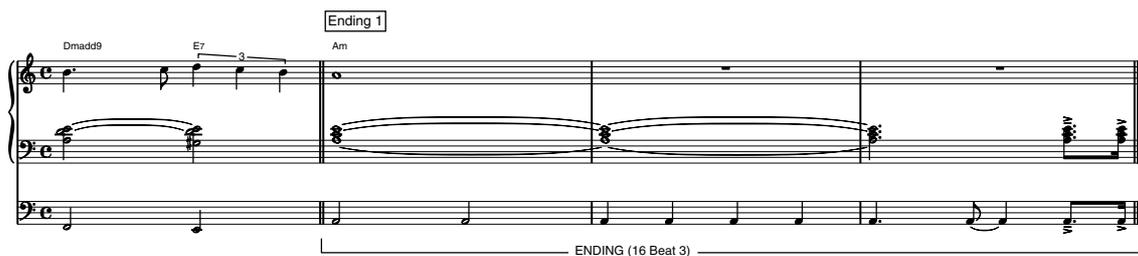
5.

M3に記録させておきましょう。



演奏上の操作としては、リハーサルマークのエンディングに入ったところで、左のフットスイッチを入れれば、自動的にエンディングが流れ始めます。

譜例 3



「いい日旅立ち」を演奏しましょう。

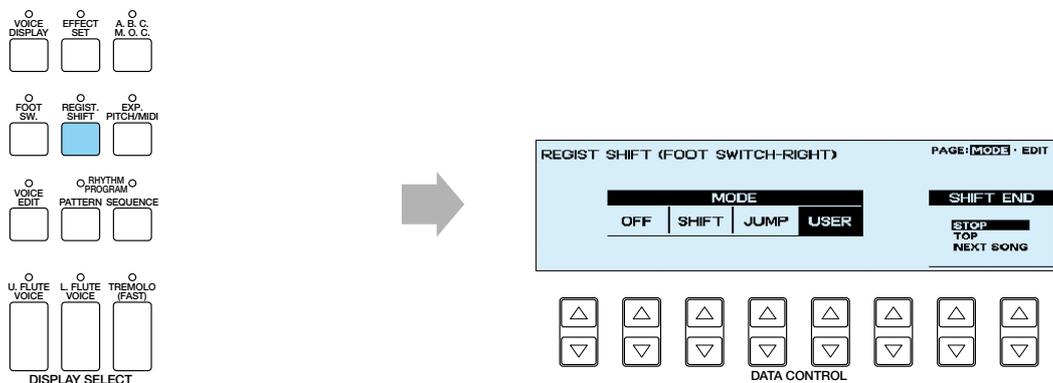
1.

レジストレーションメモリーボタンの1を押して、1のレジストレーションを呼び出しましょう。



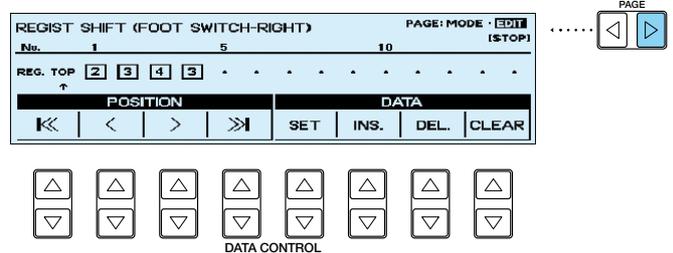
2.

ディスプレイセレクトセクションのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を押して、LCDにレジストシフトのMODE(モード)を表示させます。



3.

PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、USER(ユーザー)のエディットページにした画面を表示させておきます。図のように↑がTOPになっていることを確認しましょう。



この画面を表示しておく、たとえば誤ってシフトを先に送りすぎたときに、データコントロールボタンを押して、すばやく修正できるので安心ですよ。

4.

INTRO. ENDING(イントロ/エンディング)と SYNCHRO START(シンクロスタート)のボタンを押して.....



楽譜の中にレジストレーションの指示がありますので、該当する箇所ですばやく右のフットスイッチを使ってレジストレーションを変えながら演奏してください。

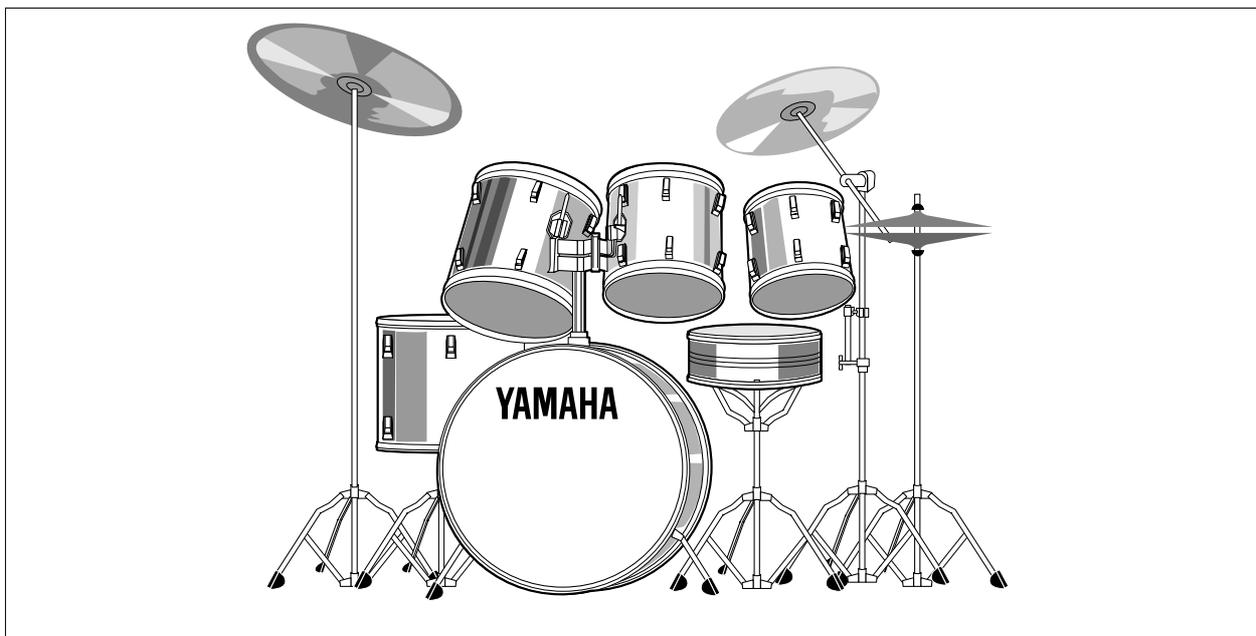
演奏スタート.....!

ACT 2 リズムをプログラムする

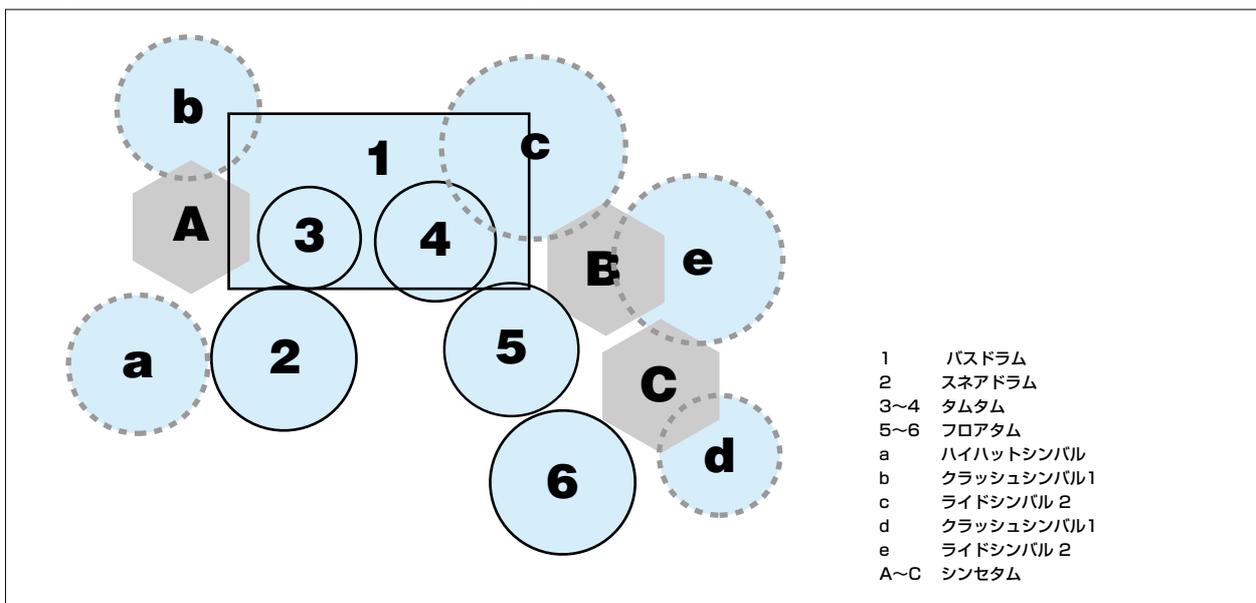
リズムのプログラムには、リズムパターンプログラム(RPP)とリズムシーケンスプログラム(RSP)の2種類のプログラムがあります(詳しくは取扱説明書P.125)。

ドラムをたたいたこともないし、パーカッションもカスタネットかタンバリンくらいしか経験がない…という人も、ちょっとしたコツを覚えれば「打ち込み名人」も夢ではありません。

次のイラストは一般的なドラムセットです。

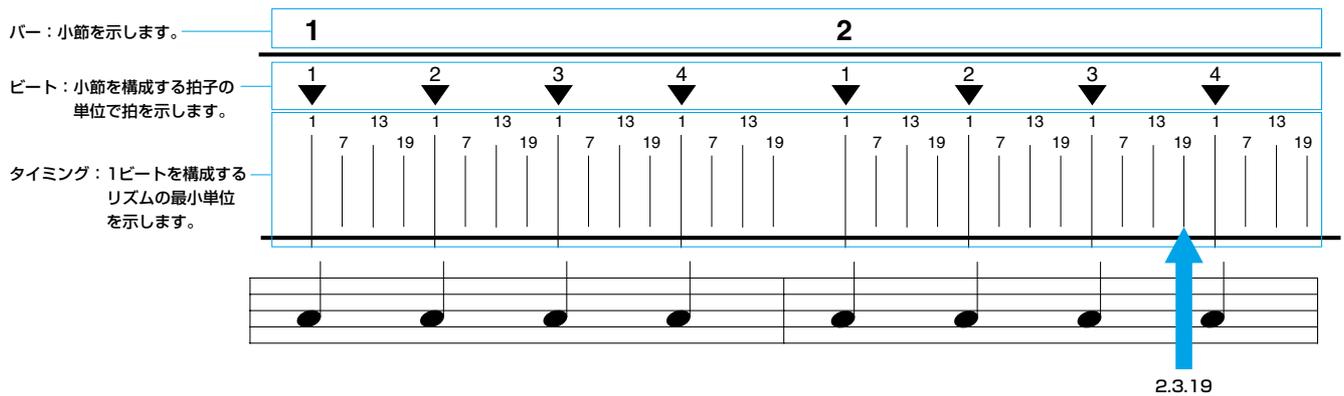


よく使われるリズムパターンをたたき出すことのできるドラムセットを真上から見ると下のイラストのような感じに配置されています。一般的なドラムセットに、クラッシュシンバル、ライドシンバルを2種類、シンセタムを3つ…なかなか贅沢なセッティングができました！セッティングは使用する機材の数やドラマーの好みで組み合わせは自由自在、ステージ上での見ばえも大切な要素の1つです。



この「いい日旅立ち」では、シンセタムは使いませんが、ラテンパーカッションの中でも馴染みのあるカバサの参加もあって、華やかになりそうですよ。

では、実際にリズムパターンプログラムを始めるまえに、いくつかの基礎的な概念を確認しておきましょう。
 ユーザーリズムは2小節から構成されます。リズムを時間軸で見ると、次のようにバー(小節)、ビート(拍)、タイ
 ミングから構成されていることがわかりいただけだと思います。



たとえば、2小節目の3拍目の19タイミング目の位置は、本書では“2.3.19”と表示します。
 ここでは、すべて打楽器を1つずつ入力していく「ステップライト」の方法でプログラムします。

「ミスが少なく能率的で、すばやい操作」…の考え方はレジストレーションと同じです。
 さあ頑張ってください！

リズムパターンプログラムに挑戦！

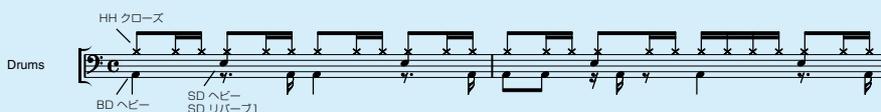
「課題A」の演奏に必要なリズムパターンを1つずつ作成します。ここでつくったリズムパターンを後でリズムシーケンスをつくるときに使用します。

リズムパターン USER1-A

16Beat3のパターンを使って、伴奏のリズムパターン(USER1-A)をつくります。最初に16Beat3をコピーし、不要な打楽器を消去したり、必要なものを加えることによって次の譜例のリズムパターンをつくります。

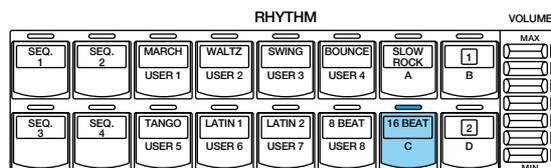
POINT

- BD Heavyを一度消去して入力しなおす

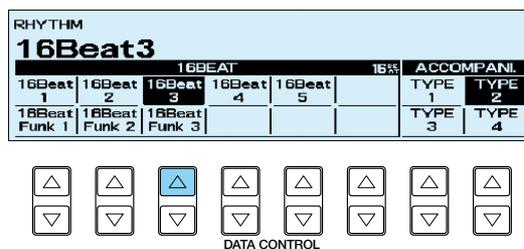


既存のリズムをコピーします。

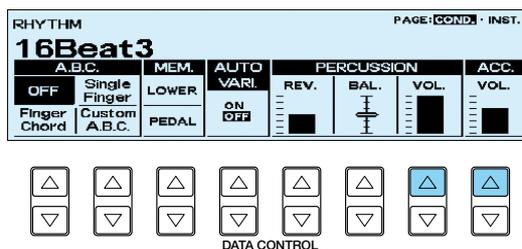
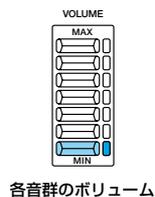
1. パネル上のRHYTHMの16 BEATのボタンを押します。



2. データコントロールボタンを押して、16Beat3を選択します。

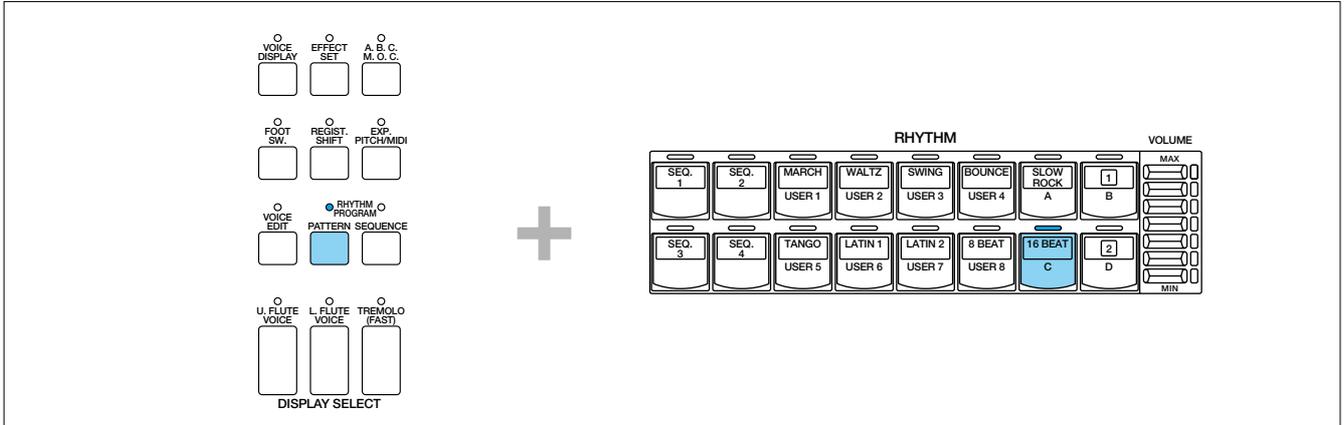


3. 上鍵盤、下鍵盤ともに各音群のボリュームを0にします。リズムコンディションを表示させ、リズム(PERCUSSION)とアカンパニメント(ACC.)のボリュームを上げます。



4.

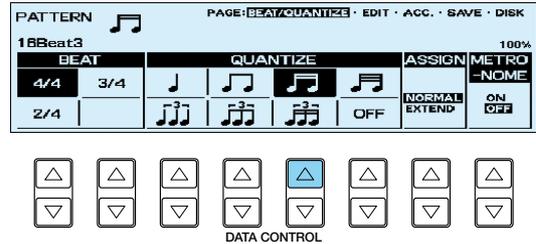
ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押しながら(LCDには“リズムを選んでください!!”が現れます)、パネル上の16 BEATのボタンを押します。使用したいリズムパターンの2小節(この場合16Beat3)がコピーされ、LCD上にBEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページが表示されます。



打楽器を入力します。

1.

データコントロールボタンを押して、QUANTIZE(クオンタイズ)を に設定します。



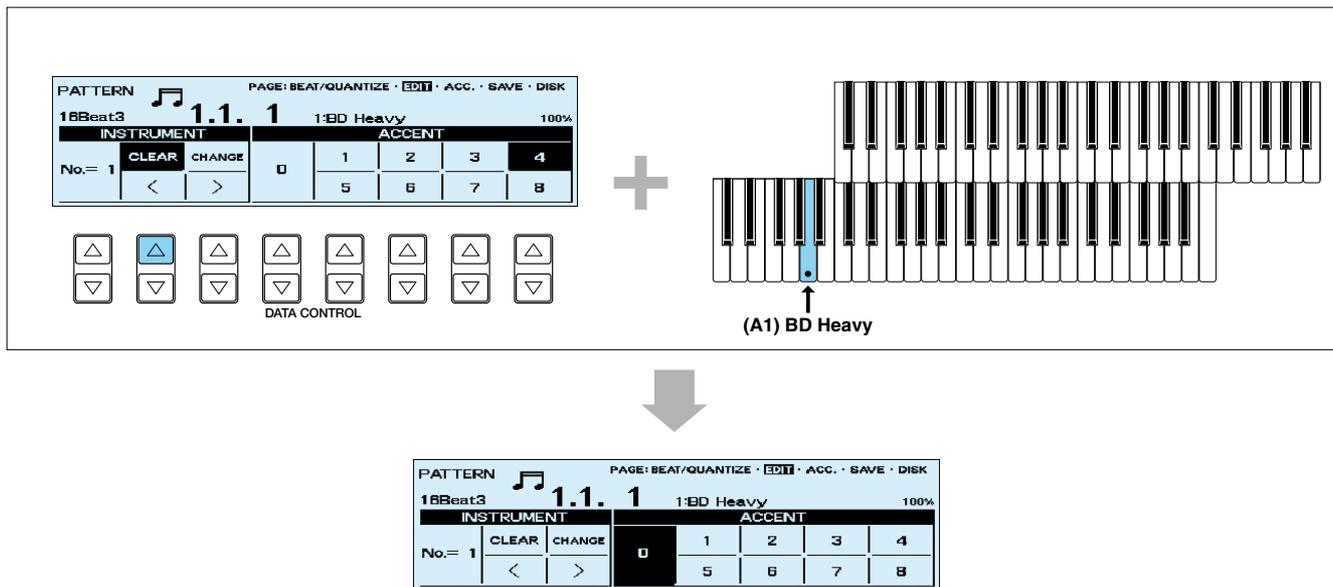
2.

次に、LCDの右側にあるPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。



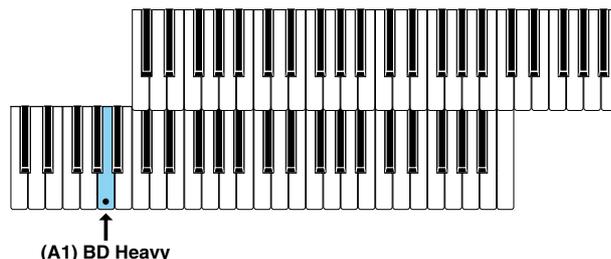
3.

CLEAR(クリア)のデータコントロールボタンを押しながら、下鍵盤のBD Heavy(バスドラムヘビー)がアサインされ(割り当てられている)キー(A1)を押します。
 “ピツ”という短い音がして、パターン内のその打楽器音はすべて消去されます。



4.

下鍵盤のA1を押して、そのキーにアサインされているBD Heavyを呼び出します。



各ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って、BD Heavyをアクセント表のように入力してください。

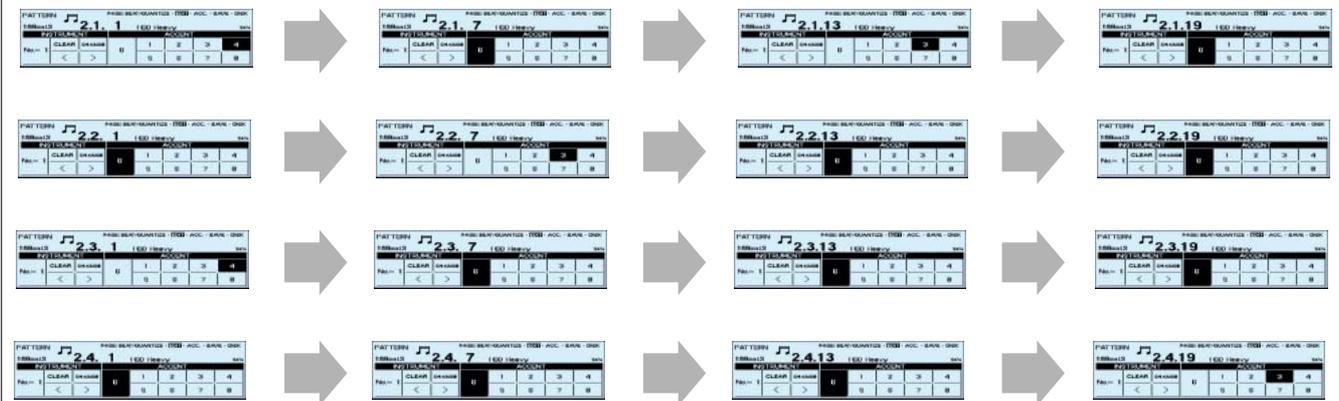
| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| BD Heavy | ♪ | 4000 | 0003 | 4000 | 0003 | 4030 | 0300 | 4000 | 0003 |

ここでは、2小節分を並べて解説します。データコントロールボタンの“0”と“3”と“4”のアクセントに相当するボタンをリズムカルに「4000 0003 4000 0003」と押して入力していきます。そのまま続けて2小節目の「4030 0300 4000 0003」を入力するとポジションは1.1.1に戻ります。これで、BD Heavyが入力されました。

1小節目



2小節目

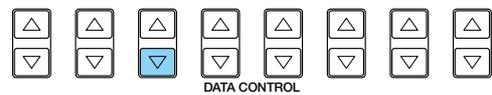


5.

うまく入力できたかどうかチェックします。
>(カーソル)のデータコントロールボタンを押してポジションを移動します。

前の図の通りになっていれば大丈夫です。うまくいかなかったらもう一度同じように繰り返してみましょう。

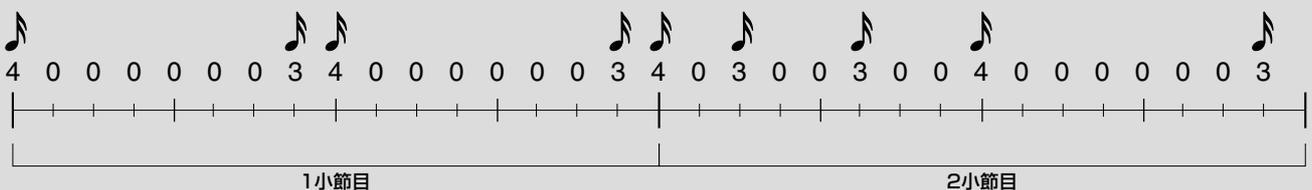
| PATTERN | | PAGE: BEAT/QUANTIZE · EDIT · ACC. · SAVE · DISK | | | | | | | |
|------------|--------|---|---|--------|---|---|---|--|--|
| 18Beat3 | 1.1. 1 | 1:BD Heavy | | 100% | | | | | |
| INSTRUMENT | | | | ACCENT | | | | | |
| No.= 1 | CLEAR | CHANGE | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| | < | > | | 5 | 6 | 7 | 8 | | |



DATA CONTROL

NOTE

前ページで入力したBD Heavyを時間軸上に音符で並べてみると、次のようになります。



アカンパニメントのパターンを選択します。

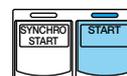
1. LCDの右側のPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ACC.(アカンパニメント)ページを表示させます。



2. (必要に応じて)データコントロールボタンで、16Beat3とアカンパニメントのTYPE1を選択してください。



リズムをスタートさせて、作成したリズムパターンを確認しましょう。



🎵 はみだしメモ...

アカンパニメントのパターン自体はリズムと一緒にユーザーに保存できますが、アカンパニメントのTYPE(タイプ)やコンディションの内容は、保存できません。ここでわざわざTYPE(タイプ)を設定している理由は、選んだアカンパニメントの音を聞いて確認するためです。決して「無駄な作業」ではないのです。

リズムパターンを保存します。

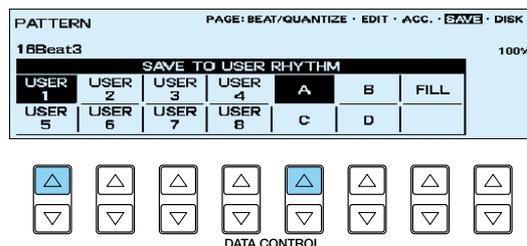
1.

PAGE(ページ)ボタンを押して、SAVE(セーブ)ページを表示させます。



2.

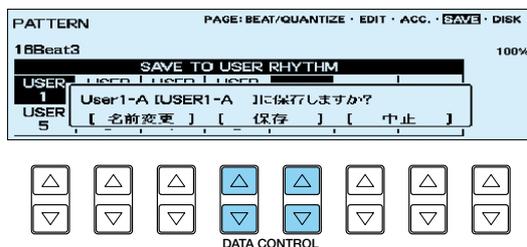
データコントロールボタンで、USER(ユーザー)ナンバーとバリエーションタイプ(ここでは、USER1-A)をそれぞれ選択してください。



3.

“User 1-A [USER1-A] に保存しますか?”の確認の画面が表示されますので、[保存]の下にあるデータコントロールボタンを押して保存します。

LCD画面に“User 1-A [USER1-A] に保存しました !!”が一瞬現われ、元の画面にもどります。



NOTE

ここで[名前変更]の下にあるデータコントロールボタンを押すと、ネーミングの画面が表示され、パターンの名前をつけることができます。詳しくは、取扱説明書P.92をご参照ください。

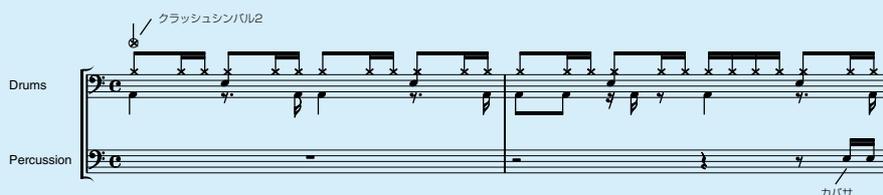
これで、新しく作成したリズムパターンがUSER1-Aに保存されました。

リズムパターン USER1-B

今つくったUSER1-Aに、下の譜例に示された2種類の打楽器を追加して、伴奏のリズムパターンUSER1-Bをつくります。

POINT

- Crash Cym2を入力する
- Cabasaを入力する
- アカンパニメントのパターンを変更する



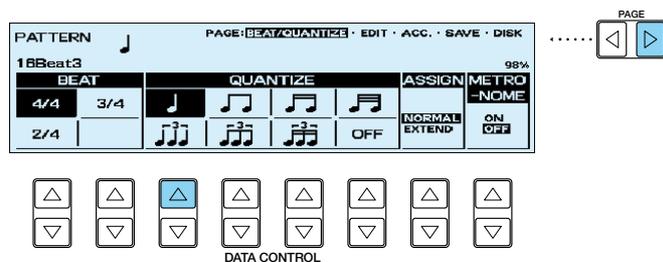
プログラムを終了せず、次のプログラムを作成します。

この方法は、先に作成したリズムパターンにわずかな変更をするだけ…という時に便利！。ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押してプログラムを終了した場合、すべての操作が振り出しに戻ってしまうので、終了せずに次の作業に入ればその分時間の節約ができる…というわけです。

打楽器を入力します。

1.

PATTERN(パターン)作成の画面を終了せずに、PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページを表示させます。
データコントロールボタンを押して ♪ を選びます。



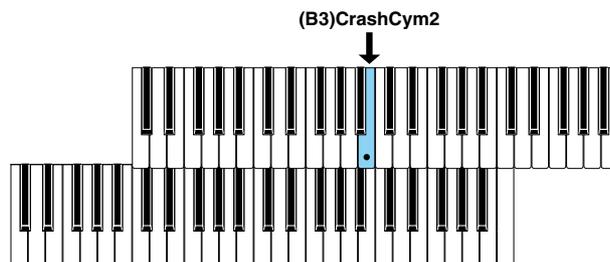
2.

次に、LCDの右側にあるPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。



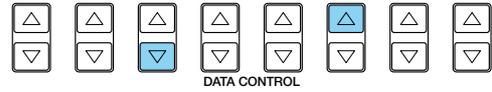
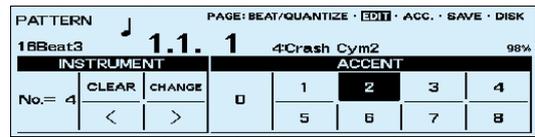
3.

上鍵盤のシの音(B3)を押して、そのキーにアサインされているCrash Cym2(クラッシュシンバル2)を呼び出します。



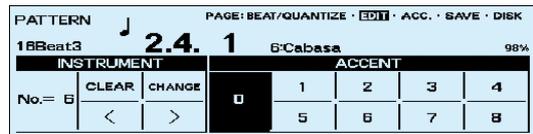
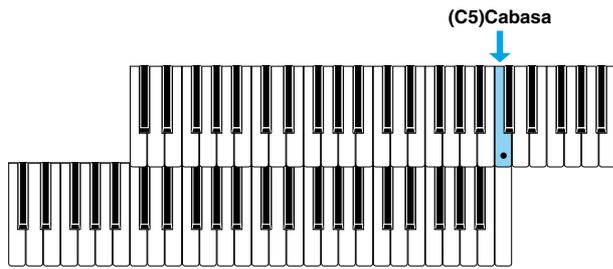
4.

(必要に応じて)>(カーソル)のデータコントロールボタンを押して1.1.1を表示させます。ACCENTの2を入力してください。



5.

上鍵盤のドの音(C5)を押して、そのキーにアサインされているCabasa(カバサ)を呼び出します。続けて<(カーソル)のデータコントロールボタンを2回押して、ポジションを2.4.1にします。



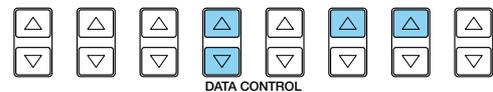
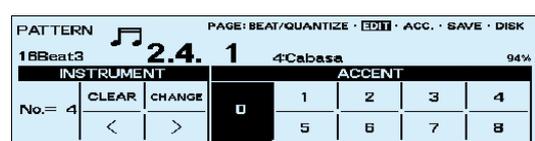
6.

PAGE(ページ)ボタン(◀)を押して、BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページを表示させます。データコントロールボタンを押して を選びます。



7.

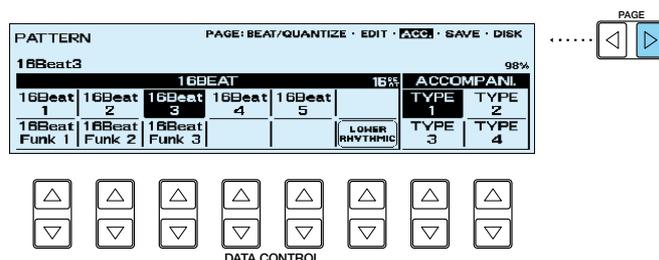
PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)のページを表示させます。各ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って、Cabasaを「0023」と入力してください。



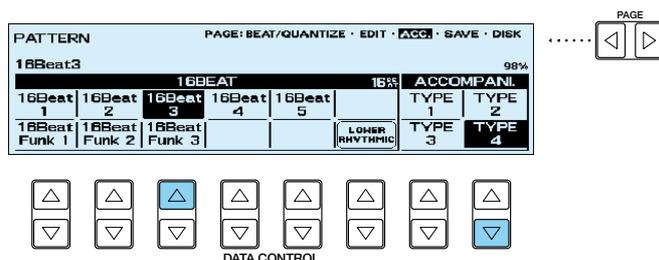
| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Cabasa | & | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0023 |

アカンパニメントのパターンを変更します。

1. LCDの右側のPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ACC.(アカンパニメント)ページを表示させます。



2. データコントロールボタンで、16Beat3とアカンパニメントのTYPE4を選択します。試聴してみてください。

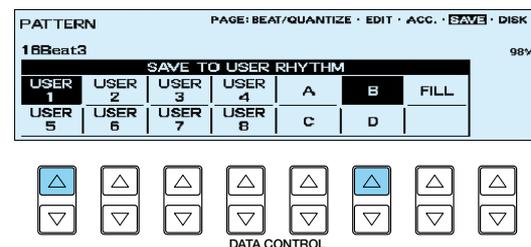


リズムパターンを保存します。

1. USER1-Aを保存した時と同じ方法で、USER1-Bにリズムパターンを保存します。PAGE(ページ)ボタンを押して、SAVE(セーブ)ページを表示させます。

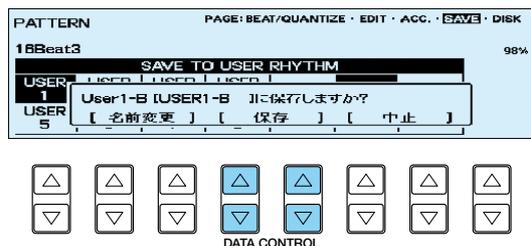


2. データコントロールボタンで、USER(ユーザー)ナンバーとバリエーションタイプ(ここでは、USER1-B)をそれぞれ選択してください。



3. “User1-B [USER1-B] に保存しますか?”の確認の画面が表示されますので、[保存]の下にあるデータコントロールボタンを押して保存します。

LCD画面に“User1-B [USER1-B] に保存しました!!”が一瞬現れ、元の画面にもどります。



これで、新しく作成したリズムパターンがUSER1-Bに保存されました。

リズムパターン USER1-C

今つくったUSER1-Bに、下の譜例に示されたいくつかの打楽器を追加、または変更をして伴奏のリズムパターンUSER1-Cをつくります。

POINT

- Crash Cym2を消去する
- HH Closeを変更する
- BD Heavyを変更する
- HH Openを入力する

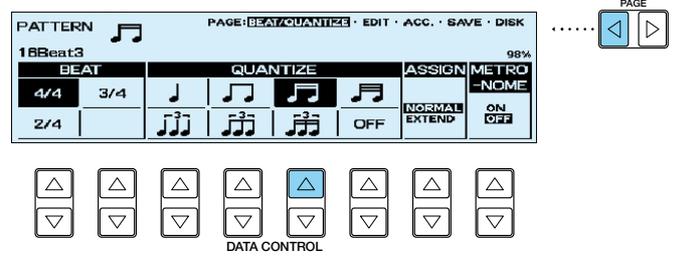
打楽器を入力します。

- (必要に応じて)LCDの右側にあるPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。

- CLEAR(クリア)のデータコントロールボタンを押しながら、上鍵盤のCrash Cym2(クラッシュシンバル2)がアサインされ(割り当てられ)ているシの音(B3)を押します。
“ピツ”という短い音がして、パターン内のその打楽器音はすべて消去されます。

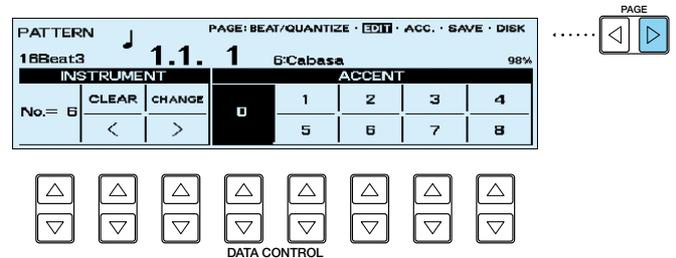
3.

PAGE(ページ)ボタン(◀)を押して、BEAT /QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページを表示させます。
データコントロールボタンを押して  を選びます。



4.

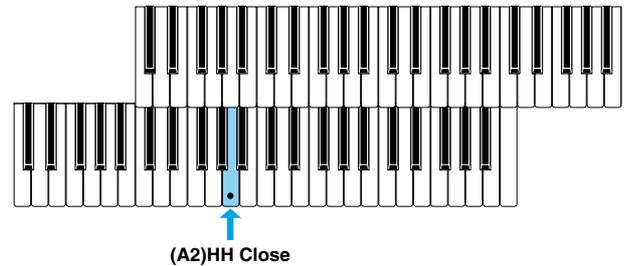
次に、LCDの右側にあるPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。



5.

下鍵盤のラの音(A2)を押して、そのキーにアサインされているHH Closeを呼び出します。

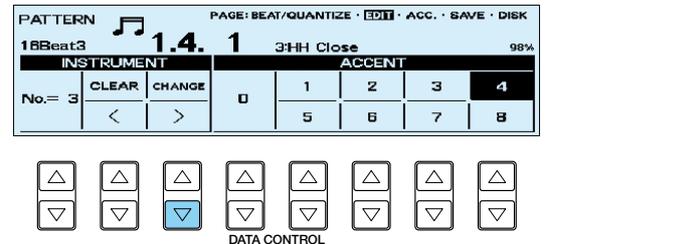
各ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って、HH Closeをアクセント表のように入力してください。



| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|----------|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| HH Close |  | 4023 | 4023 | 2322 | 4021 | 4022 | 3022 | 3033 | 4033 |

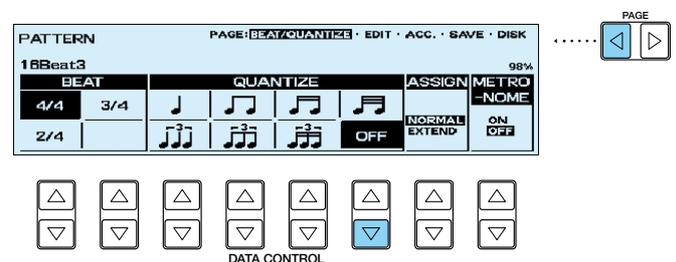
6.

>(カーソル)のデータコントロールボタンを押して1.4.1を表示させます。



7.

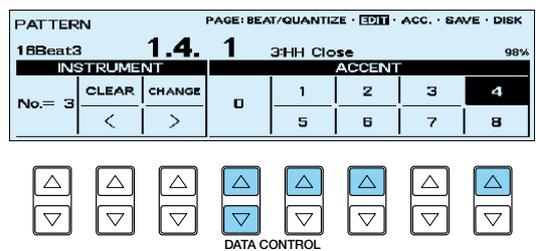
PAGE(ページ)ボタン(◀)を押して、BEAT /QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページを表示させます。
データコントロールボタンを押してOFFを選びます。



8.

PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)のページに戻ります。

各ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って、1.4.1のポジションからHH Closeをアクセント表のように入力してください。



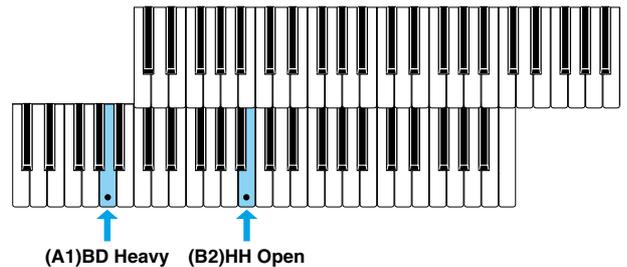
| 打楽器 | クオンタイズ | 1.4.1~ | 1.4.7~ | 1.4.13~ | 1.4.19~ |
|----------|--------|--------|--------|---------|---------|
| HH Close | OFF | 400000 | 000000 | 200000 | 101010 |

はみだし目...

アクセント表を見て、前半に0が並ぶ場合は、COARSE(コース)ボタンを押しながら<>(カーソル)のデータコントロールボタンを押して、1拍単位でポジションを表示させたり、クオンタイズを大きな値にしてビートの「早送り」をして、キリのいい箇所までクオンタイズを変更……、その場所から入力すると、ミスも少なく作業時間がグーンと節約できます。<>(カーソル)のデータコントロールボタンをうまく利用して、これから変更しようとする箇所、ページの近い方へ移動するテクニックを、ぜひマスターしてほしいものです。

9.

5.、6.や7.、8.と同じ手順で、譜例の打楽器をアクセント表のように、それぞれ入力してください。



| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| HH Open | ♪ & ♪ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0200 | 0000 |
| BD Heavy | ♪ | 4000 | 0003 | 4000 | 0003 | 0300 | 0003 | 4000 | 0003 |

リズムパターンを保存します。

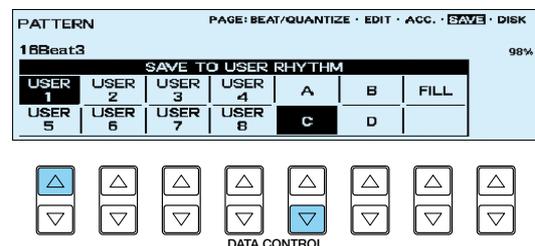
1.

USER1-A、Bを保存した時と同じ方法で、USER1-Cにリズムパターンを保存します。PAGE(ページ)ボタンを押して、SAVE(セーブ)ページを表示させます。



2.

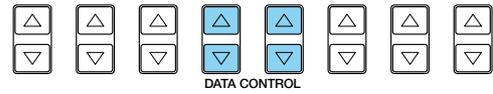
データコントロールボタンで、USER(ユーザー)ナンバーとバリエーションタイプ(ここでは、USER1-C)をそれぞれ選択してください。



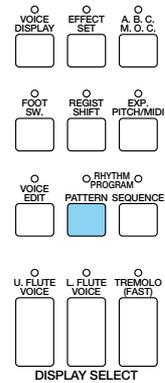
3.

“User1-C [USER1-C] に保存しますか？”の確認の画面が表示されますので、[保存]の下にあるデータコントロールボタンを押して保存します。

LCD画面に“User1-C [USER1-C] に保存しました!!”が一瞬現れ、元の画面にもどります。



ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押すと、リズムプログラムが終了します。



NOTE

保存をしていない状態で、リズムプログラムを終了しようとする、終了してもよいか確認を求める表示が現れます。この場合そのまま終了すると、せっかくつくったパターンが失われてしまいますから、気をつけてください。上記3.の操作で正しく保存した後、リズムプログラムを終了してください。

はみだし...

終了する...という響きは、少々堅苦しい感じがしますよね。一連の作業からちょっとそれる...くらいの状態のことを、「抜ける」などと言いあらわすこともあります。

リズムパターン USER1-D

すでに保存してあるUSER1-Bをコピーして、下の譜例に示されたいくつかの打楽器を追加、または変更をして伴奏のリズムパターンUSER1-Dをつくります。

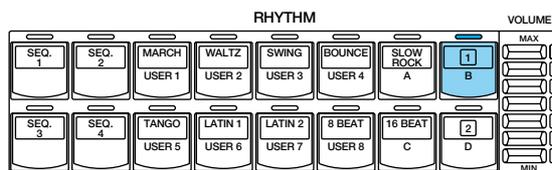
POINT

- Crash Cym2を消去する
- BD Heavyを変更する
- SD Heavyを変更する
- SD Reverbを入力する

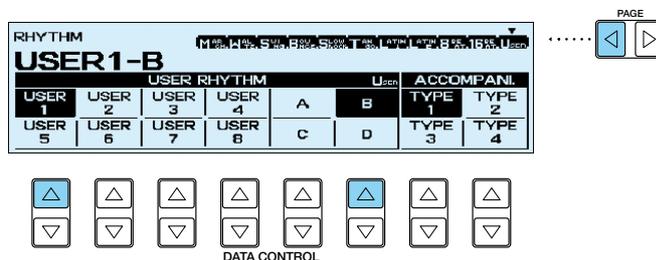


既存のリズムをコピーします。

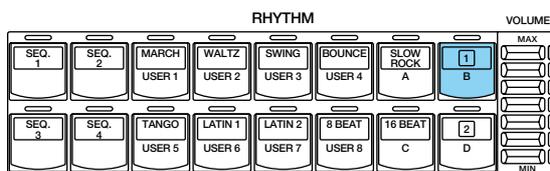
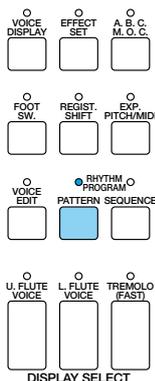
1. パネル上のRHYTHMのドットボタンを押します。



2. PAGE(ページ)ボタン(◀)でUSERページを表示させたあと、データコントロールボタンを押して、USER1-Bを選択します。



3. ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押しながら(LCDには“リズムを選んでください!!”が現れます)、パネル上のドットボタンを押します。使用したいリズムパターンの2小節(この場合USER1-B)がコピーされ、LCD上にBEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページが表示されます。

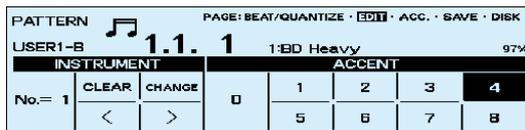


打楽器を入力します。

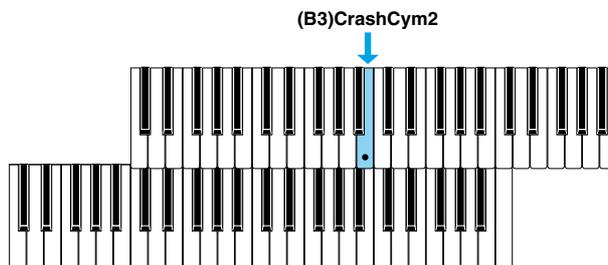
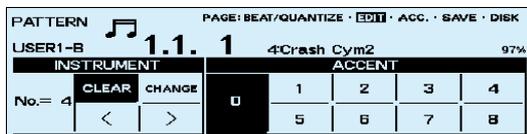
1. データコントロールボタンを押して、QUANTIZE(クオンタイズ)を  に設定します。



2. 次に、LCDの右側にあるPAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。

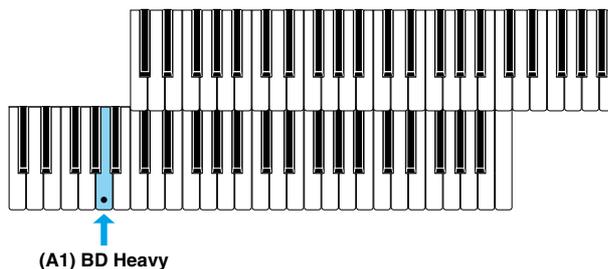


3. CLEAR(クリア)のデータコントロールボタンを押しながら、上鍵盤のCrash Cym2(クラッシュシンバル2)がアサインされ(割り当てられ)ているシの音(B3)を押します。
“ピツ”という短い音がして、パターン内のその打楽器音はすべて消去されます。



4. 下鍵盤のラの音(A1)を押して、そのキーにアサインされているBD Heavyを呼び出します。

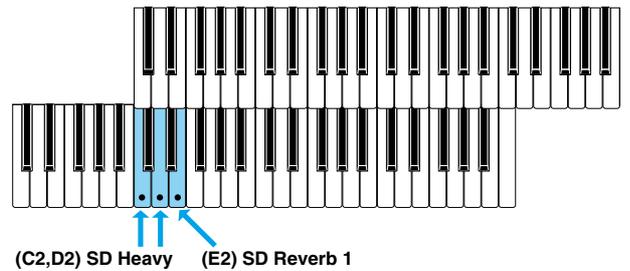
各ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って、BD Heavyをアクセント表のように入力してください。



| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|----------|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| BD Heavy |  | 4000 | 0003 | 4000 | 0003 | 4030 | 0300 | 4000 | 0200 |

5.

4.と同じ手順で、譜例の打楽器をアクセント表のように、それぞれ入力してください。

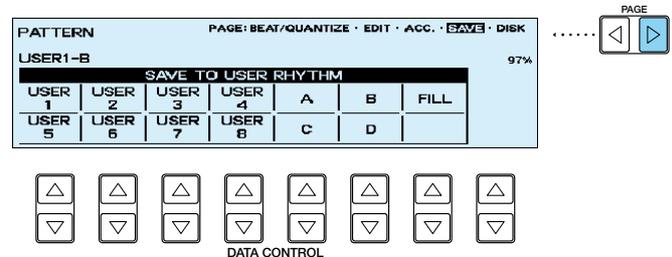


| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| SD Heavy | ♪ | 0000 | 4000 | 0000 | 4000 | 0000 | 4000 | 0400 | 4022 |
| SD Reverb1 | ♪ | 0000 | 2000 | 0000 | 2000 | 0000 | 2000 | 0200 | 2022 |

リズムパターンを保存します。

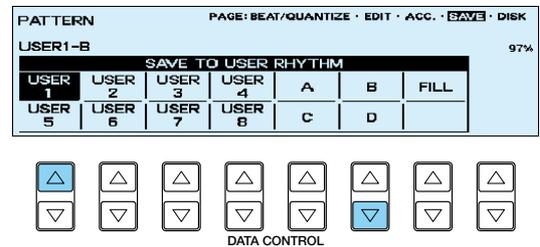
1.

USER1のA、B、Cを保存した時と同じ方法で、USER1-Dにリズムパターンを保存します。PAGE(ページ)ボタンを押して、SAVE(セーブ)ページを表示させます。



2.

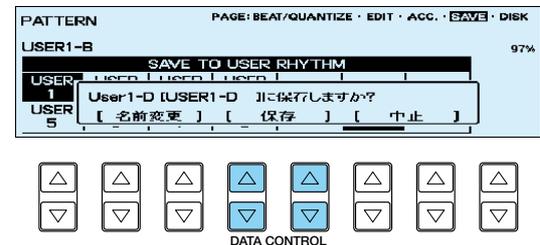
データコントロールボタンで、USER(ユーザー)ナンバーとバリエーションタイプ(ここでは、USER1-D)をそれぞれ選択してください。



3.

“User1-D [USER1-D] に保存しますか?”の確認の画面が表示されますので、[保存]の下にあるデータコントロールボタンを押して保存します。

LCD画面に“User1-D [USER1-D] に保存しました!!”が一瞬現れ、元の画面にもどります。



リズムパターン USER2-A

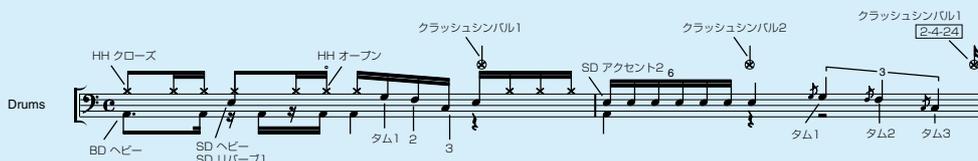
今つくったUSER1-Dから抜けずに、もとになるパターンをいったんクリアしてから各パートのはじめから入力することによって次の譜例のパターンをつくります。

今まで体験してきた「打ち込み」の方法に加え、装飾音をすばやく入力するコツを覚えましょう。

上級テクニックが登場します。このリズムパターンを打ち込めたあなたは、もうどんな複雑なリズムパターンでも恐くないはず…。頑張っ!!。

POINT

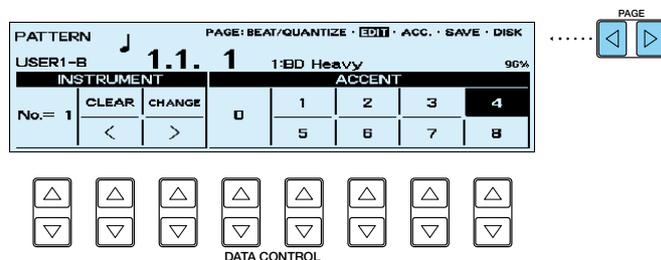
- すべての打楽器をを消去する
- Tom1、2、3を入力する(技あり!)
- HH Closeを入力する
- HH Openを入力する
- SD Heavyを入力する
- SD Reverb1を入力する
- SD Accent2を入力する
- Crash Cym1、2を入力する
- BD Heavyを入力する



白紙の状態からプログラムをしてみましょう。

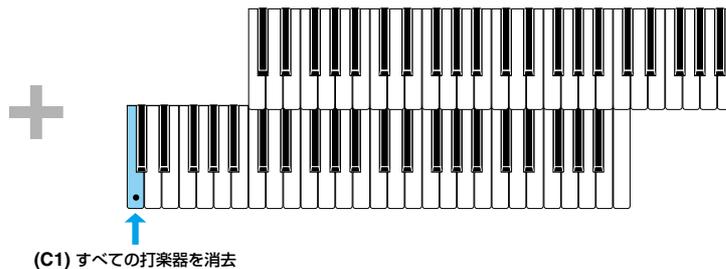
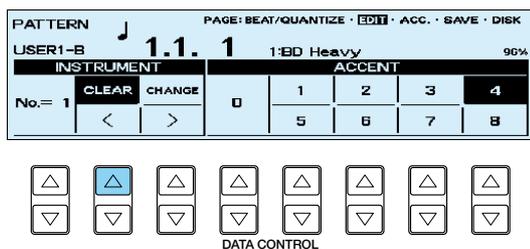
1.

PAGE(ページ)ボタンを押してEDIT(エディット)ページを表示させます。



2.

CLEAR(クリア)のデータコントロールボタンを押しながら、下鍵盤の一番低いキー(C1)を押します。“ピツ”という短い音がして、アサインされているすべての打楽器が一度に消去されます。

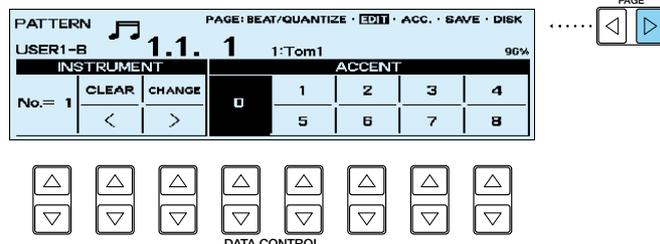


打楽器を入力します。

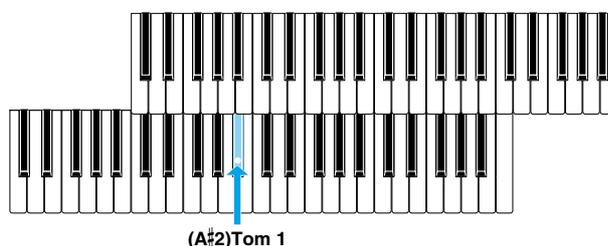
1. BEAT/QUANTIZEページに戻り、データコントロールボタンを押して、QUANTIZE(クオンタイズ)を  に設定します。



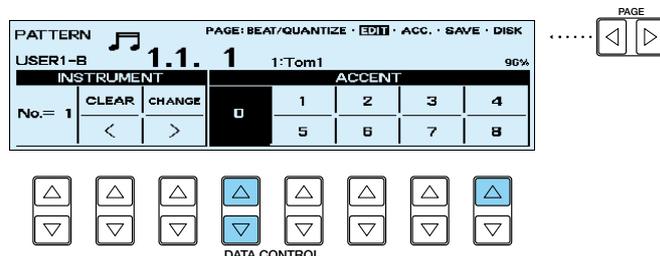
2. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。



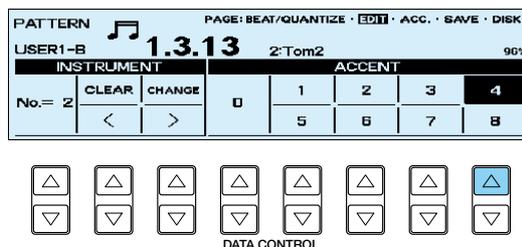
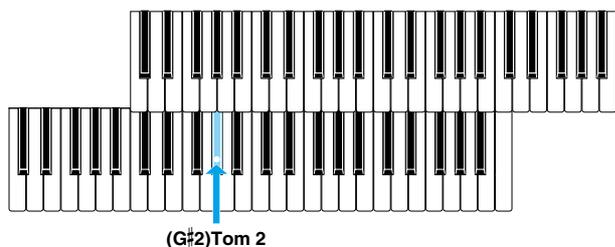
3. 下鍵盤のラ#の音(A#2)を押して、そのキーにアサインされているTom1を呼び出します。



4. データコントロールボタンでTom1を「0000 0000 04」まで入力してください。

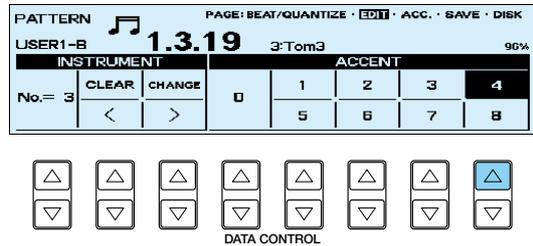
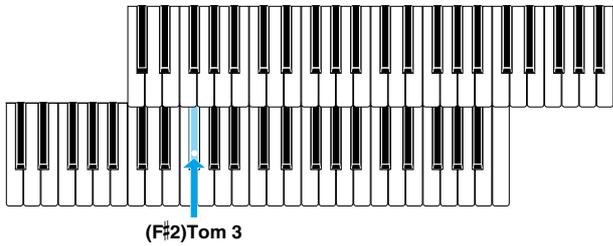


5. ポジションは1.3.13になっていますので、下鍵盤のソ#の音(G#2)を押して、そのキーにアサインされているTom2を呼び出し、ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って「4」を入力します。



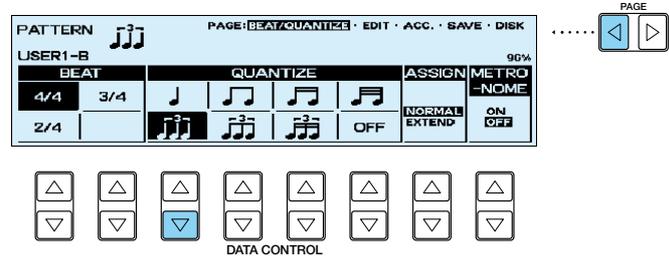
6.

ポジションは1.3.19になっていますので、同じ方法で、下鍵盤のファ#(F#2)を押して、そのキーにアサインされているTom3を呼び出し、ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って「4」を入力します。



7.

>(カーソル)のデータコントロールボタンでポジションを2.1.1にした後、BEAT/QUANTIZEページに戻り、データコントロールボタンを押して、QUANTIZE(クオンタイズ)を に設定します。



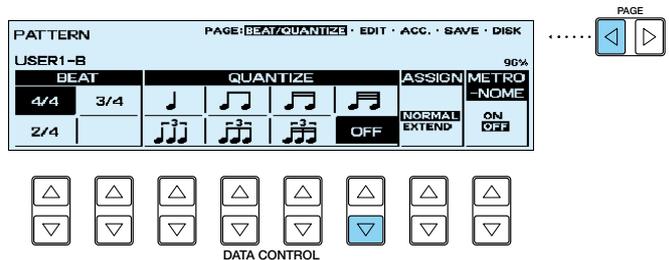
8.

EDITページに戻り3.、5.、6.と同じ要領で、Tom1、2、3をアクセント表のように入力してください。

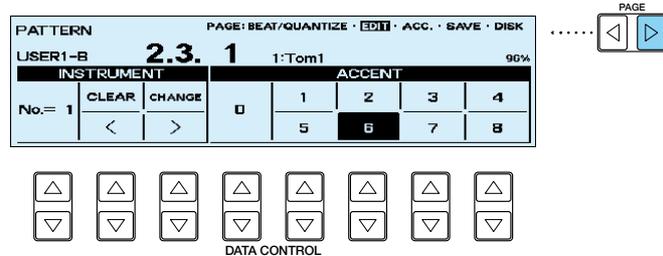
| 打楽器 | クオンタイズ | 2.1.1~ | 2.1.17~ | 2.2.9~ | 2.3.1~ | 2.3.17~ | 2.4.9~ |
|------|--------|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| Tom1 | | 0 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 |
| Tom2 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | 0 |
| Tom3 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 |

9.

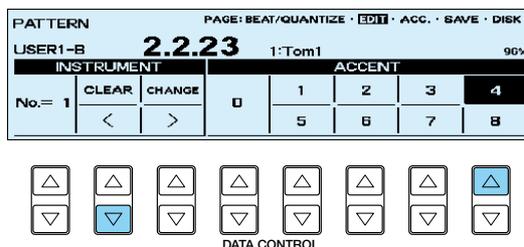
<(カーソル)のデータコントロールボタンでポジションを2.3.1にした後、BEAT/QUANTIZEページに戻り、データコントロールボタンを押して、QUANTIZE(クオンタイズ)をOFFに設定します。



10. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させた後、下鍵盤のラ#の音(A#2)を押して、そのキーにアサインされているTom1を呼び出します。



11. <(カーソル)のデータコントロールボタンでポジションを2.2.23にした後、ACCENT(アクセント)の数値に対応したデータコントロールボタンを使って「4」を入力します。



12. Tom2は2.3.17、Tom3では2.4.9のポジションを一度表示してから、QUANTIZE(クオンタイズ)をOFFに設定したあと、<(カーソル)のデータコントロールボタンでポジションを2つ戻して、アクセントの「4」を入力します。これで譜例のように各々の打楽器の装飾音を入力することができます。

13. 1.、2.、3.、4.と同じ手順で、譜例の打楽器をアクセント表のように、それぞれ入力してください。

| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|------------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----------|----------|
| HH Close | ♩ & ♪ | 4023 | 4030 | 3000 | 0343 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| HH Open | ♩ & ♪ | 0000 | 0003 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| SD Heavy | ♪ | 0 | 4 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| SD Reverb1 | ♪ | 0 | 2 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| SD Accent2 | ♪ & 𠂔 | 0 | 0 | 0 | 0 | 211112 | 4 | 0 | 0 |
| BD Heavy | ♩ | 4003 | 0303 | 4000 | 0000 | 3000 | 0000 | 0000 | 0000 |
| Crash Cym1 | ♪ & OFF | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | 0 --(Off) | 2.4.24に3 |
| Crash Cym2 | ♪ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 |

2.4.24のCrash Cym1(クラッシュシンバル1)は、一度ポジションを1.1.1にした後、BEAT/QUANTIZEページでクオンタイズをOFFに設定し、もう一度EDIT(エディット)ページに戻って、<(カーソル)のデータコントロールボタンを1回押して、2.4.24のポジションを表示させて入力します。

♪ はみだし...

クラッシュシンバルをこの位置に入力するのは「パターン節約必殺テクニック」の一つです。小節のアタマに一発クラッシュシンバルが欲しい...というケースは多く、通常ならば、そのためにパターンをひとつ(2小節分)プログラムしなければなりません。しかし、ここでの方法を使うと、実際にはこのパターンの最後の最後に鳴っているはずのクラッシュシンバルが、なんと！次の小節のアタマにシャ〜ンツと、聞こえてしまうんですね…。ここでも幾度もこの方法を使って打ち込みますので、しっかりコツを覚えておきましょう。

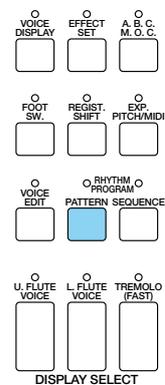
リズムパターンを保存します。

USER1-A~Dと同じ方法で、USER2-Aにリズムパターンを保存します。PAGE(ページ)ボタンを押して、SAVE(セーブ)ページを表示させ、USER2-Aに保存します。



これで、新しく作成したリズムパターンがUSER2-Aに保存されました。

ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押すと、リズムプログラムが終了します。

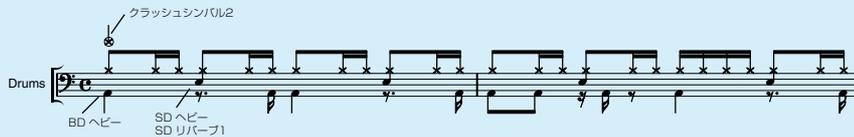


リズムパターン USER2-B

すでに保存してあるUSER1-Bをコピーして、示された打楽器を消去して伴奏のリズムパターンUSER2-Bをつくります。

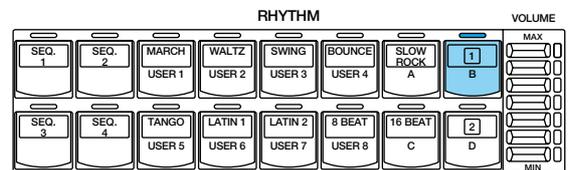
POINT

- Cabasaを消去する

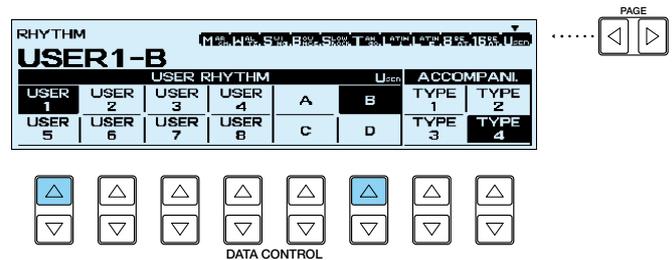


既存のリズムをコピーします。

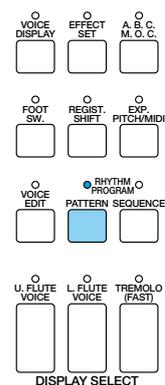
1. パネル上のRHYTHMのドットボタンを押します。



2. データコントロールボタンを押して、USER1-Bを選択します。



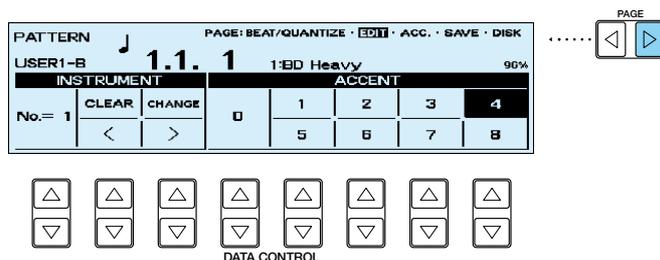
3. ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押しながら(LCDには“リズムを選んでください!!”が現れます)、パネル上のドットボタンを押します。



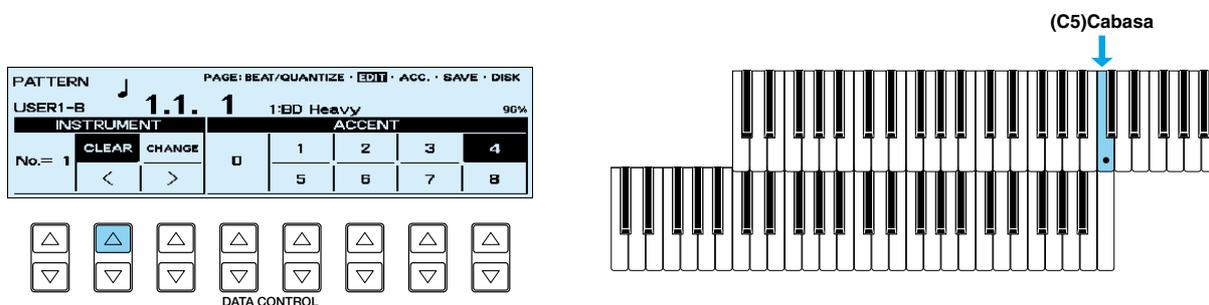
使用したいリズムパターンの2小節(この場合 USER 1-B)がコピーされ、LCD上に BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページが表示されます。

打楽器を入力します。

1. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。

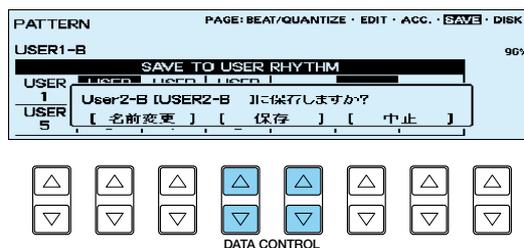


2. CLEAR(クリア)のデータコントロールボタンを押しながら、上鍵盤のCabasa(カバサ)がアサインされ割り当てられているドの音(C5)を押します。
“ピツ”という短い音がして、パターン内のその打楽器音はすべて消去されます。



リズムパターンを保存します。

USER1-A~D、USER2-Aと同じ方法で、USER2-Bにリズムパターンを保存します。PAGE(ページ)ボタンを押して、SAVE(セーブ)ページを表示させ、USER2-Bに保存します。



これで、新しく作成したリズムパターンがUSER2-Bに保存されました。



消去されたデータは、残酷なようですが二度と元へは戻せません。一瞬の油断で凍りつくような恐怖と、究極の落ち込みを体験しないで済むように、確実にSAVE(保存の操作)をしましょうね。

リズムパターン USER2-C

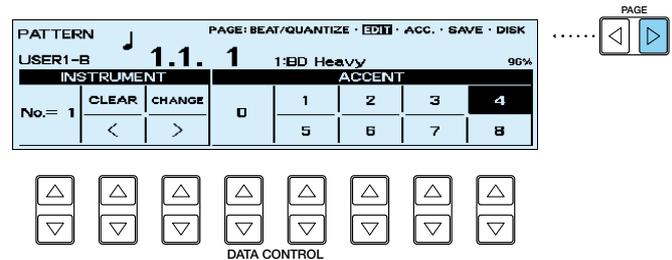
今つくったUSER2-Bに、わずかの変更を加えて伴奏のリズムパターンUSER2-Cをつくります。

POINT

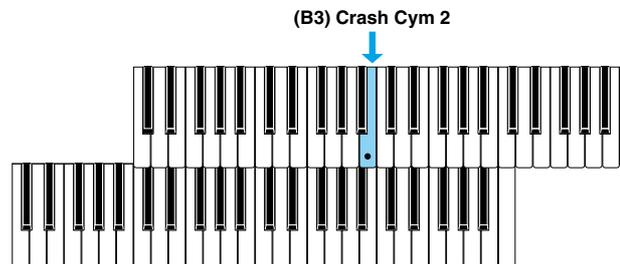
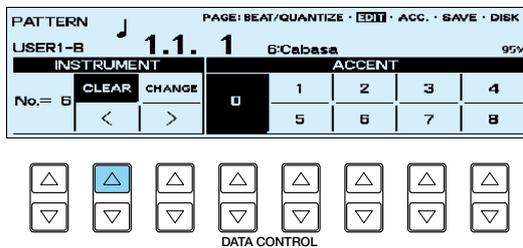
- Crash Cym2を消去する
- 拍子を4/4から2/4に変更する

打楽器を入力します。

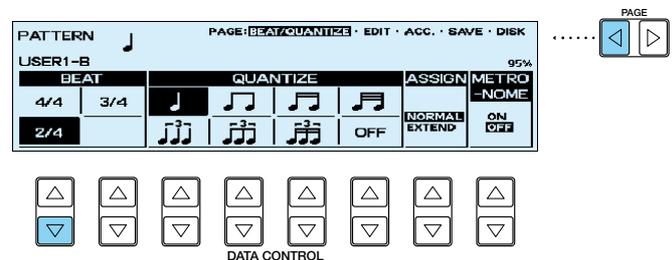
1. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDIT(エディット)ページを表示させます。



2. CLEAR(クリア)のデータコントロールボタンを押しながら、上鍵盤のCrash Cym2(クラッシュシンバル2)がアサインされ(割り当てられ)ているシの音(B3)を押します。
“ピツ”という短い音がして、パターン内のその打楽器音はすべて消去されます。

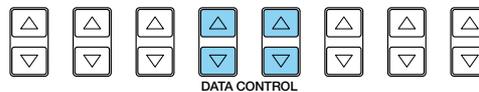


3. PAGE(ページ)ボタン(◀)を押して、BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページを表示させます。
データコントロールボタンを押して、BEAT(ビート)の2/4を選択します。



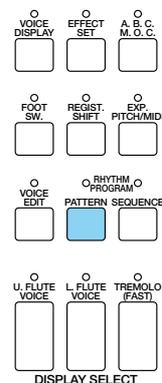
リズムパターンを保存します。

USER1-A~D、USER2-A~Bと同じ方法で、PAGE(ページ)ボタンを押して、SAVE(セーブ)ページを表示させ、USER2-Cに保存します。



これで、新しく作成したリズムパターンがUSER2-Cに保存されました。

ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押すと、リズムプログラムが終了します。



リズムシーケンスプログラムに挑戦！

SEQUENCE(シーケンス)は日本語で言えば「順序」。

ですから、リズムシーケンスはユーザーリズムやプリセットリズムを、音楽の流れに従って、どんな順番で鳴らすかを定めること…と考えれば、わかりやすいでしょう。

優秀な専属ドラマーやパーカッショニストがいつでもそばにいて、アナタの演奏をしっかりサポートしてくれる…、素敵ですね！

ここでは、先ほどまでに作成したいろいろなリズムパターンやプリセットリズムを使ってリズムシーケンスをプログラムしましょう。

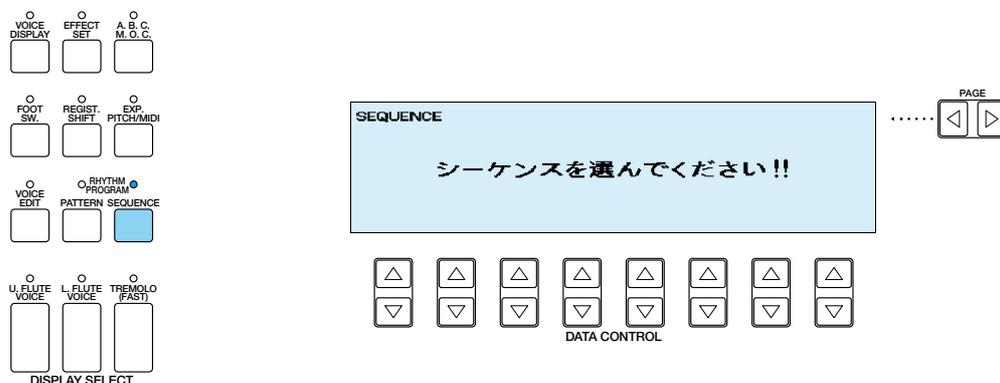
リズムシーケンスプログラムを始める前に…。

1. パネル上のRHYTHMセクションの8 BEATを押して、DancePop4を選択。レジストレーションメモリーボタン16に記録しておきましょう。途中で、このDancePop4のFILL IN(フィルイン)を選択する時、呼び出しやすくするための操作です。この操作をしておけば、シーケンスをプログラムする時、楽譜上でDancePop 4のFILL IN(フィルイン)の指示がある箇所に来たら、レジストレーションメモリーボタン16を押してレジストレーションを呼び出し、RHYTHMセクションの8 BEATを押して、DancePop4を選ぶことができます。

2. パネル上のRHYTHMセクションの16 BEATまたはレジストレーションメモリーボタン1を押します。すでに設定されているリズムの16Beat3がLCDに表示されることを確認します。(リズムパターンプログラムから続けてシーケンスプログラムに入る場合は、16Beat3が選ばれた状態になっています。)

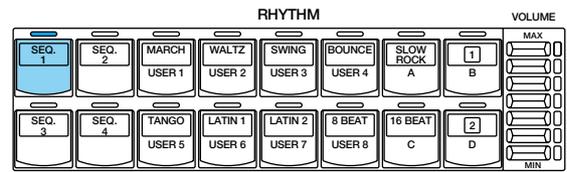
リズムシーケンス機能を呼び出します。

1. ディスプレイセレクトセクションのSEQUENCE(シーケンス)ボタンを押します。LCD上に“シーケンスを選んでください!!”が現れます。



2.

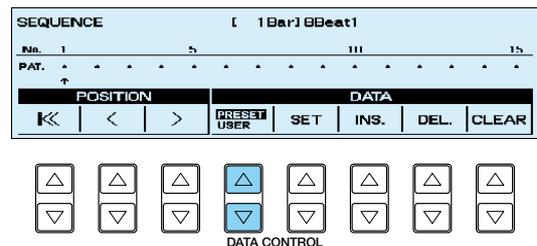
パネル上のRHYTHMセクション左端で点滅しているシーケンスボタン(SEQ.1~4)の中のSEQ.1を押します。LCDにSEQUENCE(シーケンス)ページが表示されます。



リズムシーケンスをプログラムします。

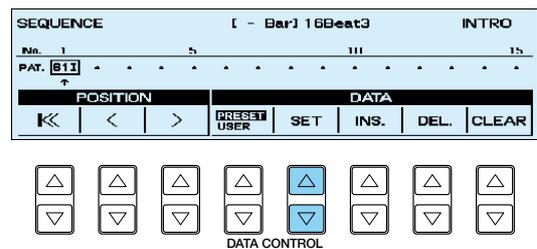
1.

PRESET(プリセット)のデータコントロールボタンを押します。(ここでは、すでにPRESETになっています)



2.

パネル上のINTRO. ENDING(イントロ/エンディング)ボタンを押しながら、SET(セット)のデータコントロールボタンを押します。1小節目に16Beat3のイントロがセットされます。



NOTE

イントロ/エンディングは-Barでセットされます。4~8小節で構成されたイントロ/エンディングでも、リズムシーケンスの小節数としてはカウントされません。

また、演奏の際もデジタルディスプレイ上には-Barが表示されます。この「いい日旅立ち」では4小節で構成されたイントロを使うので、リズムをスタートさせるとデジタルディスプレイは始めに-4.1が現れます。

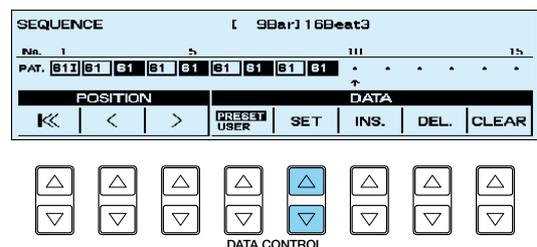
3.

SET(セット)のデータコントロールボタンを押します。

2小節目に16Beat3(61と表示)がセットされます。

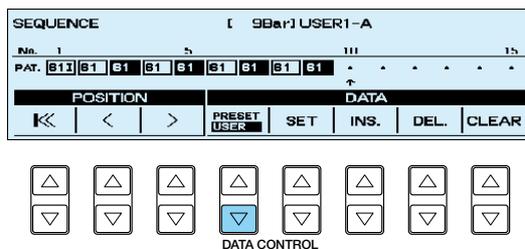
「課題A」の楽譜(P.14)に示してあるリズムパターンをセットしてください。

SET(セット)のデータコントロールボタンを7回押すと、楽譜のイントロからリハーサルAまでのプログラムが終わったこととなります。



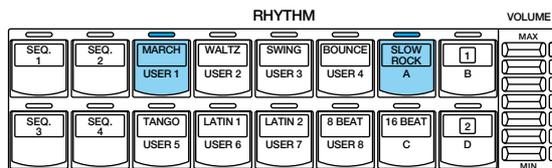
4.

データコントロールボタンを押して、USER(ユーザー)を選択します。



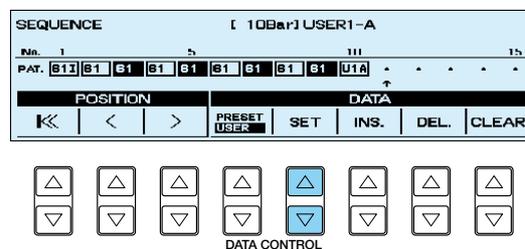
5.

RHYTHMセクションのUSER1バリエーションAを選択します。RHYTHMセクションのUSER1(緑色の表示)ボタンとAボタンのランプが点灯していることを確認してください。LCDの一番上にUSER 1-Aが表示されます。



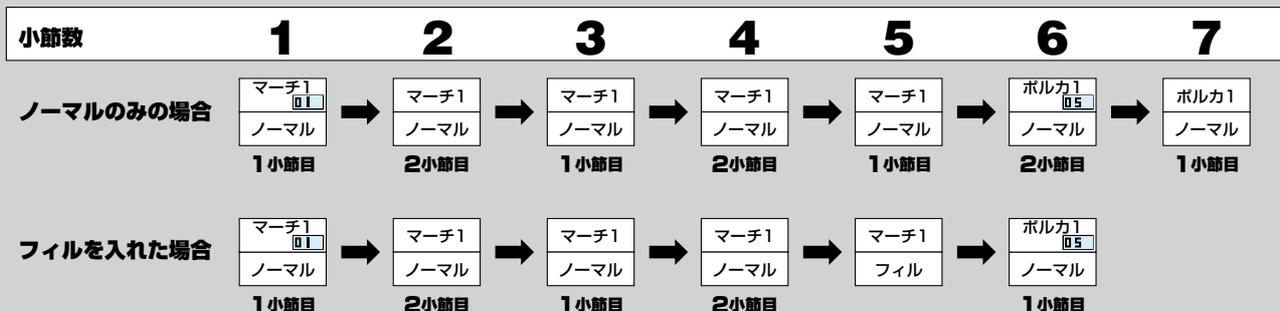
6.

SET(セット)のデータコントロールボタンを押します。10小節目にUSER 1-A(U1Aと表示)がセットされます。

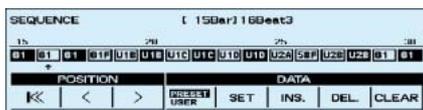
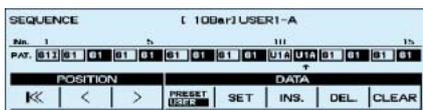


♪ はみだしメモ...

RSP(リズムシーケンスプログラム)は1小節目単位でセットされますが、ユーザーリズムは2小節目単位で作成されていますので、セットの時には十分に注意しましょう。つまり、ユーザーリズムをセットするときは、同じパターンを2小節目続けてセットすることによって、はじめて1つのユーザーリズムがセットされることとなります。また、パターンをセットするときは、新たに選んだパターンが2小節目(裏)から始まる場合がありますので、注意が必要です。パターンにはノーマル(01 や U1A など)、イントロ、フィル、エンディングと4種類のタイプがあります。リズムシーケンス作成中に一つのタイプから別のタイプに移る場合は(ノーマルからフィル、フィルからノーマル)、必ず新たに選択したタイプの1小節目がセットされます。しかし、一つのタイプが続く場合は、リズムパターンを(たとえば 01 から 05)に変更した場合でも、1小節目(表)→2小節目(裏)と表/裏を繰り返していきます。つまり、(以下のイラストのように)新たに選択したパターンが2小節目(裏)から始まる場合があります。新たに選んだパターンを必ず1小節目(表)から始めたい場合は、フィル(異なったタイプのパターン)を間にはさんでください。



7. 3.~6.の方法を繰り返しながら、「課題A」の楽譜(P.14~15)に示してあるリズムパターンをセットしてください。

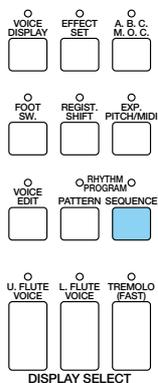


NOTE

プリセットリズムを使用する場合は、SET(セット)で入力する前に忘れずに[PRESET]に変更してください。

8. 間違えたパターンをセットしてしまった場合、次の方法で簡単に削除することができます。まず<>(カーソル)のデータコントロールボタンで削除したいパターンの位置に、↑を合わせ、次にDEL.(デリート)のデータコントロールボタンを押します。(取扱説明書P.144~148)。

リズムシーケンスプログラムを終了します。

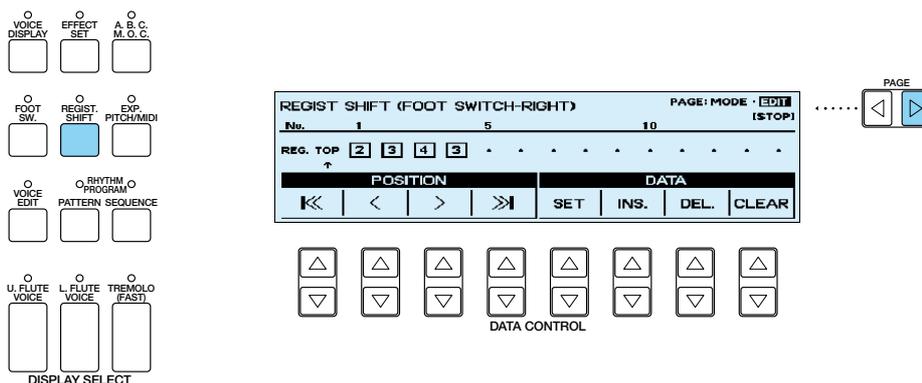


ディスプレイセレクトセクションのSEQUENCEボタンを押します。LCDがVOICE DISPLAY(ボイスディスプレイ)の表示に変わり、リズムシーケンスは終了します。

「いい日旅立ち」を演奏しましょう。

RPP(リズムパターンプログラム)、RSP(リズムシーケンスプログラム)が完了したところで、「いい日旅立ち」を通して演奏してみましょう。

ディスプレイセレクトセクションのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を押して、LCDにレジストシフトのMODE(モード)を表示させ、PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、USER(ユーザー)のエディットページにした画面を表示させておきます。図のように↑がTOPになっていることを確認しましょう。設定が変わっていたら、レジストレーションの項(P.38)を読みなおしてみましょう。



スタートする前に、レジストレーションメモリーボタンの1を押して点灯させます。

シーケンスの入っているSEQ.1とSYNCHRO START(シンクロスタート)のボタンを押して……。



演奏スタート!

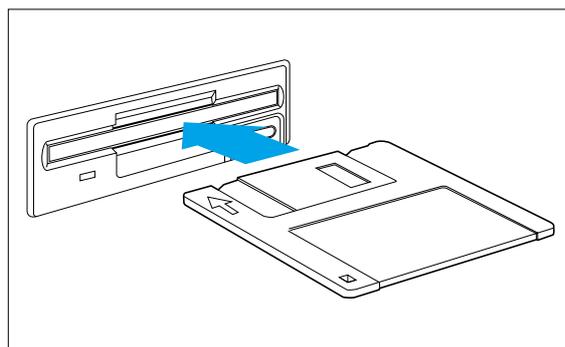
ACT 3 ミュージックディスクレコーダー (MDR)を使う

MDRは、演奏データを録音/再生するだけでなく、ボイスデータなどを含めたレジストレーションデータを保存したり呼び出したりすることができます。

ここでは、「いい日旅立ち」の演奏に関するデータを記録してみましょう

MDR基本テクニック

フォーマットされたフロッピーディスクを用意して、MDRにセットします。



レジストレーションなどのデータだけを記録します。

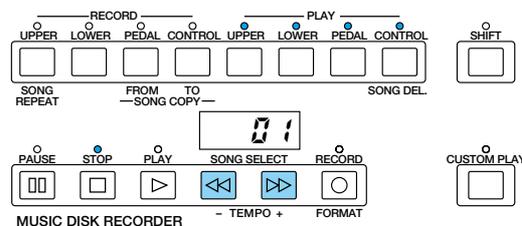
最初にACT 1、ACT 2で作った「いい日旅立ち」のリズムを含むレジストレーションデータを記録してみましょう。レジストレーションデータの記録は、MDRを活用する中でもっともよく使われる操作の一つです。

操作はとても簡単！



レジストレーションメモリーボタンに記録することのできないレジストシフトの設定も、MDRには記録することができます。正しい設定ができているか、必ず確認しましょう。

1. SONG SELCT(ソングセレクト)ボタンで、記録したいソングナンバーを選択します(ここではSONG1)。

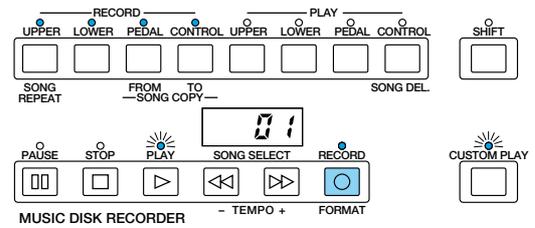


NOTE

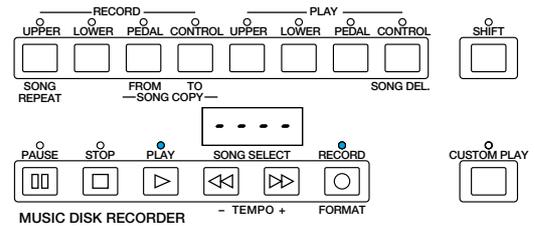
フロッピーディスクをセットすると、LCDにもソングナンバー/ネームが表示されますので、データコントロールボタンを使ってソングナンバー/ネームを選択することもできます。詳しくは取り扱い説明書のP.92をご参照ください。

2.

RECORD(レコード)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーセクションの赤いM(メモリー)ボタンを押します。



MDRのデジタルディスプレイ上を小さなバーが左から右に移動し、レジストレーションを記録していることを示します。終了すると自動的にストップします。

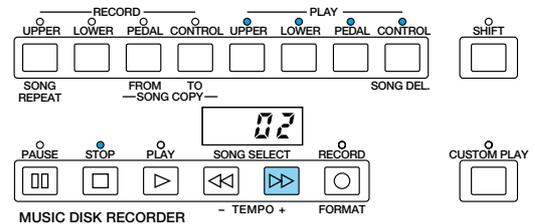


演奏を録音します。

では、実際に「いい日旅立ち」課題Aを演奏して、SONG 2に録音してみましょう。

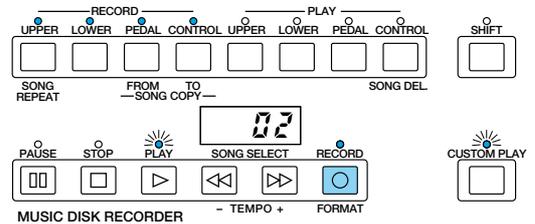
1.

SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンで、記録したいソングナンバーを選択します(ここではSONG 2)。



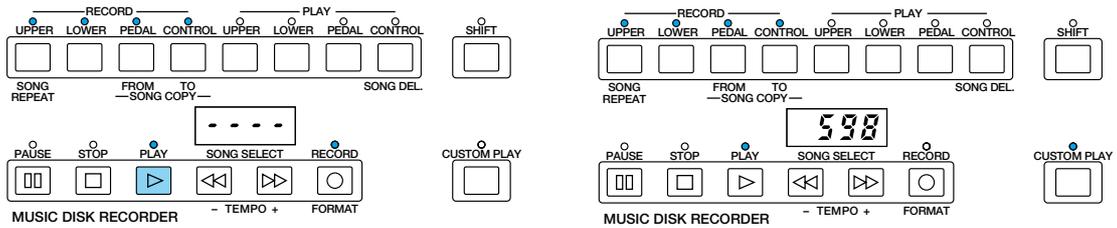
2.

RECORD(レコード)ボタンを押すと、RECORDのランプが点灯します。同時にPLAY(プレイ)とCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)のランプが点滅して、MDRが録音待機状態になったことを示します。



3.

PLAYボタンを押したあと、レジストレーションなどの読み込みが終わり、デジタルディスプレイに数字が表示されたのを確認してから、演奏を開始してください。(取扱説明書P.87)

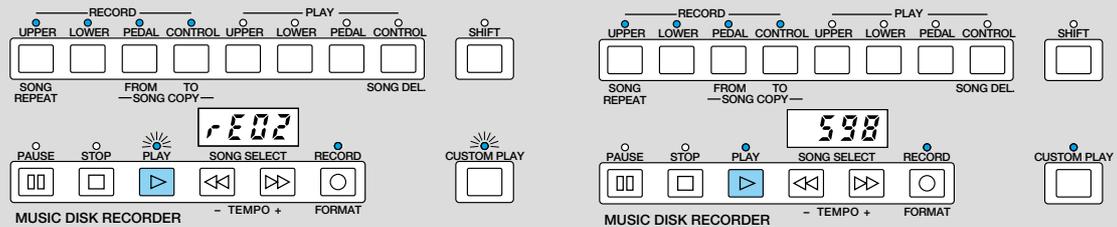


まず、レジストレーションメモリーボタンの1を押して、1のレジストレーションを呼び出しましょう。それから、シーケンスの入っているSEQ.1と、SYNCRO START(シンクロスタート)のボタンを押して.....さあ、レコーディングスタート!!

楽譜の中にレジストレーションの指示がありますので、該当する箇所ですの右の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ながら演奏してください。

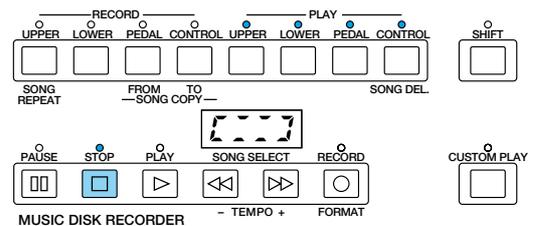
NOTE

もしレコーディング中にミスをしたら、あわてずレコーディングの状態のままでPLAYボタンを押しましょう。デジタルディスプレイにはrE(リトライ)が表示され、もう一度PLAYボタンを押すと、最初から録音をやり直すことができます。この時、レジストソフトをTOPに戻す操作を忘れがちです。正しく操作をしてから演奏を再開しましょう。



4.

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

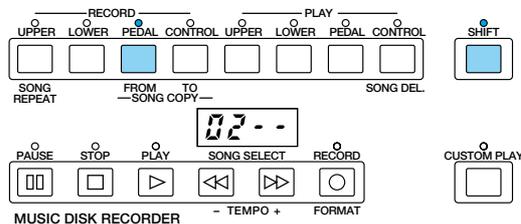


PLAYボタンを押すと、今録音した演奏を聞くことができます。

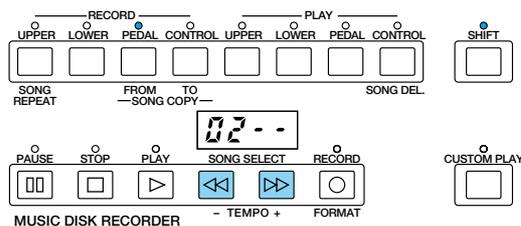
ソングコピーします。

SONG 2に録音した演奏データを、SONG 3にコピーしてみましょう。ここでコピーしてつくったSONG 3は、このあとレジストレーションがオートチェンジするデータをつくる時に使用します。

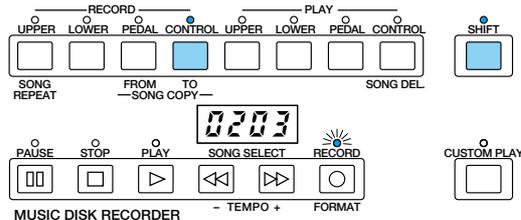
- SHIFT(シフト)ボタンを押しながら、SONG COPY: FROM(ソングコピー：フロム)ボタンを押します。



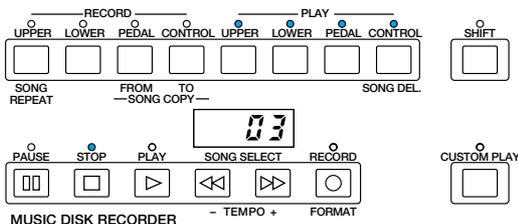
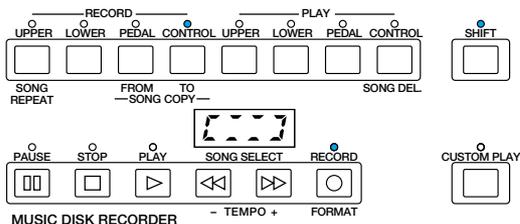
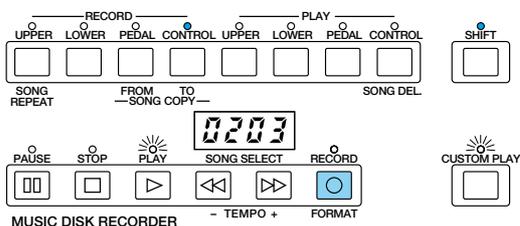
- SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンでコピー元のソングナンバーを表示してください。ここではソング2が選ばれていますので、変更する必要はありません。



- 次に、SHIFTボタンを押しながら、SONG COPY: TO(ソングコピー：トゥー)ボタンを押します。コピー先のソングナンバー(ここではSONG 3)が表示されます。



- RECORD(レコード)ボタンを押します。ソングコピーが始まります。デジタルディスプレイ上に現れたデータサイズの数値が減少していき、“000”になるとストップ処理中の表示が出た後に終了します。

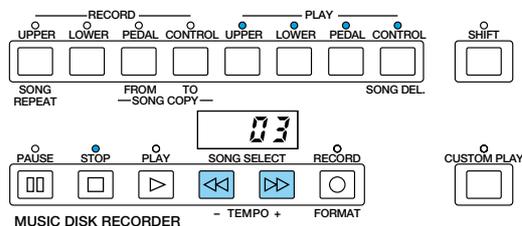


MDR活用テクニック

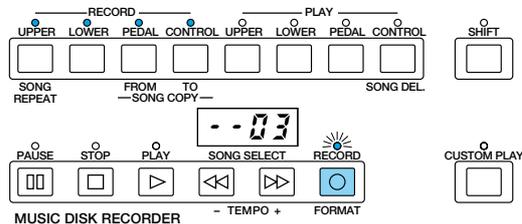
コピーしたSONG 3を使って、FD(フロッピーディスク)付きの曲集にあるようなレジストレーションがオートチェンジするデータをつくってみましょう。

ここでの操作によって、SONG 3の中に記録されている演奏データを削除することができます。残りのデータを使用すれば、先ほどのようにレジストレーションを切り替えながら演奏する必要がなくなり便利です。

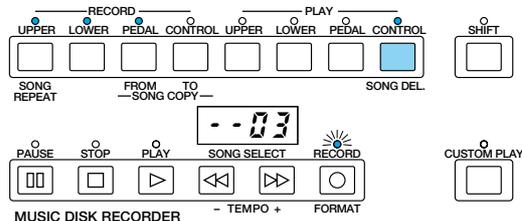
1. SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンで、SONG 3を選択します。



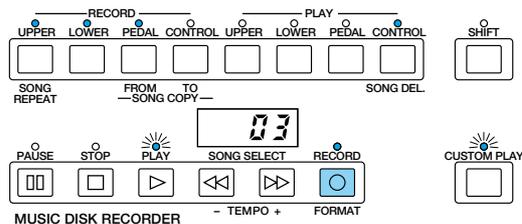
2. RECORD(レコード)ボタンを押します。RECORDのランプが点灯し、RECORDボタンとデジタルディスプレイのSONG 3を示す表示が点滅します。ディスプレイの "--" は、すでに(演奏)データが存在することを示します。



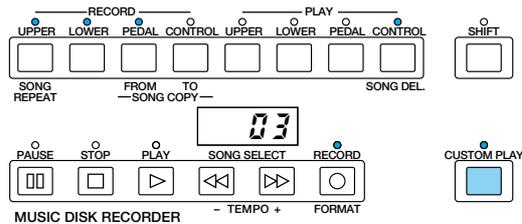
3. PLAY側のCONTROL(コントロール)ボタンを押して、CONTROLだけを再生する状態にします。



4. RECORDボタンを押します。RECORDのランプが点灯し、PLAY(プレイ)とCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)のランプが点滅します。



5. CUSTOM PLAYボタンを押すと、録音が始まります。この時、決して鍵盤に触れないようにしてください。



曲の最後までいくと、MDRは自動的にストップの状態になります。これで、UPPER、LOWER、PEDALのすべての演奏データが削除されました。レジストレーションがオートチェンジするデータが完成しました。

NOTE

オートチェンジのデータも完成したことだし、さっそく演奏してみよう…と、PLAY(プレイ)ボタンを押してみると？さあ、こまったことが起きていることに気がきました。予告無しにリズムが鳴り出してしまいますので、演奏のきっかけがつかめないので。最初にカウントを入れればよい…というのはわかるけど、イントロ(INTRO/ENDING)の前に他のリズムパターンをセットすると(またはインサートすると)、イントロは自動的にエンディングに変わるため、シーケンスは「他のリズムパターン→エンディング」と演奏して終了してしまいます。したがって、リズムパターンプログラムでカウントのパターンをつくっても、この場合は使用できないというわけです。解決策は無いものでしょうか？

解決策その1

MDRのキーボードパーカッションのパート録音を使って、曲の最初にカウントを入れます。詳しくは取扱説明書のP.94をご参照ください。

解決策その2

MDRのパンチイン録音を応用して、イントロの演奏だけを残し、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の演奏を消去してしまいます。詳しくは取扱説明書のP.95をご参照ください。

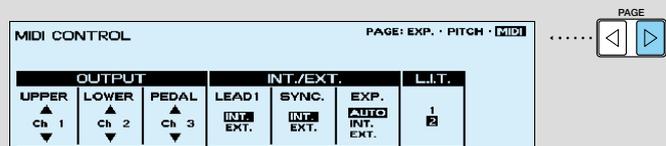
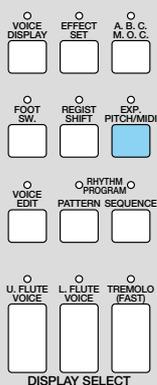
はみだし目...

レジストレーションがオートチェンジするデータをつくる方法は、もう一つあります。SONG 2の演奏を録音する方法で、シーケンスプログラムしたリズムを流しながら、手でレジストレーションボタンをチェンジしたり、またフットスイッチを使って、実際の演奏と同じタイミングでレジストレーションをチェンジしながら、演奏はしない.....という方法です。現在では、こちらの方法が一般的になっているようですが、同じ楽譜を見ながら演奏しても、打鍵やシフトのタイミングは実に人それぞれ。何回も練習を重ねるうちに、音楽的な解釈の違いが出てくるからです。完成された演奏を録音し、演奏情報だけ消去する考え方は、身についたクセのような部分までクリアできる方法といえるかもしれません。体験の中で、自分に合っている.....と思う方法でチャレンジしてみてくださいね。

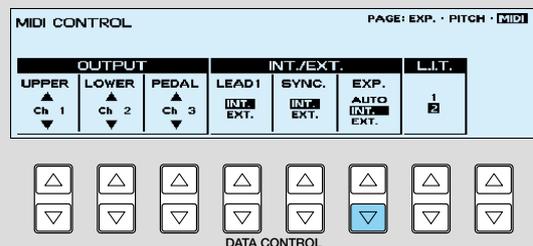
NOTE

エクスプレッションペダルを使う.....

このデータを使って演奏する時には、ディスプレイセレクトセクションのEXP. PITCH/MIDIを押してからPAGE(ページ)ボタン(▶)でMIDI CONTROL(MIDIコントロール)を表示させます。



データコントロールボタンで、EXP.(エクスプレッション)をINT.(インターナル)に設定してください。MDR再生中に、エクスプレッションペダルを使って音量を調節することができます。



応用編

用意するもの.....



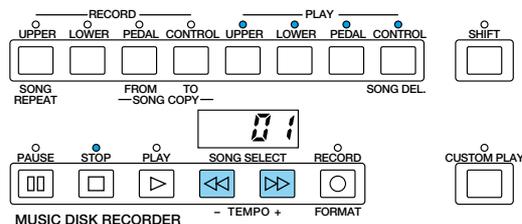
- 楽譜「いい日旅立ちー課題B」
- SONG 1～3に「課題A」の様々なデータがすでに録音されているフロッピーディスク

この応用編は.....

基礎編でマスターした「レジストレーションの設定」や「MDRの活用テクニック」をさらにレベルアップさせ、EL-900の魅力的な機能を最大限に活用するコーナーです。「課題A」の曲の内容は「いい日旅立ち」のイントロから1コーラス目まで。そして、この応用編「課題B」では、サビの部分に戻り、アップテンポ・スイングで大いに盛り上がる.....という、実は「課題A」「課題B」をひとつながりの曲として完成させる楽しい仕掛けになっています。

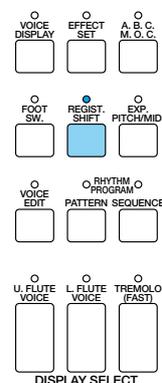
ACT 1 レジストレーションを設定する

MDRを使って、基礎編「課題A」のレジストレーションが記録されたSONG1を呼び出します。

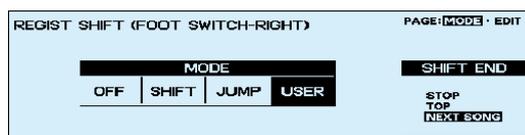


レジストシフトの設定やシーケンスデータのプログラム内容を変更します。

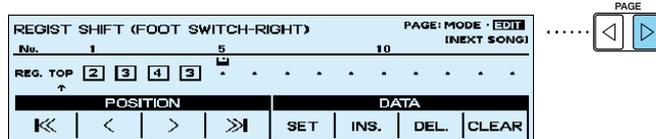
1. ディスプレイセレクトセクションのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を押して、LCDにレジストシフトのMODE(モード)を表示させます。



2. SHIFT END(シフトエンド)の下にあるデータコントロールボタンを押して、NEXT SONG(ネクストソング)を選択します。

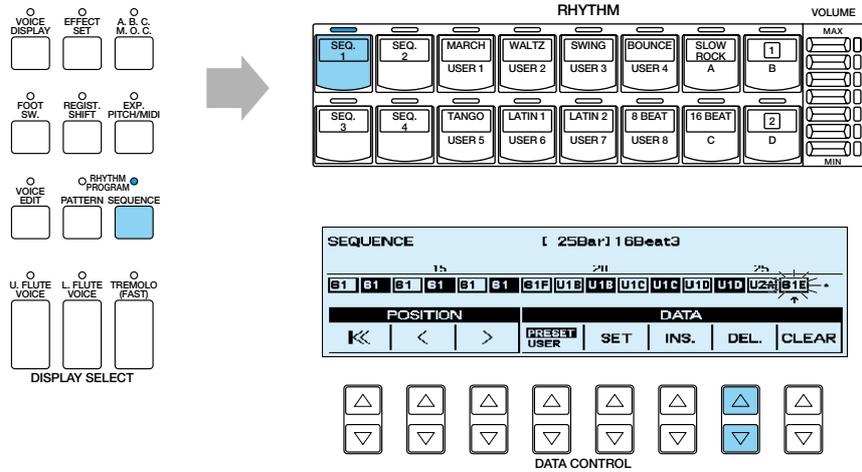


PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、EDITページを表示させてLCD画面をみると、セットされたレジストレーションの最後のところに■が現われています。



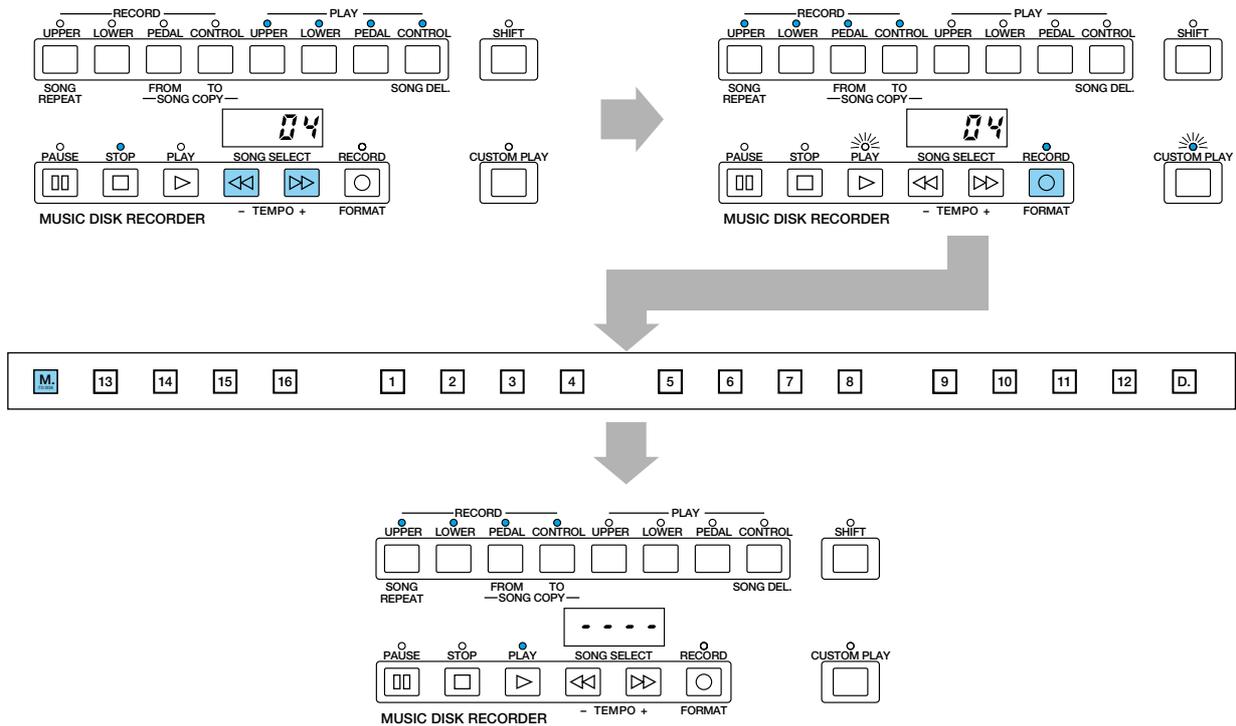
3.

SEQ.1にセットした内容をLCDに表示して、一番最後の16Beat3のエンディングを、DEL.(デリート)のデータコントロールボタンを使って削除します。



4.

MDRを使って、レジストシフトの設定を変更したデータを、SONG 4に記録しましょう。

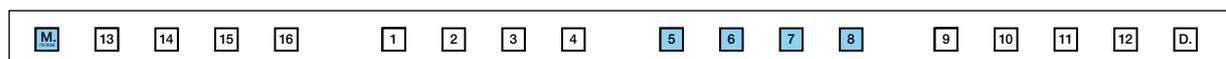


では次に、EL-900の魅力溢れるサウンドを十分に満喫するための、きめ細かなレジストレーションをしていきましょう。基礎編で学んだ事柄を思い出しながら、また、不安になったときには、前の項目や取扱説明書のページをめくりながら、操作を進めてください。

M 5 リハーサルF最後の1小節目までのレジストレーション

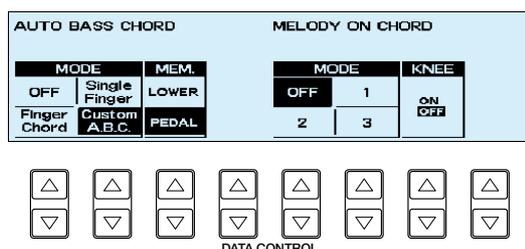
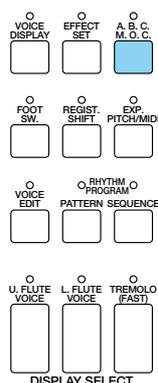
「課題A」からスムーズに流れ込むためのレジストレーションを設定します。

まず最初に、「課題A」でつくったレジストレーション3(「課題B」のもとなるレジストレーション)を、レジストレーションメモリーボタンを押して、5~8に記録しましょう。

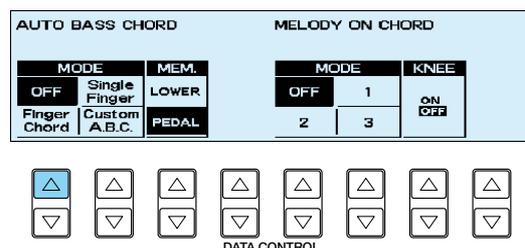


A.B.C.(オートベースコード)のモードを変更します。

- ディスプレイセレクトセクションのA.B.C.(オートベースコード)M.O.C.(メロディオンコード)のボタンを押します。
LCD上に、A.B.C./M.O.C.メニューが表示されます。



- データコントロールボタンでMODEをOFF(オフ)にしてください。



リハーサルF最後の1小節目までのレジストレーションの設定がすべて終了しましたので、レジストレーションメモリーボタンに記録します。

レジストレーションメモリーセクションの、赤いM(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの5を押します。

これで、M5が記録されました。



M 6

リハーサルGのレジストレーション

リハーサルGのレジストレーションでは、Swing5がジャジーな雰囲気を演出します。VA音源のAlto Sax.をソロに迎え、KNEE(ニー)レバーを使ってSOLO(ソロ)モードの切り替えをしながら、ピアノとサクソフォンの華麗なかけあいを満喫しましょう。

上鍵盤のレジストレーションを変更します。

1.

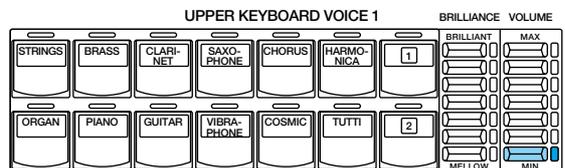
レジストレーションメモリーの6を押して、もともになる6のレジストレーションを呼び出しましょう。



M6のレジストレーションを設定する前に、M3のレジストレーションを5~8にも記録したことを覚えておいてくださいね。ここでM6を呼び出した理由は、M5で変更した設定があるため、再びもともになるレジストレーションに戻した……という訳。

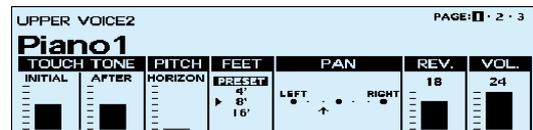
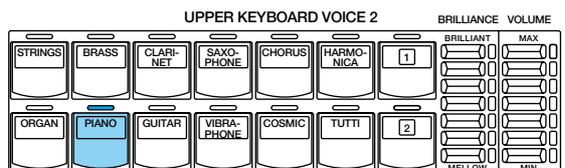
2.

パネル上のUPPER KEYBOARD VOICE 1の音量を0にします。

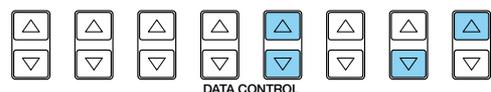


3.

パネル上のUPPER KEYBOARD VOICE 2のPIANO(ピアノ)を押して、メニューからPiano1を選択した後、ボイスコンディションの1ページ目を表示させ、右のように設定してください。

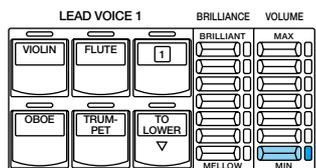


ボイスコンディションの2、3ページ目はプリセットのまま、変更はありません。

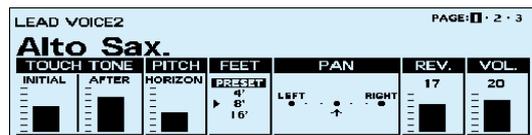
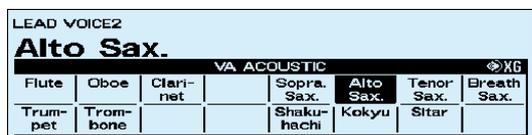
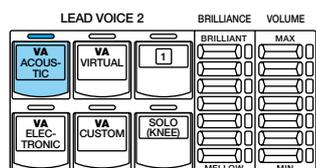


LEAD(リード)のレジストレーションを変更します。

1. パネル上のLEAD VOICE 1の音量を0にします。



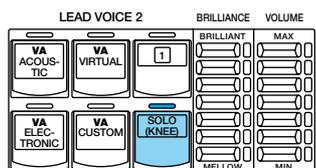
2. パネル上の LEAD VOICE 2の VA ACOUSTIC(アコースティック)を押して、メニューからAlto Sax.を選択した後、ボイスコンディションの1ページ目を表示させ、右のように設定してください。



NOTE

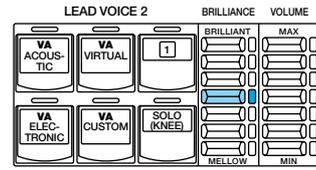
HORIZON(水平タッチ)は、鍵盤を横方向に揺らすことで、選択した楽器にふさわしい効果が得られますが、INITIAL(イニシャルタッチ)AFTER(アフタータッチ)との相乗効果.....が大きいです。VA音源の各ボイスについては、取扱説明書(P.39)に説明されていますが、ここで登場するアルトサックスの場合、アフタータッチは音色の表情、水平タッチではPitch(ピッチ)に変化をつけられます。押している鍵盤を、さらに強く押すことで、歪んだようなニュアンスのある音色になりますし、また、楽譜上に指示した箇所、右方向に確実に任意の速さで鍵盤を数回揺らすことで、トリルが容易にできます。ボイスコンディションで設定した水平タッチの数値は、ピッタリ長2度音程になっています。VA音源とタッチコントロールを完璧に使いこなすためには、本物の楽器について、かなりの知識を持っていないとなりませんね。

3. パネル上のSOLO(KNEE)を押してください。また、ニーレバーをセットします。



4.

パネル上のBRILLIANCE(ブリリアンス)を右のように設定します。



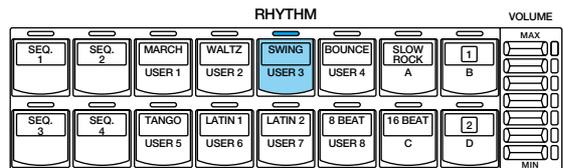
NOTE

ニーレバーをオンの状態にすると、UPPER KEYBOARD VOICE 2のPianoの音が出ます。楽譜上のKNEE ONと指示された箇所では、ニーレバーをオンに、また他の部分では確実にオフの状態にすることで、今までのフットスイッチでは到底できなかったような瞬時のボイスチェンジで、サクソフォンとピアノのアドリブのかけあいの場面をつくることができます。

ボイスコンディションの3ページ目は、プリセットのまま変更はありません。

アカンパニメント(伴奏)のタイプを変更します。

パネル上のRHYTHMのSWINGのボタンを押して、メニューからSwing5とアカンパニメントのTYPE 2を選択してください。



| RHYTHM | | | | | | ACCOMPANI. | |
|-------------|-------------|-------------|---------|---------|---------|------------|--------|
| Swing5 | | | | | | TYPE 1 | TYPE 2 |
| Swing 1 | Swing 2 | Swing 3 | Swing 4 | Swing 5 | Swing 6 | TYPE 1 | TYPE 2 |
| Jazz Ballad | Dixie-land1 | Dixie-land2 | | | | TYPE 3 | TYPE 4 |

リハーサルGのレジストレーションの設定がすべて終了しましたので、レジストレーションメモリーボタンに記録します。

M5同様に、M(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの6を押します。これで、M6が記録されました。



M 7 リハーサルHとエンディング2小節目までのレジストレーション

リハーサルHとエンディング2小節目までのレジストレーションは、クライマックスを華やかに演出するために、メロディを単音で弾くだけで、いろいろなサウンドが厚く鳴るように設定します。

Swing5のエンディングを聴いて、どんな楽器が登場するか分析してみるとよいでしょう。

譜例 4

♪ = Bounce

W.W. 4 (左)

Brass 2 (少し右)

Brass 1 (左右)

Piano 1 (左)

E. Bass (センター)

Drums

W.W. 4 (左)

Brass 2 (少し右)

Brass 1 (左右)

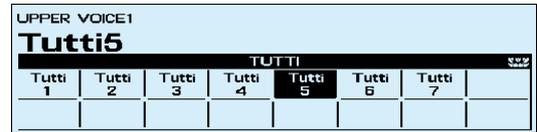
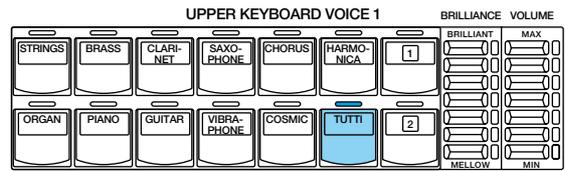
Piano 1 (左)

E. Bass (センター)

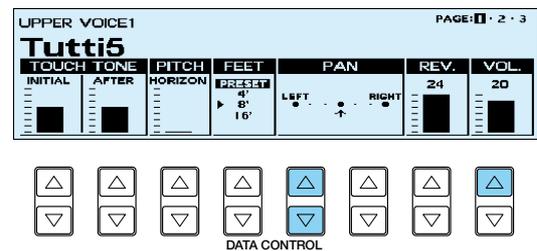
Drums

上鍵盤のレジストレーションを変更します。

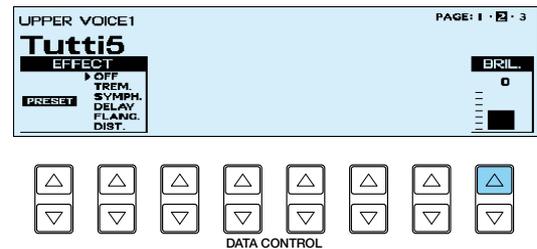
1. パネル上のUPPER KEYBOARD VOICE 1のTUTTI(トゥッティ)を押して、ボイスメニューからTutti5を選択した後、ボイスコンディショニングの1ページ目と2ページ目を各々右のように設定してください。



ボイスコンディショニング1ページ目

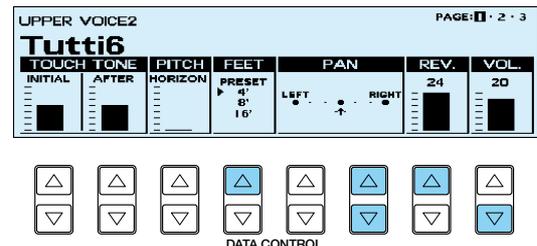
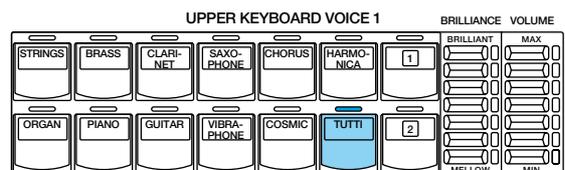


ボイスコンディショニング2ページ目



3ページ目はプリセットのままです、変更はありません。

2. パネル上のUPPER KEYBOARD VOICE 2のTUTTI(トゥッティ)を押して、メニューからTutti6を選択した後、ボイスコンディショニングの1ページ目を右のように設定してください。

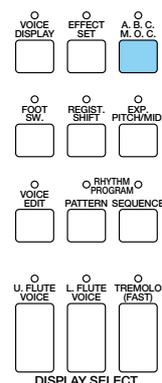


2ページ目と3ページ目はプリセットのままです、変更はありません。

M.O.C.(メロディオンコード)のモードを変更します。

1.

ディスプレイセレクトセクションのA.B.C.(オートベースコード)M.O.C.(メロディオンコード)のボタンを押します。
LCD上に、A.B.C./M.O.C.メニューが表示されます。



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

2.

データコントロールボタンで、M.O.C.のMODE(モード)1を選択してください。

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

♪ はみだしメモ...

ここで設定したM.O.C.のMODE 1ではメロディに近い音域で最高2音までの付加音がハーモニーとなって得られます。譜例に見るように、M.O.C.のMODE 2ではメロディに近い音域で最高3音までの付加音がハーモニーとなって鳴りますので、選択した音色やフィート数によって、任意に選ぶとよいでしょう。

MODE 1

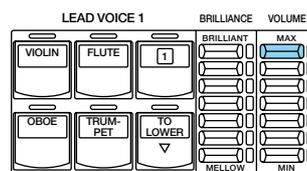


MODE 2

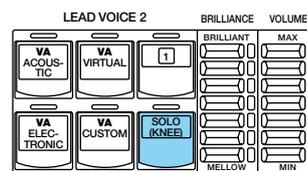


LEAD(リード)1のレジストレーションを変更します。

1. パネル上のLEAD VOICE 1の音量をMAXにします。

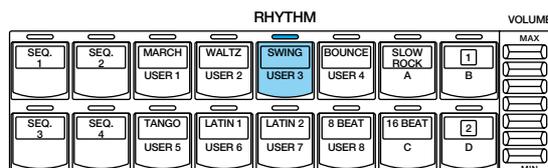


2. パネル上のLEAD VOICE 2のSOLO(KNEE)をオフにしてください。



アカンパニメント(伴奏)のタイプを変更します。

パネル上のRHYTHMのSWINGのボタンを押して、メニューからSwing5のアカンパニメントのTYPE 2を、TYPE 1に変更します。



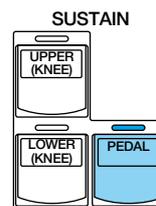
| RHYTHM | | | | | | | |
|-------------|-------------|-------------|---------|---------|---------|------------|--------|
| Swing5 | | | | | | | |
| SWING | | | | | | ACCOMPANI. | |
| Swing 1 | Swing 2 | Swing 3 | Swing 4 | Swing 5 | Swing 6 | TYPE 1 | TYPE 2 |
| Jazz Ballad | Dixie-land1 | Dixie-land2 | | | | TYPE 3 | TYPE 4 |

NOTE

この箇所を演奏する時、プログラムされたリズム(実際にはUSER3-D、4-Aなど)の中で選択されたアカンパニメントは、なんと！16Beat4のTYPE1。16Beat4のTYPE1を試聴してみましょう。Swingの時のウォーキング・ベースより短め、歯切れのよいベースになっていますね。前からの流れだと何となくチグハグに聞こえてしまう.....そこで、SUSTAINを使ってみましょう。

SUSTAIN(サステイン)を設定します。

パネル上のサステインボタンのPEDALをオンに押します。



リハーサルHとエンディング2小節目までのレジストレーションの設定がすべて終了しましたので、レジストレーションメモリーボタンに記録します。

M5～6同様に、M(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの7を押します。



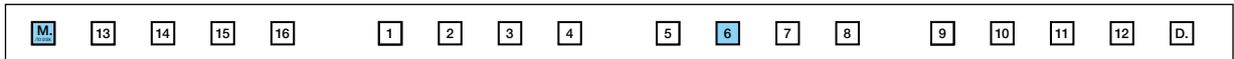
これで、M7が記録されました。

M 8

エンディング最後までレジストレーション

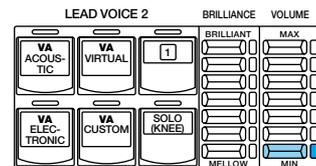
すでに記録されているレジストレーションを呼び出して、そのレジストレーションをもとに変更を加えます。キーボードパーカッションアサインを体験しましょう。

レジストレーションメモリーボタンの6を押して、6のレジストレーションを呼び出しましょう。

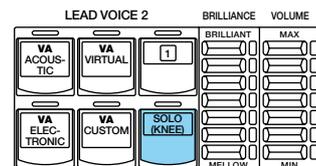


LEAD(リード)2のレジストレーションを変更します。

1. パネル上のLEAD VOICE 2の音量を0にしてください。

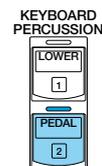


2. パネル上のSOLO (KNEE)をオフにしてください。



KEYBOARD PERCUSSION(キーボードパーカッション)を体験しましょう。

1. パネル上のKEYBOARD PERCUSSION(キーボードパーカッション)セクションのPEDAL(ペダル)のボタンを押すと、LCDにK.B.P.[2]のMENUが表示されます。



2.

データコントロールボタンでUSER1を選択した後、PAGE(ページ)ボタン(▶)を押してASSIGN(アサイン)ページを表示させます。

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

| | | | | | | | |
|----------------|------------------|---------------------|-------------------------|----------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|-------|
| K.B.P.[2] | | PAGE: MENU · ASSIGN | | | | | |
| 11.PERCUSSION2 | | | | | | | |
| ▲ | Agogo High | Agogo Low | Trian- gleO. Bell | Trian- gleC. Hand Claps | Wind- bell 1 Finger -snap | Wind- bell 2 Scra- tch | CLEAR |
| ▼ | Tambou- -rine | Pan- deiro | | | | Noise Per. | |

PAGE

◀ ▶

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ |
| ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ |

DATA CONTROL

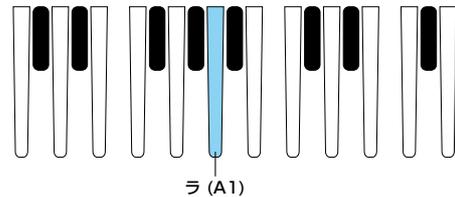
3.

INST.(インストゥルメント)の真下のデータコントロールボタンを押して、カテゴリー11.PERCUSSION2を表示させ、Windbell 1(ウインドベル1)と同じ位置にあるデータコントロールボタンを押しながら、ペダル鍵盤のラ(A1)を押します。

| | | | | | | | |
|----------------|------------------|---------------------|-------------------------|----------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|-------|
| K.B.P.[2] | | PAGE: MENU · ASSIGN | | | | | |
| 11.PERCUSSION2 | | | | | | | |
| ▲ | Agogo High | Agogo Low | Trian- gleO. Bell | Trian- gleC. Hand Claps | Wind- bell 1 Finger -snap | Wind- bell 2 Scra- tch | CLEAR |
| ▼ | Tambou- -rine | Pan- deiro | | | | Noise Per. | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ |
| ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ | ▼ |

DATA CONTROL



これで、Windbell 1(ウインドベル1)がアサインされました。

エンディング最後までレジストレーションの設定が完了しましたので、レジストレーションメモリーボタンに記録します。

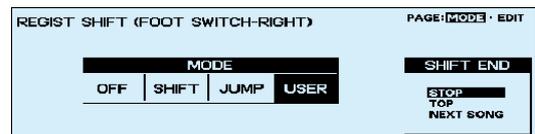
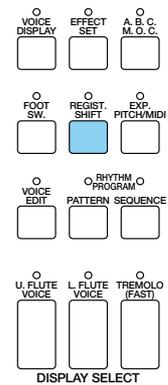
M5~7同様に、M(メモリー)ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの8を押します。



これで、M8が記録されました。

REGIST. SHIFT(レジストシフト)を設定しましょう。

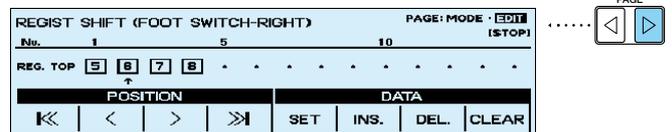
1. ディスプレイセレクトセクションのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を押します。LCDにレジストシフトのMODE(モード)が表示されます。



2. (必要に応じて)データコントロールボタンで USER(ユーザー)を選択します。



3. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、レジストシフトのエディットページを表示させ、右のようにレジストレーションをセットしましょう。



MDRを使って、ここまでのレジストレーション設定を SONG 5に記録しておきましょう。次のリズムパターンプログラムの作業中になんらかのミスをおかしても、ここまでの設定を失わず、いつでもこの段階に戻ってこれるので安心です。

ACT 2 リズムプログラムをする

この応用編では.....

「課題B」のための8種類のリズムパターンを作成します。特にUSER2-Dでは、新しいLOWER RHYTHMICの入力方法をマスターしましょう。細かい操作手順はこのレベルでは省略して、主だった箇所のみ説明していきます。基礎編で学んだ打ち込みテクニックを活用しながら、楽しく進めていきましょう。

USER2-D

POINT

- Swing5をコピーする
- SD Lightを消去する
- BD Lightを消去する
- SD Accent2を入力する
- BD Heavyを入力する
- LOWER RHYTHMICを入力する

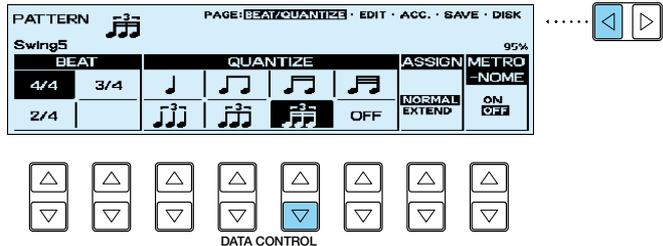
Swing5のパターンを使って、伴奏のリズムパターン(USER2-D)をつくります。最初にSwing5をコピーし、不要な打楽器を消去したり、必要なものを加えることによって上の譜例のリズムパターンをつくります。アクセント表のように入力してください。

| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.2.3~ | 2.2.4~ |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| SD Accent2 | ♪ & ㊦ | 002000 | 000002 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| BD Heavy | ♪ | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

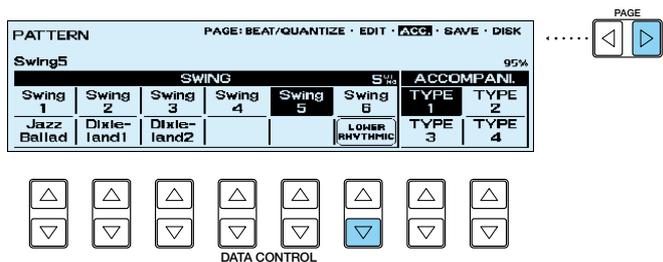
また、USER2-Dにはローワーリズムミックも使用します。

LOWER RHYTHMICを入力します。

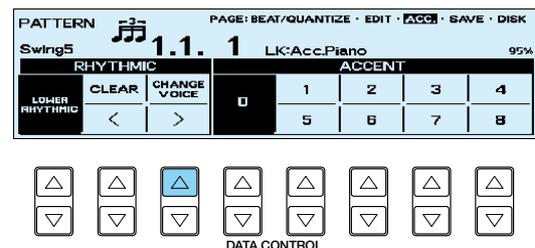
1. PAGE(ページ)ボタン(◀)を押して、BEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページを表示させQUANTIZE(クオンタイズ)を  を選択します。



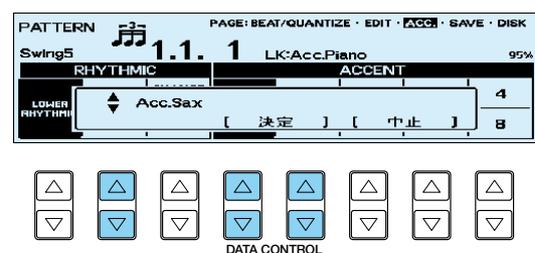
2. PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、ACC.(アカンパニメント)ページを表示させます。データコントロールボタンでLOWER RHYTHMICを選択します。



3. LCD左側にLOWER RHYTHMICの画面が現われますのでCHANGE VOICE(チェンジボイス)の位置にあるデータコントロールボタンを押します。



4. Acc.Sax.を選択した後、[決定] のデータコントロールボタンを押します。



5. アクセント表のように入力してください。

| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|---------|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Acc.Sax |  | 000000 | 300000 | 300003 | 000000 | 003000 | 300000 | 303003 | 000000 |

これは、すべての音が短く(16分音符をスタッカートで弾いたくらいの長さで)鳴るバックギングになっていますので、QUANTIZE(クオンタイズ)をOFFにして、さらに細かいニュアンスをつけていきます。

6.

ポジションを1.3.1 と表示させ「333333
333333 333300 333000」と入力
してください。さらにポジションを2.3.1と
表示させ「3 3 3 3 3 3 0 0 3 3 0 0
000000 333000」と入力すると、譜例
にあるようなバッキングが出来ます。



はみだしメモ...

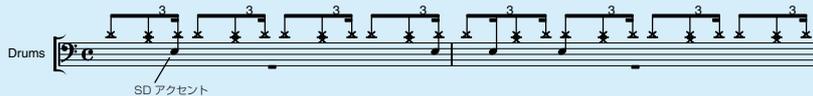
アクセント表を見て、前半に0が並ぶ場合は、COARSE(コース)ボタンを押しながらか<>(カーソル)のデータコントロールボタンを押して、1拍単位でポジションを表示させたり、クオンタイズを大きな値に変えてビートの「早送り」をして、キリのいい箇所までクオンタイズを変更、その場所から入力する.....など、<>(カーソル)のデータコントロールボタンをうまく利用して、これから変更しようとする箇所、ページの近い方へ移動するテクニックをどんどん使ってみましょう。たくさん体験して慣れるのが一番！

アカンパニメントがSwing5のTYPE1になっていることを確かめた後、USER2-Dに保存してください。ここから抜け出さずに次のリズムパターンをつくります。

USER3-A

POINT

- SD Accent2を変更する
- BD Heavyを消去する



アクセント表のように入力してください。

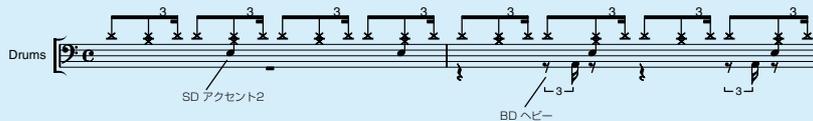
| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| SD Accent2 | ♪ & 𪛗 | 000003 | 000000 | 000000 | 000003 | 002000 | 300000 | 0 | 0 |

USER3-Aに保存してください。終了せずに次のリズムパターンをつくります。

USER3-B

POINT

- SD Accent2を変更する
- BD Heavyを変更する



アクセント表のように入力してください。

| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| SD Accent2 | ♪ | 00 | 03 | 00 | 03 | 00 | 03 | 00 | 03 |
| BD Heavy | ♪ & ♪ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 004000 | 000000 | 005000 |

USER3-Bに保存してください。ここから抜け出さずに次のリズムパターンをつくります。

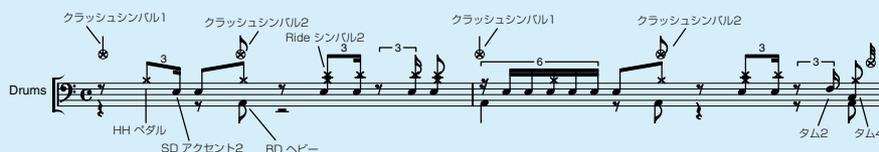


SD Accent2とBD Heavyを、そこまでやる？と言われそうなくらい細かく変更する訳。それは、同じリズムパターンを定期的に繰り返すと「人間っぽくない」からです。ジャズはアドリブが命ですもの。少しでもそんな世界に近付くために頑張る！

USER3-C

POINT

- すべての打楽器をを消去する
- Crash Cym1、2を入力する
- HH Pedalを入力する
- Ride Cym2を入力する
- SD Accent2を入力する
- BD Heavyを入力する
- Tom2、4を入力する



アクセント表のように入力してください。

| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|------------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------------------|
| Crash Cym1 | ♪ & OFF | 5 | 0 | 0 | 0 | 5 | 0 | 0 | --(Off) 2.4.24に5 |
| Crash Cym2 | ♪ | 0 0 | 0 5 | 0 0 | 0 0 | 0 0 | 0 5 | 0 0 | 0 0 |
| HH Pedal2 | ♪ | 0 5 | 0 5 | 0 5 | 0 5 | 0 5 | 0 5 | 0 5 | 0 5 |
| Ride Cym2 | ♪ | 000000 | 000000 | 000404 | 004400 | 000000 | 000000 | 000404 | 000000 |
| SD Accent2 | ♪ | 000003 | 300000 | 000303 | 004400 | 022234 | 600000 | 000303 | 000000 |
| BD Heavy | ♪ | 0 0 | 0 5 | 0 0 | 0 0 | 5 0 | 0 4 | 0 0 | 0 5 |
| Tom2 | ♪ & ♪ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 005000 |
| Tom4 | ♪ & ♪ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 0 | 0 5 |

USER3-Cに保存してください。一度終了します。

USER3-D

POINT

- USER2-Dをコピーして、アカンパニメントを16Beat4 のTYPE1に変更します。

USER3-Dに保存してください。一度終了します。

USER4-A

POINT

- USER3-Aをコピーして、アカンパニメントを16Beat4のTYPE1に変更します。

USER4-Aに保存してください。終了せずに次のリズムパターンをつくります。

USER4-B

POINT

- Crash Cym1を入力する
- SD Accent2を変更する
- BD Heavyを変更する

The image shows a drum notation for a 16-beat pattern. The notation is on a single staff with a bass clef and a common time signature (C). The pattern consists of several groups of notes, many of which are marked with '3' indicating triplets. Labels with arrows point to specific parts of the notation: 'ライドシンバル2' (Ride Cymbal 2) points to the first group of notes; 'HH ベタル' (Hi-Hat) points to the second group; 'クラッシュシンバル1' (Crash Cymbal 1) points to a note in the 11th beat; 'SD アクセント2' (Snare Drum Accent 2) points to a note in the 12th beat; and 'BD ヘビー' (Bass Drum Heavy) points to a note in the 13th beat. There are also some '3' markings under the notes in the 14th and 15th beats.

アクセント表のように入力してください。

| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 1.3.1~ | 1.4.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ | 2.3.1~ | 2.4.1~ |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Crash Cym1 | ♪ & 𠂔 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 005000 | 0 |
| SD Accent2 | ♪ & 𠂔 | 0 | 0 | 0 | 000004 | 000000 | 000404 | 000000 | 500500 |
| BD Heavy | ♪ & 𠂔 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 005000 | 0 |

USER4-Bに保存してください。ここから抜け出さずに次のリズムパターンをつくります。

USER4-C

POINT

- 拍子を4/4から2/4に変更する
- すべての打楽器をを消去する
- Crash Cym1、2を入力する
- HH Pedalを入力する
- Ride Cym2を入力する
- SD Accent1を入力する
- SD Accent2を入力する
- BD Heavyを入力する



アクセント表のように入力してください。

| 打楽器 | クオンタイズ | 1.1.1~ | 1.2.1~ | 2.1.1~ | 2.2.1~ |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Crash Cym1 | ♪ | 5 | 5 | 0 | 0 |
| Crash Cym2 | ♪ & 𠂔 | 0 | 0 | 000005 | 0 |
| HH Pedal 2 | ♪ | 0 5 | 0 5 | 0 5 | 0 5 |
| Ride Cym2 | ♪ & 𠂔 | 0 | 0 | 0 | 000404 |
| SD Accent1 | ♪ & 𠂔 | 3 | 3 | 000003 | 0 |
| SD Accent2 | ♪ & 𠂔 | 3 | 3 | 000003 | 000300 |
| BD Heavy | ♪ | 0 4 | 0 3 | 4 0 | 0 0 |

USER4-Cに保存してください。

ディスプレイセレクトセクションのPATTERN(パターン)ボタンを押して、リズムプログラムを終了します。

リズムシーケンス機能呼び出します。

1. ディスプレイセレクトセクションのSEQUENCE(シーケンス)ボタンを押します。LCD上に“シーケンスを選んでください!!”が現れます。
2. パネル上のRHYTHMセクション左端で点滅しているシーケンスボタン(SEQ.1~4)の中のSEQ.2を押します。LCDにSEQUENCE(シーケンス)ページが表示されます。

リズムシーケンスをプログラムします。

「課題B」の楽譜(P.82~83)に示してあるリズムパターンをセットしてください。
わからなくなったら、基礎編のリズムシーケンス(P.69)のページを読み返してみましょう。

「いい日旅立ち」を演奏しましょう。

RPP(リズムパターンプログラム)、RSP(リズムシーケンスプログラム)が完了したところで、「課題B」を通して演奏してみましょう。

ディスプレイセレクトセクションのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を押して、LCDにレジストシフトのMODE(モード)を表示させ、PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、USER(ユーザー)のエディットページにした画面を表示させておきます。設定が変わっていたら、レジストシフトの項(P.97)を読み返してください。

スタートする前に、レジストレーション5のボタンを押して点灯させます。
KNEE(ニーレバー)は降りていますか？シーケンスの入っているSEQ.2とSYNCHRO START(シンクロスタート)のボタンを押して……。

演奏スタート！

ACT 3 ミュージックディスクレコーダー (MDR)を使う

応用編では、MDRのさらに発展的な使用方法をご紹介します。

レジストレーションなどのデータだけを記録します。

最初にACT 1、ACT 2で作った「いい日旅立ち」のリズムを含むレジストレーションデータをSONG 5に記録しましょう。

MDR活用テクニック

今記録したSONG 5には、「課題B」のために作成した新しいリズムパターンと、SEQ.1には「課題A」でSEQ.2には「課題B」で各々プログラムしたシーケンスデータが入っていますね。SONG 4に、そのデータをそっくりそのまま移してみましょう。

1.

パネル上のRHYTHMの任意のボタンを押して、リズムをスタートさせます。

2.

リズムを鳴らしたまま、MDRで記録したSONG 4を呼び出します。これで、SONG 5のUSERリズムパターンとシーケンスデータが、SONG 4に移りました。

3.

リズムを止めて、SEQ.1とSEQ.2にプログラムした内容、「課題B」のために新しく作成したUSERリズムパターンを聴いて確認してみましょう。

4.

「課題B」のためのシーケンスデータが入ったSONG 4を、もう一度MDRを使って、同じSONG 4に記録しましょう。

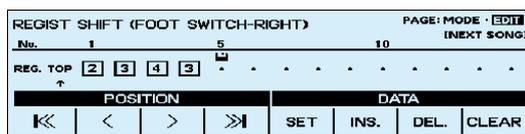


リズムパターンの打ち込みは、何といても一番大変で時間のかかる仕込みの作業です。もちろん！一番楽しい作業でもあるのですが、レジストレーションはアナタが、私は打ち込みをやっておくわ.....なんて、手分け作業をした時などに、こういった方法を知っておくと、とても助かることが多いですよ。

NEXT SONG(ネクストソング)を活用して、SONG4、SONG5のふたつのソングを使う「いい日旅立ち」完成バージョンを演奏してみましょう。

楽譜は「課題A」の右に「課題B」をならべておきます。

まずSONG 4をMDRを使って呼び出します。次にSEQ.1とSEQ.2をふたつとも押して順番に再生するようにします。ディスプレイセレクトセクションのREGIST. SHIFT(レジストシフト)を押して、LCDにレジストシフトのMODE(モード)を表示させ、PAGE(ページ)ボタン(▶)を押して、USER(ユーザー)のエディットページにした画面を表示させておきます。図のように↑がTOPになっていることを確認しましょう。



楽譜の読み方としては、「課題A」のENDINGを飛ばして「課題B」のリハーサルFに入ります。Fに入るのと同時に右フットスイッチでNEXT SONG(SONG 5が読み込まれます)。1小節ごとにレジストシフトが続きますが、あわてずに……。KNEE(ニーレバー)が降りているか確認しましょう。

SYNCHRO STARTで始めると、M5とM6のレジストレーションの変わり目のところで、リズムがうまくつながらず止まってしまうことがありますので、SYNCHRO STARTで演奏を始めた場合は、必ずどこか(演奏に支障の無い箇所、この曲ではイントロが流れている間あたり)で、STARTボタンを押しなおしましょう。または、右手でSTARTボタンを演奏と同時に押す方法も考えられます。慣れてきたら、右手で鍵盤、左手でスタートボタン。イントロが流れている間に持ち替える.....なんていうこともできますよね。

基礎編、応用編……と、様々な機能を実際に操作しながら、その活用法や(得)テクニックをお話してきましたが、まず一番はじめに基本レジストレーションを使って演奏した「いい日旅立ち」が、EL-900の持つ美しいサウンドと、魅力溢れる機能を駆使することで、こんなにも素敵に変身しました。いかがでしたでしょうか？

今はまだ「やっぱりちょっとむずかしいな」と感じるころもあるか……と思います。しかし、通いなれた道を一筋変えてみただけで、新しい発見があったり、見知らぬ人々の暖かい心に触れて優しい気持ちになれるように、少しの勇気と好奇心を持ってEL-900と接してみると、きっともっと新鮮な気分で、アナタの求める音楽の旅を続けることができるのではないのでしょうか？。EL-900は、きっと…すばらしいパートナーになってくれることと思います。

さあ、夢見心地で「いい日旅立ち」を演奏してみましょう。

ヤマハ株式会社

エレクトーンに関するあらゆる質問にお答えします。

エレクトーンインフォメーション

営業時間:月～金 10:00～12:00 13:00～17:00

フリーダイヤル  0120-186-808

インターネットホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/>



この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。



この取扱説明書は
エコパルプ(ECF:無塩素系漂白パルプ)
を使用しています。

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2002 Yamaha Corporation
V929510 204MWCP15.2-01A0