

5 リズムとアカンパニメント

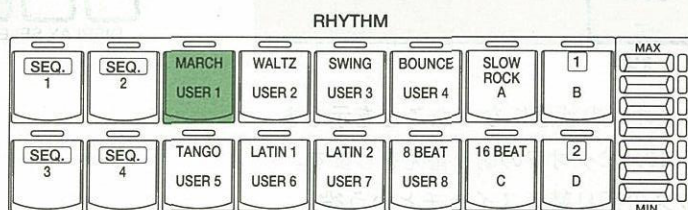
リズムセクションは、個々の楽器音をサンプリングしたボイスメニューの音色と同じように、実際のドラムやパーカッションサウンドをサンプリングしたものを内蔵しており、迫真のリズムサウンドが得られます。また、そのリズムを駆使したアカンパニメント機能で、演奏にリアルで多彩な彩りを添えることができます。

1 パネルでリズムを選ぶ

リズムもボイスメニュー音色と同じように、パネル面のリズムボタンを選択しLCDディスプレイのリズムメニューを呼び出すことにより、66種類のさまざまなリズムパターンが得られます。

(1) リズムメニューのリズムを選び、リズムをスタートさせるには

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

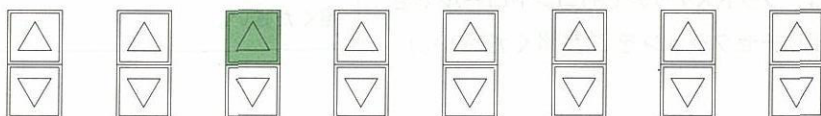


LCDディスプレイ上には、押したリズムボタンのリズムメニューが表示されます。

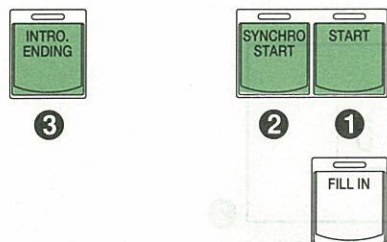
RHYTHM March1						ACCOMPANI.	
MARCH						TYPE 1	TYPE 2
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 3	TYPE 4
Coun-try1	Coun-try2	Broad-way	Baro-que				

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

RHYTHM March3						ACCOMPANI.	
MARCH						TYPE 1	TYPE 2
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 3	TYPE 4
Coun-try1	Coun-try2	Broad-way	Baro-que				



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



① START(スタート)

通常のスタートボタンです。もう一度押すと、リズムはストップします。

② SYNCHRO START(シンクロスタート)

このボタンを押すと、リズムはスタンバイの状態になります。下鍵盤かペダル鍵盤で演奏を始めると同時に、リズムがスタートします。

③ INTRO. ENDING(イントロ、エンディング)

このボタンを使うことで、通常のリズムが始まる前に、自動的に最大8小節迄のリズムのイントロを入れることができます。

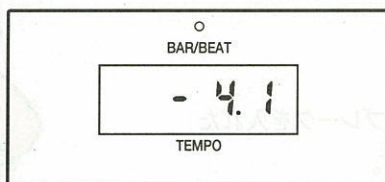
最初にこのボタンを押した後に、START(スタート)ボタンかSYNCHRO START(シンクロスタート)ボタンを押してください。

イントロが演奏されている間、リズムセクションのBAR/BEAT(バー/ビート)のLED画面表示はイラストにあるように選択したリズムの第1小節目まで、マイナス表示で逆にカウントします。

リズムパターンが演奏されている時にこのボタンを押すと、自動的に最大8小節迄のエンディングパターンが入って、リズムは終了します。

Note: フットスイッチを使って、リズムをスタートさせたりストップさせたりすることができます。(詳しくは、142ページをご参照ください。)

Note: オートベースコード(A.B.C.)を使って、リズムをシンクロスタートで始める場合は、A.B.C.の下鍵盤/ペダル鍵盤のメモリーをオンにしてください。メモリーをオンにしないで使用した場合は、演奏中に下鍵盤から手をはなすと、リズムもストップします。(A.B.C.については、68ページをご参照ください。)

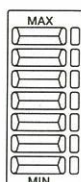


タクト機能について

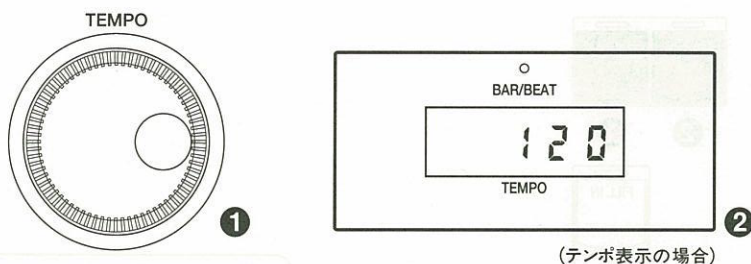
INTRO.ENDING (イントロ、エンディング) ボタンを押しながら、リズムのスタートボタンを押すと、タクト機能がはたらき、自動的に1小節の拍打ちをして、演奏を始めるためのキューをだします。

- 4** リズムセクションの右のボリュームボタンで音量を調節します。音量は0~6の7段階になっています。(ボイスメニュー音色と同じように、ボリュームファイン機能があり、音量の細かな設定が可能です。詳しくは、63ページをご参照ください。)

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



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



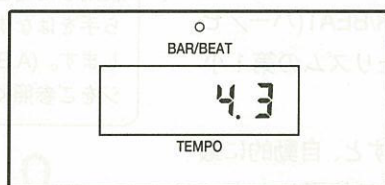
① TEMPO(テンポ)ダイヤル

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

② TEMPO(テンポ)表示／BAR/BEAT(バー／ビート)表示

設定されているリズムの速さ(テンポ)を表示します。表示されている数字は、メトロノームと同じように1分間の拍数を表します。レンジ:47~240

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



(バー／ビート表示の場合)

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

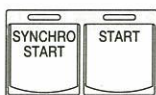
(2) フィルインを使うには

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

フィルインパターンを使うには:

- 1 リズムを選択しスタートさせます。

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



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

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

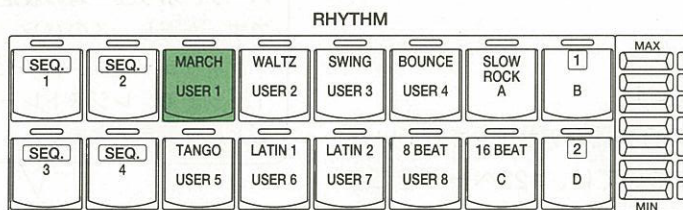
2 リズムコンディションを設定する

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

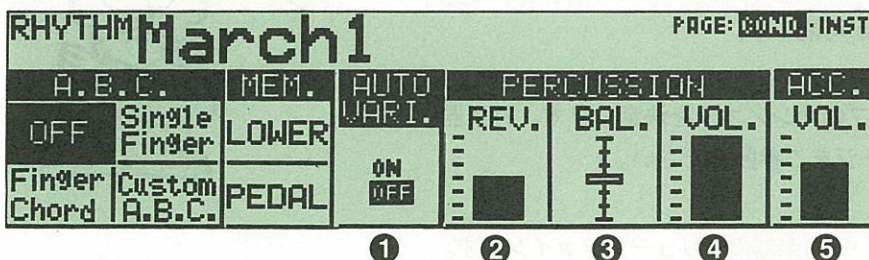
また、リズムコンディションには、2ページめに、各打楽器音のコントロールができるインストゥルメントページがあります。

(1) リズムコンディションページを選ぶには

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



リズムコンディションページ



Note: A.B.C.については、68ページをご参照ください。

① AUTO VARI.(AUTO VARIATION; オートバリエーション)

データコントロールボタンでON(オン)を選択すると、そのリズムのバリエーションが自動的に入ります。リズムに変化を持たせることができます。

② PERCUSSION REV.(REVERB; パーカッションリバーブ)

リズムや打楽器音にかかるリバーブの量を決定します。このリバーブを最大にしても、パネル上のリバーブボリュームを上げないと、リバーブ効果は得られません。レンジ: 0~24 (詳しくは、56ページのリバーブセクションをご参照ください。)

③ PERCUSSION BAL.(BALANCE; パーカッションバランス)

リズムのドラム系の音とシンバル系の音との音量のバランスをコントロールします。上にするほどシンバル系の音が大きくなり、下にするほどドラム系の音が大きくなります。

④ PERCUSSION VOL.(VOLUME; パーカッションボリューム)

リズムやキーボードパーカッションの音量のボリュームファインで、細かな音量の設定ができます。レンジ: 0~24

⑤ ACC. VOL.(ACCOMPANIMENT VOLUME; アカンパニメントボリューム)

(70ページのアカンパニメントセクションをご参照ください。)

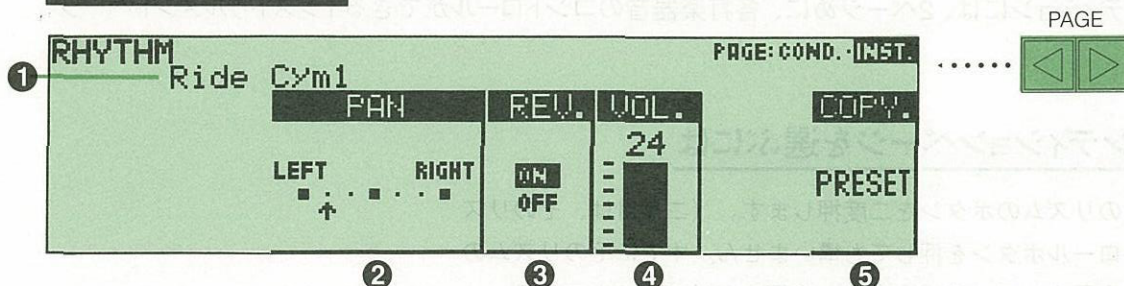
Note: リズムによって、オートバリエーションが、入らないものがあります。



(2) インストゥルメントページを選ぶには

ページボタンを使って、リズムコンディションのつぎのページである INST.(INSTRUMENT;インストゥルメント)ページを選択します。

インストゥルメントページ



このINST.ページでは、リズムやキーボードパーカッションに使用されている個々の打楽器音の細かな設定が可能です。

① 打楽器名

現在選択されている打楽器名が表示されます。

設定したい打楽器を表示させるには、その打楽器がアサインされている鍵盤を押します。(打楽器のアサイン表については、123ページをご参照ください。リズムプログラムのアサイン表と同一です。)

② PAN(パン)

表示されている打楽器のステレオ出力による位置を決定します。7カ所の位置で、打楽器ごとに設定が可能です。

③ REV.(REVERB;リバーブ)

表示されている打楽器のリバーブのオン/オフを決定します。打楽器ごとに設定が可能です。(56ページをご参照ください。)

④ VOL.(VOLUME;ボリューム)

LCDディスプレイに表示されている打楽器のボリュームファインです。打楽器ごとに音量を設定できます。レンジ:0~24

⑤ COPY PRESET(コピー/プリセット)

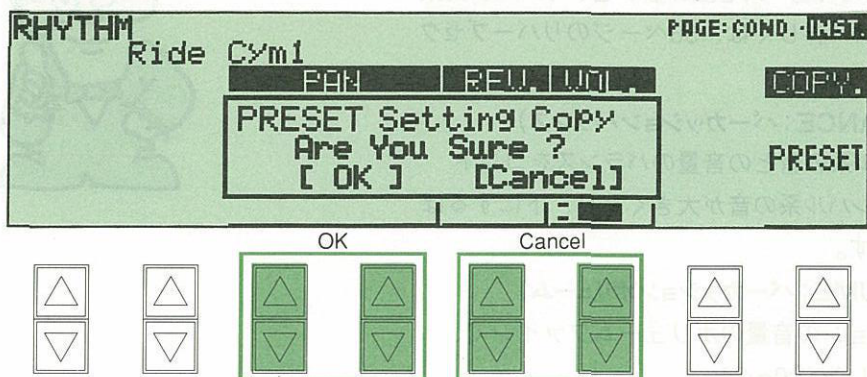
ユーザー設定した打楽器音を、すべて初期設定に戻す場合に使用します。

Note: 打楽器ごとに、パン、リバーブ、ボリュームの設定が可能です。ただし、このパン、リバーブ、ボリュームは、ELX-1全体で1セットで、レジストレーションごとには設定できません。



Note: ELX-1以外のレジストレーションデータを使用すると、パン、リバーブ、ボリュームは初期設定に戻ります。

初期設定に戻す場合、右端のデータコントロールボタンを押すと、以下の画面が表示され確認を求めてきます。



OKを選択すると、初期設定に戻ります。この場合、LCDディスプレイ上に"Completed"(完了しました)が一時的に表示され、操作が完了したことを示します。Cancelを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

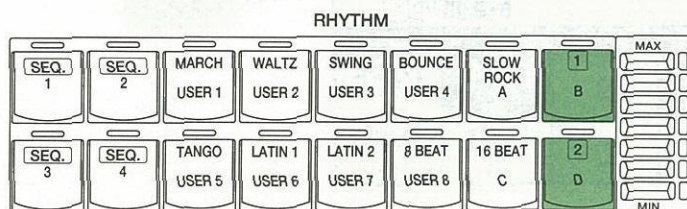
3 ドットボタンでリズムを選ぶ

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

ボイスメニューの場合と同じように、1つはリズムボタンで、2つはドットボタンでというように、同じページのリズムを一度に3つまで使用することもできます。

(1) ドットボタンでリズムを選ぶには

- 1 リズムセクション右側のドットボタンを押します。



リズムメニューページがLCDディスプレイ上に表示されます。

RHYTHM March 1						PAGE: 1-2-3-4-5-6-7 8-9-10-USER	
MARCH						ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baroque			TYPE 3	TYPE 4

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

RHYTHM March 1						PAGE: 1-2-3-4-5-6-7 8-9-10-USER	
SWING						ACCOMPANI.	
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6	TYPE 1	TYPE 2
Jazz Ballad	Dixie-land 1	Dixie-land 2				TYPE 3	TYPE 4



一番上に大きく表示されているリズム名が、現在選択されているリズム名です。また、ページの中ほどの黒いベルトの中に書かれているリズム名は、ページボタンで現在選択しようとしているページです。そしてその下の小さい16個のブロックにあるリズムが、そのページに属するものです。したがって、上に大きく表示されているリズムと黒いベルトから下にあるリズムが、同じグループ(ページ)ではない場合が生じます。

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

(2) ユーザーリズムを呼び出すには

ユーザーページは、リズムパターンプログラム機能で創ったリズムを呼び出すページです。演奏で使いたい場合に、このページを呼び出して使うことができます。(ユーザーリズムについては、131ページをご参照ください。)

1 ページボタンでUSER(ユーザー)ページを選択します。

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

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

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

..... PAGE [◀] [▶]

4 リズムメニュー

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

1 ページ

MARCH					
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	
Country 1	Country 2	Broadway	Baroque		

2 ページ

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

3 ページ

SWING					
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6
Jazz Ballad	Dixieland 1	Dixieland 2			

1 ページ

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

2 ページ

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

3 ページ

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

4 ページ

BOUNCE					
Bounce 1	Bounce 2	Bounce 3			
Reggae 1	Reggae 2				

5 ページ

SLOW ROCK					
Slow Rock 1	Slow Rock 2	Slow Rock 3			

6 ページ

TANGO					
Tango 1	Tango 2	Tango 3			

7 ページ

LATIN 1					
Cha-cha	Rhumba	Beguine			
Mambo	Salsa				

8 ページ

LATIN 2					
Samba 1	Samba 2	Samba 3			
Bossanova 1	Bossanova 2	Bossanova 3			

9 ページ

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

10 ページ

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

11 ページ

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

4 ページ

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

5 ページ

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

6 ページ

タンゴ					
タンゴ 1	タンゴ 2	タンゴ 3			

7 ページ

ラテン 1					
チャチャ	ルンバ	ビギン			
マンボ	サルサ				

8 ページ

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

9 ページ

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

10 ページ

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

11 ページ

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

Note: リズムメニューのマーチページ(1ページ)のバロックは打楽器音の無いアカンパニメントだけのパターンになっています。

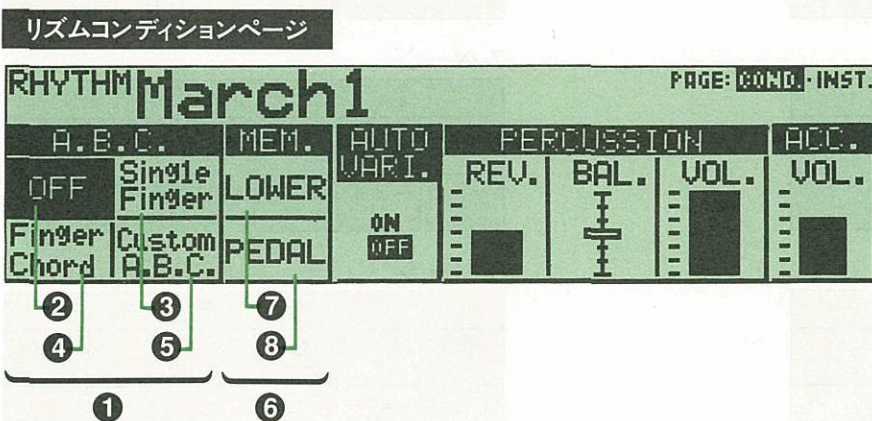
5 オートベースコード(A.B.C.)

オートベースコード(A.B.C.)は、リズムと連動し、演奏にあわせて自動的にコードとベース伴奏を付ける機能です。A.B.C.には、3種類のモードがあります。

このA.B.C.を設定するには、リズムコンディションページを使って設定する方法と、DISPLAY SELECTセクションのA.B.C./M.O.C.ページを使う方法と2通りありますが、内容は同じです。

(1)リズムコンディションページを使ってA.B.C.を設定するには

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



① A.B.C.(オートベースコード)セクション

② OFF(オフ)

A.B.C.機能をキャンセルします。

③ Single Finger(シングルフィンガー)

下鍵盤を1音押えるだけで、自動的にコードとベースの伴奏が得られます。

④ Finger Chord(Fingered Chord;フィンガードコード)

下鍵盤でコードを押えるだけで、自動的にコードとベースの伴奏が得られます。フィンガードコードのベース伴奏では、メジャーやマイナーなどのコード以外にも、さまざまなコードが検出されるので、下鍵盤で弾いたコードにふさわしいベース伴奏が得られます。

⑤ Custom A.B.C.(カスタムA.B.C.)

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

⑥ MEM.(MEMORY)メモリーセクション

⑦ LOWER(ロワー)

ロワーメモリーを入ると、リズムがオンの状態の時、下鍵盤から指をはなした後も下鍵盤の音が鳴り続けます。

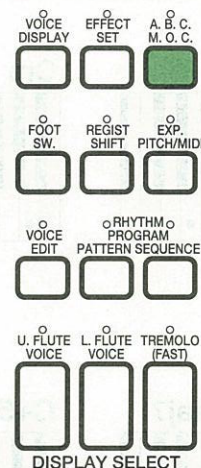
⑧ PEDAL(ペダル)

ペダルメモリーを入ると、リズムがオンの状態の時、ペダル鍵盤から足をはなした後もペダル鍵盤の音が鳴り続けます。

(2) A.B.C./M.O.C.ページを使ってABCを設定するには

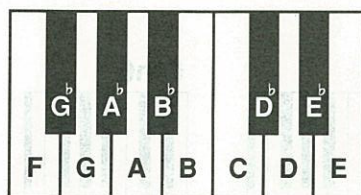
A.B.C.(オートベースコード)のページは、DISPLAY SELECTセクションの中のア.B.C./M.O.C.ボタンを押しても得られます。このページのA.B.C./メモリーセクションはリズムコンディションページと共通です。

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



(3) シングルフィンガーで識別されるコード

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



メジャーコード: コードの根音 (コード名と同じキー) を押して得られます。



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



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



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



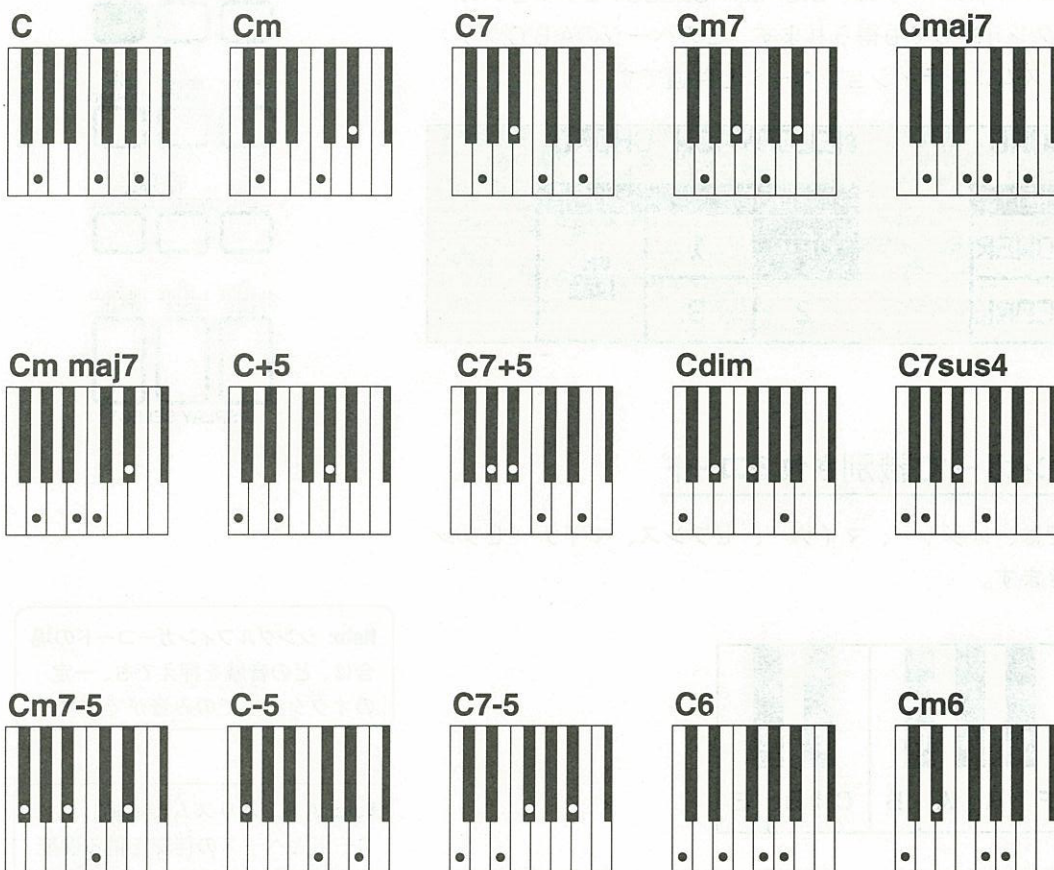
Note: シングルフィンガーコードの場合は、どの音域を押えても、一定のオクターブでのみ音が得られます。

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

Note: 黒鍵のマイナー、セブンス、マイナーセブンスコードも、同じ方法で得られます。



(4) フィンガードコードで識別されるコード



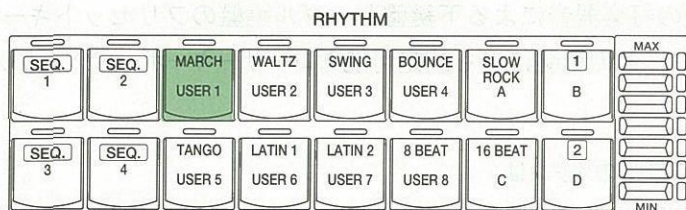
6 アカンパニメント

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

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

アカンパニメントを設定するには

- 1 パネル上の使用したいリズムのボタンを押します。



リズムメニューページ

RHYTHM March1						ACCOMPANI.	
MARCH						TYPE 1	TYPE 2
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2			
Coun-try1	Coun-try2	Broad-way	Baro-que			TYPE 3	TYPE 4

①

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

① ACCOMPANI.(ACCOMPANIMENT; アカンパニメント)

TYPE(タイプ)1~TYPE(タイプ)4

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

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

リズムコンディションページ

RHYTHM March1						PAGE: COND. INST.	
A.E.C.	MEM.	AUTO VARI.	PERCUSSION			ACC.	
OFF	Single Finger	LOWER	REV.	BAL.	VOL.	VOL.	
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL					

②

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

② ACC. VOL.(ACCOMPANIMENT VOLUME;

アカンパニメントボリューム)

アカンパニメントの音量を設定します。レンジ:0~24

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

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



Note: エレクトーンの電源を入れた時、アカンパニメントの音量は0で初期設定してあります。アカンパニメント機能を使用する場合は、必ず、アカンパニメントボリュームを上げてください。

7 プリセット/ユーザー キーボードパーカッション

全部で115種類の、ドラム系やラテンパーカッション系、そして和太鼓といったバラエティあふれる打楽器音が、楽しめます。

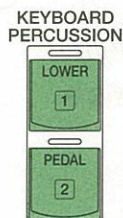
このキーボードパーカッションには、43種類の打楽器音による下鍵盤とペダル鍵盤のプリセットキーボードパーカッションと、すべての打楽器音を自由にどの鍵盤にでも設定可能なユーザーキーボードパーカッションの2通りがあります。

パネル上のKEYBOARD PERCUSSIONの二つのボタンは：

プリセットキーボードパーカッションの場合は、LOWERとPEDALのオン/オフボタンとして、また、ユーザーキーボードパーカッションの場合は、ユーザー1とユーザー2のオン/オフボタンとしてはたります。

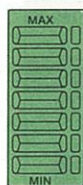
(1) プリセットキーボードパーカッションを使うには

- 1 パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION(キーボードパーカッション)セクションのLOWER(ロワー)かPEDAL(ペダル)のボタンを押します。



Note: この際、LCD上にK.B.P.[1] ([2]) のMODE表示が現れます。通常は、プリセットキーボードパーカッションが選ばれた状態になっています。もしユーザー1(2)が選ばれている場合は、プリセットを選択してください。

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



- 3 下鍵盤/ペダル鍵盤のボイスメニュー音色の音量を0にします。

- 4 下鍵盤/ペダル鍵盤の鍵盤をたたいて、キーボードパーカッションをためてみましょう。キーボードパーカッションのアサインについては別表の通りです。

プリセットキーボードパーカッション

下鍵盤にアサインされている打楽器

楽器名	演奏方法	楽器名	演奏方法
ハンドクラップ (Hand Claps)	両手で掌を打ち合わせる	シェーカー (Shaker)	容器の中を揺らす
アゴゴ ハイ (Agogo High)	アゴゴの上部を叩く	クイーカ ハイ (Cuica High)	クイーカの上部を叩く
アゴゴ ロー (Agogo Low)	アゴゴの下部を叩く	クイーカ ロー (Cuica Low)	クイーカの下部を叩く
ウッドブロック ハイ (Wood Block High)	ウッドブロックの上部を叩く	ボンゴ ハイ (Bongo High)	ボンゴの上部を叩く
ウッドブロック ロー (Wood Block Low)	ウッドブロックの下部を叩く	ボンゴ ロー (Bongo Low)	ボンゴの下部を叩く
カウベル 1 (Cowbell 1)	カウベルの上部を叩く	コンガ ハイ (Conga High)	コンガの上部を叩く
トライアングル オープン (Triangle Open)	トライアングルの上部を叩く	コンガ ロー (Conga Low)	コンガの下部を叩く
トライアングル クローズ (Triangle Close)	トライアングルの下部を叩く	ティンバレス 1 ハイ (Timbale 1 High)	ティンバレスの上部を叩く
スネアドラム ロール (Snare Drum Roll)	スネアドラムの上部を連続的に叩く	ティンバレス 1 ロー (Timbale 1 Low)	ティンバレスの下部を叩く
オーケストラ スネアドラム (Orchestra Snare Drum)	スネアドラムの上部を叩く	カステネット (Castanet)	カステネットの上部を叩く
タム 1 (Tom 1)	タムの上部を叩く	タンバリン (Tambourine)	タンバリンの上部を叩く
タム 2 (Tom 2)	タムの中部を叩く	オーケストラ シンバル 2 (Orchestra Cymbal 2)	シンバルの上部を叩く
タム 3 (Tom 3)	タムの下部を叩く	オーケストラ シンバル 1 (Orchestra Cymbal 1)	シンバルの下部を叩く
スネアブラッシュ ショット1 (Snare Brush Shot 1)	スネアドラムの上部をブラシで叩く	クラッシュ シンバル 1 (Crash Cymbal 1)	シンバルの上部を叩く
スネアブラッシュ ロール (Snare Brush Roll)	スネアドラムの上部をブラシで連続的に叩く	ライド シンバル 1 (Ride Cymbal 1)	シンバルの下部を叩く
シンセ タム1 (Synth. Tom 1)	シンセタムの上部を叩く	ハイハット オープン (Hi-hat Open)	ハイハットの上部を叩く
シンセ タム2 (Synth. Tom 2)	シンセタムの中部を叩く	ハイハット クローズ (Hi-hat Close)	ハイハットの下部を叩く
シンセ タム3 (Synth. Tom 3)	シンセタムの下部を叩く	スネアドラム リム 1 (Snare Drum Rim 1)	スネアドラムのリムを叩く
クラベス (Claves)	クラベスの上部を叩く	スネアドラム ライト (Snare Drum Light)	スネアドラムの上部を軽く叩く
		スネアドラム リバース 1 (Snare Drum Reverb 1)	スネアドラムの上部を叩く
		スネアドラム ヘヴィー (Snare Drum Heavy)	スネアドラムの上部を強く叩く
		スネアドラム ヘヴィー (Snare Drum Heavy)	スネアドラムの上部を強く叩く
		バス ドラム ライト (Bass Drum Light)	バスドラムの上部を軽く叩く
		バス ドラム ヘヴィー (Bass Drum Heavy)	バスドラムの上部を強く叩く
		コンサートバス ドラム (Concert Bass Drum)	バスドラムの上部を叩く

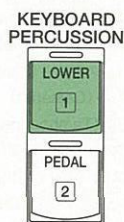
ペダル鍵盤にアサインされている打楽器

楽器名	演奏回数
シンセ タム1 (Synth. Tom 1)	0
シンセ タム2 (Synth. Tom 2)	0
シンセ タム3 (Synth. Tom 3)	0
オーケストラ シンバル1 (Orchestra Cymbal 1)	0
クラッシュ シンバル1 (Crash Cymbal 1)	0
ライド シンバル1 (Ride Cymbal 1)	0
ハイハット オープン (Hi-hat Open)	0
ハイハット クローズ (Hi-hat Close)	0
スネアドラム リム1 (Snare Drum Rim 1)	0
スネアドラム ライト (Snare Drum Light)	0
スネアドラム リバース1 (Snare Drum Reverb 1)	0
スネアドラム ヘヴィー (Snare Drum Heavy)	0
バスドラム ヘヴィー (Bass Drum Heavy)	0

(2) ユーザーキーボードパーカッションを設定するには

この機能によって、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のどのキー(鍵)にでも、115種類の打楽器を設定することができます。ユーザー1とユーザー2の二つのオリジナルセッティングが可能です。(この場合、ユーザー1を例示します。)

- 1 パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION(キーボードパーカッション)セクションのLOWER / 1 のボタンを押します。
(ボタン上の 1 / 2 のナンバーは、それぞれユーザー1、ユーザー2を意味します。)

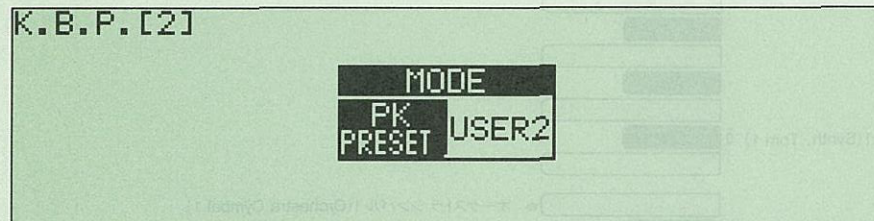


LCDディスプレイ上にK.B.P.[1]のMODE(モード)が表示されます。



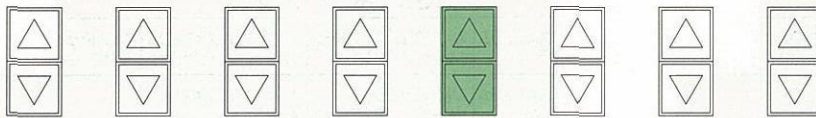
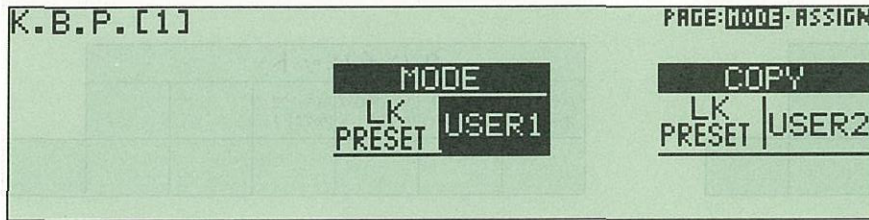
LCD上では、LK PRESET(LKプリセット)が選ばれており、現在、下鍵盤のプリセットキーボードパーカッションが選択されていることを示しています。

KEYBOARD PERCUSSIONのPEDAL/2のボタンの場合は、以下の通りです。



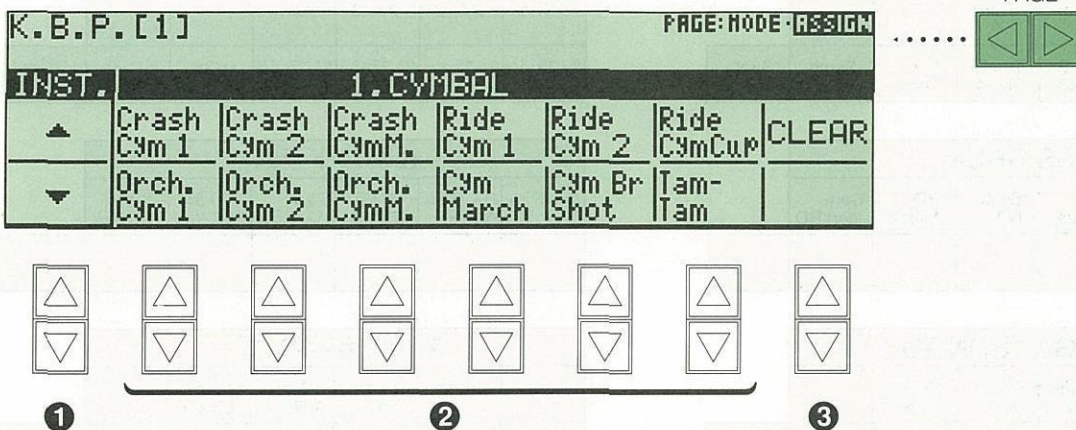
この場合は、PK PRESET(ペダル鍵盤プリセット)とUSER 2の切り替えになっています。

- 2** データコントロールボタンで、USER 1(ユーザー 1)を選択します。
つまり、パネル上のキーボードパーカッションボタンを、プリセットとユーザーで兼用しているので、ここでユーザー 1 に切り替えるわけです。



LCDディスプレイ上にMODE(モード)とASSIGN(アサイン)のページ表示が現れます。

- 3** ページボタンで、ASSIGN(アサイン)ページを選択します。
LCDディスプレイ上には、すべての打楽器を鍵盤に設定できるASSIGNページが表示されます。



① INST.(INSTRUMENT; インストゥルメント)

真下のデータコントロールボタンを押すことで、LCD中央の黒いベルトに表示されている打楽器のカテゴリーを選択していきます。

打楽器のカテゴリーは、1から12まで12カテゴリーあります。
(詳しくは、次ページのカテゴリーをご参照ください。)

② 打楽器名

該当するカテゴリーに属する打楽器名を表示します。
(詳しくは、次ページのカテゴリーをご参照ください。)

③ CLEAR(クリアー)

CLEARと同じ位置のデータコントロールボタンを押すと、ユーザー 1 にアサインした打楽器音が消去されます。

CLEARには、1音だけ消去と、全音消去の2通りがあります。

ユーザーキーボードパーカッションカテゴリー

1. CYMBAL

Crash Cym1	Crash Cym2	Crash CymM.	Ride Cym1	Ride Cym2	Ride CymCup
Orch. Cym1	Orch. Cym2	Orch. CymM.	Cym March	Cym Br Shot	Tam-Tam

2. HI-HAT

HH Open	HH Close	HH Pedal 1	HH Pedal 2		

3. SNARE DRUM

SD Light	SD Heavy	SD Rim 1	SD Rim 2	SD Accent1	SD Accent2
SD Reverb1	SD Reverb2	Synth. SD	Orch. SD	SD Roll	

4. SNARE BRUSH

SD Br Shot1	SD Br Shot2	SD Br Roll			

5. TOM

Tom 1	Tom 2	Tom 3	Tom 4		
TomBr Shot1	TomBr Shot2	TomBr Shot3	TomBr Shot4	Synth. Tom1	Synth. Tom2
				Synth. Tom3	

6. BASS DRUM

BD Light	BD Heavy	BD Attack	Synth. BD	BD March	Concert BD

7. CONGA / BONGO

Conga High	Conga Low	Conga Slap	Conga Muff.	Conga Slide	
Bongo High	Bongo Low	Bongo Slap	Bongo Mute		

8. CUICA / SURDO

Cuica High	Cuica Med.	Cuica Low	Tambo-rimO.	Tambo-rimM.	
Surdo Open	Surdo Mute	Surdo Rim	Surdo Muff.		

9. TIMBALES/COWBELL

Timbale1 H.	Timbale1 L.	Timbale2 H.	Timbale2 L.	Timbale3 H.	Timbale3 L.
Timbale4 H.	Timbale4 L.	Cowbell1	Cowbell2	Cowbell3	Cowbell4

10. PERCUSSION 1

Cabasa	Shaker	Mara-cas H.	Mara-cas L.	Guiro Short	Guiro Long
Wood High	Wood Med.	Wood Low	Claves	Castanet	Vibra-slap

1. シンバル

クラッシュシンバル1	クラッシュシンバル2	クラッシュシンバルミュート	ライドシンバル1	ライドシンバル2	ライドシンバルカップ
オーケストラシンバル1	オーケストラシンバル2	オーケストラシンバルミュート	シンバルマーチ	シンバルブラッシュショット	タムタム

2. ハイハット

ハイハットオープン	ハイハットクローズ	ハイハットクローズ(ペダル) 1	ハイハットクローズ(ペダル) 2		

3. スネア ドラム

スネアドラムライト	スネアドラムヘビー	スネアドラムリム1	スネアドラムリム2	スネアドラムアクセント1	スネアドラムアクセント2
スネアドラムリバーブ1	スネアドラムリバーブ2	シンセスネアドラム	オーケストラスネアドラム	スネアドラムロール	

4. スネア ブラッシュ

スネアブラッシュショット1	スネアブラッシュショット2	スネアブラッシュロール			

5. タム

タム 1	タム 2	タム 3	タム 4		
タムブラッシュショット1	タムブラッシュショット2	タムブラッシュショット3	タムブラッシュショット4	シンセタム 1	シンセタム 2
				シンセタム 3	

6. バス ドラム

バス ドラムライト	バス ドラムヘビー	バス ドラム(アタック)	シンセバス ドラム	バス ドラムフォア マーチ	コンサートバス ドラム

7. コンガ/ボンゴ

コンガハイ	コンガロー	コンガスラップ	コンガマフルド	コンガスライド	
ボンゴハイ	ボンゴロー	ボンゴスラップ	ボンゴミュート		

8. キーカ/スルド

キーカハイ	キーカミディアム	キーカロー	タンボリンオープン	タンボリンミュート	
スルドオープン	スルドミュート	スルドリム	スルドマフルド		

9. ティンバレス/カウベル

ティンバレス1ハイ	ティンバレス1ロー	ティンバレス2ハイ	ティンバレス2ロー	ティンバレス3ハイ	ティンバレス3ロー
ティンバレス4ハイ	ティンバレス4ロー	カウベル 1	カウベル 2	カウベル 3	カウベル 4

10. パーカッション 1

カバサ	シェイカー	マラカスハイ	マラカスロー	ギロショート	ギロロング
ウッドブロックハイ	ウッドブロックミディアム	ウッドブロックロー	クラベス	カステネット	ビブラスラップ

11. PERCUSSION2						
Agogo High	Agogo Low	TriangleO.	TriangleC.	Wind-bell1	Wind-bell2	
Tambourine	Pandero	Bell	Hand Claps	Finger-snap	Scratch	Noise Per.

12. PERCUSSION3						
Kotsuzumi1	Kotsuzumi2	Kotsuzumi3	Kotsuzumi4	Ohtsuzumi1	Ohtsuzumi2	
Taiko 1	Taiko 2	Ohdai-ko 1	Ohdai-ko 2	Kakegoe1	Kakegoe2	Kakegoe3

11. パーカッション2						
アゴゴ ハイ	アゴゴ ロー	トライアングル オープン	トライアングル クローズ	ウインド ベル1	ウインド ベル2	
タンバリン	バンデイロ	ベル	ハンド クラップ	フィンガー スナップ	スクラッチ	ノイズ パーカッション

12. パーカッション3						
小鼓 1	小鼓 2	小鼓 3	小鼓 4	大鼓 1	大鼓 2	
太鼓 1	太鼓 2	大太鼓 1	大太鼓 2	かけ声 1	かけ声 2	かけ声 3

4

打楽器を任意の鍵盤にアサインするには

使用したい打楽器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、アサインしたい鍵盤を押します。

これで、使用したい打楽器音がその鍵盤（ユーザー1）にアサインされました。

K.B.P. [1] PAGE: MODE: ASSIGN							
LK A1 : BD Heavy							
INST.	6. BASS DRUM						
▲	BD Light	BD Heavy	BD Attack	Synth. BD	BD March	Concert BD	CLEAR
▼							

上のイラストのようにLCDディスプレイ打楽器リストの上に、アサインした打楽器音と鍵盤名が表示されます。

5

打楽器音を消去するには

1音だけ消去するには:

CLEARと同じ位置のデータコントロールボタンを押しながら、消去したい打楽器がアサインされている鍵盤を押します。

"ピッ"という短い音がして、その打楽器音が消去されたことを知らせます。

全音消去するには:

1. CLEARと同じ位置のデータコントロールボタンを押して、すぐにそのボタンから手をはなします。LCD上に以下の画面が表示され、全音消去するかどうか確認を求めてきます。

K.B.P. [2] PAGE: MODE: ASSIGN							
INST.	1. CYMBAL						
▲	Crash Cym1	Assign All Clear Are You Sure ?			Ride Cym1	am-	CLEAR
▼	Orch. Cym1	[OK] [Cancel]			March 1shot	11am	

2. OKを選択すると、全音消去を実行し、LCD上に"Completed"(完了しました)という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。(OKの真下のデータコントロールボタンを押します。)

Cancelを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。(Cancelの真下のデータコントロールボタンを押します。)

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

Note: ユーザーキーボードパーカッションの [1] と [2] が両方ともオンの場合、[1] と [2] 両方を同時に使用することができます。

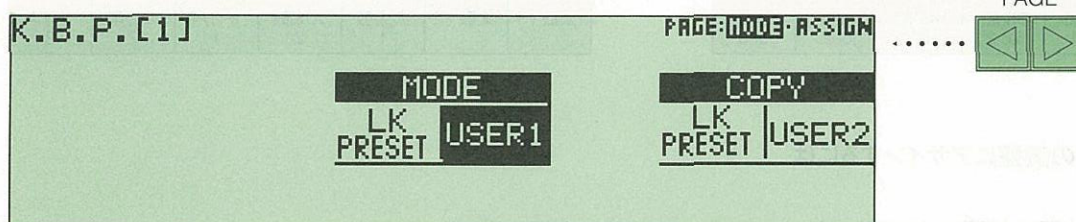
Note: リズムパターンプログラム機能を使ってユーザーリズムを創る場合は、別のパーカッションアサインになります。詳しくは、123ページをご参照ください。

(3) ユーザーキーボードパーカッションのその他の機能

ユーザーキーボードパーカッションには、プリセットの設定に戻したり、もう一方のユーザーの設定をコピーすることが出来ます。

下鍵盤プリセットをコピーするには:

ページボタンを使ってMODEのページを選択します。



COPY/LK PRESET (コピー/下鍵盤プリセット)

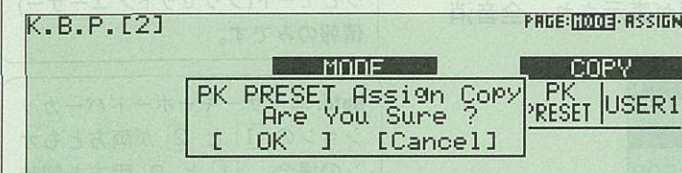
下鍵盤のプリセットキーボードパーカッションをユーザー1にコピーする場合に使用します。プリセットを少しだけ変更して使いたい場合に便利です。

- 1 LKPRESETと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押すと、LCD上に以下の画面が表示され、下鍵盤プリセットをコピーするかどうか確認を求めています。



- 2 OKを選択すると、下鍵盤プリセットのコピーを実行し、LCD上に"Completed"(完了しました)という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。
Cancelを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

KEYBOARD PERCUSSIONのPEDAL/2の場合は、ペダル鍵盤プリセットをコピーします。



ユーザー2をコピーするには:

ページボタンを使ってMODEのページを選択します。

K.B.P.[1]		PAGE:MODE-ASSIGN	
MODE		COPY	
LK	USER1	LK	USER2
PRESET		PRESET	

COPY/USER2(コピー/ユーザー2)

キーボードパーカッションのもう一つのボタン(USER 2)で設定したユーザー2のキーボードパーカッションをUSER 1にコピーする場合に使用します。

- 1 USER2と同じ位置のあるデータコントロールボタンを押すと、LCD上に以下の画面が表示され、ユーザー2をコピーするかどうか確認を求めてきます。

K.B.P.[1]		PAGE:MODE-ASSIGN	
MODE		COPY	
USER2 Assign Copy Are You Sure ?		LK	USER2
[OK] [Cancel]		PRESET	

- 2 OKを選択すると、ユーザー2のコピーを実行し、LCD上に"Completed" (完了しました)という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。
Cancelを選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

KEYBOARD PERCUSSIONのPEDAL/2の場合は、逆に、ユーザー1をコピーします。

K.B.P.[2]		PAGE:MODE-ASSIGN	
MODE		COPY	
USER1 Assign Copy Are You Sure ?		PK	USER1
[OK] [Cancel]		PRESET	



8 メロディオンコード(M.O.C.)

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

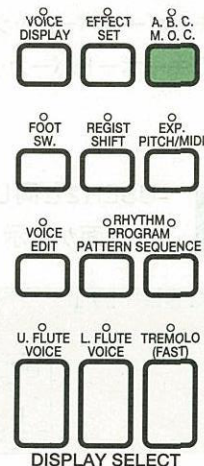
メロディオンコードを選ぶには

DISPLAY SELECTセクションのA.B.C./M.O.C.ボタンを押します。

M.O.C.セクションが、LCDディスプレイ右側に表示されます。

A.B.C./M.O.C.ページ

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
			①	②	⑤
			③	④	



メロディオンコード

① OFF(オフ)

M.O.C.機能をキャンセルします。

② MODE(モード)1

メロディに近い音域で最高2音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

③ MODE 2

メロディに近い音域で最高3音までの付加音がハーモニーとなって得られます。

④ MODE 3

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

⑤ KNEE(ニー)

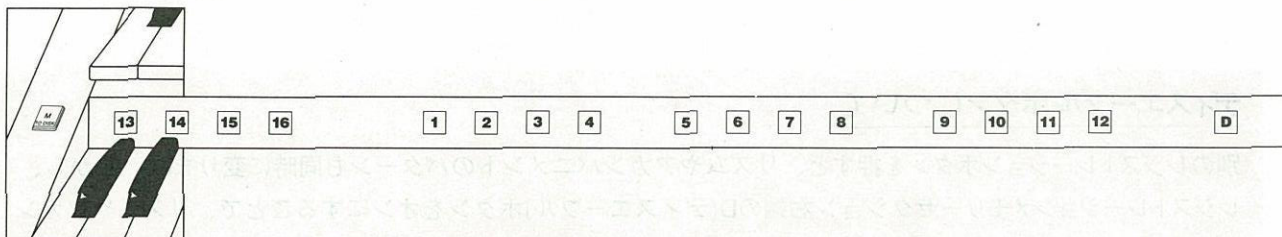
M.O.C.をニーレバーでコントロールするためのオン/オフスイッチです。モードを選択した後、ON(オン)を選択すると、ニーレバーでM.O.C.のオン/オフの切り替えができるようになります。

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



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

ほとんどの機能の設定をメモリーすることが可能です。



メモリーできない機能

- | | |
|--|---|
| ●リバーブのタイプ | ●ボイスディスクの音色 |
| ●フルートボイスのアタックモード | ●リズムパターンプログラムのリズムパターン (ドットボタンにアサインされているユーザーリズム除く) |
| ●打楽器音のパン、リバーブ、ボリューム設定 | ●リズムシーケンス |
| ●ユーザーキーボードパーカッションの設定 | ●MIDIの設定 |
| ●レジストレーションシフトの設定 | ●ダイナミックレンジエンハンサーの設定 |
| ●ピッチ/トランスポーズの設定 | |
| ●ボイスエディットの設定 (ドットボタンにアサインされているユーザーボイス除く) | |

1 レジストレーションを記録する

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

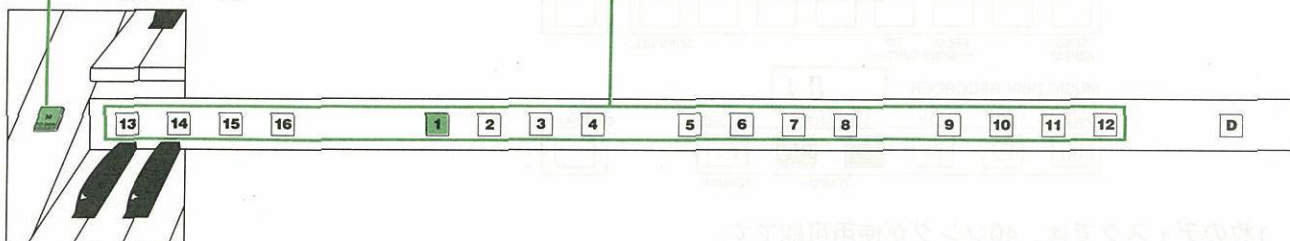
レジストレーションメモリーにレジストレーションを記録するには

1 まず、記録したいレジストレーションを創ります。

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

1. Mボタンを押しながら;

2. ナンバーのボタンを押します



レジストレーションが記録されたら、ナンバーのボタンが一時的に点滅します。

2 レジストレーションを呼び出す

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

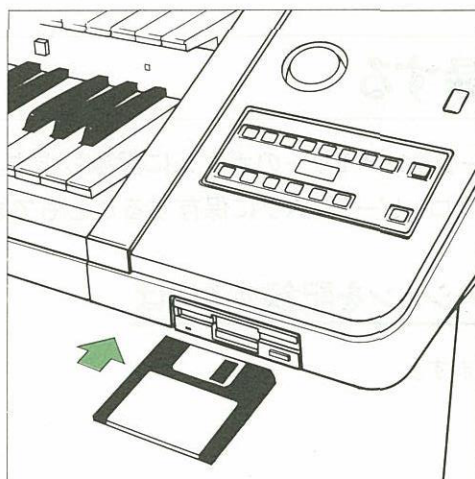
ディスエーブルボタンについて

別のレジストレーションボタンを押すと、リズムやアカンパニメントのパターンも同時に変わります。しかし、レジストレーションメモリーセクション右端のD(ディスエーブル)ボタンをオンにすることで、リズムやアカンパニメントはそのままの状態、レジストレーションメモリー機能を駆使して演奏することができます。

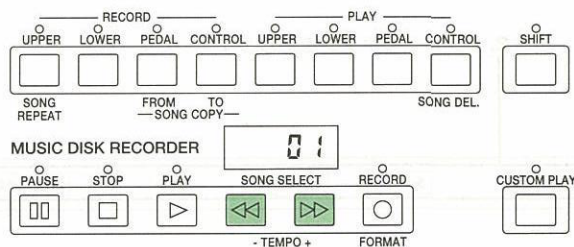
3 記録したレジストレーションをフロッピーディスクに保存する

- 1 ミュージックディスクレコーダー(MDR)セクションのディスク挿入口に、フォーマット済のディスクを差し込みます。(ディスクのフォーマットについては、89ページをご参照ください。)

Note: フロッピーディスクへの保存／呼び出しの詳細については、第7章ミュージックディスクレコーダーの95、96ページをご参照ください。

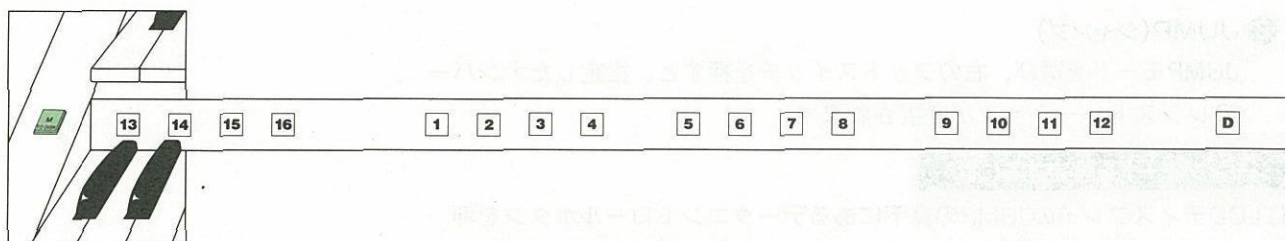
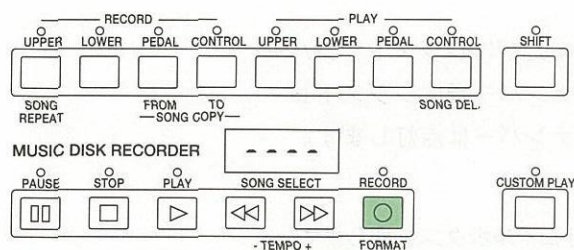


- 2 SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンを使って、記録するソングナンバーを選択します。



1枚のディスクでは、40ソングが使用可能です。

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



この操作で、フロッピーディスクの1つのソングナンバーに、レジストレーションメモリーで創った16レジストレーションが保存されます。

4 レジストレーションシフト

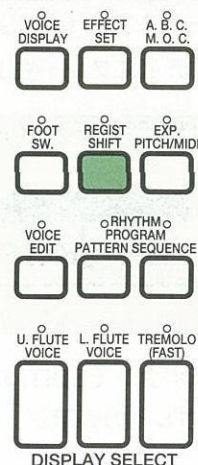
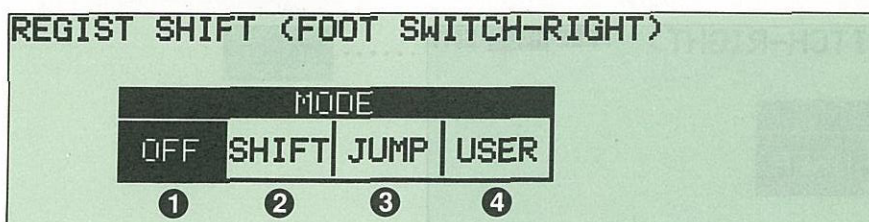
レジストレーションシフト機能を使うことによって、演奏中に手を使わずにレジストレーションの変更ができ、パネル操作をせずに演奏に専念することができます。エクスプレッションペダルの右側についているフットスイッチで、ある特定のレジストレーションを選択したり、ナンバー順に、または自分で設定した順序でレジストレーションを選択することができます。

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

レジストレーションシフトを設定するには

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

レジストレーションシフトページ



① OFF(オフ)

レジストレーションシフトの機能をキャンセルします。

② SHIFT(シフト)

シフトを使うと、右のフットスイッチを押すたびにレジストナンバーがひとつずつ右に移動し、1から16までのナンバー順にレジストレーションが選択されていきます。選択されたナンバーは点灯します。

シフトモードを設定するには:

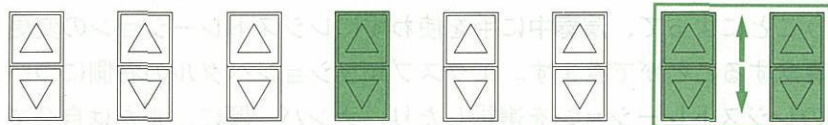
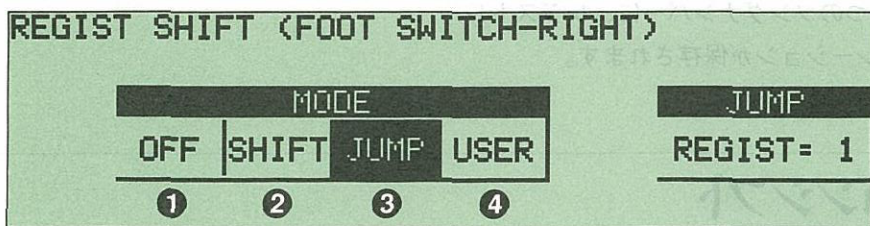
LCDディスプレイのSHIFTの真下にあるデータコントロールボタンを押します。

③ JUMP(ジャンプ)

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

ジャンプモードを設定するには:

1. LCDディスプレイのJUMPの真下にあるデータコントロールボタンを押すと、ディスプレイ右端にジャンプナンバー設定画面が表示されます。



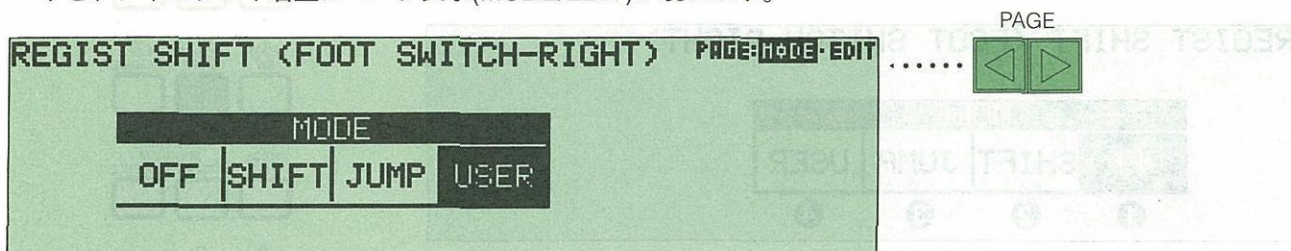
2. 右端の一組のデータコントロールボタンを押すことにより、ジャンプするレジストレーションのナンバー表示が変わります。ジャンプしたいナンバーを選択します。

④ USER(ユーザー)

ユーザーモードを使って、自分でシフトする順序を設定すれば、オリジナルのレジストレーションシフトが思いのままです。右のフットスイッチでコントロールします。

ユーザーモードを設定するには:

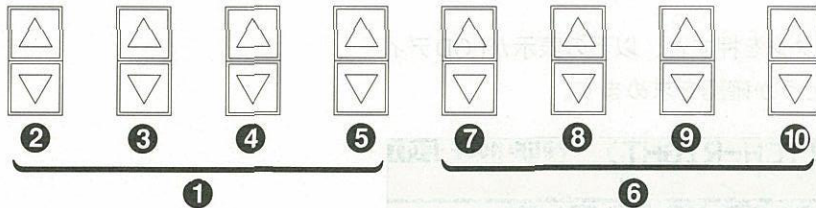
1. LCDディスプレイのUSERの真下にあるデータコントロールボタンを押すと、ディスプレイ右上にページ表示(MODE/EDIT)が現れます。



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

エディットページ

REGIST SHIFT (FOOT SWITCH-RIGHT)										PAGE:MODE-EDIT	
NO.		1		5		10					
REG. TOP											
↑											
POSITION						DATA					
K<		<		>		>K		SET		INS.	
								DEL.		CLEAR	



① POSITION(カーソルコントロール)

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

- ② K< カーソルを最初の位置に戻します。
- ③ < ボタンを押すごとに1つだけカーソルが左に移動します。
- ④ > ボタンを押すごとに1つだけカーソルが右に移動します。
- ⑤ >K カーソルを、現在設定されているレジストレーションシフトの最後の位置に移動させます。

Note: カーソルは、設定されたレジストレーションの範囲内でのみ移動します。

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

⑥ DATA(データエディットボタン)

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

⑦ SET(セット)

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

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

⑧ INS.(INSERT; インサート)

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

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



ユーザーレジストシフト例

REGIST SHIFT (FOOT SWITCH-RIGHT)										PAGE:MODE-EDIT	
NO.		1		5		10					
REG. TOP											
↑											
POSITION						DATA					
K<		<		>		>K		SET		INS.	
								DEL.		CLEAR	

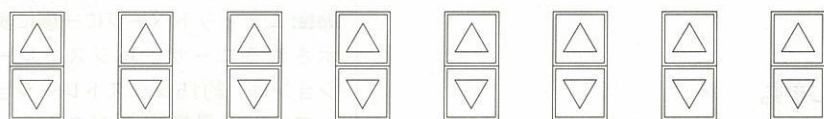
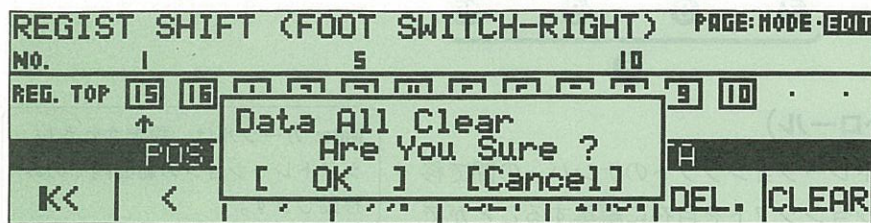
⑨ DEL.(DELETE; デリート)

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

⑩ CLEAR(クリアー)

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

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

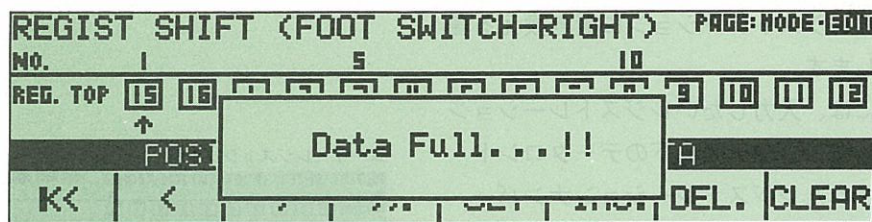


OK(オーケー)を選択すると、すべてのデータは消去されます。(OKの真下のデータコントロールボタンを押します。)

この場合、消去が実行されたことを示す"Completed!!"が一時的にLCD上に表示されます。

Cancel(キャンセル)を選択すると、消去作業を中止して前の画面に戻ります。(Cancelの真下のデータコントロールボタンを押します。)

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



パワーオンリセットについて

レジストレーションを含めたデータのすべてを消去し、エレクトーンを初期設定時と同じ状態に戻すことができます。これを「パワーオンリセット」と言います。

パワーオンリセットをするには：

- 1 いったん、エレクトーンの電源を切ります。
- 2 一番左上のデータコントロールボタンを押しながら電源を入れます。
この場合、すべてのデータが消去されてしまいますのでご注意ください。



電源をオフにした後、オフにする前の状態に戻す

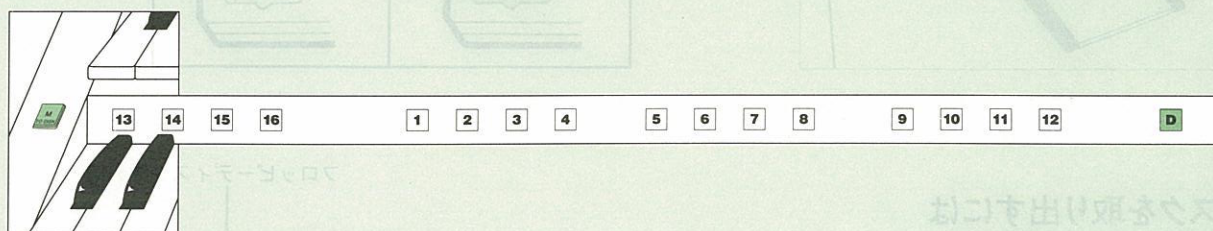
エレクトーンの電源を切ると、パネル上やLCD上で設定していたデータはすべて消去され、再び電源を入ると、自動的に基本レジストレーション1の設定が現れます。

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

ただし以下の条件の下では、電源をオフにする前の状態に戻すことができます。

電源を切る前の状態に戻すには：

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



これで、電源をオフにする前の状態に戻ります。

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

Note: レジストレーションメモリーボタンの右端にあるPEDAL D.R.C.については、147ページをご参照ください。

ミュージックディスクレコーダー(MDR)は、演奏データを録音／再生するだけではなく、ボイスデータなどを含めたレジストデータを保存したり呼び出したりすることができます。

1 MDRのご使用の前に

MDRは、すべてのデータをフロッピーディスクに記録します。(このエレクトーンには、ブランクディスクが1枚付いています。)

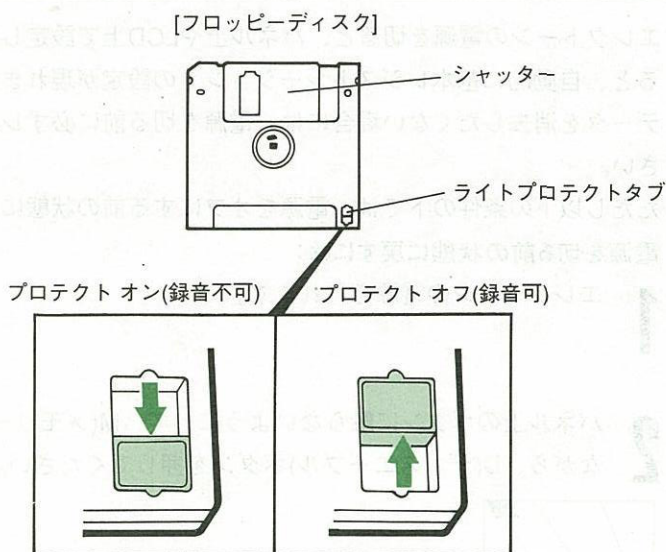
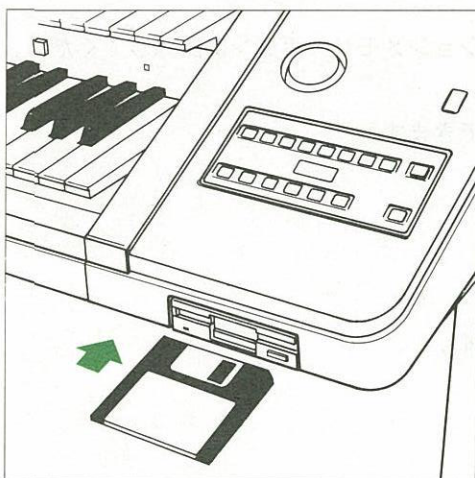
ディスクをMDRに挿入するには

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

正しく挿入された場合、ディスク挿入口左下のユーズランプが一時的に点灯します。

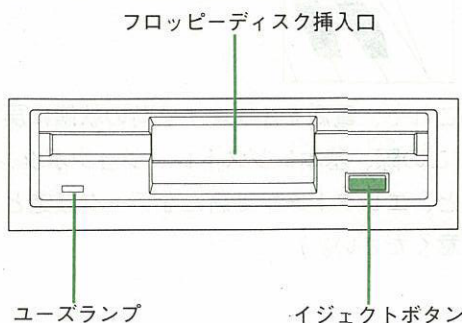
ご使用の前に、ディスクのライトプロテクトタブがオフになっていることをご確認ください。また、このタブをオンにしておくと、データを誤まって消去を防ぐことができます。

Note: 3.5 インチの2 DD又は2 HDディスクが使用できます。
(ヤマハYFD-2DD/2HDをお勧めします。)



ディスクを取り出すには

ディスクを取り出すには、ユーズランプが消えていることを確認した上で、ディスク挿入口の右下のイジェクト(取り出し)ボタンを、正確にしっかりと押して下さい。



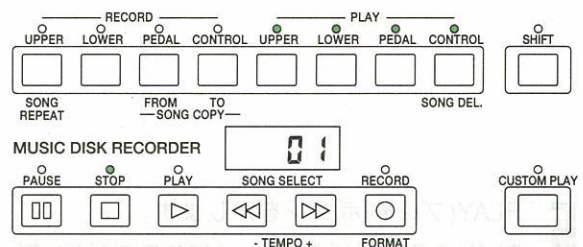
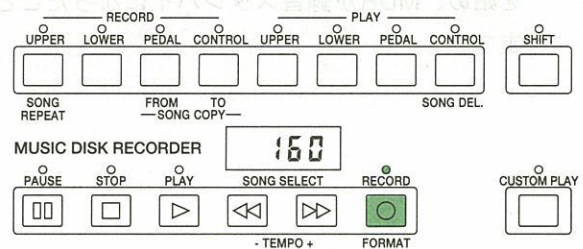
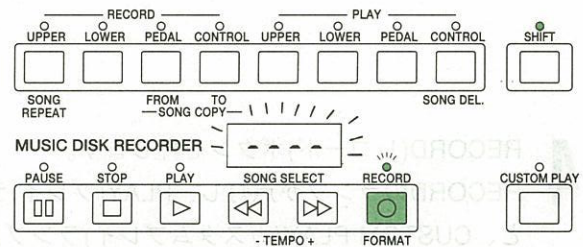
- 録音中や再生中は、絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。ディスク内容が壊れるだけでなく、MDR故障の原因になります。
- フロッピーディスクを入れたまま、エレクトーンの電源を切らないようにしてください。フロッピーディスクは、電源を切る前に、必ず取り出すようにしてください。
- フロッピーディスクの万一のトラブルに備えて、自分で創った重要なデータは、バックアップとして、予備のディスクにも保存しておくことをお勧めします。
(フロッピーディスクの取り扱いについては、104ページをご参照ください。)

2 ディスクをフォーマットする

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

ディスクをフォーマットするには

- 1 ディスクの表側を上にして、MDRのディスク挿入口にしっかりと挿入します。
- 2 MDRセクションのSHIFT(シフト)ボタンを押しながら、FORMAT(フォーマット)ボタンを押します。
これで、MDR中央部のデジタルディスプレイ上に小さなバー表示が現れ点滅を始め、FORMATボタンの真上のランプも点滅し、フォーマットがスタンバイの状態になりました。
- 3 もう一度FORMATボタンを押すと、フォーマットが始まります。
MDRのデジタルディスプレイには数字の160が表示され、その数字から001まで減少していきます。フォーマットが完了したら、MDRはストップの状態に戻ります。



シフトボタンについて

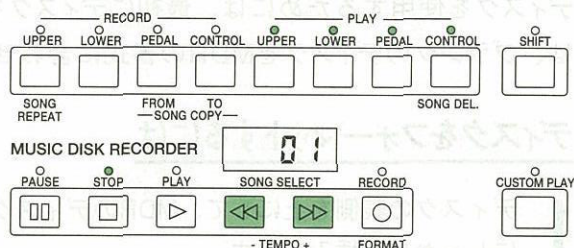
MDRパネルのそれぞれのボタンの真上に表示されている機能を選択する場合は、単に該当するボタンを押すだけでですが、ボタンの真下に表示されている機能や表示の無い機能を選択する場合には、シフトボタンを押しながら、その該当するボタンを押します。

3 録音する

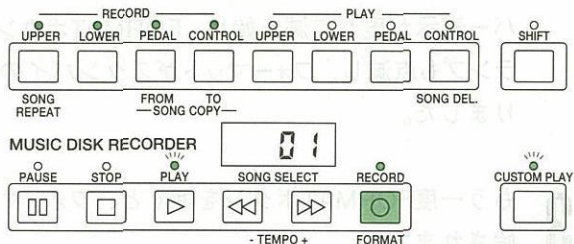
(1) 録音するには

- 1 まずレジストレーションメモリーの設定など、録音したい曲の演奏の準備をします。
- 2 フォーマットされたディスクを、ディスク挿入口に挿入します。
- 3 録音したいソングナンバーを、SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンを使って選択します。

Note: 最高で40ソングまで使用できるようになります。演奏データは使用するメモリーの量が多いので、1枚のディスクに録音できる曲数は実際にはもっと少なくなります。(メモリーの残量については、103ページをご参照ください。)

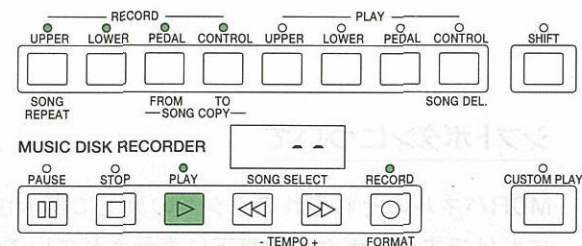


- 4 RECORD(レコード)ボタンを押します。RECORDのランプが点灯し、PLAY(プレイ)ランプと、CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ランプが点滅を始め、MDRが録音スタンバイになったことを示します。



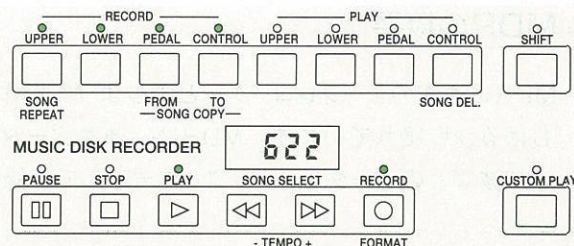
Note: すでに、該当するソングナンバーにデータが録音されている場合は、中央のデジタルディスプレイのソングナンバーの左側に2本の小さなバー(--)が表示され、デジタルディスプレイとレコードランプが点滅を始め、このソングナンバーにはデータが入っていることを知らせます。そのまま録音を実行したい場合は、もう一度レコードボタンを押すと4のスタンバイの状態になります。キャンセルしたい場合は、ストップボタンを押します。

- 5 PLAY(プレイ)ボタンを押します。PLAYのランプが点灯し、MDRのデジタルディスプレイ上に小さなバーが左から右に走ります。これは、エレクトーンが設定されたレジストレーションなどのデータの読み込みをしていることを表します。



6 デジタルディスプレイに数字が表示されたのを確認してから、演奏を開始してください。

小さなバーの表示が終わったら、エレクトーンがデータの読み込みを終了したことを意味し、数字が表示されたら、演奏可能な状態になったことを意味します。この数字は、ディスクのメモリーの残量を表しています。



Note: 数字表示後の演奏前のわずかな時間の経過も記録され、再生時に反映されます。

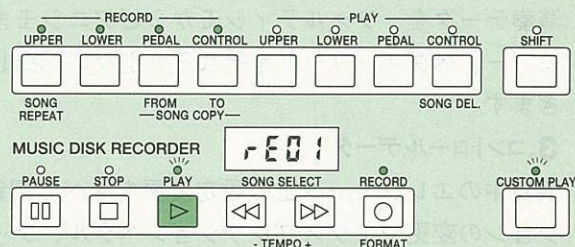
もしレコーディング中にミスをした場合は

1.レコーディングの状態のままで、PLAYボタンを押します。

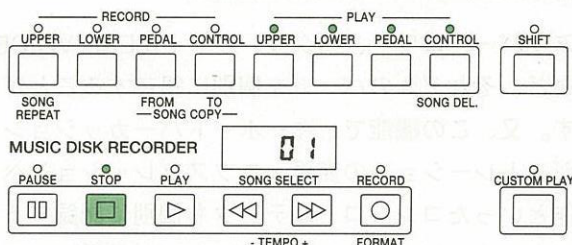
これで録音が中止され、曲の頭に戻ることができます。デジタルディスプレイの左側に「rE」(RETRY;リトライ:再試行)の文字が表示され、PLAYとCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)のランプが点滅を始め、再度録音が可能になったことを知らせます。

2.もう一度PLAYボタンを押すことで、再度録音を開始できます。

前もって録音されたデータは、すべて新しいデータに置き変わります。



7 演奏が終わったら、STOP(ストップ)ボタンを押します。MDRはストップの状態に戻ります。



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

8 PLAYボタンを押すだけで、録音した演奏を聞くことができます。

再生を開始するまでには、レジストレーションなどの呼び出しのため1~2秒かかります。(再生については、97ページをご参照ください。)

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

MDRの概要

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

1. レジストレーションデータ

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

2. 演奏データ

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

3. コントロールデータ

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

(2) パート録音するには

アップパー、ロワー、ペダル、リード(LEAD VOICE 1のみ)など、それぞれのパートを個別に録音することができます。又、この機能で、キーボードパーカッションや、レジストレーションの変更、エクスプレッションペダル操作といったコントロールデータも個別に記録することができます。(ただし、LEAD VOICE 2の音群は、アップパーの情報として録音されパート録音はできません。)



1 まずMDRでの録音の準備をします。(この操作は、通常録音の場合と同じです。)

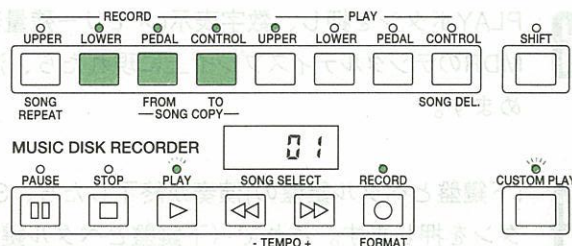
1. 演奏に必要なすべてのレジストレーションを、レジストレーションメモリーボタンに設定します。
2. フォーマットされたディスクをMDRに挿入します。
3. MDRのソングナンバーを選択します。
4. RECORDボタンを押します。

2

録音したいパートを選択します。

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

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



RECORD/UPPER(アップパー)

点灯の状態、アップパーパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/LOWER(ロワー)

点灯の状態、ロワーパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/PEDAL(ペダル)

点灯の状態、ペダルパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/CONTROL(コントロール)

点灯の状態、コントロールデータの録音を選択。

オフで録音キャンセルとなります。

(コントロールデータについては、「MDRの概要」をご参照ください。)

このイラストの場合、アップパーパートの録音だけをキャンセルしていることになります。

リードとキーボードパーカッションのパート録音

MDRのパネル上には表示されていませんが、LEAD VOICE 1(リードボイス1)とキーボードパーカッションもパートごとの録音/再生ができます。

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

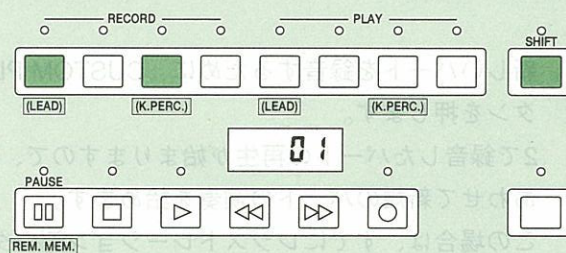
RECORD/LEAD(リード)

点灯の状態、リードパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

RECORD/K.PERC.(キーボードパーカッション)

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

パネル表示以外のMDRの機能



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

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

4 (下鍵盤とペダル鍵盤)の演奏が終了したら、STOPボタンを押します。これで(下鍵盤とペダル鍵盤の)パート録音ができました。
つぎに、録音しなかった(上鍵盤の)パートの録音をします。

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

6 別のパートを重ねるために、もう一度RECORDボタンを押します。

PLAYとCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)のボタンが点滅を始め、録音がスタンバイになったことを示します。

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

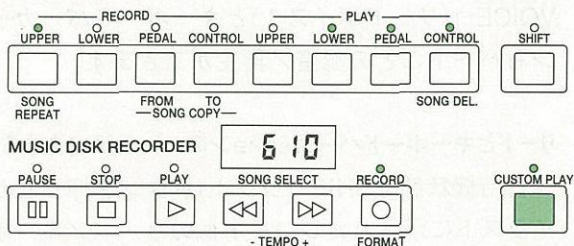
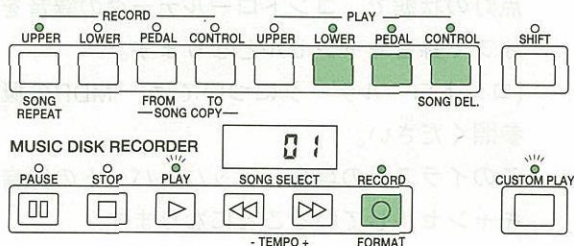
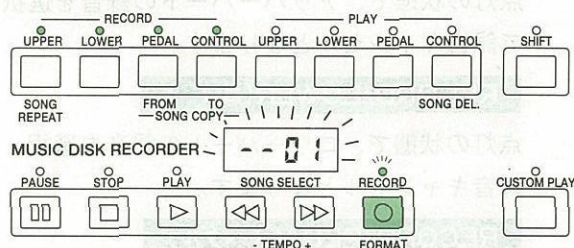
ここでは、2で録音しなかったパート(この場合、アッパー)だけレコード側のボタンを選択します。

8 新しいパートを録音するために、CUSTOM PLAYボタンを押します。

2で録音したパートの再生が始まりますので、それにあわせて新規のパートの演奏を始めます。

この場合は、すでにレジストレーションデータは2のステップで記録されていますので、すぐに録音できる状態になります。

曲の最後まで行くと、MDRは自動的にストップの状態になります。



Note: CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)は、録音したパートだけを録音したり、再生させたいパートだけを再生させたりする場合に使います。

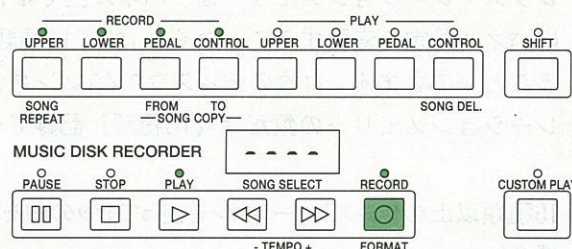
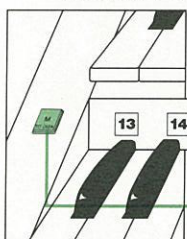
Note: 重ねて録音するパートの長さは、その前に録音したパートの長さ以上にはなりません。もし、前に録音していた曲の上に別の曲を録音する場合も、前に録音していた曲の長さを超えることはできません。この場合は、あらかじめソングデリート(削除)を行って、前の曲を削除してから録音してください。(ソングデリートについては、103ページをご参照ください。)

4 レジストレーションなどのデータだけを記録する

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

[その1] レジストレーションなどのデータだけを記録するには

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

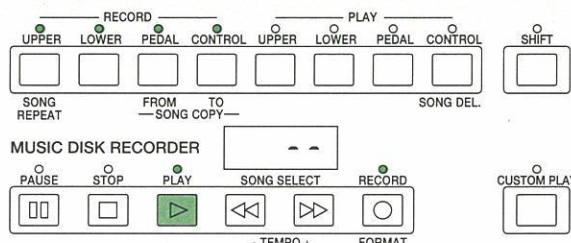
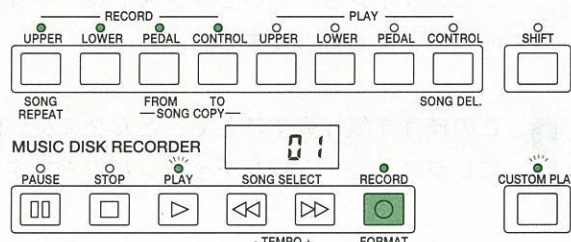


1. RECORDボタンを押しながら

2. Mボタンを押します。

[その2] レジストレーションなどのデータだけを記録するには

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



5 レジストレーションなどのデータを呼び出す

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

レジストレーションなどのデータを呼び出すには

1 ディスクを挿入し、呼び出したいデータの入っているソングナンバーを選択します。

2 そしてMDRのPLAYボタンを押すだけで、呼び出すことができます。

レジストレーションだけの記録／呼び出しについて

レジストレーションメモリーは、パネル上では16種類が表示されますが、この機能を使うことで、演奏中にパネル設定を変更することなく、1曲で16種類以上のレジストレーションを使用する曲にも充分対応することができます。(1枚のディスクで40ソングナンバーがあり、また、1ソングナンバーにはレジストレーションメモリーの数だけ【16種類】記録できるのです。)

16種類以上のレジストレーションを使って1つの曲を演奏する場合は：

1 演奏する前に、レジストレーションを順序良くパネル上のレジストレーションメモリーボタンに記録して、それをいくつかのソングナンバーに記録します。
この際、演奏する順序でソングナンバーを整理しておくとう便利です。

2 演奏中に、1つのソングナンバーの中の16レジストレーションを使用したら、つぎのソングナンバーをソングセレクトで選択し、プレイボタンを押します。
これで、パネル上のレジストレーションメモリーボタンにアサインされているレジストレーションは、つぎのものと入れ替わります。

3 この操作を繰り返すことで、どんなに長い曲でも簡単にレジストレーションチェンジができます。



Note: この場合、後述のRead & Auto Inc.(リード & オートインクリメント)機能を使用すると便利です。(100ページをご参照ください。)

6 レジストレーションだけを入れ替える

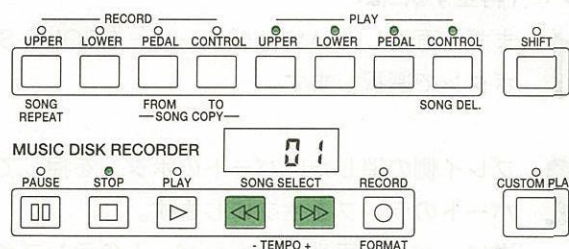
演奏データを変えずに、録音されている曲のレジストレーションのみを変えることもできます。操作方法は、前述の『4 レジストレーション／データだけを記録する』と同じです。

7 再生する

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

(1) 再生するには

- 1 SONG SELECTボタンを使って、再生させたいソングナンバーを選択します。

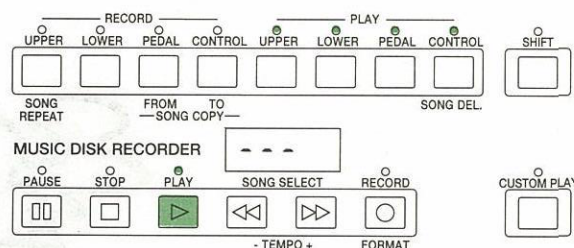


LEAD VOICE 1をパート録音していた場合

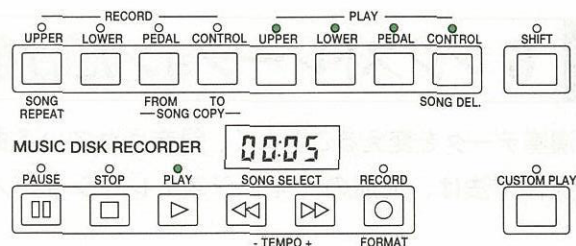
リードを分離して録音した場合も、リードのプレイボタンはオンになります。従って、ELX-1では、録音したすべてのパートが自動的にオンになるわけです。

Note: 再生時には、録音したときの状態(チャンネル)を、ソングナンバーごとに再現します。ただし、EL-90などで作成されたデータを再生する場合は、それぞれEL-90などの仕様どおりに再生されます。

- 2 PLAYボタンを押します。
プレイランプが点灯し、デジタルディスプレイ上に小さなバーが走り、MDRがその曲のレジストレーションを読み出していることを示します。



- 3** レジストレーションデータの呼び出しが終了すると、再生が自動的に始まります。
デジタルディスプレイ上には、時間の経過を表す数字が表示されます。
曲の最後まで行くと自動的にストップしますが、STOPボタンを使って曲の途中で再生を中止することもできます。



(2)パート再生するには

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

パート再生するには:

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



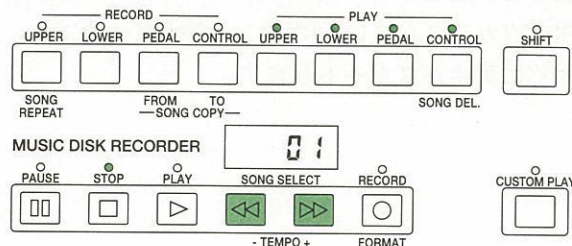
(3)リピート再生するには

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

リピート再生するには:

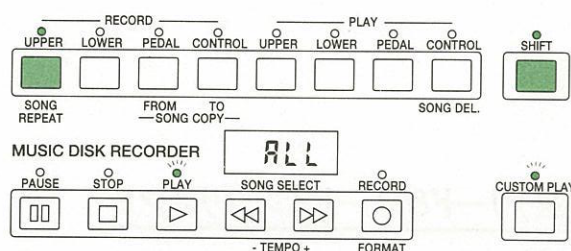
1 SONG SELECT(ソングセレクト)を使って、再生したいソングナンバーを選択します。

ディスクの全曲をリピート再生したい場合には、再生したい最初の曲を選択します。



2 SHIFTボタンを押しながら、SONG REPEAT(ソングリピート)ボタンを押します。

MDRのデジタルディスプレイ上には、"ALL"(オール; 全曲)の表示が現れます。



3 選択した曲から全曲リピート再生したい場合:
PLAYボタンを押します。

これで、全曲のリピート再生がスタートします。

Note: 1枚のディスクにELX-1で録音した曲とEL-90で録音した曲が含まれる場合は、EL-90で録音した曲が正しく再生されないことがありますのでご注意ください。

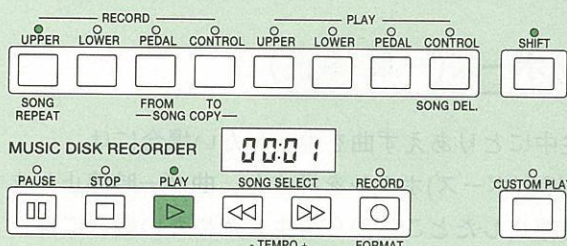
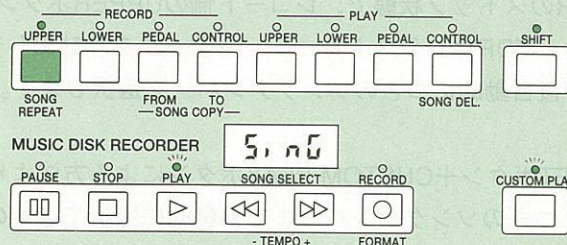
3 特定の曲1曲だけをリピート再生したい場合:

1. もう一度、SHIFTボタンを押しながら、SONG REPEATボタンを押します。

MDRのデジタルディスプレイが、"SinG"(SINGLE; 1曲)の表示に変わり、1曲だけの繰り返しを選んだことを示します。

2. PLAYボタンを押します。

これで、1曲だけのリピート再生がスタートします。

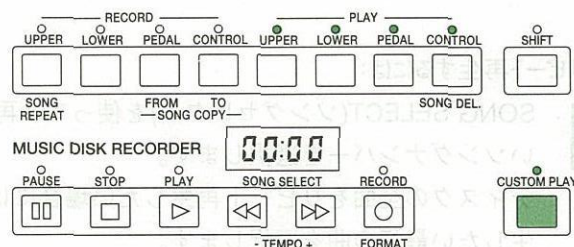


リピート再生をストップするには、STOPボタンを押してください。

8 その他の機能

(1) カスタムプレイ

レジストレーションやほかのデータ呼び出さないで再生したい場合には、PLAYボタンの代わりにCUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ボタンを押してください。すぐに再生がスタートします。



Note: SHIFTボタンを押しながらCUSTOM PLAYボタンを押すと、リズムパターンプログラムとリズムシーケンスとユーザーキーボードパーカッション、およびユーザー音色のデータ以外のレジストレーションデータを読み出して、再生がスタートします。レジストレーションだけを呼び出すときに使用すると便利です。

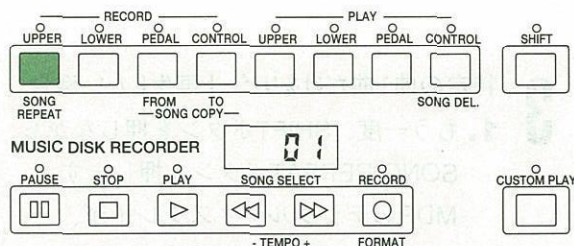
(2) リード&オートインクリメント

レジストレーションだけを呼び出すには、SHIFTボタン+CUSTOM PLAYボタンの方法のほかに、Read & Auto Inc. (リード&オートインクリメント)機能によっても可能です。

■リード&オートインクリメント機能について

MDRのストップ状態で、レコード側のUPPERボタンを押すと、MDRはレジストレーションデータを読み出して、その後自動的につぎのソングナンバーを選択します。

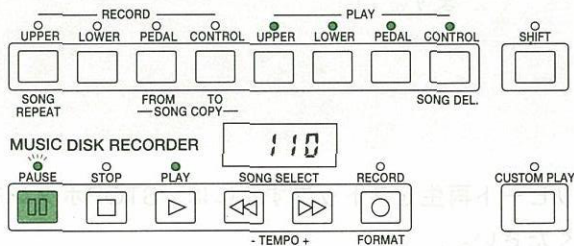
SHIFTボタン+CUSTOM PLAYボタンによる方法よりも、つぎのソングナンバーまで自動的に選択できるので便利です。



Note: レジストレーションデータが記録されていないソングの位置では、この機能は動きません。

(3) ポーズ(一時停止)

再生中にとりあえず曲を中断したい場合には、PAUSE(ポーズ)ボタンを押すと、曲が一時停止します。一時停止したところから再生を始めた場合には、PAUSEボタンをもう一度押してください。



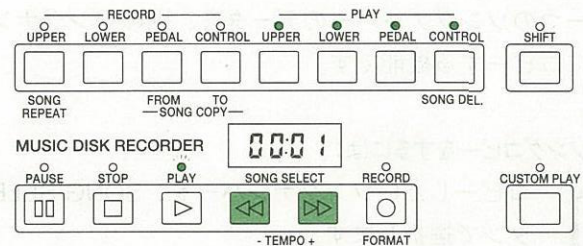
(4) 早送り／巻戻し

再生中に、テープレコーダーのように、早送りと巻戻しができます。

早送り／巻戻しをするには：

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

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



Note: 早送り／巻戻しのスピードは、再生スピードの5倍の速さです。

(5) 再生テンポの変更

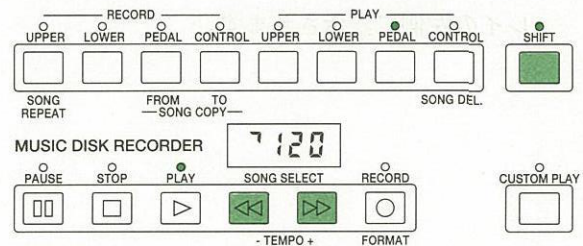
MDRで曲を再生する時に、曲のテンポを変えることができます。

テンポを変えるには：

シフトボタンを押しながら、TEMPO(テンポ)+またはTEMPO(テンポ)-を押します。1回押すごとに少しずつ変化していきますが、ピッチが変わるわけではありません。TEMPO+を押すとテンポが速くなり、TEMPO-を押すとテンポが遅くなります。

(この場合は、エレクトーンパネル上のリズムセクションのテンポダイヤルではコントロールできません。)

オリジナルのテンポに戻るには、SHIFTボタンを押しながら、+と-両方のTEMPOボタンを同時に押してください。



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



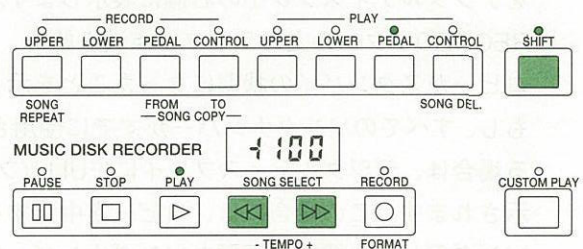
テンポを速くした場合



オリジナルテンポ



テンポを遅くした場合



Note: 1つのソングでテンポの変更をした場合、ほかのソングナンバーの曲も変更したテンポになります。テンポを変えた場合は、ほかのソングに移る前に必ずテンポの設定をもとの位置に戻してください。エレクトーンの電源を切ることによっても、もとの状態に戻ります。

(6) ソングコピー

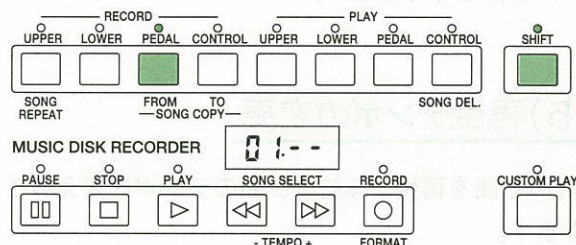
一つのソングナンバーのデータを、別のソングナンバーにコピーする機能です。

ソングコピーをするには：

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

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

コピーしたいソングナンバーが、デジタルディスプレイの左側に表示されます。

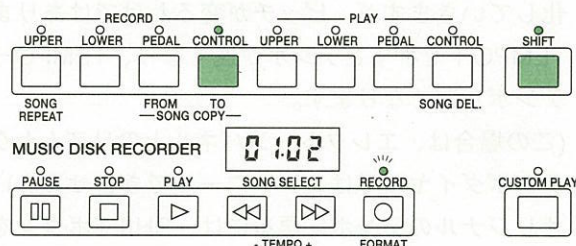


Note: 選択したソングナンバーにデータが入っていない場合には、MDRは自動的につぎのデータが入っているソングナンバーを選び出し表示します。

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

MDRは、自動的にコピー先のソングナンバーを（未使用のソングナンバーを）探し出し、そのナンバーをデジタルディスプレイの右側に表示します。

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



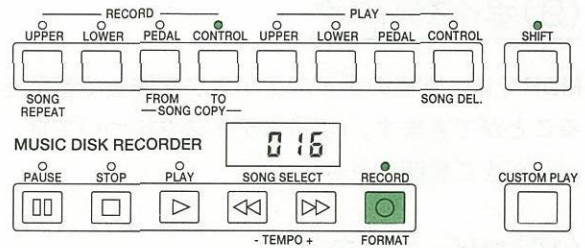
Note: コピーを中止したい場合は、STOPボタンを押してください。

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

この場合、MDRでは未使用のソングナンバーしか選択できません。

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

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



(7)ソングデリート

1つのソングナンバーに入っている曲(データ)をデリート(削除)する機能です。

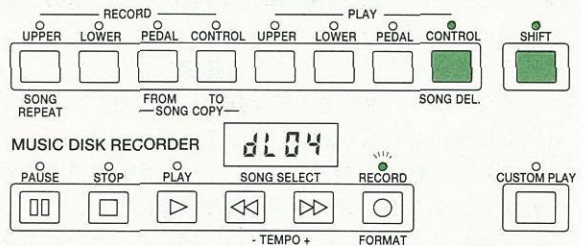
ソングデリートをするには:

1 デリートしたいソングナンバーを、SONG SELECTボタンで選択します。

2 SHIFTボタンを押しながら、SONG DEL.(SONG DELETE;ソングデリート)ボタンを押します。

デジタルディスプレイのソングナンバー表示の左側に"dl"(DELETE;デリート)が表示され、RECORDボタンのランプが点滅を始め、デリートがスタンバイの状態になったことを表します。

もし、この時点でデリートしたいソングナンバーを変更したい場合でも、SONG SELECTボタンを使って変えることができます。



Note: デリートを中止したい場合は、STOPボタンを押してください。

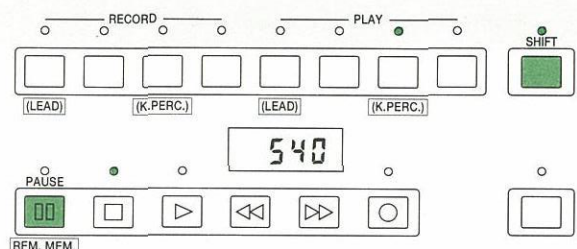
3 RECORDボタンを押して、デリートを実行します。RECORDボタンが点滅から点灯の状態になり、ソングデリートが開始されたことを表します。

(8)メモリー残量の確認

メモリー残量の確認をしたい場合には、SHIFTボタンを押しながら、REM.MEM.(REMAINING MEMORY;リメインングメモリー)ボタンを押します。

デジタルディスプレイ上にメモリーの残量が数字で表示されます。

メモリー容量は、2DDディスクで約620、2HDディスクで約1240です。



(9) ボイスディスク

MDRでは、別売のボイスディスクを使って音色を拡張することができます。(ボイスディスクについては、114ページをご参照ください。)

(10) コピープロテクト

エレクトーン用のディスクには、コピー防止や誤消去防止のために、コピープロテクトがかかっているものがあります。ほかのディスクに、このディスクのデータをセーブすることはできません。

コピープロテクトされたディスクをMDRに挿入すると、デジタルディスプレイに"Pr##"という表示が現れます。

フロッピーディスクについて

■録音／再生中やディスク挿入口左下のユーズランプが点灯中は、絶対にエレクトーンの電源を切ったり、MDRのイジェクトボタンを押したりしないでください。故障の原因となったり、データが消滅する場合があります。

■フロッピーディスクを入れたまま、電源を切らないでください。

■フロッピーディスクを、ディスク挿入口から取り出すときのご注意

- ディスク挿入口左下のユーズランプが消えたことを確認した後、イジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから取り出してください。
- イジェクトボタンを中途半端に押ししたり、あわてて押すと、取り出し機構が正常に作動せず、フロッピーディスクが途中でひっかかり取り出せなくなる場合があります。

この時、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクがこわれたり、MDRが故障したりする原因になります。

- イジェクトボタンが中途半端な状態になったり、フロッピーディスクが完全に出ない場合は、もう一度イジェクトボタンを押しなおすか、またはフロッピーディスクをディスク挿入口に完全に押し込んで、再度イジェクトボタンをしっかりと正確に押しなおして取り出してください。

■フロッピーディスクの取り扱いと保管について

フロッピーディスクの中には情報を記録する磁性体が入っていますので、取り扱いには充分ご注意ください。

- 磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- ディスクのシャッターを開けたり、磁性体に触れないでください。
- 落したり、物をのせたり、圧力を加えたり、折り曲げたりしないでください。
- ディスク内部に、水やほこりなどの異物が入らないようにしてください。
- 保管する際は、直射日光の当る場所や、高温または低温の場所に置かないでください。
- 必ず専用のケースに入れて保管し、持ち運ぶ際も市販の専用のケースに入れてください。まれに、衣類などの静電気によって、データが消滅してしまう場合があります。
- シャッターが変形しているようなディスクは使用しないでください。MDRの故障の原因となったり、フロッピーディスクが取り出せなくなる場合があります。
- フロッピーディスクの万一のトラブルに備えて、自分で創った重要なデータは、バックアップとして、予備のディスクにも保存しておくことをお勧めします。

デジタルディスプレイ上のその他のメッセージ

LED画面	メッセージの意味
Insert	ディスクが挿入されていないので、ディスクを挿入してください。
Protect	(1) 挿入したディスクのライトプロテクトタブが、オンの状態になっています。ライトプロテクトタブを、オフにしてください。 (2) コピープロテクトされた再生専用ディスクである場合に、録音やコピーやデリートしようすると表示されます。作業を中止してください。
Format	ディスクがフォーマットされていないので、フォーマットしてください。
FULL	(1) メモリー残量が無いので、録音やコピーができません。別のディスクを使用するか、不要なソングデータを削除してください。 (2) すべてのソングナンバーに、データが入っています。(1)と同様に対処して下さい。
Empty	すべてのソングナンバーにデータが入っていないので、ソングコピーができません。STOPボタンを押して、操作を中止してください。
Abort	録音／再生中などのフロッピーディスクを取り出したため、エラーが発生しました。STOPボタンを押して操作を中断し、ディスクを入れなおしてから、始めから操作してください。
disc	異なったディスクが挿入されました。正しいディスクを入れなおしてください。
Lost	一度に余りに多くのデータをデータを受けたため、録音できませんでした。STOPボタンを押してから、もう一度録音してください。
bad	ディスク不良のため、フォーマットできません。別のディスクをご使用ください。
Error	データの受信／通信中にエラーが発生しました。STOPボタンを押して、もう一度始めから操作してください。
0000	ボイスディスクの場合、互換性の無いディスクが挿入されたことを表します。正しいディスクを入れ直してください。

