

フルートボイスセクションで独自のオルガンサウンドを創ることができたように、パネル音色についても、その音色をもとにして音色を創ることができます。この機能をボイスエディット機能といいます。

## ボイスエディット機能

エディットの例をあげながら、ステップごとにボイスエディット機能を説明していきます。この説明はあくまでも参考例で、実際に自分で音色をエディットする場合には、この通りのステップをふまなくても構いません。

また、聞き慣れない用語や専門用語もでてきますが、内容としては容易に理解できることばかりです。一通り試してみたところで、この章の後半にある“ボイスエディットの基礎”を読んで、さらに理解を深めてください。

## 1 音色をエディットする

### (1) エディットしたい音色とそのオペレーターを選ぶ

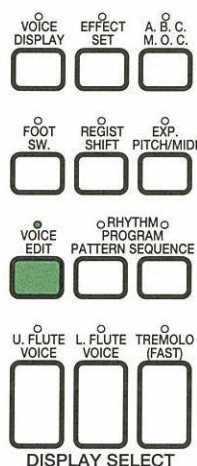
**1** まず、エディットしたい音色を選択し、パネルの音色ボタン上に呼び出します。(エディットしたい音色以外の音群の音量は下げてください。)

**2** ディスプレイセレクトセクションの中のVOICE EDIT(ボイスエディット)ボタンを押しながら、パネル上のエディットしたい音色ボタンを押します。この場合、参考例としてPiano1(ピアノ1)を選択します。

**Note:** このボイスエディット機能では、パネルの音色がボイスメニューの音色をエディットします。フルートボイスについては41ページをご参照ください。

#### 1. VOICE EDITボタンを押しながら----

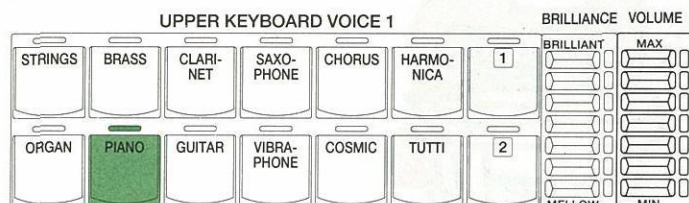
VOICE EDITボタンを押すと、LCDディスプレイに"Select a Voice!"(音色を選択してください)という表示が現れ、音色ボタンを押すように指示が出ます。



VOICE EDIT

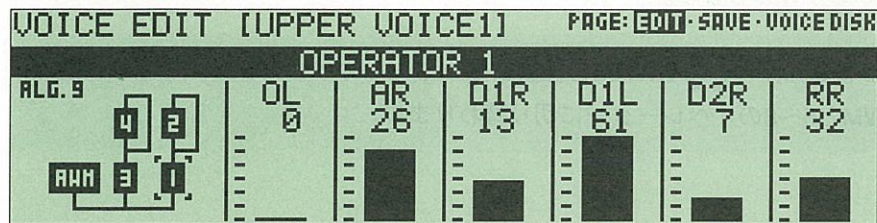
Select a Voice!!

#### 2. 音色ボタンを押します。





## エディットページ



**Note:** 現在選択されているオペレーター名が、LCDディスプレイ中央の黒いベルトに表示され、アルゴリズムの右側にはそのオペレーターのパラメーターが表示されます。

音色を選択すると、ボイスエディット機能の最初のページであるEDIT(エディット)ページがLCDディスプレイに現れます。

### アルゴリズムとオペレーター

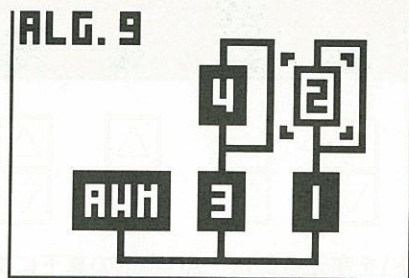
イラストの左端のボックスにあるのが、この音色(ピアノ1)のアルゴリズムです。アルゴリズムとは、音のさまざまな構成要素が互いにどのように関連しあっているかということを表した"地図"のようなものです。ひとつの音色は、9個の音の構成要素から成っており、それらの要素は"オペレーター"と呼ばれています。(AWMオペレーター、FMオペレーター1、2、3、4、5、6、7、8)

## 3 オペレーター1以外のオペレーターをすべてオフにして、エディットを始めます。

それぞれのオペレーターをオフにするには:

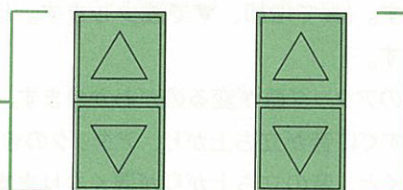
- まず、左から2列目のデータコントロールボタンを使って、オペレーターを選択します。オペレーターの4隅にカギかっこがついているもの(【 】)が、現在選択されているオペレーターです。  
【 】は、左から2つめの▲のデータコントロールボタンを押すと左まわりに、▼のデータコントロールボタンを押すと右まわりに移動します。【 】をオペレーターの2に合わせます。
- 一番左端のデータコントロールボタンを押して、選択されたオペレーターをオフにします。

黒いボックス(白抜き数字)表示がオペレーターがオンの状態を表し、白いボックス表示がオフを表します。



現在選択されているオペレーターは、【 】(4 隅のカギかっこ)で表示されます。

この2つのデータコントロールボタンのどちらを使っても、オン/オフ切り替えスイッチの役割をします。



この2つのボタンが、オペレーターを選択します。



3. この操作を繰り返して、オペレーター1以外のオペレーターをオフにしますが、1つずつオフにしながら音を出して見て、どのように音色が変化していくか確かめてみましょう。

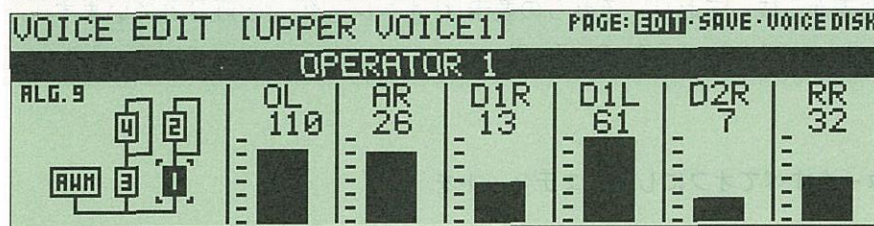
オペレーター5～8は表示されていませんが、**[ ]**をAWMの位置に動かしたりオペレーター4のつぎに進めれば、アルゴリズムは自動的にAWMと5～8のオペレーターに切り替わります。

## (2) FMオペレーターを変化させる

- 1 他のオペレーターを全部オフにしたところで、オペレーター1のエンベロープパラメーターを変えてみてください。

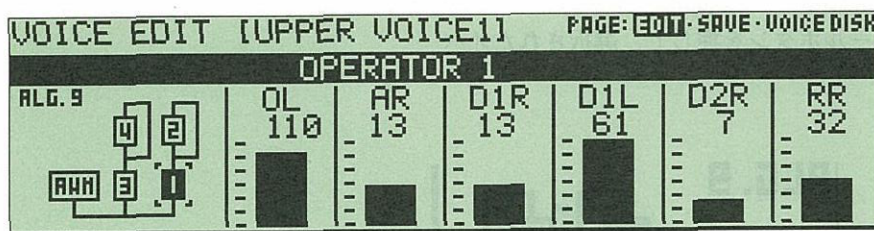
エンベロープパラメーターは、音のレベルやそのレベルが時間の経過でどのように変化するかをコントロールします。

OL(OUTPUT LEVEL; アウトプットレベル)パラメーターを変化させる。



アウトプットレベルを変化させると、音量が変わります。このパラメーターを上げると音が大きくなり、下げると小さくなります。OLを0から110にします。

AR(ATTACK RATE; アタックレート)パラメーターを変化させる。

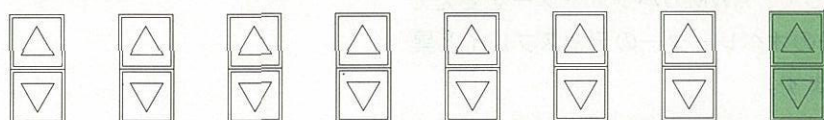
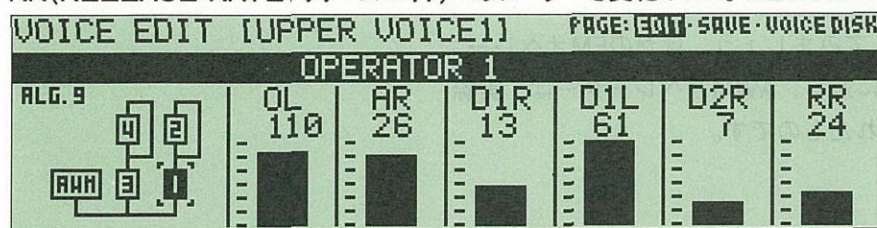


LCDディスプレイのAR(アタックレート)を変えるには、AR表示の真下にあるデータコントロールボタンを使います。(▲で増加、▼で減少します。ほかのパラメーターも同じ方法になります。)

アタックレートを変化させると、音の頭のアタック感が変わるのがわかります。このパラメーターを上げて鍵盤を弾くと、すぐに音が立ち上がり、アタックのきいた音になります。また、下げて鍵盤を弾くと、音の立ち上がりが遅くなります。



RR(RELEASE RATE;リリースレート)パラメーターを変化させる。

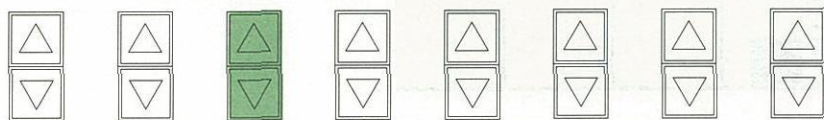
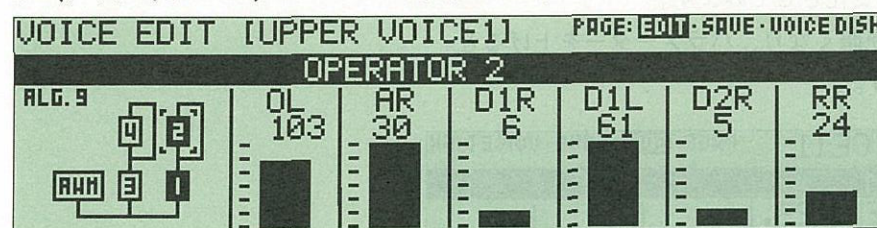


リリースレートを变化させると、鍵盤から指をはなした後の余韻の長さが変わります。

このパラメーターを下げると、鍵盤を弾いた後に指を鍵盤からはなすと、余韻が長くなります。また、パラメーターを上げると、余韻も無くすぐに音が消えてしまうのがわかります。

- 2** オペレーター1をつけたまま、オペレーター2を選択してオンにし、オペレーター2のパラメーターを変化させてみます。

OL(アウトプットレベル)パラメーターを変化させる。



オペレーター2のアウトプットレベルを変化させても、オペレーター1の場合と違って音量は変化しませんが、音質が変化していることに気づきます。このパラメーターを上げると、音質がより明るくメタリックな感じになり、下げると逆の効果が得られます。

- 3** 今度は、オペレーター1と2をオフにして、オペレーター3と4をオンにします。

そして上記のステップでやったことを試してみましょう。

オペレーター3と4の関係は、オペレーター1と2の関係に似ています。

### オペレーターの機能について

アルゴリズムの中の上の列のオペレーター(2、4)は、それぞれの真下のオペレーターの音質を変化させます。

アルゴリズムの中の下の方の列のオペレーター(1、3、AWM)は、音質を変化させた音の量を設定します。

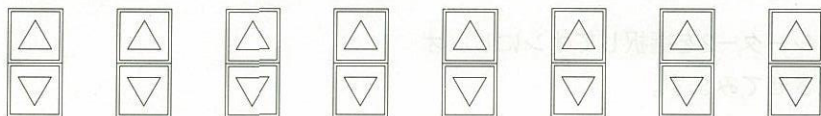
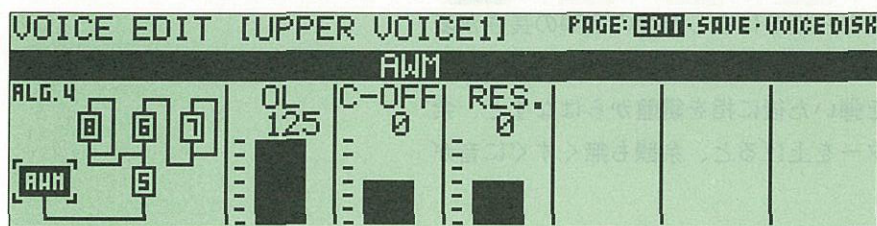
**Note:** もし下の列のオペレーターがすべてオフになっているか、アウトプットレベルが0になっていると、音が全く聞こえなくなります。



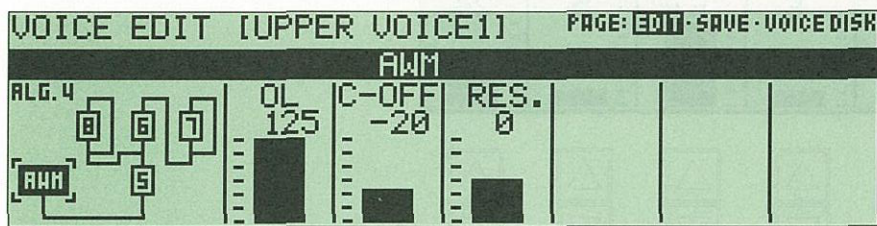
### (3)AWMオペレーターを変化させる

つぎに、AWMのオペレーターを変えてみましょう。ほかのFMオペレーターが電子音のみの合成音であるのに対し、AWMオペレーターは、実際の楽器の音をサンプリングして得られたものです。

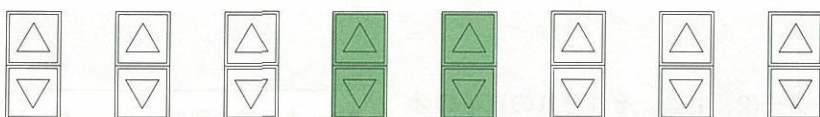
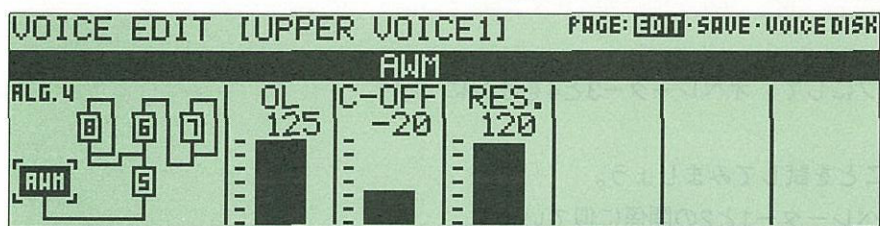
- 1 オペレーター1から8までをオフにして、AWMのパラメーターを変えてみます。AWMオペレーターはほかのオペレーターのディスプレイと異なり、独自の画面構成となっています。



- 2 C-OFF(CUTOFF; カットオフ)を変化させてみます。  
このパラメーターを下げると音が暗くなり、パラメーターを上げると音が明るくなることがわかります。



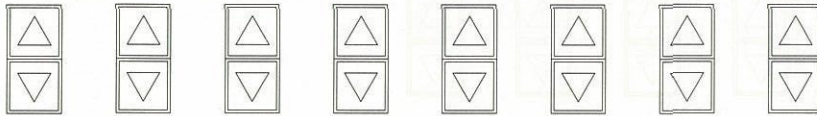
- 3 RES.(RESONANCE; レゾナンス)を変化させてみます。  
このパラメーターは、最高の127に近いほどくせのある音になります。



**Note:** レゾナンスは、カットオフのパラメーターによって効きが変わってきます。  
カットオフを下げたからレゾナンスを強調すると効果的です。



- 4 最後に、全部のオペレーターをオンにして、それぞれのパラメーターを変化させてみましょう。



AWMのリアルなアコースティックピアノにFMオペレーターによるピアノを加えるとゴージャスなエレクトリックピアノに変わりました。  
これで、あなただけの音色が完成しました。

**Note:** オペレーターのオン/オフは一時的なものです。エディット中にオフにしたオペレーターもユーザーボイスにセーブするとオンの状態で保存されますので注意してください。

**Note:** 音色をエディットして変化させても、この操作を終了すれば自動的にもとの楽器の音色に戻ります。(終了のしかたは、113ページをご参照ください。)



## 2 エディットした音色を保存する

ボイスエディットで創った音色は、ユーザーボイスに保存することができます。

### エディットした音色を保存するには

- 1 LCDディスプレイ右側のページボタンで、SAVE(セーブ)ページを選択します。  
LCDディスプレイに、セーブページが現れます。

**Note:** オペレーターのオン/オフ情報は保存できません。特定のオペレーターをオフにしたい場合は、そのアウトプットレベルを0にしてください。



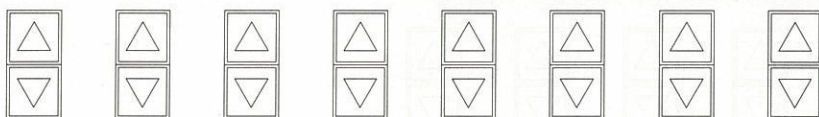
## セーブページ

VOICE EDIT [UPPER VOICE1] PAGE: EDIT ~~SAVE~~ VOICEDISK

SAVE TO USER VOICE

USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8
USER 9	USER 10	USER 11	USER 12	USER 13	USER 14	USER 15	USER 16

PAGE

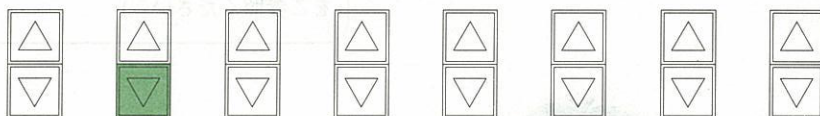


- 2** 保存したいユーザーボイスナンバーを決めたら、そのナンバーと同じ位置のデータコントロールボタンを押します。

VOICE EDIT [UPPER VOICE1] PAGE: EDIT ~~SAVE~~ VOICEDISK

SAVE TO USER VOICE

USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8
USER 9	USER 10	USER 11	USER 12	USER 13	USER 14	USER 15	USER 16



- 3** LCD上にイラストにあるようなメッセージが表示され、セーブ(保存)作業を実行してよいかどうか確認を求めています。(前もって保存しておいたデータを間違えて消したりしないようにするためです。)

VOICE EDIT PAGE: EDIT ~~SAVE~~ VOICEDISK

SAVE TO USER VOICE

USER 1	USER 2	Save To USER10 Are You Sure ?				USER 7	USER 8
USER 9	USER 10	[ OK ] [Cancel]				USER 15	USER 16

OK(オーケー)の下データコントロールボタンを押すと、音色が保存されます。

音色が保存されると、セーブ完了の"Completed"(完了しました)メッセージが一時的に表示されます。

VOICE EDIT [UPPER VOICE1] PAGE: EDIT ~~SAVE~~ VOICEDISK

SAVE TO USER VOICE

USER 1	USER 2	Save To USER10 Completed...!!				USER 7	USER 8
USER 9	USER 10					USER 15	USER 16



**Note:** セーブ操作をすると、そのユーザーナンバーに前もって保存していた音色のデータは消去されてしまいます。あらかじめ、よくご確認ください。

Cancel(キャンセル)の下データコントロールボタンを押すと、保存しないで前の画面に戻ります。

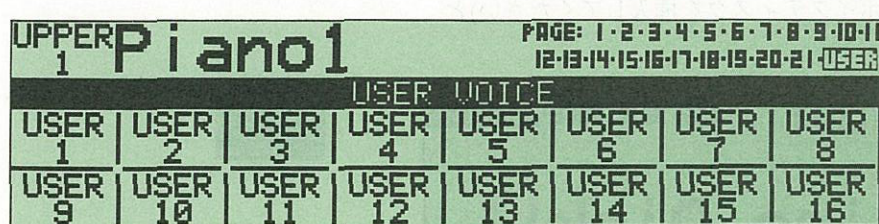


### 3 保存した音色を呼び出す

セーブページで保存した音色は、第2章の最後で説明したユーザーページ(ドットボタンを使って呼び出すボイスメニュー最後のページ)で呼び出せます。

#### 保存した音色を呼び出すには

- 1 パネル上の使用したい音群のドットボタンを押します。
- 2 ページボタンでUSER(ユーザー)ページをLCDディスプレイ上に表示させます。



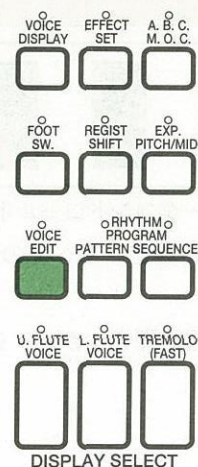
- 3 このページで保存したUSER(ユーザー)と同じナンバーのユーザーボタンを押すだけで、呼び出すことができます。  
(このセーブページの1から16までのUSER[ユーザー]と、ドットボタンで選択するボイスメニューの中のユーザーボイスの1から16までのUSER[ユーザー]は同じものです。)

### 4 ボイスエディットを終了する

音色を保存した後や、エディット中など、どのページからでも簡単に終了できます。

#### ボイスエディットを終了するには

- 1 ディスプレイセレクトセクションのボイスエディットボタンを押します。
- 2 以下のディスプレイがLCD上に現れて、エディットした音色を保存したかどうか、そして終了してもよいかどうか、確認を求めています。



OKの下の子ータコントロールボタンを押すと、終了します。

Cancelの下の子ータコントロールボタンを押すと、前のエディット画面に戻ります。



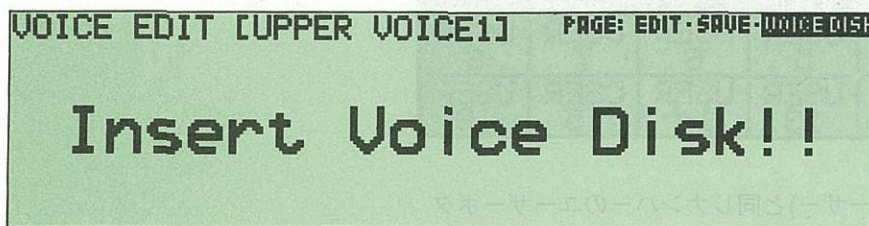
## 5 別売のボイスディスクから音色を呼び出す

別売のボイスディスク(EL-90用)の音色も、エディットした音色と同様にこのボイスエディットのページを使って、ボイスメニューのユーザーボイスに呼び出すことができます。

### ボイスディスクの音色を呼び出すには

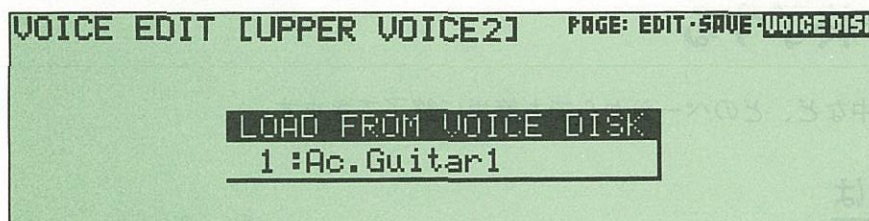
- 1 ディスプレイセレクトセクションのボイスエディットボタンを押しながら、パネル上の音色ボタンを押します。
- 2 ページボタンを押して、VOICE DISK(ボイスディスク)ページを選択します。  
LCD上に、「Insert Voice Disk!」(ボイスディスクを挿入してください)というメッセージが現れます。

**Note:** どの鍵盤の音色を選択しても構いませんが、その鍵盤のほかの音群のボリュームは0にしておいてください。音色のチェックの邪魔になります。



- 3 ミュージックディスクレコーダーのディスク挿入口に、ボイスディスクを挿入します。  
LCD上に、ボイスディスクの音色のボイスナンバー／名称が表示されます。

#### ボイスディスクページ



▲ボタンで次の音色を、または、▼ボタンで前の音色を選択します。ボイスディスクのリストを参照の上、ご使用ください。

- 4 データコントロールボタンを使って、呼び出したい音色を選択します。  
この場合、すべてのデータコントロールボタンが使えます。

- 5 鍵盤を弾きながら、選択した音色のチェックをしましょう。



**6** ユーザーボイスに保存したい音色が決ったら、ページボタンを使って、セーブページに戻ります。

VOICE EDIT [UPPER VOICE1] PAGE: EDIT <del>SAVE</del> VOICEDISK							
SAVE TO USER VOICE							
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8
USER 9	USER 10	USER 11	USER 12	USER 13	USER 14	USER 15	USER 16

PAGE



**7** 保存したいユーザーボイスナンバーと同じ位置にあるデータボタンを押します。  
LCDディスプレイ上に保存してよいかどうか確認のメッセージが現れます。"OK" でセーブ実行、"Cancel" でキャンセルになります。(この手順は、ボイスエディットのユーザーボイスのセーブと同じです。)

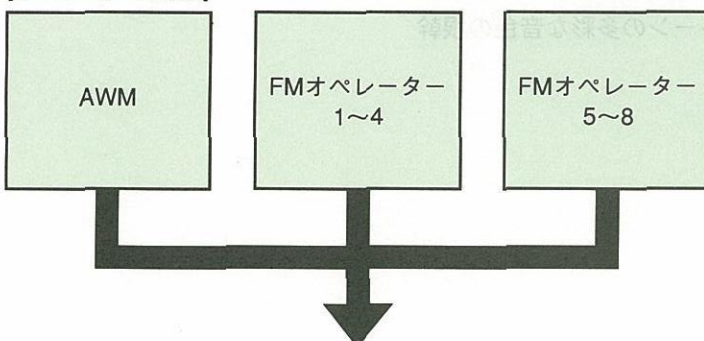
## 6 ボイスエディットの基礎

ELX-1には、幅広く多彩で本格的な音色を可能とする最新の音源システムが搭載されています。もっと細かく言えば、1つの音色を創り出すために、複数の最新の音源の音を変調させ、組み合わせて、個々の生の楽器の微妙なニュアンスまで表現できるようにしています。このボイスエディット機能では、個々のオペレーターの設定にふれることができ、音色がどのように構成されているのかを知ることでもできるでしょう。

### (1) オペレーター

実際の楽器の音をサンプリングして構成されるAWMオペレーターと、電子音(サインウェーブ)を変調させ組み合わせて構成されるFMオペレーターがあります。基本的には、生の楽器に近いリアルな音色を創造するAWMを基本音として、音色の幅や表現力を一層高めるために、FMオペレーターで味付けしていると考えて良いでしょう。

[オペレーターの構成]



[FMオペレーターの概念]





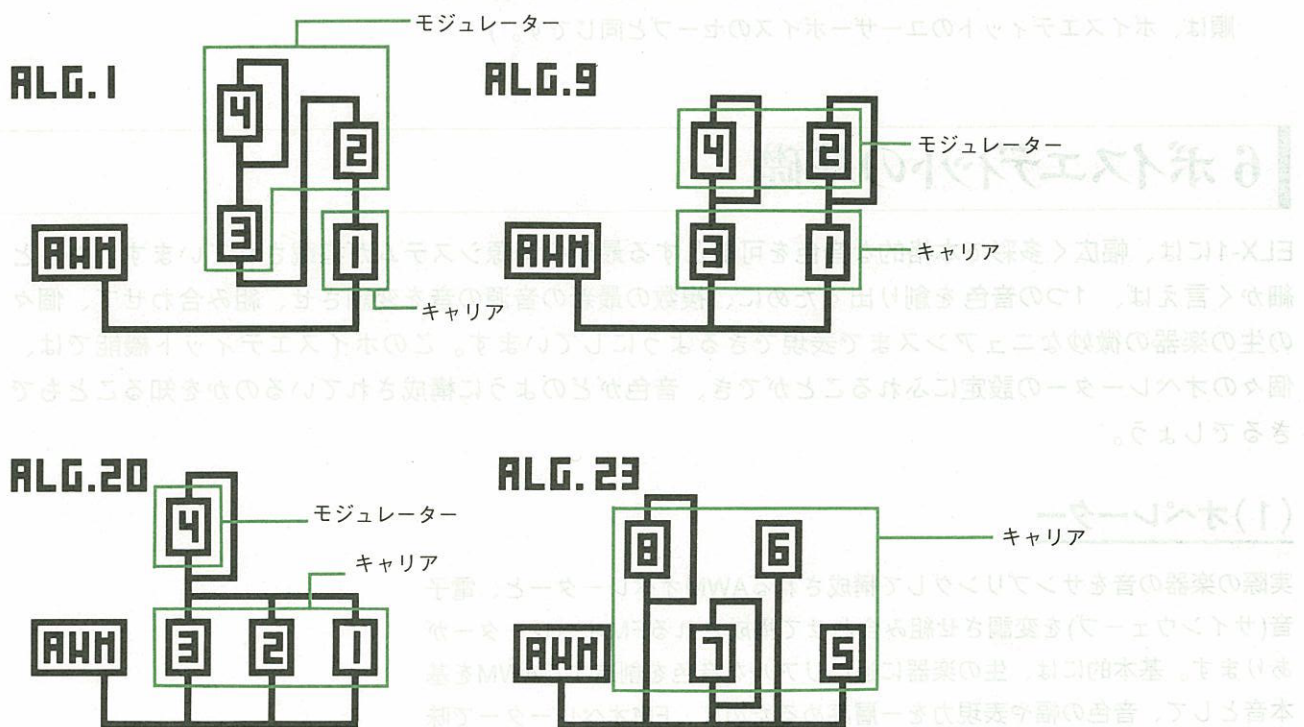
## (2) モジュレーターとキャリア — アルゴリズム

FMオペレーターのところで見たとように、基本的に、上の列のオペレーターは下の列のオペレーターの音質を変化させ、下の列のオペレーターは、音質の変化した音の音量を設定するわけです。

上の列のオペレーターを、変調させた信号を送る"モジュレーター"と呼びます。また、下の列のオペレーターは、その信号を受けて音として出力しますので"キャリア"と呼びます。

多様な音色を創るために、こういったオペレーターを色々と組み合わせて構成されたものが"アルゴリズム"と呼ばれるものです。

### アルゴリズム例

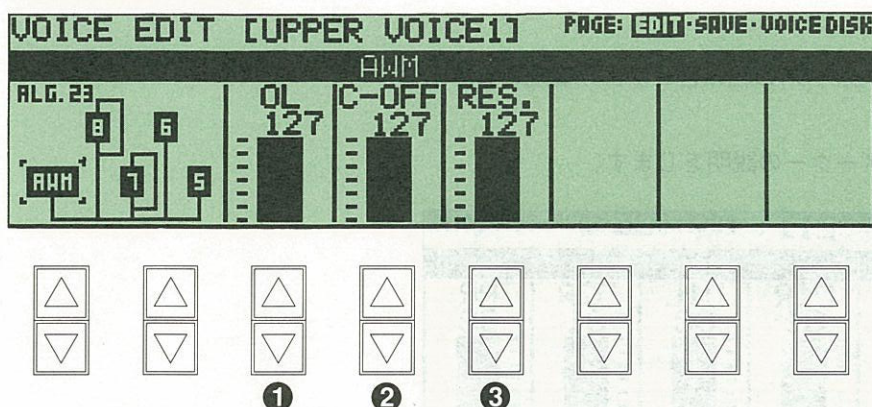


## (3) AWMオペレーター

ADVANCED WAVE MEMORY(AWM;アドバンスドウェーブメモリー)オペレーターは、ほかのオペレーターと異なって、実際の楽器音をサンプリングしてフィルター処理して得られたもので、エレクトーンの多彩な音色の根幹を成すものです。



## AWMオペレーター



## ① OL (OUTPUT LEVEL; アウトプットレベル)

AWM音の出力レベルを設定します。レンジ: 0~127

## ② C-OFF (CUT OFF; カットオフ)

フィルターは、音の成分の中のある特定の周波数帯だけを通し、その他の周波数帯を通さないようにする役割を果たします。このフィルターのパラメーターを変更することで、カットオフする(つまり、ある周波数帯以外を通さないようにする)位置を決定するわけです。

レンジ: -128~+127

フィルターの役割には、ハイパスフィルター(ある周波数以下をカットする)、ローパスフィルター(ある周波数以上をカットする)、バンドパスフィルター(特定の周波数帯以外をカットする)の、3種類があります。フィルターの種類や、音色の変化のしかたや、カットオフの効果がはっきりと得られる周波数の位置は、音色によって異なります。

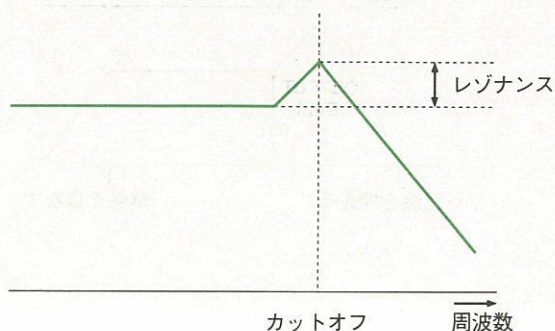
## ③ RES. (RESONANCE; レゾナンス)

カットオフで設定した周波数の位置近辺の音を強調する度合を設定します。(下図をご参照ください。)レンジ: -128~+127

**Note:** レゾナンスを強調しすぎると、ノイズが発生したり音が出なくなる場合があります。

## カットオフとレゾナンス

正方向へのレゾナンスの設定をしたローパス フィルターの例



**Note:** 音色によってレゾナンス効果が不明瞭な場合がありますが、カットオフを下げた後レゾナンスを強調すると効果的です。

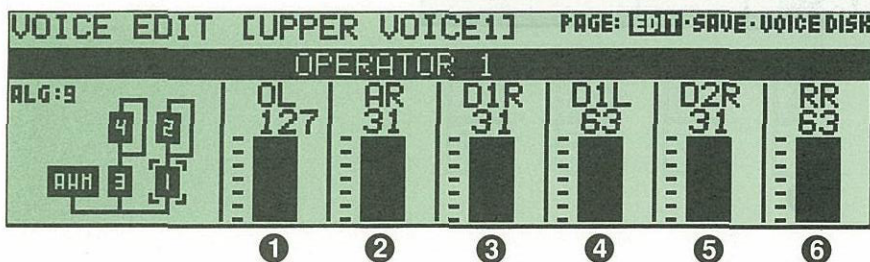




## (4)FMオペレーター

FMオペレーターは、電子音(サインウェーブ)の組み合わせにより構成されています。

その中の一つを取り上げて、各パラメーターの説明をします。



### ① OL (OUTPUT LEVEL; アウトプットレベル)

選ばれているオペレーターの出力レベルを設定します。レンジ: 0~127

### ② AR (ATTACK RATE; アタックレイト)

鍵盤を押えた時、最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。

レンジ: 0~31

### ③ D1R (DECAY 1 RATE; ディケイ1レイト)

最大の出力レベルからつぎのD1L(ディケイ1レベル)で設定されたレベルに達するまでの速さを設定します。レンジ: 0~31

### ④ D1L (DECAY 1 LEVEL; ディケイ1レベル)

2番目の出力レベルの設定をします。レンジ: 0~63

### ⑤ D2R (DECAY 2 RATE; ディケイ2レイト)

2番目の出力レベルから、鍵盤を押したままで、3番目のレベルまたは最小のレベルに達するまでの速さを設定します。レンジ: 0~31

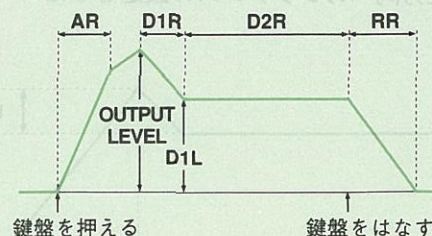
### ⑥ RR (RELEASE RATE; リリースレイト)

鍵盤をはなした後、出力レベルが0に達するまでの速さを設定します。

レンジ: 0~63

## エンベロープパラメーター

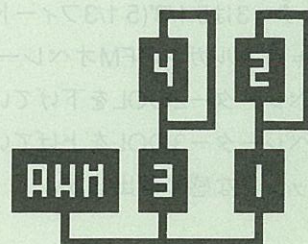
個々の楽器によって、押鍵時の音の立ち上りかた、押鍵中の時間的な経過による音量／音質の変化のしかた、押鍵後の音の減衰のしかたなどは異なっており、その特性の波形をエンベロープと言います。モジュレーターを使って個々の音の成分を変調させ、それを色々な音質に設定する一方で、キャリアを使って、個々の音の成分の音量などの出力レベルを設定することで、さまざまな種類の音を創ることができます。





## フィードバック

モジュレーターには、イラストにあるように循環しているものがあります。モジュレーターの信号出力の一部が、もう一度そのモジュレーターにループし戻されることを表しているのです。これをフィードバックと言います。フィードバックすることによって、音色に、より豊かな倍音効果が得られます。フィードバックを直接コントロールすることはできませんが、フィードバックを持ったオペレーター出力を大きくすることで倍音効果が高まります。



## (5) オペレーターをエディットする際のポイント

エディットする際には、どのオペレーターがモジュレーターなのか、キャリアなのか、あらかじめアルゴリズムをチェックしておきましょう。モジュレーターの場合とキャリアの場合では、アウトプットレベルやエンベロープパラメーターが異なった働きをします。以下の表は、オペレーターとパラメーターの関係を表しています。

音量を変える	キャリアを選択し、そのアウトプットレベルパラメーターを変える
音質を変える	モジュレーターを選択し、そのアウトプットレベルパラメーターを変える
時間の経過でどのように音量が変化するかを変える	キャリアを選択し、そのエンベロープパラメーターを変える
時間の経過でどのように音質が変化するかを変える	モジュレーターを選択し、そのエンベロープパラメーターを変える

参考資料として『FMオペレーター活用リスト』がごございます。(170ページをご参照ください。)

## (6) ボイスエディットの参考例

以下は、ボイスエディットの端的な使用例です。例に従って、一通りやってみましょう。その後は自分で色々と試してみて、自分だけの音色を創ってください。

### ■例1 Banjo(バンジョー)のアタックを強調する

このバンジョーはAWMが主体となった音色で、それに弦のピッキング感を出すために、FMオペレーターを加えています。

1. バンジョーのFMオペレーター1を選択して、LCDにそのパラメーターを表示させます。
2. そのOL(アウトプットレベル)を上げていき、聴き較べましょう。



### ■例2 Jazz Organ1(ジャズオルガン1)にアグレッシブな鋭さを加える

FMオペレーター1は16'(16フィート)音色に、オペレーター2は8'(8フィート)音色に、オペレーター3は5 1/3'(5 1/3フィート)音色に、それぞれなっています。

1. ジャズオルガンのFMオペレーターを選択します。
2. オペレーター2のOLを下げていくと、だんだん暖かい感じになっていきます。
3. オペレーター3のOLを上げていくと、だんだん鋭い感じになっていき、アグレッシブな感じが出ます。

### ■例3 Glocken.(グロッケン)の音にピッコロを加えていく

パネル上の音色の中には、隠し音色がセットされていて、オペレーターの操作によって呼び出せるものがあります。この場合のピッコロがその一つの例です。

1. グロッケンのAWMオペレーターを選択して、そのパラメーターを表示させます。
2. そのOLを上げていくと、ピッコロの音色がグロッケンの音に重なって鳴りだします。

### ■例4 Trumpet5(トランペット5)をファニーなトランペットに変える

使用されているオペレーターを変えてみます。ここでは、FMオペレーターの音量(アウトプットレベル)を下げて、AWMオペレーターだけにします。

1. オペレーター1のアウトプットレベルを0にします。
2. オペレーター3のアウトプットレベルを0にします。
3. AWMオペレーターのアウトプットレベルを最大にします。

### ■例5 E.Piano 1(エレクトリックピアノ1)をバラード等のバックングに効果的に使う

この音色は、FM音源で構成されているので、AWM音源を重ねてみます。

1. AWMのアウトプットレベルを0から124にします。

### ■例6 Synth.Bass3(シンセベース3)をシンセベースの音に変化させる

プリセットのフィートを変えて、その音のAWMオペレーターを変化させます。

この音色にはローパスフィルターがかなりかかっていますので、カットオフを十方向にして、フィルターのかかり具合を少なくしてみます。

1. ボイスエディットに入る前に、Synth.Bass 3のフィートを8'にしておきます。
2. AWMオペレーターのC-OFFを+30にします。

### ■例7 Jazz Org.1(ジャズオルガン1)をタップサウンドに変化させる

AWMのレスポンスを十方向に上げることによって、音色にくせをつけてみます。

1. オペレーター1のアウトプットレベルを0にします。
2. オペレーター2のアウトプットレベルを0にします。
3. オペレーター3のアウトプットレベルを0にします。
4. AWMオペレーターのアウトプットレベルを最大にします。
5. AWMオペレーターのRES.も最大にします。

### ■例8 Timp.Roll(ティンパニロール)をスペース的なサウンドエフェクトに変化させる

AWMオペレーターを変化させて、イニシャル/アフタータッチで音色が大きく変化するようにします。

1. AWMオペレーターのC-OFFを-20にします。
2. AWMオペレーターのRES.を最大にします。





リズムプログラムには、高品位で115種類にもおよぶバラエティ豊かな打楽器音色を駆使してユーザーリズムパターンを作り出せるリズムパターンプログラムと、プリセットリズムも含めて自分自身のリズムシーケンスが楽しめるリズムシーケンスプログラムがあります。

## リズムプログラム操作の概要

ここでは、これから説明していくリズムプログラム全体と各ステップについての概略を紹介します。

① RHYTHM PATTERN(リズムパターン)ボタンを押して、リズムパターンプログラム機能のBEAT/QUANT(ビート/クオンタイズ)ページをLCDディスプレイに呼び出します。

② ビート/クオンタイズの設定をします。

③ EDIT(エディット)ページを選択し、打楽器音を入力してリズムパターンをプログラムします。

④ ACC(アカンパニメント)ページを選択し、新しく創ったリズムパターンにあうアカンパニメントパターンを選択します。

⑤ SAVE(セーブ)ページを選択し、新しく創ったリズムを保存します。

⑥ RHYTHM SEQUENCE(リズムシーケンス)ボタンを押して、パネル上のシーケンスボタンを選択した上で、リズムシーケンスプログラム機能をLCDディスプレイ上に呼び出します。

⑦ リズムのシーケンスをプログラムします。(プログラムと同時に、シーケンスデータは保存されていきます。)

⑧ 最後に、すべてのプログラムデータをフロッピーディスクに保存します。

リズム パターン  
プログラム

リズム シーケンス  
プログラム

## 1 リズムパターンプログラム

リズムパターンプログラム機能では、下鍵盤と上鍵盤にアサインされている115種類の打楽器音を使って、オリジナルのリズムを創ることができます。

ひとつのパターンに16のトラックがあり、16種類の打楽器音を使用できます。また、創ったリズムパターンは、一度に40パターンまでUSER(ユーザー)に保存することができます。

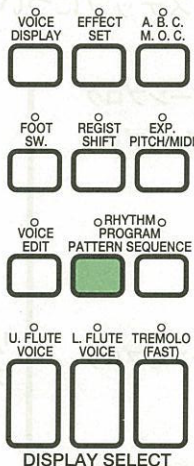


## (1) リズムパターンプログラムを始める

リズムパターンプログラム機能をLCDに呼び出すには：

**1** DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのPATTERN(パターン)ボタンを押します。

ボタンの上のランプが点灯し、LCDディスプレイが、パネル上のリズムボタンをどれか選択するように"Select a Rhythm"(リズムを選択してください)と指示します。



**Note:** リズムを鳴らしている場合やリズムシーケンスを使っている場合には、PATTERNボタンを押すと、そのリズムは自動的に止まります。

**Note:** MDRで録音や再生を始めると、リズムパターンプログラムやリズムシーケンスプログラム機能はキャンセルされます。



PATTERN

Select a Rhythm!!

**2** [その1]

**リズムをコピーしてプログラムする場合**

PATTERNボタンを押したまま、リズムパターンプログラムにコピーしたいリズムのボタンを押します。

リズムメニューの中に自分のプログラムしたいリズムパターンと近いものがある場合は、既存のリズムパターンをコピーしてからプログラムを始めると便利です。この場合、使用したいリズムパターンの2小節がコピーされます。

**Note:** 自分で創っておいたユーザーリズムを再エディットする場合も、同じ方法で呼び出します。

コピーしたい特定のリズムがある場合は、あらかじめリズムメニューの中からそのリズムをリズムのパネルボタンに呼び出しておいてください。

フィルイン、エンディングの場合は、PATTERNボタンを押したまま、フィルイン／エンディングボタンを押してください。

[その2]

**コピーしないで、最初からプログラムを始める場合**

PATTERNボタンだけを押して、すぐに手をはなします。この場合は、最初から自分だけのリズムパターンを創ることになります。

**Note:** 既存のリズムをコピーする場合、そのコピーされたリズムはもとのパネルのリズムと音量が異なることがあります。



## (2)リズムパターンプログラムに使用できる打楽器

リズムパターンプログラムに使用可能な打楽器音は、上鍵盤と下鍵盤あわせて全部で115種類あります。打楽器の名称およびどのキーにアサインされているかは、下図のとおりです。

**Note:** この場合の下鍵盤の打楽器音は、キーボードパーカッション機能のプリセットパターンに一部追加を加えたものです。

### 上鍵盤にアサインされている打楽器

ティンバレス4 ハイ (Timbale 4 High)	ティンバレス 3 ハイ (Timbale 3 High)
ティンバレス4 ロー (Timbale 4 Low)	ティンバレス 3 ロー (Timbale 3 Low)
ウッドブロック ミディアム (Wood Block Medium)	ティンバレス 2 ハイ (Timbale 2 High)
	ティンバレス 2 ロー (Timbale 2 Low)
	ノイズパーカッション (Noise Percussion)
ギロ ショート (Güiro short)	スクラッチ (Scratch)
ギロ ロング (Güiro Long)	カバサ (Cabasa)
	コンガスライド (Conga Slide)
カウベル 2 (Cowbell 2)	コンガスラップ (Conga Slap)
カウベル 3 (Cowbell 3)	コンガ マフルド (Conga Muffled)
カウベル 4 (Cowbell 4)	オーケストラ シンバル ミュート (Orchestra Cymbal Mute)
	シンバル マーチ (Cymbal for March)
ボンゴ スラップ (Bongo Slap)	シンバル ブラッシュ ショット (Cymbal Brush Shot)
ボンゴ ミュート (Bongo Mute)	クラッシュ シンバル ミュート (Crush Cymbal Mute)
	クラッシュ シンバル 2 (Crush Cymbal 2)
タム 1 (Tom 1)	ライド シンバル カップ (Ride Cymbal Cup)
タム 2 (Tom 2)	ライド シンバル 2 (Ride Cymbal 2)
タム 3 (Tom 3)	ハイハット クローズ (ペダル) 1 (Hi-hat Close (Pedal)1)
	ハイハット クローズ (ペダル) 2 (Hi-hat Close (Pedal)2)
タム 4 (Tom 4)	スネアドラム アクセント 1 (Snare Drum Accent1)
スネア ブラッシュ ショット 2 (Snare Brush Shot 2)	スネアドラム アクセント 2 (Snare Drum Accent2)
	スネアドラム リム 2 (Snare Drum Rim 2)
タム ブラッシュ ショット 1 (Tom Brush Shot 1)	スネアドラム リバース 2 (Snare Drum Reverb 2)
タム ブラッシュ ショット 2 (Tom Brush Shot 2)	シンセ スネアドラム (Synth. Snare Drum)
タム ブラッシュ ショット 3 (Tom Brush Shot 3)	バスドラム フォア マーチ (Bass Drum for March)
タム ブラッシュ ショット 4 (Tom Brush Shot 4)	バスドラム (アタック) (Bass Drum (Attack))
フィンガースナップ (Fingersnaps)	シンセバスドラム (Synth. Bass Drum)
	小鼓 1 (Kotuzumi 1)
かけ声 1 (Kakegoe 1)	小鼓 2 (Kotuzumi 2)
かけ声 2 (Kakegoe 2)	小鼓 3 (Kotuzumi 3)
かけ声 3 (Kakegoe 3)	小鼓 4 (Kotuzumi 4)
	大鼓 1 (Ohtuzumi 1)
大太鼓 1 (Ohdaiko 1)	大鼓 2 (Ohtuzumi 2)
大太鼓 2 (Ohdaiko 2)	太鼓 1 (Taiko 1)
	太鼓 2 (Taiko 2)

### 下鍵盤にアサインされている打楽器

バンデイロ (Pandeiro)	タンボリン オープン (Tamborim Open)
マラカス ハイ (Maracas High)	タンボリン ミュート (Tamborim Mute)
マラカス ロー (Maracas Low)	スルド オープン (Surdor Open)
	スルド リム (Surdor Rim)
ベル (Bell)	スルド マフルド (Surdor Muffled)
クイーカ ミディアム (Cuica Medium)	スルド ミュート (Surdor Mute)
	シェイカー (Shaker)
ハンドクラップ (Hand Claps)	クイーカ ハイ (Cuica High)
アゴゴ ハイ (Agogo High)	クイーカ ロー (Cuica Low)
アゴゴ ロー (Agogo Low)	ボンゴ ハイ (Bongo High)
	ボンゴ ロー (Bongo Low)
ウッドブロック ハイ (Wood Block High)	コンガ ハイ (Conga High)
ウッドブロック ロー (Wood Block Low)	コンガ ロー (Conga Low)
カウベル 1 (Cowbell 1)	ティンバレス 1 ハイ (Timbale 1 High)
トライアングル オープン (Triangle Open)	ティンバレス 1 ロー (Timbale 1 Low)
トライアングル クローズ (Triangle Close)	カステネット (Castanet)
	タンバリン (Tambourine)
スネアドラム ロール (Snare Drum Roll)	オーケストラ シンバル 2 (Orchestra Cymbal 2)
オーケストラ スネアドラム (Orchestra Snare Drum)	オーケストラ シンバル 1 (Orchestra Cymbal 1)
	クラッシュ シンバル 1 (Crash Cymbal 1)
タム 1 (Tom 1)	ライド シンバル 1 (Ride Cymbal 1)
タム 2 (Tom 2)	ハイハット オープン (Hi-hat Open)
タム 3 (Tom 3)	ハイハット クローズ (Hi-hat Close)
	スネアドラム リム 1 (Snare Drum Rim 1)
スネアブラッシュ ショット 1 (Snare Brush Shot 1)	スネアドラム ライト (Snare Drum Light)
スネアブラッシュ ロール (Snare Brush Roll)	スネアドラム リバース 1 (Snare Drum Reverb 1)
	スネアドラム ヘヴィー (Snare Drum Heavy)
シンセ タム 1 (Synth. Tom 1)	スネアドラム ヘヴィー (Snare Drum Heavy)
シンセ タム 2 (Synth. Tom 2)	バスドラム ライト (Bass Drum Light)
シンセ タム 3 (Synth. Tom 3)	バスドラム ヘヴィー (Bass Drum Heavy)
	コンサートバスドラム (Concert Bass Drum)
クラベス (Claves)	タム タム (Tam-Tam)
ビブラスラップ (Vibraslap)	ウィンドベル 1 (Windbell 1)
	ウィンドベル 2 (Windbell 2)



### (3) ステップライトとリアルタイムライト

リズムパターンのプログラムには、ステップライトとリアルタイムライトの2通りの方法があります。

ステップライトとリアルタイムライトは、それぞれに特徴や長所があります。

どちらを使うかは、創りたいリズムの種類やあなたの好みによります。もちろん、2つの方法をミックスして、パートパートで使い分けながら、ひとつのリズムを創ることもできます。ステップライトで基本ビートをプログラムし、リアルタイムライトでアクセントや装飾音を付けるとよいでしょう。

以下にそれぞれの内容と特徴を列記します。

タイプ	内容	特徴
ステップ ライト	ステップライトは、打楽器音を個々の音符の値としてプログラムしていきます。つまり、五線譜に音符を書いていくようなものです。一度にひとつの音符がプログラムされていきます。プログラム時にはそれぞれの音を聞くことはできますが、リズムパターンとしては聞けません。	バスドラムのように1小節の中で決った位置と値で使用される打楽器音をプログラムしたり、また、正確さが要求される場合に適しています。
リアルタイム ライト	リアルタイムライトは、マルチトラックレコーダーを使うようなものです。新しいパートをその前にプログラムしたパターンに重ねてプログラムしながら、前にプログラムしたパートを聞くことができます。	実際にパーカッションをプレイすることがプログラムすることになりますから、あなたのフィーリングをそのまま表現することができます。

### (4) ステップライトかリアルタイムライトを選ぶ

ステップライトとリアルタイムライトは、BEAT/QUANTIZE(ビート／クオンタイズ)ページかEDIT(エディット)ページで操作できます。

ステップライトまたはリアルタイムライトのどちらを選択するかは、リズムのオフ／オンで決めることができます。

リズムがオフのときは、ステップライトが自動的に選択されます。リズムがオンのときは、リアルタイムライトが選択されます。単に、リズムのスタートボタンをオン／オフすることで、2つのモードを行ったり来たりできるわけです。

### (5) ビート／クオンタイズを設定する

リズムパターンプログラム機能呼び出すと、BEAT/QUANTIZE(ビート／クオンタイズ)ページが、LCDディスプレイに自動的に表示されます。

ビート／クオンタイズページは、リズムの拍子や音符の長さを決めるときに使用します。



## BEAT/QUANTIZEページ — ステップライト

PATTERN		QUANTIZE				METRO
4/4	3/4	♪	♪	♪	♪	20%
2/4		♪	♪	♪	OFF	ON OFF

①                      ②                      ③

## ① BEAT(ビート)

リズムパターンの拍子を設定します。2/4と3/4と4/4があります。既存のリズムをコピーしないで最初から創る場合は、4/4が初期設定となっています。

**Note:** リズムが止まっているときに拍子を変えることができます。

## ② QUANTIZE(クオンタイズ)

各打楽器音を入力するときの音符の長さを設定します。クオンタイズの値は、音符で表示されています。

## ③ METRONOME(メトロノーム)ーリアルタイムライト

メトロノームをオン/オフします。メトロノームをオンにしてリズムをスタートさせると、拍数にあわせて鳴りだします。ステップライトでは使用しません。

**Note:** 既存のリズムをコピーしないで最初から創る場合、メトロノームは自動的にオンになっています。また、コピーして創る場合、メトロノームはオフになっています。

## BEAT/QUANTIZEページ — リアルタイムライト

PATTERN		QUANTIZE				METRO
		♪	♪	♪	♪	20%
		♪	♪	♪	OFF	ON OFF

**Note:** リアルタイムライトでは、入力する音符のタイミングが、設定されたクオンタイズによって自動的に補正されます。

## (6) 打楽器を入力する

ステップライトでもリアルタイムライトでも、打楽器音はEDIT(エディット)ページで入力できます。(リアルタイムライトの場合は、BEAT/QUANTIZEページでも入力できます。)

ステップライトのEDITページとリアルタイムライトのEDITページは、BEAT/QUANTIZEページの場合と同じようにそれぞれ異なります。

ページボタンでBEAT/QUANTIZEページからEDITページに移る場合、リズムが止まっているときは、ステップライトのEDITページが現れます。また、リズムがオンのときは、リアルタイムライトのEDITページが現れます。



## (7) ステップライトでのエディット

ステップライトで打楽器音を入力するには:

1 まず音色の音量を下げたまま、リズムの音量を上げます。

2 ページボタンでEDIT(エディット)ページを選択します。



- 3** 入力したい打楽器音を選択します。  
ステップライトでは、以下の2通りのパーカッションの選択方法があります。

【その1】

入力したい打楽器音がアサインされているキー(鍵)を押えます。キーを押えると、その打楽器音名が自動的にLCDディスプレイの右上に表示されます。その打楽器音は、空いているリズムトラックに自動的にアサインされます。

【その2】この方法は、エディットの途中で使う場合が多いでしょう。

LCDディスプレイの左端に表示されているトラックナンバーを変えて、使用可能な16トラックをチェックします。トラックナンバー表示を変えるには、左端のデータコントロールボタンを使います。それぞれのトラックに現在アサインされている打楽器音名が、LCDディスプレイ右上に表示されます。(この方法で、トラックにアサインされている打楽器音のみが使用できます。さらに、下記のCHANGE(チェンジ)機能で打楽器音のアサインを変えてみましょう。)

ステップライトのEDITページ

PATTERN 第 1. 1.		PAGE: BEAT/QUANT EDIT ACC. SAVE					
12:BD Heavy		20%					
INSTRUMENT		ACCENT					
No=12	CLEAR	CHANGE	0	1	2	3	4
	<			>	5	6	7
①	③	②					

① リズムトラック

1~16までのリズムトラックを選択します。

左端のデータコントロールボタンを押すと、トラックナンバーは変わります。

② CHANGE(チェンジ)

それぞれのトラックにアサインされている打楽器音を、ほかの打楽器音に置き換えます。

ほかの打楽器音に置き換えるには：

1. まず、変えたい打楽器音がアサインされているリズムトラックを選択します。
2. LCDのCHANGEの位置にあったデータコントロールボタンを押しながら、アサインしたい打楽器音のキーを押します。

③ CLEAR(クリアー)

CLEAR機能は、リズムパターンの中から特定の打楽器音だけ消去します。複数のトラックに入っているものでも、選んだ打楽器音はすべて消去します。



クリアーには、2通りの方法があります。

### 〔その1〕

CLEAR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、消去したい打楽器音がアサインされているキーを押します。("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。)

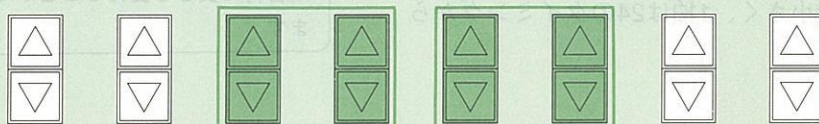
以下の方法で、すべての打楽器音を一度に消去することもできます。

CLEARの位置にあった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。一度消去されたデータは、もとに戻すことはできませんので、ご注意ください。

### 〔その2〕

CLEARの位置にあった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ディスプレイ上につぎのような表示が現れ、表示されているトラックの打楽器音を消去してよいかどうかの確認を求めてきます。

PATTERN 1.1.1		PAGE: BEAT/QUANT/EDIT/ACC./SAVE	
12:BD Heavy		20%	
INSTRUMENT	CLEAR	12:BD HEAVY Clear	
No=12	<	Are You Sure ?	
		[ OK ]	[Cancel]
		3	4
		7	8



Cancelを選択すれば消去を中止し、EDIT画面に戻ります。

OKを選択すれば消去を実行し、消去を終了すると "Completed"(完了しました)というメッセージが一時的に表示されます。

- 4** LCDディスプレイ左下の>(先に進む)と<(前に戻る)の位置にあるデータコントロールボタンを使って、リズムクロックをパーカッションを入力したい位置に設定します。



紙面の都合で  
少し読みづらくなりました。  
ご容赦ください。



## ステップライトのEDITページ

現在選択されているクオンタイズ

② 小節 拍 タイミング

PATTERN 1.1.1 PAGE: BEAT/QUANT. EDIT ACC. SAVE 12: BD Heavy 20%

INSTRUMENT ACCENT

No=12 CLEAR CHANGE 0 1 2 3 4

< > 5 6 7 8

①

PAGE

### ① >(先に進む)と<(前に戻る)コントロール

>と<の表示の位置にあるデータコントロールボタンを押すごとに、1ステップずつリズムクロックの表示が先に進んだり前に戻ったりします。1ステップは、BEAT/QUANTIZEページで設定したクオンタイズの値(音符の長さ)になります。

### ② リズムクロック

小節や拍数やタイミング数によって、リズムパターンの現在の位置を表示します。

表示の中ではタイミングが一番小さく、1拍は24のタイミングから成っています。



**Note:** エディット中も、BEAT/QUANTIZEページに戻って、拍子や音符の長さを変えることができます。

## 5 EDITページのACCENT(アクセント)セクションを使って、表示されているリズムクロックの位置に打楽器音を入力します。

ACCENTは、数字が大きいほど入力する打楽器音の音が大きくなります。0は音が出ず、休符として使用します。

PATTERN 1.1.1 PAGE: BEAT/QUANT. EDIT ACC. SAVE 12: BD Heavy 20%

INSTRUMENT ACCENT

No=12 CLEAR CHANGE 0 1 2 3 4

< > 5 6 7 8

①

### ① ACCENT(アクセント)

打楽器音の音量を設定しながら、その打楽器音を入力します。使いたいACCENTと同じ位置にあるデータコントロールボタンを押すごとに、打楽器音が入力されていきます。入力と同時に、LCDディスプレイに表示されているリズムクロックも、現在選択されている音符の長さの分だけ進行します。

**Note:** ひとつのリズムパターンには16のリズムトラックがあり、それぞれのトラックに16種類の打楽器音を入力することができます。ただし、リズムパターンプログラムの同時発音数は最大で16です。16トラックすべて使ってしまうと、それ以上は入力できません。

## 6 この操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。

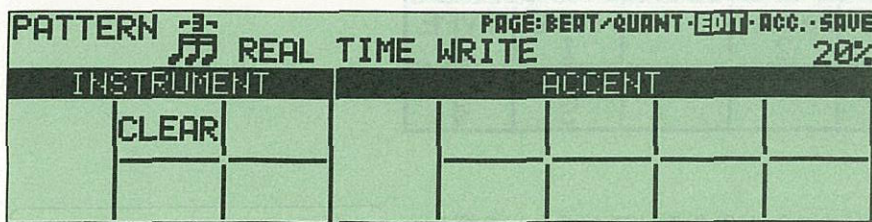


## (8)リアルタイムライトでのエディット

リアルタイムライトで入力するには:

- 1 まず、音色の音量を下げてしまって、リズムだけが聞こえるようにします。
- 2 BEAT/QUANTIZEページかEDITページを選択し、リズムのスタートボタンを押します。  
既存のリズムをコピーして始める場合はもちろん、ブランクの状態から始める場合にも、リズムをスタートさせます。リズムをスタートさせることが、リアルタイムライトを選択することになるわけです。

### リアルタイムライトのEDITページ



リアルタイムライトの場合は、EDITページにはCLEARだけが表示されます。

### ●CLEAR(クリアー)

リアルタイムライトでの打楽器音消去の方法は、ステップライトの場合と少し異なります。

CLEAR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、消去したい打楽器音がアサインされているキーを押します。指定された打楽器音は、瞬間的にすべて消去されます。

以下の方法で、アサインされているすべての打楽器音を一度に消去することもできます。

CLEARの位置にあった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。一度消去されたデータは、もとに戻すことはできませんので、ご注意ください。

- 3 入力したい打楽器音を選択して、そのキーで打楽器をプレイします。  
パターンは、2小節の繰り返しになります。  
既存のリズムをコピーして始めた場合は、そのリズムにあわせながら入力できます。  
ブランクの状態から始める場合でも、メトロノーム音がガイドしてくれます。

- 4 この操作を繰り返して打楽器音を重ねていき、リズムを完成させます。

**Note:** この場合も、ステップライトと同じように、16トラックに16種類の打楽器音が入力できますし、同時発音数は最大で16です。それ以上は入力できません。  
この場合、17番目の打楽器音は入力されませんし、音も出ません。



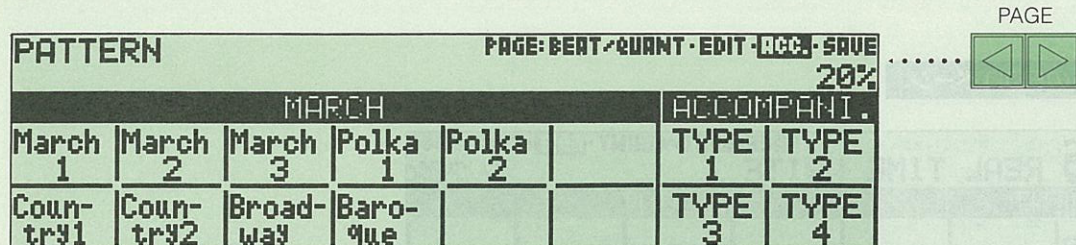
## (9)リズムのアカンパニメントパターンを選ぶ

自分自身で創ったリズムに、エレクトーンの既存のアカンパニメントパターンをあわせて一緒に使用することができます。

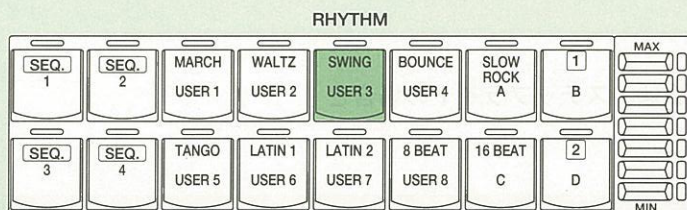
アカンパニメント自体はリズムと一緒に保存できますが、アカンパニメントのタイプやコンディションの内容は、USER(ユーザー)に保存することはできません。

自分のリズムにあったアカンパニメントパターンを選ぶには:

1 ページボタンで、ACC.(アカンパニメント)ページを選択します。



2 パネル上の、使用したいアカンパニメントのあるリズムボタンを押して選択します。

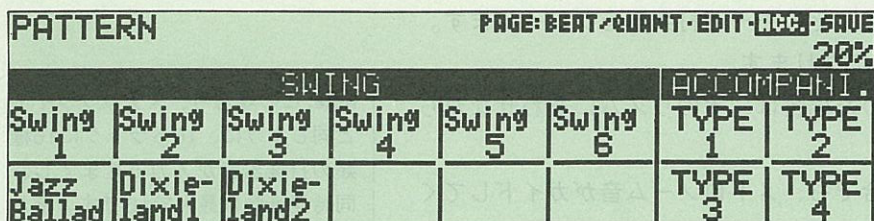


**Note:** アカンパニメントページでリズムをスタートすると、アカンパニメントの音も聞くことができます。アカンパニメントのページから他のページに移ると、両方ともストップします。

3 LCDディスプレイには、2で選択したリズムメニューが現れます。

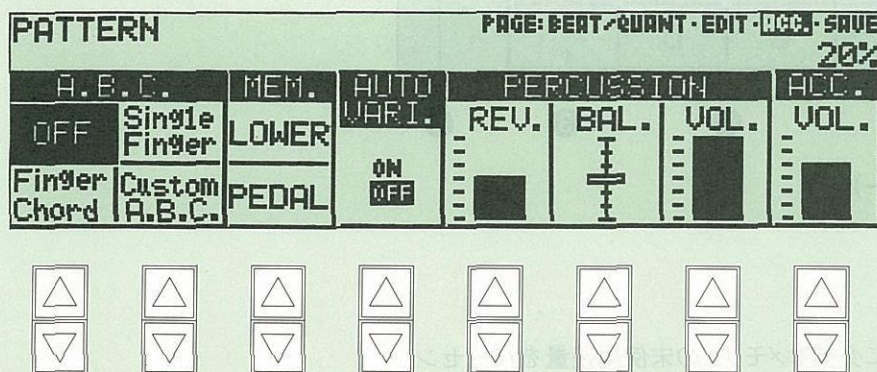
データコントロールボタンで、使用したいパターンを選択します。

ここで選択したリズムのアカンパニメントが、そのまま自分のリズムに登録されるわけです。この場合、登録完了の特別なメッセージは出ません。





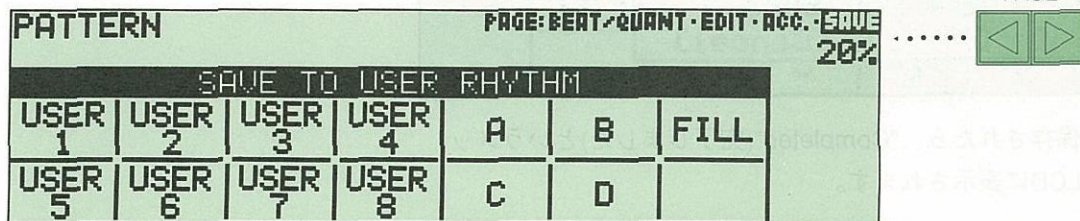
- 4 もう一度同じボタンを押して、リズムコンディションのページを呼び出します。パーカッションの音量／バランスやアカンパニメントの音量も変更することができます。



## (10)リズムパターンを保存する

新たに作成したリズムパターンを、USER(ユーザー)に保存します。

- 1 ページボタンを使って、SAVE(セーブ)ページを呼び出します。  
リズムは、SAVEページを選択すると、自動的にストップします。



- 2 USER(ユーザー)ナンバーとそのバリエーションタイプ(A,B,C,D,およびFILL)の両方を選択します。  
それぞれの位置にあったデータコントロールボタンを使って選択してください。  
8ユーザーナンバーと5バリエーション(FILL-IN;フィルイン含む)がありますので、合計40パターンが保存できます。



紙面の都合で  
少し読みづらくなりました。  
ご容赦ください。



## SAVEページ

PATTERN							PAGE: BEAT/QUANT·EDIT·ACC·SAVE
SAVE TO USER RHYTHM							20%
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B	FILL	
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D		

① USER1～8(ユーザーナンバー)

② A～D(バリエーション)

③ FILL(フィルイン)

④ メモリー残量表示

リズムパターンを保存するのに必要なメモリーの未使用残量をパーセントで表示します。

**3** ユーザーナンバーとバリエーションのタイプを選択すると、LCDディスプレイが、保存してよいかどうか確認を求めてきます。

そのまま保存するときは、OKを選択し、操作を中止して前の画面に戻るときは、Cancelを選択します。

PATTERN							PAGE: BEAT/QUANT·EDIT·ACC·SAVE
SAVE TO USER RHYTHM							20%
USER 1	USER 2	Save To User1-A Are You Sure ?				FILL	
USER 5	USER 6	[ OK ]	[ Cancel ]				

リズムパターンが保存されたら、"Completed"(完了しました)というメッセージが一時的にLCDに表示されます。

PATTERN							PAGE: BEAT/QUANT·EDIT·ACC·SAVE
SAVE TO USER RHYTHM							20%
USER 1	USER 2	Save To User1-A Completed....!!				FILL	
USER 5	USER 6						

メモリー残量が足りず、パターンを保存できなかったときは、以下の画面がLCDディスプレイに表示されます。この場合は"Confirm"(了解しました)を選択して、前の画面に戻ってください。

PATTERN							PAGE: BEAT/QUANT·EDIT·ACC·SAVE
SAVE TO USER RHYTHM							0%
USER 1	USER 2	Save To User1-A Data full !!				FILL	
USER 5	USER 6	[ Confirm ]					

このようなことが起こらないように、データを入力するたびにメモリー残量をチェックすることを心掛けてください。メモリー残量が足りず、パターンが保存できない場合は、必要度の低い打楽器音のデータを消去してから、もう一度試みてください。



**Note:** パワーオンリセットを使えば、すべてのユーザーパターンは削除されます。

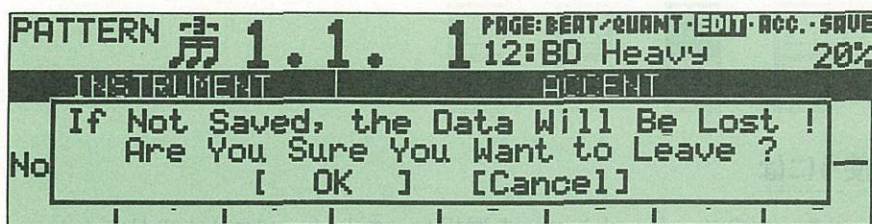


## (11) リズムパターンプログラムを終了する

どのページでも、リズムパターンプログラムを終了できます。

リズムパターンプログラムを終了するには：

- 1 DISPLAY SELECTセクションのPATTERNボタンを押します。  
リズムがオンの場合、リズムは自動的に止まります。  
イラストのようなディスプレイがLCD上に現れて、終了してもよいかどうか確認を求めています。



**Note:** リズムパターンプログラムで何もプログラムしていなければ、この表示は現れずVOICE DISPLAYの表示に戻るだけです。



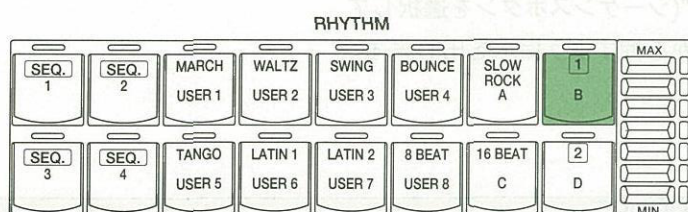
- 2 OKを選択すれば、リズムパターンプログラムを終了することができます。  
Cancelを選択すれば、終了せずに前の画面に戻ります。

## (12) 保存したユーザーリズムを呼び出す

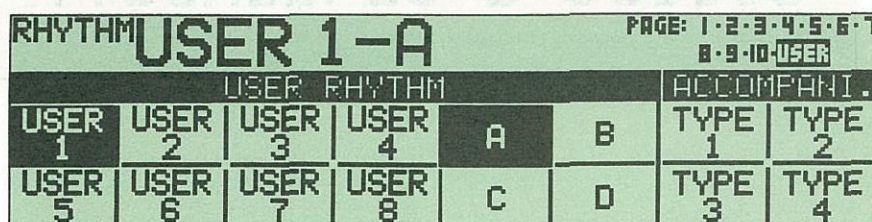
リズムパターンプログラムで創ったユーザーリズムは、パネル上のリズムセクションのドットボタンで呼び出すことができます。

ユーザーリズムを呼び出すには：

- 1 パネル左にあるリズムセクションのドットボタンを押します。  
LCDディスプレイに、リズムメニューが表示されます。



- 2 ページボタンを使って、ユーザーページを選択します。



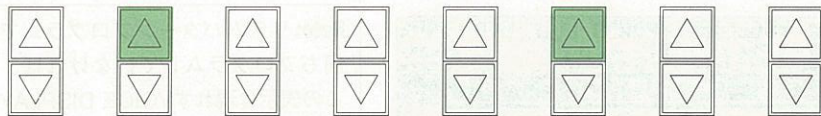
PAGE





- 3 データコントロールボタンで、使用したいユーザーリズムを選択します。  
このとき、必ずユーザーナンバーとバリエーションタイプ両方を選択してください。

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



### ユーザーフィルインパターンを使うには

このページで使用したいフィルインパターンのユーザーナンバーを選択し、あとは、パネル上のリズムセクションのFILL INボタンを押すだけです。

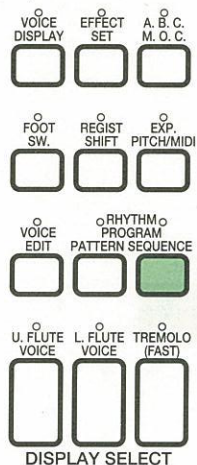
## 2 リズムシーケンスプログラム

リズムシーケンスプログラムを使えば、自分で創ったユーザーリズムやエレクトーンのプリセットリズムを自由に組み合わせて、完成されたリズム譜としてシーケンスを組むことができます。リズムシーケンスは、パネル上の4つのシーケンスボタンに保存して、いつでも呼び出せます。

### (1) リズムシーケンス機能呼び出す

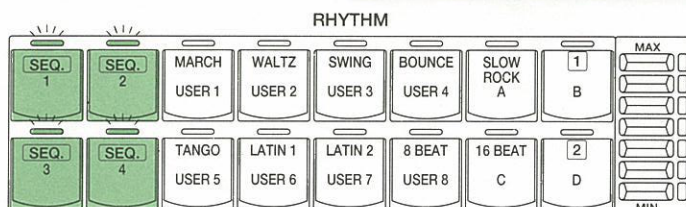
- 1 DISPLAY SELECTセクションのSEQUENCEボタンを押します。

リズムセクション左端の4つのシーケンスボタン(SEQ1~4)のランプが点滅し、LCDディスプレイが"Select a Sequence!!"(シーケンスボタンを選択してください)と表示し、シーケンスボタンのどれかを押すよう指示を出します。



SEQUENCE

Select a Sequence!!





2 シーケンスボタン(SEQ1~4)を選択すると、SEQUENCE(シーケンス)ページがLCD上に表示されます。

SEQUENCE [ 1Bar] March1									
NO.	1	5	10	15					
PAT.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	↑								
POSITION					DATA				
K<	<	>	PRESET USER	SET	INS.	DEL.	CLEAR		

SEQUENCEページを使って、プリセットリズムやユーザーリズムなど、異なったリズムを組んでいきます。

組まれたリズム名は、真中の列にボックスで表示されます。その上の数字表示は、シーケンスの中の現在の位置を表します。

リズム名の表示は3桁までのコードで表され、リズムパターンの種類とナンバーを意味しています。エレクトーンのプリセットリズムは、2桁の数字で(たとえば[01], [02]など)表示されます。ユーザーリズムは、最初にユーザーの"U"そしてユーザーナンバー、バリエーション記号で構成されます。(たとえば[U1A], [U3F]など)。プリセットリズムにはバリエーションとして、末尾に"I", "E", "F"(イントロ、エンディング、フィルイン)が付きます。(たとえば[03I], [25E], [56F])

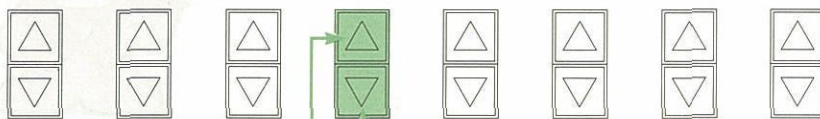
**Note:** リズムシーケンスプログラムを呼び出すと、それまでにオンになっていたリズムはストップします。またMDRを使用すると、リズムシーケンスはキャンセルされます。

## (2)リズムシーケンスをプログラムする

1 LCDディスプレイ下段のPRESET(プリセット)かUSER(ユーザー)を、データコントロールボタンを使って選択します。

まず、プリセットリズムを組むかユーザーリズムを組むかを設定します。

SEQUENCE [ 1Bar] March1									
NO.	1	5	10	15					
PAT.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	↑								
POSITION					DATA				
K<	<	>	PRESET USER	SET	INS.	DEL.	CLEAR		



このボタンを押すと、自分で創ったユーザーリズムを選択することができます。  
このボタンを押すと、リズムメニューのプリセットリズムを選択することができます。

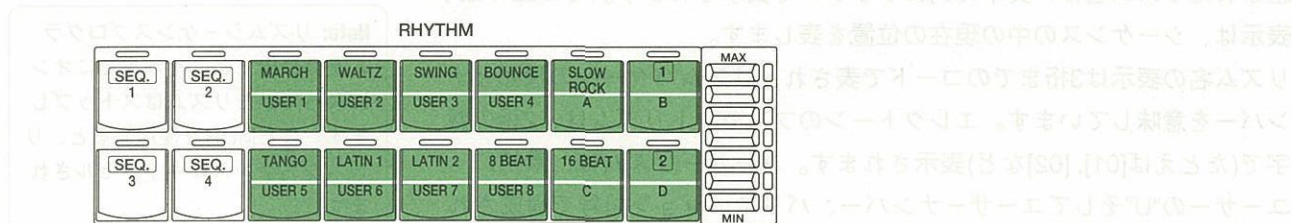


2 リズムセクションの中の、シーケンスを組みたいリズムボタンを押して選択します。そしてLCDディスプレイ下段のSET(セット)のデータコントロールボタンを押します。

これで、選択したリズムは入力され、LCDディスプレイ上に表示されます。

●PRESETが選択されていると、LCDの上段には、パネル上の現在選択されているリズムボタンの名前が表示されます。

●USERが選択されている場合は、ユーザーリズム名が表示されます。(パネル面のリズムボタンの上段がプリセット名、下段がユーザーナンバーになっています。USER[ユーザー]の場合は、バリエーションも選択してください。)



SEQUENCE [ 12Bar ] Jazz Waltz2 ENDING															
NO.	1	5	10	15											
PAT.	011	01F	01A	02B	03C	04D	05F	06A	07B	08C	09D	10F	11A	12B	13C
POSITION				DATA											
K<	<	>		PRESET	SET	INS.	DEL.	CLEAR							
				USER											



SETを押してリズムパターンを選択します。

**Note:** ひとつのシーケンスボタンに、120パターンが入力できます。





## リズムパターン略号表

01	マーチ 1	18	ボレロ	35	スローロック 3	52	8ビート 3
02	マーチ 2	19	スイング 1	36	タンゴ 1	53	8ビート 4
03	マーチ	20	スイング 2	37	タンゴ 2	54	8ビート 5
04	ポルカ 1	21	スイング 3	38	タンゴ 3	55	ダンスポップ 1
05	ポルカ 2	22	スイング 4	39	チャチャ	56	ダンスポップ 2
06	カントリー 1	23	スイング 5	40	ルンバ	57	ダンスポップ 3
07	カントリー 2	24	スイング 6	41	ビギン	58	ダンスポップ 4
08	ブロードウェイ	25	ジャズバラード	42	マンボ	59	16ビート 1
09	バロック	26	ディキシーランド 1	43	サルサ	60	16ビート 2
10	ワルツ 1	27	ディキシーランド 2	44	サンバ 1	61	16ビート 3
11	ワルツ 2	28	バウンス 1	45	サンバ 2	62	16ビート 4
12	ワルツ 3	29	バウンス 2	46	サンバ 3	63	16ビート 5
13	ワルツ 4	30	バウンス 3	47	ボサノバ 1	64	16ビートファンク 1
14	ワルツ 5	31	レゲエ 1	48	ボサノバ 2	65	16ビートファンク 2
15	ジャズワルツ 1	32	レゲエ 2	49	ボサノバ 3	66	16ビートファンク 3
16	ジャズワルツ 2	33	スローロック 1	50	8ビート 1		
17	ジャズワルツ 3	34	スローロック 2	51	8ビート 2		

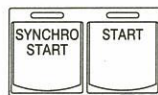
フィルイン／イントロ／エンディング例

01F	マーチ 1 フィルイン
01I	マーチ 1 イントロ
01E	マーチ 1 エンディング

ユーザー例

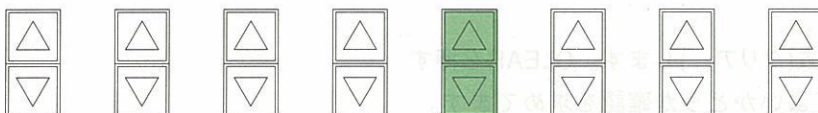
U1A	ユーザー 1-A
U1B	ユーザー 1-B
U1C	ユーザー 1-C
U1D	ユーザー 1-D
U1F	ユーザー 1-フィルイン
U1I	ユーザー 1-イントロ
U1E	ユーザー 1-エンディング

**3** フィルインやイントロやエンディングを組みたいときは、パネル上の  
FILL INかINTRO.ENDINGボタンを押しながらLCDディスプレイの  
SET を選択します。



1. FILL INやINTRO.ENDINGを押しながら

SEQUENCE [ 1Bar ] User 1-A FILL									
NO.	1	5	10	15					
PAT.	01F	U1A	U2B	U3C	U4D	U5F	U6A	U7B	U8F
	01	20F	16E						
POSITION					DATA				
KK	<	>	PRESET	USER	SET	INS.	DEL.	CLEAR	



2. SETを選択します。



## イントロとエンディングパターンの入力について

リズムシーケンスの先頭にINTRO.ENDINGを入力すれば、自動的にイントロパターンになります。また、シーケンスの途中でINTRO.ENDINGを入力すると、自動的にエンディングパターンになり、シーケンスはそこで終了します。

**Note:** シーケンスの途中でエンディングパターンを設定すると、それ以降のシーケンスは自動的に削除されます。

- 4** すでに組み込んだ(または入力途中の)シーケンスを編集します。カーソルをLCDディスプレイのシーケンスの列の間で移動させ、挿入したり、削除したりすることができます。

### SEQUENCEページ

パターン列      現在の小節      現在選択されているリズムパターン名 (およびバリエーション名)

SEQUENCE					[ 1Bar ] User 1-A					FILL				
No.	1	5	10	15										
PAT.	Q1I	U1F	Q1A	U2B	U3C	U4D	U5F	U6A	U7B	U8F	Q1	20F	16E	.
POSITION					DATA									
K<	<	>	PRESET USER	SET	INS.	DEL.	CLEAR							
2	3	4	6	7	8	9	10							
1			5											

**Note:** シーケンスの先頭に入力されたイントロやフィルインは、小節としては入力されません。この場合は、"1-Bar"で表示されます。

### ① POSITION(カーソルコントロール)

- ② KK カーソルを先頭に移動させます。
- ③ < カーソルを左に1つずつ移動させます。
- ④ > カーソルを右に1つずつ移動させます。

**Note:** <と>のボタンはCOARSE (コース)ボタンと一緒に使うと早く移動させることができます。

### ⑤ DATA(データエディットボタン)

### ⑥ PRESET/USER(プリセット/ユーザー)

プリセットかユーザー、リズムパターンの設定をします。

### ⑦ SET(セット)

初めてリズムパターンを入力するときや、カーソルの真上にあるリズムを置き換えるときに、このボタンを使って入力します。

### ⑧ INS.(INSERT; インサート)

カーソルの位置にリズムパターンを挿入する場合に使います。挿入したナンバーが表示され、カーソルの位置以降のパターンが右に一つずつずれます。

### ⑨ DEL.(DELETE; デリート)

カーソルの位置のパターンを削除(デリート)したい場合に使います。削除したいパターンの位置にカーソルをあわせて、データコントロールボタンを押します。

### ⑩ CLEAR(クリアー)

シーケンスのすべてのパターンを消去(クリアー)します。CLEARを押すと、LCDディスプレイが消去してよいかどうか確認を求めています。







OKを選択すると消去が実行され、"Completed" (完了しました)というメッセージが一時的に表示されます。

また、Cancelを選択すると前の画面に戻ります。

### シーケンスをエディットしている途中でも、試聴して確認することができます

1. シーケンス再生させたい最初の位置までカーソルを移動させます。

2. リズムのスタートボタンを押します。

これで、シーケンス再生が始まります。

### シーケンスプログラムを組む際にレジストレーションメモリーを活用する

あらかじめ、シーケンスで使用したいすべてのリズムを、レジストレーションメモリー機能を使ってセットしておけばリズム選択の幅が広がり、シーケンスの設定がスムーズにできます。

## (3) リズムシーケンスプログラムを終了する

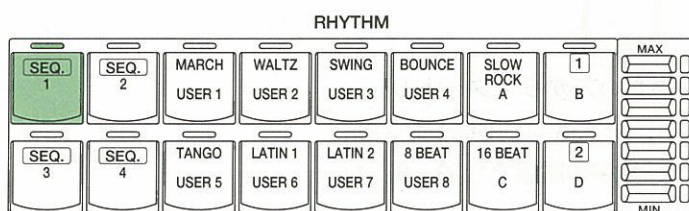
リズムシーケンスプログラムを終了するには：

DISPLAY SELECTセクションの中のSEQUENCEボタンを押します。LCDディスプレイは、VOICE DISPLAY(ボイスディスプレイ)の表示に変わってリズムシーケンスを終了します。

## (4) リズムシーケンスを再生する

自分で創ったリズムシーケンスを再生するには：

- 1 シーケンスの入っているSEQ.(シーケンス)ボタンを押します。  
SEQ.ボタンのランプが点灯します。





## 2 つぎに、リズムのスタートボタンを押します。



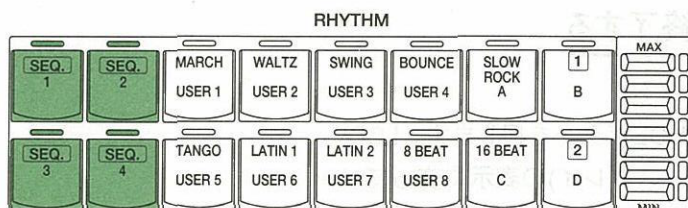
シーケンス中は、リズムセクションのシーケンスで組まれたボタンのランプが点灯し、現在再生中のリズムを表示します。  
プリセットリズムの場合と異なり、ユーザーリズムの場合は、ユーザーナンバーのボタンとバリエーションのボタンの2つとも点灯します。

## (5)すべてのシーケンスを順番に再生させる

シーケンスボタンを4つとも使って、自動的に順番に再生させることができます。

シーケンスを順番に再生させるには：

### 1 まず、使いたいすべてのSEQ.ボタンを押して、ランプを点灯させます。



### 2 リズムのスタートボタンを押します。



シーケンスは、SEQ.ボタンのナンバー表示の小さい方からスタートし、ナンバー表示の大きい方へと再生していきます。(たとえば、SEQ.ボタンを4、2、3、1と押したとします。シーケンスは、数字の順序で1、2、3、4と再生していきます。)

ひとつのシーケンスでは足りない場合に役に立ちます。



## 左フットスイッチを使って、シーケンスをスタートさせる

**1** フットスイッチ画面を呼び出し、RHYTHM CONTROLでSTOPを選択する。(フットスイッチの詳細については、142ページをご参照ください。)

**2** 左フットスイッチを右足で軽く押してオンにします。  
これでリズムシーケンスがスタートします。

**Note:** シーケンスボタンを複数個使用している場合に(たとえば、SEQ.1,2,4とします)、フットスイッチでシーケンスを一端ストップさせて、その後もう一度フットスイッチでスタートさせると、つぎのSEQ.ボタンの最初からシーケンスが始まります。(つまり、SEQ.1の途中でフットスイッチで一端ストップさせて、その後再スタートさせると、SEQ.2の最初から始まりますので、SEQ.1の後半部分は演奏されません。)

## リズムパターンとリズムシーケンスをディスクに保存する

この章で創ったユーザーリズムパターンやリズムシーケンスのデータは、MDRを使ってフロッピーディスクに保存しましょう。保存することで、いつでも新たなデータを創ることができるわけです。

リズムパターンやリズムシーケンスのデータは、レジストレーションなどのデータの一部としてフロッピーディスクに保存されます。

(95ページの『レジストレーションなどのデータだけを記録する』をご参照ください。)

## リズムパターンとリズムシーケンスデータをディスクから呼び出す

いったん、ディスクに保存されたリズムパターンやリズムシーケンスのデータは、簡単にエレクトーンに呼び出すことができます。

(96ページの『レジストレーションなどのデータを呼び出す』をご参照ください。)

**Note:** リズムプログラムのデータをエレクトーンに呼び出す際は、前もってエレクトーンのリズムは必ずオフにしてください。リズムがオンの状態では、呼び出すことができません。





フットスイッチ・ニーレバー・エクスプレッションペダルを使えば、演奏中に演奏を妨げずに、いろいろなエフェクトや機能を入れたり切ったりすることができます。

## 1 フットスイッチ

ELX-1には、エクスプレッションペダルの左右にひとつずつフットスイッチがあります。

右側のフットスイッチは、レジストレーションシフトがコントロールできます。(右フットスイッチの設定については、レジストレーションシフト=83ページをご参照ください。)

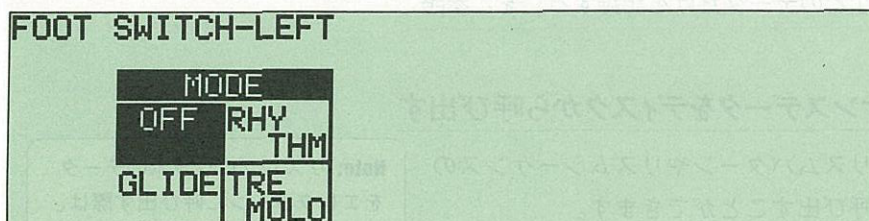
左側のフットスイッチは、グライド、トレモロ、そしてリズムのストップ(リズムシーケンス含む)、エンディング、フィルインのコントロールに使われます。左フットスイッチの設定は、LCDディスプレイのフットスイッチページで行います。

左フットスイッチページを呼び出すには：

DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのFOOT SW.(FOOT SWITCH;フットスイッチ)ボタンを押します。

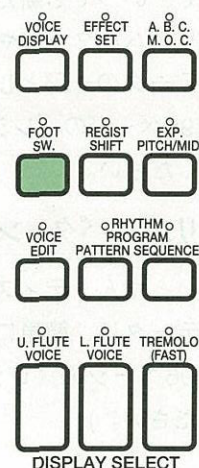
LCDディスプレイに以下の画面が表示されます。

### フットスイッチページ



OFF(オフ)

左フットスイッチで選択できるコントロール機能をオフにします。



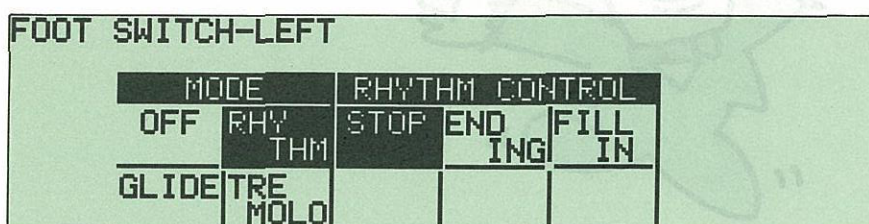
### (1) リズム/フットスイッチコントロール

RHYTHM(リズム)

左フットスイッチにリズムのコントロールをアサインします。

リズムが選択されると、LCD右側にアサインするコントロールの種類が表示されます。

### フットスイッチページ(リズム)



①

②

③



**① STOP(ストップ)**

パネルのスタートボタンを押さずに、フットスイッチでリズム(シーケンス)をスタートさせることができます。また、演奏中にリズムのオン/オフの切り替えを行うこともできます。

**② ENDING(エンディング)**

この機能を選択し、リズムオンの状態からフットスイッチを押すと、エンディングが入り、リズムがストップします。

**③ FILL IN(フィルイン)**

この機能を選択すると、演奏中にリズムにフィルインをかけることができます。

**(2) グライド / フットスイッチコントロール****GLIDE(グライド)**

左フットスイッチでグライド効果のコントロールをします。

フットスイッチを押すと、上鍵盤/下鍵盤の音群ごとに音色のピッチを半音下げます。フットスイッチから足を離すと、ゆるやかにもとの音程に戻ります。グライドが選択されると、LCD右側にアサインする音群の種類が表示されます。

**フットスイッチページ(グライド)**

FOOT SWITCH-LEFT						
スティー	MODE		GLIDE CONTROL			
	OFF	RHY THM	UPPER 1	UPPER 2	LEAD 1	LEAD 2
	GLIDE	TRE MOLO	LOWER 1	LOWER 2		

**①****②****① UPPER 1, 2, LOWER 1, 2, LEAD 1, 2(アッパー1, 2, ロワー1, 2, リード1, 2)**

グライドをかけたい音群を選択するセクションです。

**② TIME(タイム)**

グライドをかけた時、音程が戻る速さを設定します。高い設定にするほど、ピッチの変化は遅くなります。

**Note:** グライドをかけている間は、ビブラートはかかりません。



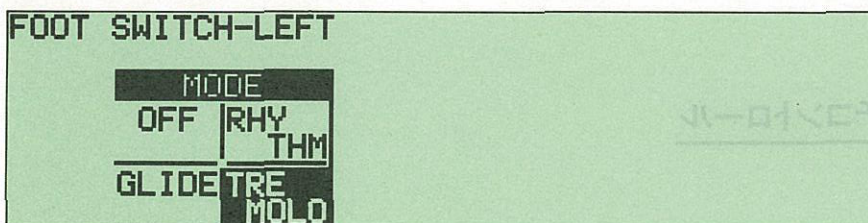


### (3)トレモロ／フットスイッチコントロール

#### TREMOLO(トレモロ)

左フットスイッチで、トレモロのオン／オフの切り替えをコントロールします。  
このコントロール機能は、パネル上のディスプレイセレクトセクションの  
TREMOLO(FAST)ボタンと同じ働きをします。(この左フットスイッチを使  
うためには、あらかじめ、それぞれの音群／フルートボイスで、トレモロの  
設定が必要です。詳しくは、57ページをご参照ください。)

#### フットスイッチページ(トレモロ)



## 2 ニーレバー

鍵盤の真下に付いているニーレバーは、上鍵盤と下鍵盤のサステイン、メロディオンコード、リードス  
ライド効果をコントロールします。

### (1)サステイン／ニーレバーコントロール

サステインのオン／オフをニーレバーでコントロールするには：

- 1 パネル左端の上鍵盤／または下鍵盤のサステインボタンをオンにします。
- 2 ニーレバーを垂直に下げます。
- 3 演奏中にサステインをきかせたいところで、右足でニーレバーを右に押します。  
押した場合のみサステインがかかります。

ニーレバーがたたんである場合：

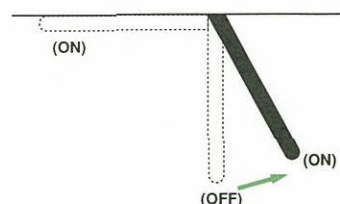
パネルのサステインボタンがオンになっていればサステインがかかります。

ニーレバーが垂直の場合：

サステインはかかりません。

ニーレバーを右に押している場合：

パネルのサステインボタンがオンになっていればサステインがかかります。





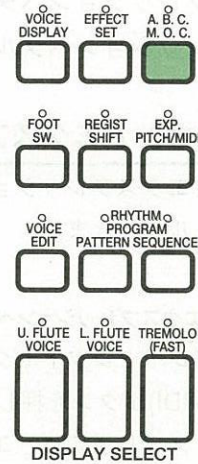
## (2) メロディオンコード/ニーレバーコントロール

メロディオンコードのオン/オフをニーレバーでコントロールするには:

- 1 ディスプレイセレクトセクションのA.B.C./M.O.C.ボタンを押します。  
LCD上の右側にメロディ オン コードが表示されます。

- 2 メロディ オン コードのモードを選択し、KNEE(ニー)のオンを選択します。

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 演奏中にメロディ オン コードをきかせたいところで、右足でニーレバーを右に押します。  
押した場合のみメロディ オン コードがかかります。

## (3) リードスライド/ニーレバーコントロール

リードスライドのオン/オフをニーレバーでコントロールするには:

- 1 効果をかけたいリードボイスボタンを2度押します。  
LCD上には、リードボイスコンディション画面の1ページが現れます。

- 2 ページボタンで3ページめを選択します。  
LCDの右側にSLIDE(スライド)が表示されます。

LEAD Violin1				PAGE: 1-2-E		
VIBRATO			TOUCH VIE.	SLIDE		TUNE
PRESET	DELAY	DEPTH	ON OFF	ON KNEE OFF	TIME	
USER	[Bar]	[Bar]	ON OFF	ON KNEE OFF	[Bar]	[Bar]

- 3 TIMEを設定し、KNEEを選択します。
- 4 演奏中にスライドをきかせたいところで、右足でニーレバーを右に押します。  
押している間だけ、リード音色にスライドがかかります。



### 3 エクスプレッションペダル

エクスプレッションペダルには、音の強弱をコントロールするエクスプレッションペダルとセカンドエクスプレッションペダルがあります。

#### (1) セカンドエクスプレッションペダル

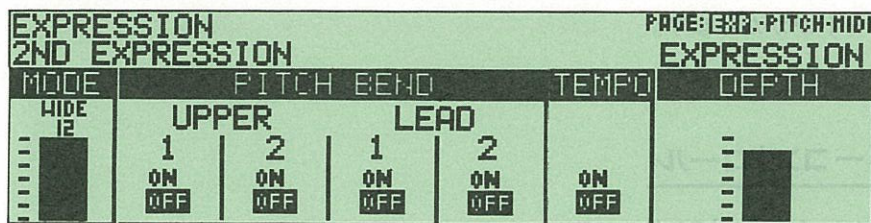
セカンドエクスプレッションペダルでは、ピッチベンドとリズムテンポのコントロールができます。

セカンドエクスプレッションペダルを使うには：

ディスプレイセレクトセクションのEXP. PITCH/MIDI(エクスプレッションピッチ/MIDI)ボタンを押します。

LCDディスプレイには、エクスプレッションのページが現れます。

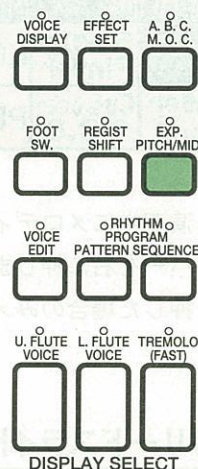
エクスプレッションページ  
2ND EXPRESSION(セカンドエクスプレッション)



①

②

③



#### 1 ピッチベンド

##### ① MODE(モード)

ピッチベンドの幅を設定する場合に使います。レンジ：1～12

モードは12ステップで、1ステップが100セントです。ステップ12の場合、上方向／または下方向に1オクターブの範囲でピッチを変化させます。

(ステップ2がEL-90のNARROWにあたり、ステップ12がWIDEにあたります。)

##### ② PITCH BEND(ピッチベンド)

ピッチベンドは、アッパーキーボードボイス1、2とリードボイス1、2にかかります。

セカンドエクスプレッションペダルでピッチベンドをかけたい場合、かけたい音群のON/OFF切り替えスイッチで、オンを選択します。

#### ピッチベンドコントロール

セカンドエクスプレッションペダルを踏み込む	上にピッチが変化します
セカンドエクスプレッションペダルを手前に戻す	下にピッチが変化します



## 2 テンポ

### ① MODE(モード)

リズムテンポの変化の幅を設定する場合に使用します。レンジ：1～12

現在設定しているテンポを、最小で70%～140%、最大で50%～200%の範囲で変化させます。

### ③ TEMPO(テンポ)

リズムのテンポをセカンドエクスプレッションペダルでコントロールする場合に、ON/OFFスイッチでオンを選びます。

#### リズムテンポコントロール

セカンドエクスプレッションペダルを踏み込む	テンポが次第に速くなります
セカンドエクスプレッションペダルを手前に戻す	テンポが次第に遅くなります

**Note:** 通常は、ピッチベンドとテンポの両方を同時に使わないでください。この場合、同時に両方の機能が働きます。

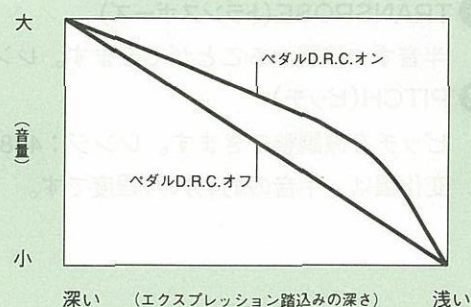
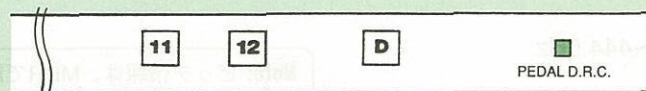
## (2)エクスプレッションペダル

LCDディスプレイには、エクスプレッションペダルがどのくらい踏み込まれているかも表示されます。(EXPRESSION : DEPTH [デプス])

この場合は、表示されているレベルをデータコントロールボタンでコントロールすることはできません。

### PEDAL D.R.C(ペダルダイナミックレンジコントロール)ボタン

D(ディスイーブル)ボタンの右隣にあるPEDAL D.R.C.ボタンをオンにすると、エクスプレッションペダル使用時に、ペダル鍵盤の音量変化が上/下鍵盤に比べてゆるやかになり、より自然な演奏表現が可能になります。





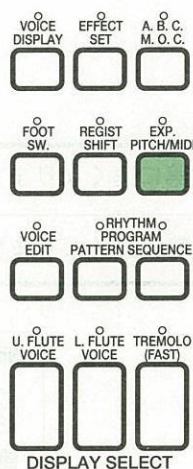
# 11 トランスポーズ／ピッチ

トランスポーズを使って移調したり、ピッチコントロールを使って音程を細かく調整することができます。

## トランスポーズ／ピッチを変えるには

- 1 DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのEXP. PITCH/MIDIボタンを押します。

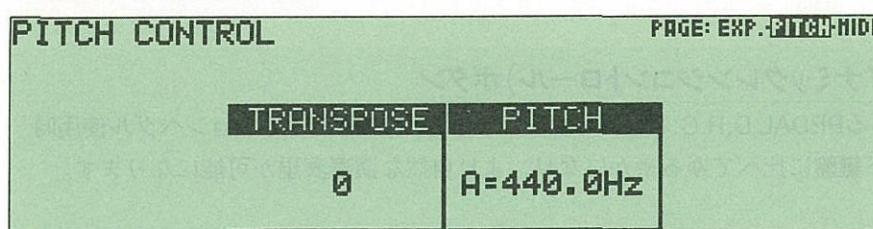
LCDディスプレイには、最初のページであるEXPRESSIONページが表示されます。



- 2 ディスプレイ右横のページボタンを使って、PITCH(ピッチ)ページを選択します。

PITCH CONTROL(ピッチコントロール)ページがディスプレイ上に表示されます。

### ピッチコントロールページ



#### ① TRANSPOSE(トランスポーズ)

半音ずつ移調することができます。レンジ：-6～+6

#### ② PITCH(ピッチ)

ピッチを微調整できます。レンジ：438.8Hz～444.5Hz  
変化幅は、半音の約4分の1程度です。

**Note:** ピッチの初期設定の440.0Hzは、A3の音の周波数です。

**Note:** ピッチ情報は、MDRで記録することはできません。





# 12 MIDIコントロール

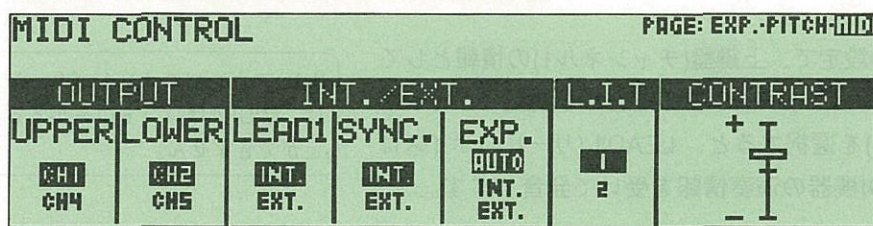
MIDIコントロール機能を使って、外部機器をコントロールしたり、または、外部機器でエレクトーンをコントロールしたりすることができます。

## MIDI機能を使用するには

**1** DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのEXP.PITCH/MIDIボタンを押します。  
LCDディスプレイには、最初のページであるEXPRESSIONページが表示されます。

**2** ディスプレイ右横のページボタンを使って、MIDIページを選択します。  
MIDIページがLCDディスプレイ上に表示されます。

### MIDI CONTROL(MIDIコントロール)ページ



### 1 OUTPUT(アウトプット)

MIDIの送信チャンネルを変えることができます。

- 1** UPPER(上鍵盤)の鍵盤情報は、チャンネル1または4で送信することができます。
- 2** LOWER(下鍵盤)の鍵盤情報は、チャンネル2または5で送信することができます。

ペダル鍵盤の情報は、常にチャンネル3で送信されます。

外部のMIDI機器の受信チャンネルは、上記のチャンネル指示に合わせてください。

**Note:**ほかのMIDI機器を演奏してエレクトーンを鳴らすときは、接続するMIDI機器の送信チャンネルをエレクトーンの受信チャンネルに合わせてください。  
エレクトーンの受信チャンネルは、自動的に以下のチャンネルに設定されています：

UPPER(上鍵盤)=1

LOWER(下鍵盤)=2

PEDAL(ペダル鍵盤)=3





MIDI CONTROL					PAGE: EXP. PITCH	
OUTPUT		INT./EXT.		L.I.T	CONTRAST	
UPPER	LOWER	LEAD1	SYNC.	EXP.	1 2	+
CH1 CH4	CH2 CH5	INT. EXT.	INT. EXT.	AUTO INT. EXT.		

①

②

③

PAGE



## 2 INT./EXT.(インターナル/エクスターナル)

表示された各項目のコントロールをエレクトーン(INT.)にするか、外部機器(EXT.)にするかの切り替です。

### ① LEAD1

通常はINT.(インターナル)の設定で、上鍵盤(チャンネル1)の情報としてエレクトーンで発音されますが(トウーローの場合は下鍵盤:チャンネル2)、EXT.(エクスターナル)を選択すると、LEAD1(リード1)ボイスはMIDIチャンネル4の外部MIDI機器の演奏情報を受けて発音します。

**Note:** アカンパニメントパターンは、MIDIではコントロールすることができません。

### ② SYNC.(シンクロ)

リズムを同期させるためのタイミング決定を、どの機器でするかを設定します。通常はINT.の設定で、エレクトーンが外部の接続機器(リズムマシーン)をコントロールします。エレクトーンのリズムスタートボタンで、シンクロスタートさせることができます。

EXT.を選択すると、接続した外部機器がリズムスタート/ストップをコントロールします。

### ③ EXP.(エクスプレッション)

エクスプレッションペダル機能をコントロールします。

通常はAUTO(オート)の設定です。

INT.を選択すると、MDRの再生中に、エクスプレッションペダルを使って音量を調整することができます。

EXT.を選択すると、ほかのエレクトーンのエクスプレッションペダルで音量をコントロールすることができます。

**Note:** MIDI CONTROLページのL.I.T(リードイニシャルタッチ)やCONTRAST(コントラスト)については、次章をご参照ください。

