



Electone  
**ELX-1m**  
OWNER'S MANUAL  
取扱説明書

# 安全上のご注意



ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願い致します。

記号表示について

この機器に表示されている記号や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	<b>注意</b> 感電の恐れあり キャビネットをあけるな		注意：感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。 この機器の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。 点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または 巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。
---	-------------------------------------	---	--

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、△は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、△は注意が必要なことを示しています。

⊘ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

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

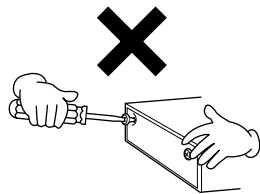
## 警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。  
感電や火災、または故障の原因になります。



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



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



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。  
また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。  
感電のおそれがあります。



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

## 注意

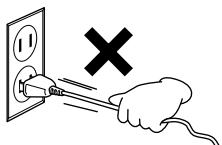
この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



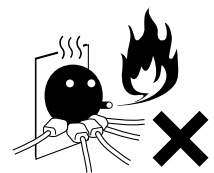
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。  
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。  
電源コードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。

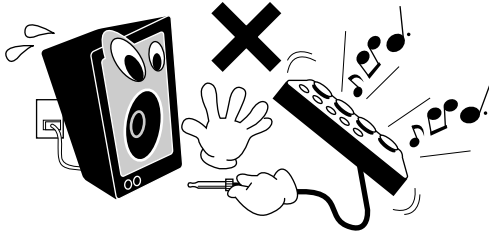


タコ足配線をしない。  
音質が悪化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。

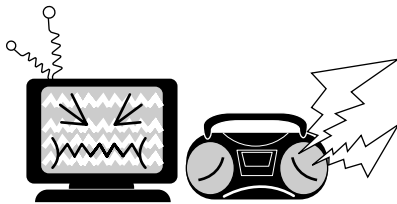


長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。  
感電、ショート、発火などの原因になります。

- ❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小(0)にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ❗ 本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック/ゴム製品などを置かない。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ⊘ 鍵盤のすき間から金属や紙片などを落とさない。感電、ショート、発火や故障などの原因になります。すぐに電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

- ⊘ 本体を壁につけない。換気が十分でないと、本体内部に熱がこもり、火災が発生するおそれがあります。壁から3cm以上離してください。
- ❗ 組み立てる前に、必ず本書または別紙の組み立て方の説明をよくお読みください。手順通りに正しく組み立てないと、楽器が破損したりお客様がけがをしたりする原因になります。
- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。聴覚障害の原因になります。

#### イスについて

- ⊘ イスで遊んだり、イスを踏み台にしたりしない。このイスは楽器演奏用です。イスを遊び道具や踏み台にすると、イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。
- ⊘ イスには二人以上ですわらない。イスが転倒したりこわれたりして、お客様がけがをする原因になります。
- ❗ イスを長期間使用すると、イスのボルトがゆるむことがあります。ネジがゆるんだ場合は、付属のスパナで締め直してください。

#### 作成したデータの保存について

- ❗ 作成したデータはこまめにフロッピーディスクに保存する。作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスクに保存することをおすすめします。

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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

\*この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

\*この製品は、家電・汎用品高調波抑制対策ガイドラインに適合しています。

#### 音楽を楽しむエチケット



これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

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

## はじめに

このたびは、ヤマハエレクトーンELX-1mをお買い上げいただきまして、ありがとうございます。  
ELX-1mは、長年にわたって培ってきたノウハウと最新の電子テクノロジーの粋を集めて完成されたエレクトーンです。ほとんどの機能は、体系的でわかりやすいLCDディスプレイを通して操作/設定できます。

ELX-1mのバラエティあふれる機能のすべてを使って演奏をお楽しみいただくために、是非この取扱説明書をご活用いただきますようお願い申し上げます。

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

## ELX-1mの同梱品

レジストレーションメニューディスク  
3.5 インチ 2HD フロッピーディスク  
譜面板  
エレクトーンカバー  
クリーニングクロス

取扱説明書  
活用ガイド  
保証書  
愛用者カード



エレクトーンの電源を切ると、パネル上やLCDディスプレイに設定されていたデータはすべて消去され、再び電源を入れると自動的に基本レジストレーションの1の設定になります。消去したくない設定は、電源を切る前に、レジストレーションメモリーに記憶させることをおすすめします。



「GMシステムレベル1」とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。

「GMシステムレベル1」に準拠した音源やソングデータには、このGMマークがついています。



「XG」とは、音色の配列に関する「GMシステムレベル1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプなどを規定して、「GMシステムレベル1」を大幅に拡張しました。

XGマークのついた市販ソングデータを、XGマークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。



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

\* この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。

\* 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

\* 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

# 目次

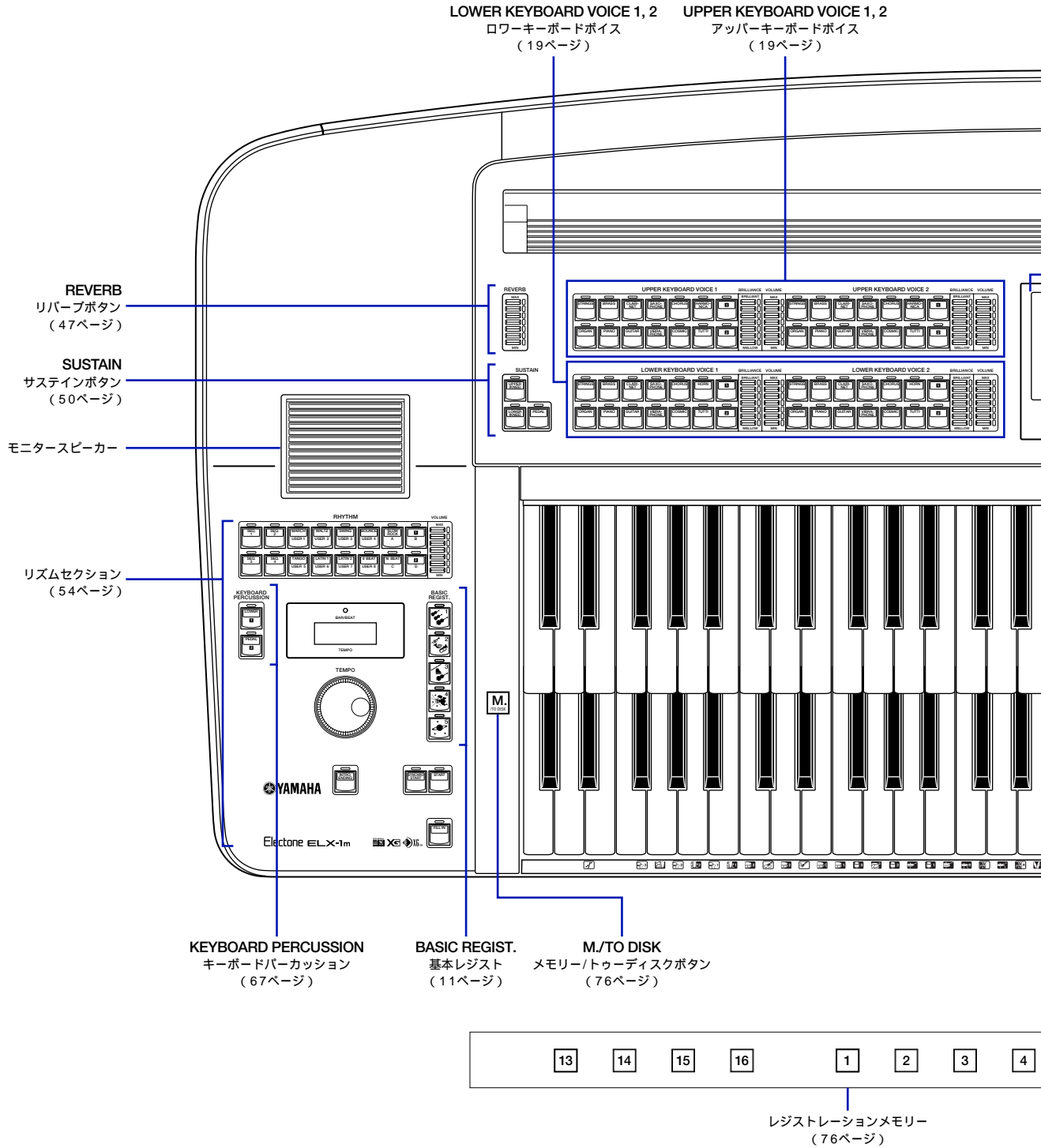
ELX-1m 各部の名称	6
操作パネル - 全体図 -	6
LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト	8
ELX-1m の主な特長	9
1 ELX-1m の基本操作	10
1 演奏までの準備	10
2 基本レジストレーションを使う	11
3 操作の流れ	12
4 LCDディスプレイ	13
5 音色体系	17
2 ボイスセクション	19
1 パネルで音色を選ぶ	19
2 ドットボタンで音色を選ぶ	23
3 ボイスメニュー	25
3 フルートボイス(オルガンサウンド)	33
1 フルートボイスをつくる	33
2 つくったフルートボイスを保存する	35
3 プリセットボイスや保存したフルートボイスを使う	36
4 コントロールとエフェクト	37
1 ボイスコンディションページで設定するもの	38
[ページ1]	38
(1) タッチトーン	38
(2) ピッチ	39
(3) フィート	39
(4) パン	39
(5) リバーブ	39
(6) ボリューム	39
[ページ2]	39
(1) エフェクト	39
(2) ペダルポリモード(ペダル複音発音)	40
(3) プリリアンス	40
[ページ3]	40
(1) ピブラート	41
(2) タッチピブラート	41
(3) スライド(リードボイスのみ)	41
(4) リードプライオリティ(リードボイス2のみ)	41
[ページ4]	41
(1) マイクロチューニング	42
(2) トランスポーズ	43
(3) チューン	43
2 エフェクトセットページで設定するもの	43
(1) トレモロ/コーラス	43
(2) シンフォニック/セレステ	43
(3) デレイ	44
(4) フランジャー	45
(5) ディストーション	46
3 パネルボタンで設定するもの	47
(1) リバーブ	47
(2) サステイン	50
(3) トレモロ/コーラス	51
5 リズムとアカンパニメント	54
1 パネルでリズムを選ぶ	54
2 リズムコンディションを設定する	58
- リズムコンディションページ	58
- インストゥルメントページ	59
3 ドットボタンでリズムを選ぶ	60
4 リズムメニュー	62
5 オートベースコード(A.B.C.)	64
6 アカンパニメント	66
7 プリセット/ユーザーキーボードパーカッション	67
8 メロディオンコード(M.O.C.)	75

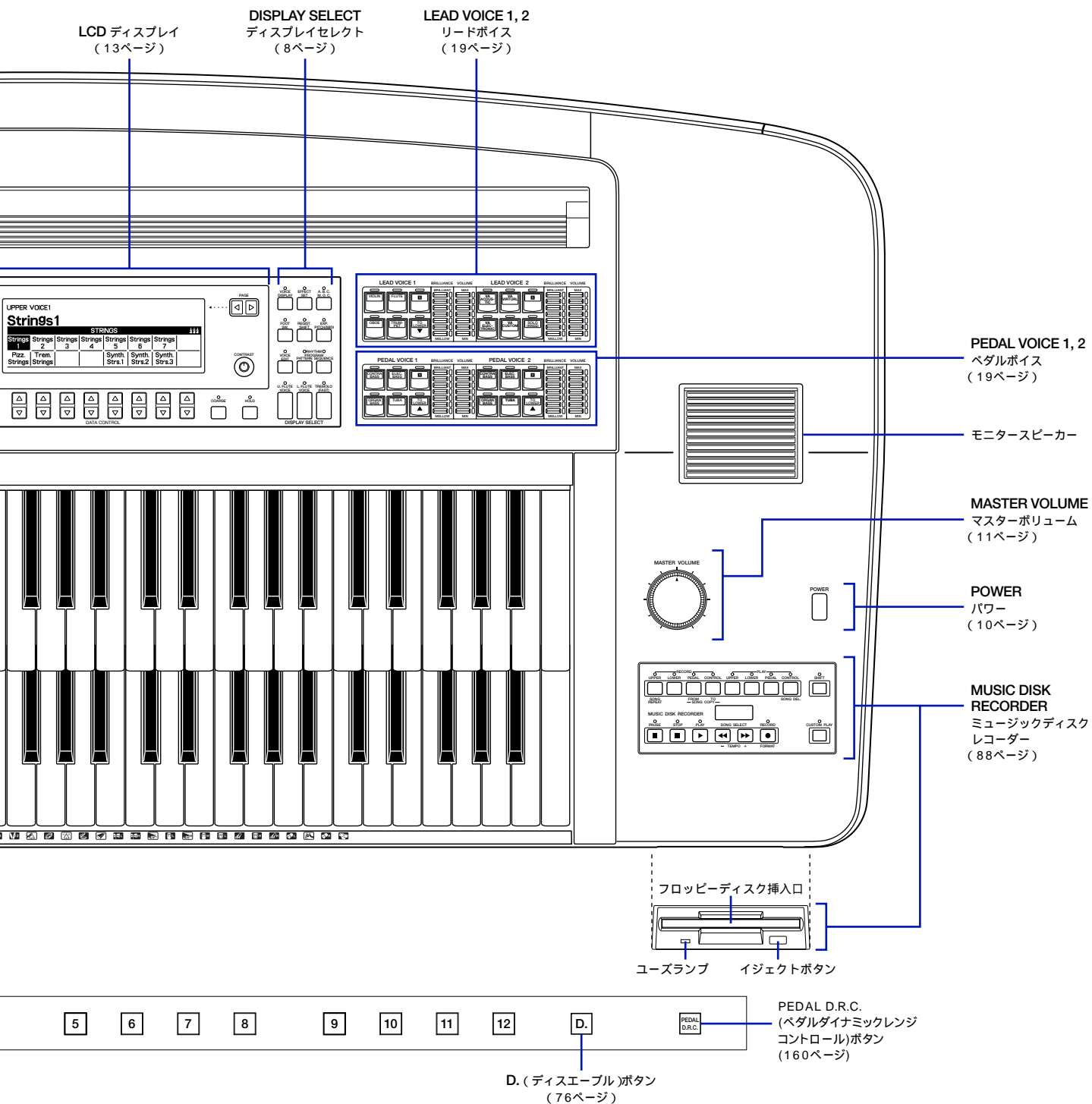
6 レジストレーションメモリー	76
1 レジストレーションを記録する	76
2 レジストレーションを呼び出す	76
3 記録したレジストレーションをフロッピーに保存する	77
4 レジストレーションシフト	78
7 ミュージックディスクレコーダー(MDR)	88
1 MDRのご使用の前に	88
2 ディスクをフォーマットする	90
3 録音する	91
4 レジストレーションなどのデータだけを記録する	97
5 レジストレーションなどのデータを読み込む	98
6 レジストレーションだけを入れ替える	98
7 再生する	99
8 その他の機能	104
8 ボイスエディット	113
1 音色をエディットする	113
2 エディットした音色を保存する	118
3 ボイスエディットを終了する	120
4 保存した音色を呼び出す	120
5 別売のボイスディスクから音色を読み込む	121
6 ボイスエディットの基礎	122
9 リズムプログラム	129
リズムプログラム操作の概要	129
1 リズムパターンプログラム	130
(1) リズムパターンプログラムの準備	130
(2) リズムパターンプログラムに使用できる打楽器	132
(3) ステップライトとリアルタイムライト	134
(4) ステップライトかリアルタイムライトを選ぶ	134
(5) ビート/クオンタイズを設定する	134
(6) 打楽器を入力する	135
(7) ステップライトでのエディット	136
(8) リアルタイムライトでのエディット	140
(9) リズムのアカンパニメントを選ぶ/つくる	141
(10) リズムパターンを保存する	144
(11) リズムパターンプログラムを終了する	145
(12) 保存したユーザーリズムを呼び出す	146
(13) 別売のパターンディスクからパターンを読み込む	147
2 リズムシーケンスプログラム	148
(1) リズムシーケンス機能呼び出す	148
(2) リズムシーケンスをプログラムする	149
(3) リズムシーケンスプログラムを終了する	152
(4) リズムシーケンスを再生する	152
(5) すべてのシーケンスを順番に再生する	153
10 フットスイッチ / ニーレバー / エクスペッションペダル	155
1 フットスイッチ	155
2 ニーレバー	157
3 エクスペッションペダル	159
11 トランスポーズ / ピッチ	161
12 MIDI コントロール	162
13 付属端子	164
14 資料	165
MIDIについて	165
MIDIデータフォーマット	171
MIDIインプリメンテーションチャート	182
故障かな?と思ったら	184
ELX-1m仕様	187
KA-35mの組み立て	189
PKX-1mの組み立て	193
索引	194

1	ELX-1mの基本操作
2	ボイスセクション
3	フルートボイス (オルガンサウンド)
4	コントロールと エフェクト
5	リズムと アカンパニメント
6	レジストレーション メモリー
7	ミュージックディスク レコーダー(MDR)
8	ボイスエディット
9	リズムプログラム
10	フットスイッチ/ ニーレバー/ エクスペッションペダル
11	トランスポーズ/ ピッチ
12	MIDIコントロール
13	付属端子
14	資料

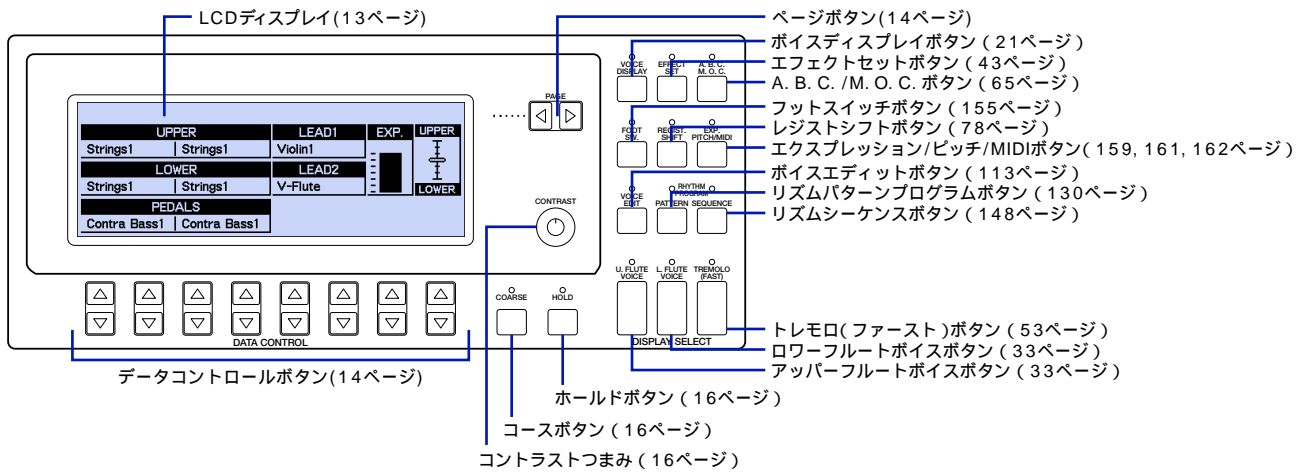
# ELX-1m各部の名称

## 操作パネル

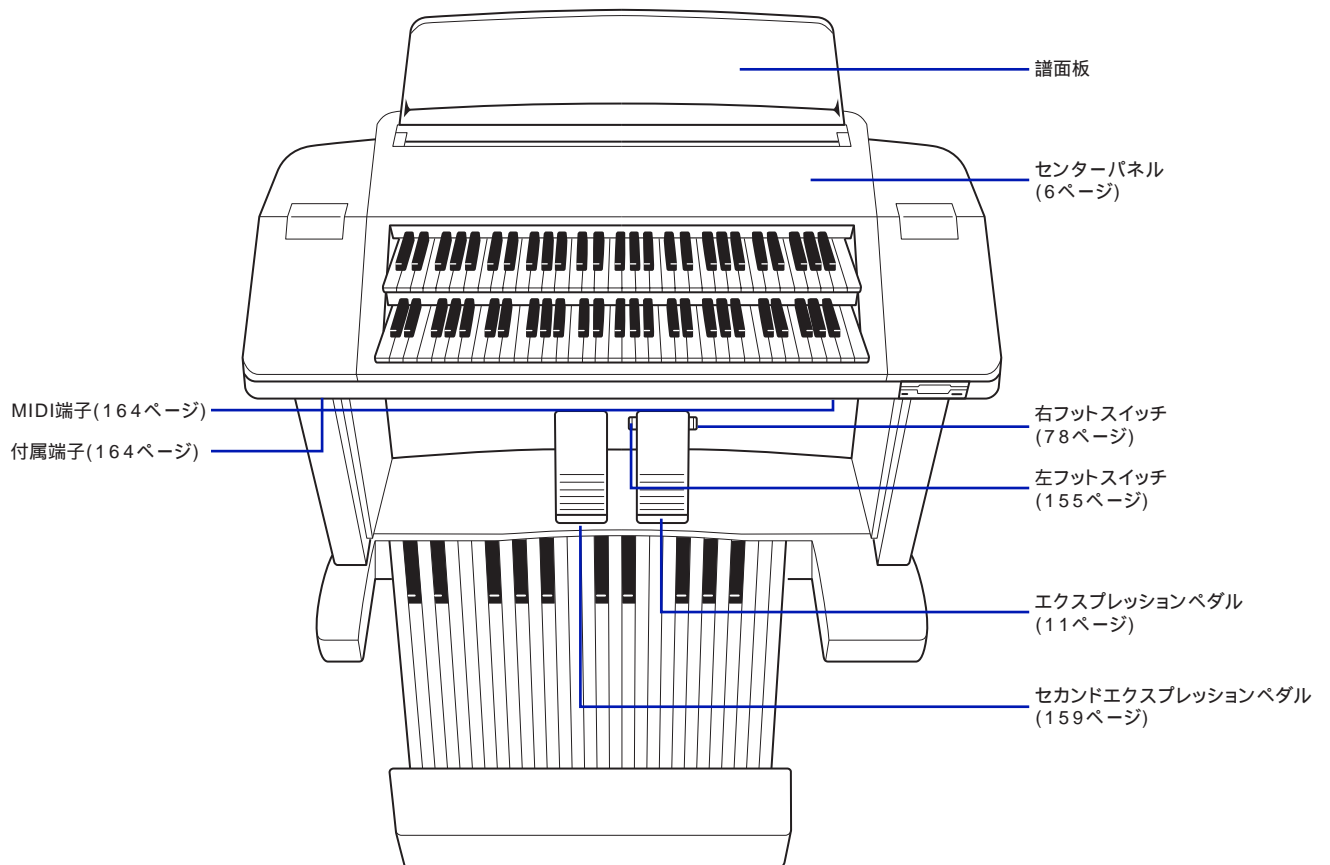




# LCDディスプレイ/ディスプレイセレクト



## その他



ペダル鍵盤と中継ケーブルは別売品です。



# ELX-1mの主な特長

## 1 心の奥底まで表現できるナチュラルで多彩なサウンド

新AWMとFMおよびVA(バーチャルアコースティック)の技術の粋を結集した最新の音源システムにより、本格的でより自然なサウンドが完成しました。そして、長年にわたって蓄積されたノウハウと経験を活かして開発された新鍵盤(アフター/イニシャルタッチと新採用の水平タッチ)により、個々の楽器の持つ微妙で繊細なニュアンス/感情表現までも可能になりました。

全部で230音色(196AWM/FM+34VA)の多彩な楽器音色の数々に加えて、ソロモード機能を使った演奏をお楽しみください。(19ページ)

## 2 無限に広がるオルガンサウンド

充実したパネル音色に加えて、伝統的で重厚なクラシックオルガンから、洗練されたジャズオルガンやアグレッシブなロックオルガンまで、あなただけのオルガンサウンドが思いのままです。(33ページ)

## 3 音楽の幅を更に広げるボイスエディット機能

VA音色を含む230種類の多彩なパネル音色をエディットして、それぞれの曲想に最もマッチしたオリジナル音色をつくることができます。音色の微調整からオリジナルサウンドまで、エディットが自在に楽しめます。(113ページ)

## 4 ダイナミックなリズムサウンド/プログラマブルパーカッションサウンド

クオリティの高いAWM音源による66種類もの多様なジャンルのリズムサウンドと、バラエティ豊かなアカンパニメントが、あなたの演奏をサポートします。(54ページ)

キーボードパーカッションは、ユニークな和楽器も加え120種類と豊富で、しかも、すべての打楽器音はどの鍵盤にもアサインできます。(67ページ)

120種類の打楽器を使ってオリジナルのリズムパターンをつくったり、そのリズムをシーケンスさせたりすることができます。(129ページ)

## 5 ハイクオリティ デジタル エフェクト

リバーブはもちろん、ディレイやフランジャー、ディストーションに至るまで、すべて高品位なデジタルエフェクトが音群ごとに得られます。また、エフェクトのオン/オフに関係なくパン機能が働き、しかもパンやリバーブは個々の打楽器ごとにかけることができます。(37ページ)

## 6 データの活用に便利なMDR機能

あなたの演奏を録音したり、レジストレーションデータを保存したり、ボイスディスクの音色を呼び出したりできる簡単で便利なMDR機能が内蔵されています。さらに、ディスクコピーや異なったディスク間のソングコピー、市販のXGソングデータへの対応など、機能が充実しています。(88ページ)

## 7 機能的/体系的で視認性に富んだ高密度LCDディスプレイ

すべての操作は、機能的/体系的でわかりやすいLCDディスプレイ(480 x 160ドット)を中心に行ないます。ELX-1mが初めての方でも、操作の内容を目で確認することができるので安心です。

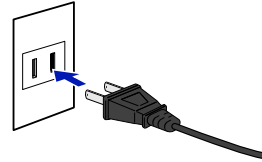
### 1 演奏までの準備



誤ってエアコン用などの200Vのコンセントに接続しないようご注意ください。

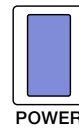
1

電源プラグは必ずAC100Vのコンセントに差し込みます。

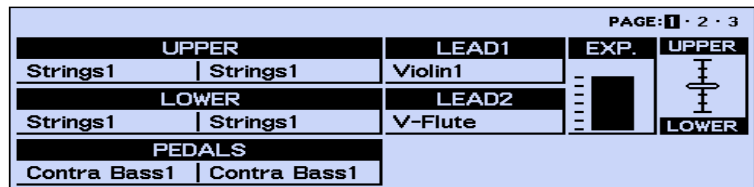
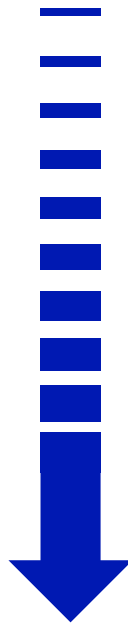


2

エレクトーンのパワースイッチをオンにします。



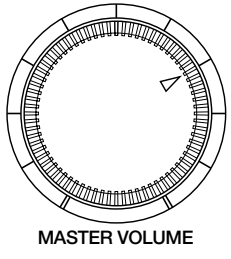
エレクトーンのパワーを入ると、LCDディスプレイに以下の表示が連続して現れます。



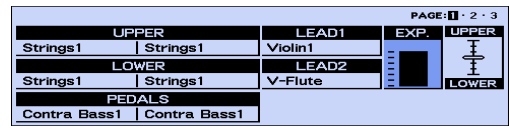
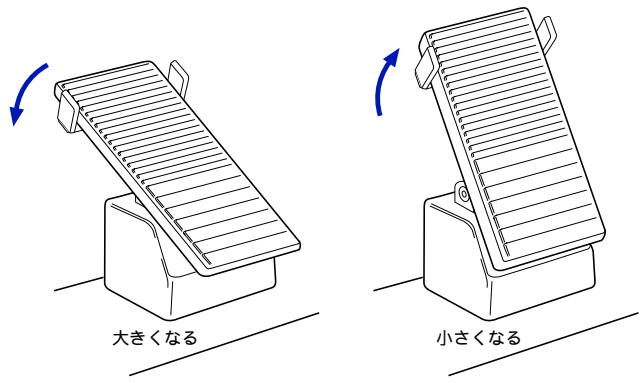
最後に表示された画面が、ボイスディスプレイです。ボイスディスプレイには、各音群に現在設定されている音色名と、エクスプレッションの量や上鍵盤と下鍵盤の音量バランスが表示されます。(ボイスディスプレイについては、21ページをご参照ください。)

電源を入ると、基本レジストレーション1が自動的に設定されます。

**3** マスターボリュームを設定します。  
 マスターボリュームでは、エレクトーン全体の音量を調節します。



**4** エクスプレッションペダルを右足で適度に踏み込みます。  
 エクスプレッションペダルでは、演奏中の音の強弱を調節します。このペダルが上がったままの状態では、音は出ません。なおエクスプレッション量はボイスディスプレイで確認することができます。



## 2 基本レジストレーションを使う

基本レジストレーション(BASIC REGIST.)には、5種類の基本的なレジストレーションがプリセットされています。この5種類のレジストレーションは、それぞれ幅広い音楽ジャンルの中の代表的なセッティングになっています。

### 基本レジストレーションを選ぶには

BASIC REGIST(基本レジスト)セクションのボタンを押すだけで、それぞれの上鍵盤と下鍵盤とペダル鍵盤のレジストレーションが自動的に設定されます。エレクトーンの電源を入れると、必ず基本レジストの1が選択されます。



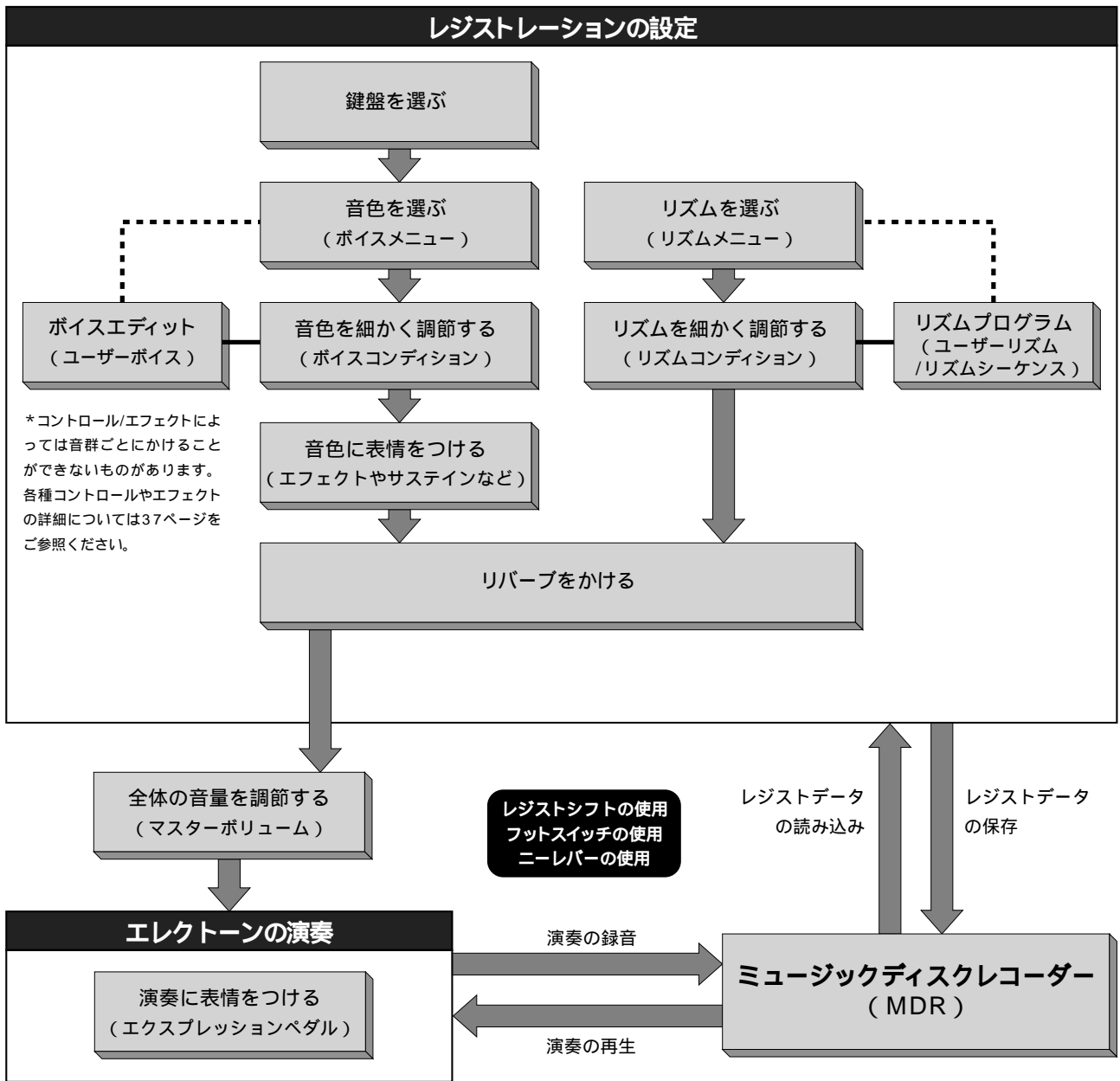
	基本 レジストレーション1	基本 レジストレーション2	基本 レジストレーション3	基本 レジストレーション4	基本 レジストレーション5
Upper Keyboard Voice 1 上鍵盤	Strings 1 ストリングス1	Brass 1 ブラス1	Flute 1 フルート1	Cosmic 1 コスミック1	Synth. Brass 1 シンセブラス1
Lower Keyboard Voice 1 下鍵盤	Strings 1 ストリングス1	Horn 1 ホルン1	Piano 1 ピアノ1	Cosmic 2 コスミック2	Cosmic 3 コスミック3
Pedal Voice 1 ペダル鍵盤	Contra Bass 1 コントラバス1	Tuba チューバ	Contra Bass 1 コントラバス1	Cosmic 2 コスミック2	Synth. Bass 1 シンセベース1



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、再び電源を入れると、自動的に基本レジストレーション1の設定が現れます。

作成したデータを消去したくない場合は、電源を切る前に必ずレジストレーションメモリーボタンに記録してください。(76ページをご参照ください。)ただし、ある条件では、電源を切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、82ページをご参照ください。)

### 3 操作の流れ

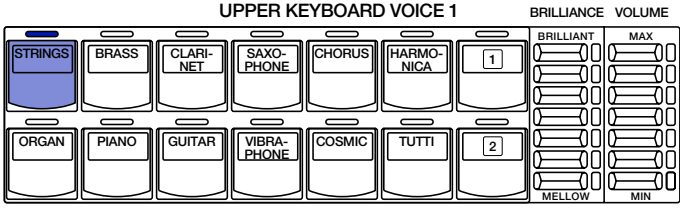


# 4 LCDディスプレイ

ELX-1mには、幅広いジャンルで種類も豊富な音色やリズム、高品位のさまざまなデジタルエフェクト類、そしてプログラム機能などバラエティあふれる機能が満載されています。これらの機能を使いこなすためには、ELX-1mの操作の中心になるLCDディスプレイの使用法をマスターすることが重要です。

## 音色やリズムを選択する

1 パネル上の音群やリズムセクションの使用したいボイスボタンまたはリズムボタンを押します。

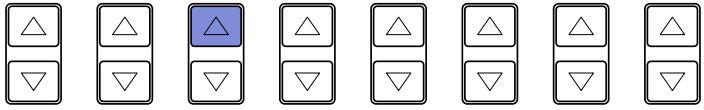


LCDディスプレイ上にボイスまたはリズムメニューが表示されます。

UPPER VOICE1							
<b>Strings1</b>							
STRINGS							
Strings 1	Strings 2	Strings 3	Strings 4	Strings 5	Strings 6	Strings 7	Strings 8
Pizz. Strings	Trem. Strings			Synth. Strs.1	Synth. Strs.2	Synth. Strs.3	

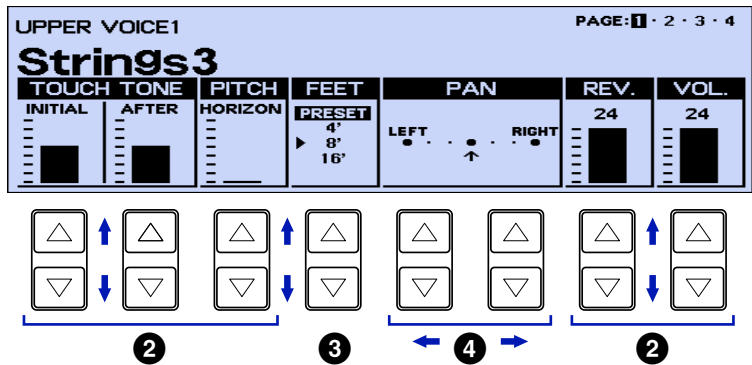
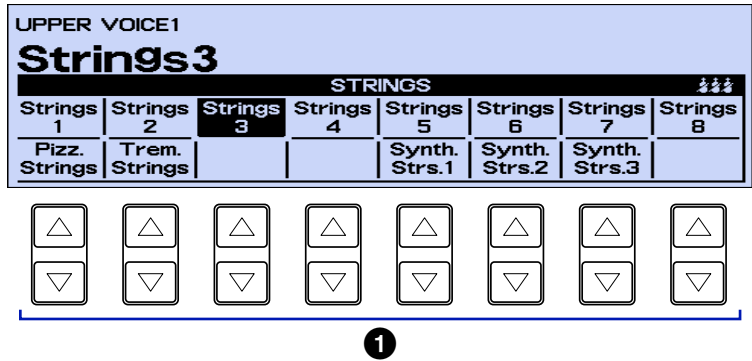
2 データコントロールボタンの中、使用したいボイス(下の図ではStrings3)と同じ位置にあるボタンを押します。

UPPER VOICE1							
<b>Strings3</b>							
STRINGS							
Strings 1	Strings 2	<b>Strings 3</b>	Strings 4	Strings 5	Strings 6	Strings 7	Strings 8
Pizz. Strings	Trem. Strings			Synth. Strs.1	Synth. Strs.2	Synth. Strs.3	



選択された音色は反転表示になります。  
ボイスメニューリストについては、25ページをご参照ください。

データコントロールボタンの働き



データコントロールボタンは、①音色や機能を選択したり、②ボリュームやレベルを上げ下げしたり、③フィートやエフェクトのように表示されているものから何かを選択したり、④パンのようにカーソルを左右/(上下)に動かして設定することができます。

ページボタンの働き

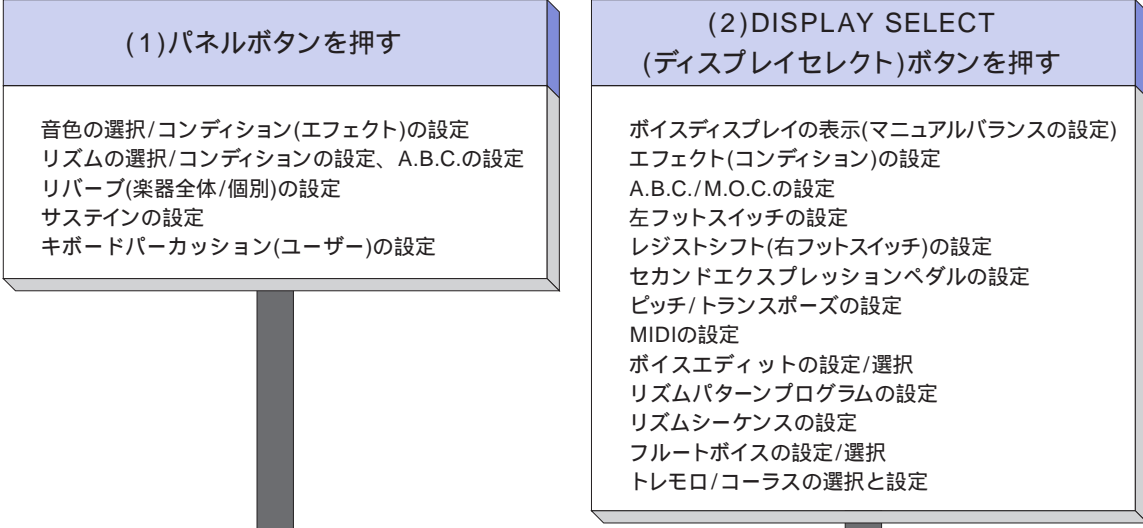


画面の右上にページ表示がある場合には、LCDディスプレイの右側の⑤PAGE(ページ)ボタンを使って、次ページを選択することができます。

LCDディスプレイ操作のまとめ

以上のレジストセッティング例での操作手順をまとめると、下図のようになります。

1. LCDディスプレイを呼び出す



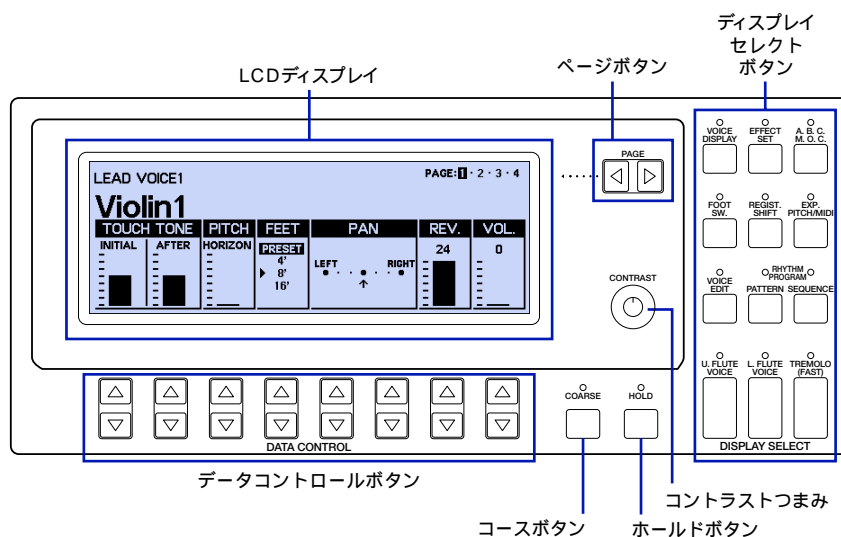
LCDディスプレイ表示

2. ページを選択する

PAGE(ページ)ボタンで  
使用したいページを選択する

3. 設定したい内容进行操作する

DATA CONTROL(データコントロール)ボタンで  
音色/リズムやエフェクトなどを選択する  
アカンパニメントやA.B.C.のメモリーなどをオン/オフする  
タッチやリバーブなどを調節する  
リズムシーケンスなどを設定/編集する  
パンの設定位置やカーソルを移動させる



## 使うと便利なホールドボタンとコースボタン

### ホールドボタン

セッティング中に1つの画面に固定しておきたいときは、DISPLAY SELECT (ディスプレイセレクト)セクションの左にあるHOLD(ホールド)ボタンを押してください。

HOLDボタンを押すと、LCDディスプレイが他の画面に変わらないようになります。もう一度押せば、ホールド機能は解除されます。



### コースボタン

ディスプレイなどの細かなパラメーター(設定値)を早く変更させたいときは、ホールドボタンの隣のCOARSE(コース)ボタンを使用してください。COARSEボタンを押しながら、変更したいパラメーターの該当するデータコントロールボタンを押します。ページ数の多いボイスメニューのページをめくる場合にも有効です。



### コントラスト(CONTRAST)つまみ

LCDディスプレイの右横には、LCDディスプレイのコントラストを調節するコントラストつまみがあります。

LCDディスプレイの文字の濃淡を調節することができます。

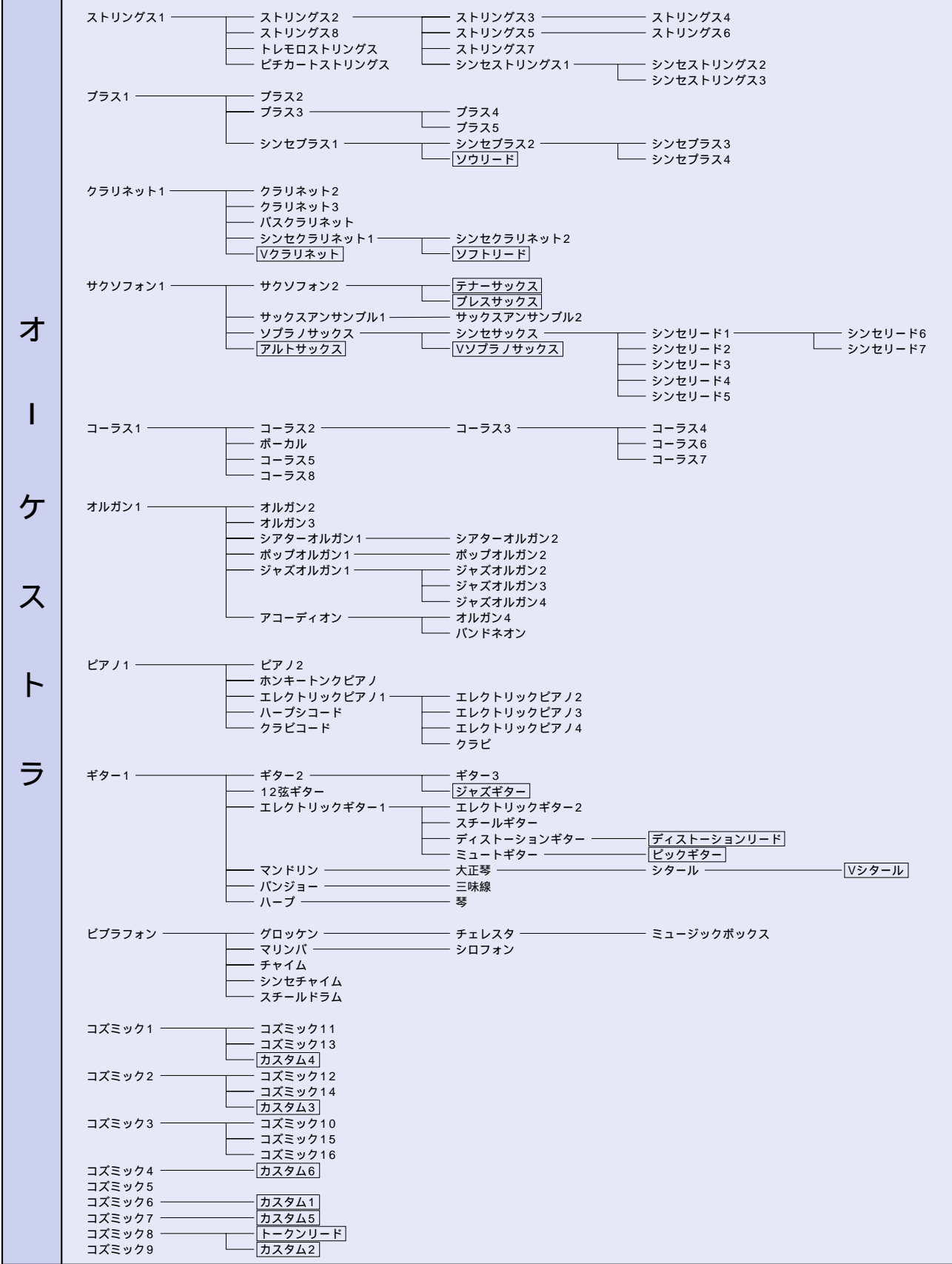


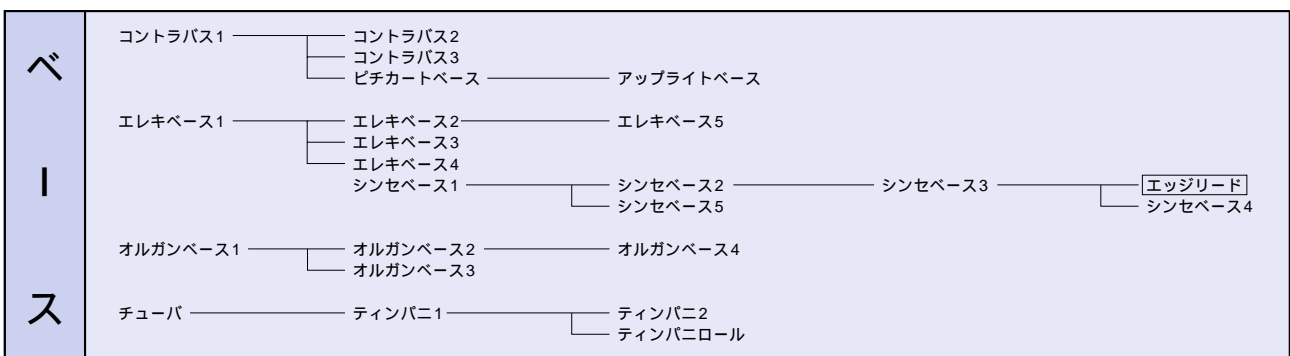
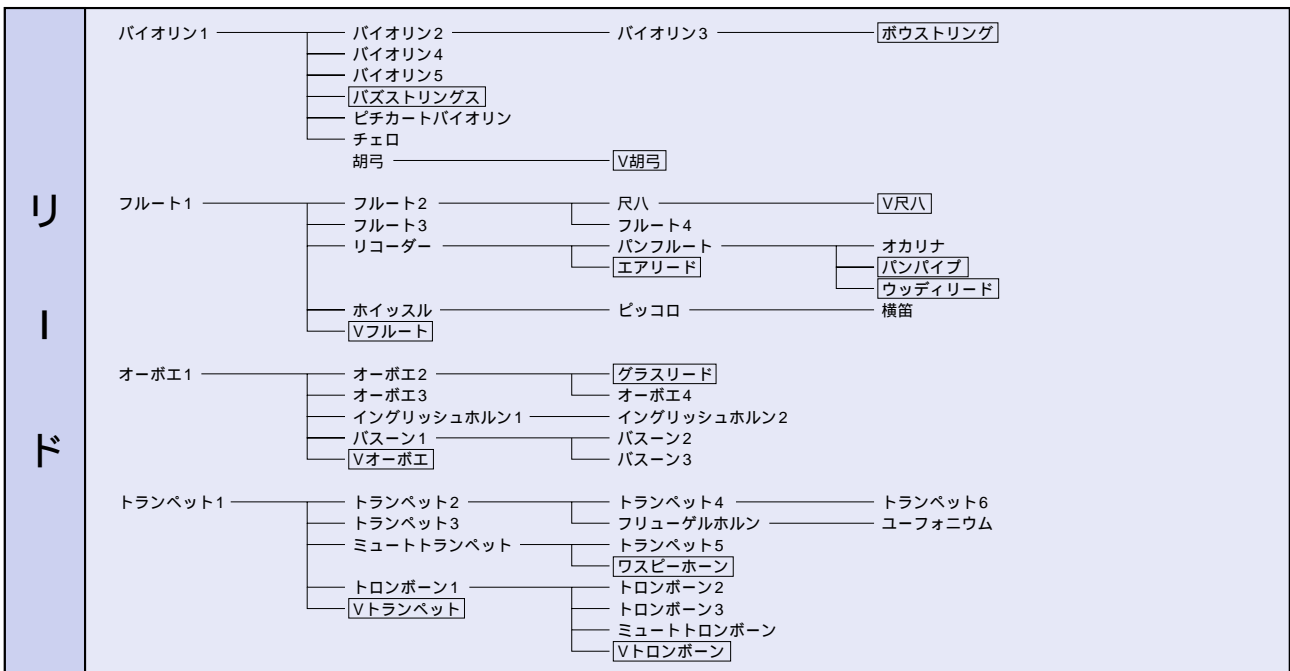
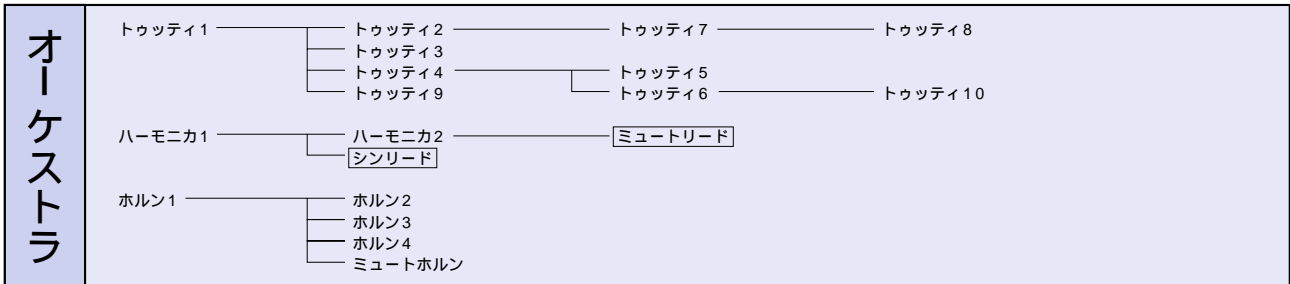


# 5 音色体系

ELX-1mの音色は下記のように分類されます。

\*□はVA音源を使用した音色です。

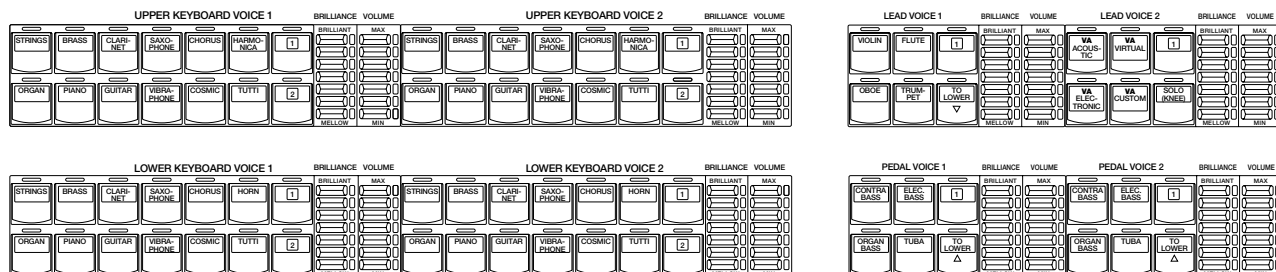




### アッパー＆ロワーフルートボイスのプリセット音色

ジャズオルガン1	ジャズオルガン2	ジャズオルガン3	ジャズオルガン4
ポップオルガン1	ポップオルガン2	ポップオルガン3	ポップオルガン4

ELX-1mには、全部で230種類にも及ぶ多彩でリアルな楽器音色が装備されています。全音色(VA音色以外)は、どの鍵盤でも使用することができますが、原則として、8つの音群に分かれています。上鍵盤にはUPPER KEYBOARD VOICE 1、2、LEAD VOICE 1、2の4つの音群、下鍵盤にはLOWER KEYBOARD VOICE 1、2、ペダル鍵盤にはPEDAL VOICE 1、2の音群があります。それぞれの音群で、個々に音色の設定やボリューム/コンディションの調整ができます。

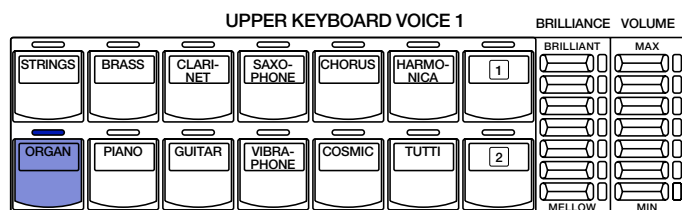


## 1 パネルで音色を選ぶ

音色の選び方は、どの鍵盤でもどの音群でも共通です。ここでは上鍵盤のUPPER KEYBOARD VOICE 1を例にとって説明します。

### パネルで音色を選ぶには

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



たとえば、ORGAN を選択した場合、LCDディスプレイ上に以下の表示が現れます。

UPPER VOICE 1							
<b>Organ 1</b>							
ORGAN							
Organ 1	Organ 2	Organ 3	Organ 4	Jazz Organ1	Jazz Organ2	Jazz Organ3	Jazz Organ4
Pop Organ1	Pop Organ2	Theat. Organ1	Theat. Organ2	Accordion	Bandoneon		

ディスプレイ上にはバリエーションとして色々な種類のオルガン音色(ボイスメニュー)が表示されます。



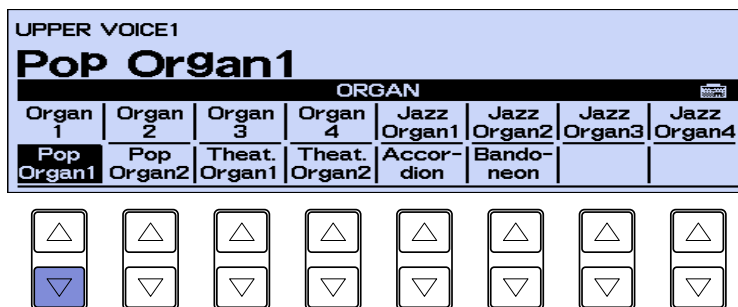
**NOTE:**  
LEAD VOICE 2の音群にはVA音源で作られている音色があります。それ以外の音群のボイスはAWM/FM音源で作られています。VA、AWM/FMの音源については、それぞれ28、122ページをご参照ください。



**NOTE:**  
オルガンコンピネーションサウンドであるU./L. FLUTE VOICE(フルートボイス)の選択方法は、次章で説明します。

## 2

ボイスメニューの中から使用したい音色を選択します。  
イラストのように、自分の使用したい音色と同じ位置にあるDATA CONTROL(データコントロール)ボタンを押します。(この場合Pop Organ1)



LCDディスプレイの上段に、選択された音色名が大きく表示されます。これでUPPER KEYBOARD VOICE 1には、Pop Organ1が設定されました。

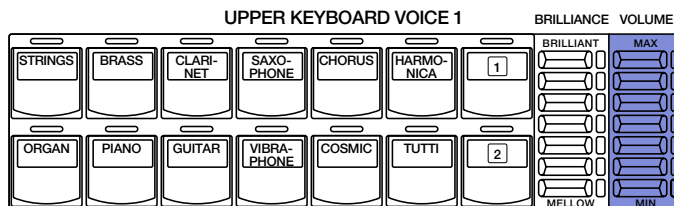
## 3

同じ手順で、UPPER KEYBOARD VOICE 2、LEAD VOICE1、2の音も選択します。

## 4

次に、それぞれの音群の音量を設定します。  
音量を設定するには2通りの方法があります。

**通常の設定(COARSE : コース) :**それぞれの音群の右端にあるボリュームコントロールを使用します。0~6の7段階になっています。

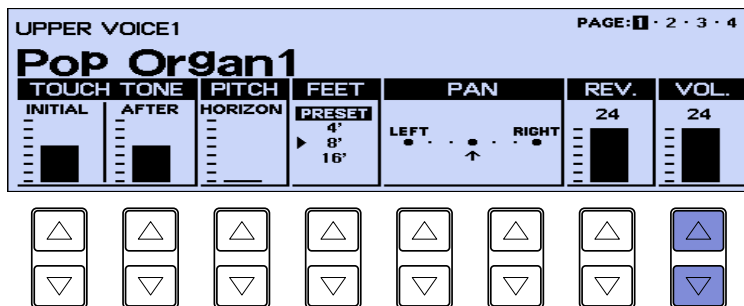


## NOTE:

パネル上の音色ボタンを一度押すと、その音色のボイスメニュー(バリエーション)がLCD上に表示されます。もう一度押すと、ボイスコンディショ画面が表示されます。ボタンを繰り返し押し、ボイスメニューとコンディショ画面が交互に繰り返し表示されます。

**細かな設定(FINE : ファイン) :**パネル上に現在表示されている音色ボタンをもう一度押すことで、(または、現在選ばれている音色と同じ位置にあるデータコントロールボタンをもう一度押すことで)イラストにあるようなボイスコンディショディスプレイがLCD上に表示されます。

LCDディスプレイの右端に、ファインボリュームコントロールが表示されますので、その真下の一組のデータコントロールボタンを使って、音量を調節します。0~24の細かな設定が可能です。



## NOTE:

リード1やペダル鍵盤(POLYをOFFに設定しているとき)の音色は、複数の鍵盤を同時に押した場合、押された鍵盤の一番高い音が単音で発音されます(単音/高音優先)。リード2の音色もリード1と同様に1音の発音ですが、高音優先と後着優先を設定により選択できます。

## 5

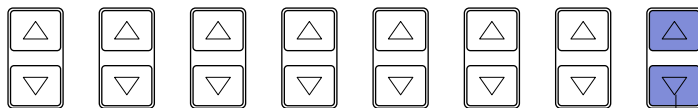
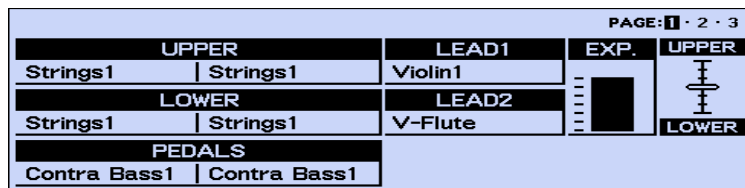
同じ手順で、下鍵盤やペダル鍵盤の音色も設定します。

# 6

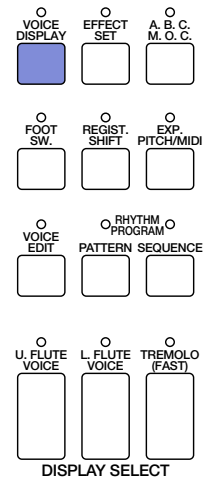
上鍵盤と下鍵盤の音量バランスを、VOICE DISPLAY (ボイスディスプレイ)上のバランスコントロールで調節します。

音量バランスを調整するには：

1. パネル上のDISPLAY SELECT (ディスプレイセレクト)セクションのVOICE DISPLAY ボタンを押します。(電源オン時には、必ずVOICE DISPLAY が表示されます。)
2. バランスコントロール(マニュアルバランス)の真下の一組のデータコントロールボタンを使って、音量バランスを調節します。



この一組のデータコントロールボタンを同時に押せば、バランスは真中に戻ります。

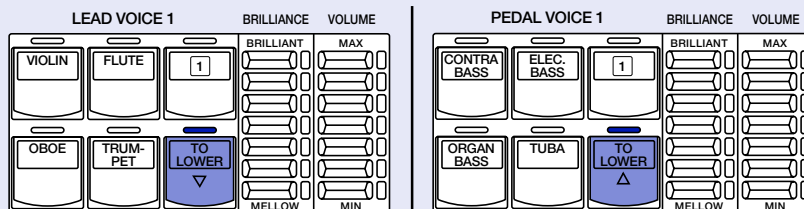


NOTE:

VOICE DISPLAYには各音群の音色名が表示されますが、ユーザーボイスやVAカスタムが設定されている音群の場合、変更したボイスネームが (ユーザーアイコン)または (カスタムアイコン)で表示されます。

## TO LOWER(トゥーロワー)機能について

パネル上の上鍵盤のLEAD VOICE 1 やペダル鍵盤のPEDAL VOICE 1、2の音色は、それぞれの音群内のTO LOWER ボタンを押すと、下鍵盤で演奏することができます。



TO LOWERボタンがオンになっていると、上鍵盤/ペダル鍵盤を弾いても、リードボイス/ペダルボイスは発音されません。



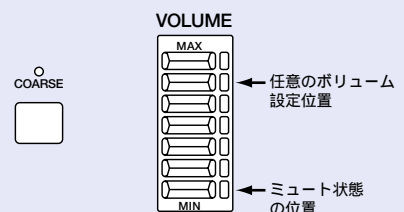
NOTE:

トゥーロワー機能は、LEAD VOICE 2にはありません。

## ミュート機能について

それぞれの音群の音量を設定する際に、一時的にほかの音色の音量を0に設定することができます。パネル面のCOARSE (コース)ボタンを押しながら、同時に、一時的に音量を0にしたい音群のボリュームコントロール(どの部分でも可)を押します。

もう一度同じ操作を繰り返すことによって、一時的に0になった音量は、最初に設定しておいた値に戻ります。



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、再び電源を入れると、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。(76ページをご参照ください。)ただし、ある条件では、電源を切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、82ページをご参照ください。)

## SOLO(ソロ)モードについて

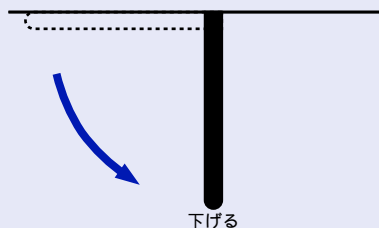
ほかの音群と異なり、LEAD VOICE 2 には、SOLO モード機能があります。SOLO モード機能を使うことによって、演奏中でも瞬時に上鍵盤をソロプレイモードに切り替えることができます。

ソロモードを選択するには：

**1** ソロモードで演奏したい音色をLEAD VOICE 2 の音群で設定します。この場合は、UPPER KEYBOARD VOICE 1、2、LEAD VOICE 1、2 すべての上鍵盤の音色が演奏可能です。

**2** 次に、LEAD VOICE 2 のSOLO(KNEE) ボタンを押します。これで、ソロモードが待機状態になりました。

**3** ニーレバーを立てます。



上鍵盤の音色はLEAD VOICE 2 で設定したソロ音色に切り替わります。LEAD VOICE 2 だけが上鍵盤で演奏可能です。

**4** 演奏しながら、右足でニーレバーを右に押します。この状態は、アップパーモードで、LEAD VOICE 2 を除いた音色が上鍵盤で演奏可能です。

ニーレバーを押している間だけアップパーモードになります。ニーレバーをゆるめると、ソロモードに戻ります。



**NOTE:**

SOLO(KNEE)ボタンを押すと、ニーレバーは、自動的にソロモードのオン/オフ用として機能するようになります。ただし、他のコントロール機能(サステイン)と共有で使われます。したがって、ニーレバーを右に押すと、アップパーキーボードボイスにサステインがかかります。



**NOTE:**

アップパーモードからソロモードに切り替わった後も、アップパーモードで押鍵していた音色はそのまま発音され、切り替え以降に押鍵されたものからソロモードになります。逆の場合も同様です。



**NOTE:**

LEAD VOICEは単音/高音優先で発音されますが、LEAD VOICE 2は、ソロモードでは後着優先となります。



**NOTE:**

LEAD VOICE 2は、MDRで分離(パート)録音することはできません。

## SOLOボタン/KNEEと上鍵盤音色の関係

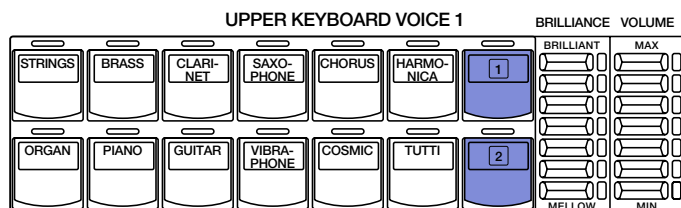
	SOLOボタンオフ	SOLOボタンオン	
		ニーレバーオン (アップパーモード)	ニーレバーオフ (ソロモード)
発音される音群	UPPER KEYBOARD VOICE 1, 2	UPPER KEYBOARD VOICE 1, 2	
	LEAD VOICE 1 (高音優先)	LEAD VOICE 1 (高音優先)	
	LEAD VOICE 2 (高音優先)		LEAD VOICE 2 (後着優先)

## 2 ドットボタンで音色を選ぶ

—ドットボタンとユーザー音色について—

ELX-1mには、パネル上の音色ボタン数より遥かに多くの音色が内蔵されています。今までに、個々のボイスメニューの音色選択方法を説明しましたが、ここでは、それぞれの音群の全音色(リード2以外)を自在に使いこなせる便利なドットボタンや、ユーザー音色について説明します。

個々の音群には、右端に2つ(または1つ)のドットボタンがあります。このドットボタンを使うことで、すべての音群の音色(VA音色以外)や、自分でつくったユーザー音色を、どの音群にも呼び出すことが可能です。



ドットボタンには、以下のように3通りの便利な使い方があります。

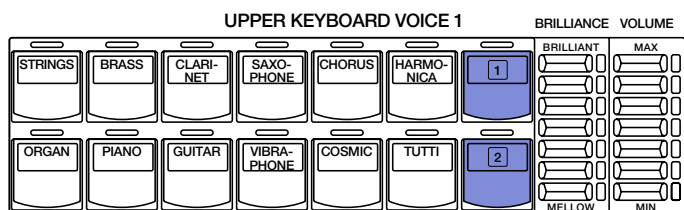
すべてのボイスメニューの音色(VA音色以外)を、上鍵盤でも、下鍵盤でも、ペダル鍵盤でも使用することができます。たとえば、UPPER KEYBOARD VOICE 1には12の音色ボタン - - したがって12種類のボイスメニューがありますが、ドットボタンを使うことによって22種類のボイスメニューすべてから、音色を選択することが可能になります。(たとえば上鍵盤の音群で、PEDAL VOICEを選択すると、上鍵盤で演奏することが可能になります。)

同一グループのボイスメニュー(LCDディスプレイ)の中にある3つの異なる音色を1つの曲で使用したい場合、1つの音群の2つのドットボタンを使うことで、あらかじめパネル上のボタンに3音色とも呼び出しておけます。

自分でつくったユーザー音色や別売ボイスディスクの音色データを保存できるUSER(ユーザー)グループを選択することができます。(第8章ボイスエディットをご参照ください。)

### ドットボタンで音色を選ぶには

1 使用したい音群のドットボタンを押します。



#### NOTE:

リードボイス2の音群のVA音色は、ドットボタンを使って他の音群で呼び出すことはできません。ご注意ください。ただし、リードボイス2のドットボタンに、他の音群の音色を呼び出すことはできます。

**NOTE:**

リードボイス2の音群のVA音色グループは、この22ページの中には含まれません。

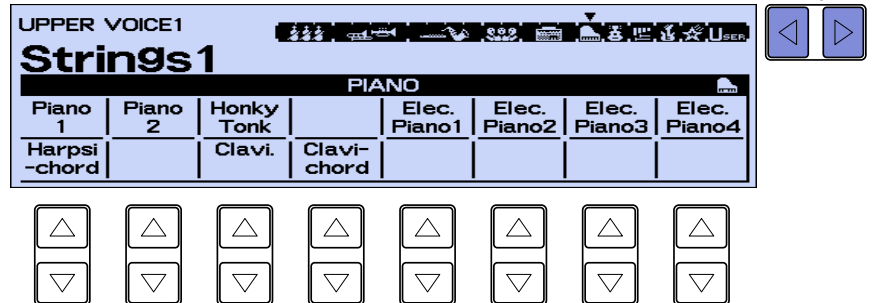
**NOTE:**

ドットボタンを押し続けたままで、自分の使用したい音色ボタンを押すと、他のグループを経由しなくても、すぐにそのグループが選択できます。ただし、VA音色の使用は、リードボイス2の音群内に限られます。

## 2

LCDディスプレイの右側にあるPAGE(ページ)ボタンを押して、22グループ(種類)のボイスメニューの中から使用したい音色の属しているグループを選択します。

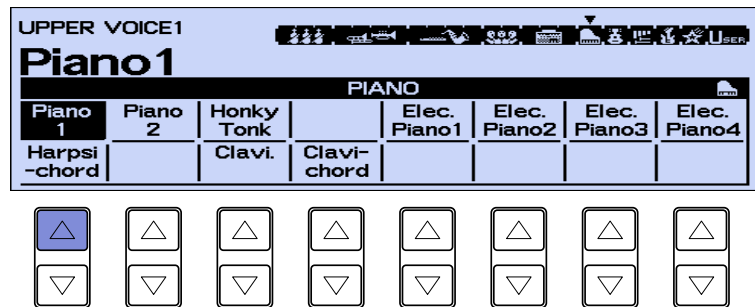
(この場合、現在選ばれている音色はStrings1 です。ここではピアノのグループの中からPiano1 を選ぶことにします。)



ページボタンで選択したグループのタイトル(PIANO)とそのアイコンが、LCDディスプレイ中央の黒いベルトの中に表示されます。この時点では、まだ実際にデータコントロールボタンによって音色が選択されていませんので、中央のページタイトルとディスプレイ上段に大きく表示されている音色名は一致しません。

## 3

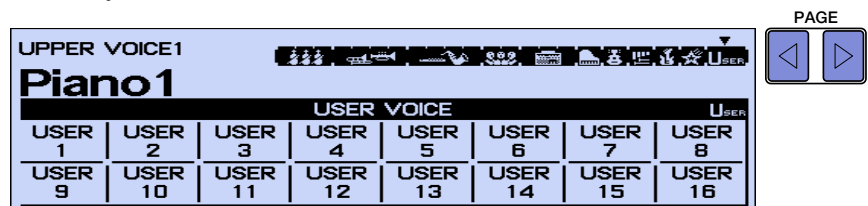
データコントロールボタンを使って、Piano1 を選択します。



LCDディスプレイ上段にPiano1 が大きく表示され、Piano1 が選択されたことを示します。

### USER(ユーザー)音色を選ぶには

上記と同じ手順でUSER(ユーザー)グループを選択し、ユーザー音色を選ぶことができます。



ボイスエディット(113 ページをご参照ください)でつくった音色や、ボイスディスク(121 ページをご参照ください)からの音色を使用する場合は、ユーザーグループを選択し、該当するユーザーナンバーボタンを押してください。



# 3 ボイスメニュー

ボイスメニューのリストです。

## STRINGS Upper/Lower

STRINGS							
Strings 1	Strings 2	Strings 3	Strings 4	Strings 5	Strings 6	Strings 7	Strings 8
Pizz. Strings	Trem. Strings			Synth. Strs.1	Synth. Strs.2	Synth. Strs.3	

## VIOLIN Lead

VIOLIN						
Violin 1	Violin 2	Violin 3	Violin 4	Violin 5	Pizz. Violin	
Cello	Kokyu					

## CONTRABASS Pedal

CONTRABASS						
Contra Bass 1	Contra Bass 2	Contra Bass 3		Pizz. Bass	Upright Bass	

## BRASS Upper/Lower

BRASS						
Brass 1	Brass 2	Brass 3	Brass 4	Brass 5		
Synth. Brass 1	Synth. Brass 2	Synth. Brass 3	Synth. Brass 4			

## HORN Lower

HORN						
Horn 1	Horn 2	Horn 3	Horn 4	Muted Horn		

## TRUMPET Lead

TRUMPET						
Trumpet 1	Trumpet 2	Trumpet 3	Trumpet 4	Trumpet 5	Trumpet 6	Muted Trp.
Trombone1	Trombone2	Trombone3	Muted Trb.	Flugel Horn		Euphonium

## TUBA Pedal

TUBA						
Tuba				Timpani 1	Timpani 2	Timpani Roll

## FLUTE Lead

FLUTE						
Flute 1	Flute 2	Flute 3	Flute 4	Piccolo		Yokobue
Recorder	Ocarina	Pan Flute	Shakuhachi	Whistle		

## OBOE Lead

OBOE						
Oboe 1	Oboe 2	Oboe 3	Oboe 4	English Horn1	English Horn2	
Basoon1	Basoon2	Basoon3				

## ストリングス アッパー/ロワー

ストリングス							
ストリングス 1	ストリングス 2	ストリングス 3	ストリングス 4	ストリングス 5	ストリングス 6	ストリングス 7	ストリングス 8
ピチカート ストリングス	トレモロ ストリングス			シンセ ストリングス1	シンセ ストリングス2	シンセ ストリングス3	

## バイオリン リード

バイオリン						
バイオリン 1	バイオリン 2	バイオリン 3	バイオリン 4	バイオリン 5	ピチカート バイオリン	
チェロ	胡弓					

## コントラバス ペダル

コントラバス						
コントラバス 1	コントラバス 2	コントラバス 3		ピチカート ベース	アップライト ベース	

## ブラス アッパー/ロワー

ブラス						
ブラス 1	ブラス 2	ブラス 3	ブラス 4	ブラス 5		
シンセブラス 1	シンセブラス 2	シンセブラス 3	シンセブラス 4			

## ホルン ロワー

ホルン						
ホルン 1	ホルン 2	ホルン 3	ホルン 4	ミュート ホルン		

## トランペット リード

トランペット						
トランペット 1	トランペット 2	トランペット 3	トランペット 4	トランペット 5	トランペット 6	ミュート トランペット
トロンボーン 1	トロンボーン 2	トロンボーン 3	ミュート トロンボーン	フルリゲル ホルン		ユーフォ ニウム

## チューバ ペダル

チューバ						
チューバ				ティンパニ 1	ティンパニ 2	ティンパニ ロール

## フルート リード

フルート						
フルート 1	フルート 2	フルート 3	フルート 4	ピッコロ		横笛
リコーダー	オカリナ	パンフルート	尺八	ホイッスル		

## オーボエ リード

オーボエ						
オーボエ 1	オーボエ 2	オーボエ 3	オーボエ 4	イングリッシュ ホルン1	イングリッシュ ホルン2	
バスーン 1	バスーン 2	バスーン 3				



CLARINET Upper/Lower

CLARINET							
Clari-net 1	Clari-net 2	Clari-net 3		Bass Cla.			
Synth. Cla.1	Synth. Cla.2						

クラリネット アッパー/ロワー

クラリネット							
クラリネット 1	クラリネット 2	クラリネット 3		バスクラリネット			
シンセクラリネット1	シンセクラリネット2						

SAXOPHONE Upper/Lower

SAXOPHONE							
Saxo- phone1	Saxo- phone2	Sopra. Sax.	Sax. Ens. 1	Sax. Ens. 2	Synth. Sax		
Synth. Lead1	Synth. Lead2	Synth. Lead3	Synth. Lead4	Synth. Lead5	Synth. Lead6	Synth. Lead7	

サクソフォン アッパー/ロワー

サクソフォン							
サクソフォン 1	サクソフォン 2	ソプラノサクソ	サクソ アンサンブル 1	サクソ アンサンブル 2	シンセサクソ		
シンセリード 1	シンセリード 2	シンセリード 3	シンセリード 4	シンセリード 5	シンセリード 6	シンセリード 7	

TUTTI Upper/Lower

TUTTI							
Tutti 1	Tutti 2	Tutti 3	Tutti 4	Tutti 5	Tutti 6	Tutti 7	Tutti 8
Tutti 9	Tutti 10						

トゥッティ アッパー/ロワー

トゥッティ							
トゥッティ 1	トゥッティ 2	トゥッティ 3	トゥッティ 4	トゥッティ 5	トゥッティ 6	トゥッティ 7	トゥッティ 8
トゥッティ 9	トゥッティ 10						

CHORUS Upper/Lower

CHORUS							
Chorus 1	Chorus 2	Chorus 3	Chorus 4	Chorus 5	Chorus 6	Chorus 7	Chorus 8
Vocal							

コーラス アッパー/ロワー

コーラス							
コーラス 1	コーラス 2	コーラス 3	コーラス 4	コーラス 5	コーラス 6	コーラス 7	コーラス 8
ボーカル							

HARMONICA Upper

HARMONICA							
Harmo- nica1	Harmo- nica2						

ハーモニカ アッパー

ハーモニカ							
ハーモニカ 1	ハーモニカ 2						

ORGAN Upper/Lower

ORGAN							
Organ 1	Organ 2	Organ 3	Organ 4	Jazz Organ 1	Jazz Organ 2	Jazz Organ 3	Jazz Organ 4
Pop Organ 1	Pop Organ 2	Theat. Organ 1	Theat. Organ 2	Accor- dion	Bando- neon		

オルガン アッパー/ロワー

オルガン							
オルガン 1	オルガン 2	オルガン 3	オルガン 4	ジャズオルガン 1	ジャズオルガン 2	ジャズオルガン 3	ジャズオルガン 4
ポップオルガン 1	ポップオルガン 2	シアターオルガン 1	シアターオルガン 2	アコーディオン	バンドネオン		

ORGAN BASS Pedal

ORGAN BASS							
Organ Bass 1	Organ Bass 2	Organ Bass 3	Organ Bass 4				

オルガンベース ベダル

オルガンベース							
オルガンベース 1	オルガンベース 2	オルガンベース 3	オルガンベース 4				

PIANO Upper/Lower

PIANO							
Piano 1	Piano 2	Honky Tonk		Elec. Piano 1	Elec. Piano 2	Elec. Piano 3	Elec. Piano 4
Harpsi- chord		Clavi.	Clavi- chord				

ピアノ アッパー/ロワー

ピアノ							
ピアノ1	ピアノ2	ホンキー トンクピアノ		エレクトリックピアノ1	エレクトリックピアノ2	エレクトリックピアノ3	エレクトリックピアノ4
ハーブ シコード		クラビ	クラビ コード				

GUITAR Upper/Lower

GUITAR							
Guitar 1	Guitar 2	Guitar 3	12Str. Guitar	Banjo	Mando- lin	Sitar	Shami- sen
Elec. Guitar1	Elec. Guitar2	Muted Guitar	Dist. Guitar	Harp	Steel Guitar	koto	Taisho koto

ギター アッパー/ロワー

ギター							
ギター 1	ギター 2	ギター 3	12弦ギター	バンジョー	マンドリン	シタール	三味線
エレクトリックギター1	エレクトリックギター2	ミュートギター	ディストーションギター	ハーブ	スチールギター	琴	大正琴



VIBRAPHONE Upper/Lower

VIBRAPHONE							
Vibra- phone	Gloc- ken.	Celesta	Music Box	Marim- ba	Xylo- phone		
Chime	Synth. Chime			Steel Drum			

ビブラフォン アッパー/ロワー

ビブラフォン							
ビブラフォン	グロッケン	チェレスタ	ミュージック ボックス	マリンバ	シロフォン		
チャイム	シンセ チャイム			スチール ドラム			

ELECTRIC BASS Pedal

ELECTRIC BASS							
Elec. Bass1	Elec. Bass 2	Elec. Bass 3	Elec. Bass 4	Elec. Bass 5			
Synth. Bass1	Synth. Bass 2	Synth. Bass 3	Synth. Bass 4	Synth. Bass 5			

エレキベース ペダル

エレキベース							
エレキベース 1	エレキベース 2	エレキベース 3	エレキベース 4	エレキベース 5			
シンセ ベース1	シンセ ベース2	シンセ ベース3	シンセ ベース4	シンセ ベース5			

COSMIC Upper/Lower

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

コズミック アッパー/ロワー

コズミック							
コズミック 1	コズミック 2	コズミック 3	コズミック 4	コズミック 5	コズミック 6	コズミック 7	コズミック 8
コズミック 9	コズミック 10	コズミック 11	コズミック 12	コズミック 13	コズミック 14	コズミック 15	コズミック 16

USER VOICE

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

ユーザーボイス

ユーザーボイス							
ユーザー 1	ユーザー 2	ユーザー 3	ユーザー 4	ユーザー 5	ユーザー 6	ユーザー 7	ユーザー 8
ユーザー 9	ユーザー 10	ユーザー 11	ユーザー 12	ユーザー 13	ユーザー 14	ユーザー 15	ユーザー 16



**NOTE:** リードボイス2の音群のVA音色グループは、この22ページの中には含まれません。

LEAD VOICE 2(VA)音群

VA ACOUSTIC

VA ACOUSTIC							
Flute	Oboe	Clari- net		Sopra. Sax.	Alto Sax	Tenor Sax.	Breath Sax.
Trum- pet	Trom- bone			Shaku- hachi	Kokyu	Sitar	

VAアコースティック

VAアコースティック							
フルート	オーボエ	クラリネット		ソプラノ サクソ	アルト サクソ	テナー サクソ	ブレス サクソ
トランペット	トロンボーン			尺八	胡弓	シタール	

VA VIRTUAL

VA VIRTUAL							
Pan Pipe				Air Reed	Thin Reed	Grass Reed	Soft Reed
Buzz String	Bow String			Waspy Horn			

VAバーチャル

VAバーチャル							
パンパイプ				エアリード	シンリード	グラスリード	ソフトリード
バス ストリング	ボウ ストリング			ワスピー ホーン			

VA ELECTRONIC

VA ELECTRONIC							
Jazz Guitar	Picked Guitar						
Saw Lead	Edge Lead	Dist. Lead	Woody Lead	Muted Lead	Talken Lead		

VAエレクトロニック

VAエレクトロニック							
ジャズギター	ピック ギター						
ソーリード	エッジリード	ディストーション リード	ウッディ リード	ミュージック リード	トークン リード		

VA CUSTOM

VA CUSTOM							
Custom 1	Custom 2	Custom 3	Custom 4	Custom 5	Custom 6		

VAカスタム

VAカスタム							
カスタム 1	カスタム 2	カスタム 3	カスタム 4	カスタム 5	カスタム 6		

\* 各音色のフィート(オクターブ)設定やエフェクトのオン/オフについては29ページをご参照ください。

## VA音源について

ELX-1mのサウンドは、最新のVA(バーチャルアコースティック)音源によるシステムと従来のAWM/FM音源によるシステムから構成されています。

VA音源は、LEAD VOICE 2の音群の音色用に採用されており、AWM/FM音源は、それ以外のすべての音群の音色用に採用されています。

VA音源は、AWM/FM音源とは根本的に異なります。VA音源は先に仮想の楽器を本体内に設計し、その楽器に振動が伝わる様子をシミュレーションすることで音を作り出します。この「仮想の楽器」のことを「物理モデル」と呼びます。特にELX-1mに用意されているボイスは、サクソやフルートなどの管楽器を初め、ミュージックシーンで使用するさまざまな楽器を物理モデルのデータとして作り上げたものです。

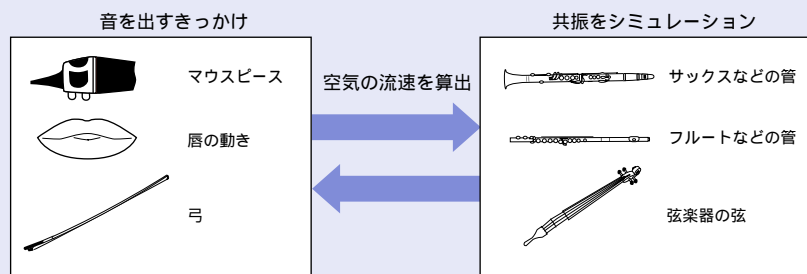
たとえば、管楽器を例にとると、息の強さや口の締め付け具合などの音を出すきっかけとなる部分から管の内部に入る空気の流速を算出し、その後内部での共振を忠実に再現することで、ナチュラルで表現力豊かなリードボイスを生みだします。さらに、ELX-1mのタッチトーンやホリゾンタルタッチによって自由度の高い感情表現豊かな演奏をお楽しみいただけます。

ただし、本物の楽器をシミュレートしているので、本物の楽器同様、音域が限られたり楽器コントロールにクセがあったりなど、演奏上の制約がある場合があります。また、必要に応じて、ボイスエディット機能を使って音色をエディットすることができます。ボイスエディットについて詳しくは113ページをご参照ください。



### NOTE:

AWM/FM音源については、122ページをご参照ください。



## 各ボイスのイメージ

2

ボイスセクション

ページ / 音群	ボイス名	プリセット		イメージ
		フィート	エフェクト	
1ページ Upper/Lower ストリングス	Strings 1	8'	-	標準的な大編成のストリングスアンサンブル。
	Strings 2	8'	-	軽めのストリングス。ポップスにも合う。
	Strings 3	8'	-	小編成のストリングスアンサンブル。
	Strings 4	8'	-	弦をこする音がリアル。他の音色とのマッチングも良い。
	Strings 5	8'	-	コンソルディーノ(=弱音器つき)レガート奏向き。
	Strings 6	8'	-	透明感のある響きのストリングス。速いパッセージにも合う。
	Strings 7	8'	-	表情豊かなストリングス、ゆったりとした立ち上がりが特徴。
	Strings 8	8'	-	柔らかい音色で和音も美しいコンソルディーノ・ストリングス
	Pizz. Strings	8'	-	ピチカート奏法のストリングス。
	Trem. Strings	8'	-	トレモロ奏法のストリングス。
	Synth. Strs. 1	8'	Cele.	立ち上がりのやわらかいシンセストリングス。
	Synth. Strs. 2	8'	Sym.	明るいシンセストリングス。
	Synth. Strs. 3	8'	Cde	やわらかい響きのシンセストリングス。
2ページ Lead バイオリン	Violin 1	8'	-	いろいろなジャンルに使えるバイオリン。
	Violin 2	8'	-	立ち上がりのハッキリしたソロ向き。
	Violin 3	8'	-	明るめのフィドル。カントリーやジャズに合う。
	Violin 4	8'	-	暗めのシンセバイオリン風。タッチの変化が大きいの。
	Violin 5	8'	-	深いビブラート(音色に固定)が特徴のバイオリン。和音で弾くのも良い。
	Pizz. Violin	8'	-	ピチカート奏法のバイオリンソロ。
	Cello	8'	-	立ち上がりの弦をこする音がリアルなチェロ。
3ページ Pedal コントラバス	Contra Bass 1	8'	-	標準的なコントラバス。
	Contra Bass 2	8'	-	迫力ある固めのコントラバス。オクターブユニゾンで鳴っている。
	Contra Bass 3	16'	-	リアルなコントラバスのソロ。
	Pizz. Bass	8'	-	ピチカート奏法のコントラバス。クラシック向き。
	Upright Bass	8'	-	ウッドベース。ジャズ向き。
4ページ Upper/Lower ブラス	Brass 1	8'	-	標準的なトランペット+トロンボーンアンサンブル。どちらかといえばクラシック向き。
	Brass 2	8'	-	ビッグバンド風ブラス。アタック感が派手。
	Brass 3	8'	-	オクターブで鳴るインパクトの強いブラス。ヒット的に使用してもよい。
	Brass 4	U16'/L8'	-	トロンボーンのアンサンブルブラス。
	Brass 5	8'	-	ポップスに合うタイトなオクターブブラス。
	Synth. Brass 1	8'	-	アタック感の強いシンセブラス。基本レジストレーション5で使用。
	Synth. Brass 2	8'	-	アナログ風のシンセブラス。メロディに使ってもよい。
	Synth. Brass 3	8'	-	ファットなシンセブラス。
5ページ Lower ホルン	Horn 1	8'	-	標準的なタイプ。遠近感の出やすいクラシック向きの音色。
	Horn 2	8'	-	ホルンユニゾン。やわらかい音色。アルペンホルン風。
	Horn 3	8'	-	ソロ用として使いやすいタイプ。
	Horn 4	8'	-	荘厳に鳴り響くホルンアンサンブル。
	Muted Horn	8'	-	ミュートホルン。(弱音)
6ページ Lead トランペット	Trumpet 1	8'	-	標準的なタイプ。クラシック向き。
	Trumpet 2	8'	-	渋さと張りのあるジャズトランペット。
	Trumpet 3	8'	-	甘い音色が特徴のロマンティックなトランペット。
	Trumpet 4	8'	-	アタックにクセのある音色。ラテンなどに合う。
	Trumpet 5	8'	-	シンセトランペット。ややコミカルなサウンド。
	Trumpet 6	8'	-	華やかなソロトランペット。
	Muted Trp.	8'	-	ミュートトランペット。(ハーモンミュート)
	Trombone 1	U16'/L8'	-	甘めのトロンボーン。レガート奏向き。
	Trombone 2	U16'/L8'	-	明るくて軽めのトロンボーンソロ。速いフレーズにも合う。
	Trombone 3	U16'/L8'	-	張りのある音色が特徴のトロンボーン。
	Muted Trb.	U16'/L8'	-	ミュートトロンボーン。(カップミュート)
	Flugel Horn	8'	-	フリューゲルホルン。
Euphonium	U16'/L8	-	やわらかい音が特徴のユーフォニウム。	
7ページ Pedal チューバ	Tuba	16'	-	チューバ。ソロとしても使える。
	Timpani 1	8'	-	ティンパニ。
	Timpani 2	8'	-	柔らかめのマレットで表現豊かなティンパニ。
	Timpani Roll	8'	-	ティンパニロール。
8ページ Lead フルート	Flute 1	8'	-	標準的なフルートソロ。
	Flute 2	8'	-	透明感あるフルートソロ。どちらかといえばレガート奏向き。
	Flute 3	8'	-	アタックが特徴のジャズ・フルート。(ビブラートは音色に固定)
	Flute 4	8'	-	深みのあるビブラートが特徴のクラシカル・フルート。(ビブラートは音色に固定)
	Piccolo	4'	-	ピッコロ。
	Yokobue	4'	-	明瞭な響きの篠笛。
	Recorder	4'	-	たて笛。(スベリオ by YAMAHAともいう。)
	Ocarina	4'	-	素朴な響きのオカリナ。
	Pan Flute	8'	-	パンフルート。

\* U16'/L8' はアッパーでは16フィート、ローワーでは8フィートに設定されていることを意味します。

ページ / 音群	ボイス名	プリセット		イメージ
		フィート	エフェクト	
8ページ Lead フルート	Shakuhachi	8'	-	息音がリアルな尺八。
	Whistle	4'	-	口笛。
9ページ Lead オーボエ	Oboe 1	8'	-	甘めのオーボエ。
	Oboe 2	8'	-	タンギングに特徴のある丸い感じの音色。速いフレーズにも合う。
	Oboe 3	8'	-	速いフレーズに合うオーボエ。(ピブラートは音色に固定)
	Oboe 4	8'	-	クラシック向きの表現豊かなオーボエ。
	English Horn 1	8'	-	イングリッシュホルン。(コーラングラー)
	English Horn 2	8'	-	リード感が引き立つ音色のイングリッシュホルン。
	Bassoon 1	U 16'/L 8'	-	レガート奏向き。(標準)
	Bassoon 2	U 16'/L 8'	-	スタカート奏向き。
	Bassoon 3	U 16'/L 8'	-	低音域まで豊かな響きのバスーン。
10ページ Upper/Lower クラリネット	Clarinet 1	8'	-	標準的なクラリネット。
	Clarinet 2	8'	-	ジャズやポップスに合うクラリネットソロ。
	Clarinet 3	8'	-	甘い感じの音色で表現豊かなクラリネット。
	Bass Cla.	8'	-	音が太く深みのあるバスクラリネット。
	Synth. Cla. 1	8'	-	広がり感のあるシンセクラリネット。
11ページ Upper/Lower サクソフォン	Synth. Cla. 2	8'	-	立ち上がりに特長があるシンセリード。
	Saxophone 1	U 16'/L 8'	-	標準的なタイプ。アルトサクソフォニックなサウンド。
	Saxophone 2	U 16'/L 8'	-	タンギングの非常に強い個性的なテナーサクソ。
	Sopra. Sax.	8'	-	ソプラノサクソ。
	Sax. Ens. 1	U 16'/L 8'	-	やわらかいトーン。クラシック向き。
	Sax. Ens. 2	U 16'/L 8'	-	ビッグバンド風サクソセクション。
	Synth. Sax.	8'	-	中低域の厚みが特長のウインドシンセ。
	Synth. Lead 1	8'	-	ソフトなアナログ風シンセリード。
	Synth. Lead 2	8'	-	アタック感のあるクリアなシンセリード。
	Synth. Lead 3	4'	-	ハスキーなノイズリード。
	Synth. Lead 4	8'	-	デジタル風シンセリード。
	Synth. Lead 5	8'	-	4thで重ねた太いシンセリード。
	Synth. Lead 6	8'	-	立ち上がりのピッチに特徴があるコミカルなシンセリード。
	Synth. Lead 7	8'	-	シンセベース風な音色のシンセリード。
12ページ Upper/Lower トウッティ	Tutti 1	8'	-	ストリングスユニゾン + 木管アンサンブル。
	Tutti 2	8'	-	ストリングスユニゾン + プラス。
	Tutti 3	8'	-	プラス中心。クラシックや吹奏楽にもよい音色。
	Tutti 4	8'	-	ビッグバンド。弱く弾くとサクソのみ、強く弾くと1オクターブ上のプラスが加わる。
	Tutti 5	8'	-	吹奏楽などにより木管アンサンブル。音域によって楽器が異なる。
	Tutti 6	8'	-	木管五重奏風。
	Tutti 7	8'	-	金管アンサンブル。
	Tutti 8	8'	-	華やかな金管アンサンブル。
	Tutti 9	8'	-	壮大な弦楽アンサンブル。
	Tutti 10	8'	-	木管アンサンブル。
13ページ Upper/Lower コーラス	Chorus 1	8'	-	女性 Ah。
	Chorus 2	8'	-	男性 Wh。シンセ的な音作りになっている。
	Chorus 3	8'	-	混声合唱。
	Chorus 4	8'	-	美しい響きの混声合唱。Wh。
	Chorus 5	8'	-	スキャット風のボーカルアンサンブル。
	Chorus 6	8'	-	チャペル向きの混声合唱。
	Chorus 7	8'	-	リアルな大合唱。
	Chorus 8	8'	-	ゴスペル クワイア。
Vocal	8'	-	クセの強いソロボーカル。Ah。	
14ページ Upper ハーモニカ	Harmonica 1	8'	-	標準的なタイプ。
	Harmonica 2	8'	-	ソロハーモニカ。プレスなどに合う。
15ページ Upper/Lower オルガン	Organ 1	8'	-	小規模なパイプオルガン。8'。
	Organ 2	8'	-	大規模なパイプオルガン。フルカブラー。
	Organ 3	8'	-	パイプオルガンナザール音栓ミックス。8' + 2 2/3'。
	Organ 4	8'	-	足踏みオルガン風。懐かしいサウンド。
	Jazz Organ 1	16'	Chor.	(16' + 8' + 5 1/3') ソロ向き。
	Jazz Organ 2	16'	Trem.	(16' + 8' + 2') ブロックコート向き。
	Jazz Organ 3	16'	Trem.	(16' + 1 3/5' + 1 1/3' + 1') 高い倍音入り。クラスター奏法により。
	Jazz Organ 4	16'	Trem.	太くノイズなジャズオルガン。
	Pop Organ 1	8'	Chor.	(8' + 4' + 2 2/3') ジャズオルガンのLK向き。ブライト。
	Pop Organ 2	8'	Chor.	マルチユース。LK向き。落ちついた音色。
	Theat. Organ 1	8'	Sym.	(8' + 4') 立ち上がりが遅いのがシアターオルガンの特徴。
	Theat. Organ 2	8'	-	(16' + 8') 立ち上がりが遅いのがシアターオルガンの特徴。
	Accordion	8'	-	アコーディオン。立ち上がり遅め。
Bandoneon	8'	-	バンドネオン。イニシャルタッチで音の立ち上がりの変化がつく。	

ページ / 音群	ボイス名	プリセット		イメージ
		フィート	エフェクト	
16ページ Pedal オルガンベース	Organ Bass 1	8'	-	8'系を中心としたコンビネーションオルガンベース。
	Organ Bass 2	16'	-	パイプオルガンベースI。標準タイプ。ORGAN 1と合う。
	Organ Bass 3	16'	-	16'中心。ジャズオルガンに合う。
	Organ Bass 4	16'	-	パイプオルガンベースII。ORGAN 1と合う。フルカブラー。
17ページ Upper/Lower ピアノ	Piano 1	8'	-	マルチユースのグランドピアノ。
	Piano 2	8'	-	ポップスに合う明るい音色のピアノ。
	Honkytonk	8'	-	ホンキートンクピアノ(調律を狂わせたピアノ)。
	Elec. Piano 1	8'	Cele.	DX7風エレピ。
	Elec. Piano 2	8'	Cele.	ファットなオールドスタイルのエレピ。ハンマー音に特徴。
	Elec. Piano 3	8'	-	クリスタルな輝きを持ちつつ深みのあるエレピ。
	Elec. Piano 4	8'	-	華やかで芯のある響きのエレピ。
	Harpsichord	8'	-	チェンバロ。
	Clavi.	16'	-	ファンキーなクラビ。
	Clavichord	8'	-	おちついた響きのクラビコード。
18ページ Upper/Lower ギター	Guitar 1	U16'/L8'	-	フォークギター。スチール弦。
	Guitar 2	U16'/L8'	-	フルアコースティックジャズギター。
	Guitar 3	U16'/L8'	-	クラシック。ガット弦。ボサノバのバックギンなどにもよい音色。
	12 Str. Guitar	U16'/L8'	-	少し派手な響きがする12弦クラシカルギター。
	Banjo	8'	-	バンジョー。カントリーやディキシーランドに。
	Mandolin	8'	Cele.	マンドリン。自動的にリビートする。
	Sitar	8'	-	シタール。低音の弦と中高音域の響きの違いが特長。
	Shamisen	8'	-	三味線。
	Elec. Guitar 1	U16'/L8'	-	バックギン向き。シングルコイルマイクのソリッド。
	Elec. Guitar 2	U16'/L8'	-	ソロ向き。オーバードライブがかかったタイプ。
	Muted Guitar	U16'/L8'	-	ミュート奏法によるギター。
	Dist. Guitar	U16'/L8'	-	ディストーションギター。
	Harp	8'	-	ハープ。グランドハープ。
	Steel Guitar	8'	-	ハワイアンギター。グライドを使うと効果的。
	Koto	8'	-	お琴。
	Taisho Koto	4'	Cele.	大正琴。
19ページ Upper/Lower ビブラフォン	Vibraphone	8'	-	ビブラフォン。
	Glocken	4'	-	グロックンシュピール。
	Celesta	4'	-	チェレスタ。
	Music Box	4'	-	アンティークなオルゴールサウンド。
	Marimba	8'	-	コンサートマリンバ。
	Xylophone	4'	-	イニシャルタッチによる変化が大きいシロホン。
	Chime	4'	-	チャイム。
	Synth. Chime	8'	Cele.	かわいいキラキラした音。
	Steel Drum	8'	-	スチールドラム。
20ページ Pedal エレキベース	Elec. Bass 1	8'	-	マルチユースのフィンガードベース。
	Elec. Bass 2	16'	-	スラップベース。いわゆるチョッパーベース風。タッチ感強い。
	Elec. Bass 3	16'	-	ピックを使って弾いたアタック感の強いベース。
	Elec. Bass 4	16'	Cele.	フレットレスベース。ソロとしても使える。
	Elec. Bass 5	16'	-	表現力豊かなエレクトリックベース。
	Synth. Bass 1	16'	-	シンセベース。持続音。
	Synth. Bass 2	16'	-	シンセベース。立ち上がりのハッキリした音。
	Synth. Bass 3	16'	-	シンセベース。ポヨ～ンボワ～ン?(タッチによって変化)
	Synth. Bass 4	16'	-	レゾナンスの効いたシンセベース。
	Synth. Bass 5	16'	-	長い音符の変化を楽しみながら演奏するのに向くシンセベース。
21ページ Upper/Lower コズミック	Cosmic 1	4'	-	マルチユースなディケイタイプ。基本レジスト4のUK。
	Cosmic 2	8'	-	チェレスタの低音のイメージ。基本レジスト4のLK&PK。
	Cosmic 3	8'	-	プラス系。基本レジスト5のLK。
	Cosmic 4	8'	-	ディケイタイプ。ファンタスティック。
	Cosmic 5	8'	-	フィードバックつき宇宙音のイメージ。
	Cosmic 6	8'	-	シンセプラス風。
	Cosmic 7	8'	-	フィードバックつきボーカル風。
	Cosmic 8	8'	-	フィードバックつきディストーション風。
	Cosmic 9	8'	-	独特のフィードバックつきディケイタイプ。
	Cosmic 10	8'	-	透明感のあるシンセパッド。
	Cosmic 11	8'	-	デジタル風シンセパッド。
	Cosmic 12	8'	-	コーラス風シンセパッド。
	Cosmic 13	8'	-	立ち上がりの緩やかなSFXサウンド。音色変化が激しい。
	Cosmic 14	8'	-	幻想的なデジタルオルゴールサウンド。
	Cosmic 15	8'	-	民族的な響りのするシンセパーカッション。
	Cosmic 16	16'	-	SFXサウンド。様々な音が複雑な線を織りなす。

## リードボイス2( VA音源)

ページ	ボイス名	プリセット		ホリゾンタル	推奨音域 *1	イメージ
		フィート	エフェクト			
VAアコースティック	V-Flute	8		Pitch	G2 - A6	ノイズなフルート。高域では音がひっくり返る。タッチトーンの値を増やし鍵盤を押し込むとフラッター効果が得られる。
	V-Oboe	8		Pitch	C3 - F5	タッチでのダイナミックレンジが広いオーボエ。
	V-Clarinet	8		Pitch	D2 - F5	ピアノニッショモでは息の音、フォルティッシモではピッチが少し下がりが明らかな音色になる。
	V-Sopra. Sax.	8		Pitch	A <sup>♯</sup> 2 - D5	丸い感じの音色のソプラノサクセス。
	Alto Sax.	8		Pitch	D <sup>♯</sup> 2 - G4	明るめでポップス向きのアルトサクセス。
	Tenor Sax.	16		Pitch	A <sup>♯</sup> 2 - C4	ピアノニッショモでは少しやわらかめ、フォルティッシモでは明らかな汎用的なテナーサクセス。
	Breath Sax.	16		Pitch	A <sup>♯</sup> 2 - C4	息の音が多くやわらかで、スローな曲向きのテナーサクセス。
	V-Trumpet	8		Embouchure *2	A <sup>♯</sup> 2 - A <sup>♯</sup> 4	ソフトなトランペット。ホリゾンタルでリップスライドができる。
	V-Trombone	16		Embouchure	E1 - G3	左右に鍵盤を揺らすとリップスライドができる。アフタータッチで割れた感じになる。
	V-Shakuhachi	8		Embouchure		アフタータッチで息の音が増え、タッチトーンの値を増やしさらに押し込むと音がひっくり返る。
	V-Kokyu	8		Pitch		弱く弾くとかすれた音になる。
V-Sitar	8		Pitch		強く弾くと音がひっくり返る。	
VAバーチャル	Pan Pipe	8		Pitch	E2 - G5	パンフルートのような音色。タッチトーンの値を増やし鍵盤を押し込むとフラッター効果が得られる。
	Air Reed	8		Pitch	A2 - C5	オーボエのリードをサクセスにつけたような楽器。
	Thin Reed	8		Pitch	E2 - G5	クラリネットのマウスピースをフルートにつけたような楽器。
	Grass Reed	4		Pitch	E2 - G5	バスーンのリードを金管楽器につけたような楽器。アフタータッチでピッチが変化する。
	Soft Reed	8		Embouchure	A2 - G5	クラリネットのマウスピースを金管楽器につけたような音色。
	Buzz String	8		Pitch	A2 - F5	木管楽器を弓でこすったような音色。
	Bow Strings	8		Pitch	E1 - E6	人工的に合成したような弦楽器。
	Waspy Horn	8		Embouchure	C1 - G4	金管楽器のマウスピースを木管楽器につけたような音色。アフタータッチでミュートの具合が変えられる。また、ホリゾンタルでトランペットと同様の効果が得られる。
VAエレクトロニック	Jazz Guitar	16		Pitch	E1 - E5	マイルドで温かみのある、ジャズテイストあふれるエレクトロニックギター。
	Picked Guitar	16		Pitch	E1 - E5	ピックで弾いたギターの色。
	Saw Lead	8		Pitch	C1 - C5	汎用的なリード音色。アフタータッチでフィルターの変化がつけられる。
	Edge Lead	16		Pitch	C1 - C4	アタック部分が鋭く、シンセベース向けの音色。アフタータッチでフィルターの変化がつけられる。
	Dist. Lead	16	Dist.	Pitch	G1 - C5	ディストーションのかかったリード音色。タッチトーンの値を増やし強く押し込むと音程が1オクターブ上がる。
	Woody Lead	8		Pitch	C2 - G5	木の質感をもつリード音色。
	Muted Lead	8		Pitch	C2 - C5	ワウ効果をもつリード音色。アフタータッチでワウの効果が変えられる。
	Talken Lead	16		Pitch	C1 - C5	話をしているようなリード音色。タッチトーンの値を増やしアフタータッチでハムノイズのような音がでる。
VAカスタム	Custom 1	16		Pitch		パイプの開口部を手のひらでたたいたような音色。
	Custom 2	8		Embouchure		金属板をこすったような音色。アフタータッチでこすり方の強さが変わる。
	Custom 3	8		Pitch		金属板を木片でたたいたような音色。イニシャルタッチで木片の硬さが変わる。
	Custom 4	8		Pitch		弱く弾くと風の音、鍵盤を押し込むとディストーションギターのような音がでる。
	Custom 5	8		Pitch		ジェットノイズ風の音色。鍵盤を押し込むとリード音がでる。
	Custom 6	8		Pitch		金属同士をぶつけたような音色。

\*1 各アコースティック楽器には、それぞれの発音域があります。その発音域を越えて演奏を行うと、音楽的ではない(現実的にはあり得ない)音になりますので、ご注意ください。

\*2 Embouchure (アンブシュア)とは、管楽器の場合、口の締めつけ方や口唇の動き、息の強さなどにあたります。また、弦楽器の場合、弓を弦にあてる強さにあたります。なお、Pitch (ピッチ)は、管の長さや弦の長さを変えることによって音程を変化させる効果です。どちらも音程を変化させる効果を持っていますが、アンブシュアは音を出さずかけとなる部分をコントロールする機能であり、ピッチは管や弦の振動で音が鳴る部分での音程をコントロールする機能です。

### VA音色使用時のご注意

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

推奨音域以外では音が鳴りにくく設定されていたり、正しい音程が出ないボイスがあります。

ボイスによってはイニシャルタッチ、アフタータッチによって音程が変化します。

ホリゾンタルタッチによってピッチを変化させたときに、滑らかに変化しないボイスがあります。

VA音色の性質上、リードスライドをかけたときに音程が滑らかに変わらないことがあります。

1オクターブ音程のパターンを演奏すると、低いほうで音程が不安定になるボイスがあります。



# フルートボイス(オルガンサウンド)

## FLUTE VOICES

フルートボイス機能を使うことによって、多彩なスタイルのオリジナルオルガンサウンドをつくることができます。伝統的なオルガンと同じように、フルートフッテージを上げ下げしたり、パーカッシブサウンドを加えたりして、ゴージャスなフルオルガンサウンドがあなたの思い通りにつくれます。

フッテージには、8つのフルートフッテージと3つのアタックフッテージがあります。プリセットオルガンサウンドを基にエディットしたり、最初からオリジナルサウンドをつくったりすることで、オルガンの世界が広がります。

この機能は、MENU(メニュー)、FOOTAGE(フッテージ)、ATTACK(アタック)、VOLUME(ボリューム)、SAVE(セーブ)の5つのページで構成されています。

## 1 フルートボイスをつくる

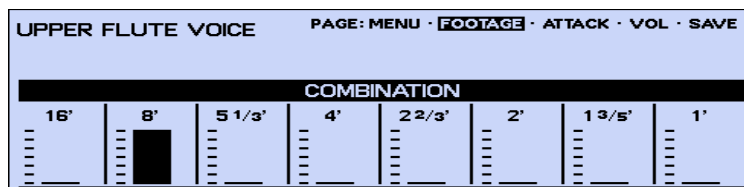
8種類のフルートフッテージと3種類のアタックフッテージを組み合わせて、さまざまなオルガンサウンドをつくってみましょう。

### フルートボイスを設定するには

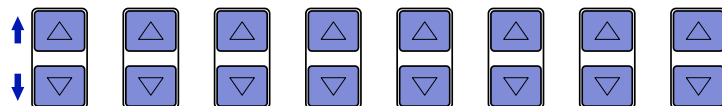
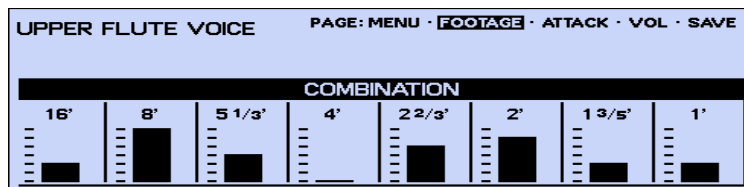
- 1 DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションの中のU. FLUTE VOICE(アッパーフルートボイス=上鍵盤)、またはL. FLUTE VOICE(ローフルートボイス=下鍵盤)ボタンを押します。

ボタンを押すと、LCDディスプレイにフルートフッテージが表示されます。この場合、ボタンのランプが点灯します。

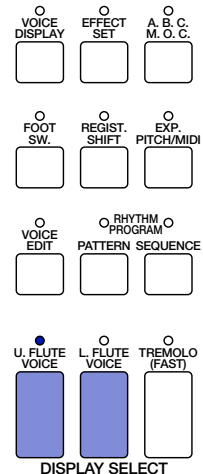
### FOOTAGE (フッテージ)ページ



- 2 各フッテージの組み合わせを設定します。



それぞれのフッテージの真下にあるデータコントロールボタンで、フッテージのボリュームを調整します。▲を押すとそのフッテージのボリュームが上がり、▼を押すとボリュームが下がります。ミックスされた音色の変化を確かめながら、一つ一つ調整していきましょう。



**NOTE:**

もう一度ボタンを押すと、このフルートボイス機能は終了し、最初の画面のVOICE DISPLAY (ボイスディスプレイ)表示に戻ります。

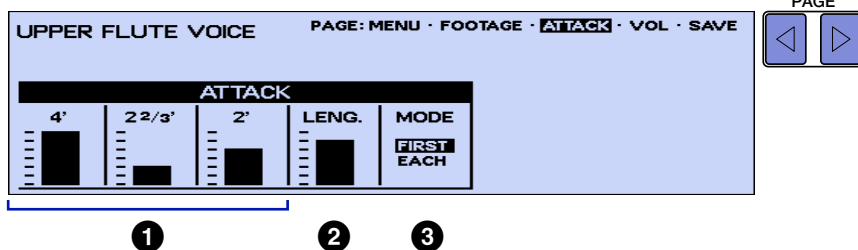


**NOTE:**

フルートボイス全体の音量は、VOL.(ボリューム)ページで設定します。

- 3 右上のページボタンを使って、ATTACK ページやVOL ページを選び、全体の音量やアタックなどを設定し、フルートボイスを完成させます。

### ATTACK(アタック)ページ



- ① **ATTACK(アタックフッター)**  
パーカッシブ音の音量を設定します。4'、2 2/3'、2'のアタックフッターのセッティングができます。
- ② **LENG.(LENGTH : アタックレングス)**  
アタック音の長さを決定します。
- ③ **MODE(モード)**  
押した鍵盤のどの音にアタックを付けるかを決定します。

FIRST(ファースト) : 最初に押した鍵盤の音にだけアタックが付きます。(この場合、最初の鍵盤が押えられている間は、アタックはほかの音には付きません。)

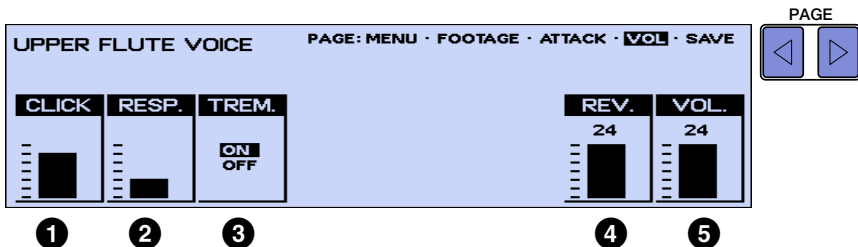
EACH(イチ) : 全部の音にアタックが付きます。



#### NOTE:

MODE(モード)はアップパー/ロワー共通です。

### VOL(VOLUME : ボリューム)ページ



- ① **CLICK(クリック)**  
オルガンサウンドに固有の、演奏による鍵盤のノイズ感を表現するためのクリックのボリュームです。クリックはアタックとは無関係で、独立した1つの効果機能です。
- ② **RESP.(RESPONSE : レスポンス)**  
フッターで設定した音のレスポンスの速さを決定します。レベルを上げるとレスポンスが遅くなり、パイプオルガンのような効果が得られます。
- ③ **TREM.(TREMOLO : トレモロ)**  
フルートボイスのトレモロエフェクトのオン/オフスイッチの役割をします。このスイッチをオンにすると、実際に演奏しながら、ディスプレイセレクトセクションのTREMOLO(FAST) ボタンを使って、トレモロ/コーラスの切り替えをすることができます。(詳しくは、51ページのトレモロセクションをご参照ください。)
- ④ **REV.(REVEARB : リバープ)**  
フルートボイスにかかるリバープの量を設定します。
- ⑤ **VOL.(VOLUME : ボリューム)**  
フルートボイスセクションの全体の音量を決定します。



#### NOTE:

このリバープを最大にしてもパネル上のリバープボリュームを上げないと、リバープ効果は得られません。



#### NOTE:

このVOL.が0になっていると、フルートボイスの音は出ません。

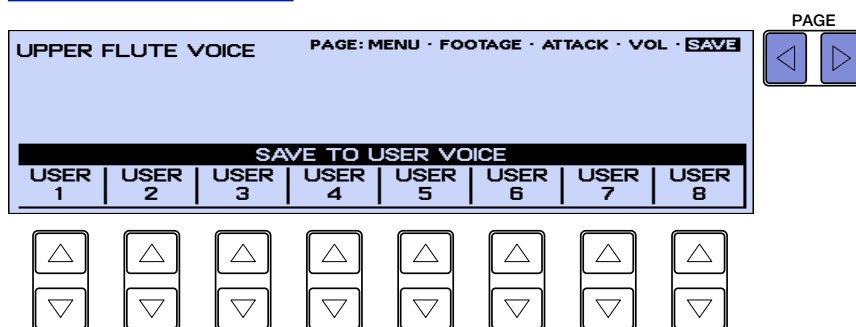
## 2 つくったフルートボイスを保存する

上記のセクションでつくったフルートボイスをユーザーボイスに保存しましょう。それぞれのページでつくったデータは、リバープ、アタックのモード、トレモロのオン/オフと音量の設定を除いて、すべてユーザーボイスに保存することができます。データを保存できるユーザーボイスは全部で8個あります。

### つくったフルートボイスを保存するには

- 1 ページボタンを使って、SAVE(セーブ)ページを開きます。

#### SAVE(セーブ)ページ



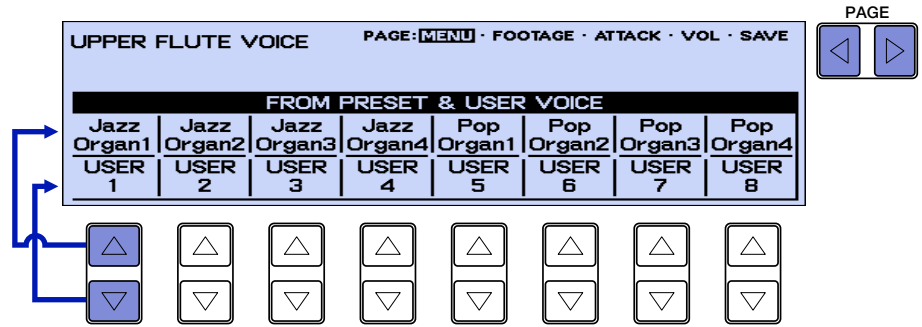
- 2 1から8までのユーザーボイスの中から、データを保存したいユーザーボイスのナンバーを選択します。  
それぞれのナンバーの真下のデータコントロールボタンを押します。  
これで、保存完了です。保存が完了したら、一時的にそのユーザーナンバーが点滅します。このとき、それ以前にUSER(ユーザー)に記録しておいた音色は消去されますので、ご注意ください。  
このページで保存したユーザーボイスは、次のMENU(メニュー)ディスプレイで呼び出すことができます。

### 3 プリセットボイスや保存したフルートボイスを使う

プリセットボイスや保存したフルートボイスを呼び出すには

1 ページボタンを使って、MENU(メニュー)ページを開きます。

#### MENU(メニュー)ページ



**NOTE:**

このフルートボイスのユーザーセクションは、ボイスメニューのUSER(ユーザー)とは異なります。



**NOTE:**

上鍵盤/下鍵盤のフルートボイスやほかのパネル面の音色(ボイスメニュー)を同時に使用する場合、一度にLCDディスプレイで表示されるのは一つの音群のみです。この場合、LCD上に表示されていなくても、それぞれのボタンのランプは点灯していますし、オンの状態になっています。



**NOTE:**

U./L. FLUTE VOICEボタンは、フルートボイスのオン/オフスイッチの役割をします。フルートボイスのLCDディスプレイを表示させてオルガンの音色を決定した後、ほかの機能のディスプレイを表示させて、その後、またフルートボイスの表示に戻す場合、一度フルートボイスをオフにして更にオンにする必要があります。演奏前に、フルートボイスがオンの状態になっているか、必ずご確認ください。

2

それぞれのプリセットボイス/ユーザーボイス名と同じ位置にあるデータコントロールボタンを押して、使用したい音色を選択します。

このディスプレイでは、オルガンのプリセットが8音色(ジャズオルガンが4つとポップオルガンが4つ)と、自分で保存したユーザーボイス8音色が呼び出せます。

上の列のプリセット音色は上の列のデータコントロールボタンで、下の列のユーザーボイスは下の列のデータコントロールボタンを押すことで、それぞれ選択可能です。

ELX-1mでは、ボイスコンディションページやエフェクトセットページなどを使用して、選択した音色に色々なコントロールやエフェクトを加えて、多彩に変化させることができます。

また、音色によっては、あらかじめエフェクトがプリセットされているものもありますが、すべてお好みに応じて設定を変えることが可能です。搭載したエフェクトは、すべてデジタルエフェクトです。

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

		タッチトーン	ピッチ	フット	パン	プリリアンス	シンフォニック/ セレステ	ディレイ	フランジャー	ディストーション	ペダルボリ	レフラート	リードスライド	リードブライオリティ	チューン	マイクロチューニング	トランスポーズ	リバーブ*1	サステイン	トレモロ/コーラス*2
アップパー	アップパーキーボード ボイス1	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○						○	○	○
	アップパーキーボード ボイス2	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○						○	○	○
ローワー	ローワーキーボード ボイス1	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	—		—			○	○	○
	ローワーキーボード ボイス2	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○						○	○	○
リード	リードボイス1	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○			○	—	○
	リードボイス2	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○			○	—	○
ペダル	ペダルボイス1	○	—	○	○	○	○	○	○	○		○			—			○	○	○
	ペダルボイス2	○	—	○	○	○	○	○	○	○		○			—			○	○	○
関連したLCDディスプレイ	ボイスコンディション ページ1	○	○	○	○	—	—	—	—	—	—							○		—
	ボイスコンディション ページ2					○	○	○	○	○	○				—	—	—	—		○
	ボイスコンディション ページ3											○	○	○						—
	ボイスコンディション ページ4														○	○	○	—		—
	エフェクト セットページ	—	—	—	—		○	○	○	○	—									○
	リバーブページ																	○		—
	サステインページ																		○	
	トレモロページ																		—	○

\*1 リバーブの設定は音群ごとに行えますが、リバーブ全体の深さ/長さの設定はリバーブページ1で行います。

\*2 トレモロ/コーラスのオン/オフ及び、トレモロ/コーラスの切替は楽器全体で1つです。

\*3 ボイスコンディションページ2とエフェクトセットページは、プリリアンスの設定を除いて共通の内容になっています。

またコントロールやエフェクトを加えるには：

1. ボイスコンディションページで設定するもの
2. エフェクトセットページで設定するもの
3. パネルボタンで呼び出すものの3種類に大別されます。

ここでは、この順序に従って、各コントロール/エフェクトを説明していきます。



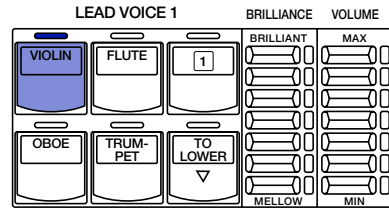
NOTE:

アップパー/ローワーフルートボイスにも、サステインやリバーブ、トレモロ/コーラスをかけることができます。またリバーブやトレモロ/コーラスの設定を行なうこともできます。

# 1 ボイスコンディションページで設定するもの

ボイスコンディションページを呼び出すには

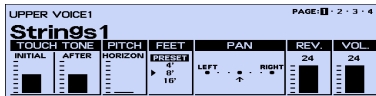
パネル上の音色ボタンを二度続けて押すと(LCD上に使用したい音色【音群】がすでに表示されている場合は一度だけ押すと)、LCD上にボイスコンディションページが現れます。



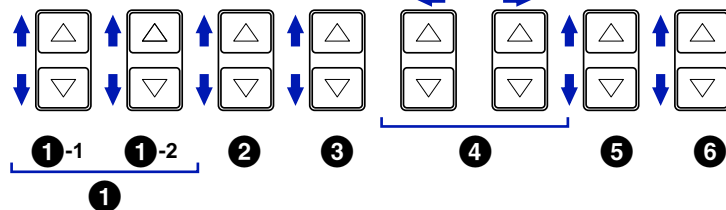
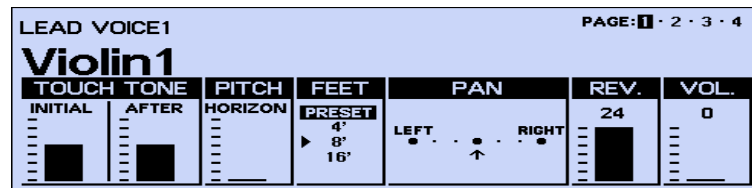
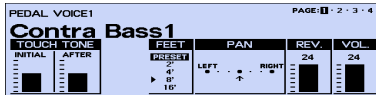
各音群にはそれぞれ4ページのボイスコンディションページがあります。

## 【ページ1】ボイスコンディションページ

アッパー/ロー



ペダル



### 1 TOUCH TONE(タッチトーン)

タッチトーンは、1つの楽器音の音量/音質全体にわたって、より豊かに、またはより繊細に表現する力を発揮するもので、楽器表現の命とも言える重要な機能の1つです。この機能を効果的に使うことによって、個々の楽器特有の微妙な表現が可能となります。

タッチトーンには、イニシャルタッチとアフタータッチの2種類があり、音群ごとに設定が可能です。



**NOTE:**

一般的に、減衰系の音(たとえばピアノやピブラフォン)やパーカッションサウンドには、アフタータッチは機能しません。



**NOTE:**

レベルを一番下にすると、イニシャルタッチ/アフタータッチはかからなくなります。

#### 1-1 INITIAL(イニシャルタッチ)

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

レベルを上げるとタッチによる変化が、大きくなります。

#### 1-2 AFTER(アフタータッチ)

鍵盤を押えつける強さによって、立ち上がった後の音量と音質をコントロールします。一般的に、鍵盤をより強く押えることによって音量は大きくなり、音質は明るくなります。

レベルを上げるとタッチによる変化が大きくなります。

## ② PITCH(ピッチ)

鍵盤を押さえたまま左右に動かすこと(水平タッチ)によって、音程をコントロールします。一般的に、鍵盤をより速く、大きく左右に動かすと、それだけ音程変化も速く大きくなります。最大時で、±1オクターブの変化を得ることができます。タッチトーンとの併用でユニークな演奏表現が可能となります。レベルを上げると水平タッチによる変化幅が大きくなります。

## ③ FEET(フィート)

各音群ごとに異なったオクターブに設定できます。1つの音色を幅広い音域で使用することもできます。

PRESET(プリセット)が基本設定で、4'、8'、16'の3種類の設定が可能です。

なお、ペダル音群の場合さらに2'の設定が追加されます。

## ④ PAN(パン)

ステレオ出力によるそれぞれの音群ごとの楽器音の位置を決定します。

パンは、左右に7ヶ所の位置で設定が可能です。

## ⑤ REV.(REVERB:リバーブ)

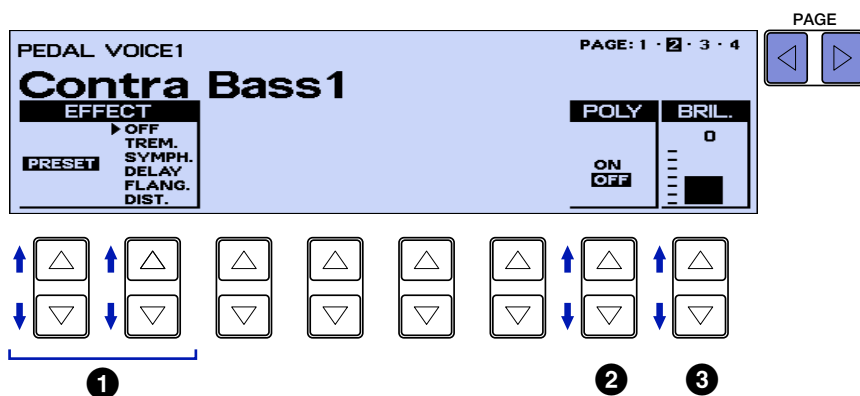
音群ごとにかけるリバーブの量を設定します。このリバーブを最大にしても、パネル上のリバーブ全体のボリュームを上げないと、リバーブ効果は得られません。詳しくは47ページをご参照ください。

## ⑥ VOL.(VOLUME:ボリューム)

音量の細かな設定を行ないます。20ページをご参照ください。

### 【ページ2】ボイスコンディションページ

ページボタンで2ページ目を選びます。



**NOTE:**  
ペダル鍵盤には水平タッチはついていません。



**NOTE:**  
リードボイス2(VA音源)の水平タッチ(ピッチ機能)については、音程だけではなく、音色が変化するものもあります。あらかじめ32ページのリストをご参照ください。

アッパー/ロワー/リード



PEDAL 音群とそれ以外の音群によって内容が異なります。(ポリモードは、PEDAL VOICE のみの設定です。)

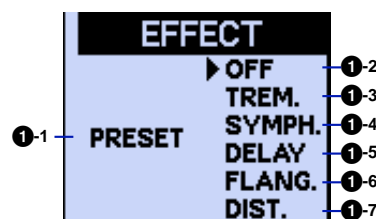
## ① EFFECT(エフェクト)

ここで、音群ごとにかけるエフェクトの種類を選択します。

エフェクトは、ディスプレイセレクトの中のエフェクトセットボタンでも設定できます。

### ①-1 PRESET(プリセット)

プリセットが初期設定になっています。プリセットが選択されていると、音色によっては、あらかじめエフェクトが設定されているものがあります。



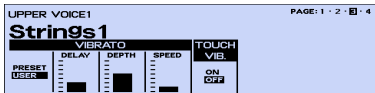
**NOTE:**

ペダルポリモードをオンにした場合、アッパー/ロワー/ペダル音群の合計で14音発音します。

**NOTE:**

ペダルポリモードがオンになっているペダル音群では、オートベースコード(A.B.C.)機能を使ってベース伴奏を鳴らすことができませんのでご注意ください。

アッパー/ロワー/ペダル

**①-2 OFF(オフ)**

エフェクトはかかりません。

**①-3 TREM.(TREMOLO : トレモロ)**

音群ごとにトレモロ/コーラス効果をかけるかかけないかを選択します。演奏中のオン/オフやトレモロスピードの設定については、52、53ページまたはエフェクトセット(43ページ)をご参照ください。

**①-4 SYMPH.(SYMPHONIC : シンフォニック)**

シンフォニック/セレステをオンにします。シンフォニック/セレステの設定については、エフェクトセット(43ページ)をご参照ください。

**①-5 DELAY(ディレイ)**

ディレイをオンにします。ディレイの設定については、エフェクトセット(44ページ)をご参照ください。

**①-6 FLANG.(FLANGER : フランジャー)**

フランジャーをオンにします。フランジャーの設定については、エフェクトセット(45ページ)をご参照ください。

**①-7 DIST.(DISTORTION : ディストーション)**

ディストーションをオンにします。ディストーションの設定については、エフェクトセット(46ページ)をご参照ください。

**② POLY(ペダルポリモード : ペダル複音発音)**

ペダルポリモードのON(オン)/OFF(オフ)スイッチです。ペダルポリモードをオンにすると、ペダル鍵盤を単音発音の状態から複音発音の状態に変更することができます。ペダル鍵盤でレガートに演奏したり、重奏を行なう場合などに便利です。

**③ BRIL.(BRILLIANCE : ブリリアンス)**

音群ごとに音質を変化させ、音色を明るくしたり暗くしたりします。

LCDのコントロールとパネル上のブリリアンスボリュームボタンは同じ設定になっています。

設定範囲 : - 3 ~ + 3

**【ページ3】ボイスコンディションページ**

ページボタンで3ページ目を選びます。

The screenshot shows the V-Flute VIBRATO menu with the following parameters: PRESET (USER), DELAY, DEPTH, SPEED, TOUCH VIB. (ON/OFF), SLIDE (ON KNEE/OFF), TIME, and PRIOR (LAST TOP). Below the menu are navigation arrows and numbered buttons: ①-1, ①-2, ①-3, ①-4, ②, ③-1, ③-2, and ④. A blue bracket groups ①-1 to ①-4, and another blue bracket groups ③-1 and ③-2.

LEAD 音群とそれ以外の音群によって内容が異なります。(リードスライドは、LEAD VOICE 1、2のみの設定です。また、リードプライオリティはLEAD VOICE 2のみの設定です。)



## ① VIBRATO(ビブラート)

ビブラートは、音色をふるわせてマイルドなイメージにします。音群ごとの設定が可能です。

### ①-1 PRESET/USER(プリセット/ユーザー切り替え)

プリセットが初期設定になっています。プリセットが選択されていると、音色によっては、あらかじめビブラートが設定されているものがあります。USER(ユーザー)を選択すると、ディスプレイ上にビブラートのパラメーターが現れ、自分でビブラートの設定ができるようになります。

### ①-2 DELAY(ディレイ)

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

### ①-3 DEPTH(デプス)

ビブラートの深さを設定します。レベルを上げるとより深い効果が得られます。

### ①-4 SPEED(スピード)

ビブラートの速さを設定します。

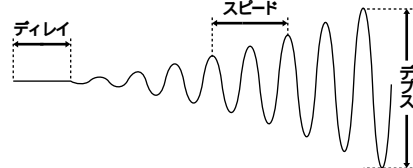


音色によっては、ユーザー設定通りビブラートが得られないものがあります。(ハーモニカ2、エレクトリックピアノ1、シンセチャイムなど)



プリセットの場合、ディスプレイ上にDELAY、DEPTH、SPEEDの各パラメーターは表示されません。

ビブラートコントロール



## ② TOUCH VIB.(TOUCH VIBRATO:タッチビブラート)

タッチビブラートのON(オン)/OFF(オフ)スイッチです。タッチビブラートをオンにすると、演奏中に鍵盤を強く押さえることによって、ビブラートをかけることができます。鍵盤をさらに強く押さえると、ビブラートはより深くなります。



上記①-3DEPTHを0にすると、ビブラートはかかりません。

## ③ SLIDE(スライド：リードボイスのみ)

スライド(リードボイスのみ)は、レガート奏法の音色にポルタメント効果を加えます。LEAD音群に、1オクターブの範囲内でかけることができます。

### ③-1 ON/KNEE/OFF(オン/ニー/オフ)

スライドのオン/オフ、またはニーレバーでの設定を選択できます。

### ③-2 TIME(タイム)

スライド(ポルタメント)の速さを設定します。レベルを上げることで、スライド効果のスピードを遅くします。

## ④ PRIOR.(リードプライオリティ：リードボイス2のみ)

LEAD VOICE 2の発音方式を、通常の高音優先(TOP)から後着優先(LAST)に切り替えます。後着優先(LAST)は、後から弾いた音のほうが優先的に発音される方式です。



後着優先(LAST)はソロモード機能使用時と同じ効果ですが、ここで設定した場合、他の音群(UPPER KEYBOARD VOICE 1、2、LEAD VOICE 1)も同時に使うことができ、レジストレーションメモリーに記録することができます。

### [ページ4]ボイスコンディションページ

ページボタンで4ページ目を選びます。



リードプライオリティはソロモードがONになっている時、機能しません。

## ① MICRO TUNING(マイクロチューニング)

音群ごとに使用する音律を設定します。

### ①-1 SELECT(セレクト)

Equal(平均律)が初期設定になっています。クラシカルな音律からランダムに音程が変化する新しいタイプのものまで、幅広い音楽に対応する音律が用意されています。各音律の内容については下のリストをご参照ください。

### ①-2 KEY(キー)

キー(調)を設定します。選んだ音律によっては、キーの設定を必要としないものもあります。詳しくは下のリストをご参照ください。



#### NOTE:

▲ ボタンと ▽ ボタン(データコントロールボタン)を同時に押すと、初期設定のEqual(平均律)に戻ります。

#### ELX-1 m MICRO TUNING

調律名	SELECT	KEY	特徴
平均律 Equal Temperament	Equal	-	19世紀末に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。これにより転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛がもたらされました。
ピタゴラス音律 Pythagorean	Pythagorean	C/C#/D/D#/E/F/F#/G/G#/A/A#/B	ギリシャ時代の音律で、ローマ人に継承されグレゴリオ聖歌となり吟遊詩人にも伝わり中世の音楽を形成しました。単旋律音楽に独特の美しい情緒を与えます。
純正律 長調 Pure Major	Pure Major	C/C#/D/D#/E/F/F#/G/G#/A/A#/B	主要長3和音(C-MajorではC, F, G)が純正になり美しい響きがありますが、ある一つの調しか純正な音が出せないため転調に不都合を生じます。
純正律 短調 Pure Minor	Pure Minor	C/C#/D/D#/E/F/F#/G/G#/A/A#/B	主要短3和音(A-MinorではAm, Dm, E)が純正になる音律です。
中全音律 Mean-tone	Mean Tone	C/C#/D/D#/E/F/F#/G/G#/A/A#/B	ルネサンス～バロック時代のオルガンとチェンバロに於ける標準的な調律法となった音律です。ヘンデルに愛されたといわれます。
ヴェルクマイスター (第1技法第3番) Werckmeister	Werckmeister	-	調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏をする際の調号(♯、♭)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。
キルンベルガー(第3法) Kirnberger	Kirnberger	-	バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。音律名には考案者の人物名がつけられています。
バロッチィ&ヤング Vallotti & Young	Vallotti & Young	-	
1/4 TONE Quarter-tone	Quarter Tone	C/C#/D/D#/E/F/F#/G/G#/A/A#/B/highC	鍵盤上の半音が1/2半音となる特殊な調律です。センターキーを上下鍵盤ではC2～C3、ペダル鍵盤(音群)ではC1～C2に設定できます。*1
1/8 TONE Eighth-tone	Eighth Tone	C/C#/D/D#/E/F/F#/G/G#/A/A#/B/highC	鍵盤上の半音が1/4半音となる特殊な調律です。センターキーを上下鍵盤ではC2～C3、ペダル鍵盤(音群)ではC1～C2に設定できます。*2
ユニーク Unique	Unique	C/C#/D/D#/E/F/F#/G/G#/A/A#/B	音階の3度音と7度音を1/4半音上げ、2度音と6度音を1/4半音下げた、民族的な雰囲気のある独自の音律です。
ランダムピッチ10 Random Pitch IO	Random 10	-	キーオンごとにランダムにピッチが変化します。(最大約±10セント)
ランダムピッチ16 Random Pitch 16	Random 16	-	キーオンごとにランダムにピッチが変化します。(最大約±16セント)
ランダムピッチ1200 Random Pitch 1200	Random 1200	-	キーオンごとにランダムにピッチが変化します。(最大約±1200セント:±1オクターブ)

\*1 4半音上がって実音で半音上がった状態になります。

\*2 8半音上がって実音で半音上がった状態になります。

## ② TRANS.(TRANSPOSE:トランスポーズ)

1オクターブの範囲で、半音ずつ移調することができます。音群ごとの設定が可能です。

設定範囲： - 6 ~ +6

## ③ TUNE(チューン)

音群ごとにピッチの設定が可能です。たとえば、音群ごとにチューンを少し変えることで音の厚みを増し、より豊かな楽器表現力を得ることができます。

設定範囲： - 43 ~ 0 ~ +43 (設定範囲の1ステップあたり約1.2セント)



NOTE:

ここでのトランスポーズの設定値と、楽器全体のトランスポーズ(161ページ)の設定値が足し合わされて、実際の音程が決まります。

## 2 エフェクトセットページで設定するもの

エフェクトセットページを呼び出すには

DISPLAY SELECT (ディスプレイセレクト)の中のエFFECT SET(エフェクトセット)ボタンを押すと、LCD上にエフェクトセットページが現れます。

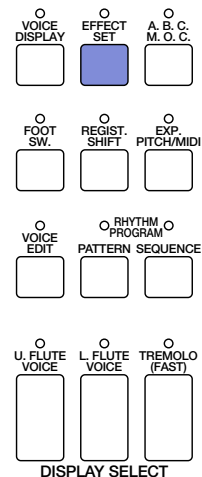
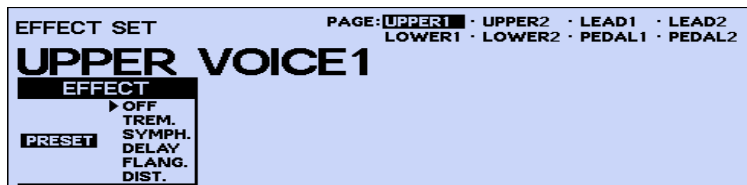
このページの構成はボイスコンディションの2ページ目からプリリアンスの設定がなくなったものと同じです。PRESET(プリセット)とOFF(オフ)については39、40ページをご参照ください。

ここでは、各エフェクトについて説明します。



NOTE:

ページボタンで、エフェクトを設定したい音群を選択します。



### ① TREM./CHOR. (TREMOLO/CHORUS : トレモロ/コーラス)

トレモロ/コーラスについては、51ページをご参照ください。

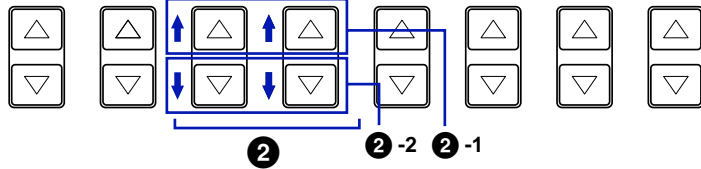
### ② SYMP. (SYMPHONIC/CELESTE : シンフォニック/セレステ)

SYMP.(シンフォニック)またはCELE.(セレステ)を選択します。

シンフォニックは、音色に豊かで広がりのある効果を加えます。

セレステは、シンフォニックより、ゆったりとした効果になります。

EFFECT SET		PAGE: UPPER1 · UPPER2 · LEAD1 · LEAD2 LOWER1 · LOWER2 · PEDAL1 · PEDAL2			
<b>UPPER VOICE1</b>					
EFFECT		SYMPHONIC			
OFF TREM. PRESET ▶ SYMPH. DELAY FLANG. DIST.		MODE SYMPHONIC CELESTE			



### ②-1 SYMPHONIC(シンフォニック)

選ばれている音群にシンフォニックをかけます。

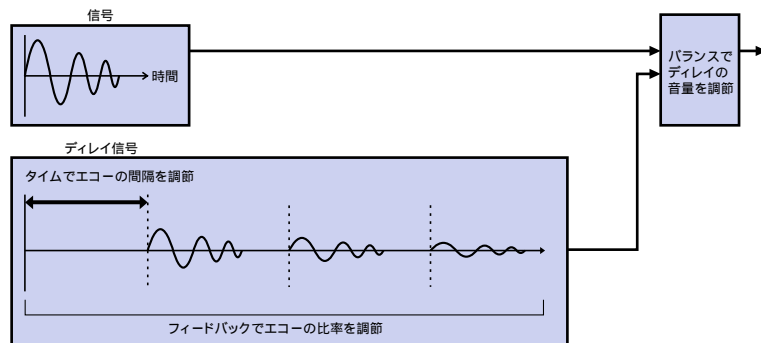
### ②-2 CELESTE(セレステ)

選ばれている音群にセレステをかけます。

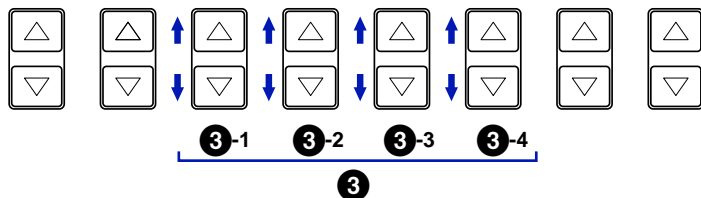
## ③ DELAY(ディレイ)

ディレイとは、音声信号をディレイさせる(遅らせる)ことで、時間差をおいて繰り返し得られるエコー効果のことです。音群ごとに設定可能です。

ディレイの概念図



EFFECT SET		PAGE: UPPER1 · UPPER2 · LEAD1 · LEAD2 LOWER1 · LOWER2 · PEDAL1 · PEDAL2			
<b>UPPER VOICE1</b>					
EFFECT		DELAY			
OFF TREM. PRESET ▶ SYMPH. DELAY FLANG. DIST.		TIME 242 ms	F.B. 28.5 %	BAL. 60.6 %	MODE MONO ST.1 ST.2 ST.3



### ③-1 TIME(タイム)

繰り返し得られるエコーの間隔を設定します。

設定範囲：5ms ~ 956ms

### ③-2 F.B.(FEEDBACK : フィードバック)

フィードバックの比率を決定します。

設定範囲：0.2% ~ 46.9%

**③-3 BAL.(BALANCE : バランス)**

演奏した音に対してのディレイ効果の音量を設定します。高い設定にすればする程、ディレイの音量は大きくなります。

設定範囲 : 0% ~ 100%

**③-4 MODE(モード)**

ディレイ効果のかけ方(モノ/ステレオなど)を設定します。MONO(モノ)を選ぶと、モノラルのディレイ効果が得られます。

ST.1(ステレオ1)~ST.3(ステレオ3)を選ぶと、音が左右に飛ぶように繰り返されたり、より広がりのあるステレオディレイ効果が得られます。

設定範囲 : MONO、ST.1、ST.2、ST.3

エフェクトイメージ

ST.1 : 複雑な反射を持つマルチディレイ。最も広がり感があるタイプです。

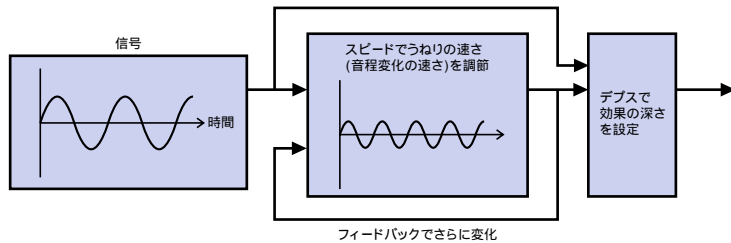
ST.2 : ノーマルなLCRディレイ。C(センター)→R(右)→L(左)の順に等間隔で反射します。

ST.3 : モノラルディレイ風ですが、音色にツヤと厚みが加わります。

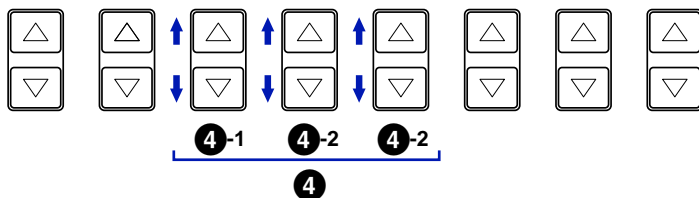
**④ FLANG.(FLANGER : フランジャー)**

フランジャーは、音にうねりを与え、回転しているような効果を演出します。音群ごとに設定可能です。

フランジャーの概念図



EFFECT SET		PAGE: UPPER1 · UPPER2 · LEAD1 · LEAD2		
		LOWER1 · LOWER2 · PEDAL1 · PEDAL2		
<b>UPPER VOICE1</b>				
EFFECT		FLANGER		
OFF	SPEED	F.B.	DEPTH	
TREM.	4.5 Hz	35.2%	52.3%	
SYMPH.				
DELAY				
▶ FLANG.				
DIST.				



**④-1 SPEED(スピード)**

うねりの速さ(音程変化の速さ)を設定します。

設定範囲 : 0Hz ~ 12.1 Hz

**4-2** FB.(FEEDBACK : フィードバック)

金属的な鋭さを加えたりして、効果を変化させます。

設定範囲 : 0.6 % ~ 94.0 %

**4-3** DEPTH(デプス)

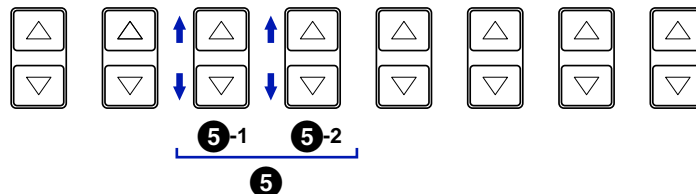
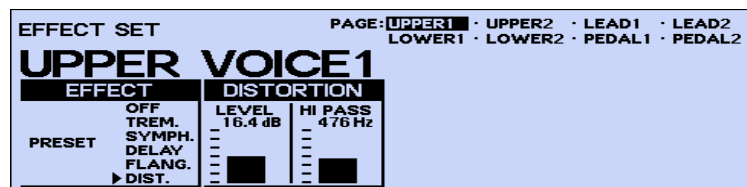
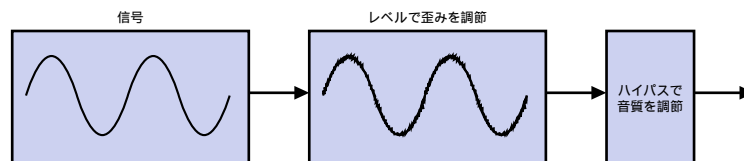
フランジャー効果の深さを設定します。

設定範囲 : 37.8 % ~ 87.8 %

**5** DIST.(DISTORTION:ディストーション)

ディストーションは音に歪みを与える効果です。音群ごとに設定可能です。

ディストーションの概念図

**5-1** LEVEL(レベル)

歪みのレベルをを設定します。

設定範囲 : 0dB ~ 21.8dB

**5-2** HI PASS(ハイパス)

歪ませた音の音質を調節します。

設定範囲 : 20Hz ~ 1036Hz

### 3 パネルボタンで設定するもの

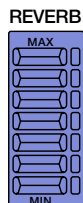
リバーブやサステイン、そしてトレモロ/コーラスは、パネル上のボタンを使って、それぞれのページをLCDディスプレイ上に呼び出して、設定します。

#### (1) リバーブ

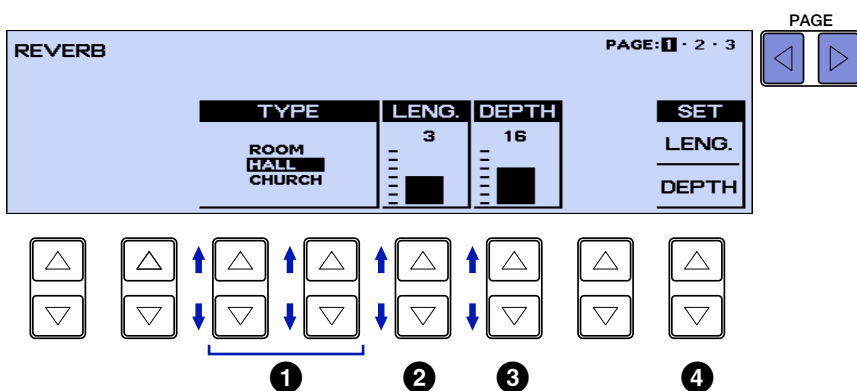
リバーブによって、広い部屋やコンサートホールで演奏しているような、音が響きわたる効果を得ることができます。リバーブを楽器全体に同時にかけることや、それぞれの音群ごとにかける量を設定することができます。さらに、リズムやアカンパニメントに別々にかけることも可能です。

#### リバーブを設定するには

パネル上の左端にあるリバーブボタンを押します。LCD上にリバーブディスプレイが現れます。



#### リバーブディスプレイ【ページ1】



#### ① TYPE(タイプ)

リバーブの種類を選択します。ROOM( ルーム)、HALL( ホール)、CHURCH( チャーチ)の3種類があります。リバーブの深さはルームが、浅く、チャーチが一番深い設定になっています。

#### ② LENG.(LENGTH: レングス)

リバーブの長さを設定します。レベルを上げるとより長い設定となります。  
設定範囲: 0 ~ 6

#### ③ DEPTH(デプス)

リバーブの深さを調節します。パネル面のリバーブボリュームは、このデプスの程度を表示しているものです。パネル面では7段階の調節ができませんが、このデプスを使うことでさらにきめ細かな設定が可能です。

設定範囲: 0 ~ 24

#### ④ SET(セット)

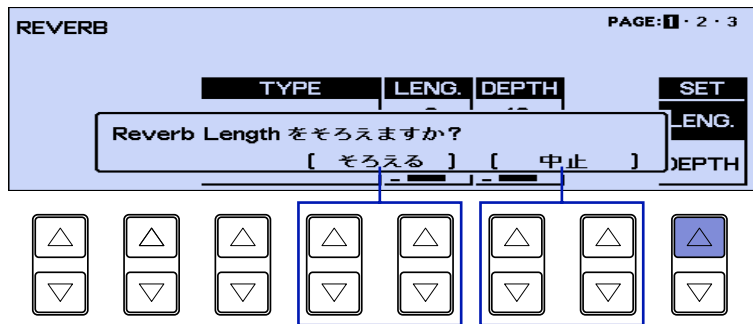
すべてのレジストレーションに設定してあるリバーブのレングスやデプスの値を一括して現在LCD上に表示されているレングスやデプスの値にそろえることができます。



#### NOTE:

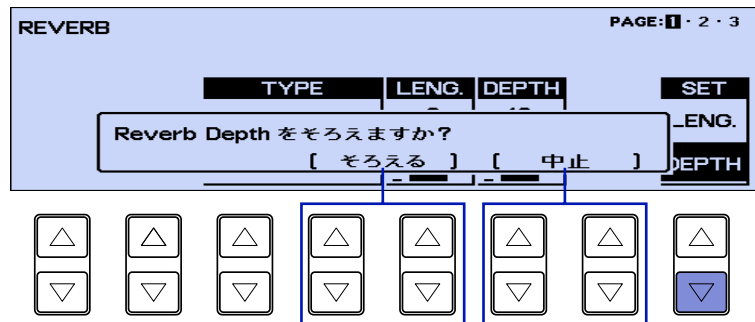
デプスの設定が0もしくはそれに近い状態の場合は、以下に述べる音群/種類ごとの設定でリバーブのかかる量を設定してもリバーブ効果は得られません。

LENG( レングス )を選択すると、次のようなメッセージ画面が表示されます。



[そろえる]を選択するとレジストレーションメモリー1～16に対して同じレングス(現在LCD上に表示されている値)が同時に設定されます。作業を中止したい場合は[中止]を選択します。

またDEPTH( デプス)を選択すると、次のようなメッセージ画面が表示されます。

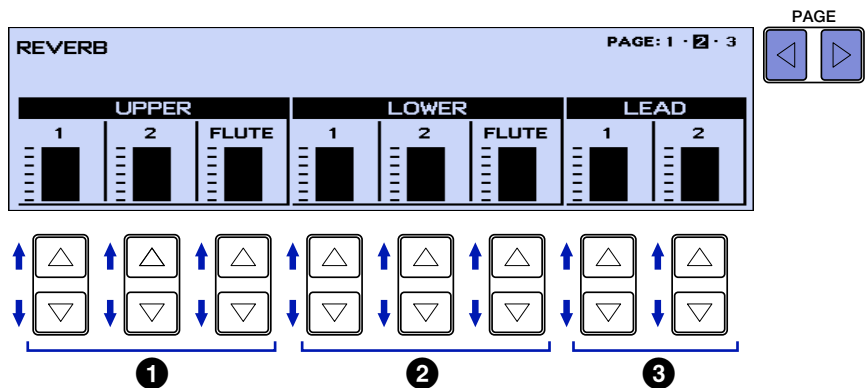


[そろえる]を選択するとレジストレーションメモリー1～16に対して同じデプス(現在LCD上に表示されている値)が同時に設定されます。作業を中止したい場合は[中止]を選択します。

### リバーブディスプレイ【ページ2】

このページでは各音群ごとにリバーブのかかる量を設定できます。

それぞれの音群のボイスコンディション1ページにあるREV.(リバーブ)と共通になっています。



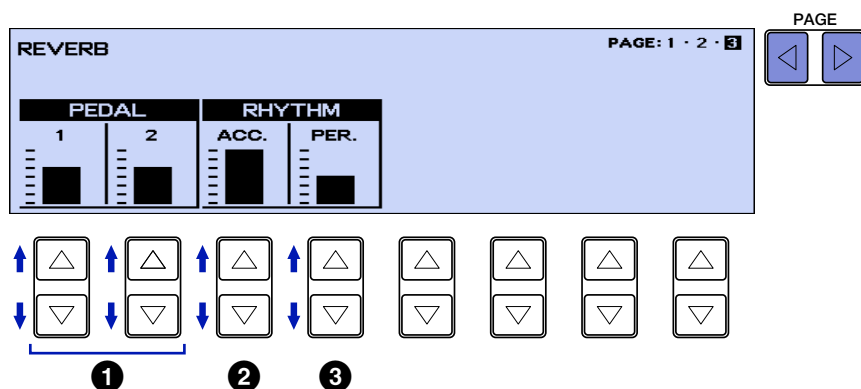


- ① UPPER 1, 2, FLUTE  
(アップーキーボードボイス1、2；アップーフルートボイス)  
上鍵盤の音群にかかるリバーブの深さを設定します。  
設定範囲：0～24
- ② LOWER 1, 2, FLUTE  
(ロワーキーボードボイス1、2；ロワーフルートボイス)  
下鍵盤の音群にかかるリバーブの深さを設定します。  
設定範囲：0～24
- ③ LEAD 1, 2(リードボイス1、2)  
リードボイスにかかるリバーブの深さを設定します。  
設定範囲：0～24

### リバーブディスプレイ【ページ3】

このページでは、リバーブをペダル音群やリズム、アカンパニメントごとにかける量を設定することができます。

それぞれペダルボイスやリズムのコンディションページにあるREV.(リバーブ)と共通になっています。



- ① PEDAL 1, 2 (ペダルボイス1、2)  
ペダルボイスにかかるリバーブの深さを設定します。  
設定範囲：0～24
- ② RHYTHM ACC. (ACCOMPANIMENT：アカンパニメント)  
アカンパニメントにかかるリバーブのボリュームを設定します。  
設定範囲：0～24(アカンパニメントについては、66ページをご参照ください。)
- ③ RHYTHM PER.(PERCUSSION：パーカッション)  
リズムや打楽器全体にかかるリバーブの深さを設定します。  
設定範囲：0～24(リズムについては54ページをご参照ください。)

**NOTE:**

サステインはリードボイスにはかかりません。

**NOTE:**

アッパー/ロワー鍵盤では、サステインボタンがオンの状態の場合は、ニールバー機能を使ってサステインをかけることができます。(157ページをご参照ください。)

**NOTE:**

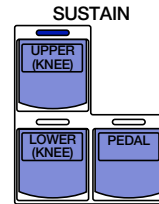
サステインボタンはオン/オフスイッチです。演奏前に、オンの状態になっているか必ず確認しましょう。

## (2) サステイン

サステインは、鍵盤から指をはなした後に音に余韻を与える効果です。アッパー/ロワー/ペダルの鍵盤ごとに、オン/オフしたりサステインの長さを調節することができます。

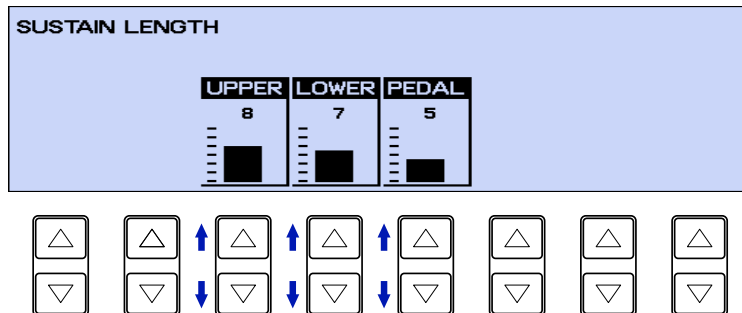
### サステインを設定するには

パネル上の左端のサステインボタンを押して、LCDディスプレイにSUSTAIN LENGTH(サステインレングス)のページを呼び出します。



サステインボタンを押すと、ボタンの真上のLEDが点灯しサステインがオンの状態であることを示します。もう一度押すことで、サステインはオフになります。

### サステインレングスディスプレイ



#### UPPER/LOWER/PEDAL(アッパー/ロワー/ペダル)

それぞれが個々の鍵盤にかかるサステインの長さを表します。各サステインの真下にあるデータコントロールボタンで長さを調節します。

設定範囲：0～12

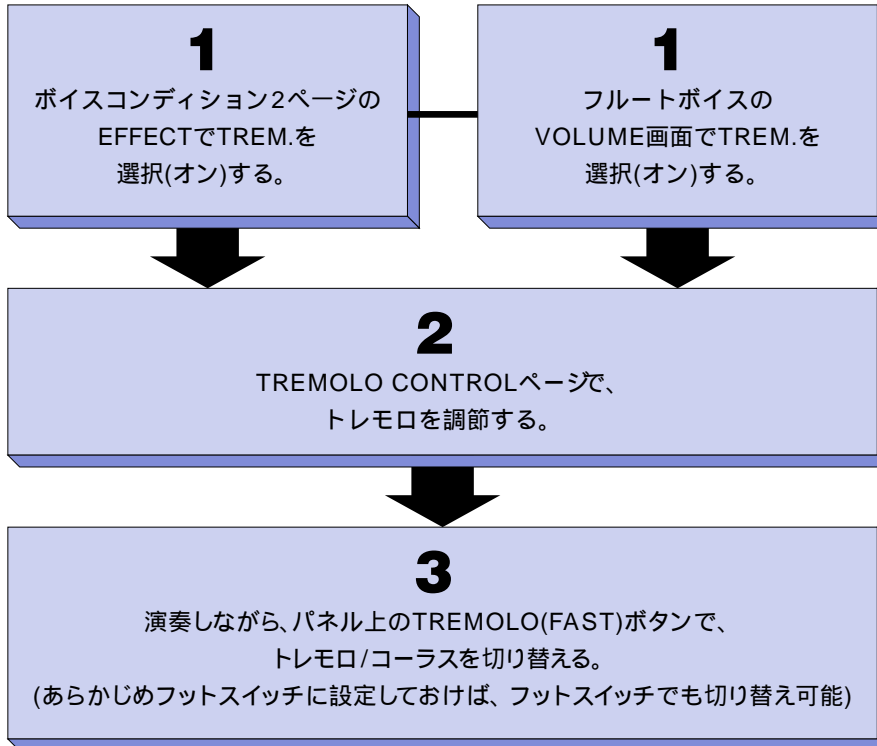
### (3)トレモロ/コーラス

トレモロは、スピーカーを回転させて得られるような豊かで広がりのある効果をつくり出します。従来のロータリースピーカーと同じように、回転のスピードを切り替えることができ、速さの微調整も可能です。パネル上のトレモロボタンや、左のフットスイッチを使ったりして、演奏中もリアルタイムで効果が得られます。

#### トレモロ設定の手順

ボイスメニューの音色

フルートボイス(オルガンボイス)



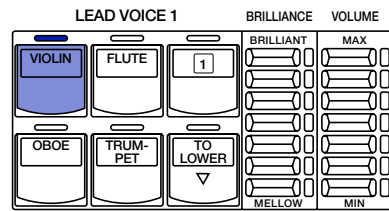
## (1)トレモロを設定するには

パネル面のTREMOLO(トレモロ)スイッチをオンにするだけでは、トレモロ効果は得られません。まず最初に個々の音群ごとにエフェクトの中からトレモロを選択します。音群ごとに設定することができます。

トレモロを選択する

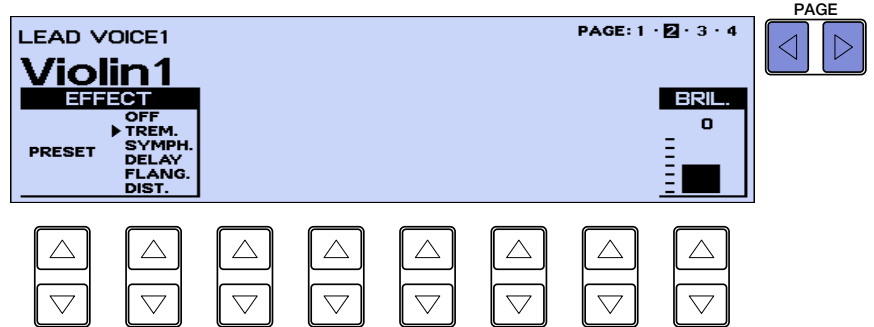
パネル音色(リード/アッパー/ロワー/ペダル)の場合

1. パネル上のトレモロ効果を使いたい音色のボタンを2度押します。



ボイスコンディションのページがLCD上に表示されます。

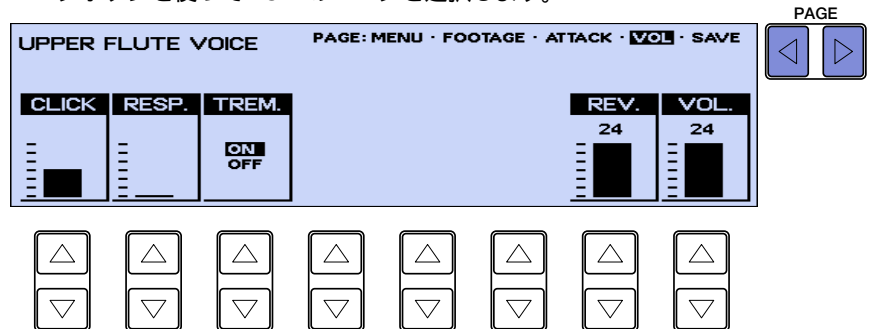
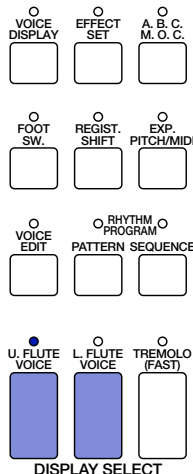
2. ページボタンを使って、ボイスコンディションの2ページを選択します。



3. LCDディスプレイのEFFECTの中から、TREM.を選択します。  
これで、その音色の属する音群に、トレモロが設定されます。

フルートボイスの場合

1. パネル上のDISPLAY SELECT セクションのU./L. FLUTE VOICE ボタンを押します。フルートボイスページがLCD上に表示されます。
2. ページボタンを使ってVOL.のページを選択します。

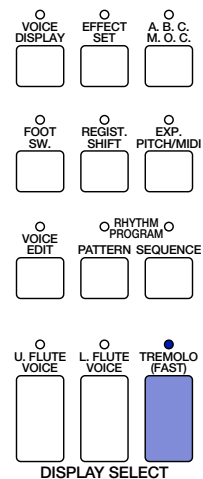
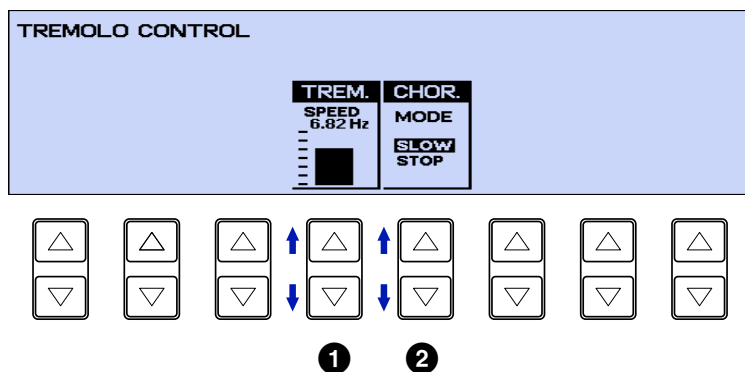


3. VOL. ページのTREM. のONを選択します。  
これで、フルートボイスにトレモロが設定されます。

## (2)トレモロを調節するには

TREMOLO CONTROL(トレモロコントロール)ページでのトレモロの調節は、エレクトーン全体にかかります。

トレモロを調節し具体的な設定をする  
パネル上のDISPLAY SELECT セクションのTREMOLO(FAST) ボタンを押します。  
LCD上にTREMOLO CONTROL ページが表示されます。



ボタンの上のランプが点灯し、トレモロが選択されたことを示します。このボタンを使って演奏中にトレモロとコーラスの切り替えをします。

- ① TREM. SPEED(TREMOLO SPEED : **トレモロスピード**)  
トレモロの回転するスピードを調節します。  
設定範囲 : 4.75Hz ~ 7.77Hz
- ② CHOR. MODE(CHORUS MODE : **コーラスモード**)  
パネル上のTREMOLO(FAST) ボタンがオフの状態でのモードのSLOW(スロー)を選択すると、コーラスがかかります。STOP(ストップ)を選択した上で、TREMOLO ボタンをオフにすると、スピーカーの回転が止まったような効果が得られます。

## (3)演奏しながらトレモロを使う

これで、トレモロをあらかじめ設定し、演奏しながら簡単にトレモロ/コーラスの切り替えが可能になりました。DISPLAY SELECT セクションの中のTREMOLO(FAST) ボタンを使ったり、フットスイッチを使って、トレモロ効果をコントロールしてください。(トレモロは、あらかじめ設定しておけば、フットスイッチでもコントロールできます。詳しくは、155ページのフットスイッチセクションをご参照ください。)

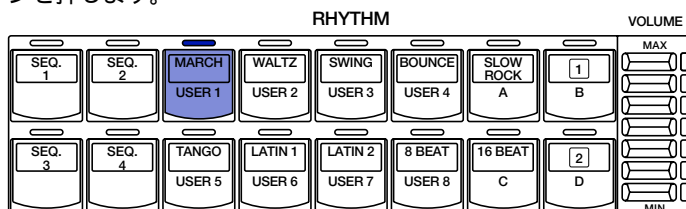
リズムセクションは個々の楽器音をサンプリングしたボイスメニューの音色と同じように、実際のドラムやパーカッションサウンドをサンプリングしたものを内蔵しており、迫真のリズムサウンドが得られます。また、洗練されたアカンパニメント機能で、演奏にリアルで多彩な彩りを添えることができます。

## 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押して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を選択することができます。

### (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リズムボタンを押します。



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						ACCOMPANI.	
March 1							
MARCH					M <sup>PER.</sup>	ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Country 1	Country 2	Broadway	Baroque			TYPE 3	TYPE 4

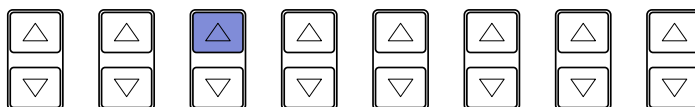


#### NOTE:

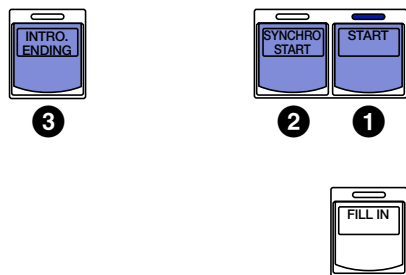
A.B.C.がオンの場合、コードやベースのパターンは選ばれたリズムに合ったものが自動的に選択されます。

- 2 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。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						ACCOMPANI.	
March 3							
MARCH					M <sup>PER.</sup>	ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Country 1	Country 2	Broadway	Baroque			TYPE 3	TYPE 4



### 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)

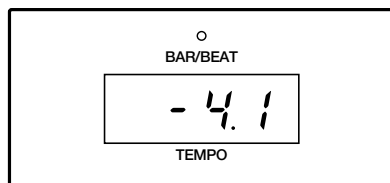
このボタンを押すと、リズムはスタンバイの状態になります。下鍵盤かペダル鍵盤で演奏を始めると同時に、リズムがスタートします。

#### 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小節まで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て、上記①か②の方法でリズムをスタートさせます。イントロが演奏されている間、リズムセクションのBAR/BEAT(パー/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。

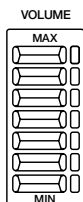
また、リズムパターンが演奏されている時にこのボタンを押すと、自動的に最大8小節までのエンディングパターンが入って、リズムは終了します。



#### 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、自動的に1小節の拍打ちをして(タクト機能)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、20ページをご参照ください。)



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、155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、64ページをご参照ください。)

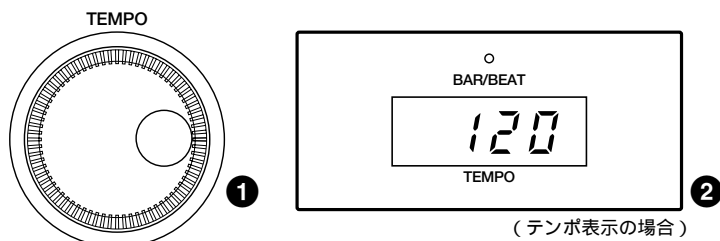


NOTE:  
ボイスディスプレイの2ページ目にも、パー/ビート表示の機能があります。そちらのディスプレイでは、リズムの状態(ストップ、シンクロスタートなど)を文字表示で確認することができますので便利です。(詳しくは、次ページをご参照ください。)



NOTE:  
エレクトーンの電源を入れたときは、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。



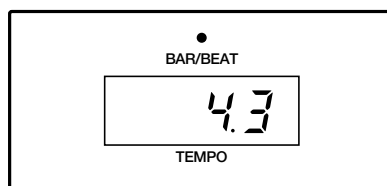
- ① TEMPO(テンポ)ダイヤル  
リズムの速さを調節します。時計回りに回すと速くなり、逆に回すと遅くなります。
- ② TEMPO(テンポ)表示[BAR/BEAT(バー/ビート)表示]  
設定されているリズムの速さ(テンポ)を表示します。表示されている数字は、メトロノームと同じように1分間の拍数を表示します。  
設定範囲：40～240

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。



**NOTE:**

リズムの演奏中でもTEMPOダイヤルを回すと、瞬間的にテンポ表示に切り替わります。

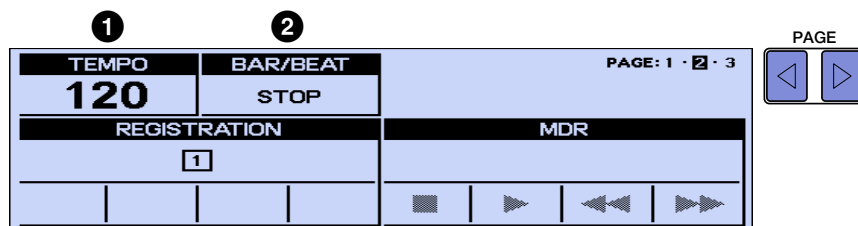


LCD内の左の数字は現在の小節を表し、右の数字はそれぞれの小節の拍数を表示します。

## (2)ボイスディスプレイページを使うには

ボイスディスプレイの2ページ目にも、テンポ表示とバー/ビート表示の機能があります。このディスプレイでは、リズムの演奏中でもテンポとバー/ビートを同時に表示します。また、リズムの状態を文字表示で確認することができます。

- 1 パネル上のDISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのVOICE DISPLAY ボタンを押します。(電源オン時には、必ずVOICE DISPLAY が表示されます。)
- 2 ページボタンで2ページ目を選びます。





### ① TEMPO(テンポ)

テンポを表示します。

### ② BAR/BEAT(バー/ビート)

バー/ビートを表示します。また、現在のリズムの状態を文字表示します。

演奏時



リズムストップ時



イントロ演奏時

マイナス表示で逆カウントします。



シンクロスタート(スタンバイ)時



## (3)フィルインを使うには

フィルインは、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。

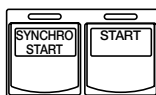
フィルインパターンを使うには：

# 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もできます。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り、次に通常のリズムが鳴ります。



**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。リズムのパリエーションとして、フィルインパターンの1小節未満を(最後の1~2拍だけを)演奏させるわけです。フィルインを入れたい拍数のところで、フィルインボタンを押してください。

## 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、リズムやキーボードパーカッションで使用する各インストゥルメントを細かく設定できるインストゥルメントページもあります。

### (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、64ページをご参照ください。

RHYTHM			PAGE: COND · INST.			
<b>March 1</b>						
A.B.C.		MEM.	AUTO VARI.	PERCUSSION		ACC.
OFF	Single Finger	LOWER	ON	REV.	BAL.	VOL.
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	OFF			

①

②

③

④

⑤



#### NOTE:

リズムによっては、オートバリエーションが入らないものがあります。

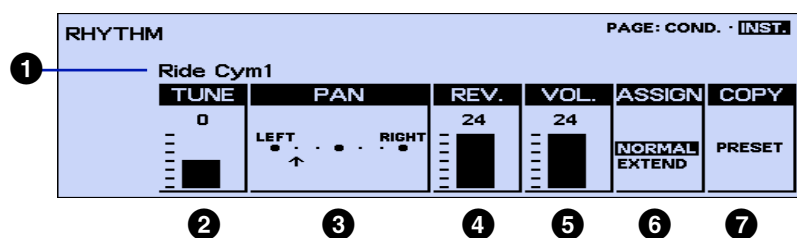
- ① **AUTO VARI.(AUTO VARIATION : オートバリエーション)**  
データコントロールボタンでON(オン)を選択すると、そのリズムのバリエーションが自動的に入ります。リズムに変化をつけることができます。
- ② **PERCUSSION REV.(REVERB : パーカッションリバーブ)**  
リズムや打楽器音にかかるリバーブの量を設定します。このリバーブを最大にしても、パネル上のリバーブボリュームを上げないと、リバーブ効果は得られません。  
設定範囲 : 0 ~ 24  
(詳しくは49ページのリバーブセクションをご参照ください。)
- ③ **PERCUSSION 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音量のボリュームファインです。細かい音量の設定ができます。  
設定範囲 : 0 ~ 24
- ⑤ **ACC. VOL.**  
(ACCOMPANIMENT VOLUME : アカンパニメントボリューム)  
(66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。)

## (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次のページであるINST. (INSTRUMENT : インストゥルメント)ページを選択します。

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できます。

### インストゥルメントページ



鍵盤で選択できる打楽器のセットは、ノーマルとエクステンドで異なります。ノーマルとエクステンドの各打楽器セットについては、132、133ページをご参照ください。上鍵盤/下鍵盤の各キー(鍵)にアサインされている打楽器音を選択した上で、以下の設定を行います。

#### 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、132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 TUNE(チューン)

現在選ばれている打楽器のピッチを設定します。打楽器ごとに設定することができます。

設定範囲：-6 ~ 0 ~ +6

#### ③ PAN(パン)

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

#### ④ REV.(REVERB : リバーブ)

現在選ばれている打楽器のリバーブの量を設定します。打楽器ごとに設定することができます。

設定範囲：0 ~ 24

#### ⑤ VOL.(VOLUME : ボリューム)

現在選ば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することができます。

設定範囲：0 ~ 24

#### ⑥ ASSIGN(アサイン)

使用したい打楽器のセットを選びます。2種類のセットがあります。

NORMAL(ノーマル)：上鍵盤/下鍵盤に配列される通常の打楽器セットです。

EXTEND(エクステンド)：通常のセットで選択することができない音域の打楽器を上鍵盤/下鍵盤に配列します。

#### ⑦ 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、チューン、パン、リバーブ、ボリュームの設定が可能です。ただし、このチューン、パン、リバーブ、ボリュームは、ELX-1m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。



ここでの設定は、すべてのリズム/キーボードパーカッションに反映されます。したがって、変更するつもりがなかったプリセットリズムまで影響を受けることになります。元の状態に戻したい場合は、コピープリセットを実行してください。



#### NOTE:

打楽器音の設定を行なう前に、設定したい打楽器音がアサインされている鍵盤の音群のボリュームは0にしておきます。



#### NOTE:

EL-90などのELシリーズのレジストレーションデータを使用すると、チューン、パン、リバーブ、ボリュームは初期設定に戻ります。ELX-1のデータを使用すると、パン、リバーブ、ボリュームはELX-1で設定したデータを使い、チューンは初期設定に戻ります。



#### NOTE:

132ページにノーマルとエクステンドの各打楽器セットの表があります。

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。



[コピー]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"コピーしました"が一時的に表示され、操作が完了したことを示します。  
[中止]を選択すると、操作を中止し、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つくったユーザーリズムも選択することができます。

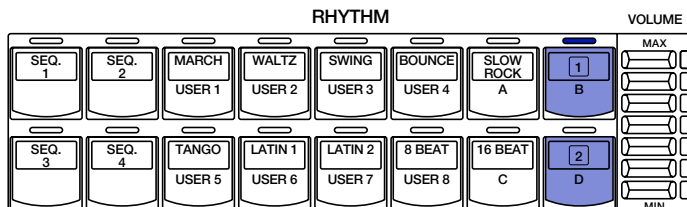


**NOTE:**

ボイスメニューの場合と同じように、同一グループ内の異なったリズムを、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一度に3つまでボタンにアサインしておくこともできます。

#### (1) ドットボタンでリズムを選ぶには

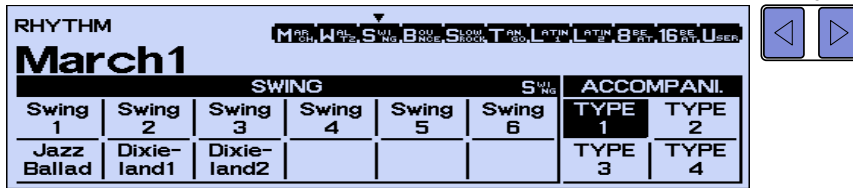
- 1 リズムセクション右側のドットボタンを押します。



リズムメニューがLCDディスプレイ上に表示されます。

RHYTHM						ACCOMPANI.	
<b>March 1</b>						TYPE 1	TYPE 2
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 3	TYPE 4
Country 1	Country 2	Broadway	Baroque				

- 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グループを選択します。



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、LCDディスプレイ上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グループです。そしてその下の小さい12個のブロックにあるリズムが、そのグループに属するものです。

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

ユーザーグループを選ぶと、リズムパターンプログラム機能でつくったリズム(ユーザーリズム)やパターンディスクのリズムを呼び出すことができます。演奏でユーザーリズムを使用したい場合に、このグループを選びます。(ユーザーリズムについては、146ページをご参照ください。)

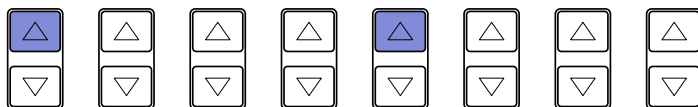
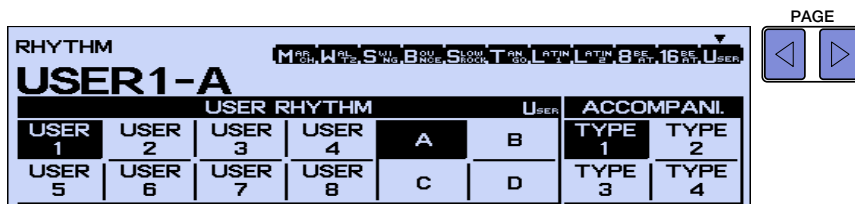


#### NOTE:

ローリズムミック機能(142ページ)がオンになったユーザーリズムを選択した場合は、LCDのACCOMPANI.の上にRhythmicが表示されます。

- 1 ページボタンでUSER(ユーザー)グループを選択します。

- 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。



## 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グループ名は、リズムメニューのLCD右上に表示されているグループ名と同じです。



### NOTE:

マーチグループ(1ページ)のパ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。

### MARCH

MARCH					
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	
Country1	Country2	Broadway	Baroque		

### マーチ

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	パロック		

### WALTZ

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

### ワルツ

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		

### SWING

SWING					
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6
Jazz Ballad	Dixieland1	Dixieland2			

### スイング

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			

### BOUNCE

BOUNCE					
Bounce 1	Bounce 2	Bounce 3			
Reggae 1	Reggae 2				

### バウンス

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				

### SLOW ROCK

SLOW ROCK					
Slow Rock 1	Slow Rock 2	Slow Rock 3			

### スローロック

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			

### TANGO

TANGO					
Tango 1	Tango 2	Tango 3			

### タンゴ

タンゴ					
タンゴ 1	タンゴ 2	タンゴ 3			

### LATIN1

LATIN1					
Cha-cha	Rhumba	Beguine			
Mambo	Salsa				

### ラテン1

ラテン1					
チャチャ	ルンバ	ビギン			
マンボ	サルサ				

LATIN2

LATIN2					
Samba 1	Samba 2	Samba 3			
Bossa-nova1	Bossa-nova2	Bossa-nova3			

ラテン2

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			

8 BEAT

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		

8ビート

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		

16 BEAT

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

16ビート

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			

USER RHYTHM

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

ユーザーリズム

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

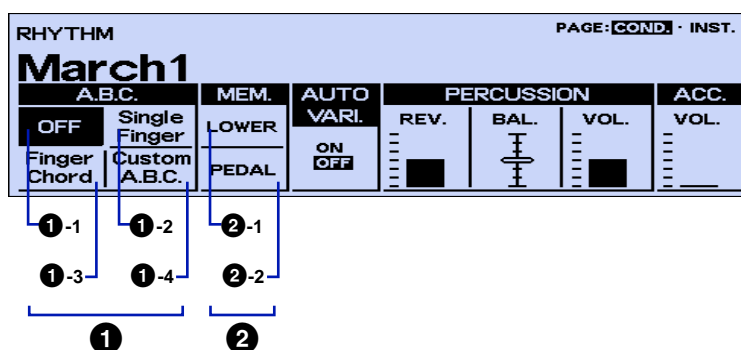
## 5 オートベースコード(A.B.C.)

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。

### リズムコンディションページ



#### NOTE:

ベースポリモードを使用しているときは、ベースの伴奏は鳴りません。

#### ① A.B.C.(オートベースコード)セクション

##### ①-1 OFF(オフ)

A.B.C. 機能をキャンセルします。

##### ①-2 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。

##### ①-3 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できるので、下鍵盤で弾いたコードにふさわしいベース伴奏が得られます。

##### ①-4 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。

#### ② MEM.(MEMORY)メモリ - セクション

##### ②-1 LOWER(ロワー)

ロワーメモリーをオンにしてリズムをスタートすると、下鍵盤から指をはなした後も下鍵盤の音が鳴り続けます。

##### ②-2 PEDAL(ペダル)

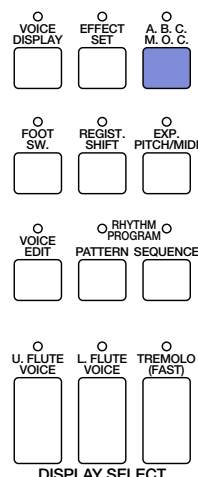
(シングルフィンガーやフィンガーコードの場合)ペダルメモリーをオンにしてリズムをスタートすると、下鍵盤から指をはなした後もペダル鍵盤の音が鳴り続けます。



## (2) A.B.C./M.O.C.ページを使ってA.B.C.を設定するには

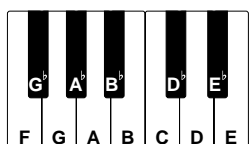
A.B.C.(オートベースコード)のページは、DISPLAY SELECT セクションの中のA.B.C./M.O.C. ボタンを押して呼び出すこともできます。  
このページのA.B.C./メモリーセクションはリズムコンディションページと共通です。

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	

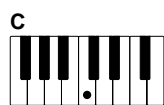


## (3) シングルフィンガーで識別されるコード

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。



### コードCの場合



**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、どの音域を押しても、一定のオクターブでのみ音が得られます。



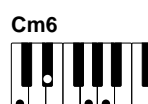
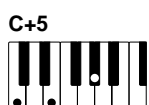
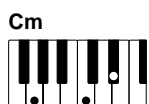
**NOTE:**  
A.B.C.はリズムと連動してコードとベースの伴奏を得る機能ですが、リズムを消した状態でも使えます。この場合、和音の持続音が得られません。A.B.C.をキャンセルし忘れた場合に下鍵盤で演奏すると、和音の持続音だけが得られます。ご注意ください。



**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

### コードCの場合



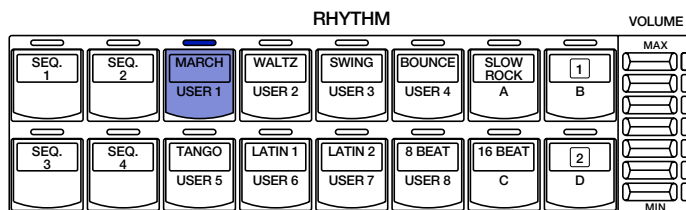
## 6 アカンパニメント

このアカンパニメントは、A.B.C.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伴奏パターンが得られます。

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できます。

### 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						ACCOMPANI.	
March1					M <sup>PER.</sup>	ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Country 1	Country 2	Broadway	Baroque			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、使用したい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が最もはなやかに仕上がっています。

- 2 次に、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						PAGE: [COND] · INST.	
March1					PERCUSSION		
A.B.C.	MEM.	AUTO VARI.	REV.	BAL.	VOL.	ACC.	VOL.
OFF	Single Finger	LOWER					
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	ON OFF				

②

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。

設定範囲 : 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アカンパニメント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:

エレクターンの電源を入れた時、アカンパニメントの音量は0になっています(初期設定)。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

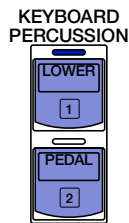
全部で120種類のドラム系やラテンパーカッション系、そして和太鼓などのバラエティあふれる打楽器音がリアルタイムで楽しめます。

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どの鍵盤にでもアサインすることができるユーザーキーボードパーカッションの2とおりがあります。

### (1) プリセットキーボードパーカッションを使うには

1 まず、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。

2 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)/1かPEDAL(ペダル)/2のボタンを押します。



MENU				
LK PRESET	USER 1	USER 2	USER 3	USER 4
PK PRESET	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8



**NOTE:**

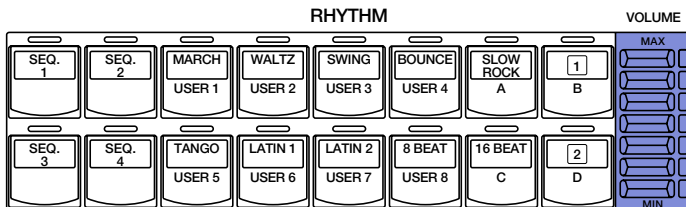
このとき、LCD上にはキーボードパーカッションのメニューが表示されます。ここで現在のプリセット、またはユーザー1~8のどのキーボードパーカッションが選ばれているかを確認/変更することができます。通常はプリセットのLK(ロワー)/PK(ペダル)が選ばれた状態になっています。もしユーザー(USER 1~8)が選ばれている場合は、プリセットを選択してください。



**NOTE:**

リズムパターンプログラム(130ページ)でオリジナルリズムパターンを作成するときは、上鍵盤にも異なったドラム/パーカッションサウンドがアサインされます。

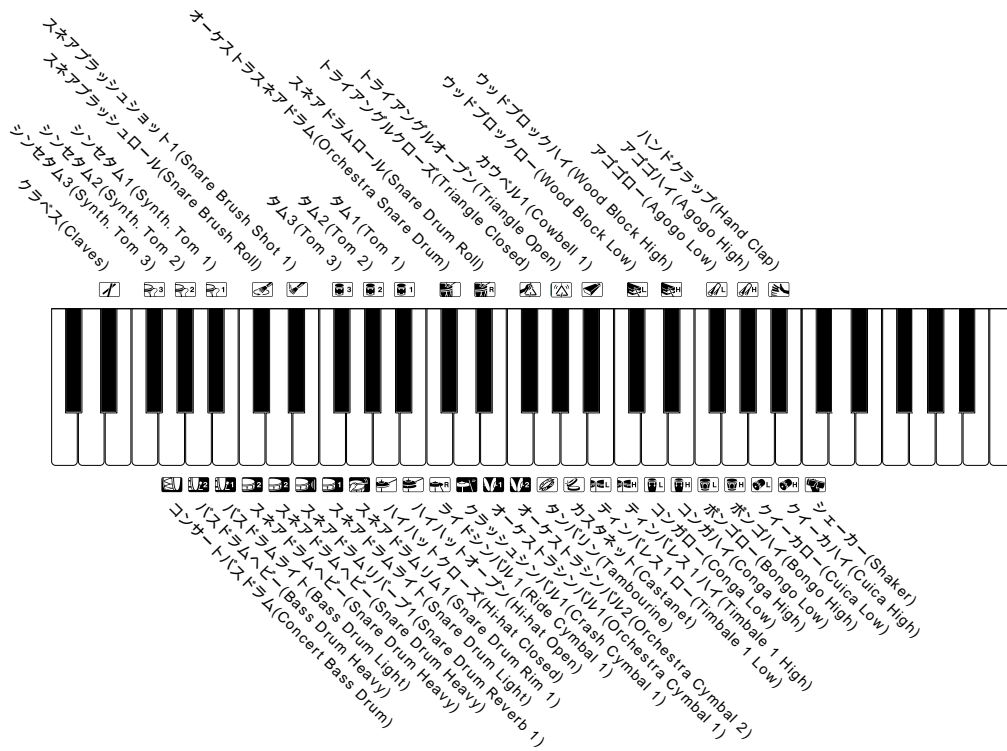
3 次に音量を設定します。  
キーボードパーカッションの音量はリズムと共通になっています。



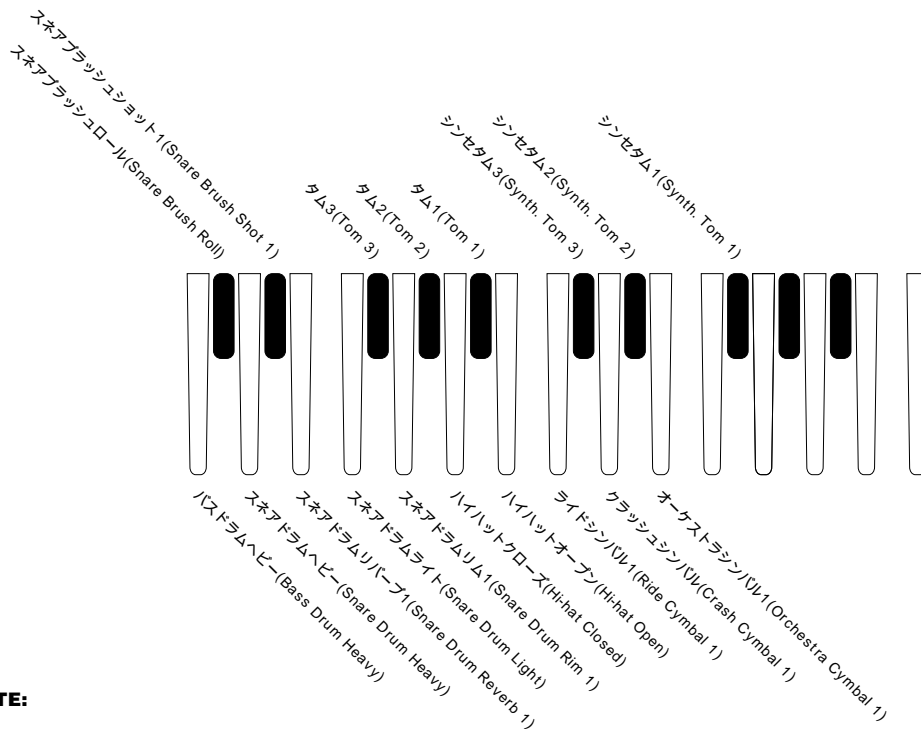
4 下鍵盤/ペダル鍵盤の鍵盤をたたいて、キーボードパーカッションを試してみましょう。プリセットキーボードパーカッションのアサインについては、以下の表をご参照ください。

## 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楽器(43)



ペダル鍵盤にアサインされている楽器(18)



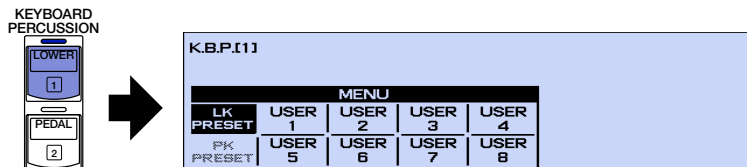
### NOTE:

次ページのユーザーキーボードパーカッション機能を使って、アサインされている打楽器音を変更したり、別のキー(鍵)にアサインし直したりすることができます。

## (2) ユーザーキーボードパーカッションを設定するには

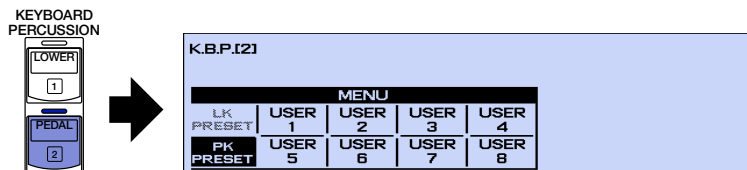
この機能によって、上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のどのキー(鍵)にでも、120種類の打楽器を設定することができます。ユーザー1～ユーザー8までの8つのオリジナルセッティングが可能です。(ここでは、ユーザー1を例として使用します。)

- 1 パネル左端のKEYBOARD PERCUSSION( キーボードパーカッション)セクションのLOWER/1 のボタンを押します。LCDディスプレイ上にキーボードパーカッションのメニューが表示されます。



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。LK PRESET(LK プリセット)とUSER 1～8の切り替えになっています。

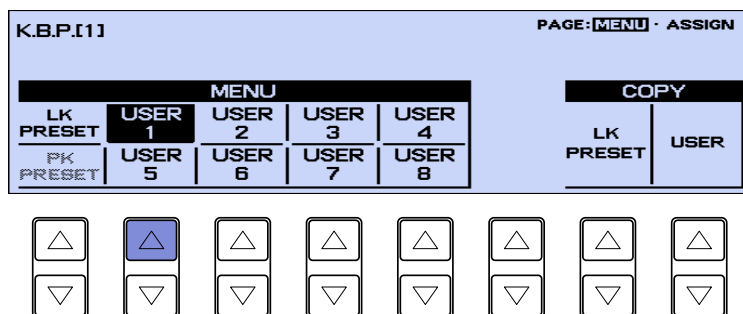
KEYBOARD PERCUSSION のPEDAL/2 のボタンの場合は、以下の通りです。



この場合は、PK PRESET(ペダル鍵盤プリセット)とUSER 1～8の切り替えになっています。

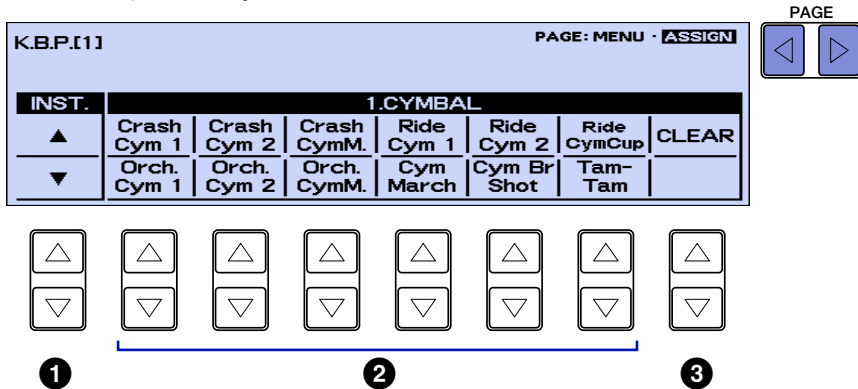
- 2 データコントロールボタンで、USER 1(ユーザー1)を選択します。つまり、パネル上のキーボードパーカッションボタンを(プリセットとユーザーで兼用しているので)ここでユーザー1に切り替えるわけです。

LCDディスプレイの右上にMENU(メニュー)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 카테고리を選択していきます。

打楽器の 카테고리は、1から12まで12 카테고리あります。  
(詳しくは、下記の 카테고리をご参照ください。)

#### ② 打楽器名

該当する 카테고리に属する打楽器名を表示します。

(詳しくは、下記の 카테고리をご参照ください。)

#### ③ CLEAR(クリア)

CREAR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(このあとの説明をご参照ください)。

### ユーザーキーボードパーカッションカテゴリー

ページ1

1.CYMBAL					
Crash Cym1	Crash Cym2	Crash CymM.	Ride Cym1	Ride Cym2	Ride CymCup
Orch. Cym1	Orch. Cym2	Orch. CymM.	Cym March	CymBr Shot	Tam-Tam

ページ1

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

ページ2

2.HI-HAT					
HH Open	HH Close	HH Pedal1	HH Pedal2		
Analog HH O	Analog HH C				

ページ2

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(ベダル)1	ハイハットクローズ(ベダル)2		
アナログハイハットオープン	アナログハイハットクローズ				

ページ3

3.SNARE DRUM					
SD Light	SD Heavy	SD Rim 1	SD Rim 2	SD Ac-cent1	SD Ac-cent2
SD Re-verb1	SD Re-verb2	Synth. SD	Orch. SD	SD Roll	Analog SD

ページ3

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	アナログスネアドラム

ページ4

4.SNARE BRUSH						
SD Br Shot1	SD Br Shot1	SD Br Roll				

ページ5

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

ページ6

6.BASS DRUM						
BD Light	BD Heavy	BD Attack	Synth. BD	BD March	Concert BD	
Analog BD1	Analog BD2					

ページ7

7.CONGA/BONGO						
Conga High	Conga Low	Conga Slap	Conga Muff.	Conga Slide		
Bongo High	Bongo Low	Bongo Slap	Bongo Mute			

ページ8

8.CUICA/SURDO						
Cuica High	Cuica Med.	Cuica Low	TamborimO.	TamborimM.		
Surdo Open	Surdo Mute	Surdo Rim	Surdo Muff.			

ページ9

9.TIMBALES/COWBELL						
Timbale1 H.	Timbale1 L.	Timbale2 H.	Timbale2 L.	Timbale3 H.	Timbale3 L.	
Timbale4 H.	Timbale4 L.	Cowbell1	Cowbell2	Cowbell3	Cowbell4	

ページ10

10.PERCUSION1						
Cabasa	Shaker	Mara-cas H.	Mara-cas L.	Guiro Short	Guiro Long	
Wood High	Wood Med.	Wood Low	Claves	Castanet	Vibra-slap	

ページ11

11.PERCUSION2						
Agogo High	Agogo Low	TriangleO.	TriangleC.	Windbell1	Windbell2	
Tambourine	Pandeiro	Bell	Hand Claps	Finger-slap	Scratch	Noise Per.

ページ12

12.PERCUSION3						
Kotsuzumi1	Kotsuzumi2	Kotsuzumi3	Kotsuzumi4	Ohtsuzumi1	Ohtsuzumi2	
Taiko 1	Taiko 2	Ohdai-ko 1	Ohdai-ko 2	Keke-goe1	Keke-goe2	Keke-goe3

ページ4

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				

ページ5

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

ページ6

6.バสดラム						
バสดラムライト	バสดラムヘビー	バสดラムアタック	シンセバสดラム	バสดラムフォアマーチ	コンサートバสดラム	
アナログバสดラム1	アナログバสดラム2					

ページ7

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			

ページ8

8.クイーカ/スルド						
クイーカハイ	クイーカミディアム	クイーカロー	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			

ページ9

9.ティンパレス/カウベル						
ティンパレス1ハイ	ティンパレス1ロー	ティンパレス2ハイ	ティンパレス2ロー	ティンパレス3ハイ	ティンパレス3ロー	
ティンパレス4ハイ	ティンパレス4ロー	カウベル1	カウベル2	カウベル3	カウベル4	

ページ10

10.パーカッション1						
カバサ	シェーカー	マラカスハイ	マラカスロー	ギロショート	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	カスタンネット	ビブラスラップ	

ページ11

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	ウィンドベル1	ウィンドベル2	
タンバリン	パンデイロ	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

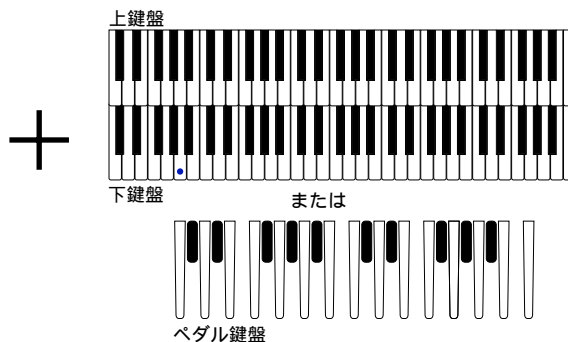
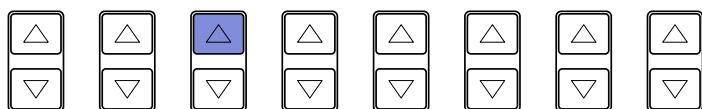
ページ12

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	太太鼓1	太太鼓2	かけ声1	かけ声2	かけ声3

5  
リズムとアカンパニメント

- 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押した鍵盤(ユーザー1セットとして)にアサインされました。

K.B.P.[1]		PAGE: MENU · ASSIGN						
LK A1 : BD Heavy								
INST.	6.BASS DRUM							
▲	BD Light	BD Heavy	BD Attack	Synth. BD	BD March	Con-certBD	CLEAR	
▼	Analog BD1	Analog BD2						



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。  
 この操作を繰り返して、必要な打楽器をアサインします。



**NOTE:**

ユーザーキーボードパーカッションは、ユーザー[1]~[8]に(合計で8セット)設定できます。ただし、レジストレーションごとには設定できません。レジストレーションに設定できるのは、キーボードパーカッションのオン/オフとメニュー(プリセット/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ボタンの[1]と[2]が両方ともオンの場合、[1]と[2]両方を同時に使用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つくる場合は、別のパーカッションアサインになります。詳しくは、132ページをご参照ください。

5 打楽器音を消去するには

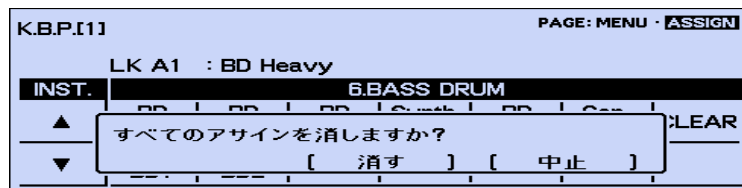
1音だけ消去するには：

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。

"ピツ"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。



- 2 [消す]を選択すると、全音消去を実行し、LCD上に"すべてのアサインを消しました"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。)  
 [中止]を選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

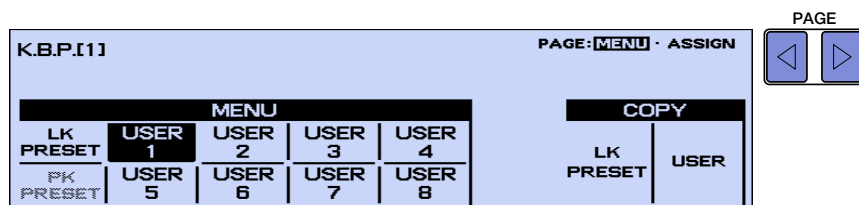


### (3) ユーザーキーボードパーカッションのその他の機能

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、1つのユーザーの設定を別のユーザーにコピーすることができます。

下鍵盤プリセットをコピーするには：

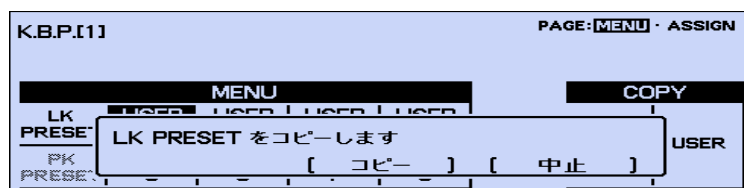
- 1 ページボタンを使ってMENUのページを選びます。



#### 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現在選ばれているユーザー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。

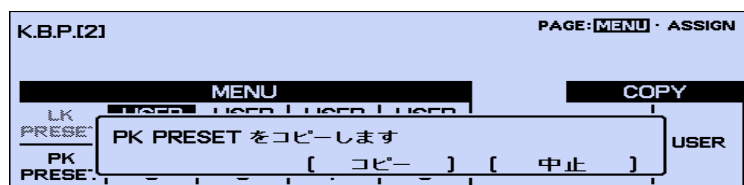
- 2 LK PRESET と同じ位置にあるデータコントロールボタンを押すと、LCD上に以下の画面が表示され、下鍵盤プリセットをコピーするかどうか確認を求めてきます。



- 3 [コピー]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"LK PRESET をコピーしました"という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。

[中止]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。



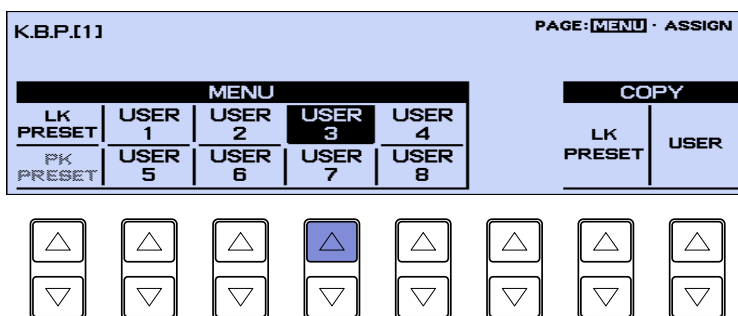
ユーザーを別のユーザーにコピーするには：

- 1 ページボタンを使ってMENUのページを選びます。

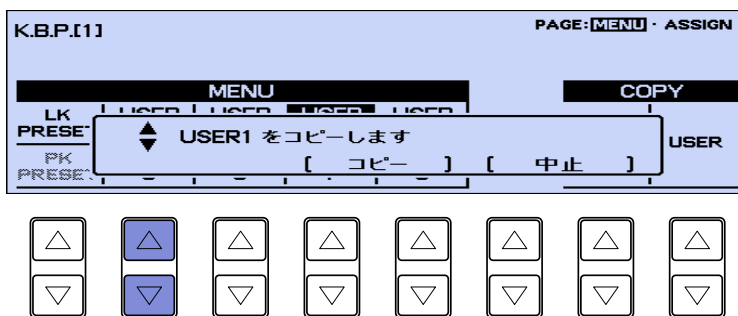
#### COPY/USER(コピー/ユーザー)

キーボードパーカッションのもう一つのボタンで選ばれているUSER1～8のキーボードパーカッションをこのボタンで選ばれているUSER1～8にコピーする場合に使用します。

- 2 USER1～8と同じ位置にあるデータコントロールボタンのいずれか1つを押して、コピー先のユーザーを指定します。



USER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、いずれかのユーザーを現在選ばれているユーザー(コピー先)にコピーするかどうか確認を求めてきます。



- 3 LCD上の◆と同じ位置にあるデータコントロールボタンを押して、コピーしたいユーザー(コピー元)を指定します。
- 4 [コピー]を選択すると、ユーザーのコピーを実行し、LCD上に"USER1(または2～8)をコピーしました"という操作完了のメッセージが一時的に表示されます。  
[中止]を選択すると、操作をキャンセルし、前の画面に戻ります。

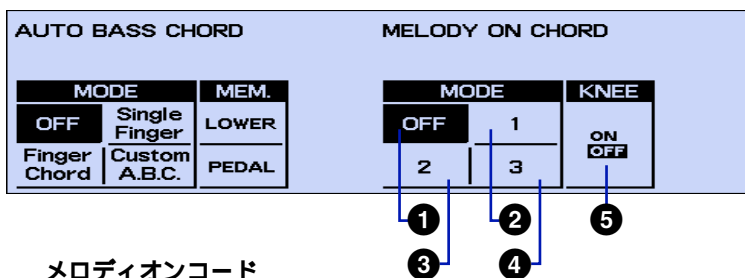
## 8 メロディオンコード(M.O.C.)

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

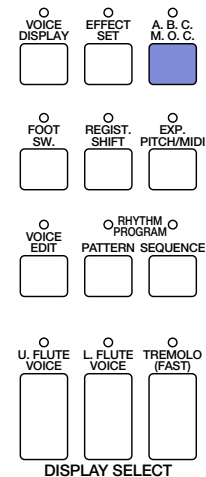
DISPLAY SELECT セクションのA.B.C./M.O.C. ボタンを押します。  
M.O.C. セクションが、LCDディスプレイ右側に表示されます。

### A.B.C./M.O.C.ページ



#### 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 MODE2  
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 MODE3  
メロディから比較的はなれた音域で最高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。

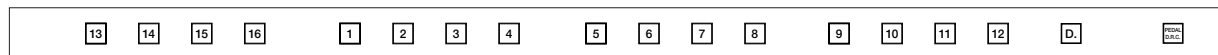


#### NOTE:

M.O.C.のモードが選択されていても、アップバ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、パネルやLCDディスプレイで設定したセッティングを記録しておき、演奏中に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

フルートボイスのアタックモード

打楽器のパン、リバーブ、ボリューム、チューン設定

ユーザーキーボードパーカッションの設定(ロワー/ペダル

ボタンにアサインされているユーザーのナンバーを除く)

レジストレーションシフトの設定

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のナンバーを除く)

ボイスディスクの音色

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のナンバーを除く)

リズムシーケンス

MIDI の設定

リードイニシャルタッチの設定

## 1 レジストレーションを記録する

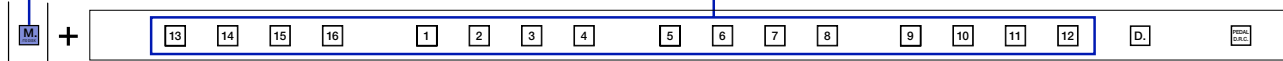
新しくつくったレジストレーションを、レジストレーションメモリーのボタンに記録します。レジストレーションメモリーに記録されたレジストレーションは、フロッピーディスクに保存することもできます。

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つくります。
- 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./TO DISK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ると、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

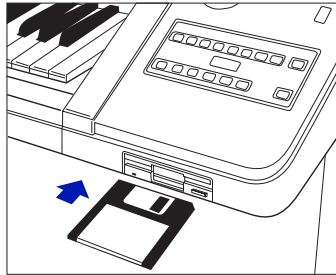
呼び出したいナンバーのボタンを押すだけで、記録したレジストレーションをパネル上に呼び出せます。

### ディスプレイボタンについて

レジストレーションのナンバーボタンを押すと、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右端のD. (ディスプレイ) ボタンをオンにすることで、リズムのテンポ(リズムの種類やアカンパニメントも)は変えずに、レジストレーションメモリー機能を使って演奏することができます。

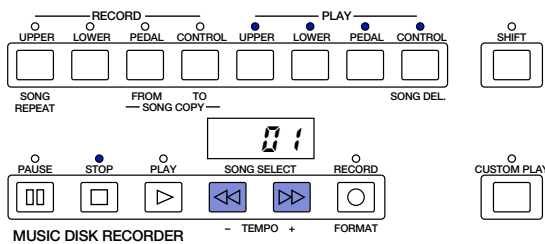
### 3 記録したレジストレーションを フロッピーディスクに保存する

- 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、フォーマット済みのフロッピー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、90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97、98ページをご参照ください。

- 2 SONG SELECT(ソングセレクト)ボタンを押して、記録するソングナンバーを選択します。また、LCDディスプレイ上にソングナンバー/名前が表示されますので、データコントロールボタンとページボタンを使って、記録するソングナンバーを選択することもできます。すでに何らかのデータが記録されているソングナンバーには、何らかのソング名前が表示されます。



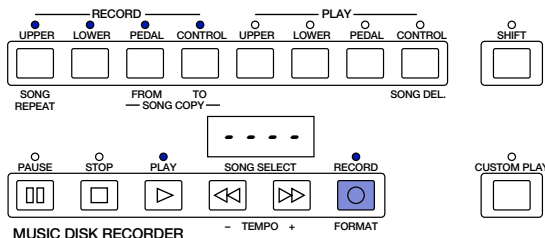
SONG NAME		PAGE: 1 · 2 · 3 · 4
1:	6:	LITL
2:	7:	Change
3:	8:	Name
4:	9:	
5:	10:	



**NOTE:**  
各ソングには、自由に名前を付けることができます。詳しくは93ページをご参照ください。

1枚のディスクでは、40ソング(2DDタイプのディスクでも2HDタイプのディスクでも同様)まで使用することができます。

- 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./TO DISK(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つくった16レジストレーションが保存されます。

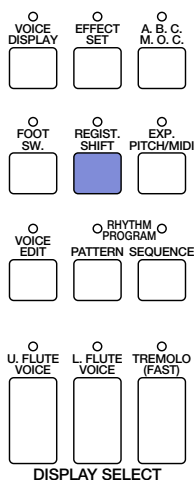
## 4 レジストレーションシフト

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。

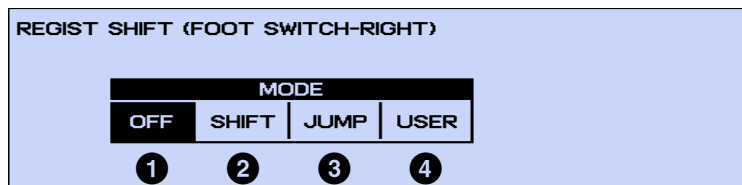
レジストレーションシフトには、シフト、ジャンプ、ユーザーの3つのモードがあります。

### 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レーション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ボタンは点灯します。

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。

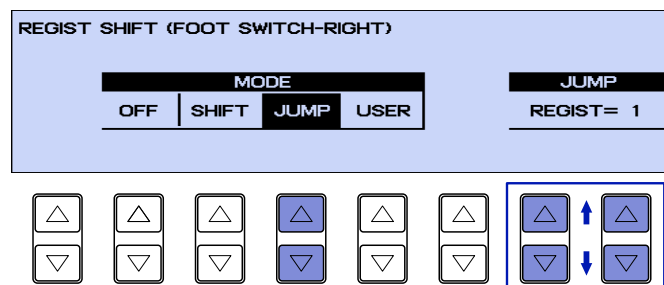
#### ③ JUMP(ジャンプ)

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します。

ディスプレイの右端にジャンプナンバー設定画面が表示されます。



#### NOTE:

16の次は1にシフトします。

- 右端の一組のデータコントロールボタンを押して、ジャンプしたいナンバーを選択します。

押すたびに、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。

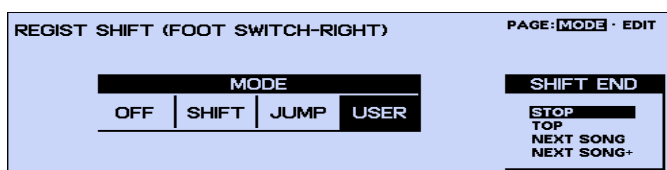
#### ④ USER(ユーザー)

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ると、オリジナルのレジストレーションシフトがつかれます。右のフットスイッチでコントロールします。

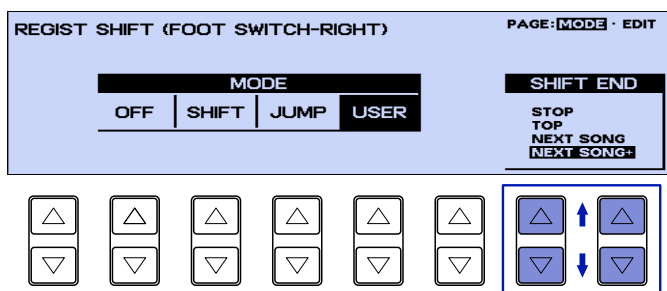
ユーザーモードを設定するには：

- 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します。

ディスプレイ右上にページ表示(MODE/EDIT) が現れます。



- SHIFT END( シフトエンド)の真下にあるデータコントロールボタンを押して、レジストレーションシフトの最後の動作を設定します。次の3通りのシフトエンドがあります。



STOP(ストップ)：最後のレジストレーションを選択して、レジストシフトは終了します(次にシフトしません)。

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

NEXT SONG(ネクストソング)：最後のレジストレーションを選択したあと、次のソングナンバーのレジストレーションデータを自動的に読み込みます。1曲で16種類以上のレジストレーションを使用する場合などに便利です。

この機能を使って演奏をMDRで録音すると、複数のソングを連続して自動的に再生することができます。

NEXT SONG+(ネクストソング+)：最後のレジストレーションを選択したあと、次のソングナンバーのレジストレーションデータとユーザーボイス、VAカスタム音色を自動的に読み込みます。16種類のレジストレーションと16種類のユーザーボイスだけでは足りない場合などに便利です。

- 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。



**NOTE:**  
ネクストソング、ネクストソング+を使用してMDRを再生するためには、必ずプレイ(PLAY)ボタンを押してMDRをスタートさせてください。カスタムプレイ(CUSTOM PLAY)ボタンでは機能しません。



**NOTE:**  
ネクストソングではユーザー音色、VAカスタム音色は読み込みません。また、リズムの再生中は、ユーザーリズムパターンやシーケンスも読み込みません。



**NOTE:**  
ネクストソング+を使用したレジストレーションシフトのデータをEL-900/700/500で再生した場合は、通常のネクストソングを使用したデータとして機能します。



**NOTE:**  
VAカスタム音色を読み込む場合、発音しない時間が生じます。



**NOTE:**  
発音しながらユーザーボイスを読み込む場合、同じ内容のボイスであれば再発音しません。



**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。



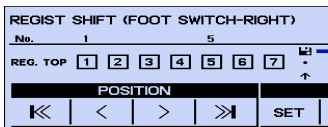
**NOTE:**

カーソルボタンを押してシフトエンド(前ページ)を動作させることはできません。



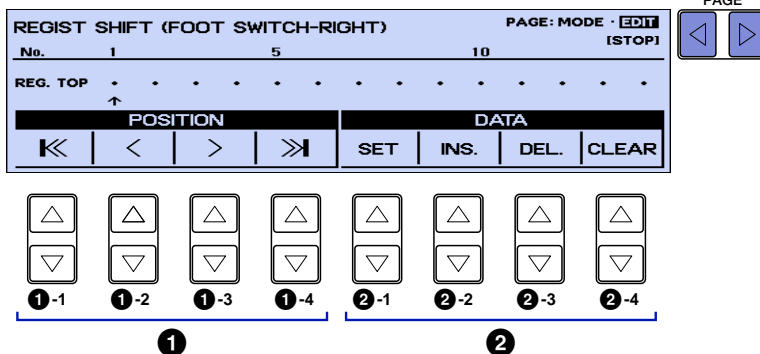
**NOTE:**

MODEページでシフトエンドのTOP、NEXT SONGまたはNEXT SONG+を選んでいる場合は、レジストレーションを入力していくと自動的に最後のレジストレーションの後にそれぞれのシフトエンドマーク( )が置かれます。



シフトエンドマーク

**エディットページ**



**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。

- ①-1 << カーソルを最初の位置に戻します。
- ①-2 < ボタンを押すごとに1つだけカーソルを左に移動します。
- ①-3 > ボタンを押すごとに1つだけカーソルを右に移動します。
- ①-4 >> 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。

**② 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。

**②-1 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替える場合に、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。

**②-2 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する場合に使います。

カーソルを、挿入したいところの次のレジストレーションの位置の真下に合わせます。挿入したいレジストレーションをナンバーボタンで選択した後、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。

**②-3 DEL.(DELETE: デリート)**

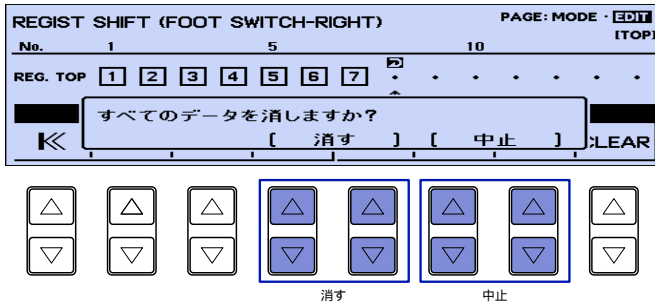
カーソルの位置のレジストレーションを削除(デリート)する場合に使います。削除したいレジストレーションにカーソルをあわせて、DEL.の真下のデータコントロールボタンを押します。



## ②-4 CLEAR(クリア)

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)する場合に使います。

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ディスプレイに現れて、消去してもよいかどうか確認を求めます。



[消す]の真下のデータコントロールボタンを押すと、すべてのデータは消去されます。

この場合、消去が実行されたことを示す"すべてのデータを消しました!!"が一時的にLCD上に表示されます。

[中止]の真下のデータコントロールボタンを押すと、消去作業を中止して前の画面に戻ります。

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て、入力することはできません。最後にENDが表示されます。挿入操作(INS.)で80以上設定しようとする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。

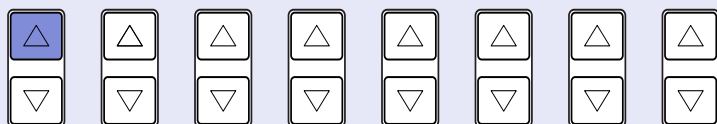


### 初期設定に戻す—パワーオンリセットについて

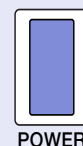
レジストレーションを含めたデータのすべてを消去し、エレクトーンを初期設定時と同じ状態に戻すことができます。

初期設定に戻すには：

- 1 いったん、エレクトーンのパワーを切ります。
- 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。大切なデータは、あらかじめMDRを使用してフロッピーディスクに保存されることをおすすめします。



## 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の設定に戻ります。

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

ただし以下の条件で、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./TO DISK(メモリー)ボタンを押しながら、D.(ディスエーブル)ボタンを押します。



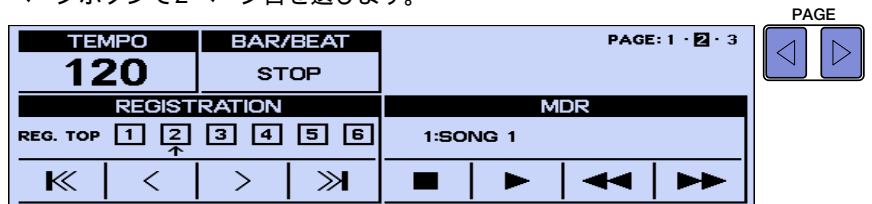
これで、電源をオフにする前の状態に戻ります。

(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。)

## ボイスディスプレイページを使うには

ボイスディスプレイの2ページ目には、実際のシフト時にレジストレーションの状態を確認したり、変更したりする機能があります。

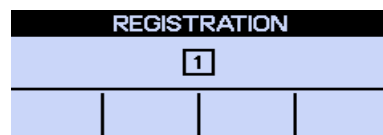
- 1 パネル上のDISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのVOICE DISPLAY ボタンを押します。(電源オン時には、必ずVOICE DISPLAY が表示されます。)
- 2 ページボタンで2ページ目を選びます。



### 1 REGISTRATION(レジストレーション)

レジストレーションシフトの状態を表示します。レジストレーションシフトページで現在選ばれているモードによって、以下のように表示や操作が異なります。

レジストレーションシフトがOFF(オフ)に設定されている場合



## SHIFT(シフト)モード時



現在のレジストレーションと次のレジストレーションを表示します。

## JUMP(ジャンプ)モード時



現在のレジストレーションとジャンプ先のレジストレーションを表示します。また、ジャンプ先のレジストレーションのナンバーを選択することができます。

## USER(ユーザー)モード時



設定されているユーザーレジストレーションシフトを順番に表示します。通常、現在のレジストレーションの下にはカーソル( )が置かれています。カーソルを動かすことによって、好きなレジストレーションの位置に移動することができます。間違っ2度シフトしてしまい、1つ戻りたいときなどに便利です。

1. カーソルを最初の位置に戻します。(レジストレーションは変わりません)。
2. ボタンを押すごとに1つだけカーソルを左に移動し、レジストレーションを変更します。また、COARSE(コース)ボタンを押しながらこのボタンを押すことで、カーソルを現在の位置より10ポジション左の位置(または最初の位置)に移動し、レジストレーションを変更します。
3. ボタンを押すごとに1つだけカーソルを右に移動し、レジストレーションを変更します。また、COARSE(コース)ボタンを押しながらこのボタンを押すことで、カーソルを現在の位置より10ポジション右の位置(または最後の位置)に移動し、レジストレーションを変更します。
4. カーソルを最後の位置に移動させます。(レジストレーションは変わりません)。

## パラメーターの一括変更機能を使うには

ボイスディスプレイの3ページ目には、複数のレジストレーションの同一パラメーターを同時に変更する機能があります。

### 一括変更することができるパラメーター

リバーブレングス/デプス(楽器全体)

音群ごと(UK1/UK2/LK1/LK2/PK1/PK2/Lead1/Lead2/U. FLUTE/  
L.FULUTE/Percussion/Accompaniment )のリバーブ量

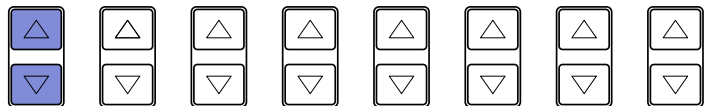
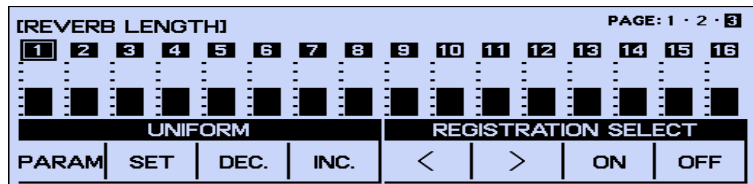
アップー/ロワー/ペダル鍵盤ごとのサステインレングス

音群ごと(UK1/UK2/LK1/LK2/PK1/PK2/Lead1/Lead2) のパン

音群ごと(UK1/UK2/LK1/LK2/PK1/PK2/Lead1/Lead2/U.FLUTE/  
L.FULUTE/Percussion/Accompaniment) のボリューム

音群ごと(UK1/UK2/LK1/LK2/PK1/PK2/Lead1/Lead2)のブリリアンス

- 1 パネル上のDISPLAY SELECT( ディスプレイセレクト)セクションのVOICE DISPLAY ボタンを押します。(電源オン時には、必ずVOICE DISPLAY が表示されます。)
- 2 ページボタンで3ページ目を選びます。
- 3 一括変更をしたいパラメーターを選びます。



#### NOTE:

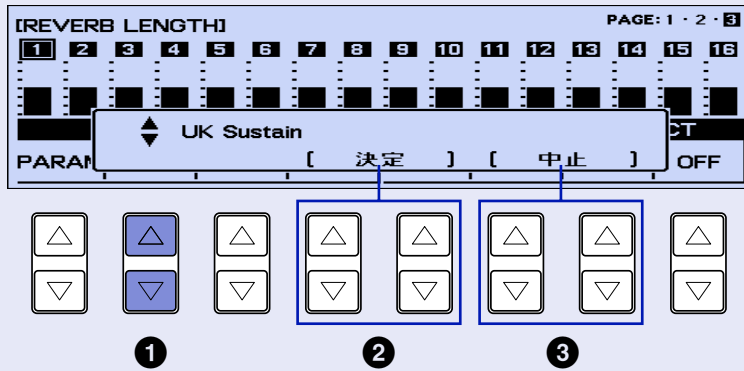
PARAMに対応したデータコントロールボタンを押しながら、パネルのREVERB(リバーブ)ボタンやSUSTAIN(サステイン)ボタンなどを押すことによって、一括変更の対象となるパラメーターを直接選ぶこともできます。

REVERB ..... リバーブデプス  
BRILLIANCE ..... ブリリアンス  
VOLUME ..... ボリューム  
SUSTAIN ..... サステイン

#### PARAM(パラメーター)

パラメーターの選択ダイアログを開き、一括変更の対象となるパラメーターを選ぶことができます。

## 選択ダイアログ



### ① 選択

一括変更したいパラメーターを選びます。

選択できるパラメーター

- Reverb Length/Depth(リバーブレンクス/デプス)
- UK1/UK2/LK1/LK2/Lead1/Lead2/PK1/PK2/U. FLUTE/L. FLUTE/PERCUSSION/Accompaniment Reverb(音群ごとのリバーブ量)
- UK/LK/PK Sustain(アッパー/ロワー/ペダル鍵盤ごとのサステインレンクス)
- UK1/UK2/LK1/LK2/Lead1/Lead2/PK1/PK2 Pan(音群ごとのパン)
- UK1/UK2/LK1/LK2/Lead1/Lead2/PK1/PK2/U. FLUTE/L. FLUTE/PERCUSSION/Accompaniment Volume(音群ごとのボリューム)
- UK1/UK2/LK1/LK2/Lead1/Lead2/PK1/PK2 Brilliance(音群ごとのブリリアンス)

### ② 決定

ダイアログを閉じ、選んだパラメーターのレジストレーションごとの値がLCD上に表示されます。

### ③ 中止

選択作業を中止し、ダイアログを閉じます。

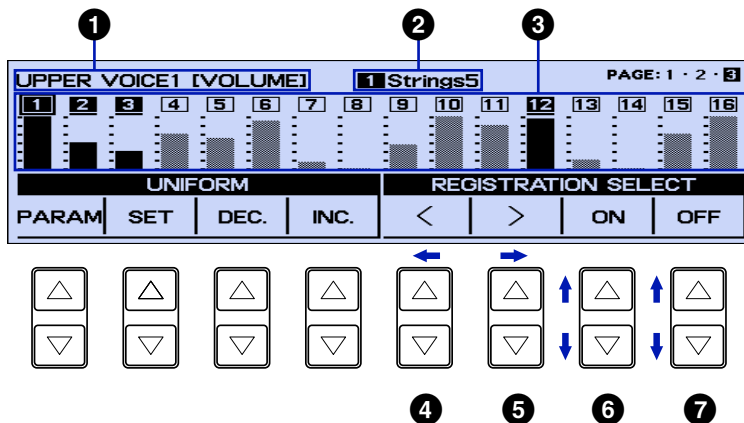


NOTE:

COARSE(コース)ボタンを押しながら選択ボタンを押すと、一定の音群内でパラメーターを選択することができます。音群に関係がないパラメーターに関しては、選択できるパラメーターの中で太字で示されているパラメーター間をジャンプして選択することができます。

## 4

一括変更の対象となるレジストレーションナンバーを選びます。選びたいレジストレーションナンバーにカーソル(棒)を合わせて、ONボタンを押します。この操作を繰り返して複数のレジストレーションナンバーを選ぶことができます。選ばれていないレジストレーションナンバーは反転表示になっています。なお、COARSE(コース)ボタンを押しながらONボタンを押すことにより、すべてのレジストレーションナンバーを一度に選ぶことができます。





**NOTE:**

現在カーソルが置かれているレジストレーションナンバーと同じ音色が選ばれているレジストレーションナンバーの下にはアンダーバーが表示されます。



**NOTE:**

音群ごとのパラメーターが選ばれている場合、ONボタンとOFFボタンを同時に押すと、現在カーソルが置かれているレジストレーションナンバーと、そのレジストレーションと同じ音色が選ばれているレジストレーションナンバー(アンダーバー表示)をすべてオンにし、それ以外のレジストレーションナンバーをオフにすることができます。

**1** パラメーター表示

現在選ばれているパラメーターを表示します。

**2** 選択レジストレーションナンバー/音色名表示

音群ごとのパラメーターが選ばれている場合、現在カーソルが置かれているレジストレーションナンバーとそのレジストレーションで選ばれている音色名が表示されます。

**3** レジストレーションナンバー/パラメーター値

現在選ばれているパラメーターのレジストレーションごとの値を表示します。

**4** <

ボタンを押すごとに1つだけカーソルを左に移動します。

**5** >

ボタンを押すごとに1つだけカーソルを右に移動します。

**6** ON(オン)

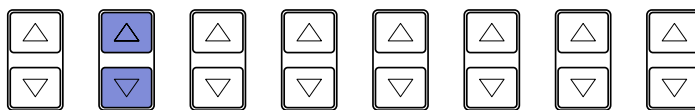
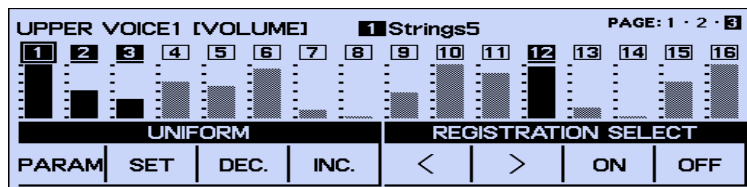
カーソルが置かれているレジストレーションナンバーのパラメーターをオンにし、一括変更の対象とします。なお、COARSE(コース)ボタンを押しながら、このボタンを押すことにより、すべてのレジストレーションナンバーをオンにすることができます。

**7** OFF(オフ)

カーソルが置かれているレジストレーションナンバーのパラメーターをオフにし、一括変更の対象からはずします。オフのレジストレーションナンバーは反転表示となります。なお、COARSE(コース)ボタンを押しながら、このボタンを押すことにより、すべてのレジストレーションナンバーをオフにすることができます。

**5**

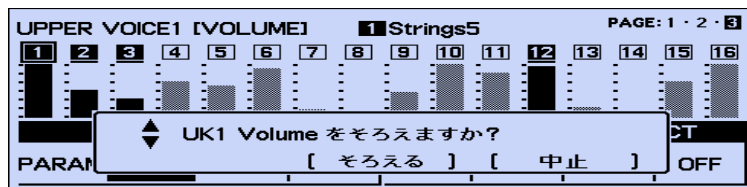
一括変更を行いません。



**SET(セット)**

現在オンになっているレジストレーションナンバーのパラメーター値を、一括して現在カーソルが置かれているレジストレーションナンバーのパラメーター値にそろえることができます。

SETを押すと、次のようなメッセージ画面が表示されます。



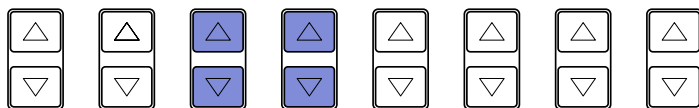
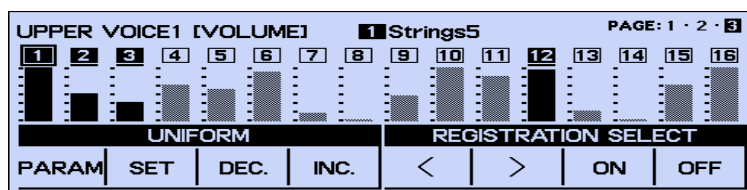
[そろえる]を選択すると、現在オンになっているレジストレーションナンバーに対して、同じパラメーター値(カーソルが置かれているレジストレーションナンバーのパラメーター値)が同時に設定されます。作業を中止したい場合は[中止]を選択します。



**NOTE:**

カーソルが置かれているレジストレーションナンバーがオフになっている場合でも、そのレジストレーションの値が一括変更の対象値となります。

## 相対的に値を一括変更するには



① ②

### ① DEC.(デクリメント)

ボタンを押すたびに、現在オンになっているレジストレーションナンバーのパラメーター値を、一括して1ずつ下げる(減らす)ことができます。なお、COARSE(コース)ボタンを押しながらこのボタンを押すことにより、目盛単位で値を下げるすることができます。



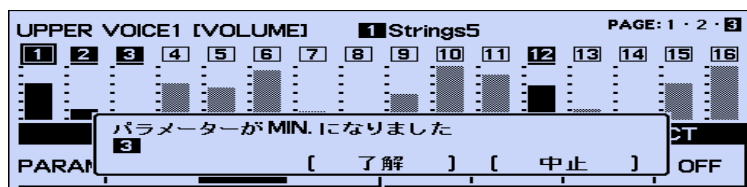
NOTE:

DEC./INC.ボタンを押すとレジストレーションの内容が変更されますのでご注意ください。

### ② INC.(インクリメント)

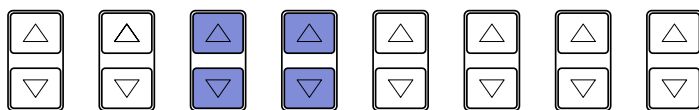
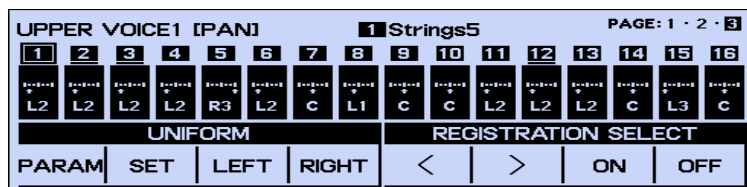
ボタンを押すたびに、現在オンになっているレジストレーションナンバーのパラメーター値を、一括して1ずつ上げる(増やす)ことができます。なお、COARSE(コース)ボタンを押しながらこのボタンを押すことにより、目盛単位で値を上げることができます。

DEC./INC. ボタンで値を変更している際、いずれかのパラメーターが最小値/最大値に達した場合、次のような警告ダイアログが表示されます。



[了解]を選択するとダイアログが閉じ、最小値/最大値に達したレジストレーションナンバー以外のパラメーターを変更します。[中止]を選択すると変化しません。

なお、パンの値の一括変更画面は、他のパラメーターの画面と多少異なります。



① ②

### ① LEFT(レフト)

ボタンを押すたびに、現在オンになっているレジストレーションナンバーのパンの値を、一括して1ずつ左に移動することができます。

### ② RIGHT(ライト)

ボタンを押すたびに、現在オンになっているレジストレーションナンバーのパンの値を、一括して1ずつ右に移動することができます。

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読み込んだりすることができます。ELX-1mではディスクコピー機能も追加され、また、市販のXG曲集を再生することもできます。

## 1 MDRのご使用の前に

MDRをご愛用いただくために、ご使用時には以下のことをお守りください。

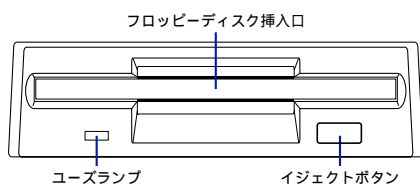
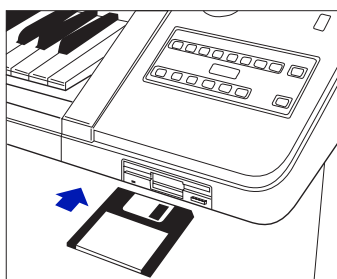
### フロッピーディスクの種類

3.5 インチの2DDまたは2HD フロッピーディスクがご使用になれます。(このエレクトーンには、2HDのブランクディスクが1枚付いています。)

### フロッピーディスクの挿入 / 取り出し

#### フロッピーディスクの入れかた

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正しい向きに差し込みます。



#### NOTE:

ELX-1mの電源を入れると、ディスク挿入口左下のユーズランプは常に点灯して、MDRが使用可能であることを示します。

### 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

❗ フロッピーディスクを取り出すときは、あらかじめ、MDRのSTOPボタンのランプが点灯していることを確認してください。(録音を行っていた場合は、STOPボタンを押して、デジタルディスプレイのストップ処理中を示す点線表示が止まったことやSTOPボタンのランプが点灯したことを確認した上で、ディスクを取り出すよう心がけてください。)

STOP ボタンのランプ点灯を確認後、ディスク挿入口の右下にある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了ことを確認してから、ディスクを取り出してください。

⊘ 録音中や再生中など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。ディスク内容がこわれるだけでなく、MDRの故障の原因になります。

❗ イジェクトボタンを中途半端に押したり、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引っかかり取り出せなくなる場合があります。この場合、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。

このような場合は、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、もう一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。

❗ 電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめMDRから取り出してください。電源を切ったあと、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。



## 磁気ヘッドの定期的なクリーニング

MDRは高精度の磁気ヘッドを使用しています。MDRを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れると、録音や再生にエラーが生じることがあります。

MDRを良好な状態でご使用いただくために、磁気ヘッドを定期的に(1ヵ月に1回程度)クリーニングしていただくことをおすすめします。



磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、取扱説明書巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点で、弊社推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

## フロッピーディスクについてのご注意

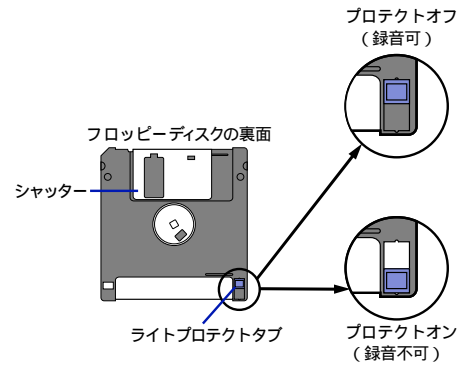
### フロッピーディスクの取り扱いと保管

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

## 誤消去防止

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

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



## データのバックアップ

フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします。バックアップディスク作成のためのディスクコピーについては、108ページをご参照ください。



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

## 新しいタイプのMDRで機能アップ

ELX-1mのMDRは、フロッピーディスクをディスク挿入口に挿入すると、ディスクの内容をすぐに自動的にソング1から順番に読み込んでいく仕様になっています。したがって、ディスクを挿入すると、すぐにデータ読み込みのための動作音が始まります。

この機能アップによって、再生をすぐにスタートさせることができるようになりました。また、データ再生中の動作音が無くなるということや複数のソングを使用した演奏(ネクストソング機能)の録音が可能になるといったメリットが生まれました。



ディスクを抜くと、現在再生しているソング以外のデータは(エレクトーンから)失われてしまいます。



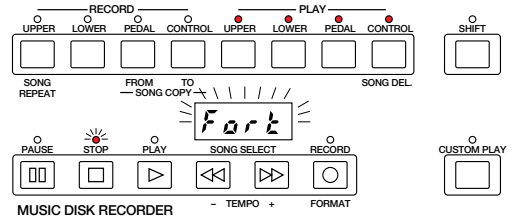
データ読み込みのための動作音が生じる時間は、フロッピーディスクに入っているデータの量に比例します。MDRを使用していないときにMDRの動作音が気になる場合は、そのままディスクを取り出しても問題ありません。

## 2 ディスクをフォーマットする

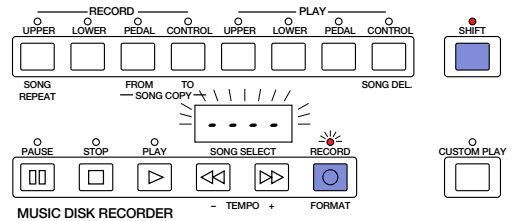
ディスクを使用するためには、最初にディスクをフォーマット(初期化)する必要があります。フォーマットとは、ディスクをMDRの書式に合わせる作業です。

### ディスクをフォーマットするには

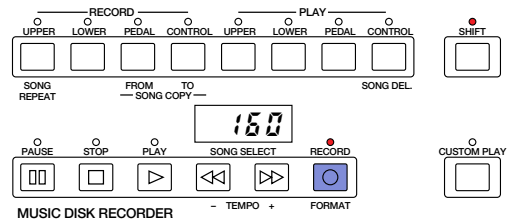
1 ディスクの表側を上にして、MDRのディスク挿入口にしっかりと挿入します。  
デジタルディスプレイに"Fort" が現れ、挿入したディスクがフォーマットする必要があることを示します。



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。  
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、フォーマットの準備ができたことを示します。



3 もう一度FORMAT ボタンを押します。  
フォーマットが開始されます。  
MDRのデジタルディスプレイには数字の160が表示され、160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。  
フォーマットが完了すると以下のようなソングネームがLCDに表示されます。



SONG NAME		PAGE: 1 · 2 · 3 · 4
1:	6:	UTIL.
2:	7:	Change
3:	8:	Name
4:	9:	
5:	10:	

一度に表示されるソング数は10ソングです。右上にはページ1、2、3、4が表示され、ソングネームのページが4ページあることを示します(計40ソング)。何も録音されていないので、ソングネームは空白になっています。

右端のUTIL(ユーティリティ)/Change Name(チェンジネーム)を選択すると、録音したソング/レジストレーションに名前をつけることができます。詳細については93ページをご参照ください。

### 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。



フォーマットを実行すると、ディスクの中のすべてのデータは消去され、新たにデータが記録できる状態になります。消去されたデータは永久に失われてしまいます。フォーマットを実行する前に、重要なデータが入っていないかどうかよくご確認ください。

### ソングネームの画面に戻す

フロッピーディスクを差し込むと、ソングネームの画面になります。

他の操作で違う画面表示になり、ソングネームの画面に戻したい場合は、以下のボタンを押します。

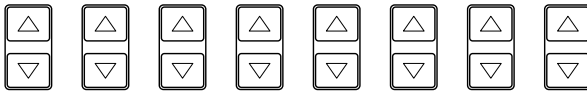
- ・PLAY中はPLAYのボタン
- ・STOP中はSTOPのボタン

# 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。また LCDディスプレイ上にもソングナンバーが表示されますので、データコントロールボタンを使って、ソングを選ぶこともできます。

SONG NAME		PAGE: 1 · 2 · 3 · 4
1:	6:	UTIL.
2:	7:	Change
3:	8:	Name
4:	9:	
5:	10:	

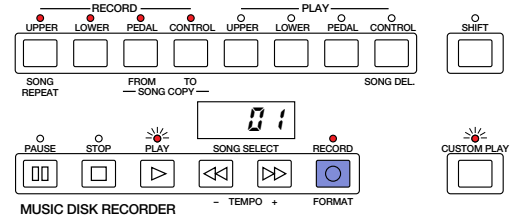
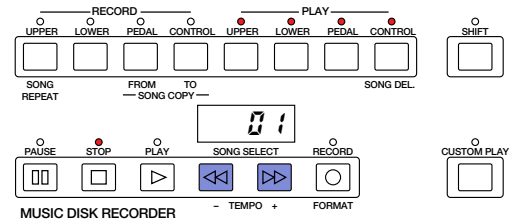


- 4 RECORD(レコード)ボタンを押します。RECORDのランプが点灯し、PLAY(プレイ)ランプと、CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ランプが点滅を始め、MDRが録音待機状態になったことを示します。

- 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を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。

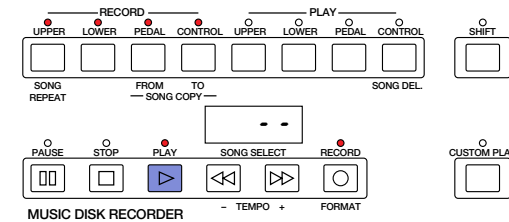
### NOTE:

最高で40ソングまで録音できますが、演奏データの場合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、111ページをご参照ください。)



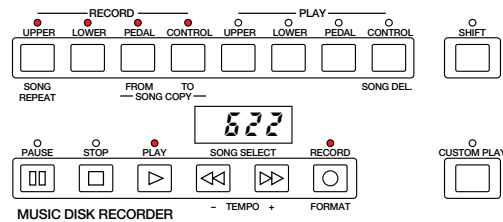
### NOTE:

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、該当するソングナンバーに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の録音待機状態になります。キャンセルしたい場合は、ストップボタンを押します。



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、演奏を開始します。

エレクトーンがデータの読み込みを終了し、演奏可能な状態になると、デジタルディスプレイは小さなバーの表示から数字表示に変わります。この数字は、ディスクのメモリーの残量を表しています。

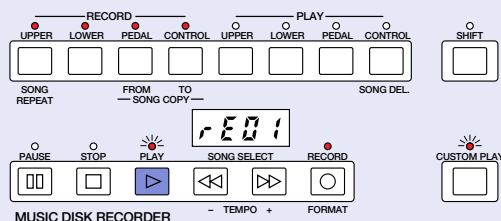


NOTE:

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。

### 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、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換わります。

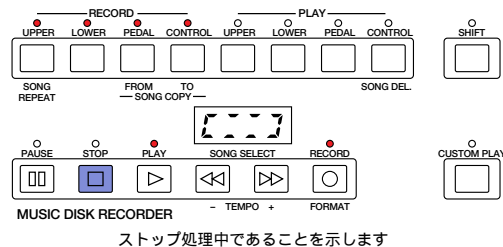


7 演奏が終わったら、STOP(ストップ)ボタンを押します。  
デジタルディスプレイにストップ処理中の表示が出たあと、STOP ランプが点灯し、MDR はストップの状態に戻ります。

LCD の録音したソングナンバーには、「SONG(ナンバー)」が表示され、そのソングナンバーにデータが録音されたことを示します。

SONG NAME		PAGE: 1 · 2 · 3 · 4
1: SONG 1	6:	UTIL.
2:	7:	Change Name
3:	8:	
4:	9:	
5:	10:	

録音したソングの名前をつける(変更する)ことができます。



ストップ処理中であることを示します



フロッピーディスクを取り出す場合は、デジタルディスプレイのストップ処理中を示す点線表示が止まったことやSTOP ボタンのランプが点灯したことを確認した上で取り出すよう心がけてください。



NOTE:

デジタルディスプレイのメモリー残量が"008"また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。

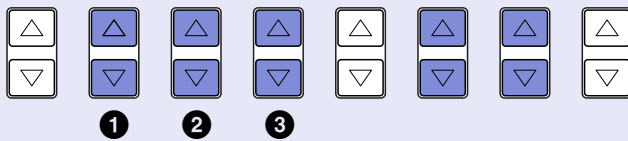
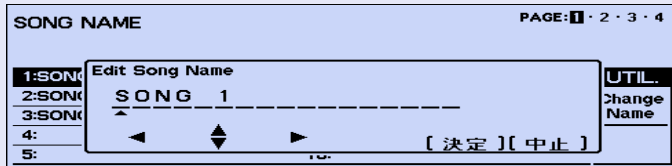
8 PLAY ボタンを押して、録音した演奏を聞いてみます。  
再生を開始するまでには、レジストレーションなどの読み込みのため1~2秒かかります。(再生については、99ページをご参照ください。)



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。故障の原因になります。

## ソングに名前をつける

1. ソングナンバー/ネーム表示の画面で一番右上のデータコントロールボタン(UTIL./Change Name) を押します。  
以下のソングネーム設定のLCDが表示されます。



- ① ◀ : カーソルを左に移動します。
- ② ▲ : カーソル位置の文字、数字、記号を選択します。
- ③ ▶ : カーソルを右に移動します。

### NOTE:

COARSE(コース)ボタンを押しながら①③を押すと、カーソルが左端(右端)に移動します。また、COARSEボタンを押しながら②を押すと、大文字/小文字/数字/記号の先頭にジャンプします。

2. ②のデータコントロールボタンを押して、使用したい文字(または数字/記号)を選びます。
3. ③(または①)を押して、カーソル(文字入力位置)を右に(左に)移動します。
4. 上記2.、3.の手順を繰り返して、ソングの名前を完成させます。最大で17文字までつけることができます。
5. 名前を決めたら[決定]を選択して名前を確定します。

### 使用できる文字/数字/記号

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.
/	:	:	<	=	>	?	@	[	\	]	^	_	{		}	~		

\*COARSEボタンを押しながら②を押すと、2重枠の位置にジャンプします。

## MDR の概要

MDRは通常のカセット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、内容的にはカセット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コントロールデータをデジタル信号として記録します。MDRが記録するデータは、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、ベダル、(リ・ド) (キーボードパーカッション)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ディスプレイ上での各種設定の変更操作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)パート録音をするには

アッパー、ロワー、ペダル、リ・ド、それぞれのパートを個別に録音することができます。また、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、エクスペ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、91ページの録音の手順1~4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・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 ボタンを押して、録音の待機状態にします。

**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、アッパーを)押すと、そのパートのランプが消え、逆にプレイ側はそのパートのランプが点灯します。

### RECORD/UPPER(アッパー)

点灯の状態では、アッ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)

点灯の状態では、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)

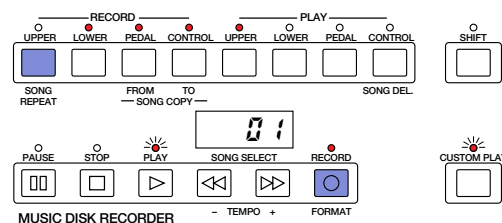
点灯の状態では、ペダルパートの録音を選択。オフで録音キャンセルとなります。

### RECORD/CONTROL(コントロール)

点灯の状態では、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。)

上記のイラストの場合、アッパーパートの録音だけをキャンセルしていることとなります。



## リードボイス 1 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、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。

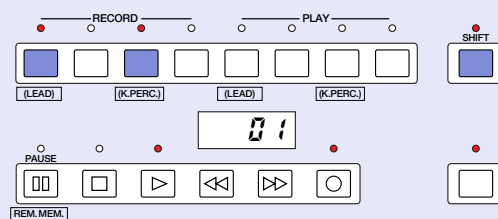
リードとキーボードパーカッションのパート録音をするには：録音待機状態でSHIFT(シフト)ボタンを押しながら、イラストに示されたレコード側のリード/キーボードパーカッションのパートボタンを押します。

### RECORD/LEAD(リード)

点灯の状態で、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)

点灯の状態で、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。)



### 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、それぞれリード アッパーやキーボードパーカッション 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。次に、録音しなかった(上鍵盤)パートの録音を行ないます。

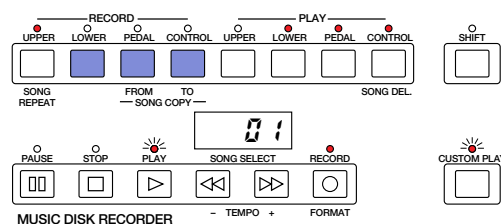
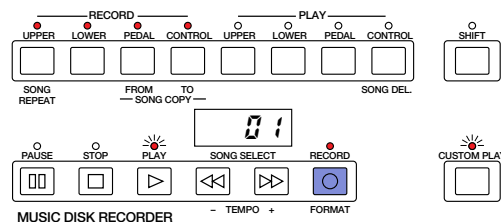
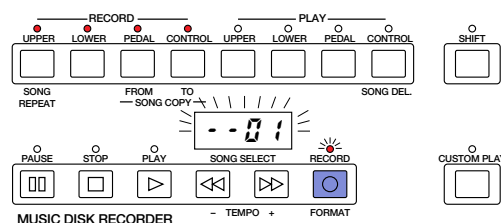
**5** MDRのRECORD ボタンを押します。この場合、すでにこのソングナンバーには(下鍵盤とペダル鍵盤の)演奏データが入っています。MDRのデジタルディスプレイには、イラストにあるようにソングナンバーとその左側の小さな2本のバーが表示され点滅を繰り返して、このソングナンバーにすでにデータが入っていることを示します。

**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)のランプが点滅を始め、録音待機状態になったことを示します。

**7** 上記2で録音したレコード側の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のランプを点灯させます。

ここでは、2で録音しなかったパート(上鍵盤：UPPER)だけレコード側のパートボタンのランプを点灯させます。



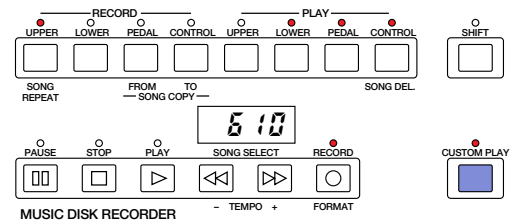
# 8

新しいパートを録音するために、CUSTOM PLAY ボタンを押します。

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

レジストレーションデータは上記3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します。



## NOTE:

CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)は、レジストレーションデータ以外のデータを録音 / 再生する場合に使います。

## 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。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。長さを変更したい場合は、あらかじめソングデリート(削除)を行なって、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、108 ページをご参照ください。)

## パンチイン録音

録音したソングの一部だけを録音し直すことができます。

パートを選択することによって、特定のパートだけをパンチイン録音することもできます。

パンチイン録音するには

1. PLAY ボタンを押してソングを再生します。
2. パンチイン録音したい位置で、PAUSE(ポーズ)ボタンを押します。ソングが一時停止状態になります。
3. RECORD ボタンを押します。PLAY とCUSTOMPLAY のランプが点滅を始め、録音待機状態になったことを示します。
4. RECORD(レコード)側のパートボタンを押して、パンチイン録音しないパートのランプを消します(パンチイン録音したいパートのランプだけを点灯させます)。
5. PLAY ボタンを押して録音を開始します。変更したい部分だけを演奏します。
6. 速やかにSTOP ボタンを押して、録音を終了します。



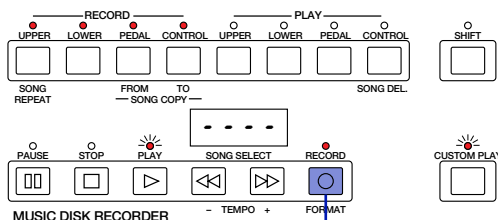
## 4 レジストレーションなどのデータだけを記録する

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。記録する方法としては、以下の2通りがあります。

### [方法1]

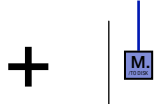
レジストレーションなどのデータだけを記録するには

- 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)ボタンやデータコントロールボタンを使って、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./TO DISK(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

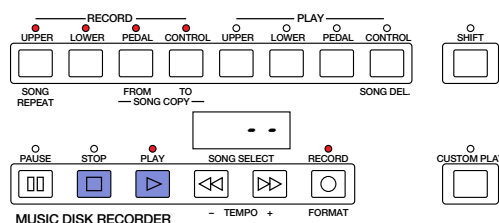
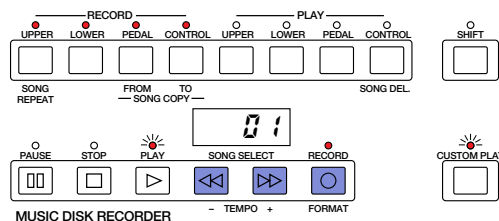
2. M./TO DISKボタンを押します



### [方法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、録音を待機状態にします。
- 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。  
この操作は演奏を録音するときと同じです。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、録音を中断して、レジストレーションなどのデータだけを記録するものです。



## 5 レジストレーションなどのデータを読み込む

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読み込むことができます。

### レジストレーションなどのデータを読み込むには

- 1 ディスクを挿入し、読み込み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 MDRのPLAY ボタンを押します。  
これで、レジストレーションなどのデータを読み込むことができます。

#### レジストレーションだけの記録 / 読み込みについて

MDRとレジストレーションメモリーを併用することで、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ボタンの数だけ[16種類]記録できます。)

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、次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、次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:

レジストレーションシフト(ユーザー)を設定しておくことにより、次のソングナンバーのレジストレーションを自動的に読み込むこともできます。詳しくは79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

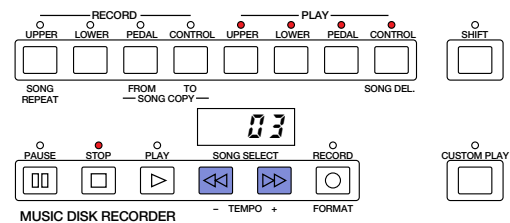
演奏データを変えることなく、録音されている曲のレジストレーションのみを変えることもできます。操作方法は、前述の『4レジストレーションなどのデータだけを記録する』と同じです。

# 7 再生する

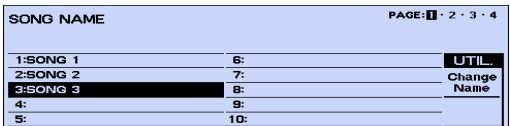
PLAYボタンを押すだけで、自動的にレジストレーションなどのデータを読み込み、再生することができます。

## (1)再生するには

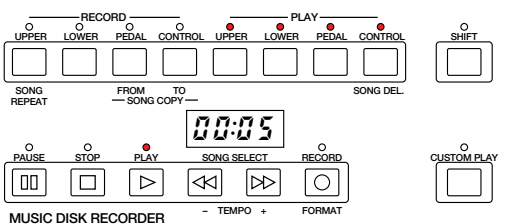
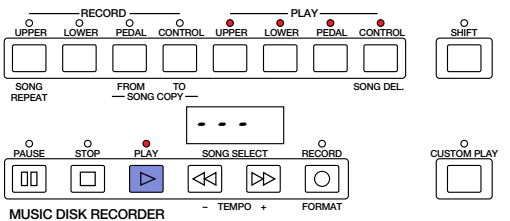
1 SONG SELECT ボタンを使って、再生させたいソングナンバーを選択します。また、LCDディスプレイ上にもソングナンバー/ネームが表示されますので、データコントロールボタンを使ってソングを選ぶこともできます。



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込んでいることを示します。



3 レジストレーションデータの読み込みが終了すると、再生が自動的に始まります。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。



### リードボイス 1/ キーボードパーカッションをパート録音していた場合

リ - ド/キーボードパーカッションを分離して録音した場合は、リードとキーボードパーカッションのプレイボタンがオンになります。ELX-1mでは分離録音したパートが自動的にオンになります。



**NOTE:**

MDRは、録音したときの状態をそのまま再現しますが、EL-87/90などで作成されたデータを再生する場合は、リードはオフ、キーボードパーカッションはオンになります。(リードパートをオンにするには、SHIFT ボタンを押しながらプレイ側のUPPER ボタンを押します。)

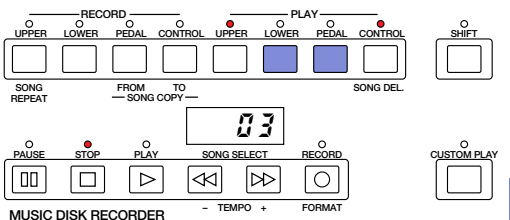
## (2)パート再生するには

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。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。また、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読み込んだところで、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。

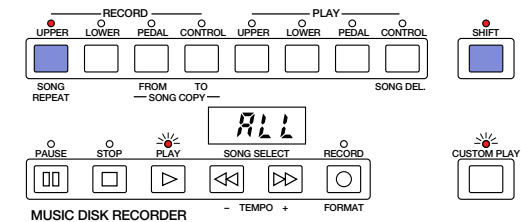
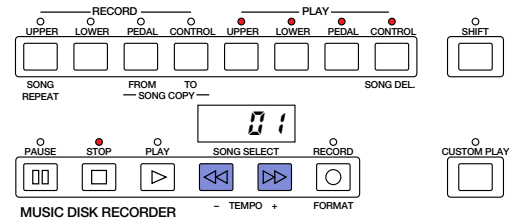
### (3)リピート再生するには

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** まず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。

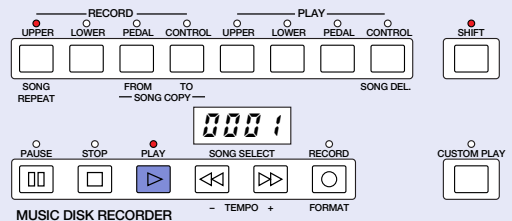
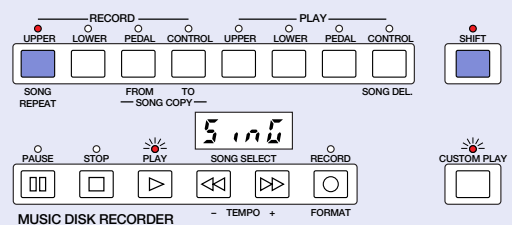
**2** SHIFT ボタンを押しながら、SONG REPEAT(ソングリピート)ボタンを押します。  
MDRのデジタルディスプレイ上には、"ALL"(オール：全曲)の表示が現れます。



**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。

**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。



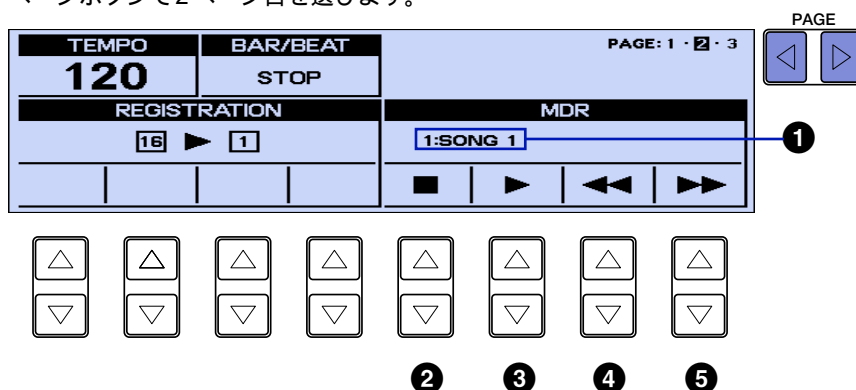
STOP ボタンを押すと、リピート再生はストップします。

#### (4) ボイスディスプレイページを使うには

ボイスディスプレイの2ページ目にも、MDRの再生機能やソングナンバー/ソングネーム表示機能があります。ソングナンバーを切り替えて再生させるだけでなく、レジストレーションシフトの設定でネクストソングを使用している場合などに、きちんと読み込まれたかどうかを確認するときにも便利です。

**1** パネル上のDISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのVOICE DISPLAY ボタンを押します。(電源オン時には、必ずVOICE DISPLAY が表示されます。)

**2** ページボタンで2ページ目を選びます。



#### MDR(ミュージックディスクレコーダー)

- 1** 現在選ばれているソングナンバー/ソングネームを表示します。
- 2** ソングの再生をストップします。
- 3** ソングの再生をスタートします。
- 4** 前のソングナンバーに切り替えます。先頭のソングの場合は最後のソングに切り替わります。
- 5** 次のソングナンバーに切り替えます。最後のソングの場合は先頭のソングに切り替わります。



**NOTE:**

ディスク未挿入、録音、ソングデリート/コピー、ディスクコピー時には機能しません。



**NOTE:**

レジストレーションシフトの設定でネクストソングを使用している場合、ネクストソングに切り替わると、ソングナンバー/ソングネーム表示も自動的に変更されます。



**NOTE:**

エレクトーンのデータとXGソングが両方入っているディスクの中からソングナンバーを切り替える場合、現在エレクトーンのソングデータが選ばれている時は、エレクトーンのソングナンバー(1~40)の中から選ぶことができ、現在XGソングデータが選ばれているときは、XGソングのナンバーの中から選ぶことができます。

## XG について

ELX-1m では、MDR を使って市販の XG ソングデータを再生することができます。また、ELX-1m でつくったソングを XG データに変える XG 簡易変換機能もあります。

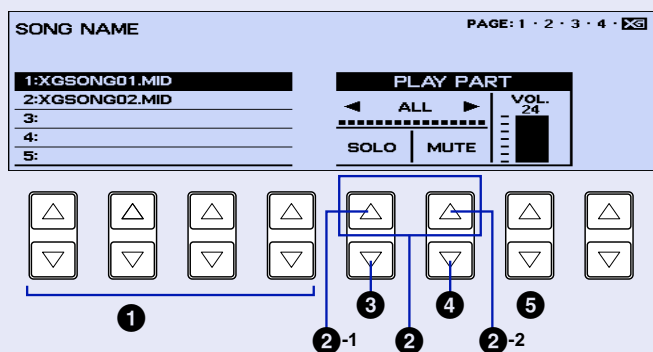
### XG ソングデータの再生

再生専用の機能です。XG ソングのパートをミュート(消音)させて、そのミュートさせたパートを弾くことにより、特定のパートの練習をすることもできます。

XG ソングデータを再生するには:

1. XG ソングデータのディスクを MDR のディスク挿入口に差し込みます。

以下のようなディスプレイが表示されます。



LCD 右上に[XG] のページが追加されます。

XG ソングは[XG] のページに表示されます。同一ディスクに、ELX-1m のデータと XG ソングを入れることもできますが、ディスク内のページはそれぞれ異なります。

2. ① のデータコントロールボタンを押して再生したいソングを選びます。

3. MDR の PLAY ボタンを押して再生を開始します。

② のボタンを使ってパートを選択し、パートをソロ(③)/ミュート(④)したり、パートごとのボリューム(⑤)を調節したりします。

- ① ソングを選択します。
- ② パート選択(1-16、ALL[オール])
  - ② -1<カーソルを左に移動し、パートを選択します。
  - ② -2>カーソルを右に移動し、パートを選択します。
- ③ SOLO(ソロ):カーソルで選択したパートをソロ状態にします。他のパートはすべてミュートされた状態になります。ソロ再生のパートは マークが表示されます。
- ④ MUTE(ミュート):カーソルで選択したパートをミュートします。ミュートしたパートは-マークが表示されます。
- ⑤ VOL.(ボリューム):XG ソングのパートごとのボリュームを 0~24 の範囲で調節します。ALL を選択した場合は、ソング全体のボリュームを調節します。

## X G 簡易変換機能

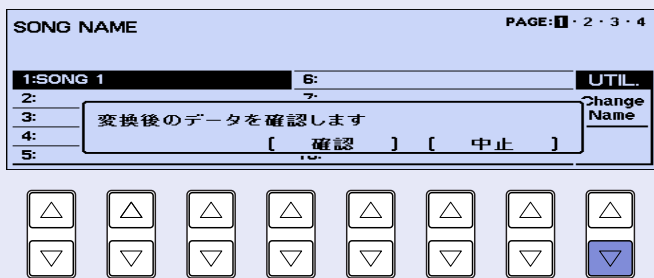
X G 簡易変換機能は、ELX-1m で演奏したデータ(録音したソング)を X G 機器で再生したり、コンピューターで使用できるように変換する機能です。音源システムの違いにより実際の演奏とは聞こえかたが異なります。

変換される内容：

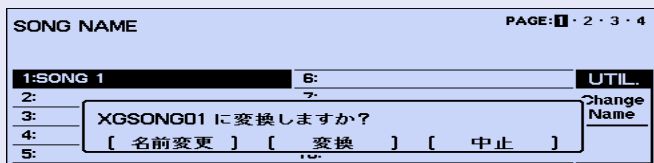
音色番号(ユーザーボイス除く) 音量、フィート、パン、ビブラート、スライド、イニシャルタッチ、水平タッチ、ピッチベンド、エフェクト(トレモロ、ディレイ) リバース(レングス除く) サステイン、リズムパターン(アカンパニメント除く) エクスプレッション、レジストレーション、レジストシフト(ネクストソング除く)

ELX-1mのソングデータをXGソングに変換するには

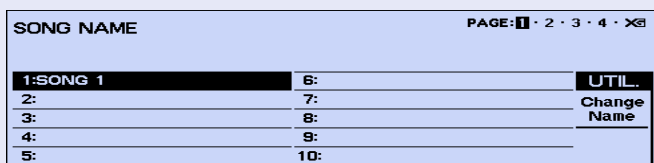
1. ソングデータの入ったディスクをMDRのディスク挿入口に差し込みます。
2. XGに変換したいソングのナンバーを選択します。
3. 一番右下のデータコントロールボタンを押しながらMDRのRECORD ボタンを押します。  
以下のような確認のメッセージが表示されます。



4. [確認]を選択します。  
ソングの再生が始まります。最後まで再生すると、以下のようなメッセージが表示されます。



5. [変換]を選択します。  
XGの変換が終了し、元の画面に戻ります。

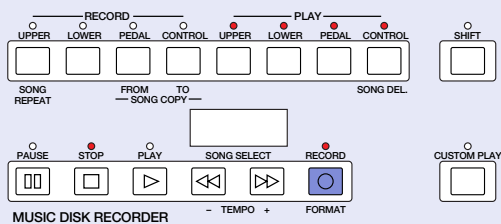


(ディスク内にXGソングが新たに作成された場合は、画面右上に[XG] ページが追加され)変換後のソングは、[XG] ページに保存されます。変換元のソングはそのまま残ります。



**NOTE:**

変換する場合は、前もってメモリー残量が十分あることをご確認ください。



**NOTE:**

この場合XG音源を使って再生します。



**NOTE:**

[中止]を選択すると作業を中止し、元の画面に戻ります。また、[名前変更]を選択すると、ソングネーム設定の画面に移ります。名前のつけ方については93ページをご参照ください(ただし、XGソングネームは、最大で8文字です)。



**NOTE:**

XGソングに変換した場合、音が元のデータと異なって聞こえることがあります。



**NOTE:**

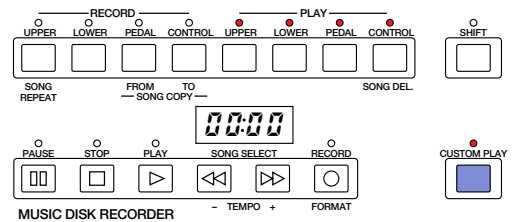
変換したソングはデリートすることはできません。

## 8 その他の機能

### (1) カスタムプレイ

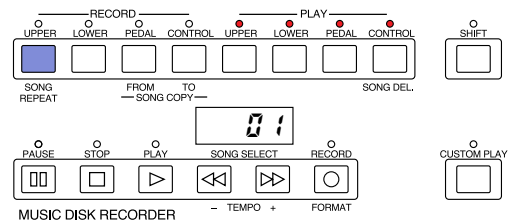
レジストレーションやほかのデータを読み込まないで再生したい場合は、PLAY ボタンの代わりにCUSTOM PLAY( カスタムプレイ) ボタンを押します。

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ボタンを押すか、次のリード&オートインクリメントを実行すると、リズムパターンプログラムとリズムシーケンス、ユーザー音色のデータ、キーボードパーカッションのアサイン、リズムのインストゥルメントの設定を除いたレジストレーションデータ呼び出して、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。



#### NOTE:

レジストレーションデータが入っていないソングの場合は、この機能ははたらきません。

### (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、リード&オートインクリメント機能を使う方法もあります。

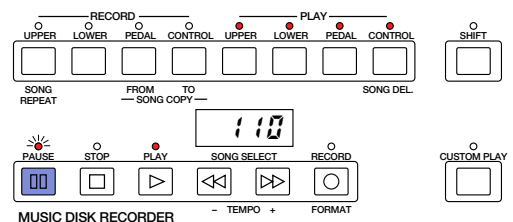
#### リード&オートインクリメント機能について

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呼び出して、その後自動的に次のソングナンバーを選択します。

SHIFTボタン + CUSTOM PLAY ボタンの方法よりも、次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。

### (3) ポーズ(一時停止)

再生中にPAUSE(ポーズ)ボタンを押すと、ソングを一時停止します。PAUSE ボタンをもう一度押すと、一時停止したところから再生がスタートします。



#### NOTE:

巻き戻しの場合、位置を確認するために少し時間がかかります。

### (4) 早送り/巻戻し

再生中に、カセット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

再生するソング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-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。

(MDRによる再生の場合は、エレクトーン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すには、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。



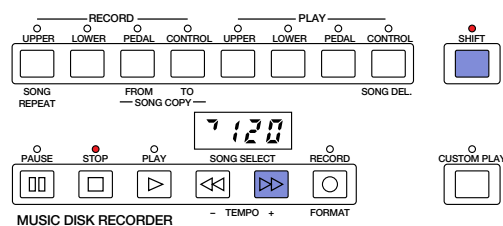
テンポを速くした場合



オリジナルテンポ

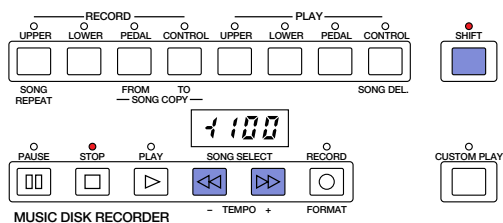


テンポを遅くした場合



### NOTE:

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。



### 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ソング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元の位置(100)に戻してください。エレクトーンの電源を切るか、ディスクを入れなおすと、元の状態に戻ります。

## (6)ソングコピー

1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。1つのディスク内でも、異なったディスク間でもコピーすることができます。

同一ディスク内でソングコピーをするには：

- 1 まずコピーしたいソングナンバーを選択します。
- 2 SHIFT ボタンを押しながら、SONG COPY: FROM( ソングコピー：フロム)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。

- 3 次に、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：トゥー)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(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、ソングコピーが待機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、108ページをご参照ください。)

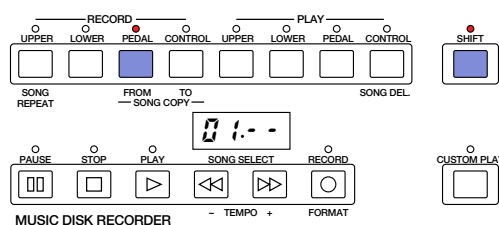
- 4 表示されたナンバーではなく、別のソングナンバーにコピーしたい場合は、コピー先のソングナンバーをSONG SELECT ボタンで選択します。  
この場合、MDRでは未使用のソングナンバーしか選択できません。

- 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ないます。  
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。デジタルディスプレイ上にはコピーするソングの(データ)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"0000"が表示されてコピーが終了します。



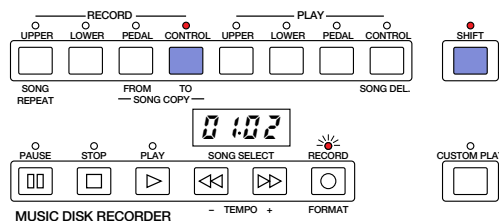
### NOTE:

ソングコピーができるのはエレクトーンのデータだけです。XGソングデータではできません。



### 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は、MDRは自動的に次のデータが入っているソングナンバーを選び出して表示します。



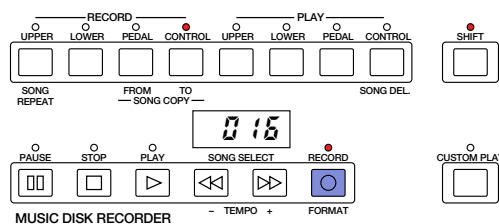
### NOTE:

空きメモリーが足りなくなった場合も、"FULL"と表示されます。



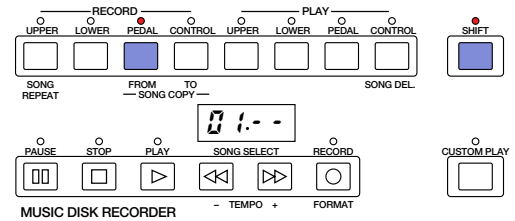
### NOTE:

コピーを中止したい場合は、STOP ボタンを押します。



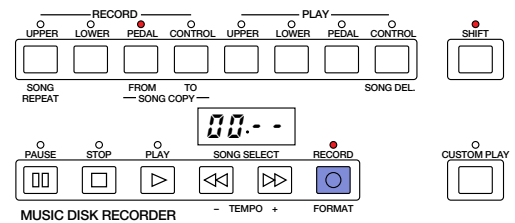
## 異なったディスク間でソングコピーをするには

- 1 コピー元のソングが入っているディスクをディスク挿入口に差し込みます。
- 2 SHIFT ボタンを押しながら、SONG COPY:FROM ボタンを押します。  
コピーするソングナンバーが、デジタルディスプレイの左側に表示されます。
- 3 コピーしたいソングナンバーを選択します。
- 4 RECORD ボタンを押します。  
デジタルディスプレイは右のように"00.-"で点灯します。  
またRECORD ボタンのLEDは点灯したままになります。
- 5 イジェクトボタンを押して、コピー元のディスクを抜きます。
- 6 コピー先のディスクをディスク挿入口に差し込みます。
- 7 SHIFT ボタンを押しながら、SONG COPY:TO ボタンを押します。  
デジタルディスプレイの右側に、コピー先のディスクのソングナンバーが表示されます。MDRは自動的にコピー先の未使用のソングナンバーを探し出し、表示します。
- 8 コピーしたいソングナンバーを選択します。
- 9 RECORD ボタンを押します。  
デジタルディスプレイにはコピーするソングの(データ)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ます。最後に"0000"が表示されて、コピーが終了します。



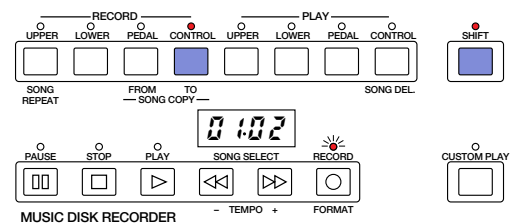
### NOTE:

この場合、LCDのデータコントロールボタンを使ってソングナンバーを選択することもできます。



### NOTE:

このとき、RECORD ボタンのランプは点灯したままです。通常、RECORD ボタンのランプが点灯中はディスクを抜いたりしてはいけませんが、ここでは抜いても問題ありません。



### NOTE:

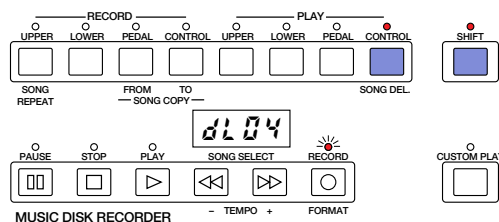
コピー元のソングと区別するために、コピーしたソングのネームの最後には\*がつきます。

## (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 まずデリートしたいソングナンバーを選択します。
- 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、デリートが待機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は、SONG SELECT ボタンを使って変更することができます。
- 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、ソングデリートが実行されます。



**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。



**NOTE:**

XGソングはデリートすることはできません。

## (8)ディスクコピー

1つのディスクの内容を別のディスクにコピーすることができます。フロッピーディスクの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のディスクに保存しておかれることをおすすめします。

- 1 コピー元のディスクと、コピー先にするフォーマット済みのディスクを用意します。
- 2 SHIFT を押しながら、RECORD パート側のLOWER を押します。  
デジタルディスプレイに"ln 1"(Insert Disk 1 : インサートディスク1)が表示され、ディスクコピー機能が待機状態になったことを示します。

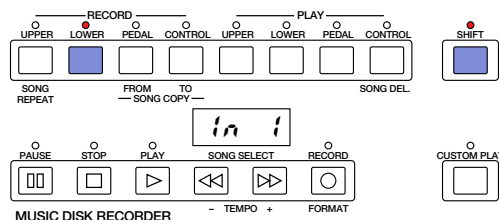


コピー元とコピー先のディスクは同じタイプのものであることが必要です。コピー元が2DDであれば、コピー先も2DDを用意します。

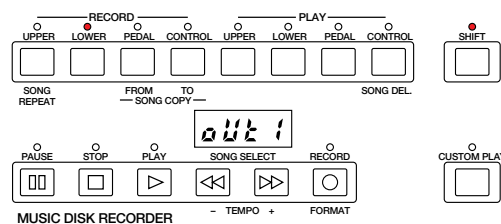


コピー元のディスクはライトプロテクト(89ページ)をオンにしておきます。ライトプロテクトをオフにしたままでコピー元のディスクを入れると、"Prot"が点滅し、プロテクトをオンにするよう促します。また、逆に、コピー先のディスクはライトプロテクトをオフにしておきます。ライトプロテクトがオンになったままでコピー先のディスクをMDRに挿入すると、デジタルディスプレイに"Prot"(Protect: プロテクト)が表示されます。

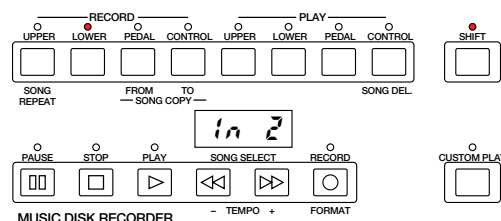
コピープロテクトのかかったディスクには、コピーできません。



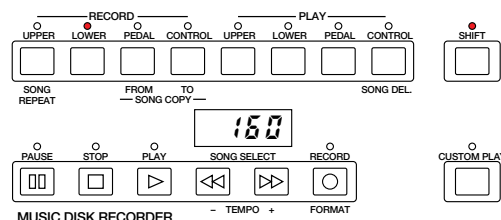
- 3 コピー元のディスクを挿入します。  
MDRがコピー元ディスクの読み取りを行いません。  
"oUt 1"(アウトディスク1)が表示されます。



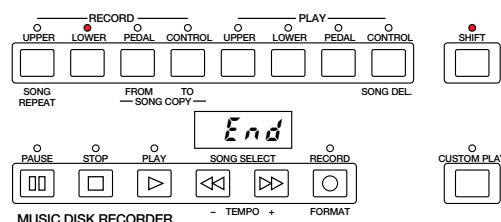
- 4 イジェクトボタンを押してコピー元ディスクを取り出します。  
デジタルディスプレイに"ln 2"(Insert Disk 2 : インサート  
ディスク2)が表示され、コピー先ディスクを挿入するよう  
に促します。



- 5 コピー先ディスクを挿入します。  
数字の160がデジタルディスプレイに表示され、コピーの進  
行に伴って数字が減少していきます。



コピーが終了すると、デジタルディスプレイに"End" が2~3  
秒表示されます。



**NOTE:**

ディスクのコピー中にエラーが発生すると、デジタルディス  
プレイに"Fort"または"bAd"が表示されます。コピー先のディス  
クをフォーマットし直して、もう一度ディスクコピーを実行し  
てください。

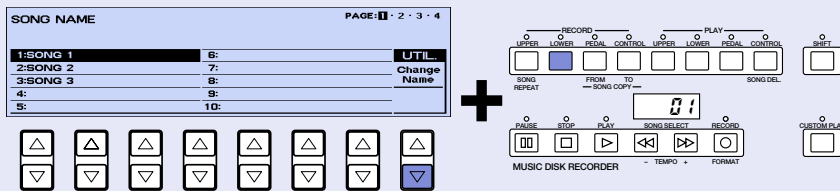


ディスクコピーの途中に、MDRの指示以外にディスクを抜き  
差ししないでください。  
ディスクがこわれるだけでなく、MDRが故障する原因になり  
ます。

## DISK COPY2(ディスクコピー 2)

以下の方法でもディスクコピーができます。この方法ではLCDディスプレイで作業の状態を確認しながら、ディスクコピーの操作を進めていくこともできます。

1. コピー元のディスクとコピー先にするフォーマット済みのディスクを用意します。
2. コピー元のディスクを挿入します。LCDディスプレイ右下のデータコントロールボタンを押しながら、MDRのRECORD(レコード)側のLOWER(ロー)ボタンを押します。



3. [コピー]と同じ位置にあるデータコントロールボタンを押すと、コピー元の収録が始まります。

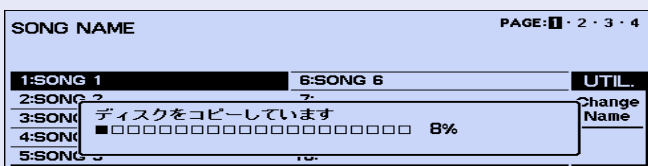


**NOTE:**

この時点で、ディスクコピー作業を中止する場合は、[中止]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。



収録中は以下のメッセージが表示されます。50%の位置に達するとコピー元の収録は終了します。



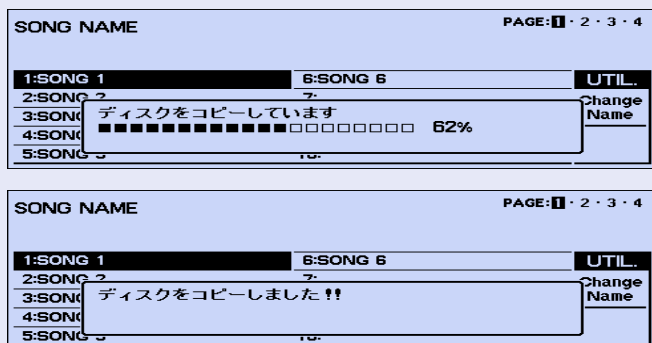
4. コピー元のディスクを抜きます。



5. 以下のメッセージが表示されますので、コピー先のディスクを挿入します。先ほど収録されたコピー元のデータのコピーが始まります。



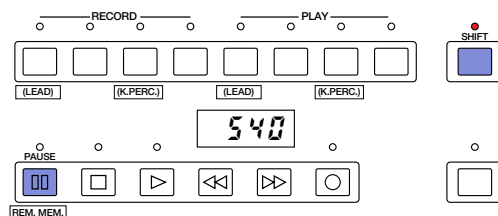
コピー中は以下のメッセージが表示されます。51%から100%に達すると、コピーは終了します。



### (9)メモリー残量の確認

SHIFT ボタンを押しながら、REM.MEM.(REMAININGMEMORY : リメイニングメモリー)ボタンを押すと、フロッピーディスクのメモリー残量の確認をすることができます。

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700、2HDディスクで約1400です。



### (10)ボイスディスク/リズムパターンディスク

MDRでは、別売のボイスディスクやリズムパターンディスクを使って音色やリズムを拡張することができます。(ボイスディスクについては、121ページを、リズムパターンディスクについては147ページをご参照ください。)

### (11)コピープロテクト

市販のエレクトーン用ディスクには、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"PrXX"という表示が現れます。

XX=ソングナンバー

## 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
<i>Inst</i>	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。
<i>Prot</i>	(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を実行しようとする则表示されます。作業を中止してください。 (3)ディスクコピーの場合、コピー元のディスクのプロテクトをオンにしてください。
<i>Formt</i>	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。
<i>FULL</i>	(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)と同様に対処してください。
<i>EPty</i>	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。
<i>Abort</i>	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たあと、最初から操作をやりなおしてください。
<i>disc</i>	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。
<i>lots</i>	一度に余りに多くの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。
<i>bad</i>	ディスク不良のため、使用できません。別のディスクをご使用ください。
<i>Error</i>	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。
<i>--XX</i>	既にデータが録音されているソングナンバーに録音しようとしています。STOP ボタンを押して録音を中止して、他のソングナンバーを選びなおしてください。 XX はソングナンバー(01 ~ 40)です。
<i>PrXX</i>	コピープロテクトされたディスクを MDR に挿入すると、表示されます。保存したり、書き込んだりすることはできません。 XX はソングナンバー(01 ~ 40)です。
<i>oooo</i>	ボイスディスク、パターンディスク、レジストメニューディスクの場合、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なおしてください。
<i>_XX*</i>	XG ソングファイルのとき、ソングナンバーの前にアンダーバーが表示されます。*XX はソングナンバー(01 ~ 40)です。
<i>2hd</i> (または <i>2dd</i> )	ディスクコピーのとき、異なったタイプのディスクを入れる则表示されます。コピー元とコピー先のディスクは同じタイプをご使用ください。



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つくることができたように、VA音色を含むパネル音色についても、その音色をもとにしてオリジナルの音色をつくることができます。この機能をボイスエディット機能といいます。この章では、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す。実際に自分で音色をエディットする場合は、この手順通りで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出てきますが、内容としては簡単に理解できることばかりです。ひとつお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

- まず、エディットしたい音色を選択します。(エディットしたい音色以外の音群の音量は下げておきます。)
- 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VA VIRTUAL(VA パーチャル)のGrass Reed(グラスリード)を選択します。

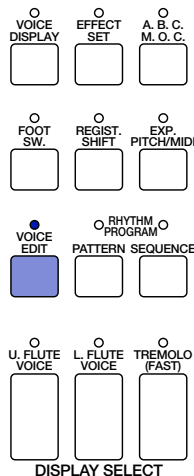


NOTE:

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。ただし、フルートボイスの音色をエディットすることはできません。

#### 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"エディットするボイスを選んでください!!"という表示が現れます。

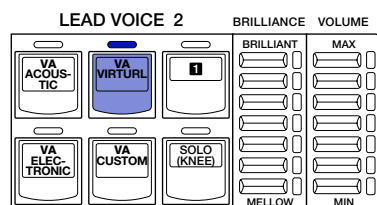


VOICE EDIT

エディットするボイスを選んでください!!

#### 2. 音色ボタンを押します。

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。



LEAD VOICE 2		VA VIRTUAL				
<b>Grass Reed</b>						◀▶
Pen Pipe	Bow String	Air Reed	Thin Reed	Grass Reed	Soft Reed	
Buzz String		Waspy Horn				

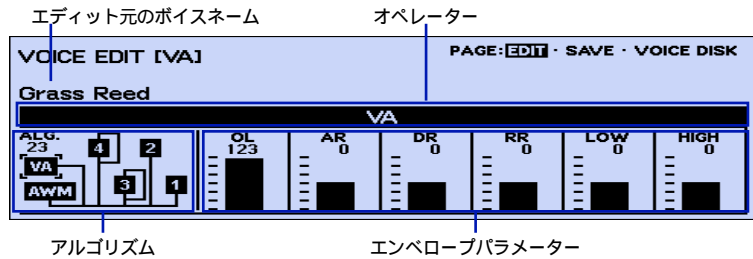


NOTE:

あらかじめVA VIRTUALのボタンにGrass Reedを選んでおきます。

**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。

**エディットページ****NOTE:**

音色によってアルゴリズムは異なります。

**アルゴリズムとオペレーター**

エディットページの左端にあるのが、この音色(グラスリード)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VA、AWM/FM音色は、10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。(VAオペレーター、AWMオペレーター、FMオペレーター1、2、3、4、5、6、7、8)

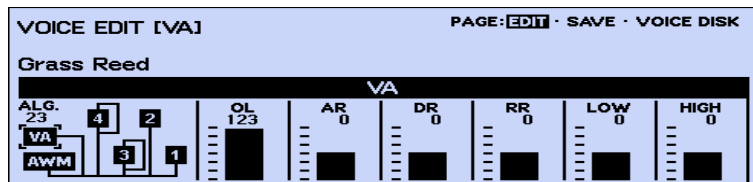
なお、VA音色のアルゴリズムにのみ、VAオペレーターが用意されています。プリセットのVA音色の場合は、VAオペレーターによって音作りが行なわれており、AWMオペレーターやFMオペレーターのOL(アウトプットレベル)はすべて0の状態になっています。VA音色のボイスエディット時には、VAオペレーターにプラスして、AWMオペレーターやFMオペレーターを使った新しい音作りが可能です。

**(2)VAオペレーターを変化させる**

まず、VAのオペレーターを変えてみましょう。VAオペレーターは仮定の楽器をシミュレーションすることで、音を作り出しています。

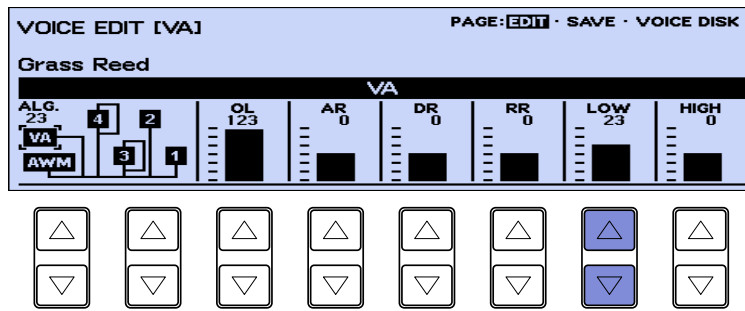
**1** VAのパラメーターを変えてみます。VAオペレーターとAWMオペレーターはほかのオペレーターのディスプレイと異なり、独自の画面構成となっています。

VAやAWMのエンベロープパラメーター(125ページ)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するものです。

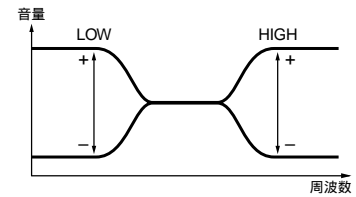


## 2

LOW(ロー)を変化させてみます。  
このパラメーターを上げると低音が強調されます。

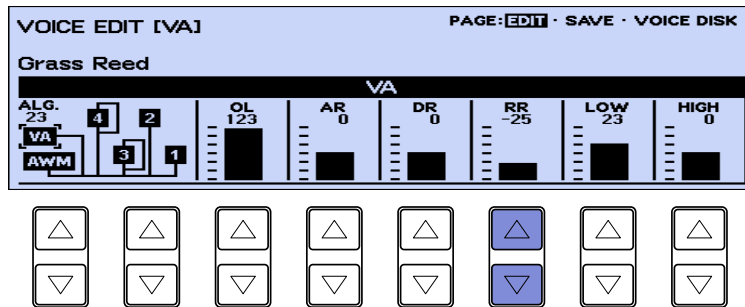


ロー/ハイは、VAオペレーターにかかるイコライザーです。



## 3

RR(リリースレイト)を変化させてみます。  
リリースレイトを変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、余韻が長くなります。また、パラメータを上げると、余韻が無くすぐに音が消えてしまうのが分かります。



### (3)FMオペレーターを変化させる

## 1

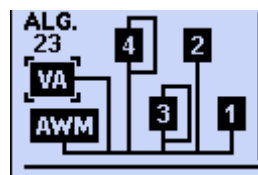
オペレーター1以外のオペレーターをすべてオフにして、FMオペレータのエディットを始めます。

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。

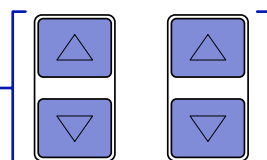


現在選択されているオペレーターは、⌘(4隅のカギかっこ)で表示されます。



オペレーターの5～8は表示されていませんが、⌘をオペレーター4の次に進めると、アルゴリズムが自動的にAWMと5～8のオペレーターに切り替わります。

この2つの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。



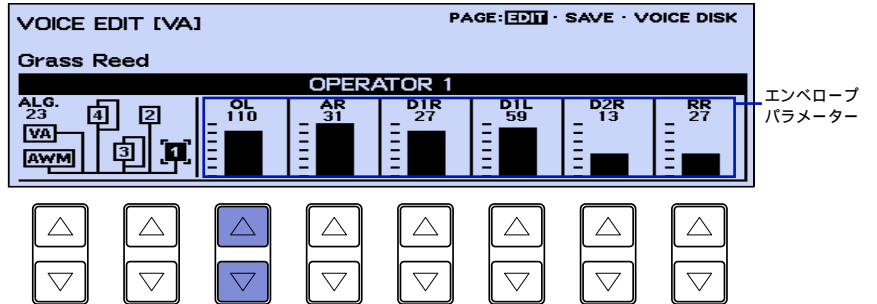
この2つのボタンで、オペレーターを選択します。

- 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。

## 2 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ます。

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。エンベロープパラメーターについては125 ページをご参照下さい。

OL(OUTPUT LEVEL:アウットレベル)パラメーターを変化させる。



アウ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。

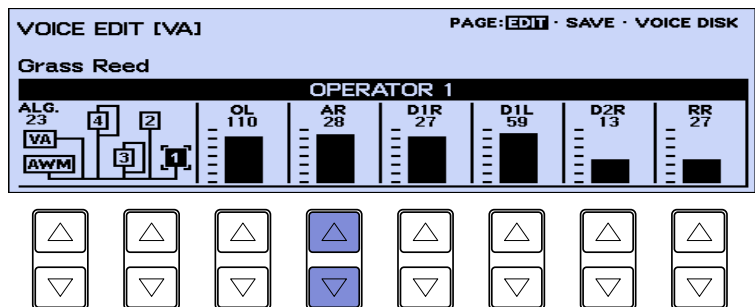
LCDディスプレイのOL(アウットレベル)を変えるには、OL表示の真下にあるデータコントロールボタンを使います。(▲で増加、▼で減少します。ほかのパラメーターも同様です。)



### NOTE:

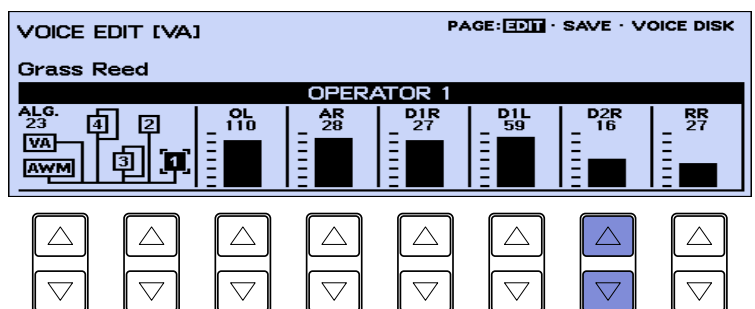
COARSE[コース]ボタンを押しながら▲を押すと、値が早く増加します。

AR(ATTACK RATE : アタックレイト)パラメーターを変化させる。



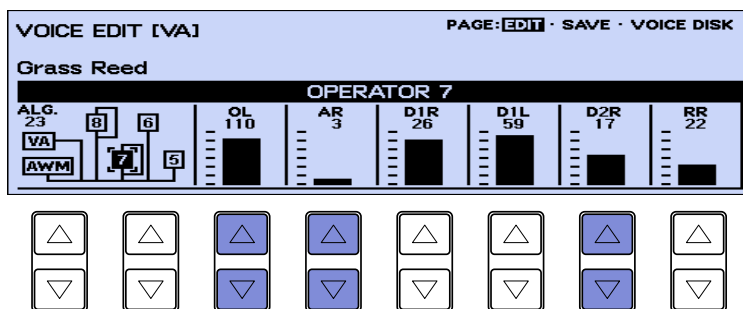
アタックレイトを変化させると、音の頭のアタック感が変わるのわかります。このパラメーターを上げて鍵盤を弾くと、すぐに音が立ち上がり、アタックのきいた音になります。また、下げて鍵盤を弾くと、音の立ち上がりが遅くなります。

D2R(ディケイ2レイト)パラメーターを変化させる。



ディケイ2レイトを変化させると、鍵盤から指をはなすまでの音の減衰する速さが変わります。

3 同様にオペレーター7のOLと、AR、D2Rを変化させてみましょう。

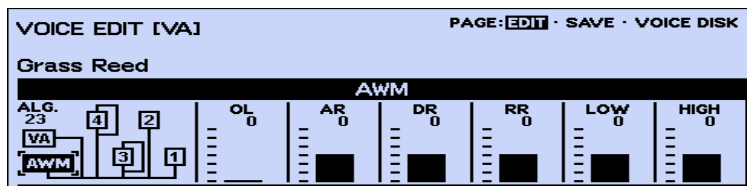


#### (4)AWMオペレーターを変化させる

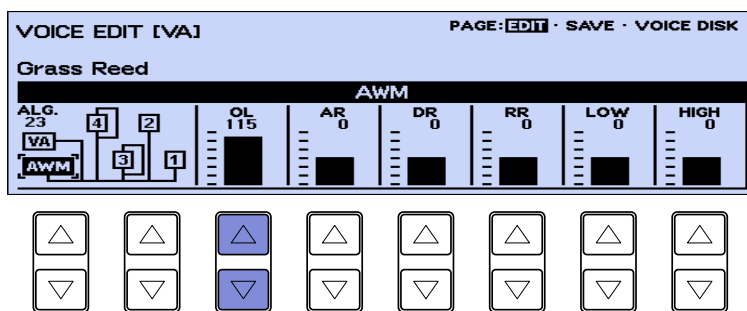
次に、AWMのオペレーターを変えてみましょう。FMオペレーターが電子音のみの合成音であるのに対し、AWMオペレーターは、実際の楽器の音をサンプリングして得られたものです。

1 VAオペレーターとオペレーター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のエンベロープパラメーター(123 ページ)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するものです。



2 OL(アウトプットレベル)を変化させてみます。

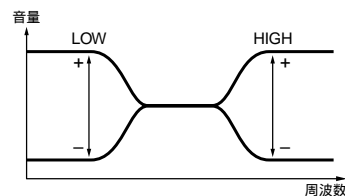


3 HIGH(ハイ)を変化させてみます。  
このパラメーターを上げると高音が強調され明るい感じの音になります。



**NOTE:**

ロー/ハイは、AWMオペレーターにかかるイコライザーです。



**NOTE:**

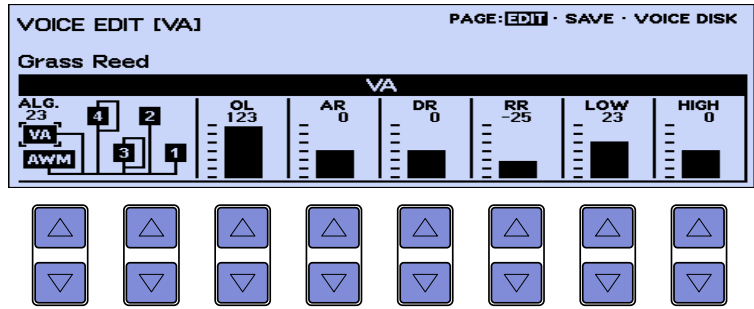
オペレーターのオン/オフは一時的なものです。エディット中にオフにしたオペレーターもユーザーボイスに保存するとオンの状態で保存されますのでご注意ください。したがって、オペレーターがオフになった状態の音で保存したい場合は、そのオペレーターのOLを0にします。

**NOTE:**

音色をエディットして変化させても、ボイスエディット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、120ページをご参照ください。)

# 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。



これでVA、FM、AWMのエディットが終了しました。

## 2 エディットした音色を保存する

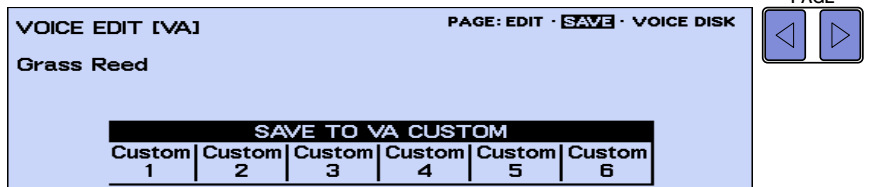
ボイスエディットでつくったVA音色は6種類のVAカスタムボイスとして、またAWM/FM音色は16種類のユーザーボイスとして保存することができます。

### エディットした音色を保存するには

# 1

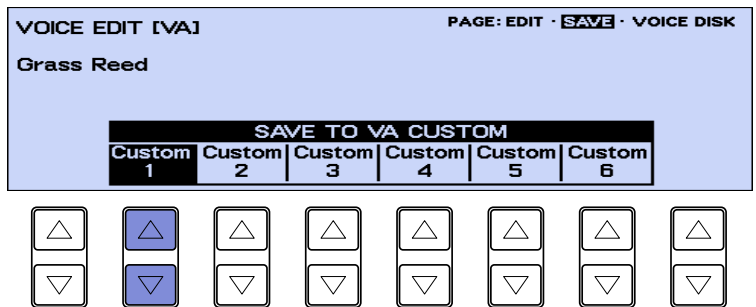
LCDディスプレイ右側のページボタンで、SAVE(セーブ)ページを選択します。LCDディスプレイに、セーブページが現れます。

### セーブページ



# 2

保存したいVAカスタム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。



LCD上に次の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きます。(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。)

**NOTE:**

ボイスエディットでつくったVA音色(カスタムボイス1~6)は、EL-900でも読み込むことができます。

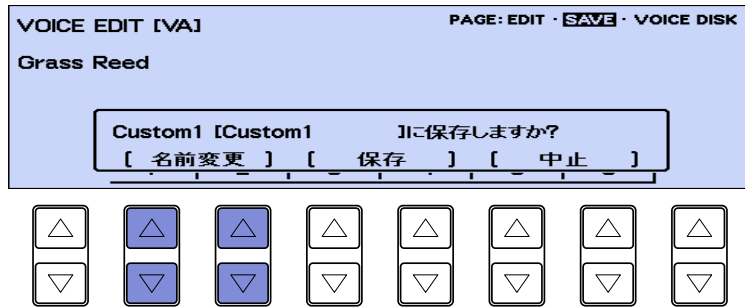
セーブページ(AWM/FM音色)

VOICE EDIT (UPPER VOICE1)															
PAGE: EDIT · <b>SAVE</b> · VOICE DISK															
Piano1															
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

(必要に応じて)[名前変更]の下のデータコントロールボタンを押して、保存する音色に名前をつけます。

名前のつけ方は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです(ただし、ボイスネームは最大で16文字までです)。93ページをご参照ください。



セーブページ(AWM/FM音色)

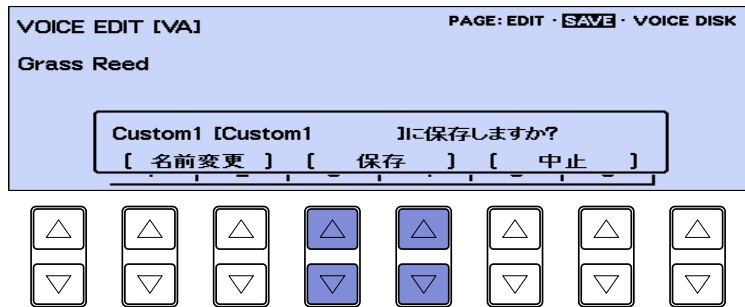
VOICE EDIT (UPPER VOICE1)		PAGE: EDIT · <b>SAVE</b> · VOICE DISK	
Piano1			
SAVE TO USER VOICE			
USER	User10	USER 10	USER
1	User10	USER 10	8
USER	Custom1 [Custom1] に保存しますか?		USER
9	[名前変更]	[保存]	16
		[中止]	



セーブ操作を実行すると、そのVAカスタムナンバー(またはユーザーナンバー)に前もって保存され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。

### 4

[保存]の下のデータコントロールボタンを押して、音色の保存を実行します。



#### NOTE:

VAカスタム音色を保存するとプリセットされていたVAカスタム音色は消去されてしまいますが、エディットしていないレジストを読み込んだ場合やパワーオンリセット(P.81参照)をした時に、プリセットされていたVAカスタム音色に戻ります。

音色が保存されると、"Custom \*\*[...]に保存しました!!" というメッセージが一時的に表示されます。



セーブページ(AWM/FM音色)

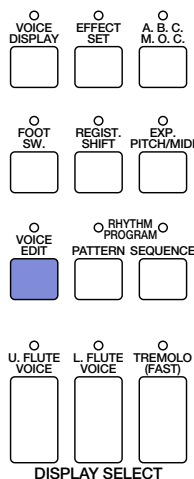
VOICE EDIT (UPPER VOICE1)		PAGE: EDIT · <b>SAVE</b> · VOICE DISK	
Piano1			
SAVE TO USER VOICE			
USER	User10	USER 10	USER
1	User10	USER 10	8
USER	Custom1 [Custom1] に保存しました!!		USER
9			16

[中止]の下の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。

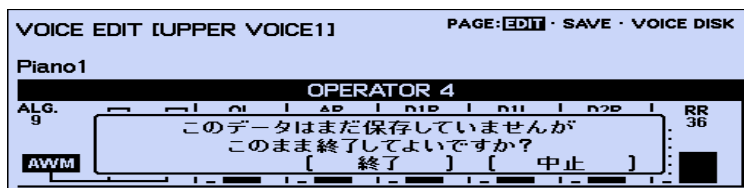
### 3 ボイスエディットを終了する

音色を保存したあとや、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。エディットした音色がすでに保存されている場合は、そのままボイスエディットを終了します。エディットした音色がまだ保存されていない場合には、以下のディスプレイがLCD上に現れます。



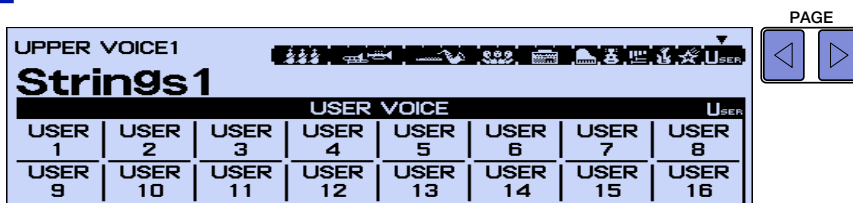
- 2 [終了]の下のデータコントロールボタンを押すと、エディットした音色を保存せずにボイスエディットを終了します。  
[中止]の下のデータコントロールボタンを押すと、前のエディット画面に戻ります。

### 4 保存した音色を呼び出す

セーブページで保存したユーザーボイスは、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。

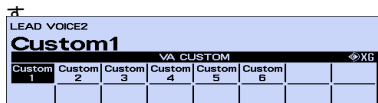


- 3 保存したUSER(ユーザー)と同じナンバーのユーザーボタンを押します。これで、ユーザーボイスを呼び出すことができます。(セーブページの1から16までのUSER[ユーザー]と、ドットボタンで選択するボイスメニューの中のユーザーボイスの1から16までのUSER[ユーザー]は同じものです。)



NOTE:

VAカスタムボイス1~6として保存したオリジナルのVA音色は、通常の音色選択の方法で(19ページ)、LEAD VOICE 2のVA CUSTOMのボイスボタンを使って選択しま



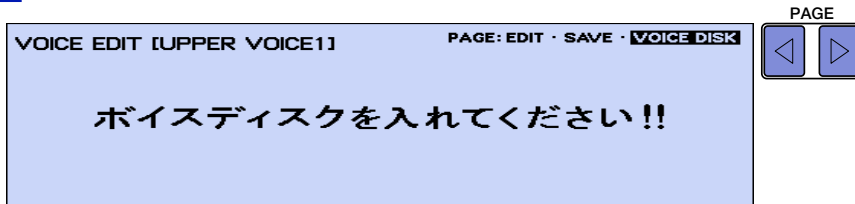


## 5 別売のボイスディスクから音色を読み込む

別売のボイスディスクの音色も、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読み込んで使用することができます。また、同様にVAボイスディスクの音色も、LEAD VOICE 2のVAカスタムボイスに読み込んで使用することができます。

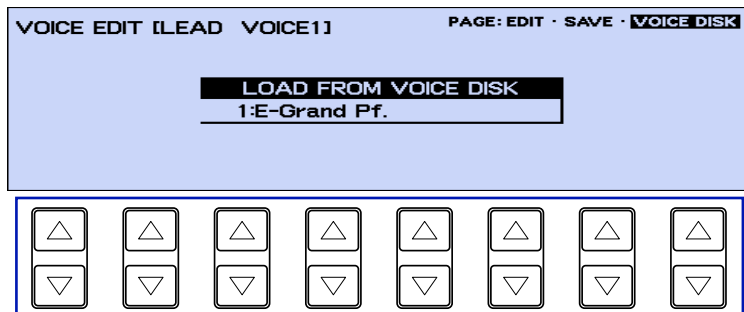
### ボイスディスクの音色を読み込むには

- 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、「ボイスディスクを入れてください!!」というメッセージが現れます。



- 3 ミュージックディスクレコーダー(MDR)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と名称が表示されます。

### ボイスディスクページ

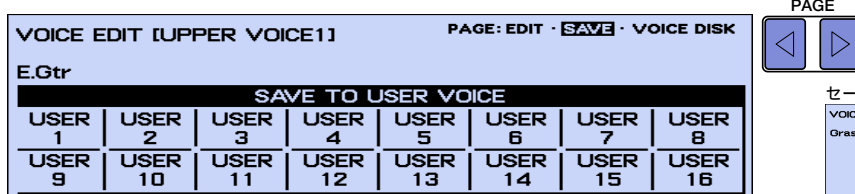


▲ボタンで次の音色を、または、▼ボタンで前の音色を選択します。ボイスディスクのリストをご参照の上、ご使用ください。

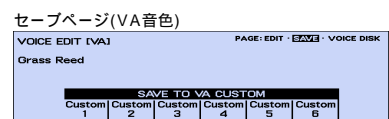
- 4 データコントロールボタンを使って、読み込みたい音色を選択します。この場合、すべてのデータコントロールボタンが使用できます。

- 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(またはカスタムボイス)に保存したい音色が決まったら、ページボタンを使って、セーブページを選択します。



PAGE



セーブページ(VA音色)

- 7 保存したいユーザーボイスナンバー(またはカスタムボイスナンバー)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。

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。[保存]で保存実行、[中止]でキャンセルします。(この手順は、ボイスエディットのユーザーボイスやカスタムボイスのセーブと同じです。)



NOTE:

EL-900/700/500/90/87/57用のボイスディスクも使用できます。



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。音色チェックの邪魔になります。

## 6 ボイスエディットの基礎

ELX-1mには、幅広く多彩で本格的な音色エディットを可能とする最新の音源システムが搭載されています。1つの音色をつくり出すために、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を耳で確かめることができるので、音色がどのように構成されているのかを理解することができます。

### (1) オペレーター

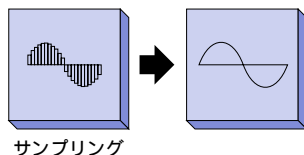


NOTE:

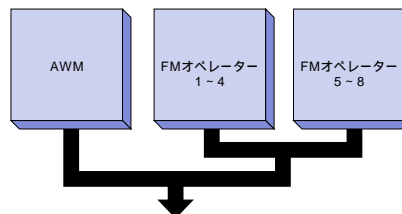
VA音色について詳しくは、28ページをご参照ください。

AWM/FM音色のオペレーターには、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。また、VA音色の場合、物理モデルによって本物の楽器に振動が伝わる様子をシミュレーションして構成されるVAオペレーターが用意されています。AWM/FM音色の多くは、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。また、VA音色は、VAオペレーターだけで音作りが行なわれており、AWMオペレーターやFMオペレーターはすべてオフの状態になっています。つまり、VA音色のボイスエディットでは、単純にVAオペレーターを使った音作りだけでなく、AWMオペレーターやFMオペレーターを積極的に使用することによって、今までにない新しい音作りが可能です。

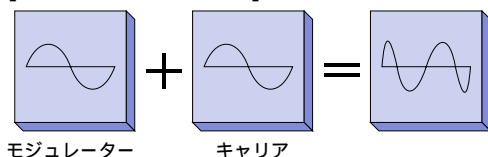
[ AWMオペレーターの概念 ]



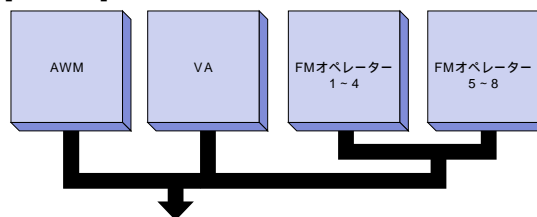
[ オペレーターの構成 ]



[ FMオペレーターの概念 ]



[ VA音色 ]



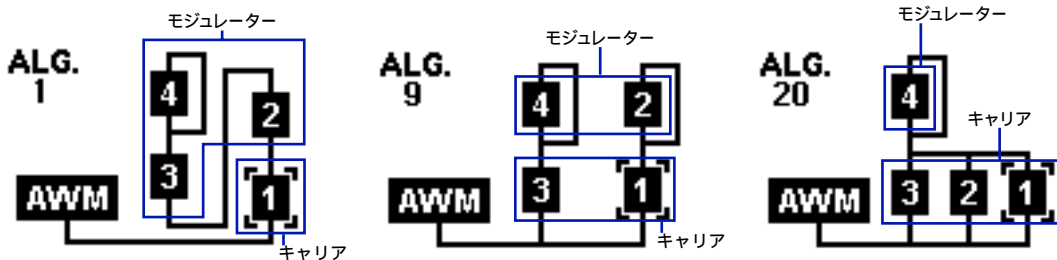
### (2) モジュレーターとキャリア - アルゴリズム

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決定します。

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。

多様な音色をつくるために、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。

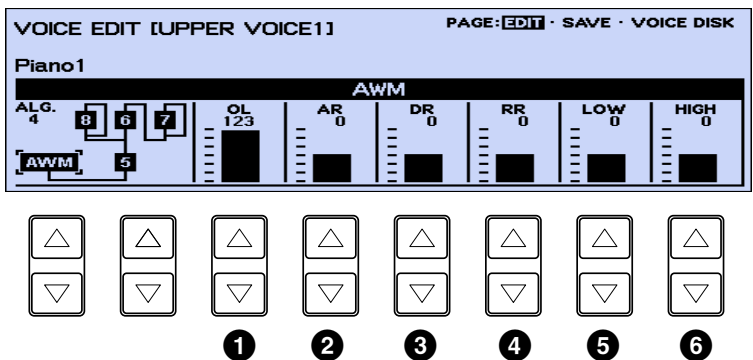
アルゴリズム例



(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-)オペレーターは、ほかのオペレーターと異なり、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

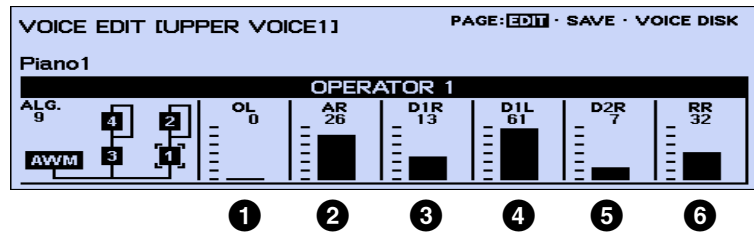


- 1** OL(OUTPUT LEVEL : アウトプットレベル)  
 AWM オペレーターの出力レベルを設定します。  
 設定範囲 : 0 ~ 127
- 2** AR(ATTACK RATE : アタックレイト)  
 鍵盤を押さえた時、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。  
 設定範囲 : -64 ~ 63
- 3** DR(DECAY RATE : ディケイレイト)  
 最大の出力レベルから(鍵盤を押さえている間、鳴り続ける)一定のレベルに達するまでの速さを設定します。  
 設定範囲 : -64 ~ 63
- 4** RR(RELEASE RATE : リリースレイト)  
 鍵盤をはなしたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。  
 設定範囲 : -64 ~ 63
- 5** LOW(ロー)  
 音を構成する成分(周波数)のうち、低音部を強調したり(+), 抑えたり(-)します。  
 設定範囲 : -64 ~ 63
- 6** HIGH(ハイ)  
 音を構成する成分(周波数)のうち、高音部を強調したり(+), 抑えたり(-)します。  
 設定範囲 : -64 ~ 63

**NOTE:**  
 AWMオペレーターの各パラメーターは、音色によってかかり方が異なる場合があります。

## (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。



- 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。  
設定範囲 : 0 ~ 127
- ② AR(ATTACK RATE : アタックレイト)  
鍵盤を押さえた時、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。  
設定範囲 : 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次の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。  
設定範囲 : 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。  
設定範囲 : 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。  
設定範囲 : 0 ~ 31
- ⑥ RR(RELEASE RATE : リリースレイト)  
鍵盤をはなしたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。  
設定範囲 : 0 ~ 63



### NOTE:

D2Rを0に設定すると、鍵盤を放す(RR)まで、D1Lのレベルを持続します。  
大きい設定にすると、速く減衰します。

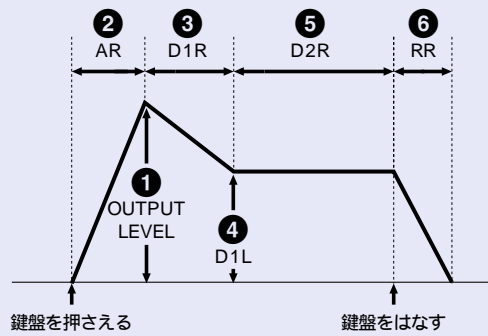


### NOTE:

RRを低くしすぎると、鍵盤を放したあと、音が鳴りっ放しになります。

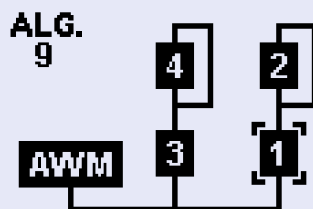
## エンベロープパラメーター

個々の楽器によって、押鍵時の音の立ち上がりかた、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います。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つくることができます。



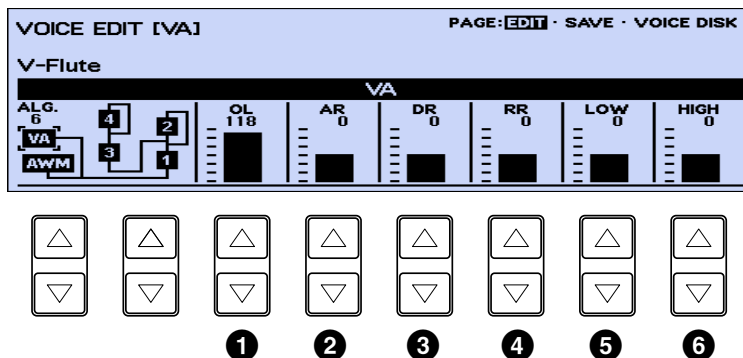
## フィードバック

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ます。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の出力を大きくすることで倍音効果が高まります。



## (5)VAオペレーター

VA(バーチャルアコースティック)オペレーターは、物理モデルによって本物の楽器の振動が伝わるしくみをシミュレーションしたもので、リアルで表現力豊かなリードボイスを作り出します。



### NOTE:

VA音源の特性上、音色によってはパラメーターを変更しても変化しにくいものがあります。

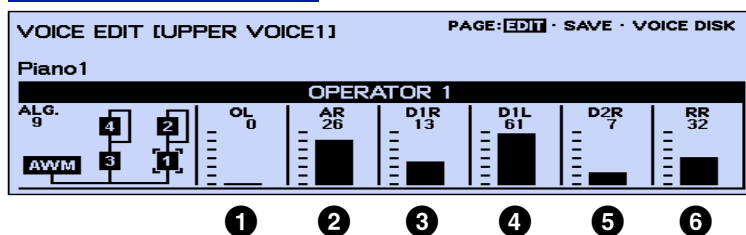
- 1 OL(OUTPUT LEVEL : アウトプットレベル)**  
VA オペレーターの出力レベルを設定します。  
設定範囲：0 ~ 127
- 2 AR(ATTACK RATE : アタックレイト)**  
鍵盤を押えた時、0から最大の出力レベルに達するまでの速さを設定します。  
設定範囲：-64 ~ 63
- 3 DR(DECAY RATE : ディケイレイト)**  
最大の出力レベルから(鍵盤を押えている間、鳴り続ける)一定のレベルに達するまでの速さを設定します。  
設定範囲：-64 ~ 63
- 4 RR(RELEASE RATE : リリースレイト)**  
鍵盤をはなしたあと、出力レベルが0になるまでの速さを設定します。  
設定範囲：-64 ~ 63
- 5 LOW(ロー)**  
音を構成する成分(周波数)のうち、低音部を強調したり(+)、抑えたり(-)します。  
設定範囲：-64 ~ 63
- 6 HIGH(ハイ)**  
音を構成する成分(周波数)のうち、高音部を強調したり(+)、抑えたり(-)します。  
設定範囲：-64 ~ 63

## (6)オペレーターをエディットする際のポイント

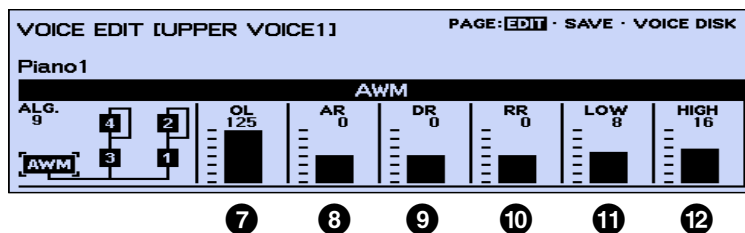
エディットする際には、どのオペレーターがモジュレーターなのか、キャリアなのか、あらかじめアルゴリズムをチェックしておきましょう。モジュレーターの場合とキャリアの場合では、アウトプットレベルやエンベロープパラメーターが異なった働きをします。以下の表は、オペレーターとパラメーターの一般的な関係を表していますが、音色(使用されているオペレーター)によって異なります。

1	音量を変えたい場合	キャリアの①を変更。AWMの⑦を変更。
2	音質を変えたい場合	モジュレーターの①を変更。AWMの ③、⑤ を変更。
3	音量の時間変化を変えたい場合	キャリアの②、③、⑤を変更。AWMの③、⑨を変更。
4	音質の時間変化を変えたい場合	モジュレーターの②、③、⑤を変更。
5	音量を大きくしたい場合	キャリアの①を上げる。AWMの⑦を上げる。
6	音量を小さくしたい場合	キャリアの①を下げる。AWMの⑦を下げる。
7	音色を明るくしたい場合	モジュレーターの①を上げる。AWMの ③ を上げる。
8	音色に丸みをもたせたい場合	モジュレーターの①を下げる。AWMの ③ を下げる。
9	音の立ち上がりを速くしたい場合	キャリアとモジュレーターの②を上げる。AWMの③を上げる。
10	音の立ち上がりを遅くしたい場合	キャリアとモジュレーターの②を下げる。AWMの③を下げる。
11	音の減衰する速さを速くしたい場合	キャリアとモジュレーターの③、⑤を上げる。AWMの⑨を上げる。
12	音の減衰する速さを遅くしたい場合	キャリアとモジュレーターの③、⑤を下げる。AWMの⑨を下げる。
13	サステインを短くしたい場合	キャリアとモジュレーターの⑥を上げる。AWMの⑩を上げる。
14	サステインを長くしたい場合	キャリアとモジュレーターの⑥を下げる。AWMの⑩を下げる。
15	音色の変化を速くしたい場合	モジュレーターの②を上げる。
16	音色の変化を遅くしたい場合	モジュレーターの②を下げる。

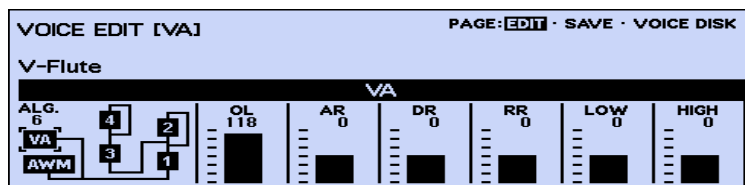
### FMキャリア/モジュレーター



### AWM



### VA



## (7)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試してみて、自分だけの音色をつくってください。

### 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)を変化させる

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<sup>1</sup>/<sub>3</sub>'(5<sup>1</sup>/<sub>3</sub>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、だんだん柔ら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、アグレッシブな鋭さが出ます。

### 例3 Synth. Lead5の音に5thを加えてSus4の響きにする

FMオペレーター1は4thの音程が鳴っています。FMオペレーター5は5thの音程がセットされていますが、音量がしぼられています。

1. オペレーター5のOLを0から90にします。

### 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OLを0にします。
2. オペレーター3のOLを0にします。
3. AWMオペレーターのOLを最大にします。

### 例5 E.Piano1(エレクトリックピアノ1)をバラードなど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。

## (8)VAボイスエディットの参考例

### V-Shakuhachi

AWMの音量を上げると三味線が出てきます。FM1のオペレーター1はソフトな三味線の音色が、FM2のオペレーター5で歪んだ感じのアタック音が出てきます。

### Buzz Strings

AWMの音量を上げていくとソフトな感じの胡弓が出てきます。FM1のオペレーター1でクセの強いリード音色が、FM2のオペレーター5で少し遅れて発音するパーカッシブな音色が出てきます。オペレーター6でアタックの音程変化を作っています。

### Custom 3

AWMの音量を上げていくとグロッケンが出てきます。オペレーター1~4のそれぞれの音量を上げると、弾いた音程のメジャーコードの音がアルペジオの様に発音されます。オペレーター5~8で金属的にしたような音色が増えます。



リズムプログラムには高品位で120種類の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つく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

#### リズムパターンプログラム

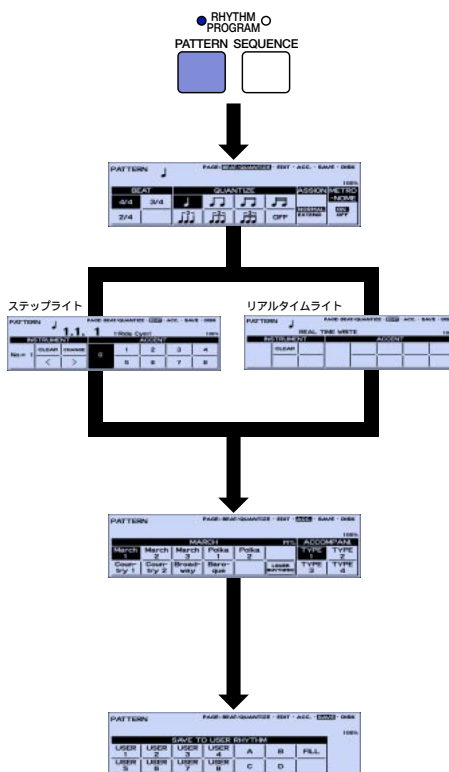
RHYTHM PATTERN(リズムパターン)ボタンを押してリズムパターンプログラム機能のBEAT/QUANTIZE(ビート/クオンタイズ)ページをLCDディスプレイに呼び出します。

ビート/クオンタイズの設定をします。

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。  
最大で16個のトラックにいろいろな打楽器音を入力します。

(オプション)  
ACC(アカンパニメント)ページを選択し、新しくつくったリズムパターンに合うアカンパニメントパターンを選択します。または、ローリズムック機能を使って、オリジナルのリズミックパターン(バックিং)をつくります。

SAVE(セーブ)ページを選択し、新しくつくったリズムに名前をつけて保存します。



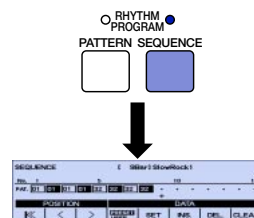
#### リズムシーケンスプログラム

RHYTHM SEQUENCE(リズムシーケンス)ボタンを押して、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。  
パネル上のシーケンスボタンを選択します。

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。)

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。

(オプション)



# 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120種類の打楽器音を使って、オリジナルのリズムをつくることができます。

ひとつのパターンには16のトラックがあり、それぞれのトラックに16種類の打楽器音を使用することができます。また、つくったリズムパターンは、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の準備

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。

ボタンを押している間、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"リズムを選んでください"と指示します。



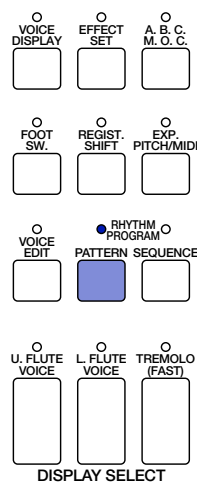
### NOTE:

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

リズムを選んでください!!

リズムパターンプログラムには、既存のリズムをコピーしてプログラムする方法と最初から自分でプログラムする方法の2通りがあります。

## 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プログラムしたいリズムパターンと似たものがある場合は、既存のリズムパターンを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。

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。

#### フィルインやエンディングのコピー

フィルインやエンディングをコピーしたい場合は、(あらかじめリズムメニューの中からコピーしたいフィルインやエンディングが属しているリズムをパネルボタンに呼び出した上で)ディスプレイセレクトセクションの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、すぐに手を放します。この場合は、最初からオリジナルのリズムパターンをつくることになります。



#### NOTE:

自分でつく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。



#### 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。



#### NOTE:

エンディングの中には2小節を超えるものがあります。3小節以上のエンディングをコピーする場合は、最初の2小節だけがコピーされます(3小節目以降はコピーされません)。



#### NOTE:

イントロはコピーできません。

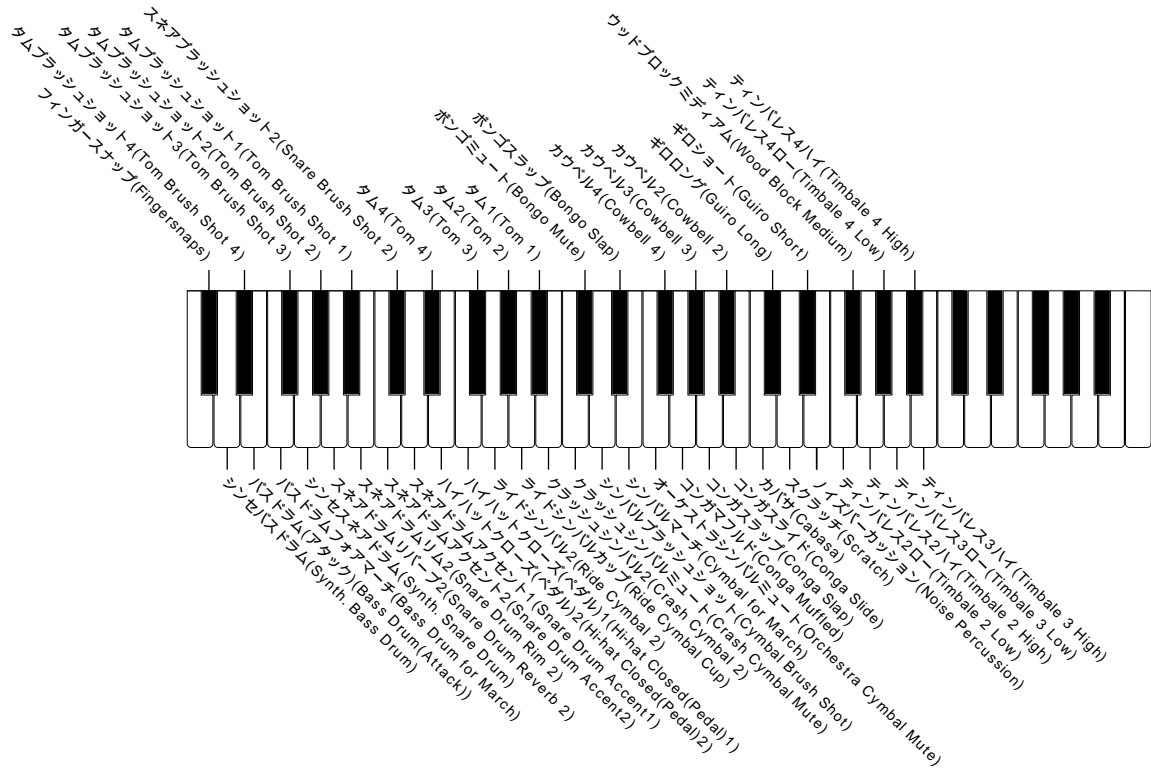
## (2)リズムパターンプログラムに使用できる打楽器

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120種類あります。120種類の打楽器は、NORMAL(ノーマル)とEXTEND(エクステンド)の2種類のセットに分けて、上鍵盤と下鍵盤にアサインされています。打楽器の名称および打楽器のアサインについては、下図をご参照ください。

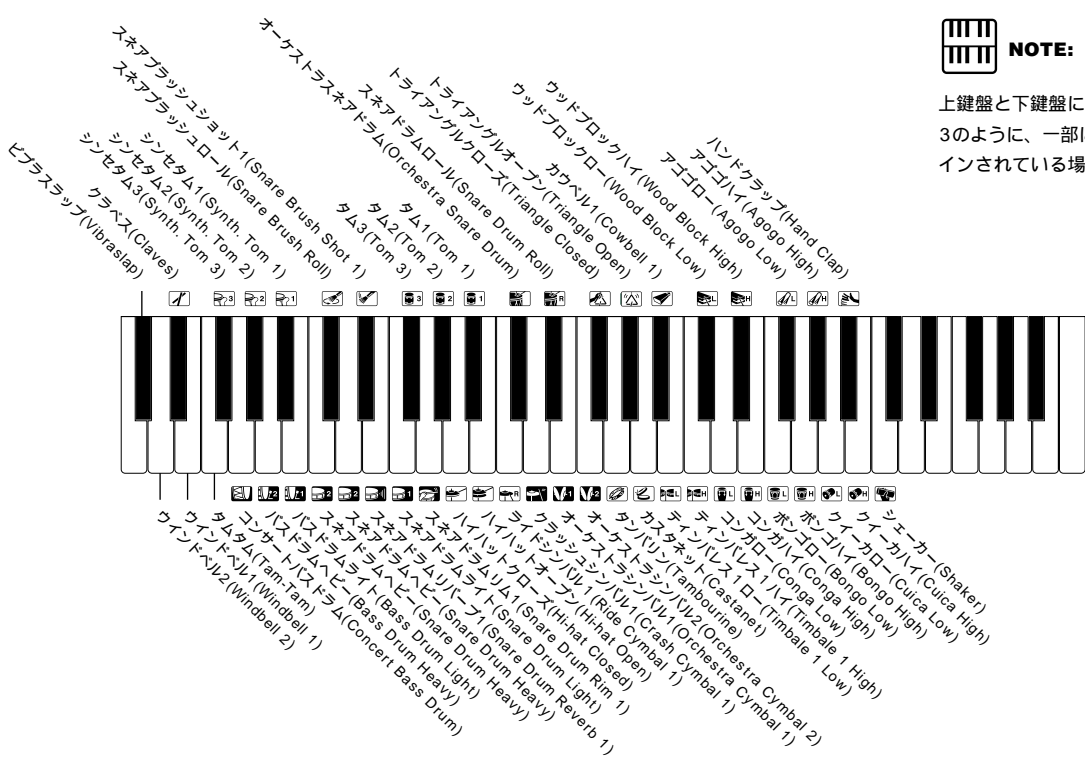
### NORMAL(ノーマル)セット

91種類の打楽器があります。

#### 上鍵盤にアサインされている楽器(47)



#### 下鍵盤にアサインされている楽器(47)

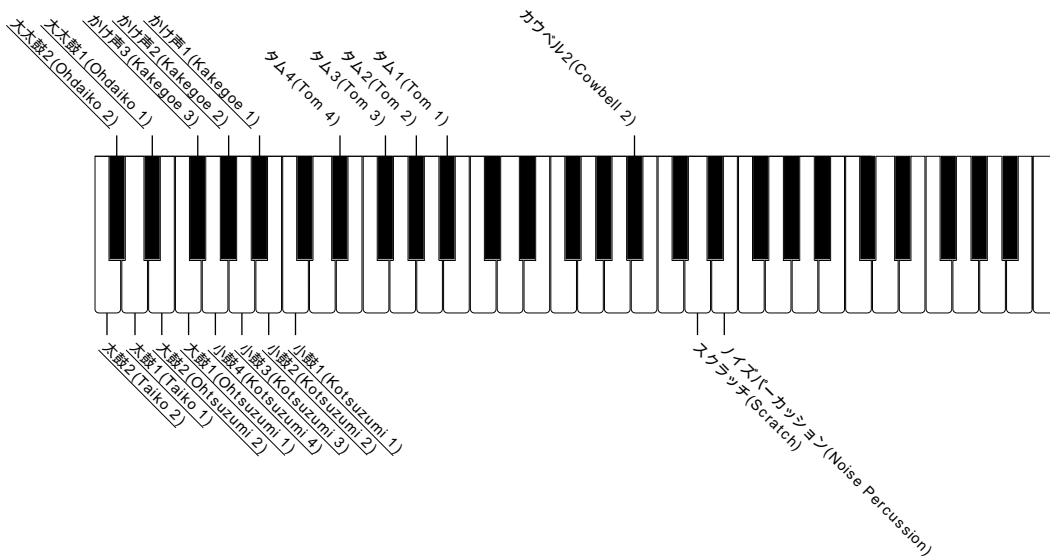


**NOTE:**  
上鍵盤と下鍵盤にあるタム1、2、3のように、一部に同じものがアサインされている場合があります。

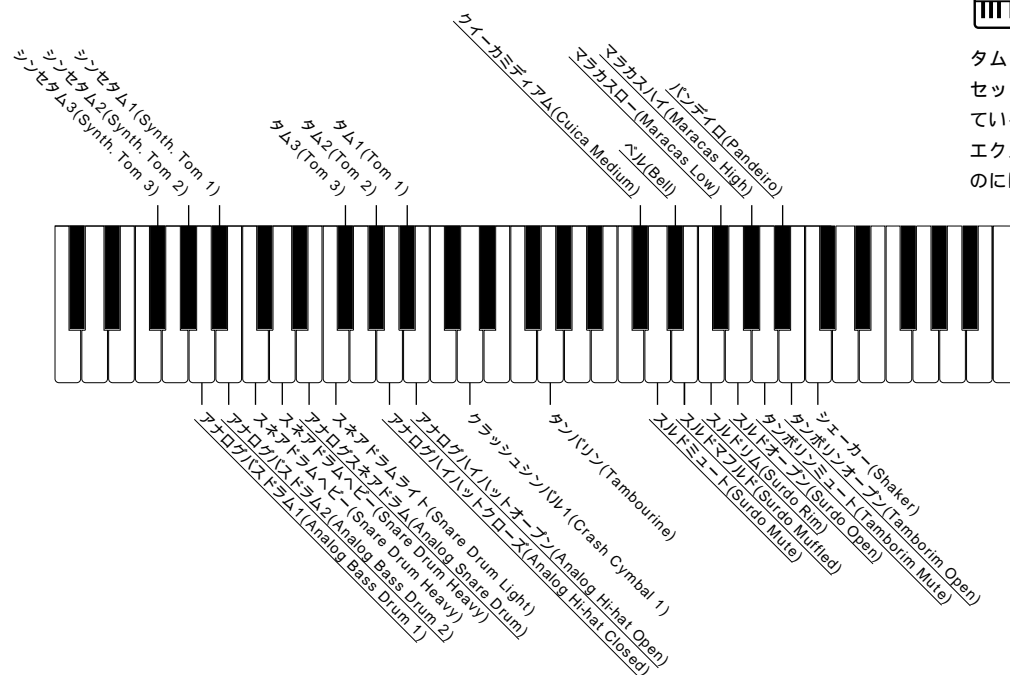
## EXTEND(エクステンド)セット

29種類の打楽器があります。

上鍵盤にアサインされている楽器(13)



下鍵盤にアサインされている楽器(16)



### NOTE:

タム1、2、3のようにノーマルセットと同じものがアサインされている場合があります。エクステンドセットだけにあるものには、下線を引いています。

### (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。つくりたいリズムの種類やあなたの好みによって、プログラム方法を選ぶことができます。もちろん、2つの方法をミックスして、パートごとに使い分けながら、ひとつのリズムをつくることもできます。

ステップ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。

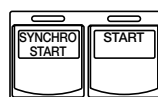
タイプ	内容	特長
ステップライト	ステップライトは、打楽器音を個々の音符の値としてプログラムします。つまり、五線譜に音符を書いていくようなものです。一度にひとつの音符をプログラムします。プログラム時にはそれぞれの音を聞くことはできませんが、リズムパターンとしては聞けません。	バスドラムのように1小節の中で決まった位置と値で使用される打楽器音をプログラムしたり、また、正確さが要求される場合に適しています。
リアルタイムライト	リアルタイムライトは、マルチトラックレコーダーを使うようなものです。新しいパートをその前にプログラムしたパターンに重ねてプログラムしながら、前にプログラムしたパートを聞くことができます。	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することができるわけです。



### (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。

## ステップライトのBEAT/QUANTIZEページ



① ② ③ ④

### 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つくる場合は、4/4が初期設定となっています。

### 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 ASSIGN(アサイン)

上鍵盤と下鍵盤にアサインされている打楽器セットを選択します。

NORMAL(ノーマル):91種類の打楽器音が上鍵盤と下鍵盤にアサインされています。

EXTEND(エクステンド):29種類の打楽器音が上鍵盤と下鍵盤にアサインされています。

### ④ METRONOME(メトロノーム) - 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、拍にあわせて鳴りだします。



**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。



**NOTE:**

どのキー(鍵)にどの打楽器音がアサインされているかは、132ページ(ノーマル)と133ページ(エクステンド)をご参照ください。



**NOTE:**

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

## リアルタイムライトのBEAT/QUANTIZEページ



## (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)ページで入力します(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。



**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。

## (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、リズムの音量を上げます(上鍵盤や下鍵盤の音群の音量は下げて0にします)。
- 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】

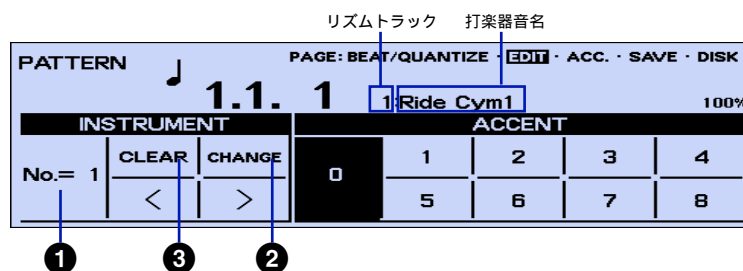
入力したい打楽器音がアサインされているキー(鍵)を押さえます。キーを押さえると、その打楽器音名が自動的にLCDディスプレイの中央部に表示されます。その打楽器音は、空いているリズムトラックに自動的にアサインされます。

### 【その2】

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①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ディスプレイ中央部に表示されます。(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)②機能で打楽器音のアサインを変えてみましょう。)

\*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。

### ステップライトのエディットページ



#### 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、トラックナンバーが変わり、別のトラックを選択することができます。

#### 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の位置に合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)

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(別の)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。(「ピツ」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、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、元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

#### 【その2】

CLEARと同じ位置にある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放します。LCDディスプレイ上に次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。

The screenshot shows the LCD display with the following text: "PATTERN 1.1. 1 1:Ride Cym1 100%". Below this, there are two columns: "INSTRUMENT" and "ACCENT". A dialog box asks "1:Ride Cym1 を消しますか?" (Delete 1:Ride Cym1?). Below the dialog are two buttons: "[ 消す ]" (Delete) and "[ 中止 ]" (Cancel). Below the dialog, there is a keyboard diagram with several buttons highlighted in blue. The highlighted buttons are the left and right arrow keys in the first two columns of the keyboard.

[消す]を選択すれば消去を実行します。消去を終了すると、「\*\*を消しました」というメッセージが一時的に表示されます。

[中止]を選択すると、消去を中止し、EDIT画面に戻ります。

## 4

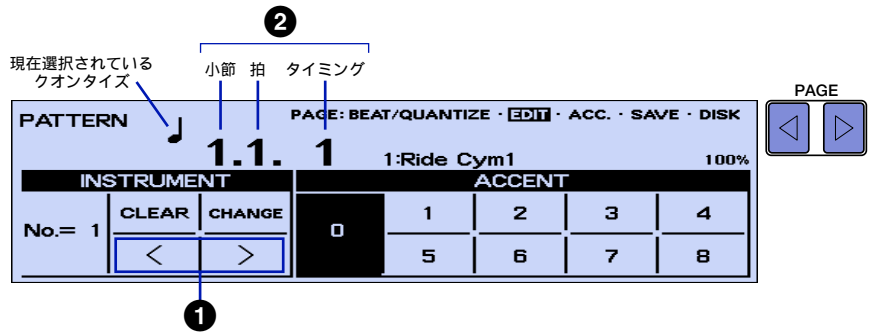
LCDディスプレイ左下の>(先に進む)と<(前に戻る)の位置にあるデータコントロールボタンを使って、タイミングを(パーカッションを入力したい位置に)移動します。

## ステップライトのEDITページ



### NOTE:

既存のリズムをコピーして編集を始めた場合は、LCD左上のPATTERNの下にコピー元のリズム名が表示されます。



### 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たびに、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。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)によって変わります。

### 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細かく、1拍は24のタイミングで構成されています。

2小節の入力を終わると、ループして先頭のタイミング(1.1.1)に戻ります。



### NOTE:

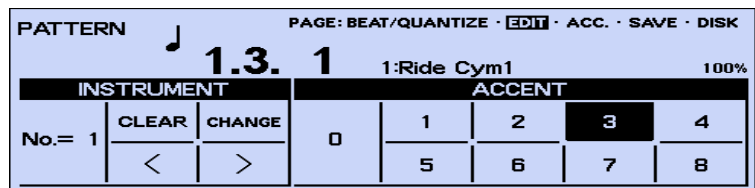
エディット中も、BEAT/QUANTIZE ページに戻って、拍子や音符の長さを変えることができます。

## 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、数字が大きいくほど入力する打楽器音の音が大きくなります。

0では音が出ません。0は休符として使用します。



### ① ACCENT(アクセント)

入力する打楽器音の音量を設定すると同時に、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たびに、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。

## 6

2~5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:

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ます。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。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。

リズムパターンプログラムの同時発音数は最大で32です。

## クオンタイズについて

選択したクオンタイズが楽器音を入力する際の音の長さとなります。

### リアルタイムライトを行なう場合

クオンタイズを選択すると、入力の際に鍵盤をたたくタイミングが少し前後にずれても、正しい位置に補正して入力します。補正できる範囲は、選択した音符の長さの約±50%以内です。ただし、クオンタイズのオフを選択した場合は、補正機能がほとんど働きません。パターンへの入力に慣れるまでは、なるべくオフ以外のクオンタイズを選択してください。








### ステップライトを行なう場合

選択したクオンタイズ(音符の長さ)で、楽器音を入力することができます。入力の際、画面上段(EDITページ)で表示されるタイミングは、音符の長さに応じた数字を表示します。タイミングの表示については、下表を参照してください。


各クオンタイズの長さ

	4分音符(1拍分の長さ)		8分音符(1/2拍分の長さ)
	16分音符(1/4拍分の長さ)		32分音符(1/8拍分の長さ)
	2拍3連音符(2/3拍分の長さ)		1拍3連音符(1/3拍分の長さ)
	半拍3連音符(1/6拍分の長さ)	OFF	オフ(1/24拍分の長さ)

クオンタイズ値によるステップ(移動できるタイミング)

	1拍																							
	1																							
	1												13											
	1						7						13						19					
	1	4	7	10	13	16	19	22	1	4	7	10	13	16	19	22	1	4	7	10	13	16	19	22
	1																17							
	1									9									17					
	1				5				9				13				17				21			
OFF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

タイミングの最小値は1/24拍です。

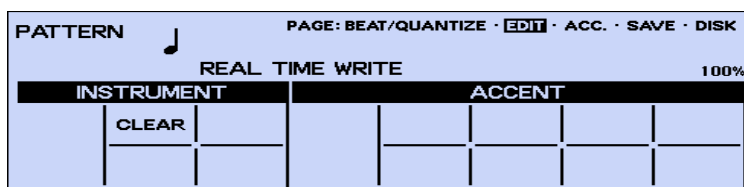
は、2/3拍分の長さなので16タイミング分ずつ進みます。

## (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、リズムの音量を上げます(逆に、上鍵盤や下鍵盤の音群の音量は下げて0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)

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の位置にある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、元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演奏します。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プログラムを始めた場合は、そのリズムに合わせながら入力できます。  
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 1～3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:

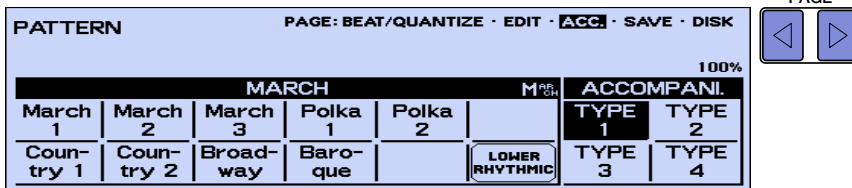
リアルタイムライトの場合もステップライトと同じように、16トラックに16種類の打楽器音が入力できます。16トラックすべて使ってしまうと、それ以上は入力できません。この場合、17番目の打楽器音は入力されませんし、音も出ません。

## (9)リズムのアカンパニメントを選ぶ/つくる

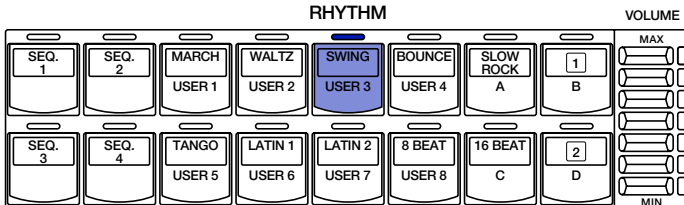
自分自身でつくったリズムに、エレクトーンの既存のアカンパニメントパターンをあわせて一緒に使用したり、ローリズムック機能を使って、下鍵盤にオリジナルのリズムパターン(バックングパターン)をつけたりすることができます。

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:

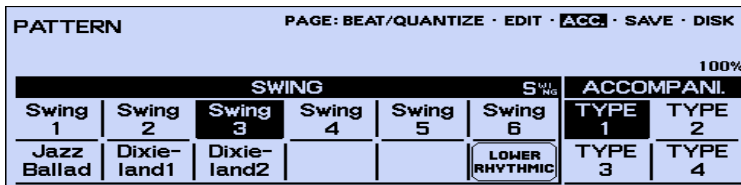
- 1 ページボタンで、ACC.(アカンパニメント)ページを選択します。



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

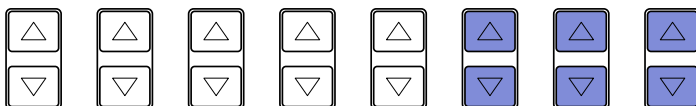
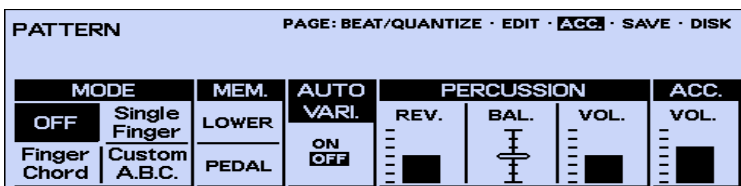


- 3 データコントロールボタンで、使用したいパターンを選択します。  
ここで選択したリズムのアカンパニメントが、そのまま自分のリズムに登録されるわけです。この場合、登録完了の特別なメッセージは出ません。



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。

- 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を変えて、試聴することができます。



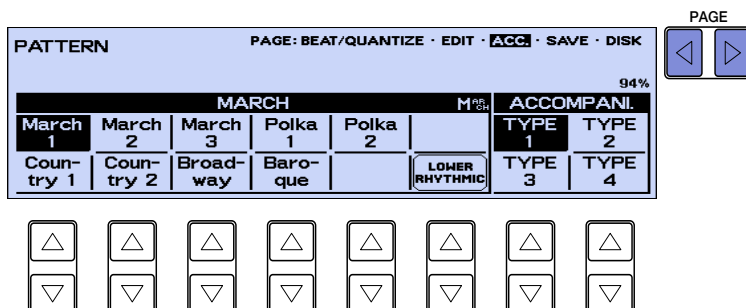
### NOTE:

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。ページを移動すると、リズムはストップします。

オリジナルのリズミックパターンをつくるには:

リズミックパターンは1トラックで、長さはリズムパターンと同じ長さ(2小節)です。リズミックパターンは、リズムパターン同様ステップ入力かリアルタイム入力を使って入力します。

- 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。



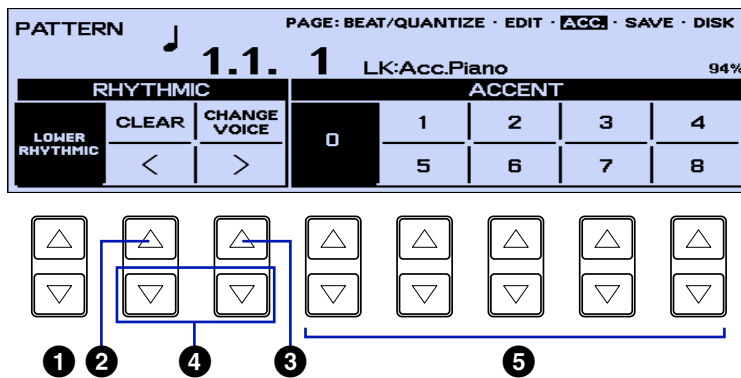
**NOTE:**

ベースパターンは既存のアカンパニメントのものを使用します。

- 2 下鍵盤を弾いてリズミックパターンを聞きながら(現在作成中の)自分のリズムパターンにあったアカンパニメントのベースとなるパターンを選びます。

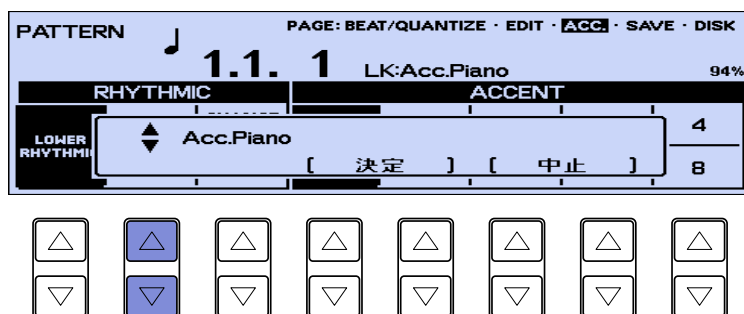
- 3 LOWER RHYTHMIC(ロワーリズムック)のデータコントロールボタンを押します。  
以下の画面が表示されます。

**ロワーリズムックの画面**



- 1 LOWER RHYTHMIC(ロワーリズムック)  
ロワーリズムック機能が使用できることを示します。データコントロールボタンを押すと、アカンパニメントのページに戻ります。
- 2 CLEAR(クリア)  
入力したリズムパターンを消去します。
- 3 CHANGE VOICE(チェンジボイス)  
リズムパターンに使用する音色を選択します。

チェンジボイスを押すと、以下のメッセージが表示されます。▲の下  
のデータコントロールボタンを使って、使用する音色を選択します。



以下の16音色の中からどれか1つを選択することができます。

- Acc.Piano(ピアノ)
- Acc.EP(エレクトリックピアノ)
- Acc.FolkGt(フォークギター)
- Acc.JazzGt(ジャズギター)
- Acc.Banjo(バンジョー)
- Acc.ElecGt(エレクトリックギター)
- Acc.MuteGt(ミュートギター)
- Acc.DistGt(ディストーションギター)
- Acc.Brass(ブラス)
- Acc.Horn(ホルン)
- Acc.Sax(サクソ)
- Acc.Clari(クラリネット)
- Acc.JzOrg(ジャズオルガン)
- Acc.Accord(アコーディオン)
- Acc.Woody(ウッディ)
- Acc.Metal(メタル)

\* ACC.はアカンパニメントを意味します。

#### ④ >(先に進む)と<(前に戻る)コントロール

リズムパターン(2小節)の中での入力位置を選択します。ステップ(進み方)は、BEAT/QUANTIZE ページで設定したクオンタイズの値(音符の長さ)によって変わります。

#### ⑤ ACCENT(アクセント)

入力するパターンの音量を設定すると同時に、そのパターンを入力します。



**NOTE:**

リズムパターンのデータがある場合は、ローリズム機能が自動的に選ばれ **Rhythmic** と表示されます。通常のアカンパニメントパターンを使用したい場合は、リズムパターンのデータをすべてクリア(消去)する必要があります。

4

リズムパターンに使用する音色を選択します。

5

(必要に応じて)ページボタンを使って、BEAT/QUANTIZE ページを選び、クオンタイズの値(音符の長さ)を選択します。

6

ローリズム画面に戻って、入力したいACCENT(アクセント)を選び、パターン(音符)を入力します。

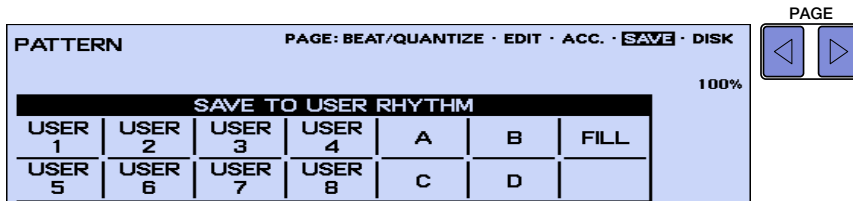
7

上記5、6の操作を繰り返しながら、リズムパターンを完成させます。

## (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。  
SAVEページを選択すると、リズムは自動的にストップします。

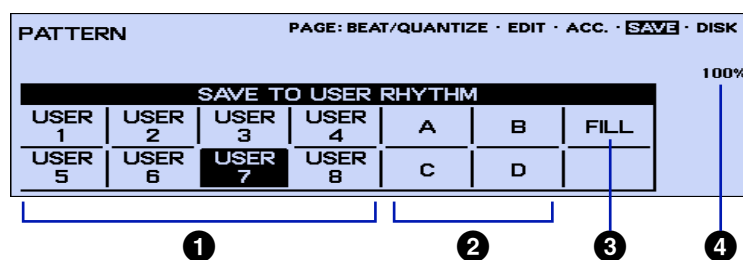


- 2 USER(ユーザー)ナンバーとそのバリエーションタイプ(A, B, C, D, およびFILL)の両方を選択します。

それぞれの位置に合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。

### SAVEページ



- 1 USER 1 ~ 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。

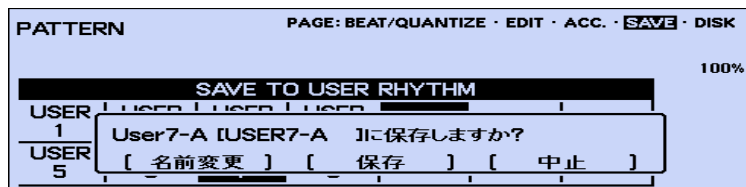
ユーザーナンバーとバリエーションのタイプを選択すると、LCDディスプレイが、保存してよいかどうか確認を求めてきます。



**3** (必要に応じて)[名前変更]の下のデータコントロールボタンを押して、保存するリズムパターンに名前をつけます。

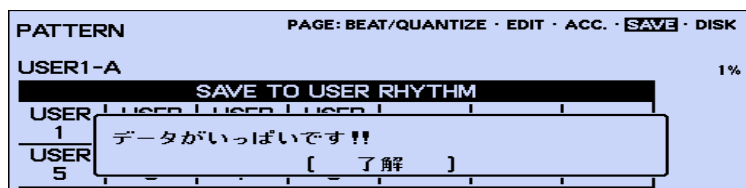
名前のつけ方は、ソング(MDR)の名前のつけ方と同じです(ただし、パターンネームは最大で10文字です)。93ページをご参照ください。

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



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

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"了解しました"を選択して、前の画面に戻ってください。



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がけてください。メモリー残量が足りず、パターンが保存できない場合は、とりあえず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:**

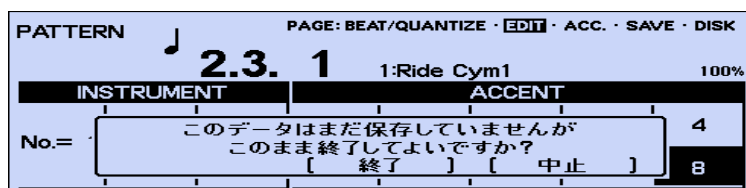
パワーオンリセット(81ページ)を使えば、すべてのユーザーパターンは削除されます。

## (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することができます。

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。  
(パターンがまだ保存されていないときは)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きます。



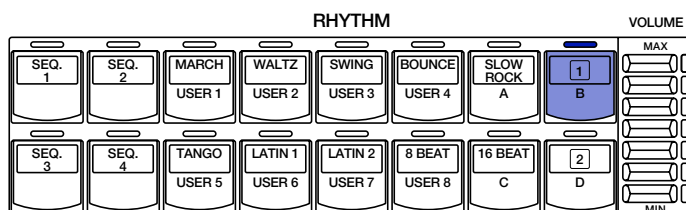
- 2** [終了]を選択すれば、リズムパターンプログラムを終了します。  
[中止]を選択すれば、終了せずに前の画面に戻ります。

## (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つく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。

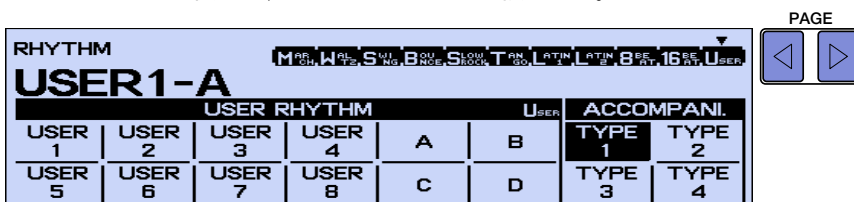
ユーザーリズムを呼び出すには：

- 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。

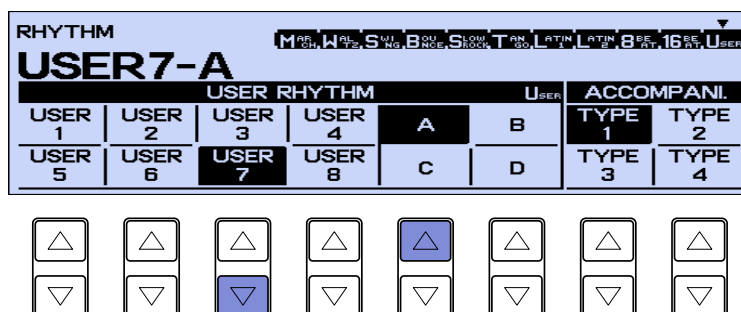


LCDディスプレイに、リズムメニューが表示されます。

- 2 ページボタンを使って、ユーザーページを選択します。



- 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。ユーザーナンバーとバリエーションタイプ両方を選択する必要があります。



### NOTE:

ローリズムミック機能(142ページ)がオンになったユーザーリズムを選択した場合は、LCDのACCOMPANI.の上に[Rhythmic]が表示されます。



### NOTE:

FILL INボタンを押すと1小節目だけを再生します。2小節のフィルインパターンを再生する場合は、FILL INボタンを押したままにしてください。

### ユーザーフィルインパターンを使うには

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、パネル上のリズムセクションのFILL INボタンを押します。

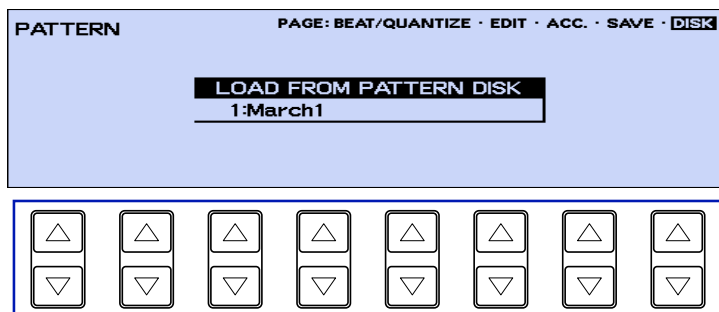
### (13)別売のパターンディスクからパターンを読み込む

別売のパターンディスクのパターンも、自分でつくったリズムパターンと同様にこのリズムパターンプログラムのページを使って、USER(ユーザー)に読み込んで使用することができます。

#### パターンディスクのパターンを読み込むには

- 1 ディスプレイセレクトセクションのパターンボタンを押します。
- 2 ページボタンを押して、DISK(ディスク)を選択します。  
LCD上に、"パターンディスクを入れてください!!" というメッセージが現れます。
- 3 MDRのディスク挿入口にパターンディスクを差し込みます。  
LCD上に、パターンディスクのパターンナンバーと名称が表示されます。

#### パターンディスクページ



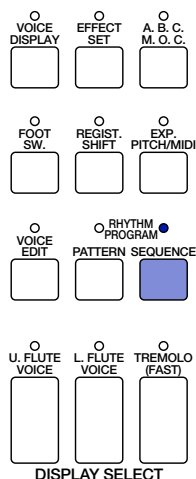
▲ボタンで次のパターンを、または▼ボタンで前のパターンを選択します。パターンディスクのリストをご参照の上、ご使用ください。

- 4 データコントロールボタンを使って、読み込みたいパターンを選択します。  
この場合、すべてのデータコントロールボタンが使用できます。
- 5 リズムをスタートさせて、読み込むパターンをチェックします。
- 6 読み込みたいパターンが決まったら、ページボタンを使ってセーブページを選択します。
- 7 (保存したい)ユーザー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ます。ユーザーナンバーとそのバリエーションタイプの両方を選択します。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。[保存]で保存実行、[中止]でキャンセルします。

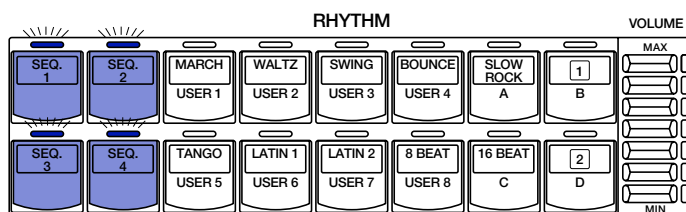
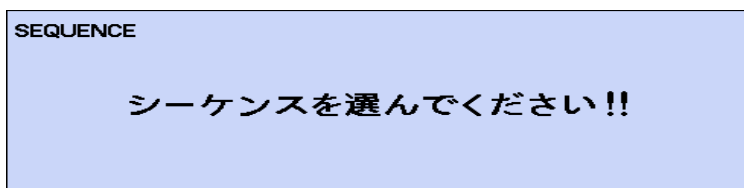
## 2 リズムシーケンスプログラム

リズムシーケンスプログラムを使えば、自分でつくったユーザーパターンやエレクトーンのプリセットパターンを1小節ずつ自由に組み合わせて、完成されたリズム譜として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、いつでも呼び出すことができます。

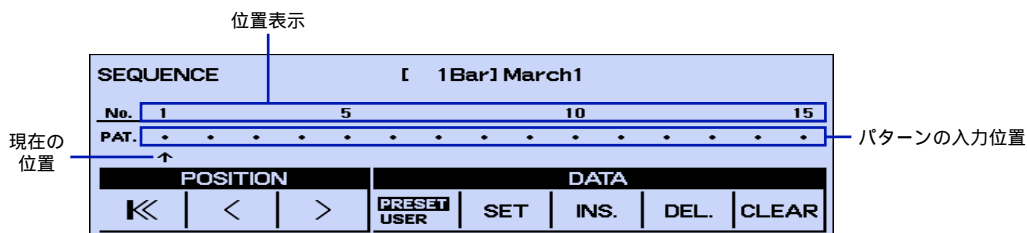
### (1)リズムシーケンス機能呼び出す



- 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"シーケンスを選んでください!!"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。



- 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ページを使って、プリセットパターンやユーザーパターンを入力していきます。入力されたパターン名は、真中の列に横一列にボックスで表示されます。その上の数字表示は、シーケンスの中の位置を表示します。

パターン名の表示は3桁までのコードで表されます。パターン名はパターンの種類とナンバーで構成されます。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)。プリセットパターンにはバリエーションとして、末尾に"|"、"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[03|], [25E], [56F])

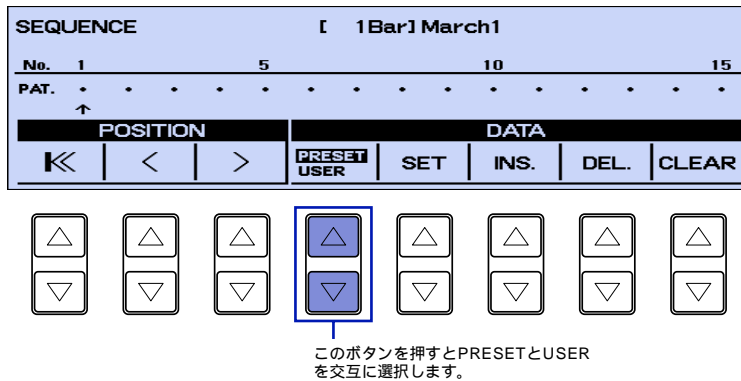


#### NOTE:

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

- 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、プリセットパターンを使用するかユーザーパターンを使用するかを決めます。

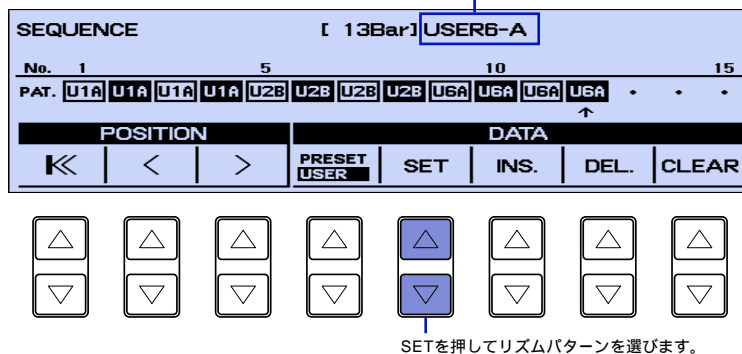
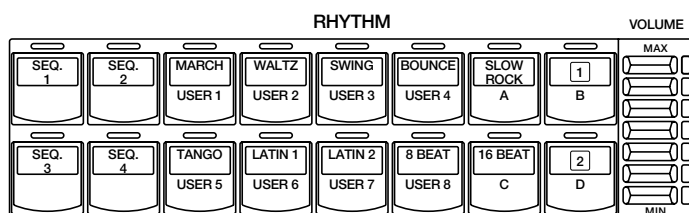


- リズムセクションの中の、シーケンスを組みたいリズムボタンを押して選択します。

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。  
選択したリズムが入力され、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(緑色)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。)



ユーザーリズムは2小節単位で作成されています。シーケンスを組むとき、ユーザーパターンの1小節目は **U1A** (ポジ=表) で表示され、2小節目は **U1B** (ネガ=裏) で表示されます(プリセットパターンも同様に **01** (表) **02** (裏) と交互に表示されます)。

パターンにはノーマル(**01** や **02**) など、イントロ、フィル、エンディングと4種類のタイプがあります。リズムシーケンス作成中に一つのタイプから別のタイプに移る場合は(ノーマルからフィル、フィルからノーマル)必ず新たに選択したタイプの1小節目がセットされます。しかし、一つのタイプが続く場合は、リズムパターンを(たとえば **01** から **05** に)変更した場合でも1小節目(ポジ=表) 2小節目(ネガ=裏)と表/裏を繰り返していきます。

したがって、新たに選んだパターンが2小節目(裏)から始まる場合がありますので、注意が必要です。

新たに選んだパターンを必ず1小節目(表)から始めたい場合は、フィル(異なったタイプのパターン)を間にはさんでください。



### 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。

## 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3	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	ピギン	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	パロック	26	デキシーランド1	43	サルサ	60	16ビート2
10	ワルツ1	27	デキシーランド2	44	サンバ1	61	16ビート3
11	ワルツ2	28	パウンス1	45	サンバ2	62	16ビート4
12	ワルツ3	29	パウンス2	46	サンバ3	63	16ビート5
13	ワルツ4	30	パウンス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

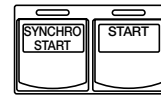
U1A	ユーザー1のA
U1B	ユーザー1のB
U1C	ユーザー1のC
U1D	ユーザー1のD
U1F	ユーザー1のフィルイン
U1I	ユーザー1のイントロ*
U1E	ユーザー1のエンディング**

\* ユーザーリズム作成時にACC.(アカンパニメント)ページで選択されていたリズムのイントロ。

\*\*ユーザーリズム作成時にACC.(アカンパニメント)ページで選択されていたリズムのエンディング。

## 3

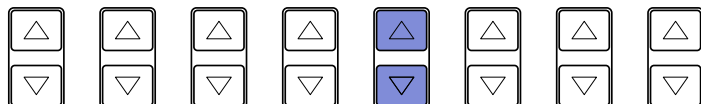
フィルインやイントロやエンディングを入力したいときは、パネル上のFILL INかINTRO.ENDINGボタンを押しながらLCDディスプレイのSETを選択します。



1. FILL INやINTRO.ENDINGを押しながら



SEQUENCE		[ 14Bar] USER6-A										FILL			
No.	1	5				10				15					
PAT.	U1A	U1A	U1A	U1A	U2B	U2B	U2B	U2B	U6A	U6A	U6A	U6A	U6F	•	•
														↑	
POSITION				DATA											
⏪	<	>		PRESET USER	SET	INS.	DEL.	CLEAR							



2. SETを押します。

## 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。



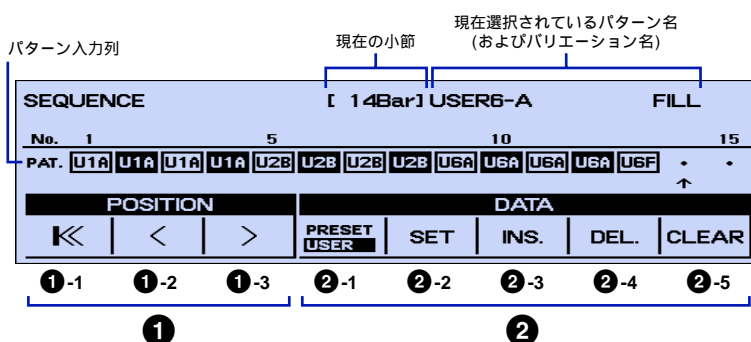
シーケンスの途中でエンディングパターンを設定すると、それ以降のシーケンスは自動的に削除されます。

## 4

(必要に応じて)すでに入力した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



#### ① POSITION(カーソルコントロール)

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

#### ② DATA(データエディットボタン)

- ②-1 PRESET/USER(プリセット/ユーザー)  
プリセットかユーザーを選択します。
- ②-2 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。
- ②-3 INS.(INSERT: インサート)  
カーソル位置の前にリズムパターンを挿入します。カーソルを、挿入したいところの次のリズムパターンの位置の真下に合わせ、INS.の真下のデータコントロールボタンを押します。挿入したナンバーが表示され、カーソル位置以降のパターンが右に1つつずれます。
- ②-4 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)します。削除されたら、カーソル位置以降のパターンが左に1つつずれます。
- ②-5 CLEAR(クリア)  
シーケンスのすべてのデータ(パターン)を消去(クリア)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きます。  
[消す]を選択すると消去が実行され、"すべてのデータを消しました"というメッセージが一時的に表示されます。  
また、[中止]を選択すると前の画面に戻ります。



#### 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、"- Bar"で表示されます。



#### NOTE:

①-2と①-3のボタンはLCD右下の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。



#### NOTE:

リズムシーケンスを組むためには、使用するリズムをあらかじめパネル上のボタンに呼び出しておく必要があります。

### シーケンスの試聴

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します。
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。

### レジストレーションメモリーの活用

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各レジストレーションボタンにセットしておけばリズム選択の幅が広がります。

## (3)リズムシーケンスプログラムを終了する

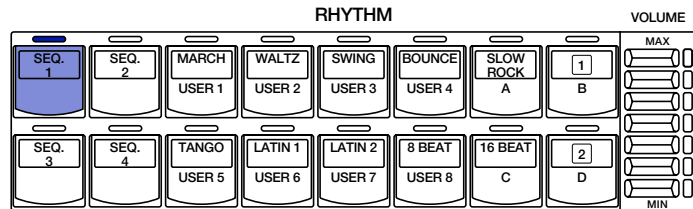
リズムシーケンスプログラムを終了するには：

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

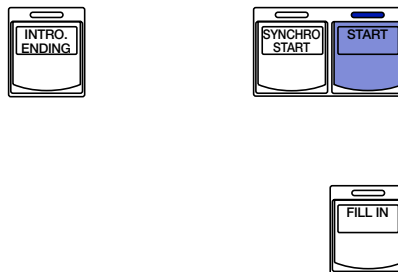
## (4)リズムシーケンスを再生する

自分でつく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 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み込まれたボタンのランプが点灯し、現在再生中のリズムを示します。  
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つが点灯します。

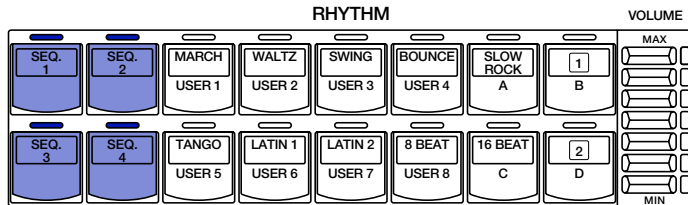


## (5)すべてのシーケンスを順番に再生する

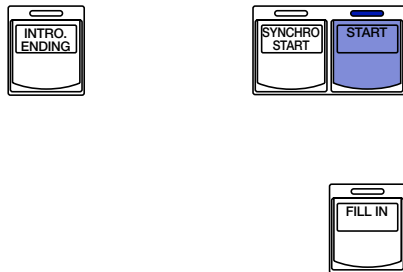
シーケンスボタンを4つとも使って、自動的に順番に再生させることができます。ひとつのシーケンスでは足りない場合に組み合わせて使用します。

シーケンスを順番に再生させるには：

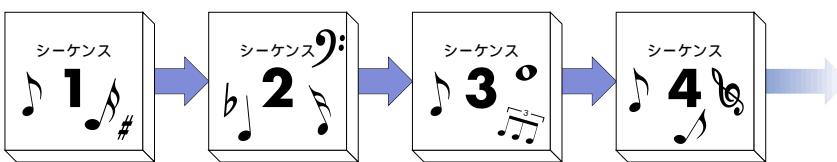
- 1 まず、使用したいすべてのSEQ.ボタンを押して、ランプを点灯させます。



- 2 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。(SEQ.ボタンを4、2、3、1の順番で押したとしても、シーケンスは数字の順序通りに1、2、3、4と再生していきます。)



**NOTE:**

再生が終了したシーケンスのSEQ.ボタンはランプが消えます。



**NOTE:**

シーケンスの再生中にいずれかのSEQ.ボタンを押すと、押されたボタンのシーケンスだけがキャンセルされます。次の順番のシーケンスの再生が続きます。

**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、次の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。)

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を選択します。(フットスイッチの詳細については、155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。シーケンスの最中に左フットスイッチを押すとリズムシーケンスはキャンセルされます。

### 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

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することができます。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。

(97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。)

**NOTE:**

リズムプログラムのデータをエレクトーンに読み込む際は、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、読み込むことはできません。

### 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読み込む

ディスクに保存し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読み込むことができます。

(98ページの「レジストレーションなどのデータを読み込む」をご参照ください。)

# フットスイッチ/ニーレバー/ エクスプレッションペダル

FOOTSWITCH, KNEE LEVER AND EXPRESSION PEDAL

フットスイッチやニーレバー、エクスプレッションペダルを使用すると、演奏中に演奏を妨げずに、いろいろなエフェクトや機能をオン/オフすることができます。

## 1 フットスイッチ

ELX-1m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。

右フットスイッチは、レジストレーションシフトをコントロールすることができます。(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=78ページをご参照ください。)

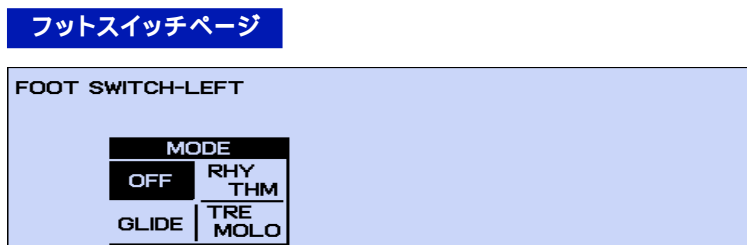
左フットスイッチは、グライド、トレモロ、そしてリズムのコントロールに使用します。

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ないます。

左フットスイッチページを呼び出すには：

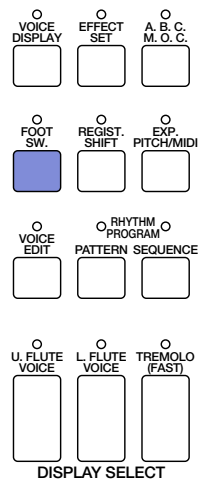
DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのFOOT SW.(FOOT SWITCH：フットスイッチ)ボタンを押します。

LCDディスプレイに以下の画面が表示されます。



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。リズムを選択すると、LCD右側にリズム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)

FOOT SWITCH-LEFT				
MODE		RHYTHM CONTROL		
OFF	RHY THM	STOP	ENDING	FILL IN
GLIDE	TRE MOLO			

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/ストップさせることができます。

#### ② ENDING(エンディング)

この機能を選択し、演奏中に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、フットスイッチで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をコントロールします。

フットスイッチを押すと、上鍵盤/下鍵盤の音群ごとに音色のピッチを半音下げます。フットスイッチから足をはなすと、ゆるやかに元の音程に戻ります。グライドを選択すると、LCD右側にグライドを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						
MODE		GLIDE CONTROL				
OFF	RHY THM	UPPER 1	UPPER 2	LEAD 1	LEAD 2	TIME
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します。

#### 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、音程の戻りは遅くなります。



#### 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/コーラス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。(この機能を使うためには、あらかじめ、それぞれの音群やフルートボイスで、トレモロが正しく設定されていることが必要です。詳しくは、51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)



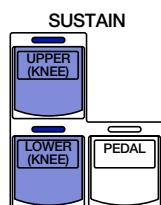
## 2 ニーレバー

鍵盤下にあるニーレバーは、上鍵盤と下鍵盤のサステイン、メロディオンコード、リードスライド効果、ソロモード/アップモードの切り替え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 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します。  
押している間だけ、サステインがかかります。

**① ニーレバーがたたんである場合：**

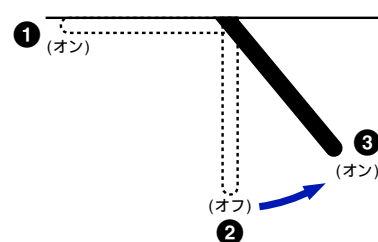
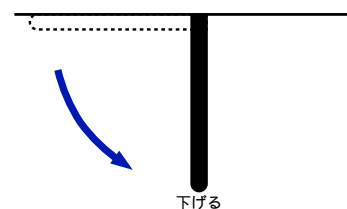
パネルのサステインボタンがオンになっていると、サステインがかかります。

**② ニーレバーが垂直の場合：**

パネルのサステインボタンがオンになっていても、サステインはかかりません。

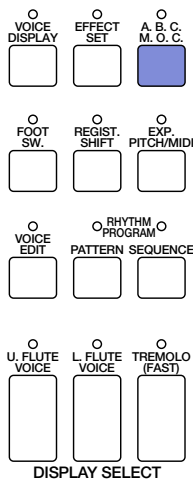
**③ ニーレバーが右に押されている場合：**

パネルのサステインボタンがオンになっていると、サステインがかかります。



10

フットスイッチ/ニーレバー/エクスプレッションペダル



**NOTE:**

このページで KNEE が ON になっていると、ニーレバーを押さない限りメロディオンコードはかかりません。ご注意ください。

## (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の右半分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かかせたいところで、右足でニーレバーを右に押します。押している間だけ、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 LCD上に、リードボイスコンディション画面の1ページを表示させます。
- 2 ページボタンで3ページ目を選択します。LCDの右側にSLIDE(スライド)が表示されます。

LEAD VOICE1					PAGE: 1 · 2 · 3	
Violin1						
VIBRATO			TOUCH VIB.	SLIDE		TUNE
PRESET USER	DELAY	DEPTH	SPEED	ON OFF	ON KNEE OFF	TIME
						6

- 3 TIMEを設定した上で、KNEEを選択します。
- 4 演奏中にスライドをかかせたいところで、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。

## (4)ソロモード/アップパーモードの切り替え

ソロモード(リードボイス2)とアップパーモードの切り替えについては22ページをご参照ください。



**NOTE:**

このページでスライドが KNEE になっていると、ニーレバーを押さない限りスライドはかかりません。ご注意ください。

### 3 エクスプレッションペダル

エクスプレッションペダルには、演奏中に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ピッチベンドなどをコントロールするセカンドエクスプレッションペダルがあります。ここではセカンドエクスプレッションペダルについて説明します。

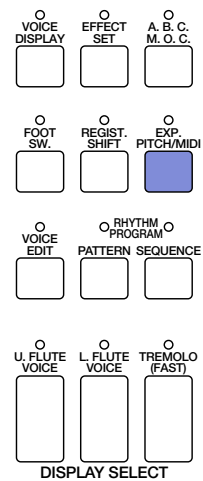
#### セカンドエクスプレッションペダル

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をコントロールすることができます。

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。



#### 1 ピッチベンド

##### ① MODE(モード)

ピッチベンドの幅を設定します。

設定範囲：1～12

値が2(NARROW: ナロー=狭い)の場合は、上方向/または下方向に2半音の範囲でピッチを変化させます。

値が12(WIDE: ワイド=広い)の場合は、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。

##### 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、ペダルボイス1、2にかかります。

ピッチベンドをセカンドエクスプレッションペダルでコントロールしたい音群を選択します(それぞれの音群のONを選択します。ON/OFF切り替えスイッチになっています)。

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します。

設定範囲：1～12

現在設定しているテンポを、NARROWで70%～140%、WIDE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、ONを選択します。

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	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	遅くなります

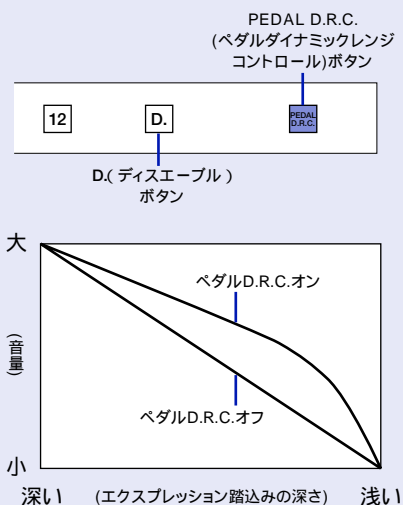


#### NOTE:

通常は、ピッチベンドとテンポの両方を同時に使用しないでください。この場合、両方の機能が同時に働きます。

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

D.(ディスエーブル)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(11ページ)を使用時に、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。

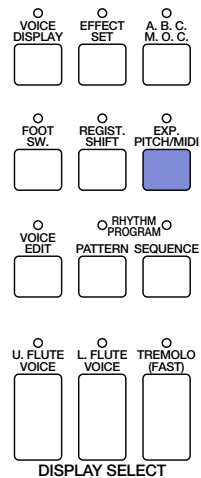




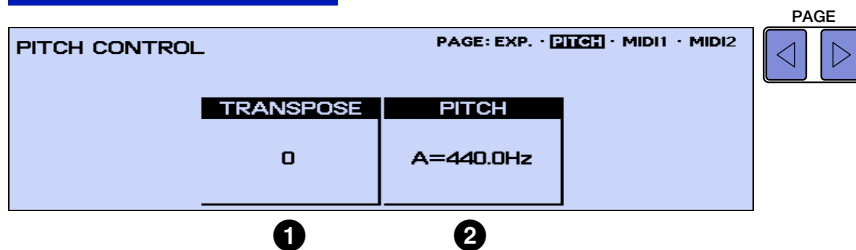
トランスポーズを使って移調したり、ピッチコントロールを使って音程を細かく調整したりすることができます。

### 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)  
1オクターブの範囲で、半音ずつ移調することができます。  
設定範囲：-6 ~ +6
- 2 PITCH(ピッチ)  
ピッチを微調整できます。変化幅は、半音の約4分の1程度です。  
設定範囲：438.8Hz ~ 444.5Hz



**NOTE:**

ピッチの初期設定の440.0Hzは、A3の音の周波数です。

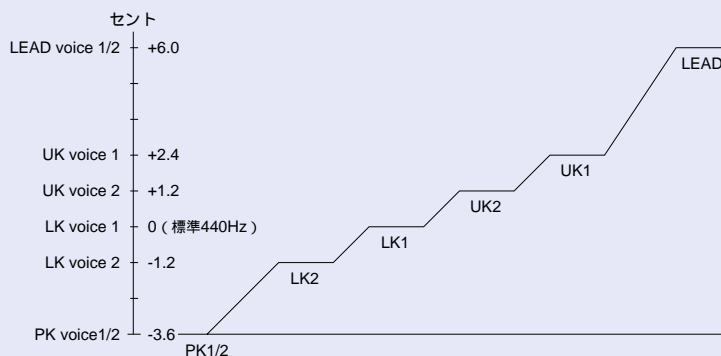


**NOTE:**

ピッチ情報は、MDRで記録することはできません。

### ピッチについて

各ボイスは平均律で調整されています。



**NOTE:**

他楽器とピッチを合わせる場合は、下鍵盤のクラリネットなどを使用します。

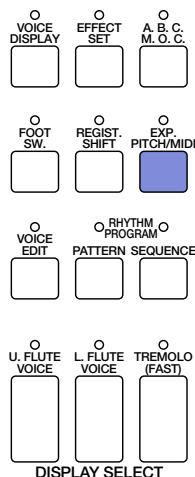
# 12 MIDIコントロール

## MIDI CONTROLS

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。

あらかじめ、MIDIケーブルでELX-1mと外部MIDI機器を接続します。接続については、165ページをご参照ください。

### MIDI機能を使用するには



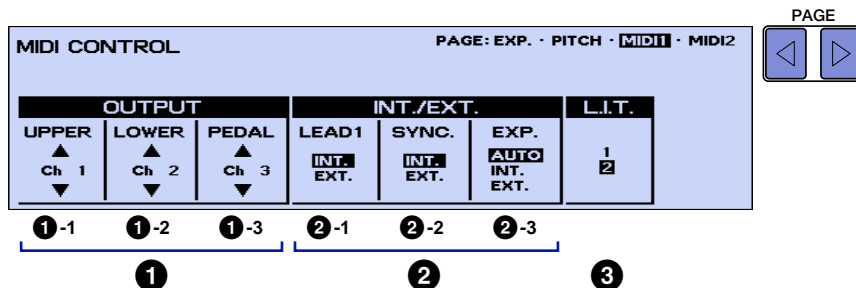
**1** DISPLAY SELECT(ディスプレイセレクト)セクションのEXP./PITCH/MIDIボタンを押します。

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** MIDIに関するページは、2ページあります。ディスプレイ右横のページボタンを使って、MIDIコントロール1または2ページを選択します。

選んだページがLCDディスプレイ上に表示されます。

### MIDI CONTROL 1 (MIDIコントロール1) ページ



#### ① OUTPUT(アウトプット=送信)

MIDIの送信チャンネルを変えることができます。アッパー(上鍵盤)、ロワー(下鍵盤)、ペダル鍵盤ごとにそれぞれチャンネル1~16のいずれかのチャンネルを設定することができます。ここで設定したチャンネルで各鍵盤の演奏情報を送信することができます。

##### ①-1 UPPER(アッパー)

上鍵盤の送信チャンネルをチャンネル1~16の中から設定します。

##### ①-2 LOWER(ロワー)

下鍵盤の送信チャンネルをチャンネル1~16の中から設定します。

##### ①-3 PEDAL(ペダル)

ペダル鍵盤の送信チャンネルをチャンネル1~16の中から設定します。

外部MIDI機器の受信チャンネルは、各鍵盤に設定したチャンネルに合わせてください。

#### 受信の場合

ほかのMIDI機器を演奏してエレクトーンを鳴らすときは、接続するMIDI機器の送信チャンネルをエレクトーンの実受信チャンネルに合わせてください。

エレクトーンの実受信チャンネルは、以下のチャンネルに固定されています：

UPPER(上鍵盤) =	1
LOWER(下鍵盤) =	2
PEDAL(ペダル鍵盤) =	3

## 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.)で行なうか、外部機器(EXT.)で行なうかの切り替えです。

### ②-1 LEAD1(リード1)

通常はINT.(インターナル)の設定で、上鍵盤の情報としてエレクトーンで発音されますが(トゥーローの場合は下鍵盤の情報として)、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。

### ②-2 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、どの機器で行なうかを設定します。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、外部の接続機器をスタートさせることができます。

EXT.を選択すると、接続した外部機器からのタイミング信号でELX-1mのリズムがコントロールされます。

### ②-3 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の再生中やMIDI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:

アカンパニメントパターンをMIDIでコントロールすることはできません。

## ③ L.I.T.(リード イニシャルタッチ コントロール)

リードボイスの発音方式を設定します。

### L.I.T.1

単音楽器であるリード音色を使って、高音から低音へとレガート奏法で演奏した場合に、押鍵した最後の鍵盤の音は、直前まで発音されていた音のイニシャルタッチで発音されます(EL-90/87/85と同様です)。

### L.I.T.2

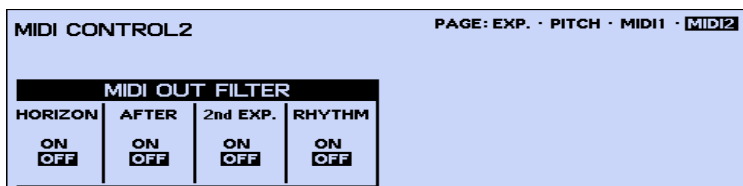
通常はこの2の設定になっています。高音から低音へとレガート奏法で演奏した場合に、押鍵した最後の鍵盤の音は、その音のイニシャルタッチで発音されます(EL-900/700/500と同様です)。



NOTE:

この機能はMIDIとは関係ありません。

## MIDI CONTROL 2 (MIDIコントロール2) ページ



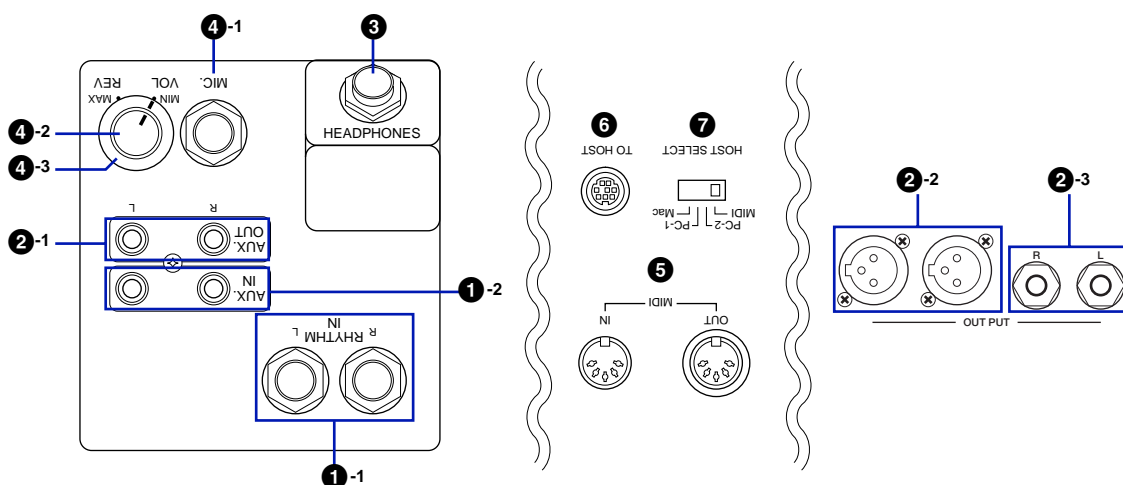
NOTE:

ここでの設定はMDRの記録には影響しません。

## MIDI OUT FILTER(MIDIアウトフィルター)

エレクトーンの演奏によって出力されるMIDIデータのうち、特定のMIDIデータをカットし、出力させなくすることができます。たとえば、外部MIDIシーケンサーにエレクトーンの演奏データを記録する場合、記録したくないMIDIデータをカットします。カットできるMIDIデータは、HORIZON(水平タッチ情報)、AFTER(アフタータッチ情報)、2nd EXP.(セカンドエクスプレッション情報)、RHYTHM(リズムスタート/ストップ情報)です。それぞれのON/OFFスイッチを使って、個別に設定します。ONに設定したMIDIデータはカットされ、MIDI出力されません。

ELX-1mにはいろいろな入/出力端子があります。鍵盤の下側の左側には入/出力端子が、右側にはMIDI端子、背面下側には出力端子があります。



### ① 入力端子

**①-1 RHYTHM IN(リズム入力端子：フォーン L/R)**  
外部リズムマシンの信号をステレオ入力する端子です。エレクトーンの音と一緒にエレクトーンのスピーカーから出力され、エクスペッションペダルでコントロールすることができます。

**①-2 AUX. IN(ライン入力端子：RCAピン L/R)**  
外部機器からの音声信号をステレオ入力する端子です。エレクトーンの音と一緒にエレクトーンのスピーカーから出力されます。

### ② 出力端子

**②-1 AUX. OUT(ライン出力端子：RCAピン L/R)**  
エレクトーンの音声信号をステレオなどにステレオ出力する端子です。

**②-2 OUTPUT：アウトプット(XLR[キャノン]：L/R)**

**②-3 OUTPUT：アウトプット(フォーン：L/R)**  
エレクトーンの音声信号を外部ステレオ機器やトーンキャビネットなどにステレオ出力する端子です。

位置は背面右下にあります。

ヘッドフォンをヘッドフォン端子に接続すると、この端子からは音声出力しなくなります。トーンキャビネットに接続している場合、そちらから音を鳴らさずにヘッドフォンを使用することができます。

### ③ HEADPHONES(ヘッドフォン端子)

ヘッドフォン専用の接続端子です。

### ④ マイク

**④-1 MIC.(マイクロフォン入力端子：フォーン)**  
マイクロフォンを接続/入力する端子です。エレクトーンのスピーカーから出力されます。

**④-2 MIC. VOL.(マイクボリューム)**  
MIC.(マイクロフォン)の音量を調節します。MINで最小、MAXで最大になります。

**④-3 MIC.REV.(マイクリバース)**  
マイク入力にかかるリバースをコントロールします。

### ⑤ MIDI端子

他のMIDI(Musical Instrument Digital Interface)規格の機器とデータのやり取りをしたり、ELX-1mでその機器をコントロールする場合に使用します。専用のMIDIケーブルが必要です。

### ⑥ TO HOST(トゥーホスト)端子

コンピューターのシリアルポートと、直接、MIDI接続することができます。



**NOTE:**

TO HOST 端子を使ったコンピューターとの接続については、次ページをご参照ください。

### ⑦ HOST SELECT(ホストセレクト)

MIDIケーブルを使用してコンピューターと接続する場合は、MIDIを選びます。TO HOST端子を使ってコンピューターと接続する場合は、コンピューターの種類に合わせてPC-2、PC-1、Macのいずれかを選びます。

## MIDIについて

ELX-1mの鍵盤の右下には、MID(ミディ)端子やTO HOST(トゥーホスト)端子が付いています。

MID(ミディ)とはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器同士をつないで音楽情報や演奏データの交換をするための世界共通の規格です。たとえばELX-1mをXG音源として使用したり、ELX-1mの上鍵盤で演奏したメロディを別のシンセサイザーで発音させたり、ELX-1mのリズムをスタートさせて、リズムマシンやコンピューターを同じテンポで演奏したりすることもできます。

MID(ミディ)機能を使用するためには、データのやり取りをするためのMIDI機器と接続するためのMIDIケーブルが必要です。MIDI端子の代わりに、TO HOST端子を使ってコンピューターと接続する場合は、シリアルケーブルが必要です。

また、MIDI機器間でデータのやり取りを行なうためには、両方のMIDI機器の送信/受信チャンネルを合わせる必要があります。ただし、ELX-1mの受信チャンネルはほぼ固定になっています。したがって、外部MIDI機器でELX-1mをMIDIコントロールする場合は、外部MIDI機器のチャンネルをELX-1mに合わせることになります。なお、ELX-1mの送信チャンネルは、鍵盤ごとにチャンネル1～16の中から設定することができます。MIDIチャンネルの設定については162ページをご参照ください。

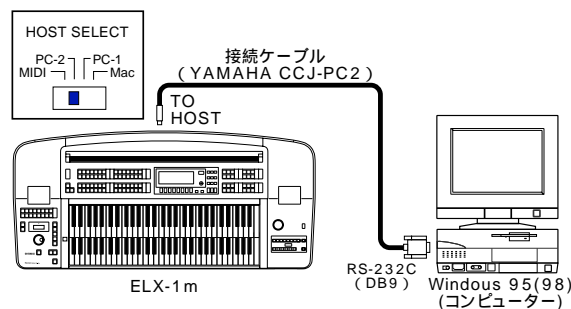
## MIDIの接続

## TO HOST端子を使った接続例

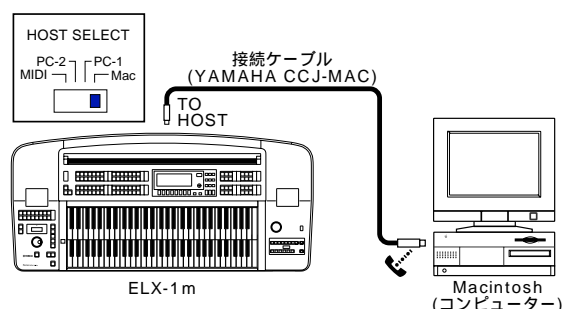
ELX-1mのTO HOST端子とコンピューターのシリアルポートを、シリアルケーブルを使って図のように接続します。また、お使いのコンピューターの種類に合わせて、HOST SELECTを切り替えます。

この接続で、MIDI IN/OUT端子を使用しなくてもELX-1mとコンピューター間で直接MIDI信号を送受信することができます。

## Windows 95(98)をご使用の場合



## Macintoshをご使用の場合



## NOTE:

MIDIメッセージについては、167ページをご参照ください。



## NOTE:

TO HOST端子を使用する場合は、MIDI端子は使用できません。



## NOTE:

この接続で実際にMIDI信号をやり取りするためには、お使いのコンピューターに合ったMIDIドライバーが必要になります。MIDIドライバーは同梱のレジストレーションメニューディスクにあります。(なお、最新のMIDIドライバーは、インターネットのヤマハXGホームページ<<http://www.yamaha.co.jp/xg/>>でダウンロードして、直接入手することもできます。)



## NOTE:

PC-9801、PC-9821シリーズなどでWindows 3.1以前のバージョンをご使用の場合は、HOST SELECTをPC-1にセットしてご利用ください。

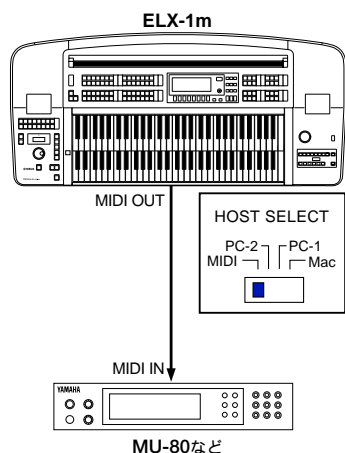


## NOTE:

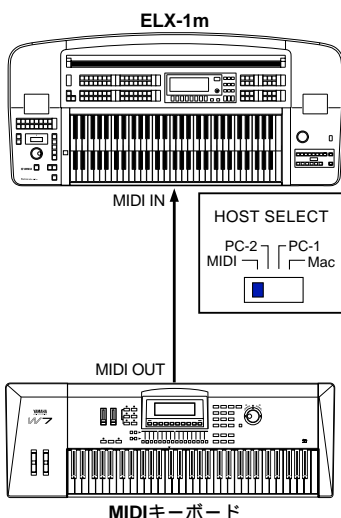
USB端子のみのコンピューターとの接続はUSBインターフェースが必要になります。

## MIDI端子を使った接続例

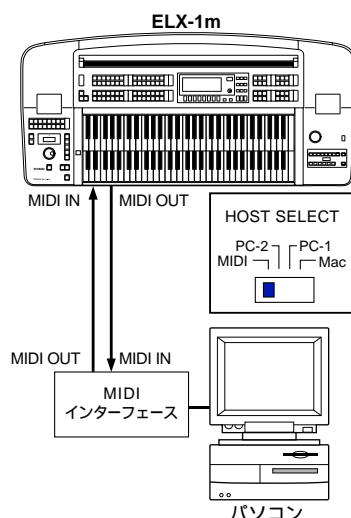
ELX-1m側から外部MIDI機器をコントロール



外部MIDI機器側からELX-1mをコントロール



ELX-1mとコンピューター間でMIDIをやりとり



### 1 ELX-1m側から外部MIDI機器をコントロールする

MIDIキーボードまたはMIDI音源を接続した場合

ELX-1mを演奏すると、接続先の機器もその機器の音色で同時に鳴らすことができます。音に厚みを出すときなど便利です。(ただし、外部MIDI機器の受信チャンネルがELX-1mの送信チャンネルと一致している必要があります。)

この他にもいろいろな演奏の動作や状態を「メッセージ」と呼ばれるデジタルデータ(数値に置き換えたデータ)として送信することができます。接続先がメッセージを受けてどう対応するかは、接続先のMIDI機能によって決まります。

ELX-1mの演奏をコンピューター(シーケンサー)に記録することができます。(お使いのコンピューターにあったシーケンスソフトが必要になります。)

### 2 外部MIDI機器側からELX-1mをコントロールする

MIDIキーボードに接続した場合

外部のMIDIキーボードで演奏すると、ELX-1mの音色で同時に鳴らすことができます。(ただし、外部MIDI機器の送信チャンネルがELX-1mの受信チャンネルと一致している必要があります。1チャンネルの場合は上鍵盤が、2チャンネルの場合は下鍵盤が、3チャンネルの場合はペダル鍵盤が指定した音域で演奏されます。)

外部MIDIキーボードの演奏により、ELX-1mをキーボードパーカッションの音で鳴らすことができます。(ただし、外部MIDI機器の送信チャンネルが15チャンネルである必要があります。)

コンピューター(シーケンサー)で再生したMIDIデータをELX-1mの音色で鳴らすことができます。ELX-1mは、XG音源として使用することができますから、コンピューターを使った音楽制作にも便利です。XG音源として使用する方法については、170ページをご参照ください。



**NOTE:**

(内蔵の)MDRを同時に使用することはできません。

## ELX-1 mのMIDI機能

MIDIのメッセージはチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つに大別することができます。チャンネルメッセージは、おもに鍵盤で弾いたノート(音符)や演奏表現(エクスプレッションペダルやボリュームなど)に関するデータで、特定のMIDIチャンネルごとにそれらの情報を送受信することができます。また、システムメッセージは、複数の楽器をリンクさせて1つのMIDIシステムとして機能させるために使われるデータです。ここでは、ELX-1 mでも扱うことができるいくつかのMIDI情報をご紹介します。

### チャンネルメッセージ

#### キー情報

演奏に関わる最も重要な情報で、ELX-1 mの鍵盤を弾いたときにこれらのメッセージが送信されます。また、他のキーボードやシーケンサーなどからこれらの情報を送信してELX-1 mを演奏させることができます。

**ノートオン:** このキーを押した、ということを示す情報です。弾いた音の高さを表すために半音ごとに割り当てられた0～127のノートナンバーが内部的には用いられています。演奏時にノートナンバーを意識する必要はありませんが、ELX-1 mのC3の鍵盤を弾いたときにノートナンバー60が送信されるようになっています。

**ベロシティ:** 鍵盤を弾いたときのタッチの強弱を示す情報です。

**ノートオフ:** 鍵盤を放した、ということを示す情報です。

ELX-1 mのキー情報や上鍵盤、下鍵盤に対応するノートナンバーについてはMIDIインプリメンテーションチャート(182ページ)やMIDIデータフォーマット(171ページ)をご参照ください。

#### プログラムチェンジ

音色を切り替えるための情報です。コンピューターやシーケンサーなどからこれらのメッセージを送信して、ELX-1 mのレジストレーションを切り替えることができます。

#### コントロールチェンジ

エクスプレッションペダルなどの操作を伝えたり、エフェクトやボリュームなど、演奏表現を高めるために使われる情報です。各機能はコントロールナンバーによって区別され、それぞれのコントロール値を一般的に0～127の可変範囲で送信することができます。



#### NOTE:

ELX-1 mのレジストレーションとプログラムチェンジナンバーの対応についてはMIDIインプリメンテーションチャート(182ページ)やMIDIデータフォーマット(171ページ)をご参照ください。



#### NOTE:

ELX-1 mで扱えるコントロールチェンジについてはMIDIインプリメンテーションチャート(182ページ)やMIDIデータフォーマット(171ページ)をご参照ください。

## システムメッセージ

### システムエクスクルーシブメッセージ

エクスクルーシブメッセージとは、おもに機器固有のシステムや音色関係のデータを取り取りするために使われる情報です。ELX-1mでは、エクスクルーシブメッセージを使って、レジストレーションデータをバルクダンプ(まとめて送受信)することにより、それらのデータをパソコンを使って管理することができます。いろいろなソング用に作ったレジストレーションデータを複数のファイルとして、ハードディスクなどの大容量のメディア上に保存しておき、必要に応じてパソコンからELX-1m上に送信することができます。

#### レジストレーションデータの送受信例

それでは、以下の例を使ってレジストレーションデータを実際に送受信してみましょう。

この例では、まずシステムエクスクルーシブメッセージを使って、ELX-1mのレジストデータを一度にすべてパソコン(シーケンサー)に送信する操作を行います。

シリアルケーブル(またはMIDI専用ケーブル)を使って、パソコン(シーケンサー)とELX-1mをMIDI接続します。(165ページをご参照ください。)



#### NOTE:

お使いのパソコンに対応した MIDI インターフェース、エクスクルーシブメッセージの送受信に対応しているシーケンスソフトが必要となります。

## レジストデータをELX-1mからパソコンへ送信する

### 前準備(レジストレーションの登録)

- 1 はじめにELX-1m本体で、上鍵盤を弾いたときにSTRINGS(ストリングス)の音が出るようにセットしておきます。  
アップパーキーボードボイス1の[STRINGS]ボタンを押したあと、LCDに表示されたStrings 1を選択してください。
- 2 この状態をレジストボタン1に登録します。  
M./TO DISK(メモリー)ボタンを押しながらナンバーボタンの **1** を押します。  
  
その他のレジストボタンの内容は、この例では意識する必要はありません。好きなパネル状態を登録してください。

### レジストデータの送信

- 3 パソコン(シーケンサー)からシステムエクスクルーシブメッセージを使って、全RAM送信要求データ"F0,43,70,70,10,F7"(16進)を送信します。

ELX-1mが全RAM送信要求データを受信すると、すべてのレジストボタンに登録されているデータを自動的にパソコン側に送信します。

パソコンで受信したレジストデータを1つのファイルとして保存します。パソコンを使って自由に管理することができます。



#### NOTE:

シーケンサーの容量によっては、レジストを分けて送信する必要があります。



## レジストデータをパソコンからELX-1 mへ送信し、 レジストボタンを切り替える

先ほどの操作で保存したファイルをパソコンからELX-1 mに送信する操作を行いません。また、レジストボタンを選択し、上鍵盤の音をリモートコントロールで鳴らしてみます。

### レジストデータの受信

**1** パソコン(シーケンサー)からシステムエクスクルーシブメッセージを使って、全RAM受信要求データ"F0,43,70,70,20,F7"(16進)を送信し、続けて先ほどファイルとして保存したレジストデータを送信します。

ELX-1 mは全RAM受信要求データを受信したあと、エクスクルーシブメッセージが受信できる状態になります。その後、送られてくるすべてのレジストデータを受信し、各レジストボタンにセットします。この操作で、パソコンで管理しているレジストデータをELX-1 mに戻すことができます。

### レジストボタンの選択

パソコンからプログラムチェンジを送信することにより、ELX-1 mのレジストボタンを切り替えることができます。

**2** パソコンからプログラムチェンジ"CF,00"(16進)をELX-1 mに送信します。

ELX-1 mはプログラムチェンジを受信し、自動的にレジストボタンの[1] が選択されたときと同じパネル状態になります。

### ノートオンの送信

**3** パソコンからノートオン"90,30,7F"(16進)をELX-1 mに送信します。

ELX-1 mはノートオンを受信し、上鍵盤C2の音程を鳴らします。前準備(レジストレーションの登録)でセットしておいた、STRINGS(ストリングス)のボイスで発音します。

続いてノートオフ"90,30,00"(16進)をELX-1 mに送信します。

レジストデータの記録/再生はMDRを利用した方がより簡単にできますが、パソコンによる管理を行なう場合、ハードディスクを使用することによって、複数のフロッピーディスクのレジストデータをまとめて保存しておくことができるメリットがあります。

**NOTE:**

ELX-1mのMDRを使って市販のXG曲集を再生したり、ELX-1mで録音した曲をXGデータに変換することもできます。XG曲集の再生や変換については102ページをご参照ください。

**NOTE:**

パソコン(シーケンサー)を使ってXGデータを作成する場合は、XGシステムオンのメッセージを曲データの最初書き込んでおくことです。つくったデータをパソコン(シーケンサー)でスタートさせるだけで、自動的にELX-1mをXGモードに切り替えることができます。

**NOTE:**

市販のXG曲集の場合、曲頭にXGシステムオンのメッセージが書き込まれていますので、単にXGデータを再生するだけで、ELX-1mは自動的にXGモードに切り替わります。

## ELX-1mをXG音源として使用する

ELX-1mはXG規格に対応していますので、コンピューターミュージック用の音源として活用することができます。外部シーケンサーを使ってオリジナルのXGデータを作成したり、XGデータを再生したりすることができます。

ELX-1mの音源部は、電源を入れたときには、いつもELモードと呼ばれるエレクトーン演奏用の状態にセットされています。

パソコン(シーケンサー)からレジストレーションデータをELX-1mに送信するときと同じ要領で、システムエクスクルーシブメッセージをELX-1mに送信し、音源部をXGモードと呼ばれる状態にセットすれば、XG音源としての利用が可能となります。

### 1

パソコン(シーケンサー)からシステムエクスクルーシブメッセージを使って、XGシステムオン"FO, 43, 1N, 4C, 00, 00, 7E, 00, F7"(16進数)を送信します。

\*N=デバイスナンバー

ELX-1mがXGシステムオンを受信すると、音源がXGモードにセットされ、NRPN、バンクセレクトなど、XGに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信することができる状態になります。

# MIDIデータフォーマット

## 1. チャンネルメッセージ

### 1.1 ELモード

コード	ファンクション	送信	受信	備考
8n,nn,00-7F	ノートオフ	x x x x x x	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
9n,nn,00 9n,nn,01-7F	ノートオフ ノートオン	(1ch)* (2ch)* (3ch)* x x x	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リード1 XG キーボードパーカッション
Bn,00,00-7F Bn,20,00-7F	バンクセレクト	x	5-14ch	XG
Bn,01,00-7F	モジュレーション	x	5-14ch	XG
Bn,04,00-7F	セカンドエクスプレッション	16ch (4ch)**	16ch (4ch)*	コントロール リード1
Bn,05,00-7F	ポルタメントタイム	x	5-14ch	XG
Bn,06,00-7F Bn,26,00-7F	データエントリー	x	5-14ch	XG
Bn,07,00-7F	ボリューム	x	5-14ch	XG
Bn,0A,00-7F	パン	x	5-14ch	XG
Bn,0B,00-7F	エクスプレッション	16ch	16ch 5-14ch	コントロール XG
Bn,10,00-7F	VA用アフター	(1ch)*	1ch	上鍵盤
Bn,40,00-7F	ホールド	x	5-14ch	XG
Bn,41,00-7F	ポルタメント	x	5-14ch	XG
Bn,42,00-7F	ソステヌート	x	5-14ch	XG
Bn,43,00-7F	ソフトペダル	x	5-14ch	XG
Bn,47,00-7F	レゾナンス	x	5-14ch	XG
Bn,48,00-7F	リリースタイム	x	5-14ch	XG
Bn,49,00-7F	アタックタイム	x	5-14ch	XG
Bn,4A,00-7F	ブライツネス	x	5-14ch	XG
Bn,54,00-7F	ポルタメントコントロール	x	5-14ch	XG
Bn,5B,00-7F	リバーブセンドレベル	x	5-14ch	XG
Bn,5D,00-7F	コーラスセンドレベル	x	5-14ch	XG
Bn,5E,00-7F	バリエーションエフェクトセンドレベル	x	5-14ch	XG
Bn,60,00-7F	データインクリメント	x	5-14ch	XG
Bn,61,00-7F	データデクリメント			
Bn,62,00-7F	NRPN LSB	x	5-14ch	XG
Bn,63,00-7F	NRPN MSB			
Bn,64,00-7F	RPN LSB	x	5-14ch	XG
Bn,65,00-7F	RPN MSB			
Bn,78,00 Bn,79,00 Bn,7B,00 Bn,7C,00 Bn,7D,00 Bn,7E,00 Bn,7F,00	オールサウンドオフ リセットオールコントローラ オールノートオフ オムニオフ オムニオン モノ ポリ	x	5-14ch	XG

コード	ファンクション	送信	受信	備考
Cn,nn	プログラムチェンジ	x	1ch	上鍵盤
		x	2ch	下鍵盤
		x	3ch	ペダル鍵盤
		x	5-14ch	XG
		16ch	16ch	コントロール
Dn,00-7F	アフタータッチ	(1ch)*	1ch	上鍵盤
		(2ch)*	2ch	下鍵盤
		(3ch)*	3ch	ペダル鍵盤
			(4ch)*	リード1
			5-14ch	XG
En,00-7F,00-7F	ピッチベンド	(1ch)*	1ch	上鍵盤
		(2ch)*	2ch	下鍵盤
		x	(4ch)*	リード1
			5-14ch	XG

\*MIDI設定で変更。

\*\*4chに設定したときのみ出力される。

## 1.2 XGモード

コード	ファンクション	送信	受信	備考
8n,nn,00-7F	ノートオフ	x	1-16ch	
9n,nn,00	ノートオフ	(1ch)*		上鍵盤
9n,nn,01-7F	ノートオン	(2ch)* (3ch)*		下鍵盤 ペダル鍵盤
			1-16ch	
Bn,00,00-7F	バンクセレクト	x	1-16ch	
Bn,20,00-7F				
Bn,01,00-7F	モジュレーション	x	1-16ch	
Bn,04,00-7F	セカンドエクスプレッション	16ch (4ch)**	x	コントロール リード1
Bn,05,00-7F	ポルタメントタイム	x	1-16ch	
Bn,06,00-7F	データエントリー	x	1-16ch	
Bn,26,00-7F				
Bn,07,00-7F	ボリューム	x	1-16ch	
Bn,0A,00-7F	パン	x	1-16ch	
Bn,0B,00-7F	エクスプレッション	16ch		コントロール
			1-16ch	
Bn,10,00-7F	VA用アフター	(1ch)*	x	上鍵盤
Bn,40,00-7F	ホールド	x	1-16ch	
Bn,41,00-7F	ポルタメント	x	1-16ch	
Bn,42,00-7F	ソステヌート	x	1-16ch	
Bn,43,00-7F	ソフトペダル	x	1-16ch	
Bn,47,00-7F	レゾナンス	x	1-16ch	
Bn,48,00-7F	リリースタイム	x	1-16ch	
Bn,49,00-7F	アタックタイム	x	1-16ch	
Bn,4A,00-7F	ブライツネス	x	1-16ch	
Bn,54,00-7F	ポルタメントコントロール	x	1-16ch	
Bn,5B,00-7F	リバーブセンドレベル	x	1-16ch	
Bn,5D,00-7F	コーラスセンドレベル	x	1-16ch	
Bn,5E,00-7F	パリエーションエフェクトセンドレベル	x	1-16ch	
Bn,60,00-7F	データインクリメント	x	1-16ch	
Bn,61,00-7F	データデクリメント			
Bn,62,00-7F	NRPN LSB	x	1-16ch	
Bn,63,00-7F	NRPN MSB			
Bn,64,00-7F	RPN LSB	x	1-16ch	
Bn,65,00-7F	RPN MSB			

コード	ファンクション	送信	受信	備考
Bn,78,00	オールサウンドオフ	x	1-16ch	
Bn,79,00	リセットオールコントローラ			
Bn,7B,00	オールノートオフ			
Bn,7C,00	オムニオフ			
Bn,7D,00	オムニオン			
Bn,7E,00	モノ			
Bn,7F,00	ポリ			
Cn,00-7F	プログラムチェンジ	16ch	1-16ch	コントロール
Dn,00-7F	アフタータッチ	(1ch)* (2ch)* (3ch)*	1-16ch	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
En,00-7F,00-7F	ピッチベンド	(1ch)* (2ch)* x	1-16ch	上鍵盤 下鍵盤

\*MIDI設定で変更。

\*\*4chに設定したときのみ出力される。

## 2. リアルタイムメッセージ

コード	ファンクション	送信	受信	備考
F8	クロック		*	
FA	スタート			
FC	ストップ			
FE	アクティブセンス			
FF	リセット	x	x	

\*外部同期モードのみ。

## 3. エクスクルーシブメッセージ

### 3.1 フォーマット

ユニバーサルリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0,7F,7F,04,01,SS,TT,F7 XN	XGマスターボリューム	x	

ユニバーサルノンリアルタイムメッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0,7E,7F,09,01,F7 XN	GM ON	x	

XGネイティブ

コード	メッセージ	送信	受信
F0,43,1N,4C,AH,AM,AL,...data...F7	XGパラメータチェンジ	x	
F0,43,0N,4C,BH,BL,AH,AM,AL,...data...cc,F7	XGバルクダンプ	x	
F0,43,1N,27,30,00,00,MM,LL,cc,F7	XGマスターチューニング	x	
F0,43,1N,4C,00,00,7E,00,F7	XGシステム ON	x	

クラビノーバエクスクルーシブ

コード	メッセージ	送信	受信
F0,43,73,01,02,F7 03	内部同期モード要求 外部同期モード要求	x x	

エレクートンエクスクルーシブ

コード	メッセージ	送信	受信
F0,43,70,70,00,...データ...,F7 78	バルクダンブデータ	x	
F0,43,70,ID,00,F7	モデルIDデータ		x
F0,43,70,70,nn(*1),F7 78	データ送信要求	x x	
F0,43,70,70,nn(*2),F7 78	データ受信要求	x x	
F0,43,70,70,01,ID1,ID2,SPI,SPh,DCI,DCh,F7 78	音色パラメータ送信要求	x x	
F0,43,70,70,02,ID1,ID2,SPI,SPh,DCI,DCh,F7 78	音色パラメータ受信要求	x x	
F0,43,70,70,30,F7	モデルID送信要求	x	
F0,43,70,70,38,7F,F7 00	バルクダンブアクノリッジ バルクダンブアンアクノリッジ	x	x x
F0,43,70,70,40,nn(*3),7F,F7 00	スイッチON スイッチOFF		
F0,43,70,70,40,50,TL,TH,F7(*4)	テンポ		
F0,43,70,78,41,cd,dd,F7(*5)	パネルスイッチイベント		
F0,43,70,78,42,...データ...,F7	カレントレジストデータ		
F0,43,70,78,44,...データ...(*5),F7	MIDIパラメータ		
F0,43,70,70,70,nn(*6),F7	MDR	*	*
F0,43,70,70,73,F7	EL ON	x	
F0,43,70,70,78,SC,NC,F7	バーシグナル		

X : don't care N : Device Number(ELX-1mでは 0 のみ) ID:モデルID=49

\*1 送信要求コード

nn	データ
10H	全RAMデータ
11H	レジストレーションデータ
12H	リズムシーケンスデータ
14H,15H	ユーザーパターンデータ
16H	ユーザーボイス
17H	キーボードバーカッションアサイン

\*2 受信要求コード

nn	データ
20H	全RAMデータ
21H	レジストレーションデータ
22H	リズムシーケンスデータ
24H,25H	ユーザーパターンデータ
26H	ユーザーボイス
27H	キーボードバーカッションアサイン

\*3 スイッチ

nn	スイッチ	送信	受信
45H	レフトフットスイッチ		
47H	ニーレバー		
48H	フィルイン1		
4BH	イントロ/エンディング		
4DH	ソロバー		

#### \*4 スイッチコード一覧

##### セレクター

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
02	アッパーボイス1セレクター		[00-0D]		[00-0D]	スイッチナンバー
03	ローボイス1セレクター		[00-0D]		[00-0D]	スイッチナンバー
04	アッパーボイス2セレクター		[00-0D]		[00-0D]	スイッチナンバー
05	ローボイス2セレクター		[00-0D]		[00-0D]	スイッチナンバー
06	リードボイス1セレクター		[00-04]		[00-04]	スイッチナンバー
07	ペダルボイス1セレクター		[00-04]		[00-04]	スイッチナンバー
08	ペダルボイス2セレクター		[00-04]		[00-04]	スイッチナンバー
09	リードボイス2セレクター		[00,05-08]		[00-08]	スイッチナンバー
0B	リズムセレクター		[00-0B]		[00-04]	スイッチナンバー
0F	レジストレーションメモリ	×			[00-0F]	

##### ボリューム

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
12	アッパーボイス1ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
13	ローボイス1ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
14	アッパーボイス2ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
15	ローボイス2ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
16	リードボイス1ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
17	ペダルボイス1ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
18	ペダルボイス2ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
19	リードボイス2ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
1A	リズムボリューム		[00-7F]		[00-7F]	ボリュームデータ 00:MAX,7F:MIN
1B	リバーブボリューム		[00-7F]		[00-7F]	デプスデータ 00:MAX,7F:MIN

##### フルートボイス

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
30	アッパーフルート		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
31	ローフルート		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

##### トゥロー

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
36	リードボイス1トゥロー		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
37	ペダルボイス1トゥロー		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
38	ペダルボイス2トゥロー		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

##### ソロモード

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
39	リードボイス2ソロ(バー)		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

##### プリリアンス

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
42	アッパーボイス1プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー
43	ローボイス1プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー
44	アッパーボイス2プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー
45	ローボイス2プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー
46	リードボイス1プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー
47	ペダルボイス1プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー
48	アッパーボイス2プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー
49	リードボイス2プリリアンス		[00-06]		[00-06]	00:プリリアント,06:メロー

## サステイン

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
50	アッパーサステイン		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
51	ローサステイン		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
52	ペダルサステイン		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

## ソロバー

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
59	ソロバー	×	[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

## ペダルダイナミックコントロール

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
57	ペダルダイナミックコントロール		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

## キーボードパーカッション

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
5B	ローキーボードパーカッション		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
5C	ペダルキーボードパーカッション		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

## ディスエーブル

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
5F	ディスエーブル		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON

## トレモロ

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
60	トレモロ		[00-01]		[00-01]	00:SLOW,01:FAST

## リズムシーケンス

コード	スイッチ	送信	送信値	受信	受信値	備考
61	シーケンス1		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
62	シーケンス2		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
63	シーケンス3		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON
64	シーケンス4		[00-01]		[00-01]	00:OFF,01:ON



\*5 EL MIDIパラメーター

音群パラメーター  
オーケストラ音群パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
00	00-07	00-0D	2	00-7F	音色アサインナンバーH			[00-7F]		[00-7F]	
				00-7F	音色アサインナンバーL			[00-0F]		[00-7F]	
00	00-07	10	1	00-0D	音色セレクトナンバー		x	[00-0D]		[00-0D]	
00	00-07	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	x	[00-7F]		[00-7F]	
00	00-07	12	1	00-7F	リバーブセンドレベル	00:MIN 7F:MAX		[00-7F]		[00-7F]	
00	00-07	13	1	00-7F	ブリリアンス	00:Brilliant  40:Center  7F:Mellow	x	[00] [15] [2B] [40] [55] [6B] [7F]		[00-0A] [0B-17] [18-35] [36-4A] [4B-5F] [60-75] [76-7F]	
00	00-07	14	1	00-04	フィート	00:Preset 01:16Feet 02:8Feet 03:4Feet 04:2Feet		[00] [01] [02] [03] [04]		[00][05-7F] [01] [02] [03] [04]	
00	00-07	15	1	00-7F	パン	00:Right  40:Center  7F:Left		[0B] [1D] [2B] [40] [55] [63] [75]		[00-11] [12-25] [26-31] [32-4E] [4F-5A] [5B-6E] [6F-7F]	
00	00-07	16	1	00-7F	イニシャルタッチセンス	00:浅い 7F:深い		[00-7F]		[00-7F]	
00	00-07	17	1	00-7F	アフタータッチセンス	00:浅い 7F:深い		[00-7F]		[00-7F]	
00	00-07	19	1	00-01	ユーザーピブラート	00:PRESET 01:USER		[00] [01]		[00] [01-7F]	
00	00-07	1A	1	02-1A	ピブラートディレイ	00:Short 7F:Long		[02-1A]		[00-7F]	
00	00-07	1B	1	00-54	ピブラートデプス	00:MIN 7F:MAX		[00-54]		[00-7F]	
00	00-07	1C	1	3C-6C	ピブラートスピード	00:Slow 7F:Fast		[3C-6C]		[00-7F]	
00	00-05	1D	1	00-7F	ピッチ(ホリゾンタル)	00:狭い 7F:広い		[00-7F]		[00-7F]	
00	00-07	1E	1	00-7F	タッチピブラートON/OFF	00:OFF 01:ON		[00] [7F]		[00] [01-7F]	
00	00-07	1F	1	00-01	TO LOWER/SOLO(BAR)	00:OFF 01:ON	x	[00] [01]		[00] [01-7F]	LEAD2:SOLO(BAR)
00	04-07	20	1	00-02	スライド	00:OFF 01:ON 02:KneeControl		[00] [01] [02]		[00] [01] [02]	
00	04-05	21	1	02-7F	スライドTIME	02:Fast 7F:Slow		[02-7F]		[00-7F]	
00	04-05	22	1	00-2B	ディチューンUP	00:Normal 2B:TuneUP		[00-2B]		[00-7F]	
00	00-01 04-07	23	1	00-01	セカンドエクスプレッション	00:OFF 01:ON		[00] [01]		[00] [01-7F]	
00	00-05	24	1	00-01	グライド	00:OFF 01:ON		[00] [01]		[00] [01-7F]	
00	00-07	25	1	7A-06	音群トランスポーズ	7A:-6 00:Normal 06:+6		[7A] [00] [06]		[40-7A] [00] [06-3F]	
00	00-07	26	1	00-	音律:タイプ	00:平均律					
00	00-07	27	1	00-	音律:キー	00:C					
00	06-07	28	1	00-01	Mono/Poly	00:Mono 01:Poly		[00] [01]		[00] [01-7F]	
00	05	29	1	00-01	高音/後着	00:高音 01:後着		[00] [01]		[00] [01-7F]	
00	00-07	2A	1	00-2B	ディチューンDOWN	00:Normal 2B:TuneDOWN		[00-2B]		[00-7F]	

## フルートボイス音群パラメーター

Address		Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
01	00-01	00	1	00-7F	FLUTE 16Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	01	1	00-7F	FLUTE 8Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	02	1	00-7F	FLUTE 5-1/3Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	03	1	00-7F	FLUTE 4Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	04	1	00-7F	FLUTE 2-2/3Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	05	1	00-7F	FLUTE 2Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	06	1	00-7F	FLUTE 1-3/5Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	08	1	00-7F	FLUTE 1Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	09	1	43-7F	FLUTE Response		[43-7F]		[00-7F]	
01	00-01	0A	1	00-7F	ATTACK 4Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	0B	1	00-7F	ATTACK 2-2/3Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	0C	1	00-7F	ATTACK 2Feet		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	0D	1	30-48	ATTACK Length		[30-48]		[00-7F]	
01	00-01	0E	1	00-7F	クリック		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	11	1	00-7F	フルートカバーON/OFF	x	[00] [01]		[00] [01-7F]	
01	00-01	12	1	00-7F	ボリューム		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	13	1	00-7F	リバーブセンドレベル		[00-7F]		[00-7F]	
01	00-01	20	1	00-07 40-47	パラメーターロード		[00-07] [40-47]		[00-07] [40-47]	
01	00-01	21	1	40-47	パラメーターセーブ		[40-47]		[40-47]	

## 音群エフェクトパラメーター

Address		Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
00-01	00-07	3F	1	00-06	エフェクトセレクト		[00] [01] [02] [03] [04] [05] [06]		[00][07-7F] [01] [02] [03] [04] [05] [06]	
00-01	00-07	40-42	1	00-7F	リバーブパラメーター	x	[00-7F]		[00-7F]	
00-01	00-07	48-4A	1	00-7F	トレモロパラメーター	x	[00-7F]		[00-7F]	
00-01	00-07	50	1	00-7F	シンフォニックパラメーター		[00-7F]		[00-7F]	
00-01	00-07	58-5B	1,2	00-7F	ディレイパラメーター		[00-7F]		[00-7F]	
00-01	00-07	60-62	1	00-7F	フランジャーパラメーター		[00-7F]		[00-7F]	
00-01	00-07	68-69	1	00-7F	ディストーションパラメーター		[00-7F]		[00-7F]	

鍵盤パラメーター  
サステインパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
02	00-02	00	1	00-01	サステインON/OFF	00:OFF 01:ON	x	[00] [01]		[00] [01-7F]	
02	00-02	01	1	15-3D	サステインレンジ	19:Short(PK), 15:Short(UK, LK) 3D:Long(PK), 37:Long(UK, LK)		[15-3D]		[00-7F]	

キーボードパーカッションパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
02	01-02	10	1	00-01	キーボードパーカッション	00:OFF 01:ON	x	[00] [01]		[00] [01-7F]	
02	01-02	11	1	00-08	キーボードパーカッションモード	00:Preset 01-08:UserAssign 1-8		[00] [01-08]		[00] [01-08]	

鍵盤エフェクトパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
02	00-02	40-42	1		リバーブパラメーター		x	[00-7F]		[00-7F]	
02	00-02	48-4A	1		トレモロパラメーター		x	[00-7F]		[00-7F]	
02	00-02	50	1		シンフォニックパラメーター		x	[00-7F]		[00-7F]	
02	00-02	58-5B	1,2		ディレイパラメーター		x	[00-7F]		[00-7F]	
02	00-02	60-62	1		フランジャーパラメーター		x	[00-7F]		[00-7F]	
02	00-02	68-69	1		ディストーションパラメーター		x	[00-7F]		[00-7F]	

リズム  
リズムパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
03	00	00-0B	1	00-65 67-98	パターンアサインナンバー	パターンナンバー		[00-62]		[00-62]	
03	00	10	1	00-0B	パターンセレクトナンバー	セレクトのスイッチ番号	x	[00-0B]		[00-0B]	
03	00	11	1	00-7F	ボリューム	00:MIN 7F:MAX	x	[00-7F]		[00-7F]	
03	00	12	1	00-7F	リバーブセンドレベル	00:MIN 7F:MAX		[00-7F]		[00-7F]	
03	00	14	1	00-01	オートバリエーション	00:OFF 01:ON		[00] [01]		[00] [01-7F]	
03	00	15	1	00-7F	リズムバランス	00:Cymbal 40:Center 7F:Drums		[00-7F]		[00-7F]	
03	00	16	1	00-01	セカンドエクスプレッション テンポコントロール	00:OFF 01:ON		[00] [01]		[00] [01-7F]	
03	00	17	1	00-03	フットスイッチリズムモード	00:OFF 01:RhythmStop 02:Ending 03:FillIn		[00] [01] [02] [03]		[00][04-7F] [01] [02] [03]	

リズムシーケンスパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
03	01	00-03	1	00-01	リズムシーケンス	00:OFF 01:ON	x	[00] [01]		[00] [01-7F]	

### アカンパニメントパラメーター

Address				Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
03	02	10	1	00-03	パターンセレクトナンバー	00:Type1		[00]		[00]		
						01:Type2		[01]		[01]		
						02:Type3		[02]		[02]		
						03:Type4		[03]		[03]		
03	02	11	1	00-01	ボリュームミュート	00:OFF		[00]		[00]		
						01:MUTE		[01]		[01-7F]		
03	02	12	1	00-7F	ボリューム	00:MIN		[00-7F]		[00-7F]		
						7F:MAX						
03	02	13	1	00-7F	リバーゼンドレベル	00:MIN		[00-7F]		[00-7F]		
						7F:MAX						

### A.B.C設定パラメーター

Address				Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
03	03	00	1	00-03	ABCモード	00:OFF		[00]			[00][04-7F]	
						01:SingleFinger		[01]		[01]		
						02:Fingerd		[02]		[02]		
						03:CustomABC		[03]		[03]		
03	03	01	1	00-01	LKメモリ	00:OFF		[00]		[00]		
						01:ON		[01]		[01-7F]		
03	03	02	1	00-01	PKメモリ	00:OFF		[00]		[00]		
						01:ON		[01]		[01-7F]		

### M.O.C設定パラメーター

Address				Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
03	04	00	1	00-03	M.O.C.モード	00:OFF		[00]			[00][04-7F]	
						01:Close2Note		[01]		[01]		
						02:Close3Note		[02]		[02]		
						03:PassBOpen		[03]		[03]		
03	04	01	1	00-01	M.O.C.ニールコントロール	00:OFF		[00]		[00]		
						01:ON		[01]		[01-7F]		

全体  
全体パラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
04	00	00	1	00-01	ディスプレイ	00:OFF 01:ON	×	[00] [01]		[00] [01-7F]	
04	00	01	1	00-01	フルトカプラーアタックモード	00:EachKey 01:FirstNewKey		[00] [01]		[00] [01-7F]	
04	00	02	1	3A-46	トランスポーズ	3A:KeyDown 40:Normal 46:KeyUp		[3A] [40] [46]		[3A] [40] [46]	
04	00	03	1	00-0B	セカンドエクスプレッション変化幅	01:100¢ 0C:1200¢		[01-0C]		[01-0C]	
04	00	04	1	00-03	フットスイッチモード	00:OFF 01:Rhythm 02:Glide 03:Tremolo		[00] [01] [02] [03]		[00][04-7F] [01] [02] [03]	
04	00	05	1	3C-4F	ピッチ	3C:PitchDown 40:Normal 4F:PitchUp		[3C-4F]		[3C-4F]	
04	00	06	1	04-1C	グライドTIME	04:Fast 1C:Slow		[04-1C]		[00-7F]	
04	00	07	1	34-4C	マニュアルバランス	34:Upper 40:Center 4C:Lower		[34-4C]		[00-7F]	
04	00	08	1	00-01	ペダルD.R.C.	00:OFF 01:ON	×	[00-01]		[00] [01-7F]	
04	00	09	1	00-01	LIT	00:Mode1 01:Mode2		[00] [01]		[00] [01]	
04	00	0A	1	00-01	EXPRESSION INT/EXT	00:Internal 01:External	×	[00] [01]		[00][02-7F] [01-7F]	

全体エフェクトパラメーター

Address			Size	Data	パラメーター	データ	送信	送信値	受信	受信値	備考
04	00	40-42	1		リバーパラメーター			[00-7F]		[00-7F]	
04	00	48-4A	1		トレモロパラメーター			[00-7F]		[00-7F]	
04	00	50	1		シンフォニックパラメーター		×	[00-7F]		[00-7F]	
04	00	58-5B	1,2		ディレイパラメーター		×	[00-7F]		[00-7F]	
04	00	60-62	1		フランジャーパラメーター		×	[00-7F]		[00-7F]	
04	00	68-69	1		ディストーションパラメーター		×	[00-7F]		[00-7F]	

\*6 MDR

nn	コマンド	送信	受信
01H	プレイスタート	×	
02H	プレイストップ	×	
03H	レコードスタート	×	
04H	レコードストップ	×	

# MIDIインプリメンテーションチャート

YAMAHA [Electone-EL mode] / Model: ELX-1m

Date:16. Jan.2000

Version: 1.00

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16チャンネル <sup>1</sup> 1-16	1-3, 5-16チャンネル <sup>2</sup> 4チャンネル	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 <sup>3</sup> *****	0-127 <sup>4</sup>	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0, 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	× ○	
ピッチベンダー		○ 5	○ 5	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 96, 97 64-67 71-74 84, 91, 93, 94 98-99, 100-101 120, 121	× × ○ 7 × ○ 7 ○ 8 × × × × × × ×	○ 6 ○ 6 ○ 7 ○ 6 ○ 6, 7 ○ 8 ○ 6 ○ 6 ○ 6 ○ 6 ○ 6 ○ 6	バンクセレクト  セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ データエントリー-SW サウンドコントローラー  NRPN, RPN
プログラムチェンジ	設定可能	○ 10 *****	○ 11	
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	○ 9 ○	(FAH, FCH)
その他	ローカルON/OFF オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × ○ ×	× ○ (123-127) <sup>6</sup> ○ ×	
備考	<p>1 1チャンネル:上鍵盤、2チャンネル:下鍵盤、3チャンネル:ペダル鍵盤、16チャンネル:コントロール</p> <p>2 1チャンネル:上鍵盤、2チャンネル:下鍵盤、3チャンネル:ペダル鍵盤、4チャンネル:リードボイス1、5-14チャンネル:YG、15チャンネル:キーボードバーカッション、16チャンネル:コントロール</p> <p>3 上鍵盤:36-96、下鍵盤:36-96、ペダル鍵盤:36-60</p> <p>4 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、リードボイス1;36-96、XG:0-127、バーカッション:3-127</p> <p>5 上鍵盤:アッパーキーボードホリゾンタルタッチ、下鍵盤:ロワーキーボードホリゾンタルタッチ</p> <p>6 XGのみ</p> <p>7 コントロールのみ</p> <p>8 アッパーキーボードのみ</p> <p>9 エクスターナルモードのみ</p> <p>10 コントロール:0-15、112-116</p> <p>11 上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、コントロール:0-15、112-116、XG:0-127</p>			

モード1:オムニ・オン、ポリ  
モード3:オムニ・オフ、ポリ

モード2:オムニ・オン、モノ  
モード4:オムニ・オフ、モノ

○: あり  
×: なし

ファンクション		送信 <sup>12</sup>	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1, 2, 3, 16チャンネル 1-16	1-16チャンネル 1-16チャンネル	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 × *****	モード3 × ×	
ノートナンバー	音域	36-96 *****	0-127	
ペロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0, 8nH	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× ○	× ○	
ピッチベンダー		○	○	
コントロールチェンジ	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 16 96, 97 64-67 71-74 84, 91, 93, 94 98-99, 100-101 120, 121	× × ○ × ○ ○ × × × × × × ×	○ ○ × ○ ○ × ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンクセレクト  セカンドエクスプレッションペダル データエントリー エクスプレッションペダル VAアフタータッチ データエントリーSW  サウンドコントローラー  NRPN, RPN
プログラムチェンジ	設定可能	○ 0-15, 112-116 *****	○	
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソングポジション ソングセレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム	クロック コマンド	○ ○	× ×	
その他	ローカルON/OFF オールノートオフ アクティブセンシング リセット	× × ○ ×	× ○ (123-127) ○ ×	
備考	12 ELモードと同じ			

モード1:オムニ・オン、ポリ  
モード3:オムニ・オフ、ポリ

モード2:オムニ・オン、モノ  
モード4:オムニ・オフ、モノ

○: あり  
×: なし

## 故障かな?と思ったら

現象	原因と対処
<b>楽器全般</b>	
時々ガリッとかポツンという雑音が入る。	近くで電気器具の電源をオン/オフしたり、電気ドリルなどを使用している場合は、雑音が入ることがあります。原因と思われる機器から、なるべく離れたコンセントを使ってください。また、原因不明の場合は、サービスセンターまでご相談ください。
携帯電話や、ラジオ、テレビ、無線などの電波が入る。	近くで携帯電話を使用していたり、近くに放送局やアマチュア無線局があるためです。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ラジオやテレビなどに雑音が入ることがある。	エレクトーンのすぐ近くにラジオやテレビを置くと、雑音が入ることがあります。できるかぎり離してご使用ください。
音が周囲のものを共鳴させてびりつく。	エレクトーンの音は持続音が多いため、周囲の戸棚やガラスなどの家具類を共鳴させることがあります。気になる場合は、家具類の配置を工夫するか、エレクトーンの音量を小さくしてください。
ディスプレイセレクトセクションのボタンの中で点灯しないものがある。	ボイスエディット、リズムプログラム、フルートボイス、トレモロボタンを押すと点灯しますが、それ以外のボタンを押した場合は一時的に点滅するだけです。
ボリュームを最大にセットしても、音が小さすぎる。	マスターボリュームが最小近くになっています。時計回りに回してください。エクスペリションペダルが踏み込まれていません。ペダルを踏み込んでください。
コントロールパネル等が正常に働かない。 または、メモリーしていた情報が変わってしまう。	非常にまれなことですが、落雷などにより異常電圧が流れ、エレクトーンが正常に機能しなくなったり、メモリーしていた情報が変わったりすることがあります。このような場合は、いったん電源スイッチを切り、データコントロールボタンの左端の[ ]を押しながら、電源スイッチをもう一度入れてください(パワーオンリセット)。それでも正常に働かない場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ボタンを押しても、そのボタンのメニューが表示されない。	ホールドボタンがオンになっています。ホールドをオフにして、あらためて目的のボタンを押してください。
<b>音色/リズム</b>	
選んだ音色によって、鍵盤位置による音量のばらつきがある。	一般に電子楽器は、音色を変えるという本質的な要素を持つため、音色による各鍵盤の音量ばらつきをなくすことは非常に困難です。エレクトーンはどの音色でも演奏上問題の無いように設計、調整されていますが、設置場所や聞く位置によって音量や音色が異なることがあります。どうしても気になる場合は、サービスセンターまでご相談ください。
ペダル鍵盤ではピッチが高く、上/下鍵盤の高音部ではピッチが低く感じられる。	特にピアノと比較した場合に感じることです。ピアノでは倍音構成が複雑なため、高音と低音の調律は実音での調律ができず、倍音を聞いて調律しています。エレクトーンの場合は逆に実音で調律していますから、ピアノとエレクトーンでは、高音と低音の調律自体が本質的に違うわけです。
割れるような感じや、ノイズが入るような感じのする音色がある。	おもに管楽器の音色で感じることです。これは実際の楽器音の特長を再現するため、意図的に組み込まれた音色効果です。ブラスの振動やブレスノイズなど、よりリアルな特徴をそなえた音色が得られます。
複数の鍵盤を押さえたとき、鳴らない音がある。	上鍵盤または下鍵盤では、上/下鍵盤合わせて最大14音まで同時に発音するようになっています。ペダルポリモードをオンにした場合は、上/下/ペダル鍵盤合わせて最大14音まで同時発音します。また、フルートボイスは、上/下鍵盤合わせて最大12音まで同時に発音します。ただし、アタック音は、上/下鍵盤それぞれ6音を同時に発音します。この同時発音数を超えると、音が鳴らない場合が生じます。
ペダル鍵盤またはリードボイスを同時に2音押さえても、1音しか発音しない。	通常、ペダル鍵盤では同時に1音しか発音しないようになっています。同時に2音以上押さえた場合は、高音が優先されます。なお、ポリモードをオンにすることで、複音発音の状態に変更することができます。また、リードボイスは、常に1音しか発音しないようになっています。同時に2音以上押さえた場合は、高音が優先されますが、リードボイス2の場合、後着優先に変更することができます。



現象	原因と対処
<b>音色/リズム</b>	
上鍵盤の音量が下鍵盤の音量に比べて大きすぎる。(またはその逆)	マニュアルバランスがアッパーまたはロー側に寄りすぎています。VOICE DISPLAY ボタンを押してLCDにボイスディスプレイを表示させ、マニュアルバランスを設定しなおしてください。
ボリュームをセットしても、ペダル鍵盤の音色が発音しない。	オートベースコードのシングルフィンガーまたはフィンガーコードがセットされています。リズムコンディション、または、A.B.C./M.O.C.メニューのA.B.C.モードをオフにしてください。 ペダルボタンのT0 LOWER(トゥローワー)ボタンが2つともオンになっています。ボタンをオフにしてください。
ページボタンでボイス/リズムメニューを選んでいるときに、LCDディスプレイ上段の音色/リズム名とその下のボイス/リズムメニューのカテゴリーが異なる。	LCDディスプレイ上段には現在選択されている音色/リズム名が表示されます。ほかの音色/リズムを選択しなおすまで表示は変わりません。
下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえるとリズム楽器の音と一緒に発音する。	キーボードパーカッションがオンになっています。 キーボードパーカッションを使用しないときはオフにしてください。
リズムドットボタンを押してユーザーリズムをスタートしたが、リズムが発音されない。	ユーザーリズムは、リズムパターンプログラムでつくったリズムを呼び出すセクションなので、最初はブランクになっています。
<b>エフェクト</b>	
タッチコントロールが思ったよりきかない。	ボイスコンディションでのタッチトーンのレベル設定がゼロになっています。ボイスコンディションのメニューを表示させ、タッチトーンのレベルを上げてください。
パネル左端のリバースボリュームを上げたが、かけたい音群にリバースがかからない。	かけたい音群のリバースが0に設定されています。まず、リバース2～3ページのかけたい音群のリバースボリュームを上げてください。
ディスプレイセレクトのトレモロボタンを押したが、トレモロがかからない。	トレモロ効果を得るためには、まず、ボイスコンディションのページ1(ボイスメニュー音色)で、または、フルートボイスのV0Lページ(フルートボイス)でトレモロ機能を選択することが必要です。
<b>A.B.C./アカンパニメント</b>	
A.B.C.のシングルフィンガーで下鍵盤の高い方を押さえても、音程が変わらない。	シングルフィンガーでは定められた1オクターブのなかの音が出るようになっています。同じコードまたは同じ音色であれば、下鍵盤のどの位置を押さえても同じ音程で和音が得られます。
イントロ/エンディングパターンに入っているとき、下鍵盤を弾いても発音しない。	アカンパニメントコードが自動的に選択演奏されるので、イントロ/エンディングパターンが演奏中は、その他の音は発音されないようになっています。
アカンパニメントを選んでリズムをスタートさせたが、アカンパニメントが鳴らない。	アカンパニメントのボリュームが0になっています。リズムコンディションページで、アカンパニメントのボリュームを上げてください。
メロディオンコードによるハーモニーの音が発音しない。	上鍵盤でリードボイスだけが発音するようになっています。アッパーキーボードボイスまたは、アッパーフルートボイスをセットしてください。
ベースパターンが発音しない。	ベースがポリモードになっていませんか。
<b>レジストレーションメモリー</b>	
レジストレーションに記憶されない機能がある。	次の機能は記録されないようになっています。 リズムのスタート、シンクロススタート、フィルイン、イントロ/エンディングなどの各スイッチ機能、ユーザーボイスの内容、ユーザーリズムの内容、レジストシフト、MDRセレクトボタンなど。詳細については76ページをご参照ください。
トゥーディスクの操作をしたらエラー表示になり、データが移らない。	操作が不適切であるか、フロッピーディスクのライトプロテクトタブがオンになっています。操作方法などを確認してください。

現象	原因と対処
<b>ボイスエディット</b>	
ボイスエディットを押したのに、ディスプレイにエディットのメニューが表示されない。	ボイスエディットボタンだけを押しているためです。ボイスエディットボタンを押しながら、エディットしたい音色ボタンを押さないとボイスエディットのメニューは表示されません。
ボイスエディットを行なっているとき、鍵盤を押さえても指定した音色が発音しない。	オペレーターがオフになっているか、アウトプットレベルがゼロになっています。オペレーターをオンにするか、アウトプットレベルを上げてください。 エンベロープジェネレーターの各レベルが極端に低くなっています。設定をなおしてください。
ボイスエディットで、FMオペレーターのキャリアのエンベロープジェネレーターを変更したら、音色の変化するタイミングがずれてしまう。	FMオペレーターのモジュレーターのエンベロープジェネレーターを変更していないために、時間的に変化するタイミングが音量と音色でずれています。モジュレーターのエンベロープジェネレーターを変更してください。
<b>リズムプログラム</b>	
リズムパターンプログラムを設定しているときに、新しく打楽器音を入力しようとしても発音しない。	16トラックすべてに打楽器音が入力されてしまうと、次に新しく入力しようとした打楽器音は発音されません。 必要であれば、既存のトラックのひとつを消去して入力してください。
<b>MDR</b>	
録音/再生ができない。	鍵盤ごとのレコード/プレイのパート選択ボタンがオフになっています。録音/再生したいパートのボタンを押してオンにしてください。
40ソングまでデータの録音/記録ができない。	ひとつのソングに記録したデータの量が多い場合、メモリー残量が足りなくなることがあります。メモリー残量をご確認ください。
演奏が終わる前に録音がストップしてしまった。	メモリー残量が足りない場合:別のディスクを使用してください。 既に録音してあるソングナンバーに録音する場合:録音する曲の長さが前の曲の長さになっています。前の曲をデリートしてから、録音しなおしてください。
録音開始時にリズムがスタートしなかったり、スタートさせたリズムがストップしてしまう。	録音開始時にリズムがスタートした場合、リズムをストップさせる仕様になっています。リズムを使用する場合は、デジタルディスプレイの表示が--からメモリー残量表示に切り替わった後でスタートさせてください。
再生されていたエレクトーンの音が鳴りっぱなしになった。	イジェクトボタンを押してディスクを取り出したためです。ストップボタンを押して再生をストップしてから、ディスクを取り出して、電源を切るようにしてください。

## パネルロックについて

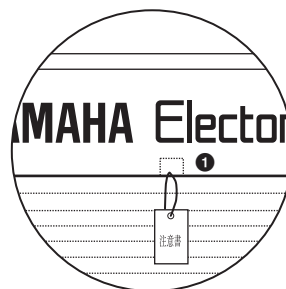
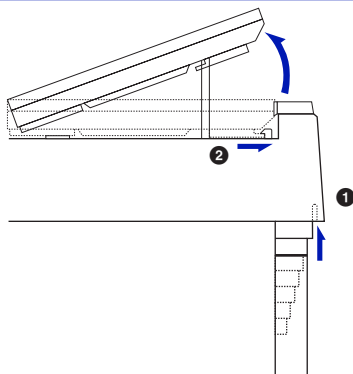
ELX-1mのセンターパネルは、移動中の振動を防ぐため、パネルロック機構が付いています。

パネルを起こしたいときは、本体リアパネル中央のロックレバー①を押しながらセンターパネルを軽く押してください。

パネルフック②がはずれ、ロックが解除されます。

ELX-1m使用時は、パネル側の金具を下方へ回しておいてください。

パネルを起こすとき/倒すときは、必ず両手で両サイドを持ち、上下させてください。



リアパネル

# ELX-1m 仕様

鍵盤		上鍵盤：61鍵(C-C)、下鍵盤：61鍵(C-C)、ペダル：25鍵(C-C)
タッチトーン	イニシャルタッチ	アッパー、リード、ロワー、ペダル
	アフタータッチ	アッパー、リード、ロワー、ペダル
ピッチ	水平ソノトアルタッチ	アッパー、リード、ロワー
音色	音源	AWM・FM、VA
	アッパーキーボードボイス1、2 ロワーキーボードボイス1、2	ストリングス1、2、3、4、5、6、7、8、ピチカートストリングス、トレモロストリングス、シンセストリングス1、2、3；、プラス1、2、3、4、5、シンセプラス1、2、3、4；クラリネット1、2、3、バスクラリネット、シンセクラリネット1、2；サクソフォン1、2、ソプラノサクソ、サクソアンサンブル1、2、シンセサクソ、シンセリード1、2、3、4、5、6、7；コーラス1、2、3、4、5、6、7、8、ボーカル；オルガン1、2、3、4、ジャズオルガン1、2、3、4、ポップオルガン1、2、シアターオルガン1、2、アコーディオン、バンドネオン；ピアノ1、2、ホンキートンクピアノ、エレクトリックピアノ1、2、3、4、ハーブシコード、クラビ、クラビコード；ギター1、2、3、12弦ギター、バンジョー、マンドリン、シタール、三味線、エレクトリックギター1、2、ミュートギター、ディストーションギター、ハーブ、スチールギター、琴、大正琴；ピブラフォン、グロッケン、チェレスタ、ミュージックボックス、マリンバ、シロフォン、チャイム、シンセチャイム、スチールドラム；コズミック1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16；トウティ1、2、3、4、5、6、7、8、9、10；[アッパー]ハーモニカ1、2；[ロワー]ホルン1、2、3、4、ミュートホルン；ユーザー1～16；[ドットボタン]1、2；アッパー=115ボイス；ロワー=118ボイス；ボリウム、プリリアンス
	リードボイス1	バイオリン1、2、3、4、5、チェロ、ピチカートバイオリン、胡弓；フルート1、2、3、4、リコーダー、ピッコロ、横笛、オカリナ、パンフルート、尺八、ホイッスル；オーボエ1、2、3、4、イングリッシュホルン1、2、バスーン1、2、3；トランペット1、2、3、4、5、6、ミュートトランペット、ユーフォニウム、トロンボーン1、2、3、ミュートトロンボーン、フリューゲルホルン；ユーザー1～16；[ドットボタン]1、トゥーロワーボタン；[34ボイス]；ボリウム、プリリアンス
	リードボイス2 (VA)	フルート、オーボエ、クラリネット、ソプラノサクソ、アルトサクソ、テナーサクソ、ブレスサクソ、トランペット、トロンボーン、尺八、胡弓、シタール；パンパイプ、エアリード、シンリード、グラスリード、ソフトリード、バズストリング、ボウストリング、ワスビーホーン；ジャズギター、ピックギター、ソウリード、エッジリード、ディストーションリード、ウッディリード、ミュートリード、トウクンリード；カスタム1、2、3、4、5、6、ユーザー1～16；[ドットボタン]1、ソロ(ニ)ボタン；ボリウム、プリリアンス
	ペダルボイス1、2	コントラバス1、2、3、ピチカートベース、アップライトベース；エレキベース1、2、3、4、5、シンセベース1、2、3、4、5；オルガンベース1、2、3、4；チューバ、ティンパニ1、2、ティンパニロール；ユーザー1～16；[ドットボタン]1、トゥーロワーボタン；19ボイス；ボリウム、プリリアンス
ボイスディスプレイ	アッパー1、2、リード1、2、ロワー1、2、ペダル1、2；マニュアルバランス	
アッパーフルートボイス / ロワーフルートボイス		[フッテージ]16'、8'、5 1/4'、4'、2 2/3'、2'、1 3/8'、1'；[アタック]4'、2 2/3'、2'、レンジス、モード：ファースト、イーチ；[ボリウム]クリック、レスポンス、トレモロ：オン / オフ、リバーブ、ボリウム；[セーブ]ユーザー1、2、3、4、5、6、7、8；[メニュー]ジャズオルガン1、2、3、4、ポップオルガン1、2、3、4、ユーザー1、2、3、4、5、6、7、8
ボイスエディット		オン / オフ[エディット]AWMオペレーター(アウトブットレベル、アタックレイト、ディケイレイト、リリースレイト、ロー、ハイ)FMオペレーター1、2、3、4、5、6、7、8(アウトブットレベル、アタックレイト、ディケイ1レイト、ディケイ2レイト、リリースレイト)、VAオペレーター、オペレーターセクター、オペレーターオン / オフボタン；[セーブ]ユーザー1～16、ボイスネーム
エフェクト / コンディション	リバーブ	[コントロール]タイプ：ルーム、ホール、チャーチ；レンジス；デプス(アッパー1、2；ロワー1、2；リード1、2；ペダル1、2；アッパー / ロワーフルートボイス；アカンパニメント；パーカッション)；セツト：レンジス、デプス
	サステイン	アッパー(ニ)、ロワー(ニ)、ペダル；[コントロール]レンジス
	プリリアンス	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；[コントロール]プリリアント メロウ
	トレモロ / コーラス	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2、アッパー / ロワーフルートボイス；[モード]トレモロ(ファースト)：スピード、コーラス(スロー / ストップ)
	シンフォニック / セレステ	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；[モード]シンフォニック / セレステ
	ピブラート	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；プリセツト / ユーザー(ディレイ、デプス、スピード)、タッチピブラート
	ディレイ	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；[コントロール]タイム、フィードバック、バランス；[モード]モノ、ステレオ1、2、3
	フランジャー	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；[コントロール]スピード、フィードバック、デプス
	ディストーション	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；[コントロール]レベル、ハイパス
	グライド	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2；[コントロール]タイム
エフェクト / コンディション	リードスライド	オン / ニー / オフ；[コントロール]タイム
	リードデチューン	チューン
	パン	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；7ポジション
	フィート	アッパー1、2、ロワー1、2、リード1、2、ペダル1、2；プリセツト / 2(ペダルボイスのみ) / 4' / 8' / 16'



エレクーン ELX-1m専用キーボードアンプ  
**KA-35mの組み立て**

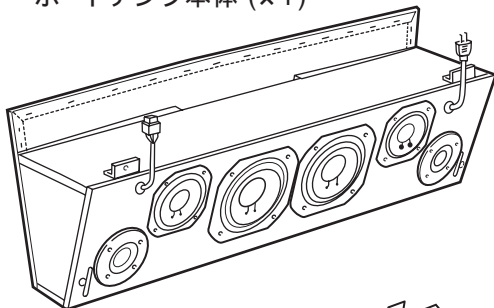
(KA-35mは別売品です)

■ ご使用上の注意

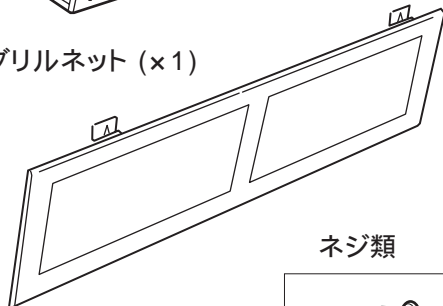
- ❗ 組み立て・接続の際には  
 組み立て・接続の際には、必ず、ELX-1mの電源スイッチをOFFにし、電源コードをコンセントから抜いてください。また、この「組み立て・接続方法」をよくお読みの上、正しく設置・接続してください。
- ⊘ 部品を取り出すときには  
 スピーカーに手を触れないように注意してください。
- ⊘ 無理な力を加えないでください  
 組み立て中に、キーボードアンプの上に重い物を乗せたり、腰掛けたりしないでください。
- ⊘ 改造はおやめください  
 内部の改造や部品の交換、電源コードの継ぎ足しなどは、大変危険ですので、絶対におやめください。
- ❗ 電源スイッチを切り忘れないように  
 思わぬ事故をさけるため、使用後は、必ずELX-1mの電源スイッチを切るようにしてください。(KA-35mの電源も連動してOFFになります。)また、落雷のおそれがある場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。
- ❗ 電源プラグの扱いに注意  
 ぬれた手で電源プラグにふれると、感電するおそれがありますので、充分ご注意ください。また、コードの断線やショートを防ぐため、電源コードをコンセントから抜くときは、電源プラグ自体を持って抜いてください。
- ⊘ 外装のお手入れは  
 柔らかい布で乾拭きしてください。汚れが落ちにくい時は、台所用中性洗剤を水で薄めて布をひたし、強く絞ってから拭き取り、乾いた布で仕上げてください。なお、シンナーやベンジンなどの溶剤、および化学ぞうきんは、外装をいためますので、絶対に使用しないでください。
- ⊘ 設置場所について  
 直射日光が当たる場所、暖房器具の近くには設置しないでください。また、湿気やホコリの多い場所、温度の特に高い場所もさけてください。
- ❗ 万一異常が生じたら  
 使用中に音がでなくなったり、異常なおいや煙が出た場合は、ただちに電源コードをコンセントから抜き、お求めの販売店もしくはヤマハ電気音響製品サービス拠点までご連絡ください。

● パーツ一覧 —— 開封したら、まず、部品をご確認ください。

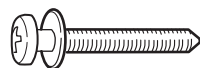
キーボードアンプ本体 (x1)



グリルネット (x1)



ネジ類



ネジ(大) (8本)



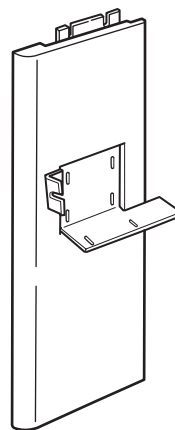
ネジ(中) (8本)



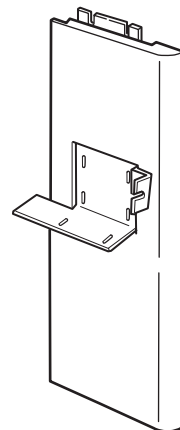
ネジ(小) (4本)

キーボードアンプ取り付け用飾り板

(左x1)



(右x1)



❗ 組み立てるときの注意

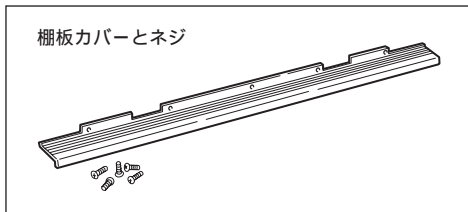
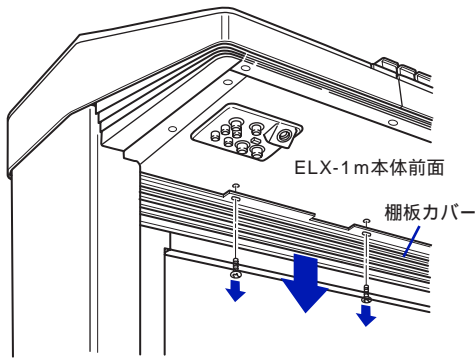
安全に、また、正確に組み立てていただくために、以下の組み立て説明をよくお読みください。  
 キーボードアンプは重量が35kgと大変重いので取り扱いには充分ご注意ください。

# 1 キーボードアンブ取り付けの準備

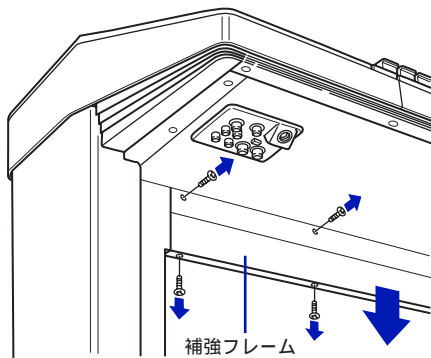
キーボードアンブを取り付けるために、まず以下のパーツをはずします。

- ・棚板カバー
- ・補強フレーム
- ・飾り板(左右)
- ・フレーム
- ・フレームアングル

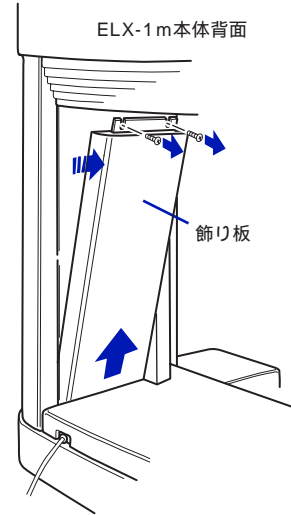
1. 棚板カバーの5ヶ所のネジをドライバー(+)  
 (この棚板カバー及びネジ5個は、キーボードアンブ取り付け後に、再び取り付けます。誤って傷をつけないようご注意ください)



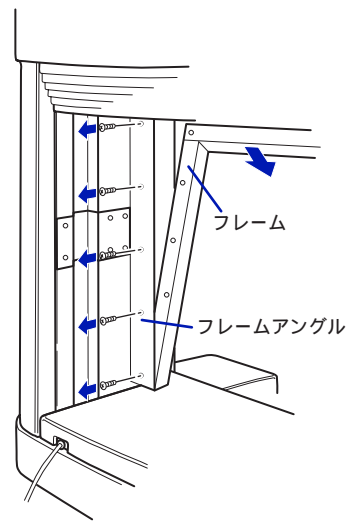
2. 補強フレームのネジ(正面ネジ7本、底面7本)をはずし、  
補強フレームをとります。



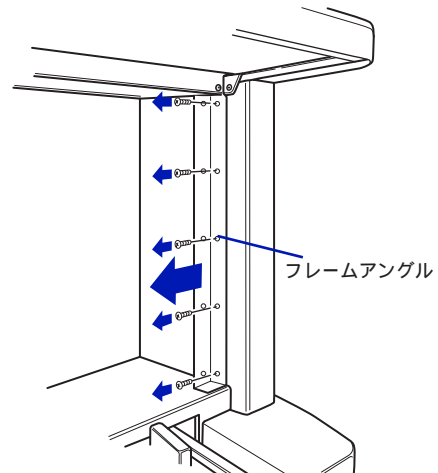
3. 左右の飾り板のネジ(左2本、右2本)をはずします。(このネジは、キーボードアンブ取り付け用飾り板を固定するのに使用します。なくさないようご注意ください。)飾り板を上  
に持ち上げながら、はずします。



4. フレームを固定しているフレームアングルのネジ(左5  
本、右5本)をはずします。  
フレームを前方にはずします。



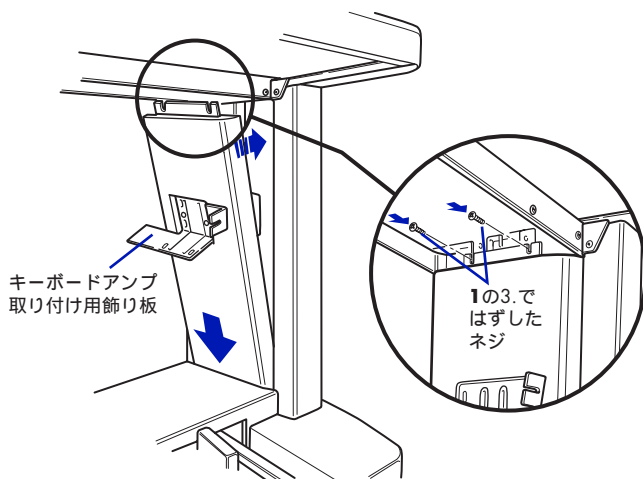
5. フレームアングルのネジ(左5本、右5本)をはずします。



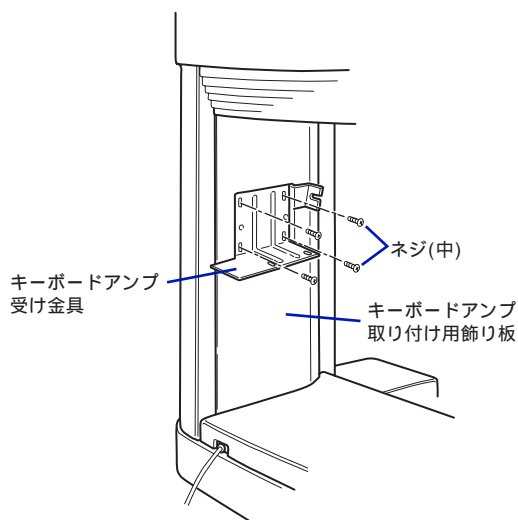
## 2 キーボードアンプの取り付け方

キーボードアンプ取り付け用飾り板を取り付けます。

1. キーボードアンプ取り付け用飾り板を下部ユニットに落としこみます。  
1の3.ではずした4本のネジを使って、キーボードアンプ取り付け用飾り板を固定します。



2. キーボードアンプ取り付け用飾り板中央のキーボードアンプ受け金具を、ネジ(中)8本使ってしっかりとネジ止めます。  
この際、左右を間違えないようにご注意ください。

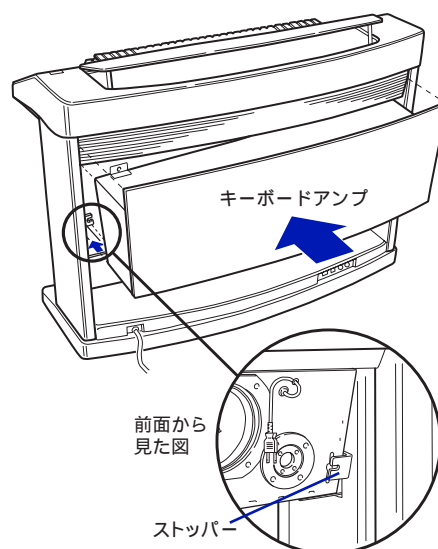


キーボードアンプを取り付けます。

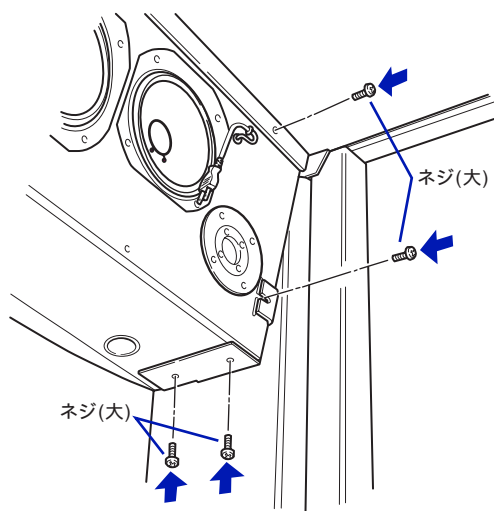
3. キーボードアンプ上部の金具でELX-1m本体を傷つけないように注意しながら、キーボードアンプを後から水平にはめ込みます。  
この際、キーボードアンプの電源コードと入力コードは、ELX-1m本体とキーボードアンプの間ではさまないように、前にたらししておきます。

キーボードアンプを、飾り板のキーボードアンプ受け金具に乗せて、前にスライドさせます。

飾り板のキーボードアンプ受け金具のストッパーに当たるまで押し込みます。

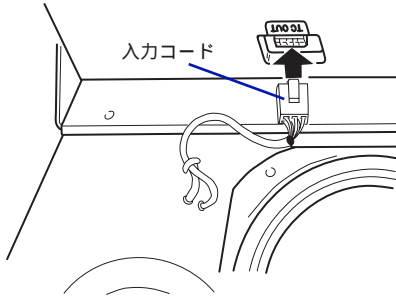


4. ネジ(大)を使ってキーボードアンプをELX-1m本体に、前から4ヶ所、下から4ヶ所ネジ止めます。

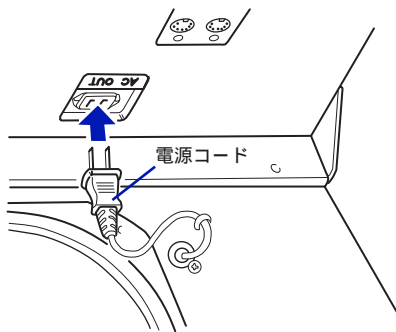


5. キーボードアンプの電源コードと入力コードをELX-1m本体のAC OUTとTC OUTにそれぞれ差し込み、接続します。

キーボードアンプ本体左側前面



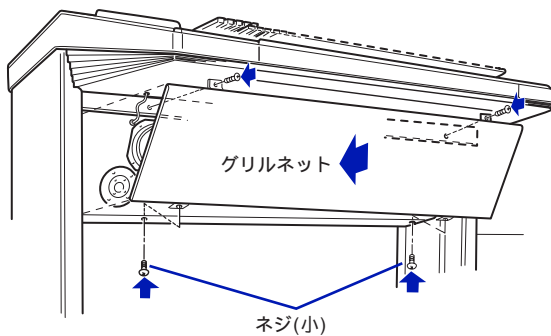
キーボードアンプ本体右側前面



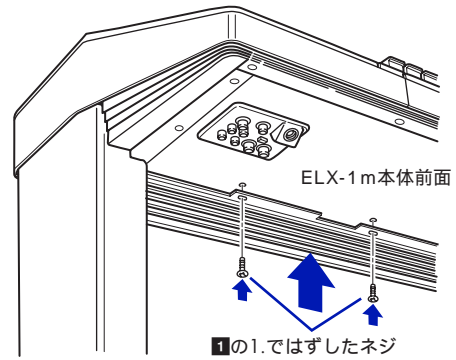
- ❗ スピーカーおよびフレームにコードが触れないよう固定してください(びりつき防止)。

グリルネットを取り付けます。

6. ネジ(小)4本を使って、グリルネットをキーボードアンプに取り付けます。



7. 最後に、❶の1.ではずした、棚板カバーをネジで止めます。これで完成です。



## ■ ご使用方法

- 電源を入れる  
ELX-1m本体の電源を入れると、KA-35mもオンになります。音量は、ELX-1mのマスターボリュームで調整します。
- 電源を切る  
ELX-1m本体の電源を切れば、KA-35mもオフになります。

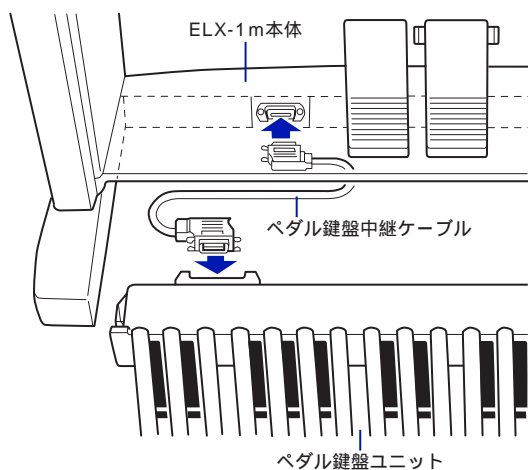
## ■ 仕様

出力	210W(35W×6)
スピーカー	ウーハー:20cm×2 スコーカー:18cm×2 ツイーター:2.5cmドーム×2
アンプ周波数特性	20Hz-20kHz
コネクター	信号入力 AC入力
消費電力	110W
寸法	1122(W)×282(D)×380(H)mm
重量	35kg

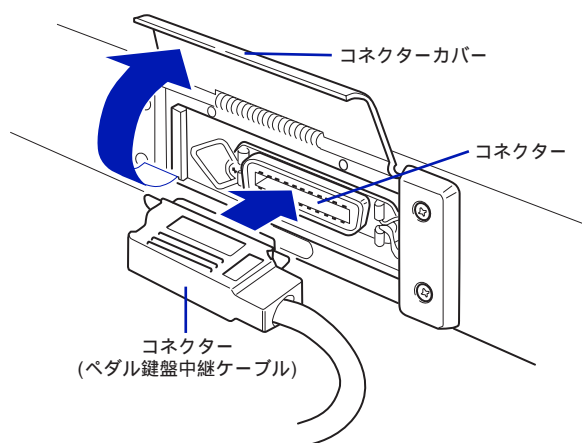


## PKX-1 mの組み立て

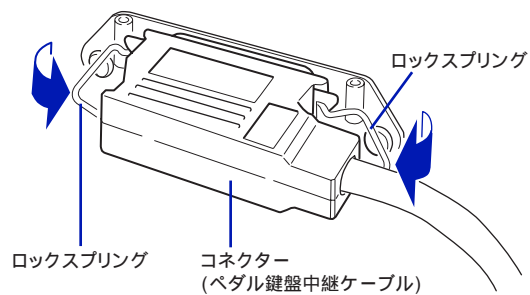
1. 同梱のペダル鍵盤中継ケーブルを使って、ELX-1mとペダル鍵盤ユニットを接続します。



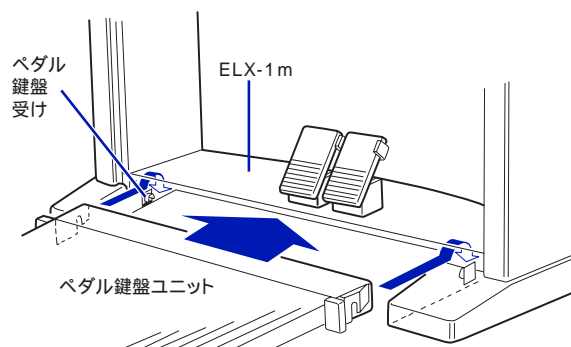
2. ペダル鍵盤側のコネクター部にはコネクターカバーが付いています。ふたを開けて、中継ケーブルを取り付けてください。



3. しっかりと中継ケーブルを差し込んだ後、それぞれのコネクター部のロックスプリングで中継ケーブルを両側から固定してください。



4. 二人で両側からペダル鍵盤を持ち上げて、ELX-1m本体のペダル鍵盤受けにペダル鍵盤をのせてください。



### ■ PKX-1 m仕様

同梱品	ペダル鍵盤ユニット、中継ケーブル
寸法	1000(W)×883(D)×135(H)mm
重量	26.5kg

# 索引

## 索引1(機能別)

### あ

アウトプット(MIDI) .....	162
アウトプットレベル(AWM) .....	123
アウトプットレベル(FM) .....	124, 125
アカンパニメント .....	66
アカンパニメントボリューム .....	66
アカンパニメント(リズムプログラム) .....	141
アクセント .....	138
アタック(フルートボイス) .....	34
アタックレイト(AWM) .....	123
アタックレイト(FM) .....	124
アッパーキーボードボイス .....	19
アッパーフルートボイス .....	33
アフタータッチ .....	38
アルゴリズム .....	114, 122

### い

イーチ(フルートボイス) .....	34
イジェクトボタン .....	88
一時停止 .....	104
イニシャルタッチ .....	38
インクリメント .....	87
インサート(リズムシーケンス) .....	151
インサート(レジストレーションシフト) .....	80
インターナル/エクスターナル(MIDI) .....	163
イントロ/エンディング .....	55

### え

AWMオペレーター .....	117, 123
エクスペッション .....	11
エクスペッションペダル .....	11, 159
エクステンドセット .....	133
XG簡易変換機能 .....	103
XGについて .....	102
エディット(ボイスエディット) .....	113
エディット(リズムプログラム) .....	136, 140
エディット(レジストレーションシフト) .....	80
エフェクト .....	39
エフェクトセット .....	43
FMオペレーター .....	115, 124
LCDディスプレイ .....	13
演奏データ .....	93
エンディング .....	55
エンベローブパラメーター .....	125

### お

オートバリエーション .....	58
オートベースコード(A.B.C.) .....	64
オフ .....	86
オペレーター .....	114, 115, 122
オン .....	86
音群 .....	19
音色 .....	19
音色体系 .....	17

### か

カスタムA.B.C. ....	64
カスタムプレイ .....	91, 104
カーソル(シーケンス) .....	151
カーソル(レジストシフト) .....	80

### き

キーボードバーカッション .....	67
基本レジストレーション .....	11
キャリア(ボイスエディット) .....	122

### く

クオンタイズ .....	135, 139
グライド .....	156
クリア(リズムシーケンス) .....	151
クリア(リズムプログラム) .....	137, 140
クリア(レジストレーションシフト) .....	81
クリア(ロウ-リズムック) .....	142
クリック .....	34

### こ

コースボタン .....	16
コード .....	65
コーラス .....	43, 53
コピープロテクト .....	111
コントラストつまみ .....	16
コントロール(エフェクト) .....	37
コントロールデータ(MDR) .....	93

### さ

再生 .....	99
再生テンポ .....	105
再生(リズムシーケンス) .....	152
サステイン .....	50

### し

シーケンス .....	148
シフトエンド .....	79
シフトエンドマーク .....	80
シフト(MDR) .....	90
シフト(レジストレーション) .....	78
シャッター .....	89
ジャンプ .....	78
出力端子 .....	164
シングルフィンガー .....	64
シングルフィンガーで識別されるコード .....	65
シンクロススタート .....	55
シンフォニック .....	40, 43

### す

スタートボタン .....	55
ステップライト .....	134, 136
ストップ(MDR) .....	92, 99
ストップ(SHIFT END) .....	79
ストップ(コーラス) .....	53
ストップ(リズム) .....	55
スピード(トレモロ) .....	53
スピード(ピブラート) .....	41
スピード(フランジャー) .....	45
スライド .....	41
スロー(コーラス) .....	53

### せ

セーブ(フルートボイス) .....	35
セーブ(ボイスエディット) .....	118
セーブ(リズムプログラム) .....	144
セカンドエクスペッションペダル .....	159
セット(ボイスディスプレイ) .....	86

セット(リズムシーケンス) .....	151
セット(リバーブ) .....	47
セット(レジストレーションシフト) .....	80
セレステ .....	43

### そ

ソロモード .....	22
ソングコピー .....	106
ソングセレクト .....	91
ソングデリート .....	108
ソングネーム .....	93
ソングリピート .....	100
ソンドィアスXG .....	4

### た

タイプ(アカンパニメント) .....	66
タイプ(リバーブ) .....	47
タイミング .....	138
タイム(グライド) .....	156
タイム(ディレイ) .....	44
タイム(リードスライド) .....	41
打楽器アサイン表(リズムプログラム) .....	132
タクト .....	55
タッチトーン .....	38
タッチピブラート .....	41

### ち

チェンジ .....	136
チャーチ(リバーブ) .....	47
チューン .....	43

### て

ディケイレイト .....	123
ディケイ1レイト .....	124
ディケイ1レベル .....	124
ディケイ2レイト .....	124
ディスエーブル(D.)ボタン .....	76, 82
ディスクコピー .....	108
ディストーション .....	46
ディスプレイセレクト .....	21
ディレイ .....	40, 44
ディレイ(ピブラート) .....	41
データエディットボタン .....	80, 151
データコントロールボタン .....	20
デクリメント .....	87
デジタルディスプレイ .....	90
デブス(ピブラート) .....	41
デブス(フランジャー) .....	46
デブス(リバーブ) .....	47
デリート(リズムシーケンス) .....	151
デリート(レジストレーションシフト) .....	80
テンポ(MDR) .....	105
テンポダイヤル .....	56
テンポ(リズム) .....	57
テンポ(セカンドエクスペッション) .....	160
テンポ(ボイスディスプレイ) .....	56

### と

トゥーホスト端子 .....	164
トゥーロー .....	21
ドットボタン(音色) .....	23
ドットボタン(リズム) .....	60
トップ(SHIFT END) .....	79
トランスポーズ(音群ごと) .....	43
トランスポーズ(楽器全体) .....	161
トレモロ .....	40, 43, 53

## に

ニールバー	157
入力端子	164

## ね

ネクストソング	79
ネクストソング+(プラス)	79

## の

ノーマルセット	132
---------	-----

## は

ハイ	123
パーカッション	58
パーチャルアコースティック	28
パート再生	99
パート録音	94
バー/ビート	57
バー/ビート(ボイスディスプレイ)	56
パターン	130
パターンディスク	147
パターンネーム	145
早送り/巻戻し	104
パラメーターの一括変更機能	84
バランス(ディレイ)	45
バランス(パーカッション)	58
バリエーション(リズムプログラム)	144
パワーオンリセット	81
パワースイッチ	10
パン	39
パンチイン	96

## ひ

ビート	135
ピッチ	161
ピッチ(ホリゾンタル)	39
ピッチバンド(セカンドエクスプレッション)	159
ビブラート	40

## ふ

ファースト(フルートボイス)	34
VA音源	28
フィート	39
フィードバック(FB:ディレイ)	44
フィードバック(FB:フランジャー)	46
フィードバック(ボイスエディット)	125
フィルイン	57
フィンガードコード	64
フィンガードコードで識別されるコード	65
フォーマット	90
フッテージ	33
フットスイッチ(左)	155
フットスイッチ(右)	78
フランジャー	40, 45
プリセット(エフェクト)	39
プリセット(キーボードパーカッション)	67
プリセット(シーケンス)	149
プリセット(ビブラート)	41
プリセットフルートボイス	36
プリリアンス	40
フルートボイス(オルガンサウンド)	33
プレイ(MDR)	91, 99
フロッピーディスク	88
フロッピーディスク挿入口	88

## へ

ページボタン	14
ペダルダイナミックレンジコントロール	160
ペダルボイス	19
ペダルリモード	40
ヘッドフォン	164

## ほ

ボイスエディット	113
ボイスコンディション	38
ボイスディスク	121
ボイスディスプレイ	21, 56, 82, 84, 101
ボイスネーム	119
ボイスメニュー	19, 25
ボーズ	104
ホストセレクト	164
ホールドボタン	16
ホール(リバーブ)	47
ホリゾンタルタッチ	39
ボリューム(アコンパニメント)	66
ボリューム(インストゥルメント)	59
ボリューム(XGソングデータ)	102
ボリュームファイン	20, 39
ボリューム(フルートボイス)	34
ボリューム(ボイス)	20
ボリューム(リズム)	58

## ま

マイク	164
マイクボリューム	164
マイクリバーブ	164
マイクロチューニング	42
巻戻し/早送り	104
マスターボリューム	11
マニュアルバランス	21

## み

MIDI	162, 164, 165
MIDIアウトフィルター	163
ミュージックディスクレコーダー(MDR)	88
ミュージックディスクレコーダー(ボイスディスプレイ)	101
ミュート	21

## め

メロノーム	135
メニュー(フルートボイス)	36
メモリー(M)ボタン	76
メモリー残量(MDR)	111
メモリー残量(リズムプログラム)	144
メモリー(ロワー/ペダル)	64
メロディオンコード(M.O.C.)	75

## も

モジュレーター	122
モード(コーラス)	53
モード(シンフォニック)	44
モード(ディレイ)	45
モード(ピッチバンド、テンポ)	159
モード(フルートボイス)	34
モード(メロディオンコード)	75
モード(レジストレーションシフト)	78

## ゆ

ユーザー音色(ボイス)	23, 118
ユーザーキーボードパーカッション	69
ユーザー(シーケンス)	148
ユーザー(ビブラート)	41
ユーザーフィルイン	144, 146
ユーザー(フルートボイス)	35
ユーザー(レジストレーションシフト)	79
ユーザー(リズム)	146
ユーズランブ	88

## ら

ライト	87
ライトプロテクト	89
ライトプロテクトタブ	89

## り

リアルタイムライト	134, 140
リード&オートインクリメント	104
リードスライド	41
リードチューン	43
リードプライオリティ	41
リードボイス	19
リズム	54
リズムイン	164
リズムクロック	138
リズムコンディション	58
リズムシーケンス	148
リズムトラック	136
リズムパターンプログラム	130
リズムパターン略号表(リズムシーケンス)	150
リズムプログラム	129
リズムメニュー	60, 62
リトライ(MDR)	92
リバーブ	39, 47
リピート再生	100
リリースレイト(AWM)	123
リリースレイト(FM)	124

## る

ルーム(リバーブ)	47
-----------	----

## れ

レコード(MDR)	91
レジストレーションシフト	78, 82
レジストレーションデータ	93
レジストレーションの記録	97
レジストレーションメモリー	76
レスポンス(フルートボイス)	34
レフト	87
レンジス(サステイン)	50
レンジス(フルートボイス)	34
レンジス(リバーブ)	47

## ろ

ロー	123
録音	91
ロワーキーボードボイス	19
ロワーフルートボイス	33
ロワーリズムック	142

## 索引2(パネル/LCDディスプレイ表記別)

### A

A.B.C.	64
A.B.C./M.O.C	64, 75
ACC. (ACCOMPANIMENT)	66
ACCENT (LOWER RHYTHMIC)	143
ACCENT (RHYTHM PROGRAM)	138
ACC. (RHYTHM PROGRAM)	141
AFTER	38
ALG (ALGORITHM)	114, 122
AR (AWM)	123
AR (FM)	124
AR(VA)	126
ASSIGN (INSTRUMENT)	59
ASSIGN (KEYBOARD PERCUSSION)	69
ASSIGN (RHYTHM PROGRAM)	135
ATTACK	34
AUTO VARI.	58
AUX IN/OUT	164
AWM	123

### B

BAL. (DELAY)	45
BAL. (PERCUSSION)	58
BAR/BEAT	57
BAR/BEAT (VOICE DISPLAY)	57
BASIC REGIST.	11
BEAT	135
BRIL. (BRILLIANCE)	40

### C

CELESTE	43
CHANGE (RHYTHM PROGRAM)	136
Change Name (SONG NAME)	93
CHANGE VOICE (LOWER RHYTHMIC)	142
CHOR. (CHORUS)	43, 53
CHURCH (REVERB)	47
CLEAR (LOWER RHYTHMIC)	142
CLEAR (REGIST SHIFT)	81
CLEAR (RHYTHM PROGRAM)	137, 140
CLEAR (SEQUENCE)	151
CLICK	34
COARSE	16
COMBINATION	33
CONTRAST	16
COPY/LK PRESET (KEYBOARD PERCUSSION)	73
COPY/PK PRESET (KEYBOARD PERCUSSION)	73
COPY/PRESET (INSTRUMENT)	59
COPY/USER (KEYBOARD PERCUSSION)	73
Custom A.B.C.	64
CUSTOM PLAY	91, 104

### D

D. (Disable)	76, 82
DATA CONTROL	14
DATA (REGIST SHIFT)	80
DATA (SEQUENCE)	151
DEC.	87
DELAY	40, 44
DELAY (VIBRATO)	41
DEL. (REGIST SHIFT)	80
DEL. (SEQUENCE)	151
DEPTH (FLANGER)	46
DEPTH (REVERB)	47
DEPTH (VIBRATO)	41
DISPLAY SELECT	21
DIST. (DISTORTION)	46
DR (AWM)	123
DR (VA)	126

D1L (FM)	124
D1R (FM)	124
D2R (FM)	124

### E

EACH (FLUTE VOICE)	34
EDIT (REGIST SHIFT)	80
EDIT (RHYTHM PROGRAM)	136, 140
EDIT (VOICE EDIT)	113
EFFECT	39
EFFECT SET	43
ENDING	55
EXP. (EXPRESSION)	11, 159
EXP./PITCH/MIDI	159, 162, 163
EXTEND	133

### F

FB. (DELAY)	44
FB. (FLANGER)	46
FEET	39
FILL IN	57
Fingered Chord	64
FIRST (FLUTE VOICE)	34
FLANG. (FLANGER)	40, 45
FM	124
FOOTAGE	33
FOOT SW	155
FOOT SWITCH-LEFT	155
FOOT SWITCH-RIGHT	78
FORMAT	90

### G

GLIDE CONTROL	156
---------------	-----

### H

HALL (REVERB)	47
HEADPHONES	164
HIGH (AWM)	123
HIGH (VA)	126
HOLD	16
HOST SELECT	164

### I

INC.	87
INITIAL	38
INS. (REGIST SHIFT)	80
INS. (SEQUENCE)	151
INST. (KEYBOARD PERCUSSION)	67
INSTRUMENT (RHYTHM PROGRAM)	136
INT./EXT.	163
INTRO. ENDING	55

### J

JUMP (REGIST SHIFT)	78
---------------------	----

### K

KEYBOARD PERCUSSION	67
KNEE	157

### L

LCD Display	13
LEAD VOICE	19
LEFT	87
LENG. (FLUTE VOICE)	34
LENG. (REVERB)	47
LENGTH (SUSTAIN)	50
L. FLUTE VOICE	33
L.I.T.	163
LK PRESET	69
LOW (AWM)	123
LOW (VA)	126
LOWER KEYBOARD VOICE	19
LOWER RHYTHMIC	142

### M

MDR	88
MDR (VOICE DISPLAY)	101
MASTER VOLUME	11
MEM. (MEMORY)	64
MENU (FLUTE VOICE)	36
MENU (KEYBOARD PERCUSSION)	69
METRONOME	135
MIC	164
MIC.REV.	164
MICRO TUNING	42
MIC.VOL	164
MIDI	162, 164, 165
MIDI OUT FILTER	163
M.O.C. (MELODY ON CHORD)	75
MODE (CHORUS)	53
MODE (DELAY)	45
MODE (FLUTE VOICE)	34
MODE (M.O.C)	75
MODE (PITCH BEND, TEMPO)	159
MODE (REGIST SHIFT)	78
MODE (SYMPHONIC)	44
M./TO DISK	76
MUTE	102

### N

NEXT SONG	79
NEXT SONG +	79
NORMAL	132

### O

OFF	86
OL (AWM)	123
OL (FM)	124, 125
OL (VA)	126
ON	86
OPERATOR	114, 115, 122
OUTPUT (MIDI)	162

### P

PAGE	14
PAN	39
PARAM	84
PATTERN	130
PATTERN DISK	147
PATTERN NAME	145
PAUSE	104
PEDAL D.R.C.	160
PEDAL VOICE	19
PERCUSSION	58
PITCH	161
PITCH (HORIZON)	39
PITCH BEND(2ND EXPRESSION)	159

PK PRESET .....	69
PLAY .....	91, 99
PLAY PART .....	102
POLY .....	40
POSITION (REGIST SHIFT) .....	80
POSITION (SEQUENCE) .....	151
POWER .....	10
PRESET (EFFECT) .....	39
PRESET (FLUTE VOICE) .....	36
PRESET (SEQUENCE) .....	149
PRESET (VIBRATO) .....	41
PRIOR. ....	41

## Q

QUANTIZE .....	135, 139
----------------	----------

## R

REAL TIME WRITE .....	134, 140
RECORD .....	91
REGISTRATION .....	82
REGIST SHIFT .....	78
RESP. (FLUTE VOICE) .....	34
REV. (REVERB) .....	39
REVERB .....	47
RHYTHM .....	54
RHYTHM CONTROL .....	156
RHYTHM IN .....	164
RHYTHM PROGRAM .....	129
RIGHT .....	87
ROOM (REVERB) .....	47
RR (AWM) .....	123
RR (FM) .....	124
RR (VA) .....	126

## S

SAVE (FLUTE VOICE) .....	35
SAVE (RHYTHM PROGRAM) .....	144
SAVE (VOICE EDIT) .....	118
2ND EXPRESSION .....	159
SEQ. (SEQUENCE) .....	148
SET (REGIST SHIFT) .....	80
SET (REVERB) .....	47
SET (SEQUENCE) .....	151
SET (VOICE DISPLAY) .....	86
SHIFT END .....	79
SHIFT (MDR) .....	90
SHIFT (REGIST SHIFT) .....	78
Single Finger .....	64
SLIDE .....	41
SLOW (CHORUS) .....	53
SOLO (KNEE) .....	22
SONDIUS-XG .....	4
SONG COPY .....	106
SONG DEL. ....	108
SONG NAME .....	93
SONG REPEAT .....	100
SONG SELECT .....	91
SPEED (FLANGER) .....	45
SPEED (TREMLO) .....	53
SPEED (VIBRATO) .....	41
START .....	55
STEP WRITE .....	134, 136
STOP (CHORUS) .....	53
STOP (MDR) .....	92, 99
STOP (SHIFT END) .....	79
SUSTAIN .....	50
SYMP. (SYMPHONIC) .....	40, 43
SYNCHRO START .....	55

## T

TEMPO (MDR) .....	105
TEMPO (RHYTHM) .....	57
TEMPO (VOICE DISPLAY) .....	56
TEMPO (2ND EXPRESSION) .....	160
TIME (DELAY) .....	44
TIME (GLIDE) .....	156
TIME (SLIDE) .....	41
TO HOST .....	164
TO LOWER .....	21
TOP (SHIFT END) .....	79
TOUCH TONE .....	38
TOUCH VIB. ....	41
TRANS.(TRANSCOPE) .....	43
TRANSCOPE .....	161
TREMLO. (FAST) .....	53
TREM. (TREMLO) .....	40, 43, 53
TUNE .....	43
TYPE (ACCOMPANIMENT) .....	66
TYPE (REVERB) .....	47

## U

U. FLUTE VOICE .....	33
UPPER KEYBOARD VOICE .....	19
USER (FLUTE VOICE) .....	35
USER (KEYBOARD PERCUSSION) .....	69
USER (REGIST SHIFT) .....	79
USER (RHYTHM) .....	146
USER (SEQUENCE) .....	148
USER (VIBRATO) .....	40
USER (VOICE) .....	23, 118

## V

V (VA) .....	28
VA .....	114
VIBRATO .....	40
VOICE DISK .....	121
VOICE DISPLAY .....	21, 56, 82, 84, 101
VOIC EDIT .....	113
VOICE NAME .....	119
VOL. (VOLUME; ACCOMPANIMENT) .....	66
VOL. (FLUTE VOICE) .....	34
VOL. (INSTRUMENT) .....	59
VOL. (PERCUSSION) .....	58
VOL. (VOLUME; VOICE) .....	20, 39
VOL. (XG Song) .....	102

## X

XG .....	102, 103
----------	----------

# 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

## 保証書

このエレクトーンには保証書がついています。  
保証書は納入調整サービスの際に所定事項を記入して発行いたしますので、内容をご確認のうえ、大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

## 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

## 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

## 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

## 修理のご依頼

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ修理をお申し付けください。

## 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

## ヤマハ電気音響製品サービス拠点(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	TEL(011)512-6108
仙台サービスステーション	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	TEL(022)236-0249
首都圏サービスセンター	〒211-0025	川崎市中原区木月1184	TEL(044)434-3100
浜松サービスステーション	〒435-0048	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL(053)465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL(052)652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL(06)6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL(087)822-3045
広島サービスステーション	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14	TEL(082)874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4	TEL(092)472-2134

### [本社]

カスタマーサービス部 〒435-0048 浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内 TEL(053)465-1158

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

# ヤマハ株式会社

北海道支店 鍵盤営業課	〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター TEL 011(512)6114
仙台支店 鍵盤営業課	〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10 住友生命仙台青葉通りビル TEL 022(222)6025
東京支店 エレクトーン・クラビノーバ推進グループ	〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11 TEL 03(5488)5463
名古屋支店 鍵盤営業課	〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28 TEL 052(201)5140
大阪支店 エレクトーン・クラビノーバ推進グループ	〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL 06(6252)2390
九州支店 鍵盤営業課	〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL 092(472)2153
電子楽器事業部 EKB営業部国内営業第1グループ	〒430-8650 浜松市中沢町10-1 TEL 053(460)2191

\*住所および電話番号は変更になる場合があります。

エレクトーンに関するあらゆる質問にお答えします。

## エレクトーンインフォメーション

営業時間:月～金 10:00～12:00 13:00～17:00

フリーダイヤル  0120-186-808

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



この取扱説明書は  
大豆油インクで印刷しています。



この取扱説明書は  
エコマーク認定の  
再生紙を使用しています。



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