YAMAHA Electone

EL-70

取扱説明書

はじめに

このたびは、ヤマハエレクトーンをお買い上げいただきまして、ありがとうございます。ヤマハエレクトーンEL-70は、先進の電子テクノロジーを結集して完成された最新型のエレクトーンです。楽器としての使いやすさと、多彩な音作りのための豊富な機能を備えています。初めて楽器を使う方から、上級の方々まで、EL-70ならではの優れた音楽表現をお楽しみいただけます。ご使用にあたりましては、EL-70の豊富な機能を充分にご活用いただくために、あらかじめ本書をお読みくださるようお願いします。また、お読みになった後は、大切に保管して、わからないことが生じたときにご活用ください。

EL-70の主な特長

1. AWMとFM音源によるリアルで美しい79のプリセット音色。
2. 音色やリズムの発音状態を自由に設定できる豊富なメニュー。
3. 自動伴奏もできる66のリズム。
4. メニューを選ぶだけで音づくりができる優れた操作性。
5. 操作が目で確認できる大きな液晶ディスプレイ。
6. 微妙な鍵盤タッチもそのままMDRにデジタル録音・再生。

ご使用上の注意

必ず、AC100Vのコンセントから電源を。
大型クーラーやセントラルヒーティングの電圧は、AC(交流)200Vのものがあります。誤って接続すると大変危険ですので、充分ご注意ください。

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。

エレクトーン内部には、絶対ふれないで。
エレクトーンの改造や部品の取りはずしは、大変危険ですので、絶対におやめください。故障だと思われる場合はサービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。

内部に水が入った場合は。
誤って水などをかけ、エレクトーンの内部に入ってしまった場合は、ただちに電源スイッチを切り、電源プラグを抜いた上でサービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。

電源スイッチを切り忘れないように。
電源が入ったまま長時間放置すると、思わぬ故障の原因になることがありますので、使用後は必ず電源スイッチを切ってください。

いったん電源を切って、次に電源を入れる際は、基本レジストレーションの1の音色になります。電源を切る前に、選んだ音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させておきましょう。

●音を楽しむエチケット●

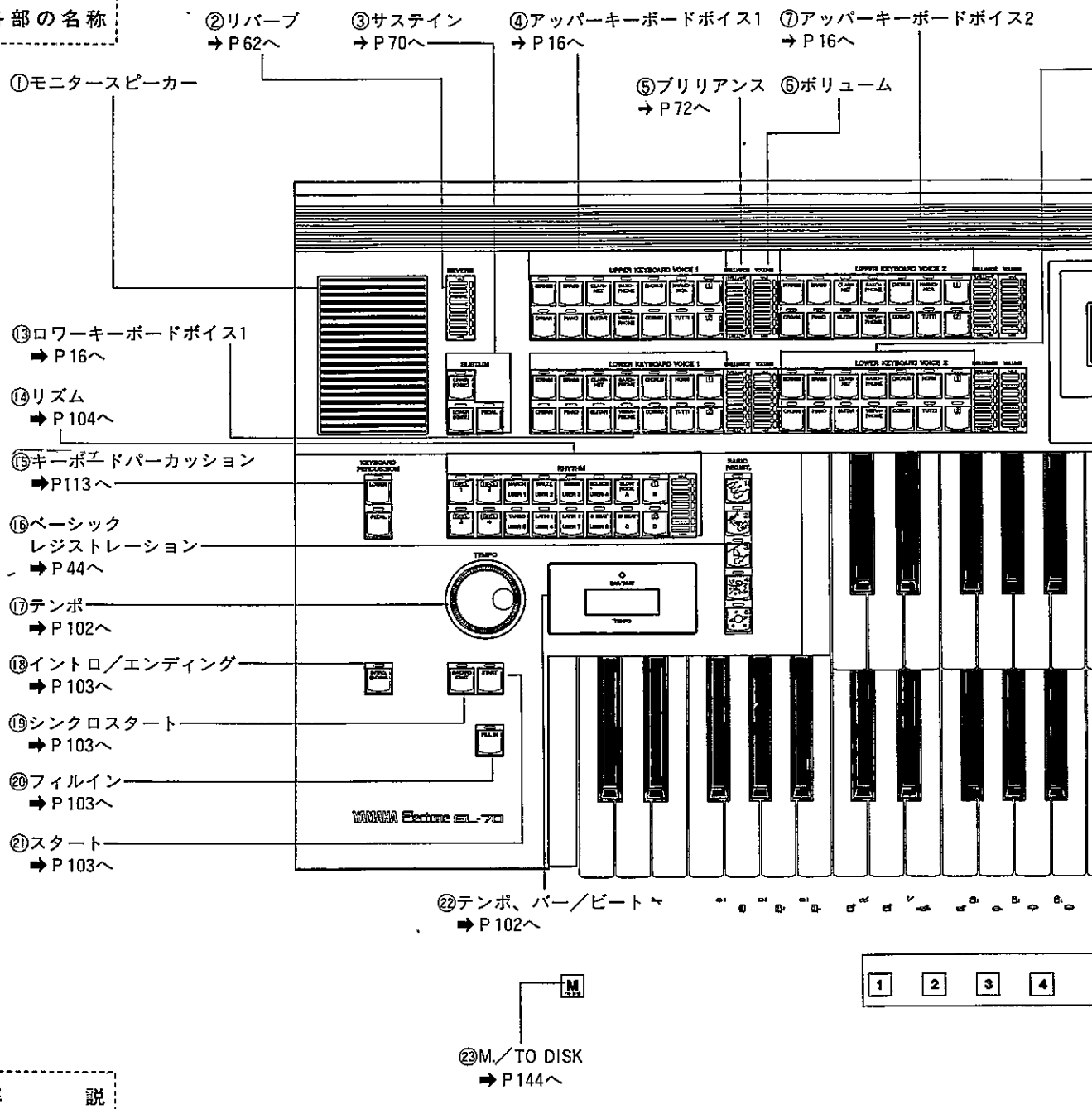
楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところに迷惑をかけてしまうことがあります。適当な音量を心がけ、窓を閉めたり、ヘッドホンを使用するのもひとつの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

目次

	操作パネルについて			P 2	
	ディスプレイについて			P 4	
	本書の見方・使い方			P 6	
	操作概念チャート			P 8	
	まず、音を出す準備から			P10	
I. 音色機能	A 音色選択～メモリーまで	音色について		P12	A
		A−1	音色を選ぶ(ボイスメニュー)	P16	A1
		A−2	ドットボタン(ユーザー音色)	P18	A2
		A−3	音色の発音状態を決める(ボイスコンディション)	P22	A3
			リードコンディションについて	P28	A3
		A−4	音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P32	A4
		A−5	フルートボイス	P34	A5
			トゥーロワー	P42	A5
			ボイスディスプレイ(音色名の確認とマニュアルバランス)	P43	A5
		A−6	基本レジストレーションを使う	P44	A6
		A−7	レジストレーションメニューディスクを使う	P45	A7
	B 音色変化～メモリーまで	効果について(コンディションのエフェクトと他のエフェクトの関係)		P58	B
		B−1	リバーブ	P62	B1
			サステイン	P70	B1
			ブリリアンス	P72	B1
			トレモロ (ファースト)	P73	B1
			エフェクトセット	P74	B1
		B−2	設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P78	B2
		B−3	ボイスエディットについて	P80	B3
		B−4	ボイスエディットをする	P86	B4
		B−5	ボイスエディットした音色をユーザーに登録	P89	B5
		B−6	AWM+FM音源アルゴリズム一覧	P93	B6
		B−7	ピッチを変える	P96	B7
II. リズム/伴奏機能	C リズム選択～メモリーまで	リズムについて		P100	C
		C−1	リズム/アカンパニメントを選ぶ(リズムメニュー)	P104	C1
		C−2	ドットボタン(リズム)	P106	C2
		C−3	リズム/アカンパニメントの状態を決める(リズムコンディション)	P110	C3
		C−4	キーボードパーカッション	P113	C4
		C−5	リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P114	C5
	D 自動伴奏を使う	A.B.C.(オートベースコード)		P116	D
	E リズムプログラム	E−1	リズムをつくる(リズムプログラム パターン)	P119	E1
		E−2	リズムの再生順序を決める(リズムプログラム シーケンス)	P135	E2
III. メモリー機能	F レジストメモリー	F−1	レジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P144	F1
		F−2	記憶させておいたレジストレーションを再現する	P145	F2
			レジストシフト	P146	F2
	G ミュージック ディスクレコーダー(MDR)	ミュージックディスクレコーダーについて		P154	G
		G−1	いろいろな録音のしかた	P160	G1
		G−2	いろいろな再生のしかた	P177	G2
IV. その他の機能	M.O.C.	M.O.C.(メロディーオンコード)		P188	M.O.C.
	フットスイッチ	フットスイッチでコントロールできること		P189	F.S.
		リズムモード(ストップ、エンディング、フィルイン)		P190	F.S.
		グライドモード		P192	F.S.
		トレモロモード		P194	F.S.
	エクスプレッション	エクスプレッション		P195	EXP.
	MIDI			P196	MIDI
	パワーオンリセット			P198	P.O.R.
付録	付属端子について			P200	
	MIDI対応機器との接続例			P201	
	MIDIコード一覧			P202	
	末永くお使いいただくために			P207	
	困ったときに(故障だとお考えになる前に)			P208	
	仕様			P210	
索引	五十音順索引			P214	
	パネルボタン索引			P218	
	機能別索引			P224	
	ディスプレイ画面索引			P230	
エレクトーン用語豆辞典				P236	
アフターサービスと保証				P247	

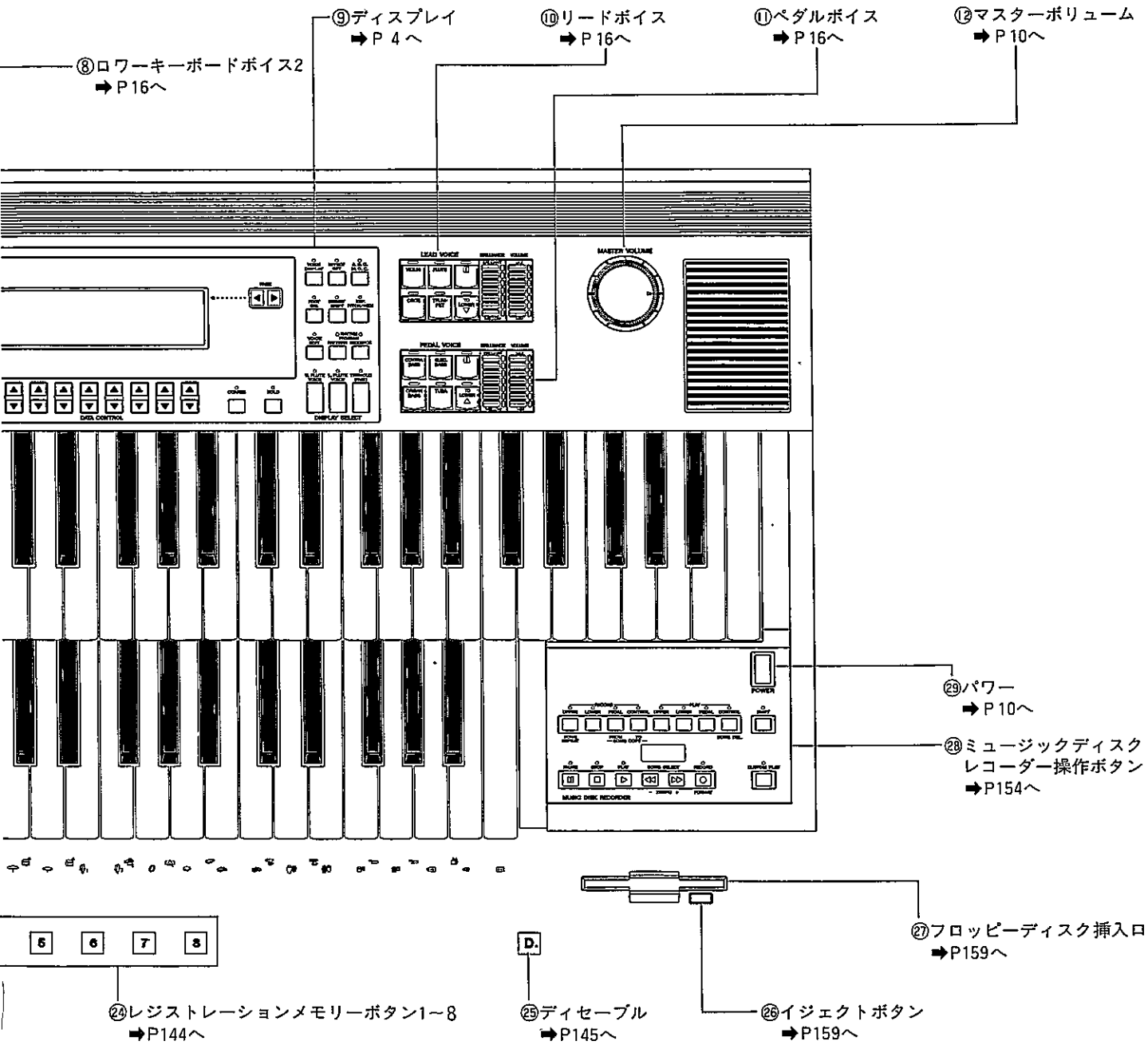
操作パネルについて

各部の名称



解　　説

①モニタースピーカー：プレーヤーが自分の演奏を聞くためのスピーカーです。
②リバーブ：リバーブのかかる程度が設定できます。
③サステイン：上、下、ペダルの各鍵盤ごとにサステインをかけることができます。
④⑦アッパーキーボードボイス1・2：上鍵盤の音色ボタンです。
⑤ブリリアンス：各音色ごとに音の明るさの程度を決めることができます。
⑥ボリューム：各音色ごとに音量を調節できます。
⑧⑬ロワーキーボードボイス1・2：下鍵盤の音色ボタンです。
⑨ディスプレイ：音色やリズムなどさまざまな機能をコントロールするときに使います。
⑩リードボイス：リード演奏に使う上鍵盤の音色です。
⑪ペダルボイス：ペダル鍵盤の音色ボタンです。
⑫マスターボリューム：エレクトーン全体の音量を調節できます。
⑭リズム：リズムパターンを選ぶボタンです。
⑮キーボードパーカッション：下鍵盤とペダル鍵盤でパーカッションの音を出すことができます。

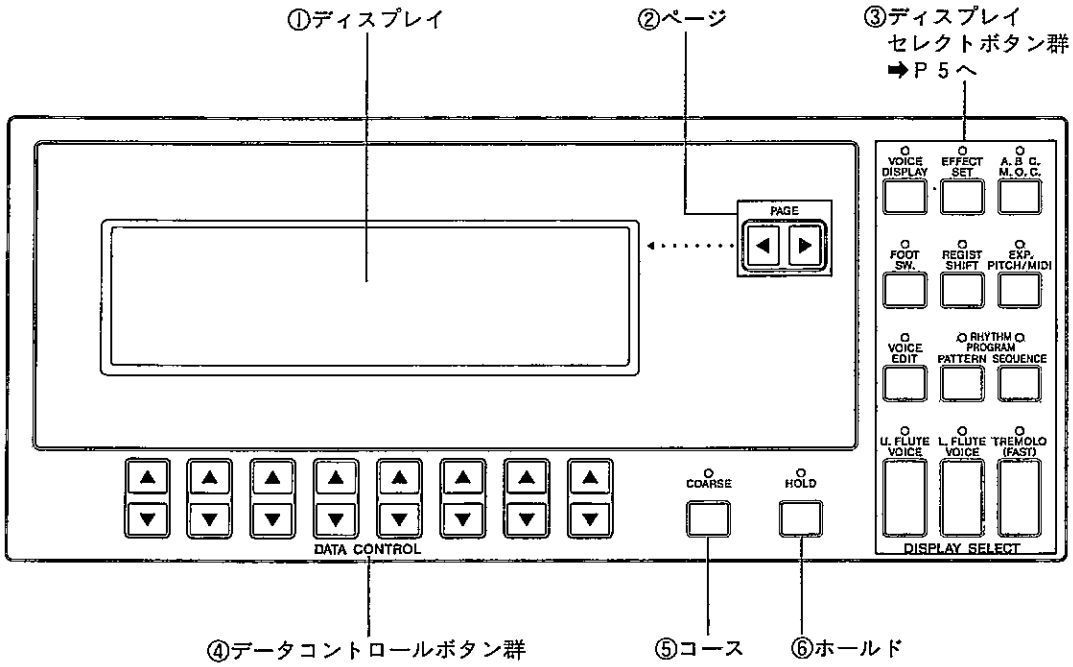


⑯ベーシックレジストレーション：基本レジストレーションのボタンです。
⑰テンポ：リズムのテンポが調節できます。
⑱イントロ／エンディング：リズムにイントロとエンディングパターンをつけたいときに使います。
⑲シンクロスタート：下鍵盤またはペダル鍵盤を押すとリズムが始まるシンクロスタートボタンです。
⑳フィルイン：リズムパターンがフィルインのパターンに変わります。
㉑スタート：ボタンを押すと同時にリズムが始まるリズムスタートです。
㉒テンポ、バー／ビート：リズムのテンポスピードを表示します。
㉓M.／TO DISK：レジストレーションをレジストナンバーやフロッピーディスクにメモリーするときに使います。
㉔レジストレーションメモリーボタン1～8：レジストレーションが記憶されるボタンです。
㉕ディセーブル：リズム関係のレジストレーションデータを保護するボタンです。
㉖イジェクトボタン：フロッピーディスクを取り出すときに押すボタンです。
㉗フロッピーディスク挿入口：フロッピーディスクを差し込む入口です。
㉘ミュージックディスクレコーダー：ディスクに録音したり、再生したりするときに使う操作ボタンです。
㉙パワー：主電源のスイッチです。

ディスプレイについて

EL-70はディスプレイに表示されるさまざまなメニューによって、音色やリズムを選択できるほか、音色やリズムの発音状態(コンディション)や、効果のかかり具合い、エクスプレッションペダルなどのコントロール条件などを細かく設定することができます。

操作ボタンの名称



解　　説

①ディスプレイ：さまざまなメニューを表示する液晶画面です。

②ページ：メニューのページを前後させるボタンです。

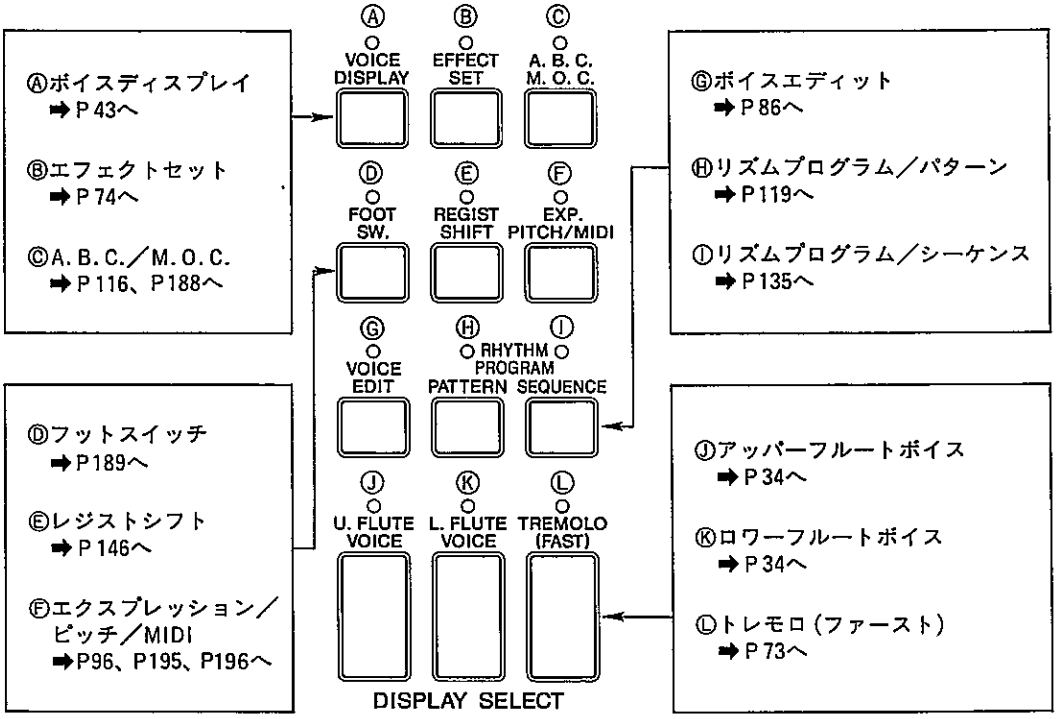
③ディスプレイセレクトボタン群：Ⓐ～Ⓛまでのボタンのことです。
くわしくは、次のページを参照。

④データコントロールボタン群：メニュー内容の設定をするボタンです。

⑤コース：コースボタンを押しながらデータコントロールボタンを押すと、データの値を素早く動かすことができます。10以上データの値がある場合は、特定単位ごとに移動します。10以下しかデータの値がない場合は、コースボタン＋[△]ボタンでMAXに移動し、コース ボタン ＋[▽]ボタンでMINに移動します。
コースボタンを押しながらボリュームボタンを押すと、そのボリュームのある小音色群の音量を一時的にOFFすることができます。
また、音色のドットボタンのメニューを表示している場合、コースボタンを押しながらページボタンを押すと、ページを飛ばして選択することができます。

⑥ホールド：現在のボタンのメニューをずっと表示させておきたいときにホールドボタンを押しておけば、その後他のボタンをさわっても画面が変わらず保護されます。

ディスプレイセレクトボタン群の名称



解　　説

Ⓐボイスディスプレイ：上・下・ペダル鍵盤、リードのそれぞれの現在選択している音色名を表示させるボタンです。
Ⓑエフェクトセット：音色の効果の内容を設定するためのボタンです。
ⒸA.B.C.／M.O.C.：オートベースコードとメロディーオンコードを設定するためのボタンです。
Ⓓフットスイッチ：左フットスイッチのコントロール状態を設定するためのボタンです。
Ⓔレジストシフト：右フットスイッチでレジストナンバーをコントロールするためのボタンです。
Ⓕエクスプレッション／ピッチ／MIDI：エクスプレッションペダルの現在踏み込んでいる深さの度合を確認することができます。
ピッチや移調などを設定することができます。
MIDIの入・出力を設定することができます。
また、ディスプレイのコントラストを調整することができます。
Ⓖボイスエディット：音色自体を変化させるためのボタンです。
Ⓗリズムプログラム／パターン：ユーザーリズムをつくるためのボタンです。
Ⓘリズムプログラム／シーケンス：プリセットリズムやユーザーリズムの再生順序を決めるためのボタンです。
Ⓙアッパーフルートボイス：アッパーフルートボイスを呼び出すボタンです。
Ⓚロワーフルートボイス：ロワーフルートボイスを呼び出すボタンです。
Ⓛトレモロ（ファースト）：トレモロスピードとコーラスモードの切り替えのボタンです。

ディスプレイの明るさ

[LCD BRIGHTNESS] スイッチを使って、画面の明るさを3段階に調整することができます。スイッチは、鍵盤下側の付属端子と同じ位置にあります。➡P200「付属端子について」を参照。

本書の見方・使い方

本書の構成と使い方

構　　成

本書は、下記のように大きく分けて３つの構成になっています。

1. エレクトーン本体についての解説

★各部の名称とその働き
★機能と操作の概念

2. 操作解説

★音色機能
★リズム／伴奏機能
★メモリー機能
★その他の機能

3. 操作辞書

★五十音順索引
★操作ボタン索引
★機能別索引
★ディスプレイ画面索引
★エレクトーン用語辞典

使　い　方

■目次について
ページの右端に、項目ごとに分類した帯がついています。
辞書のように各ページの両端に同じものがあり、目次を見て目的のページを探すときに便利です。

■すぐに、やりたい操作を探したい場合
目次または、機能別索引（Ｐ224）を見てください。
音色機能（Ｐ11）、リズム／伴奏機能（Ｐ99）、メモリー機能（Ｐ143）の最初のページや、索引も利用できます。

■次の操作がわからない場合
操作概念チャート（Ｐ８～Ｐ９）または、操作を解説している各ページ上の操作順序を見てください。

■操作パネルの表示がわからない場合
操作パネルについて（Ｐ２～Ｐ３）または、パネルボタン索引（Ｐ218）を見てください。

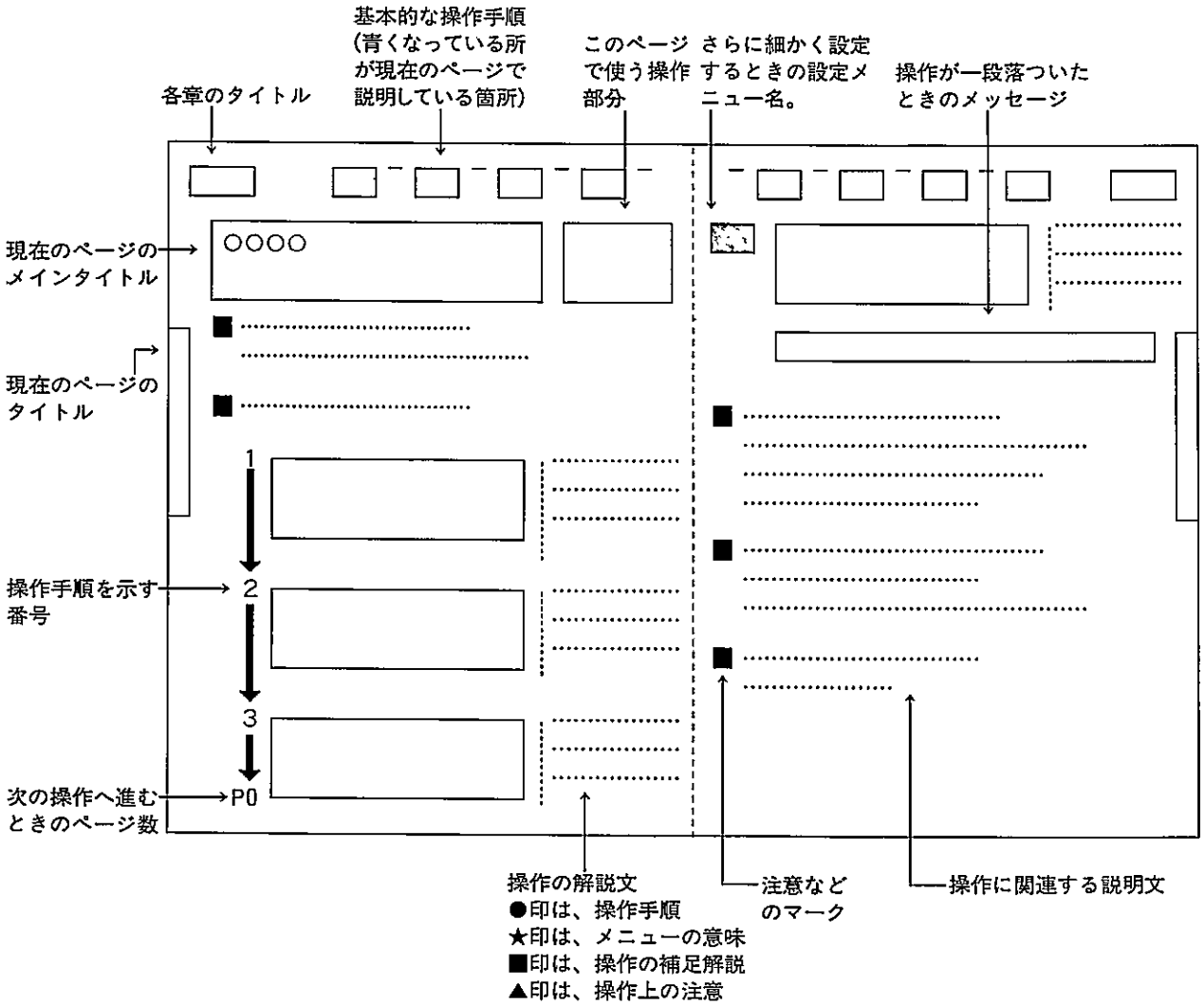
■故障かなと思った場合
困ったときに（Ｐ208）を見てください。

■索引について
五十音順索引……言葉だけわかっていて、操作がわからないときに使うと便利です。
パネルボタン索引……パネルの個々のボタンだけで、操作方法を探すことができます。
機能別索引……使いたい機能だけがわかっていて、操作がわからないときに使うと便利です。
ディスプレイ画面索引……ディスプレイ画面だけで、操作方法を探すことができます。

表記について

ページの見方

ページによりやや構成は異なりますが、ほぼこの通りになっています。



各マークの意味

機　　能	どんなことができるのかを解説します。	注　　意	特に注意をしたいところや、ぜひ知っておきたいことなどを解説します。
操　　作	操作手順を解説します。	補　　足	知っていると便利なことなどを紹介します。
操作ポイント	基本的な操作方法や、間違いやすい操作を解説します。	👆	押すボタンを示します。
こんなときは	操作の応用や、他の関連する操作を紹介します。	➡P00へ	参照や、次の操作に進むページを示します。

EL-70操作概念チャート

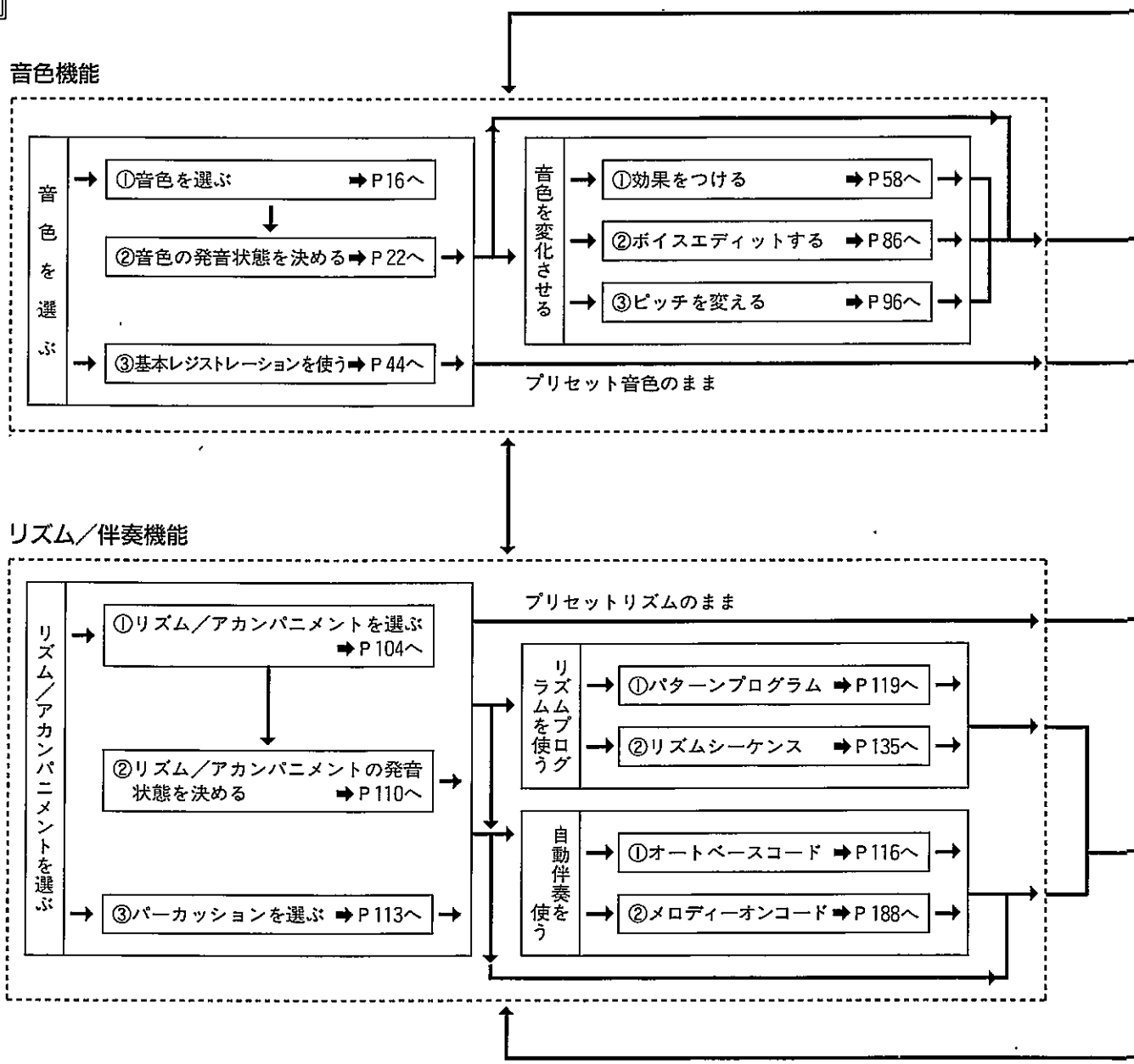
演奏までの基本的な操作順序

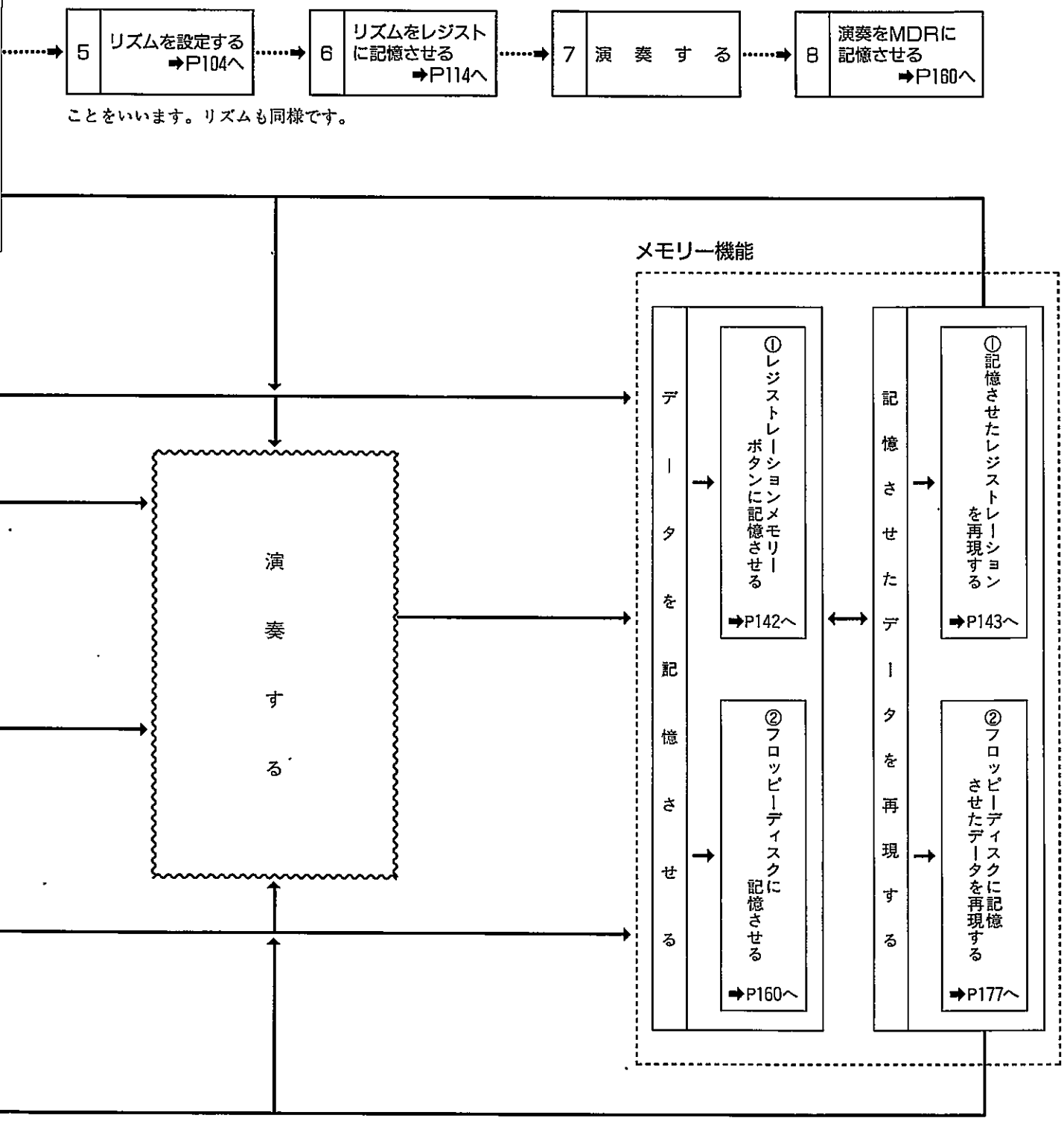
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78、P89へ

※上記で言う「音色を設定する」とは、音色を選んだ後にその音色のフィートや鍵盤タッチなど音色の発音状態を設定する

操作の相関関係

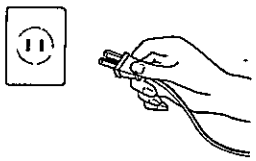



5 リズムを設定する ➡P104へ
6 リズムをレジストに記憶させる ➡P114へ
7 演奏する
8 演奏をMDRに記憶させる ➡P160へ
ことをいいます。リズムも同様です。
メモリー機能
演奏する
データを記憶させる
①レジストレーションメモリーボタンに記憶させる ➡P142へ
②フロッピーディスクに記憶させる ➡P160へ
記憶させたデータを再現する
①記憶させたレジストレーションを再現する ➡P143へ
②フロッピーディスクに記憶させたデータを再現する ➡P177へ

まず、音を出す準備から

操作手順

1



電源プラグをコンセントに差し込んでください。

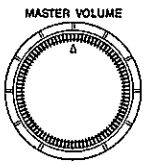
（AC100Vのコンセントであることを確認してください。）

2

パワースイッチを入れます。

（基本レジストレーションの1が点灯します。）

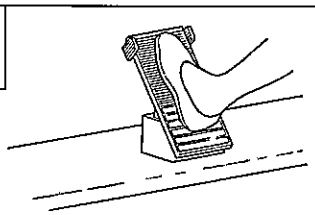
3



マスターボリュームを中央くらいにセットします。

（このつまみでエレクトーン全体の音量を調節します。）

4

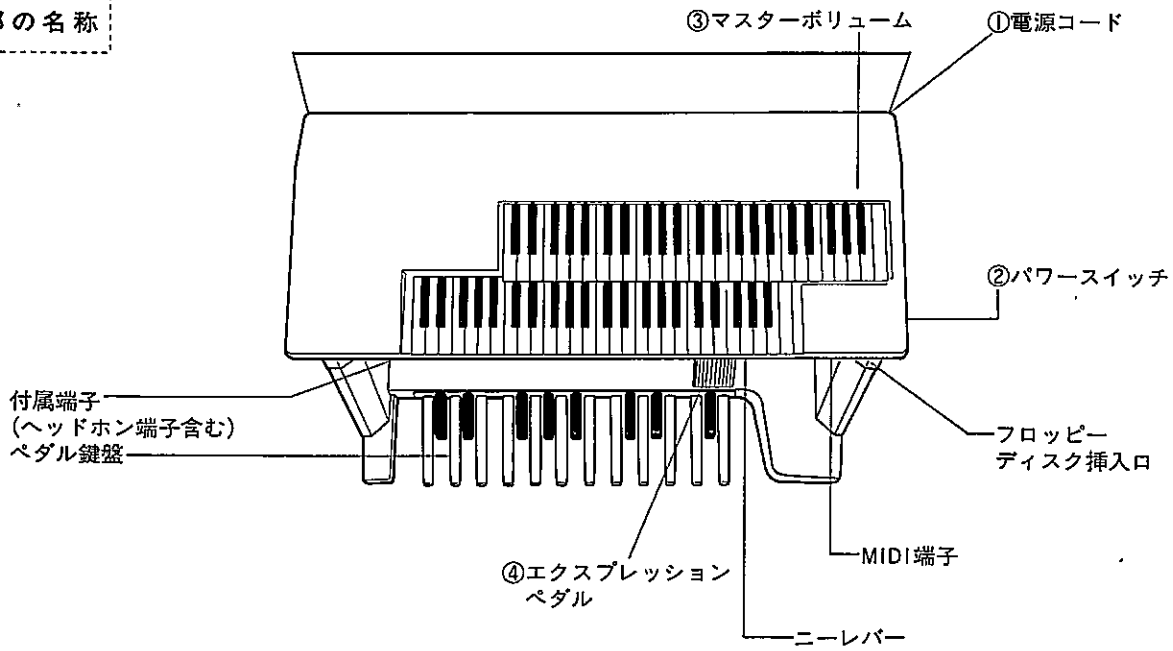


エクスプレッションペダルを右足で踏み込みます。

（このペダルで、演奏しながら全体の音量を調節します。）

これで、演奏の準備ができました。鍵盤を弾くと基本レジストレーション1の音が出ます。

各部の名称



音色機能

A　音色選択メモリーまで	音色について		P12
	A-1	音色を選ぶ（ボイスメニュー）	P16
	A-2	ドットボタン（ユーザー音色）	P18
	A-3	音色の発音状態を決める(ボイスコンディション)	P22
		リードコンディションについて	P28
	A-4	音色をレジストレーションメモリボタンに記憶させる	P32
	A-5	フルートボイス	P34
		トゥーロワー	P42
		ボイスディスプレイ（音色名の確認とマニュアルバランス）	P43
	A-6	基本レジストレーションを使う	P44
	A-7	レジストレーションメニューディスクを使う	P45
B　音色変化～メモリーまで	効果について(コンディションのエフェクトと他のエフェクトとの関係)		P58
	B-1	リバーブ	P62
		サステイン	P70
		ブリリアンス	P72
		トレモロ（ファースト）	P73
		エフェクトセット	P74
	B-2	設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P78
	B-3	ボイスエディットについて	P80
	B-4	ボイスエディットをする	P86
	B-5	ボイスエディットした音色をユーザーに登録	P89
	B-6	AWM+FM音源アルゴリズム一覧	P93
	B-7	ピッチを変える	P96

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する →P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる →P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) →P56へ → 4 変化させた音色を記憶させる →P70またはP69へ

音色について

鍵盤と音色群との関係

上・下・ペダルの各鍵盤は、下記の音色群から音色を選ぶことができます。
音色を選択したり、変化させたりするのは、鍵盤ごとに設定した方が便利です。

上鍵盤で出せる音色	○アッパーキーボードボイス１ ○アッパーキーボードボイス２ ○リードボイス ○アッパーフルートボイス
下鍵盤で出せる音色	○ロワーキーボードボイス１ ○ロワーキーボードボイス２ ○リードボイス（トゥーロワーを使った場合） ○ペダルボイス（トゥーロワーを使った場合） ○キーボードパーカッション ○ロワーフルートボイス
ペダル鍵盤で出せる音色	○ペダルボイス ○キーボードパーカッション

※ドットボタンを使えば、どの鍵盤でもフルートボイスとキーボードパーカッション以外の全音色を出すことができます。→Ｐ18参照。

音色群について

アッパーキーボードボイス、ロワーキーボードボイスなどの分け方を「音色群」といいますが、EL-70では、アッパーキーボードボイス１、アッパーキーボードボイス２などのように、音色群が細かく分かれています。そこで特に、ボイス１、ボイス２の単位で音色を指す場合は、「小音色群」という言葉を使って、音色群との区別をします。ボイス１と２をまとめて指す場合は、従来通り「音色群」という表現を使います。下記の分類を参照してください。

音色群	小音色群
アッパーキーボードボイス	アッパーキーボードボイス１ アッパーキーボードボイス２
ロワーキーボードボイス	ロワーキーボードボイス１ ロワーキーボードボイス２
リードボイス	
ペダルボイス	
アッパーフルートボイス	
ロワーフルートボイス	

同時発音数

同時発音数とは、一度に鍵盤を押さえたときに出る（発音する）最大の音数です

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	上鍵盤、下鍵盤あわせて、最大14音を同時に発音。
アッパーフルートボイス ロワーフルートボイス	上鍵盤、下鍵盤あわせて、最大12音を同時に発音。 ※アタック音は、上下鍵盤それぞれ６音を同時に発音。
リードボイス ペダルボイス	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤ともに、１音だけを発音。

パネルボタンの音色名解説

パネルボタンに記されている音色グループの解説です。
音色を選ぶときの参考にしてください。

アッパー＆ロワーキーボードボイス（複音）	ストリングス	弦楽器が何本も集まったような厚みのある弦楽器の音色。
	クラリネット	オーケストラや吹奏楽でよく使われる木管楽器（クラリネット）の音色。
	サキソフォン	リードの振動を音源にした木管楽器（サキソフォン）の音色。
	ブラス	シンセブラスやトランペットアンサンブルなどの金管楽器系の音色。
	コーラス	複数の女性がアーと声を出してコーラスをしているような厚みのある音色。
	オルガン	フルオルガンやポップオルガン、ジャズオルガンなどオルガンの音色。
	ピアノ	アコースティックピアノやエレクトリックピアノ、ハープシコードなどピアノ系の音色。
	ギター	フォークギターやエレクトリックギター、バンジョーなどギター系の音色。
	ビブラフォン	ファン付きの共鳴管をもった鉄琴（ビブラフォン）やグロッケンなど打楽器系の音色。
	トゥッティ	弦楽器や管楽器で編成されたオーケストラタイプの音色。
	コズミック	シンセサイザー風の音色など、自然楽器にはない電子的な音色。
	ハーモニカ	ハーモニカの音色。
	ホルン	円すい形の金管楽器（ホルン）の音色。
リードボイス（単音）	バイオリン	バイオリン、チェロなどバイオリン系の音色。
	フルート	フルートやホイッスル、リコーダーなど笛系の音色。
	トランペット	トランペットやトロンボーンなど金管楽器系の音色。
	オーボエ	オーボエやバスーンなど木管楽器系の音色。
ペダルボイス（単音）	コントラバス	低音の弦楽器（コントラバス）やピチカートベースなど弦楽器系のベース音色。
	エレキベース	チョッパーのエレキベースやシンセベースなどエレクトリックベース系のベース音色。
	オルガンベース	オルガンのベース音色。
	チューバ	低音の金管楽器（チューバ）やティンパニなどのベース音色。
フルートボイス	アッパーフルートボイス	他の音色群とは独立した上鍵盤専用のフルート音色。
	ロワーフルートボイス	他の音色群とは独立した下鍵盤専用のフルート音色。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P18へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

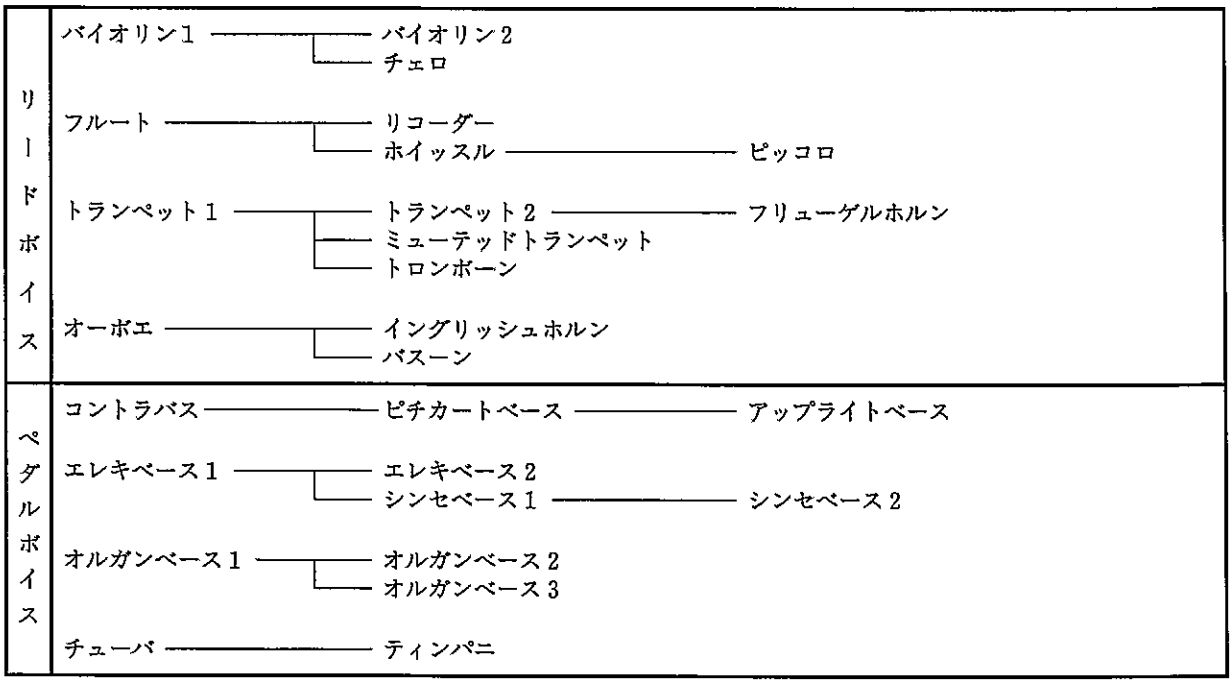
A 音色について

音色体系

EL-70の音色は、パネルの音色ボタンから下記のように分類されています。

アップ&ロワーキーボードボイス

- ストリングス１
  - トレモロストリングス
  - ストリングス２
    - ストリングス３
    - シンセストリングス
  - ピチカートストリングス
- クラリネット
- サキソフォン
  - ソプラノサックス
- ブラス１
  - シンセブラス
  - ブラス２
  - ブラス３
- コーラス１
  - コーラス２
- オルガン
  - シアターオルガン
  - ポップオルガン
  - ジャズオルガン１
    - ジャズオルガン２
  - アコーディオン
    - バンドネオン
- 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
  - ハープシコード
- ギター１
  - ギター２
    - ギター３
  - エレクトリックギター
  - マンドリン
  - バンジョー
  - ハープ
- ビブラフォン
  - チャイム
  - グロッケン
  - シンセチャイム
  - マリンバ
    - シロフォン
- トゥッティ１
  - トゥッティ２
  - トゥッティ３
  - トゥッティ４
- コズミック１
  - コズミック２
    - コズミック６
  - コズミック３
    - コズミック５
  - コズミック４
- ハーモニカ
- ホルン１
  - ホルン２



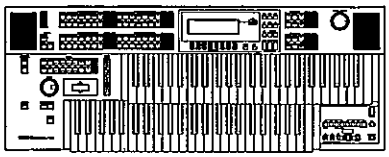
アッパー＆ロワーフルートボイスのプリセット音色

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

基本レジストレーションの音色構成

	基本レジスト1	基本レジスト2	基本レジスト3	基本レジスト4	基本レジスト5
上　鍵　盤	ストリングス1	ブラス1	フルート	コズミック1	シンセブラス
下　鍵　盤	ストリングス1	ホルン1	ピアノ	コズミック2	コズミック3
ペダル鍵盤	コントラバス	チューバ	コントラバス	コズミック2	シンセベース1

音色を選ぶ(ボイスメニュー)



▲操作部分

A1 音色を選ぶ

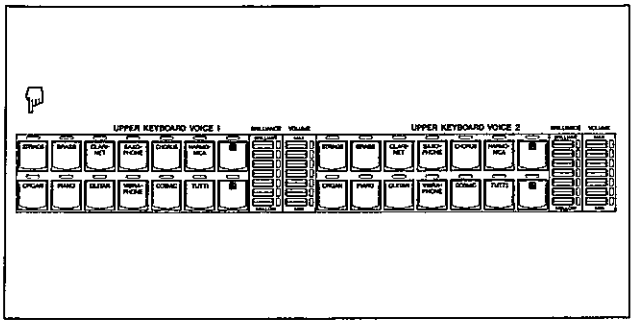
機　能

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の小音色群ごとに音色を選ぶことができます。
鍵盤ごとに、発音できる音色群は決まっています。➡P12参照
ディスプレイに表示された音色（ボイスメニュー）から好きな音色を選ぶことができます。

操　作

アッパーキーボードボイス１の［STRINGS］（ストリングス）から、［String2］(ストリングス２）を選ぶ場合。

1

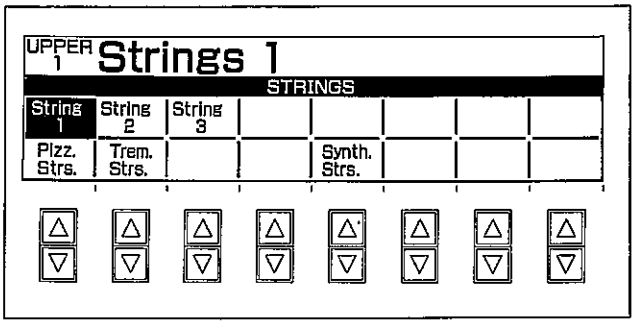


●アッパーキーボードボイス１の［STRINGS］（ストリングス)ボタンを押します。

●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

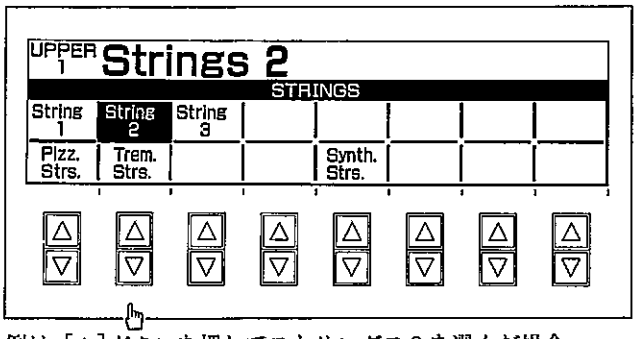
2

※「１」の操作後、パネルボタンの音色で演奏することもできます。この場合は、「ストリングス１」。



■「１」の操作をすると同時に、ディスプレイに「ストリングス」のグループに入っている音色名(ボイスメニュー)が表示されます。

3



●ディスプレイのボイスメニューから「String 2」(ストリングス２）を選びます。
●「String 2」と表示された同じ縦列のデータコントロールボタン［△］［▽］の［△］ボタンを押します。
(「String 2」の文字が反転し、選択されたことを示します)

例は、［△］ボタンを押してストリングス２を選んだ場合。

➡ P22へ

これで、アッパーキーボードボイス１のストリングスは、ストリングス２の音色になりました。

次は、音色の発音状態(ボイスコンディション)を決めましょう。➡P22へ

操作ポイント

◆他の鍵盤の音色を選ぶときも、P16に記した1〜3の操作方法と同じです。

◆ディスプレイのボイスメニューの選択は、選びたい音色が上の段にあるときは同じ縦列のデータコントロールボタンの[△]を、下の段にあるときは[▽]を使います。

こんなときは

◆下鍵盤で、リードボイス、ペダルボイスの音色を出したいとき
リードボイス、ペダルボイスそれぞれの音群にある[TO LOWER▽]ボタンを使います。
➡P42参照

◆ドットボタンに好みの音色を登録したいとき
ドットボタンを使います。
➡P18参照

補　　足

◆パネルの音色ボタンは、各ボタンごとにディスプレイのメニューで選んだ最新の音色名を記憶しています。
この内容は、レジストレーションに記憶させることができます。

注　　意

◆いったん電源を切って、次に電源を入れる際は基本レジストレーション1の音色になります。
電源を切る前に、選んだ音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させておきましょう。

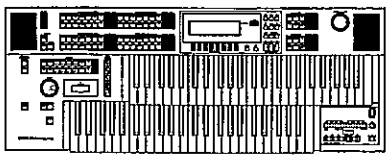
◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフの前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンした直後に、[M./TO DISK](メモリー)ボタンを押しながら[D.](ディセーブル)ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

このとき、[M./TO DISK](メモリー)ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ドットボタン
(数字が表示されている音色ボタン)


▲操作部分

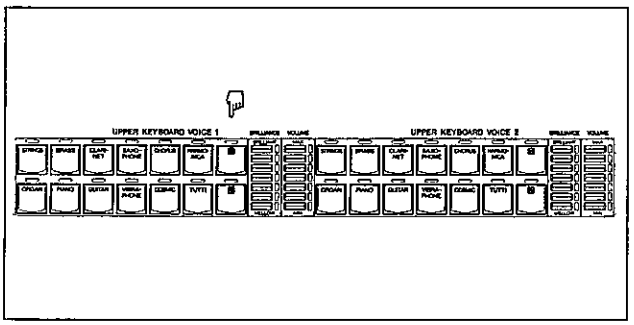
A2 ドットボタン

機　能

アッパーキーボードボイス１と２、ロワーキーボードボイス１と２に各２個ずつ、ペダルボイス、リードボイスに各１個ずつドットボタンがあります。
それぞれのドットボタンには、フルートボイス以外の全ての音色のうちどれかひとつ、またエディットしたユーザー音色のうちどれかひとつを登録しておくことができ、いつでも呼び出して使うことができます。

操　作　アッパーキーボードボイス１のドットボタン[１]にPop Organ(ポップオルガン)を登録する場合。

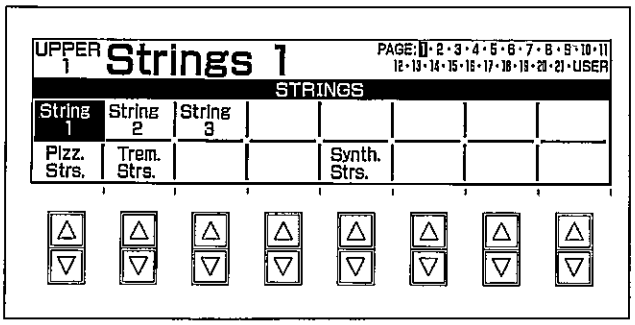
1



例は、アッパーキーボードボイス１のドットボタン[１]を押した場合。

- **アッパーキーボードボイス１のドットボタン[１]を押します。**
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

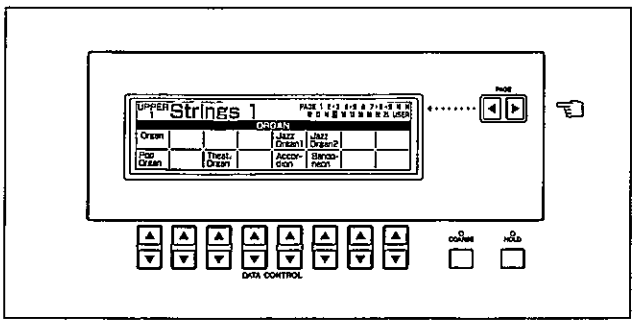
2



例は、ディスプレイにドットボタンのボイスメニューを表示した場合。

- ドットボタン[１]を押すと同時に、ドットボタンのボイスメニューが表示されます。
- 音色名は、以前ドットボタンで選んだ最新のものが表示されます。

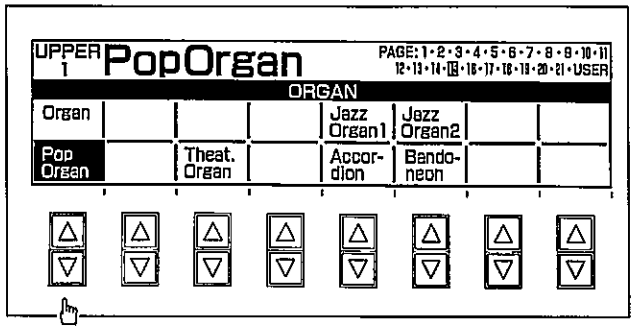
3



例は、ページボタンを14回押して、ページを15にした場合。

- 登録したい音色のページを選びます。(ページ数とパネルのボタン名は対応しています。P21の表を参照してください)
- **ページボタン[◁][▷]を使って、目的のページ数にします。(この場合は、オルガンのページにしたいので「15」にします)**

4



例は、[▽]ボタンを押して、ポップオルガンを選んだ場合。

●次に、登録したい音色名を選びます。

○選びたい音色名が表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って音色を選びます。
(この場合は、ポップオルガンを選択します)

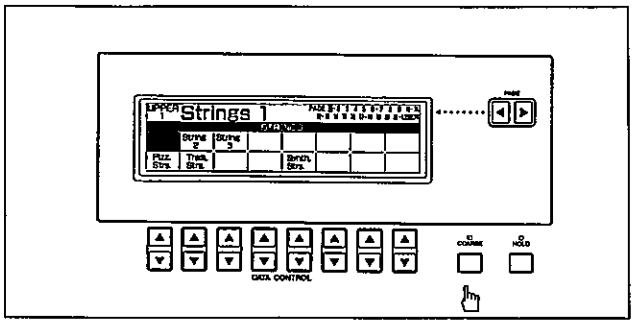
▲すでに選択されている音色(文字が反転状態)のデータコントロールボタンを押すと、ボイスコンディション(→P22参照)の画面が表示されます。

これで、アッパーキーボードボイス1のドットボタン[1]にポップオルガンが登録されました。

以下の操作は、ドットボタンの画面を表示させた後、ページを選択する際に行ってください。

ページを飛ばして選択したい場合

1



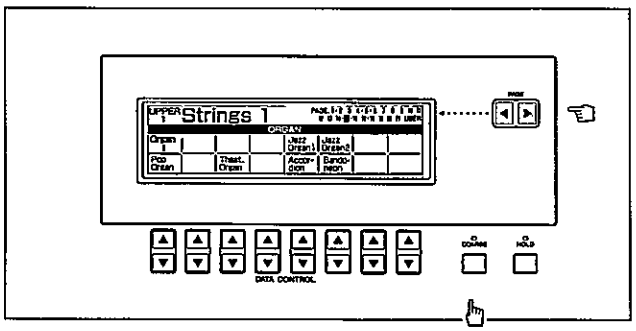
例は、コースボタンを押したままの状態。

●音色のページを選ぶときに、ページを飛ばして選ぶことができます。

○[COARSE](コース)ボタンを押しながら、[PAGE](ページ)ボタンを押します。

■ページは、[▷]ボタンを押すごとに 1→4→8→12→17→ USER のようにジャンプし、[◁]ボタンを押すごとにUSER→21→16→11→7→3のようにジャンプします。

2



例はコースボタンを押しながら[▷]ボタンを3回押して12ページにした後、[▷]ボタンを3回押して15ページにした場合。

○[COARSE](コース)ボタンを押しながら、[PAGE](ページ)ボタン[▷]を押します。

●目的のページの近くまでページをジャンプさせたらコースボタンを離して、再びページボタンを押して目的のページ数にします。

次の項は→P20へ

これで、ページを飛ばすことができました。後は、P19の4の操作で音色を選択してください。

こんなときは

★ドットボタンに登録した音色を使いたいとき
登録先にしたドットボタンを押してください。その音色が表示されます。

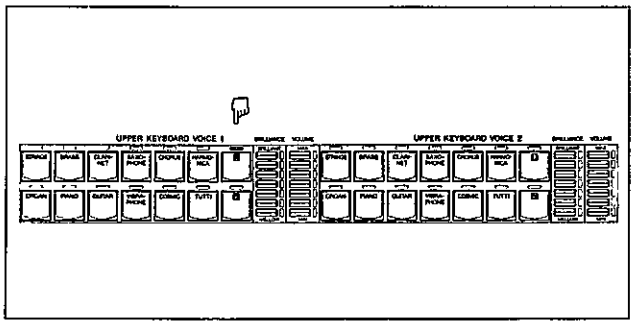
注　　意

◆フルートボイスは、ドットボタンには登録できません。

A2 ドットボタン

すぐに出したい音色のページにしたい場合

1

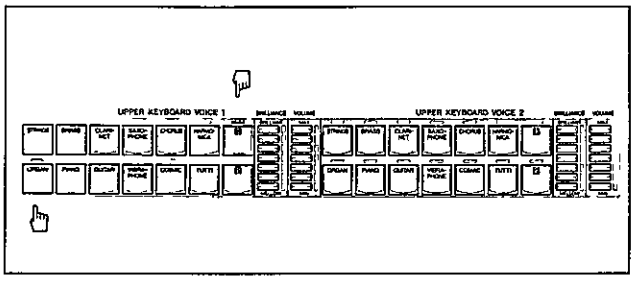


例は、ドットボタン[1]を押したままの状態。

- ドットボタンを押しながら（ボイスメニューが表示されているのを確認）、音色ボタンを押すと、すぐにその音色のページが表示されます。
- 登録先にしたいドットボタンを押したままにします。(この例では、アッパーキーボードボイス1のドットボタン［1］)
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

※1➡補足

2



例は、音色ボタンの[ORGAN](オルガン)を押した場合。

- ドットボタンに登録したい音色ボタンを押します。(この例では、オルガン)
- ボタンを押すと、ディスプレイにオルガンのページが表示されます。

※2➡補足

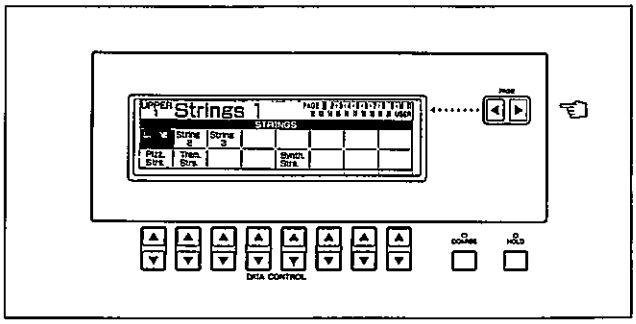
これで、オルガンのページを表示することができました。後はP19の4の操作で、登録したい音色を決めてください。

補　　足

フルートボイス以外の音色群からでも、ドットボタンに登録することができます。
※1.この操作では、ドットボタンを押している時に画面がドットボタンのボイス(音色)メニュー表示になっていることを確認してください。
※2.音色ボタンは、押しているドットボタンと別の音色群のボタンでも構いません。

ドットボタンにユーザー音色を登録したい場合

1

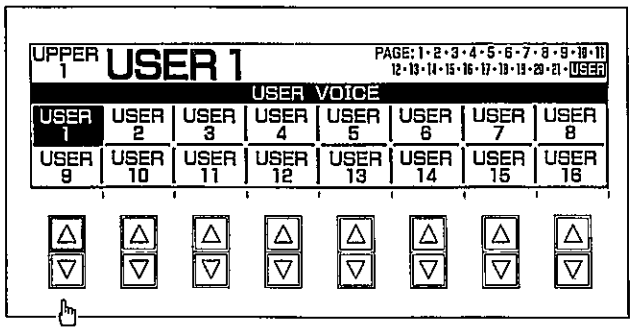


例は、[▷]ボタンを押してユーザーのページを選ぶ場合。

- ユーザー音色をドットボタンに登録するためにUSER(ユーザー)のページを表示させます。
- ページボタン［◁］［▷］を使って、ユーザーのページにします。

▲ユーザーには、あらかじめボイスエディットした音色を登録しておかないと、ドットボタンに音色は登録できません。ユーザーに音色を登録する操作はP89を参照。

2



例は、[△]ボタンを押して、ユーザー１を選んだ場合。

●次に、ドットボタンに登録したいユーザー音色番号を選びます。

●選びたいユーザー音色番号が表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って音色を選びます。(ここでは、ユーザー１を選択します)

これで、ボイスエディットしたユーザー音色１がドットボタン[１]に登録されました。

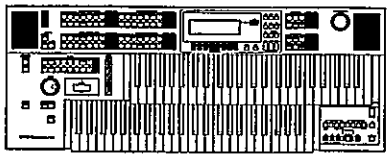
音色ボタン名とドットボタンのページ数の関係

頁	音色ボタン名	頁	音色ボタン名	頁	音色ボタン名	頁	音色ボタン名
1	STRINGS (ストリングス)	7	TUBA(チューバ)	13	CHORUS(コーラス)	19	VIBRAPHONE (ビブラフォン)
2	VIOLIN(バイオリン)	8	FLUTE(フルート)	14	HARMONICA(ハーモニカ)	20	ELECTRIC BASS (エレクトリックベース)
3	CONTRA BASS(コントラバス)	9	OBOE(オーボエ)	15	ORGAN(オルガン)	21	COSMIC(コズミック)
4	BRASS(ブラス)	10	CLARINET(クラリネット)	16	ORGAN BASS (オルガンベース)	USER	USER VOICE (ユーザーボイス)
5	HORN(ホルン)	11	SAXOPHONE (サキソフォン)	17	PIANO(ピアノ)		
6	TRUMPET(トランペット)	12	TUTTI(トゥッティ)	18	GUITAR(ギター)		

注　意

◆フルートボイスは、ドットボタンには登録できません。
◆最上段に表示してある音色名は、ページ数を変更しただけでは変わりません。新たに音色名を選択すると、その名前が表示されます。

音色の発音状態を決める(ボイスコンディション)



▲操作部分

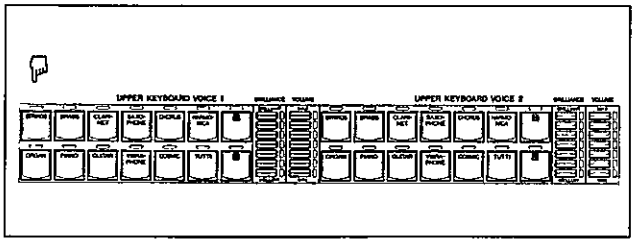
機能

小音色群ごとに、タッチトーンやフィートなど好みに応じたメニューの項目にそって発音状態（ボイスコンディション）を決めることができます。

操作 アッパーキーボードボイス１の［String2］（ストリングス２）の状態（コンディション）を決める場合。

P16から

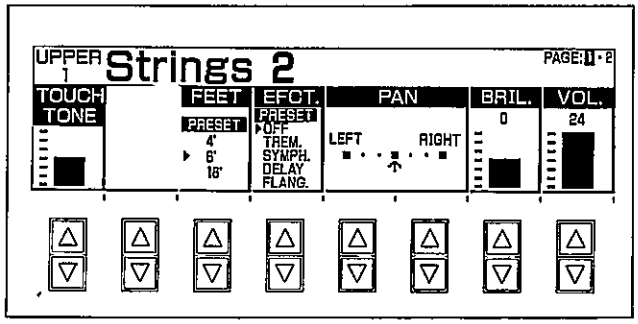
1



○音色を選択後ディスプレイにボイスメニューを表示しているときに，もう一度同じ音色ボタンを押します。

●ここの例ではアッパーキーボードボイス１の［STRINGS］（ストリングス）ボタンを押します。

2



例は、アッパーキーボードボイス１のボイスコンディションを表示した場合。

○音色ボタンを押すと同時に、ディスプレイにアッパーキーボードボイス１のボイスコンディションメニューが表示されます。

■音色ボタンは、押すたびに、ボイスメニューとボイスコンディションの表示に切り替わります。

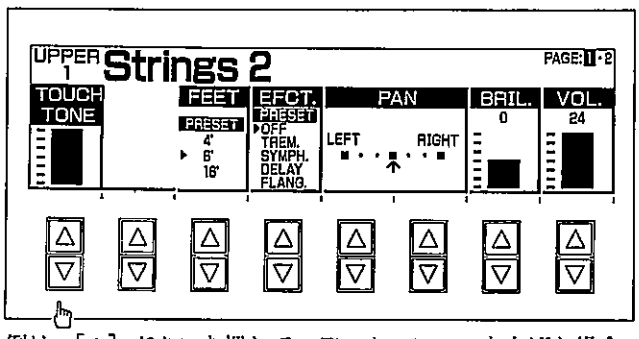
これで、ボイスコンディションのメニューを表示することができました。後は、必要に応じて変えたい項目の設定をしてください。

注意 ディスプレイがボイスメニューを表示しているとき、現在反転している音色名のデータコントロールボタンを押しても、ボイスコンディションの画面になります。ただし、コンディション画面になると、データコントロールボタンを押してもボイスメニューには戻りません。

タッチの強弱で音量変化の割合を変更したい場合

↓

タッチトーンを設定



例は、［△］ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●TOUCH TONE(タッチトーン)を設定します。

○TOUCH TONE（タッチトーン）と表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。レベルを上げるほど、イニシャルタッチが強くかかります。

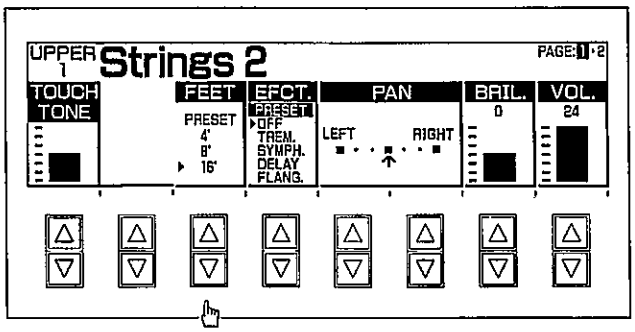
★タッチトーンは、鍵盤を叩くときや押し込むときの強さによって音量と音色をコントロールできます。強く叩けば叩くほど、音量は大きく、音色は明るくなります。

補足
◆タッチトーンのレベルは、７段階に設定することができます。
◆タッチトーンのレベルは「０」でも多少かかります。

音の高さをオクターブ変えたい場合

↓

フィートを設定



例は、[▽]ボタンを押して、16'(16フィート)を選んだ場合。

●FEET（フィート）を設定します。

○フィートと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、数字を選びます。

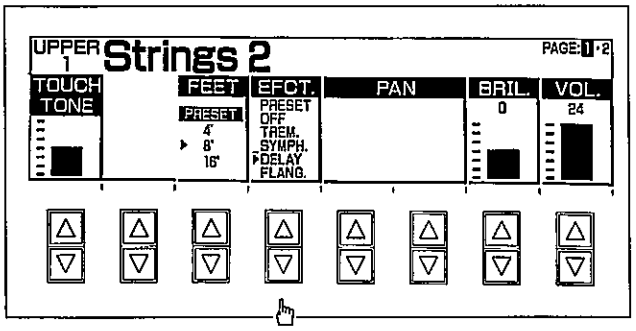
■「▶」マークで示しているところが、現在のフィートです。

★フィートは、フィート数が2倍に増えると、音程が1オクターブ下がります。

音色にエフェクトをかけたい場合

↓

エフェクトを設定



例は、[▽]ボタンを押して、DELAY(ディレイ)を選んだ場合。

●EFCT.（エフェクト）を設定します。

○エフェクトと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、効果を選びます。

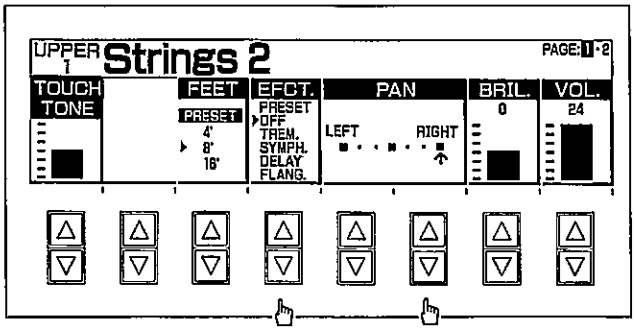
■小音色群ごとに効果をかけることができます。

■PRESET（プリセット）が反転しているときは、「▶」マークで示しているのがプリセットの効果です。音色にふさわしいフィートやエフェクトがセットされています。

音の定位を変えたい場合

↓

パンを設定



例は、エフェクトの下の［△］ボタンを押してオフにした後に、RIGHT(ライト)の下の[△]［▽]ボタンを使って、「↑」を右に移動させた場合。

●PAN（パン）を設定します。

○エフェクトのプリセットがオフになっていない場合は、エフェクトをオフにし、パンのメニューを表示させます。(上記の操作を参照)

○次に、「↑」を移動させたい方向の下にある［△］［▽］ボタンを押し、好みの位置を設定します。

※1→補足

★パンは、音色の発音する左右の位置を決めることができます。

▲パンは、エフェクトがオフの場合にのみ設定できます。

次の項目は→P24へ

補　　足

◆エフェクトのメニューの表記は、それぞれ、PRESET（プリセット）、OFF（オフ）、TREM.（トレモロ）、SYMPH.（シンフォニック）、DELAY（ディレイ）、FLANG.（フランジャー）を表しています。P58「効果について」を参照。各効果のかかり具合は、エフェクトセットで決めます。→P74へ

◆ボイスコンディションのエフェクトでトレモロを選択した場合は、[TREMOLO(FAST)]または[EFFECT SET] ボタンで設定したトレモロの発音状態と同じになります。トレモロの発音状態については、→P73を参照。

◆パンは、エフェクトがオフのときにのみ有効です。

※1.［△］と［▽］ボタンを同時に押すと「↑」は2つ進みます。

◆ディレイ、フランジャーはリード、アッパーキーボードボイス1、ロワーキーボードボイス1で使用可能です。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

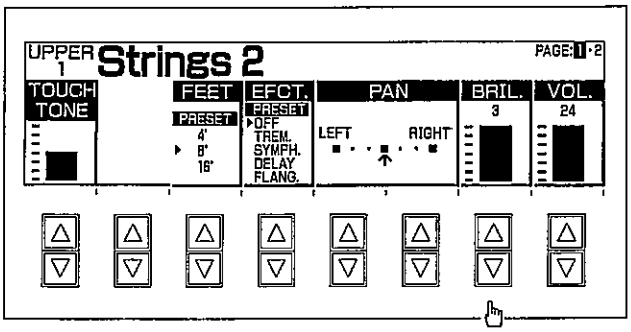
P23から

A3 音色の発音状態を決める

音色の明るさを変更したい場合

↓

ブリリアンスを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●BRIL.（ブリリアンス）を設定します。

○ブリリアンスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変えます。

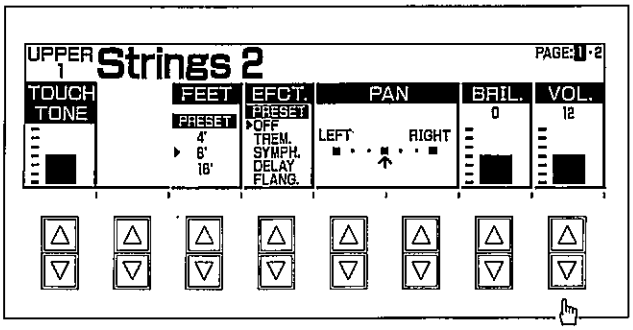
■ブリリアンスは、小音色群ごとにかけることができます。

★ブリリアンスは、3〜−3の間でデータのレベルを変えることができ、プラス側にするほど音色を輝かせることができ、マイナス側にするほど音色の輝きを弱めることができます。

パネルの音色ボリュームをより細かく設定したい場合

↓

ボリュームファインを設定



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

●VOL.（ボリュームファイン）を設定します。

○VOL.と表示された、同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変えます。

■小音色群ごとに音色の音量を25段階に変えることができます。

★ボリュームファインは、一番上が最大音量で、一番下が音量ゼロになります。

これで、コンディションの1ページ目の設定が終わりました。ペダルボイスの場合は、コンディションのメニューは1ページ分だけです。続いて2ページ目を設定しましょう。➡P26へ

リードボイスを選択して、コンディションの1ページ目までの設定が終わった人は、P28へ。

補　足

◆ブリリアンスとボリュームファインは、パネルの音色ボタンの右隣にあるブリリアンスとボリュームと連動しています。

操作ポイント

◆フィートやエフェクトなど3つ以上の選択肢がある場合は、上は [△] ボタンで、下は [▽] ボタンで「▶」マークを移動させて選びます。「▶」が示しているのが、現在選んでいるものです。

◆データコントロールボタンの右隣ある [COARSE]（コース）ボタンを押しながら [△] [▽] ボタンを押すと、データのレベルの上下移動が速くなります。

こんなときは

◆ロワーキーボードボイスとペダルボイスのコンディションを設定したいとき

ロワーキーボードボイスのコンディションのメニューは、アッパーキーボードボイスと同じです。ペダルボイスは、アッパーキーボードボイスの1ページ目と同じです。P22〜P27の操作を参考にしてください。

注　意

◆ブリリアンスは音色、音程によっては、かかりにくい場合があります。

◆リードボイスのコンディションの2ページ目を設定するとき

リードボイスのコンディションの2ページ目は、アッパーキーボードボイスのメニューとは違います。P28〜P31を読んでください。

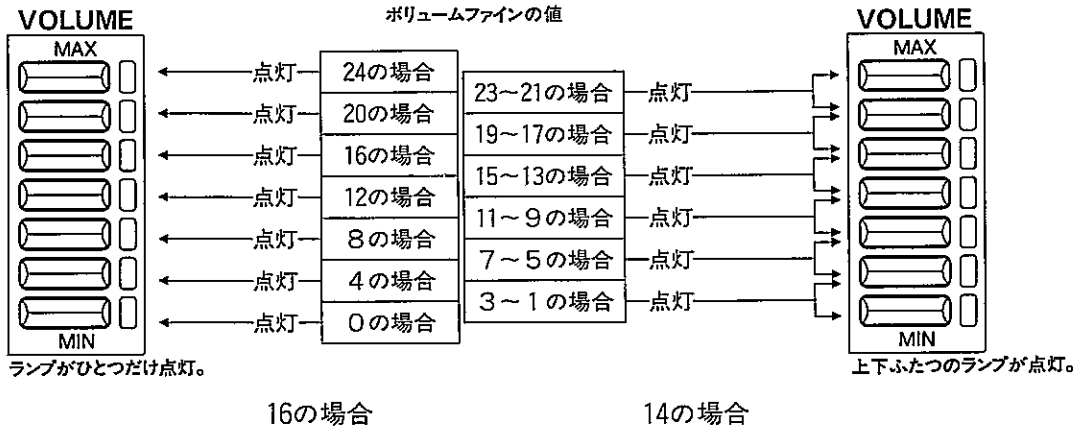
ボリュームファインについて

パネル上のボリュームと、ディスプレイに表示されるボリュームファインは連動していますが、設定できる範囲が違います。
パネル上のボリュームは、MIN（ミニマム）からMAX（マキシマム）まで7段階に設定することができます。
ディスプレイに表示されるコンディション画面のボリュームファインは、パネルのボリュームの1段階の間を3つに分け、全部で25段階に設定することができます。
つまり、ボリュームファインは、パネル上のボリュームより細かく設定できるのです。

ボリュームのランプとボリュームファインの関係

パネルのボリュームボタンを押すと、押したその横のランプが点灯し、どのボタンを押したかを示します。
ボリュームファインは、パネルのボリュームの1段階を4分割しているので、その間に設定すると上下の二つのランプが点灯します。くわしくは、下記の表を参照してください。

リズムのボリュームファインとリバーブファインも、ボイスコンディションのボリュームファインと同じです。



16の場合　　14の場合

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P24から

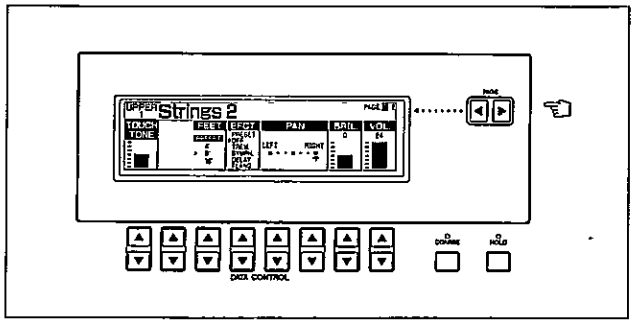
A3 音色の発音状態を決める

音色のビブラートの状態を変更したい場合

↓

2ページ目のビブラートを設定

1



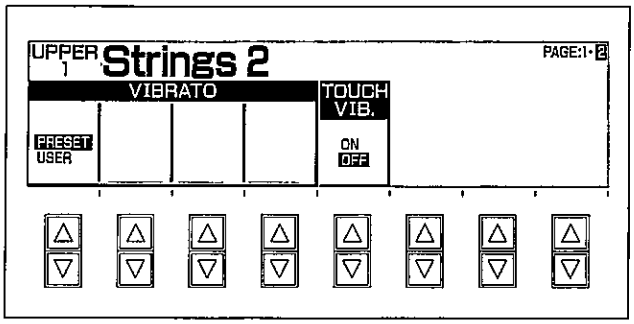
例は、[▷] ボタンを押して、2ページにする場合。

○ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ)の[▷]ボタンを押して、2ページの表示に変えます。

●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD](ホールド)ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2



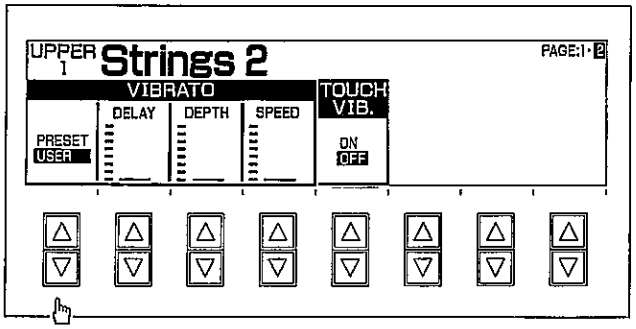
例はアッパーコンディション2ページを表示している状態。

○[▷]ボタンを押すと同時に、ディスプレイに次のページのメニューが表示されます。

●ディスプレイに表示されたメニューの右上にあるPAGE(ページ)は、そのメニューが何ページ分あるかを示しています。

■ページと表示されていない場合は、そのメニューは1ページだけしかありません。

3



例は、[▽] ボタンを押して、ユーザーを選んだ場合。

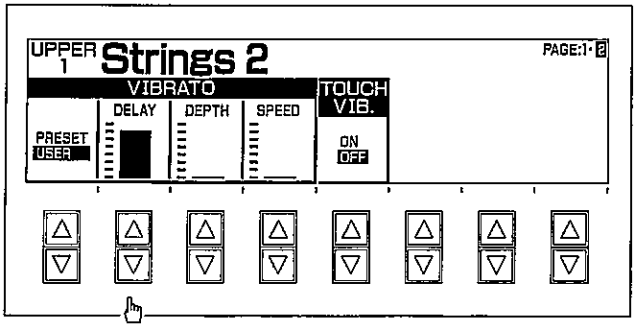
●VIBRATO(ビブラート)を設定します。

●まず、ビブラートUSER(ユーザー)を選択します。

○ユーザーと表示された同じ縦列の[▽]ボタンを使って、選択します。

★ビブラートは、ユーザーを選択するとディスプレイなどを変化させることができます。

4



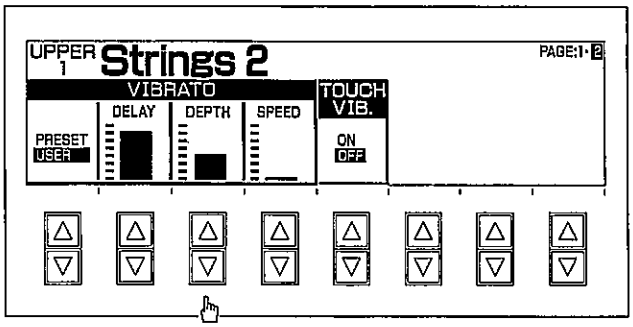
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にビブラートのDELAY(ディレイ)を設定します。

○ディレイと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ディレイは、鍵盤を押えてからビブラートがかかり始めるまでの遅れ時間です。8段階に設定することができ、一番上が最も時間が長く、一番下では、遅れ時間が最も短くなります。

5



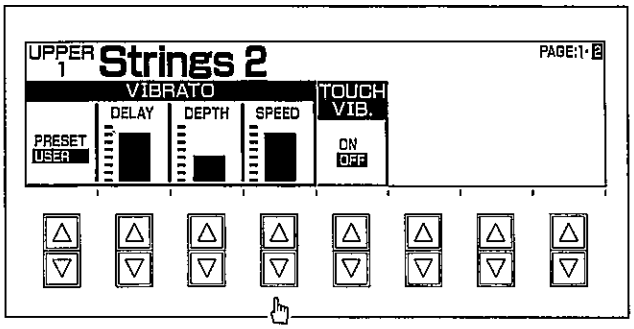
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にビブラートのDEPTH(デプス) を設定します。

○デプスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★デプスは、ビブラートの深さのことです。8段階に設定することができ、レベルの一番上が最も深くかかり、一番下では、ビブラートがかからなくなります。

6



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にビブラートのSPEED(スピード) を設定します。

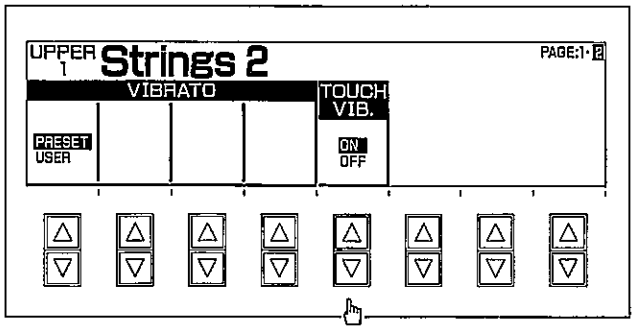
○スピードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★スピードは、ビブラートの速さのことです。レベルの一番上が最も速く、一番下が、最も遅くなります。

鍵盤のタッチでビブラートの強弱をつけたい場合

↓

タッチビブラートを設定



例は、[△]ボタンを押して、オンにした場合。(プリセットオンの状態)

●TOUCH VIB. (タッチビブラート) を設定します。

○タッチビブラートと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、ONを選択します。

★タッチビブラートは、ビブラートを鍵盤のタッチでコントロールすることができます。鍵盤を強く押さえるほどビブラートは深くかかります。(プリセット、ユーザーどちらでもかけることができます。)

これで、アッパーキーボードボイス1の発音状態（ボイスコンディション）を決めることができました。

次は以上の操作で設定した音色状態をレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。
➡P32へ

操作ポイント

◆ON、OFFなど3つ以上の選択肢がある場合、上は [△] ボタンで、下は [▽] ボタンで文字を反転させて選びます。文字が反転しているのが、現在選んでいるものです。選択肢が2つだけのときは、[△] [▽] ボタンのどちらを押しても、選択することができます。

◆データコントロールボタンの右隣にある [COARSE] (コース) ボタンを押しながら [△] [▽] ボタンを押すと、データのレベルの上下移動が速くなります。

こんなときは

◆ロワーキーボードボイスとペダルボイスのコンディションを設定したいとき

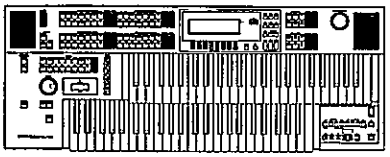
ロワーキーボードボイスのコンディションのメニューは、アッパーキーボードボイスと同じです。ペダルボイスは、アッパーキーボードボイスの1ページ目と同じです。P22〜P24の操作を参考にしてください。

注　　意

◆リードボイスのコンディションの2ページ目を設定するとき

リードボイスのコンディションの2ページ目は、アッパーキーボードボイスのメニューとは違います。P28〜P31を読んでください。➡P28へ

リードコンディションについて



▲操作部分

A3 リードコンディションについて

機　　能

ここでは、リードコンディションの２ページ目の操作を解説します。
リードコンディションの２ページ目では、ビブラート、タッチビブラートに加え、スライドを設定することができます。

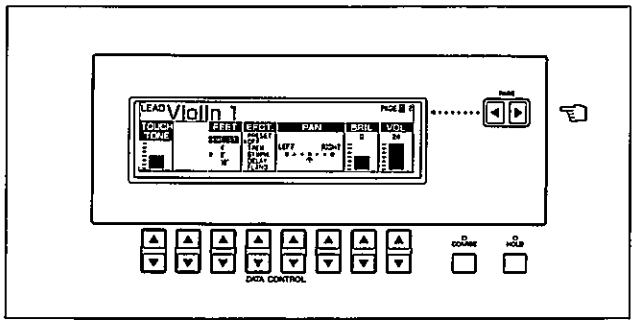
リードボイスを決めて、リードコンディションの１ページ目まで設定した後で、以下の操作を行ってください。➡P22～P24を参照。

操　　作 リードボイスの［VIOLIN］（バイオリン）ボタンからViolin 1（バイオリン１）を選んだ場合。

P24から

ビブラート、タッチビブラート、スライドを設定したい場合

1



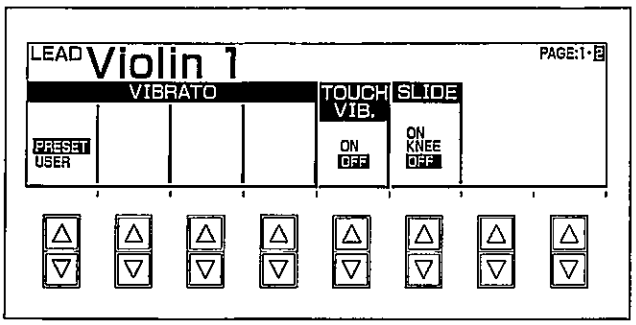
例は、［▷］ボタンを押して、２ページにする場合。

○ディスプレイ右上にある［PAGE］（ページ）の［▷］ボタンを押して、２ページの表示に変えます。

●［▷］ボタンで次のページ、［◁］ボタンで前ページに変えることができます。

■［HOLD］（ホールド）ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2



例は、リードコンディション２ページを表示している状態。

○［▷］ボタンを押すと同時に、ディスプレイに２ページ目のメニューが表示されます。

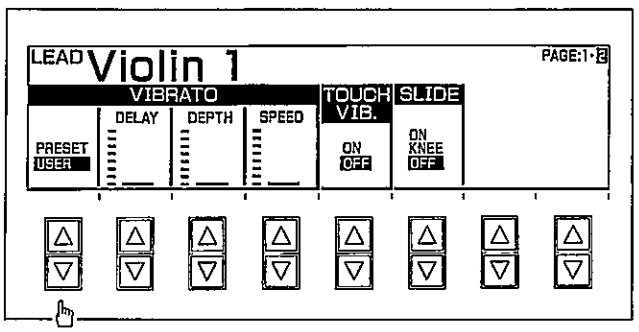
■ディスプレイに表示されたメニューの右上にあるPAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ数を示しています。

音色のビブラートの状態を変更したい場合

↓

ビブラートを設定

1



例は、［▽］ボタンを押して、ユーザーを選んだ場合。

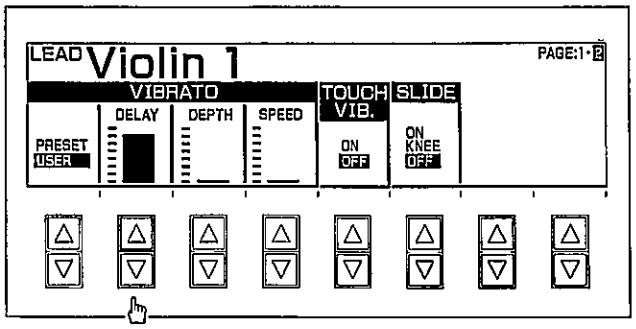
●VIBRATO（ビブラート）を設定します。

●まず、USER(ユーザー)を選択します。

○ユーザーと表示された同じ縦列の［▽］ボタンを使って、選択します。

★ビブラートは、ユーザーを選択するとディレイなどを変化させることができます。

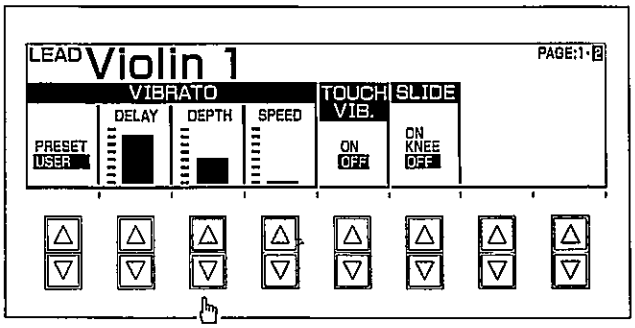
2



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にビブラートのDELAY(ディレイ) を設定します。
○ディレイと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
★ディレイは、鍵盤を押えてからビブラートがかかり始めるまでの遅れ時間です。8段階に設定することができ、一番上が最も時間が長く、一番下では、遅れ時間が最も短くなります。

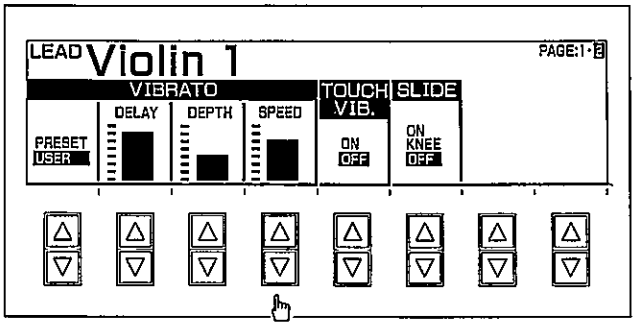
3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にビブラートのDEPTH(デプス) を設定します。
○デプスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
★デプスは、ビブラートの深さのことです。8段階に設定することができ、レベルの一番上が最も深くかかり、一番下では、ビブラートがかからなくなります。

4



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にビブラートのSPEED(スピード) を設定します。

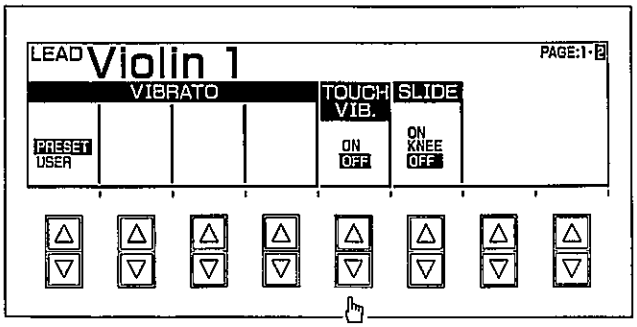
○スピードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★スピードは、ビブラートの速さのことです。レベルの一番上が最も速く、一番下が、最も遅くなります。

鍵盤のタッチでビブラートの強弱をつけたい場合

↓

タッチビブラートを設定



例は、[△] ボタンを押して、オンにした場合。

●TOUCH VIB.(タッチビブラート) を設定します。

○タッチビブラートと表示された同じ縦列の [△] ボタンを使って、ONを選択します。

★タッチビブラートは、ビブラートを鍵盤のタッチでコントロールすることができます。鍵盤を強く押さえるほどビブラートは深くかかります。(プリセット、ユーザーどちらでもかけることができます。)

次の項目は➡P30へ

操作ポイント

◆ON、OFFなど3つ以上の選択肢がある場合、上は [△] ボタンで、下は [▽] ボタンで文字を反転させて選びます。文字が反転しているのが、現在選んでいるものです。

こんなときは

◆コンディションの前のページに戻りたいとき

PAGE (ページ) の [◁] ボタンを押します。[▷] ボタンを押すと、元のページに元ります。
一方向のボタンを押し続けても、ページは2→1→2のように巡ります。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP88へ

P29から

↓

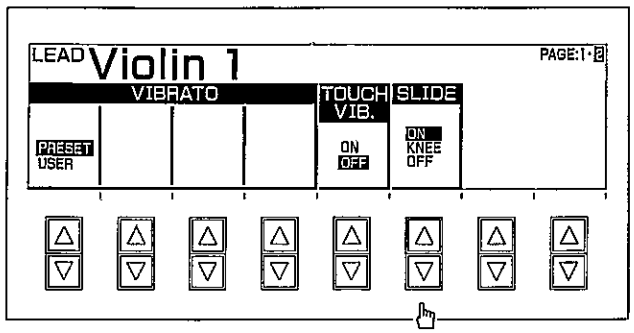
1

A3 リードコンディションについて

音色のポルタメントをかけたい場合

↓

スライドを設定



例は、[△] ボタンを押して、オンにした場合。

●SLIDE（スライド）を設定します。

○スライドと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、ON、KNEEのいずれかを選択します。

■KNEE（ニー）を選択すると、ニーレバーでスライドのON、OFFを切り替えることができます。

★スライドは、リードボイスにポルタメント（音程がスライドする効果）をかけることができます。

これで、リードボイスの状態（コンディション）を決めることができました。

次は、以上の操作で設定した音色状態をレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。
➡P32へ

補　足

◆スライド奏法について
<例えばC2からG2にスライドをかける場合>
まず、C2の鍵盤を押しながらG2の鍵盤を押すと、音程がC2よりG2までスライドします。
スライド効果がはじまったらC2の鍵盤を離してください。

操作ポイント

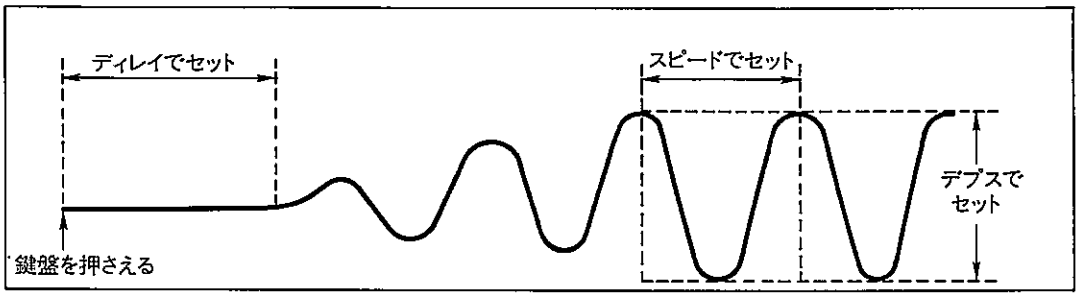
◆ON、OFFなど３つ以上の選択肢がある場合は、上は［△］ボタンで、下は［▽］ボタンで文字を反転させて選びます。文字が反転しているのが、現在選んでいるものです。

◆データコントロールボタンの右隣にある［COARSE］（コース）ボタンを押しながら［△］［▽］ボタンを押すと、データのレベルの上下移動が速くなります。

◆データコントロールボタンの右隣にある［HOLD］（ホールド）ボタンを押すと、現在のメニューのままにすることができます。ホールドボタンのランプ点灯中は、データコントロールボタン以外のボタンを押しても他のボタンのメニューを表示することはできません。

補　　足

◆ビブラートのディレイ、デプス、スピードを設定する際に下記の図を参考にしてください。



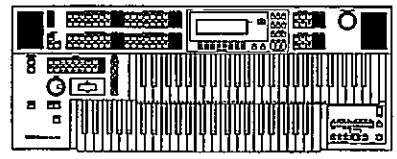
注　　意

◆スライドは、１オクターブ以内の鍵盤間で行われます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

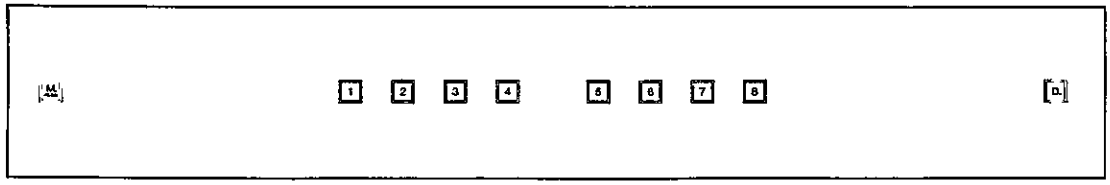


▲操作部分

機　能

パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。
ここでは、コンディションを設定した後の音色を記憶させます。

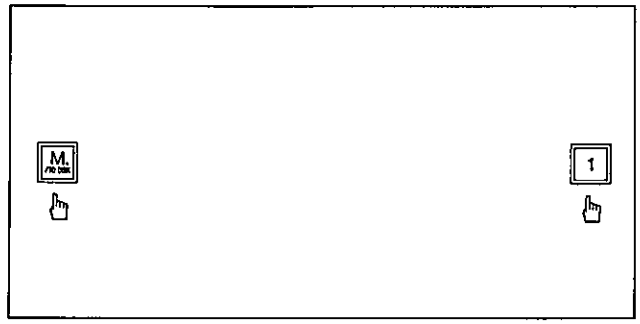
▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
（下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン）



操　作

レジストレーションメモリーボタン［1］に現在の音色を記憶させる場合。

P31から



例は、［M./TO DISK］ボタンを押しながら、［1］ボタンを押した場合。

● ［M./TO DISK］（メモリー）ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの［1］を押します。

■ ［1］ボタンが点滅し、そのボタンに現在のパネルの状態が記憶されたことを示します。

▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

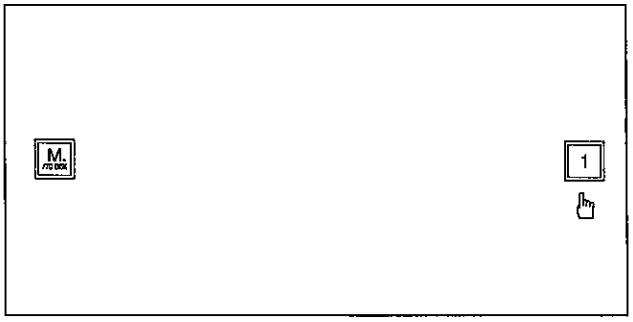
これで、パネル上の現在の音色と音色状態を記憶させることができました。

次は、音色に効果をかけましょう。➡P58へ

記憶させたレジストレーションを再現する操作

操　　作 レジストレーション［1］を再現する場合

1



例は、［1］ボタンを押した場合。

- 再現したいレジストレーションナンバーを押します。
- 押したボタンが点灯し、パネル上に記憶内容が再現されます。

これで、記憶していたレジストレーションの内容が再現されました。

注　　意

◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーション1になります。
残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。

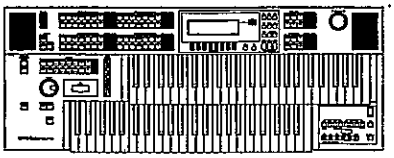
◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフの前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンした後、[M./TO DISK]（メモリー）ボタンを押しながら［D.］（ディセーブル）ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

このとき、[M./TO DISK]（メモリー）ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P76またはP89へ

フルートボイス



▲操作部分

機　能

パネルの音色以外に、フルートボイスを使うことができます。
フルートボイスは、上鍵盤と下鍵盤で音を出すことができます。
フルートボイスにプリセットされた音色を選ぶことができます。
音色のフィートと、効果、音量の設定ができます。
設定後の音色をユーザーに登録、再現ができます。

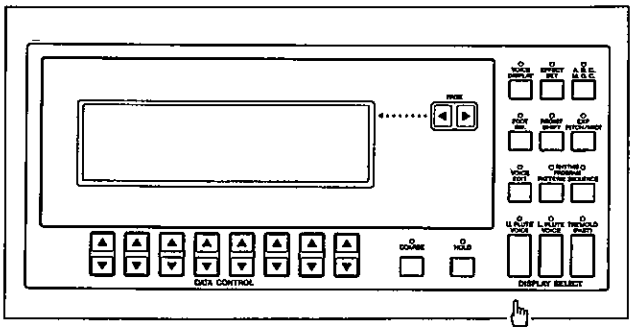
操　作

フルートボイスのプリセット音色を選びたい場合

↓

MENU（メニュー）のページを設定

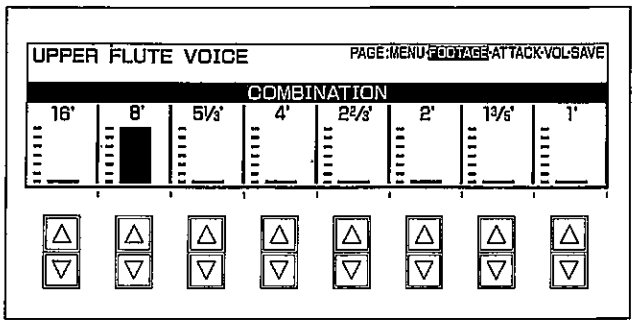
1



例は、[U. FLUTE VOICE] ボタンを押した場合。

⊙ディスプレイ右下の[U. FLUTE VOICE](アッパーフルートボイス）ボタンまたは、[L. FLUTE VOICE](ロワーフルートボイス）ボタンを押します。
●この例では、アッパーフルートボイスボタンを押します。
■ボタンを押すと、ボタン上のランプが点灯します。
▲フルートボイスのみを発音させる場合は、他の音群のボリュームを下げてください。

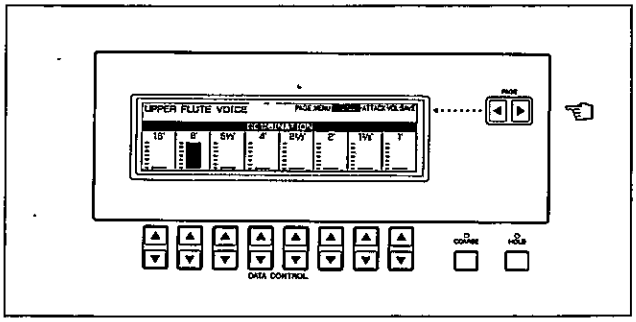
2



例は、アッパーフルートボイスのフッテージのページを表示している状態。

●アッパーフルートボイスボタンを押すと同時に、ディスプレイにFOOTAGE（フッテージ）のページが表示されます。

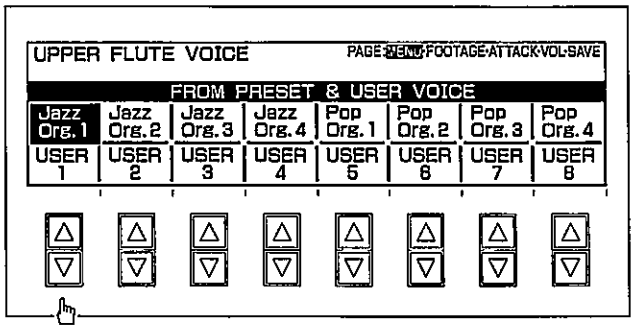
3



例は、[◁] ボタンを押して、メニューのページにする場合。

⊙ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ）の [◁] ボタンを押して、MENU（メニュー）のページ表示に変えます。
●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページ目に変えることができます。
■[HOLD]（ホールド）ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

4



例は、[△]ボタンを押して、ジャズオルガン１を選んだ場合。

●[◁]ボタンを押してMENUの文字が反転すると、メニューのページが表示されます。
●画面の上段のプリセット音色を選びます。
この例では、ジャズオルガン１を選びます。
○Jazz Org.1(ジャズオルガン1)と表示された同じ縦列の[△]ボタンを使って選択します。
■プリセット音色の選択には、すべて[△]ボタンを使います。

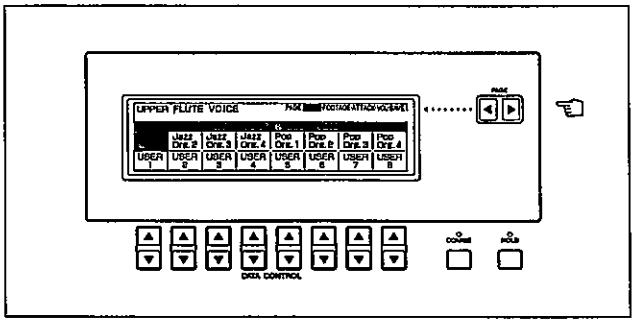
これで、アッパーフルートボイスは、ジャズオルガン１になりました。

フルートボイスのプリセット音色の音量を調節したい場合

↓

ボリュームを設定

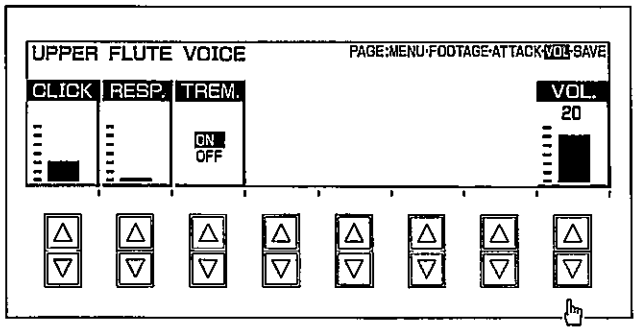
1



例は、[▷]ボタンを押して、ボリューム一のページにする場合。

●ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ)の[▷]ボタンを押して、VOL.(ボリューム)のページ表示に変えます。
○[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。
■[HOLD](ホールド)ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2



例は、[▽]ボタンを押して、ボリュームを20に下げた場合。

●VOL.(ボリューム)設定します。

○ボリュームと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ボリュームは、フルートボイスの音量調節で、25段階(0〜24)に設定できます。設定する前は24(最大音量)になっています。

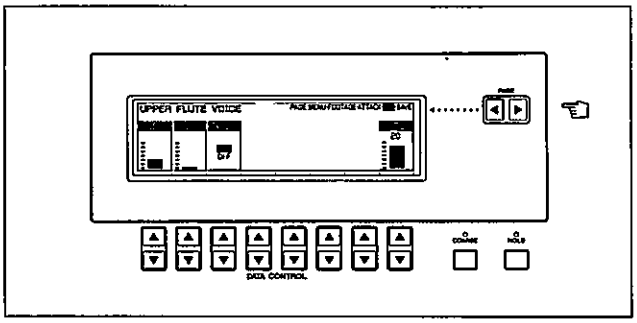
これで、現在選んでいるフルートボイスのプリセット音色のボリュームが設定できました。

フルートボイスの組合せを自由につくりたい場合

↓

フルートの各フィートを設定

1



例は、[◁]ボタンを押して、フッテージのページにする場合。

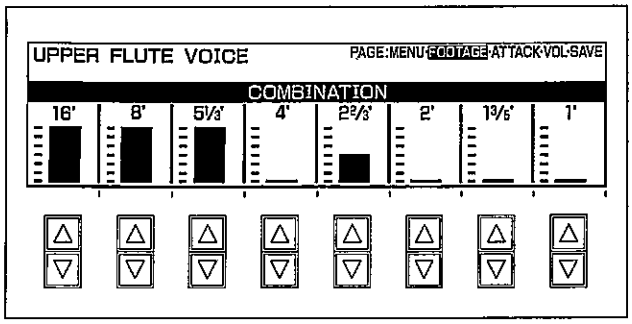
○ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ)の[◁]ボタンを押して、FOOTAGE(フッテージ)のページ表示に変えます。
●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。
▲すでに、ディスプレイがフッテージのページを表示している場合は、ページを変更する必要がありません。

➡ P36へ

P35から

A5 フルートボイス

2

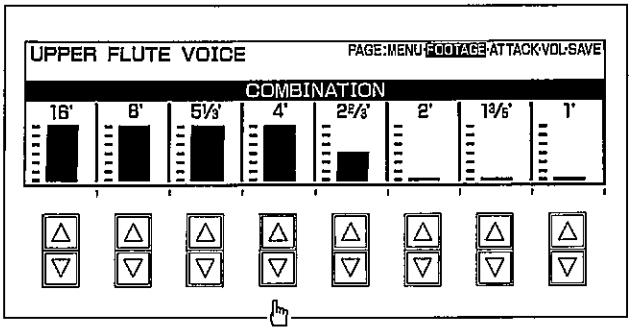


例は、フッテージのページを表示した状態。

●[◁]ボタンを押してFOOTAGEの文字が反転すると、ディスプレイにFOOTAGE(フッテージ)のメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ名を示しています。

3



例は、「4'」(4フィート)の下の[△]ボタンを押して、データのレベルを最大にした場合。

●COMBINATION(コンビネイション)の各フィート数を設定します。

●それぞれのフィート数を表示した同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、フィートのデータのレベルを変化させます。

■鍵盤を弾いて音を確認しながら好みの設定にしてください。

▲全部のフィートのレベルを変化させる必要はありません。

★各フィートのレベルは、そのフィートの持続系の音量を7段階に設定することができます。レベルが高いほど音量が大きくなります。

これで、フッテージが設定できました。続いて、ボリュームを設定しましょう。

補足

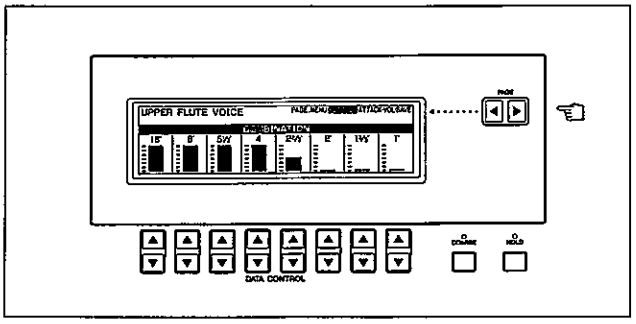
◆プリセット音色も上記の「3」と同じ操作で、つくり変えることができます。その際、フッテージの画面の各フィートは、プリセット音色のデータのレベルを表示します。

自分でつくったフルートボイスの音量を調節したい場合

↓

ボリュームを設定

1



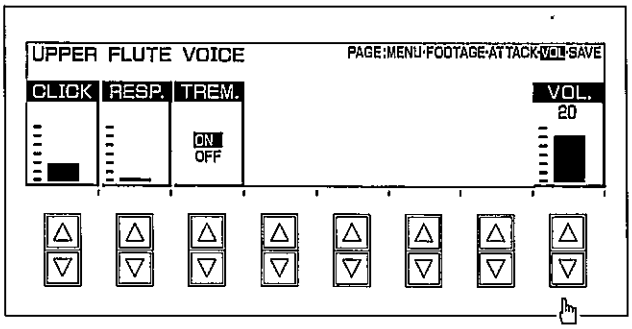
例は、[▷]ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。

●ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ)の[▷]ボタンを押して、VOL.(ボリューム)のページ表示に変えます。

●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD](ホールド)ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2



例は、[▽]ボタンを押して、ボリュームを20に下げた場合。

●VOL.（ボリューム）設定します。

○ボリュームと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ボリュームは、フルートボイスの音量調節で、25段階(0〜24)に設定できます。設定する前は24(最大音量)になっています。

これで、自分でつくったフルートボイスのボリュームを調節することができました。

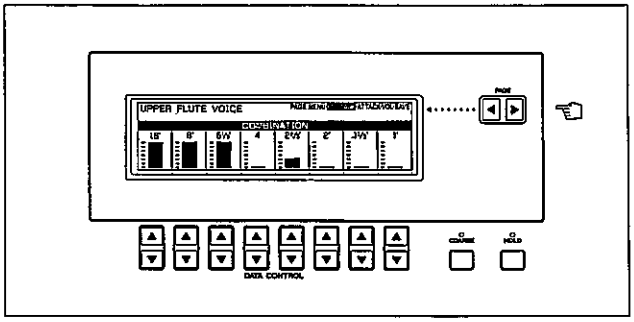
フルートボイス系の効果設定。（アタック、クリック、レスポンス、トレモロ）

1

アタック音の音量を調節したい場合

↓

アタックのフィートを設定



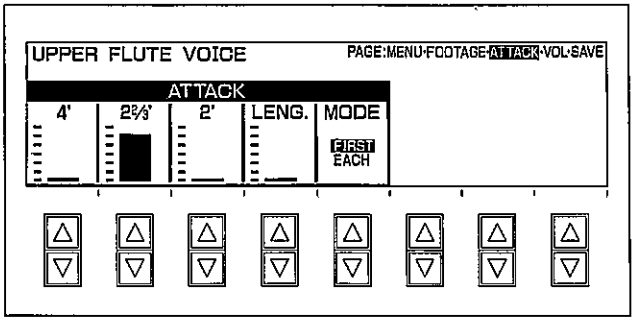
例は、［▷］ボタンを押して、アタックのページにする場合。

○ディスプレイ右上にある[PAGE]（ページ）の［▷］ボタンを押して、ATTACK（アタック）のページ表示に変えます。

●［▷］ボタンで次のページ、［◁］ボタンで前ページ目に変えることができます。

■［HOLD］（ホールド）ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2

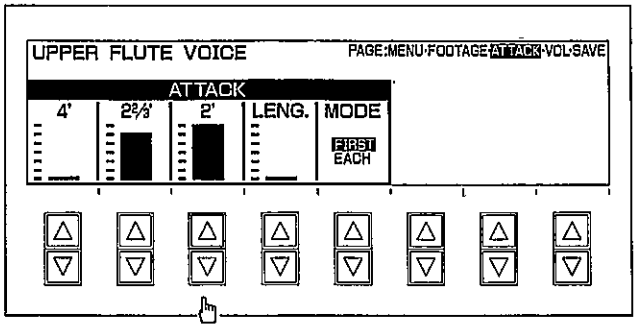


例は、アタックのページを表示した状態。

○［▷］ボタンを押してATTACKの文字が反転すると、ディスプレイにアタックのメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ）は、反転文字が現在のページ名を示しています。

3



例は、「2'」（2フィート）の下の［△］ボタンを押して、フィートのデータのレベルを最大にした場合。

●アタックのフィート（4'、2²/₃'、2'）を設定します。

○それぞれのフィート数を表示した同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使ってフィートのデータのレベルを変化させます。

★各フィートのデータのレベルは、アタックの減衰系の音量を7段階に設定することができます。レベルが高いほど音量が大きくなります。

次の項目は➡P38へ

I. 音色機能 音色選択〜メモリーまで

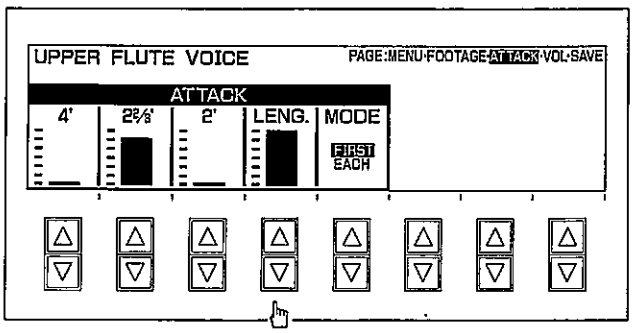
➡ P37から

A5 フルートボイス

アタック音の減衰時間を調節したい場合

↓

アタックのレングスを設定



例は、[△] ボタンを押して、レングスのデータのレベルを上げた場合。

●LENG.（レングス）を設定します。

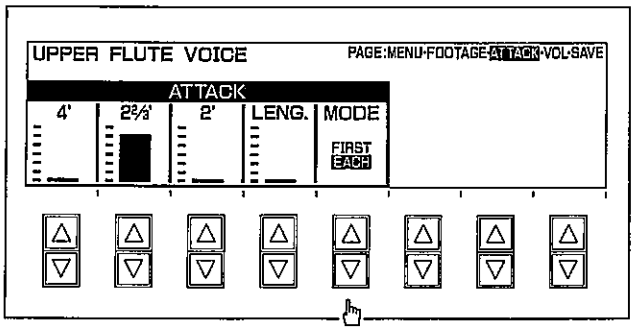
○レングスと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、レングスのデータのレベルを変化させます。

★レングスは、アタックの減衰時間を7段階に設定することができます。レベルが高いほど、減衰時間が遅くなります。

アタック音のつき方を変更したい場合

↓

アタックのモードを選択



例は、[▽] ボタンを押して、イーチを選んだ場合。

●ATTACK（アタック）のMODE（モード）を設定します。

○モードと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使ってFIRST（ファースト）かEACH（イーチ）のどちらかを選択します。

★ファーストは、最初に押した鍵盤のアタックが減衰する流れに沿って、後から押した鍵盤の音が立ち上がり、減衰します。
イーチは、後先関係なく鍵盤を押した音が同じように立ち上がり、減衰します。

これで、アタックのページが設定できました。続いてボリュームページを設定しましょう。

補足

◆速いフレーズなどを弾く場合に、押す鍵盤の全ての音に均等にアタック音をつけたいときは、イーチを選択してください。
フレーズの最初に押す鍵盤の音だけにアタック音をつけたい場合は、ファーストを選択してください。

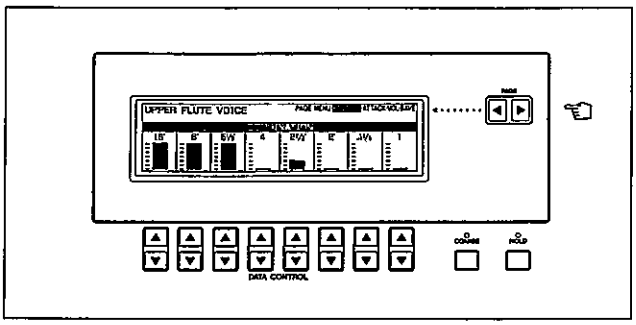
注意

◆アタックのファースト、イーチは、アッパー、ロワーで連動しています。後から設定した方が有効です。
◆アタックのモードのファースト、イーチはレジストレーションボタンに記憶させることはできません。

音の頭にクリック音をつけたい場合

↓

クリックを設定（ボリューム画面）



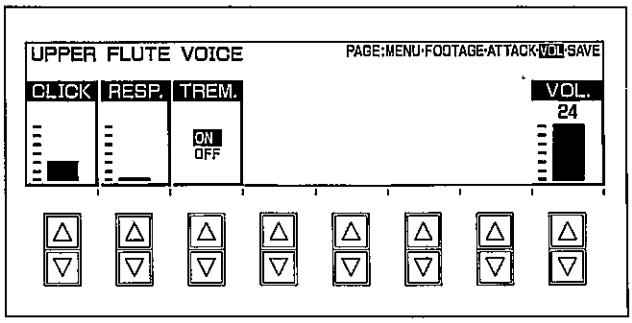
例は、[▷]ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。

○ディスプレイ右上にある[PAGE]（ページ）の[▷]ボタンを押して、VOL.（ボリューム）のページ表示に変えます。

●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。

■［HOLD］（ホールド）ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2

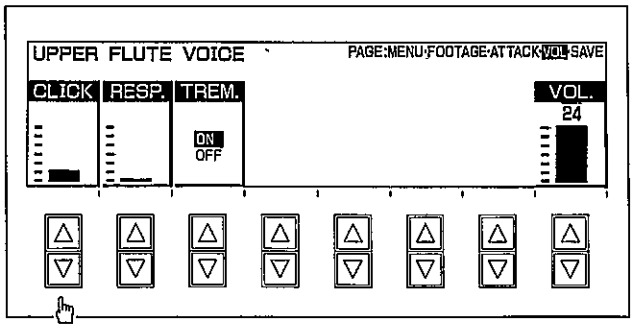


例は、ボリュームのページを表示した場合。

○［▷］ボタンを押すと同時に、ディスプレイにボリュームのメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ）は、反転文字が現在のページ名を示しています。

3



例は、［▽］ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

●CLICK（クリック）を設定します。

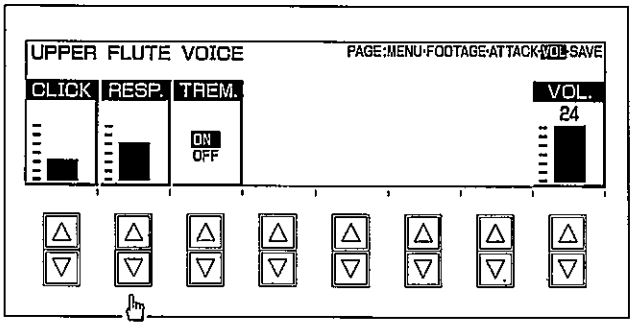
○クリックと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★クリックは、鍵が鍵穴のなかで回るときのカチッというような音のことで、音色の歯切れをよくすることができます。クリック音は、7段階に設定でき、レベルが上がるほど強くなります。

音の立ち上がる速さを変化させたい場合

↓

レスポンスを設定（ボリューム画面）



例は、［△］ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●RESP.（レスポンス）を設定します。

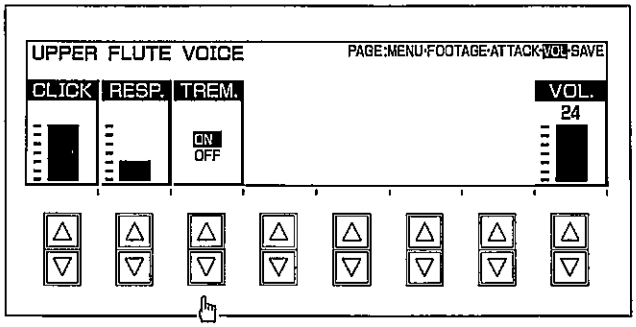
○レスポンスと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★レスポンスは、音の立ち上がりの速度のことで、7段階に設定することができます。レベルが上がるほど遅くなります。

トレモロ効果をかけたい場合

↓

トレモロを設定（ボリューム画面）



例は、［△］ボタンを押して、オンを選んだ場合。（すでにオンになっているときは、ボタンを押す必要はありません）

●TREM.（トレモロ）を設定します。

○トレモロと表示された同じ縦列の［△］ボタンを使って、ONを選択します。

★トレモロONの場合は、［TREMOLO(FAST)］（トレモロ（ファースト））ボタンまたは［EFFECT SET］（エフェクトセット）ボタンを使ってトレモロスピードが設定したとおりにかかります。

これで、ボリュームのページが設定できました。続いて、自分で設定したフルートボイスをレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。➡P40へ

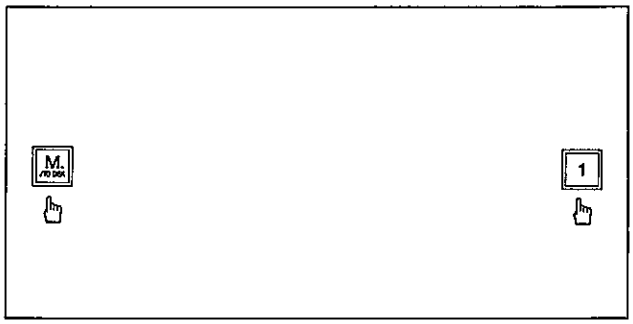
操作ポイント

◆データコントロールボタンの右隣にある［COARSE］（コース）ボタンを押しながら［△］［▽］ボタンを押すとレベルの上下移動が速くなります。

P39から

A5 フルートボイス

自分で設定したフルートボイスをレジストレーションメモリーボタンに記憶させたい場合



例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら、[1] ボタンを押した場合。

○[M./TO DISK]（メモリー）ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの[1]を押します。

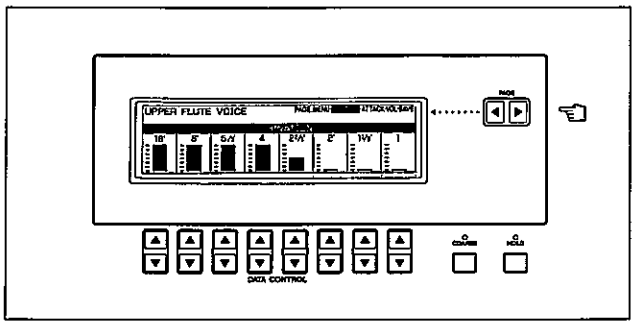
■［1］ボタンが点滅し、そのボタンに自分で設定したフルートボイス（現在のパネルの状態）が記憶されたことを示します。

▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

これで、自分で設定したフルートボイスをレジストレーションメモリーボタンに記憶させることができました。続いて、レジストレーションとは別に、自分で設定したフルートボイスをユーザーエリアに登録しましょう。

自分で設定したフルートボイスをユーザーエリアに登録したい場合（セーブ画面）

1



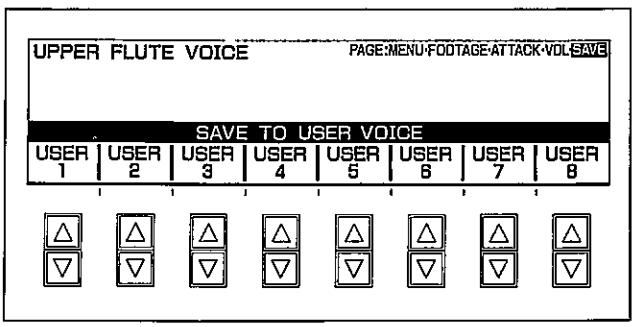
例は、[▷] ボタンを押して、セーブのページにする場合。

○いままで設定したフルートボイスをユーザーに登録するため、ディスプレイ右上にある[PAGE]（ページ）の［▷］ボタンを押して、SAVE（セーブ）のページ表示に変えます。

●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD]（ホールド）ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2



例は、セーブのページを表示した状態。

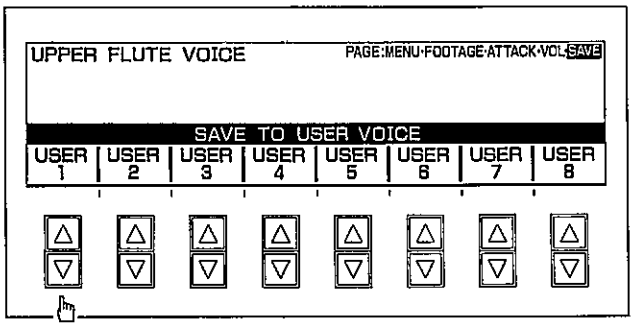
●［▷］ボタンを押すと同時に、ディスプレイはセーブのページになりSAVE TO USER VOICE（セーブ・トゥ・ユーザーボイス）と表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ）は、反転文字が現在のページ名を示しています。

補足

◆ユーザーエリアは、ユーザー1〜ユーザー8まで、計8つまで登録できます。
アッパーフルートボイスとロワーフルートボイスのユーザーエリアは共通です。

3



例は、[△]ボタンを押して、ユーザー１を選んだ場合。([△] [▽] どちらでも登録できます)

○登録先にしたいユーザー番号を選びます。
(この例では、USER１を登録先に選びます)

■USER１(ユーザー１)と表示された同じ縦列の[△] [▽]ボタンを使って登録します。
(ボタンを押した瞬間、ユーザー１が反転し、登録されたことを示します)

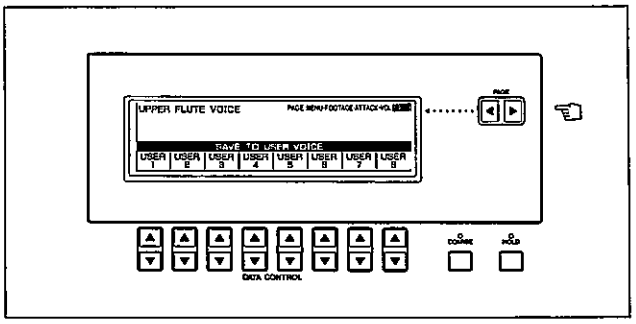
これで、音色設定したフルートボイスがユーザー１に登録されました。
次は登録したユーザー音色を再現してみましょう。

注　　意

◆フルートボイスは、ボイスエディットすることはできません。
◆音が出ないときは、ボリュームが小さくなっています。ボリュームを上げてください。

フルートボイスのユーザー音色を再現したい場合

1

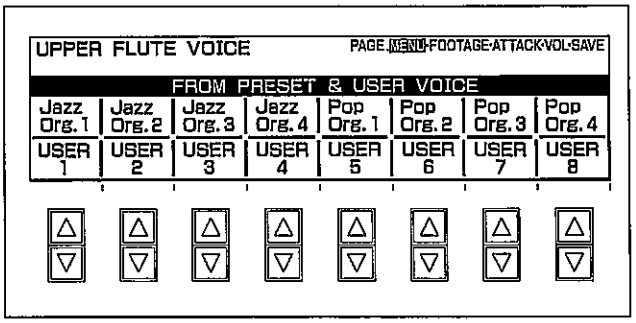


例は、[◁] ボタンを押して、メニューのページにする場合。

●登録したユーザー音色を再現するため、MENU(メニュー)を表示させます。

○PAGE(ページ)の[◁]ボタンを押して、メニューのページに変えます。(ここでは、セーブからメニューのページへ変える操作です。この場合、[◁]ボタンを４回押します。[▷]ボタンを１回押してもメニューのページになります。)

2

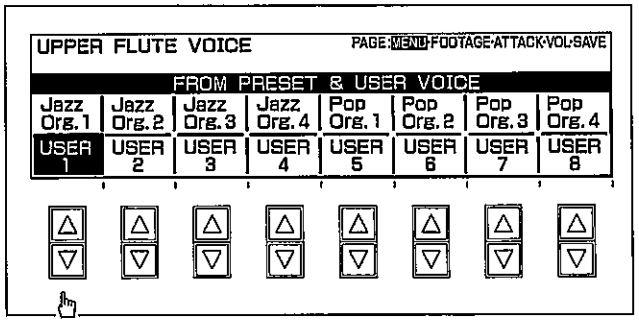


例は、メニューのページを表示した状態。

●[◁]ボタンを押してMENUの文字を反転させると、メニューのページになり、FROM PRESET & USER VOICE(フロム・プリセット&ユーザーボイス)と表示されます。

■メニューの上段がプリセット音色で、下段がユーザー音色を表示しています。

3



例は、[▽] ボタンを押して、ユーザー１を選んだ場合。

○再現したいユーザー音色の番号を選びます。
(この例では、ユーザー１を選びます)

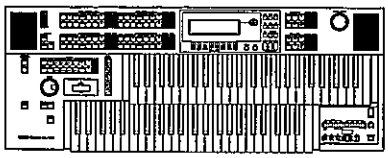
■USER１(ユーザー１)と表示された同じ縦列の[▽]ボタンを使って再現します。
(ボタンを押すと、ユーザー１が反転し、フルートボイスがユーザー１の音色になったことを示します)

これで、アッパーフルートボイスの音色がユーザー１の音色となりました。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

トゥーロワー



▲操作部分

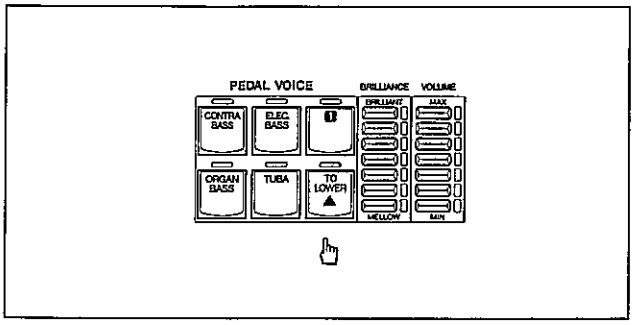
機　　能

リードボイス、ペダルボイスを下鍵盤で発音させることができます。
移した音色は、下鍵盤の音色（ロワーキーボードボイス１と２とロワーフルートボイス）と一緒に発音します。

リードボイスまたは、ペダルボイスを選択した後に下記の操作を行ってください。P16を参照。

操　　作

ペダルボイスを下鍵盤に移す場合。



●下鑑盤で発音したい音色群の［TO LOWER］（トゥーロワー）ボタンを押します。

例は、ペダルボイスのトゥーロワーを押した場合。

これで、ペダルボイスの音色は、下鍵盤で発音できるようになりました。

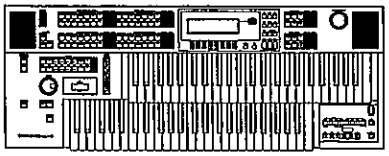
こんなときは

★リードボイスを下鍵盤に移したいとき。
　リードボイスの［TO LOWER］（トゥーロワー）ボタンを押します。

注　　意

◆トゥーロワーを使って音色を移動させた場合、リードボイスは上鍵盤を押さえても発音しません。また、同様にペダルボイスもペダル鍵盤を押えても発音しません。下鍵盤を押して、発音させてください。
◆トゥーロワーボタンを押しても、ディスプレイの表示は変わりません。
◆ペダルボイスをトゥーロワーにすると、ペダルのサステインがそのままかかります。

ボイスディスプレイ
(音色名の確認とマニュアルバランス)



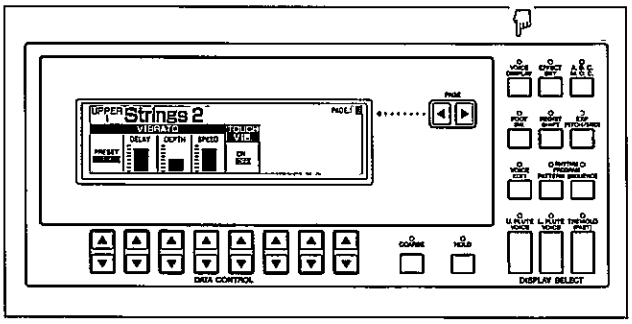
▲操作部分

機　　能

上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、リードボイスの現在の音色名を確認することができます。
上鍵盤、下鍵盤の音量のバランスを設定することができます。(マニュアルバランス機能)

操　　作

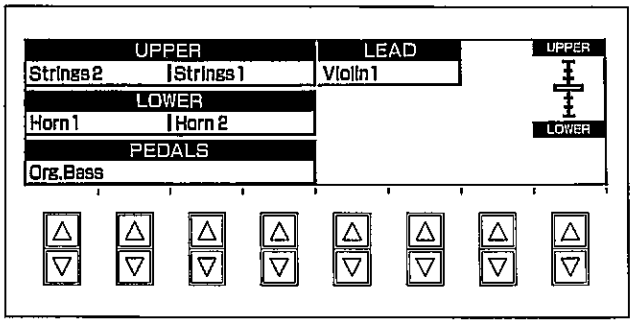
1



○ディスプレイ右上にある[VOICE DISPLAY](ボイスディスプレイ)ボタンを押します。

例は、アッパーキーボードボイスのコンディションを設定した後にボイスディスプレイボタンを押して、ボイスディスプレイの表示をしようとする場合。

2



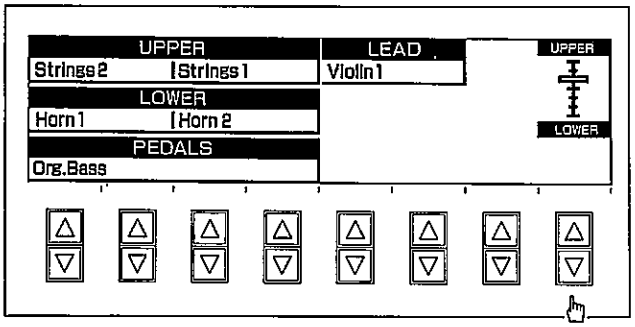
●ボタンを押すと同時に、ボイスディスプレイが表示されます。

■現在の音色名の確認をしてください。

■UPPER (アッパー)、LOWER (ロワー)、PEDALS(ペダルズ)と表示された下が音色名です。左が1、右が2の音色名です。

例は、ボイスディスプレイを表示した状態。

上鍵盤と下鍵盤の音量バランスを調節したい場合



○ディスプレイの右端の[△][▽]ボタンを使って、アッパーとロワーの音量のバランスを調節することができます。

●マニュアルバランスは、13段階に設定することができます。

例は、[△] ボタンを押して、アッパー側に上げた場合。

これで、音色名の確認と、上下鍵盤の音量バランスを決めることができた。

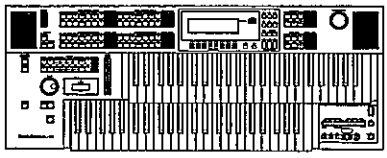
補　　足

◆ボイスディスプレイを使ってディスプレイの表示を変えても、それまでの状態は記憶されています。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

基本レジストレーションを使う



▲操作部分

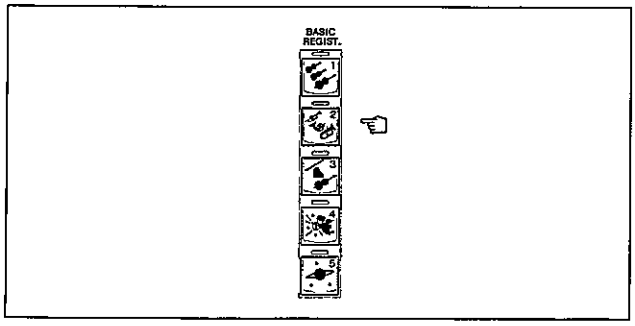
機　能

基本レジストレーション「1」〜「5」に記憶されている音色のセットを使うことができます。

操　作

基本レジストレーション「2」を使う場合

1



例は、基本レジストレーションの「2」を押した場合。

●BASIC REGISTRATION（ベーシックレジストレーション）の「2」を押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

これで、基本レジストレーションの「2」を選ぶことができました。

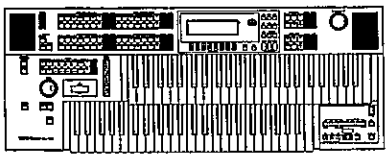
補　足

◆パワースイッチを押した時点で、基本レジストレーションの「1」が点灯し、すぐに基本レジストレーションの「1」を使うことができます。

基本レジストレーションの音色構成

	基本レジスト1	基本レジスト2	基本レジスト3	基本レジスト4	基本レジスト5
上　鍵　盤	ストリングス1	ブラス1	フルート	コズミック1	シンセブラス
下　鍵　盤	ストリングス1	ホルン1	ピアノ	コズミック2	コズミック3
ペダル鍵盤	コントラバス	チューバ	コントラバス	コズミック2	シンセベース1

レジストレーションメニューディスクを使う



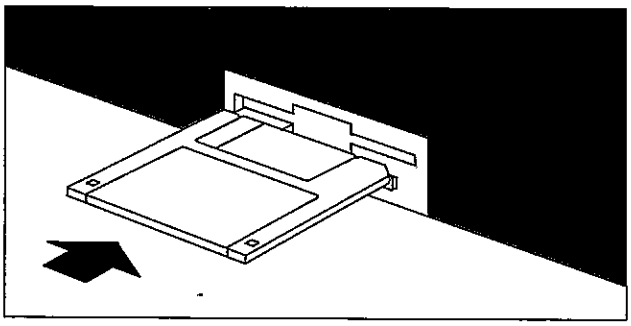
▲操作部分

機　　能

付属のレジストレーションメニューディスクから基本レジストレーションとは違うパターンのレジストレーションのメニューを選ぶことができます。

操　　作　メニューディスクの2ページ目のBRASS（ブラス）の「2-A」を選ぶ場合。

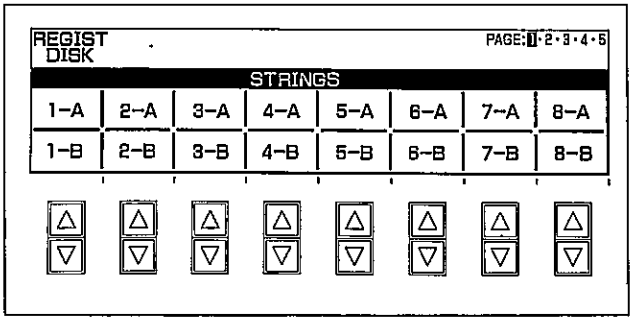
1



●レジストレーションメニューディスクのラベル面を上にしてディスクの挿入口にセットします。

▲ディスクは、カチッと音がするまで押し込んでください。

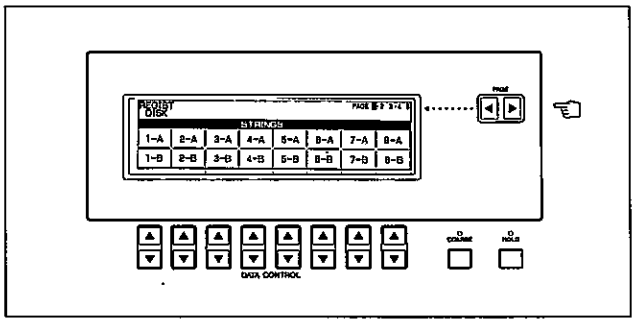
2



●レジストレーションメニューディスクを装着すると自動的に、ディスプレイにメニューが表示されます。

例は、レジストレーションメニューを表示した状態。

3



●ブラスの2-Aを選ぶため、ページを変えます。

●ディスプレイ右上にある[PAGE]（ページ）の［▷］ボタンを押して、2ページの表示に変えます。

例は、［▷］を押して、2ページにする場合。

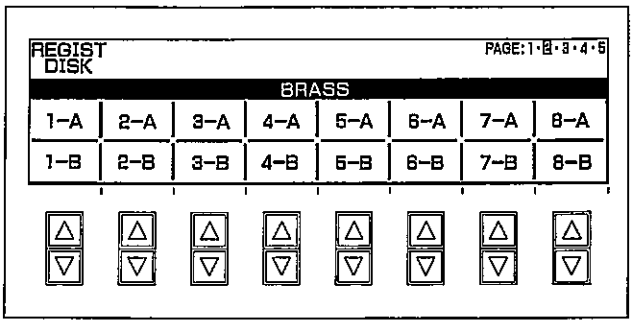
→P46へ

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P45から

4

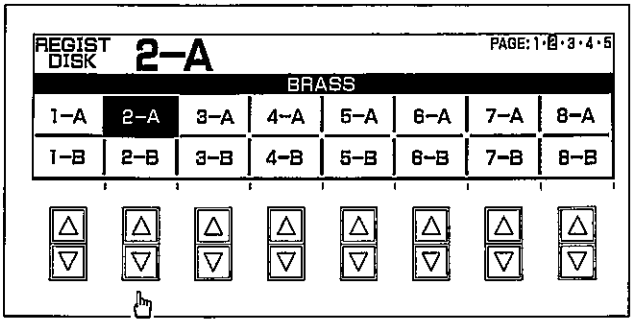


例は、レジストレーションメニュー2ページを表示している状態。

●ページボタン［▷］を押すと同時に、ディスプレイに2ページ目のブラスのメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ）は、反転文字が現在のページ数を示しています。

5



例は、［△］ボタンを押して、2-Aを選んだ場合。

●目的のレジストレーションメニュー番号を選びます。

● 2-Aと表示された同じ縦列の［△］ボタンを使って、選択します。

■選択すると、画面上段に番号が表示されます。

これで、レジストレーションメニューのブラスの2-Aを選ぶことができました。

補　足

◆レジストレーションメニューの音色名、音色構成は、P48を参照してください。

注　意

◆ホールドボタン、ボイスエディットボタン、リズムパターンボタン、リズムシーケンスボタンがオンの場合は、レジストレーションメニューディスクを装着してもディスプレイにレジストレーションメニューの画面は表示されません。

レジストレーションメニューの表示に戻す操作

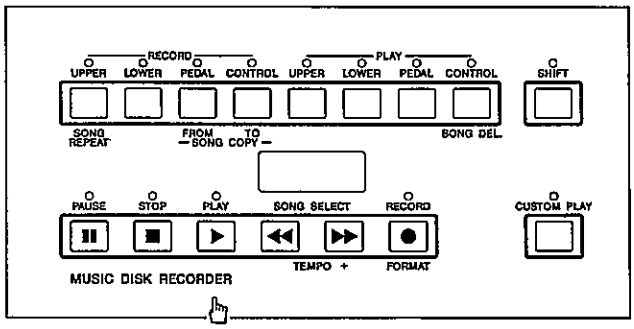
音色ボタンなどを押して、他のディスプレイ表示にした後に、もう一度レジストレーションメニューを表示させる方法を説明します。

レジストレーションメニューの表示に戻す方法は2つあります。
1.レジストレーションメニューディスクをいったん出して、再び装着する方法。
2.レジストレーションメニューディスクを装着したまま、ミュージックディスクレコーダーのプレイボタンを使う方法。

ここでは、2の方法の操作を説明します。

操作 ミュージックディスクレコーダのプレイボタンを使う場合。

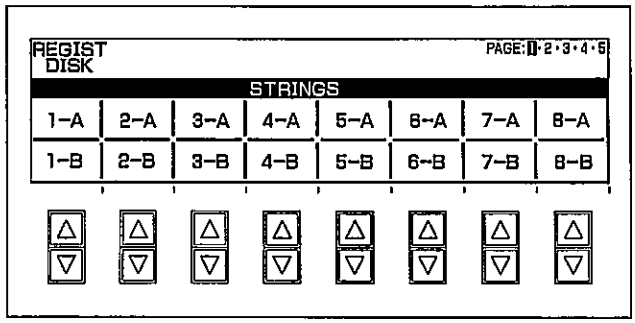
1



例は、プレイ［▷］ボタンを押した場合。

●下鍵盤の右端にあるミュージックディスクレコーダーのPLAY(プレイ)［▷］ボタンを押します。

2



例は、レジストレーションメニューを表示している状態。

●ミュージックディスクレコーダーのプレイ［▷］ボタンを押すと自動的に、ディスプレイにレジストレーションメニューが表示されます。

これで、レジストレーションメニューを表示させることができました。

注意

MDRのプレイボタンを使ってレジストレーションメニューの表示に戻す操作は、必ずレジストレーションメニューディスクを装着した状態で行ってください。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP83へ

レジストレーションメニューディスクの音色構成と解説

ページ1：STRINGS（ストリングス）

1-A	ストリングス編成オーケストラ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ストリングス1	ストリングス2	ストリングス3	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ブラス1	ストリングス1	コントラバス	
2-A	メロウ・オーケストラ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ストリングス2	コーラス2	ホイッスル	スローロック2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス1	
		ストリングス2	コーラス2	アップライトベース	
3-A	小編成ストリングス	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ストリングス3	ストリングス2	バイオリン1	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス3	ストリングス2	コントラバス	
4-A	ジプシーバイオリン	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		バイオリン1		バイオリン1	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス2		コントラバス	
5-A	メロウ・クラシック	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ストリングス2	シンセストリングス	バイオリン1	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス2	シンセストリングス	コントラバス	
6-A	ピチカート・ストリングス	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ピチカートストリングス			
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピチカートストリングス	ピチカートストリングス	ピチカートストリングス	
7-A	トレモロ・ストリングス	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ホルン1	ホルン2		
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		トレモロストリングス	ストリングス2	コントラバス	
8-A	メロウ・クラシック	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ストリングス1	ストリングス2	バイオリン1	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス1	ストリングス2	コントラバス	

ページ1：STRINGS（ストリングス）

1-B	ストリングスクワルテット	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		バイオリン1			
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		バイオリン1		チェロ	
2-B	メロウ・オーケストラII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		グロッケン	コズミック1	グロッケン	スローロック1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス2	コーラス2	アップライトベース	
3-B	ポップクラシック	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ハープシコード	ストリングス2	ハープシコード	8ビート1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス2	シンセストリングス	エレクトリックベース1	
4-B	ユニゾン・ストリングス	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ストリングス2	シンセストリングス2(16')	バイオリン1	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス1	
		ストリングス2	シンセストリングス	コントラバス	
5-B	メロウ・クラシックII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				イングリッシュホルン	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス2		コントラバス	
6-B	ピチカート・ユニゾン	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ピチカートストリングス	ピチカートストリングス(16')		
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピチカートストリングス	ピチカートストリングス	ピチカートストリングス	
7-B	ダイナミック・ミュージカル	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		トゥッティ1	ストリングス2	ピッコロ	ポルカ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ホルン1	ストリングス1	コントラバス	
8-B	ダイナミック・オーケストラ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ストリングス1	ブラス1	ピッコロ	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス1	ブラス2	ティンパニ	

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ページ2：BRASS（ブラス）

1-A	マーチングバンドⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ブラス1(16')	ブラス1		マーチ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ブラス1		チューバ	
2-A	ファンファーレブラス	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ブラス2		トランペット1	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ブラス1		チューバ	
3-A	ビッグバンドⅠ ダイナミック	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		トゥッティ3		トランペット1	スイング3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		トロンボーン		アップライトベース	
4-A	ビッグバンドⅢ トロンボーンアンサンブル	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		トロンボーン		トロンボーン	スイング3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		サキソフォン		アップライトベース	
5-A	ビッグバンドⅤ スーパーサックス	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		サキソフォン		サキソフォン	スイング1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ブラス2		アップライトベース	
6-A	ジャズトランペットⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				トランペット1	スイング6
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ギター2		アップライトベース	
7-A	ディキシーランド・ ジャズⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		クラリネット			ディキシーランド2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		バンジョー		アップライトベース	
8-A	サックス・フュージョンⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				サキソフォン	16ビート3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ2		エレクトリックベース1	

ページ2：BRASS（ブラス）

1-B	マーチングバンドII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		グロッケン		ピッコロ	マーチ2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ブラス1		チューバ	
2-B	クラシックホルン	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ホルン1			
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		トロンボーン		チューバ	
3-B	ビッグバンドIIメロウ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		トゥッティ3		トランペット2	スイング2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ギター2		アップライトベース	
4-B	ビッグバンドIVミュート	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ミューテッドトランペット		ミューテッドトランペット	スイング2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
5-B	ビッグバンドVI メロウサックス	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		サキソフォン		ソプラノサックス	スイング1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ミューテッドトランペット		アップライトベース	
6-B	ジャズトランペットII フリューゲルホルン	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				フリューゲルホーン	ジャズバラード
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
7-B	ディキシーランド・ ジャズII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				トロンボーン	ディキシーランド1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
8-B	サックス・フュージョンII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				サキソフォン	バウンス3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		シンセストリングス	エレクトリックピアノ1	エレクトリックベース2	

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P18へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ページ3：LEAD（リード）

1-A	木管アンサンブルⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		クラリネット		フルート1	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		バスーン		コントラバス	
2-A	クラシック・フルート	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				フルート	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ハープ		コントラバス	
3-A	クラシック・オーボエ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				オーボエ	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		トレモロストリングス		コントラバス	
4-A	クラシック・クラリネット	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				クラリネット	ポルカ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ホルン1		ピチカートベース	
5-A	フォルクローレ・ケーナ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				リコーダー	カントリー2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ギター1		ピチカートベース	
6-A	ウエスタン・ハーモニカ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ハーモニカ	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス2		コントラバス	
7-A	コンチネンタル・タンゴ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ハーモニカ	バンドネオン(4')	バイオリン1	タンゴ2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ	ストリングス2	ピチカートベース	
8-A	ジャズオルガンⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ジャズオルガン2	ジャズオルガン2(4')		ボサノバ2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ポップオルガン		オルガンベース1	

ページ3：LEAD（リード）

1-B	ピッコロ・キュート	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
			グロッケン	ピッコロ	ポルカ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		イングリッシュホルン		ピチカートベース	
2-B	メロウ・フルート	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ピッコロ	スローロック1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1		エレクトリックベース1	
3-B	メロウ・オーボエ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				オーボエ	8ビート5
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピチカートストリングス		ピチカートベース	
4-B	ジャズクラリネット	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				クラリネット	ジャズバラード
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス2		アップライトベース	
5-B	メロウ・ホイッスル	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ホイッスル	8ビート1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1		エレクトリックベース1	
6-B	ジャズ・ハーモニカ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ハーモニカ	スローロック3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ギター2		アップライトベース	
7-B	シャンソン・アコーディオン	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		アコーディオン		ハーモニカ	ワルツ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		アコーディオン		ピチカートベース	
8-B	ジャズオルガンII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ポップオルガン	ジャズオルガン1	ジャズオルガン1	スイング2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ポップオルガン		オルガンベース1	

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P70またはP89へ

ページ4：DECAY（ディケイ）

1-A	クラシック・ピアノ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ピアノ			
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		ピチカートベース	
2-A	エレクトリックピアノⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		エレクトリックピアノ1			16ビート3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1		エレクトリックベース1	
3-A	ホンキートンクピアノ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ピアノ			ディキシーランド1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
4-A	ジャズギター	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ギター2	ボサノバ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1	シンセストリングス	アップライトベース	
5-A	ラテン・マリンバ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		マリンバ			サンバ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
6-A	ロマンティック・オルゴール	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		グロッケン		ホイッスル	スローロック1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		コーラス2	ストリングス2	ピチカートベース	
7-A	ギター　オールディーズ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		エレクトリックギター			8ビート3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター		エレクトリックベース1	
8-A	スティールドラム	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		グロッケン	マリンバ	バンジョー(4')	レゲエ2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ポップオルガン		エレクトリックベース1	

ページ4：DECAY（ディケイ）

1-B	ヨーロピアン・メロウピアノ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ピアノ			8ビート5
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ	ストリングス2	エレクトリックベース1	
2-B	エレクトリックピアノII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		エレクトリックピアノ2			8ビート1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ2		エレクトリックベース1	
3-B	ウエスタン・ギター	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ホイッスル	カントリー1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ギター1		アップライトベース	
4-B	クラシックギター	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ギター3			サンバ2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ギター1		ピチカートベース	
5-B	カンツォーネ・マンドリン	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		マンドリン	コーラス1	バイオリン2	タンゴ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス3		ピチカートベース	
6-B	Xマス・チャイム	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		シンセチャイム	チャイム	グロッケン	ポルカ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		シアターオルガン	コーラス2	オルガンベース2	
7-B	ヘビー・メタル	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		エレクトリックギター (16')		エレクトリックギター (16')	バウンス3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター		エレクトリックベース2	
8-B	日本の郷愁	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ギター3			ビギン
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ストリングス3		コントラバス	

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ページ5：SYNTH（シンセ）

1-A	コンテンポラリー① フュージョンⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ソプラノサックス	8ビート4
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター		エレクトリックベース2	
2-A	コンテンポラリー③ ダンスビートⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		シンセブラス		シンセブラス	ダンスポップ2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター		エレクトリックベース2	
3-A	コンテンポラリー⑤ ニューミュージックⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		シンセブラス	グロッケン	リコーダー	8ビート4
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1	シンセストリングス	エレクトリックベース1	
4-A	コンテンポラリー⑦ ダンスビートⅢ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ブラス3	ブラス3(16')	トランペット2	ダンスポップ4
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター1		エレクトリックベース2	
5-A	コンテンポラリー⑨ フュージョンⅢ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		エレクトリックギター		エレクトリックギター	16ビートファンク1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1	ストリングス2	エレクトリックベース2	
6-A	シンセ・クラシック①	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		コズミック5 (16')	コズミック1	ホイッスル(4')	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		コズミック5	コズミック1	コントラバス	
7-A	コンテンポラリー⑪ ダンスビートⅣ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		コズミック3	ポップオルガン	コズミック4	8ビート2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター	ストリングス2	エレクトリックベース1	
8-A	シンセブラス オーケストラⅠ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		トゥッティ4	ブラス2	シンセブラス	バウンス3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター	コズミック3	シンセブラス2	

ページ5：SYNTH（シンセ）

1-B	コンテンポラリー② フュージョンⅡ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				サキソフォン	8ビート5
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		エレクトリックベース1	
2-B	コンテンポラリー④ ダンスビートⅡ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		シンセブラス	ブラス3	シンセブラス	ダンスポップ3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		コズミック3	エレクトリックギター	エレクトリックベース2	
3-B	コンテンポラリー⑥ ニューミュージックⅡ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ホイッスル	8ビート5
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		エレクトリックベース1	
4-B	コンテンポラリー⑧ ワルツ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				フリューゲルホルン	ジャズワルツ2
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1	コズミック4	エレクトリックベース1	
5-B	コンテンポラリー⑩ フュージョンⅣ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
			ブラス3	ブラス2	16ビート4
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックギター		エレクトリックベース2	
6-B	シンセ・クラシック②	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		コズミック6	コズミック3(4')	マリンバ	
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		コズミック3	コーラス2	コントラバス	
7-B	コンテンポラリー⑫ ダンスビートⅤ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		グロッケン	シンセブラス(16')	シンセブラス2	ダンスポップ1
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ2	シンセストリングス	エレクトリックベース2	
8-B	シンセブラス オーケストラⅡ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ブラス3	シンセブラス	トランペット2	16ビート3
		ロワーキーボードボイス1	ロワーキーボードボイス2	ペダルボイス	
		エレクトリックピアノ1	コズミック3	エレクトリックベース2	

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

効果について

効果の種類

効果には、音色ごと、音群ごと、音色全体にかけるものの3種類があります。
また、効果をつける方法も大別して3種類あります。
パネル上にある効果のボタンを選ぶ方法と、ボイスコンディションを使う方法、そして、ディスプレイボタンを使う方法です。

かかるところ	操作	効果名		
小音色群ごと	パネルボタン	ブリリアンス		➡P72
		リバーブ(アッパー、ロワー、リード、ペダル)		➡P62
	ボイスコンディション	エフェクト	トレモロ（アッパー、ロワー、リード、ペダル）	➡P23
			シンフォニック(アッパー、ロワー、リード、ペダル)	➡P23
			ディレイ（アッパー1、ロワー1、リード）	➡P23
			フランジャー（アッパー1、ロワー1、リード）	➡P23
		ビブラート	プリセット(アッパー、ロワー、リード)	➡P26
			ユーザー(アッパー、ロワー、リード)	➡P26
			ビブラートディレイ(アッパー、ロワー、リード)	➡P26
			ビブラートデプス(アッパー、ロワー、リード)	➡P27
			ビブラートスピード(アッパー、ロワー、リード)	➡P26
		タッチビブラート(アッパー、ロワー、リード)		➡P27
	ディスプレイセレクト	エフェクトセット	ディレイ(アッパー1、ロワー1、リード)	➡P75
			フランジャー(アッパー1、ロワー1、リード)	➡P75
音色群ごと	パネルボタン	サステイン(アッパー、ロワー、ペダル)		➡P70
	ボイスコンディション	スライド（リード）		➡P30
音色全体	ディスプレイセレクト	トレモロ(ファースト)		➡P73
		エフェクトセット	トレモロ	➡P74
			コーラス	➡P74
			シンフォニック	➡P75
			セレステ	➡P75

※効果名の後の(　)内は、その効果をかけることのできる音群名です。

効果名の解説

効果を選ぶときの参考にしてください。

効果名	解説
ブリリアンス	音を明るく輝かせる効果です。
トレモロ	音に回転感をもたせる効果です。
コーラス	トレモロより回転速度の遅い、回転感のある効果です。
シンフォニック	複数の楽器で演奏しているような豊かな広がりが得られる効果です。
セレステ	シンフォニックのかかり方をゆるやかにしたような効果です。
ディレイ	音がこだまするような感じになる効果です。
フランジャー	音にうねりをもたせ、回転感を与える効果です。
ビブラート	音をふるわせ、うるおいをもたせる効果です。
タッチビブラート	鍵盤を弾くタッチによって、ビブラートのかかり具合をコントロールすることができます。
スライド	リードボイスの音程を連続してスライドする効果です。
サステイン	鍵盤から指や足を離した後、音に余韻をつける効果です。
リバーブ	音に残響をつけ、ホールなどで演奏しているような響きをつける効果です。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P68へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

プラスしてかけることができる効果の流れ

各効果は、重ねて（プラスして）かけることができます。必要に応じて、好みの効果を選んでください。

アッパー、ロワー、ペダル、リードボイスの場合

ボイスコンディション

フィート
ブリリアンス
(U、L、P、LE)
タッチトーン
ビブラート
タッチビブラート
(U、L、LE)
スライド(LE)

全部またはどれか

プラス ＋

ボイスコンディション エフェクト

オフを選択
(U、L、P、LE)

プラス ＋

ボイスコンディション

パ　ン

※エフェクトを選択しているときには「パン」は効きません。

プラス ＋

リバーブ

リバーブ

ボイスコンディション

フィート
ブリリアンス
(U、L、P、LE)
タッチトーン
ビブラート
タッチビブラート
(U、L、LE)
スライド(LE)

全部またはどれか

プラス ＋

ボイスコンディション エフェクト

トレモロを選択
(U、L、P、LE)

➡

トレモロ（ファースト）またはエフェクトセット

トレモロ
または
コーラス

プラス ＋

リバーブ

リバーブ

ボイスコンディション

フィート
ブリリアンス
(U、L、P、LE)
タッチトーン
ビブラート
タッチビブラート
(U、L、LE)
スライド(LE)

全部またはどれか

プラス ＋

ボイスコンディション エフェクト

シンフォニックを
選択
(U、L、P、LE)

➡

エフェクトセット

シンフォニック
または
セレステ

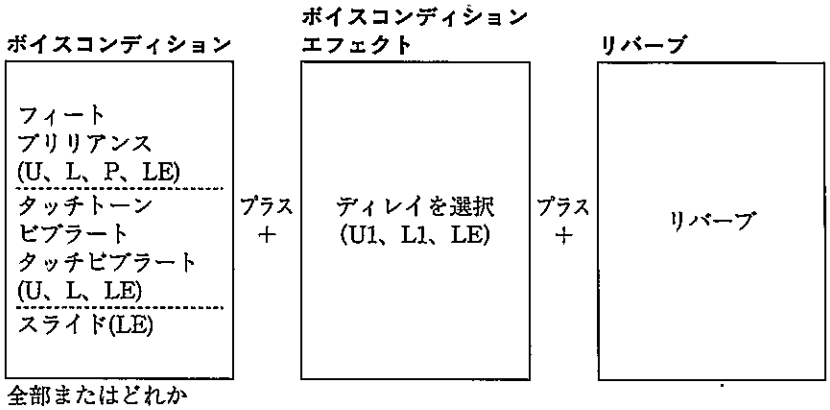
プラス ＋

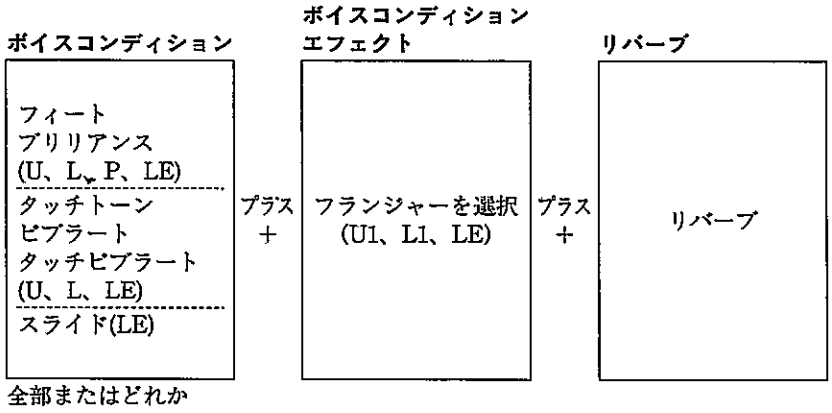
リバーブ

リバーブ

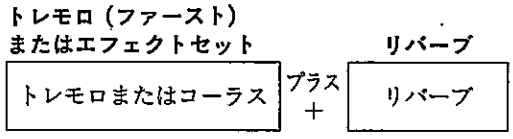
補　足

◆ボイスコンディションで設定するタッチトーン～タッチビブラートは、音群によって全部一緒にかけることもできますが、個々に選択することもできます。
◆プラスになっている効果は、いつもプラスする必要はありません。必要に応じてプラスしてください。
◆(　)内の「U」はアッパー、「L」はロワー、「P」はペダル、「LE」はリードボイスでかけられる効果です。

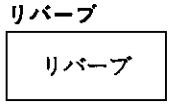




フルートボイスのフルートの場合



フルートボイスのアタックの場合



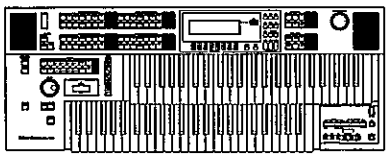
補　　足

◆四角で囲った効果名の上は、その効果を設定するメニュー名またはボタン名を示しています。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P70またはP89へ

リバーブ



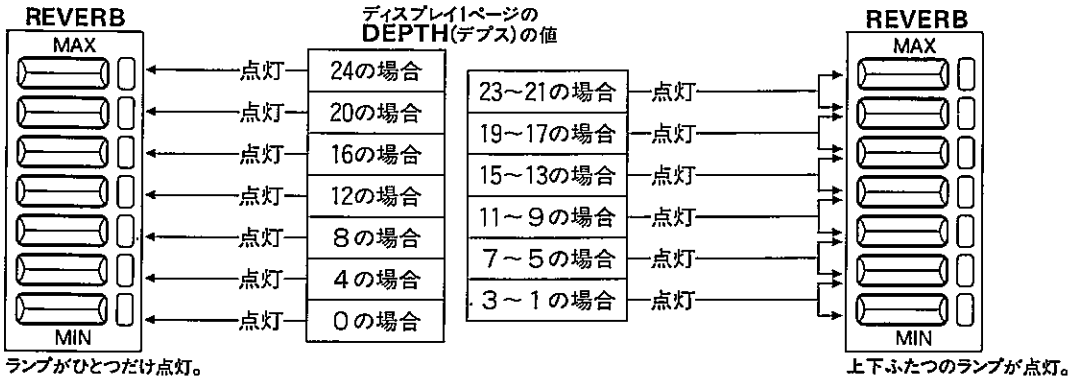
▲操作部分

機　　能

EL-70のリバーブは、パネルとディスプレイで設定することができます。

1.パネルのリバーブは、音色全体にリバーブのかかる深さを決めることができます。
2.ディスプレイの１ページは、リバーブのタイプの選択、残響時間の長さの設定、リバーブのかかる深さを細かく設定（ポリュームファインのような機能）することができます。
3.ディスプレイの２〜３ページは、パネルまたはデプスで決めた値で小音色群ごとにリバーブをかけることができます。
4.ディスプレイの３ページは、パネルまたはデプスで決めた値でリズムのアカンパニメントとパーカッションにリバーブをかけることができます。
5.ディスプレイの４ページは、パネルまたはデプスで決めた値でトレモロ、シンフォニック、ディレイ、フランジャーそれぞれにリバーブをかけることができます。

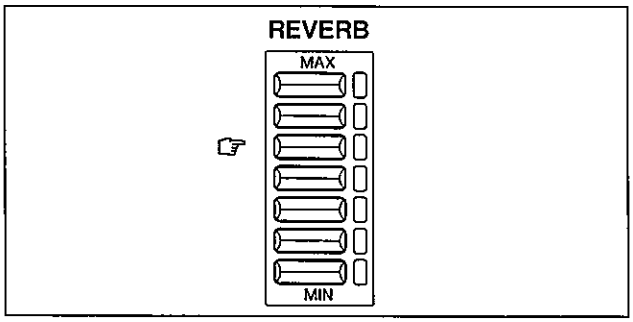
パネルのリバーブのランプとデプスとの関係



16の場合　　14の場合

操　作 全ての音色にリバーブをかける場合

1



例は、下から5番目の［▭］ボタンを押した場合。

○パネル左上のリバーブの［▭］ボタンを押します。

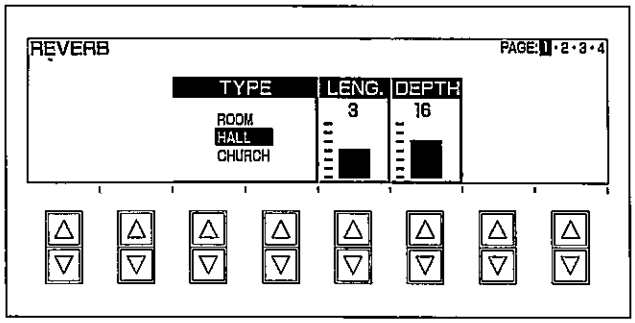
● ［▭］ボタンで、リバーブの深さを決めます。

■ボタンを押す前は、中央（下から4番目）のボタンのランプが点灯しています。

これで、音色全体にリバーブがかかります。リバーブを細かく設定したい場合は下記の操作へ。

B1 リバーブ

2

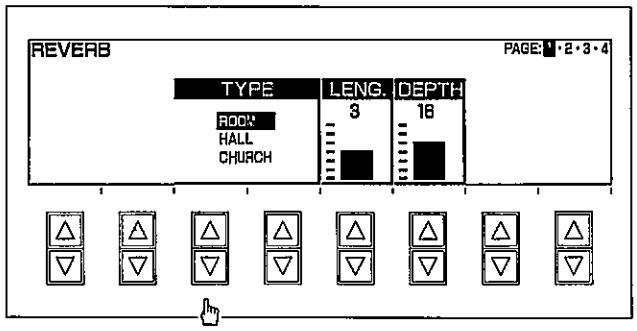


例は、リバーブの［▭］ボタンを押して、ディスプレイにリバーブメニューを表示した状態。

● ［▭］ボタンを押すと同時に、ディスプレイにリバーブのメニューが表示されます。

3

リバーブのタイプを設定したい場合



例は、［△］ボタンを押して、ルームを選んだ場合。

●リバーブのTYPE（タイプ）を設定します。

○タイプと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、ホールのタイプを選択します。

★リバーブのタイプは、ROOM（ルーム）、HALL（ホール）、CHURCH（チャーチ）と3種類あります。ルームは室内、ホールは演奏会場、チャーチは教会と、それぞれの場所で演奏しているような効果が得られます。

次の項目は➡P64へ

補　足

◆タイプの下には、データコントロールボタン［△］［▽］が2列分あります。
左右どちらの［△］［▽］ボタンを使っても選択できます。

注　意

◆リバーブのタイプは、レジストレーションメモリーボタンには記録されません。

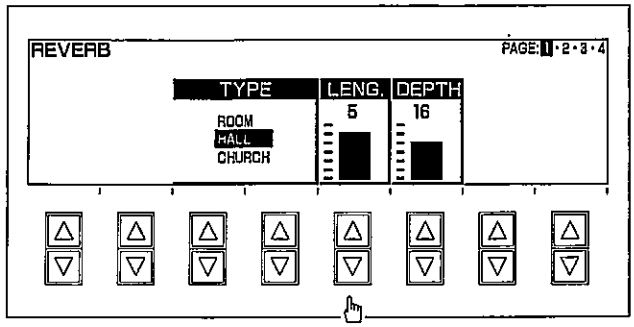
P63から

B1 リバーブ

リバーブの残響時間の長さを設定したい場合

↓

レングスを設定



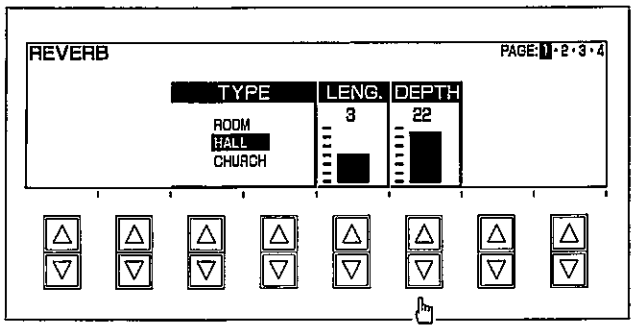
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

- ●LENG.(レングス)を設定します。
- ○レングスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。
- ■レベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
- ★レングスは、音の残響時間で7段階（0～6）に設定することができます。レベルが高いほど、残響時間が長くなります。

リバーブのかかる深さを細かく調節したい場合

↓

デプスを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

- ●DEPTH(デプス)を設定します。
- ○デプスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。
- ■レベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
- ★デプスは、残響音の深さで25段階（0～24）に設定することができます。
- ★パネルのリバーブと連動しています。

これで、リバーブの1ページ目の設定できました。

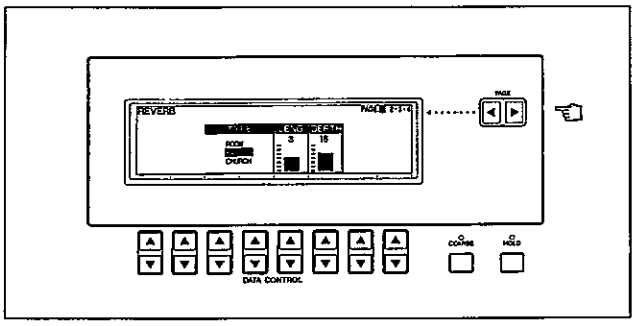
各小音色群ごとにリバーブのかかる深さを変えたい人は、2ページ目で設定しましょう。

1

小音色群ごとにリバーブの設定をする場合

↓

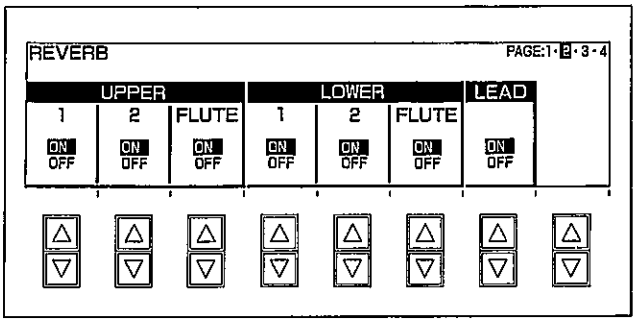
リバーブの2ページ目で設定



例は、[▷] ボタンを押して、2ページにする場合。

- ○ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ) の [▷] ボタンを押して、2ページの表示に変えます。
- ●[▷]ボタンで次のページ、[◁] ボタンで前ページに変えることができます。
- ■[HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

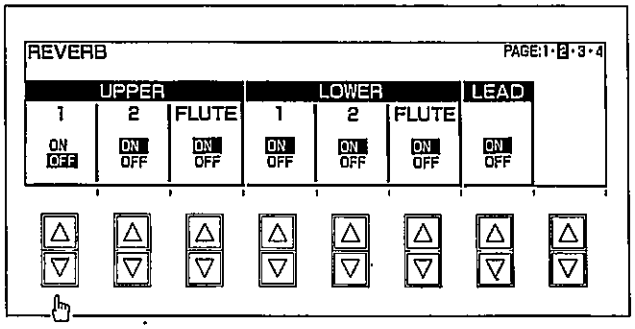
2



例は、リバーブの2ページを表示している状態。

- ● [▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに2ページ目のメニューが表示されます。
- ■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。

3



例は、[▽] ボタンを押して、UPPER (アッパー) 1をオフにした場合。

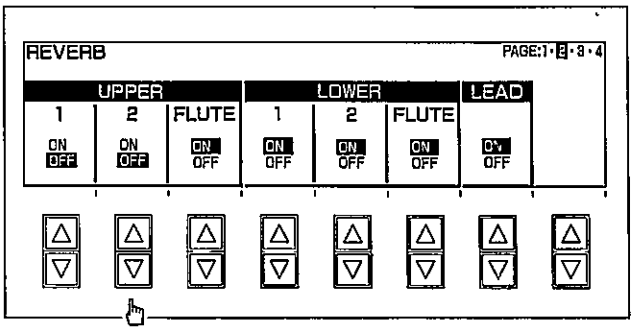
●各小音色群のリバーブのオン、オフを設定します。

○[▽]ボタンを押して、リバーブをかけたくない小音色群をOFFにします。

▲リバーブをかけたい小音色群は、[△] ボタンを押してONにします。

■この例では、アッパーキーボードボイス1、2をオフにします。

4



例は、[▽] ボタンを押して、アッパー2をオフにした場合。

●続いて、UPPER (アッパー) 2をオフにします。

○アッパー2と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを押して、オフにします。

■他の小音色群のリバーブをオフにしたい場合は、「3」「4」の操作と同じです。

これで、リバーブの2ページ目の設定ができました。

注　意

◆各小音色群にエフェクターがかかっている場合は、各エフェクターのリバーブを調節してください。

◆ペダルボイスにかかるリバーブをオンにしたい場合は、リバーブの3ページ目で行ってください。
リバーブの3ページ目では、ペダルボイスにかかるリバーブのオン、オフと、リズムのアカンパニメントとパーカッションにかかるリバーブのオン、オフを選択できます。

◆リバーブのON、OFFは、[△] または [▽] ボタンのどちらか一方を押しても選択することができます。

続いて、リバーブの3ページ目を設定しましょう。→P66へ

I. 音色機能 音色選択〜メモリーまで

P65から

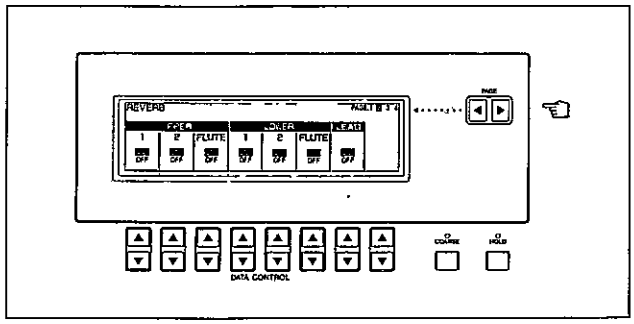
ペダルボイスにリバーブの設定をする場合

↓

リバーブの3ページ目で設定

B1 リバーブ

1



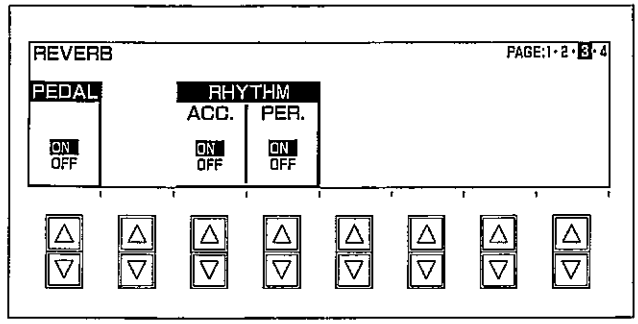
例は、[▷] ボタンを押して、3ページにする場合。

○ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ)の[▷]ボタンを押して、3ページの表示に変えます。

●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD](ホールド)ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2

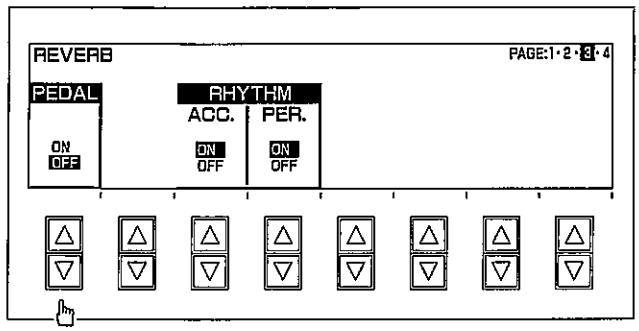


例は、リバーブの3ページを表示している状態。

●[▷]ボタンを押すと同時に、ディスプレイに3ページ目のメニューが表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ数を示しています。

3



例は、[▽] ボタンを押して、ペダルのリバーブをオフにした場合。

●ペダルボイスにかかるリバーブをオフにします。

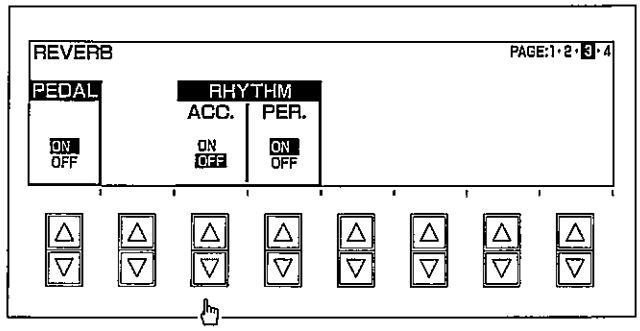
○PEDAL(ペダル)と表示された同じ縦列の[▽]ボタンを押して、OFFを選択します。

■ペダルボイスにリバーブをかけたい場合は、ONにします。

リズムのアカンパニメントまたは、パーカッションにリバーブの設定をする場合

↓

リズムを設定



例は、[▽] ボタンを押して、アカンパニメントのリバーブをオフにした場合。

●リズムにかかるリバーブをオフにします。

○ACC.(アカンパニメント)または、PER.(パーカッション)と表示された同じ縦列の[▽]ボタンを押して、OFFを選択します。

■この例では、アカンパニメントのリバーブをオフにします。

■リバーブをかけたい場合は、ONにします。

これで、リバーブの3ページ目の設定ができました。

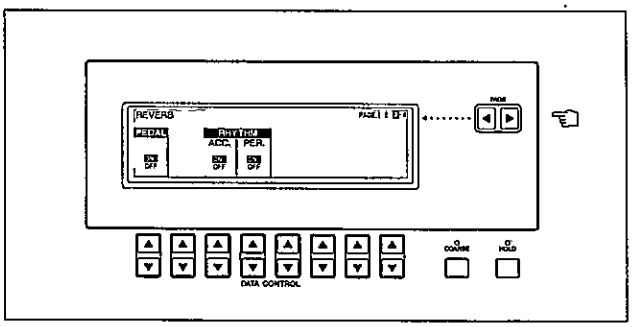
トレモロ、シンフォニックにかかるリバーブのオン、オフを選択したい場合は、4ページ目で設定しましょう。

各効果ごとにリバーブの設定をする場合

↓

リバーブの4ページ目で設定

1



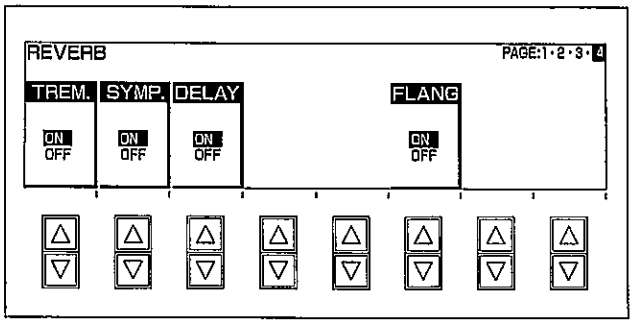
例は、[▷] ボタンを押して、4ページにする場合。

○ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ)の[▷]ボタンを押して、4ページの表示に変えます。

●[▷]ボタンで次のページ、[◁]ボタンで前ページに変えることができます。

■[HOLD](ホールド)ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2



●[▷]ボタンを押すと同時に、ディスプレイに4ページ目のメニューが表示されます。

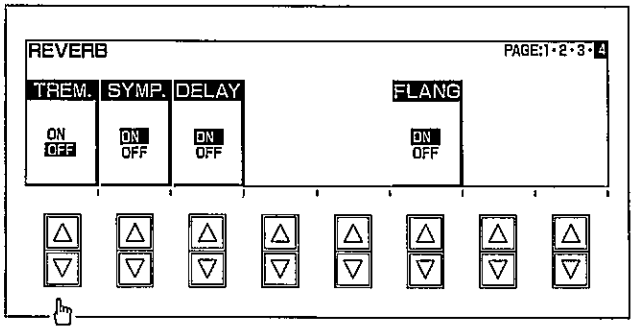
■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ数を示しています。

3

トレモロにリバーブの設定をする場合

↓

トレモロを設定



例は、[▽] ボタンを押して、トレモロにリバーブをかけなかった場合。

●TREM.(トレモロ)を設定します。

○トレモロと表示された同じ縦列の[▽]ボタンを押して、リバーブをオフにします。

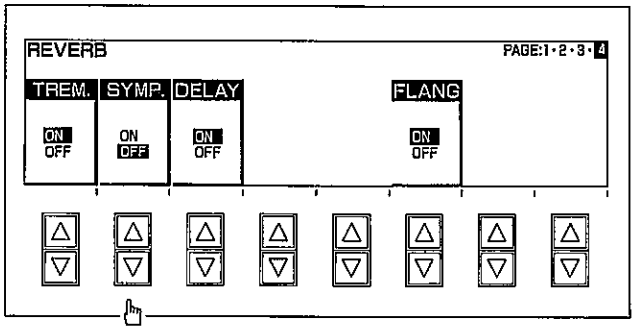
■リバーブをかけたい場合は、ONにします。

★トレモロは、[TREMOLO(FAST)](トレモロ(ファースト))ボタンまたは、[EFFECT SET](エフェクトセット)ボタンを使ってトレモロを設定したときの状態でかかります。

シンフォニックにリバーブの設定をする場合

↓

シンフォニックを設定



例は、[▽] ボタンを押して、シンフォニックにリバーブをかけなかった場合。

●SYMP.(シンフォニック)を設定します。

○シンフォニックと表示された同じ縦列の[▽]ボタンを押して、リバーブをオフにします。

★シンフォニックは、エフェクトセットボタンを使ってシンフォニックのモードを設定した状態でかかります。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する →P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる →P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）→P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる →P78またはP69へ

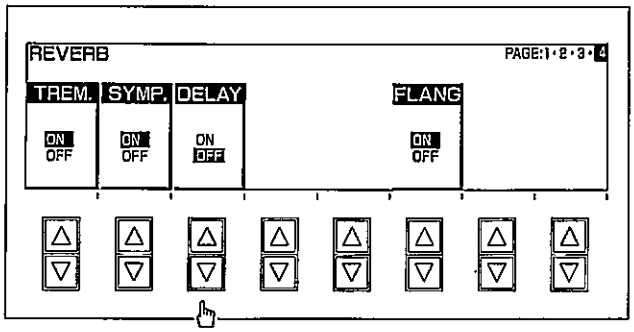
P67から

B1 リバーブ

ディレイにリバーブの設定をする場合

↓

ディレイを設定



例は、[▽] ボタンを押して、ディレイにリバーブをかけなかった場合。

●DELAY（ディレイ）を設定します。

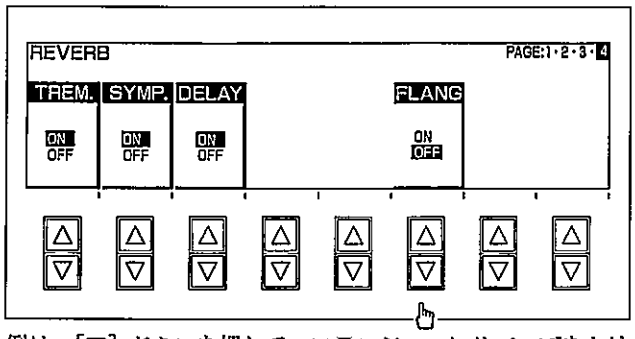
○ディレイと表示されていた縦列の［▽］ボタンを押して、リバーブをオフにします。

★ディレイは、エフェクトセットボタンを使ってディレイを設定した状態でかかります。

フランジャーにリバーブの設定をする場合

↓

フランジャーを設定



例は、[▽] ボタンを押して、フランジャーにリバーブをかけなかった場合。

●FLANG.（フランジャー）を設定します。

○フランジャーと表示された同じ縦列の［▽］ボタンを押して、リバーブをオフにします。

★フランジャーは、エフェクトセットボタンを使ってフランジャーを設定した状態でかかります。

これで、リバーブの4ページ目が設定できました。

次は、レジストレーションメモリーボタンに記録しましょう。→P78へ

操作ポイント

◆リバーブの［□］ボタンで残響の長さを決めた後に、データコントロールボタン［△］［▽］を使って、リバーブのオン、オフを設定します。

◆PAGE（ページ）ボタン［◁］［▷］で、ページを前後させることができます。

注　　意

◆リバーブのメニューでさまざまな設定をしても、パネルのリバーブボタンの一番下を押すと、リバーブはかかりません。

◆ボイスコンディションのエフェクトで「オフ」を選んだ場合は、その音色にはリバーブだけがかかります。

◆トレモロやシンフォニックなどの効果は、［TREMOLO(FAST)］（トレモロ(ファースト)）または［EFFECT SET］（エフェクトセット）ボタンを使って設定した状態でかかります。

◆リバーブのタイプは、レジストレーションメモリーボタンには記憶されません。

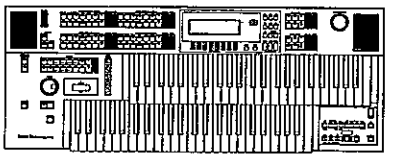
◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフ前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンにした直後に、［M./TO DISK］（メモリー）ボタンを押しながら［D.］（ディセーブル）ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

このとき［M./TO DISK］（メモリー）ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

補　　足

◆リバーブと他の効果についての関係は、P58〜P61の「効果について」を参考にしてください。

サステイン



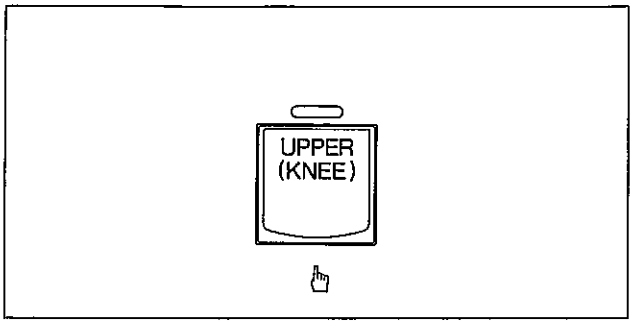
▲操作部分

機　　能

上、下、ペダル鍵盤ごとに、鍵盤を離した後の音に余韻をつけることができます。
余韻の長さを設定することができます。

操　　作　サステインボタン［UPPER（KNEE)］を押して、サステインレングスを設定する場合。

1

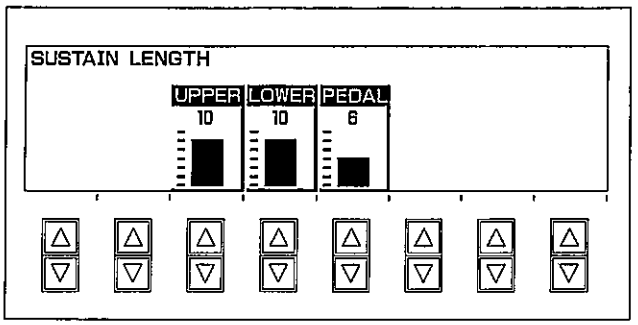


例は、アッパー（ニー）ボタンを押した場合。

○パネル左上にあるサステインボタン［UPPER（KNEE)］(アッパー／ニー)を押します。

●ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

2

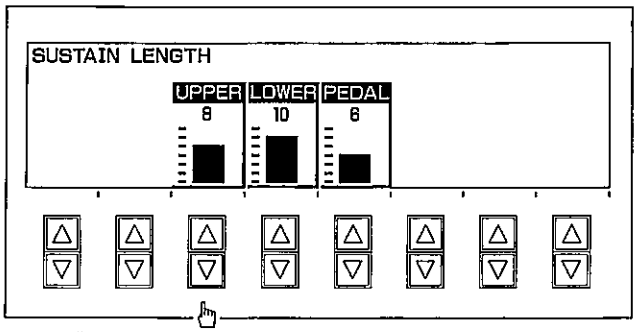


例は、サステインのメニューを表示した状態。

●ボタンを押すと同時に、ディスプレイにサステインのメニューが表示されます。

○サステインの[LOWER(KNEE)]（ロワー／ニー）と［PEDAL］(ペダル)ボタンを押しても同じメニューを表示します。

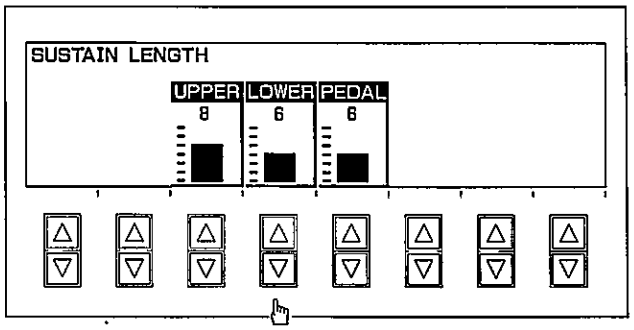
3



例は、［▽］ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

●UPPER（アッパー）を設定します。
○アッパーと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
●データのレベルが高いほどサステインは長くなります。一番下はゼロで、サステインは最も短くなります。
●データのレベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
★サステインの長さは13段階（0〜12）に設定できます。

4



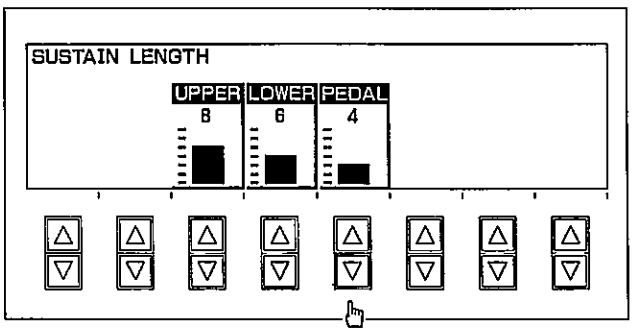
例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた場合。

●次にLOWER(ロワー)を設定します。

●LOWER (KNEE) のボタンを押します。

○ロワーと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

5



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた場合。

●次にPEDAL (ペダル) を設定します。

●PEDALのボタンを押します。

○ペダルと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

これで、サステインの設定が決まりました。

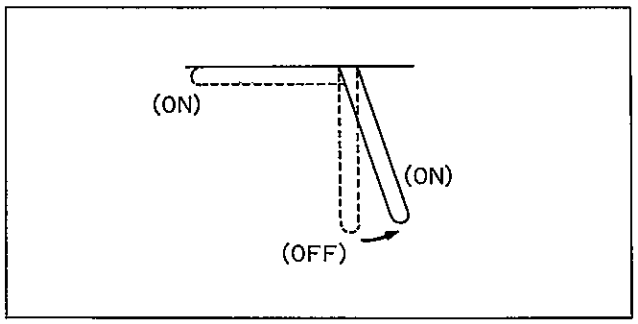
次は、レジストレーションメモリーボタンに記録しましょう。➡P78へ

知っておくと便利

◆ハープなど減衰系の音色のなかには、サステインの値をゼロにすると、元の音（プリセット音色）より余韻を短くすることができる音色があります。
サステインコントロールは、音の余韻を長くするだけではない、と知っておくと便利です。

注　意

◆サステインは、ニーレバーがオンの状態になっていないとかかりません。



●ニーレバーを真下に立てたときサステインはかかりません。

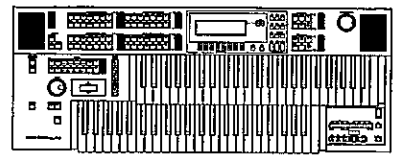
●ニーレバーを右に押したときレバーを押している間サステインがかかります。

●ニーレバーをたたんだとき常にサステインがかかります。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ブリリアンス



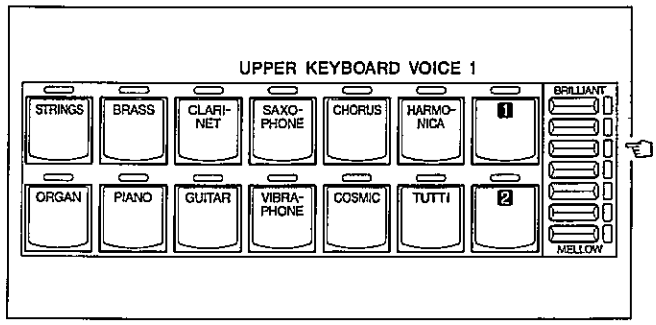
▲操作部分

機　能

小音色群ごとに、音色の明るさを調節することができます。
BRILLIANT（ブリリアント）は音色を明るくし、MELLOW（メロウ）は明るさを弱めます。
パワースイッチ（主電源）をONにすると、ブリリアンスのランプは、中央（下から4番目）が点灯します。

操　作

アッパーキーボードボイス1のブリリアンスを設定する場合。



例は、下から5番目の［▭］ボタンを押した場合。

- BRILLIANCE（ブリリアンス）を設定します。
- ❸ブリリアンスをかけたい小音色群の［▭］ボタンを押して、ブリリアンスのかかり具合を決めます。ブリリアント側にするほど、音色は輝きます。

■パネルのブリリアンスは7段階（3〜−3）に設定できます。

これで、ブリリアンスが設定できました。次はレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。➡P78

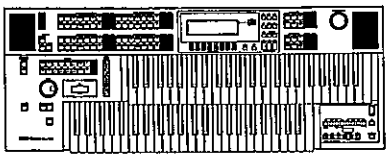
補　足

◆パネルのブリリアンスは、ボイスコンディションのブリリアンスと連動しています。

◆音色、音域によっては、ブリリアンスが効きにくい場合があります。

◆ペダルボイスのブリリアンスの効き方と、アッパーキーボードボイス、リードボイスのブリリアンスの効き方は違っています。

トレモロ(ファースト)



▲操作部分

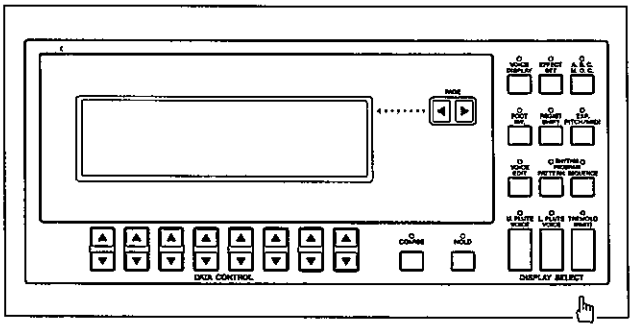
機　能

音色全体にトレモロ（音が速く回転しているような効果）または、コーラス（音がゆっくりと回転しているような効果）をかけることができます。[TREMOLO(FAST)]ボタンのオン、オフによって、トレモロとコーラスを切り替えることができます。

操　作

トレモロスピードを設定する場合。

1 ●ボイスコンディションでエフェクトをあらかじめトレモロにセットしておきます。



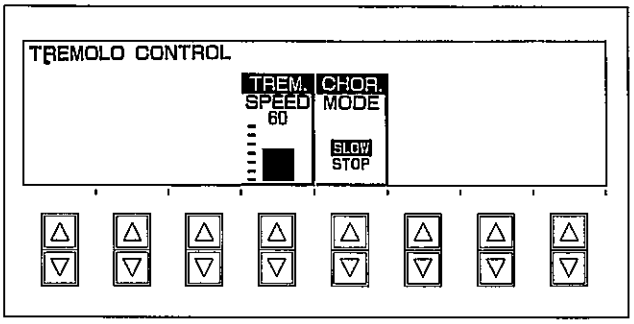
例はトレモロ(ファースト)ボタンを押した場合。

○ディスプレイ右上にある[TREMOLO(FAST)](トレモロ(ファースト))ボタンを押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

■ボタンのオンでトレモロ、オフでコーラスの切り替えができます。

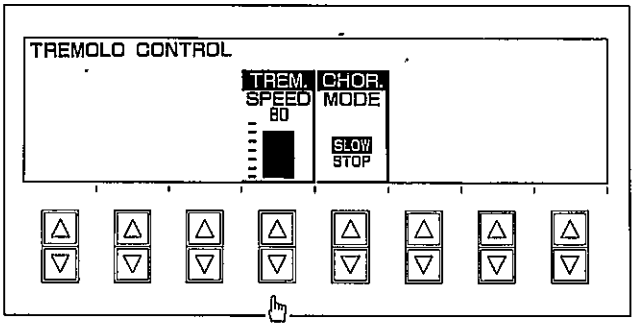
2



例は、トレモロ(ファースト)のメニューを表示した状態。

●ボタンを押すと同時に、ディスプレイにトレモロ（ファースト）のメニューが表示されます。

3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●TREM.(トレモロ)とCHOR.(コーラス）を設定します。
（この例では、トレモロスピードを設定し、コーラスはスローのままです。）

○SPEED（スピード）と表示された同じ縦列の[△] [▽]ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★トレモロにかかるスピードは、101段階（0〜100）に設定できます。

これで、トレモロの設定ができました。次はレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。➜P78

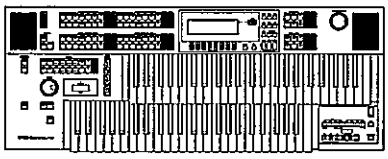
補　足

◆コーラスモードのSLOW（スロー）はゆっくりと回転する効果で、STOP（ストップ）は、徐々にコーラスが消える効果です。
◆他の効果設定でのトレモロは、トレモロ(ファースト）で設定した状態になります。➜P60〜P61参照。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）➡P50へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

エフェクトセット



▲操作部分

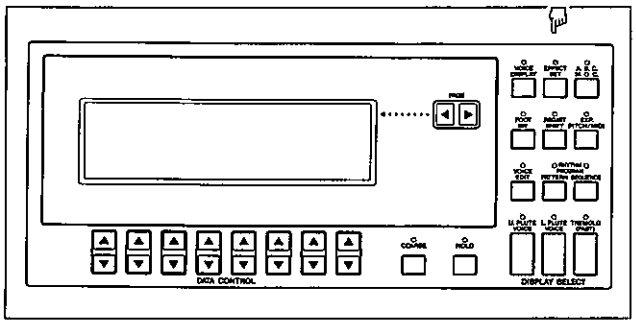
機　能

ボイスコンディションで選んだエフェクトの状態を設定することができます。
音色全体にトレモロ、コーラス、シンフォニックをかけることができます。
リードボイス、アッパーキーボードボイス１、ロワーキーボードボイス１に、ディレイとフランジャーをかけることができます。

操　作

メニューのなかの全ての効果をかける場合。

1

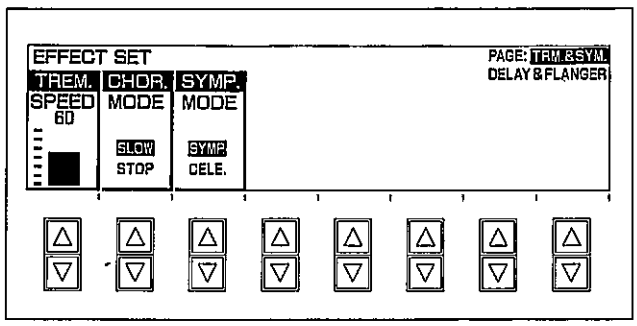


例は、エフェクトセットボタンを押した場合。

○［EFFECT SET］（エフェクトセット）ボタンを押します。

●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

2



例は、エフェクトセットの１ページ目を表示している状態。

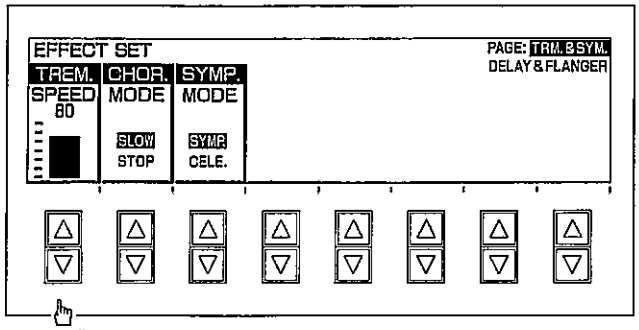
●ボタンを押すと同時に、エフェクトセットの１ページ目のＴＲＥＭ.＆ＳＹＭＰ.（トレモロ＆シンフォニック）のメニューが表示されます。

3

音色にトレモロまたはコーラス効果をかけたい場合

↓

トレモロまたはコーラスを設定



例は、［△］ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●TREM.（トレモロ）とCHOR.（コーラス）を設定します。
●操作は、トレモロ（ファースト）ボタンと同じです。
○SPEED（スピード）と表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、値を変化させます。
●コーラスをSTOP（ストップ）にしたい場合は、コーラスと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを押します。
■トレモロのかかるスピードは、101段階（０〜100）に設定できます。

補　足

◆トレモロとコーラスは、トレモロ（ファースト）ボタンの内容と同じです。
ボイスコンディション、フルートボイスでトレモロを選んだときには、エフェクトセットかトレモロ（ファースト）で設定したトレモロの状態で効果がかかります。
◆トレモロとコーラスの切り替えは、［TREMOLO（FAST）］（トレモロ（ファースト））ボタンのオン、オフで行います。

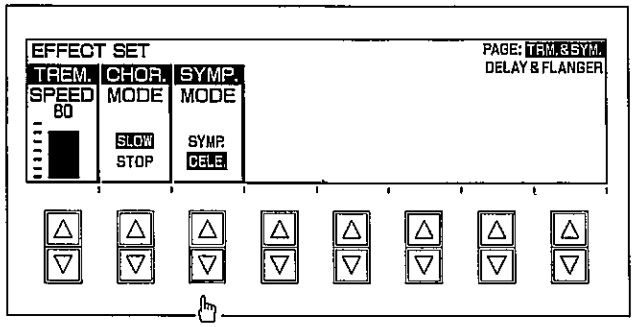
注　意

◆トレモロ、コーラス、シンフォニックは、音色群ごとに設定できません。
◆ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでおかないと効果がかりません。

音色にシンフォニック効果をかけたい場合

↓

シンフォニックを設定



例は、[▽] ボタンを押して、セレステを選んだ場合。

●SYMP.（シンフォニック）を設定します。

○シンフォニックと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、SYMP.（シンフォニック）かCELE.（セレステ）を選択します。

★シンフォニックは、複数の楽器で演奏しているような豊かな広がりを得られる効果です。
セレステは、シンフォニックのかかり方をゆるやかにしたような効果です。

これで、エフェクトセットの1ページ目が設定できました。

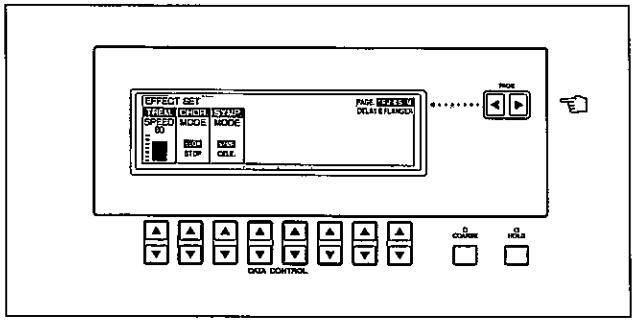
ディレイとフランジャーをかけたい場合は、2ページ目で設定しましょう。

1

ディレイとフランジャーを設定したい場合

↓

エフェクトセットの2ページ目で設定

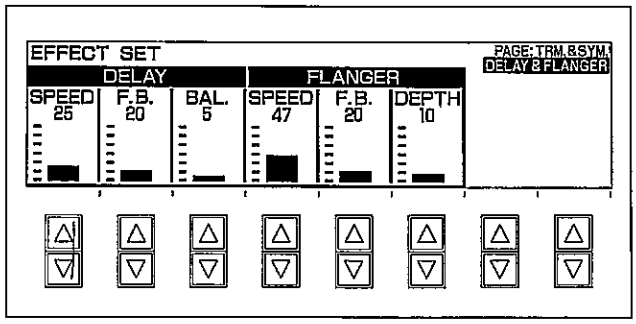


例は、[▷] を押して、2ページにする場合。

○ディスプレイ右上にある[PAGE]（ページ）の [▷] ボタンを押して、2ページ目の表示に変えます。

■ [HOLD]（ホールド）ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。

2



例は、ディレイ＆フランジャーを表示している状態。

● [▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに2ページ目のメニューDELAY & FLANGER（ディレイ＆フランジャー）が表示されます。

➡ P76へ

注　意

◆ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでおかないと、効果がありません。

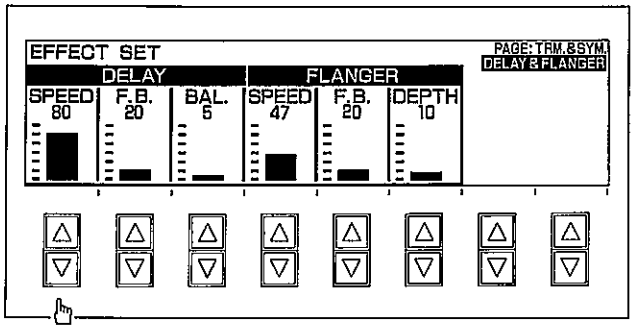
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P70またはP89へ

P75から

ディレイを設定したい場合

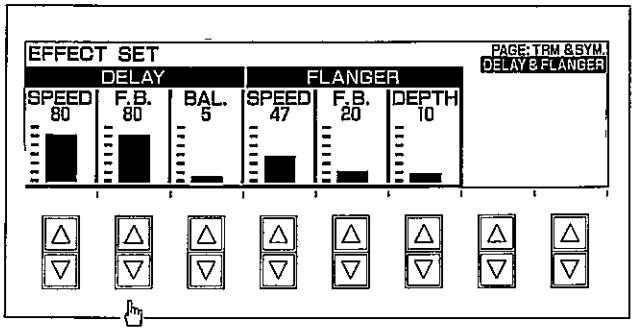
3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●DELAY（ディレイ）を設定します。
○まず、ディレイのSPEED（スピード）と表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
★ディレイスピードは、遅れ速度のことで、101段階（0〜100）に設定できます。レベルが高いほど速度が速くなります。

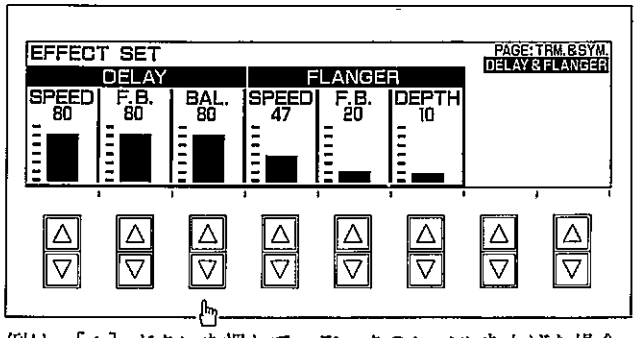
4



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にディレイのF. B.（フィードバック）を設定します。
○フィードバックと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
★ディレイのフィードバックは、101段階（0〜100）に設定できます。レベルが高いほどフィードバックがかかります。

5

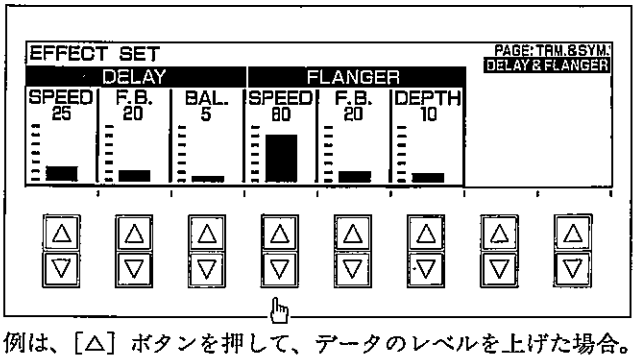


例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にディレイのBAL.（バランス）を設定します。
○バランスと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
★ディレイのバランスは、ディレイをかける前の元の音とディレイをかけた後の音とのバランスで、101段階（0〜100）に設定できます。レベルが高いほど、ディレイ音が大きくなります。

フランジャーを設定したい場合

1



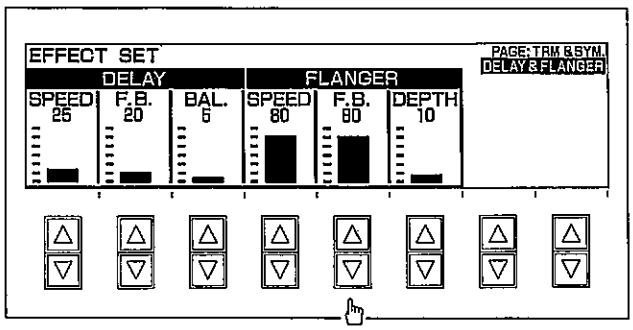
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●FLANGER（フランジャー）を設定します。
○スピードと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
★フランジャーは、音のうねりをもたせ回転感を与える効果で、スピードは、回転の速さのことで、101段階（0〜100）に設定できます。レベルが高いほど、回転は速くなります。

操作ポイント

◆［COARSE］（コース）ボタンを押しながら、［△］または［▽］ボタンを押すと、データのレベルが速く上下移動します。データのレベルが全部で10以上の場合、10単位で移動します。10以下の場合は、コースボタン＋［▽］ボタンでMINへ、コースボタン＋［△］ボタンでMAXに移動します。

2



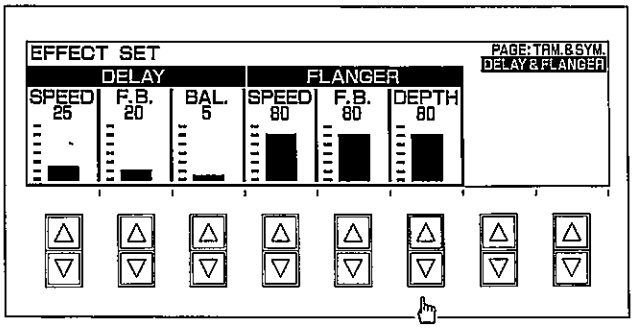
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にフランジャーのフィードバックを設定します。

○フィードバックと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★フランジャーのフィードバックは、101段階（0〜100）に設定できます。レベルが高いほど、フィードバックがかかります。

3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次にフランジャーのDEPTH（デプス）を設定します。

○デプスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★フランジャーのデプスは、うねりの波形の山から谷へ行く深さのことで、101段階（0〜100）にその深さを設定できます。レベルが高いほど深くなります。

これで、リードのディレイ＆フランジャーが設定できました。

次はレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。

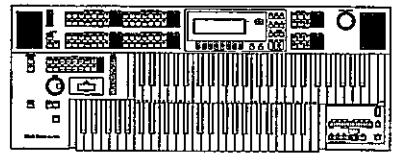
補　足

◆ディレイ＆フランジャーは、アッパーキーボードボイス1、ロワーキーボードボイス1、リードボイスに対してかけることができます。
◆データのレベルの上に表示されている数字は、現在のレベルの数値を示しています。
◆ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでおかないと効果がかかりません。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P76またはP89へ

設定した効果をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

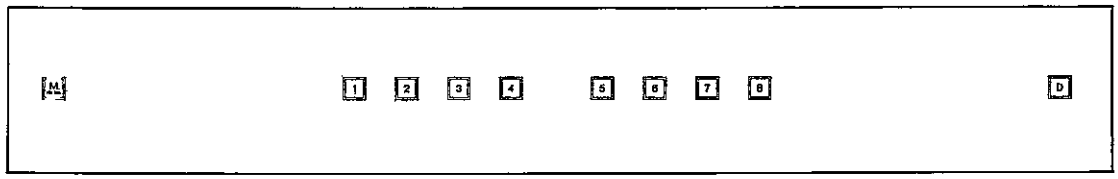


▲操作部分

機　能

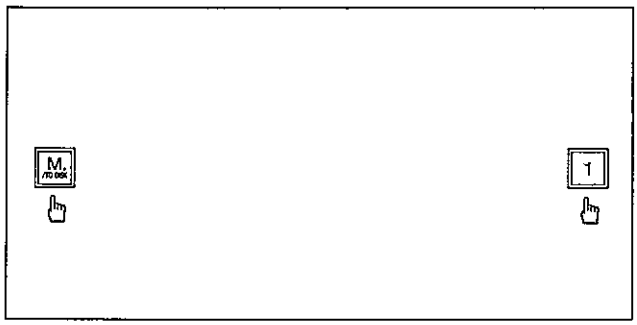
パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。
ここでは、コンディションを設定した後の音色を記憶させます。

▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
（下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン）



操　作

レジストレーションメモリーボタン［1］に現在の効果をつけた音色を記憶させる場合。



例は、［M./TO DISK］ボタンを押しながら、［1］ボタンを押した場合。

○［M./TO DISK］（メモリー）ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの［1］を押します。

● ［1］ボタンが点滅し、そのボタンに現在のパネルの状態が記憶されたことを示します。

▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

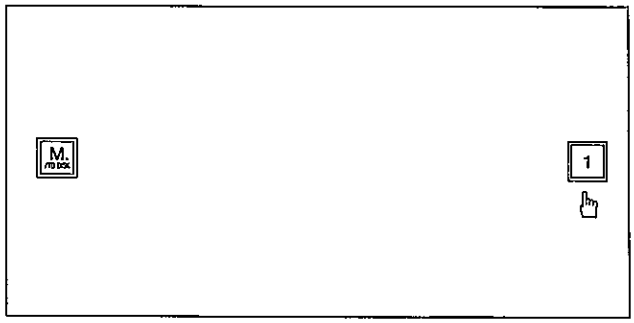
これで、パネル上の現在の音色と音色状態と効果を記憶させることができました。

次は、音色をエディットしましょう。➡P80へ

記憶させたレジストレーションを再現する操作

操　　作 レジストレーション［1］を再現する場合。

1



例は、［1］ボタンを押した場合。

○再現したいレジストレーションナンバーを押します。

●押したボタンが点灯し、パネル上に記憶内容が再現されます。

これで、記憶させたレジストレーションが再現されました。

注　　意

◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーションⅠになります。
残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。

◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフの前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンした後に、[M.／TO DISK]（メモリー）ボタンを押しながら［D.］（ディセーブル）ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

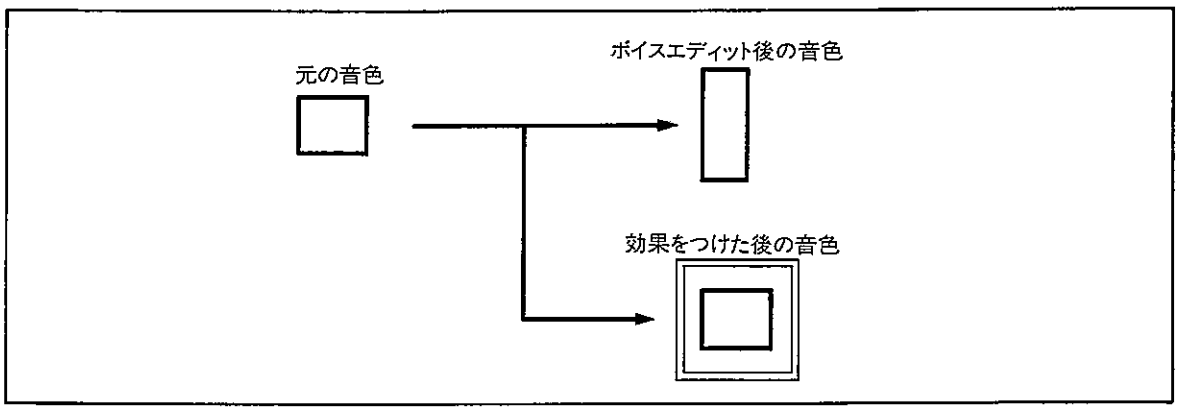
このとき、[M.／TO DISK]（メモリー）ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

ボイスエディットについて

ボイスエディットとは

ボイスエディットとは、音色を変化させる方法のひとつで、音色自体を変えることができます。
効果とは音色との関わり方が、違います。
音色を人間にたとえるなら、効果は、さまざまな洋服を着せるようなものですが、ボイスエディットは、その人の体型そのものを変えるようなものです。

ボイスエディットと効果の違いを示したモデル図



音がつくられる仕組み

EL-70の音色は、５つのオペレーターを組み合わせることによって、つくられています。
オペレーターとは、音色の基になる信号を発生するユニットのことです。
EL-70のオペレーターには、FMとAWMの２種類があります。オペレーターの「１」〜「４」までがFMです。
このオペレーターの配列パターンのことをアルゴリズムと呼んでいます。
アルゴリズムの違いによって、音のタイプが決まります。
さらに、それぞれのオペレーターの信号の違いによって、音色や音量が決定します。
人間にたとえるなら、オペレーターは手や足、顔という人のパーツで、アルゴリズムは、パーツの付き具合いによってできあがった人のスタイルといえます。
そして、手や足、顔の造りの違いによって人の外見的な個性が決まるように、音色もできあがるのです。

オペレーターについて

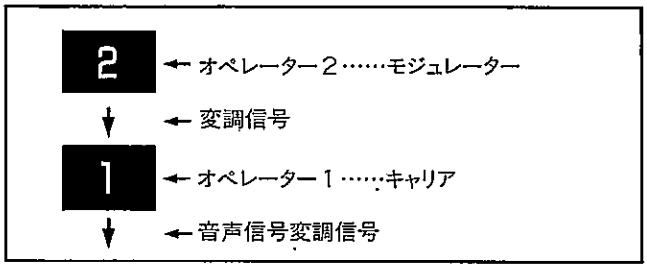
●FMとは、フリーケンシー・モジュレーション（周波数変調）の略で、音源の一種です。
その機能は、あるオペレーターが他のオペレーターに影響を与える(変調をかける)ことによって、さまざまな音色(音声信号）をつくりだすというものです。
FM音源では、音声信号（実際の音色の信号）を出力するものをキャリアと呼び、他のオペレーターに変調信号を出力するものをモジュレーターと呼んでいます。
オペレーターがキャリアであるかモジュレーターであるかによって、音づくりの働きが変わってきます。
キャリアかモジュレーターかはアルゴリズムによって違います。P93のアルゴリズム一覧表を参照してください。

●AWMとは、アドバンスド・ウェーブ・メモリーの略で、実在する音をデジタル録音して、そのデータを音源としてメモリーしたものです。

●FMとAWMは並列の関係で、それぞれが音声信号を出力します。FMとAWMがともにオンの場合は、二つの音声信号がミックスされた信号になります。

FM音源について

FM音源の音がつくられる基本モデル図



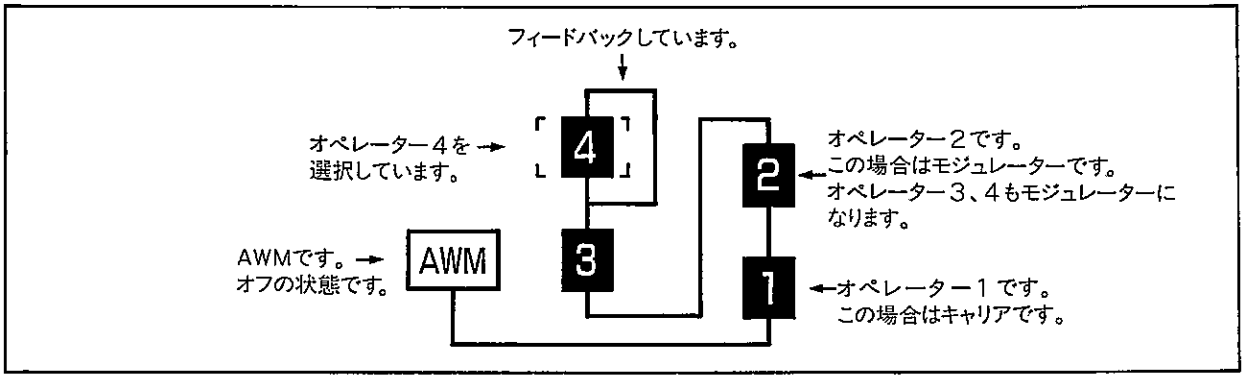
- オペレーターは2は、オペレーター1に変調信号を送ります。
- オペレーターは1は、自己の出力信号とオペレーター2から受けた変調信号をミックスし、音声信号として出力します。

アルゴリズムについて

EL-70には、23パターンのアルゴリズムがあります。(アルゴリズム一覧表については、P93を参照してください)
アルゴリズムのパターンによって音のタイプは決まりますが、音色そのものが決まるわけではありません。
同じアルゴリズムでも各オペレーターの状態によって、音色が違います。
アルゴリズムは、各オペレーターから出る信号がどのように流れているかを示しています。

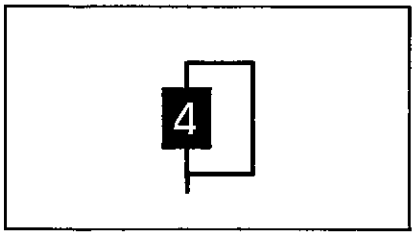
アルゴリズムの見方

図は、アルゴリズム1の場合。



- エディットするオペレーターは、カギカッコで囲われています。
  ディスプレイの左から2番目のデータコントロールボタン［△］または［▽］を押して、カギカッコを移動させオペレーターを選択します。
- オペレーターの文字が黒く、カッコ内が白くなっているものはオフになっている状態です。

フィードバックについて

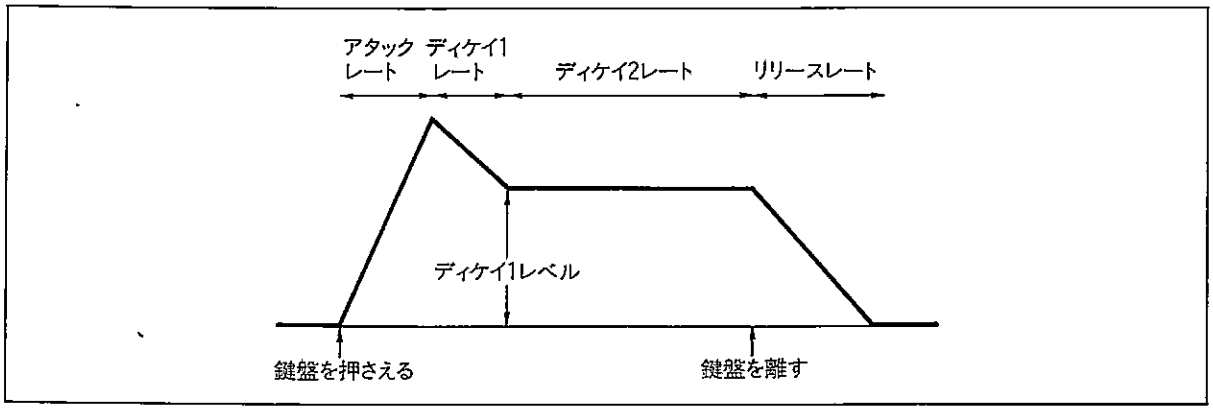


- 左の図のようになっている状態を、フィードバック（自己変調）といいます。
- フィードバックは、オペレーターから出力した信号の一部を、もう一度同じオペレーターに戻して倍音を得るための機能です。
- このフィードバックのかかったオペレーターの信号レベルを大きく設定するとより多くの倍音を含んだ音になります。
- ブラスや、ストリングの音をつくるときに利用できます。

エンベロープジェネレーターについて

ピアノ、ストリングス、ブラスなど、全ての音は、それぞれ音の立ち上がりや持続のしかた、減衰のしかた、余韻の付き方などが異なっています。
これらを正確に再現するために、FMの４つのオペレーターには音量・音色を時間的に変化させる機能がついています。この機能をエンベロープジェネレーターと呼びます。
エンベロープジェネレーターでエンベロープ（信号波形の輪郭線）を変更することによって、鍵盤を押した瞬間から音が消えるまでの間の音量や音色を変えることができます。
そのエンベロープを変更する可変要素をパラメーターといいます。
★エンベロープジェネレーターはFMのオペレーターにだけ有効なものです。

エンベロープジェネレーターのモデル図



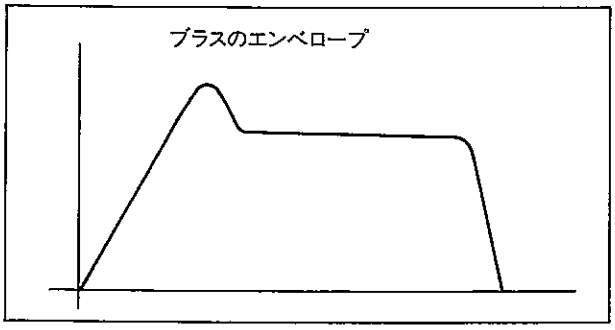
★アウトプットレベルは、エンベロープジェネレーターの一部ではありません。オペレーター自体の出力レベルです。

各名称の解説

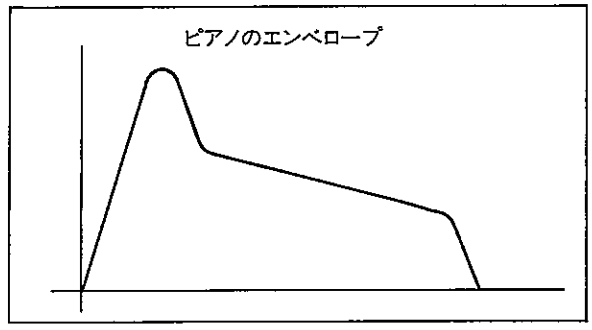
各称	解説	可変幅
アウトプットレベル（OL）	オペレーターの最大出力レベルです	0～127
エンベロープジェネレーター		
アタックレート（AR）	鍵盤を押さえてから、最大レベルに達するまでの速さです。	0～31
ディケイ１レート（D1R）	最大レベルから持続を始める時点(D1L)に達するまでの速さです。	0～31
ディケイ１レベル（D1L）	持続を始める時点のレベルです。	0～63
ディケイ２レート（D2R）	持続を始める時点から、レベルがさがっていく速さです。	0～31
リリースレート（RR）	鍵盤を離してからレベルが０になるまでの速さです。	0～63

★音の立ち上がりはアタックレート（AR）で、余韻はリリースレート（RR）で設定し、ディケイ１レート（D1R）、ディケイ１レベル（D1L），ディケイ２レート（D2R）で持続の度合や減衰のしかたを設定します。

持続系音色のエンベロープモデル図



減衰系音色のエンベロープモデル図



オペレーター選択の一般的な原則

ボイスエディットを行う場合は、まず、音色をどのように変えたいのかプランを立てます。
次に、アルゴリズムを見て、FMのオペレーターがキャリアなのかモジュレーターなのかを確認します。
プランに応じて、エディットするオペレーターとそのパラメーターを選びます。

音量を変えたい場合	キャリアになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを変更します。 AWMのアウトプットレベルを変更します。
音色を変えたい場合	モジュレーターになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを変更します。 AWMのカットオフ（C-OFF）か、レゾナンス（RES.）を変更します。
音量の時間的な変化を変えたい場合	キャリアになっているオペレーターのエンベロープジェネレーターを変更します。
音色の時間的な変化を変えたい場合	モジュレーターになっているオペレーターのエンベロープジェネレーターを変更します。

アウトプットレベル変更の一般的な原則

アウトプットレベルは、FMのオペレーターがキャリアのときは音量を、モジュレーターのときは音色を決める働きがあります。AWMのアウトプットレベルは音量を変化させる働きがあります。

音量を大きくしたい場合	キャリアになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを上げます。 AWMのアウトプットレベルを上げます。
音量を小さくしたい場合	キャリアになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを下げます。 AWMのアウトプットレベルを下げます。
音色を明るくしたい場合	モジュレーターになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを上げます。
音色に丸みをもたせたい場合	モジュレーターになっているFMのオペレーターのアウトプットレベルを下げます。

エンベロープジェネレーター変更の一般的な原則

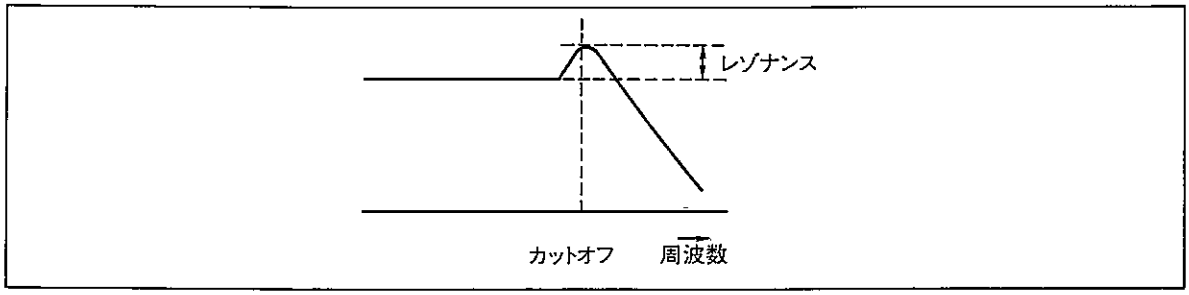
エンベロープジェネレーターは、FMのオペレーターがキャリアのときは音量の時間的な変化を、モジュレーターのときは音色の時間的な変化を変えることができます。

キャリア	音の立ち上がりを速くしたい	ARを上げます。
	音の立ち上がりを遅くしたい	ARを下げます。
	音の減衰する速さを速くしたい	D1R、D2Rを上げます。
	音の減衰する速さを遅くしたい	D1R，D2Rを下げます。
	鍵盤を押した後の音の減衰する速さを速くしたい	RRを上げます。
	鍵盤を押した後の音の減衰する速さを遅くしたい	RRを下げます。
モジュレーター	音の立ち上がりの音色変化を速くしたい	ARを上げます。
	音の立ち上がりの音色変化を遅くしたい	ARを下げます。
	持続レベルに達するまでの音色変化を速くしたい	D1R，D2Rを上げます。
	持続レベルに達するまでの音色変化を遅くしたい	D1R，D2Rを下げます。
	鍵盤を押した後の音の音色変化を速くしたい	RRを上げます。
	鍵盤を押した後の音の音色変化を遅くしたい	RRを下げます。

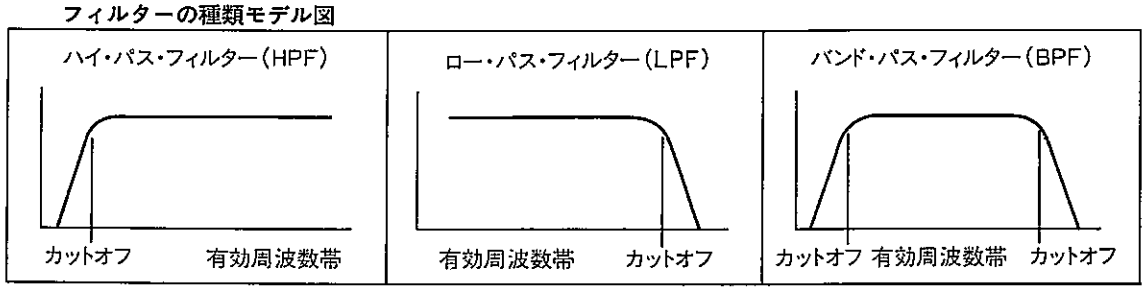
AWMのカットオフとレゾナンスについて

カットオフとレゾナンスは、フィルターのような働きをします。フィルターとは、ある特定の周波数帯だけを通過させ、他の部分を出力させない機能をもっています。高い周波数だけを通過させるハイ・パス・フィルター（HPF）や、低い周波数だけを通過させるロー・パス・フィルター（LPF）、必要な周波数帯だけを通過させるバンド・パス・フィルター（BPF）などの種類があり、音色によって、使われるフィルターの種類は変わります。
フィルターの種類によって違いますが、一般的にカットオフは、周波数を排除する位置を決める働きをします。（下図を参照）
レゾナンスは、カットオフで指定された周波数付近の倍音（高調波）を強める働きをします。（フィルターの下がり始めのラインを持ち上げる役目です。下図を参照）

カットオフとレゾナンスのモデル図



フィルターの種類モデル図



カットオフとレゾナンス変更の一般的な原則

一般的には、カットオフをマイナスにすると音色は暗くなります。
レゾナンスをプラスにするとある倍音だけが強調されたクセのある音色になります。オーボエやファゴットなどの音色はレゾナンスをかけた感じに近い音です。
音色によっては、原則が当てはまらないものもあります。

カットオフ	音色を明るくしたい	レベルを上げます。（0が標準で＋127〜－128が可変幅）
	音色を暗くしたい	レベルを下げます。（0が標準で＋127〜－128が可変幅）
レゾナンス	音色のクセを強調する	レベルを上げます。（0が標準で＋127〜－128が可変幅）
	音色のクセを少しつける	レベルを下げます。（0が標準で＋127〜－128が可変幅）

ボイスエディットの例

例1　バンジョーのアタックを強調する。
バンジョーはAWMが主体の音色で、FMによりアタックノイズ音が付加された音づくりになっています。
FMのオペレーター1のアウトプットレベルを上げることによってアタックを強調することができます。

操作	①FMのオペレーター1をオンにします。
	②アウトプットレベルを上げます。 データコントロールボタン［△］を使ってレベルを上げます。

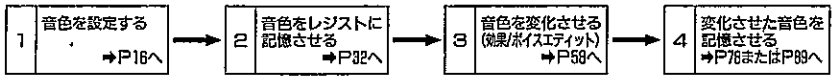
例2　ジャズオルガン1の音色を変化させる。
ジャズオルガン1は、フルートカプラーをイメージした音づくりになっています。
FMオペレーター1が基本の8′（8フィート）、オペレーター2が4′（4フィート）、オペレーター3が2・2/3′（2・2/3フィート）になっています。

操作	①オペレーター2のアウトプットレベルを下げると、柔らかい感じになります。
	②オペレーター3のアウトプットレベルを上げると、硬い感じになります。

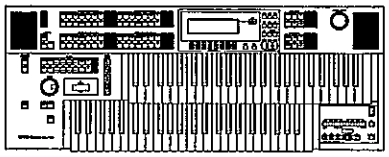
例3　Glocken.（グロッケン）の音にピッコロを重ねる。
パネル上の音色の中には、隠し音色がセットされていて、オペレーターの操作によって、呼び出せるものがあります。この場合のピッコロがその一つの例です。

操作	①グロッケンのAWMオペレーターをオンにして、そのパラメーターを表示させます。
	②そのアウトプットレベルを上げていくと、ピッコロの音色がグロッケンの音に重なって鳴りだします。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



ボイスエディットをする



▲操作部分

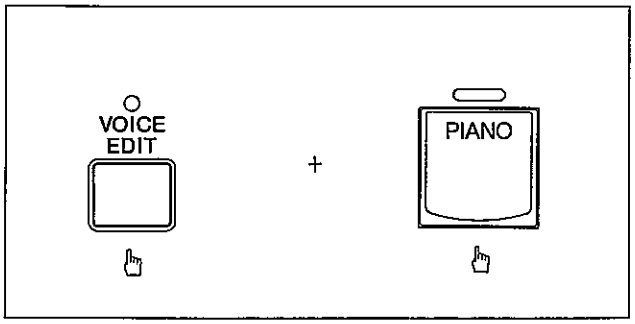
機　能

音量の時間的変化や大きさを変えることができます。
音色の時間的変化などを変えることができます。
くわしくは、P80〜P85「ボイスエディットについて」を参照してください。

操　作

ボイスエディットの画面にしたい場合

1

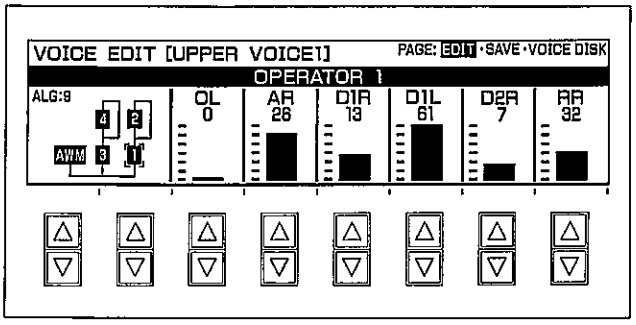


例は、エディットボタンを押しながら、アッパーキーボードボイス1のピアノを押した場合。

○ディスプレイの右にある[VOICE EDIT](ボイスエディット)ボタンを押しながらボイスエディットしたい音色ボタンを押します。ここでは、音色ボタンはアッパーキーボードボイス1の[PIANO](ピアノ)を押します。

▲ボイスエディットボタンだけを押すと、ディスプレイにSelect a Voice!!(セレクト、ア、ボイス)音色を選んでください、という文字が表示されます。

2

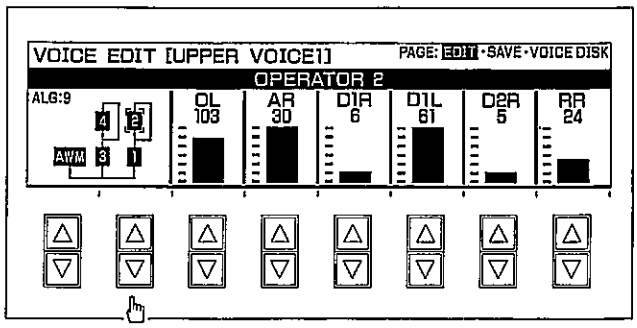


例は、ボイスエディットのエディットを表示している状態。

●音色ボタンを押したと同時に、ディスプレイにボイスエディットの1ページ目のメニューEDIT(エディット)が表示されます。

■ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ)は、反転文字が現在のページ名を示しています。

FMのオペレーターを選択したい場合



例は、[△]ボタンを使って、オペレーター2を選択した場合。

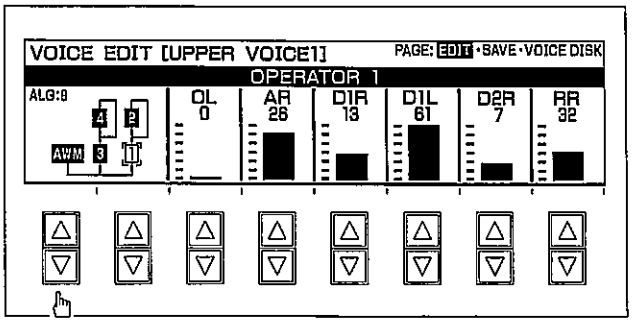
○ディスプレイの左端に表示されているアルゴリズムを確認し、オペレーターを選択します。ここでは、オペレーター2を選択します。

●左から2番目のデータコントロールボタン[△][▽]を使って、オペレーターを囲っているカギカッコを移動し、オペレーターを選択します。カギカッコを移動するたびに、オペレーターごとのメニューを表示します。

補　足

◆ボイスエディットに入ると、FMのオペレーター1の画面が表示されます。

選択したFMオペレーターをオフにしたい場合

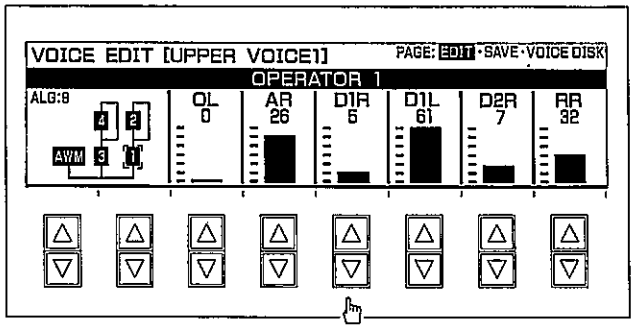


例は、[△] ボタンを押して、オフにした場合。

- ●選択したオペレーターをオフにします。
- ○一番左端のデータコントロールボタン [△] [▽] を使って、オン、オフを選択します。
- ■オフにすると、現在選んでいるオペレーターの文字が黒くなり、カッコ内が白くなります。
- ▲オフになると、そのオペレーターは信号を発しなくなります。

1

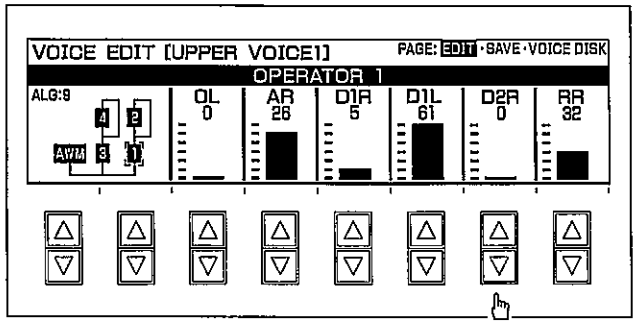
選択したFMオペレーターの各データを変化させたい場合



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

- ●選択したFMオペレーターの各データを変化させて、好みの音にします。
- ●この例では、D1R（ディケイ1レート）と、D2R（ディケイ2レート）を下げます。
- ○D1Rと表示された同じ縦列の[▽]ボタンを使って、データのレベルを下げます。
- ■レベルの上に表示されている数字は、現在の値を示しています。

2



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

- ●次に、D2R(ディケイ2レート)を下げます。
- ○D2Rと表示された同じ縦列の[▽]ボタンを使って、データのレベルを下げます。
- ■他のデータのレベルを変化させたい場合は、目的のレベルの下の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。「1」「2」の操作を参考にしてください。

これで、FMオペレーターの設定はできました。続いて、AWMの設定をしましょう。

次の項目は➡P88へ

注　意

- ◆アタックレートは、音色によっては設定どおりに発音しないものもあります。音色ごとにアタックレベルとアタックレート2の値が固定しているためです。
- ◆ボイスエディットをしているとき、他の音色ボタンを押しても反応しません。
- ◆キャリアのオペレーターがフィードバック設定になっているアルゴリズムでは、ある一定以上にOL(アウトプットレベル）を上げると、雑音の様な発信音の状態になることがあります。

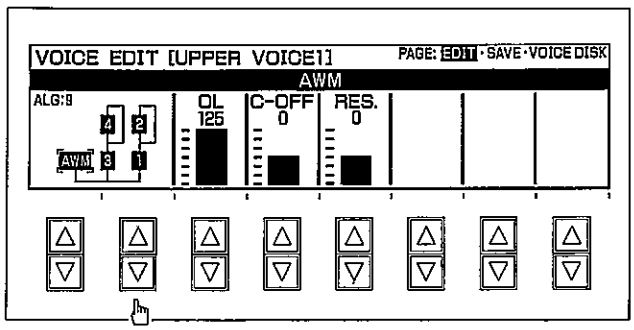
操作ポイント

- ◆ [COARSE]（コース）ボタンを押しながら、[△] または [▽] ボタンを押すと、値が速く変更できます。
  設定段階が多いものなどには、素早く設定でき便利です。

I. 音色機能 音色選択〜メモリーまで

P87から

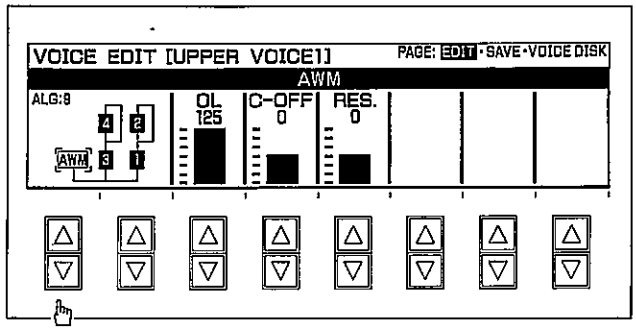
AWMを選択したい場合



例は、[▽] ボタンを押して、AWMにした場合。

●AWMを選択します。
⊙左から2番目のデータコントロールボタン [△] [▽] を使って、オペレーターを囲っているカギカッコを移動し、オペレーターを選択します。カギカッコを移動するたびに、オペレーターごとのメニューを表示します。

選択したAWMをオフにしたい場合

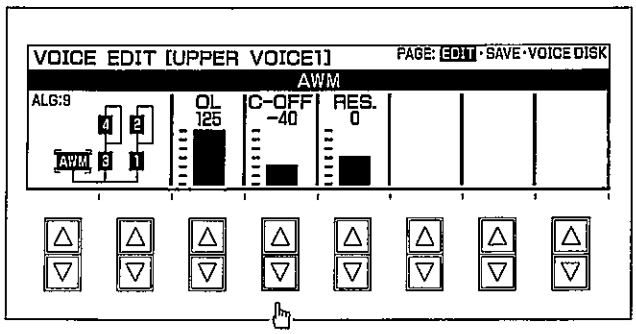


例は、[△] ボタンを押して、AWMをオフにした場合。

●選択したAWMをオフにします。
⊙一番左端のデータコントロールボタン [△] [▽] を使って、オン、オフを選択します。
■オフにすると、現在選んでいるオペレーターの文字が黒くなり、カッコ内が白くなります。
▲オフになると、そのオペレーターのは、信号を発しなくなります。

選択したAWMの各データを変化させたい場合

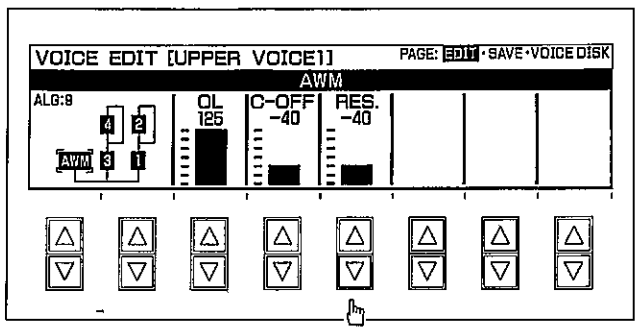
1



例は、[▽]ボタンを押して、カットオフの値を下げた場合。

●選択したAWMの各データを変化させて、好みの音にします。
●この例では、C-OFF (カットオフ) とRES. (レゾナンス) を下げます。
⊙C-OFF (カットオフ) と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、データのレベルを下げます。
■レベルの上に表示されている数字は、現在の値を示しています。

2



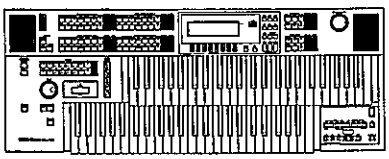
例は、[▽] ボタンを押して、レゾナンスの値を下げた場合。

●次に、RES. (レゾナンス) を下げます。
⊙RES. (レゾナンス) と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、データのレベルを下げます。
■OL (アウトプットレベル) を変化させたい場合は、OLの下の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。「1」「2」の操作を参考にしてください。

これで、AWMの設定ができました。

次に、ボイスエディットした音色をユーザーエリアに登録しましょう➡P89へ

ボイスエディットした音色をユーザーに登録



▲操作部分

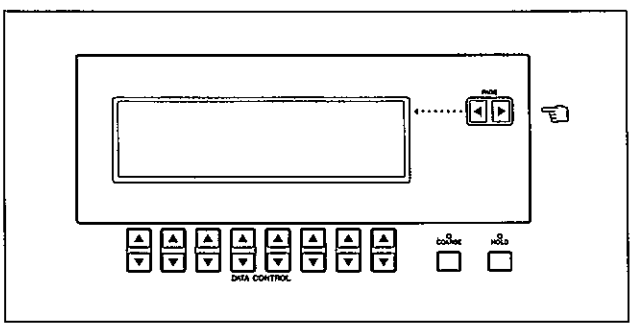
機　　能

ボイスエディットした音色をユーザーに登録することができます。

操　　作

ボイスエディットした音色をユーザー１に登録する場合。

1

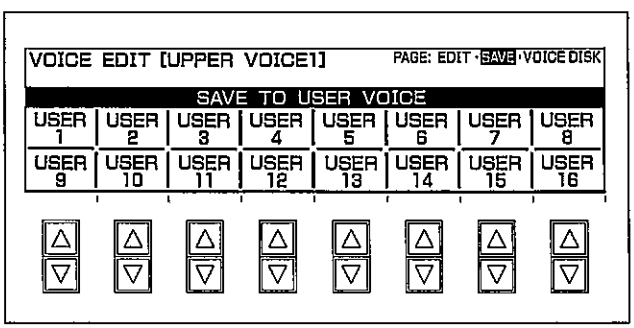


例は、[▷] を押して、セーブのページにしようとする場合。

●エディットした音色をユーザーに登録するために、SAVE(セーブ) のページにします。

○ディスプレイ右上にある[PAGE](ページ) の [▷] ボタンを押します。

2

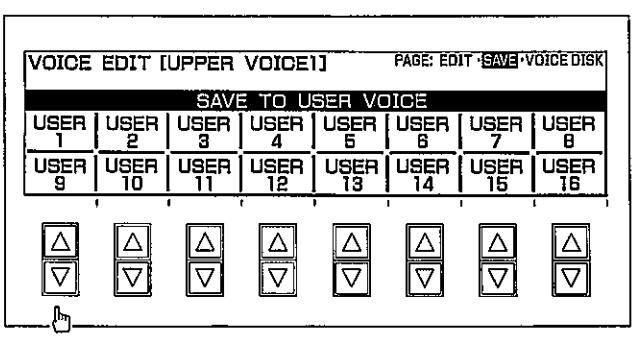


例は、セーブを表示している状態。

● [▷] ボタンを押すと同時に、ディスプレイがセーブになり、SAVE TO USER VOICE (セーブ・トゥ・ユーザー・ボイス) と表示されます。

●ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。

3



例は、[△] ボタンを押して、ユーザー１を選んだ場合。

●登録先にしたいユーザー番号を選択します。

○USER 1 (ユーザー１) と表示された同じ縦列の [△] ボタンを押します。

■上の段にあるユーザー番号を選ぶときは [△] ボタンを、下の段は [▽] ボタンを押してください。

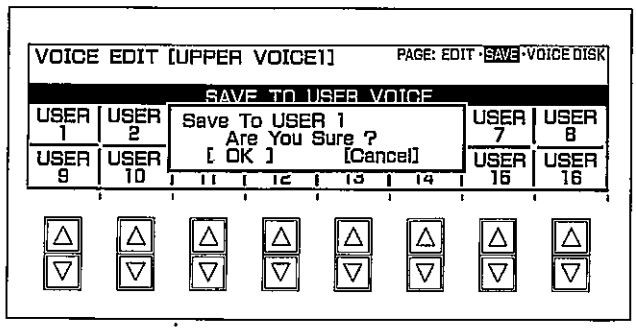
➡ P90へ

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P89から

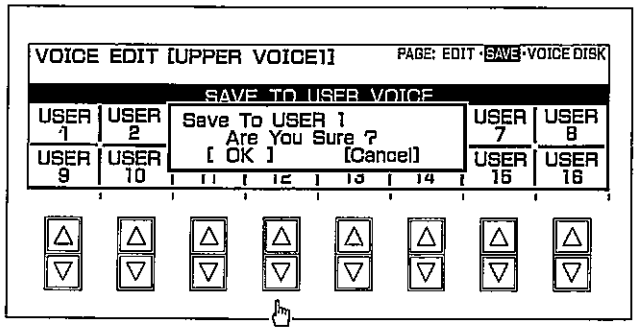
4



例は、Save To USER 1 Are You Sure ?を表示した状態。

●ユーザー番号を選び、[△]ボタンを押すと同時に、ディスプレイにSave To USER 1 Are You Sure ?（セーブ、トゥ、ユーザー1、アー、ユー、シュア？）ユーザー1に登録してもいいですか？というメッセージを表示します。

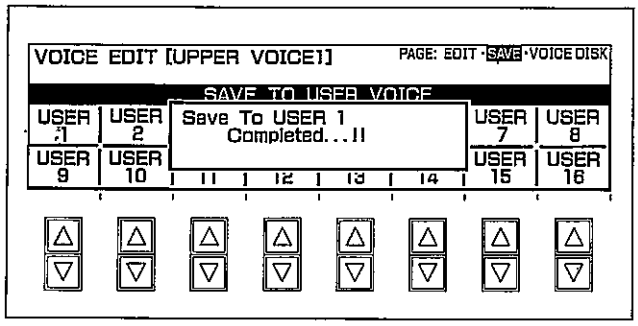
5



例は、[△] ボタンを押して、OKを選んだ場合。

○ユーザー番号を確認して、そのままでいい場合は[OK]、違うユーザー番号に登録する場合は「Cancel」（キャンセル）を選びます。（ここでは、OKを選びます）
●「OK」と表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを押します。
■表示の下ボタンが2列分ある場合は、左右どちらの列のものを使ってもかまいません。また、この場合は、[△] [▽] ボタンどちらを押してもかまいません。

6



例は、Save To USER 1 Completed…!!を表示して登録を終了した状態。

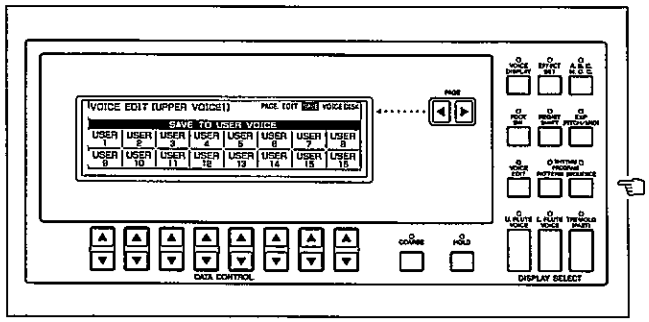
●OKを選択して登録が終了するとSave To USER 1 Completed !!（セーブ、トゥ、ユーザー1、コンプリーテッド）ユーザー1に登録が完了しました、というメッセージを表示します。

これで、ユーザー1にエディットした音色が登録されました。

次に、登録したユーザー音色を再現してみましょう。➡P92へ

操　作 ボイスエディットを終了する操作

1

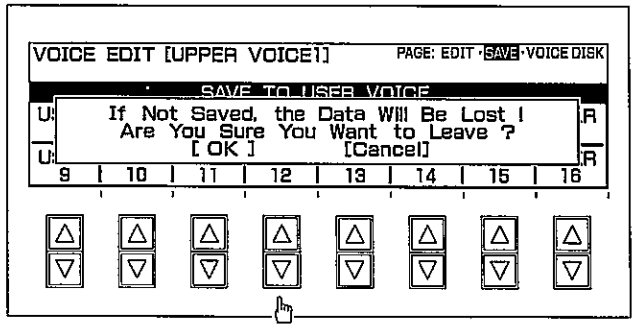


例は、ボイスエディットボタンを押した場合。

●登録ができたら、ボイスエディットを終了させます。

○もう一度、[VOICE EDIT]「ボイスエディット）ボタンを押します。

2



例は、OKの下の［△］ボタンを押した場合。

●ボイスエディットを押すと、画面に「If Not Saved. The Data Will Be Lost ! Are You Sure You want to Leave ?」（イフ、ノット、セーブド．ザ、データ、ウィル、ビ、ロスト！、ア、ユー、シュア、ユー、ウォント、トゥ、リーブ？）登録していない場合、今のデータは消去されます。本当に終了しますか？　と確認のメッセージが表示されます。終了したい場合は、OKの下の［△］または［▽］ボタンを、終了させたくない場合は、Cancel（キャンセル）の下の［△］または［▽］ボタンを押します。

これでボイスエディットを終了することができました。

補　足

◆上記の１の操作のとき、保存すべきデータがない場合は、操作２のメッセージを表示しないで終了します。

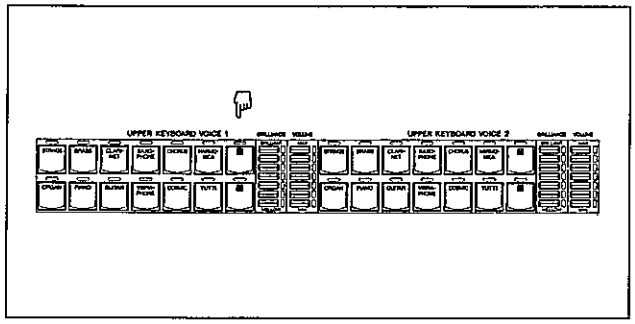
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる（効果/ボイスエディット）➡P59へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ボイスエディットのユーザーに登録した音色を再現する場合

ユーザー音色を再現するには、ドットボタンを使います。ドットボタンは、アッパー、ロワー、リード、ペダルの各音色群にあります。ここでは、アッパーキーボードボイス１のドットボタン［1］に再現する操作を解説します。
ドットボタンについては、P18〜21を参照。

1

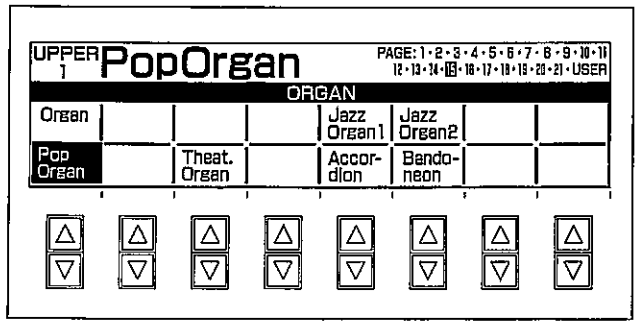


例は、アッパーキーボードボイス１のドットボタン［1］を押した場合。

○アッパーキーボートボイス１のドットボタン［1］を押します。

●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

2

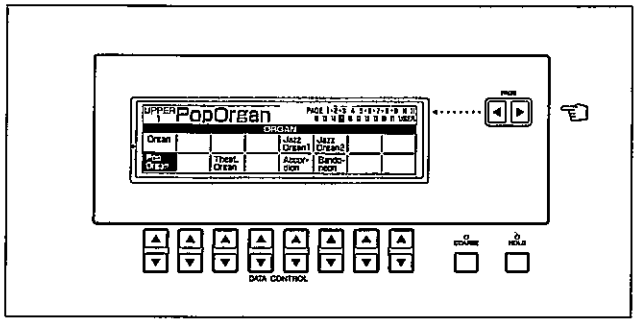


例は、ディスプレイにドットボタンのボイスメニューを表示した場合。

●ドットボタン［1］を押すと同時に、ドットボタンのボイスメニューが表示されます。

●音色名は、以前にドットボタンに登録した最新のものが表示されます。
（この場合は、アッパーキーボードボイス１のオルガンのポップオルガン）

3

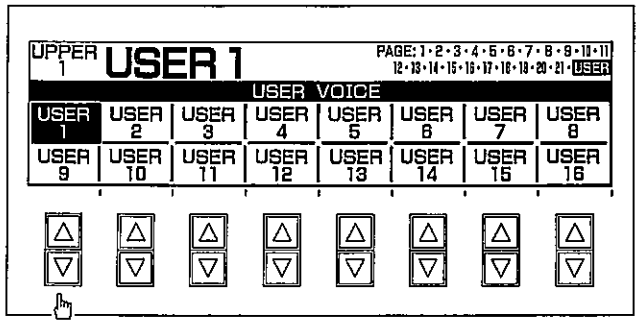


例は、［▷］ボタンを押してユーザーのページを選ぶ場合。

●ボイスエディットしたユーザー音色をドットボタンに登録するためにUSER（ユーザー）のページを表示させます。

○ページボタン［◁］［▷］を使って、ユーザーのページにします。

4



例は、［△］ボタンを押して、ユーザー１を選んだ場合。

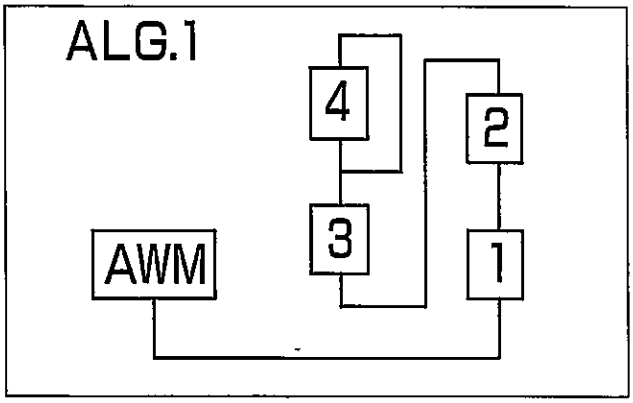
●次に、ドットボタンに登録したいユーザー音色番号を選びます。

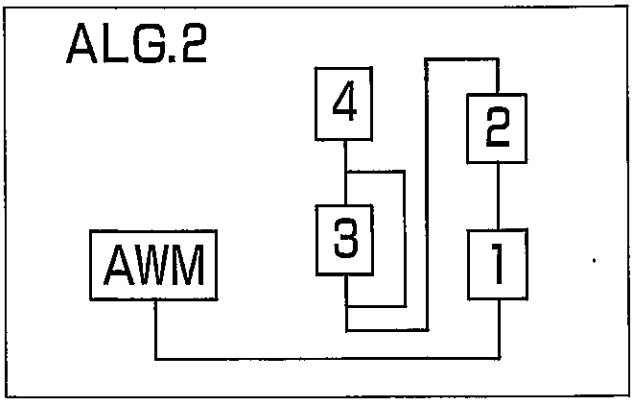
○選びたいユーザー音色番号が表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って音色を選びます。（ここでは、ユーザー１を選択します）

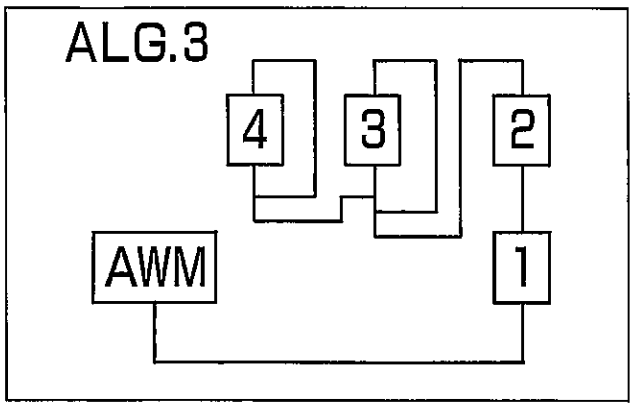
これで、ボイスエディットしたユーザー音色１がドットボタン［1］に登録されました。

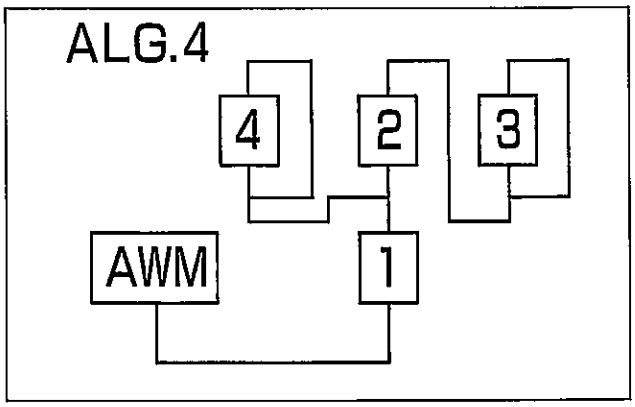
AWM＋FM音源アルゴリズム一覧

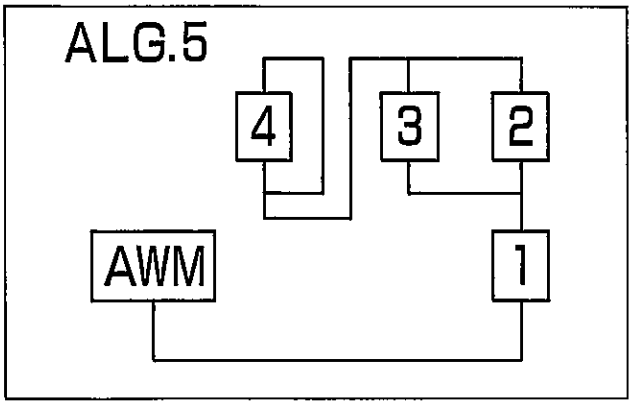
ボイスエディットをするときの参考にしてください。□で示されたものがキャリアです。

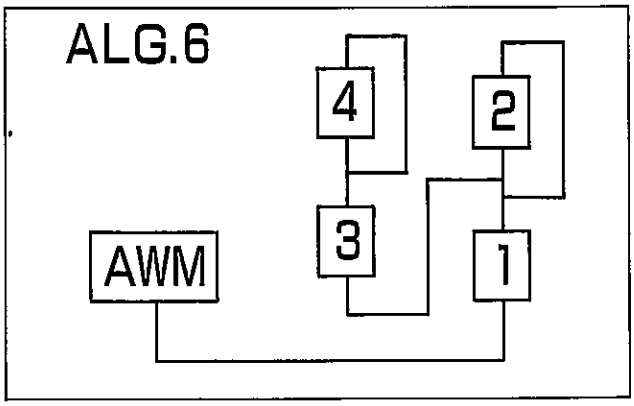


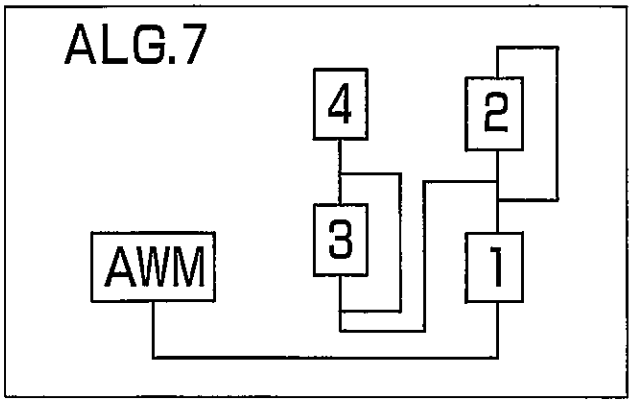


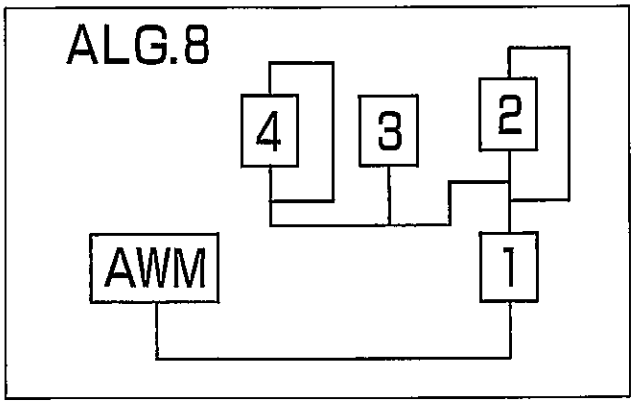






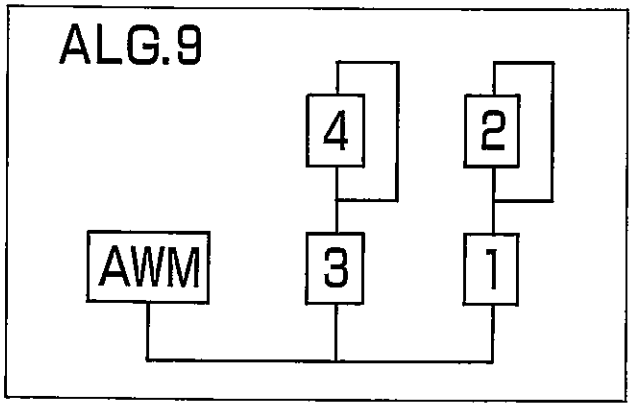


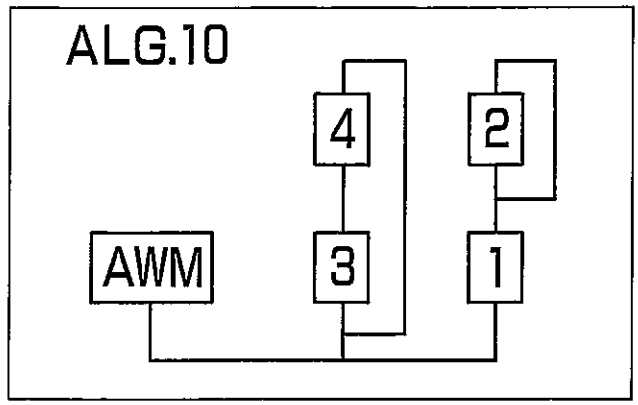


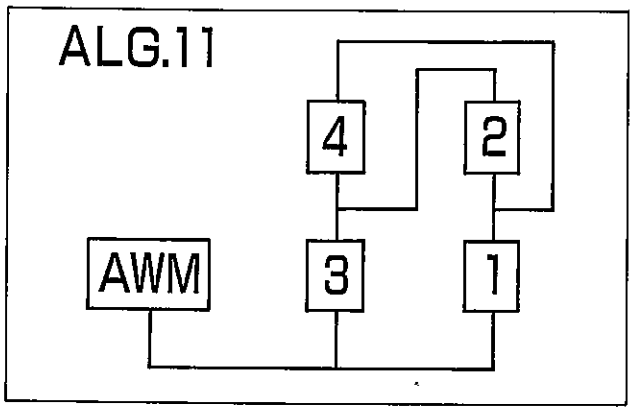


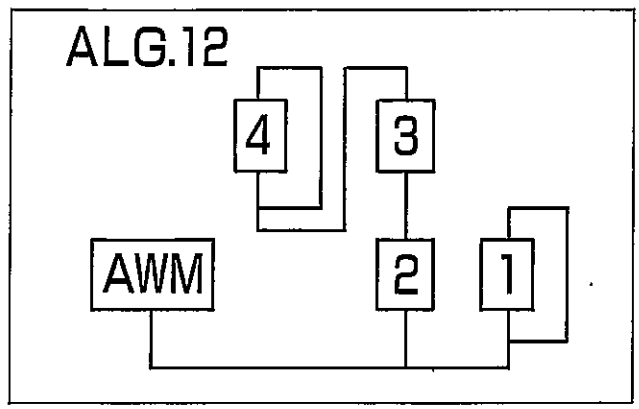
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

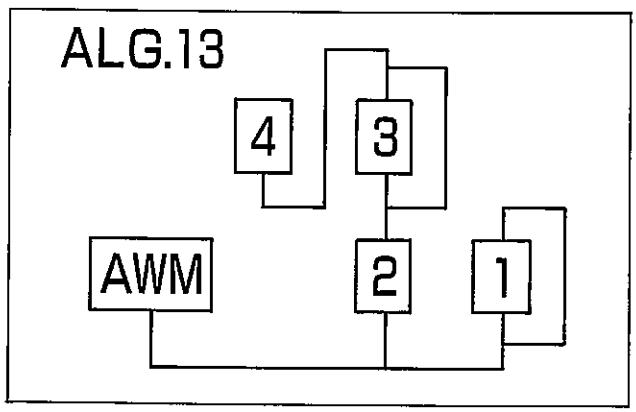
1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

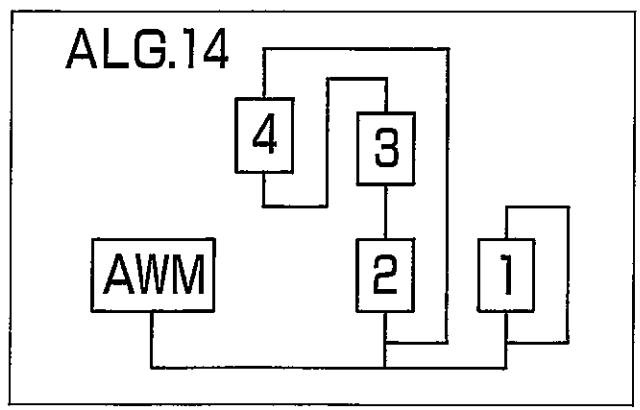


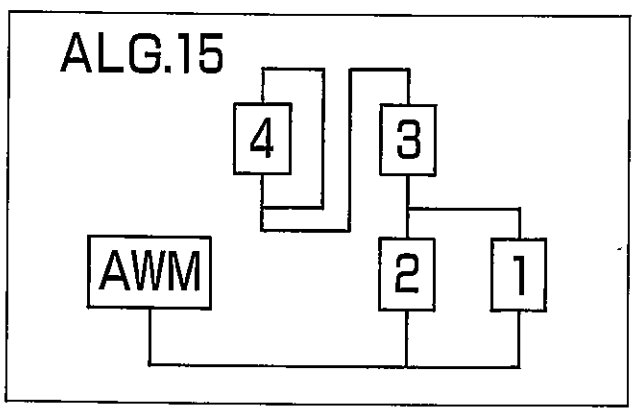


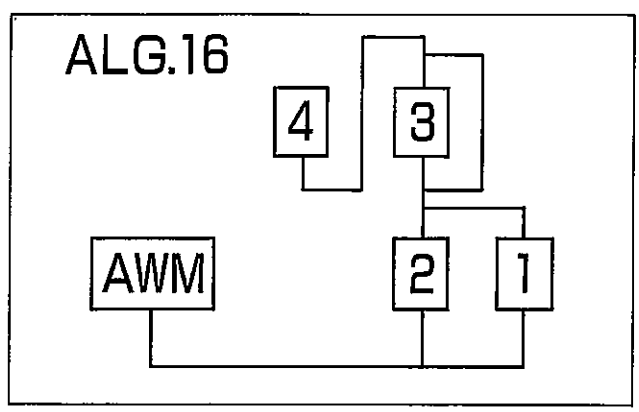


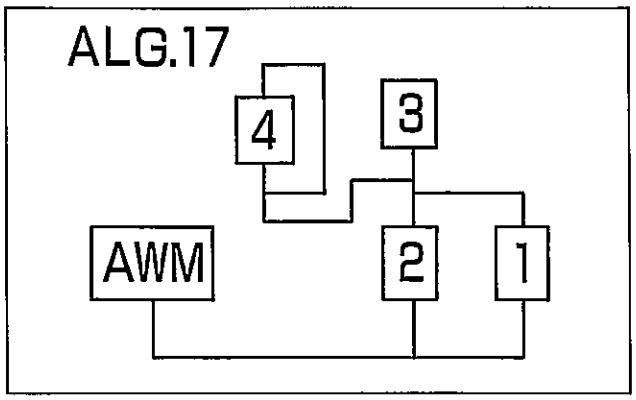


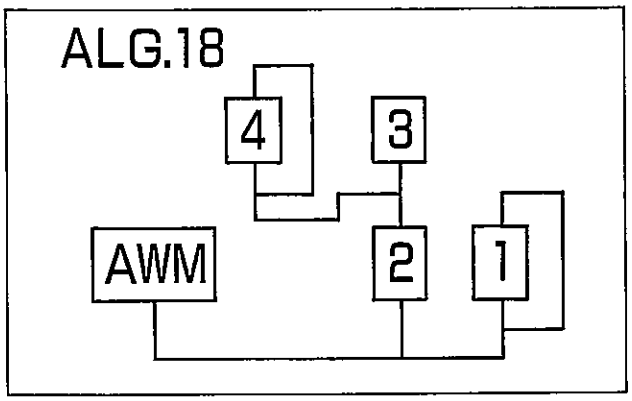


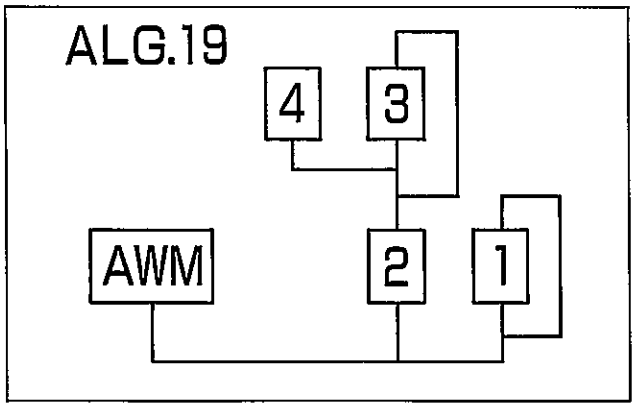


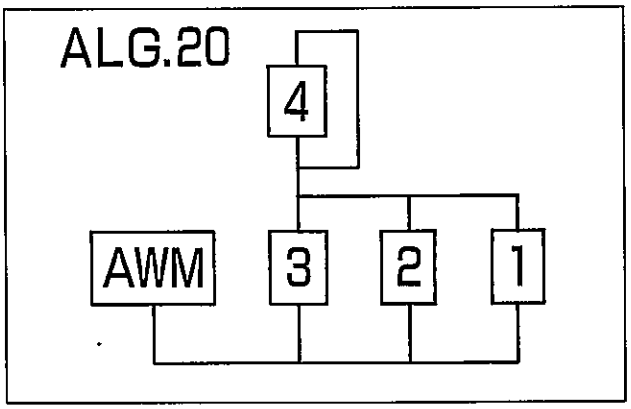


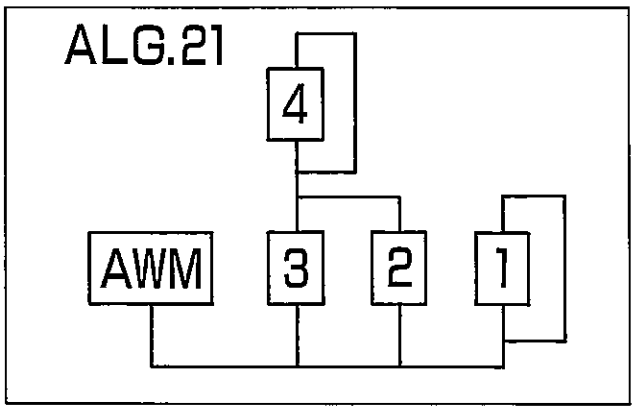


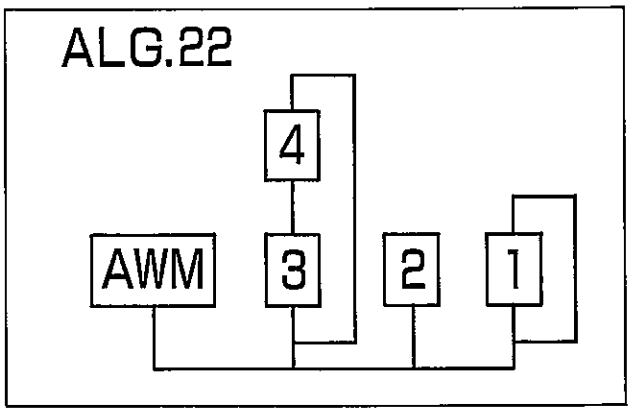

ALG.17
4
3
AWM
2
1

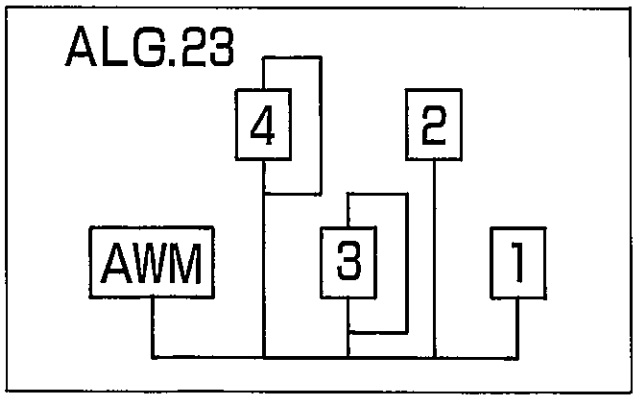

ALG.18
4
3
AWM
2
1


ALG.19
4
3
AWM
2
1


ALG.20
4
AWM
3
2
1


ALG.21
4
AWM
3
2
1

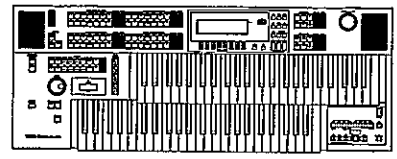

ALG.22
4
AWM
3
2
1


ALG.23
4
2
AWM
3
1

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P59へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ピッチを変える



▲操作部分

機　　能

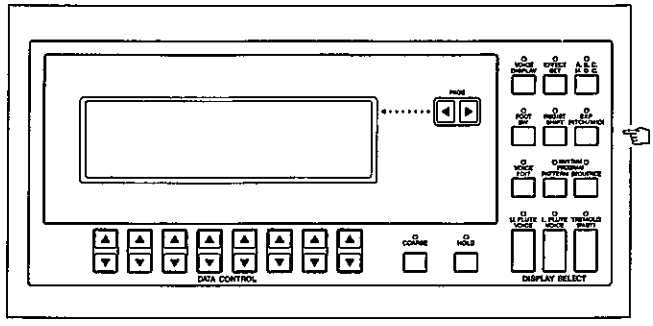
移調や、ピッチを変えることができます。

操　　作

半音上に移調する場合。

ピッチの画面にしたい場合

1

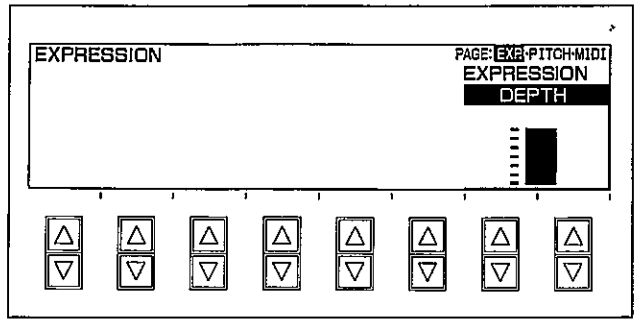


例は、エクスプレッション／ピッチ／ミディボタンを押した場合。

○ディスプレイ右側にあるEXP./PITCH/MIDI(エクスプレッション／ピッチ／ミディ）ボタンを押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

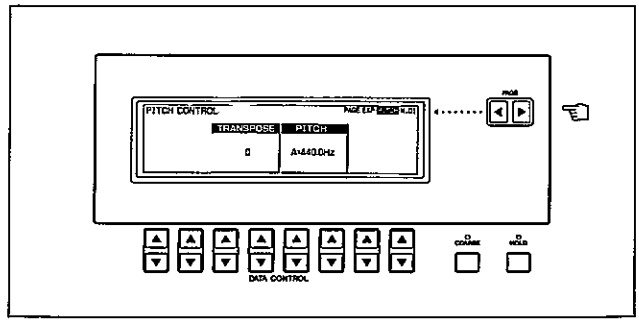
2



例は、エクスプレッションのメニューを表示した状態。

●ボタンを押すと同時に、ディスプレイにエクスプレッションのメニューが表示されます。

3



例は、〔▷〕ボタンを押して、ピッチのページを表示させた場合。

●PAGE（ページ）ボタン〔▷〕を使って、ピッチのページにします。

○ページボタン〔▷〕を押してPITCHという文字を反転させます。

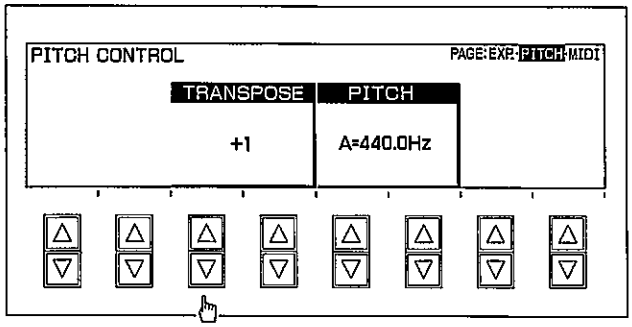
■PITCHという文字が反転すると、ピッチのページが表示されます。

これで、ピッチのページを表示させることができました。次に、ピッチの各項目を設定しましょう。

トランスポーズ機能を使って音色を移調したい場合

↓

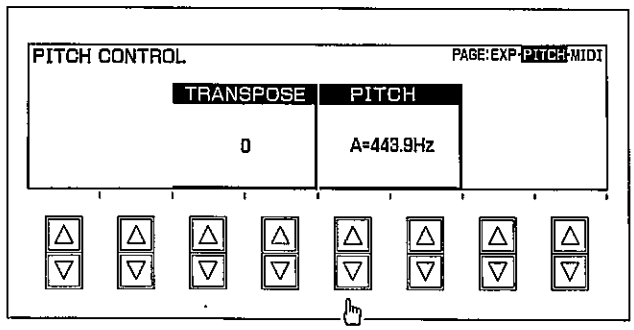
トランスポーズを設定



例は、〔△〕ボタンを押して、+1にして半音上げた場合。

- ●TRANSPOSE(トランスポーズ)を設定します。
- ○トランスポーズと表示された同じ縦列の〔△〕〔▽〕ボタンを使って、数字を変化させます。(2列分の〔△〕〔▽〕ボタンがある場合は、左右どちらのボタンを使っても数字を変化させることができます)
- ★トランスポーズは、+6〜−6まで13段階に半音ずつ移調することができます。0が基でそれより+が上、−が下です。

ピッチを設定したい場合



例は〔△〕ボタンを押して、443.9Hzに上げた場合。

- ●PITCH（ピッチ）を設定します。
- ○ピッチと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、数字を変化させます。
  （2列分の［△］［▽］ボタンがある場合は、左右どちらのボタンを使っても数字を変化させることができます）
- ★ピッチの440.0Hzは、A_4の音の周波数です。+15〜−4（444.5〜438.8Hz）まで20段階に周波数を増減することができます。音の高さの変化幅は半音の4分の1音程度。
- ▲ピッチは、フロッピーディスクには記録されません。

これで、ピッチを設定することができました。次は、リズムを設定しましょう。→P104へ

注　　意

◆ピッチは、フロッピーディスクには記録されません。

操作ポイント

◆トランスポーズなどのように、ひとつの項目に、2列分のデータコントロールボタンがある場合は、左右どちらのボタンを使っても設定できます。

リズム／伴奏機能

C　リズム選択～メモリーまで	リズムについて		P100
	C－1	リズム／アカンパニメントを選ぶ(リズムメニュー)	P104
	C－2	ドットボタン(リズム).	P106
	C－3	リズム／アカンパニメントの状態を決める(リズムコンディション)	P110
	C－4	キーボードパーカッション	P113
	C－5	リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P115
D　自動伴奏を使う	A. B. C. (オートベースコード)		P116
E　リズムプログラム	E－1	リズムをつくる(リズムプログラム　パターン)	P119
	E－2	リズムの再生順序を決める(リズムプログラム　シーケンス)	P135

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。
1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

リズムについて

パネルボタンのリズム名の解説

パネルボタンに記されているリズムの解説です。
リズムを選ぶときの参考にしてください。

マーチ	行進曲のこと。軽快な2拍子と4拍子のリズムがあります。
ワルツ	19世紀にヨーロッパ各地で広く愛好された、3拍子の舞曲用のリズムです。
スイング	ジャズの代表的なリズムです。
バウンス	スイングジャズのリズムのとり方の一種。
スローロック	3連音符を基本としたスローなテンポのロックのリズムです。
タンゴ	19世紀の後期に、アルゼンチンで発生したといわれるダンス用のリズムです。
ラテン1	中・南米の音楽の基本となるリズムです。
ラテン2	中・南米の音楽の基本となるリズムです。
8ビート	8分音符を基本とした、ロックでよく使われるリズムです。
16ビート	16分音符を基本としたリズムです。

★パネルボタンのリズム名は、リズムそのものだけの名称ではなく、そのリズムで演奏される伴奏をともなった音楽スタイルの呼称として表示しています。(リズムによっては、リズム名に表示された本来の音楽スタイルの表現にならないものもあります)

自動伴奏について

リズム機能のひとつに、自動的に伴奏をつけるA. B. C. (オートベースコード) があります。

A. B. C.	下鍵盤とペダル鍵盤の伴奏が自動的に得られる機能です。 オフを含めて、4つのモードがあります。くわしくは、➡P110、P116へ。

リズムプログラムについて

リズムプログラムは、自分でリズムをつくったり、リズムの再生順序をプログラムしたりすることができます。

リズムプログラム・パターン	リズムパターンやフィルインパターンなどを新規作成またはプリセットパターンをエディットし、ユーザーパターンとして登録することができます。
リズムプログラム・シーケンス	リズムの再生順序をプログラムすることができます。

リズム体系

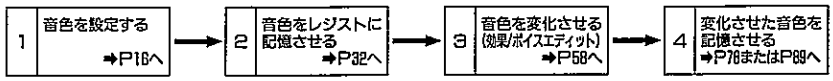
EL—70のリズムは、パネルのリズムボタンから、下記のように分類されています。

- マーチ
  - マーチ1 — マーチ2 — マーチ3
  - ポルカ1 — ポルカ2
  - カントリー1 — カントリー2
  - ブロードウェイ
  - バロック※
- 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
- 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
- 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
- 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
- タンゴ
  - タンゴ1 — タンゴ2 — タンゴ3
- ラテン1
  - チャチャ — ルンバ — ビギン
  - マンボ — サルサ
- 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

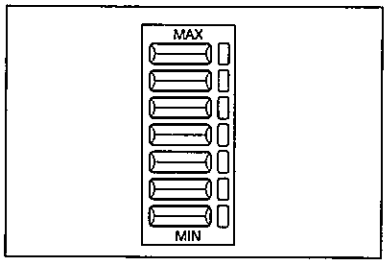
★各リズムのアカンパニメントには、伴奏するタイプが4つあります。

※「バロック」はアカンパニメントのみのパターンです。リズムの音はでません。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

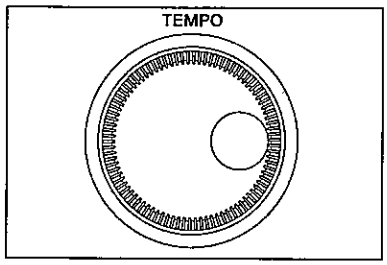


ボリュームについて



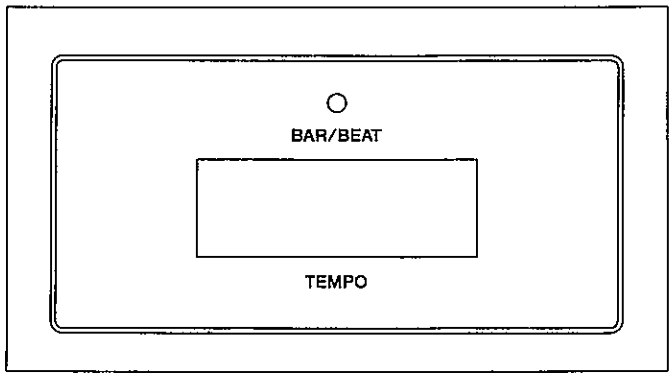
- リズムのパーカッションの音量を7段階に調節することができます。一番上が最大で、一番下が、音量ゼロです。
- リズムコンディションのPERCUSSION(パーカッション)のボリュームと連動しています。
- リズムコンディションのボリュームでは、25段階に音量を調節できます。

テンポについて



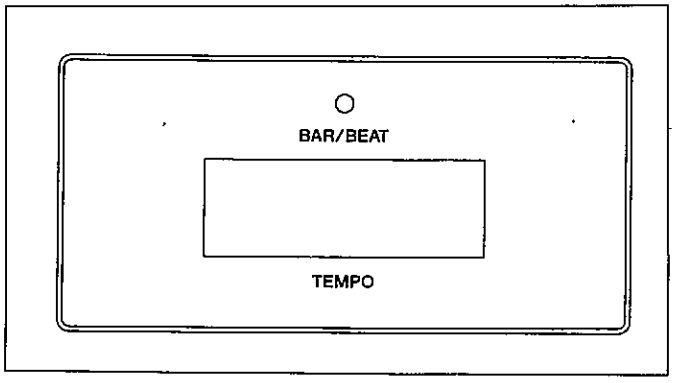
- リズムのテンポを40〜240の間で、変えることができます。
- ダイヤルを時計回りに回すと、数字がひとつずつ増え、テンポが速くなります。最大240まで。
- ダイヤルを反時計回りに回すと、数字がひとつずつ減り、テンポが遅くなります。最少40まで。

ディスプレイについて



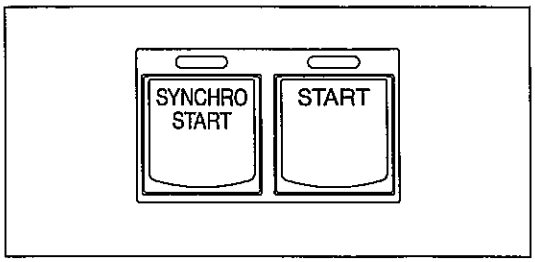
- テンポのダイヤルを回して設定したテンポ数を表示します。
- リズムがスタートした際に、スタートしてからの小節数（最大255）と1小節内の拍数（1〜4）を表示します。
- 左の3桁の数字が小節数で、右端が1小節内の拍数です。
- イントロパターン時は、“−”が表示されます。例えば、イントロが8小節のときは、“−8”“−7”“−6”と数字がひとつずつ減り“−1”でイントロが終わり、リズムがスタートします。
- イントロボタンを押しながらスタートボタンを押してタクトを入れた場合は、リズムにより、“−1.1”〜“−1.4”か、“−1.1”〜“−1.3”、または、“−1.1”〜“−1.2”となり、“1.1”でリズムがスタートします。

ランプについて



- リズムをスタートさせると、設定したテンポに従い、1小節の単位でランプが点滅します。
- シンクロスタートをオンにして、まだ鍵盤を押していない間は、4分音符の単位でランプが点滅します。

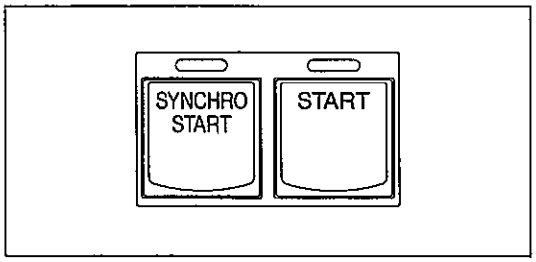
リズムスタートについて



●リズムをスタート、ストップさせることができます。
1回押すとリズムがスタートし、もう一度押すとストップします。

●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

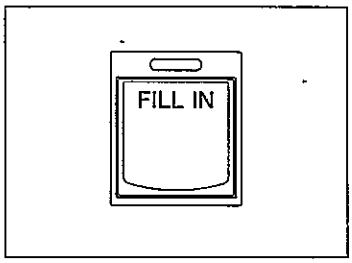
シンクロスタートについて



●このボタンを押すと、下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえると同時にリズムをスタートさせることができます。

●オートベースコードを使って伴奏を弾く場合に使うと、便利です。
●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

フィルインについて



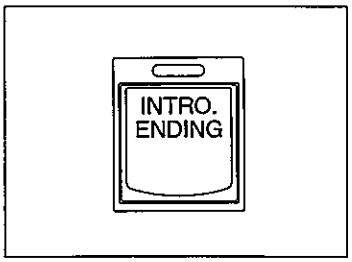
●フレーズの切れ目など、リズムをスタートさせている最中に押すと、リズムパターンがフィルインのパターンに切り替わります。

●フィルインは、ボタンを押したときの小節の終わりまで続きます。次の小節から、元のリズムパターンに戻ります。

●ボタンを押し続けると、2小節以上にわたって、フィルインのパターンを続けることができます。

●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。

イントロ／エンディングについて



●リズムの始まりにイントロパターンを、終わりにエンディングパターンをつけることができます。
●リズムをスタートさせる前にボタンをオンにしてリズムをスタートさせると、イントロパターンがつきます。各リズムパターンにふさわしいパターンが発音します。
●リズムを終わらせる前にボタンを押すと、エンディングパターンが鳴りリズムがストップします。
●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯します。
●イントロ、エンディングパターンは、リズムによって、最高8小節まで発音します。
●イントロ、エンディングパターンの発音中は、ロワー音色群の音は発音しません。
●イントロボタンを押しながらリズムをスタートさせると、イントロパターンの代わりに、1小節のタクトが入ります。(シンクロスタートボタンを押した後に、イントロボタンを押しながら下鍵盤またはペダル鍵盤を押してもタクトが入ります。また、イントロボタンを押しながら、フットスイッチを押してリズムをスタートさせてもタクトが入ります)

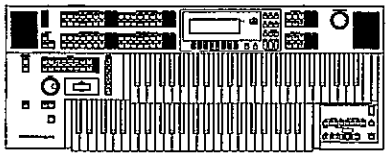
補　足

◆リズムのスタート／ストップ、エンディング、フィルインなどをエクスプレッションペダルの左のフットスイッチで、コントロールすることもできます。➡P189へ
◆イントロ、エンディング中は、ロワーの音群は発音しません。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

リズム/アカンパニメント(伴奏)を選ぶ
(リズムメニュー)



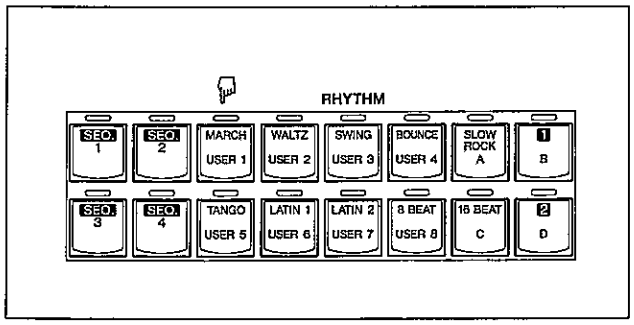
▲操作部分

機　　能

ディスプレイに表示されたリズム（リズムメニュー）から好きなリズムを選ぶことができます。
下鍵盤でアカンパニメントを発音させることができます。

操　　作 リズムの［MARCH］（マーチ）から、［March 2］(マーチ2)を選ぶ場合。

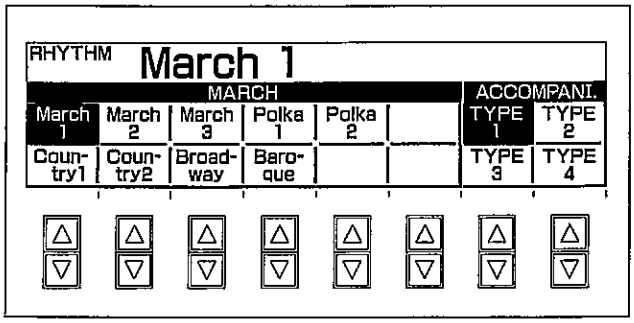
1



●リズムの［MARCH］（マーチ）ボタンを押します。

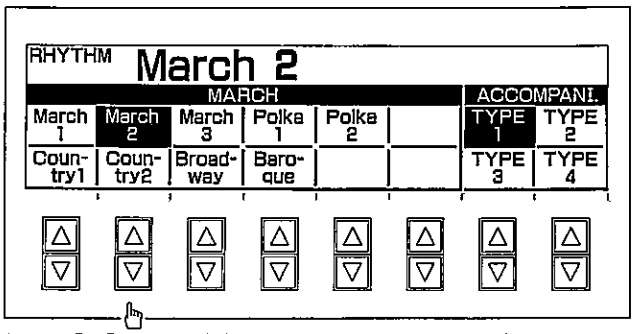
■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

2



●「1」の操作をすると同時に、ディスプレイに「マーチ」のグループに入っているリズム名(リズムメニュー）が表示されます。

3



●まず、MARCH（マーチ）と表示されたリズムメニューから「March 2」（マーチ 2）を選びます。

●マーチ 2 と表示された同じ縦列の［△］［▽］の［△］ボタンを押します。
（「March 2」の文字が反転し、選択されたことを示します）

例は、［△］ボタンを押してマーチ 2 を選んだ場合。

これで、パネルのマーチボタンは、マーチ 2 のリズムになりました。

操作ポイント

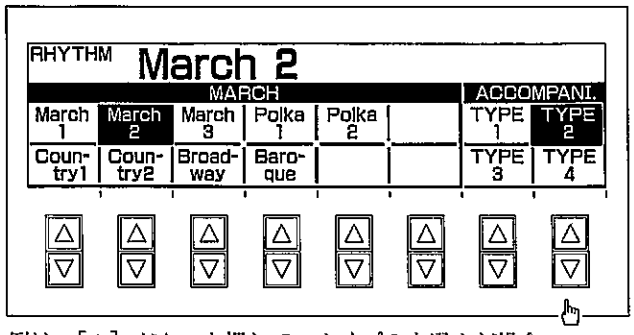
◆ディスプレイのリズムメニューの選択は、選びたいリズムと同じ縦列のデータコントロールボタンの［△］、［▽］を使います。

◆リズムの選択は、上を［△］ボタンで、下を［▽］ボタンで選びます。

リズム以外の伴奏を出したい場合

↓

アカンパニメントを設定



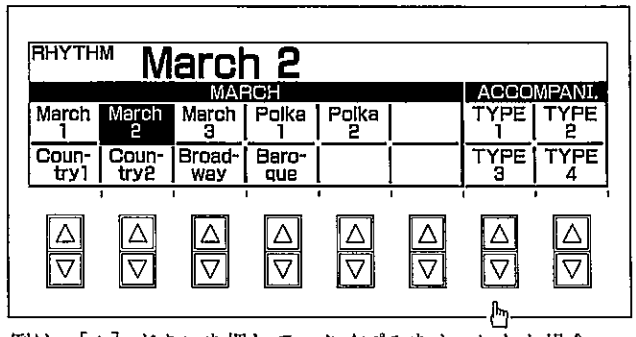
例は、[△] ボタンを押して、タイプ2を選んだ場合。

- ●ACCOMPANIMENT（アカンパニメント）を設定します。
- ●まず、リズムのタイプを選択します。
- ○TYPE（タイプ）と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、タイプの番号を選択します。ここでは、タイプ2を選びます。
- ★タイプは、リズムに合わせた伴奏のタイプで、4つあります。
- ●アカンパニメントのボリュームの設定はP112へ

リズム以外の伴奏を発音しないようにしたい場合

↓

アカンパニメントをOFFにする



例は、[△] ボタンを押して、タイプ1をオフにした場合。

- ●アカンパニメントを発音しないように設定します。
- ○現在反転しているアカンパニメントのタイプと同じ縦列の[△][▽]ボタンを押し、反転文字を非反転文字にします。
- ●4つのタイプがすべて非反転文字になり、アカンパニメントがオフになります。

これでリズムのアカンパニメントを設定することができました。

次は、リズムの発音状態（リズムコンディション）を決めましょう。→P110

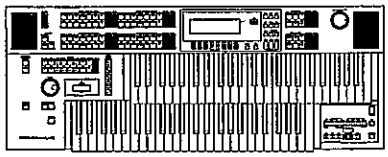
補足

◆パネルのリズムボタンは、各ボタンごとにディスプレイのメニューで選んだ最新のリズム名を記憶しています。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P56へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

ドットボタン(数字表示のボタン)



▲操作部分

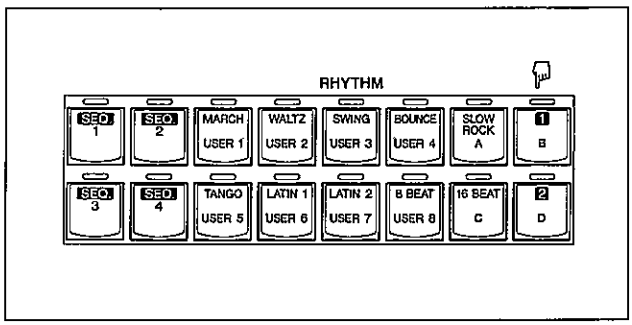
機能

リズムには、ドットボタン［1］、［2］の二つがあります。
それぞれのドットボタンには、全てのリズムのうちのどれかひとつまたは、ユーザーリズムのうちどれかひとつを登録しておくことができます。

操作

リズムのドットボタン［1］にSwing 2（スイング2）を登録する場合。

1

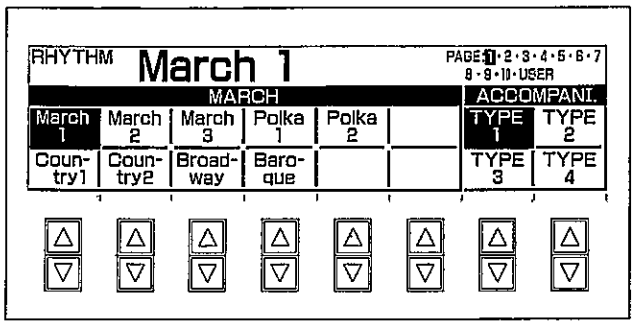


例は、リズムのドットボタン［1］を押した場合。

●リズムのドットボタン［1］を押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

2

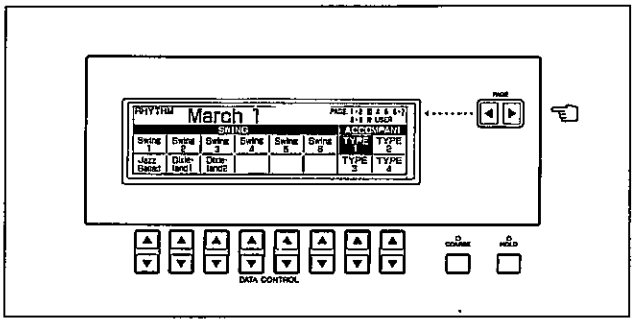


例は、ディスプレイにドットボタンのボイスメニューを表示した状態。

●ドットボタン［1］を押すと同時に、ドットボタンのリズムメニューが表示されます。

■リズム名は、以前ドットボタンに登録した最新のものが表示されます。

3

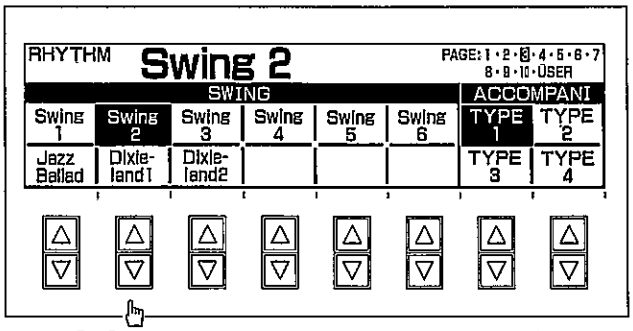


例は、［▷］ボタンを2回押して、ページ3を選ぶ場合。

●登録したいリズムのページを選びます。(ページ数とパネルのボタン名は対応しています。P109の表を参照してください)

●ページボタン［◁］［▷］を使って、目的のページ数にします。(この場合は、スイングのページにしたいので、「3」にします)

4



例は、[△] ボタンを押して、スイング2を選んだ場合。

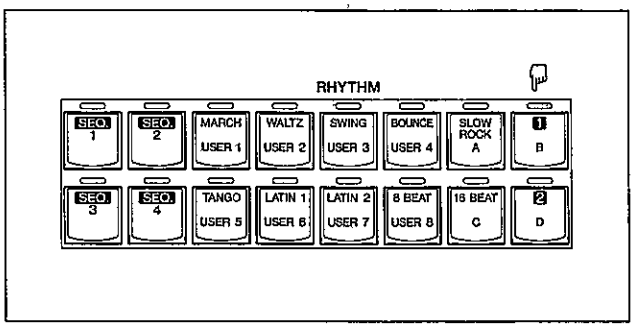
●次に、登録したいリズム名を選びます。
○選びたいリズム名が表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って音色を選びます。(この場合は、スイング2を選択します)

▲すでに選択されているリズム(文字が反転状態) のデータコントロールボタンを押すと、リズムコンディション (→P110参照) の画面が表示されます。

これで、ドットボタン [1] にスイング2が登録されました。

1

すぐに出したいリズムのページにしたい場合

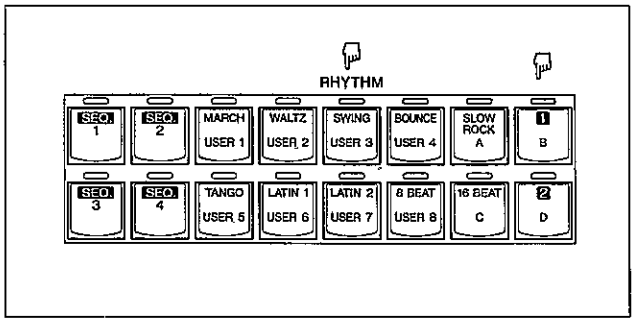


例は、ドットボタン [1] を押したままの状態。

●ドットボタンを押しながら、リズムボタンを押す、すぐにそのリズムのページが表示されます。
○登録先にしたいドットボタンを押したままにします。(この例では、ドットボタン [1])

●このときディスプレイにリズムメニューが表示していることを確認してください。
●ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

2



例は、リズムボタンの [SWING] (スイング) を押した場合。

○ドットボタンに登録したいリズムボタンを押します。(この例では、スイング)

●ボタンを押すと、ディスプレイにスイングのページが表示されます。

次の項目は→P108

操作ポイント

◆リズムのページ数を決めるには、ページボタン [◁] [▷] を使ってください。文字が反転しているのが、現在表示しているページ数です。
◆リズムボタン名とドットボタンのページ数は、P109の表を参照してください。

こんなときは

★ドットボタンに登録したリズムを使いたいとき
登録先にしたドットボタンを押してください。そのリズムが表示されます。

注　　意

◆ディスプレイの最上段に表示してあるリズム名は、ページ数を変更しただけでは変わりません。新たにリズム名を選択すると、その名前が表示されます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

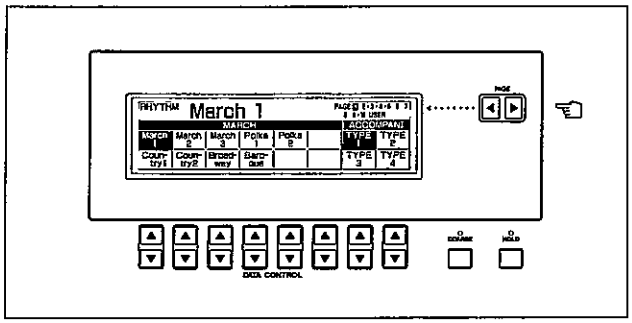
1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P107から

以下の操作は、ドットボタンの画面を表示させた後、ページを選択する際に行ってください。

ドットボタンに自分でつくったユーザーリズムを登録したい場合

1



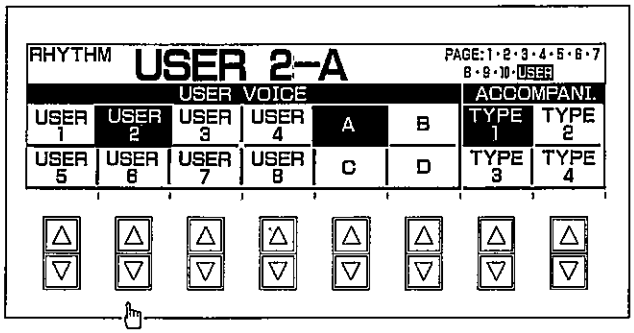
例は、[▷] ボタンを押してユーザーのページを選ぶ場合。

●リズムパターンボタンを使って自分でつくったユーザーリズムをドットボタンに登録するためにUSER(ユーザー)のページを表示させます。

○ページボタン [◁][▷] を使って、ユーザーのページにします。

■ユーザーにリズムを登録する操作は、P133を参照。

2

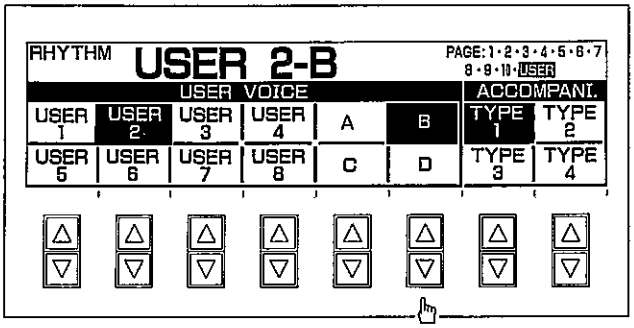


例は [△] ボタンを押して、ユーザー2を選んだ場合。

●次に、ドットボタンに登録したいユーザーリズム番号を選びます。

○選びたいユーザー音色番号が表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って音色を選びます。(ここでは、ユーザー2—Bを選択します)

3



例は、[△] ボタンを押して、Bを選んだ場合。

●ユーザーリズム番号を選んだ後に、A、B、C、D、のいづれかを選びます。

○選びたい文字が表示された同じ縦列の [△] または [▽] ボタンを使って文字を選びます。(ここでは、ユーザー2—Bを選択するので、Bを選びます)

これで、ユーザーリズム2—Bがドットボタン [1] に登録されました。

次は、リズムの発音状態(リズムコンディション)を決めましょう。➡P110へ

補足

◆ユーザーリズムは、ユーザー1—Aのように、ユーザー1〜8のおのおのに2小節長のA、B、C、Dのバリエーションを4個を持っています。くわしくは、リズムプログラムパターンP119を参照。

リズムボタン名とドットボタンのページ数の関係

ページ	リズムボタン名	ページ	リズムボタン名
1	MARCH（マーチ）	7	LATIN 1（ラテン1）
2	WALTZ（ワルツ）	8	LATIN 2（ラテン2）
3	SWING（スイング）	9	8 BEAT（8ビート）
4	BOUNCE（バウンス）	10	16 BEAT（16ビート）
5	SLOW ROCK（スローロック）	USER	USER RHYTHM（ユーザーリズム）
6	TANGO（タンゴ）		

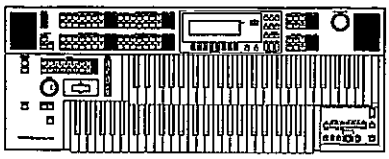
注　　意

◆最上段に表示してあるリズム名は、ページ数を変更しただけでは変わりません。新たにリズム名を選択すると、その名前が表示されます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P18へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

リズム／アカンパニメント(伴奏)の状態を決める(リズムコンディション)



▲操作部分

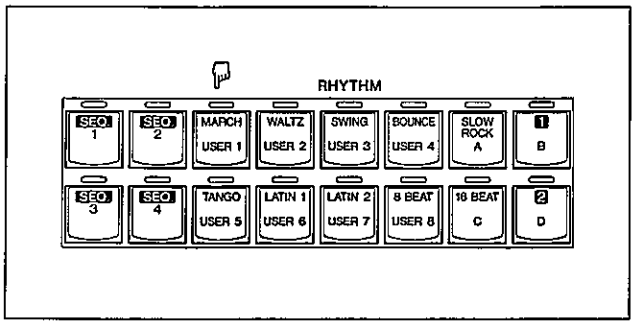
機　能

リズム全体に、オートベースコードやオートバリエーション、リバーブなどのメニューにそって発音状態(リズムコンディション)を決めることができます。

操　作 [March 2](マーチ2)の状態(コンディション)を決める場合。

P108から

1

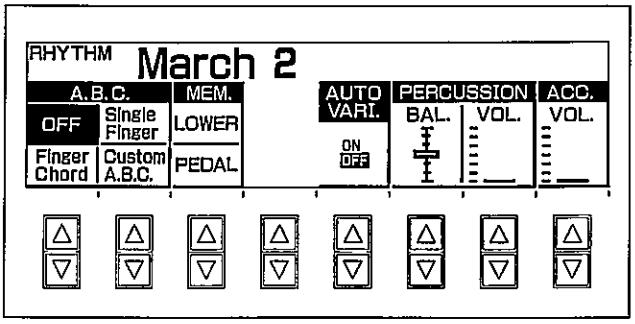


●リズムの「マーチ」ボタンを押し「マーチ2」をデータコントロールボタンで選びます。

○リズムを選択後、もう一度同じリズムボタンを押します。

■ここの例では、[MARCH](マーチ)ボタンを押します。

2



例は、リズムコンディションを表示した状態。

●リズムボタンを押すと同時に、ディスプレイにリズムコンディションメニューが表示されます。

■リズムボタンは、押すたびに、リズムメニューとリズムコンディションの表示に切り替わります。

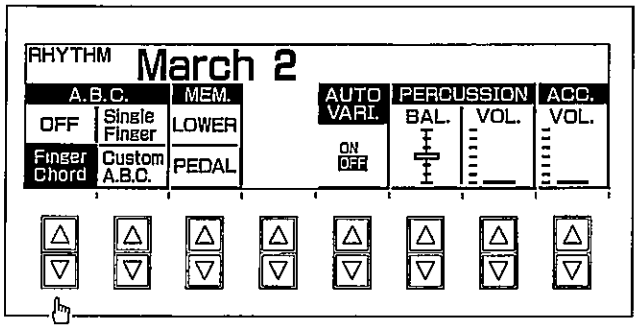
▲ディスプレイがリズムメニューを表示しているとき、現在反転しているリズム名のデータコントロールボタンを押しても、リズムコンディションの画面になります。ただし、コンディション画面になると、データコントロールボタンを押してもリズムメニューには戻りません。

これで、リズムコンディションのメニューを表示することができました。後は、必要に応じて変えたい項目の設定をしてください。

自動伴奏を設定したい場合

↓

A.B.C.を設定



例は、[▽]ボタンを押して、フィンガーコードを選んだ場合。

●A.B.C.(オートベースコード)を設定します。

○A.B.C.と表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、モードを選択します。

■モードには、A.B.C.を作動させないOFF(オフ)以外に、Single Finger(シングルフィンガー)、Finger Chord(フィンガーコード)、Custom A.B.C.(カスタムA.B.C.)の三つがあります。

★A.B.C.は、[A.B.C./M.O.C.]ボタンの設定と連動しています。

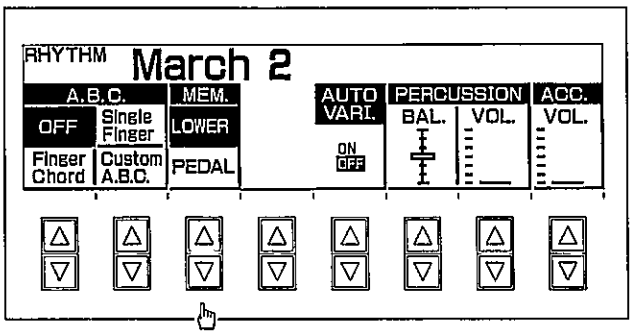
A.B.Cのモード

Single Finger（シングルフィンガー）	下鍵盤をひとつ押さえるだけで、メジャーコードが検出され、コードとベースの自動伴奏ができます。また、マイナーコード、セブンスコード、マイナーセブンスコードの自動伴奏もできます。押え方については→P117へ。
Finger Chord（フィンガーコード）	下鍵盤で押さえたコードが検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。
Custom A.B.C.（カスタムA.B.C.）	下鍵盤で押さえたコードとペダル鍵盤で押さえた音が検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。

下鍵盤またはペダル鍵盤の全パートを持続して出したい場合

↓

メモリーを設定



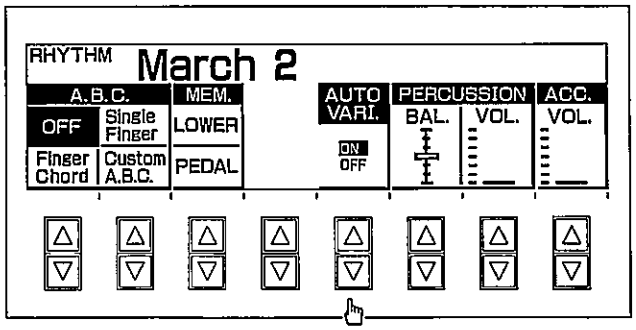
例は、[△] ボタンを押して、ロワーをオンにした場合。

- ●MEM.（メモリー）を設定します。
- ○メモリーと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、文字を反転させオンにします。
- ★メモリーは、鍵盤から指または足を離しても、下鍵盤、ペダル鍵盤それぞれの伴奏を鳴らし続けることができます。A.B.C.がオフのときでも機能します。

4小節目と8小節目に自動的にパターンを変化させたい場合

↓

オートバリエーションを設定



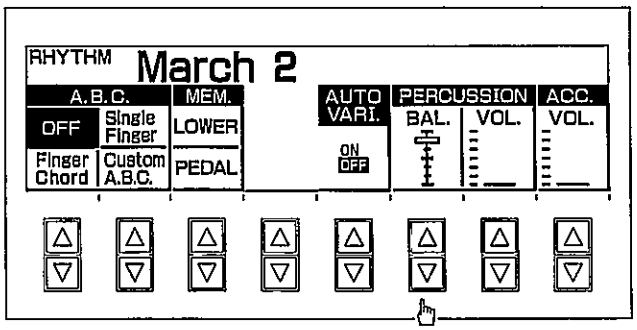
例は、[△]（もしくは [▽]）ボタンを押して、オンを選んだ場合。

- ●AUTO VARI.（オートバリエーション）を設定します。
- ○オートバリエーションと表示された同じ縦列の [△] ボタンを使って、ONを選びます。
- ★オートバリエーションは、オンにすると4小節目と8小節目のリズムパターンが自動的に少し変化するようになります。（各リズムパターンは、8小節単位で繰り返されます）
- ▲リズムパターンによっては、オートバリエーションが効かないことがあります。

リズム部分の発音状態を調節したい場合

↓

パーカッションを設定



例は、[△] ボタンを押して、上にした場合。

- ●PERCUSSION（パーカッション）のBAL.（バランス）を設定します。
- ○バランスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、バランスの位置を決めます。
- ★バランスは、パーカッションの音量を13段階に設定することができます。上に行くほどドラム系の音が小さくなり、一番上では音が聴こえなくなります。下はその逆で、シンバル系の音が小さくなります。

P112へ

P111から

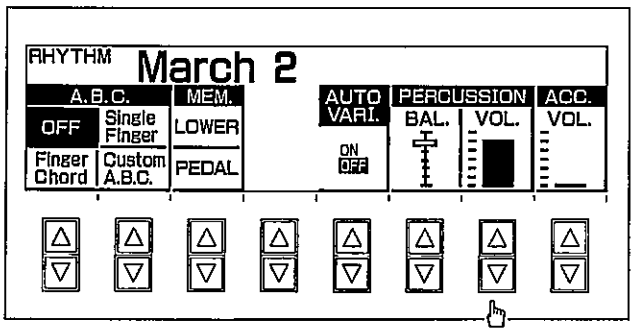
↓

2

リズム部分の発音状態を調節したい場合

↓

パーカッションを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●次に、PERCUSSION(パーカッション)のVOL.(ボリューム)を設定します。

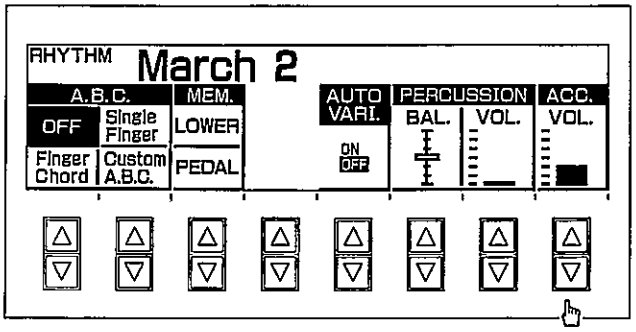
○ボリュームと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。

★ボリュームは、パーカッションの音量を25段階に設定することができ、レベルが高いほど音量が大きくなります。パネルのリズムのボリュームと連動しています。

アカンパニメントのボリュームを調節したい場合

↓

アカンパニメントを設定



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

●ACC.(アカンパニメント)のVOL.(ボリューム)を設定します。

○ボリュームと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。

★ボリュームは、アカンパニメントの音量をコントロールするもので25段階に設定できます。データのレベルが高いほど音量が大きくなります。

これで、リズムの状態(コンディション)を決めることができました。

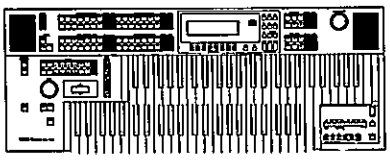
次は、キーボードパーカッションを決めましょう。→P113へ

補足

◆パーカッションのボリュームは、パネル上のリズムのボリュームと連動しています。
ディスプレイのメニューで設定した後に、パネル上のボリュームを設定すると、後から決めた方の設定になります。

◆アカンパニメントの音量を上げても、アカンパニメントのタイプがオフの場合は、アカンパニメント音は出ません。タイプを選んでください。→P104へ

キーボードパーカッション



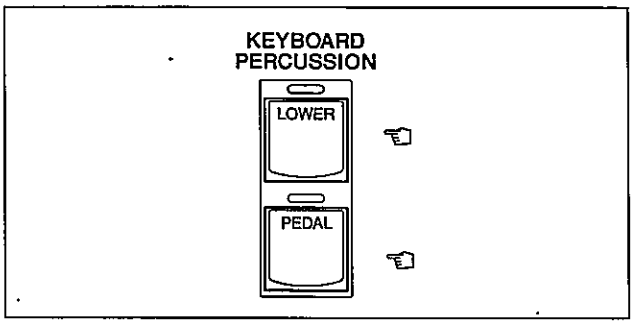
▲操作部分

機　能

下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえることによって、さまざまな打楽器音を発音させることができます。

操　作 [LOWER]（ロワー）、[PEDAL]（ペダル）を両方ともオンにする場合。

1



例は、ロワー、ペダルの二つのボタンをオンにした場合。

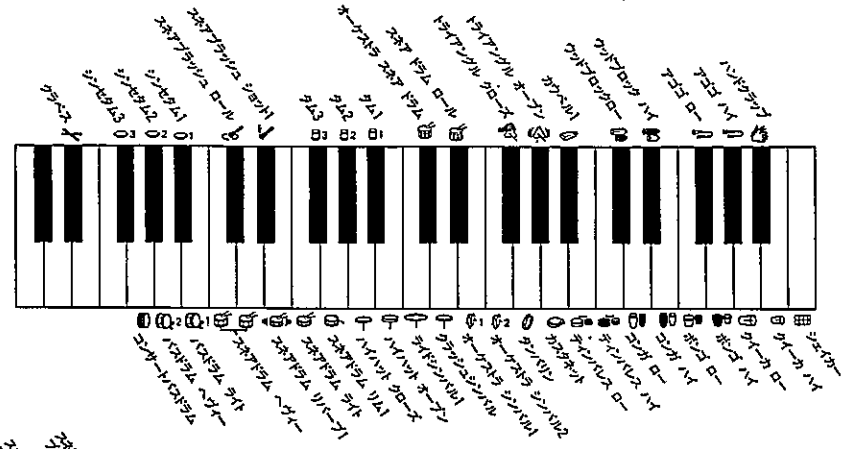
- ●KEYBOARD PERCUSSION（キーボードパーカッション）を設定します。
- ●［LOWER］（ロワー）と、［PEDAL］（ペダル）ボタンを押します。
- ■ボタンの上にあるランプが点灯して、そのボタンが押されたことを示します。
- ■キーボードパーカッションのボタンは、ロワーかペダルのどちらか一方をオンにすることもできます。

これで、下鍵盤とペダル鍵盤で打楽器音を発音させることができます。

必要に応じて、リズムのボリューム、またはリズムコンディションのパーカッションのボリュームを使って、音量を調節しましょう。→P102またはP112を参照。

次は、リズム関係のデータをレジストレーションメモリーボタンに記録させましょう。→P114へ

下鍵盤の打楽器音

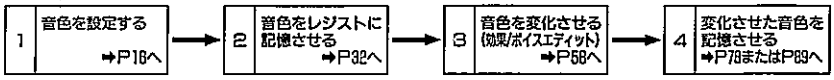


ペダル鍵盤の打楽器音

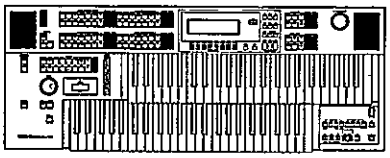
補　足

◆キーボードパーカッションだけを発音させたい場合は、ロワーキーボードボイス、ロワーフルートボイスやペダルボイスのボリュームをオフにしてください。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



リズムをレジストレーションメモリーボタンに記憶させる

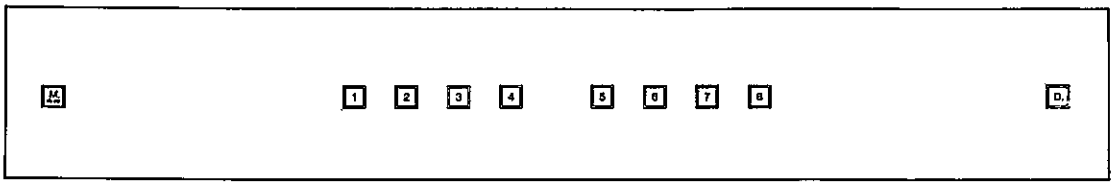


▲操作部分

機能

パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。
ここでは、音色と効果をメモリーしたレジストナンバー「1」にリズムを追加します。

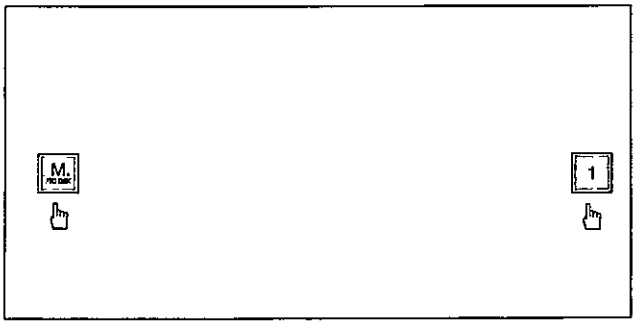
▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
（下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン）



操作

レジストレーションメモリーボタン［1］に現在のリズムを記憶させる場合。

1 ●以前に設定した1のレジストレーションをパネルに呼び出してから、リズムの設定をしてください。



例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら［1］ボタンを押した場合。

● [M./TO DISK]（メモリー）ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの[1]を押します。

● ［1］ボタンが点滅し、そのボタンに現在のパネルの状態が記憶されたことを示します。

▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

これで、パネル上の現在のリズムとリズム状態を記憶させることができました。

次は、自動伴奏を設定しましょう。➡P116へ

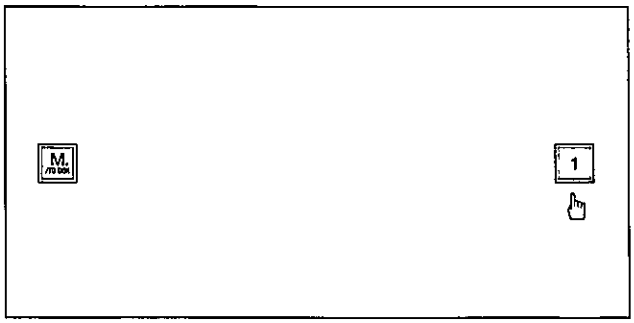
注意

◆レジストレーションメモリー機能は、現在のパネルの状態を記憶させるものです。
すでに記憶したレジストナンバーにリズムを追加したい場合は、パネル上が以前記憶させたときと変わりがないことを確認してください。

記憶させたレジストレーションを再現する操作

操　　作 レジストレーション［1］を再現する場合

1

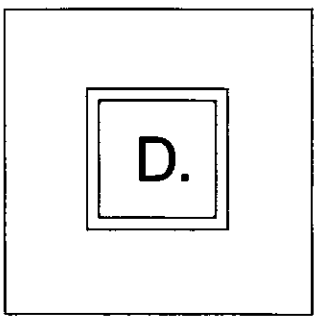


例は、［1］ボタンを押した場合。

- 再現したいレジストレーションナンバーを押します。
- 押したボタンが点灯し、パネル上に記憶内容が再現されます。

これで、記憶したレジストレーションが再現されました。

ディセーブルについて



- 音色と効果だけを変更したいときに使うと便利です。
- 記憶させていたレジストレーションを再現するとき、[D.]（ディセーブル）ボタンをオンにしておくと、リズムと演奏補助機能のレジストレーションが固定されます。（リズムメニュー、リズムコンディション、オートベースコード、メロディーオンコードのセッティングが保護されます。）

注　　意

◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーションになります。
残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。

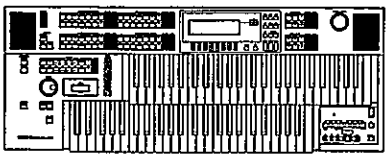
◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフ前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンした後に、[M./TO DISK]（メモリー）ボタンを押しながら [D.]（ディセーブル）ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

このとき［M./TO DISK］（メモリー）ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P18へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

A.B.C.(オートベースコード)



▲操作部分

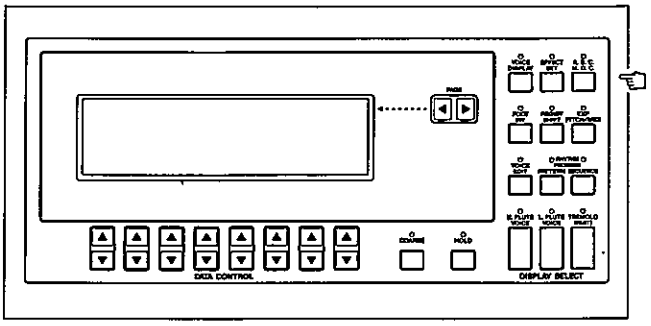
機能

A.B.C.(オートベースコード)は、下鍵盤とペダル鍵盤の伴奏が自動的に得られる機能で、オフを含め4つのモードがあります。
メモリーで、いったん指または足を鍵盤から離しても、下鍵盤またはペダル鍵盤の伴奏を鳴らし続けることができます。

操作

A.B.C.のSingle Finger(シングルフィンガー)を選ぶ場合。

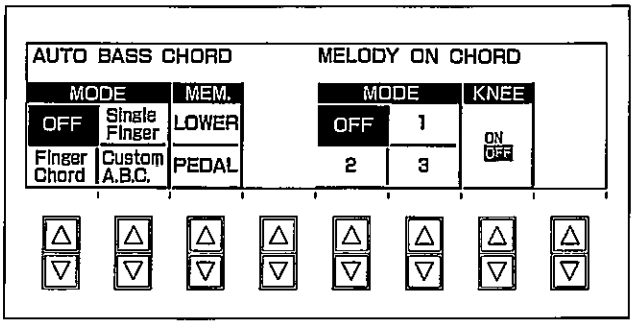
1



例は、[A.B.C./M.O.C.] ボタンを押した場合。

- A.B.C./M.O.C.(オートベースコード/メロディーオンコード)のメニューを表示させます。
- [A.B.C./M.O.C.] ボタンを押します。

2

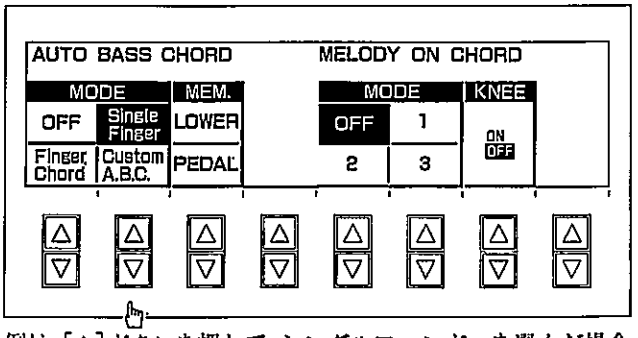


例は、A.B.C./M.O.C.のメニューを表示した状態。

- ボタンを押すと同時に、ディスプレイにオートベースコードとメロディーオンコードのメニューが表示されます。

3

A.B.C.のモードを設定したい場合



例は、[△]ボタンを押して、シングルフィンガーを選んだ場合。

- まず、AUTO BASS CHORD(オートベースコード)を設定します。
- MODE(モード)と表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、オートベースコードのモードを選択します。

■モードには、A.B.C.を作動させないOFF(オフ)以外に、Single Finger(シングルフィンガー)、Finger Chord(フィンガーコード)、Custom A.B.C.(カスタムA.B.C.)の三つがあります。
★A.B.C.は、リズムコンディションの「A.B.C.」の設定と連動しています。

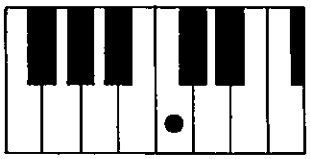
次の項目は➡P118へ

オートベースコードについて

A.B.C.のモード

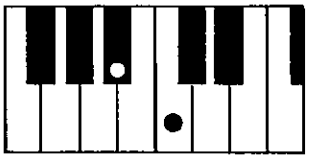
Single Finger（シングルフィンガー）	下鍵盤をひとつ押さえるだけで、メジャーコードが検出され、コードとベースの自動伴奏ができます。また、マイナーコード、セブンスコード、マイナーセブンスコードの自動伴奏もできます。
Finger Chord（フィンガーコード）	下鍵盤で押さえたコードが検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。
Custom A.B.C.（カスタムA.B.C.）	下鍵盤で押さえたコードとペダル鍵盤で押さえた音が検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。

シングルフィンガーの押え方（Cをルート音にした場合）
下鍵盤を下図のように押さえることにより、4種類のコードが検出され、コードとベースの自動伴奏が得られます。



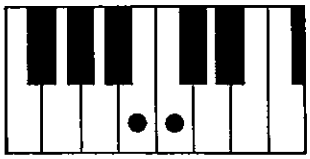
★メジャーコードの場合

●ルート音をひとつ押さえると、そのルートのメジャーコードになります。
例は、Cメジャー（C）。



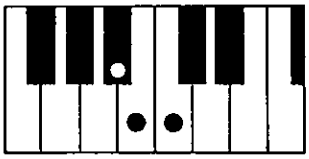
★マイナーコードの場合

●ルート音と、それより左側の黒鍵を同時に押さえると、そのルートのマイナーコードになります。例は、Cm。



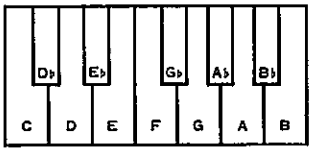
★セブンスコードの場合

●ルート音と、それより左側の白鍵を同時に押さえると、そのルートのセブンスコードになります。例は、C7。



★マイナーセブンスコードの場合

●ルート音と、それより左側の黒鍵と白鍵を同時に押さえると、そのルートのマイナーセブンスコードになります。例は、Cm7。



★下鍵盤とコードのルート音の位置関係

注　意

◆シングルフィンガーでは、下鍵盤のどの音域の鍵盤を押さえても、自動伴奏の音域は変わりません。
◆シングルフィンガーで、下鍵盤をレガートに弾くと、正しいコードが切り替わらない場合があります。いったん鍵盤から指を離して、次のコードに移ってください。

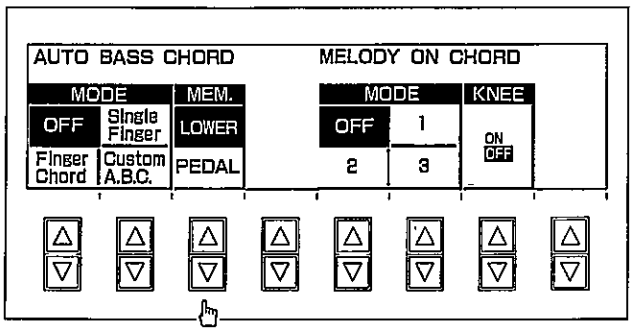
フィンガーコード、カスタムA.B.C.で検出されるコードの種類
フィンガーコードまたはカスタムA.B.C.を使っているときは、以下の15種類のコードタイプが検出されます。

C、Cm、C7、Cm7、Cmaj7、Cm maj7、C+5、C7+5、Cdim、C7sus4、Cm7-5、C-5、C7-5、C6、Cm6

P116から

下鍵盤またはペダル鍵盤の全パートを持続して出したい場合

A.B.C.のメモリーを設定



例は、[△] ボタンを押して、ロワーを選んだ場合。

- ●MEM.（メモリー）を設定します。
- ●LOWER(ロワー)とPEDAL(ペダル）のON、OFFを決めます。
- ○メモリーと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、選択します。
- ★メモリーをONにすると、鍵盤から指または足を離しても、下鍵盤、ペダル鍵盤それぞれの伴奏を鳴らし続けることができます。A.B.C.がオフのときでも機能します。

A.B.C.をスタートさせるには、リズムをスタートしてください。

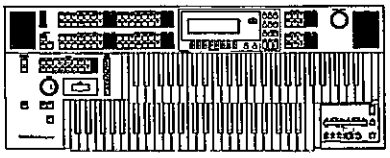
補　足

◆メモリーは、オートベースコードをオフにしているときでも、リズムさえスタートしていれば機能します。

こんなときは

◆MELODY ON CHORD（メロディーオンコード）を設定したい場合は、P188を参照してください。

リズムをつくる(リズムプログラム パターン)



▲操作部分

機　　能

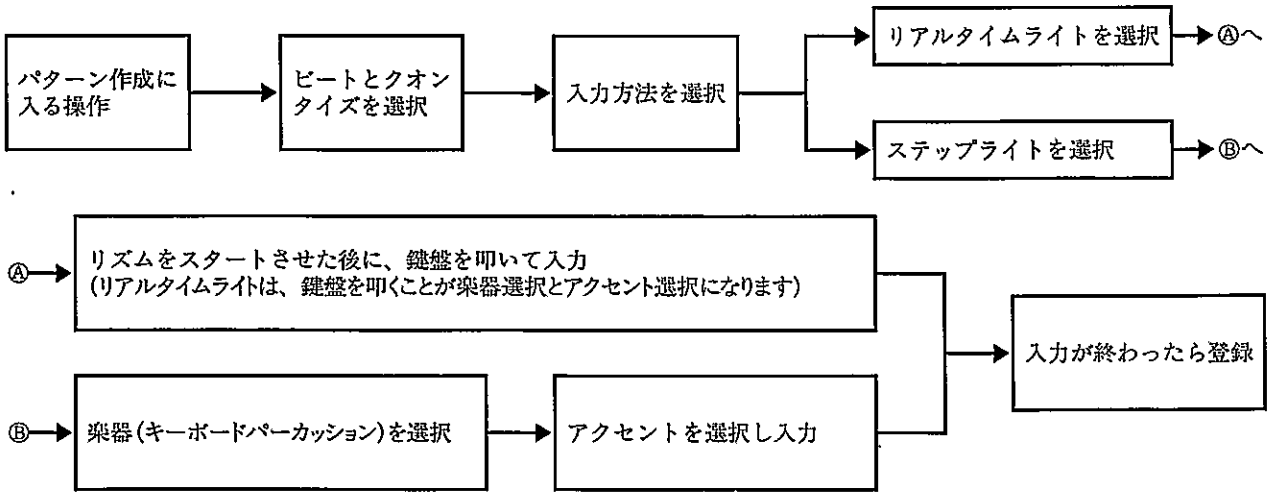
1. 2小節の範囲内で、リズムパターンを新規作成することができ、ユーザーのリズムパターンまたはフィルインパターンとして登録することができます。

2. 2小節の範囲内で、プリセットのリズムパターン、フィルインパターン、エンディングパターンをエディットすることができ、ユーザーのリズムパターンまたはフィルインパターンとして登録することができます。

3. 2小節の範囲内で、ユーザーパターンをエディットすることができ、ユーザーのリズムパターンまたはフィルインパターンとして登録することができます。

4. 新規作成またはエディットしたユーザーパターンを、最大80小節まで登録できます。(ユーザーエリアは、USER 1 ～ 8 のそれぞれに 2 小節長のA～Dまでの 4 つのバリエーションとFILLを持っています。8×2×5の小節数)

リズムプログラム　パターンの基本的な操作の流れ



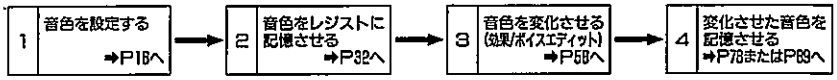
★P121から操作を解説しますが、上記の手順を参考にして操作を選んでください。

ステップライト、リアルタイムライトとは

◆ステップライトとは
楽譜に音符を書き込むように、楽器の音を一音ずつ段階的に入力していく方法です。
時間にとらわれず、ゆっくりと考えながら入力することができます。
リズムがストップ状態のときは、ステップライトになります。

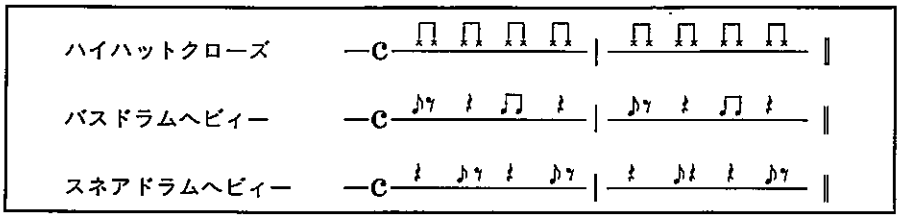
◆リアルタイムライトとは
パーカッション楽器を叩くように鍵盤を叩くことによって、打鍵の強さやタイミングをそのまま記録することができる方法です。
リズムをスタートさせると、リアルタイムライトになり、すぐに入力できる状態になります。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



パターン作成の例

ステップライトで新規パターンを作成する方法でロックンロールの基本的なリズムパターンをつくる操作を紹介します。
操作は、○数字の順番にそって行ってください。



パターン作成に入る操作

①リズムプログラムの［PATTERN］（パターン）ボタンを押して、離します。新規パターンをつくる準備です。

②リズムはストップ状態です。

ビートとクオンタイズを選択

③BEAT（ビート）の4／4を選びます。すでに4／4になっているので、ボタンを押す必要はありません。

④クオンタイズの♫の下の［△］ボタンを押します。8分音符を選ぶためです。

楽器を選択

⑤ページボタン［▷］を押して、EDIT（エディット）のページにします。

⑥下鍵盤のHH CLOSE（ハイハットクローズ）を押します。

⑧下鍵盤のBD HEAVY（バスドラムヘビィー）を押します。

⑩下鍵盤のSD HEAVY（スネアドラムヘビィー）を押します。

アクセントを選択し入力

⑦ハイハットクローズドの場合：ACCENT（アクセント）の4の下の［△］ボタンを16回押します。

⑨バスドラムヘビィーの場合：⑨—1. アクセントの5の下の［▽］ボタンを1回押します。
⑨—2. アクセントの0の下の［△］または［▽］ボタンを3回押します。
⑨—3. アクセントの5の下の［▽］ボタンを2回押します。
⑨—4. アクセントの0の下の［△］または［▽］ボタンを2回押します。
⑨—5. ⑨—1～4までを繰り返します。

⑪スネアドラムヘビィーの場合：⑪—1. アクセントの0の下の［△］または［▽］ボタンを2回押します。
⑪—2. アクセントの5の下の［▽］ボタンを1回押します。
⑪—3. アクセントの0の下の［△］または［▽］ボタンを3回押します。
⑪—4. アクセントの5の下の［▽］ボタンを1回押します。
⑪—5. アクセントの0の下の［△］または［▽］ボタンを1回押します。
⑪—6. ⑪—1～6までを繰り返します。

アクセント入力表

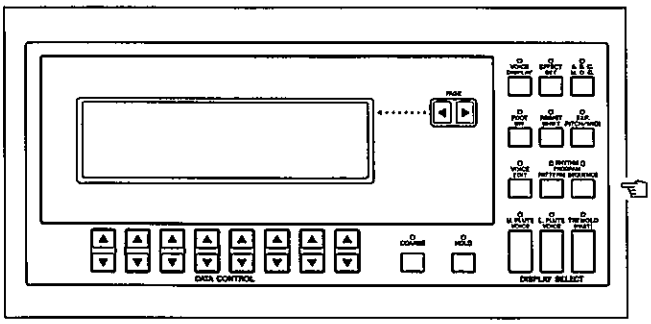
	画面数字表示	1.1. 1	1.1.13	1.2. 1	1.2.13	1.3. 1	1.3.13	1.4. 1	1.4.13
1小節目	ハイハットクローズド	4	4	4	4	4	4	4	4
	バスドラムヘビィー	5	0	0	0	5	5	0	0
	スネアドラムヘビィー	0	0	5	0	0	0	5	0
	画面数字表示	2.1. 1	2.1.13	2.2. 1	2.2.13	2.3. 1	2.3.13	2.4. 1	2.4.13
2小節目	ハイハットクローズド	4	4	4	4	4	4	4	4
	バスドラムヘビィー	5	0	0	0	5	5	0	0
	スネアドラムヘビィー	0	0	5	0	0	0	5	0

※画面数字表示は、EDIT（エディット）のページで表示されます。
表示の意味は、左から小節数、拍数、タイミングです。

操作 リズムプログラム　パターンに入る操作

新規パターンをつくりたい場合

1

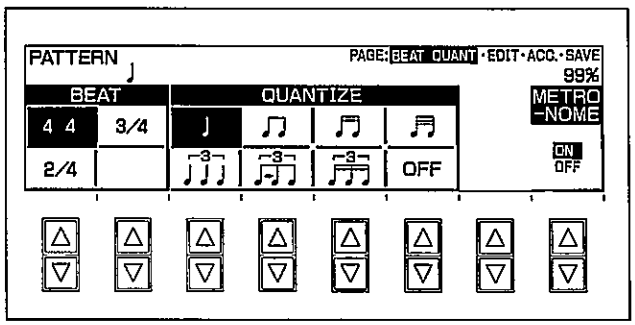


例は、パターン作成をするために、パターンボタンを押した場合。

○ディスプレイ右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)の[PATTERN](パターン)ボタンを押します。

■パターンボタンの上のランプは、リズムプログラム　パターンを終了するまで点灯し続けます。

2



例は、リズムプログラム　パターンの画面を表示した場合。

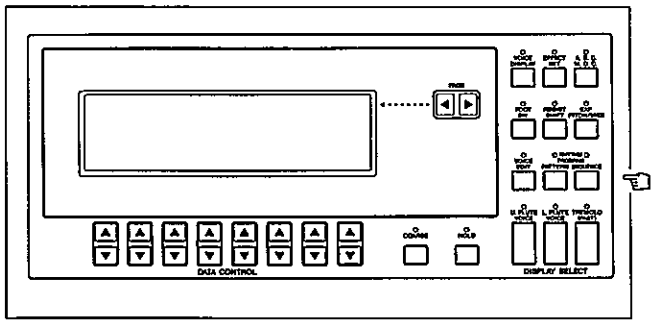
●パターンボタンを押していると、ディスプレイに「Select a Rhythm!!」(セレクト・ア・リズム)リズムを選んでくださいと表示されますが、新規パターンをつくりたい場合は、リズムボタンを押さないで、パターンボタンを離します。

■パターンボタンを離すと、ディスプレイにリズムプログラムパターンの画面が表示されます。

これで、新規パターンを作成する準備ができました。次は、ビート/クオンタイズを選択しましょう。

リズムのプリセットパターンをエディットしたい場合

1

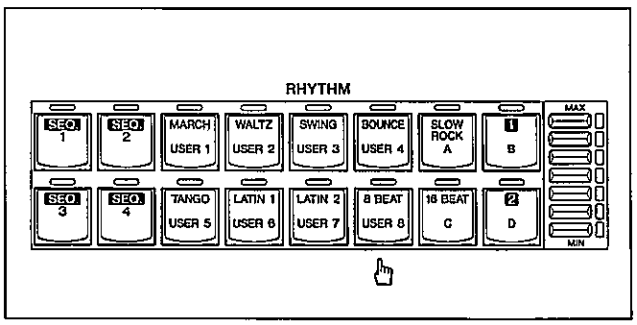


例は、パターン作成をするために、パターンボタンを押した場合。

○ディスプレイ右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)の[PATTERN](パターン)ボタンを押しながら、エディットしたいリズムのボタンを押します。

■パターンボタンの上のランプは、リズムプログラム　パターンのメニューを終了するまで点灯し続けます。

2



例は、8ビートを押した場合。

○パターンボタンを押していると、ディスプレイに「Select a Rhythm!」(セレクト・ア・リズム)リズムを選んでくださいと表示されるので、エディットしたいリズムボタンを押します。

▲このとき、パターンボタンは押したままの状態で、リズムボタンを押してください。

P122へ

注意

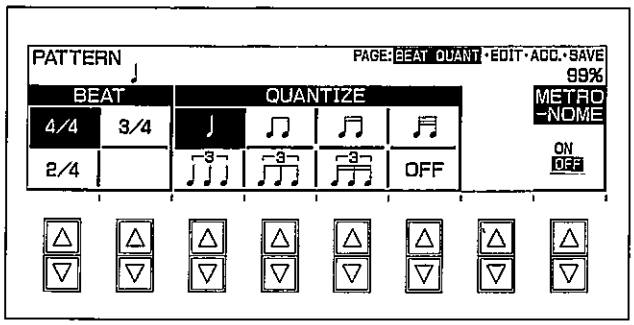
◆リズムパターンボタンを押すと、リズムはストップします。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P121から

3



例は、リズムプログラム　パターンの画面を表示した場合。

○リズムボタンを押した後に、パターンボタンを離します。

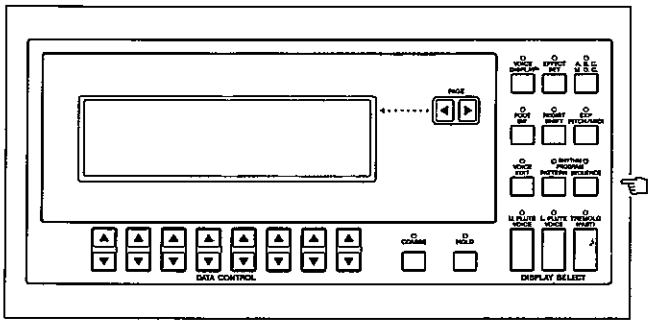
■リズムボタンを押した直後に、ディスプレイにリズムパターンプログラムの画面が表示されます。

▲プリセットリズムは、1、2小節目だけがコピーされます。また、このとき選択したリズムがアカンパニメントにもコピーされます。

これで、プリセットパターンをエディットする準備ができました。次は、ビート／クオンタイズを選択しましょう。

あらかじめドットボタンに登録しておいたユーザーリズムをエディットしたい場合

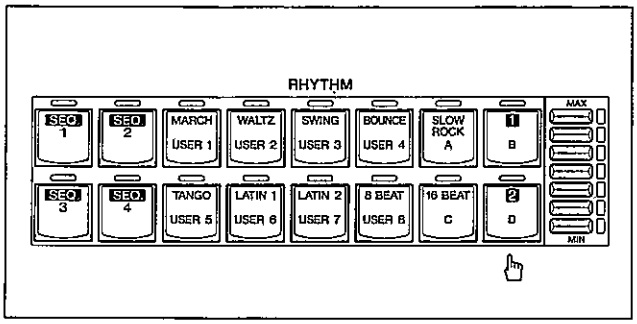
1



例は、パターン作成をするために、パターンボタンを押した場合。

○ディスプレイ右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)の[PATTERN](パターン)ボタンを押しながら、エディットしたいユーザーリズムが登録されているドットボタンを押します。

2

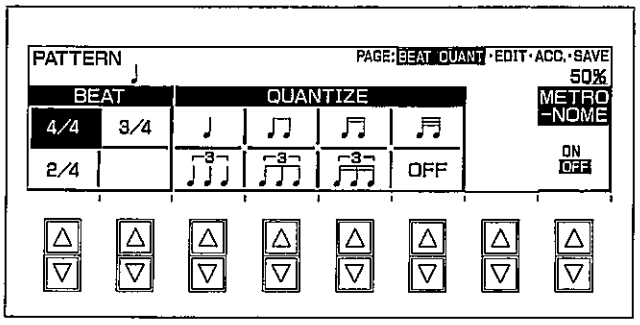


例は、ドットボタン2を押した場合。

○パターンボタンを押していると、ディスプレイに「Select a Rhythm !!」(セレクト・ア・リズム)リズムを選んでくださいと表示されるので、エディットしたいリズムを登録しているドットボタンを押します。

▲このとき、パターンボタンは押したままの状態で、ドットボタンを押してください。

3



例は、リズムプログラム　パターンの画面を表示した場合。

○ドットボタンを押した後に、パターンボタンを離します。

■リズムのドットボタンを押した直後に、ディスプレイにリズムプログラムパターンの画面が表示されます。

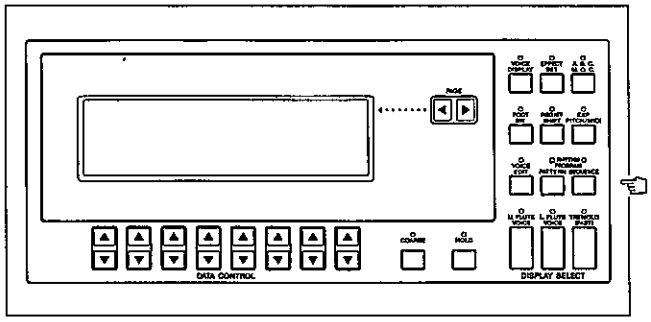
これで、ユーザーリズムをエディットする準備ができました。次は、ビート／クオンタイズを選択しましょう。

E1 リズムをつくる(リズムプログラムパターン)

捕足 ◆プリセットリズムをエディットする際に選んだリズムが、アカンパニメントにもコピーされます。

フィルインまたはエンディングパターンをエディットしたい場合

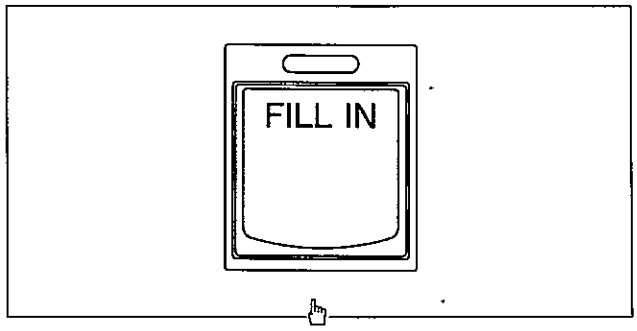
1



例は、パターン作成するために、パターンボタンを押した場合。

○ディスプレイ右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)の[PATTERN](パターン)ボタンを押しながら、フィルインまたはイントロ／エンディングボタンを押します。

2

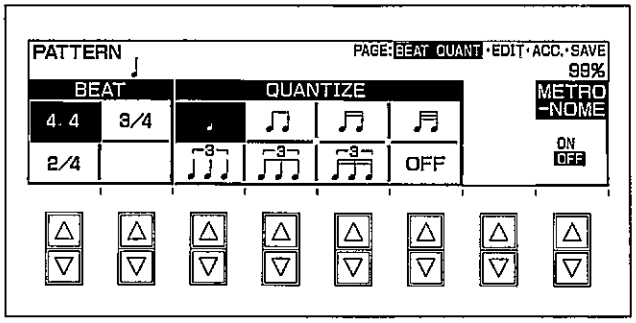


例は、フィルインボタンを押した場合。

○パターンボタンを押していると、ディスプレイに「Select a Rhythm !!」(セレクト・ア・リズム)リズムを選んでくださいと表示されるので、フィルインまたはイントロ／エンディングボタンを押します。この例では、フィルインボタンを押します。

▲このとき、パターンボタンは押したままの状態で、フィルインボタンを押してください。

3



例は、リズムプログラム　パターンの画面を表示した場合。

○フィルインボタンを押した後に、パターンボタンを離します。

■フィルインボタンを押した直後に、ディスプレイにリズムパターンプログラムの画面が表示されます。

■エンディングは1、2小節目だけがコピーされます。また、このときにオンになっているリズムがアカンパニメントにもコピーされます。

これで、フィルインをエディットする準備ができました。次は、ビート／クオンタイズを選択しましょう。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

操作 ビートとクオンタイズを選択する操作。

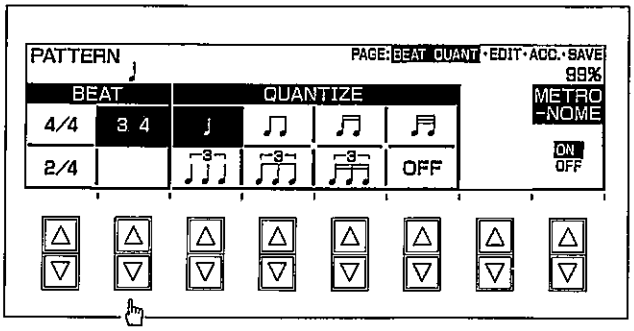
パターン作成に入る操作をした後に、以下の操作を行ってください。

1

リズムの拍数と音の長さを変更したい場合

↓

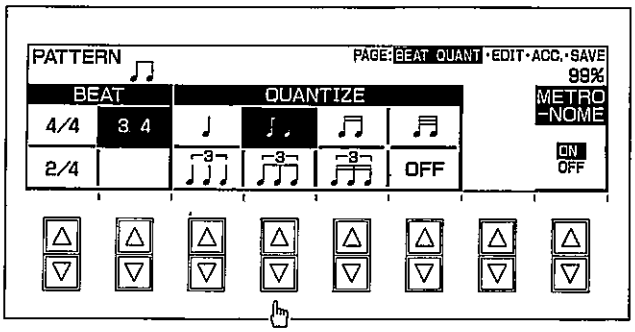
ビート／クオンタイズのページで設定



例は、[△] ボタンをして、3／4を選択した場合。

- ●BEAT/QUANT(ビート／クオンタイズ) のページを設定します。
- ⊙BEAT(ビート)と表示された下の拍数 (4／4、3／4、2／4) を選択します。選択したい拍数と同じ縦列の [△] または [▽] ボタンを使って選択します。
- ■新規にパターンをつくる場合は、4／4 (反転状態) になっています。それ以外は現在選択されているリズムの拍数が反転して表示されます。

2



例は、[△]ボタンを押して、♫(8分音符)を選択した場合。

- ●QUANTIZE(クオンタイズ)を設定します。
- ⊙選択したい音符と同じ縦列のデータコントロールボタンを使います。
- ■上の段を選びたい場合は[△]ボタンを、下の段を選びたい場合は、[▽]ボタンを押します。
- ★クオンタイズを選択すると、その音符の長さの楽器音を入力することができます。クオンタイズについては、P125の表を参照してください。

補足

◆ビートは、4／4を選択すると1小節が4拍になります。3／4を選択すると1小節が3拍になります。2／4を選択すると1小節が2拍になります。

◆ステップライトで入力中にクオンタイズを変更すると、画面上段のタイミング (エディットのページで表示) は、新たに選んだクオンタイズの長さに適した数字に変更されます。

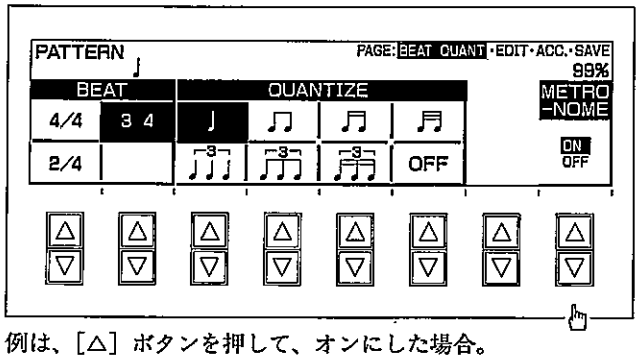
注意

◆ビートは、リズムがストップ状態のときでないと変更できません。

リアルタイムライトのときメトロノームを聞きながら入力したい場合

↓

メトロノームを設定



例は、[△] ボタンを押して、オンにした場合。

- ●METORONOME (メトロノーム) を設定します。
- ⊙METRONOME(メトロノーム)と表示された同じ縦列の [△] または [▽] ボタンを押して、ONにします。必要のない場合は、OFFにしてください。
- ■メトロノームは、新規パターン作成のときはONになり、プリセットパターンをエディットするときはOFFが表示されます。また、メトロノームはテンポのダイヤルで設定した速さで発音します。

これで、ビート／クオンタイズのページを設定することができました。
次は、入力方法を選択しましょう。➡P126へ

注意

◆メトロノームは、リアルタイムライトのときにONした場合のみ、発音します。

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う場合

クオンタイズを選択すると、入力の際に鍵盤を叩くタイミングが少し前後にズレても、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う場合

選択したクオンタイズの長さで、楽器音を入力することができます。入力の際、画面上段（EDITのページ）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)
⌐3¬	2拍3連音符(2／3拍分の長さ)	⌐3¬	1拍3連音符(1／3拍分の長さ)
⌐3¬	半拍3連音符(1／6拍分の長さ)	OFF	オフ(1／24拍分の長さ)

ステップライト時に表示される1拍内のタイミング数

♩	1																							
♫	1												13											
♬	1						7						13						19					
♬	1			4			7			10			13			16			19			22		
※ ⌐3¬	1																17							
⌐3¬	1								9								17							
⌐3¬	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

★タイミングは、クオンタイズの長さ（1拍のさらに細かい単位）を数字で表示するものです。
1拍分を24分割しており、クオンタイズの長さに応じて数字を表示します。
画面上では、「1.1. 1」のように表示され、左から小節数、拍数、タイミングを表しています。
この場合は、1小節目の1拍目のタイミング1を意味しています。

※♫は、2／3拍分の長さなので16タイミング分ずつ進みます。
1拍目：1、17、2拍目：9、3拍目：1、17、4拍目：9と表示します。

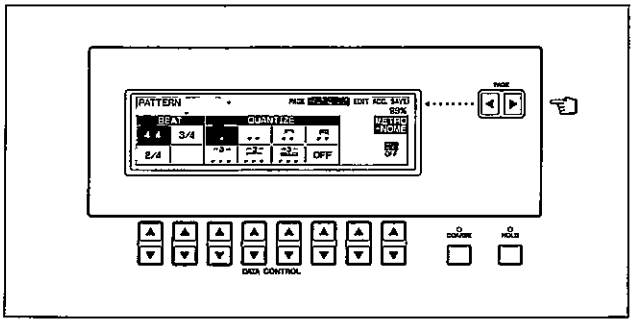
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

操作 入力方法を選択する操作

ビート／クオンタイズのページを設定した後に、以下の操作をしてください。

1



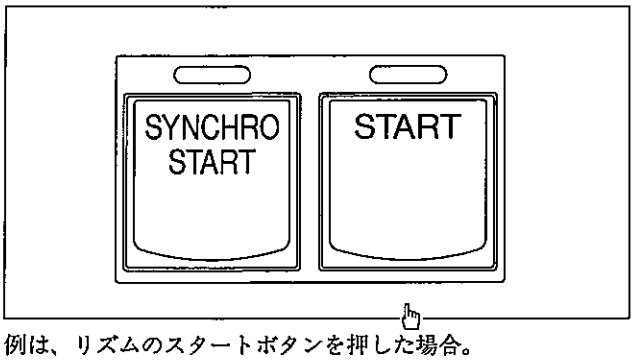
例は、[▷]ボタンを押して、エディットのページにする場合。

●EDIT（エディット）のページを表示させます。

○PAGE（ページ）の[▷]ボタンを押して、エディットのページにします。

2

リアルタイムで入力したい場合

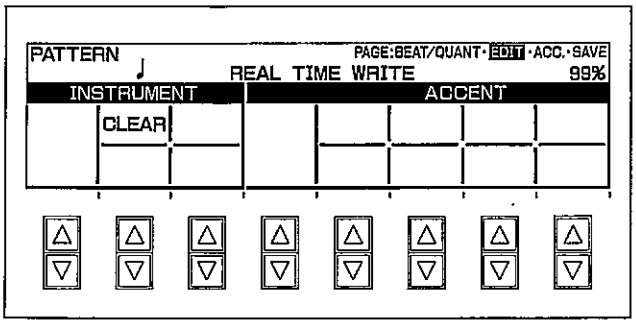


例は、リズムのスタートボタンを押した場合。

○リズムのスタートボタンを押します。

▲リアルタイムライトを行う場合は、あらかじめビートとクオンタイズを決めた後に、スタートボタンを押してください。リズムがスタートしているときは、ビートは変更できません。

3



例は、リアルタイムライトの画面を表示した状態。

○スタートボタンを押すと同時に、画面上段に「REAL TIME WRITE」（リアルタイムライト）と表示され、鍵盤を叩くことによってリアルタイムで楽器音を入力することができます。

■リアルタイムライトになると、BAR/BEATのディスプレイに1～2小節分の小節数と拍数を繰り返し表示します。入力したいところで鍵盤を叩いてください。

これで、リアルタイムライトにすることができます。

補足

◆リアルタイムライトになったら、入力したい楽器（キーボードパーカッション）をセットしてある鍵盤を叩いて入力します。入力するときに鍵盤を叩くタイミングと強さは、そのまま音符とアクセントとして入力されます。

こんなときは

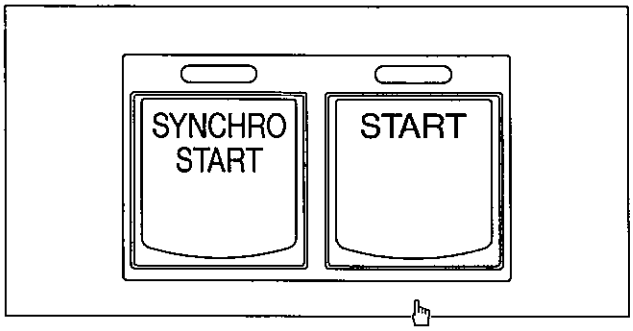
◆プリセットパターンまたはユーザーパターンをエディットする際に鍵盤を叩いても楽器が発音しない場合必要のない楽器のデータを消去してください。操作方法は、「楽器を選択する操作」の「必要のない楽器のデータを消去する」P129を参照してください。

注意

◆リアルタイムライト中は、INSTRUMENT（インストルメント）のCLEAR（クリア）の下の[△]ボタン、クオンタイズ、メトロノーム以外のボタンを押しても機能しません。

ステップライトで入力したい場合

1

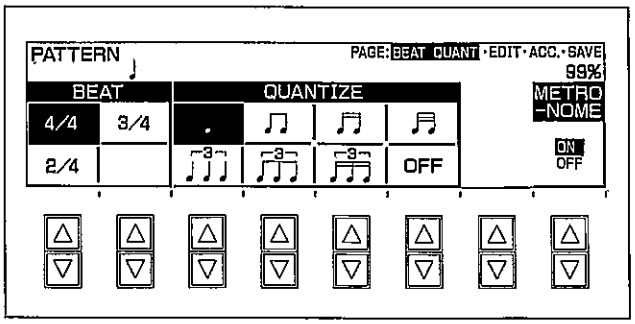


例は、スタートボタンを押して、リズムをストップした場合。

●ステップライトを選択したい場合は、リズムをストップ状態にします。リズムがストップしている場合は、何も操作をする必要がありません。

○リズムがスタートしている場合は、スタートボタンを押してリズムをストップしてください。

2



例は、ステップライトの画面を表示している状態。

●リズムがストップ状態になると、ステップライトの画面になります。

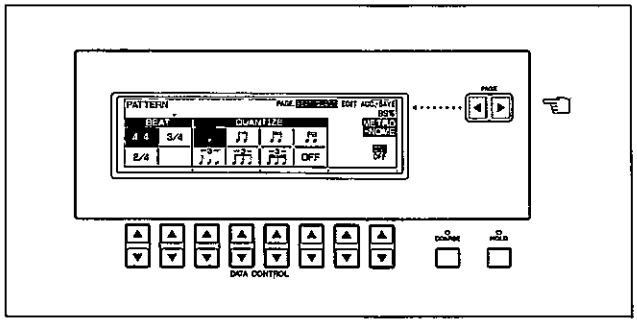
これで、ステップライトにすることができます。

次に、エディットのページにして、楽器とアクセントを選択しましょう。

操　作 楽器を選択する操作（エディットのページで設定）

ステップライトのときに、入力したい楽器を選ぶ場合

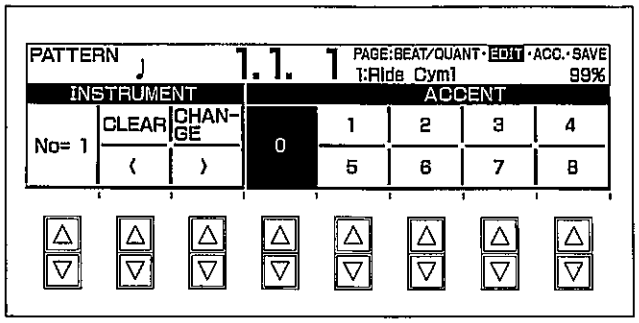
1



例は、[▷]ボタンを押して、エディットのページにする場合。

○ディスプレイの右上のPAGE(ページ)の［▷］ボタンを押して、EDIT（エディット）のページにします。

2



例は、ステップライトのエディットのページを表示した状態。

●ページボタンを押すと同時に、エディットのページが表示されます。

■インストルメントの左端のNoは、トラック番号です。すでにトラックに楽器がセットされている場合は、画面右上に楽器名が表示されます。

■新規パターン作成の場合は、1パターン中で楽器を16楽器（16トラック）使用できます。ただし、同時発音数は8音です。

➡ P128へ

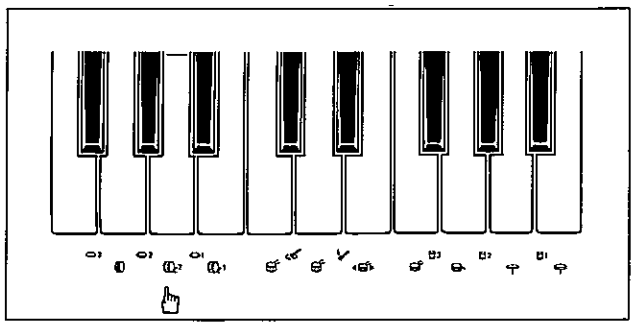
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P127から

↓

3

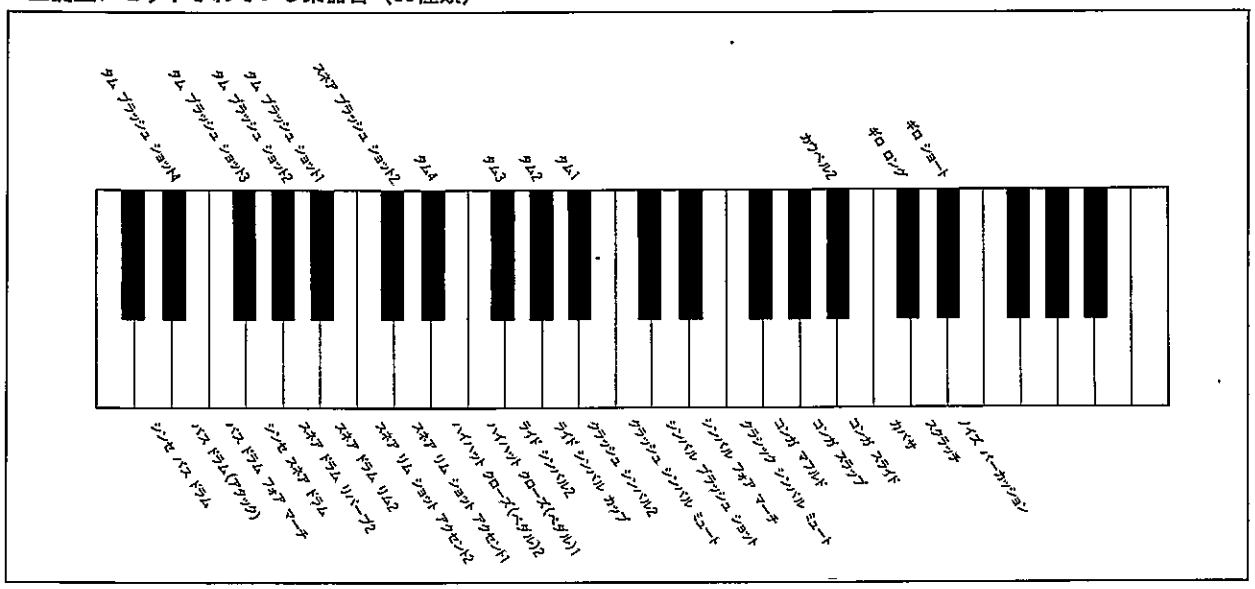


例は、バスドラムヘビィーがセットされている鍵盤を押した場合。

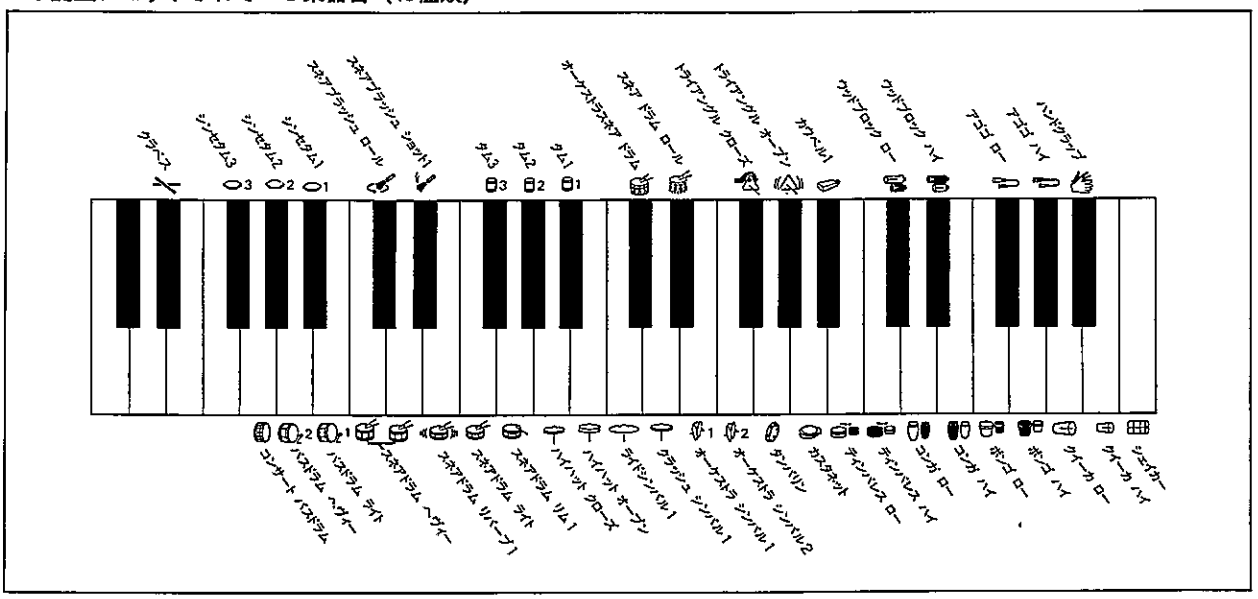
- 選択したい楽器がセットされている鍵盤を押して、楽器を選択します。
- この例では、下鍵盤にセットされているBD Heavy（バスドラムヘビィー）を選びます。

これで、楽器を選択することができました。次は、アクセントを選択して楽器音を入力しましょう。

上鍵盤にセットされている楽器音（35種類）

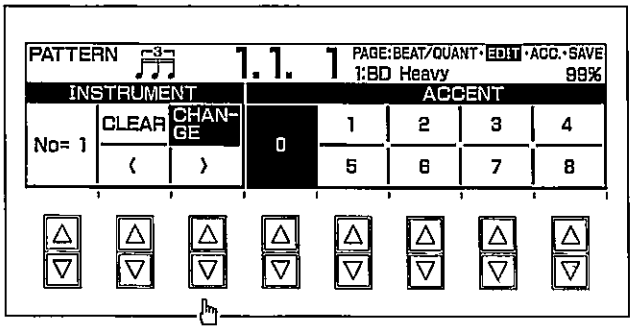


下鍵盤にセットされている楽器音（43種類）



ステップライトのときに、楽器を変更したい場合

1

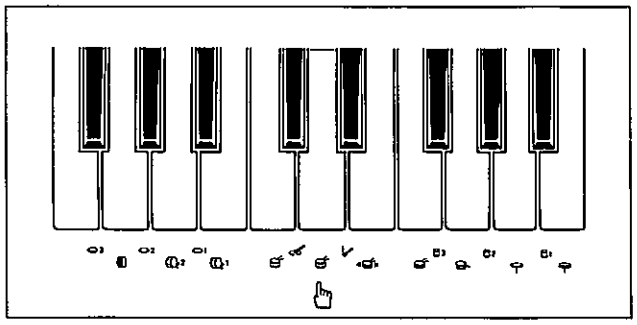


例は、チェンジの［△］ボタンを押している状態。

○新しく変えたい楽器がセットされている鍵盤を押すか、または、インストルメントの下のCHANGE（チェンジ）と同じ縦列の［△］ボタンを押しながら、新しく変えたい楽器がセットされている鍵盤を押します。ここでは、チェンジボタンを押しながら、鍵盤を押します。

●チェンジと同じ縦列の［△］ボタンを押したままの状態にします。

2



例は、スネアドラムヘビィーがセットされている鍵盤を押した場合。

○チェンジと同じ縦列の［△］ボタンを押しながら、新しく変えたい楽器がセットされている鍵盤を押します。

●ここでは、スネアドラムヘビィーの鍵盤を押します。

▲鍵盤を押すまでは、［△］ボタンは離さないでください。

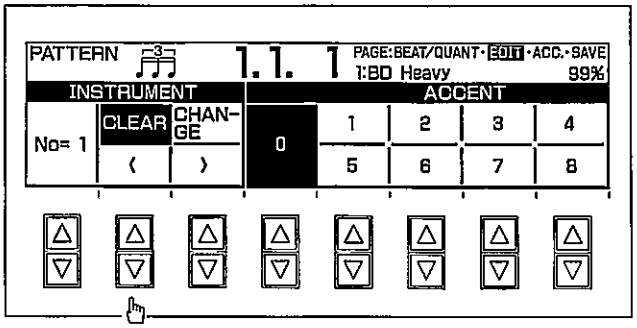
これで、バスドラムヘビィーからスネアドラムヘビィーに変更することができました。

こんなときは

◆他のトラックの楽器を変更したい場合
インストルメントの下左端の［△］［▽］ボタンを押して、変更したい楽器がセットされているトラックを選んだ後に、チェンジを使って上記の「1」「2」の操作で新しく変えたい楽器を選択します。鍵盤を押した後、楽器が変更されます。

必要のない楽器のデータを消去したい場合

1



例は、クリアの［△］ボタンを押している状態。

○インストルメントの下のCLEAR（クリア）と同じ縦列の［△］ボタンを押しながら、消去したい楽器がセットされている鍵盤を押します。

●クリアと同じ縦列の［△］ボタンを押したままの状態にします。

●クリアされるとピッという音がします。楽器がセットされていない場合は、鳴りません。

▲鍵盤を押すまでは、［△］ボタンは離さないでください。

➡ P130へ

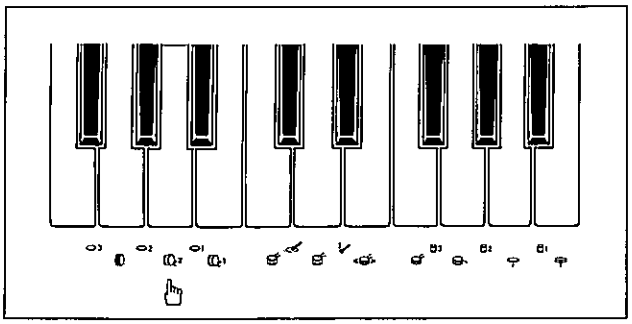
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P129から

↓

2



例は、バスドラムヘビィーがセットされている鍵盤を押した場合。

●クリアと同じ縦列の［△］ボタンを押しながら、消去したい楽器がセットされている鍵盤を押します。

●ここでは、バスドラムヘビィーの鍵盤を押します。

▲全部の楽器のデータを消去したい場合は、下鍵盤の一番左の白鍵を押します。

■リアルタイムライト中も、同様の操作で、必要のない楽器のデータを消去することができます。

これで、必要のない楽器のデータを消去できました。

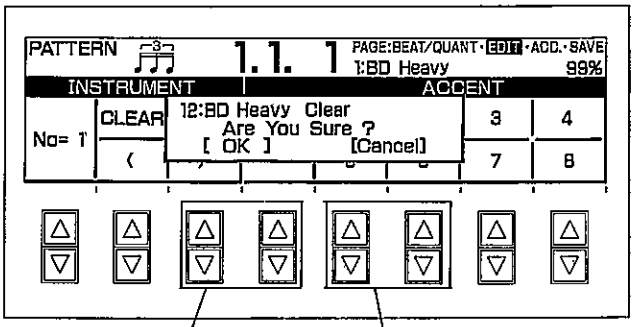
注　　意

◆上記の操作の場合、複数のトラックに同じ楽器がある場合は、その楽器の全てのデータが消去されます。

こんなときは

◆間違えて入力した場合
クリアの［△］ボタンを押しながら、間違えて入力した楽器の鍵盤を押します。

◆クリアの［△］ボタンを押して、鍵盤を押さずに［△］ボタンを離した場合



どのボタンを押してもOKになります。　どのボタンを押してもCancelになります。

●クリアの［△］ボタンを押した後に鍵盤を押さずに［△］ボタンを離すと、画面に現在表示されている楽器の後に、「Clear Are You Sure?」と現在の楽器のデータを消去してもいいですかとメッセージが表示されます。そのとき、消してもよければOKの下の［△］または［▽］ボタンを押します。OKを押すと、「Completed」を表示した後に元の画面に戻ります。消したくない場合はCancel（キャンセル）の下の［△］または［▽］ボタンを押します。ボタンを押すと元の画面に戻ります。
複数のトラックに同じ楽器が入っていても、このトラックのみクリアーされます。

補　　足

◆新規にパターンをつくる場合は、1パターン中で楽器を16楽器（16トラック）使用できます。ただし、同時発音数は8音です。（スネアドラムロールは、同時に1音しか発音しません）

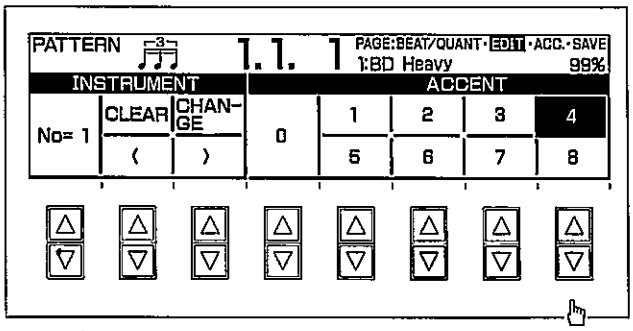
◆エディットする場合は、トラックに空きがあると、新しく入力したい楽器をそのパターンに加えることができます。空きがない場合は、新しい楽器の鍵盤を押しても発音しません。その時は、必要のない楽器のデータを消去してください。

操　　作 アクセントを選択し入力する操作

ステップライトのときに、入力したい楽器音の音量を選択して入力したい場合

↓

アクセントを選択



例は、[△] ボタンを押して、4を選んだ場合。

●ACCENT（アクセント）を選択し、楽器音を入力します。

○アクセントの下の数字を選びます。選びたい数字と同じ縦列のデータコントロールボタンを押します。ボタンを押すと、楽器音が入力され、クオンタイズの長さに応じて、タイミングが進みます。

■アクセントは、数字が大きいほど音が大きく、0は発音しません。0は、休符として使います。

これで、選択したアクセントの音量で楽器音を入力することができます。必要に応じて、操作を繰り返してください。

次は、アカンパニメントのページを設定しましょう。➜P132へ

こんなときは

◆クオンタイズのタイミングを前後させたい場合
INSTRUMENT（インストルメント）の下の「<」、「>」と同じ縦列の［▽］ボタンを押すと、クオンタイズの1タイミング分が前後します。
［COARSE］（コース）ボタンを押しながら「<」、「>」の［▽］ボタンを押すと、クオンタイズが♫以外のときは、1拍分タイミングが前後します。クオンタイズが♫のときは、コースはききません。

補　　足

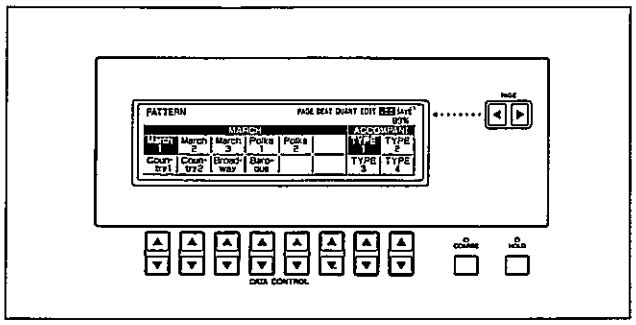
◆エディットの画面の右上に表示されるパーセンテージは、メモリー残量です。

II. リズム機能 リズムプログラム

操作 アカンパニメントのページを設定する操作

ユーザーリズムと一緒になるアカンパニメントのパターンを選択したい場合

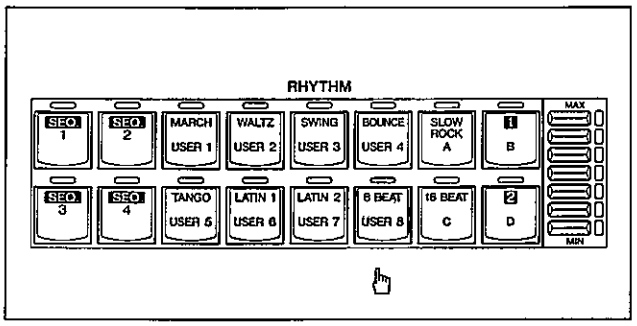
1



例は、[▷] ボタンを押して、アカンパニメントのページにした場合。

- ●ACC.(アカンパニメント)のページを表示させます。
- ●PAGE(ページ)の[▷]ボタンを押して、アカンパニメントのページにします。
- ■アカンパニメントのページになると、現在オンしているリズムメニューが表示されます。

2

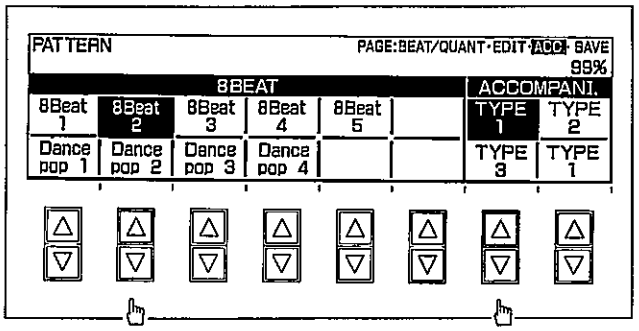


例は、パネルの8ビートボタンを押した場合。

- ●選択したいアカンパニメントの入っているパネルのリズムボタンを押します。
- ●この例では、8ビートを押します。

試聴の際にアカンパニメントのタイプを設定したい場合

3

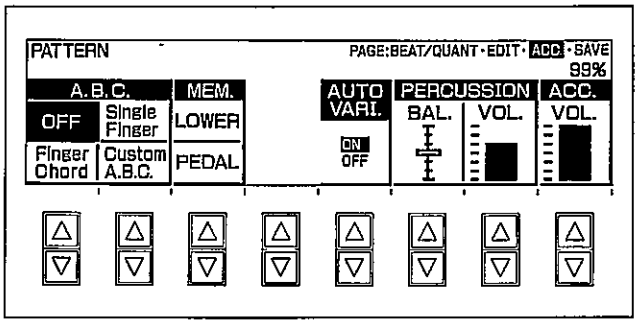


例は、[△] ボタンを押して8ビート2を選んだ後、[△] ボタンを押してタイプ1を選んだ場合。

- ●リズムボタンを押すと同時に、ディスプレイにそのボタンのリズムメニューを表示します。
- ●リズムメニューを選択する操作と同様の方法で、目的のリズムを選び、アカンパニメントのタイプを選択します。この例では、8ビート2のタイプ1を選びます。
- ■タイプを選択すると、パネルで設定されているアカンパニメントのパターンを変えることができます。

試聴の際にリズムコンディションを設定したい場合

4



例は、同じリズムボタンをもう一度押して、リズムコンディションの画面を表示させた場合。

- ●試聴の際に、リズムコンディションを設定したい場合は、2の操作で選んだリズムボタンをもう一度押します。
- ●ボタンを押すと、ディスプレイにリズムコンディションの画面が表示されます。
- ■必要に応じて、各項目を設定してください。操作法や、各項目の意味は、リズムコンディションのページを参照してください。

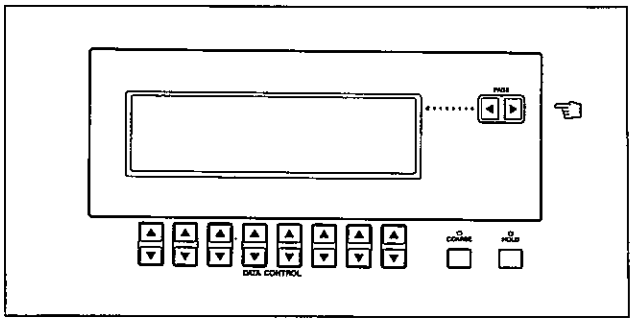
補足

◆アカンパニメントのページを表示させリズムをスタートし、下鍵盤を押すと、アカンパニメントが鳴ります。

◆アカンパニメントのタイプ、コンディションの内容はユーザーパターンにセーブできません。

操作 入力したパターンを登録する操作

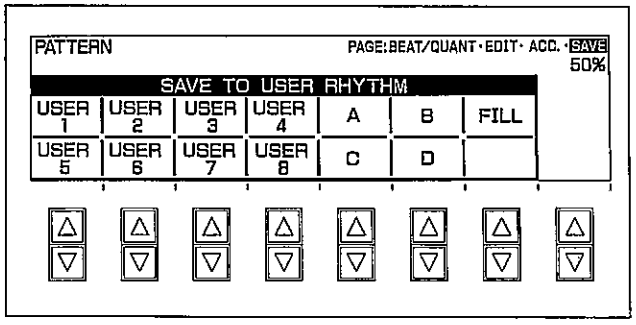
1



例は、[▷] ボタンを押して、セーブのページにする場合。

- SAVE(セーブ)のページを表示させます。
- PAGE(ページ)の[▷]ボタンを押して、セーブのページにします。

2

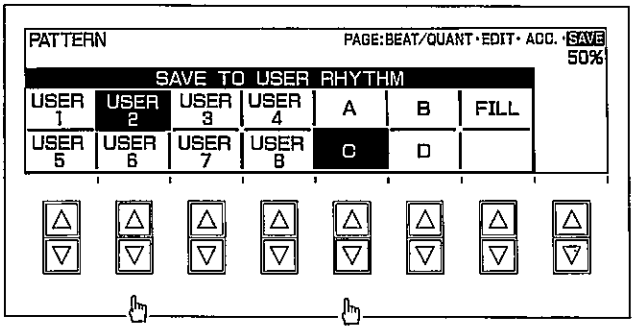


例は、セーブのページを表示した場合。

- [▷] ボタンを押すと同時に、セーブのページになります。

■セーブのページになると、リズムは自動的にストップします。また、リズムはスタートさせることはできません。

3

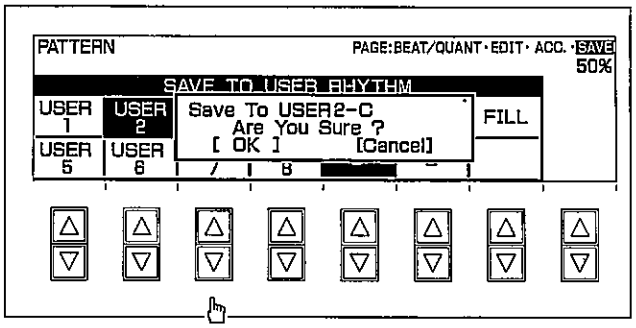


例は、[△] ボタンをしてユーザー2を、[▽] ボタンを押してCを選んだ場合。

- 登録したいユーザーエリアを指定します。
- ユーザーエリアは、「USER1-A」というようにユーザー番号と、A～Dまたは、FILLを選びます。選びたいものと同じ縦列のデータコントロールボタンを押します。
- この例では、USER2とCを選びます。

■選択するとその文字が反転します。

4



例は、OKの下の [△] ボタンを押した場合。

- ユーザー番号とA～Dまたは、FILLを押すと、画面に「Save To USER2-C Are You Sure?」(セーブトゥユーザー2—C アーユーシュア?) ユーザー2—C に登録してもいいですか?とメッセージ が表示されます。
- 登録してもいい場合は、OKの下の[△]または[▽]ボタンを、取り消す場合は、Cancel(キャンセル)の下の[△]または[▽]ボタンを押します。

補足

◆OKを押して、セーブできた場合は、画面に「Save To USER2-C Completed...!!」(セーブトゥーユーザー2—Cコンプリーテッド)ユーザー2—Cの登録を完了しましたとメッセージを表示した後に元の画面に戻ります。

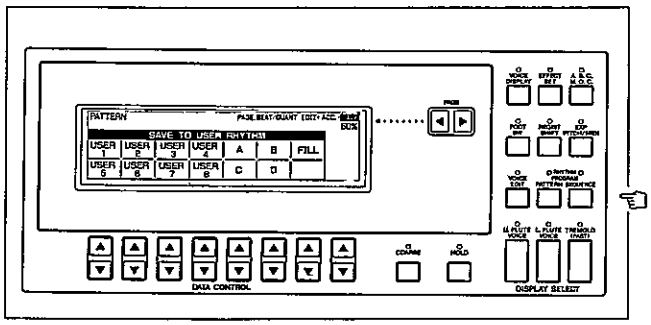
◆OKを押して、セーブできなかった場合は、画面に「Save To USER2-C Data Full!!」(セーブトゥーユーザー2—C データフル)データがいっぱいでユーザー2—Cが登録できませんとメッセージを表示します。その場合、[Confirm](コンファーム)の下の[△]または[▽]ボタンを押して表示を消し、不必要なデータを消去した後に、再登録してください。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

操作 パターンプログラムを終了する操作

1

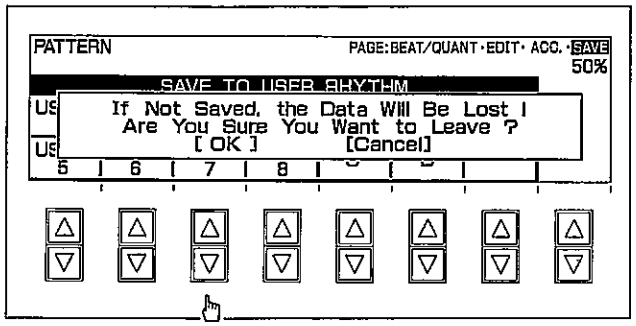


例は、パターンボタンを押した場合。

●登録ができたら、パターンプログラムを終了させます。

●もう一度、[PATTERN](パターン) ボタンを押します。

2



例は、OKの下の [△] ボタンを押した場合。

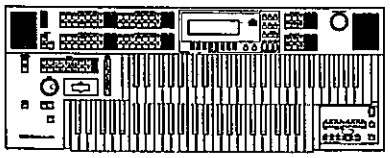
●パターンボタンを押すと、画面に「If Not Saved. The Data Will Be Lost! Are You Sure You want to Leave?」(イフ、ノット、セーブド。ザ、データ、ウィル、ビ、ロスト! ア、ユー、シュア、ユー、ウォント、トゥ、リーブ?)登録していない場合、今のデータは消去されます。本当に終了しますか? と確認のメッセージが表示されます。終了したい場合は、OKの下の [△] または [▽] ボタンを、終了させたくない場合は、Cancel (キャンセル) の下の [△] または [▽] ボタンを押します。

これで、パターンプログラムを終了することができました。

補足

◆上記1の操作のとき、保存すべきデータがない場合は、操作2のメッセージは表示しないで終了します。

リズムの再生順序を決める
(リズムプログラムシーケンス)



▲操作部分

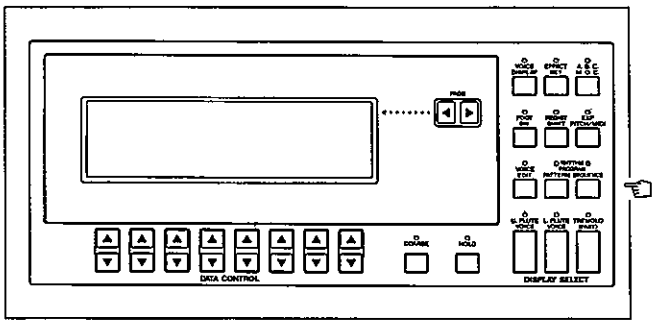
機　　能

1. プリセットリズムパターンまたはユーザーリズムパターンの再生順序を1シーケンス最大120小節分設定することができます。
2. パネルのSEQ.(シーケンス)1～4ボタンに、設定したリズムシーケンスをプログラムすることができます。

操　　作 リズムシーケンスのメニューを表示させる操作

リズムシーケンスを入力状態にする場合

1

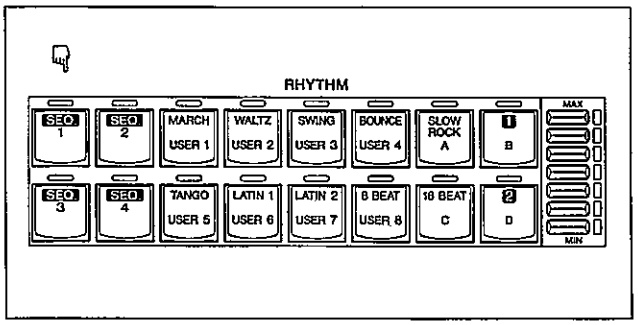


例は、シーケンスボタンを押した場合。

○ディスプレイの右のRHYTHM PROGRAM(リズムプログラム)のSEQUENCE(シーケンス)ボタンを押します。

■シーケンスボタンを押すと、リズムのSEQ.1～4のボタンの上のランプは、リズムシーケンスのメニューから抜けるまで点灯し続けます。また、リズムはストップします。

2

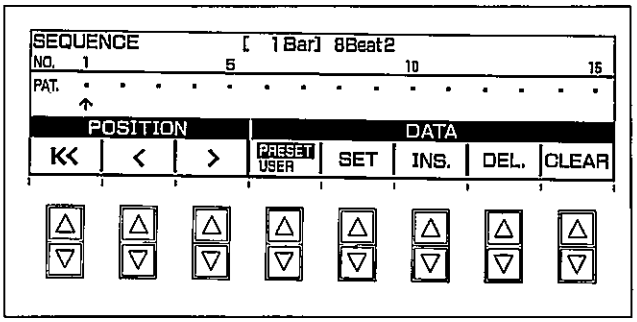


例は、[SEQ.1](シーケンス1)ボタンを押した場合。(リズムは8BEAT2)

○シーケンスボタンを押すと、ディスプレイに「Select a Sequence!!」(セレクト、ア、シーケンス)シーケンスボタンを選んでくださいとメッセージが表示され、パネルのSEQ.(シーケンス)ボタンが点滅します。点滅したシーケンスボタンのどれかひとつを押します。

●この例では、[SEQ.1]シーケンス1ボタンを押します。

3



例は、リズムシーケンスのメニューを表示した状態。

●シーケンスボタンを押すと同時に、ディスプレイにリズムシーケンスの画面が表示されます。

これで、再生させたい順番で、リズムパターンを入力することができます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

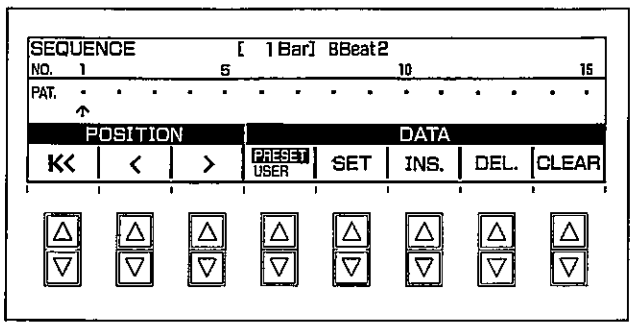
1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

プリセットパターンを順番にセットしたい場合

↓

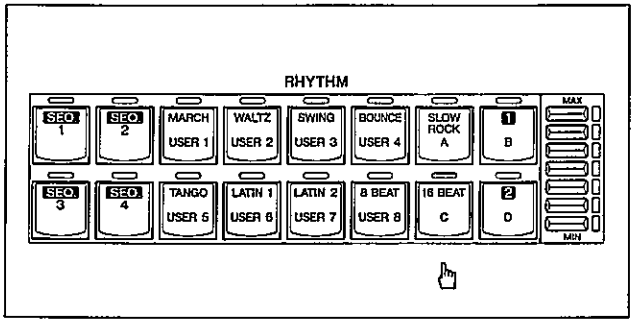
セットを設定

1



◎DATA(データ)の下のPRESET(プリセット)の文字が反転しているかどうかを確認してください。
●反転していなければ、プリセットと同じ縦列の[△]または[▽]ボタンを押して、プリセットを反転させます。
●「↑」で示されている位置に、プリセットパターンをセットすることができます。
▲データが何もセットされていない場合は、「↑」は移動しません。

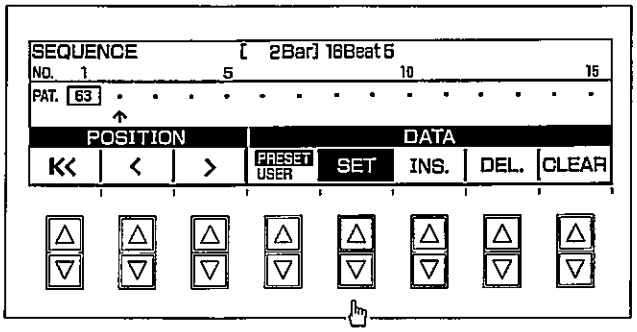
2



例は、あらかじめ16ビート 5 を設定した16ビートのボタンを押した場合。

●プリセットパターンをセットします。
◎セットしたいプリセットパターンのリズムボタンをONにします。
▲ボタンに、セットしたいリズムが設定されていない場合は、いったんリズムシーケンスを終了させて、セットしたいリズムをあらかじめボタンに設定してください。
■レジストレーションメモリーボタンを押すと、そのレジストレーションに記憶されているリズムをセットすることができます。

3



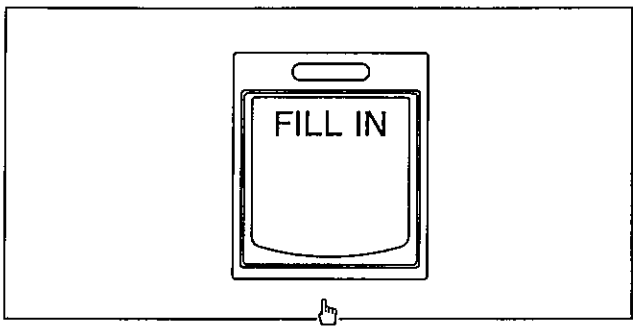
例は、[△] ボタンを押して、16ビート 5 をセットした場合。

◎DATA(データ)のSET(セット)と表示された同じ縦列の [△] または [▽] ボタンを押します。

■セットの [△] または [▽] ボタンを押すと、「↑」の位置にプリセットパターンがセットされます。プリセットパターンは、番号で示されます。P137の表を参照。

これで、16ビート 5 をセットすることができました。

現在オンしているリズムをフィルインまたはエンディングにしたい場合



例は、フィルインボタンを押している状態。

◎現在オンしているリズムをフィルインに設定したい場合は、2の操作の後に、[FILL IN] (フィルイン) ボタンを、エンディングに設定したい場合は、[INTRO. ENDING] (イントロ、エンディング) ボタンを押しながらセットの下の [△] または [▽] ボタンを押してください。
■ [△] または [▽] ボタンを押すと、そのリズムパターンが、フィルインまたはエンディングとしてセットされます。

補　足

◆セットできるパターンは1小節ずつで、リズムの裏は反転して表示されます。ただし、イントロ、エンディングは、そのパターンの小節分セットされます。シーケンスの先頭は表になります。
◆パターンがセットされると、画面上の「　1 Bar」表示が現在の小節数を示します。No.1でイントロまたはフィルインをセットすると、バーは「—Bar」と表示されます。
◆パターンは、全部で120小節分までセットできます。

パターンの画面表示について

セットされたプリセットパターン、ユーザーパターンは、英数字で表示されます。
プリセットパターンは、「U1」(ユーザー1)というように表示されます。[U] がユーザーで、数字が、ユーザー番号です。
イントロは、[I] と表示され、フィルインは、[F] と表示され、エンディングは [E] と表示されます。
◆例：[63I] は、16ビート5のイントロパターンを意味しています。[U1F] は、ユーザー1のフィルインパターンを意味しています。

リズム名（プリセットパターン）とリズムパターン画面で表示される番号

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

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

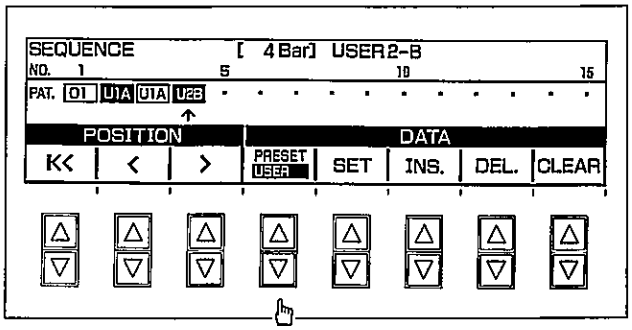
1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P56へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP69へ

ユーザーパターンをセットしたい場合

↓

データのユーザーを設定

1



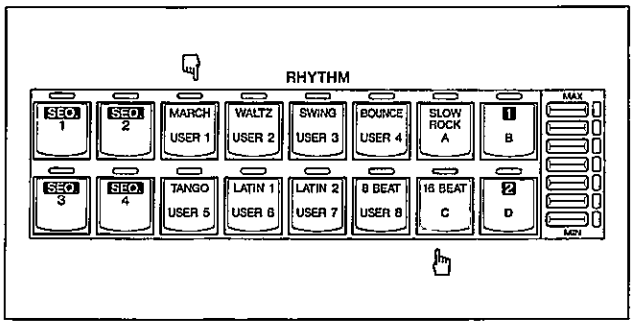
例は、[▽] ボタンを押して、ユーザーにした場合。

● DATA(データ) の下の PRESET、USER (プリセット、ユーザー) をユーザーにします。

○プリセット、ユーザーと表示された同じ縦列の [▽] ボタンを押して、ユーザーにします。

■文字が反転すると選択されたことを示します。

2



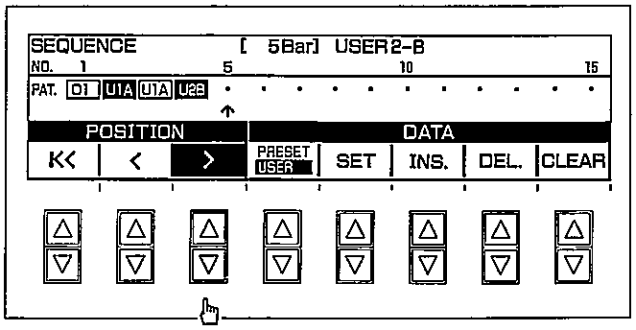
例は、ユーザー1とCを押した場合。

●ユーザーにすると、パネルのリズムボタンの下段の表示を使うことができます。プリセットパターンと同様に、セットしたいユーザーパターンをオンにします。

○[USER 1] (ユーザー1) と [C] ボタンを押します。

■ユーザーフィルインにしたい場合は、ユーザーボタンと[FILL IN] (フィルイン) ボタンを押します。

3



例は、No. 5にセットしたいので、[△]ボタンを押した場合。

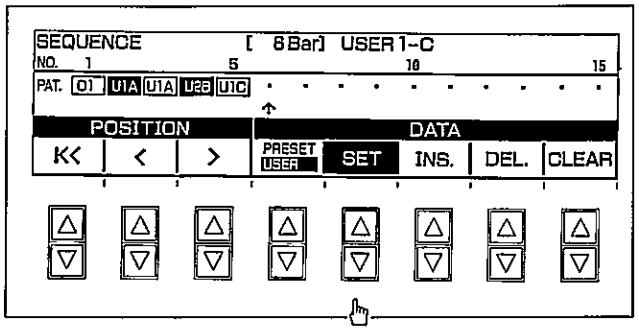
●セットしたい位置を決めます。

○POSITION(ポジション)の下の「<」「>」と表示された同じ縦列の [△] または [▽]ボタンを使って、「↑」を目的の位置に移動させます。

●ここでは、No. 5にセットします。

▲No. 5以外のデータのないところには、「↑」を移動させることはできません。

4



例は、[△]ボタンを押して、ユーザー1—Cをセットした場合。

○DATA(データ)の下のSET(セット)と表示された、同じ縦列の [△] または [▽] ボタンを押します。

●ボタンを押すと、現在オンされているユーザーパターンが「↑」の位置にセットされます。セットされると、「↑」は、自動的に右に移動します。

これで、ユーザー1—Cをセットすることができました。

●CLEARとPRESET/USER以外はデータコントロールボタンを押したとき一瞬点灯します。

補　足

◆セットできるパターンは、1小節ずつで、リズムの裏は反転して表示されます。ただし、イントロ、エンディングは、そのパターンの小節分セットされます。シーケンスの先頭は表になります。
◆パターンがセットされると画面上の［ Bar］表示が、現在の小節数を示します。No.1でイントロまたはフィルインをセットし、「↑」をその位置へ移動させると、バーは［—Bar］と表示します。
◆パターンは、全部で120小節分セットできます。

こんなときは

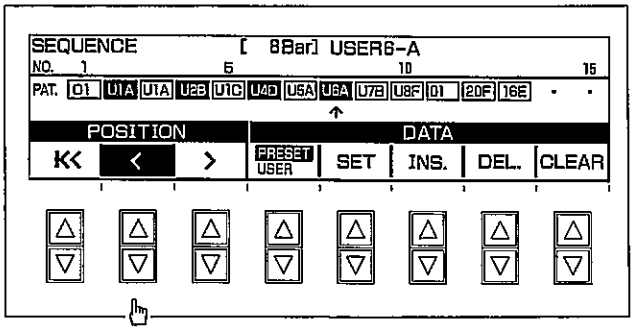
◆ドットボタンを使ってユーザーパターンをセットしたい場合。
あらかじめドットボタンにユーザーパターンを登録しておくと、プリセットパターンをセットする方法と同様に、ドットボタンを押すだけで、ユーザーパターンがセットできます。

再生順序の途中にパターンを付け加えたい場合

↓

インサートを設定

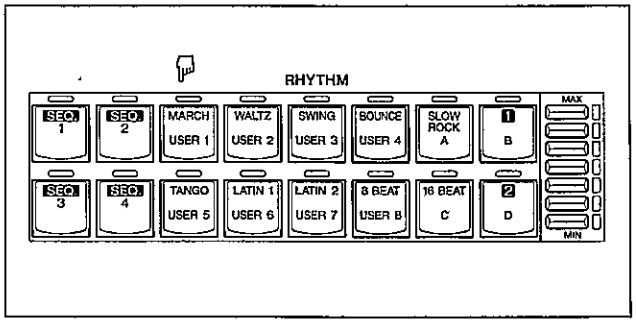
1



例は、「<」の下の［△］ボタンを押して、8番目に移動した場合。

●数多くのパターンをセットした後で、途中の番号にパターンを付け加えます。
●まず、新たに付け加えたいパターンの位置を決めます。
○POSITION（ポジション）の下の「<」「>」と表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、「↑」を目的の位置に移動させます。
●ここでは、No.8に移動させます。
▲No.14以外のデータのないところには、「↑」を移動させることはできません。

2



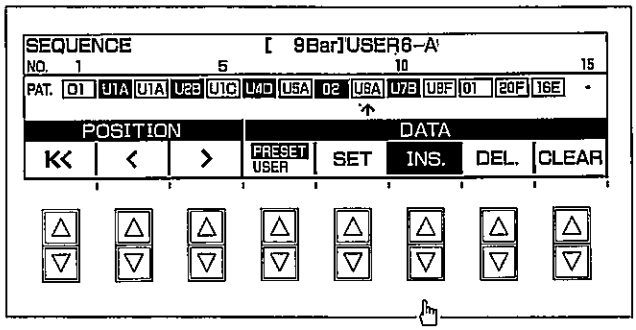
例は、［MARCH］（マーチ）ボタンを押した場合。

○新たに付け加えたいパターンのボタンを押します。

●ここでは、プリセットのマーチ2（02）を付け加えます。

■ユーザーパターンを付け加えたい場合は、DATA（データ）をUSER（ユーザー）にして、ボタンの下段の表示が使えるようにした後にユーザーパターンを準備してください。

3



例は、［△］ボタンを押して、8番目にマーチ2を付け加えた場合。

○DATA（データ）の下のINS.（インサート）と表示された同じ縦列の［△］または［▽］ボタンを押します。

■ボタンを押すと、No.8パターンが付け加えられ、「↑」が自動的に右に移動します。つけ加える前の8番以降のデータはうしろにずれます。

こんなときは

◆フィルイン、エンディングを付け加えたい場合は、上記の「2」の操作の後に、［FILL IN］（フィルイン）または［INTRO. ENDING］（イントロ、エンディング）ボタンを押しながら、インサートの［△］または［▽］ボタンを押してください。

注　意

◆エンディングパターンが入力されると、エンディングより後ろのパターンは消去されます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

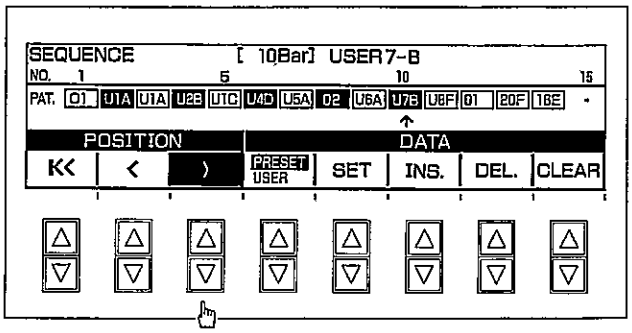
1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

不必要なリズムパターンを削除したい場合

↓

デリートを設定

1



例は、「>」の下の［△］ボタンを押して、「↑」をNo. 10に移動させた場合。

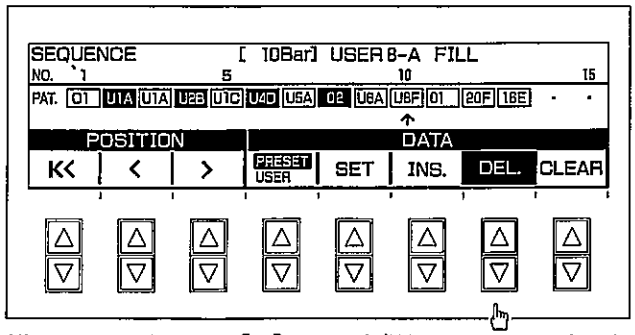
●削除したいパターンの下に「↑」を移動させます。

○POSITION(ポジション)の下の「<」「>」と同じ縦列の［△］または［▽］ボタンを押して、「↑」を左右に移動させます。

●ここでは、No. 10にセットされたパターンを削除します。

※1➡補足

2



例は、デリートの下の［△］ボタンを押して、No. 10にあったパターンを削除した場合。

○DATA(データ)の下のDEL.(デリート)と表示された同じ縦列の［△］または［▽］ボタンを押して、「↑」の位置のパターンを削除します。

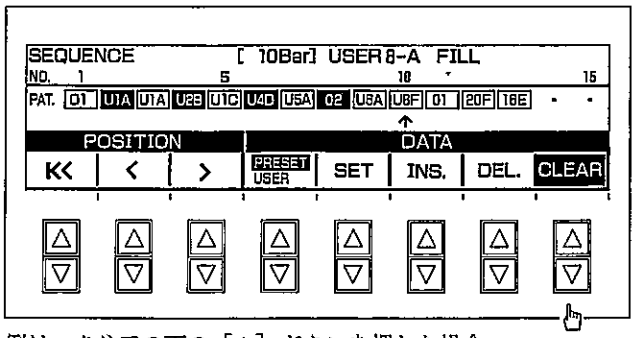
これで、不必要なパターンを削除することができました。

入力したリズムパターン全てを、一括して消去したい場合

↓

クリアを設定

1

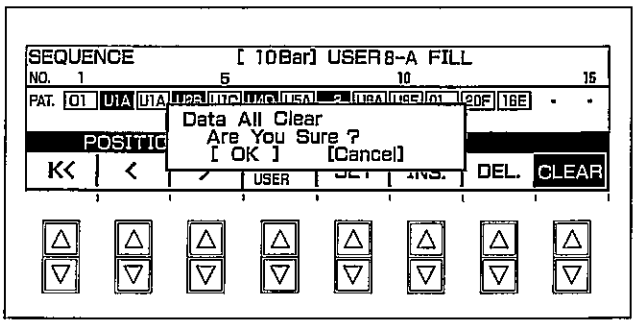


例は、クリアの下の［△］ボタンを押した場合。

●いままで入力したリズムパターンが全て不必要になった場合に、データを全部消去します。

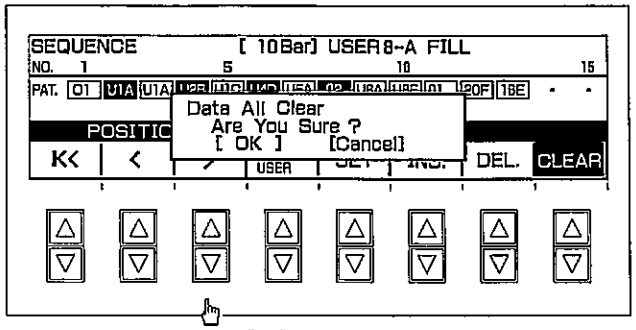
○DATA(データ)の下のCLEAR(クリア)と表示された同じ縦列の［△］または［▽］ボタンを押して、全部のリズムパターンを消去します。

2



●クリアの下の［△］または［▽］ボタンを押すと同時に、Data All Clear Are You Sure?(データ、オール、クリア、アー、ユー、シュア?)とメッセージが表示され、データを本当に消去してもいいですかと尋ねてきます。

3



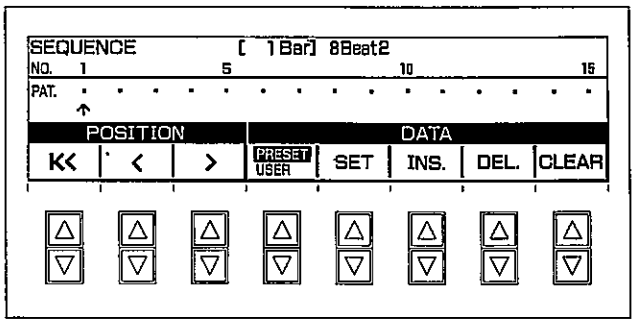
例は、左から3番目の［△］ボタンを押して、OKを選んだ場合。

●本当にデータを消去してもよければ、［OK］を、取り消す場合は［Cancel］を選びます。

○OKを選ぶ場合は、データコントロールボタンの左から3番目または4番目の、［△］か［▽］を押します。

●キャンセルを選ぶ場合は、データコントロールボタンの右から3番目または4番目の、［△］か［▽］を押します。

4



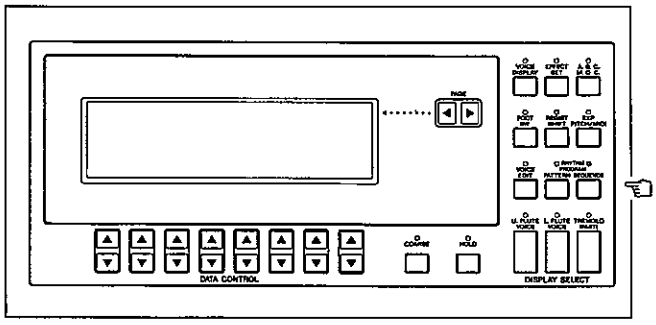
例は、全てのデータが消去された状態。

●OKを選択して［△］ボタンを押すと同時に、全てのデータが消去されます。

■キャンセルを選択した場合は、クリアボタンを押す前の状態に戻ります。

これで、画面に表示されていたリズムシーケンスの全てのデータが消去されました。

リズムシーケンスを終了させたい場合



●データを入力し終わったら、終了させます。

○もう一度、［SEQUENCE］（シーケンス）ボタンを押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが消灯し、リズムシーケンスが終了します。

補　足

※1小節数（バー）の表示のされ方

(1)通常のパターンで1小節目をはじめた場合
「↑」の位置のNo.が表示されます。

(2)イントロ、フィルインで1小節目をはじめた場合
「↑」のある前のNo.が表示されます。
例：No.1にイントロがあり、No.2に「↑」があった場合、小節数は［　1Bar］と表示されます。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

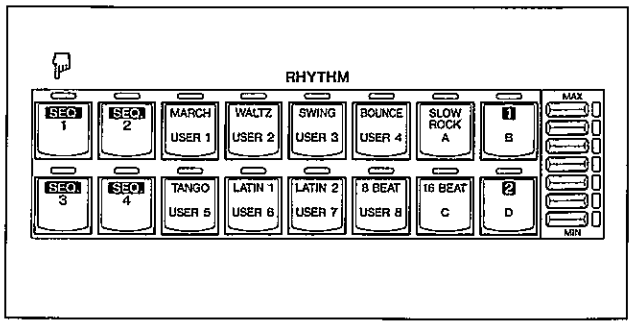
1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

登録したリズムシーケンスを再生したい場合

↓

シーケンスボタンを設定

1

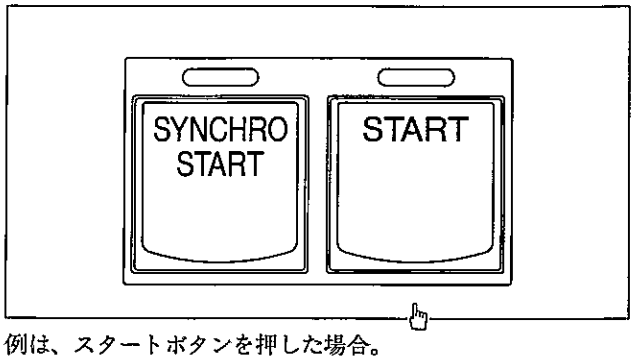


例は、シーケンス1を押した場合。

○再生させたい、データを登録済みのパネルのSEQ.(シーケンス)ボタンを押します。

●ここでは、シーケンス1を押します。

2



例は、スタートボタンを押した場合。

○シーケンスボタンを押した後に、[START](スタート)または[SYNCHRO START](シンクロスタート)ボタンを押します。

●ここでは、スタートボタンを押します。

■リズムがスタートすると、シーケンスボタンに登録したリズムパターンが順番に再生され、再生データがなくなると終了し、リズムはストップします。

これで、登録したリズムシーケンスを再生することができました。

こんなときは

◆SEQ.1～4をつなげて再生したい場合
リズムをスタートさせる前に、あらかじめ再生したい数だけシーケンスボタンを押しておくと、連続して再生ができます。このとき、シーケンスの最初のリズムパターンは、表になります。
数字の小さいシーケンスが優先で再生されます。

注　意

◆シーケンス再生中は、リズム、フィルイン、エンディング、バリエーションは変更できません。

◆シーケンス再生中に、リズムプログラムの[PATTERN](パターン)ボタンを押すと、現在再生されているリズムはストップします。

◆イントロ、エンディングパターン再生中は、下鍵盤の音群は発音されません。

◆リズムのシーケンスボタン(SEQ.1～4)がONのときは、リズムプログラムのシーケンスボタン(ディスプレイセレクト)をONすることができません。

◆リズムプログラムのシーケンス(ディスプレイセレクト)ONのときに、リズムのSTART(スタート)ボタンを押すと、ディスプレイで確かめながら再生することができます。

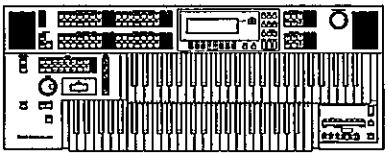
メモリー機能

F	レジストメモリー	F－1	レジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P144
		F－2	記憶させておいたレジストレーションを再現する	P145
			レジストシフト	P146
G	ミュージック ディスクレコーダー(MDR)	ミュージックディスクレコーダーについて		P154
		G－1	いろいろな録音のしかた	P160
		G－2	いろいろな再生のしかた	P177

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P18へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

レジストレーションメモリーボタンに記憶させる

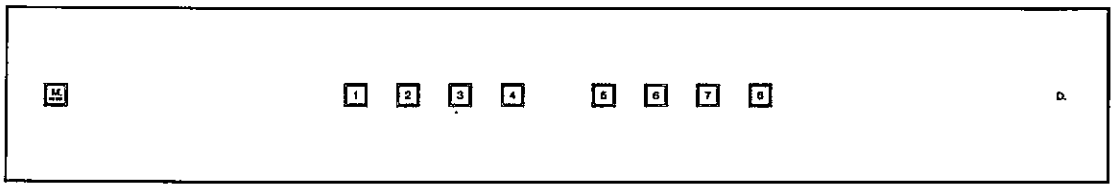


▲操作部分

機能

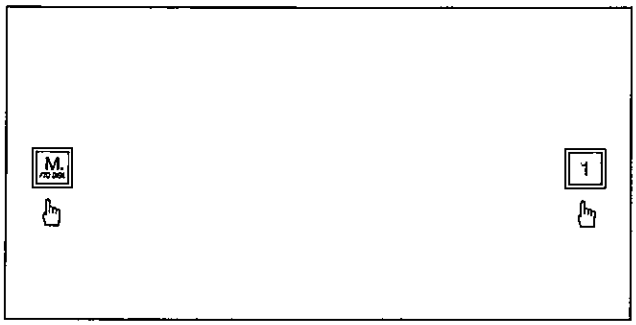
パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。
音色、音色状態、効果、リズム、リズムコンディション、自動伴奏などの設定を記憶させることができます。

▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
（下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン）



操作

レジストレーションメモリーボタン［1］に現在のパネルの状態を記憶させる場合。



例は、［M./TO DISK］ボタンを押しながら［1］ボタンを押した場合。

○［M./TO DISK］（メモリー）ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの［1］を押します。

●［1］ボタンが点滅し、そのボタンに現在のパネルの状態が記憶されたことを示します。

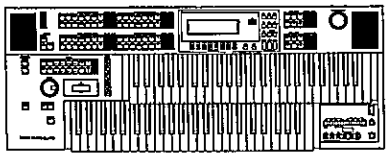
▲メモリーボタンを一度押しただけで離してしまうと、記憶させることはできません。

これで、パネル上の現在の状態（音色、効果、リズム）を記憶させることができました。

注意

◆レジストレーションメモリー機能は、現在のパネルの状態を記憶させるものです。
すでに記憶したレジストナンバーにデータを追加したい場合は、パネル上が以前記憶させたときと変わりがないことを確認してから、データの追加を行ってください。

記憶させておいたレジストレーションを再現する



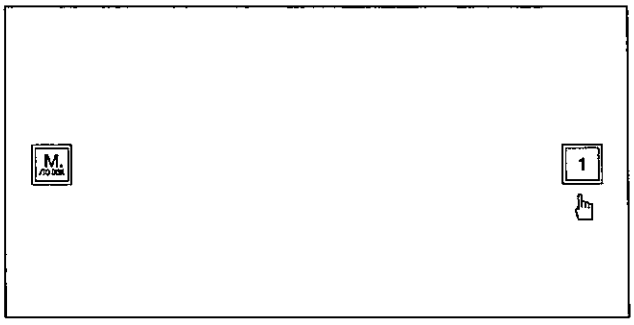
▲操作部分

機　　能

レジストレーションナンバーに記憶させたデータを再現することができます。

操　　作 レジストレーション［1］を再現する場合

1



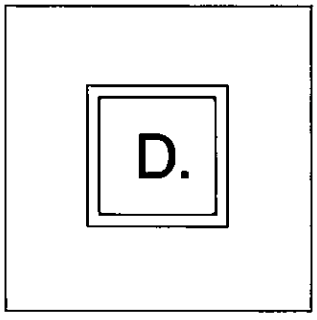
○再現したいレジストレーションナンバーを押します。

●押したボタンが点灯し、パネル上に記憶内容が再現されます。

例は、［1］ボタンを押した場合。

これで、記憶させていたレジストレーションが再現されました。

ディセーブルについて



●音色と効果だけを変更したいときに使うと便利です。

●記憶させていたレジストレーションを再現するとき、[D.]（ディセーブル）ボタンをオンにしておくと、リズムと演奏補助機能のレジストレーションが固定されます。

●リズムメニュー、リズムコンディション、オートベースコード、メロディーオンコードのセッティングが固定されます。

注　　意

◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーション1になります。
残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。

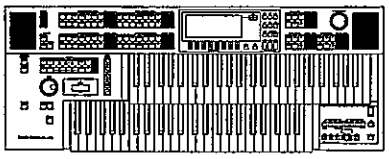
◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフ前のパネルの状態に戻したいときは、再び電源をオンした後に、[M./TO DISK]（メモリー）ボタンを押しながら［D.］（ディセーブル）ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

このとき［M./TO DISK］（メモリー）ボタンを押す前に、他のボタンに触れないよう気を付けてください。

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P59へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

レジストシフト(右フットスイッチ)



▲操作部分

機能

エクスプレッションペダルの右フットスイッチを使って、レジストナンバーをコントロールする内容を決めることができます。
レジストナンバーを番号順に呼び出すことができます。(シフトモード)
設定したレジストナンバーにジャンプすることができます。(ジャンプモード)
レジストナンバー1～8までを自由に組み合わせ、80まで編集、登録ができます。(ユーザーモード)

操作

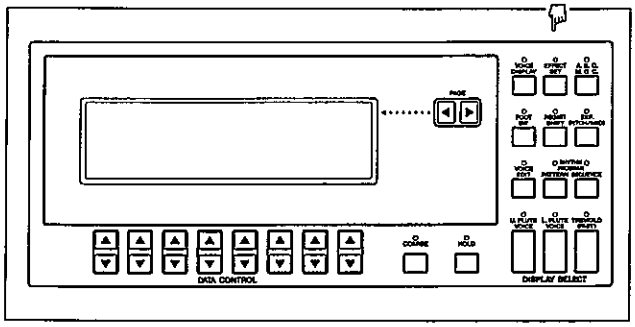
シフトモードを選択する場合。

レジストナンバーを番号順に呼び出したい場合

↓

シフトモードを選択

1



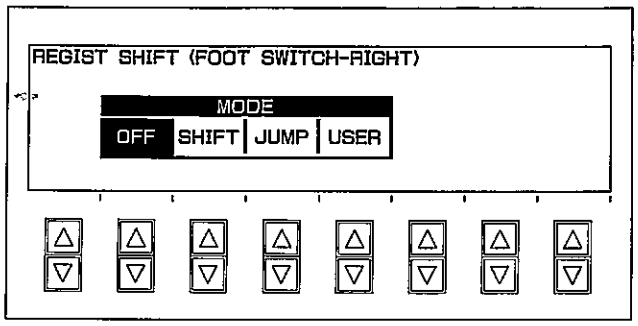
例は、レジストシフトボタンを押した場合。

● [REGIST SHIFT] (レジストシフト) のメニューを表示させます。

○ディスプレイの右にあるレジストシフトボタンを押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンを押したことを示します。

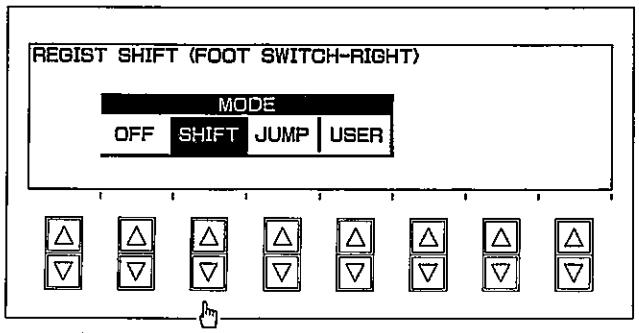
2



例は、レジストシフトのメニューを表示した状態。

●レジストシフトボタンを押すと同時に、ディスプレイにレジストシフトのメニューが表示されます。

3



例は、[△] を押して、シフトをオンにした場合。

●MODE(モード)のSHIFT(シフト)を選択します。

○シフトと表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、黒い枠を移動させます。
同じ縦列のものなら、[△] [▽] ボタンのどちらを押してもかまいません。

★モードのメニューは、文字が反転するとオンの状態です。

これで、レジストシフトのシフトモードを設定することができました。

エクスプレッションペダルの右フットスイッチを1回押すごとに、レジストナンバーがひとつずつ右方向に移動し、その度にレジストレーションメモリーがパネル上に再現されます。レジストナンバー8まで行くと次は1になります。

操　作　ジャンプモードを選択する場合。

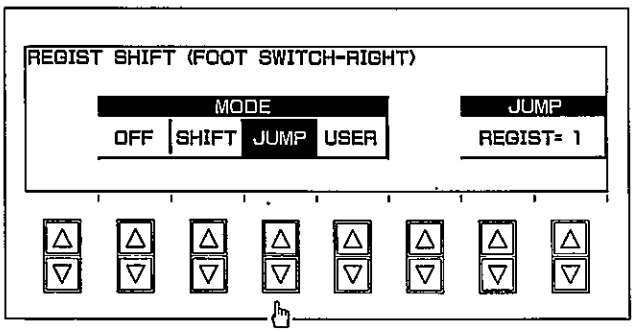
ディスプレイに、レジストシフトのメニューを表示させた後に以下の操作を行います。P146の1、2参照

あらかじめ設定した特定のレジストナンバーにジャンプさせたい場合

↓

ジャンプモードを選択

1



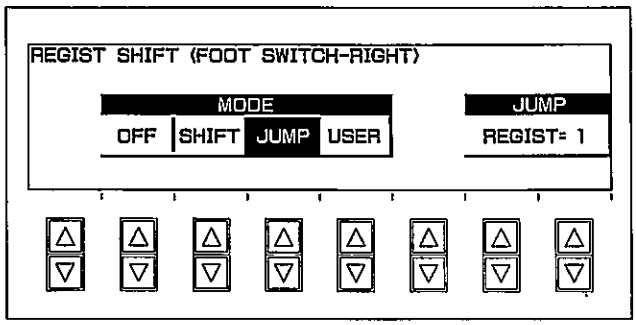
例は、[△] ボタンを押して、ジャンプを選んだ場合。

●MODE（モード）のJUMP（ジャンプ）を選択します。

○ジャンプと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、黒い枠を移動させます。
同じ縦列のものなら、[△] [▽] ボタンのどちらを押してもかまいません。

★モードのメニューは、文字が反転するとオンの状態です。

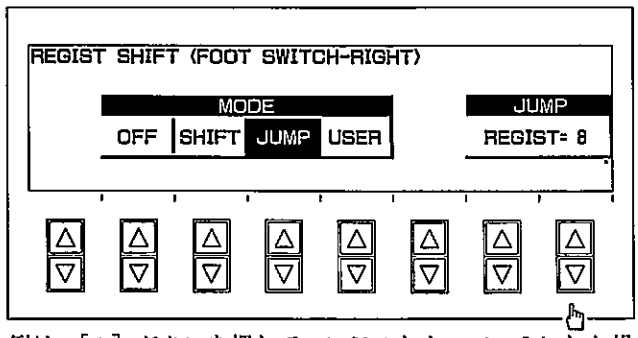
2



例は、ジャンプモードを表示した状態。

●ジャンプモードを選ぶと同時に、ディスプレイ右端にJUMP（ジャンプ）、REGIST（レジスト）という表示が現れます。

3



例は、[△] ボタンを押して、レジストナンバー8にした場合。

●一番右端のデータコントロールボタンの [△] [▽] を使って、ジャンプさせたいレジストナンバーを指定します。

■ [△] ボタンを押すと数字はひとつずつ増え、[▽]ボタンを押すと数字はひとつずつ減ります。レジストナンバー1～8の間で変化しますが、ボタンを一方向に押し続けても数字は巡ります。

■JUMP（ジャンプ）の下の2列分の [△] [▽] ボタンを使うことができます。

これで、レジストシフトのジャンプモードを設定することができました。

エクスプレッションペダルの右フットスイッチを1回押すと、指定したレジストナンバーにジャンプします。指定したレジストレーションメモリーがパネル上に再現されます。

次は、レジストシフトのユーザーモードを選んでみましょう。→P148へ

III. メモリー機能 レジストメモリー

操　作 ユーザーモードを選択する場合。

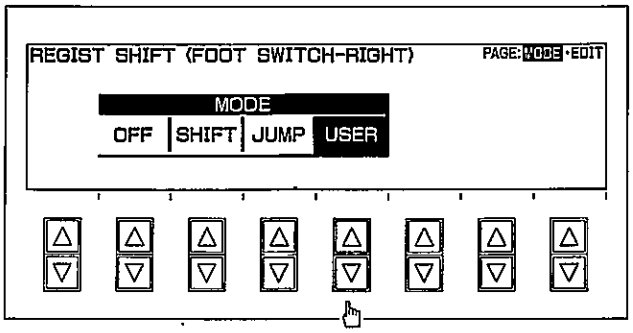
ディスプレイに、レジストシフトのメニューを表示させた後に以下の操作を行います。P146の1、2参照

あらかじめレジストナンバー順を設定しその順番で呼び出したい場合

↓

ユーザーモードを選択

1



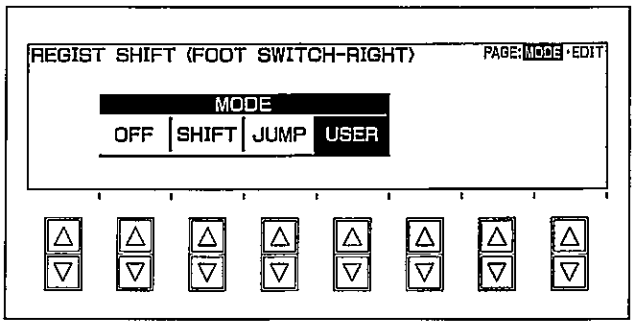
例は、[△]ボタンを押して、ユーザーを選んだ場合。

●MODE（モード）のUSER（ユーザー）を選択します。

○ユーザーと表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、黒い枠を移動させます。
同じ縦列のものなら、[△] [▽] ボタンのどちらを押してもかまいません。

★モードのメニューは、文字が反転するとオンの状態です。

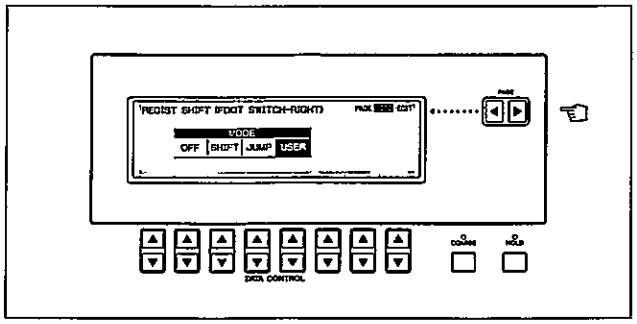
2



例は、ユーザーモードを表示した状態。

●ユーザーモードを選ぶと同時に、ディスプレイ右上にPAGE(ページ）の表示が現れます。

3

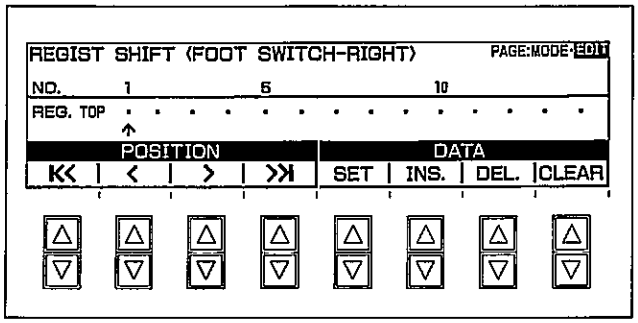


例は、[▷]ボタンを押して、エディットのページにする場合。

●ユーザーモードを使って、レジストナンバーを組替えるために、ページを移動します。

○PAGE（ページ）ボタン［▷］を使って、EDIT（エディット）のページにします。

4



例は、エディットのページを表示している状態。

●ボタンを押すと同時に、エディットのページが表示されます。

これで、レジストナンバーをエディット（編集）することができます。

レジストシフトの順番の設定

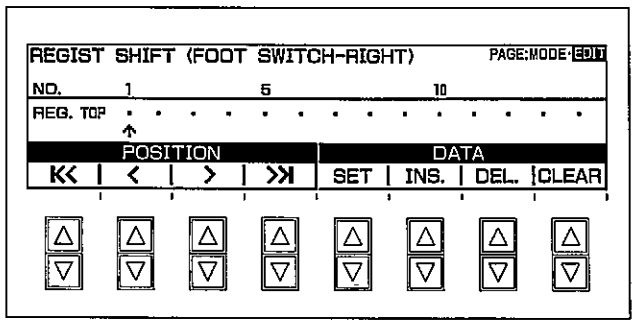
レジストシフトのエディットのメニューを使うと、曲にあわせて、好みのレジストレーションを素早く順番に再現することができ、とても便利です。

レジストシフトのエディットの内容

①レジストナンバー1～8を編集することができます。
②レジストナンバーのひとつずつのセット、付け加え、削除ができます。
③編集したレジストナンバーの全消去ができます。
④エディットするポジションを示す「↑」を左右に移動させることができます。
⑤「↑」をTOPまたは、現在入力されている一番最後のレジストナンバーの位置までジャンプさせることができます。

操　　作 レジストナンバーをセットする場合

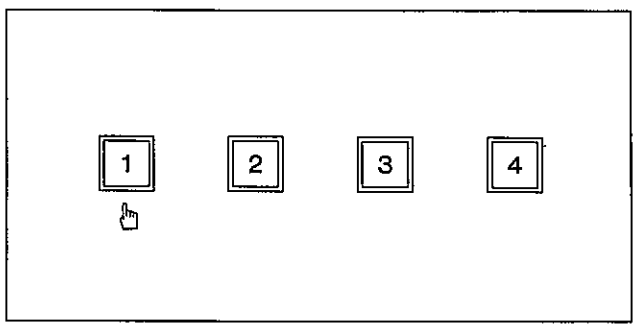
1



例は、No.1にレジストナンバーをセットしたいので何もボタンを押さない場合。

- レジストナンバーのセットしたい位置を決めます。
- 「↑」で示されている位置に、レジストナンバーがセットされます。
- ○POSITION(ポジション)の下の「<」「>」と表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、「↑」を左右に移動させます。
- 「|≪」でTOPに、「≫|」で現在入力されている一番最後のレジストナンバーの次にジャンプします。
- [COARSE] (コース) ボタンを押しながら「<」「>」を押すと10ずつ「↑」が動きます。

2



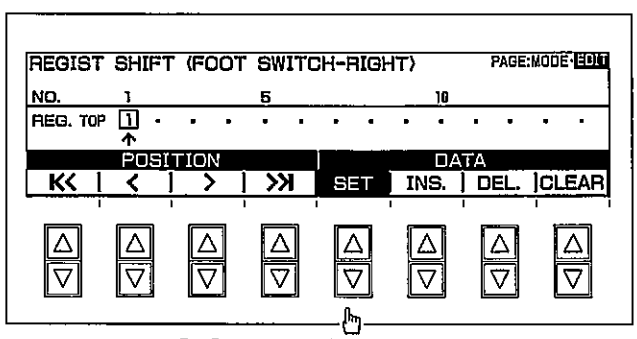
例は、レジストナンバー「1」を押した場合。

○セットしたいレジストナンバーを押します。
(ここでは、レジストナンバー1をセットします)

■レジストナンバーは1～8までどれでもセットできます。

▲現在点灯しているレジストナンバーを「↑」の位置にセットしたい場合は、レジストナンバーを押す必要はありません。

3



例は、セットの [△] ボタンを押した場合。

○DATA (データ) の下のSET (セット) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レジストナンバーをセットします。

■セットボタンを押すごとに、同じレジストナンバーを何度でもセットすることができます。

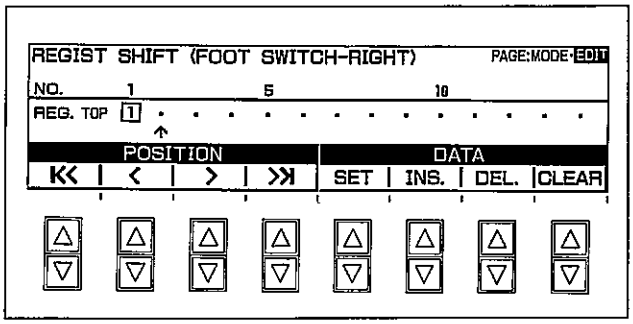
➡ P150へ

※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

1 音色を設定する ➡P16へ → 2 音色をレジストに記憶させる ➡P32へ → 3 音色を変化させる(効果/ボイスエディット) ➡P58へ → 4 変化させた音色を記憶させる ➡P78またはP89へ

P149から

4



例は、↑の左にレジストナンバー1がセットされた状態。

●セットの［△］または［▽］ボタンを押すと同時に、ディスプレイの「↑」の上にレジストナンバーがセットされます。(ここでは、1がセットされています)

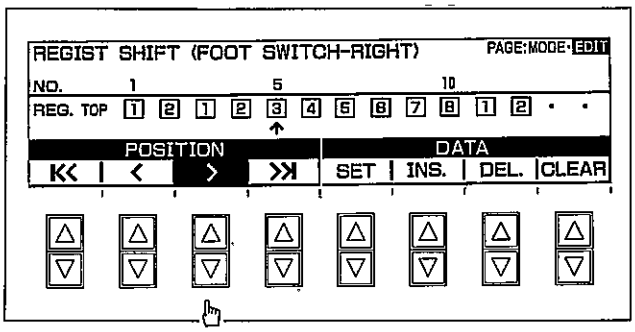
■セットされると、「↑」は自動的に右に移動します。

これで、レジストナンバーがセットされました。

必要に応じて3～4の操作で、レジストナンバーをセットします。最大No.80までセットできます。

操　作 インサートを使って、レジストナンバーを付け加える場合。

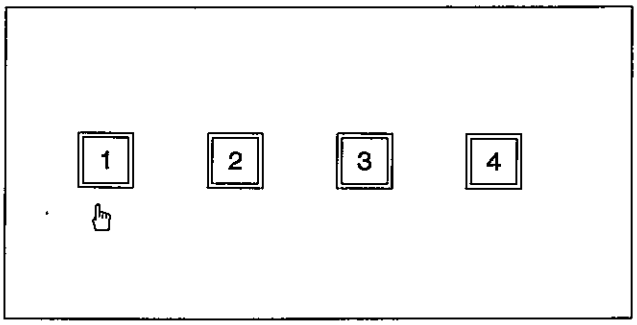
1



例は、「>」の下の［△］ボタンを押して、5番目に移動した場合。

●数多くのレジストナンバーをセットした後で、途中の順番にレジストナンバーを割り込ませます。
●まず、新たに付け加えたいレジストナンバーの位置を決めます。
◎POSITION(ポジション)の下の「<」「>」と表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、「↑」を左右に移動させます。
●ここでは、TOPから5番目に移動させます。
▲No.1以外のデータのないところには「↑」は移動できません。

2

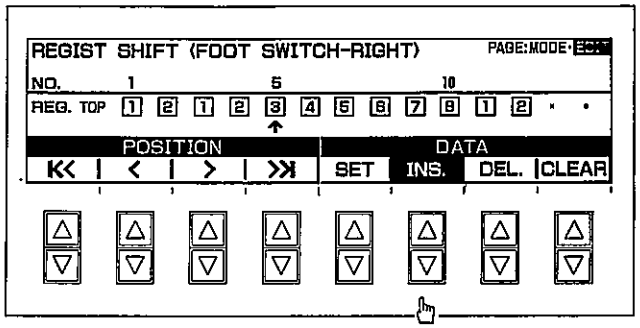


例は、レジストナンバー「1」を押した場合。

◎インサートしたいレジストナンバーを押します。
(ここでは、レジストナンバー1をセットします)

■レジストナンバーは1～8までどれでもインサートできます。
▲現在点灯しているレジストナンバーを「↑」の位置にインサートしたい場合は、レジストナンバーを押す必要はありません。

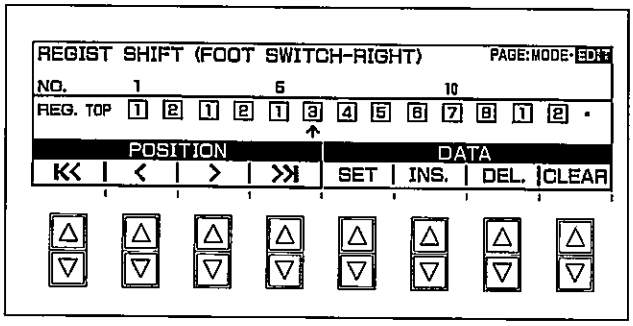
3



例は、インサートの［△］ボタンを押している状態。

○DATA(データ)の下のINS.(インサート)と表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、レジストナンバーを付け加えます。

4



例は、5番目にレジストナンバー「1」が加わった状態。

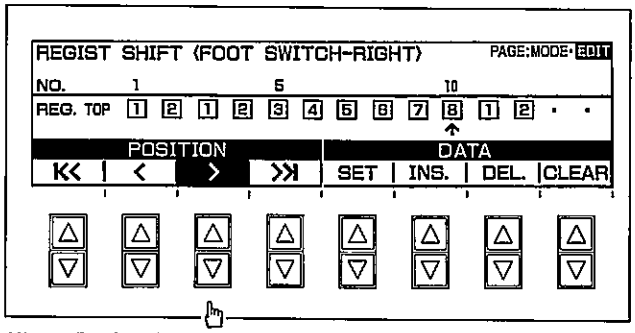
- レジストナンバーボタンを押すと同時に、ディスプレイの「↑」の位置にレジストナンバーが加わり、いままであったナンバーは6番目に移動します。
  (ここでは、5番目に割り込みました)

■レジストナンバーがインサートされると、「↑」は自動的にひとつ右に移動します。

これで、新たにレジストナンバーが付け加えられました。

操　作 デリートを使って、不必要なレジストナンバーを削除する場合。

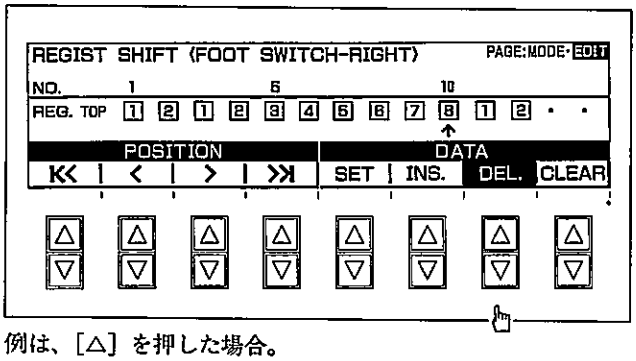
1



例は、「>」を押して「↑」を10番目に移動させた場合。

- まず、必要のないレジストナンバーの下に「↑」を移動させます。
- ○POSITION(ポジション)の下の「<」「>」と表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、「↑」を左右に移動させます。(ここでは、10番目の8を削除します)
- 「|≪」でTOPに、「≫|」でENDにジャンプします。
- [COARSE] (コース)ボタンを押しながら「<」「>」を押すと10ずつ「↑」が動きます。

2



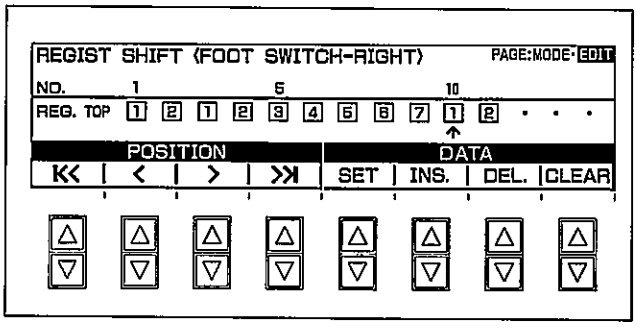
例は、[△] を押した場合。

- DATA(データ)の下のDEL.(デリート) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、不必要なレジストナンバーを削除します。
- ○ [△] または [▽] ボタンを押して、「↑」で示されたレジストナンバーを削除します。

▲「↑」がTOP以外の位置にあることを確認してください。

- TOPに「↑」があるときは、DEL.機能は働きません。
- もしくは「↑」がTOPにあるとDATAの中のCLEAR以外の機能は働きません。

3



例は、「↑」の上のレジストナンバー「8」が削除された状態。
(10番目にあったレジストナンバー「8」が削除)

- デリートの下の [△] ボタンを押すと同時に、「↑」の上のレジストナンバーが削除されます。

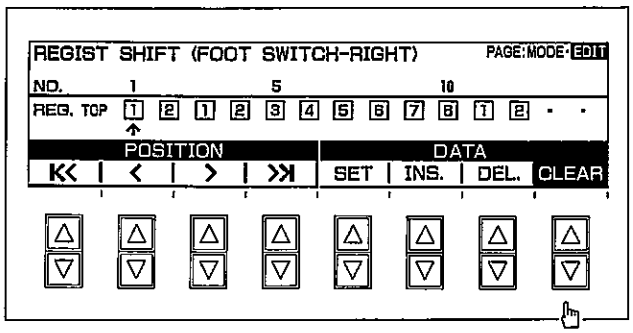
次の項目は➡P152へ

これで、不必要なレジストナンバーが削除されました。

操作 いままでエディットしたレジストナンバーを全部消去する場合。

P151から

1

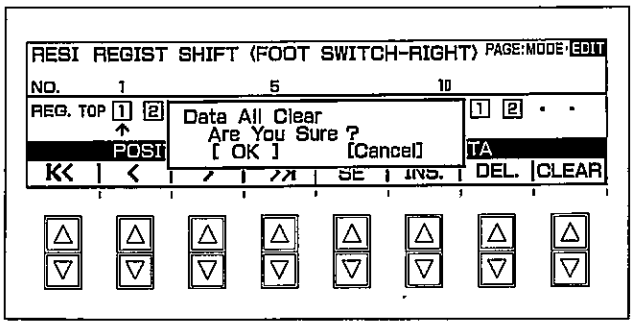


例は、クリアの［△］ボタンを押した場合。

●いままでエディットしたレジストナンバーが全て不必要になった場合に、データを全部消去します。

○DATA（データ）の下のCLEAR（クリア）と表示された同じ縦列の［△］［▽］ボタンを使って、全部のレジストナンバーを消去します。

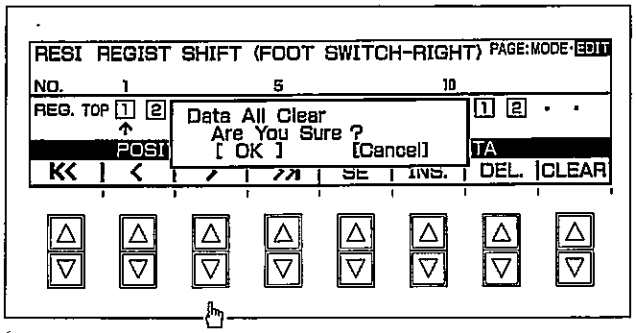
2



例は、メッセージを表示した状態。

●クリアの下の［△］ボタンを押すと同時に、Data All Clear Are You Sure？（データ、オール、クリア、アー、ユー、シュア？）とメッセージが表示され、データ全部を本当に消してもいいですかと尋ねてきます。

3



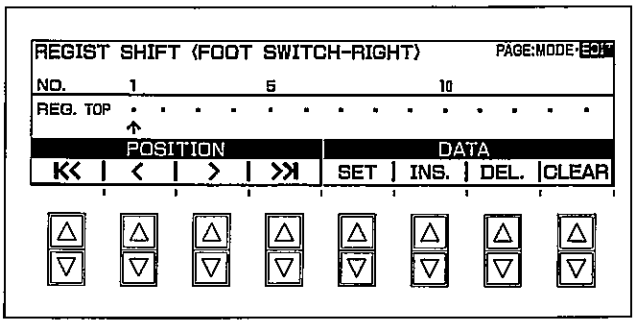
例は、左から3番目の［△］ボタンを押して、OKを選んだ場合。

●本当にデータを消去してもよければ［OK］を、取り消す場合は［Cancel］（キャンセル）を選びます。

○OKを選ぶ場合は、左から3番目または、4番目のデータコントロールボタンの［△］か［▽］を押します。

●キャンセルを選ぶ場合は、右から3番目または、4番目のデータコントロールボタンの［△］か［▽］を押します。

4



例は、全てのデータが消去された状態。

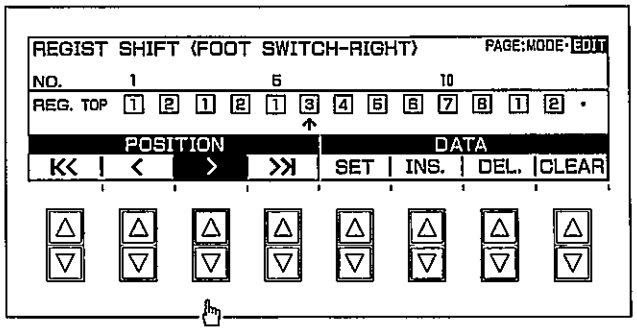
●OKを選択して［△］ボタンを押すと同時にCompletedが表示し、全てのデータが消去され、レジストナンバーが何もない状態になります。

■キャンセルを選択した場合は、クリアボタンを押す前の状態に戻ります。

これで、エディットの全てのデータが消去されました。新たにエディットし直すことができます。

操　作 エディットしたレジストナンバーを再現する場合。

1

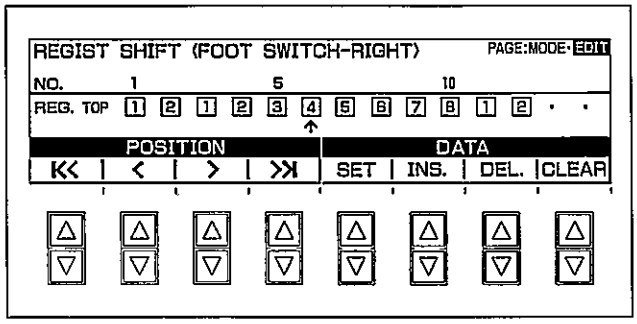


例は、「>」下の[△]ボタンを押して6番目に移動した場合。

○POSITION(ポジション)の下の「<」もしくは「>」と表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、再現したいレジストナンバーの下に「↑」を移動させます。(ここでは、6番目の3の下に移動)

■「↑」を移動させると、その上の番号のレジストレーションが再現されます。

2



例は、右フットスイッチを一度押して、次のレジストレーションを再現させた場合。

●右フットスイッチを押して、次のレジストレーションを再現します。右フットスイッチを押すとディスプレイの「↑」がひとつ右に移動し、その上の番号のレジストレーションが再現されます。

■必要に応じて右フットスイッチを押して、レジストレーションを再現させます。

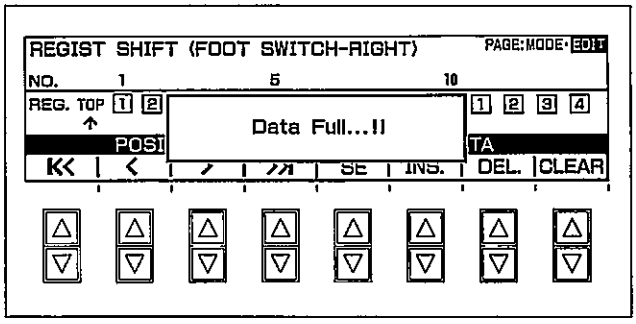
注　意

◆エディットしたレジストレーションの最初から再現したいときは、あらかじめ「↑」をTOPの位置に戻してください。

◆EL-90のフロッピーディスクを読み込み、レジストナンバー9以上のデータがある場合は、数字のかわりに「X」が表示されます。

こんなときは

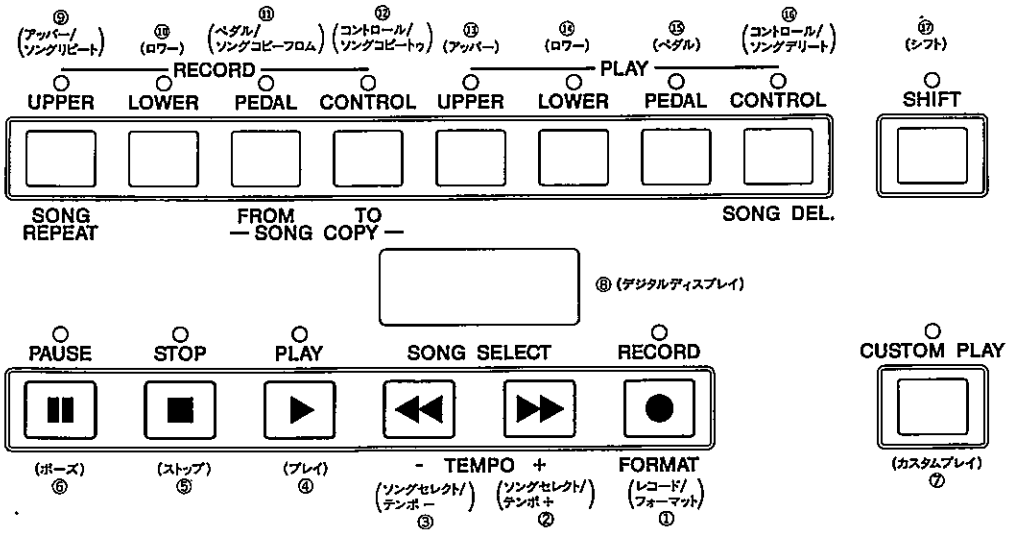
★INS.(インサート)を押して、ディスプレイにData Full...!!(データ、フル!!)と表示された場合。



上記のように表示された場合は、すでにセットされているレジストナンバーが80までいっぱいに詰まっていることをメッセージしています。
新しくレジストナンバーを加えたいときは、不必要なレジストナンバーを削除してから、インサートし直してください。

ミュージックディスクレコーダーについて

ミュージックディスクレコーダー（MDR）の各部の名称



解　　説

①RECORD/FORMAT(**レコード／フォーマット**)：録音を行うとき、まず最初に押すボタンです。また、シフトを押しながらONにすればフロッピーディスクのフォーマットが行える状態になります。
②SONG SELECT/TEMPO+（**ソングセレクト／テンポ+**）：ソングナンバーを進めるときに押します。シフトを押しながら、このボタンを押せば、再生のテンポを早くすることができます。また、再生中に押せば、早送りができます。
③SONG SELECT/TEMPO—（**ソングセレクト／テンポ—**）：ソングナンバーを後退させるときに押します。シフトを押しながらこのボタンを押せば、再生のテンポを遅くすることができます。また、再生中に押せば早戻しができます。
④PLAY（**プレイ**）：ストップ状態のときに押せば、レジストレーションの送信と演奏の再生がスタートします。レコードをＯＮにした後であれば、レジストレーションの受信と演奏の録音がスタートします。
⑤STOP（**ストップ**）：録音や再生をストップさせるときに押すボタンです。
⑥PAUSE（**ポーズ**）：再生中にこのボタンを押せば、再生を一時的に停止させることができます。
⑦CUSTOM PLAY（**カスタムプレイ**）：演奏のみの再生または録音がスタートします。
⑧**デジタルディスプレイ**：ストップ時にはソングナンバー、録音時にはメモリー残量、再生時には時間を表示します。その他、現在の状態を示す記号なども表示します。

レコードセクション

⑨UPPER/SONG REPEAT(**アッパー／ソングリピート**)：録音時にこのボタンがONになっていれば、上鍵盤の演奏が録音されます。また、シフトを押しながらONにすれば、リピート再生が行えるようになります。
⑩LOWER（**ロワー**）：録音時にこのボタンがONになっていれば、下鍵盤の演奏が録音されます。
⑪PEDAL/SONG COPY FROM（**ペダル／ソングコピーフロム**）：録音時にこのボタンがONになっていれば、ペダル鍵盤の演奏が録音されます。また、シフトを押しながらONにすれば、コピー元のソングナンバーが選択できます。
⑫CONTROL/SONG COPY TO(**コントロール／ソングコピートゥ**)：録音時にこのボタンがONになっていれば、エクスプレッションペダルなどのデータが記録されます。また、シフトを押しながらONにすれば、コピー先のソングナンバーが選択できます。

プレイセクション

⑬UPPER(**アッパー**)：再生時または録音時にこのボタンがONになっていれば、録音した上鍵盤の演奏が再生されます。

⑭LOWRE(ロワー)：再生時または録音時にこのボタンがONになっていれば、録音した下鍵盤の演奏が再生されます。
⑮PEDAL(ペダル)：再生時または録音時にこのボタンがONになっていれば、録音したペダル鍵盤の演奏が再生されます。
⑯CONTROL/SONG DEL.(コントロール/ソングデリート)：再生時または録音時にこのボタンがONになっいれば、記録したエクスプレッションペダルなどのデータが再現されます。また、シフトを押しながらONにすれば、ソングの削除が行えるようになります。
⑰SHIFT(シフト)：このボタンを押している間は、各ボタンの下に表示されている緑色の文字の機能に切り替わります。

デジタルディスプレイの表示の意味を知りましょう。

誤った操作を行ったときやなんらかのエラーが生じた場合は、デジタルディスプレイに下表のような記号が表示されます。表示の意味を理解して、対処してください。

表示	表示の意味と対処方法
InSt	フロッピーディスクが装着されていません。フロッピーディスクを装着してください。
Fort	装着したフロッピーディスクは、まだフォーマットされていません。フォーマットしてください。
Prot	①フロッピーディスクが記録不可状態になっているため、録音、ソングコピー、ソングデリートが行えません。フロッピーディスクのプロテクトタブを記録可能状態にセットし直してください。 ②コピープロテクトのかかったフロッピーディスクを使っているとき、次の二つの場合にこのメッセージが表示されます。1．録音やソングコピー、ソングデリートを行おうとした場合。2．他のフロッピーディスクへのコピーを行おうとした場合。このような場合は、コピープロテクトを解除して、操作をやり直してください。
FuLL	①メモリー残量がなくなったため、録音、ソングコピーが行えません。別のフロッピーディスクを装着してください。 ②全てのソングナンバーにデータが記録されているため、ソングコピーが行えません。ストップを押して、不要なソングを削除してください。 ③パート録音を行おうとしたとき、メモリー残量が不足していると、このメッセージが表示されます。
EPtY	全てのソングナンバーにデータが記録されていないため、ソングコピーが行えません。ストップを押して、データを記録しているフロッピーディスクを装着してソングコピーをし直してください。
-out	録音/再生中などにフロッピーディスクを取り出したため、エラーになりました。ストップを押し、フロッピーディスクを装着して操作をやり直してください。
dISc	このエレクトーンでは再生できないフロッピーディスクが装着されています。ストップを押し、適切なフロッピーディスクを装着してください。
LoSt	非常に多くのデータを録音しようとしたため、録音できませんでした。ストップを押し、録音し直してください。
bAd	フロッピーディスクに不良があるため、フォーマットできません。ストップを押し、別のフロッピーディスクを装着してフォーマットし直してください。
Eror	内部通信になんらかのエラーがありました。ストップを押して、操作をやり直してください。
cF09	MDRのメモリー（RAM）になんらかのエラーがありました。ストップを押し、電源を入れ直してください。電源を入れ直しても、同じメッセージが表示される場合は故障ですので、販売店またはお近くのサービスセンターまでご連絡ください。
--01	すでにデータが記録されているソングナンバーに録音しようとしたため、そのソングナンバーの左に「--」が表示されました。ストップを押し、別のソングナンバーを選び録音し直してください。
Pr01	プロテクトのかかったフロッピーディスクを使っていることを示しています。下2桁がソングナンバーを示しています。
oooo	違う機種のボイスディスクが挿入されました。正しいフロッピーディスクを挿入してください。
IrrE	ボイスディスクのフォーマットが違っています。正しいフロッピーディスクを挿入してください。

MDRのできること(MDRの機能)

★レジストレーションのデータをフロッピーディスクに記録させることができます。
★エレクトーン演奏の録音と再生が行えます。
●フロッピーディスクをフォーマット(初期化)することができます。➡P160
●レジストレーションだけを記録することができます。➡P162
●1枚のフロッピーディスクに40曲まで演奏を録音することができます。➡P165
●エレクトーン演奏の録音やレジストレーションデータを記録することができます。➡P165
●エレクトーン演奏の録音を途中で中断して、最初から録音し直すことができます。➡P167
●上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤の演奏をそれぞれ別に録音できるほか、エクスプレッションペダルやレジストレーションメモリーの切り替えを記録することができます。➡P168
●フロッピーディスクのメモリー残量をデジタルディスプレイで確認することができます。➡P176
●録音した曲を再生することができます。➡P177
●再生を途中でストップすることができます。➡P178
●レジストレーションデータは再生させずに、演奏だけを再生することができます。➡P178
●再生中に一時停止することができます。➡P179
●再生中に5倍の早さで早送りまたは、早戻しをすることができます。➡P179
●録音したパートの中から、特定のパートだけを再生することができます。➡P180
●フロッピーディスクに録音した全ての曲または、特定の1曲だけを繰り返し再生することができます。➡P181
●録音した曲のテンポを50～200%の範囲で変えることができます。➡P183
●テンポ変更後、録音したときのテンポに戻すことができます。➡P183
●すでに録音した曲を別のソングナンバーにコピーすることができます。➡P184
●フロッピーディスクに録音してある不要になった曲を削除することができます。➡P186

MDRの基本的な操作手順

付属および市販の3.5インチ2DD、または2HDフロッピーディスクを挿入口に挿入します。

フォーマット	録　音	再　生
エレクトーン演奏の録音・再生ができるよう、フロッピーディスクに「フォーマット(初期化)」という処置を施します。	エレクトーン演奏を各パートごとにそれぞれ記録できます。	録音したエレクトーンの演奏を各パートごとにそれぞれ再生できます。

フォーマット

1. [SHIFT](シフト)ボタンを押しながら、[RECORD/FORMAT](レコード/フォーマット)ボタンを押す。
→ 2. [RECORD/FORMAT](レコード/フォーマット)ボタンを押す。
→ 3. デジタルディスプレイ表示が01になったら終了。

録　音

1. [RECORD/FORMAT](レコード/フォーマット)ボタンを押す。
➡ 2. [PLAY](プレイ)ボタンを押す。
➡ 3. 最初に使うレジストレーションのナンバーボタンを押して、演奏開始。
➡ 4. 演奏が終了したら、[STOP](ストップ)ボタンを押す。

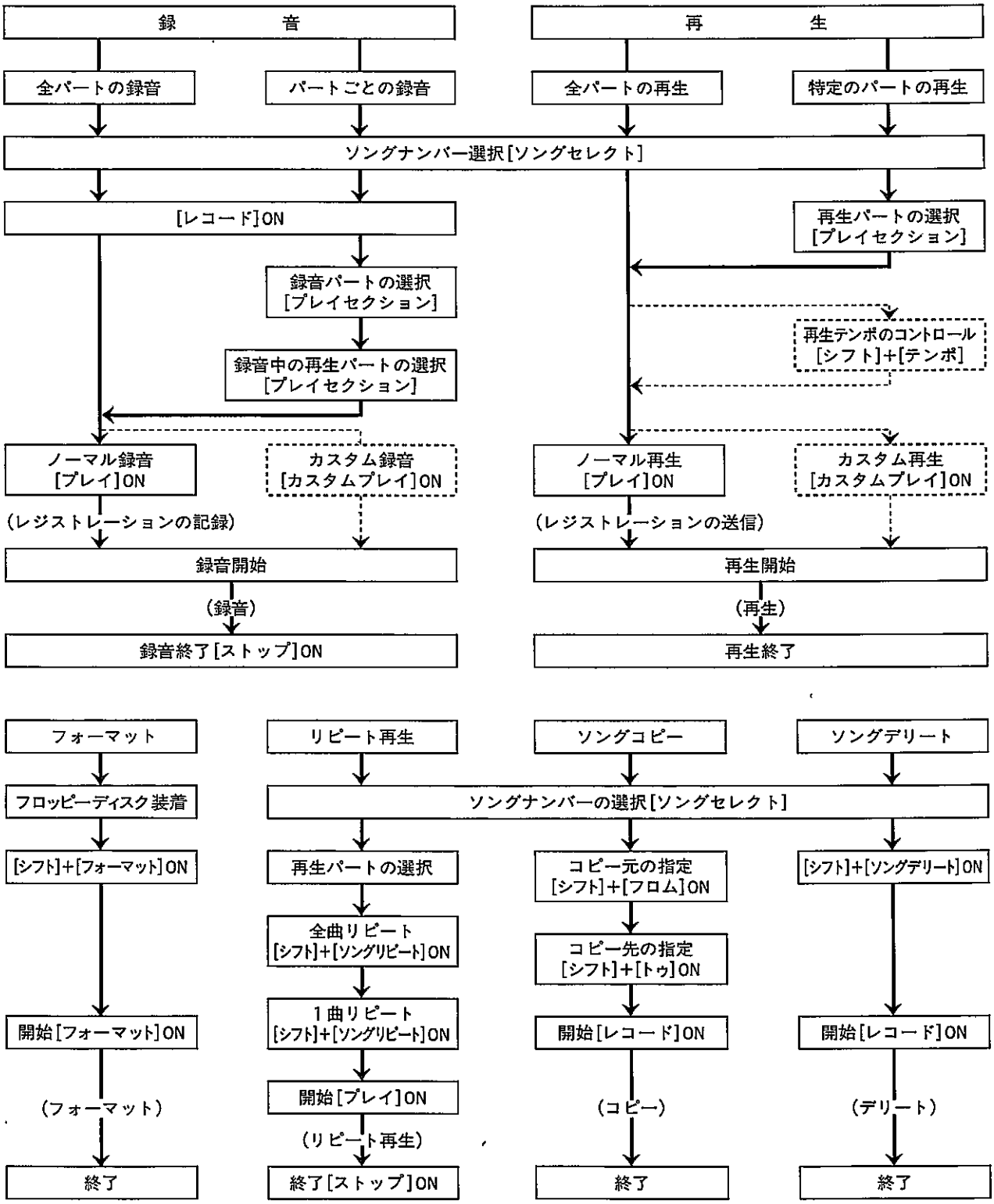
再　生

[PLAY](プレイ)ボタンを押す。

操作チャート

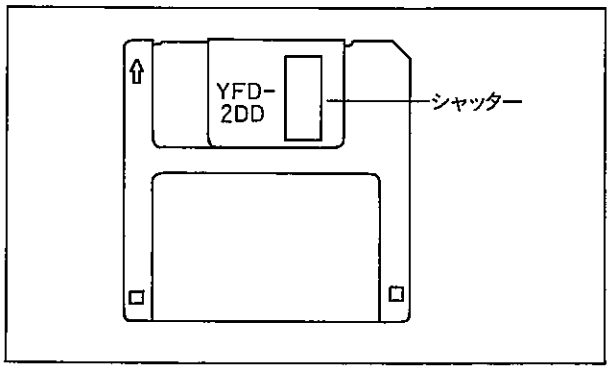
解　説

基本的な機能である録音と再生は、全パートまたはパートごと(再生ではマイナスワン再生)に使い分けることができます。そして、フロッピーディスクのフォーマットや、録音した曲を自由に編集できるリピート再生、ソングコピー、ソングデリートなど簡単な操作で高度な機能が得られます。



フロッピーディスクについて

フロッピーディスクの規格について



EL-70で録音・再生に使用できるフロッピーディスクは、両面倍密度倍トラック（2DDまたは2HD）の3.5インチフロッピーディスク（推奨品：ヤマハ・YFD-2DDまたはYFD-2HD）です。

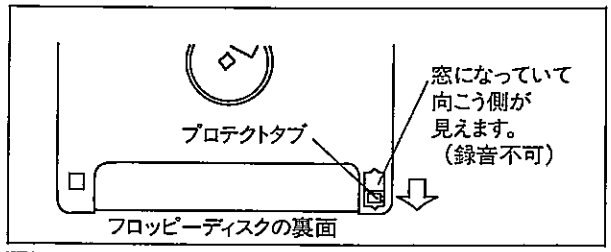
フロッピーディスクの取り扱いと保管について

フロッピーディスクのなかには、情報を記憶する磁性体が入っていますので、その取り扱いや保管では、次の点に注意してください。

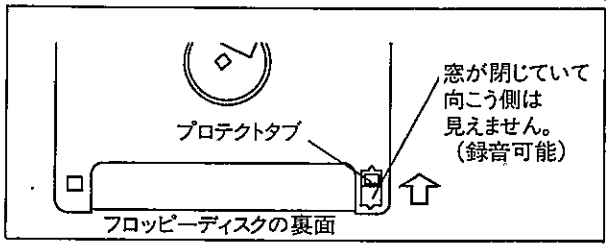
◆磁気を帯びたもの（テレビの上、磁石など）には絶対に近づけないでください。
◆シャッターを開けたり磁性体に手を触れたりしないでください。
◆差し込み口の先端を堅いものでこすったり、傷を付けないようにしてください。
◆内部に水やホコリが入らないよう注意してください。
◆保管する場合は、過度な温度や湿気に注意してください。
◆必ず、専用のケースに入れて保管してください。
◆持ち運ぶ際も、市販の専用のケースに入れてお使いください。まれに、衣類などの静電気によってフロッピーディスクの情報が消えてしまうことがあります。
◆シャッターが上下に開いているような変形したフロッピーディスクは使用しないでください。MDRが壊れたり、フロッピーディスクが取り出せなくなることがあります。
◆大切な情報を記憶させたフロッピーディスクは、万一のトラブルに備えて、他のフロッピーディスクにも情報を記憶させて、予備のフロッピーディスクをつくるようにしましょう。

録音内容の保護について

大切な録音内容を誤って消さない為に



●フロッピーディスクのプロテクトタブを図の様にスライドしておくと、再録音ができなくなります。この状態を「プロテクト」といい、再生のみできるようになります。

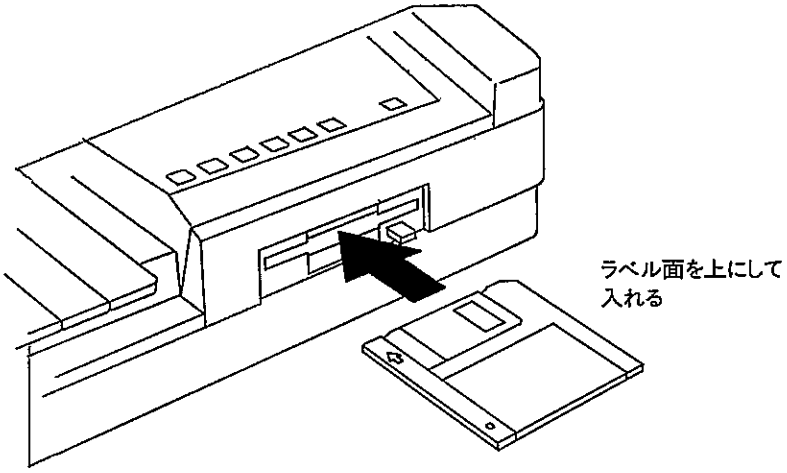


再び録音したい場合は
●プロテクトタブを戻せば、再び録音できます。

フロッピーディスクの出し入れ

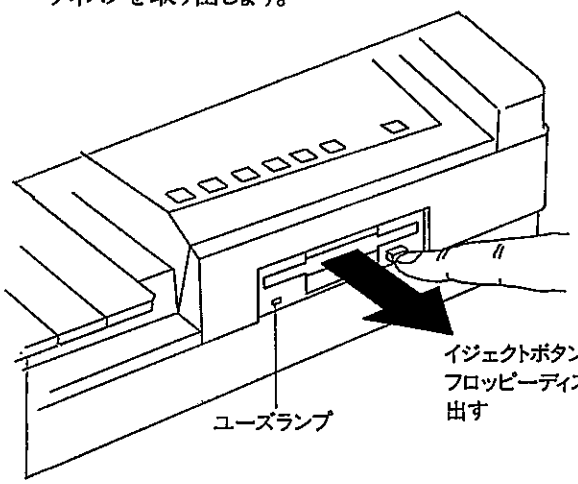
1. 入れかた

図のようにラベル面を上にし、「カチャ」と音がするまでしっかり入れます。



2. 取り出しかた

ランプが消えていることを確認した上で、イジェクトボタンを押して、
ディスクを取り出します。

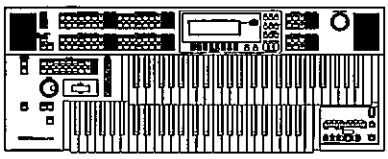


※録音や再生中は、絶対にフロッピーディスクを取り出さないで下さい。ユーズランプが点灯している時にフロッピーディスクを取り出すと、録音内容が壊れる場合があります。

注　　意

◆イジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認し、取り出してください。
◆イジェクトボタンを中途半端に押したり、あわてて押すと、取り出し機構が正常に作動せず、フロッピーディスクが途中でひっかかり、取り出せなくなる場合があります。また、無理にフロッピーディスクを取り出そうとすると、ディスクやMDR本体の故障の原因となります。
◆イジェクトボタンが中途半端な状態になったり、フロッピーディスクが完全に出ない場合は、もう一度イジェクトボタンをしっかり押しなおすか、またはフロッピーディスクをMDRに完全に押し込んで、再度イジェクトボタンをしっかりと正確に押しなおして、取り出してください。

いろいろな録音のしかた



▲操作部分

フロッピーディスクをフォーマット（初期化）する

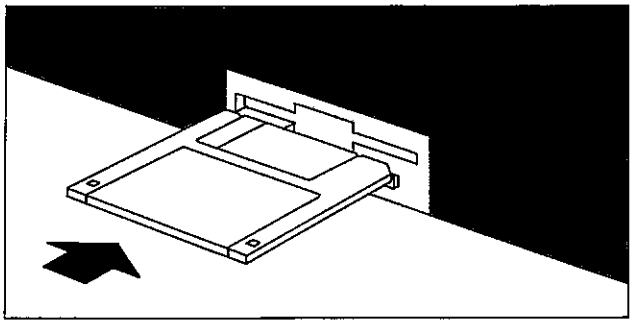
付属および市販のフロッピーディスクは、そのままの状態では使用できません。
「フォーマット（初期化）」という処置を施して初めて使用することができます。

機　　能

未初期化状態のフロッピーディスクを「フォーマット（初期化）」という処置を施すことによって、MDRでエレクトーンの演奏を録音・再生できるようになります。

操　　作

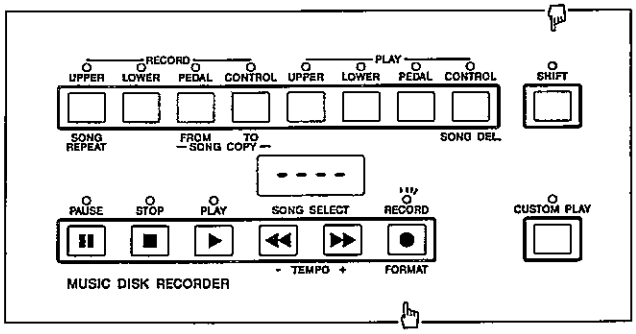
1



⊙フォーマットしたいフロッピーディスクを装着します。

■未使用の3.5インチ2DD、または2HDフロッピーディスクを表を上にして、カチャッという音がするまで水平に挿入してください。

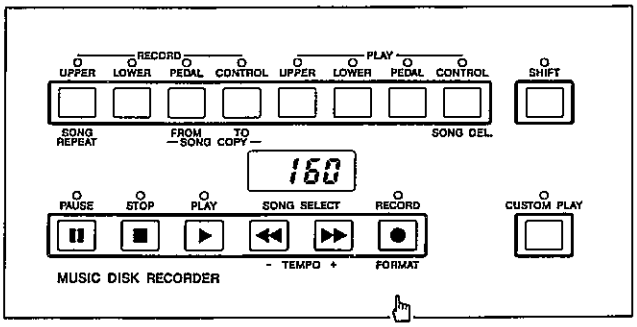
2



⊙［SHIFT］（シフト）ボタンを押しながら、［RECORD/FORMAT］（レコード／フォーマット）ボタンを押します。

■デジタルディスプレイに［----］が表示され、フォーマットが行える状態になったことを示します。そのとき、レコード／フォーマットの緑(グリーン)のランプが点滅を開始します。

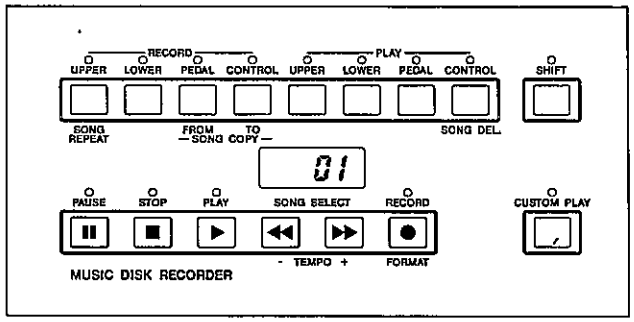
3



⊙レコード／フォーマットボタンを押します。

■レコード／フォーマットのグリーンランプが点滅から点灯に変わり、フォーマットが開始されます。このとき、デジタルディスプレイには［160］が表示され、その後［001］までカウントダウンしていきます。

↓
4



●フォーマットが終わると同時に、[RECORD/FORMAT](レコード／フォーマット）ボタンの上のランプが消え、デジタルディスプレイには、ソングナンバーが表示されます。

これで、MDR用のフロッピーディスクができあがりました。演奏の録音と再生をお楽しみください。

注　意

◆MDR用としてつくり変えていないフロッピーディスクを装着して操作を行おうとすると、デジタルディスプレイに「Fort」が表示され、フォーマットを行うように促します。

◆フロッピーディスクのプロテクトタブは、録音可能状態のままにしておいてください。

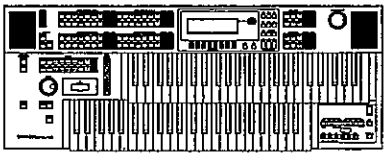
◆録音済みのフロッピーディスクに誤ってフォーマットの操作を行うと、すでに記録されていたデータが失われてしまいますので、フォーマットするフロッピーディスクがデータを記録していないかどうかを確かめた上で、フォーマットしてください。RECORDボタンを押したときに、[——05]のように、ソングナンバーの左に［——］があれば、録音済みです。

◆レジストレーションメニューディスク、ボイスディスクはフォーマットできません。

補　足

◆2HDのフロッピーディスクは、2DDのフロッピーディスクより、記憶できる情報量が多くなります。ひとつのソングナンバーに多くの情報を入れたいときには、2HDのフロッピーディスクの方が適しています。なお、ソングナンバーの数は、どちらも40までしか入りません。

レジストレーションデータの記録



▲操作部分

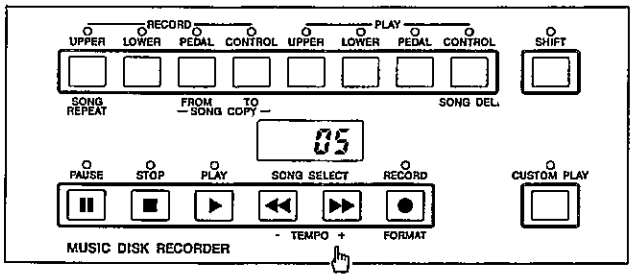
機　　能

エレクトーンのレジストレーションメモリーボタンに記録させたレジストレーションデータを一括して、フロッピーディスクに移す（記録させる）ことができます。

操　　作

[M./TO DISK] ボタンを使ってレジストレーションのデータをフロッピーディスクに記憶させたい場合

1

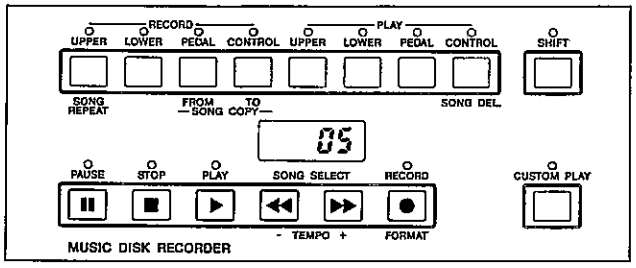


例は、[▷▷] ボタンを押してソングナンバー5を選んだ場合。

●レジストレーションデータを記録したいソングナンバーを選びます。

○SONG SELECT（ソングセレクト）の[◁◁] [▷▷]ボタンを使って、ソングナンバーを選びます。

2



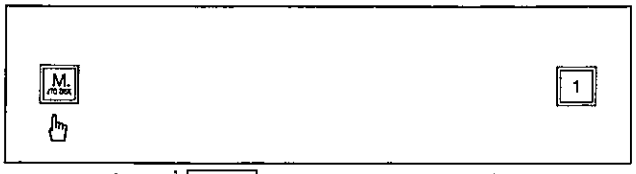
○MDRの [RECORD/FORMAT]（レコード／フォーマット）ボタンを押しながら、エレクトーンの上鍵盤の下にある [M./TO DISK]（メモリー）ボタンを押します。

●まずレコード／フォーマットボタンを押します。

■選択したソングナンバーになんらかのデータが記録されている場合はソングナンバーの左に「——05」が表され点滅します。別のソングナンバーを選択してください。

▲メモリーボタンを押すまで、レコード／フォーマットボタンは押したままにします。

3



○エレクトーンの上鍵盤の下にある[M./TO/DISK]（メモリー）ボタンを押します。

●ディスプレイの[----]は〝記録中です〟という意味です。

これで、エレクトーンのレジストレーションのデータがフロッピーディスクに記録されました。

補　　足

MDRを使用して演奏中にレジストレーションの入れ替えを行う場合

(1)**レジストレーションにユーザーボイス、ユーザーフルートボイスを使用しない場合、**
MDRの「プレイ」ボタンの操作にてレジストレーションの入れ替えができます。

(2)**レジストレーションにユーザーボイス、ユーザーフルートボイスを使用したい場合、**
①ユーザーボイス、ユーザーフルートボイスを最初に演奏するレジストレーションのユーザーエリアに登録してください。
②レジストレーションの入れ替えは、MDRの「シフト」を押しながら「カスタムプレイ」ボタンを押して下さい。

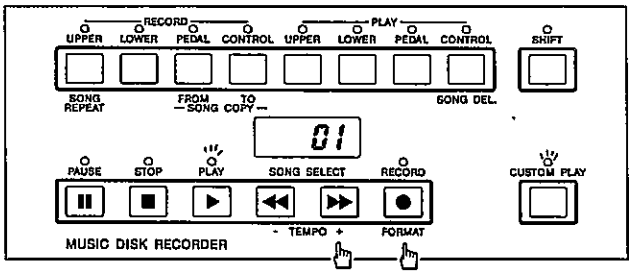
注　　意

◆ソングナンバーを選んでレジストレーションを記録させるときなど、新たにデータを記録させる場合は、必ずデジタルディスプレイの表示を確認してください。
デジタルディスプレイに「——05」が表示され点滅しているにもかかわらず、そのまま新しいデータを記録すると、以前に記録されていたデータが消えてしまいますので、注意してください。

操　作

MDRのボタンだけを使って、レジストレーションのデータをフロッピーディスクに記録したい場合

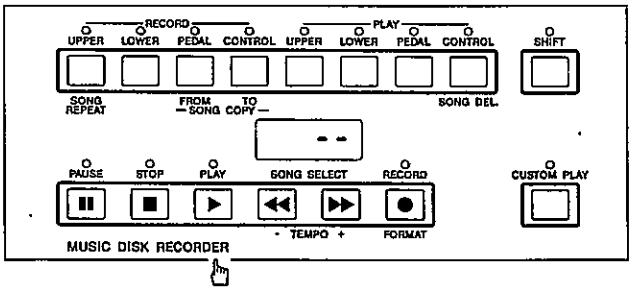
1



例は、[▷▷] ボタンを押してソングナンバー1を選んだ後に、レコード／フォーマットボタンを押した場合。

○SONG SELECT(ソングセレクト)の[◁◁][▷▷]ボタンを使って、ソングナンバーを選びます。
○RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押します。
■選択したソングナンバーになんらかのデータが記録されている場合は、ソングナンバーの左に「——01」が表示され点滅します。その曲に記録したいときはRECORD/FORMAT(レコード／フォーマット)ボタンを押します。
○PLAY(プレイ)ボタンが点滅します。

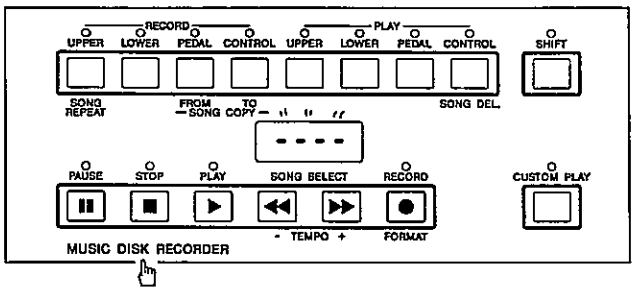
2



○PLAY(プレイ)ボタンを押します。

■デジタルディスプレイの「—」が左から右へ走行を始め、レジストレーションのデータが記録されます。

3



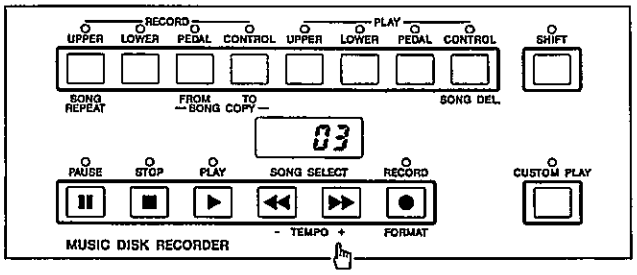
○デジタルディスプレイの「—」が走行を始めたら、STOP(ストップ) ボタンを押します。

■ストップボタンを押すと同時に、デジタルディスプレイに表示された [-----] が点滅を始め、レジスーションのデータが記録されます。終了すると自動的にストップします。

これで、エレクトーンのレジストレーションのデータがフロッピーディスクに記録されました。次に、フロッピーディスクに記録したレジストレーションをエレクトーンに読み込ませます。

フロッピーディスクに記録したレジストレーションをエレクトーンに読み込ませる場合

1

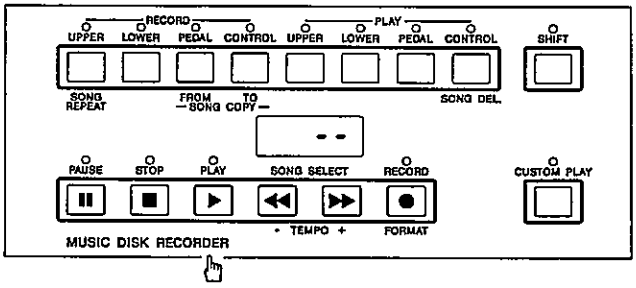


●レジストレーションデータを記録したソングナンバーを選びます。

○SONG SELECT(ソングセレクト)の[◁◁][▷▷]ボタンを使って、ソングナンバーを選びます。

例は、[▷▷] ボタンを押してソングナンバー3を選んだ場合。

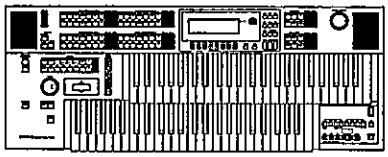
2



○次に、PLAY(プレイ)ボタンを押します。
■デジタルディスプレイの「—」が右から左に走行し、記録したレジストレーションのデータがエレクトーンに読み込まれます。終了すると、ストップ状態に戻り、レジストレーションのデータが使用できます。
▲レジストレーションデータの読み込み時、リズムがスタートしていた場合リズムプログラムでつくったデータは読み込まれません。

これで、フロッピーディスクに記録していたレジストレーションのデータがエレクトーンに移りました。

レジストレーションのデータだけを差し替える



▲操作部分

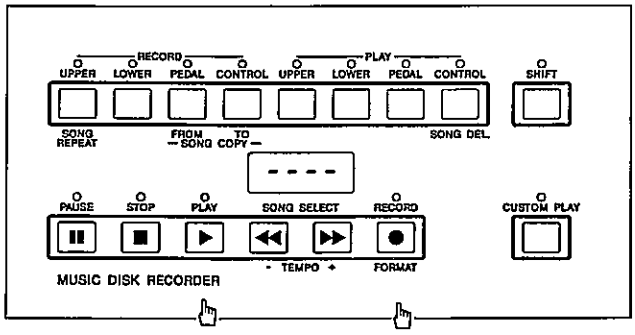
機能

録音を行った後、演奏データはそのままにして、レジストレーションのデータだけを一括して差し替えることができます。

操作

1 あらかじめ、新しく差し替えたいレジストレーションのデータをレジストレーションメモリーボタンに記録させておきます。

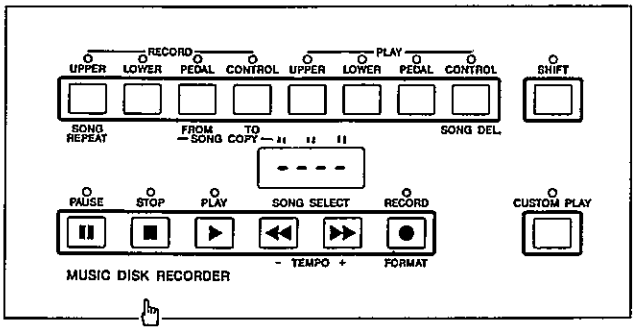
2



●差し替えを行いたいソングナンバーを選び、RECORD/FORMAT(レコード/フォーマット)ボタンを2回押し、次にPLAY(プレイ)ボタンを押します。

●デジタルディスプレイの「—」が走行し、前に記録したレジストレーションのデータが消去され、新たにレジストレーションのデータが記録されます。

3



●デジタルディスプレイの「—」が走行を始めたら、STOP(ストップ)ボタンを押します。

■ストップボタンを押すと同時に、デジタルディスプレイに表示された[----]が点滅を始め、レジストレーションのデータが記録されます。終了すると自動的にストップします。

これで、レジストレーションのデータだけの差し替えができました。

補足

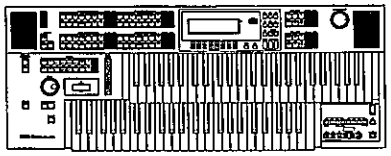
◆レジストレーションデータの差し替えは、レジストレーションを記録させるのと同様に、現在エレクトーンのレジストレーションメモリーボタンに記録させている全てのデータが一括して差し替えられます。

◆P162の操作([M./TO DISK]ボタンを使う操作)をしても、レジストレーションのデータの差し替えをすることができます。その際、ソングナンバーは、差し替えを行いたい番号を選んでください。

注意

◆データを記録させたフロッピーディスクは、ラジオやテレビなど磁気が発生するものには近づけないようにしてください。
フロッピーディスクは、カセットテープのように磁気によってデータを記録させているため、他から磁気の影響を受けると、正確にデータを再現できなくなる恐れがあります。

演奏を録音する



▲操作部分

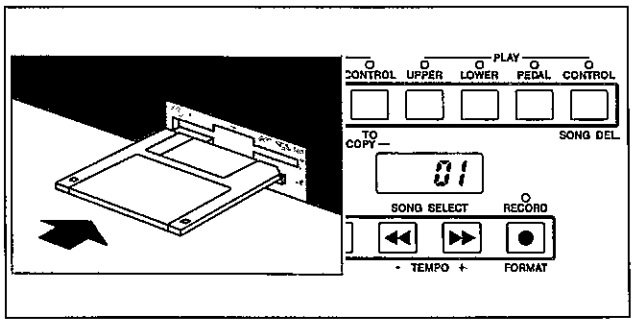
機　　能

通常のエレクトーン演奏の録音やレジストレーションのデータの記録が行えます。

操　　作 ソングナンバー2に録音する場合。

1 演奏に使用したいレジストレーションを、エレクトーンのレジストレーションメモリーに必要なだけ記憶させ、曲の先頭で使うレジストレーションをパネルにセットしてください。

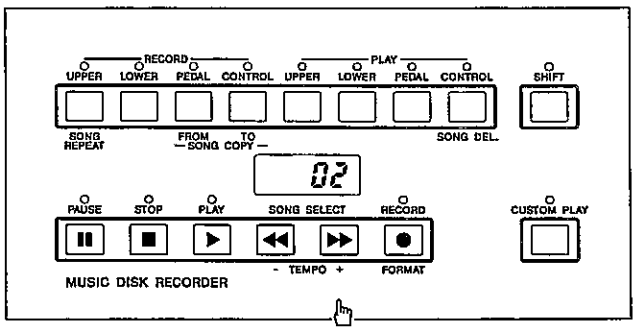
2



○フォーマット済みのフロッピーディスクを装着します。

■装着後、デジタルディスプレイには［ 01］が表示され、今ソングナンバー1番が選ばれていることを示します。

3

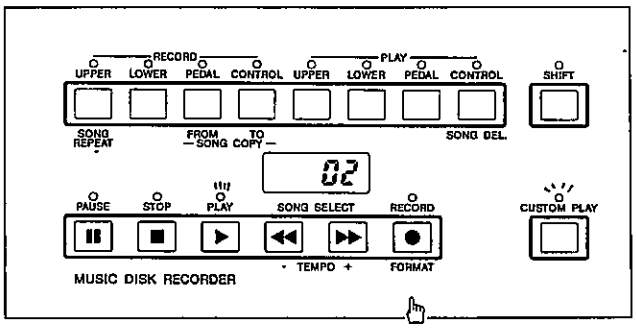


●SONG SELECT（ソングセレクト）の［◁◁］［▷▷］ボタンを使って、録音したいソングナンバーを選びます。

■ソングナンバーは1～40番まであり、ソングセレクトボタンを押すことによって、デジタルディスプレイに表示されるソングナンバーを自由に選ぶことができます。

例は、［▷▷］ボタンを押してソングナンバー2を選んだ場合。

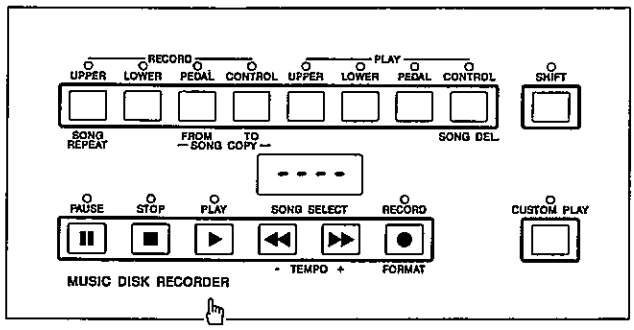
4



●RECORD/FORMAT(レコード／フォーマット）ボタンを押します。

■レコード／フォーマットランプが点灯し、録音が行える状態になったことを示します。この時、PLAY（プレイ）ランプとCUSTOM PLAY（カスタムプレイ）ランプは赤く点滅し始めます。

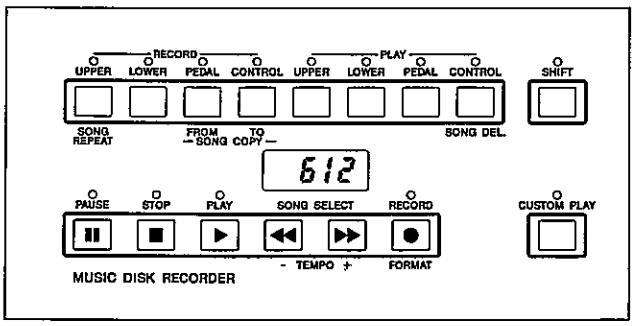
5



○PLAY(プレイ)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では［—］が左から右へ走行します。これは、現在エレクトーンが記憶しているレジストレーションのデータがディスクに記録されていることを示します。

6

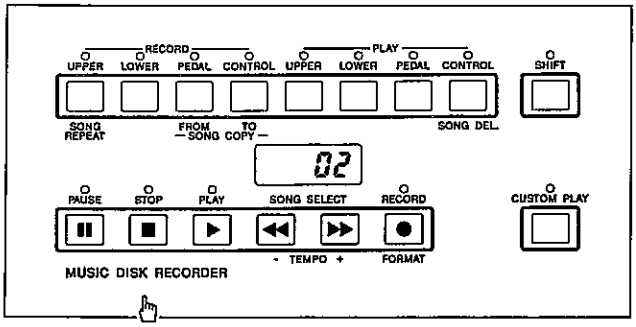


○デジタルディスプレイに数字が表示されたら、最初に使うレジストレーションメモリーのナンバーボタンを押して演奏を開始します。

■レジストレーションの記録が終了すると、メモリー残量を示す数字が表示されますから、エレクトーン演奏を開始してください。

例は、メモリー残量が612の場合。

7



○演奏が終了したら、STOP(ストップ)ボタンを押します。

■ストップボタンを押すと、RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）とPLAY(プレイ）の赤ランプが消え、ストップ状態に戻ります。

これで、通常の状態でのエレクトーン演奏が録音できました。

操作ポイント

●通常の状態の録音では、エレクトーンが記憶しているレジストレーションデータを、録音開始時に記録するようになっています。

こんなときは

●デジタルディスプレイのメモリー残量が［ 008］以下になると、残量表示が点滅を始め、注意を促します。［ 000］になる前に、録音をストップさせてください。

●選択したソングナンバーにすでにデータが記録されている場合は、デジタルディスプレイの上二桁に［——］が表示され、ソングナンバーとともに赤く点滅して注意を促します。
・録音を中止：STOP（ストップ）ボタンを押す。
・別のソングナンバーに録音：SONG SELECT（ソングセレクト）の［◁◁］または［▷▷］ボタンを押して、ソングナンバーを変更する。
・現在のソングナンバーに録音：もう一度RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押すと、レコード／フォーマットランプが赤く点灯し、録音が行えるようになります。

補　足

●ソングナンバーを選ぶときのSONG SELECT（ソングセレクト）ボタンの操作方法は、
・［▷▷］：1回押すごとに、ソングナンバーが進みます。
・［◁◁］：1回押すごとに、ソングナンバーが減っていきます。
また、ボタンを長く押しつづけると、離すまで連続的にソングナンバーが変化していきます。

●RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押すと、演奏によって録音されるパートが、レコードセクションの赤ランプの点灯によって示されます。電源を入れた後、そのままの状態では、UPPER（アッパー）～CONTROL（コントロール）のランプがすべて赤く点灯しており、エレクトーンの演奏がそのまま録音できることを示します。

●RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押した後に、レジストレーションのデータを記憶させないで、すぐに演奏の録音を開始したい場合は、CUSTOM PLAY（カスタムプレイ）ボタンを押してください。P166の5のデジタルディスプレイの表示はされずに、すぐに録音開始になります。

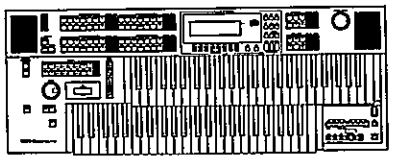
注　意

●メモリー残量を示す数値は、録音の進行にしたがって減少していきます。

●メモリー残量を示す数値が表示されてから演奏を開始するまでの空白時間も記録されます。

●選択したソングナンバーにすでにデータが記録されている場合、それより長いデータを録音することはできませんが、それより短いデータを録音すると、新たに録音した部分以外は前のデータがそのまま残ります。不都合がある場合は、前のデータを削除してください。

録音をやり直す（リトライ）



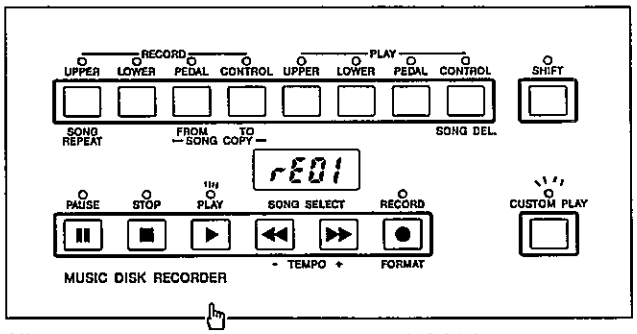
▲操作部分

機　能

録音の途中でミスをしたなど、録音を始めからやり直したい時は、以下の「リトライ機能」を使います。いったんソングナンバーのデータを削除するなどの操作をしなくても、簡単に録音のやり直しができます。

操　作

1

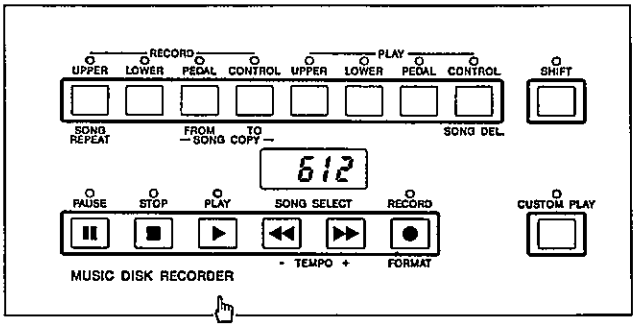


例は、ソングナンバー1の録音をやり直す場合。

○録音の途中でPLAY（プレイ）ボタンを押します。

■録音の途中でプレイボタンを押すと、録音がストップし、曲の先頭に戻ります。デジタルディスプレイの上二桁には［rE］（リトライ）が表示され、PLAY（プレイ）とCUSTOM PLAY（カスタムプレイ）の赤ランプが点滅を開始します。

2



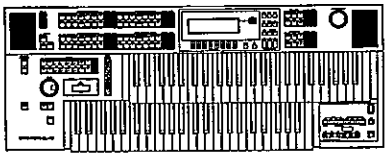
例は、メモリー残量が612の場合。

○再びPLAY（プレイ）ボタンを押して、録音をやり直します。

■プレイランプが赤く点灯し、デジタルディスプレイにはメモリー残量がすぐに表示されますから、曲の先頭から録音をやり直してください。新たな演奏が録音されます。

これで、録音を始めからやり直すことができます。もう一度、トライしてください。

鍵盤ごとに録音する



▲操作部分

機　　能

エレクトーンの演奏を各鍵盤ごとに録音することができます。

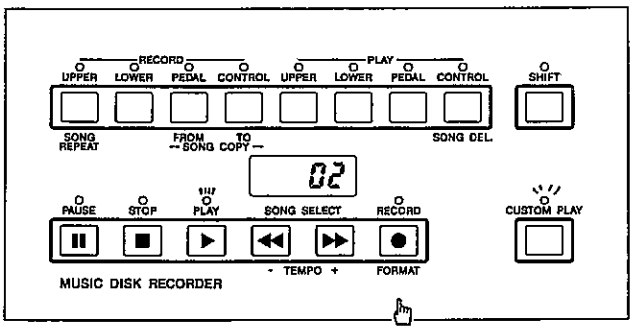
操　　作

まず、伴奏を録音した後、メロディーを録音する場合。

1 エレクトーンでレジストレーションをセットします。
★伴奏とメロディーを演奏するためのレジストレーションをレジストレーションメモリーに記憶させ、曲の先頭で使うレジストレーションをパネルにセットします。

2 フォーマット済みのフロッピーディスクを装着し、何もデータが記憶されていないソングナンバーを選んでください。

3

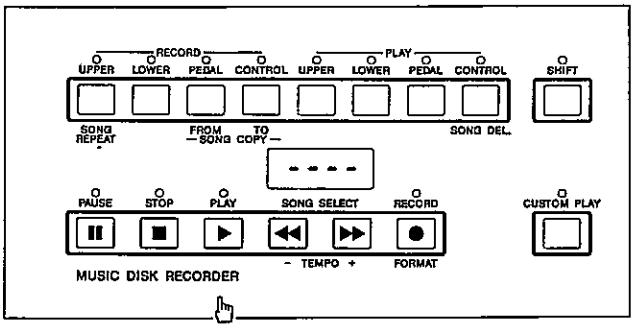


例は、ソングナンバー2を選んだ場合。

● RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押します。

■レコード／フォーマットボタンを押すとレコードセクションのボタンで録音するパートを選ぶことができます。ここではまず伴奏を録音するため、LOWER（ロワー）、PEDAL（ペダル）、CONTROL（コントロール）がONになっていることを確認してください。UPPER（アッパー）はどちらでも構いません。

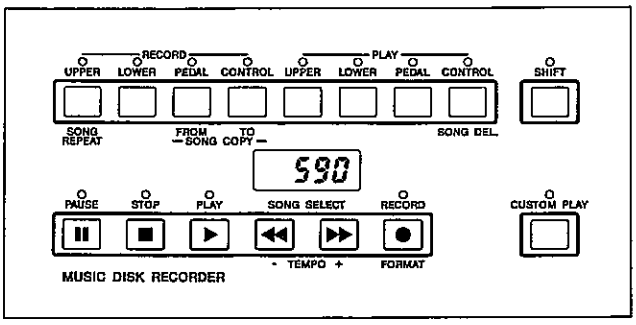
4



●PLAY（プレイ）ボタンを押します。

■プレイランプが赤く点灯し、レジストレーションのデータが記録されます。その間、デジタルディスプレイには［—］が左から右に走行し、記録が終了すると、メモリー残量を示す数字が表示され、録音の開始を促します。

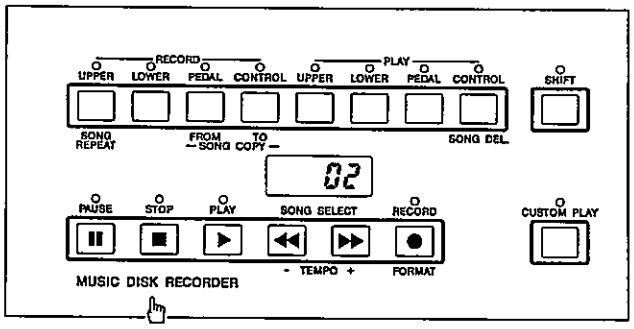
5



例は、メモリー残量が590の場合。

●エレクトーンで伴奏の録音を開始します。

6

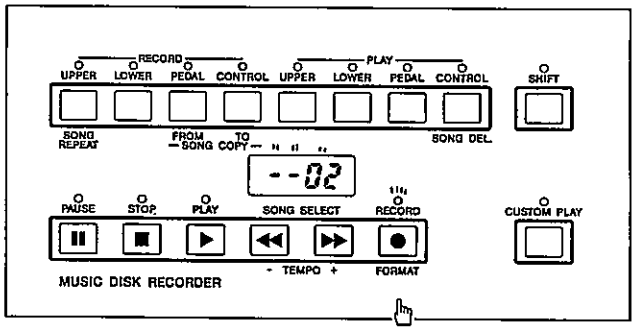


●録音が終了したら、STOP(ストップ) ボタンを押します。

■ストップボタンを押した後、デジタルディスプレイにはソングナンバーが表示されます。

次に、メロディー演奏を録音します。

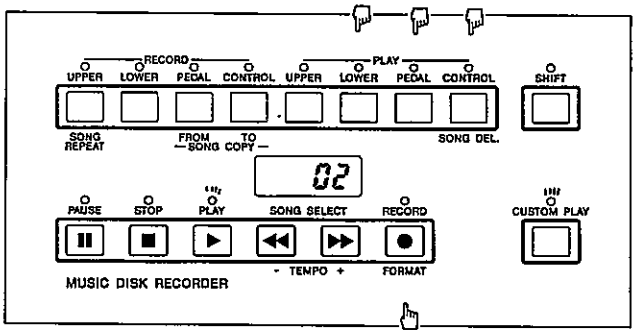
7



● RECORD/FORMAT (レコード/フォーマット) ボタンを押します。

■伴奏の録音が終わったら、レコード/フォーマットボタンを押します。すでに伴奏は録音済みのため、デジタルディスプレイの左側に [——] が表示されソングナンバーとともに赤く点滅します。

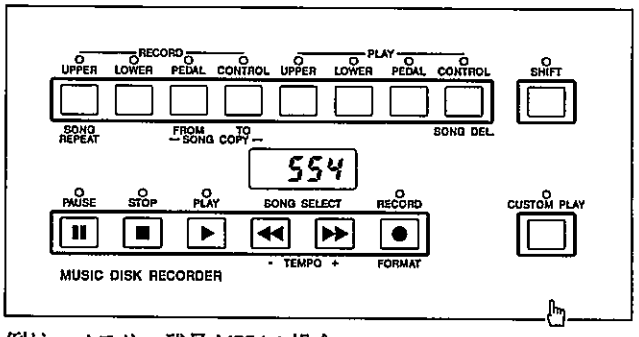
8



● もう一度RECORD/FORMAT (レコード/フォーマット)ボタンを押し、プレイセクションのLOWER(ロワー)、PEDAL(ペダル)、CONTROL(コントロール) をONにします。

■プレイセクションのロワー、ペダル、コントロールをONにし、録音済みのパートを再生させます。同時にレコードセクションのロワー、ペダル、コントロールは自動的にOFFになります。

9



●CUSTOM PLAY(カスタムプレイ) ボタンを押します。

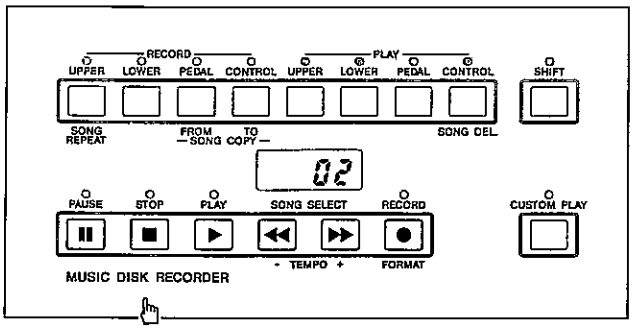
■デジタルディスプレイにメモリー残量が表示され、すでに録音済みのパートが再生されます。またこの時、レコードセクションのアッパーボタンが赤く点灯しているかどうかを確認してください。

例は、メモリー残量が554の場合。

10 エレクトーンの上鍵盤を弾いて、メロディーの録音を開始します。
★再生させるパートを聴きながら、タイミングよくメロディー演奏を開始してください。
リズムのイントロを録音しておいた場合は、まず、最初にイントロが発音しますから、弾きはじめのタイミングをうまくとってください。

↓

11



●メロディーの録音が終了したら、STOP(ストップ)ボタンを押します。

■ストップ状態に戻り、デジタルディスプレイにはソングナンバーが表示されます。この状態でPLAY(プレイ)ボタンを押せば、録音したパートをすべて再生することができます。

これで、伴奏を録音し、その後メロディーの録音をするという、鍵盤ごとの録音が終わりました。

操作ポイント

●UPPER(アッパー)は上鍵盤、LOWER(ロワー)は下鍵盤、PEDAL(ペダル)はペダル鍵盤に対応しています。
また、CONTROL(コントロール)は、エクスプレッションペダルやレジストレーションメモリーの切り替えなどを記録するためのパートです。レッスンの方法によって自由に設定してください。

こんなときは

●伴奏やメロディーの演奏をやり直したい場合は、STOP(ストップ)ボタンを押さずに、PLAY(プレイ)ボタンを押せば、リトライ機能によって録音のやり直しがより簡単に行えます。

●メロディーの演奏を録音する時、PLAY(プレイ)ボタンのみを押して録音した場合は、レジストレーションデータがもう一度記録されるため、メモリー残量表示になるまで待たなければなりません。
しかし、CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ボタンを押すことにより、すぐに録音が開始できるようになります。

補　足

●リズムを使用する場合は、メモリー残量が表示されてからスタートさせ、演奏を開始させてください。
リズムのイントロを先頭に入れておくと、メロディーを録音する時に、スタートのタイミングがとりやすくなります。フィルインやエンディングも必要に応じて入れてください。

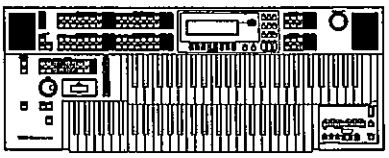
●メロディー演奏を録音する時、プレイセクションでONになっているパートは、録音中に伴奏を再生することができます。また、この時、レコードセクションは自動的にOFFになり、演奏は録音されません。

●パート録音を行う場合、どのパートから録音しても構いません。
また、ロワーとペダルを別々に録音したり、コントロールでエクスプレッションペダルやレジストレーションの切り替えなどを別に録音することもできます。

注　意

●メロディー録音の長さは、はじめに録音した伴奏の録音の長さと同じになり、それ以上長く録音することはできません。

リードボイスによる演奏を録音する



▲操作部分

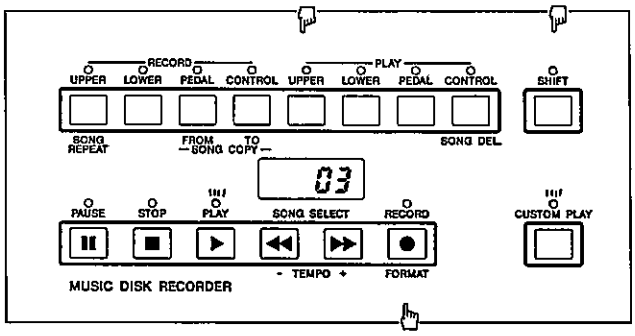
機　　能

すでに録音した他のパートを聞きながら、リードボイスの演奏だけを録音することができます。

操　　作

・エレクトーンのリードボイスが発音するようにセットして下さい。
・リードボイス以外の他のパートを先に録音します。
・リードボイスを分離する操作を行います。

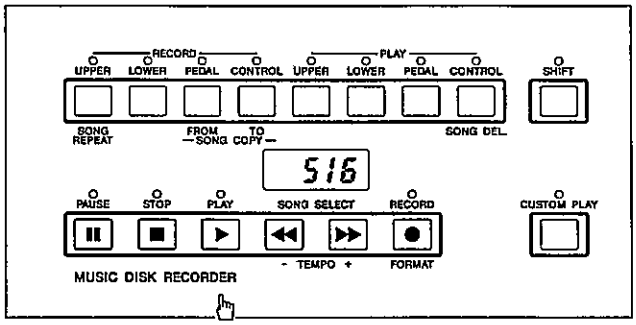
1



例は、ソングナンバー3を選んだ場合。

● RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押した後、SHIFT（シフト）ボタンを押しながらプレイセクションのUPPER（アッパー）を押します。

2

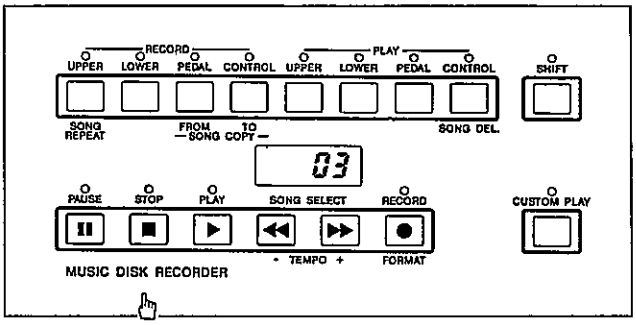


例は、メモリー残量が516の場合。

●PLAY（プレイボタン）を押し、リード以外の他のパートを録音します。

■この操作を行うことで、演奏の際にはリードボイスは発音しません。

3

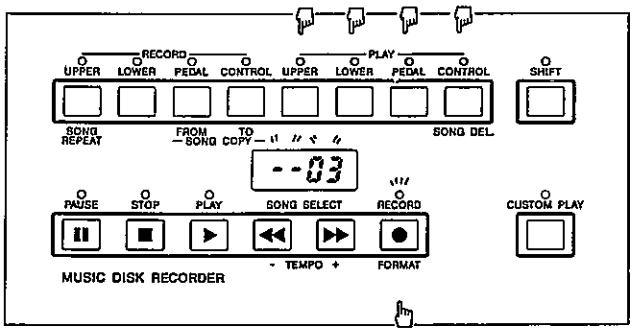


●録音が終わったらSTOP(ストップ）ボタンを押してください。

これで、リードボイス以外の他のパートを録音することができました。続いて、リードボイスの演奏を録音しましょう。→P172へ

次に録音済みの他のパートを再生しながら、リードボイスを録音します。

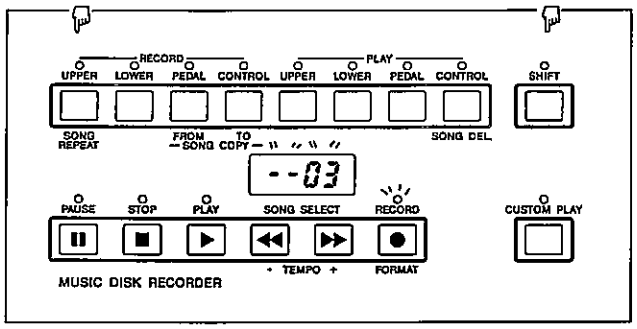
1



● RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押した後、プレイセクションの全パートをオンにします。

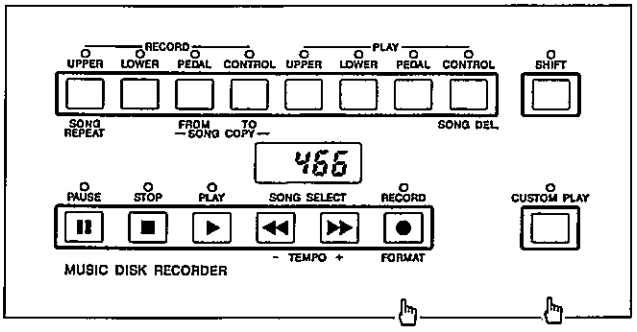
■プレイセクションの全パートをオンにすると、レコードセクションの全パートがオフになります。

2



●SHIFT（シフト）ボタンを押しつづけながら、レコードセクションのUPPER（アッパー）ボタンを押します。UPPERランプが点灯したのを確認した後に、UPPERのボタンを離し、次にSHIFTボタンを離します。

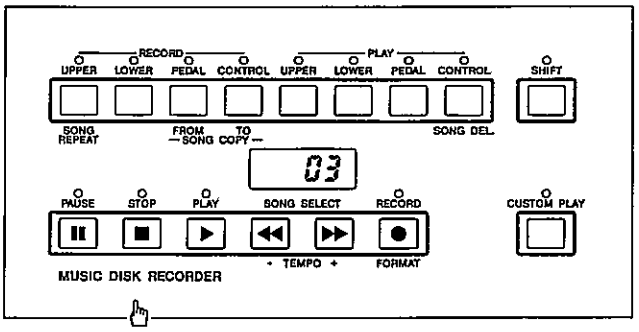
3



●点滅しているRECORD（レコード）ボタンを再度押すと、CUSTOM PLAY（カスタムプレイ）のランプが点滅します。CUSTOM PLAY（カスタムプレイ）ボタンを押し、カスタム録音でリードボイスの演奏だけを録音します。

■CUSTOM（カスタムプレイ）ボタンを押すと同時に、録音済みの他のパートが再生され、リードボイスでの演奏を録音してください。

4



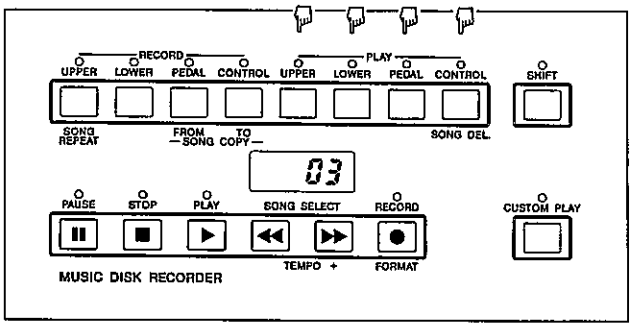
●リードボイスでの録音が終了したら、STOP（ストップ）ボタンを押してください。

これで、リードボイスの演奏だけを録音することができました。

リードボイスを分離した場合の再生

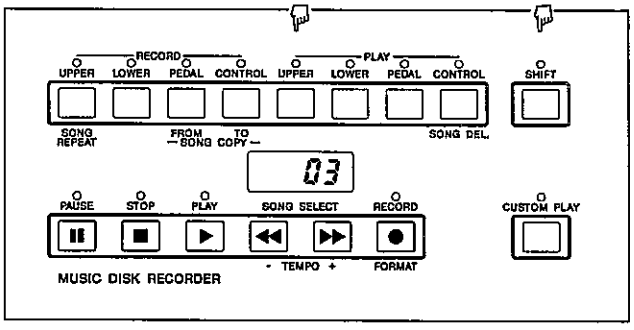
録音した演奏を再生する。

1



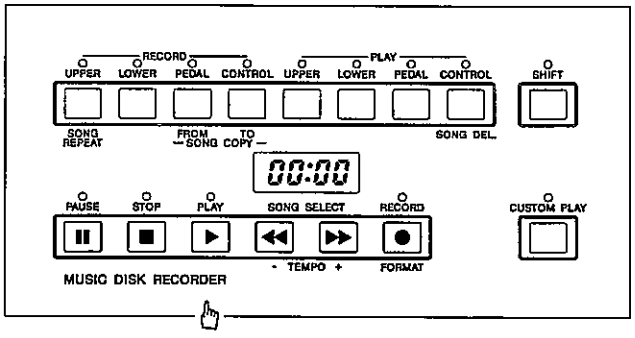
●プレイセクションの全パートをオンにします。

2



●SHIFT（シフト）ボタンを押しながら、プレイセクションのUPPER（アッパー）を押します。

3



●プレイボタンを押します。

注　意

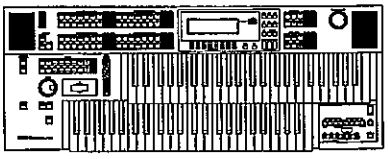
◆リードボイスを分離した録音の再生は、再生のたびにこの操作が必要になります。

補　足

◆この手順は、他のパートの演奏に、リードボイスでの演奏を多重録音する方法です。リードボイスでの演奏ひとつだけをフロッピーディスクに録音する操作ではありません。

◆以前録音しておいた演奏に、リードボイスでの演奏を新たに付け加えたいときなどに、この機能を使うと便利です。

キーボードパーカッションによるリズムのパート録音



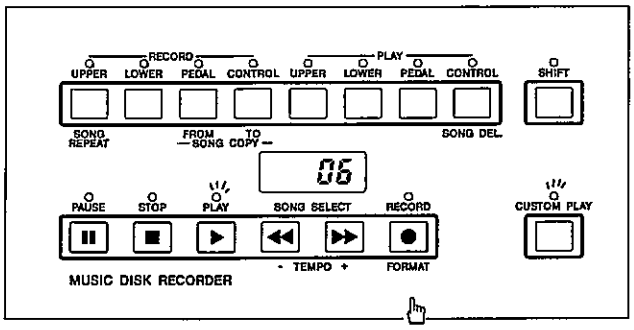
▲操作部分

機　　能

キーボードパーカッションの演奏を録音することができます。

操　　作

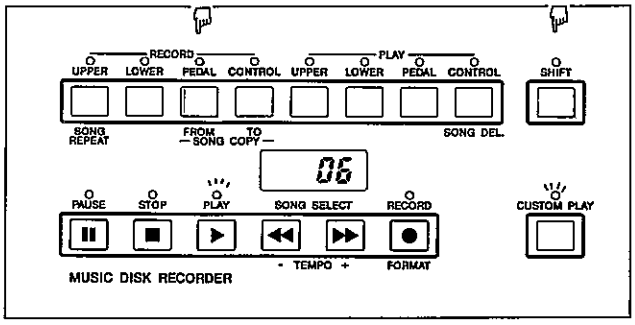
1



例は、ソングナンバー6の場合。

●録音したいソングナンバーを決めた後に、RECORD/FORMAT(レコード／フォーマット)ボタンを押します。

2

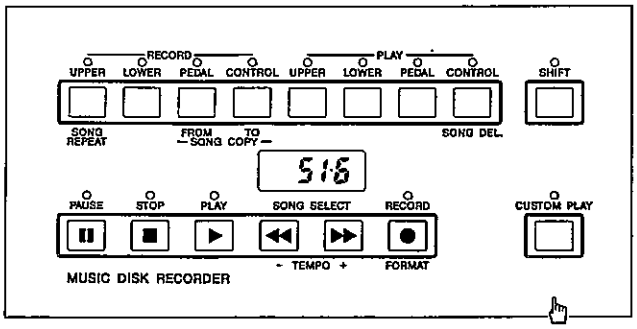


●次に、SHIFT（シフト）ボタンを押しながら、レコードセクションのPEDAL（ペダル）を押します。

■「1」「2」の操作で、キーボードパーカッションを録音することができるようになります。

▲パネルのキーボードパーカッションはオンにしてください。

3



例は、メモリー残量が516の場合。

●カスタム録音によって、キーボードパーカッションの演奏を録音することができます。
●CUSTOM PLAY(カスタムプレイ）ボタンを押します。
■ボタンを押すと、すぐに録音が始まります。
●録音が終了したら、STOP(ストップ）ボタンを押してください。

これで、パーカッションの演奏を録音することができました。

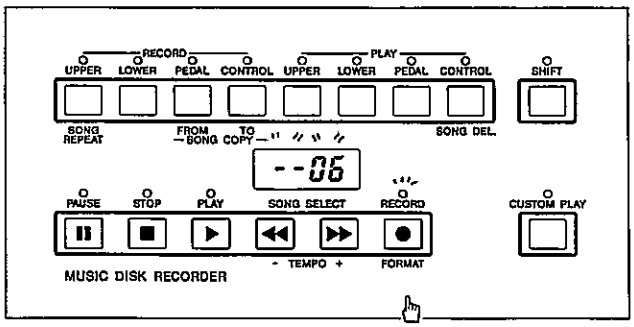
注　　意

◆ソングナンバーにすでにデータが入っていた場合は、次の操作をしてください。
①データを消したくない場合は、別のソングナンバーを選んでください。
②データを消して別のデータを記録したい場合は、1の操作でRECORD/FORMAT(レコード／フォーマット）ボタンを2回押します。

操　作 録音したキーボードパーカッションを聞きながら、他のパートを録音する場合

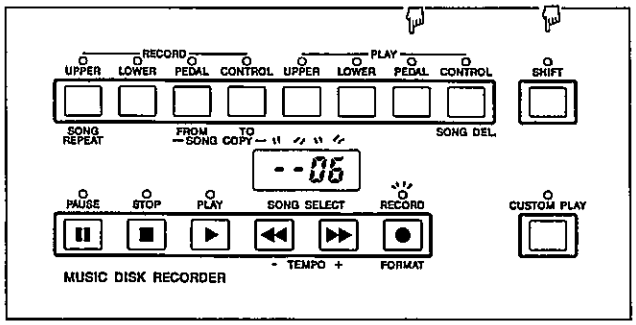
●録音したいパートが発音するようにセットしてください。
●パネルのキーボードパーカッションはオフにし、リズムのボリュームを上げてください。

1



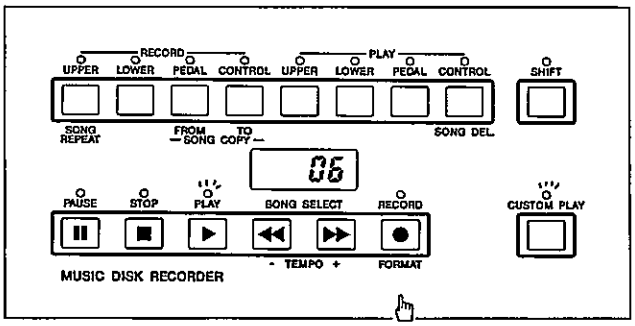
●キーボードパーカッションを録音したソングナンバーを選んだ後に、RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押します。

2



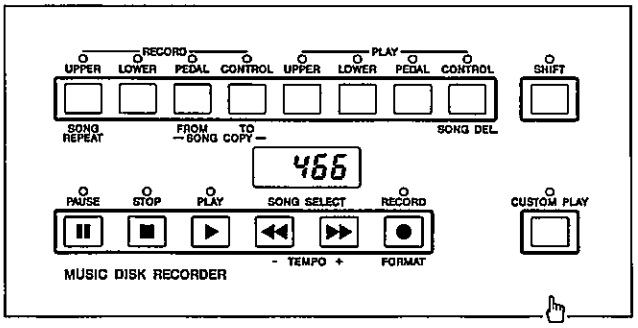
●SHIFT（シフト）ボタンを押しながら、プレイセクションのPEDAL（ペダル）を押します。
■この操作で、録音の際にキーボードパーカッションが発音します。

3



● RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを再び押します。

4



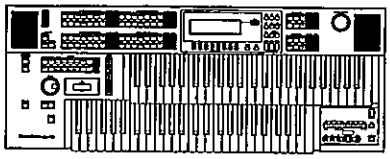
●点滅しているCUSTOM PLAY（カスタムプレイ）ボタンを押します。
■ボタンを押すとすぐに録音が始まります。
●録音が終わったら、STOP（ストップ）ボタンを押してください。

これで、録音したキーボードパーカッションを聞きながら他のパートを録音することができました。

注　意

◆キーボードパーカッションのリズムを再生する場合は、SHIFT（シフト）ボタンを押した時に、プレイセクションのPEDAL（ペダル）ランプが点灯していることを確認してください。

メモリー残量の確認

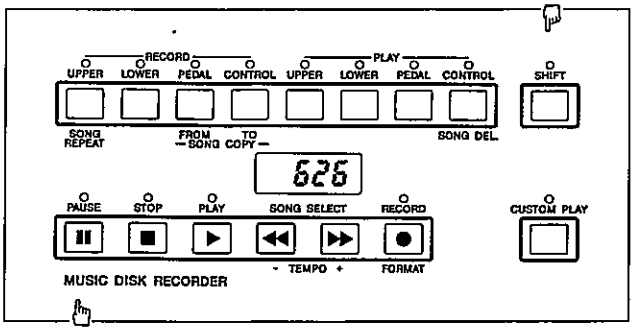


▲操作部分

機能

デジタルディスプレイ表示でフロッピーディスクのメモリー残量を確認することができます。

操作



●SHIFT（シフト）ボタンを押しながら、PAUSE（ポーズ）ボタンを押します。

■メモリー残量は、ボタンを押している間のみ、デジタルディスプレイに表示されます。

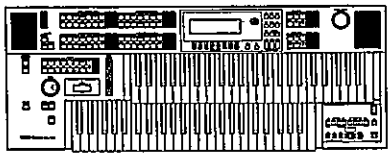
これで、フロッピーディスクのメモリー残量を確認することができました。

補足

●メモリー残量の最大は、何も録音されていない2DDフロッピーディスクを使用した時で、デジタルディスプレイに［ 626］を表示します。(2HDでは［1248］を表示)

●録音を行うことによって、デジタルディスプレイは［ 626］から［ 000］まで2メモリーごとに減少していきます。

再生のしかた



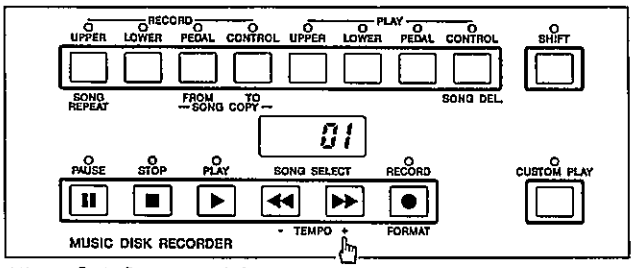
▲操作部分

機能

録音したエレクトーン演奏の再生やレジストレーションのデータの再現が行えます。

操作

1

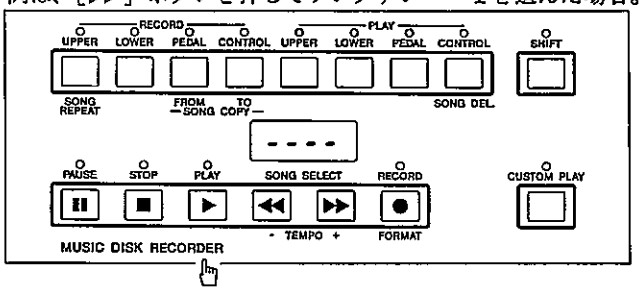


●再生させたい曲のソングナンバーを選びます。

■ソングナンバーは1～40まであり、SONG SELECT(ソングセレクト)の[◁◁]または[▷▷]ボタンを押すことで、デジタルディスプレイ表示されるソングナンバーを自由に選ぶことができます。

2

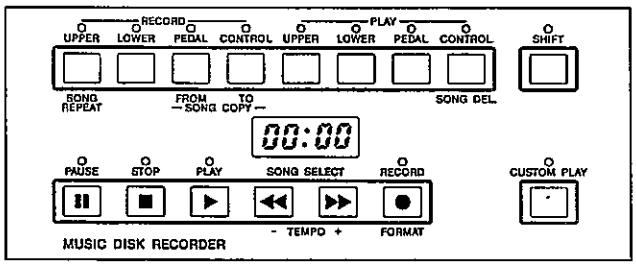
例は、[▷▷]ボタンを押してソングナンバー1を選んだ場合。



●PLAY(プレイ)ボタンを押します。

■(プレイ)ランプが赤く点灯し、まず、レジストレーションのデータがエレクトーンに読み込まれます。その間、デジタルディスプレイでは[-]が右から左に走行し、読み込みが行われていることを示します。

3



●デジタルディスプレイに時間が表示され、演奏の再生がスタートします。

■レジストレーションのデータ送信が終わったら、デジタルディスプレイに時間を示す数字が表示され、再生がスタートします。

これで、録音したエレクトーンの演奏を再生させることができます。

補足

●再生させたいソングナンバーを選ぶ時
▶[▷▷]:1回押すごとにソングナンバーが進みます。(ソングナンバー40のときに押すとソングナンバー1になります)
▶[◁◁]:1回押すごとにソングナンバーが減っていきます。(ソングナンバー1のときに押すとソングナンバー40になります)

●ストップ状態の時は、プレイセクションのランプにより再生可能のパートが示されます。
電源を入れた直後では、UPPER(アッパー)からCONTROL(コントロール)までのランプがすべてONの状態になっており、通常のエレクトーン演奏が再生できることを示します。

●デジタルディスプレイに時間が表示されたらすぐに演奏の再生が行われるとは限りません。
録音した時、メモリー残量表示に切り替わってもすぐ演奏を始めなかった場合など、遅れた分だけ再生のスタートが遅れることになります。

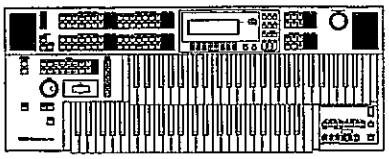
●レジストレーションデータの読み込み時、リズムが発音していると、リズムプログラム(パターン・シーケンス)で作ったデータは読み込まれません。

●シフトボタンを押しながら、カスタムプレイボタンを押すと、ユーザーボイス、ユーザーフルートボイス、リズムプログラムパターン、リズムプログラムシーケンスのデータを除いて再生することができます。レジストレーションのデータを素早く読み込ませる時に便利です。

注　意

●再生中は、絶対に電源をOFFにしたり、イジェクトボタンを押したりしないでください。

再生を途中で止める

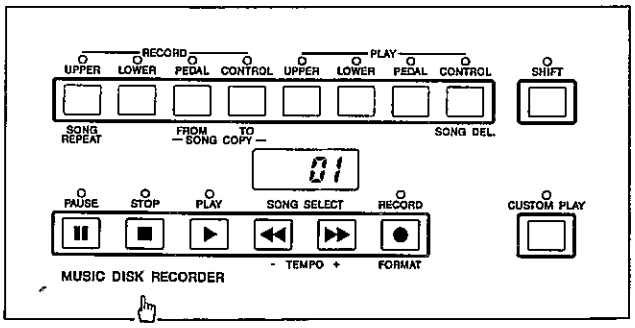


▲操作部分

機　能

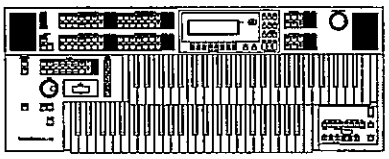
再生の途中でストップさせることができます。

操　作



●再生の途中でストップさせたい場合は、STOP(ストップ)ボタンを押すことで、直ちにストップ状態に戻ります。

演奏だけを再生

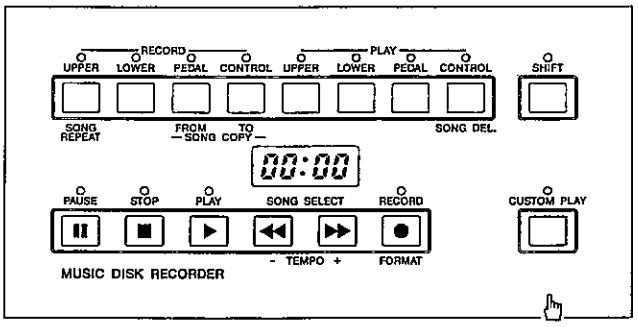


▲操作部分

機　能

レジストレーションのデータは再生させず、演奏だけを再生させることができます。(カスタム再生)

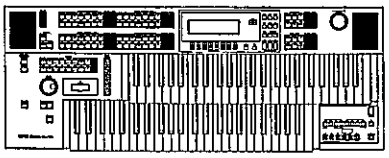
操　作



●CUSTOM PLAY(カスタムプレイ)ボタンを押します。

■すぐにデジタルディスプレイが時間を表示し、演奏の再生がスタートします。一度、レジストレーションデータをエレクトーンに送った後、同じ曲を繰り返し再生したい時などとても便利です。

再生の一時停止

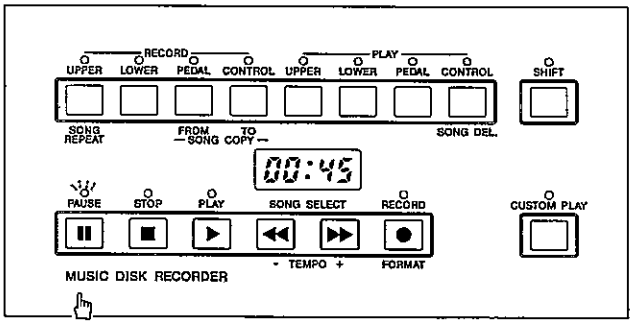


▲操作部分

機　　能

再生を一時的に停止させることができます。

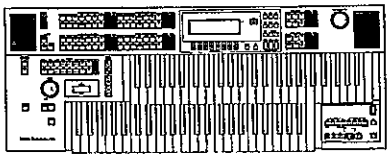
操　　作



●再生中にPAUSE（ポーズ）ボタンを押します。

■ポーズの赤ランプが点滅し、デジタルディスプレイに表示される時間が停止し、再生が一時的にストップします。この状態を解除したい場合は、ポーズボタンをもう一度押してください。

再生の早送り、早戻し

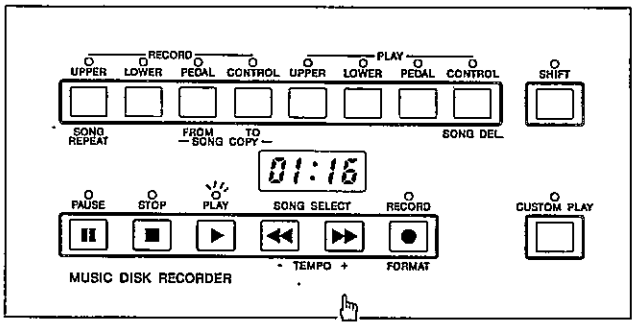


▲操作部分

機　　能

再生中に早送りと早戻しができます。

操　　作



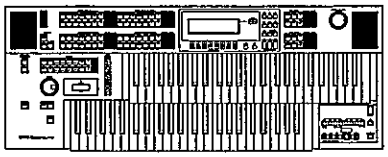
例は、[▷▷] ボタンを押して01：16まで早送りした場合。

●SONG SELECT（ソングセレクト）ボタン［▶▶］を押すと早送りが、［◀◀］を押すと早戻しができます。すると再生が中断し、デジタルディスプレイの時間表示が早送り、または早戻しされますので、再スタートさせたい時間が表示されるまで、ボタンを押しつづけてください。ボタンから手を離すと一時停止状態になり、PLAY（プレイ）ボタンが点滅するのでPLAY（プレイ）ボタンを押し、再生をスタートさせてください。

補　　足

●SONG SELECT（ソングセレクト）ボタン［▶▶］早送り、［◀◀］早戻しの速さは、通常の再生スピードの約5倍です。

特定のパート再生



▲操作部分

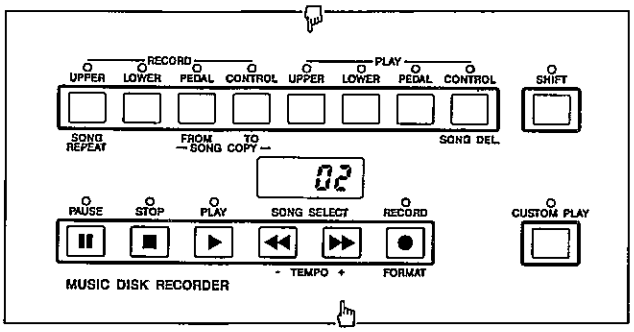
機　　能

録音したパートの中から、特定のパートだけを再生させないで、その他のパートを再生させることができます。

操　　作

UPPER（アッパー）をOFFにして、上鍵盤だけを再生させなくする場合。

1

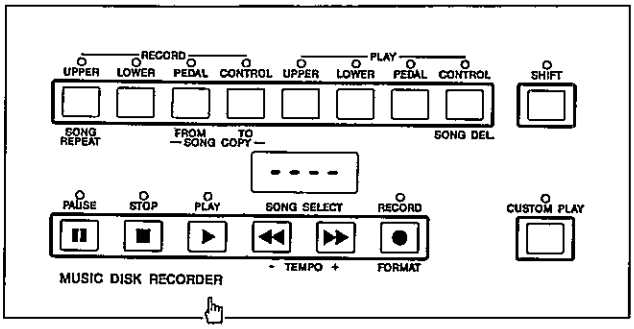


例は、ソングナンバー2を選び、アッパーをOFFにした場合。

●再生させたいソングナンバーを選び、再生させたくないパートをOFFにします。

■ストップ状態の時、プレイセクションのUPPER（アッパー）～CONTROL（コントロール）までの中で、再生させたくないパートのボタンを押し、OFFの状態にします。

2



●PLAY（プレイ）ボタンを押します。

■プレイランプが赤く点灯し、まずレジストレーションデータがエレクトーンに送信されます。送信終了後、操作1でOFF状態にしたパートがキャンセルされ、演奏がスタートします。

3　録音されている演奏にあわせて、再生させなかったパートをエレクトーンで演奏します。

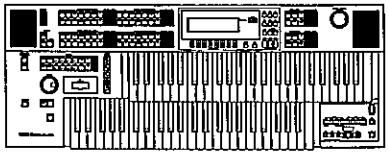
これで、上鍵盤以外のパート演奏を伴奏として再生させながら、上鍵盤を演奏することができました。

補　　足

●再生させないようにするパートは、いくつでもかまいません。

●録音されている演奏にあわせて演奏する時、再生は自動的に終了し、ストップ状態に戻ります。

繰り返し再生



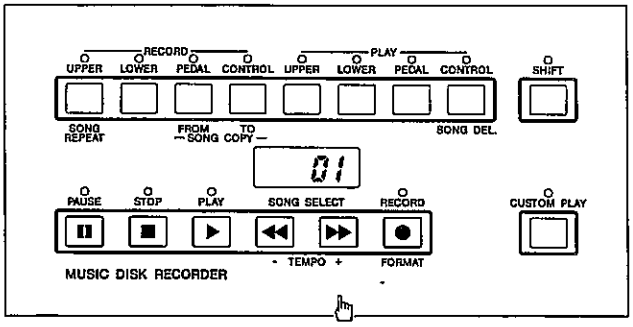
▲操作部分

機　能

フロッピーディスクに録音した全ての曲、または特定の１曲を繰り返し再生させることができます。

操　作

1

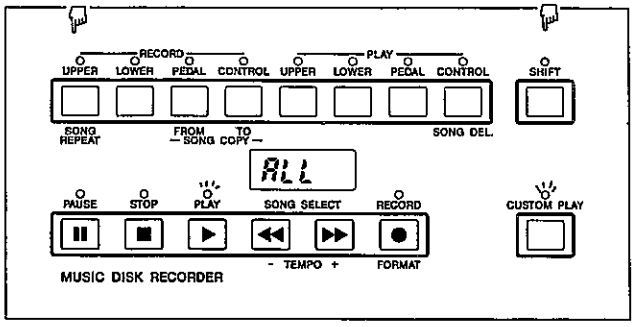


例は、[▷▷] ボタンを押してソングナンバー１を選んだ場合。

●再生させたい曲のソングナンバーを選びます。まず、SONG SELECT（ソングセレクト）の[◁◁]または[▷▷]ボタンを押しソングナンバーを選びます。

■録音した曲のパートをリピート再生させることもできますので必要に応じてプレイセクション各パートのPLAY（プレイ）ボタンを選んでください。

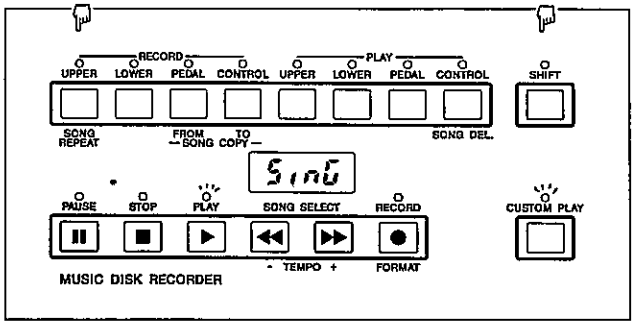
2-a



●SHIFT（シフト）ボタンを押しながら同時にUPPER/SONG REPEAT（アッパー／ソングリピート）ボタンを押します。

■シフトとアッパー／ソングリピートランプがONになり、デジタルディスプレイには[ALL]が表示されます。全曲のリピート再生を行いたい場合は、この状態で（プレイ）ボタンを押してください。

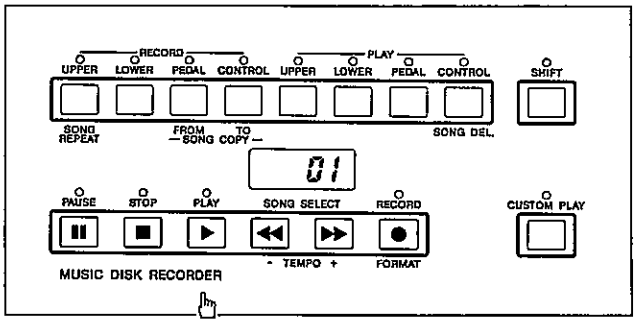
2-b



●１曲のみをリピート再生させる場合は、もう一度SHIFT（シフト）ボタンを押しながら、UPPER/SONG REPEAT（アッパー／ソングリピート）ボタンを押します。

■デジタルディスプレイの表示が[Sing]（シングル）に切り替わり、１曲のみのリピート再生が行える状態になったことを示します。

3

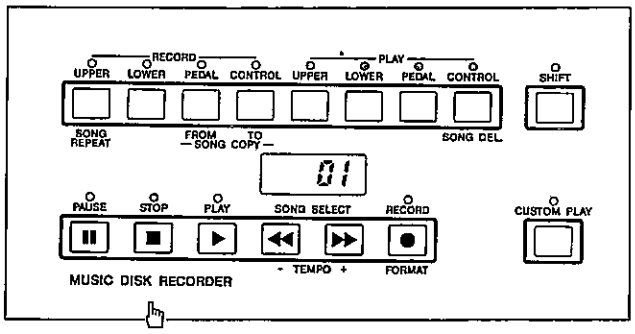


●PLAY（プレイ）ボタンを押します。

■再生を行うソングナンバーが表示されレジストレーションデータがエレクトーンに送信されます。送信中は、デジタルディスプレイに[－]が走行し、終了すると時間表示に切り替わり、演奏の再生がスタートします。

↓

4



●STOP(ストップ)ボタンを押します。

■リピート再生をストップさせたい時は、ストップボタンを押してください。ストップ状態に戻ります。

これで、フロッピーディスクに録音したすべての曲、または特定の1曲を繰り返し再生することができました。

操作ポイント

●リピート再生させたい曲のソングナンバーを選ぶ場合、全曲か1曲のみかによって操作方法が違います。
▶全曲のリピート再生を行う場合：1番目に再生させたい曲のソングナンバーを選びます。
▶1曲のみのリピート再生を行う場合：リピート再生させたいソングナンバーを選択します。

こんなときは

●すでに、レジストレーションのデータがエレクトーンに送信済みの時は、CUSTOM PLAY（カスタムプレイ）ボタンを押すことで、レジストレーションのデータをもう一度送信する必要なしに、繰り返し再生することができます。

補　　足

●全曲のリピート再生を行った場合、1曲目の再生が終了すると、2曲目のソングナンバーが表示されます。その後、レジストレーションのデータが送信され、2曲目の再生がスタートします。
以後は、データが記録されているソングナンバーのみをサーチし、順次再生していきます。

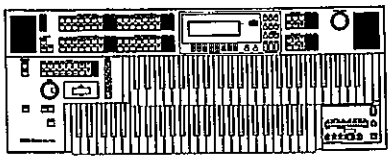
●1曲のみのリピート再生を行った場合、曲の終わりまで再生すると、同一のソングナンバーが表示され、レジストレーションのデータが再度送信されてから再生を繰り返します。

●1曲のみのリピート再生を行った時、選んだソングナンバーにデータが記録されていない場合や、全曲のリピート再生を行った時、フロッピーディスクに1曲もデータが記録されていない場合は、[0000]を表示してからストップ状態に戻ります。

注　　意

●1枚のフロッピーディスク内にリードボイスを分離して録音した曲と、分離していない曲がまざっている場合は、繰り返し再生では正常な再生ができません。

再生時のテンポ変更

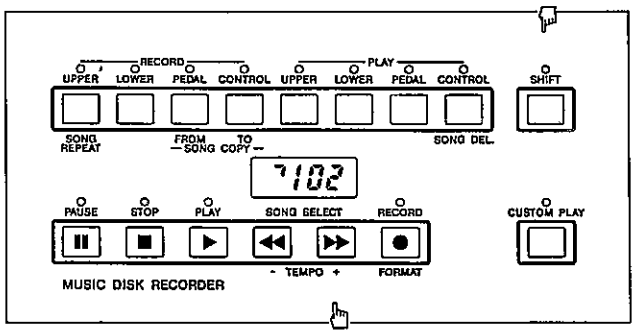


▲操作部分

機　　能

録音した曲のテンポを50～200%の範囲で変えることができます。

操　　作



例は、[▷▷] ボタンを押して、テンポを早くした場合

●テンポを早くしたい場合は、SHIFT（シフト）ボタンを押しながらSONG SELECT／TEMPO＋(ソングセレクト／テンポ＋）ボタンを、遅くしたい場合は、SHIFT(シフト)ボタンを押しながらSONG SELECT／TEMPO－(ソングセレクト／テンポ－）ボタンを押します。

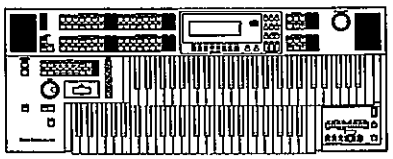
これで、録音した曲のテンポを自由に変更して再生することができました。

- ボタンを押したままにしておくと連続的に変わります。
- 1回押すごとに2%増減します。

補　　足

- テンポ変更の操作を行うと、少しの間だけ、デジタルディスプレイに数字表示されます。
  この数字は、録音した時のテンポを“100”とした場合のパーセンテージを示すものです。
  テンポを変更できる範囲は、約50～200%です。
  また、テンポの変更によって、再生される音程が変わることはありません。
- テンポの変更を行った後、デジタルディスプレイの左側に表示される記号の意味
  ♩：録音時より速い　♩：録音時と同じテンポ　♩：録音時より遅い

録音時のテンポに戻す

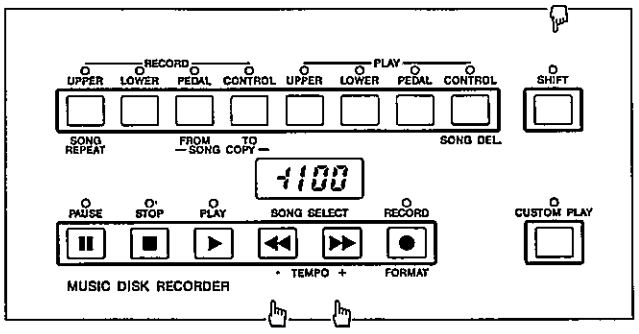


▲操作部分

機　　能

テンポ変更後、録音した時のテンポに戻すことができます。

操　　作



●SHIFT（シフト）ボタンを押しながら、SONG SELECT/TEMPO＋(ソングセレクト／テンポ＋）ボタンとSONG SELECT/TEMPO－(ソングセレクト／テンポ－）ボタンを同時に押します。

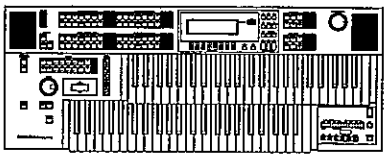
■デジタルディスプレイに[♩100]が表示され、録音時のテンポに戻ったことを示します。

これで、録音時のテンポに戻すことができました。

注　　意

- テンポを変更した場合は、ソングナンバーを変更しても解除されません。
  電源を切るか上記の操作を行ってください。

曲をコピーする



▲操作部分

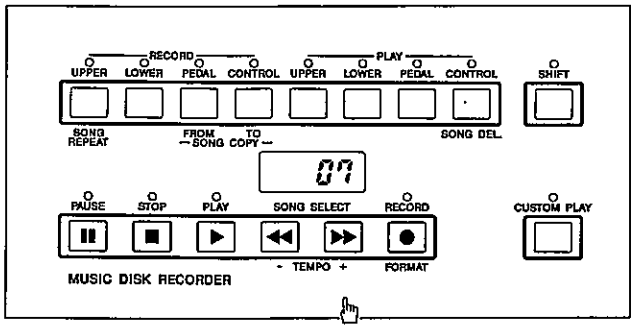
機　　能

あるソングナンバーに記録したデータを別のソングナンバーにコピーすることができます。

操　　作

ソングナンバー“7”のデータをソングナンバー“9”にコピーする場合。

1

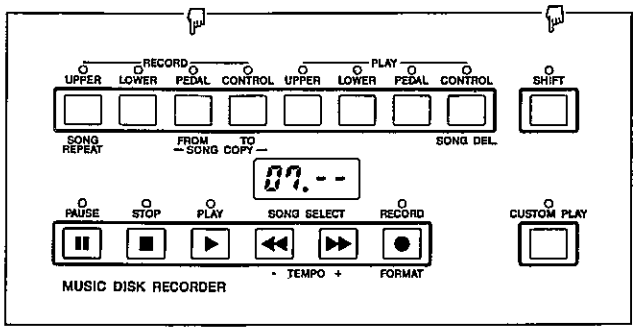


例は、[▷▷] ボタンを押してソングナンバー 7 を選んだ場合。

●SONG SELECT(ソングセレクト)の[◁◁]または[▷▷]ボタンで、コピー元のソングナンバー“7”を選びます。

■コピーしたいデータが記録されているソングナンバー“7”をソングセレクトボタンで、デジタルディスプレイに表示させます。

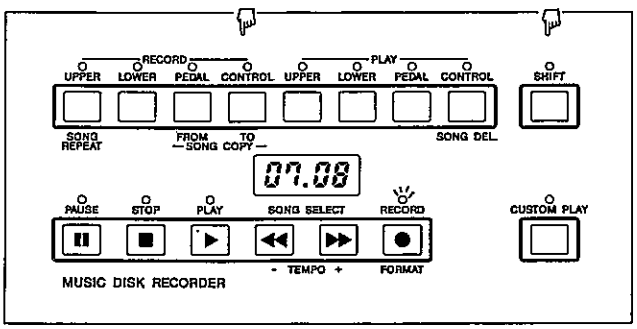
2



●SHIFT(シフト)ボタンを押しながら、PEDAL/SONG COPY FROM(ペダル/ソングコピーフロム)ボタンを押します。

■デジタルディスプレイの上二桁にコピー元のソングナンバー[07]が表示されます。このとき、シフトとペダル/ソングコピーフロムボタンから指を離すとソングナンバーの変更ができます。また、下二桁には[——]が表示され、コピー先が指定されていないことを示します。

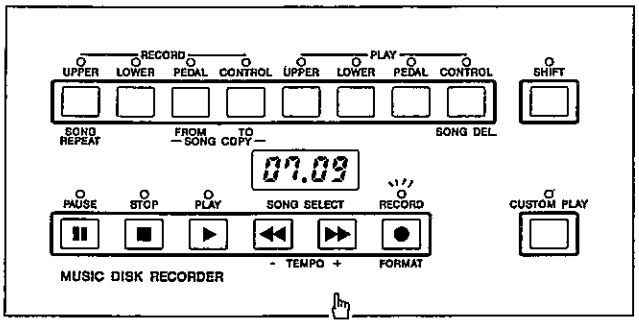
3



●SHIFT(シフト)ボタンを押しながら、CONTROL/SONG COPY TO(コントロール/ソングコピートゥー)ボタンを押します。RECORD/FORMAT(レコード/フォーマット)の赤ランプが点滅します。

■デジタルディスプレイの下二桁には、データが記録されていないソングナンバーが自動的に選ばれ、コピー先が表示されます。

4

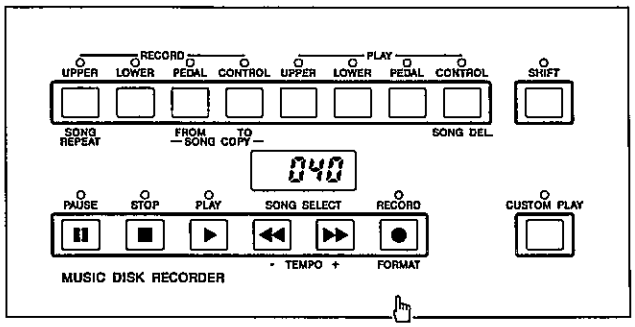


例は、[▷▷] ボタンを押してソングナンバー 9 を選んだ場合。

●SONG SELECT(ソングセレクト)の[◁◁]または[▷▷]ボタンで、コピー先のソングナンバー“9”を選びます。

■コピー先のソングナンバーを変更したい場合は、[◁◁]または[▷▷]ボタンで指定してください。データが記録されていないソングナンバーのみが自動的に選ばれます。

↓
5



● RECORD/FORMAT（レコード／フォーマット）ボタンを押します。

■レコード／フォーマットの赤ランプが点滅から点灯に変わり、ソングコピーが開始されます。デジタルディスプレイにはコピー元の容量が表示され、ソングコピーの進行に従って減少していきます。表示される数字が[000]になると、ソングコピーは終了し、自動的にストップ状態に戻ります。

これで、ソングナンバー“7”のデータが、ソングナンバー“9”にコピーされました。

こんなときは

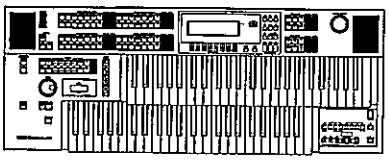
●SONG SELECT（ソングセレクト）ボタンで、コピー元のソングナンバーを選ぶ時、選んだソングナンバーにデータが記録されていない場合は、データが記録されている次のソングナンバーが自動的に表示されます。

●コピー先のソングナンバーすべてにデータが記録されている場合は、デジタルディスプレイに[FULL]が表示されます。その場合、ソングコピーは行えませんので、いったんSTOP(ストップ)ボタンを押し、ソングデリート機能を使い、不要なソングナンバーのデータを削除してください。

注　　意

●ソングコピーを行った時、フロッピーディスクのメモリー残量が不足している場合は、デジタルディスプレイに［FULL］が表示され、ソングコピーは行われません。

曲を削除する



▲操作部分

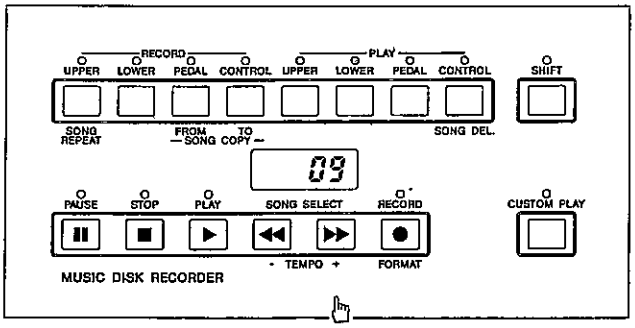
機　　能

フロッピーディスクに記録済みの曲が不要になった場合、削除することができます。

操　　作

ソングナンバー“9”のデータを削除する場合。

1

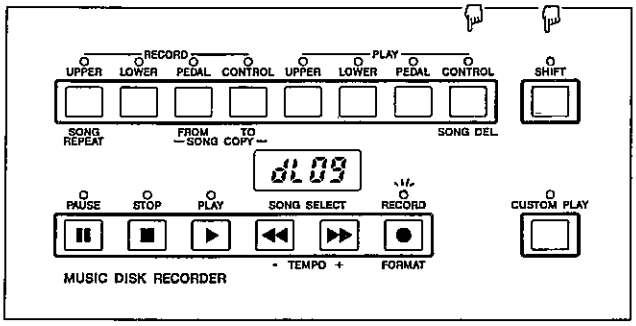


例は、[▷▷] ボタンを押してソングナンバー9を選んだ場合。

●SONG SELECT(ソングセレクト)の[◁◁]または[▷▷]ボタンで、削除したいソングナンバー“9”を選びます。

■削除したいデータが記録されているソングナンバー“9”をソングセレクトボタンで、デジタルディスプレイに表示させます。

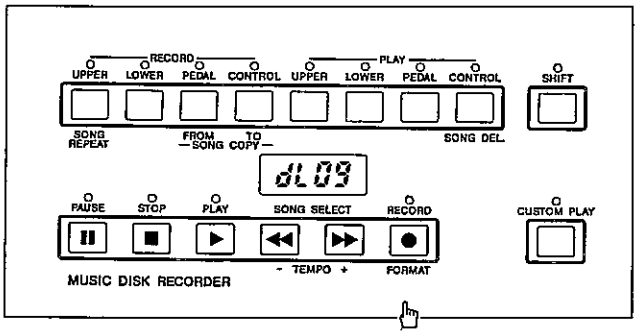
2



●SHIFT(シフト)ボタンを押しながら、CONTROL/SONG DEL.(コントロール/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上二桁には[dL](デリート)が表示され、下二桁には削除したいソングナンバー“9”が表示されます。また、RECORD/FORMAT(レコード/フォーマット)ランプが赤く点滅を始めます。

3



●RECORD/FORMAT(レコード/フォーマット)ボタンを押します。

■レコード/フォーマットのグリーンのランプが点滅から点灯に変わり、データの削除が開始されます。終了すると、レコード/フォーマットの赤ランプが消え、自動的にストップ状態に戻ります。

これで、ソングナンバー“9”のデータを削除することができました。

補　　足

●CONTROL/SONG DEL.(コントロール/ソングデリート)ボタンを押した後でもSONG SELECT(ソングセレクト)ボタンで、削除するソングナンバーを選び直すことができます。

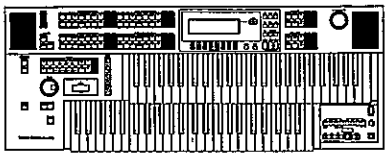
●記録した曲の削除を中止したい場合は、RECORD(レコード)ランプが点滅しているとき(待機中)にSTOP(ストップ)ボタンを押してください。

●データの削除を続けて行いたい場合は、操作1～3を繰り返してください。

その他の機能

M.O.C.	M.O.C.(メロディーオンコード)	P188
フットスイッチ	フットスイッチでコントロールできること	P189
	リズムモード(ストップ、エンディング、フィルイン)	P190
	グライドモード	P192
	トレモロモード	P194
エクスプレッション	エクスプレッション	P195
MIDI		P197
パワーオンリセット		P198

M.O.C.(メロディーオンコード)



▲操作部分

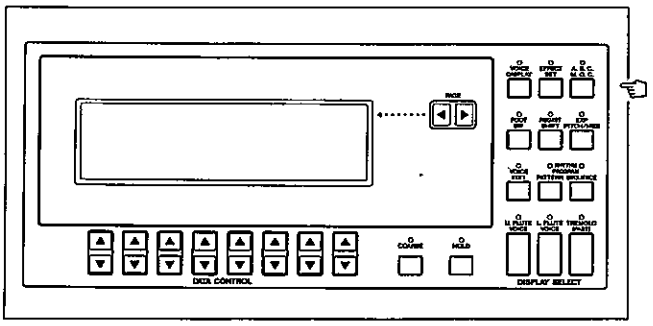
機　　能

下鍵盤でコードを押さえているときに、上鍵盤で弾くメロディーにハーモニーを自動的につけることができます。

操　　作

メロディーオンコードを設定する場合

1



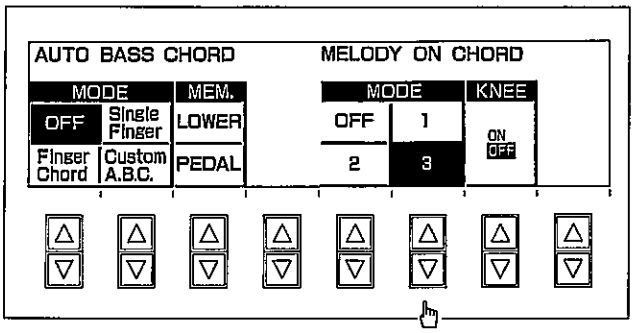
例は、[A.B.C./M.O.C.] ボタンを押した場合。

●A.B.C./M.O.C.(オートベースコード／メロディーオンコード)のメニューを表示させます。

○ [A.B.C./M.O.C.] ボタンを押します。

2

M.O.C.のモードを設定したい場合



例は、[▽] ボタンを押して、モードの3を選んだ場合。

●MELODY ON CHORD (メロディーオンコード) を設定します。

○MODE (モード) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、モードを選択します。

■モードには、メロディーオンコードを作動させないOFF(オフ)以外に、1、2、3の三つがあります。

メロデーオンコードのモード

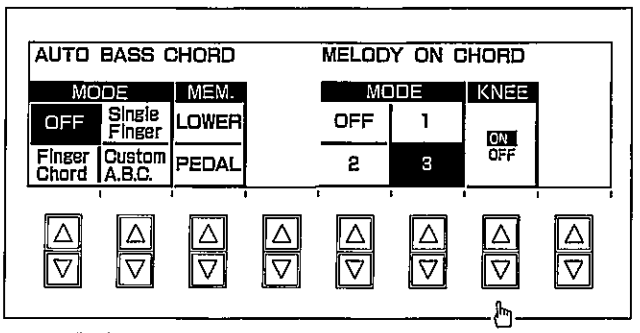
1	最大2音までのハーモニーが、メロディーに近い音域で発音します。
2	最大3音までのハーモニーが、メロディーに近い音域で発音します。
3	最大4音までのハーモニーが、メロディーからやや離れた音域で発音します。

M.O.C.

M.O.C.をニーレバーでON/OFFのコントロールをしたい場合

↓

M.O.C.のニーを設定



例は、[△] ボタンを押して、オンを選んだ場合。

●メロディーオンコードのKNEE (ニー) を設定します。

○ニーと表示された同じ縦列の[△] [▽] ボタンを使って、ONを選択します。

★ニーは、ONにすると、ニーレバーでメロディーオンコードのON、OFFの切り替えをコントロールすることができます。

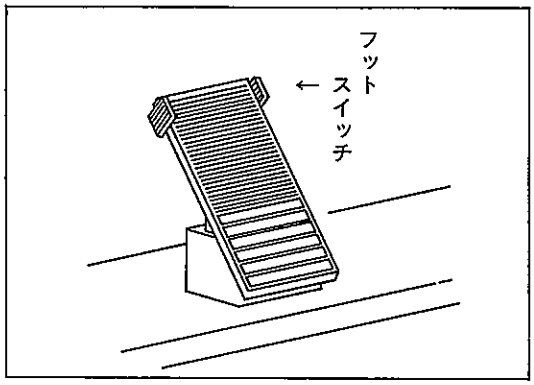
これで、M.O.C.を設定することができました。

補　　足

◆メロディーオンコードは、A.B.C.のメモリーのロワーをオンにして、リズムをスタートさせているときは、下鍵盤から指を離した後も、メロディーにハーモニーがつきます。

フットスイッチでコントロールできること

フットスイッチについて



- ペダル鍵盤の上側に、エクスプレッションペダルがあります。
- フットスイッチは、エクスプレッションペダルの左右についています。
- 右フットスイッチは、レジストレーションナンバーを移動させるときに使います。➡P146～P153「レジストシフト」参照。
- 左フットスイッチは、リズム、グライド、トレモロと3つのモードがあり、[FOOT SW.]（フットスイッチ）ボタンを使って、設定した通りにコントロールできます。

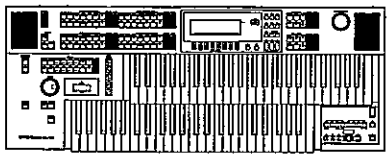
右フットスイッチでコントロールできること

ボタン名	モード	機能
[REGIST SHIFT]（レジストシフト）	シフト	現在点灯しているレジストナンバーから右側のナンバーをひとつずつ順番に再生。
	ジャンプ	指定したレジストナンバーを再生。
	ユーザー	編集したレジストナンバーを順番に再生。

左フットスイッチでコントロールできること

ボタン名	モード	コントロール	機能
[FOOT SW.]（フットスイッチ）	リズム	ストップ エンディング フィルイン	3つのコントロールのうちのどれかを、スイッチのオンによって実施することができます。
	グライド	アッパー1、2 ロワー1、2 リード	グライド効果をかける音群を指定することができます。
	トレモロ		トレモロ（ファースト）ボタンで設定したトレモロ（ファースト）をかけることができます。 スイッチのオン、オフによって、トレモロとコーラスを切り替えることができます。

リズムモード



▲操作部分

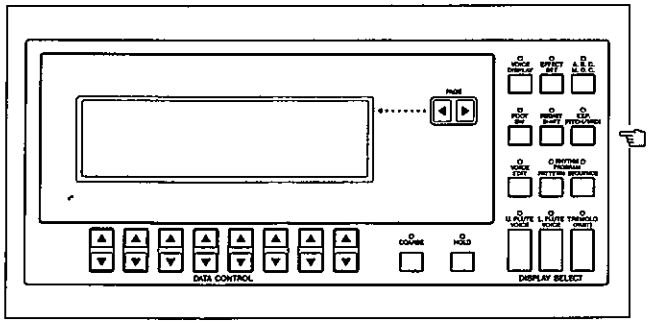
機　　能

左フットスイッチのオンによって、リズムのストップ、エンディング、フィルインのどれかを実施することができます。

操　　作

リズムモードのフィルインを選ぶ場合。

1

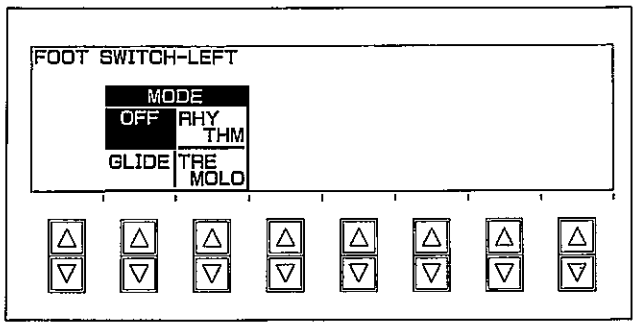


例は、フットスイッチボタンを押した場合。

●まず、[FOOT S W.]（フットスイッチ）ボタンを押します。

■ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

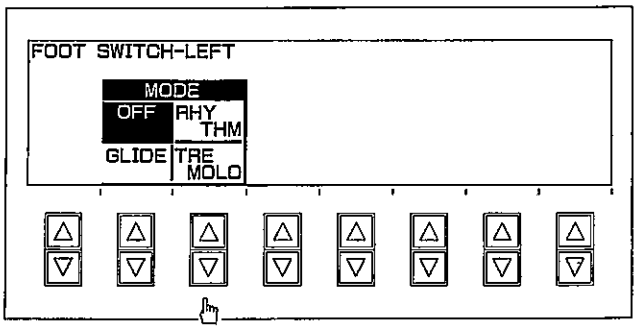
2



例は、フットスイッチのメニューを表示した状態。

●フットスイッチボタンを押すと同時に、ディスプレイにフットスイッチのメニューが表示されます。

3



例は、[△] ボタンを押して、リズムを選択する場合。

●まず、MODE（モード）を選択します。

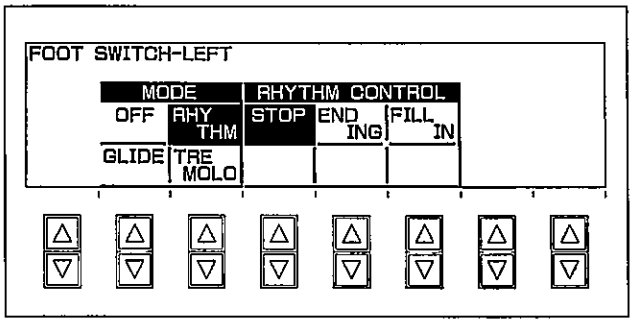
●モードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、選択します。

■ここでは、RHYTHM(リズム)を選択します。リズムと表示された同じ縦列の [△] ボタンを押します。

補　　足

◆モードの文字が反転している部分が、現在選択されているものです。

4

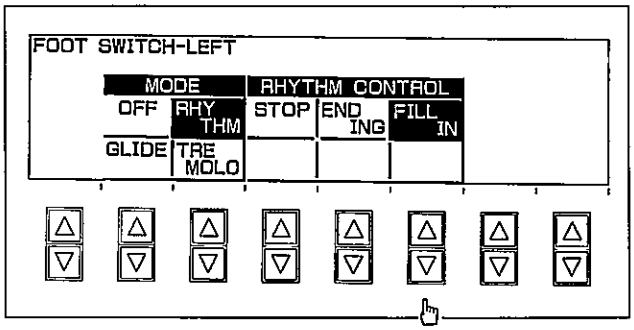


例は、リズムモードのメニューを表示した状態。

● [△] ボタンを押すと同時に、文字が反転し、リズムのメニューRHYTHM CONTROL(リズムコントロール) を表示します。

■文字が反転しているものが、現在選択しているものです。

5



例は、[△] ボタンを押して、リズムコントロールのフィルインを選んだ場合。

●リズムコントロールのFILL IN (フィルイン) を選びます。

○フィルインと表示された同じ縦列の [△] ボタンを使って、選択します。

これで、リズムのフィルインが設定できました。左フットスイッチでコントロールできます。

左フットスイッチをオンするとリズムのフィルインパターンを発音します。スイッチを押す度に、フィルインパターンを得ることができます。また、スイッチを押しつづけている間は、フィルインパターンを発音し続けます。

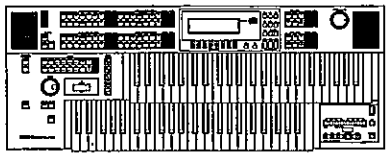
こんなときは

◆リズムコントロールのストップまたはエンディングを選びたいとき
操作は、フィルインを選んだ方法と同じです。4、5の操作を参考にしてください。

各リズムコントロールの働き

コントロール	働き
ストップ	リズムのストップ、スタートがコントロールできます。リズムが再生されているときに、フットスイッチを押すとリズムがストップします。もう一度押すと再びリズムがスタートします。
エンディング	スイッチを押すとリズムがエンディングパターンを発音し、リズムがストップします。
フィルイン	リズムのフィルインパターンを発音させることができます。スイッチを押す度に、フィルインパターンを得ることができます。また、スイッチを押しつづけている間は、フィルインパターンを発音し続けます。

グライドモード



▲操作部分

機　　能

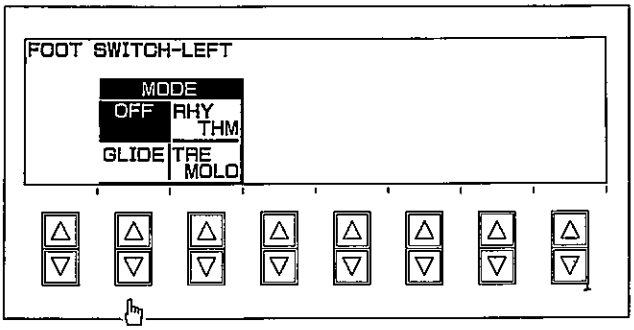
グライド（音程を一時的に半音下げ、徐々に元の音程に戻す効果）を音群ごとにかけることができます。

[FOOT SW.]（フットスイッチ）ボタンを押して、フットスイッチのメニューを表示させた後に、以下の操作を行ってください。➡P190「1」「2」を参照。

操　　作　グライドモードを選んだ場合。

P190の2から

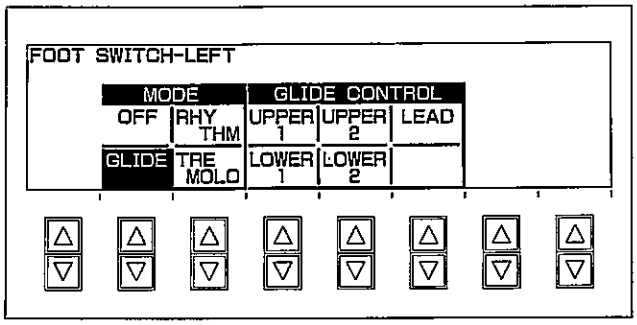
3



例は、[▽] ボタンを押して、グライドを選択する場合。

- MODE（モード）を選択します。
- ○モードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、選択します。
- ここでは、GLIDE（グライド）を選択します。グライドと表示された同じ縦列の [▽] ボタンを押します。

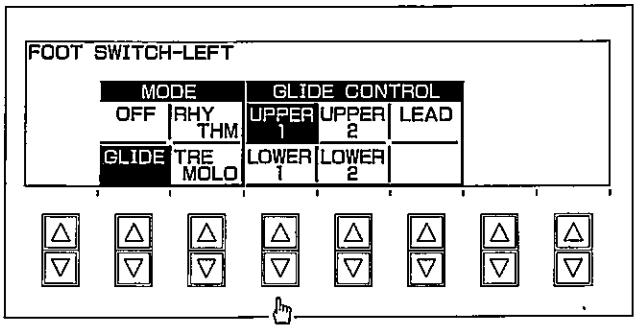
4



例は、グライドモードのメニューを表示した状態。

- [▽] ボタンを押すと同時に、黒い枠がグライドに移動し、グライドのメニューGLIDE CONTROL(グライドコントロール)を表示します。
- 文字が反転しているものが、現在選択しているものです。

5



例は、[△] ボタンを使って、アッパー1を選んだ場合。

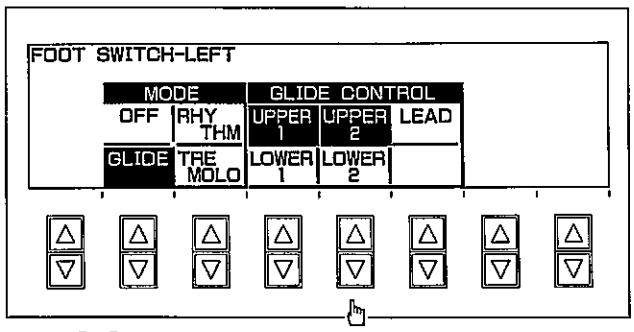
- グライドをかけたい音群を選択します。
- ○選びたい音群と同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、選択します。
- ここでは、UPPER 1（アッパー1）とUPPER 2（アッパー2）とLEAD（リード）を選択します。
- まず、アッパー1と表示された同じ縦列の [△] ボタンを押します。
- ■選択する数はいくつでもかまいません。

グライドをかけたい小音群を設定したい場合

補　　足

◆グライドコントロールで、選択された音群は、文字が反転し、選択されたことを示します。

6



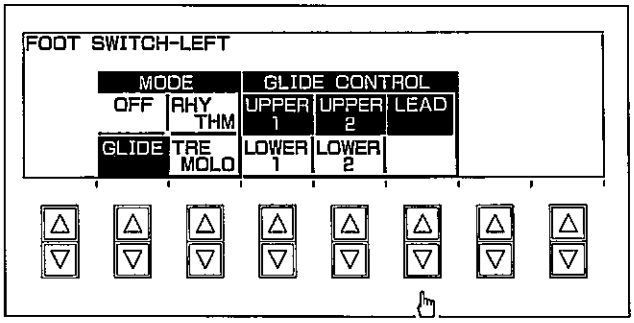
例は、[△] ボタンを押して、アッパー2を選んだ場合。

●続いて、UPPER 2(アッパー2)と表示された同じ縦列の [△] ボタンを押します。

■文字が反転しているものが、現在選択しているものです。

■ここでは、すでにアッパー1が選択されている状態です。

7



例は、[△] ボタンを押して、リードを選んだ場合。

●さらに、LEAD(リード)と表示された同じ縦列の [△] ボタンを押します。

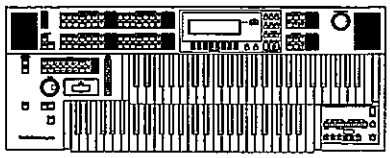
■文字が反転しているものが、現在選択しているものです。

■ここでは、すでにアッパー1とアッパー2が選択されている状態です。

これで、グライドをかけたい小音色群の設定ができました。

左フットスイッチをオンすると、選んだ音群にグライドがかかります。

トレモロモード



▲操作部分

機　　能

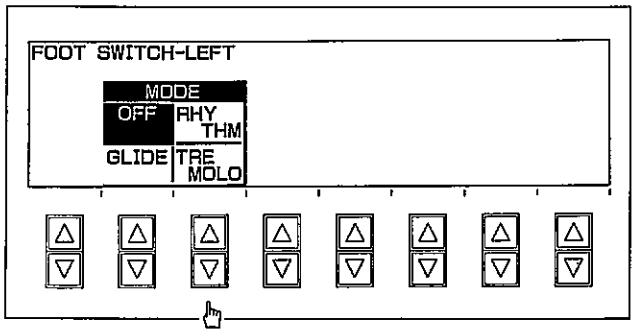
左フットスイッチのオン、オフによって、トレモロとコーラスを切り替えることができます。

[FOOT SW.](フットスイッチ)ボタンを押して、フットスイッチのメニューを表示させた後に、以下の操作を行ってください。→P190「1」「2」を参照。

操　　作 トレモロモードを選ぶ場合。

P190の2から

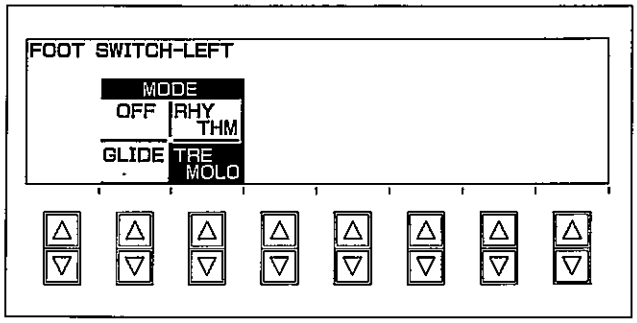
3



例は、[▽] ボタンを押して、トレモロを選択する場合。

- MODE（モード）を選択します。
- モードと表示された同じ縦列の[△][▽]ボタンを使って、選択します。
- ここでは、TREMOLO(トレモロ）を選択します。トレモロと表示された同じ縦列の[▽]ボタンを押します。

4



例は、トレモロを選択した状態。

- [▽] ボタンを押すと同時に、文字が反転します。

■文字が反転しているものが、現在選択しているものです。

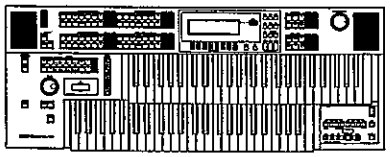
これで、トレモロモードを選択することができました。左フットスイッチでコントロールできます。

左フットスイッチを押すとトレモロとコーラスを切り替えることができます。

補　　足

◆トレモロモードは、[TREMOLO (FAST)]（トレモロ（ファースト））ボタンで設定した状態で効果がかかります。左フットスイッチを押すと、トレモロがかかります。再び押すとコーラスになります。
◆あらかじめボイスコンディションでエフェクトのトレモロを選んでおかないと効きません。
◆フットスイッチでトレモロ(ファースト)を切り替えると、パネルの[TREMOLO(FAST)]（トレモロ(ファースト)）ボタンのランプが連動します。

エクスプレッション



▲操作部分

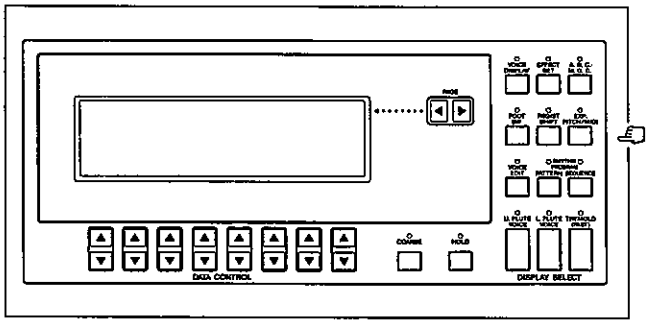
機　　能

現在のエクスプレッションペダルの踏み込んだ深さを確認することができます。

操　　作

エクスプレッションペダルをどのくらいの深さで踏んでいるかを確認したい場合

1

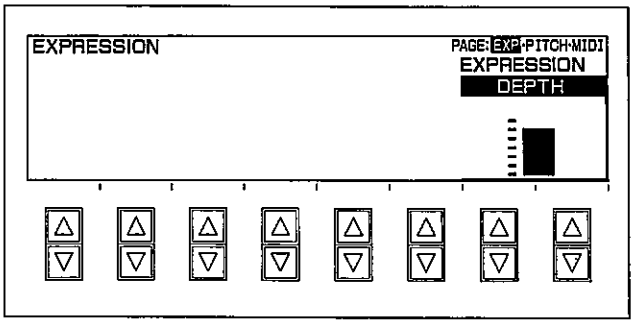


例は、[EXP./PITCH/MIDI] ボタンを押した場合。

●エクスプレッションの画面を表示させます。

○ [EXP./PITCH/MIDI]（エクスプレッション／ピッチ／ミディ）ボタンを押します。

2



例は、エクスプレッションの画面を表示した状態。

●ボタンを押すと、エクスプレッションの画面が表示されます。

●DEPTH（デプス）と表示された下に出ているデータのレベルが、現在エクスプレッションペダルを踏み込んでいる深さを表しています。

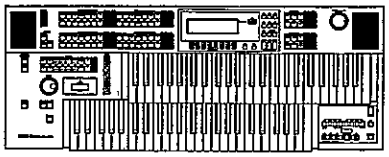
■データのレベルが高いほど、エクスプレッションペダルを深く踏み込んでいます。

これで、現在のエクスプレッションペダルをどの程度踏み込んでいるか確認することができました。

注　　意

◆エクスプレッションのデプスは、データコントロールボタンで動かすことはできません。
デプスのレベルは、エクスプレッションペダルの動きに応じて変化します。

MIDI



▲操作部分

機　　能

MIDIの出力チャンネルを切り替えることができます。
入力を内部またはMIDIに切り替えができます。
ディスプレイの明るさを調節することができます。

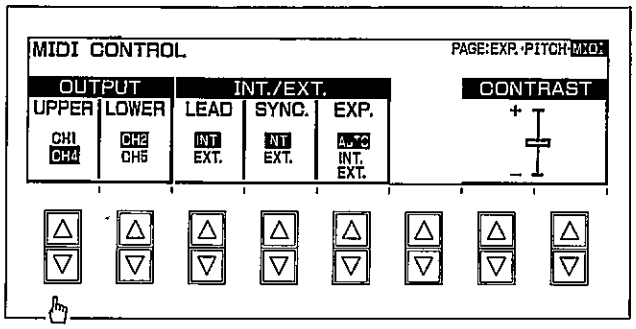
[EXP./PITCH/MIDI]（エクスプレッション／ピッチ／ミディ）ボタンを押して、MIDIのページを表示させた後に、以下の操作を行ってください。**→P96「1」「2」を参照。**

操　　作

アウトプットのチャンネルを変更して、INT./EXT.のリードの入力をＭＩＤＩにする場合。

アウトプットのチャンネルを設定したい場合

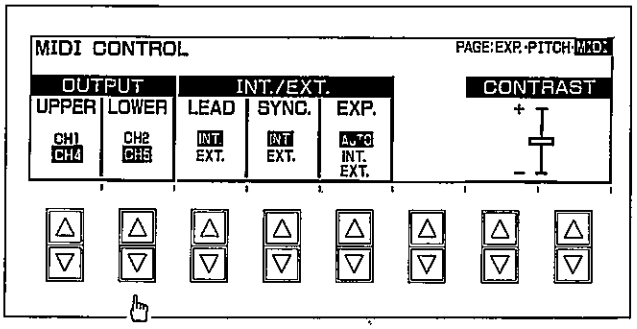
1



例は、[▽] ボタンを押して、チャンネル４を選んだ場合。

- ●OUTPUT（アウトプット）を設定します。
- ◎アウトプットと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、上鍵盤と下鍵盤のMIDIの出力させたいチャンネルを選択します。
- ●ここでは、UPPER（アッパー）と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを押して、CH4（チャンネル４）を選びます。
- ★他のMIDI対応機器と接続する際は同じチャンネルにします。

2



例は、[▽] ボタンを押して、チャンネル５を選択した場合。

- ◎次に、LOWER（ロワー）と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、下鍵盤の情報を出力させるMIDIのチャンネルを選択します。
- ●ここでは、[▽]を押して、CH5（チャンネル５）を選びます。

次の項目は→P197へ

補　　足

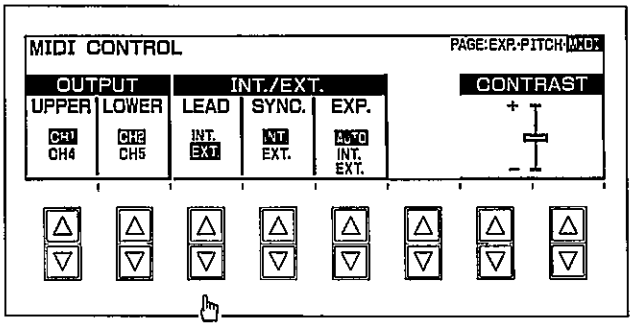
◆アウトプットは、通常、上鍵盤はチャンネル１、下鍵盤はチャンネル２を使います。
チャンネル変更は、特定のチャンネルの演奏を別のチャンネルで多重録音する際や、複数の他のMIDI対応機器と接続して同チャンネルのものだけをコントロールする際などに使います。

◆ペダル鍵盤は、チャンネル３で固定しています。

◆出力チャンネルの変更は、該当する鍵盤がすべて離された状態のときにのみ変更可能状態となります。

P196から

INT./EXT.の設定をしたい場合

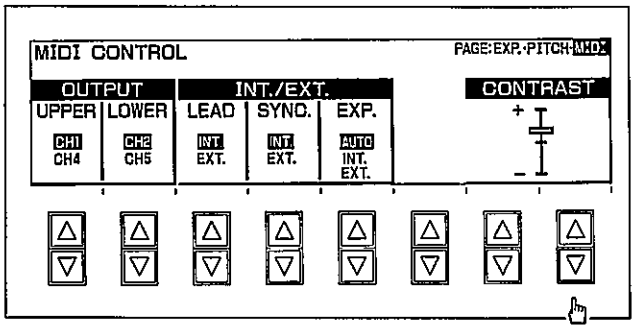


例は、[▽] ボタンを押して、EXT.にした場合。
([△] ボタンを押しても可)

●次に、INT./EXT.(インターナル/エクスターナル) を設定します。
○他のMIDI対応機器で、LEAD(リード) ボイスやEXP. (エクスプレッションペダル)、SYNC.(シンクロ) をコントロールするかどうかの入力切り替えです。SYNC.は、リズムの入力切り替えです。
●EXT.にすると、他のMIDI対応機器でコントロールすることができます。
●ここでは、リードをEXT.にします。
○リードと表示された同じ縦列の [▽] ボタンを押します。

これで、MIDIの出力・入力の設定ができました。

コントラストを設定したい場合



例は、右端の [△] ボタンを押して、四角いポイントを上げた場合。

●CONTRAST (コントラスト) を設定します。
○コントラストと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、四角いポイントを上下させます。
● [△] [▽] ボタンが2列分ある場合は、左右どちらを使ってもかまいません。
★コントラストは、ディスプレイの濃度を調整するもので、+7〜−7の間で設定できます。プラス側ほど濃くなります。

これで、MIDIのメニューをすべて設定することができました。

補　足

◆INT./EXT.のEXT.への切り替えは、他のMIDI対応機器でリードボイスや、エクスプレッションペダルやリズムなどをコントロールしたいときに行ってください。

◆ディスプレイの明るさ調節は、下鍵盤の裏の付属端子のLCD BRIGHTNESSを使ってできます。
→P200参照。

◆MIDI端子については、「付属端子について」P200を参照してください。

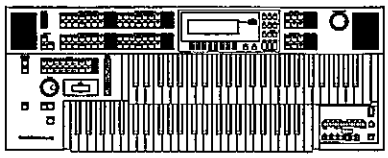
◆他のMIDI対応機器との接続は、P201を参照してください。

◆リードボイスをEXT.にすると、チャンネル4で外部より入力できます。ただし、MDRが再生中のときは、自動的にMDR側が優先されます。

注　意

◆他のMIDI対応機器を接続しないで、SYNC. (シンクロ) がEXT. (エクスターナル) になっている場合は、エレクトーンのリズムはスタートしません。

パワーオンリセット



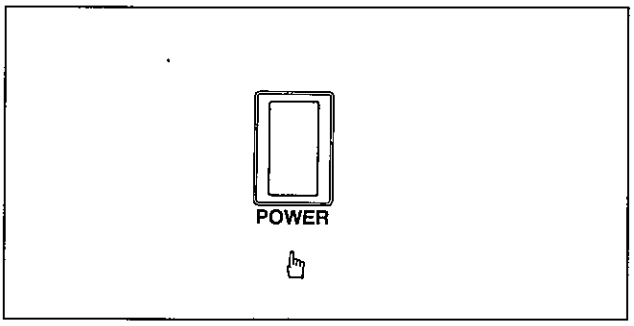
▲操作部分

機　　能

パワーオンリセットは、エレクトーンをお買い求めになったとき（工場出荷時状態）と同じ設定に戻すことができる機能です。

操　　作

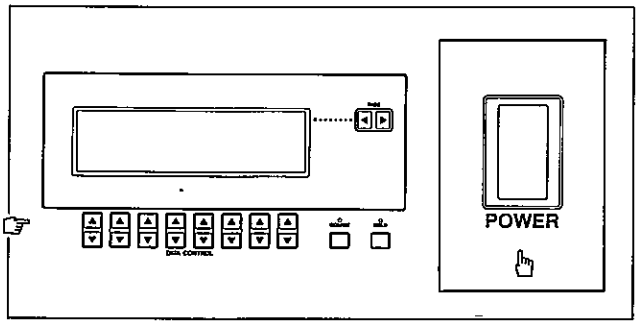
1



●パワースイッチを押して、電源を切ります。

例は、パワースイッチを押して電源を切った場合。

2



●データコントロールボタンの左端の［△］を押しながら、パワースイッチを押します。

例は、[△]ボタンを押しながら、パワースイッチを押した場合。

これで、エレクトーンをリセットすることができました。

注　　意

◆エレクトーン本体だけに記憶させているレジストレーションのデータは、リセットする前にフロッピーディスクに記録させておきましょう。
➜P162参照

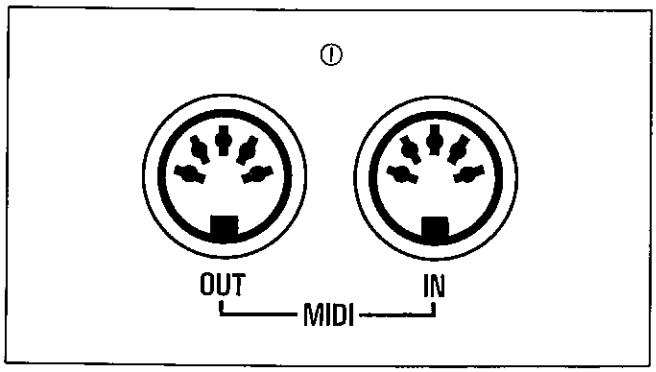
付録

付属端子について	P200
MIDI対応機器との接続例	P201
MIDIコード一覧	P202
末永くお使いいただくために	P207
困ったときに（故障だとお考えになる前に）	P208
仕様	P210

付属端子について

付属端子は、下鍵盤の裏にあります。右側にＭＩＤＩ端子、左側にその他の端子があります。

MIDI端子



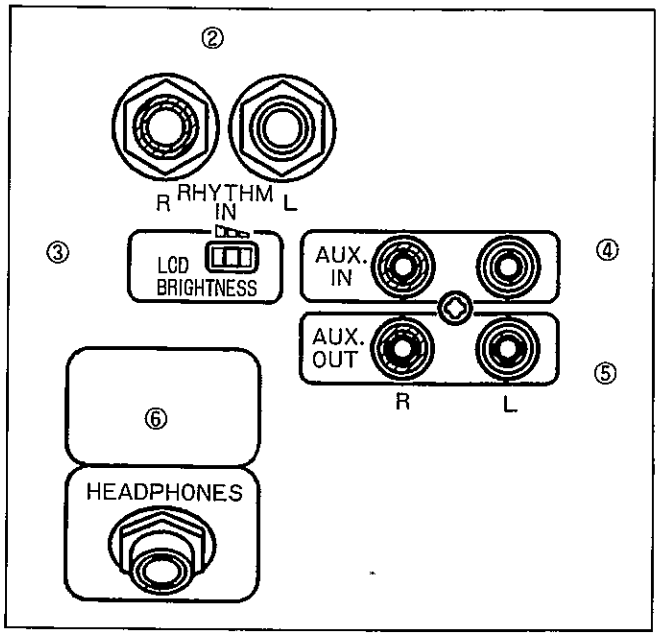
①MIDI　IN／OUT（MIDI入／出力端子）
ＭＩＤＩ規格に対応した外部機器と、各種情報をやりとりするときに接続する端子です。

IN（イン）で、他の機器の情報を入力します。

OUT（アウト）で、エレクトーンの演奏情報を他の機器に出力します。

★接続に際しては、ＭＩＤＩ専用ケーブルを使ってください。

その他の端子



②RHYTHM IN（リズム入力端子）
他のリズムマシーンからの信号をステレオ入力する端子です。

③LCD　BRIGHTNESS(LCDブライトネス)
ディスプレイの明るさを３段階に調節することができるスイッチです。

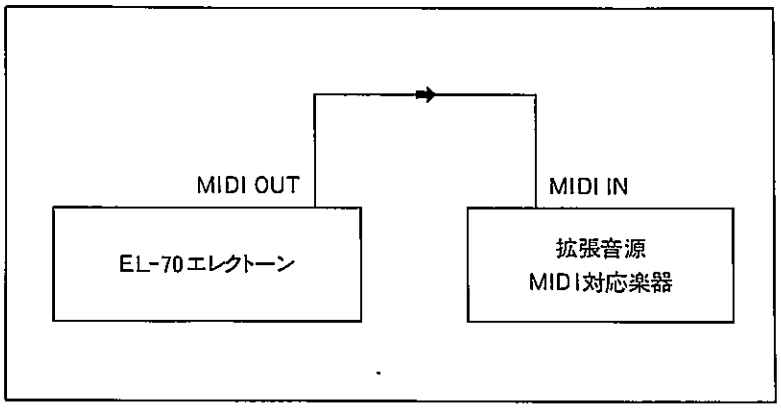
④AUX.　IN（ライン入力端子）
外部機器からの音声信号をステレオ入力する端子です。この端子で入力した音の音量は、接続した外部機器で調節します。

⑤AUX.　OUT（ライン出力端子）
キーボードアンプKAシリーズなどの外部スピーカーやミキサーなどに音声信号をステレオ出力する端子です。この端子に外部アンプ・スピーカーを接続している際にエレクトーンの電源だけをオフにする場合は、エレクトーン本体の音量を小さくするか（エクスプレッションペダルを手前に戻す）、外部アンプ・スピーカーの音量を小さくしてから、電源をオフにしてください。

⑥HEADPHONES（ヘッドホン端子）
ヘッドホンを接続する端子です。ヘッドホン以外の機器を接続することはやめてください。

MIDI対応機器との接続例

拡張音源や楽器に演奏データを送信する場合



●エレクトーンの演奏情報を、拡張音源または音源をもったＭＩＤＩ対応機器に送信したい場合は、左図のように接続してください。エレクトーンを演奏すると、その演奏データに従って、外部機器の音色が発音します。

●送信に際しては、エレクトーンのＭＩＤＩアウトプットのチャンネルと、外部機器の受信チャンネルを同じにしてください。
➜Ｐ197参照。

注　　意

★受信する音源を切り替える際は、いったん発音を止めてください。複数の拡張音源を接続しているとき、受信する音源を切り替えると、最初の音が発音しないといった不都合が生じる場合があります。

MIDIコード一覧

■チャンネルメッセージ

コード	ファンクション	送信	受信	備考
8n、nn(ノートNo.)、80-7F	ノートオフ	× × × × ×	1cH 2cH 3cH (4cH) ＊1 15cH	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス キーボードパーカッション
9n、nn(ノートNo.)、00 01-7F	ノートオフ オン	1cH 2cH 3cH (4cH)＊1 (5cH)＊1 ×	1cH 2cH 3cH (4cH)＊1 × 16cH	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス キーボードパッカッション
Bn、04、00-7F	セカンドエクスプレッション	× ×	× ×	コントロール リードボイス
BF、08、00-7F	エクスプレッション	16cH	16cH	コントロール
Bn、40、00 7F	サステインオフ オン	× × ×	× × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤
Bn、7B、00	オールノートオフ	× × × × ×	× × × × ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス コントロール
Cn、nn(レジストNo.)	プログラムチェンジ	× × × 16cH	1cH 2cH 3cH 16cH	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 コントロール
Dn、00-7F	アフタータッチ	1cH 2cH 3cH (4cH)＊1 ×	1cH 2cH 3cH (4cH)＊1 ×	上鍵盤 下鍵盤 ペダル鍵盤 リードボイス

＊1MIDIコントロール機能で変更。

■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	○	○＊1	
FA	スタート	○	○	
FC	ストップ	○	○	
FE	アクティブセンス	○	○	
FF	リセット	×	×	

＊1外部同期モードのみ。

システムイクスクルーシブメッセージ

1. エレクトーン共通メッセージ

■バルクダンプデータ関係

コード	メッセージ	送信	受信
F0、43、70、70、00 、……（データ）……F7	バルクダンプデータ	×	○
01 02	音色パラメータデータ送信要求	×	○
	音色パラメータデータ受信要求	×	○
F0、43、70、70、10、F7	全RAMデータ送信要求	×	○
11	レジストレーションデータ送信要求	×	○
12	リズムシーケンスデータ送信要求	×	○
14	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
15	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
16	ユーザーボイスデータ送信要求	×	○
F0、43、70、70、20、F7	全RAMデータ受信要求	×	○
21	レジストレーションデータ受信要求	×	○
22	リズムシーケンスデータ受信要求	×	○
24	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
25	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
26	ユーザーボイスデータ受信要求	×	○
F0、43、70、70、30、F7	モデルIDデータ送信要求	×	○
F0、43、70、70、38、7F、F7	バルクダンプアクノリッジ	○	×
00	アンアクノリッジ	○	×

■コントロールチェンジ

コード	メッセージ	送信	受信
F0、43、70、70、40、45、7F、F7	レフトフットスイッチオン	○	○
00	オフ	○	○
40、47、7F、F7	ニーレバーオン	○	○
00	オフ	○	○
40、48、7F、F7	フィルイン1オン	○	○
00	オン	○	○
40、48、7F、F7	イントロ／エンディングオン	○	○
00	オフ	○	○
40、50、TL、TH、F7	テンポ	○	○

■MDR—2P関係

コード	メッセージ	送信	受信
F0、43、70、70、70、01、F7	プレイスタート	×	○
02	ストップ	×	○
03	レコードスタート	×	○
04	ストップ	×	○
05	早送りスタート	×	○
06	ストップ	×	○
09	リズムポインターリセット	×	○

■その他

コード	メッセージ	送信	受信
F0、43、70、70、78、SC、NC、F7	パーシグナル	○	○

2. ELシリーズ共通メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0、43、70、78、00、……（データ）……F7	バルクダンプデータ	○	○
01	音色パラメータデータ送信要求	×	○
02	音色パラメータデータ送信要求	×	○
F0、43、70、78、10、F7	全RAMデータ送信要求	×	○
11	レジストレーションデータ送信要求	×	○
12	リズムシーケンスデータ送信要求	×	○
14	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
15	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
16	ユーザーボイスデータ送信要求	×	○
F0、43、70、78、20、F7	全RAMデータ受信要求	×	○
21	レジストレーションデータ受信要求	×	○
22	リズムシーケンスデータ受信要求	×	○
24	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
25	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
26	ユーザーボイスデータ受信要求	×	○
F0、43、70、78、41、……（データ）……F7	パネルスイッチイベントデータ＊1	○	○
F0、43、70、78、42、……（データ）……F7	カレントレジストレーションデータ	○	○

＊1次のページのスイッチコードを一覧を参照。

3. モデル固有メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0、43、70、nn、00、……（データ）……F7	バルクダンプデータ	×	○
nn、00	モデルIDデータ	○	×
nn、01	音色パラメータデータ送信要求	×	○
nn、02	音色パラメータデータ受信要求	×	○
F0、43、70、nn、10、F7	全RAMデータ送信要求	×	○
11	レジストレーションデータ送信要求	×	○
12	リズムシーケンスデータ送信要求	×	○
14	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
15	ユーザーパターンデータ送信要求	×	○
16	ユーザーボイスデータ送信要求	×	○
F0、43、70、nn、20、F7	全RAMデータ受信要求	×	○
21	レジストレーションデータ受信要求	×	○
22	リズムシーケンスデータ受信要求	×	○
24	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
25	ユーザーパターンデータ受信要求	×	○
26	ユーザーボイスデータ受信要求	×	○

nnは、＄35(EL70)、＄36(EL90)で送受信可能。

4. エレクトーン／シングルキーボード共通メッセージ

コード	メッセージ	送信	受信
F0、43、73、01、02、F7	内部同期モード要求	×	○
03	外部同期モード要求	×	○

●スイッチコード一覧

モデルコード [F0、43、70、MODEL、FUNCTION、CODE、DATA、F7] MODEL 78：ELシリーズ、FUNCTION 41：パネルスイッチイベント

ファンクション／スイッチ		コード	データ	備考
セレクター	アッパーキーボードボイス1	02	00-0D	スイッチナンバー
	ロワーキーボードボイス1	03	00-0D	スイッチナンバー
	アッパーキーボードボイス2	04	00-0D	スイッチナンバー
	ロワーキーボードボイス2	05	00-0D	スイッチナンバー
	リードボイス	06	00-04	スイッチナンバー
	ペダルボイス	07	00-04	スイッチナンバー
	リズム	0B	00-0B	スイッチナンバー
ボリューム	アッパーキーボードボイス1	12	00-7F	ボリュームデータ
	ロワーキーボードボイス1	13	00-7F	ボリュームデータ
	アッパーキーボードボイス2	14	00-7F	ボリュームデータ
	ロワーキーボードボイス2	15	00-7F	ボリュームデータ
	リードボイス	16	00-7F	ボリュームデータ
	ペダルボイス	17	00-7F	ボリュームデータ
	リズム	1A	00-7F	ボリュームデータ
	リバーブ	1B	00-7F	デプスデータ
フルートボイス	アッパー	30	00-01	00-OFF 01-ON
	ロワー	31	00-01	00-OFF 01-ON
トゥロワー	リード	36	00-01	00-OFF 01-ON
	ペダルボイス	37	00-01	00-OFF 01-ON
ブリリアンス	アッパーキーボードボイス1	42	00-06	00-ブリリアント 06-メロー
	ロワーキーボードボイス1	43	00-06	00-ブリリアント 06-メロー
	アッパーキーボードボイス2	44	00-06	00-ブリリアント 06-メロー
	ロワーキーボードボイス2	45	00-06	00-ブリリアント 06-メロー
	リードボイス	46	00-06	00-ブリリアント 06-メロー
	ペダルボイス	47	00-06	00-ブリリアント 06-メロー
サステイン	アッパー	50	00-01	00-OFF 01-ON
	ロワー	51	00-01	00-OFF 01-ON
	ペダル	52	00-01	00-OFF 01-ON
キーボードパーカッション	ロワー	5B	00-01	00-OFF 01-ON
	ペダル	5C	00-01	00-OFF 01-ON
ディセーブル	ディセーブル	5F	00-01	00-OFF 01-ON
トレモロ	トレモロ	60	00-01	00-コーラス 01-トレモロ
リズムシーケンス	1	61	00-01	00-OFF 01-ON
	2	62	00-01	00-OFF 01-ON
	3	63	00-01	00-OFF 01-ON
	4	64	00-01	00-OFF 01-ON

エレクトーン ELシリーズ MIDIインプリメンテーションチャート

Date：1991—01—22
Version：1. 1

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 4、5チャンネル	1、2、3、16チャンネル 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＊ ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	36—96＊＊	
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		×	×	
コントロールチェンジ	1 4 11 64	× ○ ○ ×	× ○ ○（外部モード時のみ） ×	モジュレーションホイール セカンドエクスプレッションペダル エクスプレッションペダル サステイン
プログラムチェンジ	設定可能範囲	0-7 ＊＊＊112-116 ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	0-7 ＊＊＊112-116	
エクスクルーシブ		○	○	MIDIコード一覧表参照
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	○ ○	○ ○	受信は外部同期モード時 (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	× × ○ ×	× × ○ ×	
備考		＊ 1チャンネル：48—96、2チャンネル：36—84、3チャンネル：36—55 ＊＊ 15チャンネルのみ36—127、他は36—96 ＊＊＊ 0—15：EL—90、0—7：EL—70 ＊＊＊＊ 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、15チャンネル：キーボードパーカッション、 16チャンネル：コントロール		

モード1：オムニ・オン、ポリ　モード2：オムニ・オン、モノ　○：あり
モード3：オムニ・オフ、ポリ　モード4：オムニ・オフ、モノ　×：なし

末永くお使いいただくために

設置場所について

●直射日光はさけてください。
●暖房器具の近くには設置しないでください。
●湿気やホコリの多い場所や、温度の特に低い場所もさけてください。

外装・鍵盤のお手入れは

●外装や鍵盤のお手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
●汚れがひどい場合は、水でうすめた台所用中性洗剤にひたした布をよく絞って拭き取り、乾いた布で仕上げてください。
●シンナーやベンジンなどの溶剤は、鍵盤や外装をいためますので、絶対に使用しないでください。
●外装の塗装は、ビニール製品と化学反応を起こすことがありますので、ビニール製のカバーなどはご使用にならないでください。

電源コードを大切に

●エレクトーン本体や椅子などで電源コードを踏みつけたり、足に引っかけたりしないように注意してください。
●コンセントから抜くときは、電源コードを引っぱらないでください。
●電源コードの継ぎ足しは、危険ですからさけてください。

無理な力を加えないでください

●ボタンやつまみ、スイッチ類に無理な力を加えることはさけてください。
●椅子、譜面板などの取り扱いでは、キズをつけないように注意してください。

他の機器との接続について

アンプなどの外部機器と接続する場合は、P200「付属端子について」を参照のうえ、正しく接続してください。また接続の際はエレクトーンと外部機器の電源スイッチを切ってから行ってください。

他の電気機器への影響について

このエレクトーンはデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビの電気機器を同時に使用すると、雑音や誤作動の原因になることがあります。他の電気機器から充分はなしてご使用ください。

落雷に対する注意

落雷などのおそれがあるときは、早めに電源コードをコンセントから抜いてください。

万一異常があったら

使用中に音が出なくなったり、異常なにおいや煙が出た場合は、ただちに電源プラグをコンセントから抜き、お求めの販売店もしくはサービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。

本書と保証書の保管について

本書をお読みになった後は、保証書と共に大切に保管してください。

フロッピーディスクの取り扱いと保管について

フロッピーディスクのなかには、情報を記憶する磁性体が入っていますのでその取り扱いや保管では、次の点に注意してください。
●磁気を帯びたもの（テレビの上、磁石など）には絶対に近づけないでください。
●落としたり、強い力を加えたりしないでください。
●シャッターを開けたり磁性体に手を触れたりしないでください。
●差込み口の先端を堅いものでこすったり、傷をつけないようにしてください。
●内部に水やホコリが入らないように注意してください。
●保管する場合は、過度な温度や湿気に注意してください
●必ず、専用のケースにいれて保管してください。
●持ち運ぶ際も、市販の専用ケースにいれてお使いください。まれに、衣類などの静電気によってフロッピーディスクの情報が消えてしまうことがあります。
●大切な情報を記憶させたフロッピーディスクは、万一のトラブルに備えて、他のフロッピーディスクにも情報を記憶させて、予備のフロッピーディスクをつくるようにしましょう。

困ったときに(故障だとお考えになる前に)

下記のような現象は故障ではありません。このような現象でサービスを依頼されますと、保証期間中であっても実費料金を申し受けますので、ご了承ください。

現　　象	原　因　と　対　処
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ON／OFFしたり、故障したネオンサインや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、電音サービスセンター、サービスステーションまでご相談ください。
ラジオやテレビ、無線などの電波が入る。	近くに大電力の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、電音サービスセンター、サービスステーション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いてあると雑音が入ることがあります。なるべく離してご使用ください。
音が周囲のものを共鳴させてビビる。	エレクトーンの音は持続音が多いため、周囲の戸棚や窓ガラスの器物を共鳴させることがあります。気になる場合は、器物を取り除くか、音量を小さくしてください。
選んだ音色によって、鍵盤位置による音量のバラつきがある。	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のバラ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ないように設計、調整されていますが、設置場所や聞く位置によって音量や音色が異なることがあります。どうしても気になる場合は、電音サービスセンター、サービスステーション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低く感じられる。	特にピアノと比較した場合に感じますが、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が、これは実際の楽器音の特長を再現するため、特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。
ボリュームを最大にセットしても、音が小さすぎる。	①マスターボリュームが最少近くになっています。時計回りに回してください。 ②エクスプレッションペダルが踏み込まれていません。ペダルを踏み込んでください。
上鍵盤と下鍵盤を同時に15音押さえても、14音しか発音しない。	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。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。➜P12へ
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。	ペダル鍵盤またはリードボイスでは、それぞれ同時に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。 ➜P12
上鍵盤の音量が下鍵盤の音量に較べて大きすぎる。(またはその逆)	マニュアルバランスがアッパーまたはロワー側に寄りすぎています。ボイスディスプレイを押して、マニュアルバランスを設定しなおしてください。 ➜P43
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.]ボタンのメニューのA.B.C.のモードをオフにしてください。➜P116 ペダルボタンの[TO LOWER](トゥーロワー)ボタンがオンになっています。ボタンをオフにしてください。
パンをセットしたのに左右の音のバランスが変わらない。	ボイスコンディションのエフェクトがオフになっていません。パン機能は、ボイスコンディションのエフェクトがオフの状態でないとかかりません。
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も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。

現　　象	原　因　と　対　処
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。
タッチコントロールが思ったより効かない。	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。➡P22
レジストレーションに記憶されない機能がある。	次の機能は記憶されないようになっています。 リズムのスタート、シンクロスタート、フィルイン、イントロ／エンディングの各スイッチなどの機能。 ユーザーボイス、ユーザーリズム、レジストシフト、MDRセレクトボタンなど。
トゥーディスクの操作をしても、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プロテクトスイッチ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。➡P155
メロディー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。➡P16、P34
ボイスエディットを行っているとき、鍵盤を押さえても指定した音色が発音しない。	①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。 ②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。設定をしなおしてください。➡P86
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。➡P87
下鍵盤またはペダル鍵盤を押さえると、リズム楽器の音が一緒に発音する。	キーボードパーカッションがオンになっています。キーボードパーカッションを使用しないときはオフにしてください。➡P113
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出ます。
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オンにしてください。それでも正常に働かない場合は、電音サービスセンター、サービスステーションまでご相談ください。
リバーブをONにしてもリバーブがかからない。	その音色群に、エフェクトがかかっています。 リバーブのページ4にして、エフェクターのリバーブをONにして下さい。

EL−70仕様

SPECIFICATION

鍵盤	上鍵盤		49鍵　c～c4（4オクターブ）
	下鍵盤		49鍵　C～c3（4オクターブ）
	ペダル鍵盤		20鍵　C～g（1 ½オクターブ）
タッチトーン			リードボイス、アッパーキーボードボイス、ロワーキーボードボイス、ペダルボイス
音色	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、トレモロストリングス、シンセストリングス、ピチカートストリングス、クラリネット、サキソフォン、ソプラノサックス、ブラス1・2・3、シンセブラス、コーラス1・2、オルガン、シアターオルガン、ポップオルガン、ジャズオルガン1・2、アコーディオン、バンドネオン、ピアノ、エレクトリックピアノ1・2、ハープシコード、ギター1・2・3、エレクトリックギター、マンドリン、バンジョー、ハープ、ビブラフォン、チャイム、グロッケン、シンセチャイム、マリンバ、シロフォン、トゥッティ1・2・3・4、コズミック1・2・3・4・5・6、ハーモニカ(アッパー専用)、ホルン1・2(ロワー専用)、[ドットボタン] アッパーキーボードボイス1：1・2、アッパーキーボードボイス2：1・2、ロワーキーボードボイス1：1・2、ロワーキーボードボイス2：1・2
	リードボイス		バイオリン1・2、チェロ、フルート、リコーダー、ホイッスル、ピッコロ、トランペット1・2、ミューテッドトランペット、フリューゲルホルン、トロンボーン、オーボエ、イングリッシュホルン、バスーン、[トゥーロワー]、[ドットボタン] 1：1
	ペダルボイス		コントラバス、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、シンセベース1・2、オルガンベース1・2・3、チューバ、ティンパニ、[トゥーロワー]、[ドットボタン]：1
	アッパーフルートボイス (セレクト)		[フッテージ]：16′、8′、5・1/3′、4′、2・2/3′、2′、1・3/5′、1′、[アタック]：4′、2・2/3′・2′、[レングス]、[モード]：イーチ、ファースト、クリック、レスポンス、ボリューム
	ロワーフルートボイス (セレクト)		[フッテージ]：16′、8′、5・1/3′、4′、2・2/3′、2′、1・3/5′、1′、[アタック]：4′、2・2/3′、2′、[レングス]、[モード]：イーチ、ファースト、クリック、レスポンス、ボリューム、
	アッパー、ロワー フルートボイス		[フロム・プリセット&ユーザー]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、[セーブ・トゥ・ユーザー]：ユーザー1・2・3・4・5・6・7・8
効果・ コントロール	リバーブ	パネル	コントロール
		ディスプレイ	タイプ：ルーム、ホール、チャーチ、レングス、デプス、[リバーブ、オン／オフ]：アッパー1・2・フルート、ロワー1・2・フルート、リード、ペダル、トレモロ、シンフォニック、アカンパニメント、パーカッション、[ディレイ] [フランジャー]
	サステイン	パネル	アッパー(ニー)、ロワー(ニー)、ペダル
		ディスプレイ	レングス：アッパー、ロワー、ペダル
	ブリリアンス	パネル	アッパーキーボードボイス、リードボイス、ロワーキーボードボイス、ペダルボイス、コントロール
		ディスプレイ	コントロール
	トレモロ（ファースト）		トレモロスピード、[コーラス]：スロー
	シンフォニック／セレステ		プリセット〈コンディションディスプレイ〉：オン／オフ（アッパー、リード、ロワー、ペダル）、モード〈エフェクトディスプレイ〉：シンフォニック／セレステ（アッパー、リード、ロワー、ペダル）
	ビブラート		アッパーキーボードボイス、ロワーキーボードボイス：プリセット／ユーザー(ディレイ、デプス、スピード)、タッチビブラート：オン／オフ、リードボイス：プリセット／ユーザー(ディレイ、デプス、スピード)、タッチビブラート：オン／オフ
	ディレイ／フランジャー	コンディション	プリセット：オン／オフ（アッパー1、ロワー1、リード）
			ディレイ：スピード、フィードバック、バランス、フランジャー：スピード、フィードバック、デプス
	リードスライド		オン／オフ
	パン		アッパーキーボードボイス、リードボイス、ロワーキーボードボイス、ペダルボイス：7ポジション

効果・コントロール	フィート		アッパーキーボードボイス、リードボイス、ロワーキーボードボイス、ペダルボイス：プリセット/4′/8′/16′
	グライド		アッパーキーボードボイス、リードボイス、ロワーキーボードボイス
	ボリュームファイン		アッパーキーボードボイス、リードボイス、ロワーキーボードボイス、ペダルボイス
	マニュアルバランス		○
ボイスエディット			オン／オフ、オペレーター1・2・3・4(アウトプットレベル、アタックレート、ディケイ1レート、ディケイ1レベル、ディケイ2レート、リリースレート)、AWM(アウトプットレベル、カットオフ、レゾナンス)、セーブ・トゥ・ユーザー・ボイス(ユーザー1・2・3・4・5・6・7・8・9・10・11・12・13・14・15・16)、ロード・フロム・ボイスディスク
基本レジストレーション			1、2、3、4、5
レジストレーションメニュー			(ディスク供給)
リズム			マーチ1・2・3、ポルカ1・2、カントリー1・2、ブロードウェイ、バロック、ワルツ1・2・3・4・5、ジャズワルツ1・2・3、ボレロ、スイング1・2・3・4・5・6、ジャズバラード、ディキシーランド1・2、バウンス1・2・3、レゲエ1・2、スローロック1・2・3、タンゴ1・2・3、チャチャ、ルンバ、ビギン、マンボ、サルサ、サンバ1・2・3、ボサノバ1・2・3、8ビート1・2・3・4・5、ダンスポップ1・2・3・4、16ビート1・2・3・4・5、16ビートファンク1・2・3
	コントロール	パネル	スタート、シンクロスタート、イントロ／エンディング、フィルイン、ボリューム、テンポ、バー／ビート、テンポディスプレイ、テンポランプ
		ディスプレイ	オートバリエーション：オン／オフ、ボリューム、バランス
	プログラム	パターン	ビート：4/4、3/4、2/4、クォンタイズ：♩、♫、♬、♬、♬、♬、♬、オフ、メトロノーム：オン／オフ、インストゥルメント (No.=、チェンジ、クリア、<,>)、アクセント(0、1、2、3、4、5、6、7、8)、オートベースコード：オフ、シングルフィンガー、フィンガーコード、カスタムA.B.C.、オートバリエーション：オン／オフ、アカンパニメント：ボリューム、パーカッション：リバーブ、バランス、ボリューム、[セーブ・トゥ・ユーザーリズム]：ユーザー1・2・3・4・5・6・7・8・A・B・C・D・フィルイン
		シーケンス	[パネル] シーケンス1・2・3・4、[ディスプレイ] ポジショントップ・<・>、データ：プリセット・ユーザー・インスト・デリート・クリア
アカンパニメント			タイプ1・2・3・4、ボリューム
キーボードパーカッション			ロワー、ペダル
オートベースコード			オートベースコード：オフ、シングルフィンガー、フィンガーコード、カスタムA.B.C.、メモリー：ロワー、ペダル
メロディーオンコード			モード：オン／オフ、1・2・3、ニー：オン／オフ
レジストレーションメモリー			メモリー、1,2,3,4,5,6,7,8、ディセーブル
レジストシフト			モード：オフ、シフト、ジャンプ、ユーザー、ジャンプ：レジスト、ユーザー：ポジション(<<>>)、データ(セット、インサート、デリート、クリア)、シフトエディット：1～80
フットスイッチ			[フットスイッチ　レフト] モード：オフ、リズム、グライド、トレモロ、リズムコントロール：ストップ、エンディング、フィルイン、グライドコントロール：アッパー1・2、ロワー1・2、リード、スピード [フットスイッチ　ライト] レジストシフト
ニーコントロール			サステイン：アッパー、ロワー、M.O.C：オン／オフ
ピッチ			○
トランスポーズ			○
ミュージックディスクレコーダー			レコード：アッパー、ロワー、ペダル、コントロール、プレイ：アッパー、ロワー、ペダル、コントロール、ポーズ、ストップ、プレイ、ソングセレクト、レコード、ソングリピート、ソングコピー：フロム、トゥ、ソングデリート、シフト、カスタムプレイ、テンポ、フォーマット
メインコントロール・その他			パワー、マスターボリューム、ニーレバー、フットスイッチ、ディスプレイ、ディスプレイセレクト、ページ、コース、ホールド、データコントロール、LCDブライトネス
ジャックの形式			ヘッドホン、リズムインL・R(フォーン)、AUXインL・R、AUXアウトL・R、MIDIイン・アウト、
アンプ			200W
スピーカー			20cm×2(コーン型)、2.5cm×2(ドーム型)、モニター×2(楕円型)
定格電圧・消費電力・周波数			100V、190W、50/60Hz
寸法／重量	本体	間口114.9cm、奥行55.6cm、高さ98.0cm (譜面板を立てたとき123.6cm)、重量89.0kg	
	椅子	間口76.6cm、奥行33.6cm、高さ58.0cm、重量10.0kg	
付属品			フロッピーディスク(3.5インチ、2DD)、レジストレーション・メニューディスク

索引

五十音順索引	P214
パネルボタン索引	P218
機能別索引	P234
ディスプレイ画面索引	P230

五十音順索引

あ

アウトプットレベル　82、87、88
アウトプットレベル変更の一般的な原則　83
アカンパニメント　105、112
アタック　37
アタックモード　38
アタックレート　82
アタックレングス　38
アッパーキーボードボイス1、2　12～16
アッパーコンディション　22～27
アッパーフルートボイス　34～41
アルゴリズム　81
アルゴリズム一覧　93～95

い

イントロ／エンディング　103

え

8ビート　100～101
エクスプレッションペダル　10、189、195
AWM　80、84、88
エディット　86、121、127、149
A.B.C.　110、116
A.B.C.／M.O.C.　116、188
FM音源　80、81
エフェクト　23、58～61
エフェクトセット　74～77
M.O.C.　188
MDRの基本的な操作手順　156
MDRのできること　156
M.／TO DISK　32、78、114、144、162
LCDブライトネス　200
エレキベース　13、15
演奏だけを再生　178
演奏までの操作手順　8、9
演奏を再生する　177
演奏を録音する　165
エンベロープジェネレーター　82
エンベロープジェネレーター変更の一般的な原則　83

お

音を出す準備　10
オートバリエーション　111
オートベースコード　110、116
オペレーター　80
オペレーター選択の一般的な原則　83
オーボエ　13、15
オルガン　13、14
オルガンベース　13、15
音色機能　11～97
音色選択　16～21
音色について　12～15
音色の状態を決める　22～31
音色ボタン名とドットボタンのページ数の関係　21
音色名の確認とマニュアルバランス　43

か

カスタムA.B.C.　111、117
カスタム再生　178
カスタムプレイ（MDR関係）　178
カットオフ　84、88
カットオフとレゾナンス変更の一般的な原則　84

き

ギター　13、14
キーボードパーカッション　113
基本レジストレーション　44
キャリア　81
曲をコピーする　184
曲を削除する　186

く

グライドモード（フットスイッチ関係）　192～193
クラリネット　13、14
繰り返し再生　181
クリック　38

け

鍵盤ごとに録音する　168
鍵盤と音色群との関係　12

こ

効果について 58～61
コース 4
コズミック 13、14
コーラス（音色名） 13、14
コーラス（効果名） 73、74
コーラスモード 73、74
コントラスト 197
コントラバス 13、15
コントロール(MDR関係) 154

さ

再生時のテンポ変更 183
再生の一時停止 179
再生の早送り、早戻し 179
再生を途中で止める 178
サキソフォン 13、14
サステイン 70

し

シーケンス 135～142
自動伴奏 116
シフト 146
シフト（MDR関係） 154
16ビート 100、101
小音色群 12
シングルフィンガー 111、117
シンクロスタート 103
シンフォニック 58～61、75

す

スイング 100、101
スタート 103
ストップ（MDR関係） 154
ストリングス 13、14
スライド 30
スローロック 100、101

せ

セーブ・トゥ・ユア・ボイス 40
セレステ 58～61、75

そ

操作概念チャート 8～9
操作の相関関係 8～9
操作パネルについて 2
その他の機能 187～198
ソングコピー（MDR関係） 154、184
ソングセレクト（MDR関係） 154
ソングデリート（MDR関係） 154、186
ソングリピート（MDR関係） 154、181

た

タッチトーン 22
タッチビブラート 27、29
タンゴ 100、101

ち

チューバ 13、15

て

ディケイ１レート 82、87
ディケイ１レベル 82、87
ディケイ２レート 82、87
ディスプレイ 3、4
ディスプレイについて 4、5
ディスプレイの明るさ 5
ディセーブル 115、145
ディレイ 23、28～31、58～61、76
ディレイスピード 76
ディレイバランス 76
データコントロールボタン 4
電源コード 10
電源プラグ 10
テンポ 102

と

同時発音数 12
トゥッティ 13、14
トゥーロワー 42
ドットボタン 18～21、106～109
トランスポーズ 97
トランペット 13、15
トレモロ 23、39、58～61、73、74
トレモロ（ファースト） 73
トレモロスピード 73、74

に

ニー 30、188
ニーレバー 10、71

は

バイオリン 13、15
バウンス 100、101
パーカッションバランス 111
パーカッションボリューム 112
パターン 119～134
ハーモニカ 13、14
パワー 10
パワーオンリセット 198
パン 23

ひ

ピアノ 13、14
ピッチ 97
ピッチを変える 96
ビブラート 26、28
ビブラートスピード 27、29
ビブラートディレイ 26、29
ビブラートデプス 27、29
ビブラフォン 13、14

ふ

フィート 23、36、37
フィードバック 76、77、81
フィルイン 103
フィルター 84
フィンガーコード 111、117
フォーマット（MDR関係） 154、160
付属端子について 200
フットスイッチ 189～194
フットスイッチでコントロールできること 189
ブラス 13、14
フランジャー 23、58～61、76
フランジャースピード 76
プリセット音色 14、15、34
ブリリアンス 24、72
フルート 13、14
フルートボイス 34～41
フルートボイスのプリセット音色を選ぶ 34
プレイ（MDR関係） 154
フロッピーディスクに録音する 160、165～176
フロッピーディスクのメモリー残量の確認 176
フロッピーディスクを再生する 177～186
フロッピーディスクをフォーマット(初期化)する 160
フロム・プリセット&ユーザー・ボイス 34、41

へ

ページ 4
ベーシックレジストレーション 44
ペダルコンディション 24、27
ペダルボイス 12、13、15

ほ

ボイスエディット 80～92
ボイスエディットした音色をユーザーに登録 89～92
ボイスエディットの例 85
ボイスエディットについて 80～85
ボイスエディットをする 86～88
ボイスコンディション 22～31
ボイスディスプレイ 43
ボイスメニュー 16～17
ボサノバ 100、101
ポーズ（MDR関係） 154
ボリューム 24、25
ボリュームファイン 24、25
ホールド 4
ホルン 13、14
本書の見方・使い方 6、7

ま

マスターボリューム 10
マーチ 100、101
マニュアルバランス機能 43

み

ＭＩＤＩ 196、197
ＭＩＤＩコード一覧 202～206
ＭＩＤＩ対応機器と接続例 201
ＭＩＤＩ端子 200
ミュージックディスクレコーダー 154～186
ミュージックディスクレコーダーについて 154～159

め

メモリー（A.B.C.関係） 111、118
メモリー機能 144～186
メロディーオンコード 188

も

モジュレーター 81
モニタースピーカー 2

ゆ

ユーザー（フルートボイス関係） 40、41
ユーザー（ボイスエディット関係） 20、89
ユーザー（レジストシフト関係） 148
ユーザー（リズムプログラム関係） 122、133、138

ら

ラテン 100、101

り

リズム／アカンパニメントの発音状態を決める 110～112
リズム／アカンパニメントを選ぶ 110～112
リズムコンディション 110～112
リズムについて 100～103
リズム／伴奏機能 99～142
リズムプログラム 119～142
リズムボタン名とドットボタンのページ数の関係 109
リズムメニュー 104～105
リズムモード（フットスイッチ関係） 190～191
リードコンディション 28～31
リードスライド 30
リードボイス 13、15
リトライ 167
リバーブ 62～69
リバーブタイプ 63
リバーブデプス 64
リリースレート 82、87

れ

レコード（MDR関係） 154
レジストシフト 146～153
レジストレーションデータをフロッピーディスクに記録 162
レジストレーション・メニューディスク 45～57

ろ

録音時のテンポに戻す 183
録音をやり直す 167
ロワーキーボードボイス１、２ 12～14
ロワーコンディション 24、27
ロワーフルートボイス 34～41

わ

ワルツ 100、101

パネルボタン索引

ボタン	ページ数
アッパー(MDR) UPPER	154
アッパーキーボードボイス1 UPPER KEYBOARD VOICE 1	12～16
アッパーキーボードボイス2 UPPER KEYBOARD VOICE 2	12～16
アッパーフルートボイス U. FLUTE VOICE	5、34～41
イジェクト	3、159
イントロ／エンディング INTRO. ENDING	103
8ビート 8 BEAT USER 8	100～101
エクスプレッション EXP. PITCH/MIDI	5、195

ボタン	ページ数
A.B.C.／M.O.C. A. B. C. M. O. C.	116、188
エフェクトセット EFFECT SET	74～77
M.／TO DISK M. /TO DISK	32、78、114、144、162
LCDブライトネス LCD BRIGHTNESS	200
エレキベース ELEC. BASS	13、15
オーボエ OBOE	13、15
オルガン ORGAN	13、14
オルガンベース ORGAN BASS	13、15

ボタン	ページ数
カスタムプレイ(MDR) CUSTOM PLAY	154、178
ギター GUITAR	13、14
キーボードパーカッション KEYBOARD PERCUSSION LOWER PEDAL	113
クラリネット CLARI-NET	13、14
コズミック COSMIC	13、14
コース COARSE	4
コーラス CHORUS	13、14
コントラバス CONTRA BASS	13、15
コントロール(MDR) CONTROL	154
サキソフォン SAXO-PHONE	13、14
サステイン SUSTAIN UPPER (KNEE) LOWER (KNEE) PEDAL	70
シーケンス SEQUENCE	135～142
シーケンス1～4 1 2 3 4	135～142
シフト(MDR) SHIFT	154
シンクロスタート SYNCHRO START	103
16ビート 16 BEAT C	100、101
スイング SWING USER 3	100、101
スタート START	103

ボタン	ページ数
ストップ(MDR) STOP	154
ストリングス STRINGS	13、14
スローロック SLOW ROCK A	100、101
ソングコピー(MDR) FROM — SONG TO COPY —	154、184
ソングセレクト(MDR) SONG SELECT	154
ソングデリート(MDR) SONG DEL.	154、186
ソングリピート(MDR) SONG REPEAT	154、181
タンゴ TANGO USER 5	100、101
チューバ TUBA	13、15
ディセーブル D.	115、145
データコントロール ▲ ▼	4
テンポ(MDR) - TEMPO +	154
テンポ TEMPO	102
トゥッティ TUTTI	13、14
トゥーロワー TO LOWER ▼	42
ドット1 1	18~21、106~109
ドット2 2	18~21、106~109
トランペット TRUM-PET	13、15

ボタン	ページ数
トレモロ（ファースト） TREMOLO (FAST)	73
バイオリン VIOLIN	13、15
バウンス BOUNCE USER 4	100、101
パターン PATTERN	119～134
ハーモニカ HARMO-NICA	13、14
パワー POWER	10
ピアノ PIANO	13、14
ピッチ EXP. PITCH/MIDI	97
ビブラフォン VIBRA-PHONE	13、14
フィルイン FILL IN	103
フォーマット（MDR） FORMAT	154、160
フットスイッチ FOOT SW.	189～194
ブラス BRASS	13、14
ブリリアンス BRILLIANCE	24、72
フルート FLUTE	13、14
プレイ（MDR） PLAY UPPER LOWER PEDAL CONTROL	154
ベーシックレジストレーション BASIC REGIST.	44

ボタン	ページ数
ページ PAGE	4
ペダル(MDR) PEDAL	154
ペダルボイス PEDAL VOICE	12、13、15
ボイスエディット VOICE EDIT	80～92
ボイスディスプレイ VOICE DISPLAY	43
ポーズ(MDR) PAUSE	154
ボリューム	24、25
ホールド HOLD	4
ホルン HORN	13、14

ボタン	ページ数
マスターボリューム MASTER VOLUME	10
マーチ MARCH USER 1	100、101
MIDI EXP. PITCH/MIDI	196、197
ラテン1 LATIN 1 USER 6	100、101
ラテン2 LATIN 2 USER 7	100、101
リズム RHYTHM	100、101
リズムプログラム RHYTHM PROGRAM PATTERN SEQUENCE	119～142
リードボイス LEAD VOICE	13、15
リバーブ REVERB	62～69

ボタン	ページ数
レコード(MDR)	154
レジストシフト	146～153
レジストナンバー1～8	32、78、114、144
ロワー(MDR)	154
ロワーキーボードボイス1	12～14
ロワーキーボードボイス2	12～14
ロワーフルートボイス	34～41
ワルツ	100～101

機能別索引

機能名		できること	ページ数
音色機能	ボリューム	音量を調節することができます。	10、24、25
	アッパーキーボードボイス (鍵盤ごとに音色を選ぶ)	上鍵盤でアッパーキーボードボイスを発音することができます。	16
	リードボイス (鍵盤ごとに音色を選ぶ)	上鍵盤でリード演奏用の音色を発音することができます。	16
	トゥーロワー（リードボイス） (音色を下鍵盤に移す)	現在選んでいるリードボイスを下鍵盤で発音することができます。	42
	ロワーキーボードボイス (鍵盤ごとに音色を選ぶ)	下鍵盤でロワーキーボードボイスを発音することができます。	16
	ペダルボイス (鍵盤ごとに音色を選ぶ)	ペダル鍵盤でペダルボイスを発音することができます。	16
	トゥーロワー（ペダルボイス）	現在選んでいるペダルボイスを下鍵盤で発音することができます。	42
	アッパーコンディション (音色の状態を決める)	音色を選択後、同じボタンをもう一度押すと、アッパーキーボードボイスの発音状態を細かく設定することができます。	22
	リードコンディション (音色の状態を決める)	音色を選択後、同じボタンをもう一度押すと、リードボイスの発音状態を細かく設定することができます。	28
	ロワーコンディション (音色の状態を決める)	音色を選択後、同じボタンをもう一度押すと、ロワーキーボードボイスの発音状態を細かく設定することができます。	22
	ペダルコンディション (音色の状態を決める)	音色を選択後、同じボタンをもう一度押すと、ペダルボイスの音色状態を細かく設定することができます。	22
	アッパーフルートボイス	上鍵盤でアッパーフルートボイスを発音することができます。	34
		アッパーフルートボイスの発音状態を決めることができます。	35
		発音状態設定後の音色を登録・再現することができます。	40

機能名		できること	ページ数
音色機能	ロワーフルートボイス	下鍵盤でロワーフルートボイスを発音することができます。	34
		ロワーフルートボイスの発音状態を決めることができます。	35
		発音状態設定後の音色を登録・再現することができます。	40
	ドット (アッパーキーボードボイス1)	フルートボイス以外の全音色または、エディットしたユーザー音色のどれかひとつをアッパーキーボードボイス1のドットボタン1か2に登録することができます。	18
	ドット (アッパーキーボードボイス2)	フルートボイス以外の全音色または、エディットしたユーザー音色のどれかひとつをアッパーキーボードボイス2のドットボタン1か2に登録することができます。	18
	ドット (リードボイス)	フルートボイス以外の全音色または、エディットしたユーザー音色のどれかひとつをリードボイスのドットボタン1に登録することができます。	18
	ドット (ロワーキーボードボイス1)	フルートボイス以外の全音色または、エディットしたユーザー音色のどれかひとつをロワーキーボードボイス1のドットボタン1か2に登録することができます。	18
	ドット (ロワーキーボードボイス2)	フルートボイス以外の全音色または、エディットしたユーザー音色のどれかひとつをロワーキーボードボイス2のドットボタン1か2に登録することができます。	18
	ドット (ペダルボイス)	フルートボイス以外の全音色または、エディットしたユーザー音色のどれかひとつをペダルボイスのドットボタン1に登録することができます。	18
	ボイスディスプレイ (音色名の確認)	現在の音色名を確認することができます。	43
		上鍵盤と下鍵盤の音量のバランスを13段階に設定することができます。	43

機能名		できること	ページ数
音色機能	ベーシック レジストレーション (基本レジストレーション)	基本レジストレーションにセットされた音色を使うことができます。	44
	レジストレーション メニュー・ディスク (レジストレーションのメニュー)	ディスクから、レジストレーションのメニューを選ぶことができます。	45
	リバーブ (音色に効果をつける)	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤のすべての音色とリズム音色に対してリバーブ（残響効果）をかけることができます。	62
		他の効果にリバーブをプラスしたときのかかり具合いを設定することができます。	67
	サステイン (音色に効果をつける)	上、下、ペダルの各鍵盤ごとの音色にサステイン（余韻効果）を13段階に設定することができます。	70
	ブリリアンス (音色に効果をつける)	音色ごとにブリリアンス（音色を輝かせる効果）を７段階に設定することができます。	24、72
	エフェクトセット (音色に効果をつける)	トレモロ、コーラス、シンフォニックを音色全体に対してかけることができます。	74
		ディレイ、フランジャーをリード、アッパー１、ロワー１に対してかけることができます。	75
	トレモロ（ファースト） (音色に効果をつける)	トレモロとコーラスを切り替えることができます。	73
		トレモロファーストの回転スピードを101段階に設定できます。	73
		コーラスのスピードをストップかスローに切り替えることができます。	73
	エディット (音色の波形を変更する)	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、リード、それぞれの音色の出方や消え方を変えることができます。	80
		エディットした音色をユーザー音色として登録することができます。	89

機能名		できること	ページ数
	ピッチ (音のピッチを決める)	音を移調することができます。	96
		ピッチを20段階に設定することができます。	97
リズム機能	リズム (リズムを選ぶ)	リズムを選ぶことができます。	104
		アカンパニメントのタイプ(4タイプ)を選ぶことができます。	105
		リズムの音量を設定することができます。	102
	リズムコンディション (リズムの状態を決める)	リズムを選択後、同じボタンをもう一度押すと、リズムのコンディションを設定することができます。	110
		オートベースコードの設定ができます。	110
		パーカッションのシンバル系とドラム系のバランス設定、パーカッションのボリューム設定をすることができます。	111
	テンポ (リズムの速さを決める)	リズムのテンポを40~240の間で、ひとつずつ数字を変えることができます。	102
	ドット(リズム)	全てのリズムのなかから、ドットボタン1か2にひとつずつ登録することができます。	106
	スタート (リズムを始める)	スタートボタンを押すと同時に、リズムをスタートすることができます。	103
	シンクロスタート (リズムを始める)	下鍵盤またはペダル鍵盤を押すと同時にリズムをスタートすることができます。	103
	イントロ/エンディング (リズムの始めと終わり)	曲の頭にイントロパターンを、曲の終わりにエンディングパターンをつけることができます。	103
	フィルイン	リズムの途中に、装飾的なリズムパターンを入れることができます。	103
	キーボードパーカッション	下鍵盤でパーカッションの音を出すことができます。	113
		ペダル鍵盤で、パーカッションの音を出すことができます。	113

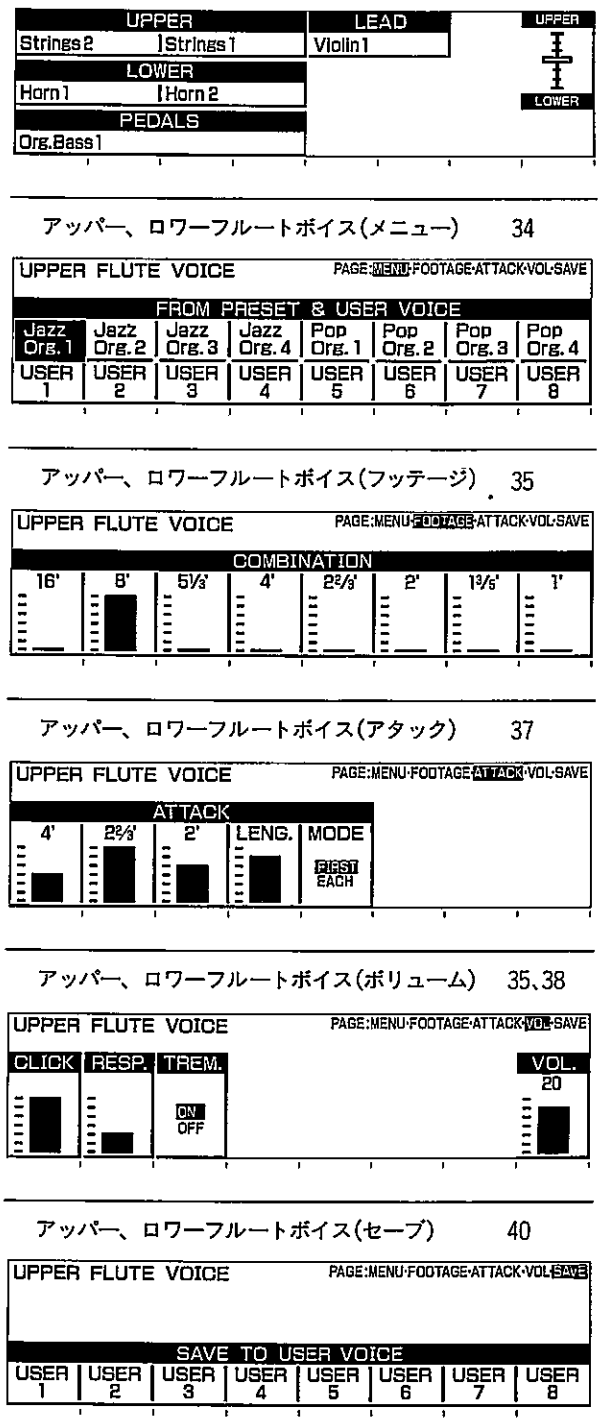
機能名		できること	ページ数
リズム機能	オートベースコード (自動伴奏を使う)	下鍵盤とペダル鍵盤のベース伴奏を自動的に得ることができます。	116
	リズムプログラム (パターン)	リズムパターンやフィルインなど新規作成またはエディットし、ユーザーパターンとして登録することができます。	119
	リズムプログラム (シーケンス)	リズムパターンの再生順序をプログラムすることができます。	135
メモリー機能 (レジストレーション)	レジストレーションメモリー (データを登録する)	パネルの現在の音色やリズムの状態をレジストナンバーボタンに記憶させることができます。	144
	レジストシフト (レジストメモリーのコントロール)	右フィットスイッチを使ってレジストレーションをメモリーしたナンバーをコントロールすることができます。	146
	レジストメモリー (データを再生する)	レジストナンバーに記憶したデータを再生することができます。	153
	ディセーブル (リズムデータを保護する)	すでにメモリーしてあるレジストのリズム関係のデータだけをそのまま残すことができます。	145
メモリー機能 (MDR)	ミュージックディスクレコーダー (ディスクを初期化する)	フロッピーディスクを初期化することができます。	160
	ミュージックディスクレコーダー (レジストレーションデータの記憶)	レジストレーションのデータだけを記録することができます。	162
	ミュージックディスクレコーダー (演奏を録音する)	1枚のフロッピーディスクに40曲まで演奏を録音することができます。	165
	ミュージックディスクレコーダー (録音をやり直す)	録音を途中で中断して、最初から録音し直すこと (リトライ) ができます。	167
	ミュージックディスクレコーダー (鍵盤ごとに録音する)	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤、レジスト、その他をそれぞれ別に演奏を録音することができます。	168
	ミュージックディスクレコーダー (演奏を再生する)	録音した演奏を再生することができます。	177
	ミュージックディスクレコーダー (再生を途中で止める)	再生を途中でストップすることができます。	178
	ミュージックディスクレコーダー (演奏だけを再生)	レジストレーションなどのデータは再生させずに演奏だけを再生させることができます。	178
	ミュージックディスクレコーダー (再生の早送り、早戻し)	再生中に5倍の速さで早送りまたは、早戻しをすることができます。	179

機能名		できること	ページ数
メモリー機能(MDR)	ミュージックディスクレコーダー(特定のパート再生)	録音したパートのなかから、特定のパートだけを抜きだして再生することができます。	180
	ミュージックディスクレコーダー(繰り返し再生)	フロッピーディスクに録音した全ての曲、または特定の1曲だけを繰り返し再生することができます。	181
	ミュージックディスクレコーダー(再生時のテンポ変更)	録音した曲のテンポを50～200%の範囲で変えることができます。	183
	ミュージックディスクレコーダー(録音時のテンポに戻す)	テンポ変更後、録音したときのテンポに戻すことができます。	183
	ミュージックディスクレコーダー(曲をコピーする)	すでに録音した曲を別のソングナンバーにコピーすることができます。	184
	ミュージックディスクレコーダー(曲を削除する)	フロッピーディスクに録音してある不要になった曲を削除することができます。	186
	ミュージックディスクレコーダー(メモリー残量の確認)	フロッピーディスクに録音できる残量を確認することができます。	176
その他の機能	メロディーオンコード	上鍵盤で弾くメロディに、下鍵盤で弾いたハーモニーを自動的につけることができます。	188
	フットスイッチ(左フットスイッチのコントロール)	左フットスイッチで、リズムのストップ、エンディング、フィルインをコントロールすることができます。	190
		アッパー1、2、ロワー1、2、リードそれぞれにグライドをかけることができます。	192
		音色全体にトレモロ(ファースト)で設定した効果をかけることができます。	194
	エクスプレッション	エクスプレッションペダルの現在踏み込んでいる深さを確認することができます。	195
	MIDI(入出力チャンネルの設定)	MIDIの入出力チャンネルを切り替えることができます。	196
		ディスプレイのコントラストを15段階に調節できます。	197
	パワーオンリセット	エレクトーンをお買い求めになったとき(工場出荷時状態)と同じ設定に戻すことができます。	198

ディスプレイ画面索引

ディスプレイ画面	ページ数
ボイスディスプレイ	43
アッパー、ロワーフルートボイス(メニュー)	34
アッパー、ロワーフルートボイス(フッテージ)	35
アッパー、ロワーフルートボイス(アタック)	37
アッパー、ロワーフルートボイス(ボリューム)	35、38
アッパー、ロワーフルートボイス(セーブ)	40

ディスプレイ画面	ページ数
ボイスメニュー(ストリングス)	16、22
ボイスメニュー(クラリネット)	16、22
ボイスメニュー(サキソフォン)	16、22
ボイスメニュー(ブラス)	16、22
ボイスメニュー(コーラス)	16、22
ボイスメニュー(オルガン)	16、22



ディスプレイ画面	ページ数
ボイスメニュー(ピアノ)	16、22

UPPER 1 Piano

PIANO

Piano				Elec. Piano1	Elec. Piano2		
Harpsi -chord							

ボイスメニュー(ギター)	16、22
ボイスメニュー(ビブラフォン)	16、22
ボイスメニュー(トゥッティ)	16、22
ボイスメニュー(コズミック)	16、22
ボイスメニュー(ハーモニカ)	16、22
ボイスメニュー(ホルン)	16、22

UPPER 1 Guitar 1

GUITAR

Guitar 1	Guitar 2	Guitar 3		Banjo	Mando-lin		
Elec. Guitar				Harp			

UPPER 1 Vibraphone

VIBRAPHONE

Vibra phone	Gloc-ken.			Marim-ba	Xylo-phone		
Chime	Synth. Chime						

UPPER 1 Tutti 1

TUTTI

Tutti 1	Tutti 2	Tutti 3	Tutti 4				

UPPER 1 Cosmic 1

COSMIC

Cosmic 1	Cosmic 2	Cosmic 3	Cosmic 4	Cosmic 5	Cosmic 6		

UPPER 1 Harmonica

HARMONICA

Harmo nica							

LOWER 1 Horn 1

HORN

Horn 1	Horn 2						

ディスプレイ画面	ページ数
ボイスメニュー(バイオリン)	16、28
ボイスメニュー(フルート)	16、28
ボイスメニュー(トランペット)	16、28
ボイスメニュー(オーボエ)	16、28
ボイスメニュー(コントラバス)	16、22
ボイスメニュー(エレクトリックベース)	16、22
ボイスメニュー(オルガンベース)	16、22

LEAD Violin 1

VIOLIN

Violin 1	Violin 2				Cello		

LEAD Flute

FLUTE

Flute		Pic-colo		Recor-der			
Whis-tle							

LEAD Trumpet 1

TRUMPET

Trum-pet1	Trum-pet2				Muted Trp.		
Trom-bone				Flugel Horn			

LEAD Oboe

OBOE

Oboe		English Horn		Bas-soon			

PEDAL Cont.Bass

CONTRA BASS

Contra Bass				Pizz. Bass	Uprght Bass		

PEDAL Elec.Bass 1

ELECTRIC BASS

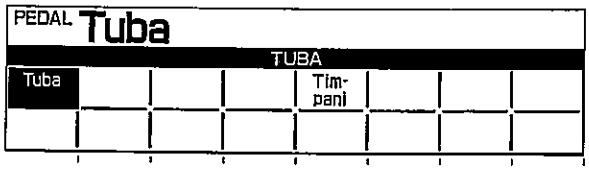
Elec. Bass1	Elec. Bass2			Synth. Bass1	Synth. Bass2		

PEDAL Organ Bass 1

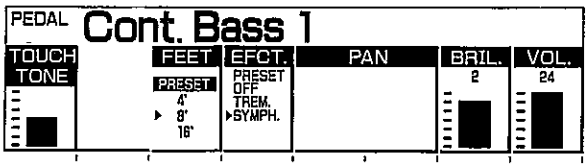
ORGAN BASS

Organ Bass1	Organ Bass2	Organ Bass3					

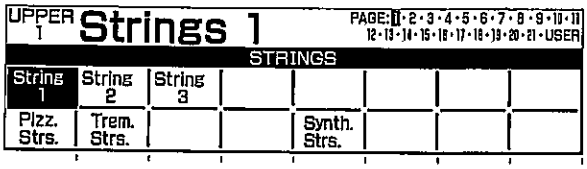
ディスプレイ画面	ページ数
ボイスメニュー(チューバ)	16、22



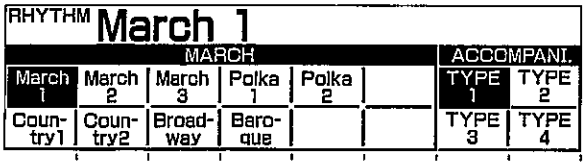
ディスプレイ画面	ページ数
ペダルコンディション	22



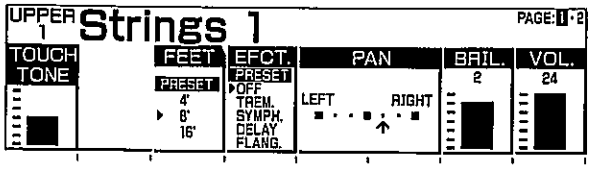
ディスプレイ画面	ページ数
ボイスメニュー(ドットボタン)	18



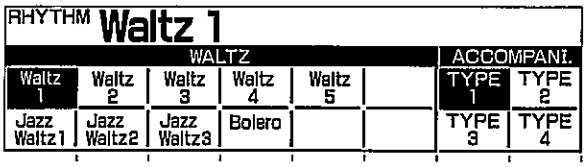
ディスプレイ画面	ページ数
リズムメニュー(マーチ)	104、110



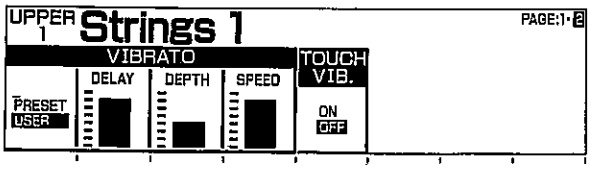
ディスプレイ画面	ページ数
アッパー、ロワーコンディション1(1)	22



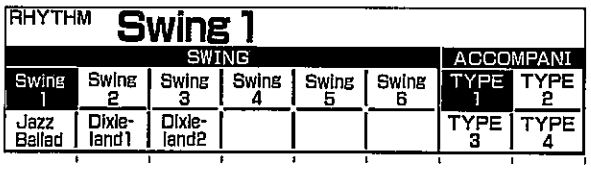
ディスプレイ画面	ページ数
リズムメニュー(ワルツ)	104、110



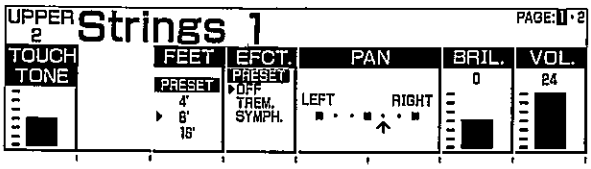
ディスプレイ画面	ページ数
アッパー、ロワーコンディション(2)	26



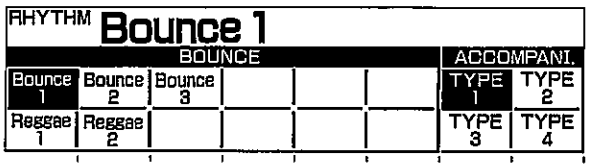
ディスプレイ画面	ページ数
リズムメニュー(スイング)	104、110



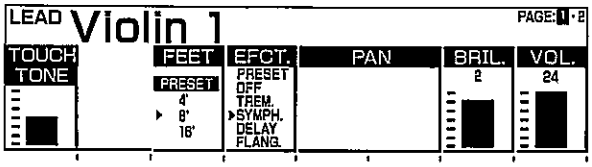
ディスプレイ画面	ページ数
アッパー、ロワーコンディション2(1)	22



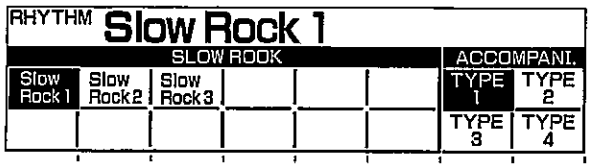
ディスプレイ画面	ページ数
リズムメニュー(バウンス)	104、110



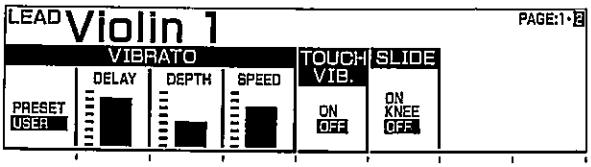
ディスプレイ画面	ページ数
リードコンディション(1)	22



ディスプレイ画面	ページ数
リズムメニュー(スローロック)	104、110

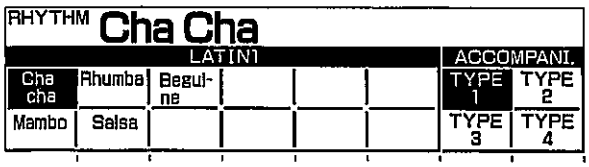


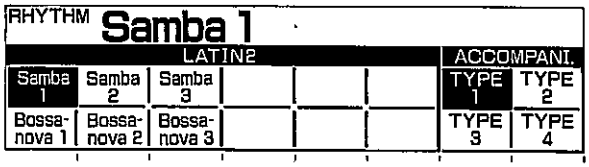
ディスプレイ画面	ページ数
リードコンディション(2)	28

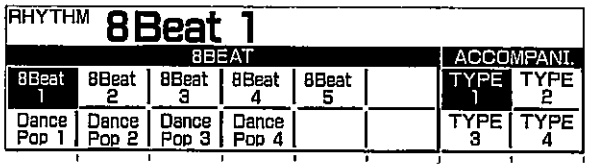


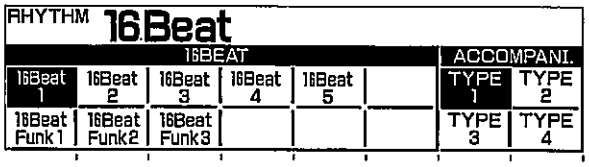
ディスプレイ画面	ページ数
リズムメニュー(タンゴ)	104、110

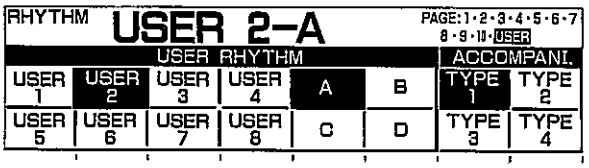
ディスプレイ画面	ページ数
リズムメニュー(ラテン1)	104、110
リズムメニュー(ラテン2)	104、110
リズムメニュー(8ビート)	104、110
リズムメニュー(16ビート)	104、110
リズムメニュー(ドット)	106
リズムコンディション	110
リズムパターン(ビート/クォンタイズ)	124
リズムパターン(エディット)	127
リズムパターン(アカンパニメント)	132
リズムパターン(セーブ)	133
リズムシーケンス	135
A.B.C./M.O.C.	116、188
リバーブ(1)	63
リバーブ(2)	64

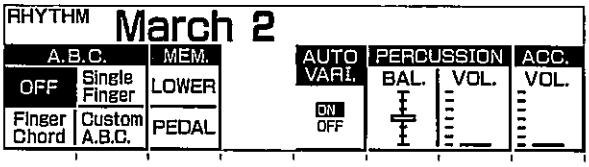


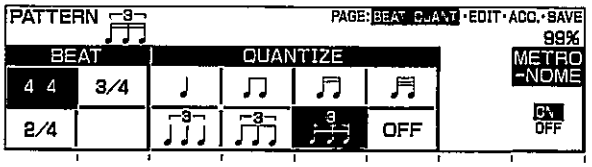


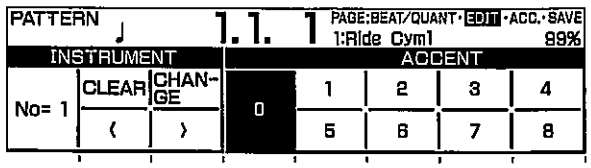


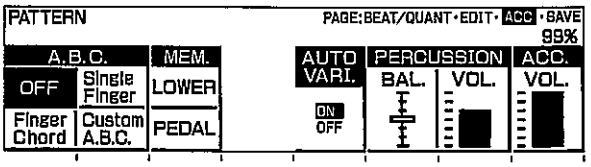


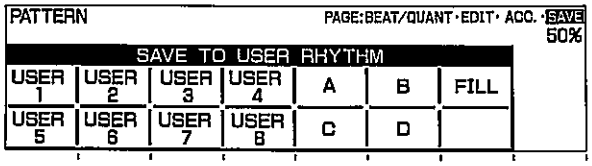


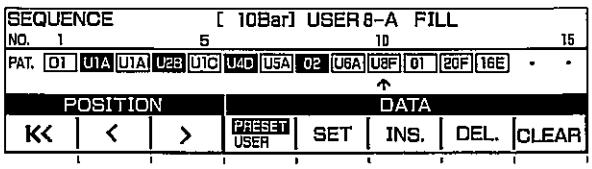


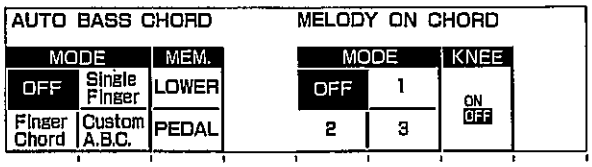


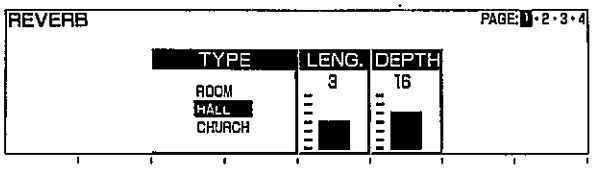


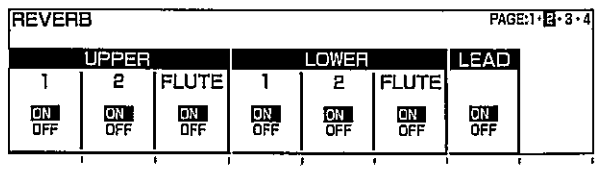








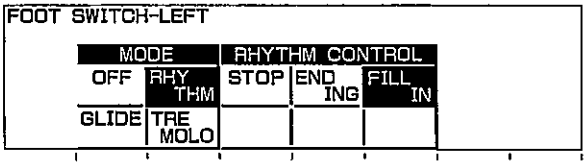




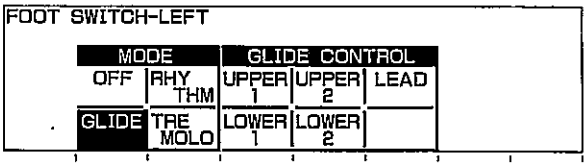
ディスプレイ画面	ページ数
リバーブ(3)	66
リバーブ(4)	67
サステインレングス	70
トレモロコントロール	73
エフェクトセット(TRM.&SYM.)	74
エフェクトセット(ディレイ&フランジャー)	76
ボイスエディット(エディット/オペレーター1〜4)	86
ボイスエディット(エディット/AWM)	88
ボイスエディット(セーブ)	89
レジストシフト(モード/オフ)	146
レジストシフト(モード/シフト)	146
レジストシフト(モード/ジャンプ)	147
レジストシフト(モード/ユーザー)	148
レジストシフト(エディット)	148

ディスプレイ画面	ページ数
フットスイッチ(モード／オフ)	190

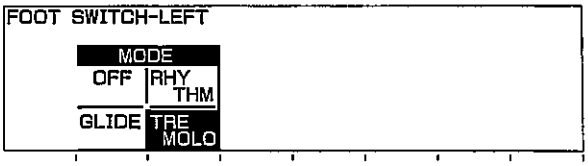
フットスイッチ(モード／リズム)	190



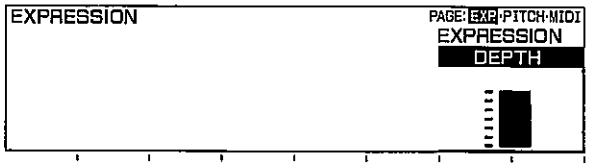
フットスイッチ(モード／グライド)	192



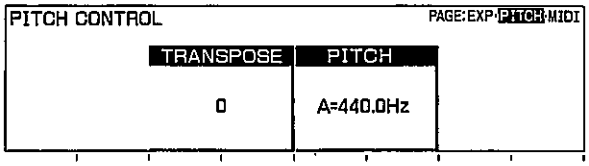
フットスイッチ(モード／トレモロ)	194



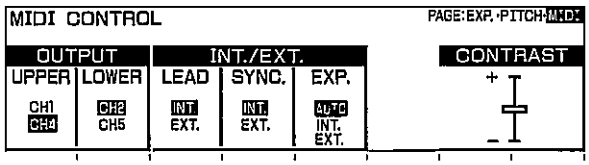
エクスプレッション	195



ピッチ	96



MIDI	196



エレクトーン用語豆辞典

あ

アウトプットレベル	FM音源の各オペレーターとAWM音源が、音声信号または変調信号を出力するレベルです。	82、87、88
アカンパニメント	演奏するという意味です。エレクトーンでは、リズムの演奏タイプのことをいいます。	105、112
アタック	音の立ち上がりのことですが、エレクトーンでは、フルートボイスの減衰系の音の音量や減衰スピードを設定するメニューの項目です。	37
アタックレート	ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターのひとつです。音の立ち上がりの音量変化または音色変化の速度を変えたいときに選びます。	82
アッパーキーボードボイス1、2	上鍵盤で発音することのできる音色です。	12～16
アッパーフルートボイス	上鍵盤で発音することのできるフルート音です。	34～41
アルゴリズム	音源のオペレーター（音色をつくりだすユニットとなる発信機）の組合せパターンのこと。このアルゴリズムによって、音色の基本的な性格が決められます。	81

い

イントロ／エンディング	リズムの前奏パターン（イントロ）と終止パターン（エンディング）を得るためのボタン名です。リズムが始まるときと演奏を終わらせるときに使います。	103

え

8ビート	リズムボタンのひとつで、8分音符を基本としたロックでよく使われるリズムです。	100～101
エクスプレッションペダル	エレクトーン全体の音響をコントロールすることができるペダルです。	10、189、195
AWM音源	アドバンスド・ウェーブ・メモリーの略です。実在する音をデジタル録音し、そのデータを電子楽器の音源としてメモリーしたヤマハならではの音源技術です。	80、84、88
エディット	「編集する」という意味です。エレクトーンでは、音色を変更（ボイスエディット）したり、すでにメモリーしているレジストナンバーの再生順序を変えたりすることをいいます。	86、121、127、149

え

A.B.C.	オートベースコードのことで、下鍵盤とペダル鍵盤のベース伴奏が自動的に得られる機能のことです。	110、116
A.B.C.／M.O.C.	オートベースコードとメロディーオンコードのメニューを表示させるためのボタン名です。	116、188
FM音源	FMはフリーケンシー・モジュレーションの略で、周波数変調によって音づくりを行うヤマハ独自のデジタル音源技術です。	80、81
エフェクト	効果のことです。エレクトーンでは、ボイスコンディションのなかにある項目のひとつです。	23、58～61
エフェクトセット	トレモロ、コーラス、シンフォニック、ディレイ、フランジャー、それぞれの効果を設定するためのボタン名です。	74～77
M.O.C.	メロディーオンコードのことで、上鍵盤で弾くメロディーにハーモニーを自動的につける機能です。	188
MDR	ミュージック・ディスク・レコーダーの略で、フロッピーディスクにレジストレーションのデータの記憶や、演奏の録音・再生ができる機能です。	154～186
M.／TO DISK	レジストレーションのデータをレジストナンバーにメモリーするときや、フロッピーディスクにレジストレーションのデータを記録させるときに使うボタンです。	32、78、114、144、162
LCDブライトネス	下鍵盤の裏の付属端子の位置にあるスイッチのことです。ディスプレイの明るさを3段階に変えることができます。	200
エレキベース	ペダルボイスのボタンのひとつで、チョッパーのエレキベースやシンセベースなどエレクトリックベース系のベース音色を選ぶときに使います。	13、15
エンベロープジェネレーション	ボイスエディット機能で変更できる音色パラメーターの総称です。	82

お

オートバリエーション	リズムの4小節目と8小節目のパターンを自動的に変化させる機能です。	111
オートベースコード	A.B.C.の項を参照。	110、116
オペレーター	音色をつくりだすためのさまざまな信号を発生するユニットのことです。	80
オーボエ	リードボイスのボタンのひとつで、オーボエやバスーンなど木管楽器系のリード演奏用の音色を選ぶときに使います。	13、15
オルガン	アッパーキーボードボイス1・2とロワーキーボードボイス1・2にあるボタンのひとつで、フルオルガンやポップオルガン、ジャズオルガンなどオルガンの音色を選ぶときに使います。	13、14
オルガンベース	ペダルボイスにあるボタンのひとつで、オルガンのベース音色を選ぶときに使います。	13、15

か

カスタムA.B.C.	オートベースコードのモードのひとつで、下鍵盤で押さえたコードのタイプとペダル鍵盤で押さえた音が検出されベース伴奏が自動的に得られる機能です。	111、117
カスタムプレイ	ミュージックディスクレコーダーのボタンのひとつで、演奏のみの再生・録音をするときに使います。	154、178
カットオフ	カットオフは切り捨てるという意味で、周波数を排除する位置を決める働きをします。ボイスエディットをする際、AWM音源のパラメーターのひとつとして表示されます。	84、88

き

ギター	アッパーキーボードボイス１・２と、ロワーキーボードボイス１・２にあるボタンのひとつで、フォークギターやエレクトリックギター、バンジョーなどギター系の音色を選ぶときに使います。	13、14
キーボードパーカッション	下鍵盤またはペダル鍵盤を弾くことで、さまざまな打楽器の音を発音させることができる機能です。	113
基本レジストレーション	ベーシックレジストレーションのことで、１～５までのボタンがあり、各ボタンにはあらかじめ音色がセットされています。	44
キャリア	ＦＭ音源の音色をつくりだすオペレーターのうち、実際の音色の信号（音声信号）を出力するユニットのことをいいます。	81

く

クラリネット	アッパーキーボードボイス１・２と、ロワーキーボードボイス１・２にあるボタンのひとつで、クラリネットやシンセクラリネットの音色を選ぶときに使います。	13、14
クリック	鍵が鍵穴の中で回るときのカチッという音のことで、音の歯切れをよくすることができます。フルートボイスのメニューのなかにあります。	38

こ

コズミック	アッパーキーボードボイス１・２と、ロワーキーボードボイス１・２にあるボタンのひとつで、シンセサイザー風の音など自然楽器にはない電子的な音色を選ぶときに使います。	13、14
コース	メニューの中のさまざまなレベルを素早く動かすときに使うボタンです。	4
コーラス	①アッパーキーボードボイス１・２と、ロワーキーボードボイス１・２にあるボタンのひとつで、複数の女性がアーと声を出してコーラスをしているような厚みのある音色を選ぶときに使います。	13、14
	②効果名のひとつで、音がゆっくりと回転しているような効果を得ることができます。	73、74
コントラスト	ディスプレイの明るさ度合のことです。ＭＩＤＩボタンを押した際に表示され、＋7～－7までの間で調節することができます。	197

こ

コントラバス	ペダルボイスにあるボタンのひとつで、コントラバスやピチカートベースなど低音の弦楽器系のベース音色を選ぶときに使います。	13、15
コントロール	ミュージックディスクレコーダーのボタンのひとつで、再生時または録音時にオンになっていると、エクスプレッションペダルなどのデータを再現することができます。	154

さ

サキソフォン	アッパーキーボードボイス１・２と、ロワーキーボードボイス１・２にあるボタンのひとつで、サキソフォンやソプラノサックスなどの音色を選ぶときに使います。	13、14

し

シーケンス	「順序」「連鎖」という意味で、EL—70では、リズムプログラムのひとつのボタン名になっています。リズムの再生順序をプログラムすることができます。	135～142
シフト	ミュージックディスクレコーダーのボタンのひとつで、フォーマットやソングデリートなどのボタンの下段に記されている機能を実施するときに使います。	146
16ビート	リズムボタンのひとつで、16分音符を基本としたリズムを選ぶときに使います。	100、101
シングルフィンガー	オートベースコードのモードのひとつで、下鍵盤でコードのルート音を押さえることで、コードとベースの自動伴奏が得られる機能です。	111、117
シンフォニック	複数の楽器で演奏しているような豊かな広がり感が得られる効果です。	58～61、75

す

スイング	リズムボタンのひとつで、ジャズの代表的なリズムです。スイングやディキシーランド、ジャズバラードなどのリズムを選ぶときに使います。	100、101
スタート	リズムをスタートさせるときに押すボタンです。	103
ストップ	ミュージックディスクレコーダーのボタンのひとつで、録音・再生を止めるときに使います。	154
ストリングス	アッパーキーボードボイス１・２とロワーキーボードボイス１・２にあるボタンのひとつで、弦楽器が何本も集まったような厚みのある音色です。トレモロストリングスやシンセストリングスなどを選ぶときに使います。	13、14
スライド	リードコンディションの中にある効果のひとつで、リードボイスにポルタメント(音程がスライドする効果)をかけることができる機能です。	30
スローロック	リズムボタンのひとつで、スローなテンポのロックのリズムです。スローロック１、２、３などを選ぶときに使います。	100、101

せ

セレステ	シンフォニック（複数の楽器で演奏しているような豊かな広がりが得られる効果）のかかり方をゆるやかにしたような効果です。	58～61、75

そ

ソングコピー	ミュージックディスクレコーダーの機能のひとつで、あるソングナンバーを他のソングナンバーにコピーすることができます。フロムとトゥの二つのボタンのことです。	154、184
ソングセレクト	ミュージックディスクレコーダーの機能のひとつで、ソングナンバーを選択することができます。[◁◁][▷▷]の二つのボタンのことです。	154
ソングデリート	ミュージックディスクレコーダーの機能のひとつで、ソングナンバーの削除をすることができます。	154、186
ソングリピート	ミュージックディスクレコーダーの機能のひとつで、繰り返して再生することができます。	154、181

た

タッチトーン	ボイスコンディションの中にある機能のひとつで、イニシャルタッチとアフタータッチの総称です。	22
タッチビブラート	アッパー、ロワー、リードコンディションの中にある機能のひとつで、鍵盤タッチでビブラートをコントロールすることができます。	27、29
タンゴ	リズムボタンのひとつで、アルゼンチンで発生したといわれるダンス用のリズムです。タンゴ1、2、3を選ぶときに使います。	100、101

ち

チューバ	ペダルボイスにあるボタンのひとつで、チューバやティンパニなどのベース音を選ぶときに使います。	13、15

て

ディケイ1レート	ボイスエディット機能で変更できるFM音源の音色パラメーターのひとつで、最大レベルから持続レベルまでの音量または音色変化の速度を変えたいときに選びます。	82、87
ディケイ1レベル	ボイスエディット機能で変更できるFM音源の音色パラメーターのひとつで、持続を開始する時点のレベルを変えたいときに選びます。	82、87

て

ディケイ２レート	ボイスエディット機能で変更できるＦＭ音源パラメーターのひとつで、持続を開始してから０になるまでの音量または音色変化の速度を変えたいときに選びます。	82、87
ディスプレイ	音色やリズムなどさまざまなメニューを表示する液晶画面のことです。	3、4
ディセーブル	レジストナンバーの右端にある「D.」ボタンのことで、レジストレーションのリズム関係のセッティングを保護する機能をもっています。レジストレーションの音色と効果だけを変更したいときに使います。	115、145
ディレイ	音がこだまするような感じになる効果です。	23、28～31、58～61、76
データコントロールボタン	ディスプレイの下にある［△］［▽］ボタンのことで、ディスプレイに表示されたメニューの設定をするときに使います。	4
テンポ	①リズムのテンポを変更するときに使うダイヤルのことです。 ②ミュージックディスクレコーダーの再生時のテンポを変更するときに使う［◁◁］［▷▷］ボタンのことです。	102 154

と

同時発音数	一度に鍵盤を押さえたときに出る（発音する）最大の音数のことです。	12
トゥッティ	アッパーキーボードボイス１・２とロワーキーボードボイス１・２にあるボタンのひとつで、弦楽器や管楽器で編成されたオーケストラタイプの音色のことです。	13、14
トゥーロワー	リードボイスとペダルボイスにあるボタンのひとつで、リードボイスまたはペダルボイスを下鍵盤で発音させることができます。	42
ドットボタン	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、リードボイス、ペダルボイスとリズムにあるボタンのひとつです。音色の場合は、フルートボイスを除く全ての音色またはボイスエディットした音色の中からどれかひとつをドットボタンに登録することができます。リズムの場合は、全てのリズムの中からどれかひとつをドットボタンに登録することができます。	18～21、106～109
トランスポーズ	エレクトーン全体のキーを＋6～－6まで13段階に半音ずつ移調することができる機能です。	97
トランペット	リードボイスにあるボタンのひとつで、トランペットやトロンボーンなどトランペット系の音色を選ぶときに使います。	13、15
トレモロ	音に回転感をもたせる効果です。	23、39、58～61、73、74
トレモロ（ファースト）	トレモロとコーラスを設定するときやトレモロとコーラスを切り替えるときに使うボタンです。	73
トレモロスピード	トレモロの回転スピードを設定することができる機能です。	73、74

は

バイオリン	リードボイスのボタンのひとつで、バイオリンやチェロなどバイオリン系の音色を選ぶときに使います。	13、15
バウンス	リズムボタンのひとつで、スイングジャズのリズムのとり方の一種です。バウンス1、2、3を選ぶときに使います。	100、101
パターン	「模範」「型」「傾向」という意味で、ELシリーズでは、リズムプログラムのひとつのボタン名になっています。リズムパターンやフィルインなどを新規作成またはエディットし、ユーザーパターンとして登録することができます。	119～134
ハーモニカ	アッパーキーボードボイス1・2のボタンのひとつで、ハーモニカ1、2を選ぶときに使います。	13、14
パワー	エレクトーン全体の主電源のことです。オンにすると、基本レジストレーションの1になります。	10
パワーオンリセット	エレクトーンをお買い求めになったとき（工場出荷時状態）と同じ設定に戻すことができる機能のことです。	198
パン	音色の発音する左右の位置を決めることができる効果です。	23

ひ

ピアノ	アッパーキーボードボイス1・2とロワーキーボードボイス1・2にあるボタンのひとつで、アコースティックピアノやエレクトリックピアノなどピアノ系の音色を選ぶときに使います。	13、14
ピッチ	移調やピッチなどを設定したいときに押すボタンのことです。	97
ビブラート	音をふるわせ、うるおいをもたせる効果です。	26、28

ふ

フィート	パイプオルガンのパイプの長さに由来する音列の表し方のことです。8′(8フィート)が基本的な音の高さで、それより1オクターブ下の音は16フィート、1オクターブ上の音は4フィートになります。ELシリーズでは、ボイスコンディションのメニューの中で選択することができ、またアッパー、ロワーフルートボイスの「フルート」「アタック」のページで各フィートの音量を設定することができます。	23、36、37
フィードバック	出力の一部を入力に戻すことです。エフェクトセットの「ディレイ＆フランジャー」のページで変更できるメニューの項目のひとつです。	76、77、81
フィルイン	リズムの変化パターンのことです。リズムが発音しているとき、フィルインボタンを押すと自動的に変化パターンが得られます。	103

ふ

フィルター	音色をつくる際に使われる濾波器のことで、ある特定の周波数帯だけを通過させ、他の部分を出力させない機能をもっています。EL−70では、ボイスエディットをする際のAWMのカットオフと、レゾナンスがフィルターです。	84
フィンガーコード	オートベースコードのモードのひとつで、下鍵盤で押さえたコードが検出され、ベース伴奏が自動的に得られる機能です。	111、117
フォーマット	ミュージックディスクレコーダーの機能のひとつで、新しいフロッピーディスクを使用できるようにするための初期化のことです。	154、160
フットスイッチ	①エクスプレッションペダルの左右についているスイッチのことです。 ②フットスイッチでコントロールする内容を設定するときに使うボタンのことです。	189〜194
ブラス	アッパーキーボードボイス１・２とロワーキーボードボイス１・２のボタンのひとつで、シンセブラスやトランペットアンサンブルなどの音色を選ぶときに使います。	13、14
フランジャー	音にうねりを持たせ、回転しているような感じが得られる効果です。	23、58〜61、76
ブリリアンス	①音を明るく輝かせる効果のことです。 ②上記の効果を得るためのボタン名です。	24、72
フルート	リードボイスのボタンのひとつで、フルートやリコーダーなど笛系の音色を得るときに使います。	13、14
フルートボイス	アッパーフルートボイス、ロワーフルートボイスの総称です。	34〜41
プレイ	ミュージックディスクレコーダーのボタンのひとつで、レジストレーションの記録や演奏の録音、メモリー残量の確認などをするときに使います。	154

へ

ページ	ディスプレイに表示されるメニューのページを変更することができるボタンです。	4
ベーシックレジストレーション	基本レジストレーションのことです。基本レジストレーションを参照。	44
ペダルボイス	ペダル鍵盤で発音できるベース音色です。	12、13、15

ほ

ボイスエディット	①ボイスは「音色」、エディットは「編集する」という意味で、プリセット音色のデータを変更して音色の感じを自由に変えることができる機能のことです。 ②上記の機能を使うときに押すボタン名です。	80～92
ボイスコンディション	音色の発音状態（コンディション）を設定する際に表示されるメニューの総称。音色ボタンを２回押すと表示されます。	22～31
ボイスディスプレイ	現在の音色名を確認するとき、または上鍵盤、下鍵盤の音量のバランス（マニュアルバランス）を決めるときに押すボタンのことです。	43
ボイスメニュー	音色ボタンを押したときにディスプレイに表示されるいくつかの音色名のことです。	16～17
ポーズ	ミュージックディスクレコーダーのボタンのひとつで、再生を一時停止させることができます。	154
ボリューム	音量のことです。	24、25
ボリュームファイン	ボイスコンディションのメニューの項目のひとつで、パネルのボリュームより細かく設定することができます。	24、25
ホールド	他のボタンを押しても、現在押しているボタンのメニュー以外は表示させないよう保護する機能を持つボタンです。	4
ホルン	ロワーキーボードボイス１・２のボタンのひとつで、円すい形の金管楽器（ホルン）の音色です。ホルン１、２、３を選ぶときに使います。	13、14

ま

マスターボリューム	エレクトーン全体の音量を調節するつまみです。	10
マーチ	リズムボタンのひとつで、行進曲に使われるリズムです。マーチ、ポルカ、カントリーなどを選ぶときに使います。	100、101
マニュアルバランス	上鍵盤と下鍵盤の音量のバランスを設定することができる機能です。「ボイスディスプレイ」を参照。	43

み

ＭＩＤＩ	①ミュージカル・インストゥルメンタル・デジタル・インターフェースを略したもので、電子楽器などのデータ交信用に決められた世界統一規格のことです。 ②エレクトーンの明るさ（コントラスト）を設定したりするときに使うボタンのことです。	196、197
ミュージックディスクレコーダー	ＭＤＲのことです。「ＭＤＲ」参照。	154～186

め

メモリー	①「記憶」という意味です。 ②鍵盤から指を離しても、下鍵盤とペダル鍵盤の伴奏（オートベースコード）を持続させる機能のことです。	144～186 111、118
メロディーオンコード	M.O.C.のことです。「M.O.C.」を参照。	188

も

モジュレーター	FM音源の音色をつくりだすオペレーターのうち、他のオペレーターに変調信号を出力するユニットのことをいいます。	81

ら

ラテン	リズムボタンのひとつで、中・南米の音楽の基本となるリズムです。	100、101

り

リズム	リズムボタンの総称です。	100～103
リズムプログラム	リズムを好みに合わせてプログラムすることができる機能です。また、シーケンスボタン、パターンボタンの総称でもあります。➜シーケンス、パターンを参照。	119～142
リードボイス	上鍵盤で発音できるリード演奏用の音色です。	13、15
リトライ	ミュージックディスクレコーダーの機能のひとつで、録音をやり直すことができます。	167
リバーブ	音に残響をつけ、ホールなどで演奏しているような響きに変える効果です。	62～69
リリースレート	ボイスエディット機能で変更できるFM音源の音色パラメーターのひとつで、鍵盤を離してから0になるまでの音量変化の速度を変えたいときに選びます。	82、87

れ

レコード	ミュージックディスクレコーダーの機能のひとつで、演奏を録音するときや鍵盤ごとに録音するときなどに使います。	154
レジストシフト	エクスプレッションペダルの右フットスイッチを使って、レジストナンバーをコントロールする内容を設定するときに使うボタンです。	146～153
レジストナンバー	レジストレーションを記憶する下鍵盤の下にある数字のボタン（レジストレーションメモリーボタン）のことです。	2、3

れ

レジストレーションメモリー	パネル上でセットしたレジストレーションを記憶させ、いつでも再現することができる機能です。	32、78、114、144
レジストレーション・メニュー・ディスク	さまざまなパターンのレジストレーションがメニュー形式となって記憶されているフロッピーディスクのことです。	45～57
レゾナンス	「共振」という意味です。カットオフで指定された周波数の倍音（高調波）を強める働きをします。ボイスエディットをする際、AWM音源のパラメーターのひとつとして表示されます。	84、88

ろ

ロワーキーボードボイス1、2	下鍵盤で発音することができる音色です。	12～14
ロワーフルートボイス	下鍵盤で発音することができるフルート音色です。	34～41

わ

ワルツ	リズムボタンのひとつで、3拍子の舞曲用のリズムです。ワルツ、ジャズワルツ、ボレロなどを選ぶときに使います。	100、101

アフターサービスと保証

保証
保証期間は、保証書の裏面の記載により、ご購入から満1ヵ年です。ただし、現金、ローン、月賦などによる区別は、一切いたしません。また、保証は日本国内でのみ有効といたします。

保証書
エレクトーン納入の際、保証書をお渡しいたしますので大切に保管くださるようお願いいたします。
また、納入調整サービスの際には、納入調整者が保証書内に必要事項を記入のうえ、発行いたしますので記載事項をご確認ください。

保証書は大切にしましょう！
保証書は、弊社がご購入いただきましたお客さまに、ご購入の日から向こう1ヵ年間の無償サービスをお約束申しあげるものですが、万一紛失なさいますと、保証期間中であっても実費を頂戴させていただくことになります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますように、充分ご配慮のうえ保管してください。また、保証期間が切れましても、お捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種の判別や、サービス依頼店の確認など、便利にご利用いただけます。

保証期間中のサービス
1.保証期間中に万一故障が発生した場合には、ヤマハ特約楽器店、小売楽器店にご連絡いただきますと、販売店またはヤマハのエレクトーン技術者が直ちに調整・修理にお伺いします。
2.保証書は、サービスにお伺いした際に今後の製品改良の貴重な資料とするため、技術者がお預かりさせていただきます。お預かりした保証書は、弊社サービスセンターサービスステーションに送られ、記録した後、直接お客さまにご返送申しあげます。この間、約1週間～10日間程度を要しますが、ご心配なくお待ちください。
3.遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ楽器店あるいは弊社サービスセンター、サービスステーションにご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申しあげますとともに、引き続き保証期間中のサービスを責任をもって行うよう手続きいたします。

保証期間後のサービス
満1ヵ年の保証期間が切れますと、サービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品（製品本来の機能を維持するために必要な部品）の最低保有期間は、8年となっております。保証期間以後の移転の場合も、保証期間中と同様にご連絡いただきましたら、移転後のサービス担当店をご紹介いたします。

サービスのご依頼
●ご依頼の前に。
1.コンセントに電気が来ているかどうか、電気製品を接続してお確かめください。
2.電話でのご依頼の際、再度、故障かどうかを確認させていただく場合がありますので、ぜひご協力をお願いいたします。
●エレクトーンの様子は詳しくお知らせください。
1.できれば実際にエレクトーンをお弾きになっていらっしゃる方に様子をお聞かせくだされば、あらかじめ用意する部品などの見当がつき、スムーズにいきます。
2.時々調子のおかしくなるような場合は、お手数でもその状態をできるだけ詳しくお知らせください。たとえば、●夜間だけ音が小さい●ある時間だけ雑音がでる●エレクトーンの音を出さなくても、スイッチを入れるだけで雑音がでる、などの場合です。
3.エレクトーンの種類など、サービスご依頼のエレクトーンに関する詳細は、保証書をご覧になってお知らせください。使用部品が製造時期やモデルによって異なる事もありますので、早く確実にサービスさせていただくためにぜひお願いいたします。
●これだけはお知らせください。
ご住所・お名前・ご連絡先・ご購入店・お買い上げ年月日・機種名（モデル名）……保証書に記載されています。
症状……なるべく具体的に。

サービスのお約束について
1.お仕事の関係で、昼間ご不在のお客さまや、留守がちのお客さまは、できるだけお伺いする日時をお約束させていただきます。
2.万一お約束した日時のご都合が悪くなった場合には、できるだけ早くサービスをご依頼されたお店にご連絡ください。
3.お店にサービスをご依頼なされたにもかかわらず、日時が経過してもなおサービス員がお伺いしない場合には、お手数でも下記のサービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。責任をもって処理させていただきます。

ヤマハ電気音響製品アフターサービス拠点
（修理受付および修理品お預かり窓口）

北海道サービスセンター　〒064 札幌市中央区南十条西1丁目1-50
ヤマハセンター内
TEL.011-513-5036
仙台サービスセンター　〒983 仙台市若林区卸町5-7
仙台卸商協同配送センター3F
TEL.022-236-0249
新潟サービスセンター　〒950 新潟市万代1-4-8
シルバーボールビル2F
TEL.025-243-4321
東京サービスセンター　〒101 千代田区神田駿河台3-4
龍名館ビル4F
TEL.03-3255-2241
首都圏サービスセンター　〒211 川崎市中原区木月1184
TEL.044-434-3100
浜松サービスセンター　〒435 浜松市上西町911
ヤマハ㈱宮竹工場内
TEL.053-465-6711
名古屋サービスセンター　〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2
ヤマハ㈱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 吹田市新芦屋1-16
ヤマハ㈱千里丘センター内
TEL.06-877-5262
神戸サービスセンター　〒650 神戸市中央区元町通2-7-3
ヤマハ㈱神戸店内7F
TEL.078-321-1195
四国サービスセンター　〒760 高松市丸亀町8-7
ヤマハ㈱高松店内
TEL.0878-22-3045
広島サービスセンター　〒731-01 広島市安佐南区西原2-27-39
TEL.082-874-3787
九州サービスセンター　〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL.092-472-2134
[本社] 技術営業部テクニカルセンター　〒435 浜松市上西町911
ヤマハ㈱宮竹工場内
TEL.053-465-5195

楽器営業本部鍵盤営業部	〒104 東京都中央区銀座7-9-18 パールビル
エレクトーン営業課	TEL.03-5568-2931
北海道支店鍵盤推進課	〒064 札幌市中央区南十条西1 1 50 ヤマハセンター
	TEL.011 512 6114
仙台支店鍵盤推進課	〒980 仙台市青葉区大町2 2 10 住友生命仙台青葉通ビル
	TEL.022 222 6149
東京支店首都圏営業部鍵盤推進課	〒104 東京都中央区銀座7 9 18 パールビル
	TEL.03 3572 3140
東京支店関東営業部鍵盤推進課	〒104 東京都中央区銀座7 9 18 パールビル
	TEL.03 3572 3120
名古屋支店鍵盤推進課	〒460 名古屋市中区錦1 18 28
	TEL.052 201 5140
大阪支店鍵盤推進課	〒542 大阪市中央区南船場3 12 9 心斎橋プラザビル東館
	TEL.06 252 7541
広島支店鍵盤推進課	〒730 広島市中区紙屋町1 1 18
	TEL.082 244 3748
九州支店鍵盤推進課	〒812 福岡市博多区博多駅前2 11 4
	TEL.092 472 2152

エレクトーン®は当社の登録商標です。

YAMAHA
YAMAHA CORPORATION
ヤマハ株式会社

1 ㊐ 110 VL71770