

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いたします。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。

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。

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。

●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

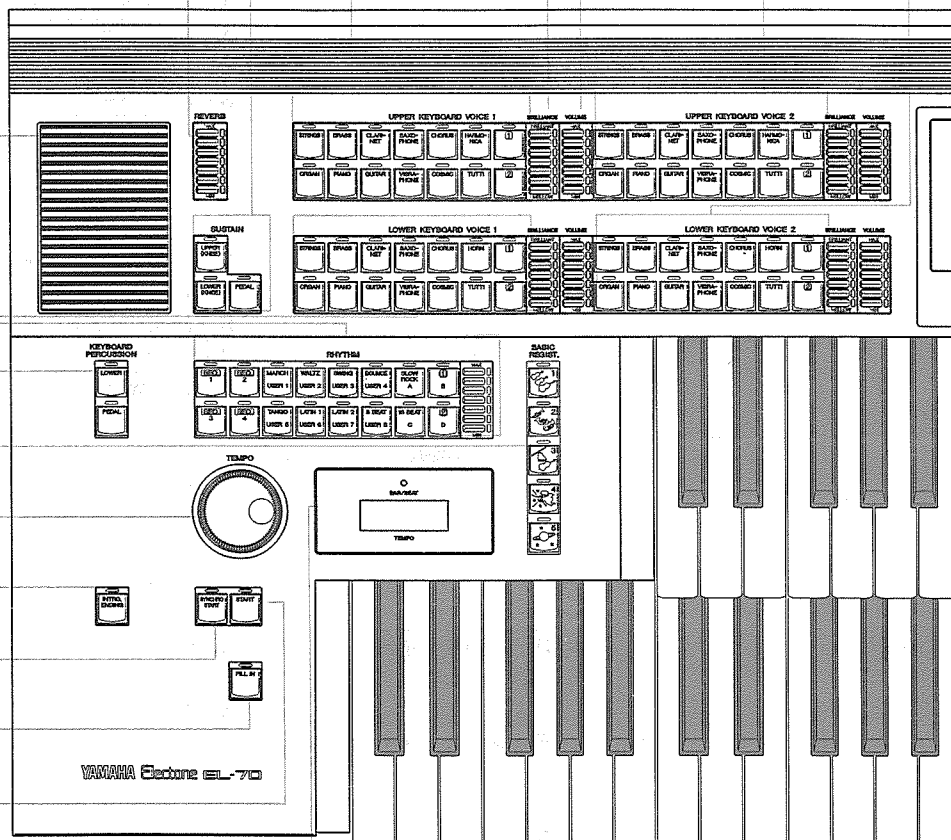
	操作パネルについて	P 2	
	ディスプレイについて	P 4	
	本書の見方・使い方	P 6	
	操作概念チャート	P 8	
	まず、音を出す準備から	P10	
I. 音色機能	A 音色選択～メモリーまで	音色について	P12
		A-1 音色を選ぶ(ボイスメニュー)	P16
		A-2 ドットボタン(ユーザー音色)	P18
		A-3 音色の発音状態を決める(ボイスコンディション)	P22
		リードコンディションについて	P28
		A-4 音色をレジストレーションメモリーボタンに記憶させる	P32
		A-5 フルーツボイス	P34
		トゥーローワ	P42
		ボイスディスプレイ(音色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
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-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	P114
	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
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
		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	ミュージックディスクレコーダーについて	P154
	ディスクレコーダー(MDR)	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
IV. 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		P196
	パワーオンリセット		P198
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
	未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

- ① モニタースピーカー
- ② リバーブ → P 62へ
- ③ サステイン → P 70へ
- ④ アッパーキーボードボイス1 → P 16へ
- ⑤ プリリアンス → P 72へ
- ⑥ ボリューム
- ⑦ アッパーキーボードボイス2 → P 16へ

- ⑧ ロワーキーボードボイス1 → P 16へ
- ⑨ リズム → P 104へ
- ⑩ キーボードパーカッション → P 113へ
- ⑪ ベーシックレジストレーション → P 44へ
- ⑫ テンポ → P 102へ
- ⑬ イントロ／エンディング → P 103へ
- ⑭ シンクロスタート → P 103へ
- ⑮ フィルイン → P 103へ
- ⑯ スタート → P 103へ



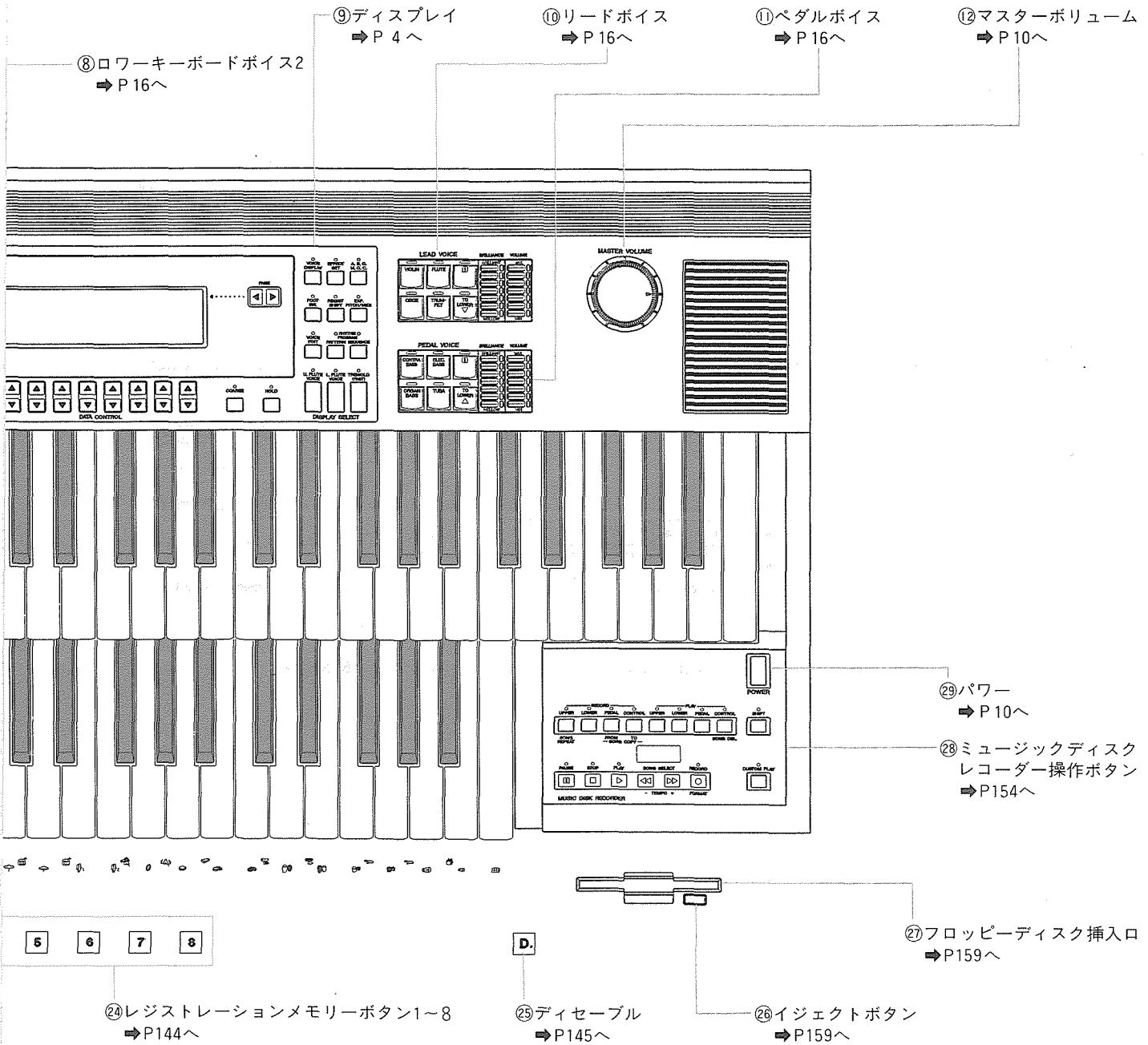
- ⑰ テンポ、バー／ビート → P 102へ

- ⑱ M./TO DISK → P 144へ

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。
- ④ ⑦ 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 プリリアンス：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。
- ⑧ ⑩ 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。
- ⑪ リードボイス：リード演奏に使う上鍵盤の音色です。
- ⑫ ペダルボイス：ペダル鍵盤の音色ボタンです。
- ⑬ 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。

操作パネルについて

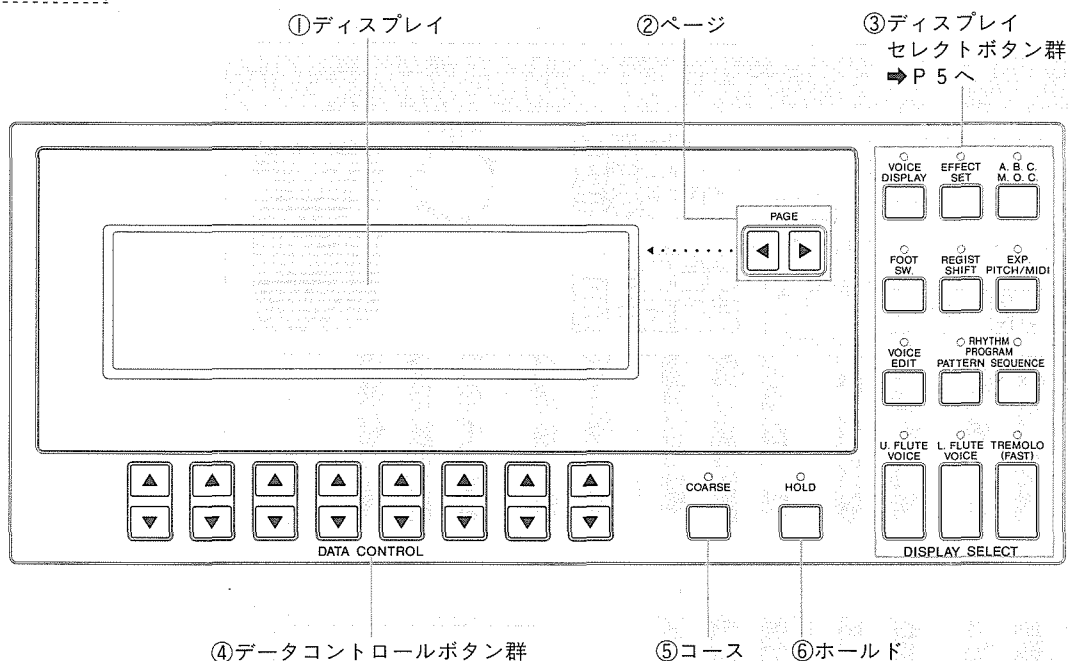


- ①⑥ ベーシックレジストレーション：基本レジストレーションのボタンです。
- ①⑦ テンポ：リズムのテンポが調節できます。
- ①⑧ イントロ／エンディング：リズムにイントロとエンディングパターンをつけたいときに使います。
- ①⑨ シンクロスタート：下鍵盤またはペダル鍵盤を押すとリズムが始まるシンクロスタートボタンです。
- ②⑩ フィルイン：リズムパターンがフィルインのパターンに変わります。
- ②⑪ スタート：ボタンを押すと同時にリズムが始まるリズムスタートです。
- ②⑫ テンポ、バー／ビート：リズムのテンポスピードを表示します。
- ②⑬ M/T O DISK：レジストレーション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。
- ②⑭ 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。
- ②⑮ 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。
- ②⑯ 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。
- ②⑰ 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。
- ②⑱ 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。
- ②⑲ 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、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。

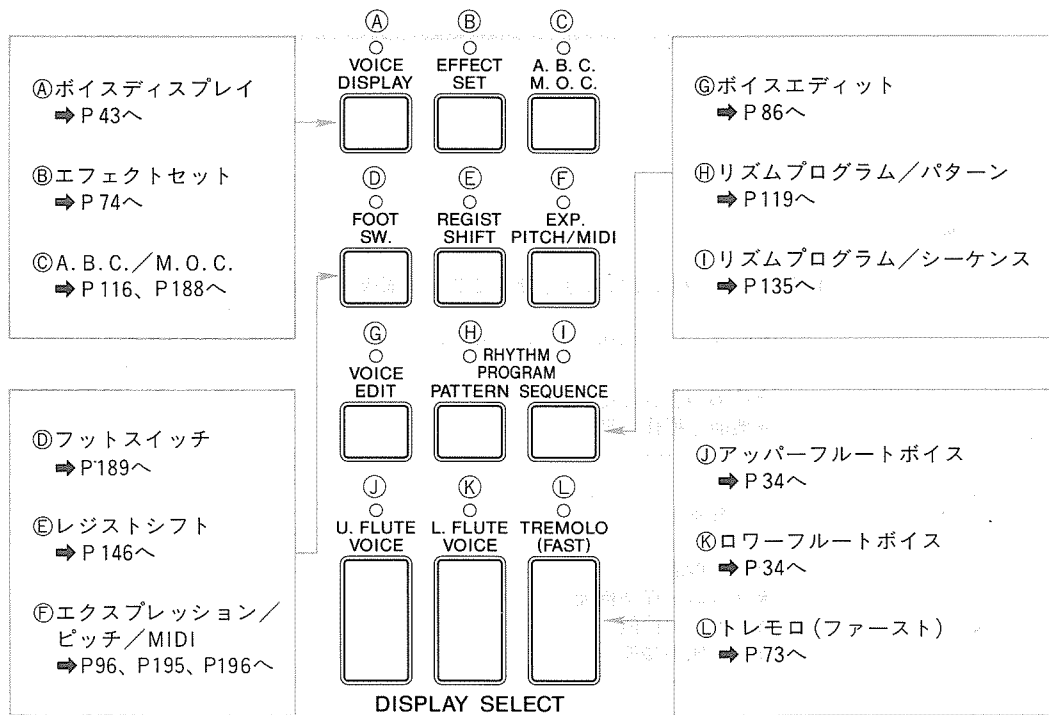
操作ボタンの名称



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：④～⑬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

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ 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。
- ⑥ 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。
- ⑦ 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。
- ⑧ 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。
- ⑨ 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。
- ⑩ 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。
- ⑪ ロワーフルートボイス：ローワーフルートボイスを呼び出すボタンです。
- ⑫ 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。⇒ P 200 「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。

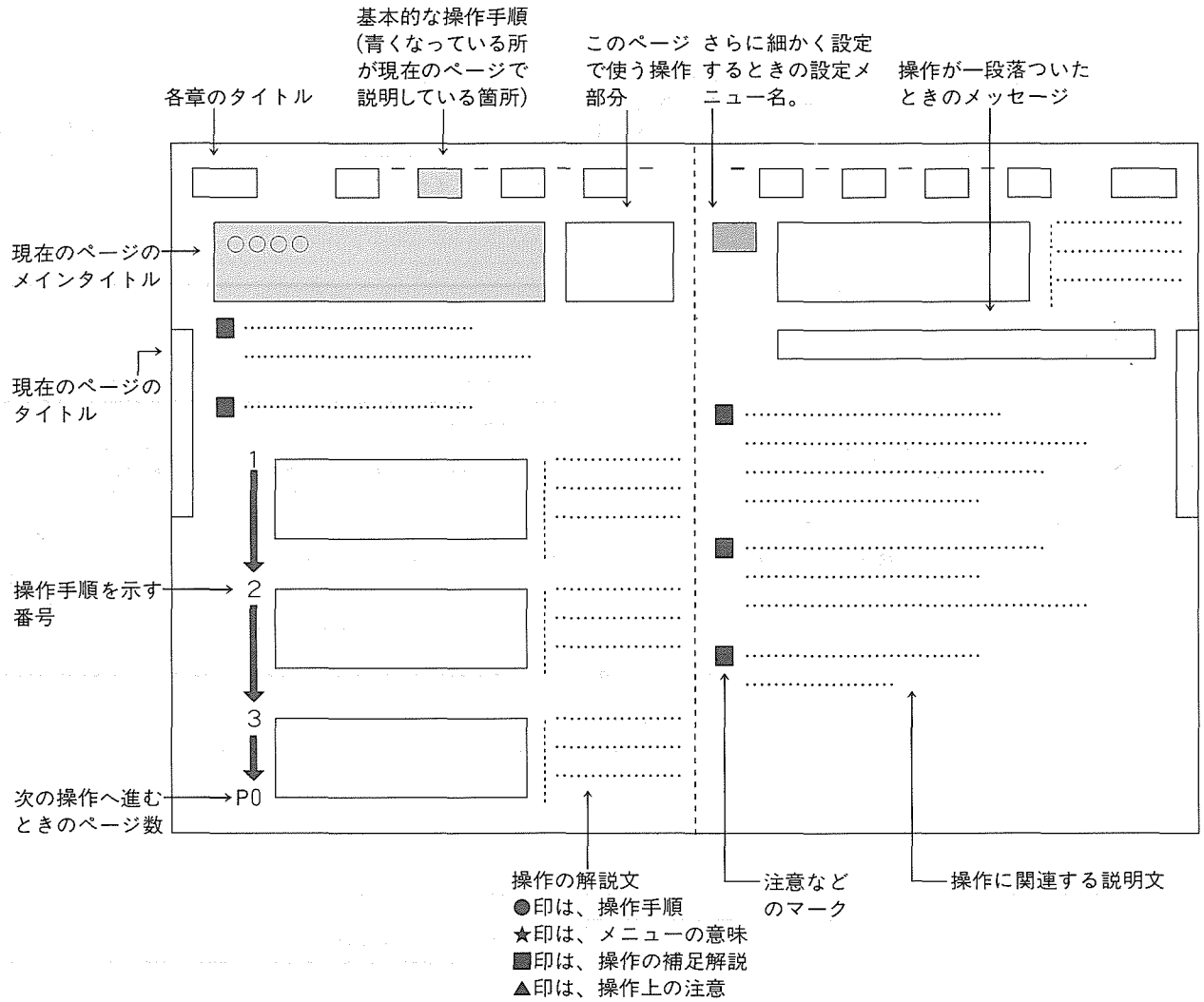
■索引について

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。

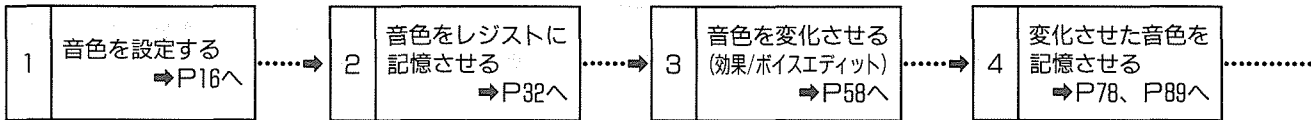
⇒ P00へ

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

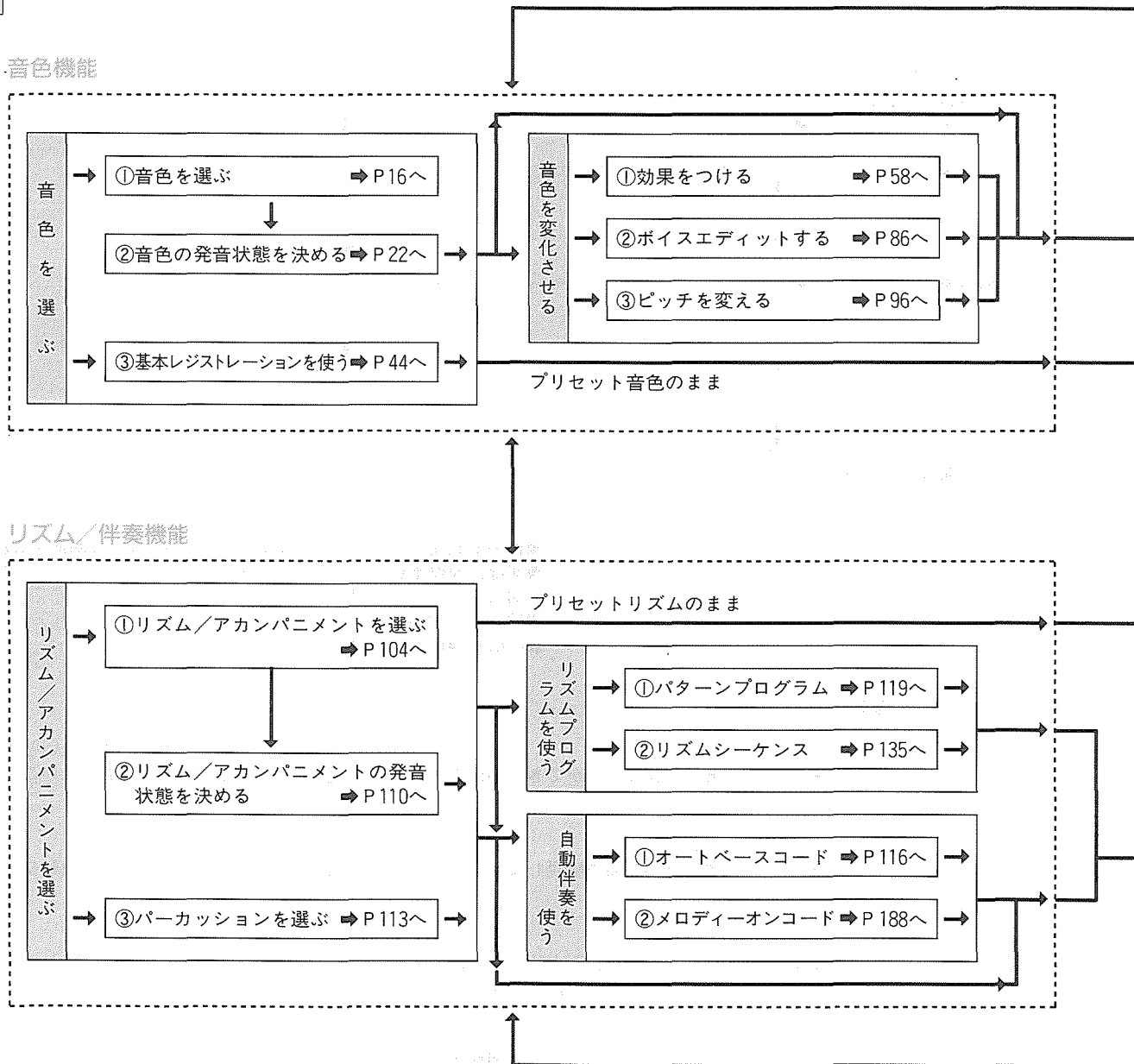
演奏までの基本的な操作順序

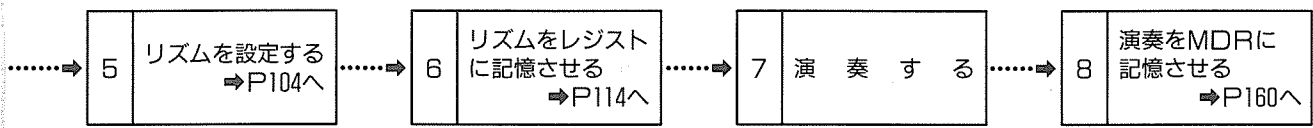
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



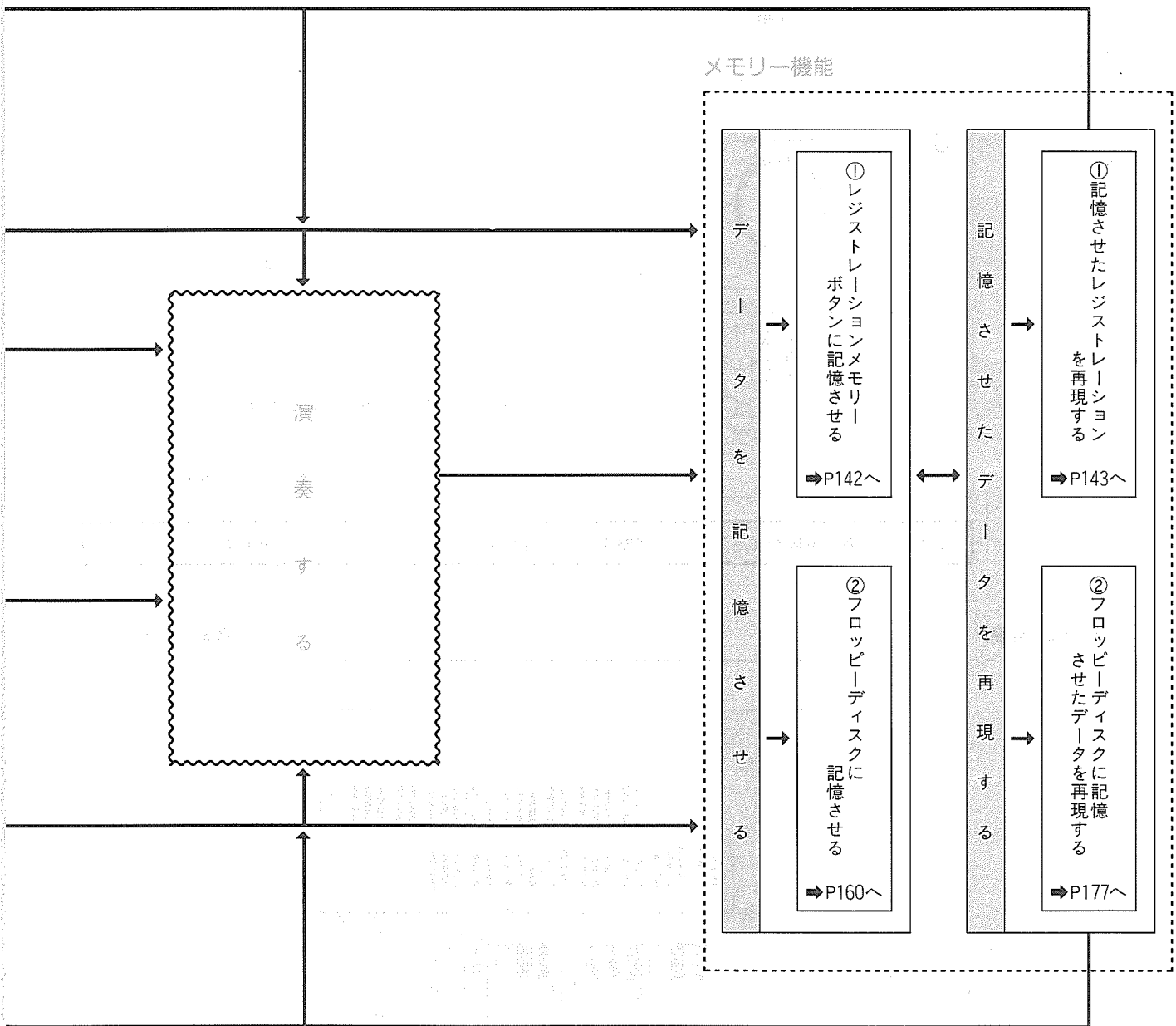
※上記で言う「音色を設定する」とは、音色を選んだ後にその音色のフィートや鍵盤タッチなど音色の発音状態を設定する

操作の相関関係





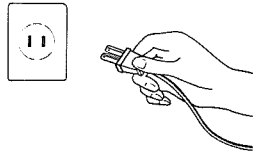
ことをいいます。リズムも同様です。



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。

(A C100Vのコンセントであることを確認してください。)

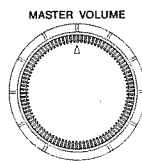
2



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。)

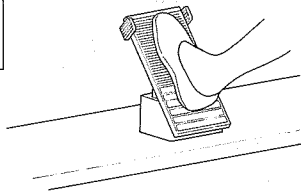
3



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

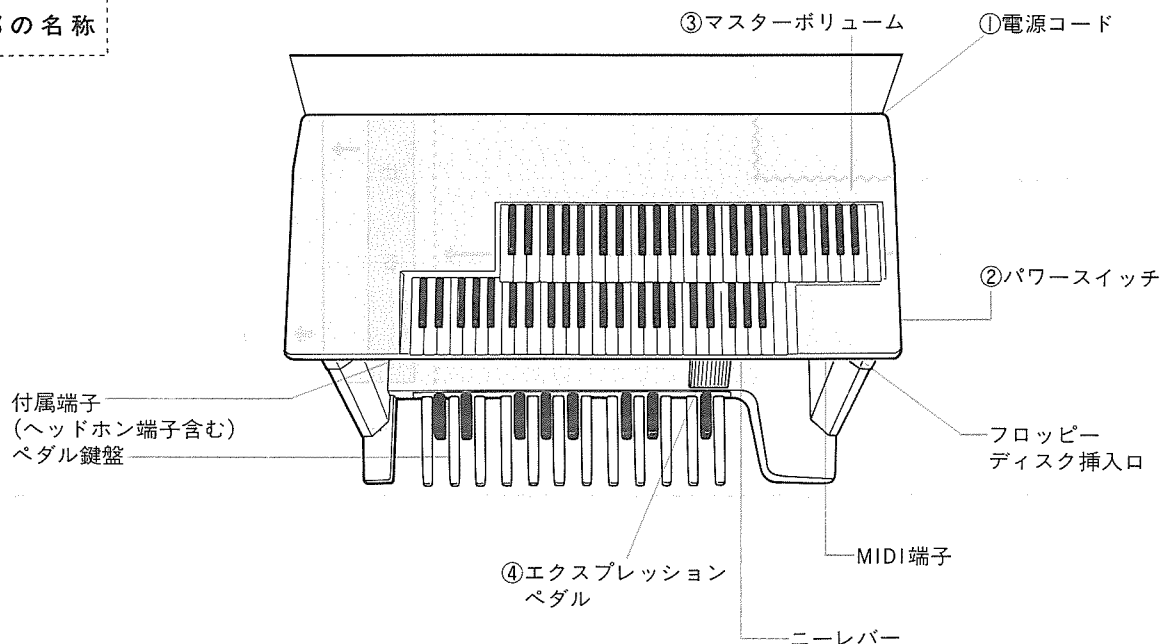


エクスプレッションペダルを右足で踏み込みます。

(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

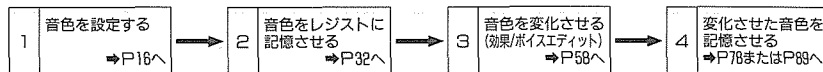


音色機能

A 音色選択メモリーまで	音色について	P 12
	A-1 音色を選ぶ (ボイスメニュー)	P 16
	A-2 ドットボタン (ユーザー音色)	P 18
	A-3 音色の発音状態を決める (ボイスコンディション)	P 22
	リードコンディションについて	P 28
	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	P 32
	A-5 フルードボイス	P 34
	トゥーロー	P 42
	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)	P 43
	A-6 基本レジストレーションを使う	P 44
	A-7 レジストレーションメニューディスクを使う	P 45
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)	P 58
	B-1 リバーブ	P 62
	サステイン	P 70
	ブリリアンス	P 72
	トレモロ (ファースト)	P 73
	エフェクトセット	P 74
	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	P 78
	B-3 ボイスエディットについて	P 80
	B-4 ボイスエディットをする	P 86
	B-5 ボイスエディットした音色をユーザーに登録	P 89
	B-6 AWM+FM音源アルゴリズム一覧	P 93
	B-7 ピッチを変える	P 96

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



A
音色について

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	<input type="checkbox"/> アッパーキーボードボイス 1 <input type="checkbox"/> アッパーキーボードボイス 2 <input type="checkbox"/> リードボイス <input type="checkbox"/> アッパーフルートボイス
下鍵盤で出せる音色	<input type="checkbox"/> ロワーキーボードボイス 1 <input type="checkbox"/> ロワーキーボードボイス 2 <input type="checkbox"/> リードボイス (トゥーローワーを使った場合) <input type="checkbox"/> ペダルボイス (トゥーローワーを使った場合) <input type="checkbox"/> キーボードパーカッション <input type="checkbox"/> ロワーフルートボイス
ペダル鍵盤で出せる音色	<input type="checkbox"/> ペダルボイス <input type="checkbox"/> 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、ロー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	<input type="checkbox"/> アッパーキーボードボイス 1 <input type="checkbox"/> アッパーキーボードボイス 2
ローワーキーボードボイス	<input type="checkbox"/> ロワーキーボードボイス 1 <input type="checkbox"/> 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	
ロー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	上鍵盤、下鍵盤あわせて、最大14音を同時に発音。
ローワーキーボードボイス 1 & 2	
アッパーフルートボイス	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。
ローワーフルートボイス	
リードボイス	上鍵盤、下鍵盤、ペダル鍵盤ともに、1音だけを発音。
ペダルボイス	



パネルボタンの音色名解説

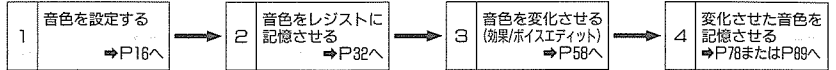
パネルボタンに記されている音色グループの解説です。
音色を選ぶときの参考にしてください。

アップ&ロウ 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。
	サクソフォン	リードの振動を音源にした木管楽器 (サクソフォン) 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、ハーブ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	アップフルートボイス	他の音色群とは独立した上鍵盤専用のフルート音色。
	ロウフルートボイス	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。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで

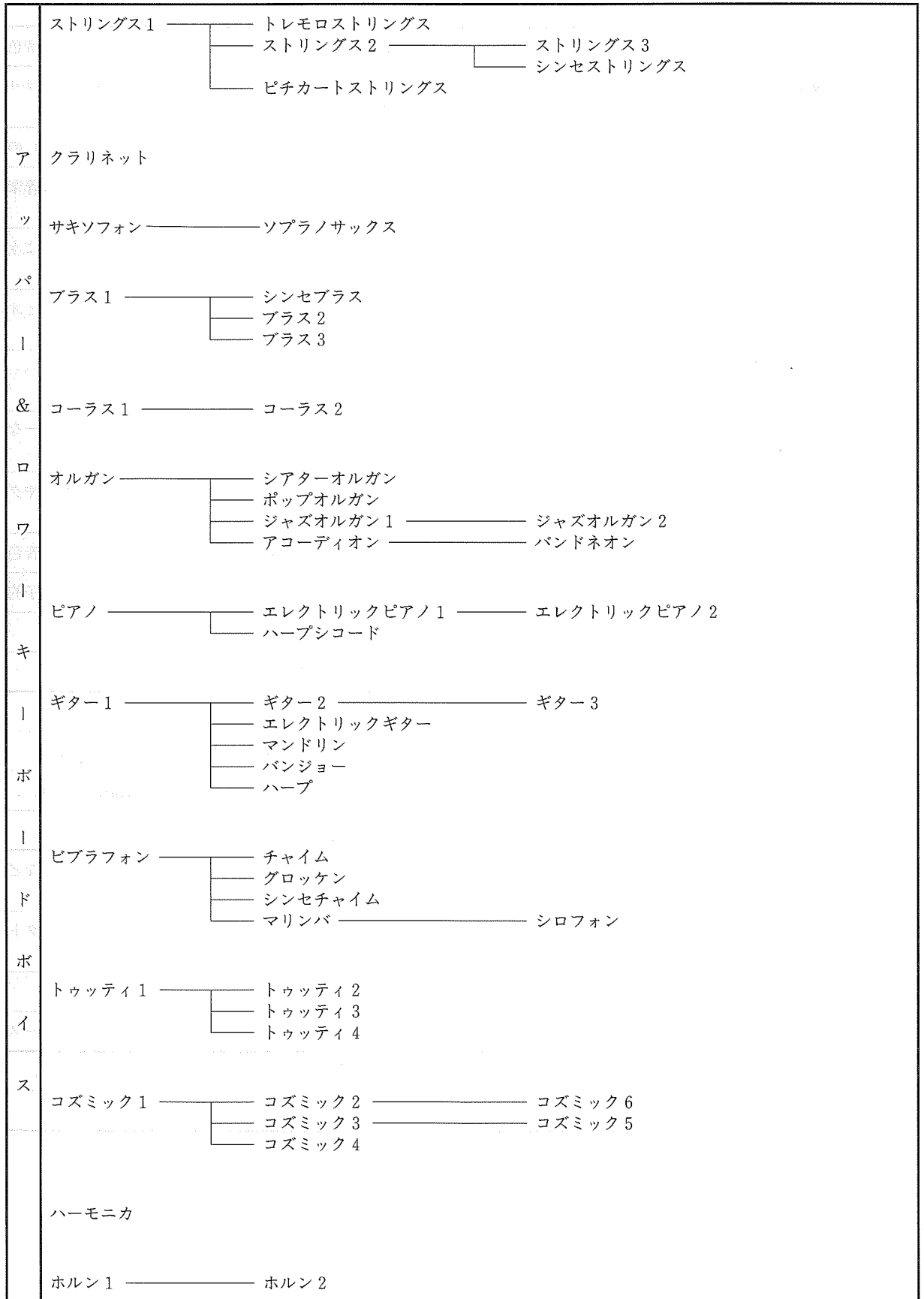


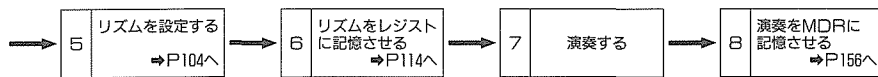
音色体系

A

音色のついで

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。





音色選択～メモリーまで I. 音色機能

リ ー ド ボ イ ス	バイオリン 1	バイオリン 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	トランペット 1	トランペット 2	フリーゲルホルン
		ミュートドトランペット	
		トロンボーン	
オ ー ボ エ	オーボエ	イングリッシュホルン	
		バスーン	
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	エレキベース 2	
		シンセベース 1	シンセベース 2
	オルガンベース 1	オルガンベース 2	
		オルガンベース 3	
	チューバ	ティンパニ	

A
音色について

アップパー&ロワーフルートボイスのプリセット音色

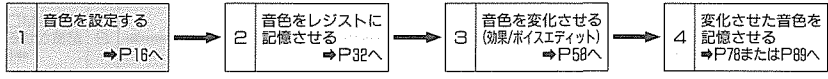
ジャズオルガン 1	ジャズオルガン 2	ジャズオルガン 3	ジャズオルガン 4
ポップオルガン 1	ポップオルガン 2	ポップオルガン 3	ポップオルガン 4

基本レジストレーションの音色構成

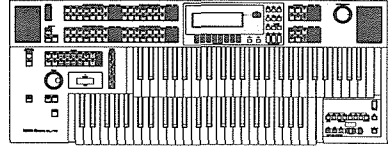
	基本レジスト 1	基本レジスト 2	基本レジスト 3	基本レジスト 4	基本レジスト 5
上 鍵 盤	ストリングス 1	ブラス 1	フルート	コズミック 1	シンセブラス
下 鍵 盤	ストリングス 1	ホルン 1	ピアノ	コズミック 2	コズミック 3
ペダル鍵盤	コントラバス	チューバ	コントラバス	コズミック 2	シンセベース 1

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



音色を選ぶ(ボイスメニュー)



▲操作部分

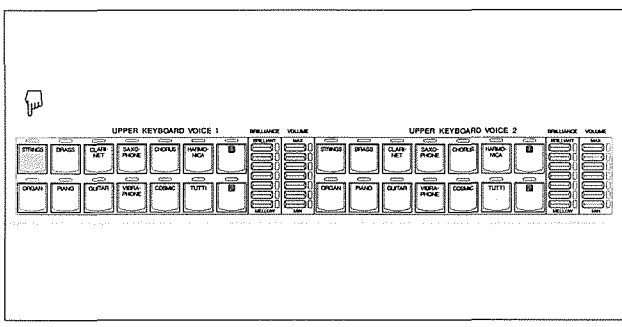
A1
音色を選ぶ

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。

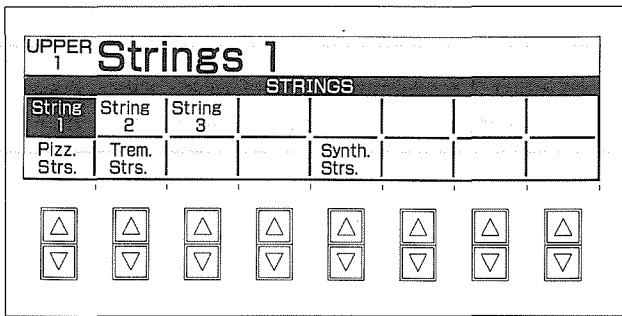
操作

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。



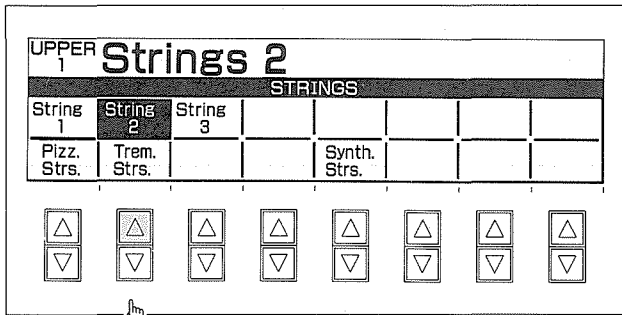
- アッパーキーボードボイス1の [STRINGS] (ストリングス) ボタンを押します。
- ボタンを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、そのボタンが押されたことを示します。

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。

- ディスプレイのボイスメニューから「String2」(ストリングス2)を選びます。
- 「String2」と表示された同じ縦列のデータコントロールボタン [Δ][▽]の[Δ]ボタンを押します。(「String2」の文字が反転し、選択されたことを示します)



例は、[Δ]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。

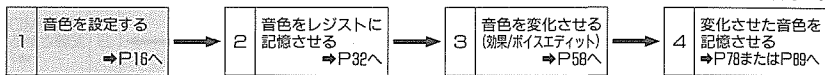
◆レジストレーションメモリーボタンに記憶させないで電源をオフした場合、電源オフの前のパネルの状態に戻りたいときは、再び電源をオンした直後に、[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら [D.] (ディスプレイ) ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

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。

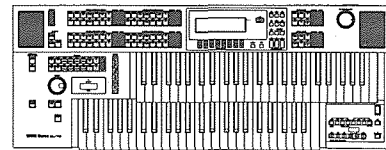
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能

音色選択～メモリーまで



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

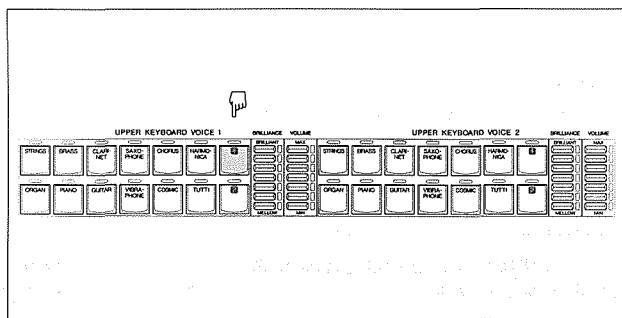
ドットボタン

機能

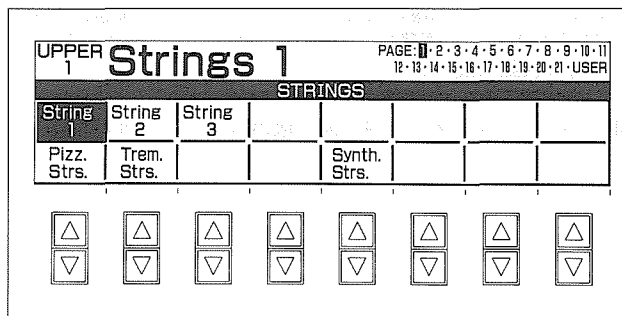
アッパーキーボードボイス1と2、ローワーキーボードボイス1と2に各2個ずつ、ペダルボイス、リードボイスに各1個ずつドットボタンがあります。それぞれのドットボタンには、フルートボイス以外の全ての音色のうちどれかひとつ、またエディットしたユーザー音色のうちどれかひとつを登録しておくことができ、いつでも呼び出して使うことができます。

操作

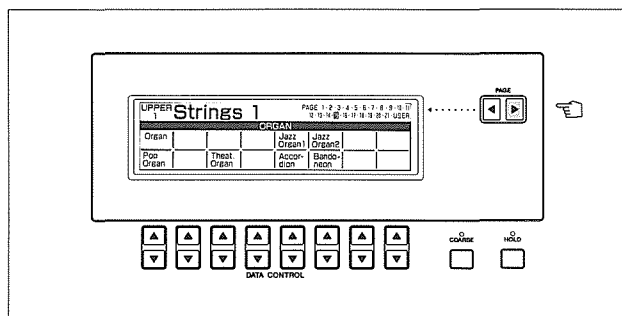
アッパーキーボードボイス1のドットボタン[1]にPop Organ (ポップオルガン)を登録する場合。



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。



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。



例は、ページボタンを14回押して、ページを15にした場合。

●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。

●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。

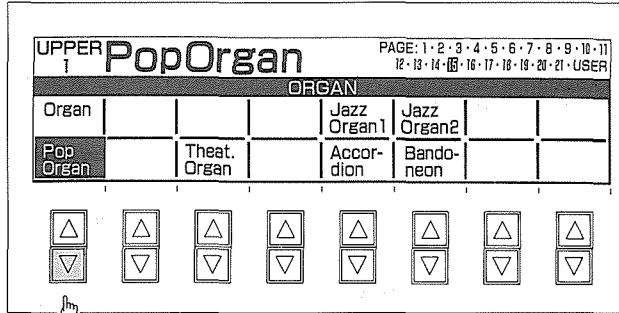
●登録したい音色のページを選びます。(ページ数とパネルのボタン名は対応しています。P21の表を参照してください)

●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)



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

↓
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。

A2

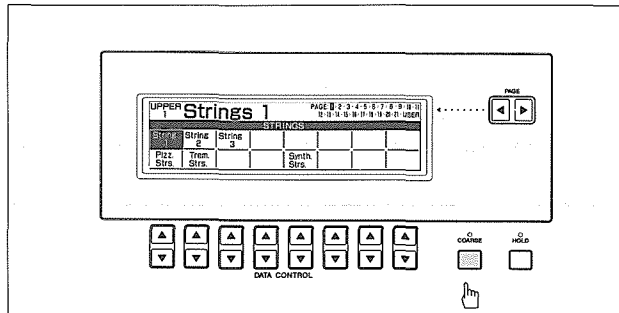
ドットボタン

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
2

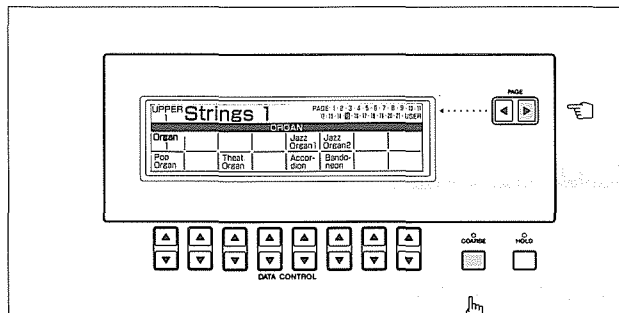


例は、コースボタンを押したままの状態。

●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。



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

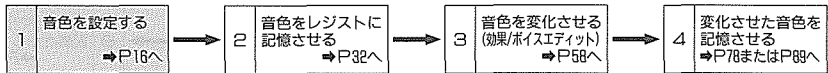
★ドットボタンに登録した音色を使いたいとき
登録先にしたドットボタンを押してください。その音色が表示されます。

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。

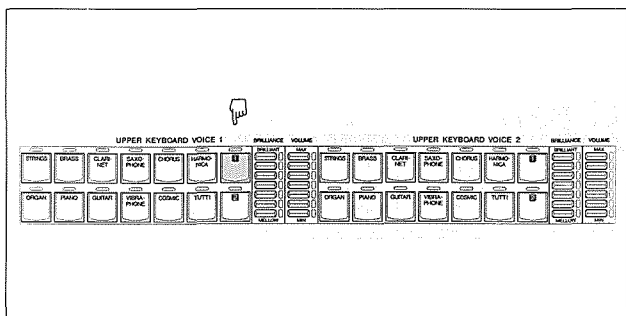
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



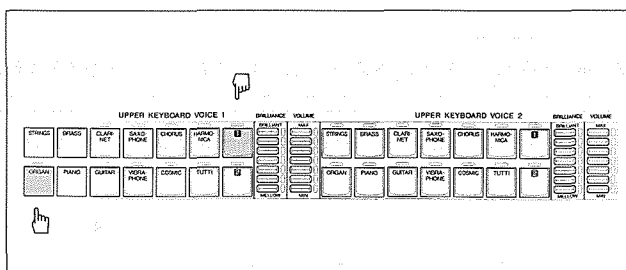
すぐに出したい音色のページにしたい場合

A2
ドットボタン



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



例は、音色ボタンの[ORGAN] (オルガン)を押した場合。

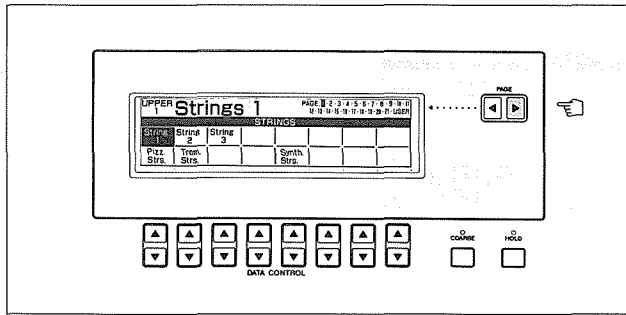
- ドットボタンに登録したい音色ボタンを押します。(この例では、オルガン)
 - ボタンを押すと、ディスプレイにオルガンのページが表示されます。
- ※2→補足

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



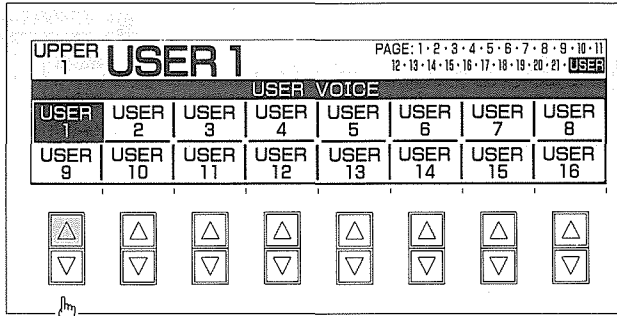
例は、[D]ボタンを押してユーザーのページを選ぶ場合。

- 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。



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

2



例は、[Δ]ボタンを押して、ユーザー1を選んだ場合。

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。

- 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[Δ][▽]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)

A2

ドットボタン

音色ボタン名とドットボタンのページ数の関係

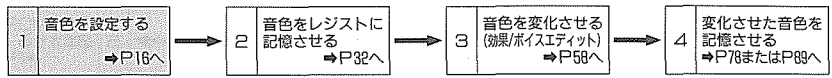
頁	音色ボタン名	頁	音色ボタン名	頁	音色ボタン名	頁	音色ボタン名
1	STRINGS (ストリングス)	7	TUBA (チューバ)	13	CHORUS (コーラス)	19	VIBRAPHONE (ビブラフォン)
2	VIOLIN (バイオリン)	8	FLUTE (フルート)	14	HARMONICA (ハーモニカ)	20	ELECTRIC BASS (エレクトリックベース)
3	CONTRA BASS (コントラバス)	9	OBOE (オーボエ)	15	ORGAN (オルガン)	21	COSMIC (コズミック)
4	BRASS (ブラス)	10	CLARINET (クラリネット)	16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

注意

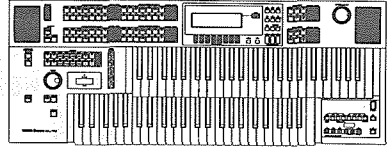
- ◆フルートボイスは、ドットボタンには登録できません。
- ◆最上段に表示してある音色名は、ページ数を変更しただけでは変わりません。新たに音色名を選択すると、その名前が表示されます。

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



音色の発音状態を決める (ボイスコンディショニング)



▲操作部分

A3
音色の発音状態を決める

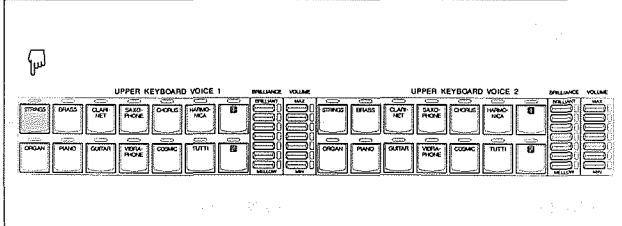
機能

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よって発音状態 (ボイスコンディショニング) を決めることができます。

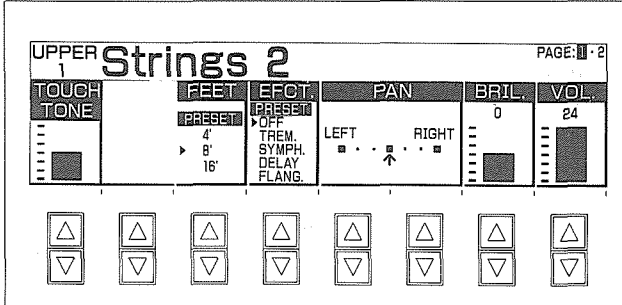
操作

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 (コンディショニング) を決める場合。

P16から



- 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。



- 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ニング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ニングの表示に切り替わります。

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ニングを表示した場合。

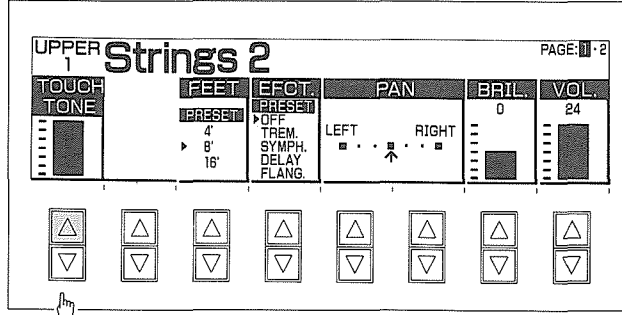
これで、ボイスコンディショニングのメニューを表示することができました。後は、必要に応じて変えたい項目の設定をしてください。

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ニングの画面になります。ただし、コンディショニング画面になると、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。

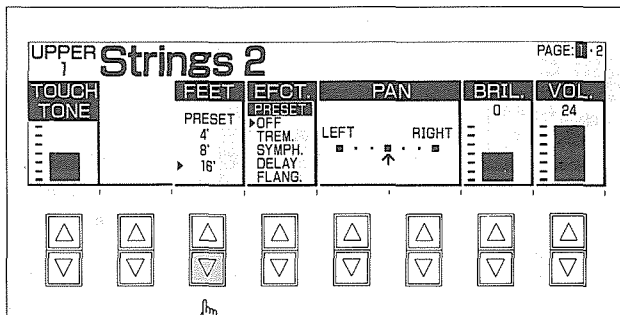
- TOUCH TONE(タッチトーン)を設定します。
- TOUCH TONE (タッチトーン) と表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。レベルを上げるほど、イニシャルタッチが強くかかります。
- ★タッチトーンは、鍵盤を叩くときや押し込むときの強さによって音量と音色をコントロールできます。強く叩けば叩くほど、音量は大きく、音色は明るくなります。

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。

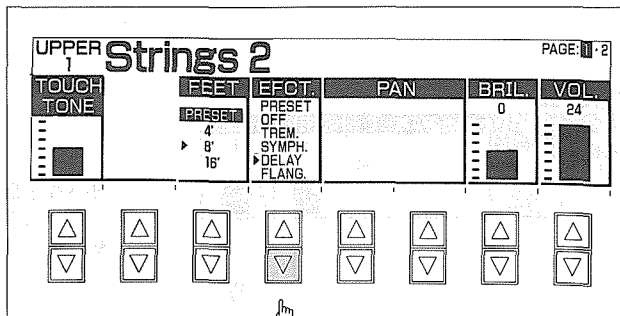


音の高さをオクターブ変えたい場合
↓
フィートを設定



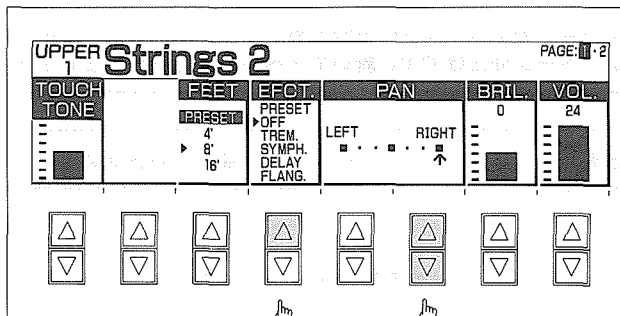
例は、[▽]ボタンを押して、16'(16フィート)を選んだ場合。

音色にエフェクトをかけた場合
↓
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。

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。

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。P 58「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、→P 73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、ローキーボードボイス1で使用可能です。

●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。

●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。

●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)

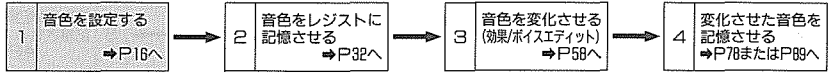
●次に、「↑」を移動させたい方向の下にある [△] [▽] ボタンを押して、好みの位置を設定します。
※1→補足

★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。

※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。

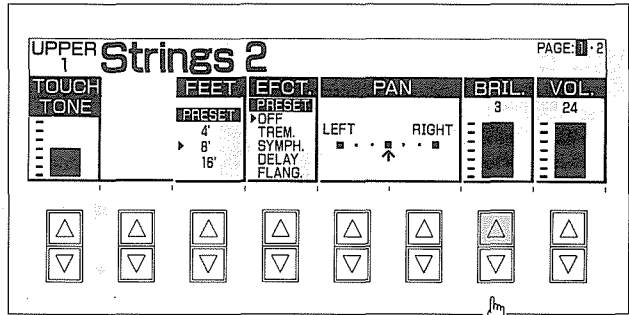
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P23から

音色の明るさを変更したい場合

ブリリアンスを設定

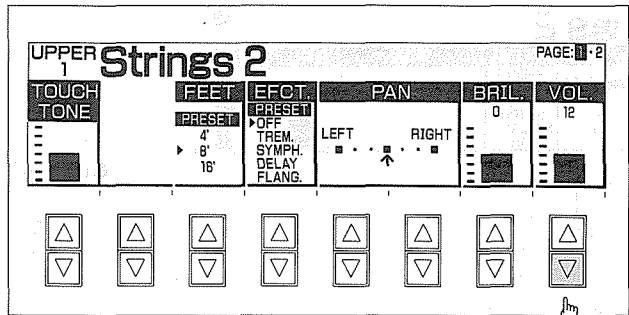


例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

- 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

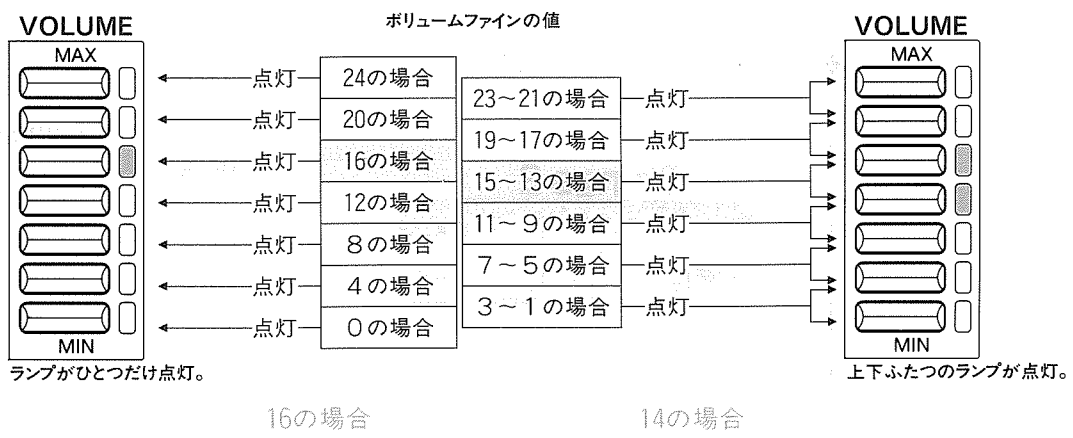
パネル上のボリュームと、ディスプレイに表示されるボリュームファインは連動していますが、設定できる範囲が違います。
 パネル上のボリュームは、MIN (ミニマム) からMAX (マキシマム) まで7段階に設定することができます。
 ディスプレイに表示されるコンディション画面のボリュームファインは、パネルのボリュームの1段階の間を3つに分け、全部で25段階に設定することができます。
 つまり、ボリュームファインは、パネル上のボリュームより細かく設定できるのです。

ボリュームのランプとボリュームファインの関係

A3
音色の発音状態を決める

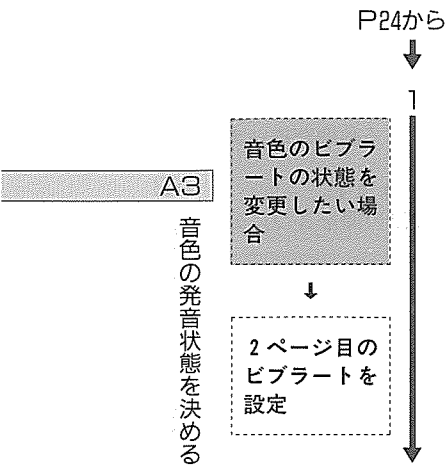
パネルのボリュームボタンを押すと、押したその横のランプが点灯し、どのボタンを押したかを示します。ボリュームファインは、パネルのボリュームの1段階を4分割しているのので、その間に設定すると上下の二つのランプが点灯します。くわしくは、下記の表を参照してください。

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。

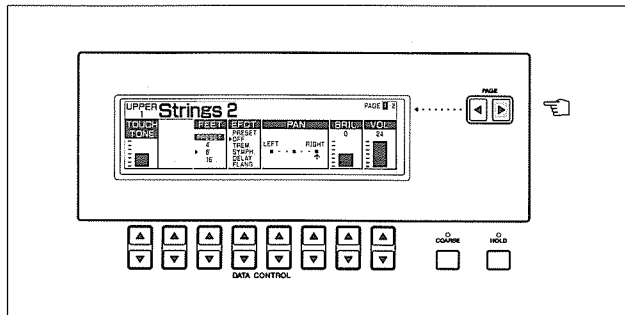


※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

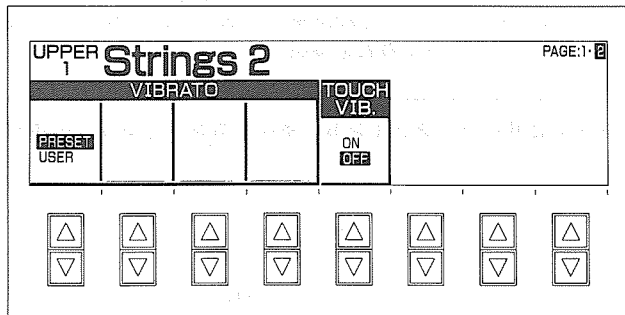


A3 音色の発音状態を決める



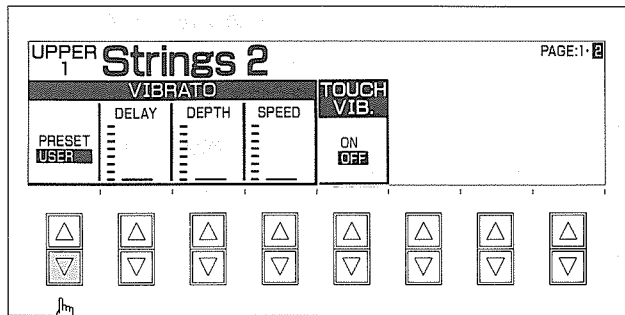
例は、[▷] ボタンを押して、2ページにする場合。

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



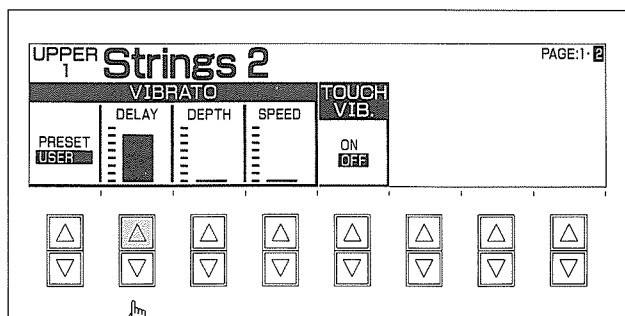
例はアップパーコンディション2ページを表示している状態。

- [▷] 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。



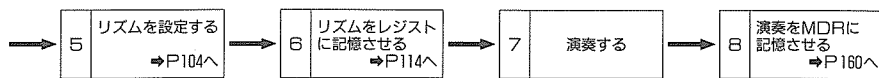
例は、[▽] ボタンを押して、ユーザーを選んだ場合。

- 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。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

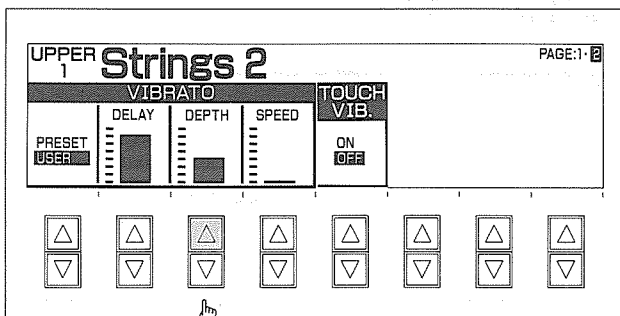
- 次にビブラートのDELAY (ディレイ) を設定します。
- ディレイと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
- ★ディレイは、鍵盤を押してからビブラートがかり始めるまでの遅れ時間です。8段階に設定することができ、一番上が最も時間が長く、一番下では、遅れ時間が最も短くなります。



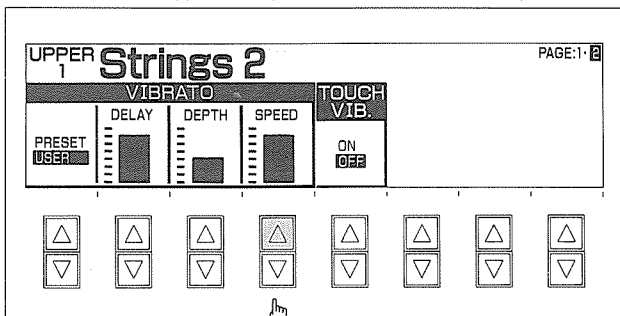
音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

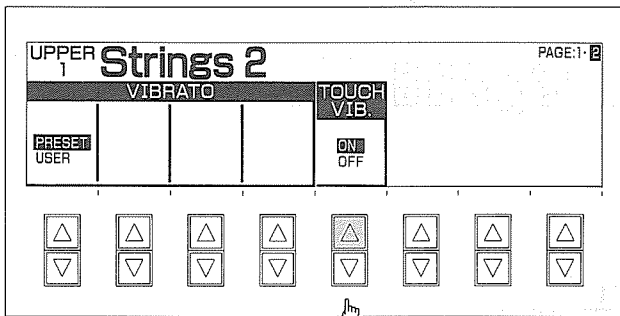
5
↓
6



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



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)

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

- 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。

- 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。

- 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

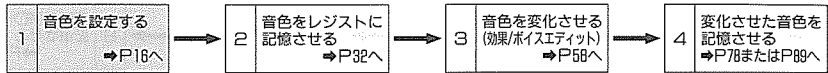
- ◆リードボイスのコンディションの2ページ目を設定するとき
リードボイスのコンディションの2ページ目は、アッパーキーボードボイスのメニューとは異なります。P28～P31を読んでください。→ P28へ

A3

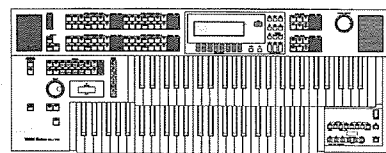
音色の発音状態を決める

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



リードコンディションについて



▲操作部分

A3

機能

リードコンディション

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。

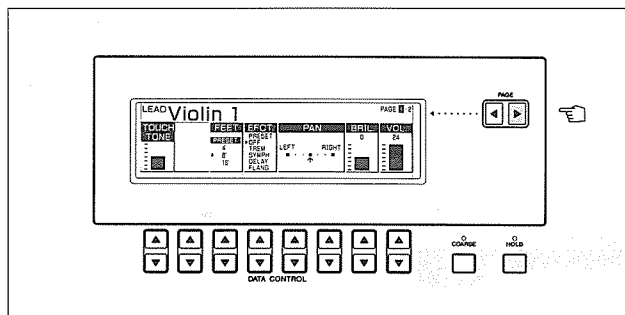
リードボイスを決めて、リードコンディションの1ページ目まで設定した後で、以下の操作を行ってください。→P22～P24を参照。

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。

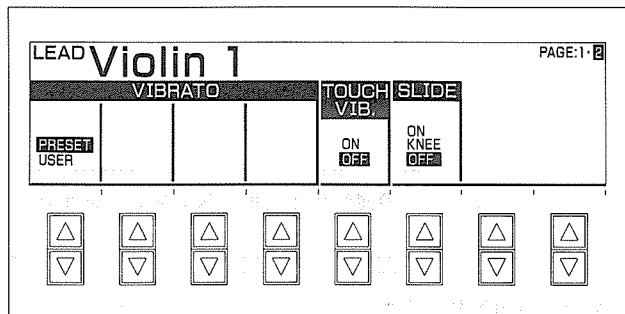
P24から

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



例は、[▷] ボタンを押して、2ページにする場合。

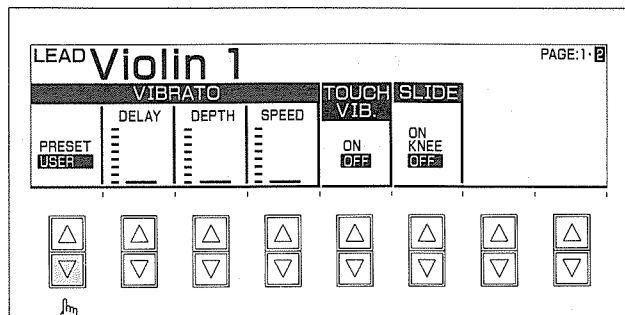
2



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。

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



例は、[▽] ボタンを押して、ユーザーを選んだ場合。

●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。

●[▷] 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。

●VIBRATO (ビブラート) を設定します。

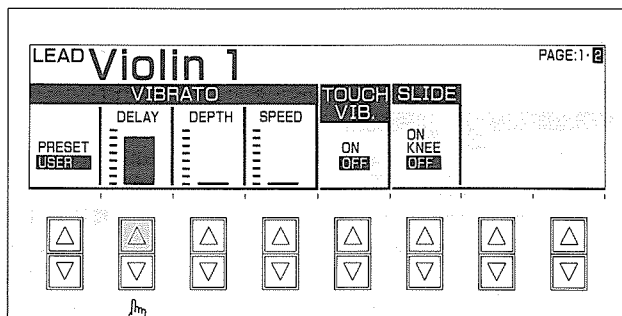
●まず、USER(ユーザー) を選択します。

●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。

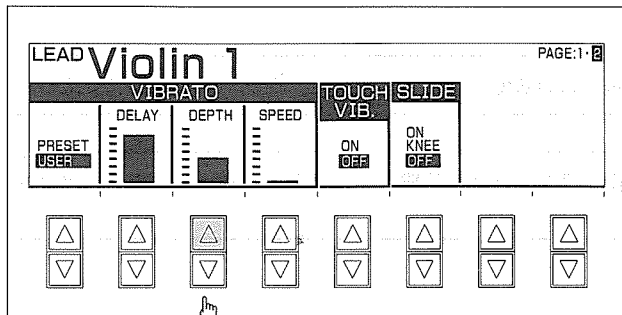
★ビブラートは、ユーザーを選択するとディレイなどを変化させることができます。



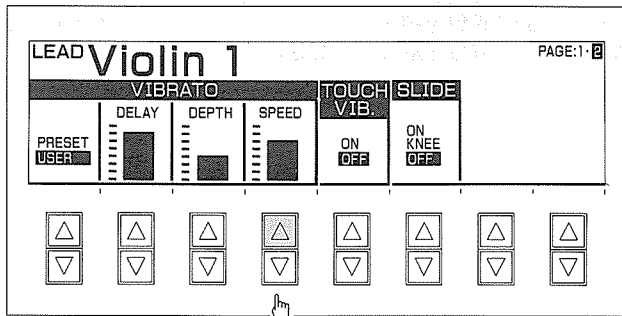
音色選択～メモリーまで I. 音色機能



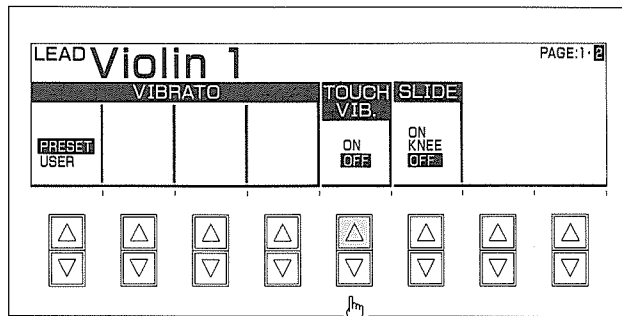
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、オンにした場合。

- 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。

- 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。

- 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。

- 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。)

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

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

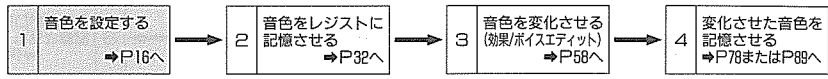
- ◆コンディションの前のページに戻りたいとき
PAGE (ページ) の [◀] ボタンを押します。[▷] ボタンを押すと、元のページに戻ります。一方向のボタンを押し続けても、ページは2→1→2のように巡ります。

A3

リニアトランジション

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P29から

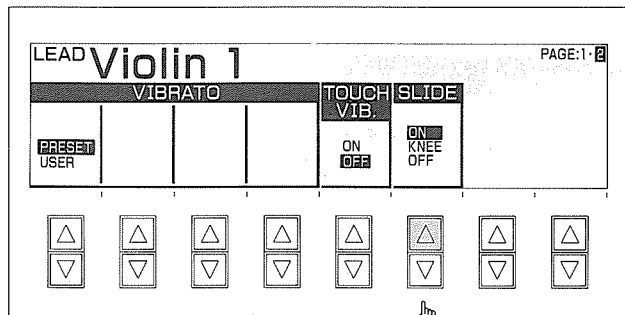
1

音色のポルタメントをかけたい場合

スライドを設定

A3

リードボイスエディット



例は、[△] ボタンを押して、オンにした場合。

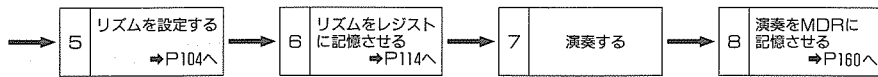
- SLIDE (スライド) を設定します。
- スライドと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、ON、KNEEのいずれかを選択します。
- KNEE (ニー) を選択すると、ニーラーでスライドのON、OFFを切り替えることができます。
- ★ スライドは、リードボイスにポルタメント (音程がスライドする効果) をかけることができます。

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。

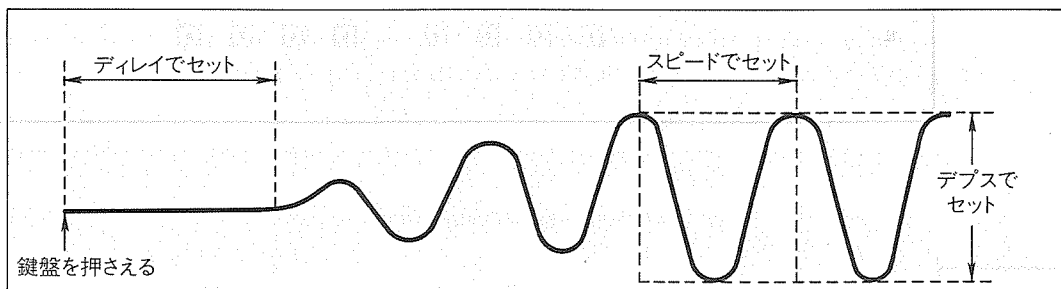


操作ポイント

- ◆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。

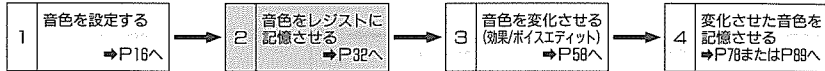


注 意

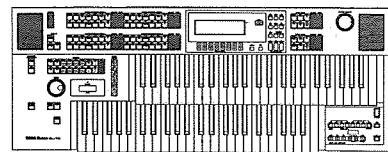
- ◆スライドは、1オクターブ以内の鍵盤間で行われます。

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



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

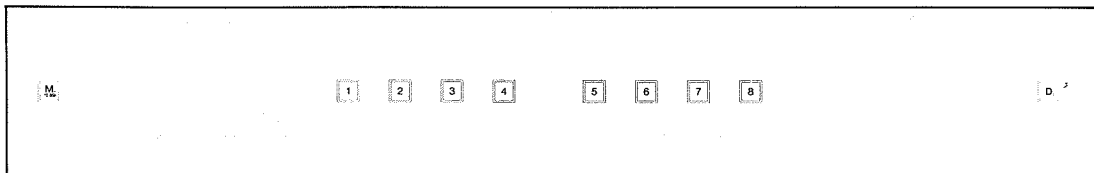
機能

A4

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

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。

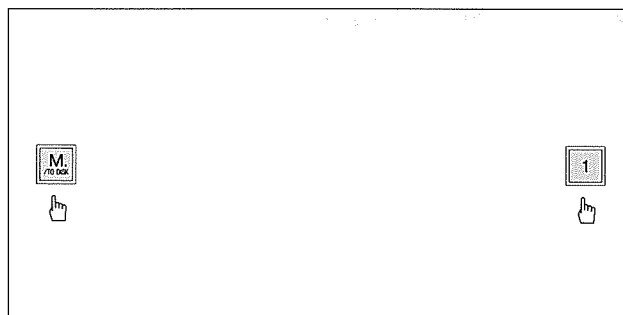
▼レジストレーションメモリーボタンは、上鍵盤の下にあります。
(下の図は、レジストレーションメモリーの全ボタン)



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。

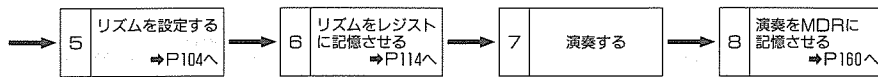
● [M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押しながら、レジストレーションメモリーボタンの[1] を押します。

■ [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。

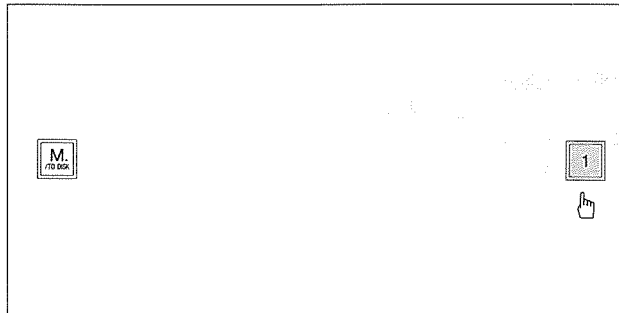
次は、音色に効果をかけましょう。→P58へ



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。

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。

- 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。

A4

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

注意

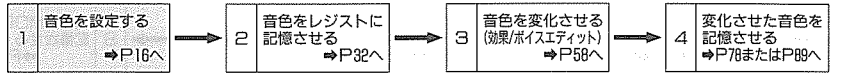
◆電源をONにすると、音色は基本レジストレーション1になります。
残しておきたい音色などのデータは、電源をOFFする前に、必ずレジストレーションメモリーボタンに記憶させましょう。

◆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りたいときは、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.] (ディスプレイ) ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

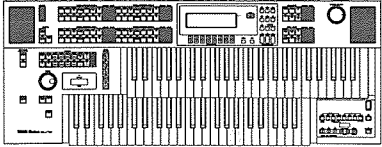
このとき、[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



フルートボイス



▲操作部分

機能

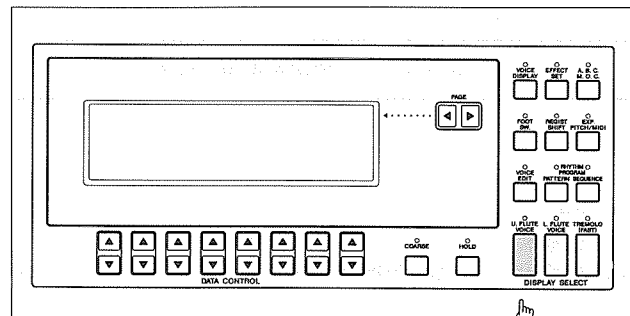
パネルの音色以外に、フルートボイスを使うことができます。フルートボイスは、上鍵盤と下鍵盤で音を出すことができます。フルートボイスにプリセットされた音色を選ぶことができます。音色のフィートと、効果、音量の設定ができます。設定後の音色をユーザーに登録、再現ができます。

A5 フルードボイス

操作

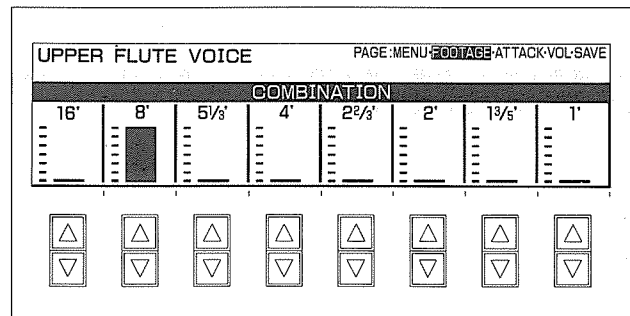
1 フルードボイスのプリセット音色を選びたい場合

MENU (メニュー) のページを設定



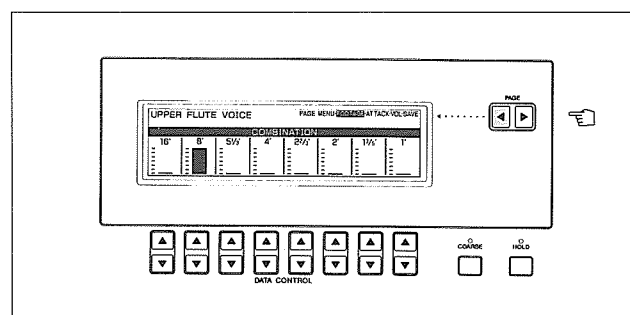
例は、[U. FLUTE VOICE] ボタンを押した場合。

- 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。



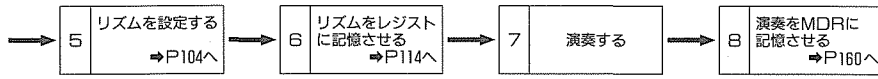
例は、アッパーフルートボイスのフッテージのページを表示している状態。

- 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。



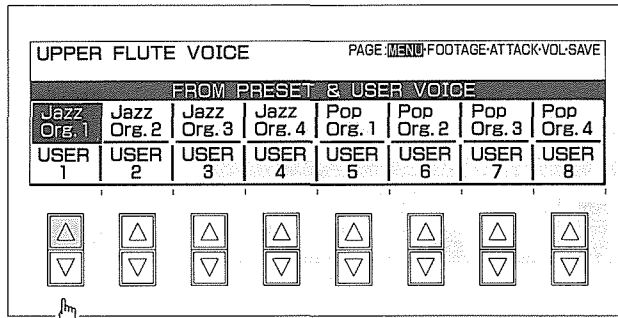
例は、[<] ボタンを押して、メニューのページにする場合。

- 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。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

↓
4



例は、[△]ボタンを押して、ジャズオルガン1を選んだ場合。

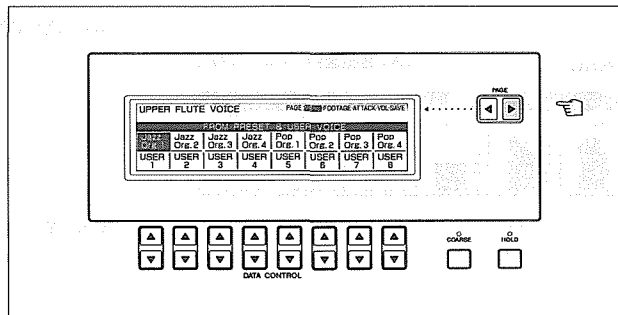
これで、アッパーフルートボイスは、ジャズオルガン1になりました。

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

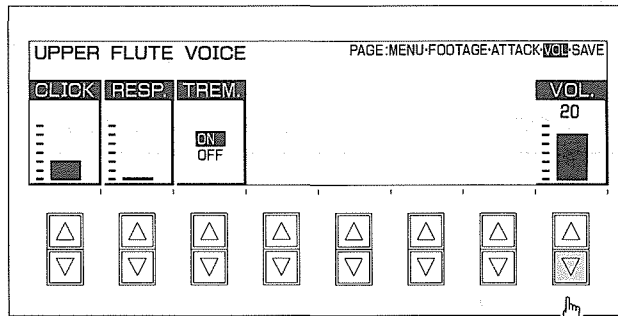


ボリュームを設定

↓
2



例は、[▷]ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。



例は、[▽]ボタンを押して、ボリュームを20に下げた場合。

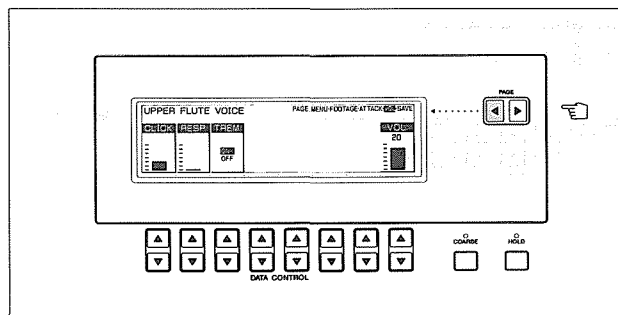
これで、現在選んでいるフルートボイスのプリセット音色のボリュームが設定できました。

フルートボイスの組合せを自由につくりたい場合



フルートの各フットを設定

⇒ P36へ



例は、[◀]ボタンを押して、フッターのページにする場合。

- [◀]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。

- 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。

- 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。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ)の [◀] ボタンを押して、FOOTAGE (フッター)のページ表示に変えます。
- [▷]ボタンで次のページ、[◀]ボタンで前ページに変えることができます。
- ▲すでに、ディスプレイがフッター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。

A5

フルートボイス

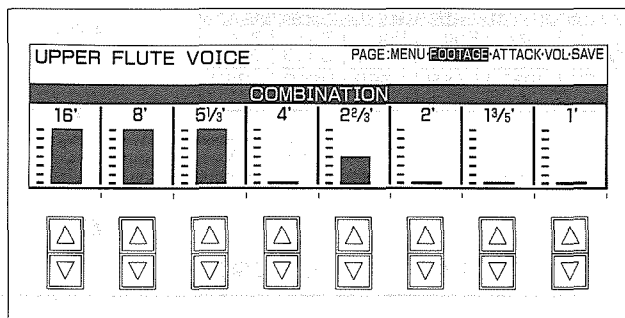
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



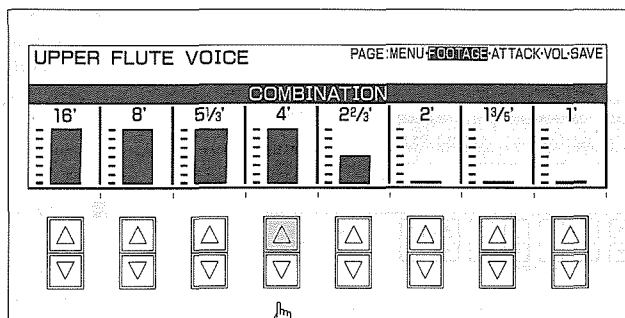
P35から

2



例は、フッターのページを表示した状態。

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。

●[<]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(フッター)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。

●COMBINATION (コンビネーション)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、フッターが設定できました。続いて、ボリュームを設定しましょう。

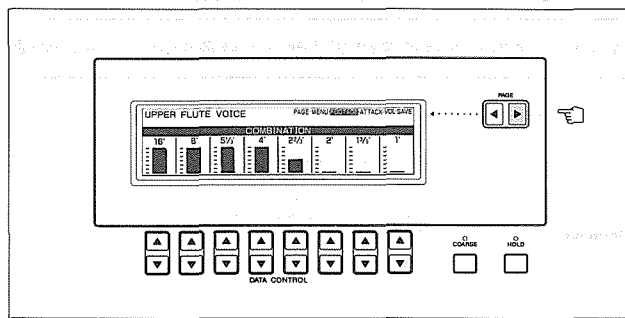
補 足

◆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、フッター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

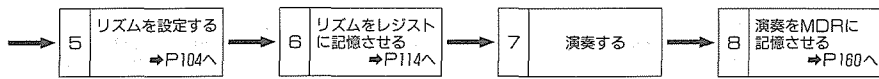


例は、[D]ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。

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

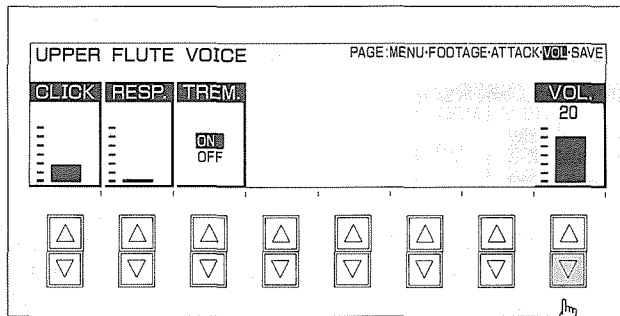
●[D]ボタンで次のページ、[<]ボタンで前ページに変えることができます。

■[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。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

↓
2



例は、[▽]ボタンを押して、ボリュームを20に下げた場合。

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。

- 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。

A5

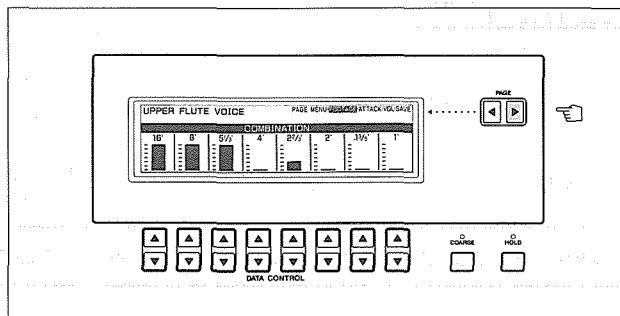
フルートボイス

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)

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

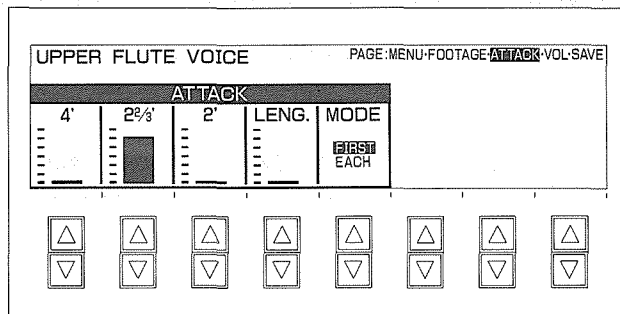
1



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。

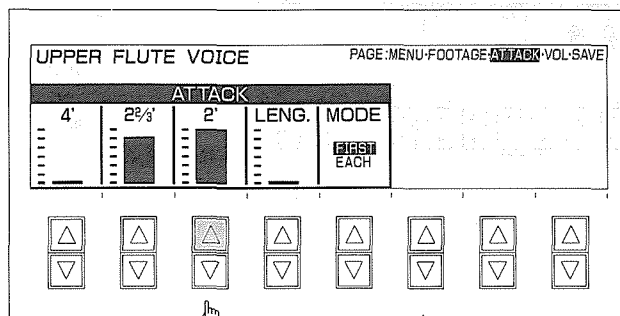
2



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



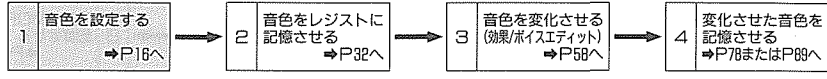
例は、[2'] (2フィート) の下の [△] ボタンを押して、フィートのデータのレベルを最大にした場合。

- 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

※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。

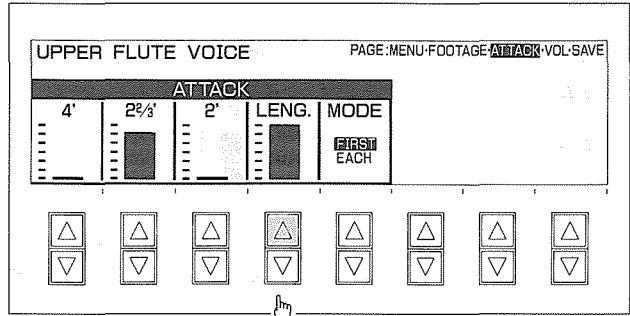
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



→ P37から ↓

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。

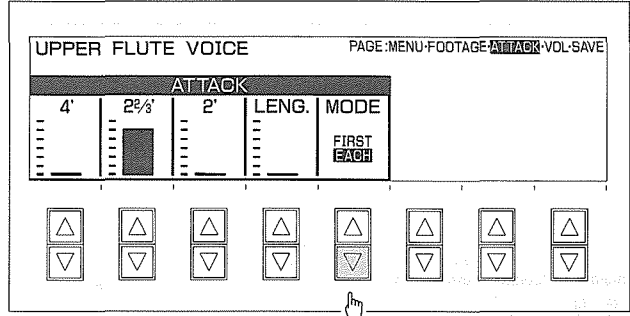
● レングスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レングスのデータのレベルを変化させます。

★ 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。

A5 フルーツボイス

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

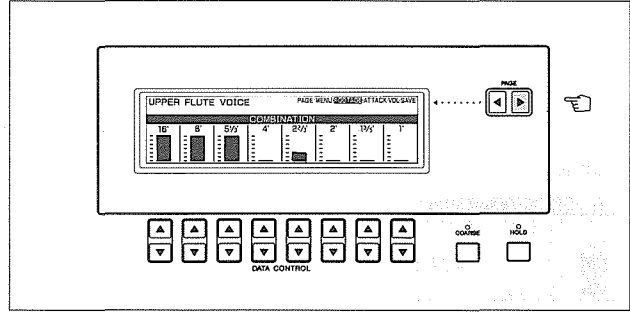
◆ 速いフレーズなどを弾く場合に、押す鍵盤の全ての音に均等にアタック音をつけたいときは、イーチを選択してください。
フレーズの最初に押す鍵盤の音だけにアタック音をつけたい場合は、ファーストを選択してください。

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、[D] ボタンを押して、ボリュームのページにする場合。

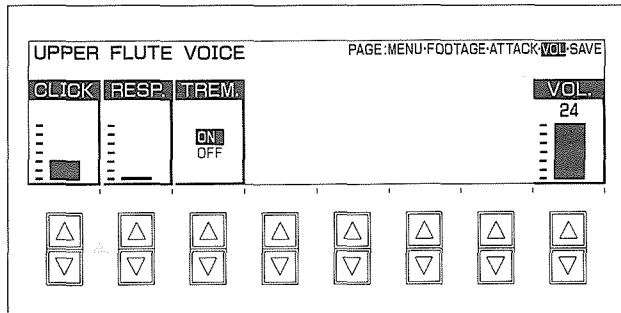
● ディスプレイ右上にある [PAGE] (ページ) の [D] ボタンを押して、VOL. (ボリューム) のページ表示に変えます。

● [D] ボタンで次のページ、[C] ボタンで前ページに変えることができます。

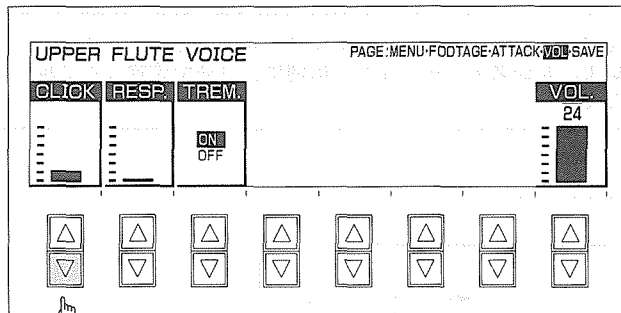
■ [HOLD] (ホールド) ボタンを押すと、他のボタンを押してもそのボタンのメニューを表示することはできません。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能



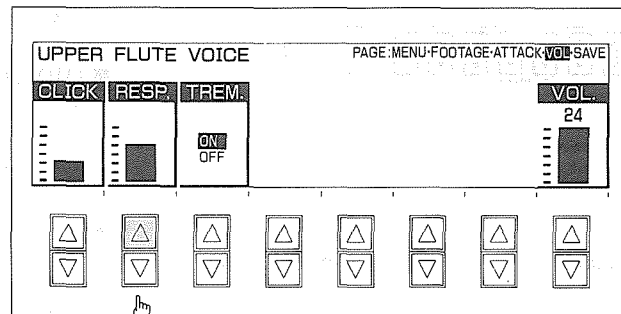
例は、ボリュームのページを表示した場合。



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

音の立ち上がる速さを変化させたい場合

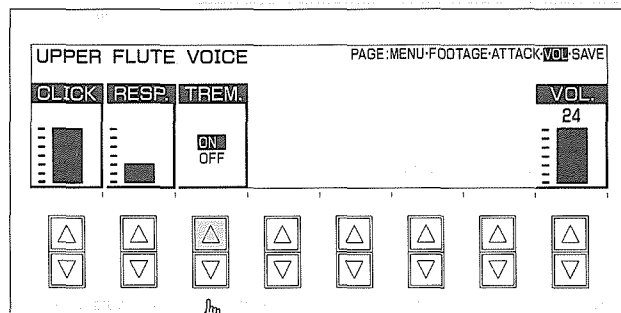
レスポンスを設定 (ボリューム画面)



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

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)

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。

- [▷] 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。

- 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。

- 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。

- 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。

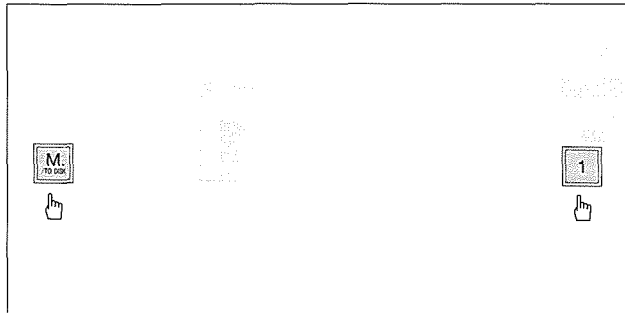
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P39から
↓

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

A5
フルートボイス



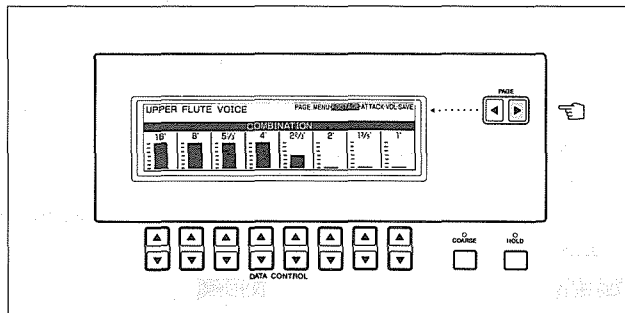
例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら、[1] ボタンを押した場合。

- [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。

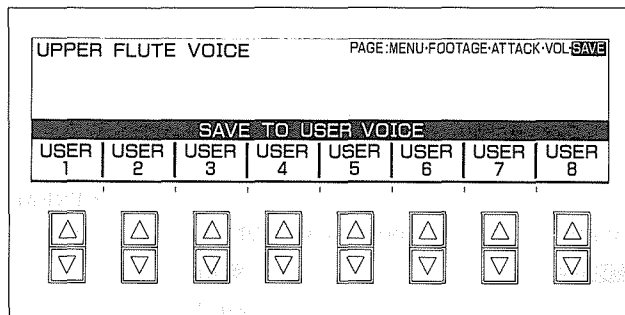
自分で設定したフルートボイスをユーザーエリアに登録したい場合 (セーブ画面)

1
↓
2



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。

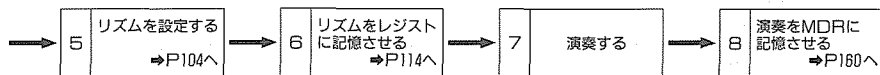


例は、セーブのページを表示した状態。

- [▷] 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。

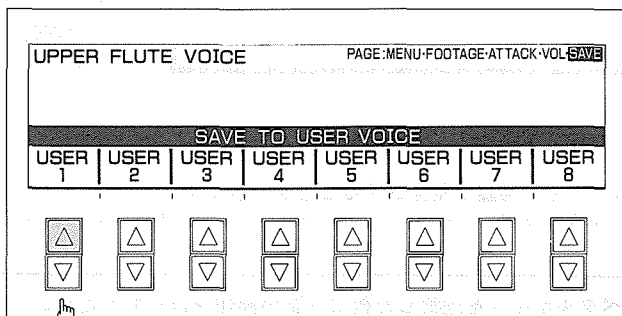
補 足

◆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ーワフルートボイスのユーザーエリアは共通です。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

↓
3



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

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。

●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)

■USER 1 (ユーザー1)と表示された同じ縦列の[Δ][▽]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)

A5

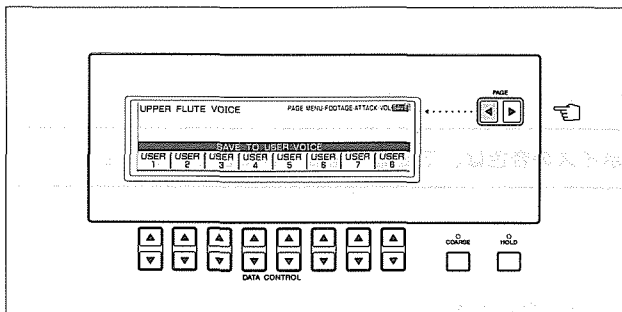
フルートボイス

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

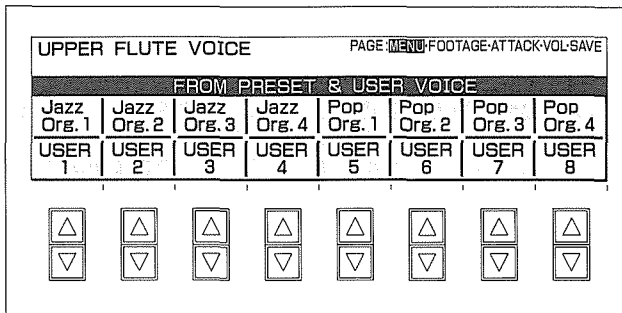


例は、[<]ボタンを押して、メニューのページにする場合。

●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

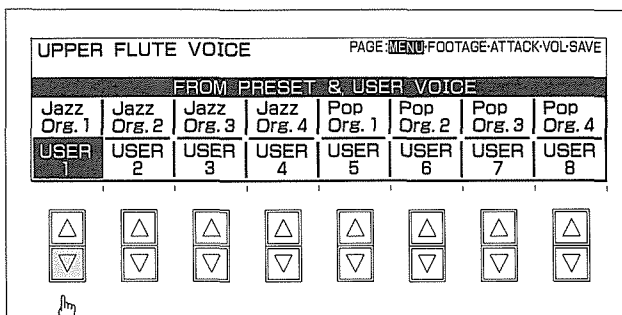


例は、メニューのページを表示した状態。

●[<]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 (from・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。

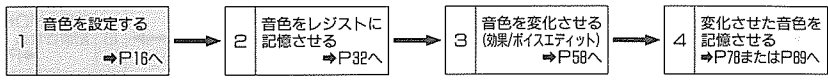
●再現したいユーザー音色の番号を選びます。
(この例では、ユーザー1を選びます)

■USER 1 (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)

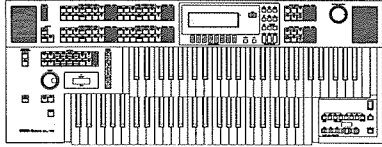
これで、アップパーフルートボイスの音色がユーザー1の音色となりました。

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



トゥーロー



▲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（ローキーボードボイス1と2とローフルートボイス）と一緒に発音します。

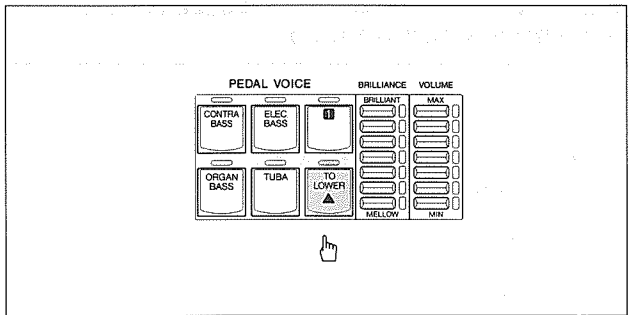
A5

トゥーロー

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。



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

例は、ペダルボイスのトゥーローを押した場合。

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

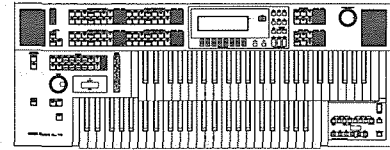
★リードボイスを下鍵盤に移したいとき。
リードボイスの [TO LOWER] (トゥーロー) ボタンを押します。

注意

- ◆トゥーロ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し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しても発音しません。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ーにすると、ペダルのサステインがそのままかかります。



音色選択～メモリーまで I. 音色機能



▲操作部分

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)

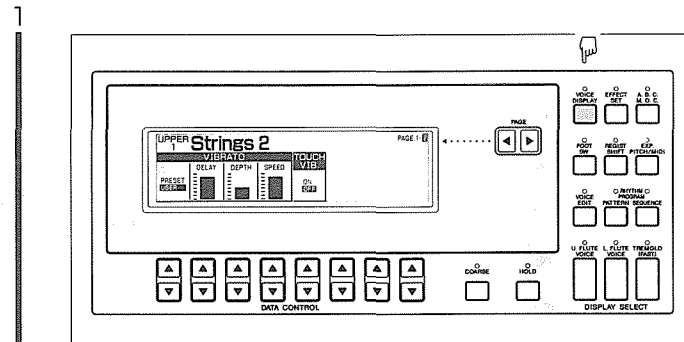
機能

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

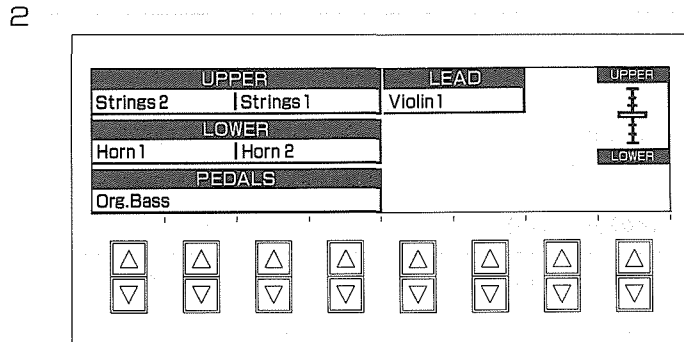
A5

ボイスディスプレイ



- 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。

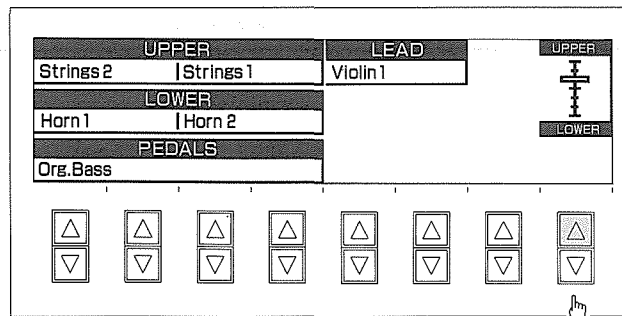
例は、アッパーキーボードボイスのコンディションを設定した後にボイスディスプレイボタンを押して、ボイスディスプレイの表示をしようとする場合。



- 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。

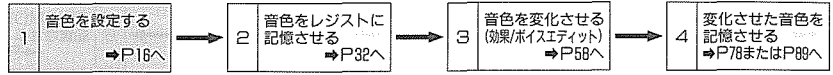
これで、音色名の確認と、上下鍵盤の音量バランスを決めることができました。

補足

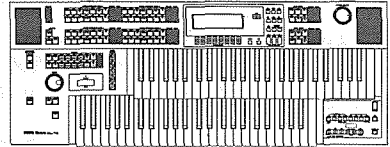
◆ボイスディスプレイを使ってディスプレイの表示を変えても、それまでの状態は記憶されています。

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



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。

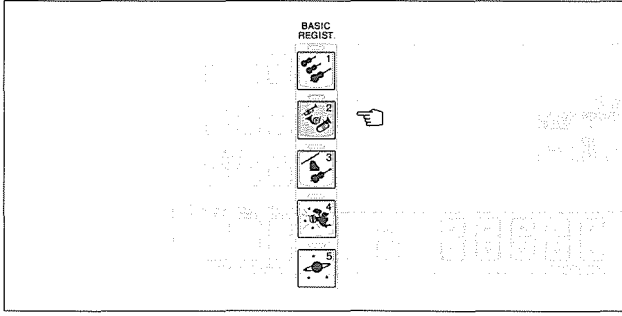
操作

基本レジストレーション「2」を使う場合

A6

基本レジストレーションを使う

1



●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。

例は、基本レジストレーションの「2」を押した場合。

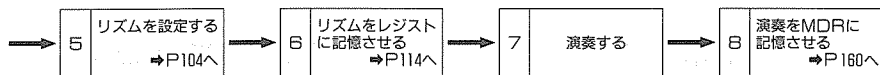
これで、基本レジストレーションの「2」を選ぶことができました。

補足

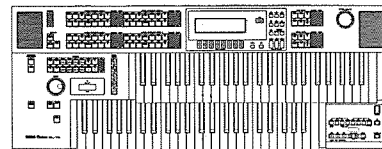
◆パワースイッチを押した時点で、基本レジストレーションの「1」が点灯し、すぐに基本レジストレーションの「1」を使うことができます。

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	プラス1	フルーツ	コズミック1	シンセプラス
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



音色選択～メモリーまで I. 音色機能



▲操作部分

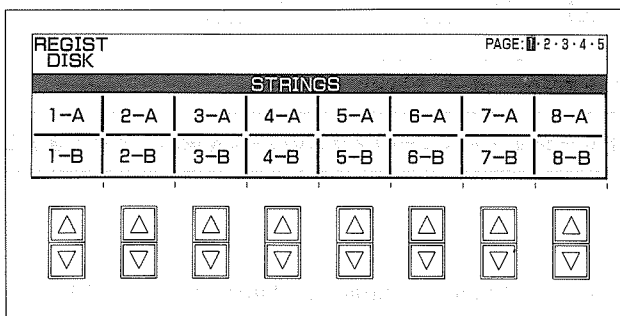
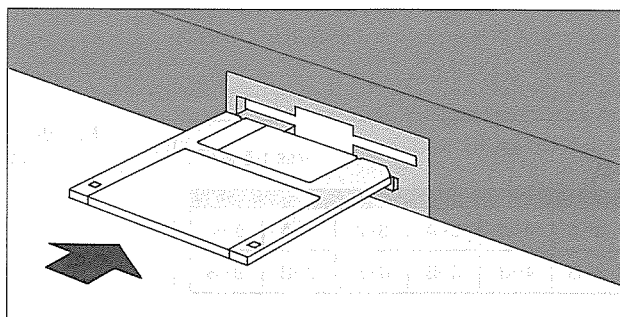
レジストレーションメニューディスクを使う

機能

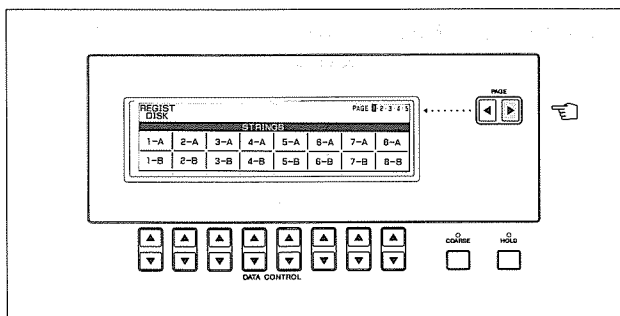
付属のレジストレーションメニューディスクから基本レジストレーションとは違うパターンのレジストレーションのメニューを選ぶことができます。

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。



例は、レジストレーションメニューを表示した状態。



例は、[D] を押して、2 ページにする場合。

→P46へ

●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。

●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。

●ブラスの2-Aを選ぶため、ページを変えます。

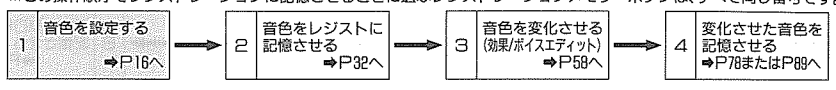
●ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の[D] ボタンを押して、2 ページの表示に変えます。

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

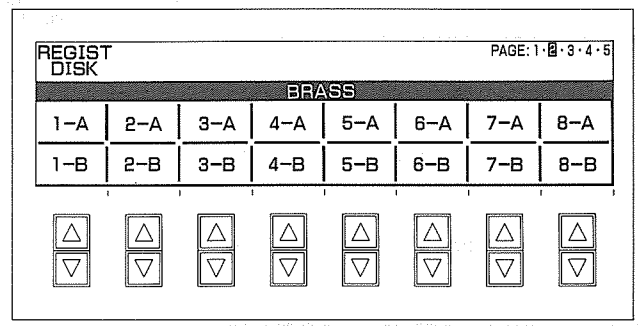
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。



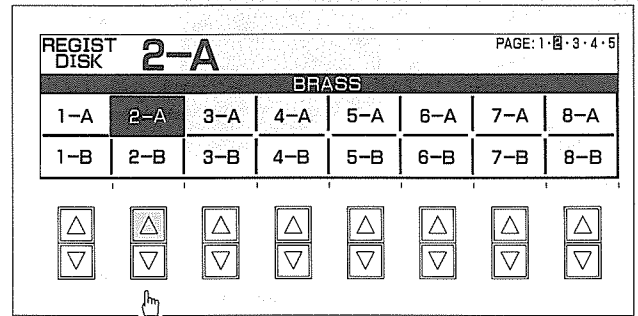
P45から
4
↓
5

A7

レジストレーションメニューディスクを使う



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。



例は、[Δ] ボタンを押して、2-Aを選んだ場合。

これで、レジストレーションメニューのプラスの2-Aを選ぶことができました。

● ページボタン [D] を押すと同時に、ディスプレイに2ページ目のプ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。

● 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[Δ]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。

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

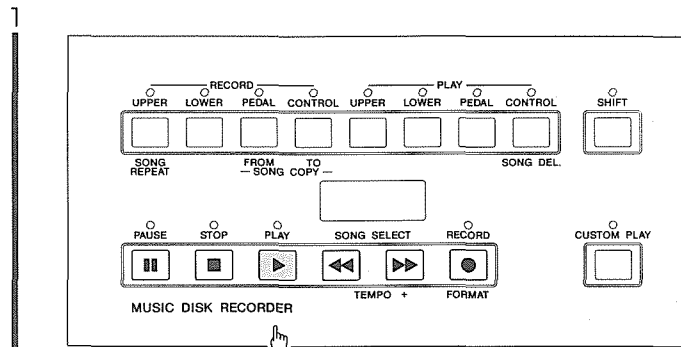
音色ボタンなどを押して、他のディスプレイ表示にした後に、もう一度レジストレーションメニューを表示させる方法を説明します。

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。

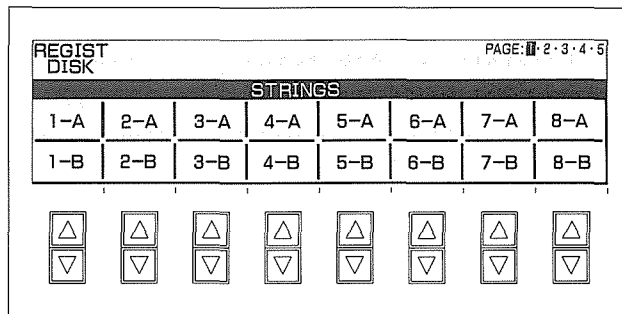
1. レジストレーションメニューディスクをいったん出して、再び装着する方法。
2. レジストレーションメニューディスクを装着したまま、ミュージックディスクレコーダーのプレイボタンを使う方法。

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。



例は、プレイ [▶] ボタンを押した場合。



例は、レジストレーションメニューを表示している状態。

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。

● 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。

● 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。

A7

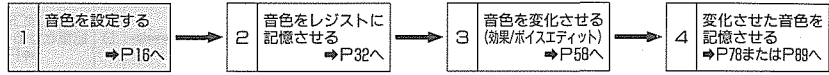
レジストレーションメニューディスクを使う

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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



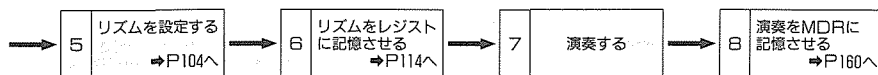
レジストレーションメニューディスクの音色構成と解説

ページ 1 : STRINGS (ストリングス)

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		プラス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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ストリングス3	ストリングス2	コントラバス	
4-A	ジブシーバイオリン	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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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			
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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		
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ストリングス1	ストリングス2	コントラバス	



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

ページ 1 : STRINGS (ストリングス)

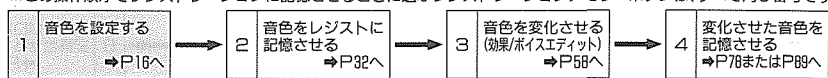
1-B	ストリングスクワルテット	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		バイオリン1			
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		バイオリン1		チェロ	
2-B	メロウ・オーケストラII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		グロッケン	コズミック1	グロッケン	スローロック1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ストリングス2	コーラス2	アップライトベース	
3-B	ポップクラシック	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ハーブシコード	ストリングス2	ハーブシコード	8ビート1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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')		
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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	ボルカ1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ストリングス1	ブラス2	ティンパニ	

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ページ 2 : BRASS (ブラス)

A7

レジストレーションメモリーディスクを使う

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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		サキソフォン		アップライトベース	
5-A	ビッグバンドV スーパーサククス	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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ギター-2		アップライトベース	
7-A	ディキシランド・ 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			ディキシランド2
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		バンジョー		アップライトベース	
8-A	サククス・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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		エレクトリックピアノ2		エレクトリックベース1	



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

ページ 2 : BRASS (ブラス)

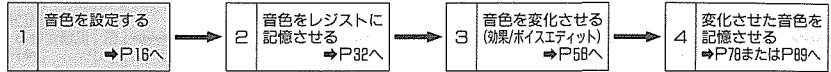
1-B	マーチングバンド II	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		グロッケン		ピッコロ	マーチ2
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		ブラス1		チューバ	
2-B	クラシックホルン	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		ホルン1			
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		トロンボーン		チューバ	
3-B	ビッグバンド II メロウ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		トゥッティ3		トランペット2	スイング2
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		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
		ミュートッドトランペット		ミュートッドトランペット	スイング2
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
5-B	ビッグバンド VI メロウサククス	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		ソプラノサククス	スイング1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		ミュートッドトランペット		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
				フリーゲルホルン	ジャズバラード
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
7-B	ディキシランド・ 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	ディキシランド1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		ピアノ		アップライトベース	
8-B	サククス・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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベグルボイス	
		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	

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

※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。

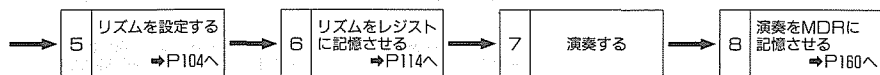


ページ 3 : LEAD (リード)

A7

レジストレーションメモリーディスクを使う

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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
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	ボルカ1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
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	
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ポップオルガン		オルガンベース1	



音色選択～メモリーまで I. 音色機能

ページ 3 : LEAD (リード)

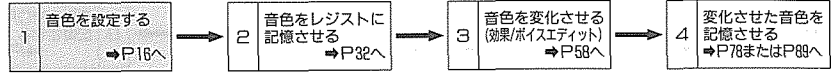
1-B	ピッコロ・キュート	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
			グロッケン	ピッコロ	ポルカ1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		イングリッシュホルン		ピチカートベース	
2-B	メロウ・フルート	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				ピッコロ	スローロック1
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		エレクトリックピアノ1		エレクトリックベース1	
3-B	メロウ・オーボエ	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				オーボエ	8ビート5
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ポップオルガン		オルガンベース1	

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

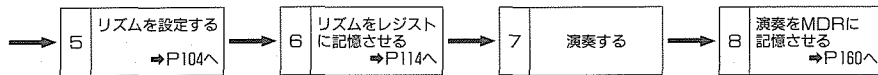


ページ 4 : DECAY (ディケイ)

A7

レジストレーションメモリーディスクを使う

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			
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		エレクトリックギター		エレクトリックベース1	
8-A	スチールドラム	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
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ベダルボイス	
		ポップオルガン		エレクトリックベース1	



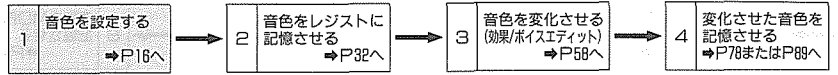
ページ 4 : DECAY (ディケイ)

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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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	ボルカ1
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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	

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※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。

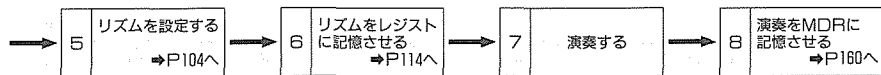


I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

ページ 5 : SYNTH (シンセ)

A7 レジストレーションメモリーディスクを使う

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
				ソプラノサクソ	8ビート4
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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')	
		ローキーボードボイス1	ロ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⑩ 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
		ローキーボードボイス1	ロ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
		ローキーボードボイス1	ロ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)

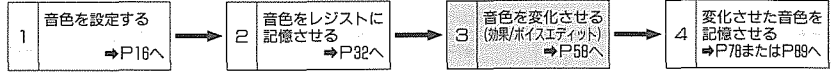
1-B	コンテンポラリー② フュージョンII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
				サクソフォン	8ビート5
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ペダルボイス	
		ピアノ		エレクトリックベース1	
2-B	コンテンポラリー④ ダンスビートII	アッパーキーボードボイス1	アッパーキーボードボイス2	リードボイス	リズム
		シンセプラス	プラス3	シンセプラス	ダンスポップ3
		ローキーボードボイス1	ローキーボードボイス2	ペダルボイス	
		コズミック3	エレクトリックギター	エレクトリックベース2	
3-B	コンテンポラリー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
		ローキーボードボイス1	ロ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
				フリーゲルホルン	ジャズワルツ2
		ローキーボードボイス1	ロ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
			プラス3	プラス2	16ビート4
		ローキーボードボイス1	ロ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	
		ローキーボードボイス1	ロ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	シンセプラス(16')	シンセプラス2	ダンスポップ1
		ローキーボードボイス1	ロ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	シンセプラス 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
		プラス3	シンセプラス	トランペット2	16ビート3
		ローキーボードボイス1	ロ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	

A7

レジストレーションメニューディスクを使う

※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。

I. 音色機能 音色変化～メモリーまで



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。

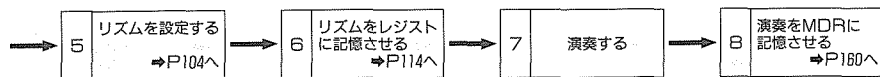
パネル上にある効果のボタンを選ぶ方法と、ボイスコンディションを使う方法、そして、ディスプレイボタンを使う方法です。

B

効果について

かかる場所	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。



音色変化～メモリーまで I. 音色機能

効果名の解説

効果を選ぶときの参考にしてください。

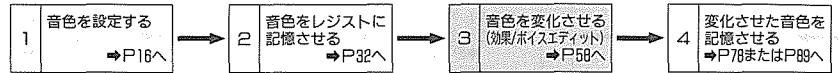
効果名	解説
ブリリアンス	音を明るく輝かせる効果です。
トレモロ	音に回転感をもたせる効果です。
コーラス	トレモロより回転速度の遅い、回転感のある効果です。
シンフォニック	複数の楽器で演奏しているような豊かな広がりが得られる効果です。
セレステ	シンフォニックのかかり方をゆるやかにしたような効果です。
ディレイ	音がこだまするような感じになる効果です。
フランジャー	音にうねりをもたせ、回転感を与える効果です。
ビブラート	音をふるわせ、うるおいをもたせる効果です。
タッチビブラート	鍵盤を弾くタッチによって、ビブラートのかかり具合をコントロールすることができます。
スライド	リードボイ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

B

効果について

※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。

I. 音色機能 音色変化～メモリーまで

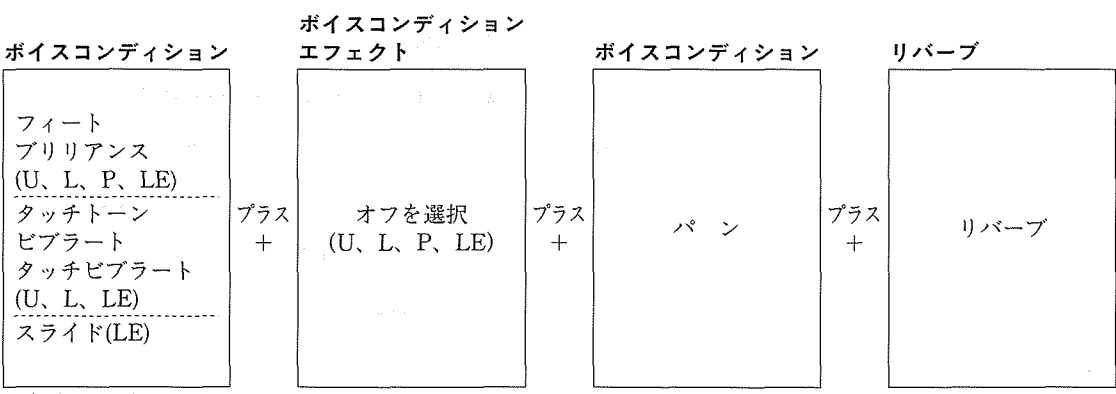


プラスしてかけることができる効果の流れ

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。

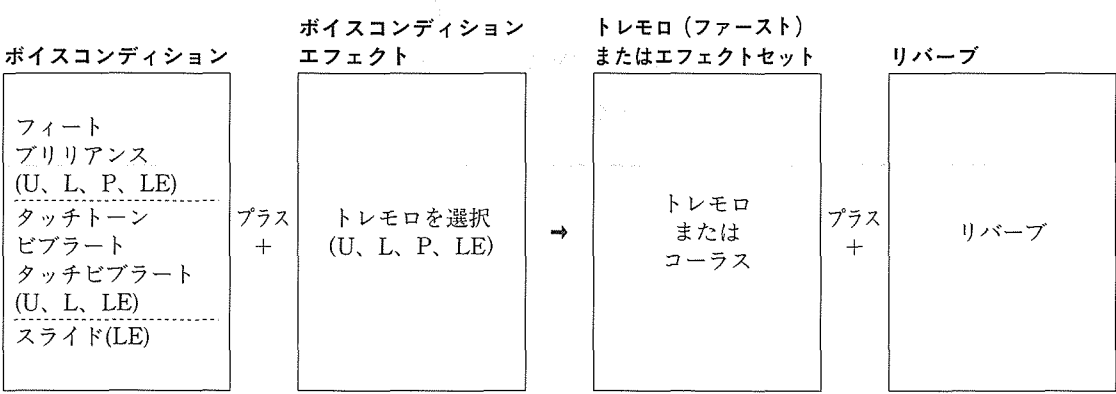
アッパー、ロワー、ペダル、リードボイスの場合

効果について

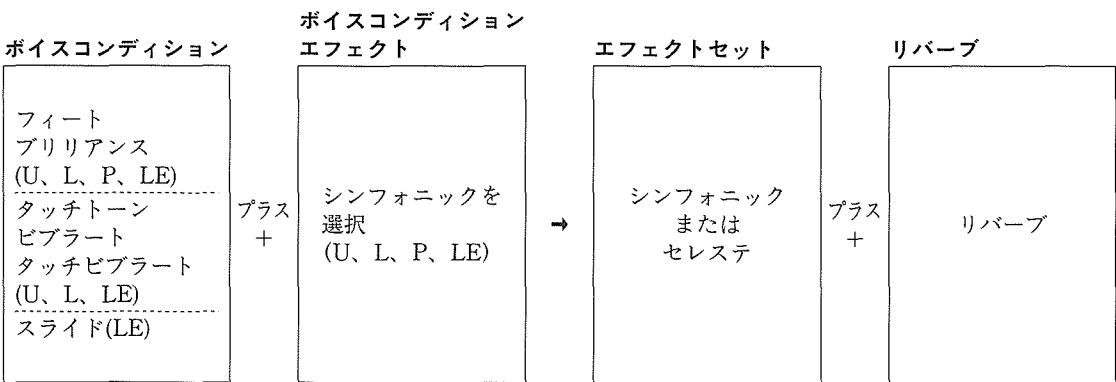


全部またはどれか

※エフェクトを選択しているときには「パン」は効きません。



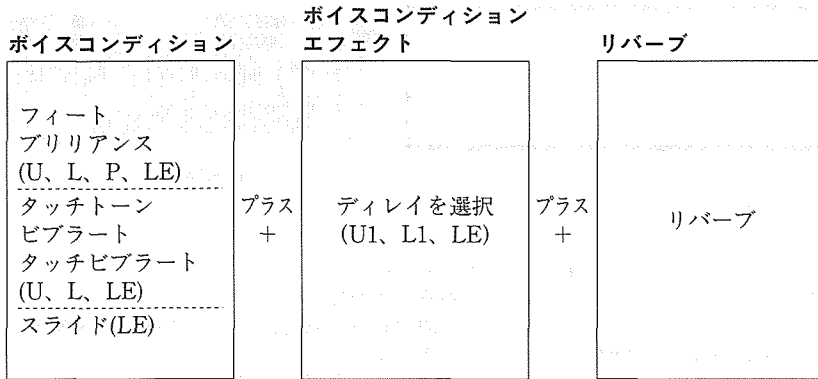
全部またはどれか



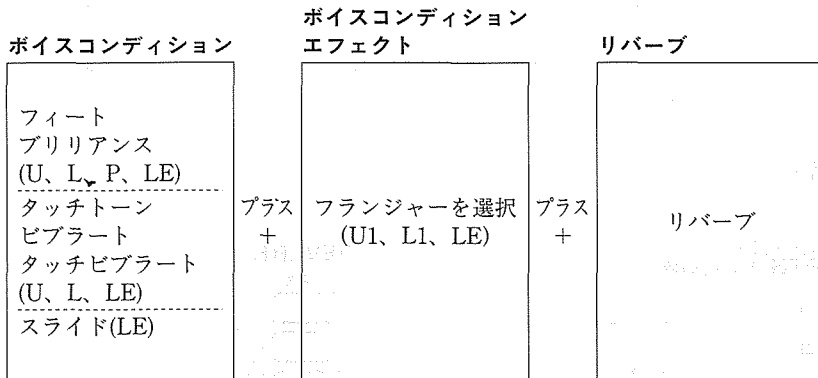
全部またはどれか

補 足

- ◆ボイスコンディショ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。

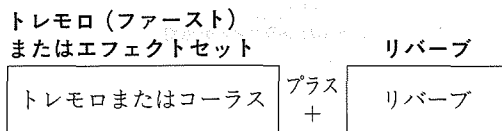


全部またはどれか

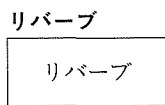


全部またはどれか

フルーツボイスのフルーツの場合



フルーツボイスのアタックの場合



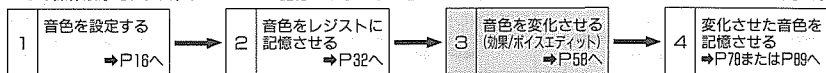
補 足

◆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。

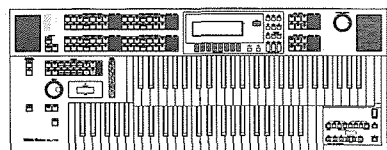
B
効果について

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



リバーブ



▲操作部分

機能

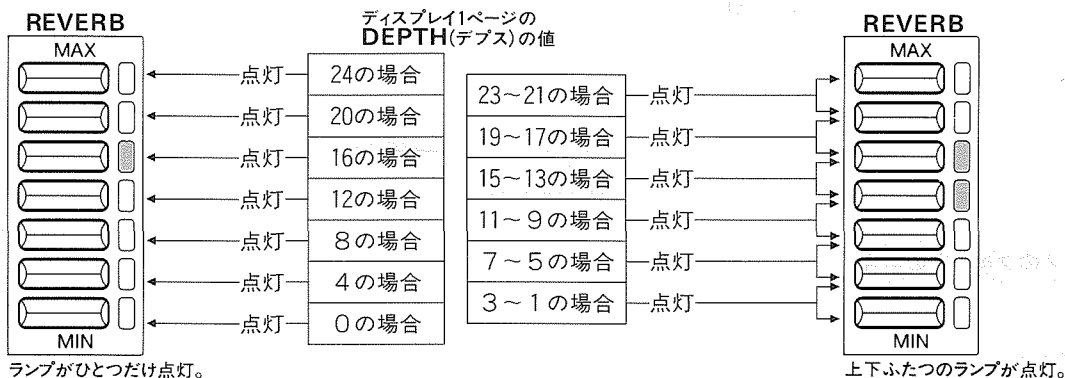
EL-70のリバーブは、パネルとディスプレイで設定することができます。

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（ボ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。

B1

リバーブ

パネルのリバーブのランプとデプスとの関係



ランプがひとつだけ点灯。

16の場合

上下ふたつのランプが点灯。

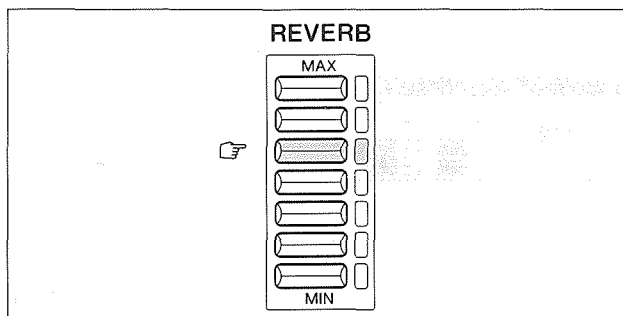
14の場合



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

操作 全ての音色にリバーブをかける場合

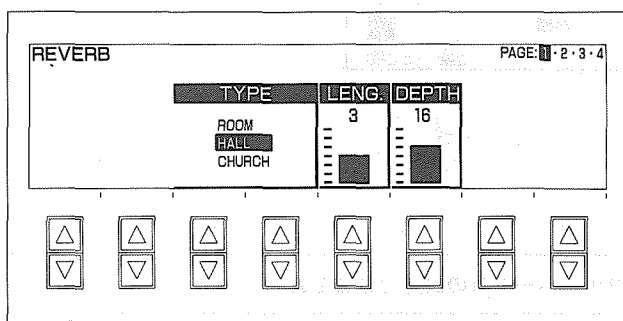
1



例は、下から5番目の [□] ボタンを押した場合。

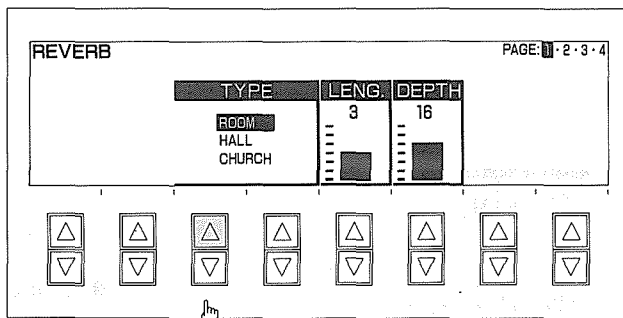
これで、音色全体にリバーブがかかります。リバーブを細かく設定したい場合は下記の操作へ。

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。

3



例は、[△] ボタンを押して、ルームを選んだ場合。

- 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。

- [□] 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。

- 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。

リバーブのタイプを設定したい場合

次の項目は→P64へ

補足

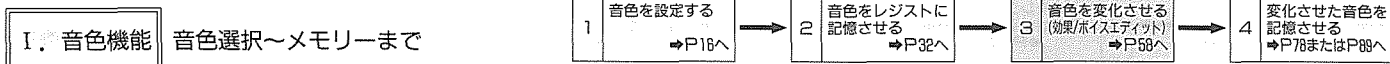
- ◆ タイプの下には、データコントロールボタン [△] [▽] が2列分あります。左右どちらの [△] [▽] ボタンを使っても選択できます。

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。

リバーブ

※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。

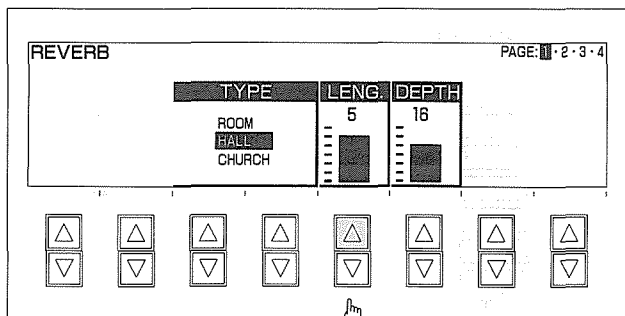


I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

P63から

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。

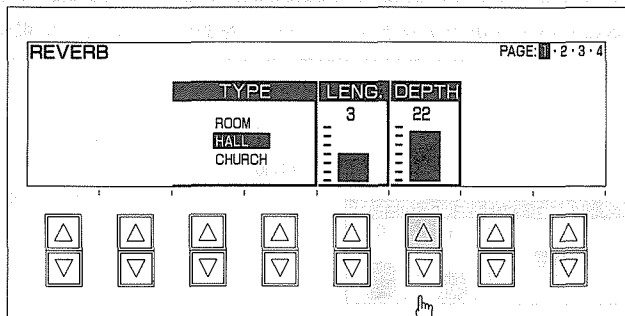
- LENG.(レングス)を設定します。
- レングスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。
- レベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
- ★ レングスは、音の残響時間で7段階 (0～6) に設定することができます。レベルが高いほど、残響時間が長くなります。

B1

リバーブ

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。

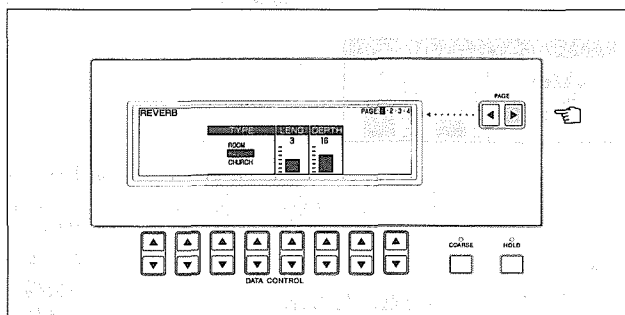
- DEPTH(デプス)を設定します。
- デプスと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変化させます。
- レベルの上の数字は、現在のレベルの数値です。
- ★ デプスは、残響音の深さで25段階 (0～24) に設定することができます。
- ★ パネルのリバーブと連動しています。

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。

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



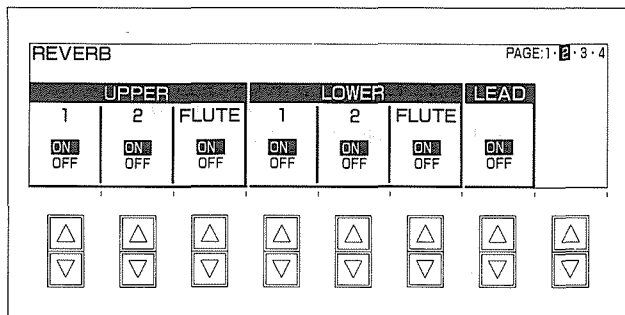
例は、[▷] ボタンを押して、2ページにする場合。

- 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



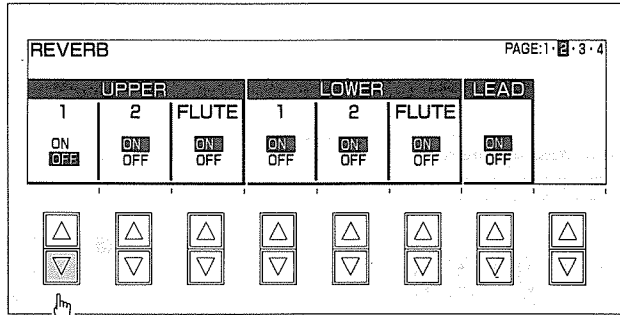
例は、リバーブの2ページを表示している状態。

- [▷] 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。

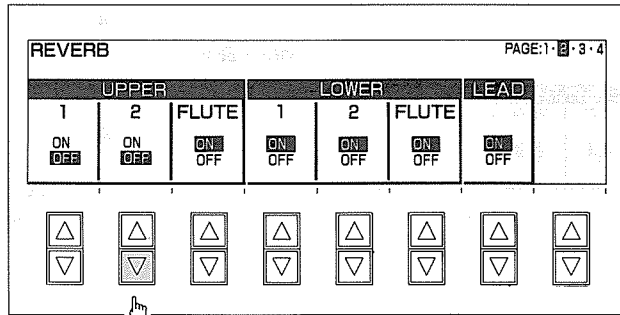


3



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

4



例は、[▽] ボタンを押して、アッパー 2 をオフにした場合。

これで、リバーブの 2 ページ目の設定ができました。

- 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。

B1
リバーブ

- 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。

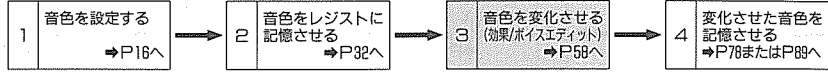
注意

- ◆ 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。

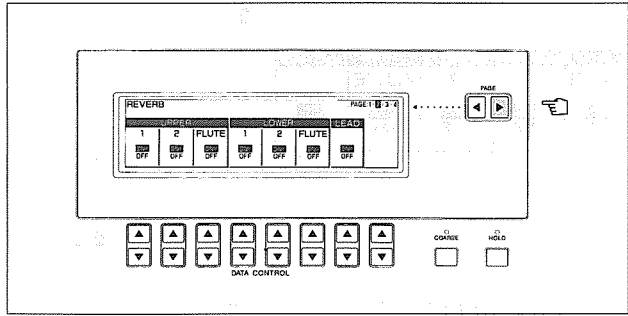
続いて、リバーブの 3 ページ目を設定しましょう。→P66へ

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P65から
↓
1
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

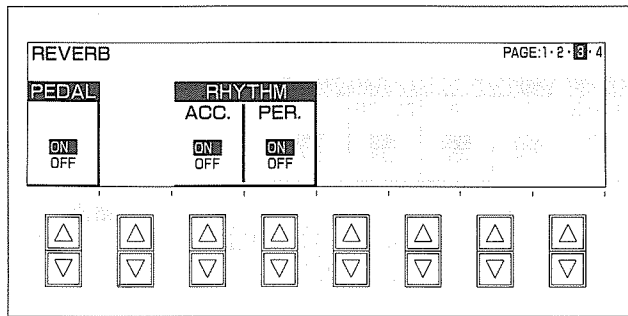


例は、[>] ボタンを押して、3ページにする場合。

- ディスプレイ右上にある[PAGE] (ページ) の [>] ボタンを押して、3ページの表示に変わります。
- [>] 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。

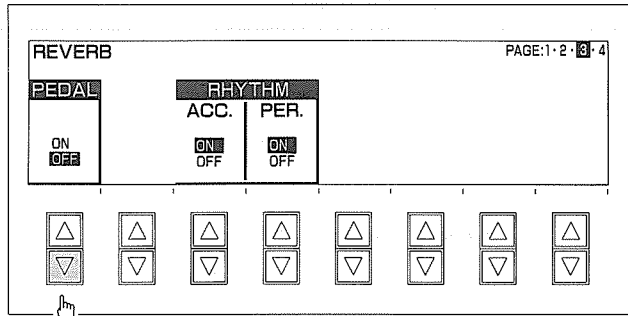
B1

リバーブ



例は、リバーブの3ページを表示している状態。

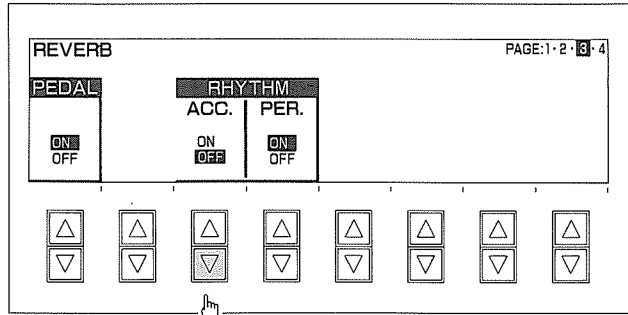
- [>] ボタンを押すと同時に、ディスプレイに3ページ目のメニューが表示されます。
- ディスプレイに表示されたメニューの右上にある、PAGE(ページ) は、反転文字が現在のページ数を示しています。



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。

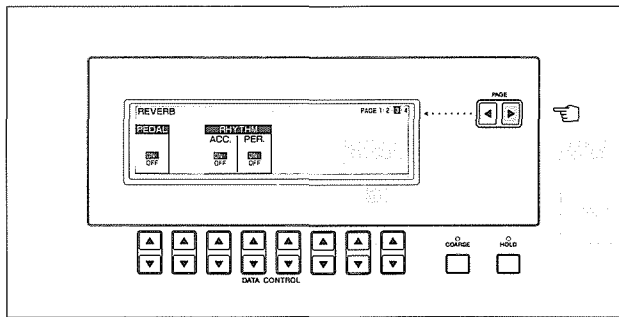
トレモロ、シンフォニックにかかるリバーブのオン、オフを選択したい場合は、4ページ目で設定しましょう。



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

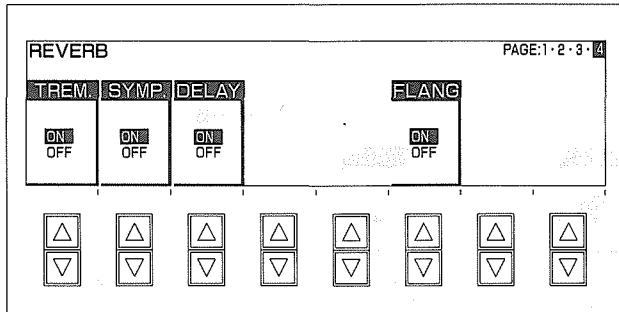
各効果ごとにリバーブの設定をする場合

リバーブの4ページ目で設定



例は、[▷] ボタンを押して、4ページにする場合。

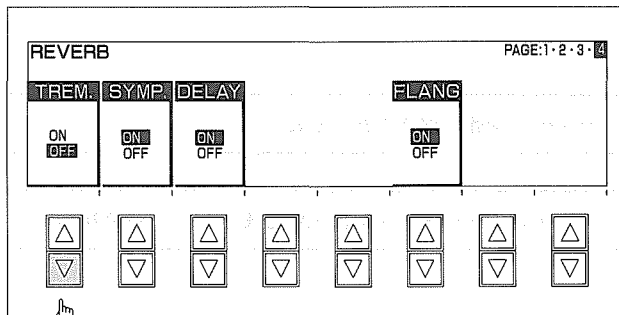
2



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。

トレモロにリバーブの設定をする場合

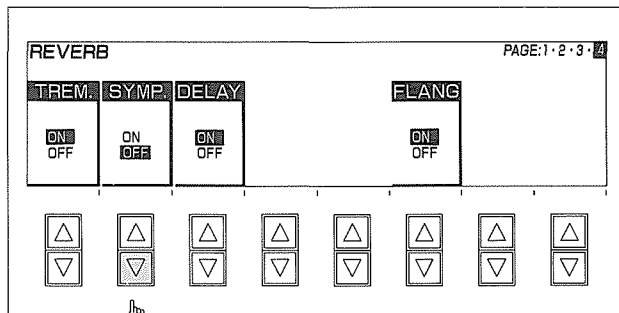
トレモロを設定



例は、[▽] ボタンを押して、シンフォニックにリバーブをかけなかった場合。

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



● 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。

● [▷] 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。

B1

リバーブ

● 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、[TREMORO (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。

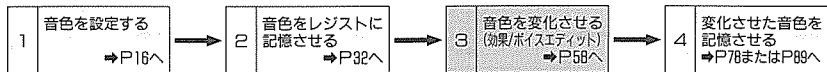
● SYMP. (シンフォニック) を設定します。

● 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。

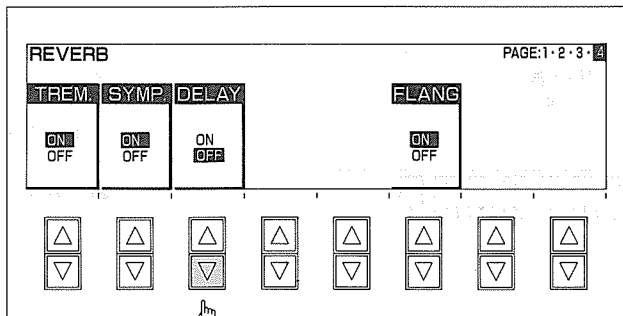
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P67から

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。

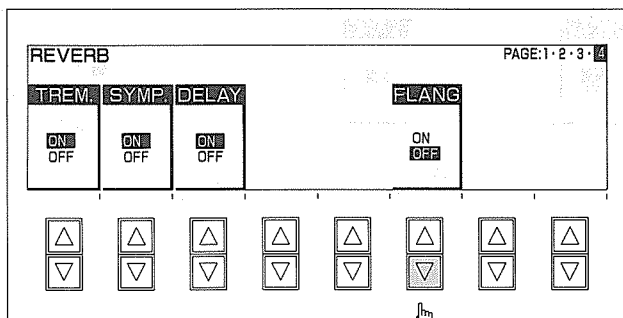
★ ディレイは、エフェクトセットボタンを使ってディレイを設定した状態です。

B1

リバーブ

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



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

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、[TREMLO (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りたいときは、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.] (ディスプレイ) 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。

B1

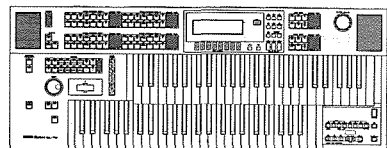
リバーブ

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



サステイン



▲操作部分

機能

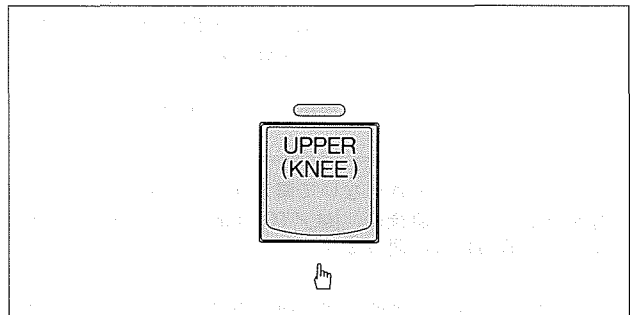
上、下、ペダル鍵盤ごとに、鍵盤を離した後の音に余韻をつけることができます。余韻の長さを設定することができます。

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。

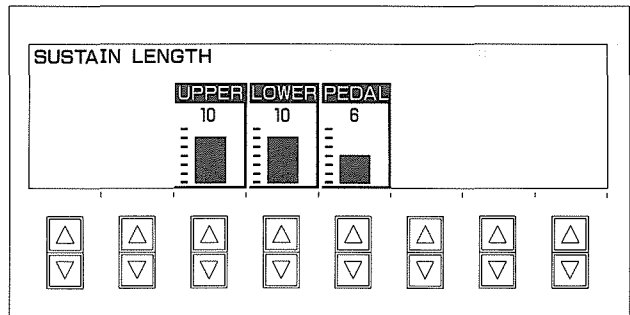
B1

サステイン



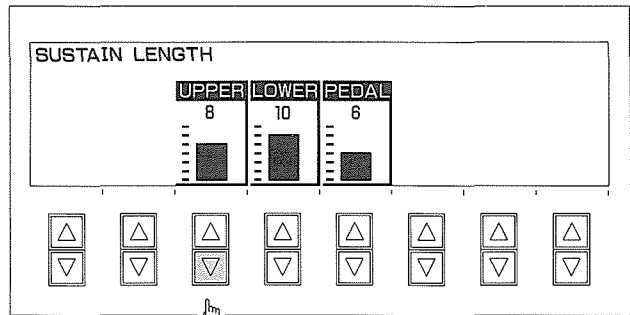
例は、アッパー（ニー）ボタンを押した場合。

- 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。



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。



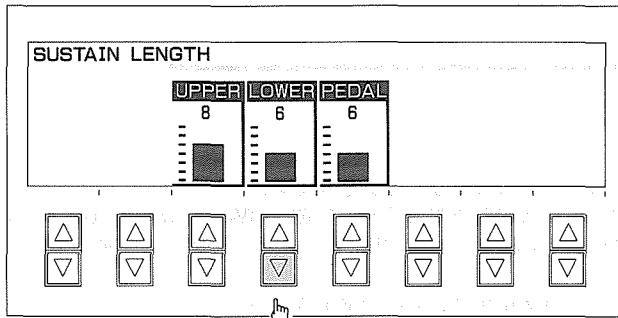
例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

- 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。

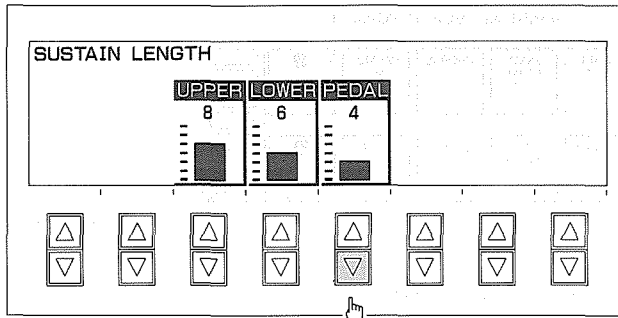


音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

4
↓
5



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた場合。



例は、[▽] ボタンを押してデータのレベルを下げた場合。

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

- 次にLOWER (ロワー)を設定します。
- LOWER (KNEE) のボタンを押します。
- ロ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。

- 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。

B1

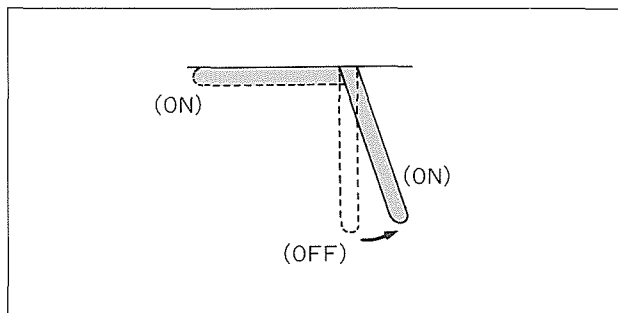
サステイン

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

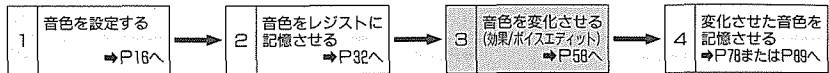
- ◆サステインは、ニーレバーがオンの状態になっていないとかかりません。



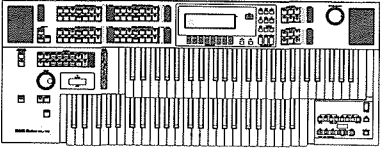
- ニーレバーを真下に立てたときサステインはかかりません。
- ニーレバーを右に押したときレバーを押している間サステインがかかります。
- ニーレバーをたたんだとき常にサステインがかかります。

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ブリリアンス



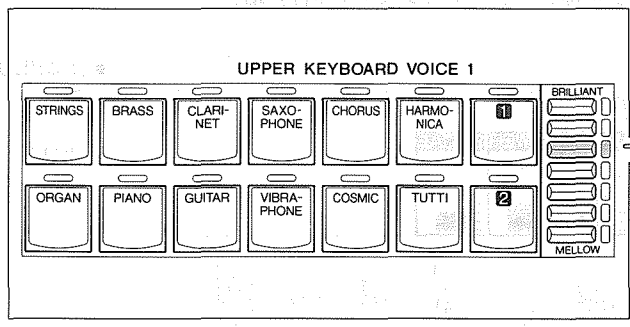
▲操作部分

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。



- BRILLIANCE (ブリリアンス) を設定します。
- 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。

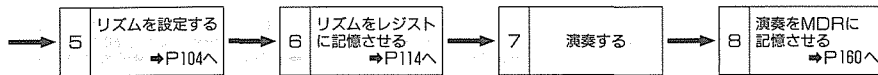
例は、下から5番目の [□] ボタンを押した場合。

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

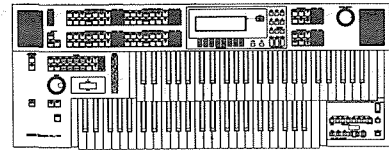
補足

- ◆ 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。

B1
ブリリアンス



音色選択～メモリーまで I. 音色機能



▲操作部分

トレモロ(ファースト)

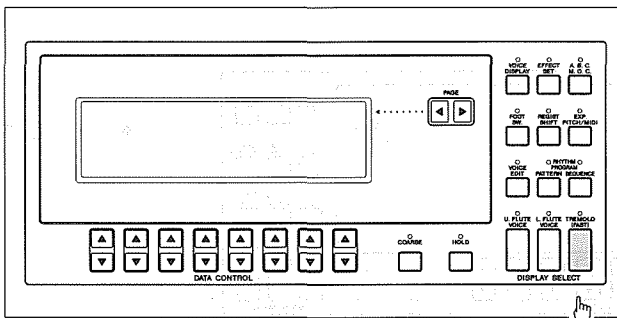
機能

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。[TREMORO(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。



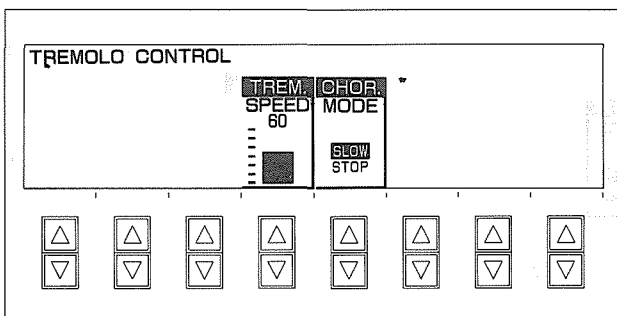
例はトレモロ(ファースト)ボタンを押した場合。

- ディスプレイ右上にある[TREMORO(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。

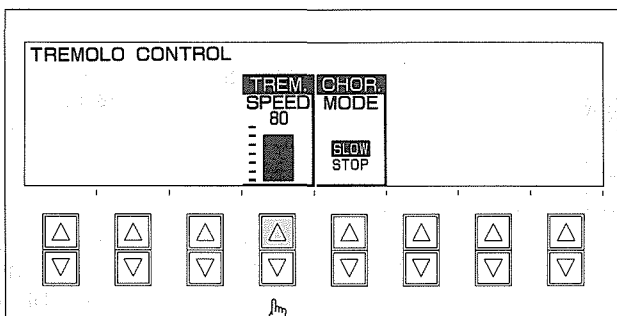
2



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

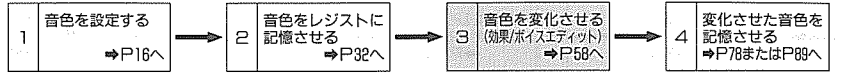
◆コーラスモードのSLOW(スロー)はゆっくりと回転する効果で、STOP(ストップ)は、徐々にコーラスが消える効果です。

◆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。

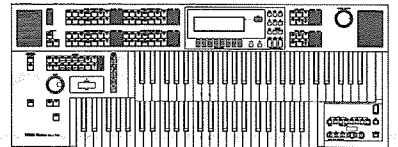
B1
トレモロ(ファースト)

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



エフェクトセット



▲操作部分

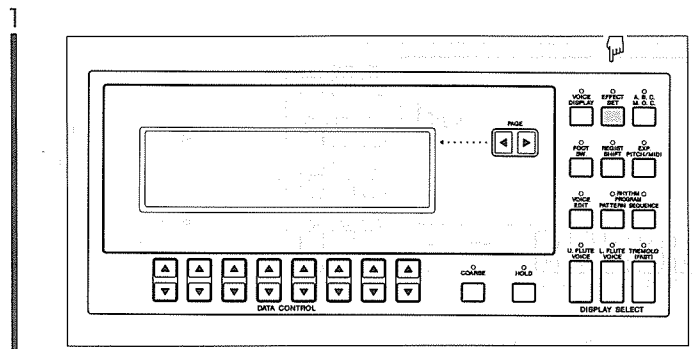
機能

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

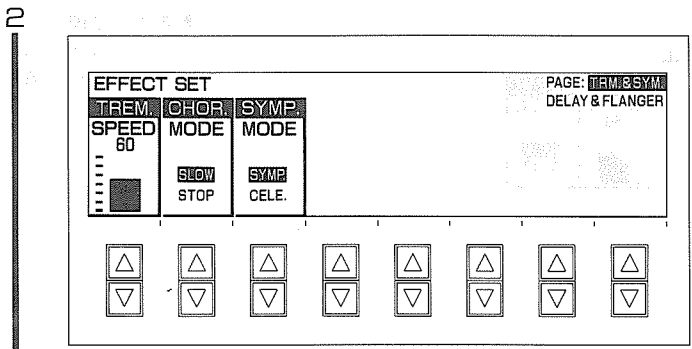
メニューのなかの全ての効果をかける場合。

B1
エフェクトセット



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。

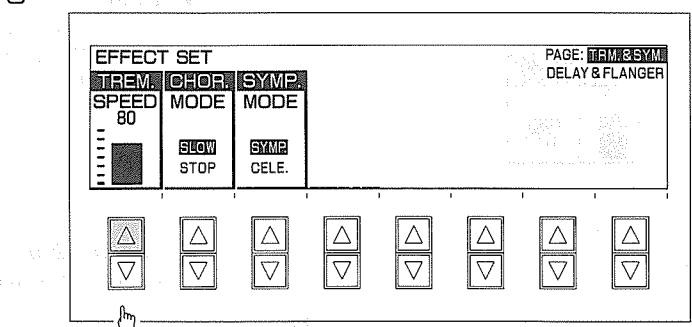


例は、エフェクトセットの1ページ目を表示している状態。

- 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TRE M. & SYMP. (トレモロ&シンフォニック) のメニューが表示されます。

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の効果がかかります。
- ◆ トレモロとコーラスの切り替えは、[TREMOLLO (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

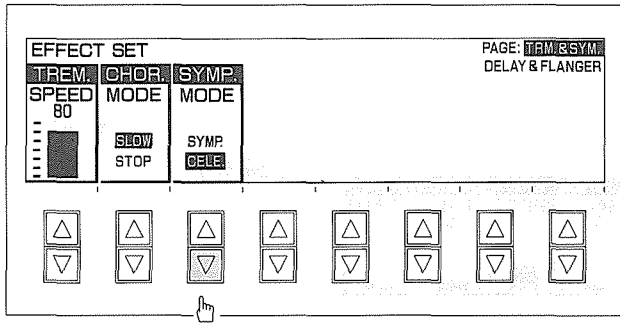
- ◆ トレモロ、コーラス、シンフォニックは、音色群ごとに設定できません。
- ◆ ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでもかからないと効果かかりません。



音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

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。

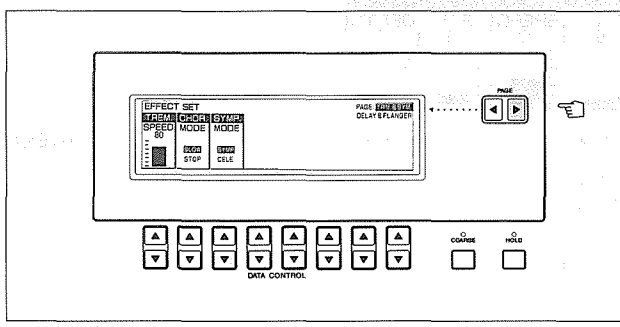
- SYMP. (シンフォニック) を設定します。
- シンフォニックと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、SYMP.(シンフォニック)かCELE. (セレステ) を選択します。
- ★ シンフォニックは、複数の楽器で演奏しているような豊かな広がりを得られる効果です。セレステは、シンフォニックのかけ方をゆるやかにしたような効果です。

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。

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

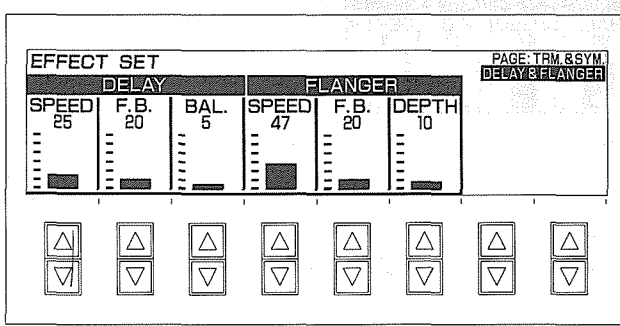


例は、[▷] を押して、2ページにする場合。

- 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。

B1 エフェクトセット



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。

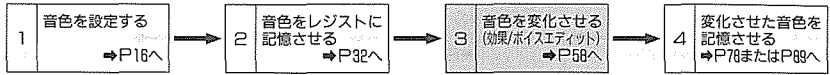
→ P76へ

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。

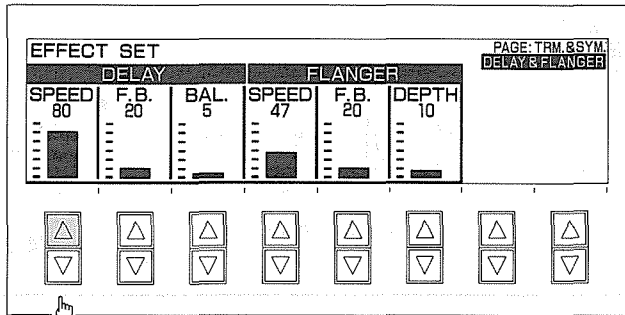
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P75から

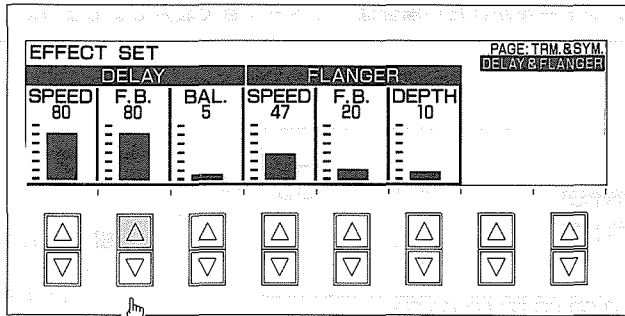
ディレイを設定したい場合

3



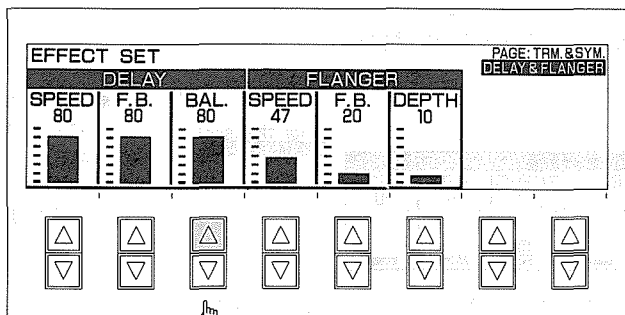
例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

4



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

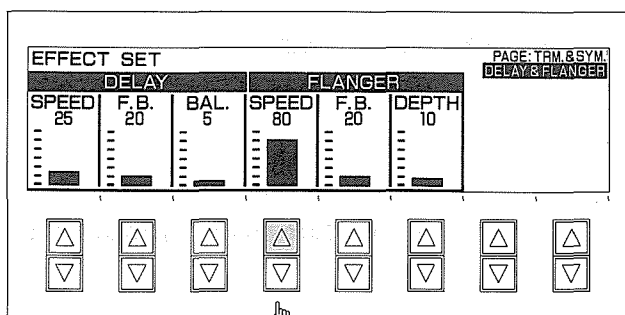
5



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

1

フランジャーを設定したい場合



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

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、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。

● 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。

● 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。

● 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。

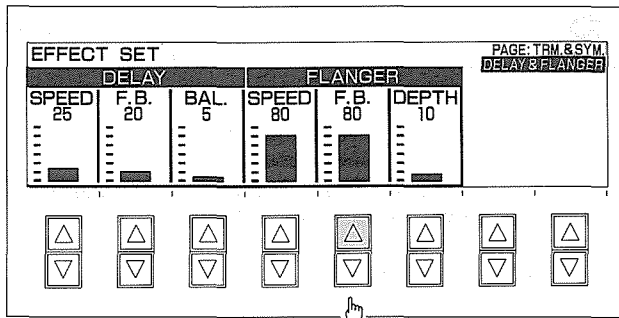
● FLANGER (フランジャー) を設定します。
● スピードと表示された同じ縦列の [△] [▽] ボタンを使って、データのレベルを変化させます。
★ フランジャーは、音のうねりをもたせ回転感を与える効果で、スピードは、回転の速さのことで、101段階 (0~100) に設定できます。レベルが高いほど、回転は速くなります。

B1 エフェクトセット

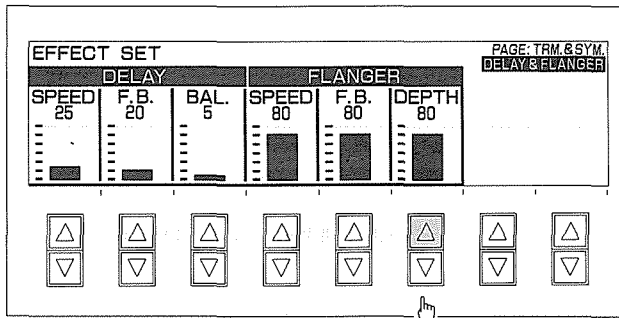


音色選択〜メモリーまで **I. 音色機能**

2
↓
3



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。



例は、[△] ボタンを押して、データのレベルを上げた場合。

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。

- 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。

- 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。

B1

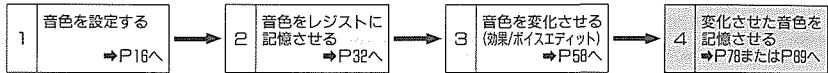
エフェクトセット

補 足

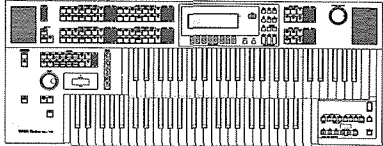
- ◆ディレイ&フランジャーは、アッパーキーボードボイス1、ローキーボードボイス1、リードボイスに対してかけることができます。
- ◆データのレベルの上に表示されている数字は、現在のレベルの数値を示しています。
- ◆ボイスコンディションで同一のエフェクトを選んでおかないと効果がかりません。

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



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

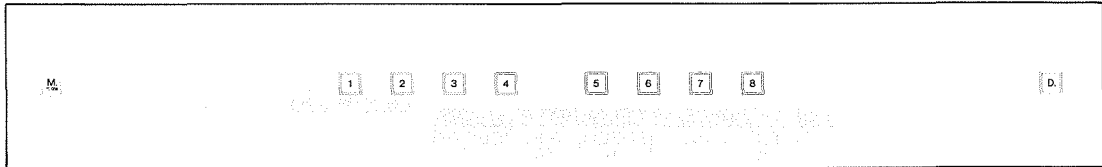


▲操作部分

機能

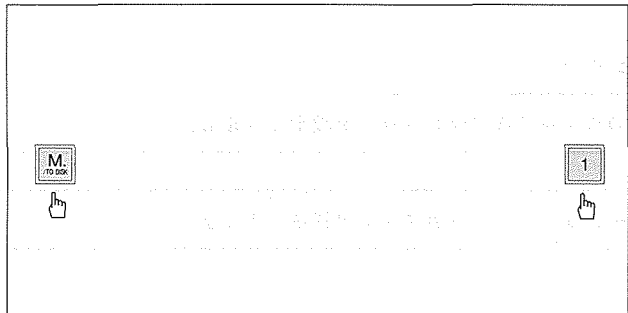
パネル上で設定した現在の状態を、レジストレーションメモリーボタンに記憶させることができます。ここでは、コンディションを設定した後の音色を記憶させます。

▼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。



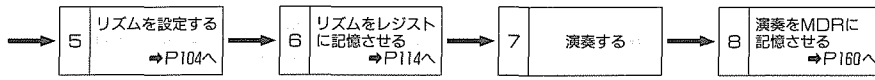
例は、[M./TO DISK] ボタンを押しながら、[1] ボタンを押した場合。

- [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

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

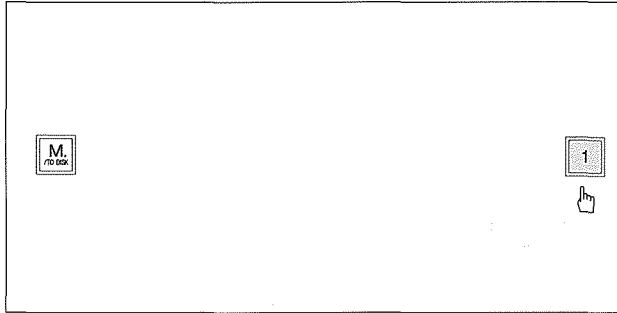


音色選択～メモリーまで I. 音色機能

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。

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。

- 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。

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りたいときは、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.] (ディスプレイ) ボタンを押すと、前の状態に戻ります。

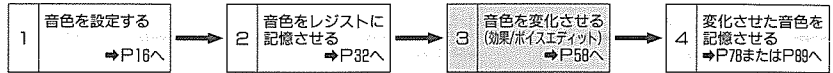
このとき、[M./TO DISK] (メモリー) ボタンを押す前に他のボタンに触れないよう気を付けてください。

B2

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

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ボイスエディットについて

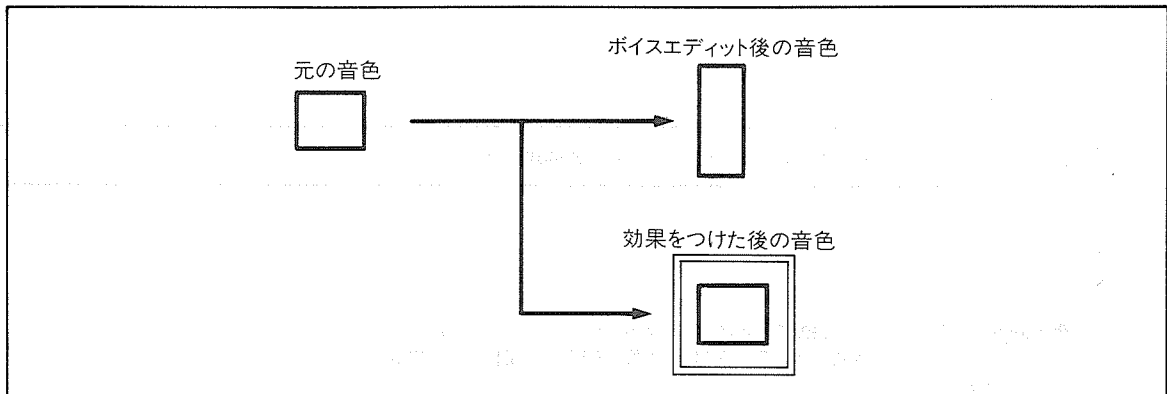
ボイスエディットとは

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



B3

ボイスエディットについて

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の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、フリークエンシー・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。

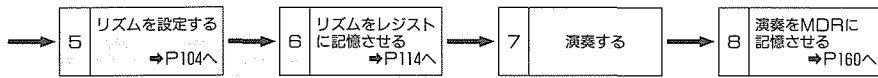
FM音源では、音声信号（実際の音色の信号）を出力するものをキャリアと呼び、他のオペレーターに変調信号を出力するものをモジュレーターと呼んでいます。

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。

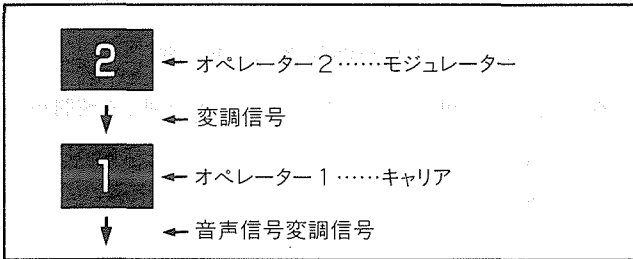
- AWMとは、アドバンスド・ウェーブ・メモリーの略で、実在する音をデジタル録音して、そのデータを音源としてメモリーしたものです。

- 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



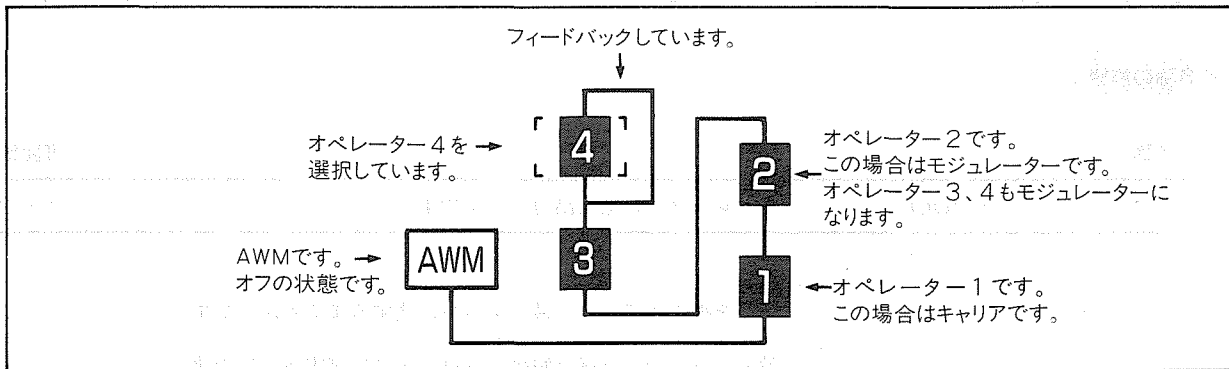
- オペレーターは2は、オペレーター1に変調信号を送ります。
- オペレーターは1は、自己の出力信号とオペレーター2から受けた変調信号をミックスし、音声信号として出力します。

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。

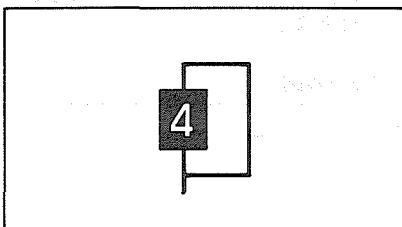
アルゴリズムの見方

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

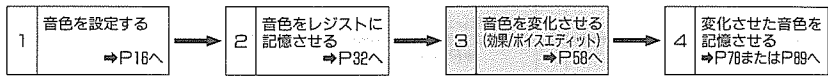


- 左の図のようになっている状態を、フィードバック（自己変調）といいます。
- フィードバックは、オペレーターから出力した信号の一部を、もう一度同じオペレーターに戻して倍音を得るための機能です。
- このフィードバックのかかったオペレーターの信号レベルを大きく設定するとより多くの倍音を含んだ音になります。
- プラスや、ストリングの音をつくるときに利用できます。

ボイスエディットについて

※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。

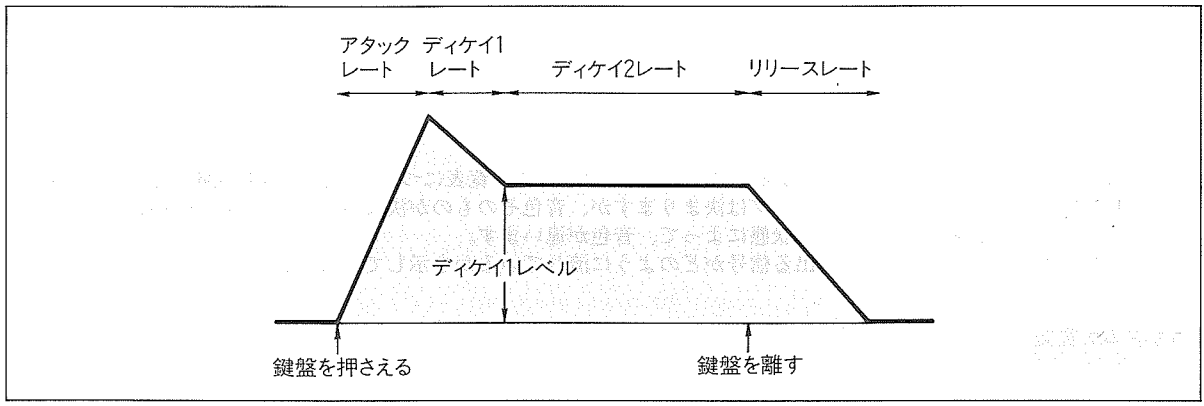
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



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ります。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。

B3
ボイスエディットについて

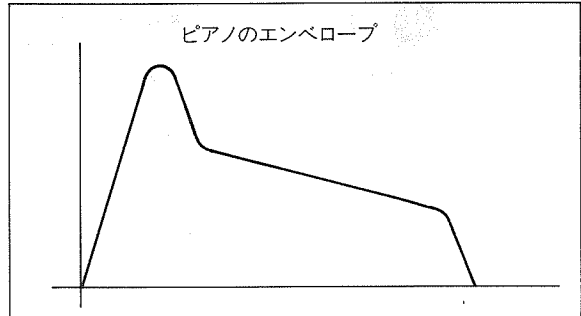
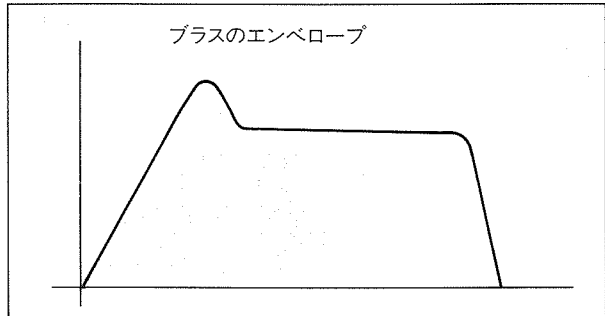
各名称の解説

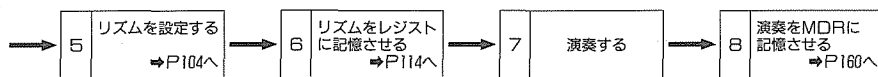
名称	解説	可変幅
アウトプットレベル (OL)	オペレーター最大の出力レベルです	0 ~ 127
エンベロープジェネレーター		
アタックレート (AR)	鍵盤を押さえてから、最大レベルに達するまでの速さです。	0 ~ 31
ディケイ1レート (D1R)	最大レベルから持続を始める時点(D1L)に達するまでの速さです。	0 ~ 31
ディケイ1レベル (D1L)	持続を始める時点のレベルです。	0 ~ 63
ディケイ2レート (D2R)	持続を始める時点から、レベルがさがっていく速さです。	0 ~ 31
リリースレート (RR)	鍵盤を離してからレベルが0になるまでの速さです。	0 ~ 63

★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





音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

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。

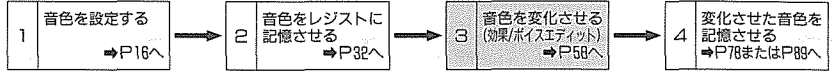
キャリア	音の立ち上がりを速くしたい	ARを上げます。
	音の立ち上がりを遅くしたい	ARを下げます。
	音の減衰する速さを速くしたい	D1R, D2Rを上げます。
	音の減衰する速さを遅くしたい	D1R, D2Rを下げます。
	鍵盤を押した後の音の減衰する速さを速くしたい	RRを上げます。
	鍵盤を押した後の音の減衰する速さを遅くしたい	RRを下げます。
モジュレーター	音の立ち上がりの音色変化を速くしたい	ARを上げます。
	音の立ち上がりの音色変化を遅くしたい	ARを下げます。
	持続レベルに達するまでの音色変化を速くしたい	D1R, D2Rを上げます。
	持続レベルに達するまでの音色変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

B3

ボイスエディットについて

※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。

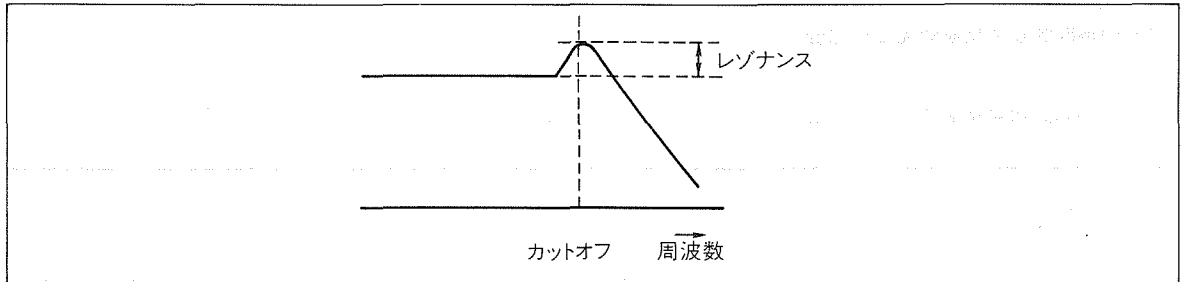
I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



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)

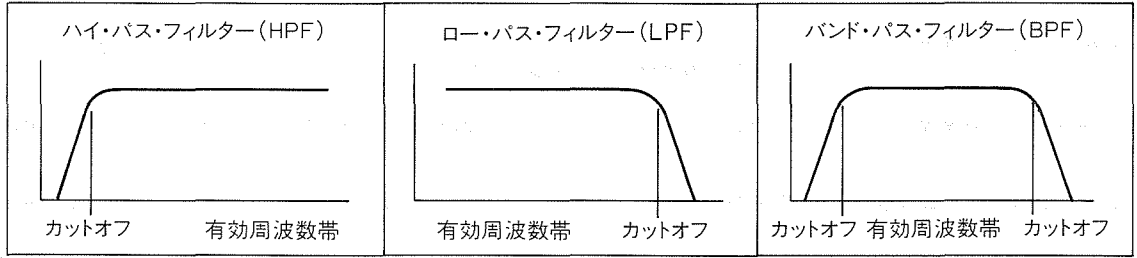
カットオフとレゾナンスのモデル図



B3

ボイスエディットについて

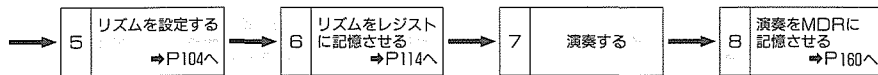
フィルターの種類モデル図



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 [Δ] 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。

B3

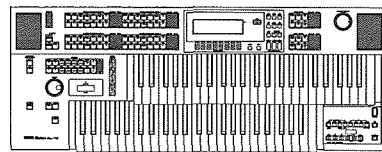
ボイスエディットについて

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ボイスエディットをする



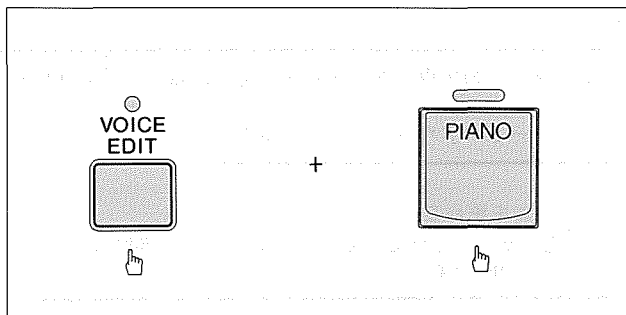
▲操作部分

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

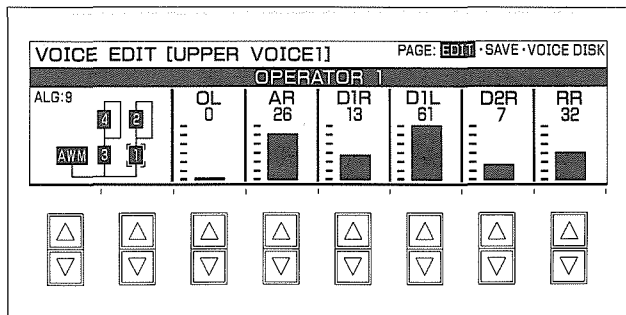


例は、エディットボタンを押しながら、アッパーキーボードボイス1のピアノを押した場合。

- 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し、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。

B4

ボイスエディットをする

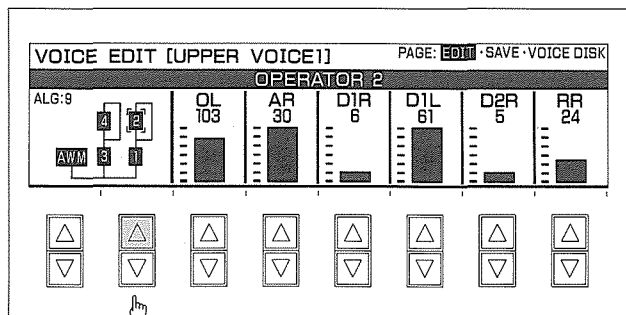


例は、ボイスエディットのエディットを表示している状態。

- 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

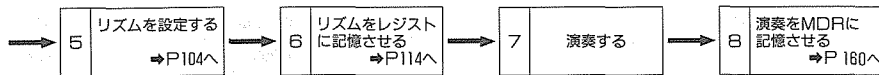


例は、[△] ボタンを使って、オペレーター2を選択した場合。

- 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。

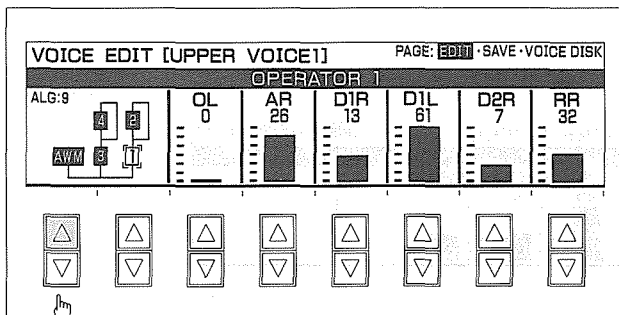
補足

◆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。



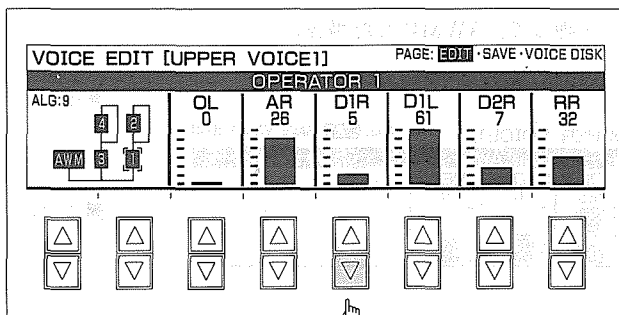
音色選択～メモリーまで I. 音色機能

選択したFMオペレーターをオフにした場合

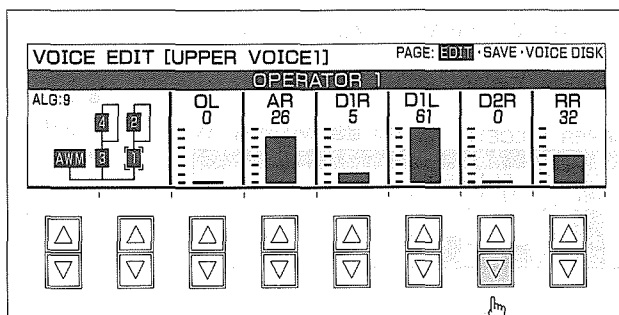


例は、[Δ] ボタンを押して、オフにした場合。

選択したFMオペレーター各データを調整したい場合



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。



例は、[▽] ボタンを押して、データのレベルを下げた場合。

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。

- 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 [Δ] [▽] 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。

- 選択したFMオペレーター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。

- 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 [Δ] [▽] 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。

B4

ボイスエディットをする

次の項目は→P88へ

注意

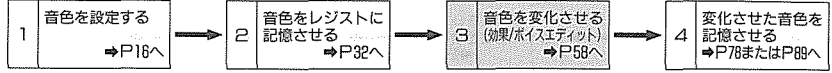
- ◆ アタックレートは、音色によっては設定どおりに発音しないものもあります。音色ごとにアタックレベルとアタックレート2の値が固定しているためです。
- ◆ ボイスエディットをしているとき、他の音色ボタンを押しても反応しません。
- ◆ キャリアのオペレーターがフィードバック設定になっているアルゴリズムでは、ある一定以上にOL (アウトプットレベル) を上げると、雑音の様な発信音の状態になることがあります。

操作ポイント

- ◆ [COARSE] (コース) ボタンを押しながら、[Δ] 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。

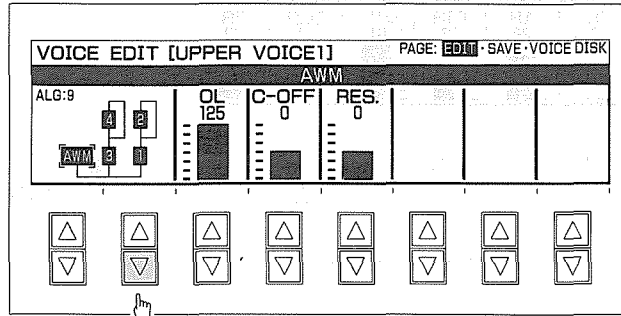
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P87から

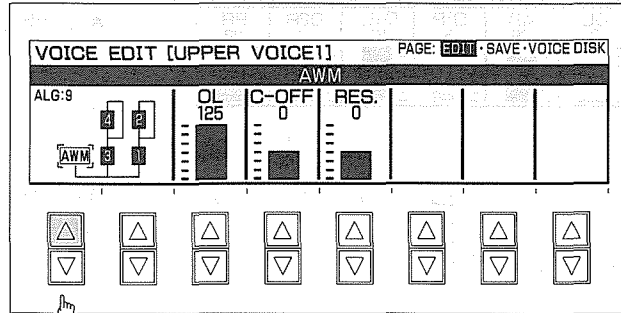
AWMを選択したい場合



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



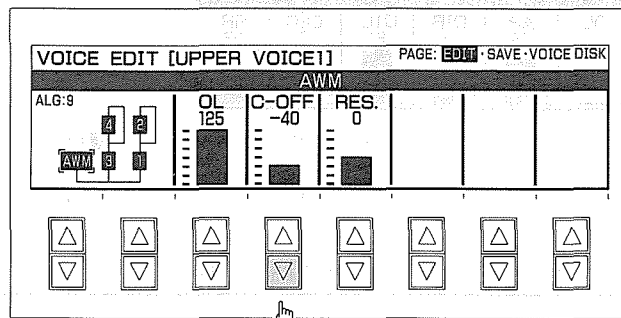
例は、[△] ボタンを押して、AWMをオフにした場合。

- 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。

B4

ボイスエディットをする

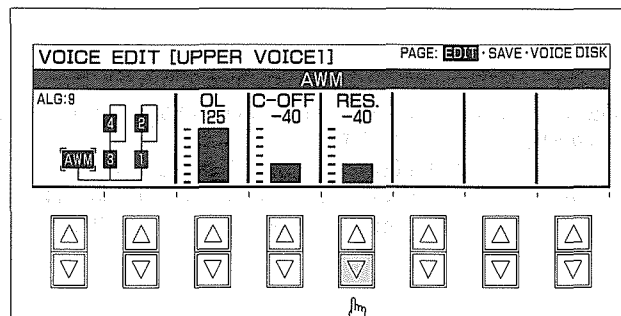
選択したAWMの各データを変化させたい場合



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

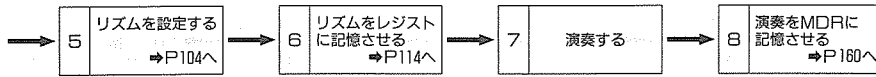


例は、[▽] ボタンを押して、レゾナンスの値を下げた場合。

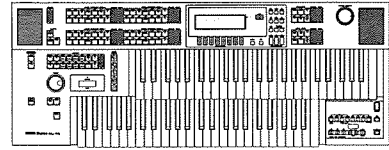
- 次に、RES: (レゾナンス) を下げます。
- RES. (レゾナンス) と表示された同じ縦列の [▽] ボタンを使って、データのレベルを下げます。
- OL (アウトプットレベル) を変えたい場合は、OLの下の [△] [▽] ボタンを使って、レベルを変えさせます。「1」「2」の操作を参考にしてください。

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



音色選択～メモリーまで I. 音色機能



▲操作部分

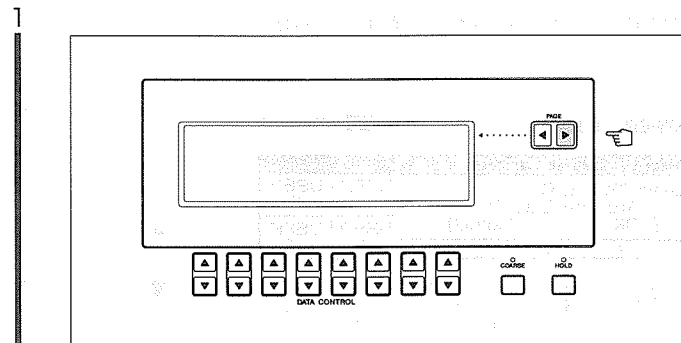
ボイスエディットした音色をユーザーに登録

機能

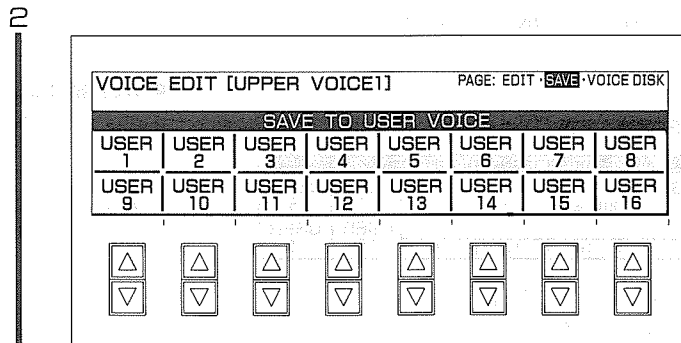
ボイスエディットした音色をユーザーに登録することができます。

操作

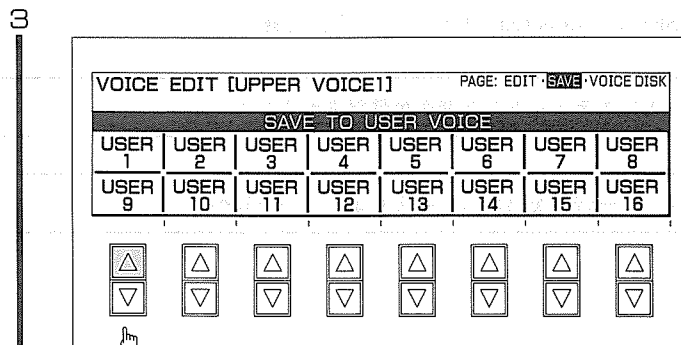
ボイスエディットした音色をユーザー1に登録する場合。



例は、[PAGE] を押して、セーブのページにしようとする場合。



例は、セーブを表示している状態。



例は、[△] ボタンを押して、ユーザー1を選んだ場合。

→ P90へ

- 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。

- [▷] 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。

- 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。

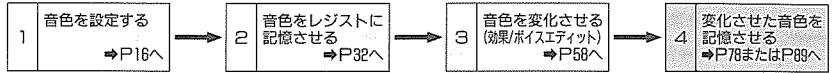
- 上の段にあるユーザー番号を選ぶときは [△] ボタンを、下の段は [▽] ボタンを押してください。

B5

ボイスエディットした音色をユーザーに登録

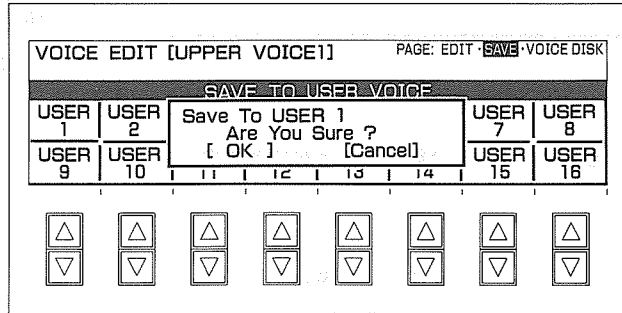
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



P89から

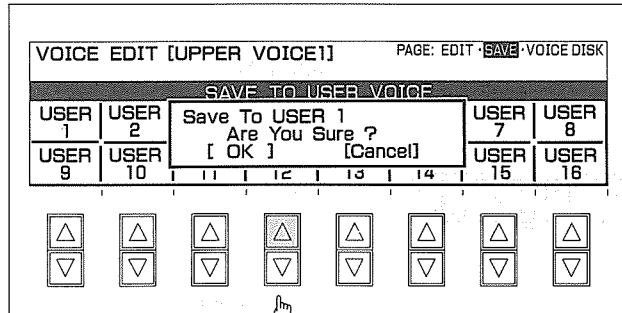
4



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。

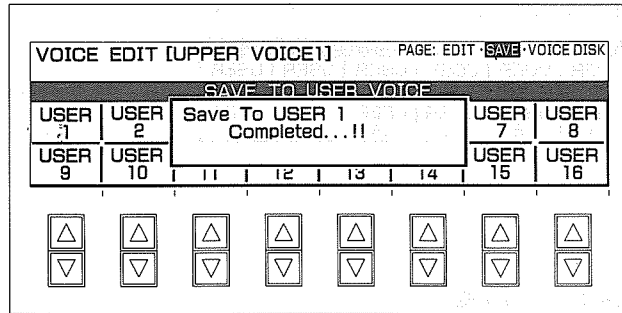
5



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。

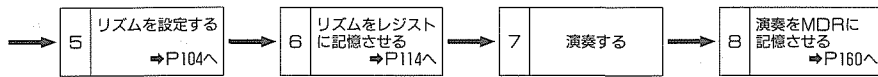
- OKを選択して登録が終了するとSave To USER 1 Completed !! (セーブ、トゥ、ユーザー1、コンプリーテッド) ユーザー1に登録が完了しました、というメッセージを表示します。

B5

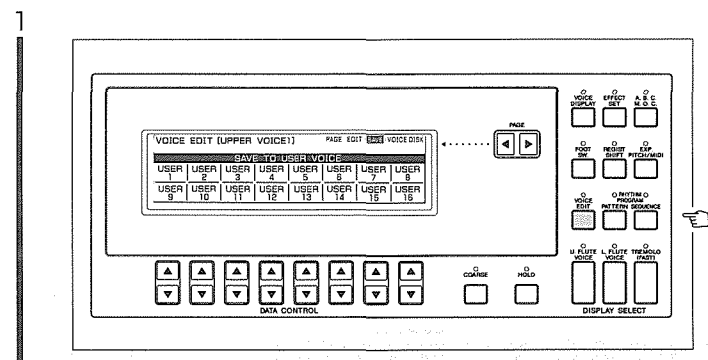
ボイスエディットした音色をユーザーに登録

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。

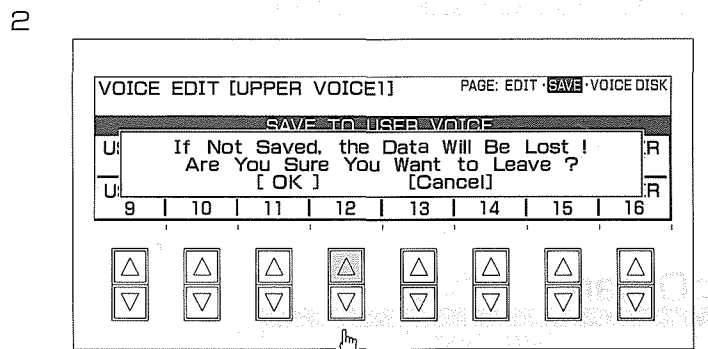
次に、登録したユーザー音色を再現してみましょう。→P92へ



操作 ボイスエディットを終了する操作



例は、ボイスエディットボタンを押した場合。



例は、OKの下の [Δ] ボタンを押した場合。

これでボイスエディットを終了することができました。

- 登録ができれば、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。

- 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 [Δ] 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 [Δ] または [▽] ボタンを押します。

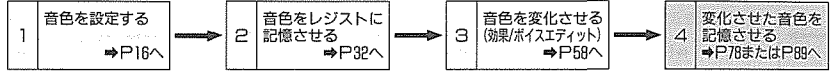
補足

◆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。

B5
ボイスエディットした音色をユーザーに登録

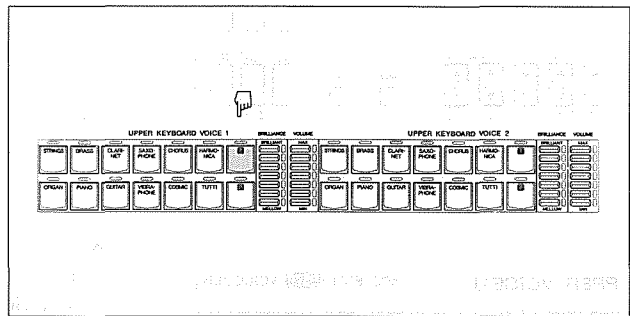
※この操作順序でレジストレーションに記憶させるときに選ぶレジストレーションメモリーボタンは、すべて同じ番号です。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



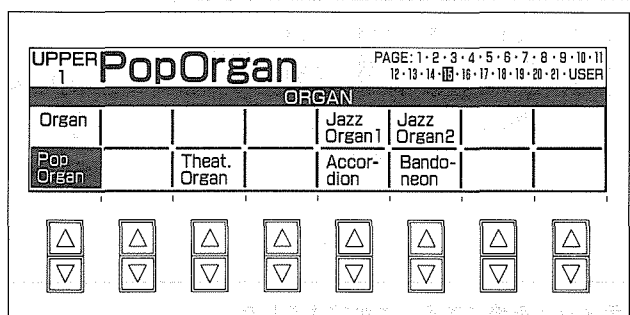
ボイスエディットのユーザーに登録した音色を再現する場合

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。



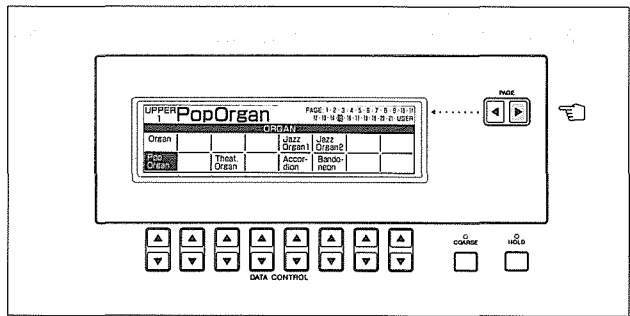
例は、アッパーキーボードボイス1のドットボタン [1] を押した場合。

- 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。



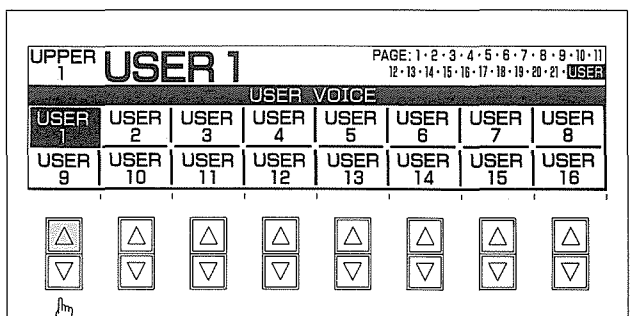
例は、ディスプレイにドットボタンのボイスメニューを表示した場合。

- 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)



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。

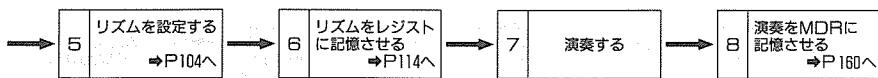


例は、[Δ] ボタンを押して、ユーザー1を選んだ場合。

- 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 [Δ] [▽] 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。

B5
ボイスエディットした音色をユーザーに登録

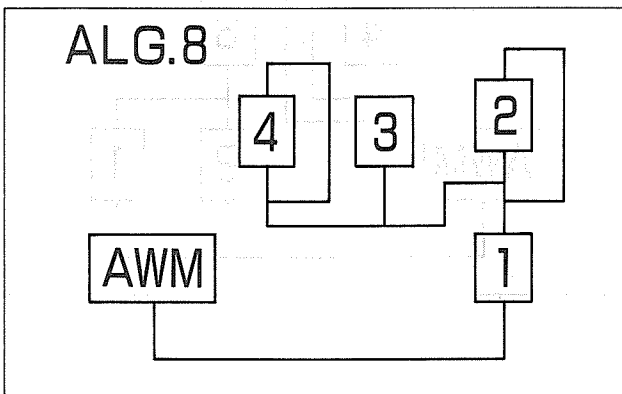
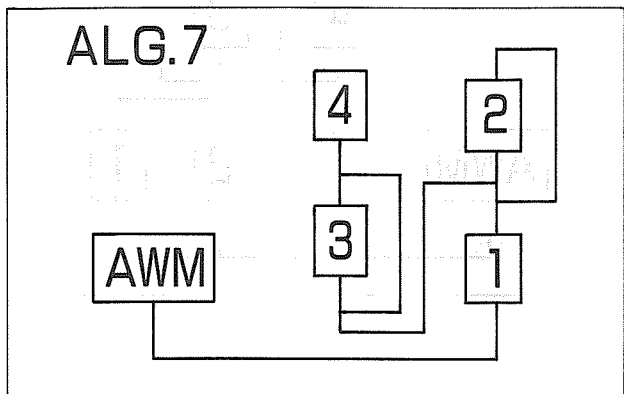
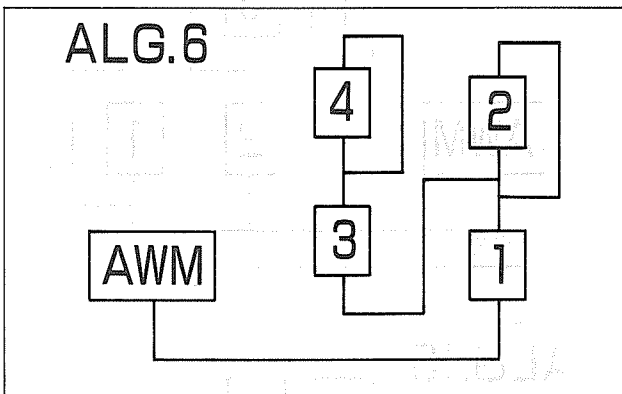
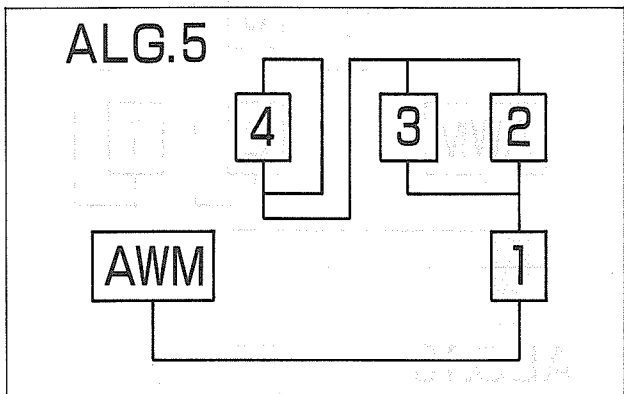
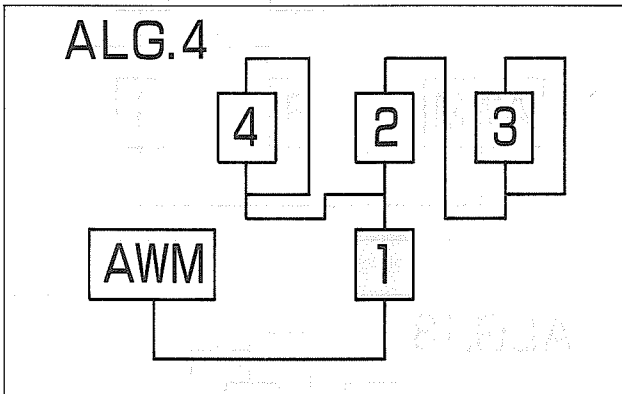
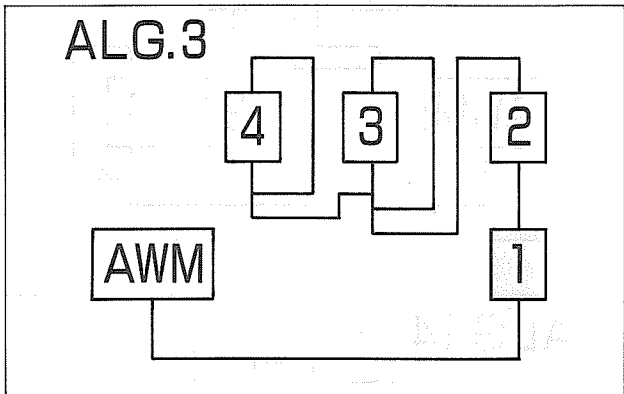
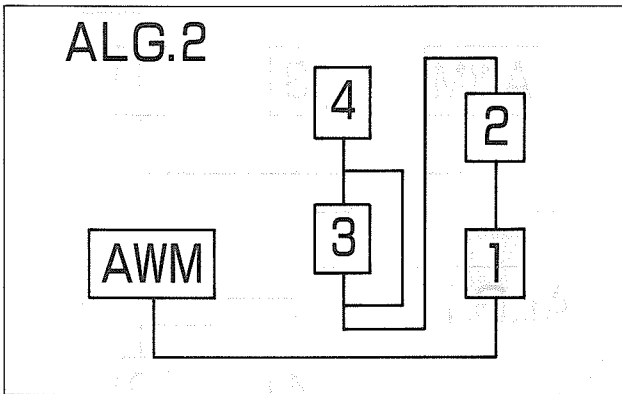
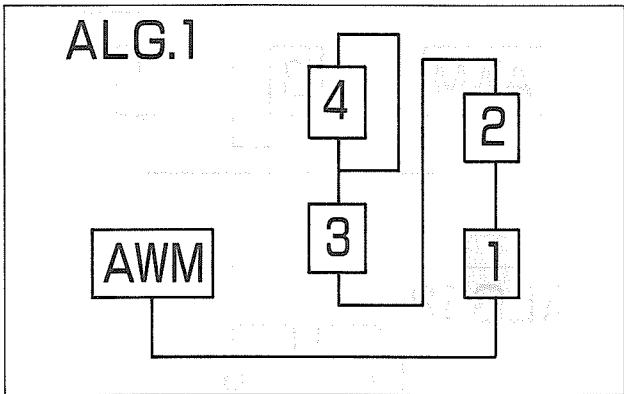


音色選択～メモリーまで

I. 音色機能

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。

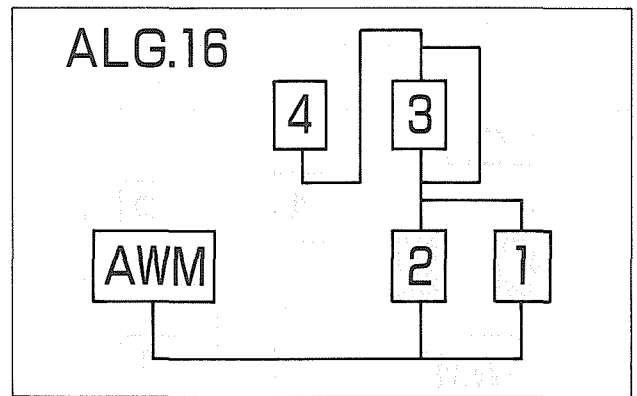
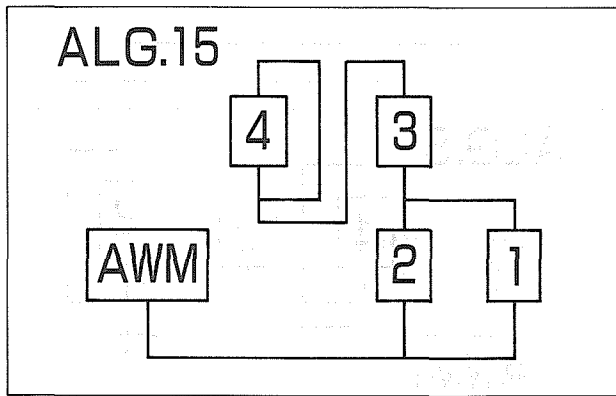
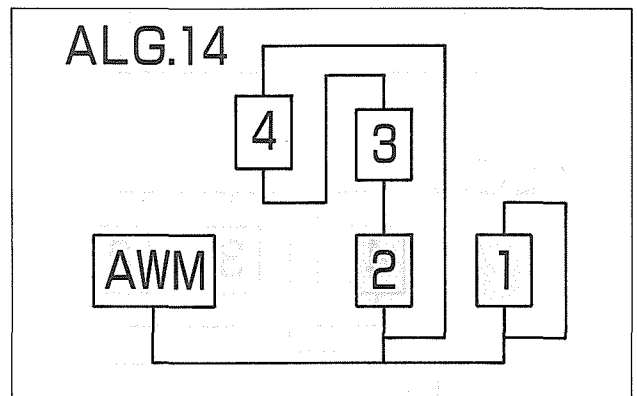
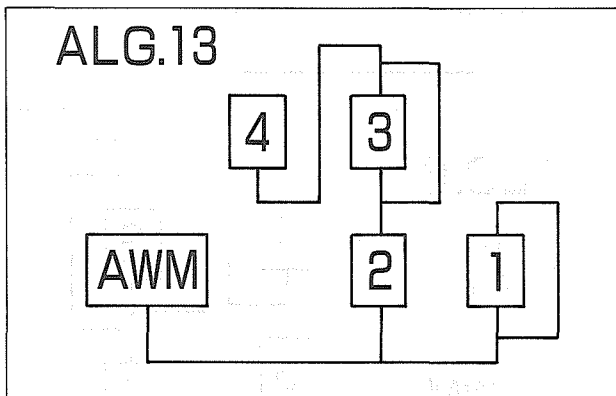
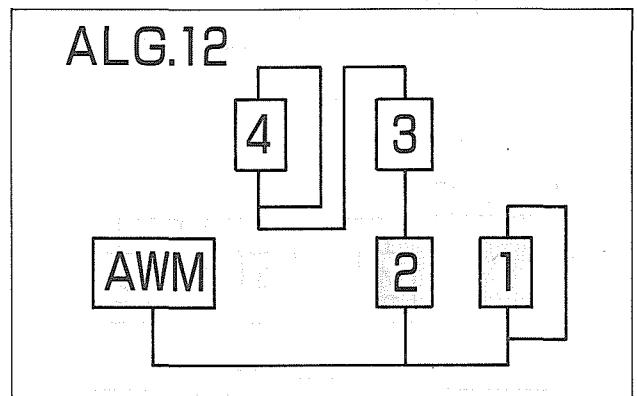
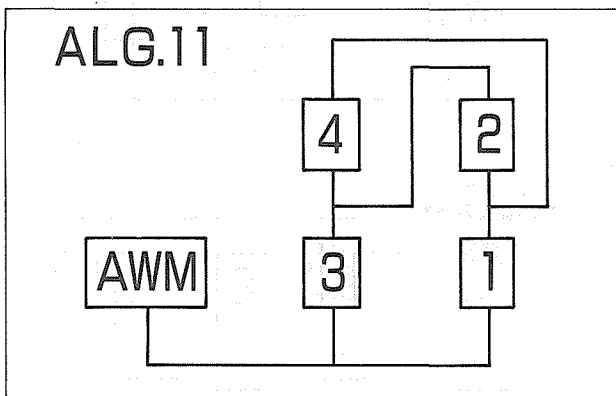
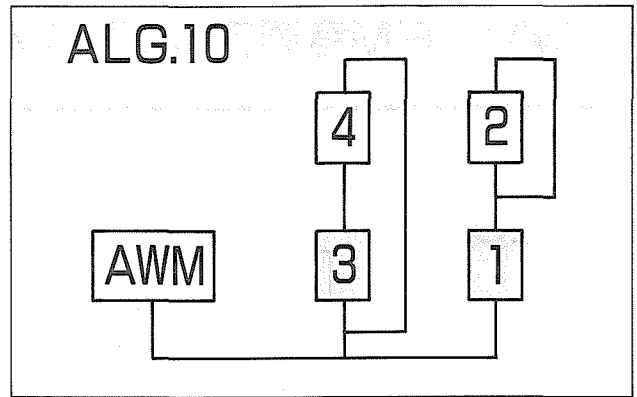
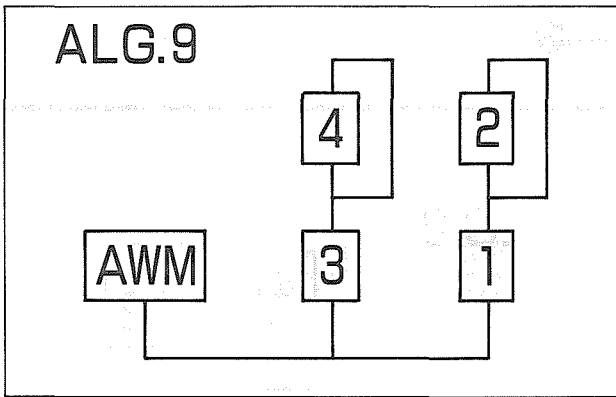
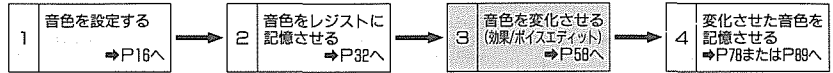


B6

AWM+FM音源アルゴリズム一覧

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで

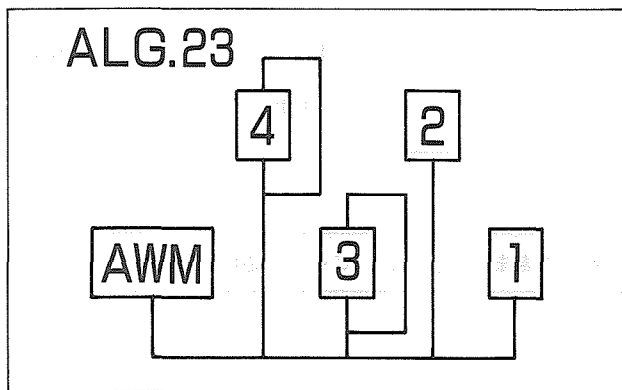
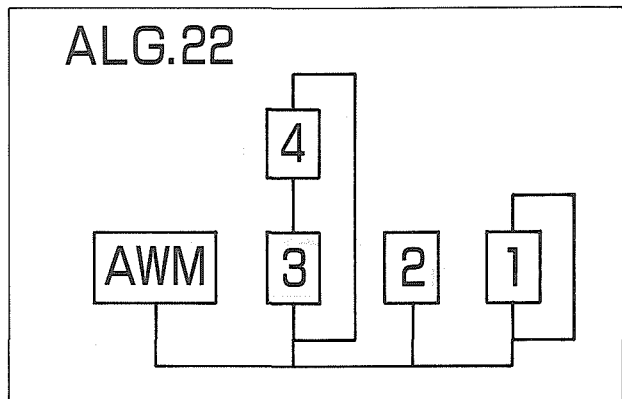
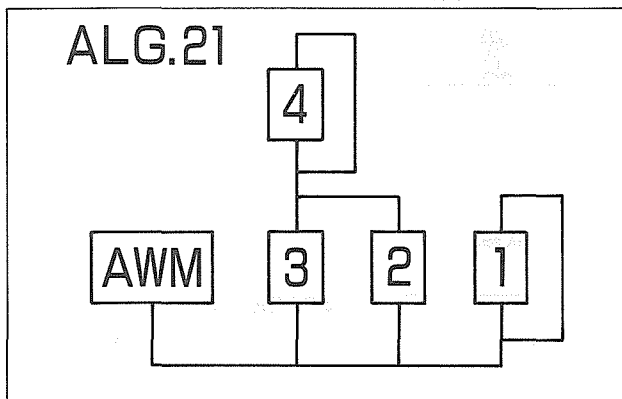
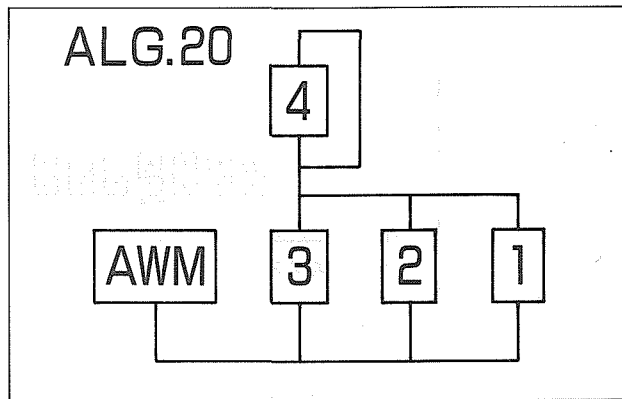
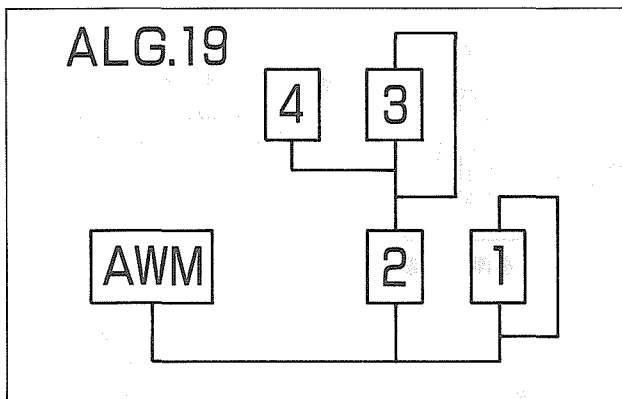
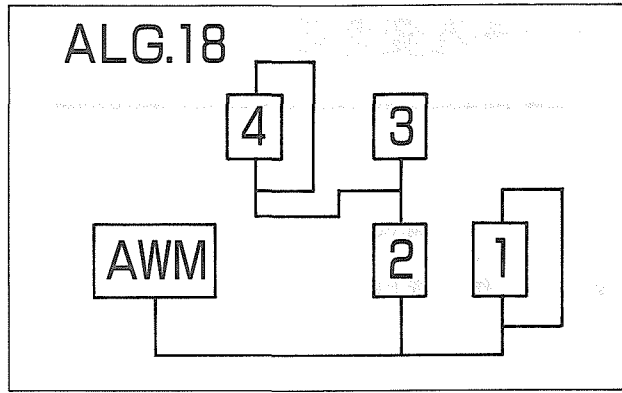
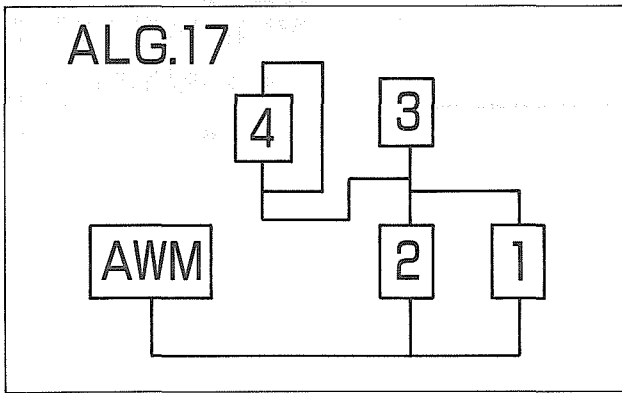


B6

AWM+FM音源アルゴリズム一覧



音色選択～メモリーまで I. 音色機能



B6

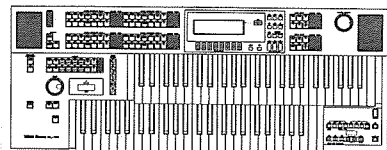
AWM+F M音源アルゴリズム一覧

※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。

I. 音色機能 音色選択～メモリーまで



ピッチを変える



▲操作部分

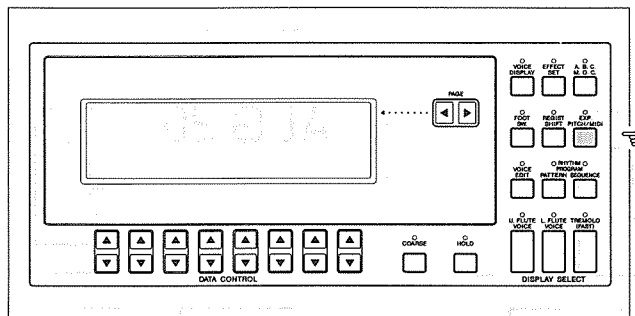
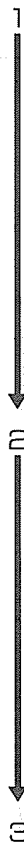
機能

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。

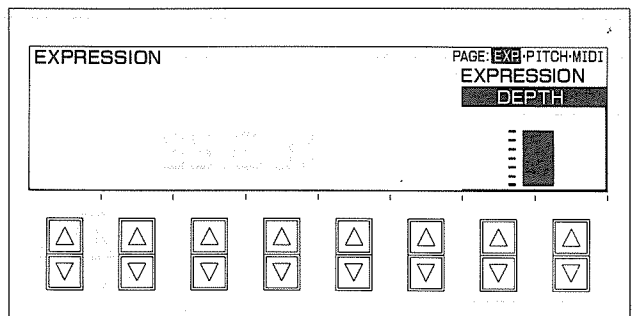
ピッチの画面にしたい場合



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。

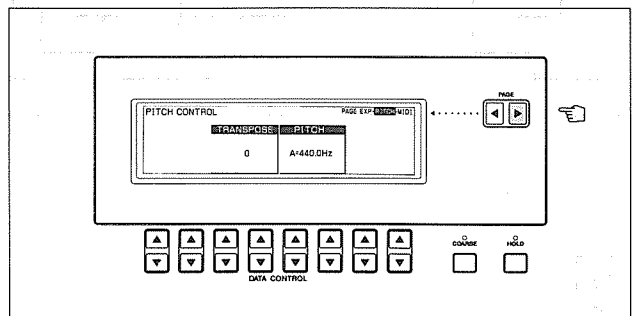
●ディスプレイ右側にあるEXP./PITCH/MIDI(エクスプレッション/ピッチ/ミディ) ボタンを押します。

■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。



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。



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。

B7
ピッチを変える

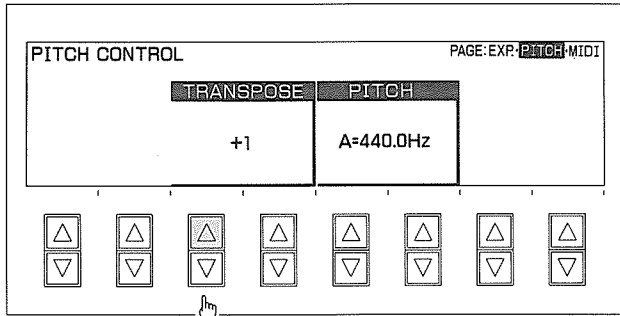


音色選択～メモリーまで **I. 音色機能**

トランスポーズ機能を使って音色を移調したい場合

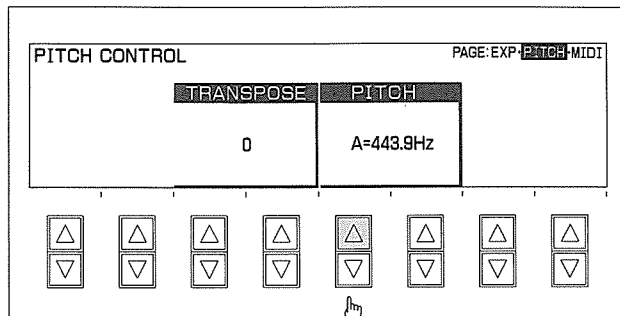


トランスポーズを設定



例は、[△] ボタンを押して、+1にして半音上げた場合。

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。

● 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。

● 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、A₄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。

B7
ピッチを変える

