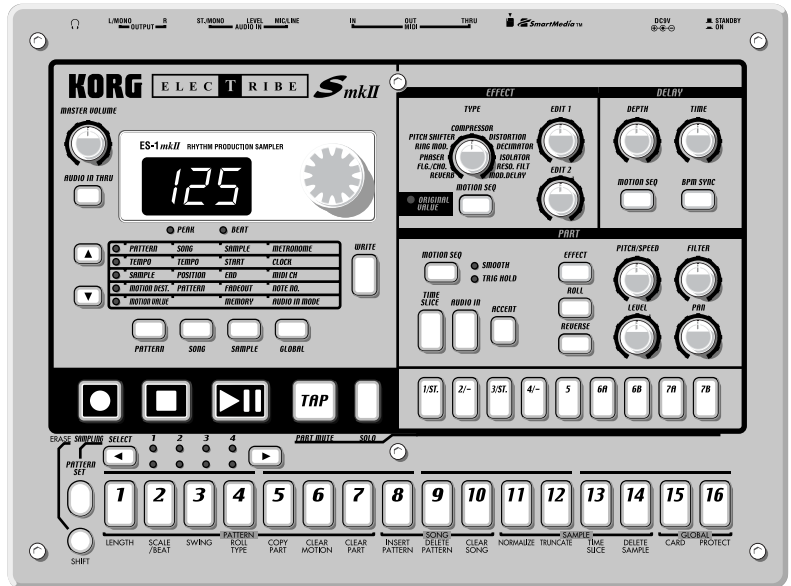


ELECTRIBE

SmkII

取扱説明書



ES-1 *mkII* RHYTHM PRODUCTION SAMPLER

お買い上げいただきありがとうございます。
本製品を末永くご愛用いただくためにもこの
取扱説明書をよくお読みになって、正しい方
法でご使用ください。

KORG

安全上のご注意




ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには








図記号の例






	△記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください






警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます

-  ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
-  ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。
感電やショートのおそれがあります。
-  本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターへ容易に手が届くようにする。
-  次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターをコンセントから抜く。
ACアダプターが破損したとき
異物が内部に入ったとき
製品に異常や故障が生じたとき
修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへ修理を依頼してください。
-  本製品を分解したり改造したりしない。
-  修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。
-  ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものを乗せない。
コードが破損し、感電や火災の原因になります。

-  大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。
万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
-  本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
-  温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
-  振動の多い場所で使用や保管はしない。
-  ホコリの多い場所で使用や保管はしない。













-  風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。
-  雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。
-  本製品の上に液体の入ったもの(水や薬品等)を置かない。
-  本製品に液体をこぼさない。
-  濡れた手で本製品を使用しない。

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または、物理的損害が発生する可能性があります



-  正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
-  ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
-  外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
-  ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。
-  長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。
-  他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
-  スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
-  外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
-  不安定な場所に置かない。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
-  本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。

データについて

万一異常な動作をしたときに、メモリーの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは別売のスマートメディア™やデータファイラー(記憶装置)等にセーブしておいてください。また、データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

目次

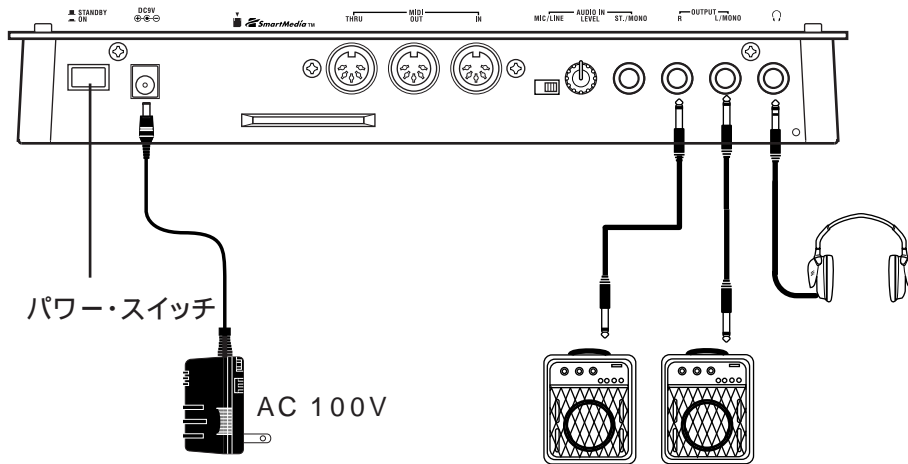
1.はじめに	6
主な特長	6
ES-1 mkIIで作るデータについて	6
接続して音を出してみましょう	7
接続例	7
演奏の準備	7
2.各部の名称と機能	8
コモン・セクション	8
エフェクト・セクション	9
パート・エディット・セクション	9
パート・セレクト・セクション	10
シーケンス・コントロール・セクション	10
ステップ・キー・セクション	11
コネクト・セクション	12
3.基本的な使い方(クイック・スタート)	13
ソングの構成図	13
ソング(SONG)を聞いてみましょう	13
パターン(PATTERN)を聞いてみましょう	14
サンプル音(SAMPLE)を聞いてみましょう	14
各機能をためてみましょう	15
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう	15
ダイヤルでテンポを変更する	15
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	15
キーを叩いてパート(Part)音を出してみましょう	15
パート音色を変更(エディット)してみましょう	16
エフェクトやディレイを変更(エディット)してみましょう	16
ソングやパターンにあわせて、パート・キーを叩いてみましょう	16
ソングやパターンにあわせて、パート音色やエフェクト、ディレイを変更(エディット)してみましょう	17
リズム・パターンを変更(エディット)してみましょう	18
ステップ・キーでリズムをエディットする(ステップ・レコーディング)	18
パート・キーでリズムをエディットする(リアルタイム・レコーディング)	19
作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)	20
モーション・シーケンスを使ってみましょう	21
いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう	22
サンプリングしてみましょう	23
TIME SLICEについて	24
リサンプルについて	24
サンプル音をサンプル・パートに割り振り(アサイン)しましょう	24
パターン・セットを使って演奏してみましょう	25
音源モジュールとして使用してみましょう	25
EA-1 mkIIやER-1 mkIIと同期演奏をしてみましょう	26
4.サンプル・モード	27
サンプリングをする	27
サンプルを選ぶ	27
サンプル音を再生する	27
サンプル音を変化させてみる	27
スタート位置を決める	28
エンド位置を決める	28
フェードアウトの長さを決める	28

ES-1 mkIIの音を直接サンプリングする(リサンプリング)	28
パターンまたは、ソングの最初からリサンプリングする	28
パターンまたは、ソングの途中からリサンプリングする	29
パートの1音だけをリサンプリングする	29
スライス(Slice)	30
スライス・サンプルを作る(TIME SLICE)	30
うまくスライス・サンプルが作成できないときは	31
サンプル音をエディットするのに便利な機能	31
ノーマライズ(NORMALIZE)	31
トランケート(TRUNCATE)	31
サンプルの削除(DELETE SAMPLE)	32
サンプリング・エリアの残量確認(MEMORY)	32
サンプル音を保存する(WRITE)	32
5.パターン・モード	33
パターンを選ぶ	33
演奏テンポを決める	33
ダイヤルでテンポを変更する	33
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	33
パターンを演奏する(パターン・プレイ)	33
パターンが切り替わるタイミングについて	33
パターンの先頭から演奏するには(Reset&Play)	33
パターンを変更したときのテンポについて	33
パートを選ぶ	34
パートのミュート機能	34
パートのソロ機能	34
パターンを作る	35
サンプル音をアサインする	35
パート音色のエディット	35
エフェクト、ディレイのエディット	36
エフェクトの種類とパラメータ	36
DELAY(ディレイ)	38
レングス、スケール/ビートの設定(LENGTH、SCALE/BEAT)	38
レングスの設定(LENGTH)	39
スケール/ビートの設定(SCALE/BEAT)	39
スイングの設定(SWING)	39
ロール・タイプの設定(ROLL TYPE)	40
リズム・パターンを作る	40
ステップ・キーを使う方法(ステップ・レコーディング)	40
パート・キーを使う方法(リアルタイム・レコーディング)	40
リズム・パターンにアクセントを加える(ACCENT)	40
モーション・シーケンス	41
モーション・シーケンスの演奏	41
モーション・シーケンスの録音	41
エフェクト・モーション・シーケンスの演奏	41
エフェクト・モーション・シーケンスの録音	41
ディレイ・モーション・シーケンスの演奏	42
ディレイ・モーション・シーケンスの録音	42
モーション・シーケンス・データの確認	42
パターンをエディットするのに便利な機能	43
パートのリズム・パターン・データを消す	43
演奏中や録音中にデータを消す方法(ERASE)	43
パートの演奏データを一度に消す方法(CLEAR PART)	43
パートをコピーする(COPY PART)	43
パターン内のデータ・コピー	44
パートやエフェクト、ディレイのモーション・シーケンス・データを消す(CLEAR MOTION)	44
モーション・シーケンス・データの編集	45

モーション・シーケンスの選択	45
モーション・シーケンスのパラメータ値の変更	45
パターン・セット	46
パターン・セットを使って演奏する(パターン・セット・プレイ)	46
パターン・セットのパターンを登録する	46
パターンを保存する(WRITE)	47
6.ソング・モード	48
ソングを選ぶ	48
演奏テンポを決める	48
ダイヤルでテンポを変更する	48
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	48
ソングを演奏する(ソング・プレイ)	48
ソング演奏の早送り、早戻し	48
ソングの切り替えについて	48
ポジションまたは、ソングの先頭から演奏させるには(Reset & Play)	48
ソングを作る	49
一から曲を作る	49
ソングのデータを消す(CLEAR SONG)	49
各ポジションにパターンを設定する	49
ソングをエディットする	50
任意の場所にパターンを挿入する(INSERT PATTERN)	50
任意の場所のパターンを削除する(DELETE PATTERN)	50
任意のポジションのパターンを変更する	50
ソングに演奏やツマミの動きを録音する(イベント・レコーディング)	51
ソングのイベント・データを消す	51
ソング・イベント・データの確認	51
ソングを保存する(WRITE)	52
7.グローバル・モード	53
メトロノームの設定をする	53
ES-1mkIIと外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)	53
外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる(Ext)	53
本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)	54
MIDIチャンネルの設定(MIDI CH)	54
各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(NOTE NO.)	54
オーディオ・インのモードの設定(AUDIO IN MODE)	54
スマートメディア™を使う	55
スマートメディアのフォーマット	55
スマートメディアにデータを保存する(セーブ)	55
スマートメディアからES-1mkIIの全データを読み込む(オール・ロード)	55
スマートメディアからサンプルをひとつだけ読み込む(サンプル・ロード)	56
メモリー・プロテクト(PROTECT)	56
グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)	56
8.資料	57
MIDIについて	57
故障かなと思ったら	58
エラー・メッセージ	59
仕様規格	59
索引	60
パターン・ネーム・リスト	62
サンプル・ネーム・リスト	62
ソング・ネーム・リスト	62
MIDIインプリメンテーションチャート	63

接続して音を出してみましょう

接続例



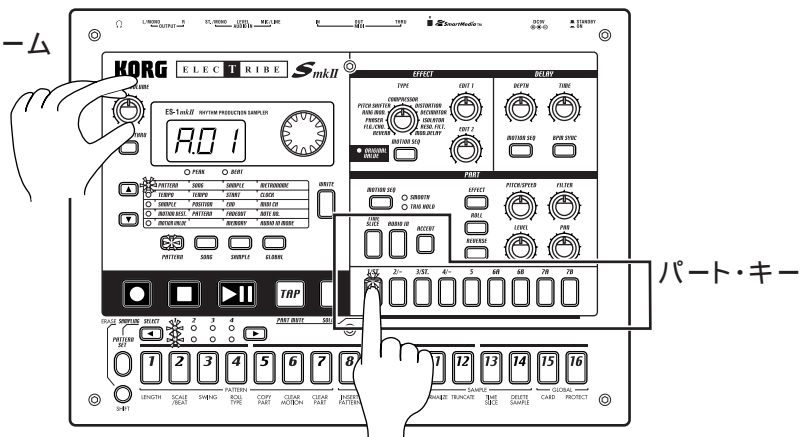
演奏の準備

⚠ 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカーシステム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

1. 付属のACアダプターをDC 9Vの端子に接続し、アダプター本体をコンセントに差ししてください。
2. シグナル・コードをES-1 mkIIのライン・アウト端子 (L/MONO、R) に差し込み、ミキサーやパワード・モニター (アンプ内蔵スピーカー) 等と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO側に接続してください。ES-1 mkIIの音質を活かすためにも、ステレオ接続をおすすめします。
3. ヘッドフォンを使う場合は、ヘッドフォン端子にヘッドフォンのプラグを差し込んでください。

⚠ ヘッドフォンを差しても、ライン・アウト端子からの出力はカットされません。

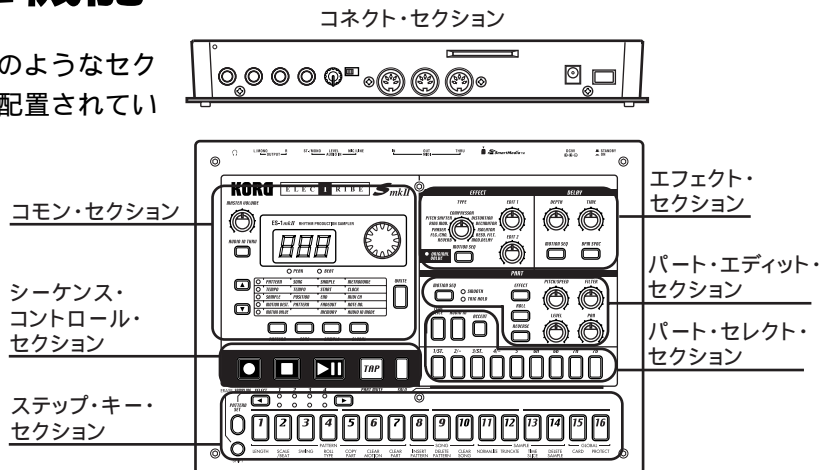
マスター・ボリューム



4. 接続が終わったら、電源を入れてES-1 mkIIのマスター・ボリュームを少し上げ、サンプル・パート・キー (1...7B、TIME SLICE) を叩いて音を出し、正しく接続されているかどうかをチェックします。ES-1 mkIIのマスター・ボリュームやミキサーやパワード・モニター側のゲインやフェーダー等で、適度な音量に調整してください。

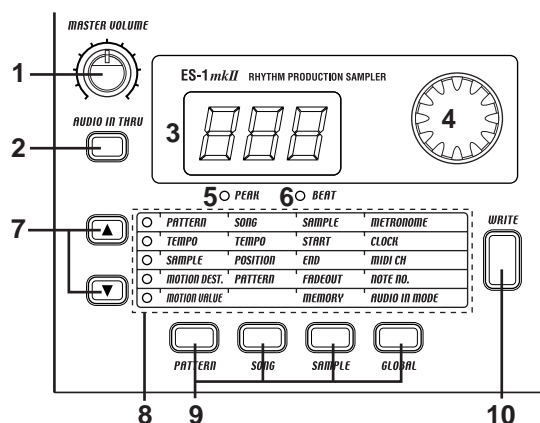
2.各部の名称と機能

ES-1mkIIは大きく分けて、図のようなセクションにキーやツマミなどが配置されています。



コモン・セクション

1. MASTER VOLUME(マスター・ボリューム)
ライン・アウト 端子や、ヘッドフォン端子から出力される音量を調節します。
2. AUDIO IN THRU(オーディオ・イン・スルー)
外部入力をダイレクトにライン・アウト 端子や、ヘッドフォン端子に出力します。
このキーがオンのときはオーディオ・イン・パートのパン、レベル、フィルター、エフェクト、ロールは無効になります。
3. ディスプレイ
選ばれているパラメータの値やメッセージを表示します。
4. ダイヤル
ディスプレイに表示されている値を変更します。
5. PEAK(ピークLED)
オーディオ・インの入力音のピーク・レベルを示します。入力音が最大レベルのときでもLEDが点灯しないように外部機器の出力レベルを調節します。
6. BEAT(ビートLED)
テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。
7. [], [] (カーソル・キー)
各モードでディスプレイに表示するマトリクス上のパラメータを選びます。
8. マトリクス
各モードごとに、ディスプレイに表示されるパラメータが書かれています。カーソル・キーで横の5つのパラメータ・セレクトLEDを点灯させて選びます。
9. モード・キー
PATTERN(パターン)、SONG(ソング)、SAMPLE(サンプル)、GLOBAL(グローバル)の各モードへ移動します。演奏中はグローバル・モードへ移動できますが、サンプル・モードへは移れません。
10. WRITE(ライト・キー)
パターン、ソング、サンプル、グローバル・モードでの変更内容とパターン・セットのデータやサンプリングしたサンプル・データを保存します。



エフェクト・セクション

1. EFFECT(エフェクト)

エフェクトの選択とコントロール具合を設定します。

- ・TYPE(タイプ):エフェクトのタイプを選択します。
- ・EDIT1(エディット1):エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
- ・EDIT2(エディット2):エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。
- ・MOTION SEQ(モーション・シーケンス):EDIT1とEDIT2のツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。

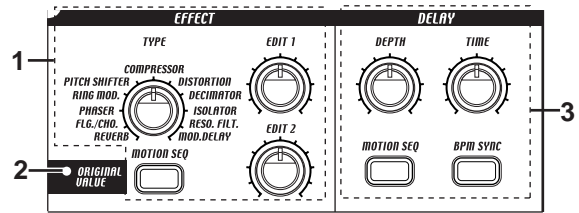
2. ORIGINAL VALUE(オリジナル・バリューLED)

現在動かしているツマミ等が、パターンの元の音色の値と同じ位置になると点灯します。

3. DELAY(ディレイ)

ディレイ・エフェクトのコントロール具合を設定します。

- ・DEPTH(ディレイ・デプス):ディレイの深さを調整します。
- ・TIME(ディレイ・タイム):ディレイ・タイムを調整します。
- ・MOTION SEQ(モーション・シーケンス):DEPTHとTIMEツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。
- ・BPM SYNC(ビーピーエム・シンクロ):ディレイ・タイムをテンポに自動的に合わせるかどうかを選択します。押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。



パート・エディット・セクション

1. MOTION SEQ(モーション・シーケンス)

パートごとにツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(SMOOTH点灯)、オン(TRIG HOLD点灯)、オフ(消灯)と切り替わります。

2. EFFECT(エフェクト)

パートごとのエフェクトのオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

3. ROLL(ロール)

パートごとのロール(連打)効果のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

4. REVERSE(リバース)

パートごとのリバース再生のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

5. PITCH/SPEED(ピッチ/スピード)

サンプルのピッチ(音程)を設定します。オーディオ・イン・パートではゲート・タイム(発音時間)を設定します。

6. FILTER(フィルター)

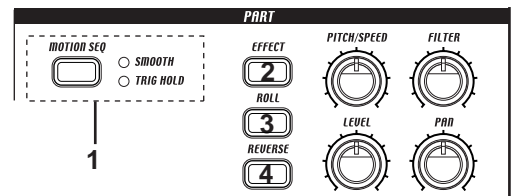
ローパス・フィルターのカットオフ周波数を設定します。

7. LEVEL(レベル)

レベルを調整します。アクセント・パートではアクセント・レベルを調整します。

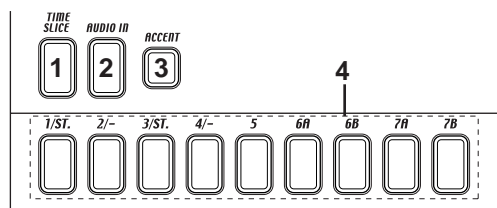
8. PAN(パンポット)

音の定位を設定します。



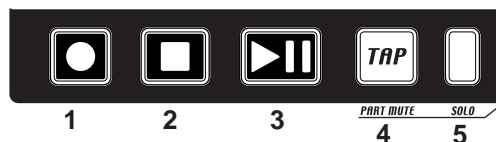
パート・セレクト・セクション

1. TIME SLICE(タイム・スライス・パート・キー)
タイム・スライス・パートを選択します。押すと割り振られているスライス・サンプル音を聞くことができます。
2. AUDIO IN(オーディオ・イン・パート・キー)
オーディオ・イン・パートを選択します。押すと、外部入力音を聞くことができます。
3. ACCENT(アクセント・パート・キー)
アクセント・パートを選択します。
4. 1 ~ 5、6A、6B、7A、7B(サンプル・パート・キー)
サンプル・パートを選択します。押すとパートごとに割り振られているサンプル音を聞くことができます。

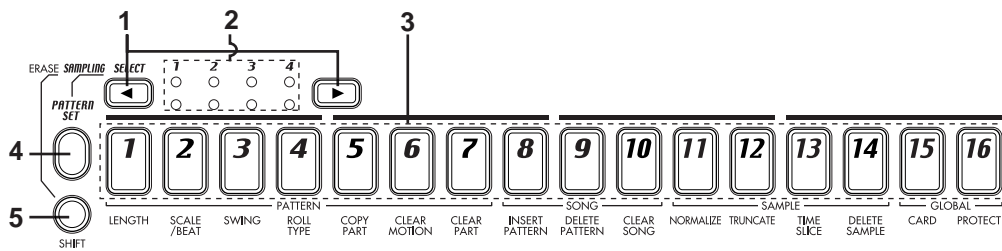


シーケンス・コントロール・セクション

1. Recキー
リズムやツマミの動きを録音します。録音中にこのキーを押すと、録音を解除して、演奏を続けます。また、パターン・セット・キーを押しながらこのキーを押すと外部入力音や再生中の音をサンプリングします。
2. Stop/Cancelキー
パターン演奏、ソング演奏、サンプリング、サンプル音再生の停止、実行の取り消しをします。
3. Play/Pauseキー
パターンやソング演奏の開始/一時停止、サンプルの再生をします。
4. TAP/PART MUTE(タップ/パート・ミュート・キー)
タップ・テンポを入力します。また、演奏中このキーを押しながらパート・キーを押すと、そのパートをミュートします。
5. SOLO(ソロ・キー)
演奏中このキーを押しながらパート・キーを押す(複数も可)と、選ばれたパートのみ演奏をします。



ステップ・キー・セクション



1. SELECT(セレクト・キー)

キーを押してセレクトLEDの点灯を切り替えることによって、下の16個のステップ・キーを最大64のステップ・キーとして使用します。

また、ソング・モードでは早戻しや、早送りキーとして機能します。パターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループの切り替えに使用します。

2. セレクトLED

上段のLED(緑)は演奏中のリズム・パターンの位置(レングス1から4)を示します。

下段のLED(赤)はステップ・キーに表示しているリズム・パターンの位置(レングス1から4)、またはパターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループを示しています。

3. ステップ・キー1～16

各パートのリズム・パターンの変更や確認をします。パターン・セット機能がオンのときは、登録したパターンを選択するために使用します。

4. PATTERN SET(パターンセット・キー)

このキーを押しながら各ステップ・キーを押すと、それぞれに登録されているパターンに切り替わります。

また、このキーを押しながらRecキーを押すとサンプリング待機状態になります。パターンやソングが再生中の場合はそのままサンプリングが始まります。

5. SHIFT(シフト・キー)

他のキーと組み合わせて使用します。キーを押しながら他のキーを押すことで機能します。

SHIFT + Play/Pauseキー: パターンの先頭から演奏します。

SHIFT + Recキー: 演奏中、パターン上のトリガーを消します。

SHIFT + ステップ・キー: ステップ・キーの下に表示されている機能を実行します。

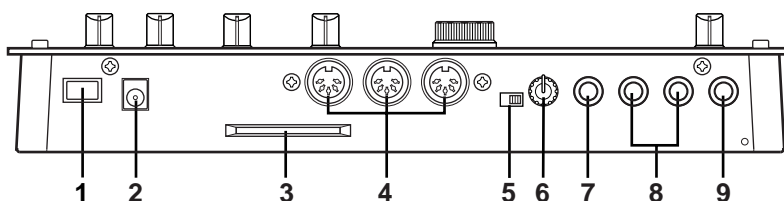
SHIFT + パート・キー: 発音せずにパートを選びます。


SHIFT + ダイヤル: テンポ・エディット時やサンプル・エディット時に表示する単位を切り替えます。

SHIFT + パターンセット・キー: パターン・セット機能をホールド(保持)することができます。

その他のキーとシフト・キーの組み合わせについては、各パラメータ説明を参考にしてください。

コネクト・セクション



1. パワースイッチ
電源をオン、オフします。押すたびにオン、オフが切り替わります。
2. DC 9V
付属のACアダプターを接続します。
3. スマートメディア・スロット
スマートメディアを挿入するスロットです。ES-1 mkIIのデータを保存したり読み込んだりするときに使用します。
4. MIDI(MIDI端子)
IN MIDIデータを受信する端子で、接続したMIDI機器からES-1 mkIIをコントロールしたり、ダンプ・データを受信するとき等に使用します。
OUT MIDIデータを送信する端子で、接続したMIDI機器をコントロールしたり、ダンプデータを送信するときなどに使用します。
THRU MIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま送信する端子で、複数のMIDI機器を接続するときに使用します。
5. MIC/LINE(ゲイン切り替えスイッチ)
オーディオ・インの入力ゲインの切り替えをします。マイクを接続するときはMIC側に、CDやMDを接続するときはLINE側にします。
6. LEVEL(入力レベル)
オーディオ・インの入力レベルを調整します。
7. ST./MONO(オーディオ・イン端子)
オーディオ・イン・パートに使用する端子です。ここに入力された音が、パート・セレクト・キーのAUDIO INの音色として使用されます。ステレオで接続するときはステレオ標準フォーン・ジャックで接続してください。
8. L/MONO、R(ライン・アウト端子)
シグナル・コードを接続します。ミキサーやパワードモニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。
9.  (ヘッドフォン端子)
ステレオ・ヘッドフォン(標準プラグ)を接続します。

各機能をためてみましょう

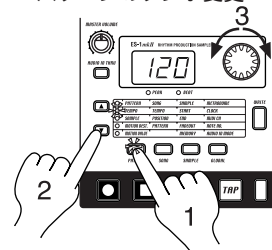
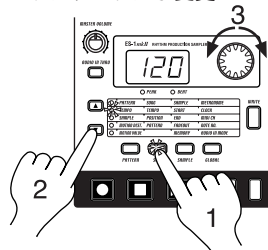
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう

テンポを変更するには2通りの方法があります。

ここで変更したテンポは、演奏を止めてパターンやソングを切り替えると、もとのテンポにもどります。

ソングのテンポ変更

パターンのテンポ変更



ダイヤルでテンポを変更する

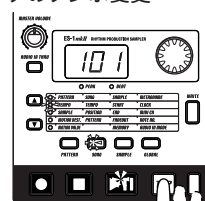
1. モード・キーを押してソング・モード、またはパターン・モードに入ります。
2. カーソル・キー[] []を押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTEMPOに合わせます。
3. ダイヤルを回してテンポを変更します。
4. さらに細かいテンポを変更するには、シフト・キーを押しながらダイヤルを回すと、少数点以下の単位で変更できます。

タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

ソングやパターンの演奏中に、変更したいテンポでタップ・キーを3回以上続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。

カーソル・キー[] []を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をTEMPOに合わせると、変更したテンポをディスプレイ上で確認できます。

ソングのテンポ変更



3回以上

キーを叩いてパート(Part)音を出してみましょう

パート・キーを叩くとそのパートの音を出すことができます。

オーディオ・イン・パートは、オーディオ・インプット端子に音が入ると発音します。(P.22「いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう」)また、音が入っていても、オーディオ・イン・スルーがオンのときには発音しません。

パートの音色は割り当てられているサンプル音を加工したもので、パターンごとに異なります。ダイヤルを回してパターンを切り替えて多彩な音色を楽しんでください。

- ▲ アクセント・パートはアクセント・パート・キーを叩いても音は出ません。
- サンプル・パート1または3に割り振られているサンプル音がステレオの場合は、サンプル・パート2または4は音が出ません。
- サンプル・パート6Aと6B、または7Aと7Bの音は同時に音を出すことはできません。
- サンプルに“OFF”が割り振られているパートは音を出すことはできません。

パート(Part)とは

パートとは、音色と発音タイミング(リズム・パターン)、エフェクトのオン/オフ、モーション・シーケンス等で構成された、パターンを作るための最小単位です。パートには次の種類があり、合計12のパートがあります。(P.33「パターン・モード」)

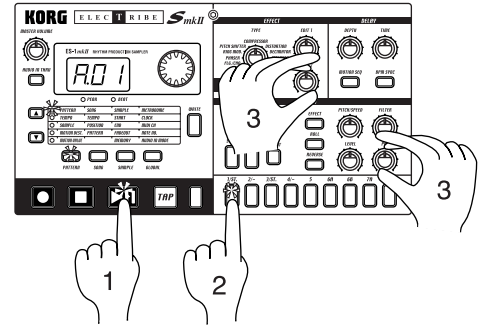
- ・サンプル・パート(1~5、6A-B、7A-B): サンプル音色とリズム・パターン。
- ・スライス・サンプル・パート: スライス・サンプル音色とリズム・パターン。
- ・オーディオ・イン・パート: 外部入力のリズム・パターン。
- ・アクセント・パート: パターン全体の音量の強調ポイント(アクセント)のリズムパターン。音色はパートごとに加工することができ、リズム・パターン、エフェクトのオン/オフ、モーション・シーケンス等もパートごとに記録できます(P.35「パート音色のエディット」)。

Part

EDIT	1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
SAMPLE (90.)		HHH	HHH	HHH		HHH	HHH	HHH	...	HHH
	モーション・シーケンス・データ									

ソングやパターンにあわせて、パート音色やエフェクト、ディレイを変更(エディット)してみましょう

1. ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
2. パート・キーを押して(キーが点灯)エディットしたいパートを選びます。
3. パート・エディット・セクションやエフェクト・セクションのつまみやキーを動かして音を変えてみましょう。演奏に使われているパートの音色やエフェクトがつまみやキーを動かすことによって変化して演奏されます。



パート・キーを押して、別のパートもエディットしてみてください。

なお、エフェクト・セクションはすべてのパートで共有になります。

ここで変更したパターンの音色はライト作業(P.20「作ったパターンを保存しよう(ライト作業)」)で保存することができます。

ライト作業をしないでパターンを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の音色に戻ります。

- ▲ サンプル・パート1や3にステレオ・サンプル音が割り振られているときは、サンプル・パート2や4は発音しません。
- ▲ ソング演奏でのパート音色のエディットやエフェクト、ディレイのエディットはライトすることはできません。ライトできるのはパターン演奏でのパート音色エディットだけです。

パート・キーでリズムをエディットする(リアルタイム・レコーディング)

メトロノームを鳴らしながら、レコーディングする場合は、P.53「メトロノームの設定をする」をご覧ください。

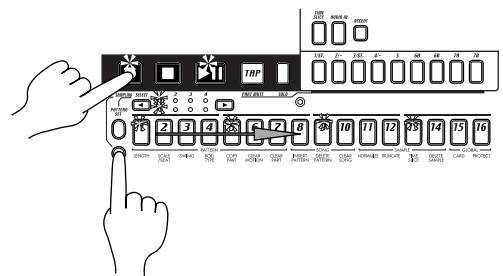
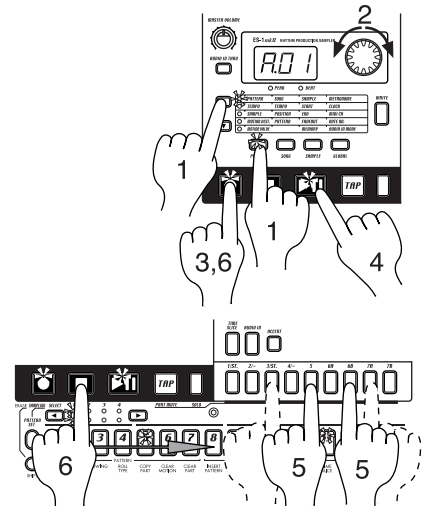
1. パターン・モード・キーを押します(キーが点灯)。カーソル・キー[] []を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をPATTERNに合わせます。
2. ダイヤルを回して、エディットするパターンを選びます。
3. Recキーを押して、録音待機状態にします(Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅)。
4. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートします(Play/Pauseキーが点灯)。
5. リズムを入れたたいタイミングでパート・キーを叩きます。パターンはくり返し演奏されるので、Recキーが点灯している間は重ねて録音を続けられます。
6. Stop/Cancelキーを押すと録音が終わります(Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。また、Stop/Cancelキーを押さずにRecキーを押すと録音を終了しますが演奏は続けます。(Recキーが消灯、Play/Pauseキーが点灯)。

でき上がったパターンを保存する場合はさらにライト・キーを押します(次項「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」参照)。

! オーディオ・イン・パートの音が出る時間(ゲートタイム)はキーを叩いた(押していた)時間ではなく、PITCH/SPEEDの値によって決まります(※P.22「いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう」参照)。

イレース(ERASE)

余分な音を入力してしまった場合は、パターンを演奏している状態で、シフト・キーを押しながらRecキーを押し続けると、その間選択されている(パート・キーが点灯している)パートのリズム・パターンを消すことができます。




モーション・シーケンスを使ってみましょう

モーション・シーケンス(Motion Sequence)とは

各パートごとに、ツマミやキーによるパラメータの音色変化を記憶しループさせることができます。これをモーション・シーケンスと呼びます。

PITCH/SPEED、FILTER、LEVEL、PANのいずれか1つとEFFECT、ROLL、REVERSEをパート単位で記憶できるモーション・シーケンスと、パターン単位で記憶できるエフェクト・モーション・シーケンス、ディレイ・モーション・シーケンスがあります(P.41「モーション・シーケンス」参照)。

EFFECT、ROLL、REVERSEおよび、アクセント・パートのモーション・シーケンスは常にTRIG HOLDで行われます。

 各パートで有効なツマミやキーは下記の通りです。

サンプル・パート、スライス・サンプル・パート:

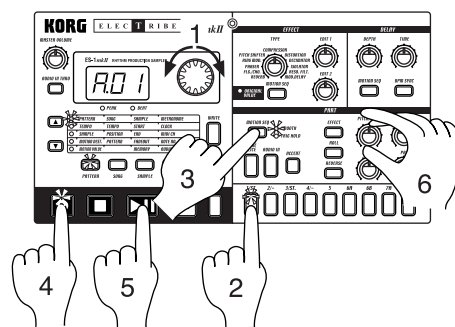
PITCH/SPEED、FILTER、LEVEL、PAN、EFFECT、ROLL、REVERSE

オーディオ・イン・パート:PITCH/SPEED、FILTER、LEVEL、PAN、EFFECT、ROLL

アクセント・パート:LEVEL

ここでは、PITCH/SPEEDのモーション・シーケンスを録音してみます。


1. パターン・モードでエディットするパターンを選びます。
2. パート・キーを押してエディットしたいパートを選びます。
3. モーション・シーケンス・キーを押してSMOOTHまたはTRIG HOLDにします。
4. Recキーを押して、録音待機状態にします(Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅)。
5. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートさせます(Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。
6. PITCH/SPEEDのツマミを動かし、そのパターンが1周(16ステップ×レングスまたは、12ステップ×レングス)するまでいろいろ変化させます。
7. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが1周すると、自動的にRecキーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。



Stop/Cancelキーを押して演奏を止めてから、「作ったパターンを保存しよう(ライト作業)」の2.以降の操作をすると、モーション・シーケンスの効果を記録したパターンを保存することができます。

モーション・シーケンスには2種類のタイプ(SMOOTH、TRIG HOLD)があります。演奏時に切り替えて効果を試してみましょう(P.41「モーション・シーケンスの演奏」)。

モーション・シーケンスを録音した後の修正はパターン・モードのMOTION DEST.、MOTION VALUEで行います(P.45「モーション・シーケンス・データのエディット」)。

 パートのモーション・シーケンスは1つのパートに対し、PITCH/SPEED、FILTER、LEVEL、PANのうち1つのがツマミ有効となります。同パートで2つのツマミのモーション・シーケンスの録音を行うと、以前のツマミまたはキーに対する効果は消えてしまいます(P.41「モーション・シーケンスの録音」)。

 EFFECT、ROLL、REVERSEのオン、オフは同時に有効です。

サンプリングしてみましょう

ES-1mkIIIはユーザーが手軽にサンプリングすることができます。サンプリングした音(サンプル音)は各パターンのパートに簡単に割り振ることができます。サンプリング・エリアは最大95秒で、この時間内で150個(モノラル100個、ステレオ50個)まで本体内に保存することができます。

⚠ 工場出荷時のプリロード・サンプル音は、書き替えたり消去した場合、元に戻すことはできません。工場出荷時のプリロード・サンプル音を失いたくない場合は、スマートメディアを購入の上、セーブ(☞P.55)を行いバックアップをとってください。

⚠ サンプリング中にメモリー容量が足りなくなると自動的にサンプリングを終了します。サンプル・モードのMEMORY(☞P.32)であらかじめ残りのサンプリング時間を確認しておいて下さい。

ここでは、オーディオ機器(MDやCDなど)の出力音をサンプリングしてみましょう。

1. サンプル・モード・キーを押します(キーが点灯)。
カーソル・キー[]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をSAMPLEに合わせます。

2. オーディオ・イン端子(AUDIO IN)にサンプリングしたい音のオーディオ機器を接続します。端子はステレオ標準プラグです。モノラル標準プラグで使用することもできます。あらかじめグローバル・モードのAUDIO IN MODEでモノラル、ステレオの切り替えをしてください(☞P.54)。

3. コネクト・セクションのMIC/LINEゲイン切り替えスイッチをLINEにします。

4. このときオーディオ・イン・スルー・キーをオン(キーが点灯)にして入力音を確認します。

5. 接続した機器の出力レベルが、最大値のときでもピークLEDが点灯しないように、外部機器の出力レベルまたは、LEVELツマミを回して調節してください。

6. パターン・セット・キーを押しながらRecキーを押してサンプリング待機状態にします(Recキーが点灯、パターン・セット・キー、Play/Pauseキーが点滅)。

7. ダイヤルを回してサンプリング・モードをステレオ“StE”か、モノラル“Nno”を設定します。

8. Play/Pauseキーを押して、サンプリングを始めるタイミングでスタートさせます(Recキー、パターン・セット・キー、Play/Pauseキーが点灯)。

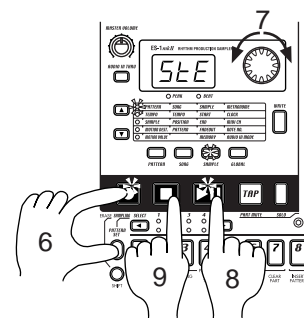
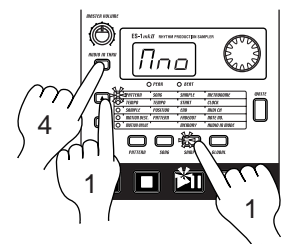
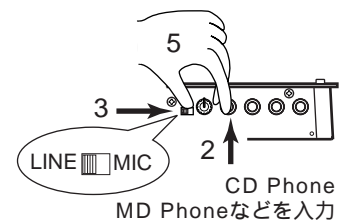
9. Stop/Cancelキーを押すとサンプリングが終了します(Recキー、パターン・セット・キー、Play/Pauseキーが消灯)。

サンプリング後はディスプレイに“- -”(ステレオの場合は“- -S”)と表示し、新規にサンプリングされたことを示します。

Play/Pauseキーを押すといま録音したサンプル音を聞くことができます。

ここでサンプリングしたサンプル音はライト作業(☞P.32「サンプル音を保存する(WRITE)」)で保存することができます。サンプリングしたサンプル音を保存したくない場合は、ライト作業を行わずにサンプルを切り替えるか新たにサンプリングしてください。

ほかにもサンプル音の取り方や、とった後のサンプル音を加工する方法が用意されています。詳しくはP.27「サンプル・モード」をご覧ください。



パターン・セットを使って演奏してみましょう

パターン・セット (Pattern Set) とは

パターン・セットとは16個のステップ・キーに好きなパターンを登録し、切り替えられるようにする機能です。プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えることで曲の演奏として使うことができます。


パターン・セット・キーを押しながら(キーが点滅)16個のステップ・キーの1つを押すと、そのキーに登録されているパターンに切り替わります。また、このときセレクト・キーを使ってセレクトLED(下段赤)の点灯(1から4)でパターン・セットのグループを切り替えると16×4(64)個のパターン・セットが使えます。

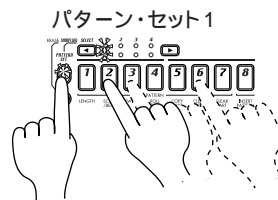
演奏中にパターン・セット・キーを押しながら、他のステップ・キーを押すと、演奏中のパターンの終了とともに、そのキーに登録されているパターンに切り替わり演奏を続けます(☞P.46「パターン・セット」)。
シフト・キーを押しながらパターン・セット・キーを押すと、パターン・セット機能をホールドします(パターン・セット・キーが点滅)。

ホールドされた状態でパターン・セット・キーをもう一度押すと解除します。

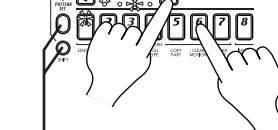
パターン・セットを新たに登録することもできます(☞P.46「パターン・セットのパターンを登録する」)。

 パターン・セットは、ソング・モードでは使用できません。

 演奏中に、パターンを変更すると、各パターンの終わりで切り替わります(☞P.33「パターンが切り替わるタイミングについて」)。



パターン・セット1



シフト・キーを押しながら
パターン・セット・キーを
押すと機能ホールド


音源モジュールとして使用してみましょう


MIDI機器を接続して使用する場合にお読みください。

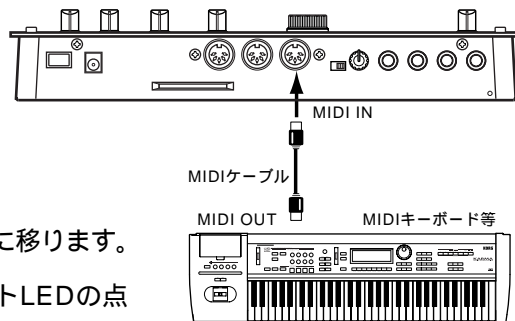
ES-1 mkIIのMIDI IN端子とMIDIキーボード等のMIDI OUT端子をMIDIケーブルを使って接続をします。

1. グローバル・モード・キーを押して、グローバル・モードに移ります。
2. カーソル・キー[]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をMIDI CHに合わせます。
3. 送信側のチャンネルとES-1 mkIIのチャンネルを合わせます(P.54「MIDIチャンネルの設定」参照)。
4. カーソル・キー[]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をNOTE NO.に合わせます(☞P.54「各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(NOTE NO.)」)。
5. 各パート・キーを押すとそのパートに対応するノート・ナンバーがディスプレイに表示されます。

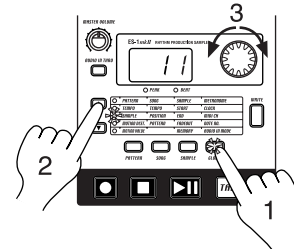
送信側で、ノート・ナンバーに対応するノートを送信すれば各パートの音を出すことができます。

 本体のMIDIに関する詳しい説明はP.57の「MIDIについて」を参考にしてください。

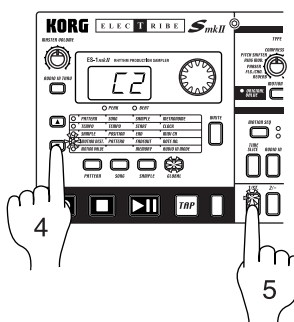
 グローバル・モードの設定を保存する場合にはライト作業を行ってください(☞P.56「グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)」)。



MIDIチャンネルの設定



パート・ノート・ナンバーの確認



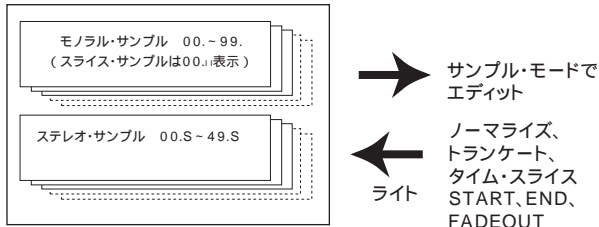
4. サンプル・モード

サンプリングをして新しくサンプル音を登録、加工、削除するためのモードです。

サンプル・モード・キーを押してサンプル・モードに入ります。

サンプル・モード

サンプリング・エリア=トータル95秒



各パートに割り振る
パターン・モードでエディット
PITCH/SPEED、FILTER、LEVEL、PAN

サンプリングをする

ES-1mkIIIにオーディオ機器(CDやMD等)やマイクなどを接続して様々な音をサンプリングして素材(サンプル音)として使うことができます。最高95秒までの音をサンプリングして内蔵のメモリーに保存することができます。

- ▲ 工場出荷時のプリロード・サンプル音は、書き替えたり消去した場合、元に戻すことはできません。
工場出荷時のプリセット・サンプル音を失いたくない場合は、スマートメディアを購入の上、セーブ(☞P.55)を行いバックアップをとってください。
- ▲ サンプリング中にメモリー容量が足りなくなると自動的にサンプリングを終了します。サンプル・モードのMemory(☞P.32)であらかじめ残りのサンプリング時間を確認しておいて下さい。
- ▲ ステレオ・サンプリングではメモリーを2倍使用します。MEMORY(☞P.32)で表示される時間の1/2がサンプリング可能時間です。

AUDIO IN端子にオーディオ機器(CDやMD等)やマイクを接続します。CDやMDなどのLINE機器を接続した場合は、MIC/LINE切り替えスイッチをLINE側に、マイクを接続した場合はMIC側にします。

サンプリングの手順は3.基本的な使い方(クイック・スタート)P.23の「サンプリングしてみましょう」をご覧ください。

サンプルを選ぶ

SAMPLE 00.(11) ... 99.(11)
00.S ... 49.S

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をSAMPLEにあわせませす。ダイヤルを回して“00.”(スライスされているときは“00.11”)から“99.”(スライスされているときは“99.11”)“00.S”から“49.S”までの合計150サンプルから選びます。“00.”から“99.”までのサンプルはモノラル・サンプルで、スライスされているときは“00.11”から“99.11”という表示になります。“00.S”から“49.S”はステレオ・サンプルです。

- ▲ 保存していないサンプルは選択できません。ES-1mkIIIのサンプリング領域に何もサンプルが存在しないときは“-.-”と表示されます。

サンプル音を再生する

Play/Pauseキー、またはサンプル・パート・キー1~7Bを押すとサンプル音を再生します。なお、スライス・サンプルではスライス・サンプル・パート・キーを押しても再生できません。

スライス・サンプル音の場合はステップ・キーには音が存在するステップが点灯し、押すとその位置のサンプル音を再生することもできます。

- ▲ スライスされたサンプルでも、サンプル・パート・キー1~7Bを押したときは1つのサンプル音として再生します。

サンプル音を変化させてみる

サンプル・モードでもパート・エディット・セクションやエフェクト・セクションのツマミやキーを使った音の変化を楽しむことができます(☞P.33「パターン・モード」参照)。

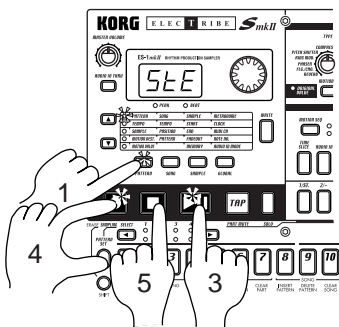
- ▲ サンプル・モードでのツマミやキーのオン・オフの状態はライト作業を行っても保存されません。
- ▲ サンプル・モードではROLLキーは無効です。

⚠ 電源をオンにしたとき(初期設定)のサンプリングはモノラルです。

⚠ リサンプリング中にPlay/Pauseキーを押すとサンプリング中のままパターンまたは、ソングの演奏を一時停止します。

パターンまたは、ソングの途中からリサンプリングする

1. パターン・モードまたは、ソング・モードになっていることを確認します。
2. Stop/Cancelキーを押して再生を止めます。
3. Play/Pauseキーを押してパターンまたはソングの演奏を開始します(Play/Pauseキーが点灯)。
4. サンプリングを開始するタイミングでパターン・セット・キーを押しながらRecキーを押します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。
5. Stop/Cancelキーを押すとサンプリングが終了します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。また、Stop/Cancelキーを押さずにRecキーを押すとサンプリング状態を解除して演奏を続けます(パターン・セット・キーとRecキーが消灯、Play/Pauseキーが点灯)。



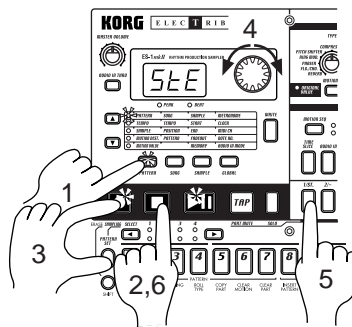
⚠ サンプリングの方式(モノラル/ステレオ)は前項「パターンまたは、ソングの最初からリサンプリングする」の設定になります。

⚠ リサンプリング中にPlay/Pauseキーを押すとサンプリング中のままパターンまたは、ソングの演奏を一時停止します。

パートの1音だけをリサンプリングする

1. パターン・モード、ソング・モードまたは、サンプル・モードになっていることを確認します。
2. Stop/Cancelキーを押して再生を止めます。
3. パターン・セット・キーを押しながらRecキーを押してサンプリング待機状態にします(Recキーが点灯、パターン・セット・キーとPlay/Pauseキーが点滅)。ディスプレイにサンプリングする方式(モノラル/ステレオ)が点滅表示されます。
4. ダイヤルを回してモノラル“Mno”または、ステレオ“StE”を選択します。
5. サンプリングしたいパートのキーを押すと押したパートの音になると同時にサンプリングを開始します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。
6. 止めたいタイミングでStop/Cancelキーを押してサンプリングを終了します(パターン・セット・キー、Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。

サンプリング待機状態をキャンセルする場合はサンプリングを開始する前にStop/Cancelキーを押します。



うまくスライス・サンプルが作成できないときは

タイム・スライスを実行してスライス・サンプルを作成するときに、意図した通りにスライスできないことがあります。そのようなときは以下の2点を試してみてください。

テンポの設定を少しずらしてみる

サンプルがスウィングしてるフレーズや、ジャスト・タイミングで演奏されていないフレーズのときは、テンポ調整のときにサンプルの継ぎ目が違和感なく再生されるようにテンポを調整しても、うまくスライスできないことがあります。

そのようなときは、テンポを±3くらい変更してスライス操作を行ったほうがうまくスライスできることがあります。

特に、スウィングしているフレーズはテンポを1~3くらい遅めに設定してみてください。

例えば、テンポの設定時に120.0でスムーズにループ再生されるフレーズがうまくスライスできない場合は、一度タイム・スライスを中止してテンポを119.0や118.5に設定しなおしてタイム・スライスを実行してみてください。

感度の設定はできるだけ大きい値にする

異なる感度の設定で同じようにステップ・キーが点灯するときは、適切な位置でスライスするように、できるだけ大きい数値を設定します。点灯しているステップ・キーを押して再生音を確認しながら感度を変えてみてください。

例えば感度の設定を0~4まで変更しても同じようにステップ・キーが点灯する場合は、感度の設定を4にしたほうが適切な位置でスライスされます。

感度の設定値が小さいと細かい音量の変化も拾う傾向にあるので、アタックが遅くなってしまうことがあります。

以上の2点に気を付けてタイム・スライスを実行するとより良いスライス・サンプルの作成が可能になります。ただし、元になったサンプルのフレーズの状態によってはサンプルが意図した通りにスライスできない場合もあります。

また、作ったスライス・サンプルを再生したときに多少ずれが気になるようなときでも、パターン・モードでスライス・パートにアサインした時に、SWINGの設定を大きめにしたり、ピッチを変えたりすることで不自然さが解消されることもあります。元になったサンプルのフレーズにこだわらず、モーション・シーケンスやエフェクトを使ってよりオリジナリティの高いパターンを作成してください。

サンプル音をエディットするのに便利な機能

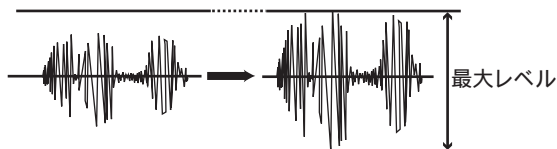
▲ この機能でエディットしたサンプルを保存するには、他のサンプルに移る前や電源をオフにする前に、必ずライト作業を行ってください(P.32「サンプル音を保存する(WRITE)」)。

ノーマライズ(NORMALIZE)

サンプルのレベルを歪まない最大限まで拡大します。

1. ノーマライズするサンプルをダイヤルで選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー11(NORMALIZE)を押します(キー11が点滅)。
3. もう一度ステップ・キー11を押してノーマライズを実行します(キー11が消灯)。

実行しないでキャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



トランケート(TRUNCATE)

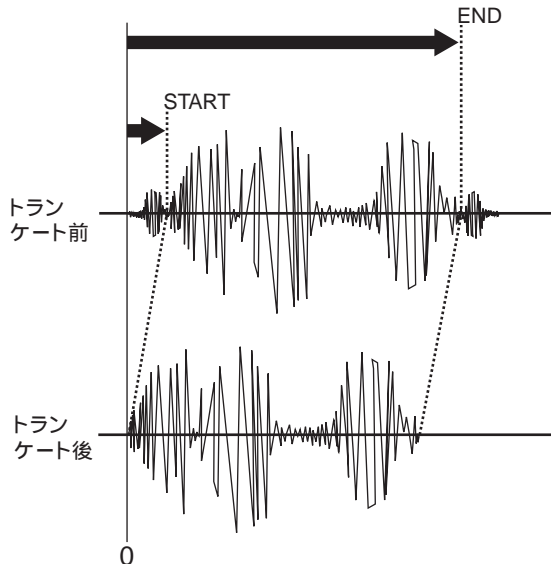
サンプルのSTARTより前の部分とENDより後の部分をカットします。

1. トランケートするサンプルをダイヤルで選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー12(TRUNCATE)を押します(キー12が点滅)。
3. もう一度ステップ・キー12を押してトランケートを実行します(キー12が消灯)。

実行しないでキャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

▲ トランケートを実行した後はSTARTの値は0に、ENDの値はサンプルの長さになります。

▲ トランケートを実行した後はサンプルを保存するか、他のサンプルを選択するまではサンプルの削除(次項)ができません。



5.パターン・モード

パターンを演奏したり、エディットしたり、新たに作るためのモードです。

パターン・モード・キーを押してパターン・モードに入ります。

パート	リズム・パターン(Max 64 step)
Sample 1 (stereo/mono) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 2 (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 3 (stereo/mono) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 4 (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 5 (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 6A (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 6B (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 7A (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Sample 7B (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Slice (mono only) (6 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Audio In (5 parameters, Motion Seq., FX On/Off)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
Accent (Level)	Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

パターンを選ぶ

PATTERN A01...b64

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPATTERNに合わせます。

ダイヤルを使ってA01からA64、b01からb64までの合計128パターンから選びます。

演奏テンポを決める

TEMPO 20.0...300.0

ダイヤルでテンポを変更する

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTEMPOに合わせます。ダイヤルを回してテンポを変更します。小数点以下の単位のテンポを変更するには、シフト・キーを押しながらダイヤルを回します。

タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

パターンを演奏中に変更したいテンポで、タップ・キーを3回以上続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも同様に変更できます。

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTEMPOに合わせると、変更したテンポをディスプレイ上で確認できます。

▲ テンポを変更したパターンはライトをしないで他のパターンに切り替えると変更前のテンポに戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業(「P.47」パターンを保存する)を行ってください。

▲ タップ・キーを押し続けると、パート・ミュート機能(パート・ミュート状態の確認)になり、タップ・テンポの叩いた間隔の読み取りは解除されます。

パターンを演奏する (パターン・プレイ)

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPATTERNに合わせます。Play/Pauseキーを押してパターンを演奏します。パターンの演奏が最後のステップまで終わったらそのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行いません。

パターンを演奏しながらリズムに合わせてパート・キーを叩いたり、ツマミを動かして音色を変化させることができます。

また、パターン・モードの各機能を1つの演奏テクニックとして使うと、幅広い表現ができます。

パターンが切り替わるタイミングについて

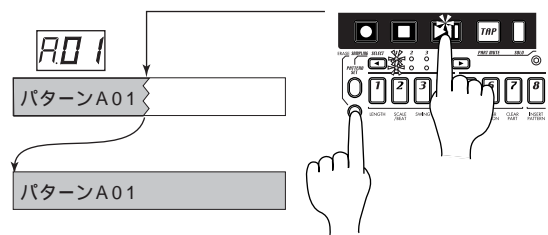
演奏中にパターンを切り替えると、現在演奏中のパターンが最後のステップを演奏した後に切り替わります。パターンが切り替わるまでは、ディスプレイに表示されている切り替えたパターン・ナンバーが点滅します。



パターンの先頭から演奏するには (Reset & Play)

シフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すと、強制的にパターンの先頭から演奏します。この機能とタップ・キーによるテンポ調整で、MIDIを使わずにテンポを合わせて同期演奏することができます。

▲ 常にリズムに合わせて演奏するには、度々この調整が必要です。



パターンを変更したときのテンポについて

演奏中にパターンを切り替えたときは、常に前のパターンのテンポが維持されます。そのパターンに記憶されているテンポに戻りたい場合は、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めて再度スタートしてください。止めた時点でそのパターンのテンポになります。

パターンを作る

パターンを作るには、自分のイメージに近いパターンをエディットする方法と、パートごとに音色とリズム・パターンを一から作る方法があります。ES-1mkIIはどちらの方法でも、簡単にオリジナル・パターンを作ることができます。

⚠ 作ったパターンを保存するには、他のパターンに移る前や電源をオフにする前に、必ずライト作業(☞P.47「パターンを保存する(WRITE)」)を行ってください。

サンプル音をアサインする

SAMPLE off、00.(00.II) ...99.(99.II)

00.S...49.S

ES-1mkIIはユーザーが自由にサンプリングできるエリアが150個(モノラル100個、ステレオ50個)用意されています。ユーザーが作ったサンプル音は各パターンのパートに自由にアサインすることができます。

⚠ オーディオ・イン・パートとアクセント・パートにはサンプルの設定はできません(ディスプレイ表示“---”)。

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をSAMPLEに合わせます。
2. サンプルをアサインするパート・キーを押します(キーが点灯)。この時そのキーにアサインされているサンプル番号がディスプレイに表示されサンプル音になります。
3. ダイアルを回してサンプルを選びます。このとき2.で選んだパート・キーを押すと選んだサンプル番号のサンプル音になり、アサインが完了します。

サンプルを何も設定したくないときは“oFF”にします。

スライス・サンプル・パートはスライス・サンプル(00.II...99.II)のみの選択になります。

⚠ ステレオ・サンプル音がアサインできるパートはサンプル・パート1と3だけです。

⚠ ステレオ・サンプル音がサンプル・パート1または3にアサインされたときは、サンプル・パート2または4は発音しません。このとき、サンプル・パート2または4を選択するとサンプル番号が点滅します。

⚠ スライス・サンプルをサンプル・パート1～7Bで使用したときは、通常のサンプルとして扱われます。

⚠ アサインしていたサンプルが削除(☞P.32)されたときはサンプル番号が点滅表示します。

⚠ ノーマライズ、トランケートを行ったスライス・サンプルは、スライス・パートで使用できません。このときサンプル番号が点滅表示します。

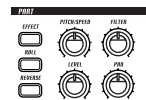
パート音色のエディット

エディットしたい(または、何も音色やフレーズが保存されていない)パターンを選びます。パート・キーを叩いて、音を確認しながらツマミを回したりキーを切り替えてエディットします。このとき、現在動かしているツマミ等が、パターンの元の音色の値と同じ位置にくとオリジナル・バリュールEDが点灯します。

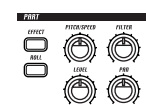
なお、エディットはパターンを演奏しながらでも行なうことができます。また、各ツマミの値を外部MIDI機器でコントロールすることもできます(☞P.57「MIDIについて」)。

パートの種類によって有効となるパラメータは次の図のように異なります。

- ・1～5、6A-B、7A-B(サンプル・パート)×9
- ・SLICE(スライス・サンプル・パート)×1



- ・AUDIO IN(オーディオ・イン・パート)



- ・ACCENT(アクセント・パート)



⚠ ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンス(☞P.41「モーション・シーケンス」)が機能しています。

⚠ オーディオ・イン・パートはオーディオ・イン端子に入力があるときに有効です。サンプル・パートの6Aと6B、7Aと7Bは独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。同じステップにトリガがあるときは6B、7Bのパートが発音されません。

EFFECT(エフェクト)

パートごとのエフェクトのオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

ROLL(ロール)

パートごとのロール(連打)効果のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。ロールの間隔はパターンのテンポとロール・タイプによって決まります(☞P.40「ロール・タイプの設定」)。

ロールがオンのときにパート・キーを押し続けると、押ししている間ロール再生します。

⚠ パターン演奏を停止しているときは、スライス・サンプル・パートのロール再生はできません。

REVERSE(リバース)

サンプル音のリバース(逆)再生のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。オーディオ・イン・パートでは無効です。

PITCH SHIFTER(ピッチ・シフター)

音程を変化させるエフェクターです。

EDIT 1_ピッチ 0...127
 変化する音程を設定します。ツマミの位置がセンターの場合は入力された音と同じ音程で、左に回すと低く、右に回すと高くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブで下記のように変化します。

ツマミの値	音程	音程例(入力音C3)
127	2オクターブ	C5
105、107...125	◇	C [♯] 4、D4...B4
103	1オクターブ	C4
73、76...97、100	◇	D3、D [♯] 3...A [♯] 3、B3
70	半音上げ	C [♯] 3
64(センター)	±0	C3
57	半音下げ	B2
27、30...51、54	◇	C [♯] 2、D2...A2、A [♯] 2
24	-1オクターブ	C2
2、4...20、22	◇	C [♯] 1、D1...A [♯] 1、B1
0	-2オクターブ	C1

EDIT 2_ドライ・レベル 0...127
 元の音をピッチ・シフトされた音に足します。ツマミを右に回すほど、元の音がエフェクト音に足されます。

COMPRESSOR(コンプレッサー)

コンプレッサーはレベルの小さな音は大きく、レベルの大きな音は小さくして、音量の差を圧縮し、音の粒立ちをそろえます。

EDIT 1_センシティビティ 0...127
 コンプレッサーの効き具合を設定します。ツマミが左いっぱい状態ではなにも効かず、右へ回すほど強く掛かります。

EDIT 2_アタック 0...127
 コンプレッサーが効くまでのアタックの速さを設定します。ツマミを右へ回すほどアタックが遅くなります。

DISTORTION(ディストーション)

音量を適度に上げることで音を歪ませ、豊かな倍音を与えます。

EDIT 1_ゲイン 0...127
 歪ませ具合を設定します。ツマミを右に回すほど音が歪みます。


EDIT 2_レベル 0...127
 出力レベルを調整します。ツマミを右に回すほど、出力レベルが大きくなります。

DECIMATOR(デシメータ)

サンプリング周波数やデータのビット数を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドをつくります。

EDIT 1_サンプリング周波数 0...127
 ツマミを右に回すとローファイ、左に回すとハイファイな音になります。

EDIT 2_サンプリング・ビット数 0...127
 ツマミを右に回すとビット数の少ない音(ローファイ)に、左に回すとビット数の多い音(ハイファイ)になります。

 入力音量が極端に小さいと出力されない場合があります。無音時のノイズレベルが高いとノイズを発生する場合があります。

ISOLATOR(アイソレータ)

特定の周波数の音をカットします。ボーカルの帯域だけをカットしたり、ベースの帯域の音だけを残したりするときに使います。Edit 2(ミッド・コントロール)が優先されます。

EDIT 1_ロー/ハイ・コントロール 0...127
 低域、高域のコントロールです。ツマミを左に回すと高域がカットされ、右に回すと低域がカットされます。


EDIT 2_ミッド・コントロール 0...127
 中域のコントロールです。ツマミを左に回すと中域がカットされ、右に回すと中域だけが残ります。

RESO.FILT.(レゾナンス・フィルター)

レゾナンスつきのローパス・フィルターです。カットオフ周波数よりも高い帯域の倍音を削り、音を丸めます。

EDIT 1_カットオフ周波数 0...127
 ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

EDIT 2_レゾナンス 0...127
 カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

 レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては音が歪む場合があります。

MOD.DELAY(モジュレーション・ディレイ)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることでコーラス効果を加えたディレイです。左右に広がりのある効果が得られます。また、このディレイはディレイ・タイムがパターンテンポに自動的に同期するテンポ・ディレイになっています。

EDIT 1_タイム 1/4...8
 ディレイ・タイムを設定します。テンポに同期してステップの1/4、1/3、1/2、2/3、3/4、1、4/3、1.5、2、2.5、3、4、5、6、7、8倍の設定ができます。

MIDIクロックの設定がExt(エクスターナル)の時に、ディレイ・タイムを外部機器のクロックに同期させることもできます(P.53「ES-1 mkIIと外部MIDI機器を同期させる」参照)。

EDIT 2_デプス 0...127
 LFOの深さとディレイのフィードバック量の調整をします。右に回すほどLFOは深く、フィードバック量は大きくなります。

レングスの設定(LENGTH)

1、2、3、4

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. レングスを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー1(LENGTH)を押します(キー1が点滅)。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでレングスの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー1を押すと値が決定します(キー1が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

スケール/ビートの設定 (SCALE/BEAT)

16、32、tri、tr2

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. レングスを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー2(SCALE/BEAT)を押します(キー2が点滅)。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでスケール/ビートの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー2を押して値を決定します(キー2が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

スイングの設定(SWING)

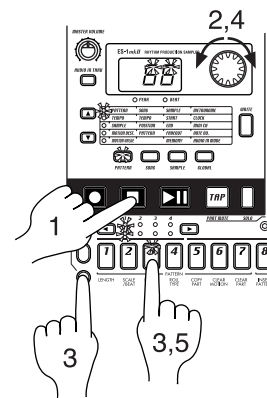
50...75

スイングの設定をすると、演奏中のステップの発音タイミングがずれます。これによりストレートな16ビートから微妙にハネたシャッフルののりまで表現することができます。スイングの値は50から75(%)で、偶数ステップの発音のタイミングを設定します。50では完全な16ビート、66でシャッフルになります。

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. スイングを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー3(SWING)を押します(キー3が点滅)。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでスイングの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー3を押すと値が決定します(キー3が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

▲ レングス、スケール/ビートの設定が tri ($\text{♩} \times 12$)や $tr2$ ($\text{♩} \times 12$)になっている場合はスイングの設定は無効です。演奏中、録音中、サンプリング中または、パターン・セット・プレイ中はスイングの設定の確認および、変更はできません。



モーション・シーケンス

モーション・シーケンスの演奏

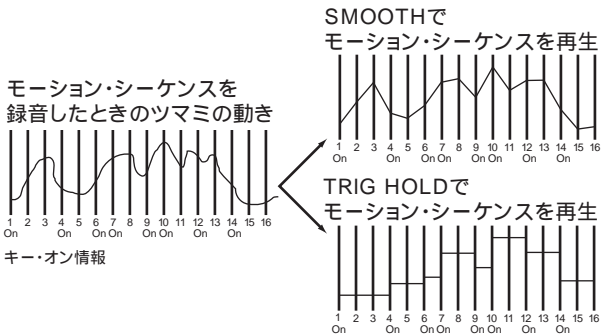
モーション・シーケンスの演奏方法は、次の2種類の方法があり、各パートごとに演奏方法を設定することができます。

SMOOTH(スムーズ)

ツマミの値が滑らかにつながり、スムーズに音色が変化します。

TRIG HOLD(トリガー・ホールド)

そのパートの発音のタイミングで、モーション・シーケンスのツマミの値を保持して発音します。



▲ モーション・シーケンスのLEDが消えているとき(オフ)は効果はありません

モーション・シーケンスの録音

各パートのツマミの動き(モーション・シーケンス)を録音します。モーション・シーケンスは、1つのパートに対し常に1つのツマミとEFFECT、ROLL、REVERSEの各キーが有効です。同じパートの他のツマミのモーション・シーケンスの録音を行うと、以前のツマミに対する効果は消えます。

録音操作は、3.基本的な使い方(クイック・スタート)のP.21「モーション・シーケンスを使ってみましょう」をご覧ください。

一度録音したモーション・シーケンスを修正するときはP.45「モーション・シーケンス・データの編集」をご覧ください。

▲ EFFECT、ROLL、REVERSEはタイプにSMOOTHが選ばれていてもTRIG HOLDで演奏されます。

エフェクト・モーション・シーケンスの演奏

エフェクト専用のモーション・シーケンスです。パートのモーション・シーケンスとは異なり、EDIT 1とEDIT 2の2つのツマミの動きを、同時に演奏することができます。演奏方法はパートのモーション・シーケンスのSMOOTH(スムーズ)と同じです。

▲ エフェクトのMOTION SEQがオフ(消灯)のときは効果はありません

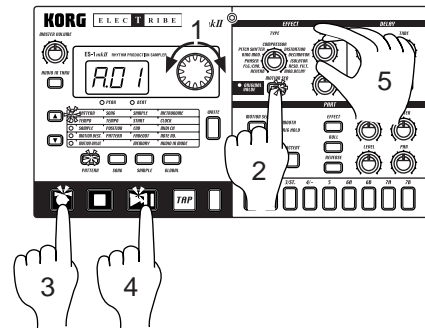
エフェクト・モーション・シーケンスの録音

EDIT 1とEDIT 2の2つのツマミの動きをそれぞれ録音することができます。

1. エディットするパターンを選びます。
2. MOTION SEQキーをオン(点灯)にします。
3. Recキーを押して、録音待機状態にします(Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅)。
4. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートさせます(Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。
5. EDIT 1のツマミを動かし、そのパターンが1周(16ステップ×レンジまたは、12ステップ×レンジ)するまでいろいろ変化させます。
6. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが1周すると、自動的にRecキーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。

同様にして、EDIT 2のツマミの動きも録音できます。

▲ 各パートのエフェクトがオン(点灯)になっていないとエフェクトのモーション・シーケンス効果は得られません。



パターンをエディットする のに便利な機能

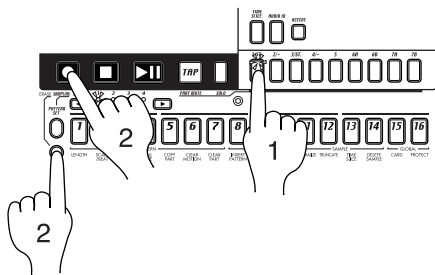
▲ この機能でエディットしたパターンを保存するには、他のパターンに移る前や電源をオフにする前に必ず、ライト作業を行なってください。

パートのリズム・パターン・データを消す

選ばれているパートのリズム・パターン・データを消すときには、16個のステップ・キーで1つ1つオフにする以外に、次の2通りの方法があります。

演奏中や録音中にデータを消す方法 (ERASE)

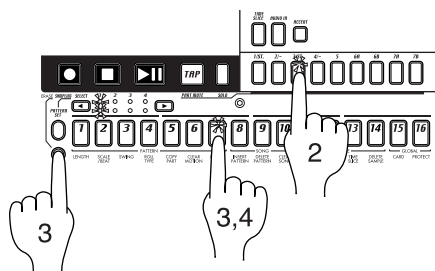
1. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
2. 演奏中や録音中にシフト・キーを押しながらRecキーを押すと、押している間の選ばれているパートのデータを、自動的に消すことができます。



パートの演奏データを一度に消す方法 (CLEAR PART)

リズム・パターンとモーション・シーケンスのデータを一度に消します。

1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
 2. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
 3. シフト・キーを押しながらステップ・キー7 (CLEAR PART) を押します (キー7が点滅)。
 4. もう一度ステップ・キー7を押してクリアを実行します。
- キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



パートをコピーする(COPY PART)

選んだパートに、他のパートの音色とリズム・パターン・データ (モーション・シーケンスも含む) をコピーすることができます。

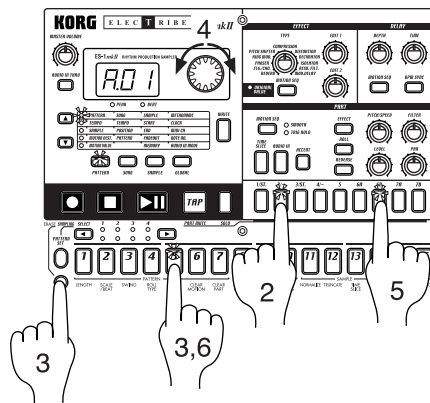
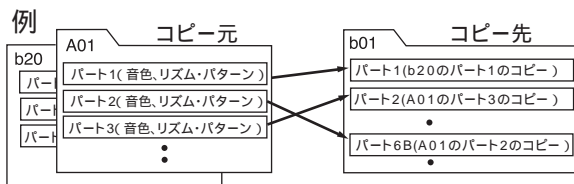
1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
 2. パート・キーを押して、コピー先のパートを選びます (キーが点灯)。
 3. シフト・キーを押しながらステップ・キー5 (COPY PART) を押します (キー5が点滅)。ディスプレイが点滅を始めます。
 4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
 5. パート・キーでコピー元のパートを選びます (コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯)。
 6. もう一度ステップ・キー5を押してコピー・パートを実行します。
- キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

▲ サンプル音がモノラルのパートをコピーすると、音色とリズム・パターン・データがコピーされます。

サンプル音にステレオがアサインしているサンプル・パート1または3をモノラルのサンプル・パートにコピーしても、音色はコピーされません。

サンプル音がステレオのサンプル・パートの音色とリズム・パターン・データは、サンプル・パート1と3の間でのみコピーできます。

同じパート内でのデータ・コピーについてはP.44「パターン内のデータ・コピー」をご覧ください。



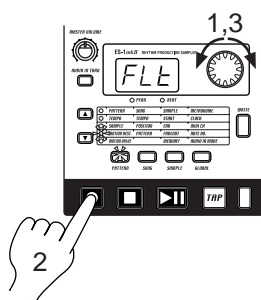
モーション・シーケンス・データの編集

各パートのモーション・シーケンスやエフェクトのモーション・シーケンスを修正します。ステップ単位で修正できます。

モーション・シーケンスの選択

MOTION DEST. PCh(PITCH)..tiN(TIME)

1. モーション・シーケンス・データの入った修正するパターンを選びます。
2. カーソル・キー[] []を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をMOTION DEST.に合わせます。
3. ダイヤルを回して編集するパラメータを選びます。
PCh(PITCH/SPEED)、LEU(LEVEL)、FLt(FILTER)、PAN(PAN)は各パート単位で1パラメータのみ有効です。
EFF(EFFECT)、roL(ROLL)、rEU(REVERSE)は各パート単位で有効です。
Ed1(EDIT1)、Ed2(EDIT2)、dPt(DEPTH)、tiN(TIME)はパターン(パートすべて)に有効です。



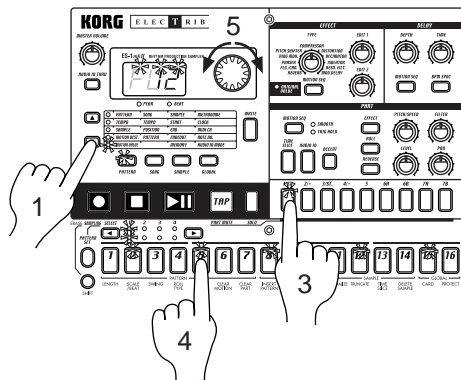
モーション・シーケンスのパラメータ値の変更

MOTION VALUE

PCh(PITCH/SPEED)	diS、-6 4...6 3
LEU(LEVEL)	diS、0...1 2 7
FLt(FILTER)	diS、0...1 2 7
PAn(PAN)	diS、L.6 4...r.6 3
EFF(EFFECT)	diS、oFF、on
roL(ROLL)	diS、oFF、on
rEU(REVERSE)	diS、oFF、on
Ed1(EDIT 1)	diS、0...1 2 7
Ed2(EDIT 2)	diS、0...1 2 7
dPt(DEPTH)	diS、0...1 2 7
tiN(TIME)	diS、0...1 2 7

1. カーソル・キー[] []を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をMOTION VALUEに合わせます。
2. ディスプレイには前項の「モーション・シーケンスの選択」で選んだパラメータ名とパラメータ値が交互に表示されます。

3. パート・キーを押して編集するパートを選びます。
4. ステップ・キーを押して編集するステップを選びます。レンジが2以上のパターンのステップはセレクト・キーを押して順次表示させます。
5. ダイヤルを回してそのステップのパラメータ値を変更します。“diS”にした場合はそのステップはモーション・シーケンスが効きません。



- ▲ PITCH、FILTER、LEVEL、PANのモーション・シーケンスはMOTION DEST.でパラメータを変更して編集すると値がすべて“diS”に初期化されます。
- ▲ 編集したモーション・シーケンスはライトしないで他のパターンに切り替えると、変更前のモーション・シーケンス状態に戻ります。変更したモーション・シーケンスを保存する場合はライト作業(P.47「パターンを保存する」)を行ってください。
- ▲ モーション・シーケンスの編集中はステップ・キーを使ってステップのオン、オフを切り替えることはできません。
- ▲ パートによっては選べないパラメータがあります。
- ▲ モーション・シーケンスの録音中はディスプレイ表示が“rEC”になり、モーション・シーケンスの編集はできません。
- ▲ モーション・シーケンスの編集中はRecキーは無効になります。

パターンを保存する

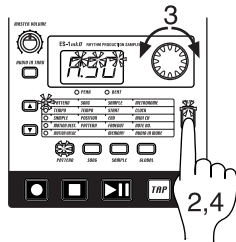
(WRITE)

作ったパターン・データを保存するときは、必ずこのライト作業を行なってください。また、ライト作業を行うと、パターンのレンジによって、P.44「パターン内のデータ・コピー」が自動的に行われます。

作ったパターン・データを元に戻したい場合は、ライト作業を行わずにパターンを切り替えます。

1. パターンの演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPATTERNにあわせませす。
2. ライト・キーを一度押します(キーが点滅)。ディスプレイにパターン・ナンバーが点滅して表示されます。
3. ダイヤルでライト先のパターン・ナンバーを選んでください。
4. もう一度ライト・キーを押すと保存が完了します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



⚠ 工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください(※P.56「メモリー・プロテクト(PROTECT) 」)。

ライト作業中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

ソングを作る

一から曲を作る

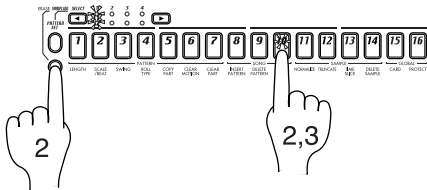
パターンを組み合わせるソングを作ります。

⚠ ソングのエディット中に他のソングに切り替えるとエディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合はライト作業(P.52「ソングを保存する」参照)を行ってください。

ソングのデータを消す(CLEAR SONG)

1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めてから、消したいソングを選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー10(CLEAR SONG)を押します(キー10が点滅)。
3. ステップ・キー10をもう一度押してソングのデータを消去します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押してください。間違えてソング・データを消してしまった場合は、そのソングを保存せずにダイヤルを回してソングを選び直すことで、消去する前に保存されていたデータに戻ります。



各ポジションにパターンを設定する

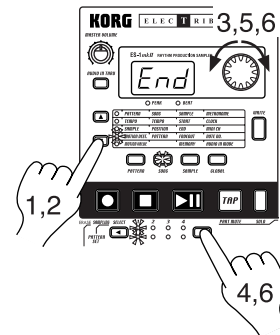
POSITION 001...256

PATTERN A01...b64

ポジションにパターンを設定します。

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPOSITIONに合わせます。ディスプレイに“001”が表示されるのを確認します。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPATRNに合わせます。
3. ダイヤルでポジション“001”に割り当てるパターンを選びます。
4. セレクト・キー[]を押してポジションを1つ進めます。このときディスプレイは“End”を表示します。
5. ダイヤルでパターンを選びます。ここで選んだパターンは、ポジション“002”のパターンになります。
6. “002”のパターンを選ぶと次のポジションが“End”になります。上記の操作4、5を必要なパターン数だけくり返します。
7. 終わるときは、カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をSONGに合わせます。

できあがったソングの先頭から演奏するには、一度Play/Pauseキーを押してStop/Cancelキーを押します。または、カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPOSITIONに合わせてダイヤルかセレクト・キーでポジションを“001”にしてから、Play/Pauseキーを押します。



ソングのパターンとポジションの並びを確認したり、任意のポジションのパターンを変更できます。パラメータ・セレクトLEDの点灯をPATTERNに合わせセレクト・キーを押して、1つずつ前後にポジションを移動させます。このとき表示しているパターンをダイヤルで変更します。

セレクト・キーでポジション移動、ダイヤルでパターンを選択

PATTERN A01 · A13 · A22 · b01 · b30 · b60 · End

また、パラメータ・セレクトLEDの点灯をPOSITIONに合わせて、確認したいポジションをダイヤルまたは、セレクト・キーで選んでから、パラメータ・セレクトLEDの点灯をPATTERNに合わせて確認および、変更することもできます。

POSITIONでポジションをセレクトキーまたは、ダイヤルで移動、その後PATTERNへ移動してダイヤルでパターンを選択確認

POSITION 001 · 002 · 003 · 004 · 005 · 006 · 007
 PATTERN A01 A13 A22 b01 b30 b60 End

ソングをエディットする

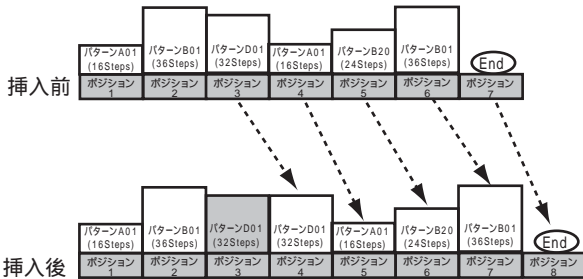
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

▲ エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業(※P.52「ソングを保存する(WRITE)」)を行なってください。ライト作業を行わずに、ソングを切り替えたり電源をオフにするとエディットする前のソングに戻ります。

任意の場所にパターンを挿入する (INSERT PATTERN)

任意のポジションに1つパターンを挿入し、それ以降のパターンを後ろにずらします。

ポジション3に新たなパターンを挿入

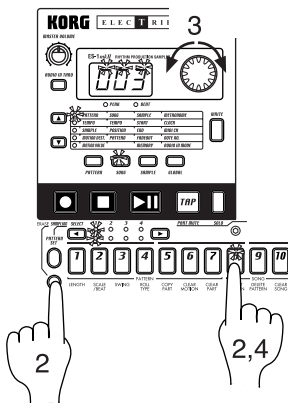


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー8 (INSERT PATTERN) を押します(8キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。挿入したいポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“ 003 ”を点滅表示します)。
4. もう一度ステップ・キー8を押して、そのポジションに1つパターンを挿入します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

挿入されるパターンは、それまでそのポジションに入っていたパターンです。このあと、必要に応じて挿入されたポジションのパターンを変更します。

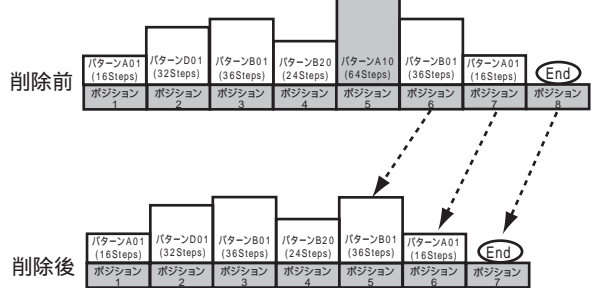
挿入したパターン以降のデータは挿入したパターン分だけ後ろへ移動します。



任意の場所のパターンを削除する (DELETE PATTERN)

任意のポジションのパターンを削除し、それ以降のパターンを前に詰めます。

ポジション5のパターンを削除

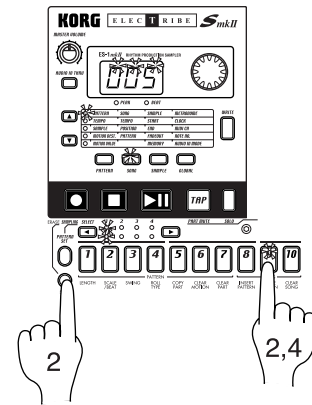


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー9 (DELETE PATTERN) を押します(9キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。削除したいパターンのポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“ 005 ”を点滅表示します)。
4. もう一度ステップキー9を押して、そのパターンを削除します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

パターンを削除するとその部分にあったイベント・データ(次項参照)も削除されます。

削除したパターン以降のデータは削除した分だけ前へ移動します。



任意のポジションのパターンを変更する

1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPOSITIONに合わせます。
3. 変更したいポジションをダイヤルで選びます。
4. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPATTERNに合わせます。
5. ダイヤルで、選ばれたポジションに割当てたいパターンを選びます

▲ 選ぶパターンを聞いて確認したいときは、パターン・モード・キーを押してパターン・モードに入り、演奏し確認します。ソングモードに戻るときは、Stop/Cancelキーを押し、演奏を止めソング・モード・キーを押します。

ソングに演奏やツマミの動きを録音する (イベント・レコーディング)

ソング・モードではパターンの組み合わせの演奏のほかに、リアルタイムでパート・キーの演奏やツマミの操作等を録音することができます。

このソング・モード上での演奏の録音をイベント・レコーディングと呼びます。

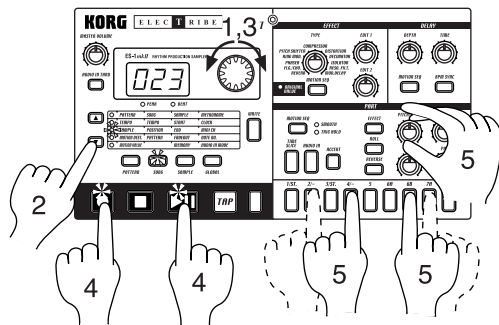
イベント・レコーディングで録音できる演奏データ(イベント・データ)は次の4つです。

- ・パート・キーを使った演奏
- ・パート・ミュート、パート・ソロを使った演奏
- ・ツマミの動きやキーによる演奏(選ばれているパートのみ)
- ・テンポ情報

イベント・レコーディングでは、同時に演奏されたイベントであれば、同じ区間に何種類ものイベントを録音することができます。

このイベント・レコーディングは、常に新しく書き換える(リブレース・レコーディング)方式で、演奏を録音すると以前その区間にあった、イベント・レコーディングのデータは消えてしまいます(1つの区間上では、イベント・レコーディングを重ね録りすることはできません)。

1. イベント・レコーディングをするソングを選びます。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPOSITIONに合わせます。
3. ダイヤルまたはセレクト・キーを使って録音を開始するポジションに合わせます。
4. Recキーを押してからPlay/Pauseキーを押してイベント・レコーディングを開始します。
5. パート・キーやツマミ等を使って演奏します。
6. Stop/Cancelキーを押してイベント・レコーディングを終了します。



ソング・モードでのツマミのイベント・レコーディングの演奏は、モーション・シーケンスというSMOOTHタイプのみで、TRIG HOLDタイプでは演奏しません。

⚠ イベント・レコーディングを保存する場合はライト作業(※P.52「ソングを保存する(WRITE)」)を行なってください。ライト作業を行わずに、ソングを切り替えたり、電源をオフにすると録音した演奏は無効になります。

⚠ ソング再生中にイベント・レコーディングされているつまみを操作した時、そのつまみのイベントの再生は、次のポジションに移るまでキャンセルされます。但し、イベント・レコーディングされているときのテンポを変更した場合は、ソングの終わりまでテンポのイベントはキャンセルされます。

⚠ ソングの早戻しをするとイベント・データどおりに演奏できない場合があります。

ソングのイベント・データを消す

ソングのイベント・データを消すときは、消したい区間のイベント・レコーディング(このときツマミやキーを操作しない)をもう一度行ってください。

ソング・イベント・データの確認

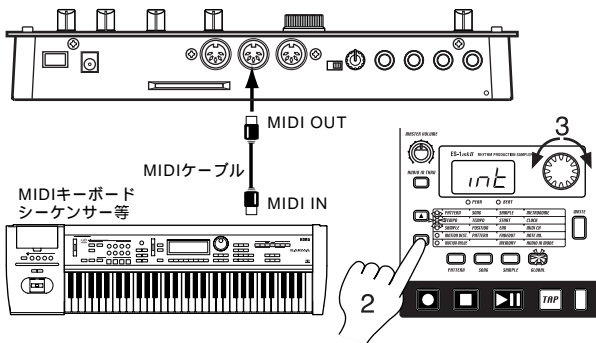
ソングにイベント・データが録音されているときは、シフト・キーを押しながらパート・エディット・セクションのモーション・シーケンス・キーを押している間、ステップ・キー13から16が点灯します。

⚠ 演奏中または、録音中にはイベント・データの確認はできません。

本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)

- ES-1 mkIIのMIDI OUT端子とシーケンサーや音源モジュール等の外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。
- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をCLOCKにあわせませす。
- ダイヤルを回して“int”(内部クロック)を選びます。
- 外部MIDI機器(スレーブ)がMIDIクロックを受信するように設定をします。
- ES-1 mkIIの演奏をスタートすると、外部MIDI機器も同期して動作します。

▶ パターンの先頭から演奏するReset&PlayではMIDIのStartメッセージのみを送信します。

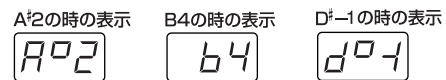


- ノート・ナンバーを変更するパート・キーを押します(キーが点灯)。
- ダイヤルを回して、ノート・ナンバーを選びます。

なお、工場出荷時は下記のように設定しています。

パート	音名	ノート・ナンバー
サンプル1	C2	36
サンプル2	D2	38
サンプル3	E2	40
サンプル4	F2	41
サンプル5	G2	43
サンプル6A	C4	60
サンプル6B	C [♯] 4	61
サンプル7A	F [♯] 2	42
サンプル7B	A [♯] 2	46
スライス・サンプル	B2	47
オーディオ・イン	A2	45

▶ 音名のディスプレイ上の表示は下図のようになります。



▶ メーカーにより音名とノート・ナンバーの対応が異なる場合があります。使用するときは接続機器を確認してください。

オーディオ・インのモードの設定(AUDIO IN MODE)

AUDIO IN MODE

L(モノラル) St.(ステレオ)

オーディオ・イン端子に入力された音をモノラル(左チャンネルのみ)にするかステレオにするかを設定します。MIC入力などモノラルソースの場合は“L”に、CDプレイヤーなどステレオソースの場合は“St.”にします。

- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をAUDIO IN MODEにあわせませす。
- ダイヤルを回して、“L”または“St.”を選びます。

オーディオ・イン・モードをステレオに設定しても、サンプリング・モードがモノラルになっているとサンプリングは左右の音がミックスされてモノラルでサンプリングされます。

オーディオ・イン・モードをステレオにした場合は標準ステレオプラグを使って接続してください。

MIDIチャンネルの設定(MIDI CH)

MIDI CH 1...16

MIDIチャンネルを設定します。送受信とも同じMIDIチャンネルになります。工場出荷時は“11”に設定しています

- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をMIDI CHにあわせませす。
- ダイヤルを回して、チャンネルを選びます。

各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(NOTE NO.)

▶ この設定を行うには、パターンまたは、ソング・モードからグローバル・モードに入ってください。
サンプル・モードから入ったときは表示が“- - -”となり変更できません。

NOTE NO. C-1...G9

各パートのMIDIノート・ナンバーを音名で設定します。

各パートに同じノート・ナンバーを設定すると外部MIDI機器からのコントロールで、それらのパートの音が同時に発音されます。

- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をNOTE NO. に合わせませす。

スマートメディア™を使う

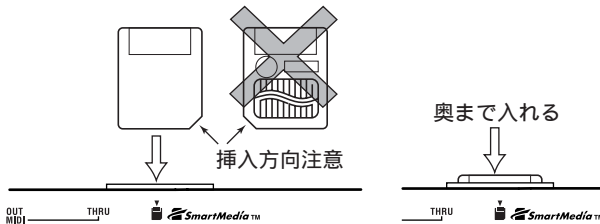
ES-1mkIIではスマートメディアを使って内部のデータをセーブ(保存)したり、ロード(読み込み)したりすることができます。

また、パソコンで作成したサンプル(WAVEファイル、AIFFファイル)をES-1mkIIにロードすることもできます。

ES-1mkIIでは3V(3.3V)仕様の4MB～64MBのスマートメディアを扱うことができます。



スマートメディアは挿入方向に注意して、スマートメディア・スロットに奥まで挿入してください。



スマートメディアのフォーマット

スマートメディアをES-1mkIIで使用できるようにフォーマットをします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(CARD)を押します(キー15が点滅)。
3. ディスプレイに“Lod”と表示されるのでダイヤルを右に回して“For”にしてキー15を押します。
4. ディスプレイに“no”と表示されます。ダイヤルを左に回して“yES”にしてキー15を押してフォーマットを実行します。フォーマット中は進行具合がステップ・キー に表示されます。

フォーマットが終了するか、“no”にしてキー15を押したときは、ディスプレイ表示がフォーマット実行前の状態に戻ります。キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

⚠ フォーマットするとスマートメディアの内容はすべて失われます。

⚠ ES-1mkII以外の機器でフォーマットをしたスマートメディアは、正しく認識できないことがあります。その場合は、ES-1mkIIで再フォーマットをしてください。

スマートメディアにデータを保存する(セーブ)

ES-1mkIIのパターン・データ、ソング・データ、サンプル・データ、グローバル・データをすべてスマートメディアにセーブします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(CARD)を押します(キー15が点滅)。
3. ディスプレイに“Lod”と表示されるのでダイヤルを右に回して“SAU”にしてキー15を押します。

⚠ スマートメディアがフォーマットされていないときや、正しく認識できないときは“For”と表示されます。前項の「スマートメディアのフォーマット」を行ってください。

4. ディスプレイにセーブするファイル番号が表示されます。“-1-”のように表示されている場合は新しくセーブされるファイルで、“[1]”のように表示されている場合は既にデータがセーブされているファイルです(この場合はデータが上書きされます)。ダイヤルを使ってファイルを選びます。

5. キー15を押してセーブを実行します。セーブ中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

セーブが終了するとディスプレイ表示がセーブ実行前の状態に戻ります(キー15が消灯)。

キャンセルする場合は Stop/Cancelキーを押します。

⚠ スマートメディアにライト・プロテクト・シールが貼ってある場合はセーブできません。その場合はスマートメディアのライト・プロテクト・シールをはがしてからセーブを実行してください。

⚠ セーブまたはフォーマット作業中は絶対に電源を切ったりスマートメディアを抜いたりしないでください。スマートメディアが使用不能になる恐れがあります。

⚠ 1つのファイルのセーブに約4メガバイトの容量を必要とします。空き容量の少ないスマートメディアにはセーブできません。

スマートメディアからES-1mkIIの全データを読み込む(オール・ロード)

スマートメディアからES-1mkIIのパターン・データ、ソング・データ、サンプル・データ、グローバル・データのすべてをロードします。

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(CARD)を押します(キー15が点滅)。
3. ディスプレイに“Lod”と表示されるのでキー15を押します。
4. ディスプレイにファイル番号が表示されるので、ダイヤルを使ってファイル番号を1～9の間で選び(ファイル[E]はES-1mkIIのファイルではないのでここでは選択しません)、キー15を押します。
5. ディスプレイに“ALL”と表示され(キー15が点灯、ライト・キーが点滅)るのでライト・キーを押してロードを実行します(ライト・キーが点灯)。ロード中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

ロードが終了するとパターン・モードでA01を選択している状態になります。

途中でキャンセルしたい場合はモード・キーを使ってパターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードのいずれかに切り替えます。



⚠ 工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください(☞P.56「メモリー・プロテクト(PROTECT)」)。

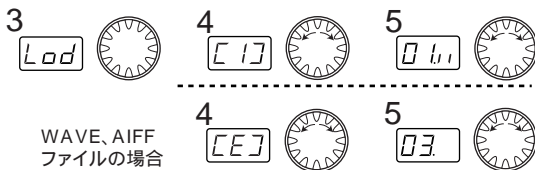
スマートメディアからサンプルをひ とつだけ読み込む(サンプル・ロード)

1. スマートメディアをスマートメディア・スロットに挿入します。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15 (CARD)を押します (キー15が点滅)。
3. ディスプレイに“Lod”と表示されるのでキー15を押します。
4. ディスプレイにファイル番号が点滅表示されるので、ダイヤルを使ってファイル番号を選びます。パソコンなどで作成したWAVEファイル、AIFFファイルを読み込むにはファイル“[E]”を選択します。ファイルを選んだらキー15を押します。
5. ディスプレイに“ALL”と表示され(ファイル“[E]”を選んだ場合は数字が点滅表示されています)、ダイヤルを右に回すとサンプル番号が点滅表示されます。このとき、Play/Pauseキーを押すとサンプルを再生して確認することができます。
6. サンプルを選んだらキー15を押します(キー15が点灯、ライト・キーが点滅)。
7. ディスプレイにはロード先のサンプル番号が点滅表示されるので、ダイヤルを使ってサンプル番号を選択します。モノラル・サンプル(スライス・サンプルを含む)の場合は“00.”から“99.”、ステレオ・サンプルの場合は“00.S”から“49.S”が選択できます。未使用のサンプル・ナンバーを選択した時はディスプレイの右下端にピリオドが表示されます。
8. ライト・キーを押すとロードが始まり(ライト・キーが点灯)ロード中は進行具合がステップ・キーに表示されます。

ロードが終了すると(ライト・キーが消灯)、操作5.の状態に戻ります。

途中でキャンセルしたい場合はモード・キーを使ってパターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードのいずれかに切り替えます。

WAVEファイル、AIFFファイルのファイル名は“00.wav”、“99.aif”のように2桁の数字に拡張子のついたファイルだけを認識します。同じ2桁の数字の.wavと.aifが両方ある時はWAVEファイルが優先されます。



⚠ 選択中のサンプルの再生は先頭の約16秒(ステレオ・サンプルの場合は約8秒)までです。

⚠ 読み込み可能なWAVE、AIFFファイルは、8/16bitリニアPCMのMono/Stereo形式です。ファイルはスマートメディアのルート・ディレクトリに置いてください。

また、サンプリング周波数が32kHz以外のWAVE、AIFFファイルはパソコン等で再生したときと音程が異なります。

⚠ 工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。メモリー・プロテクトをオフにしてからロードを実行してください(☞P.56「メモリー・プロテクト(PROTECT)」)。

⚠ 本体の空きメモリーが少ないとサンプルをロードできないことがあります。サンプル・モードのMEMORY(☞P.32)であらかじめ残りのサンプリング時間を確認しておいて下さい。

⚠ サンプルをロードしているときに、内部メモリーのデータ位置の最適化をしているため、時間がかかることがあります。この時、ディスプレイにはロード中の表示がでます。ロードが終了する(ライト・キー消灯)まで絶対に電源を切らないでください。

メモリー・プロテクト (PROTECT)

パターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードのプロテクトの設定をします。プロテクトが“on”の場合はライト・キーが効かなくなり、データの書き換えとMIDIダンプデータの受信を禁止します。

エディットしたデータを保存するときやダンプデータを受信するときにはプロテクトを“off”にしてください。

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー16 (PROTECT)を押します(キー16が点滅)。
3. ダイヤルを回してディスプレイの点滅表示を“on”または“off”を選びます。
4. もう一度ステップ・キー16を押してプロテクトのオン、オフを決定します(キー16が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合、Stop/Cancelキーを押します。

プロテクトの設定を保存したい場合はグローバル・モードのライト作業(次項)を行ってください。

⚠ 工場出荷時はオンに設定されています。

⚠ 設定はパターン・モード、ソング・モード、サンプル・モードに対して有効で、グローバル・モードではメモリー・プロテクトの設定に関わらずライトを実行することができます。

グローバル・モードの変更内 容を保存する(WRITE)

グローバル・モードの設定を保存します。

変更した設定を保存するときは、必ずこのライト作業を行なってください。電源をオンにするたびにその設定が有効になります。またそれとは逆に、あえて変更した設定を保存したくない場合は、ライト作業を行わずに電源をオフにしてください。

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. グローバル・モード・キーを押します。
3. ライト・キーを1度押します(キーが点滅)。ディスプレイには“- -”が表示されます。
4. もう一度ライト・キーを押してライトが完了します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

グローバル・モードのライトは、メモリー・プロテクト(前項)の設定に関わらずライトを実行させることができます。

⚠ メモリーへの書き込み中は絶対に電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

8.資料

MIDIについて

1. MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータが受信できます。

ES-1mkIIの送受信チャンネルはグローバル・モードのMIDIチャンネルで設定します。

2. ノート・オン/オフについて

パート・キーを叩いたときは、そのパートに割り当てられたノート・ナンバーとベロシティをノート・オン[9n, kk, vv](n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)のメッセージで送信します。ES-1mkIIでは、vv:ベロシティはアクセント・レベルで設定します。また、離れたときは、ノート・オフ [8n, kk, vv] のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ベロシティの送信をする機種はほとんどなくES-1mkIIも送信しません。また、パートに割り当てられたノート・ナンバーのノート・オン/オフのメッセージを受信すると、そのパートが発音します。

グローバル・モードで設定したMIDIチャンネルでノート・オン/オフを送受信します。

3. パターンを変える

パターンを切り替えるとプログラム・チェンジを送信します。

このとき、ES-1mkIIのMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると同一グループ(A01からA02など)のパターンを切り替えます。

4. NRPNでのエディット

NRPN(Non Registered Parameter No.)は、メーカーがパラメータ番号に機能を自由に設定して使用できるメッセージです。ES-1mkIIはエフェクト・セクション及びパート・エディット・セクションのアクセント・パート・キーを除くすべてのツマミやキーにNRPNが割り当てられています。

エディットするときは、まず、NRPN(LSB) [Bn, 62, rr] とNRPN(MSB) [Bn, 63, mm](コントロール・チェンジ#98と99) rr, mm: パラメータNo. の下位と上位)でパラメータを選びます。

その後、データ・エンター(MSB) [Bn, 06, mm] とデータ・エンター(LSB) [Bn, 26, vv](コントロール・チェンジ#06と38) (mm, vv: 値の上位と下位、両方で16384段階)で値を設定します。ES-1mkIIでデータ・エンターはMSBのみ(128段階)で値を設定しています。

5. 音が消えないとき

何らかのトラブルで発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。MIDIで鳴っている音が止まらないときは、シフト・キーとStop/Cancelキーを同時に押してMIDIリセットを行います。

6. 同期について

2台以上のシーケンサをMIDIで接続して同期演奏をすることができます。同期に使用するメッセージ(リアルタイム・メッセージ)には、タイミング・クロック[F8]、スタート[FA]、コンティニュー[FB]、ストップ[FC]があります。

メッセージを送信するシーケンサ(マスター)が1台あり、それ以外のシーケンサがメッセージを受信する(スレーブ)ことになります。スレーブは、マスターの送信するタイミング・クロックに従って、テンポを決めて演奏を行いません。タイミング・クロックは4分音符あたり24送信されます。

ES-1mkIIではグローバル・モードでクロックをINTにするとマスターになり(リアルタイム・メッセージを送信します)、EXTにするとスレーブになります(リアルタイム・メッセージを受信できます)。但し、EXTにしてもタイミング・クロックが送られてこない場合は、内部クロックで動作します。

演奏を開始するタイミングを与えるのがスタートです。マスターはStart/Pauseキーが押されたときに、スタートを送信します。スタートを受信したスレーブは、その後受信するタイミング・クロックに同期して先頭から演奏を開始します。

ポーズ状態でStart/Pauseキーを押されたときは、マスターはコンティニューを送信します。スレーブがコンティニューを受信したときは、現在止まっているところから演奏を始めます。演奏中にStopキーを押されたときは、マスターはストップを送信します。スレーブはストップを受信したときは演奏を停止します。

7. ソング・モードでの同期

ソング・モードではソング・セレクト、ソング・ポジション・ポイントを送受信します。

ソングを切り替えるとソング・セレクト[F3 ss]を出力します。(ss: ソング・ナンバー 128ソングを送信可能。ES-1mkIIでは16ソングを選択できます。)ソング・モードでソング・セレクトを受信すると、ソングが切り替わります。

ソングを停止した状態で、マスター(クロックをINTに設定)のポジションを切り替えると、ソング・ポジション・ポイント[F2 pp pp]を出力します(pp:先頭からのMIDIビート数(タイミング・クロックの数/6))。

ソング・ポジション・ポイントはシーケンサが現在停止している位置を示すもので、スレーブ(クロックをEXTに設定)がソング・モードでソング・ポジション・ポイントを受信すると、現在選ばれているソングの停止位置を、マスターと同じ位置に設定します。ES-1mkIIでは、パターンはそれぞれにレンガが違いますので、マスターとスレーブのポジションが同じになるとは限りません。マスターがStart/Pauseキーを押すと、コンティニューを(ポジションが001のときはスタートを)出力し、選ばれているポジションからソングの演奏が始まります。スレーブはコンティニューを受信すると、タイミング・クロックに同期してソングの途中から演奏を始めます。

先頭から同期して演奏してきたのと同じように、演奏を始める位置を指定して同期演奏をすることができます。ソングの演奏中にダイヤルやセレクト・キーで早送り、巻き戻しをしたときは、ソング・ポジション・ポイントを送信しません。同期演奏中にこの操作を行なうと同期がずれますのでご注意ください。また、演奏中にソング・ポジション・ポイントを受信しても、演奏位置を変更しません。

エラー・メッセージ

エラーメッセージはStop/Canceキーを押すと解除されます。

- Er.1** 書き込みができませんでした。
- Er.2** ソングを別のナンバーのソングにライトするときに、レコーディングできる最大イベントを超えました。不要なソングのイベント・データを消してください。
- Er.3** 本体又はスマートメディアの空き容量が足りません。保存するにはサンプル又はファイルを削除して十分な空き容量を確保してからライト又はセーブを実行してください。スマートメディアにES-1 mkllのデータを保存するには4MB以上の空き容量が必要です。
- Er.4** スマートメディアからのファイルのロード(又は再生)ができません。ファイルの形式が違うか、破損しています。ロードできるファイルはES-1 mkllのファイルとWAVEファイル(8bitおよび16bit、モノラル/ステレオ)、AIFFファイル(8bitおよび16bit、モノラル/ステレオ)です。
- Er.7** スマートメディアからのファイルのロード、またはスマートメディアへのセーブ途中でエラーが発生しました。
- Er.8** スマートメディア上にES-1 mkllが認識できるファイルがありません。
- Er.9** ライトを行おうとしたデータのメモリーに対して、プロテクトが“ on ”になっています。グローバル・モードでメモリー・プロテクトを“ off ”にします(P.56)。
スマートメディアのライト・プロテクト・シールが貼られています。スマートメディアのライトプロテクト・シールをはがします。
- Full** ソングのイベント・レコーディングでイベント・データ用のメモリーがいっぱい(フル)です。不要なソングのイベント・データを消してメモリーを空けてください(P.51)。

仕様規格

- システム:** サンプリング
- パート数:** 12パート
サンプル・パート×9
スライス・サンプル・パート
オーディオ・イン・パート
アクセント・パート
- サンプル容量:** 150(モノ100、ステレオ50)
または、最大95秒(モノラル時)
- メモリー容量:** 128パターン、16ソング
- マスター・エフェクト:** デイレイ
ノーマル、モーション・シーケンス、BPMシンク
- インサート・エフェクト:** 11種類
リバーブ、フランジャー/コーラス、フェーザー、リング・モジュレータ、ピッチ・シフター、コンプレッサー、ディストーション、デシメータ、アイソレータ、レゾナンス・フィルター、モジュレーション・ディレイ
- シーケンサー:** パターン
パートごとに最大64ステップ
モーションシーケンス
1パラメータごとに64イベント
サンプル・パートごとに4パラメータ
オーディオ・イン・パート、3パラメータ
アクセント・パート、1パラメータ
ディレイ、2パラメータ
エフェクト、2パラメータ
- ソング**
1ソング最大256パターン、
イベント・レコーディング最大43700イベント
- 接続端子:** PHONES
標準フォ-ンジャック:ステレオ
定格レベル: 21mW+21mW (32)
- OUTPUT (L/MONO, R)**
標準フォ-ンジャック:モノ×2
規定出力レベル: -10dBu
出力インピーダンス:1k
- AUDIO IN(標準フォ-ンジャック:モノ/ステレオ)**
規定入力レベル: -10dBu(LINE時)
-40dBu(MIC時)
入力インピーダンス:47k
- MIDI (IN, OUT, THRU)**
SmartMedia™:4~64MB、3V(3.3V)
- 電源:** DC9V(付属ACアダプター)
- 消費電力:** 6W
- 外形寸法:** 296(W)×220(D)×55(H)mm(ゴム足含む)
- 重量:** 1.6kg

仕様および外装は改良のため予告なく変更することがあります。
SmartMedia™は(株)東芝の登録商標です。
MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

ホ

ポジション	48
保存	
グローバル	56
サンプル音	32
スマートメディア	55
ソング	52
パターン	20, 47
パターン・セット	46

マ

マスター・ボリューム	8
マトリクス	8

ミ

MIDI	
NRPN	57
クロック	53
チャンネル	54, 57
ノート・ナンバー	54
ミュート	10, 34

メ

メトロノーム	53
メモリー・プロテクト	56

モ

モーション・シーケンス	
エフェクト	41
演奏	41
確認	42
ディレイ	42
パート	21, 41
パラメータ値の変更	45
パラメータの変更	45
録音	41
モード	
グローバル	53
サンプル	27
ソング	48
パターン	33
モード・キー	8
モジュレーション	38
モジュレーション・ディレイ	37

ヨ

読み込む	
全データ	55
ひとつのサンプル	56

リ

リアルタイム・レコーディング	19, 40
リサンプリング	
最初から	28
途中	29
パートの1音	29
リサンプル	24
リズム・パターン	40
リバース	35
リバース	36
リング・モジュレーション	36

レ

レコーディング	
イベント	51
ステップ	18, 40
リアルタイム	19, 40
レゾナンス・フィルター	37
レベル	36
レンクス	18, 38, 39

ロ

ロール	35
ロール・タイプ	40
録音	
イベント	51
ステップ	18, 40
リアルタイム	19, 40

A

ACCENT	10, 40
AUDIO IN	9, 10, 12
AUDIO IN MODE	54
AUDIO IN THRU	8

B

BEAT	8
BPM SYNC	9

C

CARD	55
CLEAR MOTION	44
CLEAR PART	43
CLEAR SONG	49
CLOCK	53
COMPRESSER	37
COPY PART	43
D	
DECIMATOR	37
DELAY	9, 38
DELETE PATTERN	50
DELETE SAMPLE	32
DEPTH	9, 38
DISTORTION	37

E

EFFECT	9
END	28
ERASE	19, 43

F

FADEOUT	28
FILTER	9
FLG./CHO.	36

I

INSERT PATTERN	50
ISOLATOR	37

L

LENGTH	18, 38
LEVEL	9, 12, 36

M

MASTER VOLUME	8
MEMORY	32
METRONOME	53
MIDI	12
MIDI CH	54
MIDI CLOCK	53
MOD.DELAY	37
MOTION DEST.	45
MOTION SEQ	9, 36
MOTION SEQUENCE	21
MOTION VALUE	45

N

NORMARIZE	31
NOTE NO.	54
NRPN	57

O

ORIGINAL VALUE	9
OSCILLATOR	9, 35

P

PAN	9, 36
PART	15
PART MUTE	10
PATTERN	33, 35, 49
PATTERN SET	11, 25
PEAK	8
PHASER	36
PITCH	9
PITCH SHIFTER	37
POSITION	48, 49
PROTECT	56

R

RESET&PLAY	33, 48
RESO. FILT	37
REVERB	36
REVERSE	9
ROLL	9

S

SCALE/BEAT	38
SELECT	11
SHIFT	11
SMOOTH	41
SOLO	10
SONG	48
START	28
SWING	39

T

TAP	10
TEMPO	27, 33, 48
TIME	9, 38
TIME SLICE	10
TRIG HOLD	41
TRUNCATE	31
TYPE	9

W

WAVE	35
WRITE	8, 47, 52, 56

パターン・ネーム・リスト

* B bankにはデモ・ソング用のパターンとイニシャル・データがアサインされています。

* 工場出荷時のプリセット・パターンは、書き替えたり消去した場合元に戻すことはできません。

必要な場合はスマートメディア(別売)にバックアップをとってください。

A Bank

No.	Pattern Name	Tempo	No.	Pattern Name	Tempo	No.	Pattern Name	Tempo
A01	Hip Hop 1	96	A26	R&B 2	104	A51	D&B 3	173
A02	Hip Hop 2	96	A27	R&B 3	98	A52	D&B 4	172
A03	Hip Hop 3	101	A28	R&B 4	78	A53	D&B 5	170
A04	Hip Hop 4	93	A29	R&B 5	99	A54	D&B 6	172
A05	Hip Hop 5	94	A30	R&B 6	78	A55	D&B 7	190
A06	Hip Hop 6	90	A31	Trance 1	138	A56	Future Jazz 1	122
A07	Hip Hop 7	90	A32	Trance 2	140	A57	Future Jazz 2	117
A08	Hip Hop 8	88	A33	Breakbeats Techno	141	A58	Future Jazz 3	124
A09	Hip Hop 9	96	A34	Hard House	140	A59	Future Jazz 4	136
A10	Hip Hop 10	100	A35	Techno 1	143	A60	Future Jazz 5	126
A11	Hip Hop 11	120	A36	Techno 2	137	A61	Future Jazz 6	205
A12	Hip Hop 12	77	A37	Techno 3	130	A62	Downtempo 1	74
A13	Hip Hop 13	80	A38	Dance Hall Reggae 1	100	A63	Downtempo 2	82
A14	Hip Hop 14	82	A39	Dance Hall Reggae 2	98	A64	Downtempo 3	130
A15	House 1	123	A40	Dance Hall Reggae 3	98			
A16	House 2	127	A41	Dance Hall Reggae 4	96			
A17	House 3	128	A42	Dance Hall Reggae 5	98			
A18	House 4	128	A43	Breaks 1	131			
A19	House 5	136	A44	Breaks 2	130			
A20	House 6	130	A45	Breaks 3	136			
A21	Progressive House 1	128	A46	Breaks 4	118			
A22	Progressive House 2	123	A47	Breaks 5	125			
A23	Progressive House 3	123	A48	Breaks 6	130			
A24	Progressive House 4	130	A49	D&B 1	175			
A25	R&B 1	137	A50	D&B 2	173			

サンプル・ネーム・リスト

* 工場出荷時のプリセット・サンプルは、書き替えたり消去した場合元に戻すことはできません。

必要な場合はスマートメディア(別売)にバックアップをとってください。

No.	Sample Name	No.	Sample Name	No.	Sample Name	No.	Sample Name
00.	BD-1	20.	Conga Lo	40.	Scratch-1	60.	SD-8
01.	BD-2	21.	Conga Hi	41.	Scratch-2	61.	SD-9
02.	BD-3	22.	Clap	42.	Synth Hit-1	62.	SD-10
03.	BD-4	23.	Tambourine	43.ii	Synth Hit-2	63.	SD-11
04.	BD-5	24.	Shaker-1	44.	Synth Hit-3	64.	HiHat-4 Close
05.	BD-6	25.	Shaker-2	45.	Bass Hit-1	65.	HiHat-4 Open
06.	SD-1	26.	Voice-1	46.	Bass Hit-2	66.ii	Voice-8
07.	SD-2	27.	Voice-2	47.	Bass Hit-3	67.ii	Voice-9
08.	SD-3	28.	Voice-3	48.	Bass Hit-4	68.ii	Voice-10
09.	SD-4	29.	Voice-4	49.ii	Guitar-1	69.ii	Voice-11
10.	SD-5	30.	Voice-5	50.ii	Drum Loop-1	70.ii	Voice-12
11.	SD-6	31.	Voice-6	51.ii	Drum Loop-2	71.ii	Voice-13
12.	Crash Cymbal	32.ii	Voice-7	52.ii	Perc Loop-1	72.ii	Scratch-3
13.	Ride Cymbal	33.	SE-1	53.ii	Perc Loop-2	73.	Synth Hit-4
14.	HiHat-1 Close	34.	SE-2	54.	BD-7	74.ii	Strings Chord
15.	HiHat-1 Open	35.	SE-3	55.	BD-8	75.ii	EP Chord-1
16.	HiHat-2 Close	36.	SE-4	56.	BD-9	76.ii	EP Chord-2
17.	HiHat-2 Open	37.	SE-5	57.	BD-10	77.ii	EP Chord-3
18.	HiHat-3 Close	38.	SE-6	58.	BD-11	78.	Bass Hit-5
19.	Tom	39.	SE-7	59.	SD-7	79.	Bass Hit-6
						80.ii	Guitar-2
						81.ii	Guitar-3
						82.	Guitar-4
						83.ii	Drum Loop-3
						84.ii	Drum Loop-4
						85.ii	Perc Loop-3

ソング・ネーム・リスト

* 工場出荷時のプリセット・ソングは、書き替えたり消去した場合元に戻すことはできません。

必要な場合はスマートメディア(別売)にバックアップをとってください。

S01: The Shizzle	S04: DJ's Don't Dance
S02: ES-1 mkII Mix	S05: Souped Up House
S03: Heavenly Beatbox	

サンプラー

ELECTRIBE SmklI(ES-1 mklI)

MIDIインプリメンテーションチャート

2004. 1. 15

ファンクション...	送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能 1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用 x *****	3 x	
ノート ナンバー :	音域 0 - 127 *****	0 - 127	パートごとにグローバル・モードで設定
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ 9n, v=30 - 127 x	9n, v=1 - 127 x	送信ベロシティはアクセント・レベルで設定
アフター タッチ	キー別 チャンネル別 x x	x x	
ピッチ・ベンダー	x	x	
コントロール チェンジ	98, 99 6 121 x		NRPN(LSB, MSB) データエントリ(MSB) リセット・オール・コントローラース
プログラム チェンジ :	設定可能範囲 0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	パターン・モードで送受信
エクスクルーシブ			*2
: ソング・ポジション コモン : ソング・セレクト : チューン	0 - 15 x	0 - 15 x	ソング・モードで送受信 *1
リアルタイム	: クロック : コマンド		*1 *1
その他	: ローカル・オン/オフ : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット x x x	x x x	
備考 *1: グローバル・モードのClockがIntのとき送信し、受信しない。 Extのときタイミング・クロックの入力があれば受信し、送信しない。タイミング・クロックの入力がなければ送信する。 *2: KORGエクスクルーシブ以外にマスターボリュームとインクワイアリー・メッセージに対応。			

モード1 : オムニ・オン、ポリ モード2 : オムニ・オン、モノ ○ : あり
 モード3 : オムニ・オフ、ポリ モード4 : オムニ・オフ、モノ × : なし
 MIDI IMPLEMENTATIONの配付については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください

アフターサービス

保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路など)に機能維持のために必要な部品の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター:〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL 03(3799)9085

名古屋営業所:〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL 052(832)1419

大阪営業所:〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F TEL 06(6374)0691

福岡営業所:〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F TEL 092(531)0166