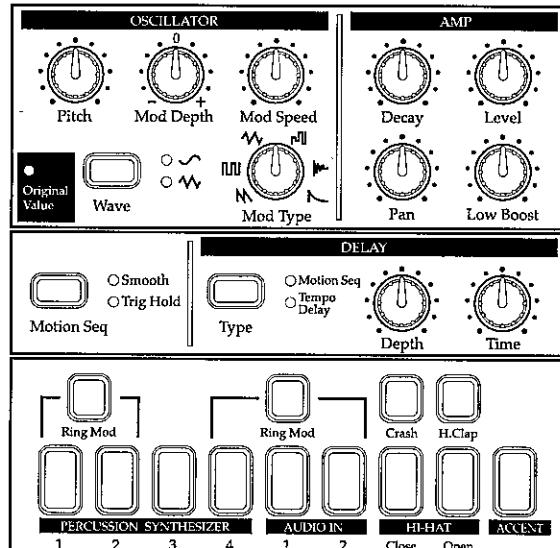


E L E C T R I B E



RHYTHM SYNTHESIZER

ER-1 取扱説明書



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

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

⚠ 警告



- 本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

- 付属のACアダプターは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んで使用してください。

- 次のような場合には直ちに電源を切り、ACアダプターをコンセントから抜きます。そして、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

- ACアダプターの電源コードやプラグが破損したとき
- 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- 製品が(雨などで)濡れたとき
- 製品に異常や故障が生じたとき



- 次のような場所での使用や保存はしないでください。

- 温度が極端に高い場所(直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)
- 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)
や湿度の高い場所
- ホコリの多い場所



- 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、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。

- 本製品をヘッドフォン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。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)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれないでください。



- 本製品およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。

⚠ 注意



- 本製品は正常な通気が妨げされることのない所に設置して、使用してください。

- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。

- ACアダプターをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のパワーサプライやアダプターをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はACアダプターをコンセントから抜いてください。

- ACアダプターは使用中に多少の熱を持ちますが故障ではありません。通電中はACアダプターをビニール製品等の上に置かないでください。

- スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。



- 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。

- 製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となります。保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

- 今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



- ACアダプターをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っ張らないでください。故障の原因となります。

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、大切なデータは外部のデータファイラー(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
ER-1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
シンセサイザー・セクション	8
パート・セレクト・セクション	9
コモン・セクション	9
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	10
コネクト・セクション	11
3.基本的な使い方(クイック・スタート)	12
ソングの構成図	12
ソング(Song)を聞いてみましょう	12
パターン(Pattern)を聞いてみましょう	13
各機能をためしてみましょう	13
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう	13
•ダイヤルでテンポを変更する	13
•タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	13
キーを叩いてパート(Part)音を出してみましょう	14
音色を変更(エディット)してみましょう	14
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	15
ソングやパターンにあわせて、音色を変更(エディット)してみましょう	15
リズム・パターンを変更(エディット)してみましょう	16
•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)	16
•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)	17
作ったパターンを保存しましょう	17
モーション・シーケンスを使ってみましょう	18
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	19
パターン・セットを使って演奏してみましょう	20
音源モジュールとして使用してみましょう	20
EA-1と同期演奏をしてみましょう	21
4.パターン・モード	22
パターンを選ぶ	22
演奏テンポを決める	22
ダイヤルでテンポを変更する	22
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	22

パターンを演奏する(パターン・プレイ)	22
パターンが切り替わるタイミングについて	22
パターンの先頭から演奏するには(Reset&Play)	22
パターンを変更したときのテンポについて	22
パートを選ぶ	23
パートのミュート機能	23
パートのソロ機能	23
パターンを作る	24
パート音色のエディット	24
オシレータ、アンプのパラメータ	24
DELAY(ディレイ)	25
モジュレーション	25
レンジス、スケール／ビート(LENGTH、SCALE/BEAT)の設定	26
スイング(Swing)の設定	26
リズム・パターンを作る	27
•ステップ・キーを使う方法(ステップ・レコーディング)	27
•パート・キーを使う方法(リアルタイム・レコーディング)	27
リズム・パターンにアクセントを加える(Accent)	27
モーション・シーケンス	28
モーション・シーケンスの演奏	28
モーション・シーケンスの録音	28
ディレイ・モーション・シーケンスの演奏	28
ディレイ・モーション・シーケンスの録音	28
モーション・シーケンス・データの確認	28
パターンをエディットするのに便利な機能	29
パートのリズム・パターン・データを消す	29
•演奏中や録音中にデータを消す方法(Erase)	29
•パートの演奏データを一度に消す方法(Clear Part)	29
パート上のデータをずらす(Move Data)	29
パートをコピーする(Copy Part)	30
パターン内のデータ・コピー	30
パートやディレイのモーション・シーケンス・データを消す(Clear Motion)	30
パターン・セット	31
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)	31
パターン・セットのパターンを登録する	31
パターンを保存する(Write)	32
5.ソング・モード	33
ソングを選ぶ	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
ソングを演奏する(ソング・プレイ)	33
ソング演奏の早送り、早戻し	33
ソングの切り替えについて	33
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)	33

ソングを作る	34
一から曲を作る	34
•ソングのデータを消す(Clear Song)	34
•各ポジションにパターンを設定する	34
ソングをエディットする	35
任意の場所にパターンを挿入する(Insert Pattern)	35
任意の場所のパターンを削除する(Delete Pattern)	35
任意のポジションのパターンを変更する	35
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)	36
ソングのイベント・データを消す(Clear Event)	36
ソング・イベント・データの確認	36
ソングを保存する(Write)	37
6.グローバル・モード	38
メトロノームの設定をする	38
オーディオ・インの音量を調節する	38
ER-1と外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)	38
•外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる(Ext)	38
•本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)	39
プロジェクトの設定(Memory Protect)	39
グローバル・モードの変更内容を保存する(Write)	39
7.MIDIモード	40
MIDIチャンネルの設定(MIDI ch)	40
各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(Note No.)	40
ダンプ・データを送受信する(MIDI Data Dump)	40
MIDI フィルターの設定	41
MIDIモードの変更内容を保存する(Write)	41
8.資料	42
MIDIについて	42
故障かなと思ったら	43
エラー・メッセージ	44
工場出荷時のデータに戻す方法	44
仕様規格	44
音色例	45
ブランク・チャート	46
索引	48
パターン・ネーム・リスト	50
ソング・ネーム・リスト	50
MIDIインプリメンテーション・チャート	51

1.はじめに

このたびは、**ELECTRIBE・R ER-1**をお買い上げいただきましてありがとうございます。

ELECTRIBE・R ER-1は初心者の方からマニアックな方々まで、オリジナリティーのある音楽を生み出すことができるDSPシンセシス・テクノロジーを用いた、手軽でユニークなリズム楽器です。本体上のツマミやキーを使って感覚的にアナログ・パーカッションの音を作ることができ、それらの音を使って簡単にリズムパターンを作成することができます。

ER-1は作品にオリジナル性を求めるミュージシャン、DJ、サウンドクリエーター、DTMユーザーの方々の最適なツールとなることでしょう。

主な特長

- ・ パーカッション・シンセサイザー4パート、オーディオ・イン2パート、PCM音4パートそして、アクセント・パートを持つシンプルなアナログ感覚のパーカッション・シンセサイザーです。
- ・ パーカッション音とオーディオ・イン(外部入力)音とのリズムの組み合わせで、全く新しい形のリズム・マシーンとして表現することができます。
- ・ ツマミの動きを記憶しループするモーション・シーケンス機能を搭載していて、各パターンそれぞれのパートごとに記憶できます。
- ・ リズム・パターンの打ち込みに適した16個のステップ・キー(グリッド)入力を採用しています。またリアルタイムでも手軽にレコーディングができます。
- ・ スピーディーに音色やリズム・パターンを変更でき、その過程を演奏として表現することができます。
- ・ 自分で作ったシンセ音色とリズム・パターン(最大64ステップ)は、本体内に256パターンまで作成し保存できます。
- ・ 複数のパターンの組み合わせに、ツマミの動き等(イベント・データ)を加えて最大16曲のソングを作成し保存できます。
- ・ エフェクトはディレイとロー・ブーストを装備しています。
- ・ 16個のステップ・キーにパターンを64種類登録して、次々にパターンを切り替えて演奏するパターンセット・プレイが行なえます。
- ・ タップ・テンポやMIDIクロックにより、外部シーケンサーやターン・テーブル等との同期演奏も実現できます。
- ・ MIDI拡張音源として、外部シーケンサーやキーボード等からコントロールして使用できます。
- ・ MIDIデータ・ダンプ機能により、コンピュータや外部シーケンサー等にデータを保存することができます。

ER-1で作るデータについて

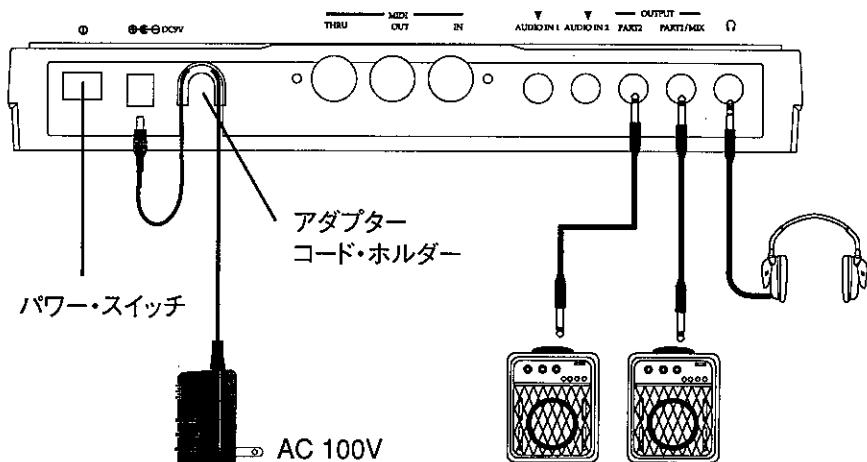
ER-1で作成編集(エディット)したパターン、ソング等は、ライト作業をする前にパターンやソングを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の状態に戻ります。

また、エディットしたパターン、ソング、グローバルデータ等を保存するときは、必ずライト作業を行なってください。

ライト作業を行なった後でも、すべてのソング、パターンなどを一斉に工場出荷時のデータに戻すことができます(P.44「工場出荷時のデータに戻す方法」参照)。

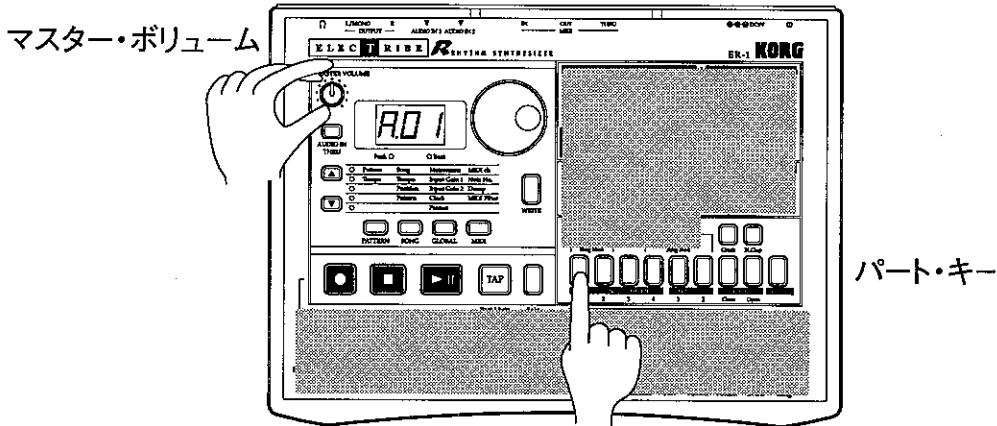
接続して音を出してみましょう

接続例



演奏の準備

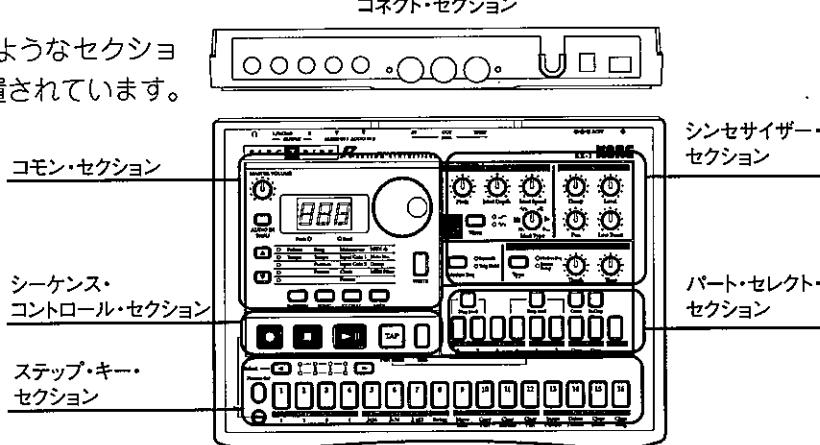
- ▲** 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカーシステム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。
 1. 付属のACアダプターを**DC 9V**の端子に接続し、アダプター本体をコンセントに差してください。
 - ▲** ACアダプターのコードは上図のようにアダプター・コード・ホルダーに引っ掛けておきます。コードをホルダーから外すときは、無理に引っ張らないでください。
 2. シグナル・コードを**ER-1**のライン・アウト端子(L/MONO,R)に差し込み、ミキサーやパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO側に接続してください。**ER-1**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。



4. 接続が終わったら、電源を入れて**ER-1**のマスター・ボリュームを少し上げ、パート・キー(PERCUSION SYNTHESIZER 1...4)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。**ER-1**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

ER-1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。



シンセサイザー・セクション

1. OSCILLATOR(オシレータ)

波形とピッチのコントロール具合を設定します。

- **Wave**(ウェーブ): 基本となる波形を選択します。**2**
- **Pitch**(ピッチ): 基本ピッチを設定します。
- **Mod Type**(モジュレーション・タイプ):
ピッチ変調のタイプを選択します。**3**
- **Mod Depth**(モジュレーション・デプス):
ピッチ変調の深さを設定します。
- **Mod Speed**(モジュレーション・スピード):ピッチ変調のスピードを設定します。

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くると点灯します。

3. Motion Seq(モーション・シーケンス)

ツマミの動きを記憶させることができます。押すたびに**オフ**(消灯)、**Smooth**、**Trig Hold**と切り替わります。

4. AMP(アンプ)

音量やパンのコントロール具合を設定します。

- **Decay**(ディケイ): 減衰の速さを設定します。オーディオ・イン・パートではゲート・タイムを設定します。
 - **Pan**(パン): パンポット。音の定位を設定します。
 - **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。
 - **Low Boost**(ロー・ブースト): 低音を強調します。
- ▲** ローブーストを上げすぎるとレベルなど他の設定によっては、接続したスピーカ、ヘッドフォン等を破損する恐れがありますので、十分に注意してください。

5. 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): ディレイの量を調整します。
- **Time**(ディレイ・タイム): ディレイ・タイムを調整します。
- **Type**(タイプ): ディレイのタイプを選びます。押すたびに**ノーマル**(消灯)、**Motion Seq**、**Tempo Delay**と切り替わります。

パート・セレクト・セクション

1. Ring Mod(リング・モジュレーション・キー)

パート同士の変調(リング・モジュレーション)のオン、オフを切り替えます。

2. Crash(クラッシュ・パート・キー)

シンバル・パートを選択します。押すとクラッシュ・シンバル音を聞くことができます。

3. H.Clap(ハンドクラップ・パート・キー)

ハンド・クラップ・パートを選択します。押すとハンド・クラップ音を聞くことができます。

4. PERCUSSION SYNTHESIZER 1~4

(パーカッション・シンセサイザー・パート・キー)

パーカッション・シンセサイザー・パートを選択します。押すとパーカッション・シンセサイザー音を聞くことができます。

5. AUDIO IN 1,2(オーディオ・イン・パート・キー)

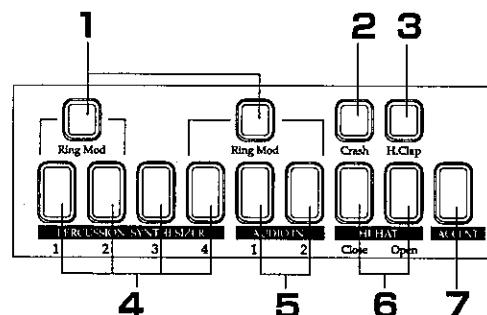
オーディオ・イン・パートを選択します。押すと外部入力音を聞くことができます。

6. HI-HAT [Close,Open](ハイハット・パート・キー)

ハイハット・パートを選択します。押すとハイハット音を聞くことができます。

7. 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。



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・パートはパン、レベル以外は無効になります。

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だけLEDが点灯する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)

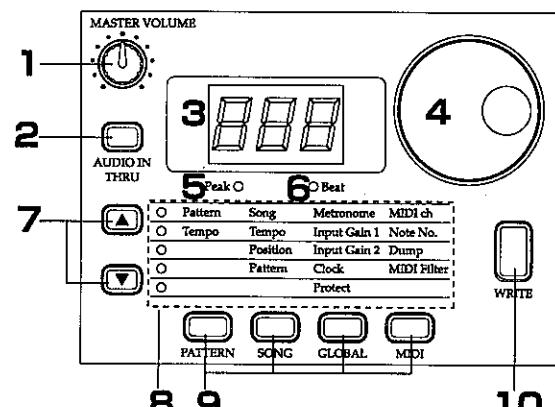
テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。

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)、**Global**(グローバル)、**MIDI**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、MIDIモードへは移れません。

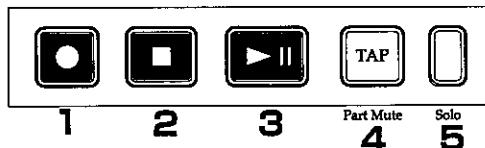
10. WRITE(ライト・キー)

パターン、ソング、グローバル、MIDIモードでの変更内容とパターン・セットのデータを保存します。

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。

**2. Stop/Cancelキー**

パターンやソング演奏の停止、実行の取り消しをします。

3. Play/Pauseキー

パターンやソングの演奏の開始／一時停止をします。

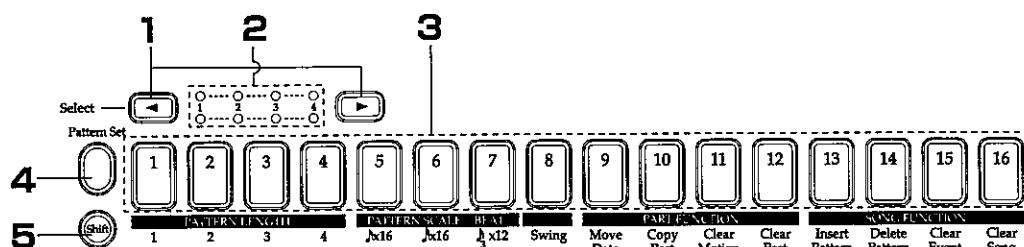
4. TAP/Part Mute(タップ／パート・ミュート・キー)

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、そのパートの演奏をします。

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(レンジス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(レンジス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。

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。

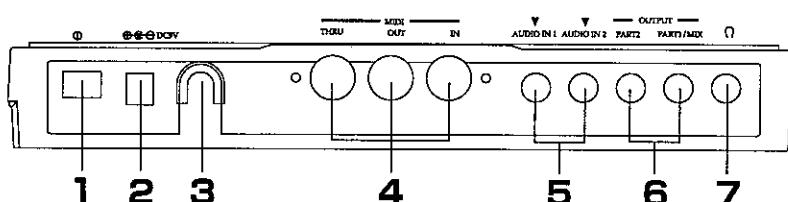
Shift+パート・キー：発音せずにパートを選びます。

Shift+ダイヤル：シフト・キーを押しながらダイヤルを回すとディスプレイの値を10ずつ変更できます。

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. アダプター・コード・ホルダー

アダプター・コードを引っかけてはズレないように固定します。

4. MIDI(MIDI端子)

IN MIDIデータを受信する端子で、接続したMIDI機器でER-1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. AUDIO IN 1,2(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 1,2**の音色として使用されます。

6. 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。

7. Φ(ヘッドフォン端子)

ステレオ・ヘッドフォン(標準プラグ)をつなぎます。

3. 基本的な使い方(クイック・スタート)

ソングの構成図

ER-1のソングは主に、パートおよびディレイから作られるパターンの組み合わせと、イベント情報(P.36「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)」参照)により構成されています。

ER-1の構成

ソング:S01...S16

パターン(順番)	イベント情報
A03	Part Solo
B53	Part Mute
C07	Part Trigger
D06	
A52	
B17	
⋮	
⋮	
End	

パターン:A01...D64

パターン情報	パート情報
Tempo	Synth1
Length	Synth2
Beat/Scale	Synth3
Delay	Synth4
	Audio1
	Audio2
	HiHat(C)
	HiHat(O)
	Cymbal
	H.Clap
	Accent

パート

パラメータ	リズム・パターン	モーション・シーケンス
Wave Pitch Mod Depth ⋮ Pan Level	□□□□□□□□□□□□□□□□□□	

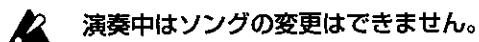
ディレイ

タイプ	パラメータ	モーション・シーケンス
ノーマル TempoDelay	Delay Depth Delay Time	

ソング(Song)を聞いてみましょう

- ソング・モード・キーを押して、ソング・モードに入ります(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 **Song**(1番上)に合わせます。
- ダイヤルを回して、ソング(**S01～S16**)を選びます。
- Play/Pauseキーを押してソングを演奏します(キーが点灯)。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります(キーが消灯)。

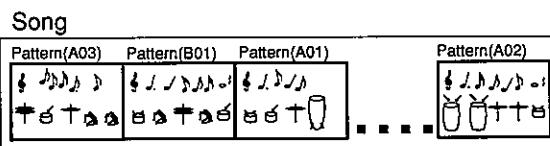
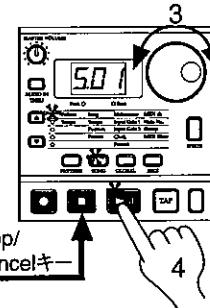
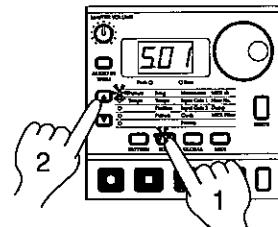
演奏を途中で一旦停止するときは、Play/Pauseキーを押します(キーが点滅)。再開するときは、もう一度Play/Pauseキーを押します(キーが点灯)。演奏を止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。



演奏中はソングの変更はできません。

ソング(Song)とは

ソングとは、パターンを演奏する順番に組み合わせて1曲の演奏に仕上げたものです。ER-1はソングを16曲まで作成し保存することができます。1つのソングは最大256個のパターンを並べることができます。パターンの演奏に加えてリズムやツマミの動きも録音することができます(P.33「ソング・モード」参照)。



パターン(Pattern)を聞いてみましょう

1. 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(キーが点灯)。
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Pattern(1番上)に合わせます。
3. ダイヤルを回してパターン(A01~A64, b01~b64, c01~c64, d01~d64)を選びます。
4. Play/Pauseキーを押してパターンを演奏します(キーが点灯)。パターンが終わったらそのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。

演奏を途中で一旦停止するときは、Play/Pauseキーを押します(キーが点滅)。再開するときは、もう一度Play/Pauseキーを押します(キーが点灯)。演奏を止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。

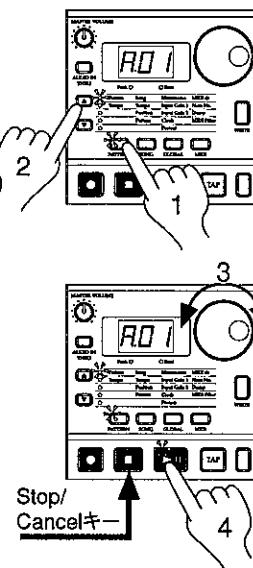
演奏を止めているときや、演奏中もダイヤルを回すとパターンを選ぶことができます。

▲ 演奏中、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.22「パターンが切り替わるタイミングについて」参照)。

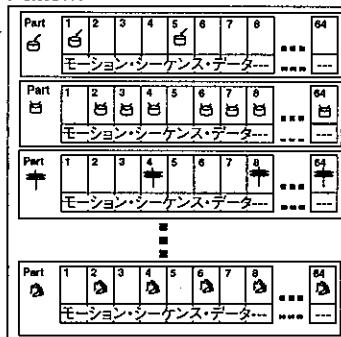
パターン(Pattern)とは

パターンとは、音色とリズムで一区切りの演奏に仕上げたもので、ER-1は256パターンまで作成し保存することができます。

1つのパターンは合計11のパート(P.14参照)から成り立っています。また、パートの音色に加えてリズムやツマミの動きも録音することができます(P.22「パターン・モード」参照)。



Pattern



各機能をためしてみましょう

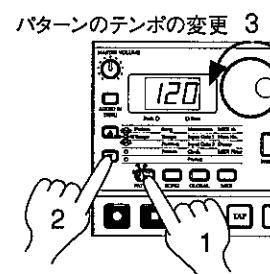
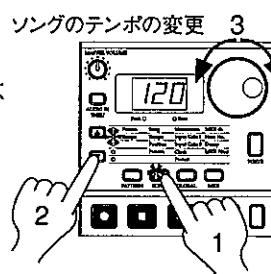
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう

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。

・ダイヤルでテンポを変更する

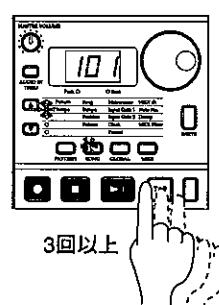
1. モード・キーを押してソング・モード、またはパターン・モードに入ります。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTempoに合わせます。
3. ダイヤルを回してテンポを変更します。



・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。



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.19「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)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。

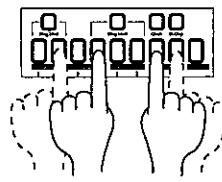
パートの音色はパターンごとに異なります。ダイヤルを回してパターンを切り替えて多彩な音色を楽しんでください。

リング・モジュレーション・キーがオンになっているパート同士は、同時に押さないと音が出ません(P.25「モジュレーション」参照)。

▲ 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。

ハイハットのClose音とOpen音は同時に鳴らすことはできません。

クラッシュ・シンバルとハンドクラップは同時に鳴ら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)とモーション・シーケンスで構成された、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11のパートがあります。(P.22「パターン・モード」参照)。

・パーカッション・シンセサイザー・パート(1~4):

シンセサイザー音色とリズム・パターン。

・オーディオ・イン・パート(1, 2):外部入力のリズム・パターン。

・ハイハット・パート(Close, Open):ハイハットのリズム・パターン。

・クラッシュ・パート:クラッシュ・シンバルのリズム・パターン。

・ハンドクラップ・パート:ハンドクラップのリズム・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・パターンやモーション・シーケンスもパートごとに記録できます(P.24「パート音色のエディット」参照)。

Part	1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
音	鼓	鼓	鼓	鼓	鼓	鼓	鼓	鼓	...	鼓

モーション・シーケンス・データ

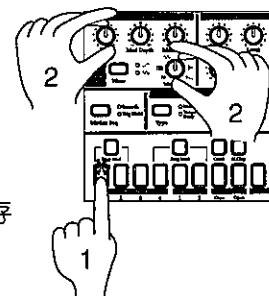
音色を変更(エディット)してみましょう

1. 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。

2. シンセサイザー・セクションのツマミやキーを動かして音を変えてみましょう。もとの音色のツマミやキーの位置は、オリジナル・バリューレッドの点灯で確認できます。

音色例(P.45)を参考にして、いろいろ音を作ってみてください。

ここで変更したパターンの音色はライト作業(P.17「作ったパターンを保存しましょう」参照)で保存することができます。



▲ 各パートによって有効なツマミが異なります。

ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください(P.28「モーション・シーケンス」参照)。

シンセサイザー・セクションとは

パネルのツマミやキーに割り当てられているパラメータの組み合わせにより、各パートの音色を合成(シンセサイズ)する部分です。(P.24「パート音色のエディット」参照)。なお、各パートで有効なツマミは下記の通りです。

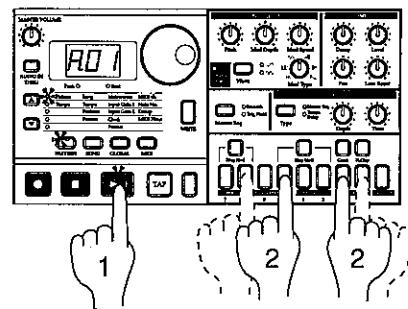
・パーカッション・シンセサイザー・パート:Wave, Pitch, Mod Type, Mod Speed, Mod Depth, Decay, Pan, LowBoost, Level

・オーディオ・イン・パート:Decay(ゲート・タイムとして動作します), Pan, LowBoost, Level

・ハイハット、クラッシュ・シンバル、ハンドクラップ・パート:Pitch, Decay, Pan, LowBoost, Level

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

- 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。
- ソングやパターンに合わせてパート・キーを叩いて一緒に演奏します。



ソングやパターンにあわせて、音色を変更(エディット)してみましょう

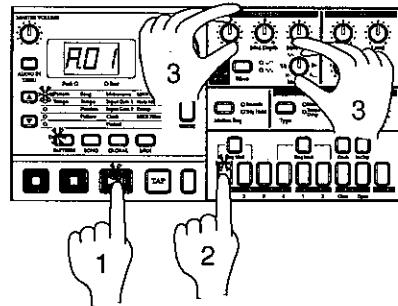
- ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
- パート・キーを押して(キーが点灯)エディットしたいパートを選びます。
- シンセサイザー・セクションのツマミやキーを動かして音をえてみましょう。演奏に使われているパートの音色がツマミやキーを動かすことによって変化して演奏が行われます。

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。

ここで変更したパターンの音色はライト作業(P.17「作ったパターンを保存しましょう」参照)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。

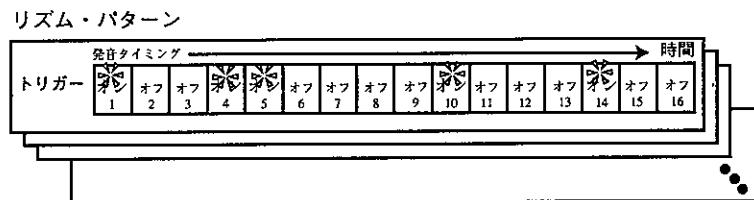
▲ ソングでの音色のエディットはライトすることはできません。エディットした音色をライトできるのは、パターンだけです。



リズム・パターンを変更(エディット)してみましょう

リズム・パターン(Rhythm Pattern)とは

パートごとのリズムのシーケンス・パターン(発音タイミング情報)をリズム・パターンといいます。16個のステップ・キーを使って各パートのリズム・パターンを変更することができます。またリズム・パターンは演奏に合わせて録音する(リアルタイム入力)こともできます。(P.27「リズム・パターンを作る」参照)。

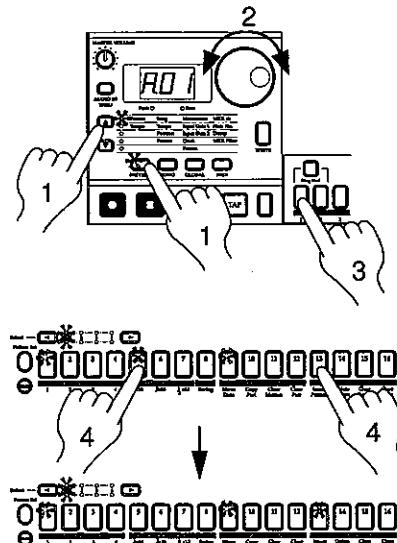


•ステップ・キーでリズムをエディットする(ステップ・レコーディング)

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. 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。
4. 選んだパートのリズムが、ステップ・キーの点灯で表示されます。ステップ・キーを押してパターンのリズムを変更します。押す度にオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。

パターンを演奏しながら、パートを選びステップ・キーを押すことでオン、オフを切り替えることもできます。

レンジスが2以上のパターンは、セレクト・キーを押して下段のセレクトLED(赤)を移動させることで、ステップ・キーに表示するステップ範囲を変更することができます。



レンジス	セレクト LED の表示	ステップ・キーが表示している範囲	
		♪×16、♪×16の時	♪×12の時
1	□ ■ ■ ■ □	ステップ1...16	ステップ1...12
2	□ ■ ■ ■ ■ □	ステップ17...32	ステップ13...24
3	□ ■ ■ ■ ■ ■ □	ステップ33...48	ステップ25..36
4	□ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □	ステップ49...64	ステップ37...48

でき上がったパターンを保存する場合はライト・キーを押します(P.17「作ったパターンを保存しましょう」参照)。

パターン・セット・キーがオンのときは、ステップ・キーにリズム・パターンは表示しません。

レンジス(Length)とは

リズム・パターンの長さをレンジスと呼びます。

パターンのスケール/ビートの設定で、1レンジスの長さが、16ステップ、または12ステップになります。

3連系のリズムパターンは3連符になっています。レンジス、ビートの設定により1パターンにつき最大64ステップの長さまでのリズム・パターンを作成することができます。(P.26「レンジス、スケール/ビート(LENGTH, SCALE/BEAT)の設定」参照)

スケール/ビートの表示	ステップ・キー1個あたりの音符	パターン・レンジス(ステップ数)			
		=1	=2	=3	=4
♪×16	16分音符	16	32	48	64
♪×16	32分音符	16	32	48	64
♪×12	16分音符(3連)	12	24	36	48

・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.38「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・キーを押してください(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了します(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そうが演奏は続けます。(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(下記「作ったパターンを保存しましょう」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、ディケイの値によって決まります(P.19「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、Shift・キーを押しながらRecキーを押しつづけると、その間選択されている(点灯しているパート・キー)パートのリズム・パターンを消すことができます。

作ったパターンを保存しましょう

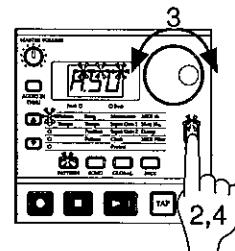
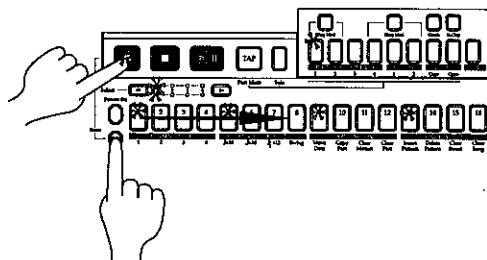
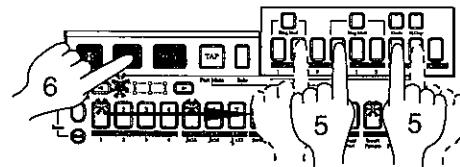
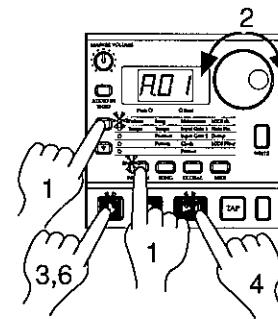
▲ 工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。グローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください(P.39「プロテクトの設定」)参照。

保存を実行すると保存先のパターンは書き換わります。十分に注意してください。

1. 「音色を変更してみましょう」や「リズム・パターンを変更(エディット)してみましょう」の操作手順でパターンをエディットします。
2. ライト・キーを1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. ダイヤルで保存先のパターン・ナンバーを選んでください。
4. もう一度ライト・キーを押すと保存を開始します。保存実行中はキーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。

キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。作ったパターンを保存したくない場合は、ライト作業を行わずにパターンを切り替えてください。

▲ メモリーへの保存実行中(ライト・キーが点灯)は決して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。演奏中や録音中に保存作業はできません。



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

アクセント・パート以外の各パートは、ツマミによるシンセ・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。

Wave, Pitch, Mod Type, Mod Speed, Mod Depth, Decay, Pan, Low Boost, Levelのいずれか1つ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ディレイ・モーション・シーケンスがあります(P.28「モーション・シーケンス」参照)。

▲ 各パートで有効なツマミは下記の通りです。

シンセ・パート: Wave, Pitch, Mod Type, Mod Speed, Mod Depth, Decay, Pan, Low Boost, Level

オーディオ・イン・パート: Decay, Pan, Low Boost, Level

ハイハット、クラッシュシンバル、ハンドクラップ・パート: Pitch, Decay, Pan, Low Boost, Level

ここでは、ピッチのモーションシーケンスを録音してみます。

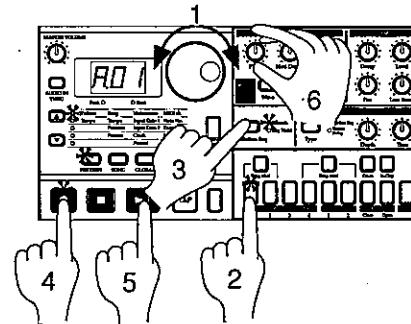
1. パターン・モードでエディットするパターンを選びます。
2. パート・キーを押してエディットしたいパートを選びます。
3. モーション・シーケンス・キーを押して**Smooth**または**Trig Hold**にします。
4. Recキーを押して、録音待機状態にします(Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅)。
5. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートさせます(Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。
6. ピッチのツマミを動かし、そのパターンが1周(16ステップ×レンジスまたは、12ステップ×レンジス)するまでいろいろ変化させます。
7. ツマミを動か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ましょう」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**)があるので演奏時に切り替えて効果を試してみましょう(P.28「モーション・シーケンスの演奏」参照)。

モーション・シーケンスは、録音した後では修正できません。思い通りに録音できるまで再度、録音してください。

▲ モーション・シーケンスは1つのパートに対し、常に1つのツマミが有効となります。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、以前のツマミに対する効果は消えてしまいます(P.28「モーション・シーケンスの録音」参照)。



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

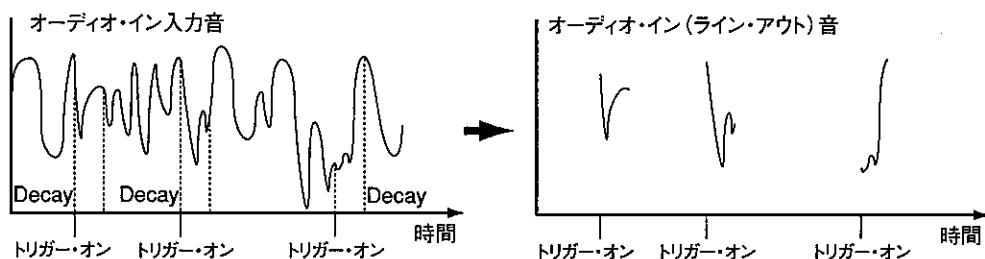
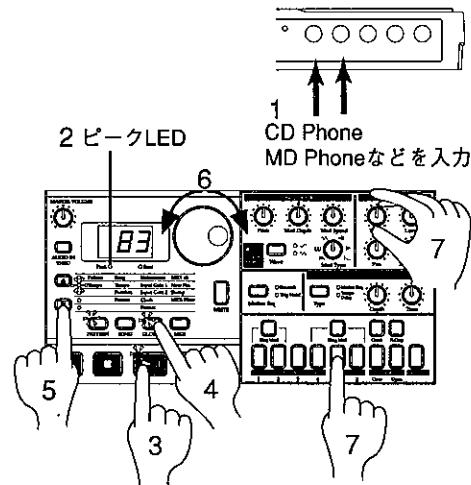
オーディオ・イン端子にラジオ、MDやCDなど、音が出るいろいろなオーディオ機器や音源を接続してみましょう。ドラム音が入ってない音が効果的です。

いろいろな音や音楽で試してください。接続した音の内容次第で思いがけない面白い効果が発見できるかもしれません。入力音量は、オーディオ・イン端子の1は**Input Gain 1**で、2は**Input Gain 2**で調整します。

1. オーディオ・イン端子(**AUDIO IN 1**)にオーディオ機器等を接続します。端子はモノラル標準プラグなので、接続する機器によっては、変換プラグを使用してください。
2. 接続した機器の出力レベルが、最大値のときだけピークLEDが点灯するように、外部機器の出力レベルを調節してください。このときオーディオ・イン・スルー・キーをオン(キーが点灯)にすると、パート・キーを押さなくても入力音を確認できます。
3. 音量を合わせたいパターンやソングを選び、Play/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
4. モード・キーを押してグローバル・モードに入ります。
5. カーソル・キー[▲][▼]を押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を**Input Gain 1**に合わせます。
6. 他のパートの音量とバランスをとりながら、ダイヤルを回して入力音量を調整します。

同様に**Input Gain 2**も調整します。

オーディオ・イン・パート・キーを押している間、入力音を発音します。パターンやソングに記録されているオーディオ・イン・パートは、録音を行ったときの入力音ではなく、トリガーがオンになってから**Decay**ツマミで設定された長さだけ、そのときのオーディオ・イン入力音を発音します。



- ▲** オーディオ・イン1、2のキーを叩いて音を出すときは、オーディオ・イン・スルー・キーをオフ(キーが消灯)にしてください。
オーディオ・インはライン入力用です。マイクやギター、ターンテーブル等は直接接続できません。
インプット・ゲインの値が大きいと、音がひすむことがあります。

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。

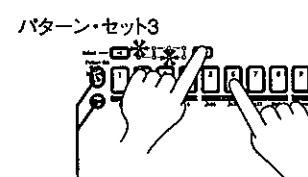
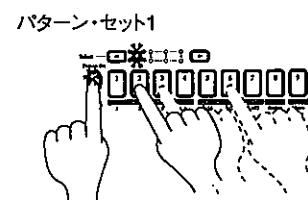
パターン・セット・キーを押しながら(キーが点滅)16個のステップ・キーの1つを押すと、そのキーに登録されているパターンに切り替わります。また、このときセレクト・キーを使ってセレクトLED(下段赤)の点灯(1から4)でパターン・セットのグループ切り替えると 16×4 (64)個のパターン・セットが使えます。

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.31「パターン・セット」参照)。

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.31「パターン・セットのパターンを登録する」参照)。

- ▲ 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.22「パターンが切り替わるタイミングについて」参照)。



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

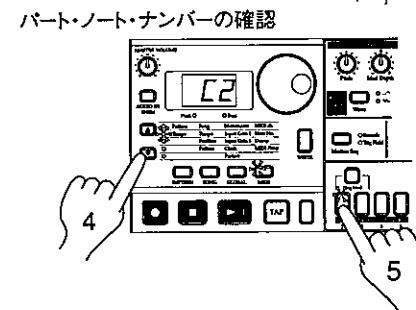
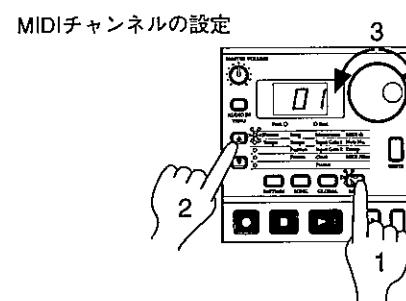
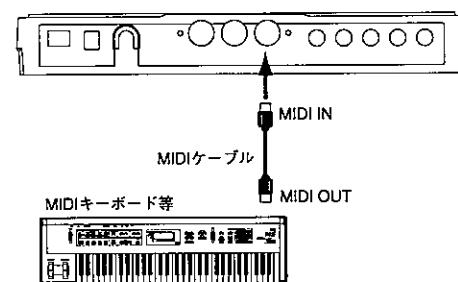
MIDI機器を接続して使用する場合にお読みください。

ER-1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します。

1. MIDIモード・キーを押して、MIDI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**ER-1**のチャンネルを合わせます(P.40「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.40「各パートのMIDIノート・ナンバーの設定」参照)。
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。

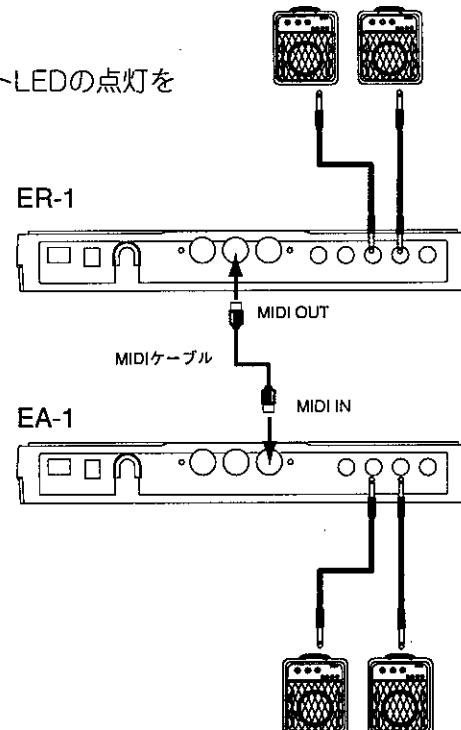
- ▲ 本体のMIDIに関する詳しい説明はP.42の「MIDIについて」を参考にしてください。
- ▲ MIDIモード、グローバルモードの設定を保存する場合にはどちらかのモードでライト作業を行ってください(P.39「グローバル・モードの変更内容を保存する」、P.41「MIDIモードの変更内容を保存する」参照)。



EA-1と同期演奏をしてみましょう

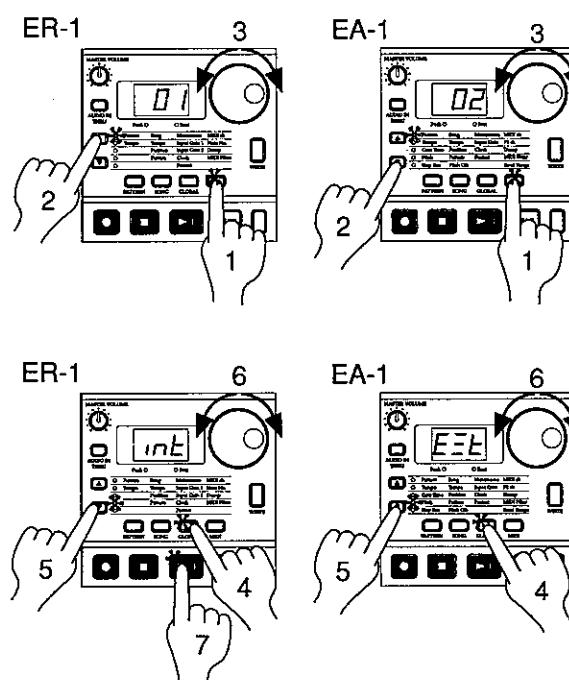
ELECTRIBEは**ER-1**と**EA-1**で同期演奏をすると、よりいっそう表現の幅が広がった演奏ができます。ここでは、**ER-1**のテンポにあわせて**EA-1**を演奏させてみましょう。**ER-1**のMIDI OUT端子と**EA-1**のMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、**ER-1**のライン・アウト端子、**EA-1**のパート・アウト端子をそれぞれ、ミキサー・やパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。

1. MIDIモード・キーを押して、MIDI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. **ER-1**のチャンネルを“**10**”と**EA-1**のパート1のチャンネルを“**01**”、パート2のチャンネルを“**02**”に合わせます(P.40「MIDIチャンネルの設定」参照)。
4. 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。
5. 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**に合わせます。
6. **ER-1**は“**int**”、**EA-1**は“**Ext**”に設定します(P.38「ER-1と外部MIDI機器を同期させる」参照)。
7. **ER-1**のPlay/Pauseキーを押して、パターンまたは、ソングをスタートします(Play/Pauseキーが点灯)。**ER-1**のテンポに合わせて、**EA-1**がパターンまたは、ソングの演奏をします。



ER-1と**EA-1**で同じナンバーのパターンの同期演奏をする場合は下記の設定を行ってください。

- **ER-1**のMIDI IN端子と**EA-1**のMIDI OUT端子をMIDIケーブルを使って接続します。
- **EA-1**を“**int**”(マスター)、**ER-1**は“**Ext**”(スレーブ)に設定します
- **ER-1**と**EA-1**のMIDIチャンネルを同じ設定にします(たとえば、どちらも“**01**”)。
- **ER-1**と**EA-1**のMIDIフィルターの設定の“**P**”を“**○**”にします(P.41「MIDIフィルター設定」参照)。
- **ER-1**のMIDIノート・ナンバーの設定を**C-1**～**A-1**または、**A#8**～**G9**にします(P.40「各パートのMIDIノート・ナンバーの設定」参照)。※ノート・オンメッセージを送信したときの**ER-1**の不用意な発音防止のため。



ER-1はMIDIクロックを送受信できるシーケンサーやシンセサイザーと接続しても、簡単に同期演奏ができます。

4.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。

パターン(A01) A01...D64 256パターン

パート
リズム・パターン(Max 64step)

Percussion Synthesizer 1 (Synth Parameter-3, Motion Sequence)
Percussion Synthesizer 2 (Synth Parameter-3, Motion Sequence)
Percussion Synthesizer 3 (Synth Parameter-3, Motion Sequence)
Percussion Synthesizer 4 (Synth Parameter-3, Motion Sequence)
Audio In 1 (Synth Parameter-4, Motion Sequence)
Audio In 2 (Synth Parameter-4, Motion Sequence)
Hi-Hat (Close) (Synth Parameter-5, Motion Sequence)
Hi-Hat (Open) (Synth Parameter-5, Motion Sequence)
Crash-Symbol (Synth Parameter-5, Motion Sequence)
Hand-Clap (Synth Parameter-5, Motion Sequence)
Percussion Synthesizer 1 (Synth Parameter-3, Motion Sequence)

パターンを選ぶ

Pattern

A01...d64

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、c01からC64、d01からd64までの合計256パターンから選びます。また、Shift・キーを押しながらダイヤルを回すことで、パターン・ナンバーを10ずつ変更することができます。

演奏テンポを決める

Tempo

20...300

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。

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.32「パターンを保存する」参照)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)

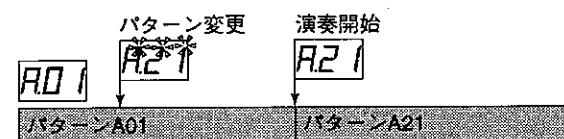
カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPatternに合わせます。Play/Pauseキーを押してパターンを演奏します。パターンの演奏が最後のステップまで終わったらそのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。

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

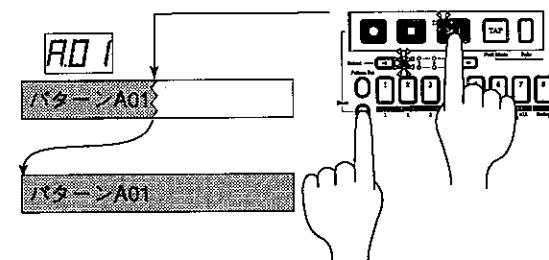
演奏中にパターンを切り替えると、現在演奏中のパターンが最後のステップを演奏した後に切り替わります。パターンが切り替わるまでは、ディスプレイに表示されている切り替えたパターン・ナンバーが点滅します。



パターンの先頭から演奏するには (Reset&Play)

Shift・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したい場合は、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。

パートを選ぶ

ER-1には下記の11のパートがあります。

- アナログ・モデリングによるシンセサイザー・パートが4パート
- AUDIO IN端子から入力された信号などをゲーティングするオーディオ・イン・パートが2パート
- PCM波形をもつオープン・ハイハット・パート、クローズド・ハイハット・パート、クラッシュ・シンバル・パート、ハンドクラップ・パート
- ステップごとの強弱データをもつアクセント・パート

パート・キーを押すと音が出て、同時にそのパートが選ばれます。また演奏中、シフト・キーを押しながらパート・キーを押すと、音を出さずにそのパートを選ぶことができます。

パートが選ばれると、そのパート・キーが点灯し、ステップ・キーにはそのパートのリズム・パターンを表示します。またシンセサイザーセクションもそのパートに対して有効となります。

演奏中は発音するタイミングで各パート・キーが点灯するので、鳴っている音をキーの点灯で確認することができます。また、ステップ・キーはそのパートのリズム・パターンを表示したまま、リズム位置を表示します。

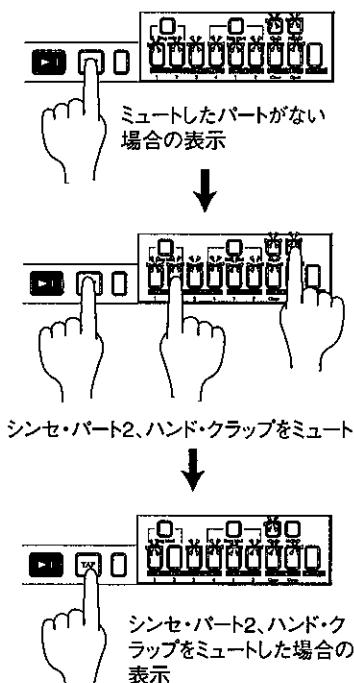
 パート・キーを押して発音させたときはアクセントがオンのときの音量で音が出ます。

パートのミュート機能

パート・ミュート・キー(タップ・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する(音を一時的に消す)ことができます。

また、パート・ミュート・キー(タップ・キー)を押している間は、各パートのミュート状態を確認できます。ミュートされていないパート・キーは点灯し、ミュートしているパート・キーは消灯します。

複数のパートをミュートすることもできます。パートのミュートを解除するには、解除したいパート・キーを押します。



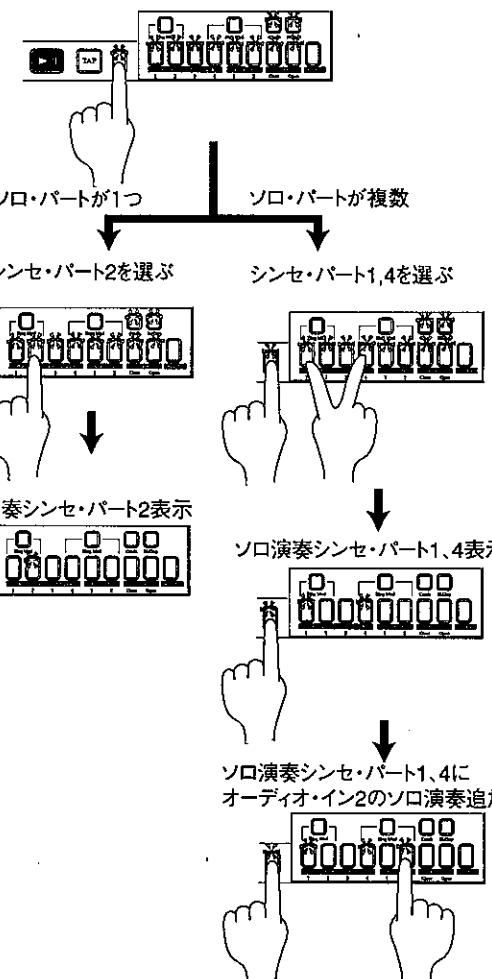
 パート・ミュート・キー(タップ・キー)を押しているとき(ミュート選択時)にパート・キーを押しても、そのパートは発音しません。

パートのソロ機能

ソロ・キーを押して(キーが点灯)、パート・キーを押すとそのパートのみの音を出すことができます。

複数のパートをソロ演奏するときは、ソロ・キーを押しながら、パートを選んでください。また、ソロ・キーが点灯しているときにソロ・キー(または、ミュート・キー)を押しながら各パート・キーを押してソロ・パートの増減ができます。また、ソロ・キーを押してそのまま離すとソロ機能を解除します(キーが消灯)。

ソロのパートがない場合の表示



 パートのミュート機能で設定した状態はソロ・キーを押すと、設定を解除(ミュート・パートなし)します。

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。ER-1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、必ずライト作業を行なってください。

パート音色のエディット

イメージに近い(または、何も音色やリズムが保存されてない)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るとオリジナル・バリューLEDが点灯します。

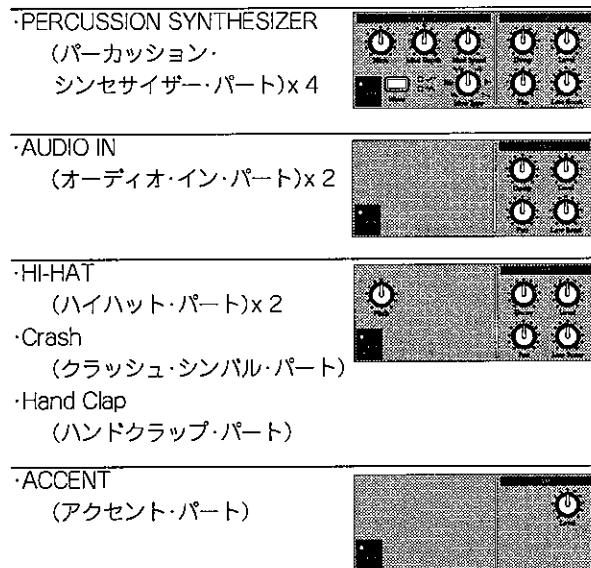
資料の音色例(P.45)を参考にしながら、音作りのコツをつかんでください。

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.42「MIDIについて」参照)。

- ツマミを回したり、キーを切り替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效でないか、またはモーション・シーケンス(P.28「モーション・シーケンス」参照)が機能しています。

オシレータ、アンプのパラメータ

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。



- 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。

ハイハット・パートのClose、Open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Openが発音されます。

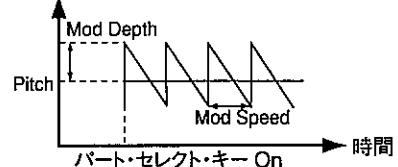
クラッシュ・シンバル・パートとハンドクラップ・パートも同様に独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。同じステップにトリガがあるときはハンドクラップ・パートが発音されます。

OSCILLATOR(オシレータ)

オシレータ波形とピッチ(音程)のコントロールを設定します。

例：Mod Type=M

ピッチ(音程)



Wave(ウェーブ) ▲サイン波、△△三角波

基本波形を選びます。キーを押す度に波形が切り替わります。サイン波は丸い(柔らかい)音がします。三角波は、サイン波に比べ少し明るめの音です。

Pitch(ピッチ) 20Hz...12000Hz

ピッチ(音程)を調節します。左へ回すと低くなり、右に回すと高くなります。

Mod Type(モジュレーション・タイプ)

▲(Saw Down)...△(Envelope)

ピッチ変調のタイプを選択します。

▲(Saw Down):周期的にピッチが下がります。

△△(Square):周期的に2種類のピッチが切り替わります。

△△(Triangle):周期的に上下にピッチが動きます。

△△(Sample&Hold):ピッチがランダムにかわります。

△△(Noise):周期的にピッチにノイズ成分を加えます。

スピナ・ドラムの音を作るときに有効です。

△(Envelope):ピッチにエンベロープをかけます。

キックやタムの音を作るときに有効です。

Mod Depth(モジュレーション・デプス)

-100...0...100

ピッチ変調の深さと効果の方向を調整します。プラス方向(右)とマイナス方向(左)ではピッチ変調の効果が反転します。ツマミの位置がセンター(0)のときはモジュレーション・タイプとモジュレーション・スピードの効果はありません。

Mod Speed(モジュレーション・スピード)

0.1Hz...5000Hz

ピッチ変調のスピードを調整します。右にツマミを回すと、モジュレーション・スピードが速くなり、クロス・モジュレーションの効果をかけることができます。

AMP(アンプ)

音量やパンのコントロールを設定します。

Decay(ディケイ)

0...100

音量の減衰の速さを調節します。また、オーディオ・イン・パートではテンポに同期したゲート・タイム(発音する時間)として動作します。

Pan(パン)

L...R

音のステレオの定位(パンポット)を設定します。ツマミの位置がセンターのときは、定位は中央です。左に回すと定位がL、右に回すとRにかわります。

Level(レベル) 0...100

出力レベルを調整します。右へ回すほど大きくなります。アクセント・パートではアクセント・レベル(アクセントがオンのときの音量の強調の度合い)を調整します(P.27「リズム・パターンにアクセントを加える」参照)。

Low Boost(ロー・ブースト) 0...100

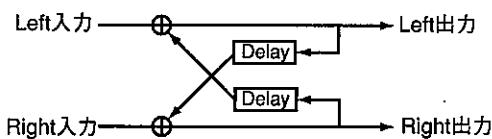
各パートの低音を強調します。パートの音のひずみ(クリップ)が気になるときはこのパラメータを調整してください。このツマミを最大(右)にするとディストーション効果としても使うことができます。

ローブーストを上げすぎるとレベルなど他の設定によっては、接続したスピーカ、ヘッドフォン等を破損する恐れがありますので、十分に注意してください。

DELAY(ディレイ)

ディレイは音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトで、エコーとも呼ばれています。**ER-1**のディレイはクロス・フィードバック・ディレイと呼ばれるタイプです。このディレイは、ステレオL,Rの信号を相互にフィードバックすることで、より左右の広がりを加える効果があります。

タイプ・キーで切り替えることにより、ディレイのツマミの動きをモーション・シーケンスで録音することや、テンポ・ディレイとして使用できます。



ディレイの効果はリズム・パターン全体にかかりますのでパートごとに効果を変えることはできません。

Type(タイプ) Motion Seq,Tempo Delay

キーを押すたびに、ノーマル(LED消灯)、Motion Seq.、Tempo Delayと切り替わります。ノーマル時は通常のディレイとして動作します。

Motion Seq(モーション・シーケンス)

ディレイのモーション・シーケンスです(P.28「モーション・シーケンス」参照)。

Tempo Delay(テンポ・ディレイ)

ディレイ・タイムをパターンのテンポに自動的に合わせる(同期)ことができるディレイです。MIDIクロックの設定がExtのときは外部機器のクロックにディレイ・タイムを同期することもできます(P.38「ER-1と外部MIDI機器を同期させる」参照)。

Depth(デプス) 0 ... 100

ディレイの深さとフィードバックの量(ディレイのリピートの回数)を調節します。

ツマミを右に回すほどディレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。

各パートのパンを左右に振れば振るほど、より左右の広がりが深くなります。

デプスを上げすぎると音がひずむ(クリップする)場合があります。

Time(ディレイ・タイム) 5msec...2sec

(テンポ・ディレイ時) 1/4...8

ディレイ・タイムを設定します。ツマミを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。ツマミを左に回してディレイ・タイムを短くすると、ダブリング(複数の楽器が鳴っているような)効果が得られます。

また、タイプでテンポ・ディレイを選んだときは、テンポに同期してステップの1/4、1/3、1/2、2/3、3/4、1、1.33、1.5、2、2.5、3、4、5、6、7、8倍の16段階の設定ができます。

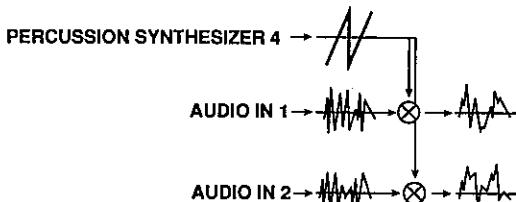
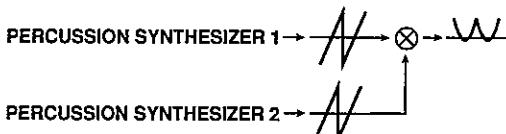
演奏中にディレイの値を変更するとディレイ音のピッチが変化して聞こえます。

テンポの設定によってはディレイ・タイムが設定できない場合があります。そのときは、ディレイ・タイムを半分に設定します。

モジュレーション**Ring Mod (リング・モジュレーション)**

各パートの音同士でリング・モジュレーションの効果をかけます。

キーを押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。パーカッション・シンセサイザー・パート同士で使えば倍音豊かな金属的な音色を作ることができます。また、オーディオ・インにマイクアンプで増幅した音声を入力した場合、リング・モジュレーションを使ってロボットボイスのような声に変化することもできます。



リング・モジュレーションはPERCUSSION SYNTHESIZER1と2の組み合わせ、または、PERCUSSION SYNTHESIZER4とAUDIO IN 1,2の組み合わせ以外はできません。

Ring Modulation は PERCUSSION SYNTHESIZER1と2の発音のタイミングにより、音色、音量が変化する場合があります。

一方のレベルが小さかったり、ディケイ・タイムが短いと効果がわかりにくくなります。

リング・モジュレーションがオンのときのレベルとパンはPERCUSSION SYNTHESIZER1、またはAUDIO IN 1,2のパートの設定が優先されます。

リング・モジュレーションがオフのときは、各々のパートを同時に発音させないと音を出力させることはできません。

パート同士のセッティングによっては、大きな音が出力される場合がありますので、各パートのレベルを調整してください。

レングス、スケール／ビート (LENGTH, SCALE/BEAT)の設定

レングス(リズム・パターン全体の長さ)と基本のビート(拍子)を設定します。

ここで設定されたレングスと、スケール／ビートによって、各ステップ・キーと音符の対応や最大ステップ数が下図のようになります。

シフト・キーを押している間、現在のパターンのレングス、ビートをステップ・キーの点灯で確認することができます。

シフト・キーを押しながらステップ・キー1～4を押してレングスを変更します。

同様にシフト・キーを押しながらステップ・キー5～7を押してスケール／ビートを変更します。

▲ 演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中には、レングス、スケール／ビートの確認や変更はできません。

・スケール／ビートに3連($\frac{1}{16} \times 12$)を選んだ場合は、ステップ・キー13～16は無効になります。

レングス	最大ステップ数	
	$\frac{1}{16}$ 又は、 $\frac{1}{16}$	$\frac{1}{16} \times 12$
1 Shift+ステップ・キー1	16	12
2 Shift+ステップ・キー2	32	24
3 Shift+ステップ・キー3	48	36
4 Shift+ステップ・キー4	64	48

スケール/ビート	ステップ・キーと音符の対応	
	$\frac{1}{16}$	$\frac{1}{16} \times 12$
$\frac{1}{16}$ Shift+ステップ・キー5	$\begin{matrix} \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} \\ \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \end{matrix}$	
$\frac{1}{16}$ Shift+ステップ・キー6	$\begin{matrix} \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} \\ \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \end{matrix}$	
$\frac{1}{16} \times 12$ Shift+ステップ・キー7		$\begin{matrix} \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} \\ \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} & \text{♪} \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 \end{matrix}$

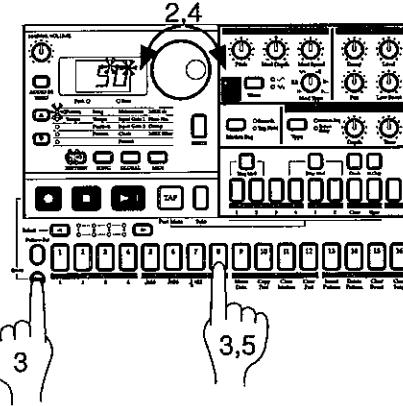
スイング(Swing)の設定

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**で完全な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8(**Swing**)を押します(キー8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8を押してスイングを実行します(キー8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3連($\frac{1}{16} \times 12$)になっている場合はスイングの設定は無効です。
演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中はスイングパラメータの確認および、変更はできません。



リズム・パターンを作る

リズム・パターンを作る方法には2種類あります。1つはステップ・キーを使ってキーの点灯を見ながらリズムを作っていくステップ・レコーディング方式です。もう一つはタイミング良くパート・キーを叩いて打ち込むリアルタイム・レコーディング方式です。各パートのリズムを消してからリズム・パターンを作る場合はP.29「パートのリズム・パターン・データを消す」を参考にしてください。

•ステップ・キーを使う方法 (ステップ・レコーディング)

16個のステップ・キーを使ってキーの点灯状態とリズムを確認しながらリズム・パターンを作ります。
3.基本的な使い方(クイック・スタート)「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)」(P.16)をご覧ください。

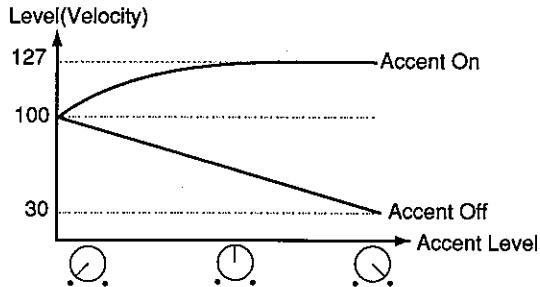
•パート・キーを使う方法 (リアルタイム・レコーディング)

3.基本的な使い方(クイック・スタート)「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)」(P.17)をご覧ください。

リズム・パターンにアクセントを加える(Accent)

リズム・パターンにアクセント効果(音量の強調)をかけることができます。アクセントがオンのときにパターン全体の同じ位置(ステップ)にある音を強調します。

- 1.アクセントのパート・キーを押すと、アクセントのパターンをステップ・キーに表示します。
- 2.各ステップ・キーは押すたびにオン、オフが切り替わり、アクセントのパターンを簡単に作ることができます。演奏して音で確認しながらパターンを作ってください。
- 3.アクセントの度合いはシンセサイザー・セクションのレベル・ツマミで設定します。右に回すほどオンとオフとの差が大きくなり、左に回し切ると効果はなくなります。演奏して音で確認しながら設定してください。



アクセントのパート・キーだけを押しても音は出ません。また、パート・キーを叩いて発音した場合はアクセント・オン(強調された音)で発音します。アクセントのかかり具合の確認をするときはパターンを演奏しながら行ってください。

アクセント・レベルはモーション・シーケンスで録音できません。

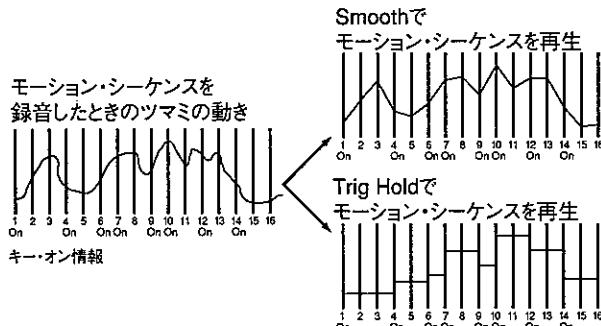
モーション・シーケンス

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)「モーション・シーケンスを使ってみましょう」(P.18)をご覧ください。

モーション・シーケンスは演奏しながらのリアルタイム録音です。一部を後で修正したりすることはできません。気に入ったモーション・シーケンスが録音されるまで何度もトライしてみてください(P.30「パートやディレイのモーション・シーケンス・データを消す」参照)。

ディレイ・モーション・シーケンスの演奏

ディレイ専用のモーション・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、ディレイ・デプスとディレイ・タイムの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。

ディレイ・タイプのMotion SeqのLEDが消えている時は効果はありません

ディレイ・モーション・シーケンスの録音

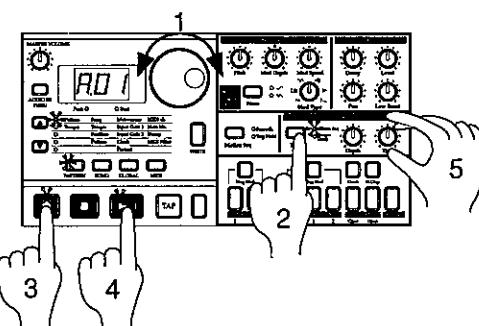
ディレイ・デプスとディレイ・タイムの2つのツマミの動きをそれぞれ録音することができます。

1. エディットするパターンを選びます。
2. タイプ・キーを押して**Motion Seq**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. ディレイ・タイムのツマミを動かし、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。
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、ディレイ・デプスのツマミの動きも録音できます。

モーション・シーケンスは演奏しながらのリアルタイム録音です。一部を後で修正したりすることはできません。気に入ったモーション・シーケンスが録音されるまで何度もトライしてみてください(P.30「パートやディレイのモーション・シーケンス・データを消す」参照)。



モーション・シーケンス・データの確認

モーション・シーケンス・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・キーの点灯で確認できます。

- 選ばれているパートにモーション・シーケンス・データが含まれる場合
ステップ・キー1、2、3、4が点灯
 - ディレイ・モーション・シーケンス(ディレイ・デプスのデータ)が含まれる場合
ステップ・キー5、6が点灯
 - ディレイ・モーション・シーケンス(ディレイ・タイムのデータ)が含まれる場合
ステップ・キー7、8が点灯
- 演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中にはモーション・シーケンス・データの確認はできません。

パターンをエディットするのに便利な機能



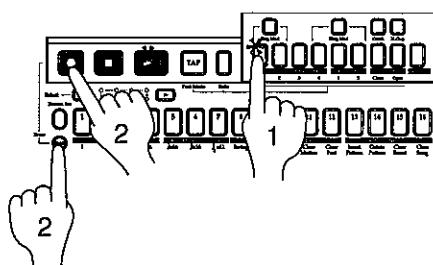
この機能でエディットしたパターンを保存するには、他のパターンに移る前や電源をオフにする前に必ず、ライト作業を行なってください。

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)

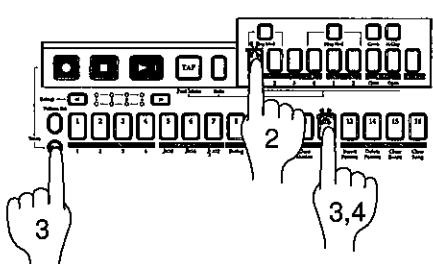
1. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
2. 演奏中や録音中にシフト・キーを押しながらRecキーを押すと、押している間の選ばれているパートのデータを、自動的に消すことができます。



・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12(Clear Part)を押します(キー12が点滅)。
4. もう一度ステップ・キー12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。



パート上のデータをずらす (Move Data)

ムーブ・データ(Move Data)の機能を実行すると、パートのリズム・パターンとモーション・シーケンスの情報データの位置を-16~16範囲でずらすことができます。作成したパターンの先頭の位置を変更する場合に使います。

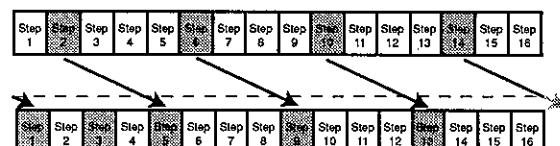
1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー9(Move Data)を押します(キー9が点滅)。
3. すべてのパート・キーが点滅します。パート・キーを押すたびに消灯、点滅が切り替わります。ムーブ・データを実行するパート・キーだけを点滅させます(複数選択できます)。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルで移動ステップ数と方向(プラス、マイナス)を設定します。
5. 点滅しているステップ・キー9を押してムーブ・データを実行します。

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。

ムーブ・データは選んだパートのステップすべてに適用されます。そのパターンの最後のステップ位置を超えてずらされたデータは、最初のステップに順次送られます。例えば、64ステップあるデータに移動ステップ“5”を設定すると、ステップ60から64のデータはステップ1から5に順次送られます。また、最初のステップ位置を超えてずらされたデータは、最後のステップに順次送られます。例えば、48ステップあるデータに移動ステップ“-3”を設定すると、ステップ1から3のデータはステップ46から48に順次送られます。

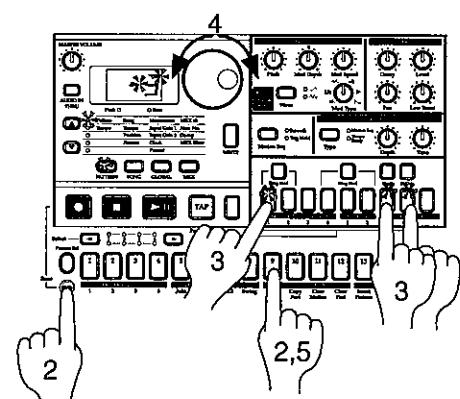
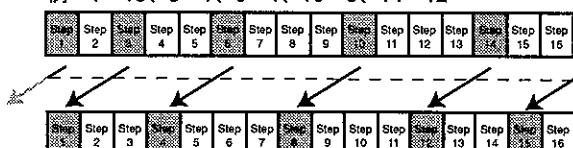
3の場合

各ステップのデータは3ステップ後ろにずれます。
例：2→5、6→9、10→13、14→1



-2の場合

各ステップのデータは2ステップ前に進みます。
例：1→15、3→1、6→4、10→8、14→12



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。

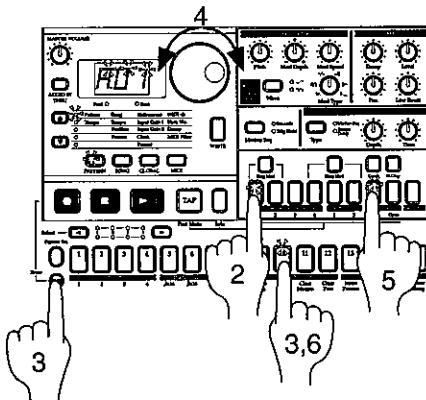
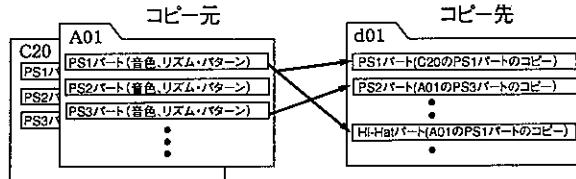
1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. パート・キーを押して、コピー先のパートを選びます(キーが点灯)。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー10(Copy Part)を押します(キー10が点滅)。ディスプレイが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
5. パート・キーでコピー元のパートを選びます(コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯)。
6. もう一度ステップ・キー10を押してコピー・パートを実行します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

 同じ種類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が、異なった種類のパートをコピーすると、音色はコピーされません。

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

例



パターン内のデータ・コピー

レンジスが1のパターンで作成したリズム・パターン・データ(モーション・シーケンスも含む)をレンジス2~4のステップにコピーすることができます。同じフレーズをくり返し使うパターンを作成するときに便利な機能です。

1. レンジスが1のパターンのデータを作成してそのままライトします(P.32「パターンを保存する」参照)。
2. この時点では、レンジス2~4のステップに1と同じデータが自動的にコピーされます。
3. パターンのレンジスを変更し必要な長さにします(P.26「レンジス、スケール/ビートの設定」参照)。

4. レンジス1の時と同じデータがレンジス2~4のステップに入っています。レンジス2~4のデータをエディットしてパターンを完成させます。

パターンのレンジスが2、3の時もコピーされます(下表参照)。作成したパターンを短くする時も、短くなったレンジスに従ってデータがコピーされます。

パターン内のデータ・コピー対応表

パターンのレンジス	ライト前のパターンのデータ	ライト後のパターンのデータ
1	A 空 空	A A A A
2	A B 空 空	A B A B
3	A B C 空	A B C C

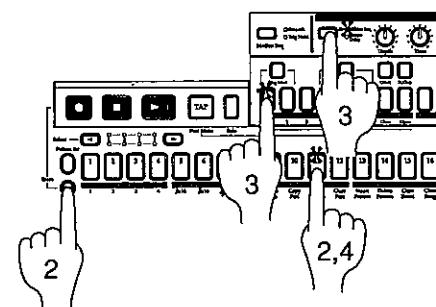
 ライトの実行によるパターン内のデータ・コピーは、強制的にパターンのレンジスの値(1~4)を変更するではありません。
レンジスが4の場合はパターン内のデータ・コピーは行いません。

パートやディレイのモーション・シーケンス・データを消す (Clear Motion)

各パートやディレイの持っているモーション・シーケンス・データを一度消去します。

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. シフト・キーを押しながらステップ・キー11(Clear Motion)を押します(キー11が点滅)。
3. モーション・シーケンスを消したいパートのパート・キーまたは、DELAYのタイプ・キーを押します。(パート・キー、DELAYのモーション・シーケンスLEDが点滅)
4. もう一度ステップ・キー11を押してクリアを実行します。DELAYのモーション・シーケンスを選んだときはデプス、タイム両方のモーション・シーケンスが消去します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



パターン・セット

パターン・セットは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。

セレクト・キーとの併用によりパターン・セットのグループを切り替えると16×4(最大64)個のパターンを登録、切り替えができます。

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)

Play/Pauseキーを押して演奏をはじめます。

パターン・セット・キーを押しながらステップ・キーを押すことで、それぞれのステップ・キーに登録されているパターンに切り替えることができます。

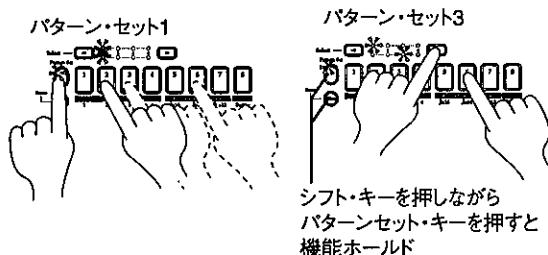
また、パターン・セット・キーを押しながら、セレクト・キーを押すと、他の登録されているパターン・セットのグループに切り替えることができます。このときパターン・セットのグループはセレクトLEDの下段のLED(赤)の点灯で確認できます。

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できます(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できます(キーが消灯)。

(例)

セレクトLED	1	2	3	4	5	6	14	15	16
1	A01	A20	B03	B04	A51		A20	B43	B61
2	C21	C23	C56	C64	C28		C21	A07	A08
3	B01	B02	B04	B62	A01		A05	A45	A64
4	D01	D02	D03	D04	D05		D07	D08	D09



パターン・セット・プレイでは、パターンの切り替えタイミング、テンポの変更、Reset&Play等はパターン・プレイと同じ動作をします。

⚠ パターン・セットは録音中は使用できません。また、録音(待機)状態にするとパターン・セットは解除されます。

パターン・セットのパターンを登録する

1. 演奏が止まっているときに、パターン・セット・キーを押しながら(または、ホールドして)登録場所のステップ・キーを押します。

2. パターン・セット・キーを押したまま(または、ホールドして)、ダイヤルで登録したいパターン・ナンバーを選びます。そのまま、パターン・セット・キーを離す(またはホールドを解除する)と登録が完了します。

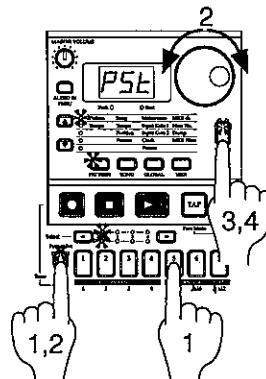
3. パターン・セットの登録を保存する場合は、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。パターン・セット・キーを押したままライト・キーを押します(ライト・キーが点滅)。

4. ディスプレイに“PSt”が点滅表示されます。もう一度ライト・キーを押すと保存を実行します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

⚠ グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンになっている場合はライトできません。その場合はグローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。

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。



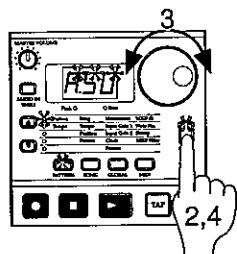
パターンを保存する(Write)

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、パターンのレンジスによって、P.30「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、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。



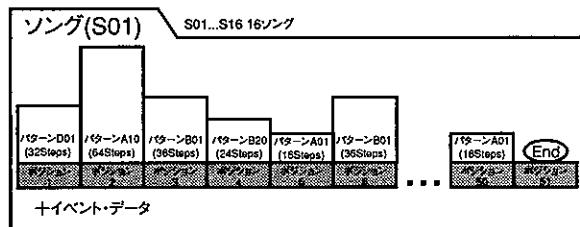
グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンになっている場合はライトできません。その場合はグローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。

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。

5.ソング・モード

1つのソングは演奏する順番にパターンを組み合わせて成り立っています。本体内に16曲まで作成保存することができ、パターンの演奏に加えてリズムや、音色のツマミの動きも録音することができます。

ソング・モード・キーを押してソング・モードに入ります。



ソングを選ぶ

Song

S01...S16

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。
ダイヤルを使って **S01** から **S16** までの16ソングから選びます。

演奏テンポを決める

Tempo

20...300

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設定します。

タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

ソング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。

▲ テンポを変更したソングはライトをしない他のソング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.37「ソングを保存する」参照)を行ってください。

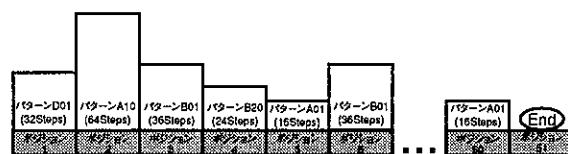
ソングを演奏する (ソング・プレイ)

Play/Pauseキーを押してソングの演奏をはじめます。ソングはそのとき選ばれているポジションのパターンから演奏をはじめます。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります。

▲ ソングではエディットした音色を保存することはできません。音色のエディットはパターン・モードで行ってください。

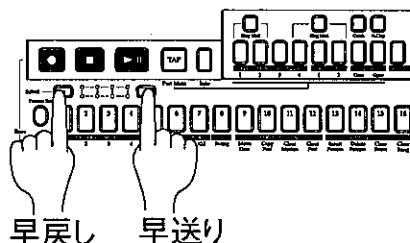
ポジション(Position)とは

ポジションとは、ソング中でのパターンの演奏または、録音順番を示したもので、ソングのエディットを行なう単位になります。



ソング演奏の早送り、早戻し

ソングは演奏中にセレクト・キーを使って、データの早送り、早戻しができます。早送りはセレクト・キー [▶] を押します。早戻しはセレクト・キー [◀] を押します。



ソングの切り替えについて

演奏中にソングを切り替えることはできませんが、ソング・ナンバーを前もって選ぶことはできます。演奏中にソング・ナンバーを選択すると、ディスプレイにナンバーが点滅表示されます。

現在演奏中のソングが終わると自動的に止まり、ナンバーが点灯表示になります。Play/Pauseキーを押すと選んだソングの演奏が始まります。

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)

ソングの演奏中にシフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すと、演奏しているポジションに設定しているパターンの先頭から演奏します。

また、ソングを演奏中にPlay/Pauseキーを押して一時停止させた後、シフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すとソングの先頭から演奏します。

ソングを作る 一から曲を作る

パターンを組み合わせてソングを作ります。

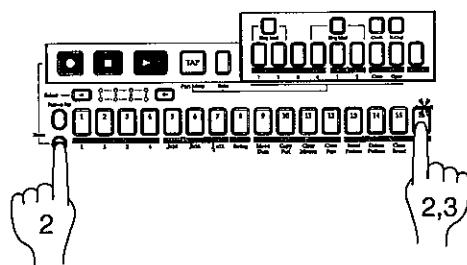
-  ソングのエディット中に他のソングに切り替えるとエディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合はライト作業(P.37「ソングを保存する」参照)に行ってください。

・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16(Clear Song)を押します(キー16が点滅)。
3. ステップ・キー16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。

間違ってソング・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

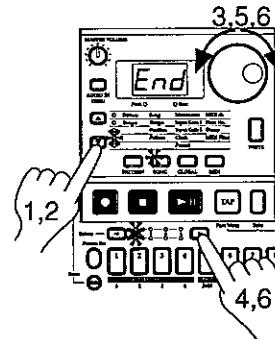
Position	001...256
Pattern	A01...d64

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Pattern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”的パターンになります。
6. “002”的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

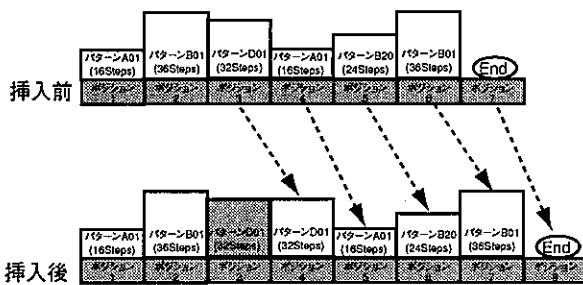
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

 エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業を行なってください。ライト作業を行なわずに、ソングを切り替へ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

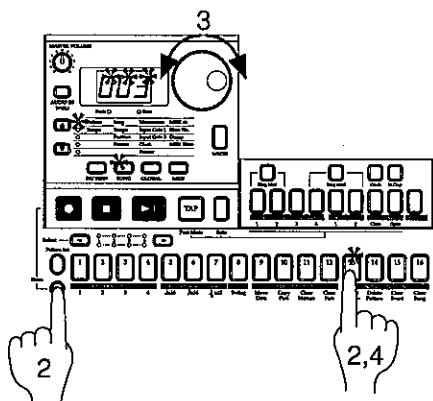


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー13(Insert Pattern)を押します(13キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。挿入したいポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“003”を点滅表示します)。
4. もう一度ステップ・キー13を押して、そのポジションに1つパターンを挿入します。

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。

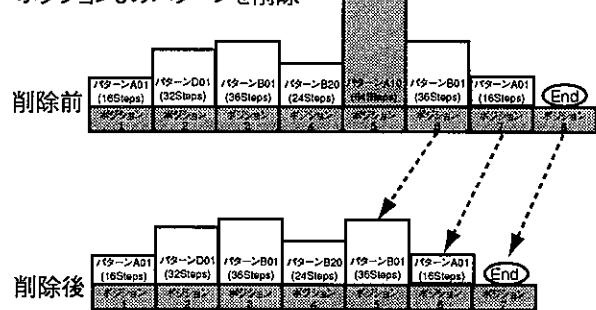


任意の場所のパターンを削除する

(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。

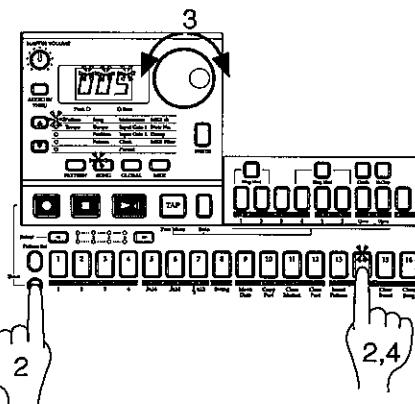
ポジション5のパターンを削除



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14(Delete Pattern)を押します(14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14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時は、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時は、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。

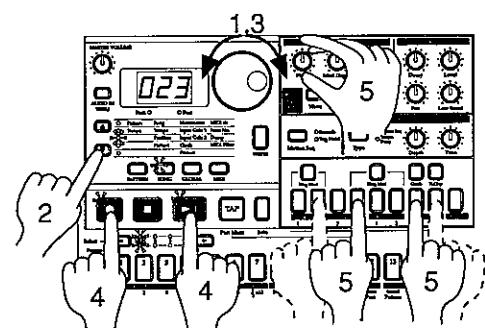
- ・ パート・キーを使った演奏
- ・ パート・ミュート、パート・ソロを使った演奏
- ・ ツマミの動きやスイッチによる演奏(選ばれているパートのみ)
- ・ テンポ情報

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(リプレース・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・レコーディングは終了します。

ソングの演奏データとイベント・レコーディングが重なった場合は、ソングの演奏データが優先されて演奏されます。



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を行なってください。ライト作業を行なわずに、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時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。

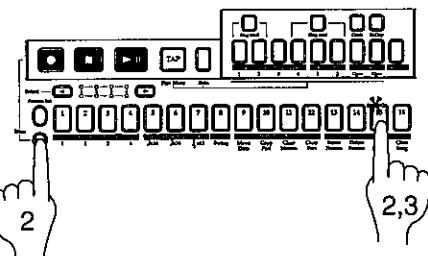
ソングのイベント・データを消す

(Clear Event)

選ばれているソングのイベント・データをすべて消します。

1. ソング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. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(**Clear Event**)を押します(キー15が点滅)。
3. もう一度ステップ・キー15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。



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。

ソングを保存する(Write)

作ったソング・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。

あえて作ったソング・データを保存したくない場合は、ライト作業を行わずにソングを切り替えてください。

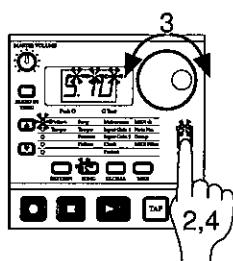
1. ソングの演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。カーソル・キーを押してパラメータ・セレクターLEDの点灯をSongにあわせます。

2. ライト・キーを1度押します(キーが点滅)。ディスプレイにソング・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ソング・ナンバーを選んでください。

4. もう一度ライト・キーを押して保存が完了します(キーが点灯後、消灯)。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンになっている場合はライトできません。その場合はグローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。

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。

6.グローバル・モード

グローバル・モードでは、メトロノームやプロテクトなどの各パラメータを設定します。グローバル・モード・キーを押してグローバル・モードに入ります。

なお、グローバル・モードから抜けるときは他のモード・キーを押してください。

▲ グローバル・モードでの設定を、ライトしないで電源をオフにすると、変更した設定は無効になります。変更した設定を保存する場合はライト作業(P.39「グローバル・モードの変更内容を保存する」参照)を行ってください。

メトロノームの設定をする

Metronome off, r-0, r-1, r-2, on

メトロノーム機能の設定を行います。リズムが空の状態からリアルタイム・レコーディングでパターンを作成する場合は、メトロノームを使うと便利です。なおメトロノームは4分音符のタイミングで発音します。

off: メトロノームは鳴りません。

r-0: 録音状態のとき(RecとPlay/Cancelキーが点灯)にのみメトロノームが鳴ります。

r-1: 録音開始時に1小節分のカウントが入り録音が開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。

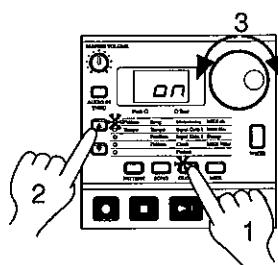
r-2: 録音開始時に2小節分のカウントが入り録音が開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。

on: 演奏中または録音中にメトロノームが鳴ります。

録音開始時にカウントは入りません。

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 **Metronome** に合わせます。
2. ダイヤルを回してメトロノームの設定を行います。
3. パターンまたは、ソング・キーを押して元のモードに戻ります。

▲ メトロノームの設定はライトできません。電源オン時は必ず“off”になります。



オーディオ・インの音量を調節する

Input Gain1(AUDIO IN 1) 0..100

Input Gain2(AUDIO IN 2) 0..100

オーディオ・イン端子に入力された音量を調整します。操作は、3. 基本的な操作(クリック・スタート)「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」(P.19)をご覧ください。

ER-1と外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)

Clock

int, Ext

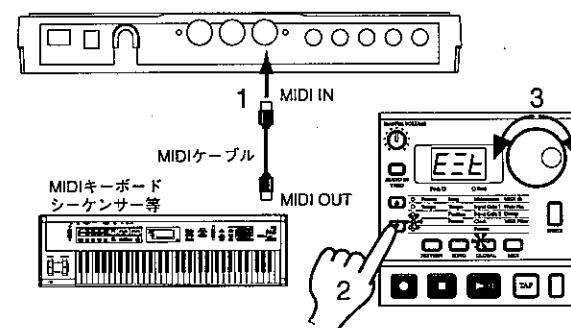
グローバル・モードのClockの設定により、ER-1のテンポと、MIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを、同期させることができます。

外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

▲ ClockをExtに設定しても、ER-1のMIDI IN端子にMIDIクロック情報が入ってきていない場合は、ER-1は内部クロックで動作します。

・外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる(Ext)

1. ER-1のMIDI IN端子とシーケンサー・シンセサイザーなどの外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。
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 **Clock** にあわせます。
3. ダイヤルを回して、“Ext”(Ext、外部クロック)を選びます。
4. 外部MIDI機器(マスター)がMIDIクロックを送信するように設定をします。
5. パターン・モード、またはソング・モードに戻ります。
6. 外部MIDI機器のシーケンサーをスタートさせると、ER-1も同時に演奏します。
7. またMIDIクロック情報がMIDI IN端子に入っていたら、ER-1のPlay/Pauseキーを押したタイミングで、外部MIDI機器のテンポに合わせて同期演奏をさせることができます。



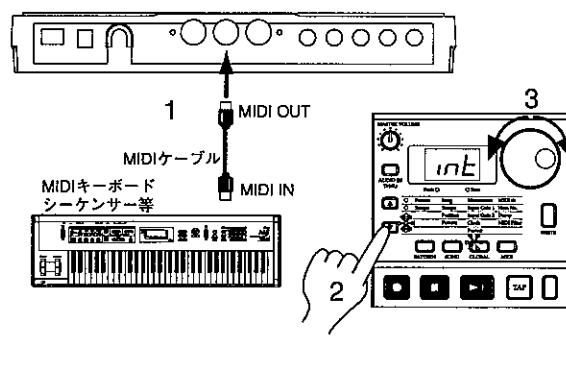
▲ MIDIクロックが“Ext”になっていて外部MIDIクロックに同期している場合は、外部シーケンサー側のテンポに同期しますので、ER-1ではテンポを変更することができません。

MIDIクロックで同期演奏中に、さらにMIDIスタートを受信すると、演奏中のパターンの先頭(ソングの場合はスタート)を受信した時点で演奏中のパターンの先頭)から、演奏します。

•本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)

1. ER-1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。
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Clockにあわせます。
3. ダイヤルを回して“int”(内部クロック)を選びます。
4. 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。
5. ER-1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。



プロジェクトの設定 (Memory Protect)

Protect

on, off

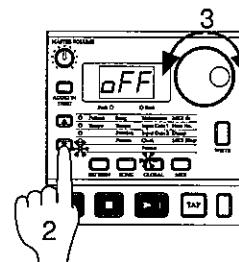
パターン・モード、ソング・モードのプロジェクトの設定をします。プロジェクトが“on”的場合はライト・キーが効かなくなり、データの書き換えとMIDIダンプデータの受信を禁止します。エディットしたデータを保存するときやダンプデータを受信するときはプロジェクトを“off”にしてください。

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をProtectに合わせます。
3. ダイヤルでプロジェクトの“on”, “off”を切り替えます。

プロジェ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。

 設定はパターン・モード、ソング・モードに対して有効で、グローバル・モード、MIDIモードではプロジェ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。

工場出荷時は“on”に設定されています。



グローバル・モードの変更内容を保存する(Write)

 グローバル・モードとMIDIモードはどちらかでライト作業を行うと両方のモードの変更内容が同時に保存されます。

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(またはMIDIモード)のキーを押します。
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・モードやMIDIモードのライトは、プロジェクト(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。

7.MIDIモード

MIDIモードではMIDIに関する設定及び、エクスクルーシブ・データのダンプをします。MIDIモード・キーを押してMIDIモードに入ります。

なお、MIDIモードから抜けるときは他のモード・キーを押してください。



演奏中や録音中にはMIDIモードに入れません。

MIDIモードでの設定を、ライトしないで電源をオフにすると、変更した設定は無効になります。変更した設定を保存する場合はライト作業(P.41「MIDIモードの変更内容を保存する」参照)を行ってください。

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“10”に設定しています

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 **MIDI ch**にあわせます。
2. 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.)

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。

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 **Note No.** にあわせます。
2. 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)。
3. 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
パークション・シンセサイザー1	C2	36
パークション・シンセサイザー2	D2	38
パークション・シンセサイザー3	E2	40
パークション・シンセサイザー4	F2	41
オーディオ・イン1	G2	43
オーディオ・イン2	A2	45
ハイハット(Close)	F#2	42
ハイハット(Open)	A#2	46
クラッシュ	C#3	49
ハンド・クラップ	D#2	39



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

ダンプ・データを送受信する (MIDI Data Dump)

Dump

Ptn,SnG,ALL

送信

ER-1のシステム・エクスクルーシブ・データ(パターンやソングやグローバルモードの設定)をMIDI OUT端子に接続した外部のMIDIデータ・ファイラー・コンピュータへ送信します。

1. MIDIダンプ・データを受信可能な外部のMIDI機器(もう1台のER-1,MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI IN端子とER-1のMIDI OUT端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とER-1のMIDIチャンネルを合わせてください。ただし、データ・ファイラーへ送信するときは通常MIDIチャンネルを合わせる必要はありません。
3. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を **Dump**にあわせます。
4. ダイヤルを回して送信するデータを選びます。
Ptn:オール・パターン・データ
SnG:オール・ソング・データ
ALL:オール・データ(パターン・データ、ソング・データ、グローバル・データ)
5. Play/Pauseキーを押して、ダンプ・データを送信します。

受信

MIDI IN端子に接続した外部のMIDIデータ・ファイラー・コンピュータからのER-1のシステム・エクスクルーシブ・データ受信します。

MIDIモードのプロジェクトの設定が“on”的ときはMIDIダンプ・データの受信を禁止します。

1. MIDIダンプ・データを送信可能な外部のMIDI機器(もう1台のER-1,MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI OUT端子とER-1のMIDI IN端子を接続してください。

2. 外部MIDI機器とER-1のMIDIチャンネルを合わせてください。データ・ファイラーから送信するときは、データ保存したときと同じMIDIチャンネルに合わせます。
3. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を **Dump**にあわせます。

4. 外部機器を操作して送信ダンプ・データをER-1が受信します。

ダンプ・データの詳細はER-1 MIDIインプリメンテーション・チャートに記載しています。

MIDIインプリメンテーションの配布についてはコルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

データ・ダンプの実行中は、本体のキーに触れないでください。

パラメータ・セレクトLEDの点灯がDumpのときは、MIDI Filterのパラメータ“E”的設定が“-”でも、システム・エクスクルーシブ・データは送受信します。また、MIDI Filterのパラメータ“E”的設定が“O”になっているときは、どのモードでもシステム・エクスクルーシブ・データは送受信できます。

8. システム・エクスクルーシブについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは主に機種独特のパラメータを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。

ER-1のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 51, ……, F7]です(n: エクスクルーシブ・チャンネル)。

ただし、システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

ER-1は、数種類のユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の1つに対応しています。

- インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] のメッセージを受信すると、「私はコルグのER-1で、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7] を送信します。

9. 音色等の設定データを送る (データ・ダンプ)

ソング、パターン、オール(ソング、パターン、グローバル)の各データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、外部機器に記憶させることができます。送信は、MIDIモードのDumpで行います。この送受信は、MIDIモードのMIDI chでチャンネルを決めます。ダンプは、それぞれの種類のDATA DUMP REQUEST受信した場合も送信します。

10. 音色等のエディットをする

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全パターンや1プログラム単位でのエディットができます。また、NRPNを使用すると、パターン・モードでは、パートごとに有効なツマミをエディットします。

故障かなと思ったら

POWERスイッチを押してもディスプレイに表示がでない!

- ACアダプターが接続されていますか？
- ACアダプターがコンセントに接続されていますか？

音がない！

- アンプ、ミキサー、ヘッドフォンは正しく端子に接続されていますか？
(パターン演奏ができますか？できれば接続はOKです。)
- アンプ、ミキサーの電源が入り、これらが正しく設定されていますか？
- 本機のマスター・ボリューム・ツマミは上がっていますか？

演奏が止まらない！

- パターンの演奏は、選ばれているパターンがくり返し演奏されます。聞き終わったら、Stop/Cancelキーを押してください。(P.12, 13)

エディットしたときと音色や動作がちがっている！

- エディット後にライト操作をしましたか？(P.32, 37)
エディットしたときは、各々のモードでソング、パターンを切り替える前または、電源をオフにする前にライト作業をしてください。
- 選んだパターンまたはソングを、ライト作業後エディットしませんでしたか？

MIDIでコントロールできない！

- MIDIケーブルまたは専用ケーブルは正しく接続されていますか？

外部機器から本機を演奏する場合は

- 送信機器と同じMIDIチャンネルでMIDIデータを受信するように設定されていますか？(P.40)
- MIDIモードのMIDIチャンネルの設定が、使いたいチャンネルになっていますか？(P.40)
- MIDIモードのMIDIフィルターが適切に設定されていますか？(P.41)

本機から外部機器を演奏する場合は

- 受信機器のMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルが同じに設定されていますか？(P.40)

パターンやソングなどのライトができない！

- グローバル・モードのプロテクトの設定が“on”になっていませんか？(P.39)

パート・キーを叩いても設定した音がない！

- パートの音色をエディットした後ライト操作をしましたか？(P.32)
- Ring Modキーがオンになっていませんか？(P.25)
- モーション・シーケンスが働いていませんか？(P.28)



エラー・メッセージ

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こえました。不要なソングのイベントをクリア・イベントで消してください。

Er.9 書き込みなどを行おうとしたデータのメモリーに対して、プロジェクトが“on”になっています。グローバル・モードで設定を“OFF”にします(P.39)。

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でいっぱい(フル)です。この状態からさらにイベントの書き込みを始めるとすぐにメモリーフルが表示されます。不要なソングのイベントをクリア・イベントで消してメモリーを空けてください。

工場出荷時のデータに戻す方法

工場出荷時のパターンやソング・データ等をプリロード・データといい、工場出荷時のデータに戻すことをプリロード・データのロードといいます。

ロードを行うと、今まで作ったパターンやそれを使ったソングは消去されプリロード・データに書き替わります。作ったパターンやソングを残したい場合はデータファイル等にデータを保管してからロードを行ってください。

1. **Solo**キーとライト・キーを同時に押しながら電源をオンにします。
2. ディスプレイに“PLd”と表示され、Play/Pauseキーが点滅します。
3. ロードを実行する場合は点滅しているPlay/Pauseキーを押します。

ロードが終わるまで30秒ほどかかります。

キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。

ロードが終わると初期状態になり数秒後、ディスプレイにパターン・ナンバー“AO1”が表示されパターン・モードに入ります。

▲ ロード中は絶対に電源をオフにしないでください。データが破壊される恐れがあります。

仕様規格

システム: アナログ・モデリング+PCM

パート数: 11パート

シンセサイザー・パート×4

PCMパート×4

オーディオ・イン・パート×2

アクセント・パート

メモリー容量: 256パターン、16ソング

エフェクター: ディレイ

ノーマル、モーション・シーケンス、テンポ・ディレイ

シーケンサ: 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、パートごとに1パラメータ、64イベント

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35700イベント

接続端子: PHONES

標準フォーンジャック:ステレオ

定格レベル: 21mW+21mW (32Ω)

OUTPUT (L/MONO, R)

標準フォーンジャック:モノ×2

規定出力レベル: -10dBu

出力インピーダンス: 1kΩ

AUDIO IN(標準フォーンジャック:モノ×2)

規定入力レベル: -10dBu

入力インピーダンス: 47kΩ

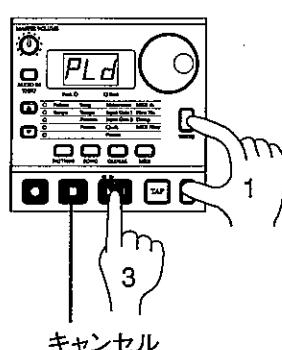
MIDI (IN, OUT, THRU)

電源: DC9V (付属ACアダプター:A30960J)

消費電力: 8W

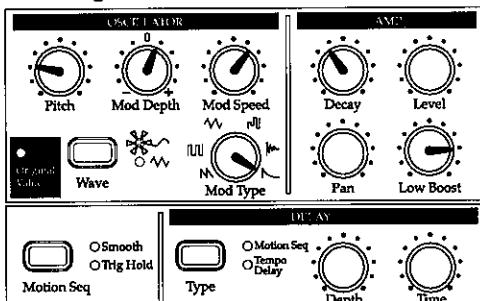
外形寸法: 300(W)×222.5(D)×53.4(H)mm(ゴム足含む)

重量: 1.25kg

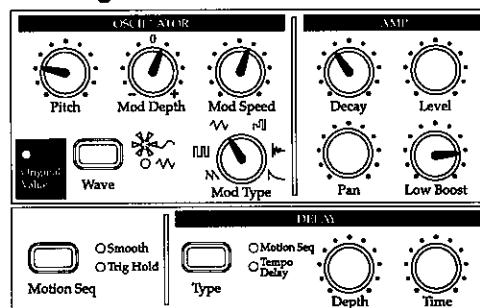


音色例

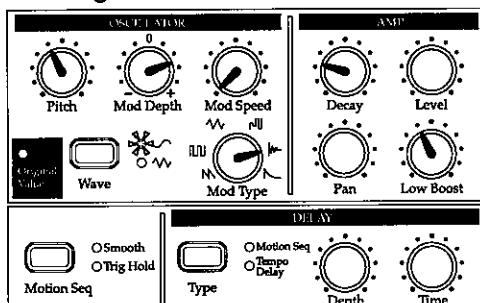
Analog Kick 1



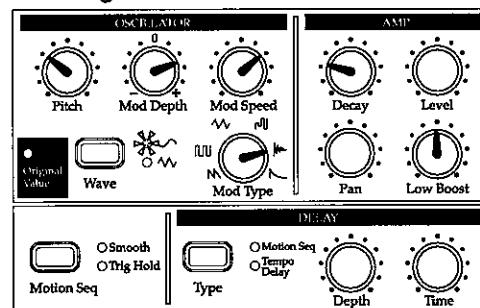
Analog Kick 2



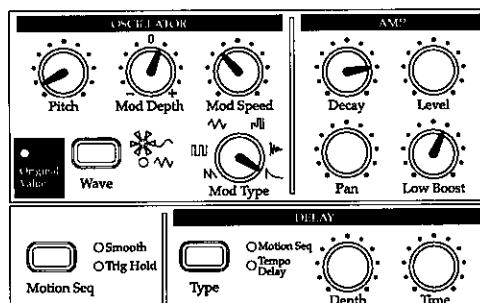
Analog Snare 1



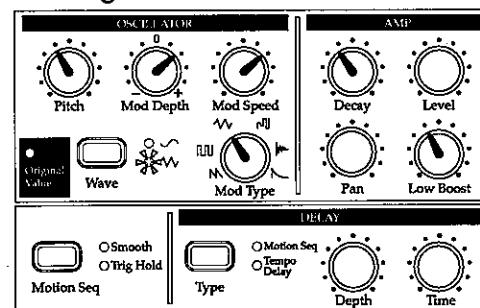
Analog Snare 2



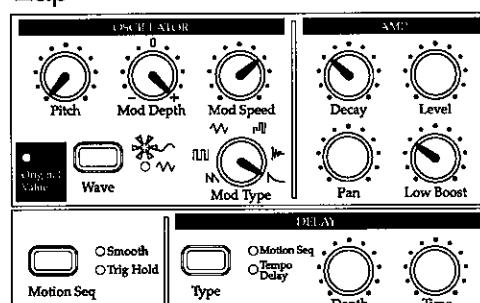
Electric Tom



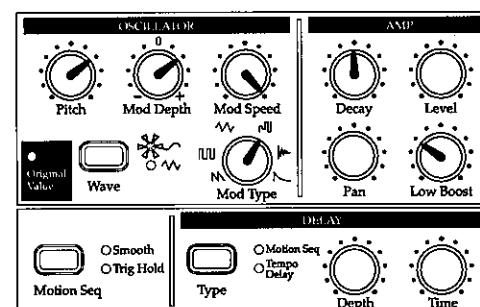
Analog Cowbell



Zap

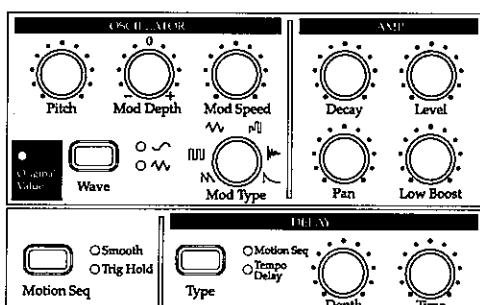
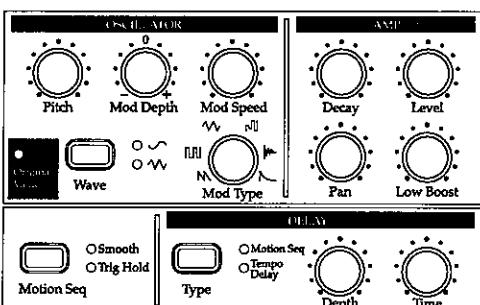
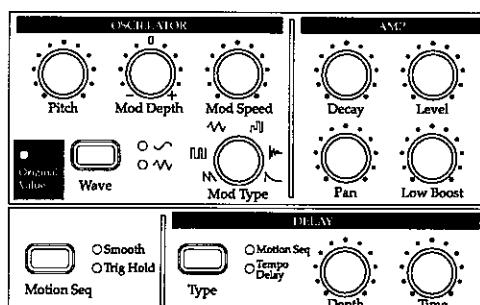
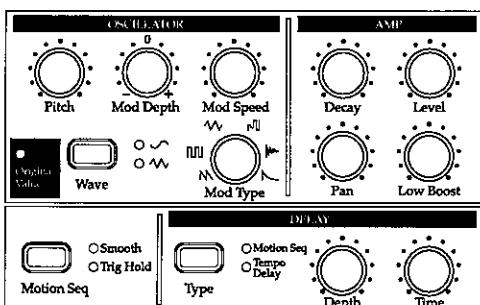
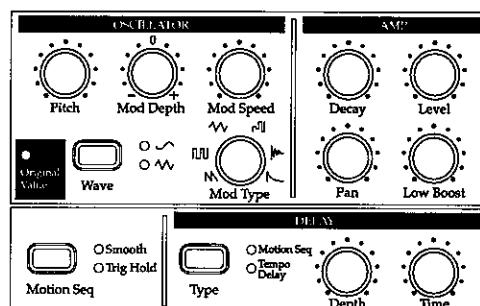
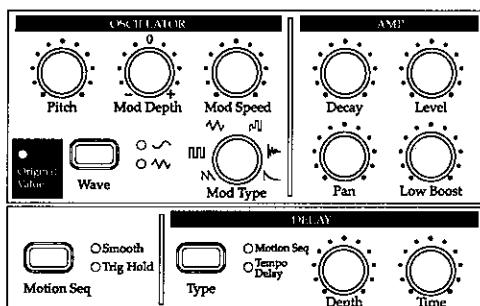
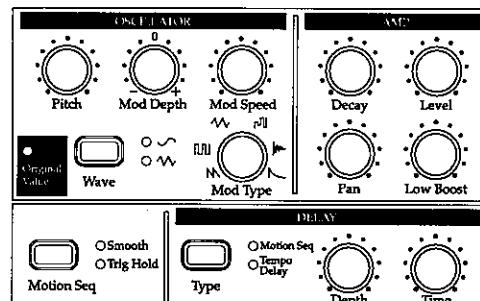
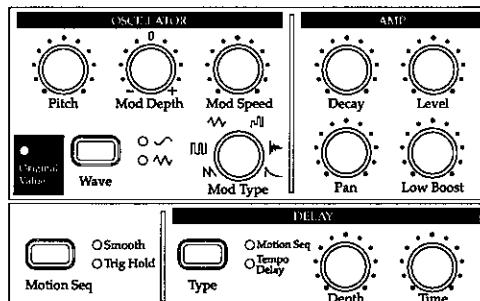


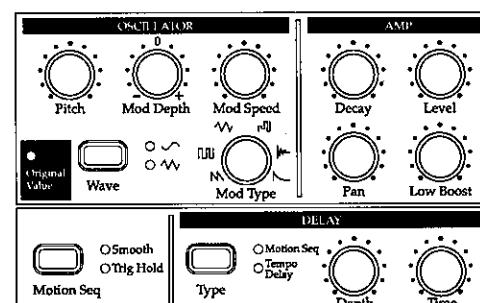
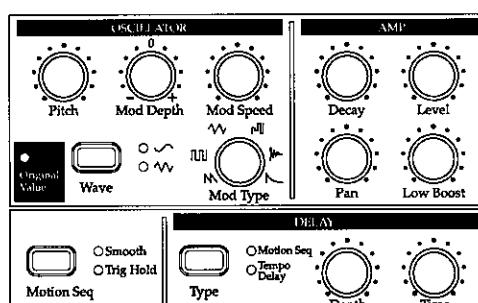
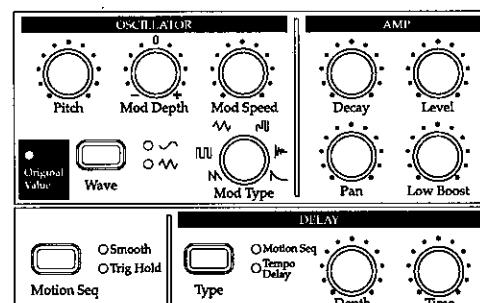
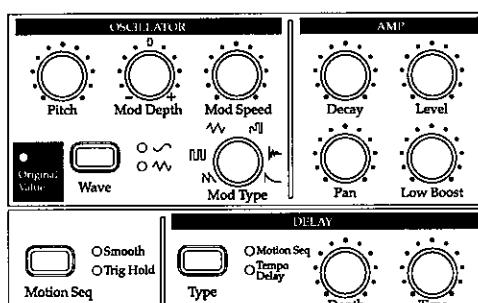
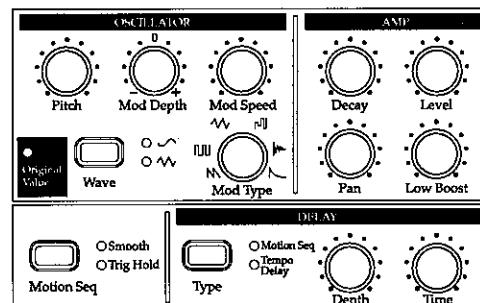
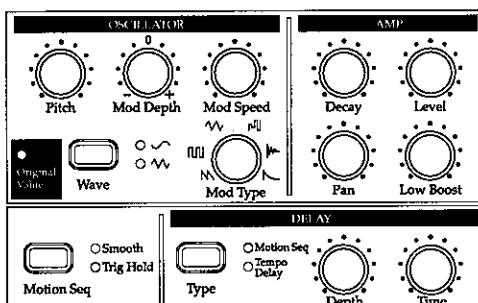
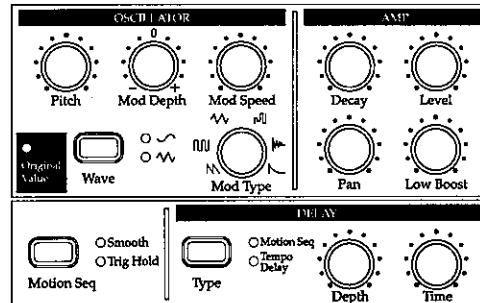
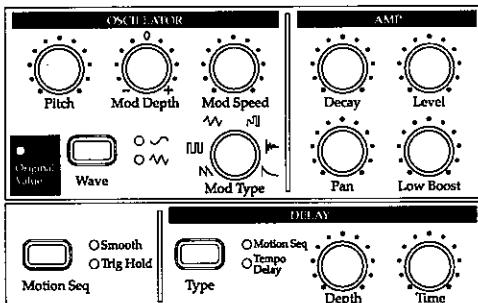
Noise Shot



ブランク・チャート

気に入った音色ができたときに、ツマミやキーの位置を書き込んでおくためのページです。





索引

ア

- アクセント ----- 9, 27
- アンプ
 - ディケイ ----- 8, 24
 - パン ----- 8, 24
 - レベル ----- 8, 25
 - ロー・ブースト ----- 8, 25

イ

- イベント
 - 消去 ----- 36
 - データ ----- 36
 - レコードティング(録音) ----- 36
- イレース ----- 17, 29
- インプット・ゲイン ----- 19, 38

エ

- エラー・メッセージ ----- 44
- 演奏
 - ソング ----- 12, 33
 - パターン ----- 13, 22
 - モーション・シーケンス ----- 18, 28

オ

- オーディオ・イン ----- 9, 11, 19, 38
- オーディオ・イン・スルー ----- 9, 19
- オーディオ・イン・パート ----- 9, 19
- オシレータ
 - ウェーブ ----- 8, 24
 - スピード ----- 8, 24
 - タイプ ----- 8, 24
 - デブス ----- 8, 24
 - ピッチ ----- 8, 24
- オリジナル・バリュ LED 8, 14, 24
- 音色例 ----- 45

カ

- 確認
 - ソング・イベント ----- 36
 - モーション・シーケンス ----- 28

ク

- クラッシュ・パート ----- 9, 14
- クリア・パート ----- 29
- グローバル・モード ----- 38

コ

- 工場出荷時のデータに戻す ----- 44
- 構成図 ----- 12
- 故障 ----- 43
- コピー
 - データ ----- 30
 - パート ----- 30

サ

- 削除
 - パターン ----- 35

シ

- 消去
 - イベント ----- 36
 - ソング ----- 34
 - パート ----- 29
 - モーション・シーケンス ----- 30
- システム・エクスクルーシブ ----- 43
- 受信 ----- 40
- シフト ----- 11
- 仕様規格 ----- 44
- シンセサイザー ----- 8, 14

ス

- スイング ----- 26
- スケール/ビート ----- 16, 26
- ステップ・レコードティング ----- 16, 27

ソ

- 送信 ----- 40
- 挿入
 - パターン ----- 35
- ソロ ----- 10, 23
- ソング
 - イベント ----- 36
 - 消去 ----- 34
 - 先頭からの演奏 ----- 33
 - テンポ ----- 13, 33
 - 早送り ----- 33
 - 早戻し ----- 33
 - プレイ ----- 33
 - プロテクト ----- 39
 - 保存 ----- 37
- ソング・モード ----- 33

タ

- タップ ----- 10, 13, 22, 33
- ダンプ ----- 40

テ

- ディレイ ----- 8, 25
- デブス ----- 8, 25
- モーション・シーケンス ----- 28
- タイム ----- 8, 25
- タイプ ----- 8, 25
- テンポ ----- 25
- デブス ----- 8, 24, 25
- データ・コピー ----- 30
- テンポ
 - ソング ----- 13, 33
 - タップ ----- 10, 13, 22, 33
 - ディレイ ----- 25
 - パターン ----- 13, 22

ト

- 同期 ----- 38
- 同期演奏 ----- 21
- 登録
 - パターン・セット ----- 31

ノ

- ノートオン/オフ ----- 42
- ノート・ナンバー ----- 40

ハ

- ハイハット・パート ----- 9, 14
- パーカッション・シンセサイザーパート ----- 9, 14

パート

- アクセント ----- 14, 27
- オーディオ・イン ----- 9, 19, 38
- クラッシュ ----- 9, 14
- コピー ----- 30
- 消去 ----- 29
- ソロ ----- 10, 23
- ハイハット ----- 9, 14
- パーカッション・シンセサイザ ----- 9, 14
- ハンドクラップ ----- 9, 14
- ミュート ----- 10, 23

パターン

- 切り替わり ----- 22
- 削除 ----- 35
- セット ----- 11, 20, 31
- 先頭からの演奏 ----- 22
- 挿入 ----- 35
- プレイ ----- 13, 22
- プロテクト ----- 39
- 保存 ----- 18, 32
- リズム ----- 16, 27
- パターン・セット ----- 11, 20, 31
- 登録 ----- 31
- 保存 ----- 31
- プレイ ----- 20, 31
- パターン・モード ----- 13, 22
- 早送り ----- 33
- 早戻し ----- 33
- パラメータ ----- 24
- パン ----- 8, 24
- ハンドクラップ・パート ----- 9, 14

ヒ

- ピーク LED ----- 9, 19
- ビート ----- 16, 26
- ビート LED ----- 9
- ピッチ ----- 8, 24

フ

- フィルター ----- 41
- ブランク・チャート ----- 46
- プレイ
 - ソング ----- 12, 33
 - パターン ----- 13, 22
 - パターン・セット ----- 20, 31
- プロテクト ----- 39

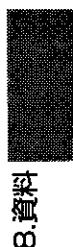
ホ

- ポジション ----- 33, 34
- 保存
 - グローバル ----- 39
 - ソング ----- 37
 - パターン ----- 17, 32
 - パターン・セット ----- 31
 - MIDI ----- 41

マ

- マスター・ボリューム ----- 9

A	ACCENT 9, 27	O	Open 9, 14
MIDI	AMP 8, 24	Original Value 8, 14, 24	OSCILLATOR 8, 24
クロック 38	AUDIO IN 9, 11, 19, 38		
受信 40	AUDIO IN THRU 9, 19		
送信 40			
ダンプ 40			
チャンネル 40, 42			
モード 40			
ノート・ナンバー 40			
フィルター 41			
NRPN 42			
ミュート 10, 23			
B	Beat 9, 26	P	Pan 8, 24
	SCALE/BEAT 26		Part,Mute 10, 23
C			PATTERN 10, 13, 22, 32
	Clear Event 36		Pattern Set 11, 20, 31
	Clear Motion 30		Peak 9
	Clear Part 29		PERCUSSION SYNTHESIZER 9, 14
	Clear Song 34		Pitch 8, 24
	Clock 38		Position 33, 34
	Close 9, 14		Protect 39
	Copy Part 30		
	Crash 9, 14	R	
D			Reset&Play 22, 33
	Decay 8, 24		Ring Mod 9, 25
	DELAY 8, 25		
	Delete Pattern 35	S	
	Depth 8, 25		SCALE/BEAT 16, 26
	Dump 40		Select 10
E			Shift 11
	Erase 17, 29		Smooth 28
G			Solo 10, 23
	GLOBAL 38		SONG 10, 12, 33
H			Swing 26
	H.Clap 9, 14		
	HI-HAT 9, 14	T	
I			TAP 10, 13, 22, 33
	Input Gain 19, 38		Tempo 10, 13, 22, 33
	Insert Pattern 35		Tempo Delay 25
L			Time 8, 25
	LENGTH 16, 26		Trig Hold 8, 28
	Level 8, 25		Type 8, 25
	Low Boost 8, 25		
M		W	
	MASTER VOLUME 9		Wave 8, 24
	Metronome 38		WRITE 10, 31, 32, 37, 39, 41
	MIDI 10, 11, 40		
	MIDI ch 40, 42		
	Mod Depth 8, 24		
	MIDI Filter 41		
	Mod Speed 8, 24		
	Mod Type 8, 24		
	Motion Seq 8, 25, 28, 30		
	Move Data 29		
N			
	Note No. 40		
口			
録音			
イベント 36			
ステップ 16, 27			
リアルタイム 17, 27			
ローブースト 8, 25			



パターン・ネーム・リスト

※D Bankにはデモソング用のパターンとイニシャライズされたパターンを配置されています。
※パターン・セット機能のステップ・キー1~16には、各スタイルの先頭のパターンがアサインされています。

A Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
A01	Electro Live	Electro	135
A02	Analog Perc	Electro	130
A03	Old Skewl	Electro	129
A04	Fun with Knobs	Electro	135
A05	Come Inside	Electro	130
A06	Downsize	Electro	135
A07	Fantasy Girl	Electro	134
A08	Zoop 1	Electro	128
A09	Planet	Electro	125
A10	Whiney	Electro	121
A11	Big Beat Electro	Electro	120
A12	8 bit groove	Electro	130
A13	IDM	Electro	130
A14	Renegade	Electro	125
A15	Pitch Motion	Electro	103
A16	Bells	Electro	120
A17	Electric Eel	Electro	127
A18	Electroflux	Electro	125
A19	Slither 1	Electro	120
A20	Flubbery	Electro	125
A21	This Goes Out...	Electro	120
A22	Electribe Vib	Electro	125
A23	Chem Beat	Electro	130
A24	Minimal 1	Techno	137
A25	Crazy Cymbal	Techno	145
A26	Dorian Gray	Techno	125
A27	Hard	Techno	140
A28	Hard fill	Techno	140
A29	Zoop 2	Techno	120
A30	Detroit	Techno	140
A31	Aceeed	Techno	140
A32	Prog Trance	Techno	140
A33	Quagmire	Techno	150
A34	Minimal 2	Techno	138
A35	Weirdo Beat	Techno	122
A36	Minimal 3	Techno	125
A37	I need a Voice 1	Techno	132
A38	Stereo Minimal	Techno	130
A39	Light Tek	Techno	120
A40	Zoop 3	Techno	114
A41	Face	Techno	100
A42	Ultra Sound	Techno	120
A43	Kid March	Techno	120
A44	Industrial Techno	Techno	120
A45	Driving Forward	Techno	112
A46	Flashback	Techno	100
A47	Old Skins	Techno	100
A48	Commander E	Techno	106
A49	Zapper	Techno	120
A50	BoomBat	Techno	125
A51	Industry	Techno	140
A52	Zoop 4	Techno	138
A53	Satellite	Techno	143
A54	Cutting Edge 1	Techno	149
A55	Cutting Edge 2	Techno	149
A56	Electric Frog	House	134
A57	Gimme the Beat	House	140
A58	Module House	House	130
A59	In the Park	House	134
A60	Ping Pong	House	134
A61	Happy House	House	140
A62	Handbag	House	135
A63	Dub Side	House	125
A64	Deep House	House	130

B Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
B01	Can't Stop	House	150
B02	Step it Out	House	135
B03	Hard House 1	House	134
B04	Housy Cows	House	138
B05	Hard House 2	House	138
B06	Hard House 3	House	138
B07	Bangin' Garage	Garage	134
B08	Garumba	Garage	130
B09	Face In The Place	Garage	134
B10	Speed Garage 1	Garage	134
B11	Speed Garage 2	Garage	134
B12	Speed Garage 3	Garage	134
B13	DNB Garage	Garage	130
B14	Hip House	Garage	134
B15	Garage House 1	Garage	126
B16	Garage House 2	Garage	126
B17	Garage House 3	Garage	126
B18	Pork Scratchin'	Garage	130
B19	Da Boss	Garage	134
B20	T-Step	Garage	140
B21	Two Step Garage 1	Garage	130
B22	Two Step Garage 2	Garage	130
B23	You've got a Groove	Hip Hop	96
B24	Acid Jazz	Hip Hop	88
B25	Funk Loops	Hip Hop	96
B26	Roots of Africa	Hip Hop	96
B27	What's da' Frequency?	Hip Hop	90
B28	For the Jeeps	Hip Hop	90
B29	Daytime RnB	Hip Hop	90
B30	Smoove	Hip Hop	90
B31	Clap your Hands	Hip Hop	99
B32	Simple Groove	Hip Hop	90
B33	Zappin' Hop	Hip Hop	92
B34	Gang Rap	Hip Hop	90
B35	Oakland Grooves 1	Hip Hop	96
B36	Oakland Grooves 2	Hip Hop	96
B37	White Bread	Hip Hop	95
B38	Boppers	Hip Hop	100
B39	Electro NJS	Hip Hop	100
B40	Dazz	Hip Hop	100
B41	Carnival	Hip Hop	112
B42	Electric Funk	Hip Hop	109
B43	T-roys Groove 1	Hip Hop	110
B44	T-roys Groove 2	Hip Hop	110
B45	T-roys Groove 3	Hip Hop	110
B46	Rapid Beat	Hip Hop	114
B47	Check it out	Hip Hop	118
B48	Big Beat 1	Big Beat	122
B49	So what?	Big Beat	115
B50	Big Beat 2	Big Beat	129
B51	Motown Beat	Big Beat	122
B52	Pip Pop	Big Beat	115
B53	8Beat Soul	Big Beat	120
B54	Manchester Rock	Big Beat	122
B55	80's Ballad	Big Beat	120
B56	Robot Bomb 1	Big Beat	115
B57	Robot Bomb 2	Big Beat	115
B58	Breath Beat	Big Beat	124
B59	Bridge	Big Beat	126
B60	Spiral Kit	Big Beat	120
B61	Break Beats	Big Beat	114
B62	Digital Rock Beat	Big Beat	128
B63	Electro Rock	Big Beat	133
B64	Hard Core DNB 1	Big Beat	172

C Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
C01	Hard Core DNB 2	Big Beat	185
C02	Gabber	Big Beat	200
C03	Drum 'n' Bass 1	Drum'n'Bass	170
C04	Drum 'n' Bass 2	Drum'n'Bass	170
C05	Dime Droppin'	Drum'n'Bass	155
C06	Drum 'n' Bass 3	Drum'n'Bass	175
C07	Drum 'n' Bass 4	Drum'n'Bass	175
C08	Air Shot Bass 1	Drum'n'Bass	166
C09	Air Shot Bass 2	Drum'n'Bass	166
C10	Drum 'n' Bass 5	Drum'n'Bass	185
C11	Drum 'n' Bass 6	Drum'n'Bass	175
C12	Simple 'n' Bass	Drum'n'Bass	175
C13	Electro Step	Drum'n'Bass	170
C14	Jungle 1	Drum'n'Bass	165
C15	Jungle 2	Drum'n'Bass	180
C16	Bass Motion	Drum'n'Bass	160
C17	Jump Up 1	Drum'n'Bass	170
C18	Jump Up 2	Drum'n'Bass	170
C19	The Tribe is Electric	Drum'n'Bass	185
C20	Slither 2	Drum'n'Bass	185
C21	Tech Step 1	Drum'n'Bass	185
C22	Tech Step 2	Drum'n'Bass	175
C23	Big Bristol	Trip Hop	80
C24	Get Creative!	Trip Hop	91
C25	Slowmotion	Trip Hop	72
C26	Chill Out	Trip Hop	80
C27	What'cha Gonna Do	Trip Hop	92
C28	Slow Trip 1	Trip Hop	67
C29	Slow Trip 2	Trip Hop	72
C30	Thinking Time	Trip Hop	85
C31	Tense Atmosphere	Trip Hop	96
C32	Trip Hip Hop	Trip Hop	80
C33	Dub Trip	Trip Hop	85
C34	After Hours	Trip Hop	78
C35	Binary Samba	Other	120
C36	Technova	Other	78
C37	Arablip	Other	100
C38	No Problem	Other	95
C39	Ragga Soul	Other	102
C40	Marching Reggae	Other	136
C41	Lounge 1	Other	90
C42	Lounge 2	Other	130
C43	Triplet Beat	Other	72
C44	VintageBox (Disco)	Vintage	120
C45	VintageBox (16Beat)	Vintage	120
C46	VintageBox (Rock1)	Vintage	112
C47	VintageBox (Rock2)	Vintage	130
C48	VintageBox (Pop)	Vintage	120
C49	VintageBox (Bossa1)	Vintage	70
C50	VintageBox (Bossa2)	Vintage	70
C51	VintageBox (Swing)	Vintage	76
C52	Miami Bass	Vintage	175
C53	Try Again? 1	S.E.	120
C54	Try Again? 2	S.E.	120
C55	Insert 25 Cents	S.E.	120
C56	Network Operator	S.E.	132
C57	Faust	S.E.	145
C58	Modulation	S.E.	142
C59	On A Trip	S.E.	70
C60	Very Wet	S.E.	128
C61	Bleep Bloop	S.E.	125
C62	Digital Storm	S.E.	101
C63	I need a Voice 2	S.E.	132
C64	Warp	S.E.	115

ソング・ネーム・リスト

※S08~S16にはソングのデータは入っていません。

S01: Electribe Remix Part1

S02:

Electribe Remix Part2

S03:

STATION X Troyster Mix

S04: Bass Burn

S05: Macrocaustic

S06: Elect-Rave

S07: Dugan's Midnight X-press

リズム・マシーン

ERECTRIBE R(ER-1) MIDIインプリメンテーションチャート

1999.1.31

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 *****	3 ×	
ノート ナンバー：	音域 0-127 *****	0-127	パートごとにMIDI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 ×	○ 9n,v=1-127 ×	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 × ×	× ×	
ピッチ・ベンダー	×	×	
0,32 98,99 6	○ ○ ○	○ ○ ○	パンクセレクト(MSB,LSB) NRPN(LSB,MSB) データエントリー(MSB)
コントロール チェンジ			
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	○	○	MIDI Dumpページでは常に送受信可 *2 *E
ソング・ポジション コモン：ソング・セレクト ：チューン	○ ○ 0-15 ×	○ ○ 0-15 ×	ソング・モードで送受信
リアル タイム	：クロック ：コマンド ○ ○	○ ○	
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	× × ○ ×	× ○ 123-127 ○ ×	
備考	<p>*P,*C,*E: それぞれMIDIモードのMIDI Filter(P,C,E)が“○”のとき送受信する</p> <p>*1: グローバル・モードのClockがIntのとき送信し、受信しない。</p> <p>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。</p> <p>*2: KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー・メッセージに対応</p>		

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

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品（電池など）を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災（火災等）によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の修理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れると修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎(03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎(03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎(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	☎(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	☎(092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒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
☎(03)3799-9085

<WARNING!>

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.

（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。）

■本社：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-12 ☎(03)3325-5691
 ■インフォメーション：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)5376-5022
 ■東京営業所：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
 ■名古屋営業所／ショールーム／スタジオ：〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(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 ☎(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 ☎(092)531-0166