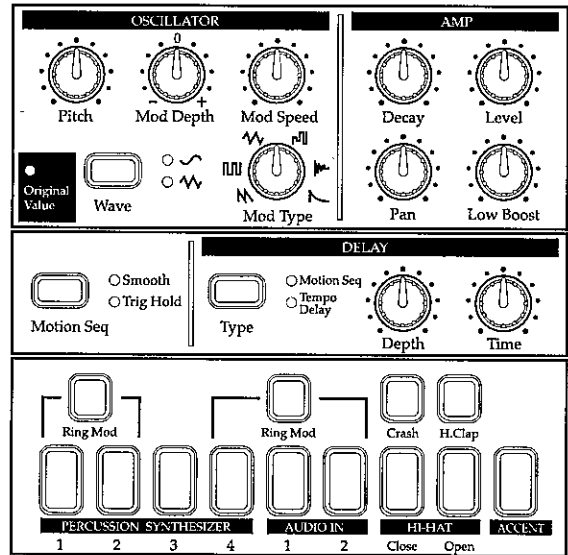


E L E C T R I B E



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ら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な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が、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ばらないでください。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

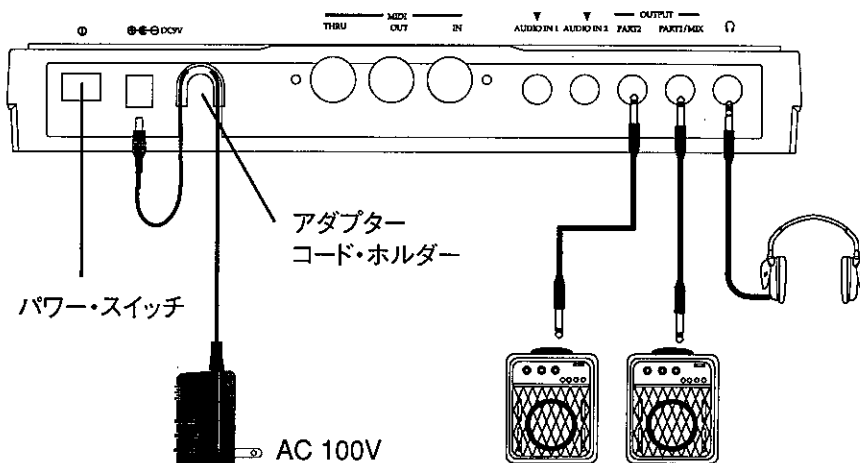
1.はじめに	6
主な特長	6
ER-1で作るデータについて	6
接続して音を出してみましょう	7
接続例.....	7
演奏の準備.....	7
2.各部の名称と機能	8
シンセサイザー・セクション	8
パート・セレクト・セクション	9
コモン・セクション	9
シーケンス・コントロール・セクション	10
ステップ・キー・セクション	10
コネクト・セクション.....	11
3.基本的な使い方(クイック・スタート)	12
ソングの構成図	12
ソング(Song)を聞いてみましょう	12
パターン(Pattern)を聞いてみましょう	13
各機能をためてみましょう	13
ソングやパターンのテン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
レングス、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
プロテクトの設定(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

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込んでください。

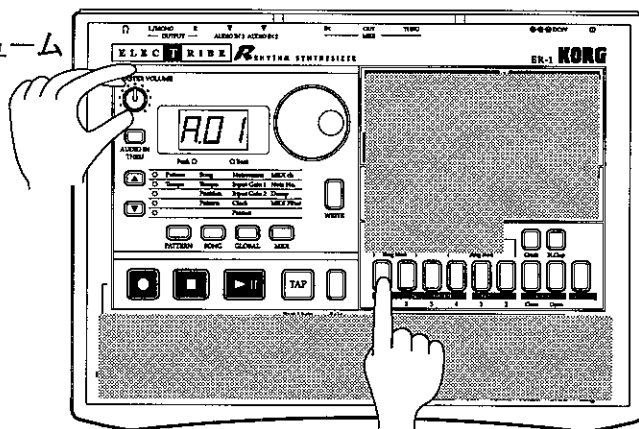
ACアダプターのコードは上図のようにアダプター・コード・ホルダーに引っ掛けておきます。コードをホルダーから外すときは、無理に引っ張らないでください。

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。

マスター・ボリューム

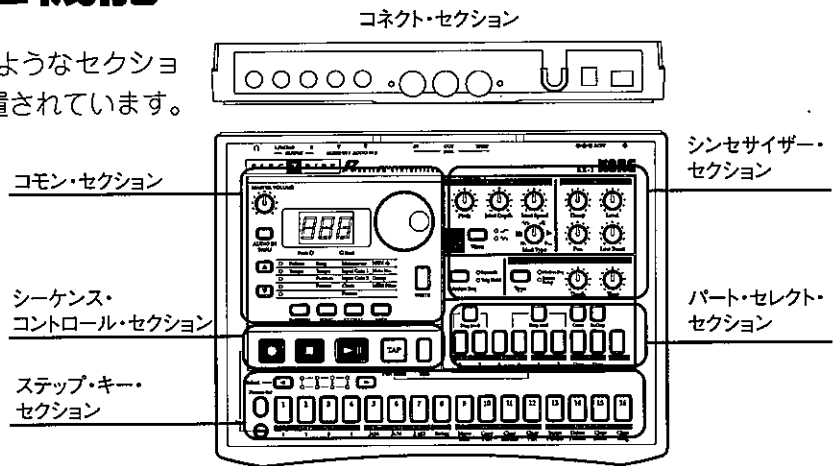


パート・キー

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(PERCUSSION 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。

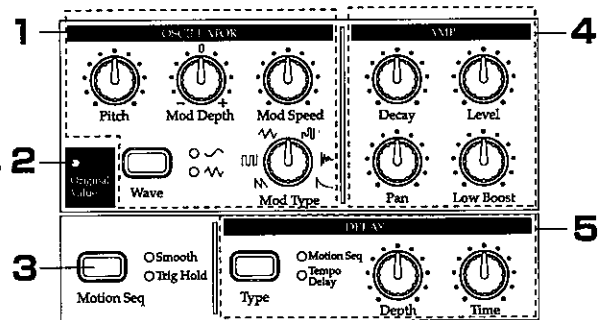


シンセサイザー・セクション

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。
- ・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。
- ・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)

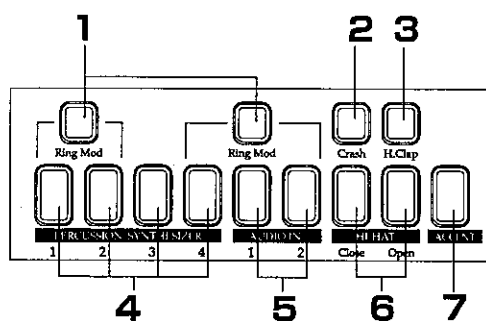
オーディオ・イン・パートを選択します。押すと外部入力音を聞くことができます。

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)

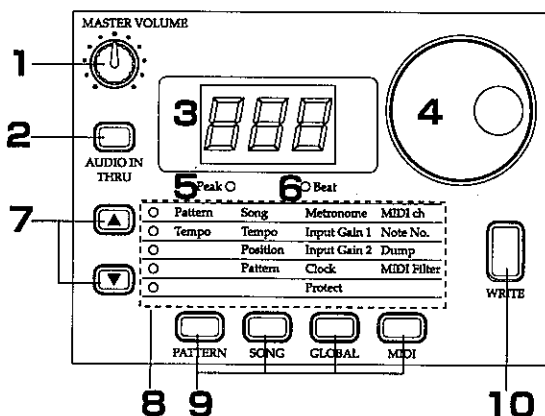
テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。

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。

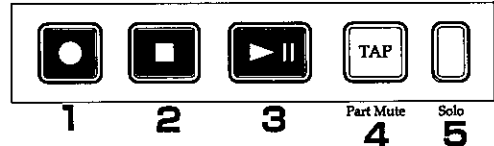
10. WRITE(ライト・キー)

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。

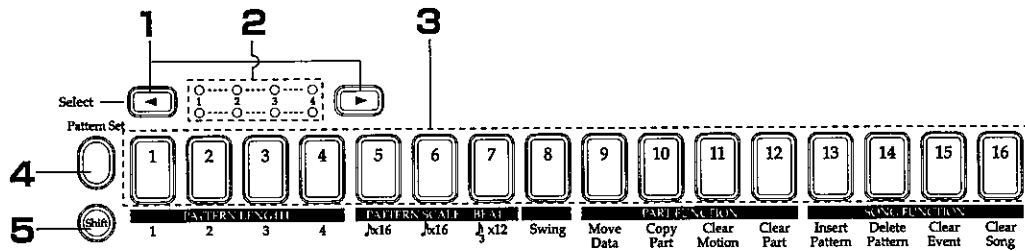
4. TAP/Part Mute(タップ/パート・ミュート・キー)

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(リングス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(リングス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。

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。

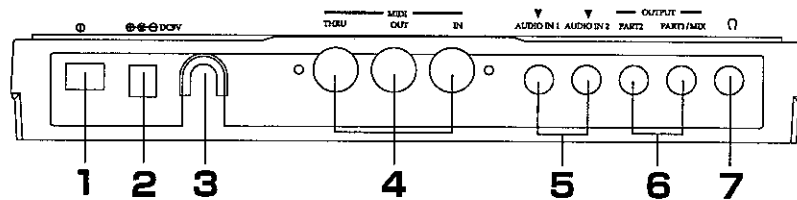
Shift+パート・キー：発音せずにパートを選びます。

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ずれ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を使用します。

5. AUDIO IN1,2(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. (ヘッドフォン端子)

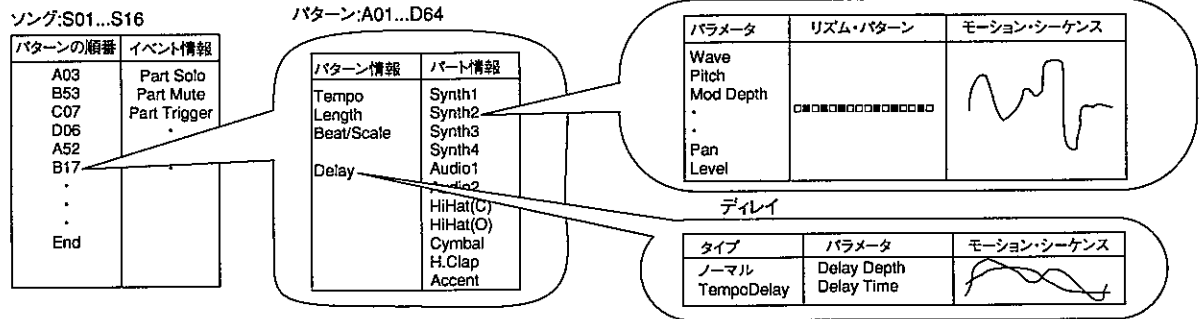
ステレオ・ヘッドフォン(標準プラグ)をつなぎます。

3.基本的な使い方(クイック・スタート)

ソングの構成図

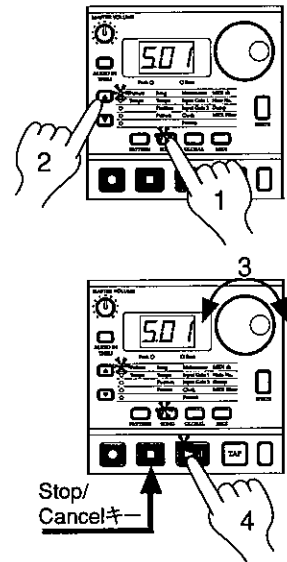
ER-1のソングは主に、パートおよびディレイから作られるパターンの組み合わせと、イベント情報(P.36「ソングに演奏やツマミの動きを録音する(イベント・レコーディング)」参照)により構成されています。

ER-1の構成



ソング(Song)を聞いてみましょう

1. 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)。
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**Song**(1番上)に合わせます。
3. ダイヤルを回して、ソング(S01~S16)を選びます。
4. 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)。



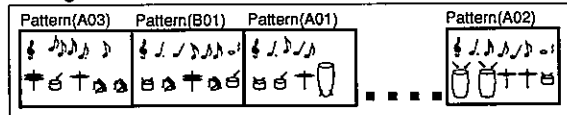
演奏を途中で一旦停止するときは、Play/Pauseキーを押します(キーが点滅)。再開するときは、もう一度Play/Pauseキーを押します(キーが点灯)。演奏を止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。

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、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)。

Song

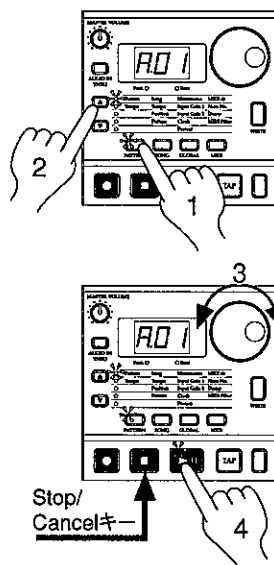


パターン(Pattern)を聞いてみましょう

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. ダイア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、演奏中もダイア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

Part 1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
Part 2	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 3	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 4	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 5	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 6	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 7	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 8	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 9	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 10	1	2	3	4	5	6	7	8	...
Part 11	1	2	3	4	5	6	7	8	...

各機能をためてみましょう

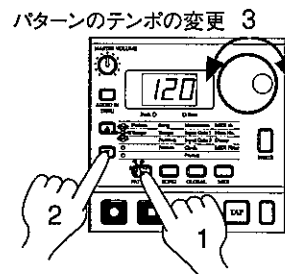
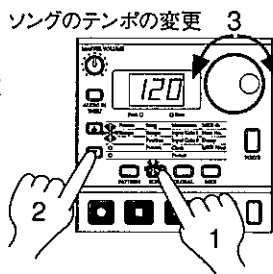
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう

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。

•ダイアルでテンポを変更する

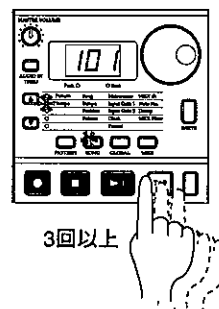
1. モード・キーを押してソング・モード、またはパターン・モードに入ります。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTempoに合わせます。
3. ダイアルを回してテンポを変更します。



•タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

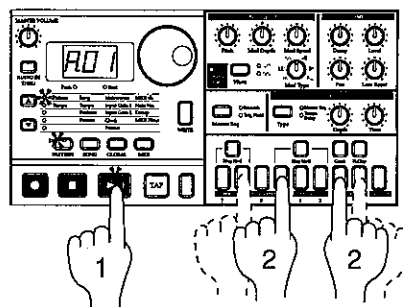
ソングやパターンの演奏中に、変更したいテンポでタップ・キーを3回以上続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも、同様に変更できます。

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。



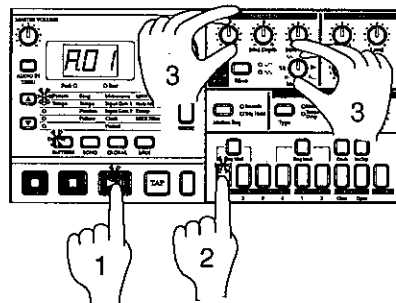
ソングやパターンにあわせて、パート・キーを叩いてみましょう

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. 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

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. 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。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。

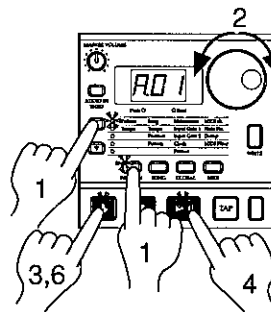
ライト作業をしないでパターンを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の音色に戻ります。

▲ 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。

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)

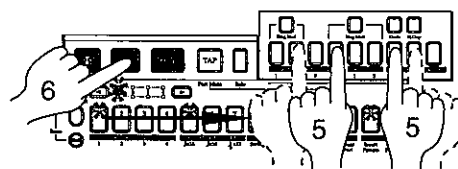
メトロノームを鳴らしながら、レコーディングする場合は、P.38「メトロノームの設定をする」をご覧ください。

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. リズムを入り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)。



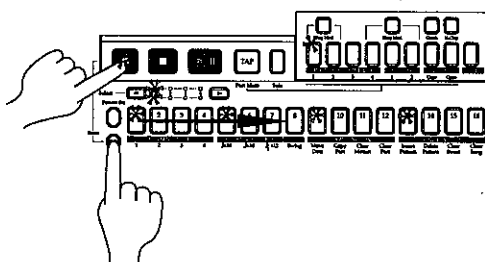
でき上がったパターンを保存する場合はさらにライト・キーを押します(下記「作ったパターンを保存しましょう」参照)。

▲ 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、シフト・キーを押しながらRecキーを押すつづけると、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。

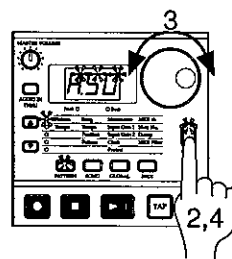


作ったパターンを保存しましょう

▲ 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。



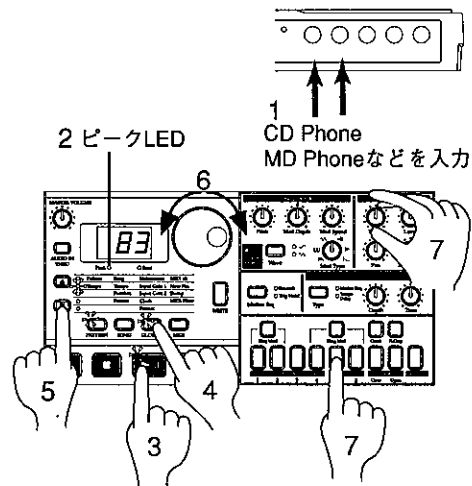
キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。作ったパターンを保存したくない場合は、ライト作業を行わずにパターンを切り替えてください。

▲ 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。

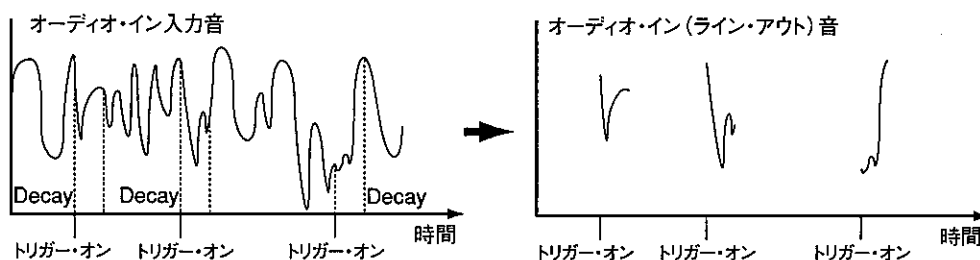
いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう

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、音がひずむことがあります。

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。

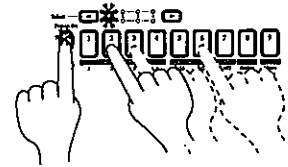
演奏中にパターン・セット・キーを押しながら、他のステップ・キーを押すと、演奏中のパターンの終了とともに、そのキーに登録されているパターンに切り替わり演奏を続けます(P.31「パターン・セット」参照)。

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。

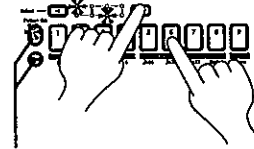
パターン・セットを新たに登録することもできます(P.31「パターン・セットのパターンを登録する」参照)。

- ▲ 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)。

パターン・セット1



パターン・セット3



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

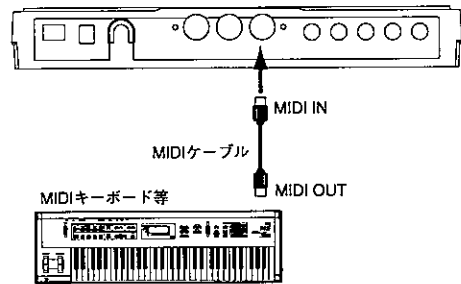
MIDI機器を接続して使用する場合にお読みください。

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をします。

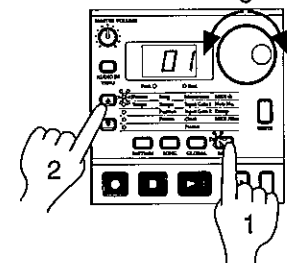
1. MIDIモード・キーを押して、MIDIモードに移ります。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**MIDI ch**に合わせます。
3. 送信側のチャンネルと**ER-1**のチャンネルを合わせます(P.40「MIDIチャンネルの設定」参照)。
4. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯を**Note No**に合わせます(P.40「各パートのMIDIノート・ナンバーの設定」参照)。
5. 各パート・キーを押すとそのパートに対応するノート・ナンバーがディスプレイに表示されます。

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。

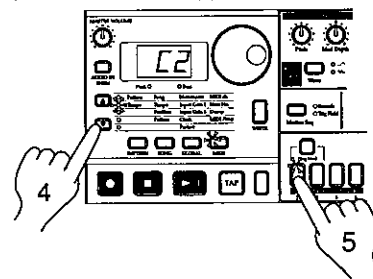
- ▲ 本体のMIDIに関する詳しい説明はP.42の「MIDIについて」を参考にしてください。
- ▲ MIDIモード、グローバルモードの設定を保存する場合にはどちらかのモードでライト作業を行ってください(P.39「グローバル・モードの変更内容を保存する」、P.41「MIDIモードの変更内容を保存する」参照)。



MIDIチャンネルの設定



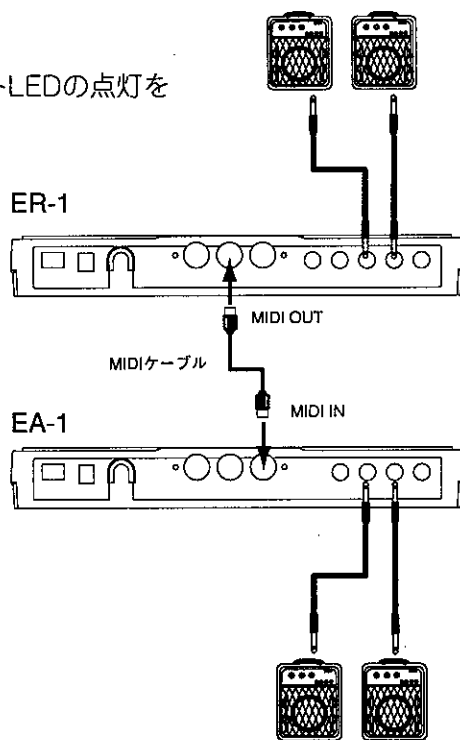
パート・ノート・ナンバーの確認



EA-1と同期演奏をしてみましょう

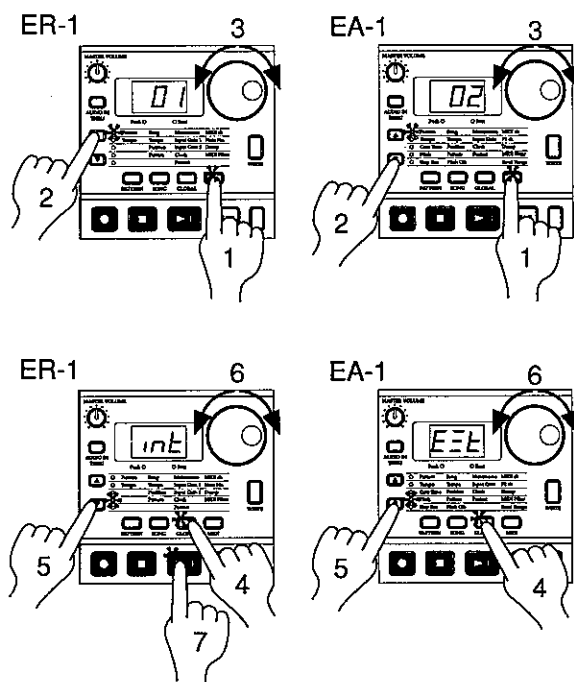
ELECTRIBEはER-1とEA-1で同期演奏をすると、よりいっそう表現の幅が広がった演奏ができます。ここでは、ER-1のテンポにあわせてEA-1を演奏させてみましょう。ER-1のMIDI OUT端子とEA-1のMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、ER-1のライン・アウト端子、EA-1のパート・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。

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“O”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-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Percussion Synthesizer 2 (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Percussion Synthesizer 3 (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Percussion Synthesizer 4 (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Audio In 1 (Synth Parameter-4, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Audio In 2 (Synth Parameter-4, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Hi-Hat (Close) (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Hi-Hat (Open) (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Crash Symbol (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Hand Clap (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Percussion Synthesizer 1 (Synth Parameter-5, Motion Sequence)	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	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64

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。

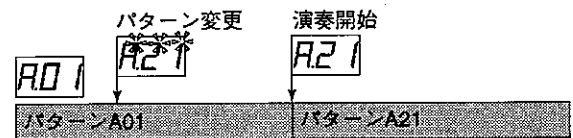
パターンが切り替わるタイミングについて

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、シフト・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。

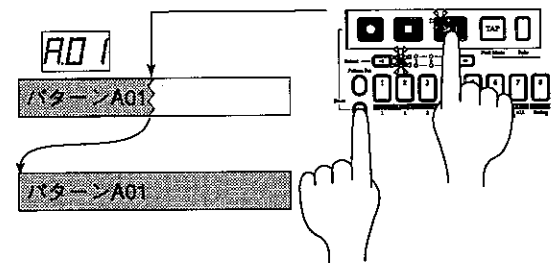
テンポを変更したパターンはライトをしなくて他のパターンに切り替えると変更前のテンポに戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業(P.32「パターンを保存する」参照)を行ってください。

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を使わずにテンポに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。

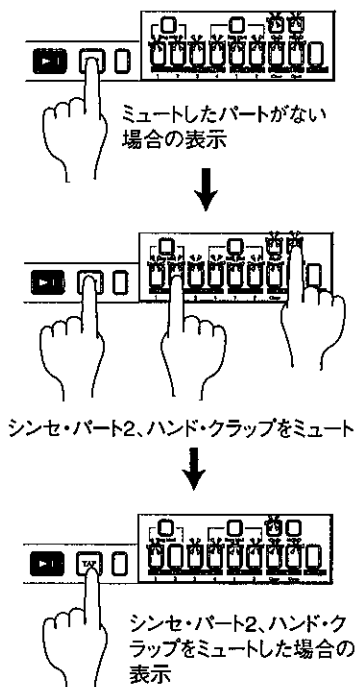
▲ パート・キーを押して発音させたときはアクセントがオンのときの音量で音が出ます。

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。

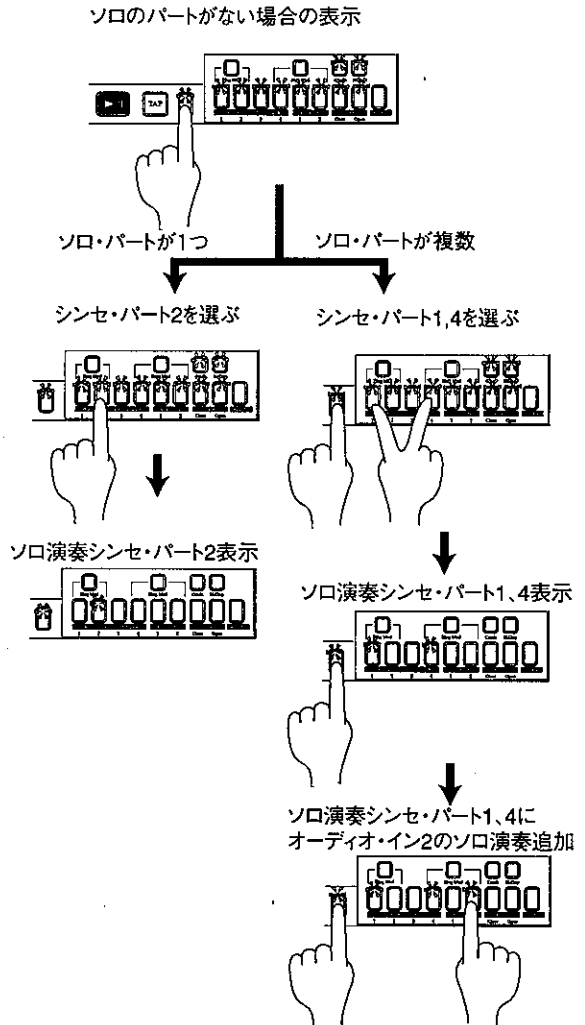


▲ パート・ミュート・キー(タップ・キー)を押しているとき(ミュート選択時)にパート・キーを押しても、そのパートは発音しません。

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)。



▲ 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。

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)。

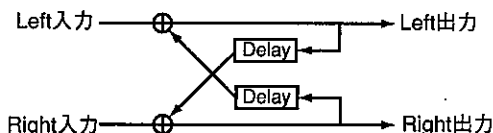
Low Boost(ロー・ブースト) 0...100

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。このつまみを最大(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、ディレイのつまみ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。つまみ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。つまみを右に回すほどディレイ・タイムが長くなります。つまみ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。

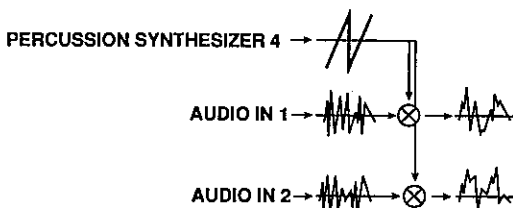
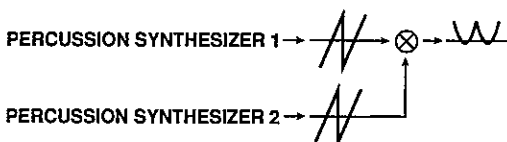
▲ テンポの設定によってはディレイ・タイムが設定できない場合があります。そのときは、ディレイ・タイムを半分に設定します。

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 SYNTHESIZER 1と2の組み合わせ、または、PERCUSSION SYNTHESIZER 4とAUDIO IN 1、2の組み合わせ以外はできません。

Ring Modulation は PERCUSSION SYNTHESIZER 1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、ディレイ・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 SYNTHESIZER 1、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ンのときは、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、大きな音が出ら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変わります。

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(♩×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	
	♩×16又は、♩×16	♩ ₃ ×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
♩×16 Shift+ステップ・キー5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
♩×16 Shift+ステップ・キー6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
♩ ₃ ×12 Shift+ステップ・キー7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

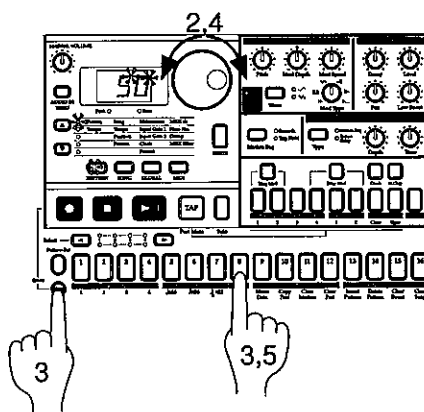
スイング(Swing)の設定

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。

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

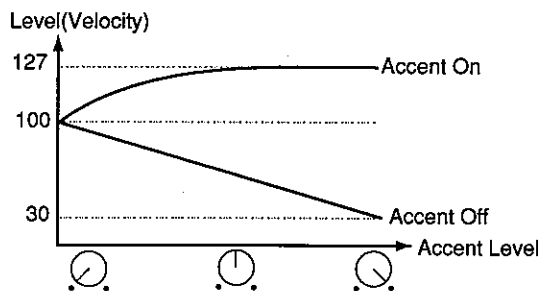
(リアルタイム・レコーディング)

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。

パターンをエディットする のに便利な機能

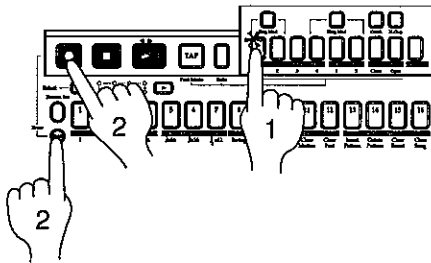
▲ この機能でエディットしたパターンを保存するには、他のパターンに移る前や電源をオフにする前に必ず、ライト作業を行なってください。

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)

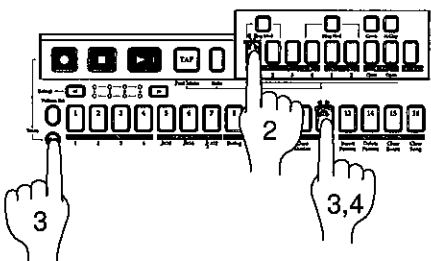
1. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
2. 演奏中や録音中にシフト・キーを押しながらRecキーを押すと、押している間の選ばれているパートのデータを、自動的に消すことができます。



●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。

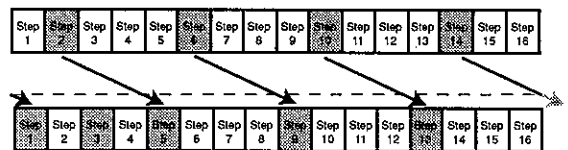
1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー9(Move Data)を押します(キー9が点滅)。
3. すべてのパート・キーが点滅します。パート・キーを押すたびに消灯、点滅が切り替わります。ムーブ・データを実行するパート・キーだけを点滅させます(複数選択できます)。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルで移動ステップ数と方向(プラス、マイナス)を設定します。
5. 点滅しているステップ・キー9を押してムーブ・データを実行します。

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。

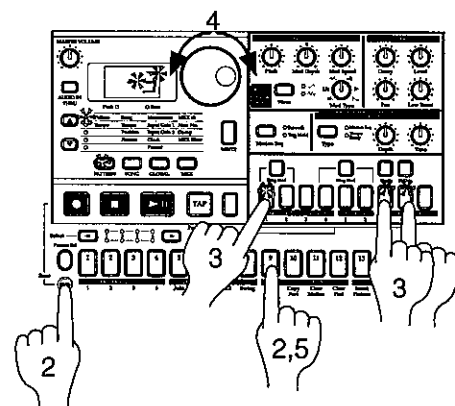
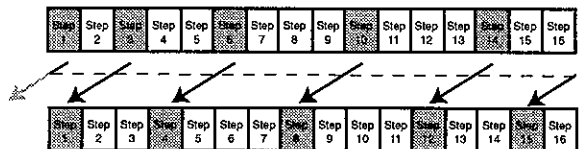
3の場合

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。

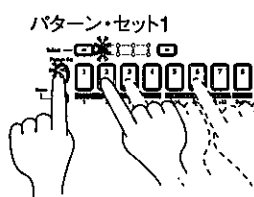
また、パターン・セット・キーを押しながら、セレクト・キーを押すと、他の登録されているパターン・セットのグループに切り替えることができます。このときパターン・セットのグループはセレクトLEDの下段のLED(赤)の点灯で確認できます。

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)。

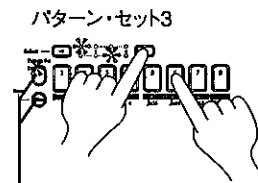
ホールドされた状態でパターン・セット・キーをもう一度押すと解除できます(キーが消灯)。

(例)

ステップ・キー セレクトLED	1	2	3	4	5	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1



パターン・セット3

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

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。

注意 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。

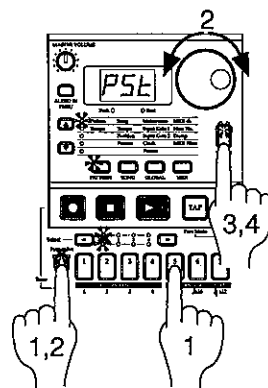
パターン・セットのパターンを登録する

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。

注意 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。



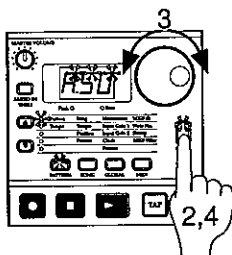
パターンを保存する(Write)

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、パターンのリングスによって、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。



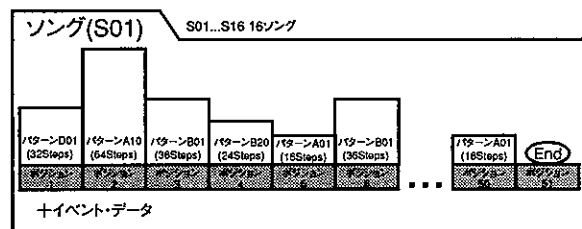
グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンになっている場合はライトできません。その場合はグローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。

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くて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。

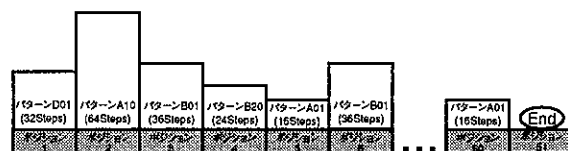
ソングを演奏する (ソング・プレイ)

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。

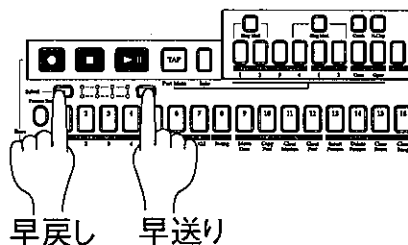
ポジション(Position)とは

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・ナンバーを選べると、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

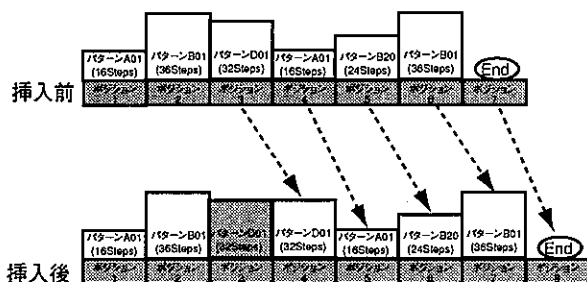
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

▲ 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

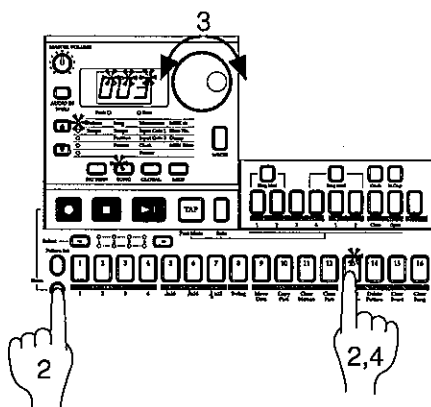


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー13(Insert Pattern)を押します(13キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。挿入したいポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“003”を点滅表示します)。
4. もう一度ステップ・キー13を押して、そのポジションに1つパターンを挿入します。

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。

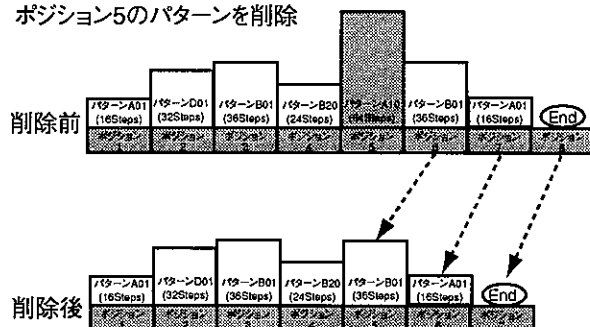
挿入したパターン以降のデータは挿入したパターン分だけ後へ移動します。



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。

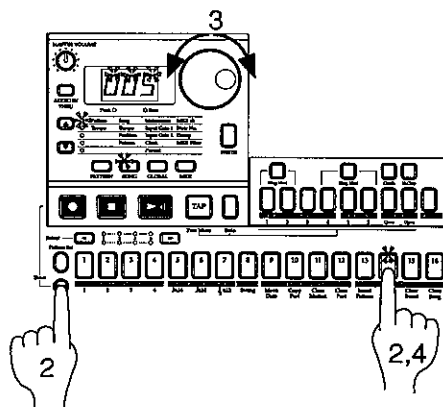
ポジション5のパターンを削除



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り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。

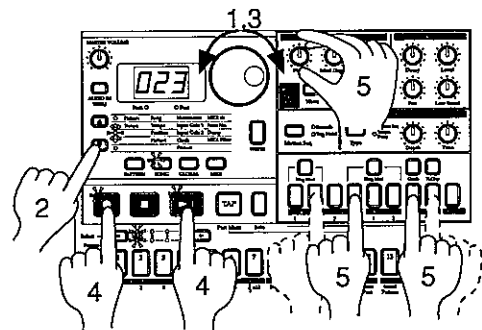
- ・ パート・キーを使った演奏
- ・ パート・ミュート、パート・ソロを使った演奏
- ・ ツマミの動きやスイッチによる演奏(選ばれているパートのみ)
- ・ テンポ情報

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(リプレイス・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・シーケンスでいう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。

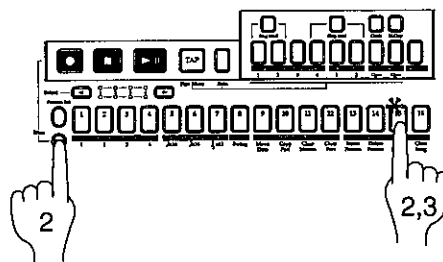
! ソング再生中にイベント・レコーディングされているつまみを操作した時、そのつまみのイベントの再生は、次のポジションに移るまでキャンセルされます。但し、イベント・レコーディングされている時のテンポを変更した場合は、ソングの終わりまでテンポのイベントはキャンセルされます。

! 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。

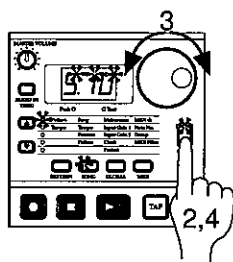
ソングを保存する(Write)


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・セレクトLEDの点灯を**Song**にあわせませす。
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 ER-1と外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)

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。

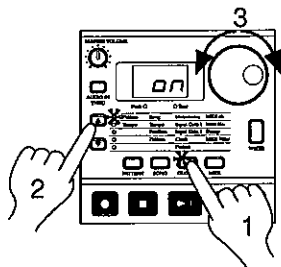
r-1: 録音開始時に1小節分のカウントが入り録音が始まります。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。

r-2: 録音開始時に2小節分のカウントが入り録音が始まります。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。



Clock int, Ext

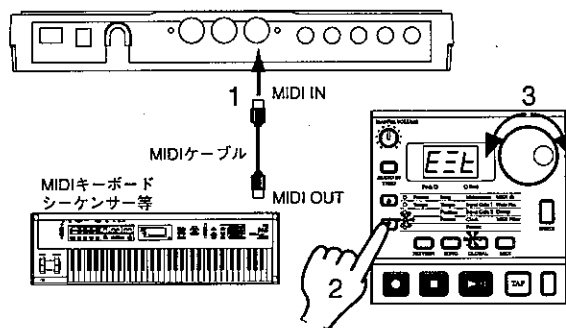
グローバル・モードの**Clock**の設定により、ER-1のテンポと、MIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを、同期させることができます。

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や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端子に入っていれば、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。

オーディオ・インの音量を調節する


Input Gain1 (AUDIO IN 1) 0...100

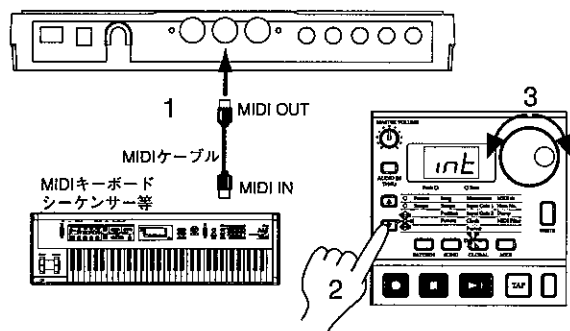
Input Gain2 (AUDIO IN 2) 0...100

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(クイック・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。

●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。




プロテクトの設定 (Memory Protect)

Protect on、off

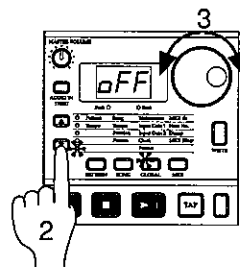
パターン・モード、ソング・モードのプロテクトの設定をします。プロテクトが“on”の場合はライト・キーが効かなくなり、データの書き換えとMIDIダンブデータの受信を禁止します。エディットしたデータを保存するときやダンブデータを受信するときはプロテクトを“off”にしてください。

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. 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. ダイヤルでプロテクトの“on”、“off”を切り替えます。


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。

 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。

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. 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?

音がでない!

- 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でない!

- 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)

音色例

Analog Kick 1

Control panel for Analog Kick 1. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

Analog Kick 2

Control panel for Analog Kick 2. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

Analog Snare 1

Control panel for Analog Snare 1. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

Analog Snare 2

Control panel for Analog Snare 2. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

Electric Tom

Control panel for Electric Tom. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

Analog Cowbell

Control panel for Analog Cowbell. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

Zap

Control panel for Zap. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

Noise Shot

Control panel for Noise Shot. The OSCILLATOR section includes Pitch, Mod Depth, Mod Speed, Wave, and Mod Type. The AMP section includes Decay, Level, Fan, and Low Boost. The DELAY section includes Motion Seq, Type, and Depth/Time knobs.

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。

OSCILLATOR

- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time

OSCILLATOR

- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time

OSCILLATOR

- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time

OSCILLATOR

- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time

OSCILLATOR

- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time

OSCILLATOR

- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time

OSCILLATOR

- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time

OSCILLATOR

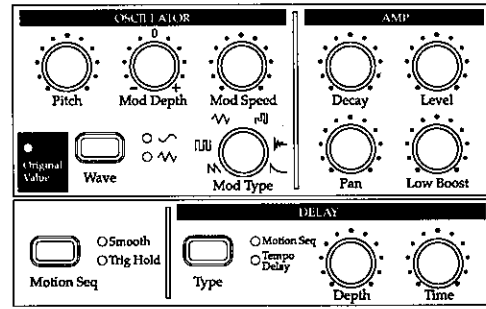
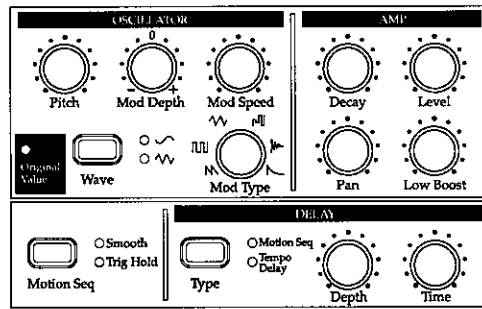
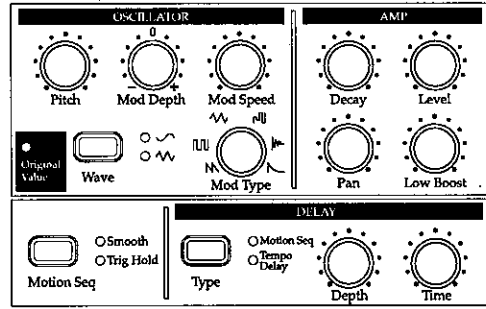
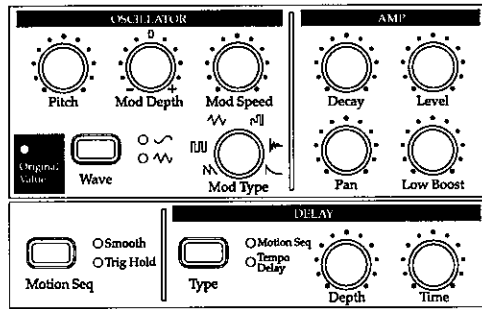
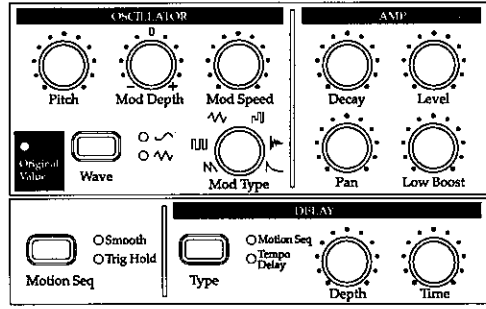
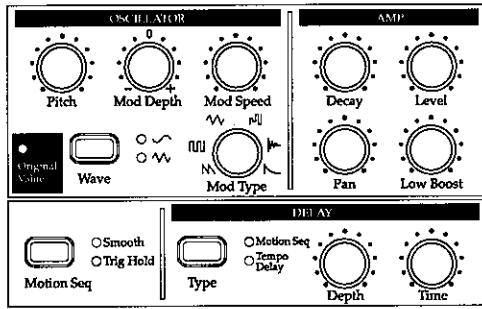
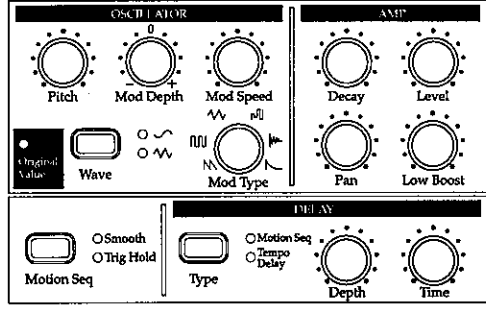
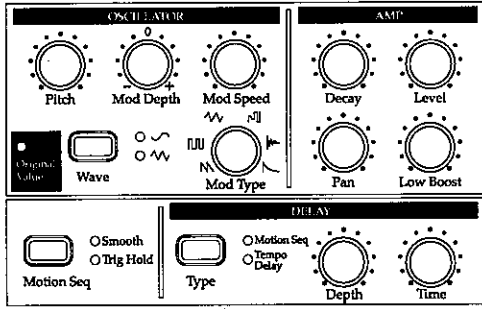
- Pitch
- Mod Depth
- Mod Speed
- Wave
- Mod Type

AMP

- Decay
- Level
- Pan
- Low Boost

DELAY

- Motion Seq
- Type
- Depth
- Time



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
 - レコーディング (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
 - ウエーブ ----- 8, 24
 - スピード ----- 8, 24
 - タイプ ----- 8, 24
 - デプス ----- 8, 24
 - ピッチ ----- 8, 24
- オリジナル・バリュー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・レコーディング ----- 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
- ダンブ ----- 40

テ

- ディレイ ----- 8, 25
- デプス ----- 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
- デプス ----- 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・シンセサイザー ----- 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

- ≡**
- MIDI
 - クロック ----- 38
 - 受信 ----- 40
 - 送信 ----- 40
 - ダンブ ----- 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
- ム**
- ムーブ・データ ----- 29
- メ**
- メトロノーム ----- 38
- モ**
- モーション・シーケンス - 8, 28, 30
 - 消去 ----- 30
 - ディレイ ----- 25, 28
 - モード
 - グローバル ----- 38
 - ソング ----- 33
 - パターン ----- 22
 - MIDI ----- 40
 - モジュレーション
 - デプス ----- 8, 24
 - スピード ----- 8, 24
 - タイプ ----- 8, 24
 - リング ----- 9, 25
- ラ**
- ライト ----- 32
 - グローバル ----- 39
 - ソング ----- 37
 - パターン ----- 18, 32
 - パターン・セット ----- 31
 - MIDI ----- 41
- リ**
- リアルタイム・レコーディング 17, 27
 - リズム・パターン ----- 16, 27
 - リセット・アンド・プレイ - 22, 33
 - リング・モジュレーション ----- 9, 25
- レ**
- レベル ----- 8, 25
 - レコーディング
 - イベント ----- 36
 - ステップ ----- 16, 27
 - リアルタイム ----- 17, 27
 - レンジ ----- 16, 26
- ロ**
- 録音
 - イベント ----- 36
 - ステップ ----- 16, 27
 - リアルタイム ----- 17, 27
 - ロープースト ----- 8, 25
- A**
- ACCENT ----- 9, 27
 - AMP ----- 8, 24
 - AUDIO IN ----- 9, 11, 19, 38
 - AUDIO IN THRU ----- 9, 19
- B**
- Beat ----- 9, 26
 - SCALE/BEAT ----- 26
- C**
- Clear Event ----- 36
 - Clear Motion ----- 30
 - Clear Part ----- 29
 - Clear Song ----- 34
 - Clock ----- 38
 - Close ----- 9, 14
 - Copy Part ----- 30
 - Crash ----- 9, 14
- D**
- Decay ----- 8, 24
 - DELAY ----- 8, 25
 - Delete Pattern ----- 35
 - Depth ----- 8, 25
 - Dump ----- 40
- E**
- Erase ----- 17, 29
- G**
- GLOBAL ----- 38
- H**
- H.Clap ----- 9, 14
 - HI-HAT ----- 9, 14
- I**
- Input Gain ----- 19, 38
 - Insert Pattern ----- 35
- L**
- LENGTH ----- 16, 26
 - Level ----- 8, 25
 - Low Boost ----- 8, 25
- M**
- MASTER VOLUME ----- 9
 - Metronome ----- 38
 - 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
- O**
- Open ----- 9, 14
 - Original Value ----- 8, 14, 24
 - OSCILLATOR ----- 8, 24
- P**
- Pan ----- 8, 24
 - Part Mute ----- 10, 23
 - PATTERN ----- 10, 13, 22, 32
 - Pattern Set ----- 11, 20, 31
 - Peak ----- 9
 - PERCUSSION SYNTHESIZER
 - 9, 14
 - Pitch ----- 8, 24
 - Position ----- 33, 34
 - Protect ----- 39
- R**
- Reset&Play ----- 22, 33
 - Ring Mod ----- 9, 25
- S**
- SCALE/BEAT ----- 16, 26
 - Select ----- 10
 - Shift ----- 11
 - Smooth ----- 28
 - Solo ----- 10, 23
 - SONG ----- 10, 12, 33
 - Swing ----- 26
- T**
- TAP ----- 10, 13, 22, 33
 - Tempo ----- 10, 13, 22, 33
 - Tempo Delay ----- 25
 - Time ----- 8, 25
 - Trig Hold ----- 8, 28
 - Type ----- 8, 25
- W**
- Wave ----- 8, 24
 - WRITE - 10, 31, 32, 37, 39, 41

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	×	×	
コントロール チェンジ	0, 32 98, 99 6 ○ ○ ○	○ ○ ○	バンクセレクト (MSB, LSB) *P NRPN (LSB, MSB) *C データエントリー (MSB) *C
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 *P
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 *1 *P
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 × × ○ ×	× ○ 123-127 ○ ×	
備考 *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 *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

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、改造された部分の処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。

■保証期間が切れます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。）

KORG

- 本社：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸 1-15-12 ☎(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