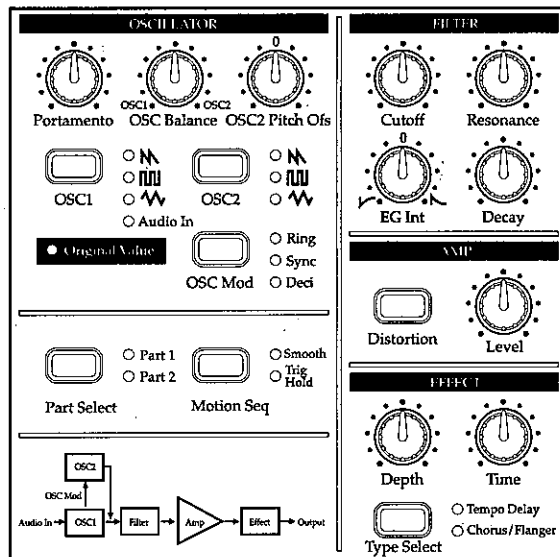


E L E C T R I B E



ANALOG MODELING SYNTHESIZER

EA-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

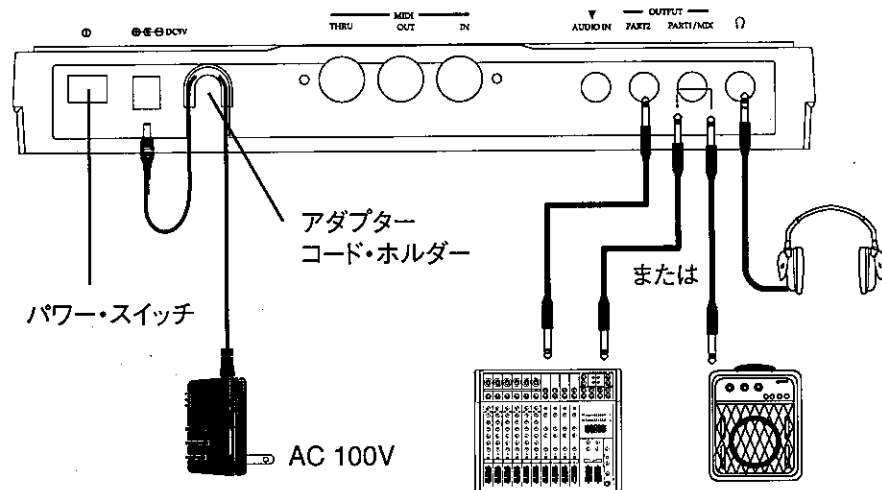
1.はじめに	6
主な特長	6
EA-1で作るデータについて	6
接続して音を出してみましょう	7
接続例.....	7
演奏の準備.....	7
2.各部の名称と機能	8
コモン・セクション	8
シンセサイザー・セクション	9
シーケンス・コントロール・セクション	10
ステップ・キー・セクション	10
コネクト・セクション	11
3.基本的な使い方(クイック・スタート)	12
ソングの構成図	12
ソング(Song)を聞いてみましょう	12
パターン(Pattern)を聞いてみましょう	13
各機能をためてみましょう	13
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう	13
•ダイヤルでテンポを変更する	13
•タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	13
キーを押して音を出してみましょう(キーボード機能)	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、パートの音色を出してみましょう。	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
フレーズ・パターンを変更(エディット)してみましょう	15
•リアルタイム・レコーディング(キーボード機能でフレーズを作る)	16
•ステップ・レコーディング(ステップ・キーでフレーズを作る)	16
作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)	17
モーション・シーケンスを使ってみましょう	18
いろいろな機材をオーディオ・インに入力してみましょう	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
ER-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させるには(Reset&Play)	22
パターンを変更した時のテンポについて	22
パートを選ぶ	23
パターンを作る	23
パート音色のエディット	23
シンセサイザーのパラメータ	23
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
フレーズ・パターンを作る	27
リアルタイム・レコーディング	27
ステップ・レコーディング	27
イベント・エディット	27
モーション・シーケンス	29
モーション・シーケンスの演奏	29
モーション・シーケンスの録音	29
モーション・シーケンス・データの確認	29
パターンをエディットするのに便利な機能	29
パートのフレーズ・パターン・データを消す	29
•演奏中や録音中にトリガー・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
フレーズを移調する(トランスポーズ)	30
パート上のデータをずらす(Move Data)	30
パートをコピーする(Copy Part)	31
パターン内のデータ・コピー	31
パートのモーション・シーケンス・データを消す(Clear Motion)	31
パターン・セット	32
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)	32
パターン・セットのパターンを登録する	32
パターンを保存する(Write)	33
5.ソング・モード	34
ソングを選ぶ	34
演奏テンポを決める	34
ダイヤルでテンポを変更する	34
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	34
ソングを演奏する(ソング・プレイ)	34
ソング演奏の早送り、早戻し	34
ソングの切り替えについて	34
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)	34
ソングを作る	35
一から曲を作る	35
•ソングのデータを消す(Clear Song)	35
•各ポジションにパターンを設定する	35
各パターンのピッチを設定する	36

ソングをエディットする	36
任意の場所にパターンを挿入する (Insert Pattern)	36
任意のパターンを削除する (Delete Pattern)	37
任意のポジションのパターンを変更する	37
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)	37
ソングのイベント・データを消す (Clear Event)	38
ソング・イベント・データの確認	38
ソングを保存する(Write)	38
6.グローバル・モード	39
メトロノームの設定をする	39
オーディオ・インの音量を調整する	39
EA-1と外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)	39
•外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる (Ext)	39
•本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる (int)	40
プロテクトの設定 (Memory Protect)	40
グローバル・モードの変更内容を保存する(Write)	40
7.MIDIモード	41
パート1のMIDIチャンネルの設定(MIDI ch)	41
パート2のMIDIチャンネルの設定(P2 ch)	41
ダンプ・データを送受信する (MIDI Data Dump)	41
MIDIフィルターの設定	42
ピッチベンドレンジの調整	42
MIDIモードの変更内容を保存する(Write)	42
8.資料	43
MIDIについて	43
1.MIDIチャンネルについて	43
2.ノート・オン/オフについて	43
3.パターンを変える	43
4.ピッチベンドをかける	43
5.NRPNでのエディット	43
6.音が消えないとき	43
7.同期について	43
8.ソング・モードでの同期	43
9. システム・エクスクルーシブについて	44
10. 音色等の設定データを送る (データ・ダンプ)	44
11. 音色等のエディットをする	44
故障かなと思ったら	44
エラー・メッセージ	45
工場出荷時のデータに戻す方法	45
仕様規格	45
音色例	46
ブランク・チャート	47
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

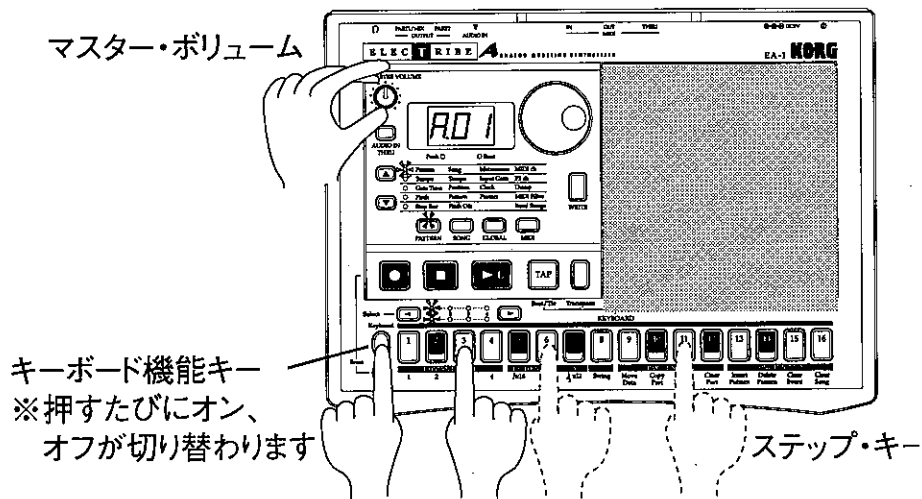
接続して音を出してみましょう

接続例



演奏の準備

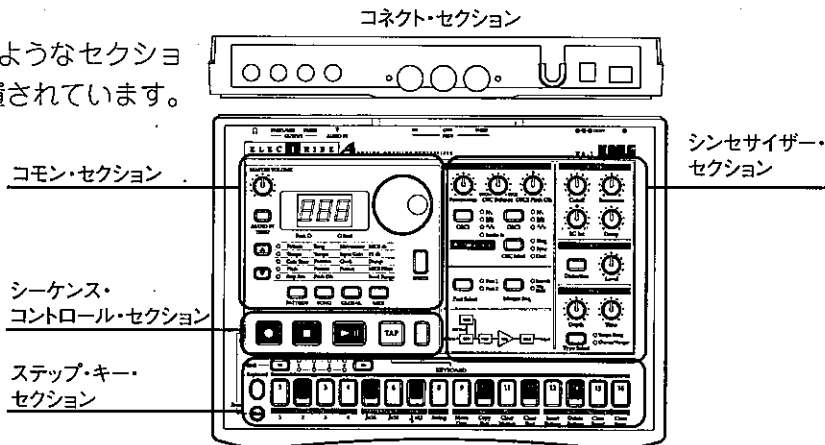
- ⚠ 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカーシステム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。
- 1. 付属のACアダプターをDC 9Vの端子に接続し、アダプター本体をコンセントに差しください。
- ⚠ ACアダプターのコードは上図のようにアダプター・コード・ホルダーに引っ掛けておきます。コードをホルダーから外すときは無理に引っ張らないでください。
- 2. シグナル・コードをEA-1のパート・アウト端子(PART1/MIX、PART2)に差し込み、ミキサーと接続します。本体の出力はステレオではなく、パートごとのアウトプットなので、接続したミキサー側でパンの調整を行ってください。また各パートの音をミックスして出力する場合は、PART1/MIX側のみにパワードモニター(アンプ内蔵スピーカー)等を接続してください。
- 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。なお、ヘッドフォン出力はモノラルです。
- ⚠ ヘッドフォンを差しても、パート・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EA-1のマスター・ボリュームを少し上げ、キーボード機能キーをオン(キーが点灯)にしてください。ステップ・キーを押して音を出し、正しく接続されているかどうかチェックします。EA-1のマスター・ボリュームや、ミキサー、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

EA-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。



コモン・セクション

1. MASTER VOLUME(マスターボリューム)

パート・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パート・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OSC1のAudio In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

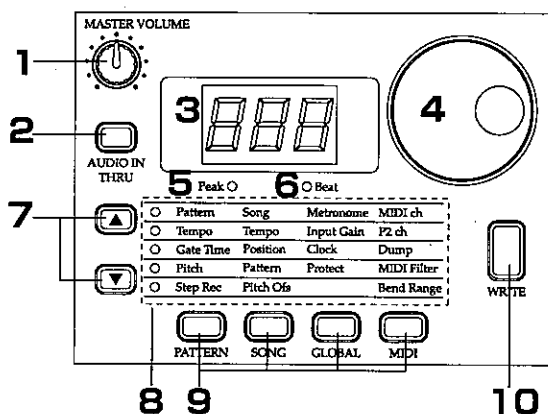
各モードごとに、ディスプレイに表示されるパラメータが書かれています。カーソル・キーで横の5つのパラメータ・セレクトLEDを点灯させて選びます。

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。



シンセサイザー・セクション

1. OSCILLATOR (オシレータ)

基本波形を作る部分です。

・Portamento (ポルタメント)

ピッチの変化を滑らかにつなぎます。

・OSC Balance (オシレータ・バランス)

2つのオシレータのレベル・バランスを調整します。

・OSC2 Pitch Offset

(オシレータ2ピッチ・オフセット)

OSC1とOSC2のピッチ差を調整します。

・OSC1 Wave (オシレータ1ウェーブ)

OSC1の波形を選びます。

・OSC2 Wave (オシレータ2ウェーブ)

OSC2の波形を選びます。

・OSC Mod (オシレータ・モジュレーション)

オシレータ変調のタイプを設定します。変調された音はOSC2側から出力されます。

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・キー)

ツマミの動きをループさせる機能です。押すたびにオフ(消灯)、Smooth、Trig Holdと切り替わります。

4. Part Select (パート・セレクト・キー)

押すたびにパートがPart1、Part2と切り替わり、エディットするパートを選びます。

5. シンセシス・ダイヤグラム

EA-1のシンセサイザー・セクションの構成図です。

6. FILTER (フィルター)

音色を丸めたり、音にクセを付ける部分です。

・Cutoff (カットオフ): フィルターのカットオフ周波数の調整をします。

・Resonance (レゾナンス): フィルターのレゾナンスの調整をします。

・EG Int (EGインテンシティ): フィルターのエンベロープの深さを設定します。

・Decay (ディケイ): フィルターのエンベロープの減衰の速さを設定します。

7. AMP (アンプ)

音量レベルとディストーション効果の調整をします。

・Distortion (ディストーション): ディストーションのオン、オフを切り替えます。

・Level (レベル): 音量レベルの調整をします。

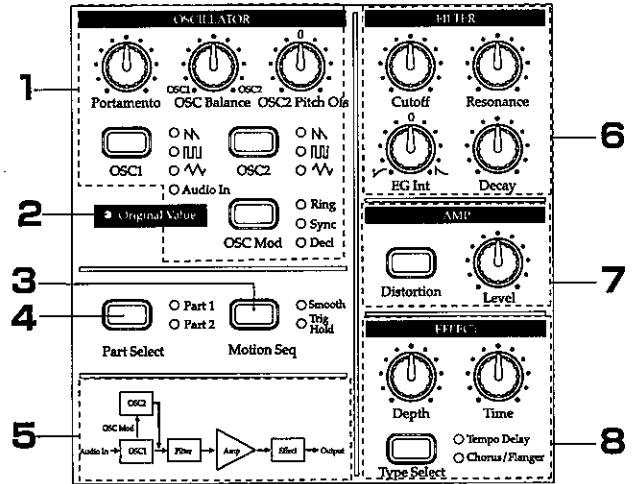
8. EFFECT (エフェクト)

音色にエフェクト効果をかけます。

・Depth (デプス): エフェクト(テンポ・ディレイ、コーラス/フランジャー)の深さを調整します。

・Time (タイム): ディレイ・タイムまたは、コーラス/フランジャーLFOの速さを調整します。

・Type Select (タイプ・セレクト): デプス、タイムのエディット対象となるエフェクト(テンポ・ディレイ、コーラス/フランジャー)を切り替えます。



シーケンス・コントロール・セクション

1. Recキー

フレーズ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(ストップ/キャンセル・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

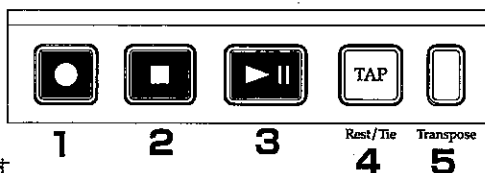
パターンやソングの演奏/一時停止をします。

4. TAP, Rest/Tie(タップ、レスト/タイ・キー)

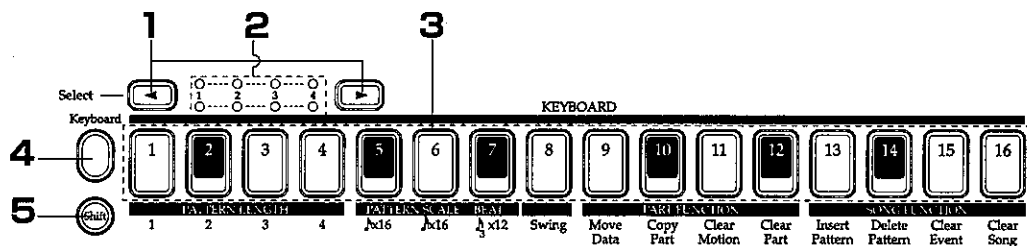
タップテンポの入力をします。またステップ・レコーディング時は休符やタイの入力に使用します。

5. Transpose(トランスポーズ・キー)

フレーズを移調するときに使います。



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。

キーボード機能がオンのときはオクターブの切り替えに使用します。

また、ソング・モードでは巻き戻し・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)は演奏中のパターンのフレーズ・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フレーズ・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。キーボード機能キーがオンのときはオクターブの位置を表示します。

3. ステップ・キー1~16

各パートのフレーズ・パターンの変更や確認をします。

キーボード機能キーがオンのときは鍵盤として働き、音を鳴らすことができます。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. Keyboard(キーボード機能キー)

16個のステップキーをキーボードとして使用するときに使います。押すたびにオン、オフを切り替えます。

また、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(パターン・セット機能)。

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：パターンの先頭から演奏します。

Shift+Rec：演奏中、パターン上のトリガーを消します。

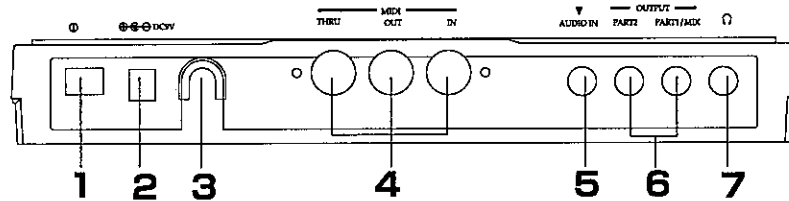
Shift+ステップ・キー：ステップ・キーの下に表示されている機能を実行します。

Shift+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+セレクト・キー：パターン・モードではターゲット・ステップを1つずつ進めます。

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EA-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等に使用します。

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 IN(オーディオ・イン端子)

OSC1のAudio Inに使用する信号を取り込む端子です。ここに入力された音が、**OSC1**の音として使用されます。

6. PART1/MIX, PART2(パート・アウト端子)

シグナル・コードを接続します。パート1と2の音色を別々に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。パート1と2の音色を一緒に出力する場合は、**PART1/MIX**端子に接続してください。

7. (ヘッドフォン端子)

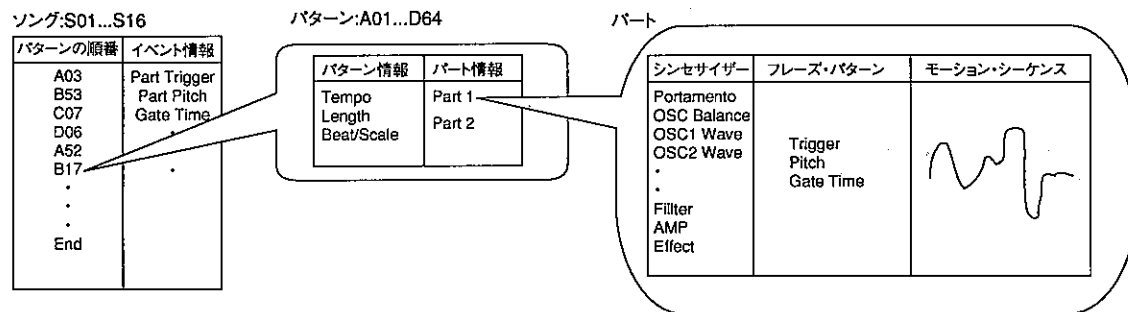
ヘッドフォン(標準プラグ)をつなぎます。出力はモノラルです。

3.基本的な使い方(クイック・スタート)

ソングの構成図

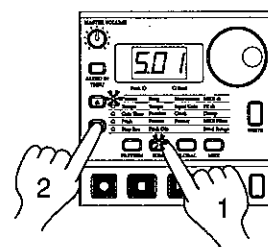
EA-1はのソングは主に、パートおよびエフェクトから作られるパターンとの組み合わせと、イベント情報(P.37「ソングに演奏やツマミの動きを録音する(イベント・レコーディング)」参照)により構成されています。

EA-1の構成

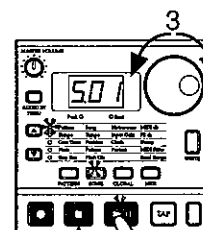


ソング(Song)を聞いてみましょう

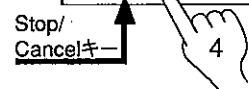
1. ソング・モード・キーを押して、ソング・モードに入ります(キーが点灯)。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をSong(1番上)に合わせます。
3. ダイヤルを回して、ソング(S01~S16)を選びます。
4. Play/Pauseキーを押してソングを演奏します(キーが点灯)。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります(キーが消灯)。



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曲分の演奏に仕上げたもので、EA-1はソングを16曲まで作成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フレーズやツマミの動きも録音することができます(P.34「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、くり返し演奏を行いません。

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。

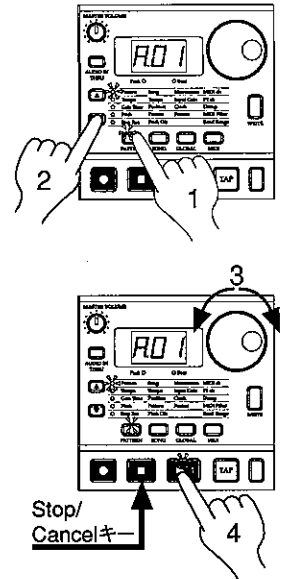
演奏を止めているときや、演奏中もダイアルを回すとパターンを選ぶことができます。

 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フレーズで一区切りの演奏に仕上げたもので、EA-1は256パターンまで作成保存することができます。

1つのパターンは2つのパート(P.14参照)から成り立っています。パート上の音色に加えてフレーズ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	
Part1									...		
	C4			E4		E4			...		
	モーション・シェイクス・アータ										
Part2									...		
	C4			G4		F4			...		
	モーション・シェイクス・アータ										

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

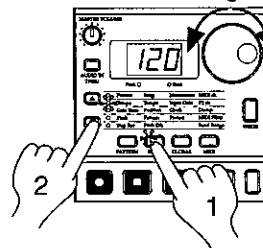
テンポを変更するには2通りの方法があります。

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。

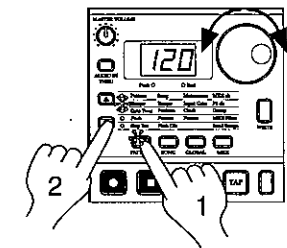
•ダイアルでテンポを変更する

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。

ソングのテンポの変更 3



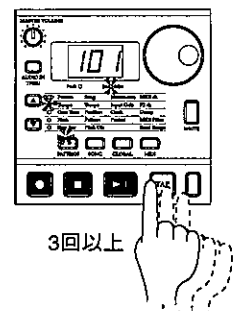
パターンのテンポの変更 3



•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。



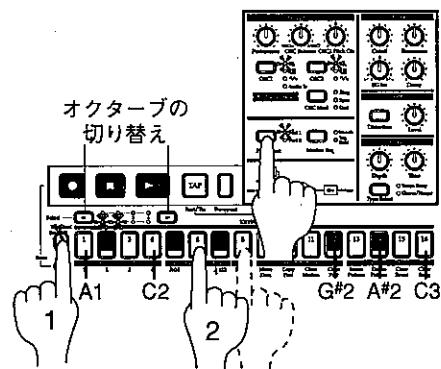
キーを押して音を出してみましょう(キーボード機能)

1. キーボード機能キーをオンにします(キーが点灯)。
2. ステップ・キーをキーボード代わりに使用することができます。
3. パート・セレクト・キーで演奏したい音色のパートに切り替えます。

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変更して多彩な音色を楽しんでください。

オクターブを変更をするにはセレクト・キーを押します。セレクトLED(下段赤)の点灯により下表のように音域は変わります。

点灯LED	1	1,2	1,2,3	2,3,4	3,4	4
音域	A0...C2	A1...C3	A2...C4	A3...C5	A4...C6	A5...C7

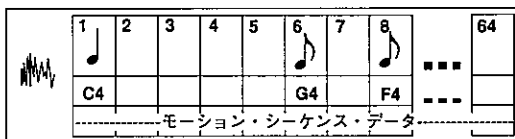


パート(Part)とは

パートは、シンセサイザー音色とフレーズ・パターン(トリガー、ピッチ、ゲートタイム)とモーション・シーケンスにより成り立っています。それぞれのパートはモノフォニック・シンセサイザーで、同時に複数の音(ポリフォニック)を鳴らすことはできません。(P.22「パターン・モード」参照)。

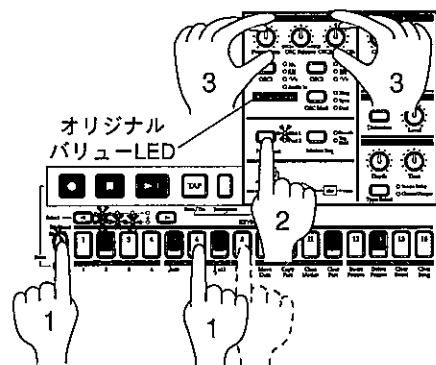
音色はパートごとに加工することができ、フレーズ・パターンやモーション・シーケンスもパートごとに記録できます。(P.23「パート音色のエディット」参照)。

Part



音色を変更(エディット)してみましょう

1. キーボード機能キーをオンにしたあと、ステップ・キーを押して発音します。
2. パート・セレクト・キーでエディットしたい音のパートに切り替えます。
3. シンセサイザー・セクションのつまみやキーを動かして音を変えてみましょう。もとの音色のつまみやキー位置はオリジナル・バリュールーLEDの点灯で確認できます。
音色例(P.46)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。

! つまみに対しモーション・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.29「モーション・シーケンス」参照)。

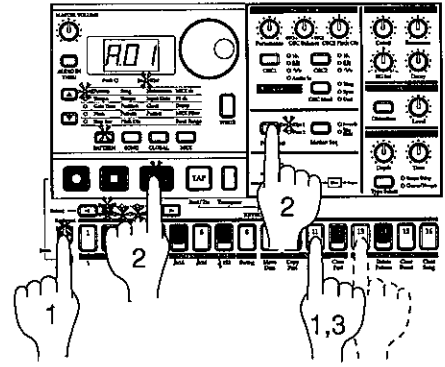
シンセサイザー・セクションとは

パネルのつまみ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.23「パート音色のエディット」参照)。

ソングやパターンにあわせて、パートの音色を出してみましょう。

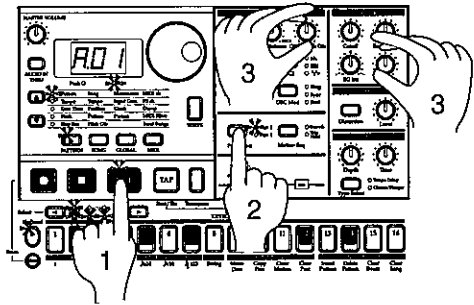
1. キーボード機能キーをオンにしたあと、ステップ・キーを押して発音させます。
2. ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。パート・セレクト・キーで出したい音のパートに切り替えます。
3. ソングやパターンに合わせてステップ・キーを押して一緒に演奏します。

! それぞれのパートはモノフォニック・シンセサイザーです。1つのパートで同時に複数の音を鳴らすことはできません。



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・セレクト・キーでエディットしたい音のパートに切り替えます。
3. シンセサイザー・セクションのつまみやキーを動かして音を変えてみましょう。つまみやキーを動かすことによって、演奏に使われているパートの音色が変化して演奏が行われます。



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。

フレーズ・パターンを変更(エディット)してみましょう

フレーズ・パターンとは

フレーズ・パターンとは各ステップごとにあるトリガー(発音位置)とピッチ(音程)とゲートタイム(音符の長さ)から成り立ちます。16個のステップ・キーを使って(または、演奏に合わせたリアルタイム入力で)各パートのフレーズ・パターンを変更することができます。(P.22「パターン・モード」参照)

フレーズ・パターン

	発音タイミング																時間
音色のトリガー	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
音程				E4	C4					A3					C4		
音符	♪			♪	♪					♪					♪		

フレーズ・パターンをエディットするには3通りの方法があります。

●リアルタイム・レコーディング

パターンを演奏しながらキーボード機能を使って演奏に合わせて新たなフレーズを録音します。

●ステップ・レコーディング

パターン演奏を止めた状態で、1音ずつ音程を入力していきフレーズを作成します。

●イベント・エディット

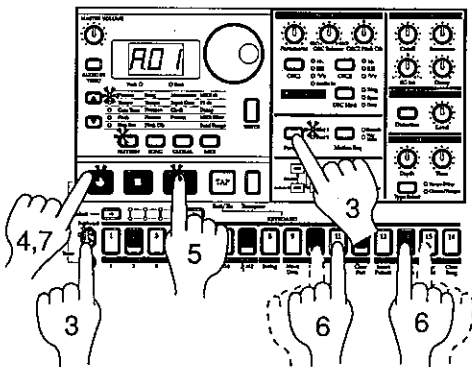
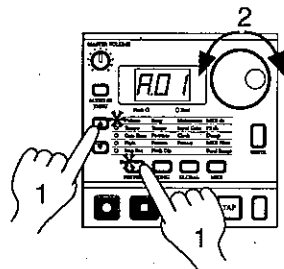
特定のステップ上のデータ(トリガー、ピッチ、ゲートタイム)をエディットしてフレーズを作成します。

ここでは、リアルタイム・レコーディングと・ステップ・レコーディングを試してみます。イベント・エディットについては、「パターン・モード」のイベント・エディット(P.28)をご覧ください。

●リアルタイム・レコーディング(キーボード機能でフレーズを作る)

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.39「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. キーボード機能キーをオンにします(キーが点灯)。パート・セレクト・キーで録音するパートを切り替えます。
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します (Play/Pauseキーが点灯)。
6. フレーズを入れたいタイミングでステップ・キーを押して録音します。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。もう1つのパートも録音する場合はパート・セレクト・キーでパートを切り替えて録音を続けます。
7. 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キーを押すと録音状態を解除し演奏を続けます (Recキーが消灯、Play/Pauseキーが点灯)。



余分な音を入力してしまった場合は、演奏状態で、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パート(キーが点灯)の発音するタイミングのトリガーを消すことができます。

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)。

●ステップ・レコーディング(ステップ・キーでフレーズを作る)

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. キーボード機能キーをオンにします(キーが点灯)。
4. パート・セレクト・キーでエディットするパートを選びます。
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**Step Rec**に合わせます。(ディスプレイにはターゲット・ステップが表示されています)
6. Recキーを押して、録音状態にします。このときにPLAYキーを押しても演奏はスタートしません。

7. ステップ・キーを使ってフレーズの音程を1音ずつ入力します。(自動的にターゲット・ステップが1ステップずつ進みます)
8. 終わりのステップに入力するか、Stop/Cancelキーを押すと録音が終了します(Recキーが消灯)。

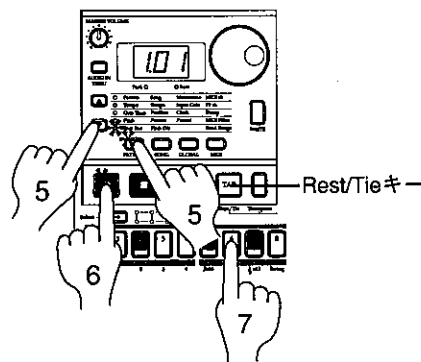
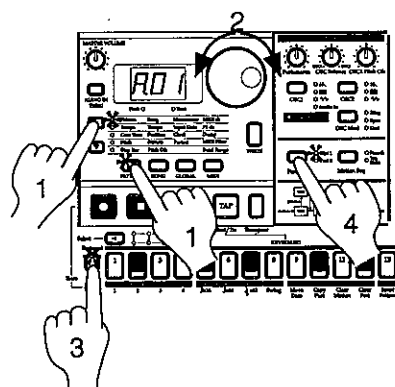
休符(Rest)を入力するときは**Rest/Tie**キーを押します。またタイ(Tie)を入力するときはステップ・キーを押した状態で(音を出しながら)**Rest/Tie**キーを押します。

録音中は、ダイヤルを回してターゲット・ステップを1つ前または後ろに移動することができます。またシフト・キーを押しながらセレクト・キーを押すことでステップを移動させることもできます。

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)。

ステップ・レコーディングでは、トリガーとピッチを同時に録音しますが、細かいゲートタイムの設定はできません。より緻密なパターンを作るために、トリガーやピッチの再調整やゲートタイムの調整はイベント・エディット(P.27「イベント・エディット」参照)で行ってください。

ターゲット・ステップについてはP.27「ターゲット・ステップについて」をご覧ください。

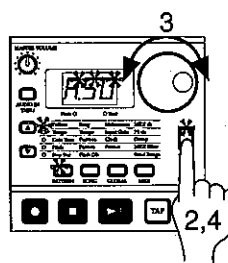


作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)

⚠ 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.40「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「フレーズ・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。また、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は(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

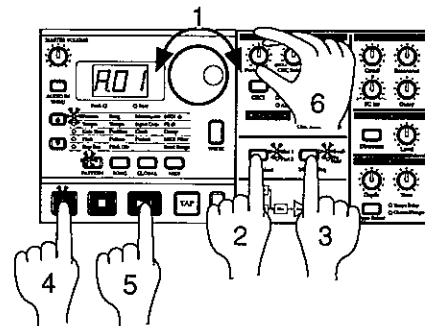
モーション・シーケンス(Motion Sequence)とは

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。このループするツマミの動きのことをモーション・シーケンスと呼びます。(P.29「モーション・シーケンスの録音」参照)。

モーション・シーケンスは、シンセサイザー・セクションのツマミがキーのいずれかが1つの動きをパート単位で記憶することができます。

ここでは、ポルタメントのモーション・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・セレクト・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×レングスまたは、12ステップ×レングス)するまでいろいろ変化させます。
7. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが1周すると、自動的にRecキーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。



Stop/Cancelキーを押して演奏を止めてから、「作ったパターンを保存しよう」の2.以降の操作をすると、モーション・シーケンスの効果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.29「モーション・シーケンスの演奏」参照)。

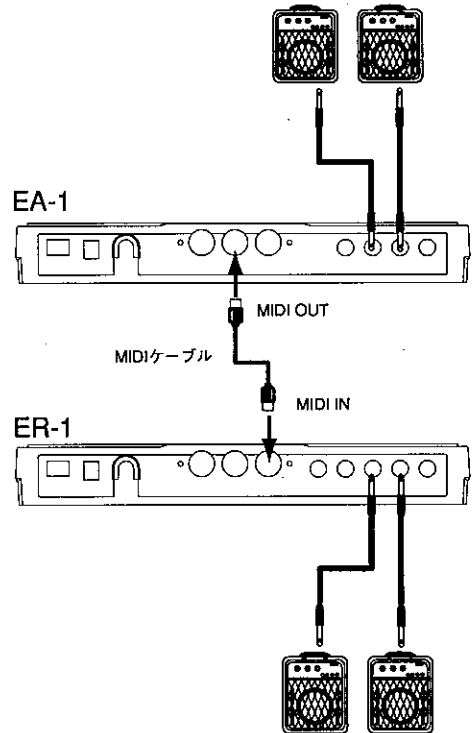
モーション・シーケンスの録音は、録音した後の修正はできません。思い通りに録音できるまで再度録音してください。

! 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.29「モーション・シーケンスの録音」参照)。

ER-1と同期演奏をしてみましょう

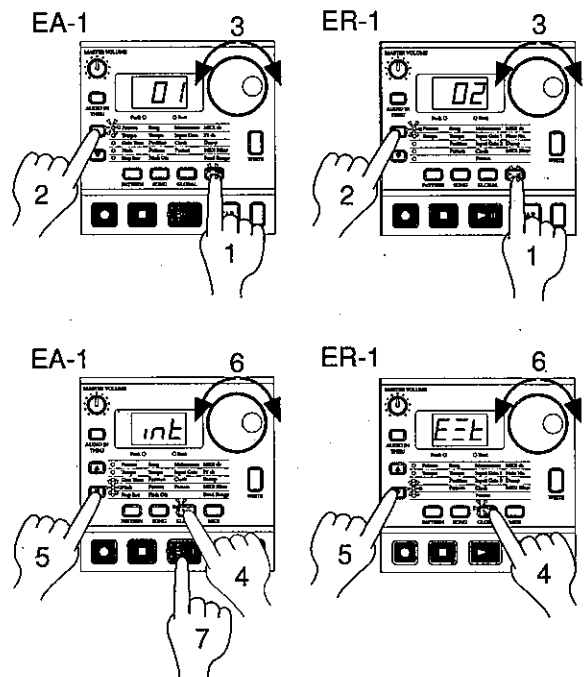
ELECTRIBEはEA-1とER-1で同期演奏をすると、よりいっそう表現の幅が広がった演奏ができます。ここでは、EA-1のテンポにあわせてER-1を演奏させてみましょう。EA-1のMIDI OUT端子とER-1のMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、EA-1のパート・アウト端子、ER-1のライン・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。

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. 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”とER-1のチャンネルを“10”に合わせます(P.41「パート1のMIDIチャンネルの設定」,「パート2の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. EA-1は“int”、ER-1は“Ext”に設定します(P.39「EA-1と外部MIDI機器を同期させる」参照)。
7. EA-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)。EA-1のテンポに合わせて、ER-1がパターンまたは、ソングの演奏をします。



EA-1とER-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。

- EA-1を“int”(マスター)、ER-1は“Ext”(スレーブ)に設定します
- EA-1とER-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”)。
- EA-1とER-1のMIDIフィルターの設定の“P”を“0”にします(P.42「MIDIフィルターの設定」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(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)。



EA-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。

パートを選ぶ

エディットやキーボード機能を使った演奏を行うパートを、パート・セレクト・キーで切り替えることができます。パートを選ぶとそのパートのLEDが点灯し、シンセサイザー・セクションや、フレーズ・パターンがエディット可能になります。このとき、キーボード機能キーがオフ(キーが消灯)ならばステップ・キーには、そのパートのフレーズ・パターンのトリガー位置(P.27参照)が表示されます。

パターンの演奏中は、キーボード機能キーがオン(キーが点灯)ならば、ステップ・キーは現在選んでいるパートが発音する音程に対応するキー順次が点灯します。キーボード機能キーがオフならば(キーが消灯)ステップ・キーには現在選んでいるパートのフレーズ・パターンのトリガー位置と演奏しているステップを表示します。

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フレーズ・パターンを一から作っていく方法があります。**EA-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。

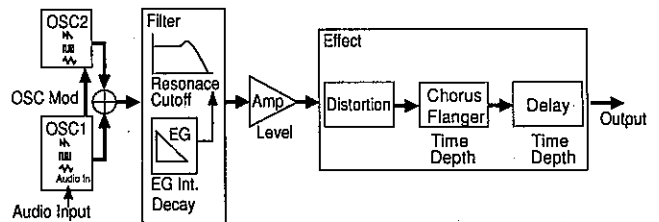
パート音色のエディット

イメージに近い(または、何も音色やフレーズが保存されてない)パターンを選んだ後、エディットするパートをパート・セレクト・キーで選びます。つまみ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、現在動かしているつまみ等が、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・バリュール・LEDが点灯します。資料の音色例(P.46)を参考にしながら、音作りのコツをつかんで下さい。

なお、パート音色のエディットはパターンを演奏しながらでもできます。各つまみの値を外部MIDI機器でコントロールすることもできます(P.43「MIDIについて」参照)。

▲ つまみを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、他のつまみやキーの設定によって効果が得られないか、またはモーション・シーケンス(P.29「モーション・シーケンス」参照)が働いています。

シンセサイザーのパラメータ



OSCILLATOR(オシレータ)

基本的な音の波形やピッチを設定します。

Portamento(ポルタメント) 0...100

ある音から次の音程の異なる音に、音程のピッチの変化を滑らかにつなぎます。このつまみを右に回すほど、音程がゆっくりと変化します。

ポルタメントを上げすぎると、目的のピッチになるまでに時間がかかるようになります。

OSC Balance(オシレータ・バランス)

OSC1...OSC2

2つのオシレータの音量バランスを調整します。つまみを一方に回し切ると、反対側のオシレータのレベルは0になります。**OSC Mod**の効果を直接確かめたい場合は、つまみを**OSC2**側にします。

OSC2 Pitch Ofs(OSC2ピッチ・オフセット)

-1オクターブ...4オクターブ

OSC2のピッチを、OSC1のピッチからどのくらいずらすかを調整します。OSC2のピッチはOSC1のピッチに対し-1~4オクターブの範囲で調整できます。

キーボード機能を使って弾いた音程(ピッチ)やフレーズパターンで設定された音程(ピッチ)はOSC1のピッチになります。

OSC1 Wave(OSC1ウェーブ) N...Audio In

OSC1の基本波形を設定します。

N(ノコギリ波) 倍音が豊かな音でベースやシンセリードに適している波形です。

□(矩形波) 電子音らしい音で奇数倍音のみを含んでいる波形です。

△(三角波) ノコギリ波や矩形波に比べると丸い音で、サブベース等に適している波形です。

Audio In オーディオ・インプット端子に入力されている信号をOSC1として使います。

OSC1の波形は主にベースとして使えるように、OSC2の波形に比べ若干太い音(基音)が出るようになっています。

OSC2 Wave(OSC2ウェーブ) N、□、△

OSC2の基本波形を設定します(OSC1 Wave参照)。

△ OSC ModがDeciのときは基本波形は無効になります。

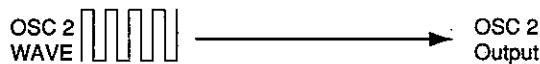
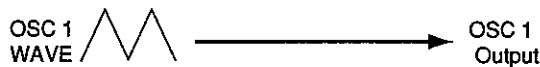
OSC Mod(オシレーター・モジュレーション)

オフ、Ring、Sync、Deci

オシレーター同士の変調のタイプを選びます。OSC2がモジュレーションを受ける側(スレーブ)となるので変調の効果はOSC2側から出力します。

各モジュレーションはOSC2のピッチをモーション・シーケンス等で動かすと、音色変化に効果があります。

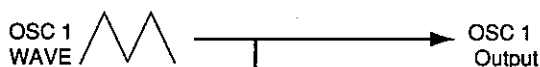
・オフ(OSC ModのLEDが消えている時)



OSC Modがオフのときはオシレーター同士のモジュレーション効果はありません。

OSC2 Pitch Ofsをわずかにずらして広がりのあるデチューン効果を得たり、オクターブ違いにして厚いシンセベース音等を作るときに有効です。

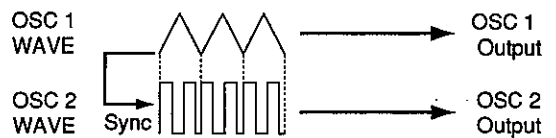
・Ring Modulation(リング・モジュレーション)



OSC1とOSC2の周波数の和と差の周波数を生み出すモジュレーションです。OSC2ピッチ・オフセットのつまみを動かすと音色が変化し、金属的な音や効果音に有効です。変調された音はOSC2側から出力します。

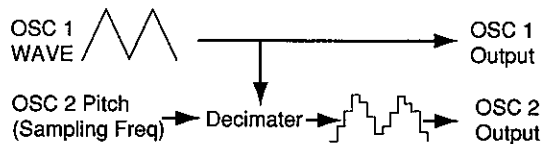
△ Ring ModulationはOCS1とOSC2の位相差により、音色、音量が変化することがあります。

・Oscillator Sync(オシレーター・シンク)



OSC1のピッチに同期(シンクロ)して、強制的にOSC2の波形をリセットするモジュレーションです。OSC2のピッチを動かすと、シンクらしいリード・サウンドを作ることができます。変調された音はOSC2側から出力します。OSC1の波形の違いは、OSC2の出力には影響しません。

・Decimator(デシメーター)

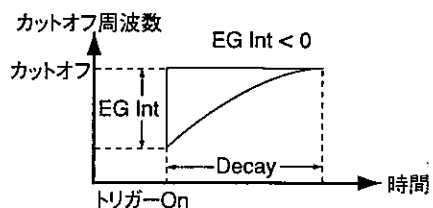
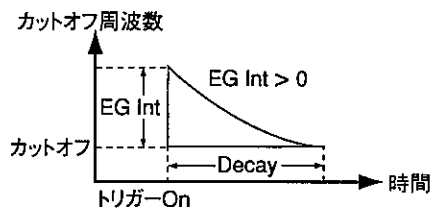


OSC1の波形をOSC2のサンプリング周波数で再現させるモジュレーションです。デジタル化されたOSC1の波形をOSC2側から出力します。エレクトリックベース等の音色を作るときに有効です。

△ DecimatorはOSC1が矩形波の場合はほとんど効果がありません。OSC ModがDecimatorのときはOSC2の基本波形は無効になります。

Filter(フィルター)

フィルターでは、オシレーターで作られた波形の音を丸めたりして音色を加工します。



Cutoff(カットオフ) 0Hz...20000Hz

ローパスフィルターのカットオフ周波数の調整。カットオフ周波数よりも高い帯域の倍音を削り、音を丸めます。


△ CutoffとEG Intを0にするとほとんど音が聞こえなくなります。

Resonance(レゾナンス) 0...100

カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。レゾナンスを上げた状態でカットオフのツマミを動かしたり、**EG Int**や**Decay**を調整すると「ミャオーン」といったアナログ・シンセ特有の音ができます。レゾナンスを高く設定すると、カットオフ周波数や弾いた音程によっては音が歪む場合があります。

EG Int(EGインテンシティ) -100...0...100

EG(エンベロープ・ジェネレーター)でカットオフ周波数を変化させる深さと方向を設定します。EGはトリガーがオンになった瞬間(ステップ・キーを押した瞬間)にスタートします。ツマミをセンターにすると効果はありません。

 あるステップのゲートタイムの長さが、後のステップの発音のタイミングを越えると後のステップの方の発音ではEGがリトリガーされません。

Decay(ディケイ) 0msec...10sec

EGが減衰する時間を設定します。**Cutoff**や**EG Int**との組み合わせで音色を時間的にコントロールします。**EG Int**をマイナス方向に設定することで、ディケイ・タイムをアタック・タイムの役割として使うことができます。

AMP(アンプ)

音量レベルとディストーション効果の調整をします。

Distortion(ディストーション) On, Off

ディストーションのオン、オフを設定します。ディストーションは音を歪ませるエフェクトで丸い波形でもハードな音色に変わります。レゾナンスを上げて、ディストーションを使うと大きな効果ができます。

Level(レベル) 0...100

音量を調節します。

Effect(エフェクト)

音色にエフェクトをかけます。

Type Select(タイプ・セレクト)

Tempo Delay、Chorus/Flanger


Depthと**Time**のツマミは**Type Select**で選ばれている方のエフェクトがエディットの対象となります。

Tempo Delay(テンポ・ディレイ)の調整

Type Selectを**Tempo Delay**側にしてディレイを調節します。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、エコー等とも呼ばれています。**Tempo Delay**はディレイ・タイムをパターン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”(エクスターナル)の時に、ディレイ・タイムを外部機器のクロックに同期することもできます(P.39「EA-1と外部MIDI機器を同期させる」参照)。

•Depth(ディレイ・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。

 デプスを上げすぎると音がひずむ場合があります。

•Time(ディレイ・タイム) 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。

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。


 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。

Chorus/Flanger(コーラス/フランジャー)の調整

Type Selectを**Chorus/Flanger**にしてコーラス・フランジャーを調節します。コーラスはピッチの微妙なズレによるアンサンブル効果で、フランジャーは音にうねりを与えるエフェクトです。

•Depth(コーラス/フランジャー・デプス) 0...100

コーラス/フランジャーの効果の深さを調整します。ツマミを右に回すほど、コーラスからフランジャーの効果に変化します。

 デプスを上げすぎると音が歪む場合があります。

•Time(LFOレート) 0.2Hz...5000Hz

コーラス/フランジャーのLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

レングス、スケール/ビート (LENGTH、SCALE/BEAT)の設定


レングス(フレーズ・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、ビート/スケール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

レングス(Length)とは


フレーズ・パターンの長さをレングスと呼びます。
 パターンのスケール/ビートの設定で、1レングスの長さが16ステップ、または12ステップになります。
 3連系のフレーズ・パターンは3連符になっています。レングス/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フレーズ・パターンを作成することができます。

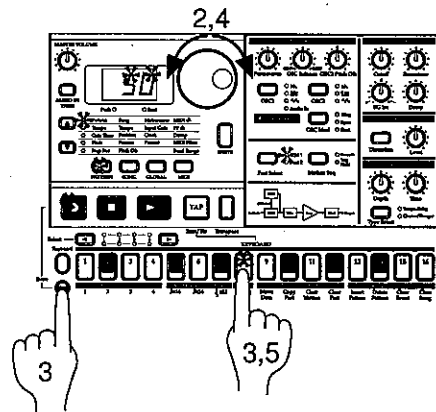
スイング(Swing)の設定

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。

 レングス、スケール/ビートの設定が3連(♩₃×12)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。



フレーズ・パターンを作る

フレーズ・パターンを作るには次の3通りの方法があります。

リアルタイム・レコーディング

タイミング良くキーボード機能を使ってステップ・キーを弾いてフレーズを録音します。

ステップ・レコーディング

ターゲット・ステップにキーボード機能を使って、1音ずつ音程を入力していきフレーズを作成します。

イベント・エディット

任意のステップのデータ(トリガー、ピッチ、ゲートタイム)をエディットしてフレーズを作成します。

各パートのフレーズを消してからフレーズ・パターンを作る場合はP.29「パートのフレーズ・パターン・データを消す」を参考にしてください。

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)「リアルタイム・レコーディング(キーボード機能でフレーズを作る)」(P.16)をご覧ください。

ステップ・レコーディング

3.基本的な使い方(クイック・スタート)「ステップ・レコーディング(ステップ・キーでフレーズを作る)」(P.16)をご覧ください。

・ターゲット・ステップについて

ターゲット・ステップ

1.01... 4.16

パラメータ・セレクトLEDがStep Recの時に、ディスプレイに表示されている値をターゲット・ステップと呼びます。ディスプレイに表示されている値は、フレーズ・パターンのあるステップの位置を示しています。ターゲット・ステップはダイヤルを使ったり、16個のステップ・キーを押すことで変更することができます。また、シフト・キーを押しながらセレクト・キーを押すことにより、1ステップずつ前後に移動することもできます。

最大ステップ数はレンジとスケール/ビートの設定により変化します。

パターンのレンジが2以上の場合はセレクト・キーを押してセレクトLED(赤)を切り替えることでステップ・キーに表示されるレンジを変更でき、トリガー位置の確認や変更ができます。

レンジ	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

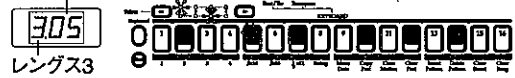
キーボード機能キーがオンのときは、ステップ・キーにはターゲット・ステップは表示されません。キーボード機能キーがオフのときはターゲット・ステップに対応するステップ・キーが点滅します。

表示例

ステップ10



ステップ5(総ステップ37)



イベント・エディット

フレーズ・パターンは次の3つのデータで成り立っています。このデータは各ステップごとに持っていて、1ステップごとにそれぞれ調整することができます。

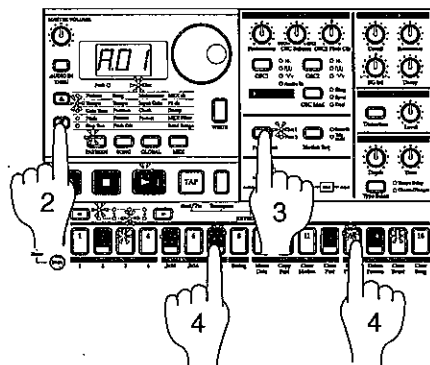
- ・トリガー: 発音させるかか
- ・ピッチ: どの音程で鳴らすか
- ・ゲートタイム: どのくらいの間、鳴らすか

ステップ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
トリガー	オン	オン		オン	オン	オン				オン	オン			オン
ピッチ(音程)	C2	G2		F2	D2	D2				A1	E2			A2
ゲートタイム(音の持続時間)	1.25	2.00		0.5	0.5	4.00				1.50	2.00			1.00

・トリガーの変更

1. キーボード機能キーをオフにします(キーが消灯)。
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、Tempo、Step Recのいずれかに合わせます。
3. エディットしたいパートをパート・セレクト・キーで選びます。
4. ステップ・キーにフレーズ・パターンのそのパートのトリガー位置が点灯表示されます。それぞれのキーを押してトリガー位置を変更します。ステップ・キーは押す度にトリガーのオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。

パターンのレンジが2以上の場合はセレクト・キーを押してセレクトLED(赤)を切り替えることで、ステップ・キーに表示されるレンジを変更でき、トリガー位置の確認や変更ができます。



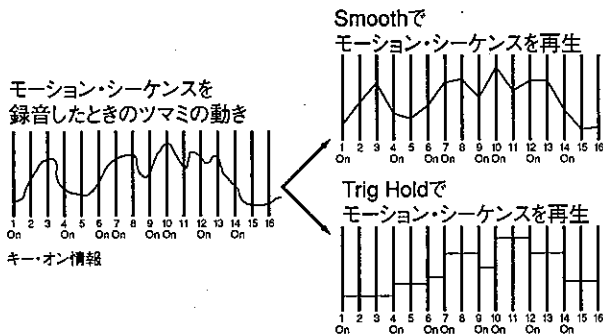
モーション・シーケンス

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): ツマミの動き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かトライしてみてください(P.31「パートのモーション・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

選ばれているパートに、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1、2、3、4が点灯します。

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、他のパターンに移動す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(トランスポーズは除く)。

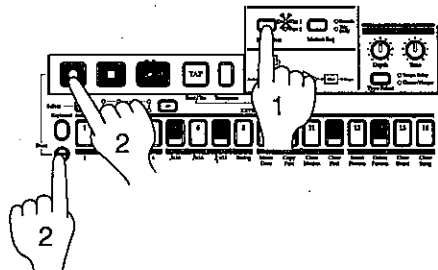
パートのフレーズ・パターン・データを消す

選ばれているパートのフレーズ・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。

・演奏中や録音中にトリガー・データを消す方法(Erase)

1. パート・セレクト・キーでデータを消したいパートを選びます。
2. シフト・キーを押しながらRecキーを押すと、押している間選ばれているパートのトリガー・データを自動的に消すことができます。

Eraseを実行しても、ピッチやゲート・タイムのデータはそのまま残ります。

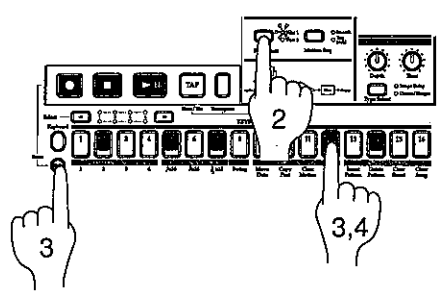


・パートの演奏データを一度に消す方法(Clear Part)

フレーズ・パターン(トリガー、ピッチ、ゲート・タイム)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・セレクト・キーで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を押すと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。

Clear Partを実行するとすべてのステップのピッチが"C4"に、ゲート・タイムが"1.00"になります。



4.パターン・モード

フレーズを移調する (トランスポーズ)


Transpose -24...24

フレーズを移調することができます。

1. トランスポーズ・キーを押している間、ディスプレイに現在のトランスポーズの状況を表示します。
2. トランスポーズ・キーを押している状態でダイヤルを回すと、半音単位でフレーズを移調します。**±1**で半音、**±2**で全音、**±7**で5度、**±12**で1オクターブの移調になります。

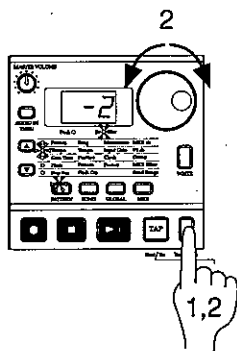
トランスポーズ・キーを押しながら、ステップ・キーやセレクト・キーを押して移調することもできます。

トランスポーズ・キーを押しながらのステップ・キーでの移調ではステップ・キー4のCが基準になります。

 パートごとのトランスポーズはピッチ・シフト(次項)でおこないます。

移調をしたときは、トランスポーズ・キーが点灯しています。値を0にすると消灯します。

トランスポーズの値は保存できません。電源を入れ直すと値が0になります。



パート上のデータをずらす (Move Data)

ムーブ・データ(Move Data)の実行により、パートのフレーズ・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ずらしたり、パート全体のピッチをシフトすることができます。

ムーブ・データ -16...16

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. トランスポーズ・キーをオフ(LEDが消灯)にします。
4. パート・セレクト・キーでデータをずらしたいパートを選びます。パート1,2ともに、データをずらすときは、両方のLEDが点滅するようにキーを何度か押します。
5. 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。
6. 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。

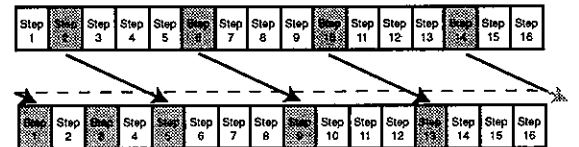
ムーブ・データは選んだパートのステップすべてに適用されず。そのパターンの最後のステップ位置を超えてずらされたデータは、最初のステップに順次送られます。例えば、64ステップあるデータに移動ステップ“5”を設定すると、ステップ60から64のデータはステップ1から5に順次送られます。

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。

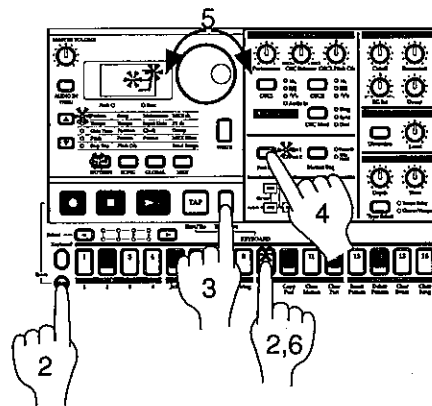
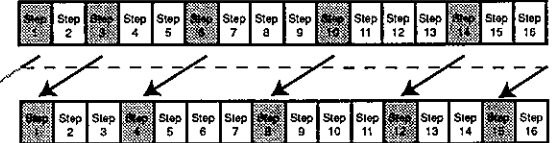
例：2→5、6→9、10→13、14→1



-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



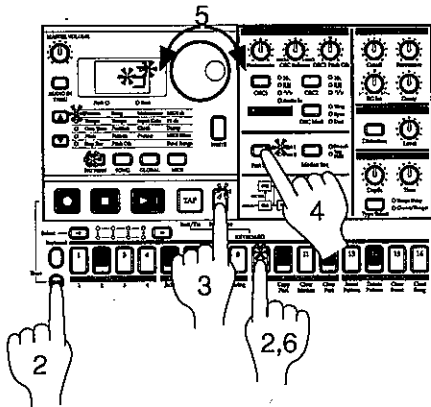
ピッチ・シフト -24...24

パートのすべてのステップのピッチ・データを一度にシフトする機能です。

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. トランスポーズ・キーをオン(LEDが点滅)にします。
4. パート・セレクト・キーでデータをずらしたいパートを選びます。パート1,2ともに、データをずらすときは、両方のLEDが点滅するようにキーを何度か押します。
5. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでシフトする音程を設定します。**±1**で半音、**±2**で全音、**±7**で5度、**±12**で1オクターブのピッチ・シフトになります。

6.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。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。




パートをコピーする(Copy Part)

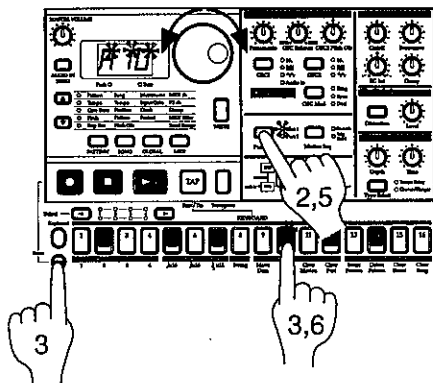
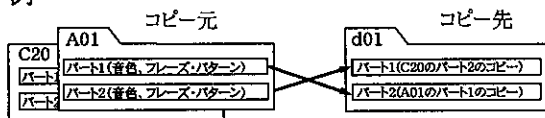
選んだパートに、他のパターンのパートの音色とフレーズ・パターン・データ(モーション・シーケンスも含む)をコピーすることができます。

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・セレクト・キーでコピー先のパートを選びます(LED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(ステップ・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・セレクト・キーでコピー元のパートを選びます。
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


レングスが1のパターンで作成したフレーズ・パターン・データ(モーション・シーケンスも含む)をレングス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. レングスが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.33「パターンを保存する」参照)。
2. この時点で、レングス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. パターンのレングスを変更し必要な長さにします(P.26「レングス、スケール/ビートの設定」参照)。
4. レングス1の時と同じデータがレングス2~4のステップに入っています。レングス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。

パターンのレングスが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、短くなったレング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

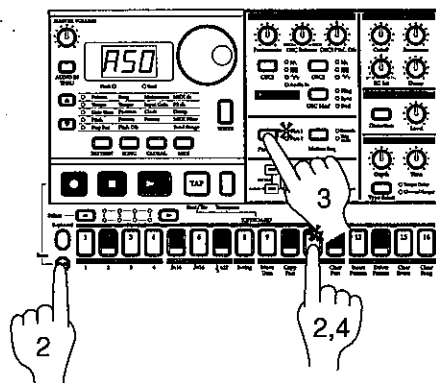
パターンのレングス	ライト前のパターンのデータ	ライト後のパターンのデータ
1	A 空 空 空	A A A A
2	A B 空 空	A B A B
3	A B C 空	A B C C

 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グスの値(1~4)を変更するものではありません。レングスが4の場合はパターン内のデータ・コピーは行ないません。

パートのモーション・シーケンス・データを消す(Clear Motion)

各パートの持っているモーション・シーケンス・データを一度に消去します。

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. パート・セレクト・キーでモーション・シーケンスを消したいパートを選びます。
4. もう一度ステップ・キー11を押すとクリアの実行をします。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。キーボード機能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、キーボード機能キーを押しながら、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。

 キーボード機能キーが点滅しているときは、パターン・セット機能として動作しています。

シフト・キーを押しながらキーボード機能キーを押すと、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キーボード機能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

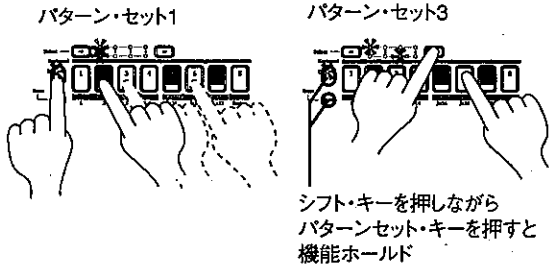
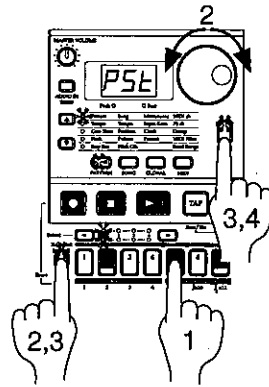
パターン・セットのパターンを登録する

1. 演奏が止まっているときに、キーボード機能キーを押しながら(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. キーボード機能キーを押ししたまま(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、キーボード機能キーを離す(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。キーボード機能キーを押ししたままライト・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。

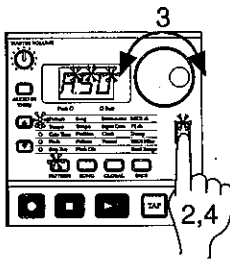
パターンを保存する(Write)

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、パターンのレングスによって、P.31「パターン内のデータ・コピー」が自動的に行われます。

あえて作ったパターン・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。

キャンセルしたい場合は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・キーが効かなくなります。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下さい。

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

ソングを作る

一から曲を作る

パターンを組み合わせるソングを作ります。

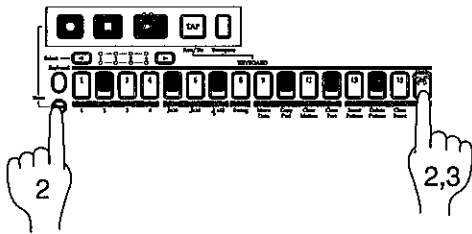
▲ ソングのエディット中に他のソングに切り替えると、エディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業(P.38「ソングを保存する」参照)を行ってください。

●ソングのデータを消す(Clear Song)

1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めてから、消したいソングを選びます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー16(Clear Song)を押します(キー16が点滅)。
3. ステップ・キー16をもう一度押すと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。



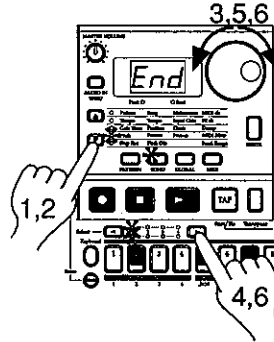
●各ポジションにパターンを設定する

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

ポジションにパターンを設定します。このとき、キーボード機能キーをオフ(キーが消灯)にしてください。

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”のパターンになります。
6. “002”のパターンを選ぶと次のポジションが“End”になります。上記の操作4,5を必要なパターン数だけくり返します。

できあがったソングの先頭から演奏するには、一度Play/Pauseキーを押してStop/Cancelキーを押します。または、カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPositionに合わせてダイヤルがセレクト・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。

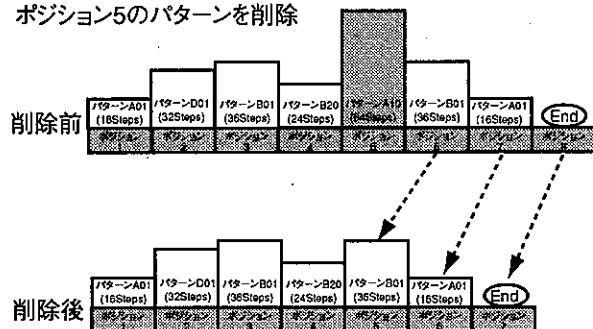
Positionでポジションをセレクト・キーまたは、ダイヤルで移動、その後Patternへ移動してダイヤルでパターンを選択確認

Position 001 - 002 - 003 - 004 - 005 - 006 - 007
 Pattern A01 A13 A22 b01 b30 b60 End

任意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

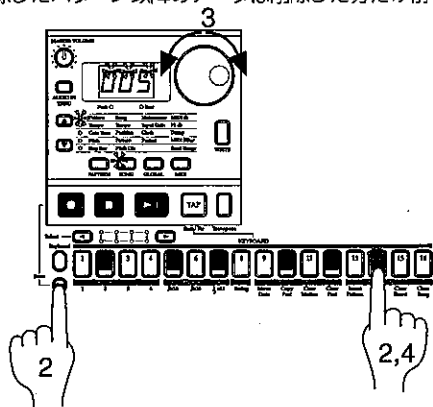


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー14 (Delete Pattern) を押します (14キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。削除したいパターンのポジションをダイヤルで選びます (例えばポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“005”を点滅表示させます)。
4. もう一度ステップキー14を押して、そのパターンを削除します (キーが消灯)。

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、リアルタイムでキーボード機能を使ったステップ・キーによる演奏や、ツマミによる演奏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情報 (イベント・データ) は次の3つです。

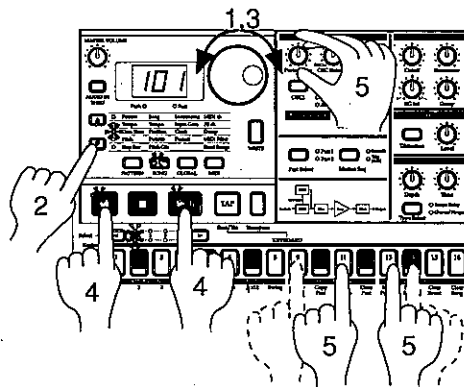
- キーボード機能を使った演奏
- ツマミの動きやスイッチによる演奏 (選ばれているパートのみ)
- デンボ情報

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 (リフレッシュ・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キーを押した後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. ステップ・キーやツマミ等を使って演奏します。
6. Stop/Cancelキーを押すとイベント・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、ソングのデータが優先されて演奏されます。



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.40「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

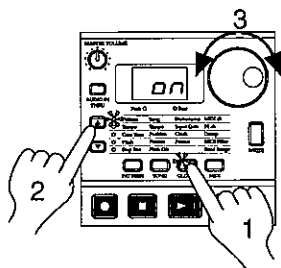
Metronome off, r-0, r-1, r-2, on

メトロノーム機能の設定を行います。一からリアルタイム・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・インの音量を調整する

Input Gain 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声をオーディオ・インに入力してみましょう」(P.19)をご覧ください。

EA-1と外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock)

Clock

int, Ext

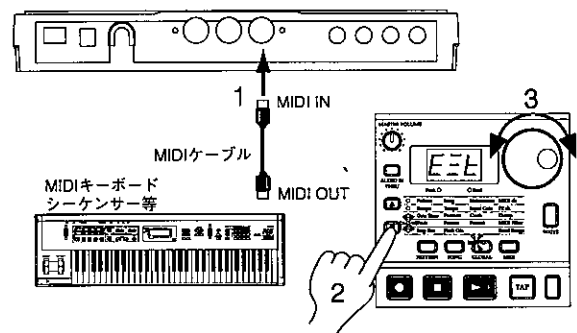
グローバル・モードの**Clock**の設定により、EA-1のテンポと、MIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを同期させることができます。

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、EA-1のMIDI IN端子にMIDIクロック情報が入ってこない場合は、EA-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. EA-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、EA-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、EA-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。このときEA-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、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。

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.42「MIDIモードの変更内容を保存する」参照)を行ってください。

パート1のMIDIチャンネルの設定(MIDI ch)

MIDI ch 1...16

パート1の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“1”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にあわせませす。
2. ダイアルを回して、チャンネルを選びます。

 ここで設定されたMIDIチャンネルで、プログラム・チェンジやエクスクルーシブ・データを送受信します。

パート2のMIDIチャンネルの設定(P2 ch)

P2 ch 1...16

パート2の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“2”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P2 chにあわせませす。
2. ダイアルを回して、チャンネルを選びます。

パート1とパート2のチャンネルを同じに設定すると、外部MIDI機器からのコントロールでは、パート1とパート2の音が同時に発音されます。

ダンプ・データを送受信する (MIDI Data Dump)

Dump

Ptn, SnG, ALL


送信

EA-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に接続した外部のMIDIデータ・ファイラーや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EA-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、EA-1のMIDI OUT端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とEA-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にあわせませす。
4. ダイア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


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

 MIDIモードのプロテクトの設定が“on”のときは、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EA-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、EA-1のMIDI IN端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とEA-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せす。
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にあわせませす。
4. 外部機器を操作してダンプ・データをEA-1が受信します。

ダンプデータの詳細はEA-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”の設定が“-”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”の設定が“○”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.資料

MIDIについて

1.MIDIチャンネルについて

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

EA-1の送受信チャンネルはMIDIモードのMIDIチャンネルで設定します。

2.ノート・オン/オフについて

キーボード機能でステップ・キーをオンしたときは、そのパートに設定したMIDIチャンネルでステップ・キーに割り当てられたノート・ナンバーとオンした強さ(ベロシティ)をノート・オン [9n, kk, vv] (n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)のメッセージで送信します。EA-1では、vv: ベロシティは64H(100)固定。また、離れたときは、ノート・オフ [8n, kk, vv]のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ベロシティの送信をする機種はほとんどなくEA-1も送信しません。また、パートに割り当てられたMIDIチャンネルのノート・オン/オフのメッセージを受信すると、そのパートが発音します。

MIDIモードで設定したパート1とパート2のMIDIチャンネルでそれぞれノート・オン/オフを送受信します。

3.パターンを変える

パターンを切り替えるとプログラム・チェンジとバンク・セレクト [Bn, 00, mm] (コントロール・チェンジ#00)、[Bn, 20, bb] (コントロール・チェンジ#32) (mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの低位、両方合わせて16384バンクを選択できる)を送信します。

このとき、EA-1のMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると同一グループ(A01からA02など)のパターンを切り替えます。また、バンク・セレクトを受信したあと、プログラム・チェンジを受信すると違うグループ(A01からC01など)のパターンに切り替えることができます。

プログラム・チェンジを送受信するかどうかは、MIDIモードのMIDIフィルターで設定します。

バンク・セレクト		プログラム・チェンジ	パターン・ナンバー
MSB	LSB		
00	00	0~127	A01~b64
00	01	0~127	C01~d64

4.ピッチベンドをかける

ピッチ・ベンド [En, vv, vv] (vv, vv: 値の低位、値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [vv, vv=00H, 40H]のときがセンター値となる)は送信しませんが、受信するとピッチベンド効果がかかります。ピッチベンドの可変幅はMIDIモードのピッチベンドレンジの調整で設定します。

5.NRPNでのエディット

NRPN(Non Registered Parameter No.)は、メーカーがパラメータ番号に機能を自由に設定して使用できるメッセージです。EA-1はシンセサイザー・セクションのMotion Seq以外のすべてのツマミやキーにNRPNが割り当てられています。

エディットするときは、まず、NRPN(LSB) [Bn, 62, rr]とNRPN(MSB) [Bn, 63, mm] (コントロール・チェンジ#98と99) (rr, mm: パラメータNo. の下位と上位)でパラメータを選びます。その後、データ・エントリー(MSB) [Bn, 06, mm]とデータ・エントリー(LSB) [Bn, 26, vv] (コントロール・チェンジ#06と38) (mm, vv: 値の上位と低位、両方で16384段階)で値を設定します。EA-1でデータ・エントリーはMSBのみ(128段階)で値を設定しています。

6.音が消えないとき

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

7.同期について

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

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

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

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

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

8.ソング・モードでの同期

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

ソングを切り替えるとソング・セレクト[F3 ss]を出力します。(ss:ソング・ナンバー 128ソングを送信可能。EA-1では16ソングを選択できます。)ソング・モードでソング・セレクトを受信すると、ソングが切り替わります。ソング・セレクトの送受信は、MIDIモードのMIDIフィルターで制限する事ができます。また、ソングを停止した状態で、マスター(クロックをINTに設定)のポジションを切り替えると、ソング・ポジション・ポイント[F2 pp]を出力します(pp:先頭からのMIDIビート数(タイミング・クロックの数/6))。

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、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、プロテクトが“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.40)。
- 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。

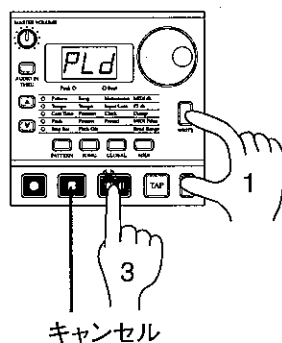
ロードを行うと、今まで作ったパターンやそれを使ったソングは消去されプリロード・データに書き替わります。作ったパターンやソングを残したい場合はデータファイラー等にデータを保管してからロードを行ってください。

1. **Transpose**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。

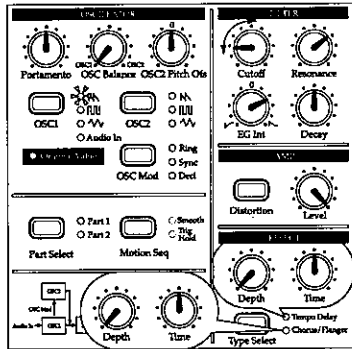


仕様規格

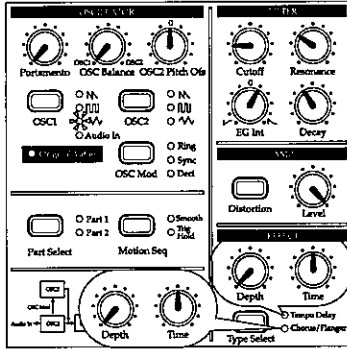
- システム: アナログ・モデリング
- パート数: 2パート
- メモリー容量: 256パターン、16ソング
- エフェクター: ディストーション、テンポディレイ、コーラス/フランジャー
- シーケンサ: パターン
パートごとに最大64ステップ、
モーションシーケンス、パートごとに1パラメータ、64イベント
- ソング
1ソング最大256パターン、
イベントレコーディング最大65500イベント
- 接続端子: PHONES
標準フォンジャック:ステレオ
定格レベル: 21mW+21mW (32Ω)
- OUTPUT ((PART1/MIX, PART2))
標準フォンジャック:モノ×2
規定出力レベル: -10dBu
出カインピーダンス:1kΩ
- AUDIO IN(標準フォンジャック:モノ×1)
規定入力レベル: -10dBu
入カインピーダンス: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
- ※ 仕様及び外観は改良のため予告なく変更することがあります。
- ※ MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

音色例

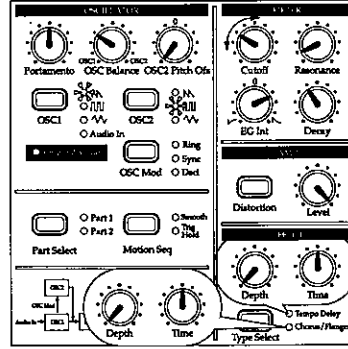
Saw Bass



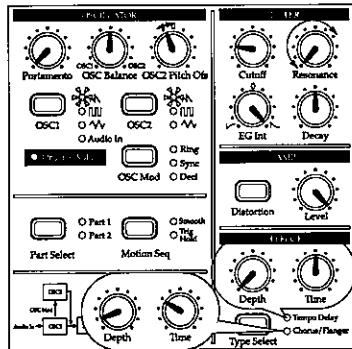
Sub Bass



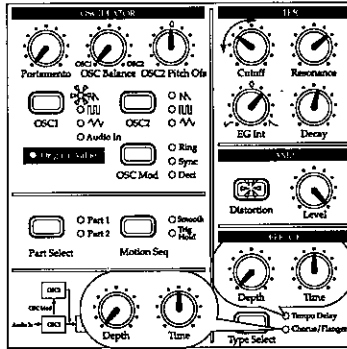
Octave Bass



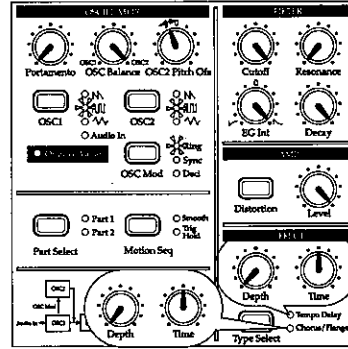
Detuned Saw



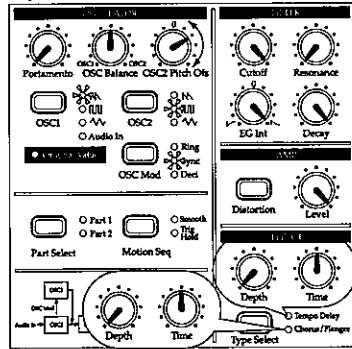
Distortion Lead/Bass



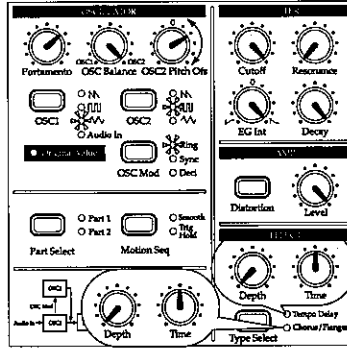
Pulse Width Mod



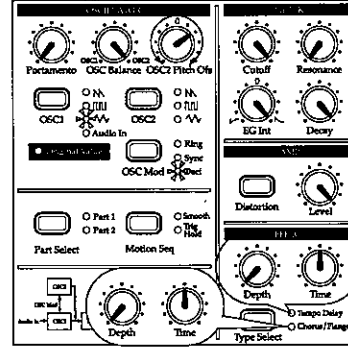
Sync Lead



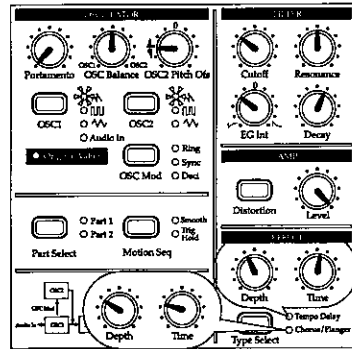
Ring Mod



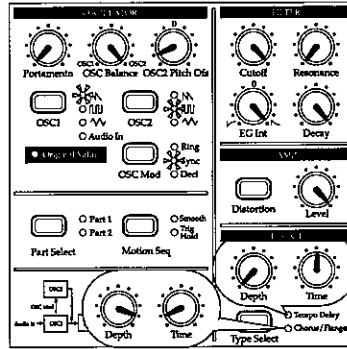
Decimator



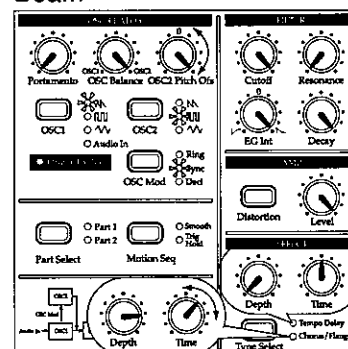
5th Pad



Deep Flange

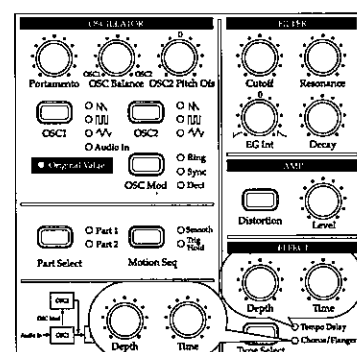
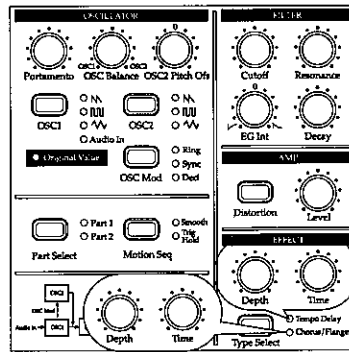
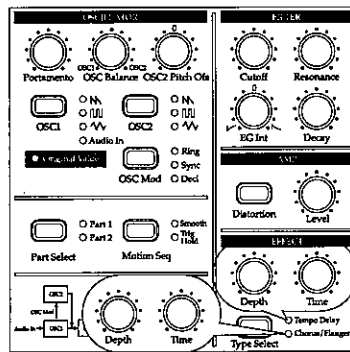
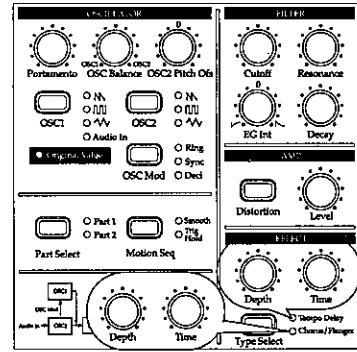
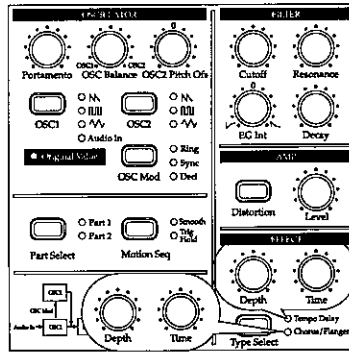
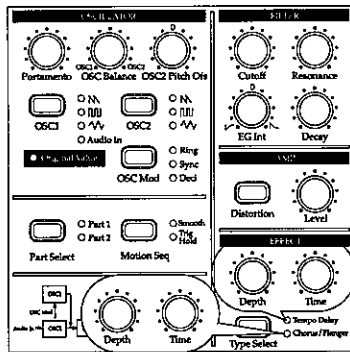
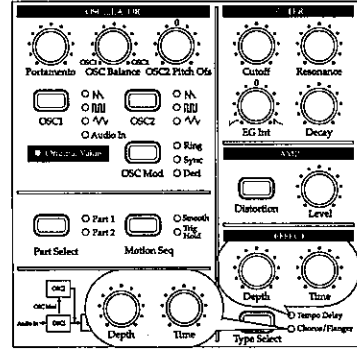
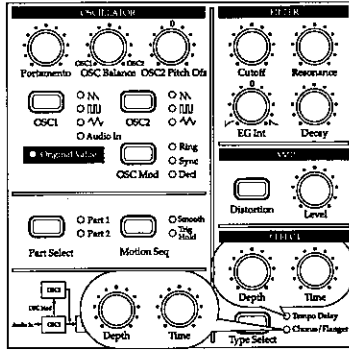
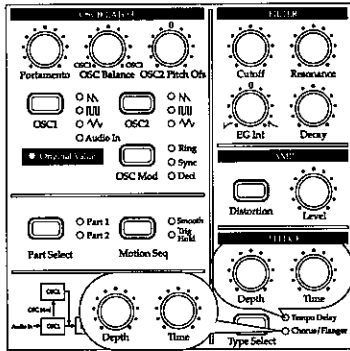
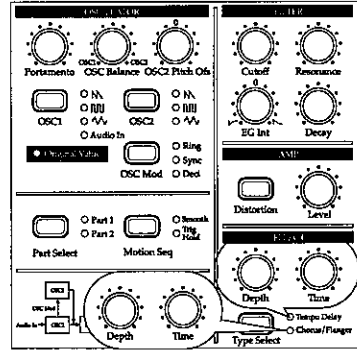
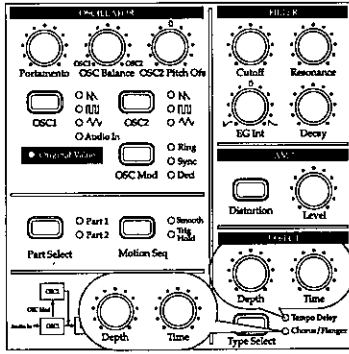
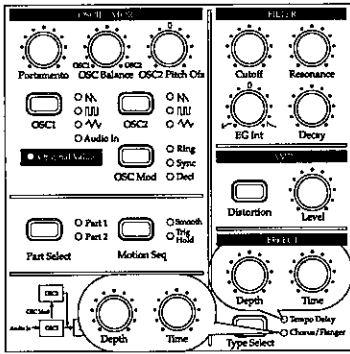


Beam



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

- アンプ 9, 25
- ディストーション 9, 25
- レベル 9, 25

イ

- EG インテンシティ 9, 25
- 移調 10, 30
- イベント
 - エディット 15, 27
 - 消去 38
 - データ 37
 - レコーディング (録音) 37
- イレース 29
- インプット・ゲイン 19, 39

エ

- エフェクト
 - タイプ・セレクト 9, 25
 - コーラス/フランジャー 25
 - テンポ・ディレイ 25
- エラー・メッセージ 45
- LFOレイト 25
- 演奏
 - ソング 12, 34
 - パターン 13, 22
 - モーション・シーケンス 18, 29

オ

- オーディオ・イン 8, 19, 39
- オーディオ・イン・スルー 8, 19
- オクターブ 14
- オシレータ
 - OSC1 ウェーブ 9, 24
 - OSC2 ウェーブ 9, 24
 - OSC2ピッチ・オフセット 9, 24
 - バランス 9, 23
 - ポルタメント 9, 23
 - モジュレーション 9, 24
- オリジナル・バリュール 9, 14, 23
- 音色例 46
- 音程 28

カ

- 確認 29, 38
- ソング・イベント 38
- モーション・シーケンス 29
- カットオフ 9, 24

キ

- キーボード機能 14

ク

- グローバル・モード 39

ケ

- ゲートタイム 27, 28

コ

- コーラス/フランジャー
 - LFOレイト 25
 - デプス 25
- 工場出荷時のデータに戻す 45
- 構成図 12
- 故障 44
- コピー
 - データ 31
 - パート 31

サ

- 削除
 - パターン 37

シ

- 消去 35, 38
- イベント 38
- ソング 35
- パート 29
- モーション・シーケンス 31
- システム・エクスクルーシブ 44
- シフト 11
- 受信 41
- 仕様規格 45
- シンク・モジュレーション 24
- シンセサイザー 9, 14, 23

ス

- スイング 26
- スケール/ビート 26
- ステップ・レコーディング 15, 27

ソ

- 送信 41
- 挿入
 - パターン 36
- ソング 12
- イベント 37
- 消去 35
- 先頭からの演奏 34
- テンポ 13, 34
- 早送り 34
- 早戻し 34
- プレイ 12, 34
- プロテクト 40
- 保存 38
- ソング・モード 34

タ

- ターゲット・ステップ 27
- タイプ・セレクト 25
- タップ 10, 13, 22, 34
- ダンプ 41

テ

- ディケイ 9, 25
- ディストーション 25
- ディレイ
 - タイム 25
 - デプス 25
 - テンポ 25

- デシメーター 24
- データ・コピー 31
- テンポ 13, 22, 34
- ソング 13, 34
- タップ 10, 13, 22, 34
- ディレイ 25
- パターン 13, 22

ト

- 同期 39
- 同期演奏 21
- 登録
 - パターン・セット 32
- トランスポーズ 10, 30
- トリガー 27

ノ

- ノートオン/オフ 43

ハ

- パート
 - コピー 31
 - 消去 29
 - セレクト 14, 23
- パターン
 - 切り替わり 22
 - 削除 37
 - セット 20, 32
 - 先頭からの演奏 22
 - 挿入 36
 - プレイ 13, 22
 - フレーズ 15, 27
 - プロテクト 40
 - 保存 17, 33
- パターン・セット
 - 登録 32
 - 保存 32
 - プレイ 20, 32
- パターン・プレイ 22
- 早送り 34
- 早戻し 34
- パラメータ 23

ヒ

- ピークLED 8, 19
- ビート 26
- ビートLED 8
- ピッチ 28
- ピッチ・オフセット 36
- ピッチ・シフト 30
- ピッチバンド 43
- ピッチバンドレンジ 42

フ

- フィルター
 - EG インテンシティ 9, 25
 - カットオフ 9, 24
 - ディケイ 9, 25
 - レゾナンス 9, 25
- ブランク・チャート 47

- プレイ
 ソング ----- 12, 34
 パターン ----- 13, 22
 パターン・セット ----- 20, 32
 フレーズ・パターン ----- 15, 27
 プロテクト ----- 40
- ホ**
 ポジション ----- 34, 35
 保存
 グローバル ----- 40
 ソング ----- 38
 パターン ----- 17, 32
 パターン・セット ----- 31
 MIDI ----- 42
 ボルタメント ----- 23
- マ**
 マスターボリューム ----- 8
- ミ**
 MIDI
 クロック ----- 39
 受信 ----- 41
 送信 ----- 41
 ダンプ ----- 41
 チャンネル ----- 41, 43
 モード ----- 41
 フィルター ----- 42
 NRPN ----- 43
- ム**
 ムーブ・データ ----- 30
- メ**
 メトロノーム ----- 39
- モ**
 モーション・シーケンス ----- 9, 18, 29
 モード
 グローバル ----- 39
 ソング ----- 34
 パターン ----- 22
 MIDI ----- 41
- ラ**
 ライト
 グローバル ----- 40
 ソング ----- 38
 パターン ----- 17, 33
 パターン・セット ----- 32
 MIDI ----- 42
- リ**
 リアルタイム・レコーディング ----- 15, 27
 リセット・アンド・プレイ ----- 22, 34
 リブレース・レコーディング ----- 37
 リング・モジュレーション ----- 24
- レ**
 レゾナンス ----- 9, 25
 レベル ----- 9, 25
- レコーディング
 イベント ----- 37
 ステップ ----- 15, 27
 リアルタイム ----- 15, 27
 レングス ----- 26
- ロ**
 録音
 イベント ----- 37
 ステップ ----- 15, 27
 リアルタイム ----- 15, 27
- A**
 AMP ----- 9, 25
 Audio In ----- 8, 19, 39
 AUDIO IN THRU ----- 8, 19
- B**
 Beat ----- 8
 SCALE/BEAT ----- 26
 Bend Range ----- 42
- C**
 Chorus/Flanger ----- 25
 Clear Event ----- 38
 Clear Motion ----- 31
 Clear Part ----- 29
 Clear Song ----- 35
 Clock ----- 39
 Copy Part ----- 31
 Cutoff ----- 9, 24
- D**
 Decay ----- 9, 25
 Decimator ----- 24
 Delete Pattern ----- 37
 Depth ----- 9, 25
 Distortion ----- 9, 25
 Dump ----- 41
- E**
 EFFECT ----- 9, 25
 EG Int ----- 9, 25
 Erase ----- 29
- F**
 FILTER ----- 9, 24
- G**
 GLOBAL ----- 8, 39
- I**
 Input Gain ----- 19, 39
 Insert Pattern ----- 36
- K**
 Keyboard ----- 10
- L**
 LENGTH ----- 26
 Level ----- 9, 25
- M**
 MASTER VOLUME ----- 8
 Metronome ----- 39
 MIDI ----- 8, 11, 41
 MIDI ch ----- 41, 43
 MIDI Filter ----- 42
 Motion Seq ----- 9, 18, 29
 Move Data ----- 30
- N**
 NRPN ----- 43
- O**
 Original Value ----- 9
 OSC Balance ----- 9, 23
 OSC Mod ----- 9, 24
 OSC1 Wave ----- 9, 24
 OSC2 Pitch Offset ----- 9
 OSC2 Pitch Ofc ----- 24
 OSC2 Wave ----- 9, 24
 OSCILLATOR ----- 9, 23
 Oscillator Sync ----- 24
- P**
 P2 ch ----- 41
 Part Select ----- 9
 PATTERN ----- 8, 13, 22, 35
 Peak ----- 8
 Pitch ----- 28
 Pitch Offset ----- 36
 Portamento ----- 9, 23
 Position ----- 34, 35
 Protect ----- 40
- R**
 Reset&Play ----- 22, 34
 Resonance ----- 9, 25
 Ring Modulation ----- 24
- S**
 Select ----- 10
 Shift ----- 11
 Smooth ----- 9, 29
 SONG ----- 8, 12, 34
 Step Rec ----- 27
 Swing ----- 26
- T**
 TAP ----- 10, 13, 22, 34
 Tempo ----- 13, 22, 34
 Tempo Delay ----- 25
 Time ----- 9, 25
 Transpose ----- 10, 30
 Trig Hold ----- 9, 29
 Type Select ----- 9, 25
- W**
 WRITE ----- 8, 32, 33, 38, 40, 42

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ルデータがアサインされています。
 ※Style欄の'A'はそのパターンがオシレータ1にAudio Inを使っていることを示しています。
 ※パターンセット機能のステップ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	Goa Trance 1	Techno	135
A02	Goa Trance 2	Techno	135
A03	Enter the Tribesmen	Techno	125
A04	Analog Seq	Techno	130
A05	Filter Sweep & A.Seq	Techno 'A'	130
A06	Z Scale 1	Techno	130
A07	Z Scale 2	Techno	130
A08	Z Scale 3	Techno	130
A09	AUDIO in Minimal	Techno 'A'	130
A10	Detroit	Techno	135
A11	Goa Trance 3	Techno	140
A12	Hypno Trance	Techno	139
A13	Electrick	Techno	140
A14	Bleeps N' Blips	Techno	160
A15	The Aliens Have Landed	Techno	125
A16	Long Life	Techno	140
A17	Haunting Melody	Techno	135
A18	Like to Move?	Techno	135
A19	The Longing	Techno	135
A20	Trancy Force 1	Techno	140
A21	Trancy Force 2	Techno	140
A22	Trancy Force 3	Techno	140
A23	Trancy Force 4	Techno	140
A24	Trancer	Techno	120
A25	The Law	Techno	120
A26	Acid Tek 1	Techno	140
A27	Acid Tek 2	Techno	140
A28	Waterfall	Techno	135
A29	Arp Harp	Techno	120
A30	PortaTek	Techno	135
A31	Prevision	Techno	120
A32	Drivin'	Techno	120
A33	Minimal	Techno	120
A34	Ninja Trance 1	Techno	120
A35	Ninja Trance 2	Techno	120
A36	Rolling Qube 1	Techno	120
A37	Rolling Qube 2	Techno	120
A38	OliverTwist 1	Techno	100
A39	OliverTwist 2	Techno	100
A40	Turbo Charge	Techno	120
A41	Talking Bass	Techno	135
A42	AUDIO and Stabs	Techno 'A'	135
A43	Alarms	Techno	135
A44	Emergency	Techno	130
A45	Space Accordeon	Techno	130
A46	Hello Stella!	Techno	130
A47	Blue Pig	Techno	128
A48	A Night with U	Techno	120
A49	Komputer Musik 1	Techno	120
A50	Komputer Musik 2	Techno	120
A51	Web Site	Techno	124
A52	Bell Ring	Techno	124
A53	Phat Bass Man	Techno	120
A54	Electro Sequence	Techno	124
A55	SQ-10	Techno	120
A56	Tek Boom	Techno	130
A57	Classic Aceeed	Techno	120
A58	Nasty	Techno	135
A59	Motion on Top	Techno	137
A60	Ladders	Techno	145
A61	Fallen Angel	Techno	110
A62	Mysterious Seq	Techno	108
A63	AUDIO Logic	Techno 'A'	100
A64	Beijing Duck	Techno	100

B Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
B01	AUDIO in House	House 'A'	134
B02	Soulful House	House	130
B03	Chicago House	House	130
B04	Ambient 1	House	120
B05	Ambient 2	House	120
B06	House Chord 1	House	120
B07	House Chord 2	House	120
B08	Str8 outta Brooklyn	House	120
B09	Warp House	House 'A'	140
B10	Sweaky	House	140
B11	Raver	House	130
B12	Bad Jazz	House	140
B13	Happy Hardcore	House	135
B14	Hit Me Twice!	House	140
B15	Handbag	House	135
B16	Sell Out	House	130
B17	Almost Cute...	House	125
B18	Shake It!	House	130
B19	House X	House	128
B20	Face' it	House	128
B21	Housey	House	120
B22	Garage House	Garage	134
B23	Gissa Kiss	Garage	134
B24	Speed Garage 1	Garage	134
B25	Underground	Garage	134
B26	The Beady Eye	Garage	130
B27	Num Nums	Garage	130
B28	Pork Scratchin'	Garage	130
B29	Two Step 1	Garage	134
B30	Two Step 2	Garage	134
B31	Speed Garage 2	Garage	130
B32	Speed Garage 3	Garage	130
B33	Organ Bass 1	Garage	134
B34	Organ Bass 2	Garage	134
B35	Chocolate Groove	HipHop/R&B	96
B36	Pea Funk 1	HipHop/R&B	100
B37	Pea Funk 2	HipHop/R&B	100
B38	Phunky Bop	HipHop/R&B	104
B39	Typical Hip Hop	HipHop/R&B	80
B40	AUDIO in Hip Hop	HipHop/R&B 'A'	90
B41	Daytime R&B	HipHop/R&B	90
B42	Swing Beat	HipHop/R&B	90
B43	Sub Woofer	HipHop/R&B	96
B44	Troy Town	HipHop/R&B	110
B45	Lil' Jimmy's Swing	HipHop/R&B	100
B46	Funky Jamma	HipHop/R&B	102
B47	Rainy Funk	HipHop/R&B	100
B48	Star Boots 1	HipHop/R&B	80
B49	Star Boots 2	HipHop/R&B	80
B50	War Head	BigBeat/Rock	122
B51	Sensation	BigBeat/Rock	122
B52	Icecream	BigBeat/Rock	122
B53	Hook	BigBeat/Rock	130
B54	Big Beat 1	BigBeat/Rock	110
B55	Big Beat 2	BigBeat/Rock	110
B56	Big Beat Trance	BigBeat/Rock	115
B57	Drift Beat 1	BigBeat/Rock	96
B58	Drift Beat 2	BigBeat/Rock	96
B59	Enemy	BigBeat/Rock	105
B60	Monster's Coming Home	BigBeat/Rock	135
B61	Wake Up	BigBeat/Rock	136
B62	Hysterical Spy	BigBeat/Rock	135
B63	Jump Up 1	Drum'n'Bass	170
B64	Jump Up 2	Drum'n'Bass	166

C Bank

No.	Pattern Name	Style	Tempo
C01	DNB Chord Seq1	Drum'n'Bass	166
C02	DNB Chord Seq2	Drum'n'Bass	166
C03	Drum n' Bass	Drum'n'Bass	170
C04	n' Bass 1	Drum'n'Bass	166
C05	n' Bass 2	Drum'n'Bass	166
C06	DNB Party	Drum'n'Bass	160
C07	TechStep	Drum'n'Bass	180
C08	Jump Up 3	Drum'n'Bass	185
C09	Electribe Vox 1	Drum'n'Bass	160
C10	Electribe Vox 2	Drum'n'Bass	160
C11	Medicine Manic	Drum'n'Bass	170
C12	Party Dip	Drum'n'Bass	153
C13	Jump Up 4	Drum'n'Bass	165
C14	Drum'n It	Drum'n'Bass	165
C15	Red Zone	Drum'n'Bass	163
C16	Start it UP!	Drum'n'Bass	161
C17	Darkness 1	Trip Hop	80
C18	Darkness 2	Trip Hop	80
C19	Tripwire	Trip Hop	85
C20	Cold Stone	Trip Hop	90
C21	Trip Hop (Shadow)	Trip Hop	84
C22	Trip Hop (Light)	Trip Hop	84
C23	Psychokinesis	Trip Hop	87
C24	Breakdown	Trip Hop	90
C25	Chorus Bass	Trip Hop	90
C26	Neo Bossa 1	Other	110
C27	Neo Bossa 2	Other	110
C28	Dark Lounge 1	Other	100
C29	Dark Lounge 2	Other	100
C30	Loyal ROBOT	Other	131
C31	Jamaican Dreams	Other	134
C32	A Farytale	Other	131
C33	Raggamuffin	Other	163
C34	Raggalicious	Other	110
C35	Reggae	Other	124
C36	SLOW to GO	Other	75
C37	Luna On Snow	Other	130
C38	Still Dancing?	Rhythmic	150
C39	4 and More...	Rhythmic	150
C40	Tribal Drums	Rhythmic	164
C41	Rapid River	Rhythmic	162
C42	5:16 A.M.	Rhythmic	160
C43	Hurry Up!!	Rhythmic	146
C44	Oddball	Rhythmic	135
C45	Nu Skool Lead	Rhythmic	130
C46	Warble	Rhythmic	130
C47	Lunatic	Rhythmic	130
C48	Water Drops	Rhythmic	125
C49	War Drumz	Rhythmic	124
C50	Water Logged Drumz	Rhythmic	120
C51	Alien Tribe	Rhythmic	120
C52	Nuclear Bugs	Rhythmic	110
C53	Influx 1	Rhythmic	115
C54	Bad Trip	Rhythmic	90
C55	Influx 2	Rhythmic	180
C56	Phat 16's	Rhythmic	88
C57	Black Hole	S.E	83
C58	Robot Monks	S.E	80
C59	Transceiver	S.E 'A'	122
C60	Submarine	S.E 'A'	120
C61	Heaven No.13	S.E	120
C62	Out of Time	S.E	120
C63	Living Forest	S.E	120
C64	Calling Mars	S.E	140

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

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 0-127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ × ×	× ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別 × ×	× ×	
ピッチ・ベンダー	×	○	*C
コントロール チェンジ	0, 32 98, 99 6 121 ○ ○ ○ ×	○ ○ ○ ○	バンクセレクト (MSB, LSB) *P NRPN (LSB, MSB) *C データエントリー (MSB) *C リセット・オール・コントローラ
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のとき受信し、送信しない。 *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