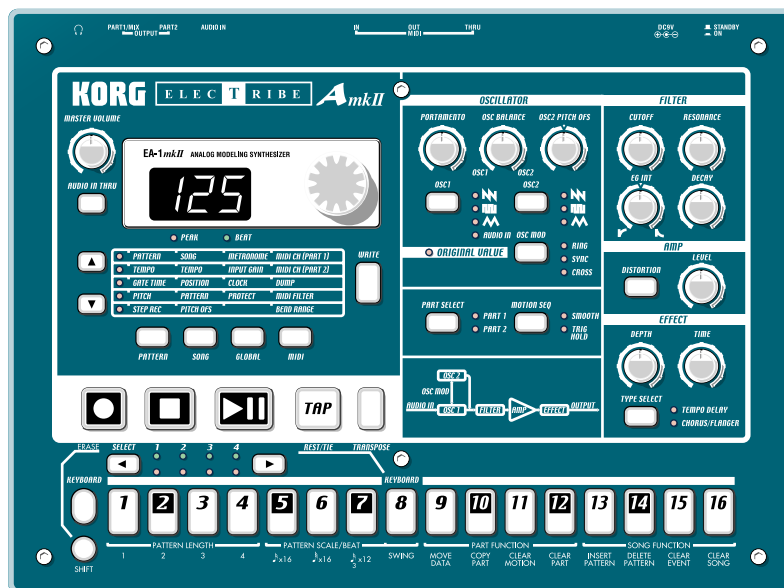


# ELECT RIBE

# A<sub>mkII</sub>



## 取扱説明書

## EA-1<sub>mkII</sub> ANALOG MODELING SYNTHESIZER

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

# KORG

## 安全上のご注意




ご使用になる前に必ずお読みください

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

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

### 火災・感電・人身障害の危険を防止するには





#### 図記号の例

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

以下の指示を守ってください

## 警告

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

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

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



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- 雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。
- 本製品の上に液体の入ったもの(水や薬品等)を置かない。
- 本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

## 注意

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



- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。  
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。



- 長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。



- 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。  
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。  
故障の原因になります。
- 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- 不安定な場所に置かない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。  
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。

#### データについて

万一異常な動作をしたときに、メモリーの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは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-1mkII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-1mkII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

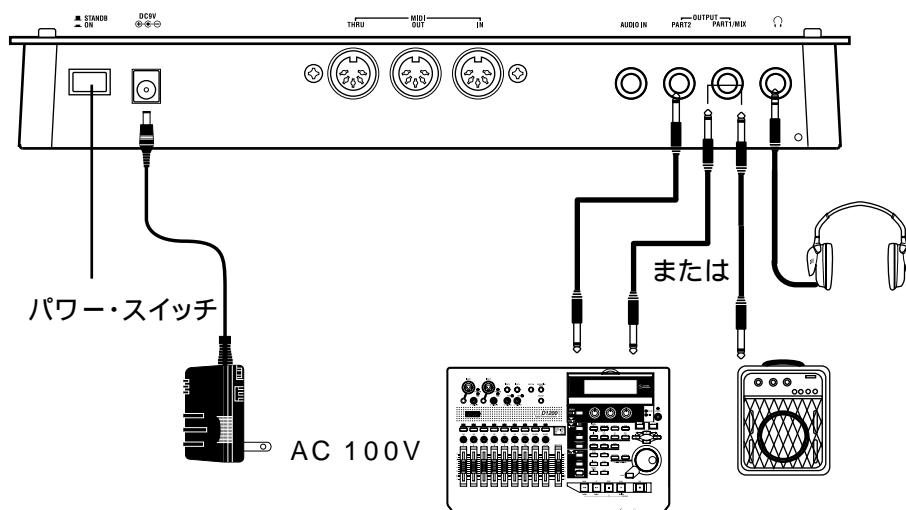
パターンを作る .....	23
パート音色のエディット .....	23
シンセサイザーのパラメータ .....	23
レングス、スケール/ビート( LENGTH、SCALE/BEAT )の設定 .....	26
スイング( SWING )の設定 .....	26
フレーズ・パターンを作る .....	27
リアルタイム・レコーディング .....	27
ステップ・レコーディング .....	27
イベント・エディット .....	27
モーション・シーケンス .....	29
モーション・シーケンスの演奏 .....	29
モーション・シーケンスの録音 .....	29
モーション・シーケンス・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
<b>5. ソング・モード .....</b>	<b>34</b>
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

<b>6. グローバル・モード</b> .....	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-1mkII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
<b>7. MIDIモード</b> .....	41
パート1のMIDIチャンネルの設定( MIDI CH[PART1] ) .....	41
パート2のMIDIチャンネルの設定( MIDI CH[PART2] ) .....	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
<b>8. 資料</b> .....	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・エクスクループについて .....	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

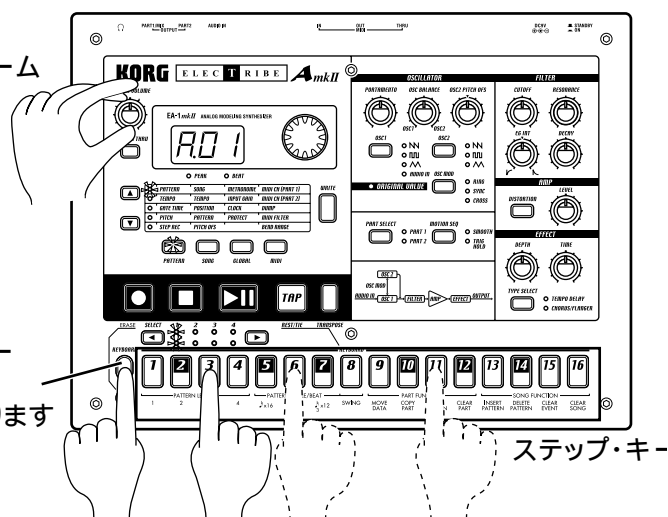
**⚠** 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

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してください。
2. シグナル・コードをEA-1mkII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・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。

### マスター・ボリューム

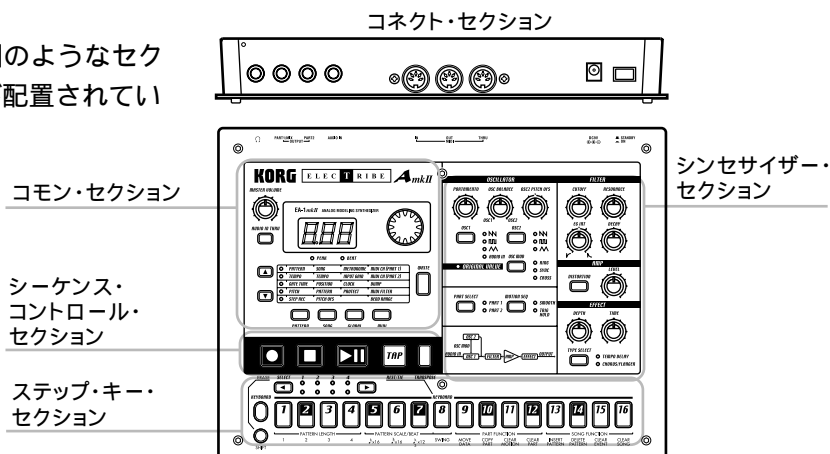
キーボード機能キー  
押すたびにオン、  
オフが切り替わります



4. 接続が終わったら、電源を入れてEA-1mkII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-1mkIIのマスター・ボリュームや、ミキサー、パワー・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。

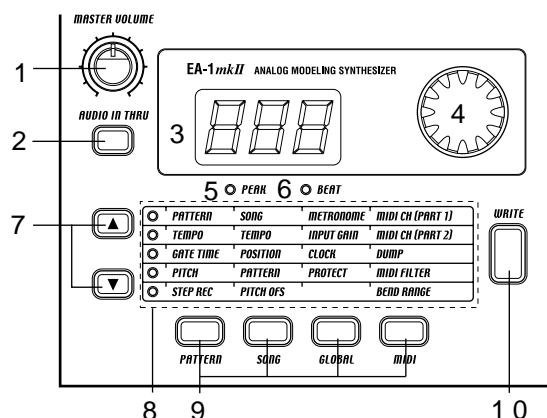
## 2.各部の名称と機能

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



### コモン・セクション

1. MASTER VOLUME( マスター・ボリューム )  
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 (オシレーター):

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 (オシレーター・バランス):

OSC MODがオフ、RING、SYNCの時は、2つのオシレータのレベル・バランスを調整します。また、CROSSの時は、オシレーターの変調の深さを調整します。

・OSC2 PITCH OFS

(オシレーター2ピッチ・オフセット):

OSC1とOSC2のピッチ差を調整します。

・OSC1 (オシレーター1ウェーブ): OSC1の波形を選びます。

・OSC2 (オシレーター2ウェーブ): OSC2の波形を選びます。

・OSC MOD (オシレーター・モジュレーション): オシレーター変調のタイプを設定します。

## 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・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PART 1、PART 2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・ダイアグラム

EA-1mkII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インテンシティー): 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。

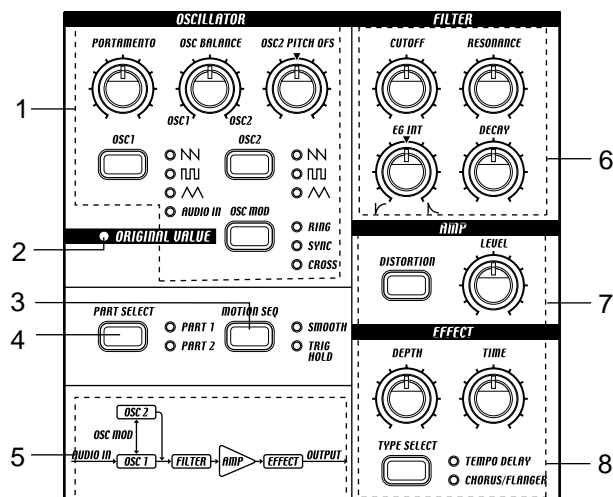
## 8. EFFECT (エフェクト)

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。

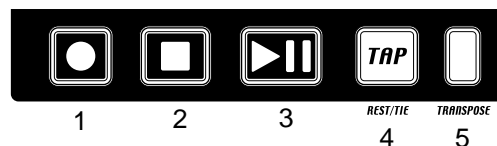
・TYPE SELECT (タイプ・セレクト): デプス、タイムのエディット対象となるエフェクト(テンポ・ディレイ、コーラス/フランジャー)を切り替えます。



## 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。

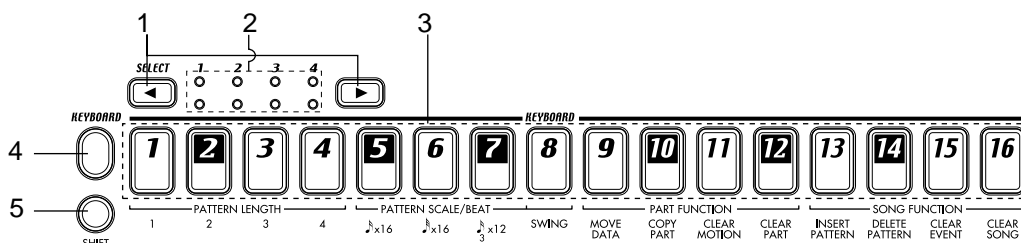
### 4. TAP、REST/TIE( タップ、レスト / タイ・キー )

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用します。

## 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フレーズ・パターンの位置( レングス1から4 )またはパターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループを示しています。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は使用します。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 )。















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)。

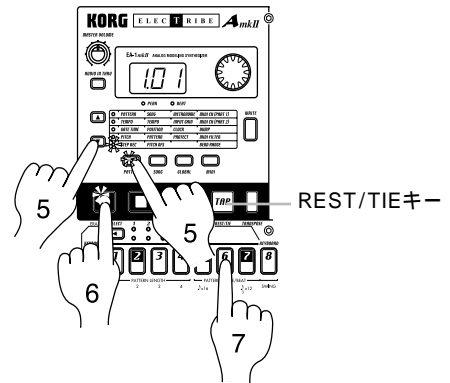
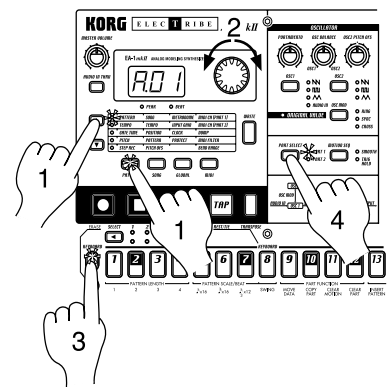
休符( Rest )を入力するときはREST/TIEキーを押します。またタイ( Tie )を入力するときはステップ・キーを押した状態で(音を出しながら)REST/TIEキーを押します。

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。

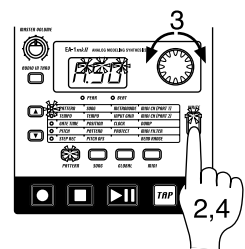
ターゲット・ステップについてはP.27「ターゲット・ステップについて」をご覧ください。



## 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。





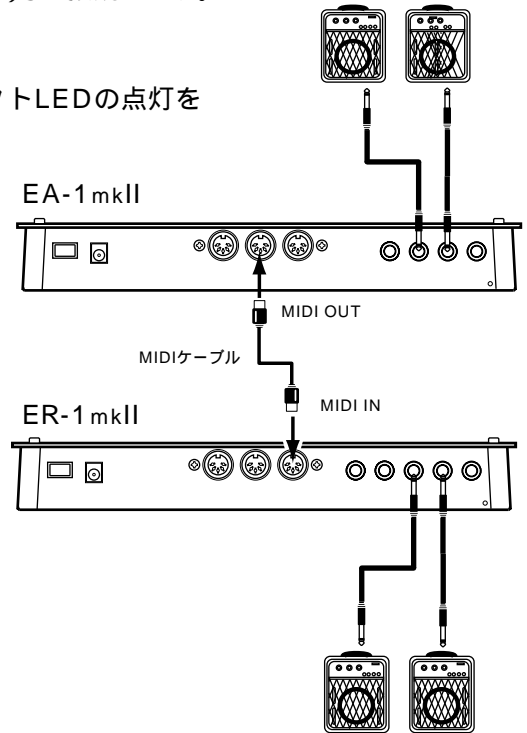


## ER-1 mkIIと同期演奏をしてみましょう

ERECTRIBEはEA-1mkIIとER-1mkII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-1mkIIのテンポにあわせてER-1mkIIを演奏させてみましょう。

EA-1mkIIのMIDI OUT端子とER-1mkIIのMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、EA-1mkIIのパート・アウト端子、ER-1mkIIのライン・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。

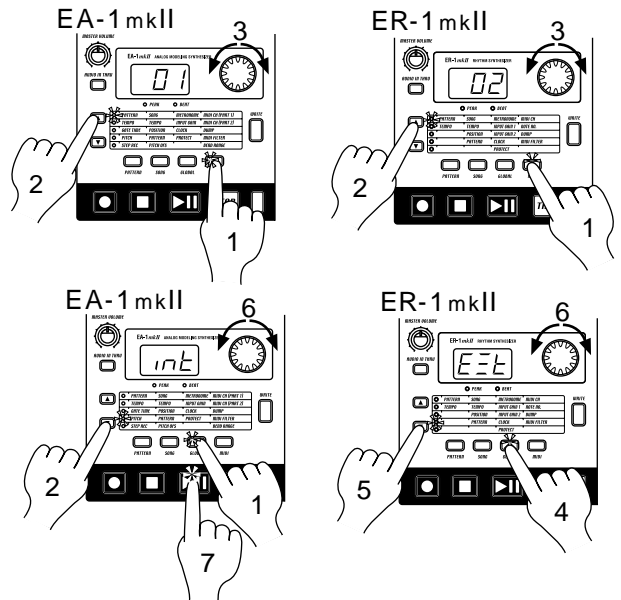
1. MIDIモード・キーを押して、MIDIモードに移ります。
2. カーソル・キー[ ] [ ]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をMIDI CHに合わせます。
3. EA-1mkIIのパート1のチャンネルを“01”、パート2のチャンネルを“02”とER-1mkIIのチャンネルを“10”に合わせます( P.41「パート1のMIDIチャンネルの設定」 「パート2のMIDIチャンネルの設定」参照 )
4. グローバル・モード・キーを押して、グローバル・モードに移ります。
5. カーソル・キー[ ] [ ]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をCLOCKに合わせます。
6. EA-1mkIIは“int”、ER-1mkIIは“Ext”に設定します( P.39「EA-1mkIIと外部MIDI機器を同期させる」参照 )



7. EA-1mkII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-1mkIIのテンポにあわせて、ER-1mkIIがパターンまたは、ソングの演奏をします。

EA-1mkIIとER-1mkII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-1mkIIを“int”(マスター)、ER-1mkIIは“Ext”(スレーブ)に設定します。
- ・ EA-1mkIIとER-1mkII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-1mkIIとER-1mkIIのMIDIフィルターの設定の“P”を“ ”にします( P.42「MIDIフィルターの設定」参照 )。
- ・ ER-1mkII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-1mkIIの不用意な発音防止のため )。



EA-1mkII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が順次点灯します。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-1mkIIはどちらの方法でも、簡単にオリジナル・パターンを作ることができます。

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

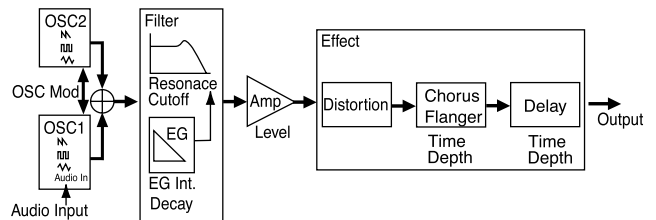
## パート音色のエディット

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いない)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。ツマミを回したりキーを切り替えてエディットします。このとき、現在動かしているツマミ等が、パターンの元の音色の値と同じ位置にくるとオリジナル・パリュウ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。各ツマミの値を外部MIDI機器でコントロールすることもできます(P.43「MIDIについて」参照)。

**⚠** ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、他のツマミやキーの設定によって効果が得られないが、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。

PORTAMENTQ (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。このツマミを右に回すほど、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

OSC MODがオフ、RING、SYNCの時は、2つのオシレータの音量バランスを調整します。ツマミ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。また、CROSSの時は、オシレーター変調の深さの調整になります。

**⚠** OSC MODにCROSS、OSC1にAUDIO INを選択している時、OSC BALANCEは無効になります。









## 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。

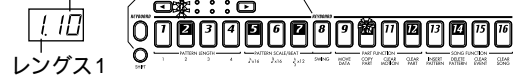
パターンのレンジが2以上の場合はセレクト・キーを押してセレクトLED(赤)を切り替えることでステップ・キーに表示されるレンジを変更でき、トリガー位置の確認や変更ができます。

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

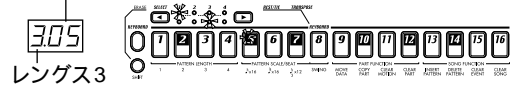
 キーボード機能キーがオンのときは、ステップ・キーにはターゲット・ステップは表示されません。キーボード機能キーがオフのときはターゲット・ステップに対応するステップ・キーが点滅します。

### 表示例

#### ステップ10



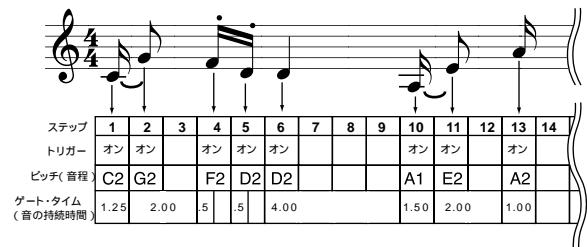
#### ステップ5(総ステップ37)



## 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。

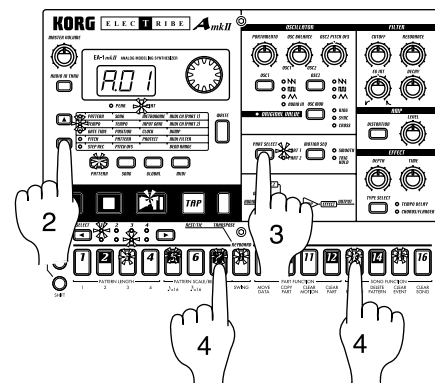
- ・トリガー:発音させるか
- ・ピッチ:どの音程で発音させるか
- ・ゲートタイム:どのくらいの間、発音させるか



### ・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

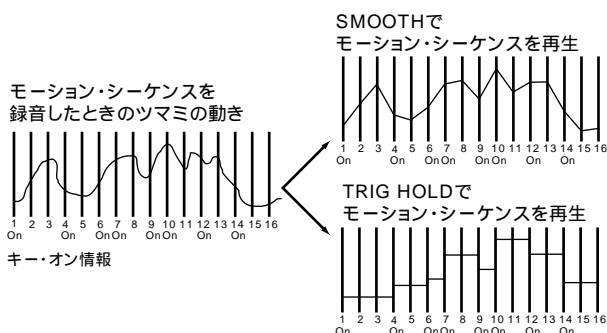
### モーション・シーケンスの演奏

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)。

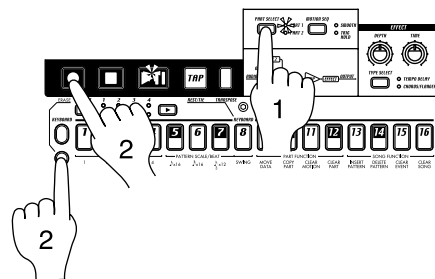
### パートのフレーズ・パターン・データを消す

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、押している間の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。

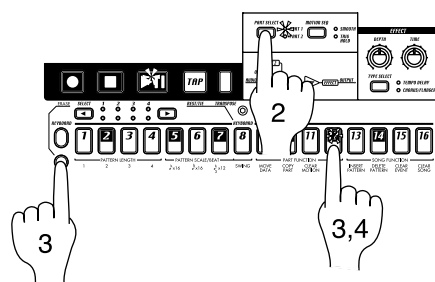


#### ・パートの演奏データを一度に消す方法(CLEAR PART)

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。

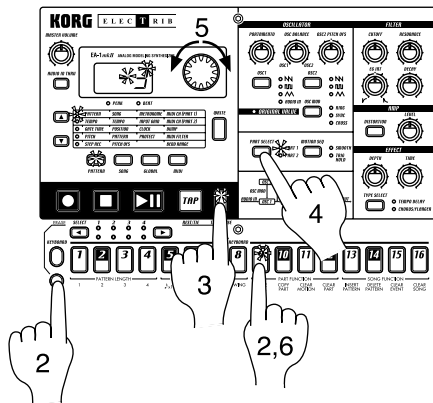
CLEAR PARTを実行するとすべてのステップのピッチがC4に、ゲートタイムが1.00になります。





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。

キャンセルの場合はStop/Cancelキーを押します。



## パートをコピーする(COPY PART)

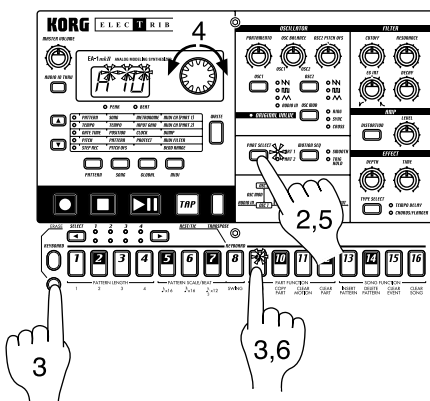
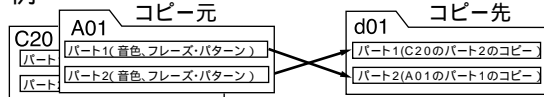
選んだパートに、他のパターンのパートの音色とフレーズ・パターン・データ(モーション・シーケンスも含む)をコピーすることができます。

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

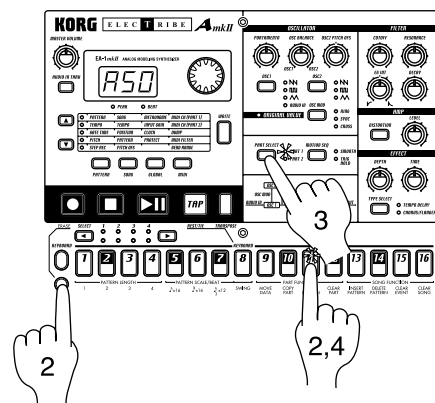
ライトの実行によるパターン内のデータ・コピーは、強制的にパターンのレングスの値(1~4)を変更するものではありません。レングスが4の場合はパターン内のデータ・コピーは行ないません。

## 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。







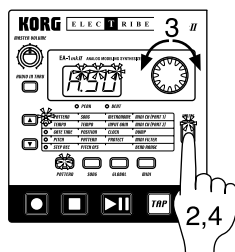
# パターンを保存する (WRITE)

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. ダイア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。

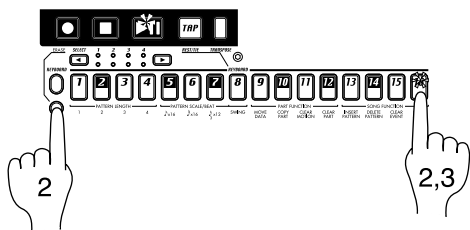
- 2** ソングのエディット中に他のソングに切り替えると、エディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業( P.38「ソングを保存する」参照 )を行ってください。

## ・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。

間違えてソング・データを消してしまった場合は、そのソングを保存せずに、ダイヤルを回してソングを選び直すことで、消去する前に保存されていたデータに戻ります。



## ・各ポジションにパターンを設定する

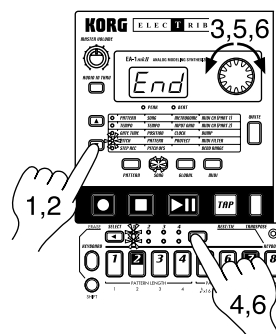
POSITION 001...256

PATTERN A01...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かセレクト・キーでポジションを「001」にしてから、Play/Pauseキーを押します。



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

セレクト・キーでポジション移動、ダイヤルでパターンを選択

PATTERN A01・A13・A22・b01・b30・b60・End

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

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

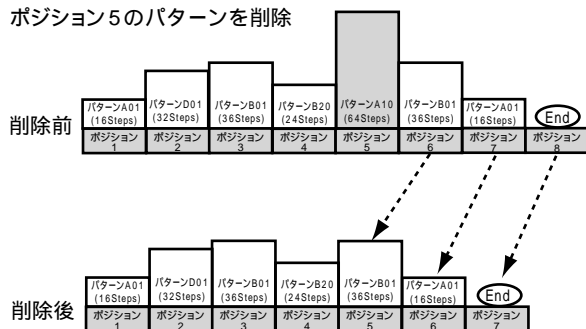
POSITION 001・002・003・004・005・006・007  
PATTERN A01 A13 A22 b01 b30 b60 End



## 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

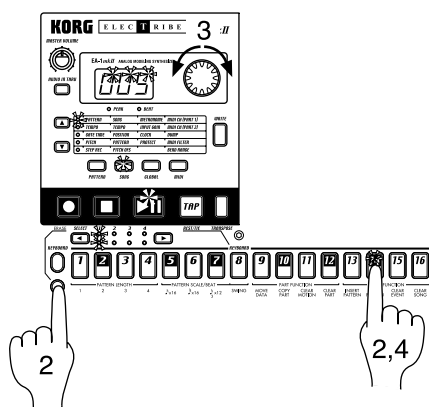


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー14 (DELETE PATTERN) を押します (14キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。削除したいパターンのポジションをダイヤルで選びます (例えばポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“005”を点滅表示させます)。
4. もう一度ステップキー14を押して、そのパターンを削除します (キーが消灯)。

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に、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。

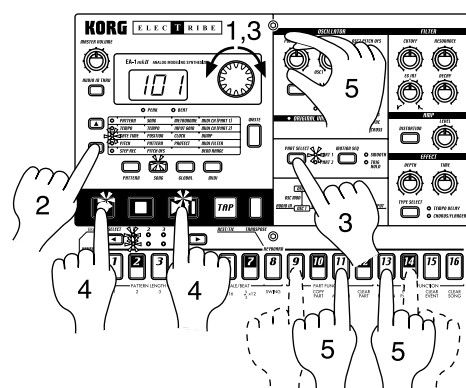
- キーボード機能を使った演奏
- ツマミの動きやスイッチによる演奏 (選ばれているパートのみ)
- テンポ情報

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。



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

イベント・レコーディングを保存する場合は、ライト作業を行ってください。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。



## 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・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) のみメトロノームが鳴ります。

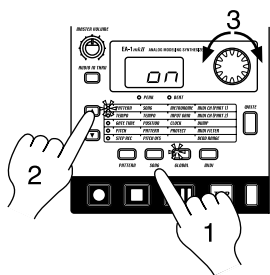
r-1: 録音開始時に1小節分のカウントが入り録音が始まります。録音状態のときのみメトロノームが鳴ります。

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 mkIIと外部MIDI機器を同期させる (MIDI Clock)

CLOCK      int, Ext

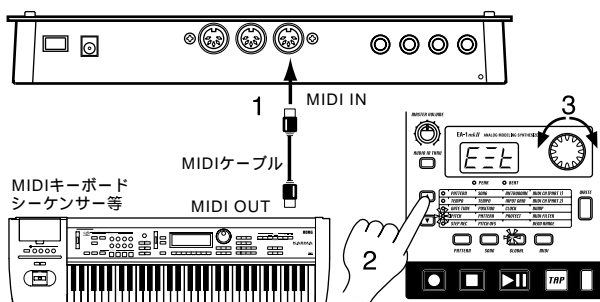
グローバル・モードのCLOCKの設定により、EA-1 mkIIのテンポと、MIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを同期させることができます。

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 mkII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 mkII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 mkII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 mkII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 mkII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 mkII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。









## 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-1mkII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(ペロシティ)をノート・オン[9n, kk, vv](n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティ)のメッセージで送信します。EA-1mkIIでは、vv: ペロシティは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・ペロシティの送信をする機種はほとんどなく、EA-1mkII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・ナンバーの下位, 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-1mkIIのMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると同一グループ(A01からA02など)のパターンを切り替えます。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: 値の下位, 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-1mkII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・エンタリー( MSB ) [Bn, 06, mm] とデータ・エンタリー( LSB ) [Bn, 26, vv](コントロール・チェンジ#06と38) mm, vv: 値の上位と下位, 両方で16384段階)で値を設定します。EA-1mkIIでデータ・エンタリーは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す。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-1mkIIではグローバル・モードでクロックをINTにするとマスターになり(リアルタイム・メッセージを送信します) EXTにするとスレーブになります(リアルタイム・メッセージを受信できます) 但し、EXTにしてもタイミング・クロックが送られてこない場合は、内部クロックで動作します。

演奏を開始するタイミングを与えるのがスタートです。マスターはStart/Pauseキーが押された時に、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-1mkIIでは16ソングを選択できます。)ソング・モードでソング・セレクトを受信すると、ソングが切り替わります。ソング・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 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(P.38)。
- 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(P.38)。

## 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。

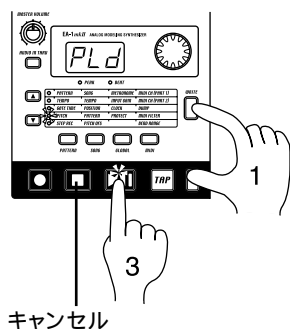
1. TRANSPOSEキーとライト・キーを同時に押しながら電源をオンにします。
2. ディスプレイに“PLd”と表示され、Play/Pauseキーが点滅します。
3. ロードを実行する場合は点滅しているPlay/Pauseキーを押します。

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“ A01 ”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 (32 )
- OUTPUT (PART1/MIX, PART2)  
標準フォ - ンジャック: モノ x 2  
規定出力レベル: - 10dBu  
出力インピーダンス: 1k
- AUDIO IN( 標準フォ - ンジャック: モノ x 1 )  
規定入力レベル: - 10dBu  
入力インピーダンス: 47k
- MIDI (IN、OUT、THRU)
- 電源: DC9V ( 付属ACアダプター )
- 消費電力: 5.5W
- 外形寸法: 296(W) x 220(D) x 55(H)mm ( ゴム足含む )
- 重量: 1.5kg

OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



OSCILLATOR	FILTER



OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



OSCILLATOR		FILTER	
1	2	3	4



OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



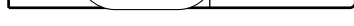
OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



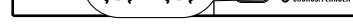
OSCILLATOR	FILTER
------------	--------



OSCILLATOR	FILTER
------------	--------

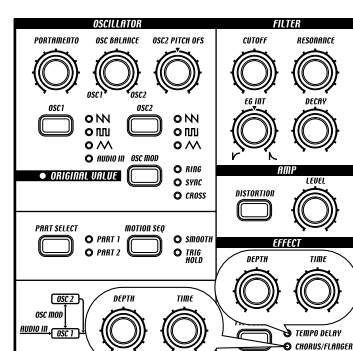
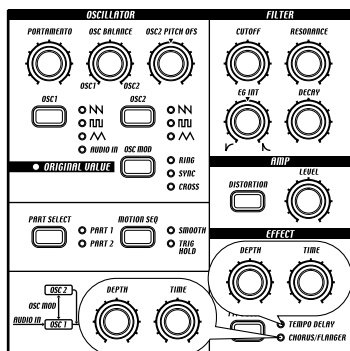
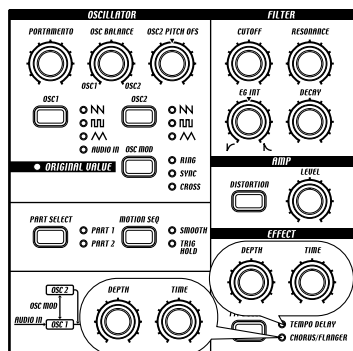
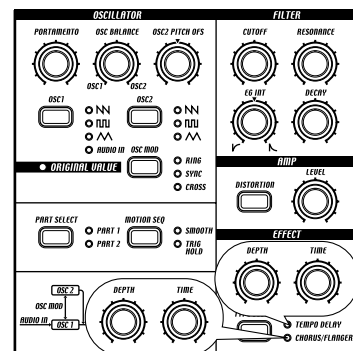
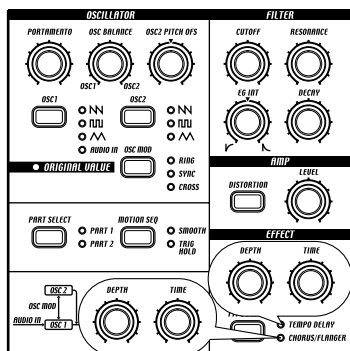
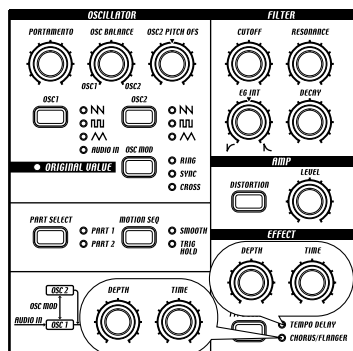
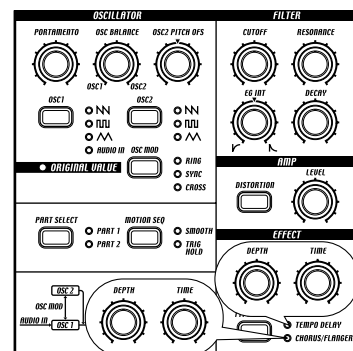
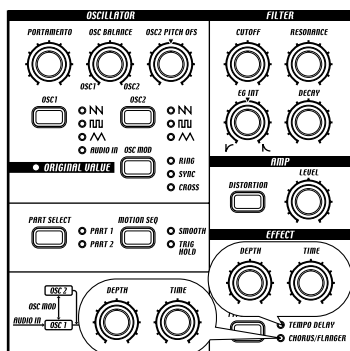
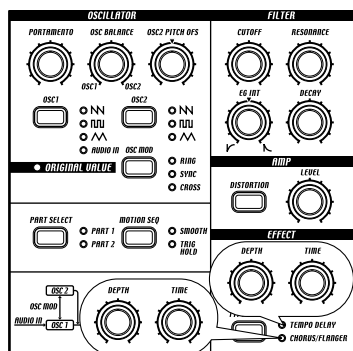
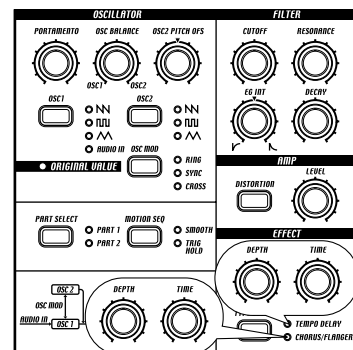
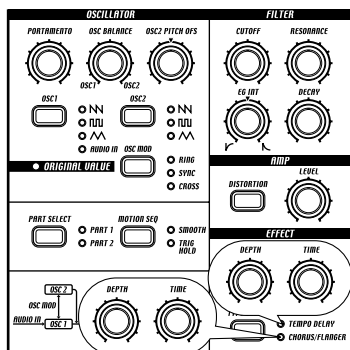
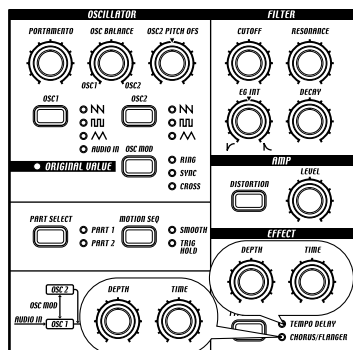


Beam



# 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。







プロテクト ----- 40

## ヘ

ヘッドフォン ----- 11

ペンド・レンジ ----- 42

## ホ

ポジション ----- 34

保存

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

ポルタメント ----- 23

## マ

マスター・ボリューム ----- 8

## ミ

MIDI

NRPN ----- 43

クロック ----- 39

受信 ----- 41

送信 ----- 41

ダンブ ----- 41

チャンネル ----- 41, 43

フィルター ----- 42

モード ----- 41

## 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

MIDI ----- 41

パターン ----- 22

## 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

リプレイス・レコーディング ----- 37

リング・モジュレーション ----- 24

## レ

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

レゾナンス ----- 9, 25

レベル ----- 9, 25

レンジ ----- 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 ----- 9, 11, 19, 39

AUDIO IN THRU ----- 8, 19

## B

BEAT ----- 8, 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, 25

## D

DECAY ----- 9, 25

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

GATE TIME ----- 28

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 Clock ----- 39

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 ----- 9, 24

OSC2 ----- 9, 24

OSC2 PITCH OFS ----- 24

OSCILLATOR ----- 9, 23

## P

PART SELECT ----- 9

PATTERN ----- 8, 13, 22, 35

PEAK ----- 8

PITCH ----- 28

PITCH OFFSET ----- 9, 36

PORTAMENTO ----- 9, 23

POSITION ----- 34, 35

PROTECT ----- 40

## R

RESET&PLAY ----- 22

Reset&Play ----- 34

RESONANCE ----- 9, 25

RING ----- 24

## S

SCALE/BEAT ----- 26

SELECT ----- 10

SHIFT ----- 11

SMOOTH ----- 9, 29

SONG ----- 8, 12, 34

STEP REC ----- 27

SWING ----- 26

SYNC ----- 24

## T

TAP ----- 10, 13, 22, 34

TEMPO ----- 13, 22, 34

TEMPO DELAY ----- 25

TIME ----- 9, 25

TRANPOSE ----- 10, 30

TRIG HOLD ----- 9, 29

TYPE SELECT ----- 9, 25

## W

WRITE -----

8, 17, 32, 33, 38, 40, 42



## MIDIインプリメンテーションチャート

2003.6.30

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( 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
：ローカル・オン/オフ その他：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット		× × ×	× 123 - 127 ×	
<b>備考</b> *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

## 保証書

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

## 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

## 保証期間中の修理

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

## 保証期間経過後の修理

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

## 修理を依頼される前に

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

## 修理時のお願い

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

## ご質問、ご相談について

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

## WARNING!

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

## 株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター:〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL 03(3799)9085

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

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

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