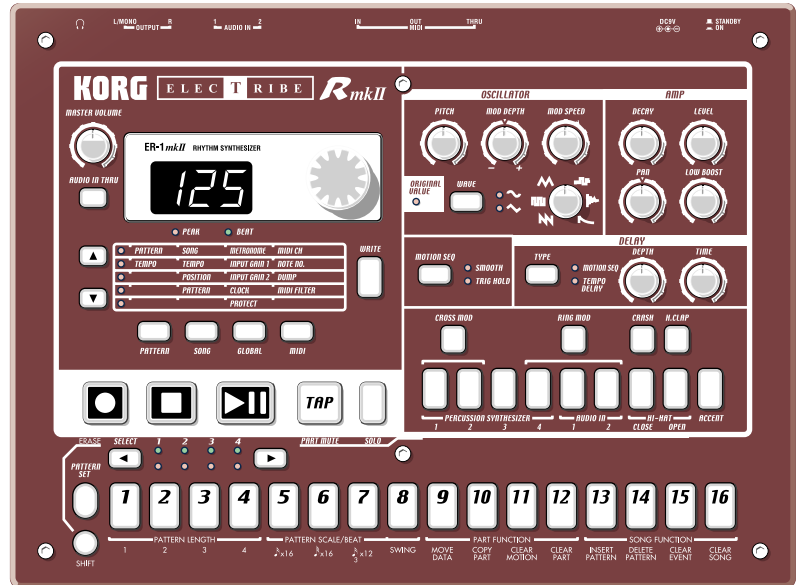


ELECTRIBE

RmkII

取扱説明書



ER-1mkII RHYTHM 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

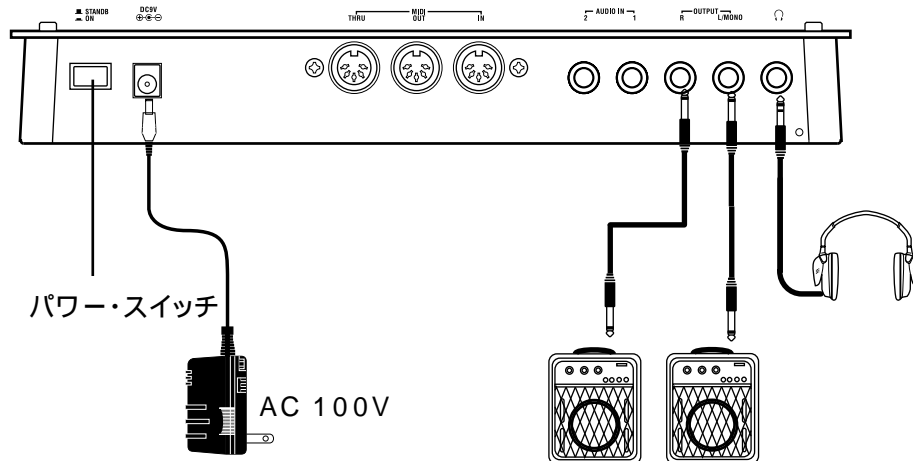
1.はじめに	6
主な特長	6
ER-1mkIIで作るデータについて	6
接続して音を出してみましょう	7
接続例	7
演奏の準備	7
2.各部の名称と機能	8
シンセサイザー・セクション	8
パート・セレクト・セクション	9
コモン・セクション	9
シーケンス・コントロール・セクション	10
ステップ・キー・セクション	10
コネクト・セクション	11
3.基本的な使い方(クイック・スタート)	12
ソングの構成図	12
ソング(Song)を聞いてみましょう	12
パターン(Pattern)を聞いてみましょう	13
各機能をためてみましょう	13
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう	13
・ダイヤルでテンポを変更する	13
・タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	13
キーを叩いてパート(Part)音を出してみましょう	14
音色を変更(エディット)してみましょう	14
ソングやパターンにあわせて、パート・キーを叩いてみましょう	15
ソングやパターンにあわせて、音色を変更(エディット)してみましょう	15
リズム・パターンを変更(エディット)してみましょう	16
・ステップ・キーでリズムをエディットする(ステップ・レコーディング)	16
・パート・キーでリズムをエディットする(リアルタイム・レコーディング)	17
作ったパターンを保存しましょう	17
モーション・シーケンスを使ってみましょう	18
いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう	19
パターン・セットを使って演奏してみましょう	20
音源モジュールとして使用してみましょう	20
EA-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するには(Reset&Play)	22
パターンを変更したときのテンポについて	22

パートを選ぶ	23
パートのミュート機能	23
パートのソロ機能	23
パターンを作る	24
パート音色のエディット	24
オシレータ、アンプのパラメータ	24
DELAY(ディレイ)	25
モジュレーション	25
レングス、スケール/ビート(LENGTH、SCALE/BEAT)の設定	26
スイング(SWING)の設定	26
リズム・パターンを作る	27
・ステップ・キーを使う方法(ステップ・レコーディング)	27
・パート・キーを使う方法(リアルタイム・レコーディング)	27
リズム・パターンにアクセントを加える(ACCENT)	27
モーション・シーケンス	28
モーション・シーケンスの演奏	28
モーション・シーケンスの録音	28
ディレイ・モーション・シーケンスの演奏	28
ディレイ・モーション・シーケンスの録音	28
モーション・シーケンス・データの確認	28
パターンをエディットするのに便利な機能	29
パートのリズム・パターン・データを消す	29
・演奏中や録音中にデータを消す方法(ERASE)	29
・パートの演奏データを一度に消す方法(CLEAR PART)	29
パート上のデータをずらす(MOVE DATA)	29
パートをコピーする(COPY PART)	30
パターン内のデータ・コピー	30
パートやディレイのモーション・シーケンス・データを消す(CLEAR MOTION)	30
パターン・セット	31
パターン・セットを使って演奏する(パターン・セット・プレイ)	31
パターン・セットのパターンを登録する	31
パターンを保存する(WRITE)	32
5. ソング・モード	33
ソングを選ぶ	33
演奏テンポを決める	33
ダイヤルでテンポを変更する	33
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	33
ソングを演奏する(ソング・プレイ)	33
ソング演奏の早送り、早戻し	33
ソングの切り替えについて	33
ポジションまたは、ソングの先頭から演奏させるには(Reset&Play)	33
ソングを作る	34
一から曲を作る	34
・ソングのデータを消す(CLEAR SONG)	34
・各ポジションにパターンを設定する	34

ソングをエディットする	35
任意の場所にパターンを挿入する(INSERT PATTERN)	35
任意の場所のパターンを削除する(DELETE PATTERN).....	35
任意のポジションのパターンを変更する	35
ソングに演奏やツマミの動きを録音する(イベント・レコーディング).....	36
ソングのイベント・データを消す(CLEAR EVENT).....	36
ソング・イベント・データの確認	36
ソングを保存する(WRITE).....	37
6. グローバル・モード	38
メトロノームの設定をする	38
オーディオ・インの音量を調節する	38
ER-1 mkIIと外部MIDI機器を同期させる(MIDI Clock).....	38
・ 外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる(Ext).....	38
・ 本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int).....	39
プロテクトの設定(Memory Protect).....	39
グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE).....	39
7. MIDIモード	40
MIDIチャンネルの設定(MIDI CH).....	40
各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(NOTE NO.)	40
ダンプ・データを送受信する(MIDI Data Dump).....	40
MIDIフィルターの設定	41
MIDIモードの変更内容を保存する(WRITE).....	41
8. 資料	42
MIDIについて	42
1. MIDIチャンネルについて	42
2. ノート・オン/オフについて	42
3. パターンを変える	42
4. NRPNでのエディット	42
5. 音が消えないとき	42
6. 同期について	42
7. ソング・モードでの同期	42
8. システム・エクスクルーシブについて	43
9. 音色等の設定データを送る(データ・ダンプ).....	43
10. 音色等のエディットをする	43
故障かなと思ったら	43
エラー・メッセージ	44
工場出荷時のデータに戻す方法.....	44
仕様規格	44
音色例	45
ブランク・チャート	46
索引	48
パターン・ネーム・リスト	50
ソング・ネーム・リスト	50
MIDIインプリメンテーションチャート	51

接続して音を出してみましょう

接続例



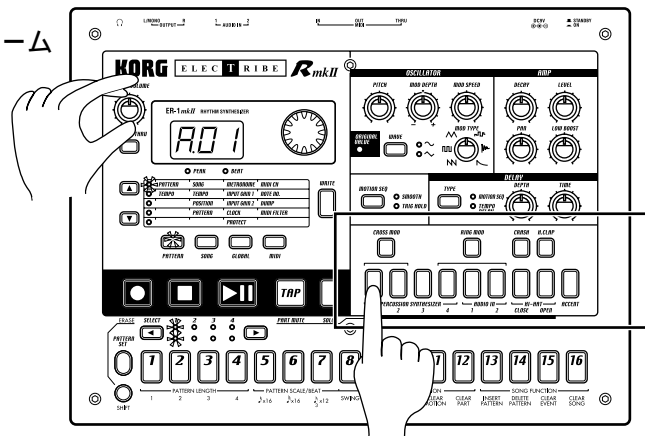
演奏の準備

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

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

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

マスター・ボリューム

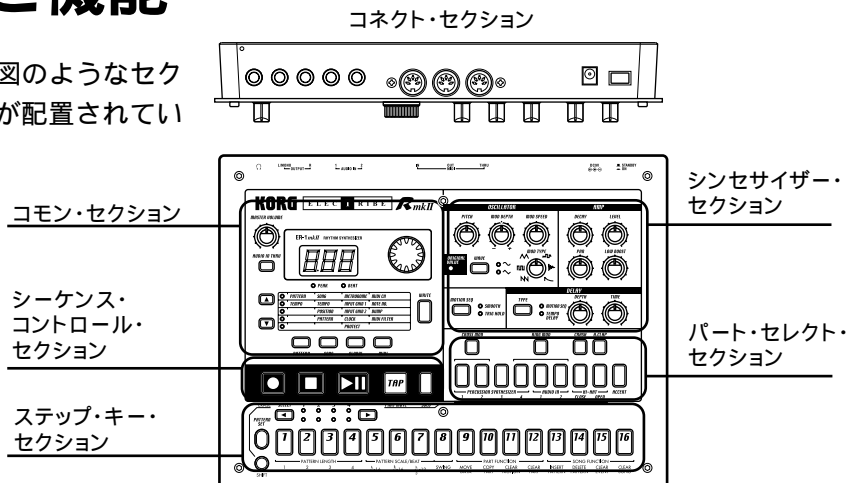


パート・キー

4. 接続が終わったら、電源を入れてER-1mkIIのマスター・ボリュームを少し上げ、パート・キー(PERCUSSION SYNTHESIZER1...4)を叩いて音を出し、正しく接続されているかどうかをチェックします。ER-1mkIIのマスター・ボリュームやミキサーやパワー・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

ER-1 mkIIは大きく分けて、図のようなセクションにキーやつまみなどが配置されています。



シンセサイザー・セクション

1. OSCILLATOR(オシレータ)

波形とピッチのコントロール具合を設定します。

- ・WAVE(ウェーブ):基本となる波形を選択します。
- ・PITCH(ピッチ):基本ピッチを設定します。
- ・MOD TYPE(モジュレーション・タイプ):

ピッチ変調のタイプを選択します。

- ・MOD DEPTH(モジュレーション・デプス):
- ピッチ変調の深さを設定します。

- ・MOD SPEED(モジュレーション・スピード):ピッチ変調のスピードを設定します。

2. ORIGINAL VALUE(オリジナル・バリュール)

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点灯します。

3. MOTION SEQ(モーション・シーケンス)

つまみの動きを記憶させることができます。押すたびにオフ(消灯)、SMOOTH、TRIG HOLDと切り替わります。

4. AMP(アンプ)

音量やパンのコントロール具合を設定します。

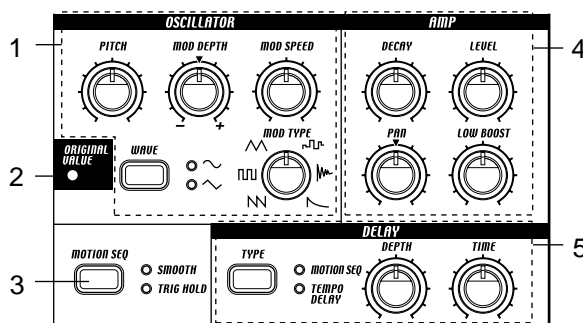
- ・DECAY(ディケイ):減衰の速さを設定します。オーディオ・イン・パートではゲート・タイムを設定します。
- ・PAN(パン):パンポット。音の定位を設定します。
- ・LEVEL(レベル):レベルを調整します。
- アクセント・パートではアクセントレベルを調整します。
- ・LOW BOOST(ロー・ブースト):低音を強調します。

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

5. DELAY(ディレイ)

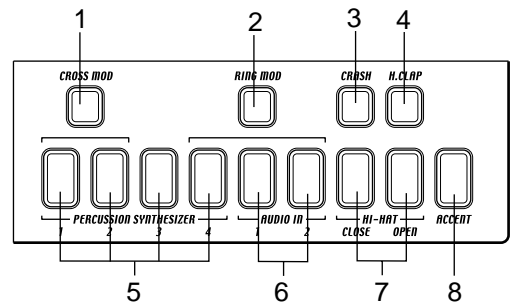
ディレイ・エフェクトのコントロール具合を設定します。

- ・DEPTH(ディレイ・デプス):ディレイの量を調整します。
- ・TIME(ディレイ・タイム):ディレイ・タイムを調整します。
- ・Type(タイプ):ディレイのタイプを選びます。押すたびにノーマル(消灯)、MOTION SEQ、TEMPO DELAYと切り替わります。



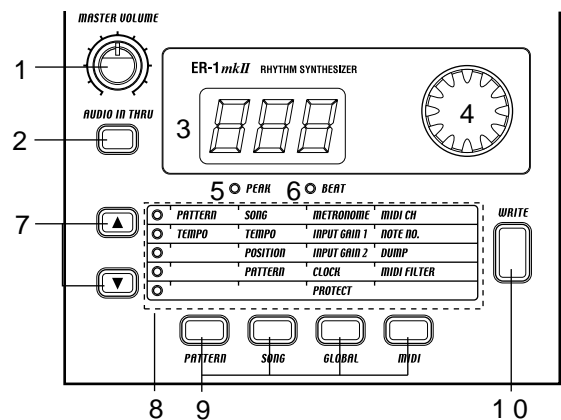
パート・セレクト・セクション

1. CROSS MOD(クロス・モジュレーション・キー)
パーカッション・シンセ・パート1と2の周波数変調(クロス・モジュレーション)のオン、オフを切り替えます。
2. RING MOD(リング・モジュレーション・キー)
パーカッション・シンセ・パート4とオーディオ・イン・パート1、または2との変調(リング・モジュレーション)のオン、オフを切り替えます。
3. CRASH(クラッシュ・パート・キー)
シンバル・パートを選択します。押すとクラッシュ・シンバル音を聞くことができます。
4. H.CLAP(ハンドクラップ・パート・キー)
ハンド・クラップ・パートを選択します。押すとハンド・クラップ音を聞くことができます。
5. PERCUSSION SYNTHESIZER 1 ~ 4
(パーカッション・シンセ・パート・キー)
パーカッション・シンセ・パートを選択します。押すとパーカッション・シンセサイザー音を聞くことができます。
6. AUDIO IN 1, 2(オーディオ・イン・パート・キー)
オーディオ・イン・パートを選択します。押すと外部入力音を聞くことができます。
7. HI-HAT [CLOSE, OPEN](ハイハット・パート・キー)
ハイハット・パートを選択します。押すとハイハット音を聞くことができます。
8. ACCENT(アクセント・パート・キー)
アクセント・パートを選択します。



コモン・セクション

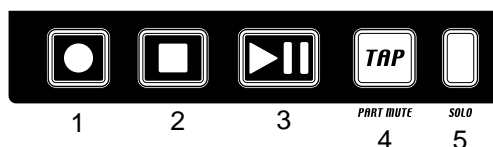
1. MASTER VOLUME(マスター・ボリューム)
ライン・アウト端子や、ヘッドフォン端子から出力される音量を調節します。
2. AUDIO IN THRU(オーディオ・イン・スルー)
外部入力をダイレクトにライン・アウト端子や、ヘッドフォン端子に出力します。
このキーがオンのときはオーディオ・イン・パートはパン、レベル以外は無効になります。
3. ディスプレイ
選ばれているパラメータの値やメッセージを表示します。
4. ダイヤル
ディスプレイに表示されている値を変更します。
5. PEAK(ピークLED)
オーディオ・インの入力音のピークレベルを示します。入力音が最大レベルのときだけLEDが点灯するように外部機器の出力レベルを調節します。
6. BEAT(ビートLED)
テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。



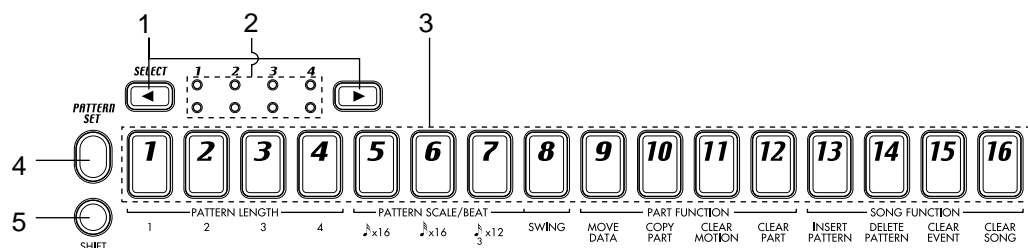
7. [], [](カーソル・キー)
各モードでディスプレイに表示するマトリクス上のパラメータを選びます。
8. マトリクス
各モードごとに、ディスプレイに表示されるパラメータが書かれています。カーソル・キーで横の5つのパラメータ・セレクトLEDを点灯させて選びます。
9. モード・キー
PATTERN(パターン)、SONG(ソング)、GLOBAL(グローバル)、MIDIの各モードへ移動します。演奏中はグローバル・モードへ移動できますが、MIDIモードへは移れません。
10. WRITE(ライト・キー)
パターン、ソング、グローバル、MIDIモードでの変更内容とパターン・セットのデータを保存します。

シーケンス・コントロール・セクション

1. Recキー
リズムやツマミの動きを録音します。録音中にこのキーを押すと、録音を解除して、演奏を続けます。
2. Stop/Cancelキー
パターンやソング演奏の停止、実行の取り消しをします。
3. Play/Pauseキー
パターンやソングの演奏の開始/一時停止をします。
4. TAP/PART MUTE(タップ/パート・ミュート・キー)
タップテンポを入力します。また、演奏中このキーを押しながらパート・キーを押すと、そのパートをミュートします。
5. SOLO(ソロ・キー)
演奏中このキーを押しながらパート・キーを押す(複数も可)と、そのパートの演奏をします。



ステップ・キー・セクション



1. SELECT(セレクト・キー)
キーを押してセレクトLEDの点灯を切り替えることによって、下の16個のステップ・キーを最大64のステップ・キーとして使用します。
また、ソング・モードでは早戻しや、早送りキーとして機能します。パターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループの切り替えに使用します。
2. セレクトLED
上段のLED(緑)は演奏中のリズム・パターンの位置(レンジス1から4)を示します。下段のLED(赤)はステップ・キーに表示しているリズム・パターンの位置(レンジス1から4)またはパターン・セット機能がオンのときは、パターン・セットのグループを示しています。

3. ステップ・キー1～16

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

4. PATTERN SET(パターン・セット・キー)

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

5. SHIFT(シフト・キー)

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

SHIFT + Play/Pauseキー : パターンの先頭から演奏します。

SHIFT + Recキー : 演奏中、パターン上のトリガーを消します。

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

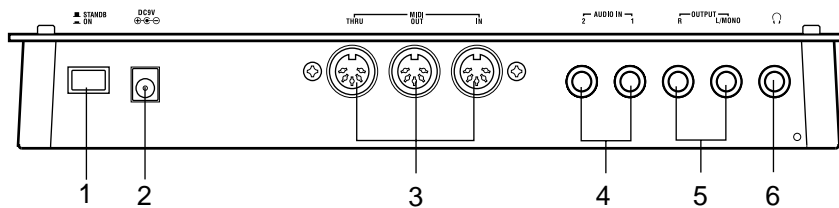
SHIFT + パート・キー : 発音せずにパートを選びます。

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

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

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

コネクト・セクション



1. パワースイッチ

電源をオン、オフします。押すたびにオン、オフが切り替わります。

2. DC 9V

付属のACアダプターを接続します。

3. MIDI(MIDI端子)

IN MIDIデータを受信する端子で、接続したMIDI機器でER-1mkIIをコントロールしたり、ダンブ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、ダンブデータを送信するときなどに使用します。

THRU MIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま送信する端子で、複数のMIDI機器を接続するときを使用します。

4. AUDIO IN1、2(オーディオ・イン端子)

オーディオ・イン・パートに使用する端子です。ここに入力された音が、パートセレクト・キーのAUDIO IN 1、2の音色として使用されます。

5. L/MONO、R(ライン・アウト端子)

シグナル・コードを接続します。ミキサーやパワードモニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。

6. (ヘッドフォン端子)

ステレオ・ヘッドフォン(標準プラグ)をつなぎます。

3.基本的な使い方(クイック・スタート)

ソングの構成図

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

ER-1mkIIの構成

ソング:S01...S16

パターンの順番	イベント情報
A03	Part Solo
B53	Part Mute
C07	Part Trigger
D06	
A52	
B17	
.	
.	
.	
End	

パターン:A01...D64

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

パート

パラメータ	リズム・パターン	モーション・シーケンス
Wave		[モーション・シーケンスグラフ]
Pitch		
Mod Depth		
・		
Pan		
Level		

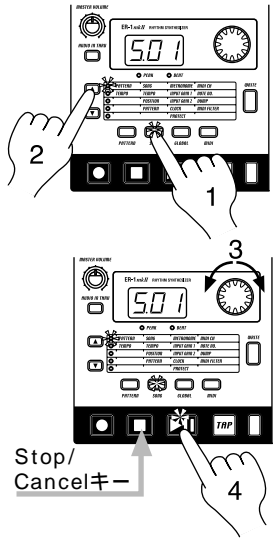
ディレイ

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

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. ダイアルを回して、ソング(S01~S16)を選びます。
4. Play/Pauseキーを押してソングを演奏します(キーが点灯)ソングが終わると、自動的に演奏が止まります(キーが消灯)。

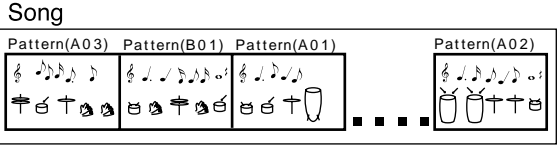
演奏を途中で一旦停止するときは、Play/Pauseキーを押します(キーが点滅)。
 再開するときは、もう一度Play/Pauseキーを押します(キーが点灯)。
 演奏を止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。



演奏中はソングの変更はできません。

ソング(Song)とは

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

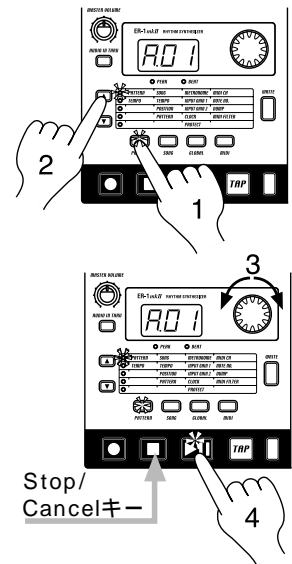


パターン(Pattern)を聞いてみましょう

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

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

Pattern

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

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

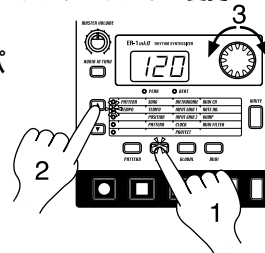
テンポを変更するには2通りの方法があります。

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。

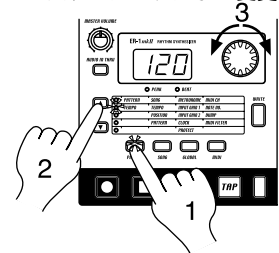
・ダイアルでテンポを変更する

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



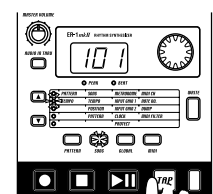
パターンのテンポの変更



・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。

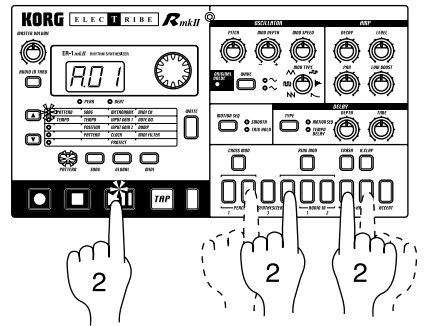


3回以上



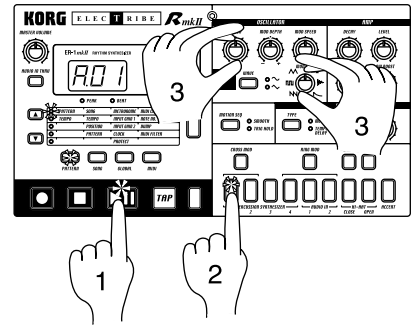
ソングやパターンにあわせて、パート・キーを叩いてみましょう

1. ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
2. ソングやパターンに合わせてパート・キーを叩いて一緒に演奏します。



ソングやパターンにあわせて、音色を変更(エディット)してみましょう


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



パート・キーを押して、別のパートもエディットしてみてください。

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

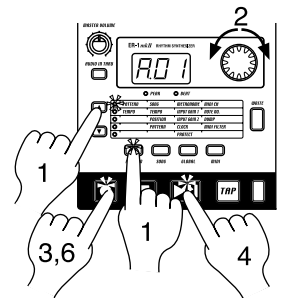
ライト作業をしないでパターンを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の音色に戻ります。

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

・ パート・キーでリズムをエディットする(リアルタイム・レコーディング)

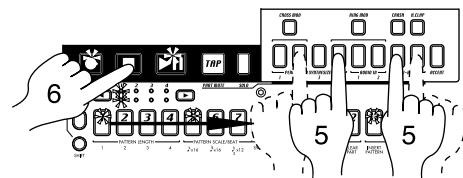
メトロノームを鳴らしながら、レコーディングする場合は、P.38「メトロノームの設定をする」をご覧ください。

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



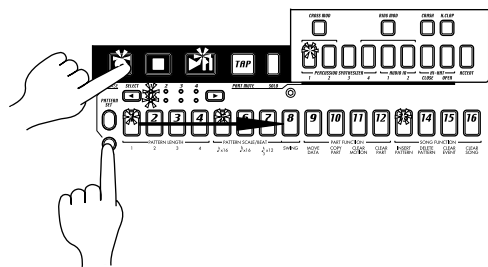
でき上がったパターンを保存する場合はさらにライト・キーを押します(下記「作ったパターンを保存しよう」参照)。

! オーディオ・イン・パートの音が出る時間(ゲートタイム)はキーを叩いた(押していた)時間ではなく、ディケイの値によって決まります(P.19「いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう」参照)。



イレース(ERASE)

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

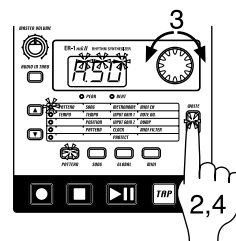


作ったパターンを保存しよう

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

保存を実行すると保存先のパターンは書き換わります。十分に注意してください。

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



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

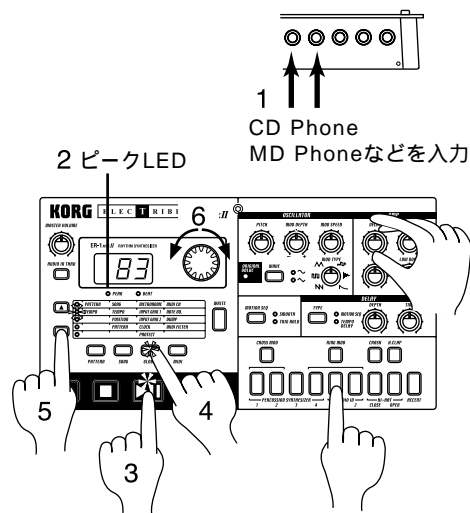
! メモリーへの保存実行中(ライト・キーが点灯)は決して電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。演奏中や録音中に保存作業はできません。

いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう

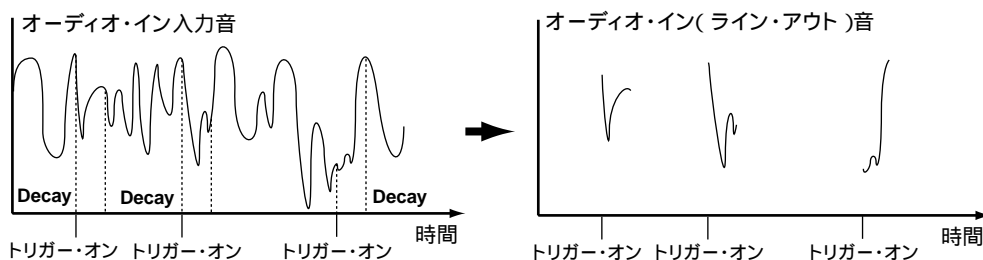
オーディオ・イン端子にラジオ、MDやCDなど、音が出るいろいろなオーディオ機器や音源を接続してみましょう。ドラム音が入っていない音が効果的です。

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

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



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



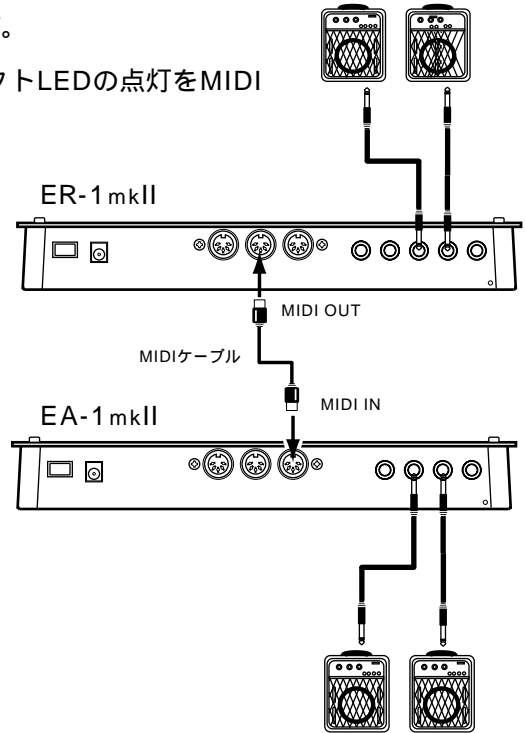
- オーディオ・イン1、2のキーを叩いて音を出すときは、オーディオ・イン・スルー・キーをオフ(キーが消灯)にしてください。**
 オーディオ・インはライン入力用です。マイクやギター、ターンテーブル等は直接接続できません。
 インプット・ゲインの値が大きいと、音がひずむことがあります。

EA-1 mkIIと同期演奏をしてみましょう

ELECTRIBEはER-1 mkIIとEA-1 mkIIで同期演奏をすると、よりいっそう表現の幅が広がった演奏ができます。ここでは、ER-1 mkIIのテンポにあわせてEA-1 mkIIを演奏させてみましょう。

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

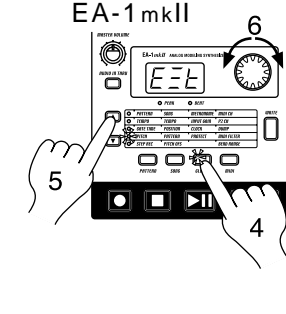
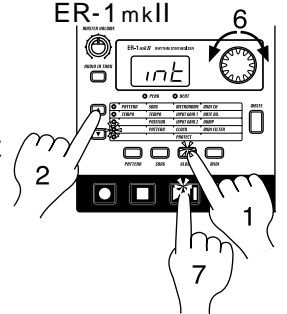
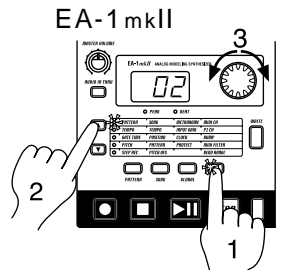
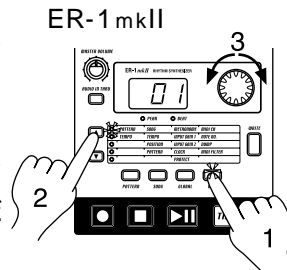
1. MIDIモード・キーを押して、MIDIモードに移ります。
2. カーソル・キー[]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をMIDI CHに合わせます。
3. ER-1 mkIIのチャンネルを“ 10 ”とEA-1 mkIIのパート1のチャンネルを“ 01 ”、パート2のチャンネルを“ 02 ”に合わせます(P.40「MIDIチャンネルの設定」参照)。
4. グローバル・モード・キーを押して、グローバル・モードに移ります
5. カーソル・キー[]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をCLOCKに合わせます。
6. ER-1 mkIIは“ int ”、EA-1 mkIIは“ Ext ”に設定します(P.38「ER-1 mkIIと外部MIDI機器を同期させる」参照)。
7. ER-1 mkIIのPlay/Pauseキーを押して、パターンまたは、ソングをスタートします(Play/Pauseキーが点灯)。ER-1 mkIIのテンポに合わせて、EA-1 mkIIがパターンまたは、ソングの演奏をします。



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

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

ER-1 mkII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

ER-1mkIIIには下記の11のパートがあります。

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

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

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

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

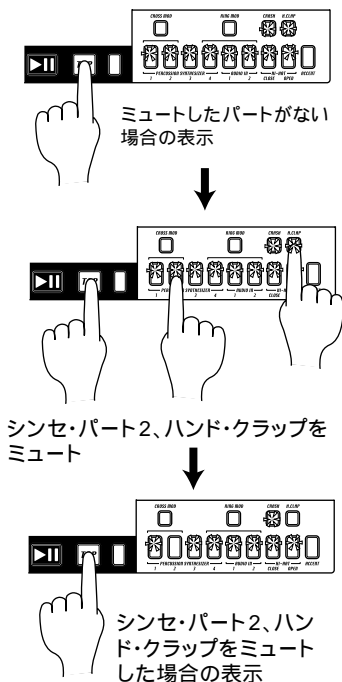
▲ パート・キーを押して発音させたときはアクセントがオンのときの音量で音が出ます。

パートのミュート機能

パート・ミュート・キー(タップ・キー)を押しながらパート・キーを押すと、そのパートをミュートする(音を一時的に消す)ことができます。

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

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

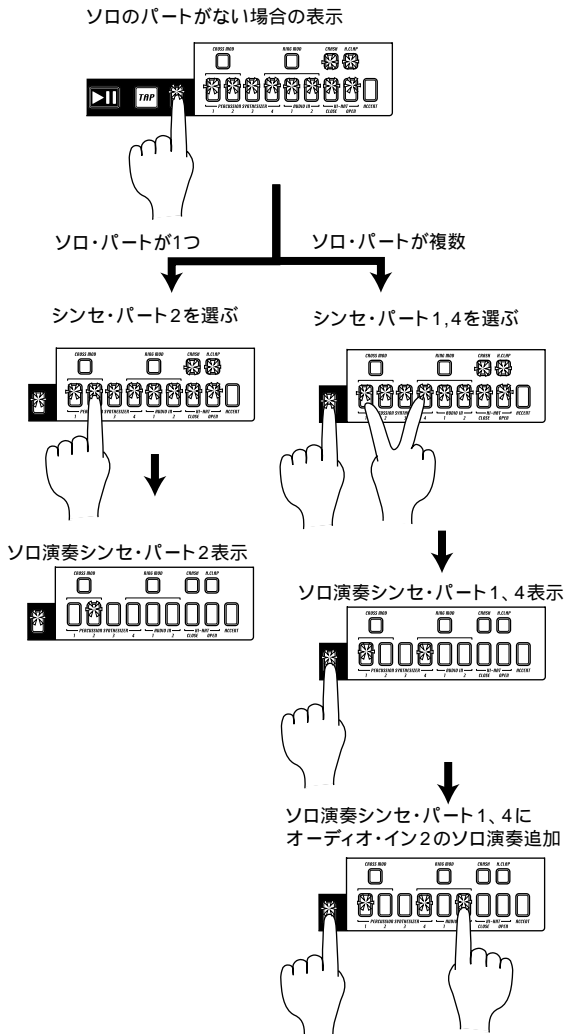


▲ パート・ミュート・キー(タップ・キー)を押しているとき(ミュート選択時)にパート・キーを押しても、そのパートは発音しません。

パートのソロ機能

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

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



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

パターンを作る

パターンを作るには、自分のイメージに近いパターンをエディットする方法と、パートごとに音色とリズム・パターンを一つから作る方法があります。ER-1mkIII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

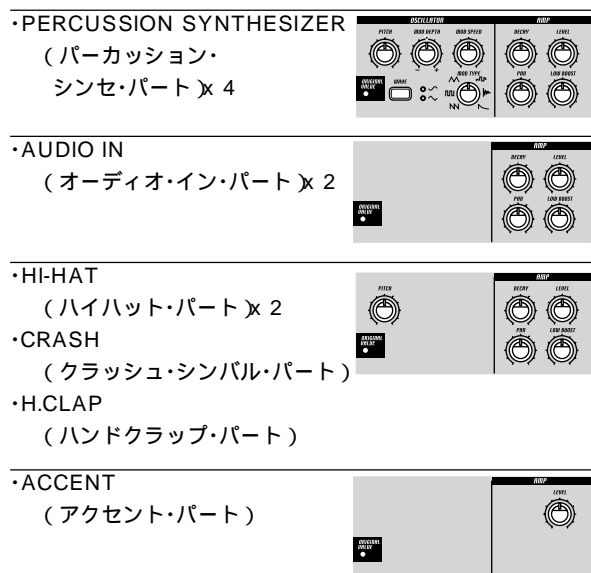
イメージに近い(または、何も音色やリズムが保存されていない)パターンを選びます。パート・キーを叩いて、音を確認しながらツマミを回したりキーを切り替えてエディットします。このとき、現在動かしているツマミ等が、パターンの元の音色の値と同じ位置になるとオリジナル・バリューLEDが点灯します。資料の音色例(P.45)を参考にしながら、音作りのコツをつかんでください。

なお、エディットはパターンを演奏しながらでも行なうことができます。また、各ツマミの値を外部MIDI機器でコントロールすることもできます(P.42「MIDIについて」参照)。

- **ツマミを回したり、キーを切り替えても音色が変わらない場合は、ツマミやキーがそのパートでは有効でないか、またはモーション・シーケンス(P.28「モーション・シーケンス」参照)が機能しています。**

オシレータ、アンプのパラメータ

パートの種類によって有効となるパラメータは次の図のように異なります。

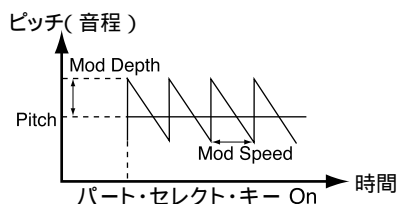


- **オーディオ・イン・パートはオーディオ・イン端子に入力があるときに有効です。**
ハイハット・パートのCLOSE、OPENは独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。同じステップにトリガーがあるときはOPENが発音されません。
クラッシュ・シンバル・パートとハンドクラップ・パートも同様に独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。同じステップにトリガーがあるときはハンドクラップ・パートが発音されます。

OSCILLATOR(オシレータ)

オシレータ波形とピッチ(音程)のコントロールを設定します。

例: Mod Type=N



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

PITCH(ピッチ) 20Hz...12000Hz
ピッチ(音程)を調節します。左へ回すと低くなり、右に回すと高くなります。

MOD TYPE(モジュレーション・タイプ)
N(Saw Down)、L(Envelope)
ピッチ変調のタイプを選択します。
N(Saw Down)周期的にピッチが下がります。
□(Square)周期的に2種類のピッチが切り替わります。
△(Triangle)周期的に上下にピッチが動きます。
■(Sample&Hold)ピッチがランダムにかわりします。
ノイズ(Noise)周期的にピッチにノイズ成分を加えます。
スネア・ドラムの音を作るときに有効です。
L(Envelope)ピッチにエンベロープをかけます。
キックやタムの音を作るときに有効です。

MOD DEPTH(モジュレーション・デプス)
-100...0...100
ピッチ変調の深さと効果の方向を調整します。プラス方向(右)とマイナス方向(左)ではピッチ変調の効果が反転します。ツマミの位置がセンター(0)のときはモジュレーション・タイプとモジュレーション・スピードの効果はありません。

MOD SPEED(モジュレーション・スピード)
0.1Hz...5000Hz
ピッチ変調のスピードを調整します。右にツマミを回すと、モジュレーション・スピードが速くなり、クロス・モジュレーションの効果を加えることができます。

AMP(アンプ)

音量やパンのコントロールを設定します。

DECAY(ディケイ) 0...100
音量の減衰の速さを調節します。また、オーディオ・イン・パートではテンポに同期したゲート・タイム(発音する時間)として動作します。

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

LEVEL(レベル) 0...100

出力レベルを調整します。右へ回すほど大きくなります。アクセント・パートではアクセント・レベル(アクセントがオンのときの音量の強調の度合い)を調整します(P.27「リズム・パターンにアクセントを加える」参照)。
クロス・モジュレーション・キーがオンになっているときは、シンセ・パート2のレベルは、シンセ・パート1に対しての変調の深さを調整します。

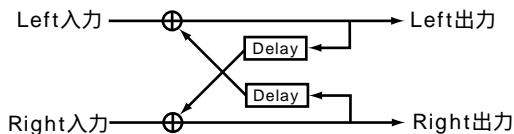
LOW BOOST(ロー・ブースト) 0...100

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

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

DELAY(デレイ)

デレイは音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトで、エコーとも呼ばれています。ER-1mkIIのデレイはクロス・フィードバック・デレイと呼ばれるタイプです。このデレイは、ステレオL、Rの信号を相互にフィードバックすることで、より左右の広がりを加える効果があります。タイプ・キーで切り替えることにより、デレイのつまみの動きをモーション・シーケンスで録音することや、テンポ・デレイとして使用できます。



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

TYPE(タイプ)**MOTION SEQ、TEMPO DELAY**

キーを押すたびに、ノーマル(LED消灯)、MOTION SEQ、TEMPO DELAYと切り替わります。ノーマル時は通常のデレイとして動作します。

MOTION SEQ(モーション・シーケンス)

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

TEMPO DELAY(テンポ・デレイ)

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

DEPTH(デプス) 0 ...100

デレイの深さとフィードバックの量(デレイのリピートの回数)を調節します。つまみを右に回すほどデレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。各パートのパンを左右に振れば振るほど、より左右の広がりが深くなります。

デプスを上げすぎると音がひずむ(クリップする)場合があります。

TIME(デレイ・タイム) 5msec...2sec

(テンポ・デレイ時)1/4...8

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

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

演奏中にデレイの値を変更するとデレイ音のピッチが変化して聞こえます。

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

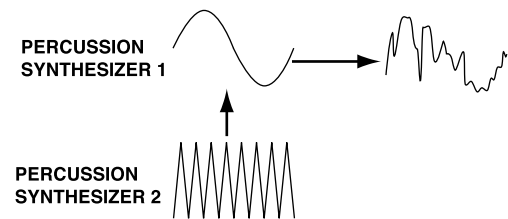
モジュレーション**・CROSS MOD(クロス・モジュレーション)**

パーカッション・シンセ・パート1のオシレーター・周波数(ピッチ)に対して、パーカッション・シンセ・パート2で生成された音声を使って高速に変調をかけることによって、複雑な倍音のある音を生み出すことができます。

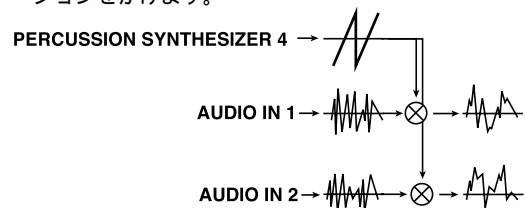
クロス・モジュレーションの音を調整するときは、あらかじめパーカッション・シンセ・パート1とパーカッション・シンセ・パート2にリズム・パターンをシーケンサー側で作成し、Playキーを押してパターンを再生しながら調整します。

クロス・モジュレーションがオンのときは、PERCUSSION SYNTHESIZER 2単体では発音しません。

クロス・モジュレーションは、PERCUSSION SYNTHESIZER 1と2の組み合わせ以外ではできません。また、PERCUSSION SYNTHESIZER 1と2の発音のタイミングにより、音色、音量が変化する場合があります。

**・RING MOD(リング・モジュレーション)**

リング・モジュレーションは、2つの音声を掛け合わせることで、それぞれの音声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、倍音が豊かな金属的な音色を作ることができます。オーディオ・イン・パート1、2の音声に対してパーカッション・シンセ・パート4でリング・モジュレーションをかけます。



リング・モジュレーションは、PERCUSSION SYNTHESIZER4とAUDIO IN 1, 2の組み合わせ以外ではできません。また、PERCUSSION SYNTHESIZER4とAUDIO IN 1, 2の発音のタイミングにより、音色、音量が変化することがあります。

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

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

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

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

レングス、スケール/ビート (LENGTH、SCALE/BEAT) の設定

レングス(リズム・パターン全体の長さ)と基本のビート(拍子)を設定します。

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

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



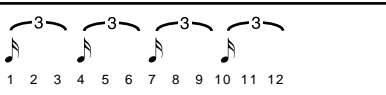
シフト・キーを押しながらステップ・キー1~4を押してレングスを変更します。

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

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

スケール/ビートに3連 $\frac{3}{8}$ × 12 を選んだ場合は、ステップ・キー13~16は無効になります。

レングス	最大ステップ数	
	$\frac{4}{4}$ × 16 又は $\frac{2}{4}$ × 16	$\frac{3}{8}$ × 12
1 SHIFT+ステップ・キー1	16	12
2 SHIFT+ステップ・キー2	32	24
3 SHIFT+ステップ・キー3	48	36
4 SHIFT+ステップ・キー4	64	48

スケール/ビート	ステップ・キーと音符の対応
$\frac{4}{4}$ × 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
$\frac{4}{4}$ × 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
$\frac{3}{8}$ × 12 SHIFT+ ステップ・キー7	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

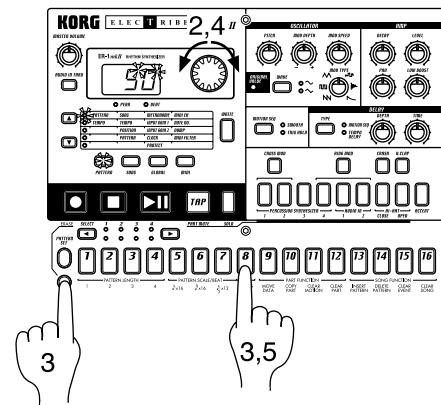
スイング(SWING)の設定

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

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. スイングを設定するパターンをダイヤルで選びます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー8(SWING)を押します(キー8が点滅)。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでスイングの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー8を押してスイングを実行します(キー8が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

レングス、スケール/ビートの設定が3連 $\frac{3}{8}$ × 12 になっている場合はスイングの設定は無効です。演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中はスイングパラメータの確認および、変更はできません。



リズム・パターンを作る

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

・ステップ・キーを使う方法

(ステップ・レコーディング)

16個のステップ・キーを使ってキーの点灯状態とリズムを確認しながらリズム・パターンを作ります。

3.基本的な使い方(クイック・スタート)「ステップ・キーでリズムをエディットする(ステップ・レコーディング)」(P.16)をご覧ください。

・パート・キーを使う方法

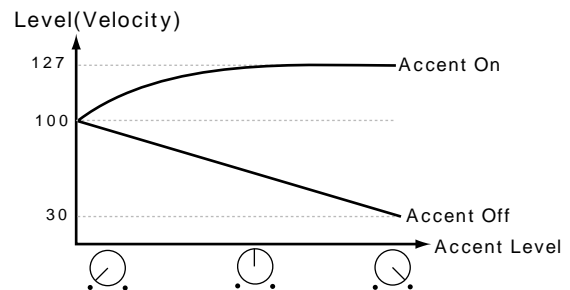
(リアルタイム・レコーディング)

3.基本的な使い方(クイック・スタート)「パート・キーでリズムをエディットする(リアルタイム・レコーディング)」(P.17)をご覧ください。

リズム・パターンにアクセントを加える(ACCENT)

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

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



- ⚠ アクセントのパート・キーだけを押ししても音は出ません。また、パート・キーを叩いて発音した場合はアクセント・オン(強調された音)で発音します。アクセントのかかり具合の確認をするときはパターンを演奏しながら行ってください。
- ⚠ アクセント・レベルはモーション・シーケンスで録音できません。

パターンをエディットする のに便利な機能

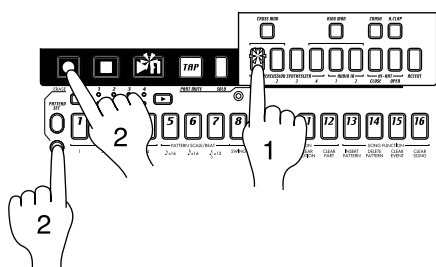
▲ この機能でエディットしたパターンを保存するには、他のパターンに移る前や電源をオフにする前に必ず、ライト作業を行ってください。

パートのリズム・パターン・データを消す

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

・演奏中や録音中にデータを消す方法 (ERASE)

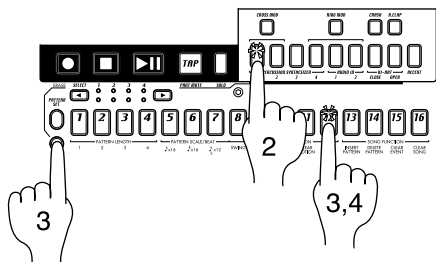
1. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
2. 演奏中や録音中にシフト・キーを押しながらRecキーを押すと、押している間の選ばれているパートのデータを、自動的に消すことができます。



・パートの演奏データを一度に消す方法 (CLEAR PART)

リズム・パターンとモーション・シーケンスのデータを一度に消します。

1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
 2. パート・キーを押して、データを消したいパートを選びます。
 3. シフト・キーを押しながらステップ・キー12(CLEAR PART)を押します(キー12が点滅)。
 4. もう一度ステップ・キー12を押してクリアを実行します。
- キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



パート上のデータをずらす (MOVE DATA)

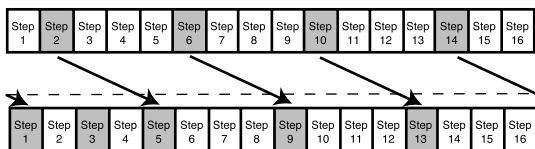
ムーブ・データ(MOVE DATA)の機能を実行すると、パートのリズム・パターンとモーション・シーケンスの情報データの位置を - 16 ~ 16 範囲でずらすことができます。作成したパターンの先頭の位置を変更する場合に使います。

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

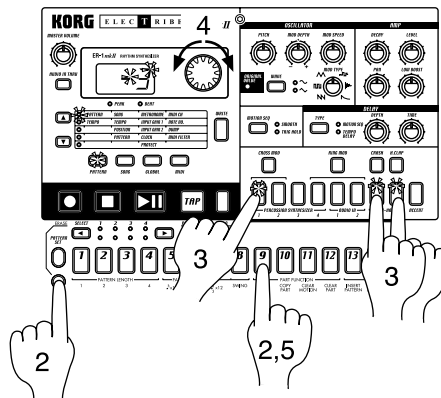
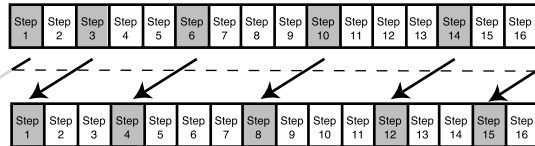
設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

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

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



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



パターン・セット

パターン・セットは16個のステップ・キーに好きなパターンを登録し、切り替えられるようにする機能です。

プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えることで曲の演奏として使うことができます。

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

パターン・セットを使って演奏する (パターン・セット・プレイ)

Play/Pauseキーを押して演奏をはじめます。

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

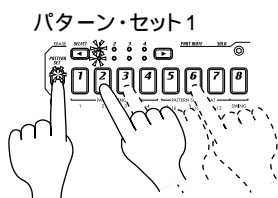
また、パターン・セット・キーを押しながら、セレクト・キーを押すと、他の登録されているパターン・セットのグループに切り替えることができます。このときパターン・セットのグループはセレクトLEDの下段のLED(赤)の点灯で確認できます。

シフト・キーを押しながらパターン・セット・キーを押すと、パターン・セット機能をホールドできます(キーが点滅)。

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

(例)

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



パターン・セット1



パターン・セット3

シフト・キーを押しながら
パターンセット・キーを押すと
機能ホールド

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

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

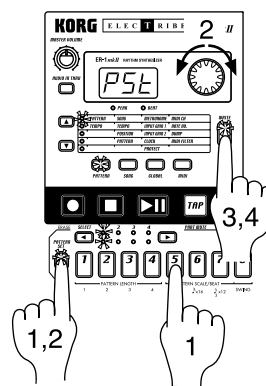
パターン・セットのパターンを登録する

- 1.演奏が止まっているときに、パターン・セット・キーを押しながら(または、ホールドして)登録場所のステップ・キーを押します。
- 2.パターン・セット・キーを押したまま(または、ホールドして)ダイヤルで登録したいパターン・ナンバーを選びます。そのまま、パターン・セット・キーを離す(またはホールドを解除する)と登録が完了します。
- 3.パターン・セットの登録を保存する場合は、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。パターン・セット・キーを押したままライト・キーを押します(ライト・キーが点滅)。
- 4.ディスプレイに“PSt”が点滅表示されます。もう一度ライト・キーを押すと保存を実行します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

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

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



パターンを保存する

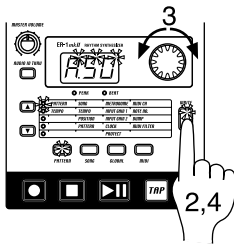
(WRITE)

作ったパターン・データを保存するときは、必ずこのライト作業を行なってください。また、ライト作業を行うと、パターンのリングスによって、P.30「パターン内のデータ・コピー」が自動的に行われます。

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

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

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



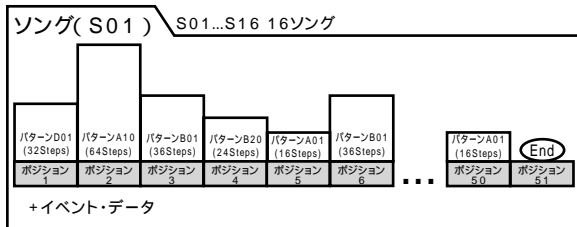
- ▲ グローバル・モードのメモリー・プロテクトがオンになっている場合はライトできません。その場合はグローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてからライトを実行してください。

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

5.ソング・モード

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

ソング・モード・キーを押してソング・モードに入ります。



ソングを選ぶ

SONG S01...S16

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

ダイヤルを使ってS01からS16までの16ソングから選びます。

演奏テンポを決める

TEMPO 20...300

ダイヤルでテンポを変更する

カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTEMPOに合わせます。ダイヤルを回してテンポを設定します。

タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

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

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

- テンポを変更したソングはライトをしないで他のソングに切り替えると変更前のテンポに戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業 (P.37「ソングを保存する」参照)を行ってください。

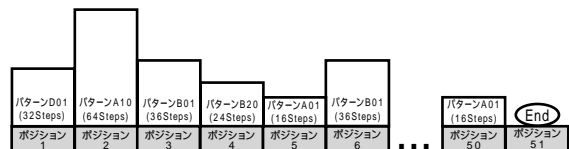
ソングを演奏する (ソング・プレイ)

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

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

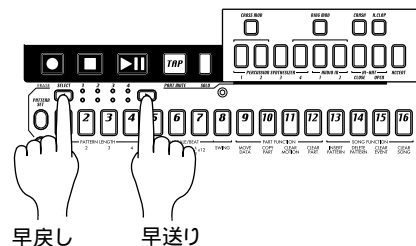
ポジション (Position) とは

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



ソング演奏の早送り、早戻し

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



ソングの切り替えについて

演奏中にソングを切り替えることはできませんが、ソング・ナンバーを前もって選ぶことはできます。演奏中にソング・ナンバーを選ぶと、ディスプレイにナンバーが点滅表示されます。現在演奏中のソングが終わると自動的に止まり、ナンバーが点灯表示になります。Play/Pauseキーを押すと選んだソングの演奏が始まります。

ポジションまたは、ソングの先頭から演奏させるには (Reset & Play)

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

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

ソングをエディットする

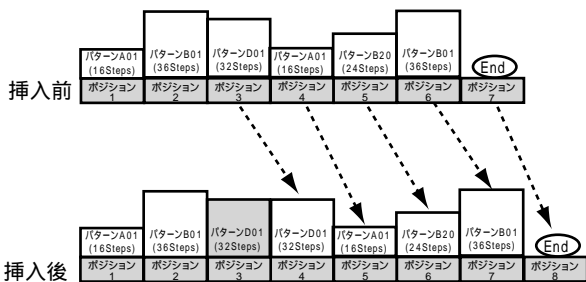
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

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

任意の場所にパターンを挿入する (INSERT PATTERN)

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

ポジション3に新たなパターンを挿入

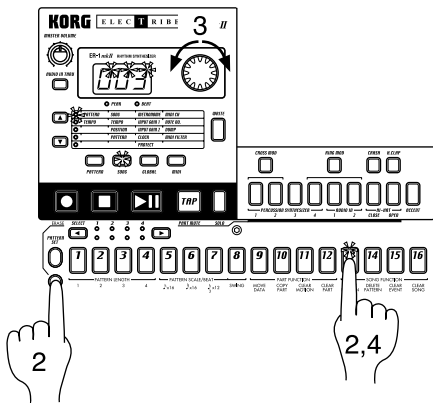


- 1.演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
- 2.シフト・キーを押しながらステップ・キー13 (INSERT PATTERN) を押します(13キーが点滅)。
- 3.ディスプレイのポジション表示が点滅します。挿入したいポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“003”を点滅表示します)。
- 4.もう一度ステップ・キー13を押して、そのポジションに1つパターンを挿入します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

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

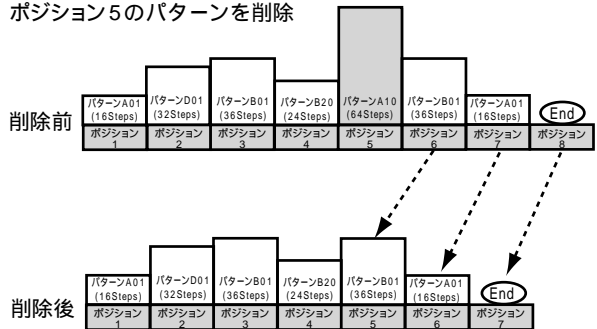
挿入したパターン以降のデータは挿入したパターン分だけ後ろへ移動します。



任意の場所のパターンを削除する (DELETE PATTERN)

任意のポジションのパターンを削除し、それ以降のパターンを前に詰めます。

ポジション5のパターンを削除

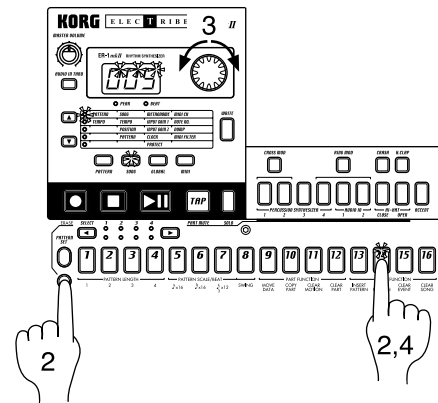


- 1.演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
- 2.シフト・キーを押しながらステップ・キー14 (DELETE PATTERN) を押します(14キーが点滅)。
- 3.ディスプレイのポジション表示が点滅します。削除したいパターンのポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“005”を点滅表示します)。
- 4.もう一度ステップキー14を押して、そのパターンを削除します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

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

削除したパターン以降のデータは削除した分だけ前へ移動します。



任意のポジションのパターンを変更する

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

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

ソングに演奏やツマミの動きを録音する (イベント・レコーディング)

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

このソング・モード上での演奏の録音をイベント・レコーディングと呼びます。

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

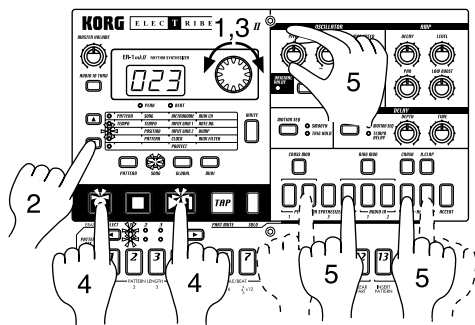
- ・パート・キーを使った演奏
- ・パート・ミュート、パート・ソロを使った演奏
- ・ツマミの動きやスイッチによる演奏(選ばれているパートのみ)
- ・テンポ情報

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

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

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

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



ソング・モードでのツマミのイベント・レコーディングの演奏

は、モーション・シーケンスという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。

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

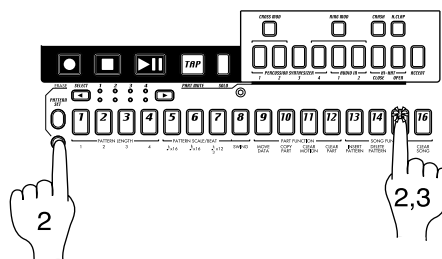
⚠ ソングの早戻しをするとイベントデータどおりに演奏できない場合があります。

ソングのイベント・データを消す (CLEAR EVENT)

選ばれているソングのイベント・データをすべて消します。

1. ソング演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー15(CLEAR EVENT)を押します(キー15が点滅)。
3. もう一度ステップ・キー15を押してクリアを実行します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



ソング・イベント・データの確認

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

⚠ 演奏中または、録音中にはイベント・データの確認はできません。

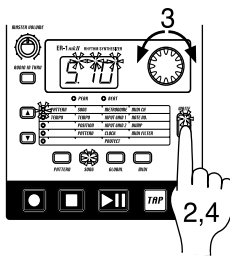
ソングを保存する(WRITE)

作ったソング・データを保存するときは、必ずこのライト作業を行なってください。

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

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

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。



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

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

6. グローバル・モード

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

なお、グローバル・モードから抜けるときは他のモード・キーを押してください。

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

メトロノームの設定をする

METRONOME OFF, r-0, r-1, r-2, on

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

oFF: メトロノームは鳴りません。

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

r-1: 録音開始時に1小節分のカウントが入り録音が始まります。録音状態のとき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。

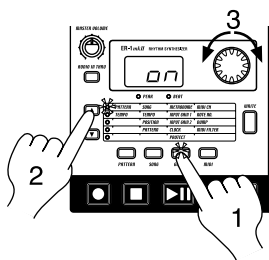
on: 演奏中または録音中にメトロノームが鳴ります。録音開始時にカウントは入りません。

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・インの音量を調節する

INPUT GAIN 1 (AUDIO IN 1) 0...100

INPUT GAIN 2 (AUDIO IN 2) 0...100

オーディオ・イン端子に入力された音量を調整します。操作は、3. 基本的な操作 (クイック・スタート) いろいろな機材の音をオーディオ・インに接続してみましょう (P. 19) をご覧ください。

ER-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、ER-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、ER-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、ER-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. ER-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。

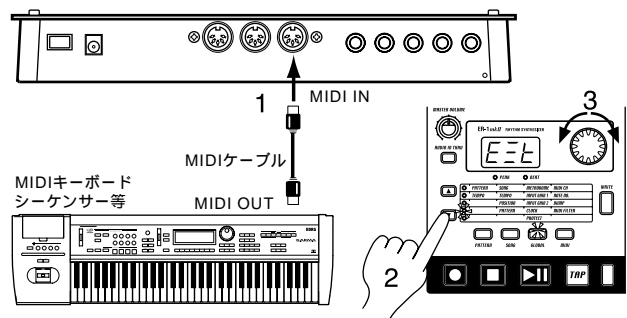
3. ダイヤルを回して、E≡t (Ext, 外部クロック) を選びます。

4. 外部MIDI機器 (マスター) がMIDIクロックを送信するように設定をします。

5. パターン・モード、またはソング・モードに戻ります。

6. 外部MIDI機器のシーケンサーをスタートさせると、ER-1 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、ER-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。




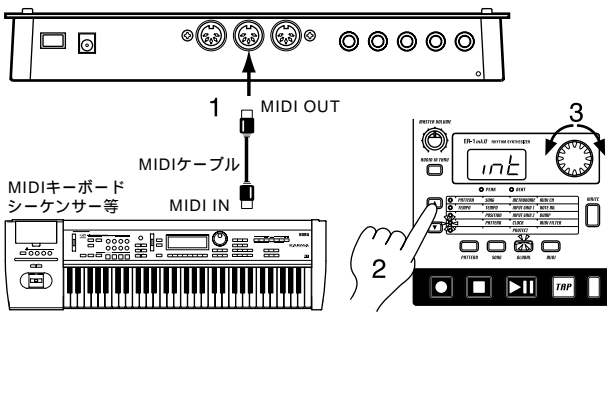
▲ MIDIクロックがE≡tになっていて外部MIDIクロックに同期している場合は、外部シーケンサー側のテンポに同期しますので、ER-1 mkIIではテンポを変更することができません。

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

・本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)

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

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



プロテクトの設定 (Memory Protect)


PROTECT

on、oFF

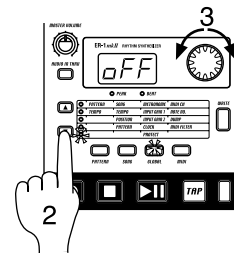
パターン・モード、ソング・モードのプロテクトの設定をします。プロテクトが「on」の場合はライト・キーが効かなくなり、データの書き換えとMIDIダンブデータの受信を禁止します。エディットしたデータを保存するときやダンブデータを受信するときはプロテクトを「oFF」にしてください。

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPROTECTに合わせませます。
3. ダイアルでプロテクトの「on」「oFF」を切り替えます。


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

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

工場出荷時は「on」に設定されています。



グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)

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


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

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。
2. グローバル・モード(またはMIDIモード)のキーを押します。
3. ライト・キーを1度押します(キーが点滅)。ディスプレイには「- - -」が表示されます。

4. もう一度ライト・キーを押してライトが完了します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

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

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

7.MIDIモード

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

なお、MIDIモードから抜けるときは他のモード・キーを押してください。

 演奏中や録音中にはMIDIモードに入れません。

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

MIDIチャンネルの設定 (MIDI CH)

MIDI CH 1...16

MIDIチャンネルを設定します。送受信とも同じMIDIチャンネルになります。工場出荷時は「10」に設定しています

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

各パートのMIDIノート・ナンバーの設定(NOTE NO.)

NOTE NO. C - 1...G9


各パートのMIDIノート・ナンバーを音名で設定します。

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

- 1.カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をNOTE NO. に合わせませす。
- 2.ノート・ナンバーを変更するパート・キーを押します(キーが点灯)。
- 3.ダイヤルを回して、ノート・ナンバーを選びます。

なお、工場出荷時は下記のように設定しています。

パート	音名	ノート・ナンバー
パーカッション・シンセ1	C2	36
パーカッション・シンセ2	D2	38
パーカッション・シンセ3	E2	40
パーカッション・シンセ4	F2	41
オーディオ・イン 1	G2	43
オーディオ・イン 2	A2	45
ハイハット(CLOSE)	F#2	42
ハイハット(OPEN)	A#2	46
クラッシュ	C#3	49
ハンド・クラップ	D#2	39

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

ダンプ・データを送受信する (MIDI Data Dump)

DUMP

Ptn, SnG, ALL


送信

ER-1mkIIのシステム・エクスクループ・データ(パターンやソングやグローバルモードの設定)をMIDI OUT端子に接続した外部のMIDIデータ・ファイラー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ER-1mkII、MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI IN端子とER-1mkIIのMIDI OUT端子を接続してください。
- 2.外部MIDI機器とER-1mkII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.ダイヤルを回して送信するデータを選びます。
Ptn: オール・パターン・データ
SnG: オール・ソング・データ
ALL: オール・データ
(パターン・データ、ソング・データ、グローバル・データ)
- 5.Play/Pauseキーを押して、ダンプ・データを送信します。

受信


MIDI IN端子に接続した外部のMIDIデータ・ファイラーやコンピュータからのER-1mkIIのシステム・エクスクループ・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・データを受信を禁止します。

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

ダンプ・データの詳細はER-1mkII 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、コルグお客様相談窓口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・エクスクループ・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・エクスクループ・データは送受信できます。

MIDIフィルターの設定

送受信するMIDIメッセージを選択します。

ディスプレイの「PCE」表示のうち、送受信したいメッセージの表示が「」になるように設定します。「-」では送受信しません。

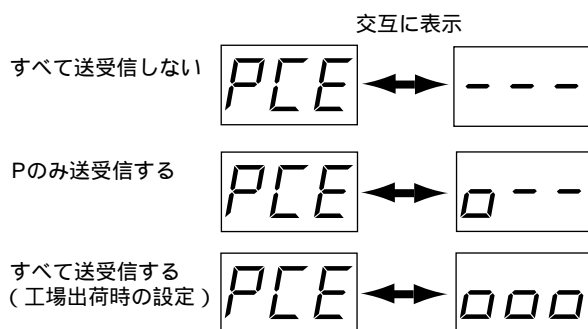
1.カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をMIDI FILTERに合わせます。

2.ダイヤルを回してディスプレイの表示で送受信するメッセージは「」、しないメッセージは「-」の組み合わせを選びます。

P: プログラム・チェンジ、バンク・セレクトおよびソング・セレクトの送受信。

C: コントロール・チェンジの送受信。

E: エクスクルーシブ・データの送受信。但し、パラメータ・セレクトLEDの点灯がDUMPのときは、設定にかかわらず送受信。



MIDIモードの変更内容を保存する(WRITE)

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

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

1. Stop/Cancelキーを押して停止状態にします。

2. MIDIモード(またはグローバル・モード)のキーを押します。

3. ライト・キーを1度押します(キーが点滅)。ディスプレイには「- - -」が表示されます。

4. もう一度ライト・キーを押して保存が完了します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

グローバル・モードやMIDIモードのライト作業は、「プロテクト」の設定(P.39)に関わらずライトを実行させることができます。

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

奏中にソング・ポジション・ポイントを受信しても、演奏位置を変更しません。

8. システム・エクスクルーシブについて

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

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

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

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

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

9. 音色等の設定データを送る (データ・ダンプ)

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

10. 音色等のエディットをする

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

故障かなと思ったら

POWERスイッチを押してもディスプレイが表示がでない!

ACアダプターが接続されていますか?

ACアダプターがコンセントに接続されていますか?

音がでない!

アンプ、ミキサー、ヘッドフォンは正しく端子に接続されていますか?

(パターン演奏ができますか?できれば接続はOKです。)

アンプ、ミキサーの電源が入り、これらが正しく設定されていますか?

本機のマスター・ボリューム・ツマミは上がっていますか?

演奏が止まらない!

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

エディットしたときと音色や動作がちがっている!

エディット後にライト操作をしましたか?(P.32、37)

エディットしたときは、各々のモードでソング、パターンを切り替える前または、電源をオフにする前にライト作業をしてください。

選んだパターンまたはソングを、ライト作業後エディットしませんでしたか?

MIDIでコントロールできない!

MIDIケーブルまたは専用ケーブルは正しく接続されていますか?

外部機器から本機を演奏する場合は

送信機器と同じMIDIチャンネルでMIDIデータを受信するように設定されていますか?(P.40)

MIDIモードのMIDIチャンネルの設定が、使いたいチャンネルになっていますか?(P.40)

MIDIモードのMIDIフィルターが適切に設定されていますか?(P.41)

本機から外部機器を演奏する場合は

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

パターンやソングなどのライトができない!

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

パート・キーを叩いても設定した音がでない!

パートの音色をエディットした後ライト操作をしましたか?(P.32)

CROSS MODキーがオンになっていませんか?(P.25)

RING MODキーがオンになっていませんか?(P.25)

モーション・シーケンスが働いていませんか?(P.28)

エラー・メッセージ

- Er.1** 書き込みができませんでした。
- Er.2** ソングを別のナンバーのソングにライトするとき、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.39)。
- Full** ソングのイベント・レコーディングでイベント・データ用のメモリーがいっぱい(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。

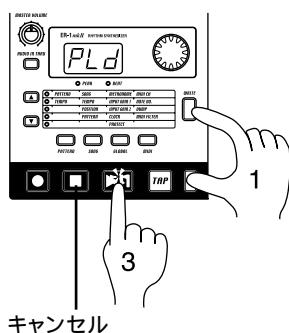
1. SOLOキーとライト・キーを同時に押しながら電源をオンにします。
2. ディスプレイに“PLd”と表示され、Play/Pauseキーが点滅します。
3. ロードを実行する場合は点滅しているPlay/Pauseキーを押します。

ロードが終わるまで30秒ほどかかります。

キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。

ロードが終わると初期状態になり数秒後、ディスプレイにパターン・ナンバー“ 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+PCM
- パート数:** 11パート
シンセサイザー・パート×4
PCMパート×4
オーディオ・イン・パート×2
アクセント・パート
- メモリー容量:** 256パターン、16ソング
- エフェクター:** ディレイ
ノーマル、モーション・シーケンス、
テンポ・ディレイ
- シーケンサ:** パターン
パートごとに最大64ステップ、
モーションシーケンス、パートごとに1パラ
メータ、64イベント
- ソング**
1ソング最大256パターン、
イベント・レコーディング最大35700イベント
- 接続端子:** PHONES
標準フォ - ンジャック:ステレオ
定格レベル: 21mW + 21mW (32)
- OUTPUT (L/MONO, R)**
標準フォ - ンジャック:モノ×2
規定出力レベル: - 10dBu
出力インピーダンス: 1k
- AUDIO IN(標準フォ - ンジャック:モノ×2)**
規定入力レベル: - 10dBu
入力インピーダンス: 4.7k
- 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)×220(D)×55(H)mm(ゴム足含む)
- 重量:** 1.5kg

音色例

Analog Kick 1

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

Analog Kick 2

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

Analog Snare 1

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

Analog Snare 2

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

Electric Tom

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

Analog Cowbell

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

Zap

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

Noise Shot

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="checkbox"/> SMOOTH	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ	<input type="checkbox"/> MOTION SEQ		
<input type="checkbox"/> TRIG HOLD	<input type="checkbox"/> TEMPO DELAY				

ブランク・チャート

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

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				

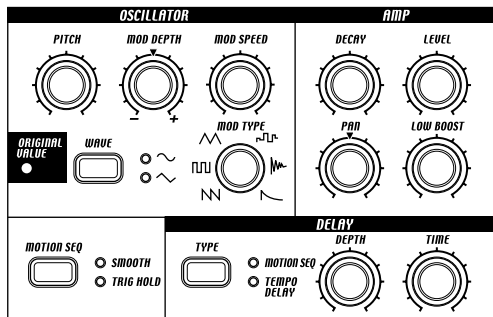
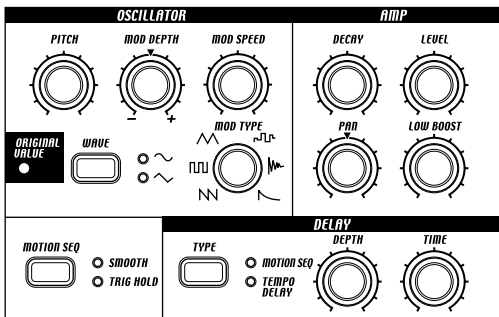
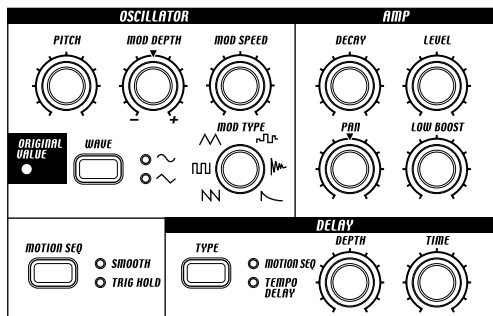
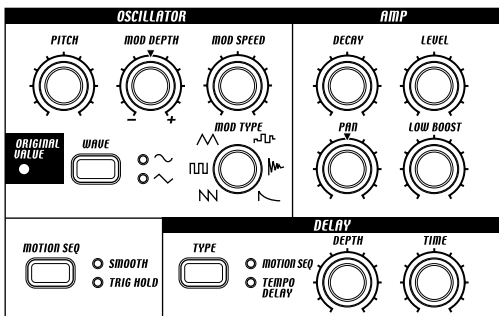
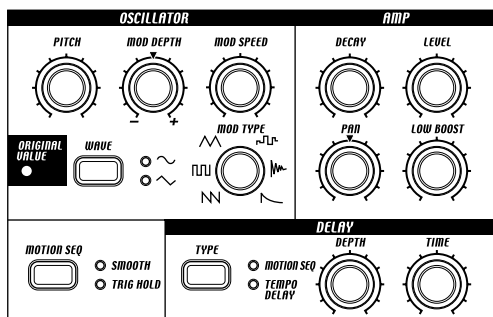
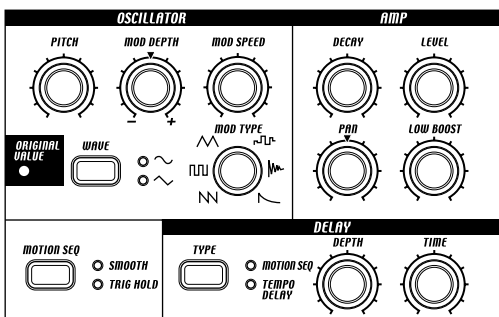
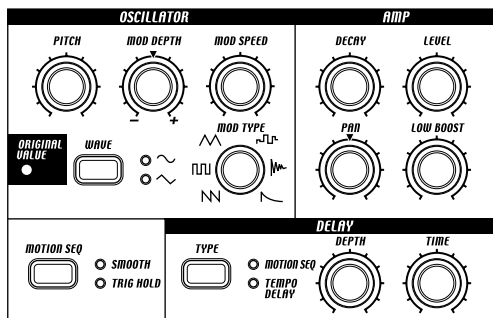
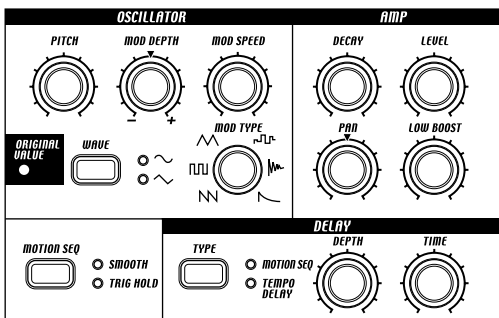
OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				

OSCILLATOR			AMP		
PITCH	MOD DEPTH	MOD SPEED	DECAY	LEVEL	
ORIGINAL VALUE	WAVE	MOD TYPE	PAN	LOW BOOST	
MOTION SEQ	DELAY				
	TYPE	DEPTH	TIME		
<input type="radio"/> SMOOTH <input type="radio"/> TRIG HOLD					
	<input type="radio"/> MOTION SEQ <input type="radio"/> TEMPO DELAY				



保存					
グローバル	-----	39			
ソング	-----	37			
パターン	-----	17, 32			
パターン・セット	-----	31			
MIDI	-----	41			
マ					
マスター・ボリューム	-----	9			
≡					
MIDI					
NRPN	-----	42			
クロック	-----	38			
受信	-----	40			
送信	-----	40			
だんぷ	-----	40			
チャンネル	-----	40, 42			
ノート・ナンバー	-----	40			
フィルター	-----	41			
保存	-----	41			
モード	-----	40			
ミュート	-----	10, 23			
ム					
ムーブ・データ	-----	29			
メ					
メトロノーム	-----	38			
モ					
モーション・シーケンス	-----	8, 28			
モード					
グローバル	-----	38			
ソング	-----	33			
パターン	-----	22			
MIDI	-----	40			
モジュレーション	-----	25			
クロス	-----	9, 25			
スピード	-----	8, 24			
タイプ	-----	8, 24			
デプス	-----	8, 24			
リング	-----	9, 25			
ラ					
ライト					
グローバル	-----	39			
ソング	-----	37			
パターン	-----	17, 32			
パターン・セット	-----	31			
MIDI	-----	41			
リ					
リアルタイム・レコーディング					
17, 27					
リズム・パターン	-----	16, 27			
リセット・アンド・プレイ	---	22, 33			
リング・モジュレーション	-----	9, 25			
レ					
レコーディング					
イベント	-----	36			
ステップ	-----	16, 27			
リアルタイム	-----	17, 27			
レベル	-----	8, 25			
レンジス	-----	16, 26			
ロ					
ロー・ブースト	-----	8, 25			
録音					
イベント	-----	36			
ステップ	-----	16, 27			
リアルタイム	-----	17, 27			
A					
ACCENT	-----	9, 27			
AMP	-----	8, 24			
AUDIO IN	-----	9, 11, 19, 38			
AUDIO IN THRU	-----	9, 19			
B					
BEAT	-----	9, 26			
C					
CLEAR EVENT	-----	36			
CLEAR MOTION	-----	30			
CLEAR PART	-----	29			
CLEAR SONG	-----	34			
CLOCK	-----	38			
CLOSE	-----	9, 14			
COPY PART	-----	30			
CRASH	-----	9			
D					
DECAY	-----	8, 24			
DELAY	-----	8, 25			
DELETE PATTERN	-----	35			
DEPTH	-----	8, 25			
DUMP	-----	40			
E					
ERASE	-----	17, 29			
G					
GLOBAL	-----	38			
H					
H.CLAP	-----	9			
HI-HAT	-----	9			
I					
INPUT GAIN	-----	38			
INSERT PATTERN	-----	35			
L					
LENGTH	-----	26			
Length	-----	16			
LEVEL	-----	8, 25			
LOW BOOST	-----	8, 25			
M					
MASTER VOLUME	-----	9			
METRONOME	-----	38			
MIDI	-----	11, 40, 42			
MIDI CH	-----	40, 42			
MIDI DUMP	-----	40			
MIDI FILTER	-----	41			
MOD DEPTH	-----	8, 24			
MOD SPEED	-----	8, 24			
MOD TYPE	-----	8, 24			
MOTION SEQ	-----	8, 25, 28, 30			
MOVE DATA	-----	29			
N					
NOTE NO.	-----	40			
NRPN	-----	42			
O					
OPEN	-----	9, 14			
ORIGINAL VALUE	-----	8, 14			
ORIGINAL VALUE	-----	24			
OSCILLATOR	-----	8, 24			
P					
PAN	-----	8, 24			
PART	-----	14			
PART MUTE	-----	23			
PATTERN	-----	10, 13, 22			
PATTERN SET	-----	11, 20, 31			
PEAK	-----	9			
PERCUSSION SYNTHESIZER	---	9			
PITCH	-----	8, 24			
POSITION	-----	33, 34			
PROTECT	-----	39			
R					
RESET&PLAY	-----	22			
Reset&Play	-----	33			
RING MOD	-----	9, 25			
S					
SCALE/BEAT	-----	16, 26			
SELECT	-----	10			
SHIFT	-----	11			
SMOOTH	-----	28			
SOLO	-----	10, 23			
SONG	-----	10, 12, 33			
SWING	-----	26			
T					
TAP	-----	10, 13, 22, 33			
TAP/PART MUTE	-----	10			
TEMPO	-----	13, 22, 33			
TEMPO DELAY	-----	25			
TIME	-----	8, 25			
TRIG HOLD	-----	8, 28			
TYPE	-----	8, 25			
W					
WAVE	-----	8, 24			
WRITE	---	10, 31, 32, 37, 39, 41			

パターン・ネーム・リスト

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

A Bank			B Bank			C Bank		
No.	Pattern Name	Tempo	No.	Pattern Name	Tempo	No.	Pattern Name	Tempo
A01	Techno 1	138	B01	UK Garage 2	134	C01	Drum'n'Bass 7	180
A02	Techno 2	138	B02	UK Garage 3	134	C02	Drum'n'Bass 8	168
A03	Techno 3	135	B03	UK Garage 4	130	C03	Drum'n'Bass 9	172
A04	Techno 4	140	B04	2Step 1	136	C04	Drum'n'Bass 10	185
A05	Techno 5	134	B05	2Step 2	132	C05	Drum'n'Bass 11	170
A06	Techno 6	126	B06	2Step 3	134	C06	Drum'n'Bass 12	175
A07	Techno 7	125	B07	2Step 4	134	C07	Drum'n'Bass 13	175
A08	Techno 8	156	B08	2Step 5	130	C08	Drum'n'Bass 14	170
A09	Techno 9	135	B09	Nu Skool Breaks 1	132	C09	Drum'n'Bass 15	170
A10	Techno 10	135	B10	Nu Skool Breaks 2	136	C10	Drum'n'Bass 16	166
A11	Techno 11	140	B11	Nu Skool Breaks 3	135	C11	Drum'n'Bass 17	166
A12	Techno 12	135	B12	Nu Skool Breaks 4	140	C12	Drum'n'Bass 18	180
A13	Techno 13	135	B13	Nu Skool Breaks 5	135	C13	Hardcore 1	172
A14	Techno 14	140	B14	Nu Skool Breaks 6	139	C14	Hardcore 2	185
A15	Techno 15	135	B15	Nu Skool Breaks 7	143	C15	Gabber	200
A16	Techno 16	138	B16	Nu Skool Breaks 8	126	C16	Big Beat 1	138
A17	Techno 17	138	B17	Nu Skool Breaks 9	126	C17	Big Beat 2	122
A18	Techno 18	132	B18	Electro 1	135	C18	Big Beat 3	115
A19	Techno 19	137	B19	Electro 2	135	C19	Big Beat 4	122
A20	Techno 20	140	B20	Electro 3	134	C20	Big Beat 5	122
A21	Techno 21	135	B21	Electro 4	138	C21	Big Beat 6	115
A22	Techno 22	140	B22	Electro 5	135	C22	Big Beat 7	124
A23	Techno 23	130	B23	Electro 6	124	C23	Big Beat 8	114
A24	Techno 24	150	B24	Electro 7	135	C24	Big Beat 9	133
A25	Techno 25	140	B25	Electro 8	130	C25	IDM 1	114
A26	Techno 26	138	B26	Electro 9	129	C26	IDM 2	145
A27	Techno 27	149	B27	Electro 10	135	C27	IDM 3	135
A28	Trance 1	142	B28	Electro 11	128	C28	IDM 4	114
A29	Trance 2	142	B29	Electro 12	125	C29	IDM 5	108
A30	Trance 3	140	B30	Electro 13	121	C30	IDM 6	110
A31	Trance 4	140	B31	Electro 14	130	C31	IDM 7	120
A32	Trance 5	138	B32	Electro 15	127	C32	IDM 8	93
A33	Trance 6	140	B33	Electro 16	125	C33	IDM 9	150
A34	Trance 7	135	B34	Electro 17	130	C34	IDM 10	117
A35	Trance 8	140	B35	R&B 1	101	C35	IDM 11	143
A36	Hard House 1	138	B36	R&B 2	96	C36	IDM 12	130
A37	Hard House 2	140	B37	R&B 3	100	C37	IDM 13	120
A38	Hard House 3	135	B38	R&B 4	101	C38	IDM 14	125
A39	Hard House 4	139	B39	R&B 5	100	C39	IDM 15	122
A40	Hard House 5	140	B40	R&B 6	110	C40	IDM 16	132
A41	Hard House 6	134	B41	R&B 7	112	C41	IDM 17	100
A42	Hard House 7	140	B42	R&B 8	75	C42	IDM 18	125
A43	Hard House 8	134	B43	R&B 9	90	C43	IDM 19	100
A44	Hard House 9	140	B44	Hip Hop 1	103	C44	IDM 20	120
A45	Hard House 10	134	B45	Hip Hop 2	120	C45	IDM 21	114
A46	Hard House 11	134	B46	Hip Hop 3	138	C46	Trip Hop 1	80
A47	Hard House 12	140	B47	Hip Hop 4	103	C47	Trip Hop 2	72
A48	Hard House 13	138	B48	Hip Hop 5	144	C48	Trip Hop 3	80
A49	Hard House 14	138	B49	Hip Hop 6	100	C49	Trip Hop 4	85
A50	Hard House 15	138	B50	Hip Hop 7	96	C50	Trip Hop 5	96
A51	Hard House 16	150	B51	Hip Hop 8	90	C51	Trip Hop 6	80
A52	House 1	125	B52	Hip Hop 9	92	C52	Trip Hop 7	78
A53	House 2	125	B53	Hip Hop 10	90	C53	Samba	120
A54	House 3	125	B54	Hip Hop 11	95	C54	Bossa Nova	78
A55	House 4	125	B55	Hip Hop 12	109	C55	Ragga	95
A56	House 5	130	B56	Hip Hop 13	96	C56	Lounge 1	90
A57	House 6	126	B57	Hip Hop 14	96	C57	Lounge 2	72
A58	House 7	130	B58	Hip Hop 15	114	C58	Vintage 1	120
A59	House 8	122	B59	Drum'n'Bass 1	173	C59	Vintage 2	70
A60	House 9	125	B60	Drum'n'Bass 2	173	C60	S.E. 1	120
A61	House 10	130	B61	Drum'n'Bass 3	173	C61	S.E. 2	132
A62	House 11	130	B62	Drum'n'Bass 4	173	C62	S.E. 3	70
A63	House 12	134	B63	Drum'n'Bass 5	172	C63	S.E. 4	125
A64	UK Garage 1	134	B64	Drum'n'Bass 6	180	C64	S.E. 5	132

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 Mix Part 1
S02: Electribe Mix Part 2
S03: Electribe Mix Part 3

S04: Bass Burn
S05: Macrocaustic

S06: Elect-Rave
S07: Dugan's Midnight X-press

All Patterns and All Songs - ©2003 KORG Inc. All rights reserved.

ファンクション...	送信	受信	備考
ベーシック電源ON時 チャンネル設定可能	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	記憶される
モード電源ON時 メッセージ 代用	x *****	3 x	
ノート ナンバー：音域	0 - 127 *****	0 - 127	パートごとにMIDIモードで設定
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	9n, v=30 - 127 x	9n, v=1 - 127 x	送信ベロシティはアクセント・レベルで設定
アフター キー別 タッチ チャンネル別	x x	x x	
ピッチ・ベンダー	x	x	
コントロール チェンジ	0, 32 98, 99 6		バンクセレクト(MSB, LSB) *P NRPN(LSB, MSB) *C データエントリ(MSB) *C
プログラム チェンジ：設定可能範囲	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	パターン・モードで送受信 *P
エクスクルーシブ			MIDI DUMPページでは常に送受信可 *2 *E
: ソング・ポジション コモン : ソング・セレクト : チューン	0 - 15 x	0 - 15 x	ソング・モードで送受信 *1 *P
リアル : クロック タイム : 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	x x x	x 123 - 127 x	
備考 *P、*C、*E: それぞれMIDIモードのMIDI FILTER(P、C、E)が 〇 のとき送受信する *1: グローバル・モードのCLOCKがIntのとき送信し、受信しない。 Extのときタイミング・クロックの入力があれば受信し、送信しない。タイミング・クロックの入力がなければ送信する。 *2: KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー・メッセージに対応			

モード1 : オムニ・オン、ポリ モード2 : オムニ・オン、モノ 〇 : 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)の機能が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