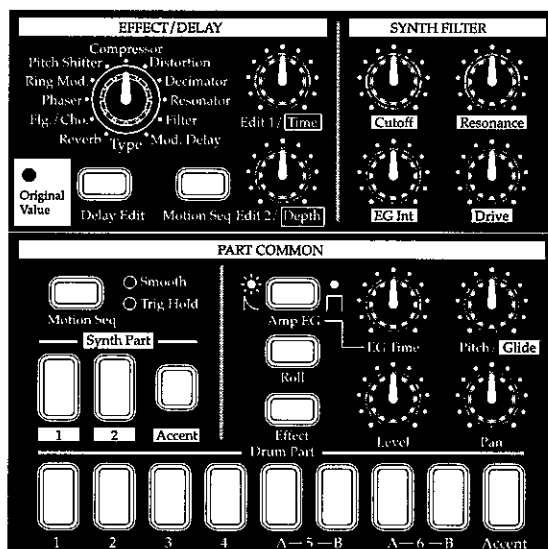


# ELECTRIBE



MUSIC PRODUCTION STATION

## EM-1 取扱説明書



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

# KORG

## 安全上のご注意




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。  
感電やショート恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターのプラグ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アダプターのプラグ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。
- 地震時は本製品に近づかない。
- 本製品に前後方向から無理な力を加えない。  
本製品が転倒する危険性があります。

#### 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

<b>1.はじめに</b>	<b>6</b>
主な特長	6
EM-1で作るデータについて	6
接続して音を出してみましょう	7
接続例	7
演奏の準備	7
<b>2.各部の名称と機能</b>	<b>8</b>
コモン・セクション	8
エフェクト/ディレイ・セクション	9
パート・コモン・セクション	9
シンセ・フィルタ・セクション	10
パート・セレクト・セクション	10
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	11
コネクト・セクション	12
<b>3.基本的な使い方(クイック・スタート)</b>	<b>13</b>
ソングの構成図	13
ソング(Song)を聞いてみましょう	13
パターン(Pattern)を聞いてみましょう	14
各機能をためてみましょう	14
ソングやパターンのテンポを変更してみましょう	14
ダイヤルでテンポを変更する	14
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	14
キーを押してパートの音を出してみましょう	15
ドラム・パートの音を出す	15
シンセ・パートの音を出す(キーボード機能)	15
パートの音色を変更(エディット)してみましょう	16
ドラム・パート音のエディット	16
シンセ・パート音のエディット	16
エフェクトやディレイを変更(エディット)してみましょう	17
ソングやパターンにあわせて、パート音色を出してみましょう	17
ソングやパターンにあわせて、パート音色や エフェクト、ディレイを変更(エディット)してみましょう	18
リズム、フレーズ・パターンを変更(エディット)してみましょう	18
リアルタイム・レコーディング	19
ステップ・レコーディング	20
作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)	21
モーション・シーケンスを使ってみましょう	22
パターン・セットを使って演奏してみましょう	23
音源モジュールとして使用してみましょう	23
他のELECTRIBEと同期演奏をしてみましょう	24
<b>4.パターン・モード</b>	<b>25</b>
パターンを選ぶ	25

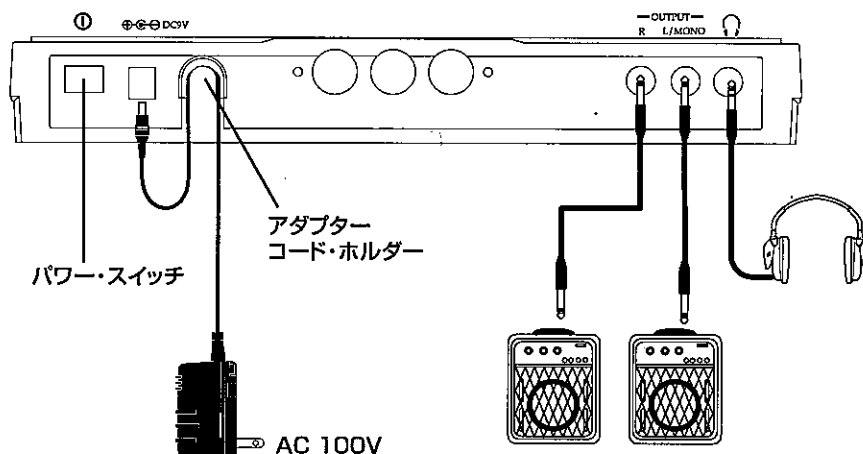
<b>演奏テンポを決める</b> .....	<b>25</b>
ダイヤルでテンポを変更する .....	25
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する .....	25
<b>パターンを演奏する(パターン・プレイ)</b> .....	<b>25</b>
パターンが切り替わるタイミングについて .....	25
パターンの先頭から演奏させるには(Reset&Play) .....	25
パターンを切り替えたときのテンポについて(Tempo Lock) .....	26
パートを選ぶ .....	26
パートのミュート機能 .....	26
パートのソロ機能 .....	26
<b>パターンを作る</b> .....	<b>27</b>
ウェーブをアサインする .....	27
パート音色のエディット .....	27
ドラム・パート .....	27
シンセ・パート .....	28
エフェクト、ディレイのエディット .....	29
エフェクト .....	29
ディレイ .....	30
レングス、スケール/ビートの設定(Length、Scale/Beat) .....	31
レングスの設定(Length) .....	31
スケール/ビートの設定(Scale/Beat) .....	31
スイングの設定(Swing) .....	32
ロール・タイプの設定(Roll Type) .....	32
リズム、フレーズ・パターンを作る .....	32
リズム・パターンとフレーズ・パターン .....	32
リアルタイム・レコーディング .....	32
ステップ・レコーディング .....	32
ノート・エディット .....	32
パターンにアクセントを加える(Accent) .....	34
<b>モーション・シーケンス</b> .....	<b>34</b>
モーション・シーケンスの演奏 .....	34
モーション・シーケンスの録音 .....	35
モーション・シーケンス・データの確認 .....	35
<b>パターンをエディットするのに便利な機能</b> .....	<b>35</b>
フレーズを移調する(トランスポーズ) .....	35
パート上のデータをずらす(Move Data) .....	36
パートをコピーする(Copy Part) .....	37
パターン内のデータ・コピー .....	37
パートの音色をコピーする(Copy Sound) .....	37
各パートやエフェクト、ディレイのモーション・シーケンス・データを消す(Clear Motion) ..	38
パートの演奏データを消す .....	38
演奏中や録音中にトリガー・データを消す方法(Erase) .....	38
パートの演奏データを一度に消す方法(Clear Part) .....	38
パートのデータを交換する(Swap Part) .....	39
<b>モーション・シーケンス・データのエディット</b> .....	<b>39</b>
モーション・シーケンスの選択 .....	39
モーション・シーケンスのパラメータ値の変更 .....	40
<b>パターン・セット</b> .....	<b>40</b>
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) .....	40
パターン・セットのチェーン・プレイ .....	40
パターン・セットのパターンを登録する .....	41
<b>パターンを保存する(WRITE)</b> .....	<b>41</b>

<b>5.ソング・モード</b>	<b>42</b>
ソングを選ぶ	42
演奏テンポを決める	42
ダイヤルでテンポを変更する	42
タップ・テンポ・キーでテンポを変更する	42
テンポ・ロック・キーでソングのテンポを固定する	42
ソングを演奏する(ソング・プレイ)	42
ソング演奏の早送り、早戻し	42
ソングの切り替えについて	42
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)	42
ソングを作る	43
一から曲を作る	43
ソングのデータを消す(Clear Song)	43
各ポジションにパターンを設定する	43
各パターンの音程を設定する(ノート・オフセット)	43
ソングをエディットする	44
任意の場所にパターンを挿入する(Insert Pattern)	44
任意のパターンを削除する>Delete Pattern)	44
任意のポジションのパターンを変更する	44
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)	45
ソングのイベント・データを消す	45
ソング・イベント・データの確認	45
ソングを保存する(WRITE)	45
<b>6.グローバル・モード</b>	<b>46</b>
メトロノームの設定をする	46
EM-1と外部MIDI機器を同期させる	46
外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる(Ext)	46
本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)	46
各パートのMIDIチャンネルの設定	47
ドラム・パートのMIDIノート・ナンバーの設定	47
MIDIフィルターの設定	47
ピッチ・ベンド・レンジの調整	47
ダンプ・データを送受信する	48
メモリー・プロテクト(Protect)	48
グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)	48
<b>7.資料</b>	<b>49</b>
MIDIについて	49
故障かなと思ったら	50
エラー・メッセージ	50
工場出荷時のデータに戻す方法	51
仕様規格	51
ウェーブ・ネーム・リスト	51
パターン・ネーム・リスト	52
ソング・ネーム・リスト	52
索引	53
MIDIインプリメンテーションチャート	55



# 接続して音を出してみましょう

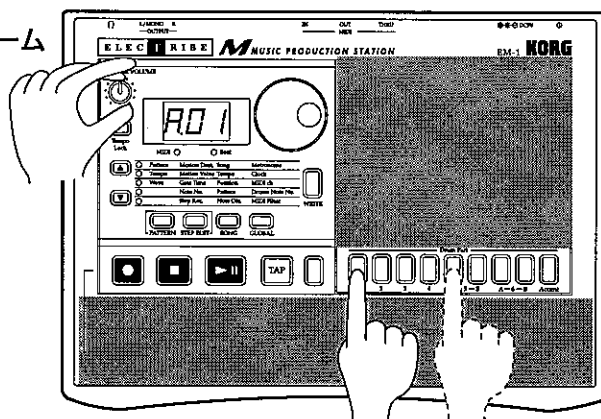
## 接続例



## 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。
  - ⚠ ACアダプターのコードは上図のようにアダプター・コード・ホルダーに引っ掛けておきます。コードをホルダーから外すときは無理に引っ張らないでください。
1. 付属のACアダプターをDC 9Vの端子に接続し、アダプター本体をコンセントに差し込んでください。
  2. シグナル・コードをEM-1のライン・アウト端子(L/MONO, R)に差し込み、ミキサーやパワードモニター(アンプ内蔵スピーカー)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。EM-1の音質を活かすためにも、ステレオ接続をおすすめします。
  3. ヘッドフォンを使う場合は、ヘッドフォン端子にヘッドフォンのプラグを差し込んでください。
- ⚠ ヘッドフォンを差しても、ライン・アウト端子からの出力はカットされません。

## マスター・ボリューム

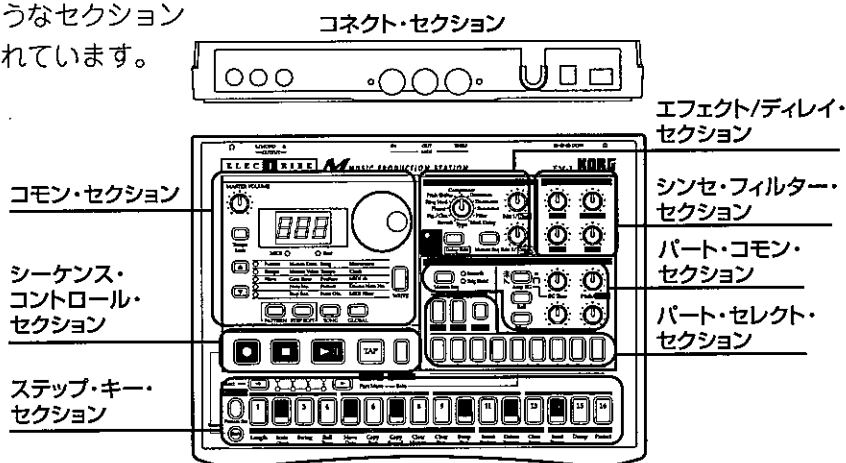


## ドラム・パート・キー

4. 接続が終わったら、電源を入れてEM-1のマスター・ボリュームを少し上げ、ドラム・パート・キーを叩いて音を出し、正しく接続されているかどうかチェックします。EM-1のマスター・ボリュームや、ミキサー、パワード・モニター側のゲインやフェーダー等で適度な音量に調整してください。

## 2.各部の名称と機能

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



### コモン・セクション

- 1. MASTER VOLUME (マスターボリューム)**  
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. Tempo Lock (テンポ・ロック・キー)**  
このキーがオンの時は、パターンを変更してもテンポの値は変更されません。

- 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. MIDI (MIDI LED)**  
有効なMIDI信号を受信したときに点灯します。

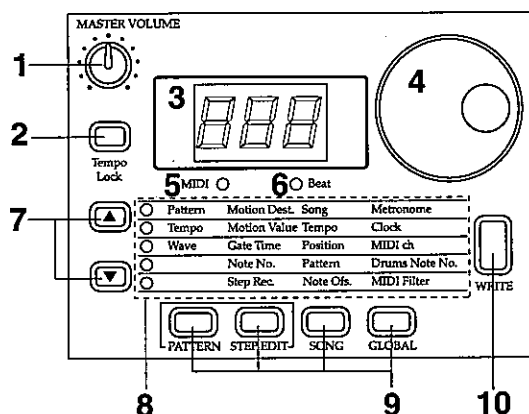
- 6. Beat (ビートLED)**  
テンポに合わせて4分音符のタイミングで点滅します。

- 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・モード)、**STEP EDIT** (パターン・モードのステップ・エディット)、**SONG** (ソング・モード)、**GLOBAL** (グローバル・モード)へ移動します。

- 10. WRITE (ライト・キー)**  
パターン、ソング、グローバル・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。





## エフェクト/ディレイ・セクション

エフェクトの選択およびエフェクトやディレイのコントロール具合を設定します。

### 1. Type(タイプ)

エフェクトのタイプを選択します。

### 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. Delay Edit(ディレイ・エディット・キー)

押すたびにディレイ・エディットのオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。オンの時はエディット1,2ツマミでディレイのコントロール具合を設定します。タイプ・ツマミでエフェクトを切り替えると強制的にオフになります。

### 4. Motion Seq(モーション・シーケンス・キー)

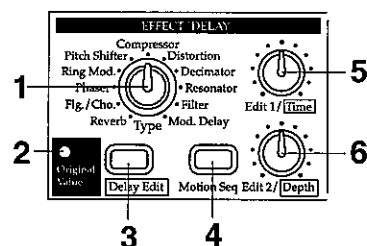
押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。オンのときはエディット1,2ツマミの動きを録音、再生します。ディレイ・エディットがオンのときはディレイのモーション・シーケンス、オフのときはタイプで選ばれているエフェクトのモーション・シーケンスになります。

### 5. Edit 1/Time(エディット1/タイム)

エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。ディレイ・エディット・キーがオンのときにはディレイ時間の長さを調整します。

### 6. Edit 2/Depth(エディット2/デプス)

エフェクトのかかり具合を調整します。エフェクトのタイプによって効果が異なります。ディレイ・エディット・キーがオンのときにはディレイ効果の深さを調整します。



## パート・コモン・セクション

### 1. Motion Seq(モーション・シーケンス・キー)

パートごとのツマミの動きを録音、再生します。押すたびにオン(Smooth点灯)、オン(Trig Hold点灯)、オフ(消灯)と切り替わります。

### 2. Amp EG(アンプEG)

パートごとのアンプのエンベロープを選びます。押すたびにエンベロープが“L” (キーが点灯)と“□” (キーが消灯)に切り替わります。

### 3. Roll(ロール)

パートごとのロール(連打)効果のオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

### 4. Effect(エフェクト)

パートごとのエフェクトのオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

### 5. EG Time(EGタイム)

パートごとのエンベロープ・タイム(音が消えるまでの時間)を調整します。

### 6. Pitch/Glide(ピッチ/グライド)

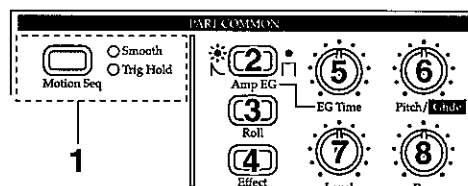
ドラム・パートのピッチ(音程)を設定します。シンセ・パートでは2音間のピッチを滑らかに変化させる時間を設定します。

### 7. Level(レベル)

音量を調整します。アクセント・パートではアクセント・レベルを調整します。

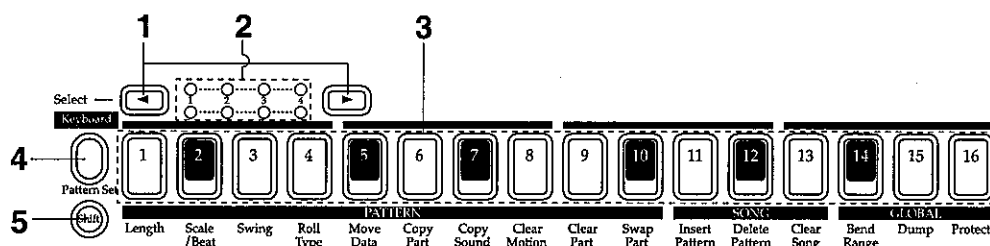
### 8. Pan(パンポット)

音の定位を調整します。





# 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位置(レンジス1から4)を表示します。

下段のLED(赤)はステップ・キーが表示しているパターンの位置(レンジス1から4)を表示します。

パターン・セットがオンのときは、パターン・セットのグループを示しています。また、キーボード機能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

各パートのリズムやフレーズ・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、Pattern Set(キーボード、パターン・セット・キー)

シンセ・パートで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(キーボード機能)。押すたびにオン、オフを切り替えます。

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

## 5. Shift(シフト・キー)

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

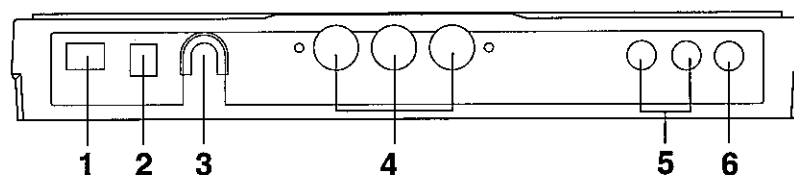
**Shift+Play/Pause**：パターンの先頭から演奏します(Rest&Play)。

**Shift+Rec**：演奏中、パターン上のトリガーを消します(イレース)。

**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。

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

## コネクト・セクション



### 1. パワースイッチ

電源をオン、オフします。押すたびにオン、オフが切り替わります。

### 2. DC 9V

付属のACアダプターを接続します。

### 3. アダプター・コード・ホルダー

アダプター・コードを引っかけてはずれないように固定します。

### 4. MIDI(MIDI端子)

**IN** MIDIデータを受信する端子で、接続したMIDI機器でEM-1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等に使用します。

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

### 5. 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)

ヘッドフォン(標準プラグ)を接続します。

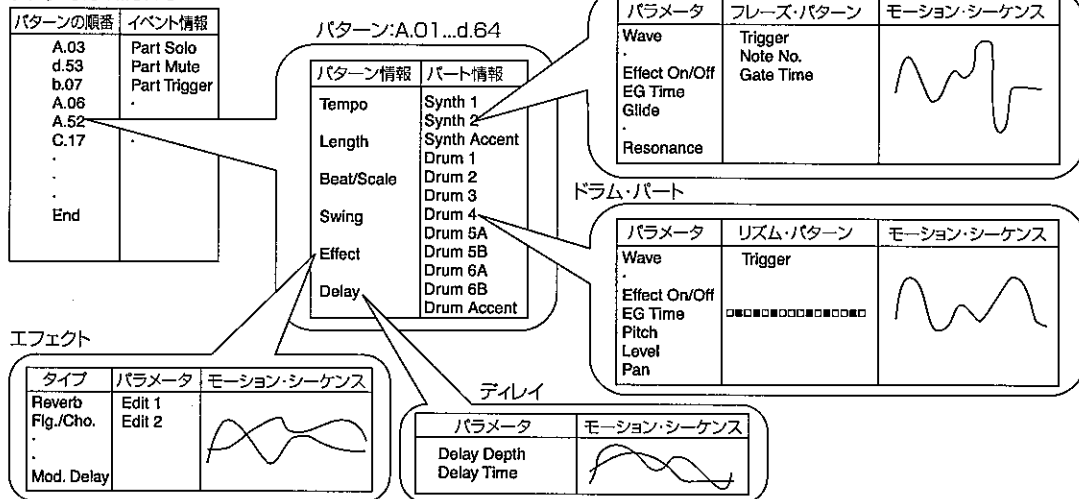
## 3.基本的な使い方(クイック・スタート)

### ソングの構成図

EM-1のソングは主に、パートおよびエフェクト、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.45「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。

#### EM-1の構成

ソング:S.01...S.16



### ソング(Song)を聞いてみましょう

1. ソング・モード・キーを押して、ソング・モードに入ります(キーが点灯)。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をSong(1番上)に合わせます。
3. ダイヤルを回してソング(S.01~S.16)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。

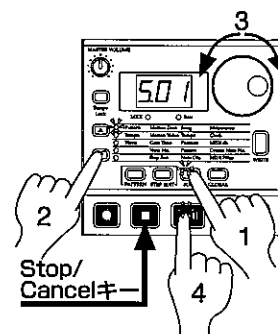
**演奏中にソングの変更はできません。**

#### ソング(Song)とは

ソングとはパターンを演奏する順番に組み合わせて1曲分の演奏に仕上げたもので、EM-1はソングを16曲まで作成保存することができます。1つのソングは最大256個のパターンを並べることができ、パターンの演奏に加えてリズムやフレーズ、ツマミの動きも録音することができます(P.42「ソング・モード」参照)。

#### Song

Pattern(A.03)	Pattern(b.01)	Pattern(A.01)	Pattern(A.02)





















## モーション・シーケンスを使ってみましょう

### モーション・シーケンス(Motion Sequence)とは

EM-1はツマミやキーによる音色変化を記憶しループさせることができる3種類のモーション・シーケンスをもっています。(P.35「モーション・シーケンスの録音」参照)。

エフェクト、ディレイ、パートの3種類のモーション・シーケンスには種類やパートにより有効なツマミやキーが異なります。

エフェクト Edit1, Edit2 (Effectがオンのパートにのみ有効)

ディレイ Time, Depth (パターン全体にかかります。パートごとにかけることはできません)

ドラム・パート EG Time, Pitch, Level, Panの中の1つ, Effect, Roll, Amp EGの中の1つの合計2つ

シンセ・パート EG Time, Glide, Level, Panの中の1つ, Cutoff, Resonance, EG Int, Driveの中の1つ, Effect, Roll, Amp EGの中の1つの合計3つ

アクセント・パート Level

ここでは、ドラム・パートのピッチのモーション・シーケンスを録音してみます。

1. パターン・モードでエディットするパターンを選びます。

2. ドラム・パート・キーを押してエディットしたいパートを選びます。

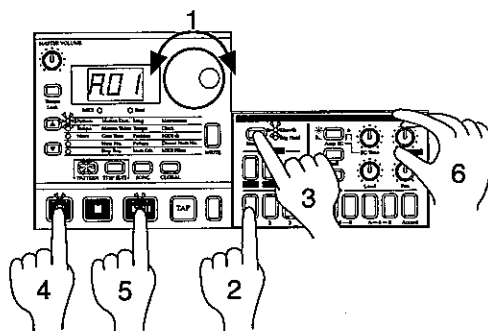
3. モーション・シーケンス・キーを押してSmoothまたはTrig Holdにします。

4. Recキーを押して、録音待機状態にします (Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅)。

5. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートさせます (Recキー、Play/Pauseキーが点灯)。

6. ピッチのツマミを動かし、そのパターンが1周(16ステップ×レングスまたは、12ステップ×レングス)するまでいろいろ変化させます。

7. ツマミを動かし始めてからちょうどパターンが1周すると、自動的にRecキーが消灯して演奏状態になり、録音したモーション・シーケンスを確認することができます。



Stop/Cancelキーを押して演奏を止めてから、「作ったパターンを保存しましょう」の2.以降の操作をすると、モーション・シーケンスの効果を記録したパターンを保存することができます。

モーション・シーケンスには、2種類のタイプ(Smooth, Trig Hold)があるので演奏時に切り替えて効果を試してみましょう (P.34「モーション・シーケンスの演奏」参照)。

**2** モーション・シーケンスを録音した後の修正はパターン・モードのSTEP EDITのMotion Dest., Motion Valueで行います。(P.39「モーション・シーケンス・データのエディット」参照)。

**2** モーション・シーケンスはパートにより有効なツマミやキーの数が限られています。同パートで有効な数以上のモーション・シーケンスの録音を行うと、以前のツマミやキーに対する効果は消えてしまいます。

## パターン・セットを使って演奏してみましょう

### パターン・セット(Pattern Set)とは

パターン・セットとは16個のステップ・キーに好きなパターンを登録し、切り替えられるようにする機能です。プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えたり、組み合わせるループ演奏(P.40「パターン・セットのチェーン・プレイ」参照)することができます。

パターン・セット(キーボード)・キーを押しながら(押してる間キーが点滅)16個のステップ・キーの1つを押すと、そのキーに登録されているパターンに切り替わります。

また、このときセレクト・キーを使ってセレクトLED(下段赤)の点灯(1から4のグループ)を切り替えると16×4(64)個のパターンを次々に演奏できます。

演奏中にパターン・セット・キーを押しながら、他のステップ・キーを押すと、演奏中のパターンの終了とともに、そのキーに登録されているパターンに切り替わり演奏を続けます(P.40「パターン・セット」参照)。

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

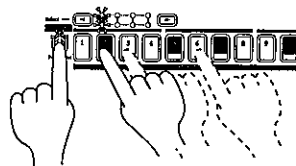
シフト・キーを押しながらパターン・セット・キーを押すと、パターン・セット機能をホールドします(パターン・セット・キーが点滅)。ホールドされた状態でパターン・セット・キーをもう一度押すと解除します。

パターン・セットを新たに登録することもできます(P.41「パターン・セットのパターンを登録する」参照)。

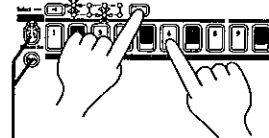
**▲** パターン・セットは、ソング・モードでは使用できません。

**▲** 演奏中に、パターンを変更すると、各パターンの終わりで切り替わります(P.25「パターンが切り替わるタイミングについて」参照)。

パターン・セット1



パターン・セット3



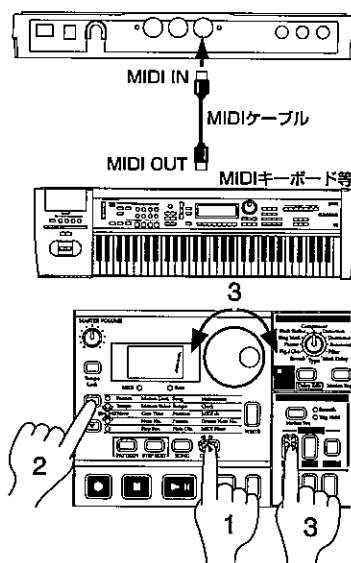
シフト・キーを押しながら  
パターン・セット・キーを押すと  
パターン・セット機能ホールド

## 音源モジュールとして使用してみましょう

MIDIを使ってご使用になる場合にお読みください。

**EM-1**のMIDI IN端子とMIDIキーボード等のMIDI OUT端子をMIDIケーブルを使って接続をします。

1. グローバル・モード・キーを押します(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MIDI chに合わせます。
3. **EM-1**のシンセ・パート1のパート・キーを押した後、ダイヤルを回して接続したMIDIキーボード等とチャンネルを合わせます(P.47「各パートのMIDIチャンネルの設定」参照)。
4. 接続したMIDIキーボード等を弾けばシンセ・パート1の音を出すことができます。



マルチトラックのMIDIシーケンサーを接続するときは、シンセ・パート1、2、ドラム・パートのMIDIチャンネルの設定をします(P.47「各パートのMIDIチャンネルの設定」参照)。それぞれのパートを、演奏させたいトラックのMIDIチャンネルに合わせて、外部シーケンサーをスタートすると音を出すことができます。

**▲** 本体のMIDIに関する詳しい説明はP.49の「MIDIについて」を参考にしてください。

**▲** グローバル・モードの設定を保存する場合にはライト作業を行ってください(P.48「グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)」参照)。

## 他のELECTRIBEと同期演奏をしてみましょう

EM-1は従来機種のエLECTRIBE・S(ES-1)、R(ER-1)、A(EA-1)と同期演奏をすると、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、EM-1のテンポにあわせてES-1を演奏させてみましょう。

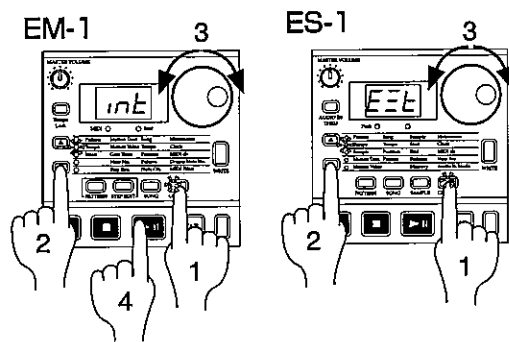
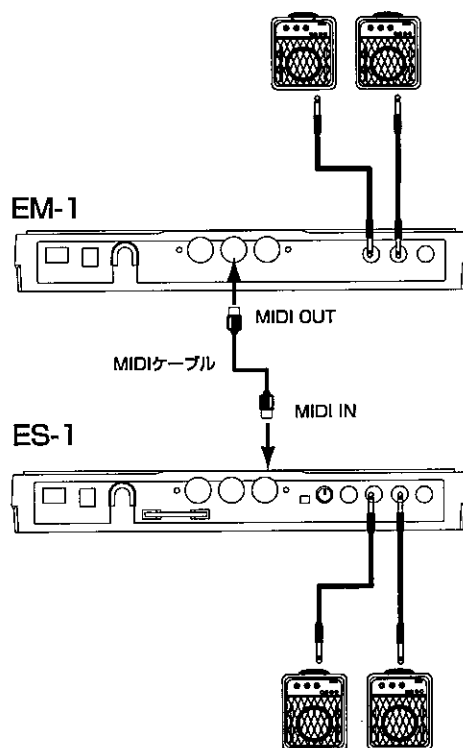
EM-1のMIDI OUT端子とES-1のMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、ES-1のライン・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。

1. 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。
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に合わせます。
3. EM-1は“int”、ES-1は“E≡t”に設定します(P.46「EM-1と外部MIDI機器を同期させる」参照)。
4. EM-1のPlay/Pauseキーを押して、パターンまたは、ソングをスタートします(Play/Pauseキーが点灯)。EM-1のテンポに合わせて、ES-1がパターンまたは、ソングの演奏をします。

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

- ・ EM-1を“int”(マスター)、ES-1は“E≡t”(スレーブ)に設定します
- ・ EM-1のシンセパート1とES-1のMIDIチャンネルを同じ設定にします(たとえば、どちらも“01”)。
- ・ EM-1のMIDIフィルターの設定の“P”を“○”にします(P.47「MIDIフィルターの設定」参照)。
- ・ ES-1のMIDIノート・ナンバーの設定をC-1～A-1または、A#8～G9にします(ノート・オンメッセージを送信したときのES-1の不用意な発音防止のため)。

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





## 4.パターン・モード

パターンを演奏したり、エディットしたり、新たに作るためのモードです。パターンのステップ単位のデータをエディットするにはパターン・モードのステップ・エディットで行います。パターン・モード・キーを押してパターン・モードに入ります。ステップ・エディット・キーを押してパターン・モードに入ることができますが、Pattern、Tempo、Waveのパラメータをエディットするときはパターン・モード・キーを押してください。

パターン(A.01) A.01...d.64 256パターン	
シンセ・パート	フレーズ・パターン(Max 64steps)
Synthesizer 1 (Wave, 11 Parameters, Motion Sequence)	
Synthesizer 2 (Wave, 11 Parameters, Motion Sequence)	
Synth Accent (Level, Motion Sequence)	
ドラム・パート	リズム・パターン(Max 64steps)
Drum 1 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum 2 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum 3 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum 4 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum 5A (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum 5B (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum 6A (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum 6B (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	
Drum Accent (Level, Motion Sequence)	

### パターンを選ぶ

Pattern A.01...d.64

パターン・モード・キーが点灯していることを確認してください。カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPatternに合わせます。

ダイヤルを使ってA.01からA.64、b.01からb.64、C.01からC.64、d.01からd.64までの合計256パターンから選びます。

### 演奏テンポを決める

Tempo 20.0...300.0

#### ダイヤルでテンポを変更する

パターン・モード・キーが点灯していることを確認してください。カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTempoに合わせます。ダイヤルを回してテンポを変更します。小数点以下のテンポを変更するには、シフト・キーを押しながらダイヤルを回します。

#### タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

パターンを演奏中に変更したいテンポで、タップ・キーを3回以上、続けて叩きます。叩いた間隔を読み取り、テンポが変更されます。演奏をしていないときも同様に変更できます。パターン・モード・キーが点灯しているときは、カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をTempoに合わせると変更したテンポをディスプレイ上で確認できます。

テンポを変更したパターンはライトをしなくて他のパターンに切り替えると変更前の設定に戻ります。変更したテンポを保存する場合はライト作業(P.41「パターンを保存する(WRITE)」参照)を行ってください。

## パターンを演奏する (パターン・プレイ)

Play/Pauseキーを押してパターンを演奏します。最後のステップまでパターンの演奏が終わったら、そのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。

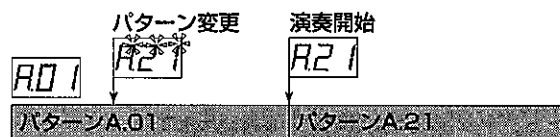
演奏しているパターンを確認するには、パターン・モード・キーが点灯していることを確認して、カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPatternに合わせます。

パターンに合わせてキーボード機能を使って、ステップ・キーで演奏したり、ドラム・パート・キーを押したり、ツマミやキーを動かして音色を変化させることができます。

また、パターン・モードの各機能を1つの演奏テクニックとして使うと、幅広い表現ができます。

### パターンが切り替わるタイミングについて

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



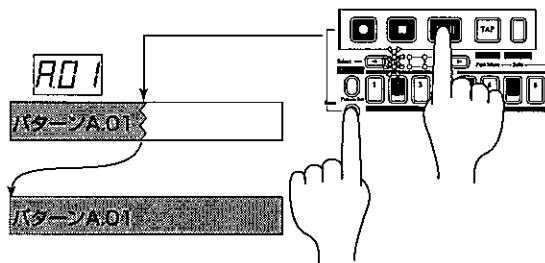
演奏中にパターンを変更すると、ディレイ・タイムなどの変更にもともなうノイズが入ることがあります。

変更前と後のパターンに同じエフェクトが使われていて設定値が異なる場合、そのツマミを回したときと同様の発音をします。

### パターンの先頭から演奏させるには (Reset&Play)



シフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すと、強制的にパターンの先頭から演奏します。この機能とタップ・キーによるテンポ調整で、MIDIを使わずにテンポを合わせて同期演奏することもできます。

常にフレーズに合わせて演奏するには、度々この調整が必要です。



## パターンを切り替えたときのテンポについて(Tempo Lock)

テンポ・ロック・キーがオフ(キーが消灯)のときは、演奏中でもパターンを切り替えると、切り替えたパターンへのテンポに変更されます。同じテンポに維持したいときはテンポ・ロック・キーをオン(キーが点灯)にしてください。

-  テンポ・ロック・キーがオンのときは演奏を止めてもテンポが維持されます。それぞれのパターンに記憶されているテンポに戻すには、テンポ・ロック・キーをオフ（キーが消灯）にした後、再度パターンを選び直してください。
-  テンポ・ロック・キーの状態をパターン・データとして保存することはできません。

## 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・キーで選びます。



EM-1には下記の12のパートがあります。

- ・ドラム用ウェーブをアサインできるドラム・パート×8
- ・シンセ用ウェーブをアサインできるシンセ・パート×2
- ・ステップごとの強弱のデータを持つアクセント・パート×2

## ドラム・パート

ドラム・パート・キーを押すとアサインされた音が出て、そのパートが選ばれます(パート・キーが点灯)。

このとき、ステップ・キーにはそのパートのリズム・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。また、演奏中は演奏しているステップも同時に点灯表示します。

-  演奏中、音を出さずに選びたい時はシフト・キーを押しながらドラム・パート・キーを押してください。
-  ドラム・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。

## シンセ・パート

シンセ・パート・キーを押すとキーが点灯し、そのパートが選ばれます。このとき、ステップ・キーの表示はキーボード機能のオン、オフにより異なります。

オン(点灯): 演奏中に選んだパートが発音するタイミングで音程に対応するキーが順次点灯します。

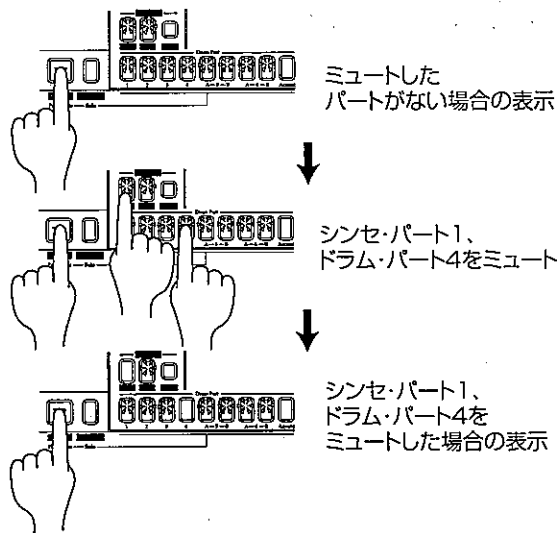
オフ(消灯): パートのフレーズ・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。また、演奏中は演奏しているステップも同時に点灯表示します。


## アクセント・パート

アクセント・パート・キーを押すとキーが点灯しそのパートが選ばれます。このとき、ステップ・キーにはそのアクセント・パターンのアクセント・オンの位置が点灯表示されます。また、演奏中は演奏しているステップも同時に点灯表示します。

## 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。ミュートの設定を解除するには、ソロ・キーを押します。パート単位で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。

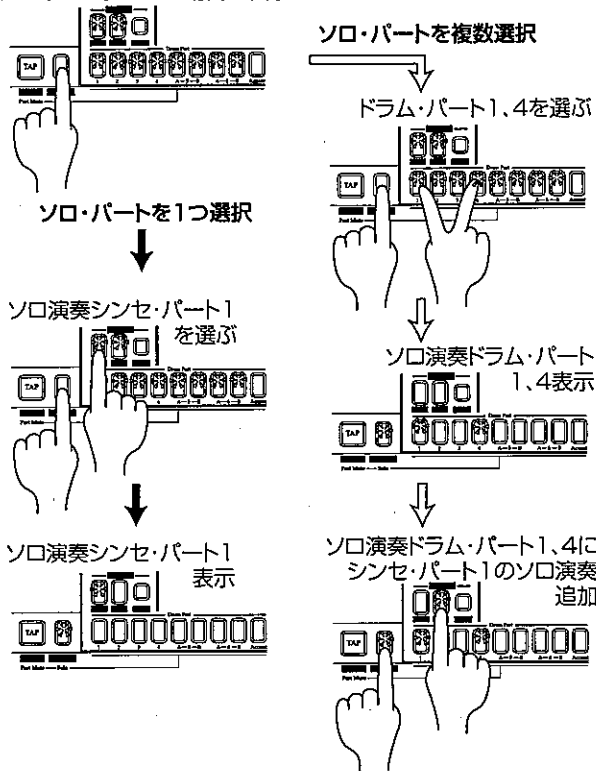
## パートのソロ機能

ソロ・キー(トランスポーズ・キー)を押して、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(ソロ・キーとパート・キーが点灯)。

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、演奏する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。

ソロ・キーを押してそのまま離すとソロ機能を解除します(キーが消灯)。

### ソロのパートがない場合の表示



## パターンを作る

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、フレーズ・パターンを一から作っていく方法があります。EM-1はどちらの方法でも、簡単にオリジナル・パターンを作ることができます。

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

## ウェーブをアサインする

**Wave (ドラム・パート)** off, 1...144  
**(シンセ・パート)** off, 1...50

EM-1はユーザーが自由に各パートにアサインできるウェーブが194個(ドラム用144個、シンセ用50個)用意されています。

**▲** アクセント・パートにはウェーブの設定はできません(ディスプレイ表示“---”)。

パターン・モード・キーが点灯していることを確認してください。

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Waveに合わせます。
2. ウェーブをアサインするドラムまたはシンセ・パート・キーを押します(キーが点灯)。そのキーにアサインされているウェーブの番号がディスプレイに表示されます。
3. ドラム・パートではダイヤルを回し、パート・キーを押して音を確認しながらウェーブを選びます。
4. シンセ・パートではキーボード機能をオンにしてダイヤルを回し、ステップ・キーを押して音を確認しながらウェーブを選びます。

ウェーブの音を設定しないときは“OFF”を選びます。

### コード・スプリット

シンセ・パートのウェーブには、もともとコードで発音するものがいくつかあります。そのうち、同じ音色で、いくつかのコードを1つのウェーブとして鍵盤上に並べたものがあります。これを、コード・スプリットといいます。コード・スプリットはシンセ・パートのウェーブの43, 45, 46, 47です。

コード・スプリットでは、コードの変わり目で音程がつかないところがあります。トランスポーズ(P.35参照)やソングモードのノート・オフセット(P.43参照)を設定したときに、パターンを作成したときとコードやオクターブが変わってしまうことがありますので十分注意してください。

## パート音色のエディット

エディットしたいパターンを選びます。パート・キーを叩いたり、ステップ・キー(キーボード機能、オン)を押して、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やキーが、パターンに保存されている値と同じ位置になると、オリジナル・バリュールEDが点灯します。

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、各ツマミの値を外周MIDI機器でコントロールすることもできます(P.49「MIDIについて」参照)。

パートの種類によって有効となるパラメータは次のように異なります。

### ドラム・パート

EG Time, Pitch, Level, Pan, Effect, Roll, Amp EG

### シンセ・パート

EG Time, Glide, Level, Pan, Effect, Roll, Amp EG, Cutoff, Resonance, EG Int, Drive

### アクセント・パート

Level

**▲** 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.34「モーション・シーケンス」参照)が機能しています。

**▲** ドラム・パートの5Aと5B, 6Aと6Bは独立して音色のエディットはできますが、同時に発音させることはできません。同じステップにトリガがあるときは5B, 6Bのパートが発音されます。

## ドラム・パート

### パート・コモン・セクション

**EG Time(EGタイム)** 0...127

EGが減衰する時間を設定します。Amp EGの設定によって音量の減衰の仕方が変化します。

**Pitch(ピッチ)** -64...63

ウェーブの再生ピッチを指定します。ピッチを高くすると速く再生され、低くすると遅くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブで下記のように変化します。

ツマミの値	ピッチ	ピッチ例(入力音C3)
63	2オクターブ	C5
41, 43...59, 61	↓	C#4, D4...A#4, B4
39	1オクターブ	C4
9, 12...33, 36	↓	D#3, D#3...A#3, B3
6	半音上げ	C#3
0(センター)	±0	C3
-7	半音下げ	B2
-10, -13...-37	↓	A#2, A2...C#2
-40	-1オクターブ	C2
-42, -44...-62	↓	B1, A#1...C#1
-64	-2オクターブ	C1

**▲** ピッチを上げたときに、ノイズが発生することがあります。

**Level(レベル)** 0...127

出力レベルを調整します。右へ回すほど大きくなります。

**Pan(パン)** L64...r63

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にかわります。

**Amp EG(アンブEG)**


アンブEGの動作を切り替えます。キーを押すたびに減衰するエンベロープ(⌒:キーが点灯)と減衰しないエンベロープ(⌒:キーが点灯)に切り替わります。




## エフェクト、ディレイのエディット

### エフェクト

EM-1のエフェクトはパターンごとに11のエフェクトの中から1種類を選択できます。各パートのエフェクトのオン、オフはコモン・パート・セクションのエフェクト・キーで行ってください。選んだエフェクトの種類によって2つのツマミ(Edit 1, Edit 2)にアサインされたパラメータをエディットします。


 エフェクトはパートごとにオン、オフすることはできませんが、パートごとにタイプやパラメータの値を変えることはできません。

 パターン変更時にエフェクトがかかり始めるのに時間がかかることがあります。

### エフェクトの種類とパラメータ

#### Motion Seq(モーション・シーケンス)

エフェクトのモーション・シーケンスです(P.34「モーション・シーケンス」参照)。キーを押すたびに、オン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

 ディレイ・エディットがオンのときはディレイのモーション・シーケンス・キーになります。

#### Reverb(リバーブ)

プレート・リバーブの残響や臨場感をシミュレートしています。

Edit 1\_タイム 0...127  
ツマミを右に回すほど、残響の時間が長くなります。


Edit 2\_レベル 0...127  
ツマミを右に回すほど、残響音のレベルが大きくなります。

#### Flg./Cho.(フランジャー/コーラス)

フランジャー、コーラスは音をわずかに遅らせて音程を揺らし、原音と混ぜ合わせることで音にうねりや広がり、ビブラート感を与えます。

Edit 1\_LFOレイト 0...127  
フランジャー/コーラスのLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

Edit 2\_デプス 0...127  
フランジャー/コーラスの効果の深さを調整します。ツマミを右に回すほど、コーラスからフランジャーの効果に変化します。

 デプスを上げすぎると音が歪む場合があります。

#### Phaser(フェイザー)

位相を周期的に変化させた音を原音に混ぜ合わせることで、音にうねりを与えます。

Edit 1\_LFOレイト 0...127  
フェイザーのLFOのスピードを調整します。ツマミを右に回すほどLFOのスピードが速くなります。

Edit 2\_デプス 0...127  
フェイザーの深さを調節します。ツマミを右へ回すほど、音のうねりが大きくなります。

#### Ring Mod.(リング・モジュレーション)

音に変調をかけて金属的な響きや効果音的なニュアンスを加えます。

Edit 1\_フリケンシー 0...127  
変調をかける周波数を設定します。ツマミを右に回すほど周波数が高くなります。

Edit 2\_バランス 0...127  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを設定します。ツマミを右に回すほどエフェクト音が大きくなり、ダイレクト音が小さくなります。

#### Pitch Shifter(ピッチ・シフター)

音程を変化させるエフェクターです。

Edit 1\_ピッチ 0...127  
変化させる音程を設定します。ツマミの位置がセンターの場合は入力された音と同じ音程で、左に回すと低く、右に回すと高くなります。ピッチの可変範囲は±2オクターブで下記のように変化します。

ツマミの値	音程	音程例(入力音C3)
127	2オクターブ	C5
105, 107...125	↓	C#4, D4...B4
103	1オクターブ	C4
73, 76...97, 100	↓	D3, D#3...A#3, B3
70	半音上げ	C#3
64(センター)	±0	C3
57	半音下げ	B2
27, 30...51, 54	↓	C#2, D2...A2, A#2
24	-1オクターブ	C2
2, 4...20, 22	↓	C#1, D1...A#1, B1
0	-2オクターブ	C1

Edit 2\_ドライ・レベル 0...127  
元の音をピッチ・シフトされた音に足します。ツマミを右に回すほど、元の音がエフェクト音に足されます。

#### Compressor(コンプレッサー)

コンプレッサーはレベルの小さな音は大きく、レベルの大きな音は小さくして、音量の差を圧縮し、音の粒立ちをそろえます。

Edit 1\_センシティブィティ 0...127  
コンプレッサーの効き具合を設定します。ツマミが左いっぱい状態ではなにも効かず、右へ回すほど強く掛かります。

Edit 2\_アタック 0...127  
コンプレッサーが効くまでのアタックの速さを設定します。ツマミを右へ回すほどアタックが遅くなります。

#### Distortion(ディストーション)

音量を適度に上げることで音を歪ませ、豊かな倍音を与えます。

Edit 1\_ゲイン 0...127  
歪ませ具合を設定します。ツマミを右に回すほど音が歪みます。

Edit 2\_レベル 0...127  
出力レベルを調整します。ツマミを右に回すほど、出力レベルが大きくなります。



## レングス、スケール/ビートの設定 (Length、Scale/Beat)





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。

スケール/ビートに“tri”(♩<sub>3</sub>×12)や“tr2”(♩<sub>3</sub>×12)を選んだ場合は、ステップ・キー13~16は無効になります。

シフト・キーを押している間、現在のパターンのレングスを上段のセレクトLED(緑)、ビートを下段のセレクトLED(赤)の点灯で確認することができます。

レングス	最大ステップ数	
	16(♩×16)又は、 32(♩×16)	tri(♩ <sub>3</sub> ×12)又は、 tr2(♩ <sub>3</sub> ×12)
1 セレクトLED(緑) 1点灯	16	12
2 セレクトLED(緑) 1、2点灯	32	24
3 セレクトLED(緑) 1~3点灯	48	36
4 セレクトLED(緑) 1~4点灯	64	48

スケール/ビート	ステップ・キーと音符の対応
16(♩×16) セレクトLED(赤)1点灯	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
32(♩×16) セレクトLED(赤)2点灯	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
tri(♩ <sub>3</sub> ×12) セレクトLED(赤)3点灯	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
tr2(♩ <sub>3</sub> ×12) セレクトLED(赤)4点灯	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

 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。

## レングスの設定(Length)

### 1、2、3、4

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. レングス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1(Length)を押します(キー1が点滅)。
4. ディスプレイに値が点滅表示されます。ダイヤルでレングスの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー1を押すと値が決定します(キー1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。

## スケール/ビートの設定(Scale/Beat)

### 16、32、tri、tr2

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. レングス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2(Scale/Beat)を押します(キー2が点滅)。
4. ディスプレイに値が点滅表示されます。ダイヤルでスケール/ビートの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー2を押して値を決定します(キー2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。






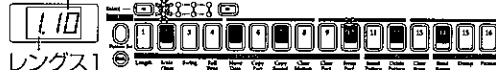
## ステップの選択(ターゲット・ステップ)

Step Rec 1.01... 4.16

パターン・モードのステップ・エディット・キーがオン(キーが点灯)でパラメータ・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。また、キーボード機能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。

 キーボード機能がオンのときは、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。

表示例 ステップ10




ステップ5 (総ステップ37)



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。

パターンのレングスが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グスを変更でき、トリガー位置の確認や変更ができます。

レングス	セレクトLEDの表示	ステップ・キーが表示している範囲	
		16、32の時	tri、tr2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

 最大ステップ数はレングスとスケール/ビートの設定により変化します。

## トリガーの変更

パターン・モード・キーが点灯していることを確認してください。

1. キーボード機能をオフにします(キーボード・キーが消灯)。
2. エディットするシンセ・パート・キーを押します(キーが点灯)。
3. ステップ・キーにそのパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。ステップ・キーを押してトリガーの設定を変更します。ステップ・キーを押すたびにトリガーのオン(点灯)オフ(消灯)が切り替わります。

## ノート・ナンバー(ピッチ)の変更


Note No. C-1...G9

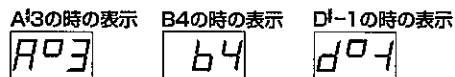
1. ステップ・エディット・キーを押します。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をNote No.に合わせます。
3. エディットするシンセ・パート・キーを押します(キーが点灯)。
4. キーボード機能をオフにします(キーボード・キーが消灯)。
5. ステップ・キーにそのパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。ノート・ナンバーをエディットする位置のステップ・キーを押してターゲット・ステップを指定します(キーが点滅)。このとき音程を確認することができます。
6. ダイヤルを回してそのステップのノート・ナンバーを変更します。

ディスプレイがノート・ナンバー表示のときはステップ・キーを押してもトリガーのオン、オフは変わりません。

トリガーがオフのステップのノート・ナンバーを変更しても効果はありません。トリガーをオンにすると設定されたノート・ナンバーで発音します。

パート単位で移調したい場合は、P.36の「パート上のデータをずらす(Move Data)」のシフト・ノートを、パターン全体を移調したい場合は、P.35の「パターンを移調する(トランスポーズ)」をごらんください。

 ピッチのディスプレイ上の表示は、下図のようになります。




## ゲート・タイムの変更

Gate Time 0.25...64.0

1. ステップ・エディット・キーを押します。
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Gate Timeに合わせます。
3. エディットするシンセ・パート・キーを押します(キーが点灯)。
4. キーボード機能をオフにします(キーボード・キーが消灯)。
5. ステップ・キーにそのパートのフレーズ・パターンのトリガー位置が点灯表示されます。ゲート・タイムをエディットする位置のステップ・キーを押してターゲット・ステップを指定します(キーが点滅)。トリガーのあるステップ・キーを押すとゲート・タイムを確認することができます。
6. ダイヤルを回してステップ単位でゲート・タイムを変更します。

ディスプレイに表示されている値はステップ単位のゲート・タイムの長さです。例えば、ゲート・タイムを1.0に設定するとちょうど1ステップ間の長さのゲート・タイムになります。

 ゲート・タイムの長さが、次の発音のタイミングを越えると、次の発音ではフィルターのEGがトリガーしません。

ディスプレイがゲート・タイム表示のときはステップ・キーを押してもトリガーのオン、オフは変わりません。

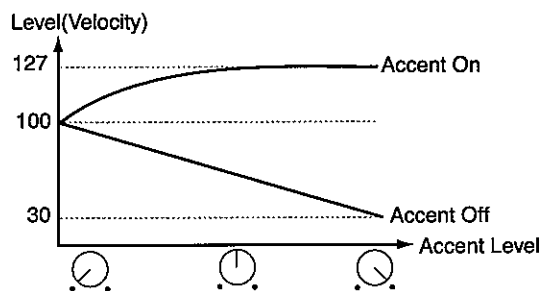
トリガーがオフのステップのゲート・タイムを変更しても効果はありません。トリガーをオンにすると設定されたゲート・タイムになります。

## パターンにアクセントを加える (Accent)

ドラム・パート、シンセ・パートにそれぞれ独立してアクセント効果(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各パートの同じ位置(ステップ)にある音を強調します。

1. それぞれの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パート・COMMON・セクションのレベル・ツマミで設定します。右に回すほどオンとオフとの差が大きくなり、左に回し切ると効果はなくなります。演奏して音で確認しながら設定してください。



アクセントのパート・キーだけを押しても音は出ません。  
また、パート・キーを叩いて発音した場合はアクセント・  
オン(強調された音)で発音します。  
アクセントの音から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。

## モーション・シーケンス

モーション・シーケンスにはパートとエフェクト、ディレイの3種類があります。各パートとエフェクト、ディレイで有効なツマミやキーおよび数は下記の通りです。

ドラム・パート ツマミ1、キー1の合計2つ

EG Time、Pitch、Level、Panの中の1つ

Effect, Roll, Amp EGの中の1つ

シンセ・パート                      ツマミ2、キー1の合計3つ

EG Time、Glide、Level、Panの中の1つ

Cutoff, Resonance, EG Int, Driveの中の1つ

Effect, Roll, Amp EGの中の1つ

アクセント・パート Level

エフェクト Edit1、Edit2

Effectキーがオンのパートにのみ有効です。

ディレイ Time、Depth

パターン全体にかかります。パートごとにかけることはできません。

## モーション・シーケンスの演奏

パートのモーション・シーケンスの演奏方法は、次の2種類のタイプがあり、各パートごとに演奏方法を設定することができます。

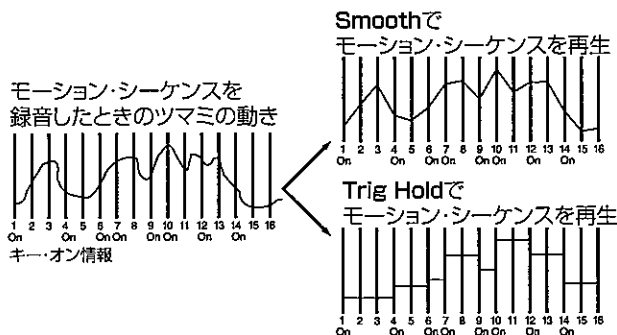
なお、エフェクト、ディレイのモーション・シーケンスはパートのモーション・シーケンスの**Smooth**のみとなります。また、アクセント・パートのモーション・シーケンスは**Trig Hold**のみとなります。



Amp EG, Roll, EffectはタイプにSmoothが選ばれていてもTrig Holdで演奏されます。

**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

各パートやエフェクト、ディレイのつまみやキーの動き(モーション・シーケンス)を録音します。

各パートのモーション・シーケンスの録音はパートを選んだ後、パート・コモン・セクションのモーション・シーケンス・キーをオンにしてください。

**▲** 各パートのモーション・シーケンスの録音を新たに行くと、以前のつまみやキーに対するモーション・シーケンスは消えます。

エフェクトのモーション・シーケンスの録音はエフェクト/ディレイ・セクションの、モーション・シーケンス・キーをオンにしてください(ディレイ・エディット・キーはオフ)。

**▲** エフェクトのモーション・シーケンスを有効にするには効果を与えたい各パートのエフェクトをオン(点灯)にしてください。

ディレイのモーション・シーケンスの録音はエフェクト/ディレイ・セクションの、ディレイ・エディット・キーとモーション・シーケンス・キーの両方をオンにしてください。

**▲** ディレイのモーション・シーケンスはパターン全体にかかります。各パートごとの設定はできません。

録音操作は、3.基本的な使い方(クイック・スタート)P.22の「モーション・シーケンスを使ってみましょう」をごらんください。

## モーション・シーケンス・データの確認

モーション・シーケンス・データが録音されているときは、シフト・キーを押しながらパート・コモン・セクションのモーション・シーケンス・キーを押している間、ステップ・キーの点灯で確認できます。

- パート・コモン・セクションのつまみのモーション・シーケンス・データが含まれる場合  
ステップ・キー1,2が点灯
- シンセ・フィルター・セクションのモーション・シーケンス・データが含まれる場合  
ステップ・キー3が点灯
- パート・コモン・セクションのキーのモーション・シーケンス・データが含まれる場合  
ステップ・キー4が点灯
- エフェクト・モーション・シーケンス(Edit 1のデータ)が含まれる場合  
ステップ・キー5,6が点灯
- エフェクト・モーション・シーケンス(Edit 2のデータ)が含まれる場合  
ステップ・キー7,8が点灯
- ディレイ・モーション・シーケンス(ディレイ・タイムのデータ)が含まれる場合  
ステップ・キー9,10が点灯
- ディレイ・モーション・シーケンス(ディレイ・デプスのデータ)が含まれる場合  
ステップ・キー11,12が点灯

**▲** 演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中にはモーション・シーケンス・データの確認はできません。

## パターンをエディットする のに便利な機能

**▲** 各機能でエディットしたパターンを保存するには、他のパターンに移動する前や電源をオフにする前に、必ずライト作業を行なってください(トランスポーズは除く)。

## フレーズを移調する(トランスポーズ)

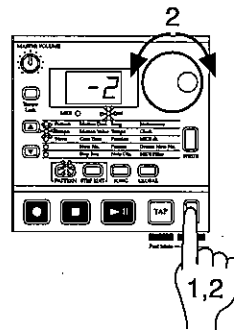
Transpose -24...24  
シンセ・パート1,2のフレーズの移調を行います。

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

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

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

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



**▲** パートごとのトランスポーズはシフト・ノート(P.36)でおこないます。

**▲** ソロ演奏の設定がしてあるときはトランスポーズをしてもキーは点灯のままで点滅になりません。ソロ演奏の設定を解除すると点滅になります。

**▲** トランスポーズの値は保存できません。電源を入れ直すと値が0になります。

**▲** シンセ・パートにコード・スプリット(P.27参照)のウェーブを選んでいると、トランスポーズを設定したときに、コードやオクターブが変わる場合があります。



## パートをコピーする(Copy Part)

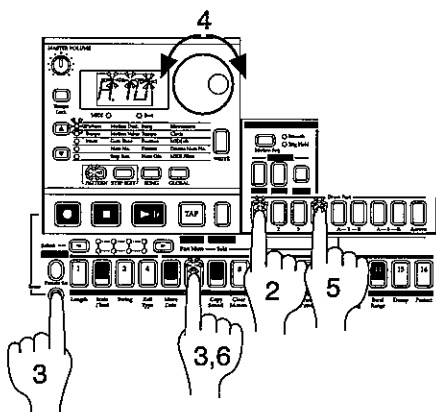
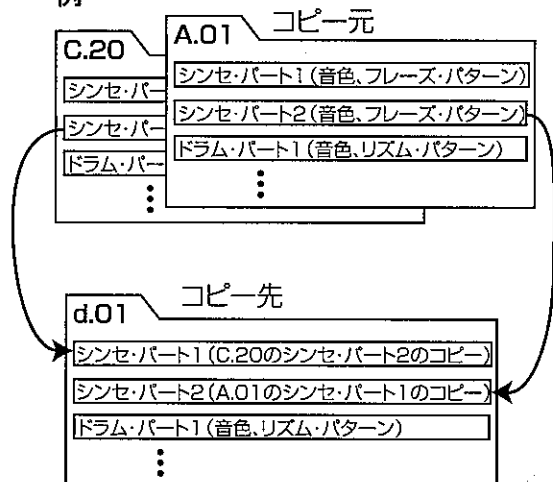
選んだパートに、他のパートの音色とパターン・データ(モーション・シーケンスも含む)をコピーすることができます。

1. パターンを演奏しているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. パート・キーを押して、コピー先のパートを選びます(キーが点灯)。
3. シフト・キーを押しながらステップキー6(Copy Part)を押します(キー6が点滅)。ディスプレイとコピー先のパート・キーが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
5. パート・キーを押してコピー元のパートを選びます(コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯)。このとき、コピー元のパート・キーを押すたびに音色が確認できます(シンセ・パートはC4で発音)。
6. もう一度ステップ・キー6を押してコピー・パートを実行します。キャンセルするときはStop/Cancelキーを押します。

▲ シンセ・パートとドラム・パート間でのコピーはトリガー情報のみになります。

▲ 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.41「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.31「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。

## パートの音色をコピーする(Copy Sound)

選んだパートに、他のパートの音色をコピーすることができます(ステップ情報、モーション・シーケンスは含まない)。

1. パターンを演奏しているときは、Stop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. パート・キーを押して、コピー先のパートを選びます(キーが点灯)。
3. シフト・キーを押しながらステップキー7(Copy Sound)を押します(キー7が点灯)。ディスプレイが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
5. パート・キーを押してコピー元のパートを選びます(コピー元のキーが点滅、コピー先のキーは消灯)。このとき、コピー元のパート・キーを押すたびに音色が確認できます(シンセ・パートはC4で発音)。
6. もう一度ステップ・キー7を押してコピー・サウンドを実行します。

キャンセルするときはStop/Cancelキーを押します。

▲ シンセ・パートとドラム・パート間での音色のコピーはできません。


## 各パートやエフェクト、ディレイの モーション・シーケンス・データを消す (Clear Motion)

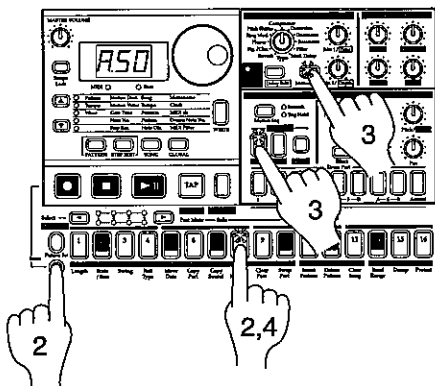
各パートやエフェクト、ディレイの持っているモーション・シーケンス・データを一度に消去します。

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8(Clear Motion)を押します(キー8が点滅)。
3. モーション・シーケンスを消したいパート(ドラム、シンセ、アクセント)のキーまたは、エフェクト/ディレイ・セクションのモーションシーケンス・キーを押します(複数選択可)。選ばれたキーが点滅します。
4. もう一度ステップ・キー8を押してクリアを実行します。

4. もう一度ステップ・キー8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。

-  選択したパート、エフェクト、ディレイのモーション・シーケンスはすべて一度に消えてしまいます。(ディレイを選択したら、デプス、タイムの両方の情報を消去)




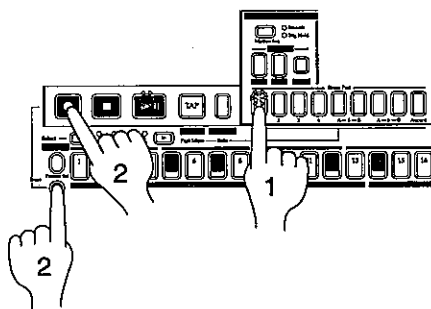
## パートの演奏データを消す

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


-  シンセ・パートはイレースを実行するとトリガー情報だけが消去され、ステップごとのノート・ナンバーやゲート・タイムのデータはそのまま残ります。

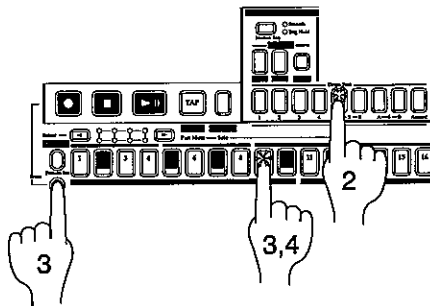


## パートの演奏データを一度に消す方法 (Clear Part)

リズムやフレーズ・パターン(トリガー、ノート・ナンバー、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・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9(Clear Part)を押します(キー9が点滅)。
4. もう一度ステップ・キー9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。

-  シンセ・パートのクリア・パートを実行するとフレーズ・パターンの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。



## パートのデータを交換する (Swap Part)

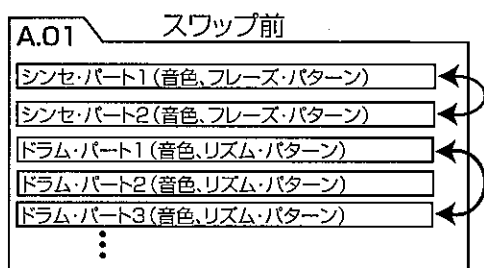
選んだパートのデータすべてを同じパターンの他のパートと交換することができます。

1. パターン演奏をしているときは、Stop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. パート・キーを押して、スワップする片方のパートを選びます(キーが点灯)
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー10(Swap Part)を押します(キー10が点滅)。
4. 2.でシンセ・パートを選んだときは自動的に2つのキーが両方点滅します。2.でドラム・パートを選んだときは、スワップするもう片方のドラム・パートを選びます(スワップする2つのキーが両方点滅)。このとき、それぞれのパート・キーを押すたびに音色が確認できます(シンセ・パートはC4で発音)。
5. もう一度ステップ・キー10を押してスワップ・パートを実行します。

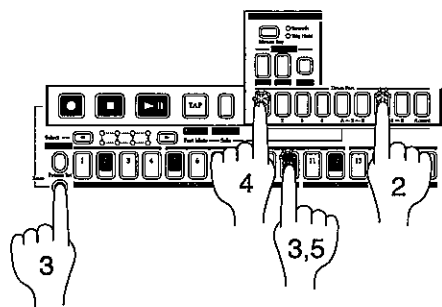
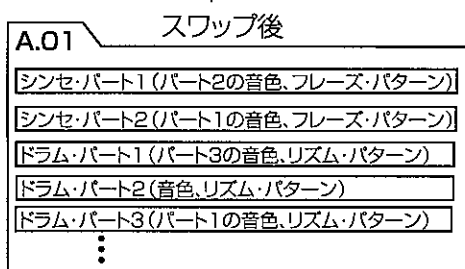
キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押します。

 シンセ、ドラム・パート間でのスワップはできません。

例



ドラム・パート1とドラム・パート3をスワップ、  
シンセ・パート1とシンセ・パート2をスワップ。



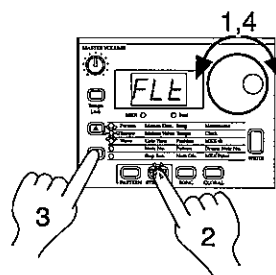
## モーション・シーケンス・ データのエディット

各パートのモーション・シーケンスやエフェクト、ディレイのモーション・シーケンスを修正します。ステップ単位で修正できます。


### モーション・シーケンスの選択

Motion Dest. EGt(EG time)...tiN(Time)

1. モーション・シーケンス・データの入った修正するパターンを選びます。
2. ステップ・エディット・キーを押します(キーが点灯)。
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Motion Dest.に合わせます。
4. ダイヤルを回すと、現在そのパートでモーション・シーケンスが記録されているパラメータが選択できます。



パートでモーション・シーケンスが記録されているパラメータ以外を選ぶときは、シフト・キーを押しながらダイヤルを回します。

 モーション・シーケンスが記録されているEG Time、Pitch/Glide、Level、Pan、Cutoff、Resonance、EG Int、Driveのパラメータは、シフト・キーを押しながらモーション・シーケンスが記録されていないパラメータを選んで、次項のMotion Valueで値を変更すると、記録されているモーション・シーケンスの値はすべて“diS”に初期化されます。

各パートのパラメータおよび有効数は下記の通りです。

EGt(EG Time)、PCh/GLd(Pitch/Glide)、LEU(Level)、PAN(Pan)は各パート単位で1パラメータのみ有効です。

Cut(Cutoff)、rES(Resonance)、EGi(EG Int)、drU(Drive)はシンセ・パート単位で1パラメータのみ有効です。

ANP(Amp EG)、roL(Roll)、EFF(Effect)は各パート単位で1パラメータのみ有効です。

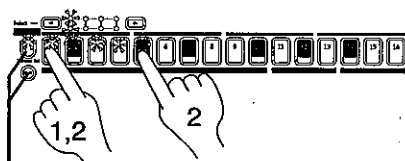
Ed1(Edit1)、Ed2(Edit2)はエフェクトをオンしているパートに有効です。

tiN(Time)、dPt(Depth)はパターン(パートすべて)に有効です。





1. グループ1(セレクトLED1点灯)のステップ・キー1を押します。
  2. ステップ・キー1を押したまま、ステップ・キー5を押します。
- チェーン・プレイ用に選ばれたステップ・キー1からステップ・キー5までが点灯します。



シフト・キーを押しながら  
パターン・セット・キーを押して  
パターン・セット機能ホールド

また、セレクト・キーを用いることで、グループをまたいだチェーン・プレイもできます。

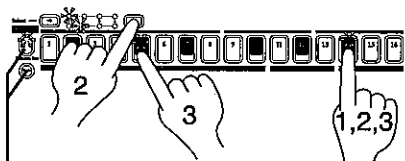
A.20, b.43, b.61, C.21, C.23, C.56, C.64, C.28の順でループ演奏するには、以下の操作を行います(A.20はグループ1のステップ・キー14, A.28はグループ2のステップ・キー5)。

1. グループ1(セレクトLED1点灯)のステップ・キー14を押します。
2. ステップ・キー14を押したままセレクト・キーを押してグループ2(セレクトLED2点灯)を選びます。この時点でグループ2のステップ・キー14までが選ばれた状態になります。

**この時点でステップ・キー14を離すとグループ2のステップ・キー14までが選択されます**

3. ステップ・キー14を押したままグループ2のステップ・キー5を押します。

チェーン・プレイ用に選ばれたステップ・キーがセレクトLED2が点灯しているときは1から5、セレクトLED1が点灯しているときは14から16までが点灯します。



シフト・キーを押しながら  
パターン・セット・キーを押して  
パターン・セット機能ホールド

チェーン・プレイの演奏中にシフト・キーを押しながらPlay/Pauseキーを押すと、現在演奏中のパターンの先頭から演奏します。

チェーン・プレイをやめるときはパターン・セットを新たに選び直すか、パターン・セット機能ホールドを解除してください。

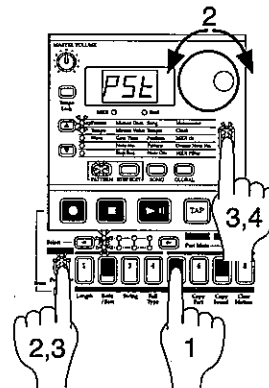
## パターン・セットのパターンを登録する

1. 演奏が止まっているときに、パターン・セット(キーボード)・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P.48の「メモリー・プロテクト(Protect)」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、パターンの長さによって、P.37「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。
2. ライト・キーを一度押します(キーが点滅)。ディスプレイにパターン・ナンバーが点滅して表示されます。
3. ダイヤルでライト先のパターン・ナンバーを選んでください。
4. もう一度ライト・キーを押すと保存が完了します。

キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。

**グローバル・モードのP.48の「メモリー・プロテクト(Protect)」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でソングを作ります。

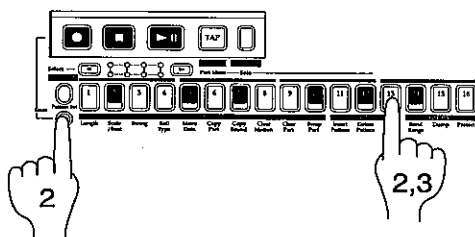
**▲** ソングのエディット中に他のソングに切り替えると、エディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業(P.45「ソングを保存する(WRITE)」参照)を行ってください。

## 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13(Clear Song)を押します(キー13が点滅)。
3. ステップ・キー13をもう一度押すとソングのデータを消します。

キャンセルする場合はStop/Cancelキーを押してください。

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



## 各ポジションにパターンを設定する

Position 001...256  
Pattern A.01...d.64

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 001 - R13 - R22 - 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 001 R13 R22 b01 b30 b60 End

## 各パターンの音程を設定する (ノート・オフセット)

Note Ofs. -24...24

ソングを構成しているポジション上のパターンのシンセ・パートの音程をずらす機能です。

**▲** ノート・オフセットは、ソングのポジション上で音程をずらす機能で、パターンの持っている音程を変えるものではありません。

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. 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. 音程をずらしたいポジションをダイヤルまたは、セレクト・キーで選びます。
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Note Ofs.に合わせます。
5. ダイヤルでずらす音程を設定します。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブの音程のずれ(ノート・オフセット)になります。

パラメータ・セレクトLEDの点灯がNote Ofs.のときは、セレクト・キーでもポジションを1つずつ前後に移動することができます。

**▲** パートにコード・スプリット(P.27参照)のウェーブが選ばれているときは、ノート・オフセットを設定すると、コードやオクターブが変わってしまう場合があります。

## ソングをエディットする

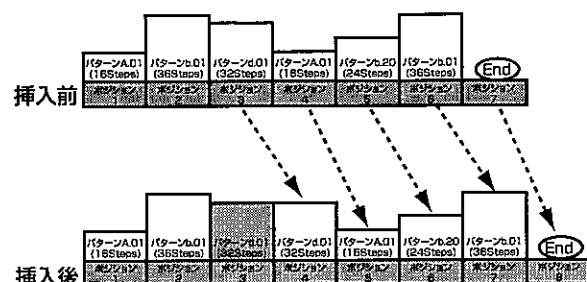
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

**2** 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、エディットするまゝ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

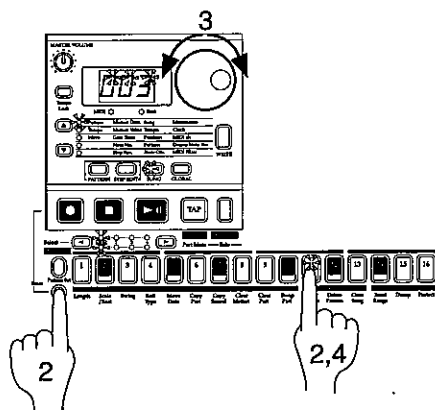


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー11(Insert Pattern)を押します(11キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。挿入したいポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“003”を点滅表示させます)。
4. もう一度ステップ・キー11を押して、そのポジションに1つパターンを挿入します(キーが消灯)。

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(ノート・オフセット設定も含む)です。このあと、必要に応じて挿入されたポジションにパターンとノート・オフセットを設定します。

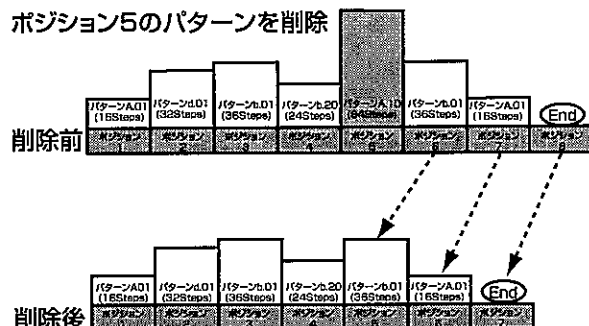
挿入したパターン以降のデータは挿入したパターン分だけ後へ移動します。



### 任意の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

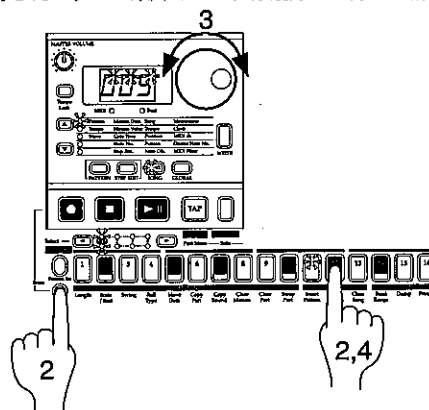


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー12(Delete Pattern)を押します(12キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。削除したいパターンのポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“005”を点滅表示させます)。
4. もう一度ステップ・キー12を押して、そのパターンを削除します(キーが消灯)。

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

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

## ソングに演奏やツマミの動きを録音する (イベント・レコーディング)

ソング・モードではパターンの組み合わせの演奏のほか、リアルタイムでドラム・パート・キーやキーボード機能を使ったステップ・キーによる演奏、ツマミによる演奏等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4つです。

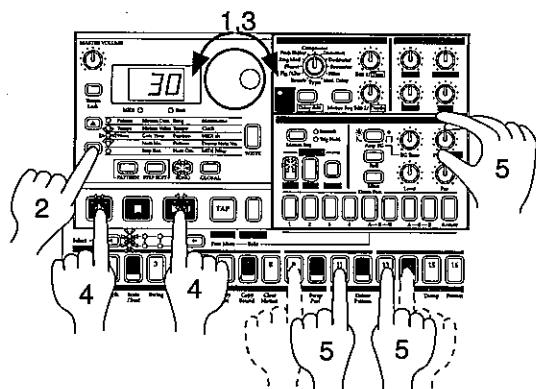
- ・ドラム・パート・キーを使った演奏
- ・キーボード機能を使った演奏
- ・ツマミの動きやキーによる演奏(選ばれているパートのみ)
- ・テンポ

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、イベント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。

**!** 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。

## ソングのイベント・データを消す

ソングのイベント・データを消すときは、消したい区間のイベント・レコーディング(このときツマミやキーを操作しない)をもう一度行ってください。

## 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・キーを押しながらパート・コモン・セクションのモーション・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にあわせます。
2. ライト・キーを押します(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・キーを押すと保存が完了します(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MIDIの設定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。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.48「グローバル・モードの変更内容を保存する(WRITE)」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。リアルタイム・レコーディングでパターンを作成する場合は、メトロノームを使うと便利です。なおメトロノームは4分音符のタイミングで発音します。

off: メトロノームは鳴りません。

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

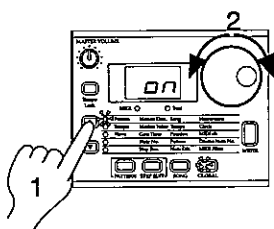
r-1: 録音開始時に1小節分のカウントが入り録音が開始します。録音状態のときにのみメトロノームが鳴ります。

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

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

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をMetronomeに合わせます。
2. ダイヤルを回してメトロノームの設定を行います。
3. パターン、ステップ・エディットまたは、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。



### EM-1と外部MIDI機器を同期させる

Clock      int, Ext

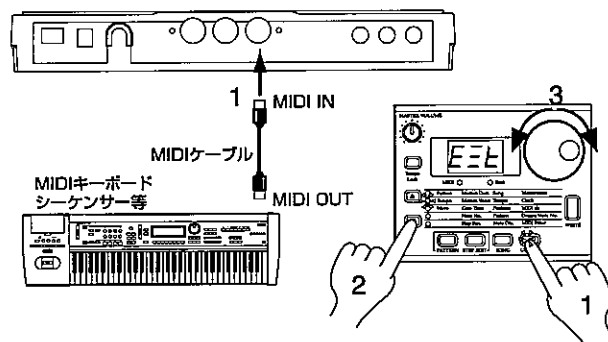
グローバル・モードのClockの設定により、EM-1のテンポと、MIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを同期させることができます。

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

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

#### 外部MIDI機器をマスターにして本機を同期させる(Ext)

1. EM-1のMIDI IN端子と、シーケンサーやシンセサイザーなどの外部MIDI機器のMIDI OUT端子を、MIDIケーブルで接続します。
2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をClockに合わせます。
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、EM-1も同時に演奏します。
7. またMIDIクロック情報がMIDI IN端子に入っていれば、EM-1のPlay/Pauseキーを押したタイミングで、外部MIDI機器のテンポに合わせて同期演奏をさせることができます。



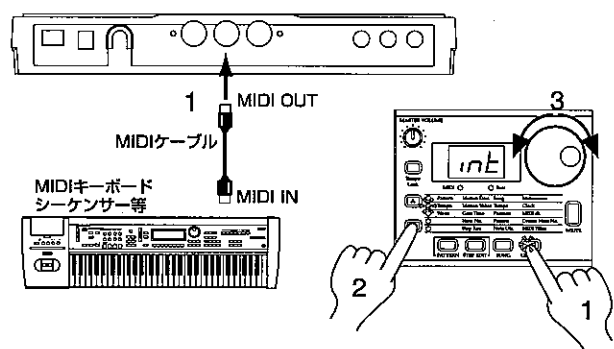
**▲** MIDIクロックがExtになっていて外部MIDIクロックに同期している場合は、外部シーケンサー側のテンポに同期します。このときEM-1ではテンポを変更することができません。

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

#### 本機をマスターにして外部MIDI機器を同期させる(int)

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

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



## 各パートのMIDIチャンネルの設定

MIDI ch 1...16

シンセ・パート1、シンセ・パート2、ドラム・パートのMIDIチャンネルを設定します。送受信とも同じMIDIチャンネルになります。工場出荷時は下記のように設定しています。

パート	チャンネル
シンセ・パート1(グローバル)	1
シンセ・パート2	2
ドラム・パート(1~6B)	10

- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をMIDI chにあわせます。
- MIDIチャンネルを変更するパート・キーを押します(キーが点灯)。ドラム・パートは8つのパート・キーのどれか一つを押します(ドラム・パート・キーがすべて点灯)。
- ダイヤルを回してチャンネルを選びます。

**ここで設定されたシンセ・パート1のMIDIチャンネルで、プログラム・チェンジやエクスクループ・データを送受信します(グローバルMIDIチャンネル)。**

## ドラム・パートのMIDIノート・ナンバーの設定

Drums Note No. C-1...G9

各ドラム・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。

- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をDrums Note No. に合わせます。
- ノート・ナンバーを変更するドラム・パート・キーを押します(キーが点灯)。
- 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	Note No.	パート	音名	Note No.
ドラム1	C2	36	ドラム5A	C4	60
ドラム2	D2	38	ドラム5B	C#4	61
ドラム3	E2	40	ドラム6A	F#2	42
ドラム4	F2	41	ドラム6B	A#2	46

**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。**

## 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。

- 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。
- 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: エクスクループ・データの送受信。但し、ダンプ設定の操作中は、設定にかかわらず送受信。

	交互に表示
すべて送受信しない	PCE ↔ ---
Pのみ送受信する	PCE ↔ ○--
すべて送受信する (工場出荷時の設定)	PCE ↔ ○○○

## ピッチ・ベンド・レンジの調整

Bend Range -12...12

ピッチ・ベンドのMIDIメッセージを受信したときのピッチの幅を設定します。

- シフト・キーを押しながらステップ・キー14(Bend Range)を押します(キー14が点滅)。
- ダイヤルを回して、ピッチ幅を選びます。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブになります。
- もう一度ステップ・キー14を押してピッチ幅を決定します(キー14が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合、Stop/Cancelキーを押します。

**音色によってはピッチが設定した幅まで上がりきらないものもあります。**

## ダンプ・データを送受信する

### Dump

Pt.A、Pt.b、Pt.C、Pt.d、SnG、GLb

### 送信

EM-1のシステム・エクスクルーシブ・データ(パターンやソングやグローバルモードの設定)を、MIDI OUTと接続した外部の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EM-1、MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI IN端子と、EM-1のMIDI OUT端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とEM-1のMIDIチャンネルを合わせてください。ただし、データ・ファイラーへ送信するときは、通常MIDIチャンネルを合わせる必要はありません。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー15を押します(キー15が点灯)。
4. ダイアルを回して送信するデータを選びます。  
 Pt.A: パターン・バンクAデータ(A.01~A.64)  
 Pt.b: パターン・バンクbデータ(b.01~b.64)  
 Pt.C: パターン・バンクCデータ(C.01~C.64)  
 Pt.d: パターン・バンクdデータ(d.01~d.64)  
 SnG: オール・ソング・データ  
 GLb: グローバル・データ
5. もう一度ステップ・キー15を押して送信するデータを確定します(Play/Pauseキーが点滅)。
6. Play/Pauseキーを押してデータの送信を実行します。

送信する前にダンプをやめるときはStop/Cancelキーを押します。

### 受信

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

- ▲ グローバル・モードのプロテクトの設定が“on”のときは、グローバル・モード以外のMIDIダンプ・データの受信を禁止します。

1. MIDIダンプ・データを送信可能な外部のMIDI機器(もう1台のEM-1、MIDIデータ・ファイラー、エディターを起動しているパソコン等)のMIDI OUT端子と、EM-1のMIDI IN端子を接続してください。
2. 外部MIDI機器とEM-1のMIDIチャンネル(シンセ・パート1)を合わせてください。データ・ファイラーから送信するときは、データ保存したときと同じMIDIチャンネルに合わせます。
3. シフト・キーを押しながらステップ・キー15を押します(キー15が点灯)。
4. 外部機器を操作してダンプ・データをEM-1で受信します。

ダンプデータの詳細はEM-1 MIDIインプリメンテーションに記載しています。

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

- ▲ データ・ダンプの実行中は、本体のキーに触れないでください。ダンプ機能の操作中は、MIDI Filterのパラメータ“E”の設定が“-”でも、システム・エクスクルーシブ・データは送受信します。

- ▲ EM-1はダンプ・データを受信すると、メモリーへの書き込みに最大10秒程かかります(ライト・キーが点灯)。この間、絶対にEM-1の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。また、この間は新たなMIDIデータを受信することはできません。EM-1で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは、必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。

## メモリー・プロテクト(Protect)

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ダンプデータの受信を禁止します。エディットしたデータを保存するときやダンプデータを受信するときはプロテクトを“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. シフト・キーを押しながらステップ・キー16(Protect)を押します(キー16が点滅)。
3. ダイアルを回してディスプレイの点滅表示を“on”または“oFF”を選びます。
4. もう一度ステップ・キー16を押してプロテクトのオン、オフを決定します(キー16が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合、Stop/Cancelキーを押します。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。

- ▲ 工場出荷時はオンに設定されています。

- ▲ 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・モードではメモリー・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。

## 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・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・モードのライトは、メモリー・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.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。

EM-1の送受信チャンネルはグローバル・モードのMIDI chでシンセ・パート1、シンセ・パート2、全ドラム・パートのMIDIチャンネルを設定します。

### 2.ノート・オン/オフについて

ドラム・パート・キーを叩いたとき、設定されたMIDIチャンネルでそれぞれのドラム・パート・キーに割り当てられたノート・ナンバーを送信します。また、キーボード機能でステップ・キーを押したときは、各パートに設定されたMIDIチャンネルでステップ・キーに割り当てられたノート・ナンバーを、オンした強さ(ベロシティ)と共にノート・オン[9n, kk, vv](n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)のメッセージで送信します。EM-1では、vv: ベロシティは各アクセント・パートのレベルで調整します。また、離れたときは、ノート・オフ[8n, kk, vv]のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ベロシティの送信をする機種はほとんどなくEM-1も送信しません。また、パートに割り当てられたMIDIチャンネルのノート・オン/オフのメッセージを受信すると、そのパートが発音します。

### 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、EM-1のMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると同一グループ(A.01からA.02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(A.01からC.01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、グローバル・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	A.01~b.64
00	01	0~127	C.01~d.64

### 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、受信するとシンセ・パートに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グローバル・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。EM-1はエフェクト/ディレイ・セクションのDelay Edit以外のすべてのツマミやキーにNRPNが割り当てられています。

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

## 6.音が消えないとき

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

## 7.同期について

複数のMIDI機器を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ないます。タイミング・クロックは4分音符あたり24送信されます。

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

演奏を開始するタイミングを与えるのがスタート・メッセージです。マスターはStart/Pauseキーが押された時に、スタート・メッセージを送信します。スタート・メッセージ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・ポインタを送受信します。

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。EM-1では16ソングを選択できます。)ソング・モードでソング・セレクトを受信すると、ソングが切り替わります。ソング・セレクトの送受信は、グローバル・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・ポインタ[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))(pp, pp:値の上位、値の下位)。



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

ロードが終わるまで30秒ほどかかります。

キャンセルしたい場合はStop/Cancelキーを押します。

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

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

## 仕様規格

パート数: 12パート

シンセ・パート×2、ドラム・パート×8

シンセ・アクセント・パート×1

ドラム・アクセント・パート×1

メモリー容量: 256パターン、16ソング

マスターエフェクト: テンポ・ディレイ  
ノーマル、モーション・シーケンス

インサートエフェクト: 11種類

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、シンセ・パート:3パラ  
メータ、ドラム・パート:2パラメータ、アクセ  
ント・パート:1パラメータ、64イベント

ソング

1ソング最大256パターン、  
イベントレコーディング最大35700イベント

接続端子: PHONES

標準フォーンジャック:ステレオ

定格レベル: 35mW

負荷インピーダンス: 33Ω

OUTPUT (L/MONO, R)

標準フォーンジャック:モノ×2

規定出力レベル: -10dBu

出力インピーダンス:1kΩ

MIDI (IN, OUT, THRU)

電源: DC9V (付属ACアダプター)

消費電力: 5W

外形寸法: 300(W)×222.5(D)×55.4(H)mm(ゴム足含む)

重量: 1.25kg

※仕様および外装は改良のため予告なく変更することがあります。

## ウェーブ・ネーム・リスト

### Drum Wave

No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	BD-Dark	51	Clap-Hardhouse	101	Agogo
2	BD-99 1	52	Clap-R&B	102	Triangle
3	BD-99 2	53	HH-99 Cl	103	Tambourine-Acc
4	BD-Analog	54	HH-99 Op	104	Sleigh Bell
5	BD-ZAP	55	HH-88 Cl	105	Cabasa-Normal
6	BD-99 Dist1	56	HH-88 Op	106	Cabasa-Dist Up
7	BD-99 Dist2	57	HH-R&B Cl	107	Cabasa-Dist Down
8	BD-99 Dist3	58	HH-R&B Op	108	Cabasa-EXB
9	BD-Squash	59	HH-Std 1 Cl	109	Guiro-Short
10	BD-88 1	60	HH-Std 1 Op	110	Guiro-Long
11	BD-88 2	61	HH-Std 2 Cl	111	Samba Whistle
12	BD-Dry 1	62	HH-Std 2 Op	112	Tabla-Baya Ghe
13	BD-Dry 2	63	HH-Crisp Cl	113	Tabla-Baya Mute 1
14	BD-Dry 3	64	HH-Crisp Op	114	Tabla-Baya Mute 2
15	BD-Dry 4	65	HH-Old Cl	115	Tabla-Na
16	BD-Hip	66	HH-Old Op	116	Tabla-Tin
17	BD-R&B	67	HH-Big Chunk Cl	117	Tabla-Mute 1
18	BD-Ambi	68	HH-Big Chunk Op	118	Tabla-Mute 2
19	BD-Defness	69	Ride-99	119	Djembe-Open
20	BD-Defness/OHH	70	Ride-Edge 1	120	Djembe-Mute
21	BD-Jungle	71	Ride-Edge 2	121	Djembe-Slap
22	BD-Jungle/Crash	72	Crash-99	122	Udu
23	SD-99 1	73	Crash-Normal	123	Taiko-Open
24	SD-99 2	74	Tom-99	124	Taiko-Rim
25	SD-88 1	75	Tom-88	125	Tsuzumi
26	SD-88 2	76	Tom-Std Hi	126	Zap 1
27	SD-88 R&B	77	Tom-Std Lo	127	Zap 2
28	SD-77	78	Tom-Std Floor	128	Synth SE-1
29	SD-Disco	79	Tom-Jazz Hi Rim	129	Synth SE-2
30	SD-Dry 1	80	Tom-Jazz Hi	130	Synth SE-3
31	SD-Dry 2	81	Tom-Jazz Floor	131	Filtered Perc
32	SD-Dry 3	82	Bongo-Hi Op	132	Synth Perc 1
33	SD-Dry 4	83	Bongo-Slap N5	133	Synth Perc 2
34	SD-Ambi 1	84	Bongo-Lo Op	134	Synth Perc 3
35	SD-Ambi 2	85	Bongo-Lo N5	135	Synth Perc 4
36	SD-Piccolo 1	86	Conga-Hi Slap 1	136	Synth Perc 5
37	SD-Piccolo 2	87	Conga-Hi Slap 2	137	Filtered Noise
38	SD-Hip	88	Conga-Hi MtSlap	138	Reverse-BD
39	SD-Brash Dist	89	Conga-Lo Slap	139	Reverse-SD 1
40	SD-Crackle	90	Conga-Lo Slap N5	140	Reverse-SD 2
41	SD-Jungle	91	Conga-Lo MtSlap	141	Reverse-Crash
42	SD-R&B 1	92	Timbales-Hi Rim	142	Scratch-1
43	SD-R&B 2	93	Timbales-Hi Edge	143	Scratch-2
44	SD-R&B 3	94	Timbales-Lo Rim	144	Scratch-3
45	SD-R&B 4	95	Timbales-Lo Open		
46	SD-Rim 1	96	Timbales-Paila		
47	SD-Rim 2	97	Claves		
48	SD-88 Rim	98	Cowbell		
49	Clap-99	99	Cha Cha Bell		
50	Clap-88	100	Mambo Bell		

### Synth Wave

No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	Saw-ProSynth	21	5th Square	41	Voice-VS
2	Boost Saw	22	5th Saw	42	DWGS Voice
3	Pulse 15%-MG	23	5th Stab Saw	43	Synth Chord Set
4	Pulse 25%-MG	24	Detuned Saw-A26k	44	Pad Chord maj7
5	Square	25	Unison Saw-MS2k	45	M1 Piano Chord Set
6	Triangle-MG	26	Sync Triangle-MS2k	46	E.Piano Chord Set
7	Sine	27	Sync Saw-MS2k	47	Guitar Chord Set
8	Sine Kick Bass	28	HPF Sweep-MS2k	48	Organ Chord m7
9	Dark Bass	29	Cyber Bass-Z1	49	Vibe Chord
10	Xmod Bass	30	Ring Bass-MS2k	50	Noise
11	Additive Sine	31	Vibrato Sine		
12	DWGS Bell	32	Reso Noise		
13	DWGS FM Bass	33	NRG Hit		
14	HPF Saw-MS2k	34	Ac.Bass		
15	SynthBass Oct	35	Finger Bass		
16	Square Oct Mix	36	M1 Pick Bass		
17	Saw Oct Mix	37	Slap Bass Mix		
18	DWGS Wire	38	M1 Organ		
19	DWGS Digital	39	Combo Organ		
20	5th Sine	40	DWGS Clav		

# パターン・ネーム・リスト

※d Bankにはデモソング用のパターンとイニシャルデータがアサインされています。  
※パターンセット機能のステップ1~16には、各スタイルの先頭のパターンがアサインされています。

スタイル- A.01~A.32 : Best Selection

A.33~b.50 : House/Techno

## A Bank

No.	Pattern Name	Tempo
A.01	Dream Trance 1	140
A.02	Epic Trance 1	133
A.03	Epic Trance 2	141
A.04	Epic Trance 3	144
A.05	Progressive Trance 1	139
A.06	Psychedelic Trance 1	143
A.07	Psychedelic Trance 2	144
A.08	Breakstep	130
A.09	2 Step/UK Garage 1	131
A.10	2 Step/ UK Garage 2	139
A.11	2 Step/UK Garage 3	132
A.12	House 1	114
A.13	House 2	128
A.14	NY Hard House 1	134
A.15	Minimal 1	138
A.16	Minimal 2	138
A.17	Happy Hardcore 1	168
A.18	Gabba 1	185
A.19	Cyber/Tech Step 1	177
A.20	Cyber/Tech Step 2	176
A.21	Cyber/Tech Step 3	177
A.22	Cyber/Tech Step 4	175
A.23	Digital D'n'B 1	190
A.24	Digital D'n'B 2	190
A.25	R&B 1	116
A.26	R&B 2	100
A.27	Hip Hop 1	70
A.28	Hip Hop 2	91
A.29	Hip Hop 3	96
A.30	Nu Skool Breaks 1	129
A.31	Nu Skool Breaks 2	127
A.32	Big Beat 1	128
A.33	Epic Trance 4	140
A.34	Epic Trance 5	141
A.35	Epic Trance 6	143
A.36	Epic Trance 7	140
A.37	Epic Trance 8	148
A.38	Dream Trance 2	144
A.39	Dream Trance 3	143
A.40	Dream Trance 4	141
A.41	Dream Trance 5	145
A.42	Dream Trance 6	140
A.43	Dream Trance 7	140
A.44	Dream Trance 8	140
A.45	Trance 1	134
A.46	Trance 2	140
A.47	Trance 3	132
A.48	Progressive Trance 2	139
A.49	Progressive Trance 3	140
A.50	Progressive Trance 4	139
A.51	Progressive Trance 5	138
A.52	Progressive Trance 6	140
A.53	Progressive Trance 7	139
A.54	Psychedelic Trance 3	146
A.55	Psychedelic Trance 4	148
A.56	Psychedelic Trance 5	140
A.57	Goa Trance	145
A.58	2 Step/UK Garage 4	129
A.59	2 Step/UK Garage 5	130
A.60	2 Step/UK Garage 6	132
A.61	2 Step/UK Garage 7	132
A.62	2 Step/UK Garage 8	132
A.63	2 Step/UK Garage 9	130
A.64	2 Step/UK Garage 10	137

b.51~C.09 : Drum'n'Bass

C.10~C.38 : R&B/Hip Hop/Trip Hop

## b Bank

No.	Pattern Name	Tempo
b.01	2 Step/UK Garage 11	135
b.02	2 Step/UK Garage 12	138
b.03	2 Step/UK Garage 13	133
b.04	2 Step/UK Garage 14	135
b.05	House 3	124
b.06	House 4	122
b.07	House 5	132
b.08	House 6	125
b.09	House 7	129
b.10	House 8	130
b.11	House 9	124
b.12	Chicago House	124
b.13	NY Hard House 2	132
b.14	NY Hard House 3	136
b.15	Minimal 3	139
b.16	Minimal 4	139
b.17	Minimal 5	135
b.18	Minimal 6	137
b.19	Minimal 7	136
b.20	Minimal 8	130
b.21	Minimal 9	132
b.22	Techno 1	134
b.23	Techno 2	130
b.24	Techno 3	128
b.25	Techno 4	140
b.26	Techno 5	137
b.27	Techno 6	132
b.28	Techno 7	119
b.29	Electro 1	128
b.30	Electro 2	131
b.31	Tek House 1	125
b.32	Tek House 2	135
b.33	Tek House 3	130
b.34	Tek House 4	130
b.35	Tek House 5	140
b.36	Tek House 6	126
b.37	Tek House 7	130
b.38	Progressive House 1	127
b.39	Progressive House 2	129
b.40	Progressive House 3	124
b.41	Progressive House 4	129
b.42	Euro Hard House 1	140
b.43	Euro Hard House 2	136
b.44	Euro Hard House 3	135
b.45	Euro Hard House 4	142
b.46	Euro Hard House 5	137
b.47	Hardcore 1	135
b.48	Hardcore 2	151
b.49	Happy Hardcore 2	164
b.50	Gabba 2	170
b.51	Drum'n'Bass 1	172
b.52	Drum'n'Bass 2	172
b.53	Drum'n'Bass 3	172
b.54	Drum'n'Bass 4	173
b.55	Drum'n'Bass 5	175
b.56	Jazzstep 1	178
b.57	Jazzstep 2	168
b.58	Jazzstep 3	170
b.59	Cyber/Tech Step 5	175
b.60	Cyber/Tech Step 6	170
b.61	Cyber/Tech Step 7	170
b.62	Cyber/Tech Step 8	170
b.63	Cyber/Tech Step 9	170
b.64	Cyber/Tech Step 10	175

C.39~C.56 : Nu Skool Breaks/Big Beat

C.57~C.64 : Other

## C Bank

No.	Pattern Name	Tempo
C.01	Cyber/Tech Step 11	170
C.02	Cyber/Tech Step 12	165
C.03	Digital D'n'B 3	190
C.04	Artcore 1	175
C.05	Artcore 2	164
C.06	Artcore 3	177
C.07	Jump Up 1	178
C.08	Jump Up 2	174
C.09	Breaks	147
C.10	R&B 3	76
C.11	R&B 4	109
C.12	R&B 5	90
C.13	R&B 6	96
C.14	R&B 7	77
C.15	R&B 8	96
C.16	R&B 9	89
C.17	R&B 10	92
C.18	R&B 11	103
C.19	Hip Hop 4	92
C.20	Hip Hop 5	88
C.21	Hip Hop 6	93
C.22	Hip Hop 7	83
C.23	Hip Hop 8	82
C.24	Hip Hop 9	89
C.25	Hip Hop 10	80
C.26	Hip Hop 11	91
C.27	Hip Hop 12	113
C.28	Hip Hop 13	86
C.29	Hip Hop 14	91
C.30	Hip Hop 15	96
C.31	Trip Hop 1	75
C.32	Trip Hop 2	87
C.33	Trip Hop 3	90
C.34	Trip Hop 4	81
C.35	Trip Hop 5	82
C.36	Trip Hop 6	88
C.37	Trip Hop 7	95
C.38	Trip Hop 8	90
C.39	Nu Skool Breaks 3	133
C.40	Nu Skool Breaks 4	132
C.41	Nu Skool Breaks 5	130
C.42	Nu Skool Breaks 6	134
C.43	Nu Skool Breaks 7	122
C.44	Nu Skool Breaks 8	138
C.45	Nu Skool Breaks 9	133
C.46	Nu Electro 1	122
C.47	Nu Electro 2	129
C.48	Nu Electro 3	130
C.49	Nu Electro 4	135
C.50	Nu Electro 5	120
C.51	Big Beat 2	138
C.52	Big Beat 3	129
C.53	Big Beat 4	141
C.54	Big Beat 5	140
C.55	Hardcore Breakbeat	130
C.56	Industrial	81
C.57	Disco 1	110
C.58	Disco 2	107
C.59	Disco 3	120
C.60	Funk 1	90
C.61	Funk 2	91
C.62	Latin House 1	132
C.63	Latin House 2	128
C.64	Reggae	90

# ソング・ネーム・リスト

※S.06~S.16にはソングのデータは入っていません。

S.01: Drum'n'Bass Demo

S.02: Dream Trance Demo

S.03: Nu Skool Breaks Demo

S.04: 2 Step/UK Garage Demo

S.05: R&B/Hip Hop Demo

All Patterns and All Songs - ©2001 KORG Inc. All rights reserved.

## 索引

## ア

アクセント	34
アクセント・パート	28
アクセント・パート・キー	
シンセ	10
ドラム	10
アンブEG	9, 27, 28

## イ

EGインテンシティ	10, 28
EGタイム	9, 27, 28
移調	35
イベント	
データ	45
データ消去	45
レコーディング	45
イレース	19

## ウ

ウェーブ	16, 27
ウェーブ・ネーム・リスト	51

## エ

エディット	
エフェクト	17, 29
ディレイ	17, 30
ノート	18, 32
パート音色	16, 27
フレーズ・パターン	18
モーション・シーケンス	39
リズム・パターン	18
NRPN	49
エフェクト	9, 28, 29
エフェクト・エディット	17, 29
エフェクト/ディレイ・セクション	9
エラー・メッセージ	50
演奏	
ソング	13, 42
ソングの先頭から	42
パターン	14, 25
パターン・セット	23, 40
パターンの先頭から	25
ポジションの先頭から	42
モーション・シーケンス	34

## オ

オリジナル・バリュール・LED	9, 16
音色のコピー	37

## カ

カーソル・キー	8
確認	
ソングのイベント・データ	45
モーション・シーケンス・データ	35
カットオフ	10, 28

## キ

キーボード・キー	11
キーボード機能	15

## ク

クイック・スタート	13
グライド	9, 28
クリア・モーション	38
グローバル・モード	46

## ケ

ゲート・タイム	33
---------	----

## コ

フランジャー/コーラス	29
工場出荷時のデータ	51
構成図	13
故障	50
コネクト・セクション	12
コピー音色	37
コモン・セクション	8
コンプレッサー	29

## シ

シーケンス・コントロール・セクション	10
システム・エクスクルーシブ	50
シフト	
データ	36
ノート	36
シフト・キー	11
仕様	51
消去	
演奏データ	19, 38
ソングのイベント・データ	45
モーション・シーケンス・データ	38
シンセ・パート	15, 28
シンセ・パート・キー	10
シンセ・フィルタ・セクション	10

## ス

スイング	32
スケール/ビート	31
ステップ・キー	11
ステップ・キー・セクション	11
ステップ・レコーディング	18, 20, 32
スムーズ	34
スワップ・パート	39

## セ

セクション	
エフェクト/ディレイ	9
コネクト	12
コモン	8
シーケンス・コントロール	10
シンセ・フィルタ	10
ステップ・キー	11
パート・コモン	9
パート・セレクト	10
接続	7
セレクトLED	11
セレクト・キー	11
先頭から演奏	25, 42

## ソ

ソロ	10, 26
ソング	
切り替え	42
早送り	42
早戻し	42
プレイ	13, 42
ソング・ネーム・リスト	52
ソング・モード	42

## タ

ターゲット・ステップ	33
タイプ	9
タイム	30
タップ	10
タップ・テンポ・キー	42
ダンブ	48
ダンブ・データ	
受信	48
送信	48

## チ

チェーン・プレイ	40
----------	----

## テ

データ・コピー	37
データ・ダンブ	50
ディストーション	29
ディレイ	30
ディレイ・エディット	9, 17, 30
デシメータ	30
デブス	30
テンポ	14, 25, 42
テンポ・ロック	26
テンポ・ロック・キー	8

## ト

同期	46, 49
同期演奏	24
ドライブ	10, 28
ドラム・パート	15, 27
ドラム・パート・キー	10
トランスポーズ	10, 35
トリガー	33
トリガー・ホールド	34

## ノ

ノート	
エディット	18, 32
オフセット	43
オン	49
ナンバー	33

## ハ

パート	
アクセント	28
シンセ	28
ドラム	27
音色エディット	16, 27
コピー	37
選択	26
ミュート	10
パート・コモン・セクション	9
パート・セレクト・セクション	10
パートの音を出す	15
パターン	
プレイ	25
切り替わり	25
削除	44
挿入	44
作成	27
プレイ	14
変更	44
パターン・セット	
チェーン・プレイ	40
登録	41
プレイ	23, 40
キー	11
パターン・ネーム・リスト	52
パターン・モード	25
早送り	42
早戻し	42
パワースイッチ	12
パン	9, 27, 28

## ヒ

ビートLED	8
ピッチ	9, 33, 43
ピッチ・シフター	29
ピッチ・ベンド	47, 49

## フ

フィルター	30
フェイザー	29
フレーズ・パターン	18, 32
フレーズ・パターン・エディット	18
プロテクト	48

## へ

ヘッドフォン端子 ..... 12

## ホ

ポジション ..... 42

保存

グローバル ..... 48

ソング ..... 45

パターン ..... 21, 41

## マ

マスターボリューム ..... 8

## ミ

MIDI端子 ..... 12

MIDIチャンネル ..... 47, 49

MIDIノート・ナンバー ..... 47

MIDIフィルター ..... 47

ミュート ..... 26

## ム

ムーブ・データ ..... 36

## メ

メトロノーム ..... 46

メモリー・プロテクト ..... 48

## モ

モーション・シーケンス

9, 22, 28, 29, 30, 34

モード

グローバル ..... 46

ソング ..... 42

パターン ..... 25

モード・キー ..... 8

モジュレーション・ディレイ ..... 30

モーション・シーケンス・エディット ..... 39

## ラ

ライト ..... 21

グローバル ..... 48

ソング ..... 45

パターン ..... 21, 41

ライト・キー ..... 8

ライン・アウト端子 ..... 12

## リ

リアルタイム・レコーディング ..... 18, 19, 32

リズム・パターン ..... 18, 32

リズム・パターン・エディット ..... 18

リバーブ ..... 29

リング・モジュレーション ..... 29

## レ

レコーディング

イベント ..... 45

ステップ ..... 18, 20, 32

リアルタイム ..... 18, 19, 32

レスト/タイ ..... 10

レゾナンス ..... 10, 28

レゾネーター ..... 30

レベル ..... 9, 27, 28

レンジス ..... 21, 31

## ロ

ロール ..... 9, 28

ロール・タイプ ..... 32

録音

イベント ..... 45

消去 ..... 19, 38

ステップ ..... 18, 20, 32

リアルタイム ..... 18, 19, 32

## A

Accent ..... 10, 34

Amp EG ..... 9, 27, 28

## B

Beat LED ..... 8

Bend Range ..... 47

## C

Clear

Motion ..... 38

Part ..... 38

Song ..... 43

Clock ..... 24, 46

Compressor ..... 29

Copy

Part ..... 37

Sound ..... 37

Cutoff ..... 10, 28

## D

Decimator ..... 30

Delay Edit ..... 9

Delete Pattern ..... 44

Depth ..... 9, 30

Distortion ..... 29

Drive ..... 10, 28

Drum Part ..... 10

Drums Note No ..... 47

Dump ..... 48

## E

Edit1 ..... 9

Edit2 ..... 9

Effect ..... 9, 28

EG Int ..... 10, 28

EG Time ..... 9, 27, 28

Erase ..... 38

## F

Filter ..... 30

Flg./Cho ..... 29

## G

Gate Time ..... 33

Glide ..... 9, 28

GLOBAL ..... 8

## I

Insert Pattern ..... 44

## K

Keyboard ..... 11

## L

Length ..... 21, 31

Level ..... 9, 27, 28

## M

MASTER VOLUME ..... 8

Metronome ..... 46

MIDI ..... 8, 12, 23, 49

MIDI ch ..... 47

MIDI LED ..... 8

Mod.Delay ..... 30

Motion

Dest. .... 39

Seq. .... 9, 28, 29, 30

Value ..... 40

Motion Sequence ..... 22

Move Data ..... 36

mute ..... 26

## N

Note Ofs. .... 43

Note.No ..... 33

NRPN ..... 49

## O

Original Value ..... 9

## P

Pan ..... 9, 27, 28

Part ..... 15

Part Mute ..... 10

PATTERN ..... 8

Pattern ..... 14, 25, 43

Pattern Set ..... 11, 23

Phaser ..... 29

Pitch ..... 9

Pitch Shifter ..... 29

Position ..... 42, 43

Protect ..... 48

## R

Reset&amp;Play ..... 25, 42

Resonance ..... 10, 28

Resonator ..... 30

Rest/Tie ..... 10

Reverb ..... 29

Ring Mod. .... 29

Roll ..... 9, 28

Roll Type ..... 32

## S

Scale/Beat ..... 31

Select ..... 11

Shift ..... 11

Smooth ..... 34

Solo ..... 10, 26

SONG ..... 8

Song ..... 13, 42

STEP EDIT ..... 8

Swap Part ..... 39

Swing ..... 32

Synth Part ..... 10

## T

TAP ..... 10

Tempo ..... 25, 42

Tempo Lock ..... 8, 26

Time ..... 9, 30

Transpose ..... 10, 35

Trig Hold ..... 34

Type ..... 9

## W

Wave ..... 16, 27

WRITE ..... 8, 41, 45, 48

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	○ 9n, v=30-127 ×	○ 9n, v=1-127 ×	送信ベロシティはアクセント・レベルで設定
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンダー		×	○	*C
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンクセレクト (MSB, LSB) *P
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB) *C
	6	○	○	データエントリー (MSB) *C
	121	×	○	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		○	○	Dump機能の操作中は常に送受信可 *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 : 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		×	×	
<b>備考</b> *P、*C、*E:それぞれグローバル・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マスター・ボリュームとインクワイアリー・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