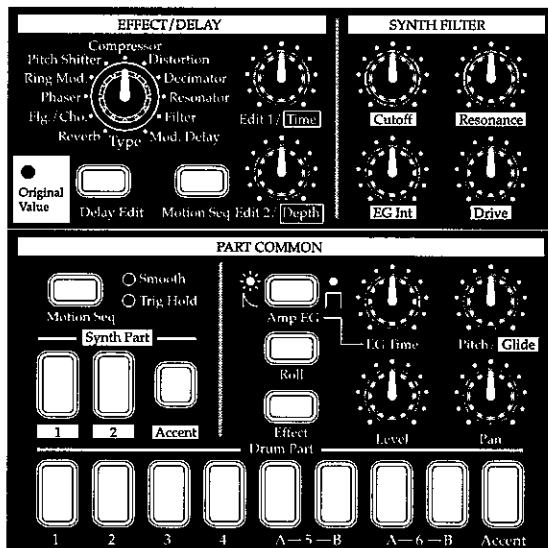


E L E C T R I B E



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、具体的な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ています。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ています。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



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、最寄りのコルゲ特約店、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。



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ル(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
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
2.各部の名称と機能	8
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
3.基本的な使い方(クイック・スタート)	13
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
各機能をためしてみましょう	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
4.パターン・モード	25
パターンを選ぶ	25

演奏テンポを決める	25
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
パターンを演奏する(パターン・プレイ)	25
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
パターンを作る	27
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
レンジス、スケール/ビートの設定(Length、Scale/Beat)	31
レンジスの設定(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
モーション・シーケンス	34
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
パターンをエディットするのに便利な機能	35
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すらす(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
モーション・シーケンス・データのエディット	39
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
パターン・セット	40
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
パターンを保存する(WRITE)	41

5.ソング・モード	42
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
6.グローバル・モード	46
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・ペンド・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
7.資料	49
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

1.はじめに

このたびは、ELECTRIBE・M(以降EM-1)をお買い上げいただきましてありがとうございます。
EM-1は全くの初心者からマニアックな方々までにお使いいただける、オリジナリティーのある音楽を生み出すことができるダンス・ミュージック用プロダクション・ステーションです。
本体上のツマミやキーを使って感覚的に音色をエディットすることができ、**EM-1**一台で簡単にリズム、フレーズ・パターンを完成することができます。
EM-1は作品にオリジナル性を手軽に加えたいミュージシャン、DJ、サウンド・クリエーター、DTMユーザーはもとより、従来のElectribeシリーズをお買い上げ下さった方々にとって最適なツールとなることでしょう。

主な特長

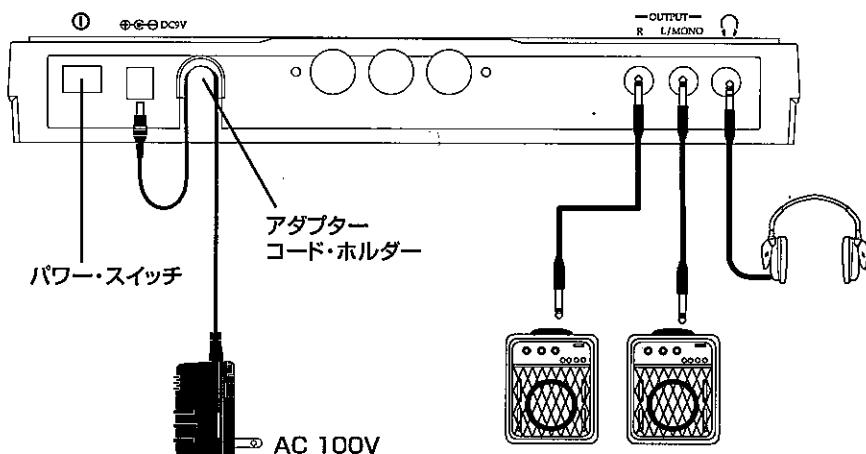
- ・ EM-1は8つのドラム・パートと2つのシンセ・パートを持ち、それぞれのパートに音色を割り振って(アサインして)音作りをすることができます。
- ・ ドラム・パートごとに作成したリズム・パターンと、シンセ・パートごとに作成したフレーズ・パターンを合わせることで、一台でも簡単に曲を作成することができます。
- ・ ドラム・ウェーブ(144種類)、シンセ・ウェーブ(50種類)を搭載しているので、幅広い音色表現が簡単にできます。
- ・ パート音色とパターン(最大64ステップ)は、本体内に256パターンまで作成し保存できます。
- ・ パートの音色パラメータのツマミやキーの動きを記憶しループするモーション・シーケンス機能を搭載していて、各パターンそれぞれのパートごとに記憶できます。
- ・ 複数のパターンの組み合わせに、ツマミの動き等(イベント・データ)を加えた最大16曲のソングを作成・保存できます。
- ・ リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディング、ノート・エディットと用途に応じたエディット方法を選択できます。
- ・ スピードィーに音色やリズム、フレーズを変更でき、その過程を演奏として表現することができます。
- ・ エフェクトは11種類のエフェクトとテンポ・ディレイを装備し、ツマミの動きを記憶しループするエフェクト/ディレイのモーション・シーケンス機能も搭載しています。
- ・ 16個のステップ・キーを鍵盤代わりに使って演奏するキーボード機能を持っています。
- ・ 16個のステップ・キーに登録した64種類のパターンを、次々に切り替えて演奏するパターン・セット・プレイが行えます。
- ・ タップ・テンポやMIDIクロックにより、外部シーケンサーやターンテーブル等との同期演奏も実現できます。
- ・ MIDI拡張音源として、外部シーケンサーやキーボード等からコントロールして使用できます。
- ・ MIDIデータ・ダンプ機能によりコンピュータや外部シーケンサーにデータを保存することができます。

EM-1で作るデータについて

EM-1で作成編集(エディット)したパターン、ソング等は、ライト作業をしないでパターンやソングを選び直したり、電源をオフにするとエディット前の状態に戻ります。
エディットしたパターン、ソング、グローバル・データを保存するときは、必ずライト作業を行なってください。
また、ライト作業を行なった後でも、すべてのソング、パターンなどを一齊に工場出荷時のデータに戻すことができます(P.51「工場出荷時のデータに戻す方法」参照)。

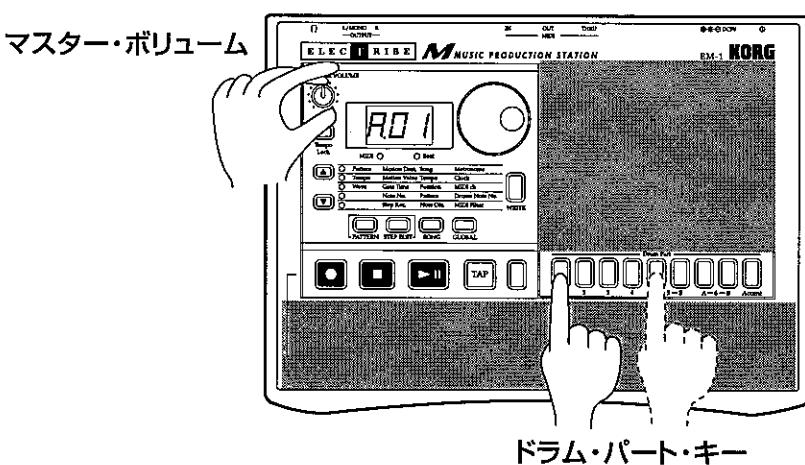
接続して音を出してみましょう

接続例



演奏の準備

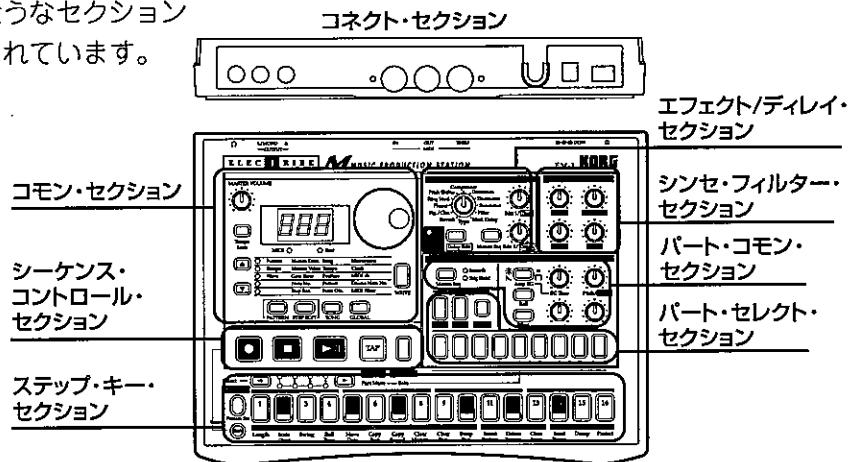
- ▲** 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカーシステム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。
- ▲** ACアダプターのコードは上図のようにアダプター・コード・ホルダーに引っ掛けをおきます。コードをホルダーから外すときは無理に引っ張らないでください。
- 1. 付属のACアダプターをDC 9Vの端子に接続し、アダプター本体をコンセントに差してください。
- 2. シグナル・コードをEM-1のライン・アウト端子(L/MONO, R)に差しこみ、ミキサー・パワードモニター(アンプ内蔵スピーカー)と接続します。モノラルで接続する場合は、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。



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(ピート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

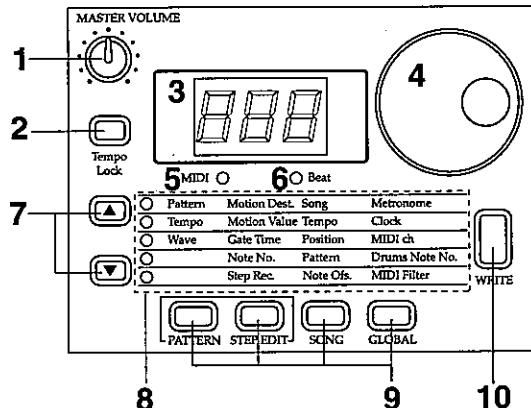
各モードごとに、ディスプレイに表示されるパラメータが書かれています。カーソル・キーで横の5つのパラメータ・セレクトLEDを点灯させて選びます。

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)

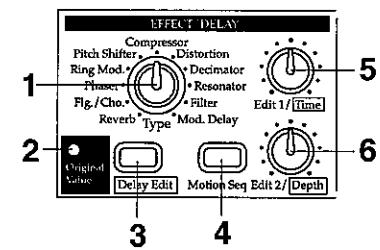
押すたびにオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。オンのときはエディット1、2ツマミの動きを録音、再生します。ディレイ・エディットがオンのときはディレイのモーション・シーケンス、オフのときはタイプで選ばれているエフェクトのモーション・シーケンスになります。

5. Edit1/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. Edit2/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“＼”(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айд)

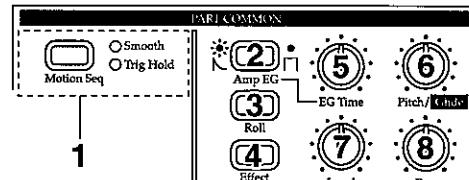
ドラム・パートのピッチ(音程)を設定します。シンセ・パートでは2音間のピッチを滑らかに変化させる時間を設定します。

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。



シンセ・フィルタ・セクション

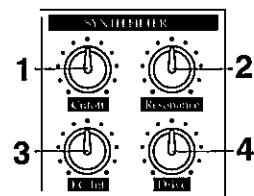
シンセ・パートの音色を丸めたり、音にくせを付けるセクションです。

- Cutoff(カットオフ)**
フィルターのカットオフ周波数を調整します。

- Resonance(レゾナンス)**
フィルターのレゾナンス(共振具合)を調整します。

- EG Int(EGインテンシティ)**
フィルターのエンペロープの深さとかかり具合を調整します。

- Drive(ドライブ)**
フィルターの音に対しての歪み具合を調整します。



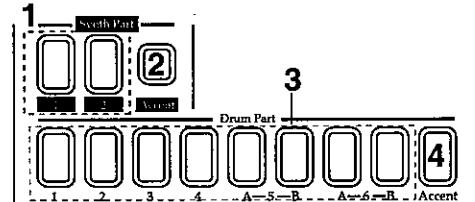
パート・セレクト・セクション

- (Synth Part) 1,2(シンセ・パート・キー)**
シンセ・パートを選択します。

- (Synth Part) Accent**
(シンセ・アクセント・パート・キー)
シンセのアクセント・パートを選択します。

- (Drum Part) 1~4,5A-5B,6A-6B(ドラム・パート・キー)**
ドラム・パートを選択します。押すとパートごとに割り振られている音色を聞くことができます。

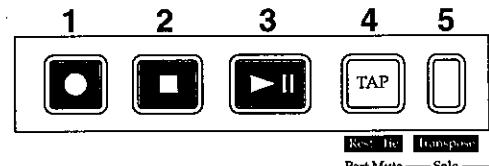
- (Drum Part) Accent(ドラム・アクセント・パート・キー)**
ドラムのアクセント・パートを選択します。



シーケンス・コントロール・セクション

- Recキー**

リズムやフレーズ、ツマミ等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。



- Stop/Cancelキー(ストップ/キャンセル・キー)**

パターンやソング演奏の停止、実行の取り消しをします。

- Play/Pauseキー**

パターンやソングの演奏/一時停止をします。

- TAP, Rest/Tie, Part Mute(タップ、レスト/タイ、パート・ミュート・キー)**

タップ・テンポの入力をします。
ステップ・レコーディング時は休符やタイ(連続)の入力に使います。

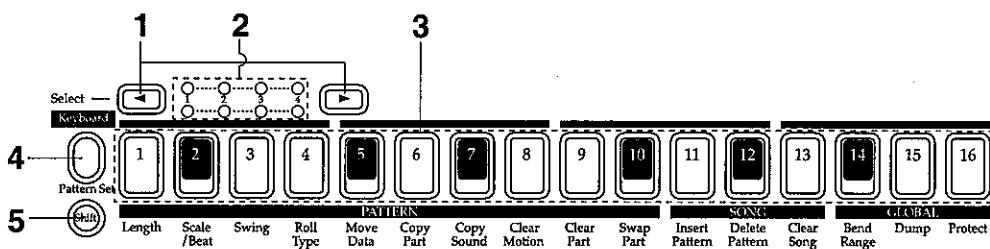
また演奏中にこのキーを押しながらパート・キーを押すとそのパートをミュートします。

- Transpose, Solo(トランスポーズ、ソロ・キー)**

フレーズを移調するときに使います。

また、演奏中にこのキーを押しながらパート・キーを押す(複数可)とそのパートのみを演奏します。

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(レンゲス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(レンゲス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。

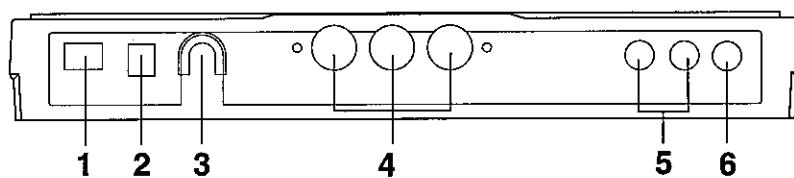
Shift+Play/Pause : パターンの先頭から演奏します(Rest & Play)。

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、ダンプデータを受信するとき等に使用します。

OUT MIDIデータを送信する端子で、接続したMIDI機器をコントロールしたり、ダンプデータを送信するとき等に使用します。

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

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. Ω (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。

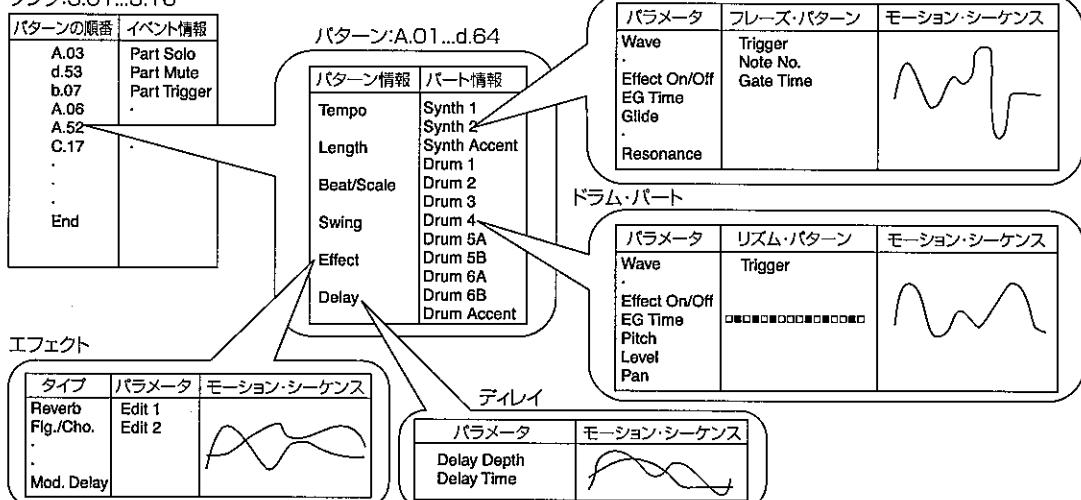
3. 基本的な使い方(クイック・スタート)

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

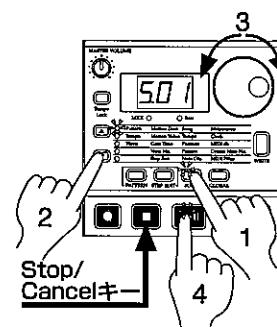
- ソング・モード・キーを押して、ソング・モードに入ります(キーが点灯)。
- カーソル・キー[▲][▼]を押して、パラメータ・セレクトLEDの点灯をSong(1番上)に合わせます。
- ダイヤルを回してソング(S.01～S.16)を選びます。
- Play/Pauseキーを押してソングを演奏します(キーが点灯)。ソングが終わると、自動的に演奏が止まります(キーが消灯)。

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ます。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)。

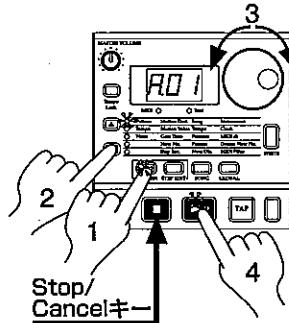


Song

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

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. ダイヤルを回してパターン(A.01~A.64、b.01~b.64、C.01~C.64、d.01~d.64)を選びます。
4. Play/Pauseキーを押してパターンを演奏します(キーが点灯)。パターンが終わったらそのパターンの先頭に戻り、くり返し演奏を行ないます。



演奏を途中で一旦停止するときは、Play/Pauseキーを押します(キーが点滅)。

再開するときは、もう一度Play/Pauseキーを押します(キーが点灯)。

演奏を止めるときは、Stop/Cancelキーを押します。

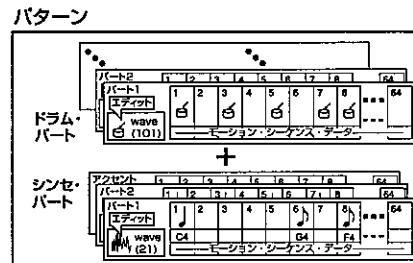
演奏を止めているときや、演奏中にダイヤルを回すとパターンを選ぶことができます。

△ 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)。

△ 演奏中にパターンを変更すると、そのつなぎ目でエフェクトやディレイの設定によりノイズが入ったり不要な発音したり、また、エフェクト音が発音されない場合があります。

パターン(Pattern)とは

パターンとはドラム音色とリズムおよび、シンセ音色とフレーズを組み合わせて一区切りの演奏に仕上げたもので、EM-1は256パターンまで作成保存することができます。1つのパターンは12のパート(P.15参照)から成り立っています。各パートの音色に加えてフレーズやツマミの動きも録音することができます(P.25「パターン・モード」参照)。



各機能をためしてみましょう

ソングやパターンのテンポを変更してみましょう

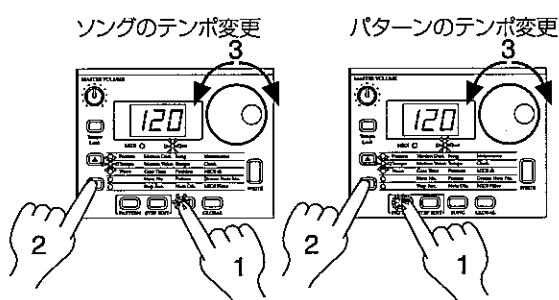
テンポを変更するには2通りの方法があります。

テンポ・ロック・キーがオフ(キーが消灯)のとき、ここで変更したテンポは、パターンやソングを切り替えると切り替えた先のパターンのテンポに変わります。

ダイヤ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. ダイヤルを回してテンポを変更します。

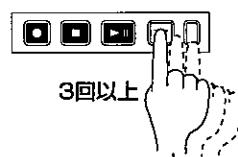
さらに細かいテンポを変更するには、シフト・キーを押しながらダイヤルを回すと、小数点以下の単位で変更できます。



タップ・テンポ・キーでテンポを変更する

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

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



キーを押してパートの音を出してみましょう

ドラム・パート・キーを叩いたり、シンセ・パートを選んでキーボード機能をオンにしてステップ・キーを押すと、そのパートの音を出すことができます。

パートの音色はパターンごとに異なります。ダイヤルを回してパターンを切り替えて多彩な音色を楽しんでください。

 ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

 ウェーブ(P.16「ウェーブとは」参照)に“oFF”が割り振られているパートは音を出すことはできません。

パート(Part)とは

パートとは、音色とリズムまたはフレーズ・パターン、エフェクトのオン、オフ、モーション・シーケンス等で構成されたパターンを作るための最小単位です。パートには次の種類があり、合計12のパートがあります。(P.25「パターン・モード」参照)。

・ ドラム・パート(1~4、5A-B、6A-B)

ドラム音色とリズム・パターン(発音タイミング)、エフェクトのオン/オフ、モーション・シーケンス等。

・ シンセ・パート(1,2)

シンセ音色とフレーズ・パターン(トリガー、ノート・ナンバー、ゲート・タイム)、エフェクトのオン/オフ、モーション・シーケンス等。

・ アクセント・パート(ドラム、シンセ)

パターンの音量の強調ポイント(アクセント)、モーション・シーケンス。

音色はパートごとに加工することができ、リズム、フレーズ・パターン、エフェクトのオン、オフ、モーション・シーケンス等もパートごとに記録できます(P.27「パート音色のエディット」参照)。

ドラム・パート

ステップ	1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
wave (50)										
モーション・シーケンス・データ										

シンセ・パート

ステップ	1	2	3	4	5	6	7	8	...	64
wave (10)										
C4 G4 F4										

ドラム・パートの音を出す

ドラム・パート・キー1から6Bを押すと各キーに割り振られた音色で発音します(各キーにはパターンごとに異なるドラム音色が割り振れます)。

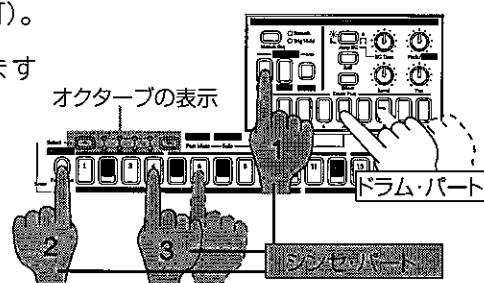
 ドラム・アクセント・パート・キーは押しても音は出ません。

ドラム・パート5Aと5B、または6Aと6Bの音は同時に音を出すことはできません。

シンセ・パートの音を出す(キーボード機能)

- シンセ・パート・キーの1か2をオンにします(キーが点灯)。
- キーボード・キーを押してキーボード機能をオンにします(キーが点灯)。
- ステップ・キーがキーボード代わりになり、演奏することができます。

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



点灯LED	※※※	※※※	※※※	※※※	※※※	※※※
音域	A0...C2	A1...C3	A2...C4	A3...C5	A4...C6	A5...C7

 シンセ・アクセント・パート・キーは押しても音は出ません。

 シンセ・パート・キーの1か2のどちらかが選ばれてないとキーボード機能のオン、オフはできません。

 各シンセ・パートはモノフォニック・シンセサイザーで、同時に複数の音(ポリフォニック)を鳴らすことはできません。

パートの音色を変更(エディット)してみましょう

ドラム・パートにはドラム音色のウェーブを、シンセ・パートにはシンセ音色のウェーブを選択することができます。

レベルやパンなどのツマミ、エフェクトやアンプEG等のキーでエディットして各パートの音色を作ります。

ここで変更したパターンの各パートの音色はライト作業(P.21「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」参照)で保存することができます。

▲ ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

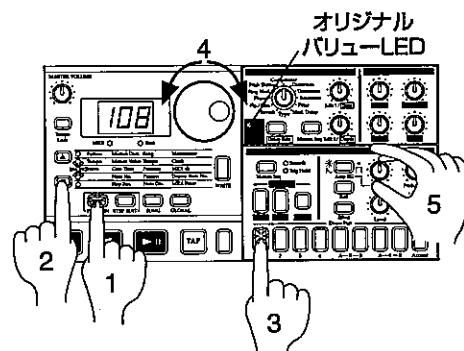
▲ 各パートによって有効なツマミが異なります(P.27「パート音色のエディット」参照)。ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください(P.34「モーション・シーケンス」参照)。

ウェーブ(Wave)とは

EM-1が本体内に持っている各パート音の元になっている波形データをウェーブと呼び、ドラム・パート用に144個、シンセ・パート用に50個の合計194個用意されています。このウェーブはユーザーが自由にそれぞれの各パートに割り振る(アサインする)ことができます。(P.27「ウェーブをアサインする」参照)。

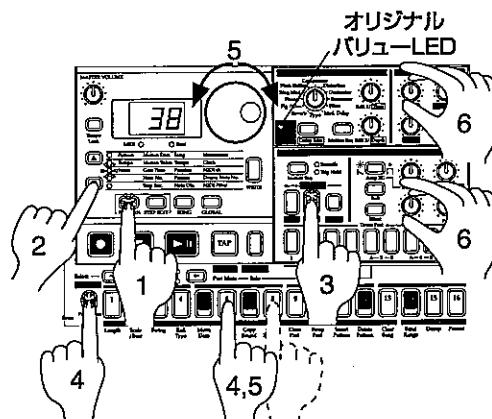
ドラム・パート音のエディット

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。
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Waveに合わせます。
3. 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択します。
4. ダイヤルを回して3.で選んだパート・キーを押して音を確認しながらウェーブを選びます。
5. パート・コモン・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。元の音色のツマミの位置やキーの設定は、オリジナル・バリューLEDの点灯で確認できます。



シンセ・パート音のエディット

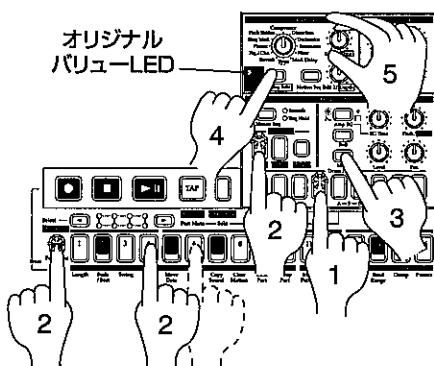
1. パターン・モード・キーを押してパターン・モードに入ります。
2. カーソル・キー[▲][▼]を押してパラメータ・セレクト LEDの点灯をWaveに合わせます。
3. シンセ・パート・キーでエディットしたい音のパート(1か2)を押します。
4. キーボード機能をオン(キーが点灯)にしたあと、ステップ・キーを押して発音します。
5. ダイヤルを回してステップ・キーを押して音を確認しながらウェーブを選びます。
6. シンセ・フィルター・セクションやパート・コモン・セクションのツマミやキーを動かして音を変えてみましょう。元の音色のツマミの位置やキーの設定は、オリジナル・バリューLEDの点灯で確認できます。



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

1. ドラム・パート・キーを押してエフェクトの変化の分かり易いパートを選びます。
2. シンセ・パートをエディットするときはキーボード・キーをオンにしてステップ・キーを押して音を出します。
3. エフェクトをエディットするときはパート・コモン・セクションのEffectキーをオン(キーが点灯)にします。
4. ディレイをエディットするときはエフェクト/ディレイ・セクションのDelay Editキーをオンにします。
5. エフェクト/ディレイ・セクションのツマミやキーを動かしてエフェクトやディレイを変えてみましょう。元のエフェクト、ディレイのツマミの位置やキーの設定は、オリジナル・バリューLEDの点灯で確認できます。

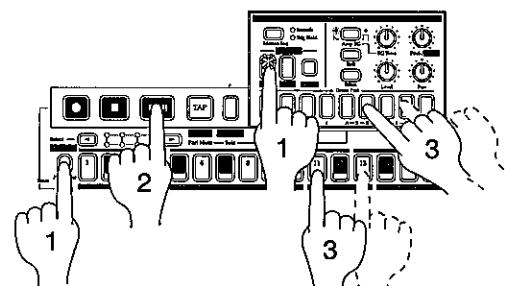
ここで変更したパターンのエフェクトはライト作業(P.21「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」参照)で保存することができます。



- ▲ ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキー・ボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキー・ボード機能は自動的に元の設定になります。
- ▲ ディレイはエフェクト・キーのオン、オフに関係なく常時オンです。
- ▲ エフェクトのタイプによってツマミの効果が異なります。(P.29「エフェクト」参照)。ツマミに対しモーション・シーケンスが働いていて、うまく音色が変更できない場合はモーション・シーケンスをオフにして音を作ってください(P.34「モーション・シーケンス」参照)。

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

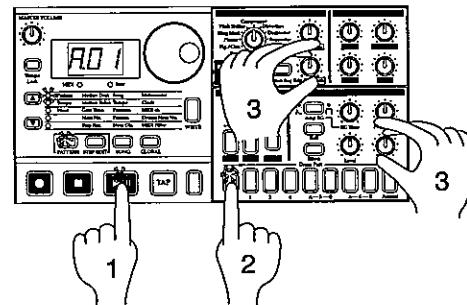
1. シンセ・パートは出したい音のパート(1か2)を選びキー・ボード機能をオンにします。
 2. ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
 3. ソングやパターンに合わせてドラム・パート・キーやステップ・キーを押して一緒に演奏します。
- ▲ ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキー・ボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキー・ボード機能は自動的に元の設定になります。
 - ▲ シンセ・パートはモノフォニック・シンセサイザーです。1つのパートで同時に複数の音を鳴らすことはできません。



ソングやパターンにあわせて、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

- ソング・モード、またはパターン・モードでPlay/Pauseキーを押して演奏をはじめます。
- パート・キーでエディットしたい音のパートを選びます。
- シンセ・フィルター・セクションやパート・コモン・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。また、エフェクト/ディレイ・セクションのツマミやキーを動かしてエフェクトやディレイの効果を変えてみましょう。

ツマミやキーを動かすことによって、演奏に使われているパートの音色が変化して演奏が行われます。



ここで変更したパターンの音色はライト作業(P.21「作った

パターンを保存しましょう(ライト作業)」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。

△ ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

△ ソング・モードでは音色のエディットを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・モードだけです。

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

リズム・パターンとフレーズ・パターン

EM-1のパターンはドラム・パートで作るリズム・パターンと、シンセ・パートで作るフレーズ・パターンの組合せです。

リズム・パターンはパートごとの各ステップにあるシーケンス・パターン(発音タイミング情報)で成り立っています。

フレーズ・パターンはパートごとの各ステップにあるトリガー(発音位置)とノート・ナンバー(音程)とゲート・タイム(音符の長さ)から成り立ちます。

16個のステップ・キーを使って各パートのリズム、フレーズ・パターンを変更することができます。またリズム、フレーズ・パターンは演奏に合わせて録音(リアルタイム・レコーディング)することもできます。(P.25「パターン・モード」参照)

パターンをエディットするには下記のようにリズムは2通り、フレーズは3通りの方法があります。

• リアルタイム・レコーディング

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

• ステップ・レコーディング

ステップ・キーでシーケンス・パターンを作ったり、1音ずつ音程や音符の長さを入力していくパターンを作成します。

• ノート・エディット(フレーズ・パターンのみ)

選んだステップ上のデータ(トリガー、ノート・ナンバー、ゲートタイム)をエディットしてフレーズを作成します。

ここでは、リアルタイム・レコーディングと・ステップ・レコーディングを試してみます。

ノート・エディットについては、パターン・モードのP.32「ノート・エディット」をごらんください。

リズム・パターン

アクセント		タイミング																時間	
パート6B		時間																時間	
パート3		時間																時間	
パート2		時間																時間	
パート1		時間																時間	
ドラム・パート		時間																時間	

フレーズ・パターン

アクセント		タイミング																時間	
パート2		時間																時間	
パート1		時間																時間	
シンセ・パート		時間																時間	

リアルタイム・レコーディング

演奏を聞きながら録音します。

リズム・パターンはドラム・パート・キーで、フレーズ・パターンはキーボード機能を使いステップ・キーで発音するタイミングでキーを押して録音します。

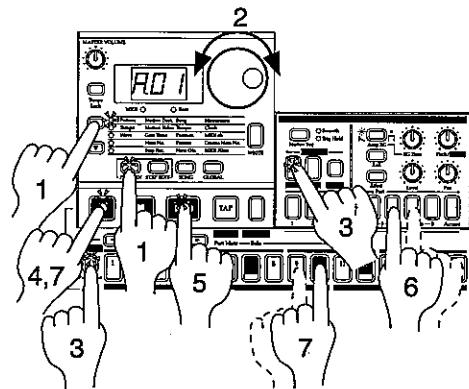
▲ ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

メトロノームを鳴らしながら録音する場合は、P.46「メトロノームの設定をする」をごらんください。

1. パターン・モード・キーを押します(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、録音するパターンを選びます。
3. シンセ・パートを録音するときは、シンセ・パートの1か2を選んでキーボード・キーをオン(キーが点灯)にしておきます。
4. Recキーを押して、録音待機状態にします(Recキーが点灯、Play/Pauseキーが点滅)。
5. Play/Pauseキーを押して、パターンをスタートします(Play/Pauseキーが点灯)。
6. ドラム・パートの録音はリズムを入れたいタイミングでドラム・パート・キーを叩き録音します。
7. シンセ・パートはフレーズを入れたいタイミングで対応する音程のステップ・キーを押して録音します。
8. 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。

Stop/Cancelキーを押すと録音が終了します(Recキー、Play/Pauseキーが消灯)。また、Stop/Cancelキーを押さずにRecキーを押すと録音状態を解除し演奏を続けます(Recキーが消灯、Play/Pauseキーが点灯)。

でき上がったパターンを保存する場合はライト・キーを押します(P.21「作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)」参照)。



イレース

余分な音を入力してしまった場合は、演奏状態で、シフト・キーを押しながらRecキーを押しつづけると、その間選択されているパート(キーが点灯)の発音するタイミングのトリガーを消すことができます。

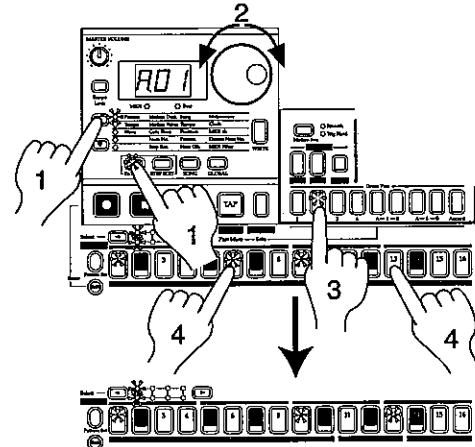
ステップ・レコーディング

シンセ・パートのフレーズを作る場合とドラム・パートのリズムを作る場合では方法が異なります。

▲ ドラム・パート・キーを押すとステップ・キーのキーボード機能は解除されますが、再度シンセ・パートを選ぶとキーボード機能は自動的に元の設定になります。

ステップ・キーでドラム・パートのリズムを作る

1. パターン・モード・キーを押します(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、録音するパターンを選びます。
3. パート・キーを押して(キーが点灯)録音したいパートを選びます。
4. 選んだパートのリズムが、ステップ・キーの点灯で表示されます。ステップ・キーを押してパターンのリズムを変更します。押す度にオン(点灯)、オフ(消灯)が切り替わります。



ステップ・キーでシンセ・パートのフレーズを作る

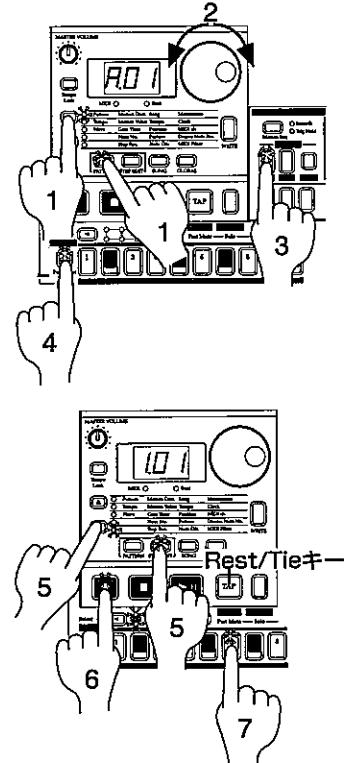
演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。

1. パターン・モード・キーを押します(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、録音するパターンを選びます。
3. シンセ・パート・キーで録音するパートを選びます。
4. キーボード機能をオンにします(キーが点灯)。
5. パターン・モードのSTEP EDITキーを押したあと、カーソル・キー[▲][▼]で、パラメータ・セレクトLEDの点灯をStep Recに合わせます。ディスプレイにはターゲット・ステップ(P.33参照)が表示されています。
6. Recキーを押して、録音状態にします。このときにPLAYキーを押しても演奏はスタートしません。
7. ステップ・キーを使ってフレーズの音程を1音ずつ入力します。自動的にエディットを行うステップ(ターゲット・ステップ)が1ステップずつ進みます。
8. 終わりのステップに入力するか、Stop/Cancelキーを押すと録音が終了します(Recキーが消灯)。

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

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

ステップ・レコーディングでは、トリガーとノート・ナンバーを同時に録音しますが、細かいゲート・タイムの設定はできません。より緻密なパターンを作るために、トリガーやノート・ナンバーの再調整やゲート・タイムの調整はP.32の「ノート・エディット」で行ってください。



レンジスが2以上のパターンは、セレクト・キーを押して下段のセレクトLED(赤)を移動させることで、ステップ・キーに表示するステップ範囲を変更することができます。

レンジス	セレクト LEDの表示	ステップ・キーが表示している範囲	
		16(♪×16)、32(♪×16)の時	tri(♪ ₃ ×12)、tr2(♪ ₃ ×12)の時
1	回線に回	ステップ1...16	ステップ1...12
2	回線に回	ステップ17...32	ステップ13...24
3	回線に回	ステップ33...48	ステップ25..36
4	回線に回	ステップ49...64	ステップ37...48

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

レンジス(Length)とは

パターンの長さをレンジスと呼びます。

パターンのスケール／ピートの設定で、1レンジスの長さが、16ステップ、または12ステップになります。

3連系のリズム・パターンは3連符になっています。

レンジス、ピートの設定により1パターンにつき最大64ステップの長さまでのリズム・パターンを作成することができます。(P.31「レンジス、スケール／ピート(LENGTH,SCALE/BEAT)の設定」参照)

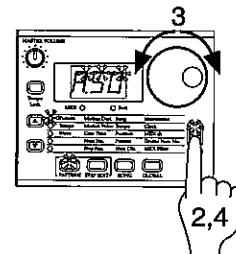
スケール/ピート の表示	ステップ・キー1個 あたりの音符	パターン・レンジス(ステップ数)			
		=1	=2	=3	=4
16(♪×16)	16分音符	16	32	48	64
32(♪×16)	32分音符	16	32	48	64
tri(♪ ₃ ×12)	8分音符(3連)	12	24	36	48
tr2(♪ ₃ ×12)	16分音符(3連)	12	24	36	48

作ったパターンを保存しましょう(ライト作業)

▲ 工場出荷時はメモリー・プロテクトがオンになっているので保存できません。
グローバル・モードのメモリー・プロテクトをオフにしてから保存を実行してください(P.48「メモリー・プロテクト(Protect)」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. 「パート音色を変更(エディット)してみましょう」や「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」の操作手順でパターンをエディットします。
2. ライト・キーを1度押します(キーが点滅)。ディスプレイにパターン・ナンバーが点滅して表示されます。
3. ダイヤルで保存先のパターン・ナンバーを選んでください。
4. もう一度ライト・キーを押すと保存を開始します。保存実行中はキーが点灯し保存が完了するとキーが消灯します。



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

▲ メモリーへの保存実行中(ライト・キーが点灯)は決して電源を切らないでください。データが破壊される恐れがあります。

▲ 演奏中や録音中に保存作業はできません。

モーション・シーケンスを使ってみましょう

モーション・シーケンス(Motion Sequence)とは

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

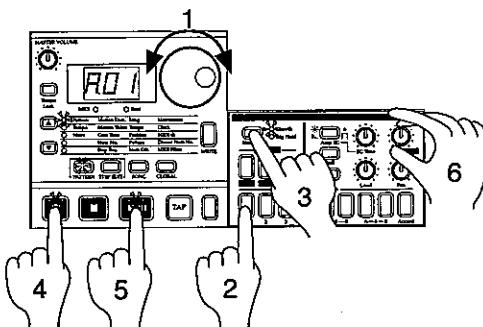
ここでは、ドラム・パートのピッチのモーション・シーケンスを録音してみます。

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×レンジスまたは、12ステップ×レンジス)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)。

- ▲ 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)。
- ▲ 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

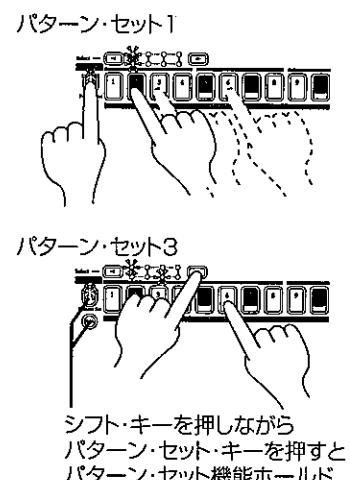
パターン・セット(Pattern Set)とは

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、組み合わせてループ演奏(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(押している間キーが点滅)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。

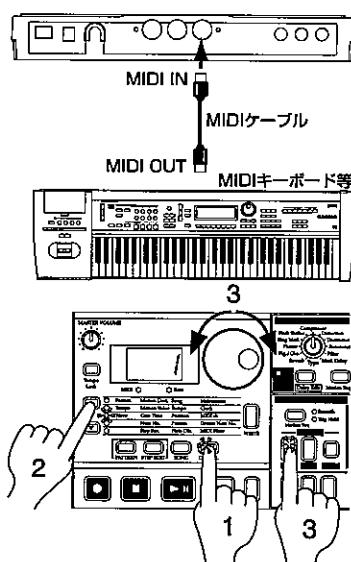
演奏中に、パターンを変更すると、各パターンの終わりで切り替わります(P.25「パターンが切り替わるタイミングについて」参照)。

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ELECTRIBE・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のテンポに合わせてES-1を演奏させてみましょう。

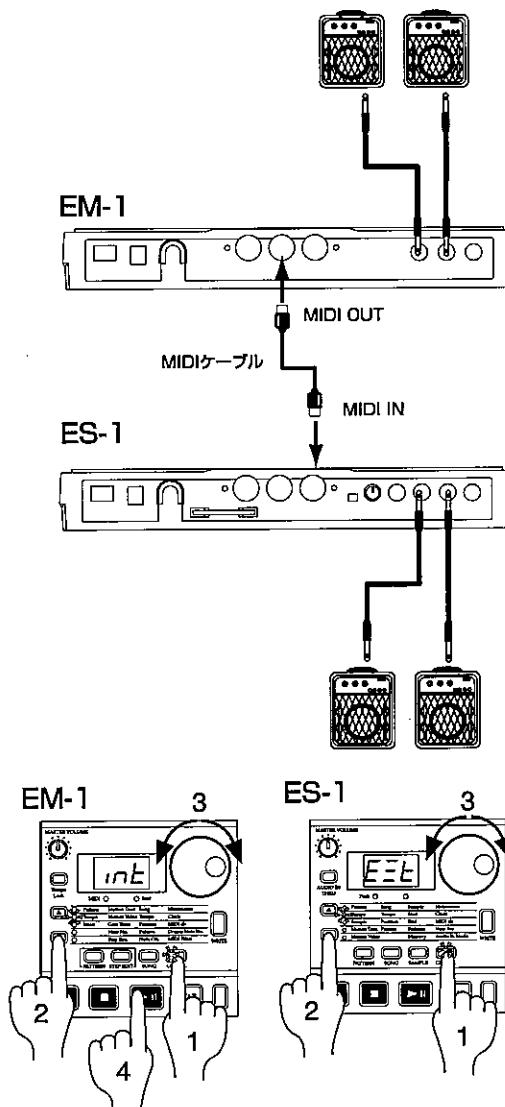
EM-1のMIDI OUT端子とES-1のMIDI IN端子をMIDIケーブルを使って接続します。また、ES-1のライン・アウト端子をそれぞれ、ミキサーやパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー)等と接続します。

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“E3t”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“E3t”(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“O”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・モードに入ることもできますが、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)	[Pattern Data]
Synthesizer 2 (Wave, 11 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Synth Accent (Level, Motion Sequence)	[Pattern Data]

ドラム・パート	リズム・パターン(Max 64steps)
Drum 1 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum 2 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum 3 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum 4 (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum 5A (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum 5B (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum 6A (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum 6B (Wave, 7 Parameters, Motion Sequence)	[Pattern Data]
Drum Accent (Level, Motion Sequence)	[Pattern Data]

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いで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)を行って下さい。

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。



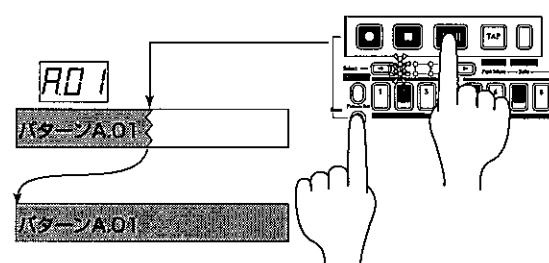
▲ 演奏中にパターンを変更すると、ディレイ・タイムなどの変更にともなうノイズが入ることがあります。

▲ 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)

Shift・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。

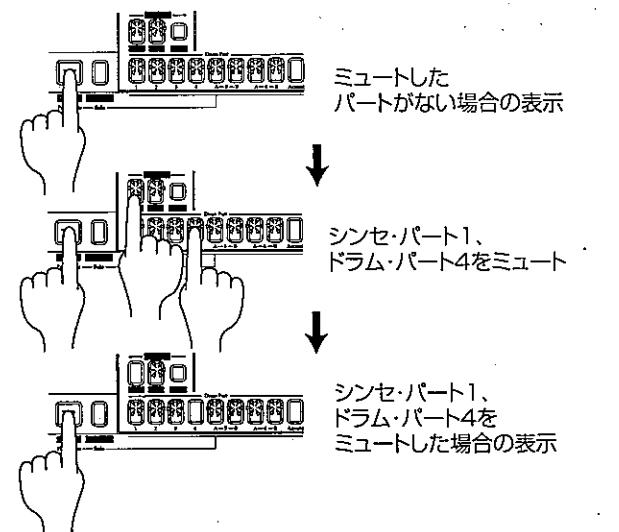
アクセント・パート

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。

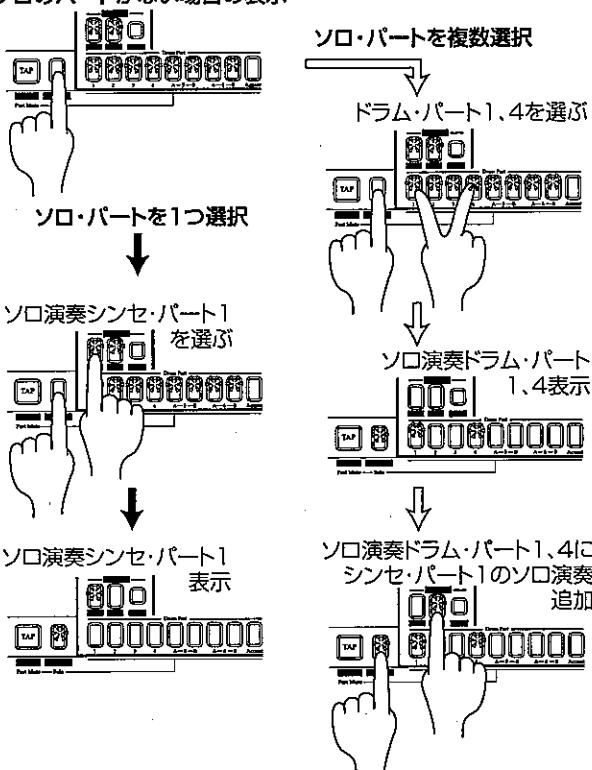
パートのソロ機能

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ながら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くると、オリジナル・バリューLED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、各ツマミの値を外部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、キーを切り替える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	↑	D3, 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...C2
-40	-1オクターブ	C2
-42, -44...-62	↑	B1, A♯1...C1
-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(アンプEG)

アンプ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(↓:キーが消灯)に切り替わります。

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。
ロールの間隔はパターンのテンポとロール・タイプ、スイング値によって決まります(P.32「ロール・タイプの設定」参照)。
ロールがオンのときにパート・キーを押し続けると、押している間ロール再生をします。

Effect(エフェクト)

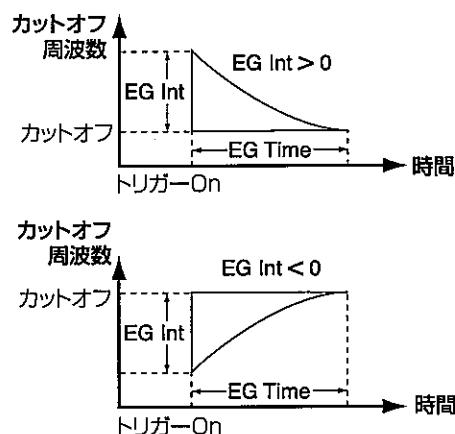
パートごとのエフェクトのオン(点灯)、オフ(消灯)を切り替えます。

Motion Seq(モーション・シーケンス)

パート・コモン・セクション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(P.34「モーション・シーケンスの演奏」参照)。

シンセ・パート**フィルター・セクション**

ここではオシレータで作られた波形の音を丸めたりして音色を加工します。

**Cutoff(カットオフ)**

0...127

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

設定によっては音がひずんだり、ほとんど音が聞こえなくなる場合があります。

Resonance(レゾナンス)

0...127

カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。レゾナンスを上げた状態でカットオフのツマミを動かしたり、EG IntやEG Timeを調整すると「ミャオーン」といったアナログ・シンセ特有の音ができます。

レゾナンスを高く設定すると、カットオフ周波数や弾いた音程によっては音が歪む場合があります。

EG Int(EGインテンシティ)

-64...63

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

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

Drive(ドライブ)

0...127

フィルターの音に対しての歪み具合を調整します。シンセ・フィルターのカット・オフやレゾナンスと組み合わせて歪ませることで元波形に含まれなかった倍音を生成することができます。

パート・コモン・セクション**EG Time(EGタイム)**

0...127

ドラム・パートと同様の働きをします(P.27参照)。EG Intをマイナス方向に設定することで、アタック・タイムの役割として使うことができます。

Glide(グライド)

0...127

ゲート・タイムの長さが、次の発音のタイミングを超えた場合、トリガーしないで前の音から次の異なる音程へのピッチ変化を滑らかにつなぐ機能をグライドといいます(ポルタメントともいいます)。

次の音が弾かれてから、その音に到達するまでの時間を、パターンのテンポに同期してステップの0, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128倍の設定ができます。値を上げるほど、目的のピッチになるまで時間がかかります。逆に値を0にすると目的の音にするまで時間がかかりず、また再発音しないことからベース等のレガート奏法のシミュレートに適した使い方ができます。

設定によってはノイズが発生することがあります。

Rollキーがオン(点灯)のときはグライド効果は解除されます。

Level(レベル)

0...127

ドラム・パートと同様の働きをします(P.27参照)。

Pan(パン)

L64...r63

ドラム・パートと同様の働きをします(P.27参照)。

Amp EG(アンプEG)

ドラム・パートと同様の働きをします(P.27参照)。

Roll(ロール)

ドラム・パートと同様の働きをします(P.28参照)。

ロールがオンのときにステップ・キー(キーボード機能、オン)を押し続けると、押している間ロール再生します。

Effect(エフェクト)

ドラム・パートと同様の働きをします(P.28参照)。

Motion Seq(モーション・シーケンス)

パート・コモン・セクション及びシンセサイザー・セクション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(P.34「モーション・シーケンスの演奏」参照)。

アクセント・パート**パート・コモン・セクション****Level(レベル)**

0...127

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.34「リズム・パターンにアクセントを加える(Accent)」参照)。

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、ピラー感を与えます。

- 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によって、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土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_センシティビティ** 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の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。

Decimator(デシメータ)

サンプリング周波数やデータのビット数を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドをつくります。

Edit 1_サンプリング周波数 0...127

ツマミを右に回すとローファイ、左に回すとハイファイな音になります。

Edit 2_サンプリング・ビット数 0...127

ツマミを右に回すとビット数の少ない音(ローファイ)に、左に回すとビット数の多い音(ハイファイ)になります。

▲ 入力音量が極端に小さいと出力されない場合があります。

Resonator(レゾネーター)

バンドパス・フィルターで特定の周波数の音を持ち上げたものを元の波形に加えます。

Edit 1_カットオフ周波数 0...127

バンドパス・フィルターのカットオフ周波数の調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

Edit 2_レゾナンス 0...127

カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

▲ レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては音が歪む場合があります。

Filter(フィルター)

レゾナンスつきのローパス・フィルターです。カットオフ周波数よりも高い帯域の倍音を削り、音を丸めます。

Edit 1_カットオフ周波数 0...127

ローパス・フィルターのカットオフ周波数の調整します。ツマミを右に回すほどカットオフ周波数が高くなります。

Edit 2_レゾナンス 0...127

カットオフ周波数付近の音を強調して、音にクセをつけます。ツマミを右に回すほど、レゾナンスが高くなります。

▲ レゾナンスを高く設定するとカットオフ周波数や入力音によっては音が歪む場合があります。

Mod.Delay(モジュレーション・ディレイ)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることでコーラス効果を加えたディレイです。左右に広がりのある効果が得られます。また、このディレイはディレイ・タイムがパターンのテンポに自動的に同期するテンポ・ディレイになっています。

Edit 1_タイム 0...127

ディレイ・タイムを設定します。テンポに同期してステップの1/4、1/3、1/2、2/3、3/4、1、4/3、1.5、2、2.5、3、4、5、6、7、8倍の設定ができます。

MIDIクロックの設定がExt(エクスターナル)の時に、ディレイ・タイムを外部機器のクロックに同期させることもできます。(P.46「EM-1と外部MIDI機器を同期させる」参照)

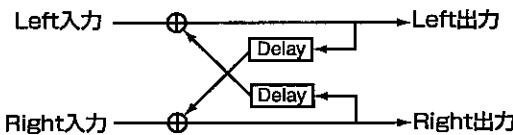
Edit 2_デプス 0...127

LFOの深さとディレイのフィードバック量の調整をします。右に回すほどLFOは深く、フィードバック量は大きくなります。

ディレイ

ディレイは音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトで、エコーとも呼ばれています。EM-1のディレイはクロス・フィードバック・ディレイと呼ばれるタイプです。このディレイは、ステレオL、Rの信号を相互にフィードバックすることで、より左右の広がりを加える効果があります。

また、このディレイはディレイ・タイムがパターンのテンポに自動的に同期するテンポ・ディレイとなっており、ディレイのツマミの動きをモーション・シーケンスで録音することもできます。



ディレイ・エディット・キーを押して(キーが点灯)ディレイ・エディットに入ります。2つのツマミ(Depth、Time)を用いてエディットを行います。

▲ ディレイの効果はパターン全体にかかるのでパートごとに効果を変えることはできません。

▲ ディレイをエディットするときは、必ずディレイ・エディット・キーが点灯していることを確認してください。また、エフェクト・タイプのツマミを動かすとエフェクト・エディットに戻ります。

▲ パターン変更時にディレイ・タイムが変わるためにノイズが入ることがあります

Motion Seq(モーション・シーケンス)

ディレイのモーション・シーケンスです(P.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。

Time(タイム)

0...127

テンポに同期してディレイ・タイムを設定します。ステップに対し、1/1500...1/4、1/3、1/2、2/3、3/4、1、4/3、1.5、2、2.5、3、4、5、6、7、8倍の設定ができます。ツマミを左に回すほどディレイ・タイムが短くなり、ダブリングの(複数の楽器が鳴っているような)効果が得られます。

MIDIクロックの設定がExt(エクスターナル)の時に、ディレイ・タイムを外部機器のクロックに同期させることもできます。(P.46「EM-1と外部MIDI機器を同期させる」参照)

▲ タイムの値を下げすぎると音がひずむ(クリップする)場合があります。

▲ 演奏中にディレイ・タイムやテンポの値を変更するとディレイ音のピッチが変化して聞こえます。

▲ テンポの設定によってはディレイ・タイムが1.5秒を越えたときは、1.5秒以内になるようディレイ・タイムを自動的に半分に順次設定します。

Depth(デプス)

0...127

ディレイの深さとフィードバックの量(ディレイのリピートの回数)を調節します。

ツマミを右に回すほどディレイ音が大きくなりフィードバックの量も増えます。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。

レンジス、スケール/ビートの設定 (Length, Scale/Beat)

レンジス(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ジスと、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”($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 12$)や“tr2”($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 12$)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ジ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。

レンジス	最大ステップ数	
	16($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 16$)又は、 32($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 16$)	tri($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 12$)又は、 tr2($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 12$)
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 ($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 16$) セレクトLED(赤)1点灯	
32 ($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 16$) セレクトLED(赤)2点灯	
tri ($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 12$) セレクトLED(赤)3点灯	
tr2 ($\text{j}_{\frac{3}{2}} \times 12$) セレクトLED(赤)4点灯	

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

レンジスの設定(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. レンジ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。ダイヤルでレンジ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. レンジ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。

スイングの設定(Swing)

50...75

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ノリ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3(Swing)を押します(キー3が点滅)。
4. ディスプレイに値が点滅表示されます。ダイヤルでスイングの値を設定します。
5. もう一度ステップ・キー3を押すと値が決定します(キー3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。

レンズ、スケール/ビートの設定が"tri" ($\text{J}_3 \times 12$)や"tr2" ($\text{J}_3 \times 12$)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の設定の確認および、変更はできません。

ロール・タイプの設定(Roll Type)

2,3,4

ロール・タイプの設定をすると、パートごとにロールがオンになっているステップが分割されて発音します。

分割数は2、3、4の設定ができます。

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. ロール・タイプ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4(Roll Type)を押します(キー4が点滅)。
4. ディスプレイに値が点滅表示されます。ダイヤルでロール・タイプの分割数を設定します。
5. もう一度ステップ・キー4を押すと分割数が決定します(キー4が消灯)。

設定しないでキャンセルする場合は、Stop/Cancelキーを押します。

演奏中、録音中または、パターン・セット・プレイ中はロール・タイプの変更はできません。

外部MIDI機器によるノート・オン情報に対して、ロールをかけることはできません。

リズム、フレーズ・パターンを作る

リズム・パターンとフレーズ・パターン

EM-1のパターンはドラム・パートで作るリズム・パターンと、シンセ・パートで作るフレーズ・パターンの組合せでできます。

リズム・パターンはパートごとの各ステップにあるシーケンス・パターン(発音タイミング情報)で成り立っています。

フレーズ・パターンはパートごとの各ステップにあるトリガー(発音位置)とノート・ナンバー(音程)とゲート・タイム(音符の長さ)から成り立っています。

パターンを作るには下記のようにリズム・パターンは2通り、フレーズ・パターンは3通りの方法があります。

•リアルタイム・レコーディング

タイミング良くリズム・パート・キー(キーボード機能、オン)を使ってリズムやフレーズを録音します。

•ステップ・レコーディング

パターン演奏を止めた状態で、ステップ・キーでシーケンス・パターンを作ったり、各ステップに1音ずつ音程や音符の長さを入力してパターンを作成します。

•ノート・エディット(フレーズ・パターンのみ)

選択したのステップ上のデータ(トリガー、ノート・ナンバー、ゲート・タイム)をエディットしてフレーズを作成します。

各パートのリズム、フレーズ・データを消してからパターンを作る場合はP.38「パートの演奏データを消す」をごらんください。

リアルタイム・レコーディング

3. 基本的な使い方(クイック・スタート)P.19の「リアルタイム・レコーディング」をごらんください。

ステップ・レコーディング

3. 基本的な使い方(クイック・スタート)P.20の「ステップ・レコーディング」をごらんください。

ノート・エディット

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

・トリガー: そのステップで発音させるか

・ノート・ナンバー: どの音程で発音させるか

・ゲート・タイム: どのくらいの間、発音させるか

ステップ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
トリガー	オン	オン		オン	オン					オン	オン			
ノート・ナンバー (音程)	C4	G4		F4	D4	D4				A3	E4	A4		
ゲート・タイム (音の持続時間)	1.25	2.00		0.5	0.5	4.00				1.50	2.00	1.00		

スケール/ビートの設定が32の場合

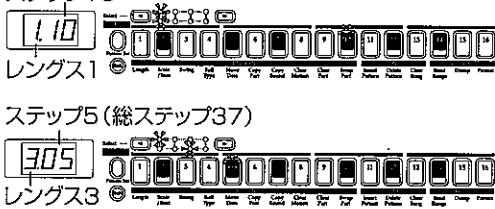
ステップの選択(ターゲット・ステップ)

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



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。

パターンのレンジスが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ジスを変更でき、トリガー位置の確認や変更ができます。

レンジス	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ジスとスケール/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。

- キーボード機能をオフにします(キーボード・キーが消灯)。
- 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)。
- 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

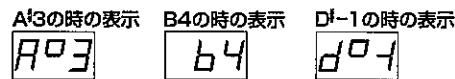
Note No. C-1...G9

- ステップ・エディット・キーを押します。
- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を **Note No.**に合わせます。
- 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)。
- キーボード機能をオフにします(キーボード・キーが消灯)。
- 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。
- 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

- ステップ・エディット・キーを押します。
- カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯を **Gate Time**に合わせます。
- 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)。
- キーボード機能をオフにします(キーボード・キーが消灯)。
- 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。
- 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がトリガりません。

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。

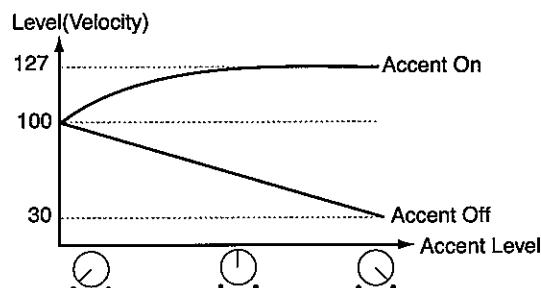
トリガーがオフのステップのゲート・タイムを変更しても効果はありません。トリガーをオンにすると設定されたゲート・タイムになります。

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・コモン・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。

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

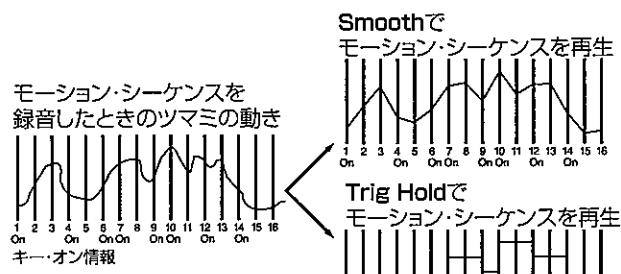
パートのモーション・シーケンスの演奏方法は、次の2種類のタイプがあり、各パートごとに演奏方法を設定することができます。

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が選ばっていても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、ディレイのツマミやキーの動き(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うと、以前のツマミ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る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(クリック・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・セクションのツマミのモーション・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。

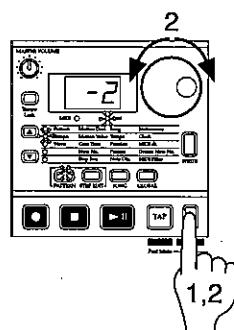
- 1.トランスポーズ・キー(ソロ・キー)を押している間、ディスプレイに現在のトランスポーズの状況を表示します。

- 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してもキーは点灯のままで点滅なりません。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ことがあります。

パート上のデータをずらす (Move Data)

ムーブ・データ(Move Data)の実行により、選択したパートのパターンとモーション・シーケンスの情報データの位置をずらし(シフト・データ)たり、パート全体のノート(シフト・ノート)をずらします。

シフト・データ

-16...16

パターンの先頭の位置を変更するときに使います。

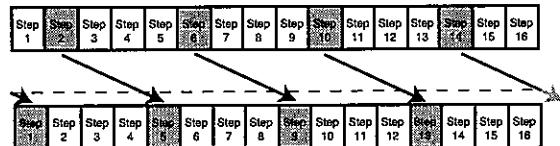
1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー5(Move Data)を押します(キー5が点滅)。
3. すべてのパート・キーとエフェクト/ディレイのモーション・シーケンス・キーが点滅します。データをずらしたくないパートやモーション・シーケンスはキーを押して消灯してください。パート・キーは押すたびに音色が確認できます。
4. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルで移動ステップ数と方向(プラス、マイナス)を設定します。
5. 点滅しているステップ・キー5を押してムーブ・データを実行します(キー5が消灯)。

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。

シフト・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。

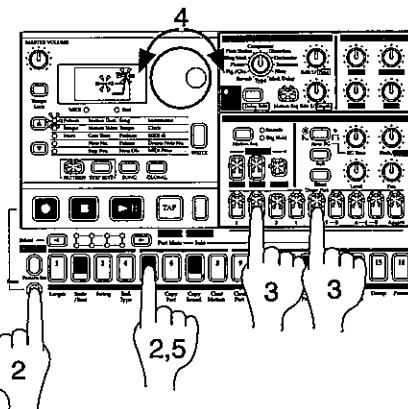
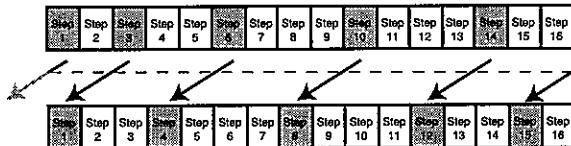
3の場合

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



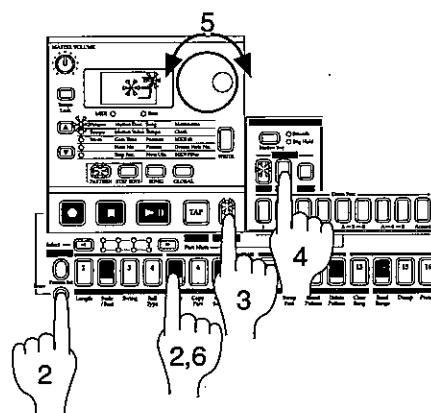
シフト・ノート

-24...24

選択したシンセ・パートのすべてのステップのノート・データを一度にシフトする機能です。

1. パターン演奏をしているときはStop/Cancelキーを押して、演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー5(Move Data)を押します(キー5が点滅)。
3. トランスポーズ・キー(ソロ・キー)をオンにします(キーが点滅)。
4. シンセ・パート・キー1,2が点滅します。データをずらしたくないパートはキーを押して消灯します(各パートはC4で発音します)。
5. ディスプレイに数字が点滅表示されます。ダイヤルでシフトする音程を設定します。±1で半音、±2で全音、±7で5度、±12で1オクターブのピッチ・シフトになります。
6. 点滅しているステップ・キー5を押してムーブ・データを実行します(キー5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。

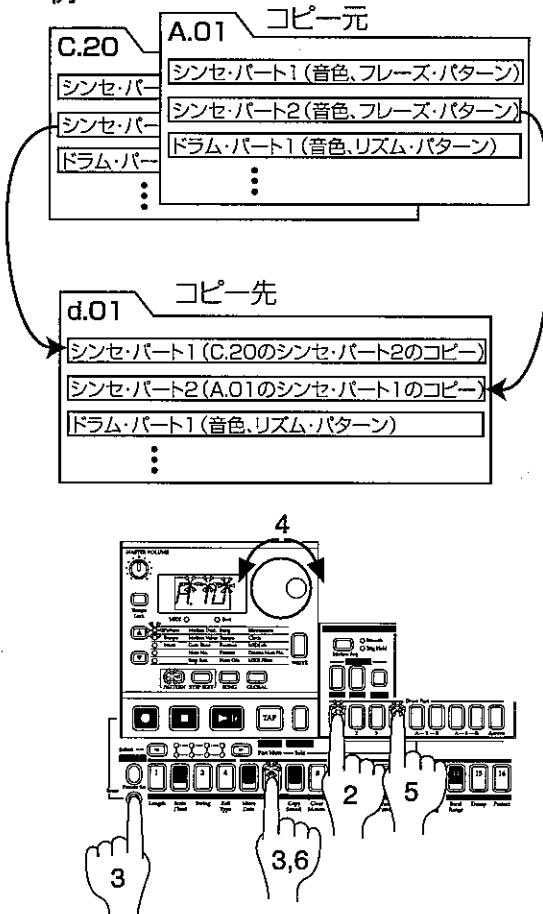


パートをコピーする(Copy Part)

- 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」をごらんください。

例



パターン内のデータ・コピー

レンジスが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)をレンジス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. レンジスが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. この時点では、レンジス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. パターンのレンジスを変更し必要な長さにします(P.31「レンジス、スケール/ビートの設定」参照)。
4. レンジス1の時と同じデータがレンジス2~4のステップに入っています。レンジス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。

パターンのレンジスが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、短くなったレンジ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

パターンのレンジス	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ジスの値(1~4)を変更するではありません。レンジスが4の場合はパターン内のデータ・コピーは行いません。

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が点滅)。ディスプレイが点滅を始めます。
4. ダイヤルでコピー元のパターン・ナンバーを選びます。
5. パート・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。

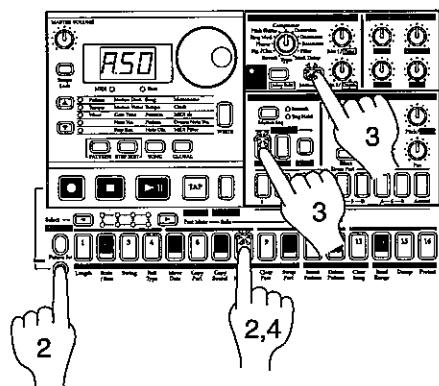
各パートやエフェクト、ディレイのモーション・シーケンス・データを消す (Clear Motion)

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。

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、デブス、タイムの両方の情報を消去)



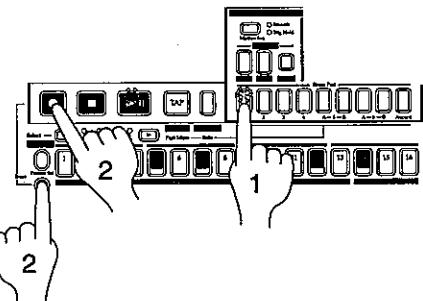
パートの演奏データを消す

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/ゲート・タイムのデータはそのまま残ります。

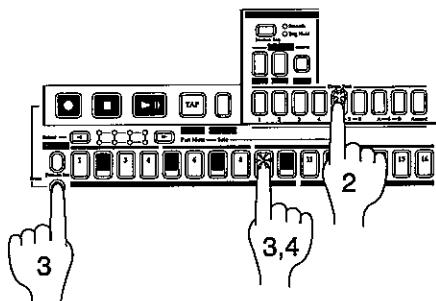


パートの演奏データを一度に消す方法 (Clear Part)

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)

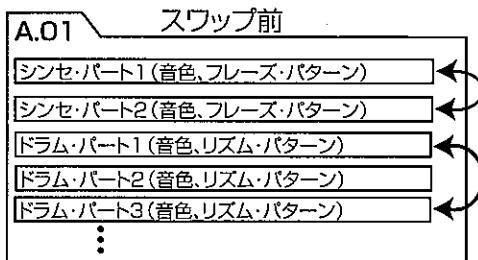
選んだパートのデータすべてを同じパターンの他のパートと交換することができます。

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。

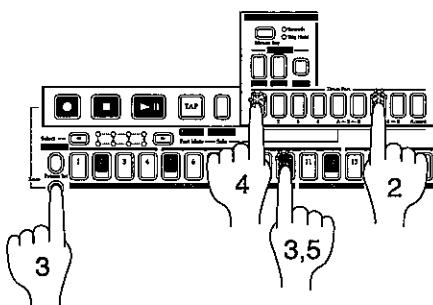
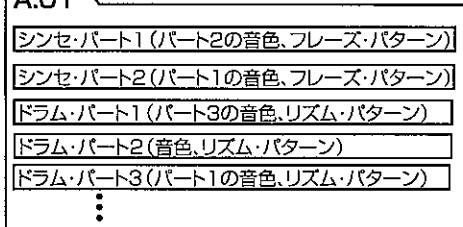
 シンセ、ドラム・パート間でのスワップはできません。

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。

スワップ後



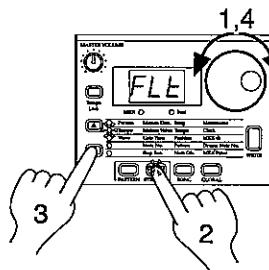
モーション・シーケンス・データのエディット

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。

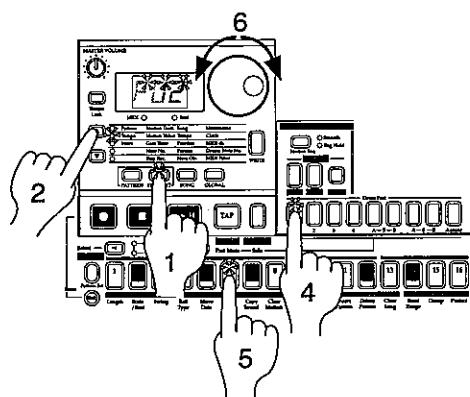
モーション・シーケンスのパラメータ値の変更

Motion Value

*はシンセ・パートのみ

EGt(EG Time)	diS, 0...127
PCh/GLd(Pitch/Glide*)	diS, -64...63/diS, 0...127
LEU(Level)	diS, 0...127
PAp(Pan)	diS, L.64...r.63
Cut(Cutoff)	diS, 0...127
rES(Resonance*)	diS, 0...127
EGi(EG Int*)	diS, -64...64
drU(Drive*)	diS, 0...127
ANP(Amp EG*)	diS, off, on
roL(Roll)	diS, off, on
EFF(Effect)	diS, off, on
Ed1(Edit 1)	diS, 0...127
Ed2(Edit 2)	diS, 0...127
tiN(Time)	diS, 0...127
dPt(Depth)	diS, 0...127

- 1.ステップ・エディット・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Motion Valueに合わせます。
- 3.ディスプレイには前項の「モーション・シーケンスの選択」で選んだパラメータ名とパラメータ値が交互に表示されます。
- 4.パート・キーを押してエディットするパートを選びます。
- 5.ステップ・キーを押してエディットするステップを選びます。レンジスが2以上のパターンのステップはセレクト・キーを押して順次表示させます。
- 6.ダイヤルを回してそのステップのパラメータ値を変更します。“diS”にした場合はそのステップはモーションシーケンスが効きません。



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のパラメータの値は、Motion Dist.でモーション・シーケンスが記録されてないパラメータを選び、パラメータ値の変更をすると、値はすべて“diS”に初期化されます。

エディットしたモーション・シーケンスはライトしないで他のパターンに切り替えると、変更前のモーション・シーケンス状態に戻ります。変更したモーション・シーケンス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)行ってください。

モーション・シーケンスのエディット中はステップ・キーを使ってステップのオン、オフを切り替えることはできません。

- ▲ パートによっては選べないパラメータがあります。
- ▲ モーション・シーケンスのエディット中はRecキーは無効になります。
- ▲ 1つのパートでEdit1/Edit2/Time/Depthのモーション・シーケンスの値の変更をすると、すべてパートに反映されます。

パターン・セット

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

プレイ中に好きなパターンを次々に切り替えたり、組み合わせてループ演奏(チェーン・プレイ)することができます。

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(キーボード)・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)。

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・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。

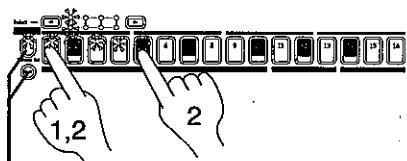
パターン・セットのチェーン・プレイ

パターン・セットの開始パターンと終了パターンを選びループ演奏する機能です。パターン・セット機能をホールドした状態で、演奏したいパターンが割り振られている開始と終了の2つステップ・キーを押します。

たとえば、下表のようにパターンがステップ・キーに割り振られているときに、次の操作によりA.01,A.20,b.03,b.04,A.51の順にループ演奏します(A.01はグループ1のステップ・キー1、A.51はステップ・キー5)。

ステップ・キー ^{セレクトLED}	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	A.01	A.20	b.03	b.04	A.51									A.20	b.43	b.61
2	C.21	C.23	C.56	C.64	C.28									C.21	A.07	A.08
3	b.01	b.02	b.04	b.62	A.01									A.05	A.45	A.64
4	d.01	d.02	d.03	d.04	d.05									d.07	d.08	d.09

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。

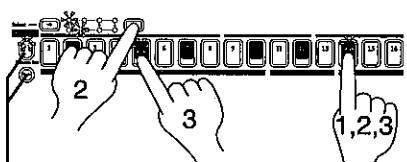
A.20,b.43,b.61,C.21,C.23,C.56,C.64,C.28の順でループ
演奏しするには、以下の操作を行います(A.20はグループ1の
ステップ・キー14、A.28はグループ2のステップ・キー5)。

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。

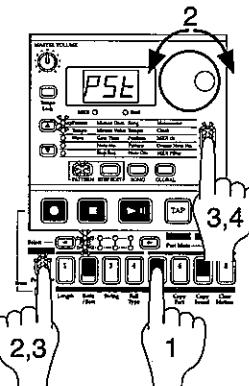
パターン・セットのパターンを登録する

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、パターンのレンジスによって、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ください。

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てソングを作ります。

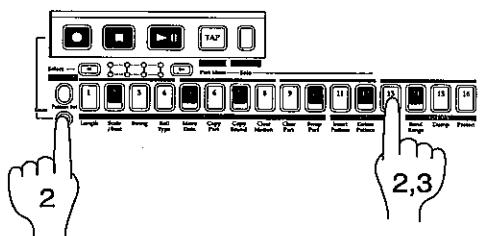
 ソングのエディット中に他のソングに切り替えると、エディット中のデータは消えてしまいます。エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業(P.45「ソングを保存する(WRITE)」参照)を行ってください。

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。

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



各ポジションにパターンを設定する

Position 001...256
Pattern A01_d64

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

1. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPositionに合わせます。ディスプレイに“001”が表示されるのを確認します。
 2. カーソル・キーを押してパラメータ・セレクトLEDの点灯をPatternに合わせます。
 3. ダイヤルでポジション“001”に割り当てるパターンを選びます。
 4. セレクト・キー[▶]を押してポジションを1つ進めます。このときディスプレイは“End”を表示します。
 5. ダイヤルでパターンを選びます。ここで選んだパターンは、ポジション“002”的パターンになります。
 6. “002”的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 **R01** - **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	R01	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 Of.に合わせます。
 5. ダイヤルでずらす音程を設定します。土1で半音、土2で全音、土7で5度、土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 Of.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

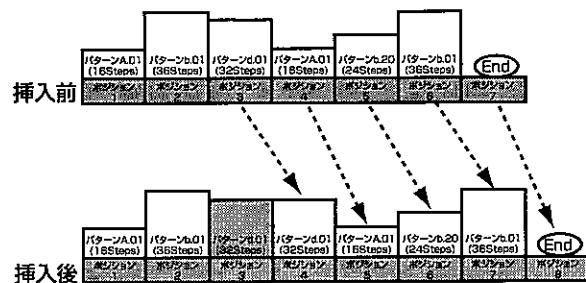
ソングに新たなパターンを挿入したり、すでにあるパターンを削除します。また、ソングにツマミの動きや演奏を加えることもできます。

💡 エディットしたソングを保存する場合は、ライト作業を行なってください。ライト作業を行なわずに、ソングを切り替えたり電源をオフにすると、エディットするまえ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

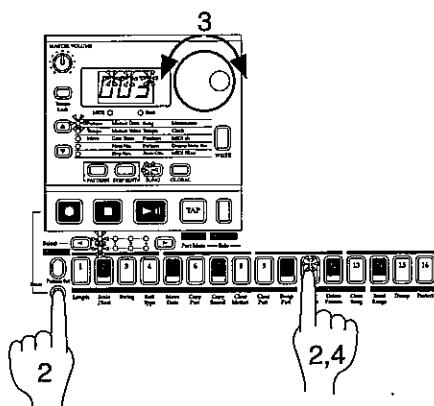


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー11(Insert Pattern)を押します(11キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。挿入したいポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの3番目に挿入するには、ディスプレイに“003”を点滅表示させます)。
4. もう一度ステップ・キー11を押して、そのポジションに1つパターンを挿入します(キーが消灯)。

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、今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。

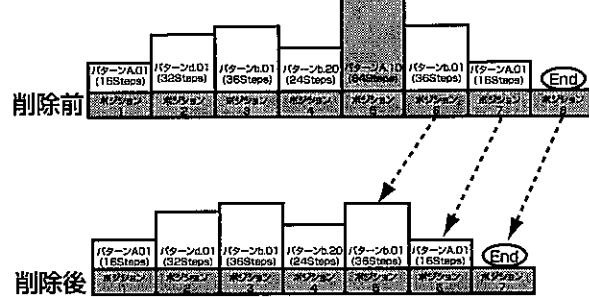


任意のパターンを削除する

(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

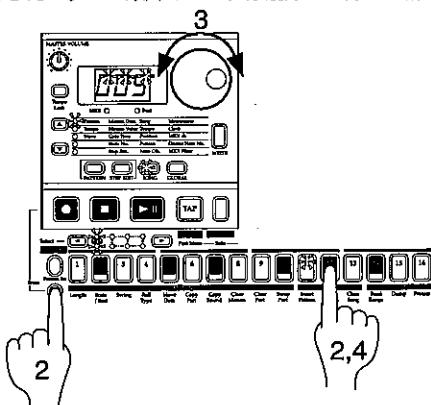


1. 演奏中の場合はStop/Cancelキーを押して演奏を止めます。
2. シフト・キーを押しながらステップ・キー12(Delete Pattern)を押します(12キーが点滅)。
3. ディスプレイのポジション表示が点滅します。削除したいパターンのポジションをダイヤルで選びます(例えばポジションの5番目のパターンを削除するには、ディスプレイに“005”を点滅表示させます)。
4. もう一度ステップ・キー12を押して、そのパターンを削除します(キーが消灯)。

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当てたいパターンを選びます

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

ソングに演奏やツマミの動きを録音する
(イベント・レコーディング)

ソング・モードではパターンの組み合わせの演奏のほかに、リアルタイムでドラム・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。

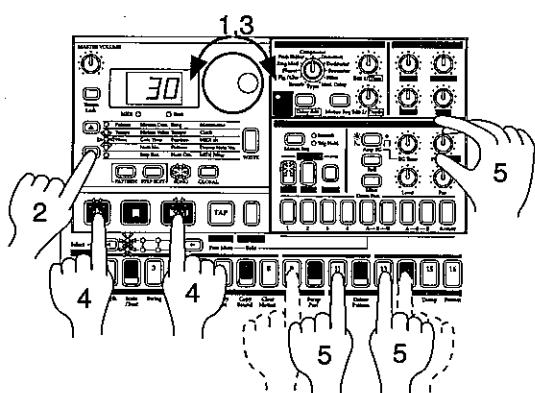
- ・ ドラム・パート・キーを使った演奏
 - ・ キーボード機能を使った演奏
 - ・ ツマミの動きやキーによる演奏(選ばれているパートのみ)
 - ・ テンポ

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(リプレース・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・シーケンスでいうSmoothタイプのみで、Trig Holdタイプでは演奏しません。

 イベント・レコーディングを保存する場合は、ライト作業を行なってください。ライト作業を行なわずに、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ドティング(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。

- 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。
 - 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。
 - 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。
 - 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・プロジェクトがオ

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。

スイッチの音をこの中は絶対に電源を切つないでください。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。

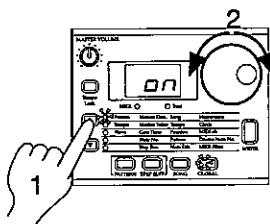
録音開始時にカウントは入りません。

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

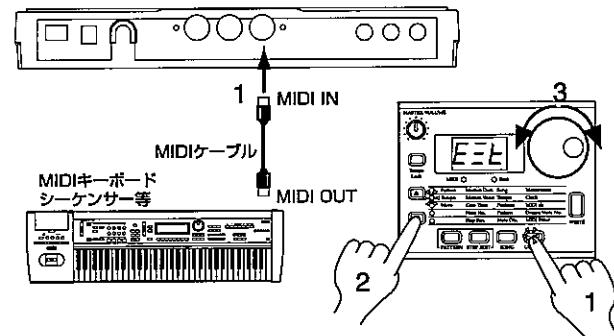
グローバル・モードのClockの設定により、EM-1のテンポと、MIDIクロックを入出力できる外部MIDI機器のテンポを同期させることができます。

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きていない場合は、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・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端子に入っている場合は、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。



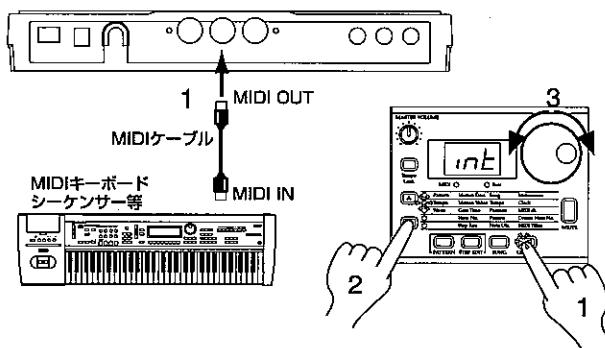
▲ MIDIクロックがExtになっていて外部MIDIクロックに同期している場合は、外部シーケンサー側のテンポに同期します。このときEM-1ではテンポを変更することができません。

▲ 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・音源モジュールなどの外部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シブ・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.にあわせます。
- 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。使用するととき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にあわせます。

- 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、パンク・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、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 - - -

Pのみ送受信する ○ - -

すべて送受信する
(工場出荷時の設定) ○ ○ ○

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・ファイル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・ファイル、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・ファイルへ送信するときは、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. ダイヤ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。

受信

EM-1のMIDI IN端子に接続した外部のMIDIデータ・ファイルや、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”的ときは、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・ファイル、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・ファイル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”的設定が“-”でも、システム・エクスクルーシブ・データは受信します。

 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・プロジェクト(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”的場合はライト・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. ダイヤ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・プロジェ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なってください。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・プロジェクト(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(ペロシティ)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: ペロシティ)のメッセージで送信します。EM-1では、vv:ペ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、離したときは、ノート・オフ[8n, kk, vv]のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ペロシティの送信をする機種はほとんどなく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)ことになります。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)。



ソング・ポジション・ポインタはシーケンサが現在停止している位置を示すもので、スレーブ(クロックをEXTに設定)がソング・モードでソング・ポジション・ポインタを受信すると、現在選ばれているソングの停止位置を、マスターと同じ位置に設定します。EM-1では、パターンはそれぞれにレンジスが違いますので、マスターとスレーブのポジションが同じになるとは限りません。マスターがStart/Pauseキーを押すと、コンティニューを(ポジションが001の時はスタート)を出力し、選ばれているポジションからソングの演奏が始まります。スレーブはコンティニューを受信すると、タイミング・クロックに同期してソングの途中から演奏を始めます。

先頭から同期して演奏してきたのと同じように、演奏を始める位置を指定して同期演奏することができます。ソングの演奏中にダイヤルやセレクト・キーで早送り、巻き戻しをした時は、ソング・ポジション・ポインタを送信しません。同期演奏中にこの操作を行なうと同期が切れますのでご注意ください。また、演奏中にソング・ポジション・ポインタを受信しても、演奏位置を変更しません。

9.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自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。

EM-1のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 61, ……, F7]です(n: MIDI・チャンネル)。

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

EM-1は、数種類のユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の2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EM-1で、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージ[F0, 7E, nn, 06, 02,(9バイト), F7]を送信します。
- マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, vv, F7] のメッセージを受信するとシステム全体の音量を変更します。

エクスクルーシブ・チャンネルはシンセ・パート1のMIDIチャンネルと同じです

10.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、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、グローバル・モードのDumpで行います。この送受信は、グローバル・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。

11.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パターン単位でのエディットができます。また、NRPNを使用すると、パターン・モードでは、パートごとに有効なツマミをエディットします。

故障かなと思ったら

POWERスイッチを押してもディスプレイに表示がでない!

- ACアダプターが接続されていますか?
- ACアダプターがコンセントに接続されていますか?

音がでない!

- アンプ、ミキサー、ヘッドフォンは正しく端子に接続されていますか?(パターン演奏ができますか?できれば接続はOKです。)
- アンプ、ミキサーの電源が入りこれらが正しく設定されていますか?
- 本機のマスター・ボリューム・ツマミは上がっていますか?

音が止まらない!

- 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.14)

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.41, 45)
- 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.47)
- グローバル・モードのMIDIチャンネルの設定が、使いたいチャネルになっていますか?(P.47)
- グローバル・モードのMIDIフィルターが適切に設定されていますか?(P.47)

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.47)

パターンやソングなどのライトができない!

- グローバル・モードのメモリー・プロジェクトの設定が“on”になっていますか?(P.48)

ステップ・キーを弾いても設定した音がない!

- 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.41)
- キーボード・キーがオンになっていますか?
- モーション・シーケンスが働いていませんか?(P.34)

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に、レコーディングできる最大イベントをこえました。イベント・データを消してメモリーを空けてください(P.45)。

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.48)。

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。イベント・データを消してメモリーを空けてください(P.45)。

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ル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

メモリ容量: 256パターン、16ソング

マスター効果: テンポ・ディレイ

ノーマル、モーション・シーケンス

インサート効果: 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

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
- アンプ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
- スマーズ 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
- ダンプ 48
- ダンプ・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・ダンプ 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
 - ブレイ 25
 - 切り替わり 25
 - 削除 44
 - 挿入 44
 - 作成 27
 - ブレイ 14
 - 変更 44
- パターン・セット
 - チェーン・ブレイ 40
 - 登録 41
 - ブレイ 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・ペンド 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

^	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	レコード・ディギング	
	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
	レスポンス	10, 28
	レスポンサー	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 Of.	43
	Note.No	33
	NRPN	49
O	Original Value	9
P	Pan	9, 27, 28
	Part	15
	Part Mute	1, 0
	PATTERN	8
	Pattern	14, 25, 43
	Pattern Set	11, 23
	Phaser	29
	Pitch	9
	Pitch Shifter	29
	Position	42, 43
	Protect	48
R	Reset&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

プロダクション・ステーション

ERECTRIBE・M(EM-1)

MIDIインプリメンテーションチャート

2001.1.31

ファンクション…	送 信	受 信	備 考			
ベースック 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 X				
ノート ナンバー：	音域 0-127 *****	0-127 0-127				
ペロシティ	ノート・オン ノート・オフ ○ 9n, v=30-127 X	○ 9n, v=1-127 X	送信ペ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 X X	X X				
ピッチ・ベンダー	X	○	*C			
コントロール チェンジ	0, 32 98, 99 6 121 ○ ○ ○ X	○ ○ ○ ○	パンクセレクト(MSB,LSB) NRPN(LSB,MSB) データエントリー(MSB) リセット・オール・コントローラ *P *C *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	○	○	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 X	○ ○ 0-15 X	ソング・モードで送受信 *1 *P			
リアル タイム	：クロック ：コマンド ○ ○	○ ○	*1 *1			
その他 ：ローカル・オン/オフ ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	X X ○ X	X ○ ○ X				
備考						
*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3：オムニ・オフ、ポリモード2：オムニ・オン、モノ
モード4：オムニ・オフ、モノ○：あり
×：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?とお思いになつたら、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