

YAMAHA Electone.

EL-90

EL-70

BRUKSANVISNING

YAMAHA SCANDINAVIA AB, Box 30053, 400 43 GÖTEBORG.

< Förklarande text för de grafiska symboler som finns i anslutning till typplåten på instrumentets baksida >

Blixten med pilspets, inom en liksidig triangel, är avsedd att uppmärksamma risken för att komma i kontakt med oisolerade detaljer inuti apparaten. Spänningen är tillräckligt hög för att ge en människa elektrisk chock med allvarliga skador som följd.

Utropstecknet, inom en liksidig triangel, är avsedd att uppmärksamma användaren vikten av att studera de instruktioner om handhavande och service som finns till apparaten.

VIKTIGA INSTRUKTIONER KRING SÄKERHET OCH INSTALLATION

INFORMATION MED ANKNYTNING TILL RISKEN FÖR PERSONLIG SKADA, EL-CHOCK OCH BRANDFARA FINNS MED I DENNA FÖRTECKNING.

WARNING - När man använder elektroniska produkter finns det grundläggande regler som alltid måste följas:

1. Läs alla säkerhets- och installationsinstruktioner samt förklaringar om grafiska symboler **INNAN** Du använder Din elektroniska Yamaha produkt.
2. **Kontrollera spänningen!** Din elektroniska Yamaha produkt har konstruerats speciellt för den spänning som används i Ditt område. Om Du tänker flytta, eller på annat sätt är tveksam, kontakta Din Yamaha handlare. Den strömstyrka som gäller finns angiven på instrumentets typplåt.
3. **Placera inga föremål** på instrumentets elkabel, eller så att någon kan snubbla, trampa eller rulla någonting över den. Felaktig installation av detta slag kan orsaka personskador och risk för brand.
4. Instrumentet får inte placeras så att det utsättes för extrem värme från direkt solljus eller andra värmekällor. Det får inte heller utsättas för extrem fuktighet.
5. Exempel på tillfällen då Din Yamaha produkt måste ses över av kvalificerad servicepersonal kan vara följande:
 - a. Nätkabeln eller dess kontakt har skadats;
 - b. Föremål eller vätska har kommit in i instrumentet;
 - c. Instrumentet har blivit utsatt för regn;
 - d. Om instrumentet inte fungerar eller visar avvikelser i sina funktioner;
 - e. Instrumentet har tappats eller höljet skadats på annat sätt.
6. Slå alltid av strömbrytaren när Du inte använder instrumentet. Dra också ur nätsladden om det gäller längre perioder. Observera att om produkten har minnes- och programmeringsfunktioner kan dessa påverkas. Om så är fallet förklaras detta i denna bruksanvisning.
7. Detta instrument är en högteknologisk digital produkt med mycket datorbaserad teknik. Under ogynnsamma omständigheter kan störningar uppstå mellan instrumentet och radio, TV, datorer eller andra digitala apparater. Kontakta Din Yamaha handlare i händelse av problem.

Innehållsförteckning

	Sid
Huvudsakliga funktioner	6
Snabbinstruktion	7
För att komma igång	7
Spela på Din Electone	8
Basic Registrations	9
Registration Menu Disk	10
Utnyttja LCD textrutan	15
1 Ljudgrupper	19
Att välja ljud via panelen	19
Att välja ytterligare ljud - punktmärkta knappar och User Voices	22
Ljudmenyer	24
2 Flute Voices	27
Spara Flute Voice till User minne	29
3 Kontroller och effekter för ljuden	31
Ljudkontroller	31
Reverb	35
Sustain	39
Tremolo/Chorus	40
Koppla till Tremolo effekten	40
Ställ in Tremolo effekten	42
Kontroll av Tremolo effekten medan man spelar	43
Symphonic, Dynamic Range Enhancer (D.R.E.), Delay och Flanger	44
4 Rhythm, Accompaniment och Percussion	48
Rhythm mönster	48
Sida för rytmpremissor	52
Punktmärkta knappar	53
Rytmmenyer	54
Automatisk ackompanjemang - Auto Bass Chord	55
Accompaniment kontroller	58
Keyboard Percussion	59
Melody On Chord	61
5 Registration Memory	62
Spara registreringar	62
Registration Shift	64
Återställning av Registration Memory knapparna (Power On Reset)	68
6 Music Disk Recorder	69
Hantering av disketter till Music Disk Recorder	69
Hur man spelar in	71

Huvuddragen för funktioner i M.D.R.	73
Separat inspelning av olika delar i en melodi	73
Spela in registreringar (och Bulk Data)	76
Återkalla inspelade registreringar (och Bulk Data)	77
Byta ut registreringar	78
Normal uppspelning	78
Uppspelning av valda delar	79
Repeterad uppspelning	80
Övriga funktioner	81
Custom Play	81
Pause	81
Snabbspolning framåt och bakåt	81
Ändra tempo	81
Song Copy	82
Song Delete	83
Kontroll av återstående minneskapacitet	84
Registration Menus och Voices Disks	84
Kopieringsskydd	84
Meddelanden i MDR LED textrutan	85
7 Ändra och spara egna ljud	86
Välj ett ljud och ändra några av dess parametrar	86
Spara Ditt nya ljud	91
Välj ljud från en Voice Disk (extra tillbehör)	93
Grunderna för ljudeditering	94
Operatorer	94
Modulatorer, Bärare och Algoritmer	95
AWM operator	95
Operatorer 1 - 4	96
Allmän vägledning för editering av operatorer	97
Några exempel på ljudeditering	98
Lämna Voice Edit funktionen	99
8 Programmering av rytmmonster och rytmsekvenser	100
Huvuddragen för rytmprogrammering	100
Programmering av rytmmonster	101
Programmera rytmmonster	101
Rytmprogrammeringens rytminstrument ljud - övre och nedre manualer	102
Step Write och Real Time Write operationer	103
Att välja Step Write eller Real Time operation	103
Utnyttja Beat/Quantize sidan	104
Ta fram rytminstrument för ett rytmmonster	105
Editering med Step Write	105
Editering med Real Time Write	108
Spara rytmmonster	109
Val av Accompaniment mönster	110
Lämna Rhythm Pattern Programming funktionen	111
Uppspelning av egna rytmmonster	112
Programmering av rytmsekvenser	113
Tabell över rytmmonstrens nummer	115
Lämna Rhythm Sequence funktionen	118
Uppspelning av rytmsekvens	118
Uppspelning av alla rytmsekvenserna i följd	119
Spara Rhythm Pattern och Rhythm Sequence data till disk	119
Återkalla Rhythm Pattern och Rhythm Sequence data från disk	120

9 Fotkontakter, knäkontroll och den andra Expression Pedal	121
Fotkontaktskontroller	121
Knäkontroll	123
Expression pedaler	124
10 Tonhöjdskontroller	126
11 MIDI kontroller	127
12 Yttre anslutningar och kontroller	129
Felsökning	131
EL-90/70 Specifikationer	se sid 115 i originalbok
MIDI Implementation lista	se sid 118 i originalbok
MIDI Specifikationer	se sid 119 i originalbok

HUVUDSAKLIGA FUNKTIONER

Din Yamaha Electone är utrustad med många sofistikerade funktioner. Trots det är den förbluffande enkel att hantera. Här nedan följer en kort beskrivning av de huvudsakliga funktionerna, så att Du snabbt får en uppfattning om kapaciteten hos Din Electone.

Bland de huvudsakliga funktionerna finner Du:

Häpnadsväckande naturtrogna ljud

De nya AWM (Advanced Wave Memory) och FM (Frequency Modulation) ton-genereringsteknologierna i kombination med realistisk anslagskänslighet för individuella instrumentljud, gör Electone till ett verkligt uttrycksfullt musikinstrument (se sid 19).

Oändliga variationer av orgelljud

Electone har också en separat ljudsektion för traditionella orgelljud - allt från jazz och pop till kyrka och teater - med vilken Du lätt skapar Ditt eget orgelljud genom separat volymkontroll av de olika fotlägena (se sid 27).

Rikt varierad registreringsmeny

Electone är utrustad med en praktiskt Registration Menu som gör det möjligt att direkt ändra alla inställningar även medan Du spelar. Varje Registration är speciellt sammansatt av professionella Electone artister för att passa praktiskt taget alla slags musikstilar (se sid 10).

Skapa egna ljud

Electone är utrustad med lätthanterlig utrustning för att förändra såväl AWM som FM genererade ljud, och Du kan på så sätt skapa Dina egna ljud för Electone.

Dynamiska rytmmonster och programmerbara rytmer

Rytmsektionen i Electone ger autentisk återgivning av trummor och andra rytminstrument, programmerade av experter till totalt 66 olika mönster som spänner över alla musikstilar (se sid 48).

Förutom Keyboard Percussion funktion, som gör att Du kan spela olika rytminstrument direkt på klaviaturen, finns Rhythm Pattern Programmer och Rhythm Sequence Programmer med vilka Du kan programmera Dina helt egna mönster och arrangera uppspelningsordningen för kompletta arrangemang (se sid 100).

En lång rad olika effekter

Ljuden i Electone kan också påverkas av en hel uppsättning högkvalitativa effekter; allt från Tremolo (som återger effekten av en roterande högtalare) och Reverb till Flanger och Delay (se sid 31).

Inspelning med Music Disk Recorder

Electone är också utrustad med en Music Disk Recorder med vilken Du kan spela Din musik (eller enbart lagra inställningar). Inspelningen är helt digital och lagras på diskett vilket betyder att kvaliteten blir lika god som originalet oavsett hur många gånger Du spelar upp stycket (se sid 69).

Snabbinstruktion

Spela på Din Electone

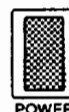
Oavsett om Du är avancerad Electone spelare eller aldrig förr i Ditt liv rört ett elektroniskt klaviaturinstrument, rekommenderar vi att Du tar Dig tid att gå igenom de grundläggande förklaringarna i detta kapitel. Det visar på enklaste möjliga sätt hur Du kommer igång och spela på Din Electone. Den grundläggande hantering och de funktioner Du lär här är viktiga att behärska när Du senare skall använda Electone's mer avancerade funktioner.

För att komma igång

Så snart Du monterat Din Electone och anslutit kontakten till ett vägguttag är Du klar att komma igång och spela.

1. Sätt igång Electone genom att trycka på POWER knappen.

När Du startar Electone visas följande texter efter varandra i LCD textrutan:



YAMAHA

Electone®

EL-90

UPPER		LEAD	UPPER
Strings1	Strings1	Violini	I
LOWER			I
Strings1	Strings1		LOWER
PEDALS			
Cont. Bass1	Cont. Bass1		

EL-70

UPPER		LEAD	UPPER
Strings1	Strings1	Violini	I
LOWER			I
Strings1	Strings1		LOWER
PEDALS			
Cont. Bass1			

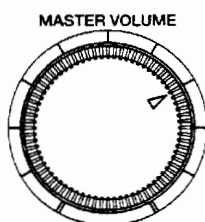
Denna sista text visar den aktuella inställningen för varje

ljudgrupp, såväl som den totala volymbalansen mellan övre och nedre manual.

När Du slår ifrån Electone raderas alla panelinställningar Du gjort. När Electone återigen startas blir Basic Registration 1 automatiskt inkopplad. Om Du gjort panelinställning Du vill spara, lagra dem i Registration Memory (se sid 62) innan strömmen bryts. Det går emellertid att återfå den panelinställning som gällde när Electone stängdes av. För att göra detta, se först till att INTE trycka på någon knapp på panelen (med undantag för de i Basic Registration) efter att åter startat Electone. För att nu återfå tidigare panelinställning, håll M (Memory) knappen intryckt och tryck D (Disable) knappen.

2. Ställ in MASTER VOLUME kontrollen.

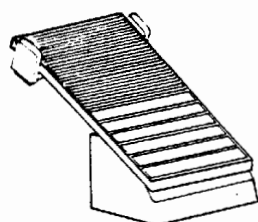
MASTER VOLUME är en volymkontroll som bestämmer totalvolymen för hela instrumentet.



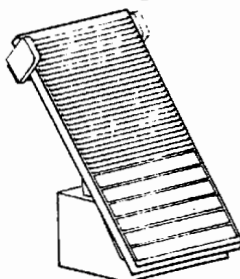
Ställ kontrollen i ungefär denna position.
Detta är normal nivå.

3. Trampa ner volympedalen med foten.

Volympedalen (den högra på EL-90) kontrollerar också den totala volymen för Electone. Så snart Du ställt MASTER VOLUME kontrollen på en lämplig nivå, kan Du använda volympedalen för att kontrollera ljudnivån medan Du spelar.



Maximum volym

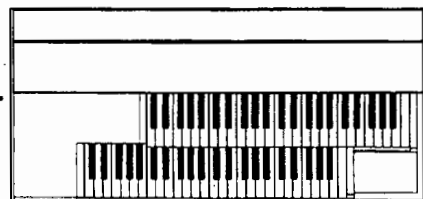


Minimum volym

Just nu kan Du trampa ner pedalen en liten bit förbi sitt halva omfång.

Spela på Din Electone

Din Electone är fullt utrustad med en otrolig mängd ljud, rytmer, effekter och andra funktioner. Eftersom det kommer att ta lite tid att behärska alla de funktioner Du har tillgång till är Electone utrustad med bekväma registreringar med vilka Du komplett och direkt kan ändra ljud och alla andra inställningar för alla klaviaturer, även medan Du spelar. Varje registrering är förprogrammerad för att användas för en speciell musikstil eller instrumentkombination.



Basic Registrations

Basic Registration sektionen har fem fabriksinställda registreringar, var och en med olika uppsättning ljud för övre, nedre manualer och baspedal och speciellt anpassade för olika slags musikstilar.

Varje gång strömmen slås på blir Electone automatiskt inställd på Basic Registration 1. Om någon annan registrering valts (lampan för vald knapp lyser), tryck på knappen för Basic Registration 1.

Prova och spela melodistämman i följande stycke på övre manualen, med den angivna registreringen.



Basic Registration 1

From the New World *A. Dvořák*

[Musical 2] Tempo ♩ = 72

C G7 C G Am C F C

Prova nu resten av Basic Registration med följande melodiexempel. Tryck motsvarande knapp för att välja registrering. Varje musikexempel har valts för att på bästa sätt passa den föreslagna registreringen.

Basic Registration 2

Little Brown Jug *American Folk Song*

[Bigband 1] Tempo ♩ = 182

C F G7 C F G7 C

Basic Registration 3

Cradle Song *B. Flies*

[Standard 1] Tempo ♩ = 106

C G7 C F C

Basic Registration 4**Twinkle, Twinkle Little Star** *German Folk Song*

[Baroque] Tempo ♩ = 76

Basic Registration 5**Ode to Joy** *L.V. Beethoven*

[March 1] Tempo ♩ = 123

Tabellen nedan anger vilka ljud som valts för övre/nedre manual och baspedal i de fem Basic Registration.

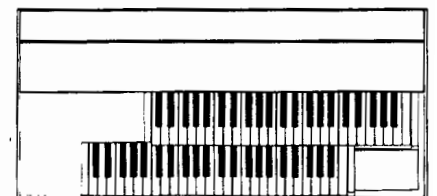
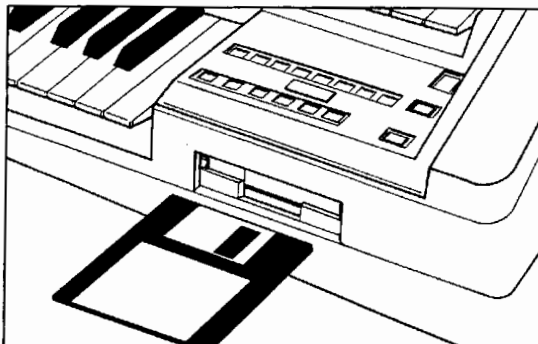
	Basic Registration 1	Basic Registration 2	Basic Registration 3	Basic Registration 4	Basic Registration 5
Upper keyboard voice	Strings 1	Brass 1	Flute 1	Cosmic 1	Synth. Brass 1
Lower keyboard voice	Strings 1	Horn 1	Piano 1	Cosmic 2	Cosmic 3
Pedal voice	Contra Bass 1	Tuba	Contra Bass 1	Cosmic 2	Synth. Bass 1

Registration Menu Disk

Till Din Electone medföljer en Registration Menu Disk. Denna diskett är fullpackad med olika registreringar, inklusive ljud och rytmval, speciellt skapade av professionella Electone utövare för att passa en lång rad olika musikstilar. Med de 80 registreringar som finns tillgängliga för både EL-90 och EL-70, hittar Du säkert en rad registreringar som passar Din musiksmak.

Att välja registreringar från Registration Menu Disk:

1. För in den medföljande Registration Menu Disk i luckan som finns nedanför Music Disk Recorder till höger på Electone.



Så snart disketten satts in korrekt, kommer LCD textrutan på panelen att automatisk ändras och visa de musikstilar som finns tillgängliga:

REGIST DISK	StrgsEns.							PAGE: 1-2-3-4-5
CLASSIC								
Strgs Ens.	Orche stral	Flute /Harp	Strgs Quart	Piano /Strg	Choir Ens.	Baroq ue	March 1	
Pizz. Ens.	Orche stra2	Oboe /Strgs	Wood Winds	Sugar -Plumre	Fanfa re	Wien. Waltz2	March	

PAGE



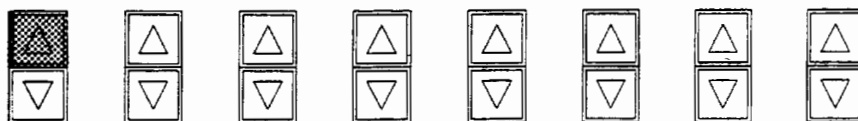
2. Tryck på PAGE ► knappen för att välja de olika "sidor" med registreringar som finns tillgängliga på disketten.

Det finns massor med registreringar på en diskett, men LCD textrutan kan visa maximalt 16 stycken åt gången. Genom att trycka på PAGE ► knappen kommer LCD textrutan att "vända" till nästa sida. När Du når sista sidan av registreringarna kommer Du genom nästa tryckning att åter hamna på första sidan. (Genom att trycka på PAGE ◀ knappen erhålles föregående sida.)

Obs: Registration Menu Disk fungerar inte när HOLD, VOICE EDIT eller RHYTHM PROGRAM knapparna är tillkopplade.

3. Välj en av de registreringar som visas i LCD textrutan genom att trycka på motsvarande Data Control knapp.

REGIST DISK	Big Band1							PAGE: 1-2-3-4-5
JAZZ/CONTEMPORARY								
Big Band1	Big Band3	Combo 1	Jazz Waltz1	Dixie	Euro. Beat	Cross over1	Cross over3	
Big Band2	Big Band4	Combo 2	Ballad	Dixie 2	Dance Pop	Cross over2	Funk	



Mörk bakgrund indikerar vald registrering

Tryck på denna knapp.

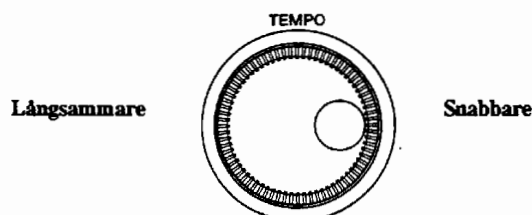
Upp till 16 registreringar visas samtidigt i LCD textrutan, och de 16 Data Control knapparna motsvarar dessa 16 val. (För ytterligare funktioner för LCD textrutan, se sid 15.)

4. Tryck nu på START knappen i Rhythm sektionen.

Detta startar ett rytmnönster som passar den musikstil Du valt. (Tryck ännu en gång på START knappen för att koppla bort rytmnönstret.)



Du kan variera hastigheten på rytmen efter Din egen önskan genom att vrida på TEMPO ratten enligt bilden nedan.



Rytterna utgör en viktig del av varje registrering. Rytmen för varje registrering har valts med omsorg och programmerats för att på bästa sätt passa den aktuella musikstilen.

Obs: En del av registreringarna i Registration Menu har inte programmerats med någon rytm eller automatiskt ackompanjemangsmönster.

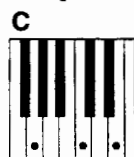
Den automatiska A.B.C. (Auto Bass Chord) ackompanjemangsfunktionen hos Electone spelar också en viktig roll och används i kombination med registrering och rytmmönster. Precis som rytmmönstren, har A.B.C. mönstren programmerats för att på bästa sätt passa den valda musikstilen. Tack vare dessa får Du tillägg av sofistikerade bas- och ackordsmönster som passar musiken, genom att helt enkelt spela ackord på nedre manualen.

Att använda den automatiska A.B.C. ackompanjemangsfunktionen:

5. Spela ett ackord på nedre manualen. (Prova ackordet som visas nedan till höger.) Även efter att Du släppt upp Dina fingrar från klaviaturen, kommer ackordet med dess ackompanjemangsmönster fortsätta ljuda.

Detta ger ett automatiskt ackompanjemang speciellt anpassat till den valda musikstilen. För mera detaljer kring automatiskt ackompanjemang, se sid 55.

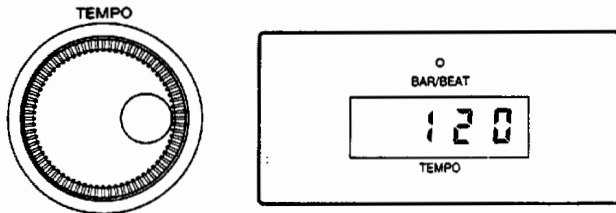
Exempel:



Spela ett C ackord på klaviaturen.

6. Gå nu tillbaka till de fem skrivna melodiexemplen i Basic Registrations sektionen ovan. (Se sid 9.) Välj den registrering som finns angiven överst i exemplet (i första melodin "Musical 2", Page 4). Gå tillbaka till steg #2 och #3 om Du glömt hur man väljer registreringar.

7. Justera tempot på rytmen med hjälp av Tempo ratten för varje melodi så att den digitala sifferangivelsen i Electone överensstämmer med siffran överst i exemplet.



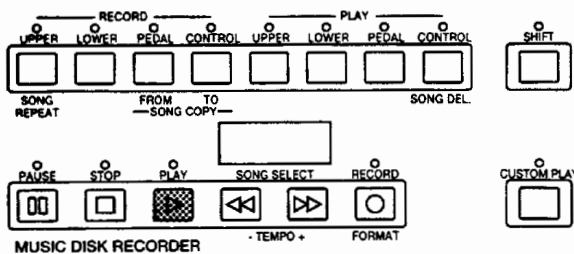
Rytm tempo

8. Spela melodistämman som tidigare med höger hand på övre manualen. Utnyttja nu också A.B.C. ackompanjemanget genom att spela ackorden med vänster hand. De tangenter som skall slås an finns indikerat under melodistämman.

Exempel:



9. Nu när Du hört vad A.B.C. kan uträtta, prova och välj andra registreringar från Registration Menu. (Om Registration Menu texten försvunnit för att Du tryckt på andra knappar, återfår Du den genom att trycka på PLAY knappen i Music Disk Recorder delen.)



REGIST DISK Pops Orch1							PRGE: 1-2-3-4-5
POPS FOLK							
Pops	Rock&	Hard	Music	Stand	Bounc	Polka	Count
Orch1	Roll	Rock1	all	ard1	e		ry1
Pops	60's	Hard	Music	Stand	Waltz	Germ.	Count
Orch2	Pop	Rock2	al2	ard2	-Folk	Waltz	ry2

Välj olika registreringar genom att följa samma steg Du gjorde i #2 och #3 ovan. Använd även A.B.C. funktionen i de nya exempel Du väljer, så att Du får en större uppfattning om kapaciteten hos Din Electone.

Detta var väl enkelt? Kom ihåg att Du inte behöver hålla tangenter nere i nedre manualen. Slå bara an en gång och det

automatiska ackompanjemanget kommer att fortsätta tills Du slår an tangenter nästa gång.

Koppla bort den automatiska A.B.C. ackompanjemangsfunktionen

Du kan naturligtvis koppla bort det automatiska ackompanjemangsmönstret och Du föredrar att själv spela ackompanjemanget på nedre manual och baspedal.

Att koppla bort A.B.C. automatiken:

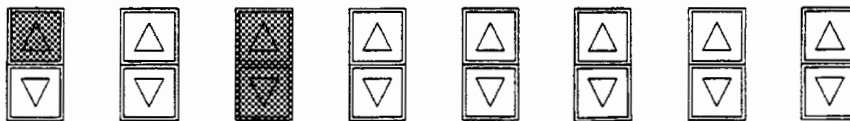
1. Tryck på A.B.C./M.O.C knappen i DISPLAY SELECT sektionen till höger om LCD textrutan.

AUTO BASS CHORD			MELODY ON CHORD		
MODE		MEM.	MODE		KEY
OFF	Single Finger	LOWER	OFF	1	ON
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	2	3	OFF

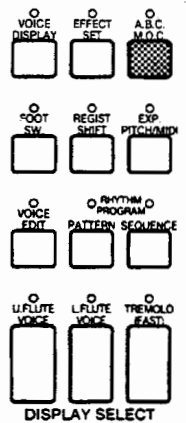
Textrutan visar A.B.C. funktioner

2. Tryck de DATA CONTROL knappar som motsvarar "OFF" och "MEM. (Memory) LOWER/PEDAL" i textrutan.

AUTO BASS CHORD			MELODY ON CHORD		
MODE		MEM.	MODE		KEY
OFF	Single Finger	LOWER	OFF	1	ON
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	2	3	OFF



Genom att välja "OFF" kopplas de automatiska ackompanjemangsfunktionerna bort och Electone fungerar på normalt sätt.



Via detta korta kapitel har Du fått en liten uppfattning om den enorma kapacitet Din Electone har. Nu när Du vet hur man väljer registreringar kan Du ägna lite tid åt att utforska andra registreringar och dess rytm-mönster. Det finns en stor källa av realistiska ljud, autentiska orkestreringar och rytmiska variationer - allt direkt tillgängligt från Registration Menu disketten. Med originalboken finns en lista över diskettens förekommande registreringar, dess olika musikstilar, melodiförslag, etc.

Obs: Innan Du går vidare för att utforska de följande kapitlen i denna instruktionsbok, föreslår vi att Du kopplar bort A.B.C. automatiken och dess Memory funktioner. Se steg #1 och #2 i texten ovan.

Utnyttja LCD textrutan

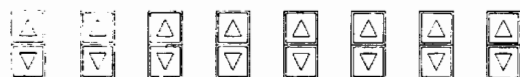
I detta kapitel förklaras den bekväma funktionskontroll som LCD textrutan innebär. Tack vare denna textruta kan Du med ett enda ögonkast se aktuella inställningar och den ger mycket lättfattliga informationer om alla parametrar.

För att kalla fram den ljudinformation i LCD textrutan som utnyttjas i detta exempel, tryck på ORGAN knappen i Upper Keyboard Voice 1 sektionen.



Följande text kommer att visas:

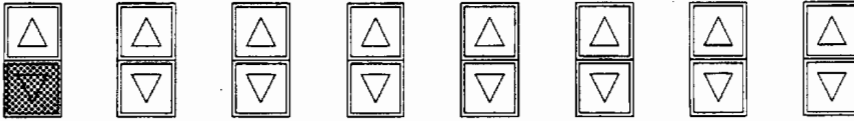
UPPER							Organ1						
ORGAN													
Organ1	Organ2	Organ3	Organ4	Jazz Organ1	Jazz Organ2	Jazz Organ3							
Pop Organ1	Pop Organ2	Theat. Organ1	Theat. Organ2	Accordion	Bando-neon								



Data Control knappar

Data Control knapparna används för att välja eller variera de inställningar som visas i textrutan. Varje par av knappar motsvarar den sektion i textrutan som finns direkt ovanför. Genom att t ex trycka på knappen längst till vänster i den nedre raden erhålles POP ORGAN 1 ljudet.

UPPER 1 Pop Organ 1						
ORGAN						
Organ 1	Organ 2	Organ 3	Organ 4	Jazz Organ1	Jazz Organ2	Jazz Organ3
Pop Organ1	Pop Organ2	Theat. Organ1	Theat. Organ2	Accordion	Bandoneon	

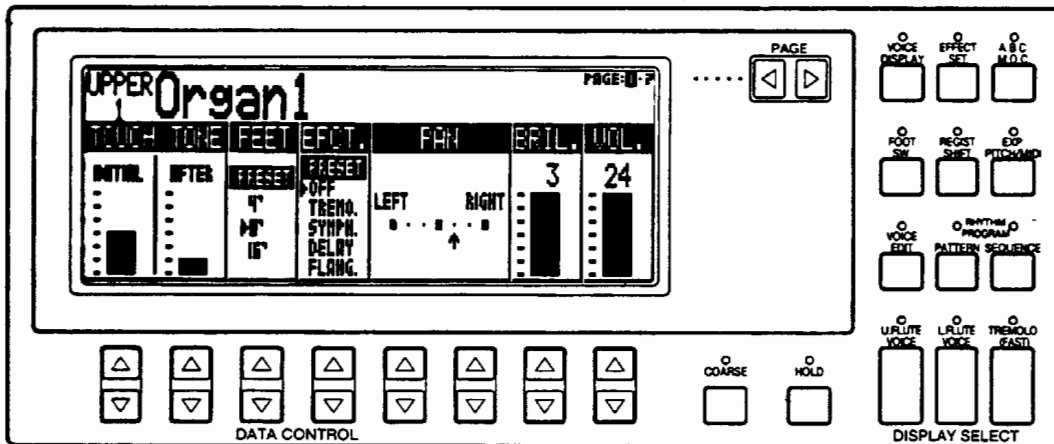


Omvänd text indikerar den valda sektionen.

Kalla nu fram text som visar premisserna för det aktuella ljudet. Detta göres genom att trycka på ORGAN knappen i Upper Keyboard Voice 1 sektionen ännu en gång.



Följande text kommer att visas:



Denna LCD visar en rad andra användningsområden där Data Control knapparna används för att ställa Electone funktioner.

Den övre raden av knappar (märkta med ▲) används vanligtvis för att öka en inställning eller flytta LCD indikationen ett steg. Den nedre raden av knappar (märkta med ▼) används vanligtvis för att minska inställningar eller flytta LCD indikation ett steg neråt.

Några typiska exempel:

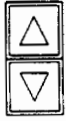
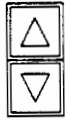
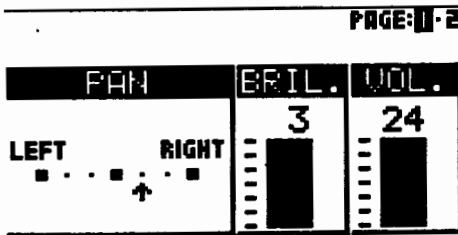


Tryckning på denna knapp ökar värdet vilket också indikeras med den grafiska stapeln.



Tryckning på dessa knappar flyttar markören (→) upp eller ner i texten för att välja olika inställningar.

Tryckning på denna knapp minskar värdet vilket också indikeras med den grafiska stapeln.



Båda knapparna i detta par flyttar pilen i rutan åt vänster.

Båda knapparna i detta par flyttar pilen i rutan åt höger.

Som i exemplet ovan, där inställningen av en parameter sträcker sig över flera Data Control knappar, kan också två knappar användas för samma funktion.

1 Page väljarknappar

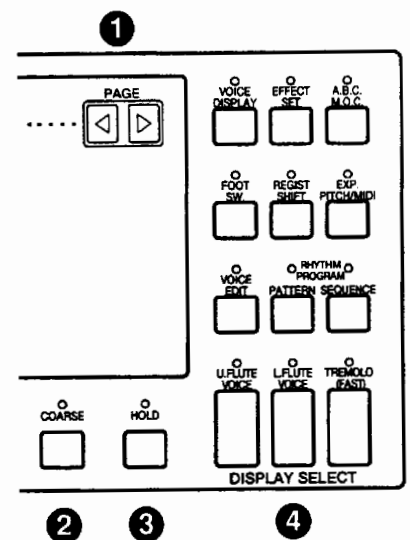
Dessa knappar används för att välja (i förekommande fall) de olika "sidor" som kan vara tillgängliga i textrutan. Sidornas nummer indikeras överst till höger i rutan med den valda markerad i omvänd text. Använd Page ► för att välja nästföljande sida och Page ◀ för att välja föregående sida.

2 Coarse knapp

Med hjälp av denna knapp kan Du göra snabba "hopp" när Du ändrar värden på parametrar som indikeras med grafisk stapel. Håll Coarse knappen nertryckt medan Du trycker på den Data Control knapp som motsvarar det värde Du vill ändra; värdet kommer att ändras snabbt mot maximum eller minimum.

3 Hold

Med hjälp av denna knapp kan Du få LCD textrutan att ligga kvar och visa den senast valda funktionen. Normalt,



när man trycker på knappar för andra funktioner, kommer LCD att byta till dessa funktioner. I vissa fall kan det vara önskvärt att detta inte sker. Tryck på Hold knappen så att dess LED tänds; LCD textrutans visning kommer att ligga kvar så länge Hold knappen är inkopplad. Tryck ännu en gång på knappen för att koppla bort Hold funktionen.

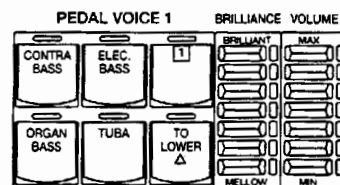
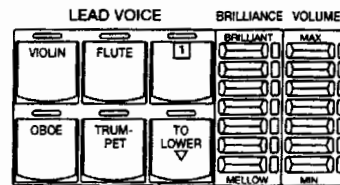
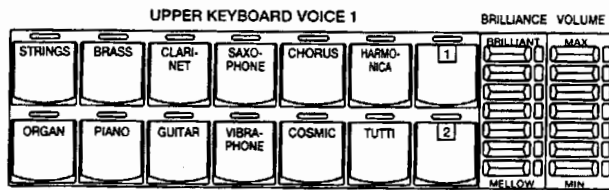
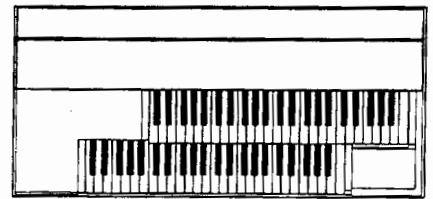
DISPLAY SELECT knappar

Med dessa knappar får man tillgång till en rad grundläggande funktioner i Electone för att kalla fram deras respektive visning i LCD textrutan. LCD textrutan ändras när någon annan funktion väljs. Obs: Voice Edit och Rhythm Program funktionerna utgör här ett undantag; Voice Edit och Rhythm Program visningar ligger kvar tills knappen för motsvarande funktion trycks ännu en gång (kopplas bort). Ingen annan funktion kan väljas medan någon av dessa funktioner är aktiverad.

Det finns två grundläggande sätt att kalla fram LCD texter: det ena är att trycka på panelens ljud/rytm väljare eller reverb och sustain knappar, det andra är att trycka DISPLAY SELECT knappar.

LED indikatorn vid varje knapp blinkar till när knappen trycks. LED indikatorerna för UPPER/LOWER FLUTE VOICE, VOICE EDIT, RHYTHM PATTERN/SEQUENCE och TREMOLO (FAST) förblir tända när knappen trycks (för att indikera TILL läge) och släcks när knappen trycks ännu en gång.

1 Ljudgrupper



Det finns fyra ljudgrupper för övre manualen (Upper Keyboard), tre ljudgrupper för nedre manualen (Lower Keyboard) samt två ljudgrupper för baspedalen (EL-70 har en ljudgrupp för baspedalen). Varje ljudgrupp kan naturligtvis återge sitt eget ljud med individuell volymkontroll, vilket gör att Du kan skapa intressanta ljudkombinationer för varje klaviatur.

Att välja ljud via panelen

Eftersom val av ljud sker enligt samma princip för alla ljudgrupper, är följande instruktioner begränsade till Upper Keyboard Voice sektionen.

1. Välj ett ljud från Upper Keyboard Voice 1 sektionen genom att trycka på en av ljudväljarna i denna grupp.



Obs: Ljud från Upper och Lower Flute Voice sektioner väljs enligt en annan princip. Se kapitlet Flute Voices för detaljer.

Om Du t ex valt ORGAN ljud, kommer följande text att visas:

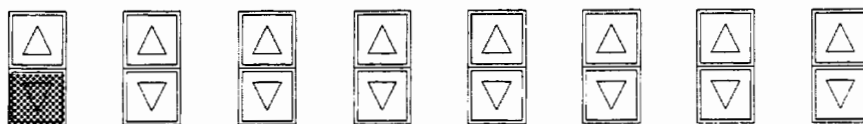
UPPER 1 Organ1						
ORGAN						
Organ 1	Organ 2	Organ 3	Organ 4	Jazz Organ1	Jaz Organ2	Jazz Organ3
Pop Organ1	Pop Organ2	Theat. Organ1	Theat. Organ2	Accor- dion	Bando- neon	

Lägg märke till att texten visar flera olika ljudnamn. Dessa är variationer på olika vanligt förekommande orgelljud, etc.

För att välja en av dessa ljudvariationer:

2. Tryck på en av de Data Control knappar som motsvarar det ljud Du önskar välja.

UPPER 1 Pop Organ1						
ORGAN						
Organ 1	Organ 2	Organ 3	Organ 4	Jazz Organ1	Jazz Organ2	Jazz Organ3
POP Organ1	POP Organ2	Theat. Organ1	Theat. Organ2	Accor-dion	Bando-neon	

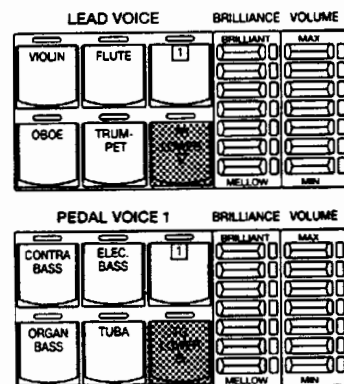


3. Om Du önskar kan Du välja ljud från de andra Upper Keyboard Voice grupperna (Upper Voice 2 och Lead Voice) genom att följa steg #1 och #2 enligt ovan.

Obs: Lead och Pedal Voices ljuder med enbart en ton i taget; trycker Du samtidigt ner två eller flera tangenter, kommer enbart den högsta att ljuda.

SPELA LEAD OCH BASS VOICES FRÅN NEDRE MANUALEN:

Electone har en speciell "To Lower" funktion med vilken Du kan destinera Lead eller Bass ljud till nedre manualen. Tryck helt enkelt på TO LOWER knappen för den ljudgrupp Du vill kunna spela från nedre manualen.



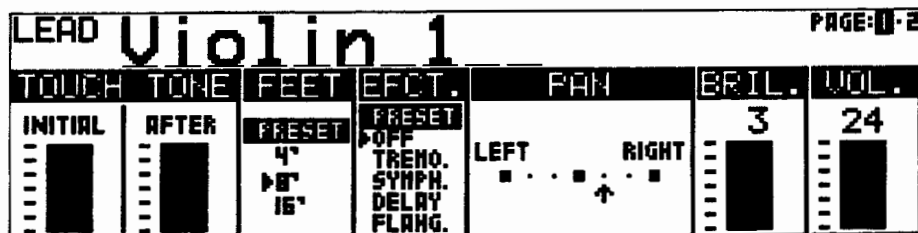
4. Ställ volymen för varje ljudgrupp. Det finns två olika sätt att ställa volymen; grov och fin.

Grov: Använd VOLUME kontrollerna vid varje ljudgrupp på panelen för att ställa önskad nivå för varje ljud. Dessa kontroller har sju volymlägen, från minimum eller inget ljud till maximal volym.



Fin: Tryck ännu en gång på den aktuella ljudväljaren (eller samma Data Control knapp som motsvarar det valda ljudet) för att kalla fram sidan med premisserna för ljudet. Använd

Data Control knapparna direkt nedanför textrutan för att ändra nivån för det valda ljudet. Den relativa nivån indikeras under VOL. längst till höger både i form av en grafisk stapel och ett siffervärde (0 - 24).



Fininställning av volymen

Obs: Trycker man en gång på en ljudväljare kallas menyerna med olika ljud i samma kategori fram. Trycker man en andra gång på samma knapp visas premisserna för det aktuella ljudet (se bilden till vänster). Genom upprepade tryckningar kan man alternera mellan dessa två texter.

BETRÄFFANDE LJUD-GRUPPENS VOLYMER:
Ljuden från de tre ljudgrupperna i övre manualen (två i nedre och pedal) återges tillsammans och balansen mellan ljuden bestäms med dessa VOLUME kontroller. Det kan ibland vara önskvärt att tillfälligtvis koppla bort någon av ljudgrupperna och detta kan enkelt göras genom att man håller nere COARSE knappen och trycker på vilken som helst av Volume knapparna för den aktuella ljudgruppen. Genom att upprepa samma procedur får man tillbaka den tidigare volyminställningen för ljudgruppen.

5. Välj nu ljud för nedre manual och baspedal enligt samma princip som beskrivits ovan. Ställ också in volymer för ljuden.

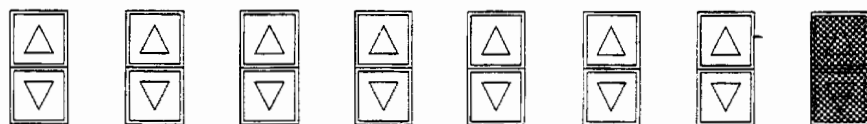
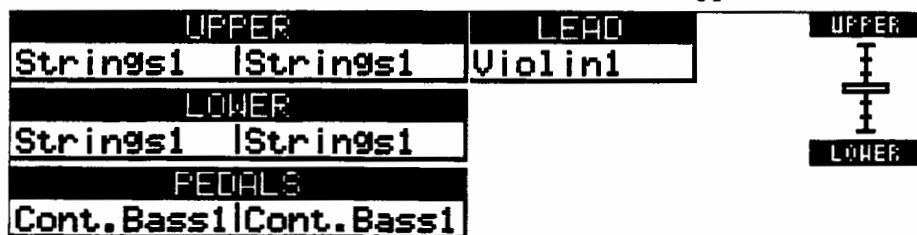
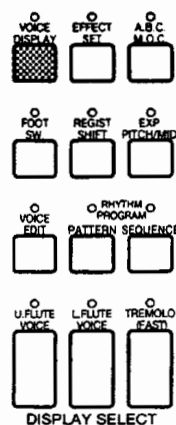
Följ steg #1 till #4 enligt ovan för Lower och Pedal Voices ljudgrupperna.

Obs: Baspedalerna för EL-70 har bara en ljudgrupp.

6. Justera volymbalansen mellan övre och nedre manual med den kontroll som finns via Voice Display.

Gå tillbaka till Voice Display i textrutan genom att trycka på VOICE DISPLAY knappen i DISPLAY SELECT sektionen.

Justera balansen med motsvarande Data Control knappar.



Obs: Trycker man på båda dessa Data Control knappar samtidigt ställs balanskontrollen direkt i mittposition.

Att välja ytterligare ljud - punktmärkta knappar och User Voices

EL-90/70 Electone's har en lång rad av ljud som Du kan välja mellan - mycket mer än vad som kan tyckas när man enbart tittar på panelens kontroller. I föregående kapitel har Du redan lärt hur man väljer olika ljud som finns tillgängliga i ljudmenyn via varje ljudväljareknapp på panelen. Electone har också punktmärkta knappar i varje ljudgrupp, vilka ger tillgång till ytterligare ljud inklusive platser för lagring och återkallning av ljud Du själv skapat. Som extra tillbehör finns ljuddisketter som innehåller många nya ljud, både för EL-90 och EL-70. (Se sid 93).

Välj ljud från de punktmärkta knapparna

Varje ljudgrupp har en eller två punktmärkta knappar, som Du finner till höger i varje ljudgrupp. Dessa punktmärkta knappar fungerar som "en Joker i leken"; vilket intern eller User ljud som helst kan väljas via dessa knappar.

De punktmärkta knapparna har tre grundläggande användningsområden:

1) För att spela med vilket ljud som helst från ljudmenyerna på vilken som helst av manualerna eller baspedal. På t ex övre manualen kan Du använda ljud från de 22 ljudmenyerna (inklusive User), utan att alltså vara begränsad till de tolv knappar (motsvarande 12 ljudmenysidor) som Upper Voice sektionen utgöres av. En annan fördel med denna finess är att när Lead och Pedal ljud som normalt är monofoniska (ljuder med en ton) destinerats till Upper eller Lower manualer, kan dessa spelas polyfoniskt.

2) Att kunna ha tre olika ljud från samma ljudmeny direkt tillgängliga på panelen och kunna välja mellan medan man spelar. Du kan t ex i Upper Keyboard Voice 1 lägga ett ljud i en punktmärkt knapp, ett annat ljud i den andra punktmärkta knappen och det tredje ljudet i den vanliga ljudväljar knappen.

3) För att spela med User ljud Du själv skapat eller hämtat från en Voice Disk (se sid 93).

Att välja ljud för de punktmärkta knapparna:

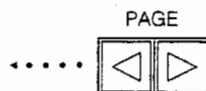
1. Tryck på en av de punktmärkta knapparna i en ljudgrupp.



Obs: Du kan direkt titta på och välja ljudmenysidor genom att hålla en av de punktmärkta knapparna nertryckt, och samtidigt välja kategori med de vanliga ljudväljarna.

2. Välj en sida med PAGE knapparna och välj en ljudmeny (t ex PIANO).

UPPER 1	PopOrgan1						PAGE: 1·2·3·4·5·6·7·8·9·10·11 12·13·14·15·16·17·18·19·20·21·USER	
PIANO								
Piano 1	Piano 2	Honky Tonk		Elec. Piano1	Elec. Piano2			
Harpsi chord		Clavi.						



Obs: Det ljudnamn som visas överst i textrutan avser ljud som redan är destinerat och inget att göra med ljudmenyn nedanför.

Varje sida representerar en övergripande ljudkategori och rubriken för den kategorisida som valts anges mitt i det svarta strecket.

3. Välj ett ljud från menyn (t ex PIANO 1)

UPPER 1	Piano1						PAGE: 1·2·3·4·5·6·7·8·9·10·11 12·13·14·15·16·17·18·19·20·21·USER	
PIANO								
Piano 1	Piano 2	Honky Tonk		Elec. Piano1	Elec. Piano2			
Harpsi chord		Clavi.						

Välj USER sidan när Du vill hämta ett ljud Du skapat i Voice Edit (se sid 86), eller från en Voice Disk (se sid 93).

UPPER 1	Piano1						PAGE: 1·2·3·4·5·6·7·8·9·10·11 12·13·14·15·16·17·18·19·20·21·USER	
USER VOICE								
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	
USER 9	USER 10	USER 11	USER 12	USER 13	USER 14	USER 15	USER 16	

Ljudmenyer

Följande förteckning visar vilka ljud som finns tillgängliga vid respektive ljudväljare/ljudmeny. Siffrorna i förteckningen motsvarar de sidnummer som anges i LCD textrutan.

EL-90

1. Upper/Lower

STRINGS							
String 1	String 2	String 3	String 4	String 5			
Pizz. Strs.	Trem. Strs.			Synth. Strs.1	Synth. Strs.2		

2. Lead

VIOLIN							
Violin 1	Violin 2	Violin 3	Violin 4	Pizz. Violin	Cello		

3. Pedal

CONTRA BASS							
Contra Bass 1	Contra Bass 2			Pizz. Bass	Uprght Bass		

4. Upper/Lower

BRASS							
Brass 1	Brass 2	Brass 3	Brass 4	Synth. Brass 1	Synth. Brass 2		

5. Lower

HORN							
Horn 1	Horn 2	Horn 3	Muted Horn				

6. Lead

TRUMPET							
Trumpet 1	Trumpet 2	Trumpet 3	Trumpet 4	Trumpet 5	Muted Trp.		
Trombone1	Trombone2	Muted Trb.		Flugel Horn			

7. Pedal

TUBA							
Tuba				Timpani	Timp. Roll		

8. Lead

FLUTE							
Flute 1	Flute 2	Piccolo		Recorder		Pan Flute	
Whistle							

9. Lead

OBOE							
Oboe 1	Oboe 2	English Horn		Bassoon1	Bassoon2		

10. Upper/Lower

CLARINET							
Clarinet 1	Clarinet 2			Synth. Cla.			

11. Upper/Lower

SAXOPHONE							
Saxo- phone1	Saxo- phone2	Sopra. Sax.	Sax. Ensem.				

12. Upper/Lower

TUTTI							
Tutti 1	Tutti 2	Tutti 3	Tutti 4	Tutti 5	Tutti 6		

13. Upper/Lower

CHORUS							
Chorus 1	Chorus 2	Chorus 3			Vocal		

14. Upper

HARMONICA							
Harmo- nica 1	Harmo- nica 2						

15. Upper/Lower

ORGAN							
Organ 1	Organ 2	Organ 3	Organ 4	Jazz Organ1	Jazz Organ2	Jazz Organ3	
Pop Organ1	Pop Organ2	Theat. Organ1	Theat. Organ2	Accor- dion	Bando- neon		

16. Pedal

ORGAN BASS							
Organ Bass 1	Organ Bass 2	Organ Bass 3	Organ Bass 4				

17. Upper/Lower

PIANO							
Piano 1	Piano 2	Honky Tonk		Elec. Piano1	Elec. Piano2		
Harsi- chord		Clavi.					

18. Upper/Lower

GUITAR							
Guitar 1	Guitar 2	Guitar 3		Banjo	Mando- lin		
Elec. Gtr. 1	Elec. Gtr. 2	Muted Guitar	Dist. Guitar	Harp		Koto	Taisho koto

19. Upper/Lower

VIBRAPHONE							
Vibra- phone	Gloc- ken.	Celes- ta		Marim- ba	Xylo- phone		
Chime	Synth. Chime			Steel Drum			

20. Pedal

ELECTRIC BASS							
Elec. Bass 1	Elec. Bass 2	Elec. Bass 3		Synth. Bass 1	Synth. Bass 2	Synth. Bass 3	

21. Upper/Lower

COSMIC							
Cosmic 1	Cosmic 2	Cosmic 3	Cosmic 4	Cosmic 5	Cosmic 6	Cosmic 7	Cosmic 8
Cosmic 9							

22. USER

USER VOICE							
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8
USER 9	USER 10	USER 11	USER 12	USER 13	USER 14	USER 15	USER 16

EL-70

1. Upper/Lower

STRINGS							
String 1	String 2	String 3					
Pizz. Strs.	Trem. Strs.			Synth. Strs.			

2. Lead

VIOLIN							
Violin 1	Violin 2				Cello		

3. Pedal

CONTRA BASS							
Contra Bass				Pizz. Bass	Uprght Bass		

4. Upper/Lower

BRASS							
Brass 1	Brass 2	Brass 3		Synth. Brass			

5. Lower

HORN							
Horn 1	Horn 2						

6. Lead

TRUMPET							
Trum- pet 1	Trum- pet 2				Muted Trp.		
Trom- bone				Flugel Horn			

7. Pedal

TUBA							
Tuba				Tim-pani			

8. Lead

FLUTE							
Flute		Pic-colo		Recor-der			
Whis-tle							

9. Lead

OBOE							
Oboe		Engl-ish Horn		Bas-soon			

10. Upper/Lower

CLARINET							
Clari-net							

11. Upper/Lower

SAXOPHONE							
Saxo-phone		Sopra. Sax.					

12. Upper/Lower

TUTTI							
Tutti 1	Tutti 2	Tutti 3	Tutti 4				

13. Upper/Lower

CHORUS							
Chorus 1	Chorus 2						

14. Upper

HARMONICA							
Harmo-nica							

15. Upper/Lower

ORGAN							
Organ				Jazz Organ1	Jazz Organ2		
Pop Organ		Theat. Organ		Accor-dion	Bando-neon		

16. Pedal

ORGAN BASS							
Organ Bass 1	Organ Bass 2	Organ Bass 3					

17. Upper/Lower

PIANO							
Piano				Elec. Piano1	Elec. Piano2		
Harpsi-chord							

18. Upper/Lower

GUITAR							
Guitar 1	Guitar 2	Guitar 3		Banjo	Mando-lin		
Elec. Guitar.				Harp			

19. Upper/Lower

VIBRAPHONE							
Vibra- phone	Gloc- ken.			Marim- ba	Xylo- phone		
Chime	Synth. Chime						

20. Pedal

ELECTRIC BASS							
Elec. Bass 1	Elec. Bass 2			Synth. Bass 1	Synth. Bass 2		

21. Upper/Lower

COSMIC							
Cosmic 1	Cosmic 2	Cosmic 3	Cosmic 4	Cosmic 5	Cosmic 6		

22. USER

USER VOICE							
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8
USER 9	USER 10	USER 11	USER 12	USER 13	USER 14	USER 15	USER 16

2 Flute Voices

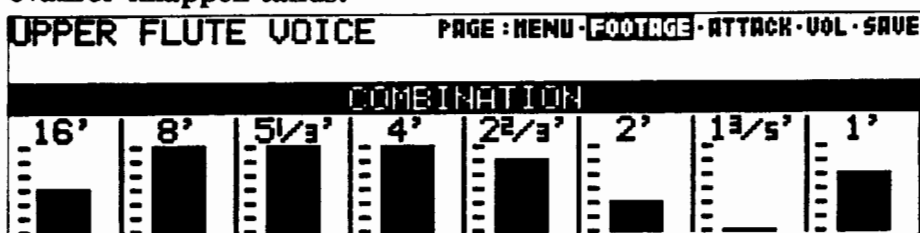
Tack vare Flute Voice funktionen får Du möjlighet att skapa Ditt eget orgelljud och Du har obegränsade möjligheter för detta. Med denna funktion kan Du återskapa alla de klassiska orgelklangerna genom att ställa nivåerna på de olika fotlägen och percussionseffekterna, precis som med en vanlig orgel.

Det finns inställning för åtta separata fotlägen och därtill tre percussions ("Attack") ljud. Du kan välja mellan fabriksgjorda Flute Voices eller skapa Dina egna och lagra dessa som User Voices.

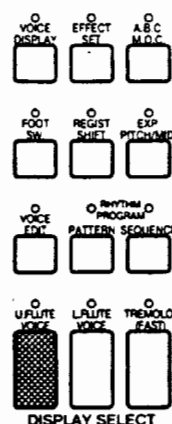
Funktionen innehåller fem sidor: Menu, Footage, Attack, Volume och Save.

Att använda Flute Voice funktionen och välja Flute sida:

1. Tryck på en av Flute Voice knapparna (UPPER eller LOWER) i DISPLAY SELECT sektionen. LED indikatorn ovanför knappen tänds.

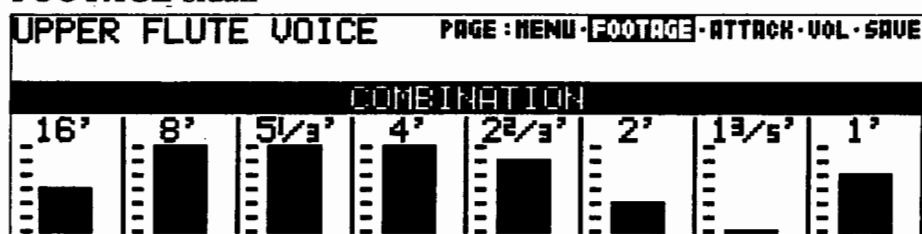


Trycker man ännu en gång på knappen kopplas Flute Voice funktionen bort (LEDn slocknar) och textrutan byter till Voice Display. Var och en av knapparna fungerar som en till/från kontakt.



2. Använd Data Control knapparna direkt under respektive fotläge för att ställa volymen för varje fotläge.

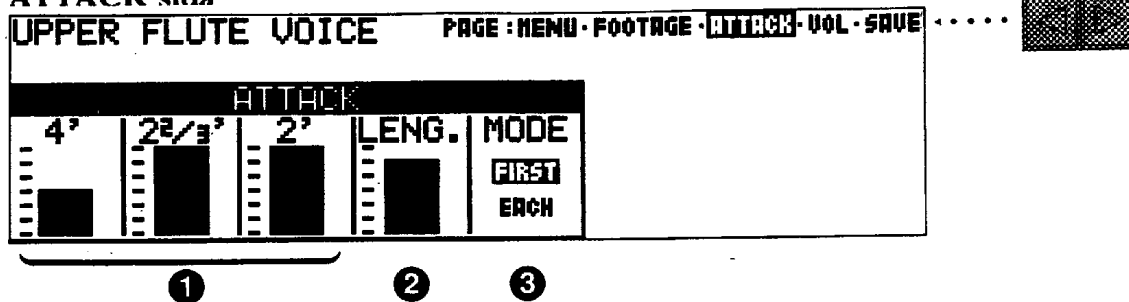
FOOTAGE sidan



Spela på klaviaturen och lyssna på ljudet medan Du justerar volymer för fotlägena.

3. Tryck på PAGE knapparna för att välja andra sidor för övriga Flute Voices funktioner.

ATTACK sida



1 Attack fotlägen

Bestämmer volymnivån för percussionseffekten på ljudet. Fotlägena är 4', 2-2/3' och 2'.

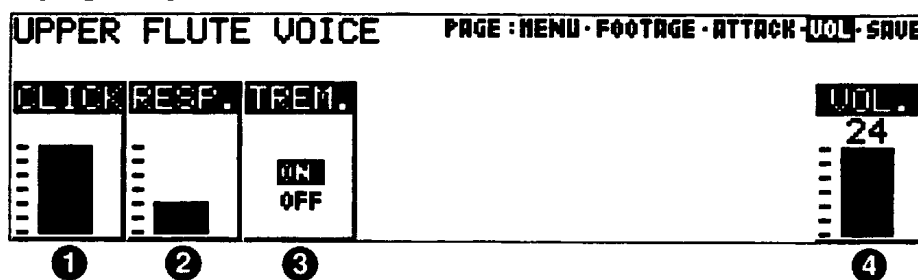
2 Attack Length

Bestämmer utklingningstiden för percussionseffekten.

3 Mode

Bestämmer vilken i en grupp anslagna toner som skall återge attackljudet. I EACH läge kommer alla toner att erhålla attackljud. I FIRST läge återges attackljudet enbart på den först spelade tonen; alla andra toner återges utan, så länge den först spelade hålls nere.

VOLUME sida



1 Click

Bestämmer volymen för klick-ljudet. Click fungerar oberoende av Attack ljudet som beskrivits ovan.

2 Response

Bestämmer det övergripande gensvaret på ansatsen för ljudet. Är stapeln helt nerdragen erhålles den snabbaste ansatsen, ju mer den ökas, desto "släpigare" blir ansatsen vilket kommer till användning vid piporgel effekter.

3 Tremolo

Kopplar till eller från Tremolo effekten för Flute Voice. Detta är den grundläggande till/från omkopplaren för Tremolo/Chorus effekten. Efter att denna ställts i ON, kan Du slå till och från effekten medan Du spelar med hjälp av TREMOLO (FAST) knappen i DISPLAY SELECT sektionen. (Se kapitlet om Tremolo, sid 40, för ytterligare information.)

Volume

Bestämmer den totala volymen för Flute Voice ljud.

Omfång: 0-24.

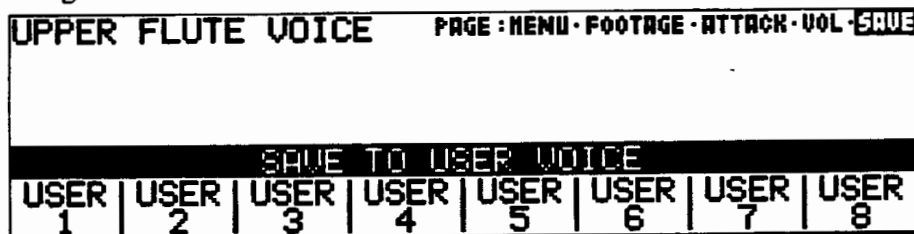
Obs: Om Volume inställningen är 0, återges inget ljud.

Spara Flute Voice till User minne

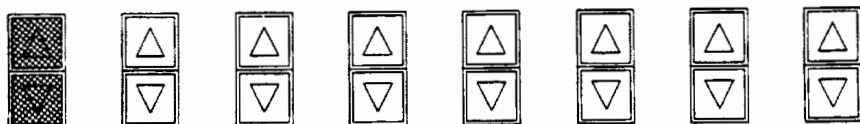
Spara det nyskapade Flute Voice ljudet i ett utvalt User Flute Voice minne. Efter att Du ställt iordning ett orgelljud med hjälp av Flute, Attack och Volume sidorna sparar Du detta ljud:

SAVE sida

På Save sidan finner Du USER minnen i vilka Du sparar det orgelljud Du skapat via Footage, Attack och Volume sidorna enligt ovan.



Obs: Alla inställningar för Footage, Attack och Volume kan sparas via Save sidan. Undantag gäller för följande: Attack Mode, Tremolo On/Off och Volume.

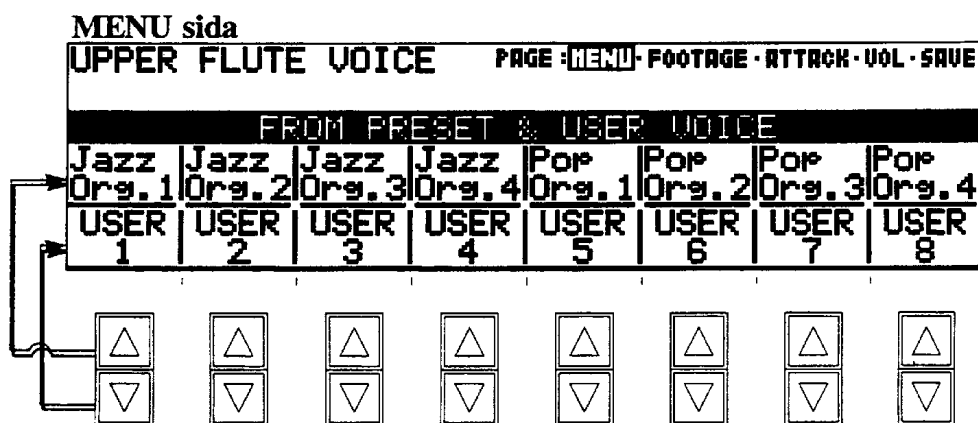


1. Välj önskat User Voice nummer (USER 1 till 8) till vilket Du vill spara det nya ljudet.

2. Genom att trycka på motsvarande Data Control knapp sparas Ditt Flute Voice ljud till detta minne och ljud som eventuellt tidigare sparats på denna minnesplats blir raderat. När operationen genomförts kommer det valda User numret att blinka ett ögonblick.

Obs: De User minnen som beskrivs i detta kapitel har ingenting att göra med de som gäller för ljudmenyerna.

User ljud 1 till 8 motsvaras utav de som visas i Menu sidan nedan:



Obs: När Du använder Upper/Lower Flute Voices och/eller andra ljud samtidigt, kan endast ett av ljuden visas i textrutan, även om alla ljuden är inkopplade och både Upper och Lower Flute Voice LEDn är tända.

From Preset & User Voice

Via denna sida kan Du välja Preset och User Flute Voice ljud. I den övre raden finns åtta fabriksgjorda ljud (fyra jazz orgel och fyra pop orgel), och de åtta User platserna i nedre raden är avsedda för de ljud Du själv skapat och lagrat via Save sidan.

Obs: Kom ihåg att UPPER och LOWER FLUTE VOICE knapparna är till/från kontakter. I samband med att Flute Voice kopplas in, byten sker till annan funktion, och därefter åter tillbaka till Flute Voice kan det hända att man ofrivilligt kopplar bort Flute Voice. Kontrollera om Flute Voice LED indikator är till eller från innan Du börjar spela.

3 Kontroller och effekter för ljuden

Electone är utrustad med två grundläggande typer av funktioner som kan användas för att ändra återgivningen på ljuden: kontroller och effekter.

Kontrollerna används för att ändra förutsättningar för ljuden som t ex anslagskänsligheten, volymen, oktav (fotläge), vibrato, panorering och briljans. Dessa kontroller, och även val av vissa effekter, finner Du på sidorna för ljudpremissor, som beskrivs nedan.

Effekter utgör en extremt mångsidig verktygsuppsättning genom vilken Du kan påverka ljuden. De inkluderar: Reverb, Sustain, Tremolo, Symphonic, Delay, Flanger och D.R.E. (Dynamic Range Enhancer; endast EL-90). Inställningar för effekter kontrolleras från Reverb, Sustain, Tremolo och Effect Set sidor.

Varje ljud har försetts med en fabriksinställd effekt som lämpar sig bra för det enskilda ljudet. Om Du så önskar kan Du emellertid ändra allt detta efter egen smak med hjälp av de kontroller som beskrivs i detta kapitel.

Tabellen nedan visar vilka kontroller och effekter som finns för de två modellerna. Tillgängliga funktioner är markerade med cirkel.

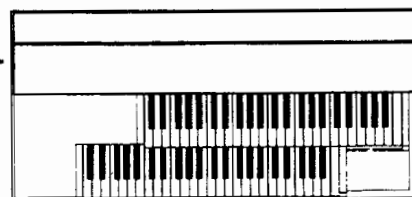
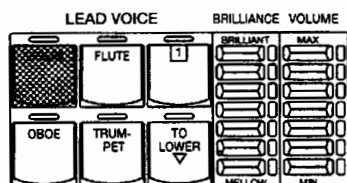
	Touch Tone	Feet (Octave)	Effect			Pan	Brilliance	Volume	Vibrato	Touch Vibrato	Slide		Tune
			Tremolo/Chorus, Symphonic/Celeste	DRE	Delay, Flanger						With Time control	Without Time control	
EL-90	Upper/Lower	○	○	○		○	○	○	○	○	-	-	-
	Lead	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○
	Pedal	○	○	○		○	○	○	-	-	-	-	-
EL-70	Upper/Lower	○	○	○		○*	○	○	○	○	-	-	-
	Lead	○	○	○	-	○	○	○	○	○	-	○	-
	Pedal	-	○	○		-	○	○	-	-	-	-	-

*Endast Upper/Lower Keyboard Voice 1.

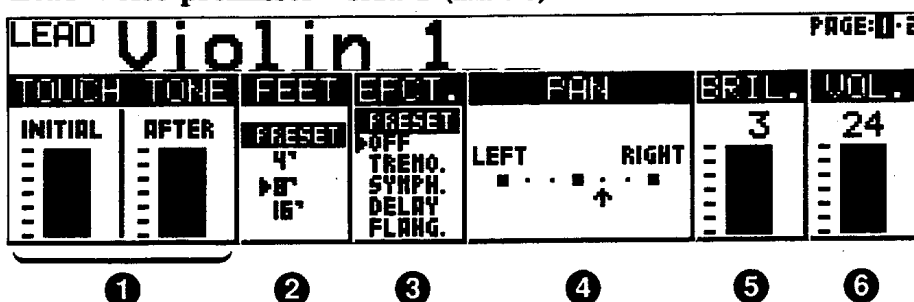
Ljudkontroller

Sidor för ljudpremissor

För att välja sida för ljudpremissor och ändra dess inställningar: Välj ett ljud på panelen och tryck därefter ännu en gång på samma knapp (eller tryck på den Data Control knapp som motsvarar det valda ljudet).



Obs: Innehållet i sidorna för ljudpremissor kan ha små avvikelser för olika ljudgrupper. Det förekommer också små avvikelser i funktionerna för de två olika modellerna, EL-90 och EL-70. Där skillnader förekommer visas båda varianterna i instruktionsboken.



1 Touch Tone

Touch Tone funktionen ger Dig kontroll över ljudets volym och klangfärg via anslaget. Det finns två olika typer av anslag som gäller denna funktion: Initial Touch och After Touch.

Alla ljud är försedda med denna funktion, vilket gör det möjligt att perfekt återge dynamik och tonala förändringar precis som med det verkliga instrumentet. Piano låter t ex mycket ljusare när Du slår an tangenten hårt, speciellt i själva anslagsögonblicket - exakt som om Du spelar på ett akustiskt piano.

Obs: Dessa effekter förekommer i olika grad, beroende på vilken ljudgrupp Du valt.

Initial Touch

Bestämmer volym och klangfärg beroende på hur hårt (snabbt) Du slår an tangenten. Ju hårdare Du slår desto högre blir volymen och ljusare klangfärgen.

After Touch

Bestämmer volym och klangfärg beroende på hur Du varierar trycket på tangenten efter att den slagits an. Ju hårdare Du trycker desto högre blir volymen och ljusare klangfärgen.

Obs: After Touch har generellt ingen inverkan på avklingande ljud (såsom Piano, Harpsichord eller Vibraphone) eller rytminstrument.

2 Feet

Bestämmer oktavläget för ljudet. PRESET är original (fabriks) inställning; 4' är högst och 16' lägst.

3 Effects

Bestämmer den effekttyp som påverkar ljudet. PRESET väljer original (fabriks) inställning av effekt medan OFF kopplar bort effekten. Detta är i grunden en till/från omkoppling för effekter; inställningar och justeringar av effekter görs från andra sidor. (Se sid 35 - 47 för ytterligare information om effekter.)

4 Pan

Bestämmer läget för ljudet i stereobilden. Sju olika panoreringslägen finns tillgängliga. Pan effekten visas och fungerar endast när andra effekter står i OFF (i Effects parametern ovan).

5 Brilliance

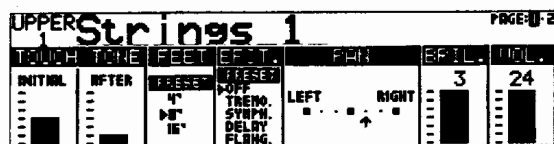
Justering av ljudets klangfärg. Högre inställning gör ljudet ljusare. (Denna kontroll är densamma som på panelen.)

Omfång: 0-6.

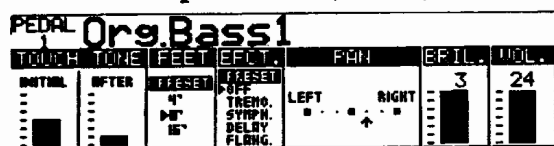
6 Volume

Finjustering av ljudets volym. (Grov inställning görs med panelens respektive VOLUME kontroller.) Omfång: 0-24.

Upper/Lower Voice premissor - sida 1 (EL-90)



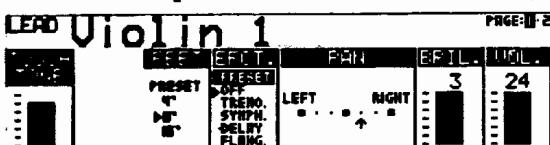
Pedal Voice premissor (EL-90)



Obs: Pedal ljud har bara en sida för inställningar.
(Vibrato och Touch Vibrato inställningar som finns för Upper och Lower ljuden finns inte tillgängliga här.)

- EL-70 -

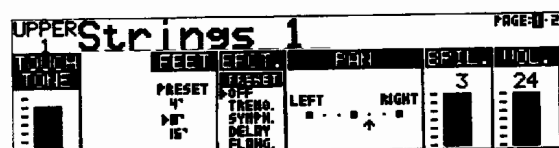
Lead Voice premissor - sida 1 (EL-70)



Touch Tone

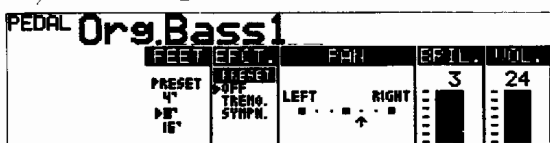
Bestämmer graden av känslighet för Touch Tone funktionen. (Funktionen är densamma som för EL-90 men med bara en variationskontroll.) Högre inställning ger större känslighet och inverkan på volym och klangfärg med hänsyn till styrkan i Ditt anslag.

Upper/Lower Voice premissor - sida 1 (EL-70)

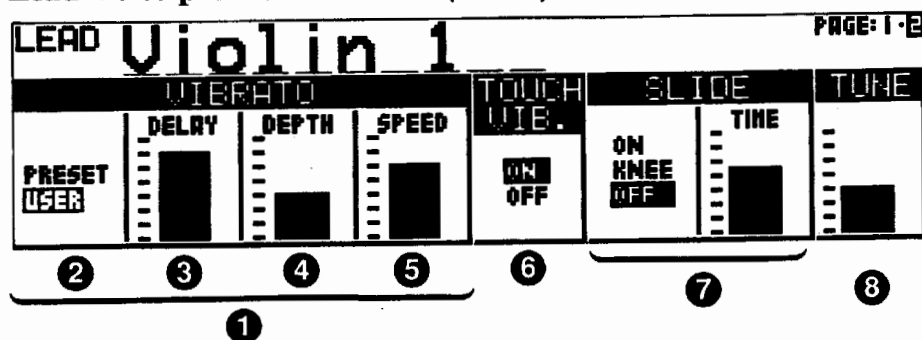


Obs: Delay och Flanger är tillgängliga enbart på Upper/Lower Keyboard Voice 1 ljudgrupperna.

Pedal Voice premissor (EL-70)



Obs: Touch Tone är inte tillgängligt för Pedal ljuden i EL-70.



1 Vibrato

2 Preset/User

Väljer Preset, som ger original fabriksinställningar av vibratot för ljudet, eller User, då Du kan göra Dina egna vibratoinställningar. (Obs: Delay, Depth och Speed inställningar visas inte och kan inte ställas förrän USER läge valts.)

3 Delay

Bestämmer hur lång tid det skall ta mellan att en tangent slagits an och vibratot inträder (se diagram). Ju högre inställningsvärde, desto längre tid tar det för vibratots inträde.

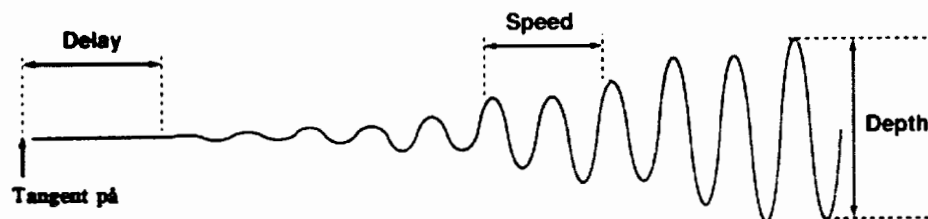
4 Depth

Bestämmer intensiteten på vibratoeffekten (se diagram). Ju högre inställningsvärde, desto markantare blir vibratot.

5 Speed

Bestämmer hastigheten på vibratot (se diagram).

Vibrato kontroller



6 Touch Vibrato

Till/från omkopplare för Touch Vibrato funktionen.

Beträffande Touch Vibrato:

Genom Touch Vibrato lägger Du själv till vibrato individuellt på varje ton medan Du spelar. När Du spelar på en tangent får Du vibrato på tonen genom att trycka ner hårdare. Ju hårdare Du trycker, desto markantare blir vibratot.

7 Slide (endast Lead Voice)

Slide ger en portamento (glidande) effekt mellan toner som spelas legato. Om Du t ex spelar en ton och därefter spelar en ton till utan att helt släppa upp den första, kommer tonhöjden att ändras med en "glidning" upp eller ner till den andra tonen.

On/Knee/Off

Till/från omkoppling för knäkontroll av Slide effekten.

Slide Time (endast EL-90)

Bestämmer hastigheten av slide eller portamento effekten. Ju högre värde som väljs, desto långsammare blir hastigheten. Omfång 0 - 14.

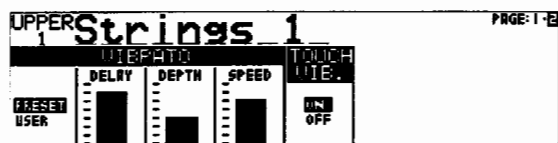
Obs: Slide funktionen kan inte utnyttjas när Pitch Bend funktionen är inkopplad (endast EL-90).

Slide funktionen ger effekt inom en oktavs omfång.

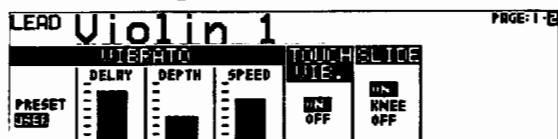
8 Tune (endast EL-90, Lead Voice)

Bestämmer tonhöjden på Lead Voice. Med denna kontroll kan Du snedstämma Lead Voice i relation till övriga ljud i Electone, vilket ger "fetare" ljud. Ju högre värde, desto högre tonhöjd. Omfång: 0 - 14 (max. 15,68 cent; 1 steg = 1,12 cent).

Upper/Lower Voice premisser - sida 2 (EL-90, EL-70)

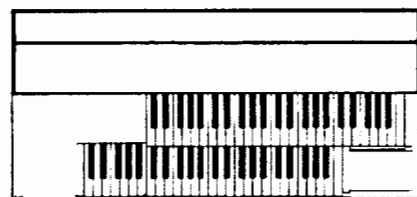


Lead Voice premisser - sida 2 (EL-70)



Reverb

Reverb ger en ekoliknande effekt till ljudet och därigenom ett intryck av att man spelar i ett stort rum eller konserthall. Effekten kan läggas likvärdig och samtidig till alla ljud, eller väljas individuellt för varje sektion i Electone, t o m individuellt för rytm, ackompanjemang och effekter.



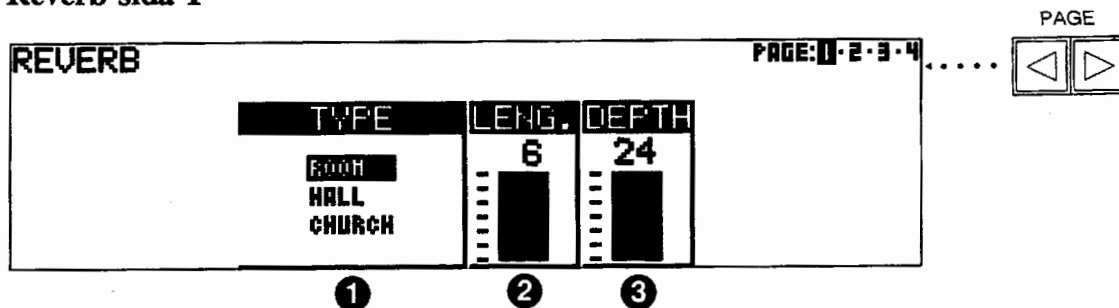
Att justera reverb effekten och kalla fram Reverb sidorna:

Tryck på en av REVERB knapparna, som sitter uppe till vänster om Upper Keyboard ljudgrupperna.



Reverb sidorna

Reverb sida 1



1 Type

Bestämmer typen av reverb effekt: rum, sal eller kyrka.

Varje typ representerar olika akustiska miljöer där Room är den minsta och Church den största.

2 Length

Bestämmer den akustiska reflexionen för effekten av det simulerade rummet. Högre inställning ger längre reflexion.

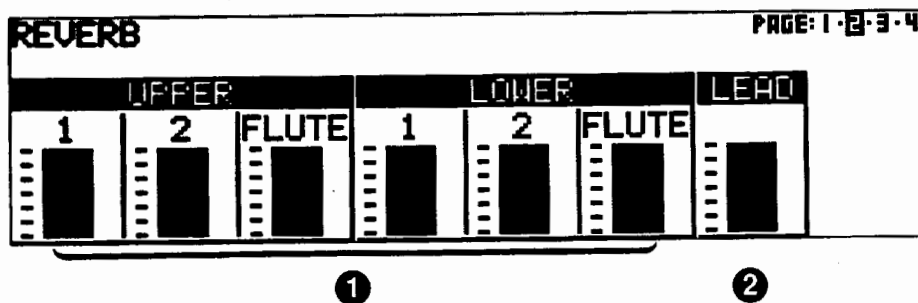
Omfång: 0 - 6.

3 Depth

Finjustering av djupet på reverbeffekten eller nivån på det reflekterade ljudet. (Grovinställning av djupet görs med REVERB kontrollen på panelen.) Inställning på 0 kopplar bort reverb effekten. Omfång: 0 - 24.

Obs: När denna parameter eller panelens REVERB kontroll står i minimum, har inställningar som beskrivs på följande sidor ingen effekt.

Reverb sida 2 (EL-90)



1 Upper och Lower ljudgrupper

Bestämmer mängden reverb för varje ljudgrupp.

Omfång: 0 - 24.

2 Lead

Bestämmer mängden reverb för Lead Voice gruppen, såväl som för Lead Delay och Flanger effekter. Omfång 0 - 24.

Reverb sida 2 (EL-70)

REVERB						PAGE: 1 · 2 · 3 · 4
UPPER			LOWER			LEAD
1	2	FLUTE	1	2	FLUTE	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

Reverb sida 2 i EL-70 har till/från omkoppling för de individuella sektionerna.

Reverb sida 3 (EL-90)

REVERB				PAGE: 1 · 2 · 3 · 4
PEDAL		RHYTHM		
1	2	ACC.	PER.	
1	2	3		

1 Pedal Voice grupper

Bestämmer mängden reverb för Pedal Voice ljudgrupper.
Omfång 0 - 24.

2 Accompaniment

Bestämmer mängden reverb för Accompaniment (förklaras på sid 58). Omfång: 0 - 24.

3 Percussion

Bestämmer mängden reverb på rytminstrumentens ljud i rytmmonstret. Omfång: 0 -24:

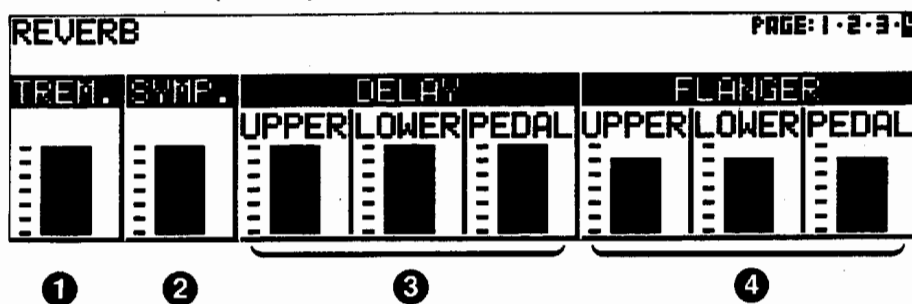
Reverb sida 3 (EL-70)

REVERB			PAGE: 1 · 2 · 3 · 4
PEDAL	RHYTHM		
	ACC.	PER.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
OFF	OFF	OFF	

Obs: EL-70 har en Pedal Voice grupp.

Reverb sida 3 i EL-70 har till/från omkoppling för de individuella sektionerna.

Reverb sida 4 (EL-90)



1 Tremolo

Bestämmer mängden reverb på ljudet för Tremolo/Chorus effekten. Omfång: 0 - 24.

2 Symphonic

Bestämmer mängden reverb på ljudet för Symphonic effekten. Omfång: 0 - 24.

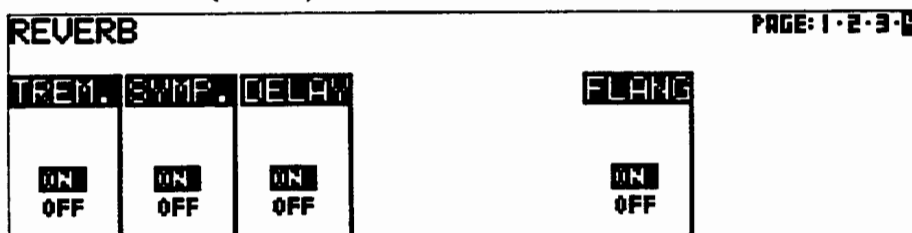
3 Delay

Bestämmer mängden reverb på ljudet för Delay effekten; den är individuellt justerbar för Upper, Lower och Pedal Voice grupperna. Omfång: 0 - 24.

4 Flanger

Bestämmer mängden reverb på ljudet för Flanger effekten; den är individuellt justerbar för Upper, Lower och Pedal Voice grupperna. Omfång: 0 - 24.

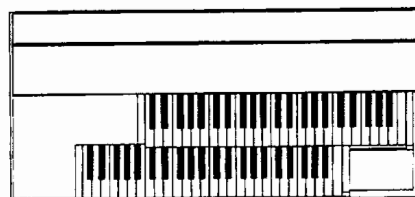
Reverb sida 4 (EL-70)



Reverb sida 4 i EL-70 har till/från omkoppling för de individuella sektionerna.

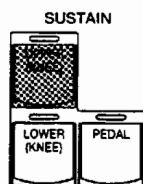
Obs: Det finns ingen Delay och Flanger effekt för Upper 2, Lower 2 och Pedal Voice grupper på EL-70.

Sustain



Sustain effekten, som kan väljas separat för Upper, Lower och Pedal grupper, gör att ljudet gradvis klingar ut efter att tangenterna släppts upp. För att ge maximal kontroll är också till/från lägen och längden för sustain effekten individuell för varje klaviatur.

För att lägga till sustain till ljuden och kalla fram Sustain Length sidan: Tryck på UPPER knappen i SUSTAIN sektionen.

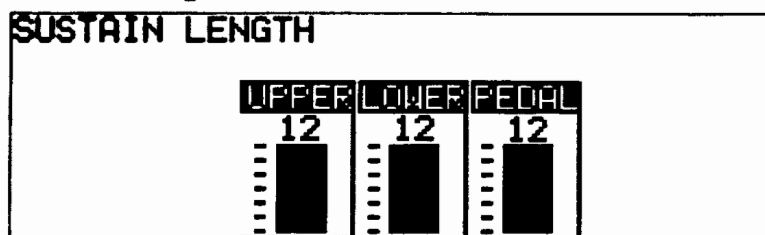


Obs: Sustain kan inte läggas till Lead Voices.

Obs: Om knäkontrollreglaget är nerfällt, ger inkoppling av UPPER och LOWER knapparna ingen effekt med mindre än att knäkontrollen hålls tryckt åt höger. (Se sid 123, Knäkontroll, Sustain.)

Lampan vid knappen tänds för att indikera att sustain är inkopplat. Tryck ännu en gång på knappen för att koppla bort effekten.

Sustain Length sida



Obs: Dessa värden måste ställas tillräckligt högt för att sustain effekten skall bli märkbar.

Upper, Lower, Pedal

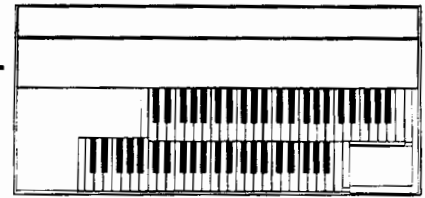
Bestämmer längden på sustain effekten för varje klaviatur.

Textrutan visar den aktuella inställningen för sustainlängden.

Omfång: 0 - 12.

Obs: Tänk på att SUSTAIN knapparna är till/från omkopplare. Om Du använder dem för att enbart kontrollera värdet på sustainlängden, kan det hända att Du ofrivilligt kopplar bort effekten. Kom ihåg att kontrollera om sustain knappens lampa är till eller från innan Du börjar spela.

Tremolo/Chorus



Tremolo återger det fylliga, snurrande ljudet som normalt erhålles med en roterande högtalare. Precis som med en vanligt roterande högtalare kan Du växla mellan långsam och snabb hastighet. Och precis som med en motordriven högtalare ökar och minskar tremoloeffekten gradvis när den slås till och från. Du kan också justera maxhastigheten så att det passar Din spelstil. Medan Du spelar kan Du koppla till och från Tremolo effekten antingen med knappen på panelen eller med den vänstra fotkontakten (om denna funktion valts).

Tremolo Operation

För Panel Voice (Voice Menu)

Koppla till Tremolo effekt i varje ljudpremissers sida.

För Upper/Lower Flute Voice

Koppla till Tremolo effekt i Volume sidan för Flute Voice.

Justera Tremolo inställning i Tremolo Control eller Effect Set sida.

Välj Tremolo kontroll med fotkontakt om så önskas.



Koppla in Tremolo med fotkontakt eller Tremolo knapp

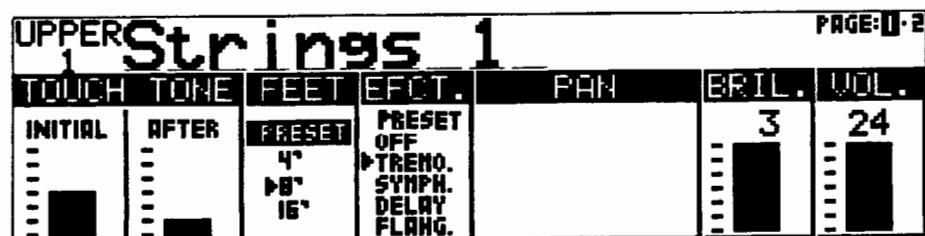
Koppla till Tremolo effekten

Innan Du kan koppla in Tremolo effekten medan Du spelar, måste Du först destinera effekten till önskade ljudgrupper. Detta startar inte effekten i egentligen mening, utan ställer den snarare i "färdigläge". Tremolo kan läggas separat till varje ljudgrupp; med andra ord, ett Upper Keyboard ljud kan ha Tremolo effekt medan Lead Voice kan ha en annan effekt eller ingen effekt alls.

För att koppla in Tremolo effekt (för "färdigläge"):

För Lead, Upper, Lower och Pedal ljud

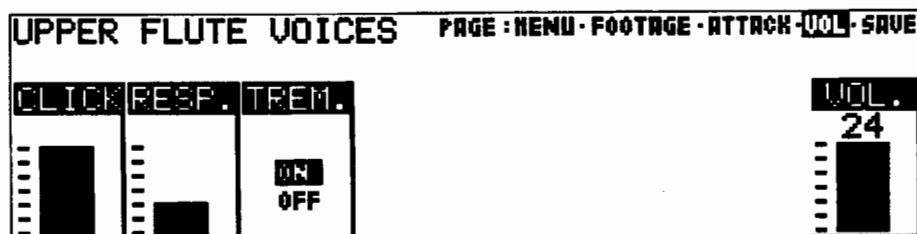
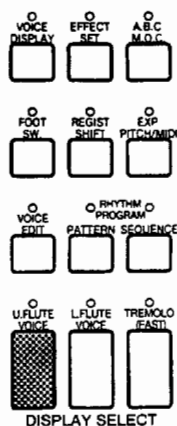
Tryck två gånger på önskad ljudväljare på panelen, och välj sedan Tremolo.



Genom att välja TREMO. kan Tremolo utnyttjas på Upper Keyboard Voice 1 (eller den ljudgrupp som valts).

För Flute Voice

Tryck på U.FLUTE VOICE knappen och/eller L.FLUTE VOICE knappen i DISPLAY SELECT sektionen, och välj sedan VOL sidan.



Väljer man ON kan Tremolo utnyttjas på aktuell Flute Voice.

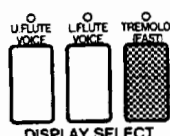
Ställ in Tremolo effekten

Tremolo inställningar som görs här är totala; med andra ord, de kommer att ha samma inverkan till alla ljud för vilka Tremolo har valts (ställt i "färdigläge").

Det finns två olika sätt att ställa eller justera Tremolo effekten: 1) genom att välja Tremolo Control sida (för både panel/Voice Menu ljud och Flute Voice), eller 2) välja den första Effect Set sidan (för panel/Voice Menu ljud).

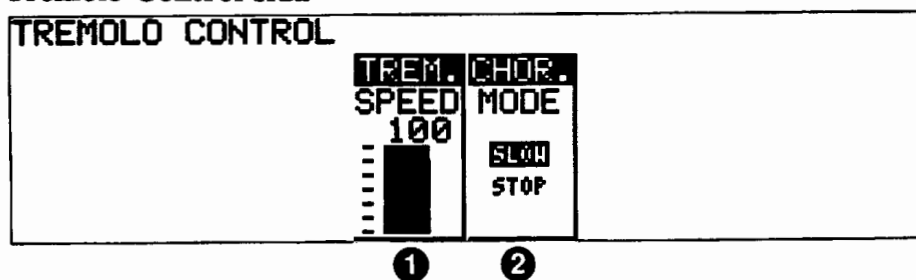
För att koppla in Tremolo effekten och kalla fram Tremolo Control sidan:

Tryck på TREMOLO (FAST) knappen i DISPLAY SELECT sektionen.



Lampan för knappen tänds för att indikera att Tremolo är tillkopplat. Tryck ännu en gång på knappen för att koppla Tremolo "från" och istället Chorus "till" (LED indikatorn slocknar).

Tremolo Control sida



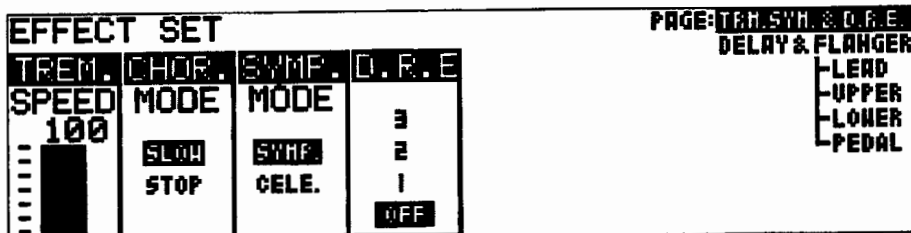
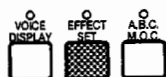
1 Tremolo Speed

Bestämmer hastigheten för Tremolo (snabbheten på rotationen) effekten. Omfång: 0 - 100.

2 Chorus

Bestämmer vilken effekt som skall gälla när Tremolo knappen är bortkopplad; en långsam chorus effekt (SLOW) eller helt stillastående (STOP). Använd SLOW om Du önskar en kontinuerligt roterande effekt.

För att justera Tremolo effekten utan att koppla in Tremolo, tryck på EFFECT SET knappen i DISPLAY SELECT sektionen. Använd Page knapparna om så behövs för att välja TRM.SYM.&D.R.E. sidan.



PAGE



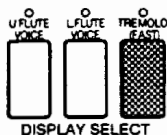
Detta är samma inställningar som vid Tremolo Control sidan ovan.

Kontroll av Tremolo effekten medan man spelar

Så snart Tremolo effekten ställts och kopplats in, kan Du kontrollera effekten från panelen eller med fotkontakten medan Du spelar.

Panel kontroll

Tryck helt enkelt på TREMOLO (FAST) knappen i DISPLAY SELECT sektionen för att koppla till och från Tremolo effekten medan Du spelar.



Denna knapp fungerar precis som en "fast/slow" omkopplare på ett separat kabinett med mekaniskt roterande högtalare. När Tremolo är inkopplat är rotationseffekten snabb; vid frånkopplat (Chorus) blir den långsam. Hastigheten ändras gradvis, så att man får en effektfull simulering av acceleration och retardation hos en roterande högtalare.

Kontroll via fotkontakt

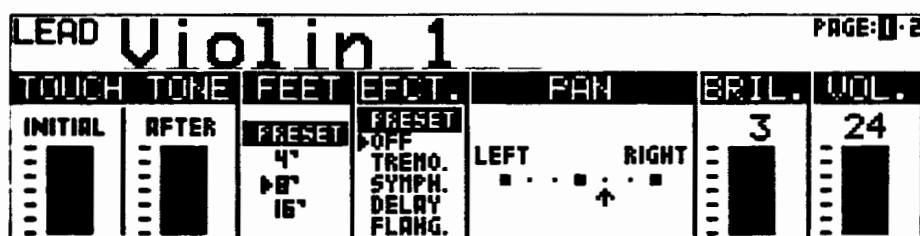
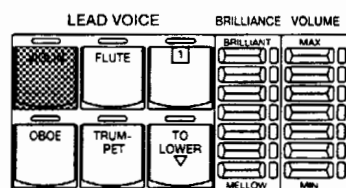
Du kan också använda den vänstra fotkontakten för att på samma sätt kontrollera Tremolo effekten, under förutsättning att fotkontaktens funktion har valts för detta. (Se kapitlet Fotkontakter för detaljer.)

Symphonic, Dynamic Range Enhancer (D.R.E), Delay och Flanger

Precis som Tremolo ovan, kan Symphonic, Delay och Flanger effekt väljas i två steg från två olika grupper av textsidor: sidor för ljudpremissor och Effect Set sidor. D.R.E. effekt (endast EL-90) kontrolleras uteslutande från Effect Set sida.

För att ställa dessa effekter:

1. Kalla fram en sida för ljudpremissor genom att trycka två gånger på önskad ljudväljare på panelen.

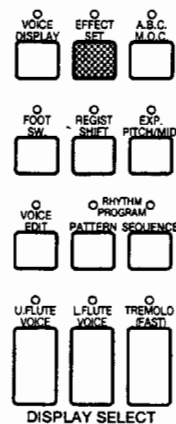


2. Koppla in önskad effekt med hjälp av Data Control knapparna nedanför EFCT i textrutan.



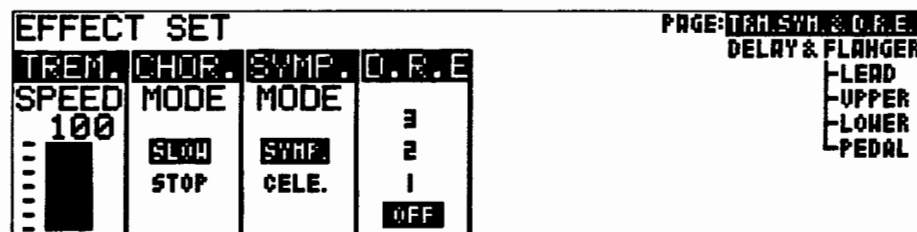
Symphonic, Delay och Flanger kan väljas individuellt för varje ljudgrupp. Välj den effekt Du önskar för ljudet, eller koppla bort alla effekter genom att ställa markören på OFF.

3. Tryck på EFFECT SET knappen i DISPLAY SELECT sektionen och använd PAGE knapparna för att välja olika sidor.



Effect Set

Tremolo, Symphonic och D.R.E. sida



①

②

③

1 Tremolo/Chorus

(Se Tremolo kapitlet ovan.)

2 Symphonic

Bestämmer önskad typ av Symphonic effekt, SYMPHONIC (SYMP.) eller CELESTE (CELE.). Symphonic ger ett tillägg som gör att ett ljud låter som en ensemble. En violin t ex som spelas med Symphonic effekt låter som flera violiner som spelas tillsammans. SYMPHONIC ger en effekt av en stor ensemble medan CELESTE låter som ett mindre antal som spelar tillsammans.

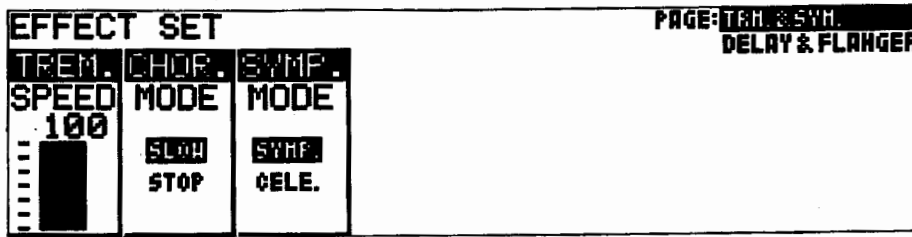
3 D.R.E. (endast EL-90)

Förkortningen står för Dynamic Range Enhancer (fritt översatt "Förhöjning av det dynamiska omfånget") och ökar klarheten och närvarokänslan för ljudet. Ju starkare man spelar, desto briljantare blir ljudet, speciellt i det högre registret. D.R.E. effekten påverkar alla ljud lika och kan bara ställas totalt för hela instrumentet (utom för rytmen). I OFF läge är D.R.E. effekten bortkopplad medan inställningarna 1, 2 och 3 bestämmer intensiteten på effekten.

Obs: Symphonic och Celeste kan inte utnyttjas samtidigt för olika ljudgrupper.

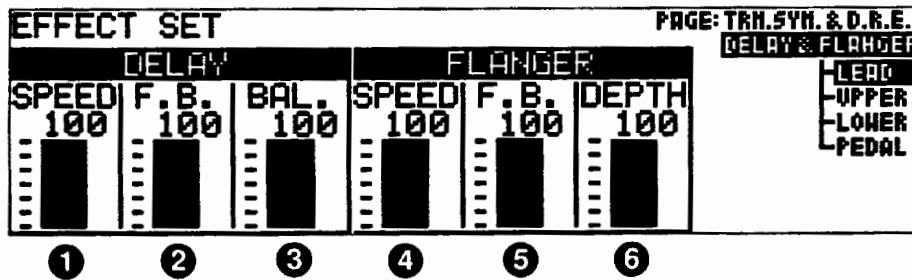
Effect Set

Tremolo och Symphonic sida (EL-70)



Effect Set

Delay och Flanger sidor (EL-90)



Delay

Delay är en distinkt ekoeffekt, där originalljudet får en studsande repetering.

1 Speed

Bestämmer tiden mellan slagen i ekot. Omfång: 0 - 100.

2 Feedback (F.B.)

Bestämmer antalet ekoslag. Omfång: 0 - 100.

3 Balance

Bestämmer volymen på ekoslagen i relation till originalljudet. Högre inställning ger starkare eko. Omfång: 0 - 100.

Flanger

Flanger ger en svepande, rotationsliknande modulationseffekt på ljudet.

4 Speed

Bestämmer hastigheten på modulationen. Omfång: 0 - 100.

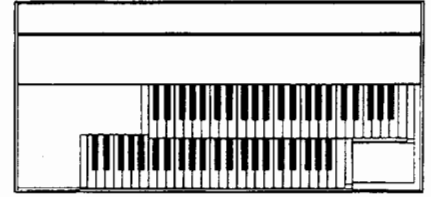
5 Feedback (F.B.)

Kontrollerar briljansen och det metalliska ljudet hos effekten. Omfång: 0 - 100.

6 Depth

Bestämmer intensiteten på effekten. Omfång: 0 - 100.

4 Rhythm, Accompaniment och Percussion



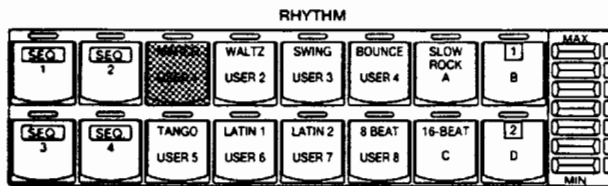
Rytmfunktionerna i Electone använder verkliga trummor och rytminstrument med "samplade", dvs digitalt inspelade, ljud som automatiskt spelar upp olika rytm-mönster. Automatiska Accompaniment funktioner återges tillsammans med rytm-mönstret och ger passande och kompletta ackompanjemangsmönster som passar i stil med det valda rytm-mönstret. Electone har dessutom en Keyboard Percussion funktion som gör att Du kan spela trummor och andra rytminstrument från nedre manual och baspedal.

Rhythm mönster

Från panelen kan man direkt välja mellan tio olika stilar och rytmkategorier. Electone har emellertid ännu flera "gömda" rytm-mönster. Totalt finns det tillgång till 66 rytm-mönster som kan väljas via textrutan.

Att välja och spela ett rytm-mönster:

1. Välj ett rytm-mönster genom att trycka på en av rytm-väljarna i RHYTHM sektionen på panelen.



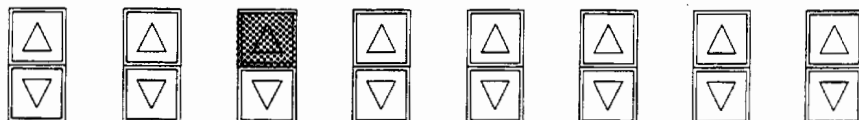
Rhythm mönster sida

RHYTHM					ACCOMPANI.	
March 1						
MARCH						
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	TYPE 1	TYPE 2
Coun-try1	Coun-try2	Broad-way	Baro-que		TYPE 3	TYPE 4

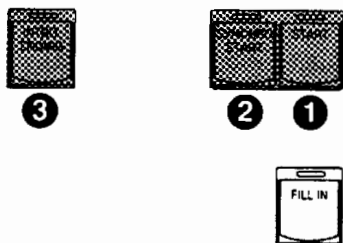
Från denna text sida kan Du välja flera rytm-mönster. Generellt kan man säga att dessa ytterligare mönster är variationer på den valda rytmkategorin.

För att välja ett rytmmonster från en kategori i textrutan trycker Du på den Data Control knapp som motsvarar den rytm Du vill spela, enligt samma princip som när Du väljer ljud. (Se Rytmmenyer på sid 54 för uppgift om tillgängliga rytmer.)

RHYTHM						March 3	
MARCH						ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Coun-try1	Coun-try2	Broad-way	Baroque			TYPE 3	TYPE 4



2. Starta rytmen. Det finns tre olika knappar att välja mellan för att starta rytmen.



1 START

Denna knapp gör precis det texten säger; rytmen startar så snart den trycks. Tryck ännu en gång på denna knapp för att stoppa rytmen.

Obs: Den vänstra fotkontakten kan också användas för att stoppa och starta rytmen mitt i en melodi. Rytmen måste emellertid först ha startas på något av de tre sätt som beskrivs till vänster. (Hur man destinerar rytmkontroll till fotkontakten, se sid 121.)

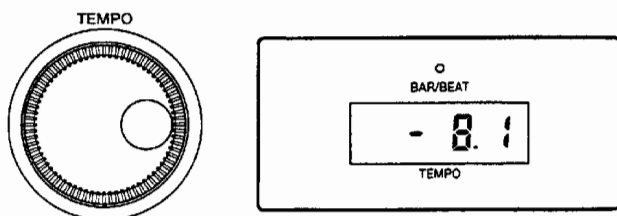
2 SYNCHRO START

Denna knapp ställer rytmen i "färdigläge"; rytmen kommer att starta så snart Du slår an en tangent på nedre manual eller baspedal. Tryck ännu en gång på denna knapp för att stoppa rytmen.

OM SYNCHRO START: Synchro Start fungerar helt annorlunda om Auto Bass Chord funktionen är inkopplad och Accompaniment Memory är bortkopplat. Så snart en tangent spelas på nedre manualen startar rytmen, men den stoppar omedelbart när man släpper upp tangenten igen. Låt Memory funktionen vara inkopplad för att undvika att detta händer. (Se Automatiskt Ackompanjemang, sid 55 för detaljer kring Auto Bass Chord och Memory.)

3 INTRO.ENDING

Trycker man på denna knapp spelas automatiskt en introduktion (upp till åtta takter) innan det verkliga rytm-mönstret startar. Tryck först på INTRO.ENDING knappen och därefter på START eller SYNCHRO START. Medan introduktionen spelas visar displayrutan nerräkning fram till första takten av det normala mönstret. Om t ex inledningen är åtta takter lång visas följande:



Trycker man på INTRO.ENDING knappen ännu en gång medan mönstret spelas, erhålles automatiskt en avslutande fras innan rytmen stoppar.

INRÄKNING

Om man håller INTRO.ENDING knappen nertryckt och trycker på START knappen får man en takts inräkning med ett klick-ljud.

3. Ställ volymen.

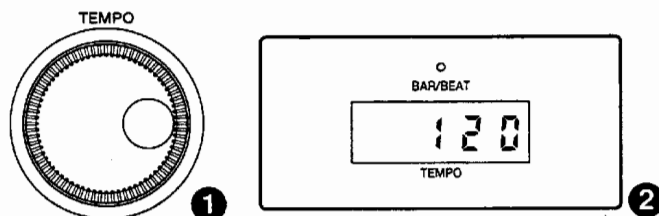
Tryck på VOLUME kontrollen till höger om rytmväljar-knapparna för att ställa önskad volym på rytmen. Kontrollen har sju lägen, från MIN = 0 eller inget ljud till MAX som ger full volym.



Obs: När Electone startas ställs denna Volume automatiskt på 0.

Finjustering av volymen för rytmen kan också göras från "Sida för rytmprmissor" (se sid 52).

4. Ställ in tempo.



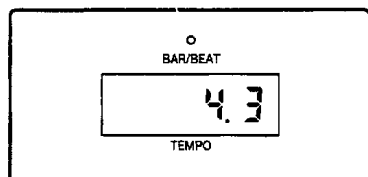
1 TEMPO ratt

Används för att ställa hastigheten på rytmen. Vrid medsols för att öka tempot och motsols för att minska det.

2 TEMPO Display

De röda digitalsiffrorna visar det aktuella tempot. (Värdet anges i slag per minut, precis som en vanlig metronome.) Tempoomfånget sträcker sig från 40 till 240 slag per minut.

När rytmen börjar spela, ändras funktionen för visningen till en takt/taktslags indikator.



Siffran till vänster indikerar den aktuella takten och siffran till höger indikerar taktslaget i varje takt. Tempolampan ovanför siffrorna blinkar också på första slaget i varje takt.

Fill In mönster

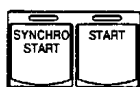
Fill In mönstren är utformade för att användas som tillfälliga och återkommande rytmiska mellanspel för att ge krydda åt ett i övrigt repeterande mönster. Precis som de vanliga rytm-mönstren har Fill In mönstren utformats för att perfekt matcha bas- och ackordmönster i den automatiska ackompanjemangsfunktionen.

Att använda Fill In mönster:

1. Välj och spela ett rytm-mönster.

ANVÄND FILL IN SOM INLEDNING TILL EN MELODI: Fill In mönster kan också användas som introduktion; tryck helt enkelt på **FILL IN** knappen innan rytmen startas med **START** eller **SYNCHRO START** knappen.

2. Medan Du spelar på Electone tillsammans med rytm-mönstret, trycker Du när Du så önskar på **FILL IN** knappen.



ÅTERGE DELAR AV FILL IN MÖNSTRET: Du kan också starta ett Fill In mönster mitt i en takt för att få variation på bara de sista slagen i takten, vilket ibland kan vara musikaliskt motiverat. Eftersom Fill In funktionen är mycket känslig i gränserna mellan takt/taktslag, måste Du vara noggrann med att "spela" Fill In knappen just på (eller omedelbart före) det taktslag Du vill att Fill In mönstret skall ljuda.

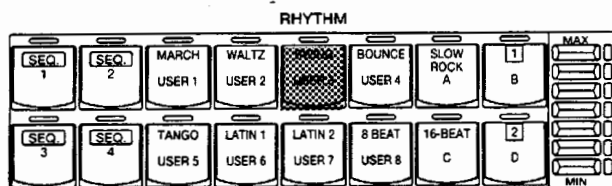
För bästa resultat, tryck på **FILL IN** knappen precis på första slaget i takten.

Sida för rytmpræmisser

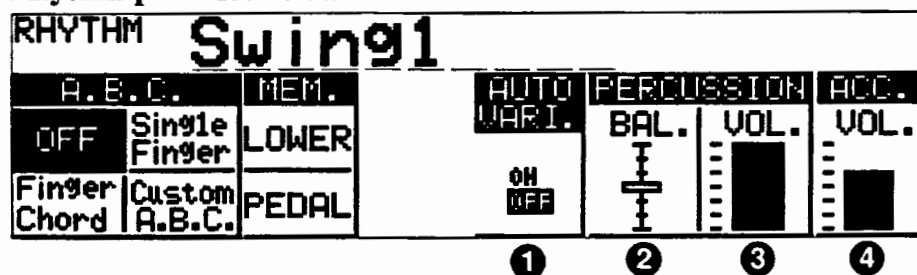
Auto Variation, Percussion och Accompaniment volymkontroller.

Att välja sida för rytmpræmisser:

Välj ett rytmmonster med en rytmvæljarer på panelen och tryck ænnu en gæng på denna knapp (eller tryck en andra gæng på den Data Control knapp som motsvarar den valda rytmen). (Om rytmmeny redan visas behøver man bara trycka en gæng på knappen.)



Rhythm præmisser sida



1 Auto Variation

Auto Variation funktionen ger automatiska rytmvariationer. I ON-læge gør rytmmonstret vanligvis en diskret variation var fjærde og åttende takt, før att gøra rytmen mera intressant og innehållsrik.

Obs: Det fòrekommer rytmmonster dær Auto Variation inte har nãgon inverkan.

Percussion kontroller

2 Balance

Bestæmmer balansen mellan de två huvudsakliga ljudtyperna i ett rytmmonster: trumljud og cymballjud. Høgre instællning framhæver cymballjud medan lægre instællning framhæver trumljud.

3 Volume

Finjustering av totalvolymen før rytmmonster og Keyboard Percussion.

4 Accompaniment Volume

(Denna kontroll ær densamma som beskrivs i Accompaniment kapitlet på sid 59.)

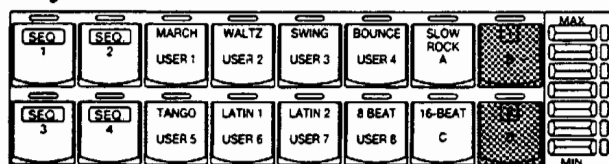
Punktmärkta knappar

Rhythm sektionen har, liksom ljudgrupperna, punktmärkta knappar som också kan innehålla rytmmonster. Dessa punktmärkta knappar fungerar som "joker i leken"; vilka rytmmonster som helst från rytmmenyer och User rytmer kan väljas via dessa knappar.

På motsvarande sätt som med ljudgruppernas punktmärkta knappar, kan Du lägga in två eller tre olika mönster från samma kategori som sedan kan väljas direkt på panelen medan Du spelar (en från den vanliga rytmväljaren och de andra från punktmärkta knappar).

Att välja ett rytmmonster för en punktmärkt knapp:

1. Tryck på en av de punktmärkta knapparna i den högra delen av Rhythm sektionen.



RHYTHM March 1						PAGE: 1-2-3-4-5-6-7 8-9-10-USER	
MARCH						ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baro-que			TYPE 3	TYPE 4

2. Välj en av sidorna med PAGE knapparna och välj ett rytmmonster från textrutan.

RHYTHM March 1						PAGE: 1-2-3-4-5-6-7 8-9-10-USER	
SWING						ACCOMPANI.	
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6	TYPE 1	TYPE 2
Jazz Ballad	Dixie-land 1	Dixie-land 2				TYPE 3	TYPE 4

PAGE



Varje sida representerar samma kategori av rytmmonster som den som valts via rytmväljare på panelen. Överst i textrutan anges den rytm som för tillfället är inkopplad.

Välj User sidan när Du vill använda en rytm Du själv skapat med rytmprogrammerings funktionen. (Se sid 100).

RHYTHM USER 1-A						PAGE: 1-2-3-4-5-6-7 8-9-10-USER	
USER RHYTHM						ACCOMPANI.	
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B	TYPE 1	TYPE 2
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D	TYPE 3	TYPE 4

Rytmmenyer

Följande förteckning visar alla de 66 rytmer som finns tillgängliga i Electone. Siffrorna i förteckningen motsvarar de sidnummer som anges i LCD textrutan.

1

MARCH					
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	
Country 1	Country 2	Broadway	Baroque		

7

LATIN 1					
Cha-cha	Rhumba	Beguine			
Mambo	Salsa				

2

WALTZ					
Waltz 1	Waltz 2	Waltz 3	Waltz 4	Waltz 5	
Jazz Waltz 1	Jazz Waltz 2	Jazz Waltz 3	Bolero		

8

LATIN 2					
Samba 1	Samba 2	Samba 3			
Bossanova 1	Bossanova 2	Bossanova 3			

3

SWING					
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6
Jazz Ballad	Dixieland 1	Dixieland 2			

9

8 BEAT					
8 Beat 1	8 Beat 2	8 Beat 3	8 Beat 4	8 Beat 5	
Dance Pop 1	Dance Pop 2	Dance Pop 3	Dance Pop 4		

4

BOUNCE					
Bounce 1	Bounce 2	Bounce 3			
Reggae 1	Reggae 2				

10

16 BEAT					
16Beat 1	16Beat 2	16Beat 3	16Beat 4	16Beat 5	
16Beat Funk 1	16Beat Funk 2	16Beat Funk 3			

5

SLOW ROCK					
Slow Rock 1	Slow Rock 2	Slow Rock 3			

11

USER RHYTHM					
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D

6

TANGO					
Tango 1	Tango 2	Tango 3			

Automatiskt ackompanjemang - Auto Bass Chord

Auto Bass Chord (A.B.C.) funktionen används tillsammans med Rhythm sektionen i Electone och ger automatiskt bas- och ackordsackompanjemang till det Du spelar. Det ger en helt ny dimension till Din musik genom att Du får tillgång till effektfulla orkestrala arrangemang. Beroende på den funktion eller det läge Du väljer, kan Du spela allt från en enda tangent till kompletta ackord på nedre manualen och Du kommer att höra kompletta rytmiska ackompanjemang med basgångar och ackord.

A.B.C. ackompanjemangens mönster har programmerats speciellt för att matcha stilen för det rytmiska mönstret Du valt, och dessutom, ackompanjemanget påverkas också så att det matchar Fill In och Ending mönstren. Det finns fyra olika typer av ackompanjemang att välja mellan för varje rytmiskt mönster, vilket ger ett exceptionellt brett utbud av stilar och variationer som ger krydda till Dina musikaliska arrangemang.

Det finns tre olika Auto Bass Chord lägen - Single Finger, Fingered Chord och Custom A.B.C. - och de kan väljas antingen från sidan för rytmprämisser eller A.B.C./M.O.C. sidan.

Kalla fram sidan för rytmprämisser för att välja A.B.C. funktion:

Om textrutan visar rytmmeny, tryck ännu en gång på den valda rytmväljaren.

eller

Vid varje annan visning i textrutan, tryck två gånger på en Rhythm väljare.

Rhythm premissersida

RHYTHM Swing1					
A.B.C.		MEM.	AUTO VARI.	PERCUSSION	
OFF	Single Finger	LOWER	ON	BAL.	VOL.
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	OFF		
1	2	5			
3	4	6			

Auto Bass Chord

1 Off

Auto Bass Chord funktionen är bortkopplad.

2 Single Finger läge

Single Finger läget erbjuder det allra enklaste sättet att spela genom att man med ett enda finger eller maximalt två eller tre fingrar erhåller kompletta ackord.

Se tabellen nedan, "Ackord som accepteras i Single Finger läge", för detaljer när man spelar ackord i detta läge.

3 Fingered Chord läge

Fingered Chord läget ger automatiskt bas och ackordsackompanjemang för de ackord som spelas i nedre manualen. Det blir möjligt att utnyttja betydligt fler olika typer av ackord än

med Single Finger läge. I Fingered Chord läge måste Du själv spela de toner som ackordet består utav och Auto Bass Chord funktionen ger Dig automatiskt passande basmönster.

Se tabellen nedan, "Ackord som accepteras i Fingered Chord läge", för detaljer när man spelar ackord i detta läge.

4 Custom A.B.C. läge

Custom A.B.C. läget är en variant av Fingered Chord läge. Det tillåter Dig att själv bestämma vilken baston som skall spelas i ackompanjemanget genom att spela önskad ton på baspedalerna tillsammans med det ackord Du spelar i nedre manualen. På detta sätt får Du större kontroll över vilka toner ackompanjemanget skall bestå av och avsevärt större musikalisk frihet, men kan fortfarande dra nytta av den kapacitet som det automatiska ackompanjemanget i Auto Bass Chord ger.

Memory

Memory

Med Memory funktionen kan Du få bas och ackords ackompanjemanget att fortsätta ljuda även sedan Du släppt upp tangenterna. Memory kan väljas individuellt för nedre manual och baspedal. Detta gör det möjligt att t ex låta basen ljuda tillsammans med rytmen medan ackords ackompanjemanget gör paus. Memory funktionen kan användas oberoende av A.B.C. funktionen men fungerar dock alltid endast om rytmen är igång.

5 Lower

Om man väljer denna kommer ackordsackompanjemanget för nedre manualen att fortsätta ljuda även sedan tangenterna på nedre manualen släppts upp.

6 Pedal

Om man väljer denna kommer basmönstret för baspedalen att fortsätta ljuda även sedan baspedalerna släppts upp.

Obs: Auto Bass Chord funktioner kan också väljas från A.B.C./M.O.C. sidan. Tryck på A.B.C./M.O.C. knappen i DISPLAY SELECT för att välja denna sida.

Ackord som accepteras i Single Finger läge (exempel med C)

I Single Finger läge kan man spela alla ackord i dur, moll, septim och mollseptim.

Dur ackord: Tryck ner ackordets grundton (tonen som motsvarar ackordets namn).



Moll ackord: Tryck ner ackordets grundton tillsammans med vilken svart tangent som helst till vänster om denna.



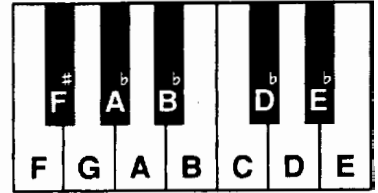
7 ackord: Tryck ner ackordets grundton tillsammans med vilken vit tangent som helst till vänster om denna.



Moll 7 ackord: Tryck ner ackordets grundton tillsammans med vilken svart och vit tangent som helst till vänster om denna.



Ackordsgrundtoner på nedre manualen



Obs: Moll, 7 och moll 7 ackord med svart tangent som grundton (som t ex B^b eller F[#]) spelas på samma sätt som de med vit grundton.

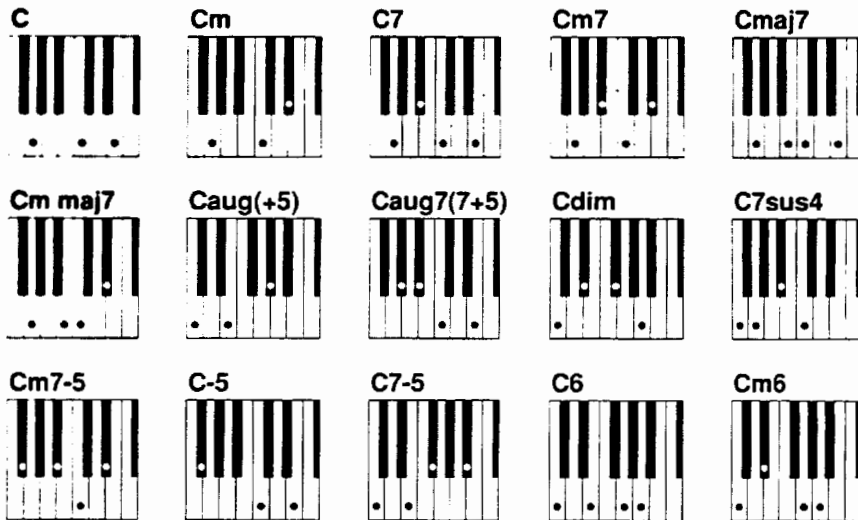
Obs: Med Single Finger kommer ackordet att återges i samma oktav, oavsett var på nedre manualen det spelas.

SPELA SINGLE FINGER ACKORD UTAN RYTM:

Auto Bass Chord används vanligtvis tillsammans rytmen för att ge komplett rytmiskt ackompanjement. Man kan emellertid spela i Single Finger läge utan rytm och får då hela liggande ackord utan rytmisk rörelse. Spela helt enkelt ackord i nedre manualen enligt Single Finger principen utan att starta rytmen.

Obs: Om Du glömmet att koppla bort Single Finger eller Fingered Chord kommer enstaka toner som spelas i nedre manualen att återges med baston.

Ackord som accepteras i Fingered Chord läge (exempel med C)



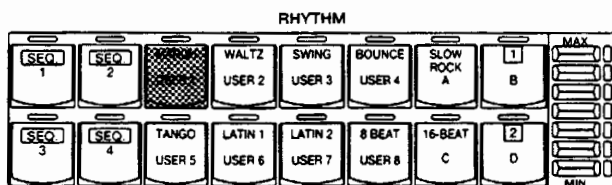
Accompaniment kontroller

De Accompaniment funktioner som beskrivs i detta kapitel fungerar oberoende av A.B.C. ackompanjemangautomatiken. Tillsammans med rytmen ger A.B.C. rytmiska ackord och basgångar, medan Accompaniment i detta kapitel ger brutna ackord och andra instrumentala utsmyckningar.

Accompaniment kontroller innefattar inställning av Accompaniment typ och dess volym. Dessa kontroller väljs från rytm-mönster och rytm-premiss-sidor.

För att välja Accompaniment kontroller i Rhythm mönster sida:

Tryck en gång på någon av RHYTHM knapparna.



Rhythm mönster sida

RHYTHM						March 1	
MARCH						ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Coun-try1	Coun-try2	Broad-way	Baroque			TYPE 3	TYPE 4

①

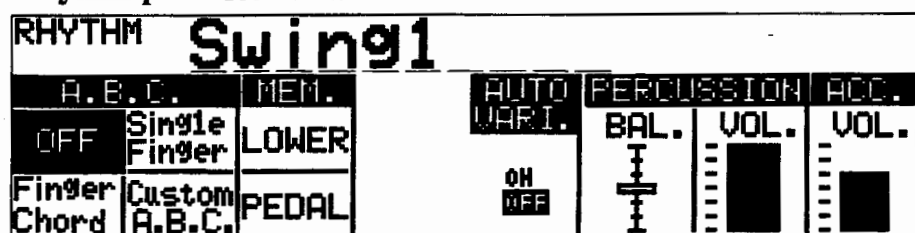
Accompaniment

! Type 1 - Type 4

Dessa inställningar ger olika typer av rytmiska och melodiska ackompanjemang och blir generellt mer komplexa ju högre siffran väljs.

Accompaniment funktionen kopplas bort genom att man trycker på den typ som för tillfället är inkopplad. (Funktionen är bortkopplad när ingen visas med omvänd text.)

Rhythm premisser sida



Obs: Intro/Ending mönster blir detsamma oavsett vilken Accompaniment Type som väljs.

2 Volume

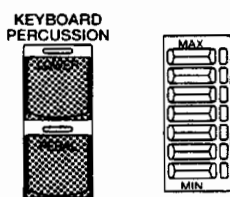
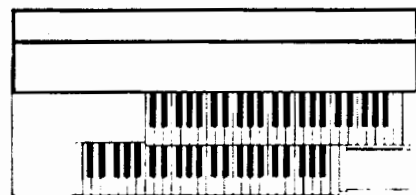
Bestämmer volymen för Accompaniment. Accompaniment kan också kopplas bort genom att sätta denna parameter i minimumläge.

Obs: När Electone startas ställs denna Volume automatiskt på 0.

Keyboard Percussion

För att spela Keyboard Percussion ljud:

1. Koppla in Keyboard Percussion funktionen genom att trycka på en av eller båda LOWER och PEDAL knapparna i KEYBOARD PERCUSSION sektionen. Keyboard Percussion kan användas samtidigt eller individuellt för nedre manual och baspedaler enligt Din egen önskan.



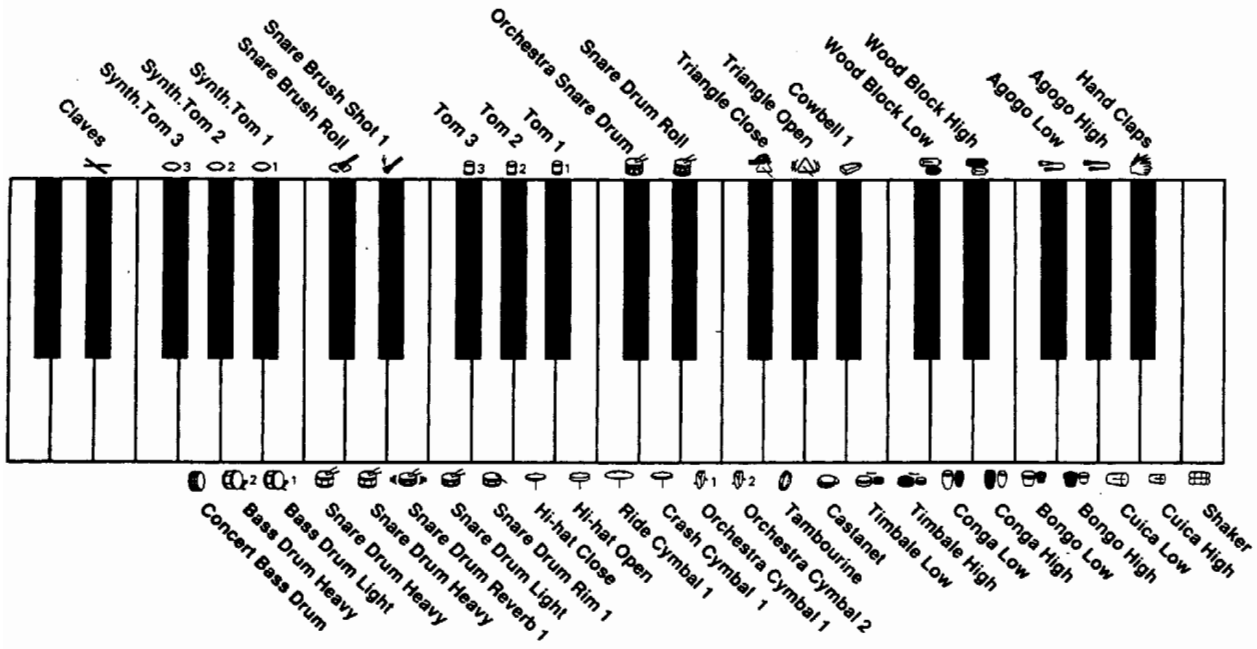
2. Ställ volymen. Volymen för percussion ljuden ställs gemensamt med VOLUME kontrollen i Rhythm sektionen. Ställ volymen på önskad nivå.

3. Koppla bort alla Lower och Pedal ljud genom att ställa respektive ljudgruppers volymkontroller på MIN.

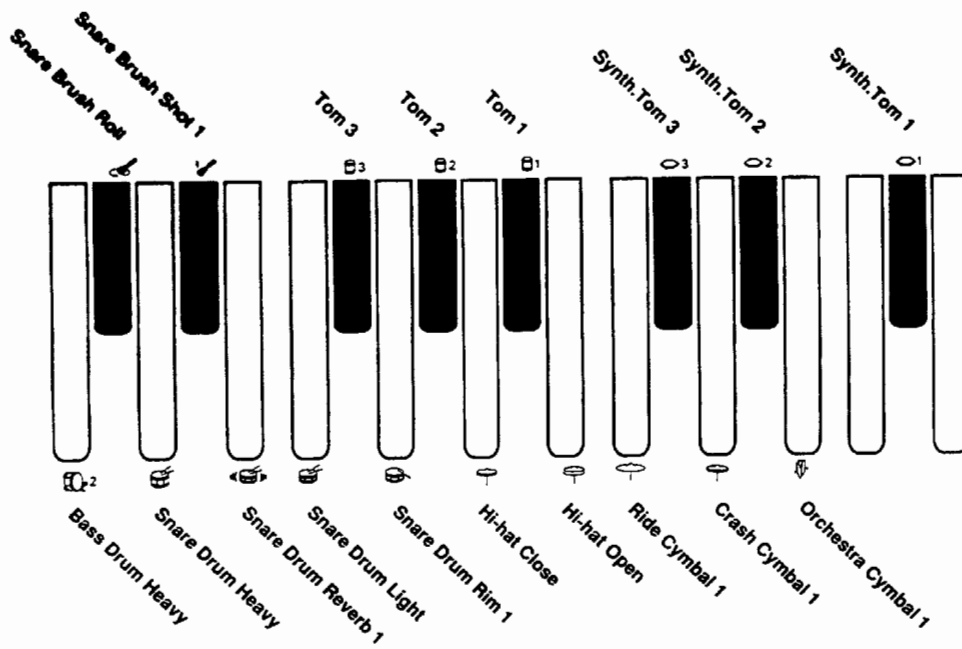
4. Slå an några tangenter på nedre manual och baspedal. De olika rytminstrumenten (sammanlagt 43 är tillgängliga) har programmerats till tangenterna enligt den följande tabellen.

Obs: I samband med rytmsprogrammeringsfunktionen får man tillgång till ytterligare rytminstrument på övre manualen (se sid 102).

Rytminstrumentens programmering på nedre manualen



Rytminstrumentens programmering på baspedalerna



Melody On Chord

Melody On Chord (M.O.C.) funktionen lägger automatiskt till ackordstoner till den melodistäm-
ma Du spelar på övre manualen. Vilka toner som läggs till bestäms av det ackord Du spelar i
nedre manualen - eller genom det ackord som automatiskt skapas via A.B.C. funktionen.

Melody On Chord har tre olika lägen, vart och ett med olika typer av harmonitillägg till den
melodi som spelas. De olika lägena väljes från A.B.C./M.O.C. sidan.

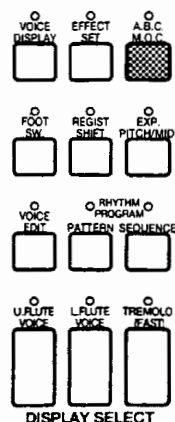
Att välja M.O.C. funktion:

Tryck på A.B.C./M.O.C. knappen i DISPLAY SELECT
sektionen.

Auto Bass Chord/Melody On Chord sida

AUTO BASS CHORD			MELODY ON CHORD		
MODE		MEM.	MODE		KNEE
OFF	Single Finger	LOWER	OFF	1	ON OFF
Finger	Custom	PEDAL	2	3	
Chord	A.B.C.				

① ② ⑤
③ ④



Obs: Även om Melody on Chord är
inkopplat återges ingen effekt om Upper
Keyboard ljudgrupperna står på 0.

Melody On Chord

1 Off

Melody On Chord funktionen är bortkopplad.

2 Mode 1

Producerar ett harmonitillägg av två toner intill den melodi-
ton som spelas.

3 Mode 2

Producerar ett harmonitillägg av tre toner intill den melodi-
ton som spelas.

4 Mode 3

Producerar ett harmonitillägg av tre toner något nedanför
den meloditon som spelas.

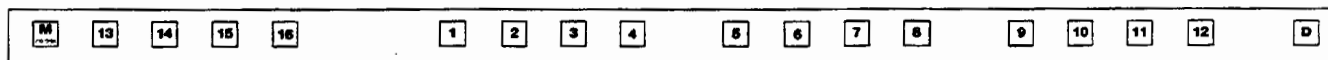
5 Knee

Till/från omkopplare för knäkontroll av Melody On Chord
funktionen. Välj Melody On Chord läge 1, 2 eller 3 och
ställ KNEE i ON läge. Melody On Chord effekten blir
aktiverad så snart knäkontrollspaken trycks åt höger.

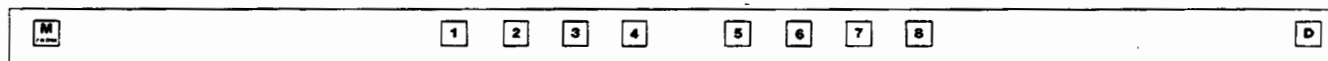
5 Registration Memory

Registration Memory gör att Du kan lagra praktiskt taget alla inställningar Du gör på panelen och via LCD textrutan. De ger ett synnerligen bekvämt sätt att byta ljudinställningar och rytmer medan Du spelar, genom att helt enkelt trycka på en enda knapp på Registration Memory panelen. Knapparna sitter bekvämt placerade mellan övre och nedre manual för att lätt kunna nås medan man spelar.

EL-90



EL-70



Praktiskt taget alla panelinställningar och funktioner och inställningar som finns att tillgå via textrutan, som t ex effekter och ackompanjemang, kan sparas i Registration Memory.

Följande funktioner kan inte sparas:

Type i Reverb

Attack i Flute Voices

Registration Shift inställningar

Pitch/Transpose inställningar

Voice Edit inställningar (undantaget User ljud som destinerats till en punktmärkt knapp)

Voice Disk ljud

Rhythm Pattern Programmer mönster (undantaget User rytm-mönster som destinerats till en punktmärkt knapp)

Rhythm Sequencers

MIDI inställningar

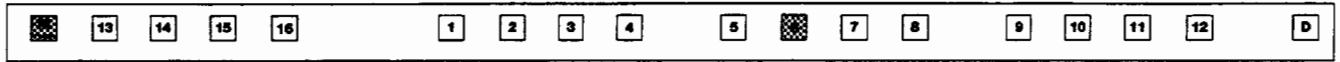
Spara Registreringar

Nya registreringar som Du gör kan sparas till Registration Memory panelens knappar. Alla registreringar i Registration Memory kan också sparas till diskett för senare användning.

Att spara registreringar till Registration Memory:

1. Efter att Du gjort Din registrering, bestäm vilken nummerad knapp Du vill använda för att spara den (1 - 16 i EL-90, 1 - 8 i EL-70).

2. Medan Du håller den röda M (Memory) knappen i Registration Memory sektionen intryckt, trycker Du på den nummerade knapp till vilken Du vill spara Din registrering.



1)HÅll M knappen intryckt...

2)...och tryck på önskad numrerad knapp.

När registreringen lagras kommer den numrerade knappen att blinka ett ögonblick.

Att välja registreringar från Registration Memory:

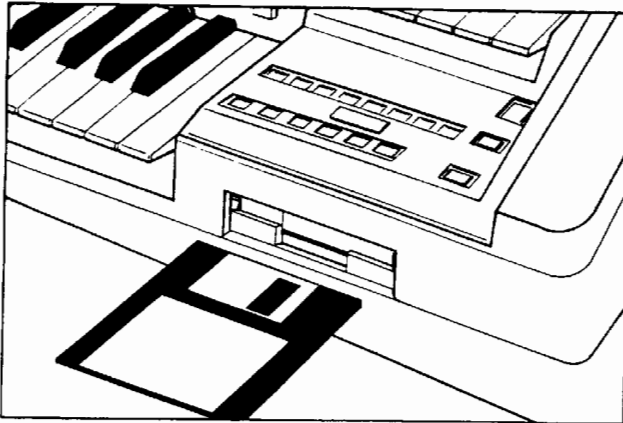
Tryck helt enkelt på den numrerad knapp som motsvarar den registrering Du önskar.

Utnyttja D (Disable) knappen:

Rytm och ackompanjemangsmönster blir också memorerade i Registration Memory och kan alltså komma att skiftas när Du väljer olika Registration Memory knappar. Genom att trycka på D (Disable) knappen, så att denna är tänd, kommer sist vald rytm och ackompanjemangsmönster att ligga kvar även om Du byter mellan olika Registration Memory knappar, eller gör manuella rytmbyten direkt på panelen.

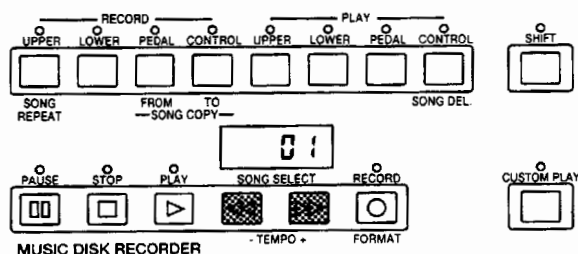
Att lagra alla registreringar till diskett:

1. Sätt i en formaterad diskett i öppningen nedanför Music Disk Recorder (M.D.R.).



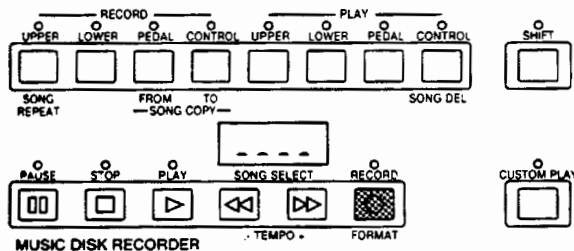
Försäkra Dig om att disketten är antingen ny, eller har data Du kan radera. Om disketten är alldeles ny och oformaterad måste den formateras. Se instruktioner vid "Formatera en diskett" i kapitlet om Music Disk Recorder (sid 70).

2. Välj ett melodi/kanal nummer på M.D.R. med hjälp av SONG SELECT knapparna.

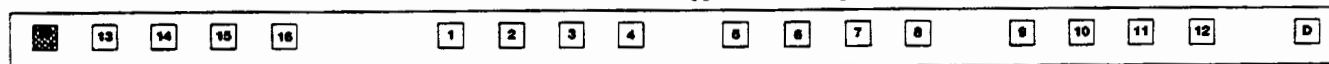


Det finns 40 melodier/kanaler, eller minnesplatser, tillgängliga på en enda diskett.

3. Håll RECORD knappen i M.D.R. nertryckt, och tryck på M (Memory) knappen i Registration Memory.



1) Medan RECORD knappen hålls nertryckt...



2)...tryck på M knappen.

Denna operation sparar alla 16 registreringar (8 i EL-70) i Registration Memory till en melodi/kanal. De övriga 39 tillgängliga melodierna/kanalerna på disketten kan användas för att spara ytterligare uppsättningar med 16 (8) registreringar.

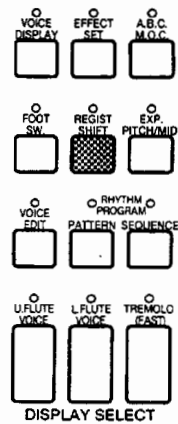
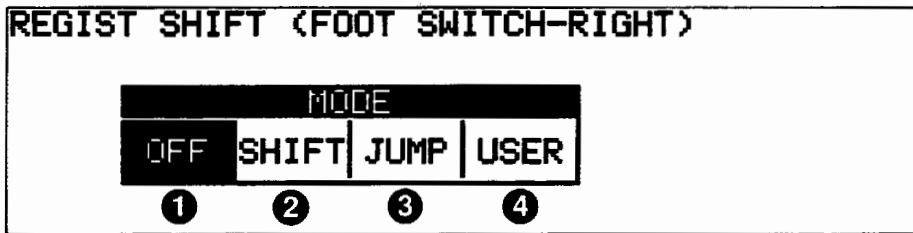
Registration Shift

Tack vare Registration Shift funktionen kan Du byta registrering utan att behöva lyfta händerna ifrån klaviaturen. Med hjälp av den högra fotkontakten på volympedalen kan Du "hoppa" till önskad registrering eller förflytta Dig mellan Registration Memory panelens knappar i en sekvens, antingen i nummerföljd eller i en speciell ordning Du själv bestämt. Registration Shift har tre lägen: Shift, Jump och User.

Att välja funktion för Registration Shift:

Tryck på REGIST SHIFT knappen i DISPLAY SELECT sektionen.

Registration Shift sida



1 Off

Registration Shift funktionen bortkopplad.

2 Shift

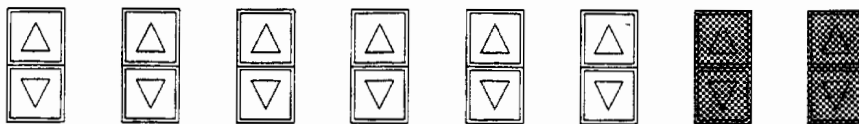
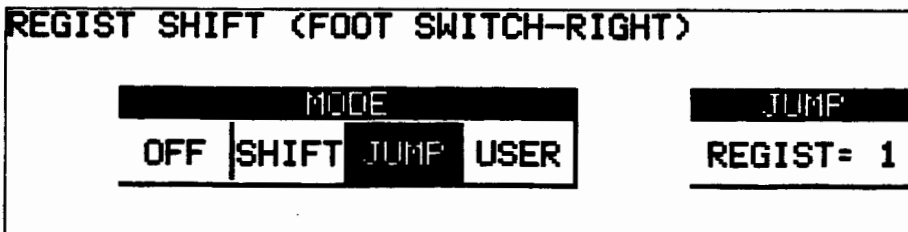
Kopplar in Shift läge. I SHIFT läge kommer varje tryckning av den högra fotkontakten att ge en förflyttning till nästföljande Registration Memory, i nummerföljd. Efter att den sista registreringen nåts, börjar den på nytt med den första knappen. De numrerade knapparna tänds upp allt eftersom de väljs.

3 Jump

Kopplar in Jump läge. I JUMP läge kommer varje tryckning av den högra fotkontakten att ge en förflyttning till en specificerad panelregistrering.

Att välja registrering i Jump läge:

Efter att ha valt JUMP i Registration Shift sidan, välj önskat registreringsnummer för funktionen.



Använd vilken som helst av dessa knappar för att välja registreringsnummer.

4 User

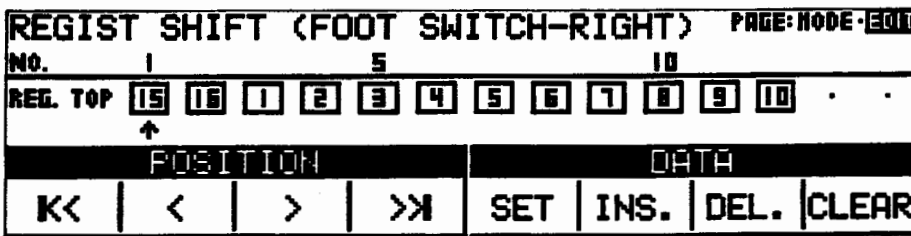
Kopplar in User läge. I USER läge kommer varje tryckning av den högra fotkontakten att ge förflyttning i den ordning Du själv programmerat. För att ställa in User funktionen: Välj först USER i Registration Shift sidan och därefter EDIT sidan.

Det finns två sidor i User läge, Mode och Edit. Välj Edit för att programmera önskad sekvens.

Mode sida

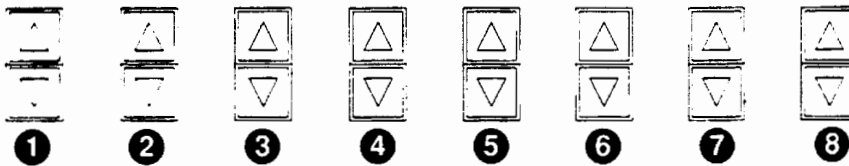


Edit sida



Obs: Markören kan inte flyttas med mindre än att registreringsnummer har programmerats.

Obs: Även om textrutan bara visar ca 15 Registration Shift steg samtidigt, kan upp till 80 steg memoreras; använd markörkontrollerna för att komma åt de steg som inte visas för tillfället.



POSITION kontroller

Dessa kontroller används för att flytta markören (den lilla pilen i textrutan) längs raden av registreringar i textrutan. Inlagda registreringsnummer visas i fyrkanter, medan sifferraden ovanför är avsedda som vägledning om vilken tryckning av fotkontakten man befinner sig vid.

- 1 << - Flyttar markören till första position.
- 2 < - Flyttar markören ett steg till vänster.
- 3 > - Flyttar markören ett steg till höger.
- 4 >> - Flyttar markören till sista position.

DATA kontroller

Dessa används för att lägga in och ta bort registreringsnummer i raden av registreringar. Flytta markören till önskad position och lägg in önskad data.

5 Set

Används för att programmera ett registreringsnummer till ett blankt utrymme i registreringsraden, eller för att byta nummer vid den aktuella markörpositionen. För att programmera ett nummer, tryck på önskad Registration Memory knapp (den valda knappen lyser), och tryck på den Data

Control knapp som motsvarar SET. Efter att SET använts för att programmera registreringar kan markören flyttas längs raden av nummer.

6 Insert (INS.)

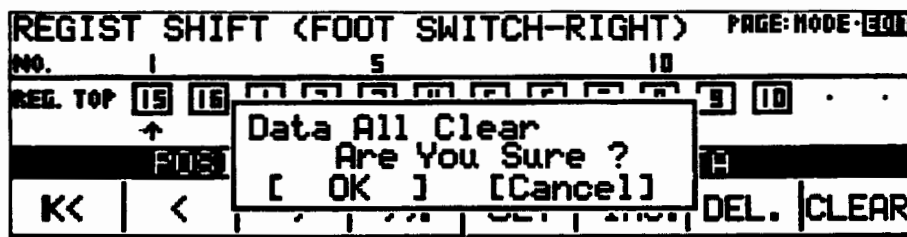
Används för att sätta in ytterligare ett registreringsnummer vid aktuell markörposition. Det nya registreringsnumret sätts in vid markörens läge och alla andra nummer till höger om detta flyttas ett steg för att ge plats åt det nya numret. För att genomföra operationen, flytta först markören till önskad position. Tryck därefter på önskad Registration Memory knapp (den valda knappen lyser), och tryck på den Data Control knapp som motsvarar INS.

7 Delete (DEL.)

Används för att ta bort ett registreringsnummer vid aktuell markörposition.

8 Clear

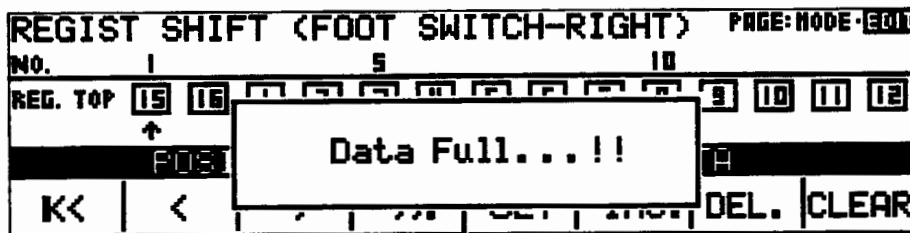
Används för att radera alla aktuella Registration Shift inställningar. Efter att CLEAR valts visas följande text:



Välj OK med någon av dessa knappar för att radera alla data.

Välj Cancel med någon av dessa knappar för att avbryta operationen om Du ångrar Dig.

Kapaciteten hos Registration Shift funktionen är 80 steg och någon programmering utöver detta kan inte göras. Följande meddelande visas för ett ögonblick om man försöker göra INS. när det 80:e programmeringsläget fyllts:



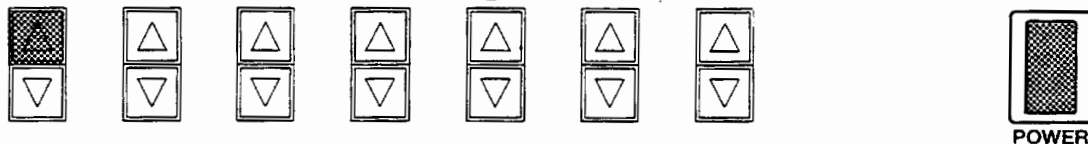
Om så önskas kan Du radera (DEL.) onödiga programpunkter och göra om operationen.

Återställning av Registration Memory knapparna (Power On Reset)

Alla aktuella registreringar kan raderas på en enda gång med hjälp av Power On Reset funktionen. Detta ersätter alla registreringar Du lagrat med fabriksgjorda inställningar. Gör så här:

1. Slå av strömmen.

2. Håll nere den Data Control knapp som ligger längst till vänster i övre raden, och slå åter på strömmen.



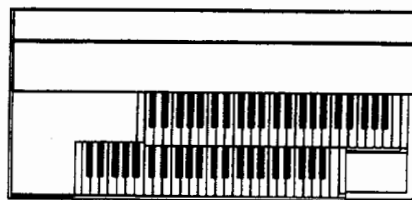
Tänk Dig för innan Du gör denna operation, eftersom den alltså raderar alla Dina Registration Memory inställningar.

När Du slår ifrån Electone raderas alla panelinställningar Du gjort. När Electone återigen startas blir Basic Registration 1 automatiskt inkopplad. Om Du gjort panelinställning Du vill spara, lagra dem i Registration Memory (se sid 62) innan strömmen bryts. Det går emellertid att återfå den panelinställning som gällde när Electone stängdes av. För att göra detta, se först till att INTE trycka på någon knapp på panelen (med undantag för de i Basic Registration) efter att åter startat Electone. För att nu återfå tidigare panelinställning, håll M (Memory) knappen intryckt och tryck D (Disable) knappen.

6 Music Disk Recorder

Music Disk Recorder (M.D.R.) är en sofistikerad inspelningsapparat inbyggd i Electone med vilken Du kan spela in Dina framföranden. Den hanteras som en vanlig kassettbandspelare, men spelar in datainformation istället för ljud.

Music Disk Recorder spelar inte bara in de toner Du spelar; den kommer också ihåg de ljud och rytmer Du valt, de ändringar av kontroller Du gör på panelen, såväl som allt utnyttjande av volympedal, fotkontakter och knäkontroll. Allt blir inspelat precis som vid Ditt framförande. Du kan dessutom spela in musiken i olika avsnitt och på så sätt bygga upp inspelningen avsnitt för avsnitt.

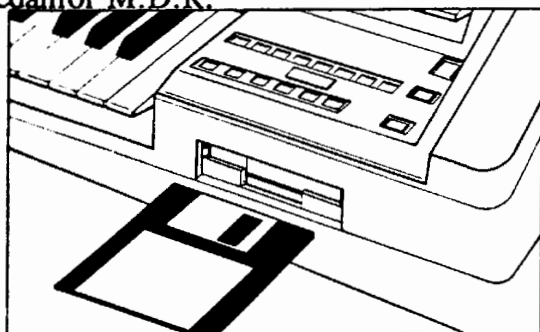


Hantering av disketter till Music Disk Recorder

M.D.R. spelar in allt Du utför till en diskett. För att Du omedelbart skall kunna dra nytta av M.D.R. bifogas en tom diskett med Din Electone.

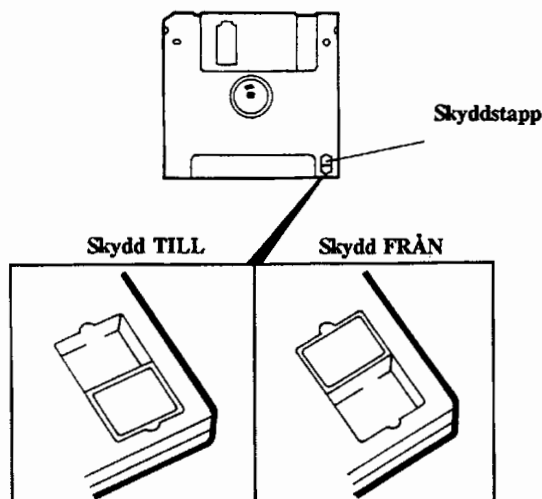
Isättning av disketten:

Stick i den medföljande disketten, vänd uppåt, i uttaget nedanför M.D.R.



LEDn blinkar ett ögonblick när disketten sätts i.

Obs: Såväl 2DD som 2HD dubbelsidiga 3,5 tums floppy disketter kan användas med M.D.R.



Obs: Försäkra Dig om att skyddstappen står i FRÅN läge (hållet slutet) när Du vill spela in på disketten. I TILL läge skyddas disketten från ofrivillig radering av värdefull data.

Tag ur disketten:

Disketten kan tas ur genom att man trycker på knappen nedanför uttaget.

Formatera en diskett

Innan Du kan spela in på Din tomma diskett, måste den formateras.

Hur man formaterar:

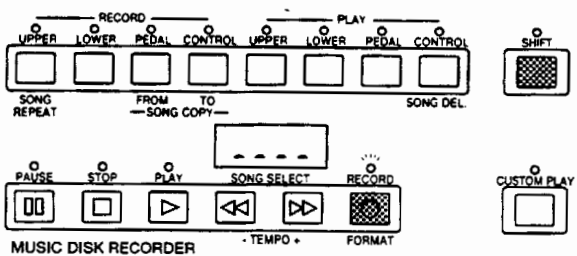
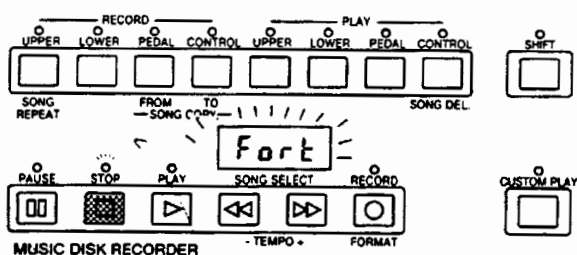
1. Sätt i disketten, vänd uppåt, i diskettenheten.
2. Tryck på STOP knappen.

3. Håll SHIFT knappen nertryckt och tryck på FORMAT knappen.

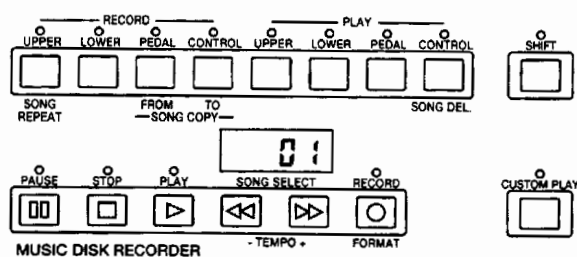
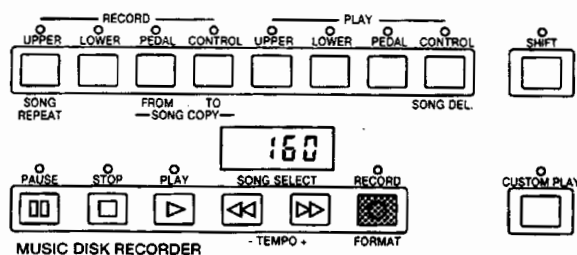
I och med detta ställs formateringsoperationen i "stand-by" läge vilket indikeras med strecken i textrutan på M.D.R. och den blinkande LED indikatorn över FORMAT knappen.

4. Tryck ännu en gång på FORMAT knappen för att starta formateringen.

LEDn ovanför FORMAT knappen lyser fast. Siffran "160" visas i textrutan på M.D.R. när formateringen börjar och räknar sedan neråt till "001". När formateringen är klar återfår man STOP läge.



Obs: Om Du formaterar en diskett som redan innehåller data, kommer alla dessa data att raderas. Tryck i detta läge på STOP knappen för att avbryta formatering av misstag.



Hur man spelar in

Att spela in med Music Disk Record är lika lätt som att använda en bandspelare. I detta kapitel får Du lära Dig att spela in Ditt första framförande med Music Disk Recorder.

Att spela in en melodi:

1. Gör önskade registreringar i Electone.

Programmera in alla de registreringar Du behöver för musikstycket i Registration Memory, och tryck därefter fram den registrering Du först vill använda i Din melodi.

2. Sätt in en formaterad diskett i diskett-enheten.

3. Använd SONG SELECT (<<,>>) knapparna för att välja melodinummer för inspelningen.

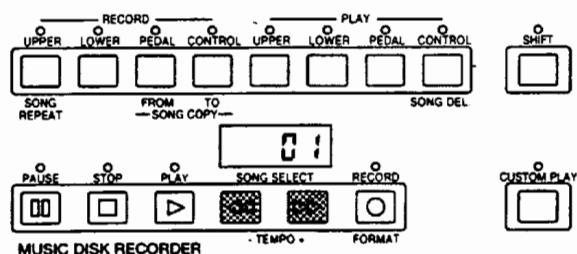
Upp till 40 melodier kan lagras på en diskett. Varje gång strömmen slås på blir melodinummer 01 automatiskt inkopplat.

4. Tryck på RECORD knappen.

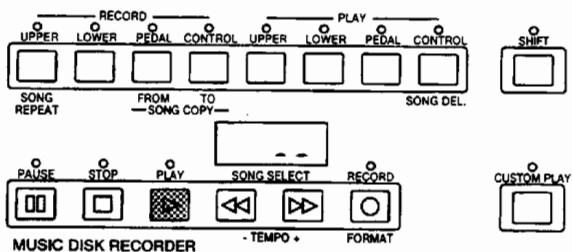
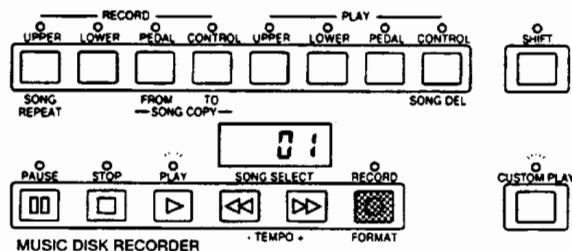
RECORD lampan tänds och PLAY lamporna börjar blinka, vilket indikerar att Music Disk Recorder är klar för inspelning.

5. Tryck på PLAY knappen.

PLAY lampan lyser fast och små streck vandrar längs texttrutan i M.D.R. från vänster till höger, vilket indikerar att inspelningen startas upp.



Obs: Om en diskett redan har melodier inspelade, använd SONG SELECT knapparna för att söka upp ett melodinummer som ännu inte inspelats.



Obs: I detta läge spelas registreringar och andra inställningar i Electone in - spela inte så länge strecken vandrar.

6. Börja spela så snart siffror visas i textrutan på M.D.R.

När inspelning av registreringar, etc enligt steg 5 ovan avslutats, kommer de vandrande strecken att ersättas med en siffra vilket är klartecken till att Du kan börja spela. Siffran anger också hur stor minneskapacitet som finns kvar på disketten.

Om Du gör ett misstag under inspelning: Tryck på PLAY knappen medan inspelningen fortfarande är igång...

Detta stoppar inspelningen och tar Dig tillbaka till startpunkten för melodin. Bokstäverna "rE" (förkortning för "retry" = nytt försök) visas till vänster i textrutan på M.D.R. och PLAY och CUSTOM PLAY lamporna blinkar, vilket indikerar att Du spela in melodin på nytt.

...och tryck ännu en gång på PLAY för att återstarta inspelningen.

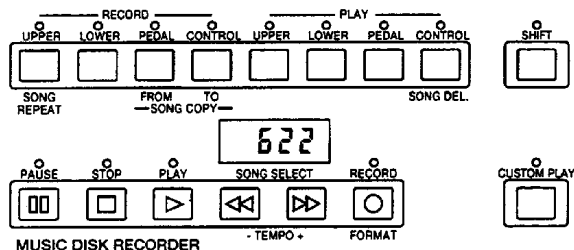
Den nya inspelningen startar från början av melodin och ersätter det som först spelades in med det nya som spelas in.

7. När Du är klar med inspelningen, tryck på STOP knappen.

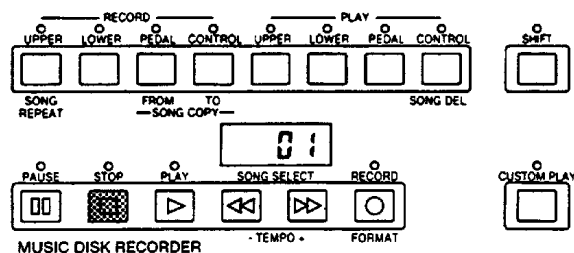
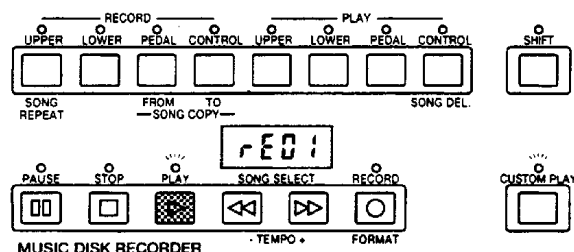
När man trycker på STOP knappen, slocknar både RECORD och PLAY lamporna, och inspelningen stoppas.

8. Tryck på PLAY knappen för att lyssna på det Du nu spelat in.

Uppspelningen börjar efter några sekunder.



Obs: Den korta stund det tar för registreringar etc att spelas in gör att det senare vid uppspelning uppstår en liten paus innan själva uppspelningen startar.



Obs: När den tillgängliga minneskapaciteten når "008" eller lägre blinkar siffrorna för att varna Dig. Om detta händer, stoppa inspelningen innan textrutan når "000".

Obs: För mer information kring uppspelning och funktioner kring detta, se "Normal uppspelning" längre fram.

Huvuddragen för funktioner i M.D.R.

Även om M.D.R. är lika lätt att sköta som en kassettbandspelare, är den långt mer mångsidig. Eftersom den spelar in alla inställningar i Electone och ändringar av kontroller såväl som de toner Du spelar som digital data, ger den Dig mycket större flexibilitet och kontroll än den mest sofistikerade bandspelare. I grunden spelar M.D.R. individuellt in följande tre typer av data:

1) Registrerings data (inklusive Bulk data)

Alla registreringar lagrade i Registration Memory's numrerade knappar såväl som den registrering som för tillfället gäller för panelen spelas in i början av en melodi, innan den verkliga inspelningen sker av Ditt framförande. Bulk data sparas också till melodin tillsammans med Registrerings data. Bulk data inkluderar: Registration Shift inställningar, Rhythm mönster (User mönster), Rhythm Sequence data och User ljud.

2) Data kring det som spelas

M.D.R. spelar in det Du framför på tangenter och pedaler på Electone, exakt som Du spelar. T o m styrkan i anslaget och hur hårt Du sedan trycker på tangenterna medan Du spelar blir inspelat. De olika typerna av data kring det som spelas - Upper, Lower, Pedal och Lead - blir inspelat på individuella "spår", så Du kan ändra vilken som helst av dem utan att de påverkar varandra.

3) Control data

Alla ändringar Du gör på Electone medan Du spelar blir inspelat i verklig tid. Detta inkluderar registreringsändringar (med undantag för de som görs från LCD textrutan), och utnyttjande av expression- och volympedaler, fotkontakter och knäkontroll.

Obs: Data som skapats med andra Electone's är inte kompatibla med EL-90/70. Endast Rhythm Program är kompatibelt mellan EL-90 och EL-70.

Separat inspelning av olika delar i en melodi

Du kan också individuellt spela in de olika delarna i Ditt musikstycke; spela t ex först in ackord och bas (med Lower och Pedal delarna) och därefter melodin. Med denna funktion kan Du också spela in keyboard percussion och kontrolldata, som t ex registreringsändringar och förändringar av expressionpedal, separat från övriga delar i melodin.

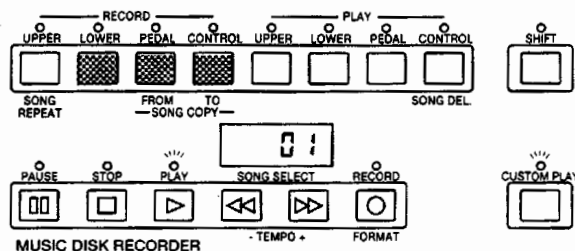
Att spela in separata delar:

1. Gör klart Music Disk Recorder för inspelning, som Du gjorde i kapitlet "Hur man spelar in" ovan.

De första stegen för att spela in separata delar är desamma som för normal inspelning:

- 1) Memorera till Registration Memory alla de inställningar Du behöver och ställ in registreringen som skall användas först i musikstycket.
- 2) Sätt i en formaterad diskett.
- 3) Välj det melodinummer Du vill spela in på.
- 4) Tryck på RECORD knappen.

2. Om Du så önskar, kan Du välja individuella delar för inspelning genom att trycka på motsvarande RECORD knappar i den övre raden. (I detta exempel, tryck LOWER, PEDAL och CONTROL.)



LED över valda delar lyser.

UPPER - Avser data för det som framföres på övre manualen.

LOWER - Avser data för det som framföres på nedre manualen.

PEDAL - Avser data för det som framföres på baspedalerna.

CONTROL - Avser kontrollfunktioner (t ex registreringsbyten och utnyttjande av expression pedal och fotkontakter).

LED lamporna över knapparna indikerar vilka delar som är i inspelningsläge.

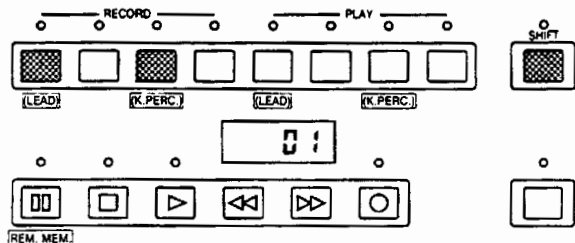
I detta exempel sker ingen inspelning för övre manualen.

Obs: Om Du vill spela in någon eller alla av dessa fyra delar (Upper, Lower, Pedal och Control) samtidigt är detta steg i praktiken onödigt. Trycker man på RECORD ställs M.D.R. automatiskt i inspelning för alla fyra delarna. Inspe­ling sker dock enbart för de delar Du verkligen spelar. Senare (i steg 6 nedan) kan Du spela in för Upper delen utan att den valts här i steg 2.

Om Du vill välja Lead och/eller Keyboard Percussion delar för inspelning:

Håll nere SHIFT knappen och tryck samtidigt på önskad knapp i övre raden. De två knapparna, som markerats i illustrationen till höger, fungerar i inspelningsläge som väljare för Lead och Keyboard Percussion.

[Dolda funktioner i MDR]



LEAD - Avser data för det som framföres med Lead voice.

K.PERC. - Avser data för det som framföres med Keyboard Percussion. (Keyboard Percussion kan spelas in och återges oberoende av Rhythm mönstren.)

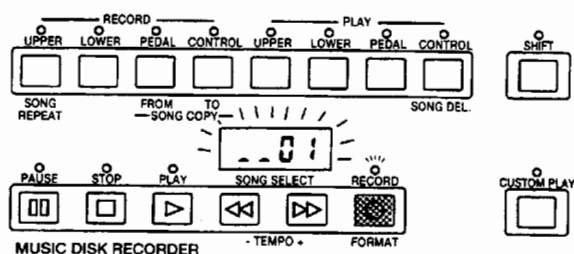
Obs: Lead och Keyboard Percussion delar kan väljas för uppspelning i Play eller Record funktion med knapparna i PLAY sektionen (indikerade i ill. ovan).

Genom att hålla nere SHIFT knappen i inspelningsläge kan Du välja dessa "dolda" funktioner. Lamporna över varje knapp ändras också för att indikera vilka delar som valts i samband med SHIFT.

3. Tryck på PLAY knappen och börja spela efter att siffror visas i textrutan.

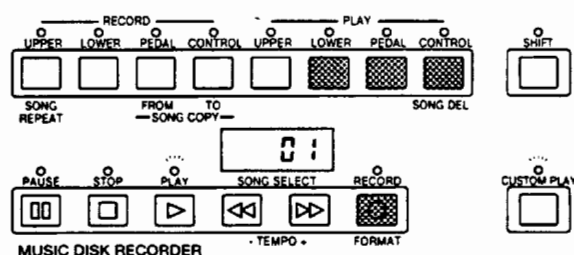
I detta exempel spelar Du på nedre manual och baspedaler. Tryck på STOP knappen för att stoppa inspelningen när Du är klar med Ditt framförande.

4. När Du nu spelat in de första delarna i Ditt framförande, tryck RECORD för att ställa in för inspelning av nästa del.



Obs: Eftersom melodinumret nu innehåller inspelad data för Lower och Pedal delar (inspelade i steg 2), visas två streck ("--") till vänster i textrutan på M.D.R. och blinkar med numret. Detta för att varna Dig att det finns inspelad data på detta nummer.

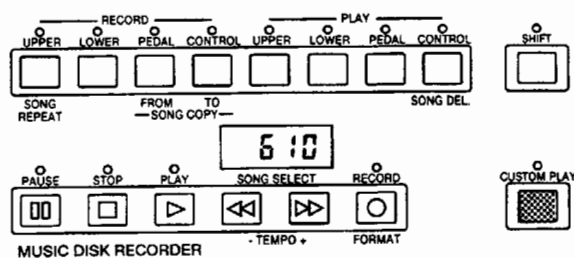
5. Tryck ännu en gång på RECORD knappen och skifta de delar Du spelade in i steg 2 till Play i PLAY sektionen.



Obs: PLAY knapparna i övre raden avser uppspelning enligt motsvarande delar som gäller för RECORD knapparna (beskrivet i steg 2 ovan).

Obs: Om Du vill göra separat inspelning för Lead och Keyboard Percussion delarna, eller om Du vill göra ny inspelning för någon individuell del ska dessa delar väljas här, innan Du går vidare till nästa steg.

6. Tryck CUSTOM PLAY knappen för att starta inspelning av den nya delen eller delarna.



Obs: Längden för efterföljande inspelade delar kan inte överskrida längden för tidigare inspelade delar.

Uppspelning av tidigare inspelade delar startar direkt.

CUSTOM PLAY knappen används här för att spela in enbart de delar som valts för inspelning och uppspelning enbart för de delar som valts för detta. Eftersom registreringsdata redan spelats in med de första delarna i melodin, startar inspelningen direkt.

7. Medan Du lyssnar till de delar som spelas upp, spelar Du melodin på övre manualen.
När det inspelade framförandet kommer fram till slutet, stoppas uppspelningen automatiskt och STOP läge återfås.

Spela in registreringar (och Bulk Data)

Du kan också spela in enbart registreringar, utan att spela in något framförande. I denna operation sparas också Bulk Data, vilket inkluderar Registration Memory och Registration Shift inställningar, Rhythm mönster (User rytmer) och Rhythm Sequence data samt User Voices.

Att spela in enbart registreringar:

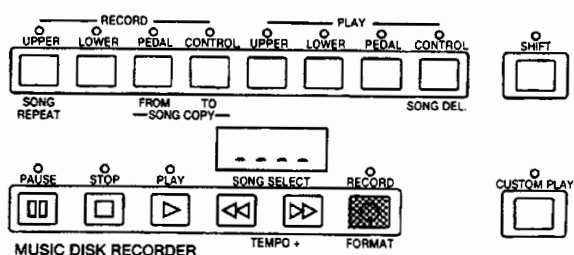
1. I Electone gör Du alla registreringar och alla andra inställningar Du vill spela in.

2. Välj det melodi/kanalnummer till vilket Du vill spela in registreringarna.

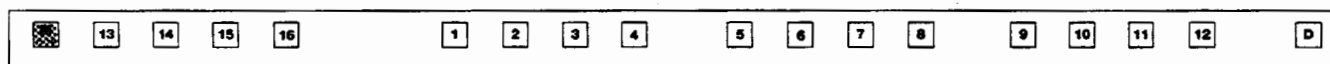
Om det tilltänkta numret redan innehåller data, välj ett annat nummer.

3. Håll RECORD knappen nertryckt och tryck på den röda M (Memory) knappen på Registration Memory panelen.

Obs: Melodi/kanalnummer som redan innehåller inspelade data markeras med två streck till vänster om numret i M.D.R. textrutan när RECORD knappen trycks.



1) Medan RECORD knappen hålls nertryckt...



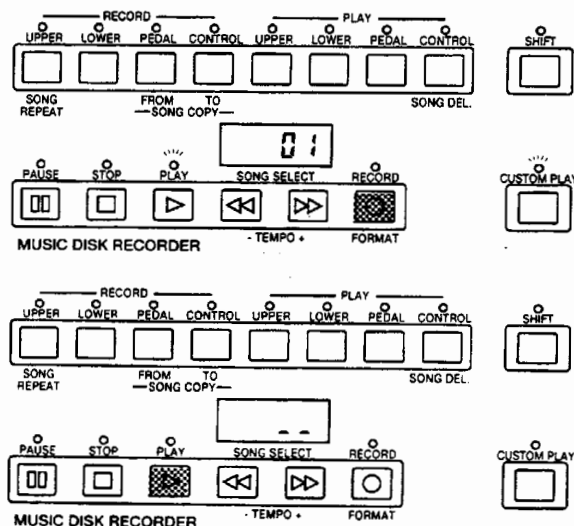
2)...tryck på M knappen.

Det finns också en annan metod att spela in registreringar med kontrollerna på M.D.R.

1. Efter att ha gjort inställningar och valt melodi/-kanalnummer enligt steg 1 och 2 ovan, tryck på RECORD knappen.

2. Tryck på PLAY knappen för att spela in registreringarna och tryck på STOP knappen så snart Du ser de små strecken vandra längs textrutan i M.D.R.:

De små strecken som vandrar i textrutan indikerar att M.D.R. ställs i ordning för normal inspelning; när STOP trycks avbryts denna operation. Strecken kommer då att blinka samtidigt, vilket indikerar att enbart registreringar och andra data spelas in. När inspelningen är klar återfås STOP läge automatiskt.



Återkalla inspelade registreringar (och Bulk Data)

De registreringar (och bulk data) som spelades in vid den ovan beskrivna operationen, kan laddas tillbaka i Electone genom att man helt enkelt väljer önskat nummer och trycker på PLAY knappen. När operationen är klar återgår M.D.R. till STOP läge.

M.D.R. gör det också möjligt att använda fler än 16 Registration Memory registreringar (8 i EL-70) i ett framförande - utan att behöva förändra aktuella panelinställningar. Detta blir bekvämt när man vill framföra potpurrier eller flera melodier efter varandra och behöver mycket mer än 16 registreringar.

För att göra detta:

1. Spela först in de registreringar Du behöver till flera melodi/kanalnummer i M.D.R. innan Du börjar Ditt framförande. (Försök om möjligt att spela in dem i den ordning Du tänker använda dem.)
2. När Du under Ditt framförande utnyttjat alla 16 (8 för EL-70) registreringar från ett melodi/kanalnummer, välj nästa nummer och tryck på PLAY knappen på M.D.R. Alla 16 (8) registreringarna i Registration Memory blir nu utbytta med nya från det valda melodi/kanalnumret.

3. Genom att upprepa ovanstående steg, kan Du i praktiken utnyttja hur många registreringar som helst under ett framförande utan att behöva röra panelinställningarna.

Byta ut registreringar

I M.D.R. är det också möjligt att byta ut registreringar på en inspelad melodi utan att behöva spela om själva framförandet. Tillvägagångssättet är detsamma som för "Spela in registreringar (och Bulk Data)" på sid 76.

Normal uppspelning

Du kan spela upp Ditt inspelade framförande genom att helt enkelt trycka på PLAY knappen. Registreringar och andra data blir automatiskt återkallade till Electone.

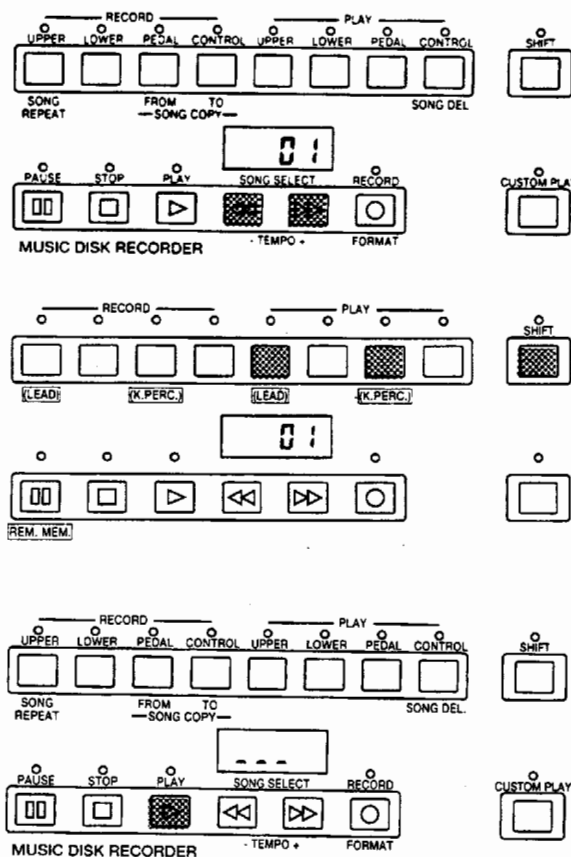
Att spela upp en melodi:

1. Välj numret för den melodi Du vill spela upp med hjälp av SONG SELECT knapparna.

Koppla in Lead och/eller Keyboard Percussion delar för uppspelning genom att hålla nere SHIFT knappen och samtidigt trycka på aktuell knapp i PLAY sektionen (enligt illustrationen till höger).

2. Tryck på PLAY knappen.

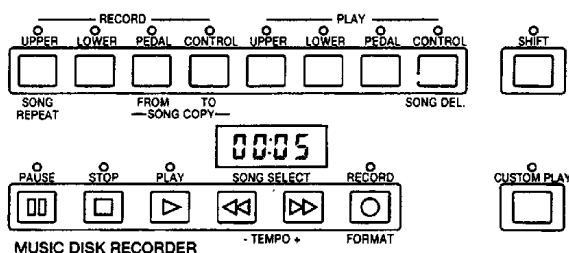
PLAY lampan tänds och de små strecken vandrar längs textrutan, vilket indikerar att M.D.R. överför registreringarna till Electone.



Obs: Tiden som åtgår för att återställa registreringarna är densamma som vid inspelning.

3. Uppspelning av melodin startar efter att data i Electone återställts och den tid som förflyter visas i textrutan på M.D.R.

Uppspelningen stoppar automatiskt när slutet av melodin nås. Du kan emellertid stoppa när Du vill genom att trycka på STOP knappen.



Förfluten tid

Obs: Slå aldrig av strömmen eller tryck ut disketten i samband med in- eller uppspelning.

Uppspelning av valda delar

Du kan också spela upp valda delar av Ditt inspelade framförande, medan andra delar tillfälligtvis är bortkopplade. Denna funktion är speciellt användbar om Du vill spela en del av musiken, som t ex melodin tillsammans med de tidigare inspelade ackompanjemangsdelarna.

Att välja önskad del för uppspelning:

1. Välj numret för den melodi som skall spelas upp.

2. Ställ de delar Du inte vill höra i FRÅN genom att trycka på motsvarande PLAY knapp. LEDn för dessa delar skall vara släckt.

3. Välj de delar Du vill höra genom att koppla TILL dess LED.

4. Tryck på PLAY knappen.

Först tänds LEDn för PLAY och registreringar och andra data sänds. Uppspelningen startar med undantag för de delar som kopplats bort vid steg 2.

5. Spela nu tillsammans med uppspelningen.

När slutet av det inspelade framförande nås, stoppas uppspelningen automatiskt och STOP läge erhålles.

Repeterad uppspelning

Med denna funktion kan Du få repeterad uppspelning av antingen alla melodier på disketten eller bara en specificerad melodi.

Att repetera uppspelning för en eller flera melodier:

1. Välj det melodinummer Du vill spela upp.

Om Du har för avsikt att spela upp alla melodierna på disketten, väljer Du här den melodi Du vill spela upp först. De övriga kommer sedan i tur och ordning.

2. Håll SHIFT knappen nertryckt och tryck samtidigt på SONG REPEAT knappen.

LED indikatorerna över SHIFT och SONG REPEAT tänds och "ALL" visas i textrutan på M.D.R.

För repeterad uppspelning av alla melodier med början av den valda melodin:

Tryck nu på PLAY knappen (enligt steg 3 nedan).

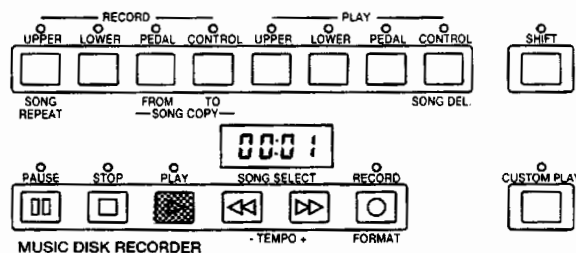
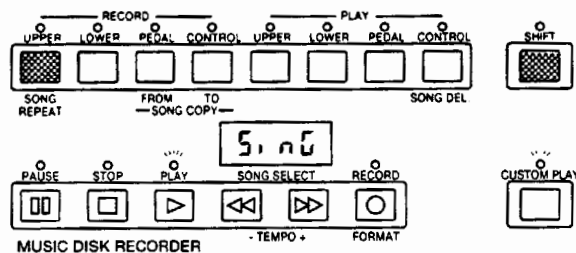
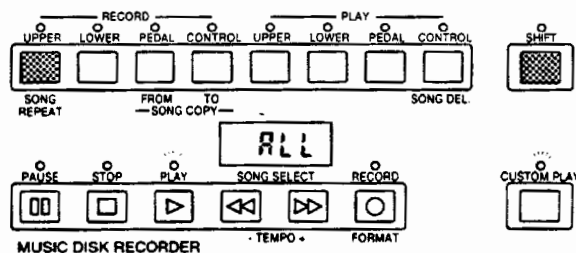
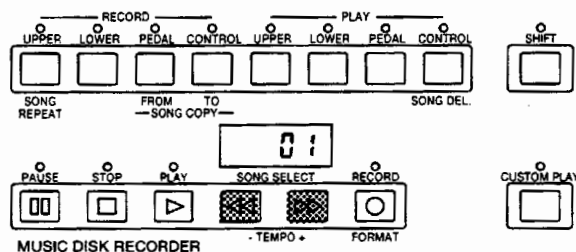
För repeterad uppspelning av enbart den valda melodin:

Håll återigen SHIFT knappen nertryckt och tryck samtidigt på SONG REPEAT knappen.

"SinG" visas i textrutan på M.D.R. för att indikera att denna enda ("single") melodis uppspelning kommer att repeteras.

3. Tryck på PLAY knappen för att starta uppspelning av melodin eller melodierna.

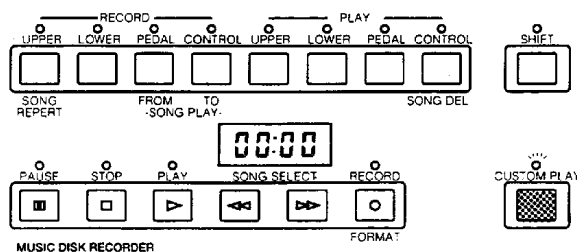
Uppspelningen startar med den valda melodin och kommer att repeteras oupphörligt. Tryck på STOP knappen för att stoppa uppspelningen.



Övriga funktioner

Custom Play

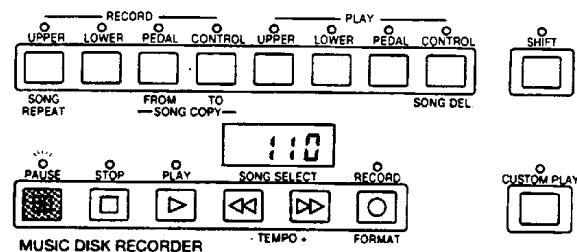
Om Du vill spela upp en melodi utan att ännu en gång återkalla registreringar och andra data, tryck på CUSTOM PLAY knappen. Tidsangivelsen visas och uppspelningen startar omedelbart.



Obs: Om Du trycker SHIFT och CUSTOM PLAY samtidigt kommer alla data att laddas och spelas upp med undantag för Rhythm Pattern Program och Rhythm Sequence data.

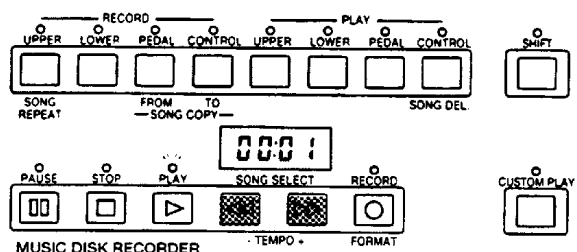
Pause

Tryck på PAUSE knappen om Du vill göra ett tillfälligt stopp i uppspelningen av melodin eller melodierna. Tryck ännu en gång på PAUSE för att återuppta uppspelningen från den punkt den stoppades.



Snabbspolning framåt och bakåt

I samband med uppspelning kan man snabbspola enligt ungefär samma princip som med en kassettbandspelare. Tryck på >> knappen för att komma framåt i melodin eller << för att gå bakåt till en tidigare position. Håll knappen nertryckt tills önskad tidsangivelse visas. När knappen släpps erhålls paus läge. Tryck på PLAY för att återuppta uppspelning vid den punkt Du förflyttat till.

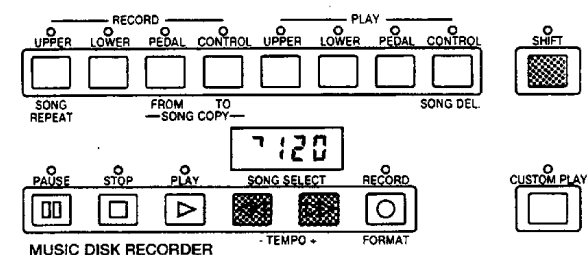


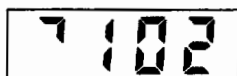
Obs: Snabbspolningen sker fem gånger snabbare än normal uppspelningshastighet.

Ändra tempo

Du kan ändra tempo på musiken medan den spelas upp av M.D.R. genom att hålla nere SHIFT knappen och trycka på TEMPO+ eller TEMPO- knapparna. (Temporatten på panelen på Electone kan inte användas till att ändra tempo för Music Disk Recorder.)

Varje tryckning förändrar tempot något lite. Förändring av tempot påverkar inte tonhöjden för musiken.

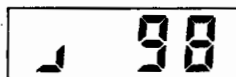




Indikerar snabbare tempo

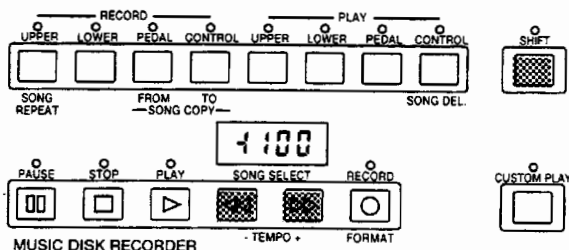


Indikerar originaltempo



Indikerar långsammare tempo

Obs: Förändringar av tempo indikeras av textrutan på M.D.R. i procent av originaltempo vid inspelningen (100). Värden lägre än 100 indikerar långsammare tempo; värden högre än 100 indikerar snabbare tempo.



För att återfå originaltempo för melodin, håll SHIFT knappen nertryckt och tryck båda TEMPO knapparna samtidigt.

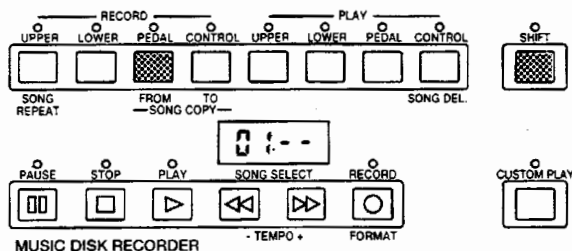
Obs: Tempoändringar kommer att gälla även vid byten till nytt melodinummer. Om Du ändrat tempo för en melodi måste Du återställa enligt beskrivningen ovan inför nästa melodi. Slås strömmen från och till återfås också originaltempo.

Song Copy

Med denna funktion kan Du kopiera data från ett melodinummer till ett annat.

För att utnyttja Song Copy funktionen:

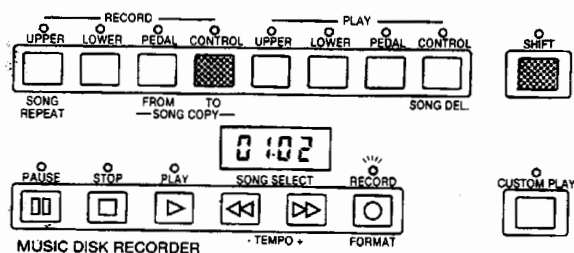
1. Välj med hjälp av SONG SELECT knapparna det melodinummer som skall kopieras.
2. Håll SHIFT knappen nertryckt och tryck på SONG COPY FROM knappen. Det melodinummer som skall kopieras visas till vänster i textrutan på M.D.R.



Obs: Om det valda numret saknar inspelad data, söker och väljer M.D.R. automatiskt närmast nästföljande nummer som innehåller data.

3. Håll SHIFT knappen nertryckt och tryck på SONG COPY TO knappen.

M.D.R. söker automatiskt ett tomt melodinummer att kopiera till, och detta nummer visas till höger i textrutan. Om alla melodinummer innehåller inspelad data visas "FULL" i textrutan på M.D.R. I detta fall måste Du radera en av melodierna med hjälp av Song Delete funktionen (se nedan).

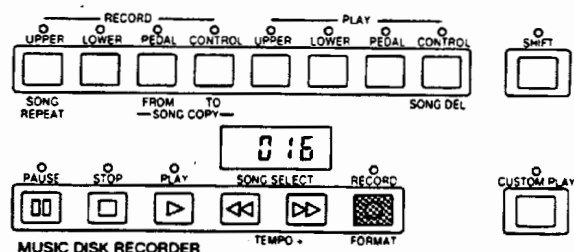


4. Använd SONG SELECT knapparna för att välja önskat melodinummer att kopiera till.

Gör detta om Du vill välja annat melodinummer att kopiera till än det som visas. M.D.R. kommer att visa enbart de melodinummer som inte innehåller data.

5. Tryck på RECORD knappen för att genomföra kopieringen.

RECORD LEDn slutar blinka och lyser fast, vilket indikerar att kopieringen sker. Textrutan i M.D.R. visar "storleken" på melodin med ett siffervärde och räknar ner efterhand som data kopieras. När textrutan visar "000" är kopieringen klar.



Song Delete

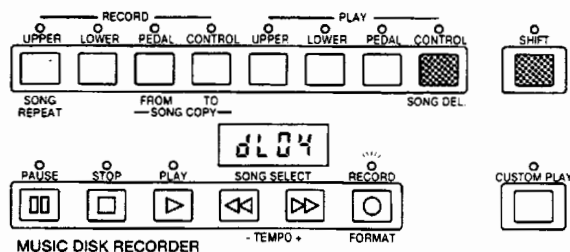
Du kan radera en melodi på disketten med denna funktion.

Att använda Song Delete:

1. Använd SONG SELECT knapparna för att välja det melodinummer Du vill radera.

2. Håll SHIFT knappen nertryckt och tryck på SONG DEL. knappen.

Bokstäverna "dL" visas till vänster om det valda melodinumret i textrutan på M.D.R. Om Du önskar kan Du nu fortfarande välja ett annat melodinummer med hjälp av SONG SELECT knapparna.



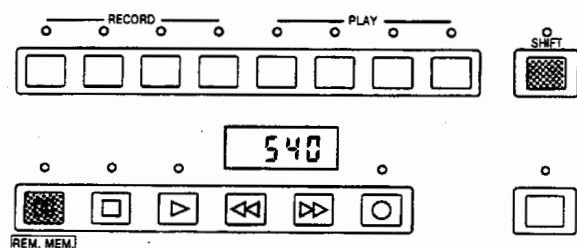
3. Tryck på RECORD knappen för att genomföra raderingen.

RECORD LEDn slutar blinka och lyser fast, vilket indikerar att raderingen sker. När raderingen är genomförd erhålles STOP läge automatiskt.

RECORD LEDn blinkar för att indikera att M.D.R. är klar att radera melodin.

Kontroll av återstående minneskapacitet

I stopp-läge kan Du kontrollera mängden återstående minneskapacitet för ytterligare inspelning. Håll SHIFT knappen nertryckt och tryck samtidigt på PAUSE knappen (indikerat i illustrationen till höger som REM.MEM.) Maximal minneskapacitet är 634 för 2DD disketter och 1264 för 2HD disketter.



Registration Menus och Voice Disks

Med M.D.R. kan Du också välja registreringar och ljud från diskett. För ytterligare information kring Registration Menus, se sid 10, och kring Voice Disks, se sid 93.

Kopieringsskydd

En del disketter avsedda för Electone är avsiktligt skyddade från att kopieras eller raderas. Om Du försöker ladda data från sådan "kopieringsskyddad" diskett till Electone, visas att "Protected Disk!" (Pro#) meddelande i textrutan. Data kan inte sparas till disketten.

Meddelanden i MDR LED textruta

Textruta	Förklaring av meddelandet
inst	Det finns ingen diskett isatt. Gör detta.
Forb	Den isatta disketten är inte formaterad. Gör detta. (se sid 70.)
Prot	1) Den isatta diskettens skyddstapp är i TILL läge och därför kan inte Record, Song Copy eller Song Delete funktioner genomföras. Ställ skyddstappen i FRÅN. (se sid 69.) 2) Detta meddelande kan visas om Du försöker göra samma sak med kopieringsskyddad diskett avsedd för uppspelning.
FULL	1) Diskettens minneskapacitet fullt utnyttjad så Record eller Song Copy kan inte genomföras. Sätt i en ny formaterad diskett. 2) Data finns redan inspelad på alla melodinumner så Song Copy kan inte genomföras. Tryck på STOP knappen och radera någon melodi Du kan tänka Dig undvara.
EMPTY	Inget melodinumner innehåller inspelad data och Song Copy kan inte genomföras. Tryck på STOP knappen.
-out	Ett fel har uppstått eftersom disketten tagits ur vid in- eller uppspelning. Sätt i disketten, tryck på STOP och gör om operationen.
disc	Den isatta disketten kan inte spelas upp med M.D.R. Tryck på STOP och sätt i en kompatibel diskett.
lots	Inspelning kan inte göras eftersom för mycket data mottages samtidigt. Tryck på STOP knappen.
bad	Disketten är obrukbar och kan inte formateras. Tryck STOP och sätt i en annan diskett.
Error	Fel har uppstått vid sändning eller mottagning av data. Tryck på STOP knappen.
0000	I samband med Voice Disk operation har en icke kompatibel diskett satts i.

7 Ändra och spara egna ljud

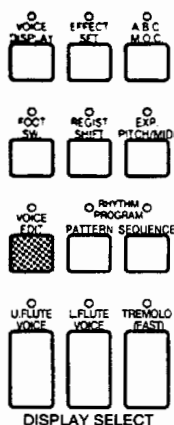
Förutom den flexibla Flute Voices sektionen har Electone EL-90/70 en Voice Edit funktion med vilken Du kan skapa Dina helt egna ljud. Voice Edit utnyttjar sofistikerade verktyg för att skapa ljud så att Du skall kunna forma Dina egna ljud - allt från autentiska akustiska instrument till fantasiljud och elektroniska specialeffekter.

Välj ett ljud och ändra några av dess parametrar

I detta relativt korta kapitel kommer vi att beskriva grunderna för att ändra ljud genom att gå steg för steg genom ett specifikt exempel. Det finns ingen speciell ordning Du måste följa för att ändra ljud. Om Du emellertid i det följande exemplet följer den givna ordningen kommer det att vara till stor hjälp för Dig att förstå principen när Du sedan vill skapa Dina egna ljud.

När Du följer anvisningarna i detta kapitel kommer Du att träffa på många termer och namn på parameterar som låter obekanta. Du kan helt nonchalera dessa termer eftersom de förklaras mera fullständigt i "Grunderna för ljudeditering" längre fram. För ögonblicket räcker det med att Du följer anvisningarna och lyssnar på ljudet efter hand som Du ändrar - Du kommer tveklöst att lära mer om de olika komponenterna genom att lyssna till vad de utträttar istället för att försöka läsa Dig till det. Så snart Du gått igenom detta första exempel, vill vi emellertid rekommendera Dig att läsa "Grunderna för ljudeditering" för att fördjupa Dina kunskaper kring principerna för att ändra ljud.

1. Medan Du håller VOICE EDIT knappen i DISPLAY SELECT sektionen nertryckt, tryck på den ljudväljare som motsvarar det ljud Du vill ändra. I detta exempel, välj COSMIC från UPPER VOICE 1 sektionen.

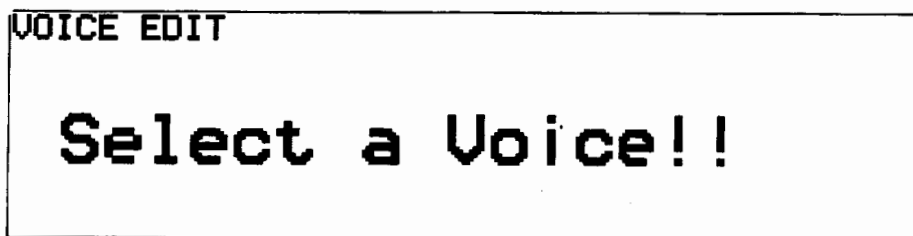


2)...tryck på önskad ljudväljare

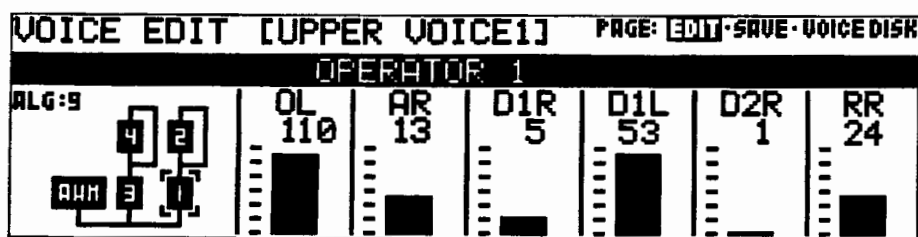
Obs: Endast ljud från panelen och Voice Edit Menu ljud kan ändras med Voice Edit kontrollerna. Flute Voices har sina separata kontrollerna och kan inte ändras här.

1) Medan VOICE EDIT knappen hålls nertryckt...

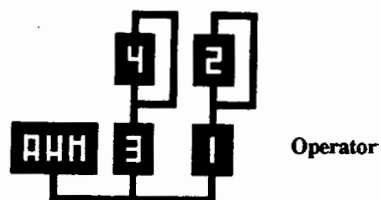
Om Du trycker VOICE EDIT utan att välja ett ljud, kommer följande text i textrutan uppmana Dig att fullfölja operationen: (Select a Voice!! = Välj ett ljud!!)



Efter att Du valt ett ljud - i detta exempel COSMIC 1 - visas följande i textrutan:



Algoritm och operatörer

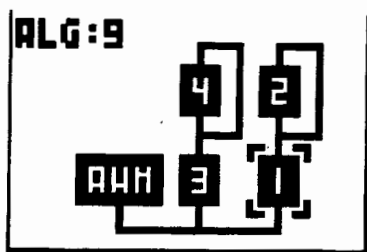


Till vänster i textrutan visas den algoritm som används för detta ljud. En algoritm är en slags "karta" som visar hur de olika komponenter som skapar ljudet förhåller sig till varandra. Varje ljud har fem separata ljudkomponenter och de kallas "operatörer".

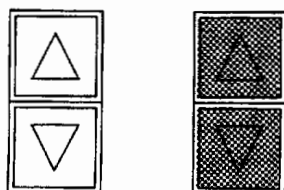
2 Börja ändra ljudet genom att koppla från alla operatörer utom Operator 1.

Hur man kopplar från varje operator:

Först, använd de Data Control knappar som befinner sig just nedanför algoritm bilden (under ruta 1) för att välja operator...

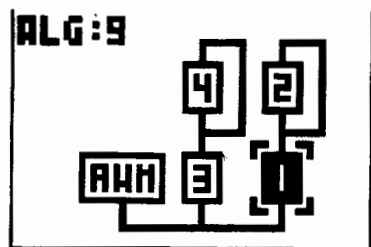


Hakar indikerar vald operator



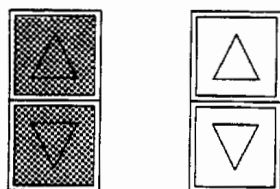
Dessa knappar väljer operator i tur och ordning

...och tryck på en av Data Control knapparna längst till vänster för att koppla från vald operator.



Omvänd text (svart ruta) indikerar att operatör är tillkopplad; normal visning indikerar att operatör är fränkopplad.

Den valda operatören kopplas till och från med dessa knappar.

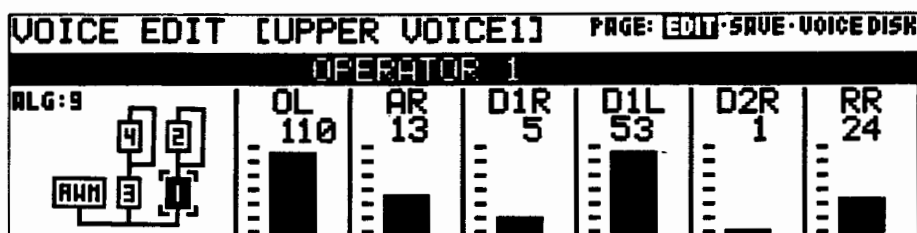


Upprepa denna procedur för alla operatörerna utom för Operator 1. Spela efter hand som Du kopplar från operatörerna för att lyssna till hur ljudet förändras.

3. Justera envelope parametrarna för Operator 1.

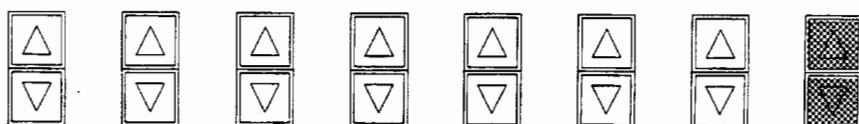
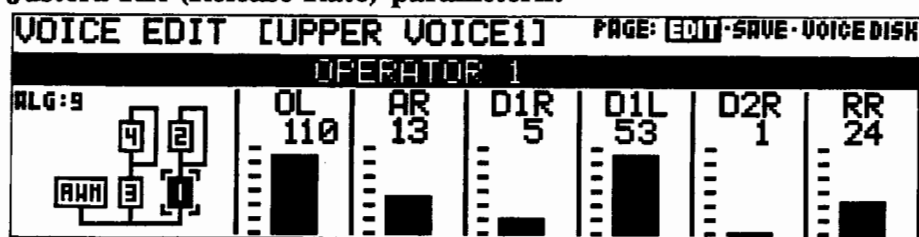
Envelope parametrarna kontrollerar nivån på ljudet och hur denna nivå förändras tidsmässigt. Prova att göra dessa ändringar i envelopen:

Justera AR (Attack Rate) parametern.



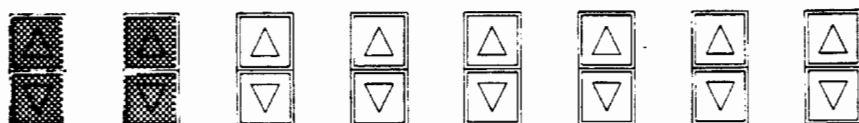
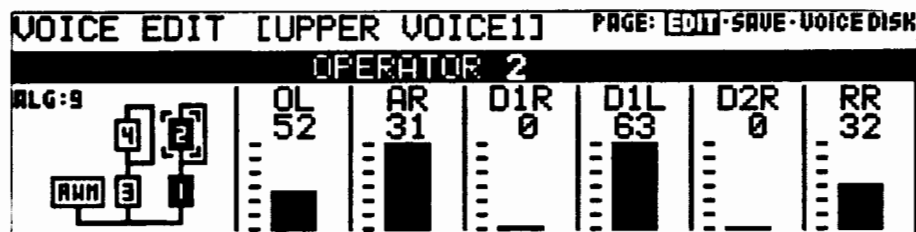
Spela och lägg märke till hur Dina ändringar kan påverka ingångsvolymen för ljudet. Du kan t ex få ljudet att långsamt växa i volym eller att det får maximal volym direkt vid anslaget.

Justera RR (Release Rate) parametern.



Spela en ton på klaviaturen och släpp upp den. Lägg märke till hur ljudet avslutas när Du släpper tangenten. Genom att ändra denna parameter kan Du få ljudet att ligga kvar efter att tangenten släppts.

4. Behåll Operator 1 tillkopplad, välj och koppla till Operator 2, justera sedan nivån på operatören.



Tryck på en av de högra Data Control knapparna för att välja operator.

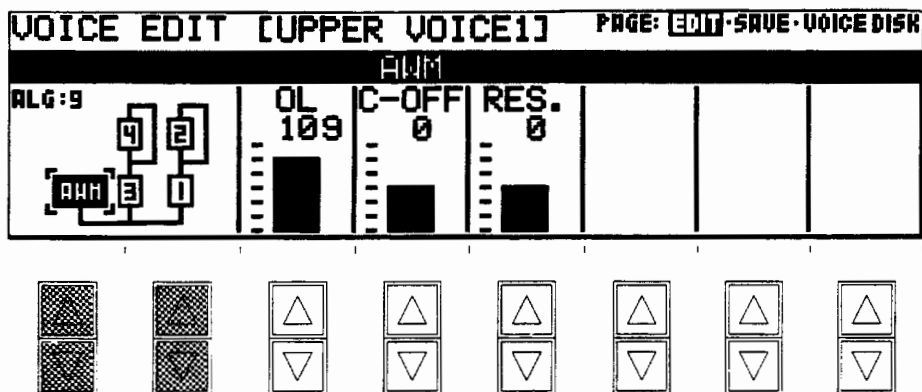
Tryck på en av de vänstra Data Control knapparna för att koppla till operator.

Använd Data Control knapparna nedanför OL (Operator Level) för att ändra utgångsnivån på Operator 2. Lägg märke till att volymen för ljudet ändras inte, men däremot klangfärgen. Ökar man utgångsnivån på en operator i övre raden blir ljudet för den underliggande operatören generellt ljusare eller mera metalliskt. Minskning av nivån har motsatt effekt.

5. Koppla från Operator 1 och 2, och koppla till Operator 3 och 4. Gör några ändringar på dess parametrar som Du gjorde med Operator 1 och 2 i steg #3 och #4 ovan.

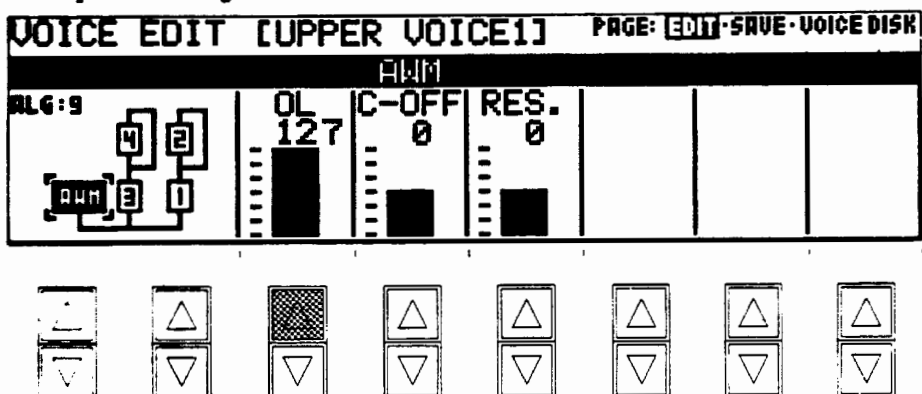
I följande steg #6, skall vi göra ändringar i ljudet för AWM operatören. AWM operatören är en speciellt inspelad vågform av ett verkligt instrumentljud, till skillnad från det rent elektroniska ljud som gäller för de andra operatörerna. Innan Du gör dessa ändringar, prova att lyssna enbart till dess ljud med de fyra andra operatörerna frånkopplade. För att göra detta:

6. Koppla från alla operatörer utom AWM operatören. Använd Data Control knapparna nedanför algoritmen, precis som Du gjorde i steg #3 ovan, för att välja och koppla från operatörerna 1 till 4.

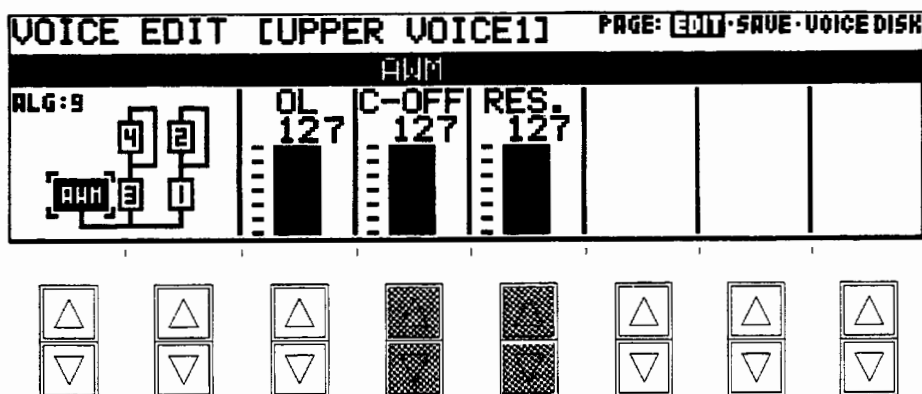


AWM operatören har sin egen textsida med en annan grupp kontroller. Texten ovan visas så snart man väljer AWM operatören.

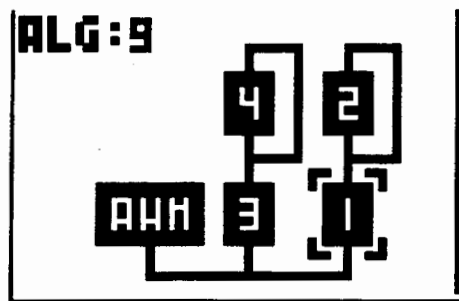
7. Ställ utgångsnivån (OL) för AWM i sitt maximala värde och spela med ljudet.



8. Justera C-OFF (Cutoff) och RES. (Resonance) inställningarna och lyssna hur de påverkar ljudet.



9. Slutligen, koppla åter till alla andra operatörer och justera varje operators nivå. Följ samma procedur för alla operatörer, precis som Du gjorde för Operator 2 i steg #5 ovan.

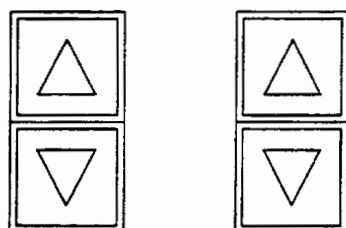


Denna övre rad operatörer ändrar klangfärgen för operatörerna under.

Denna nedre rad operatörer genererar ljudets olika grundklanger

Obs: Om den nedre radens operatörer kopplats från eller ställts i minimum nivå, hörs inget ljud. Någon påverkan när man justerar nivån i den övre raden återges inte heller. Se till att den nedre radens operatörer är tillkopplade och har en lämplig utgångsnivå innan Du ändrar parametrar i den övre radens operatörer.

Obs: Efter att ha ändrat ett ljud kan Du få tillbaka originalet genom att avbryta Voice Edit och byta till annan funktion. Vill Du emellertid behålla det nya ljudet för framtida bruk måste det sparas. (Se följande kapitel.)



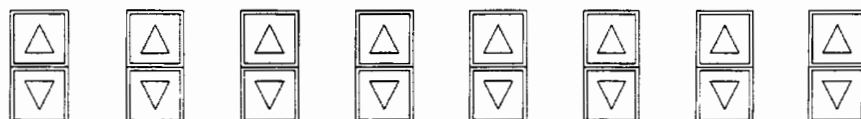
Spara Ditt nya ljud

Så snart Du skapat ett ljud Du är nöjd med, vill Du naturligtvis behålla det för framtida bruk. Så här gör Du för att spara Ditt nya ljud:

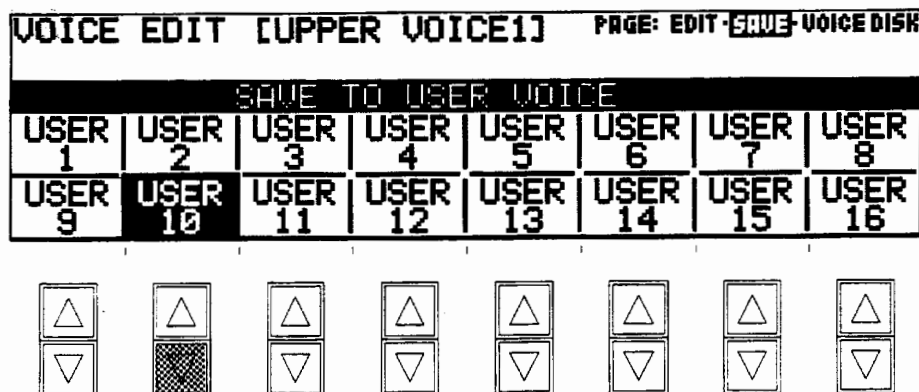
1. Använd PAGE knapparna för att välja SAVE sidan.

VOICE EDIT [UPPER VOICE1]								PAGE: EDIT SAVE VOICE DISK	
SAVE TO USER VOICE									
USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER
1	2	3	4	5	6	7	8		
USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER	USER
9	10	11	12	13	14	15	16		

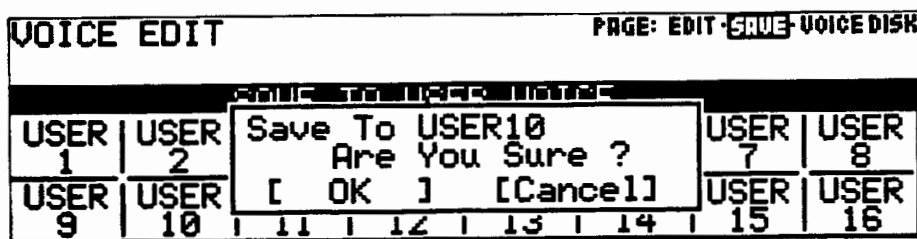
PAGE



2. Tryck på den Data Control knapp som motsvarar det User nummer som Du vill spara till.

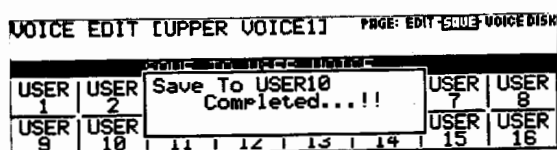


3. Följande text visas som uppmanar Dig att bekräfta operationen. (Sparar man ett nytt ljud raderas automatiskt det ljud som tidigare sparats på det valda numret.)



Textrutans meddelande: "Spara till USER10. Är Du säker?"
Tryck på vilken som helst av Data Control knapparna nedanför "OK" för att spara ljudet, eller vilken som helst nedanför "Cancel" för att avbryta operationen.

När ljudet sparats, visas följande text för ett kort ögonblick:



Denna Save sida är densamma som förekommer som sista sida (USER) som Du får fram via punktmärkta knappars ljudmenyer. Så snart ett ljud sparats kan det väljas fram via ljudmenyn från vilken punktmärkt knapp som helst.

Obs: Denna operation raderar automatiskt varje ljud som tidigare sparats till det valda User numret. Du bör kontrollera User ljuden (se sid 23) innan Du sparar för att undvika att radera ett ljud Du egentligen vill ha kvar.

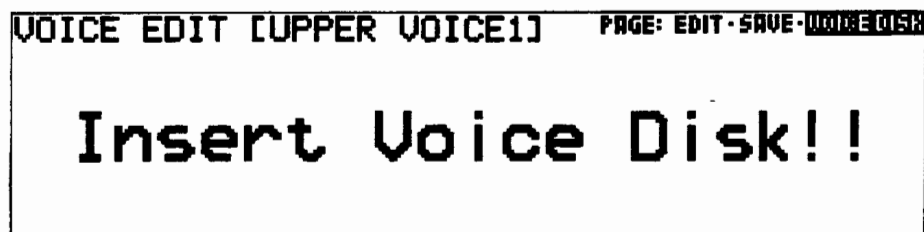
Välj ljud från en Voice Disk (extra tillbehör)

Du kan också ladda in ljud till de 16 User minnena från ljuddisketter som finns som extra tillbehör. För att göra detta:

1. Håll nere VOICE EDIT knappen i DISPLAY SELECT sektionen och tryck samtidigt på vilken ljudväljare som helst.

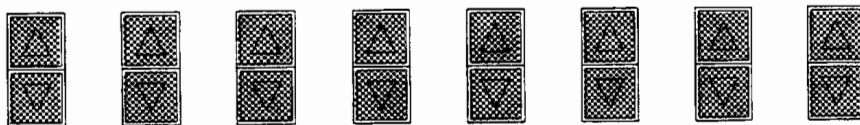
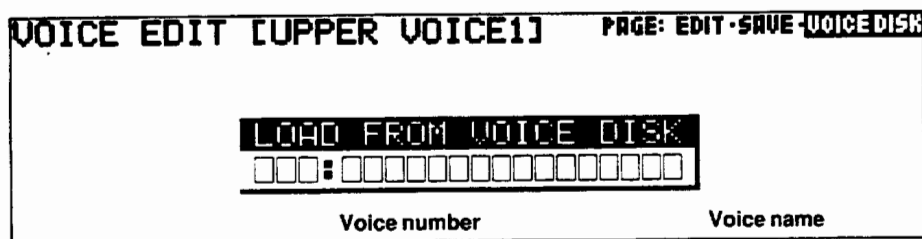
Obs: Se till att alla andra ljudgruppers volym är nerdragen (i MIN position).

2. Välj VOICE DISK sidan med PAGE knapparna.



3. Sätt i Voice Disk i uttaget nedanför Music Disk Recorder.

4. Använd vilken som helst av Data Control knapparna för att välja det ljud Du vill lagra in.



Genom att trycka på dessa knappar kan man stegvis förflytta sig genom ljudnumren; varje ljuds namn visas också i textrutan. Vi hänvisar till den lista som medföljer Voice Disk för ljudens namn och nummer.

5. Spela på klaviaturen för att lyssna på det valda ljudet. Prova och välj andra ljud (som i steg #4 ovan) för att höra hur dessa låter.

6. Om Du vill spara det ljud Du tagit fram till ett User Voice minne, välj föregående sida, SAVE med PAGE knapparna.

VOICE EDIT [UPPER VOICE1] PAGE: EDIT- SAVE -VOICE DISK							
SAVE TO USER VOICE							
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8
USER 9	USER 10	USER 11	USER 12	USER 13	USER 14	USER 15	USER 16



7. Tryck på den Data Control knapp som motsvarar det User Voice nummer som Du vill spara till.

8. Tryck på en av de fyra Data Control knapparna under "OK" i textrutan för att spara ljudet, eller en av de fyra knapparna under "Cancel" för att avbryta operationen och återkomma till föregående text.

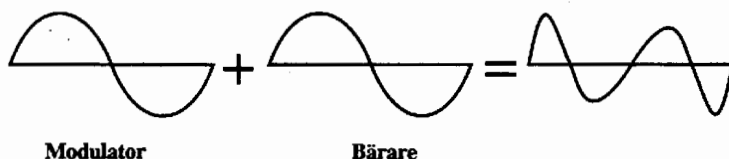
När ljudet sparats visas ett "Completed" meddelande för ett kort ögonblick.

Grunderna för ljudeditering

I Electone EL-90/70 används ett mycket avancerat tongenereringssystem som Yamaha utvecklat. Detta har extrema möjligheter att skapa massor av olika typer av ljud. För att vara mera exakt, använder systemet individuella ljudkällor som kan "modulera" varandras frekvenser och därför skapar komplexa ljud som inte är möjligt när man blandar ljud på vanligt sätt.

Operatorer

Tillsammans med den sofistikerade AWM ljudkällan som utgör grunden för de naturtroga ljuden i Electone, arbetar tongenereringssystemet med andra ljudkällor som kallas "FM operatorer". En FM operator är en tongenerator som producerar en mycket enkel typ av ljud: en ren sinusvåg. En sinusvåg är i sig själv inte speciellt intressant att lyssna till, men när en sinusvåg används för att modulera en annan sinusvåg, resulterar de tillsammans i en ny, komplex vågform.

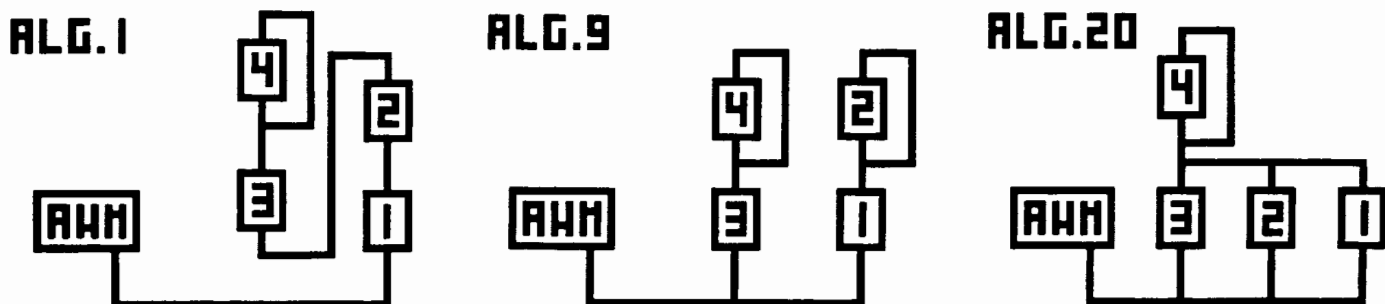


Modulatorer, Bärare och Algoritmer

Den övre operatorm, som sänder modulationssignalen kallas, inte helt överraskande, för modulator. Den undre operatorm, som tar emot eller "bär" den modulerade sinusvågen och skickar ut resultatet, kallas bärare. Hur komplext eller briljant ljudet blir beror på utgångsnivån på modulatore.

Det sätt på vilket de olika operatoreerna är "staplade" kallas för en algoritm. Med fyra sinusvågsoperatoreer som finns att tillgå, staplade i olika kombinationer, kan de olika algoritmerna skapa en mängd olika ljud.

Exempel på ljudalgoritmer



AWM operatoreer

Varje algoritm har också en speciell AWM (Advanced Wave Memory) operatorm. AWM operatorm alstrar inte sinusvåg som de övriga operatoreerna, utan är digitala inspelningar av verkliga musikinstrument, som piano, violin, gitarr, o s v. AWM operatoreernas ljud är blandat med ljudet från övriga operatoreer i algoritmen för att skapa realistiska ljud.

Använd dessa Data Control knappar under algoritmen för att välja AWM operatorm och få fram dess parametrar.

1 Output Level

Bestämmer utgångsnivån på AWM ljudet. Omfång: 0 - 127.

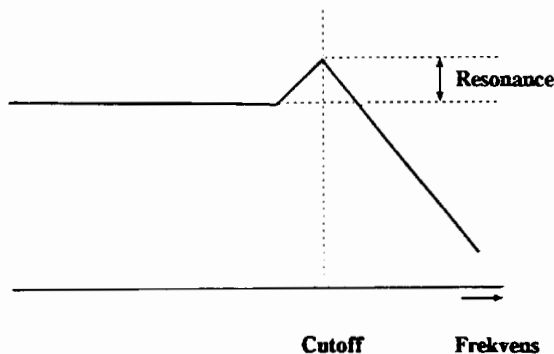
2 Cutoff

Bestämmer cutoff frekvensen. (Se diagram nedan.) Omfång: -128 - +127.

3 Resonance

Bestämmer hur mycket den valda cutoff frekvensen skall framhävas. (Se diagram nedan.) Omfång: -128 - +127.

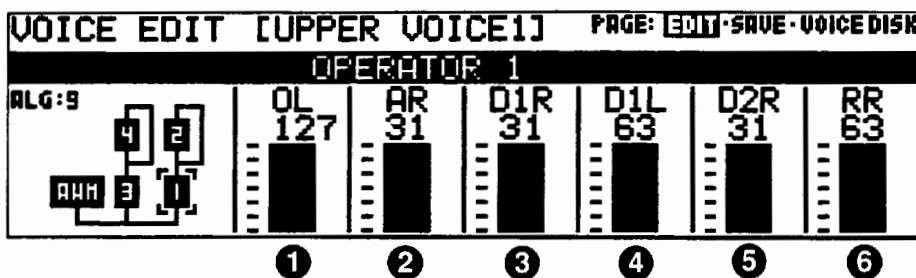
Cutoff och Resonance



Exempel på lågpas filter funktion med positiv Resonance inställning.

Operatorer 1 - 4

Operatorerna 1 till 4 är sinusvågsoperatorerna i algoritmen. När en av dessa operatorer väljs, visas följande parametrar:



1 Output Level

Bestämmer utgångsnivån för den valda operatören. Omfång: 0 - 127.

Envelope Parametrar

Genom att utnyttja modulatorerna och ställa dem på olika utgångsnivåer kan Du skapa alla möjliga sorters ljud. Dessa kommer emellertid att bli likformiga, såvida Du inte låter utgångsnivåerna ändras i tidsperspektiv. Detta är just vad envelope åstadkommer. Det varierar utsignalen från en operator i tid och kan därigenom variera såväl klangfärg som volym. Om utgången från en modulator ändras, ändras klangfärgen. Om utgången från en bärare ändras, ändras volymen.

2 Attack Rate (AR)

Bestämmer hur snabbt operatören skall nå sin maximala nivå efter att en tangent tryckts ner. Lägre värden ger långsammare attack. Omfång: 0 - 31.

3 Decay 1 Rate (D1R)

Bestämmer hur lång tid det skall ta för operatören att nå sin andra nivå, som ställts med Decay 1 Level parametern. Omfång: 0 - 31.

4 Decay 1 Level (D1L)

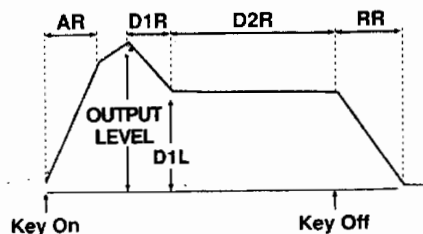
Bestämmer inställning för operatörens andra nivå. När den ställs till ett värde lägre än 63, kommer den maximala nivån att "avklinga" eller sjunka till denna punkt, med den hastighet som bestäms av D1R parametern. Omfång: 0 - 63.

5 Decay 2 Rate (D2R)

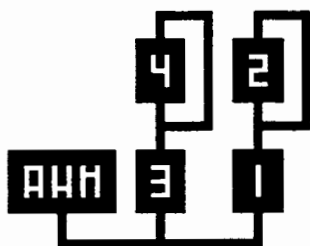
Bestämmer hur lång tid det skall ta för operatören att nå sin tredje eller minimala nivå innan tangenten släpps upp. Omfång: 0 - 31.

6 Release Rate (RR)

Bestämmer hur lång tid det skall ta för nivån att nå 0 efter att tangenten släppts upp. Omfång: 0 - 63.



Feedback



Feedback slinga -
operatorns utgång sänds
tillbaka till dess ingång.

Utgångssignalen från en operator kan också skickas tillbaka till dess ingång, vilket gör att operatören modulerar både sig själv och den underliggande operatören. Detta kallas "feedback" och ger komplexare övertoner till ljudet. Operatörer som utnyttjar feedback indikeras med en återkopplande slinga till höger om operatören. Feedback kan inte direkt kontrolleras, men Du kan påverka feedback effektens inflytande på ljudet genom att variera parametrarna för en operator som har feedback.

Allmän vägledning för editering av operatörer

Innan Du börjar editera ett ljud, kontrollera alltid dess algoritm för att se vilka operatörer som fungerar som bärare och vilka som är modulatorer. Välj sedan operatörer i tur och ordning och variera dess parametrar. Output Level och En-

velope parametrar fungerar olika beroende på om de tillhör en bärare eller en modulator. Följande lista förklarar förhållandet mellan operatörer och parametrar:

Att ändra den totala volymen:

Välj en bärare och ändra dess Output Level parameter.

Att ändra den totala klangfärgen:

Välj en modulator och ändra dess Output Level parameter.

Att ändra tidsförloppet för volymen:

Välj en bärare och ändra dess Envelope parametrar.

Att ändra tidsförloppet för klangfärgen:

Välj en modulator och ändra dess Envelope parametrar.

Några exempel på ljudeditering

Följande exempel illustrerar några specifika användningsområden för Voice Edit kontrollerna. Gör de ändringar som beskrivs i exemplen, och fortsätt sedan gärna själv och experimentera med andra ljud och egna ändringar.

Ex.1: Markera attacken på BANJO ljudet

Detta ljud är sammansatt i huvudsak av ett samplat AWM ljud, där de övriga operatörerna ger den speciella attacken genom att simulera knäppningen på strängen.

Prova att ändra ljudet på attacken genom att öka Output Level (OL) på Operator 1.

Ex.2: Lägg till mer "bett" till JAZZ ORGAN 1 ljudet (ORGAN Voice Menu)

Operator 1 ger 8' fot ljud, Operator 2 ger 4' fot och Operator 3 ger 2-2/3' fot ljudet.

Du kan göra ljudet varmare genom att minska Output Level för Operator 2. Genom att öka Output Level för Operator 3 blir ljudet råare och ger mera "bett" i orgelljudet.

Ex.3: Lägg en PICCOLO flöjt till GLOCKEN. ljudet

Detta exempel visar hur AWM operatören kan användas för att lägga ett annat instrumentljud till ett redan existerande ljud. Glockenspiel ljudet erhålles med FM operatörerna.

I detta fall ett piccolo ljud speciellt programmerats till AWM operatören, men det hörs inte eftersom utgångsnivån ställts på 0. Genom att öka Output Level för AWM operatören, läggs piccolo ljudet till glockenspiel ljudet.

Lämna Voice Edit funktionen

Du kan lämna Voice Edit funktionen från vilken sida som helst. För att göra detta:

1. Tryck än en gång på VOICE EDIT knappen i DISPLAY SELECT sektionen.

Följande text visas som uppmanar Dig att bekräfta operationen.

```
VOICE EDIT [UPPER VOICE1] PAGE: [EDIT] · SAVE · VOICE DISK
OPERATOR 1
ALG If Not Saved, the Data Will Be Lost !
Are You Sure You Want to Leave ?
[ OK ] [Cancel]
```

Textrutans meddelande: "Om inte ljudet sparats, går dess data förlorad! Är Du säker på att Du vill lämna?"

2. Välj "OK" för att lämna Voice Edit funktionen (om ljudet sparats), eller "Cancel" för att avbryta operationen och komma tillbaka till föregående text (och möjlighet att spara).

8 Programmering av rytmmonster och rytmsekvenser



Electone inkluderar också kraftfulla rytmprogrammeringsfunktioner: **Rhythm Pattern Programmer** och **Rhythm Sequence Programmer**. Med **Rhythm Pattern Programmer** kan Du spela in Dina egna original rytmmonster med de högkvalitativa rytminstrumentljuden i Electone. Tack vare **Rhythm Sequence Programmer** kan Du koppla ihop såväl egna som fabriksgjorda mönster till kompletta rytmarrangemang som kan spelas upp automatiskt tillsammans med Ditt framförande.

Huvuddragen för rytmprogrammering

Följande är en kortfattad uppräknig av de steg som måste göras för att programmera egna rytmmonster och rytmsekvenser. Så snart Du gått igenom den detaljerade beskrivningen på följande sidor och lärt hur funktionerna för rytmprogrammering hanteras, kan Du använda denna uppräknig som en minneslista.

- 1) Tryck på **RHYTHM PATTERN** knappen för att komma i programmeringsläge och välj bland dess olika sidor.
- 2) Gör **Beat**, **Quantize** och **Metronome** inställningar.
- 3) Välj **Edit sida** för att spela in rytminstrumentljud och skapa ett mönster.
- 4) (Om så önskas) välj **Accompaniment sida** för att bestämma vilket ackompanjemangsmönster som skall ljuda tillsammans med det nya rytmmonster Du skapat.
- 5) Spara Din nya rytm till ett minne.
- 6) Tryck på **RHYTHM SEQUENCE** knappen för att komma i programmeringsläge och koppla ihop rytmmonstren till ett komplett arrangemang.
- 7) Välj **Sequence knapp(-ar)**.
- 8) (Om så önskas) spara slutligen alltsammans till ett spår på disketten.

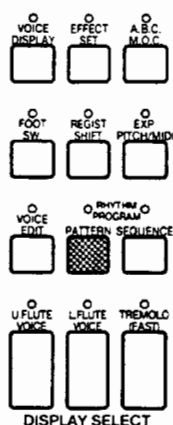
Programmering av rytmnönster

Rhythm Pattern Programmer används tillsammans med Keyboard Percussion funktionen så att Du via tangenterna kommer åt alla de 75 olika rytminstrumenten som Du kan använda för att skapa Dina egna rytmnönster. Varje enskilt mönster har upp till 16 separata spår för olika rytminstrument, och upp till 40 mönster - åtta User nummer, var och ett med fem variationer - kan memoreras.

Programmera rytmnönstret

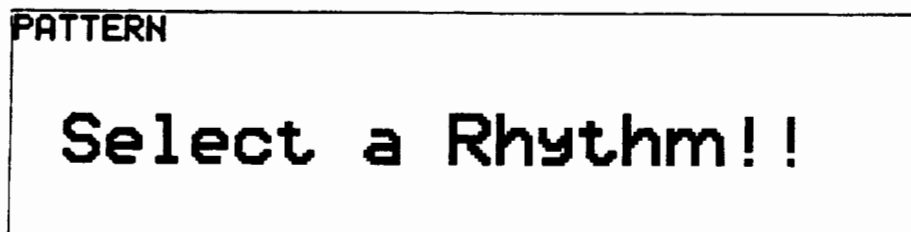
För att kalla fram Rhythm Pattern Programmer funktionen och dess olika sidor:

1. Tryck och håll nere RHYTHM PATTERN knappen i DISPLAY SELECT sektionen. Knappens LED tänds och textrutan uppmanar Dig att välja ett rytmnönster.



Obs: När man i detta läge trycker på RHYTHM PATTERN knappen stoppas automatiskt rytmnönster och rytmsekvenser om de är igång.

Obs: Utnyttjande av upp- och inspelningsfunktioner i Music Disk Recorder kopplar automatiskt bort Rhythm Programming/Rhythm Sequence operationer.



Textrutan visar: "Välj en rytm!!".

2. Medan RHYTHM PATTERN knappen hålls nertryckt, välj ett fabriksgjort mönster som kopieras till Rhythm Pattern Programmer. Släpper man RHYTHM PATTERN knappen utan att välja en rytm, laddas ett blankt mönster i Programmer funktionen.

Genom att kopiera en fabriksgjord rytm kan Du använda detta som utgångsläge och göra ändringar i enlighet med det nya mönster Du önskar. Du spar både tid och arbete genom att välja ett mönster som liknar det Du önskar. Två takter av det valda mönster bli kopierat till Rhythm Pattern Programmer.

Obs: När fabriksgjorda mönster kopieras till Rhythm Pattern Programmer, kan volymer skilja sig något från originalmönstret.

Laddar Du in ett blankt mönster, får Du möjlighet att skapa Ditt eget mönster helt ifrån grunden.

KOPIERA ETT MÖNSTER FRÅN RYTMMENYER:

Du kan också kopiera ett önskat rytm-mönster som Du väljer från de olika rytm-menyerna. För att göra detta måste Du först välja önskad Rhythm knapp på panelen och sedan välja önskat mönster via Data Control knapparna - INNAN Du kallar fram Rhythm Pattern Programmer och utför steg #1 och #2 ovan. Den valda rytmen kommer att bli kopierad genom att Du utför steg #1 och #2. (Samma procedur kan användas med FILL IN och INTRO.ENDING knapparna för att kopiera Fill In och Ending mönster.)

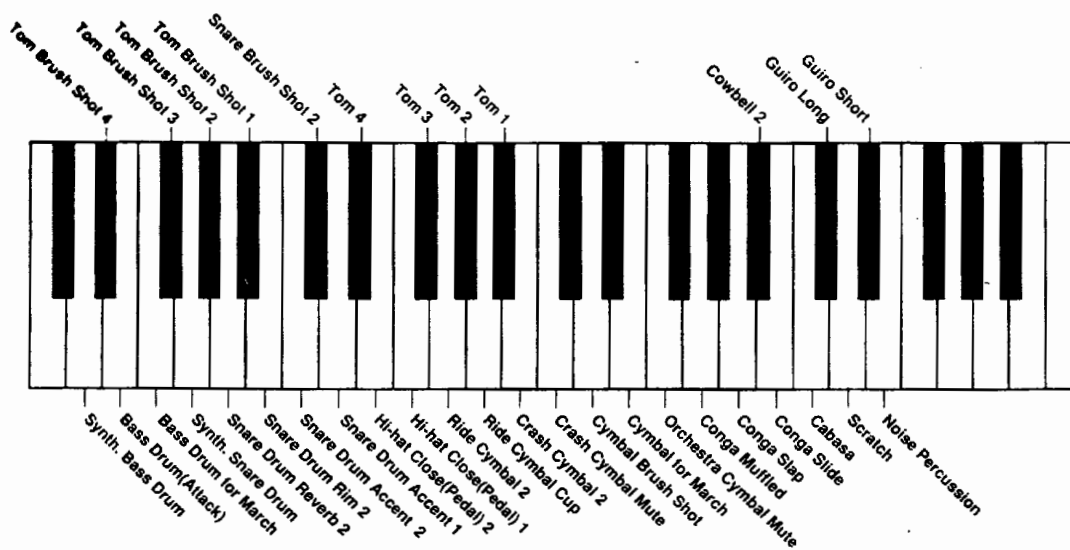
Rytmprogrammeringens rytminstrumentljud

- övre och nedre manualer

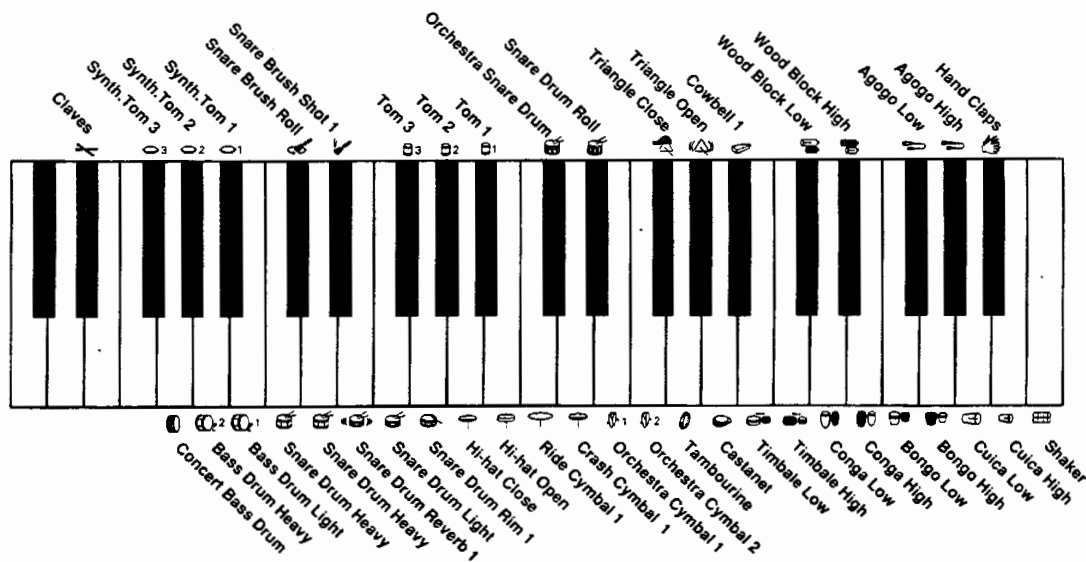
Rhythm Programmer har totalt 75 olika rytminstrumentljud inlagda på tangenterna på övre och nedre manualer såsom visas i följande illustration.

Obs: Rytminstrumentljud för nedre manualen är desamma som för Keyboard Percussion. Ljuden i övre manualen kan bara användas i samband med rytmprogrammering.

Övre manualen



Nedre manualen



Step Write och Real Time Write operationer

Det finns två olika metoder Du kan använda när Du programmerar rytmmonster: Step Write och Real Time Write. Med Step Write lägger Du in varje enskilt rytm ljud som individuella notvärden. Som metod kan det liknas vid att skriva ner noter på ett papper; tonerna läggs till en i taget, och även om Du hör varje rytm instrument när det spelas, kan Du inte höra det kompletta monster Du håller på att skapa. Real Time Write, å andra sidan, kan liknas vid att spela in på en flerkanalig bandspelare; Du kan höra de nyligen inspelade delarna av mönstret samtidigt som Du spelar in nya instrument till detta. Varje metod har sina fördelar och användningsområde. Step Write är bra när man vill ha hög exakthet och för att lägga in ljud av rytm instrument vars indelning och rytmiska värde är givet på förhand, som t ex en bastrumma som markerar samma slag i varje takt. Real Time Write är bäst när man vill fånga "känslan" i en rytm, eftersom Du verkligen spelar mönstret när det skapas. Vilken metod Du använder beror dels på vilken typ av rytm Du tänker skapa och dels på Ditt personliga tycke och smak. Du kan även växla mellan de två metoderna när Du gör iordning en rytm. Det kan t ex vara mycket bekvämt att programmera grundmönstren i en rytm med Step Write och sedan använda Real Time för markeringar och utsmyckningar.

Att välja Step Write eller Real Time operation

Step Write och Real Time kan väljas från antingen Beat/Quantize sidan eller Edit sidan. Vilket läge som väljes beror på spelläget för rytmmonster. Om rytmen är stoppad, väljes Step Write automatiskt. Om rytmen är igång, väljes Real Time Write. Tryck helt enkelt på START knappen i Rhythm sektionen på panelen för att start och stoppa och därigenom växla mellan de två metoderna.

när man valt ett blankt mönster och i OFF när ett befintligt mönster kopierats.

Quantize

Denna funktion är i grunden densamma som i Step Write operation. I samband med Real Time Write kommer den emellertid att "korrigera" indelningen för de slag Du programmerar in enligt den valda Quantize upplösningen.

Obs: I Real Time Write kan Quantize värde endast ändras när rytmen är stoppad.

Ta fram rytminstrument för ett rytm-mönster

Ljuden för rytminstrumenten hämtas i såväl Step Write som i Real Time Write från Edit sidan. (I Real Time Write kan ljuden också hämtas från Beat/Quantize sidan.) Precis som för Beat/Quantize sidan ovan, väljs Step Write versionen av Edit sidan när rytmen är stoppad, och Real Time Write när rytmen är igång.

Editering med Step Write

Att hämta ljud med Step Write:

1. Välj Edit sidan med Page knapparna, använd sedan "steg fram" och "steg bak" kontrollerna för att gå framåt eller bakåt med rytmklockan för att välja den punkt där Du vill lägga in ett rytm-ljud.

Edit sida - Step Write

Visar aktuellt
Quantize värde. Takt Taktslag Punkter

PATTERN		1. 1. 1		PAGE: BEAT/QUANT. EDIT ACC. SAVE			
INSTRUMENT		ACCENT					
No=12	CLEAR	CHAN- GE	0	1	2	3	4
	<	>		5	6	7	8

①

"Steg fram" och "steg bak" kontrollerna

Varje tryckning på motsvarande Data Control knapp resulterar i ett steg fram eller bak med rytmklockan. Hur stort varje steg är bestäms av Quantize värdet, som valts i Beat/Quantize sidan.

Rytmklocka

Visar den aktuella position i mönstret avseende takt, taktslag och programpunkt. Punkt är den minsta uppdelningen av ett mönster och en takt kan vara upp till

24 punkter.

Obs: Under programmering kan Du gå tillbaka till Beat/Quantize sidan och ändra taktart och/eller Quantize värde.


2. Välj det rytminstrument Du vill använda.

Det finns två olika sätt att välja rytminstrument i Step Write läge:

Tryck ner den tangent i övre eller nedre manual som motsvarar instrumentet. Namnet för rytminstrumentet visas automatiskt uppe till höger i textrutan när en tangent trycks ner. Det valda instrumentet blir automatiskt avdelat till ett tillgängligt ledigt rytmspår.

eller

Använd Data Control knapparna längst till vänster under instrumentnumret för att stegvis flytta mellan de 16 tillgängliga rytmspårerna. Namnet för det aktuella instrument som finns avdelat för det valda spåret anges uppe till höger i textrutan. (Eftersom man med denna metod endast kan välja mellan redan avdelade instrument, använd Change funktionen som beskrivs nedan, för att byta till önskade instrument).

PATTERN  1. 1. 1		PAGE: BEAT/QUANT [EDIT] ACC. SAVE					
12:BD HEAVY		20%					
INSTRUMENT		ACCENT					
No=12	CLEAR	CHAN- GE	0	1	2	3	4
	<			>	5	6	7

①

③

②

1 Rytmspår

Väljer mellan de 16 rytmspårerna och visar numret för det rytminstrument som för tillfället finns avdelat för spåret.

2 Change

För att ändra instrument som avdelats till ett givet spår:

1) Välj spår med Data Control knappen motsvarande rytmspår.

2) Håll nere den Data Control knapp som motsvarar Change och tryck ner den tangent på övre eller nedre manual som motsvarar det önskade instrumentet.

3 Clear

Clear funktionen används för att radera ett rytminstrument från mönstret. Alla förekomster av instrumentet, oavsett vilka spår det upptar, kommer att raderas från mönstret.

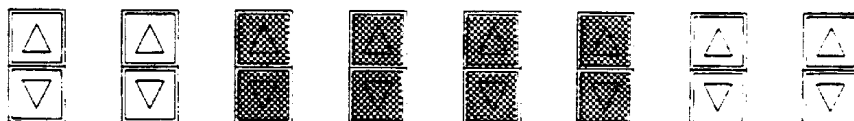
Det finns två sätt att använda Clear:

1) Håll nere den Data Control knapp som motsvarar Clear och tryck på den tangent på klaviaturen som motsvarar det instrument Du vill radera. (Ett kort "pip" ljuder för att indikera att instrumentet raderats.)

Du kan radera alla ljud på alla inspelade spår i mönstret genom att hålla Data Control knappen motsvarande Clear nertryckt och samtidigt trycka på den lägsta C-tangenten på nedre manualen. Var försiktig så att Du inte gör detta av misstag, eftersom alla rytminstrumentljud blir omedelbart och oåterkalleligen raderade.

2) Tryck och släpp den Data Control knapp som motsvarar Clear. Följande text visas, som uppmanar Dig att bekräfta operationen:

PATTERN 1.1.1		PAGE: BEAT/QUANT. EDIT ACC. SAVE	
INSTRUMENT		12:BD HEAVY 20%	
No=12	CLEAR	12:BD HEAVY Clear Are You Sure ? [OK] [Cancel]	
<			
		3	4
		7	8



1) Välj OK med någon av dessa knappar för att radera alla data. Ett "completed" meddelande visas för ett kort ögonblick i textrutan.

2) Välj Cancel med någon av dessa knappar för att avbryta operationen och återgå till normal Edit text.

3. Använd Accent sektionen i Edit sidan för att lägga in rytminstrumentljudet på den valda punkten.

PATTERN 1.1.1		PAGE: BEAT/QUANT. EDIT ACC. SAVE	
INSTRUMENT		12:BD HEAVY 20%	
No=12	CLEAR	CHAN-GE	
<	>		
		0	
		1	2
		3	4
		5	6
		7	8

Obs: Du kan memorera upp till 16 olika rytminstrument till ett enda rytmönster, där varje instrument upptar ett av de 16 tillgängliga spåren. Rhythm Pattern Programmer har polyfonisk kapacitet att återge åtta av dessa ljud samtidigt. Instrument kan bara läggas in om det finns lediga spår kvar. Om alla 16 spåren använts kan inte fler instrument höras eller memoreras.

1

Accent

Memorerar instrumentet och bestämmer dess nivå för volym eller betoning. Tryck på den Data Control knapp som motsvarar den betoningsnivå Du önskar; instrumentet blir automatiskt inlagt på vald Accent nivå på aktuell position i mönstret (visas i rytmklockan). Val av Accent nivå flyttar automatisk fram rytmklockan ett steg i enlighet med aktuellt Quantize upplösningsvärde.

Editering med Real Time Write

Att hämta ljud med Real Time Write:

1. Välj Beat/Quantize sida eller Edit sida med Page knapparna, och starta sedan rytmen genom att trycka på START knappen.

2. Medan rytm-mönstret är igång, spela rytminstrumenten från övre och/eller nedre manual.


Lyssna till metronomens klickljud som vägledning medan Du spelar. Mönstret kommer att automatiskt repeteras (eller "loopa") efter varje tvåtakters sekvens.

Varje rytminstrument memoreras och avdelas till ett separat spår medan Du spelar. Allt som sker med ett enda ljud tilldelas samma spår; t ex, om Du samtidigt alternerar och spelar med ett hi hat ljud och en virveltrumma, kommer alla slag på hi hat:en att spelas in på ett och samma spår och från virveltrumman på ett annat.

Obs: Alla de begränsningar i antal instrument och inspelningsspår beskrivna i Step Write gäller även för Real Time Write. (Se "Obs" i Editering med Step Write, punkt #3, sid 107.)

3. När Du är lagt in de instrument Du önskar till mönstret, stoppa genom att än en gång trycka på START knappen, eller genom att välja Accompaniment eller Save sidorna.

Edit sida - Real Time Write

PATTERN 		PAGE: BEAT/QUANT EDIT ACC. SAVE					
REAL TIME WRITE		20%					
INSTRUMENT		ACCENT					
CLEAR							

Clear

Precis som i Step Write används Clear funktionen för att radera ett instrument från mönstret. Tillvägagångssättet är emellertid något annorlunda. Håll nere den Data Control knapp som motsvarar Clear och tryck samtidigt på den tangent på klaviaturen som motsvarar det instrument Du vill radera. Alla förekomster av instrumentet, oavsett vilka spår det upptar, kommer att raderas från mönstret.

Du kan radera alla ljud på alla inspelade spår i mönstret genom att hålla Data Control knappen motsvarande Clear nertryckt och samtidigt trycka på den lägsta C-tangenten på nedre manualen. Var försiktig så att Du inte gör detta av misstag, eftersom alla rytminstrumentljud blir omedelbart och oåterkalleligen raderade.

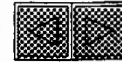
Spara rytmmönster

För att spara ett nyskapat mönster till ett User mönster nummer:

1. Välj Save sidan med Page knapparna.

PATTERN				PAGE: BEAT/QUANT · EDIT · ACC · SAVE		
				20%		
SAVE TO USER RHYTHM						
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B	FILL
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D	

PAGE



Om det aktuella rytmmönstret spelas, kommer det att stoppas när denna sida väljes.

2. Med hjälp av motsvarande Data Control knappar väljer Du såväl User nummer som variation till vilket Du vill spara Ditt nyskapade rytmmönster.

Kom ihåg att Du inte kan spara ett rytmmönster genom att bara välja User nummer; Du måste också välja en variation - A, B, C, D eller FILL (Fill In). Tillsammans med Fill In mönster kan upp till 40 olika rytmmönster (8 User nummer x 5 variationer) sparas.

PATTERN				PAGE: BEAT/QUANT · EDIT · ACC · SAVE		
				20%		
SAVE TO USER RHYTHM						
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B	FILL
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D	

①

②

③

④

- 1 User nummer
- 2 Variationer
- 3 Fill In
- 4 Återstående minne

Indikerar mängden tillgängligt minne för att lagra rytmmönster. Detta anges i procent: 100% indikerar att maximal mängd minne är tillgängligt, och 0% indikerar att det inte finns någon minneskapacitet kvar.

Så snart Du valt ett User nummer och variation, visas följande text som uppmanar Dig att bekräfta operationen.

PATTERN				PAGE: BEAT/QUANT · EDIT · ACC · SAVE		
				20%		
SAVE TO USER RHYTHM						
USER 1	USER 2	Save To User1-A Are You Sure ?			FILL	
USER 5	USER 6	[OK]	[Cancel]			

Välj "OK" för att spara rytmmönstret, eller "Cancel" för att avbryta operation och återgå till föregående text.

När mönstret sparats visas följande text för ett kort ögonblick:

PATTERN					PAGE: BEAT/QUANT · EDIT · ACC. · SAVE		20%
USER 1	USER 2	Save To User1-A Completed...!!				FILL	
USER 5	USER 6	7	8	9	0		

När ett mönster inte kan spara på grund av otillräcklig minneskapacitet visas följande text:

PATTERN					PAGE: BEAT/QUANT · EDIT · ACC. · SAVE		0%
USER 1	USER 2	Save To User1-A Data full !!				FILL	
USER 5	USER 6	7	8	9	0	[Confirm]	

Tryck en Data Control knapp som motsvara "Confirm" för att komma tillbaka till Save sidan.

Efterhand som Du skapar och sparar Dina rytmmönster bör Du kontrollera mängden återstående minneskapacitet. Om ett nygjort mönster inte kan sparas på grund av otillräcklig minneskapacitet, radera några av de mindre nödvändiga rytminstrumenten med Clear funktionen och prova att spara mönstret igen.

Obs: Power On Reset funktionen (se sid 68) kan användas för att radera alla User rytmmönster från minnet.

Val av Accompaniment mönster

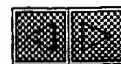
Med denna funktion i Rhythm Pattern Programmer kan Du välja önskat Accompaniment mönster till Ditt original rytmmönster. Du kan välja vilket Accompaniment mönster som helst som Du tycker passar Din rytm.

För att välja önskat Accompaniment mönster för Din nyskapade rytm:

1. Välj Accompaniment (ACC.) sidan med Page knapparna.

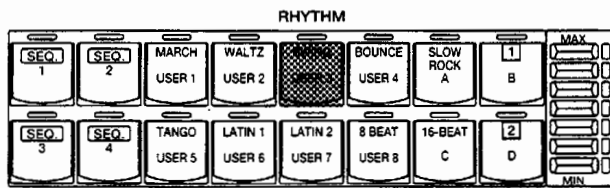
PATTERN					PAGE: BEAT/QUANT · EDIT · ACC. · SAVE		20%
MARCH					ACCOMPANI.		
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	TYPE 1	TYPE 2	
Coun- try1	Coun- try2	Broad- way	Baro- que		TYPE 3	TYPE 4	

PAGE



Obs: Om rytmen startas vid Accompaniment sidan, kommer också Accompaniment mönstret att höras. Såväl rytm som Accompaniment mönster kommer att stoppas automatiskt när Du lämnar sidan.

2. Tryck på den knapp i Rhythm sektionen på panelen som motsvarar önskad typ av rytm.

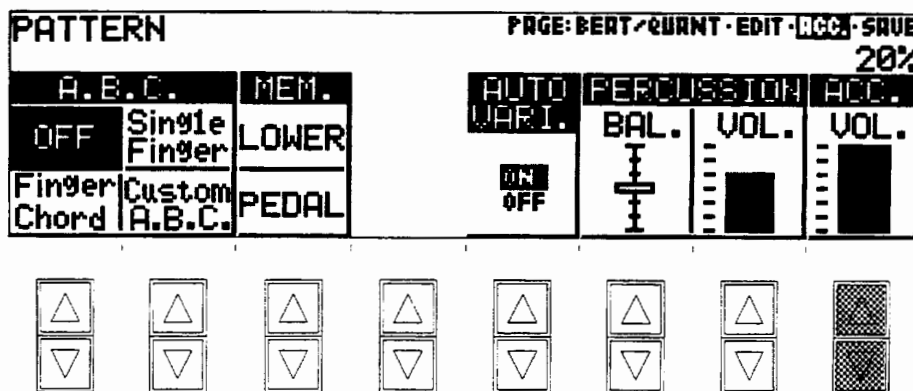


3. Rytmmenyn för den rytm Du valde i steg #2 ovan visas i textrutan. Välj önskat rytmmönster från menyn med hjälp av Data Control knapparna.

PATTERN						PAGE: BEAT/QUANT · EDIT · ACC · SAVE	
SWING						ACCOMPANI.	
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6	TYPE 1	TYPE 2
Jazz Ballad	Dixie-land1	Dixie-land2				TYPE 3	TYPE 4

4. Du kan också kalla fram sidan för rytmprämisser från detta läge och ställa volymen för Accompaniment. För att göra detta, tryck än en gång på samma Data Control knapp som i steg #3 när Du valde rytm och justera Accompaniment volymen med motsvarande Data Control knappar.

Rhythm premissers sida

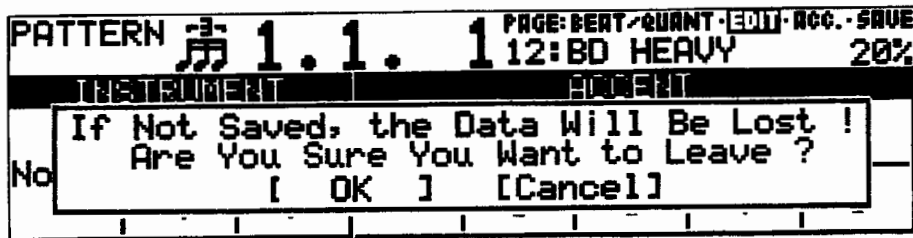


Lämna Rhythm Pattern Programming funktionen

Du kan lämna Rhythm Pattern Programming funktionen från vilken som helst av dess sidor. För att göra detta:

1. Tryck på RHYTHM PATTERN knappen i DISPLAY SELECT sektionen ännu en gång.

Om ett rytmmönster är igång kommer det att stoppas automatiskt. Följande text kommer att visas som uppmanar Dig att bekräfta operationen.



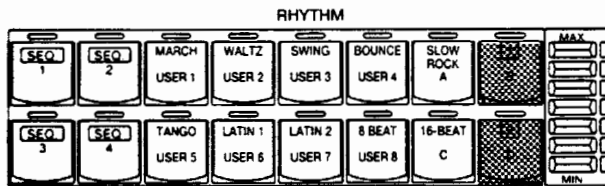
Obs: Om Du lämnar Rhythm Pattern Programmer utan att ha ändrat något mönster, visas inte denna text.

2. Välj "OK" för att lämna Rhythm Pattern Programmer, eller "Cancel" för att avbryta operationen.

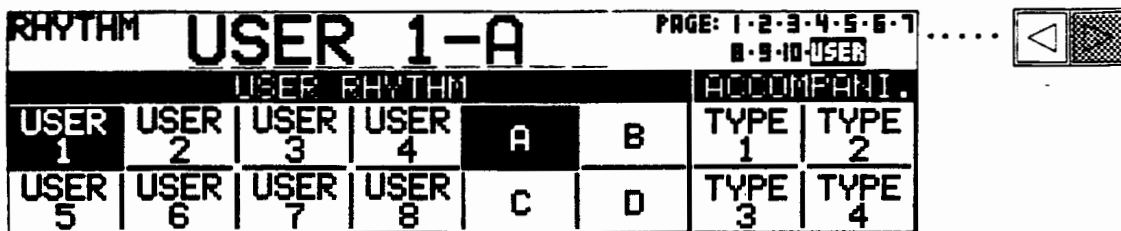
Uppspelning av egna rytmmönster

De egna rytmmönster Du skapat i Rhythm Pattern Programmer kan väljas och spelas från panelens Rhythm kontroller. För att göra detta:

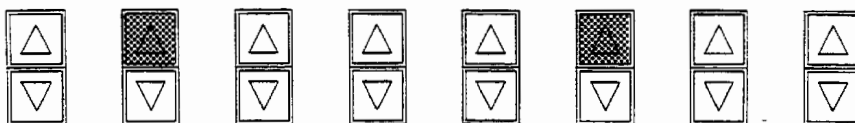
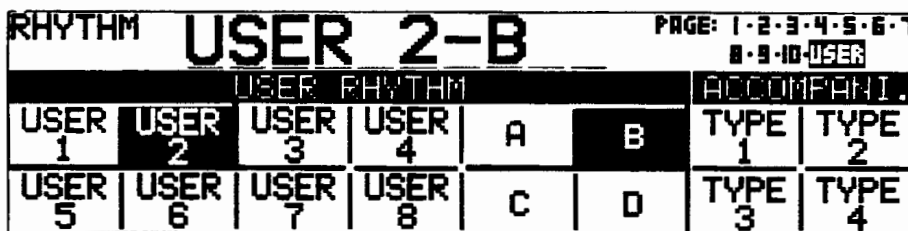
1. Tryck på en av de punktmärkta knapparna i Rhythm sektionen.



2. Välj USER sidan med Page knapparna.



3. Välj önskat User rytmmönster från textrutan med hjälp av Data Control knapparna.



Kom ihåg att välja både User nummer och typ av variation (A, B, C eller D).

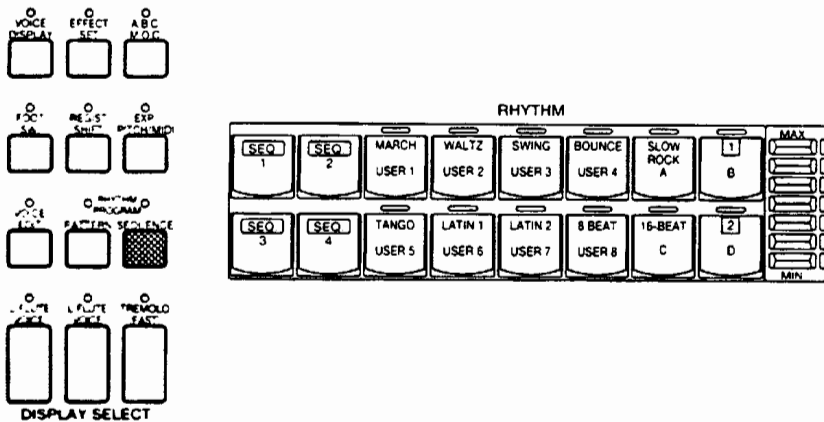
SPELA USER FILL IN MÖNSTER: Du kan återge User Fill In mönster genom att välja önskat User nummer och trycka FILL IN knappen i Rhythm sektionen på panelen.

Programmering av rytmssekvenser

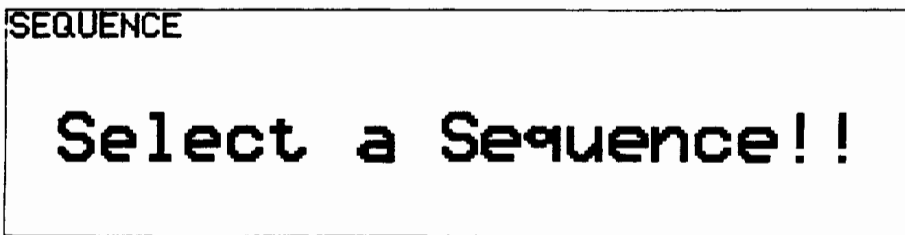
Med Rhythm Sequence Programmer kan Du koppla samman vilka som helst av Electone's existerande rytmer och de rytm-mönster Du själv skapat, till kompletta rytmarrangemang. Du kan spara fyra sådana arrangemang till Sequence knapparna på panelen för att senare utnyttja dessa.

För att kalla fram Rhythm Sequence Programmer funktionen:

1. Tryck på RHYTHM SEQUENCE knappen i DISPLAY SELECT sektionen.



LED indikatorerna för de numrerade Sequence knapparna i Rhythm sektionen på panelen kommer att blinka och följande text uppmanar Dig att välja en Sequence knapp.



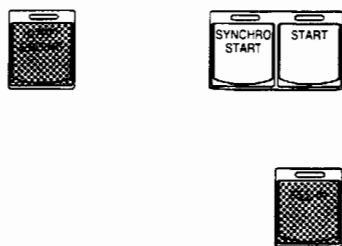
Textrutans meddelande: "Välj en Sequence!"

2. Tryck på en av Sequence knapparna för att kalla fram Rhythm Sequence funktionen.

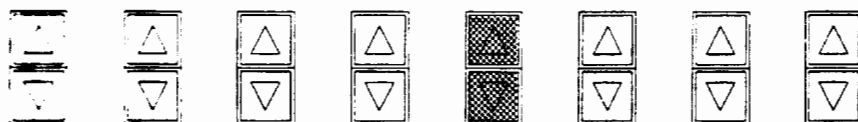
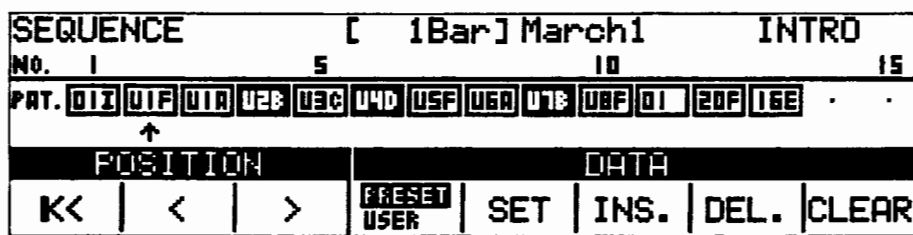


Obs: Efter att ha valt en sekvens i detta steg, kommer varje ändring som görs i denna sekvens att direkt och automatiskt sparas. Detta betyder att om Du väljer en redan programmerad sekvens kommer varje ändring att bli permanent och original sekvensen kan inte återkallas (såvida den inte lagrats på diskett).

3. Om Du vill lägga in ett Fill In, Intro eller Ending mönster, håll motsvarande rytmkontroll knapp på panelen (INTRO.ENDING eller FILL IN) nertryckt och tryck samtidigt på den Data Control knapp som motsvarar SET.



1) Medan INTRO.ENDING eller FILL IN hålls nere...



2)...tryck SET.

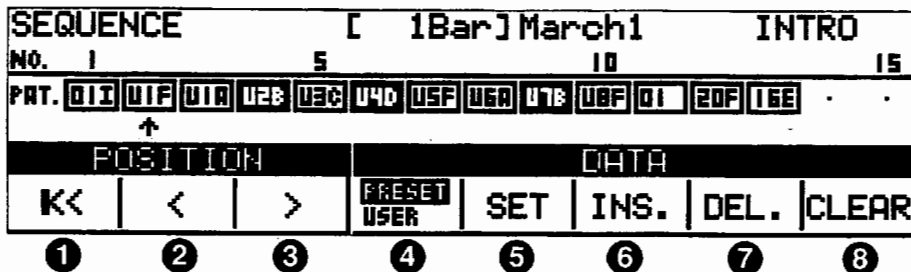
ATT LÄGGA IN INTRO OCH ENDING MÖNSTER:

Trycker man INTRO.ENDING knappen vid första positionen i sekvensen erhålles automatiskt ett Intro mönster. Trycker man INTRO.ENDING knappen vid varje annan position erhålles ett Ending mönster.

Obs: Varje existerande mönsterdata som följer efter ett Ending mönster blir automatiskt raderat.

4. Använd kontrollerna under POSITION för att flytta markören längs raden av mönster och välj position för att lägga in mönster. Använd sedan knapparna under DATA för att lägga in eller ta bort mönster nummer i mönsterraden.

Mönsterrad Aktuell takt Visar aktuell vald rytms namn och variation om sådan valts.



Obs: Ett Intro eller Fill In mönster inlagt på första positionen blir inte registrerat som en takt, och den aktuella texten visar "- Bar", även om ett mönster lagts in.

POSITION kontroller

- 1 **⏪** = Flyttar markören till första position.
- 2 **<** = Flyttar markören en takt till vänster.
- 3 **>** = Flyttar markören en takt till höger.

Position kontroller kan användas i kombination med COARSE knappen för att flytta markören flera steg i taget.

DATA kontroller

- 4 **Preset/User**
Bestämmer typ av rytm; Preset (fabriksgjord) eller User (egen). (Se steg #1 ovan.)
- 5 **Set**
Den grundläggande funktionen för att lägga in ett mönsternummer på en tom plats i mönsterraden, eller för att byta ut ett mönster vid markörens position. (Se steg #2 och #3 ovan.)
- 6 **Insert**
För att sätta in ett mönsternummer vid markörens aktuella position. Det nya mönstret läggs in vid markörens position och alla andra mönster till höger om denna flyttas för att ge plats åt det nya numret. Tillvägagångssättet är detsamma som för Set (se steg #2 och #3 ovan).
- 7 **Delete**
För att radera ett mönsternummer vid markörens aktuella position.
- 8 **Clear**
För att radera hela raden av mönster i den valda sekvensen. Efter att ha tryckt Clear, visas följande text:

SEQUENCE	[- Bar]	March1	INTRO
No. 1	5	10	15
PAT. [01] [02] [03] [04] [05] [06] [07] [08] [09] [10] [11] [12] [13] [14] [15] [16]			
↑	Data All Clear		
POSITION	Are You Sure ?		
	[OK]	[Cancel]	
TOP	<	USER	SET
		INTRO	DEL. CLEAR

Välj och tryck "OK" för att radera den valda sekvensen, eller "Cancel" för att avbryta operationen och återgå till föregående text.

Du kan när som helst spela upp sekvensen i samband med editering genom att flytta markören till den punkt Du vill starta uppspelningen, och trycka på Rhythm START knappen.

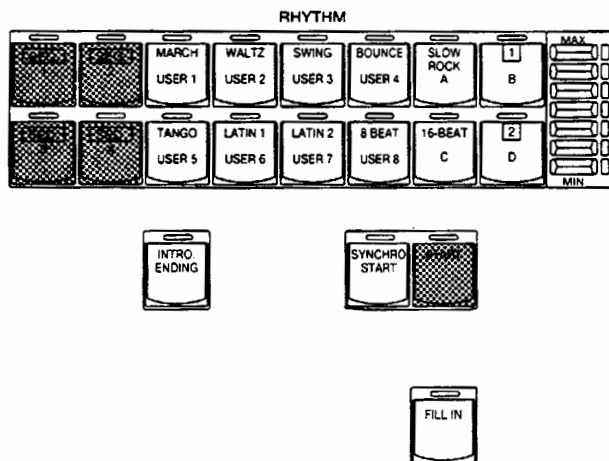
ATT ANVÄNDA REGISTRERINGSMINNEN I SAMBAND MED RHYTHM SEQUENCE PROGRAMMER:
 Rytmmönster tänkta för sekvensen kan bytas vid editering genom att man byter mellan olika registreringsminnen. Du kan göra iordning en registrering som innehåller det rytmmönster Du önskar för en speciell sekvens och kalla fram denna i samband med editeringen. Den typ av Accompaniment som använts till rytmen beror också på den valda registreringen.

Lämna Rhythm Sequence funktionen

För att lämna Rhythm Sequence Programmer:
 Tryck ännu en gång på RHYTHM SEQUENCE knappen i DISPLAY SELECT sektionen. (LED indikatorn för denna knapp slocknar.)

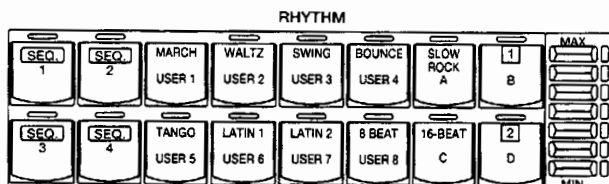
Uppspelning av rytmskvens

För att spela upp någon av de rytmskvenser Du skapat:
 Tryck på motsvarande Sequence knapp på panelen och tryck därefter på START knappen i rytmen.

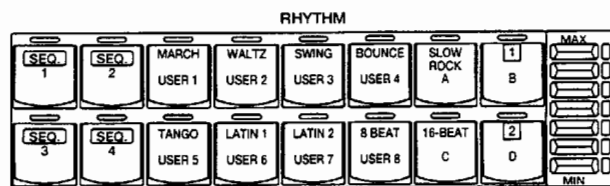


När någon av de fyra rytmskvenserna spelas upp, kommer den rytm som programmerats att indikeras genom att dess LED tänds bland Rhythm knapparna.

När en Preset rytm spelas tänds LEDn för aktuellt mönster:



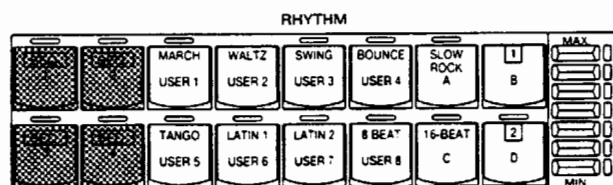
När en User rytm spelas tänds två LED (User nummer och typ):



Uppspelning av alla rytmsekvenserna i följd

Du kan också automatiskt spela upp alla fyra sekvenserna, en efter en. För att göra detta:

1. Tryck på önskade Sequence knappar och se till att dess LED är tända.



2. Tryck på START knappen.



Rytmsekvenserna startar från lägsta numret och spelar i tur och ordning till högsta numret. (T ex, om väljer att koppla in Seqencer knapparna i ordningsföljden 4, 2 och 1, kommer sekvensen att spelas upp i nummerordning: 1, 2 och sedan 4.) Tack vare denna funktion kan Du skapa långa rytmsekvenser, längre än de 120 takter som är minnesgränsen för en enstaka sekvens.

Spara Rhythm Pattern och Rhythm Sequence till disk

Så snart Du skapat Dina egna rytmmonster och rytmsekvenser, bör Du spara dem på diskett. Genom att göra så får Du återigen fri tillgång till minnena i Electone och kan skapa nya rytmmonster och sekvenser. De User rytmmonster och sekvenser Du spara på diskett kan när som helst åter laddas in i Electone.

Rhythm Pattern och Rhythm Sequence data ingår i de bulk

data som sparas när Du spelar in registreringar till diskett. Se "Spela in registreringar", sid 76, för detaljer.

Återkalla Rhythm Pattern och Rhythm Sequence data från disk

De Rhythm Pattern och Rhythm Sequence data som sparats till diskett som del av bulk data, kan direkt laddas tillbaka i Electone. Se kapitlet "Återkalla inspelade registreringar", sid 77, för detaljer.

Obs: När Dina Rhythm Pattern skall laddas tillbaka i Electone, se till att rytmen stoppas om den är igång. Laddning kan inte genomföras medan ett rytmmonster ä igång.

9 Fotkontakter, knäkontroll och Expression pedaler

Tack vare dessa ben- och fotstyrda reglage kan Du utföra en rad olika effekter medan Du spelar utan att behöva ta händerna från klaviaturerna. Kontrollerbara funktioner inkluderar registreringsbyten, Glide, Tremolo, Sustain, Melody On Chord, Lead Slide och Pitch Bend (endast EL-90) såväl som en rad rytmfunktioner; tempoändring (endast EL-90), stopp, Ending och Fill In.

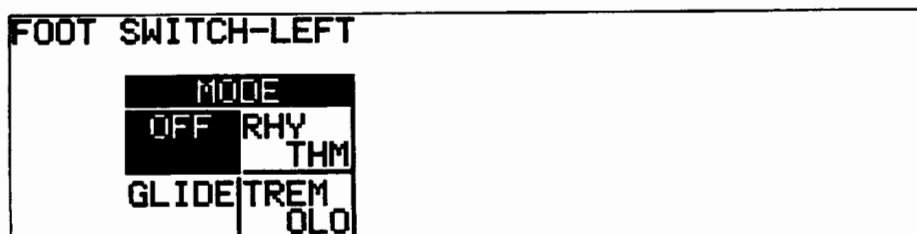
Obs: Den andra Expression pedal finns endast för EL-90.

Fotkontaktskontroller

Electone har två fotkontakter på volympedalen som kan användas för att kontrollera en rad funktioner. Den högra fotkontakten används för Registration Shift funktioner (se sid 64). Den vänstra fotkontakten kan ställas in för att kontrollera en av följande funktioner: Glide, Tremolo, rytmstopp, rytm Ending och rytm Fill In. Val av funktion göres vid Foot Switch sidorna.

Att välja Foot Switch sidor:

Tryck på FOOT SW. knappen i DISPLAY SELECT sektionen.

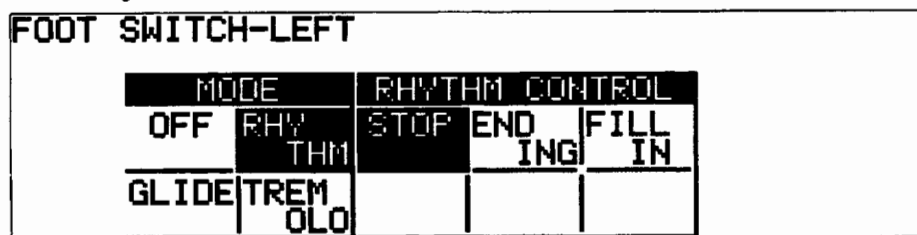


Off

Alla funktioner för fotkontakten är bortkopplade.

Rhythm

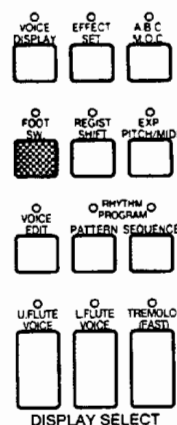
Här kan Du välja rytmfunktioner för fotkontakten. Textrutan visar följande:



① ② ③

Man kan välja mellan tre olika rytmkontroller. När man sedan slår till fotkontakten utföres motsvarande funktion:

- 1 Stop
Fungerar som till/från kontakt för rytmen.
- 2 Ending
Kopplar in rytmen på det avslutande Ending mönstret,



varefter rytmen stoppas.

3 Fill In

Kopplar in rytmen på Fill In mönstret.

Glide

Väljer Glide funktion för fotkontakten. När fotkontakten trycks sänks omedelbart valda ljud med en halvton. När man valt Glide visar textrutan följande:

(EL-90)

FOOT SWITCH-LEFT					
MODE		GLIDE CONTROL			
OFF	RHY	UPPER	UPPER	LEAD	TIME
	THM	1	2		
GLIDE	TREM	LOWER	LOWER		
	OLO	1	2		

Obs: När Glide funktionen är aktiverad återges inte Vibrato.

1

2

(EL-70)

FOOT SWITCH-LEFT					
MODE		GLIDE CONTROL			
OFF	RHY	UPPER	UPPER	LEAD	
	THM	1	2		
GLIDE	TREM	LOWER	LOWER		
	OLO	1	2		

1 Ljudgrupper

Glide funktionen kan läggas till alla eller vilken som helst av de ljudgrupper som finns angivna i textrutan: Upper 1 och 2, Lead, Lower 1 och 2. Välj önskad ljudgrupp(-er).

2 Time

Bestämmer hastigheten för Glide funktionen, eller med andra ord, hur lång tid det skall ta för tonen att återfå normal tonhöjd sedan fotkontakten släppts. Ju högre inställning, desto långsammare glidning.

Tremolo

Väljer kontroll för Tremolo med fotkontakten. Genom att slå till fotkontakten kopplas Tremolo effekten till eller från (Chorus), d v s samma funktion som TREMOLO (FAST) knappen i DISPLAY SELECT sektionen.

FOOT SWITCH-LEFT			
MODE			
OFF	RHY		
	THM		
GLIDE	TREM		
	OLO		

Knäkontroll

Knäkontrollen som sitter på undersidan av klaviaturdelen, kan användas för att koppla till och från Melody On Chord funktionen, Lead Slide och Sustain effekt.

Sustain

Att välja knäkontroll för Sustain:

Försäkra Dig om att panelens Upper och/eller Lower Sustain knappar är inkopplade; i annat fall ger inte knäkontrollen någon effekt.

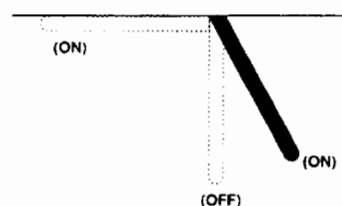
Att använda knäkontrollen:

Fäll ner knäkontrollen och tryck den åt höger med knät när Du vill ha Sustain effekt.

När knäkontrollen är i vertikal position: Sustain effekten bortkopplad.

När knäkontrollen kontinuerligt trycks åt höger: Sustain effekten blir inkopplad.

När knäkontrollen är uppfälld: Sustain effekten blir kontinuerligt inkopplad så länge dess knapp på panelen är inkopplad.



Melody On Chord

Att välja knäkontroll för Melody On Chord:

Tryck på A.B.C./M.O.C. knappen i DISPLAY SELECT sektionen för att välja A.B.C./M.O.C. sidan. Ställ KNEE i ON och välj en av MODE (ej OFF).

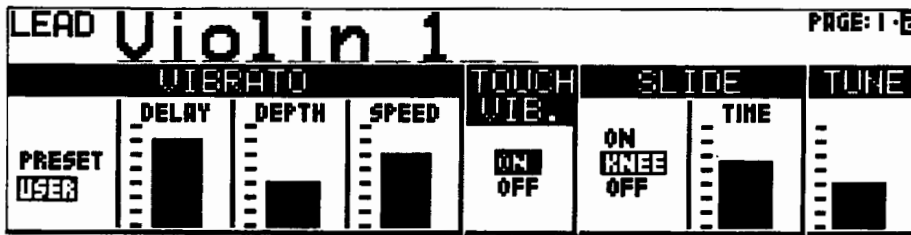
AUTO BASS CHORD			MELODY ON CHORD		
MODE		MEM.	MODE		KNEE
OFF	Single Finger	LOWER	OFF	1	ON OFF
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	2	3	

Ställ KNEE i ON.

Lead Slide

Att välja knäkontroll för Lead Slide:

Kalla fram sidan för Lead premissar genom att trycka två gånger på en Lead Voice knapp (eller den Data Control knapp som motsvarar ljudet i Lead Voice meny). Välj sedan KNEE under SLIDE.

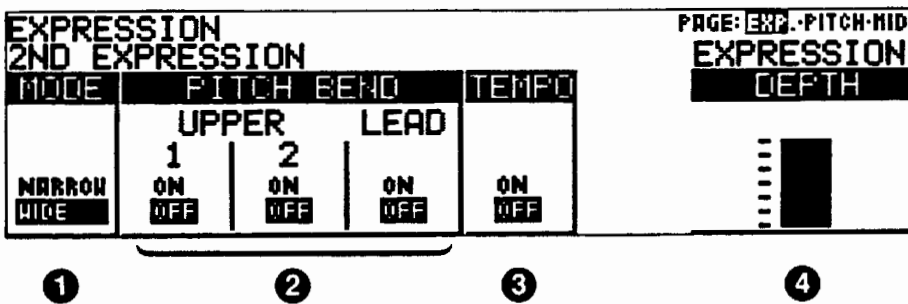


Ställ SLIDE i KNEE.

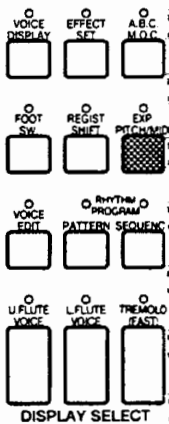
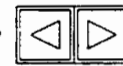
Expression pedaler

Tryck på EXP.PITCH/MIDI knappen i DISPLAY SELECT sektionen för att välja sida för Expression pedaler.

Expression Pedal sida (EL-90)



PAGE



Den andra Expression pedal (endast EL-90)

Pitch Bend kontroller

1 Mode

Bestämmer omfånget för Pitch Bend kontrollen. NARROW inställning ger ett litet omfång av tonhöjdsvariation medan WIDE resulterar i ett stort omfång. (Denna kontroll gäller också för Tempo nedan; dessa två kan inte användas oberoende av varandra.)

2 Pitch Bend

Väljer till vilken ljudgrupp Pitch Bend skall påverka. Pitch Bend kan väljas individuellt eller samtidigt för Lead Voices och Upper Voices 1 och 2.

Obs: Pitch Bend funktion kan inte användas om Lead Slide funktion valts.

Tempo

1 Mode

Bestämmer omfånget för Tempo kontrollen. NARROW inställning ger ett litet omfång av tempovariation medan WIDE resulterar i ett stort omfång. (Denna kontroll gäller också för Pitch Bend ovan; dessa två kan inte användas

oberoende av varandra.)

2 Tempo

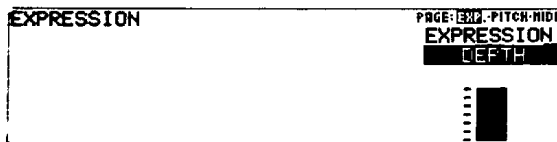
Till/från omkoppling för kontroll över rytmtempot. I ON läge ökas tempot genom att Du trampar ner pedalen med tårna; trampar Du bakåt med hälen sänks det. När man släpper pedalen så att den fjädrar tillbaka i sin mittposition, återfås det valda originaltempot.

Expression pedal

4 Expression Depth

Denna textsida visar hur långt nertrampad volympedalen är.

Expression Pedal sida (EL-70)

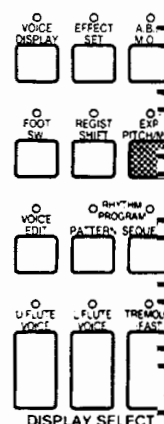
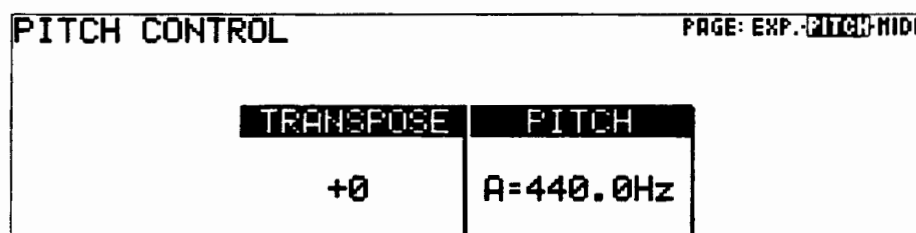


10 Tonhöjdskontroller

Det finns två tonhöjdsrelaterade kontroller i Electone: Transpose och Pitch. Med Transpose kan Du byta tonart för instrumentet och Pitch gör att Du kan finstämma det. Tack vare dessa funktioner blir det lätt att anpassa tonarten när Du t ex ackompanjerar en vokalist och Du kan finstämma tonhöjden när Du spelar tillsammans med andra instrument. Tonhöjdskontrollerna finner Du på Pitch sidan.

Att välja Pitch sida:

Tryck på EXP.PITCH/MIDI knappen i DISPLAY SELECT sektionen, och välj Pitch sida med PAGE knapparna.



1 Transpose

Bestämmer den totala tonhöjden för alla ljud och justeras i halvtons steg. Omfång: -6 - +6 (en oktav).

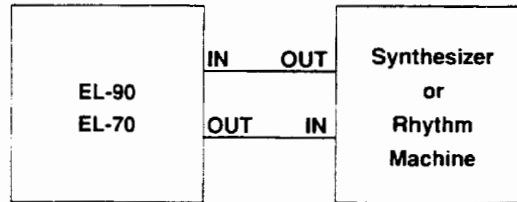
2 Pitch

Bestämmer finstämningen för alla ljud.
Omfång: 438,8 - 444,5 Hz.

Obs: Trycker man samtidigt på de båda Data Control knapparna under respektive funktion, erhålles original (normal) värdet direkt.

11 MIDI kontroller

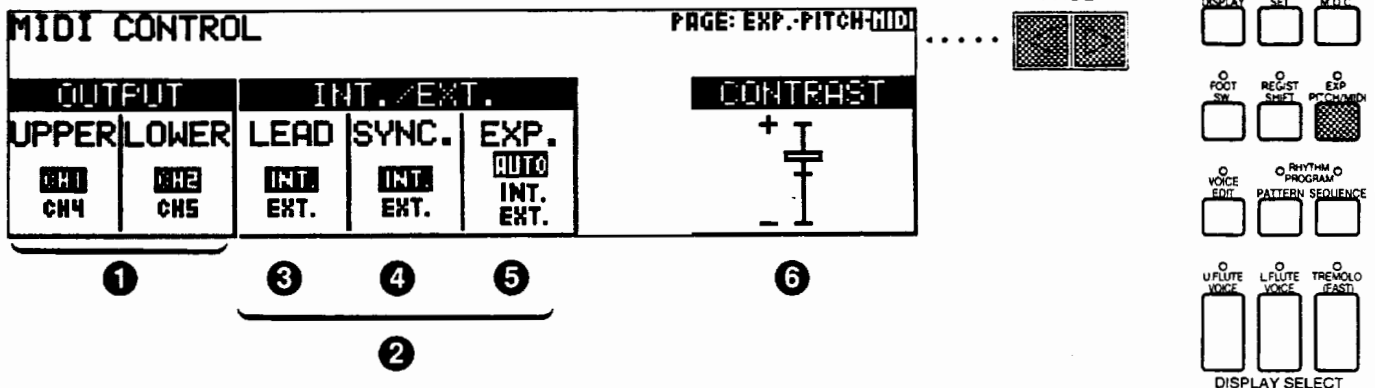
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) är ett slags kommunikationssystem för elektroniska musikinstrument. Det finns inbyggt i praktiskt taget alla moderna digitala musikinstrument och gör det möjligt för olika instrument att "tala" med varandra och styra varandras funktioner. Övre manualen på Din Electone kan t ex användas för att spela ljuden från en ansluten synthesizer. I en annan kombination kan en rytmapparat programmeras att spela sina rytm-mönster i perfekt synkronisering med det tempo som ställts in i Electone. För att utnyttja MIDI funktioner måste Du naturligtvis ha en andra MIDI apparat (t ex en synthesizer eller rytmapparat), och en uppsättning MIDI kablar. Anslut MIDI kablarna så som visas i illustrationen nedan.



Alla MIDI funktioner kontrolleras från MIDI sidan. Här finner Du också en kontroll för kontrasten i textrutan. Denna har dock ingenting med MIDI att göra.

Att välja MIDI sida:

Tryck på EXP.PITCH/MIDI knappen i DISPLAY SELECT sektionen och välj MIDI sida med PAGE knapparna.



Output kanaler

Används för att ställa in kanalerna över vilka MIDI informationen skall sändas. Övre manualen kan ställas för att sända över kanal 1 eller 4, medan nedre manualen kan sända över 2 eller 5. Baspedalerna sänder alltid automatisk över kanal 3. Mottagande MIDI kanal på ansluten yttre MIDI apparat måste överensstämja med det nummer som väljs här.

Obs: När Du använder en annan MIDI apparat för att spela ljuden i Electone måste sändande MIDI kanal (-er) på den yttre apparaten överensstämma med mottagande kanal (-er) i Electone. Mottagande MIDI kanaler i Electone är automatiskt ställda enligt följande:

Upper - 1

Lower - 2

Pedal - 3

2 Internal/External kontroll

3 Lead

Bestämmer intern eller extern kontroll för Lead Voices. I Internal läge spelas Lead Voices från Electone och ljud från ett anslutet MIDI instrument kan spelas via MIDI kanal 1 (eller kanal 2 när To Lower funktionen är inkopplad). I External läge kan Lead Voices endast spelas från ett anslutet MIDI instrument via kanal 4.

4 Sync

Bestämmer vilken källa som skall bestämma tidskontroll i syfte att synkronisera rytm. I Internal läge bestämmer Electone tidsstyrning över en ansluten rytmapparat. I detta läge kan Du också starta och stoppa rytmen i den yttre rytmapparaten med hjälp av Electone's panelkontroller. I External läge blir det den yttre anslutna rytmapparaten som bestämmer tidskontrollen.

5 Expression

Bestämmer funktionen för volympedalen. Normalt står denna kontroll i Auto. Ställd i INT. kan man emellertid använda volympedalen i samband med uppspelning med M.D.R. Ställd i EXT. kan en yttre (extern) Electone kontrollera volympedalens funktion.

6 Contrast

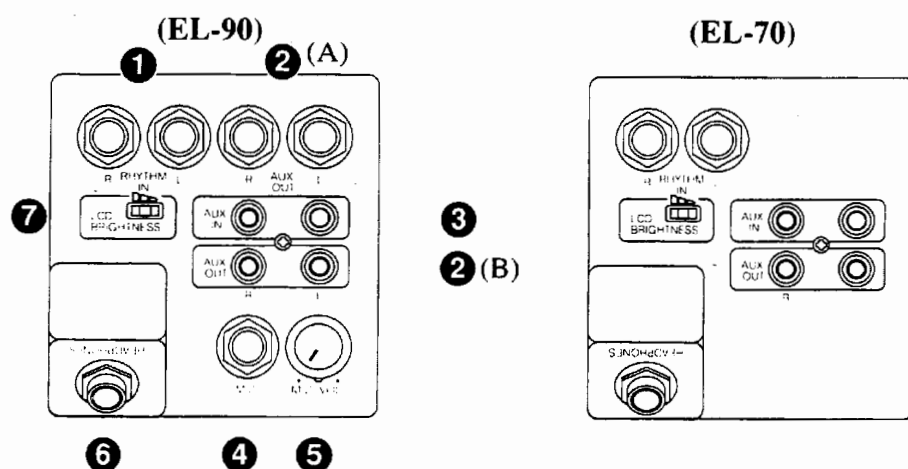
Används för att justera den relativa skärpan på texten i LCD textrutan.

Obs: Ljuden i ackompanjemangsmönstren kan inte kontrolleras via MIDI.

Obs: Electone har också en LCD ljuskontroll placerad på undersidan av klaviaturdelen.

12 Yttre anslutningar och kontroller

Till vänster på undersidan av klaviaturdelen på Electone finns en separat panel med olika in- och utgångar samt några andra funktioner, vilka förklaras nedan.



1 RHYTHM IN L/R (vänster och höger)

Detta par av telejackar är avsedda för anslutning av en yttre rytmapparat. Ljudet från den anslutna apparaten blandas med ljudet från Electone och återges genom högtalarsystemet. Volymen för den yttre rytmapparaten kan styras med volympedalen på Electone.

2 AUX.OUT L/R (vänster och höger)

Dessa två uppsättningar av stereoutgångar (en uppsättning för RCA kontakter på EL-70) används för anslutning till yttre förstärkare/högtalarsystem. Telejackarna (A) används för anslutning till keyboardförstärkare och mixers; RCA kontakterna (B) används för anslutning till stereoanläggning eller bandspelare.

3 AUX.IN L/R (vänster och höger)

Detta par av RCA kontakter är avsedda för anslutning av en yttre stereo ljudkälla som t ex ett kassettdäck eller en hemstereo. Ljudet från den anslutna apparaten blandas med ljudet från Electone och ljuder ur dess högtalare. Justera ljudnivån med volymkontroll(-er) på den anslutna apparaten.

4 MIC.

För anslutning av mikrofon (endast EL-90).

5 MIC.VOL.

För justering av mikrofonens ingångssignal (endast EL-90).

6 HEADPHONES

För anslutning av stereohörlurar. När hörlurarna anslutes till detta uttag, kopplas ljudet från högtalarna i Electone automatiskt bort och Du kan på så sätt spela utan att varken störa eller störas.

7 LCD BRIGHTNESS

För att justera ljusstyrkan i LCD textrutan. Använd denna kontroll i kombination med Contrast kontrollen i MIDI sidan (se sid 128).

Felsökning

Lägg märke till att uppkomsten av något av följande fenomen inte innebär något mekaniskt fel i Electone.

Problem	Tänkbar orsak och lösning
TOTAL HANTERING	
Några LED i DISPLAY SELECT lyser inte.	LED för till/från knappar [UPPER/LOWER FLUTE VOICES, VOICE EDIT, RHYTHM PROGRAM och TREMOLO (FAST) tänds när dessa funktioner är inkopplade LED för övriga funktioner blinkar tillfälligtvis när funktionen väljs (se sid 18).
Inget ljud från högtalarna i Electone.	Kabelkontakten från högtalarna är inte ansluten Se den separata instruktionen för monteringen.
Ibland hörs ett sprakande ljud.	Detta kan uppstå från elektriska apparater som slår till och från (t ex ett kylskåp). Prova att ansluta Electone till ett vägguttag så långt som möjligt från den tänkbara störkällan.
Störningar från radio, TV el dyl	Detta kan orsakas av närheten till en stark radiosändare eller liknande.
Ljud från Electone får saker i närheten att vibrera.	Det är bl a den kraftiga basen i Electone som kan skapa resonanseffekter i närliggande föremål och t ex glasrutor. Flytta föremålet eller sänk volymen i Electone.
Panelen på Electone fungerar inte normalt och memorerad data har ändrats.	Detta är mycket sällsynt. Det kan dock orsakas av åskväder eller andra elektriska fenomen. Om det inträffar, gör Power On Reset operationen för att återställa Electone (se sid 68.)
LJUD/RYTMER	
När man väljer en punktmärkt knapp för ljud eller rytm överensstämmer inte den översta rubriken i LCD med ljud eller rytm.	Det är den aktuella programmerade rytmen eller ljudet som anges överst i textrutan och denna ligger kvar tills annan rytm eller ljud väljs (se sid 23).
När för många tangenter trycks ner ljuder inte alla toner.	Total polyfonisk kapacitet (samtidigt ljudande för övre och nedre manual) är 14 toner för EL-90 och 11 för EL-70. Polyfonisk kapacitet för Upper och Lower Flute ljud är 12 för båda och 6 vardera för Upper och Lower Attack ljud(EL-90 och EL-70).

När man spelar Pedal ljud på nedre manualen (via To Lower funktionen) ger inte Lower Sustain någon sustain effekt.	Även om Pedal ljudet spelas från nedre manualen är det fortfarande ett Pedal ljud; koppla in sustain effekten med Pedal Sustain knappen (se sid 39).
Ljudvolymen för svag.	Kontrollera alla ljudgruppers volymer så att de är ställda i lämpliga nivåer, Master Volume ratten och volympedalen (se sid 8). Kontrollera även Upper/Lower Balance kontrollen i text-rutan (se sid 21).
Byte mellan ljud orsakar ändring av volymen även om volyminställningarna är identiska.	Volymen för vissa ljud kan tyckas lägre än för andra. Justera ljudbalansen med volymkontrollen vid den aktuella sidan för ljudpremissier.
När man slår an tangenter i nedre manual eller baspedal hörs också ljud av rytminstrument.	Keyboard Percussion funktionen har kopplats in. Se till att den är bortkopplad när den inte används (se sid 59).
Det hörs bara en ton när två eller flera tangenter slås med Lead eller Pedal ljud.	Av praktiska och speltekniska skäl har Electone konstruerats så att Lead och Pedal bara kan återge en ton i taget. Om flera tangenter trycks ner samtidigt återges den högsta tonen.
Baspedalerna ljuder inte även om volymen är uppdragen.	Single Finger eller Fingered Chord läget för Auto Bass Chord är inkopplad. Koppla bort detta via textrutan (se sid 55).
Anslagskänsligheten fungerar inte.	Justera Touch Tone inställningen vid sidan för ljudpremissier.
När ett Intro./Ending mönster spelas upp automatiskt hörs inget ljud från tangenter som spelas i nedre manualen.	Eftersom ackorden för ackompanjemanget i detta fall bytes automatiskt har nedre manualen konstruerats att inte ljuda i samband med Intro./Ending mönster.
När man valt en punktmärkt knapp för rytmen hörs ingen rytm.	Eftersom punktmärkta knappar kan innehålla User rytm-mönster, kommer inget ljud att höras om inte något mönster sparats till den valda punktmärkta knappen.

I samband med Rhythm Pattern Programmer hörs inget rytmljud även om Du spelar tangenten för önskat ljud.	Om rytmljud har spelats in i samtliga 16 rytm-spår, kan inga ytterligare rytminstrument höras eller spelas in. Om så är nödvändigt, radera något spår och spela det önskade rytminstrumentet.
EFFEKTER	
Symphonic, Flanger och Delay effekt hörs inte även om de är inställda i Effect Set.	Effekter måste först väljas i sidan för ljudpremissor (se sid 32).
Tremolo effekten hörs inte även om TREMOLO(FAST) knappen i DISPLAY SELECT är inkopplad.	Tremolo måste först väljas i sidan för ljudpremissor (för panelljud) eller i Flute Voice Volume sida (för Flute Voice) (se sid 40).
Pan funktionen fungerar inte.	Pan funktionen kan utnyttjas endast om alla andra effekter vid sidan för ljudpremissor är bortkopplade (se sid 32).
Reverb effekten fungerar inte även om Reverb parametrar ökas.	Öka Reverb med Reverb kontrollen på panelen eller öka Reverb Depth i Reverb sida 1 (se sid 35).
ACKOMPANJEMANG OCH ANDRA FUNKTIONER	
Även om volymen är inställd ljuder inte Accompaniment.	Rytmen har inte startats. Accompaniment mönster återges inte utan att rytmen är igång. Alternativt har Du inte valt Type i föregående sida.
Tonhöjden för Single Finger ändras inte även om man slår ner andra tangenter på klaviaturen.	Single Finger återges alltid i samma oktavläge oavsett i vilken oktav man spelar på klaviaturen.
Ackordstillägget för Melody On Chord återges inte.	Övre manualen har registrerats med enbart Lead stämma. Öka volymen för Upper ljud.
REGISTRATION MEMORY	
Vissa funktioner har inte memorerats i Registration Memory.	Transposition, Pitch och en rad andra funktioner blir inte memorerade (se sid 62).

VOICE EDITING	
När man ändrar ljud hörs inte det valda ljudet även om man spelar på tangenter	Den aktuella inställningen gör att ljudet inte hörs. Se till att volymen är ställd i en lämplig nivå och justera de olika parametrarna i Voice Edit tills ljudet hörs.
MUSIC DISK RECORDER	
Inspelning eller uppspelning kan inte utföras.	1) Problemen kan bero på felaktig hantering av M.D.R. Se "Meddelanden i MDR LED textrutan" på sid 85. 2) PLAY eller RECORD knappar för olika avsnitt kan vara bortkopplade.
De maximala 40 melodierna kan inte spelas in.	Om några Song nummer innehåller stor mängd inspelad data kanske disketten inte har tillräcklig minneskapacitet för att spela in på alla 40 kanalerna.
Inspelningen stoppas innan Du spelat färdigt eller Song Copy kan ej göras.	Mängden inspelad data på disketten är redan nära maximum. Byt antingen diskett eller radera ett Song nummer (se sid 83).
Det går inte att spela in eller upp en Lead stämma till det som redan spelats in för övre eller nedre manual.	1) Vid inspelning har Du glömt följande: tryck RECORD knappen, håll sedan nere SHIFT och tryck UPPER knappen (för att välja Lead). 2) Vid uppspelning har Du glömt koppla in UPPER PLAY knappen.
Keyboard Percussion blir inte inspelat eller annan rytm spelas upp.	Vid inspelning har Du glömt följande: tryck RECORD knappen, håll sedan nere SHIFT och tryck PEDAL knappen (för att välja Keyboard Percussion). Det kan finnas andra orsaker så kontrollera beskrivningen om separat inspelning av olika delar (se sid 73).
Rytmen startar inte i början av inspelning eller stoppar mitt i framförandet.	M.D.R. är konstruerad så att rytm inte kan startas omedelbart i början av inspelning. Vänta med att starta rytmen tills siffrorna för tillgänglig minneskapacitet visas i textrutan.
Toner från inspelningen "fastnar" och ljuder kontinuerligt.	Vid uppspelning har Du tryckt ut disketten. Använd alltid Stop knappen för att stoppa uppspelning.

SPECIELLA MEDDELANDEN

ELEKTROMAGNETISKA STÖRNINGAR (RFI):

Din Yamaha Electone produkt har typtestats och funnits följa alla gällande regler. Om den emellertid installeras i omedelbar närhet till andra elektroniska apparater, kan någon form av störning uppträda.

VIKTIGT: Denna produkt har testats och godkänts av oberoende provningsanstalter för att Du skall kunna vara säker på, att rätt installerad och normalt använd, har alla tänkbara risker eliminerats. **GÖR INGA** modifieringar i apparaten eller uppdra åt andra att göra det såvida inte det sker på uppdrag av Yamaha och av auktoriserad personal.

Produktens egenskaper och/eller säkerhet kan försämrats. Gällande garantier kan komma att påverkas och reklamationer som hänvisas till dessa kan nekas.

ÄNDRING AV SPECIFIKATIONER: Informationen i denna bruksanvisning skall tolkas som korrekt vid tiden för tryckningen. Yamaha förbehåller sig rätten att när som helst ändra eller modifiera specifikationer utan skyldighet att uppdatera existerande exemplar.

OBS: Servicekostnader som uppkommer p gr av bristande kunskaper om hur en funktion eller effekt fungerar (när instrumentet fungerar enligt konstruktionen), täcks inte av tillverkarens garantier. Var vänlig läs denna bruksanvisning noga innan service efterfrågas.

NAMNPLÅTENS PLACERING: Illustrationen anger platsen för typlåten på Din Yamaha Electone produkt. På denna kan avläsas modellbeteckning, serienummer, strömstyrka, etc. Du bör notera modell, serienummer och datum för inköpet i utrymmet nedan och bevara denna bruksanvisning för eventuella framtida behov.

Modell: _____
Serienummer: _____
Inköpsdatum: _____

BETRÄFFANDE STATISK ELEKTRICITET: En del elektroniska produkter från Yamaha har moduler insatta i apparaten för diverse funktioner. Innehållet i en sådan modul kan förändras/skadas av statisk elektricitet. Uppladdning av statisk elektricitet är mera trolig under kalla vintermånader (eller i områden med mycket torrt klimat) när den naturliga fuktigheten är låg. För att undvika tänkbara skador på sådana moduler, ta i något metallföremål innan Du hanterar modulen. Om statisk elektricitet är ett problem i Ditt område kan Du behöva få heltäckningsmattor behandlade med medel som begränsar uppkomsten av statisk elektricitet. Kontakta Din lokala matt-handlare för fackmässig rådgivning.

Music Disk Recorder - Diskkompatibilitet och skötsel

Diskkompatibilitet

- Såväl "double-sided double-density" (2DD) som "double-sided high-density" (2HD) 3,5" floppydisketter kan användas med M.D.R.

Skötsel i samband med floppydisk användning

- Öppna aldrig metallluckan. Smuts eller damm på den magnetiska ytan innanför kan förorsaka datafel.
- Lämna aldrig disketten nära en högtalare, TV eller annan apparat som alstrar starkt magnetfält.
- Förvara aldrig disketter på platser med direkt solljus eller nära källor med hög temperatur.
- Placera aldrig tunga föremål ovanpå en diskett.
- Undvik att blöta ner disketten.
- Se till att lagra disketten under följande förutsättningar:
 - ▶ Temperatur: 4° till 53° C.
 - ▶ Fuktighet: 8 till 90% relativ fuktighet.
 - ▶ Miljöer där disketten inte utsätts för damm, sand, rök, etc.
- Se till att applicera etiketten rätt. Klistra aldrig över gammal etikett.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100