

YAMAHA Electone®

EL-40

EL-60

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.

VARNING - 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	5
Snabbinstruktion	7
För att komma igång	7
Spela på Din Electone	8
Basic Registrations	8
Registration Menu	10
Koppla bort A.B.C. automatiska ackompanjemanget	16
Utnyttja LCD textrutan	18
1 Ljudgrupper	22
Att välja ljud via panelen	22
Att välja ytterligare ljud - punktmärkta knappar och User Voices	24
Ljudmenyer	26
2 Flute Voices	27
3 Kontroller och effekter för ljuden	31
Ljudkontroller	31
Vibrato	33
Anslagskänslighet	35
Reverb	35
Sustain	36
Tremolo/Chorus	37
Symphonic/Celeste	38
Tone	39
Delay och Flanger (EL-60)	40
Glide	42
4 Rhythm, Accompaniment och Percussion	43
Rhythm mönster	43
Fill In mönster	46
Auto Variation och Percussion volym	47
Punktmärkta knappar	48
Rytmmenyer	50
Accompaniment kontroller	52
Automatiskt ackompanjemang - Auto Bass Chord	53
Keyboard Percussion	57
Melody On Chord	58
SoloStyle	60
5 Registration Memory	61
Spara registreringar	61
Registration Shift	63
Återställning av Registration Memory knapparna (Power On Reset)	67

6 Fotkontakter och knäkontroll	68
Fotkontaktskontroller	68
Knäkontroll	70
7 Tonhöjdskontroller	71
8 MIDI kontroller	72
9 Yttre anslutningar och kontroller	74
10 Music Disk Recorder (EL-60)	75
Hantering av disketter till Music Disk Recorder	75
Hur man spelar in	77
Huvuddragen för funktioner i M.D.R.	79
Separat inspelning av olika delar i en melodi	79
Spela in registreringar (och Bulk Data)	82
Återkalla inspelade registreringar (och Bulk Data)	83
Byta ut registreringar	84
Normal uppspelning	84
Uppspelning av valda delar	85
Repeterad uppspelning	86
Övriga funktioner	87
Meddelanden i MDR LED textrutan	92
11 Programmering av rytm-mönster och rytm-sekvenser (EL-60)	93
Huvuddragen för rytm-programmering	93
Programmering av rytm-mönster	94
Programmering av rytm-sekvenser	106
Felsökning	115
EL-60/40 Specifikationer	se sid 115 i originalbok
SoloStyle Voice programmeringar	se sid 113 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) tongenereringsteknologierna i kombination med realistisk anslagskänslighet för individuella instrumentljud, gör Electone till ett verkligt uttrycksfullt musikinstrument.

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).

Högkvalitativa digital 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 och (på EL-60) Flanger och Delay (se sid 31).

Dynamiska rytmmonster

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 43).

En Keyboard Percussion funktion gör att Du kan spela olika rytminstrument direkt på klaviaturen (se sid 57).

Innehållsrikt automatiskt ackompanjemang

Electone är också utrustad med en rad olika funktioner för automatiskt ackompanjemang som inkluderar Auto Bass Chord, Accompaniment, Melody On Chord och en spännande SoloStyle funktion. Tillsammans eller enskilt ger de inspirerande instrumentala uppbäckningar som utsmyckar Ditt framförande (se sid 52 - 60).

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. EL-60 har 80 registreringar som finns tillgängliga på diskett, medan EL-40 har 61 fabriksprogrammerade registreringar och orgelklanger inbyggd. (Se sid 10).

Inspelning med Music Disk Recorder (EL-60)

EL-60 Electone är också utrustad med en Music Disk Recorder med vilken Du kan spela Din musik. (Music Disk Recorder finns som extra tillbehör för EL-40.) 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 75).

Sofistikerad programmering av rytmmonster och rytmsekvenser (EL-60)

Med Rhythm Pattern Programmer och Rhythm Sequence Programmer kan Du programmera Dina helt egna mönster bl a med hjälp av ytterligare 32 rytminstrument och arrangera uppspelningsordningen för dessa (och de fabriksgjorda om Du så önskar) till kompletta arrangemang (se sid 93).

Snabbinstruktion

Spela på Din Electone

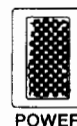
Oavsett om Du är avancerad Electone spelare eller aldrig förr i Ditt liv rört ett elektroniskt klaviaturinstrument, rekommenderar vi att Du tar Dig tid att gå igenom de grundläggande förklaringarna i detta kapitel. Det visar på enklaste möjliga sätt hur Du kommer igång och spela på Din Electone. Den 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:



EL-40



EL-60

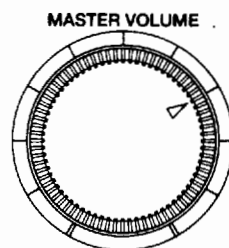


Denna sista text, Voice Display, visar den aktuella inställningen för varje ljudgrupp med en förkortning för varje ljudgrupp vid sidan av ljudnamnet: Upper (U), Lower (L), Lead (LD) och pedaler (P).

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 61) 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.

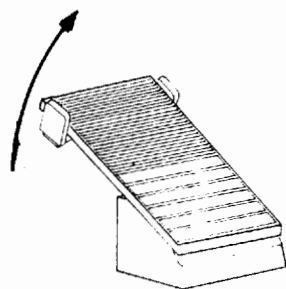
MASTER VOLUME är en volymkontroll som bestämmer totalvolymen för hela instrumentet.



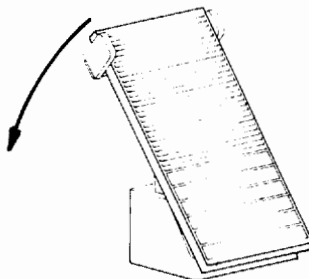
Ställ kontrollen i ungefär denna position.
Detta är normal nivå.

3. Trampa ner volympedalen med foten.

Volympedalen 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* [Pops Orch 1] Tempo ♩ = 82

The musical notation shows a melody in C major, 2/4 time. The chords are: C, G7, C, G, Am, C, F, C. Below the staff are seven keyboard diagrams showing the fingerings for each chord on the upper manual.

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

The musical notation shows a melody in C major, 2/4 time. The chords are: C, F, G7, C, F, G7, C. Below the staff are seven keyboard diagrams showing the fingerings for each chord on the upper manual.

Basic Registration 3 **Cradle Song** *B. Flies* [Standard 1:EL-60 ; Standard:EL-40] Tempo ♩ = 106

The musical notation shows a melody in C major, 3/4 time. The chords are: C, G7, C, F, C. Below the staff are five keyboard diagrams showing the fingerings for each chord on the upper manual.

Basic Registration 4 **Twinkle, Twinkle Little Star** *German Folk Song* [Baroque] Tempo ♩ = 76

The musical notation shows a melody in C major, 2/4 time. The chords are: C, F, C, G7, C, G7, C. Below the staff are seven keyboard diagrams showing the fingerings for each chord on the upper manual.

Basic Registration 5

Ode to Joy *L.V. Beethoven*

[March 1] Tempo ♩ = 123

C G7 C G7 C

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	Flute	Cosmic 1	Synth. Brass
Lower keyboard voice	Strings 1	* Horn (1)	Piano	Cosmic 2	Cosmic 3
Pedal voice	Contra Bass	Tuba	Contra Bass	Cosmic 2	Synth. Bass

*EL-60: Horn 1; EL-40: Horn

Registration Menu

Utöver Basic Registration har Du tillgång till mycket flera registreringar i Din Electone. Dessa registreringar inkluderar ljud och rytmval, speciellt skapade av professionella Electone utövare för att passa en lång rad olika musikstilar. Med den rika variation av registreringar som finns tillgängliga hittar Du säkert en registrering som passar vilken musikstil Du än vill spela.

Det finns en viss skillnad i denna funktion mellan EL-40 och EL-60. Var vänlig läs de instruktioner som motsvarar den modell Du är ägare till.

EL-40

Registration Menu/Organ Select - EL-40

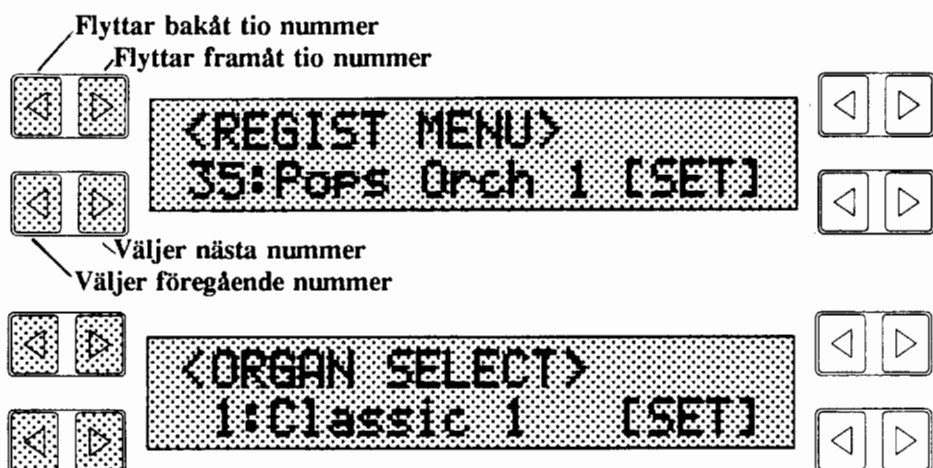
EL-40 är utrustad med totalt 46 speciellt programmerade registreringar som väljes via Registration Menu knappen på panelen. EL-40 har också en Organ Select funktion med vilken Du kan välja mellan 15 olika orgelkombinationer.

Att välja en registrering från Registration Menu, eller ett orgelljud från Organ Select:

1. Tryck på motsvarande knapp på panelen (REGIST. MENU eller ORGAN SELECT).



2. Från den text som visas, välj önskad registrering eller orgelljud.



De nedre vänstra Data Control knapparna flyttar stegvis mellan de olika valmöjligheterna medan de övre vänstra Data Control knapparna används för att hoppa framåt eller bakåt med 10 steg.

3. Kalla slutligen fram den valda registreringen eller orgelljudet genom att trycka vid SET i textrutan.



Du kan nu spela med registreringen eller orgelljudet. Om Du önskar kan Du prova andra registreringar genom att upprepa stegen ovan. Därefter, hoppa över avsnittet om EL-60 nedan och fortsätt till steg #4 i följande avsnitt och prova med rytmer och ackompanjemangsfunktioner som finns i Din Electone.

Med originalbruksanvisningen finns ett blad där alla de olika musikstilarna med de rytmstilar som använts finns uppräknade.

EL-60

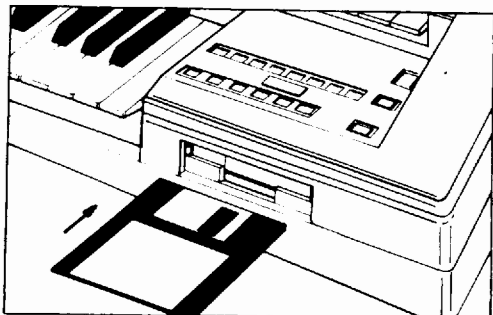
Registration Menu Disk - EL-60

Till Din EL-60 medföljer en Registration Menu Disk. Denna innehåller totalt 80 speciellt programmerade registreringar för olika musikstilar, inklusive 16 orgelregistreringar, vilka kan väljas med Music Disk Recorder.

De 80 registreringarna finns på fem sidor ("Page" = sida) indelade i fem kategorier: Page 1 - Klassiskt, Page 2 - Jazz/-Modernt, Page 3 - Latin, Page 4 - Pop/Folk och Page 5 - Orgelljud. Varje kategori innehåller 16 olika musikstilar.

Att välja registreringar från Registration Menu Disk:

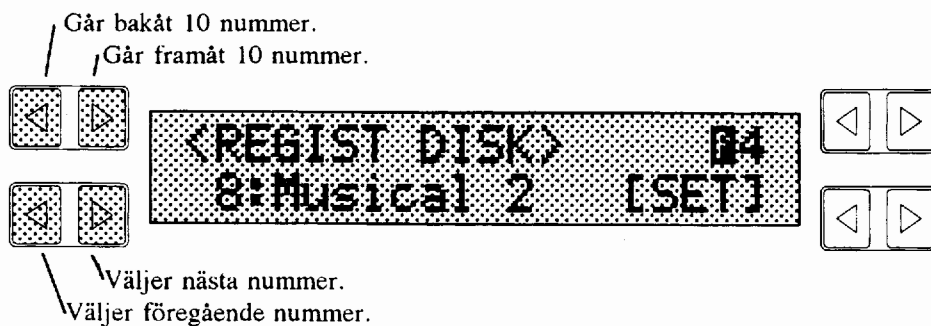
1. För in den medföljande Registration Menu Disk i luckan som finns nedanför Music Disk Recorder till höger på Electone.



2. Vid den text som nu kommer att visas, tryck på PAGE► knappen för att välja de olika "sidor" med registreringar som finns tillgängliga på disketten..



...och välj sedan önskad registrering bland de 16 som finns i varje meny.



Med de nedre vänstra Data Control knapparna kan man förflytta sig stegvis mellan de olika registreringarna, medan de övre vänstra Data Control knapparna hoppar 10 steg framåt eller bakåt.

Obs: Registration Menu Disk fungerar inte när RHYTHM PROGRAM knapparna är tillkopplade.

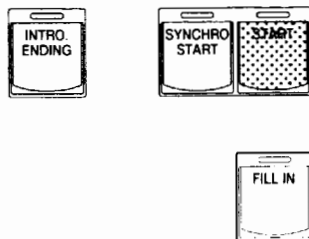
3. Slutligen, kalla fram den valda registreringen genom att trycka för SET i textrutan.



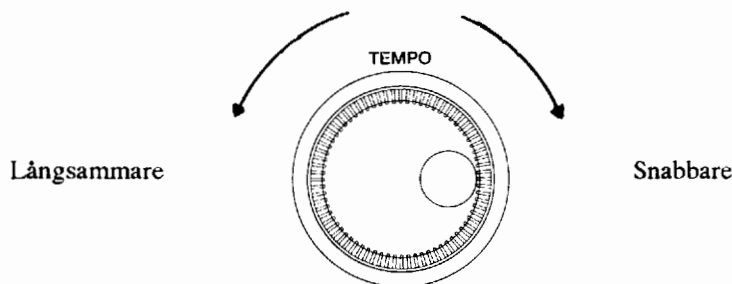
Du kan nu spela med den valda registreringen. Om Du önskar kan Du prova andra registreringar genom att upprepa stegen ovan. Fortsätt sedan till steg 4 nedan och prova med rytmer och ackompanjemangsfunktioner som finns i Din Electone.

Med originalbruksanvisningen finns ett blad där alla de olika musikstilarna med de rytmstilar som använts finns uppräknade.

4. Så snart Du valt en registrering enligt instruktionerna ovan, tryck på START knappen i Rhythm sektionen. Detta startar ett rytmönster som passar den musikstil Du valt. (Tryck på START ännu en gång för att stoppa rytmen.)



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



Rytmerna utgör en viktig del av varje registrering. Rytmerna 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, särskilt bland orgelljuden, 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 rytm-mönster. Precis som rytm-mönstren, 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 ackords-mönster 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.)

Detta ger ett automatiskt ackompanjemang speciellt anpassat till den valda musikstilen. För mera detaljer kring automatiskt ackompanjemang, se sid 53.

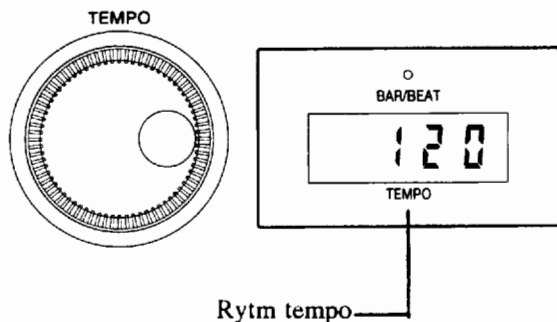
Exempel:



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 "Pops Orch 1"). Om så behövs kan Du gå tillbaka till steg som förklarar hur man väljer registreringar i EL-40 eller EL-60.

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.



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.

(Se instruktioner nedan för EL-40 eller EL-60 beroende på vilket instrument Du har.)

HUR MAN KOMMER TILLBAKA TILL REGISTRATION MENU VISNING

Om Registration Menu texten försvunnit för att Du tryckt på andra knappar, får Du här en förklaring hur Du får den tillbaka.

EL-40

Textrutan återgår till Registration Menu/Organ Select genom att man trycker på REGIST.MENU eller ORGAN SELECT knapparna.

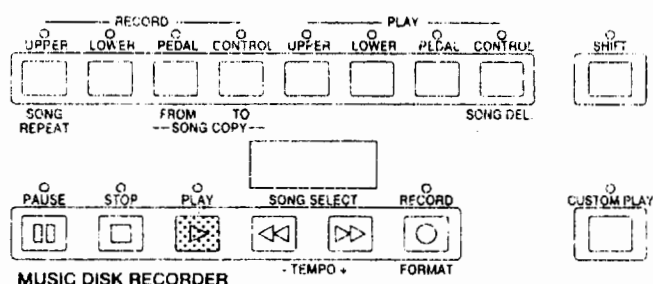


```
<REGIST MENU>
1:Str-9s Ens. [SET]
```

```
<ORGAN SELECT>
1:Classic 1 [SET]
```

EL-60

Registration Menu texten återfår Du genom att trycka på **PLAY** knappen i Music Disk Recorder delen.



Fortsätt och välj olika registreringar. 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.

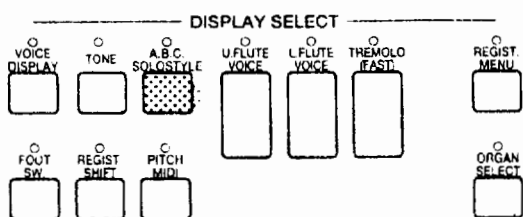
Koppla bort den automatiska A.B.C. ackompanjemangsfunktionen

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

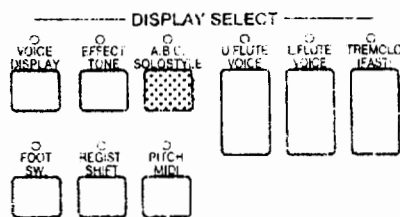
Att koppla bort A.B.C. automatiken:

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

EL-40

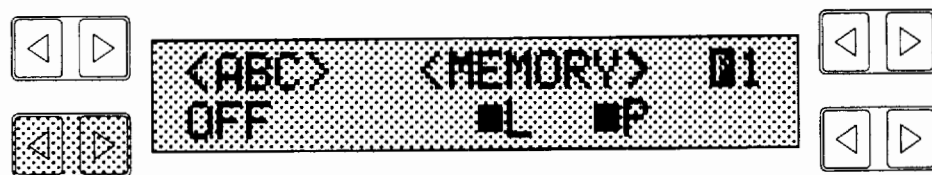


EL-60



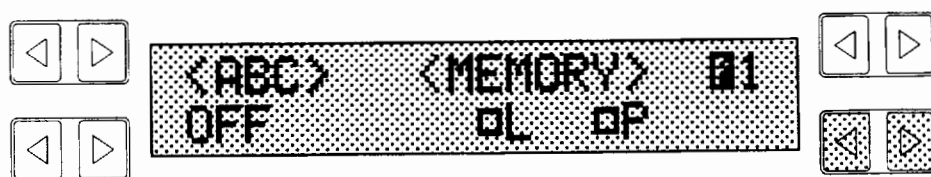
Textrutan visar A.B.C. funktioner

2. Tryck en av de nedre vänstra Data Control knapparna upprepade gånger tills "OFF" visas under ABC i textrutan.



Dessa knappar motsvarar nedre vänstra delen av textrutan och Du kan med dessa stegvis gå igenom de olika A.B.C. lägena.

3. Du kan också koppla bort Memory funktionen med hjälp av de nedre högra Data Control knapparna.



Kopplar till/från minne för baspedaler (P).
Kopplar till/från minne för nedre manual (L).

En fylld eller svart fyrkant i textrutan anger att funktionen är tillkopplad; en tom eller ofylld fyrkant anger att funktionen är frånkopplad. Se till att fyrkanterna vid L (Lower) och P (Pedal) visar frånkopplat läge, precis som i exemplet med textrutan ovan.

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 rytmmönster. Det finns en stor källa av realistiska ljud, autentiska orkestreringar och rytmiska variationer - allt direkt tillgängligt i EL-40 från Registration Menu och Organ Select funktionerna, eller från Registration Menu disketten i EL-60.

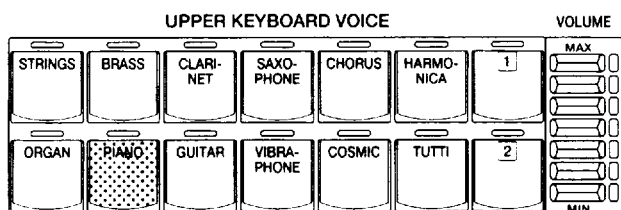
Obs: Innan Du går vidare för att utforska de följande kapitlen i denna instruktionsbok, föreslår vi att Du kopplar bort A.B.C. automatiken och dess Memory funktioner. Annars kan toner spelade i nedre manual komma att låta som hela ackord och basen inte att ljuda när man spelar på baspedalerna. Följ anvisningarna i "Koppla bort den automatiska A.B.C. ackompanjemangsfunktionen" ovan.

Utnyttja LCD textrutan

Många av de sofistikerade funktionerna i EL-60/40 visas och kontrolleras via textrutan. I ett enda ögonkast får Du information om aktuella inställningar för valda funktioner.

I detta kapitel förklaras den bekväma funktionskontroll som LCD textrutan innebär, och med vilken Du kan hantera Din Electone snabbt och effektivt.

1. Kalla först fram Voice Menu med Piano ljud i övre manualen i textrutan genom att trycka på PIANO ljudväljaren i Upper Keyboard Voice sektionen.

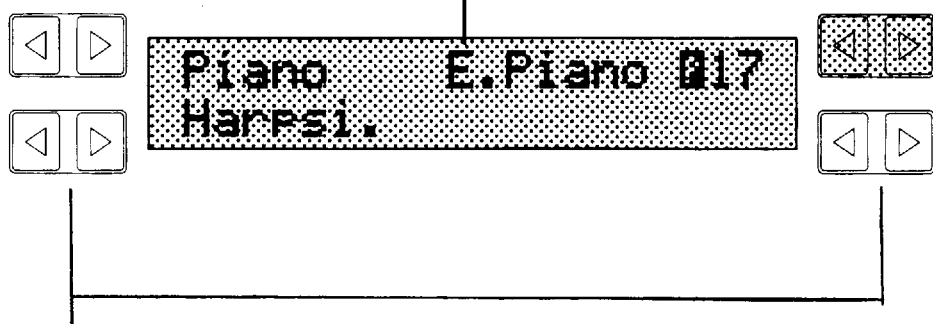


Följande text visas:



2. Tryck någon av de högra övre Data Control knapparna (som indikerats nedan) för att välja E.Piano ljud.

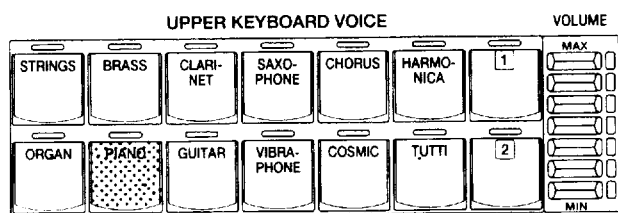
Den första bokstaven blinkar för att indikera det valda ljudet.



Data Control knappar

Data Control knapparna används för att välja eller variera de inställningar som visas i textrutan. Vanligtvis motsvarar varje par av knapparna den sektion i textrutan som ligger närmast knapparna. I detta exempel motsvarar de högra övre Data Control knapparna den högra övre fjärdedelen av textrutan (E.Piano).

3. Låt oss kalla fram en annan text som ger andra funktioner för Data Control knapparna. Tryck på PIANO knappen i Upper Keyboard Voice sektionen ännu en gång (samma knapp Du tryckte på i steg #1 ovan) för att visa premisserna för Piano ljudet.



Följande text visas:



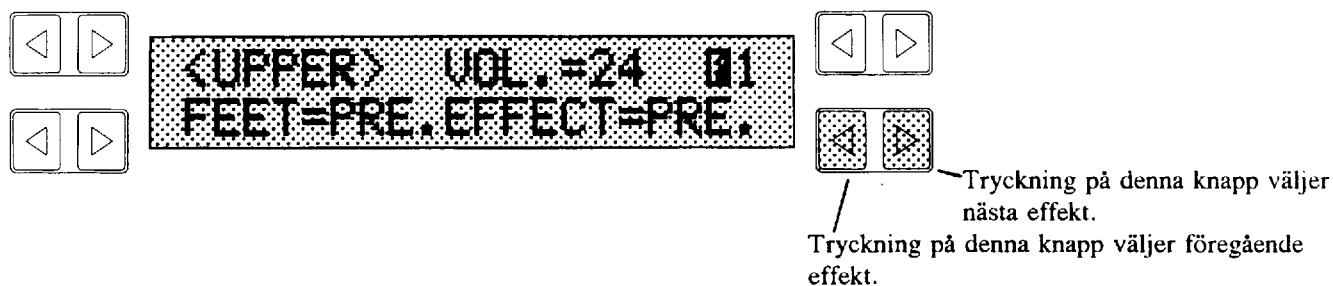
Du kan ändra tre olika inställningar för ljudet från denna text: volymen, oktavläget ("feet") och typ av effekt.

4. Låt oss först ändra värdet för volymen. Tryck på den vänstra av de två Data Control knapparna överst till höger (markerade nedan).

Lägg märke till att värdet för volymen minskar varje gång du trycker på knappen. Prova också att trycka på den högra knappen av dessa Data Control knappar och lägg märke till att volymen ökar.

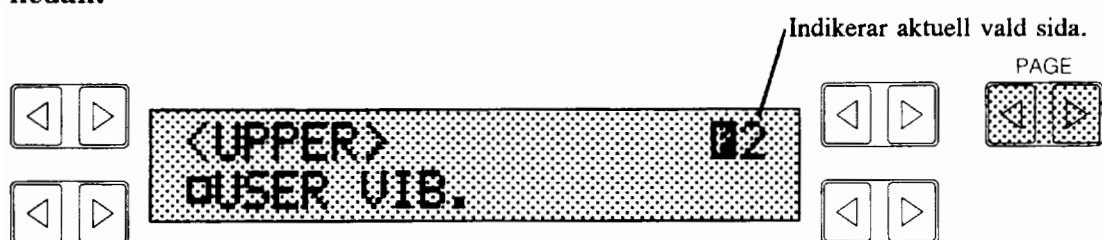


5. Prova nu att ändra effektinställningen. Använd det nedre högra paret Data Control knappar på samma sätt som för volymen ovan: Tryck den högra knappen för att välja nästa effektinställning och den vänstra för att välja den föregående.



Data Control knapparna används praktiskt taget alltid enligt den princip Du sett i de ovannämnda stegen. Den vänstra knappen i paret av Data Control knappar används vanligtvis "negativt" - för att minska ett värde eller välja en föregående inställning eller position. Den högra används "positivt" - för att öka ett värde eller välja nästa inställning eller position. I en del fall används knapparna för att koppla till och från funktioner.

6. Vi skall nu använda PAGE knapparna. Dessa används för att välja (när så finns att tillgå) annan "page" (= sida) i textrutan. I aktuella fall visas sidans nummer överst till höger i textrutan. Tryck Page ► för att välja sida enligt nedan.



7. Från den sida Du nu valt, prova och tryck på en av de nedre vänstra Data Control knapparna (markerade nedan). Dessa kopplar till och från funktionen för eget vibrato (USER VIB.)

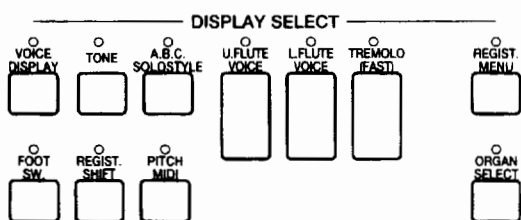


Tryckning på någon av dessa knappar kopplar till och från User Vibrato.

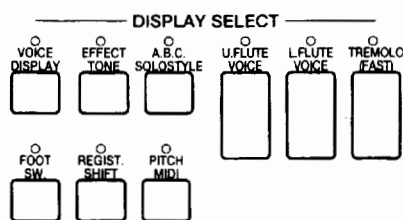
Fyrkanten intill "USER VIB." i textrutan indikerar till/från läget; en fylld ruta betyder TILL och en ofylld betyder FRÅN.

Display Select knappar

EL-40



EL-60



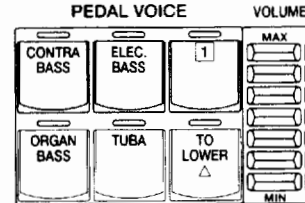
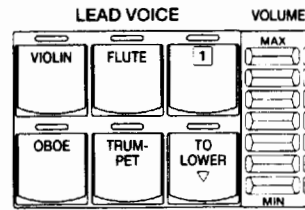
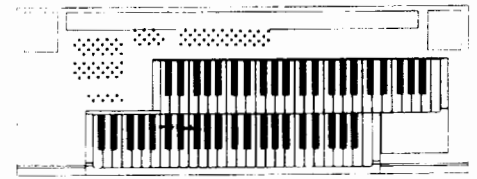
Med dessa knappar får man tillgång till en rad grundläggande funktioner i Electone för att kalla fram deras respektive visning i LCD textrutan. LCD textrutan ändras när någon annan funktion väljs.

Det finns två grundläggande sätt att kalla fram LCD texter: det ena är att trycka på panelens ljud/rytm väljare eller 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 och TREMOLO (FAST) förblir tända när knappen trycks (för att indikera TILL läge) och släcks när knappen trycks ännu en gång.

Obs: Tillkoppling av Tremolo med TREMOLO knappen i DISPLAY SELECT kallar inte fram någon ny text.

1 Ljudgrupper

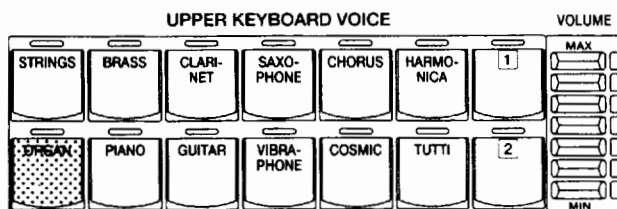


Electone har fyra ljudgrupper: Upper Keyboard Voice, Lead Voice, Lower Keyboard Voice och Pedal Voice. Alla ljud kan spelas från övre eller nedre manualer eller baspedaler vilket gör att Du kan skapa intressanta ljudkombinationer för varje klaviatur.

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 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:

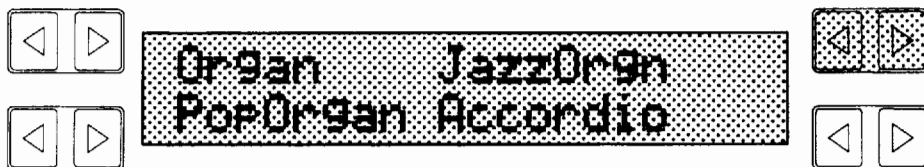


Lägg märke till att texten visar flera olika ljudnamn. Dessa är variationer på olika vanligt förekommande orgelljud, etc.

Obs: En del ljudväljare har bara ett ljud.

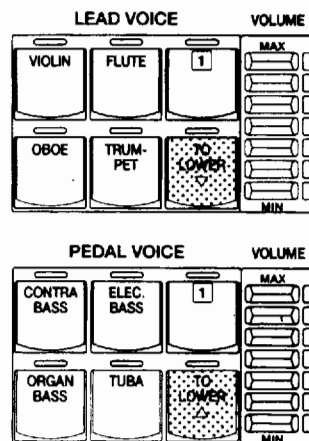
För att välja en av dessa ljudvariationer:

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



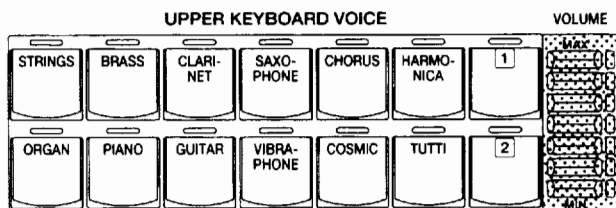
SPELA LEAD OCH BASS VOICES FRÅN NEDRE MANUALEN:

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.

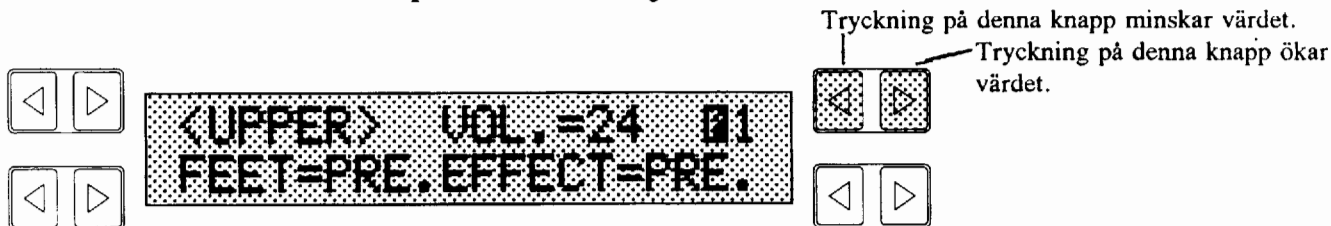


3. Ställ volymen för varje ljudgrupp. Det finns två olika sätt att ställa volymen; grov och fin.

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 för att kalla fram sidan med premisserna för ljudet.



Använd Data Control knapparna som motsvarar Volume inställning för att ändra nivån för det valda ljudet. Den relativa nivån indikeras med ett siffervärde (0 - 24).

Obs: Trycker man en gång på en ljudväljare kallas menyn 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 LJUDGRUPPERNAS VOLYMER:

Ljuden från Upper Keyboard och Lead Voices återges tillsammans (när inte "To Lower" funktionen används) och balansen mellan ljuden bestäms med dess VOLUME kontroller. För att lyssna till eller kontrollera ljudet från en ljudgrupp, ställ volymen för den andra ljudgruppen till minimum nivå.

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

Följ steg #1 till #3 enligt ovan för Lower och Pedal Voices ljudgrupperna.

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.

Att välja ytterligare ljud - punktmärkta knappar och User Voices

EL-60/40 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. Som extra tillbehör finns ljuddisketter som innehåller många nya ljud vilka kan lagras som User Voices (avser EL-60 och EL-40 om den utrustas med Music Disk Recorder som finns som tillbehör).

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

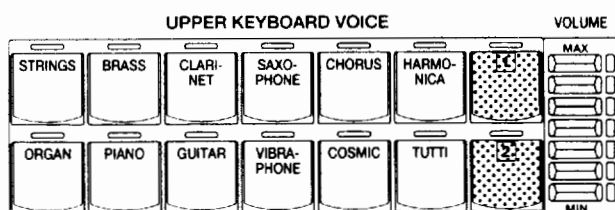
sektionen utgöres av. En annan fördel med denna finess är att när Lead och Pedal ljud som normalt är monofoniska (ljuder med en ton) destineras till Upper eller Lower manualer, kan dessa spelas polyfoniskt.

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 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 lagra ljud Du hämtat från en Voice Disk (avser EL-60 och EL-40 om den utrustas med Music Disk Recorder som finns som tillbehör). (Se sid 90.)

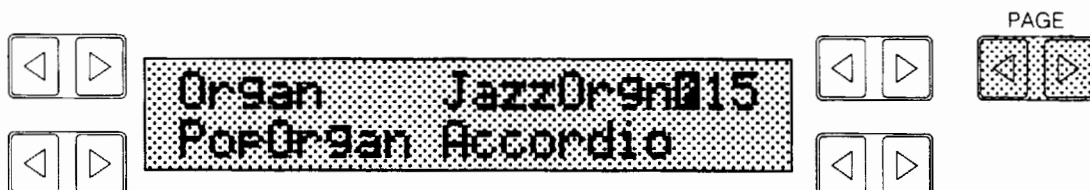
Att välja ljud för de punktmärkta knapparna:

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 av sidorna med PAGE knapparna.



Varje ljudgrupp visas i textrutan när en sida valts.

3. Välj ett ljud från textrutan (t ex PizzStrs).



Obs: Den första bokstaven i det valda ljudets namn blinkar för att indikera att det är detta ljud som valts. Så länge Du inte valt något ljud visas inte denna indikation.

Välj USER sidan när Du vill hämta ett ljud från en Voice Disk (EL-60 och EL-40 om den utrustas med Music Disk Recorder som finns som tillbehör). (Se sid 90.)



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-40

STRINGS (Upper/Lower)

Strings1	Strings2	1
PizzStrs		

VIOLIN (Lead)

Violin	2
--------	---

CONTRA BASS (Pedal)

ContBass	PizzBass	3
----------	----------	---

BRASS (Upper/Lower)

Brass	SynBrass	4
-------	----------	---

HORN (Lower)

Horn	5
------	---

TRUMPET (Lead)

Trumpet	6
Trombone	

TUBA (Pedal)

Tuba	Timpani	7
------	---------	---

FLUTE (Lead)

Flute	8
Whistle	

OBOE (Lead)

Oboe	Bassoon	9
------	---------	---

CLARINET (Upper/Lower)

Clarinet	10
----------	----

SAXOPHONE (Upper/Lower)

Saxophon	11
----------	----

TUTTI (Upper/Lower)

Tutti	12
-------	----

CHORUS (Upper/Lower)

Chorus	13
--------	----

HARMONICA (Upper)

Harmonic	14
----------	----

ORGAN (Upper/Lower)

Organ	JazzOrgn	15
PopOrgan	Accordio	

ORGAN BASS (Pedal)

OrgBass1	OrgBass2	16
----------	----------	----

PIANO (Upper/Lower)

Piano	E. Piano	17
Harpsi.		

GUITAR (Upper/Lower)

Guitar1	Guitar2	18
E. Guitar	Harp	

VIBRAPHONE (Upper/Lower)

Vibrphon	Glocken.	19
Marimba		

ELECTRIC BASS (Pedal)

E. Bass1	E. Bass2	20
SynBass		

COSMIC (Upper/Lower)

Cosmic1	Cosmic2	21
Cosmic3	Cosmic4	

EL-60

STRINGS (Upper/Lower)

Strings1	Strings2	1
PizzStrs		

VIOLIN (Lead)

Violin	2
--------	---

CONTRA BASS (Pedal)

ContBass	PizzBass	3
----------	----------	---

BRASS (Upper/Lower)

Brass	SynBrass	4
-------	----------	---

HORN (Lower)

Horn1	Horn2	5
-------	-------	---

TRUMPET (Lead)

Trumpet1	Trumpet2	6
Trombone		

TUBA (Pedal)

Tuba	Timpani	7
------	---------	---

FLUTE (Lead)

Flute	8
Whistle	

OBOE (Lead)

Oboe	Bassoon	9
------	---------	---

CLARINET (Upper/Lower)

Clarinet	10
----------	----

SAXOPHONE (Upper/Lower)

Saxophon	11
----------	----

TUTTI (Upper/Lower)

Tutti1	Tutti2	12
--------	--------	----

CHORUS (Upper/Lower)

Chorus	13
--------	----

HARMONICA (Upper)

Harmonic	14
----------	----

ORGAN (Upper/Lower)

Organ	JazzOrgn	15
PopOrgan	Accordio	

ORGAN BASS (Pedal)

OrgBass1	OrgBass2	16
----------	----------	----

PIANO (Upper/Lower)

Piano	E. Piano	17
Harpsi.		

GUITAR (Upper/Lower)

Guitar1	Guitar2	18
E. Guitar	Harp	

VIBRAPHONE (Upper/Lower)

Vibrphon	Glocken.	19
Marimba	SynChime	

ELECTRIC BASS (Pedal)

E. Bass1	E. Bass2	20
SynBass		

COSMIC (Upper/Lower)

Cosmic1	Cosmic2	21
Cosmic3	Cosmic4	

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 orgelklanger-
na genom att ställa nivåerna på de olika fotlägen och percussionseffekterna, precis som
med en vanlig orgel.

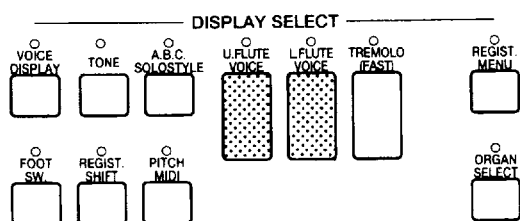
Det finns inställning för åtta separata fotlägen och därtill tre percussions ("Attack") ljud.
Du kan välja mellan fabriksgjorda Flute Voices eller skapa Dina egna med hjälp av de
olika fottalen.

Det finns två Flute Voice sidor.

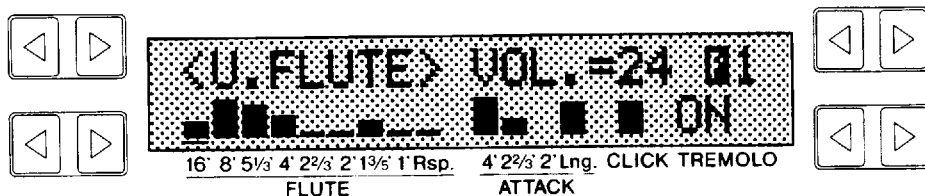
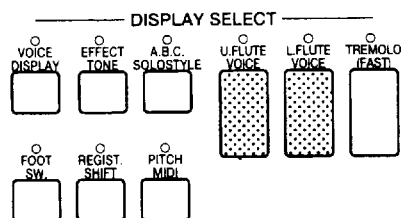
Att använda Flute Voice funktionen och välja Page 1 (Edit
sida):

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

EL-40



EL-60

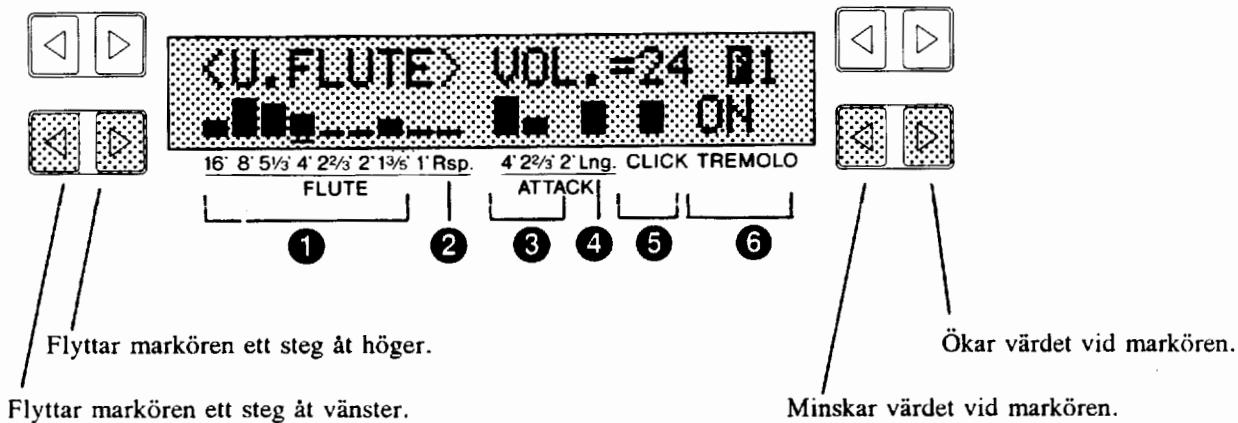


Trycker man ännu en gång på knappen kopplas Flute Voice
funktionen bort (LEDn slocknar) och textrutan byter till Voice
Display. Var och en av knapparna fungerar som en till/från
kontakt.

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 inkoppla-
de och både Upper och Lower
Flute Voice LEDn är tända.

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.

2. Använd de nedre vänstra Data Control knapparna för att flytta markören under det fotläge Du vill justera och använd sedan de nedre högra Data control knapparna för att ställa volymen för detta fotläge.



1 Fottal

Bestämmer volymnivån för varje flöjtstämmas fottal. Nivån indikeras med en mörk stapel i textrutan. Jämna och hela fottal är oktavlägen; t ex 16' har den lägsta tonhöjden, 8' klingar en oktav högre än 16', 4' en oktav högre än 8', o s v. De udda fottalen (5-1/3, 2-2/3, etc) har mellanliggande tonhöjder.

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 Attack fotlägen

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

Obs: När Du spelar och håller nere flera toner kommer bara den först spelade att återge attack; alla andra toner som spelas medan den första hålls nere får ingen attack.

4 Attack Length

Bestämmer utklingningstiden för percussionseffekten.

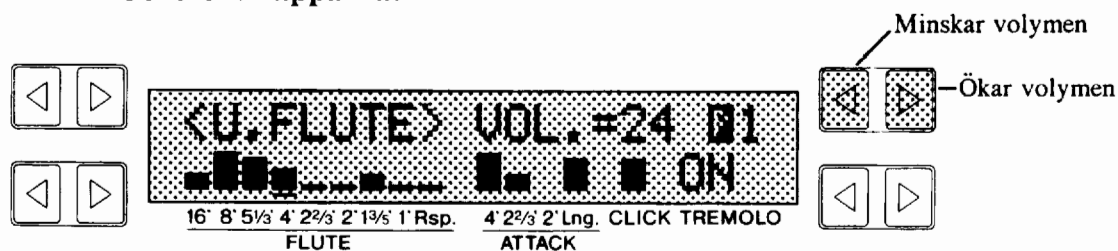
5 Click

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

6 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 37, för ytterligare information.)

3. Justera volymen med hjälp av de övre högra Data Control knapparna.



Volume

Bestämmer den totala volymen för Flute Voice ljud. Omfång: 0-24. Prova och justera de olika inställningarna medan Du spelar på klaviaturen och lyssnar till förändringarna i ljudet.

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

SPARA ORGELLJUDEN: Du kan spara de orgelljud Du själv skapat med Flute Voice funktionen. Efter att ha gjort ett ljud spar Du det genom att lagra det till en Registration Memory knapp. (Se Registration Memory avsnittet, sid 61.)

Välj fabriksgjorda orgelljud

Att välja fabriksljud:

1. Från Page 1, tryck Page► knappen.

Page 2



Från denna sida kan Du välja fabriksgjorda Flute Voice ljud. Det finns åtta fabriksgjorda orgelljud (fyra Jazz Organ och fyra Pop Organ).

2. Välj önskat ljud med de vänstra nedre Data Control knapparna och använd de högra nedre Data Control knapparna för att verkligen kalla fram ljudet så att Du kan spela med det.



Använd dessa knappar för att välja föregående eller nästa fabriksgjorda Flute Voice.

Tryck någon av dessa knappar för att verkligen kalla fram valt ljud. Dessa motsvarar "SET" i textrutan.

3. Så snart Du trycker "SET" för att kalla fram ett ljud, visas följande text för ett kort ögonblick i textrutan.

<U.FLUTE> VOL.=24 B2
Completed...!!

Obs: När Du växlar mellan Upper och Lower Flute Voices blir det inte alltid det ljud vars namn visas i textrutan som för tillfället är valt.

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.

De används för att ändra förutsättningar för ljuden som t ex volymen och oktav (fotläge), eller för att framhäva olika ljud med t ex Reverb, Tremolo eller Vibrato.

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

Voice Controls/Effect tabell

Tabellen nedan visar vilka kontroller och effekter som finns för de två modellerna. Tillgängliga funktioner är markerade med cirkel. Nedre delen av tabellen anger textrutans angivelse för varje inställning.

Voice Controls & Effects

	Touch Tone (Initial/After)	Reverb	Sustain	Volume Fine	Feet (Octave)	Tremolo/Chorus	Symphonic/Celeste	Tone	Delay	Flanger	Vibrato			
											Delay, Depth Speed	Depth	Touch	Glide
EL-60	Upper/Lower	•1	○	○	○	○	○	○	○	○	-	○	-	○
	Lead	○	○	-	○	○	○	○	○	○	○	-	○	○
	Pedal	-	○	○	○	○	○	○	-	-	-	-	-	-
EL-40	Upper/Lower	•1	○	○	○	○	•3	○	-	-	-	○	-	○
	Lead	○	○	-	○	○	•3	○	-	-	○	-	○	○
	Pedal	-	○	○	○	○	•3	○	-	-	-	-	-	-
Related LCD Display	Condition LCD	-	-	○	○	•2	①	-	•4	①	•4	①	○	○
	Effect LCD	-	-	-	-	-	(EL 60 ②)	○	•4	②	•4	②	-	-
	Sustain LCD	-	-	○	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Foot Switch LCD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○

*1 Fabr.inst. för varje ljud.

*2Efter gjord inst. tryck Tremolo knappen på panelen.

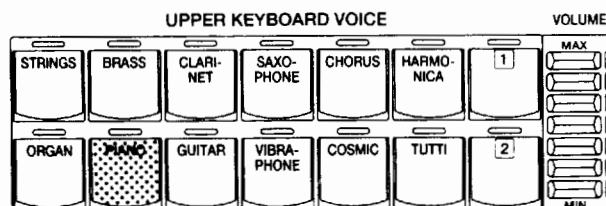
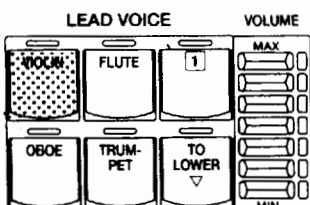
*3Endast Celeste.

*4Efter inst.1, just.parameter i 2.

Ljudkontroller

Sidor för ljudpremiss

För att välja sida för ljudpremiss och ändra dess inställningar: Välj ett ljud på panelen och tryck därefter ännu en gång på samma knapp. Använd PAGE knapparna för att byta sidor.



Obs: Det kan förekomma små avvikelser mellan funktionerna i Lead och Upper/Lower ljud. Där skillnader förekommer visas båda varianterna i instruktionsboken.

För Lead Voice exemplet som visas nedan, tryck VIOLIN knappen i Lead Voice sektionen två gånger. För att kalla fram motsvarande exempel för Upper Voice, tryck två gånger på PIANO knappen i Upper Keyboard Voice sektionen.

Ljudpremissor - sida 1



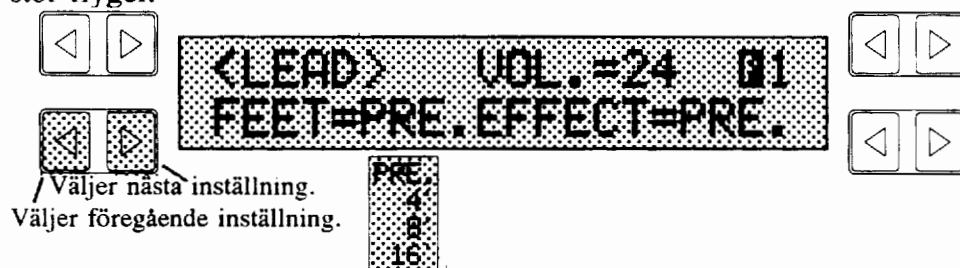
1 Volume

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

2 Feet

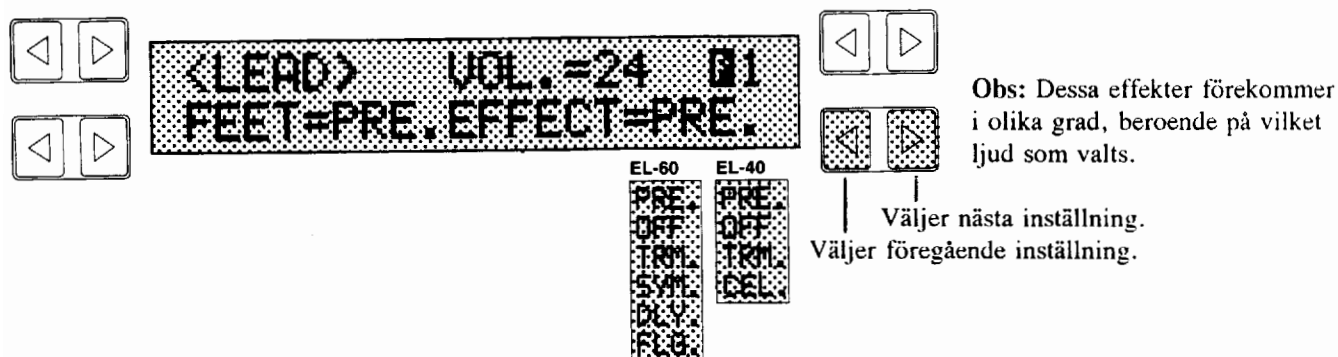
Bestämmer oktavläget för ljudet. PRESET är original (fabriks) inställning; 4' är högst och 16' lägst.

Genom att använda olika Feet inställningar för Lower, Upper manualer och baspedaler kan Du återge det stora oktavomfång som många instrument har. Om Du t ex väljer Piano ljud för båda manualerna och ställer lämpliga oktavlägen, kan ljudet spelas med nästan samma omfång som en stor flygel.



3 Effect

Bestämmer den effekttyp som påverkar ljudet. PRE. (Preset) väljer original (fabriks) inställning av effekt medan OFF kopplar bort effekten. Detta är i grunden en till/från omkoppling för effekter. Inställningar: PRE., OFF, TRM. (Tremolo), SYM. (Symphonic), DLY. (Delay), FLG. (Flanger) för EL-60; PRE, OFF, TRM, CEL. (Celeste) för EL-40.



< Pedal > EL-60/40

```
<PEDAL> VOL. =24  
FEET=PRE. EFFECT=PRE.
```

```
PRE.  
4  
8  
16
```

```
EL-60 EL-40  
PRE. PRE.  
OFF OFF  
TRM. TRM.  
55% CEL.
```

Obs: Pedal ljud har bara en sida för inställningar.

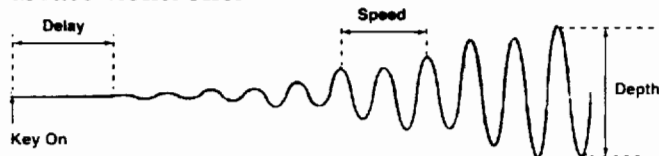
Även om olika effekter kan användas på olika ljudgrupper, kan bara en effekt i taget utnyttjas samtidigt för varje ljudgrupp. (För att verkligen lägga till Tremolo, Delay och Flanger effekter, måste ytterligare ett steg utföras. Vi hänvisar till de olika avsnitten för dessa individuella effekter nedan.)

Vibrato

Vibrato är en effekt som periodiskt, eller regelbundet, varierar tonhöjen på ett ljud. Rätt använt gör det många ljud mycket mer naturliga.

Följande diagram visar grafiskt vibratoeffekten och dess kontroller.

Vibrato kontroller



Tangent på

Kalla fram Vibrato och Touch Vibrato inställningar på Voice premisses sida 2 med hjälp av PAGE knapparna.

Ljud premisses - sida 2

Diagram showing the navigation of the LEAD and UPPER voice parameter pages. The LEAD page shows parameters for USER VIB. (1) and DT. VIB. (2). The UPPER page shows parameters for USER VIB. (1). Navigation is controlled by left and right arrow keys and PAGE buttons.

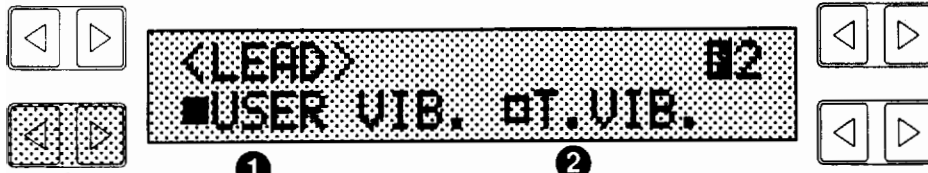
```
LEAD  
<LEAD> B2  
USER VIB. ① DT. VIB. ②  
UPPER  
<UPPER> B2  
USER VIB. ①
```

1 User Vibrato (USER VIB.)

När denna är inkopplad kan Du göra Dina egna vibratoinställningar; Delay, Depth och Speed för Lead Voices och Depth för Upper/Lower Voices.

Obs: Det går inte att lägga vibrato till ljuden för baspedalen.

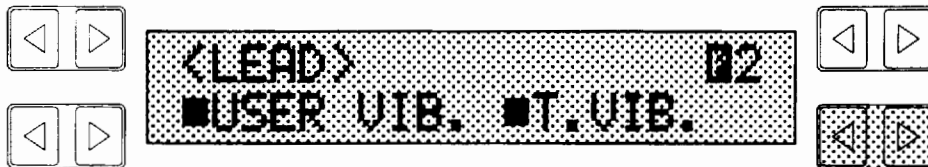
Delay, Depth och Speed inställningar göres vid nästa sida, Voice premisser sida 3. Delay Depth och Speed visas inte och kan inte ställas in med mindre än att USER VIB. har kopplats in vid denna inställning.



Tryck någon av dessa knappar för att koppla in User Vibrato.

2 Touch Vibrato (T.VIB.) (endast Lead Voice)

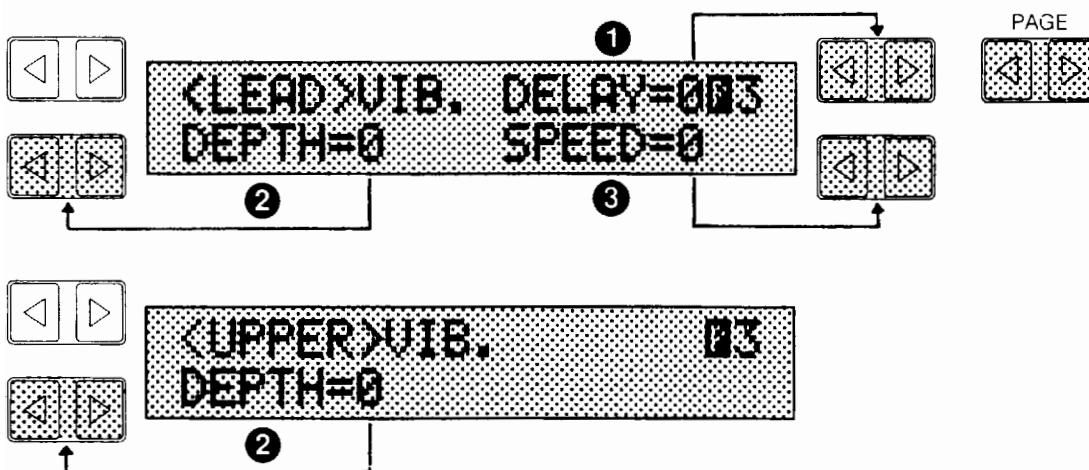
Till/från omkopplare för Touch Vibrato funktionen. Genom Touch Vibrato lägger Du själv till vibrato individuellt på varje ton medan Du spelar. När Du spelar på en tangent får Du vibrato på tonen genom att trycka ner hårdare. Ju hårdare Du trycker, desto markantare blir vibratot.



Tryck någon av dessa knappar för att koppla in Touch Vibrato.

Kalla fram User Vibrato inställningar på Ljud premisser sida 3 med hjälp av PAGE knapparna.

Voice premisser - sida 3



1 Delay (endast Lead Voice)

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. Omfång: 0 - 7.

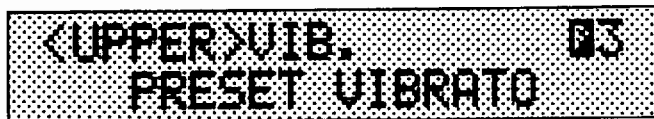
2 Depth

Bestämmer intensiteten på vibratoeffekten (se diagram). Ju högre inställningsvärde, desto markantare blir vibratot. Omfång: 0 - 7.

3 Speed (endast Lead Voice)

Bestämmer hastigheten på vibratot (se diagram). Omfång: 0 - 7.

Om inte User Vibrato kopplats in, visas följande text när man väljer sida 3.



Anslagskänslighet

Denna funktion ger Dig kontroll över ljudets volym och klangfärg via anslaget. Det finns två olika typer av anslag: 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.

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: Touch Tone funktionen är fabriksprogrammerad för varje ljud och kan inte justeras.

Reverb

Reverb ger en ekoliknande effekt till ljudet och därigenom ett intryck av att man spelar i ett stort rum eller konserthall. Effekten lägges likvärdigt och samtidigt till alla ljud.

För att justera reverb effekten:

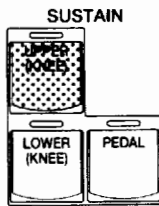
Tryck på en av REVERB knapparna, som sitter längst uppe till vänster på panelen. Dessa kontrollerar inflytandet av reverb effekten. Det finns sju inställningsnivåer, från minimum - som motsvarar 0 - till maximum.



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. Sustain är också oberoende av andra effekter (som t ex Tremolo eller Symphonic som väljs från ljudpremissers sida 1).

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

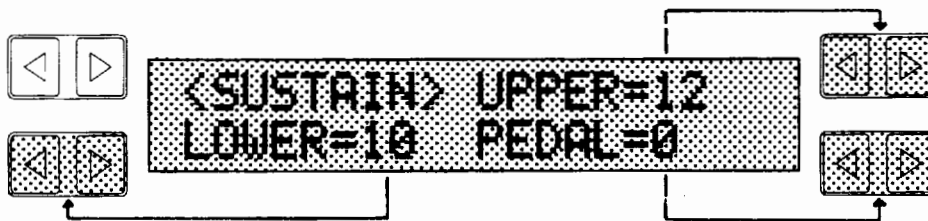


Obs: Sustain kan inte läggas till Lead Voices.

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 70, 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. Medan Du spelar kan Du koppla till och från Tremolo effekten med TREMOLO (FAST) knappen på panelen.

Tremolo Operation

1) För Panel Voice (Voice Menu)

Koppla till Tremolo effekten i varje ljudpremissers sida.

2) För Upper/Lower Flute Voice

Koppla till Tremolo effekten i Edit sidan för Flute Voice.

3) Medan Du spelar kopplar Du in effekten med Tremolo knappen på panelen.

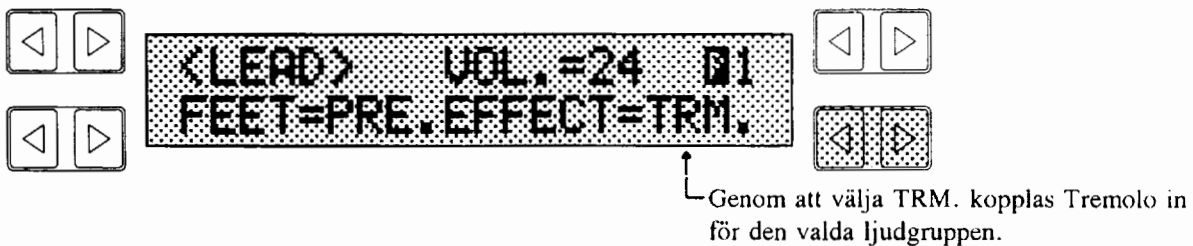
Koppla till Tremolo effekten

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"):

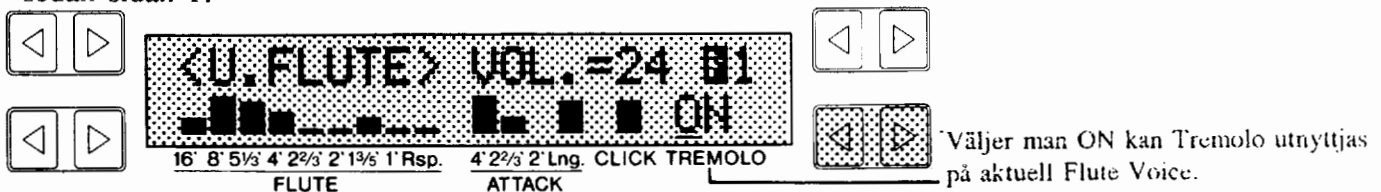
För Lead, Upper, Lower och Pedal ljud

Tryck två gånger på önskad ljudväljare på panelen, och välj sedan TREM. (Tremolo) med de högra nedre Data Control knapparna.



För Flute Voice

Tryck på U.FLUTE VOICE knappen och/eller L.FLUTE VOICE knappen i DISPLAY SELECT sektionen, och välj sedan sidan 1.



Flytta markören med nedre vänstra Data Control knapparna

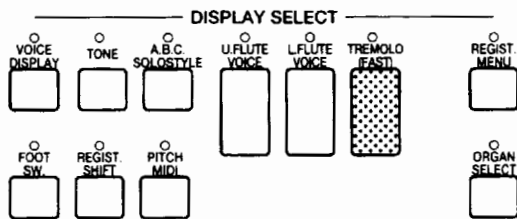
till Tremolo inställning i textrutan, och använd de nedre högra Data Control knapparna för att koppla in Tremolo. Effekten kan nu utnyttjas för ljudet. (För att verkligen återge Tremolo effekten, se avsnittet som följer omedelbart efter detta.)

Kontroll av Tremolo effekten medan man spelar

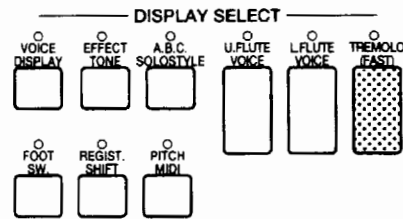
Så snart Tremolo effekten ställts och kopplats in, kan Du kontrollera effekten från TREMOLO (FAST) knappen på panelen.

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

EL-40



EL-60



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 fränkopplat (Chorus) blir den långsam. Hastigheten ändras gradvis, så att man får en effektfull simulering av acceleration och retardation hos en roterande högtalare.

Symphonic/Celeste (EL-60)

Symphonic simulerar effekten av en stor instrumentensemble, medan Celeste ger ett intryck av ett mindre antal som spelar tillsammans.

För att koppla in Symphonic/Celeste effekten:

1. Tryck önskad ljudväljare på panelen två gånger och välj sedan SYM. (Symphonic) med de nedre högra Data Control knapparna.



Wälj SYM. (Symphonic/Celesta) för den valda ljudgruppen.

2. Tryck EFFECT/TONE knappen i DISPLAY SELECT sektionen och kalla fram Symphonic sidan 5 med PAGE knapparna. Välj Symphonic (eller Celeste) genom att

trycka vilka som helst av de nedre Data Control knapparna.



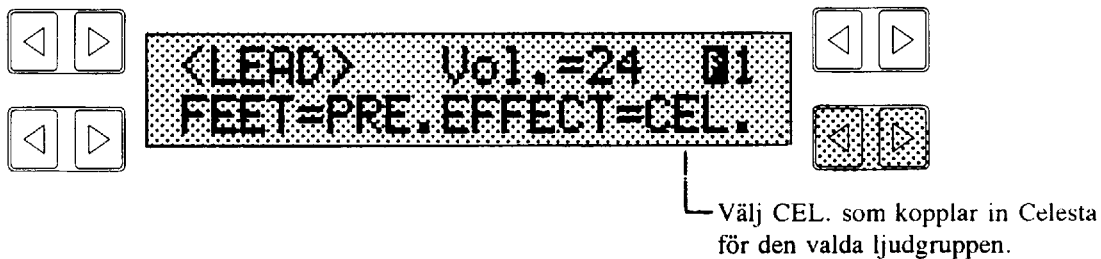
Använd vilka som helst av dessa Data Control knappar för att välja Symphonic/Celeste inställning.

Celeste (EL-40)

Celeste ger en effekt av att flera spelar samma instrument.

För att koppla in Celeste effekten:

Tryck önskad ljudväljare på panelen två gånger och välj sedan CEL. (Celeste) med de nedre högra Data Control knapparna.



Välj CEL. som kopplar in Celesta för den valda ljudgruppen.

Tone

Tone är en speciell effekt som gör att Du kan justera klangfärgen, eller ljudkvalitén på ett ljud. "Positiv" inställning gör ljudet ljusare medan "negativ" gör det mjukare eller mörkare.

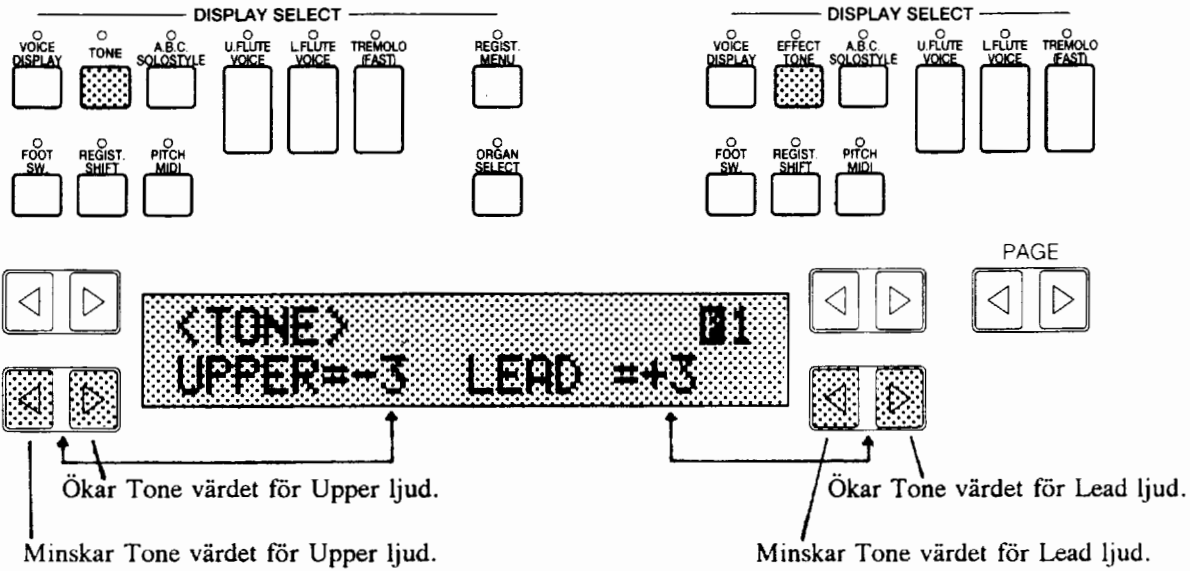
För att ställa Tone effekt:

Tryck EFFECT/TONE (TONE knapp på EL-40). Använd PAGE knapparna för att växla mellan Tone sidorna och använd de nedre Data Control knapparna för respektive sidor i textrutan för att ställa värdena. Omfånget sträcker sig från -3 till +3.

Obs: Ibland kan inflytandet av Tone effekten vara svår att uppfatta, beroende på vilket ljud som valts eller i vilken riktning förändringen sker.

EL-40

EL-60



För att ändra Tone inställningar för Lower och Pedal ljud, tryck PAGE► knappen för att välja sida 2.

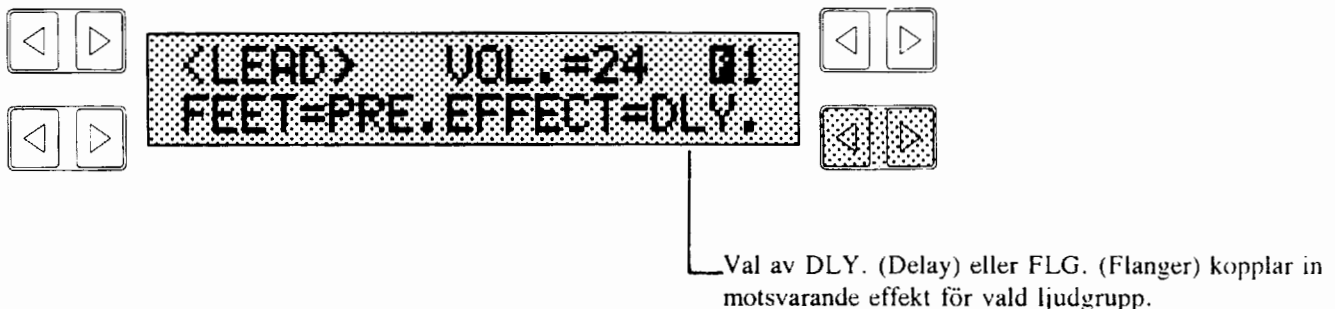
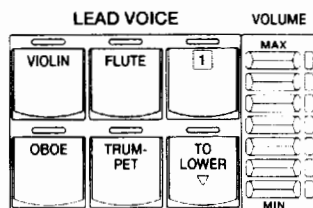
Delay och Flanger (EL-60)

Delay och Flanger är två mycket speciella effekter som ofta används i dagens musik. Precis som Tremolo ovan, kan Delay och Flanger effekt väljas i två steg från två olika grupper av textsidor: sidor för ljudpremissor och Effect/Tone sidor.

För att koppla in Delay eller Flanger effekt:

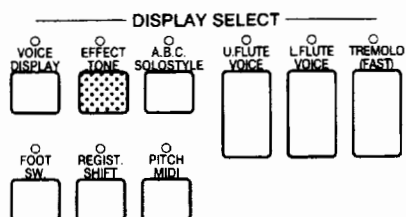
Kalla fram sida för ljudpremissor genom att trycka på önskad Upper, Lower eller Lead ljudväljare på panelen två gånger. Välj sedan DLY. (Delay) eller FLG. (Flanger) med de nedre högra Data Control knapparna.

Obs: Delay och Flanger effekter är tillgängliga för Upper, Lower och Lead Voice sektionerna.

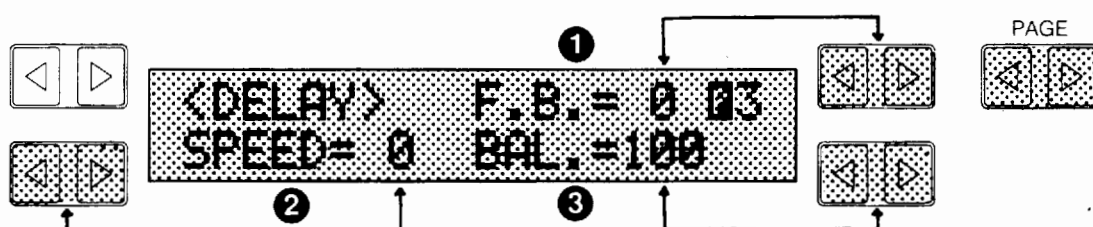


För att ställa in Delay eller Flanger effekt:

Tryck EFFECT/TONE knappen i DISPLAY SELECT sektionen och använd PAGE knapparna för att välja respektive sidor.



Delay sida (Effect/Tone sida 3)



Delay

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

1 Feedback (F.B.)

Bestämmer antalet ekoslag. Omfång: 0 - 100.

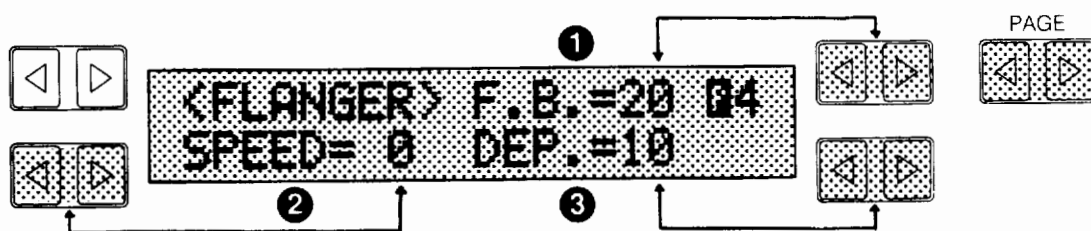
2 Speed

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

3 Balance

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

Flanger sida (Effect/Tone sida 4)



Flanger

Flanger ger en svepande, rotationsliknande modulationseffekt på ljudet.

1 Feedback (F.B.)

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

2 Speed

Bestämmer hastigheten på modulationen. Omfång: 0 - 100.

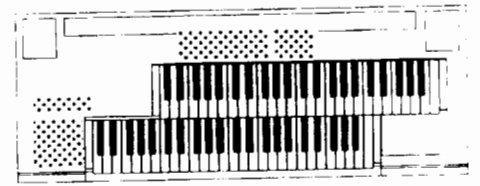
3 Depth

Bestämmer intensiteten på effekten. Omfång: 0 -100.

Glide

Glide är en effekt som aktiveras med fotkontakt: När fotkontakten trycks, sänks omedelbart valda ljud med en halvton. (Se avsnittet om fotkontaktens funktioner på sid 68.)

4 Rhythm, Accompaniment och Percussion



Rytmfunktionerna i Electone använder verkliga trummor och rytminstrument med "samplade", d v s 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.

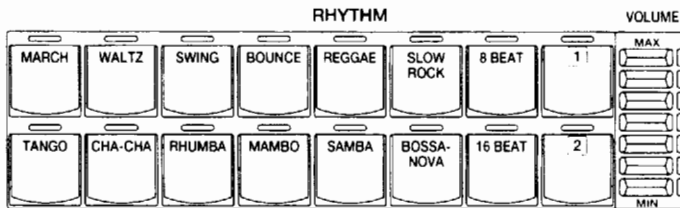
Rhythm mönster

Från panelen kan man direkt välja mellan tio (14 på EL-40) 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:

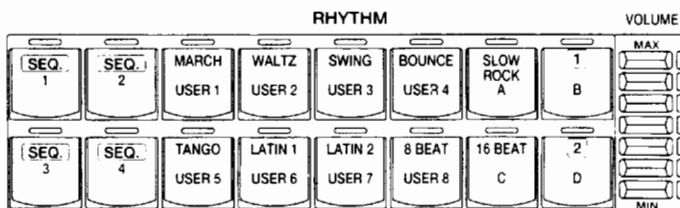
1. Välj ett rytm-mönster genom att trycka på en av rytm-väljarna i RHYTHM sektionen på panelen.

EL-40

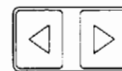


Obs: Även om antalet och typer av rytm-mönster är samma för både EL-60 och EL-40 före-kommer en del skillnader i textrutan. Vi hänvisar till listan över rytm-menyer på sid 50.

EL-60



March 1 March 2 #1
March 3 March



För att välja ett rytm-mönster 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 Rytm-menyer på sid 50 för uppgift om tillgängliga rytmer.)

En del rytmkategorier (March t ex) har två eller tre sidor. Använd PAGE knapparna för att välja den text sida som innehåller önskat rytm mönster.

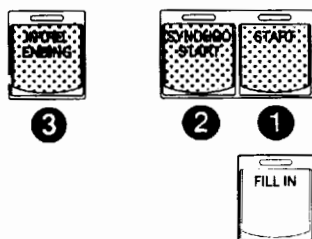
Välj Broadway från exemplet som visas nedan.



1) Tryck PAGE► knappen två gånger för att välja den text sida som innehåller Broadway.

2) Tryck på någon av dessa knappar som motsvarar Broadway i textrutan.

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.

2 SYNCHRO START

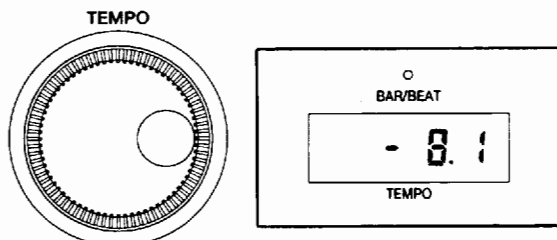
Denna knapp ställer rytmen i "färdigläge"; rytmen kommer att starta så snart Du slår an en tangent på nedre manual eller baspedal. Tryck ännu en gång på denna knapp för att stoppa rytmen.

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 53 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:



Obs: När Electone startas ställs rytmvolymen automatiskt på 0.

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

INRÄKNING

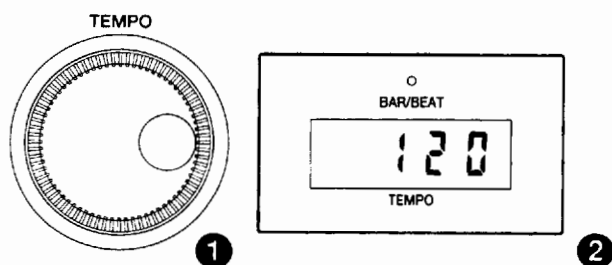
Om man håller INTRO.ENDING knappen nertryckt och trycker på START knappen får man en takts inräkning med ett klick-ljud.

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

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 68.)

Finjustering av volymen för rytmen kan också göras från "Sida för rytmpræmisses" (se sid 48).

4. Ställ in tempo.



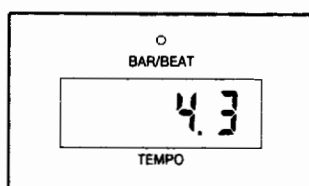
1 TEMPO ratt

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

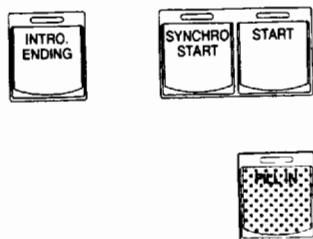
Fill In mönstren är utformade för att användas som tillfälliga och återkommande rytmiska mellanspel för att ge krydda åt ett i övrigt repeterande mönster. Precis som de vanliga rytm-mönstren har Fill In mönstren utformats för att perfekt matcha bas- och ackordmönster i den automatiska ackompanjemangsfunktionen.

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.

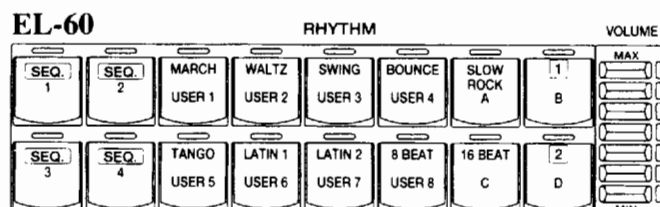
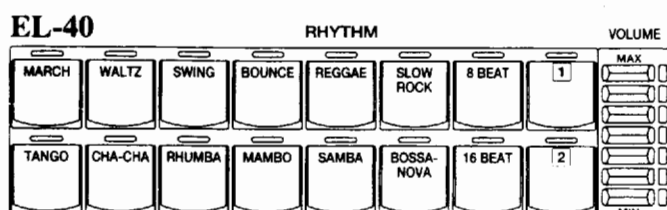
För bästa resultat, tryck på FILL IN knappen precis på första slaget i takten.

Auto Variation och Percussion Volume

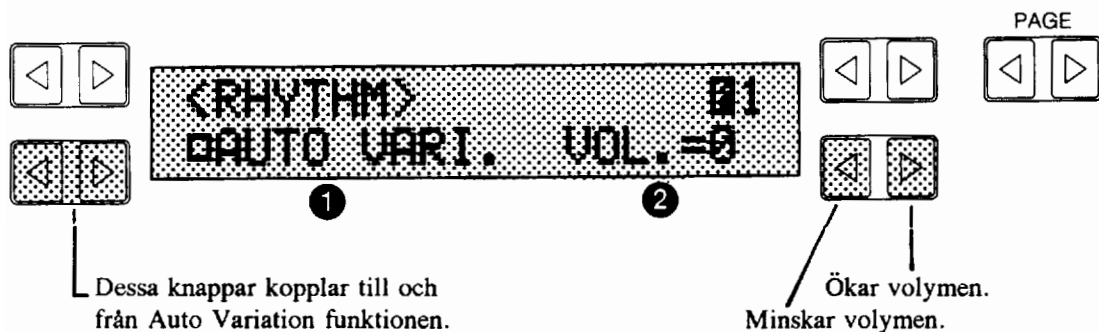
Dessa två inställningar kontrolleras från varje rytms sida för premisser. Det finns tre sidor för rytmpremisser.

Att välja sida för rytmpremisser:

Välj ett rytm-mönster med en rytmväljare på panelen och tryck ännu en gång på denna knapp. (Om rytm-meny redan visas behöver man bara trycka en gång på knappen.)



Rhythm premisser sida 1



1 Auto Variation

Auto Variation funktionen ger automatiska rytmvariationer. I ON-läge gör rytmönstret vanligtvis en diskret variation var fjärde och åttonde takt, för att göra rytmen mera intressant och innehållsrik.

Obs: Det förekommer rytmönster där Auto Variation inte har någon inverkan.

2 Volume

Finjustering av totalvolymen för rytmönster och Keyboard Percussion. Omfång: 0 - 24.

Sidorna 2 och 3 för rytmpræmissar beskrivs senare i detta kapitel (se sid 52, 53.)

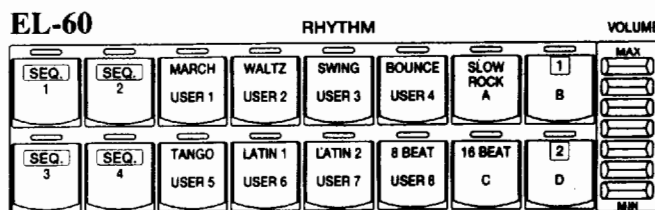
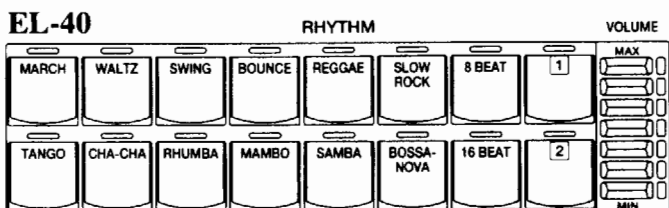
Punktmärkta knappar

Rhythm sektionen har, liksom ljudgrupperna, punktmärkta knappar som också kan innehålla rytmönster. Dessa punktmärkta knappar fungerar som "joker i leken"; vilka rytmönster som helst från panelens knappar eller rytmmenyer 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 rytmönster för en punktmärkt knapp:

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



2. Välj en av sidorna med PAGE knapparna.



BETRÄFFANDE "PAGE" INDIKERINGEN HOS RYTMSIDOR I TEXTRUTAN:

Indikeringen för sidnumren är olika beroende på hur sidan valts. När texten valts genom att man tryckt på en punktmärkt knapp, visas indikationen "negativt":



I exemplet ovan kan sidorna 1 - 24 väljas (inklusive User sidor 1 - 8 i EL-60).

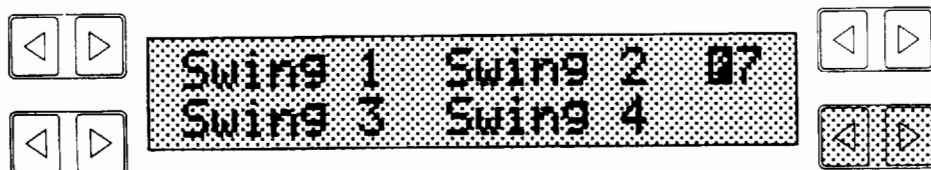
När texten valts genom att man tryckt en av Rhythm knapparna på panelen visas indikationen "positivt":



I detta fall kan enbart rytmer som tillhör den aktuella rytmkategorin väljas.

3. Välj en av rytmerna genom att trycka en av motsvarande Data Control knapparna.

Välj t ex Swing 4 genom att trycka en av de nedre högra Data Control knapparna.



Obs: Medan Du bläddrar bland sidorna med PAGE knapparna blir det den ursprungligen valda rytmen som ljuder, tills Du väljer en ny med Data Control knapparna.

User sidor (endast EL-60)

Välj User sidorna när Du vill använda en rytm Du själv skapat (på EL-60) med rytmprogrammerings funktionen. (Se sid 93).

USER 1-A USER 1-B
USER 1-C USER 1-D

Rytmmenyer

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

EL-40

P1	P3	P17
March 1 March 2 March 3	J. Ballad Dixie 1 Dixie 2	Samba 1 Samba 2 Samba 3
P2	P10	P18
Polka 1 Country 1 Country 2	Bounce 1 Bounce 2 Bounce 3	Bossa 1 Bossa 2 Bossa 3
P3	P11	P19
Broadway 1 Baroque 1 Baroque 2	Reggae 1 Reggae 2	8: Beat 1 8: Beat 2 8: Beat 3
P1	P12	P20
Waltz 1 Waltz 2 Waltz 3	S. Rock 1 S. Rock 2 S. Rock 3	8: Beat 4 8: Beat 5
P2	P13	P3
Waltz 4 Waltz 5	Jango 1 Tango 2 Tango 3	D. Pop 1 D. Pop 2 D. Pop 3 D. Pop 4
P3	P14	P1
J. Waltz 1 J. Waltz 2 J. Waltz 3 Bolero	Cha-cha	16: Beat 1 16: Beat 2 16: Beat 3
P1	P15	P2
Swing 1 Swing 2A Swing 3 Swing 4	Rhumba Beguine	16: Beat 4 16: Beat 5
P2	P16	P3
Swing 5 Swing 6A Swing 6B Swing 7	Mambo Salsa	Funk 1 Funk 2 Funk 3

EL-60

P1
 March 1 March 2 March 3 P1

S. Rock 1 S. Rock 2 S. Rock 3 P1 12

P2
 16 Beat 4 16 Beat 5 P2 23

P2
 Polka 1 Polka 2 Country 1 Country 2 P2 2

Tango 1 Tango 2 Tango 3 P2 13

P3
 Funk 1 Funk 2 Funk 3 P3 24

P3
 Broadway Baroque P3 3

P1
 Cha-cha P1 14

USER 1-A USER 1-B USER 1-C USER 1-D P1 1

P1
 Waltz 1 Waltz 2 Waltz 3 P1 4

P2
 Rhumba Beguine P2 15

USER 2-A USER 2-B USER 2-C USER 2-D P2 2

P2
 Waltz 4 Waltz 5 P2 5

P3
 Mambo Salsa P3 16

USER 3-A USER 3-B USER 3-C USER 3-D P3 3

P3
 J. Waltz 1 J. Waltz 2 J. Waltz 3 Bolero P3 6

P1
 Samba 1 Samba 2 Samba 3 P1 17

USER 4-A USER 4-B USER 4-C USER 4-D P1 4

P1
 Swing 1 Swing 2 Swing 3 Swing 4 P1 7

P2
 Bossa 1 Bossa 2 Bossa 3 P2 18

USER 5-A USER 5-B USER 5-C USER 5-D P2 5

P2
 Swing 5 Swing 6 P2 8

P1
 8 Beat 1 8 Beat 2 8 Beat 3 P1 19

USER 6-A USER 6-B USER 6-C USER 6-D P1 6

P3
 J. Ballad Dixie 1 Dixie 2 P3 9

P2
 8 Beat 4 8 Beat 5 P2 20

USER 7-A USER 7-B USER 7-C USER 7-D P2 7

P1
 Bounce 1 Bounce 2 Bounce 3 P1 10

P3
 D. Pop 1 D. Pop 2 D. Pop 3 D. Pop 4 P3 21

USER 8-A USER 8-B USER 8-C USER 8-C P3 8

P2
 Reggae 1 Reggae 2 P2 11

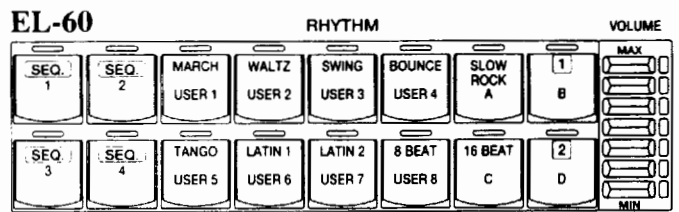
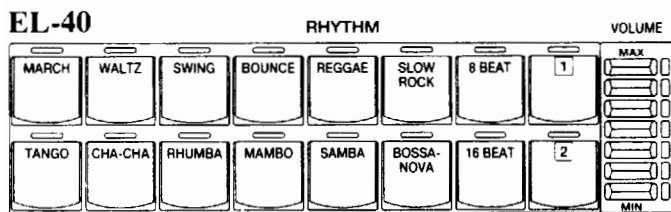
P1
 16 Beat 1 16 Beat 2 16 Beat 3 P1 22

Accompaniment kontroller

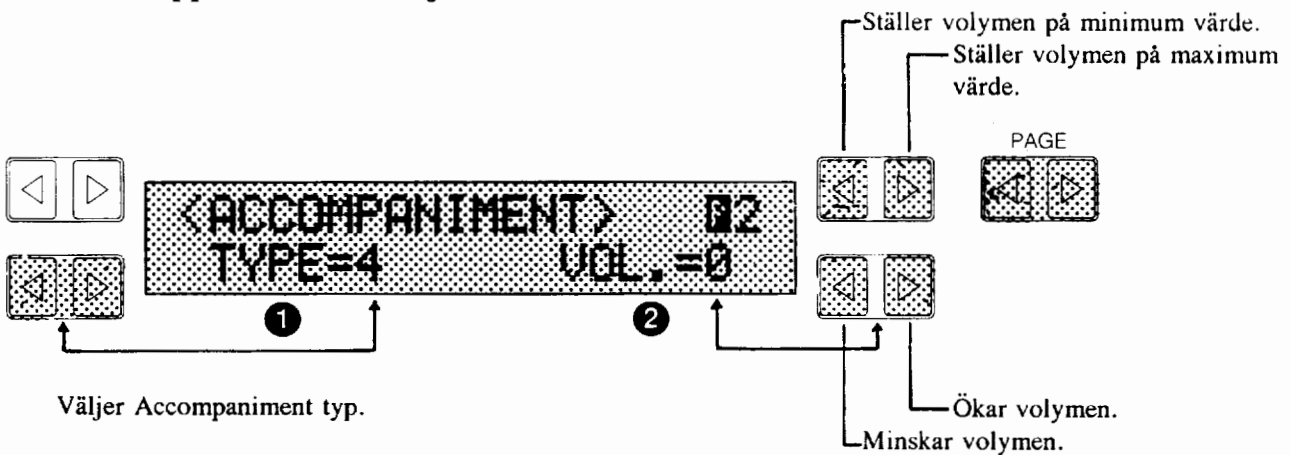
De Accompaniment funktioner som beskrivs i detta kapitel fungerar oberoende av A.B.C. automatiken och ger tillsammans med rytmen automatiskt brutna ackord och andra instrumentala utsmyckningar. Accompaniment kontroller innefattar inställning av Accompaniment typ och dess volym.

För att välja Accompaniment kontroller i Rhythm premisser sidor:

1. Tryck två gånger på vilken som helst av panelens RHYTHM knappar.



2. Så snart rytmpremisser sida 1 visas (ovan), använd PAGE knapparna för att välja sida 2.



1 Type (1 - 4)

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

2 Volume

Bestämmer volymen för Accompaniment. Accompaniment kan kopplas bort genom att sätta denna parameter i minimumläge. Omfång: 0 - 24.

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

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. 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.

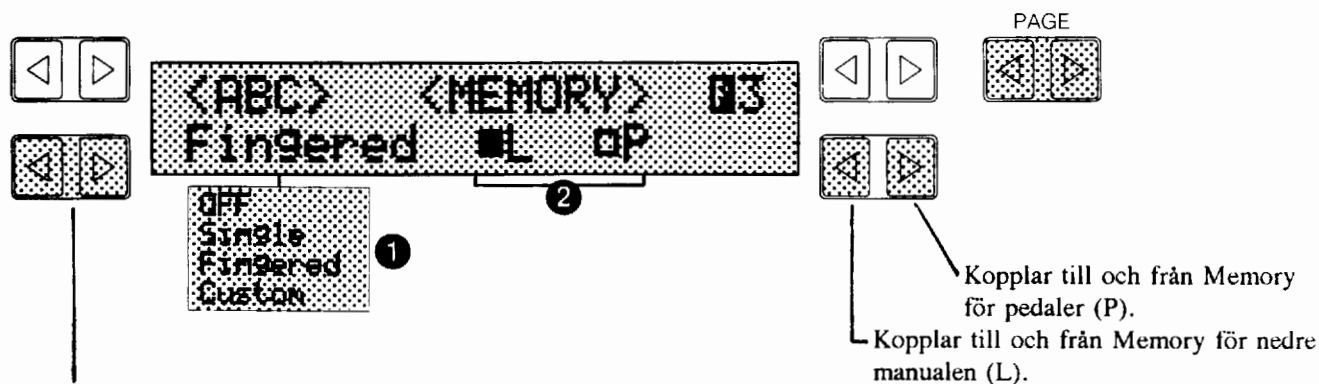
A.B.C. ackompanjemangens mönster har programmerats speciellt för att matcha stilen för det rytmiska mönstret Du valt, och dessutom, ackompanjemangets påverkas också så att det matchar Fill In och Ending mönstren.

Det finns tre olika Auto Bass Chord lägen - Single Finger, Fingered Chord och Custom A.B.C. - och de kan väljas antingen från rytmprämisser sida 3 eller A.B.C./SoloStyle sidan.

Kalla fram rytmprämisser sida 3 för att välja A.B.C. funktion:

1. Tryck två gånger på vilken RHYTHM knapp som helst för att kalla fram sida för rytmprämisser.

2. Använd PAGE knapparna för att välja sida 3, ABC och Memory sidan.



Dessa knappar motsvarar nedre vänstra delen av textrutan och med dessa väljer Du de olika A.B.C. lägena.

Auto Bass Chord

1 Off, Single, Fingered, Custom

Off

Auto Bass Chord funktionen är bortkopplad.

Single (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.

Fingered (Fingered Chord läge)

Fingered Chord läget ger automatiskt bas och ackords ackompanjemang 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.

Custom (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.

Obs: Auto Bass Chord funktionen kan också väljas vid A.B.C./SoloStyle sidan. Tryck A.B.C./SOLOSTYLE knappen i DISPLAY SELECT sektionen för att göra detta.

2 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.

L (Lower)

När denna kopplas till (fylld ruta) kommer ackordsackompanjemanget för nedre manualen att fortsätta ljuda även sedan tangenterna på nedre manualen släppts upp.

P (Pedal)

När denna kopplas till (fylld ruta) kommer basmönstret för baspedalen att fortsätta ljuda även sedan baspedalerna släppts upp.

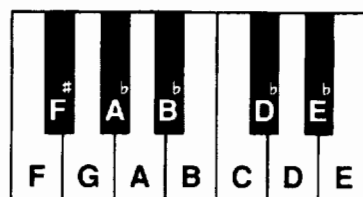
Ackord som accepteras i Single Finger läge (exempel med C)

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).



Ackordsgrundtoner på nedre manualen



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.



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.

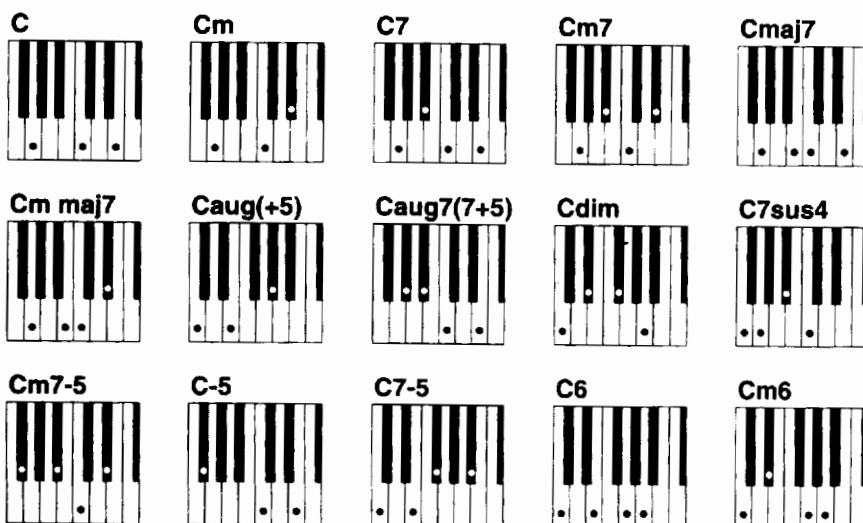
Obs: Med Single Finger kommer ackordet att återges i samma oktav, oavsett var på nedre manualen det spelas.

SPELA SINGLE FINGER ACKORD UTAN RYTM:

Auto Bass Chord används vanligtvis tillsammans med rytmen för att ge komplett rytmiskt ackompanjemang. 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 glömmer att koppla bort Single Finger eller Fingered Chord kommer enstaka toner som spelas i nedre manualen att återges med baston.

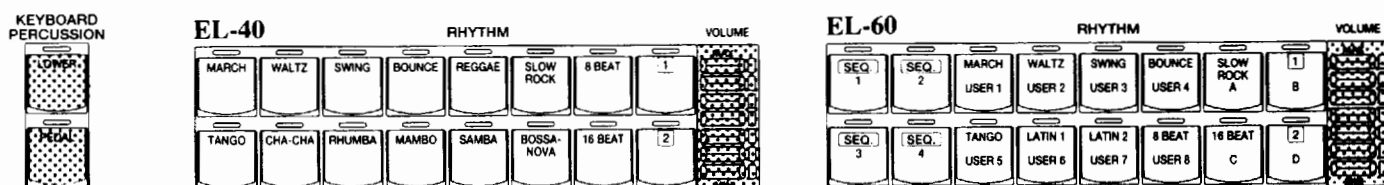
Ackord som accepteras i Fingered Chord läge (exempel med C)



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.

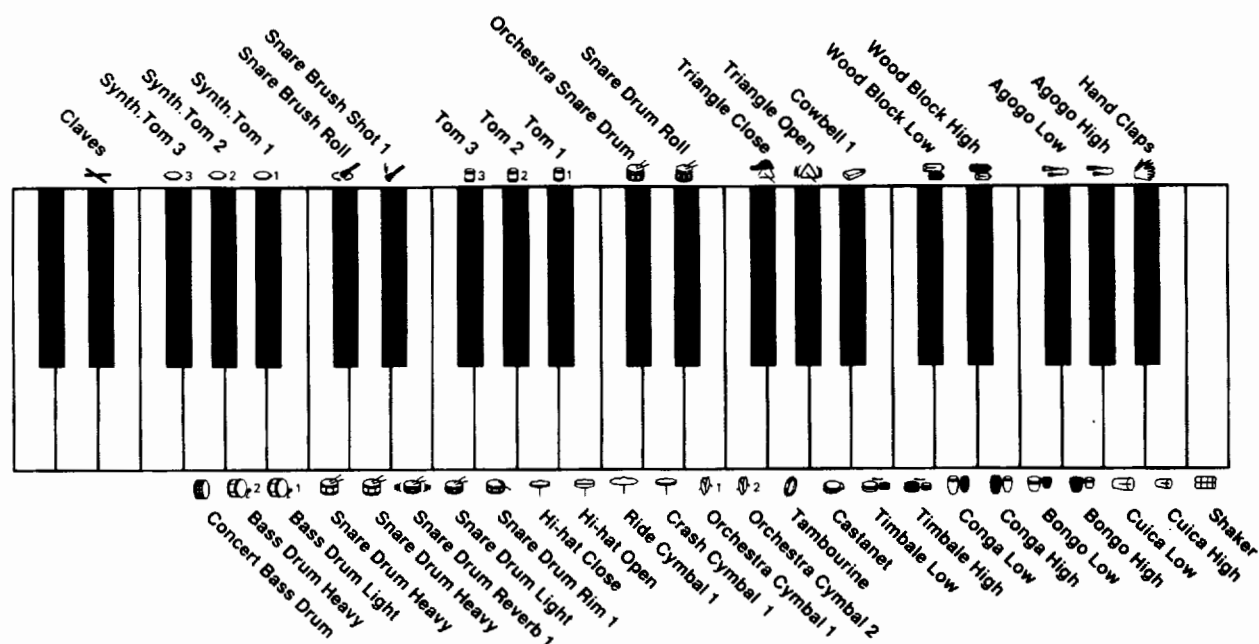
Volymen för percussion ljuden ställs gemensamt med VOLUME kontrollen i Rhythm sektionen. Ställ volymen på önskad nivå.

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

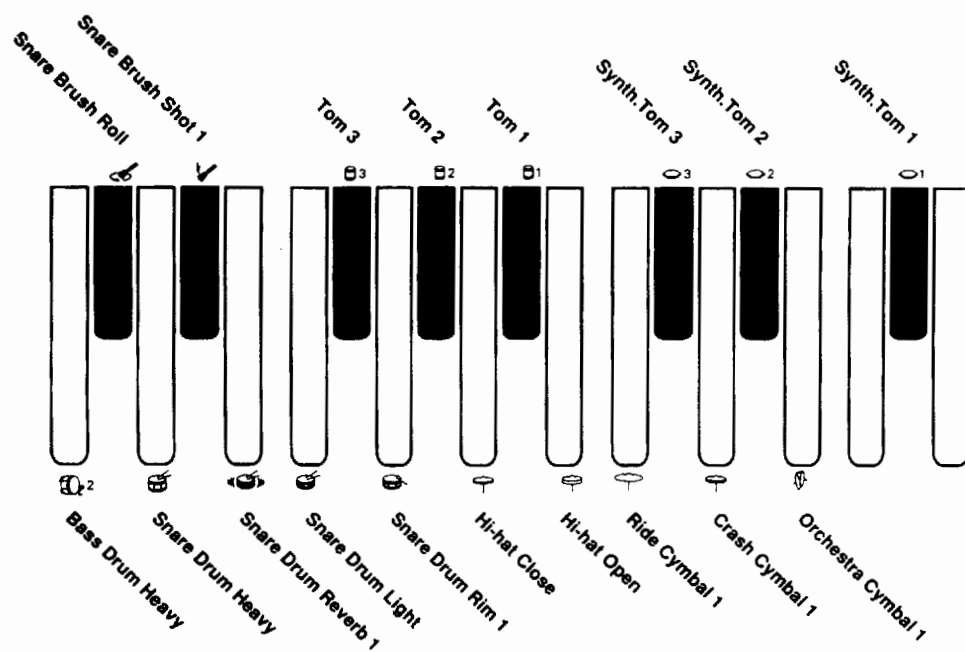
4. Slå an några tangenter på nedre manual och baspedal. De olika rytminstrumenten (sammanlagt 43 är tillgängliga) har programmerats till tangenterna enligt den följande tabellen.

Obs: I samband med rytminstrumenteringsfunktionen får man tillgång till ytterligare rytminstrument på övre manualen (endast EL-60; se sid 94).

Rytminstrumentens programmering på nedre manualen



Rytminstrumentens programmering på baspedalerna



Melody On Chord

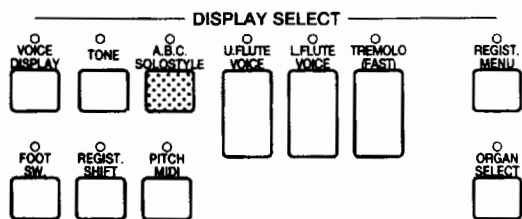
Melody On Chord (M.O.C.) funktionen lägger automatiskt till ackordstoner till den melodistämman Du spelar på övre manualen. Vilka toner som läggs till bestäms av det ackord Du spelar i nedre manualen - eller genom det ackord som automatiskt skapas via A.B.C. funktionen.

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 Solo/M.O.C. sidan.

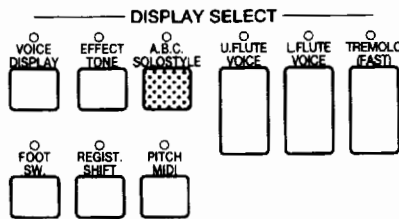
Att välja M.O.C. funktion:

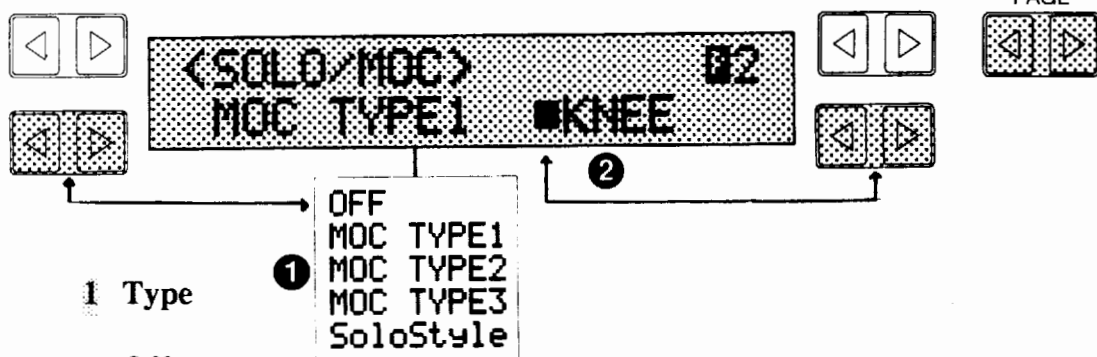
Tryck på A.B.C./SOLOSTYLE knappen i DISPLAY SELECT sektionen.

EL-40



EL-60





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

1 Type

Off

Melody On Chord funktionen är bortkopplad.

MOC Type 1

Producerar ett harmonitillägg av två toner intill den meloditon som spelas.

MOC Type 2

Producerar ett harmonitillägg av tre toner intill den meloditon som spelas.

MOC Type 3

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

SoloStyle

(Se följande avsnitt om SoloStyle.)

2 Knee

Till/från omkopplare för knäkontroll av Melody On Chord/SoloStyle funktionen. När denna är tillkopplad blir Melody On Chord/SoloStyle effekten aktiverad så snart knäkontrollspaken trycks åt höger. (Se även avsnittet om Knäkontroll på sid 70.)

SoloStyle

SoloStyle funktionens återgivning bestäms av den rytm som väljes och producerar en rad olika musikaliska effekter och utsmyckningar (harmonier, repeterande effekter eller sekvenser av fraser) till det Lead ljud Du spelar på övre manualen. Det finns 66 olika SoloStyle mönster, ett för varje rytm mönster.

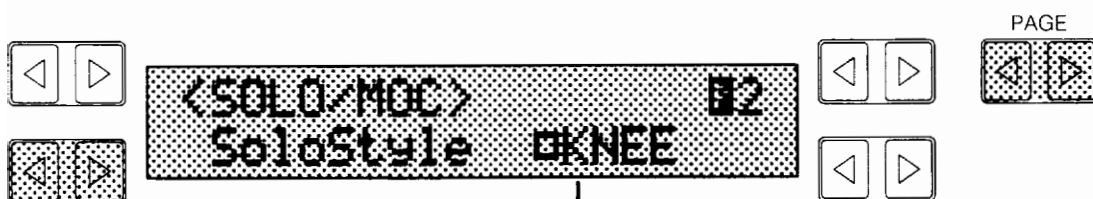
När SoloStyle kopplas in ställs volymen för Lead Voice in automatiskt till nästan maximal nivå och återger ett mycket välanpassat tillägg som stilenligt passar den valda rytmen.

Obs: SoloStyle fungerar inte när en User rytm valts.

För att välja SoloStyle funktion:

1. Tryck A.B.C./SOLOSTYLE knappen i DISPLAY SELECT sektionen och välj sida 2 (Solo/M.O.C. sida) med PAGE knapparna.

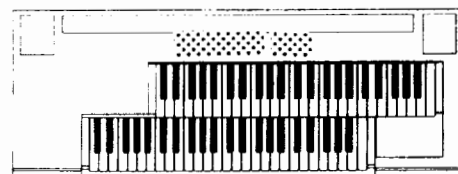
2. Välj SOLOSTYLE med de nedre vänstra Data Control knapparna.



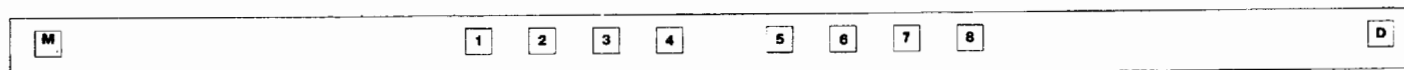
Denna Knee funktion är densamma som beskrivits i M.O.C. avsnittet. Den fungerar som en till/från kontroll för SoloStyle effekten. (Se även om Knäkontroll, sid 70.)

Obs: M.O.C. och SoloStyle är mycket markanta effekter och är därför kanske inte musikaliskt lämpliga att återges under längre avsnitt i ett musikstycke. Använd knäkontrollen för att på ett bekvämt sätt koppla in och ur för att skapa varierade och dynamiska effekter till det Du spelar.

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.



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:

Attack i Flute Voices

Registration Shift inställningar

Pitch/Transpose inställningar

Voice Disk ljud*

Rhythm Pattern Programmer mönster

(undantaget User rytm-mönster som destinerats till en punktmärkt knapp)*

Rhythm Sequencers*

MIDI inställningar

*Dessa gäller endast EL-60.

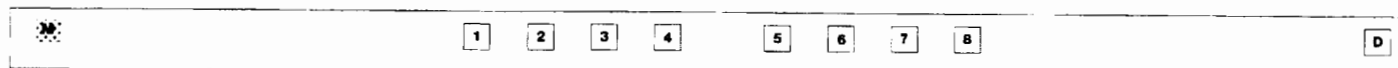
Spara Registreringar

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 (EL-60, eller EL-40 som extrautrustats med Music Disk Recorder).

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 - 8).

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 nummerad knapp.

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

Att välja registreringar från Registration Memory:

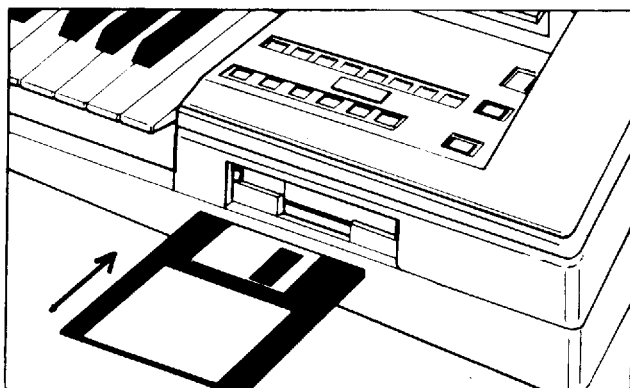
Tryck helt enkelt på den numrerad knapp som motsvarar den registrering Du önskar.

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.

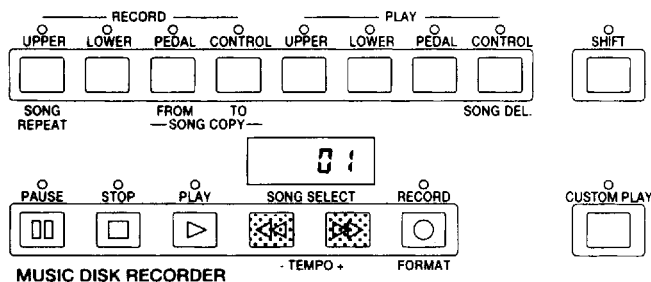
Att lagra alla registreringar till diskett:

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



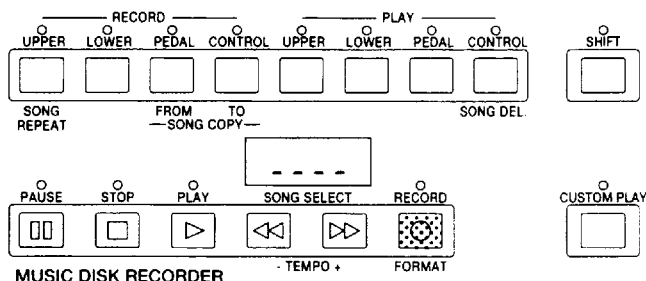
Försäkra Dig om att disketten är antingen ny, eller har data Du kan radera. Om disketten är alldeles ny och oformaterad måste den formateras. Se instruktioner vid "Formatera en diskett" i kapitlet om Music Disk Recorder (sid 76).

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

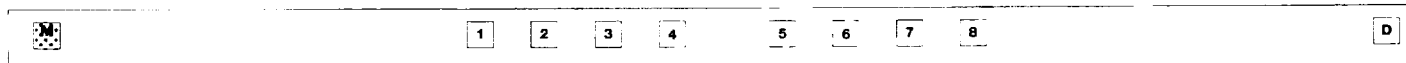


Det finns 40 melodier/kanaler, eller minnesplatser, tillgängliga på en enda diskett.

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



1) Medan RECORD knappen hålls nertryckt...



2)...tryck på M knappen.

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

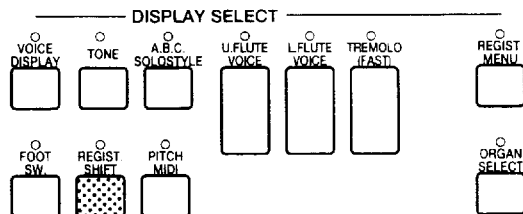
Registration Shift

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 stegvis förflytta Dig till annan registrering.

EL-40

För att välja Registration Shift funktioner:

1. Tryck på REGIST.SHIFT knappen i DISPLAY SELECT sektionen.



2. Välj SHIFT i textrutan genom att trycka på vilken som helst av de nedre Data Control knapparna.

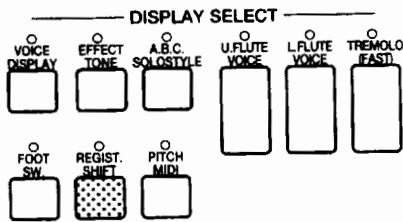


I SHIFT läge kommer varje tryckning av den högra fotkontakten att ge en förflyttning till nästföljande Registration Memory, i nummerföljd. Efter att den sista registreringen nåts, börjar den på nytt med den första knappen. De numrerade knapparna tänds upp allt eftersom de väljs.

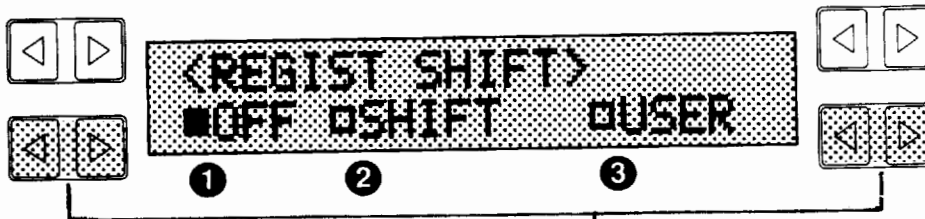
EL-60

För att välja Registration Shift funktioner:

Tryck på REGIST.SHIFT knappen i DISPLAY sektionen.



Registration Shift sida



└ Använd dessa Data Control knappar för att välja inställningarna: OFF, SHIFT eller USER.

1 Off

Registration Shift funktionen bortkopplad.

2 Shift

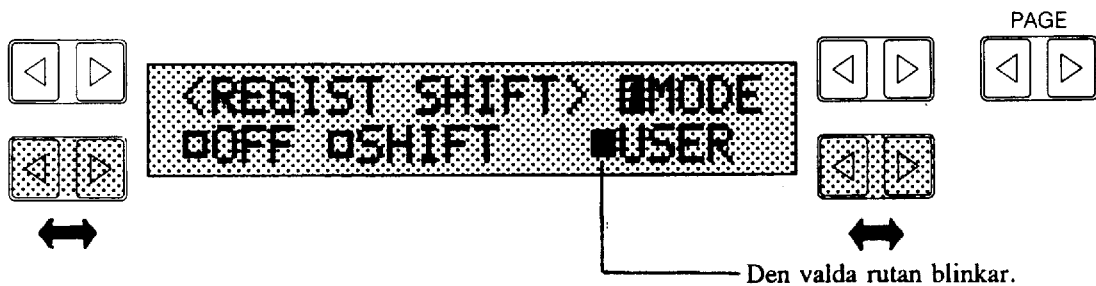
Kopplar in Shift läge. I SHIFT läge kommer varje tryckning av den högra fotkontakten att ge en förflyttning till nästföljande Registration Memory, i nummerföljd. Efter att den sista registreringen nåts, börjar den på nytt med den första knappen. De numrerade knapparna tänds upp allt eftersom de väljs.

3 User (endast EL-60)

Kopplar in User läge. I USER läge kommer varje tryckning av den högra fotkontakten att ge förflyttning i den ordning Du själv programmerat.

Det finns två sidor; Mode och Edit. (Edit sidan kan bara kallas fram när User läge valts.)

Så snart Du valt User läge, kalla fram Edit sidan med hjälp av PAGE knapparna.



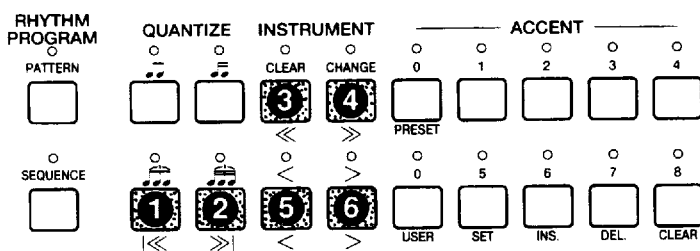
Markör kontroller

Markör kontrollerna används för att flytta markören (den blinkande rutan i texten) längs raden av registreringar i textrutan. Inlagda registreringar anges i textrutan, medan de som ännu inte lagts in är markerade med en punkt. Flytta markören till önskad punkt med hjälp av de Rhythm Sequence (pilar i grön färg) och/eller Data Control knappar som siffermarkerats i illustrationen.

Markör kontroller - Data Control knappar



Markör kontroller - Panel knappar



- 1 | <<< Flyttar markören till första position.
- 2 >>> | Flyttar markören till sista position.

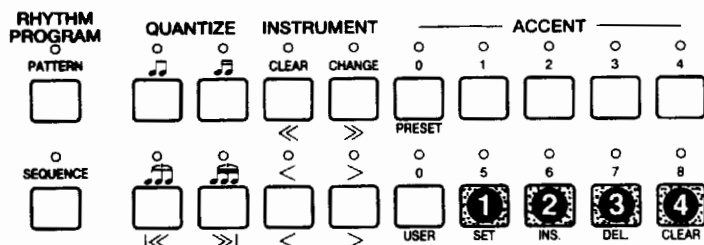
- 3 <<
Flyttar markören tio steg bakåt.
- 4 >>
Flyttar markören tio steg framåt.
- 5 <
Flyttar markören ett steg till vänster.
- 6 >
Flyttar markören ett steg till höger.

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

Obs: Det finns 18 Registration Shift steg tillgängliga för programmering.

Data kontroller

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



1 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 SET knappen. Efter att SET använts för att programmera registreringar kan markören flyttas längs raden av nummer.

2 Insert (INS.)

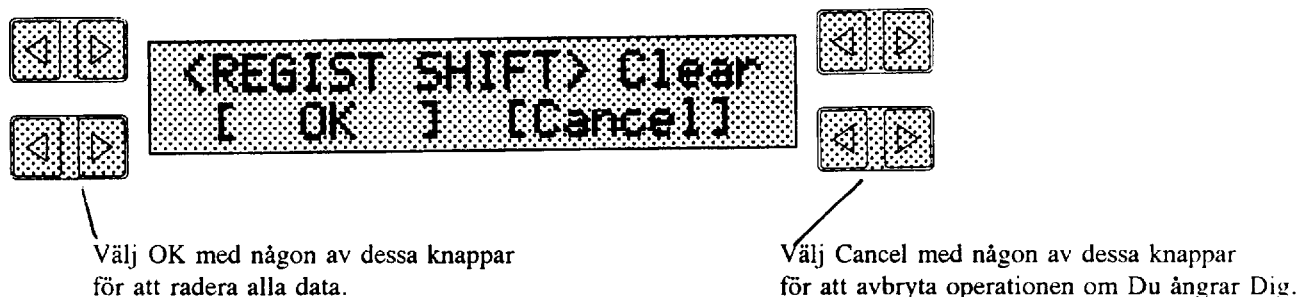
Används för att sätta in ytterligare ett registreringsnummer vid aktuell markörposition. Det nya registreringsnumret sätts in vid markörens läge och alla andra nummer till höger om detta flyttas ett steg för att ge plats åt det nya numret. För att genomföra operationen, flytta först markören till önskad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

3 Delete (DEL.)

Används för att ta bort ett registreringsnummer vid aktuell markörposition.

4 Clear

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



Kapaciteten hos Registration Shift funktionen är 18 steg och någon programmering utöver detta kan inte göras. Följande meddelande visas för ett ögonblick om man försöker göra INS. när det 18:e programmeringsläget fyllts:

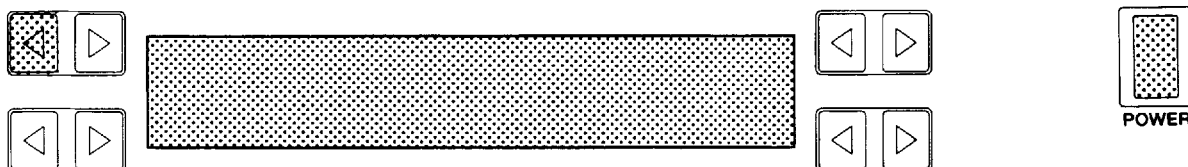


Om så önskas kan Du radera (DEL.) onödiga programpunkter och göra om operationen.

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:

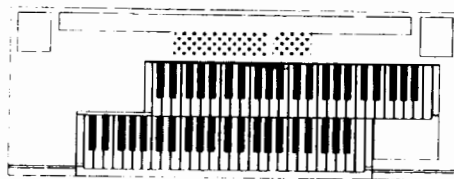
1. Slå av strömmen.
2. Håll nere den Data Control knapp som ligger längst till vänster i övre raden, och slå åter på strömmen.



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 61) 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 Fotkontakter och knäkontroll



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, Sustain och Melody On Chord såväl som en rad rytmfunktioner som stopp, Ending och Fill In.

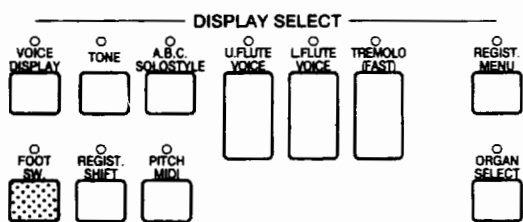
Fotkontaktskontroller

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 63). Den vänstra fotkontakten kan ställas in för att kontrollera en av följande funktioner: Glide, rytmstopp, rytm Ending och rytm Fill In. Val av funktion göres vid Foot Switch sidorna.

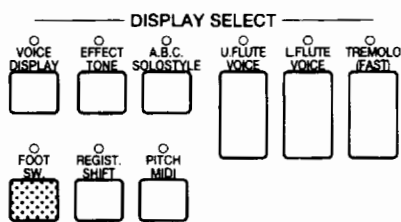
Att välja Foot Switch sidor:

Tryck på FOOT SW. knappen i DISPLAY SELECT sektionen.

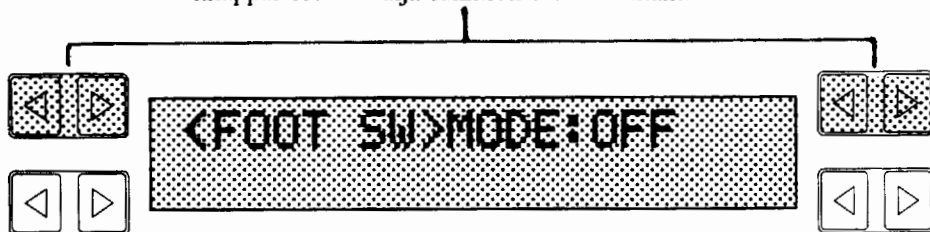
EL-40



EL-60



Använd vilken som helst av dessa Data Control knappar för att välja funktion för fotkontakt.



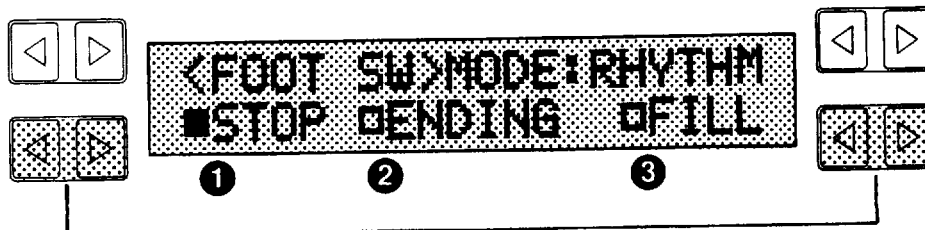
Det finns tre olika lägen: OFF, RHYTHM och GLIDE. Välj önskat läge med Data Control knapparna överst till vänster eller höger.

Off

Alla funktioner för fotkontakten är bortkopplade.

Rhythm

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



Använd vilken som helst av dessa Data Control knappar för att välja en av de tre inställningarna: STOP, ENDING eller FILL.

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

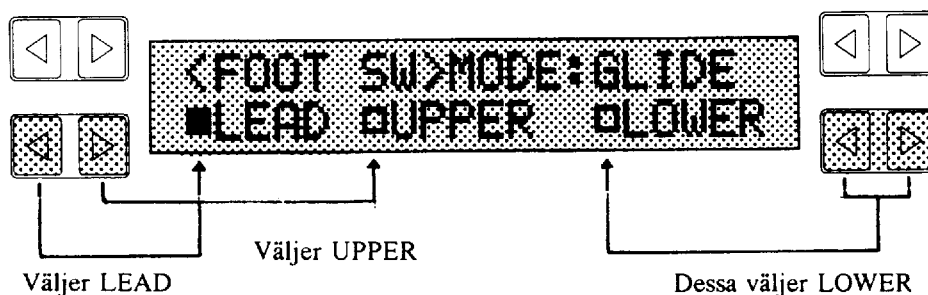
Kopplar in rytmen på det avslutande Ending mönstret, varefter rytmen stoppas.

3 Fill In (FILL)

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:



Obs: När Glide funktionen är aktiverad återges inte Vibrato.

Glide funktionen kan samtidigt utnyttjas för en eller flera av de ljudsektioner som anges i textrutan: Lead, Upper och Lower. Välj önskad(e) sektioner.

Knäkontroll

Knäkontrollen som sitter på undersidan av klaviaturdelen, kan användas för att koppla till och från Melody On Chord/SoloStyle funktionen eller 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:

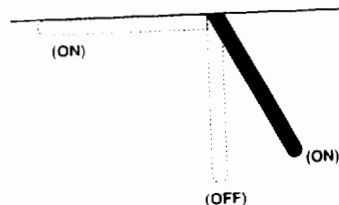
Sustain effekten bortkopplad.

När knäkontrollen kontinuerligt trycks åt höger:

Sustain effekten blir inkopplad.

När knäkontrollen är uppfälld:

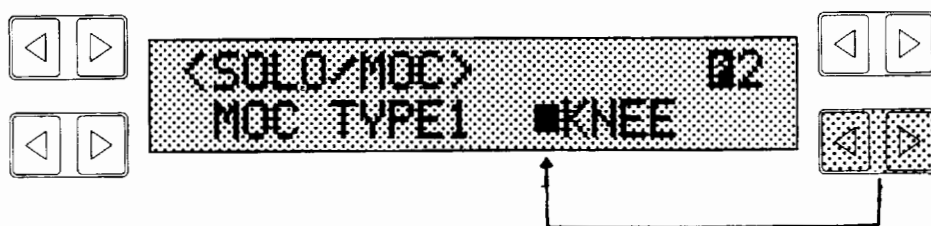
Sustain effekten blir kontinuerligt inkopplad så länge dess knapp på panelen är inkopplad.



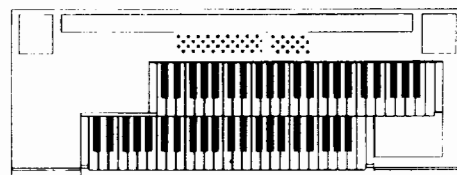
Melody On Chord och SoloStyle

Att välja knäkontroll för Melody On Chord och SoloStyle:

Tryck på A.B.C./SoloStyle knappen i DISPLAY SELECT sektionen och använd PAGE knapparna för att välja Solo/M.O.C. sidan. Koppla in KNEE (rutan fylld) och välj ett av lägena.



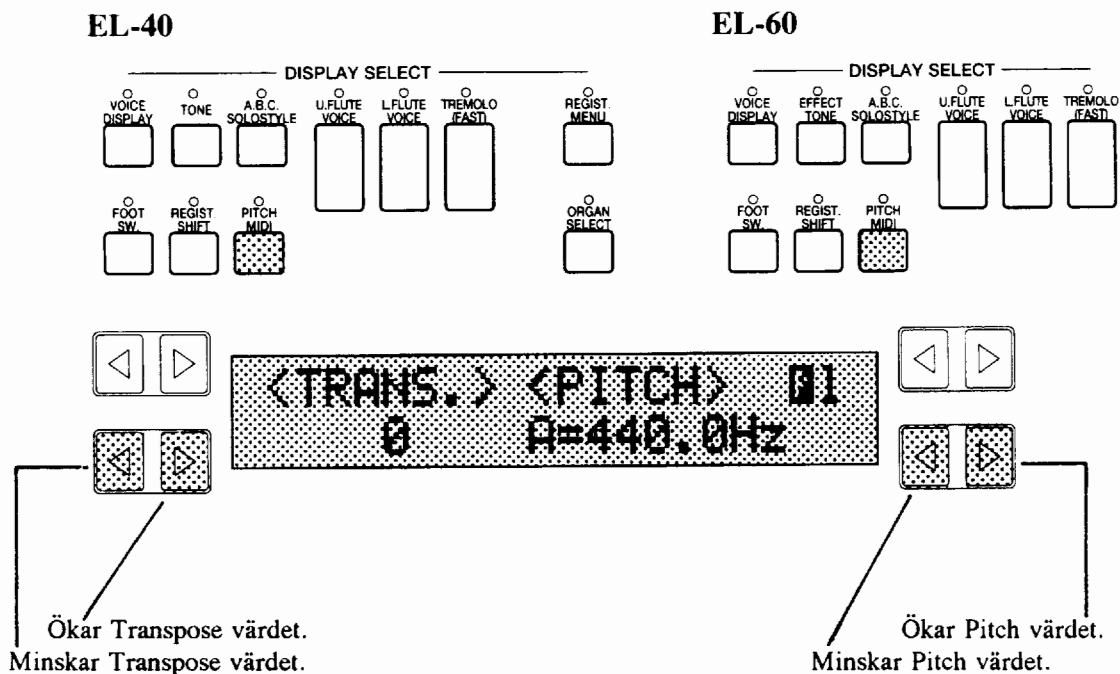
7 Tonhöjdskontroller



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

Att välja Pitch sida (Page 1):

Tryck på PITCH/MIDI knappen i DISPLAY SELECT sektionen.



Transpose (TRANS.)

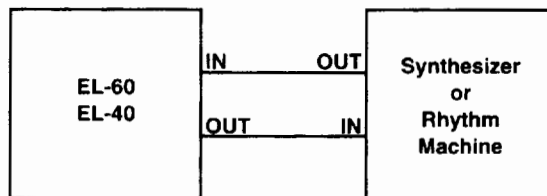
Bestämmer den totala tonhöjden för alla ljud och justeras i halvtons steg. Omfång: -6 - +6 (en oktav).

Pitch

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

8 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 rytmnönster 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 Page 2 och Page 3 i Pitch/MIDI sidorna.

Att välja MIDI sidor:

Tryck PITCH/MIDI knappen i DISPLAY SELECT sektionen och välj Page 2 och Page 3 med PAGE knapparna.

Page 2 - Output kanaler



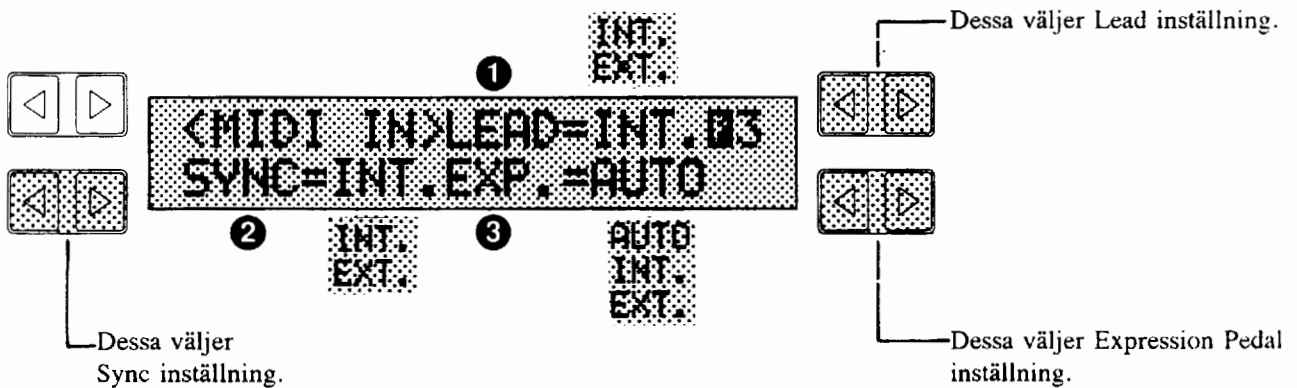
Dessa väljer MIDI kanal för övre manualen.

Dessa väljer MIDI kanal för nedre manualen.

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 överensstämma 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

Internal/External kontroll



1 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.

2 Sync

Anger 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.

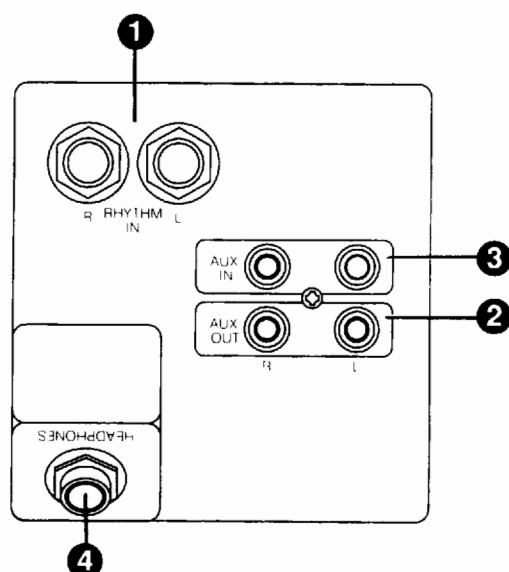
3 Expression (EXP.)

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. (endast EL-60). Ställd i EXT. kan en yttre (extern) Electone kontrollera volympedalens funktion.

Obs: Ljuden i ackompanjemangsmönstren kan inte kontrolleras via MIDI.

9 Yttre anslutningar och kontroller

Till vänster på undersidan av klaviaturdelen på Electone finns en separat panel med olika in- och utgångar, 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 högtalar-systemet. Volymen för den yttre rytmapparaten kan styras med volympedalen på Electone.

2 AUX.OUT L/R (vänster och höger)

Denna uppsättning stereoutgångar (RCA kontakter) används för anslutning till yttre förstärkare/högtalarsystem. Typiskt användningsområde är anslutning till stereoanläggning eller bandspelare.

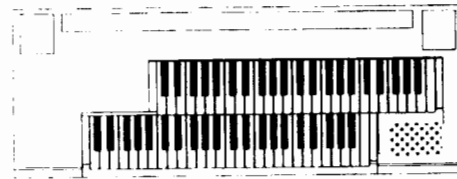
3 AUX.IN L/R (vänster och höger)

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 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.

10 Music Disk Recorder (EL-60)



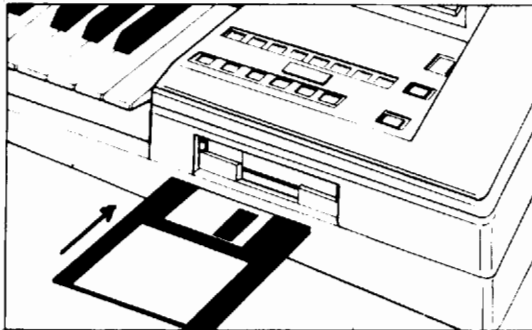
Music Disk Recorder (M.D.R.) är en sofistikerad inspelningsapparat inbyggd i Electone med vilken Du kan spela in Dina framföranden. Den hanteras som en vanlig kassettbandspelare, men spelar in datainformation istället för ljud. Music Disk Recorder spelar inte bara in de toner Du spelar; den kommer också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

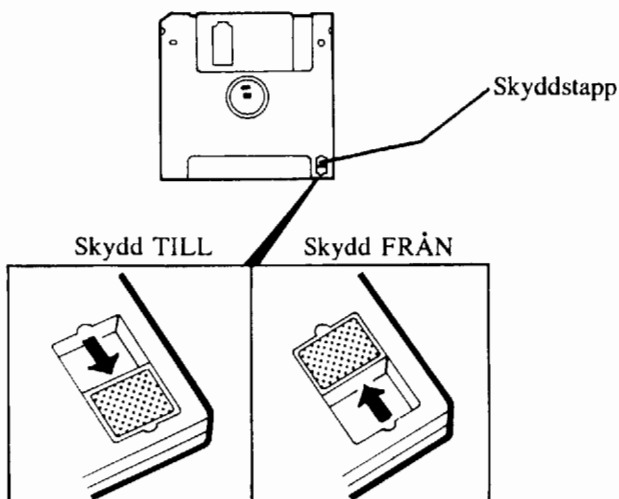
Isättning av disketten:

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.

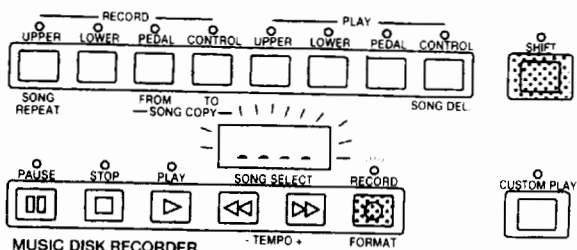
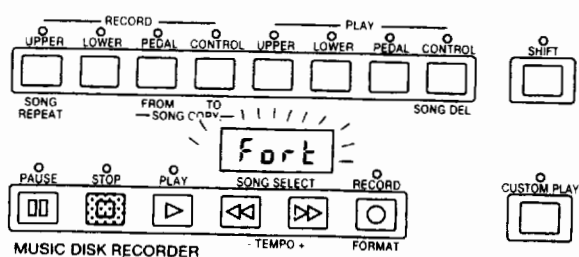


Formatera en diskett

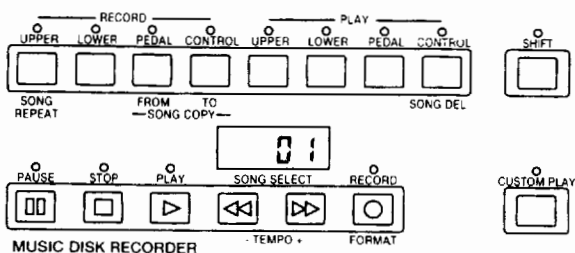
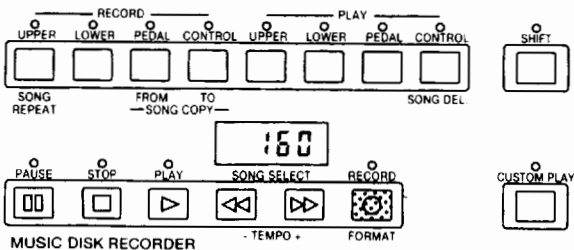
Innan Du kan spela in på Din tomma diskett, måste den formateras.

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.

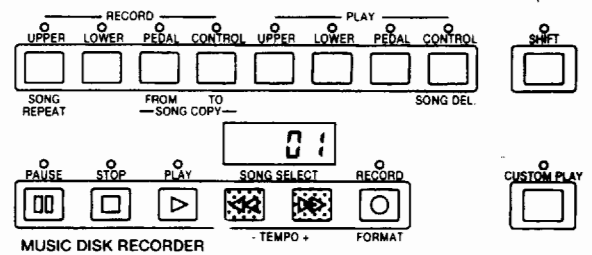


Hur man spelar in

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.

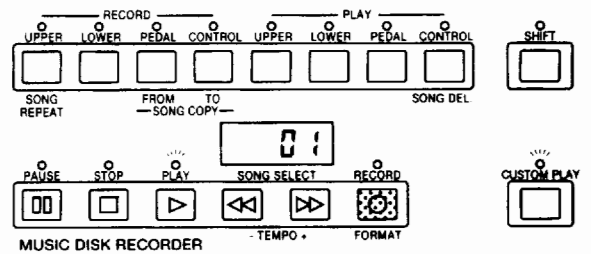
Att spela in en melodi:

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

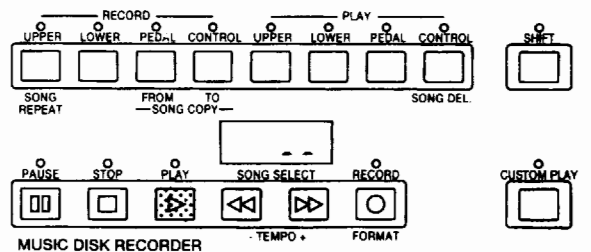


Obs: Om en diskett redan har melodier inspelade, använd SONG SELECT knapparna för att söka upp ett melodinummer som ännu inte inspelats.

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



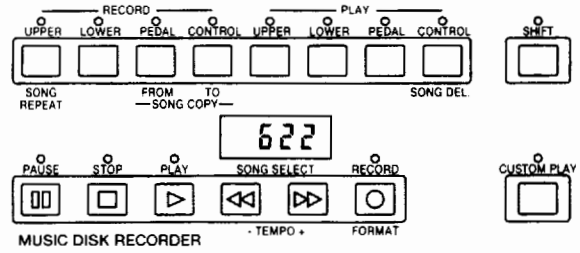
- Tryck på PLAY knappen.**
PLAY lampan lyser fast och små streck vandrar längs textrutan i M.D.R. från vänster till höger, vilket indikerar att inspelningen startas upp.



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.

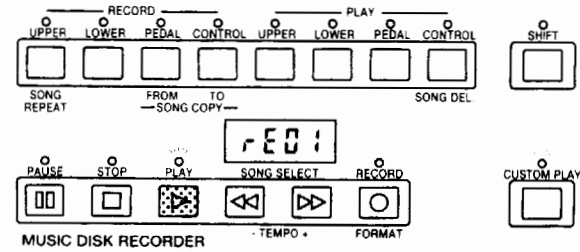
När inspelning av registreringar, etc enligt steg 5 ovan avslutats, kommer de vandrande strecken att ersättas med en siffra vilket är klartecken till att Du kan börja spela. Siffran anger också hur stor minneskapacitet som finns kvar på disketten.



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.

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.

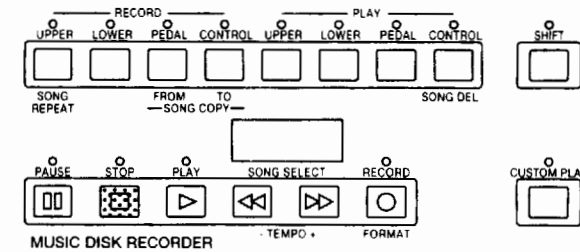


...och tryck ännu en gång på PLAY för att återstarta inspelningen.

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.



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

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

Uppspelningen börjar efter några sekunder.

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 kassetbandspelare, 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 vilka 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-60.

Endast Rhythm Program är kompatibelt mellan EL-60 och EL-90/70.

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.

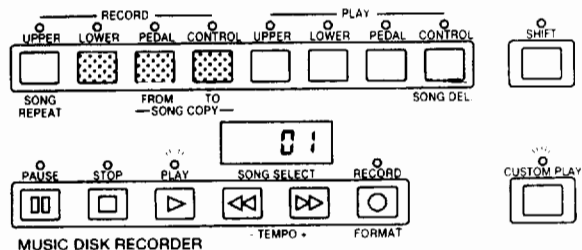
Att spela in separata delar:

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.

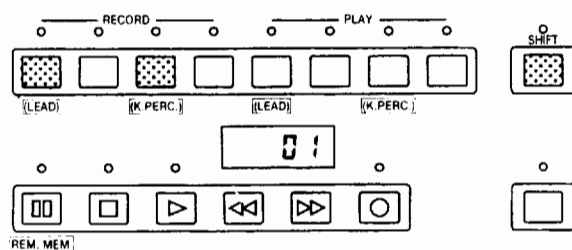
Om Du vill välja Lead och/eller Keyboard Percussion delar för inspelning:

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.

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.)

[Dolda funktioner i MDR]



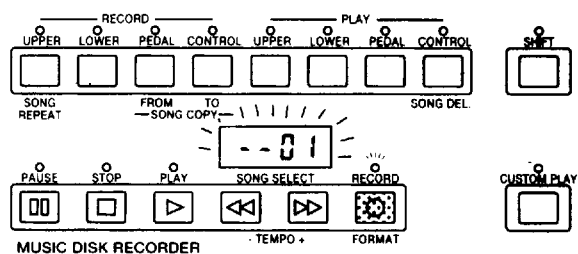
Obs: Lead och Keyboard Percussion delar kan väljas för uppspelning i Play eller Record funktion med knapparna i PLAY sektionen (indikerade i ill. ovan).

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.

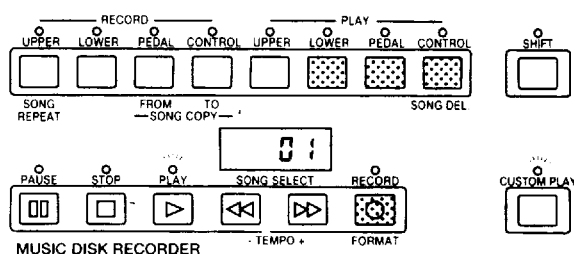
I detta exempel spelar Du på nedre manual och baspedaler. Tryck på STOP knappen för att stoppa inspelningen när Du är klar med Ditt framförande.

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).

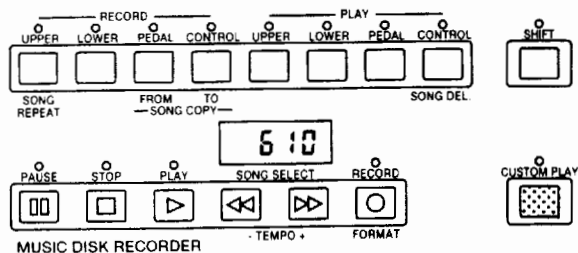
Obs: Om Du vill göra separat inspelning för Lead och Keyboard Percussion delarna, eller om Du vill göra ny inspelning för någon individuell del ska dessa delar väljas här, innan Du går vidare till nästa steg.

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:

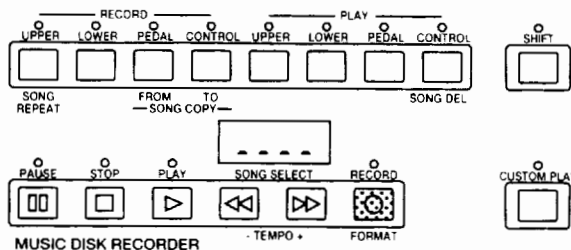
1. I Electone gör Du alla registreringar och alla andra inställningar Du vill spela in.

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.

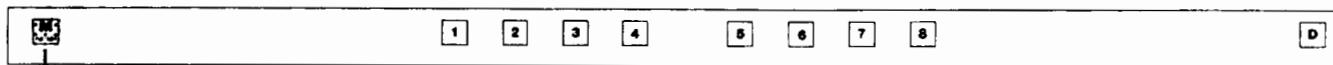
2. Välj det melodi/kanalnummer till vilket Du vill spela in registreringarna.

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.



1) Medan RECORD knappen hålls nedtryckt...



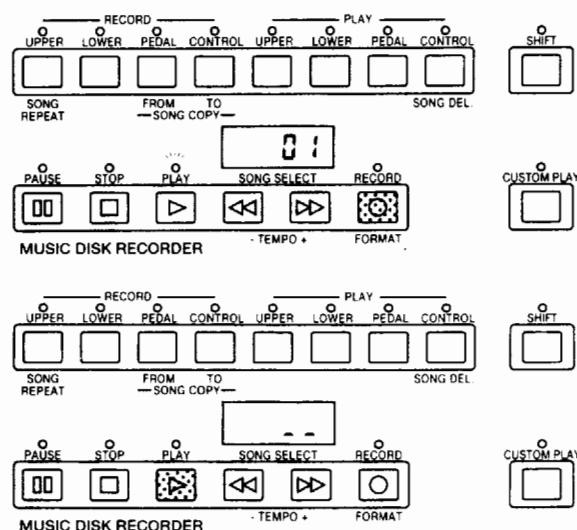
2)...tryck på M knappen.

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 8 Registration Memory registreringar 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 8 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 8 registreringar från ett melodi/-kanalnummer, välj nästa nummer och tryck på PLAY knappen på M.D.R. Alla 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

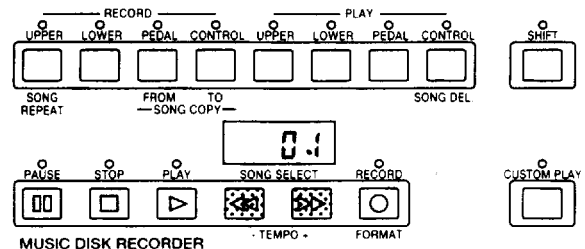
I M.D.R. är det också möjligt att byta ut registreringar på en inspelad melodi utan att behöva spela om själva framförandet. Tillvägagångssättet är detsamma som för "Spela in registreringar (och Bulk Data)" på sid 82.

Normal uppspelning

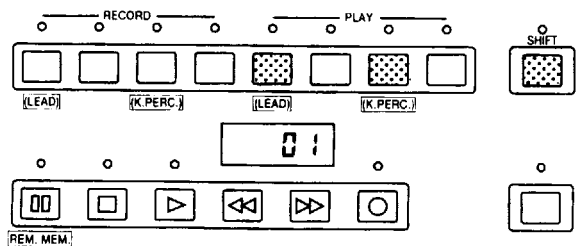
Du kan spela upp Ditt inspelade framförande genom att helt enkelt trycka på PLAY knappen. Registreringar och andra data blir automatiskt återkallade till Electone.

Att spela upp en melodi:

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

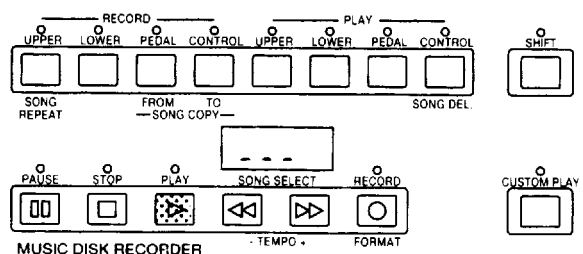


Koppla in Lead och/eller Keyboard Percussion delar för uppspelning genom att hålla nere SHIFT knappen och samtidigt trycka på aktuell knapp i PLAY sektionen (enligt illustrationen till höger).



2. Tryck på PLAY knappen.

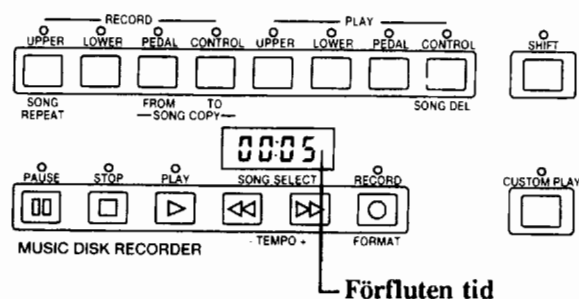
PLAY lampan tänds och de små strecken vandrar längs textrutan, vilket indikerar att M.D.R. överför registreringarna till Electone.



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.



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 ackompanjemangsdelen.

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).

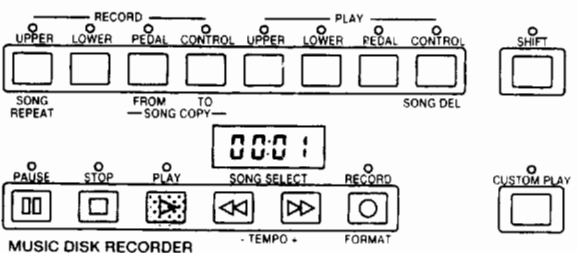
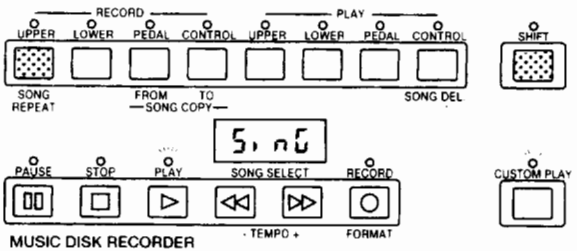
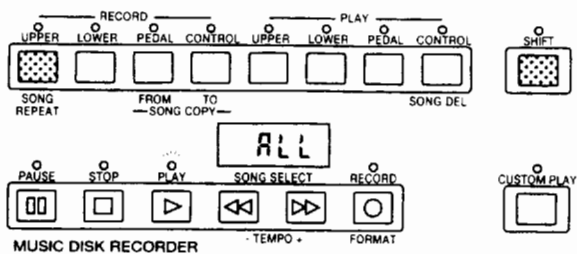
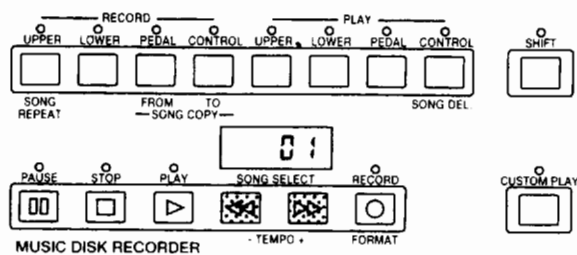
För repeterad uppspelning av enbart den valda melodin:

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.

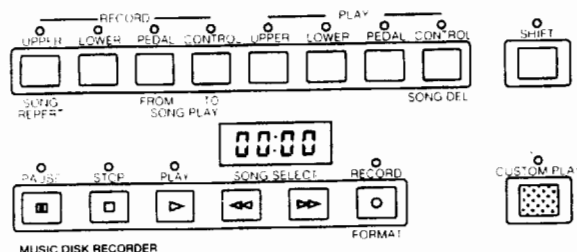
Uppspelningen startar med den valda melodin och kommer att repeteras oupphörligt. Tryck på STOP knappen för att stoppa uppspelningen.



Övriga funktioner

Custom Play

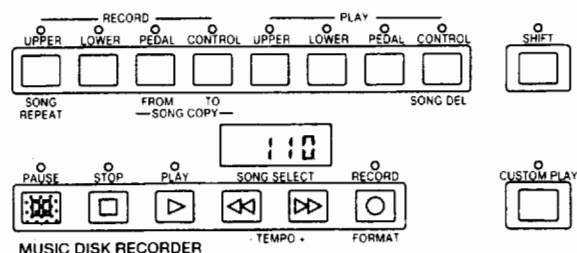
Om Du vill spela upp en melodi utan att ännu en gång återkalla registreringar och andra data, tryck på CUSTOM PLAY knappen. Tidsangivelsen visas och uppspelningen startar omedelbart.



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.

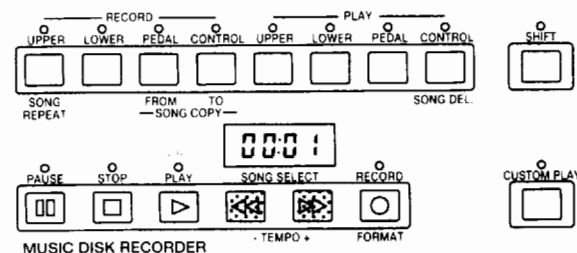
Pause

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.

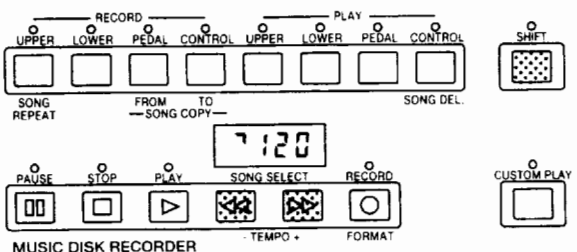


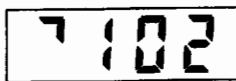
Obs: Snabbspolningen sker fem gånger snabbare än normal uppspelningshastighet.

Ändra tempo

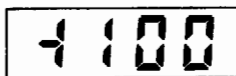
Du kan ändra tempo på musiken medan den spelas upp av M.D.R. genom att hålla nere SHIFT knappen och trycka på TEMPO+ eller TEMPO- knapparna. (Temporatten på panelen på Electone kan inte användas till att ändra tempo för Music Disk Recorder.)

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

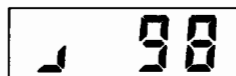




Indikerar snabbare tempo



Indikerar originaltempo



Indikerar långsammare tempo

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

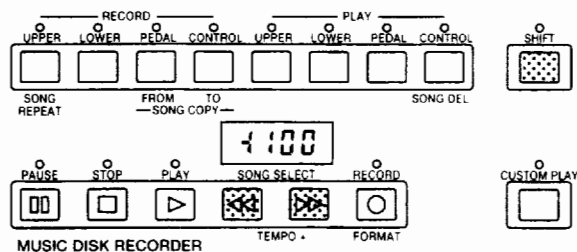
Song Copy

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

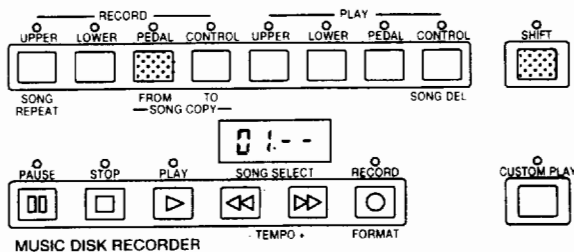
För att utnyttja Song Copy funktionen:

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



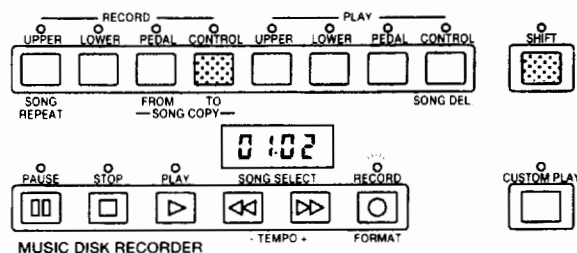
Obs: Tempoändringar kommer att gälla även vid byten till nytt melodinummer. Om Du ändrat tempo för en melodi måste Du återställa enligt beskrivningen ovan inför nästa melodi. Slås strömmen från och till återfås också originaltempo.



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.

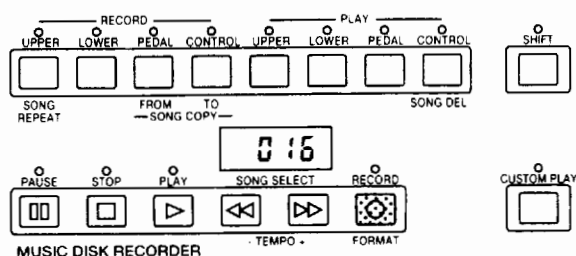
M.D.R. söker automatiskt ett tomt melodinummer att kopiera till, och detta nummer visas till höger i textrutan. Om alla melodinummer innehåller inspelad data visas "FULL" i textrutan på M.D.R. I detta fall måste Du radera en av melodierna med hjälp av Song Delete funktionen (se nedan).



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

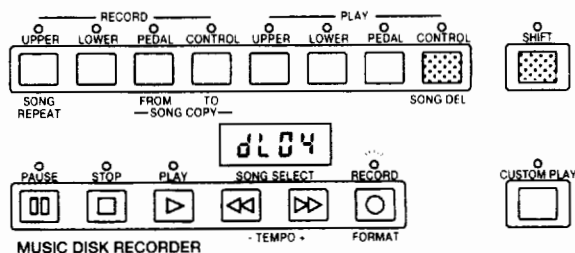
Du kan radera en melodi på disketten med denna funktion.

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.

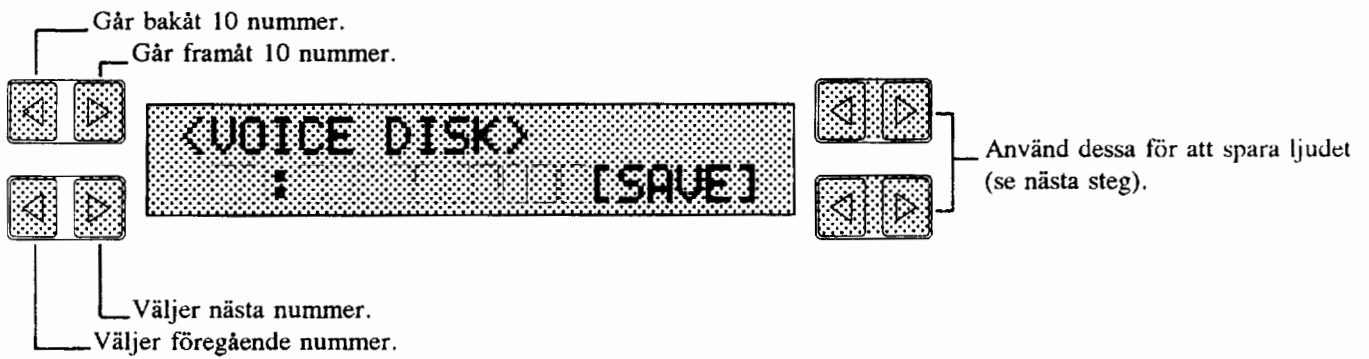


3. Tryck på RECORD knappen för att genomföra raderingen.

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.

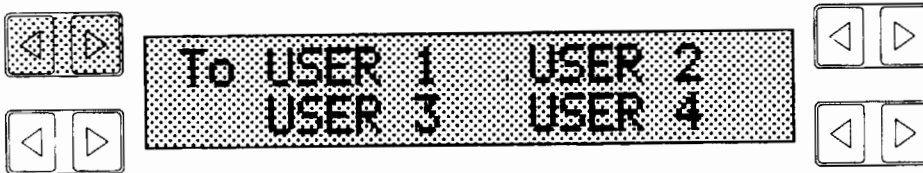
3. Välj önskat ljud med de vänstra Data Control knapparna.



Genom att trycka på de nedre vänstra Data Control knapparna förflyttar man sig stegvis bland ljudnumren; de övre flyttar 10 steg i taget.

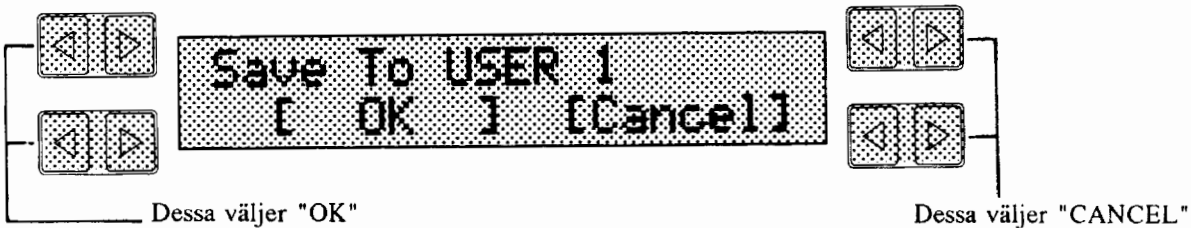
Namnet för varje ljud visas i textrutan tillsammans med numret. Vi hänvisar till den lista som medföljer Voice Disk för ljudens namn och nummer. Du kan lyssna på ljuden efterhand som Du väljer genom att spela på aktuell klaviatur.

4. För att spara det valda ljudet, tryck en av de högra Data Control knapparna som motsvarar SAVE i textrutan. Följande text för User 1 - 4 visas.



5. Välj det User nummer till vilket Du vill spara ljudet och tryck på motsvarande Data Control knapp.

6. Följande text visas och uppmanar Dig att bekräfta operationen. Välj och tryck "OK" för att verkligen spara ljudet eller "CANCEL" för att avbryta.

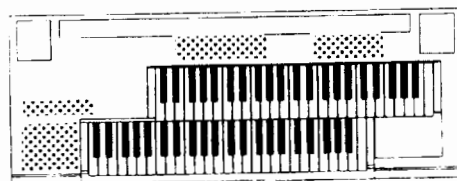


När ljudet sparats visas ett "Completed" meddelande för ett kort ögonblick.

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 76.)
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 75.) 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 melodinummer så Song Copy kan inte genomföras. Tryck på STOP knappen och radera någon melodi Du kan tänka Dig undvara.
EPty	Inget melodinummer 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.

11 Programmering av rytm-mönster och rytm-sekvenser (EL-60)



EL-60 inkluderar också kraftfulla rytmprogrammeringsfunktioner: **Rhythm Pattern Programmer** och **Rhythm Sequence Programmer**. Med **Rhythm Pattern Programmer** kan Du spela in Dina egna original rytm-mönster 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.

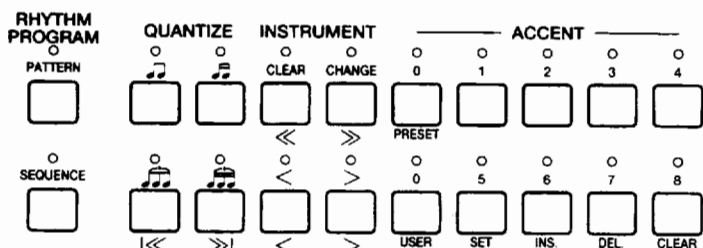
Huvuddragen för rytmprogrammering

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

- 1) Tryck på **RHYTHM PATTERN** knappen för att komma i programmeringsläge och välj bland dess olika sidor.
- 2) Gör **Beat** och **Quantize** 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 rytm-mönster Du skapat.
- 5) Spara Din nya rytm till ett minne.
- 6) Tryck på **RHYTHM SEQUENCE** knappen för att komma i programmeringsläge och koppla ihop rytm-mönstren till ett komplett arrangemang.
- 7) Välj **Sequence** knapp(-ar).
- 8) (Om så önskas) spara slutligen alltsammans till ett spår på diskett.

Panel kontroller - Programmering av rytm-mönster och rytmsekvenser

Funktionerna för Rhythm Pattern Programmer och Rhythm Sequence Programmer kontrolleras med Data Control knapparna och en speciell uppsättning knappar till höger om DISPLAY SELECT sektionen. PATTERN och SEQUENCE knapparna används för att välja dessa respektive programmeringsfunktioner. De andra knapparna skiljer sig i användningsområde beroende på programmeringsläge. Texter och symboler ovanför knapparna avser funktioner för Rhythm Pattern Programmer medan de som finns undertill avser funktioner för Rhythm Sequence Programmer.



Detaljerad förklaring kring dessa knappar ges nedan vid respektive avsnitt.

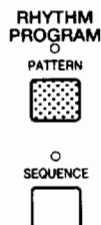
Programmering av rytm-mönster

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

Programmera rytm-mönstret

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

1. Tryck och håll nere PATTERN knappen i RHYTHM PROGRAM sektionen. Knappens LED tänds och textrutan uppmanar Dig att välja ett rytm-mönster.



Textrutan visar: "Välj en rytm!!".

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

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

2. Medan PATTERN knappen hålls nedtryckt, välj ett fabriksgjort mönster som kopieras till Rhythm Pattern Programmer. Släpper man 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 mönstret 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 RYTM MENYER:

Du kan också kopiera ett önskat rytmmönster som Du väljer från de olika rytmmenyerna. 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.

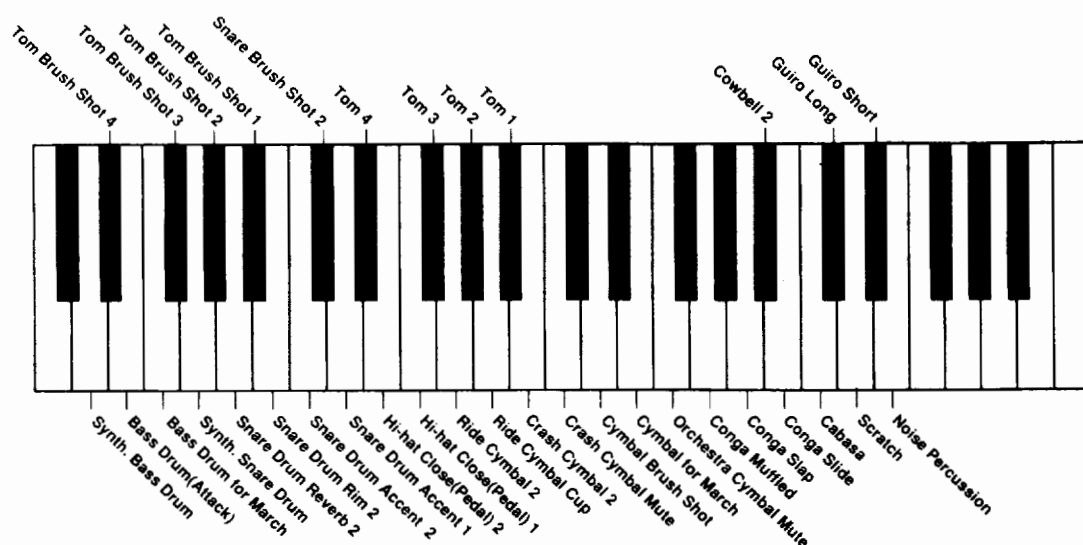
Rytmprogrammeringens rytminstrumentljud

- övre och nedre manualer

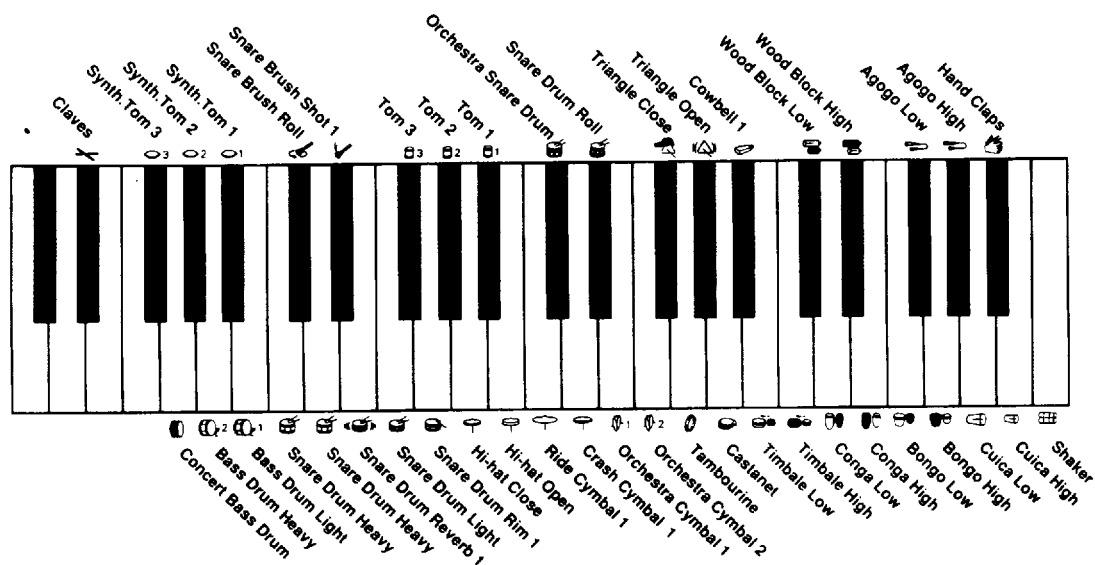
Rhythm Programmer har totalt 75 olika rytminstrumentljud inlagda på tangenterna på övre och nedre manualer såsom visas i följande illustration.

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 rytm-mönster: Step Write och Real Time Write. Med Step Write lägger Du in varje enskilt rytmljud 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 rytminstrument när det spelas, kan Du inte höra det kompletta mönster 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.

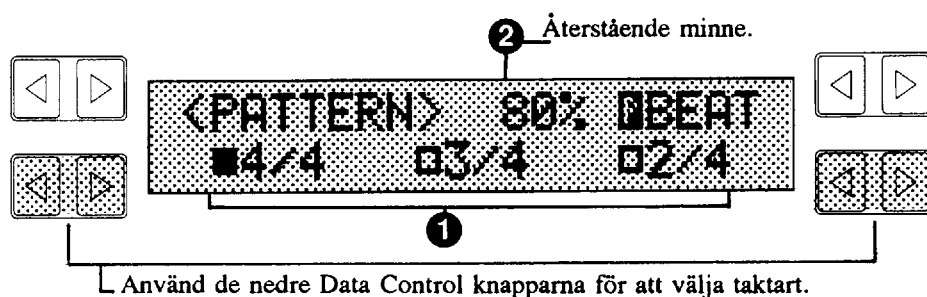
Varje metod har sina fördelar och användningsområde. Step Write är bra när man vill ha hög exakthet och för att lägga in ljud av rytminstrument vars indelning och rytmiska värde är givet på förhand, som t ex en bastrumma som markerar samma slag i varje takt. Real Time Write är bäst när man vill fånga "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 Edit sidan. Vilket läge som väljes beror på spelläget för rytm-mönstret. 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.

Ställ in Beat och Quantize värden

Innan Du programmerar ett mönster bör Du välja Beat och Quantize värden. Dessa bestämmer de grundläggande tidsvärdena för mönstret. Beat ställs in vid Beat sidan i textrutan och Quantize med Quantize knapparna på panelen.



1 Beat

Bestämmer taktarten för rytm-mönstret och väljes vid Beat sidan. (Beat sidan visas automatiskt så snart Rhythm Pattern Programmer kallats fram och ett rytm-mönster valts.) Tillgängliga taktarter är 4/4, 3/4 och 2/4.

Obs: Beat kan bara ändras i Real Time Write när rytmen är stoppad.

2 Återstående minne

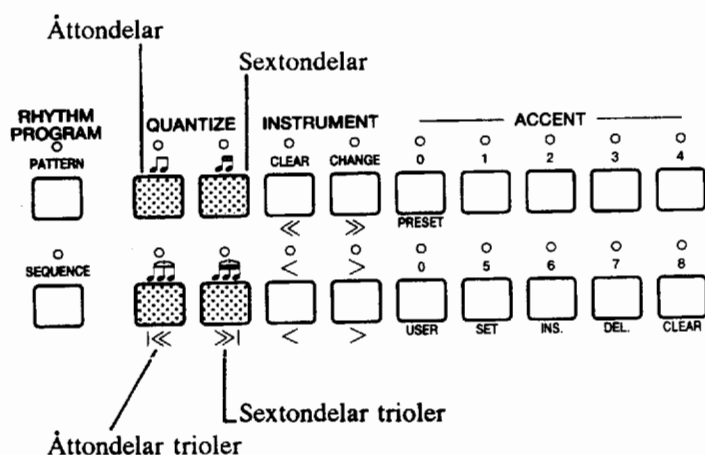
Detta indikerar mängden tillgängligt minne för att lagra rytm-mönster och anges i procent: 100% indikerar att maximal mängd minne är tillgängligt och 0% att det inte finns någon minneskapacitet kvar. (Återstående minne visas också vid Edit och Save sidorna.)

Quantize

Quantize bestämmer upplösningen för rytm-ljudens placering i ett mönster. Step Write innebär att man avancerar "stegvis" längs regelbundet fastställda punkter i en takt och med Quantize bestämmer Du hur många punkter en takt skall utgöra. Eftersom Du bara kan lägga in slag på dessa punkter innebär det för Step Write, att ju fler punkter Du har, desto större spelrum har Du för programmeringen.

Quantize fungerar i grunden på samma sätt för Real Time Write genom att det bestämmer upplösningen för mönstret. I samband med Real Time Write sker emellertid automatiskt direkt korrigering av de slag Du spelar, enligt vald Quantize upplösning.

Använd Quantize knapparna på panelen (se nedan) för att ställa Quantize värdet.



Quantize värdena visas ovanför knapparna som notvärden och representerar delar av en takt; m a o, åttondelsnot innebär att takten får åtta programmeringspunkter.

Ta fram rytminstrument för ett rytmmonster

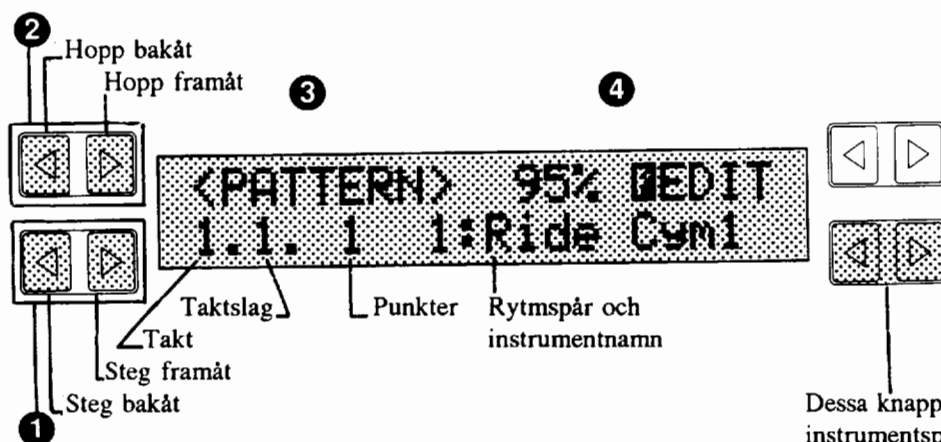
Ljuden för rytminstrumenten hämtas i såväl Step Write som i Real Time Write från Edit sidan. Välj Edit sidan med PAGE knapparna. Step Write versionen av Edit sidan väljs automatiskt när rytmen är stoppad, och Real Time Write när rytmen är igång.

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



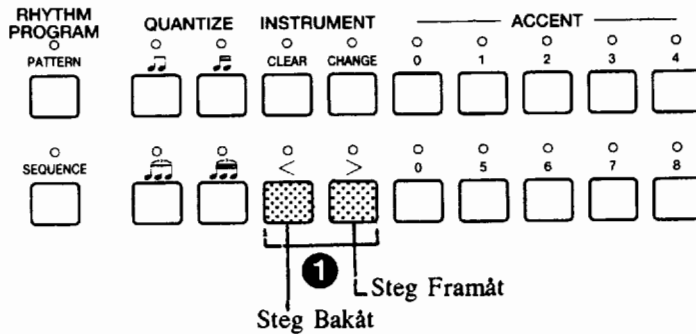
Dessa knappar används för att stega genom instrumentspårnummer (vänster minskar, höger ökar).

Obs: I samband med Rhythm Pattern Programmer fungerar knapparna på panelen enligt de indikationer som finns tryckta med vitt ovanför varje knapp.

1 Kontroller för Steg Framåt och Steg Bakåt

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 på panelen.

Steg Framåt och Steg Bakåt kan också kontrolleras med panelknapparna enligt nedan.



2 Kontroller för Hopp Framåt och Hopp Bakåt

Varje tryckning på Data Control knapparna flyttar framåt eller bakåt en hel takt i rytmklockan.

3 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.

4 Rytmspår

Visar numret för rytmspåret och det instrument som finns inlagt på detta. Använd de nedre högra Data Control knapparna för att flytta stegvis mellan spåren. (Se steg #2 nedan och även Change funktionen, sid 101.)

Obs: Under programmering kan Du gå tillbaka till Beat sidan och ändra taktart.

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.

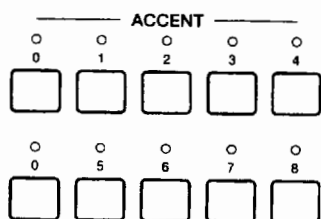
Namnet för rytminstrumentet visas automatiskt nere till höger i textrutan när en tangent trycks ner. Det valda instrumentet blir automatiskt avdelat till ett tillgängligt ledigt rytmspår.

eller

Använd de nedre högra Data Control knapparna för att stegvis flytta mellan de 16 tillgängliga rytmspåren.

Namnet för det aktuella instrument som finns avdelat för det valda spåret visas nere till höger i textrutan. (Eftersom man med denna metod endast kan välja mellan redan avdelade instrument, använd Change funktionen beskriven på sid 101 för att byta till önskat instrument.)

3. Använd Accent knapparna på panelen för att lägga in rytminstrumentljudet på den valda punkten.



Obs: Du kan memorera upp till 16 olika rytminstrument till ett enda rytmmönster, 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.

Dessa knappar används för att verkligen lägga in eller memorera instrument och bestämma dess volym eller betoning. Tryck på den knapp som motsvarar den betoningsnivå Du önskar; instrumentet blir automatiskt inlagt på vald Accent nivå på aktuell position i mönstret (visas i rytmklockan). En Accent nivå av 0 är minimum och 8 är maximum.

Clear och Change

Rhythm Pattern Programmer består av sexton individuella spår, där varje spår kan memorera ett individuellt rytminstrument. Clear funktionen används för att radera hela innehållet på ett sådant spår, medan Change används för att byta instrument på ett redan programmerat spår.

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.

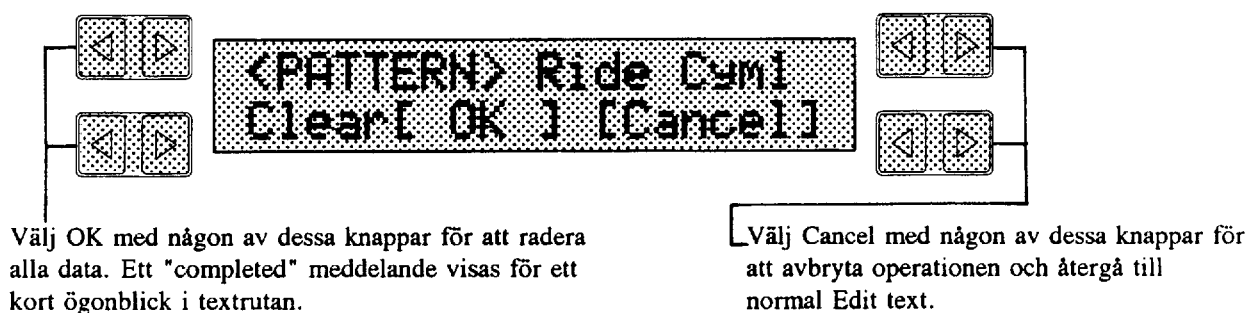
Det finns två sätt att använda Clear:

Ett sätt är att hålla nere Clear knappen och samtidigt trycka 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 Clear knappen motsvarande Clear nertryckt och samtidigt trycka på den lägsta tangenten (C1) på nedre manualen. Var försiktig så att Du inte gör detta av misstag, eftersom alla rytminstrumentljud blir omedelbart och oåterkalleligen raderade.

eller

Det andra sättet är att trycka och släppa upp Clear knappen på panelen (endast i Step Write). Följande text visas, som uppmanar Dig att bekräfta operationen:

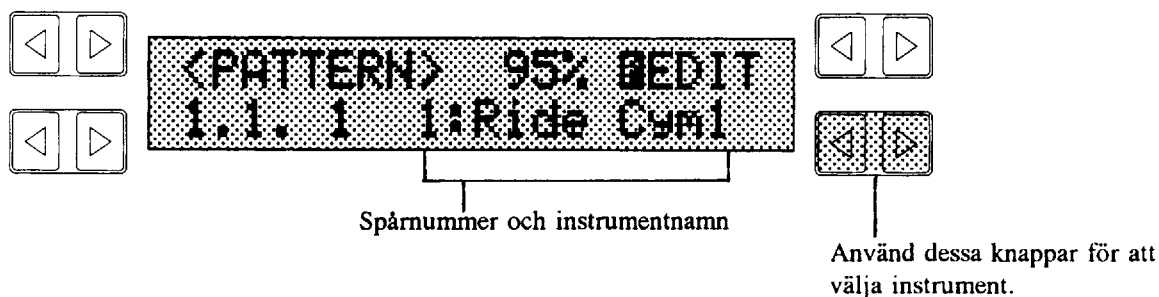


Change

Med Change funktionen kan Du byta instrument på ett redan inspelat spår.

För att byta instrument:

1. Vid Edit sidan använder Du motsvarande Data Control knappar för att välja det spår som har det instrument Du vill byta ut.



2. Håll Clear knappen nedtryckt och tryck samtidigt på den tangent i övre eller nedre manual som motsvarar det önskade rytminstrumentet.

Editering med Real Time Write

Att hämta ljud med Real Time Write:

1. Från Beat Set/Edit sidan, starta rytmen genom att trycka på START knappen.

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

Det finns en metronome som referens för rytmen. Lyssna till metronomens klickljud som vägledning medan Du spelar. Mönstret kommer att automatiskt repeteras (eller "loopa") efter varje tvåtakters sekvens.

Metronomen kan kopplas till och från vid Real Time Write Edit sidan (se nedan).



Metronome (METRO.)

Kopplar till eller från klickljudet av en metronome. I ON läge ljuder metronomen på varje taktslag (t ex tre slag i varje takt i 3/4-dels takt) för att ge vägledning när mönstret programmeras. Metronomen kan kopplas till och från medan rytmen ljuder. Metronomen ställs automatiskt i ON när man valt ett blankt mönster och i OFF när ett befintligt mönster kopierats.

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 100.)

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.

ATT ANVÄNDA CLEAR FUNKTION I REAL TIME WRITE:

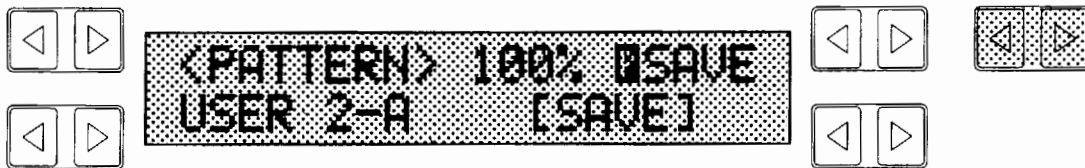
Precis som i Step Write används Clear funktionen för att radera ett instrument från mönstret. Tillvägagångssättet är emellertid något annorlunda. Håll nere Clear knappen och tryck samtidigt på den tangent på klaviaturen som motsvarar det instrument Du vill radera. Alla förekomster av instrumentet, oavsett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

Du kan radera alla ljud på alla inspelade spår i mönstret genom att hålla Clear knappen nedtryckt och samtidigt trycka på den lägsta tangenten (C1) på nedre manualen. Var försiktig så att Du inte gör detta av misstag, eftersom alla rytminstrumentljud blir omedelbart och oåterkalleligen raderade.

Spara rytmmonster

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

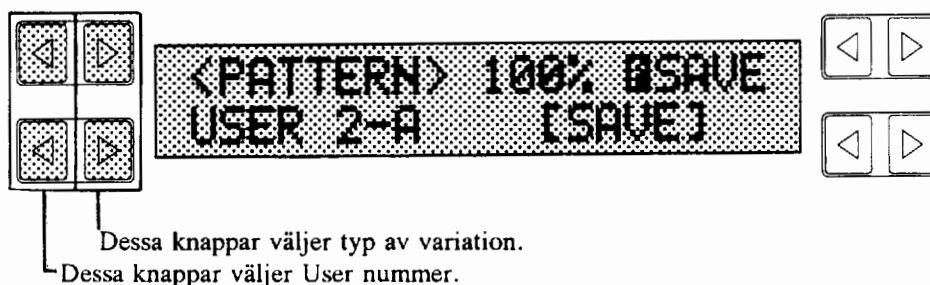
1. Välj Save sidan med Page knapparna.



Om det aktuella rytm-mönstret 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 rytm-mönster.

Kom ihåg att Du inte kan spara ett rytm-mönster 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 rytm-mönster (8 User nummer x 5 variationer) sparas.



3. Använd någon av Data Control knapparna till höger om textrutan (motsvarande "SAVE") för att verkligen spara mönstret.



När mönstret sparats, visas denna text för ett ögonblick:



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



Tryck någon av de högra Data Control knapparna (som motsvara "Confirm") för att komma tillbaka till Save sidan.

Efterhand som Du skapar och sparar Dina rytmmonster 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.

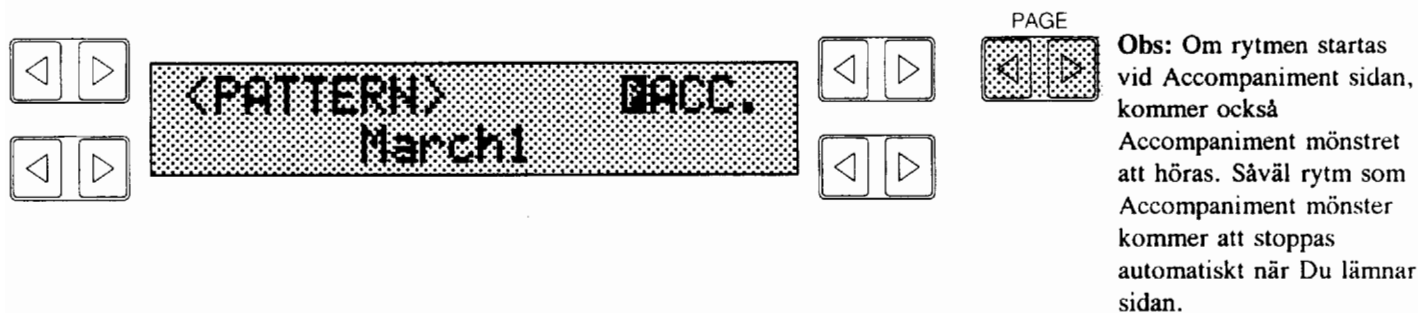
Obs: Power On Reset funktionen (se sid 67) kan användas för att radera alla User rytmmonster från minnet.

Val av Accompaniment mönster

Med denna funktion i Rhythm Pattern Programmer kan Du välja önskat Accompaniment mönster till Ditt original rytmmonster. 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.



2. Välj önskad rytmgrupp genom att trycka en Rhythm knapp på panelen; välj önskad rytm med Data Control knapparna på båda sidor kring textrutan.

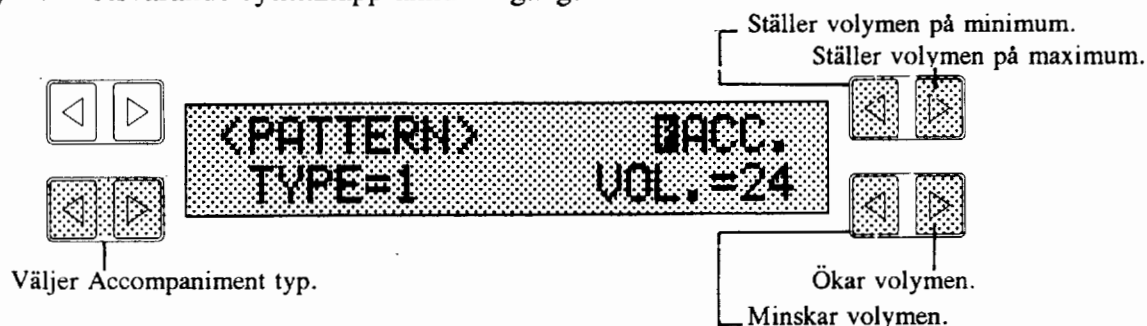


└─ Väljer rytmmonster (högra knapparna väljer nästa, vänstra föregående).

Obs: Du kan inte spara Accompaniment typ eller volyminställning härifrån.

3. Prova och välja Accompaniment typ.

Från sidan för rytmpræmisser kan Du välja Accompaniment typ och ställa dess volym. Kalla fram denna sida genom att trycka motsvarande rytmknapp ännu en gång.

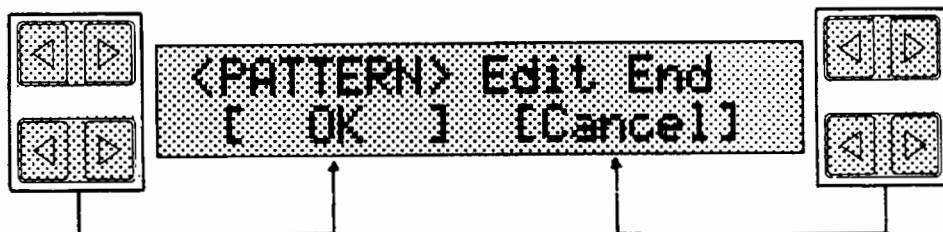


Lämna Rhythm Pattern Programming funktionen

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

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

Om ett rytmmonster 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.

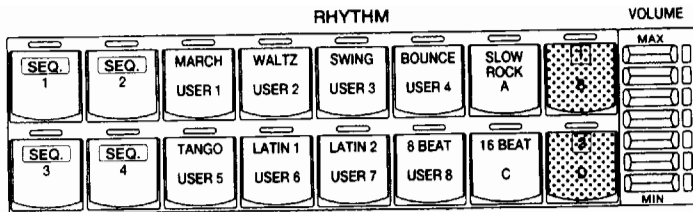
2. Välj "OK" för att lämna Rhythm Pattern Programmer, eller "Cancel" för att avbryta operationen.

Uppspelning av egna rytmmonster

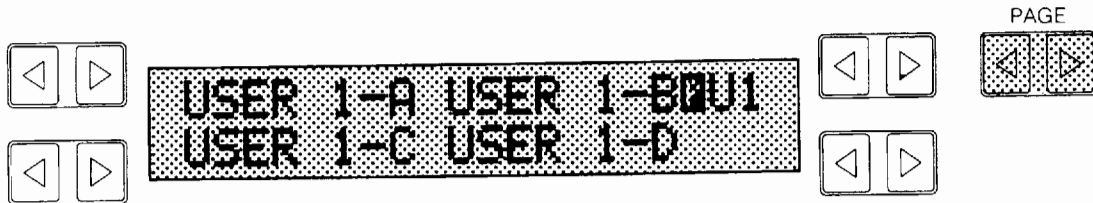
De egna rytmmonster Du skapat i Rhythm Pattern Programmer kan väljas och spelas från panelens Rhythm kontroller.

För att göra detta:

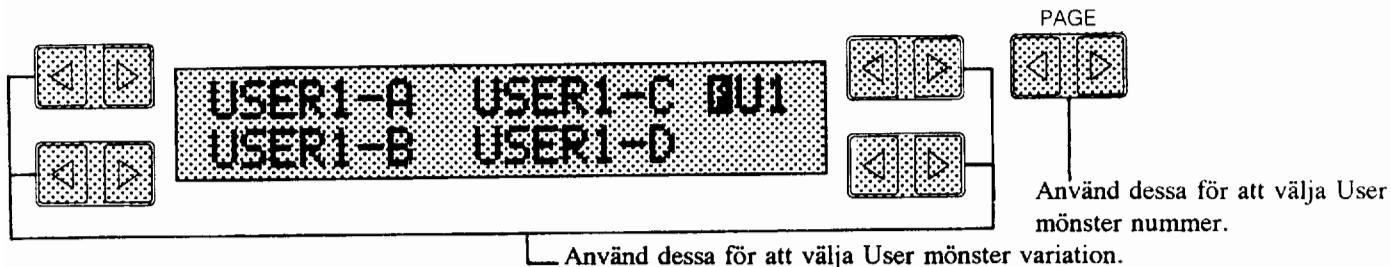
1. Tryck på en av de punktmärkta knapparna i Rhythm sektionen.



2. Välj USER sidan med PAGE knapparna.



3. Välj önskat User rytmnummer från textrutan med PAGE knapparna, välj sedan önskad variation med motsvarande Data Control knapp.



SPELA USER FILL IN MÖNSTER:

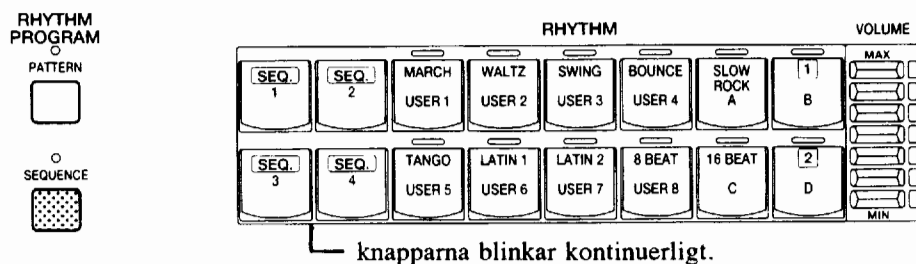
Du kan återge User Fill In mönster genom att välja önskat User nummer och trycka FILL IN knappen i Rhythm sektionen på panelen.

Programmering av rytmsekvenser

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 SEQUENCE knappen i RHYTHM PROGRAM sektionen.

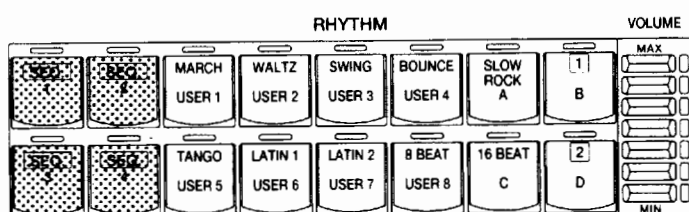


LED indikatorerna för de numrerade Sequence knapparna i Rhythm sektionen på panelen kommer att blinka och följande text uppmanar Dig att välja en Sequence knapp.



Textrutans meddelande: "Välj en Sequence!"

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



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).



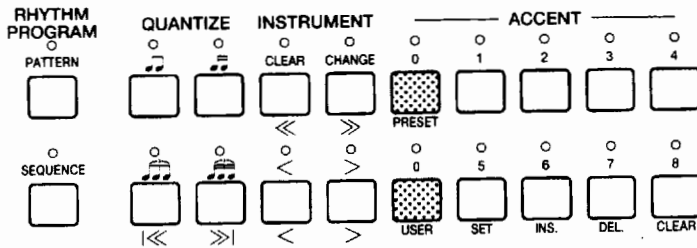
Vid denna funktion kan olika rytm-mönster (såväl fabriksgjorda Preset som egna User mönster Du skapat med Rhythm Pattern Programmer) läggas i en sekvens längs raden av mönster i nederkanten av textrutan. Inlagda mönster indikeras med en siffer/bokstavs kod i textrutan.

En kod med upp till tre tecken anger typ och nummer för rytm-mönstret. Fabriksgjorda mönster ur Electone indikeras med ett två-siffrigt tal (t ex [05] eller [16]). User mönster föregås av såväl ett "U" som en bokstav efter som representerar typen - A, B, C, D eller F (Fill In). Exempel på detta i bilden ovan är [U6F] och [U1A]. Fabriksgjorda mönster kan också följas av en bokstav: "I" indikerar Intro, "F" indikerar Fill In och "E" indikerar Ending (t ex [01I], [20F], [16E]).

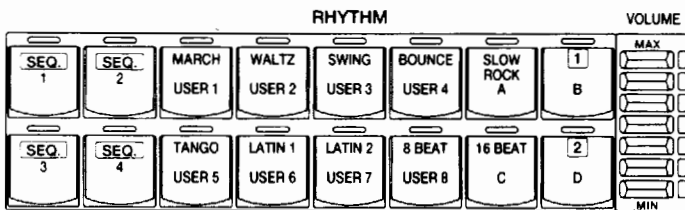
Obs: Om rytmen är igång kommer den att stoppas när Du kallar fram Rhythm Sequence Programmer funktionen. Också användning av Music Disk Recorder funktioner kommer att avbryta Rhythm Sequences operationer.

Att programmera en rytmsekvens:

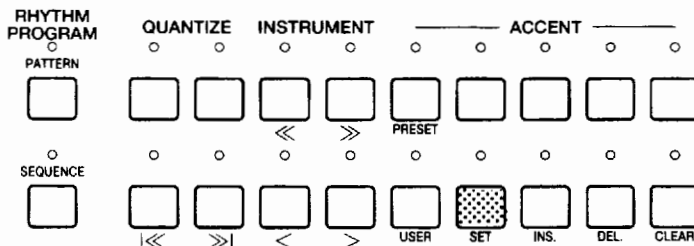
1. Välj den typ av rytm-mönster Du vill använda, Preset eller User, med motsvarande knappar på panelen.



2. Välj önskad rytm genom att trycka motsvarande knapp(ar) i Rhythm sektionen, tryck sedan SET knappen på panelen för att lägga in detta mönster. (Se "Tabell över rytm-mönstrens nummer" nedan för att se vilka nummer respektive rytmer tilldelats.)



1) Välj rytm via rytmväljarna...



2)...och tryck sedan SET.

När man valt PRESET i steg #1 ovan, används Rhythm knapparna för att välja fabriksgjord rytm enligt texten i knapparnas övre rad. Har man emellertid valt USER fungerar knapparna enligt de User nummer och bokstäver som finns angivna i den nedre raden. Välj User mönster genom att trycka en av de numrerade knapparna (1 - 8), och sedan en bokstavsknapp (A, B, C, D) eller FILL (för User Fill In).

Obs: I samband med Rhythm Sequencer Programmer fungerar knapparna på panelen enligt de indikationer som finns tryckta med grönt nedanför varje knapp.

Obs: Maximalt 120 mönster kan läggas in till en enstaka sekvens.

Tabell över rytmmonstrens nummer

01	March 1	18	Bolero	35	Slow Rock 3	52	8 Beat 3
02	March 2	19	Swing 1	36	Tango 1	53	8 Beat 4
03	March 3	20	Swing 2	37	Tango 2	54	8 Beat 5
04	Polka 1	21	Swing 3	38	Tango 3	55	Dance Pop 1
05	Polka 2	22	Swing 4	39	Cha-cha	56	Dance Pop 2
06	Country 1	23	Swing 5	40	Rhumba	57	Dance Pop 3
07	Country 2	24	Swing 6	41	Beguine	58	Dance Pop 4
08	Broadway	25	Jazz Ballad	42	Mambo	59	16 Beat 1
09	Baroque	26	Dixieland 1	43	Salsa	60	16 Beat 2
10	Waltz 1	27	Dixieland 2	44	Samba 1	61	16 Beat 3
11	Waltz 2	28	Bounce 1	45	Samba 2	62	16 Beat 4
12	Waltz 3	29	Bounce 2	46	Samba 3	63	16 Beat 5
13	Waltz 4	30	Bounce 3	47	Bossanova 1	64	16 Beat Funk 1
14	Waltz 5	31	Reggae 1	48	Bossanova 2	65	16 Beat Funk 2
15	Jazz Waltz 1	32	Reggae 2	49	Bossanova 3	66	16 Beat Funk 3
16	Jazz Waltz 2	33	Slow Rock 1	50	8 Beat 1		
17	Jazz Waltz 3	34	Slow Rock 2	51	8 Beat 2		

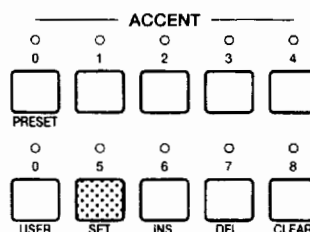
Fill-in/ Intro./Ending

01F	March 1 Fill-in
01I	March 1 Intro.
01E	March 1 Ending

User

U1A	User 1- A
U1B	User 1- B
U1C	User 1- C
U1D	User 1- D
U1F	User 1- Fill-in

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 SET knappen.



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

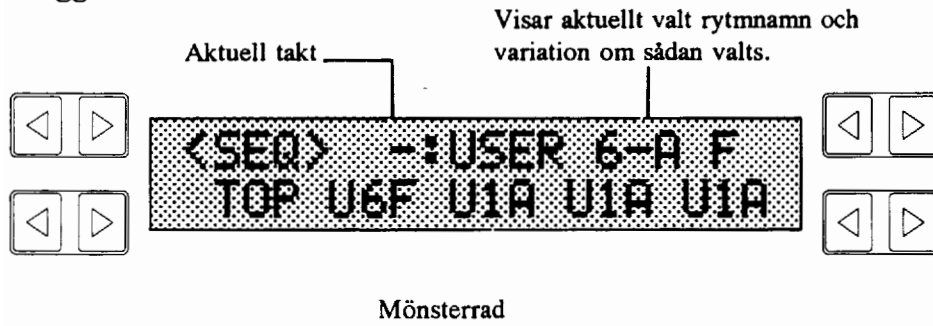
2)...tryck SET.

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.

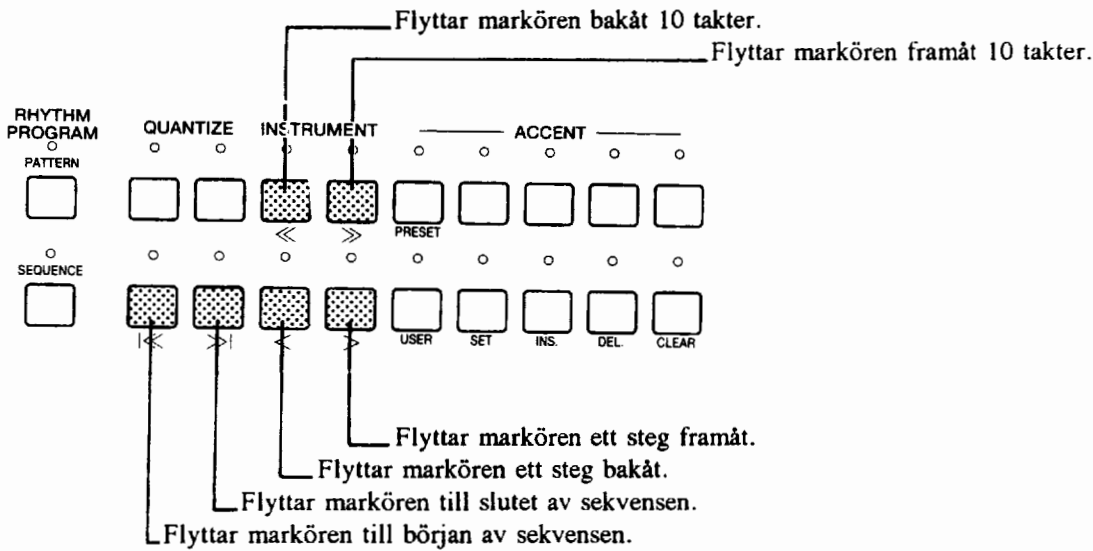
Obs: Det går inte att lägga in mönsterdata efter ett Endning mönster.

4. Använd markör kontrollerna (på panelen eller motsvarande Data Control knappar) för att flytta markören längs raden av mönster och välj position för att lägga in mönster.

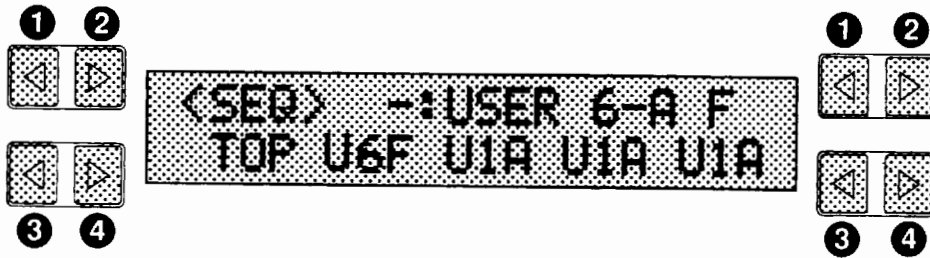


Obs: Ett Intro eller Fill In mönster inlagt på första positionen blir inte registrerat som en takt, och den aktuella texten visar ett streck "-", även om ett mönster lagts in.

Markörkontroller på panelen



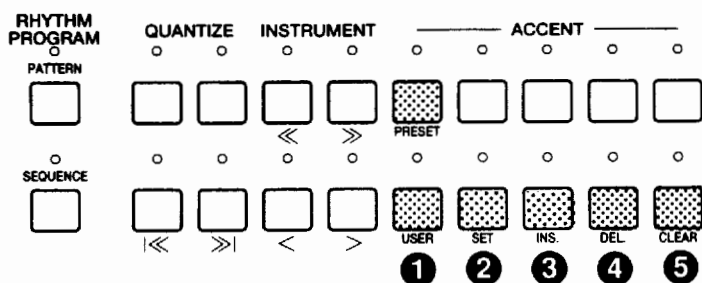
Markörkontroller med Data Control knapparna



- 1 Flyttar markören till början av sekvensen.
- 2 Flyttar markören till slutet av sekvensen.
- 3 Flyttar markören bakåt ett steg.
- 4 Flyttar markören framåt ett steg.

5. Använd datakontrollerna på panelen

(SET,INS.,DEL.,CLEAR) för att lägga in eller ta bort mönsternummer i mönsterraden.



Datakontroller

1 Preset/User

Bestämmer typ av rytm; Preset (fabriksgjord) eller User (egen). (Se steg #1 ovan.)

2 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.)

3 Insert (INS.)

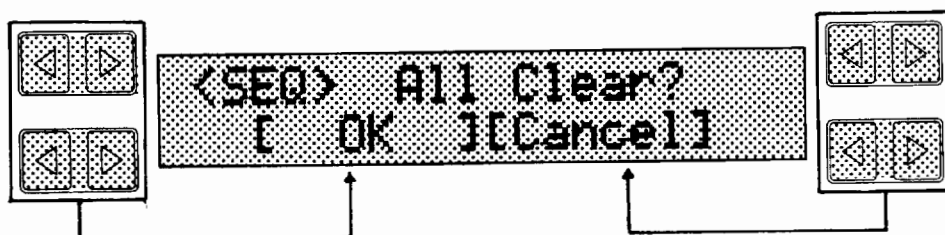
För att sätta in ett mönsternummer vid markörens aktuella position. Det nya mönstret läggs in vid markörens position och alla andra mönster till höger om denna flyttas för att ge plats åt det nya numret. Tillvägagångssättet är detsamma som för Set (se steg #2 och #3 ovan).

4 Delete (DEL.)

För att radera ett mönsternummer vid markörens aktuella position.

5 Clear

För att radera hela raden av mönster i den valda sekvensen. Efter att ha tryckt Clear, visas följande text:



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

När man inte längre kan lägga in fler mönster p gr av brist på minneskapacitet, visas följande text för ett ögonblick:



Om detta händer, använd Delete knappen för att radera valda mönster eller använd Clear knappen för att radera alla mönster i sekvensen.

UPPSPELNING AV SEQUENCE I SAMBAND MED EDITERING:

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: Rytm-mönster tänkta för sekvensen kan bytas vid editering genom att man byter mellan olika registreringsminnen. Du kan göra iordning en registrering som innehåller det rytm-mönster 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

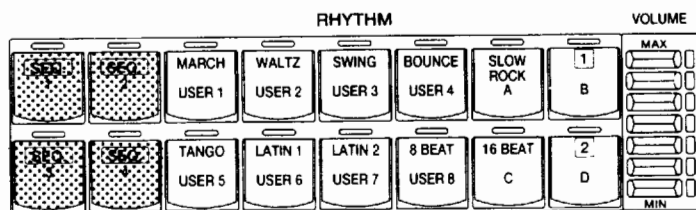
För att lämna Rhythm Sequence Programmer:

Tryck ännu en gång på SEQUENCE knappen i RHYTHM PROGRAM sektionen. (LED indikatorn för denna knapp slocknar.)

Uppspelning av rytmsekvens

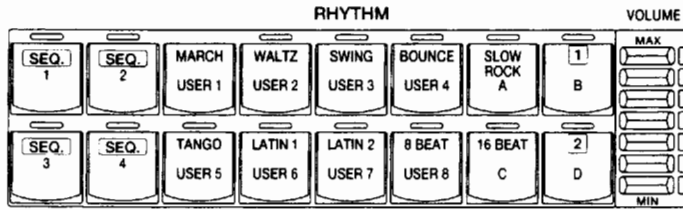
För att spela upp någon av de rytmsekvenser Du skapat:

Tryck på motsvarande Sequence knapp på panelen och tryck därefter på START knappen i rytmen.

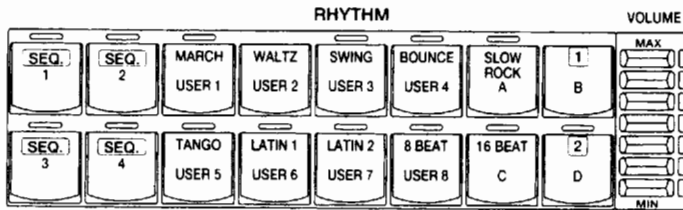


När någon av de fyra rytmsekvenserna spelas upp, kommer den rytm som programmerats att indikeras genom att dess LED tänds bland Rhythm knapparna.

När en Preset rytm spelas tänds LEDn för aktuellt mönster:



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

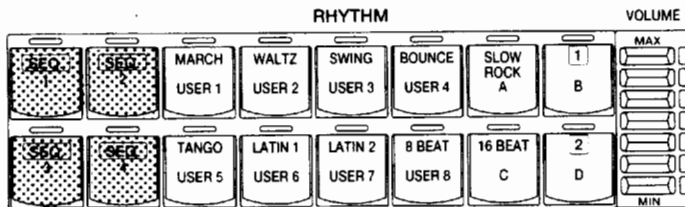


Uppspelning av alla rytmsekvenserna i följd

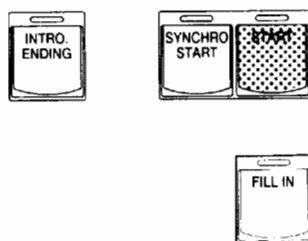
Du kan också automatiskt spela upp alla fyra sekvenserna, en efter en.

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 82, 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 83, 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 är igång.

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 lysar 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 21).
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 Electfungerar 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 för många tangenter trycks ner ljuder inte alla toner.	Total polyfonisk kapacitet (samtidigt ljudande för övre och nedre manual) är 11 toner för båda modellerna. Polyfonisk kapacitet för Upper och Lower Flute ljud är 12 för båda och 6 vardera för Upper och Lower Attack ljud (båda modellerna).
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 36).

Ljudvolymen för svag.	Kontrollera alla ljudgruppers volymer så att de är ställda i lämpliga nivåer, Master Volume ratten och volympedalen (se sid 8).
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 ljudpremiss.
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 57).
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 53).
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.
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	
Tremolo effekten hörs inte även om TREMOLO(FAST) knappen i DISPLAY SELECT är inkopplad.	Tremolo måste först väljas i sidan för ljudpremiss (för panelljud) eller i Flute Voice Volume sida (för Flute Voice) (se sid 27).

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.
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 61).
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 92. 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 89).
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.

<p>Keyboard Percussion blir inte inspelat eller annan rytm spelas upp.</p>	<p>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 79).</p>
<p>Rytmen startar inte i början av inspelning eller stoppar mitt i framförandet.</p>	<p>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.</p>
<p>Toner från inspelningen "fastnar" och ljuder kontinuerligt.</p>	<p>Vid uppspelning har Du tryckt ut disketten. Använd alltid Stop knappen för att stoppa uppspelning.</p>

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.

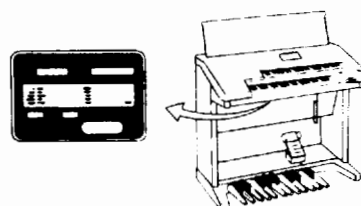
VIKTIGT: Denna produkt har testats och godkänts av oberoende provningsanstalter för att Du skall kunna vara säker på, att rätt installerad och normalt använd, har alla tänkbara risker eliminerats. **GÖR INGA** modifieringar i apparaten eller uppdra åt andra att göra det såvida inte det sker på uppdrag 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 typplåten 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 matthandlare 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 metalluckan. 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.

