

ELZ.1 play

Reference Manual
Rev.1

FCC regulation warning (for USA)

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

法的免責事項

株式会社ソニックウェア（以下「SONICWARE」といいます）は、本文書が正確かつ最新のものであることを確保すべく努力致しますが、本文書に掲載されている内容に起因するいかなる賠償要求や損失に対してもその責任を一切負わないものとします。また、本文書の情報は、予告なく変更される可能性があります。SONICWARE は、随時、製品の仕様、プログラムの変更する権利を保有するものとします。SONICWARE は、本文書に示されるすべての誤りの責任を負いません。SONICWARE は、契約、不注意、その他の行為に関わらず、本情報の使用または機能、性能から生じるいかなる損害に対しても、責任を負いません。

著作権、登録商標について

- ・SONICWARE は株式会社ソニックウェアの登録商標です。
- ・MIDI は社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
- ・Windows® 10 / Windows® 8 / Windows® 7 / Windows® は Microsoft® 社の商標または登録商標です。
- ・Mac / macOS / iOS / iPad は、Apple Inc. の商標または登録商標です。
- ・本文書内のその他の会社名、製品名、規格名、登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。
- ・本文書内のすべての商標および登録商標は各所有者の著作権を侵害する意図ではなく、識別のみを目的として記載されております。
- ・他の者が著作権を保有する音声ファイル、CD、レコード、ビデオ、テープ、放送、ストリーミング、作品などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。
- ・著作権法違反に対する処置に関して、株式会社ソニックウェアは一切の責任を負いません。

安全に関する重要な注意事項

安全にご使用頂き、事故を未然に防ぐために、以下の注意事項を必ずお読みください。

<警告>この注意事項を守らないと使用者が死亡または重症を負う危険がある内容を示しています。

- ・USB 出力 AC アダプターでの動作
USB 出力 AC アダプターは出力電流が 2000mA 以上のものを使用してください。
コンセントや配線器具の定格を超える使い方はしないでください。

雷が発生しているとき、長期間使用しないときは USB 出力 AC アダプターをコンセントから抜いてください。

・電池での動作

市販の 1.5V 単三アルカリ乾電池を使用してください。

ご使用の電池の注意事項をよくお読みになってください。

電池の+ / - 極を正しく挿入してください。

新しい電池と古い電池や種類の違う電池を同時に使用しないでください。

長期間使用しないときは、電池を取り外してください。

液漏れが発生したら、電池ボックスや端子に付いた液をよく拭き取ってください。

・ケースを開け分解、改造を加えないでください。

・落としたり、衝撃や無理な力を加えたりしないでください。

・液体をかけたり入れたりしないでください。

・異物がケース内に入らないようにしてください。

・大音量で使用しないでください。聴力損失の原因となりうる大音量が発生する可能性があります。

・本体を輸送する場合は、購入時の個装箱と緩衝材をご使用ください。

・本体の電源が入っている間は、布やビニールなどで包まないでください。

・電源コードが踏まれたり、圧力がかかったりしないようにしてください。

・下記の環境ではご使用にならないでください。故障の原因になります。

直射日光のあたる場所、40℃を超える環境、コンロなどの熱源の近く

温度が極端に低いところや高いところ

湿度が極端に高いところ、水のかかるところ

振動の多いところ、砂やほこりの多いところ

・故障や異常が発生した場合は、すぐに電源を切りご使用をおやめください。

<使用上の注意>

この注意事項を守らないと使用者が怪我や物的損害の発生が想定される内容を示しています。

・ケーブルを接続するときや本体の電源を操作するときは、接続している各機器の入力レベルを最小にするか電源を OFF にしてください。

・お手入れ

画面やケースが汚れたときは、柔らかいクロスで力を入れず乾拭きしてください。

薬品（アルコール、ベンジン、シンナー、クレンザーなど含む）を使用しないでください。

汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせよくしぼってから、拭いてください。

製品が完全に乾くまで電源を入れないでください。

はじめに

このたびは、SONICWARE ELZ_1 play をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
どうぞいます。

ELZ_1 play は、電池駆動でどこへでも持ち運んでサウンドメイクができるマルチシンセエンジン搭載のコンパクトシンセサイザーです。

2019 年に発売された ELZ_1 を基にハード、ソフト両面で大幅なグレードアップを加えて生まれ変わりました。ELZ_1 の形はそのままに、新たなシンセエンジン、パフォーマンスの可能性を広げる新開発 4トラックルーパーや高音質になったステレオスピーカーなど、より深く音作りができるようになった ELZ_1 play で再びサウンド探しの旅に出かけましょう。

ELZ_1 play の主な特長

- ・物理モデリングストリングスエンジン「**ZTRINGS**」、ド派手なデチューンサウンドを作る「**SUPER OSC**」、サンプルドラムエンジン「**STK DRUMMER**」の新規 3 種を加えた **17 種類**のシンセエンジン
- ・インサートエフェクト 24 種とマスターエフェクト 10 種合計 **34 種類**のエフェクト
- ・トラックボタンを押すだけで、簡単に録音 / 再生 / オーバーダブができる新開発の **4 トラックルーパー**

さらに磨きがかかったハードウェア

サイドパネルに組み込まれたステレオスピーカー、ベロシティ対応の鍵盤だけでなく、パネル上のボタンやエンコーダーの操作感などプレイアビリティが大きく向上しました。

ELZ_1 play の主な特長

あらゆる場所でジャム

電池駆動&スピーカー内蔵なので、雄大な山の頂上からリラックスした海沿いのカフェ、潜りこんだベッドの中まで瞬間のアイデアを逃すことなくいつでもどこでも音作りが可能です。

あらゆるデバイスとの同期

MIDI 端子 /SYNC 端子に加えて USB-C 端子と、外部のシンセサイザーやドラムマシン、PCなどを接続し、複数のデバイスを同期させて一緒に使うことが可能です。

Liven シリーズや SmpITrek はもちろん、Teenage Engineering 社の PO シリーズとも同期が可能です。

また、入力した SYNC クロック信号から MIDI クロックを生成するなど、種類の異なる端子間でもクロック同期信号をブリッジすることでライブパフォーマンスの中心で活躍することができます。

MIDI 機能の拡張で MIDI CC に対応したことにより、あらゆるパラメーターを外部 MIDI コントローラーや、DAW 上のオートメーションから操作することが可能になりました。

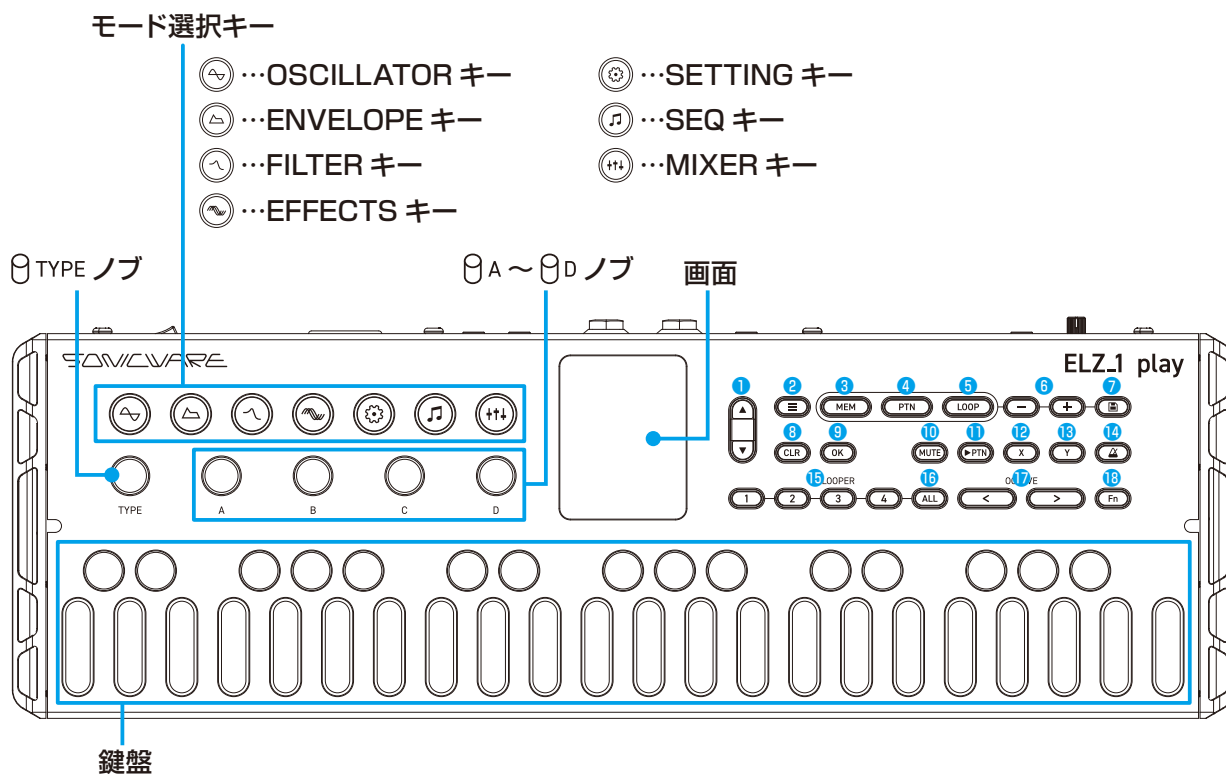
目次

各部の名称	8	メモリーの管理	90
接続例	10	MEMORY の選択	90
起動と終了	11	MEMORY のリネーム	91
電源の準備	11	MEMORY 単体の初期化	92
起動	11	MEMORY のエクスポート	93
終了	11	MEMORY のインポート	94
MEMORY の呼び出し / 保存	12	パターンの管理	95
MEMORY の呼び出し	12	PATTERN のリネーム	96
MEMORY への保存	12	PATTERN 単体の初期化	97
各モードの説明	13	PATTERN のエクスポート	98
シンセエンジンの選択、エディット	14	PATTERN のインポート	99
シンセエンジンとパラメーター	15	LOOPER の管理	100
シンセエンジンパラメーターのモジュレーション	39	LOOPER を選択	100
8BIT WAVEMEM SYNTH 用波形の作成	41	LOOPER のリネーム	101
8BIT WAVEMEM SYNTH で波形を作成する	41	LOOPER 録音データの削除	102
8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) で波 形を作成する	41	WAVEDATA の管理	103
MEMORY とバンクの間で波形をコピーする	42	8BIT WAVEMEM SYNTH/8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) で使用している波形デー タのエクスポート	103
DNA EXPLORER/SIGRINDER 用のオーディオ データを録音	43	8BIT WAVEMEM SYNTH/8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) で使用する波形データの インポート	105
録音する	43	DNA EXPLORER/SIGRINDER で使用している 波形データのエクスポート	106
エンベロープの選択、エディット	44	DNA EXPLORER/SIGRINDER で使用する波形 データのインポート	108
エンベロープタイプとパラメーター	45	MIDI 機能	109
フィルターの選択、エディット	48	MIDI チャンネルの設定	109
フィルターのモジュレーション	52	MIDI THRU 機能	111
エフェクトのエディット	55	CLOCK OUT の設定	111
エフェクトタイプとパラメーター	56	SYNC 機能	112
設定の選択、エディット	68	ELZ_1 play を外部クロックと同期する (CLOCK メニュー)	112
シーケンサーのエディット	72	AUDIO SYNC 機能	113
画面	72	外部クロックソースと ELZ_1 play の AUX IN 端 子の接続	113
シーケンサーモード時の基本操作	73	AUDIO SYNC OUT 機能	114
ステップレコーディング (ノンリアルタイム)	74	VELOCITY 機能	115
停止中 / ステップレコーディング中のパラメーター	75	VELOCITY の変更	115
リアルタイムレコーディング	77	DUAL MONO モード	116
MIXER の選択、エディット	78	AUX IN GAIN の調整	117
LOOPER の使い方	81	MASTER TUNE の変更	118
LOOPER の基本操作	81		
LOOPER にレコーディングする	82		
LOOP SETTING のエディット	83		
テンポ設定	87		
メトロノームを設定する	87		
鍵盤のオクターブ範囲の移動	88		

目次

カード機能	119
ELZ_1 play 使用カードに PC/Mac からアクセス する (USB マスストレージモード)	119
ユーザー波形を ZTRINGS で使用する ...	120
SmpITrek のドラムキットを STK DRUMMER で 使用する	121
ストレージ内のファイルを削除する	122
ELZ_1 play 内のユーザーデータを全てバックアッ プする	123
バックアップしたユーザーデータを ELZ_1 play に 復元する	125
フォーマット (初期化) する	126
電源の設定を変更する	127
AUTO POWER OFF を設定する	127
バッテリータイプを変更する	127
ELZ_1 play を工場出荷時の状態に初期化する ...	128
システム情報	129
ELZ_1 play のファームウェアをアップデートする	130
故障かな?と思ったら	131
音が出ない・小さい	131
画面が暗い・少し点滅する	131
PC/Mac が ELZ_1 play を認識しない ...	132
仕様	133

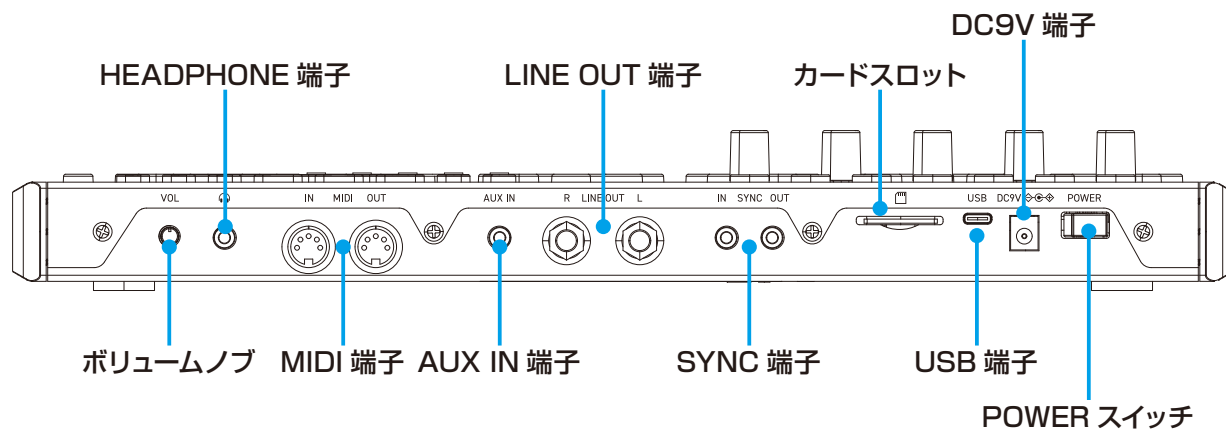
各部の名称



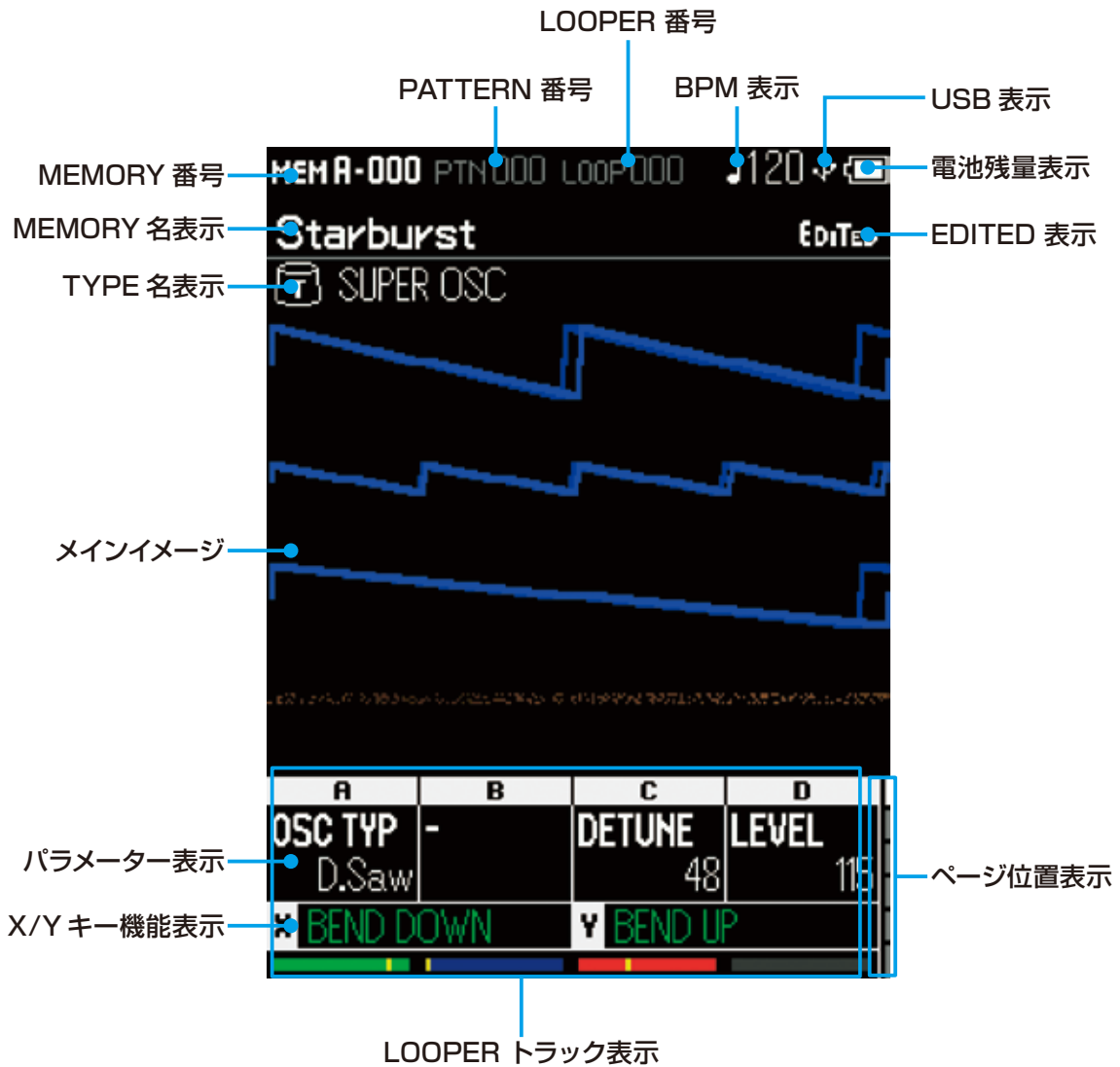
- ① UP/DOWN キー ② MENU キー ③ MEM キー ④ PTN キー ⑤ LOOP キー
- ⑥ + / - キー ⑦ SAVE キー

- ⑧ CLR キー ⑨ OK キー ⑩ MUTE キー ⑪ PTN PLAY キー ⑫ X キー ⑬ Y キー
- ⑭ TEMPO キー

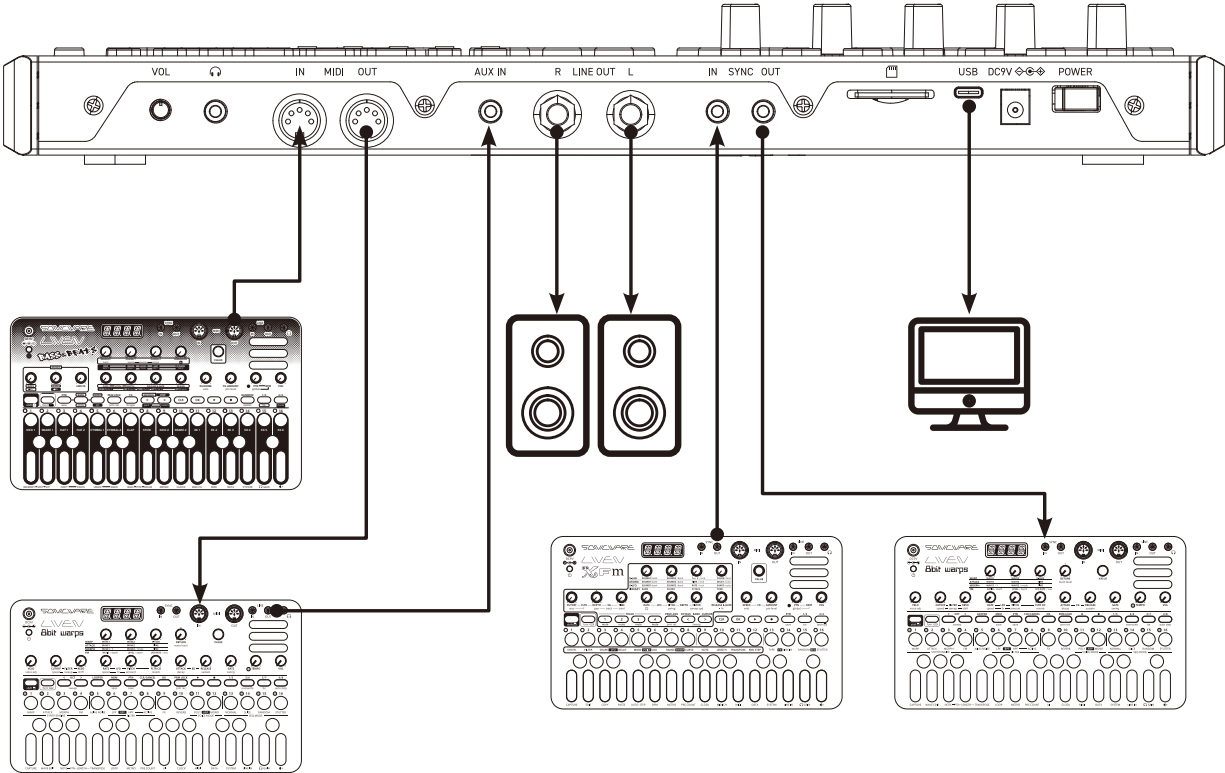
- ⑮ LOOPER1 ~ 4 キー ⑯ LOOPER ALL キー ⑰ OCTAVE UP/DOWN キー
- ⑱ Func キー



各部の名称



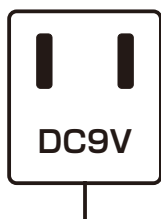
接続例



起動と終了

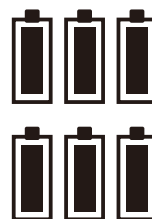
電源の準備

AC アダプターは付属です



or

単三アルカリ乾電池 x 6



AC アダプターは必ず付属のものを使用してください。指定以外の AC アダプターを使用した場合、故障の原因となります。

電池残量が少なくなると注意メッセージが表示されます。速やかに電池を交換してください。



ニッケル水素充電電池、リチウム電池を使う場合はバッテリーの設定を変更してください。(→ P.127)

起動

- 1 乾電池を入れるか、付属の AC アダプターと本体の DV9V 端子へ接続する。
- 2 POWER スイッチを ON する。

POINT!

- ・電池残量表示はアルカリ電池で正確な表示になるように調整されています。充電式電池の種類によっては、実際より残量が多く表示される場合があります。

終了

- 1 POWER スイッチを OFF する。

POINT!

- ・エディット途中のサウンドセッティングは電源を切ると消えてしまいます。必要に応じて保存してください。

MEMORY の呼び出し / 保存

MEMORY の呼び出し

保存してある MEMORY を呼び出します。
MEMORY 番号は画面左上に表示されます。

- 1 **MEM** キーを押し、**-** / **+** キーを押し MEMOY を選択する。
- 2 任意の MEMORY が呼び出される。

POINT!

- ・購入直後はプリセットされた音色が呼び出されます。
- ・**MEM** キーを押しながら **1** **2** **3** **4** キーを押すことで Memory A、B、C、D にアクセスできます。
- ・EDITED アイコンが表示されている状態で MEMORY の呼び出しを行うと、音色のエディット結果は破棄されます。必要に応じて MEMORY への保存を行ってください。

MEMORY への保存

エディットした状態を MEMORY へ保存します。

- 1 **MEM** キーを押す (保存先選択画面が表示される)。
- 2 **-** / **+** キーを押すか **TYPE** **A** ~ **D** ノブを回し任意の MEMORY を選択する。
1 **2** **3** **4** キーを押すことで保存先の BANK を変更できます。
- 3 **MEM** キーまたは **OK** キーを押す。

POINT!

- ・保存をキャンセルしたい場合は、**MEM** **-** **+** キー以外のキーを押してください。
- ・音色をエディットすると画面上部に EDITED アイコンが表示されます。







各モードの説明

ELZ_1 play には 7 つのモードがあります。



MODE		
	オシレーターモード	ELZ_1 play は FM シンセ、8BIT 波形メモリシンセ、グラニューラーシンセなど複数のシンセエンジンが搭載されています。シンセエンジンの選択やパラメーターのエディットに使用します。
	エンベロープモード	各ボイスの音量に対するエンベロープが搭載されています。エンベロープタイプの選択やパラメーターのエディットに使用します。
	フィルターモード	LPF、HPF、BPF などのフィルターが搭載されています。フィルタータイプの選択やパラメーターのエディットに使用します。
	エフェクトモード	DRIVE 系、MODULATION 系、DELAY 系、REVERB 系のエフェクトが搭載されています。エフェクトタイプの選択やパラメーターのエディットに使用します。
	設定モード	シンセエンジンのボイス機能が搭載されています。ボイスモードやユニゾン、アルペジエータータイプの選択やパラメーターのエディットに使用します。
	シーケンサーモード	MEMORY とは独立したステップシーケンサーを搭載しています。パターンのレコーディングや編集に使用します。
	ミキサーモード	LOOPER やシンセエンジンなどのミキサーが搭載されています。各種音源やエフェクト、アウトプットの音量バランスのエディットに使用します。

シンセエンジンの選択、エディット

- 1  キーを押し、オシレーターモードにする。
- 2  ノブを回し、シンセエンジンを選択する。
- 3 画面上の調節したいパラメーターに該当する     ノブを回す。

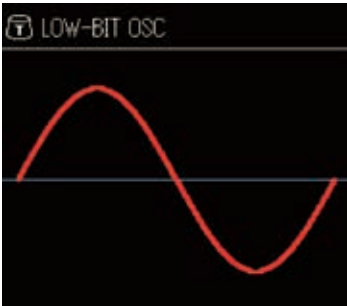

POINT!

- ・5つ以上のパラメーターがある場合は   キーを押し、ページを切り替えるとエディットできます。

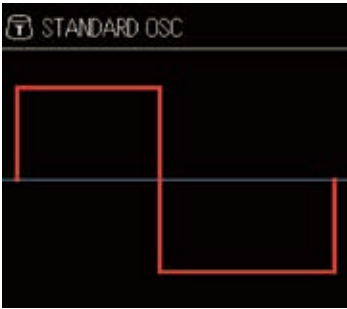


シンセエンジンの選択、エディット

シンセエンジンとパラメーター

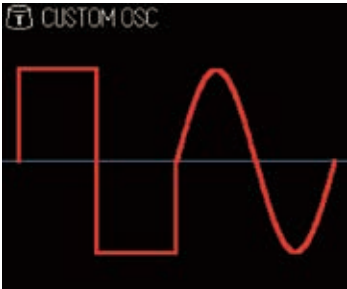
ELZ_1 play に搭載されているシンセエンジンとパラメーターは下記の表の通りです。

LOW-BIT OSC		
	2Bit ~ 8Bit の正弦波、矩形波、三角波、ノコギリ波を出力するロービットオシレータ	
特殊操作	-	
 キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	BIT	8Bit ~ 2Bit
PRM2	OSC TYP	Sine、Square、Triangle、U.Saw、D.Saw
PRM3	DUTY	15 ~ 50%: 波形前半の半周期の割合
PRM4	-	-
PRM5	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

STANDARD OSC		
		正弦波、矩形波、三角波、ノコギリ波 を出力できるオシレータ
特殊操作	-	
  キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	OSC TYP	Sine、Square、Triangle、U.Saw、 D.Saw
PRM2	DUTY	15 ~ 50%: 波形前半の半周期の割合
PRM3	-	-
PRM4	-	-
PRM5	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュ レーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

CUSTOM OSC		
		<p>OSC1 と OSC2 で設定した波形を Period 周期で切り替えて出力。 例 えば、Period が 1.0、OSC1 が Sine、OSC2 が Square の場合、出力される波形は1周期ごとに SIN 波→矩形波→ SIN 波…と切り替わる。</p>
特殊操作	-	
ⓧ Ⓨ キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	OSC1	Sine、 Square、 Triangle、 U.Saw、 D.Saw
PRM2	OSC2	Sine、 Square、 Triangle、 U.Saw、 D.Saw
PRM3	PERIOD	0.5 ~ 64.0: 波形の1周期を1とする波形の切り替えタイミング
PRM4	DUTY	15 ~ 50%
PRM5	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

SUPER OSC ①		
		<p>上下1オクターブにそれぞれ5基のデチューン可能なサブオシレーターとノイズ出力を備えたシンセエンジン。 簡単なオルガンサウンドから分厚いシンセリードまで自由自在。</p>
特殊操作	-	
(X) (Y) キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	OSC TYP	Sine、Square、Triangle、U.Saw、D.Saw
PRM2	-	-
PRM3	DETUNE	0 ~ 127
PRM4	LEVEL	0 ~ 127
PRM5	+8 DET	0 ~ 127: 1オクターブ上のOSCデチューン量
PRM6	+8 LVL	0 ~ 127: 1オクターブ上のOSCレベル
PRM7	-8 DET	0 ~ 127: 1オクターブ下のOSCデチューン量
PRM8	-8 LVL	0 ~ 127: 1オクターブ下のOSCレベル
PRM9	NOISE	ELZ_1 play内のノイズ波形の選択 White、Pink、Brown、Purple

シンセエンジンの選択、エディット

SUPER OSC ②		
PRM10	NOISE LV	0 ~ 127
PRM11	-	-
PRM12	-	-
PRM13	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

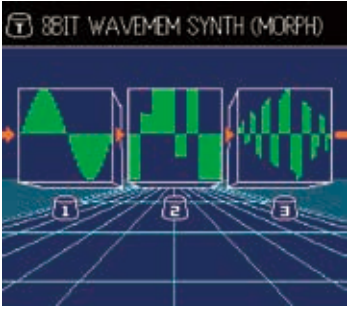
シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH ①		
	<p>8Bit の波形メモリシンセエンジン。Sine 波などのプリセットされた波形以外にも、任意の波形を作ることができます。</p>	
<p>特殊操作</p>	<p>WAVE パラメーターが MEMORY のとき、PRM3 と PRM4 で波形の編集ができます。 詳しくは 8BIT WAVEMEM SYNTH で波形を作成するをご覧ください。(→ P.41) また、(OK) キーでダイアログを開き、バンク波形データとの間でコピーができます。 詳しくは MEMORY とバンクの間で波形をコピーするをご覧ください。(→ P.42)</p> <p>POINT!</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バンク (Bank01 ~ Bank50)、FM バンク (FM01 ~ FM20) は MEMORY データとは別に ELZ_1 play 内に保存され、全ての MEMORY で使用できます。 	
<p>(X) (Y) キー</p>	<p>BEND DOWN/BEND UP</p>	
<p>PRM1</p>	<p>WAVE</p>	<p>MEM: 現在の MEMORY に保存されている編集可能な波形</p> <p>Bank01 ~ Bank50: ELZ_1 play 内で共有のバンク波形</p>
<p>PRM2</p>	<p>DETUNE</p>	<p>-16 ~ 16 (CENT)</p>
<p>PRM3</p>	<p>CURSOR</p>	<p>0 ~ 31: 波形をエディットする際の左右位置 (WAVE が MEM 時に操作可能)</p>

シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH ②		
PRM4	LEVEL	-128 ~ 127: 波形をエディットする際の現在位置の レベル (WAVE が MEM 時に操作可能)
PRM5	COLOR	Classic、Modern
PRM6	-	-
PRM7	-	-
PRM8	-	-
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュ レーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (MORPH) ①		
		<p>8Bit の波形メモリシンセのモーフィングモード。 WAVE1 → WAVE2 → WAVE3 と波形がモーフィングする。</p>
特殊操作	-	
ⓧ Ⓨ キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	WAVE1	<p>MEM1 ~ MEM3: 現在の MEMORY に保存されている波形</p> <p>Bank01 ~ Bank50: ELZ_1 play 内で共有のバンク波形</p> <p>FM01 ~ FM20: ELZ_1 play 内で共有の FM バンク波形</p> <p>POINT!</p> <ul style="list-style-type: none"> ・WAVE3 のみ None を選択可能です。None にした際は WAVE1 → WAVE2 → WAVE1 → … とモーフィングする ・バンク (Bank01 ~ Bank50)、FM バンク (FM01 ~ FM20) の波形の編集はできません
PRM2	WAVE2	
PRM3	WAVE3	

シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (MORPH) ②		
PRM4	TIME	50 ~ 400ms: 波形の切り替え時間
PRM5	DETUNE	-16 ~ 16 (CENT)
PRM6	COLOR	Classic、Modern
PRM7	-	-
PRM8	-	-
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)




シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) ①		
		<p>8Bit の波形メモリシンセの FM 音源ライクなモード。</p>
特殊操作	<p>WAVE パラメーターが MEM のとき、PRM3 と PRM4 が操作できます。詳しくは 8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) で波形を作成するをご覧ください。(→ P.41)</p> <p>また、OK キーでダイアログが開き、現在の波形と FM バンクとの間で波形のコピーができます。詳しくは MEMORY とバンクの間で波形をコピーするをご覧ください。(→ P.42)</p> <p>POINT!</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ FM バンク (FM01 ~ FM20) は MEMORY データとは別に保存され ELZ_1 play 内のどの MEMORY からでも共通の FM バンクの波形データにアクセスできます。 	
X Y キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	WAVE	<p>MEM: 現在の MEMORY に保存されている編集可能な波形</p> <p>FM01 ~ FM20: ELZ_1 play 内で共有の FM バンク波形</p>
PRM2	DETUNE	-16 ~ 16 (CENT)
PRM3	FM RATIO	0.5 ~ 32.0 (WAVE が MEM 時に操作可能)




シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) ②		
PRM4	FM LEVEL	1 ~ 100 (WAVE が MEM 時に操作可能)
PRM5	COLOR	Classic、Modern
PRM6	-	-
PRM7	-	-
PRM8	-	-
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (WARP)		
		<p>8Bitの波形メモリシンセのワープモード。 WAVE1とWAVE2の波形をクロスフェードし中間波形を生成します。</p>
特殊操作	-	
  キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	WAVE1	<p>MEM1、MEM2: 現在のMEMORYに保存されている波形</p> <p>Bank01 ~ Bank50: ELZ_1 play内で共有のバンク波形</p> <p>FM01 ~ FM20: ELZ_1 play内で共有のFMバンク波形</p>
PRM2	WAVE2	
PRM3	X-FADE	<100 ~ 0 ~ 100>
PRM4	DETUNE	-16 ~ 16 (CENT)
PRM5	COLOR	Classic、Modern
PRM6	-	-
PRM7	-	-
PRM8	-	-
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (ADSAR) - ADSAR ①		
		<p>8Bit の波形メモリシンセの ADSAR モード。 エンベロープに合わせて波形が切り替わります。</p>
特殊操作	-	
  キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	ATTACK	MEM.ATK、MEM.DCY、MEM.SUS、M.R.ATK、MEM.REL: 現在の MEMORY に保存されている波形 Bank01 ~ Bank50: ELZ_1 play 内で共有のバンク波形 FM01 ~ FM20: ELZ_1 play 内で共有の FM バンク波形
PRM2	DECAY	
PRM3	SUSTAIN	
PRM4	R ATTACK	
PRM5	RELEASE	
PRM6	DETUNE	-16 ~ 16 (CENT)
PRM7	COLOR	Classic、Modern
PRM8	-	-
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (ADSAR) - ADSR ②		
PRM1	ATTACK	MEM.ATK、MEM.DCY、MEM.SUS、MEM.REL: 現在のMEMORYに保存されている波形
PRM2	DECAY	
PRM3	SUSTAIN	
PRM4	RELEASE	Bank01 ~ Bank50: ELZ_1 play 内で共有のバンク波形 FM01 ~ FM20: ELZ_1 play 内で共有のFMバンク波形
PRM5	DETUNE	-16 ~ 16 (CENT)
PRM6	COLOR	Classic、Modern
PRM7	-	-
PRM8	-	-
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

8BIT WAVEMEM SYNTH (TIME)		
		<p>8Bit の波形メモリシンセのタイムモード。 WAVE1 → WAVE2 → WAVE3 と任意の時間で波形を切り替え発音します。</p>
特殊操作	-	
  キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	WAVE1	MEM1 ~ MEM3: 現在の MEMORY に保存されている波形 Bank01 ~ Bank50: ELZ_1 play 内で共有のバンク波形 FM01 ~ FM20: ELZ_1 play内で共有のFMバンク波形
PRM2	WAVE2	
PRM3	WAVE3	
PRM4	-	-
PRM5	TIME (1->2)	0 ~ 5000 (msec)
PRM6	TIME (2->3)	0 ~ 5000 (msec)
PRM7	DETUNE	-16 ~ 16 (CENT)
PRM8	COLOR	Classic、Modern
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

DNA EXPLORER		
		<p>ELZ_1 play に保存されているオーディオデータから波形を抽出・生成するシンセエンジン。</p>
特殊操作	オーディオの録音方法は DNA EXPLORER / SiGRINDER 用のオーディオデータを録音するをご覧ください。(→ P.43)	
ⓧ Ⓨ キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	EXPLORE	0 ~ 2389: オーディオデータ内の波形抽出位置
PRM2	DIG	10 ~ 1000: 波形の抽出加減
PRM3	HRMNY	0 ~ 100: 1オクターブ上の音の MIX 量
PRM4	GAIN	1 ~ 100
PRM5	STORAGE	Internal、Card
PRM6	WAVE	Internal WAVEDATA1 ~ 3: ELZ_1 play 内で共有の WAVEDATA 波形の選択 Card カード内の波形の選択
PRM7	COLOR	Classic、Modern
PRM8	-	-
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

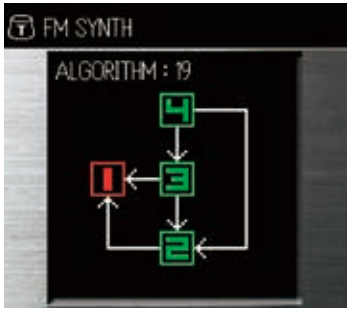


シンセエンジンの選択、エディット

SiGRINDER ①		
		<p>ELZ_1 play に保存されているオーディオデータを利用したグラニューラシンセエンジン。ELZ_1 play へは AUX IN を利用しオーディオを録音します。</p>
特殊操作	オーディオの録音方法は DNA EXPLORER / SiGRINDER 用のオーディオデータを録音するをご覧ください。(→ P.43)	
(X) (Y) キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	RESO	1 ~ 100: 波形の解像度
PRM2	DIG	10 ~ 1000: 波形の抽出加減
PRM3	HRMNY	0 ~ 100: 1オクターブ上の音の MIX 量
PRM4	BIT CRSH	Off、Normal、Heavy、Destruct
PRM5	START	0 ~ 2379: オーディオデータ内の開始位置
PRM6	END	0 ~ 2379: オーディオデータ内の終了位置
PRM7	TIME	100 ~ 10000ms: 生成波形の長さ
PRM8	GAIN	1 ~ 100
PRM9	STORAGE	Internal、Card

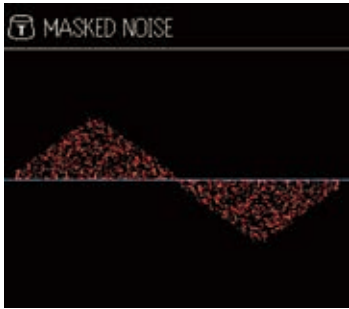
シンセエンジンの選択、エディット

SiGRINDER ②		
PRM10	WAVE	Internal WAVEDATA1 ~ 3: ELZ_1 play 内で共有の WAVEDATA を選択 Card カード内の波形を選択
PRM11	COLOR	Classic、Modern
PRM12	POSI	UP/DWN、RANDOM
PRM13	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュ レーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

FM SYNTH		
		<p>4 オペレーター・31 アルゴリズムの高品位な FM 音源です。各オペレーターにはフィードバックとデチューンを搭載。</p>
特殊操作	-	
  キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	RATIO	0.5 ~ 32.0
PRM2	LEVEL	0 ~ 127
PRM3	FEEDBACK	-127 ~ 127
PRM4	DETUNE	-64 ~ 64 (cent)
PRM5 ~ 8	オペレーター 2 用パラメーター (RATIO、LEVEL、FEEDBACK、DETUNE)	
PRM9 ~ 12	オペレーター 3 用パラメーター (RATIO、LEVEL、FEEDBACK、DETUNE)	
PRM13 ~ 16	オペレーター 4 用パラメーター (RATIO、LEVEL、FEEDBACK、DETUNE)	
PRM17	ALGO	01 ~ 31
PRM18	-	-
PRM19	-	-
PRM20	GACHA	ランダムに FM 音源パラメーターを生成します
PRM21	MOD 1-4	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

MASKED NOISE		
		<p>基本的な波形の中にノイズを閉じ込めたノイズ系のシンセエンジン。</p>
特殊操作	-	
ⓧ Ⓨ キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	NOISE	White、Pink、Brown、Purple
PRM2	MASK	Sine、Square、Triangle、U.Saw、D.Saw
PRM3	MASK LV	1 ~ 100
PRM4	-	-
PRM5	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

SAND FLUTE		
		砂漠の風をイメージしたシンセエンジン。
特殊操作	-	
ⓧ Ⓨ キー	BEND DOWN/BEND UP	
PRM1	NOISE	White、Pink、Brown、Purple
PRM2	FILTER	Off、BPF、PEQ、Notch
PRM3	B. WIDTH	1 ~ 100
PRM4	x1 B. LVL	1 ~ 100
PRM5	x2 B. LVL	1 ~ 100
PRM6	x3 B. LVL	1 ~ 100
PRM7	x4 B. LVL	1 ~ 100
PRM8	x5 B. LVL	1 ~ 100
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

ZTRINGS		
		<p>撥弦楽器をイメージした物理モデリングシンセエンジン。</p> <p>4色のプリセットノイズ以外にも、カード内のユーザーデータを参照してオリジナルのストリングス音源を配合できます。</p>
特殊操作	<p>カード内ユーザー波形データの読み込み方法は、ユーザー波形を ZTRINGS で使用するをご覧ください。 (→ P.120)</p>	
ⓧ Ⓨ キー	-	
PRM1	STORAGE	Internal、Card
PRM2	NOISE	<p>Internal: ELZ_1 play 内のノイズ波形の選択 White、Pink、Brown、Purple</p> <p>Card: カード内に保存されているオーディオデータの選択</p>
PRM3	ATTACK	<p>0 ~ 127: NOISE で設定した波形の ATTACK 時間</p>
PRM4	STR TYP	<p>0 ~ 127: 弦のタイプ変更</p>
PRM5	DECAY	<p>0 ~ 127: 物理音源の減衰時間</p>
PRM6	OSC	SINE、RECT、SAW、TRI
PRM7	TONE-F	<p>0 ~ 127: TONE の周波数</p>
PRM8	TONE-Q	<p>0 ~ 127: TONE の Q 値</p>
PRM9	MOD TYP	シンセエンジンパラメーターのモジュレーションを参照 (→ P.39)

シンセエンジンの選択、エディット

STK DRUMMER ①		
	<p>5種類のドラムキットを搭載したドラムマシンエンジン。 サンプル毎にパラメータをエディットしてオリジナルドラムマシンを作れます。 SmpITrekをお持ちの方は作成したSTK形式ファイルをカード経由でELZ_1 playで使用することができます。</p>	
<p>特殊操作</p>	<p>鍵盤を弾くことでEDIT対象のサンプルを変更できます。</p> <p>STKファイルの読み込み方法は、SmpITrekのドラムキットをSTK DRUMMERで使用するをご覧ください。(→ P.121)</p>	
<p>X Y キー</p>	<p>-</p>	
<p>PRM1</p>	<p>STORAGE</p>	<p>Internal、Card</p>
<p>PRM2</p>	<p>KIT</p>	<p>Internal: ELZ_1 play内のドラムキットの選択</p> <p>Card: カード内に保存されているKitデータの選択</p>
<p>PRM3</p>	<p>PTN</p>	<p>ELZ_1 play内のDrum PTNの選択</p>
<p>PRM4</p>	<p>-</p>	<p>-</p>

シンセエンジンの選択、エディット

STK DRUMMER ②		
PRM5	LEVEL	0 ~ 127: EDIT 対象のサンプル LEVEL
PRM6	PITCH	-1200 ~ 1200 EDIT 対象のサンプル PITCH
PRM7	PAN	L63 ~ CENTER ~ R63 EDIT 対象のサンプルの PAN
PRM8	SEND	0 ~ 127: EDIT 対象のサンプルの FX センド

シンセエンジンの選択、エディット

シンセエンジンパラメーターのモジュレーション

各シンセエンジンのパラメーターの中には LFO や Envelope で動きをつけられるものがあります。

MOD TYP パラメーターを LFO もしくは Envelope にした上で、MOD TYP 以降のパラメーターを調整します。

MODULATION		
PRM1	MOD TYP	Off、LFO、Envelope： モジュレーションタイプの選択
PRM2	ASSGN	モジュレーション対象のパラメーター を選択 シンセエンジンごとに選択可能なパラ メーターは異なります

ASSGN パラメーター以降は LFO と Envelope で内容が異なります。

MODULATION (MOD TYP が LFO の時) ①		
PRM3	DELAY	0 ~ 2000ms： モジュレーション開始までの待ち時間
PRM4	WAVE	Sine、Square、Triangle、U.Saw、 D.Saw、Random、U.Log、D.Log： モジュレーション対象を揺らす際の波 形選択
PRM5	RATE	1 ~ 100： モジュレーションする速さ
PRM6	DEPTH	0 ~ 100： モジュレーションの深さ
PRM7	COUNT	Infinite、1 ~ 50：LFO 回数
PRM8	W.LEN	1 ~ 1/8：LFO 波形の使用する範囲
PRM9	PHASE	0、180：LFO 波形の位相

シンセエンジンの選択、エディット

MODULATION (MOD TYP が LFO の時) ②		
PRM10	TAIL	Hold: COUNT が Infinite 以外の時、指定回数終了後に LFO の現在値を保持する Origin: COUNT が Infinite 以外の時、指定回数終了後に LFO の現在値を 0 にリセットする

MODULATION (MOD TYP が Envelope の時)		
PRM3	DELAY	0 ~ 2000 (msec) : モジュレーション開始までの待ち時間
PRM4	INVRT	Off、On: モジュレーション方向の反転
PRM5	DEPTH	0 ~ 100: モジュレーションの深さ
PRM6	ATTCK	0 ~ 5000 (msec)
PRM7	DECAY	0 ~ 5000 (msec)
PRM8	SUSTN	0 ~ 100%
PRM9	RELEAS	0 ~ 5000 (msec)

8BIT WAVEMEM SYNTH 用波形の作成

8BIT WAVEMEM SYNTH、8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) では、使用する波形データをユーザーが作成することができます。また、作成した波形データを ELZ_1 play 内の波形データのバンクにコピーして保存しておくことや、カード内のストレージ経由で PC/Mac へのエクスポートやインポートができます。詳しくは 8BIT WAVEMEM SYNTH/8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) で使用している波形データのエクスポート (→ P.103) 以降をご覧ください

8BIT WAVEMEM SYNTH で波形を作成する








- 1 θ^A ノブを回し、パラメーター WAVE を MEMORY にする。
- 2 θ^C ノブを回し、レベルを調整する位置に移動する (画面上の赤いカーソルが左右に移動する)
- 3 θ^D ノブを回し、カーソル位置でのレベルを調整する。
- 4 2、3 を繰り返し、波形を作成する。
- 5 Ⓜ キーを押し、MEMORY に保存する。

8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) で波形を作成する

- 1 θ^A ノブを回し、パラメーター WAVE を MEMORY にする
- 2 θ^C 、 θ^D ノブを回し、波形を作成する。
- 3 Ⓜ キーを押し、MEMORY に保存する。

8BIT WAVEMEM SYNTH 用波形の作成

MEMORY とバンクの間で波形をコピーする

- 1  キーを押す、オシレーターモードを選択する。
- 2  ノブを回し、8BIT WAVEMEM SYNTH または 8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) にする。
- 3  ノブを回し、パラメーター WAVE を MEMORY にする。
- 4  キーを押す (コピーダイアログが表示される)。
- 5  キーを押す、コピーの方向を選択する。
MEMORY to Bank : MEMORY からバンクへのコピーを行います。
Bank to MEMORY : バンクから MEMORY へのコピーを行います。
- 6  キーまたは、いずれかのノブで、コピー先またはコピー元となるバンクを選択する。
- 7  キーを押す。








POINT!

- ・8BIT WAVEMEM SYNTH で作成した波形データは、Bank01 ~ Bank50 の 50 個のバンクにコピーできます。
- ・8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) で作成した波形データは、FM01 ~ FM20 の 20 個のバンクにコピーできます。
- ・8BIT WAVEMEM SYNTH でコピーの方向を Bank to MEMORY を選択したとき、コピー元として Bank01 ~ Bank50 および FM01 ~ FM20 が選択できます。
- ・8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) でコピーの方向を Bank to MEMORY を選択したとき、コピー元として FM01 ~ FM20 が選択できます。(Bank01 ~ Bank50 は選択できません)

DNA EXPLORER/SiGRINDER用のオーディオデータを録音

シンセエンジンの DNA EXPLORER と SiGRINDER は、ELZ_1 play 内に保存しているオーディオデータを使用します。このオーディオデータは、AUX IN の入力音を録音することで作成されます。また、録音したオーディオデータを WAV ファイルにエクスポートすることや、PC/Mac で編集したオーディオデータを ELZ_1 play にインポートすることができます。

録音する

- 1 **AUX IN** に LINE 出力可能なオーディオ機器を接続する。
- 2  キーを押し、オシレーターモードを選択する。
- 3  ノブを回し、DNA EXPLORER または SiGRINDER を選択する。
- 4  キーを押す (録音用ダイアログが表示される)。
- 5 オーディオ機器の音を鳴らしながら  キーを押すと録音が始まる (5 秒後に自動的に録音が停止されます)。
- 6 録音終了後、  キーまたは、いずれかのノブで保存先を選択する。
- 7  キーを押して保存する。


POINT!

- ・5 秒のオーディオデータを3つ保存することができます。
- ・PC/Mac から WAV ファイルをインポートすることもできます。詳しくは DNA EXPLORER/SiGRINDER で使用する波形データのインポート (→ P.108) をご覧ください。

エンベロープの選択、エディット

1  キーを押し、エンベロープモードにする。

2  TYPE ノブを回し、エンベロープタイプを選択する。

3 画面上の調節したいパラメーターに該当する  A ~  D ノブを回す。

POINT!

- ・5つ以上のパラメーターがある場合、  キーを押し、表示を切り替えてエディットします。

エンベロープの選択、エディット

エンベロープタイプとパラメーター

ADSR ENVELOPE		
スタンダードな ADSR 型のエンベロープ		
特殊操作	なし	
PRM1	ATTACK	0 ~ 5000ms
PRM2	DECAY	0 ~ 5000ms
PRM3	SUSTAIN	0 ~ 100%
PRM4	RELEASE	0 ~ 5000ms

ADSR ENVELOPE (CURVE)		
ATTACK、DECAY、RELEASE にカーブが付いた ADSR 型のエンベロープ		
特殊操作	なし	
PRM1	ATTACK	0 ~ 5000ms
PRM2	A CURVE	-10 ~ 10: ATTACK のカーブ
PRM3	DECAY	0 ~ 5000ms
PRM4	D CURVE	-10 ~ 10: DECAY のカーブ
PRM5	SUSTAIN	0 ~ 100%
PRM6	RELEASE	0 ~ 5000ms
PRM7	R CURVE	-10 ~ 10: RELEASE のカーブ





エンベロープの選択、エディット

ADS-RA-R ENVELOPE		
鍵盤をリリースした後に再度アタックのあるリリースアタックエンベロープ		
特殊操作	なし	
PRM1	ATTACK	0 ~ 5000ms
PRM2	DECAY	0 ~ 5000ms
PRM3	SUSTAIN	0 ~ 100%
PRM4	R ATTCK	0 ~ 5000ms
PRM5	RA LVL	0 ~ 100%
PRM6	RELEASE	0 ~ 5000ms




エンベロープの選択、エディット

ADS-RA-R ENVELOPE (CURVE)		
ATTACK、DECAY、RELEASE ATTACK、RELEASE にカーブが付いたリリースアタックエンベロープ		
特殊操作	なし	
PRM1	ATTACK	0 ~ 5000ms
PRM2	A CURVE	-10 ~ 10: ATTACK のカーブ
PRM3	DECAY	0 ~ 5000ms
PRM4	D CURVE	-10 ~ 10: DECAY のカーブ
PRM5	SUSTAIN	0 ~ 100%
PRM6	R ATTCK	0 ~ 5000ms
PRM7	RA LVL	0 ~ 100%
PRM8	RA CRV	-10 ~ 10: RELEASE ATTACK のカーブ
PRM9	RELEASE	0 ~ 5000ms
PRM10	R CURVE	-10 ~ 10: RELEASE のカーブ

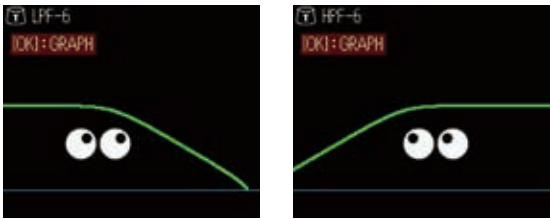

フィルターの選択、エディット

- 1  キーを押し、フィルターモードにする。
- 2  ノブを回し、フィルタータイプを選択する。
- 3 画面上の調節したいパラメーターに該当する  ~  ノブを回す。

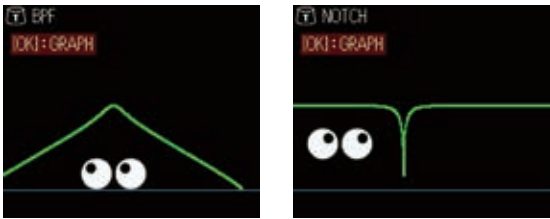
POINT!

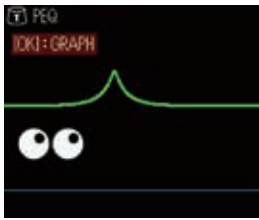
- ・5つ以上のパラメーターがある場合、  キーを押し、表示を切り替えてエディットします。
- ・ キーを押すと周波数特性グラフを表示します。

フィルターの選択、エディット


LPF-6 / HPF-6		
		
<p>LPF-6: -6dB/oct のローパスフィルター HPF-6: -6dB/oct のハイパスフィルター</p>		
特殊操作	なし	
PRM1	FREQ	1 ~ 128
PRM2	PRE GAIN	-24 ~ 24
PRM3	-	-
PRM4	-	-
PRM5	MOD TYP	フィルターのモジュレーションを参照 (→ P.52)
LPF-12 / HPF-12		
		
<p>LPF-12: -12dB/oct のローパスフィルター HPF-12: -12dB/oct のハイパスフィルター</p>		
特殊操作	なし	
PRM1	FREQ	1 ~ 128
PRM2	Q	1 ~ 100
PRM3	PRE GAIN	-24 ~ 24
PRM4	-	-
PRM5	MOD TYP	フィルターのモジュレーションを参照 (→ P.52)

フィルターの選択、エディット

BPF / NOTCH		
		
BPF : バンドパスフィルター NOTCH : ノッチフィルター		
特殊操作	なし	
PRM1	FREQ	1 ~ 50
PRM2	B.WIDTH	1 ~ 20
PRM3	PRE GAIN	-24 ~ 24
PRM4	-	-
PRM5	MOD TYP	フィルターのモジュレーションを参照 (→ P.52)

PEQ		
		
PEQ : ピーキング EQ		
特殊操作	なし	
PRM1	FREQ	1 ~ 50
PRM2	B.WIDTH	1 ~ 20
PRM3	GAIN	-24 ~ 24
PRM4	PRE GAIN	-24 ~ 24
PRM5	MOD TYP	フィルターのモジュレーションを参照 (→ P.52)

フィルターの選択、エディット

LO EQ / HI EQ		
		
<p>LO EQ: 低音域を調整するロー EQ HI EQ: 高音域を調整するハイ EQ</p>		
特殊操作	なし	
PRM1	FREQ	1 ~ 128
PRM2	Q	1 ~ 100
PRM3	GAIN	-24 ~ 24
PRM4	PRE GAIN	-24 ~ 24
PRM5	MOD TYP	フィルターのモジュレーションを参照 (→ P.52)

フィルターの選択、エディット

フィルターのモジュレーション

各フィルターのパラメーターの中には LFO や Envelope で動きをつけられるものがあります。

MOD TYP パラメーターを LFO もしくは Envelope にした上で、MOD TYP 以降のパラメーターを調整します。

FILTER MODULATION		
PRM1	MOD TYP	Off、LFO、Envelope: モジュレーションタイプの選択
PRM2	ASSGN	モジュレーション対象を選択 フィルターごとに選択可能なパラメーターは異なります

ASSGN パラメーター以降は LFO と Envelope で内容が異なります。







フィルターの選択、エディット

FILTER MODULATION (MOD TYP が LFO の時)		
PRM3	WAVE	Sine、Square、Triangle、U.Saw、D.Saw、Random、U.Log、D.Log: モジュレーション対象を揺らす波形選択
PRM4	RATE	1 ~ 100: モジュレーションする速さ
PRM5	DEPTH	0 ~ 100: モジュレーションの深さ
PRM6	COUNT	Infinite、1 ~ 50: LFO 回数
PRM7	W.LEN	1、7/8、6/8、5/8、4/8、3/8、2/8、1/8: LFO 波形の使用する範囲
PRM8	PHASE	0、180: LFO 波形の位相
PRM9	TAIL	Hold: COUNT が Infinite 以外の時、指定回数終了後に LFO の現在値を保持する Origin: COUNT が Infinite 以外の時、指定回数終了後に LFO の現在値を 0 にリセットする

フィルターの選択、エディット

FILTER MODULATION (MOD TYP が Envelope の時)		
PRM3	DELAY	0 ~ 2000ms: モジュレーション開始までの待ち時間
PRM4	INVRT	Off、On: モジュレーション方向の反転
PRM5	DEPTH	0 ~ 100: モジュレーションの深さ
PRM6	ATTCK	0 ~ 5000ms
PRM7	DECAY	0 ~ 5000ms
PRM8	SUSTN	0 ~ 100%
PRM9	RELEAS	0 ~ 5000ms

エフェクトのエディット

- 1  キーを押し、エフェクトモードにする。
- 2   キーを押し、エディットするモジュールを選択する。
- 3  TYPE ノブを回し現在のエフェクトモジュールのタイプを選択する。
- 4 画面上の調節したいパラメーターに該当する  A ~  D ノブを回す。

POINT!

- ・タイプを OFF にしたい場合は、 TYPE ノブを回して OFF を選択します。

エフェクトのエディット

エフェクトタイプとパラメーター

DRIVE/MOD モジュール		
OVER DRIVE		
DISTORTION		
FUZZ		
PRM1	GAIN	0 ~ 100
PRM2	TONE	0 ~ 100
PRM3	LEVEL	0 ~ 100
CHORUS		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	DEPTH	0 ~ 100
PRM3	MIX	0 ~ 100
PRM4	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)

エフェクトのエディット

VIBRATO		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	DEPTH	0 ~ 100
PRM3	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)
PHASER		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	STAGE	4、8
PRM3	INVERT	Off、On
PRM4	MIX	0 ~ 100

エフェクトのエディット

TREMOLO		
PRM1	TYPE	Sine、 Square、 Triangle、 U.Saw、 D.Saw、 Random、 U.Log、 D.Log
PRM2	RATE	0 ~ 100
PRM3	DEPTH	0 ~ 100
PRM4	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)
FLANGER		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	DEPTH	0 ~ 100
PRM3	MIX	0 ~ 100
PRM4	F.B	-100 ~ 100

エフェクトのエディット

RING MODULATOR		
PRM1	MOD TYP	Sine、 Square、 Triangle、 U.Saw、 D.Saw、 Random、 U.Log、 D.Log
PRM2	RATE	0 ~ 100
PRM3	DEPTH	0 ~ 100
PRM4	MIX	0 ~ 100
AUTO WAH		
PRM1	TYPE	LPF、 HPF、 BPF、 BRF
PRM2	SENS	0 ~ 100
PRM3	DEPTH	0 ~ 100
PRM4	Q	0~100

エフェクトのエディット

CRUSHER		
PRM1	BALANCE	0 ~ 100
PRM2	BIT CRSH	Off、8bit、4bit、2bit
PRM3	FREQ	1 ~ 100
PRM4	FINE	0 ~ 20

エフェクトのエディット

MODULATION モジュール		
STEREO CHORUS		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	DEPTH	0 ~ 100
PRM3	MIX	0 ~ 100
PRM4	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)
VIBRATO		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	DEPTH	0 ~ 100
PRM3	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)

エフェクトのエディット

PHASER		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	STAGE	4、8
PRM3	INVERT	Off、On
PRM4	MIX	0 ~ 100
TREMOLO		
PRM1	TYPE	Sine、Square、Triangle、 U.Saw、D.Saw、Random、 U.Log、D.Log
PRM2	RATE	0 ~ 100
PRM3	DEPTH	0 ~ 100
PRM4	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)

エフェクトのエディット

FLANGER		
PRM1	RATE	0 ~ 100
PRM2	DEPTH	0 ~ 100
PRM3	MIX	0 ~ 100
PRM4	F.B	-100~100
AUTO PAN		
PRM1	MOD TYP	Sine、 Square、 Triangle、 U.Saw、 D.Saw、 Random、 U.Log、 D.Log
PRM2	RATE	0 ~ 100
PRM3	DEPTH	0 ~ 100
PRM4	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)

エフェクトのエディット

RING MODULATOR		
PRM1	MOD TYP	Sine、 Square、 Triangle、 U.Saw、 D.Saw、 Random、 U.Log、 D.Log
PRM2	RATE	0 ~ 100
PRM3	DEPTH	0 ~ 100
PRM4	MIX	0~100
AUTO WAH		
PRM1	TYPE	LPF、 HPF、 BPF、 BRF
PRM2	SENS	0 ~ 100
PRM3	DEPTH	0 ~ 100
PRM4	Q	0~100

エフェクトのエディット

DELAY/REVERB モジュール		
DELAY		
TAPE ECHO		
REVERSE DELAY		
PINGPONG DELAY		
PRM1	TIME	1 ~ 2000ms、REVERSE DELAY は 1 ~ 1000ms
PRM2	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)
PRM3	F.B	0 ~ 100
PRM4	MIX	0~100
REVERB		
PRM1	MIX	0 ~ 127
PRM2	DECAY	0 ~ 127

エフェクトのエディット

REVERB/MASTER モジュール		
ROOM		
HALL		
PLATE		
PRM1	MIX	0 ~ 100
PRM2	SHIMMER	0 ~ 127
CUSTOM REVERB		
PRM1	PREDLY	0 ~ 100
PRM2	DECAY	0 ~ 100
PRM3	HI DAMP	0 ~ 100
PRM4	MIX	0 ~ 100
ARENA		
PRM1	MIX	0 ~ 100
PRM2	SHIMMER	0 ~ 127
VINYL RECORD		
PRM1	B.WIDTH	0 ~ 100
PRM2	NOISE	0 ~ 100
PRM3	FLUTTER	0 ~ 100
PRM4	SATR TN	0 ~ 100




エフェクトのエディット

CASSETTE TAPE		
PRM1	CUTOFF	0 ~ 127
PRM2	NOISE	0 ~ 127
PRM3	FLUTTER	0~127
PRM4	GAIN	0 ~ 127
CRUSHER		
PRM1	BALANCE	0 ~ 100
PRM2	BIT CRSH	Off、8bit、4bit、2bit
PRM3	FREQ	1~100
PRM4	FINE	0 ~ 20
TUNNEL		
INFINITY		
PRM1	MIX	0 ~ 100
PRM2	SHIMMER	0 ~ 127

POINT!

- ・AUX IN の MIXER : EFX SEND LEVEL が 0 の時、AUX IN からのサウンドはこれら3つのマスターエフェクトに入力されずドライサウンドがそのまま出力されます。
- ・MIXER : EFX SEND LEVEL が 0 以外の時は、AUX IN のドライサウンドはミュートされ、マスターエフェクトを通ったサウンドが出力されます。このとき EFX Send 量に関係なく、AUX IN のサウンドは常に 0dB でマスターエフェクトに入力されます。

設定の選択、エディット

- 1  キーを押し、設定モードにする。
- 2  を押し、エディットする設定を選択する。
- 3  TYPE ノブを回しエディットする設定のパラメーターを選択する。
- 4 画面上の調節したいパラメーターに該当する $\theta^A \sim \theta^D$ ノブを回す。

VOICE MODE		
POLY		
ポリフォニック発声するモード		
MONO		
鍵盤押下時にエンベロープがリトリガーされるモノフォニックモード		
LEGATO		
鍵盤押下時に現在のエンベロープ状態が引き継がれるモノフォニックモード		
PRM1	PRIORITY	複数の鍵盤押下時に優先される鍵盤 Low: 押下中の一番低い鍵盤が優先 High: 押下中の一番高い鍵盤が優先 Last: 最後に押下した鍵盤が優先
PRM2	GLIDE	0~100: グライド速度

設定の選択、エディット

UNISON		
<p>各オシレータの同時発音 VOICE を使って、最大 4 つまで UNISON することができます。</p> <p>UNISON 数が増えるごとに最大同時発音数は減少します。</p>		
ON/OFF		
PRM1	UNISON1	On/Off
PRM2	UNISON2	
PRM3	UNISON3	
PRM4	UNISON4	
PITCH		
PRM1	UNISON1	-4OCT ~ -1OCT、 -11 ~ 11、 +1OCT ~ +4OCT
PRM2	UNISON2	
PRM3	UNISON3	
PRM4	UNISON4	
DETUNE		
PRM1	UNISON1	-63 ~ 63
PRM2	UNISON2	
PRM3	UNISON3	
PRM4	UNISON4	

設定の選択、エディット

ARPEGGIATOR		
UP		
DOWN		
UP DOWN		
DOWN UP		
UP & DOWN		
DOWN & UP		
RANDOM		
UP +1OCT、UP +2OCT、DOWN - 1OCT、DOWN -2OCT		
PLAY ORDER		
<p>鍵盤を複数押さえると設定に応じた速度、シーケンスで1音ずつ発声していくアルペジエーターです。アルペジエーターのタイプに沿ったシーケンスを行います。</p> <p>PLAY ORDER タイプは、鍵盤の押下順番通りにシーケンスします。</p> <p>BPM SYN パラメーターが Off 以外の時は TIME パラメーターが無視され、現在の BPM にシンクロして動作します。</p>		
特殊操作	-	
PRM1	BPM SYN	Off 1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)
PRM2	TIME	20 ~ 1000ms (BPM SYN が Off 時に有効)
PRM3	GATE	10 ~ 90%





設定の選択、エディット

LEVEL/TUNE		
LEVEL		
PRM1	LEVEL	0 ~ 127
TUNE		
PRM1	MODE	<p>Memory : 現在の MEMORY に保存してある Tune の設定を使用します。</p> <p>Global : MASTER TUNE での設定を使用します。 MASTER TUNE の設定は (→ P.118)</p>
PRM2 (Memory 選択時)	TUNE	-75cent ~ 75cent

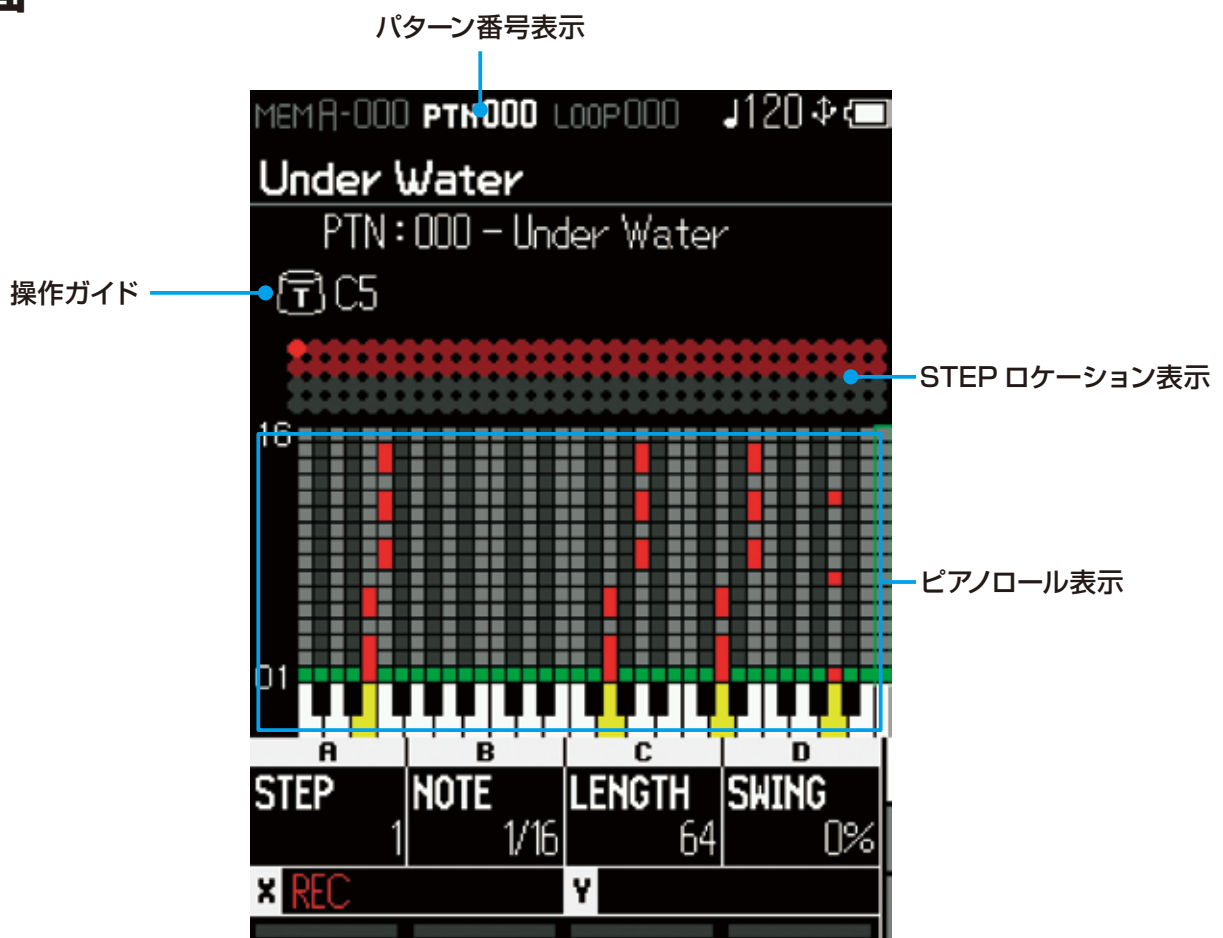
シーケンサーのエディット

ステップシーケンサーでは最大 128 パターンを作成することができます。

ノンリアルタイムでのステップレコーディングはもちろん、リアルタイムに演奏しながらシーケンスをビルドアップしていくことができるリアルタイムレコーディング機能も搭載しています。











- 1  キーを押し、シーケンサーモードにする。
- 2  キーを押し、編集したい PATTERN を   キーで選択する。
画面上の調節したいパラメーターに該当する $\theta_A \sim \theta_D$ ノブを回す。

画面



ステップシーケンサー

シーケンサーモード時の基本操作

SEQUENCER	
 キー	シーケンスの再生、停止
 キー	シーケンスの録音開始、終了
 +  キー同時押し	選択中 PATTERN のノート全消去
 +  キー同時押し	LOOPER 録音待機 任意の     キーを押す ことで、LOOPER の録音と同時に シーケンサーを再生することができます。

POINT!




- ・SYNTH/PTN の MIDI Ch に SONG SELECT メッセージ、または SOUND SETTING2 の MIDI Ch に MIDI CC : 98 を送信することでパターンを選択することができます。

シーケンサー再生中は現在のパターンを再生した後に新しいパターンに切り替わります。

ステップシーケンサー

ステップレコーディング (ノンリアルタイム)

ノンリアルタイムに任意のステップにノートを入力するモードです。

- 1 停止中に  キーを押しレコーディングを開始する。
- 2 STEP パラメーターで任意の STEP を選択する。
- 3 入力したいノートの鍵盤を押す。
- 4 2 ~ 3 を繰り返しパターンを作成する。
- 5 ノートの入力が終わったら  キーを押してレコーディングを終了する。
- 6  キーを押し、パターンを保存する。

POINT!

- ・誤って入力したノートを削除したい場合は、再度同じ鍵盤を押すことで削除できます。
- ・鍵盤を押しながら STEP を動かすことで、複数ステップをまとめて入力できます。
- ・ステップレコーディング中に再生されると、リアルタイムレコーディングモードになります。

ステップシーケンサー

停止中 / ステップレコーディング中のパラメーター

STEP RECORDING ①			
⑨ TYPEノブ	ノート位置の移動	C1 ~ C8	表示中のオクターブのノート番号
PRM1	STEP	1 ~ 128	現在の STEP 番号
PRM2	NOTE	1/1 (全音符) 1/2 (2分音符) 1/4 (4分音符) 1/8 (8分音符) 1/16 (16分音符) 1/32 (32分音符) 1/4 (3) (8分3連符) 1/2 (3) (4分3連符) 1/4. (付点4分音符) 1/8. (付点8分音符) 1/16. (付点16分音符)	1STEP あたりの音符の長さ
PRM3	LENGTH	選択中パターンのSTEP数	-
PRM4	SWING	0 ~ 75 (%)	PATTERN 全体の SWING 量
PRM5	STEP	PRM1 同様	-

ステップシーケンサー

STEP RECORDING ②			
PRM6	VELO	1 ~ 127	ベロシティの強さ
PRM7	ON TIM	-99% ~ 99%	ノートオンのタイミング
PRM8	OFF TIM	-99% ~ 99%	ノートオフのタイミング
PRM9	STEP	PRM1 同様	-
PRM10	TIE	Off、On	まとめて入力した同一ノートをタイにするか否かの設定
PRM11	TIM REC	Off、On	リアルタイムで入力をしたノートをクオンタイズするか否かの設定
PRM12	AUTO ST	Off、On	鍵盤を使ってノートを入力後に自動でSTEP 番号を1つ進めるか否かの設定

ステップシーケンサー

リアルタイムレコーディング

リアルタイムにノートを入力するモードです。

- 1 再生中に (x) キーを押しリアルタイムレコーディングを開始する。
- 2 任意のタイミングで鍵盤で演奏する。
- 3 演奏が終わったら (x) キーを押しリアルタイムレコーディングを終了する。

POINT!

- ・リアルタイムレコーディング中に再生を停止すると、ステップレコーディングモードになります。

REALTIME RECORDING			
PRM1	-	-	-
PRM2	TIE	Off、On	入力した同一ノートをタイにするか否かの設定
PRM3	TIM REC	Off、On	リアルタイムで入力をしたノートをクオンタイズするか否かの設定
PRM4	SWING	0 ~ 75	PATTERN 全体のSWING 量

MIXER の選択、エディット

- 1 **[F4]** キーを押し、MIXER モードにする。
- 2 **[▲]** **[▼]** キーを押し、設定を選択する。
- 3 画面上の調節したいパラメーターに該当する **[TYPE]** **[A]** ~ **[D]** ノブを回す。

MIXER SETTING ①		
		
特殊操作	<p>[X] キーを押すことで LOOP SETTING に切り替わります。</p> <p>再び MIXER を表示するにはもう一度 [X] キーを押してください。詳しくは LOOPER の使い方 (→ P.81) をご覧ください。</p>	
TYPE	MASTER LEVEL	0 ~ 127
MIXER : PAN (LOOPER)		
PRM1	LP1 PAN	L63 ~ CENTER ~ R63
PRM2	LP2 PAN	
PRM3	LP3 PAN	
PRM4	LP4 PAN	

MIXER の選択、エディット

MIXER SETTING ②		
MIXER : LEVEL (LOOPER)		
PRM1	LP1 LVL	0 ~ 127
PRM2	LP2 LVL	
PRM3	LP3 LVL	
PRM4	LP4 LVL	
MIXER : MUTE (LOOPER)		
PRM1	LP1 MUTE	Off、On
PRM2	LP2 MUTE	
PRM3	LP3 MUTE	
PRM4	LP4 MUTE	
MIXER : EFX SEND POSITION		
PRM1	AUX SN.P (A.L SN.P)	Delay、Reverb
PRM2	(A.R SN.P) ※ A.MODE が D.MONO を選択しているとき編集可 能	
PRM3	USB SN.P	
PRM4	-	-

MIXER の選択、エディット

MIXER SETTING ③		
MIXER : EFX SEND LEVEL		
PRM1	AUX SN.L (A.L SN.L)	0 ~ 127
PRM2	(A.R SN.L) ※ A.MODE が D.MONO を選択しているとき編集可能	
PRM3	USB SN.L	
PRM4	-	-
MIXER : PAN		
PRM1	AUX PAN (A.L PAN)	L63 ~ CENTER ~ R63
PRM2	(A.R PAN) ※ A.MODE が D.MONO を選択しているとき編集可能	
PRM3	USB PAN	
PRM4	SYN PAN	
MIXER : LEVEL		
PRM1	AUX LVL (A.L LVL)	0 ~ 127
PRM2	(A.R LVL) ※ A.MODE が D.MONO を選択しているとき編集可能	
PRM3	USB LVL	
PRM4	SYN LVL	
MIXER : MUTE		
PRM1	AUX MUT	Off、On
PRM2	A.MODE	Stereo、D.MONO
PRM3	USB MUT	Off、On
PRM4	SYN MUT	Off、On

LOOPER の使い方

LOOPER では最長約 70 秒の LOOP を 4 トラック作成することができます。リアルタイム演奏はもちろん AUX IN、USB 入力音声を同時に録音します。

ワンボタンで簡単に録音、再生、オーバーダブができるので、ライブパフォーマンスで大きな力を発揮します。

また、カードを使用することで LOOPER で録音したオーディオデータの保存が可能です。

アイデアのメモやグラニューラーションセ用の素材制作など使い方は無限大です。












LOOPER の基本操作

LOOPER	
キー	LOOPER の再生、録音開始、録音終了
キー	全 LOOPER の再生、停止
キー同時押し	LOOPER の停止
キー同時押し	LOOPER のミュート
キー同時押し	LOOPER の削除
キー同時押し	押下したトラックの録音データを削除し、トラック設定も初期化
キー同時押し	全トラックの音声データの削除と LOOPER 設定の初期化





LOOPER の使い方

LOOPER にレコーディングする

リアルタイムに LOOPER トラックへ録音します。





- 1  キーを押し、LOOPER を選択する。
- 2     を押し、レコーディングを開始する。
- 3 任意のタイミングで演奏する。
- 4 演奏が終わったら     キーを押しレコーディングを終了する。

POINT!

- ・ LOOPER 録音中、異なる     キーを押すことで連続で LOOPER の録音ができます。
- ・ カードを使用していない場合でも、LOOPER トラックへの録音は可能です。録音したオーディオデータを保存する場合は、カードを ELZ_1 play 本体に挿入してください。

LOOPER の使い方

LOOP SETTING のエディット

- 1  を押し、MIXER モードにする。
- 2  キーを押し、LOOP SETTING を表示する。
- 3   キーで設定を選択する。
- 4 画面上の調節したいパラメーターに該当する $\text{0A} \sim \text{0D}$ ノブを回す。

LOOPER の使い方

LOOP SETTING ①



特殊操作 (X) キーを押すことで MIXER SETTING に切り替わります。再び LOOP SETTING を表示するにはもう一度 (X) キーを押してください。
LOOPER 録音後に (Y) キーを押すことで UNDO、REDO が可能です。

LOOP SETTING : BAR

PRM1	LOOP1	Auto、Free、 1 ~ 64	LOOPER の録音する長さの設定 Auto: Auto 設定で録音した他の LOOPER の長さに自動であわせる Free: 最長約 70 秒で任意のタイミングで録音の開始と終了をする 1 ~ 64 (1 ~ 72) : 現在のテンポを基準にした小節数 括弧内は録音可能な最大小節数
PRM2	LOOP2		
PRM3	LOOP3		
PRM4	LOOP4		

LOOPER の使い方

LOOP SETTING ②			
LOOP SETTING : REVERSE			
PRM1	LOOP1	Off、On	再生時に録音した LOOP を逆再生するか否かの設定
PRM2	LOOP2		
PRM3	LOOP3		
PRM4	LOOP4		
LOOP SETTING : 1SHOT			
PRM1	LOOP1	Off、Gate、Latch	<p>Off: LOOPER を LOOP 再生します。</p> <p>Gate: LOOPER TRACK キーを押している間だけ再生します。</p> <p>Latch: LOOPER を終端まで再生したら、LOOP 再生せずに再生を停止します。</p>
PRM2	LOOP2		
PRM3	LOOP3		
PRM4	LOOP4		

LOOPER の使い方

LOOP SETTING ③			
LOOP SETTING : REC			
PRM1	REC TRIG	Immedi、 Key	<p>LOOPER とパターンが停止中の録音開始動作の設定。再生中の LOOPER または PATTERN がある場合は、テンポに同期します。</p> <p>Immedi: (1) (2) (3) (4) キーを押して、即座に録音が始まります。</p> <p>Key: (1) (2) (3) (4) キーを押して、鍵盤を弾いたタイミングで録音が始まります。</p>
PRM2	REC END	Play、 Overdub	LOOPER の録音終了後、再生するかオーバーダブを開始するかの設定
PRM3	-	-	-
PRM4	-	-	-

テンポ設定

アルペジエーター、シーケンサー、LOOPER と一部のエフェクトはテンポに同期します。

☞ キーを押して TEMPO 画面を表示して、ELZ_1 play のテンポを設定します。

- 1 ☞ キーを押す (テンポ画面が表示される)。
- 2 TEMPO 画面の BPM 表示に現在のテンポが表示され、TEMPO LED もそのテンポで点滅する。
- 3 TEMPO 画面表示中に θ_{TYPE} ノブを回して、テンポの速さを設定する。
また、テンポキーを一定のリズムでタップすると、タップの平均のテンポが設定されます。

POINT!

- ・テンポは ELZ_1 play 本体に保存され、全ての MEMORY、PATTERN、LOOPER で共通です。

メトロノームを設定する

TEMPO		
θ_{TYPE} ノブ or TAP	BPM	40 ~ 250
θ_A ノブ	VOL	OFF、1 ~ 15 メトロノームのボリューム
θ_B ノブ	PRECNT	OFF、1 ~ 16 プリカウントのカウント数

POINT!

- ・VOL と PRECNT は ELZ_1 play 本体に保存され、全ての PATTERN、LOOPER で共通です。











鍵盤のオクターブ範囲の移動

  キーを押すことで鍵盤のオクターブを移動します。

 キー：1オクターブ低い方に移動

 キー：1オクターブ高い方に移動

オクターブの移動範囲は上下2オクターブです。




		+2 OCT
		+1 OCT
		
		-1 OCT
		-2 OCT

POINT!

- ・オクターブ範囲は MEMORY ごとに保存されます。

メモリーの管理

MEMORYメニューで ELZ_1 play 内の MEMORY を管理します。

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、MEMORY を選択する。
- 3  キーを押し、MEMORYメニューに移動する。

メモリーの管理

MEMORY の選択

現在の選択中の MEMORY を変更します。

- 1 ▲▼ キーを押し、対象の MEMORY を選択する。
- 2 OK キーを押し。
- 3 ▲▼ キーを押し、Select を選択する。
- 4 OK キーを押し。

POINT!

- MEM キーを押しながら 1 2 3 4 キーを押すことで Memory Bank A、B、C、D にアクセスできます。

メモリーの管理

MEMORY のリネーム

MEMORY の名前を変更します。

- 1 ▲▼ キーを押し、対象の MEMORY を選択し (OK) キーを押す。
- 2 ▲▼ キーを押し、Rename を選択し (OK) キーを押す。
- 3 ④TYPE ④A ~ ④D ノブを使用し、MEMORY の名前を編集する。

④TYPE ノブ	カーソルの左右移動
④A ノブ	文字の変更
④B ノブ	文字の種類の切り替え (大文字→小文字→数字→記号)

- 4 (OK) キーを押す (確認画面が表示される)。

POINT!

- ・編集中に (CLR) キーまたは (☰) キーを押すことで変更をキャンセルすることができます。
- ・使用可能な文字 / 記号は次の通りです。
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ (スペース)

メモリーの管理

MEMORY 単体の初期化

任意の MEMORY を初期化します。

- 1 ▲▼ キーを押し、対象の MEMORY を選択し OK キーを押し。
- 2 ▲▼ キーを押し、Initialize を選択し OK キーを押し (確認画面が表示される)。
- 3 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し OK キーを押し。

POINT!

- ・初期化した MEMORY は初期化前に戻せないなので本操作は慎重に行ってください。

メモリーの管理

MEMORY のエクスポート

任意の MEMORY をエクスポートします。

エクスポートした MEMORY はカード内の Memory フォルダに保存され、PC/Mac からアクセスすることができます。

1 ▲▼ キーを押し、対象の MEMORY を選択し (OK) キーを押し。

2 ▲▼ キーを押し、対象の Export を選択し (OK) キーを押し。

3 ①TYPE ①A ~ ①D ノブを使用し、MEMORY の名前を編集する。

①TYPE ノブ	カーソルの左右移動
①A ノブ	文字の変更
①B ノブ	文字の種類の変更 (大文字→小文字→数字→記号)

4 (OK) キーを押し (確認画面が表示される)。

5 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し (OK) キーを押し。

POINT!

・編集時に (CLR) キーまたは (≡) キーを押すことで変更をキャンセルすることができます。

・使用可能な文字 / 記号は次の通りです。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!#\$%&'() +,-:;=@[]^_{}~ (スペース)

メモリーの管理

MEMORY のインポート

カード内に保存されている MEMORY ファイルを ELZ_1 play 本体の任意の MEMORY にインポートします。





- 1 ▲▼ キーを押し、対象の MEMORY を選択し **OK** キーを押し。
- 2 ▲▼ キーを押し、Import を選択し **OK** キーを押し。
- 3 ▲▼ キーでインポートしたいファイルを選択し **OK** キーを押し (確認画面が表示される)。
- 4 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し **OK** キーを押し。

POINT!

- ・カード内の Memory フォルダ内にある MEMORY ファイルのみが一覧表示されます。

パターンの管理

PATTERN メニューで ELZ_1 play 内の PATTERN を管理します。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、PATTERN を選択する。
- 3  キーを押し、PATTERN メニューに移動する。

パターンの管理

PATTERN のリネーム

PATTERN の名前を変更します。

- 1 ▲▼ キーを押し、対象の PATTERN を選択し OK キーを押す。
- 2 ▲▼ キーを押し、Rename を選択し OK キーを押す。
- 3 ④TYPE ④A ~ ④D ノブを使用し、PATTERN の名前を編集する。

④TYPE ノブ	カーソルの左右移動
④A ノブ	文字の変更
④B ノブ	文字の種類の切り替え (大文字→小文字→数字→記号)

- 4 OK キーを押して編集を完了する。

POINT!

- ・編集中に CLR キーまたは ☰ キーを押すことで変更をキャンセルすることができます。
- ・使用可能な文字 / 記号は次の通りです。
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ (スペース)

パターンの管理

PATTERN 単体の初期化

任意の PATTERN を初期化します。

- 1 ▲▼ キーを押し、対象の PATTERN を選択し OK キーを押す。
- 2 ▲▼ キーを押し、Initialize を選択し OK キーを押す(確認画面が表示される)。
- 3 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し OK キーを押す。

POINT!

- ・初期化したパターンは初期化前に戻せないなので本操作は慎重に行ってください。

パターンの管理

PATTERN のエクスポート

任意の PATTERN をエクスポートします。

エクスポートした PATTERN はカード内の Pattern フォルダに保存され、PC/Mac からアクセスすることができます。

1 ▲▼ キーを押し、対象の PATTERN を選択し (OK) キーを押し。

2 ▲▼ キーを押し、Export を選択し (OK) キーを押し。

3 θ_{TYPE} $\theta_A \sim \theta_D$ ノブを使用し、PATTERN を編集する。

θ_{TYPE} ノブ	カーソルの左右移動
θ_A ノブ	文字の変更
θ_B ノブ	文字の種類の切り替え (大文字→小文字→数字→記号)

4 (OK) キーを押し (確認画面が表示される)。

5 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し (OK) キーを押し。

POINT!

・編集集中に (CLR) キーまたは (≡) キーを押すことで変更をキャンセルすることができます。

・使用可能な文字 / 記号は次の通りです。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!#\$%&'() +,-:;=@[]^_`{|}~ (スペース)

パターンの管理

PATTERN のインポート

カード内に保存されている PATTERN ファイルを ELZ_1 play 本体の任意の PATTERN にインポートします。




- 1 ▲▼ キーを押し、対象の PATTERN を選択し (OK) キーを押し。
- 2 ▲▼ キーを押し、Import を選択し (OK) キーを押し。
- 3 ▲▼ キーでインポートしたいファイルを選択し (OK) キーを押し (確認画面が表示される)。
- 4 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し (OK) キーを押し。

POINT!

- ・カード内の Pattern フォルダ内にある PATTERN ファイルのみが一覧表示されます。





LOOPER の管理

LOOPER メニューでカード内の LOOP を管理します。

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、LOOPER を選択する。
- 3  キーを押し、LOOPER メニューに移動する。

LOOPER を選択

現在の選択中の LOOPER を変更します。

- 1  キーを押し、対象の LOOPER を選択する。
- 2  キーを押す。
- 3  キーを押し、Select を選択する。
- 4  キーを押す。

LOOPER の管理

LOOPER のリネーム

LOOPER の名前を変更します。

- 1 ▲▼ キーを押し、対象の LOOPER を選択し (OK) キーを押し。
- 2 ▲▼ キーを押し、Rename を選択し (OK) キーを押し。
- 3 ①TYPE ①A ~ ①D ノブを使用し、LOOPER の名前を編集する。

①TYPE ノブ	カーソルの左右移動
①A ノブ	文字の変更
①B ノブ	文字の種類の切り替え (大文字→小文字→数字→記号)

- 4 (OK) キーを押して編集を完了する。

POINT!

- ・編集中に (CLR) キーまたは (≡) キーを押すことで変更をキャンセルすることができます。
- ・使用可能な文字 / 記号は次の通りです。
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[\]^_`{|}~ (スペース)

LOOPER の管理

LOOPER 録音データの削除

任意の LOOPER の録音データを削除します。

- 1 ▲▼ キーを押し、対象の LOOPER を選択し OK キーを押し。
- 2 ▲▼ キーを押し、Delete Files を選択し OK キーを押し（確認画面が表示される）。
- 3 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し OK キーを押し。

POINT!

















- ・削除した LOOPER の録音データは削除前に戻せないなので本操作は慎重に行ってください。




WAVEDATA の管理

8BIT WAVMEM SYNTH/8BIT WAVMEM SYNTH (FM MODE) で使用している波形データのエクスポート

8BIT WAVMEM SYNTH/8BIT WAVMEM SYNTH (FM MODE) で使用している波形データを WAV ファイルとしてエクスポートします。

エクスポートされた WAV ファイルはカード内の WaveData フォルダに保存され、PC/Mac からアクセスすることができます。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、WAVEDATA を選択し  キーを押す (WAVEDATA メニューが表示される)。
- 3 8BIT WAVEMEM SYNTH、8BIT WAVEMEM SYNTH (FM) からエクスポートしたいシンセエンジンを   キーで選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、対象の Bank01 ~ 50/FM01 ~ 20 を選択し  キーを押す。
- 5   キーを押し、Export を選択し  キーを押す。
- 6   ~  ノブを使用し、WAVEDATA の名前を編集する。

 ノブ	カーソルの左右移動
 ノブ	文字の変更
 ノブ	文字の種類の切り替え (大文字→小文字→数字→記号)

- 7  キーを押す (確認画面が表示される)。

WAVEDATA の管理

8 ▲▼ キーを押し、Yes を選択する。

9 OK キーを押し。




















POINT!

- ・編集集中に CLR キーまたは ☰ キーを押すことで変更をキャンセルすることができます。
- ・波形データは WAV ファイル形式 (8Bit、48kHz、モノラル、32 サンプル) で保存されます。
- ・使用可能な文字 / 記号は次の通りです。
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!#\$%&'() +,-;:=@[^_`{|}~ (スペース)

WAVEDATA の管理

8BIT WAVMEM SYNTH/8BIT WAVMEM SYNTH (FM MODE) で使用する波形データのインポート

カード内 WaveData フォルダに保存されている WAV ファイルを 8BIT WAVMEM SYNTH で使用する任意の Bank01 ~ 50/FM01 ~ 20 にインポートします。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、WAVEDATA を選択し  キーを押す (WAVEDATA メニューが表示される)。
- 3 8BIT WAVEMEM SYNTH、8BIT WAVEMEM SYNTH(FM)からインポートしたいシンセエンジンを   キーで選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、対象の Bank01 ~ 50/FM01 ~ 20 を選択し  キーを押す。
- 5   キーを押し、Import を選択し  キーを押す。
- 6   キーを押し、インポートしたい WAV ファイルを選択し  キーを押す (確認画面が表示される)。
- 7   キーを押し、Yes を選択し  キーを押す。

POINT!

















- ・カード内の WaveData フォルダにあるファイルのみが一覧表示されます。
- ・波形データは WAV ファイル形式 (8Bit、48kHz、モノラル) の先頭 32 サンプルがインポートされます。
- ・FM01 ~ 20 へは 8BIT WAVE MEMORY (FM MODE) でエクスポートされたファイルのみインポートできます。




WAVEDATA の管理

DNA EXPLORER/SIGRINDER で使用している波形データのエクスポート

DNA EXPLORER/SIGRINDER で使用している波形データを WAV ファイルとしてエクスポートします。

エクスポートされた WAV ファイルはカード内の WaveData フォルダに保存され、PC/Mac からアクセスすることができます。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、WAVEDATA を選択し  キーを押す (WAVEDATA メニューが表示される)。
- 3   キーを押し DNA EXPLORER/SIGRINDER を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、対象の WAVEDATA を選択し  キーを押す。
- 5   キーを押し、Export を選択し  キーを押す。
- 6   ~  ノブを使用し、WAVEDATA の名前を編集する。

 ノブ	カーソルの左右移動
 ノブ	文字の変更
 ノブ	文字の種類の切り替え (大文字→小文字→数字→記号)

- 7  キーを押す (確認画面が表示される)。

WAVEDATA の管理

8 ▲▼ キーを押し、Yes を選択し OK キーを押し。




















POINT!

- ・編集集中に CLR キーまたは ☰ キーを押すことで変更をキャンセルすることができます。
- ・波形データは WAV ファイル形式 (8Bit、48kHz、モノラル、32 サンプル) で保存されます。
- ・使用可能な文字 / 記号は次の通りです。
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!#\$%&'() +,-:;=@[]^_`{|}~ (スペース)

WAVEDATA の管理

DNA EXPLORER/SIGRINDER で使用する波形データのインポート

カード内の WaveData フォルダに保存されている WAV ファイルを DNA EXPLORER / SiGRINDER で使用する3つの中の任意の WAVEDATA にインポートします。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、WAVEDATA を選択し  キーを押す (WAVEDATA メニューが表示される)。
- 3   キーを押し DNA EXPLORER/SIGRINDER を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、対象の WAVEDATA を選択し  キーを押す。
- 5   キーを押し、Import を選択し  キーを押す (カード内の WaveData フォルダ内の WAV ファイルが一覧表示される)。
- 6   キーを押し、インポートしたい WAV ファイルを選択し  キーを押す (確認画面が表示される)。
- 7   キーを押し、Yes を選択し  キーを押す。

POINT!














- ・カード内の WaveData フォルダ内にある WAV ファイルのみが一覧表示されます。
- ・ELZ_1 play の WAVEDATA 1~3 にインポート可能な波形データは WAV ファイル形式 (16Bit、48kHz、モノラル) です。
- ・5秒以上の WAV ファイルの場合、先頭から 5 秒分がインポートされます。

MIDI 機能

MIDI チャンネルの設定

各トラックの NOTE ON/OFF、PROGRAM CHANGE、CONTROL CHANGE の送受信チャンネルを変更できます。

CC ナンバーに対応する各パラメータは別紙 MIDI インプリメンテーションチャートを参照してください。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、MIDI を選択し  キーを押す。
- 3   キーを押し、CHANNEL を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、MIDIチャンネルを変更したいトラックを選択し  キーを押す。
- 5   キーを押し、任意のチャンネルを選択し  キーを押す。

MIDI 機能

CHANNEL		
SYNTH/PTN	NOTE ON/OFF、 MIDI CC : MIXER、 PROGRAM CHANGE、 SONG SELECT	デフォルト値 : 01
LOOPER TRACK1	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 02
LOOPER TRACK2	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 03
LOOPER TRACK3	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 04
LOOPER TRACK4	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 05
AUX IN	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 06
AUX IN1 ※ A.MODE が D.MONO を選択 しているとき編集可能	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 07
AUX IN2 ※ A.MODE が D.MONO を選択 しているとき編集可能	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 08
USB	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 09
MASTER	MIDI CC : MIXER	デフォルト値 : 10
SOUND SETTING1	MIDI CC : SOUND SETTING1	デフォルト値 : 11
SOUND SETTING2	MIDI CC : SOUND SETTING2	デフォルト値 : 12











POINT!

- ・ MIDI 送受信チャンネルは 01 ~ 16、Off から選択できます。
- ・ Off に設定することで、MIDI 情報の送受信をしなくなります。

MIDI 機能











MIDI THRU 機能

ELZ_1 play の MIDI IN に入力された MIDI メッセージをそのまま MIDI OUT から THRU することができます。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、MIDI を選択し  キーを押す。
- 3   キーを押し、MIDI THRU を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、On を選択し  キーを押す。

CLOCK OUT の設定







MIDI クロックの送信ができます。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、MIDI を選択し  キーを押す。
- 3   キーを押し、CLOCK OUT を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、On を選択し  キーを押す。

SYNC 機能

ELZ_1 playを外部クロックと同期する(CLOCKメニュー)

ELZ_1 play のアルペジエーター、シーケンサー、LOOPER と一部のエフェクトはテンポに同期します。

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、CLOCK を選択し  キーを押す。
- 3  キーを押し、SOURCE を選択する。
- 4  キーを押し、SOURCE メニューに移動する。
- 5 使用するクロックソースを選択し、 キーを押す。

CLOCK	
Internal	ELZ_1 play 本体内蔵クロック
MIDI	外部 MIDI 機器クロック
SYNC IN	SYNC IN 経由で入力する外部クロックパルス
AUX IN	AUX IN 経由で入力する外部クロックパルス (詳細は、AUDIO SYNC 機能をご参照ください。)

AUDIO SYNC 機能

<重要>

全ての SYNC 対応機器との接続を保証しておりません。

故障の原因となりますので ELZ_1 play の AUX IN 端子に **5V** を超える電圧の入力はしないでください。

ELZ_1 や Teenage Engineering 社 PO シリーズなどが出力するクロックパルスを入力し、ステップシーケンサーやアルペジエーターのテンポを同期させることができます。

また、ステレオミニピンケーブルで接続することで、クロックパルスと同時にモノラルオーディオ信号も AUX IN から入力することができます。









外部クロックソースとELZ_1 playのAUX IN端子の接続

PO シリーズ	PO シリーズのヘッドホン端子と ELZ_1 play の AUX IN 端子をステレオミニピンケーブルで接続。PO シリーズの sync mode を SY1 か SY3、SY5 にしてください。PO シリーズの音量は PO シリーズ本体か ELZ_1 play の MENU 内 AUX IN GAIN で調整することができます。
ELZ_1	前段の ELZ_1 のヘッドホン端子と後段の ELZ_1 play の AUX IN 端子をステレオミニピンケーブルで接続。後段の ELZ_1 play のクロックソースを AUX IN に設定してください。

AUDIO SYNC 機能

AUDIO SYNC OUT 機能

SYNC 信号をヘッドホン端子の L 側から出力します。










- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、CLOCK を選択し  キーを押す。
- 3   キーを押し、AUDIO SYNC OUT を選択する。
- 4  キーを押し、AUDIO SYNC OUT メニューに移動する。
- 5 ON を選択し、 キーを押す。

POINT!

- ・AUDIO SYNC OUT が On の時、ヘッドホン端子の L 側から SYNC 用クロックパルス、R 側からモノラルオーディオが出力されます。
- ・AUDIO SYNC 信号を受けた外部機器が上手く同期しない場合は ELZ_1 play のヘッドホンボリュームを調節してください。

VELOCITY 機能











VELOCITY の変更

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、VELOCITY を選択し  キーを押す。
- 3  TYPE ノブを回すまたは、  キーを押して変更し、 キーまたは  キーを押す。




VELOCITY	
1 ~ 127	Velocity が常に固定値になります。
Curve01 ~ 10	鍵盤押下時の強弱で音量が変化します。 値が大きくなるほど、大きな音量を出すために強く弾く必要があります。

DUAL MONO モード

AUX IN にステレオミニをモノラル LR に分配するケーブル等を接続して、2つの外部オーディオをモノラルで入力することができます。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押すか、いずれかのノブを回し、AUX IN を選択し  キーを押す。
- 3   キーを押すか、いずれかのノブを回し、AUX IN MODE を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押すか、いずれかのノブを回し、Dual Mono を選択し  キーを押す。










POINT!

- ・AUX IN メニューで AUX IN 1/2 の下記パラメーターを選択して  キーを押し、  キーを押すかいずれかのノブを回して調整できます。
- ・MIXER モードでも AUX IN MODE の変更が可能です。(→ P.80)

DUAL MONO MODE	
AUX IN GAIN 1	0 ~ 127
AUX IN GAIN 2	
AUX IN PAN 1	L63 ~ Center ~ R63
AUX IN PAN 2	

AUX IN GAIN の調整

AUX IN に接続した外部オーディオの音量を調節できます。









- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、AUX IN を選択し  キーを押す。
- 3   キーを押し、AUX IN GAIN を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押すか、いずれかのノブを回し、AUX IN GAIN を調整する。

POINT!

- ・AUX IN GAIN では AUX IN の音量を大きく増幅させることもできますが、ノイズも大きくなるため、まず外部オーディオ機器側で歪まない程度まで音量を上げた上で必要であれば AUX IN GAIN を使って増幅してください。

MASTER TUNEの変更

ELZ_1 play 本体に保存される Tune の設定です。

- 1  キーを押す。
- 2   キーを押し、MASTER TUNE を選択し  キーを押す。
- 3 ノブを回すまたは、  キーを押して変更し、 キーまたは  キーを押す。

POINT!

- ・設定モードで LEVEL/TUNE 項目の MODE を Global に設定しているときに有効です。

カード機能








ELZ_1 play 使用カードに PC/Mac からアクセスする (USB マスストレージモード)

エクスポートした MEMORY ファイルや波形ファイル、ユーザーバックアップファイルなどに PC/Mac からアクセスすることができます。

また、ファームウェアのアップデート時にも使用します。

<重要>

初回接続時、ご使用の PC/Mac の種類によっては ELZ_1 play の認識に 10～30 秒程度かかる場合があります。認識されるまで USB ケーブルを抜いたり電源を切らないでください。

- 1 USB ケーブルで PC/Mac と ELZ_1 play を接続する。
- 2  キーを押す。
- 3   キーを押し、CARD を選択し  キーを押す。
- 4   キーを押し、USB MASS STORAGE MODE を選択し  キーを押す (PC/Mac に ELZ_1 play で使用中のカード内ストレージが表示される)。









POINT!

- ・USB マスストレージモードを終了するには、PC/Mac で ELZ_1 play ドライブを安全に取り外した後に本体の  キーを押してください。

カード機能

ユーザー波形を ZTRINGS で使用する

ユーザーライブラリの WAV ファイルを ELZ_1 play 用カード内に保存することで ZTRINGS で使用することができます。

- 1 PC または MAC と ELZ_1 play を接続する。
- 2  キーを押す。
- 3   キーを押し、CARD を選択し  キーを押す (CARD 画面が表示される)。
- 4   キーを押し USB MASS STORAGE MODE を選択し  キーを押す。
- 5 PC 側で "USB ドライブ:\ELZ_1 play\Noise" アドレスを開く (Noise フォルダが存在しない場合は新規作成してください)。
- 6 任意の WAV データを Noise フォルダ内にコピーする。
- 7  キーを押し、USB MASS STORAGE MODE を終了する。









POINT!

- ・ELZ_1 play で使用可能な波形データは WAV ファイル形式 (16Bit、48kHz、モノラル) です。

カード機能

SmplTrekのドラムキットをSTK DRUMMERで使用する












SmplTrek で作成した STK データを ELZ_1 play 用カード内に保存することでドラムキットを STK DRUMMER で使用することができます。

- 1 PC または MAC と ELZ_1 play を接続する。
- 2  キーを押す。
- 3   キーを押し、CARD を選択し  キーを押す (CARD 画面が表示される)。
- 4   キーを押し USB MASS STORAGE MODE を選択し  キーを押す。
- 5 PC 側で "USB ドライブ:\ELZ_1 play\Kit" アドレスを開く (Kit フォルダが存在しない場合は新規作成してください)。
- 6 任意の STK データを Kit フォルダ内にコピーする。
- 7  キーを押し、USB MASS STORAGE MODE を終了する。

カード機能

ストレージ内のファイルを削除する

エクスポートなどにより ELZ_1 play が生成したカード内のファイルを削除します。

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、CARD を選択し  キーを押す。
- 3  キーを押し、DELETE を選択し  キーを押す。
- 4  キーを押し、Memory、WaveData、Pattern、Backup から削除したいファイルの種類を選択し  キーを押す（ファイルが一覧表示される）。
- 5  キーを押し、削除したいファイルを選択し  キーを押す（確認画面が表示される）。
- 6  キーを押し、Yes を選択し  キーを押す。

POINT!

- ・ELZ_1 play で生成したファイルのみ削除できます。
- ・削除されたファイルは元に戻すことができません。慎重に作業してください。


カード機能

ELZ_1 play 内のユーザーデータを全てバックアップする

ELZ_1 play 内のユーザーデータをカード内にエクスポートします。

バックアップ対象は下記の通りです。

- ・MEMORY A-0 ~127、B-0 ~127、C-0 ~127、D-0 ~127
- ・8BIT WAVE MEMORY で使用している Bank01 ~ 50、FM01 ~ 20 の波形
- ・DNA EXPLORER/SiGRINDER で使用している WAVEDATA1 ~ 3 波形
- ・PTN 0 ~ 127




1  キーを押す。

2  キーを押し、CARD を選択し  キーを押す。

3  キーを押し、BACKUP を選択し  キーを押す。

4  キーを押し、Export を選択し  キーを押す。

5  TYPE  A ~  D ノブを使用し、バックアップデータのファイル名を編集する。

 TYPE ノブ	カーソルの左右移動
 A ノブ	文字の変更
 B ノブ	文字の種類の切り替え (大文字→小文字→数字→記号)

カード機能

6  キーを押す (確認画面が表示される)。

7   キーを押し、Yes を選択し  キーを押す。

POINT!

・バックアップしたデータは ELZ_1 play 使用カードに PC/Mac からアクセスする (USB マスストレージモード) (→ P.119) を参考に PC/Mac にファイルをコピーすることをお勧めします。

・バックアップファイルはカード内の Backup フォルダに格納されます。

・バックアップファイルに使用可能な文字 / 記号は次の通りです。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789












!#\$%&'() +,-;:=@[^_`{|}~ (スペース)

カード機能

バックアップしたユーザーデータをELZ_1 playに復元する

バックアップデータから復元することで上書きされる内容は下記の通りです。

- ・MEMORY A-0 ~127、B-0 ~127、C-0 ~127、D-0 ~127
- ・8BIT WAVE MEMORY で使用している Bank01 ~ 50、FM01 ~ 20 の波形
- ・DNA EXPLORER/SIGRINDER で使用している WAVEDATA1 ~ 3 波形
- ・PTN 0 ~ 127

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、CARD を選択し  キーを押す。
- 3  キーを押し、Backup を選択し  キーを押す。
- 4  キーを押し、Import を選択し  キーを押す (バックアップファイル一覧が表示される)。
- 5  キーを押し、復元したい状態が格納されているバックアップファイルを選択し  キーを押す (確認画面が表示される)。
- 6  キーを押し、Yes を選択し  キーを押す。

POINT!

- ・現在の MEMORY データと波形データがバックアップデータで上書きされるので、慎重に作業を行ってください。
- ・PC/Mac などにあるバックアップファイルから復元したい場合は、あらかじめ ELZ_1 play 使用カードに PC/Mac からアクセスする (USB マスストレージモード) (→ P.119) を参考に PC/Mac に ELZ_1 play を接続してカード内の Backup フォルダにバックアップファイルをコピーしてください。








カード機能

フォーマット（初期化）する

カード内ストレージをフォーマットします。本操作を行っても ELZ_1 play 内の MEMORY データと波形データは初期化されません。

<注意>






この操作を行うと使用中のカード内のストレージが全て初期化されますので、必要なデータは予め PC/Mac にコピーしてください。

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、CARD を選択し  キーを押す。
- 3  キーを押し、FORMAT を選択し  キーを押す（確認画面が表示される）。
- 4  キーを押し、Yes を選択し  キーを押す。

電源の設定を変更する



AUTO POWER OFF を設定する

自動でシャットダウンする時間を設定します。

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、AUTO POWER OFF を選択し  キーを押す。
- 3  キーを押し、任意の時間 (30 分～6 時間) もしくは AUTO POWER OFF の無効 (Off) を選択し  キーを押す。

バッテリータイプを変更する

ELZ_1 play で使用する乾電池の種類を変更することで、画面上のバッテリーアイコンが正しく表示されます。

- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、BATTERY TYPE を選択し  キーを押す。
- 3  キーを押し、使用する乾電池の種類を選択し  キーを押す。






BATTERY TYPE	
Alkaline	アルカリ電池
NiMH	ニッケル水素電池
Lithium	リチウム電池

ELZ_1 play を工場出荷時の状態に初期化する

ELZ_1 play を工場出荷時の状態に戻します。

<注意>

**この操作を行うとユーザーデータが消去されるので、慎重に作業を行ってください。
必要に応じてユーザーデータをバックアップしてください。**


- 1  キーを押す。
- 2  キーを押し、RESET を選択し  キーを押す(確認画面が表示される)。
- 3  キーを押し、Yes を選択し  キーを押す。

POINT!

- ・カード内ストレージの内容は消えません。カードをフォーマットするにはフォーマット (初期化) する (→ P.126) をご覧ください。

システム情報

ファームウェアのバージョンを確認します。

1  キーを押す。





2   キーを押し、SYSTEM INFORMATION を選択し  キーを押す。

ELZ_1 playのファームウェアをアップデートする

ELZ_1 play と PC/Mac を USB で接続し、アップデート用ファイルを ELZ_1 play で使用中のカード内にコピーすることで、ELZ_1 play のファームウェアをアップデートすることができます。

- 1 SONICWARE の WEB サイトからダウンロードした最新のファームウェアを ELZ_1 play 使用カードに PC/Mac からアクセスする(USB マスストレージモード)(→ P.119) を参考にファームウェアデータをカード内の以下のアドレスにコピーする。

"USB ドライブ:\ELZ_1 play.bin"

- 2 ELZ_1 play の電源を切る。
- 3  キーを押しながら電源を入れる。
- 4  キーを押し、SYSTEM UPDATE を選択する。
- 5  キーを押す。
- 6 ファームウェアファイルのチェックに問題がなければ、 キーを押してアップデートを開始する。
- 7 Please restart と表示されたら ELZ_1 play の電源を切る。
- 8 ELZ_1 play を起動する。

POINT!

- ・電池で駆動する場合、新品の電池をご使用ください。
- ・アップデートの途中で絶対に電源を切らないでください。正しく起動できなくなります。
- ・初回接続時、ご使用の PC/Mac の種類によっては ELZ_1 play の認識に 10 ～ 30 秒程度かかる場合があります。認識されるまで USB ケーブルを抜いたり電源を切らないでください。

故障かな?と思ったら

修理をご依頼される前に以下の項目をご確認ください。

音が出ない・小さい

- ・背面のボリュームが適切か確認する。
- ・MEMORY LEVEL が適切か確認する。
- ・他の MEMORY で音量が十分な場合、シンセエンジンやフィルター、エンベロープ、エフェクトの設定によって音量が小さくなっている可能性があるため、フィルターやエフェクトは TYPE を OFF にしてみる。
- ・エンベロープは SUSTAIN が 0% の場合、サスティン中の音量が無音になるので、SUSTAIN の値を確認する。
- ・シンセエンジンの LEVEL 系パラメーターが 0 になっていないか確認する。
- ・MIXER で MUTE が On になっていないか、LEVEL が 0 になっていないか確認する。

画面が暗い・少し点滅する

- ・電池残量が少ないときにスピーカーから音を鳴らすと音色の設定によってはバックライトが暗くなることや点滅することがありますが故障ではありません。電池を新しいものに交換してください。

故障かな?と思ったら

PC/Mac が ELZ_1 play を認識しない

<重要>

ご使用の PC/Mac の種類によっては ELZ_1 play の初回接続時、認識に 10 ~ 30 秒程度かかる場合があります。認識されるまで USB ケーブルを抜いたり電源を切らないでください。

- ・マストレージとして PC/Mac に接続したい場合、ELZ_1 play が USB マストレージモードになっていることを確認する。ELZ_1 play 使用カードに PC/Mac からアクセスする (USB マストレージモード) (→ P.119) をご参照ください。
 - ・別の USB ポートで認識するか確認する。
 - ・他の USB ケーブルで認識するか確認する。
 - ・USB ハブや延長ケーブルなどを使用せず PC/Mac に直接接続して認識するか確認する。
 - ・全ての USB 機器を外した状態で ELZ_1 play を認識するか確認する。
 - ・ウイルスソフト、監視ソフトなど PC/Mac に常駐しているアプリケーションを停止し認識するか確認する。
 - ・コンピューターを再起動する。
 - ・別の PC/Mac がある場合、その PC/Mac で認識するか確認する。
 - ・Mac でマストレージモードの ELZ_1 play がデスクトップに表示されない場合、メニューバーの Finder → アプリケーション → 環境設定 → 一般、の順でクリックし、「外部ディスク」にチェックが入っていない場合はチェックを入れてから Mac を再起動し、改めて ELZ_1 play を接続して確認する。
 - ・マストレージとしての接続時にエラーが表示される場合、カード内のストレージデータが壊れている可能性があります。フォーマット (初期化) (→ P.126) するを参考にカード内のストレージをフォーマットして確認する。
- ※カード内のデータは消去されますので、本操作は慎重に行ってください。

仕様

シンセエンジン (最大同時発音数)	<ul style="list-style-type: none"> ・17タイプ LOW-BIT OSC : 15 ボイス STANDARD OSC : 15 ボイス CUSTOM OSC : 15 ボイス SUPER OSC : 6 ボイス 8BIT WAVEMEM SYNTH : 20 ボイス 8BIT WAVEMEM SYNTH (MORPH) : 20 ボイス 8BIT WAVEMEM SYNTH (FM MODE) : 15 ボイス 8BIT WAVEMEM SYNTH (WARP) : 15 ボイス 8BIT WAVEMEMSYNTH (ADSAR) : 20 ボイス 8BIT WAVEMEM SYNTH (TIME) : 20 ボイス DNA EXPLORER : 10 ボイス SiGRINDER : 6 ボイス FM SYNTH : 6 ボイス MASKED NOISE : 20 ボイス SAND FLUTE : 10 ボイス ZTRINGS : 6 ボイス STK DRUMMER : 15 ボイス <p>メモリー数 : 512 (128 x 4 バンク)</p> <p>* 最長 5 秒 (16bit-48kHz WAV file import/export supported) の最大 3 つのサンプリングデータを保存可能</p>
エンベロープ	<ul style="list-style-type: none"> ・ADSR ・ADSR (w/curve) ・ADS-RA-R ・ADS-RA-R (w/curve)
Looper	<p>4-track looper</p> <ul style="list-style-type: none"> ・USB オーディオ、ラインイン、内臓音源をワンタッチでレコーディング / オーバーダブ可能 ・FREE 機能で録音時間から自動で小節数を検出可能 ・ワンショットプレイバック機能 ・UNDO/REDO 機能
フィルター	<ul style="list-style-type: none"> ・LPF-6、LPF-12 ・HPF-6、HPF-12 ・BPF ・Peaking EQ ・LO EQ ・HI EQ ・NOTCH
Voice モード	Poly、Mono、Legato
Unison	最大 4 ユニゾン

仕様

エフェクト	<p>DRIVE/MOD モジュール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ OVER DRIVE ・ DISTORTION ・ FUZZ ・ CHORUS ・ VIBRATO ・ PHASER ・ TREMOLO ・ FLANGER ・ RING MODULATOR ・ AUTO WAH ・ CRUSHER <p>MODULATION モジュール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ STEREO CHORUS ・ VIBRATO ・ PHASER ・ TREMOLO ・ FLANGER ・ AUTO PAN ・ RING MODULATOR ・ AUTO WAH <p>DELAY/REVERB モジュール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ DELAY ・ TAPE ECHO ・ REVERSE DELAY ・ PINGPONG DELAY ・ REVERB <p>REVERB/MASTER モジュール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ROOM ・ HALL ・ PLATE ・ CUSTOM REVERB ・ ARENA ・ VINYL RECORD ・ CASSETTE TAPE ・ CRUSHER ・ TUNNEL ・ INFINITY
アルペジエーター	Up、Down、UpDown、DownUp、Up&Down、Down&Up、Random、Up+1OCT、Up+2OCT、Down-1OCT、Down-2OCT、Play Order
シーケンサー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 最大 128 ステップ ・ 128 パターン ・ ノート長 1/1 ~ 1/32 ・ リアルタイム / ノンリアルタイム・レコーディング ・ ロングノート・タイに対応 ・ メトロノーム、プリカウント機能

仕様

MIDI	・ノート、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、クロック入出力
本体	<p><キーボード> ベロシティセンシティブ対応 37 鍵盤</p> <p><ノブ類> 5つのエンコーダー</p> <p><オーディオ出力> ステレオ LINE 出力：1/4 フォーン×2 ヘッドフォン端子：3.5mm ステレオミニタイプ 内蔵スピーカー：ステレオ x 1</p> <p><オーディオ入力> AUX IN：3.5mm ステレオミニタイプ *Teenage Engineering 社 Pocket Operator Series 2 SYNC OUT と互換</p> <p><USB> USB Type-C ・USB オーディオ：USB 2.0、48kHz-16bit、入力：2 チャンネル、出力：2 チャンネル ・USB MIDI ・マストレージクラス：USB2.0 ※ iPhone の場合、Apple Lightning - USB カメラアダプターが別途必要です。</p> <p><外部記録カード> 標準サイズ ・LOOPER 録音データストレージ ・ファームウェアアップデート ・その他データのバックアップに使用</p> <p><コネクタ> MIDI IN 端子 (5-Pin DIN type) MIDI OUT 端子 (5-Pin DIN type) SYNC IN ジャック (3.5mm モノラルミニタイプ) SYNC OUT ジャック (3.5mm モノラルミニタイプ)</p> <p><ディスプレイ> 1.5 インチ LCD ディスプレイ</p>
電源	<p>DC9V 出力電源アダプター (1.7A、内径：1.7mm、外径：4.75mm、極性：センター +) ニッケル水素 単 3 充電電池、リチウムまたはアルカリ単 3 乾電池 × 6 (アルカリ乾電池 使用時間：およそ 4.5 時間) ※電池 別売</p>
付属品	<p>電源アダプター 保証書 ※ SD カード、USB ケーブルや他の接続ケーブル類は別売りです。</p>
サイズと重量	<p>外形：399mm (W) x 131mm (D) x 50mm (H) 重量：1.12kg (本体のみ)</p>