

# Sk PRO HAMMOND STAGE KEYBOARD

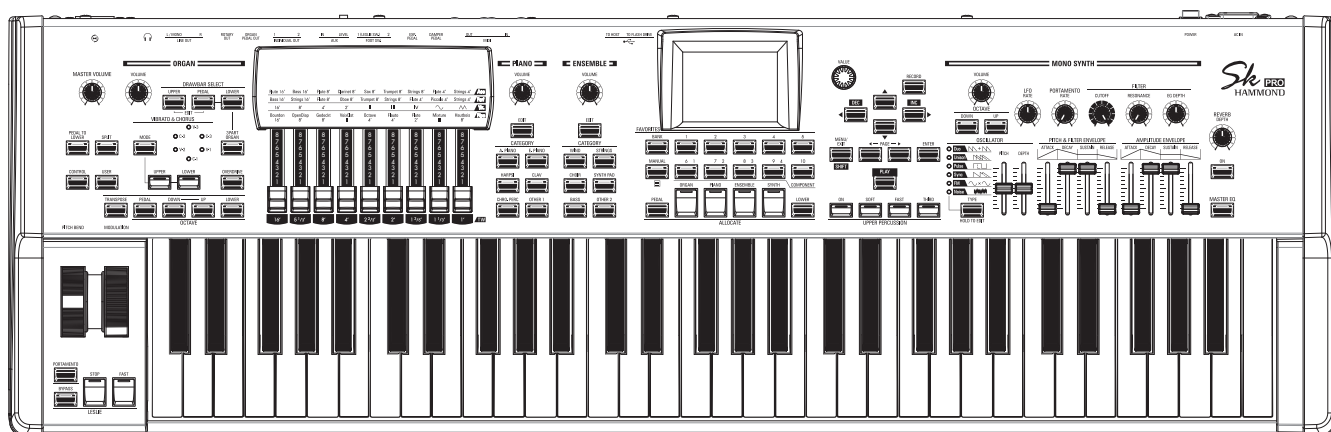
Model: SK PRO/SK PRO-73

この度は、ハモンド・ステージキーボードSK PRO/SK PRO-73をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。

SK PRO/SK PRO-73はハモンドオルガンに代表されるオルガン、ピアノ、アンサンブルそしてモノシンセの4セクションを1台に凝縮した、ステージキーボードです。SK PROは61鍵、SK PRO-73は73鍵です。

本製品を末永く、そして安全にご使用いただくため、この取扱説明書をよくお読みください。

お読みになった取扱説明書は、大切に保管してください。



## 取扱説明書

# 安全上のご注意

- ご使用になる前に、この「安全上のご注意」をよくお読みの上、正しくお使い下さい。
- お読みになった後は、必ず保存して下さい。
- ここに示した注意事項は、安全に関する重要な内容を記載していますので、下記の指示を必ず守って下さい。
- 本書では、危険や損害の程度を次の区分で表示し、説明しています。



## 警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



## 注意

この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的障害が発生する可能性が想定されます。



## 警告



- この機器を分解したり（取扱説明書に記載されている指示を除く）、改造したりしないでください。



- 修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれていないことは、絶対にしないでください。必ずお買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売に相談してください。



- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
  - 湿度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房器具の近く、発熱する機器の上など）
  - 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）
  - 雨に濡れる場所
  - ホコリの多い場所
  - 振動の多い場所



- 電源コードは、必ず付属のものを使用してください。また、付属の電源コードを他の製品に使用しないでください。



- 電源コードを無理に曲げたり、電源コードの上に重いものを載せたりしないでください。電源コードに傷がつき、ショートや断線の結果、火災や感電の恐れがあります。



- この機器を単独で、あるいはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、直ちに使用をやめて専門の医師に相談してください。



- この機器に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水、ジュースなど）を絶対にいれないでください。



- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードをコンセントから外し、お買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売へ修理を依頼してください。
  - 電源コード、またはプラグが破損したとき
  - 煙が出たり、異臭がしたとき
  - 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたりしたとき
  - 機器が（雨などで）濡れたとき
  - 機器に異常や故障が生じたとき



- お子様のいるご家庭で使用する場合、お子様の取り扱いやいたずらに注意してください。必ず大人の方が、監視／指導してあげてください。



- この機器を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。



- 電源は、タコ足配線などの無理な配線をしないでください。特に、電源タップを使用している場合、電源タップの容量（ワット／アンペア）を超えると発熱し、コードの被覆が溶けることがあります。



- 海外で使用する場合は、お買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売に相談してください。



- 本機の上に水の入った容器（花びんなど）、殺虫剤、香水、アルコール類、マニキュア、スプレー缶などを置かないでください。また、表面に付着した液体は、すみやかに乾いた柔らかい布で拭き取ってください。

## 注意



- この機器は、風通しの良い、正常な通気が保たれている場所に設置して、使用してください。



- 電源コンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにしてください。



- 電源コードを機器本体やコンセントに抜き差しするときは、必ずプラグを持ってください。



- 定期的に電源コードを拭き、乾いた布でプラグ部分のゴミやほこりを拭き取ってください。また、長時間使用しないときは、電源コードをコンセントから外してください。電源コードとコンセントとの間にゴミやほこりがたまると、絶縁不良を起こして火災の原因になります。



- 接続したコードやケーブル類は、煩雑にならないように配慮してください。特に、コードやケーブル類は、お子様の手の届かないように配慮してください。



- この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。



- 濡れた手で電源コードのプラグを持って、機器本体やコンセントに抜き差ししないでください。



- この機器を移動するときは、電源コードをコンセントから外し、外部機器との接続を外してください。



- お手入れをするときには、電源を切って電源コードをコンセントから外してください。



- 落雷の恐れがあるときは、早めに電源コードをコンセントから外してください。



- 電源コードのアースを確実に取り付けてください。感電の恐れがあります (P. 16)。

# 使用上のご注意

## 電源

- 本機を冷蔵庫、洗濯機、電子レンジ、エアコンなどのインバーター制御の製品やモーターを使った電器製品が接続されているコンセントと同じコンセントに接続しないでください。電器製品の使用状況によっては、電源ノイズにより本機が誤動作したり、雑音が発生する場合があります。電源コンセントを分けることが難しい場合は、電源ノイズ・フィルターを取り付けてください。
- 接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源を切ってください。

## 設置

- この機器の近くにパワー・アンプなどの大型トランスを持つ機器があると、ハム(うなり)を誘導することがあります。この場合は、この機器との間隔や方向を変えてください。
- テレビやラジオの近くでこの機器を動作させると、テレビ画面に色ムラが出たり、ラジオから雑音が出ることがあります。この場合は、この機器を遠ざけて使用してください。
- 携帯電話などの無線機器を本機の近くで使用すると、着信時や発信時、通話時に本機から雑音が出ることがあります。この場合は、それらの機器を本機から遠ざけるか、もしくは電源を切ってください。
- 直射日光の当たる場所や、発熱する機器の近く、締め切った車内などに放置しないでください。また、至近距離から照らす照明器具(ピアノ・ライトなど)や強力なスポット・ライトで長時間同じ位置を照射しないでください。変形、変色することがあります。
- 極端に温湿度の違う場所に移動すると、内部に水滴がつく(結露)ことがあります。そのまま使用すると、故障の原因になりますので、数時間放置し、結露がなくなってから使用してください。
- 本機の上にゴム製品やビニール製品を長時間放置しないでください。変形、変色することがあります。
- 本機にシールなどを貼らないでください。はがす際に外装の仕上げを損なうことがあります。

## お手入れ

- お手入れは、柔らかい布で乾拭きするか、強く絞った布で汚れを拭き取ってください。プラスチック部の汚れが激しいときは、中性洗剤を含んだ布で汚れを拭き取ってから、柔らかい布で乾拭きしてください。
- 変色や変形の原因となるベンジン、シンナーおよびアルコール類は、使用しないでください。

## 修理

- お客様がこの機器を分解、改造された場合、以後の性能について保証できなくなります。また、修理をお断りする場合があります。

## その他の注意

- 記憶した内容は、機器の故障や誤った操作などにより、失われる場合があります。失っても困らないように、大切な記憶内容はバックアップとして他のMIDI機器(シーケンサーなど)に保存しておいてください。
- 他のMIDI機器(シーケンサーなど)の失われた記憶内容の修復に関しましては、補償を含めご容赦願います。
- 故障の原因になりますので、ボタン、つまみ、入出力端子などに過度の力を加えないでください。

- ケーブルの抜き差しは、ショートや断線を防ぐため、プラグを持ってください。
- 音楽をお楽しみになる場合は、隣近所に迷惑がかからないように、特に夜間は、音量に十分注意してください。ヘッドホンを使用すれば、気がねなくお楽しみいただけます。
- 輸送や引っ越しをするときは、この機器が入っていたダンボール箱と緩衝材、または同等品で梱包してください。
- この機器が入っていた梱包箱や緩衝材を廃棄する場合、各市町村のゴミの分別基準に従って行ってください。

## 商標

本書に登場する商標及びブランド名はその所有者に帰属します。これらの商標は単に説明を目的として挙げており、当社とは関係ありません。



# 目次

安全上のご注意	2	フェイバリットでコンビを呼び出す	27
使用上のご注意	4	コントローラーを使う	28
<b>イントロダクション</b>	<b>5</b>	内蔵コントローラー	28
各部の名称と働き	10	エクスプレッション・ペダル	28
トップパネル	10	フット・スイッチ	28
鍵盤左側	12	ダンパー・ペダル	28
リアパネル	12	MANUAL(マニュアル)	29
鍵盤	14	MANUALとは?	29
付属品	14	MANUALを初期化する	29
別売品のご案内	14	オルガン・パッチを選んで演奏する	30
<b>接続のしかた</b>	<b>15</b>	鍵盤に割り当てる(アロケート)	30
基本的な接続	16	パッチを選ぶ	30
レスリー・スピーカーの接続	17	音量を調節する	31
レスリー・スピーカーの基本的な接続	17	オクターブを調節する	31
3チャンネル・タイプ(2101/2101mk2/2103mk2等)の場合	17	オルガン・パッチを作る	32
1チャンネル・タイプ(122XB/3300等)の場合	17	MANUALを選ぶ	32
その他の音声出力端子	18	鍵盤に割り当てる(アロケート)	32
「生の」オルガン音を出力する	18	3パート・オルガンを選ぶ	32
<small>ロータリーアウト</small> ROTARY OUT ジャック	18	オルガン・タイプを選ぶ	32
<small>オルガンヘッグルアウト</small> ORGAN PEDAL OUT ジャック	18	パートを選ぶ	33
外部ミキサーでミキシングする	19	ドローバーを引き出す	33
<small>インディビジュアルアウト</small> INDIVIDUAL OUT ジャック	19	音量を調節する	33
ミュージック・プレーヤーを接続する	19	オクターブを調節する	33
<small>オプティカライン</small> A U X IN ジャック	19	パーカッションを足す	34
鍵盤を拡張する	20	エフェクトをかける	34
2段鍵盤	20	ビブラート&コーラス	34
3段鍵盤	21	レスリー	35
<b>演奏してみよう</b>	<b>23</b>	その他のエフェクト	35
電源を入れる	24	オルガン・セクションの詳細	36
電源の入れかた	24	鍵盤とパート	36
バックアップ	24	オルガン・タイプ	37
オート・パワー・オフ	24	トーンホイール(A-100、B-3、C-3、Mellow)	37
工場出荷時の設定に戻す(初期化)	24	トランジスタ(Vx、Farf、Ace)	37
音源とメモリーの構成	25	パイプ(Pipe)	37
セクション	25	ハーモニック・ドローバー™	38
鍵盤の単位とパート	25	ドローバー(トーンホイール:A-100、B-3、C-3、Mellow)	38
鍵盤の単位	25	UPPER/LOWERパートで使うドローバー	39
パート	25	PEDALパートで使うドローバー	39
メモリー	25	ドローバー・レジストレーション・パターン	40
パッチ	25	近代的なドローバー・レジストレーション	41
ファクトリー、ユーザーとバンドル	25	ドローバー(Vx)	42
コンビ	25	ドローバー(Farf、Ace)	43
フェイバリット	25	Farf	43
コンビを選んで演奏する	26	Ace	43
コンビとは?	26	ドローバー(Pipe)	44
コンビを選ぶ	26	F1: Classic	44
よく使うコンビを登録する(フェイバリット)	27	F2: Theatre 1	44
フェイバリットとは?	27	F3: Theatre 2	44
バンクとナンバー	27	オルガン・セクションの操作	45
フェイバリットにコンビを登録する	27	レジストレーションをドローバーに合わせる	45
		現在の状態を見る	45
		ピアノ/アンサンブルを演奏する	46
		鍵盤に割り当てる(アロケート)	46

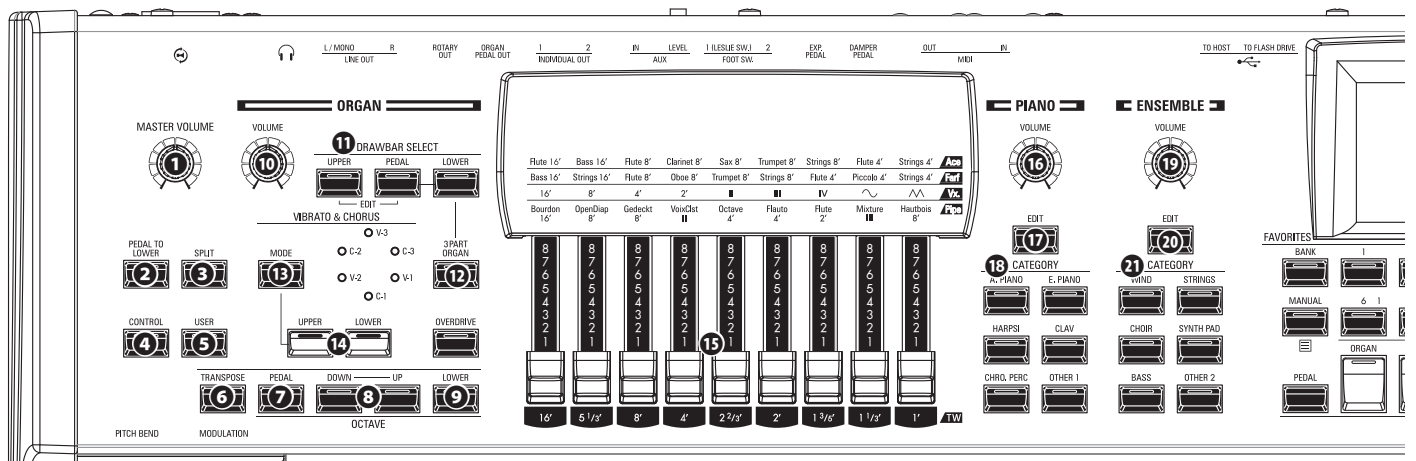
パッチを選ぶ.....	46	操作.....	63
音量を調節する.....	47	ディスプレイの見かた(オルガン).....	64
ベロシティ感度を調節する.....	47	ディスプレイの見かた(ピアノ/アンサンブル).....	64
オクターブを調節する.....	47	ディスプレイの見かた(モノシンセ).....	64
モノシンセ・パッチを選んで演奏する.....	48	ディスプレイの見かた(ゾーン).....	65
鍵盤に割り当てる(アロケート).....	48	アプリケーション・メニュー.....	65
パッチを選ぶ.....	48	メニュー画面.....	66
音量を調節する.....	49	ディスプレイの見かた.....	66
オクターブを調節する.....	49	この画面でのボタン操作.....	66
モノシンセ・パッチを作成する.....	50	メニューとその内容.....	67
MANUALを選ぶ.....	50	機能画面.....	68
鍵盤に割り当てる(アロケート).....	50	ディスプレイの見かた.....	68
最初の設定.....	50	この画面でのボタン操作.....	68
音量を調節する.....	50	アプリケーション・メニュー.....	68
オクターブを調節する.....	50	パラメーターの操作例.....	69
オシレーター(発振器)を設定する.....	51	機能画面へ簡単に行く(ショートカット).....	71
音程を滑らかに変化させる(ポルタメント).....	51	良く使うページを登録する(フェイバリット).....	71
音の明るさを調整する(フィルター).....	51	登録する.....	71
時間的な変化をつける(エンベロープ).....	51	登録したページへ移動する.....	71
波形を選ぶ(オシレーター・タイプ).....	51	ディスプレイ操作をロックする.....	72
波形を調整する(モディファイ).....	51	<b>パラメーターを設定する..... 73</b>	
音を周期的に変化させる(LFO).....	52	COMBI(コンビ).....	74
エフェクトをかける.....	52	編集ページとその内容.....	74
現在の状態を見る.....	52	アプリケーション・メニュー.....	74
オシレーター・タイプと特徴.....	53	セッティング.....	75
セクションやパートを組み合わせる.....	54	SETTING.....	75
セクションと鍵盤.....	54	コントロール.....	76
セクションを割り当てる(アロケート).....	54	リバーブ.....	77
鍵盤を分割する(スプリット).....	54	INTERNAL ZONES.....	78
スプリットを使う.....	54	EXTERNAL ZONES.....	78
オクターブを調整する.....	55	パニック機能とパラメーターのリロード.....	79
ロワー鍵盤でペダルパートを演奏する(ペダル・トゥ・ロワー).....	55	ORGAN(オルガン).....	80
ペダル・トゥ・ロワーを使う.....	55	このセクションの音作り.....	81
ペダル鍵盤の音を離鍵後も伸ばす(ペダル・サステイン).....	55	編集ページとその内容.....	81
音を整える.....	56	アプリケーション・メニュー.....	81
リバーブ.....	56	GENERAL.....	82
マスター・イコライザー.....	56	LOUDNESS.....	82
移調や調律をする.....	57	PITCH BEND.....	82
本機全体を移調する.....	57	DRAWBARS.....	82
本機全体を調律する.....	57	UPPER & LOWER.....	83
BUNDLEに記憶する.....	58	PEDAL.....	83
Bundle(バンドル)とは?.....	58	CONTACT / SUSTAIN.....	84
記憶する.....	58	VIRTUAL MULTI CONTACT.....	84
現状を簡単に記憶する.....	59	SUSTAIN UPPER / LOWER.....	84
ACCESSをBundleに設定する.....	59	IMPEDANCE.....	84
現状をBundleに記憶する.....	60	PERCUSSION.....	85
記憶したBundleを呼び出す.....	60	LEVEL.....	85
<b>コントロールパネルの使いかた..... 61</b>		DECAY.....	85
コントロールパネルでできること.....	62	KEYBOARD.....	85
プレイ画面.....	63	DRAWBARS.....	85
5つのプレイ画面.....	63	VIBRATO & CHORUS.....	86
ディスプレイの見かた(総合).....	63	TONE WHEELS ORGAN.....	86
		PEDAL.....	86
		TRANSISTOR ORGAN.....	86
		PIPE ORGAN.....	86

マツチングトランスフォーマー MATCHING TRANSFORMER.....	87	セクション・エフェクト群.....	106
レスリー LESLIE.....	88	マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1.....	106
リバーブ REVERB.....	88	マルチエフェクト1.....	107
キャビネット CABINET.....	88	Tremolo.....	107
マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1.....	89	Wah-Wah.....	108
MULTI EFFECTS 2.....	89	リングモジュラー Ring Mod.....	109
イコライザー EQUALIZER.....	89	コンプレッサー Compressor.....	110
PIANO/ENS(ピアノ/アンサンブル).....	90	オーバードライブ OVERDRIVE.....	111
このセクションの音作り.....	90	マルチエフェクト MULTI EFFECTS 2.....	112
編集ページとその内容.....	90	オートパン Auto Pan.....	112
アプリケーション・メニュー.....	91	フェイザー Phaser.....	113
ジェネラル GENERAL.....	91	Chorus.....	114
LOUDNESS.....	91	ディレイ Delay.....	115
ピッチベンド PITCH BEND.....	91	EQUALIZER(イコライザー).....	116
ポルタメント PORTAMENTO.....	91	セクション・イコライザー.....	116
モノポリ MONO/POLY.....	91	マスター・イコライザー.....	117
プロコード PROCHORD.....	92	コンビ/パッチを記憶する.....	118
LFO.....	92	カスタム・パラメーターを編集する.....	119
コンポーネント.....	93	カスタム・パラメーターとその内容.....	119
コンポーネント - BASIC.....	93	アプリケーション・メニュー.....	119
コンポーネント - OSCILLATOR.....	94	TONE WHEEL(カスタム・トーンホイール).....	120
コンポーネント - DELAY.....	95	PEDAL REG.(ペダル・レジストレーション).....	123
コンポーネント - FILTER.....	96	LESLIE(カスタム・レスリー).....	124
コンポーネント - FILTER EG.....	96	PIPE(カスタム・パイプ).....	126
コンポーネント - AMPLITUDE.....	96	カスタムを記憶する.....	128
コンポーネント - AMPLITUDE EG.....	97	システム・パラメーターを編集する.....	129
マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1.....	97	システム・パラメーターとその内容.....	129
オーバードライブ OVERDRIVE.....	97	SOUND(サウンド).....	130
MULTI EFFECTS 2.....	97	マスターチューン MASTER TUNE.....	130
EQUALIZER.....	97	マスタートランスポーズ MASTER TRANSPOSE.....	130
パッチを初期化する.....	98	マスターイコライザー MASTER EQUALIZER.....	130
コンポーネントを初期化する.....	98	AUDIO(オーディオ).....	131
コンポーネントをコピーする.....	99	オーディオ AUDIO.....	131
コンポーネントと同時発音数.....	99	レスリー LESLIE.....	131
MONO SYNTH(モノシンセ).....	100	CONTROL(コントロール).....	132
このセクションの音作り.....	100	フットスイッチ FOOT SWITCH 1/2.....	132
編集ページとその内容.....	100	エクスペクションペダル EXPRESSION PEDAL.....	133
アプリケーション・メニュー.....	100	DAMPER.....	134
ジェネラル GENERAL.....	101	ユーザー USER.....	134
LOUDNESS.....	101	ピッチベンド PITCH BEND.....	135
ピッチベンド PITCH BEND.....	101	トーンホイールフレイク T W BRAKE.....	135
ポルタメント PORTAMENTO.....	101	ディスプレイ DISPLAY.....	136
キー KEY.....	101	PANEL.....	137
LFO.....	102	キーボード KEYBOARD.....	138
オシレーター OSCILLATOR.....	103	PATCH LOAD(パッチ・ロード).....	139
ピッチフィルター PITCH & FILTER EG.....	103	FAVORITES(フェイバリット).....	140
FILTER.....	104	アクセス ACCESS.....	140
アンプリチュード AMPLITUDE.....	105	バンク BANK 1 ~ 10.....	140
アンプリチュード AMPLITUDE EG.....	105	ディスプレイ DISPLAY.....	141
マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1.....	105	GLOBAL(グローバル).....	142
オーバードライブ OVERDRIVE.....	105	パワー POWER.....	142
マルチエフェクト MULTI EFFECTS 2.....	105	USB.....	142
イコライザー EQUALIZER.....	105	システム・パラメーターを記憶する.....	143
セクション・エフェクト.....	106	DELETE(デリート).....	144



DEFAULT (デフォルト) .....	145	USBマス・ストレージ .....	164
INFORMATION (インフォメーション) .....	146	USBマス・ストレージとは .....	164
状態表示 .....	146	USB TO HOSTジャックの機能を切り替える .....	164
IS ACTIVE .....	146	セットアップ・ファイル .....	165
VERSION - FIRMWARE .....	146	SAVE (セーブ) .....	166
VERSION - CONTENT .....	146	LOAD (ロード) .....	167
ソフトウェアの更新 .....	146	DELETE (デリート) .....	168
UPDATE .....	146	<b>トラブルシューティング ..... 169</b>	
ソフトウェアを更新する .....	147	トラブルシューティング .....	170
作業時間と電源の確保 .....	147	トラブル .....	170
アップデーターを入手する .....	147	エラー・メッセージ .....	170
保存メディアを準備する .....	147	<b>APPENDIX ..... 171</b>	
USBメモリーを使う場合 .....	147	ファクトリー・コンビネーション一覧 .....	172
インターナル・メモリーを使う場合 .....	147	オルガン・パッチ一覧 .....	173
更新手順 .....	148	ピアノ/アンサンブル・パッチ一覧 .....	174
■アップデータが見つからない .....	148	モノシンセ・パッチ一覧 .....	177
<b>MIDI ..... 149</b>		ウエーブフォーム一覧 .....	178
MIDIについて .....	150	ピアノ/アンサンブル .....	178
“MIDI”とは? .....	150	プロコード・ボイスイング .....	179
“USB”とは? .....	150	パイプ・オルガン .....	179
本機のMIDI/USB端子 .....	150	プロコード・ボイスイング .....	179
本機のMIDI端子でできること .....	150	MIDIテンプレート .....	180
本機のUSB TO HOST端子でできること .....	150	MIDI テンプレート .....	180
MIDIチャンネル .....	151	MIDIインフォメーション .....	182
主なMIDIメッセージ .....	151	MIDI インプリメンテーション .....	182
本機のMIDI構成 .....	152	チャンネル・ボイス・メッセージ .....	182
キーボード・チャンネル .....	152	チャンネル・モード・メッセージ .....	182
エクスターナル・ゾーン・チャンネル .....	152	ドローパー・データリスト .....	183
拡張された鍵盤 .....	152	システム・エクスクルーシブ・メッセージ .....	183
外部シーケンサーを使用する .....	154	コンビ・パラメーター .....	184
シーケンサーまたはDAWに演奏を記録/再生する .....	154	オルガン・パッチ・パラメーター .....	186
USB経由でシーケンサーまたはDAWに演奏を記録する .....	154	ピアノ/アンサンブル・パッチ・パラメーター .....	188
記録時 .....	154	モノシンセ・パッチ・パラメーター .....	191
再生時 .....	154	カスタムセット一覧 .....	193
MIDI音源モジュールを使う .....	155	カスタム・トーンホイール .....	193
基本的な接続 .....	155	カスタム・サブドローパー .....	193
簡易的な接続 .....	155	カスタム・キャビネット .....	193
演奏の記録/再生 .....	156	カスタム・パイプ .....	193
●シーケンサーまたはDAWに演奏を記録する .....	156	トーンホイール・パラメーター .....	194
●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する .....	156	ペダル・サブドローパー・パラメーター .....	194
●USB経由でシーケンサーまたはDAWに演奏を記録する .....	157	パイプ・パラメーター .....	194
MIDI (ミディ) .....	158	レスリー・パラメーター .....	195
MIDI TEMPLATE .....	158	システム・パラメーター .....	196
GENERAL .....	158	フェイバリット .....	197
SYSTEM EXCLUSIVE .....	159	MIDIインプリメンテーションチャート .....	198
CHANNEL .....	159	MIDIチャンネルとメッセージ .....	199
<b>設定を保存する ..... 161</b>		仕様 .....	200
設定を保存する .....	162	アフターサービスについて .....	203
USBメモリーでできること .....	162		
USBメモリー .....	162		
使用可能なUSBメモリー .....	162		
USB端子の取り扱い .....	162		
フォルダー構造 .....	162		
USBメモリーを初期化する .....	163		

# 各部の名称と働き



## トップパネル

### 左側

- ① **MASTER VOLUME** つまみ  
マスター ボリューム  
全体の音量を調節します。
- ② **PEDAL TO LOWER** ボタン  
ペダル トゥ ローワー  
LOWER鍵盤を使って、PEDALパートを演奏します。(P. 55)
- ③ **SPLIT** ボタン  
スプリット  
内蔵鍵盤をLOWERとUPPERの2パートに分割します。(P. 54)
- ④ **CONTROL** ボタン  
コントロール  
フットスイッチやエクスペリションペダルといった、各種コントロールの設定を行います。(P. 132)
- ⑤ **USER** ボタン  
ユーザー  
任意の機能を割り当てます。(P. 134)
- ⑥ **TRANPOSE** ボタン  
トランス ポーズ  
⑧と併用して、この楽器全体を移調します。(P. 57)
- ⑦ **OCTAVE PEDAL** ボタン  
オクターブ ペダル  
⑧と併用して、全PEDALパートのオクターブを操作します。(P. 55)
- ⑧ **OCTAVE DOWN / UP** ボタン  
オクターブ ダウン アップ  
全UPPERパートのオクターブを操作します。(P. 55)
- ⑨ **OCTAVE LOWER** ボタン  
オクターブ ローワー  
⑧と併用して、LOWERパートのオクターブを操作します。(P. 55)

### オルガン ORGANセクション

- ⑩ **ORGAN VOLUME** つまみ  
オルガン ボリューム  
全オルガン・セクションの音量を調節します。(P. 33)
- ⑪ **DRAWBAR SELECT** ボタン群  
ドローバー セレクト  
1. ドローバー⑮でどのパートのレジストレーションを操作するかを選択します。(P. 36)
2. レジストレーションを、現在のドローバーの状態に一致させます。(P. 45)
3. オルガン・セクションの編集ページに飛びます。(P. 80)

### ⑫ 3 PART ORGAN ボタン

オルガン・セクションを1段鍵盤のオルガンとして使うか、3段鍵盤のオルガンとして使うかを切り替えます。(P. 36)

### ⑬ VIBRATO & CHORUS MODE ボタン

ビブラート&コーラス効果のどちらを使うか、及び深さを選択します。(P. 34)

### ⑭ VIBRATO UPPER, LOWER ボタン

ビブラート&コーラス効果をかけるパートを設定します。(P. 34)

### ⑮ ドローバー

オルガン・セクションの基本的なハーモニクスを調節します。オルガンタイプによって、各つまみの働きが異なります。(P. 38)

### ⑯ UPPER PERCUSSION ボタン群

オルガン・セクションのUPPERパートに、「コン」という減衰音を加えます。(P. 34)

### ピアノ / アンサンブル PIANO / ENSEMBLEセクション

### ⑰ / ⑱ VOLUME つまみ

セクション全体の音量を調節します。(P. 47)

### ⑲ / ⑳ EDIT ボタン

パッチの編集ページに飛びます。(P. 90)

### ⑲ / ㉑ CATEGORY ボタン

演奏したいパッチの、カテゴリーを選択します。(P. 46)

### アロケート ALLOCATE

### ㉒ PEDAL ボタン

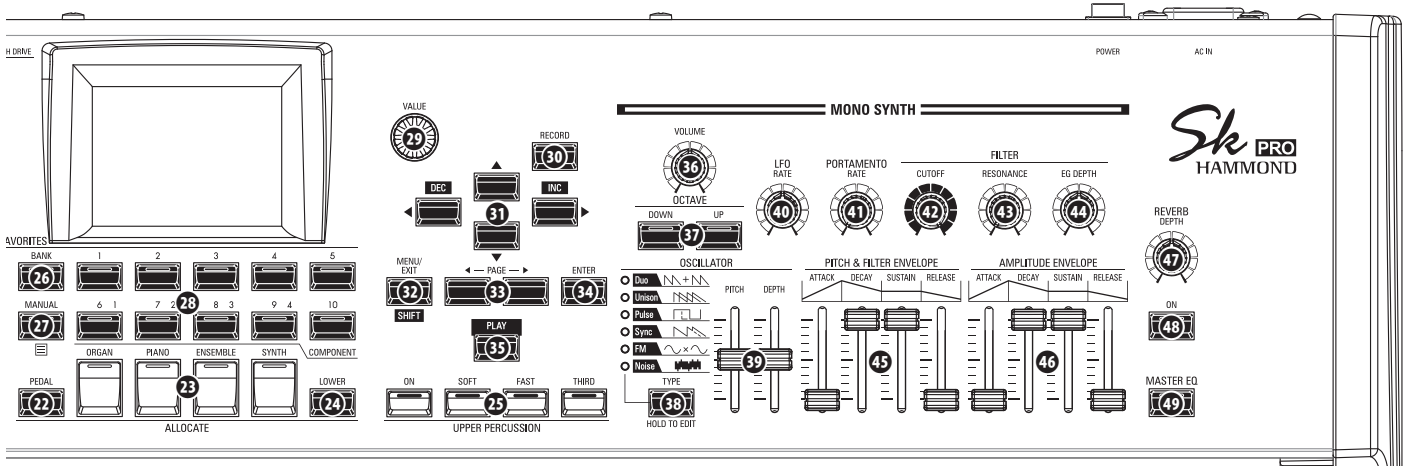
㉓と併用して、あるセクションをPEDALパートに割り当てます。(P. 54)

### ㉓ セクション・ボタン群

- 各セクションの、パートへの割り当てをオン/オフします。(P. 54)
- エクスターナル・ゾーンの鍵盤への割り当てを、[SHIFT]ボタン⑳を押しながら操作してオン/オフします(P. 65)

### ㉔ LOWER ボタン

㉓と併用して、あるセクションをLOWERパートに割り当てます。(P. 54)



## FAVORITE

- 26** **BANK ボタン**  
このボタンを押しながらナンバーボタン群<sup>28</sup>を押すことで、フェイスリットの「バンク」を選択します。
- 27** **MANUAL / A P P ボタン**  
マニュアル アプリケーション  
1. コンビネーションを解除し、「マニュアル」のセッティングを呼び出します。ドローバーを始めとする各つまみと内部の状態が一致します。(P. 29)  
2. アプリケーション・メニューを開きます。
- 28** **ナンバーボタン群**  
1. ボタンに対応するフェイスリットを呼び出します。(P. 27)  
2. ダイアログ・ボックス内で数値や文字を入力します。  
3. ピアノ/アンサンブル・セクションの編集ページで、コンポーネントを「オン/オフ」します。

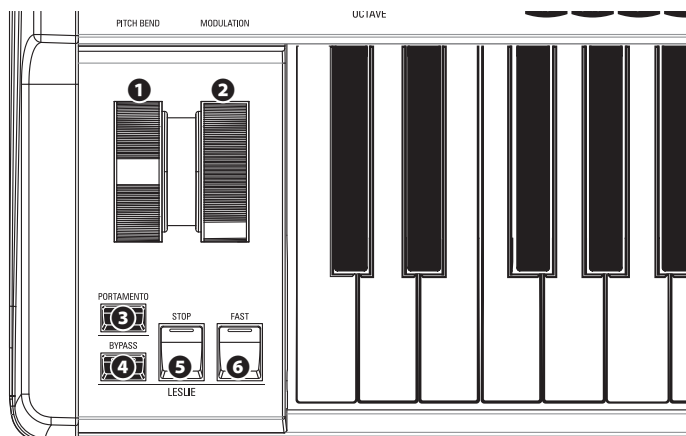
## コントロール・パネル

- 29** **VALUE つまみ**  
バリュー  
コンビの番号、パッチの番号や、値を増減します。
- 30** **RECORD ボタン**  
レコード  
コンビ、パッチ、フェイスリット、カスタム・パラメーターを記憶します。(P. 58)
- 31** **方向ボタン群 / DEC / INC ボタン**  
デクリメント インクリメント  
1. カーソルの移動やページの移動を行います。  
2. [SHIFT]ボタン<sup>32</sup>を押しながら左右のボタンを押して、値を一つずつ増減します。
- 32** **MENU/EXIT/SHIFT ボタン**  
メニュー イグジット シフト  
1. メニュー画面を呼び出します。(P. 66)  
2. ボタンやつまみの「別の機能」を使います。
- 33** **PAGE ボタン**  
編集ページを移動します。
- 34** **ENTER ボタン**  
エンター  
選択した項目を確定します。
- 35** **PLAY ボタン**  
プレイ  
基本画面であるプレイ画面に飛びます。(P. 63)

## モノシンセセクション

- 36** **VOLUME つまみ**  
ボリューム  
セクション全体の音量を調節します。(P. 50)
- 37** **SYNTH OCTAVE DOWN/UP ボタン**  
シンセ オクターブ ダウン アップ  
モノシンセ・セクションのオクターブを操作します。(P. 50)
- 38** **OSCILLATOR TYPE ボタン**  
オシレーター タイプ  
1. オシレーターの種類を選択します。(P. 51)  
2. モノシンセ・セクションの編集ページに飛びます。(P. 100)
- 39** **OSCILLATOR PITCH, DEPTH つまみ**  
オシレーター ピッチ デプス  
オシレーターの波形を様々に変化させます。(P. 51)
- 40** **LFO RATE つまみ**  
レート  
LFO(低周波発振器)の速さを調節します。(P. 52)
- 41** **PORTAMENTO RATE つまみ**  
ポルタメント レイト  
ポルタメント効果の速さを調節します。(P. 51)
- 42** **FILTER CUTOFF つまみ**  
フィルター カットオフ  
フィルターの基本的なカットオフ周波数を調節します。(P. 51)
- 43** **FILTER RESONANCE つまみ**  
フィルター レゾナンス  
フィルターを共振させた、音色の癖の強さを調節します。(P. 51)
- 44** **EG DEPTH つまみ**  
デプス  
フィルターのカットオフ周波数を、[PITCH & FILTER ENVELOPE]つまみ群<sup>45</sup>でどの程度変化させるかを調節します。
- 45** **PITCH & FILTER ENVELOPE つまみ群**  
ピッチ フィルター エンベロープ  
音程とフィルターに対して、時間的な変化を作ります。
- 46** **AMPLITUDE ENVELOPE つまみ群**  
アンプリチュード エンベロープ  
音量に対して、時間的な変化を作ります。
- 右側**
- 47** **REVERB DEPTH つまみ**  
リバーブ デプス  
リバーブ効果の深さを調節します。(P. 56)
- 48** **REVERB ON ボタン**  
リバーブ オン  
リバーブ効果をオン/オフします。(P. 56)
- 49** **MASTER EQ ボタン**  
マスター  
マスター・イコライザーをオン/オフします。(P. 56)

## 鍵盤左側



### ホイール

#### ① PITCH BEND ホイール

演奏中の音程を変化させます (P. 28)。

#### ② MODULATION ホイール

1. 演奏中の音に、周期的な変化を与えます (オルガン・セクションを除く) (P. 28)。
2. レスリー効果の、ローターのモードを切り替えます (オルガン・セクションのみ) (P. 76)。

### PORTAMENTO

#### ③ PORTAMENTO ボタン

ポルタメント効果をオン/オフします (オルガン・セクションを除く) (P. 28)。

### LESLIE

#### ④ LESLIE BYPASS ボタン

レスリー効果をバイパスし、オルガン・セクションのサウンドをステレオナリー・チャンネルから出力します。ランプ点灯時がバイパスです (P. 35)。

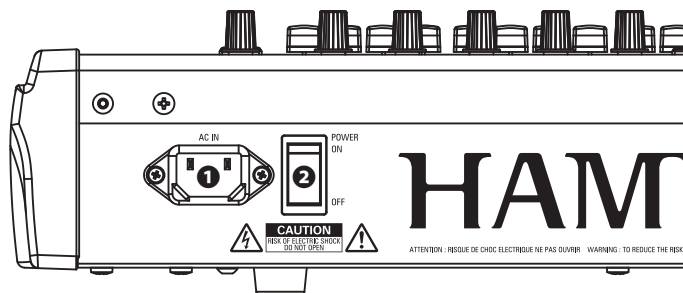
#### ⑤ LESLIE STOP ボタン

[LESLIE FAST] ボタン⑥を消灯させた際に、ローターのモードを停止、低速どちらにするかを設定します。ランプ点灯時がストップです (P. 35)。

#### ⑥ LESLIE FAST ボタン

ローターのモードを高速か、それ以外かに切り替えます。ランプ点灯時がファーストです (P. 35)。

## リアパネル



### 電源

#### ① AC IN ジャック

本機の電源入力端子です。付属の電源コードを使って、ACコンセントに接続します。

#### ② POWER スイッチ

本機の電源をオン/オフします。(P. 24)

### 音声出力端子

#### ③ PHONES ジャック

ステレオヘッドホンを接続します。

**NOTE:** このジャックの使用中でも、LINE OUTジャック及びLESLIE 11PINジャックからは音声出力されます。

#### ④ LINE OUT L/MONO ジャック

音声出力ジャックです。

接続されるミキサーやモニタースピーカーがステレオの場合はL、Rそれぞれを、モノラルの場合はL/MONO端子のみを接続してください。

#### ⑤ LESLIE 11 PIN ソケット

レスリースピーカー (11ピン仕様) を接続します。

レスリースピーカーの接続が検出されると、PHONESジャックおよびLINE OUTジャックへのレスリーシミュレータはキャンセルされます。(P. 17)

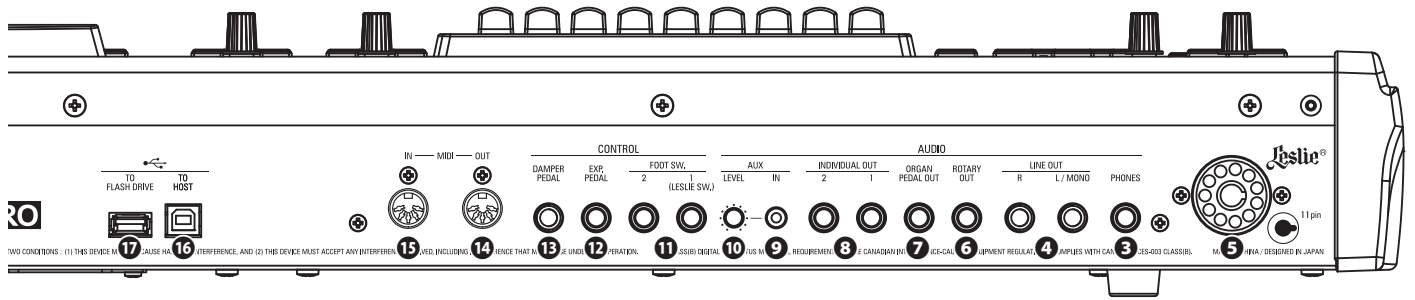
#### ⑥ ROTARY OUT ジャック

オルガン・セクションの、ロータリー・チャンネルの音声出力ジャックです。本機の内蔵レスリー効果やレスリースピーカーではなく、外部のロータリーエフェクトを使用する場合は、ここに接続します。

このジャックを使用する場合は、“ROTARY OUT” を “Used” に設定してください (P. 18)。

#### ⑦ ORGAN PEDAL OUT ジャック

オルガン・セクションの、PEDALパートの音声出力ジャックです。PEDALパートの音にレスリー効果をかけたくない場合や、低音を増強したい場合は、パワード・サブ・ウーファーをここに接続します (P. 18)。



インディビジュアルアウト  
**8 INDIVIDUAL OUT 1 ジャック**  
 インディビジュアルアウト  
**INDIVIDUAL OUT 2 ジャック**

特定のセクションの音声を、独立して出力するジャックです (P. 19)。

### 音声入力端子

オグジリアリー イン  
**9 A U X IN ジャック**

外部音声の入力ジャックです。ミュージック・プレイヤーや、サンプラーなどを接続すると、本機の音とミキシングされ、LINE OUT ジャック④やレスリー・11ピンソケット⑤のステーションリー・チャンネルから出力されます (P. 19)。

オグジリアリー レベル  
**10 A U X LEVEL つまみ**

AUX INジャック⑨に入力された音声の音量を調節します。

### コントローラー端子

フットスイッチ  
**11 FOOT SWITCH 1 ジャック**  
 フットスイッチ  
**FOOT SWITCH 2 ジャック**

フット・スイッチを接続します。(P. 28)

演奏中にレスリー効果の切り替えや、パッチの切り替えなどを行うことができます。

接続可能なフット・スイッチ/ダンパー・ペダルは下記をご参照ください。

HAMMOND ..FS-9H、VFP1  
 BOSS .....FS-5U  
 YAMAHA .....FC4A、FC5

上記に加え、FOOT SWITCH 1ジャックにはレスリー・スイッチ FS-10TLも接続できます。

エクスプレッション ペダル  
**12 E X P . PEDAL ジャック**

エクスプレッション・ペダルを接続します。(P. 28)

演奏中に音量をコントロールすることができます。

接続可能なエクスプレッションペダルは下記をご参照ください。

HAMMOND ..EXP-50J、EXP-20、V-20H、V-20R; NORM  
 KORG .....XVP-10、XVP-20; REV  
 Roland .....EV-5; NORM  
 YAMAHA .....FC7; REV

ダンパーペダル  
**13 DAMPER PEDAL ジャック**

ダンパー・ペダル(サステイン・ペダル)を接続します。(P. 28)

鍵盤を押さえながらダンパー・ペダルを踏むと、鍵盤から手を離しても音が持続します。

接続可能なダンパーペダルは下記をご参照ください。

HAMMOND ..FS-9H、VFP1  
 Roland .....DP-10  
 YAMAHA .....FC3A、FC4A、FC5

**NOTE:** 各コントローラーを正しく動作させるためには、接続後に設定が必要です。それぞれの項目の該当ページを参照し、正しく設定してください。

### MIDI端子

ミディアウト  
**14 MIDI OUT ジャック**

本機の演奏情報を出力します。(P. 150)

ミディイン  
**15 MIDI IN ジャック**

演奏情報を受信します。工場出荷時には、この端子はMIDIチャンネルに従った受信を行います。設定により、チャンネルにかかわらずLOWER又はPEDALパートとして動作することもできます。(P. 158)

### USB端子

トゥホスト  
**16 USB TO HOST ジャック**

コンピューターを接続します。(P. 150)

MIDI信号の送受信や、セットアップやアップデートといったファイルの保存や読み込みを行います。

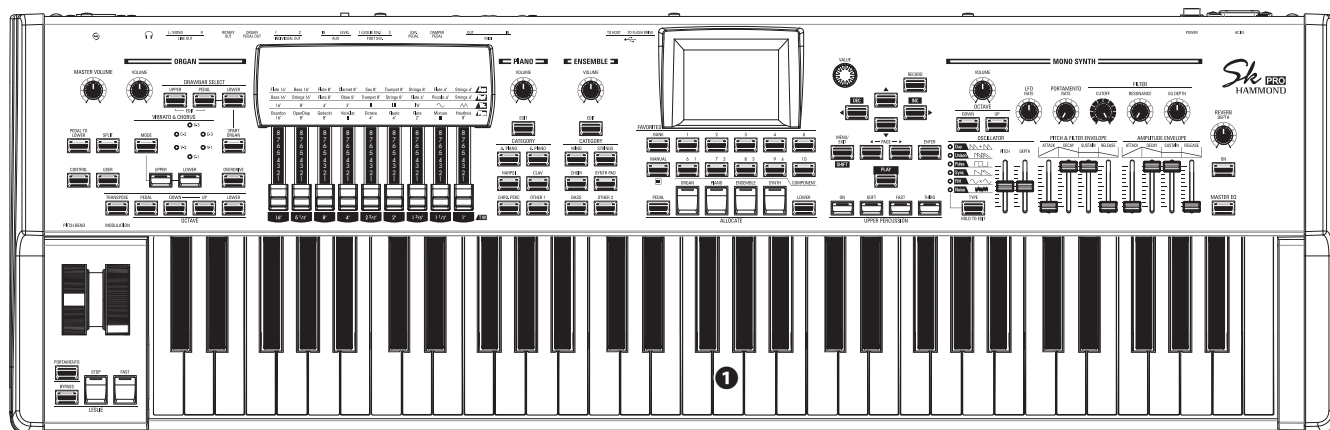
フラッシュドライブ  
**17 USB FLASH DRIVE ジャック**

USBフラッシュメモリーを接続します。(P. 150)

セットアップやアップデートといったファイルの保存や読み込みを行います。

## 14 各部の名称と働き - 続き

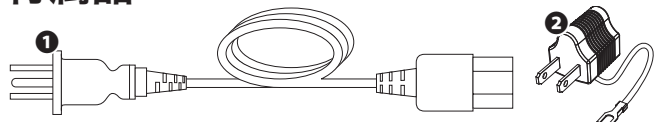
### 鍵盤



#### ① 鍵盤

61鍵(SK PRO)/73鍵(SK PRO-73)、ウォーターフォール形、ベロシティ対応の鍵盤です。

### 付属品

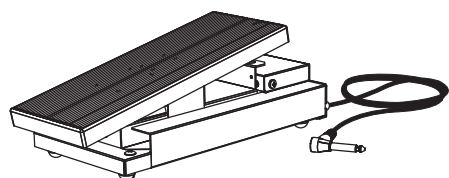


#### ① ACコードセット

本機に電源を供給します。

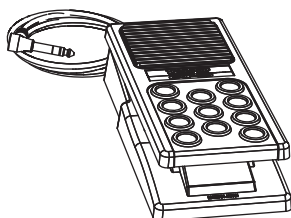
#### ② 2P-3P変換器

### 別売品のご案内



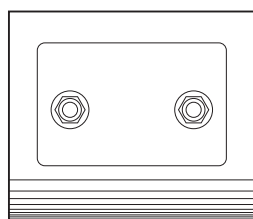
#### エクスプレッション・ペダル EXP-50J

演奏で移動しづらい重量と、着脱式のケーブルが便利なエクスプレッション・ペダルです。



#### エクスプレッション・ペダル EXP-20

軽量で持ち運びに便利なエクスプレッション・ペダルです。



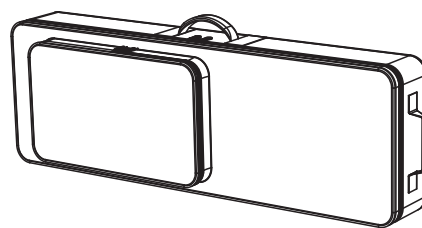
#### レスリー・スイッチ FS-10TL

レスリー効果の[ON/OFF]、[SLOW/FAST]をそれぞれ足でコントロールできる、フット・スイッチです。



#### フット・スイッチ FS-9H

様々な用途に使えるアンラッチ・タイプのフット・スイッチです。



#### ソフトケース

SC-61KC (SK PRO 用)

SC-73KC (SK PRO-73 用)

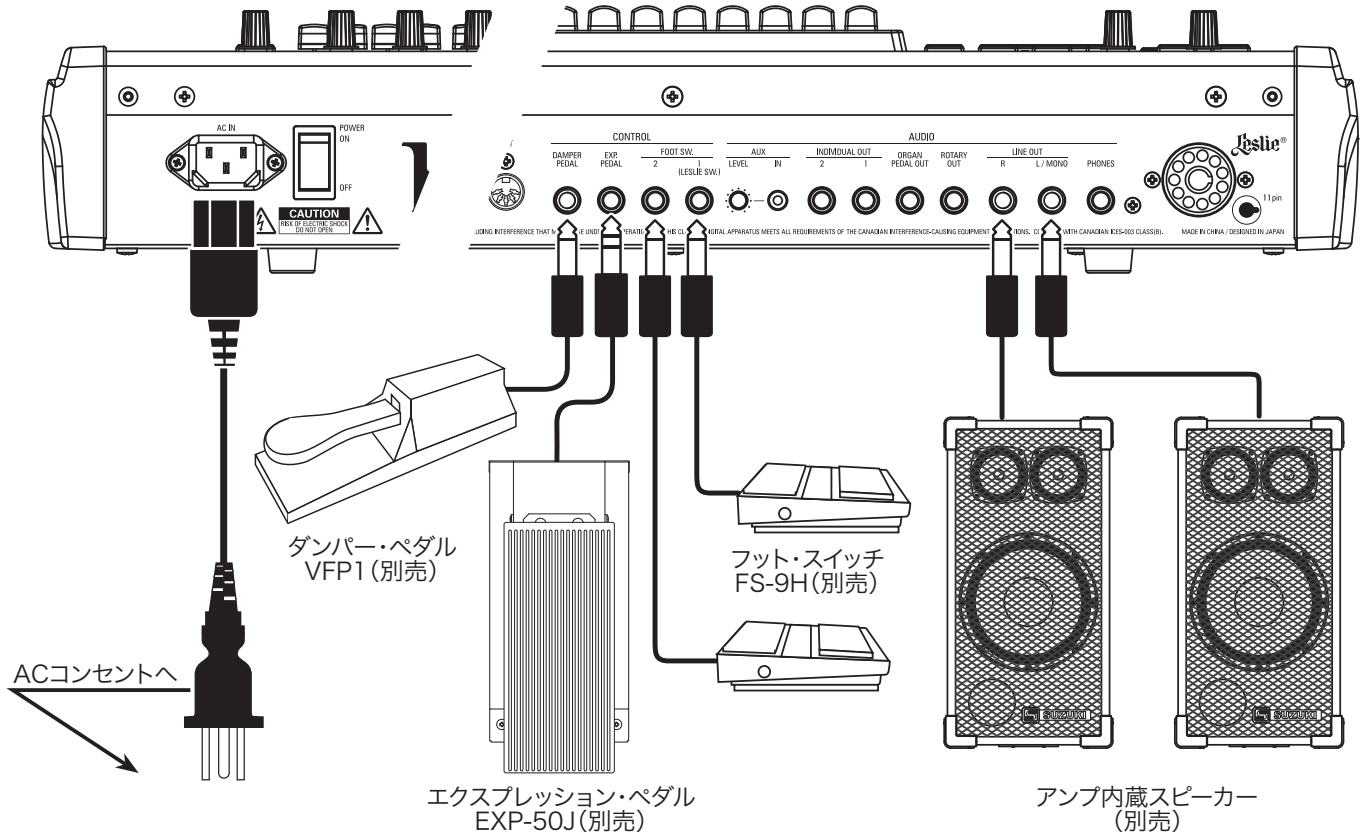


# 基本的な接続

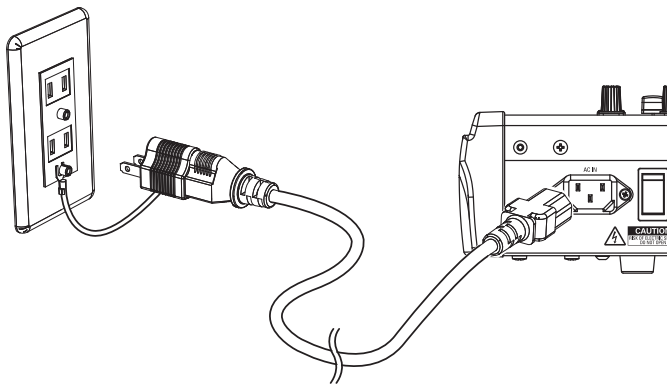
図を参考に接続してください。

本機にはアンプやスピーカーは内蔵されていません。音を出すためにはアンプとスピーカーをご用意ください。また、PHONES端子にステレオヘッドホンを接続すると、本体だけで演奏を楽しむことができます。

※ 接続は、必ず本機及び周辺機器の電源を切った状態で行ってください。



エクスプレッション・ペダルやフット・スイッチ、ダンパー・ペダルを正しく動作させるためには、モデルや用途に応じて設定が必要です。「CONTROL」(P. 132)をご参照ください。



## ⚠️ 注意

ACコードは、必ず付属のものを使用してください。また、付属のACコードを他の製品に使用しないでください。

## ⚡ 注意

この製品は、アース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、ACコードにはアース端子が付いています。ACコンセントにプラグを差し込むときには、アース端子を接続してください。なお、接続方法が分からないときは、最寄りの鈴木楽器販売へご相談ください。

[POWER]スイッチが“○”(OFF)の状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ずACコードをACコンセントから抜いてください。

## ⚠️ 注意

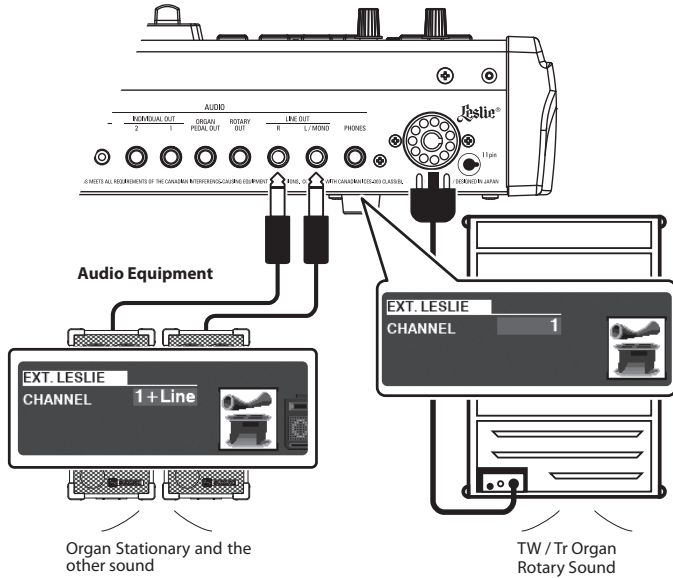
本機を直射日光や炎の当たる場所、高温になる場所に設置しないでください。



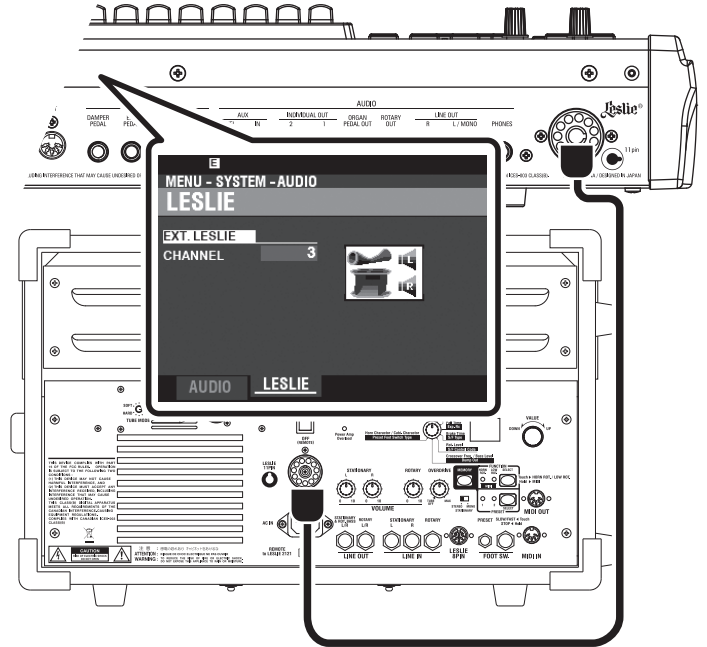
本機は11ピン・コネクタを備えたレスリー・スピーカーを直接接続することができます。

※ 接続は本機の電源を切った状態で行ってください。

1チャンネル・タイプとの接続例



3チャンネル・タイプとの接続例



## レスリー・スピーカーの基本的な接続

### 3チャンネル・タイプ(2101/2101mk2/2103mk2等)の場合

1. レスリー・スピーカーと本機のLESLIE 11PINソケットを、専用の11ピン・レスリー・ケーブル(別売LC-11-7M)で接続します。
2. 電源を入れ、**EXTERNAL LESLIE CHANNEL**を“3”に設定します。(P. 131)
3. トーンホイール・オルガンの音が出るセッティングを作ります。
4. 本機の**[BYPASS]**ボタンを「オン」にし、レスリー・スピーカーの**[STATIONARY VOLUME]**つまみを必要な音量が得られる位置まで回します。
5. 鍵盤を弾きながら**[BYPASS]**ボタンの「オン/オフ」を繰り返し、「オン/オフ」どちらも同じ音量に聞こえるよう、**[ROTARY VOLUME]**つまみを調整します。

### 1チャンネル・タイプ(122XB/3300等)の場合

1. レスリー・スピーカーと本機のLESLIE 11PINソケットを、専用の11ピン・レスリー・ケーブル(別売LC-11-7M)で接続します。
2. パワード・スピーカー等の音響機器と本機の**LINE OUT**ジャックとを接続します。
3. 電源を入れ、**EXT LESLIE CH**を“1”に設定します。(P. 131)
4. トーンホイール・オルガンの音が出るセッティングを作ります。
5. (以下、**LINE OUT**ジャックにステーションナリー用の音響機器を接続し、**EXT LESLIE CH**を“1+LINE”に設定した場合)本機の**[BYPASS]**ボタンを「オン」にし、必要な音量が得られるよう音響機器を設定します。
6. 鍵盤を弾きながら**[BYPASS]**ボタンの「オン/オフ」を繰り返し、「オン/オフ」どちらも同じ音量に聞こえるよう、レスリー・スピーカーの**ボリューム**つまみを調整します。

#### tips 接続可能なレスリー・スピーカー

本機は基本的に2101/2101mk2/2103mk2等のような3チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーを接続することを想定されていますが、122XB/3300等のような1チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーを接続し、**LINE OUT**端子からステーションナリー・チャンネルを独立して出力することができます(P. 131)。

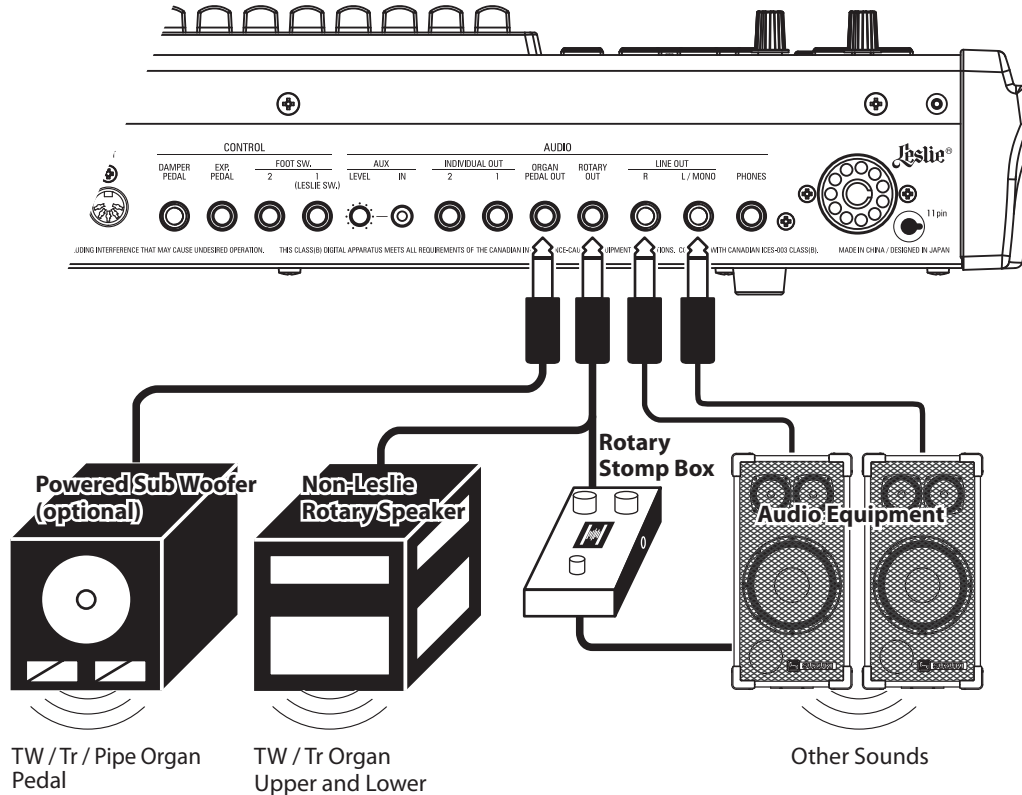
#### tips レスリー・チャンネル

3チャンネルタイプのレスリースピーカーには、ローターとは独立してステレオスピーカー・ユニットが搭載されており、以下のチャンネルが存在します; 1. ロータリー、2. ステーションナリー-L、3. ステーションナリー-R。

1チャンネル・タイプのレスリースピーカーにはローターのみが存在し、ステレオスピーカー・ユニットは搭載されません。そのため、ピアノやダイレクトなオルガン音を再生するためには、別途ステーションナリー・スピーカーが必要です。

# その他の音声出力端子

## 「生の」オルガン音を出力する



### ロータリーアウト ROTARY OUT ジャック

オルガン・セクションの音に内蔵レスリー効果やレスリー・スピーカーではなく、外部のロータリー・エフェクトを使用する場合は、[ROTARY OUT]ジャックに機器を接続します。

このジャックからは、内蔵レスリー効果を伴わない「生の」オルガン音が出力されます。

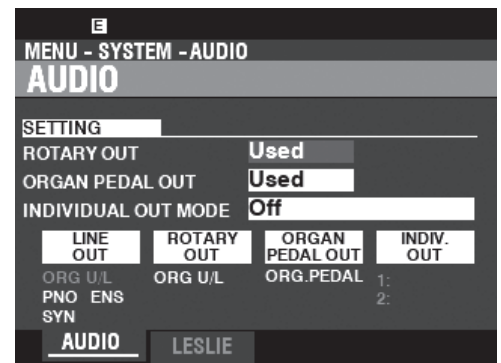
このジャックを使用する場合は、[LINE OUT]ジャックから不要なオルガン音を出させないよう、“ROTARY OUT”を“Used”に設定してください。(P. 131)

### オルガンペダルアウト ORGAN PEDAL OUT ジャック

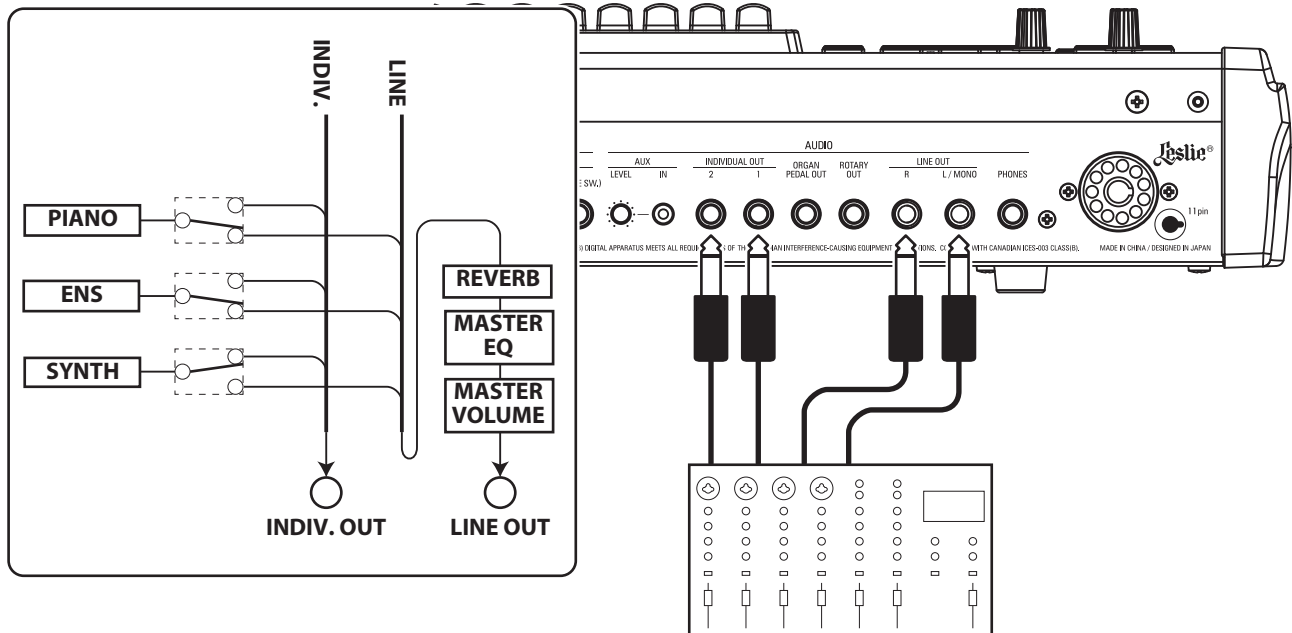
PEDALパートの音にレスリー効果をかけたくない場合や、低音を増強したい場合は、[ORGAN PEDAL OUT]ジャックにパワー・サブ・ウーファーを接続します。

このジャックからは、オルガン・セクションのPEDALパート音が出力されます。

このジャックを使用する場合は、[LINE OUT]ジャックから不要なオルガン音を出させないよう、“PEDAL OUT”を“Used”に設定してください。(P. 131)



## 外部ミキサーでミキシングする



インディビジュアル アウト

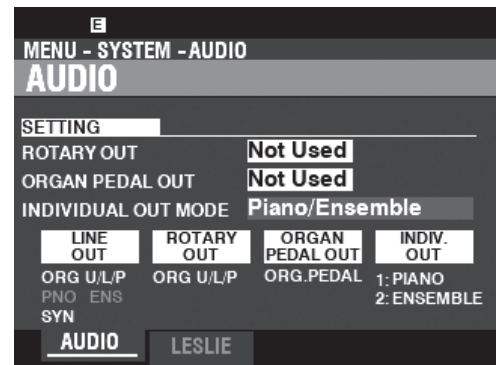
### INDIVIDUAL OUT ジャック

特定のセクションの音声を独立して出力し、外部機器でミキシングしたり、エフェクトをかけたります場合は、[INDIVIDUAL OUT]ジャックを使用します。

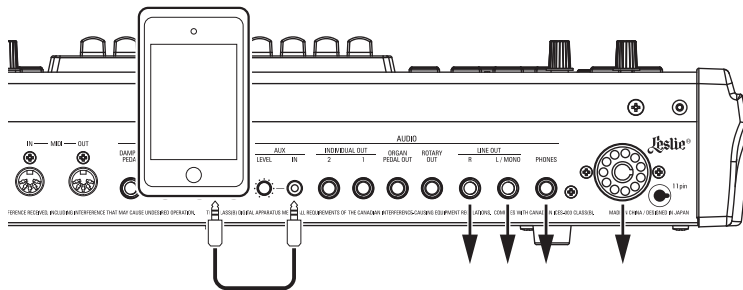
どのセクションの音声をどのINDIVIDUAL OUTジャックから出力するかは、“INDIVIDUAL OUT” で設定します(P. 131)。

[INDIVIDUAL OUT]ジャックから出力するよう設定したセクションは、[LINE OUT]ジャックからは出力されません。

[INDIVIDUAL OUT]ジャックから出力される音声の音量は、リバース、マスター・イコライザーおよび[MASTER VOLUME]つまみの影響を受けません。



## ミュージック・プレーヤーを接続する



オグジリアルリー イン

### AUX IN ジャック

ミュージック・プレーヤーを接続し、その音と共に演奏するには[AUX IN]ジャックを使用します。

このジャックに入力した音声の音量は[AUX LEVEL]つまみで調整します。[MASTER VOLUME]つまみの影響は受けません。

音声は[LINE OUT]ジャック、[PHONES]ジャック、及び[LESLIE 11 PIN]ソケットのステーションリー・チャンネルから本機の演奏と共に出力されます。

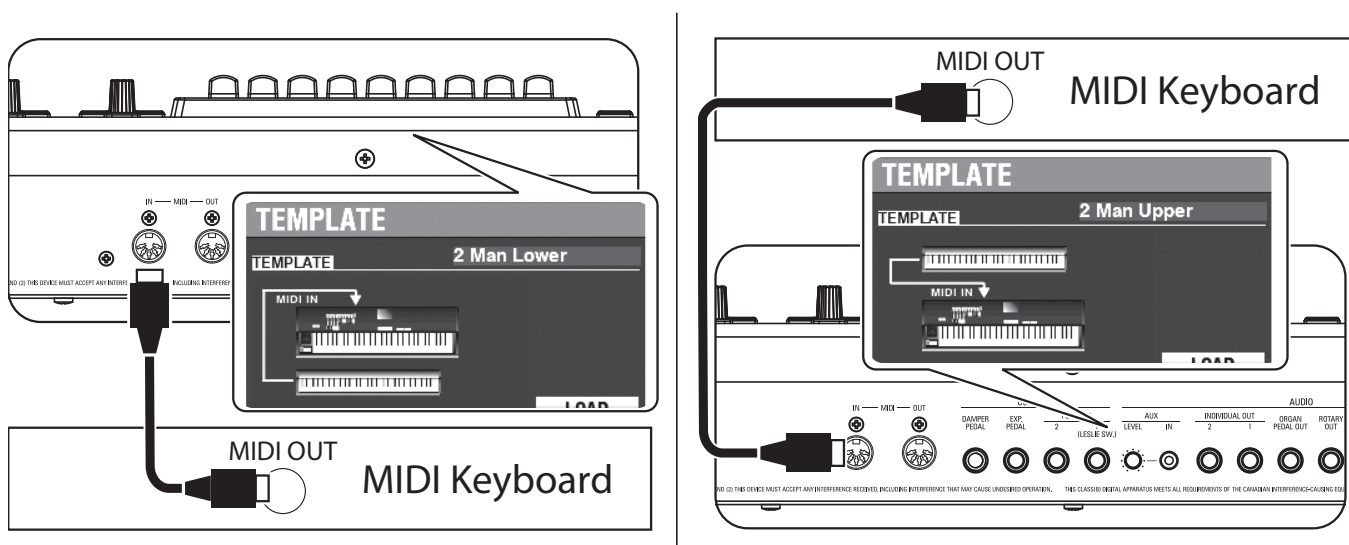
# 鍵盤を拡張する

本機は外部にMIDIキーボードを接続することによって、2段、3段鍵盤にシステムアップすることができます。

## 2段鍵盤

外部のMIDIキーボードを接続すると、以下のような演奏ができます。

- ・ 本体鍵盤をスプリットせずに、2つの鍵盤をそれぞれUPPER、LOWERとして使う。
- ・ 本体鍵盤のスプリットを維持したまま、ピアノなど特定のセクションは外部のMIDIキーボードで演奏する。



1. 図のように接続します。

**NOTE:** この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続はP. 16をご参照ください。

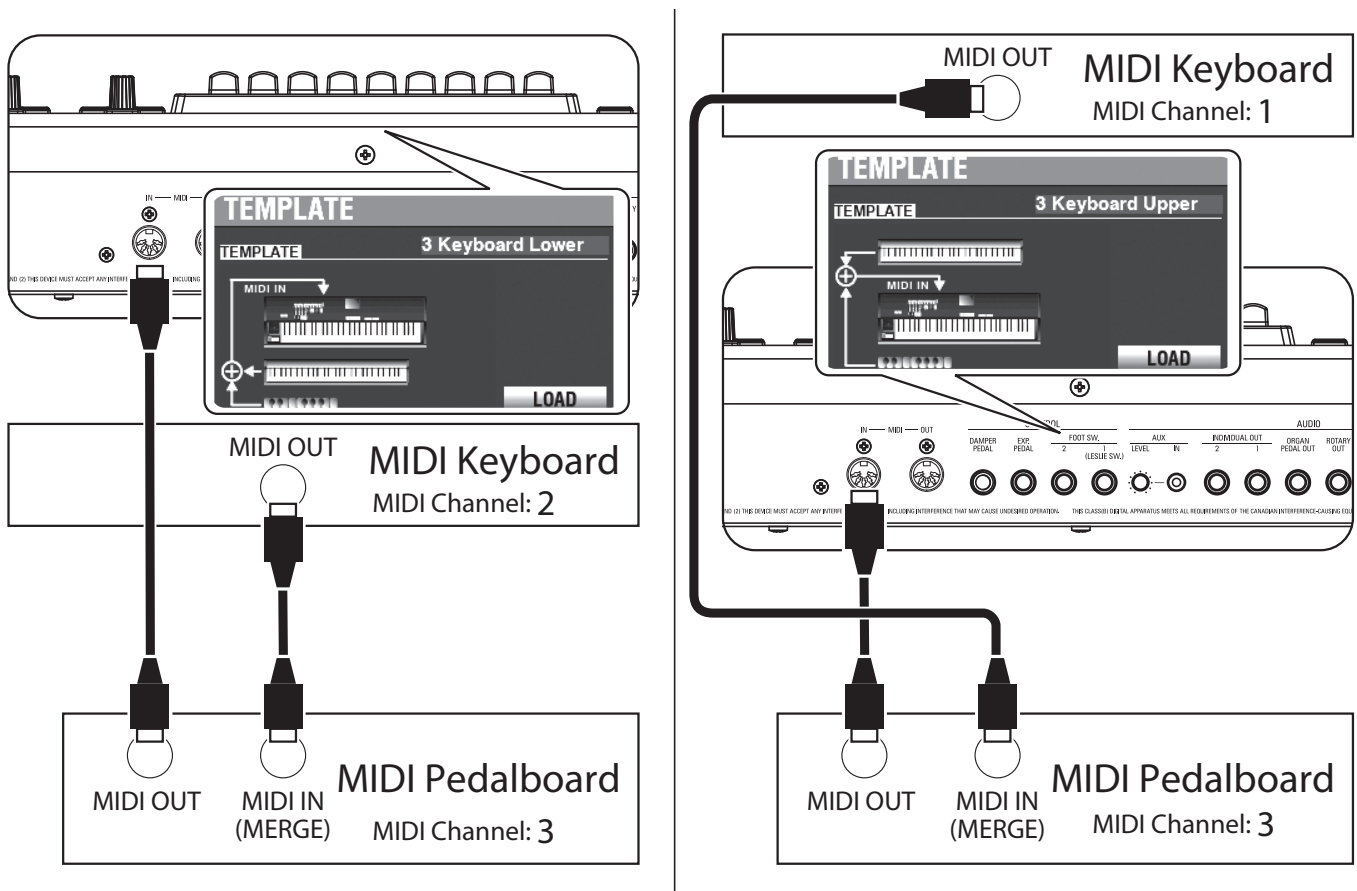
2. 本機の電源を入れ、演奏するスタイルに合わせてMIDIテンプレートを呼び出します (P. 158)。

**2 Man Lower**..... 本体鍵盤はUPPERとして、MIDIキーボードはLOWERとして使います。

**Piano** ..... 本体鍵盤はUPPER及びLOWERとして、MIDIキーボードはピアノ・セクション専用で使います。

接続したMIDIキーボードの取扱説明書も併せてお読みください。

## 3段鍵盤



1. 図のように接続します。本機の<sup>ミディ イン</sup>MIDI IN端子は1つであり、3段鍵盤を実現するためにはマージ機能を持ったMIDIキーボード又はMIDIマージボックスが必要です。

**NOTE:** この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続はP. 16をご参照ください。

2. 本機の電源を入れ、演奏するスタイルに合わせて<sup>ミディ</sup>MIDIテンプレートを呼び出します(P. 158)。
3. MIDIキーボードの送信チャンネルを、下段の場合は“2”に、上段の場合は“1”に、MIDIペダルボードの送信チャンネルを“3”に設定します。

接続したMIDIキーボードの取扱説明書も併せてお読みください。

### 推奨MIDI キーボード

弊社より本機に接続可能な以下のMIDIキーボードが発売されています。

- ・ MIDIサウンド・ペダルボード XPK-130G(13鍵)
- ・ MIDIサウンド・ペダルボード XPK-200G(20鍵)
- ・ MIDIサウンド・ペダルボード XPK-200GL(20長鍵)

**NOTE:** 生産完了モデルXPK-100, XPK-200, XPK-200Lも接続可能です。



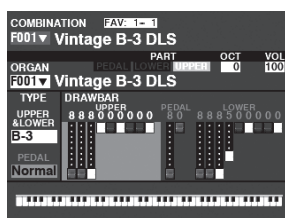
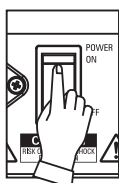
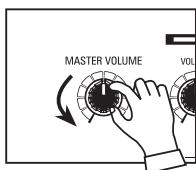


演奏してみよう

# 電源を入れる

## 電源の入れかた

接続が完了したら、以下の手順で電源を入れてください。手順を間違えると、誤動作をしたりスピーカー等の破損を生じることがあります。



### 操作手順

1. 電源を入れる前に本機の[MASTER VOLUME]つまみが最小になっていることを確認してください。

**NOTE:** フット・コントローラーは電源を入れる前に接続し、踏まないでください。本機は電源投入時にフット・コントローラーの極性を判定します。

2. 背面の[POWER]スイッチをONにします。タイトル画面に続き約1分でプレイ画面(図)が表示されます。11ピン・ソケットに接続したレスリー・スピーカーも連動して電源が入ります。

3. 接続したアンプ類の電源を入れてください。

4. 鍵盤を押しながら、[MASTER VOLUME]つまみを回して音量を調節してください。

**NOTE:** 工場出荷時の[MANUAL]ボタンは音が出ません。音を出すにはドローバーを操作するか、FAVORITE [1]~[10]ボタンいずれかを押してください。

5. アンプ類の音量を調節してください。

**NOTE:** 電源を切る際には上記手順とは逆に(先にアンプ類の電源を切る)行ってください。

## バックアップ

本機は、電源を切る直前の状態を記憶しません。電源投入時の状態は、フェイバリット[1]ボタンを押した状態と同じです。

## オート・パワー・オフ

本機は30分間操作されないと自動的に電源が切れます。これをオート・パワー・オフと呼びます。

オート・パワー・オフ機能を解除/設定するには、“GLOBAL” (P. 142)をご覧ください。

**NOTE:** データの編集中等、本機の状態によってはオート・パワー・オフの設定時間が経過しても電源が切れない場合があります。ご使用後は、手動で[POWER]スイッチをOFFにしてください。

## 工場出荷時の設定に戻す(初期化)

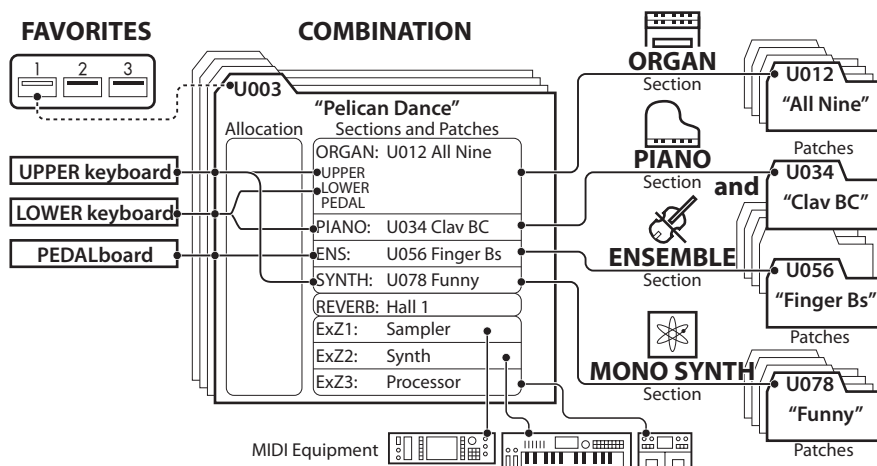
本機すべての設定を工場出荷時の状態に戻すには、以下の手順で行ってください。

### 操作手順

1. 本機の電源を切ります。
2. [RECORD]ボタンを押しながら[POWER]スイッチをONにします。
3. ディスプレイに“Loading Default...”が表示されるまで[RECORD]ボタンは押したままにしてください。
4. プレイ画面が表示されたら操作完了です。



演奏を始める前に、本機の音源とメモリーの構成について説明を行います。



各鍵盤の演奏は「コンビ」で設定された各「セクション」に「アロケート」され、「パッチ」で設定された音色で発音します。

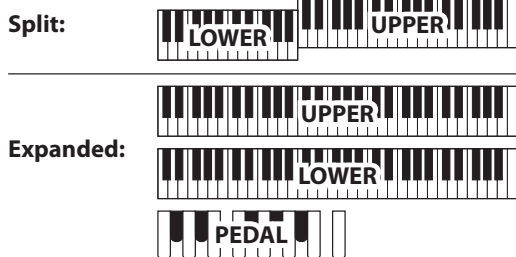
## セクション



「セクション」は、本機の音源の単位です。本機には4つのセクション、オルガン、ピアノ、アンサンブル、モノシンセが存在し、それぞれを自由に組み合わせて演奏できます(上図右)。

## 鍵盤の単位とパート

### 鍵盤の単位



本機は鍵盤を分割したり、MIDIキーボードを追加したりして任意のセクションを演奏することができ、その単位として、鍵盤右または上段をUPPER、鍵盤左または下段をLOWER、ペダル鍵盤をPEDALと呼びます。

あるセクションを演奏するには、3つの鍵盤のどれかひとつに「アロケート」(割り当て)します(頁上図左)。

### パート

オルガン・セクションにはUPPER、LOWER、PEDALの3パートが存在し、それぞれ同名の鍵盤にアロケートし、異なった設定を行えます(3パート・オルガン)。これは、代表的な Hammond オルガンの仕様である3段鍵盤での演奏を行うためです。

## メモリー

### パッチ

「パッチ」は本機の各セクションでの記憶単位です。例えばピアノセクションには「グランド・ピアノ」「ホンキートンク・ピアノ」といったものが存在します。

オルガン・セクションとモノシンセ・セクションでは、パッチをそれぞれ100個まで、ピアノ・セクションとアンサンブル・セクションでは、パッチは共用されており400個まで記憶できます。

### ファクトリー、ユーザーとバンドル



パッチのうち、工場出荷時に設定されていて書き換えられないものを「ファクトリー・パッチ」、使用者が自由に書き換えられるものを「ユーザー・パッチ」、全セクションをまとめて記憶するものを「バンドル・パッチ」と呼びます。

### コンビ

「コンビ」(コンビネーションの略)は各セクションのパッチ番号やパートへのアロケートなどの記憶単位です(頁上図中央)。

例えば、「LOWER鍵盤はオルガン・セクションのパッチ10番、音量小さめでオクターブ高く、UPPER鍵盤はピアノ・セクションのパッチ3番、音量大きめ」といった具合に、本機は100個のコンビを記憶できます。

### フェイバリット

コンビをステージの進行に応じてタイミング良く呼び出すために、各「フェイバリット」ボタン群に任意のコンビを関連付けることができます(頁上図左上)。

「フェイバリット」ボタンはトップパネルに10個あり、[BANK]ボタンを併用することで10バンク×10ナンバー=100個のフェイバリットが設定できます。

# コンビを選んで演奏する

本機のもっとも実戦的な記憶単位「コンビ」を使って演奏します。

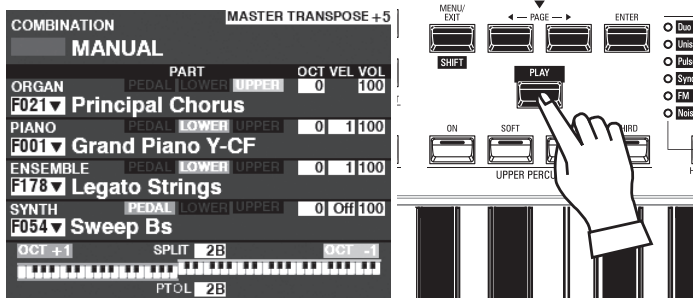
## コンビとは？

本機には4つの性格の異なる音源セクションが存在します。どのセクションをどのようなセッティングで演奏するか？という情報を記憶する単位が、「コンビ」です。

本機には工場出荷時に多くのコンビが記憶されています。最初にコンビをいくつか選んで演奏し、本機の特徴を把握しましょう。

## コンビを選ぶ

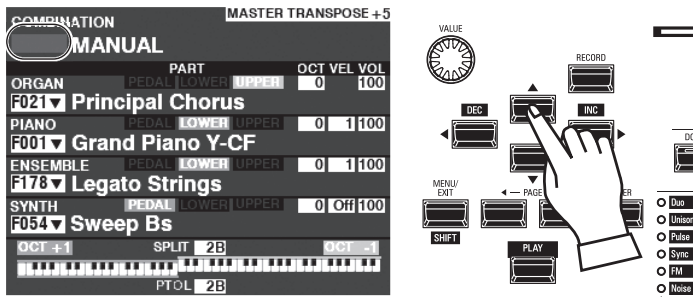
### ① プレイ画面に行く



現在、ディスプレイがプレイ画面ではない場合は、[PLAY]ボタンを押してプレイ画面を表示させます。

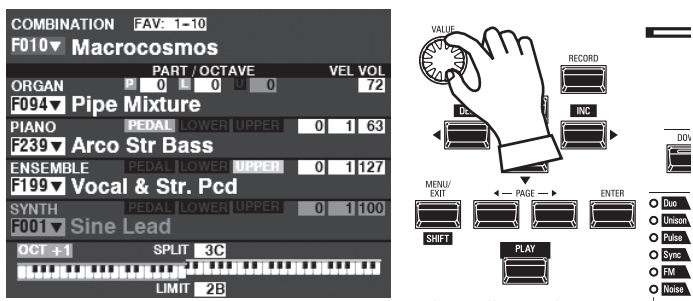
NOTE: “MANUAL” とは？(P. 29)

### ② カーソルをコンビ番号へ移動する



カーソルがコンビ番号に無い場合は、[▲]ボタンを押してコンビ番号へ移動します。

### ③ コンビを選ぶ



[VALUE]つまみを回して、コンビを選びます。

NOTE: コンビ番号を数値で直接入力できます(P. 140)。

### tips 「▼」は値をリストから選べます

コンビ番号の項目右には「▼」が表示されています。これは、リストから値を選ぶことができることを意味します。

項目にカーソルがある状態で[ENTER]ボタンを押すとリストが表示されます。使用したいコンビを[VALUE]つまみで選び、[ENTER]ボタンを押して確定します。

COMBINATION PATCH	
NUMBER	NAME
1 / 100	
F001	: Vintage B-3 DLS
F002	: Classic Gospel
F003	: Sforzando
F004	: Console Riser
F005	: A. Piano D ▼

1~2回のボタン操作で、よく使うコンビを呼び出します。

## フェイバリットとは?

よく使う「お気に入り」や、演奏曲順に応じたコンビを、[VALUE]つまみではなくボタン操作で呼び出す機能です。

## バンクとナンバー

Number Bank	1	2	3
1	U011 Born Verse	U012 Born Solo	U011 Born Verse
2	U024 MyLife Pf	U045 Lucy Org	U023 GetBack EP
3	P061 Classic	P062 Slow	P063 Contemp.

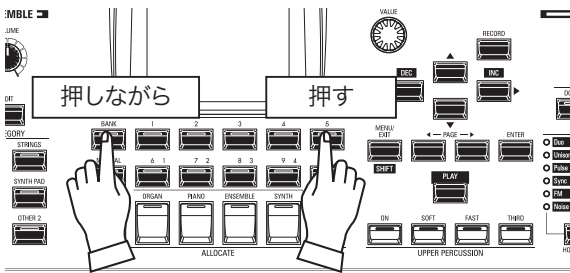
「バンク」と「ナンバー」は数多くのフェイバリットを効率よく管理するための10×10の仕組みです。曲の進行や曲順に応じて、上図のように登録して使用します。

## フェイバリットにコンビを登録する

### ① 登録したいコンビを選択する

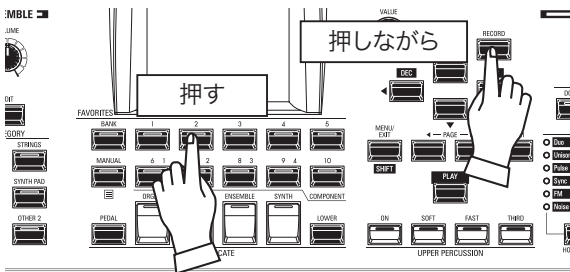
前ページの要領で、フェイバリットに登録したいコンビを選びます。例として、「5-2」に登録します。

### ② バンクを指定する



登録したいフェイバリットのバンクを指定します。[BANK]ボタンを押しながら希望のナンバーボタン(例では[5])を押します。全てのナンバーボタンのランプが点滅しつづけます。

### ③ ナンバーを指定する

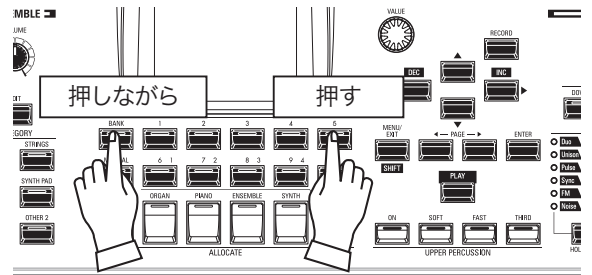


登録したいフェイバリットのナンバーを指定します。[RECORD]ボタンを押しながら希望のナンバーボタン(例では[2])を押します。押されたナンバーボタンのランプが一定時間点滅した後、点灯に変わります。これで登録操作は終わりです。

## フェイバリットでコンビを呼び出す

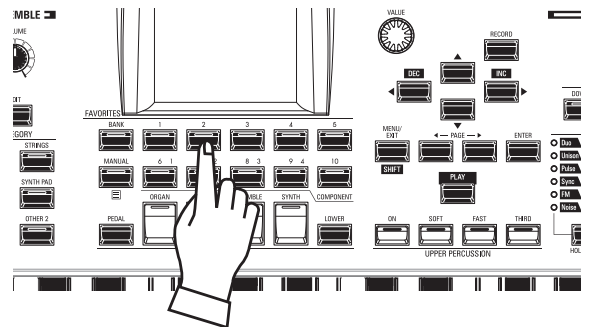
例として、「5-2」を呼び出します。

### ① バンクを指定する



コンビを登録したフェイバリットのバンクを指定します。[BANK]ボタンを押しながら希望のナンバーボタン(例では[5])を押します。全てのナンバーボタンのランプが点滅しつづけます。

### ② ナンバーを指定する



コンビを登録したフェイバリットのナンバーを指定します。希望のナンバーボタン(例では[2])を押します。押されたナンバーボタンのランプが点灯に変わり、登録されたコンビが呼び出されます。

**NOTE:** フェイバリットをリスト表示で見られます(P. 140)。

#### tips 現在のバンクを確認する

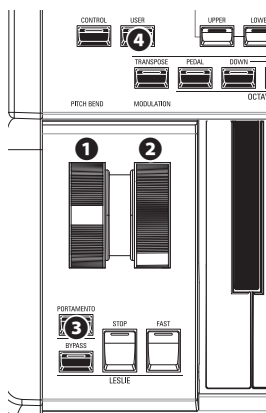
[BANK]ボタンを押している間、数字ボタンのランプは現在のバンクを表示します。

#### tips バンクの指定を省略する

現在使用中と同じバンクに登録/呼び出しを行う場合、「バンクを指定する」ステップは省略できます。

# コントローラーを使う

鍵盤を弾きながらコントローラーを動かすことで、より表情豊かな演奏が行えます。このページでは、本機に内蔵している、または接続できるコントローラーについて説明します。



## 内蔵コントローラー

### ① PITCH BEND ホイール

音程を滑らかに上下させます。奥へ回すと高く、手前へ回すと低くなります。ホイールから手を離すと、元の音程に戻ります (P. 75, 135)。

### ② MODULATION ホイール

音にビブラートなどの効果を加えます。奥へ回すと効果が深くなります。ホイールから手を離すと、その位置で保持されます (P. 75)。

NOTE: それぞれのホイールの効果は、コンビやパッチによって異なります。

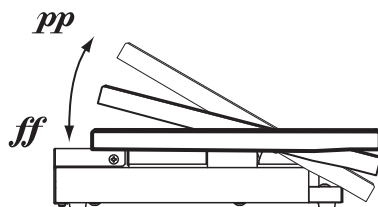
### ③ PORTAMENTO ボタン

ポルタメント機能が有効になっているパッチを選んだ状態で[PORTAMENTO]ボタンを「オン」にすると、演奏した前後の音の音程が滑らかにつながります。

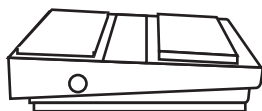
NOTE: このボタンはコントローラーですが、その状態はコンビに記憶されます。

### ④ USER ボタン

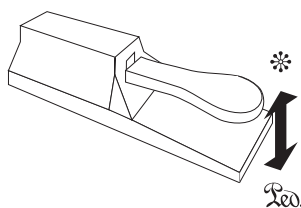
任意の機能を割り当てることができるボタンです。(P. 134)



図はEXP-50J(別売)です。



図はFS-9H(別売)です。



図はVFP1(別売)です。

## エクспレッション・ペダル

演奏中の音量調節はエクспレッションペダルで行います。

つま先側いっぱい踏み込むと音量が最大になり、かかと側いっぱい戻ると音量は最小になります。

NOTE: エクспレッションペダルによる音量変化は調整することができます。(P. 133)

NOTE: 各セクションに対して、エクспレッション操作をするかどうかを設定できます。(P. 75)

## フット・スイッチ

フットスイッチは足で押すことで色々な切り替え操作を行います。工場出荷時には「レスリーS/Fオルタネイト」が割り当てられており、フットスイッチを押すたびにレスリー効果がファースト(高速)か否かが切り替わります。

NOTE: フットスイッチの割り当ては変更することができます。(P. 132)

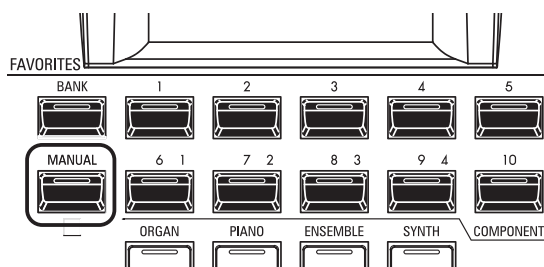
## ダンパー・ペダル

ピアノのダンパーペダルと同様に、踏んでいる間だけ打鍵が保持されます。

和音のコードチェンジを、音を途切れさせずに行えます。

NOTE: ダンパー効果は任意のセクションに割り当てられます。(P. 75)

マニュアル  
ハモンド独特の概念「MANUAL」について説明します。



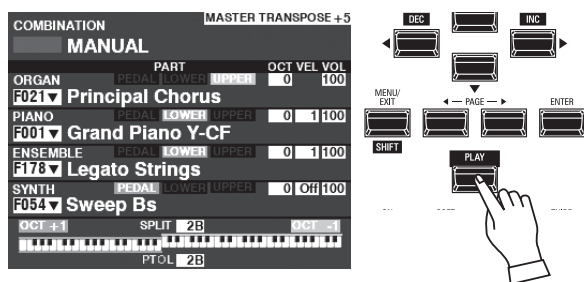
## MANUALとは？

MANUALとは、様々な設定を手動で行うための、どのコンビ番号にも属さない特別なコンビです。パネル上のつまみと内部状態が一致するため、新たにコンビを作成する場合や、演奏しながら次々と設定を変えていく「オン・ザ・フライ」スタイルの演奏を行う場合は、これを選んでおくことで良いでしょう。

## MANUALを初期化する

たとえMANUALを選んでも、外から見えないパラメーター（発音域など）は意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、以下の手順でMANUALの内容を初期化します。

### ① プレイ画面へ行く

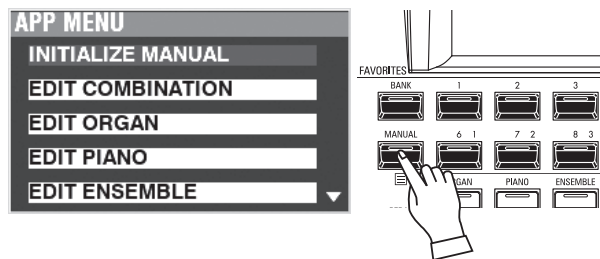


プレイ画面が表示されていない場合は、[PLAY]ボタンを押してプレイ画面へ行きます。

### ② MANUALを選ぶ

現在MANUALが選ばれていない場合は、[MANUAL]ボタンを押してランプを点灯させます。

### ③ アプリケーション・メニューを開く

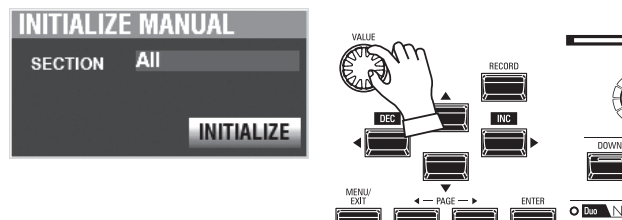


[≡]ボタンを一定時間押し続け、アプリケーション・メニューを表示させます。

### ④ INITIALIZE MANUALを選ぶ

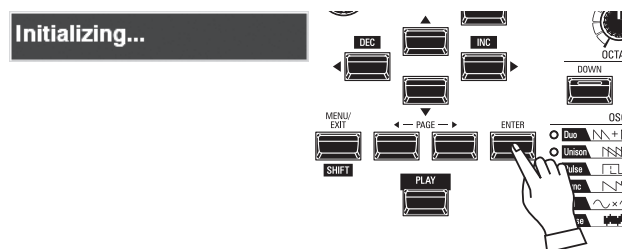
[▲][▼]ボタンを使って、INITIALIZE MANUALを選び、[ENTER]ボタンを押します。

### ⑤ 初期化するセクションを選ぶ



MANUAL内の全内容を初期化するか、1セクションを初期化するかを[VALUE]つまみで選択します。

### ⑥ 確定する



[INITIALIZE]アイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押して確定します。

NOTE: 初期化を行わない場合は、[MENU/EXIT]ボタンを押します。

### tips MANUALを記憶する

電源を切るとMANUALの内容は失われてしまいます。次回、電源を入れたときに同じ状態で使えるよう、現在のMANUALの内容を記憶できます。(P. 118)

### tips 「マニュアル」の別名

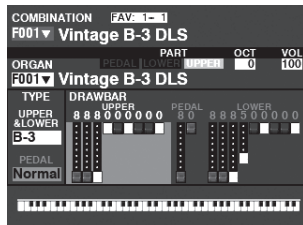
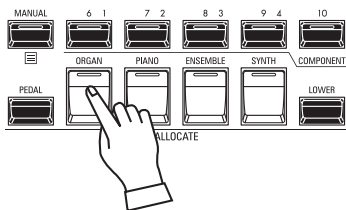
歴史や使われ方により、同じ機能でも呼び名は変化します。この「マニュアル」はB-3/C-3といったメカニカル・ラッチ式のプリセット・キーを持つハモンドオルガンでは「アジャスト・プリセット」、電子オルガン935(国内未発売)では「パネル・メモリー」、SX/CXといった電子オルガンでは「キャンセル」と呼ばれています。

本機がこの機能を「マニュアル」と呼んでいるのは、近年のシンセサイザーとの親和性のためです。

# オルガン・パッチを選んで演奏する

オルガン・セクションの様々なパッチを選んで演奏します。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(オルガン)

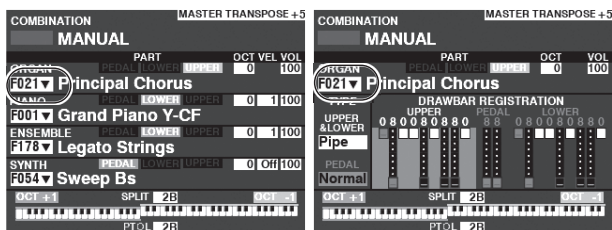
オルガン・セクションを本体の鍵盤(アロケート)に割り当てるために、ALLOCATEボタン群の[ORGAN]ボタンを押してランプを点灯させます。

アロケートされているのがオルガン・セクションのみの場合、オルガン・セクション単体のプレイ画面が表示されます。

## パッチを選ぶ

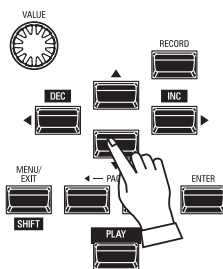
今回は例として、“F011 Classic Gospel”を選びます。

### ① カーソルをパッチ番号に移動する



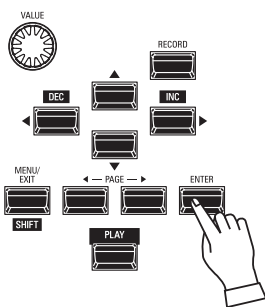
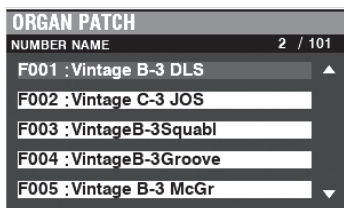
プレイ画面(総合)

プレイ画面(オルガン)



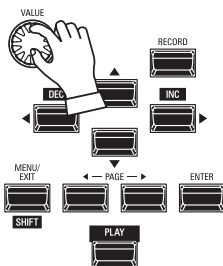
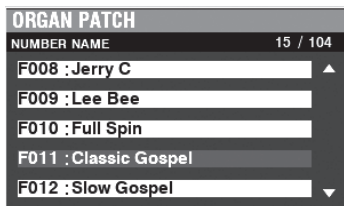
方向ボタンを使って、カーソルをオルガン・セクションのパッチ番号に移動します。

### ② リストを表示する



目的のパッチを探しやすいよう、リスト表示を行えます。リストを表示するには、カーソルがパッチ番号にある状態で[ENTER]ボタンを押します。

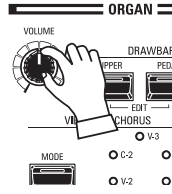
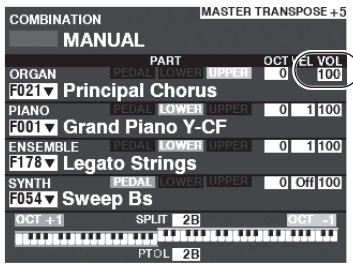
### ③ パッチを選ぶ



[VALUE]つまみを使い、希望するパッチ(例では“F011 Classic Gospel”)を選びます。

リスト表示からプレイ画面に戻るには、[ENTER]または[PLAY]ボタンを押します。

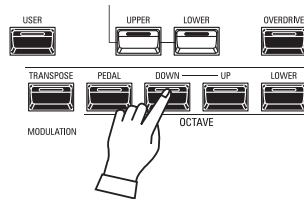
## 音量を調節する



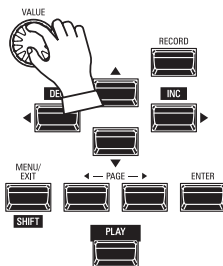
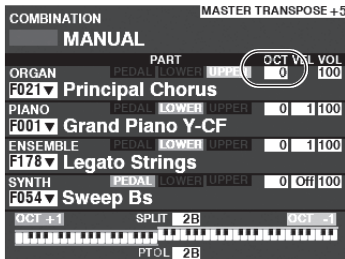
オルガン・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]<sup>ボリューム</sup>を操作します。

**NOTE:** プレイ画面で、オルガン・セクションのVOLUMEを操作しても同様の調節が行えます。

## オクターブを調節する



他のセクションを含めたUPPERパート<sup>オクターブダウン</sup>全体のオクターブを移動するには、OCTAVE [DOWN]または[UP]<sup>アップ</sup>ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。



オルガン・セクションのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、オルガン・セクションのOCTAVEにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

# オルガン・パッチを作る

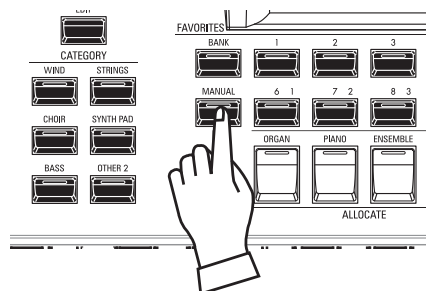
オルガン・セクションは、ハモンド伝統のトーンホイール・オルガン、後に登場したトランジスター・オルガン、荘厳なパイプ・オルガンを演奏するのに使用します。ここではオルガン・セクションの、基本的な音作りの手順を説明します。

## マニュアル MANUALを選ぶ

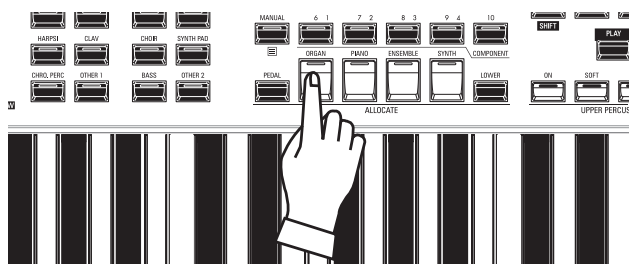
[MANUAL] ボタンを押し、ランプを点灯させます。MANUALとはその名の通り、様々な設定を手動で行うための特別なコンビです。新たにコンビを作成する場合や、演奏しながら次々と設定を変えていく「オン・ザ・フライ」スタイルの演奏を行う場合は、これを選んでおくとうまいでしょう。

### MANUALを初期化するには？

たとえMANUALを選んでも、外から見えないパラメーター（発音域など）は意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、MANUALの内容を初期化します（P. 29）。



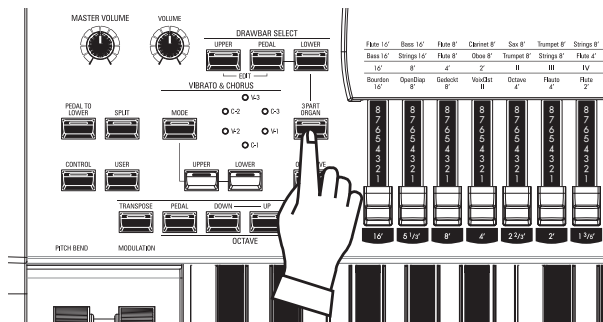
## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



オルガン・セクションを本体の鍵盤(UPPER)に割り当てるために、ALLOCATEボタン群の[ORGAN]ボタンを押してランプを点灯させます。

NOTE: いずれかのプレイ画面でALLOCATE [ORGAN]だけをオンにすると、オルガン・セクション用のプレイ画面が表示されます。

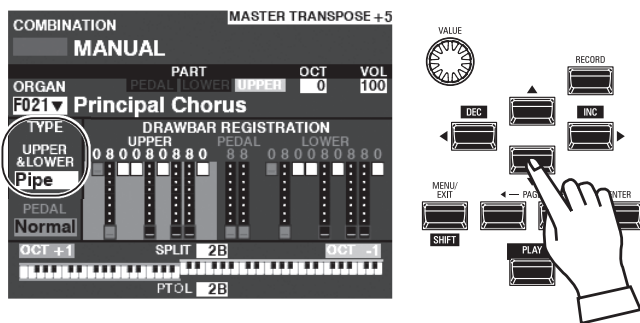
## 3パート・オルガンを選ぶ



オルガン・セクションの持つパートUPPER、LOWER、PEDALをそれぞれ鍵盤の対応する領域に割り当てて、あたかも3段鍵盤のオルガンのように使うか、あるいはUPPERパートのみを鍵盤の任意の領域に割り当てるかを設定します。

[3 PART ORGAN]ボタンが「オン」の状態が前者、「オフ」の場合が後者です。

## オルガン・タイプを選ぶ



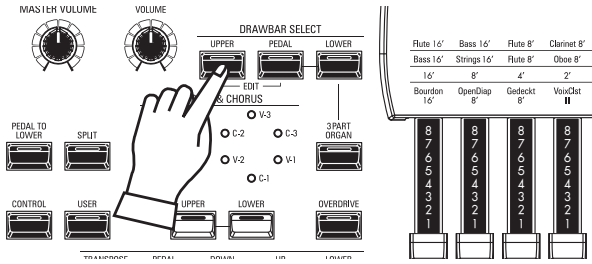
どのようなキャラクターのオルガンを使うかを設定します。

方向ボタンで、カーソルをORGAN TYPE - UPPER&LOWERに移動します。

[VALUE]つまみで、希望のオルガン・タイプを選びます。

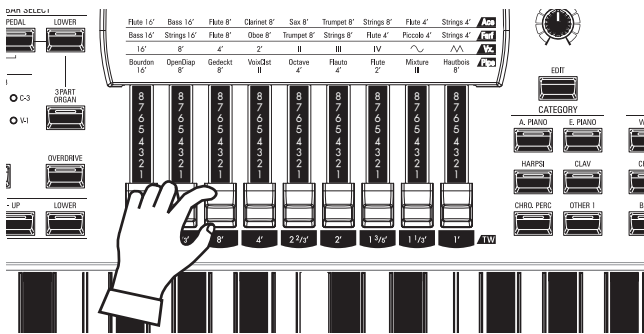


## パートを選ぶ



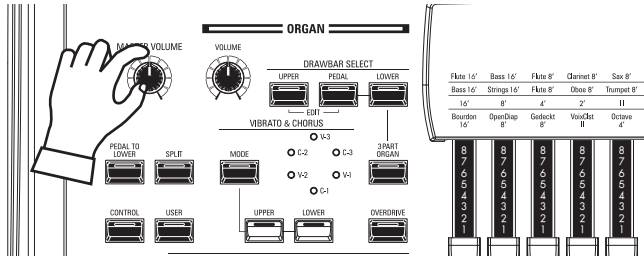
これから操作するドロワーで、どのパートの調整を行うかを選びます。ここでは、前述のアロケート時に選んだ[UPPER]ボタンを押してランプを点灯させます。

## ドロワーを引き出す



ドロワーはオルガンの基本的な音色を作るためのつまみです。鍵盤を弾きながらドロワーを操作すると、確認が容易です。

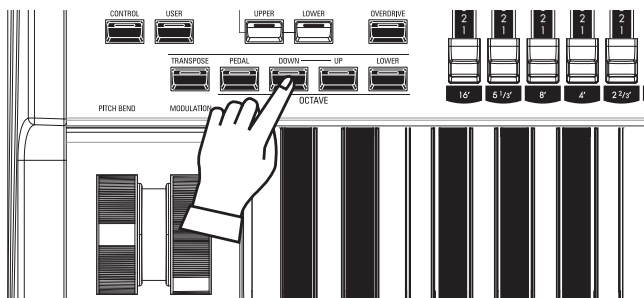
## 音量を調節する



オルガン・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]を操作します。

**NOTE:** プレイ画面、オルガン・セクションのVOLUMEを操作しても同様の調節が行えます。

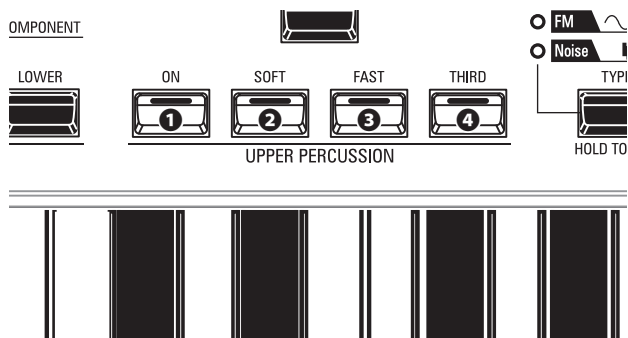
## オクターブを調節する



他のセクションを含めたUPPERパート全体のオクターブを移動するには、OCTAVE [DOWN]または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。

オルガン・セクションのUPPERパートのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、オルガン・セクションのUPPER OCTAVEにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

## パーカッションを足す



「パーカッション」とは打楽器ではなく、ドローパー音にアクセントを付けるための打撃音です。

① **[ON] ボタン**  
 パーカッションを使うには、[ON]ボタンを押してランプを点灯させます。

② **[SOFT] ボタン**  
 パーカッションの音量を、通常(消灯)、弱音(点灯)とで切り替えます。

③ **[FAST] ボタン**  
 パーカッションの減衰時間を、ゆっくり(消灯)、速い(点灯)とで切り替えます。

④ **[THIRD] ボタン**  
 パーカッションの音程を、2倍音(消灯)、3倍音(点灯)とで切り替えます。

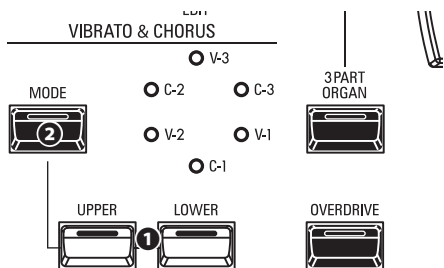
**NOTE:** パーカッションはオルガンタイプがA-100, B-3, C-3, Mellowのいずれかの場合で、且つUPPERパートにて発音します。

**NOTE:** パーカッションは更に細かい設定が行えます。(P. 85)

## エフェクトをかける

### ビブラート&コーラス

ドローパーの音程を一定の周期でわずかに変化させ、音色に暖かみを加えます。



① **[UPPER], [LOWER] ボタン**  
 ビブラート効果のオン/オフを行います。ランプ点灯中がオンです。

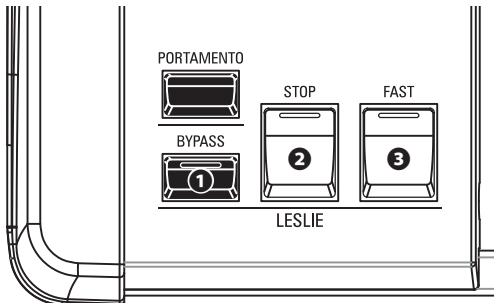
② **[MODE] ボタン**  
 ビブラート&コーラス効果の深さを設定すると同時に、原音と混ぜてコーラス効果を得るかどうかを選びます。

オルガン・タイプ	効果	MODEの働き
A-100, B-3, C-3, Mellow	ビブラート&コーラス	V: ビブラート効果 C: コーラス効果 数字: 効果の深さ
Vx, Farf, Ace	ビブラート	V-1 ~ C-3:の順で 効果が浅い ~ 深い
Pipe	トレミュラント	V-1 ~ C-3:の順で 効果が浅い ~ 深い

**NOTE:** ビブラート/コーラスは速さなど細かい設定が行えます。(P. 86)

## レスリー

回転するローターによって立体的でダイナミックな音の臨場感を作るエフェクトです。



### ① [BYPASS] ボタン

レスリー効果を得るには、このボタンを押してランプを消灯させます。

### ② [FAST] ボタン

ローターのモードを高速(ファースト)か否かに切り替えます。点灯時がファーストです。

### ③ [STOP] ボタン

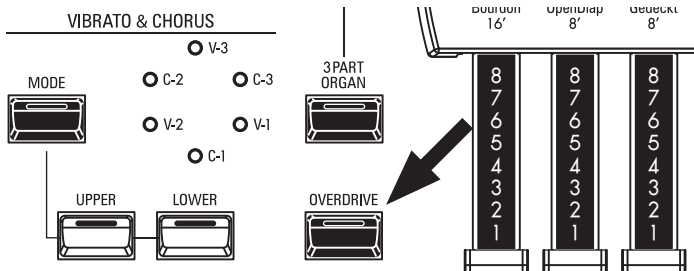
[FAST]ボタンを消灯させた際にローターを低速(スロー)にするには、ボタンを押してランプを消灯させます。同じく停止(ストップ)させるには、ランプを点灯させます。

NOTE: 外部レスリースピーカーを接続した場合も、これらのボタンでコントロールを行います。

NOTE: レスリーエフェクトは回転数など細かい調整が行えます。(P. 88)

## その他のエフェクト

### オーバードライブ



アンプに過大入力したような、歪みのある音を作ります。(P. 88)

### マルチエフェクト

トレモロ、ワウといった様々な効果が得られます。(P. 89)

### リバーブ

ホールで演奏しているような残響が得られます。(P. 77)

## tips 各ボタンとモード一覧

ボタン			モード	
BYPASS	STOP	FAST	CH=1	CH=3 & 内蔵レスリーエフェクト
Off	Off	On		Fast
Off	Off	Off		Slow
Off	On	On		Fast
Off	On	Off		Stop
On	On	On	Fast	Bypass
On	On	Off	Stop	
On	Off	On	Fast	
On	Off	Off	Slow	

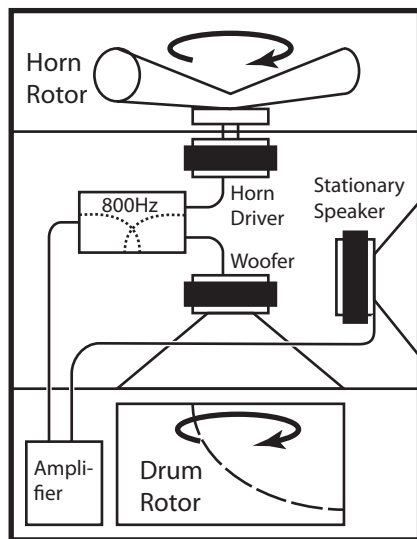
## tips レスリー効果とは?

一般的にレスリースピーカーにはアンプと2つのローター、高音担当の「ホーンローター」と低音担当の「ドラムローター」が内蔵されています。

各ローターにはスピーカーと速度可変のモーターが付いていて、ドップラー効果による独特の揺らぎを伴ったサウンドが得られるようになっています。

また、機種によってはローターだけでなく、一般の固定スピーカーも備え、切り替えて使用できるものも存在します。ローターに音声を送る回線を「ローターチャンネル」、固定スピーカーに音声を送る回線を「ステーションリーチャンネル」と呼びます。

内蔵のレスリーエフェクトはこれらをシミュレートしており、ステレオ接続で最良の効果が得られるように作られています。



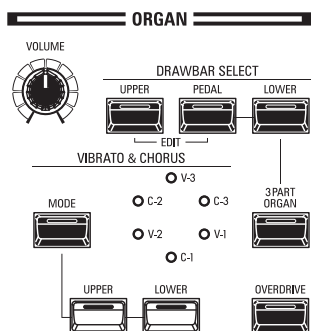
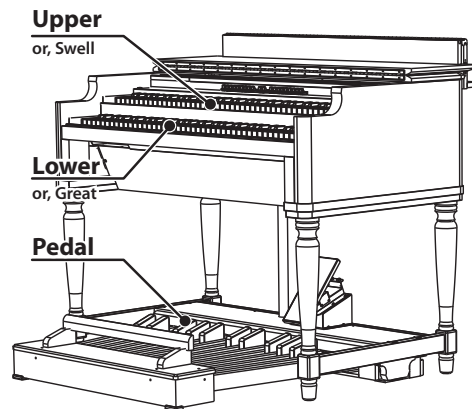
# オルガン・セクションの詳細

前項で演奏したオルガン・セクションについて、もう少し詳しく説明します。

## 鍵盤とパート

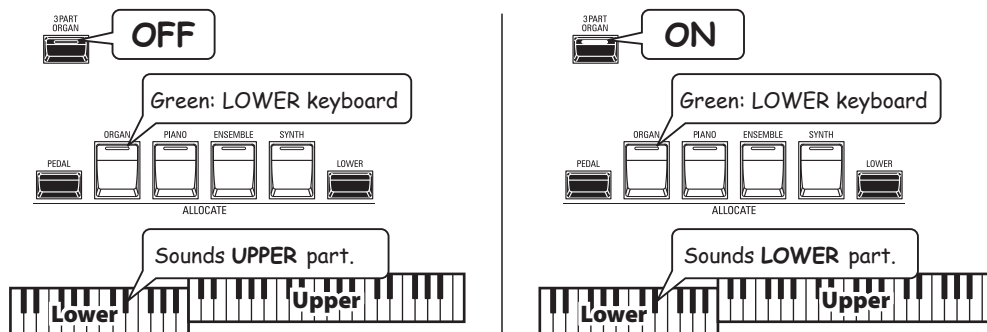
多くのハモンドオルガンは3段鍵盤で、例えばUPPERまたはSWELL鍵盤ではメロディ用の太い音色、LOWERまたはGREAT鍵盤ではコード用のメロウな音色、PEDAL鍵盤ではベースライン用のずっしりとした音色というように、それぞれの鍵盤で異なった設定で演奏するのが一般的です。

本機のオルガン・セクションでも同様の設定ができますが、本機の鍵盤は手鍵盤一段だけです。実現には鍵盤を分割したり(スプリット)、手鍵盤とペダル部分を連動させたり(マニュアルベース)、外部の鍵盤を接続したりといった工夫を行います。



### パート オルガン [3 PART ORGAN] ボタン

本機のオルガン・セクションを3段鍵盤のオルガンとして使うか、1段鍵盤のオルガンとして使うかを選択します。



**On** .....オルガン・セクションは3段鍵盤のオルガンとして動作します。例えばオルガン・セクションをローワー鍵盤にアロケートするとLOWERパートが発音します。

**Off** .....オルガン・セクションは1段鍵盤のオルガンとして動作します。例えばオルガン・セクションをどの鍵盤にアロケートしてもUPPERパートが発音します。

[3 PART ORGAN]ボタンを「オン」にすると、ALLOCATEボタン群は自動的にオルガン・セクションの全パート(UPPER/LOWER/PEDAL)を「オン」に、他のセクションは「オフ」に設定されます。また、スプリット機能は「オン」に設定されます。

**NOTE:** [3 PART ORGAN]ボタンを操作した際の動作を変更できます(P. 137)。

### ドローバーセレクト [DRAWBAR SELECT] ボタン群

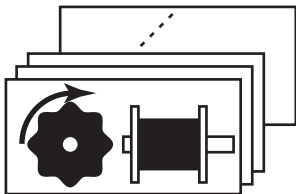
ドローバーを使って、オルガン・セクションのUPPER、PEDAL、LOWERの、どのパートを操作するかを選択します。

## オルガン・タイプ

「オルガン」には様々な種類が存在します。ロックやジャズ、そしてゴスペルで大活躍するトーンホイールオルガン、1960年代のポップスでよく聴かれたトランジスタオルガン、クラシック音楽や礼拝に使われるパイプオルガン……。いずれも特徴的な音色を持っています。

本機では「オルガンタイプ」の切り替えにより、それらのオルガン演奏に対応します。

### トーンホイール(A-100、B-3、C-3、Mellow)



ハモンドオルガンの特徴的なトーンホイールを再現したタイプです。ハモンドオルガンは元々パイプオルガンの模倣から始まったのですが、現在では独自の音色世界を形成しています。

A-100、B-3、C-3はそれぞれのモデルを再現したトーンホイール・サウンドです。

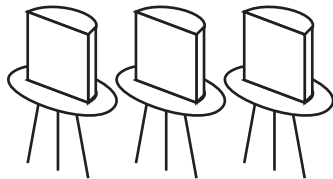
Mellowは厳密に言えばトーンホイールではありません。年代が下りハモンドオルガンが電子化され(トランジスタを使用したGT-7やLSIを使用したConcord等)、理想的な正弦波コンコードが作れるようになった状態を再現しています。

#### tips PEDALパートのオルガン・タイプ

手鍵盤(UPPER&LOEWR)でいずれかのトーンホイール・オルガンが選ばれた場合、PEDALパートのオルガン・タイプは、トーンホイールを基としたNormalと電子発振を基としたMutedの二種類から選択できます。これは、演奏のスタイルによってPEDALパートに求められる音色が異なるためです。

トランジスタ・オルガンではMutedが、パイプ・オルガンではPipeが自動的に選択されます。

### トランジスタ(Vx、Farf、Ace)



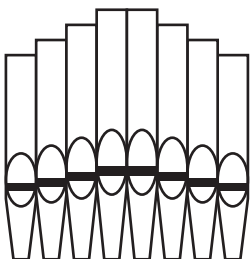
トランジスタが一般化すると、トーンホイールや真空管の代わりにトランジスタ回路を使い、軽量化されたオルガンが登場しました(Ace Tone TOP-6等)。メーカーやモデルによって回路方式は様々ですが、ここでは代表的な3タイプを再現しています。

**Vx**.....三角波と方形波をいくつかのフッテージで組み合わせるタイプ

**Farf**.....複数のフィルターを通った音声波形をタブレットスイッチで組み合わせるタイプ

**Ace**.....複数のフィルターを通った音声波形をタブレットスイッチで組み合わせるタイプ

### パイプ(Pipe)



パイプオルガンは空気をパイプに送り、振動させることで発音します。パイプオルガンには管弦楽器を模倣する歴史があったことが各ストップから伺えますが、ミクスチャーやセレステなどパイプオルガンとしての独自の進化が見られます。

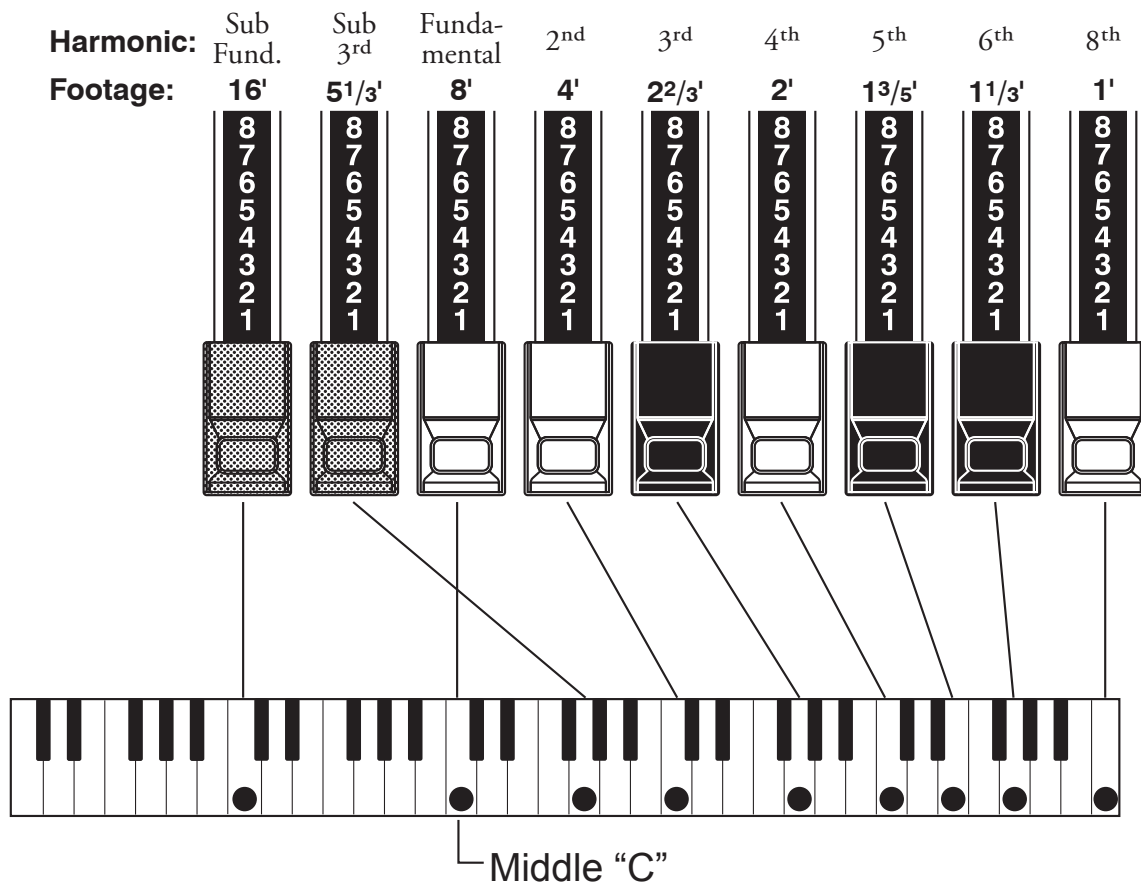
本機ではドローバーを使うため、実際のパイプオルガンとは多少操作感が異なりますが、ストップの組み合わせによる音づくりは十分行えます。

# ハーモニック・ドローバー™

本機の9本のドローバーは、基本的な音色を作るためのつまみです。ドローバーには、1~8の数字が付いています。数字が見えなくなるまでドローバーを押し込むと、そのドローバーの音は鳴らなくなります。また、ドローバーをいっぱい引き出すと、そのドローバーの音量は最大になります。

[MANUAL]が選択されている場合を除き、実際のドローバー・レジストレーション(各ドローバーの引き出し具合)はディスプレイに表示された値です。それに対して操作したドローバーのみ更新されます。

## ドローバー(トーンホイール:A-100、B-3、C-3、Mellow)

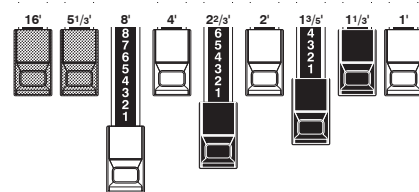


中央のC(ド)を押さえたとき、各ドローバーの音程は上図のようになります。また、ドローバーに記されているフィート(')という表示は、元々パイプオルガンのパイプの長さから転用された言葉です。

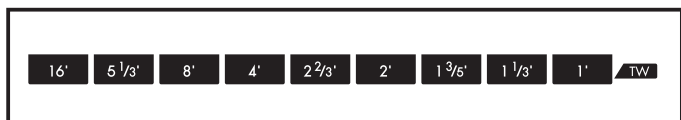
各ドローバーには1~8の数字が記されていますが、これは音色を作る上でのボリュームであると同時に、簡単にセットするための目印です。

例えば、クラリネットの音を出すには、基音(8')と奇数倍音のドローバー、第3倍音(2 2/3')と第5倍音(1 3/5')を引き出します。また、これら3本のドローバーのうち、右側を多めに、左側を少なめに引き出すと高い音の成分が多くなり、硬い音色になります。逆に、左側のドローバーを多めに引き出すと、柔らかい音色になります。

このように、ドローバーを使い、同じ音色でも曲の流れや好みに応じて微妙に音の変化を作ることができます。



「クラリネット」の例

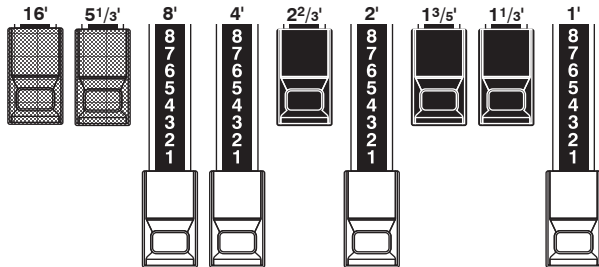


トーンホイール・オルガンの場合、各バーとフッテージとの対応はドローバー手前の“TW”列をご参照ください。

## UPPER/LOWERパートで使うドローパー

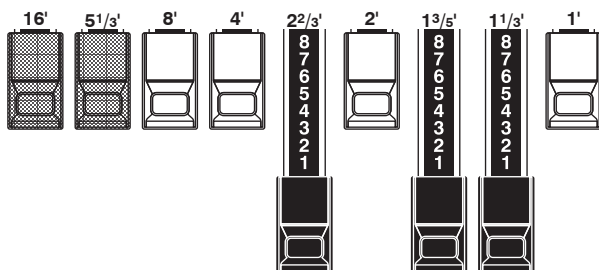
ドローパーの色分けはハモンドの伝統であり、またそれらはドローパーで素速く倍音を組み立てるための目印です。

### 白いドローパー



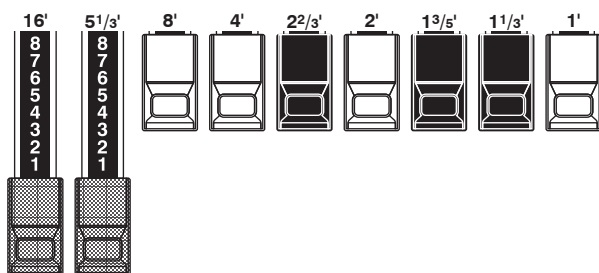
各ドローパーの中で、白の左端(8')のドローパーが基音(基準になる音程)を作ります。その他の白いドローパーは右へ行くほどオクターブずつ高くなる、偶数倍音です。

### 黒いドローパー



黒いドローパーの音は、基音に対して5度、3度関係の音程(奇数倍音)になっていますが、豊かな音色を組み立てるうえで重要な役割を果たします。甘く柔らかな響きを持つホルン、艶のある弦楽器など、全て異なる倍音の成分を含んでいるのです。

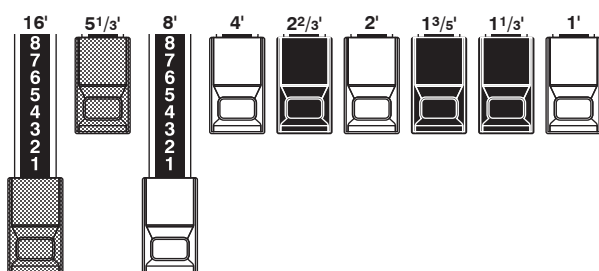
### 茶色のドローパー



左端の2本の茶色いドローパーは、音色に深みと豊かさを加える役目をします。左の16'は8'の1オクターブ下の音、5 1/3'は16'を基音とする第3倍音です。

通常は8'を基音として音色の組み合わせをしますが、音色に深みを加えたり、鍵盤上の音域を1オクターブ広げたいときには、16'を基準に音づくりをします。

## PEDALパートで使うドローパー



<sup>ペダル</sup> PEDALパートは主にベースラインを演奏するためのもので、倍音の調節には16'及び8'の2本のドローパーを使用します。

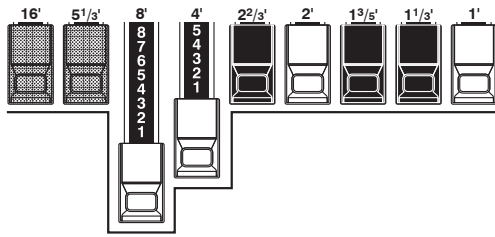
16'で重低音を、8'はその上のオクターブの音を作り出します。

ペダルパートのレジストレーションはディスプレイ中央に表示されます。左側が16'、右側が8'です。

## ドローパー・レジストレーション・パターン

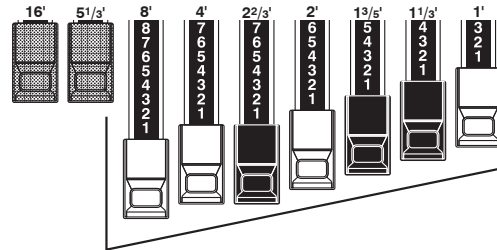
パイプオルガンの大きさやストップ数に関係なく、全ての音色は4つの体系に分類されます。その4つの体系——フルート、リード、ストリング、ダイアペーソン——は、ドローパーではそれぞれの体系に応じたパターンがあり、簡単に作ることができます。

### フルート ファミリー ステップ パターン Flute family (2 step pattern)



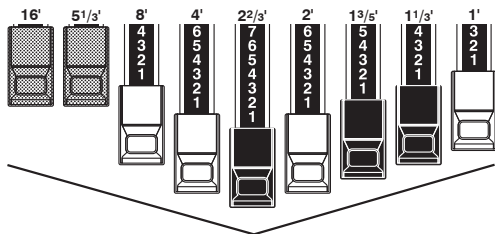
Accompaniment Flute 8' I.....	00 8460 000
Accompaniment Flute 8' II.....	00 3220 000
Accompaniment Flute 8' III.....	00 8600 000
Chorus of Flutes 16'.....	80 8605 002
Orchestral Flute 8'.....	00 3831 000
Piccolo 2'.....	00 0006 003
Stopped Flute 8'.....	00 5020 000
Tibia 8'.....	00 7030 000
Tibia 4'.....	00 0700 030
Tibia (Theater) 16'.....	80 8605 004
Wooden Open Flute 8'.....	00 8840 000

### ダイアペーソン ファミリー チェック マーク パターン Diapason family (check mark pattern)



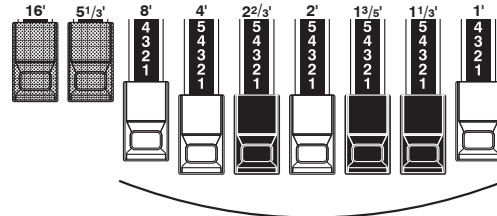
Accomp. Diapason 8'.....	00 8874 210
Chorus Diapason 8'.....	00 8686 310
Diapason 8'.....	00 7785 321
Echo Diapason 8'.....	00 4434 210
Harmonic Diapason 16'.....	85 8524 100
Harmonic Diapason 8'.....	00 8877 760
Harmonic Diapason 4'.....	00 0606 045
Horn Diapason 8'.....	00 8887 480
Open Diapason 8'.....	01 8866 430
Solo Diapason.....	01 8855 331
Wood Diapason 8'.....	00 7754 321

### リード ファミリー トライアングル パターン Reed family (triangle pattern)



Bassoon 16'.....	44 7000 000
Clarinet 8'.....	00 6070 540
English Horn 8'.....	00 3682 210
Flugel Horn 8'.....	00 5777 530
French Horn.....	00 7654 321
Kinura 8'.....	00 0172 786
Oboe 8'.....	00 4764 210
Trombone 8'.....	01 8777 530
Trumpet 8'.....	00 6788 650
Tuba Sonora 8'.....	02 7788 640
Vox Humana 8'.....	00 4720 123

### ストリング ファミリー ボウ パターン String family (bow pattern)



Cello 8'.....	00 3564 534
Dulciana 8'.....	00 7770 000
Gamba 8' I.....	00 3484 443
Gemshorn 8'.....	00 4741 321
Orchestral String 8'.....	00 1464 321
Salicional 8'.....	00 2453 321
Solo Viola 8'.....	00 2474 341
Solo Violin 8'.....	00 3654 324
Viola da Gamba 8'.....	00 2465 432
Violina 4'.....	00 0103 064
Violone 16'.....	26 3431 000

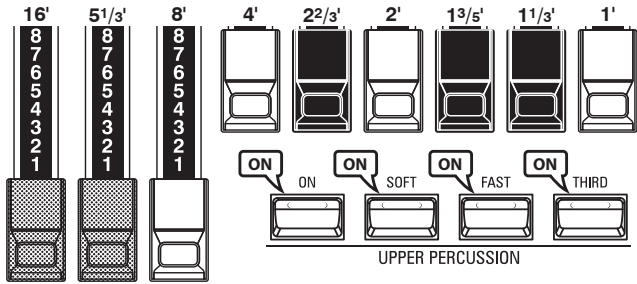
ドローパー・レジストレーションは、2、4、3という桁でグループ分けされています。ドローパーの「2-4-3」数字形式は、特定のセッティングを簡単に見つけられるための、 Hammond 当初からの慣習です。左端の2桁は茶色のドローパーを、中央の4桁は8'、4'、2 2/3'、2'のドローパーを、残った3桁は右端の3つのドローパーを、それぞれ表します。



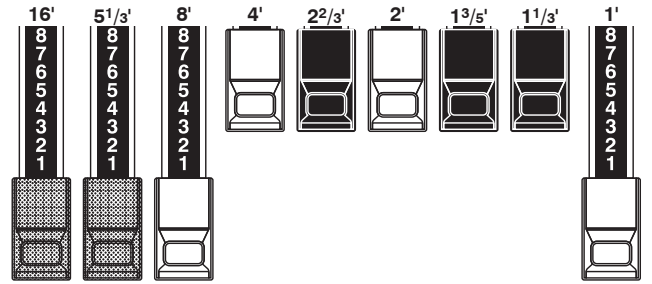
## 近代的なドローバー・レジストレーション

前ページで紹介したドローバー・レジストレーションは古典的なもので、アコースティック楽器やパイプオルガンに近い音を出す電子楽器がまだ登場しない頃、ドローバーでそれらを模倣した結果です。近代になると他の楽器の模倣ではなく、よりハモンドオルガンの特徴的な音色が追求されるようになりました。

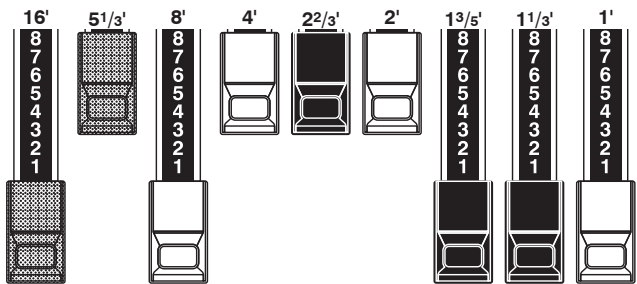
### ジャズ Jazz



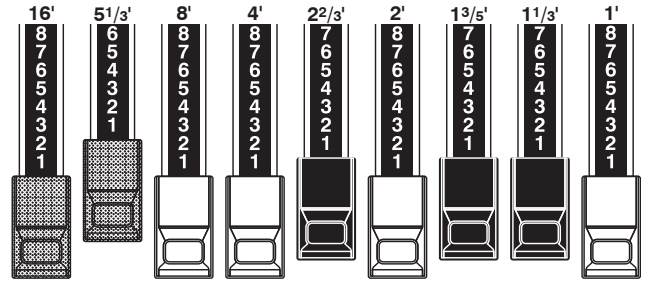
### ブルージー Bluesy



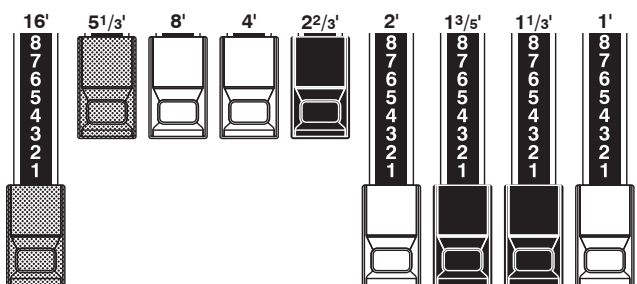
### グルービー ファンキー Groovy & Funky



### マクス パワー Max Power



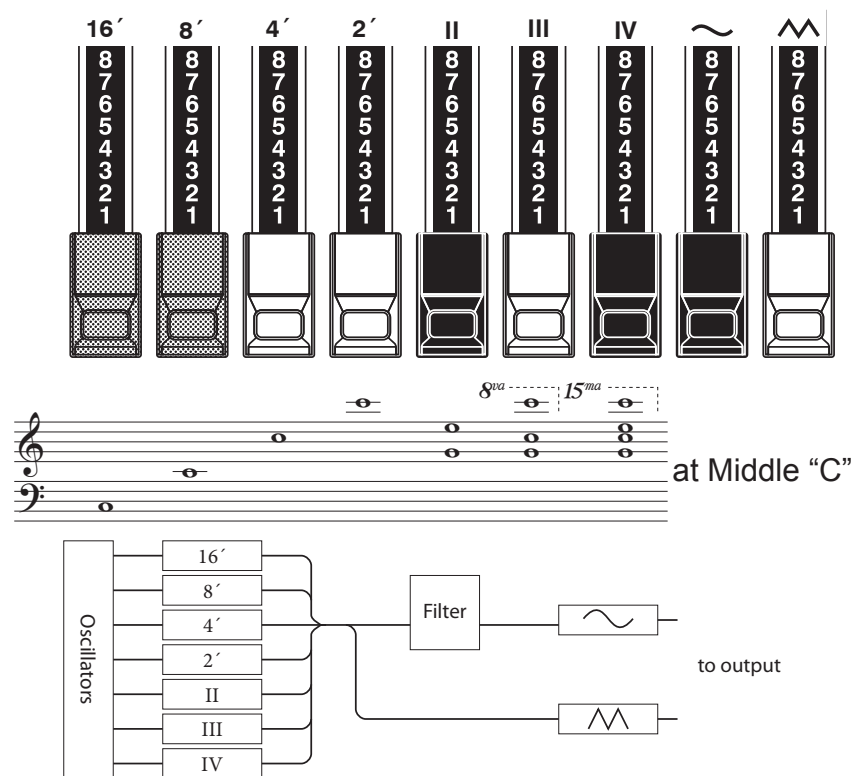
### スクアブル Squabble



#### tips パーカッションの応用

パーカッションを使うと1'のサウンドがキャンセルされます。これを利用して、レジストレーションは“Bluesy”にしておき、[ON]ボタンを「オン/オフ」することで“Jazz”と“Bluesy”とを切り替える演奏テクニックがあります。

## ドローパー (Vx)



Vxタイプのオルガンにはドローパーが付いていますが、ハモンドオルガンのそれとは働きが異なります。

左の4本はそれぞれ整数倍の音程を持つバーです。これらはハモンドオルガンと働きは同じです。その右のII、III及びIVは複数の音程が発音する「ミクスチャー」と呼ばれるバーです。

右端の2本は前述のフッテージによる組み合わせを暗い音色(〜)で発音させるか、または明るい音色(^)で発音させるかを調節するためのミキサーです。

従って、音を出すためには左側7本のいずれかと、右側2本のいずれかがどちらも引き出されていなければなりません。

### tips フッテージ

8'、4'など、管の長さを'(フィート)単位で表記したものを「フッテージ」と呼びます。

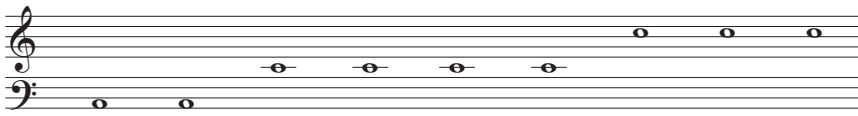
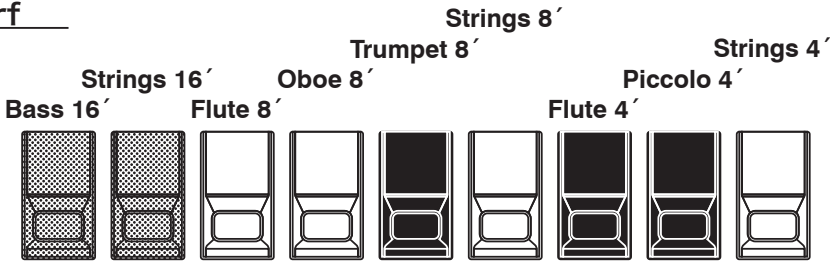
例えば8'とは、5オクターブの鍵盤を持つパイプオルガンの最低音Cを打鍵した際に、8'の長さを持つ管が発音するという意味です。

Flute 16'	Bass 16'	Flute 8'	Clarinet 8'	Sax 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Strings 4'	Ace
Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	Farf
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	〜	^	Vx.
Bourdon 16'	OpenDiap 8'	Gedeckt 8'	VoixClst II	Octave 4'	Flauto 4'	Flute 2'	Mixture III	Hautbois 8'	Pipe

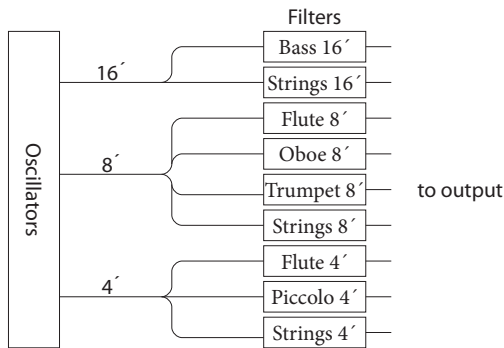
Vxタイプオルガンの場合、各バーとフッテージとの対応は、ドローパー奥の“Vx.”列をご参照ください。

# ドローバー (Farf, Ace)

## Farf



at Middle "C"



FarfまたはAceタイプのオルガンは同一フッテージで音色が異なる複数のタブレットが用意されています。本機ではタブレットの代わりにドローバーを使って操作をします。

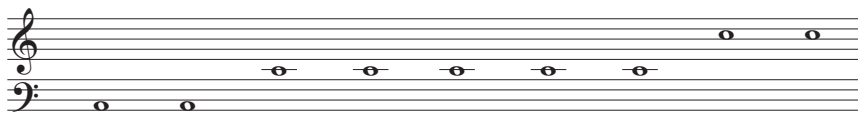
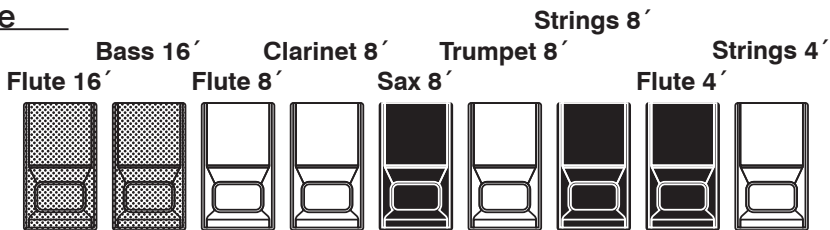
同じフッテージでは、右側のタブレットの方がより明るい音色です。「フルート」、「ストリングス」といった名称は便宜上のもので、実際の楽器に即しているわけではないことに注意してください。

### tips タブレット

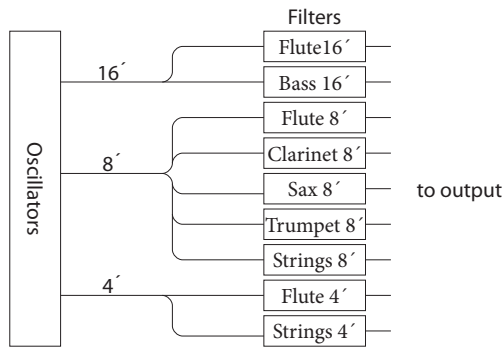
古いオルガンに見られる、板状のスイッチです。



## Ace



at Middle "C"



Flute 16'	Bass 16'	Flute 8'	Clarinet 8'	Sax 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Strings 4'	<b>Ace</b>
Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	<b>Farf</b>
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^	<b>Vx.</b>
Bourdon 16'	OpenDiap 8'	Gedeckt 8'	VoixClist II	Octave 4'	Flauto 4'	Flute 2'	Mixture III	Hautbois 8'	<b>Pipe</b>

FarfまたはAceタイプオルガンの場合、各バーとフッテージとの対応は、ドローバー奥の“Farf.”または“Ace”列をご参照ください。

# ドロワー (Pipe)

## F1: Classic

UPPER:	Bourdon 16'	Open Diapason 8'	Gedeckt 8'	Viole Celeste II	Octave 4'	Flauto Dolce 4'	Flute 2'	Mixture III	Hautbois 8'
LOWER:	Principal 16'	Principal 8'	Melodia 8'	Rohr Flute 8'	Prestant 4'	Flute 4'	Super Octave 2'	Mixture IV	Trom- pette 8'
PEDAL:	Sub Bass 16' + Gedeckt 8'		Diapason 8' + Flute 4'						

## F2: Theatre 1

UPPER:	Tibia Clausula 16'	Vox Humana 8'	Style "D" Trumpet 8'	Tibia Clausula 8'	Clarinet 8'	Viol d'Orch 8'	Vox Humana 8'	Tibia Clausula 4'	Tibia Clausula 2'
LOWER:	Style "D" Trumpet 8'	Open Diapason 8'	Clarinet 8'	Viol d'Orch 8'	Flute 8'	Vox Humana 8'	Open Diapason 4'	Tibia Clausula 4'	Vox Humana 4'
PEDAL:	Tibia 16' + Flute 8'		Diapason 8' + Flute 4'						

## F3: Theatre 2

UPPER:	Tibia Clausula 16'	English Post Horn 16'	Brass Trumpet 8'	Tibia Clausula 8'	Clarinet 8'	Vox Humana 8'	Tibia Clausula 4'	Tibia Clausula 2 3/4'	Tibia Clausula 2'
LOWER:	Brass Trumpet 8'	Diapason 8'	Clarinet 8'	Viol Celeste 8'	Oboe 8'	Flute 8'	Vox Humana 8'	Viol Celeste 4'	Flute 4'
PEDAL:	Tibia 16' + Flute 8'		Diapason 8' + Flute 4'						

Pipeタイプでは実際のパイプオルガンがそうであるように、各バーと音色との関係はパートにより異なり、例えばF1“Classic”では左からフルー管、ミクスチャー、リード管の順に音色が並んでいます。本機ではストップを引く代わりにドロワーを引いて操作します。

UPPERとLOWERパートは一つのバーが一つの(パイプオルガンの)ストップに対応しています。PEDALパートは一つのバーで二つのストップが発音する「複合ストップ」です。

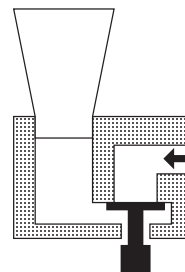
**NOTE:** Pipeタイプが選択されている場合、ドロワーは古典的なパイプオルガン同様に動作します。ドロワーを引くとパイプ音が発音し、押し込むと消音します。音量変化では無く、「鳴る」「鳴らない」のいずれかです。

**NOTE:** F1、F2等はカスタム・セットの番号を表します(P. 83)。

**NOTE:** Pipeタイプにはレスリー効果はかかりません。

### tips ストップ

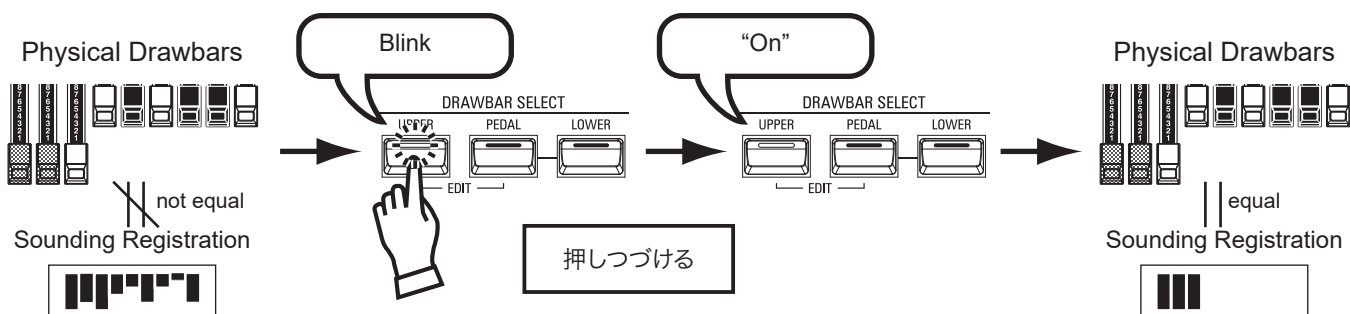
パイプオルガンではセッティングを作るため、使わないパイプに音栓をして空気の流れを止めます。これをストップと呼びます。



Flute 16'	Bass 16'	Flute 8'	Clarinet 8'	Sax 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Strings 4'	<b>Ace</b>
Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	<b>Farf</b>
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^	<b>Vx.</b>
Bourdon 16'	OpenDiap 8'	Gedeckt 8'	VoixCst II	Octave 4'	Flauto 4'	Flute 2'	Mixture III	Hautbois 8'	<b>Pipe</b>

Pipeタイプオルガンの場合、各バーとストップとの対応は、ドロワー奥の“Pipe”列をご参照ください。

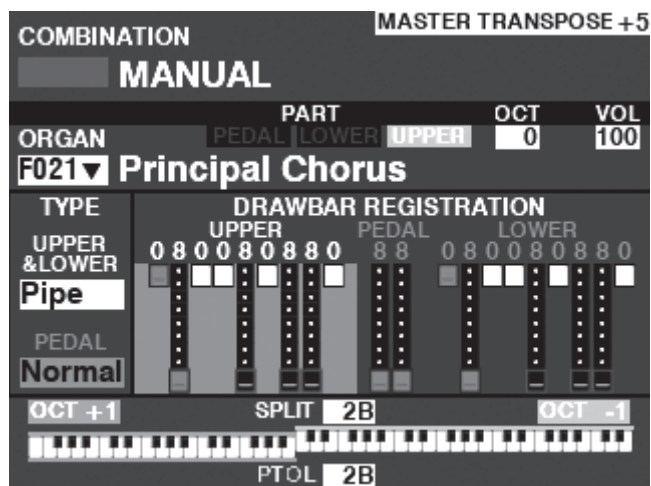
## レジストレーションをドローバーに合わせる



パッチを呼び出すと、ドローバーレジストレーションは物理的なドローバーのそれではなく、記憶されていたものに置き換えられます。この状態で何かドローバーを動かすと、動かしたフッテージのみがレジストレーションに反映されます。

レジストレーションをドローバーに合わせるには、オルガン・セクションの合わせたいパートに対応するボタン ([UPPER]、[PEDAL]、[LOWER]) をランプが点滅するまでしばらく押し続け、離してください。物理的なドローバーのレジストレーションが反映されます。

## 現在の状態を見る

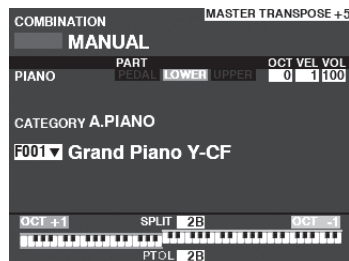
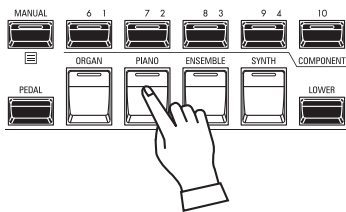


オルガン・セクションの現在の状態は、プレイ画面の「オルガン・セクション」で見られます。この画面には、[PLAY]を何回か押すか、オルガン・セクションのみをアロケートすることで来られます。

# ピアノ/アンサンブルを演奏する

ピアノ/アンサンブル・セクションを使って、ピアノや管弦楽器といった様々な音色を演奏します。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(ピアノ)

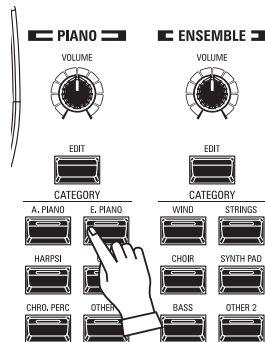
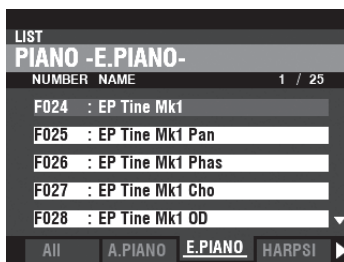
ピアノ/アンサンブル・セクションを本体の鍵盤(UPPER)に割り当てるために、ALLOCATEボタン群の[PIANO] / [ENSEMBLE]ボタンを押してランプを点灯させます。

アロケートされているのがピアノ/アンサンブル・セクションのみの場合、そのセクション単体のプレイ画面が表示されます。

## パッチを選ぶ

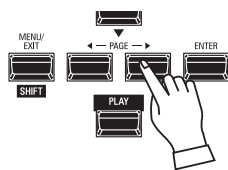
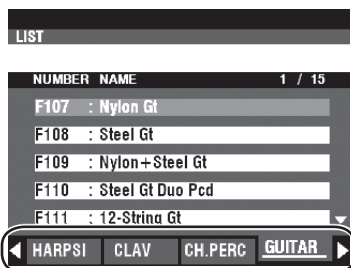
今回は例として、"EP Tine Mk2" を選びます。

### ① カテゴリーを選ぶ



希望するパッチのカテゴリー(例では[E. PIANO]ボタン)をピアノ/アンサンブル・セクションのボタン群より選びます。

ディスプレイにはそのカテゴリーのパッチリストが表示されます。

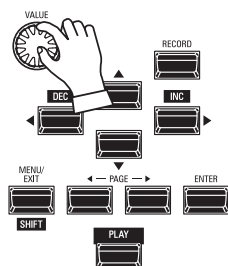
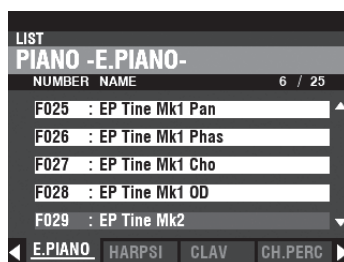


### カテゴリー「OTHER」

セクションのカテゴリー・ボタン群には[OTHER]というボタンがあります。これには表面のボタン群に入りきらなかったカテゴリーが収録されています。

[OTHER]内のカテゴリーを選択するには、まず[OTHER]ボタンを押してパッチリストを表示させ、続いて[PAGE]ボタンで希望するカテゴリーを選びます。

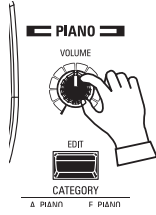
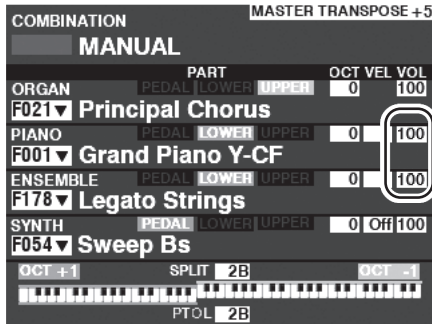
### ② パッチを選ぶ



[VALUE]つまみを使い、希望するパッチ(例では "EP Tine Mk2")を選びます。

プレイ画面に戻るには、[ENTER]または[PLAY]ボタンを押します。

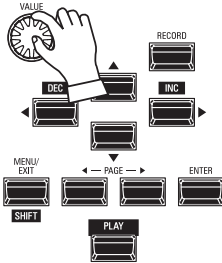
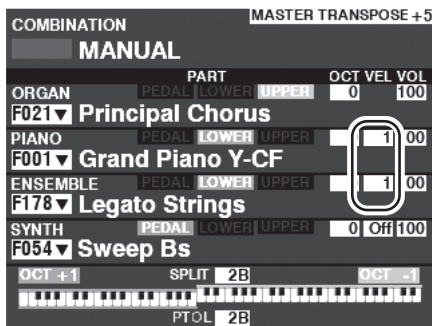
## 音量を調節する



ピアノ/アンサンブル・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]を操作します。

NOTE: プレイ画面で、ピアノ/アンサンブル・セクションのVOLUMEを操作しても同様の調節が行えます。

## ベロシティ感度を調節する

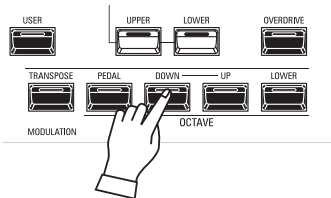


ピアノ/アンサンブル・セクションのベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対する感度を調節するには、プレイ画面、ピアノ/アンサンブル・セクションのVELにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

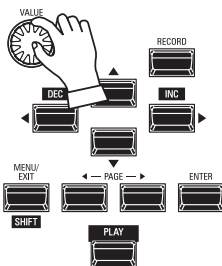
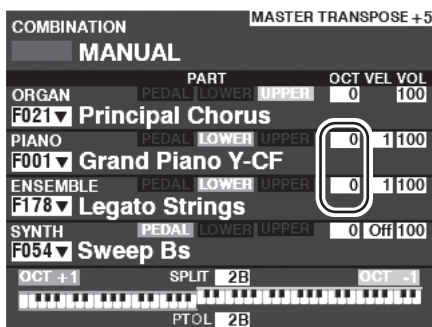
値がOFFでは固定、1ではベロシティ通りの発音を行い、2~4と値が大きくなるにつれ弱いベロシティで弾いても強く弾いたのと同じ発音をします。

NOTE: パッチによって、ベロシティへの対応/非対応が異なります。

## オクターブを調節する



他のセクションを含めたUPPER鍵盤全体のオクターブを移動するには、OCTAVE [DOWN]または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。



ピアノ・セクションのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、ピアノ・セクションのOCTにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

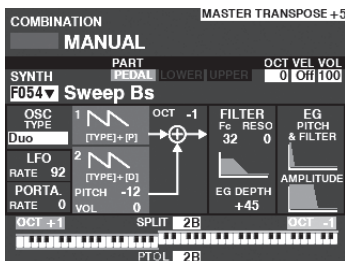
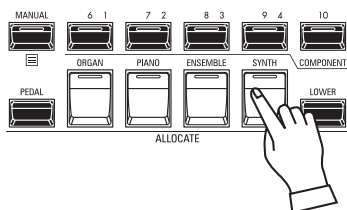
### tips ピアノとアンサンブルの違い

セクション名「ピアノ」「アンサンブル」は便宜的なもので、ふたつのセクションは同じように使うことができます(例えば「ピアノ」セクションでもストリングスを演奏できます)。しかしながら、トップパネルで素早く選択できるカテゴリーが異なります。

# 48 モノシンセ・パッチを選んで演奏する

モノシンセ・セクションの様々なパッチを選んで演奏します。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(モノシンセ)

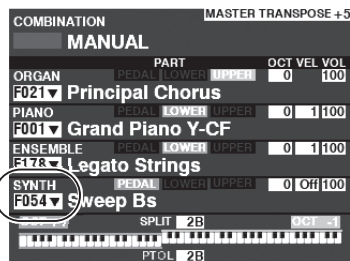
モノシンセ・セクションを本体の鍵盤(アロケート)に割り当てるために、ALLOCATE ボタン群の[SYNTH]ボタンを押してランプを点灯させます。

アロケートされているのがモノシンセ・セクションのみの場合、モノシンセ・セクション単体のプレイ画面が表示されます。

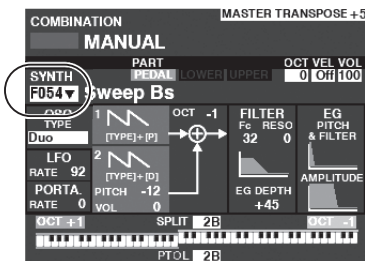
## パッチを選ぶ

今回は例として、“F048 4th Saw Ld”を選びます。

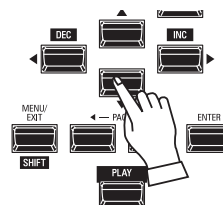
### ① カーソルをパッチ番号に移動する



プレイ画面(総合)

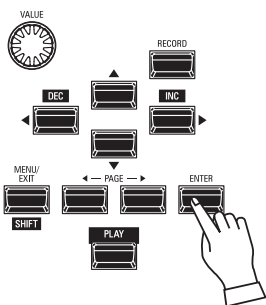
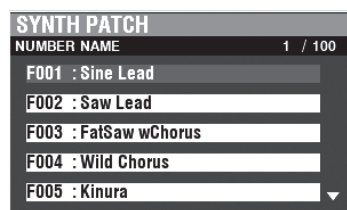


プレイ画面(モノシンセ)



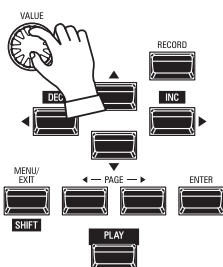
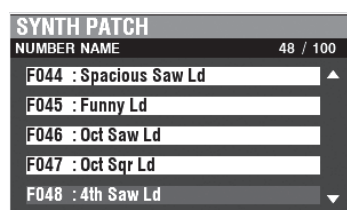
方向ボタンを使って、カーソルをモノシンセ・セクションのパッチ番号に移動します。

### ② リストを表示する



目的のパッチを探しやすいよう、リスト表示を行えます。リストを表示するには、カーソルがパッチ番号にある状態で[ENTER]ボタンを押します。

### ③ パッチを選ぶ

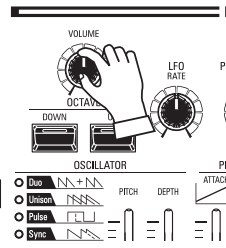
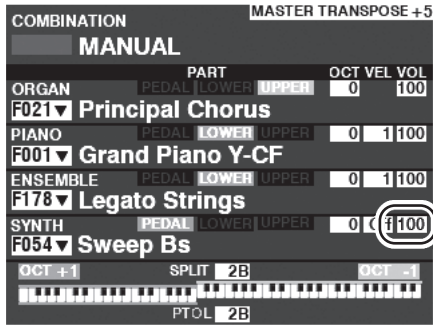


[VALUE]つまみを使い、希望するパッチ(例では“F048 4th Saw Ld”)を選びます。

リスト表示からプレイ画面に戻るには、[ENTER]または[PLAY]ボタンを押します。



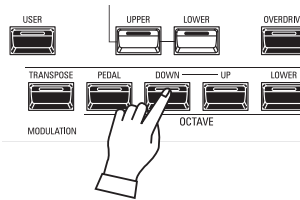
## 音量を調節する



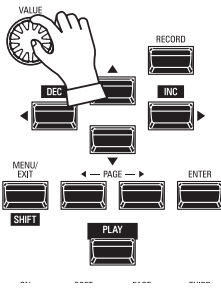
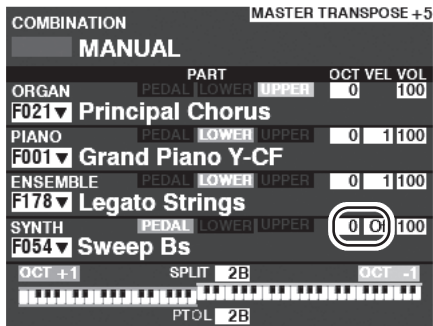
モノシンセ・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]<sup>ボリューム</sup>を操作します。

NOTE: プレイ画面で、モノシンセ・セクションのVOLUMEを操作しても同様の調節が行えます。

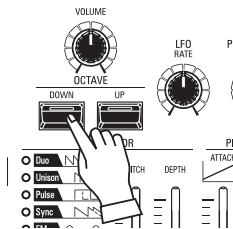
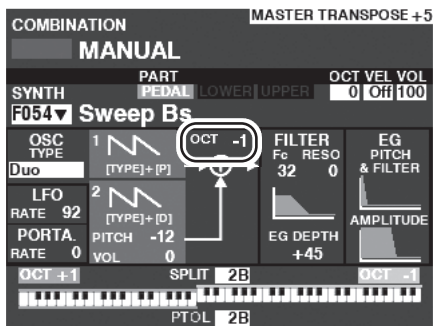
## オクターブを調節する



他のセクションを含めたUPPER鍵盤全体のオクターブを移動するには、OCTAVE [DOWN]<sup>オクターブダウン</sup>または[UP]<sup>アップ</sup>ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。



モノシンセ・セクションのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、モノシンセ・セクションのOCTAVEにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

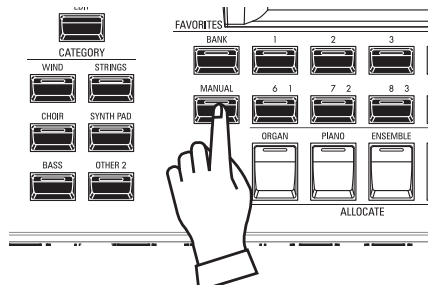


オシレーター(発振器)のオクターブを移動するには、モノシンセ・セクションのOCTAVE [DOWN]または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。

# モノシンセ・パッチを作成する

モノシンセ(単音のシンセサイザー)・セクションを使って、音作りと演奏を行います。

## マニュアル MANUALを選ぶ



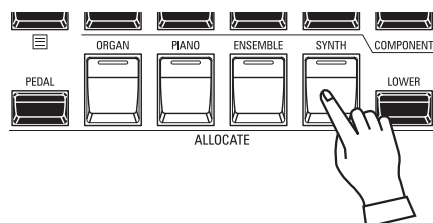
マニュアル

[MANUAL]ボタンを押し、ランプを点灯させます。MANUALとはその名の通り、様々な設定を手で行うための特別なコンビです。新たにコンビを作成する場合や、演奏しながら次々と設定を変えていく「オン・ザ・フライ」スタイルの演奏を行う場合は、これを選んでおく良いでしょう。

### MANUALを初期化するには？

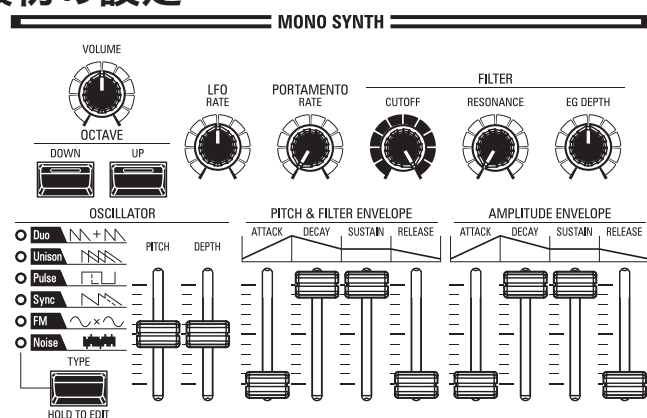
たとえMANUALを選んでも、外から見えないパラメーター(発音域など)は意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、MANUALの内容を初期化します(P. 29)。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



モノシンセ・セクションを本体の鍵盤(アッパー)に割り当てるために、ALLOCATEボタン群の[SYNTH]ボタンを押しランプを点灯させます。

## 最初の設定



音作りを始める前に、各つまみをこのように設定しておくとお操作がしやすいでしょう。

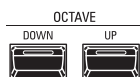
## 音量を調節する



モノシンセ・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]を操作します。

NOTE: プレイ画面で、モノシンセ・セクションのVOLUMEを操作しても同様の調節が行えます。

## オクターブを調節する

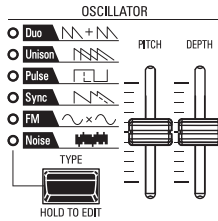


他のセクションを含めたUPPER鍵盤全体のオクターブを移動するには、OCTAVE [DOWN] または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。

モノシンセ・セクションのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、モノシンセ・セクションのOCTAVEにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

オシレーター(発振器)のオクターブを移動するには、モノシンセ・セクションのOCTAVE [DOWN]または[UP]ボタンを押します。

## オシレーター(発振器)を設定する



### 波形を選ぶ(オシレーター・タイプ)

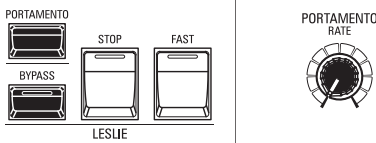
オシレータータイプ  
[OSC TYPE]ボタンを押して、基本的な波形を選びます。

### 波形を調整する(モディファイ)

ピッチ、デプス  
[PITCH]、[DEPTH]つまみを使って、波形を調整します。

NOTE: オシレーター・タイプについて詳しくは、53 ページの「オシレーター・タイプと特徴」をご参照ください。

## 音程を滑らかに変化させる(ポルタメント)



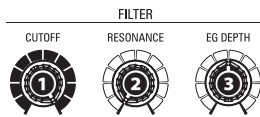
ポルタメント効果の時間を、PORTAMENTO [RATE]つまみで調節します。

NOTE: ポルタメント効果はパッチ・パラメーター “PORTAMENTO ON”及び、本体低音側の [PORTAMENTO] ボタンが「オン」である場合に有効です。

### tips ポルタメント

ポルタメントとは、フレーズを演奏した際に、前の音と次の音との音程を、滑らかに変化させながら繋ぐ機能です。

## 音の明るさを調整する(フィルター)



### ① [CUTOFF] つまみ

カットオフ  
フィルターのカットオフ周波数(Cutoff Frequency)を変え、基本的な音の明るさを調節します。

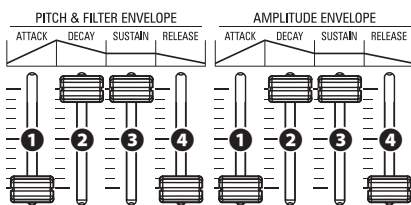
### ② [RESONANCE] つまみ

レゾナンス  
フィルターを共鳴(レゾナンス)させることで[CUTOFF]つまみで設定した周波数付近を強調し、癖のある音を作ります。

### ③ [EG DEPTH] つまみ

デプス  
後述するエンベロープ・ジェネレーターを使って、どの程度音の明るさを変化させるかを設定します。

## 時間的な変化をつける(エンベロープ)



エンベロープ・ジェネレーターとは、音を時間的に変化させるための仕組みです。

エンベロープを使って、音量(アンプリチュード)、フィルター、ピッチを変化させられます。

音量..... [AMPLITUDE]側のエンベロープで変化を設定します。

フィルター..... [PITCH&FILTER]側のエンベロープで変化を設定し、効果の深さをフィルター部の[EG DEPTH]で設定します。

ピッチ..... [PITCH&FILTER]側のエンベロープで変化を設定し、効果の深さをパッチ・パラメーター“PITCH EG DEPTH”で設定します。

### ① [ATTACK] つまみ

アタック  
打鍵してから値が最大になる時間を設定します。

### ② [DECAY] つまみ

ディケイ  
最大値から、次に述べるサステイン・レベルに値が変化する時間を設定します。

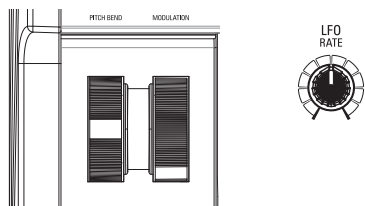
### ③ [SUSTAIN] つまみ

サステイン  
鍵を押し続けた際に、最終的に到達する値を設定します。

### ④ [RELEASE] つまみ

リリース  
離鍵してから、値が0になるまでの時間を設定します。

## 音を周期的に変化させる(LFO)



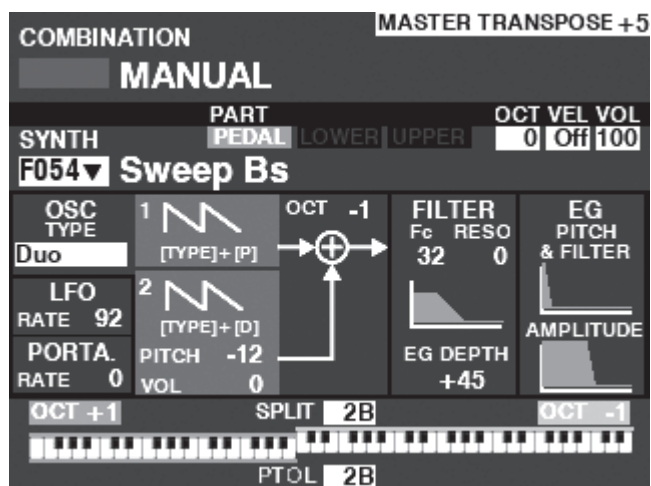
ロー フリークエンシー オシレーター  
LFO(Low Frequency Oscillator)を使って、ピブレートやトレモロなど、音に周期的な変化を付けられます。

NOTE: 初期状態では、[MODULATION]ホイールを奥へ回すとLFOによるピブレートがかかります。LFOは波形やかかりかたを設定できます(P. 102)。

## エフェクトをかける

モノシンセ・セクションには、コーラスやディレイといったマルチ・エフェクトとオーバードライブがかけられます。(P. 105)

## 現在の状態を見る



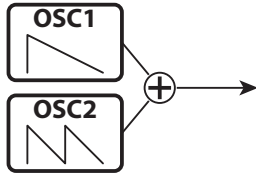
モノシンセ・セクションの現在の状態は、プレイ画面の「モノシンセ・セクション」で見られます。

この画面には、[PLAY]を何回か押すか、モノシンセ・セクションのみをアロケートすることで来られます。

## オシレーター・タイプと特徴

往年のシンセサイザーのオシレーター(発振器)には様々な波形や変調方法がありますが、モノシンセ・セクションのオシレーターは代表的な6タイプを備えています。

### デュオ Duo



二つの周波数の異なるオシレーターが発音します。OSC1は本来の音程で、OSC2は演奏に対して最大1オクターブの「ずれた」音程で発音します。OSC2の音量を0にすると、完全な単音が得られます。ベースやリード、擬似的な和音まで、最も多用途に使えるオシレーター・タイプです。

パラメーター	操作	説明
OSC2 PITCH	PITCH	OSC2の音程ずれ(半音単位)
OSC2 VOLUME	DEPTH	OSC2の音量
OSC1 WAVE	[TYPE] + PITCH	OSC1の波形(Sawtooth, Square, Saw+Sqr)
OSC2 WAVE	[TYPE] + DEPTH	OSC2の波形(同上)

### ユニゾン Unison



多数のオシレーターが、本来の音程に「近い音程」で発音します。分厚い音を作るだけでなく、意図的に調子外れの音を作りたい場合にも向いています。

パラメーター	操作	説明
DETUNE	PITCH	オシレーター間のディチューン量
NUMBER	DEPTH	オシレーターの数
OSC1 WAVE	[TYPE] + PITCH	基音の波形(Sawtooth, Square, Saw+Sqr)
UNISON WAVE	[TYPE] + DEPTH	ユニゾン音の波形(同上)

### パルス Pulse

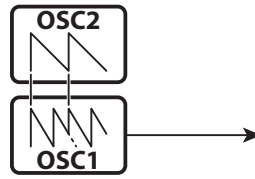


単一のオシレーターがパルス波を発音します。パルス幅を変え続けると、まるでディチューンやコーラス効果がかかっているかのように聞こえます。

笛のような音や、昔のゲーム機のような音に向いています。

パラメーター	操作	説明
PULSE WIDTH	PITCH	パルス幅(0 ~ 127: 50 ~ 90[%]相当)
MOD DEPTH	DEPTH	パルス幅変調の深さ
MOD SOURCE	[TYPE] + DEPTH	変調元(PitchEG, LFO, Note)

### シンク Sync



二つのオシレーターがあり、OSC1は演奏に対して「ずれた」音程で発音しようとしても、本来の音程で発音するOSC2に強制的に同期させられるため、強烈な倍音が発生します。

OSC1の音程をゆっくりと動かして得られる音色変化を使った、ロングトーンのメロディに向いています。

パラメーター	操作	説明
OSC1 PITCH	PITCH	OSC1の音程ずれ
MOD DEPTH	DEPTH	OSC1の音程変調の深さ
MOD SOURCE	[TYPE] + DEPTH	変調元(Pitch EG, LFO, Note)

### FM



二つのオシレーターがあり、OSC1の周波数(正確には位相)を、OSC2で変調します。それぞれの周波数の「和」と「差」に関連する複数の倍音が発生します。

OSC2の音程を低くすれば管楽器のような音に、高くすれば金属的な音に向いています。

FB(フィードバック)をHalfに設定すると弦楽器のような音が、Fullに設定するとノイズ的な音を作りやすくなります。

パラメーター	操作	説明
OSC2 PITCH	PITCH	OSC2の音程(0.5, 1 ~ 16[倍])
MOD DEPTH	DEPTH	OSC2からOSC1への変調の深さ
FEEDBACK	[TYPE] + DEPTH	OSC2のフィードバック量(Off, Half, Full)

### ノイズ Noise



オシレーターはノイズを発音します。低いサンプリング周波数ではそれが「ランダムな音程の羅列」として聞こえます。

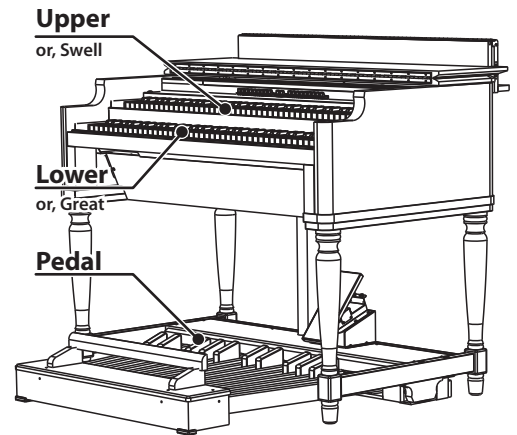
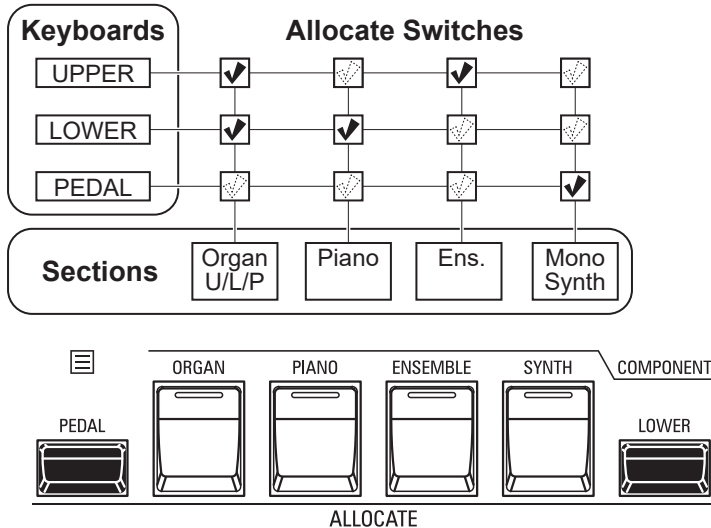
サンプリング周波数を高く設定すると「海岸の波」、少し下げると「ノイズ・パーカッション」、更に下げると「レトロなSF」といった音に向いています。

パラメーター	操作	説明
SMPL FREQ	PITCH	サンプリング周波数(0 ~ 127)
MOD DEPTH	DEPTH	サンプリング周波数への変調の深さ(0 ~ 127)
NOISE TYPE	[TYPE] + PITCH	ノイズの種類(Red, Pink, White)
MOD SOURCE	[TYPE] + DEPTH	変調元(PitchEG, LFO, Note)

# セクションやパートを組み合わせる

本機の4つのセクションや、オルガン・セクションの3つのパートを組み合わせて各鍵盤に割り当てることで、多彩な演奏が行えます。

## セクションと鍵盤



本機には4つのセクション(オルガン、ピアノ、アンサンブル、モノシンセ)が存在し、それぞれの「アロケート」をオンにすることで同時に演奏することができます。またオルガン・セクションにはUPPER、LOWER、PEDALの3パートが存在し、「3パート・オルガン」をオンにすることで3段鍵盤のハモンドオルガンを再現できます(P. 36)。

### セクションを割り当てる(アロケート)

**UPPER鍵盤**...単に各セクションのボタンを押してオン/オフします。ランプは赤色で点灯します。  
**LOWER鍵盤**...[LOWER]ボタンを押しながら各セクションのボタンをオン/オフします。ランプは緑色で点灯します。  
**PEDAL鍵盤**...[PEDAL]ボタンを押しながら各セクションのボタンをオン/オフします。ランプは[PEDAL]ボタンが押されている間、緑色で点灯します。

NOTE: アロケートの動作を変更できます(P. 136)。

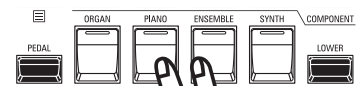
#### tips [ORGAN]ボタンが橙色で点灯

オルガン・セクションは3パート・オルガン機能により複数の鍵盤に同時にアロケートできます。

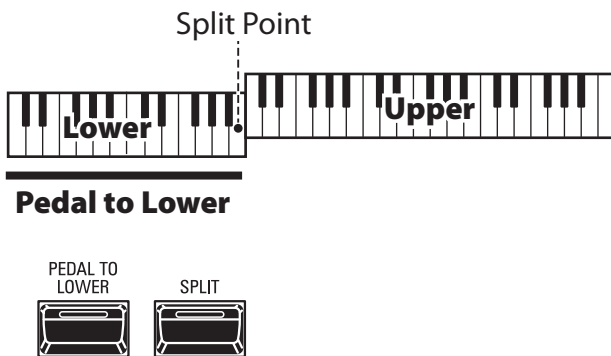
オルガン・セクションがUPPERとLOWER共にアロケートされた場合、[ORGAN]ボタンのランプは橙色に点灯します。これは、光の加算によるものです。

#### tips 複数のセクションを割り当てる

ある鍵盤に複数のセクションを割り当てるには、それらのボタンを同時に押します(例: ピアノとアンサンブルをUPPERに割り当てる)。



## 鍵盤を分割する(スプリット)



スプリット機能を使うと、本機の鍵盤をLOWERとUPPERに分割し、あたかも2台の手鍵盤があるかのように演奏できます。

### スプリットを使う

スプリット機能を使うには[SPLIT]ボタンを押してランプを点灯させます。鍵盤の左手側がLOWER、右手側がUPPERとして働きます。

NOTE: 鍵盤の分割位置を変更できます(P. 75)。

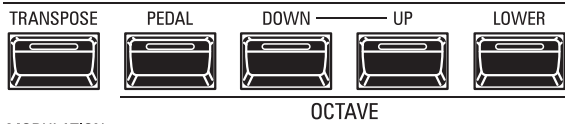
#### tips アロケートとペダル・トゥ・ロー機能の違い

あるセクションをLOWERにアロケートすると、そのセクションはUPPERと同じく一般的な鍵盤楽器として動作します。

ペダル・トゥ・ローは「コード演奏と共にベース音を発音させる」ことを目的とした機能です。

ロー鍵盤で和音を押さえた際の、最低音やコードの根音のみをPEDAL/パートで発音させたり、ロー鍵盤として拡張したMIDIキーボードで両手演奏しやすいように、PEDALパートの発音範囲を設定したりすることができます。

## オクターブを調整する



各鍵盤のオクターブを調整するには、

**UPPER鍵盤**...単にOCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押します。

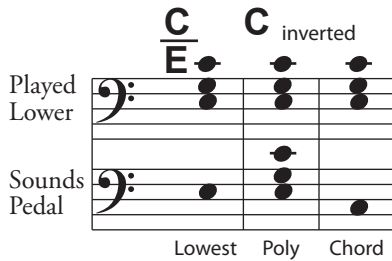
**LOWER鍵盤**... [LOWER] ボタンを押しながら、OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押します。

**PEDAL鍵盤**... [PEDAL] ボタンを押しながら、OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押します。

現在のオクターブ値が「0」ではない場合、各ボタンのランプが点灯し、ディスプレイにも表示されます。

**NOTE:** 各セクションごとのオクターブを設定できます (P. 78)

## ロワー鍵盤でペダルパートを演奏する(ペダル・トゥ・ロワー)



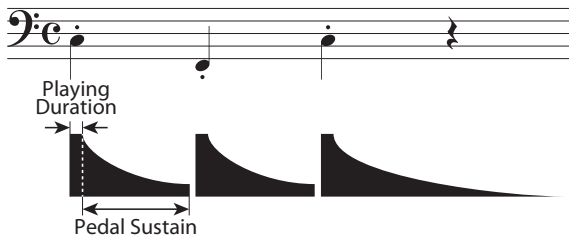
ペダル・トゥ・ロワー機能を使うと、<sup>ペダル</sup>PEDAL/パートをペダル鍵盤の代わりにロワー鍵盤、つまりスプリットされた左鍵盤や、ロワー鍵盤として拡張したMIDIキーボードで演奏できます。

### ペダル・トゥ・ロワーを使う

ペダル・トゥ・ロワー機能を使うには[<sup>ペダル</sup>PEDAL <sup>トゥ</sup>TO <sup>ロワー</sup>LOWER]ボタンを押してランプを点灯させます。

**NOTE:** ペダル・トゥ・ロワー機能は発音範囲や条件を設定できます (P. 78)。

## ペダル鍵盤の音を離鍵後も伸ばす(ペダル・サステイン)

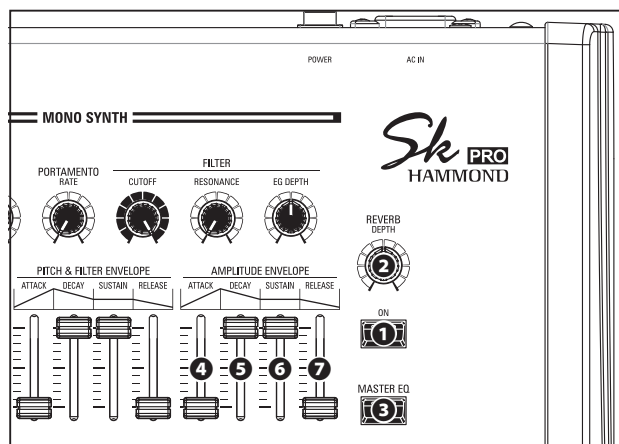


特にペダル鍵盤を拡張した場合、離鍵後も音が伸びているとベース・フレーズをスムーズに演奏できます。これをペダル・サステインと呼びます。

ペダル・サステインはインターナル・ゾーンで設定します。(P. 78)

**NOTE:** この項で紹介した各パラメーターは、各コンビに記憶されます。

演奏する場所に合わせてエフェクトを設定し、音を整えます。



## リバーブ

リバーブはホールで演奏しているような残響を加えるエフェクトです。

### ① [REVERB ON] ボタン (Com)

リバーブ効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

### ② [REVERB DEPTH] つまみ (Com)

リバーブ効果全体の深さを設定します。

リバーブ効果の深さは、各セクションのREVERBパラメーターで設定します。リバーブ効果を得るには、両方の値が高い必要があることに注意してください。

**NOTE:** リバーブ効果はタイプや時間など、様々な設定が行えます (P. 77)。

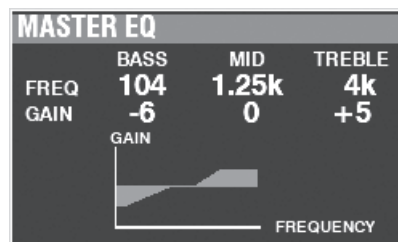
**NOTE:** (Com)の付いたこれらのパラメーターは、各コンビに記憶されます。

## マスター・イコライザー

マスター・イコライザーは最終的な音質を調整します。

### ③ [MASTER EQ] ボタン (Sys)

マスター・イコライザーを使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。



[MASTER EQ]ボタンを押しながらAMPLITUDE ENVELOPEの各つまみを操作することで、マスター・イコライザーの調整が行えます。調整中は、ディスプレイにその状態がポップアップにて表示されます。

### ④ [ATTACK] (BASS GAIN) つまみ (Sys)

### ⑤ [DECAY] (MID FREQ) つまみ (Sys)

### ⑥ [SUSTAIN] (MID GAIN) つまみ (Sys)

### ⑦ [RELEASE] (TREBLE GAIN) つまみ (Sys)

マスター・イコライザーの詳細な設定は、MASTER EQページ (P. 117)で行います。

また、各セクション毎の音質調整は、セクション・イコライザー (P. 116)で行います。

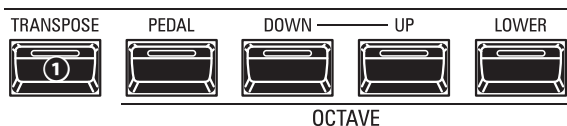
**NOTE:** このパラメーター (Sys) はシステム・パラメーターであり、全コンビ/パッチで共通です。電源を切っても設定値を引き続き使うためには、「マスター・イコライザー」ページ内で [RECORD] ボタンを押し、値を記憶させます (P. 143)。



弾く鍵を変えずに、他の楽器や声の高さに調を合わせることができます。これをトランスポーズと呼びます。例えばトランスポーズを「+5」に設定すると、「ド」の鍵を弾いたときに「ファ」の音が出ることになり、「八長調」の弾きかたで「へ長調」の演奏になります。

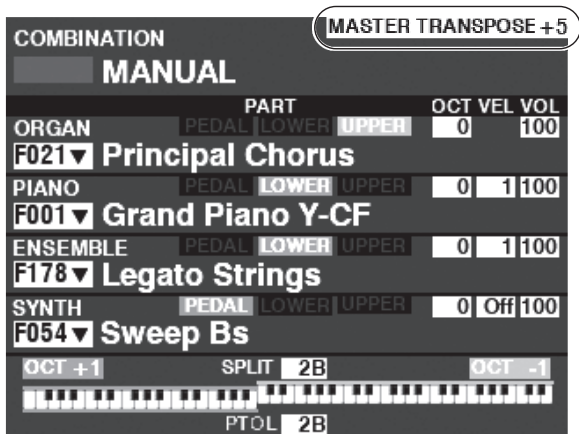
また、コンサートピッチに合わせて、本機全体の調律を行えます。

## 本機全体を移調する



### ① [TRANSPOSE] ボタン

- 調を半音上げるには、[TRANSPOSE]ボタンを押しながら[UP]ボタンを押します。
- 調を半音下げるには、[TRANSPOSE]ボタンを押しながら[DOWN]ボタンを押します。



例：トランスポーズ値は「+5」

トランスポーズは-6から+6半音の範囲で設定でき、これらのボタンを操作すると、ディスプレイに設定されたトランスポーズ値が表示されます。

トランスポーズは以下の箇所にかかります。

- 本体の鍵盤と内蔵音源間。
- MIDI INと内蔵音源間。
- エクスターナルゾーンに対して。
- MIDIペダルボードXPK-100を接続した場合、そのトランスポーズ操作によってもこの値は変更されます。

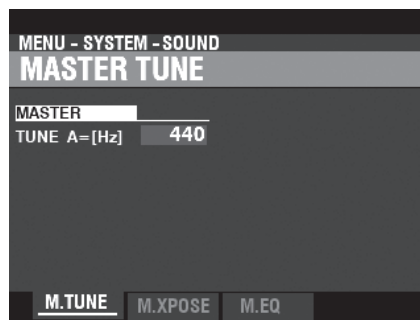
**NOTE:** トランスポーズはシステム・パラメーターですが、電源を切ると0に戻ります。コンビには記憶されません。

**NOTE:** 音程変化は即座か、次の打鍵からかを設定できます (P. 137)。

## 本機全体を調律する

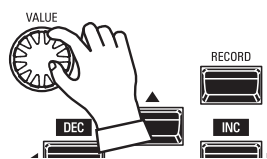
調律の操作は、コントロール・パネルを使って行います。

### ① 「マスター・チューン」ページに行く



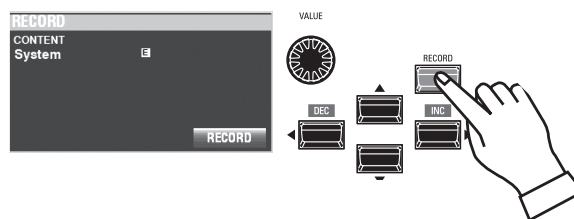
プレイ画面から[MENU/EXIT] - SYSTEM - SOUND - [ENTER] - M.TUNE と操作し、MASTER TUNEページに移動します。

### ② 値を変更する



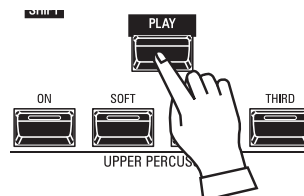
[VALUE]つまみを使って、希望の音程になるよう値を変更します。

### ③ 設定を記憶させる



この設定は電源を切ると消去されてしまいます。次回の演奏時にもこの設定を維持するには、「マスター・チューン」ページ内で[RECORD]ボタンを押し、値を記憶させます (P. 143)。

### ④ プレイ画面に戻る

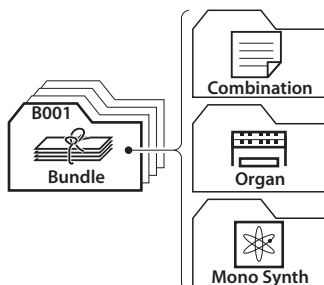


プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

# BUNDLEに記憶する

ここまでに行ってきた設定を今後の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

## Bundle(バンドル)とは?



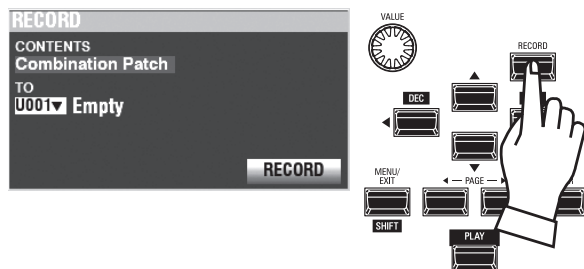
Bundleは本機の記憶単位のひとつです。本機の3コンテンツ(コンビ、オルガン・パッチ、モノシンセ・パッチ)をひとまとめに記憶します。

本機の記憶操作は基本的にはトータル・リコールではなく、「コンビ」や各セクションの「パッチ」、トーンホイールやキャビネットの「カスタム」といったコンテンツの単位で行います。

Bundleは、現状を手早く記憶したい場合に便利です。

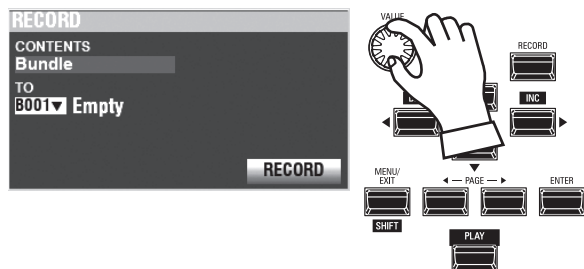
## 記憶する

### ① [RECORD] を押す



[RECORD]ボタンを押すと、記憶画面が表示されます。

### ② 項目を選ぶ

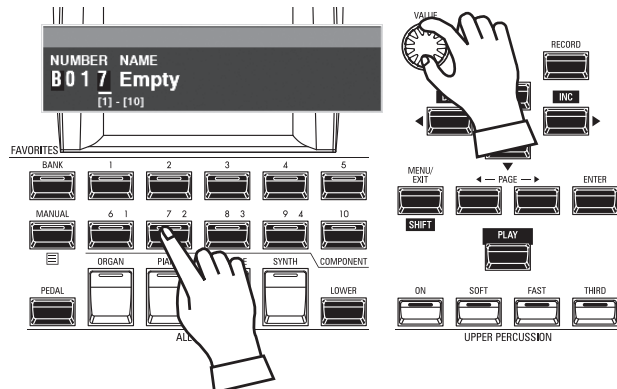


記憶させるコンテンツ(項目)を[VALUE]つまみで選び、[ENTER]ボタンで確定します。今回は、複数のコンテンツを同時に記憶する「Bundle」(バンドル)を選びます。

**NOTE:** パッチとは? コンビとは? (P. 25)

**NOTE:** 変更されたコンテンツは "E" マークが表示されます。

### ③ 記憶先を選ぶ

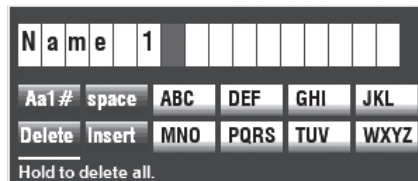


カーソルを<sup>↑</sup>TOに移動します。

記憶先の番号を選びます。[VALUE]つまみを回すか、ナンバーボタンで番号を直接入力して[ENTER]ボタンを押します。

[RECORD]アイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。

### ④ 名前を編集する



名前を入力します。

[Aa1#]..... 入力する文字の種類を変更します。

[1] - [10] ..... 文字を入力します。

[Insert] ..... カーソル位置に空白を挿入します。

[Delete] ..... カーソル位置の文字を削除します。

[VALUE] ..... カーソル位置の文字を変更します。

### ⑤ 確定する

[ENTER]ボタンを押すと名前が確定し、記憶が行われます。

**Recording...**

記憶作業中は上図のようなダイアログ・ボックスが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

**NOTE:** 記憶操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

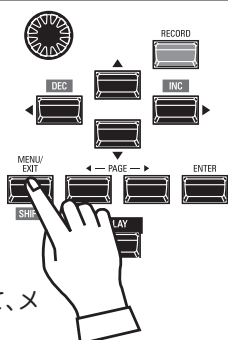
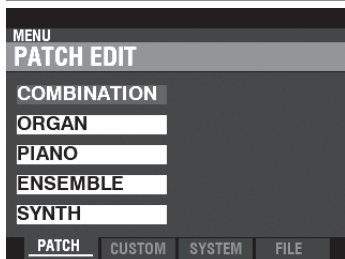
### ⑥ プレイ画面に戻る

プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

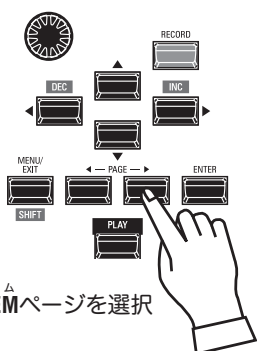
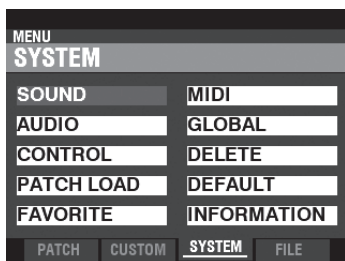
現在の状態を最低3アクションの簡単な操作で記憶できるように設定できます。

## アクセスバンドル ACCESSをBundleに設定する

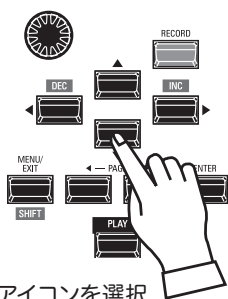
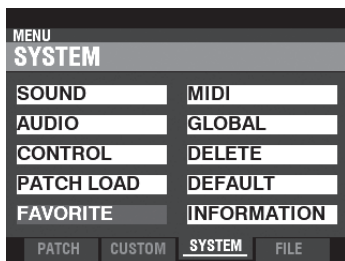
### ① 設定ページへ移動する



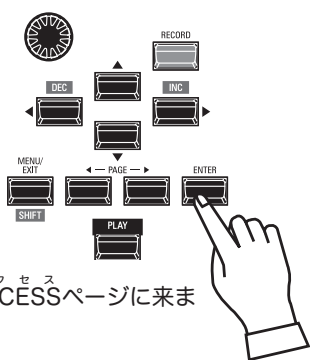
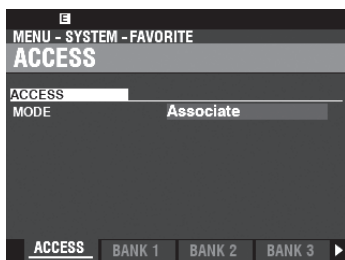
メニュー/イグジット  
[MENU/EXIT]ボタンを押して、メニューを表示させます。



ページ  
[PAGE]ボタンを押して、SYSTEMページを選択します。

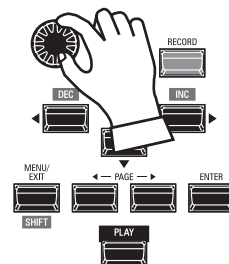
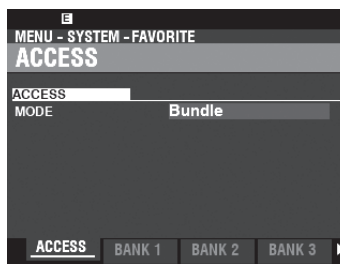


フェイバリット  
[▼]ボタンを押して、FAVORITEアイコンを選択します。



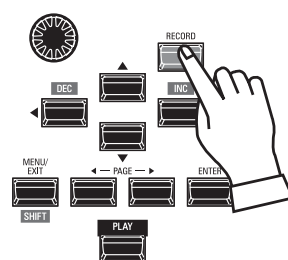
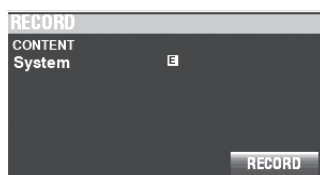
エンター  
[ENTER]ボタンを押します。ACCESSページに来ました。

### ② モードを Bundle に変更する



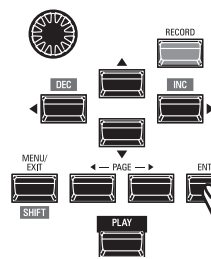
バリュウム  
[VALUE]つまみを回して、MODEをBundleに変更します。

### ③ 設定の変更を記憶する



レコード  
[RECORD]ボタンを押します。“RECORD”ダイアログ・ボックスが表示されます。

Recording...



[ENTER]ボタンを押します。今回の設定変更が記憶されます。



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

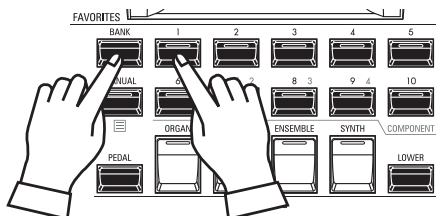
現状の記憶と呼び出しの操作方法は、次ページで解説します。

NOTE: このページで設定したACCESSについて、詳しくはP. 140をご参照ください。

## バンドル 現状をBundleに記憶する

現状を「1-1」から「10-10」までの、計100バンドルに記憶できます。最初の数字を「バンク」、次の数字を「ナンバー」と呼びます。

### ① バンクを指定する

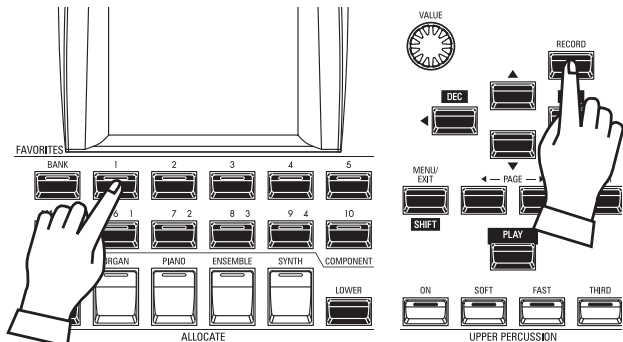


[BANK]ボタンを押しながら、記憶させたい「バンク」のナンバーボタンを押します。

もしも現在と同じバンク(ディスプレイ上部に「FAV.」に続いて表示されています)を指定したい場合、この操作は不要です。

ナンバーボタン群のLEDが点滅します。

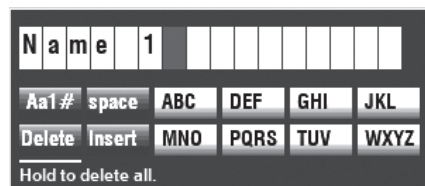
### ② ナンバーを指定する



[RECORD]ボタンを押しながら、記憶させたい「ナンバー」のナンバーボタンを押します。

バンクとナンバーが確定し、名前を入力するダイアログ・ボックスが表示されます。

### ③ 名前を入力する



名前を入力します。

[Aa1#]..... 入力する文字の種類を変更します。

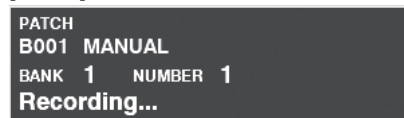
[1]-[10]..... 文字を入力します。

[Insert]..... カーソル位置に空白を挿入します。

[Delete]..... カーソル位置の文字を削除します。

[VALUE]..... カーソル位置の文字を変更します。

[ENTER]..... 名前を確定します。

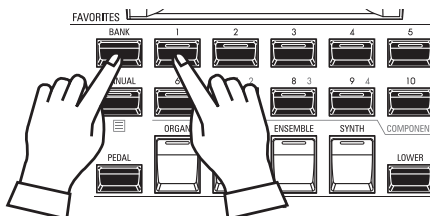


記憶作業中は上図のようなダイアログ・ボックスが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

## バンドル 記憶したBundleを呼び出す

記憶させた「1-1」から「10-10」までのバンドルを呼び出します。

### ① バンクを指定する

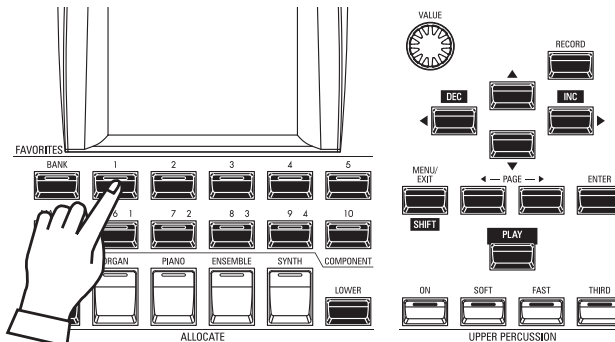


[BANK]ボタンを押しながら、呼び出したい「バンク」のナンバーボタンを押します。

もしも現在と同じバンク(ディスプレイ上部に「FAV.」に続いて表示されています)を指定したい場合、この操作は不要です。

ナンバーボタン群のLEDが点滅します。

### ② ナンバーを指定する



呼び出したい「ナンバー」のナンバーボタンを押します。

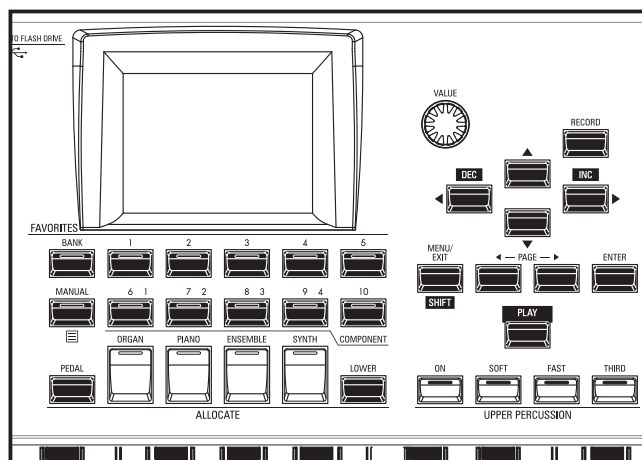
バンクとナンバーが確定し、指定されたバンドルが呼び出されます。



コントロールパネル  
の使いかた

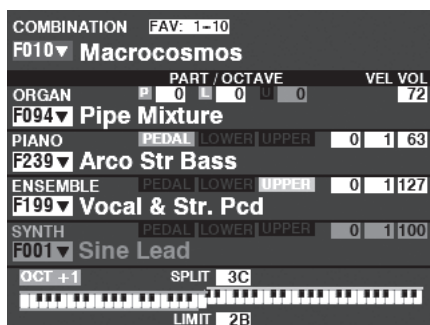
# コントロールパネルでできること

本体に並んでいるボタンやつまみだけではできない細かい設定、例えばレスリー・エフェクトの微妙な回転数やMIDI関連の設定などは、コントロールパネルのディスプレイとボタンを使って行います。

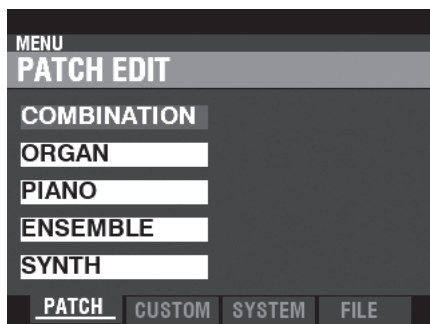


ディスプレイに表示される画面には大きく分けて、プレイ画面、メニュー画面、機能画面があります。次ページからはその見かたと、それぞれの画面でのボタンの使い方を説明します。

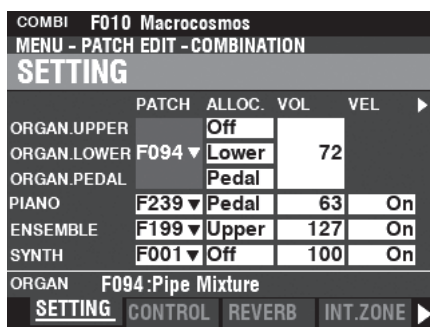
プレイ画面



メニュー画面



機能画面



プレイ画面は全ての操作の基本となる画面で、普段の演奏に必要な情報が表示されます。

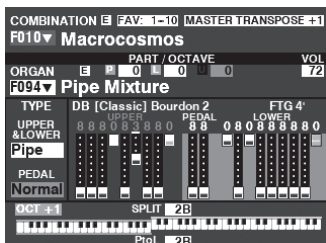
## この画面に来るには:

1. 電源投入直後、演奏可能な状態になるとプレイ画面が表示されます。
2. 他の画面が表示されているときは、[PLAY]ボタンを押します。

## 5つのプレイ画面



総合



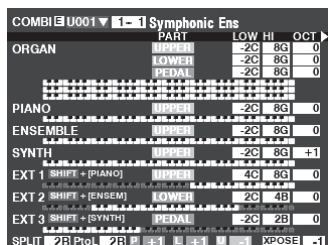
オルガン・セクション



ピアノ・セクション /  
アンサンブル・セクション

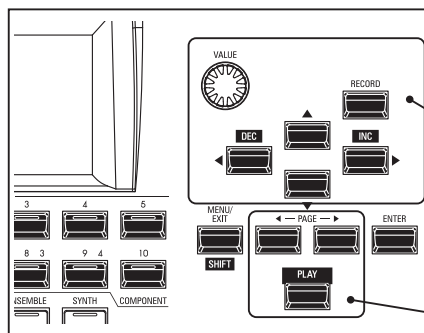


モノシンセ・セクション



ゾーン

## 操作



それぞれのプレイ画面では、コンビやパッチの選択のほか、よく使うパラメーターの調整を行えます。

これらのプレイ画面は、[PLAY]ボタンやPAGE[◀]/[▶]ボタンで切り替わります。

## ディスプレイの見かた(総合)

複数のセクションが「オン」の際に、優先的に表示されます。

E: エディット  
記憶時より変更あり

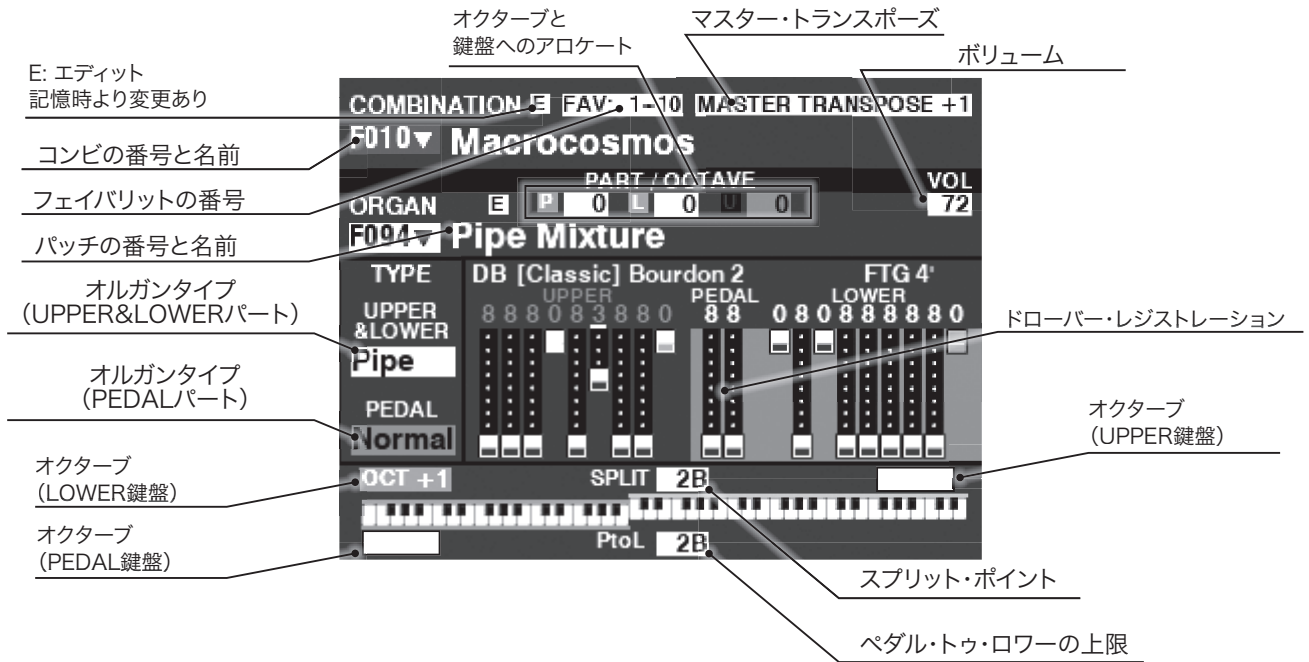
コンビの番号と名前  
 フェイバリットの番号  
 パッチの番号と名前  
(無効時は減光)  
 鍵盤へのアロケート  
 オクターブ  
(LOWER鍵盤)  
 オクターブ  
(PEDAL鍵盤)

オクターブ  
(UPPER鍵盤)

オクターブ  
マスター・トランスポーズ  
 ボリューム  
 ペロシティ感度  
 スプリット・ポイント  
 ペダル・トゥ・ローの上限

## ディスプレイの見かた(オルガン)

オルガン・セクションのみが「オン」の場合に、優先的に表示されます。



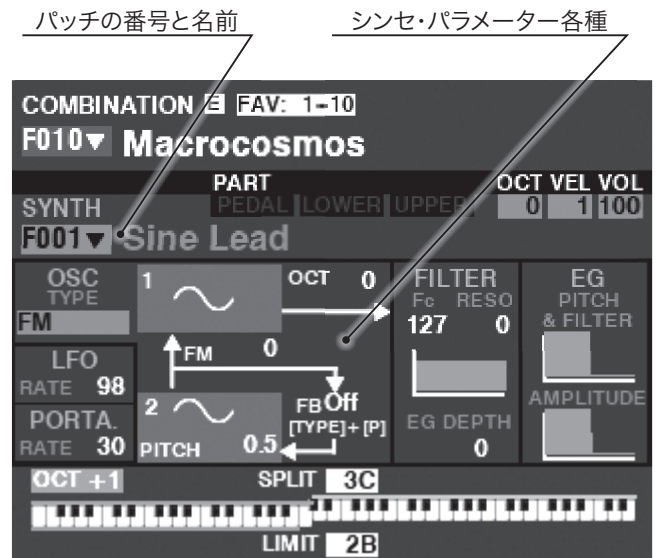
## ディスプレイの見かた(ピアノ/アンサンブル)

ピアノ/アンサンブル・セクションのみが「オン」の場合に、優先的に表示されます。



## ディスプレイの見かた(モノシンセ)

モノシンセ・セクションのみが「オン」の場合に、優先的に表示されます。





## ディスプレイの見かた(ゾーン)

プレイ画面で[PLAY]ボタンや[PAGE]ボタンを操作することで表示されます。

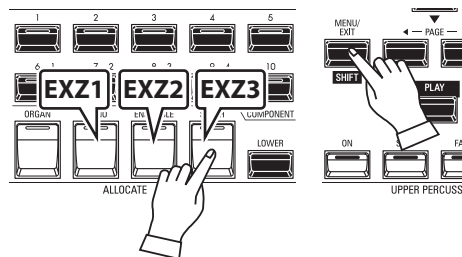
ゾーニングの模式図

各ゾーンのパラメーター(方向ボタン[◀][▶])でスクロールします)

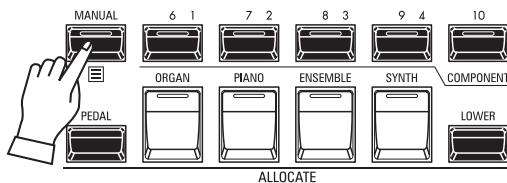
インターナル・ゾーンとエクスターナル・ゾーンはそれぞれ、内蔵音源や外部MIDI機器を演奏/操作するための機能です。詳細は「コンビ」(P. 74)をご覧ください。

このページでは、[SHIFT]ボタンを押しながら[ALLOCATE]ボタン群を操作することでエクスターナル・ゾーンへの送信をオン/オフできます。[PIANO]、[ENSEMBLE]、[SYNTH]がそれぞれエクスターナル・ゾーン1、2、3に対応します。

各ゾーンのローワー鍵盤、ペダル鍵盤へのアロケートは、[LOWER]、[PEDAL]ボタンを押しながら操作します。例えば、ペダル鍵盤にエクスターナル・ゾーン3を割り当てるには、[SHIFT]と [PEDAL]を押しながら[SYNTH]を押して、ランプを緑色に点灯させます。



## アプリケーション・メニュー



[≡]ボタンを押し続けると表示されるアプリケーション・メニューを使って、以下の操作が行えます。

- INITIALIZE MANUAL ..... MANUALを初期化します。
  - EDIT COMBINATION ..... コンビの編集ページへ移動します。
  - EDIT ORGAN ..... オルガンの編集ページへ移動します。
  - EDIT PIANO ..... ピアノの編集ページへ移動します。
  - EDIT ENSEMBLE ..... アンサンブルの編集ページへ移動します。
  - EDIT SYNTH ..... モノシンセの編集ページへ移動します。
- [▲] [▼]ボタンで項目を選び、[ENTER]ボタンを押すと実行されます。

# メニュー画面

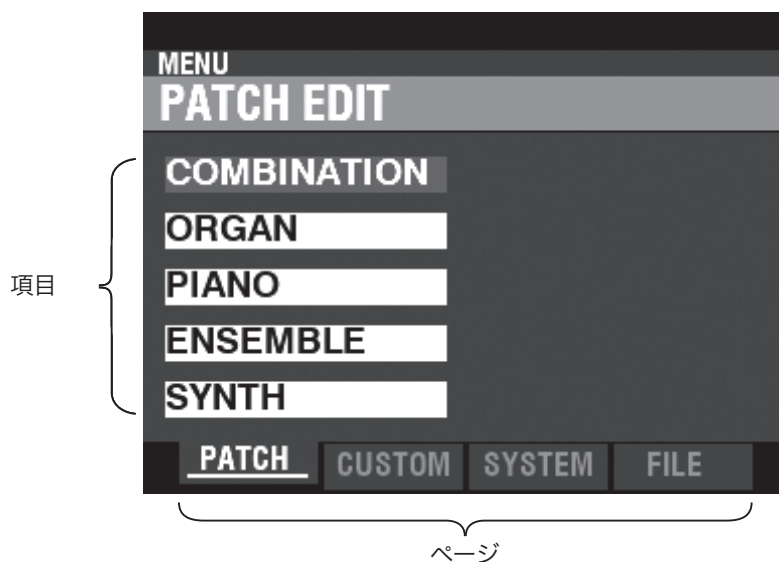
メニュー画面は、それぞれの機能画面へ行くための「扉」の役割をする画面です。

この画面に来るには：

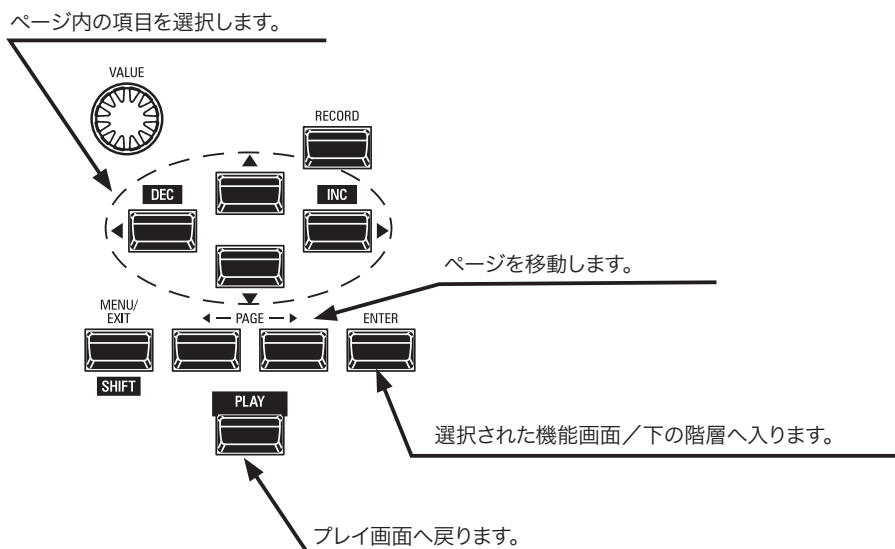
メニュー イグジット  
[MENU/EXIT] ボタンを押します。

機能画面は沢山あるため1つの画面には収まりません。そのためメニュー画面には複数のページが存在します。方向ボタンを使って行きたい項目を探し、次に[ENTER]ボタンを押すとそれぞれの機能画面が現れます。

## ディスプレイの見かた



## この画面でのボタン操作



## メニューとその内容

### パッチ PATCH

1. <sup>コンビネーション</sup>**COMBINATION (P. 74)**  
現在使用中のコンビを編集します。
2. <sup>オルガン</sup>**ORGAN (P. 80)**  
現在使用中のオルガン・セクションを編集します。
3. <sup>ピアノ</sup>**PIANO (P. 90)**  
現在使用中のピアノ・セクションを編集します。
4. <sup>アンサンブル</sup>**ENSEMBLE (P. 90)**  
現在使用中のアンサンブル・セクションを編集します。
5. <sup>シンセ</sup>**SYNTH (P. 100)**  
現在使用中のモノシンセ・セクションを編集します。

### カスタム CUSTOM

1. <sup>トーンホイール</sup>**TONE WHEEL (P. 120)**  
トーンホイール・オルガンの、トーンホイール・セットを一枚ずつ編集します。
2. <sup>ペダルレジストレーション</sup>**PEDAL R E G . (P. 123)**  
トーンホイール・オルガンの、ペダル・ドローバーに使われるレジストレーションを編集します。
3. <sup>レスリー</sup>**LESLIE (P. 124)**  
内蔵レスリー・エフェクトを編集します。
4. <sup>パイプ</sup>**PIPE (P. 126)**  
パイプ・オルガンのストップを編集します。

### システム SYSTEM

1. <sup>サウンド</sup>**SOUND (P. 130)**  
移調、調律およびマスター・イコライザーの設定を行います。
2. <sup>オーディオ</sup>**AUDIO (P. 131)**  
どのセクションの音声をどのジャックへ出力するかを設定します。
3. <sup>コントロール</sup>**CONTROL (P. 132)**  
フット・スイッチやエクスプレッション・ペダルといったコントローラーや、ディスプレイ、鍵盤の設定を行います。
4. <sup>パッチロード</sup>**PATCH LOAD (P. 139)**  
コンビやオルガン・パッチを選択したときに、どの項目を読み込むかを設定します。
5. <sup>フェイバリット</sup>**FAVORITE (P. 140)**  
フェイバリットの確認や編集を行います。
6. <sup>ミディ</sup>**MIDI (P. 158)**  
MIDI端子やUSB MIDIの機能や、送受信するチャンネル、メッセージの種類を設定します。
7. <sup>グローバル</sup>**GLOBAL (P. 142)**  
オート・パワー・オフや、USBマス・ストレージの設定を行います。
8. **DELETE (P. 144)**  
本機ของผู้ーザー・コンテンツを削除します。
9. <sup>デフォルト</sup>**DEFAULT (P. 145)**  
本機の一部または全てを、工場出荷時の状態に初期化します。

### <sup>インフォメーション</sup>**10. INFORMATION (P. 146)**

接続されている機器の状態や、内蔵ソフトウェアのバージョンなどを表示します。

また、本機の更新も行います。

### ファイル FILE

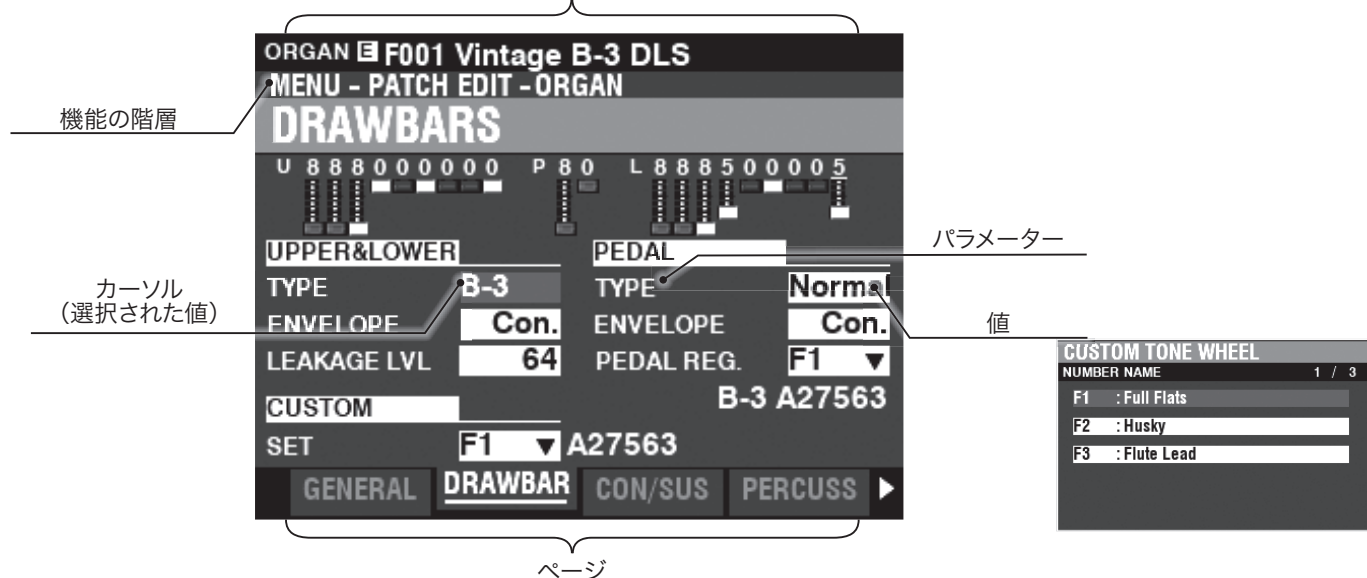
1. <sup>ロード</sup>**LOAD (P. 167)**  
セットアップ・ファイルやカスタム・ファイルをUSBメモリーやインターナル・メモリーといったメディアから本機に読み込み、使えるようにします。
2. <sup>セーブ</sup>**SAVE (P. 166)**  
本機の内容をファイルとしてメディアに保存します。
3. <sup>デリート</sup>**DELETE (P. 168)**  
保存したファイルを削除します。
4. <sup>フォーマット</sup>**FORMAT (P. 163)**  
メディアを初期化し、使用できる状態にします。

# 機能画面

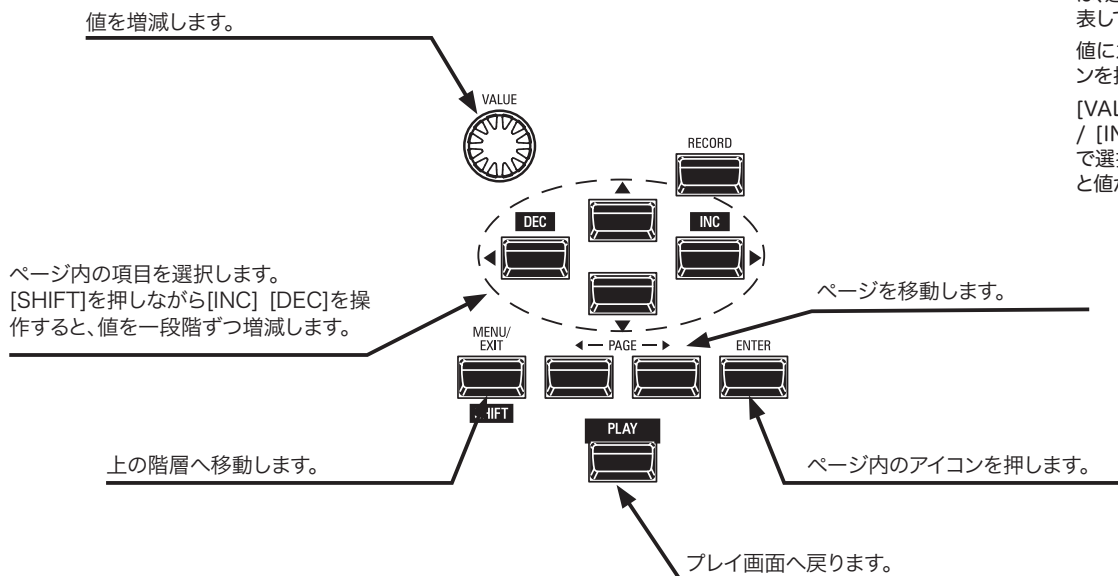
機能画面は各設定や調整を行うための画面です。  
 たくさんの画面がありますが、基本的な操作は共通しています。

## ディスプレイの見かた

セクション名、E(編集された)マーク、コンビ/パッチ番号と名前



## この画面でのボタン操作



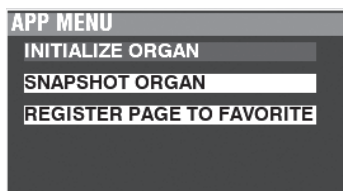
### tips リスト表示

値の右に▼が付いているパラメーターは、選択肢をリストで表示できることを表しています。

値にカーソルを合わせ、[ENTER]ボタンを押すと選択肢のリストが開きます。

[VALUE]つまみや[SHIFT] + [DEC] / [INC] ボタンを使って値をリスト内で選択後、再び[ENTER]ボタンを押すと値が確定し、リストは閉じます。

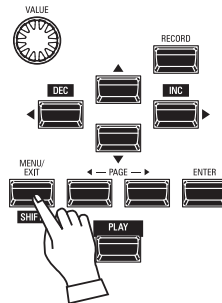
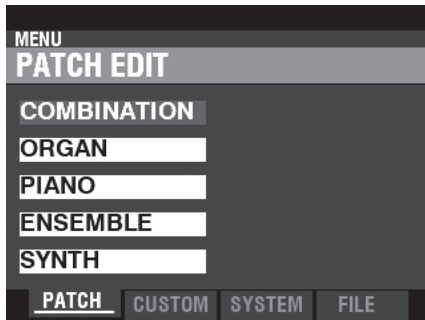
## アプリケーション・メニュー



[≡]ボタンを押すと現れるアプリケーション・メニューを使って、色々な機能を実行できます。  
 機能を実行するには、[▲][▼]ボタンで選択し、[ENTER]ボタンを押します。

## パラメーターの操作例

### ① メニュー画面へ行く

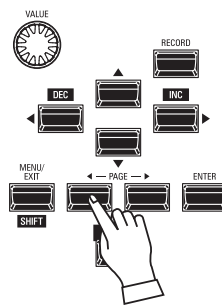
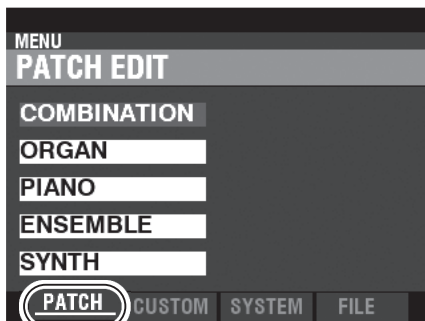


ここでは例として、パーカッション[FAST]時の減衰時間を調整します。このパラメーターは、MENU - PATCH - ORGAN - PERCUSSIONにありますので、そこへ移動します。

メニュー [MENU / EXIT] イグジット ボタンを押します。

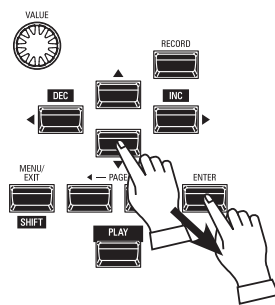
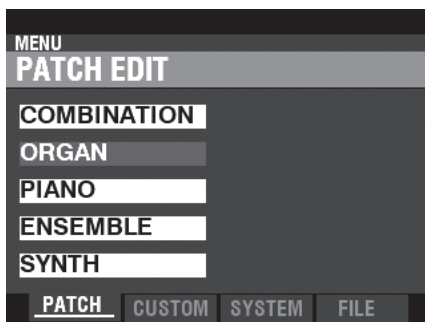
メニュー画面が表示されます。

### ② メニュー画面のページを選ぶ



ページ PAGEボタンを使って、メニューのページを選びます。今回は "PATCH" を選びます。

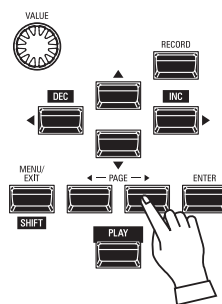
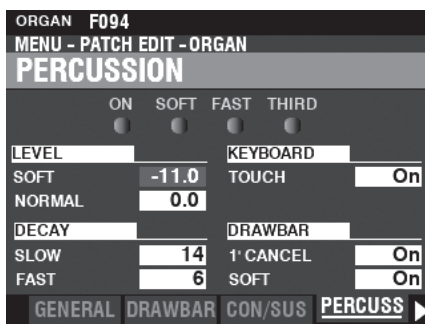
### ③ ページ内の項目を選ぶ



方向ボタンを使って、ページ内の項目を選びます。今回はオルガン・セクションに行きたいので、"ORGAN" を選びます。

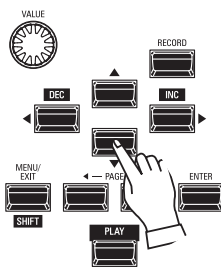
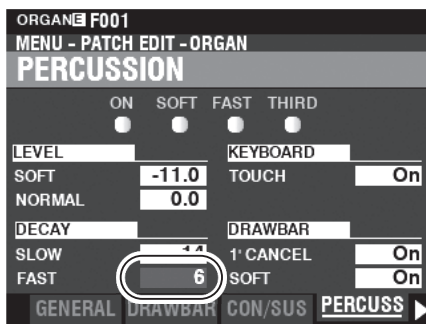
エンター [ENTER] ボタンを押すと、機能画面に入ります。

### ④ 機能画面のページを選ぶ



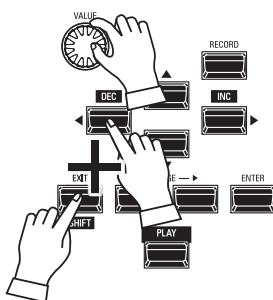
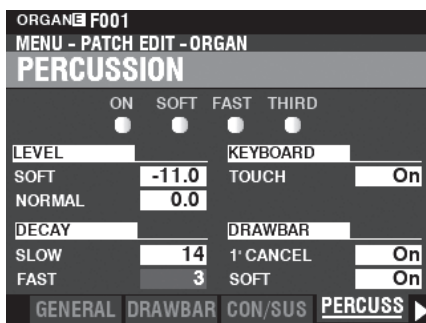
PAGEボタンを使って、機能画面のページを選びます。今回は、"PERCUSSION" を選びます。

### ⑤ 変更したいパラメーターにカーソルを移動する



方向ボタンを使って、カーソルをDECAY FASTに移動します。

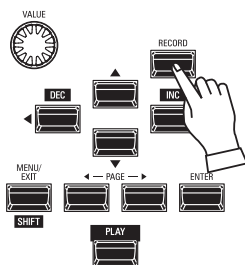
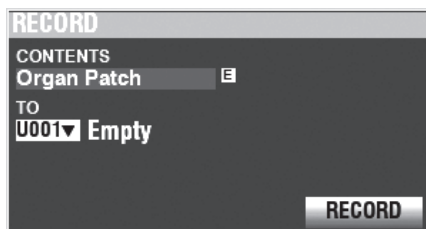
### ⑥ 値を変更する



[VALUE]つまみや[SHIFT]ボタンを押しながら[DEC]/[INC]ボタンを使って、値を調節します。

**NOTE:** 他の項目も変更したい場合は、1から6の操作を繰り返します。

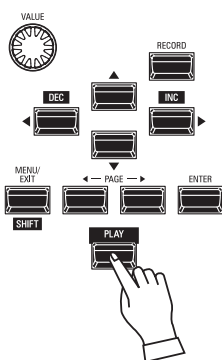
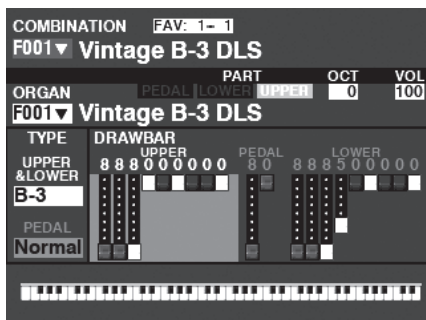
### ⑦ 必要であればパッチに記憶する



この変更は一時的なもので、パッチやコンビを呼び出したり、電源を切ったりすると失われてしまいます。

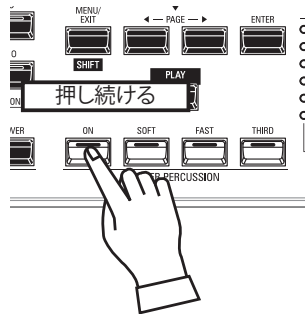
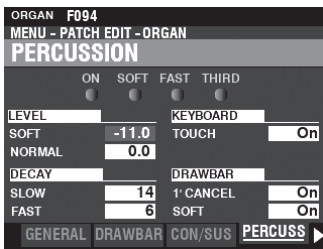
変更した値を今後も使い続ける場合は、パッチに記憶しておく必要があります(P. 118)。

### ⑧ プレイ画面へ戻る



[PLAY]ボタンを押します。ディスプレイはプレイ画面へ戻ります。

ボタンを押し続けるだけで関連するページへ移動できます。



例えば、パーカッションの設定を行いたい場合はパーカッションのボタンいずれか([ON]、[SOFT]、[FAST]、[THIRD])をしばらく押し続けると、「パーカッション」ページへ行くことができます。これを「ショートカット」と呼びます。

どのボタンがどの画面へショートカットしているかは、次章の「パラメーターを設定する」で説明しています。

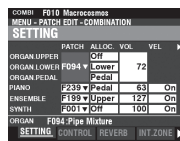
**NOTE:** ショートカットのためにボタンを押し続ける時間を変更することができます。(P. 136)

## 良く使うページを登録する(フェイバリット)

任意のページを10ページまで登録し、簡単に移動できます。

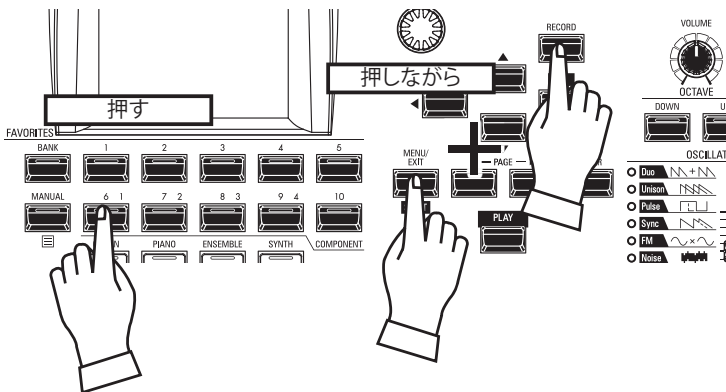
### 登録する

- ① メニューを使って表示させる



登録したいページをメニュー等を利用して表示させます。

- ② ページを登録する番号を指定する



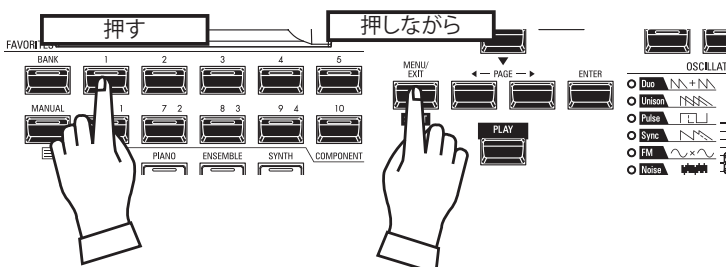
[SHIFT] と [RECORD] ボタンを押しながら、登録したいナンバーボタン[1]~[10]のいずれかを押します。

ページが登録されると、ディスプレイには一定時間、次のように表示されます。

"Recording Assign"

**NOTE:** フェイバリットの編集を行えます (P. 140)

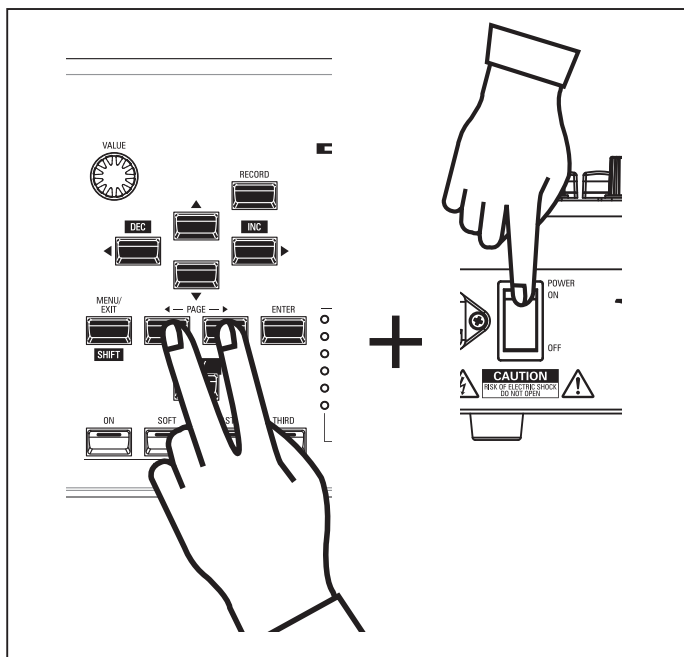
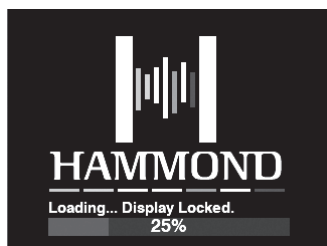
### 登録したページへ移動する



登録したページに移動するには、[SHIFT] ボタンを押しながらナンバーボタンを押します。

# ディスプレイ操作をロックする

公共の場や、本番で使用するために、ディスプレイ操作をロックすることができます。



ディスプレイ操作をロック/解除するには、PAGE [◀]と[▶]ボタンを押しながら[POWER]スイッチをONにします。

ボタンは、"Confirming Display Locked/Unlocked" が表示されるまで押し続けます。

数秒後、ロック (Locked) または解除 (Unlocked) が表示、設定された状態で起動します。

この機能は以下のように働きます。

1. [MENU/EXIT]ボタンは無効です。
2. [RECORD]ボタンは無効です。
3. ショートカット機能は無効です。
4. コンビとパッチは呼び出しのみ行えます。

**NOTE:** このロックは[RECORD]ボタンを押しながら電源を入れても解除されません。



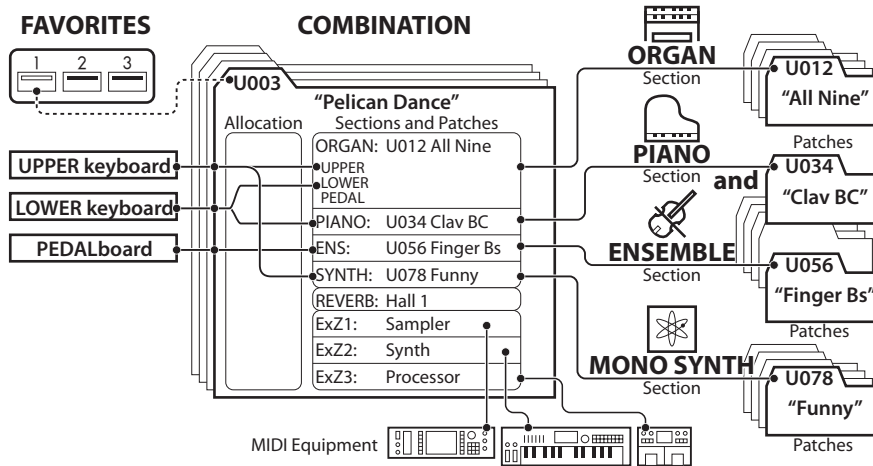


# COMBI(コンビ)

この画面では、各セクションやエフェクトをとりまとめた状態を記憶する「コンビ」に関する設定を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - PATCH - COMBI - [ENTER]



## 編集ページとその内容

### セッティング SETTING

各セクションのパッチや音量といった、基本的なパラメーターを設定します。

### コントロール CONTROL

コントローラーを受信するかどうか、リバース効果の深さを設定します。

### リバース REVERB

リバース効果の設定を行います。

### インターナルゾーン INTERNAL ZONES

内蔵鍵盤と音源の発音に関する設定を行います。

### エクスターナルゾーン EXTERNAL ZONES

外部のMIDI機器を内蔵鍵盤や拡張された鍵盤でコントロールします。

COMBI F010 Macrocosmos				
MENU - PATCH EDIT - COMBINATION				
SETTING				
	PATCH	ALLOC.	VOL	VEL
ORGAN.UPPER		Off		
ORGAN.LOWER	F094	Lower		72
ORGAN.PEDAL		Pedal		
PIANO	F239	Pedal		63
ENSEMBLE	F199	Upper		127
SYNTH	F001	Off		100

ORGAN F094 : Pipe Mixture

SETTING CONTROL REVERB INT.ZONE

## アプリケーション・メニュー

[≡]ボタンを押すと表示されるアプリケーション・メニューを使って、以下の操作が行えます。

**INITIALIZE COMBINATION** 現在編集の全コンビ・パラメーターを初期化します。

**REGISTER PAGE TO FAV**.....表示中のページをフェイバリットに登録します。

[▲] [▼]ボタンで項目を選び、[ENTER]ボタンを押すと実行されます。

APP MENU	
INITIALIZE COMBINATION	
REGISTER PAGE TO FAVORITE	

# セッティング SETTING

各セクションのパッチや音量といった基本的なパラメーターを設定します。

COMBI F010 Macrocosmos				Macrocosmos				
MENU - PATCH EDIT - COMBINATION				EDIT - COMBINATION				
SETTING								
	PATCH ①	ALLOC. ②	VOL ③	VEL ④	OCT ⑤	XPOSE ⑥	KEY LO ⑦	KEY HI ⑧
ORGAN.UPPER		Off			0	0	-2C	8G
ORGAN.LOWER	F094 ▾	Lower	72		0	0	-2C	8G
ORGAN.PEDAL		Pedal			0	0	-2C	8G
PIANO	F239 ▾	Pedal	63	1	0	0	-2C	8G
ENSEMBLE	F199 ▾	Upper	127	1	0	0	-2C	8G
SYNTH	F001 ▾	Off	100	1	0	0	-2C	8G

ORGAN F094 : Pipe Mixture      Pipe Mixture

SETTING CONTROL REVERB INT.ZONE ▶ CONTROL REVERB INT.ZONE ▶

## ① PATCH

値範囲: F001 ~ F100, U001 ~ U100, B001 ~ 100 (Organ / Mono Synth)  
F001 ~ F300, U001 ~ U400 (Piano / Ensemble)

パッチ番号を設定します。

## ② ALLOCATE

値範囲: Off, Upper, Lower, Pedal

このセクションをどの鍵盤に割り当てるかを設定します。

トップパネルの[ALLOCATE]ボタン群と連動しています。

## ③ VOLUME

値範囲: 0 ~ 127

このセクションの音量を調節します。

## ④ VELOCITY

値範囲: OFF, 1 ~ 4

このセクションが、ベロシティに応じて音量や音色が変化するかどうかを設定します。

OFFでは実際のベロシティに関わらず「100」として発音します。1では演奏した通りのベロシティで発音し、数値が大きくなるにつれ弱いベロシティでも強いベロシティで演奏したかのように発音します。

## ⑤ OCTAVE

値範囲: -2 ~ ±0 ~ +2

このセクションの発音するオクターブを設定します。

実際の発音オクターブは、このパラメーターとインターナル・ゾーンのOCTAVEとを加算した値です。

## ⑥ XPOSE

値範囲: -6 ~ ±0 ~ +6

このセクションを移調します。

音程を他のセクションとずらすだけでなく、移調した状態を記憶させたい場合(トップパネルの[TRANXPOSE]は記憶されない)にも使用します。

## ⑦ KEY RANGE LOW

## ⑧ KEY RANGE HIGH

値範囲: -2C ~ 8G

このセクションが発音する音域を設定します。

### tips 3 PART ORGANとアロケート

オルガン・セクションは[3 PART ORGAN]ボタンの状態によってアロケートの方法が異なります(P. 36)。

## コントロール CONTROL

各セクションがコントローラーを受信するかどうかを設定します。

COMBI F001		MENU - PATCH EDIT - COMBINATION	
CONTROL			
	① EXP. MIN	② DAMP.	③ P. BEND
ORGAN UPPER	On		
ORGAN LOWER	On	Patch	Off
ORGAN PEDAL	On		
PIANO	127	On	Patch Mod.
ENSEMBLE	64	On	Patch Mod.
SYNTH	64	On	Patch Mod.
PIANO F001 : Grand Piano Y-CF			
SETTING CONTROL REVERB INT.ZONE ▶			

### ① EXP. MIN (EXPRESSION MINIMUM)

値範囲: 0 ~ 127

エクスプレッション値が最小時の、このセクションの音量を設定します。

0では無音になり、127では音量は最大のまま、エクスプレッションでは変化しません。

### ② DAMP. (DAMPER)

このセクションがダンパー・ペダルの情報を受信するかどうかを設定します。

Off ..... 受信しません。ダンパー値はオフとして発音します。

On ..... 受信します。

### ③ P. BEND (PITCH BEND)

このセクションのピッチベンド・ホイールによる音程の変化幅を設定します。

Patch ..... パッチの値に従います。

0 ~ 12 ..... パッチの値に関係なく、半音単位でピッチベンド幅を指定します。

### ④ MOD. (MODULATION)

このセクションのモジュレーション・ホイールによる動作を設定します。

Off ..... 受信しません。

Mod ..... (オルガン・セクション以外)モジュレーションを操作します。

Les ..... (オルガン・セクションのみ)レスリー・エフェクトの速さをコントロールします。

OD ..... オーバー・ドライブの深さをコントロールします。

MF1 ..... マルチ・エフェクト1の深さをコントロールします。

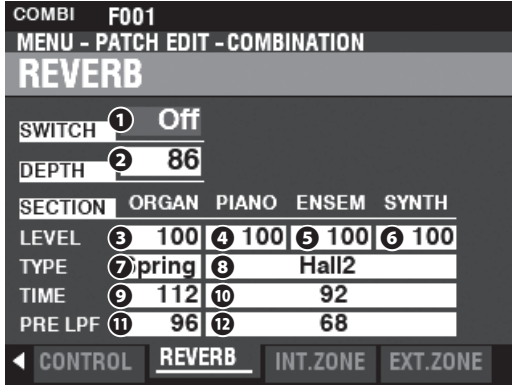
MF2 ..... マルチ・エフェクト2の深さをコントロールします。

# リバーブ REVERB

ショートカット: [REVERB]

リバーブ効果の設定を行います。

リバーブ効果はオルガン・セクションとその他のセクションとで別の設定が行えます。



## ① <sup>スイッチ</sup> SWITCH

値範囲: Off, On

リバーブ効果をオン/オフします。トップパネルの[REVERB]ボタンと連動しています。

## ② <sup>デプス</sup> DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

リバーブ効果の深さを調節します。トップパネルの[DEPTH]つまみと連動しています。

## ③④⑤⑥ <sup>センド レベル</sup> SEND LEVEL (ORGAN, PIANO, ENSEMBLE, MONO SYNTH)

値範囲: 0 ~ 127

各セクションの、リバーブ効果の深さ(リバーブ効果への送り量)を設定します。

## ⑦ <sup>タイプ</sup> TYPE (ORGAN)

## ⑧ TYPE (PIANO/ENSEMBLE/MONO SYNTH)

リバーブ効果の種類を選択します。

Room 1..... 室内(長)

Room 2..... 室内(短)

Live ..... ライブハウス

Hall 1 ..... コンサートホール(暗)

Hall 2 ..... コンサートホール(明)

Church..... 教会

Plate ..... 鉄板リバーブ

Spring ..... スプリングリバーブ

## ⑨ <sup>タイム</sup> TIME (ORGAN)

## ⑩ TIME (PIANO/ENSEMBLE/MONO SYNTH)

値範囲: 0 ~ 127

リバーブ音が消えるまでの時間を設定します。

値を上げると、空間が広くなったような印象になります。

## ⑪ <sup>フリ</sup> PRE-LPF (ORGAN)

## ⑫ PRE-LPF (PIANO/ENSEMBLE/MONO SYNTH)

値範囲: 0 ~ 127

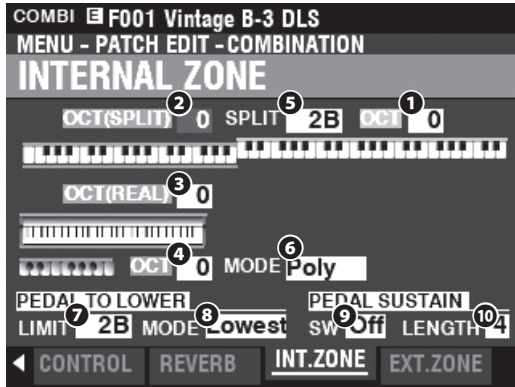
リバーブ音の音質を設定します。

値を上げると、壁の材質が硬くなったような印象になります。

# INTERNAL ZONES

ショートカット: [PEDAL TO LOWER], [SPLIT]

インターナル・ゾーンは、内蔵鍵盤と音源の発音に関する設定を行います。



- ① OCTAVE (UPPER)
- ② OCTAVE (LOWER SPLIT)
- ③ OCTAVE (LOWER REAL)
- ④ OCTAVE (PEDAL)

値範囲: -2 ~ ±0 ~ +2

各鍵盤のオクターブを設定します。

トップパネルの[OCTAVE]ボタン群と連動しています。

②はスプリット機能を使った場合の、③は鍵盤を拡張した場合の、それぞれロー鍵盤のオクターブを表します。

- ⑤ SPLIT POINT

値範囲: C-2 ~ G8

内蔵鍵盤を分割して左右をそれぞれLOWER/UPPER鍵盤として使うスプリット機能を使う際に、LOWER鍵盤の最高音を設定します。

- ⑥ PEDAL KEY MONO / POLY

PEDAL鍵盤で和音を演奏した場合の、処理方法を設定します。

Mono.....最低音が発音します。

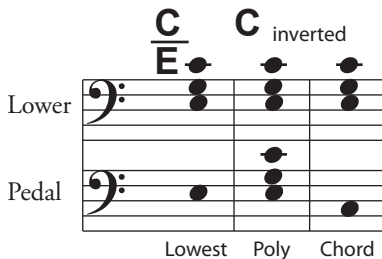
Poly.....和音が発音します。

- ⑦ PEDAL TO LOWER LIMIT

値範囲: C-2 ~ G8

LOWER鍵盤でPEDALパートを発音させるペダル・トゥ・ロー機能を使う際に、LOWER鍵盤の最高音を設定します。

- ⑧ PEDAL TO LOWER MODE



ペダル・トゥ・ロー機能で、和音を演奏した場合の発音方法を設定します。

- Lowest.....最低音が発音します。
- Poly.....和音が発音します。
- Chord.....和音の根音を発音します。

- ⑨ PEDAL SUSTAIN SWITCH

値範囲: Off, On

ペダル鍵盤を離鍵後に音がゆっくりと減衰する、ペダル・サステイン機能をオン/オフします。

- ⑩ PEDAL SUSTAIN LENGTH

値範囲: 1 ~ 5

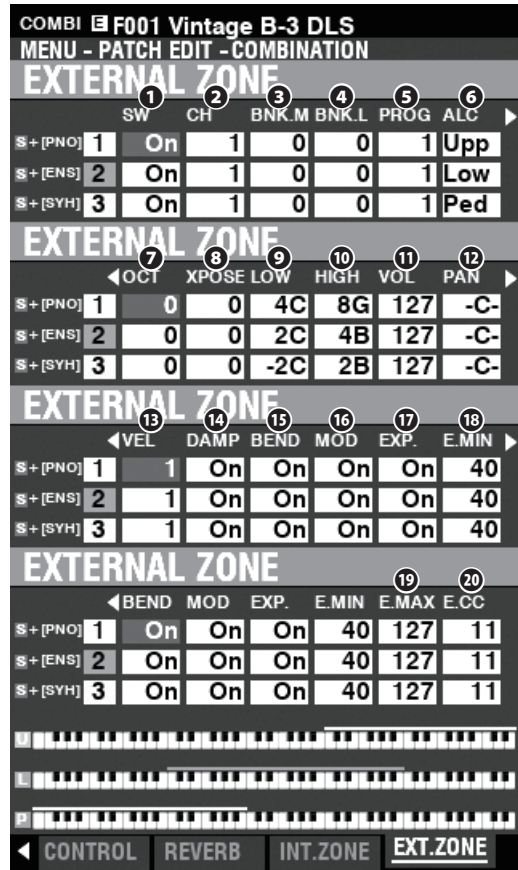
ペダル・サステインの、減衰の長さを設定します。

# EXTERNAL ZONES

エクスターナル・ゾーンは、外部のMIDI機器を内蔵鍵盤や拡張された鍵盤でコントロールするためのパラメーター群です。

本機のエクスターナル・ゾーンは3つあり、それぞれを任意の鍵盤に割り当てられます。

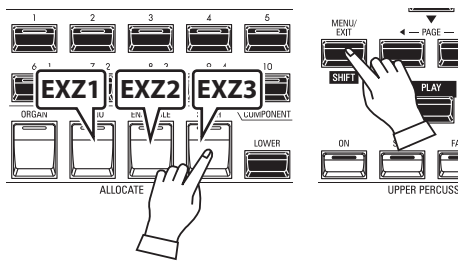
NOTE: エクスターナル・ゾーンを使うには、あらかじめMIDIパラメーターの設定が必要です(P. 158)。



## ① SW (SWITCH)

値範囲: Off, On

このゾーンの送信をオン/オフします。



エクスターナル・ゾーンの送信とアロケートの操作は、[SHIFT]ボタンを押しながら[PIANO](EXZ1)、[ENSEMBLE](EXZ2)、[SYNTH](EXZ3)を押しても行えます。

## ② CH (MIDI CHANNEL)

値範囲: 1 ~ 16

このゾーンが送信するMIDIチャンネルを設定します。

## ③ BNK.M (BANK MSB)

## ④ BNK.L (BANK LSB)

値範囲: 0 ~ 127

## ⑤ PROG (PROGRAM CHANGE)

値範囲: 1 ~ 128

このゾーンが送信するバンク・セレクト、プログラム・チェンジの値を設定します。

一般的にMIDI機器はバンク・セレクトとプログラム・チェンジを使って設定を呼び出します。各番号と設定の対応については、ご使用のMIDI機器の取扱説明書をご参照ください。

## ⑥ ALLOCATE

値範囲: Off, Upper, Lower, Pedal

このゾーンで演奏情報を送信する鍵盤を設定します。

インターナル・ゾーンのスプリットとは関係なく、物理的な鍵盤各面をそれぞれUPPER、LOWER、PEDALとして扱います。

## ⑦ OCT (OCTAVE)

このゾーンの送信するオクターブを設定します。

## ⑧ XPOSE

値範囲: -6 ~ ±0 ~ +6

このゾーンを移調します。

## ⑨ LOW (KEY RANGE LOW)

## ⑩ HIGH (KEY RANGE HIGH)

値範囲: C-2 ~ G8

このゾーンが送信する音域を設定します。

## ⑪ VOL (VOLUME)

値範囲: 0 ~ 127

このゾーンの音量を調節します。

## ⑫ PAN

値範囲: L64 ~ C ~ R63

このゾーンの定位を調節します。

## ⑬ VEL (VELOCITY CURVE)

値範囲: OFF, 1 ~ 4

演奏に応じて送信される、ベロシティのカーブを切り替えます。

OFFでは演奏の強弱に関わらず一定のベロシティ値(100)で演奏情報が送信されます。

1~4はそれぞれ、強い~軽いタッチに向けたカーブです。

## ⑭ DAMP (DAMPER)

値範囲: Off, On

ダンパー値の送信をオン/オフします。

## ⑮ BEND (PITCH BEND)

値範囲: Off, On

ピッチベンド値の送信をオン/オフします。

## ⑯ MOD (MODULATION)

値範囲: Off, On

モジュレーション値の送信をオン/オフします。

## ⑰ EXP (EXPRESSION)

値範囲: Off, On

エクスプレッション値の送信をオン/オフします。

## ⑱ E.MIN (EXPRESSION MINIMUM)

## ⑲ E.MAX (EXPRESSION MAXIMUM)

値範囲: 0 ~ 127

エクスプレッション・ペダルを操作した際に送信される、エクスプレッション値の範囲を「圧縮」します。

多くの電子楽器ではエクスプレッション・ペダルを完全に戻すと無音になりますが、オルガン類では多少音が聞こえるのが一般的です。このパラメーターは、これを調節します。

## ⑳ ECC (EXPRESSION CONTROL CHANGE)

値範囲: Off, 7, 11

エクスプレッション値を送信するコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

一般的に音の抑揚はエクスプレッション(CC#11)を使ってコントロールしますが、MIDI機器によってはこれを受信しないものもあります。この場合はポリウム(CC#7)を使ってコントロールします。

## パニック機能とパラメーターのリロード

MIDIシステムに問題が発生した場合、音の鳴りっぱなしが起こることがあります。本機と外部MIDI機器を接続した場合は、本機の設定内容とMIDI機器の設定内容との乖離が起こることがあります。

このような場合には[▲][▼]ボタンを同時に押してください。全エクスターナル・ゾーンのMIDIチャンネルへ「オール・ノート・オフ」と「リセット・オール・コントローラー」が送信され(パニック機能)、続いて全エクスターナル・ゾーンの設定がリロード(再送信)されます。

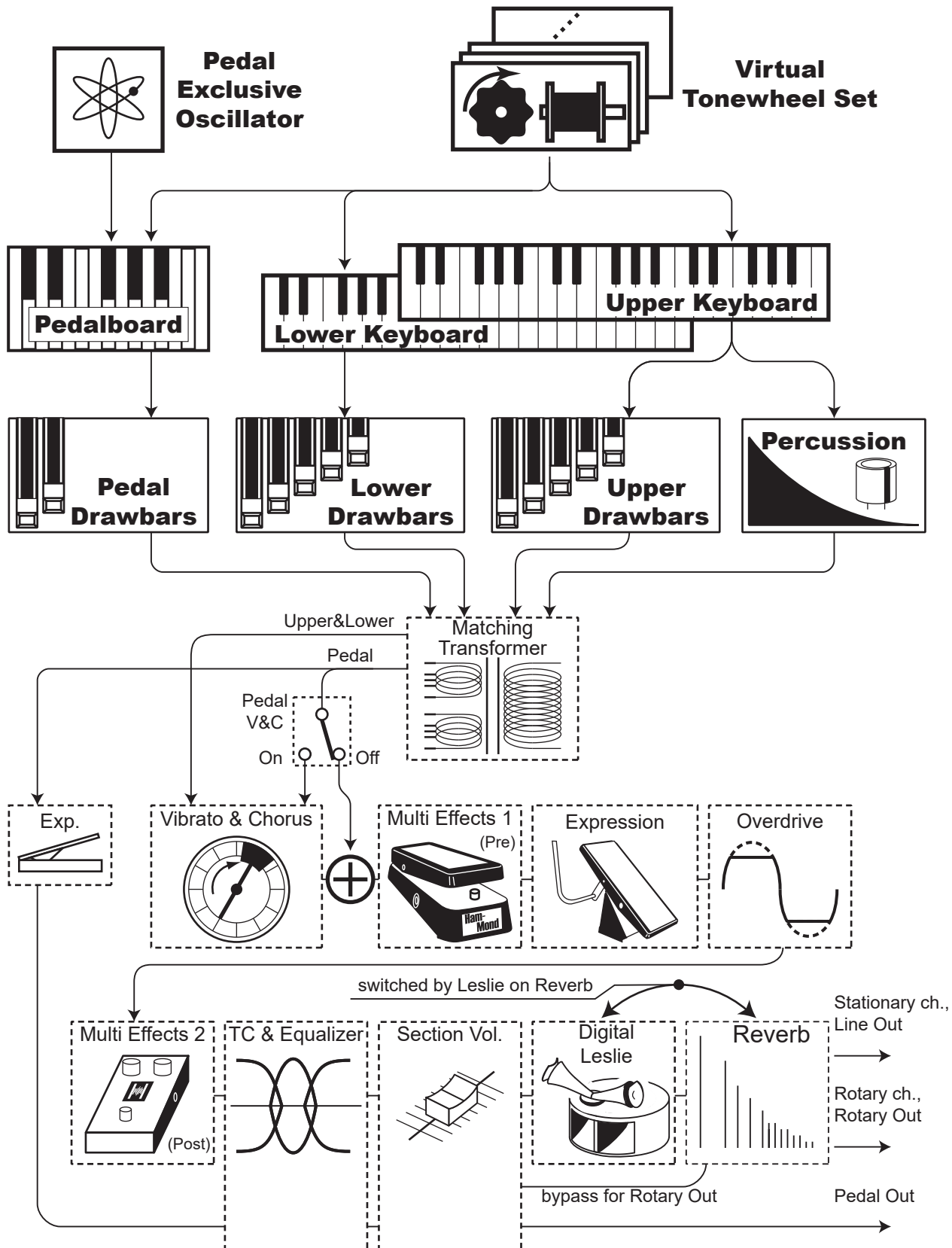
# ORGAN(オルガン)

この画面では、オルガン・セクションのパッチを設定します。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - PATCH - ORGAN - [ENTER]

または、[UPPER]と[PEDAL]を同時に押します。





## このセクションの音作り

オルガン・セクションはトーンホイール・オルガン4種、トランジスター・オルガン3種、及びパイプ・オルガンのうち一つを選んで演奏するためのセクションです。

基本的なハーモニクスはドローバーで設定し、様々な細かい設定をこの画面で行います。

## 編集ページとその内容

### ジェネラル GENERAL

このパッチに共通する項目を設定します。

### ドローバー DRAWBARS

各パートのドローバーに関する設定を行います。

### コンタクト / サステイン CONTACT / SUSTAIN

UPPER及びLOWERパートの、仮想コンタクト(鍵盤接点)とサステイン効果に関する設定を行います。

### パーカッション PERCUSSION

トーンホイール・オルガンの、パーカッションに関する設定を行います。

### ビブラート / コーラス VIBRATO&CHORUS

トーンホイール・オルガンのビブラート&コーラス、トランジスター・オルガンのビブラート、パイプ・オルガンのトレミュラントに関する設定を行います。

### マッチングトランスフォーマー MATCHING TRANSFORMER

トーンホイール・オルガン及びトランジスター・オルガンの、マッチング・トランスに関する設定を行います。

### レスリー LESLIE

トーンホイール・オルガン及びトランジスター・オルガンの、レスリー効果に関する設定を行います。

### マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1

エフェクト1の設定を行います。

### オーバードライブ OVERDRIVE

オーバードライブ効果の設定を行います。

### マルチエフェクト MULTI EFFECTS 2

エフェクト2の設定を行います。

### イコライザー EQUALIZER

イコライザーの設定を行います。

## アプリケーション・メニュー

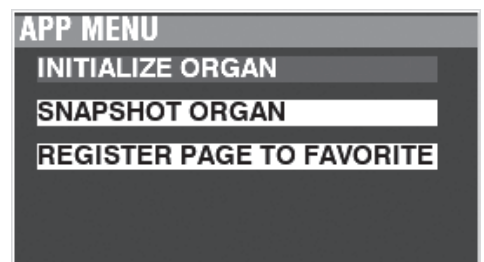
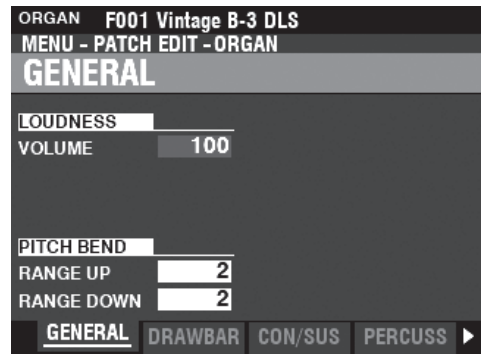
[≡]ボタンを押すと表示されるアプリケーション・メニューを使って、以下の操作が行えます。

**INITIALIZE ORGAN**.....現在編集集中の全パッチ・パラメーターを初期化します。

**SNAPSHOT ORGAN**.....現在の物理的なドローバー・レジストレーションの値を適用します。

**REGISTER PAGE TO FAV**.....表示中のページをフェイバリットに登録します。

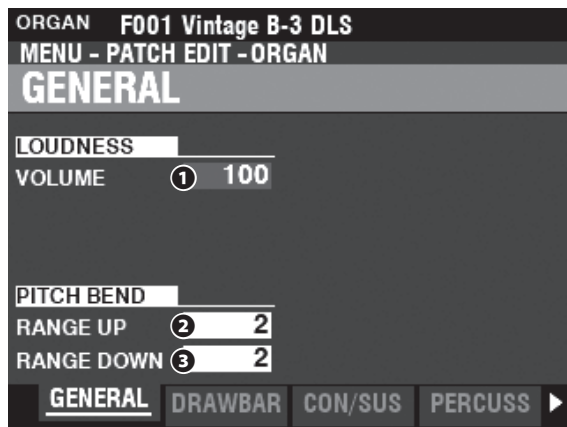
[▲] [▼]ボタンで項目を選び、[ENTER]ボタンを押すと実行されます。



## ジェネラル GENERAL

ショートカット: [UPPER] + [PEDAL]

このパッチに共通する項目を設定します。



### LOUDNESS

#### ① VOLUME

値範囲 0 - 127

このパッチの総合音量を調節します。

### PITCH BEND

ピッチベンドによる音程変化を設定します。

#### ② RANGE UP

値範囲 0 - 12 [semitones]

ピッチベンドの上昇範囲を設定します。

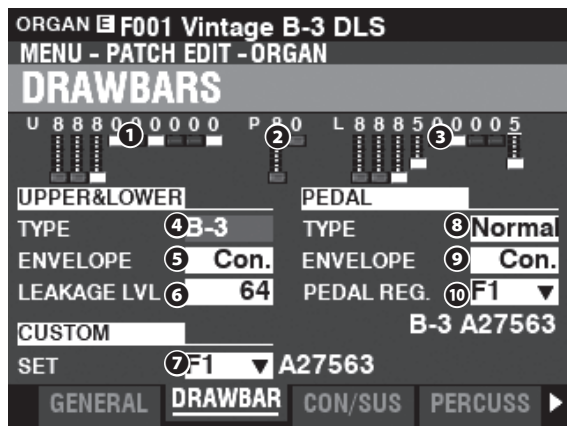
#### ③ RANGE DOWN

値範囲 0 - 24 [semitones]

ピッチベンドの下降範囲を設定します。

## DRAWBARS

各パートのドローバーに関する設定を行います。



#### ① UPPER レジストレーション

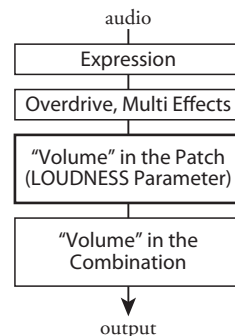
#### ② PEDAL レジストレーション

#### ③ LOWER レジストレーション

各パートの、ドローバー・レジストレーションが表示されます。

### tips ボリュームはどこに効く？

LOUDNESS - VOLUMEは、エクスプレッションと異なり、各エフェクト通過後の音量を単純に調節します。パッチ毎の音量を設定したり、他セクションとの音量バランスを設定するのに便利です。

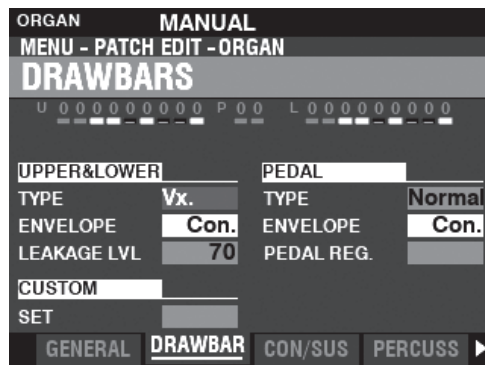


### tips 無効なパラメーター

オルガン・セクションのパラメーターのうち、オルガン・タイプによっては、無効なものがあります。

例えば、オルガン・タイプが“Vx”の場合、リーケージ・レベルやペダル・タイプ、カスタム・トーンホイールは無効です。

無効なパラメーターも操作はできますが、値は暗く表示されます。



## アバローワー UPPER & LOWER

マニュアル(手鍵盤)パートのドロワー、アバローワーに関する設定を行います。

### ④ TYPE

オルガン・タイプを選択します。

- A-100.....A-102 No. 35564
- B-3.....B-3 No. A27563
- C-3.....C-3 No. C155596
- Mellow.....透明感のある正弦波
- Vx.....トランジスター・オルガン、Vxタイプ
- Farf.....トランジスター・オルガン、Farfタイプ
- Ace.....トランジスター・オルガン、Aceタイプ
- Pipe.....パイプ・オルガン

### ⑤ ENVELOPE

値範囲 Con, R1 ~ R15, AR1 ~ AR15

アタック(キーを押した)/リリース(キーを離れた)時のエンベロープを設定します。

“Con”は仮想マルチコンタクトによるキークリックが再現されたエンベロープです。

数値1~15は一般的なエンベロープ・ジェネレーターによるアタックで、値が大きくなるほどレイト(ドロワーの音量が立ち上がる/下がる速さ)が遅くなります。

“R”は仮想マルチコンタクトのアタックを用いつつ、リリースのレイトのみが変化しますので、速い立ち上がりとゆっくりした立ち下がりを作れます。“AR”はアタック/リリース共にレイトが変化しますので、パイプオルガンのようなエンベロープが得られます。

### ⑥ LEAKAGE LEVEL

値範囲 0 ~ 127

リーケージトーン(各ホイール間の音漏れ)の全体的な音量を調節します。値が大きいほど漏れ音量が大きくなります。

### ⑦ CUSTOM SET

値範囲 F1 ~ F3, U1 ~ U3

④TYPEでトーンホイール・オルガン/パイプ・オルガンを使用中、そのトーンホイール/パイプをカスタマイズ(詳細に設定)したセットを選択します。

NOTE: カスタマイズについてはカスタム・トーンホイール(P. 120)、カスタム・パイプ(P. 126)をご覧ください。

## ペダラル PEDAL

ペダル(足鍵盤)パートのドロワーに関する設定を行います。

### ⑧ TYPE

PEDALパートのオルガンタイプを設定します。

- Normal: B-3/C-3伝統のトーンホイールサウンド
- Muted: X-5に代表されるアナログ発振のサウンド

手鍵盤パートのオルガンタイプが“Pipe”の場合、このパラメーターにかかわらずPEDALパートはパイプ音色が発音し、他のパラメーターは無効です。

### ⑨ ENVELOPE

値範囲 Con, R1 ~ R15, AR1 ~ AR15

アタック(キーを押した)/リリース(キーを離れた)時のエンベロープを設定します。

詳細は⑤ENVELOPEをご覧ください。

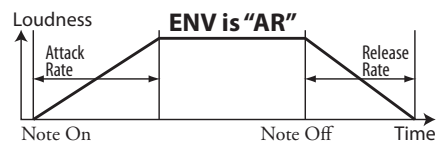
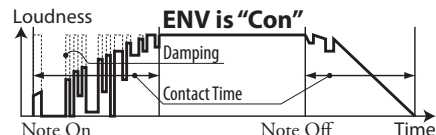
### ⑩ SUB DRAWBARS

値範囲 F1 ~ F3, U1 ~ U3

⑧TYPEで“Normal”が使われている際に、ペダル・ドロワーのカスタム・サブ・ドロワーを選択します。

### tips キークリック

B-3/C-3では音声をメカニカル(機械式)接点方式の鍵盤で直接オン/オフしており、鍵盤を押し離したりする際にノイズが発生していました。これをシミュレートする機能です。



### tips エンベロープの設定例

B-3/C-3に代表される多列接点鍵盤をシミュレート: ENV=Con

アタックのみキークリックが発音するPCMシンセサイザーをシミュレート: ENV=R1

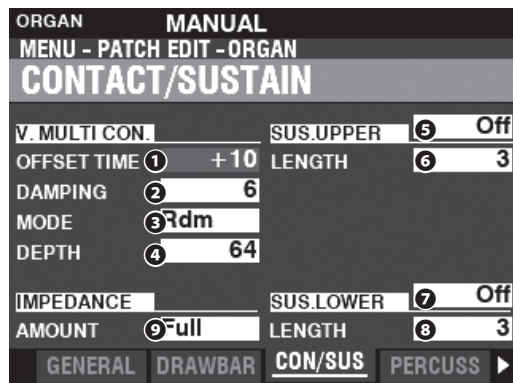
パイプオルガンのようなゆっくりとしたエンベロープ: ENV=AR15

### tips リークージトーン

B-3/C-3の内部配線は多少のリークがあり、ある音の演奏に別のホイールの音が多少混入します。これをシミュレートする機能です。

## CONTACT / SUSTAIN

UPPER及びLOWERパートの、仮想コンタクト(鍵盤接点)とサステイン効果に関する設定を行います。



### バーチャルマルチコンタクト VIRTUAL MULTI CONTACT

#### ① オフセットタイム OFFSET TIME

値範囲 -64 ~ ±0 ~ +63

仮想マルチコンタクトの、コンタクトが完全に接触するまでの時間を調節します。

値が大きくなるほどアタック時間が長く、リリース時間が短くなります。

#### ② ダンピング DAMPING

値範囲 0 ~ 31

仮想マルチコンタクトの、ダンピング・レイトを調節します。

値が大きくなるほどキークリックが大きくなります。

#### ③ モード MODE

仮想マルチコンタクトの接触方法を設定します。

**Random**..... 打鍵すると、キーの浅い点で仮想マルチコンタクトの各接点はランダムな時間を伴って接触を始めます。キーが深い点に達すると、全接点が接触します。

**Velocity**..... キーの深い点まで打鍵すると、仮想マルチコンタクトの全接点はペロシティに応じた時間差で接触します。

#### ④ デプス DEPTH

値範囲 0 ~ 127

仮想マルチコンタクトの接触する、時間のばらつきを設定します。

値が大きくなるほど全コンタクトのばらつきが大きくなります。

### サステインアパーロワー SUSTAIN UPPER / LOWER

サステインを使うと、前述のエンベロープに代わって滑らかな減衰が得られます。

#### ⑤⑥ スイッチ SWITCH

値範囲: Off, On

サステインをかけるかどうかを切り替えます。

#### ⑦⑧ レングス LENGTH

値範囲 1 ~ 5

サステイン効果の長さを設定します。

### インピーダンス IMPEDANCE

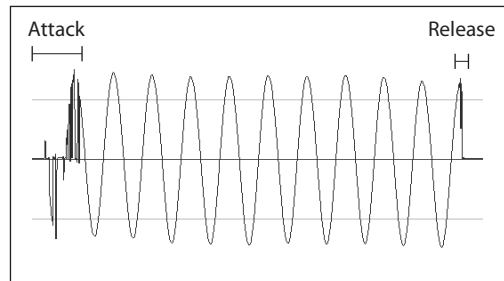
トーンホイール・オルガン特有の、多数のキーを打鍵すると音量が低下する現象をシミュレートします。

#### ⑨ アマウント AMOUNT

**Off**..... 音量は低下しません。

**Half**..... 音量は実機の半分程度低下します。

**Full**..... 音量は実機と同程度低下します。



#### tips コンタクトとは?

演奏によって音を出したり止めたりするために、B-3/C-3の鍵盤は「マルチコンタクト」という仕組みが使われています。

鍵盤の各ノートには、その倍音(P. 38を参照)に相当するトーンホイールからの音声信号が9種類来ていて、それを9個のコンタクトで接/断します。

各コンタクトの接触する深さにはバラつきがあります。また、コンタクトの表面が劣化したり、接触時にバウンドしたりすると、「チャタリング」と呼ばれるノイズが発生します。

ハモンドオルガンで俗に言われる「キークリック」は、これらの現象が複雑に絡み合ったモノです。

このページでは、これらの状態を設定します。

#### tips なぜリリース・キークリックは小さい?

手を打ち合わせると、大きな音がします。しかし、その手を離すときは、そうではありません。

B-3/C-3のリーフ接点はこれと似ています。

アタックレイトを長くすると、「うるさい」チャタリングが聞かれます。しかし、リリースレイトを長くすると、エンベロープが滑らかになり、「静かな」リリース・キークリックが得られます。

#### tips サステイン

電子オルガンの「サステイン」はシンセサイザーのそれとは異なり、離鍵した後に音がゆっくりと減衰していく効果を表します。

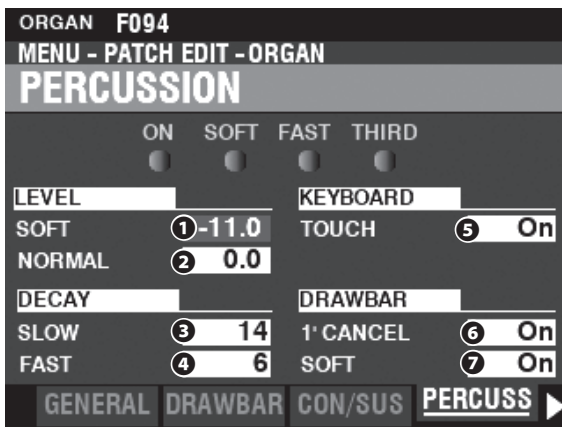
#### tips ペダル・サステインはどこに?

PEDALパートのサステインはCOMBI(コンビ)で設定します。これは、ペダル・サステインはオルガン以外のセクションにもかけられるためです。

## パーカッション PERCUSSION

ショートカット: UPPER PERCUSSION [ON], [SOFT], [FAST], [THIRD]

トーンホイール・オルガンの、パーカッションに関する設定を行います。



### レベル LEVEL

- ① ソフト SOFT
- ② ノーマル NORMAL

値範囲 -22.0 ~ +10.5 dB

パーカッションの、[SOFT]ボタンがそれぞれ「オン(SOFT)」「オフ(NORMAL)」の場合の音量を設定します。

### ディケイ DECAY

- ③ スロー SLOW
- ④ ファースト FAST

値範囲 1 ~ 24, Cont

パーカッションの、[DECAY]ボタンがそれぞれ「オン(FAST)」「オフ(SLOW)」の場合の減衰時間を設定します。

値が大きいほど減衰時間が長くなり、“Cont”では減衰しません。

### キーボード KEYBOARD

- ⑤ タッチ TOUCH

値範囲 Off, On

レガートに演奏した場合に、パーカッションが減衰し続けるかどうかを設定します。

Onではレガートな演奏ではパーカッションは減衰し続け、Offでは再発音を行います。

### ドローパー DRAWBARS

- ⑥ キャンセル 1' CANCEL

値範囲 Off, On

パーカッションの使用時、UPPERドローパーの1'を消音するかどうかを設定します。

- ⑦ ソフト SOFT

値範囲 Off, On

パーカッションの使用時で[SOFT]ボタンが「オフ」の間、UPPERドローパーの音量を若干弱めるかどうかを設定します。

#### tips タッチ

B-3/C-3に内蔵されているエンベロープジェネレータは1つだけで、スウェル鍵盤を全て離鍵しないと再充電されませんでした。これは欠点のようですが、和音をラフに弾いた場合に、聞こえる音がバラつきづらいためリットがあります。

#### tips 1'キャンセル

B-3/C-3にはパーカッション専用の鍵盤接点が無く、代わりに1'の接点をパーカッション用に転用していました。これをシミュレートしています。

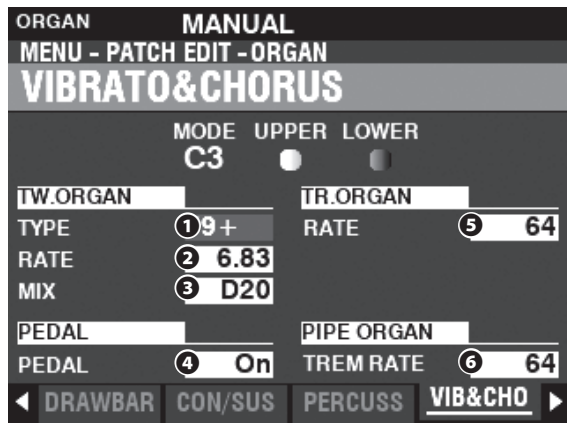
#### tips ソフト

B-3/C-3ではパーカッションを動作させると、ドローパーの音量はわずかに小さくなります。これをシミュレートしています。

## ビブラート コーラス VIBRATO & CHORUS

ショートカット: VIBRATO & CHORUS [MODE], [UPPER], [LOWER]

トーンホイール・オルガンのビブラート&コーラス、トランジスター・オルガンのビブラート、パイプ・オルガンのトレミュラントに関する設定を行います。



### トーンホイールオルガン TONE WHEELS ORGAN

#### ① TYPE

仮定のビブラート装置のタイプを選択します。

'55-57 ..... メタルボックス(1955 - 1957年)

'57-59 ..... ビッグ・シルバーボックス(1957 - 1959年)

'59+ ..... スモール・シルバーボックス(1959年以降)

#### ② RATE

値範囲 5.78 ~ 7.90 [Hz] (349 ~ 475 [rpm])

ビブラート&コーラス効果の速さを設定します。

#### ③ MIX

値範囲 D64 ~ EVEN ~ 63V

コーラス効果(C1~C3)のミックスバランスを設定します。

設定範囲は、D64(ダイレクト音のみ、ビブラート音なし)~EVEN~63V(ビブラート音のみ、ダイレクト音なし)です。

### ペダル PEDAL

#### ④ PEDAL

VIBRATO & CHORUS [LOWER]ボタンをオンにした際に、PEDALパートにもビブラート&コーラス効果がかかるかどうかを設定します。

### トランジスターオルガン TRANSISTOR ORGAN

#### ⑤ RATE

値範囲 0 ~ 127

ビブラート効果の速さを設定します

### パイプオルガン PIPE ORGAN

#### ⑥ TREMULANT RATE

値範囲: 0 ~ 127

トレミュラント効果の速さを設定します。

#### tips ビブラート・タイプ

ビブラート&コーラス機能のあるハモンド・トーンホイール・オルガンは1949年から1975年まで製造されました。その間、いくつかの(回路規模に応じて外観も)異なるタイプのビブラート回路が使用されました。「ビブラートタイプ」はそれぞれ異なるビブラート遅延回路をシミュレートします。

#### tips

#### ペダルパートとビブラート&コーラス

B-3/C-3等では回路の構成上、[LOWER](正確にはGREAT)スイッチをオンにするとローパートだけではなくペダルパートにもビブラート&コーラス効果がかかるようになっていました。

後のモデルではペダルパートの回路は独立しており、ローパートのみに効果をかけることが可能です。パラメーター“PEDAL”はこれをシミュレートするための機能です。

#### tips

#### トランジスター・オルガンのビブラート

実際のトランジスター・オルガンのビブラート効果はマスター・オシレーターの発振周波数を直接変調する方法で行われていました。本機のトランジスター・オルガンのビブラートは、これをシミュレートしています。

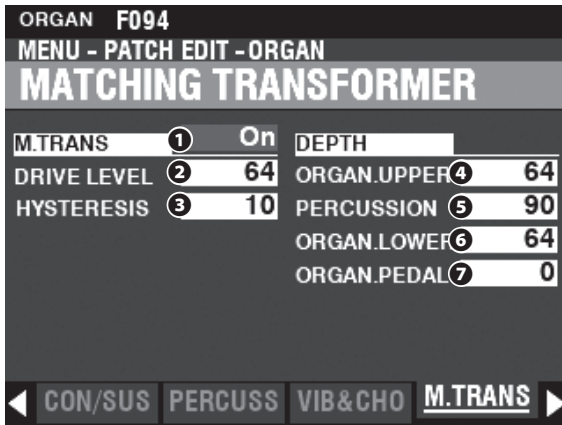
#### tips

#### パイプ・オルガンのトレミュラント

実際のパイプ・オルガンでは、音を揺らすために空気圧を変調する方法が採られています。本機のパイプ・オルガンのトレミュラントは、これをシミュレートしています。

# マッチングトランスフォーマー MATCHING TRANSFORMER

トーンホイール・オルガン及びトランジスター・オルガンの、マッチング・トランスに関する設定を行います。



## ① SWITCH

値範囲: Off, On

マッチング・トランスの効果をオン/オフします。

## ② DRIVE

値範囲: 0 ~ 127

マッチング・トランスの飽和し易さを調整します。

値を上げるとより小音量でも飽和します。

## ③ HYSTERESIS

値範囲: 0 ~ 127

マッチング・トランスのヒステリシス特性の強さを調整します。

値を上げると非対称性が増します。

## ④⑤⑥⑦ DEPTH UPPER, PERCUSSION, LOWER, PEDAL

値範囲: 0 ~ 127

各パートに、②③で設定した効果の深さを調節します。

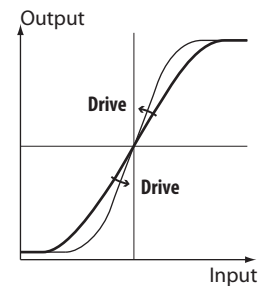
値を上げると効果が強調されます。

### tips マッチング・トランスとは？

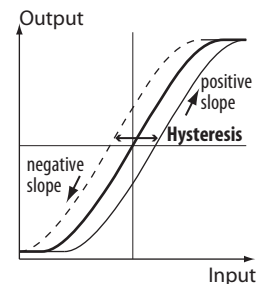
マッチング・トランスとは、B-3/C-3のドローパーによる音量調節とプリアンプ回路への信号受け渡しを目的とした電子部品です。

マッチング・トランスはヒステリシス特性(下図)を持ち、また高音や低音が減衰するため、音質は多少ナローで歪みっぽいものへ変化してしまいます。しかしながら、この特性がB-3/C-3のキャラクターとして認知されています。

トランジスター・オルガンにはマッチング・トランスは存在しませんが、本機ではそれらにも同様の効果をかけられます。



トランス - ドライブの働き

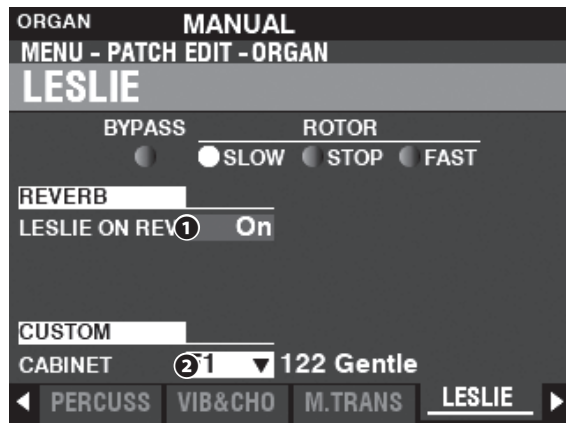


トランス - ヒステリシスの働き

## レスリー LESLIE

ショートカット: LESLIE [BYPASS], [STOP], [FAST]

トーンホイール・オルガン及びトランジスター・オルガンの、レスリー効果に関する設定を行います。



### リバーブ REVERB

#### ① LESLIE ON REVERB

値範囲 Off, On

レスリー効果とリバーブ効果の順序を入れ替えます。

オンでは、リバーブ効果の後にレスリー効果がかかります。

### キャビネット CABINET

#### ② CUSTOM CABINET

値範囲 F1 ~ F8, U1 ~ U8

カスタム・キャビネット(P. 124)を選択します。

#### tips レスリー・オン・リバーブ

物理的なレスリースピーカーしか存在しなかった頃は、リバーブエフェクトを経過したサウンドをレスリースピーカーに通していたため、リバーブ音にも回転感が伴っていました。これをシミュレートする機能です。

#### tips カスタム・キャビネット

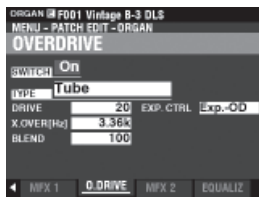
キャビネットとは英語で筐体の意味で、オルガンの音を再生するスピーカー・システムのことを「トーン・キャビネット」と呼んでいたのが語源です。

ハモンドオルガンの拡声にはレスリー社の開発した「レスリー・スピーカー」の様々なモデルや、ハモンド社の「トーン・キャビネット」がよく使われます。

本機では、これらから基本的なモデルをひとつ選択し、更に好みの挙動に設定したものを「カスタム・キャビネット」として記憶できます。

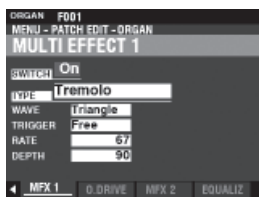


## オーバードライブ OVERDRIVE



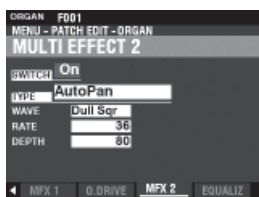
OVERDRIVE(P. 111)をご覧ください。

## マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1



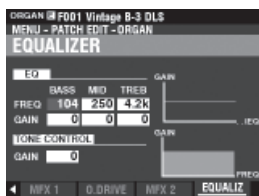
MF1 (P. 106)をご覧ください。

## MULTI EFFECTS 2



MF2(P. 112)をご覧ください。

## イコライザー EQUALIZER



EQUALIZER(P. 116)をご覧ください。

**NOTE:** これらの画面のパラメーターは、全てパッチパラメーターです。各パッチに記憶されます。

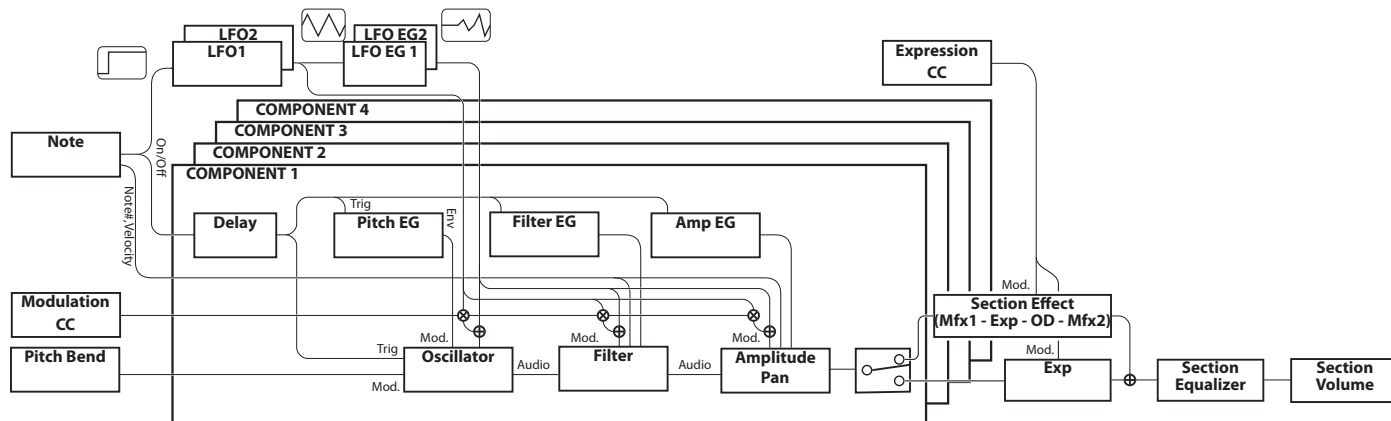
# PIANO/ENS (ピアノ / アンサンブル)

この画面では、ピアノ/アンサンブル・セクションのパッチを編集します。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - PATCH - PIANO/ENSEMBLE - [ENTER]

または、各セクションの[EDIT]ボタンを押します。



## このセクションの音作り

ピアノ/アンサンブル・セクションはサンプリング方式によるシンセサイザーで、1つのセクションあたり4つの「コンポーネント」という発音単位から成っています。

オシレーターから出力された波形はフィルターによる音色変化、アンプリチュードによる音量変化を経てコンポーネントから出力され、最後にセクション・エフェクト及びイコライザーを経て完成します。

音の変化には、2基のLFO及び、ピッチ/フィルター/アンプリチュードに対するエンベロープ・ジェネレーターが用意されています。

## 編集ページとその内容

### ジェネラル GENERAL

このパッチに共通する項目を設定します。

#### 1. VOLUME

音量を設定します。

#### 2. PORTAMENTO

直前と現在のノートを、滑らかに繋がります。

#### 3. MONO/POLY

モノフォニック/ポリフォニックの設定と、優先順位を設定します。

#### 4. PITCH BEND

ピッチベンドの変化幅を設定します。

### プロコード PROCHORD

4つのコンポーネントをそれぞれの奏者に見立て、演奏したコードに従ったハーモニーを発音します。

### LFO

ビブラートやトレモロ効果を作り出すLFO(ロー・フリークエンシー・オシレーター)と、そのかかり具合の設定を行います。

## コンポーネント COMPONENT

コンポーネント別の設定を行います。

### 1. BASIC

このコンポーネントが発音するかどうか、コンポーネントの音量、エフェクターを通すかどうか、ペロシティに対する反応や発音する音域を設定します。

### 2. OSCILLATOR

ウェーブフォーム(素材波形)、音程の設定を行います。

### 3. PITCH EG

ピッチ・エンベロープの設定を行います。

### 4. DELAY

演奏に対する発音/消音の遅延を設定します。

### 5. FILTER

フィルターの設定を行います。

### 6. FILTER EG

フィルター・エンベロープの設定を行います。

### 7. AMPLITUDE

アンプリチュード(音量)とパン(定位)の設定を行います。

### 8. AMPLITUDE EG

アンプリチュード・エンベロープの設定を行います。

## マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1

エフェクト1の設定を行います。

## オーバードライブ OVERDRIVE

オーバードライブ効果の設定を行います。

## マルチエフェクト MULTI EFFECTS 2

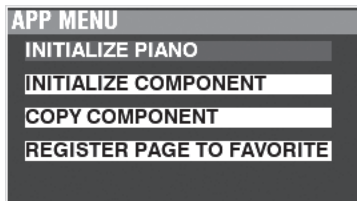
エフェクト2の設定を行います。

## イコライザー EQUALIZER

イコライザーの設定を行います。

## アプリケーション・メニュー

[≡]ボタンを押すと表示されるアプリケーション・メニューを使って、以下の操作が行えます。



**INITIALIZE PIANO/ENS** ..... 現在編集中のパッチ・パラメーターを初期化します。

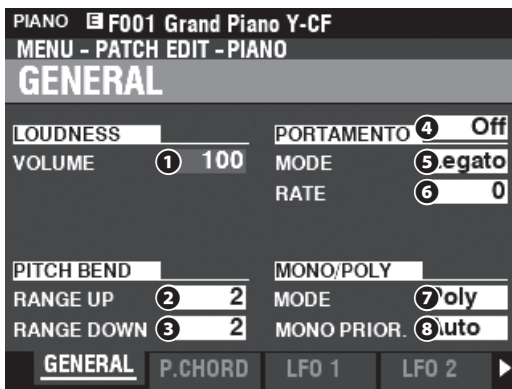
**INITIALIZE COMPONENT** ..... 現在編集中のコンポーネントを初期化します。

**COPY COMPONENT** ..... あるコンポーネントの内容を、別のコンポーネントへコピーします。

**REGISTER PAGE TO FAV** ..... 表示中のページを、フェイバリットに登録します。

[▲] [▼]ボタンで項目を選び、[ENTER]ボタンを押すと実行されます。

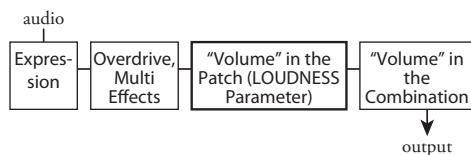
## ジェネラル GENERAL



### LOUDNESS

#### ① VOLUME

パッチ全体の音量を設定します。



### PITCH BEND

ピッチベンドによる音程変化を設定します。

#### ② RANGE UP

値範囲 0~12 [semitones]

ピッチベンドの上昇範囲を設定します。

#### ③ RANGE DOWN

値範囲 0~24 [semitones]

ピッチベンドの下降範囲を設定します。

## PORTAMENTO

#### ④ SWITCH

ポルタメント効果をオン/オフします。

#### ⑤ MODE

ポルタメントの動作モードを設定します。

**Every** ..... 常にポルタメント効果がかかります。

**Legato** ..... レガートに演奏した場合のみ、ポルタメント効果がかかります。

#### ⑥ RATE

値範囲 0~127

ポルタメント効果の速さを設定します。値を大きくするほど、変化がゆっくりになります。

## MONO/POLY

#### ⑦ MONO/POLY

モノモード/ポリモードを設定します。

**Poly** ..... 和音が演奏できます。

**Mono** ..... 和音を演奏しても、単音が発音します。

**Rel. C** ..... リリース・キャンセラー—和音が演奏できますが、次のノートが打鍵された際にリリース中のノートは消音します。

#### ⑧ MONO PRIORITY

モノモードで和音が演奏された場合に、どのノートが発音するかを設定します。

**Auto** ..... このセクションが他のセクションと共に使われる場合は最高音が、単独で使われる場合は最後に演奏したノートが発音します。

**Last** ..... 最後に演奏したノートが発音します。

**Lowest** ..... 最低音が発音します。

**Highest** ..... 最高音が発音します。

**First** ..... 最初に演奏したノートが発音します。

# プロコード

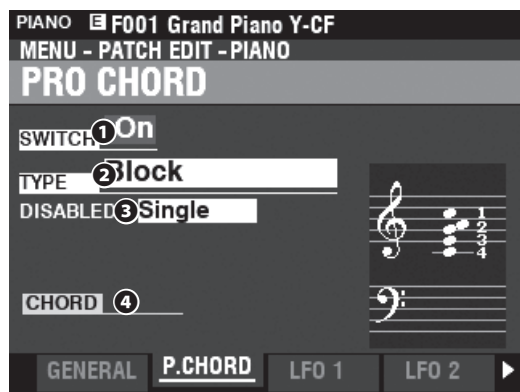
1. Play LOWER as Chord

2. Play UPPER as Melody

3. The Harmony sounds together.

4つのコンポーネントをそれぞれの奏者に見立て、演奏したコードに従ったハーモニーを発音します。

プロコード機能はUPPER鍵盤でのみ動作します。



## 1 SWITCH

プロコード機能をオン/オフします。

## 2 TYPE

プロコード機能の動作モード(ボイスिंग)を選択します。

各モードのボイスिंगは巻末Appendixをご参照ください(P. 179)。

## 3 DISABLED

プロコード機能がオンでも動作していない(コードが認識できない、フットスイッチによって無効)場合の発音方法を設定します。

Single.....コンポーネント1が発音します。

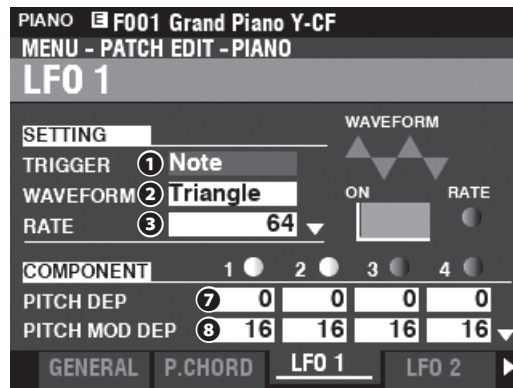
Unison.....コンポーネント1~4のうち、コンポーネント-スイッチが“ON”のものが発音します。

## 4 CHORD

判定されたコード名が表示されます。

# LFO

LFO(Low Frequency Oscillator)はLFO1、LFO2の二基が存在し、それぞれ任意のコンポーネント、任意のパラメーターを変調できます。



## 1 TRIGGER MODE

打鍵によってLFOの位相がリセットされるかどうかを設定します。

Note.....各ノートのLFOは独立して発振し、打鍵するたびにLFOの位相がリセットされます。

Free.....全ノートのLFOは共通で、打鍵に関係なくLFOは発振し続けます。

## 2 WAVEFORM

LFOの波形を設定します。

Triangle.....三角波

Square.....方形波(正と負)

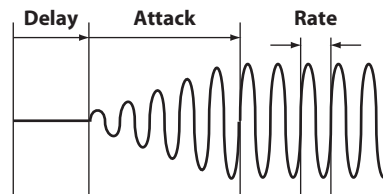
Rectangle.....矩形波(正とゼロ)

Saw Up.....鋸歯状波(上昇)

Saw Down.....鋸歯状波(下降)

S/H.....サンプル・アンド・ホールド

Fluctuaion.....ランダムなゆらぎ



On

## 3 RATE

値範囲 0~127

LFOの発振の速さを設定します。

## 4 DELAY TIME

値範囲 0~127

打鍵からLFOがかかり始めるまでの時間を設定します。

## 5 ATTACK RATE

値範囲 0~127

LFOがかかり始めてから、深さが最大になるまでの時間を設定します。

## 6 ATTACK KEY TRACK

値範囲: 0~127

ATTACK RATEが音高によってどの程度変化するかを設定します。

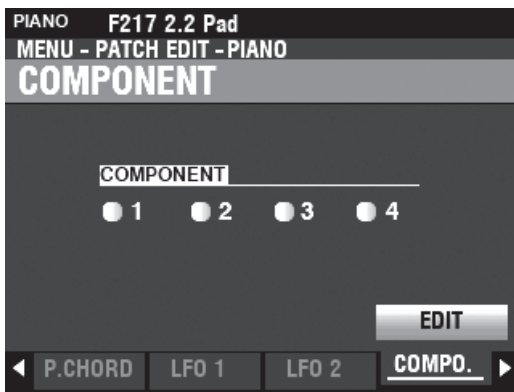
- 7 ピッチ デプス PITCH DEPTH
- 8 ピッチ モジュレーション デプス PITCH MODULATION DEPTH
- 9 フィルター FILTER DEPTH
- 10 アンプリチュード FILTER MODULATION DEPTH
- 11 アンプリチュード AMPLITUDE DEPTH
- 12 アンプリチュード AMPLITUDE MODULATION DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

LFOによる変調を、どのコンポーネントの、どの要素に、どの程度の深さでかけるかを設定します。

DEPTHは通常の深さを、MODULATION DEPTHは[MODULATION]ホイールの操作による深さを、それぞれ設定します。

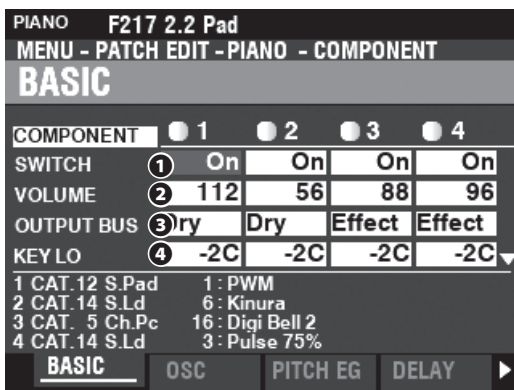
## コンポーネント



各コンポーネントの編集を行うには、COMPONENTページのEDITアイコンを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

コンポーネントの編集から戻るには、[MENU/EXIT]ボタンを押します。

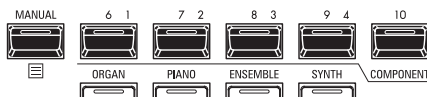
## コンポーネント - ベーシック BASIC



### 1 スイッチ SWITCH

このコンポーネントの発音を「オン/オフ」します。

- Off ..... 消音
- On ..... 発音



編集時、各コンポーネントのオン/オフはナンバーボタンでも行え

ます。

### 2 ボリューム VOLUME

値範囲 0~127

このコンポーネントの音量を調節します。

### 3 アウトプットバス OUTPUT BUS

このコンポーネントにエフェクトをかけるかどうかを切り替えます。

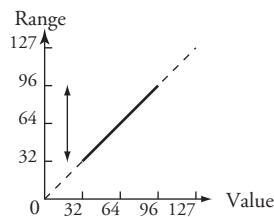
- Dry ..... エフェクトなし
- Effect ..... エフェクトあり

### 4 5 キーレンジ ロー ハイ KEY RANGE LOW, HIGH

値範囲 -2C ~ 8G

このコンポーネントが発音するノートナンバーの範囲(音域)を設定します。

### 6 7 ベロシティレンジ ロー ハイ VELOCITY RANGE LOW, HIGH

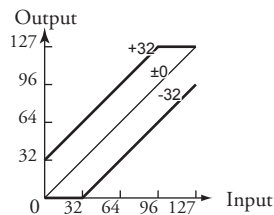


値範囲 1~127

このコンポーネントが発音するベロシティの範囲を設定します。

「ベロシティ」とは打鍵の強さを意味します。

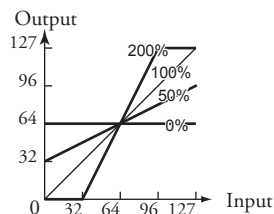
### 8 ベロシティ オフセット VELOCITY OFFSET



値範囲 -64 ~ ±0 ~ +63

ベロシティに指定値を加算します。弱いタッチを底上げすることができます。

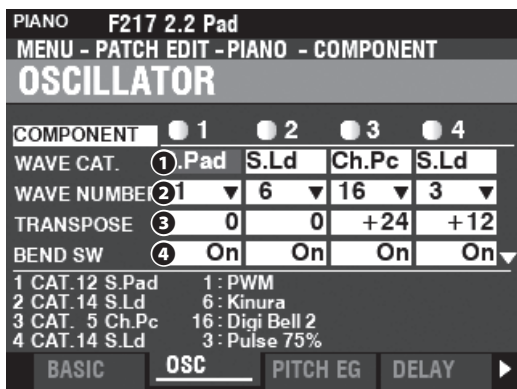
### 9 ベロシティ デプス VELOCITY DEPTH



値範囲 0~200 [%]

ベロシティへの反応を設定します。0に設定すると、ベロシティに関係なく一定の強さで発音します。

コンポーネント - OSCILLATOR



① WAVEFORM CATEGORY

波形素材の 카테고리 を選択します。

- 1.....A. Piano
- 2.....E. Piano
- 3.....Harpichord
- 4.....Clav.
- 5.....Chromatic Percussion
- 6.....Guitar
- 7.....Ethnic
- 8.....SFX
- 9.....Wind
- 10.....Strings
- 11.....Choir
- 12.....Synth Pad
- 13.....Bass
- 14.....Synth Lead
- 15.....Free Reed
- 16.....Percussion

② WAVEFORM NUMBER

波形素材の番号を選択します。詳細は巻末Appendixをご覧ください(P. 178)。

③ TRANSPOSE

値範囲 -64 ~ ±0 ~ +63 [semitones]

音程を半音単位で設定します。

④ PITCH BEND SWITCH

このコンポーネントがピッチベンドを受信するかどうかを「オン/オフ」します。

Off.....非受信

On.....受信

⑤ PITCH KEY TRACK

値範囲 -100 ~ ±0 ~ +100 [%]

打鍵されたノートの高低に対し、発音する音程がどの程度追従するかを設定します。

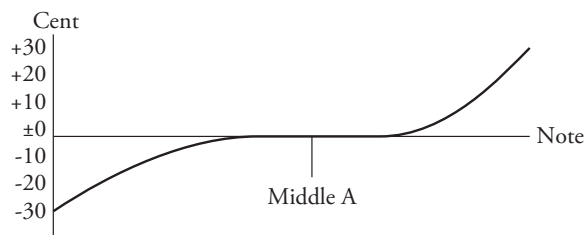
通常は+100に設定します。0に設定すると、このコンポーネントはどのノートも打鍵しても同じ音程で発音します。

⑥ FINE TUNE

値範囲 -100 ~ ±0 ~ +100 [cents]

音程を1セント単位で微調整します。

⑦ STRETCH TUNE DEPTH



値範囲 0 ~ 127

ストレッチ・チューニングの深さを設定します。

値が0では平均律で発音します。値を増やすと、低音はより低く、高音はより高く発音します。

⑧ PITCH EG DEPTH

値範囲 -64 ~ ±0 ~ +63

ピッチEGによる音程変化の深さを設定します。

値が0では音程は変化せず、64では音程は1オクターブ変化します。

NOTE: 音程変化を大きくすると、ノイズが発生する場合があります。

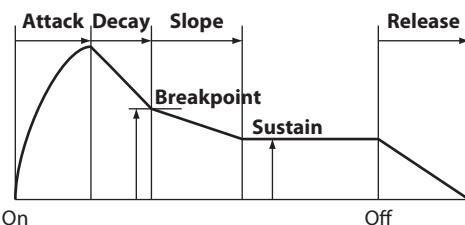
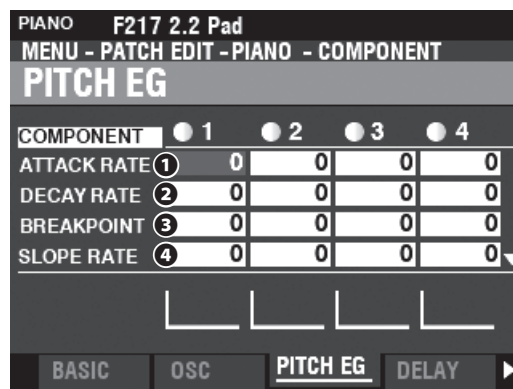
⑨ PITCH EG V E L TRACK

値範囲 0 ~ 100 [%]

ピッチEGによる音程変化の深さを、ベロシティによってどの程度変化させるかを設定します。

0ではベロシティによる変化は無く、100では著しく変化します。

コンポーネント - PITCH EG



EG (Envelope Generator) とは、打鍵/離鍵によって音に時間的な変化を与えるための仕組みです。

本機のピアノ/アンサンブル・セクションのEGは、ピッチ/フィルター/アンプリチュードとも上図の構成です。

① ATTACK RATE

値範囲 0 ~ 127

打鍵から値が最大になるまでの時間を設定します。

**2** <sup>ディケイレート</sup> **DECAY RATE**  
 値範囲 0 ~ 127

値が最大から「ブレイクポイント・レベル」(後述)へ達するまでの時間を設定します。

**3** <sup>ブレイクポイントレベル</sup> **BREAKPOINT LEVEL**  
 値範囲 0 ~ 127

最大値から一つの支点のレベル(高さ)を設定します。  
 この値を高くすると最大値が維持されたような効果が得られ、低くするとパーカッシブさが強調されます。

**4** <sup>スローレート</sup> **SLOPE RATE**  
 値範囲 0 ~ 127

値が最大から「サステイン・レベル」(後述)へ達するまでの時間を設定します。

**5** <sup>サステインレベル</sup> **SUSTAIN LEVEL**  
 値範囲 0 ~ 127

打鍵したまま、到達する値を設定します。

**6** <sup>リリースレート</sup> **RELEASE RATE**  
 値範囲 0 ~ 127

離鍵した後に、値が0になるまでの時間を設定します。

**7** <sup>キートラックアタック</sup> **KEY TRACK ATTACK**

**8** <sup>ディケイ</sup> **KEY TRACK DECAY**

**9** <sup>スロープ</sup> **KEY TRACK SLOPE**

**10** <sup>リリース</sup> **KEY TRACK RELEASE**  
 値範囲 0 ~ 127

それぞれ、ピッチEGのレートが音高によってどの程度変化するかを設定します。

撥弦楽器や打楽器は、高音になるに従って音の変化が速くなります。これをシミュレートするためのパラメーターです。

**11** <sup>ペロシティトラックアタック</sup> **VEL TRACK ATTACK**

**12** <sup>ペロシティトラックリリース</sup> **VEL TRACK RELEASE**  
 値範囲 0 ~ 127

それぞれ、ピッチEGの勾配が打鍵/離鍵のペロシティによってどの程度変化するかを設定します。

吹奏楽器や擦弦楽器は、弱く演奏すると音の立ち上がりも遅くなります。これをシミュレートするためのパラメーターです。

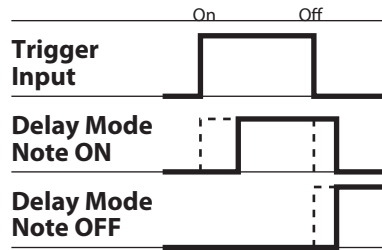
**コンポーネント - DELAY**

PIANO F217 2.2 Pad				
MENU - PATCH EDIT - PIANO - COMPONENT				
<b>DELAY</b>				
COMPONENT	● 1	● 2	● 3	● 4
MODE	① On	On	On	On
THR. SOURCE	② Cmp.1	Cmp.1	Cmp.1	Cmp.1
OFF THR. LVL	③ 0	0	0	0
N.ON TIME	④ 0	20	0	0
1 CAT. 12 S.Pad	1: PWM			
2 CAT. 14 S.Ld	6: Kinura			
3 CAT. 5 Ch.Pc	16: Digi Bell 2			
4 CAT. 14 S.Ld	3: Pulse 75%			
BASIC	OSC	PITCH EG	DELAY ▶	

このコンポーネントの、演奏や他のコンポーネントによる発音/消

音の遅延を設定します。

**1** <sup>ノートディレイモード</sup> **NOTE DELAY MODE**



発音/消音のふるまいを設定します。

**Note On** ..... 打鍵されると、このコンポーネントはNOTE ON DELAY TIME経過後に発音します。離鍵されると、NOTE OFF DELAY TIME経過後に消音します。

**Note Off Vel** 打鍵されてもこのコンポーネントは発音しません。離鍵された際に、参照先のコンポーネントの音量EGがNOTE OFF THRESHOLD LEVELを超えていたら発音を行います。

**Note Off EG** .. 基本的な動作はNote Off Vと同じですが、発音するペロシティは参照先コンポーネントの音量EG値に依存します。

**NOTE:** 離鍵による発音は、設定によっては「鳴りっぱなし」を発生させます。離鍵による発音を行うよう設定したコンポーネントは、アンプリチュードのサステイン・レベルを必ず0に設定してください。

**2** <sup>ノートディレイソース</sup> **NOTE DELAY SOURCE**

値範囲 Cmp1, Cmp2, Cmp3, Cmp4

発音/消音のディレイ(遅延)を行う参照先のコンポーネントを設定します。

通常は、編集集中のコンポーネントと同じ値に設定します。

他のコンポーネントの挙動を参照して発音/消音させたい場合は、それを設定します。

**3** <sup>ノートオフスレッショルドレベル</sup> **NOTE OFF THRESHOLD LEVEL**

値範囲 0~127: -∞ - 0 [dB]

離鍵した後、このコンポーネントが発音するための、参照先のコンポーネントの音量EGのレベルを設定します。

**4** <sup>ノートオンディレイタイム</sup> **NOTE ON DELAY TIME**

値範囲 0~127: 0 - 5 [s]

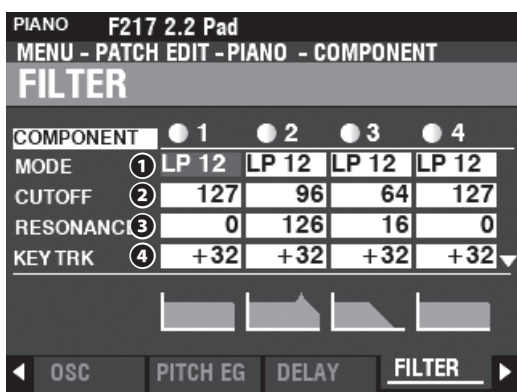
打鍵してから発音が始まるまでの遅延時間を設定します。

**5** <sup>ノートオフディレイタイム</sup> **NOTE OFF DELAY TIME**

値範囲 0~127: 0 - 5 [s]

離鍵してから消音が始まるまでの遅延時間を設定します。

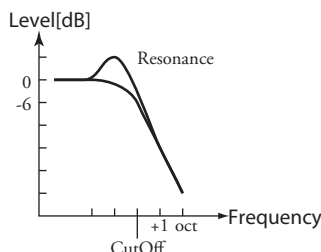
コンポーネント - <sup>フィルター</sup>FILTER



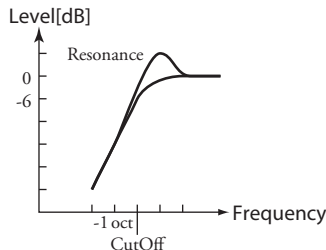
フィルターは音の不要な成分を取り除いたり、特徴を持たせたりするための機能です。

① <sup>モード</sup>MODE

フィルターの機能を切り替えます。



LP12...ロー・パス12dB; カットオフ周波数より高い音域を、オクターブあたり12dBで減衰させます。



HP12...ハイ・パス12dB; カットオフ周波数より低い音域を、オクターブあたり12dBで減衰させます。

② <sup>カットオフ フリクエンシー</sup>CUTOFF FREQUENCY

値範囲 0~127

フィルターの基本的なカットオフ周波数を設定します。

③ <sup>レゾナンス</sup>RESONANCE

値範囲 0~127

カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げ、音に特徴を持たせません。

④ <sup>カットオフ キートラック</sup>CUTOFF KEY TRACK

値範囲 -100 ~ ±0 ~ +100 [%]

カットオフ周波数が、音高によってどの程度変化するかを設定します。

演奏に使う全音域で基音がカットオフ周波数を超えず、且つ十分な音色変化が得られるよう、このパラメーターを調節します。

⑤ <sup>デプス</sup>EG DEPTH

値範囲 -100 ~ ±0 ~ +100 [%]

フィルターEGによるカットオフ周波数の変化の深さを設定します。値が0%ではカットオフ周波数は変化せず、100%では大きく変化します。

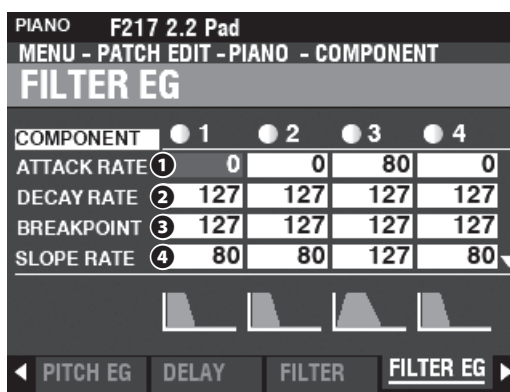
⑥ <sup>ベロシティトラック</sup>EG VEL TRACK

値範囲 0 ~ +100 [%]

EG DEPTHが、ベロシティによってどの程度変調されるかを設定します。

値が0%ではベロシティに関わらずEG DEPTHで設定された値が適用され、値を上げると演奏の強弱でEG DEPTHの深さが変化します。

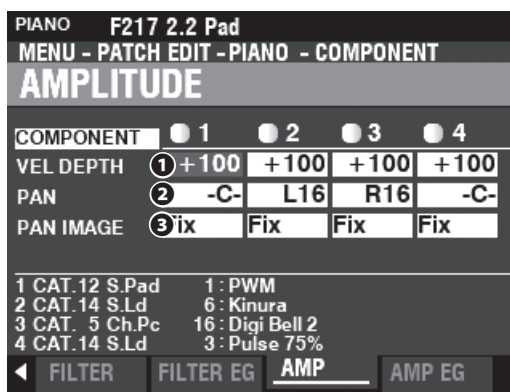
コンポーネント - <sup>フィルター</sup>FILTER EG



フィルターEGはカットオフ周波数を制御するEG(エンベロープ・ジェネレーター)です。

動作はピッチEGに準じます。

コンポーネント - <sup>アンプリチュード</sup>AMPLITUDE



① <sup>ベロシティ デプス</sup>VEL DEPTH

値範囲 -100 ~ 0 ~ +100 %

このコンポーネントの音量がベロシティによってどの程度変化するかを設定します。

0では音量はベロシティに関係なく一定で、+100%ではベロシティに比例して変化します。

② <sup>パン</sup>PAN

値範囲 L64 ~ C ~ R63

このコンポーネントのステレオ定位を設定します。



値をL側に設定するとLEFT(左)チャンネルに、R側に設定するとRIGHT(右)チャンネルに出力されます。

③ PAN IMAGE

音高による定位の変化を設定します。

- Fixed..... 変化なし
- L-R..... 高音になるにつれ右に定位
- R-L..... 高音になるにつれ左に定位
- Pyramid..... 高音になるにつれ左右に拡散
- Inverted..... 高音になるにつれ中央に集束

コンポーネント - AMPLITUDE EG

PIANO F217 2.2 Pad  
MENU - PATCH EDIT - PIANO - COMPONENT  
**AMPLITUDE EG**

COMPONENT	1	2	3	4
ATTACK RATE	0	64	80	64
DECAY RATE	127	127	127	127
BREAKPOINT	127	127	127	127
SLOPE RATE	80	80	80	80

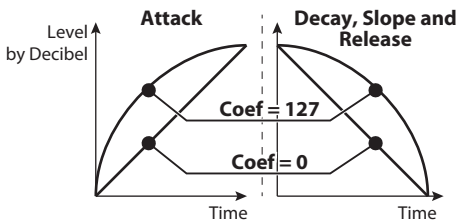
AMP EG

アンプリチュードEGは音量を制御するEG(エンベロープ・ジェネレーター)です。

動作はピッチEGに準じますが、アンプリチュードEGには固有のパラメーターが存在します。

- ⑬ **ATTACK COEFFICIENT**  
アタック コエフィシエント
- ⑭ **DECAY COEFFICIENT**  
ディケイ コエフィシエント
- ⑮ **RELEASE COEFFICIENT**  
リリース コエフィシエント

値範囲: 0 ~ 127



エンベロープの各領域について、勾配曲線を設定します。

値を大きくすると電圧に比例した上昇に適した勾配曲線になり、値を小さくすると指数関数的な下降に適した勾配曲線になります。

ディケイ コエフィシエント、ディケイ スローブ  
DECAY COEFFICIENTは、DECAYとSLOPEの二つの領域を共通して設定します。

マルチエフェクト  
**MULTI EFFECTS 1**

ORGAN F001  
MENU - PATCH EDIT - ORGAN  
**MULTI EFFECT 1**

SWITCH On

TYPE Tremolo

WAVE Triangle

TRIGGER Free

RATE 67

DEPTH 90

MFX 1 0 DRIVE MFX 2 EQUALIZ

MULTI EFFECTS 1(P. 106)をご覧ください。

オーバードライブ  
**OVERDRIVE**

ORGAN F001 Vintage 8-3 DLS  
MENU - PATCH EDIT - ORGAN  
**OVERDRIVE**

SWITCH On

TYPE Tube

DRIVE 20 EXP. CTRL Exp. OD

X.OVER(Hz) 3364

BLEND 100

MFX 1 0 DRIVE MFX 2 EQUALIZ

OVERDRIVE(P. 111)をご覧ください。

**MULTI EFFECTS 2**

ORGAN F001  
MENU - PATCH EDIT - ORGAN  
**MULTI EFFECT 2**

SWITCH On

TYPE AutoPan

WAVE Dull Scr

RATE 38

DEPTH 80

MFX 1 0 DRIVE MFX 2 EQUALIZ

MULTI EFFECTS 2(P. 112)をご覧ください。

イコライザー  
**EQUALIZER**

ORGAN F001 Vintage 8-3 DLS  
MENU - PATCH EDIT - ORGAN  
**EQUALIZER**

EQ

BASS MID TREB

FREQ 104 250 424

GAIN 0 0 0

EQ CONTROLS

GAIN 0

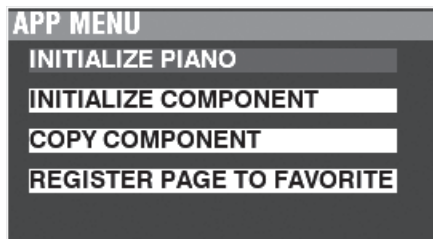
MFX 1 0 DRIVE MFX 2 EQUALIZ

EQUALIZER(P. 116)をご覧ください。

## パッチを初期化する

現在編集中のパッチ・パラメーターを初期化し、白紙の状態から編集を行えるようにします。

### 1 アプリケーション・メニューを表示させる



[≡]ボタンを押して、アプリケーション・メニューを表示させます。

### 2 INITIALIZE PIANO/ENSEMBLEを選ぶ

(図は同上)

[▲][▼]ボタンを使って、INITIALIZE PIANO/ENSEMBLEを選び、[ENTER]ボタンで確定します。

### 3 パラメーターを選ぶ



初期化するパラメーターを[VALUE]つまみで選び、[INITIALIZE]アイコンにカーソルを合わせ、[ENTER]ボタンで確定します。

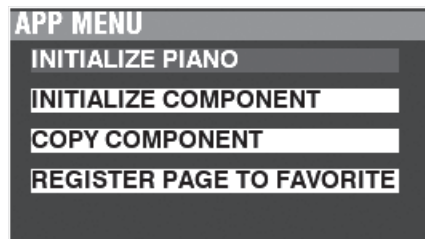
**Common**..... GENERAL、LFOなど、コンポーネント以外のパラメーター

**All**..... コンポーネントを含むすべてのパラメーター

## コンポーネントを初期化する

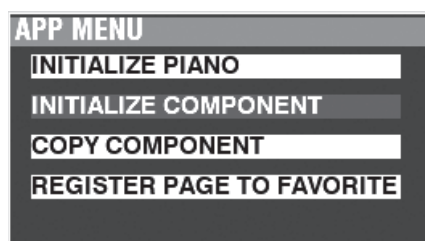
現在編集中のコンポーネントを初期化し、白紙の状態から編集を行えるようにします。

### 1 アプリケーション・メニューを表示させる



[≡]ボタンを押して、アプリケーション・メニューを表示させます。

### 2 INITIALIZE COMPONENTを選ぶ



[▲][▼]ボタンを使って、INITIALIZE COMPONENTを選び、[ENTER]ボタンで確定します。

### 3 コンポーネントを選ぶ



初期化するパラメーターを[VALUE]つまみで選び、[ENTER]ボタンで確定します。

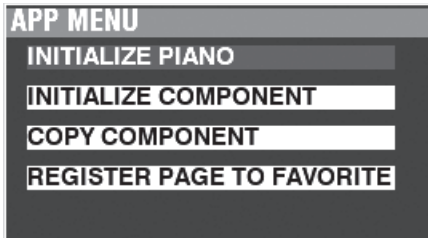
**1~4**..... 各コンポーネント

**All**..... すべてのコンポーネント

## コンポーネントをコピーする

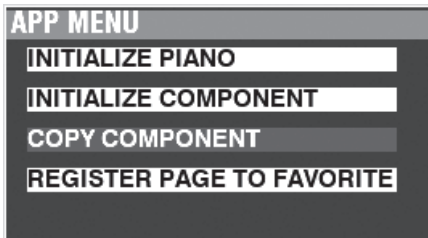
あるコンポーネントの全パラメーターを、別のコンポーネントへコピーします。

### 1 アプリケーション・メニューを表示させる



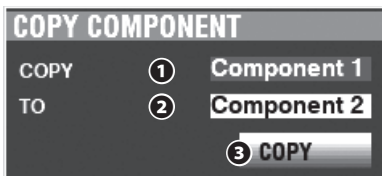
[≡]ボタンを押して、アプリケーション・メニューを表示させます。

### 2 コピーコンポーネント COPY COMPONENTを選ぶ



[▲][▼]ボタンを使って、COPY COMPONENTを選び、[ENTER]ボタンで確定します。

### 3 コピー元とコピー先を指定する



コピー元とコピー先のコンポーネントを指定します。

#### ① COPY

コピー元のコンポーネントを[VALUE]つまみで選択します。

#### ② TO

コピー先のコンポーネントを[VALUE]つまみで選択します。

#### ③ COPY

このアイコンにカーソルを合わせ、[ENTER]ボタンで確定します。

## コンポーネントと同時発音数

1つのコンポーネントは、発音数を1つ消費します。

本機のピアノ/アンサンブル・セクションの最大同時発音数は128ですが、例えば同時にコンポーネントが2つ発音するパッチを選択した場合は、それが64になります。

多くのコンポーネントを使用すると豪華な音のパッチを作成できますが、最大同時発音数を超えた演奏による「音切れ」が発生することがあります。

#### F002 “Grand Piano Stwd”

使用コンポーネントは3つですが、同時発音数は128です。これはそれぞれのコンポーネントが低音域、高音域、離鍵時と分けられており、同時に発音しないためです。

#### F209 “Soundtrack”

使用コンポーネントは3つで、すべて同時に発音するため、同時発音数は $128 \div 3 = 42$ です。

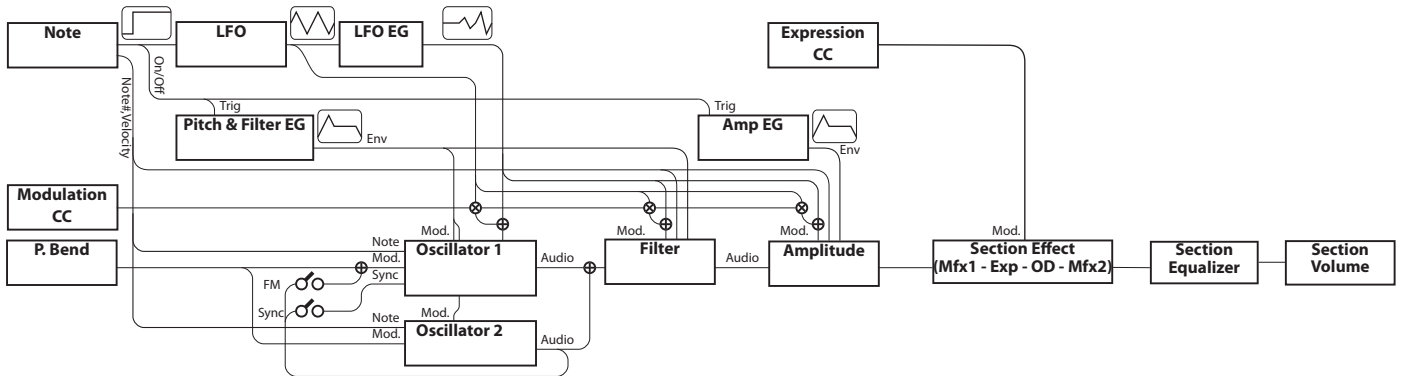
# MONO SYNTH(モノシンセ)

この画面では、モノシンセ・セクションのパッチを編集します。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - PATCH - SYNTH - [ENTER]

または、[OSC TYPE]ボタンを一定時間押します。



## このセクションの音作り

モノシンセ・セクションはフィジカル・モデリング方式によるシンセサイザーです。実際の(アナログ)シンセサイザーが音作りをするためにオシレーターのモジュールを組み合わせるのに対し、本機のモノシンセ・セクションは予め用意されたオシレーター「タイプ」から選んで使用します。

オシレーターから出力された波形はフィルターによる音色変化、アンプリチュードによる音量変化を経て、最後にセクション・エフェクト及びイコライザーを経て完成します。

音の変化には、1基のLFO及び、ピッチ&フィルター、アンプリチュードに対するエンベロープ・ジェネレーターが用意されています。

## 編集ページとその内容

### ジェネラル GENERAL

このパッチに共通する項目を設定します。

#### 1. VOLUME

音量を設定します。

#### 2. PORTAMENTO

直前と現在のノートを、滑らかに繋がります。

#### 3. PITCH BEND

ピッチベンドの変化幅を設定します。

### LFO

ビブラートやトレモロ効果を作り出すLFO(Low Frequency Oscillator)と、そのかかり具合の設定を行います。

### オシレーター OSCILLATOR

発振の方法や、音程の設定を行います。

### フィルター FILTER

フィルターの設定を行います。

### ピッチ&フィルター EG PITCH&FILTER EG

ピッチ&フィルター・エンベロープの設定を行います。

### アンプリチュード AMPLITUDE

アンプリチュード(音量)とパン(定位)の設定を行います。

### アンプリチュード AMPLITUDE EG

アンプリチュード・エンベロープの設定を行います。

### マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1

エフェクト1の設定を行います。

### オーバードライブ OVERDRIVE

オーバードライブ効果の設定を行います。

### マルチエフェクト MULTI EFFECTS 2

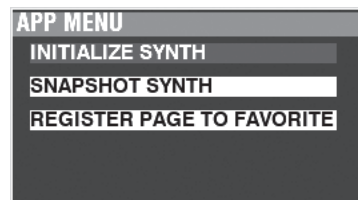
エフェクト2の設定を行います。

### イコライザー EQUALIZER

イコライザーの設定を行います。

## アプリケーション・メニュー

[≡]ボタンを押すと表示されるアプリケーション・メニューを使って、以下の操作が行えます。



INITIALIZE SYNTH.....現在編集中の全パッチ・パラメーターを初期化します。

SNAPSHOT SYNTH.....現在の物理的なつまみの値を適用します。

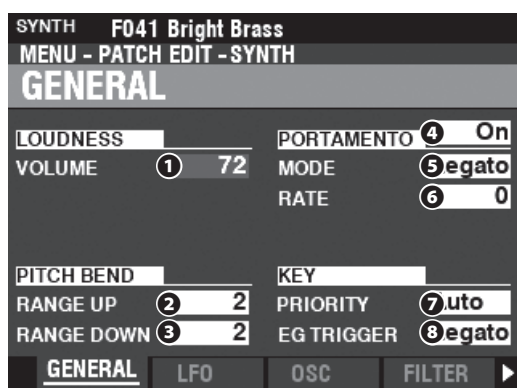
REGISTER PAGE TO FAV.....表示中のページをフェイバリットに登録します。

[▲] [▼]ボタンで項目を選び、[ENTER]ボタンを押すと実行されます。

## ジェネラル GENERAL

ショートカット: OSCILLATOR [TYPE]

このパッチに共通する項目を設定します。

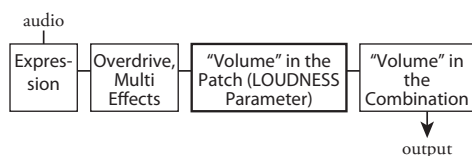


### ラウドネス LOUDNESS

#### ① VOLUME

値範囲 0~127

パッチ全体の音量を設定します。



### ピッチベンド PITCH BEND

ピッチベンドによる音程変化を設定します。

#### ② RANGE UP

値範囲 0 - 12 [semitones]

ピッチベンドの上昇範囲を設定します。

#### ③ RANGE DOWN

値範囲 0 - 24 [semitones]

ピッチベンドの下降範囲を設定します。

### ポルタメント PORTAMENTO

#### ④ SWITCH

値範囲 Off, On

ポルタメント効果をオン/オフします。

#### ⑤ MODE

ポルタメントの動作モードを設定します。

**Every**.....常にポルタメント効果がかかります。

**Legato**.....レガートに演奏した場合のみ、ポルタメント効果がかかります。

#### ⑥ RATE

値範囲 0~127

ポルタメント効果の速さを設定します。値を大きくするほど、変化がゆっくりになります。

### キー KEY

#### ⑦ PRIORITY

和音が演奏された場合に、どのノートが発音するかを設定します。

**Auto**.....このセクションが他のセクションと共に使われる場合は最高音が、単独で使われる場合は最後に演奏したノートが発音します。

**Last**.....最後に演奏したノートが発音します。

**Low**.....最低音が発音します。

**High**.....最高音が発音します。

#### ⑧ EG TRIGGER

レガートに演奏された場合に、エンベロープがリセットされるかどうかを設定します。

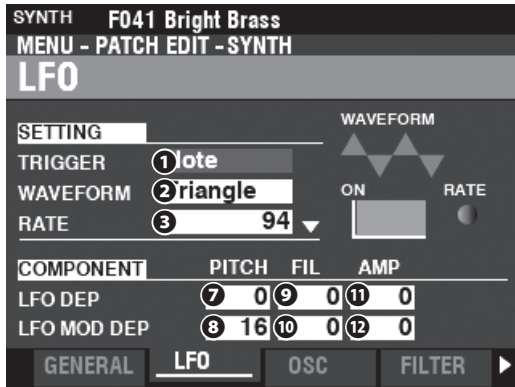
**Single**.....エンベロープはリセットされません。

**Multi**.....エンベロープはリセットされます。

# LFO

ショートカット: [SHIFT]+LFO [RATE]

LFO(Low Frequency Oscillator)はいくつかのパラメーターを周期的に変調します。



- ⑦ ピッチ デプス PITCH DEPTH
- ⑧ ピッチ モジュレーション デプス PITCH MODULATION DEPTH
- ⑨ フィルター FILTER DEPTH
- ⑩ アンプリチュード FILTER MODULATION DEPTH
- ⑪ AMPLITUDE DEPTH
- ⑫ AMPLITUDE MODULATION DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

LFOによる変調を、どのコンポーネントの、どの要素に、どの程度の深さでかけるかを設定します。

DEPTHは鍵盤演奏による深さを、MODULATION DEPTHは[MODULATION]ホイールの操作による深さを、それぞれ設定します。

## ① TRIGGER MODE

打鍵によってLFOの位相がリセットされるかどうかを設定します。

**Note**.....各ノートのLFOは独立して発振し、打鍵するたびにLFOの位相がリセットされます。

**Free**.....全ノートのLFOは共通で、打鍵に関係なくLFOは発振し続けます。

## ② WAVEFORM

LFOの波形を設定します。

**Triangle**.....三角波

**Square**.....方形波(正と負)

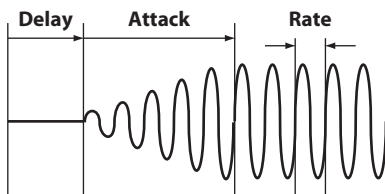
**Rectangle**.....矩形波(正とゼロ)

**Saw Up**.....鋸歯状波(上昇)

**Saw Down**.....鋸歯状波(下降)

**S/H**.....サンプル・アンド・ホールド

**Fluctuaion**.....ランダムなゆらぎ



On

## ③ RATE

値範囲 0~127

LFOの発振の速さを設定します。

## ④ DELAY TIME

値範囲 0 ~ 127

打鍵からLFOがかかり始めるまでの時間を設定します。

## ⑤ ATTACK RATE

値範囲 0 ~ 127

LFOがかかり始めてから、深さが最大になるまでの時間を設定します。

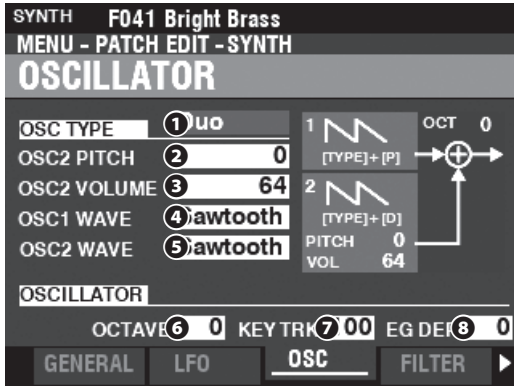
## ⑥ ATTACK KEY TRACK

値範囲: -64 ~ ±0 ~ +63

ATTACK RATEが音高によってどの程度変化するかを設定します。

## オシレーター OSCILLATOR

ショートカット: [SHIFT] + OSCILLATOR [PITCH], [DEPTH]  
発振の方法や、音程の設定を行います。



### ① タイプ TYPE

オシレーターの基本的な発振の方法を設定します。

詳しくは「オシレーター・タイプと特徴」(P. 53)をご覧ください。

- Duo ..... 2つの周波数の異なるオシレーター
- Unison ..... 多数のオシレーターがユニゾンで発音
- Sync ..... 本来とは異なる周波数に同期されたオシレーター
- Pulse ..... パルス波を発音
- FM ..... 2つのオシレーターで周波数変調
- Noise ..... 様々なノイズを発音

### ②③④⑤ モディファイアー

オシレーターの動作を操作します。

各パラメーターはトップパネルの[PITCH]及び[DEPTH]つまみへ対応しており、右図に表示されます。

詳しくは「オシレーター・タイプと特徴」(P. 53)をご覧ください。

### ⑥ オクターブ OCTAVE

値範囲: -2 ~ ±0 ~ +2

発音するオクターブを設定します。トップパネルの[OCTAVE]ボタン群と連動しています。

### ⑦ キートラック KEY TRACK

値範囲 0 ~ 100 [%]

打鍵されたノートの高低に対し、発音する音程がどのくらい追従するかを設定します。

通常は100に設定します。0に設定すると、このコンポーネントはどのノートを打鍵しても同じ音程で発音します。

### ⑧ デプス EG DEPTH

値範囲 -64 ~ ±0 ~ +63

ピッチ&フィルターEGによる音程変化の深さを設定します。

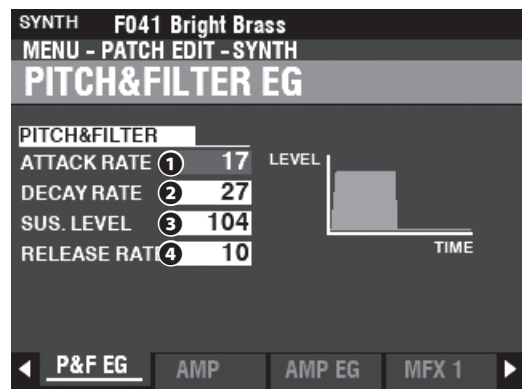
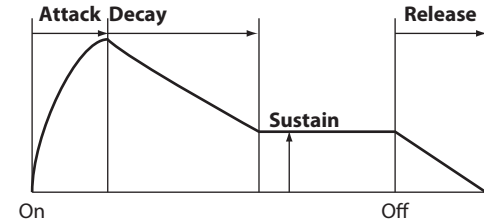
値が0では音程は変化せず、+64では音程は1オクターブ変化します。

## ピッチ フィルター PITCH & FILTER EG

ショートカット: [SHIFT] + PITCH & FILTER ENVELOPE  
[ATTACK], [DECAY], [SUSTAIN], [RELEASE]

EG(エンベロープ・ジェネレーター)とは、打鍵/離鍵によって音に時間的な変化を与えるための仕組みです。

このEGは音程と、フィルターのカットオフ周波数に作用します。



### ① アタック レート ATTACK RATE

値範囲 0 ~ 127

打鍵から値が最大になるまでの時間を設定します。

### ② ディケイ レート DECAY RATE

値範囲 0 ~ 127

値が最大から「サステイン・レベル」(後述)へ達するまでの時間を設定します。

### ③ サステイン レベル SUSTAIN LEVEL

値範囲 0 ~ 127

打鍵したまま、到達する値を設定します。

### ④ リリース レート RELEASE RATE

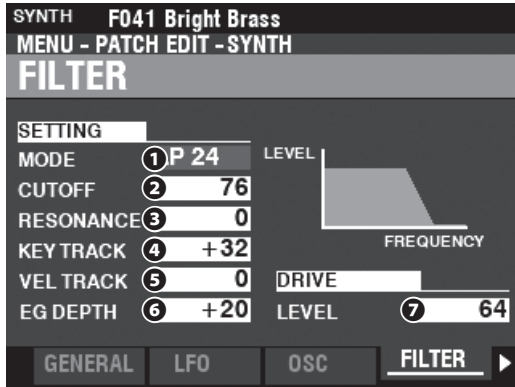
値範囲 0 ~ 127

離鍵した後に、値が0になるまでの時間を設定します。

フィルター  
**FILTER**

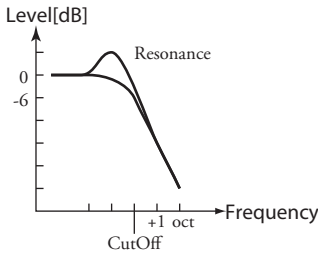
ショートカット: [SHIFT] + FILTER [CUT OFF], [RESONANCE], [EG DEPTH]

フィルターは音の不要な成分を取り除いたり、特徴を持たせたりするための機能です。

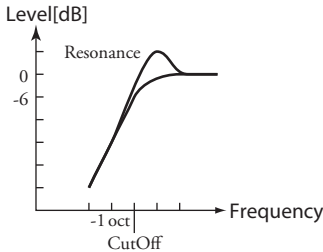


モード  
**① MODE**

フィルターの機能を切り替えます。



LP12/LP24...ロー・パス12(24)dB; カットオフ周波数より高い音域を、オクターブあたり12(24)dBで減衰させます。



HP12/HP24...ハイ・パス12(24)dB; カットオフ周波数より低い音域を、オクターブあたり12(24)dBで減衰させます。

カットオフ フリークエンシー  
**② CUTOFF FREQUENCY**

値範囲 0~127

フィルターの基本的なカットオフ周波数を設定します。

レゾナンス  
**③ RESONANCE**

値範囲 0~127

カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げ、音に特徴を持たせます。

カットオフ キートラック  
**④ CUTOFF KEY TRACK**

値範囲 -64 ~ ±0 ~ +63

カットオフ周波数が、音高によってどの程度変化するかを設定します。

カットオフ ベロシティトラック  
**⑤ CUTOFF V E L TRACK**

値範囲 0~127

カットオフ周波数が、ベロシティによってどの程度変化するかを設定します。

演奏に使う全音域で基音がカットオフ周波数を超えず、且つ十分な音色変化が得られるよう、これらの「TRACK」パラメーターを調節します。

デプス  
**⑥ EG DEPTH**

値範囲 -64 ~ ±0 ~ +63

フィルターEGによるカットオフ周波数の変化の深さを設定します。値が0%ではカットオフ周波数は変化せず、100%では大きく変化します。

ドライブ レベル  
**⑦ DRIVE LEVEL**

値範囲: 0~127

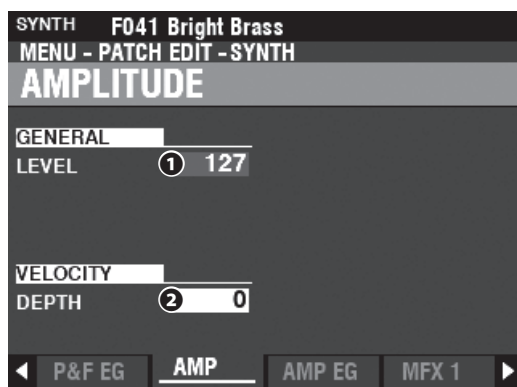
フィルターの入力レベルを調節します。

適正な入力レベル値は64で、値を大きくすると過大入力になり音が歪みます。



## アンプリチュード AMPLITUDE

音量に関する設定を行います。



### ① アウトプットレベル OUTPUT LEVEL

値範囲: 0 ~ 127

基本的な音量を調節します。

### ② ベロシティデプス VELOCITY DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

音量がベロシティによってどの程度変化するかを設定します。

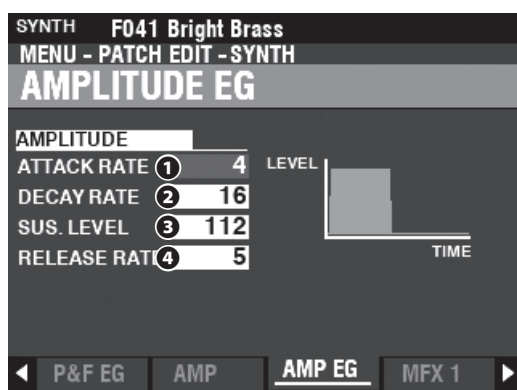
0では音量はベロシティに関係なく一定で、127ではベロシティに比例して変化します。

## アンプリチュード AMPLITUDE EG

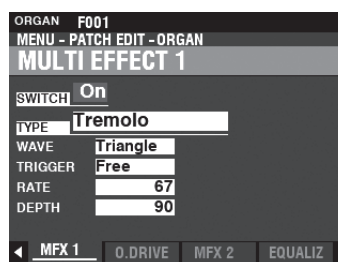
ショートカット: [SHIFT] + AMPLITUDE ENVELOPE [ATTACK], [DECAY], [SUSTAIN], [RELEASE]

EG(エンベロープ・ジェネレーター)とは、打鍵/離鍵によって音に時間的な変化を与えるための仕組みです。

このEGは音量に作用します。動作はピッチ&フィルターEGに準じます。

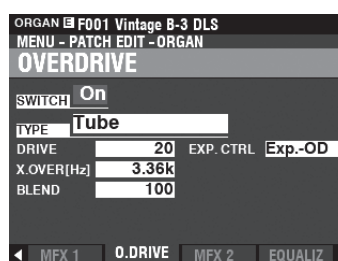


## マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1



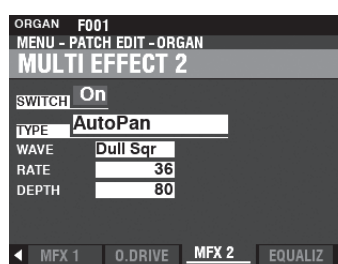
MULTI EFFECTS 1 (P. 106)をご覧ください。

## オーバードライブ OVERDRIVE



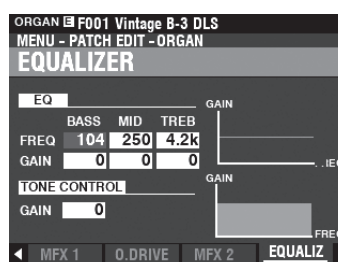
OVERDRIVE (P. 111)をご覧ください。

## マルチエフェクト MULTI EFFECTS 2



MULTI EFFECTS 2 (P. 112)をご覧ください。

## イコライザー EQUALIZER



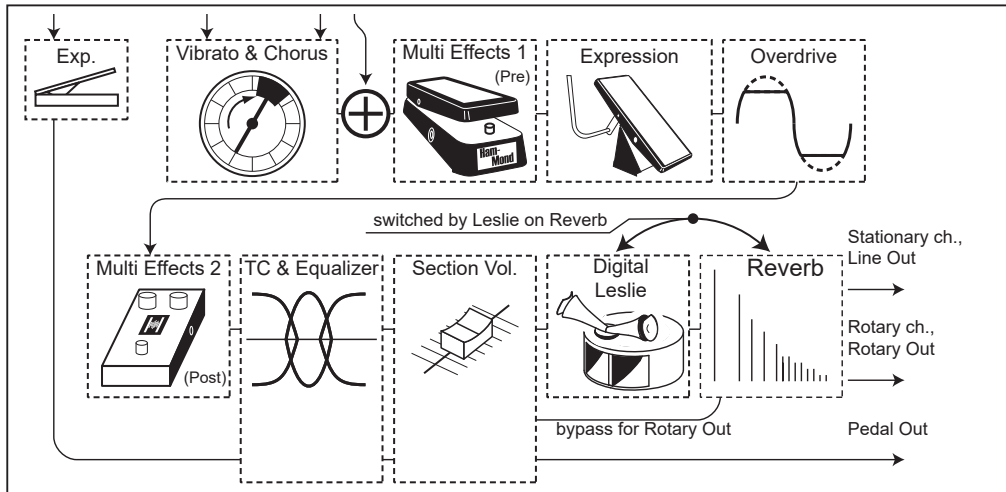
EQUALIZER (P. 116)をご覧ください。

# セクション・エフェクト

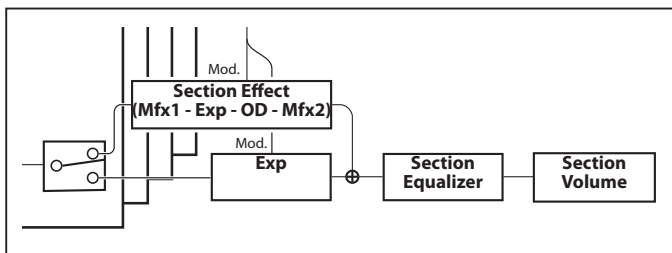
各セクション毎にかけられるエフェクトを「セクション・エフェクト」と呼びます。ここでは、全セクションに共通する「マルチ・エフェクト1」、「オーバードライブ」、「マルチ・エフェクト2」について説明します。

この画面に来るには:

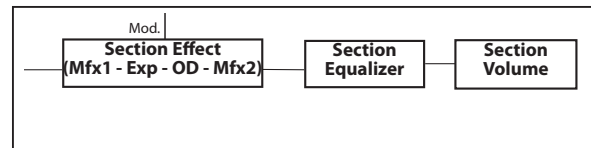
[MENU/EXIT] - PATCH - 各セクション - [ENTER] - MFX1 / O. DRIVE / MFX2



オルガン・セクション



ピアノ/アンサンブル・セクション



モノシンセ・セクション

## セクション・エフェクト群

マルチエフェクト  
MULTI EFFECTS 1 (P. 106)

オーバードライブ  
OVERDRIVE (P. 111)

マルチエフェクト  
MULTI EFFECTS 2 (P. 112)

## マルチエフェクト MULTI EFFECTS 1

マルチ・エフェクト1は以下のエフェクト・タイプを含み、エクスプレッションやオーバードライブの前端に配置されているのが特徴です。

### トレモロ Tremolo

音量を周期的に変化させます。

### ワウワウ Wah-Wah

その語感の通り、周波数特性を動的に変化させます。

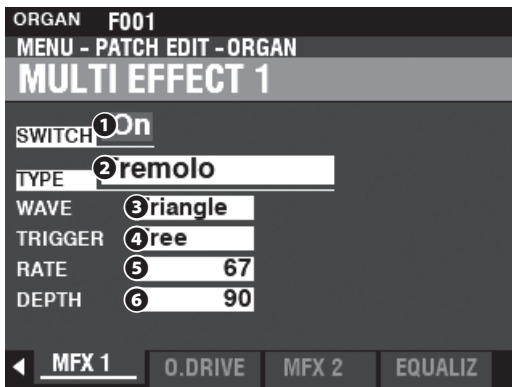
### リングモジュレーター Ring Modulator

原音を内蔵の発振器で振幅変調して和と差の周波数を作り出し、金属的なサウンドを得ます。

### コンプレッサー Compressor

原音の音量を検出し、音量変化を抑えたり、逆に強調したりします。

## マルチ・エフェクト1



## ① SWITCH

スイッチ

値範囲: Off, On

マルチエフェクトを使用するかどうかを設定します。

## ② TYPE

タイプ

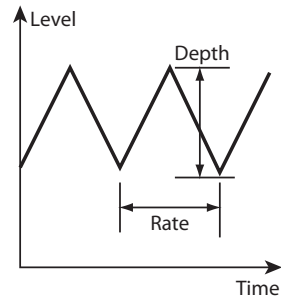
値範囲: Tremolo, Wah-Wah, Ring Mod., Compressor

マルチ・エフェクトのタイプを選択します。

マルチ・エフェクトはそのタイプによってパラメーターが異なります。そこで、それぞれのタイプ別の解説を行います。

トレモロ  
Tremolo

トレモロは音量を周期的に変化させるエフェクトです。



## ③ WAVEFORM

ウェーブフォーム

どのような波形で音量を変調するかを設定します。

**Triangle** ..... 三角波です。音量がスムーズに変化します。**Square** ..... 方形波です。突然音量が上がり、また突然音量が下がります。**Saw Down** ..... 鋸歯状波です。ポンポンといった繰り返す減衰音が得られます。**S & H** ..... サンプル&ホールドです。音量がランダムに変化します。**Dull Sqr** ..... 緩い方形波です。往年のエレクトリックピアノのような効果が得られます。

## ④ TRIGGER

トリガー

発振がリセットされる条件を設定します。

**Free** ..... 発振は常に続きます。**Single** ..... 打鍵のたびに発振はリセットされます。

## ⑤ RATE

レート

値範囲: 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

## ⑥ DEPTH

デプス

値範囲: 0 ~ 127

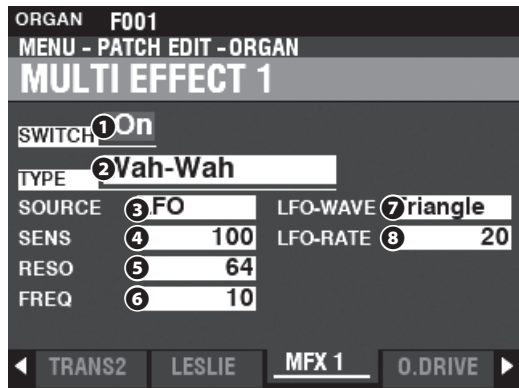
効果の深さを調整します。

0では音量変化がなく、数値を上げると効果が深くなり、127では完全な消音/最大音量の繰り返しが得られます。

## 108 セクション・エフェクト - 続き

### ワウワウ

ワウワウはその語感の通り、周波数特性を動的に変化させるエフェクトです。



#### ③ ソース

何を使用してワウ効果を変化させるかを選択します。

**Mod**... [MODULATION]ホイールを使用します。

**Exp**... エクスプレッション・ペダルを使用します。

**LFO**... 専用のLFO - Low Frequency Oscillator - を使用し、周期的なワウ効果を得ます。

**Input**.. 音源から入力された音声のエンベロープを使用します。

#### ④ SENSITIVITY

値範囲: 0 ~ 127

ワウ効果が増える感度を設定します。

値を上げるに従ってワウ効果が幅広くなります。

#### ⑤ レゾナンス

値範囲: 0 ~ 127

ローパス・フィルターのカットオフ周波数付近をブーストし、癖のある音色を得ます。

値を上げるに従って「癖」が強くなります。

#### ⑧ フリークエンシー

値範囲: 0 ~ 127

ワウ効果の中心周波数を調整します。

値を上げると周波数がより高くなります。

#### ⑥ ウェーブフォーム

SOURCEが "LFO" に設定された場合に、LFOの波形を設定します。

**Triangle** ..... 三角波です。音色がスムーズに変化します。

**Square**..... 方形波です。突然フィルターが開き、また突然フィルターが閉じます。

**Sawtooth**..... 鋸歯状波です。パーウパーウといった繰り返す音色変化が得られます。

**S & H**..... サンプル&ホールドです。ランダムな音色変化が得られます。

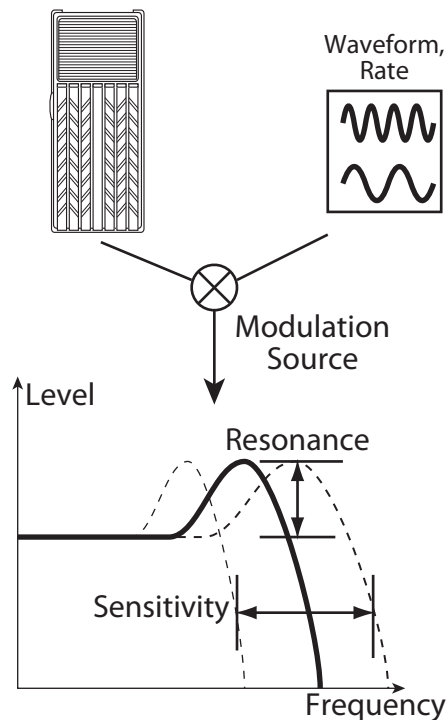
**Dull Sqr**..... 緩い方形波です。

#### ⑦ レイト

値範囲: 0 ~ 127

ソースが "LFO" に設定された場合に、周期の速さを調整します。

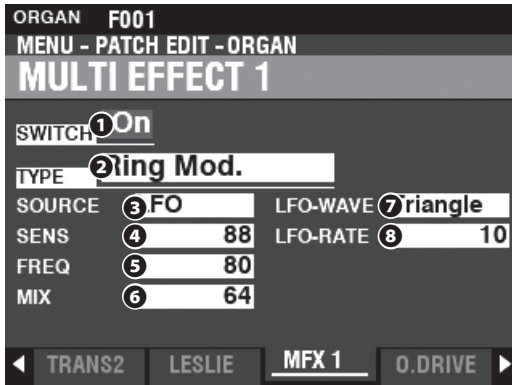
値を上げると周期が速くなります。



リング モジュレータ

## Ring Mod.

原音を内蔵の発振器で振幅変調して和と差の周波数を作り出し、金属的なサウンドを得ます。



### ③ ソース

何を使用してリング周波数を変化させるかを選択します。

**Mod**... [MODULATION]ホイールを使用します。

**Exp**... エクスプレッションペダルを使用します。

**LFO**... 専用のLFO - Low Frequency Oscillator - を使用し、周期的な変調効果を得ます。

**Note**... ノート、すなわちUPPER鍵盤の演奏によってリング周波数が変化します。

センシティビティ

### ④ SENSITIVITY

値範囲: 0 ~ 127

周波数変化の深さを調整します。

値を上げるとより広範囲にリング周波数が変化します。

### ⑤ FREQUENCY

値範囲: 0 ~ 127

中心リング周波数を設定します。

値を上げるに従って周波数が高くなります。

### ⑥ MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

0では原音のみ、数値を上げるに従ってエフェクト音が多くなり、127ではエフェクト音のみになります。

### ⑦ LFO WAVEFORM

ソースが "LFO" に設定された場合に、LFOの波形を設定します。

**Triangle** ..... 三角波です。リング周波数がスムーズに変化します。

**Square** ..... 方形波です。リング音が突然高音になり、また突然低音になります。

**Sawtooth** ..... 鋸歯状波です。リング音が低音から高音へ繰り返します。

**S & H** ..... サンプル&ホールドです。リング音がランダムに変化します。

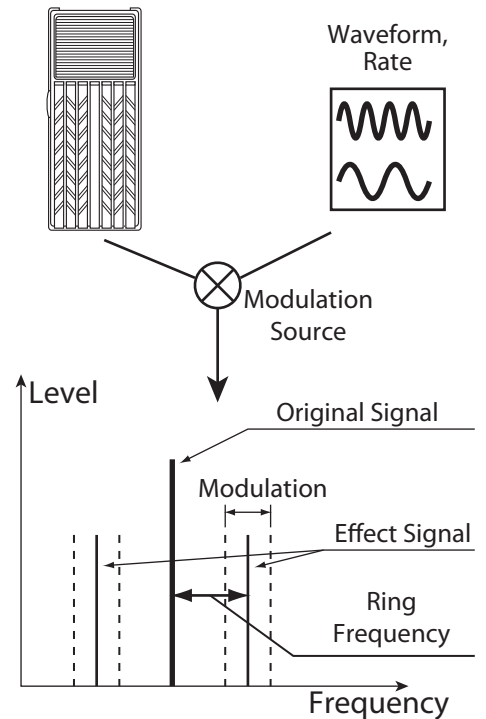
**Dull Sqr** ..... 緩い方形波です。

### ⑧ LFO RATE

値範囲: 0 ~ 127

ソースが "LFO" に設定された場合に、周期の速さを調整します。

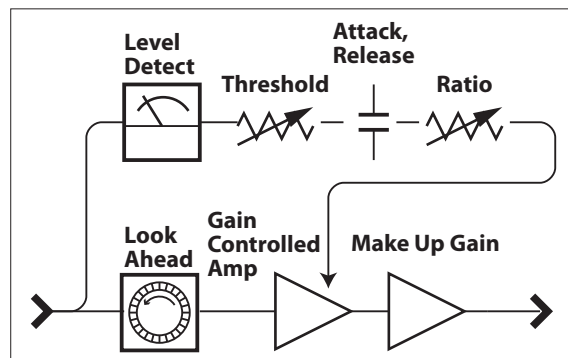
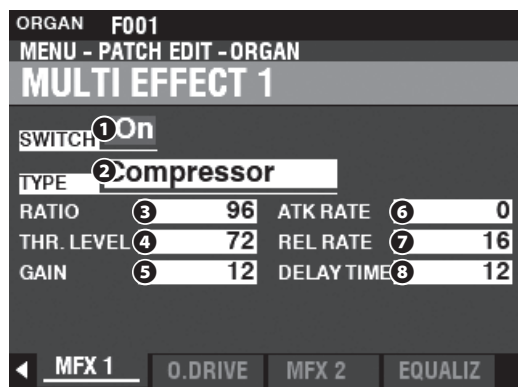
値を上げると周期が速くなります。



## 110 セクション・エフェクト - 続き

### コンプレッサー Compressor

原音の音量を検出し、音量変化を抑えたり、逆に強調したりします。



#### ③ リダクション レシオ REDUCTION RATIO

値範囲: 1:1 ~ ∞:1

入力された音のレベルがスレッシュホールド・レベルを超えた場合の、圧縮比(入力と出力との音量変化の比)を設定します。

値を上げると、音量がより一定になります。

#### ④ スレッシュホールド レベル THRESHOLD LEVEL

値範囲: -24 ~ ±0 [dB]

コンプレッサーの効果が掛かり始める入力レベルの値を設定します。

値を下げると、より小さいレベルからコンプレッサーがかかり始めます。

#### ⑤ アウトプット ゲイン OUTPUT GAIN

値範囲: ±0 ~ +24 [dB]

圧縮によって下げられた音量を、必要な音量まで持ち上げます。

値を上げると、より音量が上がります。

#### ⑥ アタック レイト ATTACK RATE

値範囲: 0 ~ 127

入力された音がスレッシュホールド・レベルを超えた後に、圧縮比が本来の比になるまでの速さを設定します。

値を上げると、より圧縮動作が遅れ、結果としてアタックが強調されます。

#### ⑦ リリース レイト RELEASE RATE

値範囲: 0 ~ 127

入力された音がスレッシュホールド・レベルを下回った後に、圧縮が解除されるまでの速さを設定します。

値を上げると、より解除時間が遅れ、結果として音量の復帰が遅れます。

#### ⑧ ディレイ タイム DELAY TIME

値範囲: 0 ~ 127

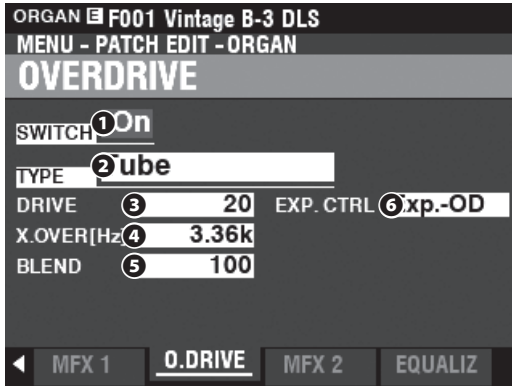
入力される音を「先読み」し、より速いアタック/リリースを得ます。

値を上げると「先読み」する時間が長くなり、結果として出力は遅延します。

# オーバードライブ OVERDRIVE

音に、アンプに過大入力をしたような歪みを与えます。

本機のオーバードライブは、マルチ・エフェクト1及び2の間に配置されています。



## ① SWIT<sup>スイッチ</sup>CH

値範囲: Off, On

オーバードライブ効果をオン/オフします。

## ② TYPE<sup>タイプ</sup>

オーバードライブの特性を設定します。

**Tube**..... 真空管回路のように、ソフトクリップしたサウンドが得られます。

**Solid**..... トランジスター回路を使ったコンパクト・エフェクターのような、ハードクリップしたサウンドが得られます。

**Clip**..... 正確なハードクリップ。

**EP Amp** ..... エレクトリック・ピアノの内蔵アンプのように、ソフトクリップしたサウンドが得られます。

## ③ DRIVE<sup>ドライブ</sup>

値範囲: 0 ~ 127

歪みを調節します。値を上げると、より歪んだサウンドが得られます。

## ④ CROSSOVER FREQUENCY<sup>クロスオーバー・フリークエンシー</sup>

値範囲: 400 ~ 14.7k [Hz]

音を歪ませる周波数帯域の上限を設定します。

## ⑤ BLEND<sup>ブレンド</sup>

値範囲: 0 ~ 127

原音と歪んだ音との音量バランスを調節します。値が0で原音のみ、値を上げていくと歪んだ音加わり、127では歪んだ音のみが出力されます。

歪んだ音は原音とエンベロープが異なるため、値を中央の64にしても音量は必ずしも同じ比率にはなりません。

## ⑥ EXPRESSION CONTROL<sup>エクスプレッションコントロール</sup>

エクスプレッション・ペダルの操作によって、歪み量を変化させるかどうかを設定します。

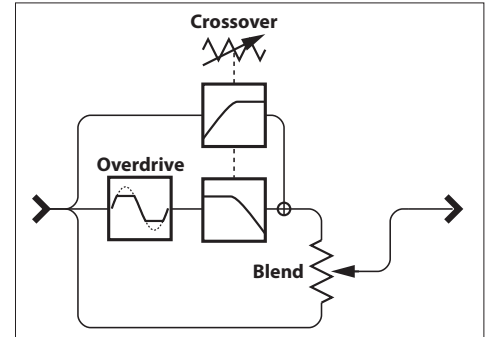
**EX-OD** ..... エクスプレッション・ペダルの操作に応じて、音量と歪み量が変化します。

**OD-EX** ..... エクスプレッション・ペダルの効果は音量変化のみで、歪み量は変化しません。

**OD Only** ..... エクスプレッション・ペダルの効果は歪み量の変化だけで、音量は変化しません。

**Input** ..... EX-ODと良く似た変化ですが、音量変化はそれに比べて抑えめです。

**NOTE:** エクスプレッション・コントロールがOD OnlyまたはInputの場合、クロスオーバー・フリークエンシー及びブレンドは無効です。



### tips クロスオーバー・フリークエンシー

オーバードライブを使って音を歪ませると、結果として倍音が加わります。原音に含まれている倍音とオーバードライブによって加わった倍音が干渉し、意図しない音色になることがあります。

オーバードライブを行う周波数帯域の上限を限定することで、それぞれの倍音が干渉することを防ぎ、音の迫力と輝きとの両立が望めます。

## マルチエフェクト MULTI EFFECTS 2

マルチ・エフェクト2は以下のエフェクト・タイプを含み、エクスプレッションやオーバードライブの後段に配置されているのが特徴です。

### オートパン Auto Pan

定位を周期的に変化させます。

### フェイザー Phaser

原音に周期的に位相がずれた音を加え、爽やかな動きのある音を得ます。

### フランジャー Flanger

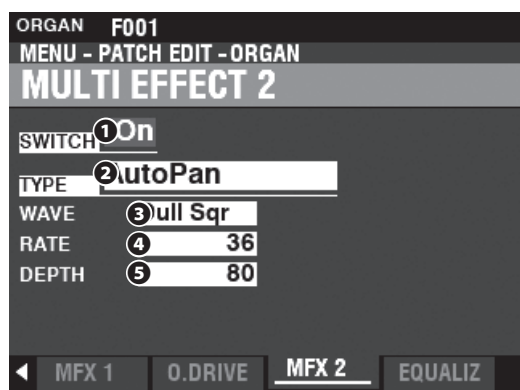
原音に周期的に遅れた音を加え、うねりのある音を得ます。

### コーラス Chorus

原音にビブラートを施した音を加え、厚みのある音を得ます。

### ディレイ Delay

原音に一定時間遅れた音を加え、やまびこのような音を得ます。



#### ① SWIT<sup>スイッチ</sup>CH

値範囲: Off, On

マルチエフェクトを使用するかどうかを設定します。

#### ② TYPE<sup>タイプ</sup>

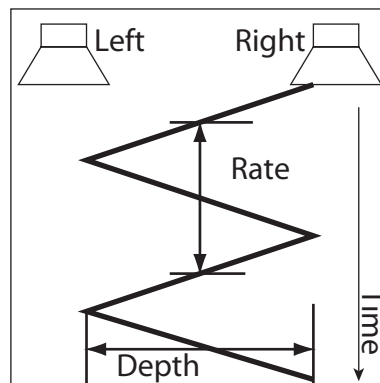
値範囲: Auto Pan, Phaser, Flanger, Chorus Delay

マルチ・エフェクトのタイプを選択します。

マルチ・エフェクトはそのタイプによってパラメーターが異なります。そこで、それぞれのタイプ別の解説を行います。

### オートパン Auto Pan

オートパンは定位を周期的に変化させるエフェクトです。モノラル接続や、レスリーエフェクトを使用している場合は正しい効果が得られません。



#### ③ WAVEFORM<sup>ウェーブフォーム</sup>

どのような波形で定位を変調するかを設定します。

**Triangle** ..... 三角波です。定位がスムーズに変化します。

**Square** ..... 方形波です。定位が突然左に移動し、また突然右に移動します。

**Sawtooth** ..... 鋸歯状波です。定位が左から右へ繰り返し移動します。

**S & H** ..... サンプル&ホールドです。定位がランダムに変化します。

**Dull Sqr** ..... 緩い方形波です。往年のエレクトリックピアノのような効果が得られます。

#### ④ RATE<sup>レート</sup>

値範囲: 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

#### ⑤ DEPTH<sup>デプス</sup>

値範囲: 0 ~ 127

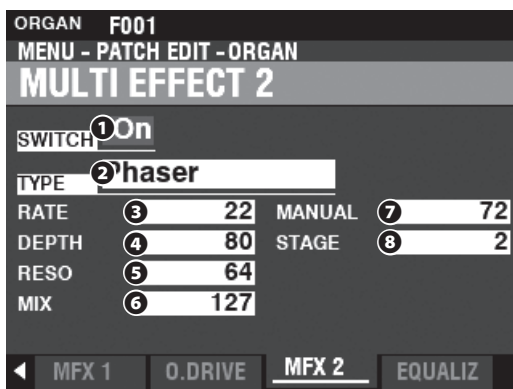
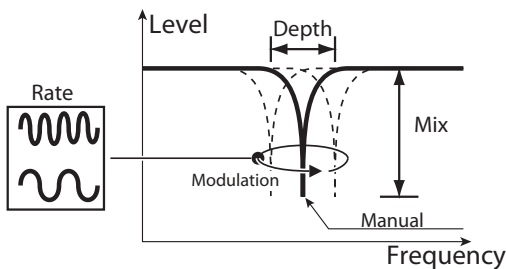
効果の深さを調整します。

値が0では定位変化がなく、値を上げると効果が深くなり、127では完全な左／右の繰り返し得られます。



## フェイザー Phaser

原音に周期的に位相がずれた音を加え、爽やかな動きのある音を得ます。



### ③ RATE

値範囲: 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

### ④ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

フェイズ効果の深さを調節します。

値を上げるとより広い周波数範囲をフェイズ効果が移動します。

### ⑤ RESONANCE

値範囲: 0 ~ 127

レゾナンス(フィードバック)量を調整します。

値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

### ⑥ MANUAL

値範囲: 0 ~ 127

フェイズ効果の中心周波数を設定します。

値を上げると周波数が高くなります。

### ⑦ MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

値が0では原音のみ、値を上げるに従ってエフェクト音が多くなり、127では原音とエフェクト音が1:1になります。

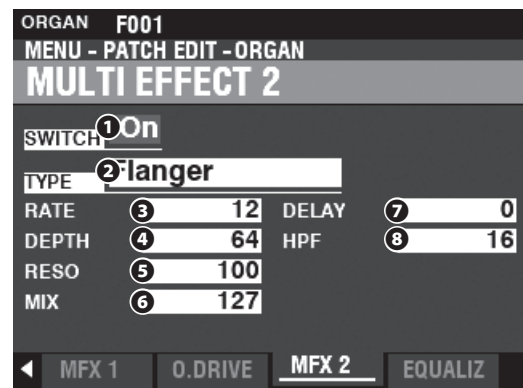
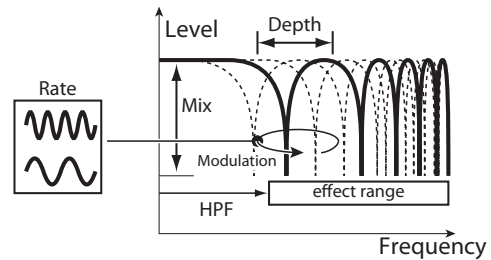
### ⑧ STAGE

値範囲: 2, 4, 6, 8, 10

フェイズ効果の段数を設定します。値を上げると、より複雑な音色変化が得られます。

## フランジャー Flanger

原音に対し周期的に遅れた音を加え、うねりのあるサウンドを得ます。



### ③ RATE

値範囲: 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

### ④ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

フランジャー効果の、変調の深さを調整します。

値を上げると変調がより深くなります。

### ⑤ RESONANCE

値範囲: 0 ~ 127

レゾナンス(フィードバック)量を調整します。

値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

### ⑥ MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

値が0では原音のみ、数値を上げるに従ってエフェクト音が多くなり、127では原音とエフェクト音が1:1になります。

### ⑦ DELAY

値範囲: 0 ~ 127

フランジャー効果の遅れを調整します。

値を上げるとフランジャー効果がより遅れるようになります。

### ⑧ HPF

値範囲: 0 ~ 127

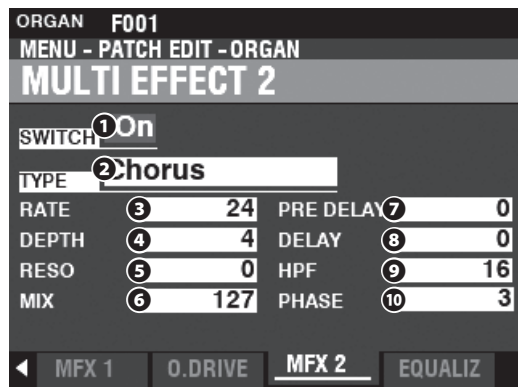
フランジャー効果の周波数範囲を調節します。

値が0では全ての周波数に効果がかかります。値を上げると高い周波数のみに効果がかかります。

## 114 セクション・エフェクト - 続き

### コーラス Chorus

原音に対しピブラートを施した音を加え、厚みのあるサウンドを得ます。



#### ③ レイト RATE

値範囲: 0 ~ 127

エフェクト音の音程が上下する周期の速さを調整します。  
値を上げると周期が速くなります。

#### ④ デプス DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

エフェクト音の音程が上下する深さを調整します。  
値を上げるとピブラート(音程変化)が深くなります。

#### ⑤ レゾナンス RESONANCE

値範囲: 0 ~ 127

レゾナンス(フィードバック)量を調整します。  
値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

#### ⑥ ミックス MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。  
値が0では原音のみ、数値を上げるに従ってエフェクト音が多くなり、127では原音とエフェクト音が1:1になります。

#### ⑦ プリディレイ PRE DELAY

値範囲: 0 ~ 127

コーラスへ入力する音声の片チャンネルを(たとえモノラルであっても)遅らせます。  
値を上げるに従って、左右の時間差(=広がり)がエフェクト音に加わります。

#### ⑧ デイレイ DELAY

値範囲: 0 ~ 127

エフェクト音の遅れを調節します。  
値を上げるに従って、エフェクト音がより遅れます。

#### ⑨ ハイパスフィルター HPF

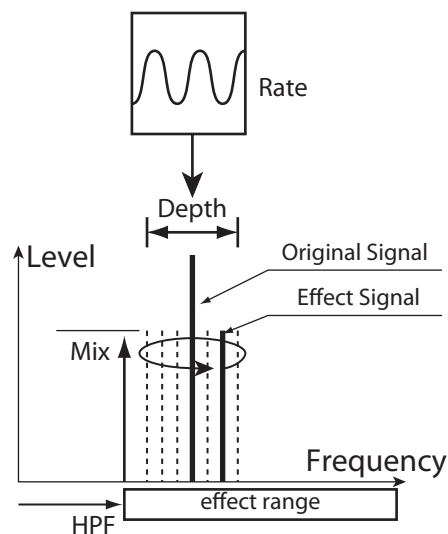
値範囲: 0 ~ 127

コーラス効果の周波数範囲を調節します。  
値が0では全ての周波数に効果がかかります。値を上げると高い周波数のみに効果がかかります。

#### ⑩ フェイズ PHASE

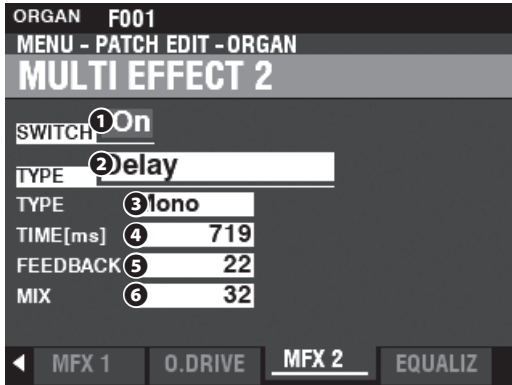
コーラス効果のアルゴリズムを設定します。

- 2.....2相
- 3.....3相



## ディレイ Delay

原音に遅れた音を加え、やまびこのようなサウンドを得ます。



### 3 タイプ TYPE

反射のしかたを選択します。

**MONO**.....単純に遅れた音を得られます。

**RtoL, LtoR**.....左右交互に遅れた音を得られます。RtoLは遅れた音が右から、LtoRでは左から始まります。オーディオ装置がモノラル接続の場合や、レスリーエフェクトを使用している場合は期待通りの効果が得られないことがあります。

### 4 タイム TIME

値範囲: 10 ~ 1000 [ms]

エフェクト音が遅れる時間を設定します。

### 5 フィードバック FEEDBACK

値範囲: 0 ~ 127

エフェクト音が繰り返される量を設定します。

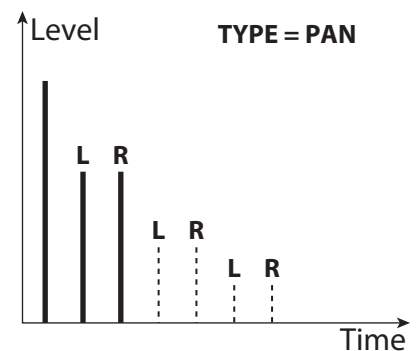
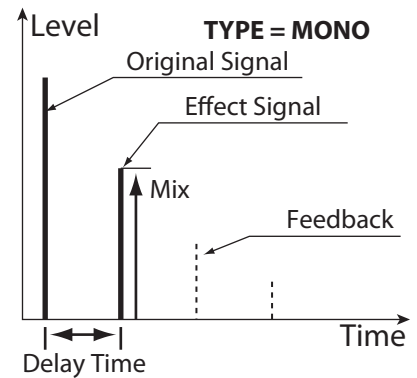
値を増やすと繰り返し量が増えます。

### 6 ミックス MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

値が0では原音のみ、数値を上げるに従ってエフェクト音が多くなり、64では原音とエフェクト音が1:1、127ではエフェクト音のみになります。



# EQUALIZER (イコライザー)

イコライザーは音を低音から高音までをいくつかの<sup>バンド</sup>帯域に分け、それぞれを<sup>ブースト</sup>強調/<sup>カット</sup>抑制することで整える機能です。

本機のイコライザーは基本的に3バンドで、各セクションに1基ずつ存在するほか、全体の音質を整えるための「マスター・イコライザー」が存在します。

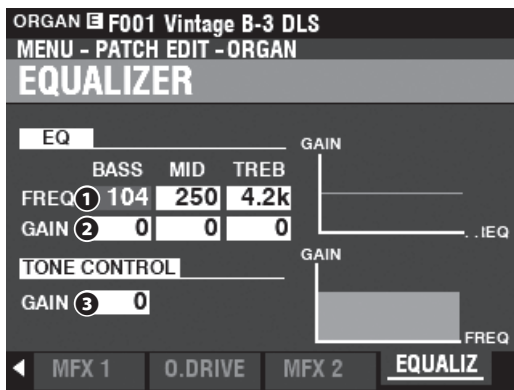
**この画面に来るには:**

[MENU/EXIT] - **PATCH** - 各セクション - [ENTER] - **EQUALIZER**

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **SOUND** - [ENTER] - **MASTER EQUALIZER**

## セクション・イコライザー

セクション・イコライザーは、各セクション/パッチの音作りの一環として使用するイコライザーです。



フリークエンシー

### ① FREQ

値範囲: 20 ~ 308 [Hz] (BASS),  
250 ~ 3.1k [Hz] (MID),  
3k ~ 8k [Hz] (TREB)

各バンドの強調/抑制したい中心周波数を設定します。

ゲイン

### ② GAIN

値範囲: -9 ~ ±0 ~ +9 [dB]

各バンドの強調/抑制量を調整します。

トーンコントロール

### ③ TONE CONTROL (“Pipe” タイプを除くオルガン・セクションのみ)

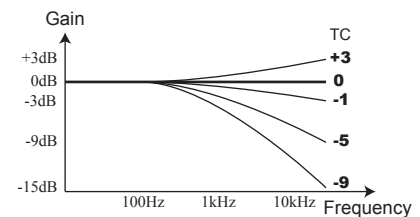
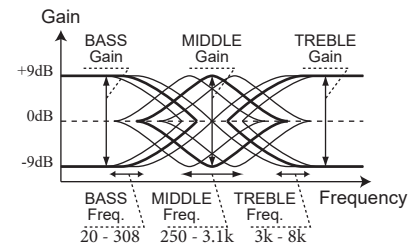
値範囲: -9 ~ ±0 ~ +9 [dB]

B-3/C-3のプリアンプ部に搭載されている回路を模した、200Hz以上高音をなだらかに強調/抑制するタイプのトーン・コントロールです。

値を“0”にするとニュートラルになります。“-1”がB-3/C-3のトーンコントロールでの最大、“-5”が中央、“-9”が最小にそれぞれ相当します。

B-3/C-3のトーンコントロールでは“+”の値は設定できませんが、本機では可能です。

**NOTE:** ゲインを上げすぎると音が歪むことがあります。その場合は歪まない位置まで値を下げてご使用ください。

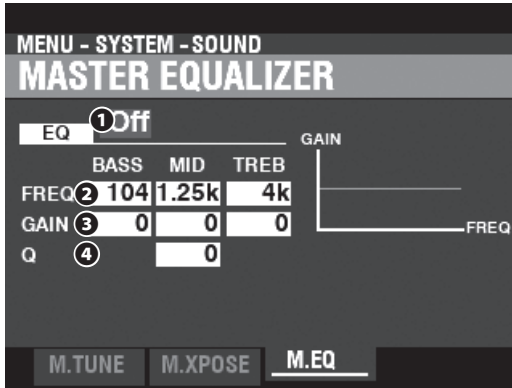


**NOTE:** セクション・イコライザーはパッチ・パラメーターです。設定値を今後も使用する場合は、パッチへの記憶操作が必要です。

## マスター・イコライザー

ショートカット: [MASTER EQ]

マスター・イコライザーは、本機の全体的な音質や、演奏会場による音質の違いを整えるために使用するイコライザーです。



### ① SWITCスイッチH

値範囲: OFF, ON

マスター・イコライザーの機能をオン/オフします。

トップパネルの、マスター[MASTER EQ]ボタンと連動しています。

### ② FREフリクエンシーQ

値範囲: 20 ~ 308 [Hz] (BASS),  
125 ~ 4k [Hz] (MID),  
3k ~ 8k [Hz] (TREB)

各バンドの強調/抑制したい中心周波数を設定します。

### ③ GAゲインIN

値範囲: -9 ~ ±0 ~ +9 [dB]

各バンドの強調/抑制量を調整します。

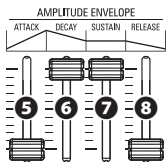
### ④ Q

値範囲: 0 ~ 63

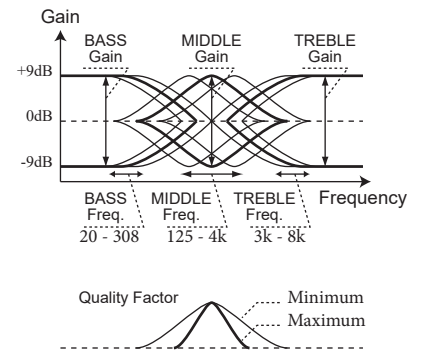
MIDバンドのクオリティ Quality Factor (選択度)を調整します。値を高くすると、変化幅がより急峻になります。

**NOTE:** ゲインやQを上げ過ぎると、音が歪むことがあります。その場合は、音が歪まない位置まで値を下げてご使用ください。

このページでは、モノシンセ・セクションのアンプリチュード・エンベロープの各つまみが、以下のように働きます。



- ⑤ [ATTACK] (BASS GAIN)ベース ゲイン
- ⑥ [DECAY] (MID FREQ)ミッド フリクエンシー
- ⑦ [SUSTAIN] (MID GAIN)ミッド ゲイン
- ⑧ [RELEASE] (TREBLE GAIN)トレブル ゲイン

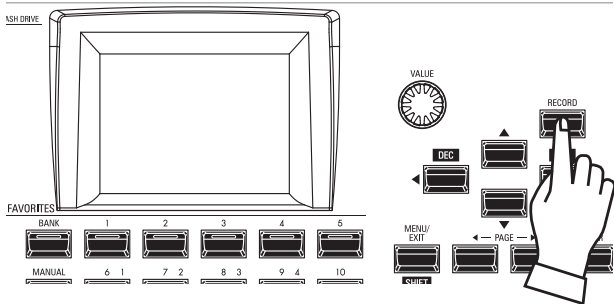


**NOTE:** マスター・イコライザーはシステム・パラメーターです。設定値を今後も使用する場合は、システムへの記憶操作が必要です。

# コンビ/パッチを記憶する

ここまで行って来た設定を次回の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

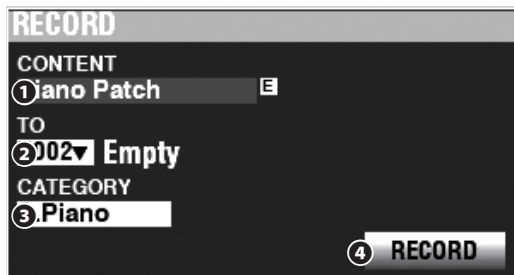
## ① [RECORD]を押す



パッチ関連ページで[RECORD]ボタンを押します。  
記憶画面が表示されます。

## ② 必要項目を入力する

記憶するために必要な項目を入力します。



### ① CONTENT

記憶させるコンテンツ(内容)を選びます。

**Bundle** ..... コンビ、オルガン、モノシンセの現状をひとまとめに記憶します。ピアノやアンサンブルといった、その他の編集内容は記憶しません(P. 58)。

**Manual**..... コンビ、オルガン、モノシンセの現状をMANUALに記憶します(つまみの値を除く)。

**Combi Patch**..... コンビ

**Organ Patch** ..... オルガン・パッチ

**Piano Patch** ..... ピアノ・パッチ

**Ensemble Patch**..... アンサンブル・パッチ

**Synth Patch** ..... モノシンセ・パッチ

**System**..... システム・パラメーター

「E」アイコンは、そのコンテンツが呼び出された状態から編集されていると点灯します。

### ② TO

記憶先の番号を選びます。

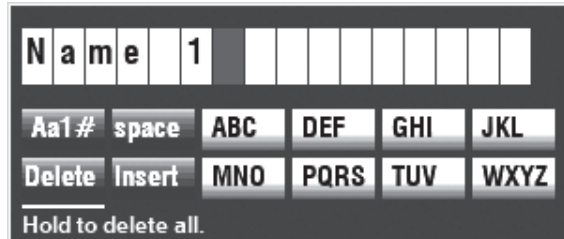
### ③ CATEGORY

記憶させるコンテンツがピアノ・パッチまたはアンサンブル・パッチの場合、このパッチをどのカテゴリーに含めるかを設定します。

### ④ RECORD

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、名前を入力画面が現れます。

## ③ 名前を編集する



名前を入力します。

[Aa1#]..... 入力する文字の種類を変更します。

[1] - [10] ..... 文字を入力します。

[INS]..... カーソル位置に空白を挿入します。

[DEL]..... カーソル位置の文字を削除します。

[VALUE]..... カーソル位置の文字を変更します。

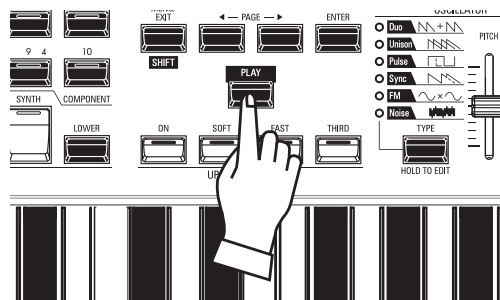
[ENTER]..... 名前を確定します。

Recording...

記憶作業中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

**NOTE:** 記憶操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

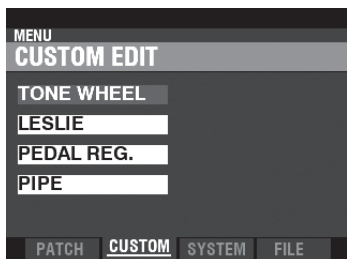
## ④ プレイ画面に戻る



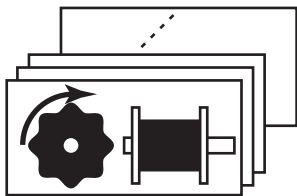
プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

本機のトーンホイール、パイプ、ペダル・レジストレーション、レスリー・キャビネットといった機能のパラメーターは、パッチではなく「カスタム」という単位で編集・記憶を行います。  
これは、複数のパッチに渡って同じ設定が使われることが多いからです。

## カスタム・パラメーターとその内容

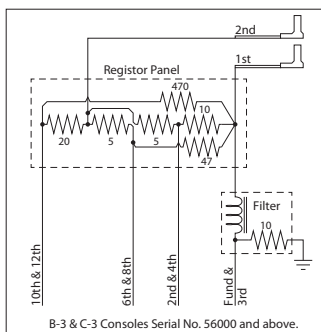


### カスタム・トーンホイール(P. 120)



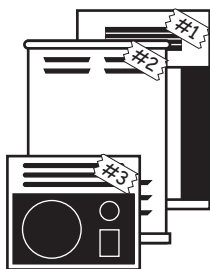
トーンホイールの基本モデル、枚数の制限によるフォルドバック、各ホイールの音量、リークage・トーンなどを設定します。

### カスタム・ペダル・レジストレーション(P. 123)



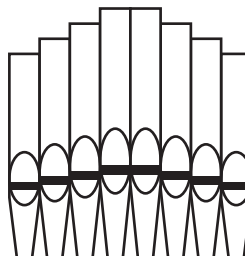
ペダル・ドロワーの各バーの詳細なレジストレーションを設定します。

### カスタム・レスリー・キャビネット(P. 124)



レスリー・スピーカーを始めとしたスピーカー・システム(トーン・キャビネット)の特性を設定します。

### カスタム・パイプ(P. 126)



ドロワーへのパイプの割り当て、音量や定位などを設定します。

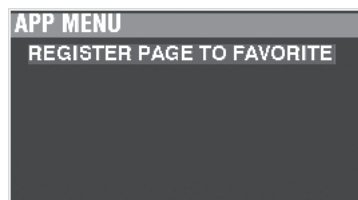
### この表示は?



現在のオルガン・タイプが編集しようとしているカスタム・パラメーターと異なっていると、このダイアログ・ボックスが表示されます。

オルガン・タイプを変更する場合は[YES]、しない場合は[NO]のアイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。

## アプリケーション・メニュー



[≡]ボタンを押すと表示されるアプリケーション・メニューを使って、以下の操作が行えます。

**REGISTER PAGE TO FAV.....**表示中のページをフェイバリットに登録します。

[▲] [▼]ボタンで項目を選び、<sup>エンター</sup>[ENTER]ボタンを押すと実行されます。

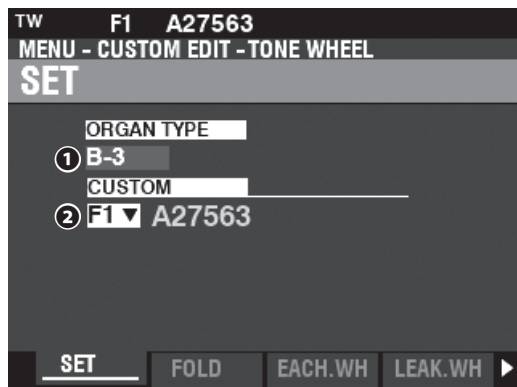
# TONE WHEEL(カスタム・トーンホイール)

この画面では、手鍵盤で使われる各トーンホイールセットの特性を選択します。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - CUSTOM - TONE WHEEL - [ENTER]

### セット SET



#### ① オルガンタイプ ORGAN TYPE (P)

値範囲: A-100, B-3, C-3, Mellow

編集する「オルガンタイプ」を選択します。

テンポラリ(現在の設定)はここで選択したオルガンタイプに自動的に切り替わります。

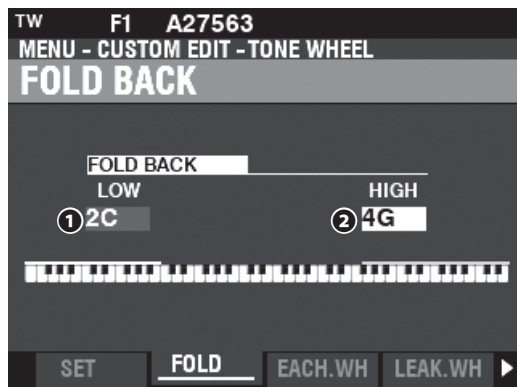
#### ② カスタムセット CUSTOM SET (P)

値範囲: F1~F3, U1~U3

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはファクトリーFactoryの略で、この番号へは上書きできません。UはユーザーUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

### フォールドバック FOLD BACK



#### ① ロー LOW (TW)

値範囲: 1C ~ 2C

16'のドロワーがどのキーから左でフォールドバック(オクターブを折り返す)するかを設定します。

表示は本体の鍵盤に於いて一番左のCキーを“1C”として行われます。

#### ② ハイ HIGH (TW)

値範囲: 4G ~ 5C

1'のドロワーがどのキーから右でフォールドバック(オクターブを折り返す)するかを設定します。

NOTE: フォールドバックは1'だけでなく1½'、1¾'、2'、2¾'のドロワーでも行われます。

### tips カスタム・トーンホイールとは?

トーンホイール・オルガン(例えば“B-3”)では、トーンホイール・セットは96枚のトーンホイール(以下ホイール)で構成されていて、1枚のホイールが複数のノートやドロワーのフッテージに対応しています。

その関係は複雑で、例えば8'の中央ドと4'の1オクターブ下のドは同じホイールを使用します。

B-3/C-3では各ホイールの音量や「漏れ」は個体毎に異なっていて、それが特徴として認知されています。

本機では各ホイールの音量や「漏れ」を編集し、1つのトーンホイールセットにつき3種類のセッティングを保存できます。これを「カスタム・トーンホイール」と呼びます。

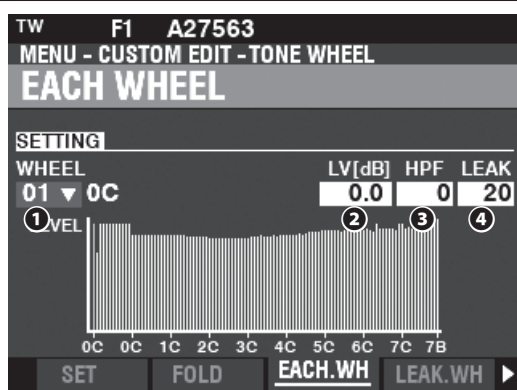
### tips フォールドバック

B-3/C-3ではトーンホイールの枚数制限上、ある音程より上(または下)の音程については、それよりもオクターブを折り返したホイールのサウンドを代理で発音させる仕組みになっていました。これをシミュレートする機能です。

初期のA(A-100とは異なります)、BV、BC型には低音側のフォールドバックが存在しません。また、X-66、X-77やConcorde等では高音側のフォールドバックは5Cまで伸びています。



## イーテホイール EACH WHEEL



### ① <sup>ホイール</sup>WHEEL

調整したいホイールの番号を選択します。

設定範囲は「ホイール番号: 音名」で表され、以下のものがあります。

- 01: 0C ~ 12: 0B,
- F01: 0C ~ F12: 0B,
- 13: 1C ~ 91: 7F#
- F92: 7G ~ F96: 7B.

ホイール番号先頭に“F”が無いものはB-3/C-3本来のホイール、“F”が有るものは本機独自のフォールドバック拡張用ホイールです。

ホイール番号の選択をするには、ここで[VALUE]つまみを使って選択するほか、調整したいキーを押しながら調整したいフッターのドローバーを少し動かすことでも行えます。

ホイール番号を選択すると、そのホイールの各パラメーター(②~④)が表示されます。

**NOTE:** 正しいホイール番号を選択するため、[TRANSPOSE]、[OCTAVE]は“0”に設定してください。

### ② <sup>レベル</sup>LEVEL (TW)

値範囲: -Inf, -92.0 ~ +4.0 [dB]

選択されたホイールの音量を設定します。

値を大きくすると、音量が上がります。

### ③ <sup>ハイパスフィルター</sup>HPF (TW)

値範囲: 0 ~ 127

選択されたホイールの低音を除去する周波数を設定します。

値を下げると、トーンホイールの音に付随したモーターハム(雑音)が聞こえ出します。

### ④ <sup>リーク</sup>LEAK (TW)

値範囲: 0 ~ 127

選択されたホイールに関連する全リークageトーンの音量を調整します。

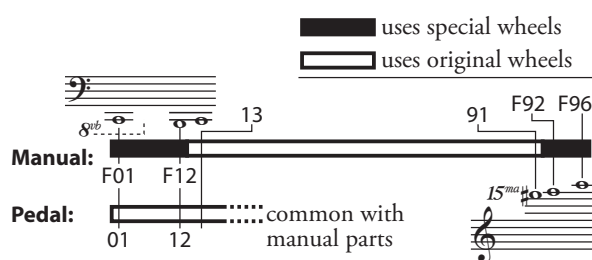
### tips トーンホイール番号のF

トーンホイールF01と01は音程は同じですが、音質が異なります(下図)。

B-3/C-3のトーンホイールは全部で91枚で、手鍵盤には13~91番が使われます。

本機ではフォールドバックを拡張するために、低音側にF01~F12、高音側にF92~F96が追加されています。

これは、B-3/C-3の1~12番のトーンホイールはペダル鍵盤に特化した音質で、手鍵盤向きではないためです。これらは「コンプレックス・トーンホイール」と呼ばれます。

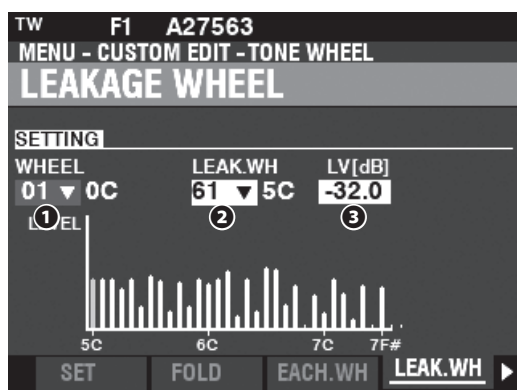


### tips デシベル

デシベルは信号の大きさを表す単位です。0dBは1倍を意味し、同じく+6dBは約2倍、-6dBは約半分を意味します。

## 122 TONE WHEEL(カスタム・トーンホイール) - 続き

### リーケージホイール LEAKAGE WHEEL



リークホイール

#### ② LEAK WH (TW)

本機は01:0C~72:5Bの「<sup>ファンダメンタル</sup>基音」ホイール①に対して、61:5C~91:7F#の各ホイールを各々の音量でリーケージトーンとして発音させることができます(右図)。

画面左側に表示されている「基音」ホイールが発音した際に、一緒にリーケージトーンとして発音するホイール(これをリーケージホイールと呼びます)を選択します。

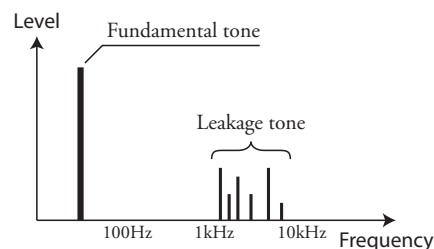
基音ホイール①の選択をするには[VALUE]つまみを使って選択するほか、調整したいキーを押しながら調整したいフッターのドローバーを少し動かすことでも行えます。

#### ③ <sup>レベル</sup>LEVEL (TW)

値範囲: -Inf, -92.0 ~ +4.0 [dB]

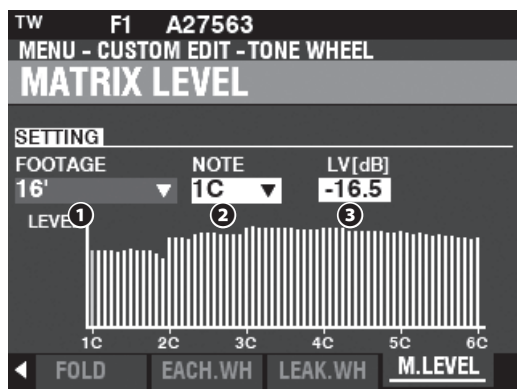
選択されたリーケージホイールの音量を調節します。

値を上げても一定以上音量が上がらない場合があります。



リーケージトーンの概念

### マトリクスレベル MATRIX LEVEL



#### ① <sup>フッター</sup>FOOTAGE (TW)

値範囲: 16, 5-1/3, 8, 4, 2-2/3, 2, 1-3/5, 1-1/3, 1, Perc 2nd, Perc 3rd

#### ② <sup>ノート</sup>NOTE (TW)

値範囲: 1C ~ 6C

各フッター、各ノート(音名)ごとの音量を設定するための、「<sup>マトリクス</sup>行列」を選択します。

#### ③ <sup>レベル</sup>LEVEL (TW)

値範囲: -Inf, -92.0 ~ +4.0 [dB]

①及び②で選ばれたマトリクスの音量を調節します。

NOTE: パラメーター(TW)を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

この画面では、<sup>ペダル</sup>PEDALパートの「サブドローバー」を選択/編集します。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - CUSTOM - PEDAL REG. - [ENTER]

サブドローバーは、手鍵盤パートのオルガンタイプがA-100、B-3、C-3またはMellowで、<sup>ペダル</sup>且つPEDALパートのオルガンタイプが“Normal”の時にのみ有効な機能です。この画面に入ると、それが自動的に選択されます。

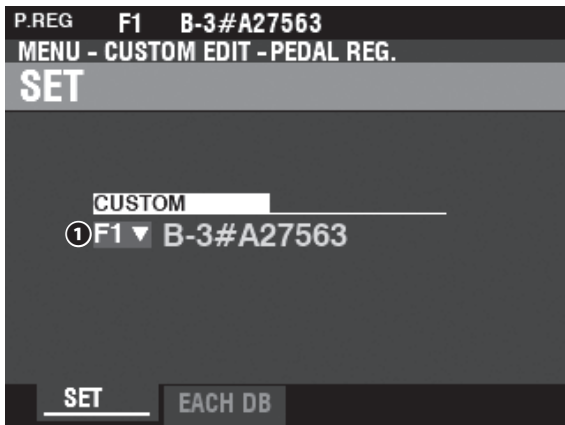
### tips サブドローバーとは?

B-3/C-3のペダル鍵盤用ドローバー、8'と16'は、手鍵盤のそれらとは異なり1本のバーで複数のフッテージが発音します。

それぞれのドローバーに、どのようなフッテージがどの程度の音量でミックスされているかは、製造時期によって異なります(下図)。

本機ではこれを「サブドローバー」と呼び、自由に編集して記憶させられます。

## セット SET



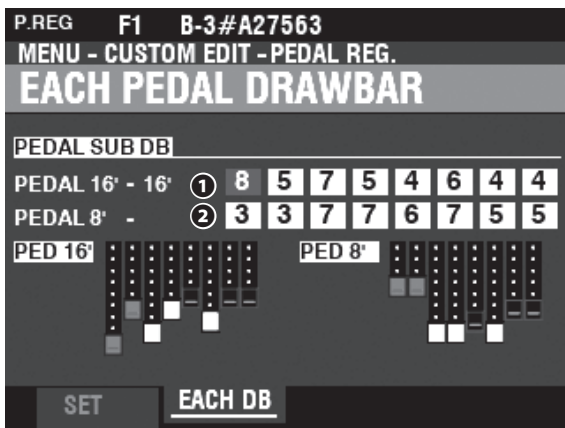
### ① カスタムセット CUSTOM SET

値範囲: F1~F3, U1~U3

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactoryの略で、この番号へは上書きできません。UはUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

## イーチペダルドローバー EACH PEDAL DRAWBAR



### ① サブドローバー - 16'(PR)

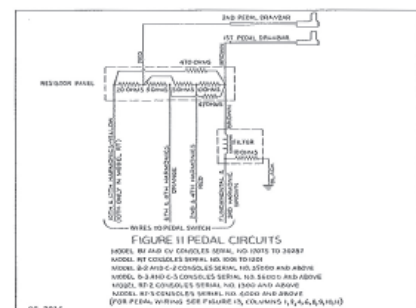
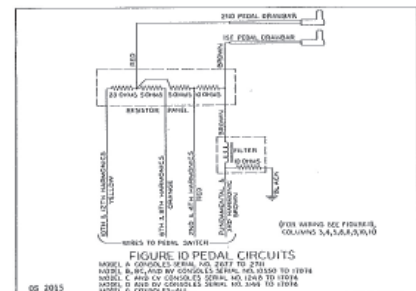
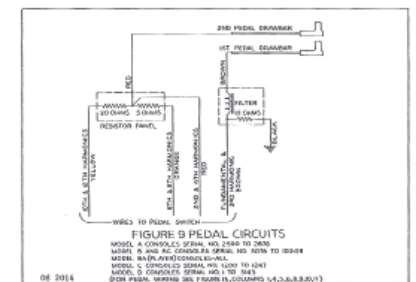
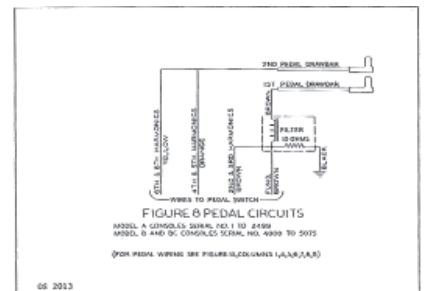
### ② サブドローバー - 8'(PR)

値範囲: 0~8

各ペダルドローバーのハーモニクスを調節します。

NOTE: サブドローバー16'のうち2 2/3'、2'、1 3/4'及び1 1/2'の各フッテージの最大音量は、微調整を行いやすくするため、他のフッテージよりも小さく設定されています。

NOTE: パラメーター(PR)を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。



# LESLIE (カスタム・レスリー)

この画面では、内蔵レスリー・エフェクトに関する設定を行います。

内蔵レスリー・エフェクトは多くのパラメーターがあり、様々な設定が可能ですが、各パッチでバラバラな設定ができるわけではありません。

一連のパラメーターをまとめて「カスタム」という単位で扱い、パッチ内ではそのカスタム番号を選択して使用します。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **CUSTOM** - **LESLIE** - [ENTER]

または[BYPASS] [STOP] [FAST] いずれかのボタンを一定時間押し続けます。

## キャビネット CABINET



### ① カスタムキャビネット CUSTOM CABINET

値範囲: F1 ~ F8, U1 ~ U8

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactroyの略で、この番号へは上書きできません。UはUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

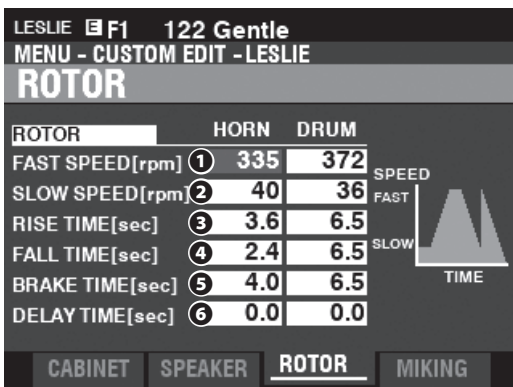
## スピーカー SPEAKER

### ① SPEAKER (L)

値範囲: L145 Front, L145 Rear, L147 Front, L147 Rear, L122 Front, L122 Rear, Cone Type, PR-40 Type

仮想のスピーカーのタイプを設定します。

## ローター ROTOR



### ① ファーストスピード ホーン ドラム FAST SPEED - HORN / DRUM (L)

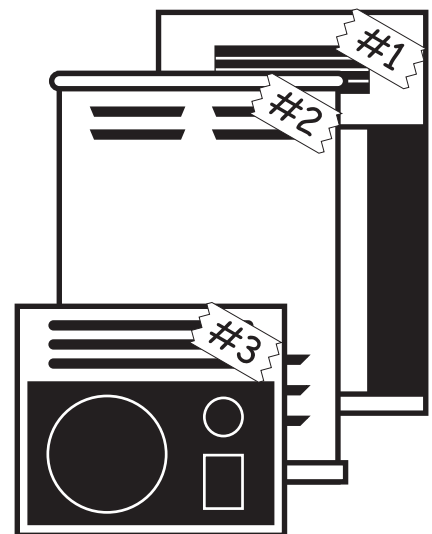
値範囲: 0, 200 ~ 500 [rpm]

ファーストモード時のローターの速度を設定します。

## tips カスタム番号とは

ひとつの「カスタム」はレスリーパラメーターによって作られた仮想のレスリースピーカー1台に相当します(下図)。

どのカスタムを使用するかは、PATCH - ORGAN - LESLIE で設定します。



<sup>スロースピード</sup>  
**② SLOW SPEED - HORN / DRUM (L)**

値範囲: 0, 20 ~ 120 [rpm]

スローモード時のローターのスピードを設定します。

<sup>ライズタイム</sup>  
**③ RISE TIME - HORN / DRUM (L)**

値範囲: 0.8 ~ 12.5 [sec] (Horn)

1.0 ~ 12.5 [sec] (Drum)

スローまたはストップからファーストモードにした場合に、ローターがファーストスピードに達するまでの時間を設定します。

<sup>フォールタイム</sup>  
**④ FALL TIME - HORN / DRUM (L)**

値範囲: 0.8 ~ 12.5 [sec] (Horn)

1.0 ~ 12.5 [sec] (Drum)

ファーストからスローモードにした場合に、ローターがスロースピードに達するまでの時間を設定します。

<sup>ブレイクタイム</sup>  
**⑤ BRAKE TIME - HORN / DRUM (L)**

値範囲: 0.8 ~ 12.5 [sec] (Horn)

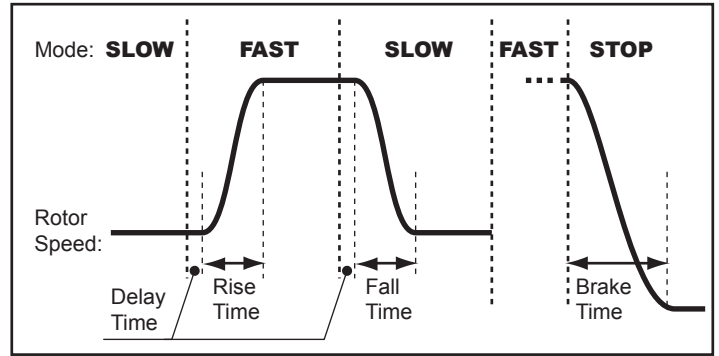
1.0 ~ 12.5 [sec] (Drum)

ファーストからストップモードにした場合、ローターが停止するまでの時間を設定します。

<sup>ディレイタイム</sup>  
**⑥ DELAY TIME - HORN / DRUM (L)**

値範囲: 0.0 ~ 1.0 [sec]

モードを切り替えた際に、実際にスピードが変化し始めるまでの時間を設定します。



**tips** 時間の基準

レスリー効果の、各モードへの切り替わりが完了するまでの時間は、その時のスピードによって異なります。

本機では、40rpmから400rpmへ変化する場合にかかる時間を表示しています。

マイキング  
**MIKING**

仮想のレスリースピーカーに対し、どの位置にマイクロホンを設置するかを設定します。

<sup>ボリューム ホーン ドラム サブベース</sup>  
**① VOLUME - HORN / DRUM / SUB BASS (L)**

値範囲: -INF, -76 ~ 0 [dB]

各ローターと、ドラムローターで変調されない重低音の音量を設定します。

<sup>マイクウイース</sup>  
**② MIC WIDTH - HORN / DRUM (L)**

値範囲: 0 ~ 40 [cm]

マイクロホンの左右の間隔を設定します。

<sup>マイクセンター</sup>  
**③ MIC CENTER - HORN / DRUM (L)**

値範囲: -50 ~ +50 [cm]

左右に開いたマイクロホンの中心を、回転軸からどれだけずらすかを設定します。

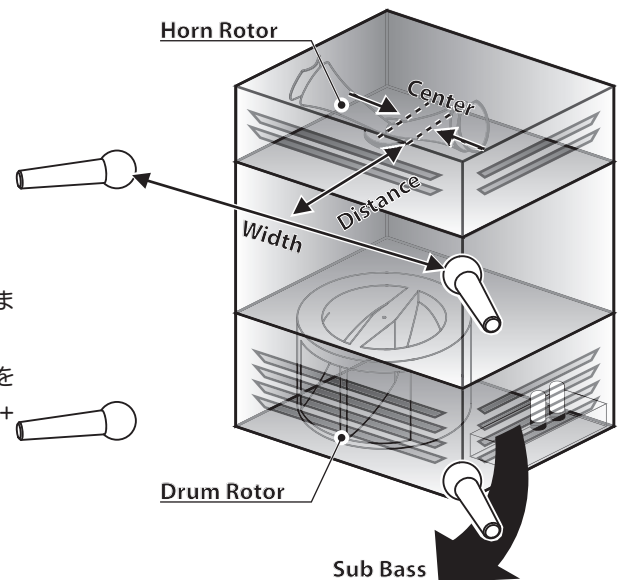
仮想のローターはホーンローターが反時計回転、ドラムローターが時計回転をします。例えばローターの開口部が近接する際の音を強調するには、ホーンを+値、ドラムを-値に設定します。

<sup>マイクディスタンス</sup>  
**④ MIC DISTANCE - HORN / DRUM (L)**

値範囲: 30 ~ 200 [cm]

仮想のレスリースピーカーとマイクロホンとの距離を設定します。

値を上げると効果が浅くなります。



**NOTE:** パラメーター(L)を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと電源を切ったり、パッチやキャビネット番号を切り替えたときに消えてしまいます。

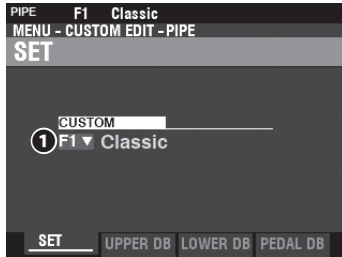
# PIPE (カスタム・パイプ)

この画面では、オルガンタイプ“Pipe”<sup>パイプ</sup>で使われる各パイプストップの特性を設定します。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - CUSTOM - PIPE - [ENTER]

## セット SET



### tips カスタム・パイプとは?

本機のパイプオルガンでは、パイプセットは20種類のパイプストップで構成されています。

本機では各パイプストップの音量やパンを編集し、3種類のセッティングを保存できます。これを「カスタム・パイプ」と呼びます。

### 1 カスタムセット CUSTOM SET

値範囲: F1 ~ F3, U1 ~ U3

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactroy<sup>ファクトリー</sup>の略で、この番号へは上書きできません。UはUser<sup>ユーザー</sup>の略で、この番号へは自由に書き換えられます。

## UPPER / LOWER / PEDAL STOP SET

ドローパーの各フッターに割り当てるパイプ・ストップや、様々なパラメーターを設定します。

PIPE	F1	Classic	Classic						
MENU - CUSTOM EDIT - PIPE			TOM EDIT - PIPE						
UPPER STOP SET			STOP SET						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	STOP	VOL[dB]	FTG	TUNE	TREM	CHIFF	C.OFF	PAN	IMAGE
UPPER 1	S04▼	-4.5	16'	0	On	Soft	-25	L16	16 LtoR
UPPER 2	S01▼	-2.5	8'	0	On	Loud	-28	L24	24 LtoR
UPPER 3	S06▼	-1.5	8'	0	On	Loud	0	L20	20 LtoR
UPPER 4	S10▼	-5.5	8'	0	On	Soft	-35	L12	12 LtoR
UPPER 5	S02▼	-8.0	4'	0	On	Loud	-23	L8	8 LtoR
UPPER 6	S05▼	-9.5	4'	0	On	Loud	-23	L10	10 LtoR

UPPER 1 S04 : [Classic] Bourdon 1 : [Classic] Bourdon 1

SET UPPER DB LOWER DB PEDAL DB UPPER DB LOWER DB PEDAL DB PEDAL DB

### 1 ストップ STOP (Pi)

ドローパーのフッターに、パイプストップを割り当てます。

選択可能なパイプストップは、巻末Appendixをご覧ください(P. 179)。

### 2 ボリューム VOLUME (Pi)

値範囲: -Inf, -92.0 ~ +4.0 [dB]

音量を調節します。

### 3 フッター FOOTAGE (Pi)

値範囲: 32, 16, 5 1/3, 8, 4, 2 2/3, 2, 1 3/5, 1 1/3, 1

パイプストップのフッター(音高)を設定します。

### 4 チューン TUNE (Pi)

値範囲: -50 ~ ±0 ~ +50

本来の音程に対してどれだけ音程をずらすかを、セント(半音の1/100)単位で設定します。

**5 TREMULANT (Pi)**

値範囲: Off, On

[VIBRATO]ボタンでトレミュラント効果をかけるかどうかを設定します。

**6 CHIFF (Pi)**

音の出始めの「チフ」をどれだけ出すかを設定します。

- Off ..... チフ音は発音しません。
- Soft ..... チフ音は少し発音します。
- Mid ..... チフ音は普通に発音します。
- Loud ..... チフ音は多く発音します。

NOTE: パイプによっては、チフパラメーターの効果がない場合があります。

**7 C. OFF (Pi)**

値範囲: -127 ~ 0

カットオフ・フリークエンシー(音の明るさ)を調節します。

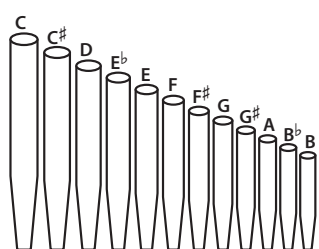
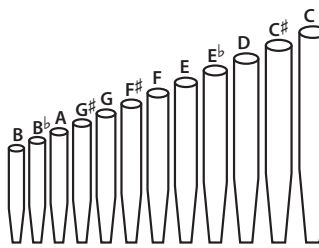
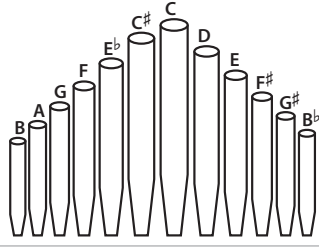
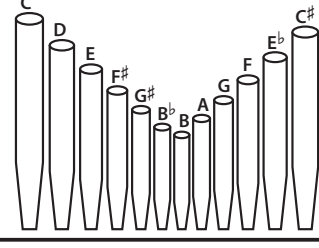
**8 PAN (Pi)**

値範囲: L64 ~ C ~ R63

パイプストップの基本的な定位を調節します。

**9 IMAGE (Pi)**

パイプの並び方を設定します。

FIX	No image	
L-R		どのキーを弾いても、 <b>8</b> で設定された定位から発音します。 低音から高音になるに従って、左から右に定位が変化します。
R-L		低音から高音に従って、右から左に定位が変化します。
PYR		ピラミッド状のパイプを模した設定です。低音から高音に従って、定位が中央から左右に広がっていきます。
INV		逆ピラミッド状のパイプを模した設定です。低音から高音に従って、定位が左右から中央に集まっていきます。

**tips** トレミュラント

パイプへ送り込む空気圧を調整し、音を揺らす効果。

**tips** チフ

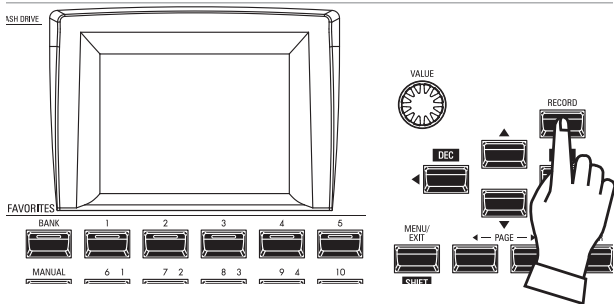
パイプの鳴りはじめに聞こえる、小さな空気音を言います。

NOTE: パイプパラメーター(Pi)を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

# カスタムを記憶する

ここまでに行ってきた設定を次の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

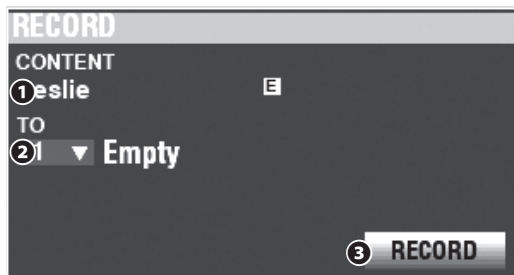
## ① [RECORD]を押す



カスタム  
CUSTOM関連ページで[RECORD]ボタンを押します。  
記憶画面が表示されます。

## ② 必要項目を入力する

記憶するために必要な項目を入力します。



### ① CONTENT

記憶させるコンテンツ(内容)が表示されます。

**Tone Wheel**..... カスタム・トーンホイール  
**Leslie**..... カスタム・キャビネット  
**Pedal Reg**..... カスタム・サブドローパー  
**Pipe**..... カスタム・パイプ

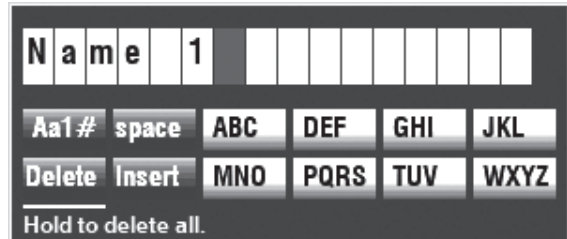
### ② TO

記憶先の番号を選びます。

### ③ RECORD

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、名前を入力画面が現れます。

## ③ 名前を編集する



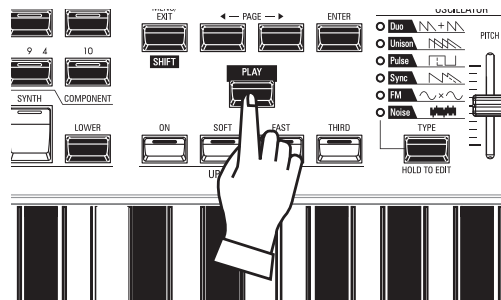
名前を入力します。

[Aa1#]..... 入力する文字の種類を変更します。  
[1] - [10]..... 文字を入力します。  
[INS]..... カーソル位置に空白を挿入します。  
[DEL]..... カーソル位置の文字を削除します。  
[VALUE]..... カーソル位置の文字を変更します。  
[ENTER]..... 名前を確定します。

記憶作業中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

**NOTE:** 記憶操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

## ④ プレイ画面に戻る



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。



コントローラーやMIDIなど、本機全体で共通のパラメーターを「システム・パラメーター」と呼びます。

## システム・パラメーターとその内容

MENU	
SYSTEM	
SOUND	MIDI
AUDIO	GLOBAL
CONTROL	DELETE
PATCH LOAD	DEFAULT
FAVORITE	INFORMATION
PATCH	CUSTOM
SYSTEM	FILE

### サウンド (P. 130)

- ・ マスター・チューン
- ・ トランスポーズ
- ・ マスター・イコライザー

### オーディオ (P. 131)

- ・ [ROTARY OUT] ジャック
- ・ [PEDAL OUT] ジャック
- ・ [INDIVIDUAL OUT] ジャック
- ・ レスリー・スピーカーのチャンネル数

### コントロール (P. 132)

- ・ フット・スイッチ
- ・ エクスプレッション・ペダル
- ・ ダンパー・ペダル
- ・ [USER] ボタン
- ・ ピッチベンド・ホイール
- ・ トーンホイール・ブレイク
- ・ ディスプレイ
- ・ つまみとボタンの挙動
- ・ 鍵盤

### パッチロード (P. 139)

コンビが選択された際に、呼び出すパラメーターの範囲。

### フェイバリット (P. 140)

- ・ フェイバリット機能のふるまい
- ・ コンビのフェイバリットを編集
- ・ 画面ページのフェイバリット編集

### ミディ (P. 158)

- ・ MIDI端子の用途
- ・ メモリー・ダンプの送受信
- ・ MIDIチャンネル

### グローバル (P. 142)

- ・ オート・パワー・オフ機能
- ・ USBマス・ストレージ機能

### デリート (P. 144)

本機のユーザー・コンテンツを削除。

### デフォルト (P. 145)

本機各コンテンツを工場出荷時の状態に初期化。

### インフォメーション (P. 146)

- ・ 本機のソフトウェア・バージョンを表示
- ・ ソフトウェアを更新

#### tips システム・パラメーターの記憶

本機のシステム・パラメーターは当社の従来機種と異なり、設定値を将来も使うためにはパッチ等と同様に記憶操作が必要です。

システム・パラメーターの設定を行ったら、[RECORD]ボタンを押し、「SYSTEM」へ記憶を行ってください。

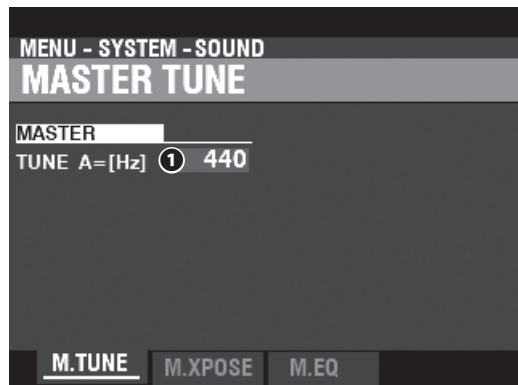
# SOUND(サウンド)

この画面では、本機全体の調律と移調、イコライザーの設定を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - SYSTEM - SOUND - [ENTER]

## マスターチューン MASTER TUNE

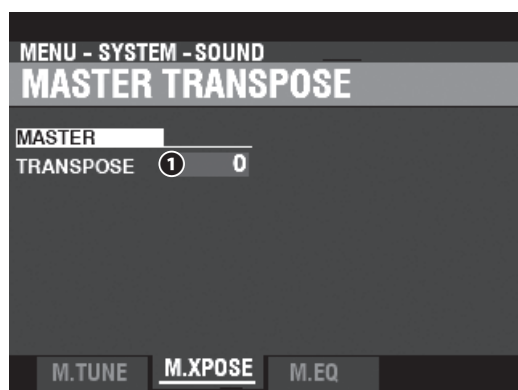


### ① MASTER TUNE

値範囲: A=430 ~ 450 [Hz]

本機全体の音程を設定します。

## マスタートランスポーズ MASTER TRANSPOSE



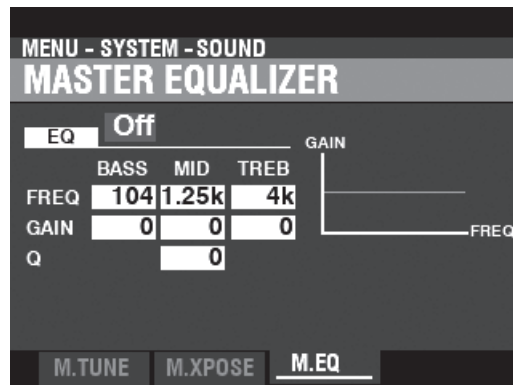
### ① MASTER TRANSPOSE

値範囲: -6 ~ ±0 ~ +6 [semitones]

本機全体を移調します。

このパラメーターは、[TRANSPOSE]ボタンと連動しています。

## マスターイコライザー MASTER EQUALIZER



本機全体の音質を<sup>ベース</sup>Bass、<sup>ミッド</sup>Mid、<sup>トレブル</sup>Trebleという3つのバンド(周波数帯域)に分けて調整します(P. 117)。

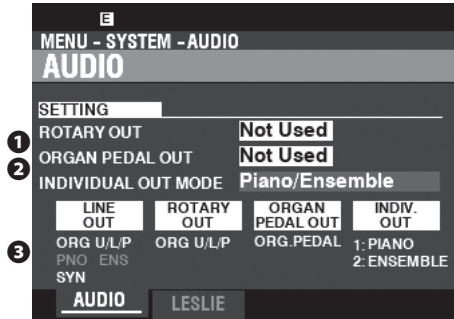
**NOTE:** この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 143)

この画面では、音声の出力先に関する設定を行います。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - SYSTEM - AUDIO - [ENTER]

### オーディオ AUDIO



#### ① ROTARY OUT

値範囲: Not Used, Used

[ROTARY OUT]ジャックに機器を接続するかどうかを設定します。

値をUsedにすると、トーンホイール・オルガン及びトランジスタ・オルガンのレスリー効果を伴った音が[LINE OUT]ジャックから出力されなくなります。

#### ② PEDAL OUT

値範囲: Not Used, Used

[PEDAL OUT]ジャックに機器を接続するかどうかを設定します。

値をUsedにすると、オルガン・セクションのPEDALパートの音が[LINE OUT]ジャックや[LESLIE 11PIN]ソケットから出力されなくなります。

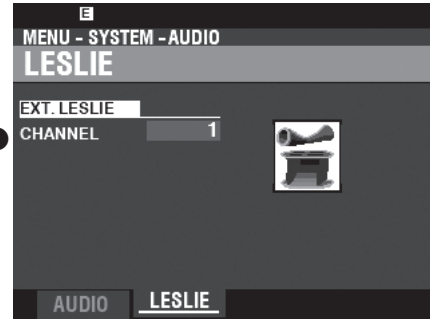
#### ③ INDIVIDUAL OUT MODE

値範囲: Off, Piano Stereo, Ensemble Stereo, Synth Stereo, Piano/Ensemble, Piano/Synth, Ensemble/Synth

それぞれの[INDIVIDUAL OUT]ジャックから、どのセクションを出力するかを設定します。

選択したセクションの音が[INDIVIDUAL OUT]ジャックから出力され、[LINE OUT]ジャックや[LESLIE 11PIN]ソケットからは出力されなくなります。

### レスリー LESLIE



#### ① EXTERNAL LESLIE CHANNEL

[LESLIE 11PIN]ソケットに接続したレスリー・スピーカーの種類と、そのレスリー・スピーカーの目的を設定します。

	Leslie Rotary channel	Line Out and Leslie Stationary channels
Ch. Option		
1	Tone Wheel and Transistor Organ disregards [BYPASS]	Others
3	regards [BYPASS]	
1+LINE	Rotary	Stationary

1..... 1チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーを接続した場合に選択します。トーンホイール/トランジスタ・オルガンの音は[BYPASS]ボタンに関係なくロータリー・チャンネルへ送られます。

3..... 3チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーを接続した場合に選択します。トーンホイール/トランジスタ・オルガンの音は[BYPASS]に応じて適切なチャンネルへ送られます。

1+Line..... 1チャンネルタイプのレスリー・スピーカーを接続し、[LINE OUT]ジャックに接続した音響機器を、[BYPASS]がオン時のステーションナリー・スピーカーとして使用します。

NOTE: この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 143)

# CONTROL(コントロール)

この画面では、コントローラーに関する設定を行います。

本機にフットスイッチやエクスペッション・ペダルを接続したら、そのための設定を行う必要があります。

トップパネルのディスプレイやボタン/つまみの設定も、ここでを行います。

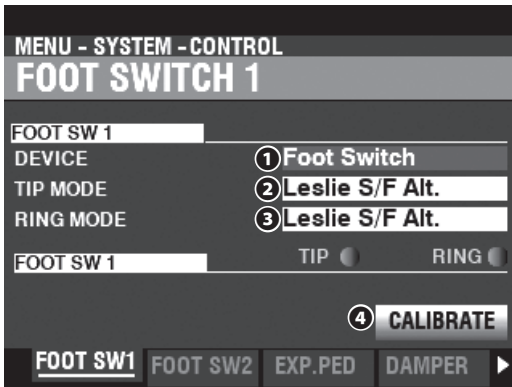
## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - SYSTEM - CONTROL - [ENTER]

または、[CONTROL]

## フットスイッチ FOOT SWITCH 1/2

[FOOT SW 1/2]ジャックに接続された機器の機能を設定します。



### ① DEVICE

[FOOT SWITCH 1]ジャックに接続された機器を選択します。

**Foot Switch**..... フットスイッチを接続します。

**Leslie Switch** ..... レスリースイッチ (FS-10TL等) を接続します。

**NOTE:** FOOT SWITCH 2ジャックにはレスリー・スイッチは接続できません。

### ② TIP MODE

フットスイッチの機能を設定します。

**Off** ..... 機能しません。

**Leslie S/F Alt, Mom, Tri**

..... レスリー効果のスロー/ファーストを切り替えます (P. 35)。

..... **Alt**ではフットスイッチを押すたびにファースト/それ以外 (スロー又はストップ - [STOP]ボタンで設定された状態) が切り替わり、**Tri**では更に1秒以上押さえることでストップに切り替わります。

..... **Mom**ではフットスイッチが押されている間のみファーストに切り替わり、離すとそれ以外 (スロー又はストップ - [STOP]ボタンで設定された状態) になります。

**ToneWheel Brake**..... フットスイッチが踏まれている間、ピッチが一定量変化します (P. 135)。

**Favorite Fwd, Rev** ..... フェイバリットを昇順 (Fwd)、降順 (Rev) に呼び出します (P. 27)。

**Spring Shock** ..... スプリングリバーブの衝撃音を発生します。

**MXF2 Delay Time** ..... フットスイッチを踏む間隔で、ディレイタイム (P. 115) を設定します。フットスイッチを押し続けると、ディレイ音は消えます。

**Organ U&L Sustain** ..... フットスイッチが踏まれている間、オルガン・セクションのUPPER/LOWER部分の、サステイン機能を有効にします (P. 84)。

**Pedal To Lower** ..... フットスイッチを踏むと、ペダル・トゥ・ロー機能 (P. 55) によるPEDALパートが発音します。

**Bass 1C - 3C** ..... フットスイッチを踏むと、指定されたノートでPEDALパートが発音します。

**ProChord** ..... フットスイッチが踏まれている間、プロコード機能を有効にします (P. 91)。

### ③ RING MODE

接続されたフットスイッチがTRS仕様の場合、リング端子の機能を設定します。

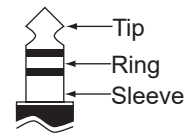
### ④ CALIBRATE

接続したフットスイッチの種類によっては、オン/オフの動作が反転してしまうことがあります。このアイコンにカーソルを移動し、フットスイッチを踏まずに[ENTER]ボタンを押すと、それが解消されます。

### tips チップとリング

「ステレオ」タイプのフォーンプラグを見ると、プラグの金属部分が3つの領域に分かれているのが分かります。先端を「チップ」、次の領域を「リング」、そしてコード側を「スリーブ」と呼びます。

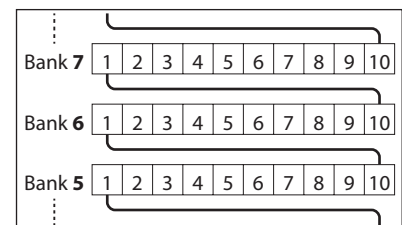
一般のフットスイッチにはチップとスリーブしかありませんが、本機には一本のプラグで2つのスイッチを装備している「TRS」仕様のフットスイッチや、L/R変換ケーブルを使用して2つのフットスイッチを接続することができます。



### tips フェイバリットの昇順と降順

フット・スイッチを使って、フェイバリットを昇順または降順で呼び出すことができます。

FOOT SWITCH - MODEで“Favorite”を選ぶと、フェイバリット番号は[1]から[10]へ、ひとつずつ順に呼び出されます。[1]または[10]に達すると、前の(または次の)バンクが選ばれます (下図)。

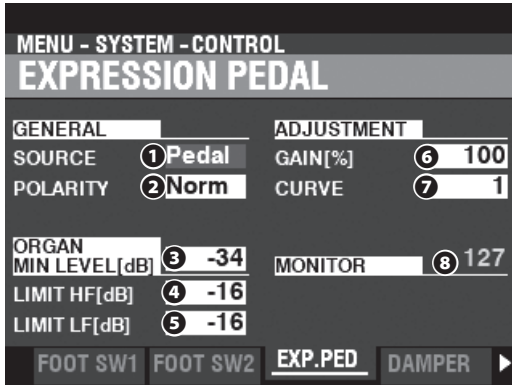


### tips スプリングリバーブ

スプリングリバーブとは、スプリングの弾性を利用して残響を得るリバーブエフェクトです。これは振動に弱く、強い衝撃を与えると「ガーン」という音がしました。しかしプログレッシブロックなどのジャンルではそれが効果音として利用されるようになりました。このサウンドをシミュレートしています。

## EXPRESSION PEDAL

エクスプレッションに関する設定を行います。



### 1 ソース

何を使用してエクスプレッション値をコントロールするかを設定します。

**Exp. Pedal** ... 接続されたエクスプレッション・ペダルを使用します。

**MIDI** ..... キーボードチャンネルUPPERで受信したエクスプレッション情報を使用します。

**Both** ..... エクスプレッション値はペダル、MIDI受信の両方でコントロールされます。

### 2 POLARITY

接続されたエクスプレッション・ペダルの極性を設定します(右図)。

### 3 MINIMUM LEVEL

値範囲: OFF, -40 ~ 0 [dB]

エクスプレッションを最小にした場合の音量を設定します。

### 4 LIMIT HF

### 5 LIMIT LF

値範囲: Off, -40 ~ 0 [dB]

エクスプレッションを最小にした場合、それぞれHF(ハイ フリークエンシー = 高音)、LF(Low Frequency = 低音)をどれだけ残すかを設定します。

### 6 GAIN

値範囲: 70 ~ 130 [%]

接続したエクスプレッション・ペダルのゲイン(変化幅)を設定します。

本機と接続したエクスプレッション・ペダルそれぞれのばらつきにより、エクスプレッション値が充分に変化しないことがあります。このような場合は、このパラメーターで最大の変化幅が得られるよう調整します。

### 7 CURVE

値範囲: 1 ~ 3

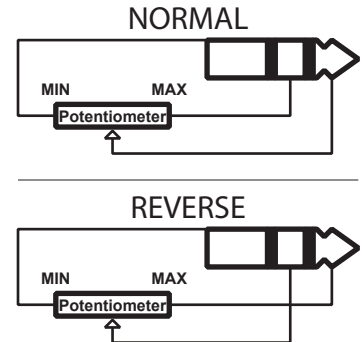
エクスプレッション・ペダルを踏み込んだ角度に対する、値の変化のしかたを設定します。

それぞれのカーブは右下の図をご参照ください。

### 8 MONITOR

値範囲: 0 ~ 127

現在のエクスプレッション値を表示します。音が出ない、エクスプレッション・ペダルを動かしても変化がないといった場合に、正常にエクスプレッション値が変化しているかどうかを確認し、トラブルの原因を判定することができます。また、小音量からフェードインしていく演奏をする場合の目安にもなります。



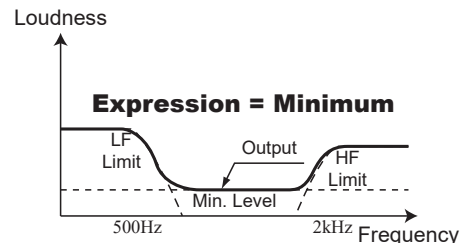
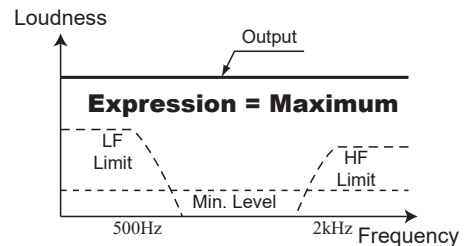
エクスプレッション・ペダルの極性

### tips エクスプレッションリミット

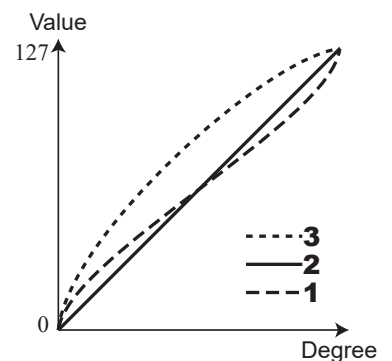
人間の耳は音量が下がると共に、低音と高音が聞こえづらくなる特性を持っています。

エクスプレッションを使って音を弱くした際に、低音と高音の音量をある程度維持することで、この特性を補正します。

家庭用のオーディオ装置にも同様の機能が付いたものがあり、これは「ラウドネス」機能と呼ばれています。

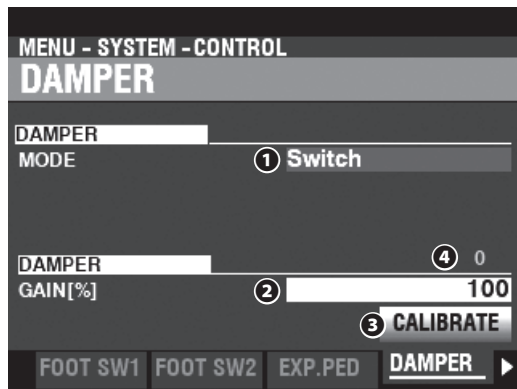


エクスプレッション・リミット



エクスプレッション・カーブ

ダンパー  
DAMPER



ダンパー・ペダルに関する設定を行います。

1 <sup>タイプ</sup> TYPE

接続するダンパー・ペダルの種類を設定します。

**Switch** ..... VFP1等、スイッチ・タイプのダンパー・ペダルを使用します。

**Half-Y** ..... YAMAHA製FC3A等を使用します。

**Half-R** ..... Roland製DP-10等を使用します。

**Half-K** ..... KORG製DS-1H等を使用します。

2 <sup>ゲイン</sup> GAIN

値範囲: 70 ~ 130 [%]

接続したダンパー・ペダルのゲイン(変化幅)を設定します。

本機と接続したダンパー・ペダルそれぞれのばらつきにより、ダンパー値が充分に変化しないことがあります。このような場合は、このパラメーターで最大の変化幅が得られるよう調整します。

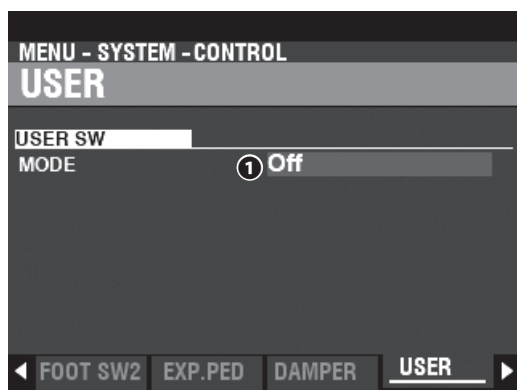
3 <sup>キャリブレーション</sup> CALIBRATE

接続したダンパー・ペダルの種類によっては、オン/オフの動作が反転してしまうことがあります。このアイコンにカーソルを移動し、ダンパー・ペダルを踏まずに[ENTER]ボタンを押すと、それが解消されます。

4 <sup>モニター</sup> MONITOR

現在のダンパー値を表示します。

ユーザー  
USER



1 <sup>モード</sup> MODE

[USER]ボタンに割り当てる機能を設定します。

**Off** ..... 動作しません。

**Pedal Sustain** ..... ペダル・サステインをオン/オフします。

**Organ Sustain Upper** ... オルガン・セクションUPPERのサステインをオン/オフします。

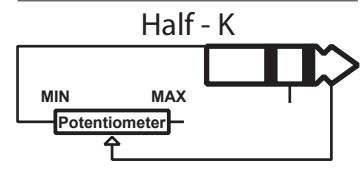
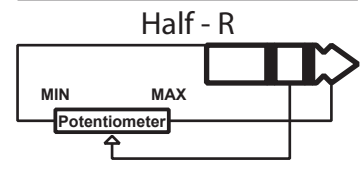
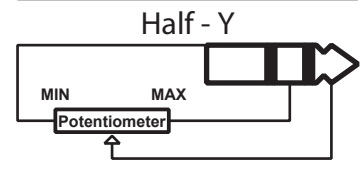
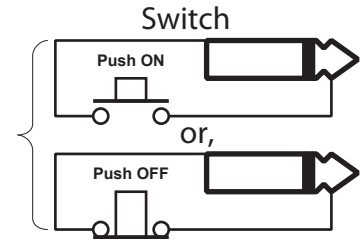
**Organ Sustain Lower** ... オルガン・セクションLOWERのサステインをオン/オフします。

**Tone Wheel Brake**..... ボタンが押されている間、ピッチが一定量変化します。

**Spring** ..... スプリング・リバープの衝撃音を発生します。

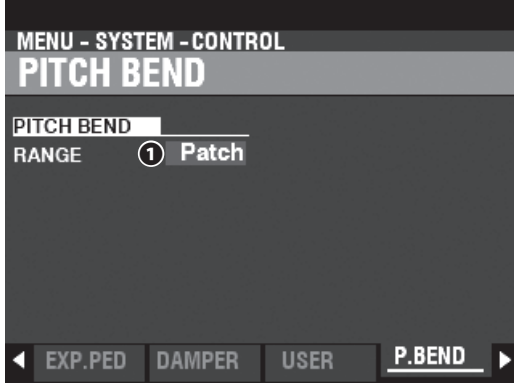
tips **ダンパー・タイプ**

ダンパー・ペダル(サステイン・ペダル)には様々なタイプが存在します。数多くの市販品を使用できるよう、本機は以下のタイプに対応しています。



- MFX2 Delay Time ..... ボタンを押す間隔で、ディレイタイム(P. 115)を設定します。ボタンを押し続けると、ディレイ音は消えます。
- MFX1/2 ..... 各セクション・エフェクトをオン/オフします。
- External Zone 1/2/3..... 各エクスターナル・ゾーンをオン/オフします。

## ピッチベンド PITCH BEND



ピッチベンドの設定を行います。

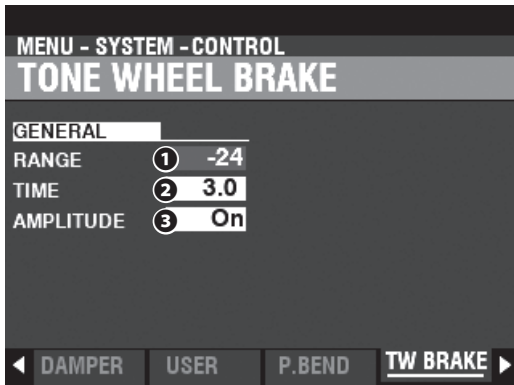
### ① RANGE

ピッチベンドの変化幅を、コンビやパッチに優先して設定します。

Patch ..... コンビやパッチの変化幅が適用されます。

0 ~ 12 ..... ピッチベンドの変化幅をコンビやパッチの設定値に関わらず半音単位で設定します。

## トーンホイール ブ레이크 T W BRAKE



トーンホイール・ブ레이크効果の設定を行います。

### ① RANGE

値範囲: -24 ~ +12 [semitones]

ピッチの変化幅を設定します。

### ② TIME

値範囲: 0.1 ~ 5.0 [seconds]

ピッチが変化する時間を設定します。

### ③ AMPLITUDE

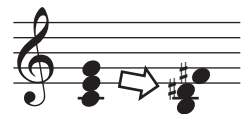
値範囲: Off, On

音量が変化するかどうかを設定します。

### tips トーンホイール・ブ레이크

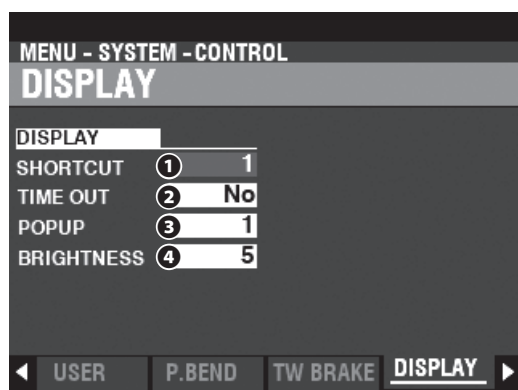
B-3/C-3には本来ピッチベンド機能は付いていません。しかし演奏中に電源スイッチを切り、強制的にピッチベンドダウンを行う奏法がプレイヤー達によって開発されました。

B-3/C-3は電源スイッチが切られると、トーンホイールを回転させるモーターが徐々に回転数を落とし、ついには停止してしまいます。また、トーンホイールからの音声信号を増幅する真空管アンプも徐々にその機能を停止します。これをシミュレートする機能です。



レンジを“-1”に設定した場合

### ディスプレイ DISPLAY



ディスプレイに関する設定を行います。

#### ① ショートカット SHORTCUT

値範囲: 0 ~ 2 [sec], No

ボタンを長く押した際に、ショートカット機能が働くまでの時間を設定します。

値をNoに設定すると、ショートカット機能は働きません。

#### ② タイムアウト TIME OUT

値範囲: 4 ~ 16 [sec], No

ショートカットによるページの表示後に、自動的に以前のページに戻る時間を設定します。

値をNoに設定すると、タイムアウト機能は働きません。

#### ③ ポップアップ POP UP

値範囲: No, 0.1 ~ 2.0 [sec]

つまみを操作した際に、値がポップアップ表示される時間を設定します。

値をNoに設定すると、ポップアップ機能は働きません。

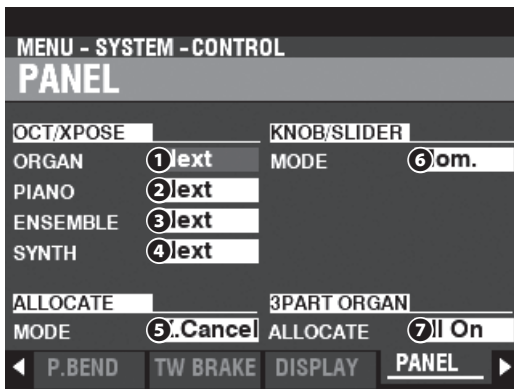
#### ④ ブライトネス BRIGHTNESS

値範囲: 1 ~ 10

ディスプレイの照明の明るさを調整します。



パネ  
PANEL



トップパネルのボタンやつまみの動作を設定します。

- ① **OCT / XPOSE - ORGAN**
- ② **OCT / XPOSE - PIANO**
- ③ **OCT / XPOSE - ENSEMBLE**
- ④ **OCT / XPOSE - SYNTH**

値範囲: Every, Next

オクターブ [DOWN] トランスポーズ [UP] ボタンによってオクターブやトランスポーズが操作された際に、実際に音程が変化する時期を設定します。

Everyでは即座に、Nextでは次の打鍵から音程が変化します。

- ⑤ **ALLOCATE**

ALLOCATEボタン群のふるまいを設定します。

**Additive**..... ALLOCATEボタン群は、各セクション毎にオン/オフが行えます。

**Cross Cancel**..... ALLOCATEボタン群のあるセクションを「オン」にすると、他のセクションは「オフ」になります。

- ⑥ **KNOB / SLIDER MODE**

つまみを動かした際に、値に作用する時期を設定します。

**Mom**..... つまみを動かした瞬間に値に作用します。

**Across**..... つまみを動かし、内部の値を超えた位置から値に作用します。

- ⑦ **3 PART ORGAN ALLOCATE**

[3 PART ORGAN]ボタンのALLOCATEボタン群への作用を設定します。

**No**..... [3 PART ORGAN]ボタンとALLOCATEボタン群とは連動しません。

**All On**..... [3 PART ORGAN]ボタンを「オン」にすると、自動的にALLOCATEボタン群の全オルガン・パートは「オン」、その他のセクションは「オフ」になり、また[SPLIT]ボタンは「オン」になります。

**tips** EVERYとNEXTの使い分け

本機を使ってボーカリストの伴奏をしていて、ボーカリストにこのキーが歌いやすいかどうか確認をしたい場合、音程変化をあえて聞かせたい場合はEveryを選びます。

曲の途中で転調をする場合、音程変化を聞かせたくない場合はNextを選びます。

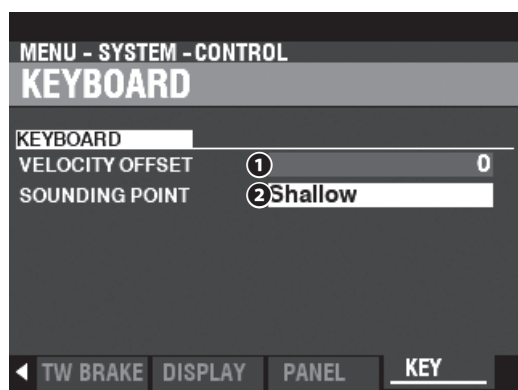
**tips** MOMとACROSSの使い分け

Momを選ぶとつまみを動かした瞬間にその値が変われます。これは分かりやすい動作ですが、場合によっては値が「ジャンプ」してしまい、不自然な音の変化を発生してしまうことがあります。

パッチを呼び出し、その状態から徐々に音を変化させるような演奏をする場合は、Acrossを使うとスムーズな変化が得られます。

**NOTE:** この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 143)

## キ ー ボ ー ド KEYBOARD



内蔵鍵盤に関する設定を行います。

### ① ペロシティオフセット VELOCITY OFFSET

値範囲: -32 ~ ±0 ~ +32

ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)にこの値を加え、実際の強さより強く/弱く演奏したのと同じ効果を出します。

**NOTE:** 本機のペロシティ値はMIDIで定められている127段階で、それよりも強い/弱い表現はできません。

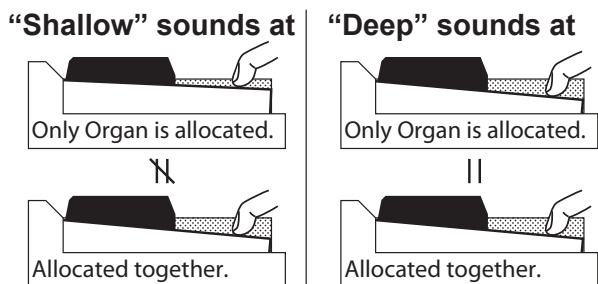
### ② オルガン サウンディングポイント ORGAN SOUNDING POINT

値範囲: Shallow, Deep

オルガン・セクションの発音点を設定します。

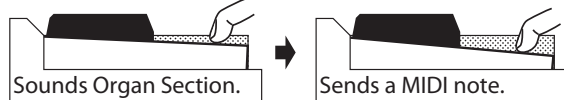
Deepは他のセクションと同じ深さまで鍵盤を押し込んだ際に、Shallowではより浅い深さで発音します。

**NOTE:** オルガン以外のセクションがアロケートされている場合は、発音タイミングを揃えるために発音点はたとえShallowを選んでいても自動的にDeep相当位置に移動します。



**NOTE:** 浅い打鍵位置での発音はMIDI送信されません。MIDIのノート・メッセージは深い打鍵位置で送信されます。

#### Sounding and Sending depth at "Shallow"



**NOTE:** この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 143)

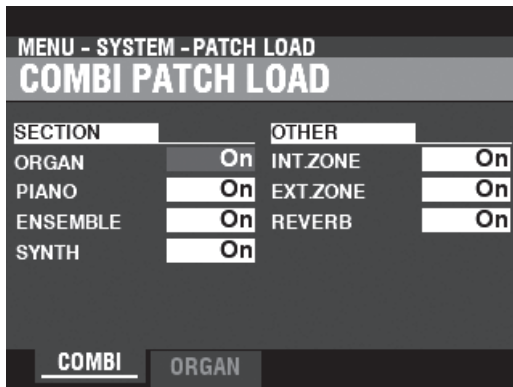
この画面では、コンビやオルガン・パッチを選んだ際に様々なパラメーターを呼び出すか否かを設定します。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - SYSTEM - PATCH LOAD - [ENTER]

それぞれの項目をONに設定すると、コンビやオルガン・パッチを選んだ際にその内容が呼び出され、OFFに設定すると呼び出されなくなります。

### コンビ



各セクションや、ゾーン、リバーブに関わるパラメーターを呼び出すかどうかを設定します。

- ORGAN ..... オルガン・セクション
- PIANO ..... ピアノ・セクション
- ENSEMBLE ..... アンサンブル・セクション
- SYNTH ..... モノシンセ・セクション
- INT. ZONE ..... インターナル・ゾーン
- EXT. ZONE ..... エクスターナル・ゾーン
- REVERB ..... リバーブ効果

### tips コンビ・ロードの設定例

コンビを選んだ際に、

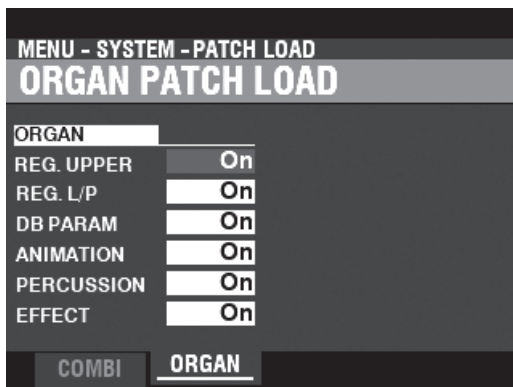
例1: B-3/C-3のように、UPPERのドローバー・レジストレーションだけを呼び出すには、

ORGANとREG UPPERのみをON、他はすべてOFFに設定します。

例2: オルガン・セクションはそのままに、ピアノなど他セクションを呼び出すには、

ORGANをOFF、他はすべてONに設定します。

### オルガンパッチ



オルガン・パッチの、各パラメーターを呼び出すかどうかを設定します。

- REG. UPPER ..... UPPER部分のドローバー・レジストレーション
- REG. L/P ..... LOWERやPEDAL部分のドローバー・レジストレーション
- DB PARAM ..... オルガン・セクションのGENERAL、(ドローバー・レジストレーションを除く)DRAWBAR、CONTACT&SUSTAIN
- ANIMATION ..... ビブラート&コーラス、レスリー・エフェクト
- PERCUSSION ..... パーカッション
- EFFECT ..... マッチング・トランス、オーバードライブ、マルチ・エフェクト1&2、イコライザー

**NOTE:** この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 143)

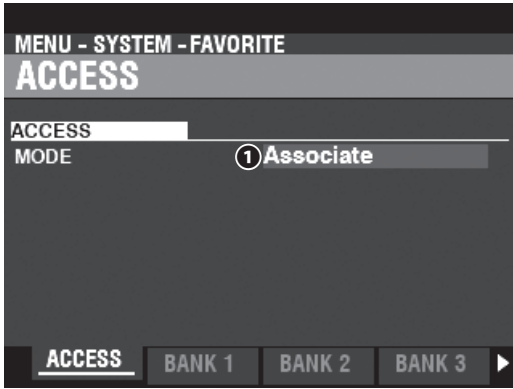
# FAVORITES(フェイバリット)

この画面では、フェイバリットの登録(ナンバーボタンと、コンビや画面ページの関連づけ)や、フェイバリットへの登録/呼び出し方法を設定します。

**この画面に来るには:**

[MENU/EXIT] - SYSTEM - FAVORITES - [ENTER]

## ACCESS



### 1 ACCESS MODE

コンビを呼び出すための、ナンバーボタン群の操作を設定します。

Associate:

Number / Bank	1	2	3
1	U011	U012	U011
2	U024	U045	U023
3	F061	F062	F063

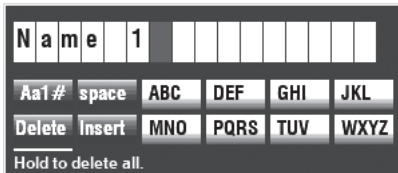
各ナンバーボタンを押すと、関連づけられたコンビが呼び出されます。

Bundle:

Number / Bank	1	2	3
1	B001	B002	B003
2	B011	B012	B013
3	B021	B022	B023

フェイバリット番号とコンビ番号は直結し、各ナンバーボタンは[BANK]ボタンとの組み合わせでB001~B100を呼び出し/記憶します。

プレイ画面などで[RECORD]ボタンを押しながら各ナンバーボタンを押すと、現在の状態(コンビ/オルガン/モノシンセ・パラメーターを含む)が、そのボタンに相当するバンドルに記憶されます。



ダイアログ・ボックスが表示されますので、記憶させたいバンドル名を入力します。

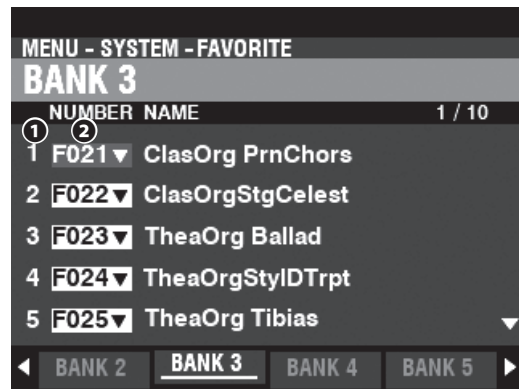
Direct:



各ナンバーボタンを使って、コンビを直接呼び出します。

例: F010を呼び出すには、[BANK]ボタンを何回か押して“F”を表示 → [1] [10](ゼロの代用) をタイプ → [ENTER] と操作します。

## BANK 1 ~ 10



ACCESS MODEが“Associate”の場合の、ナンバーボタンと、コンビとの関連付けを表示/登録します。

### 1 フェイバリット番号

フェイバリットのナンバーボタンの番号を表します。

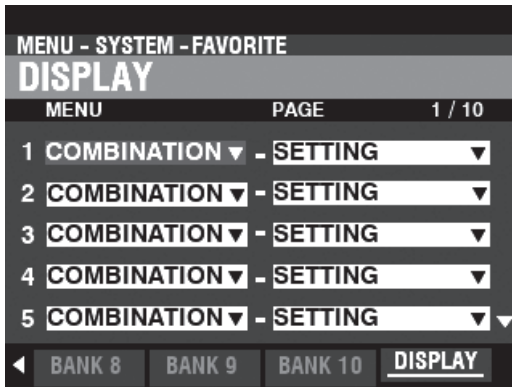
### 2 コンビ番号

このフェイバリット番号へ関連付けるコンビを設定します。

ここにカーソルを合わせたり、番号を変更したりすると、該当するコンビが自動的に呼び出され、演奏できます。

**NOTE:** フェイバリットの関連づけは、トップパネルの操作でも行えます(P. 27)。

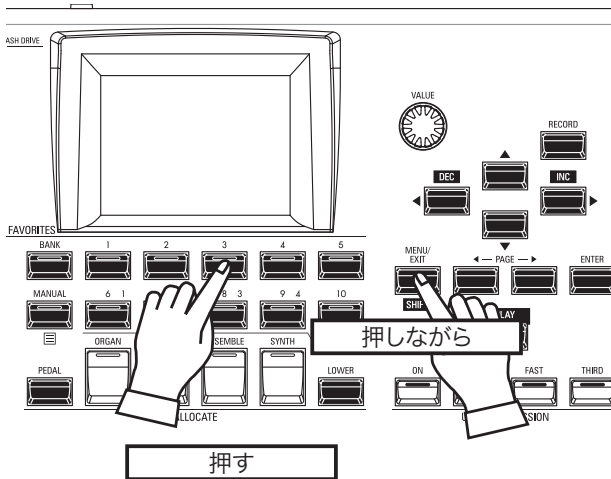
ディスプレイ  
DISPLAY



ナンバーボタンと、画面ページとの関連づけを10ページまで表示／登録します。

**NOTE:** フェイバリットの関連づけは、トップパネルの操作でも行えます (P. 27)。

関連づけられた画面ページに移動するには、[SHIFT]ボタンを押しながらナンバーボタンを押します。



**NOTE:** この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 143)

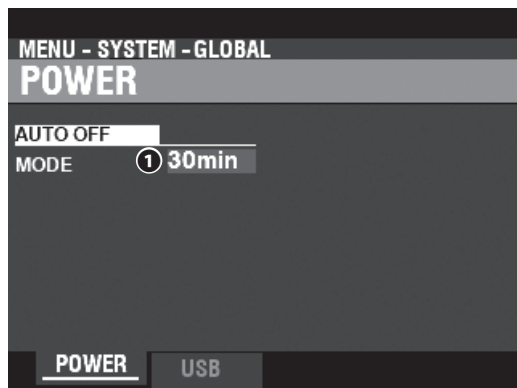
パラメータを設定する

この画面では、電源やUSBに関する設定を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - SYSTEM - GLOBAL - [ENTER]

## POWER



## AUTO OFF

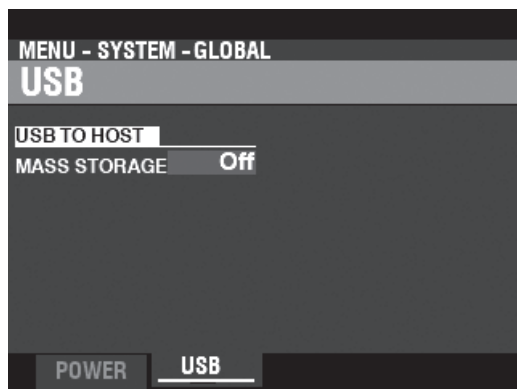
### ① MODE

何も演奏や操作をせず一定時間が経過すると、電源スイッチが“○”(OFF)になるかどうかを設定します。

30min ..... 30分で電源スイッチが切られます。

Disable ..... 電源スイッチは切られません。

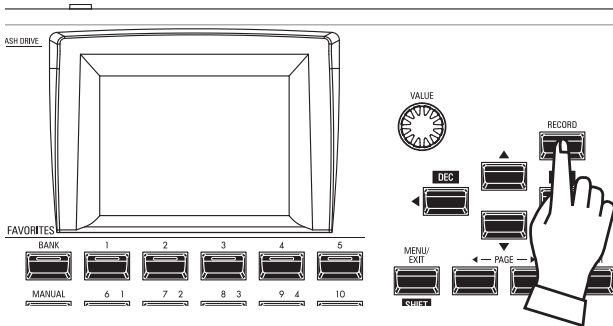
## USB



「USBマス・ストレージ」(P. 164)をご覧ください。

ここまでに行ってきた設定を次の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

## ① レコード [RECORD]を押す



システム関連ページで[RECORD]ボタンを押します。  
記憶画面が表示されます。

## ② 必要項目を入力する

記憶するために必要な項目を入力します。



### ① コンテンツ

記憶させるコンテンツ(内容)が表示されます。  
System ..... システム・パラメーター

### ② レコード

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、記憶作業が始まります。

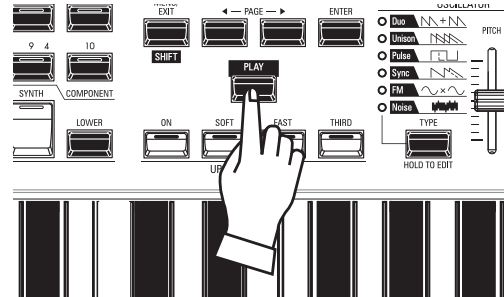
## ③ 作業中



記憶作業中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

**NOTE:** 記憶操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

## ④ プレイ画面に戻る



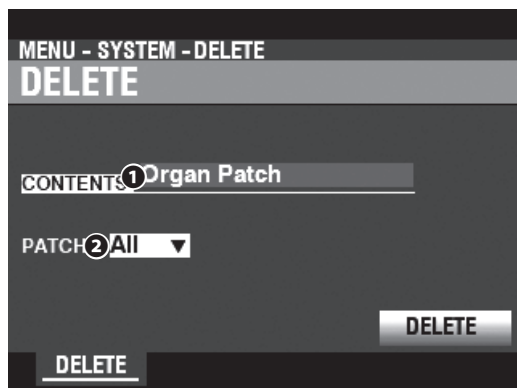
プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

# DELETE (デリート)

この画面では、U(ユーザー)またはB(バンドル)コンテンツを削除します。

**この画面に来るには:**

[MENU/EXIT] - SYSTEM - DELETE - [ENTER]



初期化を行うには、コンテンツに続いてナンバー(存在する場合)を選び、最後に画面内の[DELETE]アイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。

## ① CONTENT

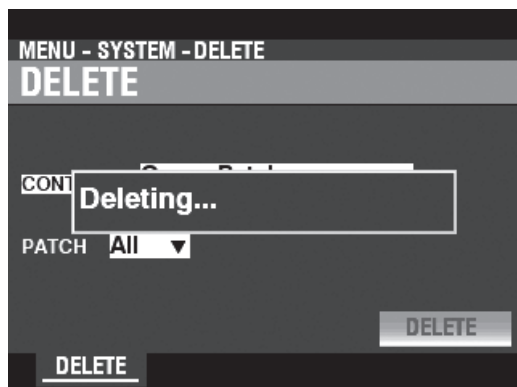
初期化するコンテンツ(項目)を選びます。

**Bundle**.....バンドル  
**Combination**.....コンビ  
**Organ Patch**.....オルガン・パッチ  
**Piano/Ens Patch**.....ピアノ/アンサンブル・パッチ  
**Synth Patch**.....モノシンセ・パッチ  
**Custom Tone Wheel**.....カスタム・トーンホイール  
**Custom Pedal Reg.**.....カスタム・ペダル・サブ・ドローパー  
**Custom Leslie**.....カスタム・レスリー・キャビネット  
**Custom Pipe**.....カスタム・パイプ

## ② NUMBER

削除するナンバー(番号)を選びます。

選択範囲は各ユーザー/バンドル番号及び、ALL(全てのユーザー/バンドル番号)です。



初期化の実施中は、「Deleting」がポップアップ表示され、完了すると再びDELETEページに戻ります。

## ⚠注意

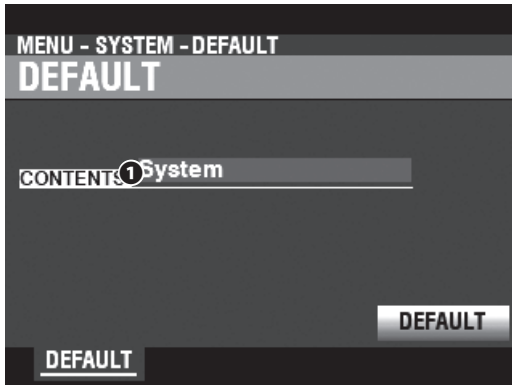
削除中は電源を切らないでください。内蔵データ消失の恐れがあります。



この画面では、本機の一部または全ての設定を工場出荷時の状態に初期化します。

**この画面に来るには:**

[MENU/EXIT] - SYSTEM - DEFAULT - [ENTER]

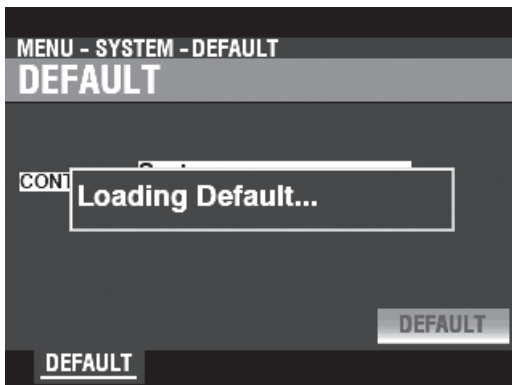


初期化を行うには、コンテンツを選び、画面内の[DEFAULT]アイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。

## ① CONTENT

初期化するコンテンツ(項目)を選びます。

System.....システム・パラメーター  
All.....全てのコンテンツ



初期化の実施中は、"Default..." がポップアップ表示され、完了すると再びDEFAULTページに戻ります。

## ⚠注意

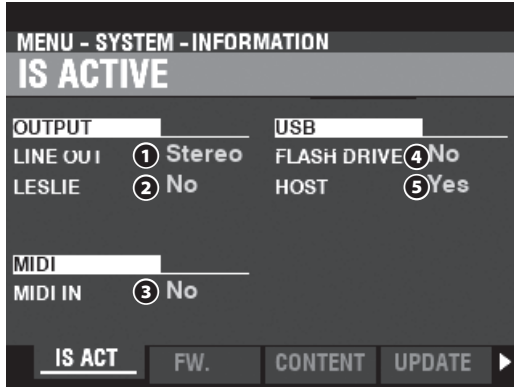
初期化中は電源を切らないでください。内蔵データ消失の恐れがあります。

この画面では、本機の各種状態の表示と、ソフトウェアの更新を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - SYSTEM - INFORMATION - [ENTER]

## 状態表示



イズ アクティブ  
**IS ACTIVE**

周辺機器の接続状況を表示します。

### ① LINE OUT

値範囲: Mono, Stereo

LINE OUTジャックの接続状況を表示します。

本機の音源はステレオ接続で最大の効果を発揮しますが、モノ接続の場合は特定の音が聞こえなくなることを防ぐため、パン設定が一時的に無効になります。

### ② LESLIE

値範囲: No, Yes

LESLIE端子へのレスリー・スピーカーの接続状態を表示します。

### ③ MIDI IN

値範囲: No, Yes

MIDI IN端子に接続された機器の接続状況を表示します。

**NOTE:** MIDI INは「アクティブ・センシング」メッセージの受信状況を表示します。XPK-100など、これを送信しない機器を接続した場合は、正常に接続されていてもNoと表示されます。

### ④ FLASH DRIVE

値範囲: No, Yes

USBフラッシュメモリの接続状況を表示します。

### ⑤ HOST

値範囲: No, Yes

コンピューターとのUSBでの接続状況を表示します。

## VERSION - FIRMWARE

内蔵ソフトウェアのバージョンを表示します。

RELEASE..... リリース・ナンバー  
MAIN..... メイン・プロセッサ  
SUB..... サブ・プロセッサ  
KEY SCAN..... キー・スキャン・プロセッサ  
PANEL..... コントロール・プロセッサ

## VERSION - CONTENT

内蔵ソフトウェアのバージョンを表示します。

**FACTORY CONTENT** ..... ファクトリー・コンテンツ。総合的な初期供給データで、以下はその詳細が表示されます。

TW. ORGAN..... トーンホイール・オルガン  
TR. ORGAN 1..... トランジスター・オルガン 1  
TR. ORGAN 2..... トランジスター・オルガン 2  
PIPE..... パイプ・オルガン  
PEDAL DB..... ペダル・ドローパー  
A. PIANO..... アコースティック・ピアノ  
HARPSI..... ハープシコード  
CHRO PERC..... クロマチック・パーカッション  
ETHNIC..... エスニック  
WIND..... ウインド  
CHOIR..... クワイアー  
BASS..... ベース  
FREE REED..... フリー・リード  
E. PIANO..... エレクトリック・ピアノ  
CLAV..... クラビ  
GUITAR..... ギター  
SFX..... サウンド・エフェクト  
STRINGS..... スtrings  
SYNTH PAD..... シンセ・パッド  
SYNTH LEAD..... シンセ・リード  
PERCUSSION..... パーカッション

## ソフトウェアの更新

### UPDATE

「ソフトウェアを更新する」をご参照ください。

本機のソフトウェアは品質向上のため改訂が行われることがあります。  
更新を行うには、当社ウェブサイトよりアップデータ（改訂版）をダウンロードし、本機に読み込ませます。

## 作業時間と電源の確保

更新作業は、十分な作業時間と安定した電源が確保された状態で行ってください。

更新作業は最長で数十分かかり、途中で電源が切れた場合、本機が起動しなくなる恐れがあります。

## アップデータを入手する

### ① アップデータのダウンロード

コンピューターを使い、当社のウェブサイトへアクセスします。本機のサポートページを見つけ、アップデータをダウンロードします。

### ② 圧縮ファイルの展開

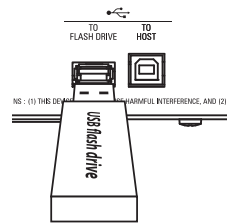
アップデータは多くの場合、<sup>ジップ</sup>zip形式などで圧縮されています。本機に読み込ませるために、ファイルを展開します。ファイルを展開すると、いくつかのbinファイルが現れます。

**NOTE:** ウェブブラウザによっては、圧縮ファイルをダウンロードすると自動的に展開されます。

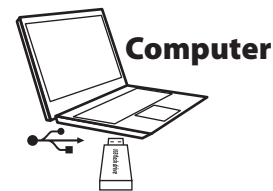
## 保存メディアを準備する

本機の更新は二つの方法で行えます。一つはアップデータを市販のUSBメモリーにコピーする方法、もう一つは本機とコンピューターをUSBケーブルで接続し、アップデータを本機のインターナル・メモリーにコピーする方法です。

### USBメモリーを使う場合

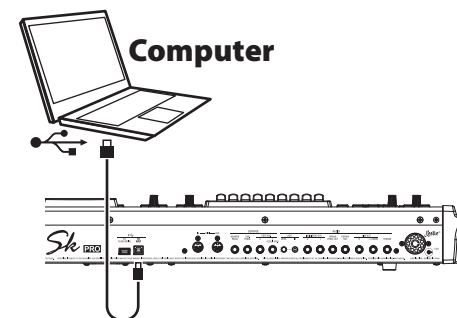


本機の電源を入れ、<sup>トップフラッシュドライブ</sup>[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入します。“<sup>コンファIRMING</sup>Confirming USB”表示が消えるまでお待ちください。本機の動作に必要なフォルダー（P. 162）が作成されます。



USBメモリーを本機から取り外し、それをコンピューターに挿入します。

### インターナル・メモリーを使う場合

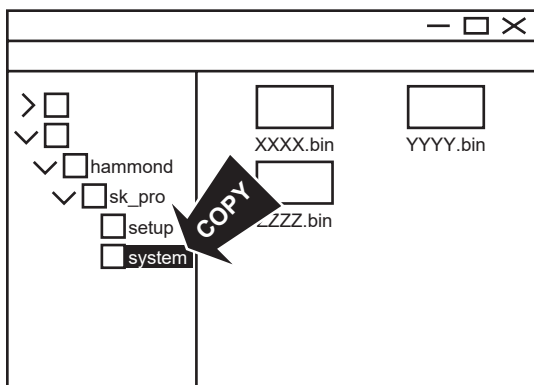


本機の[TO HOST]ジャックとコンピューターとをUSBケーブルで接続します。

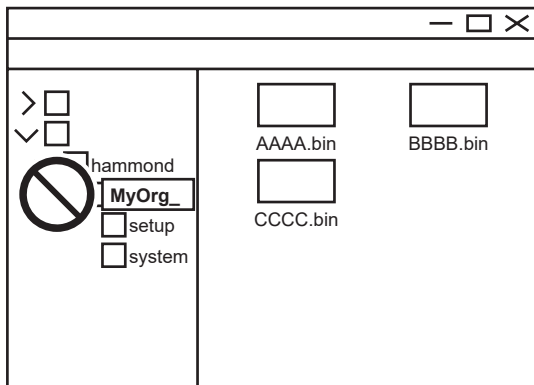
本機とPCの電源を入れ、USBマス・ストレージを“ON”に設定します（P. 164）。本機のインターナル・メモリーがUSBドライブとしてコンピューターに追加されます。

## 更新手順

### ① “bin”ファイルをコピーする

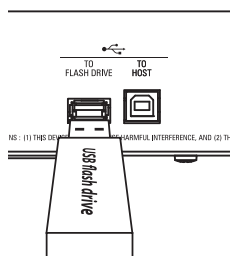


アップデータの“bin”ファイルをUSBメモリーまたはインターナル・メモリーのsystemフォルダーへコピーします。



#### ⚠注意

インターナル・メモリーは、フォルダーの名前変更、削除、またはフォーマットを行わないでください。故障の原因になります。

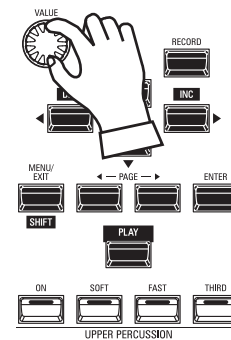
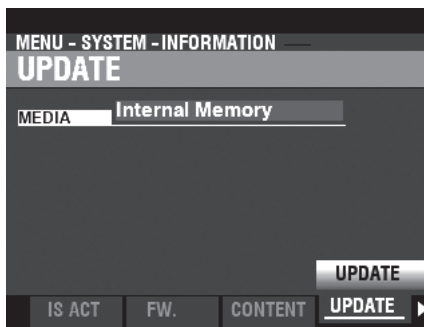


更新にUSBメモリーを使用している場合は、本機に挿入します。

### ② 保存メディアを選択する

下記のように操作し、UPDATEページへ移動します。

[MENU/EXIT] - SYSTEM - INFORMATION - [ENTER] - UPDATE



アップデート  
UPDATEページでは最初に、アップデータを読み込むメディアを問われます。

USB FlashまたはINTERNAL MEMORYを[VALUE]つまみで選択し、画面内の[UPDATE]アイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押すと確定します。

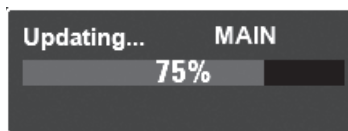
**NOTE:** USBメモリーが挿入されていない場合、USB Flashは選択できません。

#### ■アップデートが見つからない

アップデータ ファイル  
“No Update File”……選択されたメディアにアップデートが見つかりません。

ニュー アップデータ ファイル  
“No New Update File”……選択されたメディアのアップデートが最新ではありません。

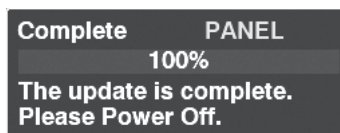
### ③ 更新開始



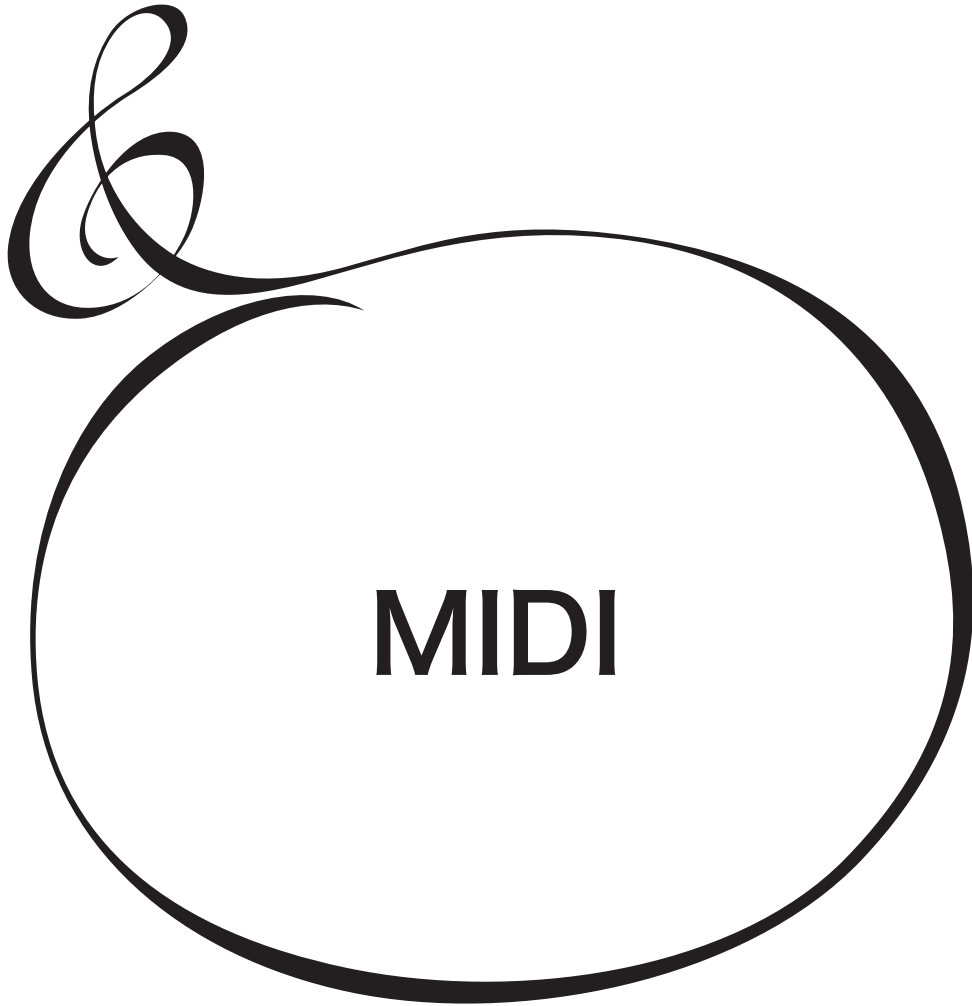
更新作業中は、ディスプレイに進捗状況が表示されます。

### ④ 完了

更新が完了すると、



が表示されます。電源スイッチを一旦切って入れ直すと、更新されたソフトウェアで本機が起動します。



## “MIDI”とは？

MIDIはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やシーケンサーといった機器どうして情報をやりとりするための規格です。世界統一規格のため、メーカーが異なってもそれぞれを接続することができます。

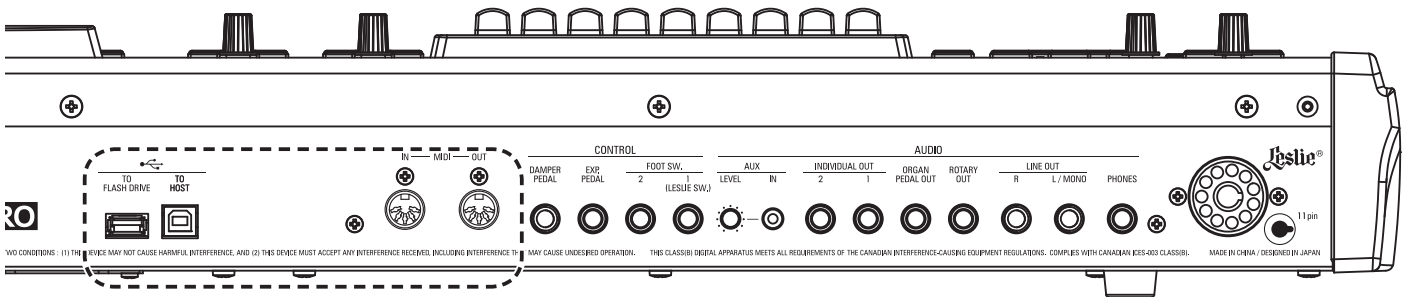
MIDIでは主に「鍵盤を押した(離れた)」といった演奏情報や、「音色を切り替えた」、「ダンパーペダルを踏んだ(離れた)」といったコントロール情報が交換されます。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

## “USB”とは？

USBはUniversal System Busの略で、コンピューターと周辺機器を接続するための規格です。本機には2つのUSBジャックがあり、タイプAジャックはUSBフラッシュメモリーの接続用、タイプBジャックはコンピューターとの接続用です。

## 本機のMIDI/USB端子



### MIDI OUT ジャック

本機の演奏情報を送信します。

このジャックは本機で外部MIDI音源モジュールを演奏したり、本機の演奏を外部シーケンサーへ記録したりする際に使用します。

### MIDI IN ジャック

このジャックは外部MIDI機器から本機を演奏するために使用します。

### USB FLASH DRIVE ジャック

USBフラッシュメモリーを接続します。

### USB TO HOST ジャック

コンピューターを接続します。

## 本機のMIDI端子でできること

本機では、MIDI端子の用途として主に次のようなことを想定しています。

- ・ MIDIキーボードを使って、鍵盤の段数を拡張する。
- ・ シンセサイザーやサンプラーといった外部MIDI音源モジュールをコントロールする。
- ・ 外部シーケンサーやコンピューターとの間で演奏を記録/再生する。

また、これらの設定が簡単にできるよう、本機には「MIDIテンプレート」という機能が用意されています。

## 本機のUSB TO HOST端子でできること

本機のUSB TO HOSTジャックは、以下の情報が送受信されます。

- ・ MIDIデータ(キーボードチャンネルUPPER、LOWER、PEDAL、システム・エクスクルーシブ・メッセージ)の送受信。\*1
- ・ セットアップファイル/システムファイルの送受信。

\*1: USB オーディオクラス1.0に準拠。

### tips USBオーディオクラス

本機をUSBケーブルでコンピューターに接続すると、特にデバイスドライバーをインストールすることなくMIDIの送受信が可能です。これは、本機がUSBオーディオクラス1.0に準拠しているためです。

USBオーディオクラス1.0は、WindowsやMac OSに標準的に組み込まれているデバイスドライバーです。

## MIDIチャンネル

MIDIには1～16までの「MIDIチャンネル」があります。これにより1本のMIDIケーブルで演奏情報を16のチャンネルに分けて送ることができます。

大切なのは送信側と受信側のチャンネルを合わせることで、これが異なっているとたとえMIDIケーブルがつながっていても相手の「言っている」ことが「聞こえ」ません。

## 主なMIDIメッセージ

MIDI情報は16のチャンネルごとに扱うチャンネルメッセージと、全てのチャンネル共通に扱うシステムメッセージに大きく分かれます。本機が送受信する主なMIDIメッセージは以下の通りです。詳しくはMIDIインプリメンテーションチャートをご覧ください。

### チャンネルメッセージ

---

- ノートオン

どの鍵盤(ノートナンバー)を、どの速さ(ベロシティ)で、弾いた/離れた(ノートオン)かの3つのデータをまとめたものです。

- プログラムチェンジ

- コントロールチャンネル:

- .....本機のパッチの切り替えを行います。

- エクスターナルゾーンチャンネル:

- .....外部MIDI機器の音色を切り替えます。

- コントロールチェンジ

エクスプレッション、フットスイッチ、エフェクトなどの動作に応じて送受信されます。

### システムメッセージ

---

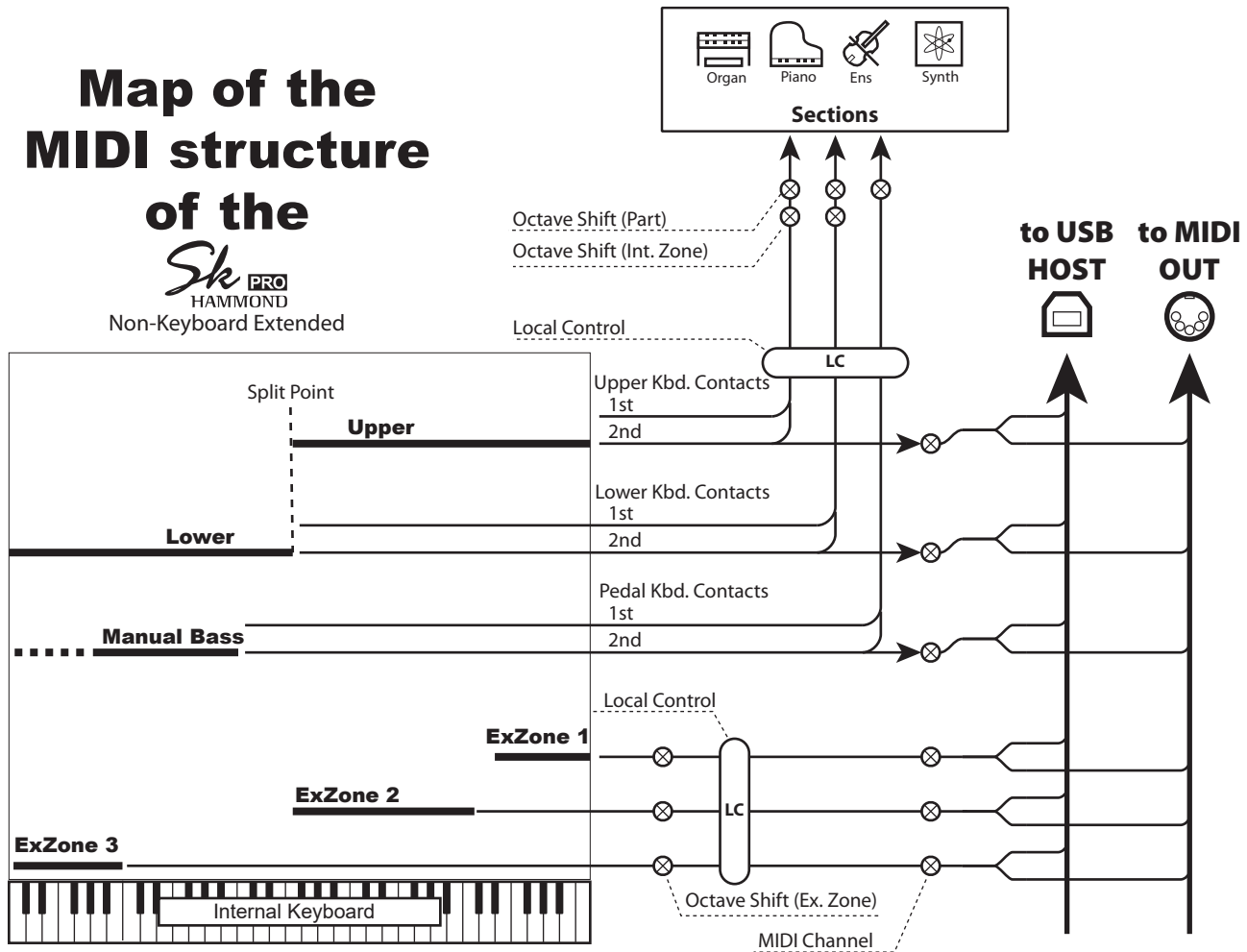
- システムエクスクルーシブメッセージ

このメッセージは同一機種または同一メーカーの互換性を持つ機器どうして、固有のデータを送受信するためのものです。

本機ではメモリーダンプ(現在の設定をまとめて送信する)を行い、外部のシーケンサーに記録することができます。

# 本機のMIDI構成

本機は各鍵盤の演奏情報を送受信するための「キーボードチャンネル」と、各鍵盤で外部MIDI機器をコントロールするための「エクスターナルゾーンチャンネル」があります。



## キーボード・チャンネル

これらはUPPER、LOWER、PEDAL各鍵盤パートの演奏情報を送受信するためのチャンネルです。これらは外部センサーと演奏情報を交換するために使用します。

UPPERチャンネルでは鍵盤情報のほかに、各コントローラの情報も送受信します。

## エクスターナル・ゾーン・チャンネル

本機を簡易なマスター・キーボードとして使い、それぞれ外部のMIDI機器をコントロールするためのチャンネルです。各パッチ毎に異なった設定が可能です。

エクスターナル・ゾーンは全部で3つあり、それぞれを任意の鍵盤(例えば、UPPER鍵盤で3ゾーン、UPPER/LOWER/PEDAL鍵盤で1ゾーンずつなど)に割り当てることができます。

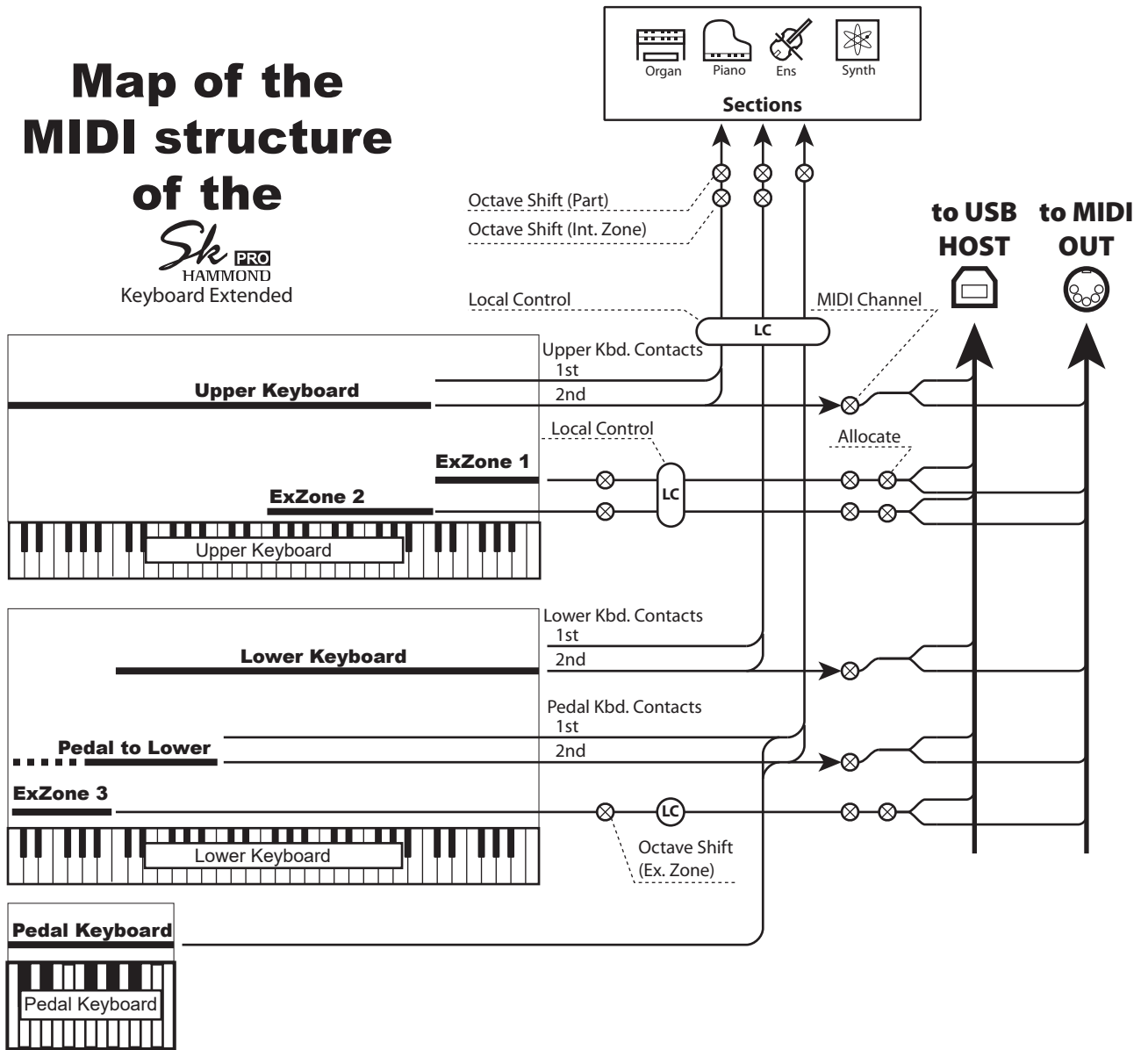
## 拡張された鍵盤

PEDALパート用にMIDI鍵盤を拡張した場合、それらはあたかも本体に内蔵された鍵盤のように振る舞い、内蔵音源を発音するだけでなくMIDI OUTジャックからキーボード・チャンネルで送信されるほか、エクスターナル・ゾーンへの送信も行われます。



# Map of the MIDI structure of the

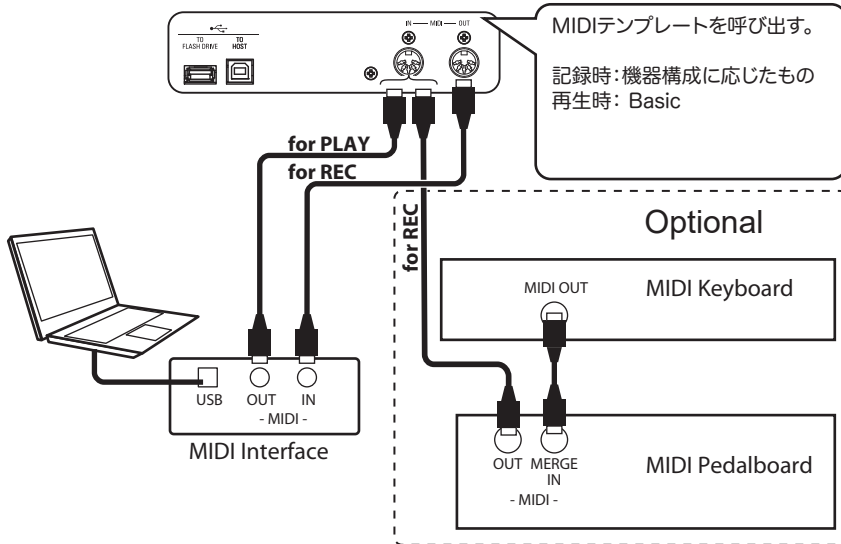
**Sk PRO**  
HAMMOND  
Keyboard Extended



# 外部シーケンサーを使用する

本機にシーケンサーやDAWがインストールされたコンピューターを接続し、演奏を記録／再生する方法です。

## シーケンサーまたはDAWに演奏を記録／再生する



### 再生時

1. 図のように接続します。
2. MIDI テンプレートで“Basic”を呼び出します。(P. 158)
3. シーケンサー／DAWの再生を開始します。

本機にローワー鍵盤やペダル鍵盤をMIDIケーブルで接続した場合、必要なMIDI INジャックの数が本機に用意された数を超えるため、録／再でつなぎ替えが必要です。

### 記録時

1. 図のように接続します。
2. 機器構成に応じた MIDI テンプレート呼び出します。(P. 158)

使用できるMIDIテンプレートは、SEQUENCE / UPPER / LOWER / PEDAL / UPPER+PEDAL / LOWER+PEDALのいずれかです。

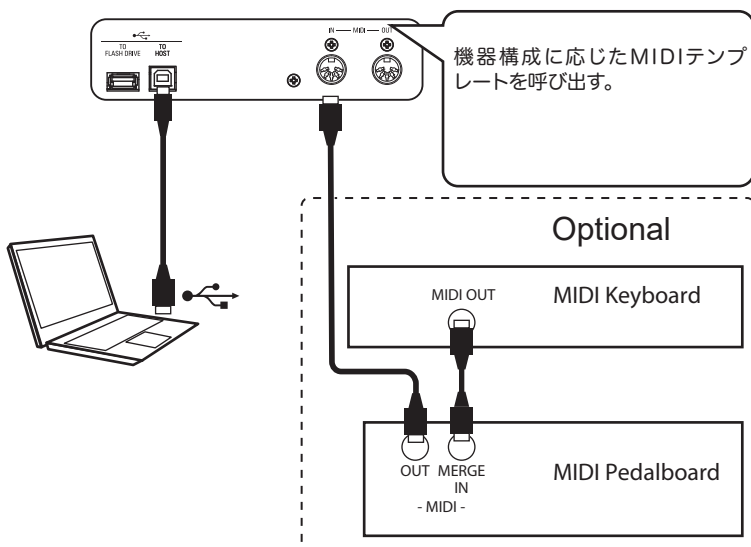
この接続の場合、エクスターナルゾーンのコントロールを含んだ演奏を記録することはできません。

3. シーケンサー／DAWのMIDIチャンネルを設定します。

UPPERパートのみを使用する場合は、チャンネル1を記録します。全3パートを使用する場合は、UPPER、LOWER、PEDALパート用にそれぞれチャンネル1、2、3(初期値)を記録状態にします。

4. シーケンサー／DAWの記録を開始します。
5. 必要に応じてメモリーダンプを送信します。
6. 演奏を開始します。

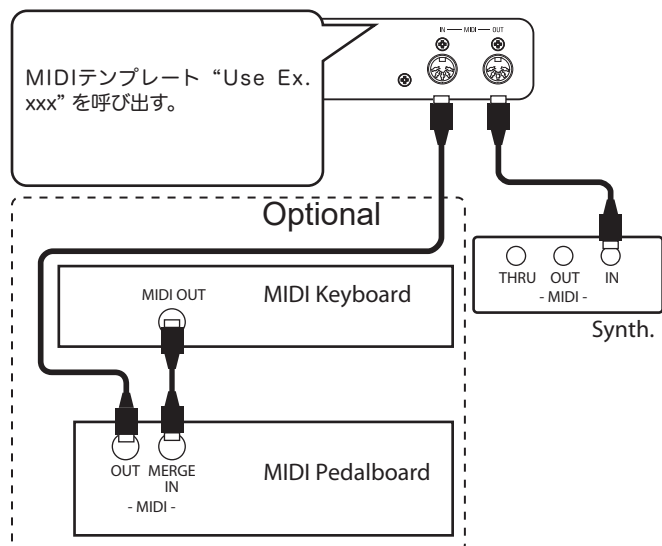
## USB経由でシーケンサーまたはDAWに演奏を記録する



本機をUSBケーブル経由でコンピューターに接続すると、録／再のたびにMIDIケーブルをつなぎ替える手間を省けます。

外部MIDI音源モジュールを本機の内蔵鍵盤と、拡張したMIDIキーボードでコントロールすることができます。

## 基本的な接続



### 1. 図のように接続します。

本機のMIDI OUTをMIDI音源モジュールのMIDI INに接続します。

### 2. MIDI テンプレート “Use Ex. xxx” を呼び出します。(P. 158)

これにより、キーボード・チャンネルの送受信が止まり、エクスターナル・ゾーンの情報のみMIDI OUTから送信されます。

鍵盤が拡張されているかどうかによって、MIDIテンプレートを使い分けてください。

### 3. 各ゾーンの設定を行い、必要であればパッチに記憶させます。

ゾーンの設定方法は“COMBI(コンビ) - <sup>エクスターナルゾーン</sup>EXTERNAL ZONES”をご覧ください(P. 78)。

#### tips

#### エクスターナルゾーンの発音点

エクスターナルゾーンはドローバー音色よりも鍵盤のキーを若干深く押した点で発音します。

これは、エクスターナルゾーンにペロシティ情報を出力するためです。

## 簡易的な接続

エクスターナル・ゾーンを使わずに、簡易的に外部MIDI音源モジュールをコントロールすることもできます。

### 1. 上図のように接続します。

本機のMIDI OUTをMIDI音源モジュールのMIDI INに接続します。

### 2. 機器構成に応じた MIDI テンプレートを呼び出します。(P. 158)

鍵盤が拡張されているかどうかによって、MIDIテンプレートを使い分けてください。

### 3. 不要な MIDI メッセージをオフにします。(P. 158)

MIDI音源モジュールのコントロールに不要な、Program Change、Drawbar Registration、NRPNを“OFF” に設定します。

### 4. 送信 MIDI チャンネルを設定します。(P. 159)

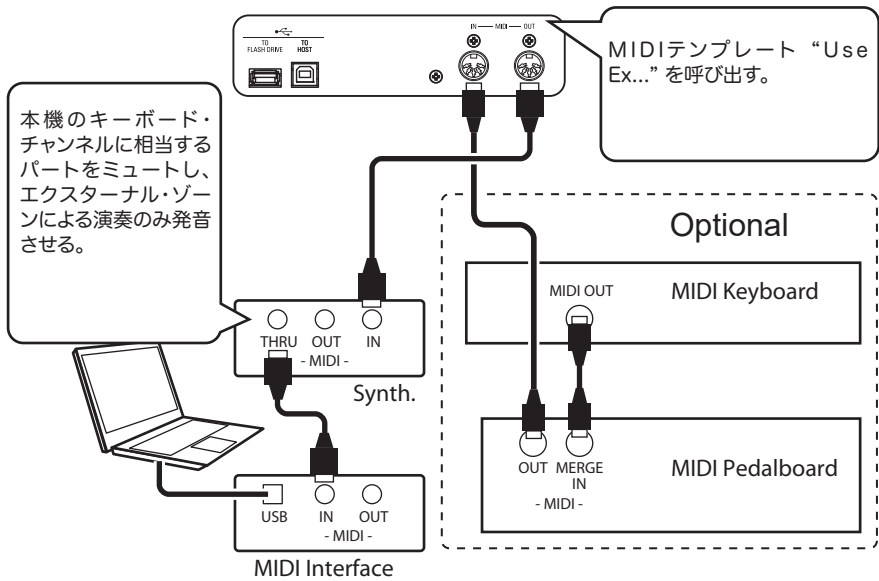
本機のキーボード・チャンネルと、MIDI音源モジュールのMIDIチャンネルを合わせます。

**NOTE:** 簡易的な接続を行った場合、発音域やプログラム・チェンジといった情報をコンビによって変えることはできません。

**NOTE:** 簡易的な接続を行い、オルガン・セクションだけをアロケートした場合、鍵盤演奏とは無関係にペロシティは固定された値で送信されます。

## 演奏の記録／再生

### ●シーケンサーまたはDAWに演奏を記録する



本機のローカル・コントロールは“ON”に、DAWのエコーは“OFF”に設定する。

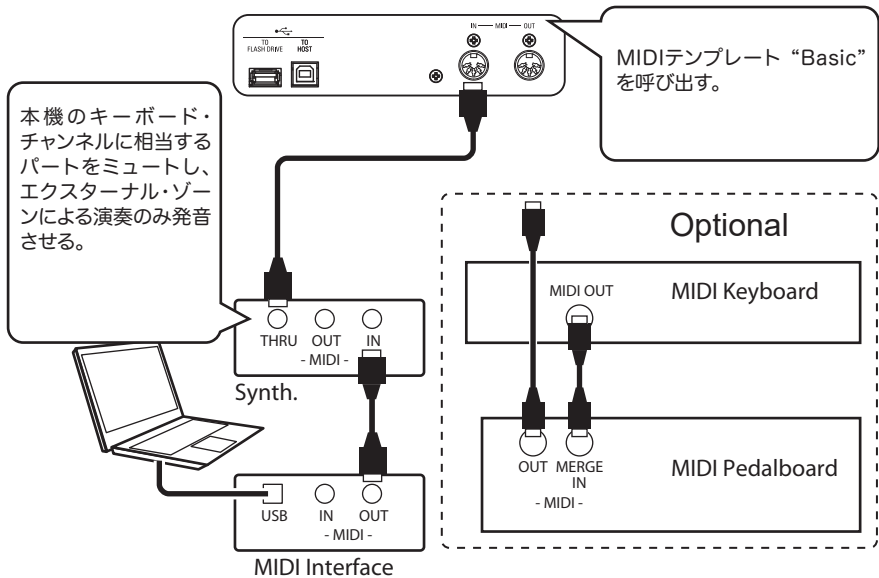
本機のMIDIテンプレートで、“Use Ex...”を環境に応じて選びます。

キーボードチャンネルが“OFF”に設定されますので、記録再生用にキーボードチャンネル(TX及びRX)をUPPER、LOWER、PEDAL共に設定します。

外部MIDI音源モジュールは、エクスターナルゾーンの情報でのみ発音するよう、本機のキーボードチャンネルに該当するMIDIチャンネルを受信しないよう設定します。

シーケンサーまたはコンピューターは、キーボードチャンネルとエクスターナルゾーンチャンネルの両方を記録します。

### ●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する



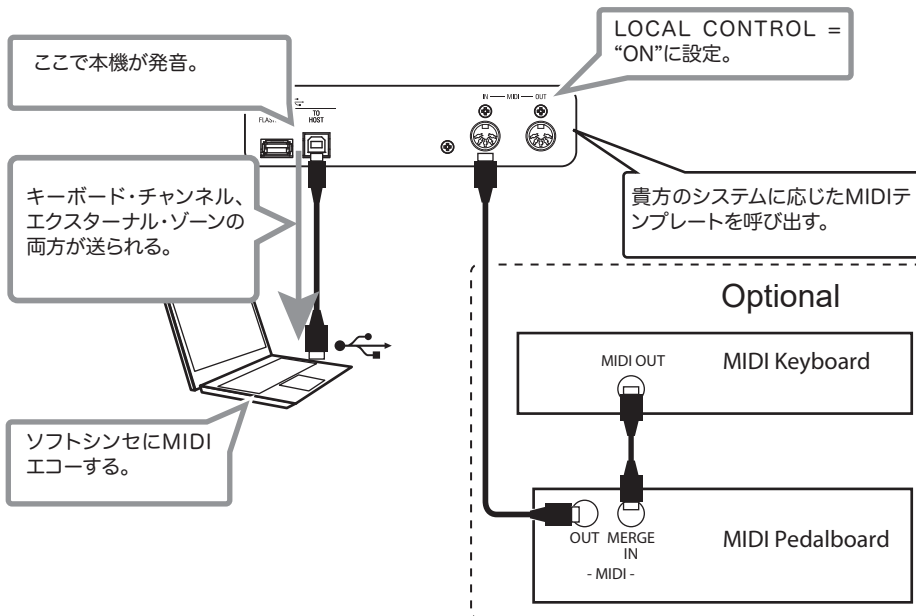
本機のMIDIテンプレートで、“Basic”を選びます。

シーケンサーまたはコンピューターは、キーボードチャンネルとエクスターナルゾーンチャンネルの両方を再生します。

外部MIDI音源モジュールは、エクスターナルゾーンの情報でのみ発音するよう、本機のキーボードチャンネルに該当するMIDIチャンネルを受信しないよう設定します

本機はキーボードチャンネルの再生に従って発音します。

## ●USB経由でシーケンサーまたはDAWに演奏を記録する



エクスターナルゾーンで発音させたいMIDI音源がコンピューター内のソフトウェアシンセサイザーの場合、本機のローカルコントロールを“ON”に設定します。

本機のローカルコントロールを“ON”に設定すると、本機の鍵盤演奏がエクスターナルゾーンへ各パラメーターに従って送信されます。

本機のMIDIテンプレートで、“Use Ex...”を環境に応じて選びます。

キーボードチャンネルが“OFF”に設定されますので、記録再生用にキーボードチャンネル(TX及びRX)をUPPER、LOWER、PEDAL共に設定します。

本機のローカルコントロールを“ON”に設定します。

シーケンサー／コンピューターのエコーを、ソフトウェアシンセサイザーが発音するように設定します。

シーケンサーまたはコンピューターは、キーボードチャンネルとエクスターナルゾーンチャンネルの、両方を記録します。

# MIDI (ミディ)

この画面では、MIDIの基本的な設定と、メモリーダンプの操作を行います。

## この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - SYSTEM - MIDI - [ENTER]

### ミディ テンプレート MIDI TEMPLATE



#### ① TEMPLATE

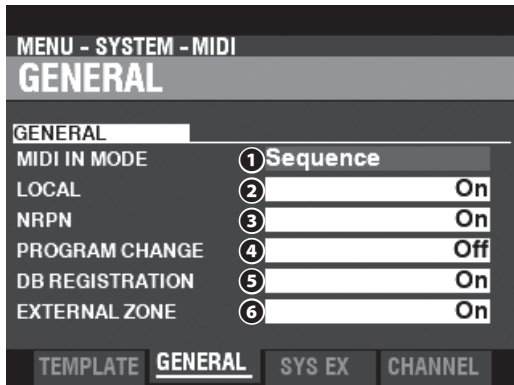
用途別の設定を簡単に行うための画面です。

用途を選び、②[LOAD]アイコンにカーソルを合わせ[ENTER]ボタンを押すことで、典型的な設定が呼び出されます。

各MIDIテンプレートの詳細は巻末Appendixの「MIDIテンプレート」(P. 180)をご覧ください。

**NOTE:** 以下の何らかのパラメーターをMIDIテンプレートを呼び出した状態より変更すると、“User Edited”が表示されます。

### ジェネラル GENERAL



#### ① MIDI IN

MIDI INジャックの機能を切り替えます。

##### Sequence

受信したMIDIデータはMIDIチャンネルの設定に従い、UPPER、LOWER及びPEDALパートを発音させます。再送信は行いません。

##### Upper / Lower / Pedal

接続した一台のMIDIキーボードを (UPPER / LOWER / PEDAL) 鍵盤として扱います。

受信したMIDIデータはMIDIチャンネルの設定にかかわらず (UPPER / LOWER / PEDAL) 鍵盤にアロケートされたセクションを発音させ、MIDI (UPPER / LOWER / PEDAL) チャンネルへ再送信します。

##### Lower + Pedal / Upper + Pedal

接続した二台のMIDIキーボードを (UPPERとPEDAL / LOWERとPEDAL) 鍵盤として扱います。

受信したMIDIデータはMIDIチャンネルの設定に従い、(UPPERとPEDAL / LOWERとPEDAL) 鍵盤にアロケートされたセクションを発音させ、MIDI (UPPERとPEDAL / LOWERとPEDAL) チャンネルへ再送信します。

#### Organ Upper / Piano / Ensemble / Synth

接続した一台のMIDIキーボードを、(オルガン・セクションのUPPERパート / ピアノ・セクション / アンサンブル・セクション / モノシンセ・セクション) 専用として扱います。再送信は行いません。

**NOTE:** MIDI INモードがUPPER / LOWER / LOWER+PEDAL / UPPER + PEDALの場合、スプリット機能は動きません。

#### ② LOCAL CONTROL

値範囲: Off, On

ローカル・コントロールをオン/オフします。

Onにすると本体の鍵盤と音源とは接続された状態になります。

Offにすると本体の鍵盤と音源が切り離され、鍵盤を弾いても発音しません。これはMIDIエコー機能を持つ外部シーケンサーへ演奏を記録する際に使用します。

#### ③ INDIVIDUAL

インディビジュアル・パラメーター (例: セクション・ボリュームやレスリー・ファーストなど) を、どのMIDIメッセージを使って送受信するかを設定します。

OFF ..... 送受信を行いません。

NRPN ..... NRPNを使用します。

Sys Ex ..... システム・エクスクループ・メッセージを使用します。

**NOTE:** システム・エクスクループ・メッセージによるインディビジュアル・パラメーターの受信は、このパラメーターの設定にかかわらず常に行われます。

#### ④ PROGRAM CHANGE

値範囲: Off, On

コンビ及びエクスターナル・ゾーンについて、プログラム・チェンジの送受信をオン/オフします。

#### ⑤ DRAWBAR REGISTRATION

値範囲: Off, On

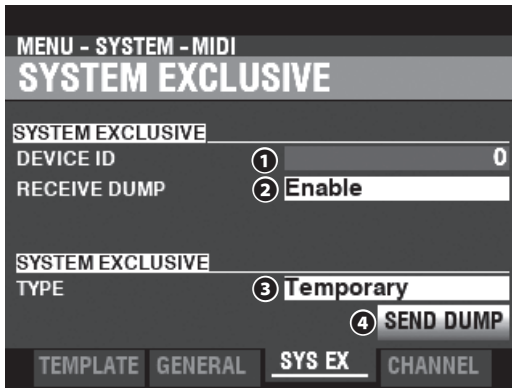
ドローバー・レジストレーションの送受信をオン/オフします。

#### ⑥ EXTERNAL ZONES

値範囲: Off, On

エクスターナル・ゾーンの送信を一括してオン/オフします。

システム エクスクルーシブ  
SYSTEM EXCLUSIVE



**① DEVICE ID**

デバイス  
値範囲: 0 ~ 127

メモリー・ダンプなどのシステム・エクスクルーシブメッセージを送受信する際のデバイスIDを設定します。例え同一モデルのメッセージであっても、デバイスIDが異なっている場合は受信が無視されます。

**② RECEIVE DUMP**

レシーフ ダンプ  
値範囲: Disable, Enable

メモリー・ダンプを受信するかどうかをオン/オフします。本機では現在の設定をまとめてメモリー・ダンプとしてシステム・エクスクルーシブ・メッセージで送受信できますが、例えばシーケンサーの再生によって本機の設定を変えられたくない場合はDisableにしておきます。

**③ SEND DUMP TYPE**

センド ダンプ タイプ  
メモリーダンプによって送信されるコンテンツの範囲を設定します。設定後、④[SEND DUMP]アイコンにカーソルを合わせ[ENTER]ボタンを押すと、それが送信されます。

**Temporary**

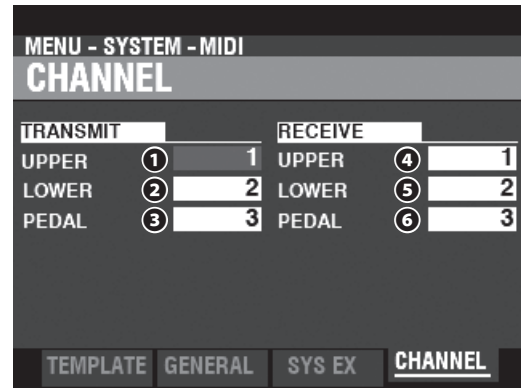
現在のコンビ、オルガン・セクション、モノシンセ・セクションの状態を送信します。シーケンス・データの先頭にこれを記録しておけば、記録時と再生時との設定のズレを防ぐことができます。

**System**

コントローラーやMIDIチャンネルといった、システム・パラメーターの状態を送信します。

**NOTE:** 本機的全コンテンツを保存するには、MIDIではなくセットアップ・ファイルを使用します。

チャンネル  
CHANNEL



各鍵盤について演奏情報を送受信するMIDIチャンネルを設定します。

**① TRANSMIT UPPER, LOWER, PEDAL**

トランスミット  
値範囲: 1 ~ 16, Off

それぞれ、UPPER、LOWER、PEDALの送信チャンネルを設定します。UPPERでは演奏情報のほか、ピッチベンド・ホイールやエクスペッション・ペダルといったコントローラーやNRPNの送信も行います。

**NOTE:** MIDI信号の混乱を防ぐため、TXの各チャンネル及びエクスターナル・ゾーンの各チャンネルは、重複しないよう設定してください。

**② RECEIVE UPPER, LOWER, PEDAL**

レシーフ  
値範囲: 1 ~ 16, Off

それぞれ、UPPER、LOWER、PEDALの受信チャンネルを設定します。

**NOTE:** この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です(P. 143)。

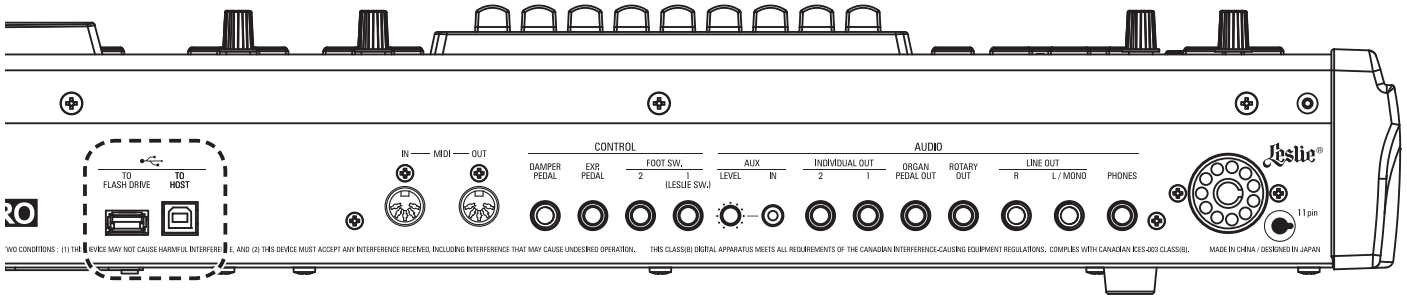






# 設定を保存する

パッチ、カスタムといった、本機の様々なコンテンツをファイルとして保存できます。ファイルの保存媒体には、背面のUSBジャックに装着するUSBフラッシュメモリー（以下USBメモリー）か、内蔵のインターナルメモリーを使用します。



## USBメモリーでできること

- ・ セットアップ・ファイルの保存／呼び出し
- ・ コンテンツ単体（パッチ、カスタム）の保存／呼び出し
- ・ システムのアップデート

## USBメモリー

### 使用可能なUSBメモリー

USBメモリーには多数の種類があり、その全てが本機で使用できるわけではありません。本機で使用できるUSBメモリーの目安としては、32GB以下、MS-DOS FAT32で初期化された製品です。より詳細な情報は、下記Webサイトをご参照ください。

<http://www.suzuki-music.co.jp/>

### USB端子の取り扱い

1. USBメモリーは正しい方向で、USBメモリーの上面を本機の上面と合わせて挿入してください。
2. アクセス中（“Formatting / Saving / Loading”が表示中）は、USBメモリーを抜いたり電源を切ったりしないでください。データが破損する恐れがあります。

### フォルダー構造

本機にUSBメモリーを挿入すると、以下のフォルダーが自動的に作成されます。インターナルメモリーも、フォルダー構造は同様です。

```

\hammond
  \skpro
    \custom
      \pipe
      \twheel
    \patch
    \organ
    \voice (Piano and Ensemble)
    \synth
  \setup
  *.set
\system
*.bin
  
```

#### setup

セットアップファイルは、ここへ保存されます。

#### system

本機のシステムをアップデートする場合、ここへファイルを置きます。

**NOTE:** 本機とUSBメモリーとは「相性」があり、使用できないものも存在します。挿入されたUSBメモリーが使用できるかどうかを確認するには、MENU - SYSTEM - INFORMATION - IS ACTIVE - USB FLASH DRIVEをご覧ください。

#### tips ファイル数の上限

ひとつのフォルダーには最大256個のファイルを保存することができます。

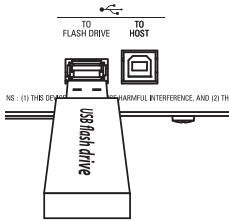
#### tips ファイルの拡張子

set セットアップ  
opt オルガン・パッチ  
vpt ピアノ／アンサンブル・パッチ  
spt モノシンセ・パッチ  
ctw カスタム・トーンホイール  
cpi カスタム・パイプ

買ってきたばかりのUSBメモリーは「初期化」という操作をする必要があります。以下の手順に従って初期化を行ってください。

**NOTE:** 初期化を行うとUSBメモリー内の全ての情報が消去されます。

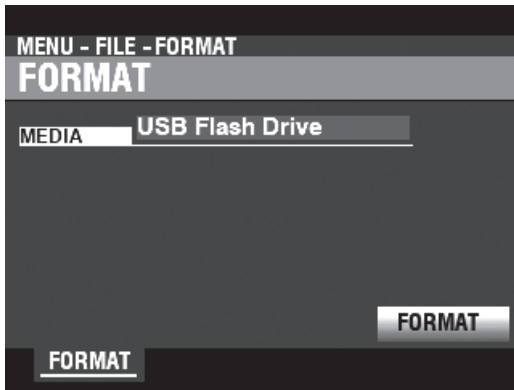
## ① USBメモリーを挿入する



本機の電源を入れ、<sup>トウ フラッシュ ドライブ</sup> [TO FLASH DRIVE] ジャックにUSBメモリーを挿入します。

“Confirming USB”表示が消えるまでお待ちください。

## ② <sup>フォーマット</sup> FORMATページへ移動する



<sup>メニュー イグジット</sup> [MENU/EXIT] - <sup>エンター</sup> FILE - FORMAT - [ENTER] と操作し、FORMATページへ移動します。

## ③ メディアを選択する

<sup>バリュー</sup> [VALUE]つまみを使って、<sup>メディア</sup> MEDIAを“USB Flash Drive”に設定します。

## ④ 初期化を開始する

カーソルを[FORMAT]アイコンに移動し、[ENTER]ボタンを押します。“Formatting”が表示され、初期化が始まります。

容量によりませんが、初期化の所要時間は数秒です。

**NOTE:** 初期化中は電源を切ったり、USBメモリーを抜いたりしないでください。データ破損の恐れがあります。

初期化が終了すると、“Completed”が表示されます。

### **tips** それぞれのイニシャライズの働き

操作ステップ3ではメディアとしてUSBメモリーかインターナル・メモリー（後述）が選択できます。

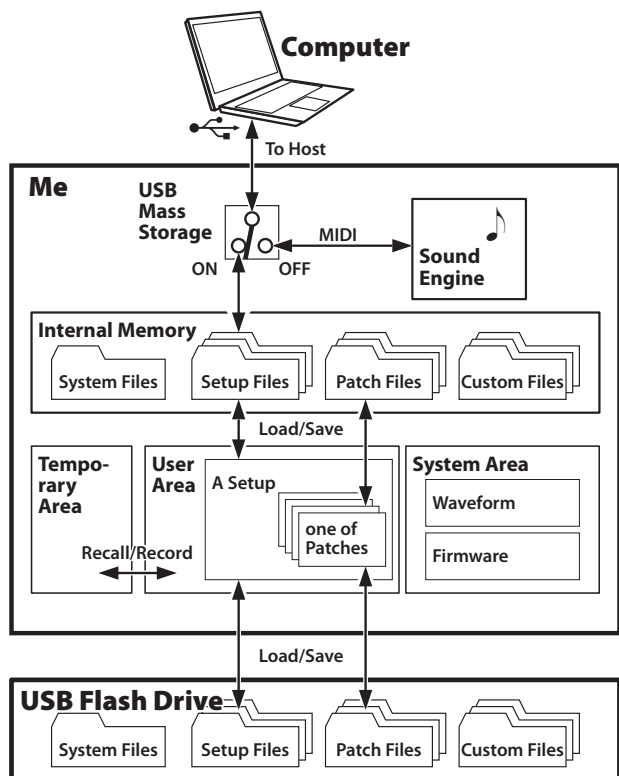
USBメモリーとインターナル・メモリーとでは、行われる「初期化」の動作が異なります。

USBメモリーに対しては「フォーマット」（ファイル・システムの再構築）が、インターナル・メモリーに対してはファイルの「全消去」が行われます。

## USBマス・ストレージとは

本機は、セットアップ・ファイルの保存先としてUSBメモリーの他に「インターナル・メモリー」を内蔵しています。

インターナル・メモリーは、USBメモリーと同様に保存／読み出しができるだけでなく、コンピューターとUSBケーブル経由でファイルのやりとりが行えます。これを、「USBマス・ストレージ」と呼びます。

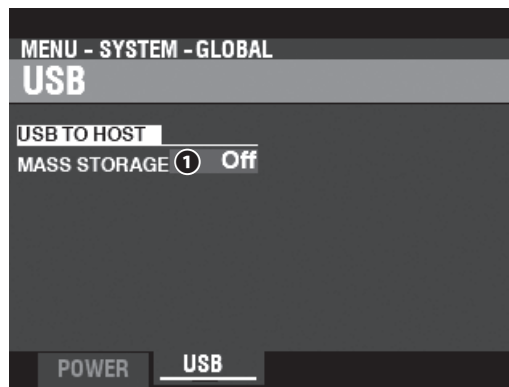


## トウホスト USB TO HOSTジャックの機能を切り替える

USB TO HOSTジャックは普段、コンピューターに対してMIDIの送受信に使われます。インターナル・メモリーのファイルのやりとりするには、USBマス・ストレージをオンにします(左図上部)。

**NOTE:** USBマス・ストレージの使用中は、MIDIの送受信は行えません。

### ① USBページへ移動する



[MENU/EXIT] - SYSTEM - GLOBAL - [ENTER] - USB と操作し、USBページへ移動します。

### ② 機能を切り替える

#### ① MASS STORAGE

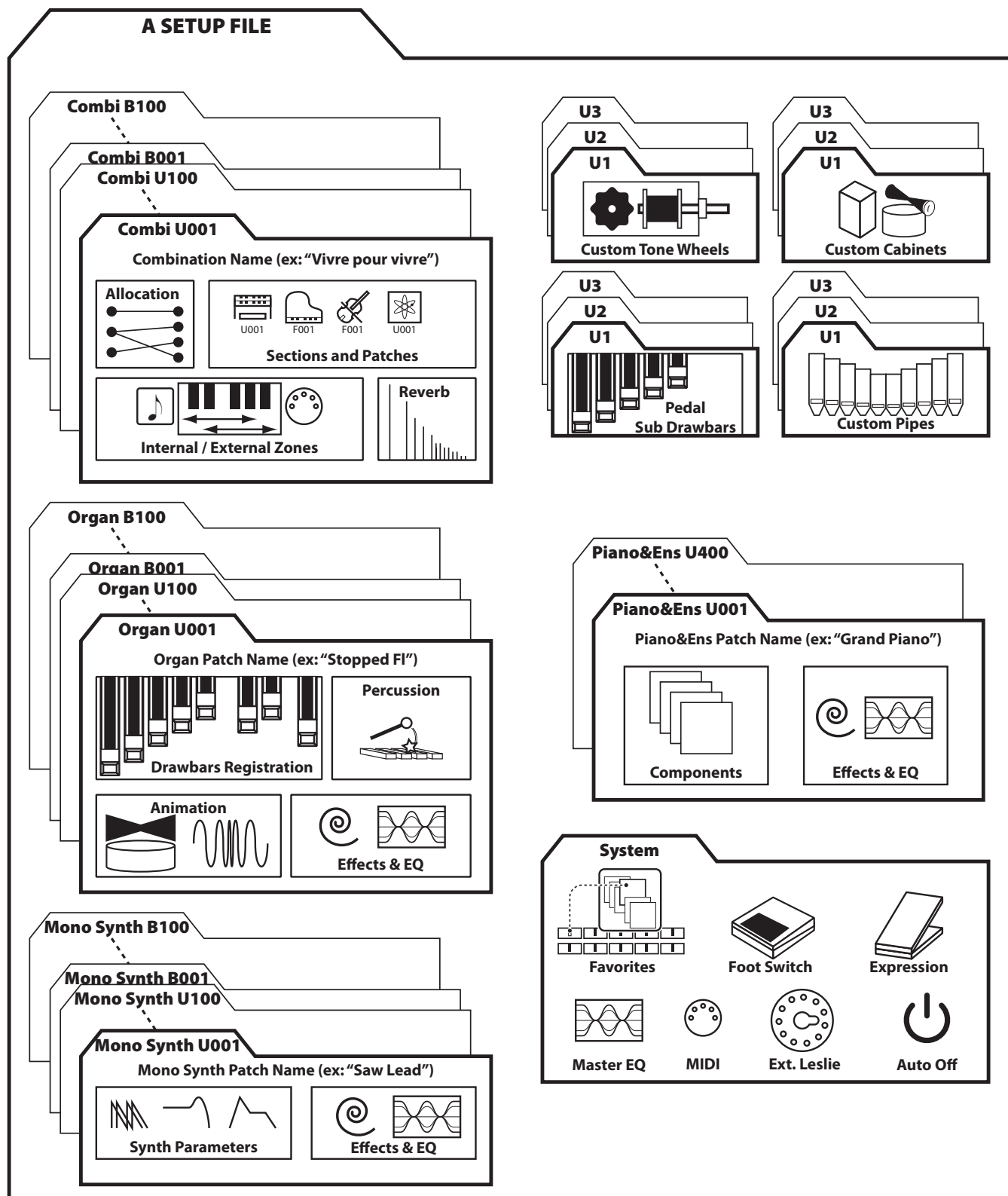
USB TO HOST ジャックの機能を切り替えます。

**Off** .....MIDIの送受信を行います。

**On** .....インターナル・メモリーに接続します。

**NOTE:** ファイル損傷を防ぐため、MASS STORAGEを“Off”に切り替える前には、コンピューター側で必ず「取り外し」操作を行ってください。

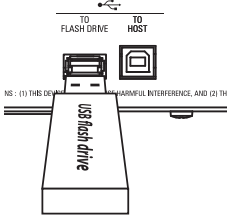
本機の様々な設定は「セットアップ・ファイル」というファイルで保存されます。  
 下の図は1つのセットアップ・ファイルに含まれる内容です。



# SAVE(セーブ)

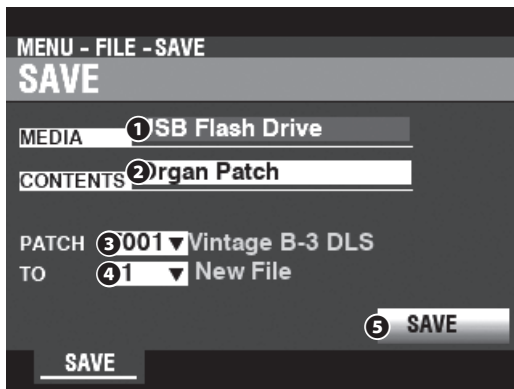
本機のコテンツをUSBメモリーやインターナル・メモリーに保存します。

## ① USBメモリーを挿入する



保存メディアとしてUSBメモリーを使用する場合は、あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

## ② SAVEページに移動する



[MENU/EXIT] - FILE - SAVE - [ENTER]と操作し、SAVEページに移動します。

## ③ 必要項目を選択する

保存するために必要な項目を入力します。

### ① メディア MEDIA

保存メディアを選びます。

Internal Memory ..... インターナル・メモリー  
 USB Flash Drive ..... USBメモリー

### ② コンテンツ CONTENT

保存するコンテンツを選択します。

Setup ..... セットアップ  
 Organ Patch ..... オルガン・パッチ  
 Piano/Ens Patch ..... ピアノ/アンサンブル・パッチ  
 Synth Patch ..... モノシンセ・パッチ  
 Tone Wheel ..... カスタム・トーンホイール  
 Pipe ..... カスタム・パイプ

### ③ パッチ/カスタム PATCH / CUSTOM

保存するパッチ/カスタムを選択します。

### ④ ファイル FILE

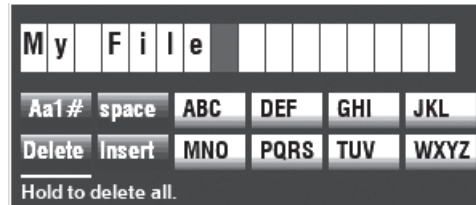
保存するファイル番号を選択します。

既存のファイルを上書きするにはその番号を、新規ファイルとして保存する場合は、New Fileを選択します。

## ⑤ セーブ SAVE

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、名前の入力画面が現れます。

## ④ 名前を編集する



名前を入力します。

[Aa1#]..... 入力する文字の種類を変更します。

[1] - [10] ..... 文字を入力します。

[INS] ..... カーソル位置に空白を挿入します。

[DEL] ..... カーソル位置の文字を削除します。

[VALUE] ..... カーソル位置の文字を変更します。

[ENTER] ..... 名前を確定します。

Saving...

記憶処理中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

NOTE: 記憶操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

### tips 名前の扱い

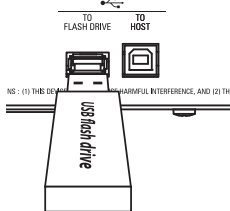
ここで入力した「名前」はセットアップでは「セットアップ名」と「ファイル名」の両方に、それ以外のコンテンツでは「ファイル名」に使われます。

ファイル名は外部のコンピュータなどでファイルの一覧を確認する際に使われますが、本機での保存/呼び出しでは意味を持ちません。

本機でのファイルの表示はそれぞれのコンテンツに付けられた「セットアップ名」や「パッチ名」で行われます。

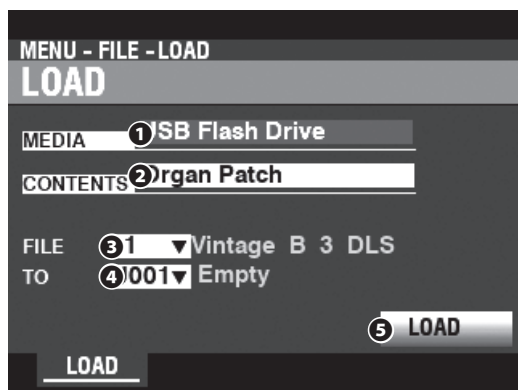
USBメモリーやインターナル・メモリーに保存したコンテンツを本機に読み込みます。

## ① USBメモリーを挿入する



保存したメディアとしてUSBメモリーを使用する場合は、あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

## ② LOADページに移動する



[MENU/EXIT] - FILE - LOAD - [ENTER]と操作し、LOADページに移動します。

## ③ 必要項目を選択する

読み込むために必要な項目を入力します。

### ① MEDIA

保存したメディアを選びます。

- Internal Memory..... インターナル・メモリー
- USB Flash Drive..... USBメモリー

### ② CONTENT

呼び出すコンテンツを選択します。

- Setup..... セットアップ
- Organ Patch.....オルガン・パッチ
- Piano/Ens Patch..... ピアノ/アンサンブル・パッチ
- Synth Patch..... モノシンセ・パッチ
- Tone Wheel..... カスタム・トーンホイール
- Pipe..... カスタム・パイプ

### ③ FILE

読み込むファイルを選択します。

### ④ TO

③で選択されたファイルを、本機内のどのユーザー番号に読み込むかを選択します。

### ⑤ LOAD

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の

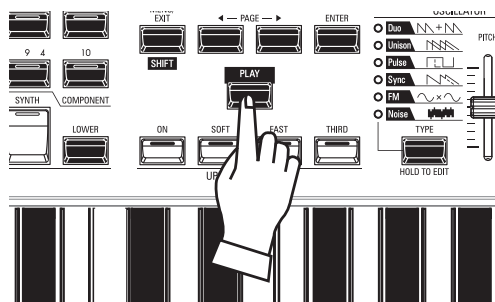
項目が確定し、読み込みが始まります。

Loading...

読み込み処理中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

NOTE: 読み込み操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

## ④ プレイ画面に戻る

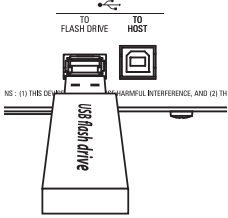


プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

# DELETE (デリート)

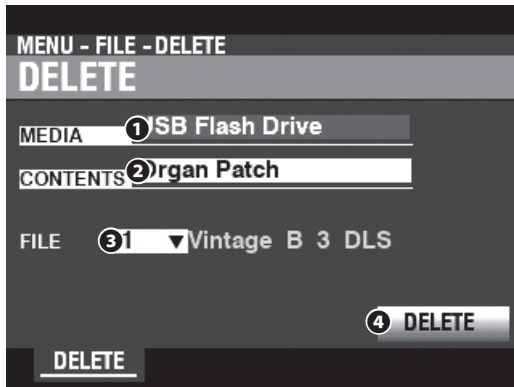
USBメモリーやインターナル・メモリーに保存したコンテンツを削除します。

## ① USBメモリーを挿入する



保存したメディアとしてUSBメモリーを使用する場合は、あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

## ② DELETEページに移動する



[MENU/EXIT] - FILE - DELETE - [ENTER]と操作し、DELETEページに移動します。

## ③ 必要項目を選択する

読み込むために必要な項目を入力します。

### ① MEDIA

保存メディアを選びます。

Internal Memory ..... インターナル・メモリー  
 USB Flash Drive ..... USBメモリー

### ② CONTENT

削除するコンテンツを選択します。

Setup ..... セットアップ  
 Organ Patch ..... オルガン・パッチ  
 Piano/Ens Patch ..... ピアノ/アンサンブル・パッチ  
 Synth Patch ..... モノシンセ・パッチ  
 Tone Wheel ..... カスタム・トーンホイール  
 Pipe ..... カスタム・パイプ

### ③ FILE

削除するファイルを選択します。

### ④ DELETE

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、削除が行われます。

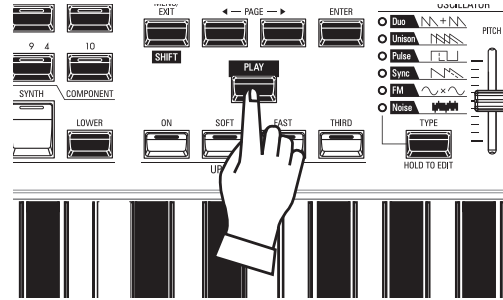
Deleting...

削除処理中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、

絶対に電源を切らないでください。

NOTE: 削除操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

## ④ プレイ画面に戻る



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

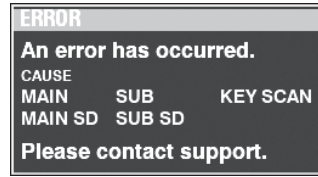




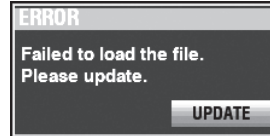
## トラブル

- 操作を受け付けない。
  - ・ 一旦 POWER スイッチを OFF にし、再び ON にしてください。
- 音が出ない。
  - ・ 演奏しようとしているセクションの [VOLUME] つまみが最小になっている。→  
目的の [VOLUME] つまみを調節します。
  - ・ 演奏しようとしているセクションの ALLOCATE ボタンがオフになっている。→  
ボタンを押して、ランプを点灯させます。
  - ・ ローカルコントロールがオフになっている→  
外部シーケンサーやコンピューターを使用しない場合は、ローカルコントロールをオンにします。
  - ・ レスリースピーカーが接続されている。→  
LESLIE 11 PIN 端子にレスリースピーカーが接続されている場合、ロータリーチャンネルへ送られる音は LINE OUT 端子や PHONES 端子からは出力されません。
- いくつかの音が聞こえない。
  - ・ インディビジュアルが設定されている→  
オーディオモードを接続形態に合わせて設定します。(P. 131)
- エクスプレッションが変化しない。
  - ・ エクスプレッションソースが正しく設定されていない。→  
CONTROL 画面のエクスプレッションソース項目を正しく設定します。(P. 133)
  - ・ オーバードライブのエクスプレッションが “OD ONLY” または “INPUT” に設定されている→  
オーバードライブのエクスプレッションを “OD ONLY”、“INPUT” 以外に設定します。(P. 111)
  - ・ マルチエフェクトのソースが “EXP” に設定されている。→  
マルチエフェクトのソースを “EXP” 以外に設定します。(P. 106)
  - ・ セクションのエクスプレッション項目が “OFF” に設定されている。→  
エクスプレッションを “ON” に設定します。(P. 75)
- フットスイッチが動作しない。
  - ・ フットスイッチの項目が正しく設定されていない。→  
CONTROL 画面のフットスイッチ項目を正しく設定します。(P. 132)
- フットスイッチの機能が踏んだ時ではなく、離れた時に動作してしまう。
  - ・ フットスイッチが誤判定された。→  
電源を切った状態でフットスイッチを接続し、フットスイッチを踏まずに電源を入れます。
- [MENU/EXIT]、[RECORD] ボタンが操作できない。
  - ・ ディスプレイ操作がロックされている。→  
ロックを解除します。(P. 72)
- PC と USB マス・ストレージとのアクセスが停止してしまう。
  - ・ そのまま 2 分ほど待つとアクセスが再開されることがあります。

## エラー・メッセージ



修復不可能なエラーが発生しました。お買い上げの販売店またはもよりの営業所にお問い合わせ下さい。



動作に必要なファイルを読み込むことができません。アップデータを準備し、アップデート作業を行ってください。[UPDATE]アイコンを[ENTER]ボタンで押すことで、<sup>アップデート</sup>UPDATEページへ移動します。不足しているファイルは、MENU - SYSTEM - INFORMATION ページで、ソフトウェアのバージョンが「----」と表示されます。



**APPENDIX**

# ファクトリー・コンビネーション一覧

Category	#	Name
Main Features	F001	Vintage B-3 DLS
	F002	Classic Gospel
	F003	ClasOrg Tutti
	F004	Console Riser
	F005	A. Piano D
	F006	Piano & Strings
	F007	A. Bass / A. Piano
	F008	Soul Live
	F009	Symphonic Ensemble
	F010	Macrocosmos
Tone Wheel Organ	F011	Vintage B-3 JOS
	F012	Vintage B-3 Squabl
	F013	Vintage B-3 McGr
	F014	Vintage B-3 Groove
	F015	X-66 Ballad
	F016	Edelweiss
	F017	Spanish
	F018	Old Days
	F019	Euro Bigband
	F020	Swedish Love
Transistor/Pipe Organ	F021	ClasOrg PrnChors
	F022	ClasOrg StgCeleste
	F023	TheaOrg Ballad
	F024	TheaOrg StylDTrpt
	F025	TheaOrg Tibias
	F026	Purple
	F027	Emerson
	F028	Some Lovin
	F029	Booker
	F030	Rock 1
Piano / Chro Perc / Keys	F031	Grand Piano Y-CF
	F032	Pop Piano CF
	F033	Upright Piano
	F034	Honky Tonk Piano
	F035	Electric Grand
	F036	HP Old Time Pcd
	F037	E. Piano Tine Mk1
	F038	Harpsichord Back
	F039	Clav. AC
	F040	Accordion LMMH
Strings / Choir	F041	Legato Strings
	F042	Section Strings
	F043	Synth Strings Bright
	F044	Synth Strings Mellow
	F045	Chamber Ensemble
	F046	Choir Aah
	F047	Violin
	F048	Sol Strings
	F049	Taped Strings
	F050	Vocal & Str Pcd

Category	#	Name
Wind	F051	Horn Rock Band
	F052	Trumpet Vib
	F053	Alto Sax Vib
	F054	Jazz Brass Pcd
	F055	Chro Harmonica Vib
	F056	Flute Vib
	F057	Pan Pipes
	F058	M12 Brazz
	F059	M12 Horn Ens
	F060	M12 Box Brass
Synth / Bass	F061	Fantasy Pad
	F062	Warm Pad
	F063	Phasing Pad
	F064	Oct Saw Ld
	F065	Sync Up&Down Ld
	F066	Trancy Ld
	F067	Acoustic Bass
	F068	Finger Bass Jz
	F069	Big Funk
	F070	Timpani Normal
Famous Tunes	F071	Lady Green Eyes
	F072	Do You Know
	F073	Vibrating Good
	F074	Satin White
	F075	Craft Work
	F076	Jan's Hammer
	F077	Wonder 4 Th City
	F078	Woven Dream
	F079	Your Rhyth Mix
	F080	Jumped!
Famous Tunes	F081	Vienna
	F082	Vienna Bridge
	F083	99 Nena
	F084	Pop Muzik
	F085	Electric Friends
	F086	Don't You Go
	F087	Follow Your & Me
	F088	Manfred's Light
	F089	Green Monday
	F090	Ph. D I won't
Famous Tunes	F091	I'm Ready
	F092	Won't Get Fooled
	F093	Blinding Lights
	F094	Lovefool
	F095	California Girl
	F096	Hot Stuff
	F097	Galway Girl
	F098	Last Christmas
	F099	Treasure
	F100	Zankoku Tenshi

Patch #	Category	Name
F001	Jazz	Vintage B-3 DLS
F002	Jazz	Vintage C-3 JOS
F003	Jazz	Vintage B-3 Squabl
F004	Jazz	Vintage B-3 Groove
F005	Jazz	Vintage B-3 McG
F006	Jazz	Vintage B-3 + Echo
F007	Jazz	X-66 Ballad
F008	Jazz	Jerry C
F009	Jazz	Lee Bee
F010	Jazz	Full Spin
F011	Gospel	Classic Gospel
F012	Gospel	Slow Gospel
F013	Gospel	Contemporary Gospel
F014	Gospel	Shout Gospel
F015	Gospel	Quiet Praise
F016	Gospel	Reflective Praise
F017	Gospel	Dramatic Praise
F018	Gospel	Total Praise
F019	Gospel	Meditasion
F020	Gospel	Full Gospel
F021	Classic Pipe	Principal Chorus
F022	Classic Pipe	Flute Chorus
F023	Classic Pipe	Gamba Celeste
F024	Classic Pipe	Baroque
F025	Classic Pipe	Stopped Flutes
F026	Classic Pipe	Diapasons 8' & 4'
F027	Classic Pipe	Bourdon 16' & Prin 2'
F028	Classic Pipe	Flutes w/Trem
F029	Classic Pipe	Oboe Solo
F030	Classic Pipe	ClasOrg Tutti
F031	Theatre Pipe	Tibias & Vox
F032	Theatre Pipe	Tibia 8' & 4'
F033	Theatre Pipe	Style D Trumpet Solo
F034	Theatre Pipe	Oboe 8' & Tibia 4'
F035	Theatre Pipe	Tibias 16' & 4'
F036	Theatre Pipe	Brass Trumpet Solo
F037	Theatre Pipe	Strings & Vox
F038	Theatre Pipe	Tibia 16' 8' & 4' + Voxes
F039	Theatre Pipe	Full Tibias & Voxes
F040	Theatre Pipe	Full Combo + Post Horn
F041	Rock	Purple
F042	Rock	Emerson
F043	Rock	Some Lovin
F044	Rock	Booker
F045	Rock	Rock 1
F046	Rock	Rock 2
F047	Rock	Rock 3
F048	Rock	Full 1
F049	Rock	Full 2
F050	Rock	Full Overdrive

Patch #	Category	Name
F051	Tibia	Tibia 8 & 4
F052	Tibia	Tibia 8 & 2
F053	Tibia	Tibia & Vox
F054	Tibia	Tibia 8, 4 & 2
F055	Tibia	Tibia 16 & 8
F056	Tibia	Tibia 16 & 4
F057	Tibia	Tibia 16, 8 & 4
F058	Tibia	Tibia 16, 8, 4 & 2
F059	Tibia	Tibia 16, 8, 4, 2 & 1
F060	Tibia	Full Tibia
F061	Lo & Hi	Lo & Hi 1
F062	Lo & Hi	Lo & Hi 2
F063	Lo & Hi	Lo & Hi 3
F064	Lo & Hi	Odd Harmonic
F065	Lo & Hi	Pop Solo
F066	Lo & Hi	Perc 16 & 4
F067	Lo & Hi	Solo 16 & 2
F068	Lo & Hi	Cute Solo
F069	Lo & Hi	Eddie's Wind
F070	Lo & Hi	Full Hammond
F071	Pop	Sylvia
F072	Pop	Lady
F073	Pop	Yeh Yeh
F074	Pop	Season Time
F075	Pop	On a Clear Day
F076	Pop	Twee motten
F077	Pop	Toccata Live
F078	Pop	Je t'aime moi non plus
F079	Pop	Early Bird
F080	Pop	Bluesette
F081	Vx	Vx Mellow
F082	Vx	Vx Bright
F083	Vx	Vx Mixture
F084	Farf	Farf Flute
F085	Farf	Farf Brass
F086	Farf	Farf Reeds
F087	Farf	Farf Strings
F088	Farf	Farf Full
F089	Ace	Ace Flute
F090	Ace	Ace Reeds
F091	Ace	Ace Strings
F092	Contemp	Summer Samba
F093	Contemp	Dancing Days
F094	Contemp	Pipe Mixture
F095	Contemp	California Girl
F096	Contemp	Won't Get Fooled
F097	Contemp	Master Comp
F098	Contemp	Swet Carpet
F099	TW Basic	DB Reed
F100	TW Basic	DB Diapason

## ピアノ/アンサンブル・パッチ一覧

Patch #	Category	Name
F001	A. Piano	Grand Piano Y-CF
F002	A. Piano	Grand Piano StwD
F003	A. Piano	GP Y & LegatoStr
F004	A. Piano	GP S & LegatoStr
F005	A. Piano	GP Y & Warm Pad
F006	A. Piano	GP S & Warm Pad
F007	A. Piano	Upright Piano
F008	A. Piano	Honky Tonk Piano
F009	A. Piano	Pop Piano CF
F010	A. Piano	HP OldTime PrChd
F011	A. Piano	Electric Grand
F012	A. Piano	ElecGrand Comp
F013	A. Piano	ElecGrand & Pad
F014	A. Piano	Toy Piano Kwi
F015	A. Piano	Toy Piano KwiPan
F016	A. Piano	Toy Piano Sch
F017	A. Piano	ToyPno Sch Modly
F018	A. Piano	Toy Piano K&S
F019	A. Piano	Slow Atk Y-CF
F020	A. Piano	Slow Atk StwD
F021	A. Piano	Stadium Grand
F022	A. Piano	Rehearsal Room
F023	A. Piano	Compressed Grand
F024	E. Piano	EP Tine Mk1
F025	E. Piano	EP Mk1 Pan
F026	E. Piano	EP Tine Mk1 Phas
F027	E. Piano	EP Tine Mk1 Cho
F028	E. Piano	EP Tine Mk1 OD
F029	E. Piano	EP Tine Mk2
F030	E. Piano	EP Tine Mk2 Pan
F031	E. Piano	EP Tine Mk2 Phas
F032	E. Piano	EP Tine Mk2 Cho
F033	E. Piano	EP Tine Mk2 OD
F034	E. Piano	EP Reed 200A
F035	E. Piano	EP Reed 200A Trm
F036	E. Piano	EP Reed 200A Hrd
F037	E. Piano	EP Reed 200A OD
F038	E. Piano	EP FM
F039	E. Piano	EP FM Pan
F040	E. Piano	EP FM Phase
F041	E. Piano	EP FM Chorus
F042	E. Piano	EP FM + GrandPno
F043	E. Piano	80's Layer Piano
F044	E. Piano	Reed Pno+FM Pno
F045	E. Piano	Space Mk2 + FM
F046	E. Piano	Mk1&LegatoStrings
F047	E. Piano	Compressed Mk1
F048	E. Piano	GW Tine Mk2
F049	Harpsichord	Harpsi Back
F050	Harpsichord	Harpsi Back Cpl
F051	Harpsichord	Harpsi Front
F052	Harpsichord	Harpsi Buff
F053	Harpsichord	Harpsi PrChd

Patch #	Category	Name
F054	Harpsichord	Harpsi & Recrdr
F055	Harpsichord	Harpsi OD
F056	Clav.	Clav. AC
F057	Clav.	Clav. AD
F058	Clav.	Clav. BC
F059	Clav.	Clav. BD
F060	Clav.	Clav. AC Wah
F061	Clav.	Clav. AD Wah
F062	Clav.	Clav. BC Wah
F063	Clav.	Clav. BD Wah
F064	Clav.	Clav. AC PdWah
F065	Clav.	Clav. AD PdWah
F066	Clav.	Clav. BC PdWah
F067	Clav.	Clav. BD PdWah
F068	Clav.	Clav. Real Love
F069	Clav.	Pulse Clav.
F070	Clav.	Clav Hard Od
F071	Clav.	Clav Bass
F072	Clav.	Clav&Reed 200
F073	ChroPerc	Xylophone
F074	ChroPerc	Mixing Bowl
F075	ChroPerc	Xylo Duo PrChd
F076	ChroPerc	Xylo 4tet PrChd
F077	ChroPerc	Marimba Normal
F078	ChroPerc	Marimba Trem
F079	ChroPerc	Marimba Sustain
F080	ChroPerc	MarimbaDuo PrChd
F081	ChroPerc	Marimb4tet PrChd
F082	ChroPerc	Xylo + Marimba
F083	ChroPerc	Glockenspiel
F084	ChroPerc	GlockenspielX-66
F085	ChroPerc	Vibraphone
F086	ChroPerc	Tubular Bells
F087	ChroPerc	Tubular Bells FM
F088	ChroPerc	Tubular Bells T'W
F089	ChroPerc	Church Bells
F090	ChroPerc	Music Box
F091	ChroPerc	Tonechimes
F092	ChroPerc	TonechimesDamped
F093	ChroPerc	Hand Bells
F094	ChroPerc	HandBells Damped
F095	ChroPerc	TnchmsHymn PrChd
F096	ChroPerc	TchmHrmChm PrChd
F097	ChroPerc	HnBl&Tchm4tetPcd
F098	ChroPerc	Wine Glass
F099	ChroPerc	WG Lawrence
F100	ChroPerc	Digi Bell 1
F101	ChroPerc	Digi Bell 2
F102	ChroPerc	Rather Be PrChd
F103	ChroPerc	Cathedral Chimes
F104	ChroPerc	Marimba + Glock
F105	ChroPerc	Organ Harp
F106	ChroPerc	Vibraharp

Patch #	Category	Name
F107	Guitar	Nylon Guitar
F108	Guitar	Steel Guitar
F109	Guitar	Nylon&Steel Gtrs
F110	Guitar	StelGtrDuo PrChd
F111	Guitar	12-String Guitar
F112	Guitar	Jazz Guitar
F113	Guitar	Jazz Guitar Oct
F114	Guitar	PedalSteelGuitar
F115	Guitar	Orchestral Harp
F116	Guitar	OH WholeTone C
F117	Guitar	OH WholeTone F
F118	Guitar	PizzicatoStrings
F119	Guitar	PizzStr + Glock
F120	Guitar	NylonGtr+Tine EP
F121	Guitar	SteelGtr+Tine EP
F122	Ethnic	Dulcimer
F123	Ethnic	Tanpura / Sitar
F124	Ethnic	Banjo
F125	Ethnic	Koto
F126	Ethnic	Pan Pipes
F127	Ethnic	SteelGt&Dulcimer
F128	Ethnic	PanPipe&Recorder
F129	Ethnic	Koto & Pan Pipes
F130	SFX	Zap
F131	SFX	Rain
F132	SFX	Telephone
F133	SFX	Flanging Noise
F134	SFX	Burst Noise
F135	SFX	Sine PrChd
F136	SFX	WhiteNoisePedWah
F137	SFX	Sine RingMod
F138	Wind	Horn Rock Band
F139	Wind	Unison Sax
F140	Wind	Ceddin Deden
F141	Wind	M12 Box Brass
F142	Wind	M12 Brazz
F143	Wind	M12 Horn Ens
F144	Wind	SynBrs Bird Low
F145	Wind	SynBrs Bird Oct
F146	Wind	SynBrs GX
F147	Wind	Flute PrChd
F148	Wind	BigBandSax PrChd
F149	Wind	Big Band PrChd
F150	Wind	Unison Brass FD
F151	Wind	Unison Brass GUP
F152	Wind	Quartet 1 PrChd
F153	Wind	Quartet 2 PrChd
F154	Wind	Jazz Brass PrChd
F155	Wind	MutedCombo1PrChd
F156	Wind	MutedCombo2PrChd
F157	Wind	Trumpet Str
F158	Wind	Trumpet Vib
F159	Wind	Trumpet Section

Patch #	Category	Name
F160	Wind	Trumpet Muted
F161	Wind	Trombone Str
F162	Wind	Trombone Muted
F163	Wind	Flute Vib
F164	Wind	Taped Flute
F165	Wind	Recorder
F166	Wind	Synth Whistle
F167	Wind	Alto Sax Str
F168	Wind	Alto Sax Vib
F169	Wind	Tenor Sax Str
F170	Wind	Tenor Sax Vib
F171	Wind	Bari Sax Str
F172	Wind	Tp & Tb Str
F173	Wind	Tp & Tb Vib
F174	Wind	Tp & Tb Muted
F175	Wind	Ed's OB Brazz
F176	Wind	Ray's Flute
F177	Wind	SaxQuartet PrChd
F178	Strings	Legato Strings
F179	Strings	Legato Strgs Oct
F180	Strings	LgatoSt Op PrChd
F181	Strings	Section Strings
F182	Strings	Section Str Oct
F183	Strings	SectStr Op PrChd
F184	Strings	Synth Str.Bright
F185	Strings	Synth Str.Mellow
F186	Strings	Sol. Strings
F187	Strings	Sol. Strings Oct
F188	Strings	Taped Strings
F189	Strings	Glass Harp
F190	Strings	Violin
F191	Strings	TapedChoir+Strgs
F192	Strings	Synth Stringz
F193	Strings	TapedStrg&SynStr
F194	Strings	TapedStrg&SecStr
F195	Strings	SectStrgs+Violin
F196	Choir	Choir Aah
F197	Choir	Choir Doo
F198	Choir	Vocal
F199	Choir	Vocal&Strg PrChd
F200	Choir	Vcal&Choir PrChd
F201	Choir	Taped Choir
F202	Choir	TapedChoir PrChd
F203	Choir	TapedChoir&Flute
F204	Choir	Space Choir
F205	Synth Pad	Fantasia Pad
F206	Synth Pad	Harp Pad
F207	Synth Pad	Warm Pad
F208	Synth Pad	Choir Pad
F209	Synth Pad	Soundtrack
F210	Synth Pad	Wind Bell
F211	Synth Pad	PWM Pad

## 176 ピアノ/アンサンブル・パッチ一覧 - 続き

Patch #	Category	Name
F212	Synth Pad	Sweep Pad
F213	Synth Pad	Sample&Hold Pad
F214	Synth Pad	Phasing Pad
F215	Synth Pad	Chime Pad
F216	Synth Pad	Rattle Pad
F217	Synth Pad	2.2 Pad
F218	Synth Pad	Shimmer Pad
F219	Synth Pad	It's A Miracle
F220	Synth Pad	Zan-Te Pong
F221	Synth Pad	Fantasia&Strings
F222	Synth Pad	SynthPad&M12Brss
F223	Synth Pad	SynthPad&TapedSt
F224	Bass	Acoustic Bass
F225	Bass	AcouBass&RideCym
F226	Bass	AcouBass & Brush
F227	Bass	AcouBass & Drums
F228	Bass	Finger Bass Jz
F229	Bass	Finger Bass Pr
F230	Bass	Pick Bass Jz
F231	Bass	Pick Bass Jz OD
F232	Bass	Pick Bass Pr
F233	Bass	Pick Bass Pr OD
F234	Bass	Slap Bass
F235	Bass	Slap Bass Delay
F236	Bass	FM Bass
F237	Bass	Timpani Normal
F238	Bass	Timpani Roll
F239	Bass	Legato Strg Bass
F240	Bass	Symphonic Bass
F241	Bass	ElecPiano Bass
F242	Bass	FingBas+HarmStac
F243	Bass	AcouBass & Trbn
F244	Bass	Pick Bass Sp1
F245	Bass	Pick Bass&Pulse66
F246	Bass	ElecPianoBass
F247	Bass	AcousticBass+FM
F248	Synth Lead	Square Ld Bright
F249	Synth Lead	Square Ld Mellow
F250	Synth Lead	Saw Ld
F251	Synth Lead	Fifth Ld
F252	Synth Lead	Sync Ld U&D
F253	Synth Lead	Sync Ld D
F254	Synth Lead	Noise Ld
F255	Synth Lead	OPZ LFO Ld
F256	Synth Lead	Lucy Arp
F257	Synth Lead	Gimme^3 Ld
F258	Synth Lead	Tel Line Ld
F259	Synth Lead	Hot Stuff Ld
F260	Synth Lead	Take On Ld
F261	Synth Lead	B.Light Ld
F262	Synth Lead	Unison Ld
F263	Synth Lead	Unison Noise Ld

Patch #	Category	Name
F264	Synth Lead	Chocolate Seq
F265	Synth Lead	Puttin'RitzPrChd
F266	Synth Lead	Synth Ralf
F267	Synth Lead	Pulse75&Alto Sax
F268	Synth Lead	Saw + M12 Brass
F269	Synth Lead	Pulse80+Violin
F270	Synth Lead	SquareDuet PrChd
F271	Free Reed	Accordion M
F272	Free Reed	Accordion LM
F273	Free Reed	Accordion LMH
F274	Free Reed	Accordion LMMH
F275	Free Reed	Accordion MMM
F276	Free Reed	Reed Organ
F277	Free Reed	Reed Organ Oct
F278	Free Reed	Harm Single
F279	Free Reed	Harm Chro Norm
F280	Free Reed	Harm Chro Vib
F281	Free Reed	Harm Chro OD
F282	Free Reed	Harm FM
F283	Free Reed	Melodion S-32
F284	Free Reed	Melodion PRO-44
F285	Free Reed	Melodion M-37
F286	Free Reed	Melodion M37Twin
F287	Free Reed	MelodionM37ODWah
F288	Free Reed	Melodion B-24
F289	Free Reed	Melodion 2 PrChd
F290	Free Reed	Melodion 3 PrChd
F291	Free Reed	Melodion 4 PrChd
F292	Free Reed	MelodnP44+HarChr
F293	Free Reed	MelodnB24+Marmba
F294	Free Reed	HarChrVb+AltoSax
F295	Percussion	Ride Cymbal
F296	Percussion	Brush Snare Drum
F297	Percussion	Wind Chime
F298	Percussion	Tone Tang
F299	Percussion	OH WITnC&WindChm
F300	Percussion	OH WITnF&WindChm

### tips プロコード機能

ピアノ/アンサンブル・パッチのうち、いくつかには「プロコード」機能が設定されています。これはプラスチックセクションなどで聞かれるハーモニーを鍵盤で簡単に演奏できるようにするためのものです。

プロコードが設定されているパッチは名前の末尾に“PrChd”が記されています。

このパッチをUPPER鍵盤にアロケートし、ローワー鍵盤で和音を押さえ、UPPER鍵盤で単音を演奏すると、ハーモニーを伴ったメロディが得られます。



Patch #	Name
F001	Sine Lead
F002	Saw Lead
F003	Fat Saw w/Chorus
F004	Wild Chorus
F005	SW Synth #1
F006	Staircase 4dg
F007	FM Flute
F008	LeadSqu w/Chorus
F009	Synth Trombone
F010	Quartersteps
F011	B-3 Perc Synth
F012	Tuned White Noise
F013	Basic Syn Bass
F014	PHAT Bass
F015	Ed's OB Bass
F016	Chirp Bass
F017	Melodic Solo 1
F018	Perc Bass
F019	Florian Bass
F020	Hard Solo
F021	Autobahn
F022	Oxygene V
F023	Magnetic Fields
F024	Electric Friends
F025	Don't You Go
F026	Blue Monday
F027	Get Enough
F028	Tainted Love
F029	Sweet Dreams
F030	West End Girls
F031	99 Luftballons
F032	You want me
F033	Vienna
F034	Pop Muzik Perc
F035	Don't go Bs
F036	Noise 1
F037	Noise 2
F038	Special PF
F039	Special VG
F040	Aliens
F041	Bright Brass
F042	MG Lead
F043	F.P.Cress.
F044	Spacious Saw Ld
F045	Funny Ld
F046	Oct Saw Ld
F047	Oct Sqr Ld
F048	4th Saw Ld
F049	4th Sqr Ld
F050	I'm Ready

Patch #	Name
F051	Lucky Man
F052	Takarajima
F053	Gut Daze
F054	Sweep Bass
F055	Reso. Sweep Bass
F056	Oct. Sweep Bass
F057	Arpie Bass
F058	Chameleon Bass
F059	Rock With Ld
F060	Beep Ld
F061	Belly Ld
F062	OverMod Ld
F063	Material Girl
F064	Cool Bs
F065	Metallic Bs
F066	FM Horn
F067	FM Reed
F068	Square Ld
F069	Sqr Alt Oct Ld
F070	Popcorn Ld
F071	Pulse Ld
F072	PWM Tri Ld
F073	PWM S/H Ld
F074	PWM Frac Ld
F075	Square Bs
F076	Sync Up Ld
F077	Sync Up/Down Ld
F078	Sync Down Ld
F079	Sync S/H Ld
F080	Sync Frac Ld
F081	Trancy Ld
F082	OutOfTune Ld
F083	Sweep Ld
F084	Sqr With Saw Ld
F085	Saw With Sqr Ld
F086	Noise Ld
F087	Chip Perc.
F088	Falling Noise
F089	Upward Noise
F090	Wind
F091	Seashore
F092	Pitch S/H
F093	Glass Crash
F094	Launch
F095	Percussive Saw
F096	Oct. Vibrato Ld
F097	Glass Crash
F098	Unison Bass
F099	Sqr + Saw Oct Bass
F100	Big Drift

## ピアノ/アンサンブル

	Category		Name
1	A. Piano	1	GrandPf Yam CF3
1	A. Piano	2	GrandPf Strw D Str
1	A. Piano	3	GndPf StwDSt Rel
1	A. Piano	4	UpUf Regular
1	A. Piano	5	UpUf Honky
1	A. Piano	6	Electric Grand
1	A. Piano	7	Toy Pf Kaw
1	A. Piano	8	Toy Pf Kaw Rel
1	A. Piano	9	Toy Pf Sch
1	A. Piano	10	Toy Pf Sch Rel
1	A. Piano	11	Pop Piano CF
2	E. Piano	1	EP Tine Mk1 On
2	E. Piano	2	EP Tine Mk1 Off
2	E. Piano	3	EP Tine Mk2 On
2	E. Piano	4	EP Reed 200A
2	E. Piano	5	E.Piano FM
2	E. Piano	6	E.Piano FM Cho
2	E. Piano	7	EP Tine Mk1 Soft
2	E. Piano	8	EP Reed Soft
3	Harpsichord	1	Hpsichrd Back
3	Harpsichord	2	Hpsichrd Front
3	Harpsichord	3	Hpsichrd Buff
3	Harpsichord	4	Hpsi Off
4	Clav	1	Clav AC
4	Clav	2	Clav AD
4	Clav	3	Clav BC
4	Clav	4	Clav BD
4	Clav	5	Clav Off
5	Chro. Perc.	1	Xylophone YX Norm
5	Chro. Perc.	2	Marimba YM Norm
5	Chro. Perc.	3	Marimba YM Trem
5	Chro. Perc.	4	Glockenspiel
5	Chro. Perc.	5	Glock. X-66
5	Chro. Perc.	6	Vibraphone YV
5	Chro. Perc.	7	Tublar Bells
5	Chro. Perc.	8	Tub Bells FM
5	Chro. Perc.	9	Tub Bells TW
5	Chro. Perc.	10	Church Bell
5	Chro. Perc.	11	Wine Glass
5	Chro. Perc.	12	Tonechimes
5	Chro. Perc.	13	Hand Bells
5	Chro. Perc.	14	Syn. Celesta
5	Chro. Perc.	15	Digi Bell 1
5	Chro. Perc.	16	Digi Bell 2
5	Chro. Perc.	17	Crystal
5	Chro. Perc.	18	Music Box
6	Guitar	1	Nylon-Str Gt.
6	Guitar	2	Steel-Str Gt.
6	Guitar	3	12Str Gt. A
6	Guitar	4	12Str Gt. B
6	Guitar	5	Jazz Gt.
6	Guitar	6	Pedal Steel Gt
6	Guitar	7	Orch Harp
6	Guitar	8	OH Whole Tone C
6	Guitar	9	OH Whole Tone F
6	Guitar	10	Pizzicato Str.
7	Ethnic	1	Dulcimer
7	Ethnic	2	Sitar
7	Ethnic	3	Tanpura
7	Ethnic	4	Banjo
7	Ethnic	5	Soh
7	Ethnic	6	Pan Pipes
8	SFX	1	Sine
8	SFX	2	White Noise
8	SFX	3	Rain
8	SFX	4	TelephoneRingSus
8	SFX	5	TelephoneRingRel
8	SFX	6	E. Driver Sus
8	SFX	7	E. Driver Rel

	Category		Name
9	Wind	1	Trumpet Str
9	Wind	2	Trumpet Vib
9	Wind	3	Trumpet Muted
9	Wind	4	Tp. Fall Sus
9	Wind	5	Tp. Fall Atk
9	Wind	6	Tp. Grs Up Sus
9	Wind	7	Trumpet Sect.
9	Wind	8	Trombone Str
9	Wind	9	Trombone Muted
9	Wind	10	Tb. Fall Sus
9	Wind	11	Tb. Fall Atk
9	Wind	12	Flute Str
9	Wind	13	Flute Vib
9	Wind	14	Flute Atk
9	Wind	15	Alto Sax Str
9	Wind	16	Alto Sax Vib
9	Wind	17	Tenor Sax Str
9	Wind	18	Tenor Sax Vib
9	Wind	19	Bari Sax Str
9	Wind	20	Recorder
9	Wind	21	Flute Taped
9	Wind	22	M12 Box Brass 1
9	Wind	23	M12 Box Brass 2
9	Wind	24	M12 Brazz 1
9	Wind	25	M12 Brazz 2
9	Wind	26	M12 Horn Ens 1
9	Wind	27	M12 Horn Ens 2
10	Strings	1	Str. Legato
10	Strings	2	Str. Section
10	Strings	3	Synth Str. MlW
10	Strings	4	Synth Str. Bri
10	Strings	5	Sol. Str.
10	Strings	6	Violins Taped
10	Strings	7	Violin
10	Strings	8	Glass Harp St
10	Strings	9	Glass Harp Mono
11	Choir	1	Choir Aah CM
11	Choir	2	Choir Doo CM
11	Choir	3	Vocal CM Tn/S
11	Choir	4	Choir Taped
12	Synth Pad	1	PWM
12	Synth Pad	2	EPFM Pad
12	Synth Pad	3	WG Pad Bright
12	Synth Pad	4	WG Pad Mellow
12	Synth Pad	5	Noise Choir
13	Bass	1	Acoustic Bs On
13	Bass	2	Acoustic Bs Off
13	Bass	3	Finger Bs Jz
13	Bass	4	Finger Bs Pr
13	Bass	5	Pick Bs Jz
13	Bass	6	Pick Bs Pr
13	Bass	6	Slap Bs Jz
13	Bass	7	FM Bass
13	Bass	8	Timpani Single
13	Bass	10	Timpani Roll
13	Bass	11	Timpani Griss
14	Synth Lead	1	Square
14	Synth Lead	2	Pulse 66%
14	Synth Lead	3	Pulse 75%
14	Synth Lead	4	Pulse 80%
14	Synth Lead	5	Sawtooth
14	Synth Lead	6	Kinura
14	Synth Lead	7	Lucy
14	Synth Lead	8	Even Bars
14	Synth Lead	9	OPZ LFO
14	Synth Lead	10	Osc. Sync U/D
14	Synth Lead	11	Osc. Sync D

	Category		Name
15	Free Reed	1	Accordion
15	Free Reed	2	Acdn SubOct
15	Free Reed	3	Reed Organ
15	Free Reed	4	Melodion B-24
15	Free Reed	5	Melodion M-37
15	Free Reed	6	Melodion M-37Oct
15	Free Reed	7	Melodion PRO-44
15	Free Reed	8	Melodion S-32
15	Free Reed	9	Harm Single
15	Free Reed	10	Harm Chro Norm
15	Free Reed	11	Harm Chro Vib
15	Free Reed	12	Harm BsChro
15	Free Reed	13	Harm Bass Stacc
15	Free Reed	14	Harm FM
16	Percussion	1	Ride Cymbal
16	Percussion	2	Crash Cymbal
16	Percussion	3	Crash Cymbal Lp
16	Percussion	4	Wind Chime
16	Percussion	5	Wind Chime Lp
16	Percussion	6	Tone Tang
16	Percussion	7	Jazz BD
16	Percussion	8	Jazz SD
16	Percussion	9	Jazz SD&BD Rnd
16	Percussion	10	Brush SD Swl On
16	Percussion	11	Brush SD Swl Off
16	Percussion	12	Brsh SD Tap/Slap
16	Percussion	13	Brush SD&BD Rnd

## パイプ・オルガン

#	Pipe Voice
1	C-Open Diapason
2	C-Principal
3	C-Diapason
4	C-Bourdon 1
5	C-Bourdon 2
6	C-Gedeckt
7	C-Rohr Flute
8	C-Flute Hamonic
9	C-Flautino
10	C-Voix Cele II
11	C-Clarinet
12	C-Hautbois
13	C-Oboe
14	C-Vox Humana
15	C-Trompette
16	C-Cornet V
17	C-Mixture III
18	C-Mixture IV
19	C-Reserve
20	C-Reserve
21	C-Reserve
22	T-Tibia Clausa
23	T-Brass Saxophone
24	T-Brass Trumpet
25	T-Clarinet
26	T-Brs E.PostHorn
27	T-Orchestral Oboe
28	T-Style D Trumpet
29	T-Viol d'Orchestle
30	T-Vox Humana
31	T-Viol Celeste
32	T-Reserve
33	T-Reserve
34	P-CotVln 32' & Brdn 16'
35	P-CtlBmb 32' & Prn 16'
36	P-CntBrdn 32' & Flte 16'
37	P-Trompette 16'
38	P-Fagott 16'
39	P-SubBs 16' & Gedeckt 8'
40	P-Diapason 8' & Flute 4'
41	P-PrnChors 8' & Mixt IV
42	P-Tibia 16' & Flute 8'
43	P-Diap 16' & PostHorns
44	P-Cornoepen
45	P-Reserve
46	P-Reserve

C .....Classical  
 T .....Theatre  
 P .....Pedal

## プロコード・ボイスング

The diagram shows musical notation for various voicings across two staves (treble and bass clef). The voicings are: Closed, Open, Duet, Block, Big Band Sax, Big Band, Small Combo, Theatre, Hymn, Quartet 1, Quartet 2, Jazz Brass, Strings, Harmonic Chime, Old Time, 4 Part Closed, and 5 Part Open. Each voicing is represented by a set of notes on a staff with fingerings indicated by numbers 1-4.

The notations between Small Combo, Hymn, and Old Time are seems same, but they makes different voicing by chord progression or phrasing.

## MIDI テンプレート

Template		Basic	2 Man Lower	2 Man Upper
Messages	MIDI IN	Sequence	Lower	Upper
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
	External Zone	Off	Off	Off
Transmit Channel	Tx. Upper	1	1	1
	Tx. Lower	2	2	2
	Tx. Pedal	3	3	3
	Rx. Upper	1	1 (disregarded, off)	1 (disregarded, off)
	Rx. Lower	2	2 (disregarded, off)	2 (disregarded, off)
	Rx. Pedal	3	3 (disregarded, omni)	3 (disregarded, omni)
Comments	このテンプレートは、本機単体での演奏を外部シーケンサーに記録/再生する場合に使用します。		このテンプレートは、ローワー鍵盤をMIDI INジャックに接続して演奏する場合に使用します。 (*1)演奏内容はMIDI OUTから送信され、外部シーケンサーで記録できます。	このテンプレートは、アッパー鍵盤をMIDI INジャックに接続して演奏する場合に使用します。 (*1)と同じ。

Template		Pedal KBD	3 KBD Lower	3 KBD Upper
Messages	MIDI IN	Pedal	Low + Ped	Up + Ped
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
	External Zone	Off	Off	Off
Transmit Channel	Tx. Upper	1	1	1
	Tx. Lower	2	2	2
	Tx. Pedal	3	3	3
	Rx. Upper	1 (disregarded, off)	1	1
	Rx. Lower	2 (disregarded, off)	2	2
	Rx. Pedal	3 (disregarded, omni)	3	3
Comments	このテンプレートは、ペダル鍵盤をMIDI INジャックに接続して演奏する場合に使用します。 (*1)と同じ。		このテンプレートは、ローワー鍵盤 (Ch.2) とペダル鍵盤 (Ch.3) を同時に接続する場合に使用します。 (*1)と同じ。	このテンプレートは、アッパー鍵盤 (Ch.1) とペダル鍵盤 (Ch.3) を同時に接続する場合に使用します。 (*1)と同じ。

Template		Orgqn Upper	Piano	Ensemble
Messages	MIDI IN	Organ Upper	Piano	Ensemble
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
	External Zone	Off	Off	Off
Transmit Channel	Tx. Upper	1	1	1
	Tx. Lower	2	2	2
	Tx. Pedal	3	3	3
	Rx. Upper	1 (disregarded, off)	1 (disregarded, off)	1 (disregarded, off)
	Rx. Lower	2 (disregarded, off)	2 (disregarded, off)	2 (disregarded, off)
	Rx. Pedal	3 (disregarded, off)	3 (disregarded, off)	3 (disregarded, off)
Comments	このテンプレートは、MIDIキーボードをMIDI INジャックに接続してオルガン・セクションUPPERを直接演奏する場合に使用します。		このテンプレートは、MIDIキーボードをMIDI INジャックに接続してピアノ・セクションを直接演奏する場合に使用します。	このテンプレートは、MIDIキーボードをMIDI INジャックに接続してアンサンブル・セクションを直接演奏する場合に使用します。

Template		Synth	EXZ	EXZ 2 Man Lower
Messages	MIDI IN	Synth	Sequence	Lower
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
	External Zone	Off	On	On
Transmit Channel	Tx. Upper	1	Off	Off
	Tx. Lower	2	Off	Off
	Tx. Pedal	3	Off	Off
	Rx. Upper	1 (disregarded, off)	Off	Off
	Rx. Lower	2 (disregarded, off)	Off	Off
	Rx. Pedal	3 (disregarded, off)	Off	Off
Comments	このテンプレートは、MIDI キーボードをMIDI INジャックに接続してモノシンセ・セクションを直接演奏する場合に使用します。		MIDI OUTジャックに接続したMIDI機器をエクスターナル・ゾーンによってコントロールします。	本機とMIDI INジャック接続されたローキーボードで演奏します。 (*2) MIDI OUTジャックに接続したMIDI機器をエクスターナル・ゾーンによってコントロールします。

Template		ExZ 2 Man Upper	EXZ Pedal KBD	EXZ 3 KBD Lower
Messages	MIDI IN	Upper	Pedal	Low + Ped
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
	External Zone	On	On	On
Transmit Channel	Tx. Upper	Off	Off	Off
	Tx. Lower	Off	Off	Off
	Tx. Pedal	Off	Off	Off
	Rx. Upper	Off	1 (disregarded, off)	1
	Rx. Lower	Off	2 (disregarded, off)	2
	Rx. Pedal	Off	3 (disregarded, omni)	3
Comments	本機とMIDI INジャック接続されたアッパーキーボードで演奏します。 (*2)に同じ。		本機とMIDI INジャックに接続されたペダルキーボードで演奏します。 (*2)に同じ。	ローキーボード (Ch. 2) とペダルキーボード (Ch. 3) を同時に使用します。 (*2)に同じ。

Template		EXZ 3 KBD Upper
Messages	MIDI IN	Up + Ped
	Local Control	On
	NRPN	On
	Program Change	On
	Drawbar Registration	On
	External Zone	On
Transmit Channel	Tx. Upper	Off
	Tx. Lower	Off
	Tx. Pedal	Off
	Rx. Upper	1
	Rx. Lower	2
	Rx. Pedal	3
Comments	アッパーキーボード (Ch. 1) とペダルキーボード (Ch. 3) を同時に使用します。 (*2)に同じ。	

## MIDI インプリメンテーション

## チャンネル・ボイス・メッセージ

## Note Off

Status	2nd Byte	3rd Byte
8nH	kkH	vvH, or
9nH	kkH	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
kk=Note Number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=Velocity(disregard):	00H - 7FH (0 - 127)	

## Note On

Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
kk=Note Number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=Velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

## Control Change

## Bank Select (CC#0, 32)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
mm,ll=Bank Number:	00H 00H = Bundle	
	01H 00H = User	
	02H 00H = Factory	
	64H 00H - 6DH 00H = Bank [1] to [10]	

*Disregards if the received number is empty.*

## Expression (CC#11)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	0BH	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

## Spring Shock (CC#48)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	30H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

## TW Brake (CC#49)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	31H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0 - 63=Off, 64 - 127=On	

## Damper (CC#64)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	40H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0 - 63=Off, 64 - 127=On	

## Portamento Switch (CC#65)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	41H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0 - 63=Off, 64 - 127=On	

## Sustain (CC#69)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	45H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0 - 63=Off, 64 - 127=On	

*Activates Sustain Upper and Lower parts for Organ Section.*

## Prochord Active (CC#84)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	54H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0 - 63=Off, 64 - 127=On	

*Activates "Harmony" parts for Organ section during this parameter is "On".*

## Leslie Fast (CC#92)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	5CH	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127)	
	0 - 63=Off, 64 - 127=On	

*This control change is only for receive.*

## NRPN MSB/LSB (CC#98, 99)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
mm=upper byte of the parameter number specified by NRPN		
ll=lower byte of the parameter number specified by NRPN		

## Data Entry (CC#6, 38)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
mm,ll=the value of the parameter specified by NRPN		

## Program Change

Status	2nd Byte
CnH	ppH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)
pp=Program Number:	00H - 63H = Patch #0 to 99
	64H - 6DH = Favo. Number [1] to [10]
	7FH = [Manual]

## Example of operation

## ex: select Combi F016

Bx 00 02 Bx 20 00 Cx 0F (x=Upper Channel)

## ex: select Favorite Bank[2], Number[6]

Bx 00 65 Bx 20 00 Cx 69 (x=Upper Channel)

## ex: select Manual

Cx 7F (x=Upper Channel)

## チャンネル・モード・メッセージ

## All Sounds Off (CC#120)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	78H	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	

*When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be turned off immediately.*

## Reset All Controllers (CC#121)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	79H	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	

*When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.*

Expression: 127, TW Brake: 0, Damper: 0  
NRPN: unset; previously set data will not change

## All Notes Off (CC#123)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7BH	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	

*When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 or Sostenuato is ON, the sound will be continued until these are turned off.*

## ドロバー・データリスト

Part	Control Number								
	16'	5 1/2'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/4'	1 1/2'	1'
Upper	0CH(12)	0DH(13)	0EH(14)	0FH(15)	10H(16)	11H(17)	12H(18)	13H(19)	14H(20)
Lower	15H(21)	16H(22)	17H(23)	18H(24)	19H(25)	1AH(26)	1BH(27)	1CH(28)	1DH(29)
Pedal	21H(33)	-	23H(35)	-	-	-	-	-	-

Value	Level								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	00 - 0FH (0 - 15)	10 - 1FH (16 - 31)	20 - 2FH (32 - 47)	30 - 3FH (48 - 63)	40 - 4FH (64 - 79)	50 - 5FH (80 - 95)	60 - 6FH (96 - 111)	70 - 7EH (112-126)	7FH (127)

ex: Set Lower 8' to level 7 via MIDI... Bx 17 70 (x=Upper Channel)

## システム・エクスクルーシブ・メッセージ

### メモリー・ダンプ

#### 1. Each Packet (139 Bytes)

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID (refer to P. 159)
10	Model ID MSB
24	Model ID LSB
11	Command: Data Packet
[TYPE]	Data Type 07H, 08H = Temp. Dump 0AH = System Dump
[PNH]	Packet Number MSB
[PNL]	Packet Number LSB
[DATA]	64 Bytes Data 128 Bytes nibblized ASCII ex: 7EH = 37H, 45H
[CHD]	Check Digit Lower 7 bits of XOR [DATA]
F7	End Of Exclusive

#### 2. Acknowledge

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
24	Model ID LSB
14	Command: Acknowledge
[TYPE]	Data Type
[AK]	Result 00H = OK 05H = Check Digit Error 06H = Receive Protected
[PNH]	Packet Number MSB
[PNL]	Packet Number LSB
F7	End Of Exclusive

#### 3. # of Packets

Temp. Dump: 46  
System Dump: 11

### ダンプ・リクエスト (受信のみ)

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
24	Model ID LSB
12	Command: Dump Request
[TYPE]	Data Type 07H = Temp. Dump 0AH = System Dump
F7	End Of Exclusive

### NRPNスイッチ

F0	Suzuki Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
24	Model ID LSB
02	Command: NRPN Sw.
[DATA]	00H = Off, 7FH = On
F7	End Of Exclusive

When this device receives this message, switch Tx & Rx NRPN in Control channel.

### データ・セット (受信のみ)

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
24	Model ID LSB
13	Command: Data Set
aa	Address MSB
bb	Address
cc	Address LSB
[DATA]	Data (Flexible bytes)
F7	End Of Exclusive

### アイデンティティ・リクエスト (受信のみ)

F0	System Exclusive
7E	Universal non real-time
dd	Device ID
06	Sub ID #1
01	Sub ID #2
F7	End Of Exclusive

### アイデンティティ・リプライ (送信のみ)

F0	System Exclusive
7E	Universal non real-time
dd	Device ID
06	Sub ID #1
02	Sub ID #2
55	SUZUKI ID
00 10	Device Family code
00 24	Device Family number
00 00	
00 00	
F7	End Of Exclusive

When Identity Request is received, Identity Reply will be transmitted.

## コンビ・パラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.	
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB					
Name		--	--	--	--	--	--	16 letters	
Portamento	On	--	--	--	--	--	01	00, 01 (Off, On)	
Reverb	On	10	00	00	10	00	01	00, 01 (Off, On)	
	Type (P/E/S)	10	01	00	10	01	01	00 - 07 00: Room 1 01: Room 2 02: Ballroom 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Church 06: Plate 07: Spring	
	Depth	10	02	00	10	02	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Time (P/E/S)	10	03	00	10	03	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Pre-LPF (P/E/S)	10	04	00	10	04	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Type (Organ)	10	06	00	10	06	01	Same as P/E/S	
	Time (Organ)	10	07	00	10	07	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Pre-LPF (Organ)	10	08	00	10	08	01	00 - 7F (0 - 127)	
Organ Upper	Patch	11	00	00	11	00	02	00 00 - 00 63, 00 64 - 01 47, 01 48 - 02 2B (B001 - B100, U001 - U100, F001 - F100)	
	Octave	11	01	00	11	01	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)	
	Transpose	11	02	00	11	02	02	3F 7A - 40 00 - 40 06 (-6 - ±0 - +6)	
	Allocate	11	03	00	11	03	01	00 - 03 (Off, Upper, Lower, Pedal)	
	Key Range Low	11	04	00	11	04	01	00 - 7F: note number	
	Key Range High	11	05	00	11	05	01	00 - 7F: note number	
	Volume	11	06	00	11	06	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Expression Minimum	11	07	00	11	07	01	00 - 7F (0 - 127)	
	P. Bend Range	11	08	00	11	08	01	00 - 0E (Patch, 0 - 12)	
	Mod. Mode	11	09	00	11	09	01	00 - 04 (Off, OD, MFx1, MFx2, Leslie)	
	Damper Enable	11	0A	00	11	0A	01	00, 01 (Off, On)	
	Reverb Send Level	11	0B	00	11	0B	01	00 - 7F (0 - 127)	
	3 Part Organ	11	0C	00	11	0C	01	00, 01 (Off, On)	
Organ Lower	Octave	12	01	00	12	01	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)	
	Transpose	12	02	00	12	02	02	3F 7A - 40 00 - 40 06 (-6 - ±0 - +6)	
	Allocate	12	03	00	12	03	01	00 - 03 (Off, Upper, Lower, Pedal)	
	Key Range Low	12	04	00	12	04	01	00 - 7F: note number	
	Key Range High	12	05	00	12	05	01	00 - 7F: note number	
	Damper Enable	12	0A	00	12	0A	01	00, 01 (Off, On)	
Organ Pedal	Octave	13	01	00	13	01	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)	
	Transpose	13	02	00	13	02	02	3F 7A - 40 00 - 40 06 (-6 - ±0 - +6)	
	Allocate	13	03	00	13	03	01	00 - 03 (Off, Upper, Lower, Pedal)	
	Key Range Low	13	04	00	13	04	01	00 - 7F: note number	
	Key Range High	13	05	00	13	05	01	00 - 7F: note number	
	Damper Enable	13	0A	00	13	0A	01	00, 01 (Off, On)	
Piano, Ensemble, Synth "s" means; 4: Piano 5: Ensemble 6: Synth	Patch	1s	00	00	1s	00	02	Piano / Ensemble: 00 00 - 03 0F, 03 10 - 06 1F (U001 - U400, F001 - F400) Mono Synth: 00 00 - 00 63, 00 64 - 01 47, 01 48 - 02 2B (B001 - B100, U001 - U400, F001 - F100)	
	Octave	1s	01	00	1s	01	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)	
	Transpose	1s	02	00	1s	02	02	3F 7A - 40 00 - 40 06 (-6 - ±0 - +6)	
	Allocate	1s	03	00	1s	03	01	00 - 03 (Off, Upper, Lower, Pedal)	
	Key Range Low	1s	04	00	1s	04	01	00 - 7F: note number	
	Key Range High	1s	05	00	1s	05	01	00 - 7F: note number	
	Volume	1s	06	00	1s	06	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Expression Minimum	1s	07	00	1s	07	01	00 - 7F (0 - 127)	
	P. Bend Range	1s	08	00	1s	08	01	00 - 0E (Patch, 0 - 12)	
	Mod. Mode	1s	09	00	1s	09	01	00 - 03 (Off, Mod, OD, MFx1, MFx2)	
	Damper Enable	1s	0A	00	1s	0A	01	00, 01 (Off, On)	
	Reverb Send Level	1s	0B	00	1s	0B	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Velocity Curve	1s	0D	00	1s	0D	01	00 - 04 (Off, 1 - 4)	
	Internal Zones	Octave Upper	17	00	00	17	00	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)
		Octave Lower	17	01	00	17	01	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)
Octave Pedal		17	02	00	17	02	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)	
Octave Real Lower		17	03	00	17	03	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)	
Split On		17	04	00	17	04	01	00, 01 (Off, On)	
Split Point		17	05	00	17	05	01	00 - 7F: note number	
Pedal to Lower On		17	06	00	17	06	01	00, 01 (Off, On)	
Pedal to Lower Upper Limit		17	07	00	17	07	01	00 - 7F: note number	
Pedal to Lower Mode		17	08	00	17	08	01	00 - 02 (Lowest, Chord, Poly)	
Pedal Sustain On		17	09	00	17	09	01	00, 01 (Off, On)	
Pedal Sustain Length		17	0A	00	17	0A	01	00 - 04 (1 - 5)	
Pedal Key Mono/Poly		17	0B	00	17	0B	01	00, 01 (Mono, Poly)	



Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.
External Zones "n" means; 8: Ex Zone 1 9: Ex Zone 2 A: Ex Zone 3	On	1n	00	00	1n	00	01	00, 01 (Off, On)
	MIDI Channel	1n	01	00	1n	01	01	00 - 0F (1 - 16)
	Octave	1n	02	00	1n	02	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)
	Transpose	1n	03	00	1n	03	02	3F 7A - 40 00 - 40 06 (-6 - ±0 - +6)
	Bank Select MSB	1n	04	00	1n	04	01	00 - 7F (0 - 127)
	Bank Select LSB	1n	05	00	1n	05	01	00 - 7F (0 - 127)
	Program Change	1n	06	00	1n	06	01	00 - 7F (0 - 127)
	Allocate	1n	07	00	1n	07	01	00 - 03 (Off, Upper, Lower, Pedal)
	Key Range Low	1n	08	00	1n	08	01	00 - 7F: note number
	Key Range High	1n	09	00	1n	09	01	00 - 7F: note number
	Volume	1n	0A	00	1n	0A	01	00 - 7F (0 - 127)
	Expression Enable	1n	0B	00	1n	0B	01	00, 01 (Off, On)
	P. Bend Enable	1n	0C	00	1n	0C	01	00, 01 (Off, On)
	Mod. Enable	1n	0D	00	1n	0D	01	00, 01 (Off, On)
	Damper Enable	1n	0E	00	1n	0E	01	00, 01 (Off, On)
	Pan	1n	0F	00	1n	0F	01	00 - 40 - 7F (Left - Center - Right)
	Velocity Curve	1n	10	00	1n	10	01	00 - 04 (Off, Hard - Easy)
	Expression Minimum	1n	11	00	1n	11	01	00 - 3F (0 - 63)
	Expression Maximum	1n	12	00	1n	12	01	40 - 7F (64 - 127)
	Expression CC	1n	13	00	1n	13	01	00, 01, 02 (Off, 7, 11)

## オルガン・パッチ・パラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				
Name	Patch Name	--	--	--	--	--	--	16 letters
Volume	Patch Volume	24	14	00	24	14	01	00 - 7F (0 - 127)
Upper Registration	16'	--	--	00	21	00	01	00 - 08 (0 - 8)
	5 1/3'	--	--	00	21	01	01	00 - 08 (0 - 8)
	8'	--	--	00	21	02	01	00 - 08 (0 - 8)
	4'	--	--	00	21	03	01	00 - 08 (0 - 8)
	2 2/3'	--	--	00	21	04	01	00 - 08 (0 - 8)
	2'	--	--	00	21	05	01	00 - 08 (0 - 8)
	1 3/5'	--	--	00	21	06	01	00 - 08 (0 - 8)
	1 1/3'	--	--	00	21	07	01	00 - 08 (0 - 8)
1'	--	--	00	21	08	01	00 - 08 (0 - 8)	
Lower Registration	16'	--	--	00	22	00	01	00 - 08 (0 - 8)
	5 1/3'	--	--	00	22	01	01	00 - 08 (0 - 8)
	8'	--	--	00	22	02	01	00 - 08 (0 - 8)
	4'	--	--	00	22	03	01	00 - 08 (0 - 8)
	2 2/3'	--	--	00	22	04	01	00 - 08 (0 - 8)
	2'	--	--	00	22	05	01	00 - 08 (0 - 8)
	1 3/5'	--	--	00	22	06	01	00 - 08 (0 - 8)
	1 1/3'	--	--	00	22	07	01	00 - 08 (0 - 8)
1'	--	--	00	22	08	01	00 - 08 (0 - 8)	
Pedal Registration	16'	--	--	00	23	00	01	00 - 08 (0 - 8)
	8'	--	--	00	23	01	01	00 - 08 (0 - 8)
Lower and Upper	Organ Type	24	00	00	24	00	01	00 - 07 00: A-100 01: B-3 02: C-3 03: Mellow 04: Vx 05: Farf 06: Ace 07: Pipe
	Envelope	24	01	00	24	01	01	00 - 20 00: Contact 01 - 0F: Release 1 - 15 10 - 1E: Attack and Release 1 - 15
	Contact Offset Time	24	02	00	24	02	01	00 - 40 - 7F (-64 - 0 - +63)
	Contact Damping	24	03	00	24	03	01	00 - 1F (0 - 31)
	Leakage Level	24	04	00	24	04	01	00 - 7F (0 - 127)
	Custom TW A-100	24	05	00	24	05	01	00 - 05 (U1 - F3)
	Custom TW B-3	24	06	00	24	06	01	00 - 05 (U1 - F3)
	Custom TW C-3	24	07	00	24	07	01	00 - 05 (U1 - F3)
	Custom TW Mellow	24	08	00	24	08	01	00 - 05 (U1 - F3)
	Custom Pipe	24	0A	00	24	0A	01	00 - 05 (U1 - F3)
	Tone Control	24	0B	00	24	0B	01	00 - 09 - 12 (-9 - +0 +9)
	Contact Delay Velocity On	24	0C	00	24	0C	01	00, 01 (Off, On)
	Contact Delay Velocity Depth	24	0D	00	24	0D	01	00 - 7F (0 - 127)
	Pitch Bend Depth Plus	24	0E	00	24	0E	01	00 - 0C (0 - 12)
	Pitch Bend Depth Minus	24	0F	00	24	0F	01	00 - 18 (0 - 24)
	Sustain Upper On	24	10	00	24	10	01	00, 01 (Off, On)
	Sustain Upper Length	24	11	00	24	11	01	00 - 04 (1 - 5)
	Sustain Lower On	24	12	00	24	12	01	00, 01 (Off, On)
Sustain Lower Length	24	13	00	24	13	01	00 - 04 (1 - 5)	
Pedal	Type	25	00	00	25	00	01	00, 01 (Normal, Muted)
	Envelope	25	01	00	25	01	01	00 - 20 00: Contact 01 - 0F: Release 1 - 15 10 - 1E: Attack and Release 1 - 15
	Custom Sub Drawbars	25	02	00	25	02	01	00 - 05 (U1 - P3)
Percussion	On	26	00	00	26	00	01	00, 01 (Off, On)
	Harmonic	26	01	00	26	01	01	00, 01 (Second, Third)
	Fast Decay	26	02	00	26	02	01	00, 01 (Slow, Fast)
	Volume Soft	26	03	00	26	03	01	00, 01 (Normal, Soft)
	Level at Soft	26	04	00	26	04	01	00 - 63 (0 - 127)
	Level at Normal	26	05	00	26	05	01	00 - 63 (0 - 127)
	Decay at Fast	26	06	00	26	06	01	00 - 18 (0 - 24)
	Decay at Normal	26	07	00	26	07	01	00 - 18 (0 - 24)
	Touch	26	08	00	26	08	01	00, 01 (Off, On)
	1' Cancel	26	09	00	26	09	01	00, 01 (Off, On)
Drawbar Level	26	0A	00	26	0A	01	00, 01 (0, Soft)	

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				
Animation	Leslie Bypass	27	00	00	27	00	01	00, 01 (Off, On)
	Leslie Stop	27	01	00	27	01	01	00, 01 (Off, On)
	Leslie Fast	27	02	00	27	02	01	00, 01 (Off, On)
	Custom Cabinet	27	03	00	27	03	01	00 - 0F (U1 - P8)
	Vibrato Upper	27	04	00	27	04	01	00, 01 (Off, On)
	Vibrato Lower	27	05	00	27	05	01	00, 01 (Off, On)
	Vibrato Mode	27	06	00	27	06	01	00 - 05 (V1 - C3)
	Vibrato Pedal On	27	07	00	27	07	01	00, 01 (Off, On)
	Vibrato Model	27	08	00	27	08	01	00 - 02 (Big Box, Small Box, Metal Box)
	Vibrato Rate	27	09	00	27	09	01	00 - 99 (5.78 - 7.90 Hz)
	Vibrato Chorus Mix	27	0A	00	27	0A	01	00 - 7F (0 - 127)
	Vibrato Rate	27	0E	00	27	0E	01	00 - 7F (0 - 127)
	Vibrato Tremulant	27	0F	00	27	0F	01	00 - 7F (0 - 127)
Leslie On Reverb	27	10	00	27	10	01	00, 01 (Off, On)	
Transformer	Drive Level	28	00	00	28	00	01	00 - 7F (0 - 127)
	Hysteresis	28	01	00	28	01	01	00 - 7F (0 - 127)
	Depth Upper	28	02	00	28	02	01	00 - 7F (0 - 127)
	Depth Percussion	28	03	00	28	03	01	00 - 7F (0 - 127)
	Depth Lower	28	04	00	28	04	01	00 - 7F (0 - 127)
	Depth Pedal	28	05	00	28	05	01	00 - 7F (0 - 127)
	On	28	06	00	28	06	01	00, 01 (Off, On)
Overdrive	On	29	00	00	29	00	01	00, 01 (Off, On)
	Type	29	01	00	29	01	01	00 - 03 (Tube Amp, Stomp Box, Clip, EP Amp)
	Drive Level	29	02	00	29	02	01	00 - 7F (0 - 127)
	Exp. Control On	29	03	00	29	03	01	00, 01 (Off, On)
	Crossover Freq	29	04	00	29	04	01	00 - 7F (400Hz - 14.7kHz)
Blend	29	05	00	29	05	01	00 - 7F (0 - 127)	
Effect 1, Effect 2	On	2x	00	00	2x	00	01	00, 01 (Off, On)
	Type	2x	01	00	2x	01	01	00 - 03 for Effect1, 00 - 04 for Effect 2 00: Tremolo                      00: Auto Pan 01: Wah-Wah                    01: Phaser 02: Ring Mod                  02: Flanger 03: Compressor                03: Chorus 04: Delay
	Param 1	2x	02	00	2x	02	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 2	2x	03	00	2x	03	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 3	2x	04	00	2x	04	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 4	2x	05	00	2x	05	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 5	2x	06	00	2x	06	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 6	2x	07	00	2x	07	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 7	2x	08	00	2x	08	01	00 - 7F (0 - 127)
Param 8	2x	09	00	2x	09	01	00 - 7F (0 - 127)	
Equalizer	Bass Gain	2C	00	00	2C	00	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Mid Gain	2C	01	00	2C	01	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Treble Gain	2C	02	00	2C	02	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Bass Freq	2C	03	00	2C	03	01	00 - 18 (20 - 308Hz)
	Mid Freq	2C	04	00	2C	04	01	00 - 0F (250 - 3.1kHz)
Treble Freq	2C	05	00	2C	05	01	00 - 13 (3.0k - 8.0kHz)	

## ピアノ/アンサンブル・パッチ・パラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.	
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB					
Name	Patch Name	--	--	--	--	--	--	16 letters	
Volume "s" means; 3: Piano 4: Ensemble	Patch Volume	s1	07	00	s1	07	01	00 - 7F (0 - 127)	
Category	Category	--	--	--	--	--	01	00 - 0F 00: A. Piano           08: Wind 01: E. Piano           09: Strings 02: Harpsi           0A: Choir 03: Clav.           0B: Syn. Pad 04: Chro. Perc.   0C: Bass 05: Guitar.       0D: Syn. Lead 06: Ethnic       0E: Free Reed 07: SFX           0F: Percussion	
Portamento	On	s1	00	00	s1	00	01	00, 01 (Off, On)	
	Mode	s1	01	00	s1	01	01	00, 01 (Every, Legato)	
	Rate	s1	02	00	s1	02	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Mono/Poly	s1	03	00	s1	03	01	00 - 02 (Mono, Poly, PolySus)	
	Mono Priority	s1	04	00	s1	04	01	00 - 04 (Auto, Last, High, Low, First)	
	Pitch Bend Range Up	s1	05	00	s1	05	01	00 - 0C (0 - 12)	
	Pitch Bend Range Down	s1	06	00	s1	06	01	00 - 18 (0 - 24)	
Prochord	On	s2	00	00	s2	00	01	00, 01 (Off, On)	
	Mode	s2	01	00	s2	01	01	00 - 10 00: Closed           09: Quartet 1 01: Open           0A: Quartet 2 02: Duet           0B: Jazz Brass 03: Block           0C: Strings 04: Big Band Saxes 0D: Harmonic Chimes 05: Big Band       0E: Old Time 06: Small Combo   0F: Part 4 Closed 07: Theatre       10: Part 5 Open 08: Hymn	
	Disabled	s2	02	00	s2	02	01	00, 01 (Single, Unison)	
	LFO1, LFO2	Trigger Mode	sx	00	00	sx	00	01	00, 01 (Note, Free)
	"x" means; 3: LFO1 4: LFO2	Waveform	sx	01	00	sx	01	01	00 - 06 (Triangle, Square, Rectangle, Saw Down, Saw Up, S&H, Fluctuation)
		Rate	sx	03	00	sx	03	01	00 - 7F (0 - 127)
		Delay Time	sx	05	00	sx	05	01	00 - 7F (0 - 127)
Attack Rate		sx	06	00	sx	06	01	00 - 7F (0 - 127)	
Attack Rate Key Track		sx	07	00	sx	07	01	00 - 7F (0 - 127)	
Overdrive	On	s5	00	00	s5	00	01	00, 01 (Off, On)	
	Type	s5	01	00	s5	01	01	00 - 03 (Tube Amp, Stomp Box, Clip, EP Amp)	
	Drive Level	s5	02	00	s5	02	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Exp. Control On	s5	03	00	s5	03	01	00, 01 (Off, On)	
	Crossover Freq	s5	04	00	s5	04	01	00 - 7F (400Hz - 14.7kHz)	
	Blend	s5	05	00	s5	05	01	00 - 7F (0 - 127)	
Effect 1, Effect 2 "x" means; 6: Effect 1 7: Effect 2	On	sx	00	00	sx	00	01	00, 01 (Off, On)	
	Type	sx	01	00	sx	01	01	00 - 03 for Effect1, 00 - 04 for Effect 2 00: Tremolo           00: Auto Pan 01: Wah-Wah       01: Phaser 02: Ring Mod       02: Flanger 03: Compressor     03: Chorus 04: Delay	
	Param 1	sx	02	00	sx	02	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Param 2	sx	03	00	sx	03	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Param 3	sx	04	00	sx	04	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Param 4	sx	05	00	sx	05	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Param 5	sx	06	00	sx	06	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Param 6	sx	07	00	sx	07	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Param 7	sx	08	00	sx	08	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Param 8	sx	09	00	sx	09	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Equalizer	Bass Gain	s8	00	00	s8	00	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
Mid Gain		s8	01	00	s8	01	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)	
Treble Gain		s8	02	00	s8	02	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)	
Bass Freq		s8	03	00	s8	03	01	00 - 18 (20 - 308Hz)	
Mid Freq		s8	04	00	s8	04	01	00 - 0F (250Hz - 3.1kHz)	
Treble Freq	s8	05	00	s8	05	01	00 - 13 (3.0k - 8.0kHz)		

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data <small>The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.</small>
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				
Component 1 - 4  "x" means; 9: Component 1 A: Component 2 B: Component 3 C: Component 4	On	sx	00	00	sx	00	01	00, 01 (Off, On)
	Key Range Low	sx	01	00	sx	01	01	00 - 7F: note number
	Key Range High	sx	02	00	sx	02	01	00 - 7F: note number
	Velocity Range Low	sx	03	00	sx	03	01	01 - 7F (1 - 127)
	Velocity Range High	sx	04	00	sx	04	01	01 - 7F (1 - 127)
	Velocity Depth	sx	05	00	sx	05	01	00 - 7F (0 - 200 %)
	Velocity Offset	sx	06	00	sx	06	01	00 - 40 - 7F (-64 - ±0 - +63)
	Note Delay Source	sx	07	00	sx	07	01	00 - 03 (Component 1 - 4)
	Note Delay Mode	sx	08	00	sx	08	01	00 - 02 (Note On, Off Vel, Off Env)
	Note Off Threshold	sx	09	00	sx	09	01	00 - 7F (0 - 127)
	Note On Delay Time	sx	0A	00	sx	0A	01	00 - 7F (0 - 127)
	Note Off Delay Time	sx	0B	00	sx	0B	01	00 - 7F (0 - 127)
	Pitch EG Key Track Attack	sx	0C	00	sx	0C	01	00 - 7F (0 - 127)
	Pitch EG Key Track Decay	sx	0D	00	sx	0D	01	00 - 7F (0 - 127)
Pitch EG Key Track Slope	sx	0E	00	sx	0E	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Key Track Release	sx	0F	00	sx	0F	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Vel Track Attack	sx	10	00	sx	10	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Vel Track Release	sx	11	00	sx	11	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Attack Rate	sx	12	00	sx	12	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Decay Rate	sx	13	00	sx	13	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Breakpoint Level	sx	14	00	sx	14	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Slope Rate	sx	15	00	sx	15	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Sustain Level	sx	16	00	sx	16	01	00 - 7F (0 - 127)	
Pitch EG Release Rate	sx	17	00	sx	17	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Key Track Attack	sx	18	00	sx	18	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Key Track Decay	sx	19	00	sx	19	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Key Track Slope	sx	1A	00	sx	1A	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Key Track Release	sx	1B	00	sx	1B	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Vel Track Attack	sx	1C	00	sx	1C	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Vel Track Release	sx	1D	00	sx	1D	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Attack Rate	sx	1E	00	sx	1E	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Decay Rate	sx	1F	00	sx	1F	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Breakpoint Level	sx	20	00	sx	20	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Slope Rate	sx	21	00	sx	21	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Sustain Level	sx	22	00	sx	22	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter EG Release Rate	sx	23	00	sx	23	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Key Track Attack	sx	24	00	sx	24	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Key Track Decay	sx	25	00	sx	25	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Key Track Slope	sx	26	00	sx	26	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Key Track Release	sx	27	00	sx	27	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Vel Track Attack	sx	28	00	sx	28	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Vel Track Release	sx	29	00	sx	29	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Attack Rate	sx	2A	00	sx	2A	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Decay Rate	sx	2B	00	sx	2B	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Breakpoint Level	sx	2C	00	sx	2C	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Slope Rate	sx	2D	00	sx	2D	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Sustain Level	sx	2E	00	sx	2E	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Release Rate	sx	2F	00	sx	2F	01	00 - 7F (0 - 127)	
Amp EG Coef Attack	sx	30	00	sx	30	01	00 - 7F (0 - 127; Exponential - Linear)	
Amp EG Coef Decay&Slope	sx	31	00	sx	31	01	00 - 7F (0 - 127; Exponential - Linear)	
Amp EG Coef Release	sx	32	00	sx	32	01	00 - 7F (0 - 127; Exponential - Linear)	
Osc Waveform Category	sx	34	00	sx	34	01	00 - 0F (1 - 16)	
Osc Waveform Number	sx	35	00	sx	35	02	00 00 - 01 7F (1 - 256)	
Osc Transpose	sx	36	00	sx	36	02	3F 41 - 40 00 - 40 3F (-63 - ±0 - +63 semitones)	
Osc Fine Tune	sx	37	00	sx	37	02	3F 1C - 40 00 - 40 64 (-100 - ±0 - +100 cents)	
Osc Pitch Key Track	sx	38	00	sx	38	02	3F 1C - 40 00 - 40 64 (-100 - ±0 - +100 %)	
Osc Stretch Tune Depth	sx	39	00	sx	39	01	00 - 7F (0 - 127)	
Osc Pitch Bend On	sx	3A	00	sx	3A	01	00, 01 (Off, On)	
Osc LFO1 Depth	sx	3C	00	sx	3C	01	00 - 7F (0 - 127)	
Osc LFO1 Mod Depth	sx	3D	00	sx	3D	01	00 - 7F (0 - 127)	
Osc LFO2 Depth	sx	3E	00	sx	3E	01	00 - 7F (0 - 127)	
Osc LFO2 Mod Depth	sx	3F	00	sx	3F	01	00 - 7F (0 - 127)	
Osc Pitch EG Depth	sx	40	00	sx	40	02	3F 40 - 40 00 - 40 3F (-64 - ±0 - +63)	
Osc Pitch EG Vel Track	sx	41	00	sx	41	01	00 - 64 (0 - 100 %)	
Filter Mode	sx	44	00	sx	44	01	00, 01 (LP12, HP12)	
Filter Cutoff Freq	sx	45	00	sx	45	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter Resonance	sx	46	00	sx	46	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter Cutoff Key Track	sx	47	00	sx	47	02	3F 1C - 40 00 - 40 64 (-100 - ±0 - +100 %)	
Filter EG Vel Track	sx	48	00	sx	48	01	00 - 7F (0 - 100 %)	
Filter LFO1 Depth	sx	49	00	sx	49	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter LFO1 Mod Depth	sx	4A	00	sx	4A	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter LFO2 Depth	sx	4B	00	sx	4B	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter LFO2 Mod Depth	sx	4C	00	sx	4C	01	00 - 7F (0 - 127)	
Filter Cutoff EG Depth	sx	4E	00	sx	4E	02	3F 1C - 40 00 - 40 64 (-100 - ±0 - +100 %)	

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.
		MSB (63)	LSB (62)			MSB to LSB		
	Amp Level Vel Depth	sx	4F	00	sx	4F	02	3F 1C - 40 00 - 40 64 (-100 - ±0 - +100 %)
	Amp Level	sx	51	00	sx	51	01	00 - 7F (0 - 127)
	Amp Pan	sx	52	00	sx	52	01	00 - 40 - 7F (Left - Center - Right)
	Amp Pan Image	sx	53	00	sx	53	01	00 - 04 (Fixed, L-R, R-L, Pyramid, Inverted)
	Amp LFO1 Depth	sx	54	00	sx	54	01	00 - 7F (0 - 127)
	Amp LFO1 Mod Depth	sx	55	00	sx	55	01	00 - 7F (0 - 127)
	Amp LFO2 Depth	sx	56	00	sx	56	01	00 - 7F (0 - 127)
	Amp LFO2 Mod Depth	sx	57	00	sx	57	01	00 - 7F (0 - 127)
	Output Bus	sx	58	00	sx	58	01	00, 01 (Effect, Dry)

## モノシンセ・パッチ・パラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				
Common	Patch Name	--	--	--	--	--	10	16 letters
	Volume	51	00	00	51	00	01	00 - 7F (0 - 127)
	Portamento On	51	01	00	51	01	01	00, 01 (Off, On)
	Portamento Mode	51	02	00	51	02	01	00, 01 (Every, Legato)
	Portamento Rate	51	03	00	51	03	01	00 - 7F (0 - 127)
	LFO Trigger Mode	51	04	00	51	04	01	00, 01 (Note, Free)
	LFO Waveform	51	05	00	51	05	01	00 - 05 (Tri, Sqr, Rect, Saw, S/H, Fluc)
	LFO Rate	51	06	00	51	06	01	00 - 7F (0 - 127)
	LFO Delay Time	51	07	00	51	07	01	00 - 7F (0 - 127)
LFO Attack Rate	51	08	00	51	08	01	00 - 7F (0 - 127)	
LFO Rate Key Track	51	09	00	51	09	01	00 - 7F (0 - 127)	
Oscillator	Osc Note Priority	51	0A	00	51	0A	01	00 - 03 (Auto, Last, High, Low)
	Osc Octave	51	0E	00	51	0E	02	3F 7E - 40 00 - 40 02 (-2 - ±0 - +2)
	Osc Type	51	10	00	51	10	01	00 - 05 00: Duo                    03: Sync 01: Unison                04: FM 02: Pulse                 05: Noise
	Osc Modifier 1	51	11	00	51	11	01	00 - 7F (0 - 127)
	Osc Modifier 2	51	12	00	51	12	01	00 - 7F (0 - 127)
	Osc Modifier 3	51	13	00	51	13	01	00 - 02 (0 - 2)
	Osc Modifier 4	51	14	00	51	14	01	00 - 02 (0 - 2)
	Osc Pitch Key Track	51	15	00	51	15	01	00 - 64 (±0 - +100 cent/note)
	Osc Pitch Bend Range Up	51	16	00	51	16	01	00 - 0C (0 - 12)
	Osc Pitch Bend Range Down	51	17	00	51	17	01	00 - 18 (0 - 24)
	Osc Pitch LFO Depth	51	18	00	51	18	01	00 - 7F (0 - 127)
	Osc Pitch LFO Mod Depth	51	19	00	51	19	01	00 - 7F (0 - 127)
	Osc Pitch EG Depth	51	1A	00	51	1A	01	00 - 40 - 7F (-64 - ±0 - +63)
Filter	Filter Mode	51	1B	00	51	1B	01	00 - 03 (LP12, LP24, HP12, HP24)
	Filter Drive	51	1C	00	51	1C	01	
	Filter Cutoff Freq	51	1D	00	51	1D	01	00 - 7F (0 - 127)
	Filter Resonance	51	1E	00	51	1E	01	00 - 7F (0 - 127)
	Filter Key Track	51	1F	00	51	1F	01	00 - 40 - 7F (-100 - ±0 - +100 cent/note)
	Filter EG Depth	51	20	00	51	20	01	00 - 40 - 7F (-64 - ±0 - +63)
	Filter Vel Track	51	21	00	51	21	01	00 - 7F (0 - 127)
	Filter LFO Depth	51	22	00	51	22	01	00 - 7F (0 - 127)
	Filter LFO Mod Depth	51	23	00	51	23	01	00 - 7F (0 - 127)
Amplifier	Amp Level	51	24	00	51	24	01	00 - 7F (0 - 127)
	Amp Level Vel Depth	51	25	00	51	25	01	00 - 7F (0 - 127)
	Amp LFO Depth	51	27	00	51	27	01	00 - 7F (0 - 127)
	Amp LFO Mod Depth	51	28	00	51	28	01	00 - 7F (0 - 127)
Envelope Generator	EG Trigger Mode	51	29	00	51	29	01	00, 01 (Multi, Single)
	Env Pitch & Filter Attack	51	2A	00	51	2A	01	00 - 7F (0 - 127)
	Env Pitch & Filter Decay	51	2B	00	51	2B	01	00 - 7F (0 - 127)
	Env Pitch & Filter Sustain	51	2C	00	51	2C	01	00 - 7F (0 - 127)
	Env Pitch & Filter Release	51	2D	00	51	2D	01	00 - 7F (0 - 127)
	Env Amp Attack	51	2E	00	51	2E	01	00 - 7F (0 - 127)
	Env Amp Decay	51	2F	00	51	2F	01	00 - 7F (0 - 127)
	Env Amp Sustain	51	30	00	51	30	01	00 - 7F (0 - 127)
Env Amp Release	51	31	00	51	31	01	00 - 7F (0 - 127)	
Overdrive	On	52	00	00	52	00	01	00, 01 (Off, On)
	Type	52	01	00	52	01	01	00 - 03 (Tube Amp, Stomp Box, Clip, EP Amp)
	Drive Level	52	02	00	52	02	01	00 - 7F (0 - 127)
	Exp. Control On	52	03	00	52	03	01	00, 01 (Off, On)
	Crossover Freq	52	04	00	52	04	01	00 - 7F (400Hz - 14.7kHz)
Blend	52	05	00	52	05	01	00 - 7F (0 - 127)	
Effect 1, Effect 2	On	5x	00	00	5x	00	01	00, 01 (Off, On)
	Type	5x	01	00	5x	01	01	00 - 03 for Effect1, 00 - 04 for Effect 2 00: Tremolo                    00: Auto Pan 01: Wah-Wah                 01: Phaser 02: Ring Mod                02: Flanger 03: Compressor             03: Chorus 04: Delay
	Param 1	5x	02	00	5x	02	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 2	5x	03	00	5x	03	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 3	5x	04	00	5x	04	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 4	5x	05	00	5x	05	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 5	5x	06	00	5x	06	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 6	5x	07	00	5x	07	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 7	5x	08	00	5x	08	01	00 - 7F (0 - 127)
	Param 8	5x	09	00	5x	09	01	00 - 7F (0 - 127)

"x" means;  
3: Effect 1  
4: Effect 2

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				
Equalizer	Bass Gain	55	00	00	55	00	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Mid Gain	55	01	00	55	01	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Treble Gain	55	02	00	55	02	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Bass Freq	55	03	00	55	03	01	00 - 18 (20 - 308Hz)
	Mid Freq	55	04	00	55	04	01	00 - 0F (250 - 3.1kHz)
	Treble Freq	55	05	00	55	05	01	00 - 13 (3.0k - 8.0kHz)



## カスタム・トーンホイール

### A-100

**F1: #35564**

A-102オルガン、上記製造番号のトーンホイールを正確にシミュレートしたカスタムです。

**F2: Shiny**

偶数次倍音のリーケージトーンを強調したカスタムです。

**F3: Mixture**

ハーモナイズされたリーケージトーンが発音します。

### B-3

**F1: A27563**

B-3オルガン、上記製造番号のトーンホイールを正確にシミュレートしたカスタムです。

**F2: #364839**

B-3オルガン、上記製造番号のトーンホイールを正確にシミュレートしたカスタムです。

**F3: Mixture**

ハーモナイズされたリーケージトーンが発音します。

### C-3

**F1: C155596**

C-3オルガン、上記製造番号のトーンホイールを正確にシミュレートしたカスタムです。

**F2: Shiny**

偶数次倍音のリーケージトーンを強調したカスタムです。

**F3: Mixture**

ハーモナイズされたリーケージトーンが発音します。

### Mellow

**F1: Full Flats**

いわゆる電子オルガンのに、平坦に発音します。

**F2: Husky**

中音が減衰したカスタムです。

**F3: Flute Lead**

中音が強調されたカスタムです。

## カスタム・サブドローバー

**F1: B-3 A27563**

**F2: B-3 #364839**

**F3: A-100 #33339**

それぞれのカスタムは、同名のオルガンをシミュレートしています。

## カスタム・キャビネット

**122 Gentle**

122キャビネット(大型、癖のあるホーンドライバー)を裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

**122 Wild**

122キャビネットを表側、近くから聞いた状態をシミュレートしています。

**31H-Type**

31Hキャビネットを裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

**147 Gentle**

147キャビネット(大型、ワイドレンジ)を裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

**147 Wild**

147キャビネットを表側、近くから聞いた状態をシミュレートしています。

**145 Gentle**

145キャビネット(中型、若干ナローレンジ)を裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

**145 Wild**

145キャビネットを表側、近くから聞いた状態をシミュレートしています。

**PR-40**

ステーションナリー・スピーカーをシミュレートしています。

## カスタム・パイプ

**Classic**

教会やクラシック音楽で使われるパイプ設定です。

**Theatre 1**

娯楽音楽で使われるシアター・オルガン Wuritzer "Style 210" に準じたパイプ設定です。

**Theatre 2**

同じくシアター・オルガン Wuritzer "Style 260 special" に準じたパイプ設定です。

## トーンホイール・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address			SysEx Length	Data	Description
		MSB	to	LSB			
Temporary Tone Wheels	Name	--	--	--	--	(10 characters)	
	Foldback Low	10	00	01	01	00 - 0C (TW#01 - #12)	
	Foldback High	10	00	02	01	00 - 05 (TW#91 - #96)	
	Wheel Level	10	01	tt	02	00 00 - 01 41 (0 - 193: -inf, -92.0 - +4.0[dB])	tt: Tone Wheel number; 00 - 0B (#01 - #12), 0C - 17 (#F01 - F12), 18 - 66 (#13 - #91), 67 - 6B (#F92 - #F96)
	Wheel HPF	10	02	tt	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Leak Trim	10	03	tt	01	00 - 7F (0 - 127)	tt: Fundamental TW #; 00 - 54 (#01 - #73)
	Matrix Level	20	nn	0g	02	00 00 - 01 41 (0 - 193: -inf, -92.0 - +4.0[dB])	nn: Note number g: Footage(0 = 16', 1 = 5 1/3'... 8 = 1')
	Leak Level	30	tt	ll	02	00 00 - 01 41 (0 - 193: -inf, -92.0 - +4.0[dB])	tt: Fundamental TW #; 00 - 54 (#01 - #73) ll: Leaking TW #; 48 - 66 (#61 - #91)

## ペダル・サブドローバー・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address			SysEx Length	Data	Description
		MSB	to	LSB			
Temporary Pedal Sub Drawbars	Name	--	--	--	--	(10 characters)	
	Normal 16' - 16'	50	00	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 5 1/3'	50	00	02	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 8'	50	00	03	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 4'	50	00	04	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 2 2/3'	50	00	05	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 2'	50	00	06	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 1 3/5'	50	00	07	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 1 1/3'	50	00	08	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 16'	50	00	09	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 5 1/3'	50	00	0A	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 8'	50	00	0B	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 4'	50	00	0C	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 2 2/3'	50	00	0D	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 2'	50	00	0E	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 1 3/5'	50	00	0F	01	00 - 08 (0 - 8)	
Normal 8' - 1 1/3'	50	00	10	01	00 - 08 (0 - 8)		

## パイプ・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address			SysEx Length	Data	Description
		MSB	to	LSB			
Pipes	Name	--	--	--	--	(10 characters)	
	Assign	40	01	pp	02	00 00 - 00 2D (C-Open Diapason - P-Cornopean)	pp: Pipe Stop number 00 - 13 (#01 - #20)
	Tremulant	40	02	pp	01	00, 01 (Off, On)	
	Footage	40	03	pp	01	00 - 09 (32' - 1')	
	Volume	40	04	pp	02	00 00 - 01 41 (0 - 193: -inf, -92.0 - +4.0[dB])	
	Detune	40	05	pp	02	3F 4E - 40 00 - 40 32 (-50 - +0 - +50[cent])	
	Chiff	40	06	pp	01	00 - 03 (Off, Soft, Normal, Loud)	
	Cut Off Frequency	40	07	pp	02	3F 01 - 40 00 (-127 - 0)	
	Pan - Direction	40	08	pp	01	00 - 40 - 7F (L64 - Center - R63)	
	Pan - Imaging	40	09	pp	01	00 - 04 (Fixed, L-R, R-L, Pyramid, Inverted Pyramid)	

## レスリー・パラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.
		MSB (63)	LSB (62)	MSB	to	LSB		
Cabinet	Name	--	--	--	--	--	--	(10 Characters)
	Speaker	06	17	00	06	17	01	00 - 07 00: 145 Front           04: 122 Front 01: 145 Rear           05: 122 Rear 02: 147 Front           06: Cone Type 03: 147 Rear           07: PR-40
	Slow Speed Horn	06	01	00	06	01	02	00 00, 00 01 - 00 65 (0, 20 - 120 rpm)
	Slow Speed Drum	06	02	00	06	02	02	00 00, 00 01 - 00 65 (0, 20 - 120 rpm)
	Fast Speed Horn	06	03	00	06	03	02	00 00, 00 01 - 02 2D (0, 200 - 500 rpm)
	Fast Speed Drum	06	04	00	06	04	02	00 00, 00 01 - 02 2D (0, 200 - 500 rpm)
	Rise Time Horn	06	09	00	06	09	01	00 - 24 (0.8 - 12.5 sec)
	Rise Time Drum	06	0A	00	06	0A	01	00 - 23 (1.0 - 12.5 sec)
	Fall Time Horn	06	0B	00	06	0B	01	00 - 24 (0.8 - 12.5 sec)
	Fall Time Drum	06	0C	00	06	0C	01	00 - 23 (1.0 - 12.5 sec)
	Brake Time Horn	06	0D	00	06	0D	01	00 - 24 (0.8 - 12.5 sec)
	Brake Time Drum	06	0E	00	06	0E	01	00 - 23 (1.0 - 12.5 sec)
	Delay Time Horn	06	0F	00	06	0F	01	00 - 05 (0.0 - 1.0 sec)
	Delay Time Drum	06	10	00	06	10	01	00 - 05 (0.0 - 1.0 sec)
	Mic. Width Horn	06	11	00	06	11	01	00 - 64 (0 - 100 cm)
	Mic. Width Drum	06	12	00	06	12	01	00 - 64 (0 - 100 cm)
	Mic. Center Horn	06	05	00	06	05	01	0E - 40 - 72 (-50 - ±0 - +50 cm)
	Mic. Center Drum	06	06	00	06	06	01	0E - 40 - 72 (-50 - ±0 - +50 cm)
	Mic. Distance Horn	06	07	00	06	07	02	00 1E - 01 48 (30 - 200 cm)
	Mic. Distance Drum	06	08	00	06	08	02	00 1E - 01 48 (30 - 200 cm)
	Level Horn	06	13	00	06	13	01	00, 01 - 4D (-Inf, -76 - 0 dB)
	Level Drum	06	14	00	06	14	01	00, 01 - 4D (-Inf, -76 - 0 dB)
	Level Sub Bass	06	15	00	06	15	01	00, 01 - 4D (-Inf, -76 - 0 dB)

## システム・パラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				
Tune	Master Tune	01	00	00	01	00	02	032E - 0338 - 0342 (A= 430 - 440 - 450 Hz)
	Transpose	01	01	00	01	01	02	3F 7A - 40 00 - 40 06 (-6 - ±0 - +6 semitones)
	Velocity Offset	01	02	00	01	02	02	3F 60 - 40 00 - 40 20 (-32 ±0 - +32)
	Pitch Bend Depth	01	03	00	01	03	01	00 - 0D (Patch, ±0 - ±12 semitones)
	Organ Sounding Point	01	04	00	01	04	01	00, 01 (Shallow, Deep)
	TW Brake Range	01	05	00	01	05	02	3F 68 - 40 00 - 40 0C (-24 - ±0 - +12 semitones)
	TW Brake Time	01	06	00	01	06	01	00 - 31 (0.1 - 5.0s)
	TW Brake Amp	01	07	00	01	07	01	00, 01 (Off, On)
	Transpose Act Organ	01	08	00	01	08	01	00, 01 (Every, Next)
	Transpose Act Pinao	01	09	00	01	09	01	00, 01 (Every, Next)
	Transpose Act Ensemble	01	0A	00	01	0A	01	00, 01 (Every, Next)
	Transpose Act Synth	01	0B	00	01	0B	01	00, 01 (Every, Next)
	Expression	Source	02	00	00	02	00	01
Min. Level		02	01	00	02	01	01	00 - 29 (Off, -40 - ±0dB)
Min. Limit LF		02	02	00	02	02	01	00 - 29 (Off, -40 - ±0dB)
Min. Limit HF		02	03	00	02	03	01	00 - 29 (Off, -40 - ±0dB)
Pedal Type		02	06	00	02	06	01	00, 01 (H or R, Y or K)
Gain		02	07	00	02	07	01	00 - 3C (70 - 130 %)
Curve		02	08	00	02	08	01	00 - 02 (Audio, Linear, Capacitor)
Damper	Pedal Type	03	03	00	03	03	01	00 - 03 (Switch, HalfY, HalfR, HalfK)
	Gain	03	04	00	03	04	01	00 - 3C (70 - 130 %)
Foot Switch	Mode Foot Tip	07	00	00	07	00	01	00 - 24
	Mode Foot Ring	07	01	00	07	01	01	00: Off
	Mode Leslie Tip	07	02	00	07	02	01	01: Leslie S/F Alt
	Mode Leslie Ring	07	03	00	07	03	01	02: Leslie S/F Mom
	Leslie Switch Device	07	04	00	07	04	01	03: Leslie S/F Tri
User Button	Mode	08	00	00	08	00	01	00 - 0E
								01: Pedal Sustain
								02: Org U Sustain
								03: Org L Sustain
								04: TW Brake
								05: Spring Shock
								06: MFX2 Delay Time
								07: Organ MFX1
								08: Organ MFX2
								09: Piano MFX1
								0A: Piano MFX2
								0B: Ens MFX1
								0C: Ens MFX2
Display	Short Cut	--	--	--	--	--	--	00 - 03 (0, 1, 2 sec, No)
	Time Out	--	--	--	--	--	--	00 - 03 (4, 8, 16 sec, No)
	Pop Up	--	--	--	--	--	--	00 - 03 (No, 5, 10, 20 sec)
	Auto Power Off	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Disable, 30min)
	Knobs	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Every, Across)
	USB Mass Storage	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Off, On)
Audio	Individual Out	04	00	00	04	00	01	00 - 06
								01: Piano Stereo
								02: Ensemble Stereo
								03: Synth Stereo
	Ext. Leslie Ch.	04	01	00	04	01	01	00 - 02 (1, 3, 1+Line)
Master Equalizer	Use Rotary Out	04	02	00	04	02	01	00, 01 (Off, On)
	Use Pedal Out	04	03	00	04	03	01	00, 01 (Off, On)
	On	05	00	00	05	00	01	00, 01 (Off, On)
	Bass Gain	05	01	00	05	01	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Mid Gain	05	02	00	05	02	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Treble Gain	05	03	00	05	03	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 +9)
	Bass Freq	05	04	00	05	04	01	00 - 18 (20 - 308Hz)
	Mid Freq	05	05	00	05	05	01	00 - 0F (125 - 4kHz)
	Treble Freq	05	06	00	05	06	01	00 - 13 (3.0k - 8.0kHz)
	Mid Q	05	07	00	05	07	01	00 - 3F (0 - 63)

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB				
MIDI Common	MIDI In Mode	--	--	--	--	--	--	00 - 09 00: Upper            05: Organ Upper 01: Lower            06: Piano 02: Pedal            07: Ensemble 03: Lower+Pedal    08: Synth 04: Upper+Pedal    09: Sequencer
	Local Control	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Off, On)
	TRx Individual Parameters	--	--	--	--	--	--	00 - 02 (Off, NRPN, SysEx)
	TRx Program Change	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Off, On)
	TRx Drawbar Regi	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Off, On)
	Tx External Zone	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Off, On)
	Device ID	--	--	--	--	--	--	00 - 7F (0 - 127)
Rx Dump	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Off, On)	
MIDI Channel	Tx Upper	--	--	--	--	--	--	00 - 0F (1 - 16)
	Tx Lower	--	--	--	--	--	--	00 - 0F (1 - 16)
	Tx Pedal	--	--	--	--	--	--	00 - 0F (1 - 16)
	Rx Upper	--	--	--	--	--	--	00 - 0F (1 - 16)
	Rx Lower	--	--	--	--	--	--	00 - 0F (1 - 16)
Rx Pedal	--	--	--	--	--	--	00 - 0F (1 - 16)	
Patch Load	Organ - Registration L/P	60	01	00	60	01	01	00, 01 (Off, On)
	Combi - Int Zone	60	02	00	60	02	01	00, 01 (Off, On)
	Combi - Ext Zone	60	03	00	60	03	01	00, 01 (Off, On)
	Organ - Organ Effect	60	04	00	60	04	01	00, 01 (Off, On)
	Organ - Animation	60	05	00	60	05	01	00, 01 (Off, On)
	Combi - Reverb	60	06	00	60	06	01	00, 01 (Off, On)
	Organ - Drawbar	60	07	00	60	07	01	00, 01 (Off, On)
	Organ - Percussion	60	08	00	60	08	01	00, 01 (Off, On)
	Organ - Registration Upper	60	09	00	60	09	01	00, 01 (Off, On)
	Combi - Piano	60	0A	00	60	0A	01	00, 01 (Off, On)
	Combi - Ensemble	60	0B	00	60	0B	01	00, 01 (Off, On)
	Combi - Synth	60	0C	00	60	0C	01	00, 01 (Off, On)
	Combi - Organ	60	0D	00	60	0D	01	00, 01 (Off, On)

## フェイバリット

Category	Parameter	SysEx Address			SysEx Length	Data	Default	Description
		MSB	0b	0n				
Favorites	Assign	73	0b	0n	02	00 00 - 00 63 (B001 - B100), 00 64 - 01 47 (U001 - U100), 01 48 - 02 2B (F001 - F100)	same as Combination#	b: Bank 0 - 9 (1 - 10) n: Number 0 - 9 (1 - 10)

Example Set 5-2 at U005 via System Exclusive.....F0 55 dd 10 24 13 73 04 01 00 68 F7 (dd = Device ID)

## MIDIインプリメンテーションチャート

Stage Keyboard  
Model: SK PRO

## MIDI Implementation Chart

Date: 12-Nov-2020  
Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	*1 1 - 16	*1 1 - 16	*1: Upper = 1, Lower = 2, Pedal = 3 when MIDI Template is recalled at "Basic".
Mode	Default Messages Altered	3 X *****	3 X 1	Switched by MIDI In Mode.
Note Number	: True Voice	12 - 120 (61 key)*2 4 - 124 (73 key) *****	0 - 127  0 - 127	*2: with oct. shift
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select MSB, LSB
	1	O	O	Modulation
	6, 38	O	O	Data Entry MSB, LSB
	7	O	X	Volume
	10	O	X	Pan
	11	O	O	Expression
	12 - 20	O	O	Drawbar Reg. Upper
	21 - 29	O	O	Drawbar Reg. Lower
	33, 35	O	O	Drawbar Reg. Pedal
	48	O	O	Spring Shock
	49	O	O	TW Brake
	64	O	O	Damper
	65	O	O	Portamento Sw
	69	O	O	Sustain
	84	O	O	Prochord Active
92	X	O	Leslie Fast	
98, 99	O	O	NRPN LSB, MSB	
Program Change	: True #	O 0 - 127	O 0 - 99, 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: All Sounds Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	X O X O O X	O O X O O X	(120) (121)

Mode 1: OMNI ON, POLY    Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 3: OMNI OFF, POLY    Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes  
X: No

	External Zone (Tx. only)	Upper Keyboard	Lower Keyboard	Pedal Keyboard	Sections (Rx. only)
Note	O	O	O	O	O
Pitch Bend	O	O	X	X	O
Modulation	O	O	X	X	O
Volume, Pan (7, 10)	O	X	X	X	X
Expression (11)	O	O *1	X	X	X
Damper (64)	O	O	O	O	O
Portamento (65)	X	O	X	X	X
Sustain (69)	X	O	X	X	X
Drawbar Reg.	X	12 - 20 (Upper) 21 - 29 (Lower) 33, 35 (Pedal)	X	X	X
Spring Shock (48)	X	O	X	X	X
TW Brake (49)	X	O	X	X	X
Prochord Active (84)	X	O	X	X	X
Leslie Fast (92)	X	O *2	X	X	X
RPN (100, 101)	X	X	X	X	X
NRPN (98, 99)	X	O	X	X	X
All Notes Off (123)	O	O	X	X	X
All Sounds Off (120)	X	O *2	X	X	X
Reset All Ctrl. (121)	O	O	X	X	X
After Touch	X	X	X	X	X
Bank Select (0, 32)	Change the voice for each zone.	Combination#	X	X	X
Program Change			X	X	X

\*1: It works for all Sections/Parts (audio controlled)

\*2: For Rx. only.

## 音源

## オルガン・セクション

MTWI音源、最大同時発音数: 61(トーンホイール・オルガン)

## ピアノ/アンサンブル・セクション

サンプリング音源、最大同時発音数: 128

## モノシンセ・セクション

アナログ・モデリング音源、発音数: 1

## 鍵盤

61/73鍵、ペロシティ付き、セミ・ウェイテッド、「ウォーターフォール」スタイル

## オルガン・セクション

## パート

3 (Upper, Lower, Pedal)

## ドローバー

1組9列

## オルガン・タイプ

手鍵盤: 8 (A-100, B-3, C-3, Mellow, Vx, Farf, Ace, Pipe)

ペダル鍵盤: 3 (Normal, Muted, Pipe)

## パーカッション

ボタン: オン、ボリュームソフト、ディケイファースト、サードハーモニック

## ピアノ/アンサンブル・セクション

コンポーネント: 4組、LFO: 2基

## モノシンセ・セクション

## オシレーター

6タイプ (Duo, Unison, Pulse, Sync, FM, Noise)

## フィルター

4タイプ (LP12, LP24, HP12, HP24)、レゾナンス、ドライブ

## モジュレーター

LFO: 1基、エンベロープ: 2基 (Pitch&Filter, Amplitude)

## エフェクト

## オルガン・セクション

ビブラート&コーラス、マルチ・エフェクト1、オーバードライブ、マルチ・エフェクト2、マッチング・トランス、レスリー、イコライザー

## ピアノ/アンサンブル・セクション

各セクションに於いて: マルチ・エフェクト1、オーバードライブ、マルチ・エフェクト2、イコライザー

## モノシンセ・セクション

マルチ・エフェクト1、オーバードライブ、マルチ・エフェクト2、イコライザー

## マスター

マスター・イコライザー、リバーブ

## キー・マップ

## インターナル・ゾーン

トランスポーズ、オクターブ、スプリット、ペダル・トゥ・ロワー、アロケート、ペダル・サステイン

## エクスターナル・ゾーン

3ゾーン (各鍵盤にアサイン可能)

## コントローラー

ピッチベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、ポルタメント、レスリー (バイパス、ストップ、ファースト)

## メモリー

## フェイバリット

10バンク x 10ナンバー (コンビ)、10ナンバー (ページ)

## コンビ

ファクトリー100、ユーザー100、バンドル100、マニュアル

## オルガン・パッチ

ファクトリー100、ユーザー100、バンドル100

## ピアノ/アンサンブル・パッチ

ファクトリー300、ユーザー400

## モノシンセ・パッチ

ファクトリー100、ユーザー100、バンドル100

## カスタム・トーンホイール

ファクトリー3x4、ユーザー3x4

## カスタム・ペダル・レジストレーション

ファクトリー3、ユーザー3

## カスタム・パイプ

ファクトリー3、ユーザー3

## カスタム・キャビネット

ファクトリー8、ユーザー8

## ストレージ

インターナル・メモリー、USBメモリー

## ディスプレイ

320x240ピクセル

## 外部端子

## MIDI

IN, OUT

## USB

トゥ・ホスト

## オーディオ

ラインアウトL、R、ヘッドフォン、インディビジュアル1、2、ロータリー・アウト、オルガン・ペダル・アウト、AUXイン (ボリューム調整付)

## レスリー

11ピン (1又は3チャンネル対応)

## その他

フット・スイッチ1/レスリー・スイッチ、フット・スイッチ2、ダンパーペダル、EXPペダル

## 寸法

## SK PRO

1004(W) x 322(D) x 109(H) mm

## SK PRO73

1170(W) x 322(D) x 109(H) mm

## 重量

## SK PRO

9.4 kg

## SK PRO73

11 kg

## 付属品

ACコード



# 索引

## 数字

3 PART ORGAN 36

## アルファベット

### A

Ace 43  
AMPLITUDE 96, 105  
AMPLITUDE EG 97, 105  
AUDIO 131  
AUX IN 19

### B

BASIC 93  
BUNDLE 58

### C

COMBI 74  
CONTACT 84  
CONTROL 76, 132

### D

DAW 154  
DEFAULT 145  
DELAY 95  
DELETE 144, 168  
DRAWBARS 82  
DRAWBAR SELECT 36

### E

ENSEMBLE 90  
EQUALIZER 116  
EXTERNAL ZONES 78

### F

Farf 43  
FAVORITES 140  
FILTER 96, 104  
FILTER EG 96  
FORMAT 163

### G

GENERAL 82, 91, 101  
GLOBAL 142

### I

IMPEDANCE 84  
INDIVIDUAL OUT 19  
INFORMATION 146  
INTERNAL ZONES 78

### L

LESLIE 88, 124  
LFO 92, 102  
LOAD 167  
LOUDNESS 82, 91

### M

MANUAL 29  
MASTER TUNE 57  
MATCHING TRANSFORMER 87  
MIDI 150, 158  
MIDI 音源モジュール 155  
MODULATION 28  
MONO/POLY 91  
MONO SYNTH 100  
MULTI EFFECT 106, 112

### O

ORGAN 80  
ORGAN PEDAL OUT 18  
OSCILLATOR 94, 103  
OVERDRIVE 111

### P

PATCH LOAD 139  
PEDAL REG. 123  
PERCUSSION 85  
PIANO 90  
Pipe 44  
PIPE 126  
PITCH BEND 28, 82, 91  
PITCH EG 94  
PITCH & FILTER EG 103  
PORTAMENTO 28, 91  
PROCHORD 91

### Q

Q 117

### R

RECORD 58, 118, 128, 143  
REVERB 77  
ROTARY OUT 18

### S

SAVE 166  
SETTING 75  
SOUND 130  
SUSTAIN 84

### T

TONE WHEEL 120  
TRANSPOSE 57

### U

UPDATE 148

USB 150  
USB マス・ストレージ 164  
USB メモリー 162  
USER 28

### V

VIBRATO & CHORUS 86  
Vx 42

## かな

### あ

アイコン 68  
値 68  
アプリケーション・メニュー 65  
アロケート 25, 54  
アンサンブル 46

### い

移調 57  
インターナル・メモリー 164

### え

エクスターナル・ゾーン・チャンネル 152  
エクスプレッション・ペダル 28  
エンVELOープ・ジェネレーター 94, 103

### お

オート・パワー・オフ 24  
オクターブ 55  
オシレーター・タイプ 53  
オルガン 30  
オルガン・タイプ 37

### か

カーソル 68

### き

キーボード・チャンネル 152  
機能画面 68

### こ

工場出荷時の設定 24  
更新 147  
コピー 99  
コンビ 25, 26  
コンポーネント 90

### し

シーケンサー 154  
ショートカット 71  
初期化 24, 74, 81, 98, 100, 163

### す

ストレッチ・チューニング 94  
スプリット 54

## せ

セクション 25, 54  
セクション・イコライザー 116  
セットアップ・ファイル 165

## た

ダンパー・ペダル 28

## ち

調律 57

## と

トーンホイール・オルガン 38  
ドローバー・ハーモニック・ドローバー も参照  
ドローバー・レジストレーション 38

## な

ナンバー 27

## は

パート 25, 54  
ハーモニック・ドローバー 38  
パッチ 25  
パラメーター 68  
バンク 27  
バンドル 25

## ひ

ピアノ 46

## ふ

ファクトリー 25  
フィルター 96, 104  
フェイバリット 25, 27, 71  
フット・スイッチ 28  
プレイ画面 63  
プロコード 176

## へ

ペダル・サステイン 55  
ペダル・トゥ・ロワー 55  
ペロシティ 93

## ま

マスター・イコライザー 56, 117

## み

ミュージック・プレーヤー 19

## め

メニュー画面 66

## も

モノシンセ 48

## ゆ

ユーザー 25

## り

リバーブ 56

## れ

レスリー・スピーカー 17

## ろ

ロック 72

この商品には保証書を添付しております。所定の事項の記入後、記載内容をご確認の上大切に保管して下さい。

保証書の記載内容によりお買い上げ販売店が修理いたします。その他、詳細は保証書をご覧ください。

保証期間が切れましても、修理によって機能が維持できる場合はお客様のご要望により有料修理いたします。

アフターサービスについてご不明の場合は、お買い上げの販売店またはもよりの営業所にお問い合わせ下さい。

製造元 **株式会社 鈴木楽器製作所**  
〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-7 ☎ (053)461-2325

販売元 **鈴木楽器販売株式会社**  
本社 〒430-0815 静岡県浜松市南区都盛町157-1 ☎ (053)477-8800

総販売元 **株式会社 ハモンド・スズキ**  
〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-7 ☎ (053)462-7810

事務所移転等のため、住所・電話番号が変わる場合がございます。  
最新の情報に関しましては、弊社ホームページをご覧ください。

[www.suzuki-music.co.jp](http://www.suzuki-music.co.jp)

お問い合わせは下記まで

[www.suzuki-music.co.jp/contact/](http://www.suzuki-music.co.jp/contact/)



お問い合わせフォーム

