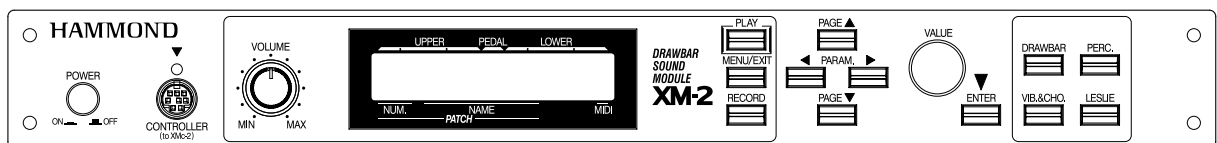


## Model XM-2

お買いあげいただきまして誠にありがとうございます。  
 ございます。

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、正しくお使いください。  
お読みになった後は、必ず保存してください。  
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ください。  
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。

	<b>警告</b>	この表示内容を見逃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。
	<b>注意</b>	この表示内容を見逃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

-  ● この機器及びACアダプターを分解したり(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スズキ各営業所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
-  ● ACアダプターは、必ず付属のAD1-1508を、AC100Vの電源で使用してください。
-  ● 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)を絶対にいれしないでください。
-  ● 次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターをコンセントから外し、お買い上げ店またはスズキ各営業所へ修理を依頼してください。
  - ACアダプター本体、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スズキ各営業所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



- この機器とACアダプターは、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。



- ACアダプター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ACアダプターを拭き、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、ACアダプターをコンセントから外してください。ACアダプター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ACアダプターのプラグを持って、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、ACアダプター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ACアダプター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ACアダプターをコンセントから外してください。

この機器に表示されているマークには、次のような意味があります。

	このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。
	このマークは、注意喚起シンボルであり取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

# 使用上のご注意

## 電源について

- 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。電気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。
- ACアダプターを長時間使用するとACアダプター本体が多少発熱しますが、故障ではありません。
- 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。

## 設置について

- 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。

## お手入れについて

- 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。

## 修理について

- お客様がこの機器やACアダプターを分解、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。

## その他の注意について

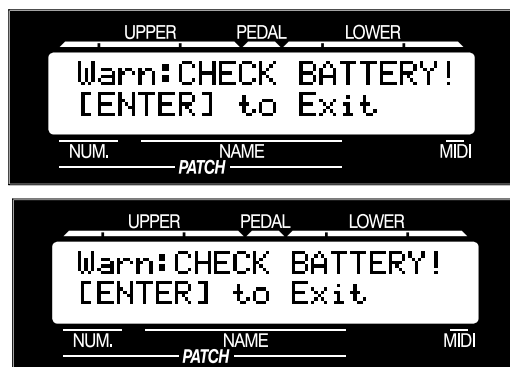
- 記憶した内容は、機器の故障や誤った操作などにより、失われる場合があります。失っても困らないように、大切な記憶内容はバックアップとして他のMIDI機器(シーケンサーなど)に保存しておいてください。
- 他のMIDI機器(シーケンサーなど)の失われた記憶内容の修復に関しましては、補償を含めご容赦願います。
- 故障の原因になりますので、ボタン、つまみ、入出力端子などに過度の力を加えないでください。
- ケーブルの抜き差しは、ショートや断線を防ぐため、プラグを持ってください。
- 音楽をお楽しみになる場合は、隣近所に迷惑がかからないように、特に夜間は、音量に十分注意してください。ヘッドホンを使用すれば、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。

# メモリーのバックアップについて

本機は、内蔵されている電池によりデータのバックアップを行っています。

電源を入れたときに次のようなディスプレイ表示が出たときは、電池の交換が必要です。

## 電池の電圧が低くなっています

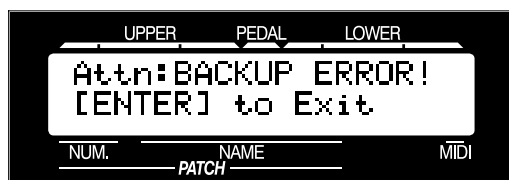


バックアップ用電池の電圧が下がっています。お早めに、購入店に電池の交換をご依頼ください。

※本機は、電源を入れたとき、メモリー・チェックを行います。もしメモリーのバックアップが正常に行われていないと、自動的にイニシャライズ（初期化）を行います。

※電池交換の目安は、製造年月日よりおよそ5年です。

## バックアップ不能です



電池の電圧が低く、バックアップができません。購入店に電池の交換をご依頼ください。この表示が出た後、本機は自動的にイニシャライズ（初期化）を行います。

本機の故障、外的ノイズ、修理や電池交換などによるメモリー内容の消失により生じた損傷、逸失利益又は第三者からのいかなるご請求についても、当社では一切その責任は負えませんので、予めご了承ください。

お客様が作成された各パラメータは電池によってバックアップされています。大切なデータはメモリーダンプを行い、外部機器へ保存されることをお勧めします。

# 目次

安全上のご注意 .....	2
使用上のご注意 .....	4
メモリーのバックアップについて .....	5
本機の特長 .....	9
各部の名称と働き .....	10
フロントパネル .....	10
リアパネル .....	11
<b>接続のしかた .....</b>	<b>13</b>
基本的な接続 .....	14
単純な MIDI キーボードを使った接続 .....	14
単純な MIDI キーボードと XMc-2 を使った接続 .....	15
多機能な MIDI キーボードを使った接続 .....	16
2台の MIDI キーボードを使った接続 .....	16
複数の MIDI キーボードと XMc-2 を使った接続 .....	17
レスリースピーカーの接続 .....	18
レスリースピーカーの基本的な接続 .....	18
レスリースピーカーの MIDI コントロール .....	18
<b>演奏してみよう .....</b>	<b>19</b>
電源を入れる .....	20
電源の入れかた .....	20
バックアップ .....	20
工場出荷時の設定に戻す .....	20
デモ演奏を聴く .....	21
パッチで演奏する .....	22
パッチの呼び出しかた .....	22
パートとは? .....	22
コントローラーを使って演奏する .....	23
ピッチバンド .....	23
エクスプレッションペダル .....	23
フットスイッチ .....	23
自分で音づくりをしてみよう .....	24
パッチ 128 を選ぶ .....	24
ドローバーレジストレーションをつくる .....	24
パーカッションを足す .....	24
エフェクト（効果）をかける .....	25
ビブラート/コーラス .....	25
レスリー .....	25
パッチに記憶する .....	26

<b>セッティングをつくる .....</b>	<b>27</b>
音源の構成 .....	28
本機のシステム構成 .....	28
パネルボタンの使いかた .....	30
操作例：ドローバーレジストレーションの UPPER 8' を 5 に する .....	30
DRAWBAR（ドローバーレジストレーション） .....	31
ドローバー .....	32
UPPER/LOWER パートで使うドローバー .....	33
白いドローバー .....	33
黒いドローバー .....	33
茶色のドローバー .....	33
PEDAL パートで使うドローバー .....	33
ドローバー・レジストレーション・パターン .....	34
PERC（パーカッション） .....	36
ご注意 .....	36
ドローバーキャンセル .....	36
VIB&CHO（ビブラート&コーラス） .....	37
LESLIE（レスリー） .....	38
パッチ .....	39
名前を付ける .....	39
パッチに記憶させる .....	40
<b>画面と操作方法 .....</b>	<b>41</b>
プレイ画面 .....	42
ディスプレイの見かた .....	42
パネルボタン画面 .....	43
ディスプレイの見かた .....	43
この画面でのボタン操作 .....	43
メニュー画面 .....	44
ディスプレイの見かた .....	44
この画面でのボタン操作 .....	44
機能画面 .....	45
ディスプレイの見かた .....	45
この画面でのボタン操作 .....	45
操作例：パーカッション[FAST]時の減衰時間をもっと速くす る .....	46
機能画面へ簡単に行く（ショートカット） .....	48
操作例：パーカッション機能画面へ行く .....	48

## パラメータを設定する ..... 49

DRAWBAR (ドローバー) .....	50
●手鍵盤パート(UPPER/LOWER)の設定 .....	50
●ペダルパート(PEDAL)の設定 .....	51
PATCH (パッチ) .....	52
●パッチ名 .....	52
●パッチロード .....	52
●パッチナンバー .....	52
リンクロー/ペダルの効果的な使用法 .....	53
リンクローがオンの場合 .....	53
リンクローがオフの場合 .....	53
CONTROL (コントロール) .....	54
●ピッチバンド .....	54
●モジュレーション .....	55
●ブレッシャー .....	55
●エクスプレッション .....	56
●フットスイッチ .....	57
●ディスプレイ .....	57
エクスプレッションペダルの調整方法 .....	58
TUNE (チューン) .....	59
Custom Tone-wheel (カスタムトーンホイール) .....	60
B-Type .....	60
Mellow .....	60
Brite .....	60
PERCUSS (パーカッション) .....	61
LESLIE (レスリー) .....	62
●キャビネット番号 .....	62
●レスリーパラメータ .....	62
キャビネットを記憶させる .....	64
OD/VIB (オーバードライブ/ビブラート) .....	65
●オーバードライブ .....	65
●ビブラート&コーラス .....	65
EQUALIZ (イコライザー) .....	66
REVERB (リバーブ) .....	67
MIDI (ミディ) .....	68
●MIDI テンプレート .....	68
●マスター .....	68
●MIDI チャンネル .....	69
MIDI テンプレートと用途 .....	70
MIDI IN モードとその働き .....	70
KEYMAP (キーマップ) .....	71
●スプリット .....	71
●マニュアルベース .....	71
●スプリットとは? .....	71
●マニュアルベースとは? .....	71
DEFAULT (デフォルト) .....	72
SYSTEM (システム) .....	73

## APPENDIX ..... 75

Part and MIDI Messages .....	77
MIDI Information .....	78
Drawbar Data List 1 .....	79
Drawbar Data List 2 .....	79
System Exclusive Message .....	80
Global Parameters .....	81
Patch Parameters .....	82
Leslie Parameters .....	84
System Parameters .....	84
Specifications .....	86
デモ・ソング一覧&作曲家プロフィール .....	87
ファクトリー・パッチ一覧 .....	88
サービスについて .....	89

### 本書で使用している記号

#### NOTE:

……本文の補足説明です。

#### tips

……用語や応用の説明です。





## ● トーンホイールの音づくりを再現

仮想トーンホイール方式を採用し、B-3/C-3に代表されるトーンホイールオルガンの音づくりを再現。全鍵発音を利用したプレイが楽しめます。

## ● デジタルレスリー／ビブラート

スキャナー・ビブラートやレスリー・スピーカーをシミュレートしたDSPエフェクトを搭載しました。単なる音程変化に留まらないビブラートやコーラス、2つのローターの回転感がリアルなレスリー効果によって、音づくりの幅が広がります。

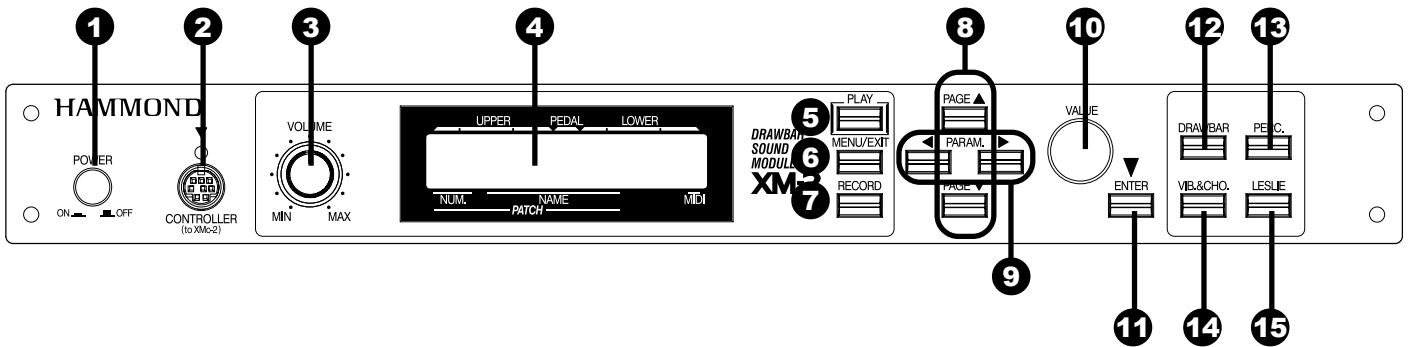
## ● 8ピンレスリー端子搭載

レスリースピーカーをダイレクトに接続できる、8ピンのレスリー端子を搭載しました。

## ● MIDI機能でシステムアップ

様々なMIDI機器とのシステムアップが可能です。単独のMIDIキーボードを使用した演奏はもちろん、複数のMIDIキーボードを接続し鍵盤数の拡張（下鍵盤、足鍵盤）ができ、また外部シーケンサへの演奏記録も考慮されています。

## フロントパネル



## ●正面左側

## 1. POWER (パワー) スイッチ

本機の電源をオン/オフします。

## 2. CONTROLLER (コントローラー)

ドローバーコントローラー XMc-2 (別売) を接続する端子です。接続には専用ケーブル HMC-1 をご使用ください。

## 3. VOLUME (ボリューム) つまみ

本機の全体の音量を調節します。

## 4. ディスプレイ

各種情報が表示されます。

## ●エディットボタン

## 5. PLAY (プレイ) ボタン

基本画面であるプレイ画面に飛びます。

## 6. MENU/EXIT (メニュー/イグジット) ボタン

メニュー画面を呼び出します。また、各機能画面から戻る場合にも使用します。

## 7. RECORD (レコード) ボタン

パッチを記録します。また、その他の記憶操作にも使用します。

## 8. PAGE (ページ) ボタン

項目を選択するのに使用します。

## 9. PARAM (パラメータ) ボタン

項目を選択する時に使用します。

## 10. VALUE (バリュー) つまみ

パッチ番号や、値を増減する時に使用します。

## 11. ENTER (エンター) ボタン

選択した項目を確定する時に使用します。

## ●パネルボタン

## 12. DRAWB (ドローバー)

ドローバーレジストレーション画面を呼び出します。

## 13. PERC (パーカッション)

パーカッションスイッチ画面を呼び出します。

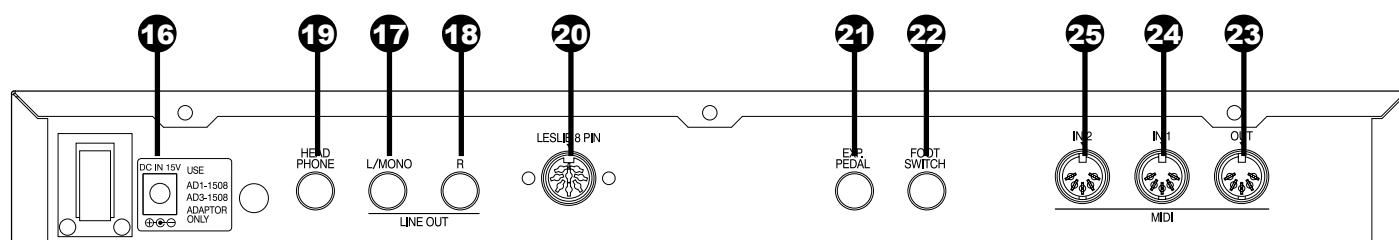
## 14. VIB&amp;CHO (ビブラート&amp;コーラス)

ビブラートスイッチ画面を呼び出します。

## 15. LESLIE (レスリー)

レスリースイッチ画面を呼び出します。

## リアパネル



## ●電源

## 16. DC IN

付属のACアダプターAD1-1508を接続します。

## ●音声出力端子

## 17. LINE OUT L/MONO (ラインアウトL/モノ) 端子

## 18. LINE OUT R (ラインアウトR) 端子

音声出力端子です。

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端子のみを使用して接続してください。

通常は内蔵のレスリーエフェクトを経過した信号が出力されます。レスリースピーカー(20)が接続されている場合、内蔵のレスリーエフェクトはL側のみかかります。

## 19. HEADPHONE (ヘッドホン) 端子

ステレオヘッドホンを接続します。この端子の使用中でも、LINE OUT (17,18) 及びLESLIE 8PIN (20) 端子からは音声が出力されます。レスリースピーカー(20)が接続されている場合、内蔵のレスリーエフェクトはL側のみかかります。

## 20. LESLIE 8PIN (レスリー8ピン) 端子

レスリースピーカーを接続します。

詳しい接続方法は、「レスリースピーカーの接続」をご覧ください。

## ●コントローラー端子

## 21. EXP. PEDAL (エクスプレッションペダル) 端子

エクスプレッションペダル(別売V-20Rなど)の接続端子です。

演奏中に音量をコントロールすることができます。

## 22. FOOT SWITCH (フットスイッチ) 端子

フットスイッチ(別売FS-9Hなど)の接続端子です。

演奏中にレスリー効果の回転数の切り替えや、コンビネーションプリセットの切り替えなどを行うことができます。

## ●MIDI端子

## 23. MIDI OUT (ミディアウト)

本機の内部情報とMIDI IN端子からの演奏情報(設定による)を出力します。

## 24. MIDI IN 1 (ミディイン1)

MIDI入力端子です。

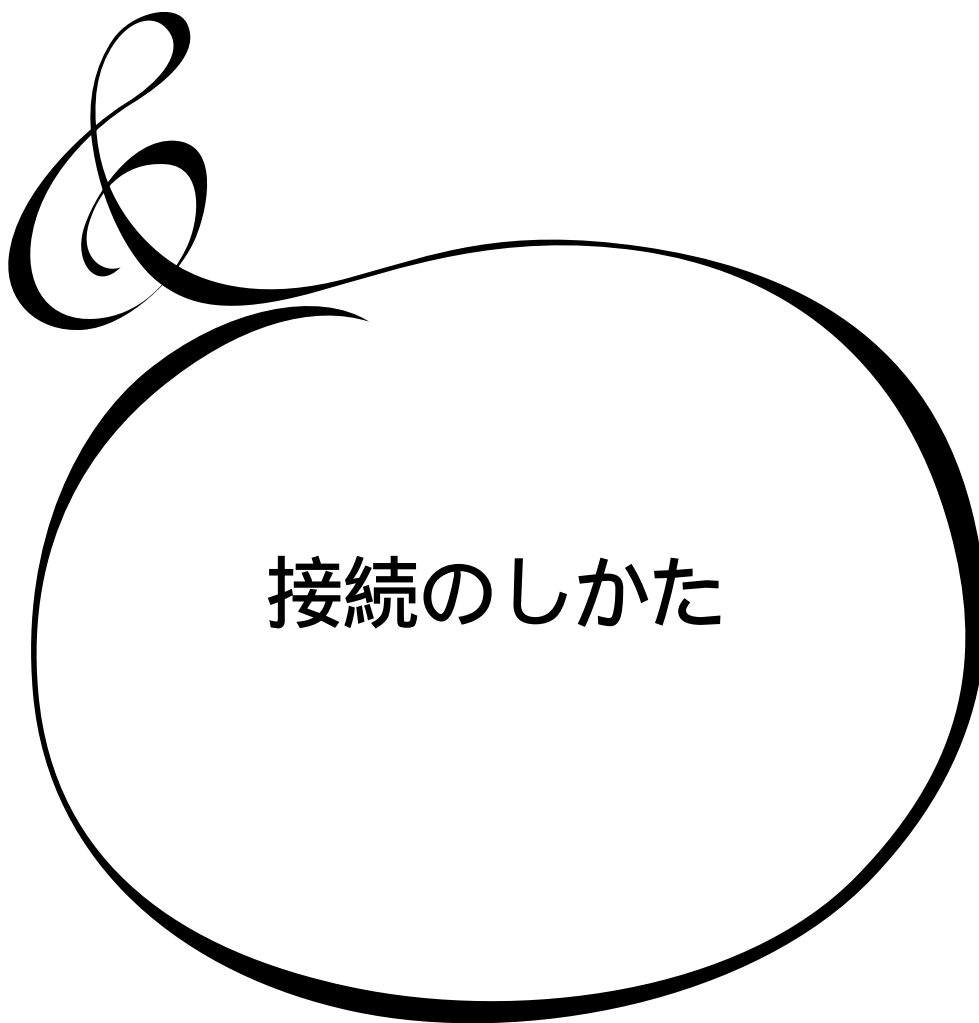
工場出荷時には、この端子はMIDIチャンネルに従った受信を行います。設定により、チャンネルに関わらずある特定のパート情報を受信することもできます。

## 25. MIDI IN 2 (ミディイン2)

MIDI入力端子です。

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、チャンネルに関わらずある特定のパート情報を受信することもできます。





# 基本的な接続

図を参考に接続して下さい。

接続は、必ず本機および周辺機器の電源を切った状態で行って下さい。

## 単純な MIDI キーボードを使った接続

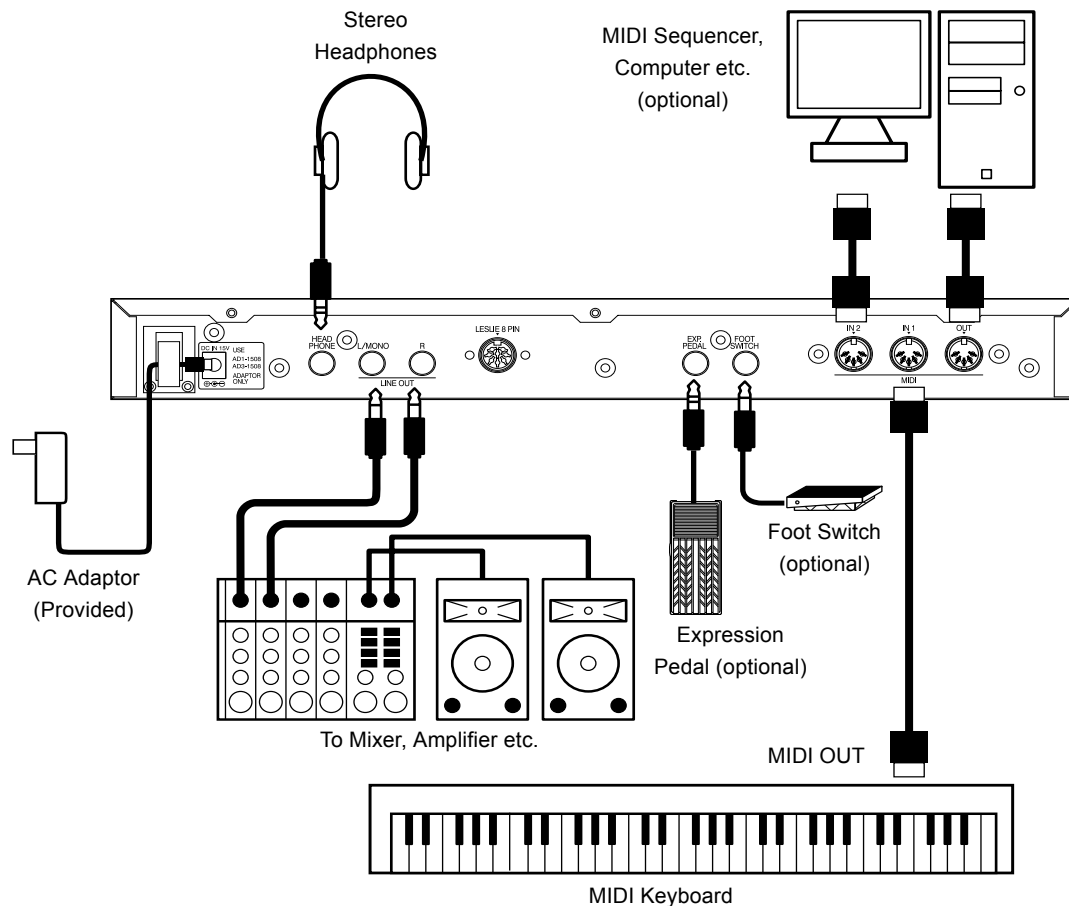
最も単純な接続例です。

本機のスプリット及びマニュアルベース機能により、3パートまでの演奏が1段のMIDIキーボードで行えます。

MIDIキーボードは単一のチャンネルを送信するように（チャンネル番号は問いません）設定してください。

本機のMIDIテンプレート（P. 68）で“Single KBD”を呼び出して下さい。

この接続例では外部シーケンサーへの記録及び再生が行えます。

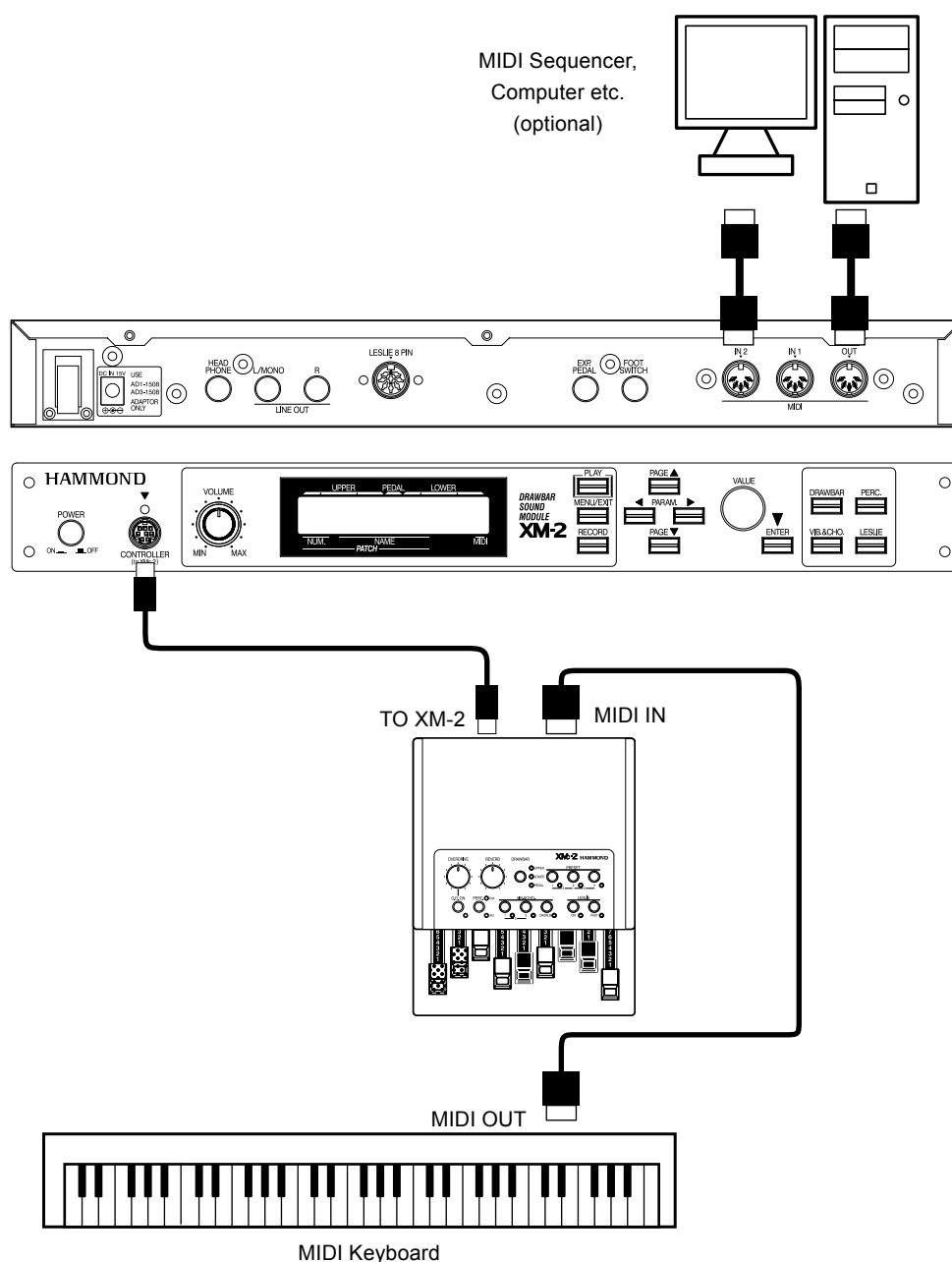


## 単純な MIDI キーボードと XMc-2 を使った接続

ドローバーコントローラー XMc-2 を使用し、ドローバーレジストレーションの変更を手元で行うようにした接続例です。

MIDI キーボードは単一のチャンネルを送信するように（チャンネル番号は問いません）設定してください。

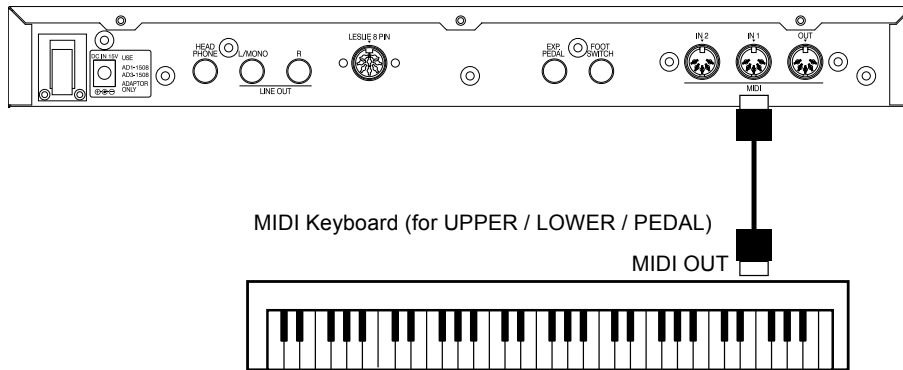
本機の MIDI テンプレート（P. 68）で “Single KBD” を呼び出してください。  
この接続例では外部シーケンサーへの記録及び再生が行えます。



## 多機能な MIDI キーボードを使った接続

1台で複数の MIDI チャンネルに送信可能な MIDI キーボードや、複数の鍵盤を持つ電子オルガンを使用する場合の接続例です。

本機の MIDI テンプレート (P. 68) で “By Channel” を呼び出してください。  
各鍵盤の MIDI チャンネルと本機の MIDI チャンネルを適切な値に設定してください。工場出荷時の本機の受信チャンネルは Upper=1, Lower=2, Pedal=3 です。

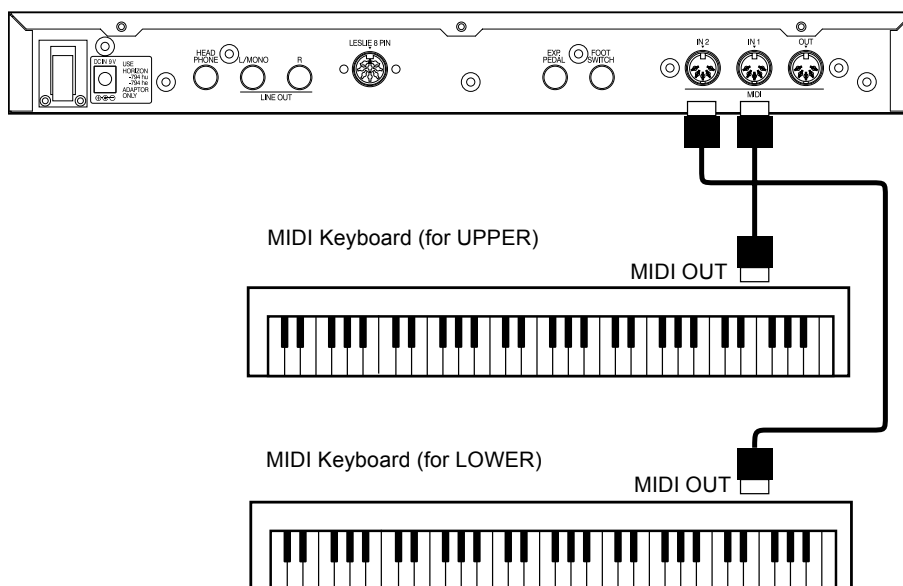


## 2台の MIDI キーボードを使った接続

2台の MIDI キーボードをそれぞれアパー、ロワーパートの演奏用に使用する場合の接続例です。

MIDI キーボードは単一のチャンネルを送信するように (チャンネル番号は問いません) 設定してください。

本機の MIDI テンプレート (P. 68) で “2KBD for L&U” を呼び出してください。



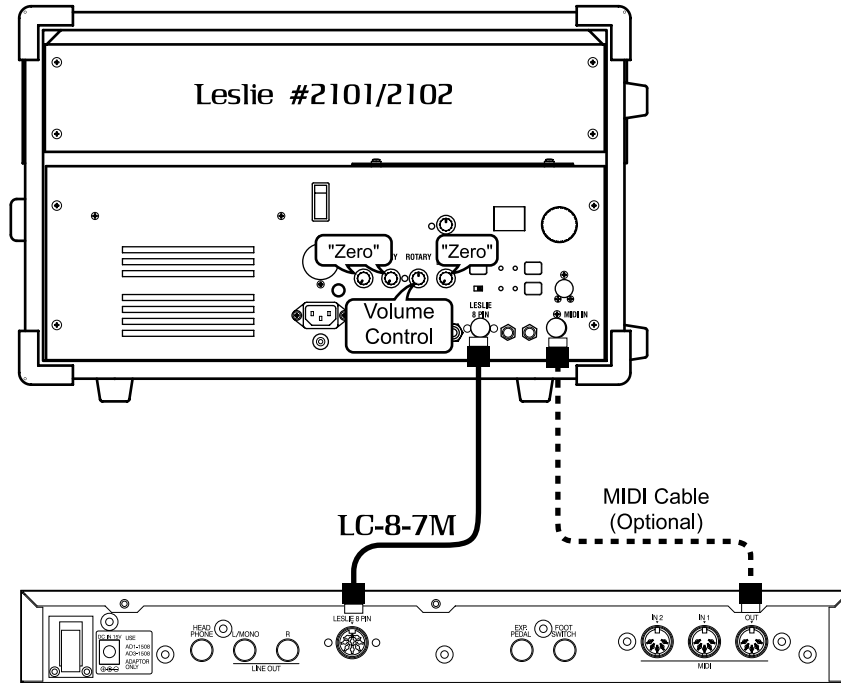




# レスリースピーカーの接続

本機は8ピンレスリーコネクタを装備しており、レスリースピーカーを直接接続することができます。

レスリースピーカーとの接続は必ず電源を切った状態で行って下さい。



## レスリースピーカーの基本的な接続

レスリースピーカー #2101,2102 と本機の LESLIE 8PIN 端子とを、専用の8ピンレスリーケーブル（別売 LC-8-7M）で接続します。

**NOTE: 本機のレスリー端子は8ピンです。11ピン仕様のレスリースピーカーを接続するためにはレスリーアダプター（別売 XLD-811）が必要です。**

レスリースピーカー #2101,2102 の音量は ROTARY（ロータリー）つまみで調節します。STATIONARY（ステーションナリー）つまみは最小に設定してください。本機の音声回路は1チャンネル仕様です。

レスリースピーカーの取扱説明書も併せてお読みください。

## レスリースピーカーの MIDI コントロール

レスリースピーカー #2101,2102 のパラメータ（ローター速度の微調整やライズタイムなど）を MIDI コントロールするには、

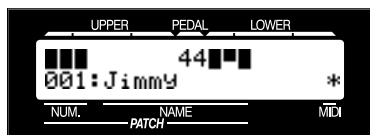
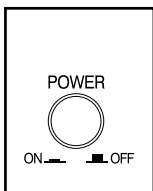
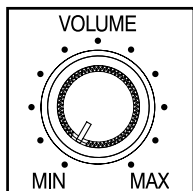
1. 本機の MIDI OUT とレスリースピーカーの MIDI IN とを MIDI ケーブルで接続します。
2. 本機の MIDI チャンネル - UPPER とレスリースピーカーの MIDI チャンネルを同じチャンネルにします。（P. 69 #11）
3. 本機の MIDI - レスリーパラメータを “21” にします。（P. 69 #8）



演奏してみよう

## 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[VOLUME]つまみが最小になっていることを確認してください。
2. 本機の[POWER]スイッチをON（オン）にしてください。ディスプレイにはタイトルに続きプレイ画面（図）が表示されます。  
回路保護のため、電源を入れた直後はしばらく動作しません。
3. 接続しているアンプ類の電源を入れてください。
4. [VOLUME]つまみを回して音量を調節してください。
5. アンプ類の音量を調節して下さい。  
音量の調節にはデモ演奏を使用すると便利です。  
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ています。そのため、電源投入時は電源を切る直前の状態になります。これをバックアップと呼びます。

## 工場出荷時の設定に戻す

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。

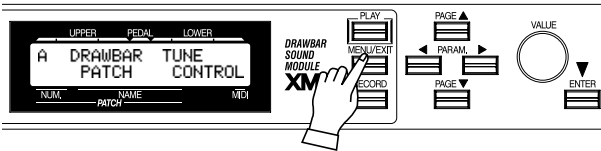
### ●操作手順

1. 本機の電源を切ります。
2. [RECORD]ボタンを押しながら電源を入れます。
3. ディスプレイに“Loading Default...”が表示されるまで[RECORD]ボタンは押しっぱなしにしてください。
4. プレイ画面が表示されたら操作完了です。

本機の特長やサウンドを紹介するデモ演奏が内蔵されています。

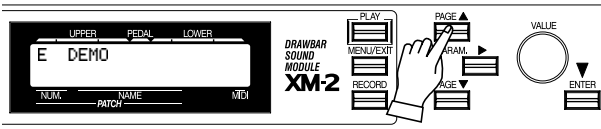
## ●操作手順

1



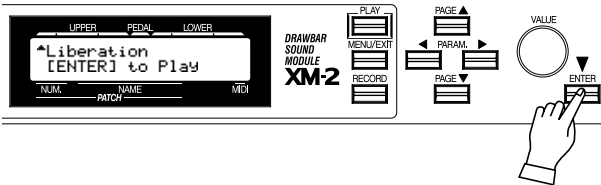
[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させます。

2



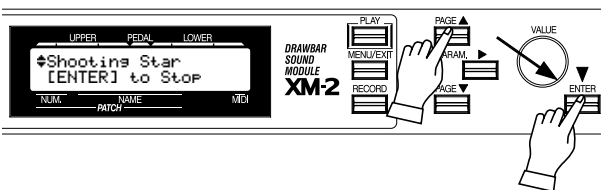
[PAGE]ボタンでページEへ行きます。

3



[ENTER]ボタンを押します。  
デモ画面へ来ました。

4



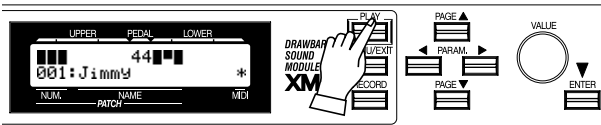
[PAGE]ボタンで聴きたい曲を選びます。

[ENTER]ボタンを押すと演奏が始まります。

**NOTE:** 曲が終わると、自動的に次の曲の演奏が始まります。

演奏中に選曲をする場合は、もう一度[ENTER]ボタンを押してください（演奏が停止します）。

5



デモ演奏を終えるには[MENU/EXIT]ボタン、[PLAY]ボタンのいずれかを押します。

**NOTE:** デモ演奏を行っても、それまで行われた設定は記憶されています。

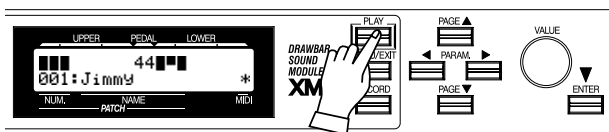
# パッチで演奏する

本機は様々なセッティングを128個の「パッチ」に記憶することができます。ご購入後すぐに演奏できるように、工場出荷時には予めパッチ001～120にセッティングが記憶されています。

## パッチの呼び出しかた

例：041を選ぶ

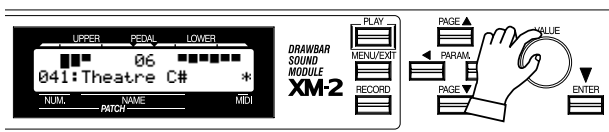
①



### プレイ画面へ行く

現在の画面がプレイ画面ではない場合は、[PLAY]を押してプレイ画面へ行きます。

②



### パッチ番号を選ぶ

[VALUE]つまみでパッチ番号041を選択します。

色々なパッチを呼び出して演奏してみましょう。パッチを呼び出すと、各パートのドローバーレジストレーションだけではなく、レスリーやリバープといったエフェクトも変化します。

NOTE: 呼び出すパラメータの種類を設定することができます(P.52 #2～8)。

## パートとは？

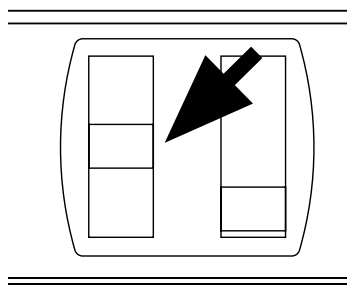
「パート」はバンドやオーケストラで言えば一人の演奏者に相当します。

3段鍵盤仕様のオルガンがそれぞれの鍵盤で別々の音色で演奏することができるように、本機も3つのパート、UPPER、LOWER、PEDALを持っていて、それぞれ別々の音色で演奏することができます。

NOTE: 複数の音色が使用できる機能を「マルチティンバー」と呼びます。

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、電子楽器で一般的なコントローラーについて説明します（ハモンドオルガン特有のコントローラーは、次ページで説明します）。

## ピッチベンド

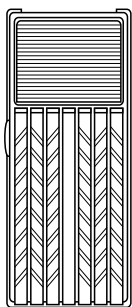


図はXK-1（例）です。

ピッチベンド情報を受信することにより、演奏しながら音程を変化させることができます。

NOTE: ピッチベンド情報による音程の変化量は変更することができます (P. 54 #1～4)。

## エクスプレッションペダル



図はV-20R（別売）です。

ピアノとは違い、一般的にオルガンではペロシティ（鍵盤を弾く強さ）では音に強弱がつきません。

本機に別売のエクスプレッションペダルを接続するか、MIDIよりエクスプレッション情報を受信することにより、音量を変え、演奏に抑揚を付けることができます。

エクスプレッションペダルは爪先側いっぱい踏み込むと音量は最大になり、かかと側いっぱいに戻すと音量は最小になります。

NOTE: ご使用になるエクスプレッションペダルのモデルに合わせて、本機の設定を行ってください (P. 56 #13)。

## フットスイッチ



図はFS-9H（別売）です。

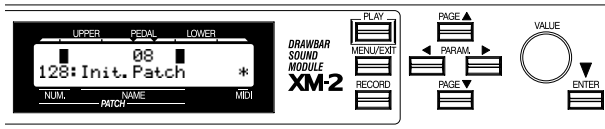
手で各スイッチを押す代わりに、足で踏んで色々な切替操作を行います。工場出荷時には「レスリーファースト」が割り当てられています。

MEMO: 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. 57 #19～20)。

# 自分で音づくりをしてみよう

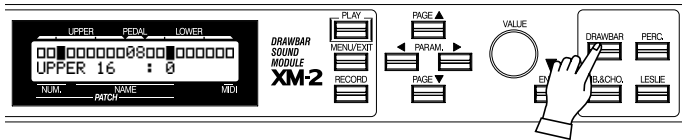
Hammondオルガンの特徴であるドローバーやパーカッション音色、またビブラートやレスリーといったエフェクトを使った音づくりのしかたを説明します。説明は、工場出荷時の本機に MIDI チャンネルを1に設定した MIDI キーボードを MIDI IN 1 端子へ接続した状態を想定しています。

## パッチ 128 を選ぶ



パッチ番号 128 を呼び出します。このパッチは工場出荷時は最も単純なセッティングになっており、新規に音づくりをする場合に適しています。

## ドローバーレジストレーションをつくる



[DRAWBAR]ボタンを押します。ディスプレイはドローバーレジストレーション（ドローバーの引き出し具合）画面になります。この画面ではドローバーを使った基本的な音色を作ります。

鍵盤を弾きながら、“UPPER” と表示されている領域の各フィートの音量を調節してみましょう。

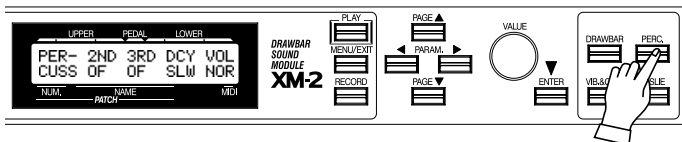
それぞれのフィート（ドローバーレジストレーションの各桁）の値を大きくすると音量が増加し、値を小さくすると音量が減少します。基本的に右のフィートほど音程が高くなります。

[PARAM]ボタンでフィートを選択し、[VALUE]つまみで値を変更します。以降のパラメータも基本的に同じ方法で操作を行います。

良く使われるレジストレーションとしては、左3本のみをいっぱいに出したものの、9本全てのバーを出したものなどです。

**NOTE: ドローバーのキャラクターを変更することができます (P. 50)。**

## パーカッションを足す



ここで言うパーカッションとは打楽器ではなく、音に歯切れ良さを加えるための減衰音のことです。必要に応じてドローバーの音にミックスして使用します。

[PERC]ボタンを押します。ディスプレイはパーカッション画面になります。

[PARAM]ボタンと[VALUE]つまみを使って、パラメータ“2ND”、“3RD”のバリューをそれぞれオン/オフしてみましょう。鍵盤のノートに対してオクターブ上の「ド」(2倍音)、「ソ」(3倍音)の減衰音が加わります。

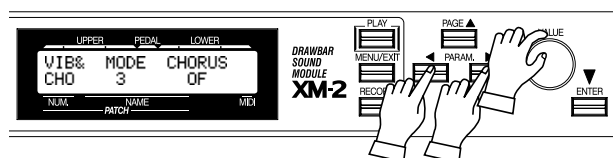
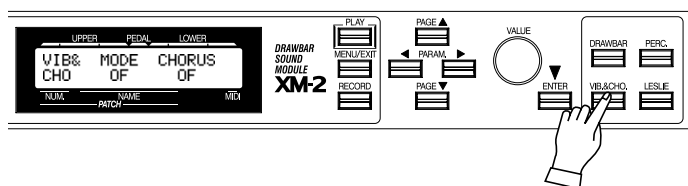
“DCY”をSLWからFSTにすると減衰が速くなり、“VOL”をNORからSFTにするとパーカッションの音量が下がります。

**NOTE: パーカッションの音量などは細かい設定が行えます (P. 61)。**



## エフェクト（効果）をかける

### ビブラート／コーラス



ドローバーの音程を一定の周期で僅かに変化させ、音色に暖かみを加えます。

[VIB&CHO]ボタンを押します。ディスプレイはビブラート&コーラス画面になります。

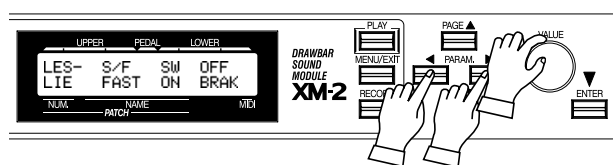
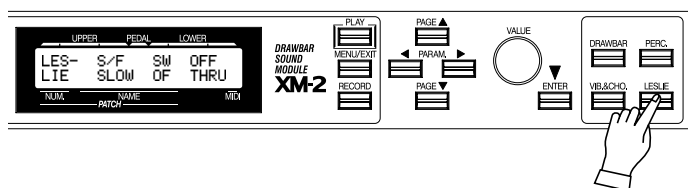
#### “MODE”（モード）

ビブラート効果の深さを設定します。OFでは効果なし、1～3と値が大きくなるにつれ効果が深くなります。

#### “CHORUS”（コーラス）

ONにするとビブラート音と原音がミックスされ、音に厚みが加わります。

### 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。

[LESLIE]ボタンを押します。ディスプレイはレスリー画面になります。

#### “SW”（スイッチ）

レスリー効果を得るには、これをONにします。

#### “S/F”（スロー／ファースト）

ローターのスピードをSLOW（スロー）、FAST（ファースト）の2段階に切り替えます。良く使用される例としては、普段スローで演奏し盛り上がる部分のみファーストにする方法です。

#### “OFF”（オフ）

レスリー効果のパラメータ“SW”のバリューがOFの時の動作を設定します。BRAKはブレイク（ローターが徐々に回転数を落とし止まる）、THRUはスルー（レスリー効果がバイパスされる）です。

NOTE: 外部にレスリースピーカーを接続した場合も、これらのパラメータでコントロールを行います。

NOTE: 内蔵レスリーエフェクトは回転数など細かい設定が行えます。

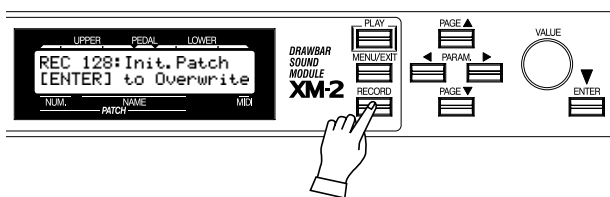
この章ではパネルボタンから行うことが出来るセッティングについて説明しました。 Hammondオルガンの音づくりの要素としては他にオーバードライブやリバーブがありますが、それらについては次章で説明します。

## パッチに記憶する

これまで行ったセッティングは任意のパッチに記憶することができます。  
工場出荷時に入っていたパッチも、自由に書き換えることができます。

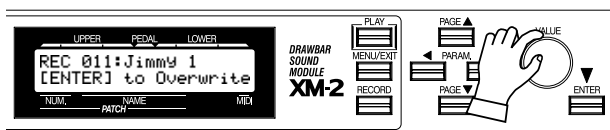
例：パッチ番号 011 に記憶する

①



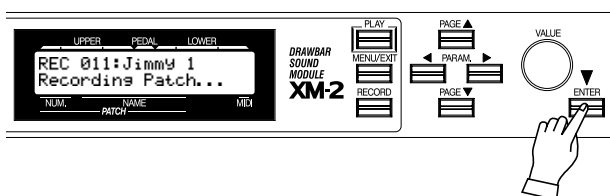
[RECORD]ボタンを押します。レコード画面が表示されます。

②



[VALUE]つまみで記憶するパッチ番号（今回は011）を選択します。

③



[ENTER]ボタンを押します。パッチが確定し、ディスプレイに一定時間、次のように表示されます。

Recording Patch...

記憶が完了すると、ディスプレイは直前の画面に戻ります。

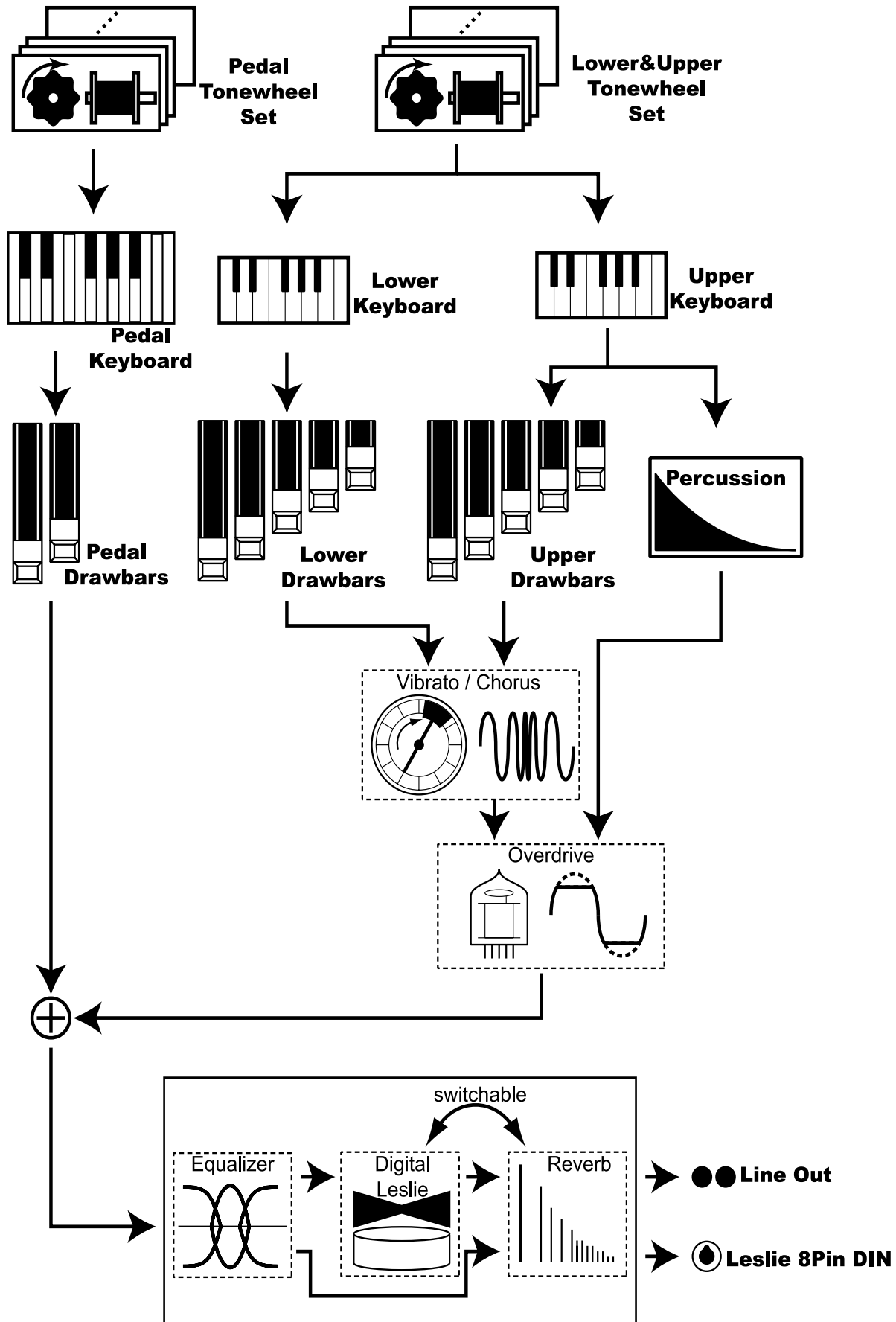
**NOTE:** 記憶させたパッチデータは、電源を切っても消えることはありません。



セッティングをつくる

# 音源の構成

## 本機のシステム構成



本機をより使いこなした演奏をするために、この章ではいろいろな音づくりの機能についてもう少し詳しい説明を行います。

前ページの図を見て下さい。これは本機のシステム構成を表しています。

## トーンホイール

ハモンドオルガンの音色の「源」は、トーンホイールで作られます。これはエレキギターで言えば弦とピックアップに該当します。電源が入っている間、96枚のトーンホイールがそれぞれ別のピッチで発振し続けているのです。

## 鍵盤

96枚のトーンホイールで作られた音声信号は各鍵盤で「スイッチ」されます。それぞれのキーにその音程と倍音に該当する信号（例えば手鍵盤では9個）が分配され、それを鍵盤を押すことでつなげたり切ったりします。

## ドローバー

次にドローバーで基本的な音色を作ります。各バーでそれぞれの倍音（例えば手鍵盤では9個）の量を調節します。

## パーカッション

いっぽう、パーカッションはUPPERパートの鍵盤演奏に同期して減衰音を作ります。

## ビブラート／コーラス

ビブラートは音程に揺らぎを与えます。また、ビブラートのかかった音と原音をミックスすることで、コーラス効果を得ることもできます。

**MEMO:** 本機ではB-3/C-3のスクァー回路をシミュレートしており、単なるピッチの変化に留まらない効果を出しています。

## オーバードライブ

オーバードライブはアンプに過大な入力をしたような歪みを音に与えます。なお、PEDALパートはベースラインをはっきりさせるため、ビブラート／コーラスとオーバードライブは通らないようになっています。

## イコライザー、レスリー、リバーブ

最後に、音質調整を行うイコライザー、回転スピーカー効果を与えるレスリー、残響を与えるリバーブといった空間系エフェクトを通して、出力端子から音声が出されます（レスリー8ピン端子には内蔵のレスリーエフェクトはかかりません）。

**MEMO:** 本機の内蔵レスリーエフェクトは2つのローター回転を滑らかに再現するようになっています。

### **tips** トーンホイールセット

トーンホイールセットは手鍵盤とペダルパートとで分かれています。これはペダルパートにディケイ（鍵盤を押しているあいだ、徐々に音が消えていく）やサステイン（鍵盤を離した後、徐々に音が消えていく）効果をかけるためです。

### **tips** 倍音

倍音とは、ある音程（例えば中央ド）に対する比率の異なった音程（例えばオクターブ上のド）です。倍音が多いほど明るく、分厚い音に感じます。

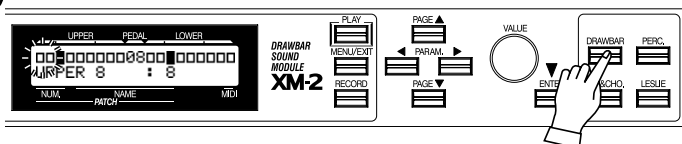
# パネルボタンの使いかた

パネルボタンは、ハモンドオルガンの表面にあるつまみやタブレットと同じ機能を操作するための4つのボタンです。パネルボタンと[PARAM]ボタン、[VALUE]つまみを使用してハモンドオルガンの基本的な音づくりを行います。

操作例：ドローバーレジストレーションの UPPER 8' を 5 にする

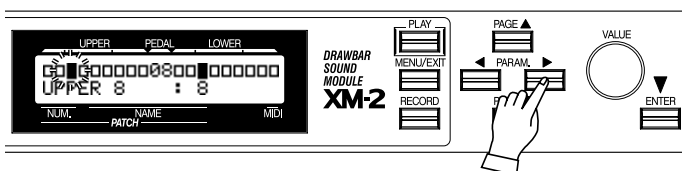
## ●操作手順

1



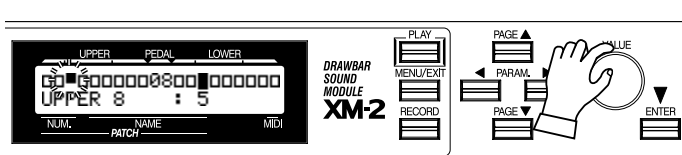
[DRAWBAR]ボタンを押します。  
ディスプレイはドローバーレジストレーション画面になります。

2



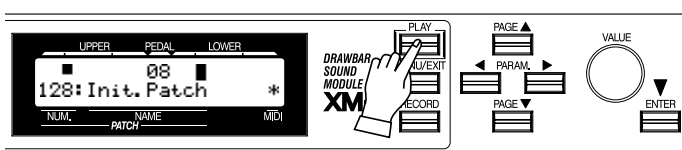
[PARAM]ボタンで点滅しているバリュー（これをカーソルと呼びます）を UPPER 8' へ移動します。

3



[VALUE]つまみでバリューを5に合わせます。

4

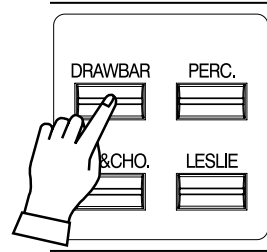


プレイ画面へ戻るには[PLAY]を押します。

この画面では基本的な音色をつくるドローバーレジストレーションを設定します。

この画面へ来るには：

[DRAWBAR]ボタンを押します。



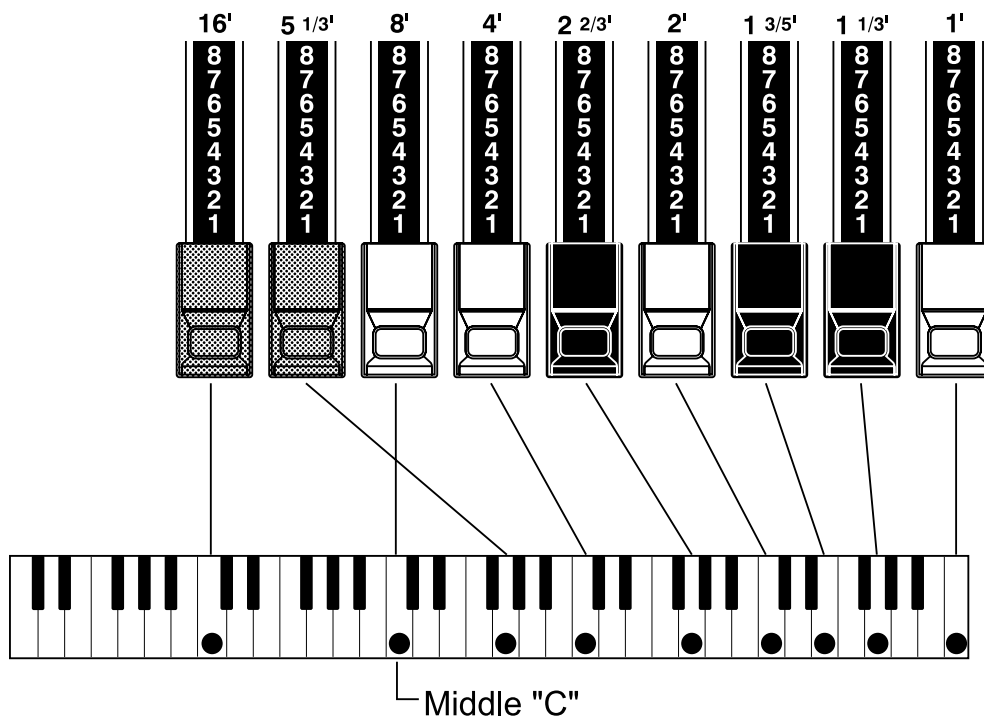
ディスプレイの上段には左から UPPER、PEDAL、LOWER 各パートのドローバーレジストレーションが表示されます。これらのうち UPPER 及び LOWER パートはバーグラフで、PEDAL パートは数字で表示されます。また下段には現在選択されているフィートとそのバリュー（レベル）が表示されます。

[PARAM]ボタンで変更したいフィートを選択し、[VALUE]つまみでバリューを変更します。

# ドローバー

ハモンドオルガンに付いている9本 (PEDALパートは2本) のドローバーは、基本的な音色をつく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。

本機には物理的なドローバーはありませんが、ディスプレイに表示されたドローバーレジストレーションを操作することでそれと同じ事を行います。



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、もともと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、これは音色を作るうえ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、クラリネットを吹くと、管の内部で空気が振動し、基音 (8′) と第3倍音 (2 2/3′) と第5倍音 (1 3/5′) が同時に発生します。この場合、3本のドローバーを引き出すとクラリネットの音が出ます。また、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、メローな音色になります。

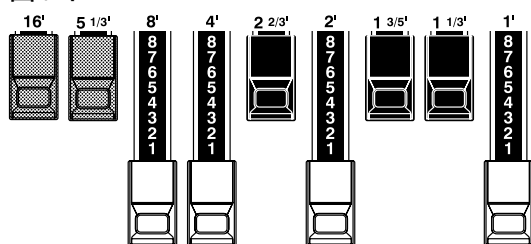
このように、ドローバーを使い、同じ音色でも曲の流れや好みに応じて微妙に音の変化を作ることができます。

**MEMO:** ドローバーのキャラクターを変更することができます (P. 50)。



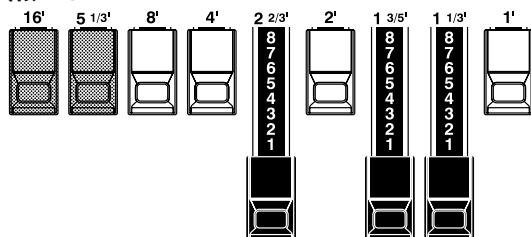
## UPPER/LOWER パートで使うドロージャー

### 白いドロージャー



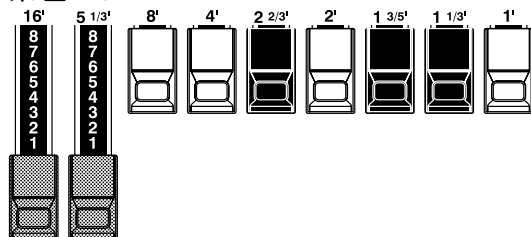
各ドロージャーの中で、白の左端(8')のドロージャーが基音(基準になる音程)を作ります。その他の白いドロージャーは右へ行くほどオクターブずつ高くなります。

### 黒いドロージャー



黒いドロージャーの音は、基音に対して5度、3度関係の音程になっていますが、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。

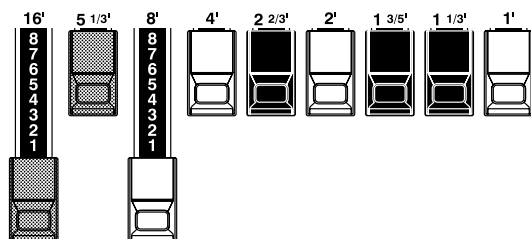
### 茶色のドロージャー



左端の2本の茶色いドロージャーは、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、また、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ジャー



PEDAL (ペダル) パートは主にベースラインを演奏するためのもので、ハーモニクス調節には16'及び8'の2本のドロージャーのみを使用します。その他のフィートは使用しません。

16'で重低音を作りだし、8'はその上のオクターブの音を出します。

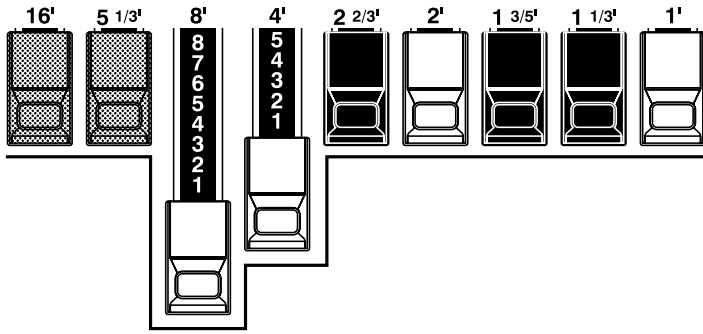
PEDAL パートのレジストレーションはディスプレイ中央に表示されません。左側が16'、右側が8'です。

## ドローバー・レジストレーション・パターン

ドローバー・レジストレーションは、正確には数字で合わせますが、通常の演奏ではむしろ9本のドローバーの組み合わせを形で覚えることが合理的です。

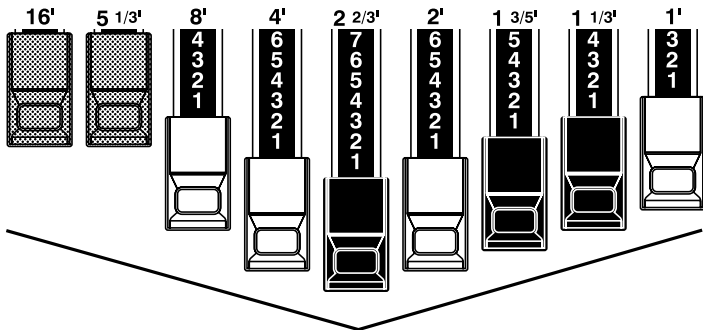
ドローバーのレジストレーションは、大別して次の4つのパターンに分類できます。

### Flute family (2 step pattern)



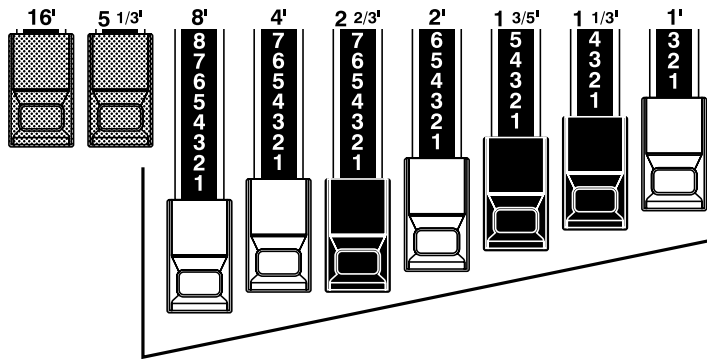
Accompaniment Flute 8' I	00 8460 000
Accompaniment Flute 8' II	00 3220 000
Accompaniment Flute 8' III	00 8600 000
Chorus of Flutes 16'	80 8605 002
Orchestral Flute 8'	00 3831 000
Piccolo 2'	00 0006 003
Stopped Flute 8'	00 5020 000
Tibia 8'	00 7030 000
Tibia 4'	00 0700 030
Tibia (Theater) 16'	80 8605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

### Reed family (triangle pattern)



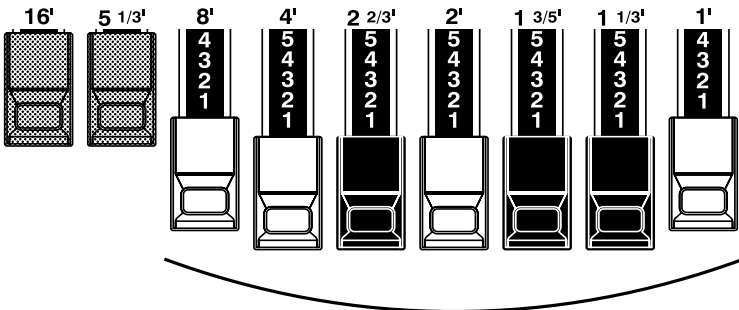
Bassoon 16'	44 7000 000
Clarinet 8'	00 6070 540
English Horn 8'	00 3682 210
Flugel Horn 8'	00 5777 530
French Horn	00 7654 321
Kinura 8'	00 0172 786
Oboe 8'	00 4764 210
Trombone 8'	01 8777 530
Trumpet 8'	00 6788 650
Tuba Sonora 8'	02 7788 640
Vox Humana 8'	00 4720 123

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

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

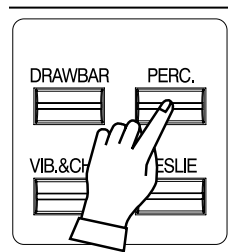
# PERC (パーカッション)

パーカッションはハモンド独特の歯切れの良いアタック感をつくります。  
パーカッションは通常、ドロワーの音とミックスして使います。

この画面へ来るには：

[PERC]ボタンを押します。

PER-	2ND	3RD	DCY	VOL
CUSS	OF	ON	FST	SFT



## 2ND (セカンド)

UPPERパートに第2倍音、ドロワーで言えば4'の減衰音が加わります。  
鳴らすにはON(オン)にします

## 3RD (サード)

UPPERパートに第3倍音、ドロワーで言えば2 2/3'の減衰音が加わります。  
ドロワーとミックスすることで、力強さと質感を高めるのに使います。  
鳴らすにはON(オン)にします。

## DCY (ディケイ)

パーカッションの減衰時間をSLW(スロー)、FST(ファースト)から選びます。アップテンポな曲で、歯切れの良いリズム感を出したいときにはFSTが効果的です。

## VOL (ボリューム)

パーカッションの音量をNOR(ノーマル)、SFT(ソフト)から選びます。

NOTE: パーカッションは細かい設定ができます (P. 61)。

### tips 減衰音

ピアノは鍵盤を押さえていても、徐々に音が消えていきます。これを減衰音と呼びます。逆にヴァイオリンのように一定の音量を維持する音を持続音と呼びます。

## ご注意

### ドロワーキャンセル

[SECOND]、[THIRD]どちらかのパーカッションがオンの間は、UPPERパートのドロワーのうち1'は発音しません。これはB-3/C-3と同じ動作です。

MEMO: パーカッションがオンでもドロワー1'を鳴らすよう設定できます(P. 61 #8)。

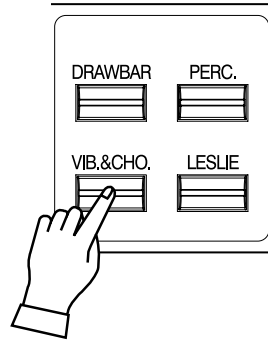
ビブラートはドローバーのピッチを一定の速さで僅かに変化させ、音色に暖かみを加えます。

また、ビブラートをかけた音を原音とミックスすることで、音に厚みを加えることができます (コーラス効果)。

この画面へ来るには：

[VIB&CHO]ボタンを押します。

VIB& CHO	MODE 3	CHORUS OF
-------------	-----------	--------------



## MODE (モード)

ビブラート効果の深さを設定します。

OF (オフ) では効果はかからず、1～3はバリューが増えるに従って効果が深くなります。

## CHORUS (コーラス)

ビブラート効果とコーラス効果との切り替えを行います。

コーラス効果を得るには、ON (オン) にします。

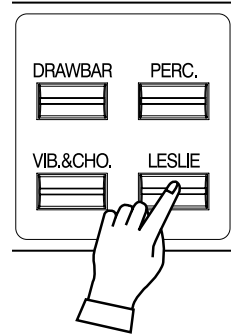
NOTE: ビブラート&コーラス効果は細かい設定が行えます (P. 65 #4～12)

# LESLIE (レスリー)

レスリー効果は回転するスピーカーを模したサウンドが得られるエフェクトです。また実際のレスリースピーカーを接続した場合は、そのコントロールを行います。

この画面へ来るには：

[LESLIE]ボタンを押します。



### SW (スイッチ)

ON (オン) にするとローターが回転し、音声はロータリーチャンネルから出力されます。

### S/F (スロー/ファースト)

ローターのスピードをSLOW (スロー)、FAST (ファースト) から選びます。

### OFF (オフモード)

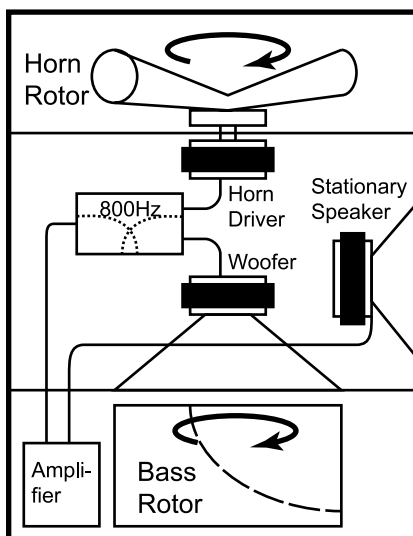
SWがOF (オフ) 時の動作を設定します。BRAK (ブレイク；ローターが徐々に回転数を落とし止まる)、THRU (スルー；レスリー効果がバイパスされ、音声はステーションナリーチャンネルから出力される) から選びます。

NOTE: 外部のレスリースピーカーのコントロールを行った場合、スルー状態にはできません。また接続したレスリースピーカーによっては、ブレイクが行えないものがあります。

NOTE: レスリー効果は回転数など、細かい設定が行えます (P. 62)。

### tips 各パラメータと状態一覧

Parameter			State	
S/F	SW	OFF MODE	External Leslie Speaker	Internal Leslie Effect
Fast	On	Brak	Fast	
Fast	On	Thru	Fast	
Slow	On	Brak	Slow	
Slow	On	Thru	Slow	
Fast	Off	Brak	Brake	
Slow	Off	Brak	Brake	
Fast	Off	Thru	Fast	Through
Slow	Off	Thru	Slow	Through



### 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「バスローター」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。

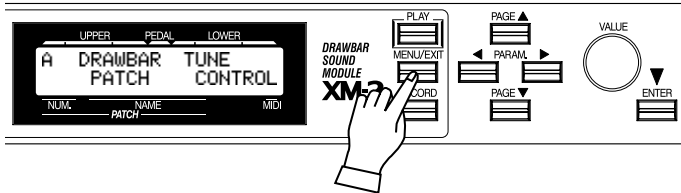
また、機種によってはローターだけではなく、一般の固定スピーカーも備え、切り替えて使用できるものも存在します。ローターに音声を送る回線を「ロータリーチャンネル」、固定スピーカーに音声を送る回線を「ステーションナリーチャンネル」と呼びます。

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。

これまで行ったセッティングは、パッチに記憶させることができます。

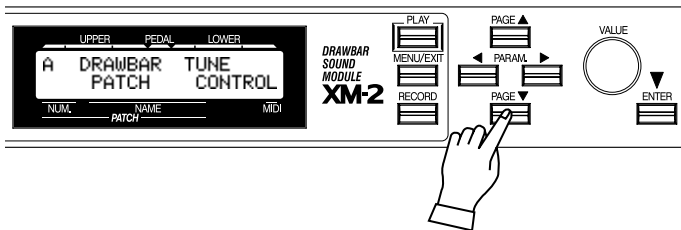
## 名前を付ける

### ① メニューへ行く



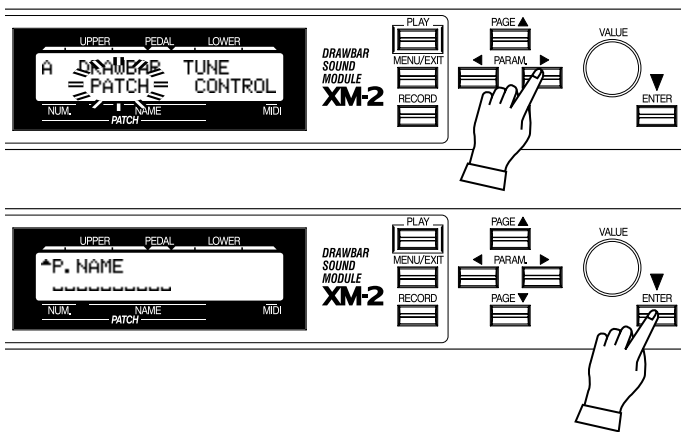
[MENU/EXIT]ボタンを押します。  
メニュー画面が表示されます。

### ② ページAに行く



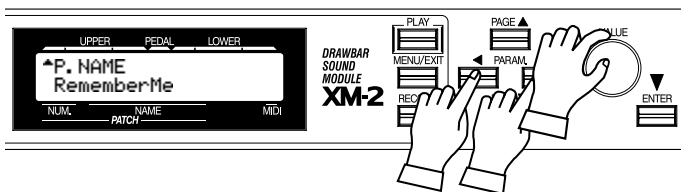
表示されたページがAではない場合は、[PAGE]ボタンを使って、ページAに行きます。

### ③ PATCH (パッチ) 機能画面へ行く



[PARAM]ボタンを使ってPATCHを選び、[ENTER]ボタンを押します。

### ④ 名前を入力する



名前の入力には10文字までです。  
[PARAM]ボタン：カーソルを移動します。  
[VALUE]つまみ：文字を選びます。

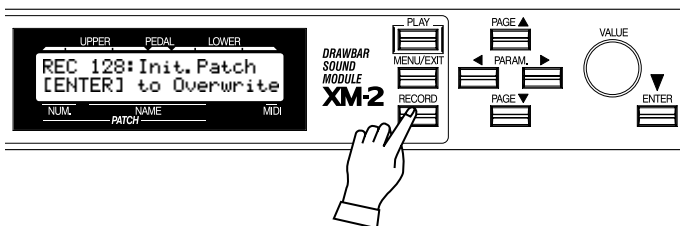
使用できる文字は記号、数字、アルファベット大文字、小文字です。

ここでつけた名前はまだテンポラリ(一時的な場所)にあり、次のページにある記憶操作を行わないと消えてしまいます。

## パッチに記憶させる

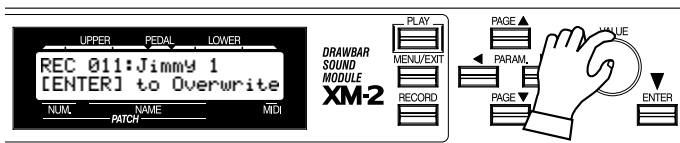
例：パッチ番号 011 に記憶する

### ① [RECORD]を押す



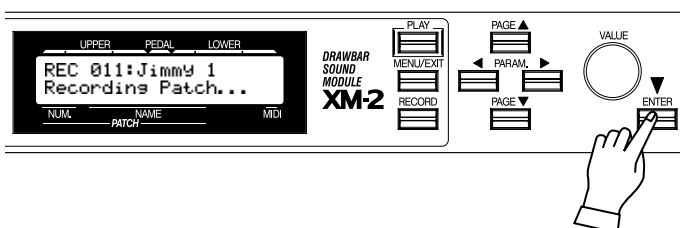
[RECORD]ボタンを押します。本機のディスプレイにレコード画面が表示されます。

### ② パッチ番号を選ぶ



[VALUE]つまみで記憶するパッチ番号（今回は011）を選択します。

### ③ [ENTER]を押す



[ENTER]ボタンを押します。パッチが確定し、ディスプレイに一定時間、次のように表示されます。

Recording Patch...

記憶が完了すると、ディスプレイは直前の画面に戻ります。

**NOTE:** 記憶させたパッチデータは、電源を切っても消えることはありません。





## 画面と操作方法

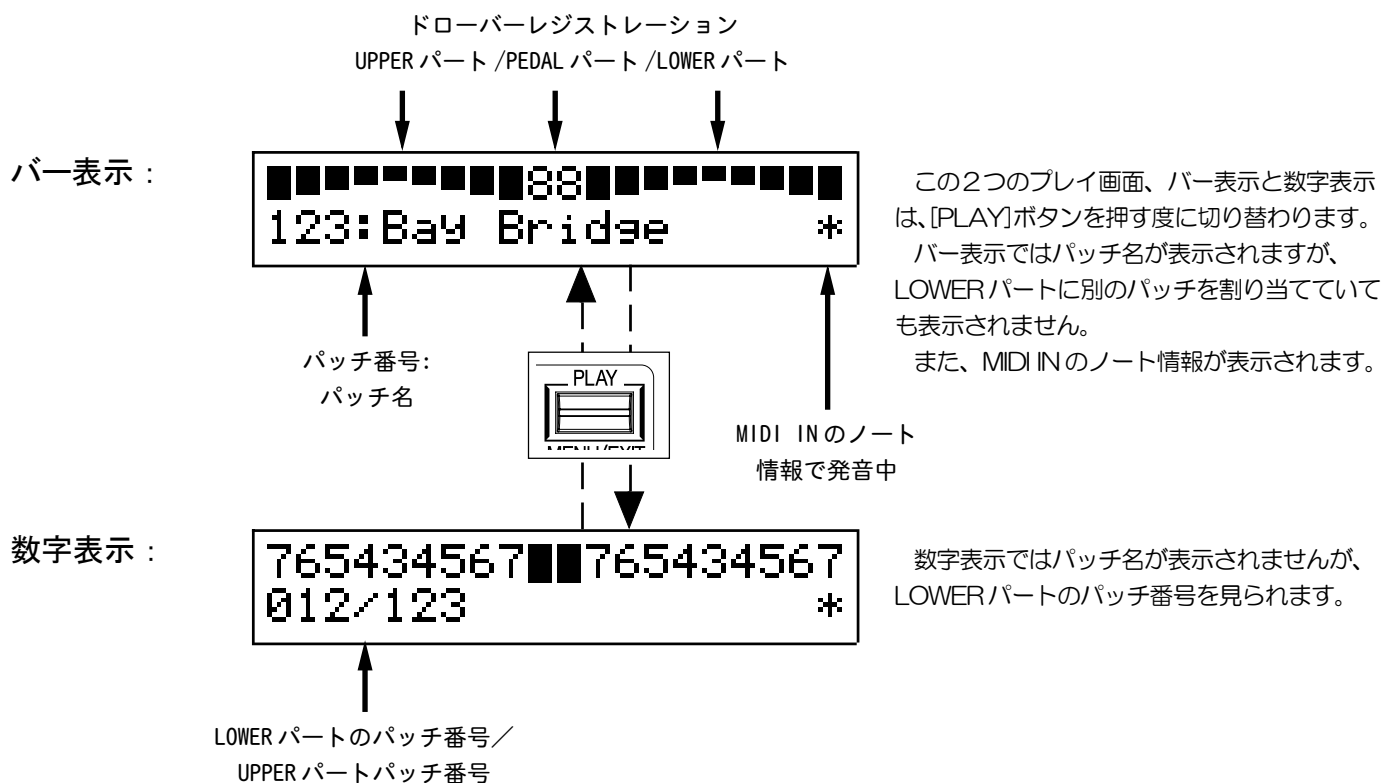
プレイ画面は、全ての操作の基本となる画面で、普段の演奏に必要な情報が表示されます。

プレイ画面は2種類あり、主な違いはドローバーレジストレーションのバー表示と数字表示です。

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。

## ディスプレイの見かた

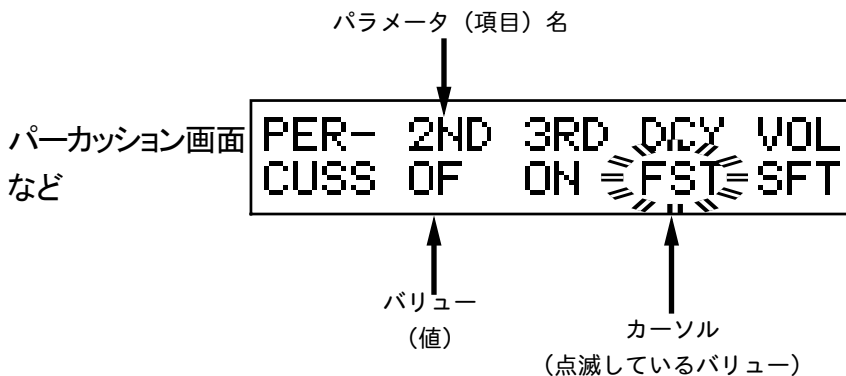
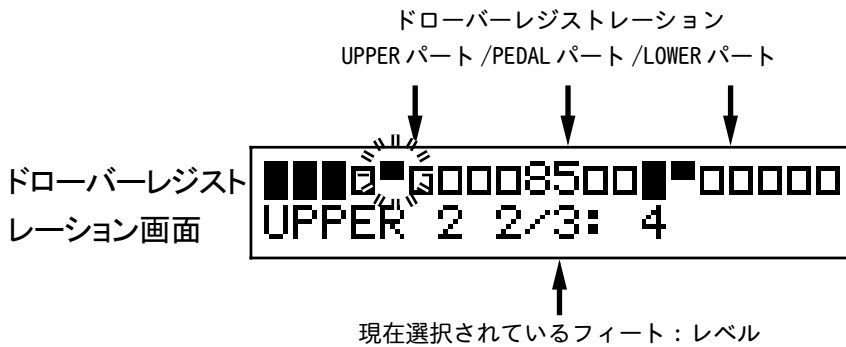


パネルボタン画面は、ハモンドオルガンの表面にあるつまみやタブと同じ機能を操作するための画面です。パネルボタンと[PARAM]ボタン、[VALUE]つまみを使用してハモンドオルガンの基本的な音づくりを行います。

この画面に来るには：

設定したい項目に応じて、[DRAWBAR]、[PERC]、[MB&CHO]、[LESLIE]いずれかのパネルボタンを押します。

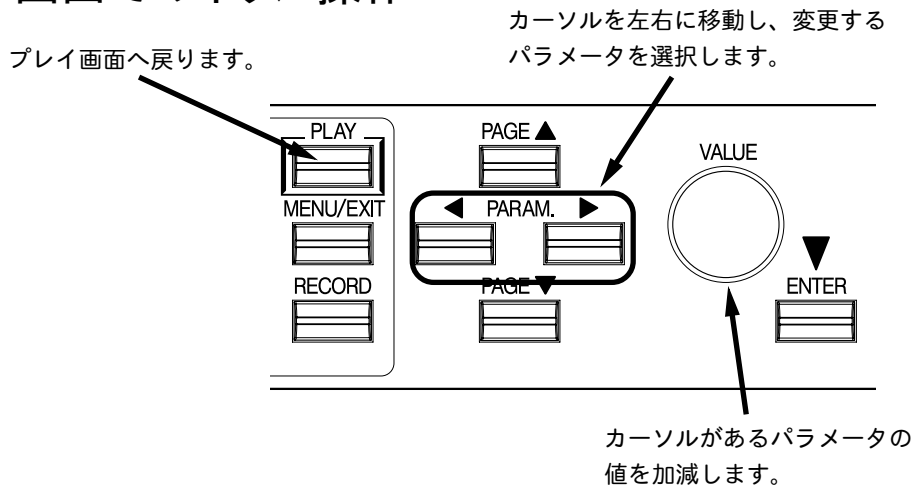
## ディスプレイの見かた



### tips カーソル

パソコンや携帯電話には文字を入力する位置を示す目印として四角形やI形の「カーソル」がありますが、本機のカーソルはその文字が点滅する方法で表示されます。

## この画面でのボタン操作



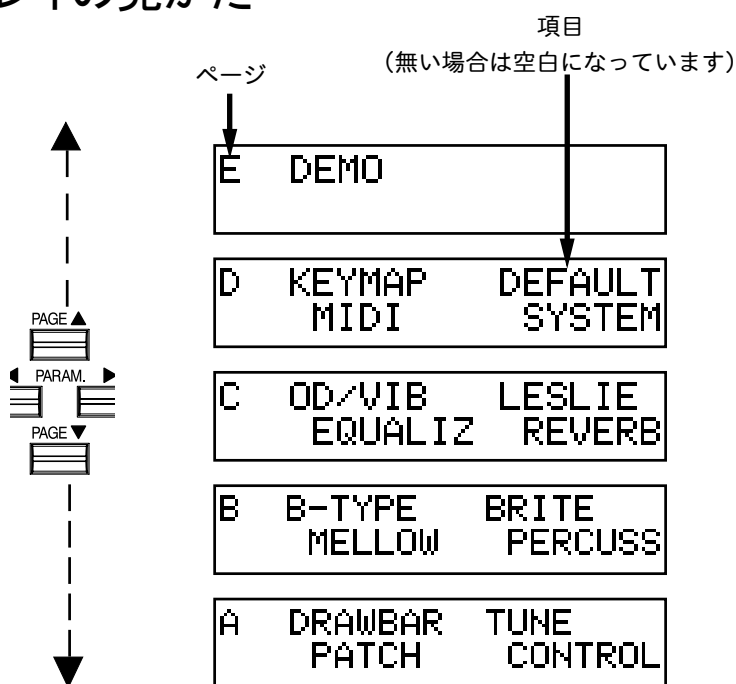
メニュー画面は、それぞれの機能画面へ行くための扉の役割をする画面です。

この画面に来るには：

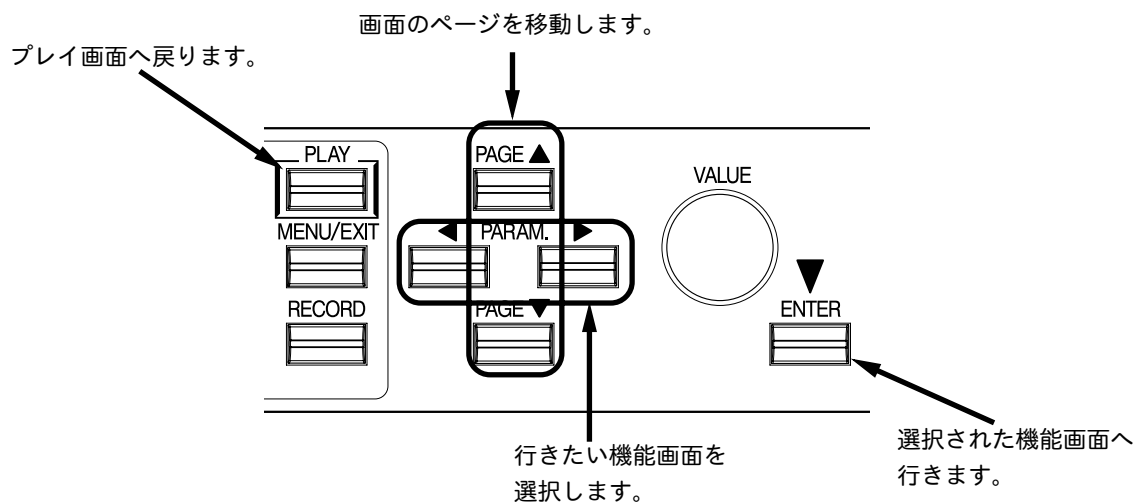
[MENU/EXIT]ボタンを押します。

機能画面はたくさんあるため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。ページを移動して行きたい項目を探し、次に[PARAM]ボタンで項目を選び、最後に[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



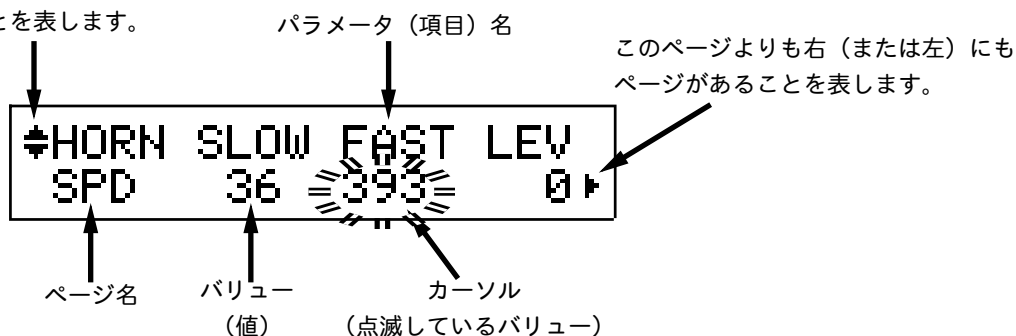
## この画面でのボタン操作



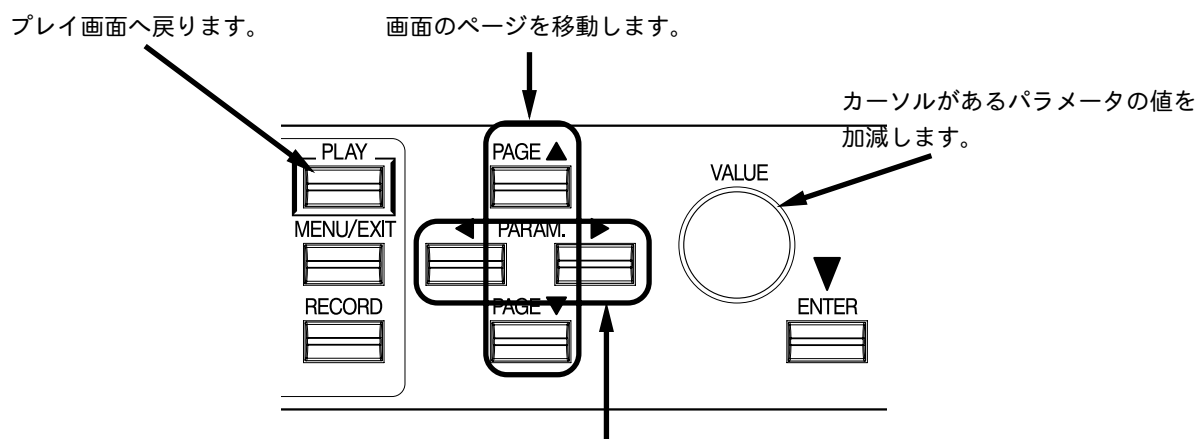
機能画面は各設定や調整を行うための画面です。  
 たくさんの画面がありますが、基本的な操作は共通しています。

## ディスプレイの見かた

このページよりも上（または下）にも  
 ページがあることを表します。



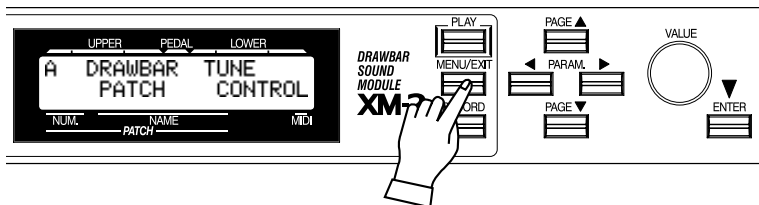
## この画面でのボタン操作



カーソルを左右に移動し、変更するパラメータを選択します。  
 カーソルが画面の端に行き、更に左右にページがある場合はそのページへ移動します。

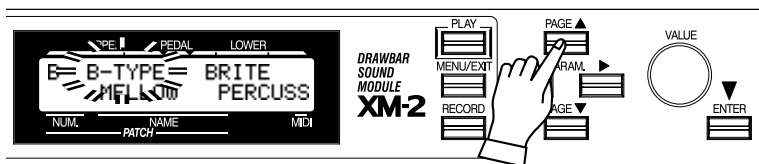
## 操作例：パーカッション[FAST]時の減衰時間をもっと速くする

### 1. メニュー画面へ行く



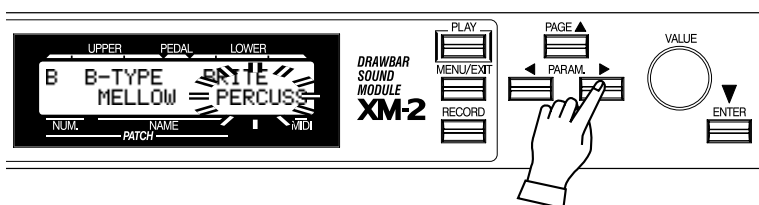
[MENU/EXIT]ボタンを押します。  
メニュー画面が表示されます。

### 2. メニューのページを選ぶ



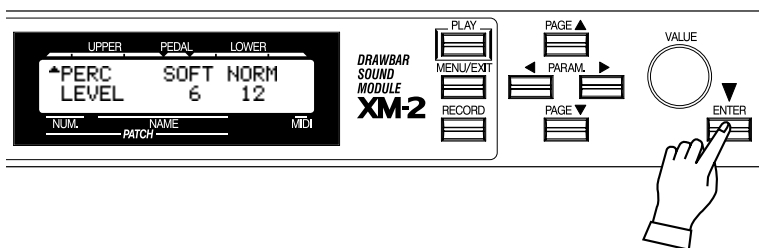
[PAGE]ボタンを使ってPERCUSS（パーカッション）のあるページを探します。  
“PERCUSS”はページBにありますので、ページを“B”にします。

### 3. 行きたい機能画面にカーソルを移動する



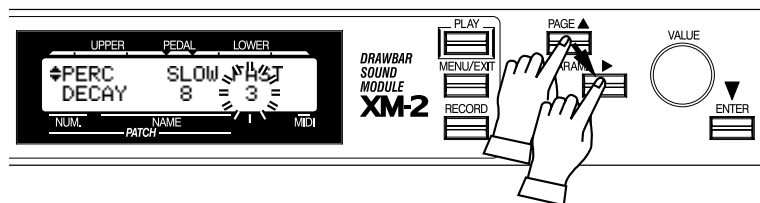
[PARAM]ボタンを使って、“PERCUSS”にカーソルを合わせます。

### 4. [ENTER]ボタンを押す



[ENTER]ボタンを押します。  
パーカッション機能画面（の先頭ページ）に来ました。

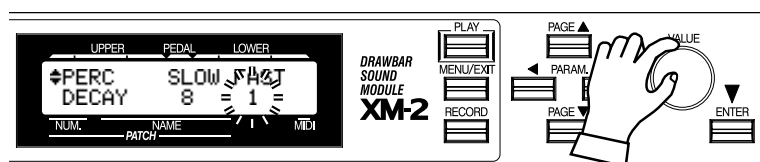
## 5. 変更したいパラメータにカーソルを移動する



減衰時間は“DECAY”ページにあります。  
[PAGE]ボタンを使って“DECAY”ページに移動します。

“FAST”は右端にありますので、カーソル（点滅しているバリュー）を[PARAMETER]ボタンを使って右端の“FAST”の下に移動します。

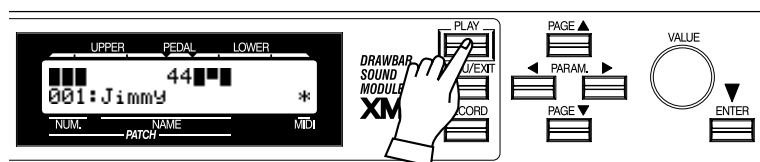
## 6. バリューを変更する



[VALUE]つまみを使って、数値を小さくします。

MEMO: 他の項目も変更したい場合は、1から5の操作を繰り返します。

## 7. プレイ画面へ戻る

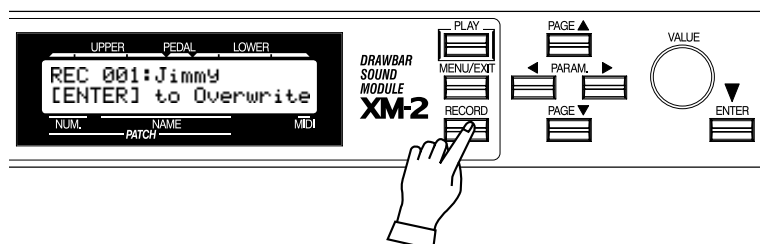


[PLAY]ボタンを押します。ディスプレイはプレイ画面へ戻ります。

## 8. 必要であればパッチに記憶させる。

このパラメータ“DECAY FAST”はパッチパラメータなので、他の（または現在の）パッチを呼び出すとその設定値に戻されてしまいます。

変更した値をこれから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。



### tips パッチパラメータ

パッチパラメータとは、各パッチごとに記憶されるパラメータです。

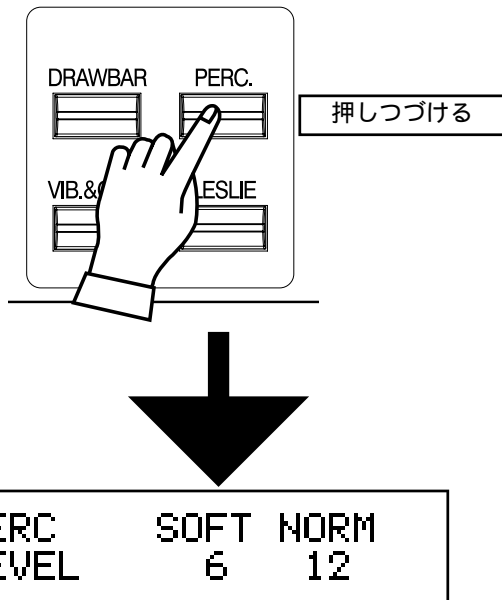
パネルボタン画面の状態や、この例の“DECAY FAST”を始めとする多くのパラメータが含まれます。

反対に、全体で共通の（コンビネーションプリセットに入らない）パラメータをグローバルパラメータと呼びます。

## 機能画面へ簡単に行く（ショートカット）

各機能画面に簡単に行けるよう、パネルボタンには「ショートカット」が関連付けられています。ボタンを押し続けるだけで必要な画面へ行けるので、変更したいパラメータのあるページを探す手間が省けます。

### 操作例：パーカッション機能画面へ行く



例えば、パーカッションの設定を行いたい場合は[PERC]ボタンをしばらく押し続けると、パーカッション機能画面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。

ボタンとショートカットとの関連は次の通りです。

[DRAWBAR] DRAWBAR（ドロージャー）

[PERC] PERCUSSION（パーカッション）

[VIB&CHO] VIB/OD（ビブラート／オーバードライブ）

[LESLIE] LESLIE（レスリー）

MEMO: 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. 57 #21)。





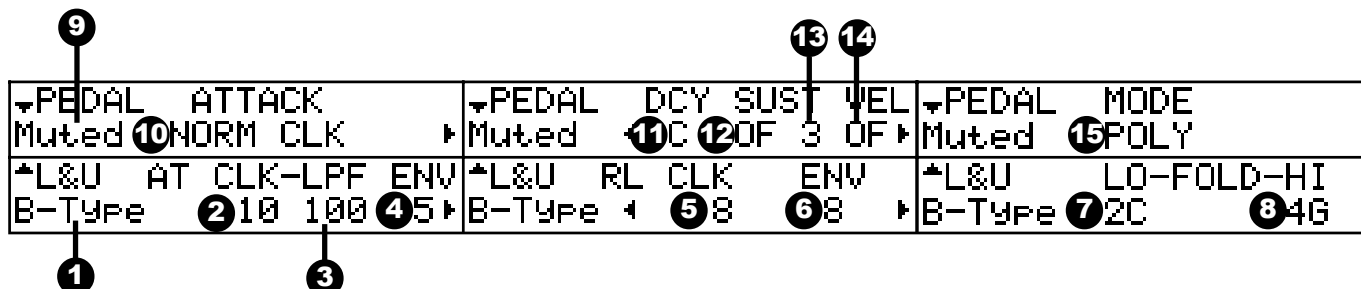
パラメータを設定する

## DRAWBAR (ドローバー)

この画面では、各パートのドローバー音色関連のパラメータを設定します。

この画面に来るには:

- [MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページAを選び、[PARAM]ボタンでDRAWBARを選び、[ENTER]ボタンを押します。
- または、[DRAWBAR]ボタンを一定時間押し続けます。



## ●手鍵盤パート(UPPER/LOWER)の設定

### 1. トーンホイール

手鍵盤パートのトーンホイールセット（波形）を選択します。

- B-type: B-3/C-3 伝統のトーンホイールサウンド
- Mellow: 透明感のある正弦波
- Brite: X-5に代表されるアナログ発振のサウンド

### 2. クリック - アタックレベル

アタック（鍵盤を押した）時のキークリック音量を設定します。  
値が大きくなるほど音量が上がり、0ではキークリックは発音しません。

MEMO: このパラメータを変更すると、4. エンベロープ - アタックレイトの値 Loudness  
も適した値に連動して変更されます。

### 3. クリック - LPF

キークリックの音色を設定します。  
設定範囲は0~127で、値が大きくなるほど音色が明るくなります。

### 4. エンベロープ - アタックレイト

アタック（鍵盤を押した）時にドローバーの音量が立ち上がる速さを設定します。  
値が大きくなるほど立ち上がりが遅くなり、0では鍵盤を押すと同時に最大音量になります。

### 5. クリック - リリースレベル

リリース（鍵盤を離した）時のキークリック音量を設定します。  
値が大きくなるほど音量が上がり、0ではキークリックは発音しません。

MEMO: このパラメータを変更すると、6. エンベロープ - リリースレイトの値  
も適した値に連動して変更されます。

### 6. エンベロープ - リリースレイト

リリース（鍵盤を離した）時にドローバーの音量が消える速さを設定します。  
値が大きくなるほど立ち下がりが遅くなり、0では鍵盤を離すと同時に消音されます。

### 7. フォールドバック - ロー

16フィートのドローバ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。

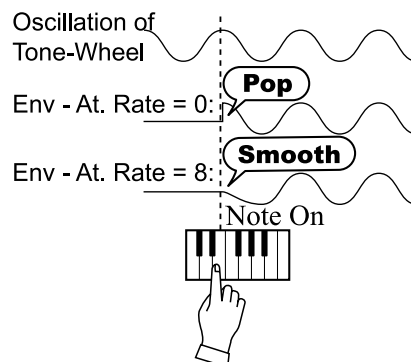
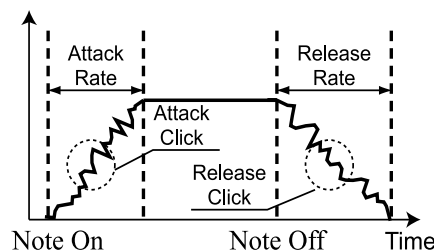
表示はMIDIノートナンバー36を“1C”として行われます。設定範囲は1C~2Cです。

#### tips トーンホイールセット

各トーンホイールセットは、更に細かい調整が行えます (P. 60)。

#### 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、鍵盤を押したり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 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（又は下）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しくみになっていました。これをシミュレートする機能です。

## 8. フォールドバック - ハイ

1フィートのドローバ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。設定範囲は4G～5Cです。

MEMO: フォールドバックは1フィートだけではなく1 1/3、1 3/5、2、2 2/3フィートのドローバーでも行われます。

## ●ペダルパート(PEDAL)の設定

### 9. トーンホイール

ペダルパートのトーンホイールセット（波形）を選択します。

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

Synth1: フィルタースイープ付きの鋸歯状波

Synth2: 鈍い方形波

### 10. アタック

アタック（鍵盤を押した）／リリース（鍵盤を離れた）時の立ち上がりとキークリック音量を設定します。

MAX CLK: すぐに立ち上がり、キークリック音量は大です。

NORM CLK: すぐに立ち上がり、キークリック音量は通常です。

SOFT CLK: すぐに立ち上がり、キークリック音量は小です。

NO CLK: 若干遅めに立ち上がり、キークリックはありません。

SLOW ATK: 遅めに立ち上がり、キークリックはありません。

### 11. ディケイレイト

鍵盤を押し続けている間、その音が持続するか減衰するか、また減衰する時間を設定します。

設定範囲は1～5、Cで、値が増えるほど減衰時間が長くなり、Cでは減衰しません。

### 12. サステイン - オン

サステイン機能を使用するかどうかを設定します。

ONで有効になります。

### 13. サステイン - レングス

12. サステイン - オンが「オン」になっている場合の、リリースレイト（鍵盤を離れた後の減衰時間）を設定します。

1が最も短く、5が最長です。

### 14. ベロシティ

ベロシティに対する反応を設定します。

設定範囲はOF, 1～4で、OFでは鍵盤を弾く強さに関係なく一定音量で発音し、1～4は値が増えていくに従って、軽く鍵盤を押しても強く発音するようになります。

### 15. キーモード

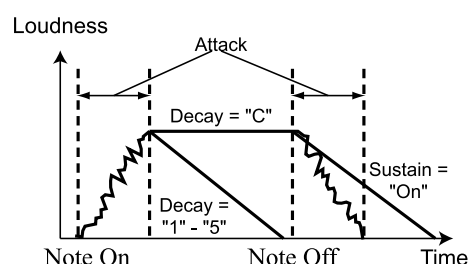
ペダルパートの発音方法を設定します。

POLY: 和音（3音まで）が演奏可能です。

MONO: 和音で演奏すると、最低音のみ発音します。

MEMO: サステイン機能を使用している場合、あるノートに離鍵した後の減衰音はPOLYモードでも新しいノートを押すと消音されます。

MEMO: MIDI INが“CH”の場合、MIDI IN端子から受信したPEDALパートのノートはこのバリューに関わらず常にPOLYとして動作します(P. 68 #2～4)。



#### tips サステイン

ここでのサステインはシンセサイザーのそれとは異なり、鍵盤を離れた後にゆっくりと音量が減衰していく機能を言います。

#### tips ベロシティ

ベロシティとは鍵盤を弾く強さのことです。

ピアノは鍵盤を強く弾くと、ハンマーが弦を強く叩くため大きな音がします。

一方オルガンの鍵盤は一般的には弁を開くためのスイッチであるため、鍵盤を弾く強さによっては音に変化がありません。

この機能はディケイレイトが“C”以外、つまり減衰音のときに使用すると効果的です。

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

# PATCH (パッチ)

この画面では、パッチの命名と、呼び出しかたの設定、ドローバーコントローラー XMc-2 のプリセットボタンの設定を行います。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページAを選び、[PARAM]ボタンでPATCHを選び、[ENTER]ボタンを押します。

▼XMC 1 2 3 P. NUM ⑨001 ⑩002 ⑪003 ▶	▼XMC 4 5 P. NUM ⑫004 ⑬005	
✦P. LOAD UP LINK-L/P DB REG ②ON ③ON ▶	✦P. LOAD DRAWB PERCUS DB/PC ④ON ⑤ON ▶	✦P. LOAD SPLIT/MANBS KEYMAP ⑥ON ▶
*P. NAME RememberMe ①		
		✦P. LOAD EQ/RV ANI/OD EFFECT ⑦ON ⑧ON

## ●パッチ名

### 1. パッチ名(P)

現在のパッチに10文字以内で名前を付けます。

[PARAM]ボタンでカーソルを移動し、[VALUE]つまみで文字を選びます。

この変更は他のパッチパラメータ同様、記憶操作を行わないと消えてしまいます。

NOTE: このパラメータ(P)はパッチパラメータです。各パッチに記憶されます。

## ●パッチロード

パッチを選択した場合の動作を設定します。

### 2. パッチロード - アパー(G)

UPPER部分のドローバーレジストレーションを呼び出すかどうかを設定します。

### 3. パッチロード - リンクロー/ペダル(G)

LOWER及びPEDAL部分のドローバーレジストレーションを呼び出すかどうかを設定します。

### 4. パッチロード - ドローバー(G)

トーンホイールセットなど、各部分のドローバーに関するパラメータを呼び出すかどうかを設定します。

### 5. パッチロード - パークッション(G)

パークッションに関するパラメータを呼び出すかどうかを設定します。

### 6. パッチロード - スプリット/マニュアルベース(G)

スプリットやマニュアルベースに関するパラメータを呼び出すかどうかを設定します。

### 7. パッチロード - EQ/RV(G)

イコライザーとリバーブに関するパラメータを呼び出すかどうかを設定します。

### 8. パッチロード - ANI/OD(G)

ビブラート、オーバードライブ、レスリーに関するパラメータを呼び出すかどうかを設定します。

## ●パッチナンバー

### 9. ~13. パッチナンバー(G)

ドローバーコントローラーXMc-2の各プリセットボタンに割り当てるパッチ番号を設定します。

この設定はこの操作の他、プレイ画面で本機の[RECORD]ボタンを押しながらXMc-2のプリセットボタンを押すことでも行えます。

NOTE: リンクロー/ペダルを除くパッチロードの各パラメータ(G)はグローバルパラメータで、設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

## リンクロー／ペダルの効果的な使用法

これはLOWER及びPEDALパートのパッチを本機の[VALUE]つまみやUPPERパートへのプログラムチェンジでは操作せず、LOWERパートへのプログラムチェンジでのみ切り替え／記憶できるようにする機能です。

B-3/C-3のプリセットキーは各鍵盤で独立しており、ばらばらに切り替え操作を行うようになっていました。これをシミュレートするための機能です。

### リンクローがオンの場合

本機の[VALUE]つまみでパッチを呼び出したり、UPPERパートへのプログラムチェンジを受信すると、UPPER/LOWER/PEDAL 全パートのパッチが切り替わります。

その後、LOWER/PEDALパートを別のパッチにするには、LOWERパートへそのパッチに相当するプログラムチェンジを送信します。

セッティングのパッチへの記憶は、本機の操作ではUPPER/LOWER/PEDAL 全パートに対して行われます。

LOWER/PEDALパートのセッティングのみをパッチへ記憶するには、本機の[RECORD]ボタンを押しながらLOWERパートへプログラムチェンジを送信します。

### リンクローがオフの場合

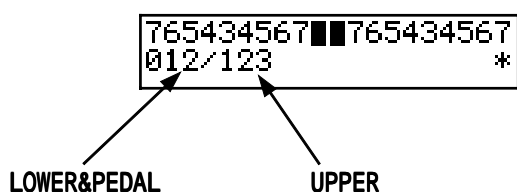
本機の[VALUE]つまみでパッチを呼び出したり、UPPERパートへのプログラムチェンジを受信すると、UPPERパートのみパッチが切り替わります。

LOWER/PEDALパートのパッチを呼び出すには、LOWERパートへそのパッチに相当するプログラムチェンジを送信します。

セッティングのパッチへの記憶は、本機の操作ではUPPERパートのみに対して行われます。

LOWER/PEDALパートのセッティングをパッチへ記憶するには、本機の[RECORD]ボタンを押しながらLOWERパートへプログラムチェンジを送信します。

UPPERパートとLOWER、PEDALパートとで異なるパッチが選ばれている場合、以下のような表示が行われます。



この画面では、各種コントローラに関する設定を行います。

ピッチバンドやプレッシャーなど、本機に接続したMIDIキーボードに搭載されているコントローラに対する効果を設定します。また、リアパネルにはフットスイッチとエクスプレッションペダルの接続端子があり、その用途

を選択する必要があります。これらの設定を行います。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページAを選び、[PARAM]ボタンでCONTROLを選び、[ENTER]ボタンを押します。

↓DISP SH. CUT TIMEOUT ① 21 sec ② NO			
↕FOOT TIP SW ① 19 LESLIE S/F ALT ▶		↕FOOT RING SW ② 20 LESLIE S/F ALT	
↕EXPR SOURCE MON ESSN ③ 13 PED (NORM) ④ 127		↕EXP. LEV LF-LIM-HF MIN ⑤ 15-35 ⑥ 25 ⑦ 30 ▶	
↕PRE- LESLIE OD BEND SS ⑧ 10 FAST ⑨ 11 OF ⑩ 12 OF			
↕MOD LESLIE OD ⑪ 8 SPEED ⑫ 9 OF			
↕BEND -L&U+ -PED+ RANG ⑬ 1 ⑭ 2 ⑮ 3 ⑯ 12 ⑰ 4 ⑱ 2 ▶		↕BEND MODE TIME AMP OPT ⑲ 5 BEND ⑳ 6 3.5 ㉑ 7 OF	

## ●ピッチバンド

1. ベンド - L&U ダウン(P)
2. ベンド - L&U アップ(P)
3. ベンド - PEDAL ダウン(P)
4. ベンド - PEDAL アップ(P)

ピッチバンドの変化幅を半音単位で設定します。

LOWERとUPPERの両パートはトーンホイールを共用しているため、同時に変化します。

設定範囲は、0~24 (ダウン)、0~12 (アップ) です。

5. ベンド - モード(P)

ピッチバンドの機能を選択します。

BEND:

ピッチバンド情報を受信すると、それに合わせてピッチが上下します。

MOTOR:

トーンホイールを回すモーターをコントロールします。ピッチバンド情報がニュートラル位置でモーターオン、マイナス側の値でモーターは徐々に停止、プラス側の値でモーターは徐々に加速します。

6. ベンド - タイム(P)

モード(5)がMOTORのときに、モーターが停止/加速する時間を設定します。

設定範囲は、0.1 秒~5.0 秒です。

7. ベンド - アンプ(P)

ピッチバンドがマイナス側の値の時に、アンプの動作を停止させるかどうかを設定します。

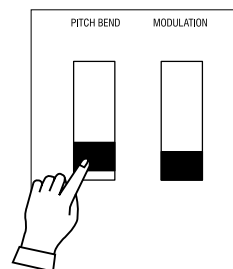
ONにすると、ピッチが下がると共に音が徐々に消えていきます。

### tips モーター

B-3/C-3には本来ピッチバ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、強制的にピッチバ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。

### tips ピッチバンドモードと動作



BEND: ピッチが操作と同時に下がります。

MOTOR: ピッチが規定値まで徐々に下がります。

## ●モジュレーション

### 8. モジュレーション - レスリー(P)

モジュレーション情報でレスリー効果のスピードを操作します。

SPEED:

モジュレーション情報に応じてレスリー効果のスピードがスロー～ファーストの間で連続的に変化します。

FAST:

モジュレーション値が63未満でレスリー効果のモードがスロー、同じく64以上でファーストになります。

OFF: 機能しません。

### 9. モジュレーション - オーバードライブ(P)

モジュレーション情報でオーバードライブ量を操作します。

ON: モジュレーション情報に応じてオーバードライブ量が変化します。

OF: 機能しません。

## ●プレッシャー

### 10. プレッシャー - レスリー(P)

プレッシャー情報でレスリー効果のスピードを操作します。

SPEED:

プレッシャー情報に応じてレスリー効果のスピードがスロー～ファーストの間で連続的に変化します。

FAST:

プレッシャー値が32未満でレスリー効果のモードがスロー、同じく81以上でファーストになります。

OFF: 機能しません。

### 11. プレッシャー - オーバードライブ(P)

プレッシャー情報でオーバードライブ量を操作します。

ON: プレッシャー情報に応じてオーバードライブ量が変化します。

OF: 機能しません。

### 12. プレッシャー - ピッチベンド(P)

プレッシャー情報でピッチベンド量を操作します。

UP:

プレッシャー情報に応じてピッチが上昇します。

DOWN:

プレッシャー情報に応じてピッチが下降します。

OF: 機能しません。

#### **tips** モジュレーションでブレイク

モジュレーションホイールを手前に動かした際にレスリーエフェクトを「ブレイク」状態にするには、レスリーパラメータのスロースピードを「0」に設定します (P.62)。

NOTE: パラメータ名の後に(P)の表記があるパラメータはパッチパラメータで、各パッチに記憶されます。(G)はグローバルパラメータで、設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

↓DISP SH. CUT TIMEOUT ①1 sec ②NO		
♣FOOT TIP SW ①9LESLIE S/F ALT ▶	♣FOOT RING SW ②0LESLIE S/F ALT	
♣EXPR SOURCE MON ESSN ⑬3PED (NORM) ⑭127	♣EXP. LEV LF-LIM-HF MIN ⑮35 ⑯25 ⑰30 ▶	♣EXP. GAIN MON CALIB ⑱110% ⑲127
♣PRE- LESLIE OD BEND SS ⑩FAST ⑪OF ⑫OF		
♣MOD LESLIE OD ⑧SPEED ⑨OF		
▲BEND -L&U+ -PED+ RANG ①12 ②2 ③12 ④2 ▶		
▲BEND MODE TIME AMP OPT ⑤BEND ⑥3.5 ⑦OF		

## ●エクスプレッション

### 13. エクスプレッション - ソース(G)

何を使用してエクスプレッション値を操作するかを設定します。

PED(NORM):

V-20R等を使用します。

PED(REV):

KORG社製XVP-10等を使用します。

MIDI IN:

UPPERチャンネルで受信したエクスプレッション情報を使用します。

### 14. エクスプレッション - モニター

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。

### 15. エクスプレッション - ミニマムレベル(G)

エクスプレッション値を最小にした場合の音量を設定します。

設定範囲はOFF、-60dB~-0dBで、OFFにすると完全に音は消え、-0dBでは音量が減りません。

### 16. エクスプレッション - リミット LF(G)

### 17. エクスプレッション - リミット HF(G)

エクスプレッション値を最小にした場合、それぞれ低音、高音をどれだけ残すかを設定します。

設定範囲はOFF、-60dB~-0dBで、OFFにするとこの機能は動かず、それ以外の値ではエクスプレッション値が最小にされても、設定した各音量をキープします。

### 18. エクスプレッション - ゲイン(S)

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ペダルをいっぱい踏み込んでも、最大値である127までエクスプレッション値が変化しないことがあります。このような場合には、このパラメータで最大の変化幅が得られるよう調整します。

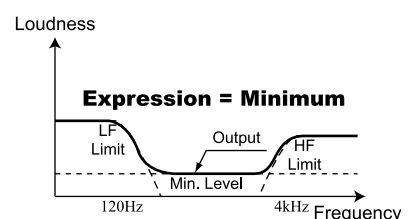
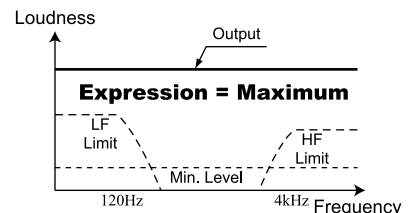
NOTE: このパラメータはシステムパラメータです。設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

## 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。





## ●フットスイッチ

### 19. フットスイッチ - チップ(G)

接続したフットスイッチの機能を設定します。

ステレオ端子を備えたフットスイッチを使用している場合は、チップ側の機能を設定します。

OFF: 機能しません。

LESLIE S/F ALT:

LESLIE S/F MOM:

レスリー効果のスロー、ファーストを切り替えます。

ALTではフットスイッチを一回踏むたびに切り替わり、MOMではフットスイッチを踏んでいる間、レスリー効果がファーストになり、離すとスローになります。

DAMPER UPPER:

DAMPER LOWER:

DAMPER PEDAL:

フットスイッチを踏んでいる間、それぞれUPPER,LOWER,PEDAL部分のノートを保持します。

PATCH FWD:

PATCH REV:

パッチを1つ+1 (FWD)、-1 (REV)へ切り替えます。

SPRING:

スプリングリバーブの衝撃音を発音します。

DELAY TIME:

フットスイッチを踏む間隔で、リバーブ効果 (P. 67) のディレイタイムを設定します。

### 20. フットスイッチ - リング(G)

ステレオ端子を備えたフットスイッチを使用している場合に、リング側の機能を設定します。

## ●ディスプレイ

### 21. ディスプレイ - ショートカット(G)

ショートカット機能の待ち時間を設定します。

パネルボタンを押し続けたときに、それに関連する画面へ飛び時間を選びます。

設定範囲は1s~2s、NOで、NOではショートカットは機能しません。

### 22. ディスプレイ - タイムアウト(G)

ショートカット操作によって表示された画面から、元の画面へ戻るまでの時間を選びます。

設定範囲は4s~16s、NOで、NOでは元の画面へは戻りません。

#### **tips** DAMPER

ダンパーはピアノのダンパーペダルが語源です。

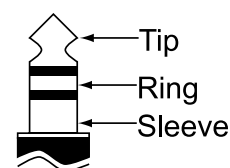
ピアノは普通、鍵盤から手を離すと音が止まります。これはダンパーという機構があるためです。ダンパーペダルを踏んでいる間はこの機構が働かず、離鍵しても音が鳴り続けます。

#### **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。

#### **tips** チップとリング

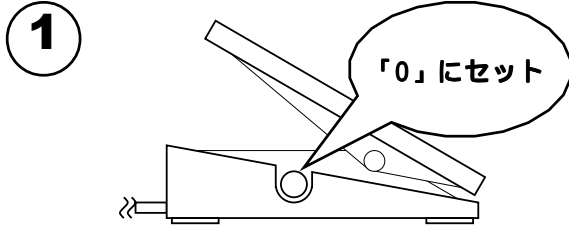
ステレオヘッドホンのプラグを見ると、プラグの金属部分が3つの領域に分かれているのが分かります。先端を「チップ」、次の領域を「リング」、そしてコードの引き出し側を「スリーブ」と呼びます。一般のフットスイッチにはチップとスリーブしかありませんが、一本のプラグで2つのスイッチを装備しているフットスイッチや、L/R変換ケーブルを使用して2つのフットスイッチを接続することができます。



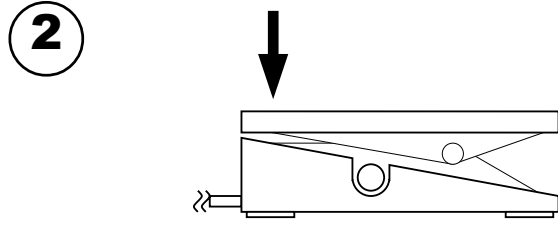
**NOTE:** パラメータ名の後に(P)の表記があるパラメータはパッチパラメータで、各パッチに記憶されます。(G)はグローバルパラメータで、設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

## エクスプレッションペダルの調整方法

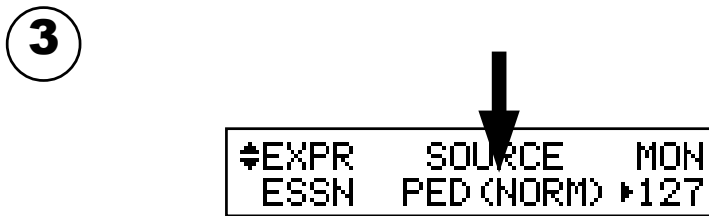
エクスプレッションペダルV-20Rをご使用になる場合は、次のように調整することをお勧めします。



エクスプレッションペダルV-20Rを本機のEXP.PEDAL端子に接続し、ミニマムボリュームを「0」にセットします。



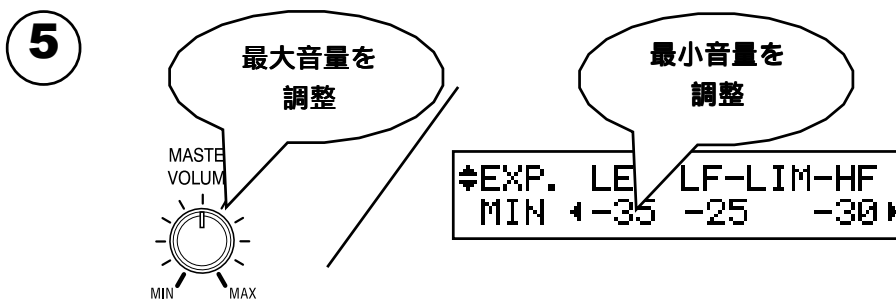
エクスプレッションペダルを爪先側いっぱい踏み込みます。



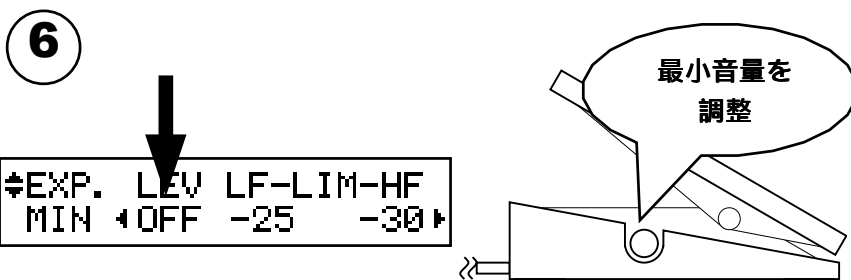
エクスプレッション・ソースをPED (NORM)に設定します。



14. エクスプレッション・モニターが「127」を示す最小値に、18. ゲインを調整します。



エクスプレッションペダルを爪先側いっぱい踏み込んだときの最大音量はMASTER VOLUMEつまみで設定し、かかと側いっぱい戻したときの最小音量は15. エクスプレッション・ミニマムレベルで調整します。



最小音量を設定する別の方法として、15. エクスプレッション・ミニマムレベルを「OFF」に設定し、エクスプレッションペダルV-20Rのミニマムボリュームで調整することもできます。

この画面では調律と移調を行います。主に他の楽器との音程を合わせるために使用します。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページAを選び、[PARAM]ボタンでTUNEを選び、[ENTER]ボタンを押します。

```
TUNE XPOSE MASTER  
MAST ①+0 ②A=440
```

## 1. トランスポーズ

本機全体の移調を半音単位で行います。

設定範囲は、-6～+6です。

トランスポーズはMIDI INと内蔵音源間にかかります。

## 2. マスターチューン

本機全体の音程を変更します。

設定範囲は、A=430～450Hzまでです。

NOTE: この画面のパラメータはグローバルパラメータです。値を設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

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。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページBを選び、  
選択したいトーンホイールセットによって[PARAM]ボタンでB-TYPE, MELLOW, BRITE  
のいずれかを選び、[ENTER]ボタンを押します。

また、テンポラリ（現在の設定）はここで選択したトーンホイールセットに自動的に切り  
替わります。

CUSTOM NUMBER  
B-Type ①: Real B-3

## 1. カスタム番号

使用する「カスタム番号」を選択します。

それぞれに、各ホイールの音量、カットオフ周波数等がブ  
リセットされています。

**NOTE:** このパラメータはグローバルパラメータです。各  
パッチの同じトーンホイールセット（この例では  
“B-Type”）に対して共通です。

**NOTE:** 本機では各ホイール毎の編集はできません。

### B-Type

Real B-3:

状態の良いB-3をシミュレートしたサウンドで、少量の  
モーターハムといくらかのリーケージノイズを含んでいま  
す。

80's Clean

モーターハムやリーケージノイズを減らし、80年代風のハ  
イファイなサウンドをシミュレートしています。

Noisy

トーンホイールのピックアップ信号に含まれる全てを出力  
します。

Noisy 60

リーケージノイズを強調したサウンドです。

### Mellow

Full Flats

各ホイールの出力レベルが均一な、理想的なトーンホイ  
ールセットをシミュレートしたサウンドです。

Husky

中音域が弱く、低音と高音が強調されたサウンドです。

Flute Lead

Huskyとは対照的に、低音と高音が弱く、中音域が強調さ  
れたサウンドです。

### Brite

Classic X-5

状態の良いX-5をシミュレートしたサウンドで、各ホイ  
ールの出力レベルが均一です。

Voxy Full

サーフィンミュージックにも適した最も明るいサウンドで  
す。

Cheap Tr.s

状態の悪いトランジスタオルガンをシミュレートしたサウ  
ンドで、低音と高音が弱くなっています。

### tips リークージノイズ

B-3/C-3では、トーンホイールに取り  
付けられたピックアップから出力端子  
に至るまでの経路で信号の「漏れ」が発  
生し、トーンホイールのサウンド以外に  
も多少他のホイールのサウンドが混ざっ  
て聞こえます。これをリーケージノイズ  
と呼びます。

リーケージノイズは純粋な音色合成に  
は邪魔な存在ですが、現在ではかえって  
これがキャラクターだとして認知されて  
います。

Mellow,Briteにはリーケージノイズは  
含まれていません。

この画面では、パーカッション音色のパラメータを設定します。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページBを選び、  
[PARAM]ボタンでPERCUSSを選び、[ENTER]ボタンを押します。  
または、[PERC]ボタンを一定時間押し続けます。

▼PERC 1' CANCEL LEVEL		
DRAMB	8 ON	9 -3dB
⇄PERC TOUCH VEL KTRK		
KBD	5 ON	6 OF
⇄PERC SLOW FAST		
DECAY	3 8	4 3
▲PERC SOFT NORM		
LEVEL	1 6	2 12

## 1. レベル - ソフト

## 2. レベル - ノーマル

パーカッションの音量を設定します。

ソフトはVOL (P.36) がSFT、ノーマルはVOLがNOR時の音量です。

## 3. ディケイ - スロー

## 4. ディケイ - ファースト

パーカッションが減衰する速さを設定します。

スローはDCY (P.36) がSLW、ファーストはDCYがFSTの時の速さです。

設定範囲は1～9、Cで、値が増えるほど減衰時間が長くなり、Cでは減衰しません。

## 5. キーボード - タッチ

パーカッションの発音方法を設定します。

ON: レガートに演奏すると、2つ目以降のノートは発音しません (エンベロープがリセットされません)。

OF: レガートに演奏しても、ピアノのように全てのノートで発音します。

## 6. キーボード - ベロシティ

パーカッションの音量をベロシティに対応させます。

ON: 強く弾くと、大きい音量で発音します。

OF: 強く強さに関わらず一定音量で発音します。

## 7. キーボード - キートラック

パーカッションの音量をノートによって変えます。

ON: 高音のノートほど、音量を下げます。

OF: どのノートでも一定音量で発音します。

## 8. ドローバー - 1' キャンセル

パーカッションの使用中にUPPERパートの1'を消音します。

ON: 消音します。

OF: 消音しません。

## 9. ドローバー - レベル

パーカッションの使用中でVOLがNORの時に、UPPERドローバーの音量を下げます。

-3dB: 音量を下げます。

0dB: 音量を下げません。

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

### 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、上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メリットもあります。

### 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なく、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 ドローバーレベル

B-3/C-3ではパーカッションを動作させると、ドローバ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。

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があり、様々な設定が可能です。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。

一連のパラメータをまとめて「キャビネット」という単位で扱い、パッチ内ではそのキャビネット番号を選択して使

用します。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページCを選び、[PARAM]ボタンでLESLIEを選び、[ENTER]ボタンを押します。

または、[LESLIE]ボタンを一定時間押し続けます。

▼MIC	ANGLE	DISTANCE			
	①150°	②0.6m			
◆BASS SLOW	FAST	LEV	◆BASS RISE	FALL	BRK
SPD	⑩48	⑪435	TIME	⑬7	⑭5
		⑫0			⑮10
◆HORN SLOW	FAST	LEV	◆HORN RISE	FALL	BRK
SPD	③48	④435	TIME	⑥2.2	⑦1
		⑤-12			⑧1.2
			◆HORN CHARACTER		
			TYPE	⑨MID	
◆CAB. NAME					
②47-Type					
◆LESLIE CABINET					
①1:147-Type					

## ●キャビネット番号

### 1. レスリーキャビネット

パッチで使用するキャビネット番号を選びます。

設定範囲は1～8です。

レスリーパラメータが変更されると、左に「\*」が表示されます。

### tips キャビネット番号の概念

ひとつのキャビネットはレスリーパラメータによって作られた、(仮想の)レスリースピーカー1台に相当します。

このパラメータのみパッチパラメータです。

## ●レスリーパラメータ

### 2. キャビネット名

キャビネット名を設定します。

[PARAM]ボタンでカーソルを移動し、[VALUE]つまみで文字を選びます。

この画面ではテンポラリ(現在の値)が変わるだけで、確定操作はありません。

次節の「キャビネットを記憶させる」操作を行わないと、ここで付けた名前は記憶されません。

### 3. スロースピード - ホーン

### 10. スロースピード - バス

スロースピード時のローターの回転数を設定します。

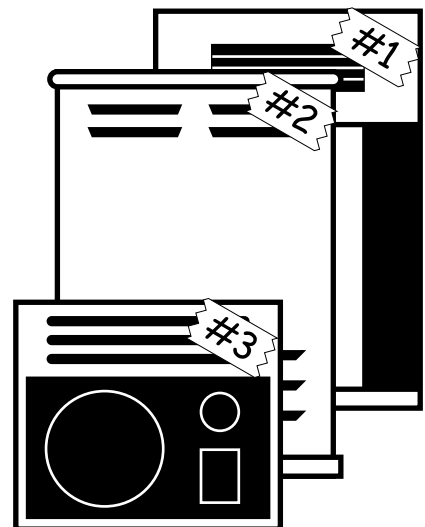
設定範囲は0、24～318rpmで、0にすると回転しません。

### 4. ファーストスピード - ホーン

### 11. ファーストスピード - バス

ファーストスピード時のローターの回転数を設定します。

設定範囲は0、375～453rpmで、0にすると回転しません。



## 5. ホーンレベル

## 12. バスレベル

各ローターの音量を設定します。  
設定範囲は0~-12dBです。

## 6. ライズタイム - ホーン

## 13. ライズタイム - バス

スローまたはブレイクからファーストスピードにした場合に、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。

設定範囲はホーンローターが0.2~5.0s、バスローターが0.5~12.5sです。

## 7. フォールタイム - ホーン

## 14. フォールタイム - バス

ファーストスピードからスロースピードにした場合に、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。

設定範囲はホーンローターが0.2~5.0s、バスローターが0.5~12.5sです。

## 8. ブレイクタイム - ホーン

## 15. ブレイクタイム - バス

ファーストスピードからブレイクにした場合、ローターが停止するまでの時間を設定します。

設定範囲はホーンローターが0.2~5.0s、バスローターが0.5~12.5sです。

## 9. ホーンキャラクター

ホーンローターの音質を設定します。

“FLAT”は平坦な音質、それ以外はそれぞれホーン特有の「癖」のある音質です。

## 16. マイク - アンゲル

仮想のレスリースピーカーに対し、どの位置に2本のマイクロフォンを設置したかを設定するパラメータです。

アンゲルは2本のマイクの開き具合を設定します。

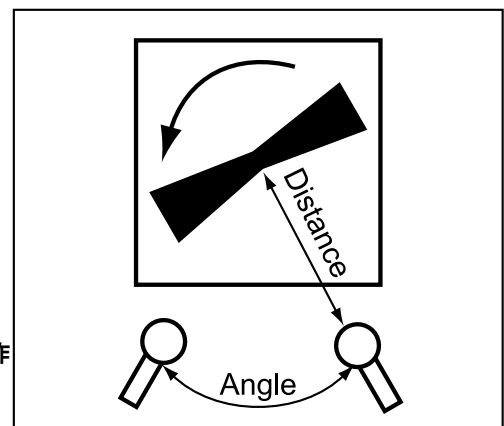
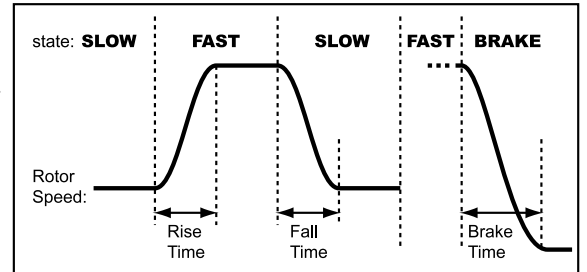
設定範囲は0~180度です。値を増やすとステレオ感が増します。

## 17. マイク - ディスタンス

仮想のレスリースピーカーとマイクロフォンとの距離を設定します。

設定範囲は0.3~2.7mです。値を増やすと効果が薄くなります。

NOTE: 2~17のパラメータを操作した場合、設定値は次ページの記憶操作を行わないと電源を切ると消えてしまいます。



## キャビネットを記憶させる

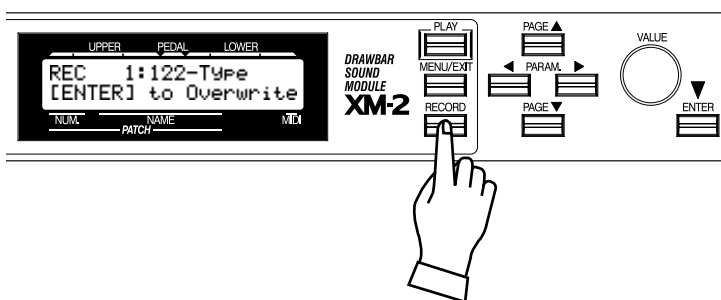
レスリーパラメータ（前項の2～17）は、キャビネット番号を決めて記憶させ、各パッチで選択して使用します。

1

✳CAB. NAME  
MyCab....

必要に応じキャビネット名を付けます。

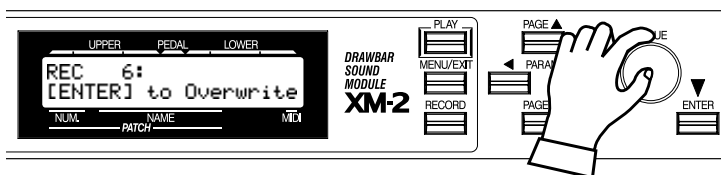
2



レスリーパラメータの設定画面で[RECORD]ボタンを押します。

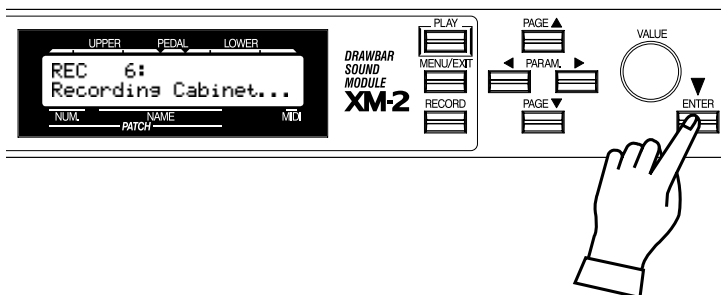
キャビネット選択画面が表示されます。

3



[VALUE]つまみで記憶させるキャビネット番号を選びます。

4



[ENTER]を押すと記憶されます。

記憶処理中は、図のように表示されます。

NOTE: 記憶させない場合は[MENU/EXIT]を押します。



この画面では、オーバードライブとビブラート/コーラスの各効果に関する設定を行います。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページCを選び、[PARAM]ボタンでOD/VIBを選び、[ENTER]ボタンを押します。

または、[MB&CHO]ボタンを一定時間押し続けます。この場合、ビブラート/コーラスのページが表示されます。

▼VIB V1 V2 V3 DEPTH 713 810 914	▼VIB C1 C2 C3 DEPTH 108 111 1214
◆VIB RATE TREM V&C 4s. 83Hz 510	◆VIB EMPHASIS CHO. 69
▲OD DRIVE EXP. 1ON 263 3EX+OD	

## ●オーバードライブ

### 1. スイッチ

オーバードライブ効果をオンオフします。

### 2. ドライブ

歪みを調節します。

値を増やすと、歪みが多くなります。

設定範囲は、0～63です。

### 3. エクスプレッション

エクスプレッション値の操作で歪みを変化させます。

EX→OD:

エクスプレッション値を操作すると、それに応じて音量だけでなく歪みも変化します。

OD→EX:

エクスプレッション値の効果は音量変化だけで、歪みは変化しません。

OD ONLY:

エクスプレッション値の効果は歪みの変化だけで、音量は変化しません。

## ●ビブラート&コーラス

### 4. ビブラート - レイト

ビブラート&コーラス効果の速さを設定します。

設定範囲は、6.10～7.25Hzです。

### 5. ビブラート - トレモロ

ビブラート&コーラス効果のトレモロ（音量変化）量を設定します。

設定範囲は、0～15です。

### 6. ビブラート - エンファシス

コーラス効果（C1/C2/C3）の高音強調量を設定します。

設定範囲は、0～9dBです。

### 7. ビブラート - デプス V1

### 8. ビブラート - デプス V2

### 9. ビブラート - デプス V3

### 10. ビブラート - デプス C1

### 11. ビブラート - デプス C2

### 12. ビブラート - デプス C3

各ビブラート&コーラス効果の深さを設定します。

設定範囲は、0～15です。

NOTE: これらの画面のパラメータはパッチパラメータで、各パッチに記憶されます。

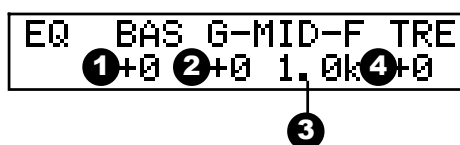
# EQUALIZ (イコライザー)

この画面では、イコライザーに関する設定を行います。

イコライザーは音質調整を行うエフェクトです。本機に搭載されているイコライザーは3バンド構成で、低音から高音までを3つの帯域に分けて、それぞれを加減することができます。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページCを選び、[PARAM]ボタンでEQUALIZを選び、[ENTER]ボタンを押します。



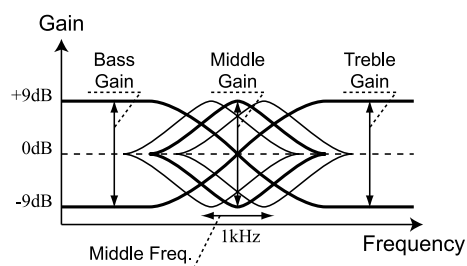
1. ゲイン - バス
2. ゲイン - ミドル
4. ゲイン - トレブル

それぞれ低音域、中音域、高音域をブースト/カットします。  
設定範囲は-9~+9で、0にするとニュートラルになります。

3. フレクエンシー - ミドル

ゲイン - ミドル(2)で変化させる中心周波数を設定します。  
設定範囲は480Hz~2.9kHzです。

NOTE: これらの画面のパラメータはパッチパラメータで、各パッチに記憶されます。



### tips ミドルの効果的な使用法

レスリースピーカーのホーンローターの特性は平坦ではなく、耳につきやすい1~3kHz付近にピークがあります。この特性により、バンドアンサンブルの中においても「通りの良い」サウンドになります。

本機をレスリースピーカーを使わずにラインアウトを使用する場合は、イコライザーのミドルフレクエンシーを2kHz付近に設定し、ゲインを+方向に設定することで同様の効果が得られます。

### tips パッチパラメータ

イコライザーは音づくりのパラメータの一部として積極的に利用できるよう、パッチパラメータになっています。しかしイコライザーを演奏する会場に合わせた音質補正として利用したい場合には不都合です。このような場合は、PATCH (パッチ) 機能画面のPLOAD RV/EQをオフにすることで、パッチを呼び出してもイコライザーの値が変わらなくなります(P. 52 #7)。

この画面では、リバーブエフェクトに関する設定を行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページCを選び、  
[PARAM]ボタンでREVERBを選び、[ENTER]ボタンを押します。

▼REV	LESONREV
CONN	7 OF
◆REV	R-TIME-D D. FB
AD 431	5 1000ms 6 96%
▲REV	DEPTH TYPE
1 ON	2 15 3 Hall 1

## 1. リバーブ・スイッチ

リバーブ効果のオンオフを行います。

## 2. デプス

リバーブの深さ(=音量)を設定します。

設定範囲は0~15で、バリューを増やすと、演奏者が遠く  
なったような印象になります。

## 3. タイプ

リバーブの種類を設定します。

Room 1: 室内(短)

Room 2: 室内(長)

Live: ライブハウス

Hall 1: コンサートホール(長)

Hall 2: コンサートホール(短)

Church: 教会

Plate: 鉄板リバーブ

Delay: ディレイ

PanDly: パンニングディレイ

RevDly: リバーブ+ディレイ

## 4. リバーブ・タイム

タイプ(3)がRoom 1~Plateの場合に、リバーブ音が  
消えるまでの時間を設定します。

設定範囲は0~31で、バリューを増やすと、空間が広く  
なったような印象になります。

## 5. ディレイ・タイム

タイプ(3)がDelay、PanDly、RevDlyの場合に、ディレイ  
音の時間を設定します。

設定範囲は4.7~1000msで、バリューを増やすと、ディ  
レイ音がより遅れるようになります。

**NOTE:** ディレイタイムをフットスイッチで設定することが  
できます(P. 57 #19)。

## 6. ディレイ・フィードバック

タイプ(3)がDelay、PanDly、RevDlyの場合に、フィー  
ドバック(ディレイ音が何回か繰り返される)量を設定しま  
す。

設定範囲は0~96%で、バリューを増やすとフィードバッ  
ク量が増えます。

## 7. レスリー・オン・リバーブ

リバーブ/レスリー各効果の順序を設定します。

OF: レスリー効果の後にリバーブ効果がかかります。

ON: リバーブ効果の後にレスリー効果がかかります。

**NOTE:** これらの画面のパラメータはパッチパラメータで、  
各パッチに記憶されます。

### tips パッチパラメータ

リバーブは音づくりのパラメータの一部として  
積極的に利用できるよう、パッチパラメータに  
なっています。しかしリバーブを演奏する会場に  
合わせた音場補正として利用したい場合には不都  
合です。このような場合は、PATCH(パッチ)機  
能画面のP.LOAD RV/EQをオフにすることで、  
パッチを呼び出してもリバーブのオン/オフ及び  
値が変わらなくなります(P. 52 #7)。



```

✦MAST ⑩SEND DUMP
↓[ENTER] to Proceed
✦TEMPLATE
↓2/3KBD via XMc[ENT]

```

## 8. レスリー

レスリーパラメータの送信のしかたを切り替えます。

XM: XM-2 オリジナルのNRPN 及びデータでレスリーパラメータが送信されます。

21: レスリー #2101/2102 用のNRPN 及びデータでレスリーパラメータが送信されます。

また、パッチを選択した際にレスリーパラメータを送信します。

## 9. レシーブダンプ

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オフにしておきます。

ONにすると受信を行い、OFでは行いません。

## 10. センドダンプ

メモリーダンプを送信します。

このページで[ENTER]ボタンを押すと、本機的全設定内容がまとめてMIDI OUT 端子から送信されます。

## ● MIDI チャンネル

### 11. UPPER

### 12. LOWER

### 13. PEDAL

それぞれのパートをどのMIDIチャンネルで送受信するかを設定します。

1～16, OF が選べ、OF では送受信を行いません。

MIDI IN 端子では、このパラメータはMIDI IN モードがCHの時に有効です。

**NOTE:** これらの画面の設定はシステムパラメータです。設定と同時に記憶され、全てのパッチで共通です。

## MIDI テンプレートと用途

	Single KBD	2KBD for L&U	By Channel	2/3KBD via XMc
XM-2 IN1	SINGLE	UPPER	CHANNEL	LOWER
XM-2 IN2	CHANNEL	LOWER	CHANNEL	PEDAL
XMc-2 IN	SINGLE	UPPER	CHANNEL	UPPER
解説	このテンプレートは1台の単一チャンネルで送信するMIDIキーボードを本機またはドローバーコントローラーに接続し、本機のスプリット及びマニュアルベース機能を使用した演奏を行う場合に使用します。	このテンプレートは2台の単一チャンネルで送信するMIDIキーボードを本機に接続し、それぞれでUPPER及びLOWERパートの演奏を行う場合に使用します。	このテンプレートは複数のMIDIチャンネルを送信するMIDIキーボードを本体またはドローバーコントローラーに接続し、演奏を行う場合に使用します。	このテンプレートは1台のMIDIキーボードをドローバーコントローラーに、もう1台のMIDIキーボードとMIDIペダルボードを本機に接続し、3段鍵盤での演奏を行う場合に使用します。

## MIDI IN モードとその働き

	SINGLE	UPPER	LOWER	PEDAL	CHANNEL
発音パート	UPPER	UPPER	LOWER	PEDAL	チャンネル毎
スプリット	○	×	×	×	×
マニュアルベース	○	×	○	×	×
ソフトスルー	○	○	○	○	×
解説	このモードに設定されたポートで受信したノートデータはMIDIチャンネルに関わらず基本的にUPPERパートが発音します。スプリットやマニュアルベース機能を使用することで、単一のMIDIキーボードで3パートを使い分けることが可能です。受信したデータは内部で各パートに分離され、設定されたMIDIチャンネルでソフトスルー動作を行います。	このモードに設定されたポートで受信したノートデータはMIDIチャンネルに関わらず常にUPPERパートが発音します。設定されたMIDIチャンネルでソフトスルー動作を行います。	このモードに設定されたポートで受信したノートデータはMIDIチャンネルに関わらず常にLOWERパートが発音します。マニュアルベース機能によって、PEDALパートを同時に演奏することもできます。設定されたMIDIチャンネルでソフトスルー動作を行います。	このモードに設定されたポートで受信したノートデータはMIDIチャンネルに関わらず常にPEDALパートが発音します。設定されたMIDIチャンネルでソフトスルー動作を行います。	このモードに設定されたポートで受信したノートデータはMIDIチャンネルに従った動作を行います。スプリットやマニュアルベースは無視し、またソフトスルー動作も行いません。

この画面ではスプリットやマニュアルベースといった、本機の内部音源を発音させるゾーンを設定します。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページDを選び、[PARAM]ボタンでKEYMAPを選び、[ENTER]ボタンを押します。

KEY	SW	POINT	L. OC	KEY	SW	POINT
SPLIT	① ON	② 3B	③ +0↑	MANBS	④ OFF	⑤ 3B

## ●スプリット

スプリットはMIDI INモードの設定が“SNG”である場合に機能します。

### 1. スプリット - スイッチ

スプリット機能をオンオフします。

ONにすると、次項のスプリットポイントを境にノートデータの受信がLOWER/UPPER各パートに振り分けられ、単一のMIDIキーボードでLOWER/UPPERの両パートを演奏できるようになります。

### 2. スプリット - ポイント

スプリット機能を使用した場合に、LOWER/UPPER各パートをどのノートで分断するかを設定します。

設定値はLOWERパートで使用する最も高いノートです。

### 3. スプリット - ローオクターブ

スプリットされたLOWERパートの音程をオクターブ単位で設定します。

スプリット機能を使用した場合、LOWERパートの音程が低すぎて和音演奏に向かない場合があります。この場合、ローオクターブを上げることで和音演奏に適した音程まで上昇させることができます。

## ●マニュアルベース

マニュアルベースはMIDI INモードの設定が“SNG”または“LOW”である場合に機能します。

### 4. マニュアルベース - スイッチ

マニュアルベース機能をオンオフします。

ONにすると、次項のマニュアルベースポイントまでの範囲でノートデータの受信によりPEDALパートが発音し、単一のMIDIキーボードで手鍵盤パートとPEDALパートとが同時に演奏できるようになります。

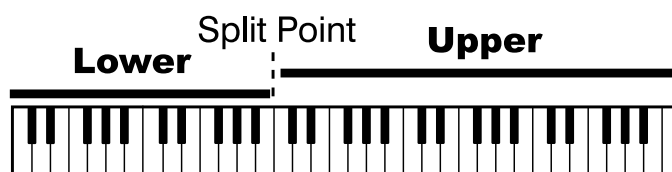
NOTE: 和音演奏を可能にするか(POLY)、最低音のみを発音させるか(MONO)を選択できます(P. 51 #15)。

### 5. マニュアルベース - ポイント

マニュアルベース機能が機能する上限のノートを設定します。

## ●スプリットとは？

単一のMIDIキーボードの演奏で、あるノートを境に左右をLOWER / UPPER各パートに分割する機能です。



## ●マニュアルベースとは？

単一のMIDIキーボードの演奏で、あるノートを境にPEDALパートを手鍵盤パートと一緒に演奏できるよう割り当てる機能です。



## Manual Bass

# DEFAULT (デフォルト)

この画面では、本機の一部または全てを工場出荷時の状態に戻します。

この画面へ来るには：

[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページDを選び、  
[PARAM]ボタンでDEFAULTを選び、[ENTER]ボタンを押します。



各パラメータの初期化を行うには、[PARAM]ボタンでパラメータを選び[ENTER]ボタンを押します。

## 1. パッチ

パッチの初期化を行います。[VALUE]つまみで初期化したいパッチを選択します。選択範囲は1～128, ALL (全パッチ) です。

## 2. グローバル

マスターチューンやフットスイッチの割り当てといった、グローバルパラメータを初期化します。

## 3. レスリー

キャビネットの初期化を行います。[VALUE]つまみで初期化したいキャビネットを選択します。選択範囲は1～8, ALL (全キャビネット) です。

## 4. オール

本機の全パラメータを初期化します。

何らかの原因で本機のシステムが不安定になった場合、デフォルトオールを行うことで症状が解消されることがあります。

**NOTE:** 全パラメータの初期化は[RECORD]ボタンを押しながら電源を入れることでも行えます。



この画面では、本機のシステム情報の表示をします。

この画面へ来るには：

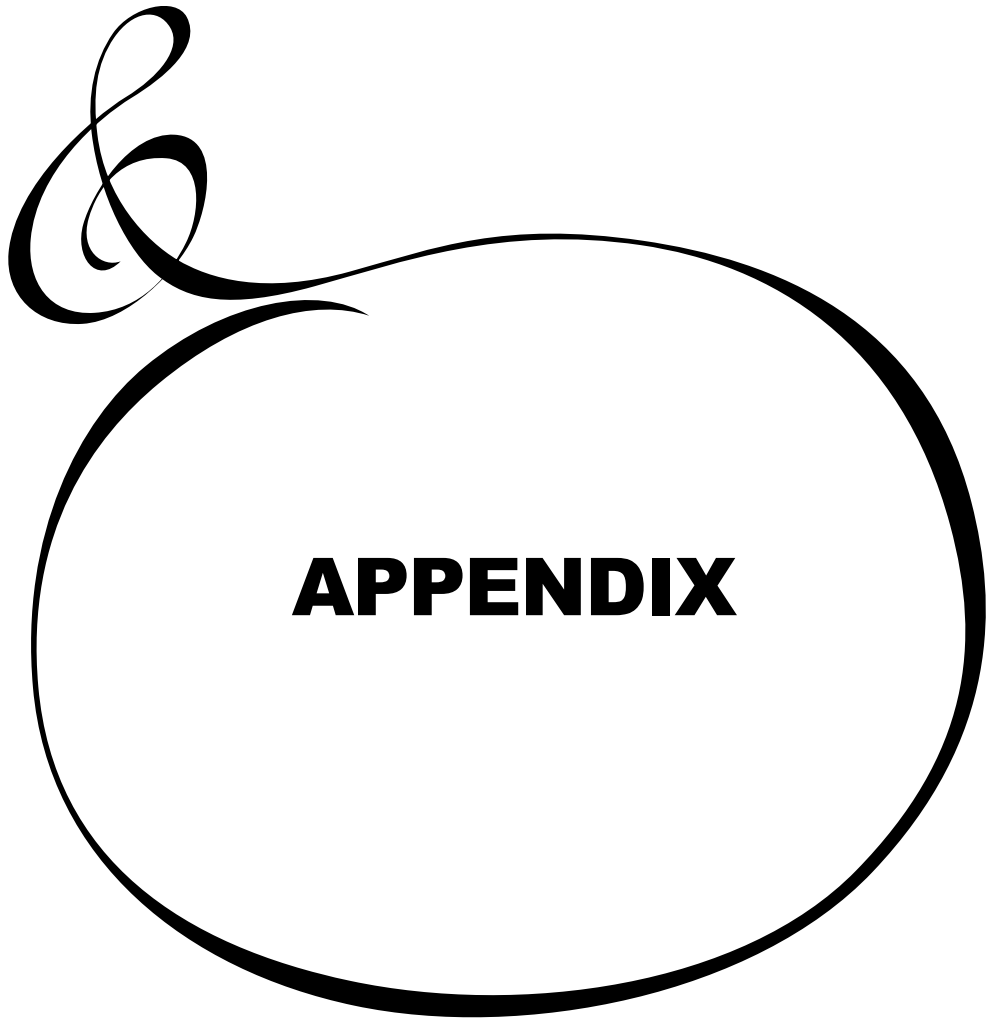
[MENU/EXIT]ボタンを押してメニューを表示させ、[PAGE]ボタンでページDを選び、  
[PARAM]ボタンでSYSTEMを選び、[ENTER]ボタンを押します。

VERSION	MAIN ① 1.000 ▶	VERSION INFORMATION	VERSION	DEMO SONG ③ 1.000 ▶
			VERSION	BOOT ④ 1.000

1. バージョン - メインプログラム
2. バージョン - 音色インフォメーション
3. バージョン - デモソング
4. バージョン - ブートプログラム

これらは本機に内蔵されている各ソフトウェアのバージョンです。  
表示のみで、設定する項目ではありません。





# **APPENDIX**

[Drawbar Sound Module]  
Model: XM-2

## MIDI Implementation Chart

Date: 24-May-2006  
Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 1 - 16	1 1 - 16	Upper Channel *1
Mode	Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number	: True Voice	X *****	36 - 96 36 - 96	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender		X	O	
	1	X	O	Modulation
	6, 38	O	O	Data Entry MSB, LSB
	11	O	O	Expression
	48	O	O	Spring Shock
	12 - 20	X	O	Drawbar Reg. Upper
	21 - 29	X	O	Drawbar Reg. Lower
	33, 35	X	O	Drawbar Reg. Pedal
	64	O	O	Hold 1
	80, 81, 82	O	O	Drawbar Reg. U, L, P
	98, 99	O	O	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	X	RPN LSB, MSB
	120	X	O	All Sound Off
	121	X	O	Reset All Controllers
Program Change	: True #	O *****	O O	0 - 127 0 - 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	: Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	X X O X	X O O X	

Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

O: Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

X: No

\*1: Lower Channel = 2, Pedal Channel = 3

## Part and MIDI Messages

	Upper	Lower	Pedal
Note	O	O	O
Pitch Bend	O *1	X	O
Modulation (1)	O	X	X
Volume, Pan (7, 10)	X	X	X
Expression (11)	O *2	X	X
Hold 1 (64)	O	O	O
Drawbar Reg.	CC#80, 12 - 20	CC#81, 21 - 29	CC#82, 33, 35
Spring Shock (48)	O	X	X
RPN (100, 101)	X	X	X
NRPN (98, 99)	O	X	X
All Notes Off (123)	O	O	O
All Sounds Off (120)	O	O	O
Reset All Ctrl. (121)	O	O	O
After Touch	O	X	O *3
Bank Select (0, 32)	X	X	X
Program Change	Patch	Patch (for Lower / Pedal only)	Patch

\*1: It works for both Upper and Lower.

\*2: It work for all parts (audio controlled).

\*3: Pitch Bend only

# MIDI Information

## [Channel Voice Message]

### Note Off

Status	2nd Byte	3rd Byte
8n	kk	vv
9n	kk	00

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 kk=Note Number: 00 - 7F(0 - 127)  
 vv=Velocity(disregard): 00 - 7F(0 - 127)

### Note On

Status	2nd Byte	3rd Byte
9n	kk	vv

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 kk=Note Number: 00 - 7F(0 - 127)  
 vv=Velocity: 00 - 7F(0 - 127)

### Control Change

The value set by the Control Change is not reset even when Program Change messages etc. are received.

### Modulation

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	01	vv

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 vv=Modulation Value: 00 - 7F

### Expression

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	0B	vv

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 vv=Expression Value: 00 - 7F(0 - 127)  
 Default Value = 7F(127)

### Spring Shock

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	30	vv

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 vv=Velocity:

### Hold 1

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	40	vv

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 vv=Control Value: 00 - 7F(0 - 127) 0-63 = Off, 64-127 = On

### Program Change

Status	2nd Byte
Cn	pp

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 pp=Program Number  
*Upper Channel: Change Combination Preset.*  
*Lower Channel: Change Lower Preset only.*

### Pitch Bend Change

Status	2nd Byte	3rd Byte
En	ll	mm

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 mm=Upper Byte  
 ll=Lower Byte 00 00(-8192) - 40 00(0) - 7F 7F(8191)

## [Channel Mode messages]

### All Sounds Off

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	78	00

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
*When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be turned off immediately.*

### Reset All Controllers

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	79	00

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
*When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.*

Controller	Reset Value
Pitch Bend Change	±0 (Center)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (Maximum)
Hold 1	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change
NRPN	unset; previously set data will not change

### All Notes Off

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	7B	00

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
*When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 is On, the sound will be continued until these are turned off.*

### NRPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	63	mm
Bn	62	ll

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 mm=Upper Byte of the Parameter Number designated by NRPN[MSB].  
 ll=Lower Byte of same[MSB].  
*The value set by NRPN is not reset even if "Program Change", "Reset All controllers", etc. are received.*

### NRPN- "Non Registered Parameter Number"

The expansive range named NRPN is provided in the Control Change, which function is specific on each equipment and not defined in the MIDI Standard.  
 When you use it, designate the parameter to control, by giving NRPN MSB and NRPN LSB (cc#98 and 99), and then set the value of the designated parameter by the Data Entry MSB(cc#6).  
 Once the NRPN parameter is designated, all the data entry received into the same channel after that is regarded as the change of the value of the parameter. To avoid any mis-operation, we suggest you to set RPN Null (RPN = 7F 7F), after setting the necessary parameter value.  
 On this sound module you can change the voice parameter by using NRPN.

### Data Entry

Status	2nd Byte	3rd Byte
Bn	06	mm
Bn	26	ll

n=MIDI Channel Number: 0 - F(Ch.1 - 16)  
 mm,ll=Value for the Parameter designated by RPN/NRPN.

## Drawbar Data List 1

Control number: Upper 50h(80)  
 Lower 51h(81)  
 Pedal 52h(82)

Data Map:

Level	Upper/Lower								Pedal		
	16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'	16'	8'
0	00h(0)	09h(9)	12h(18)	1Bh(27)	24h(36)	2Dh(45)	36h(54)	3Fh(63)	48h(72)	00h(0)	09h(9)
1	01h(1)	0Ah(10)	13h(19)	1Ch(28)	25h(37)	2Eh(46)	37h(55)	40h(64)	49h(73)	01h(1)	0Ah(10)
2	02h(2)	0Bh(11)	14h(20)	1Dh(29)	26h(38)	2Fh(47)	38h(56)	41h(65)	4Ah(74)	02h(2)	0Bh(11)
3	03h(3)	0Ch(12)	15h(21)	1Eh(30)	27h(39)	30h(48)	39h(57)	42h(66)	4Bh(75)	03h(3)	0Ch(12)
4	04h(4)	0Dh(13)	16h(22)	1Fh(31)	28h(40)	31h(49)	3Ah(58)	43h(67)	4Ch(76)	04h(4)	0Dh(13)
5	05h(5)	0Eh(14)	17h(23)	20h(32)	29h(41)	32h(50)	3Bh(59)	44h(68)	4Dh(77)	05h(5)	0Eh(14)
6	06h(6)	0Fh(15)	18h(24)	21h(33)	2Ah(42)	33h(51)	3Ch(60)	45h(69)	4Eh(78)	06h(6)	0Fh(15)
7	07h(7)	10h(16)	19h(25)	22h(34)	2Bh(43)	34h(52)	3Dh(61)	46h(70)	4Fh(79)	07h(7)	10h(16)
8	08h(8)	11h(17)	1Ah(26)	23h(35)	2Ch(44)	35h(53)	3Eh(62)	47h(71)	50h(80)	08h(8)	11h(17)

ex: Set Lower 8' to level 7 via MIDI...

Bx 51 19

(x=Lower Channel)

## Drawbar Data List 2

Data Map:

Part	Control Number								
	16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	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)

# System Exclusive Message

## Memory Dump

### 1. Each Packet

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
00	Device ID
10	Model ID MSB
16	Model ID LSB
11	Command: Data Packet
[TYPE]	Data Type 02h= Setup 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
00	Device ID
10	Model ID MSB
16	Model ID LSB
14	Command: Acknowledge
[AK]	Result: 00h=OK 05h=Check Digit Error 06h=Receive Protected
[PNH]	Packet Number MSB
[PNL]	Packet Number LSB
F7	End of Exclusive

### 3. Hand shake communication

Master	Slave
Packet 0	->
	<- Acknowledge 0
Packet 1	->
	<- Acknowledge 1
	.....

*This device will wait for 20ms if no acknowledge is received and transmit the next data of the packet number. (One Way Transfer)*

## NRPN Switch

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
00	Device ID
10	Model ID MSB
16	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.*

## Mode Setting Exclusive Message

### Full Parameters Reset

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
10	Device ID for DT1
42	Model ID for DT1
12	Command: DT1
40	Address MSB
00	Address
7F	Address LSB
7F	Reset
42	Check Sum
F7	End of Exclusive

*When this device receives this message, it is reset to the initial status of Full Parameter, and gets ready for receiving the music data for this device correctly.*

*It takes about 50ms to process this message. Take an interval before the next message.*



## Global Parameters

Category	Global Parameters					
	Parameter	NRPN		DATA MSB (06)	Default	Description
		LSB (62)	MSB (63)			
Tune	Transpose	01	00	3A - 40 - 46 (-6 - 0 - 6)	40	0
	Master Tune	01	02	032E - 0338 - 0342 (430 - 440 - 450)	0338	440
Expression	Source	02	00	00 - 02 00: Exp. Pedal (Normal) 01: Exp. Pedal (Reverse) 02: MIDI IN	02	MIDI IN
	Min. Level	02	08	00 - 0D	06	-35dB
	Min. Limit LF	02	09	(Off, -60dB - -0dB)	09	-20dB
	Min. Limit HF	02	0A		07	-30dB
Foot Switch	Mode Tip	02	02	00 - 09 00: Off 01: Leslie Fast(alternate) 02: Leslie Fast(momentarily)	01	Leslie Fast (alternate)
	Mode Ring	02	03	03: Damper Upper 04: Damper Lower 05: Damper Pedal 06: Patch Fwd. 07: Patch Rev. 08: Spring Shock 09: Delay Time	01	Leslie Fast (alternate)
XMc Preset	Preset 1	02	0B	00 - 7F (1 - 128)	00	same as button #
	Preset 2	02	0C		01	
	Preset 3	02	0D		02	
	Preset 4	02	0E		03	
	Preset 5	02	0F		04	
Tone-Wheel set	B-Type	03	00	00 - 03	00	Real B-3
	Mellow	03	01	00 - 02	00	Full Flats
	Brite	03	02	00 - 02	00	Classic X-5
Combi. Preset Load	Link Lower/Pedal(Link L/P)	50	00	00, 01 (Off/On)	01	On
	Upper Regist. (UK)	50	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Split, ManBs (INT)	50	02	00, 01 (Off/On)	01	On
	Reverb, Equalizer (RV/EQ)	50	03	00, 01 (Off/On)	01	On
	Leslie, Vibrato (ANI/OD)	50	04	00, 01 (Off/On)	01	On
	Drawbar (DRAWB)	50	05	00, 01 (Off/On)	01	On
	Percussion (PERCUS)	50	06	00, 01 (Off/On)	01	On

# Patch Parameters

Category	Patch Parameters					
	Parameter	NRPN		DATA MSB (06)	P. load	
		LSB (62)	MSB (63)			
Name	10 Characters				always	
Drawbar Effect	Leslie On	09	00	00, 01 (Off/On)	ANI/OD	
	Leslie Fast	09	01	00, 01 (Slow/Fast)		
	Leslie Brake	09	06	00, 01 (Through / Brake)		
	Leslie Cabinet	09	07	00 - 07 (1 - 8)		
	Leslie Mod. Ctrl	09	08	00 - 02 (Off, Speed, S/F)		
	Leslie Press. Ctrl	09	0A	00 - 02 (Off, Speed, S/F)		
	Vibrato Mode	09	02	00 - 03 (Off, 1 - 3)		ANI/OD
	Vibrato / Chorus	09	03	00 - 01		
	Vibrato Rate	09	04	00 - 04 (6.1 - 7.25Hz)		
	Vibrato Tremolo	09	15	00 - 0F (0 - 15)		
	Vibrato Cho. Emphasis	09	16	00 - 09 (0 - 9)		
	Vibrato Depth V1	09	0F	00 - 0F (0 - 15)		
	Vibrato Depth V2	09	10	00 - 0F (0 - 15)		
	Vibrato Depth V3	09	11	00 - 0F (0 - 15)		
	Vibrato Depth C1	09	12	00 - 0F (0 - 15)		
	Vibrato Depth C2	09	13	00 - 0F (0 - 15)		
	Vibrato Depth C3	09	14	00 - 0F (0 - 15)		
	OD On	09	09	00, 01 (Off/On)	ANI/OD	
	OD Drive Level Master	09	05	00 - 3F (0 - 63)		
	OD Exp. Ctrl	09	0C	00 - 02 00: OD to Exp 01: Exp to OD 02: OD Only		
	OD Mod. Ctrl	09	0D	00, 01 (Off/On)		
	OD Press. Ctrl	09	0E	00, 01 (Off/On)		
	Bend Press. Ctrl	09	17	00 - 02 (Off, Down, Up)	ANI/OD	
	EQ Bass Gain	0A	00	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9 dB)	EQ/REV	
	EQ Mid Gain	0A	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9 dB)		
	EQ Treble Gain	0A	02	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9 dB)		
	EQ Mid Freq	0A	03	00 - 0A (480 - 2.9kHz)		
	Reverb On	0A	04	00, 01 (Off/On)	EQ/REV	
	Reverb Type	0A	05	00 - 09 00: Room 1 01: Room 2 02: Live House 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Church 06: Plate 07: Delay 08: Panning Delay 09: Reverb + Delay		
	Reverb Depth	0A	06	00 - 0F (0 - 15)		
Reverb Time	0A	07	00 - 1F (0 - 31)			
Reverb Delay Feedback	0A	08	00 - 1F (0 - 96%)			
Reverb Delay Time	0A	09	00 - 3F (4.7 - 1000ms)			
Leslie On Reverb	0A	0A	00, 01 (Off/On)			

Category	Patch Parameters				
	Parameter	NRPN		DATA MSB (06)	P. load
		LSB (62)	MSB (63)		
Internal Zone	Split On	07	00	00, 01 (Off/On)	SPLIT & MANBS
	Manual Bass On	07	01	00, 01 (Off/On)	
	Pedal Key Range High	07	04	24 - 60	
	Split Point	07	05	24 - 5F	
	Split Lower Octave	07	06	00, 01 (0, +1)	

Category	Patch Parameters				
	Parameter	NRPN		DATA MSB (06)	P. load
		LSB (62)	MSB (63)		
Upper/ Lower Drawbar Voice	Voice Type	20	00	00 - 02 00: B-Type 01: Mellow 02: Brite	DRAWB
	Drawbar Click Attack	20	01	00 - 0F (0 - 15)	
	Drawbar Click Release	20	02	00 - 0F (0 - 15)	
	Drawbar Env. Attack	20	03	00 - 0F (0 - 15)	
	Drawbar Env. Release	20	04	00 - 0F (0 - 15)	
	Fold Back Low	20	05	00 - 0C (C1 - C2)	
	Fold Back High	20	06	2B - 30 (G4 - C5)	
	Bend Range Down	20	07	00 - 18 (0 - 24)	
	Bend Range Up	20	08	00 - 0C (0 - 12)	
	Bend Mode	20	0A	00 - 01 (Bend / Motor)	
	Bend Time	20	0B	00 - 31 (0.1 - 5.0s)	
	Bend Amplitude	20	0C	00 - 01 (Off/On)	
	Drawbar Click LPF	20	09	00 - 7F (0 - 127)	
	Percussion Voice	Second On	08	00	
Third On		08	01	00, 01 (Off/On)	
Decay Fast		08	02	00, 01 (Off/On)	
Soft		08	03	00, 01 (Off/On)	
Level Soft		08	04	00 - 0F (1 - 16)	
Level Normal		08	05	00 - 0F (1 - 16)	
Decay Fast		08	06	00 - 09 (1 - 9, C)	
Decay Slow		08	07	00 - 09 (1 - 9, C)	
Touch		08	08	00, 01 (Off/On)	
Velocity		08	09	00, 01 (Off/On)	
Key Track		08	0A	00, 01 (Off/On)	
Drawbar 1' Cancel		08	0B	00, 01 (Off/On)	
Drawbar Level		08	0C	00, 01 (0, -3dB)	
Upper Drawbars		16'	see Drawbar Data List for details		
	5 1/3'				
	8'				
	4'				
	2 2/3'				
	2'				
	1 3/5'				
	1 1/3'				
	1'				

Category	Lower Patch Parameters						
	Parameter	NRPN		DATA MSB (06)	P. load		
		LSB (62)	MSB (63)				
Lower Drawbars	16'	see Drawbar Data List for details			Link L/P		
	5 1/3'						
	8'						
	4'						
	2 2/3'						
	2'						
	1 3/5'						
	1 1/3'						
Pedal Drawbar Voice	Voice Type	22	00	00 - 03 00: Normal 01: Muted 02: Synth 1 03: Synth 2	Link L/P		
	Drawbar Attack	22	01	00 - 04 00: Slow Attack 01: No Click 02: Soft Click 03: Normal Click 04: Max Click			
	Bend Range Down	22	02	00 - 18 (0 - 24)			
	Bend Range Up	22	03	00 - 0C (0 - 12)			
	Sustain On	22	04	00, 01 (Off/On)			
	Sustain Length	22	05	00 - 04 (1 - 5)			
	Pedal Key Mode	22	06	00, 01 (Mono/Poly)			
	Decay Length	22	07	00 - 05 (1 - 5, Cont.)			
	Velocity	22	08	00 - 04 (Off, 1 - 4)			
	Pedal Drawbars	16'	see Drawbar Data List for details			Link L/P	
		8'					

## Leslie Parameters

Category	Leslie Parameters						
	Parameter	NRPN on XM		NRPN on 21		DATA MSB (06)	Default
		LSB (62)	MSB (63)	LSB (62)	MSB (63)		
Cabinet #1 - 8	Name					(10 Characters)	
	Slow Speed Horn	06	00	7F	00	00 - 63(0, 24 - 318rpm)	05 (36rpm)
	Slow Speed Bass	06	01	7F	01	00 - 63(0, 24 - 318rpm)	05 (36rpm)
	Fast Speed Horn	06	02	7F	02	00 - 1B(0, 375 - 453rpm)	07 (393rpm)
	Fast Speed Bass	06	03	7F	03	00 - 1B(0, 375 - 453rpm)	07 (393rpm)
	Rise Time Horn	06	04	7F	04	00 - 18(0.2 - 5.0s)	0A (2.2s)
	Rise Time Bass	06	05	7F	05	00 - 18(0.5 - 12.5s)	0D (7.0s)
	Fall Time Horn	06	06	7F	06	00 - 18(0.2 - 5.0s)	04 (1.0s)
	Fall Time Bass	06	07	7F	07	00 - 18(0.5 - 12.5s)	09 (5.0s)
	Brake Time Horn	06	08	7F	08	00 - 18(0.2 - 5.0s)	05 (1.2s)
	Brake Time Bass	06	09	7F	09	00 - 18(0.5 - 12.5s)	13 (10s)
	Volume Horn	06	0A	--	--	00 - 0C(-12 - 0dB)	0C (0dB)
	Volume Bass	06	0B	--	--	00 - 0C(-12 - 0dB)	0C (0dB)
	Mic. Angle	06	0C	7F	0A	00 - 06(0 - 180deg)	05 (150deg)
	Mic. Distance	06	0D	7F	0B	00 - 08(0.3 - 2.7m)	02 (0.9m)
Horn Character	06	0E	--	--	00 - 02(Flat, Mid, Deep)	01 (Mid)	

## System Parameters

Category	System Parameters		
	Parameter	Data Range	Default
MIDI	MIDI In Mode In1	Single, Upper, Lower, Pedal, Channel	Single
	MIDI In Mode In2	Single, Upper, Lower, Pedal, Channel	Channel
	MIDI In Mode XMc	Single, Upper, Lower, Pedal, Channel	Single
	TRx. NRPN	Off / On	On
	Tx. Leslie Param.	XM / 21	XM
	TRx. Prog. Change	Off / On	On
	TRx. Drawbar Regi.	Off / On	On
	Rx. Dump	Off / On	On
	TRx. Channel Upper	1 - 16, Off	1
	TRx. Channel Lower	1 - 16, Off	2
TRx. Channel Pedal	1 - 16, Off	3	
Display	To Shortcut	1, 2s, No	1s
	Time Out	4, 8, 16s, No	No
Expression	Gain	70 - 130%	110%



# Specifications

## Sound Generator

2 x VASE III as  
Digital Tone-wheels

## Harmonic Drawbars

### Pitches

9 Pitches (Upper and Lower)  
2 Pitches (Pedal)

### Waveform

B-type/Mellow/Brite (Upper  
and Lower)  
Muted/Normal/Synth1/Synth2  
(Pedal)

## Percussion

### Harmonics

Second, Third

### Adjustable

Fast Decay, Soft  
Touch, Velocity,  
Decay (Fast, Slow)  
Level (Soft, Normal)

## Tuning

### Master

430 - 450 1Hz Steps

### Transpose

-6 - 0 - +6 semitones

## Effects

### Internal Leslie

On, Fast, Brake  
Digital, 2 Rotors

### Vibrato and Chorus

V1, V2, V3, C1, C2, C3  
Upper&Lower On/Off  
Speed: 5(6.10 - 7.25Hz)

### Overdrive

Digital Overdrive

### Equalizer

3 Bands

### Reverb

10 Programs

### Sustain

5 Lengths (Pedal)

## Keymap

### Functions

Split  
Manual Bass

### Adjustable

Split Point  
Lower Octave  
Pedal Top key

## Patches

128 Patches

## Display

20-characters, 2 lines  
with 12 control switches  
and Rotary encoder

## Storage

None

## MIDI

Templates: 4

## Connections

DC Input (15V)  
MIDI In1, In2, Out  
Exp. Pedal (Phone Jack),  
Foot Switch,  
Line Out L/Mono, R,  
Headphones,  
8-pin Leslie

## Accessory

### AC Adaptor

AD1-1508 (100 - 120V)  
AD3-1508 (220 - 240V)

## Dimension

396(W) x 172 (D) x 50(H) mm

## Weight

1.8 kg

# デモ・ソング一覧 & 作曲者プロフィール

## デモ曲の操作方法

1. [MENU/EXIT]ボタンを押します。
2. [PAGE]ボタンでページEを選びます。
3. [ENTER]ボタンを押します。
4. [PAGE]ボタンで選曲します。
5. [ENTER]ボタンを押すと、デモ演奏が始まります。

## Songs / Composers

1. **Liberation**  
Takanobu Masuda
2. **XM-2 Happy**  
Joey DeFrancesco
3. **Acid Wash**  
Tony Monaco
4. **Shooting Star**  
Daisuke Kawai
5. **B-3 Cookin'**  
Deryl Winston
6. **Something Slow**  
Joey DeFrancesco
7. **Shakin'**  
Joey DeFrancesco

### ジョーイ デフランチェスコ

4歳、ハモンドオルガンの演奏を始める。「どういわけか演奏出来た。家中にあるジミースミスやそのような音楽を既に聴いていた。それからある時、父の“パパジョン”デフランチェスコがギグから家にハモンドオルガンを持ってきた。その音を聞いた時、僕は本当にそれにのめりこんでしまった。父が僕を正しい方向に導いてくれた、すべき事とすべきことでない事、しかし彼はそれについて強制したことは一度もなかった」

10歳、既に週末のギグでお金を稼ぐ。高校の時、フィラデルフィア周辺で着々と演奏活動し、ジミースミス、ジャック マグダフやそれ以外の多くの最高レベルオルガニストが近く都市に来た時には彼らから手ほどきを受ける。彼の高く評価されているキャリアはマイルス デービスに彼の1980年代後半のバンドに参加するように誘われたことから始まる。それからコロムビアと契約し1989～1994年まで5枚のレコードを録音。1989年のアルバム“All of Me”リリースと共に、ジャズシーンに現れる。ジョーイと彼の1980年後半～1990年初めのレコーディングを、ハモンドB-3オルガンへの愛着を再び燃え上がらせる1つのセンセーションとして、全世界のジャズ界は賞賛。2003年、ジョーイと彼のバンドは最新ヒットCD、“Falling in Love Again”をリリース。

このCDは、“New B-3”オルガンで録音される。2002/2003年、ダウンビート誌により「年間最優秀オルガニスト」に選出される。現在、ハモンドスズキと共に積極的に活動。ディーラープロモーション、国内コンベンション、コンサート、クリニックなど以外にハモンド製品の開発にも貢献。

### トニー モナコ

8歳からアコーディオンの演奏を始める。12歳の時、ジミースミスのアルバムをもらい、すぐにジャズオルガンが自分の天職ということを知る。まだハモンドB3オルガンの技術を学んでいる時にオハイオ州コロムビア周辺のジャズナイトクラブで演奏を始める。地元オルガニストのハンク マーヤドン パターソンの影響を受ける。その後、伝説的なジャズオルガニストのジミー マグダフ、リチャード “グループ” ホームズ、チャールズ イアーランド、ジャック マグダフ、ドクターロニースミスに魅せられる。ここで彼はインスピレーションの限らない源を見つけたが、十分ではなかった！16歳の誕生日に、ジミースミスから電話を受け取る。これはとても光栄なことでもオルガニストとしての彼の熱意にさらに拍車をかける出来事となる。20歳、ジミースミスはカリフォルニア州ロサンゼルス、ウッドランドヒルにある彼のクラブと一緒に演奏する為にトニーを招待。トニーにとってそれは忘れられない経験の1つ。2000年4月、ジャズオルガニストのジョーイデフランチェスコがオハイオ州コロムビアで演奏している時、二人は出会い、即友達になる。ジョーイはトニーの才能をすぐに認め、CDを録音するようにオファー。トニーの“Burnin' Grooves”は国際的な注目を引き起こす。ハモンドスズキとの関係が深まるにつれ、各地を回ってハモンド “New B-3” の演奏をしている。

### 河合代介 (かわい だいすけ)

1989年スタジオ・ミュージシャンとしてデビュー。今までサポートとしてコーネリアス、武田真治、最近ではモーニング娘。や浜崎あゆみ、cobaなど幅広く参加。自身のバンド、Tone Wheels、新しいユニット、Opusでも活躍している。

### ダリル ウィンストン

米国サンディエゴに長く在住。故郷ワシントン州シアトルに住んでいた14歳の時、ハモンドオルガンの演奏を始める。母アリス ウィンストン (コンサート・ピアニスト) と叔母ジーン マックグロー (ハモンドオルガン奏者) という2人の最も素晴らしいゴスペルミュージシャンに教わる。直ぐにハモンドオルガンの演奏でその驚くべき才能と技術がシアトルエリアの多くの人々に知れ渡る。2000年初めには、ハモンドスズキUSAの重役に紹介される。彼らはダリルにとっても感動し、彼らのアーティストの一人になる為に彼をアナハイムウィンターナムショーに招待。それからというもののハモンドコンサートアーティストとして各地を回り続けている。彼は献納コンサートやハモンドオルガンとゴスペル音楽の中でのハモンドオルガンの重要性についてセミナーを開いている。ハモンドスズキUSAの代表者であることにも感謝し、誇りに思っている。ダリルのモットーは「ハモンドがない限り、ジャムしているとは言えない！」

### 増田隆宣 (ますだ たかのぶ)

幼少よりオルガンを学び、15歳の頃からハモンドオルガンに興味を持つ。18歳でハモンドNew X-5 & Leslie #760を購入し、主にロック的奏法、アプローチを研究。その後、セッション・キーボーディストとして、数々のアーティストのレコーディングやライブに参加する。XB/XMシリーズに於いては、プロ・ミュージシャンの観点から、さまざまなアドバイスをを行っている。

これらのデモ・ソングの著作権は、すべて株式会社鈴木楽器製作所が所有しています。これらのデモ・ソングを個人で楽しむ以外に権利者の許諾なしで使用することは、法律で禁じられています。

# ファクトリー・パッチ一覧

Patch #	Name	Patch #	Name	Patch #	Name	Patch #	Name
001	Jimmy	041	Theatre C#	081	White Shade	121	User 1
002	Lo & Hi 1	042	Theatre D	082	Percuss Bass	122	User 2
003	Warmth	043	Theatre D#	083	Four Beat	123	User 3
004	Groove	044	Theatre E	084	Funk Bass	124	User 4
005	Funky	045	Theatre F	085	Surf Coast	125	User 5
006	Purple	046	Theatre F#	086	Blue Tigers	126	User 6
007	Funky 2	047	Theatre G	087	10th Avenue	127	User 7
008	Full Tibias	048	Theatre G#	088	Popcorn	128	Init. Patch
009	Full Organ	049	Theatre A	089	Doubling		
010	Full Church	050	Full Theatre	090	N. E. S.		
011	Jimmy 1	051	Tibia 8 & 4	091	Soloist		
012	Jimmy 2	052	Tibia 8 & 2	092	Choke Nose		
013	Jimmy 3	053	Tibia & Vox	093	S. F. Forever		
014	Burner	054	Tibia 8, 4 & 2	094	Tea Lounge		
015	Groove	055	Tibia 16 & 8	095	Le Femme		
016	Smooth Bass	056	Tibia 16 & 4	096	Triplet 90		
017	Shirley	057	Tibia 16, 8 & 4	097	Triplet 100		
018	Jimmy MC	058	Tibia 16,8,4&2	098	Triplet 110		
019	Fat Bass	059	Tibia 16,8,4,2,1	099	Triplet 120		
020	All Nine	060	Full Tibia	100	Triplet 130		
021	Gospel 1	061	Gedeckt 8	101	XM-2 Happy 1		
022	Gospel 2	062	Flute 8 & 4	102	XM-2 Happy 2		
023	Gospel 3	063	Principl 8	103	XM-2 Happy 3		
024	Gospel 4	064	Princ Chrs	104	Acid Wash 1		
025	Praise 1	065	Rohr Flute	105	Acid Wash 2		
026	Praise 2	066	Gamba Clst	106	B-3 Cookin'		
027	Praise 3	067	Cornet	107	Shooting 1		
028	Praise 4	068	Sesquialtr	108	Shooting 2		
029	Meditation	069	Chrs & Mxt	109	Liberatio 1		
030	Full Gospel	070	Sforzando	110	Liberatio 2		
031	Purple	071	Lo & Hi 1	111	Stopped Fl.		
032	Perc Holow	072	Lo & Hi 2	112	Dulciana		
033	Some Lovin	073	Lo & Hi 3	113	Fr. Horn		
034	Booker	074	Odd Harm	114	Salicional		
035	Rock 1	075	M3 Low Man	115	Flutes 8 & 4		
036	Rock 2	076	Perc 16 & 4	116	Oboe Horn		
037	Rock 3	077	Solo 16 & 2	117	Diapason		
038	Full 1	078	Cute Solo	118	Trumpet		
039	Full 2	079	Eddieswind	119	Full Swell		
040	Full Overd	080	Full Hamm	120	Full Church		



# サービスについて

---

この商品には保証書を別途添付しております。保証書は販売店でお渡しいたしますので、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。

保証期間はご購入日より1年間です。保証書の記載内容によりご購入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、ご購入の販売店またはもよりの営業所にお問い合わせ下さい。

**株式会社 鈴木楽器製作所**

〒430-0852 浜松市領家2-25-12 (053)461-2325



株式会社 **鈴木楽器製作所**

00457-50022 V1.00-060619

Printed in Japan