

HAMMOND Super SX-1

取扱説明書



 株式会社 ハモンド スズキ

1989年4月
Version1.1

ごあいさつ

このたびは、数ある電子オルガンの中からハモンドオルガンをお選びいただき、誠にありがとうございます。SUPERシリーズは、伝統的なハモンドオルガンに、新開発のデジタル音源およびフルデジタル・コントロール機能を搭載した、まさに新世代のハモンドオルガンです。

オルガン本体のトーンバーを主体に、MIDI機能を通じて外部音源やドラムマシン、シーケンサーなど全てをオルガン本体でコントロールできます。

SUPERシリーズの優れた性能を十分に発揮していただき、末永くご愛用いただくため、ご使用前にこの取扱説明書を良くお読みいただきますようお願い致します。

取扱説明書の使い方

この取扱説明書は、2つの部分から成っており、第1部（基本編）ではオルガンの基本的な操作について、また、第2部（エディット編）では音色のエディット（修正や編集）やプリセットのメモリー、MIDIの操作方法などについてご説明します。

本体及びカード・ボイスなど既存の音色を中心に演奏される方は、第1部（基本編）をご覧ください。また、カード・ボイスやMIDIを使い、音色のエディットや特定のパラメータを必要とされる方は第1部（基本編）に続いて第2部（エディット編）にお進みください。

目次

ご使用の前に	1-1
オルガンの接続	1-2
スイッチなどの操作方法	1-3
オルガンの起動	1-4
ディスプレイ・モード	2-1
プリセット	3-1
プリセット初期値	3-2
トーンバー	4-1
パーカッション	4-6
効果の設定	4-7
ビブラート	4-7
レスリー	4-8
サステイン	4-9
リバーブ	4-9
カード・ボイス	5-1
コーラス、ペロシティ	5-3
ストリングス	6-1
ペダルの音色	7-1
MIDI	8-1
MIDIの接続	8-1
MIDIスイッチ	8-2
プロ・フット	9-1
トランスポーズ	9-2
リズム	10-1
シーケンサー	11-1
故障とお考えになる前に	12-1

**第1部
基本編**

ご使用前に

●設置場所

- ・湿気が少なく、風通しの良い場所をお選びください。
- ・直射日光を避けてください。
- ・暖房器具のそばに置かないでください。
- ・振動の少ない、平らな床面に置いてください。
- ・壁から約15cmほど離してください。

●譜面立て

譜面立てに無理な力を加えるとキャビネットを痛める原因になります。おしまいになるときは、静かにお取り扱い願います。

●電源について

電源には、一般ご家庭用の100Vコンセントをご使用ください。
電源コードは、オルガン本体やイスで踏みつけたり、また足で引っかけたりしないようご注意ください。

●調律について

ハモンドオルガンは、信頼性の高い部品を使用しておりますので、長くご使用いただいても調律の必要は全くありません。

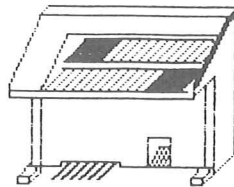
●オルガンに何か変化があったら

オルガンに水がかかったり、変なおいや煙が出た場合は、直ちに電源を切り、すみやかに買い求めいただいた販売店もしくはハモンド・スズキ・サービスセンターまでご連絡ください。

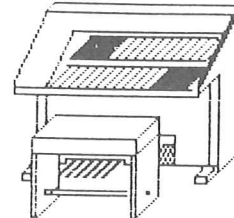
オルガンの接続 (SUPER SX-1)

本体、イスをパッキング・ケースから取り出したら、図のように組み立ててください。

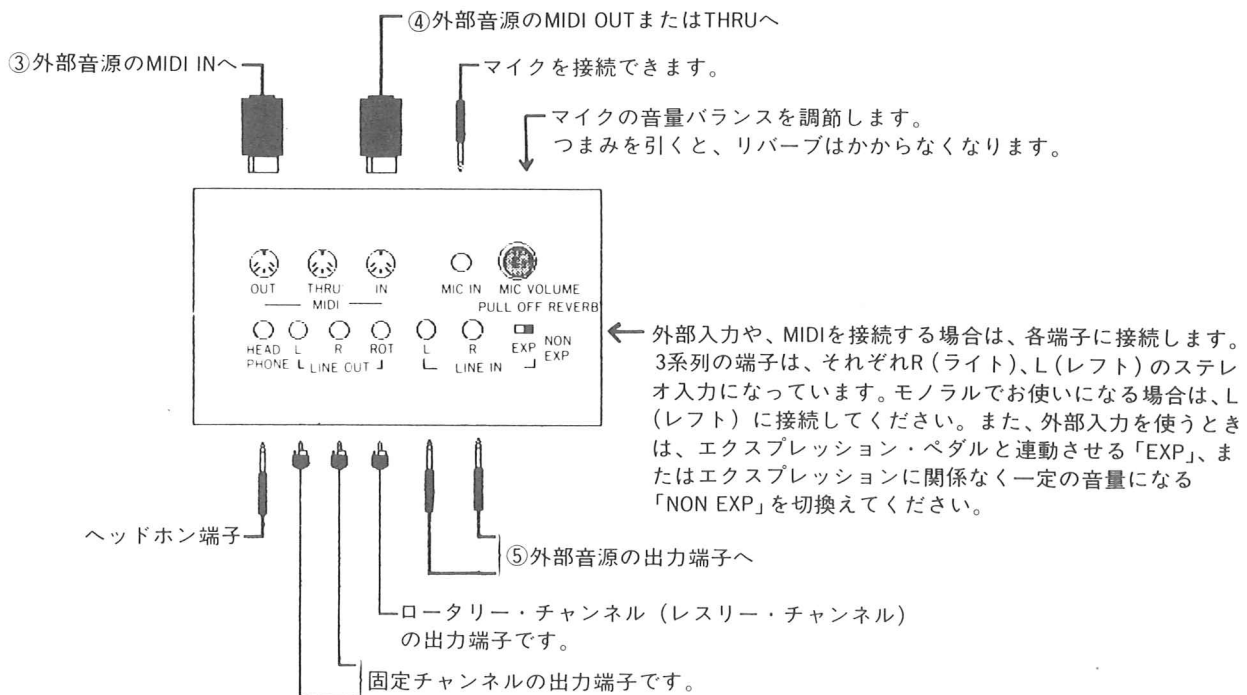
①オルガン本体を置きます。この時、壁面から少なくとも15cmあけてください。



②イスを置きます。



●本体右下の接続パネル



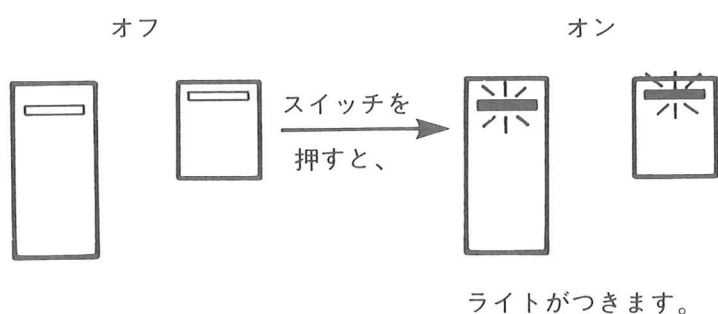
⑨電源コードを差し込み、本体の電源をオンにします。外部音源や、ドラムマシンなどを接続しているときは、外部機器の電源をあらかじめオン (入れる) にしてから、本体の電源をオンにしてください

スイッチなどの操作方法

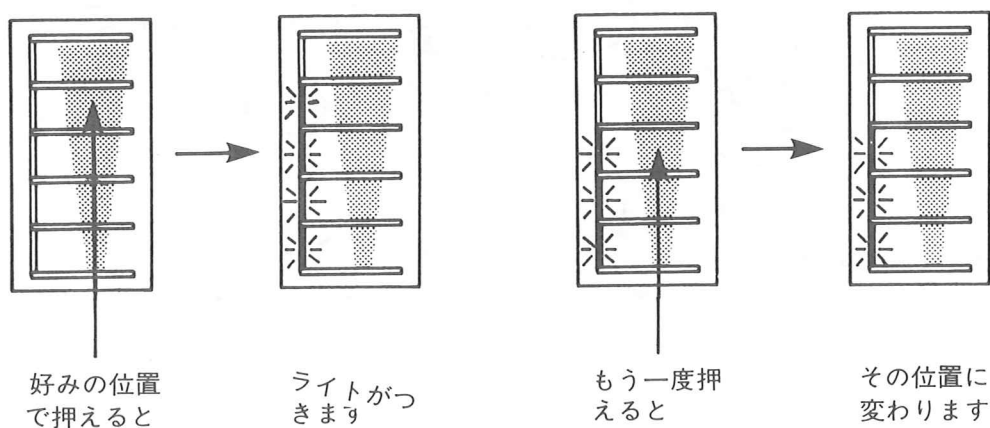
SUPERシリーズは、演奏上の操作性を第一に設計されており、パネル上のセッティングは、基本的にLEDスイッチと、ビジュアル・ポインターで行います。スイッチは、その部分の機能が働いているときに、LEDが点灯します。また、ビジュアル・ポインターは、音量やバランスなどをお好みの大きさ、強さに調節するもので、5段階のLEDで表示します。LEDの右側の部分を軽く指で押すと、押されたレベルになります。

スイッチとビジュアル・ポインター

・LEDスイッチ



・ビジュアル・ポインター



オルガンの起動

オルガンの接続ができれば、本体の右側にある電源スイッチを入れてみましょう。中央のディスプレイ下段に、

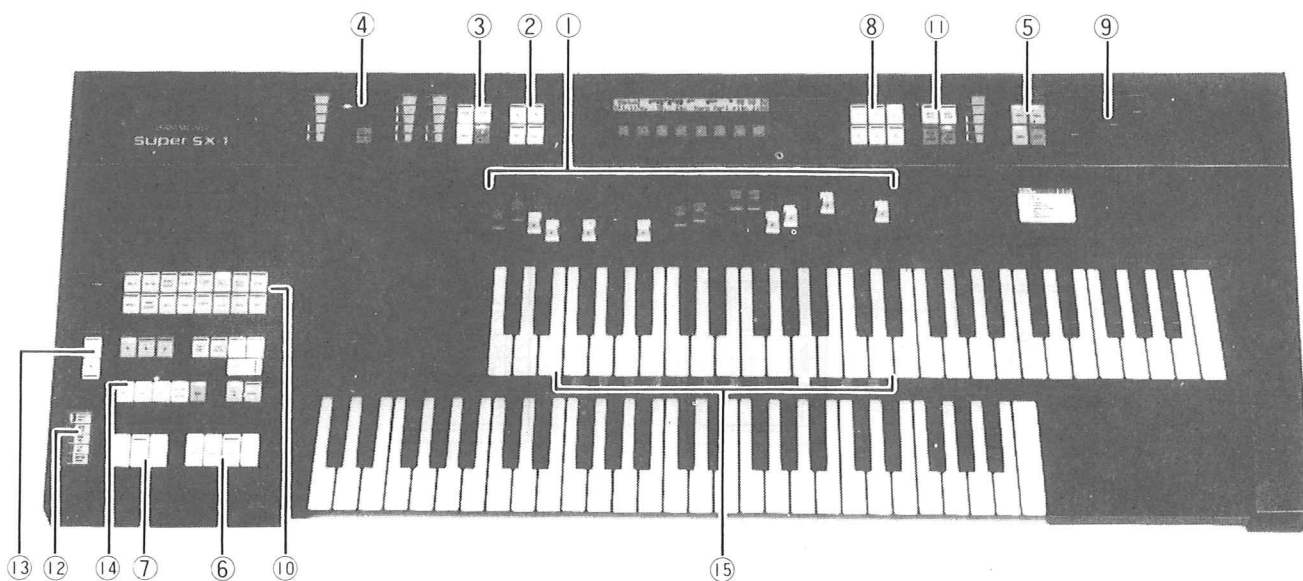
[PLEASE WAIT (しばらくお待ちください)]

と表示されます。3秒ほど後に、[READY (準備完了)] と表示されます。もし、ディスプレイが見えにくい場合は、ディスプレイの [CONTRAST (明るさ調整)] を回して、文字の濃さを調整してください。電源スイッチをオンにした直後には必ずこの画面が表示されます。もし、なかなか [READY] の表示が出ない場合は、一度電源を切り、接続をもう一度確認してください。

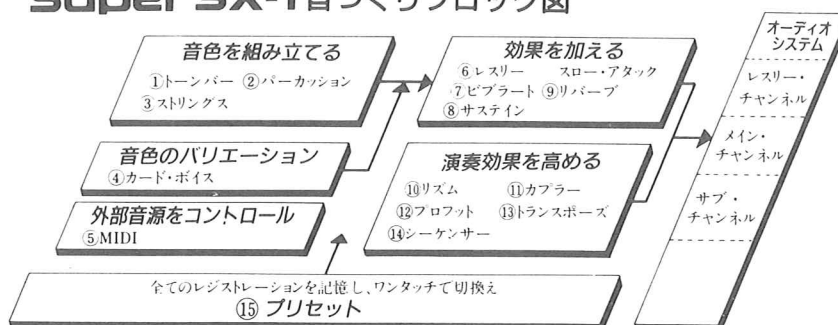
電源をオンにした直後のパネルの設定には二通りのケースがあります。

- ①工場出荷時の設定になる場合。
- ②電源をオフにした時にされていた設定になる場合。

オルガンをお買い求めいただき、最初に電源をオンしたとき、及びリセットを実行し、強制的にオルガンのセッティングを初期状態に戻した場合には、上記①の状態になります。また、このモデルでは、メモリーの記憶内容を一時的に記憶するためにメモリー保護回路 (メモリー・バックアップ) を内蔵しており、通常は、一度電源を切り、再び、電源を入れたときには、電源をオフにする直前のセッティングがそのまま表示されます。メモリー・バックアップは、約30分以上電源を入れていますと、約1週間メモリー内容を保持します。(但し、カード・ボイスの音色データ。) もし、バックアップの電源が切れた場合は、自動的に初期値 (工場出荷時) にセットされます。



Super SX-1音づくりブロック図

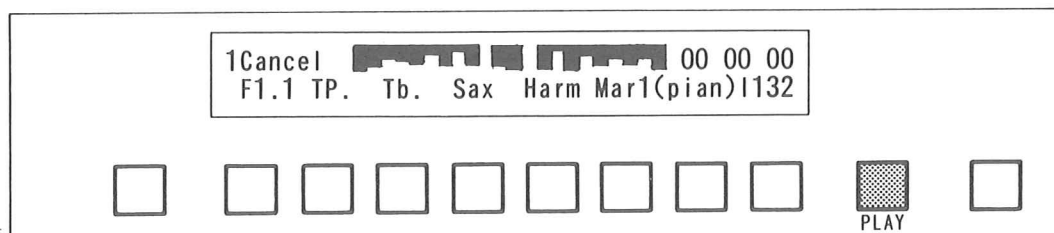


ディスプレイ・モード

ディスプレイ

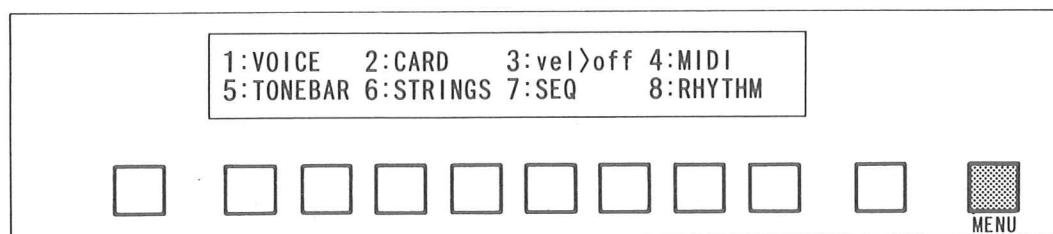
通常、パネルにあるスイッチで演奏に必要な操作を行いますが、オルガンの演奏に必要なセッティングや各音色の設定値、MIDIの設定などすべての演奏情報は、ディスプレイに表示されます。また、ディスプレイの下にある1~8までのスイッチは画面の表示に対応しており、音色の切り替えや値を調整します。

プレイ・モード

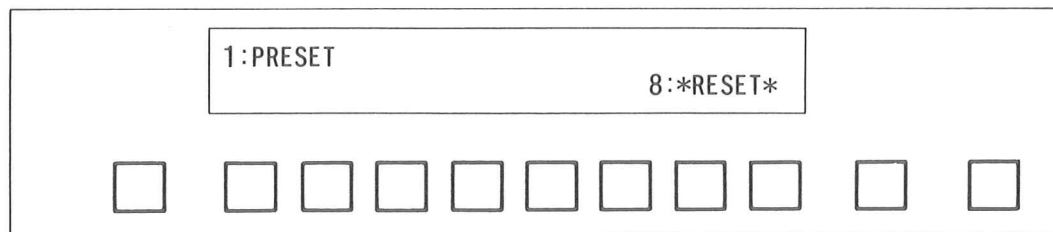


電源スイッチをオンしたら、まず [PLAY] スイッチを押してください。通常の演奏中には、プレイ画面にします。[PLAY] のスイッチを押すと、ディスプレイ上段にトーンバーやプリセット名、MIDIのプログラム・ナンバーが、下段にはカード・ボイスの音色やトランスポーズの値などが表示されます。また、プレイ画面表示中に、もう一度 [PLAY] のスイッチを押すことにより、トーンバーの表示を数字や形に切換えます。カード・ボイスの音色が読み込まれている時には、下の段にその音色名が表示されます。

メニュー・モード



メニュー・スイッチをもう一度押すと



メニューのスイッチを押すと、画面には1~8のメニューが表示されます。各番号に対応したスイッチを押し、それぞれのモードへ移動します。詳しくは、各項目の操作をご覧ください。

リセットについて

Superシリーズは、パネル上の各スイッチやディスプレイを使って行うパラメータの変化などを常に内蔵のコンピューターが記憶しています。

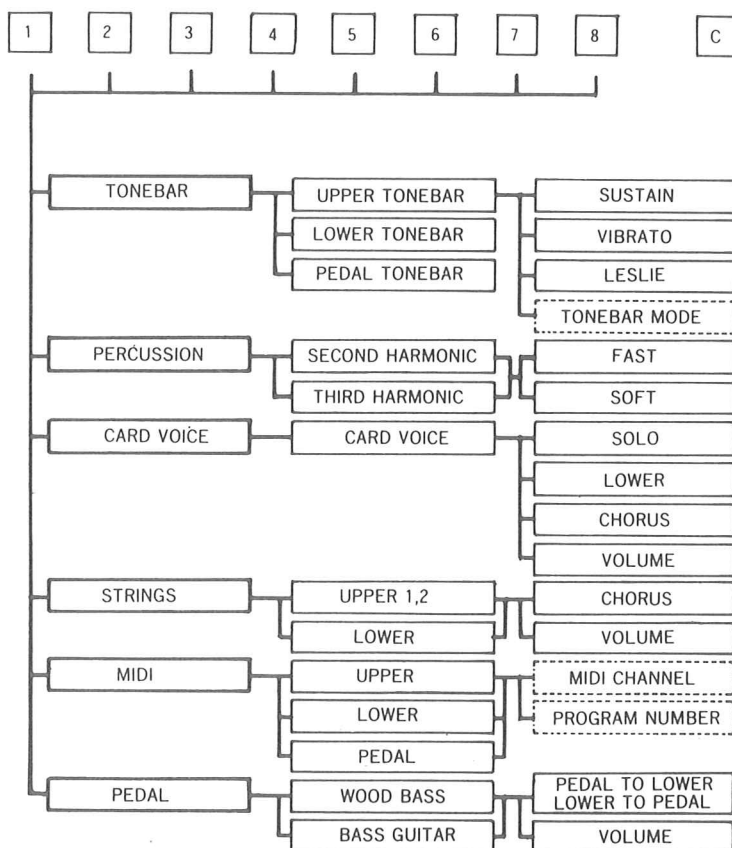
それぞれの設定を最も標準的な状態に戻すために、リセット機能をお使いください。特に新たにプリセットを記憶させる前や、交代でオルガンを演奏する際にご自分のレジストレーション(セッティング)を始める前に一度リセット操作をされることをお勧めします。

- ・リセットを行うと、プリセットは自動的に [プリセット初期値] のセッティングになります。また、シーケンサーの内容は全て消去され空白になりますのでご注意ください。
- ・カードボイスをスロットに差し込んでいる場合は、その音色がロード(読み込み)されます。また、何も差し込まれていない場合は、内蔵の6音色が自動的にロード(読み込み)されます。

プリセット

プリセット

プリセットは、各鍵盤に対応するすべてのスイッチやコントロールに優先します。上鍵盤や下鍵盤、ペダルの音色やスイッチの状態をあらかじめ記憶させておき、瞬時に音色の切換えをおこないます。工場出荷時に基本のセッティングをしてありますが、プリセットの内容は、自由に書き変えることができます。また、工場出荷時の初期状態に戻すこともできます。



プリセットの切換え

上鍵盤と下鍵盤の間にある1~8までの8つのスイッチと [C (キャンセル)] がプリセットです。最初に電源をオンしたときには、必ずキャンセルにライトがつきます。この状態のときに、パネル上にある各鍵盤に対応するトーンバーやスイッチ、ビジュアル・ポインターなどは全てその場でコントロールできます。また、1~8にはそれぞれ異なる音色があらかじめセットされており、ワンタッチで音色の切換えを行なえます。プリセットは同時にひとつだけ使えます。ディスプレイをプレイ・モードにして、プリセットをいくつか押し変えてみてください。ディスプレイ上段のプリセット名やMIDIプログラム・ナンバーとともにトーンバーのセッティングが変わります。初期設定では、奇数の番号にはオルガンの音色、偶数の番号にはピアノやストリングスなどオルガン以外の音色がプログラムされています。あらかじめセットされているプリセットを選んでいるときには、トーンバーを動かしても音色は変化しません。レスリー、ビブラートやパーカッション、ビジュアル・ポインターなどのスイッチは、プリセットを選んだ後で好みに応じて変更できますが、一度別のプリセットまたはキャンセルにすると、今行った変更点はキャンセルされ、最初に設定されているプリセットになります。

プリセット初期値

Preset Data

	C	1	2	3	4	5	6	7	8
General Preset Name	Cancel	Pretty	Pfjazz	JAZZ	STR.1	TIBIAS	STR.2	FullOrg	TUTTI
Upper Tonebar	As	00 8004 000	00 0000 000	88 8000 000	00 0000 000	80 7806 007	00 6200 000	63 7837 037	84 7858 568
Lower Tonebar	As	00 4200 000	00 5300 000	74	00 0000 000	00 6432 111	00 4210 000	00 5736 026	00 8643 102
Pedal Tonebar	As	30	31	53	31	53	43	65	63
Pedal Volume	As	3	4	3	3	3	3	3	3
Bass Guitar	As	-	-	-	-	-	-	-	-
Wood Bass	As	-	*	-	-	-	-	-	-
Pedal to Lower	As	-	-	-	-	-	-	-	-
Lower to Pedal	As	-	-	-	*	-	*	-	*
Upper Sustain	As	I,II	-	-	-	-	-	-	-
Lower Sustain	As	-	-	-	-	-	-	-	-
Pedal Sustain	As	I	I	I	I	I	I	I	I
Vibrato	As	-	-	II	II	-	II	-	II
Vibrato Chorus	As	-	-	*	-	-	-	-	-
Leslie Upper	As	-	-	-	-	-	-	-	-
Leslie Lower	As	-	-	-	-	-	-	-	-
Leslie Reverb	As	-	-	*	-	*	-	*	-
Leslie Fast	As	-	-	-	-	*	*	*	*
2nd Harmonic	As	-	-	-	-	-	-	-	-
3rd Harmonic	As	-	-	*	-	-	-	-	-
Percussion Soft	As	-	-	*	-	-	-	-	-
Decay Fast	As	-	-	*	-	-	-	-	-
Upper Strings	As	-	-	-	I	-	I,II	-	I,II
Lower Strings	As	-	*	-	*	-	*	-	*
Chorus	As	-	*	-	*	-	*	-	*
Upper Volume	As	3	-	3	4	3	4	3	4
Lower Volume	As	2	2	3	2	3	3	3	3
Card Voice Chorus	As	-	-	-	-	-	-	-	-
Card Voice Volume	As	3	4	3	3	3	3	3	3
Card Voice	As	-	*	-	-	-	-	-	-
Card Voice Lower	As	-	-	-	-	-	-	-	-
Card Voice Solo	As	-	*	-	-	-	-	-	-
Card Number	As	7	7	7	7	7	7	7	7
Tonebar Leslie Channel	As	1	1	1	1	1	1	1	1
Tonebar Voice	As	Mellow	Mellow	Mellow	Mellow	Mellow	Mellow	Mellow	Brite
Upper Slow Attack	As	-	-	-	*	-	*	-	*
Lower Slow Attack	As	-	-	-	*	-	*	-	*

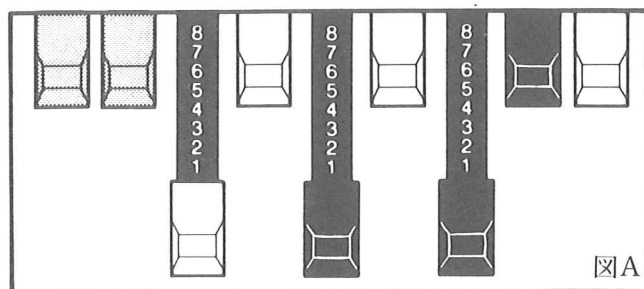
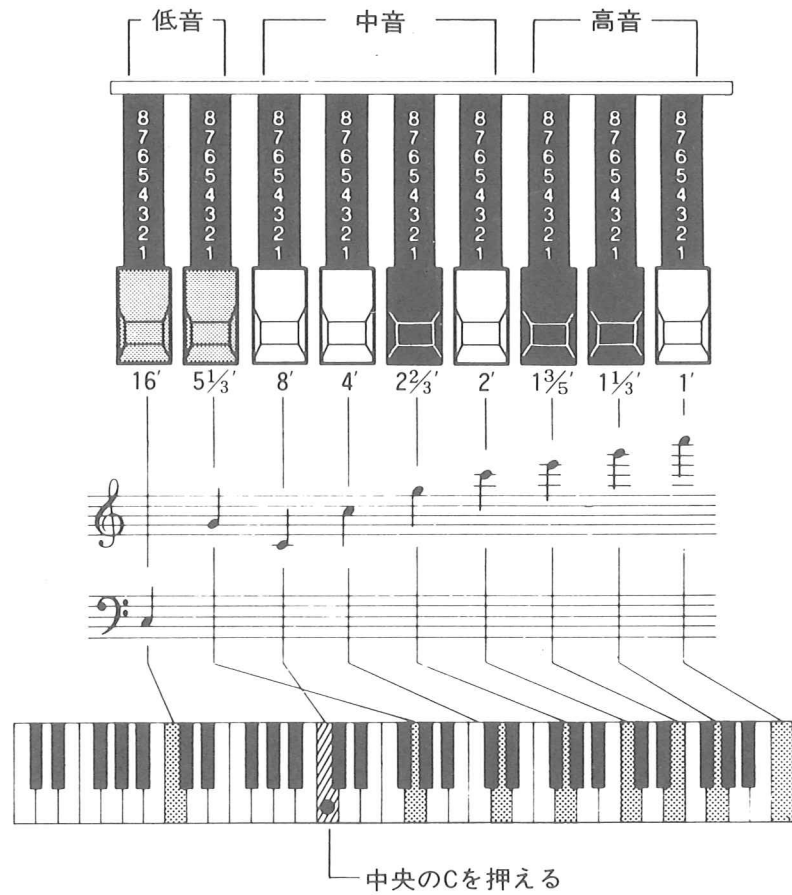
As:直前に設定されている状態になります。

トーンバー

9本のトーンバーによる2億5千3百万種類の音色バリエーションは、1934年、最初のモデルA型より受け継がれてきたハモンドの音づくりの基本です。9本の異なるピッチ（音の高さ）のサイン波（正弦波）からなるトーンバーの組み合わせにより、さまざまな音色を作ります。図のように、[8']で中央のC（ド）を押えたとき、各トーンバーの音の高さは楽譜のようになります。また、トーン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。各トーンバーには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（ $2\frac{2}{3}$ '）と第5倍音（ $1\frac{3}{5}$ '）が同時に発生します。この場合、図Aのように3本のトーンバーを引き出すと、クラリネットの音が出ます。

また、3本のトーンバーのうち、右側を多めに、左側を少なめに引き出すと[00 2040 800]、高い音の成分が多くなり、かたい音の感じになります。逆に、左側のトーンバーを多めに引き出し[00 8040 200]、ソフトな音色をつくります。このように、トーンバーを使い、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。



白いトーンバー

各トーンバーの中で、白の左端 [8'] のトーンバーが基音（すべての倍音の中で最も低い音の成分で、基音になる音）を作ります。そのほかの白いトーンバーは右へ行くほどオクターブずつ高くなります。

黒いトーンバー

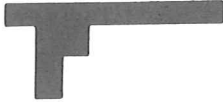
黒いトーンバーの音は、基音に対して5度、3度関係の音になっていますが、豊かな音色を組み立てるうえで重要な役割を果たします。甘く柔らかな響きを持つホルン、艶のある弦楽器など、すべて異なる倍音の成分を含んでいるのです。


茶色のトーンバー


左端の2本の茶色いトーンバーは、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などには [16'] を基準に音づくりをします。


パイプオルガンの用語では、前者を [8フィート律]、後者を [16フィート律] と呼びます。トーンバーを使うには、まずプリセットをキャンセルにします。この状態で、トーンバーを動かすと、ディスプレイに表示されているトーンバーの形が動きにあわせて変化します。より正確に合わせる場合は、[SHIFT (シフト)] スイッチを押してトーンバーを数字で表示させます。もう一度 [SHIFT (シフト)] スイッチを押すと、表示は形に戻ります。

●代表的な4つのレジストレーションパターン

フルート系	
	
Accompaniment Flute 8'	00 8460 000
	00 3220 000
	00 8600 000
Bloklflöte 8'	00 5310 000
Bloklflöte 4'	00 0503 010
Chorus of Flutes 16'	80 8605 002
Concert Flute 8'	00 6300 000
Flute 8'	00 6201 000
Flute 4'	00 0602 001
Flute 2'	00 0106 004
Flute(Organ type) 16'	50 3000 000
Flute(Organ type) 8'	00 5300 000
Flute(Organ type) 4'	00 0503 000
Flute(Organ type) 2'	00 0005 000
Nazard 2 2/3'	00 0030 000
Open Flute 8'	00 7510 000
Orchestral Flute 8'	00 3831 000
Piccolo 2'	00 0006 003
Prinzipal Flute 8'	00 8540 000
Stopped Flute 8'	00 5020 000
Tibia 8'	00 7030 000
Tibia 4'	00 0700 030
Tibia(Solo) 8'	00 8020 000
Tibia(Theater) 16'	80 8605 004
Wooden Open Flute 8'	00 8840 000

ディアパーソン系	
	
Accompanimental Diapason 8'	00 8874 210
Chorus Diapason 16'	84 8421 000
Chorus Diapason 8'	00 8686 310
Chorus Diapason 4'	00 0806 085
Diapason 8'	00 7785 321
	00 7783 210
Diapason Chorus	61 8855 424
Echo Diapason 16'	43 4421 000
Echo Diapason 8'	00 4434 210
Harmonic Diapason 16'	85 8524 100
Harmonic Diapason 8'	00 8877 760
Harmonic Diapason	00 8678 453
Harmonic Diapason	00 6546 532
Harmonic Diapason 4'	00 0606 045
Horn Diapason 16'	77 7621 000
Horn Diapason 8'	00 8887 480
Open Diapason 8'	01 8866 430
Open Diapason	00 8745 423
Open Diapason	01 6655 320
Solo Diapason 16'	85 8544 000
Solo Diapason 8'	01 8855 331
Solo Diapason 4'	00 0818 055
Swell Diapason 8'	00 7765 320
Wood Diapason 16'	82 7311 000
Wood Diapason 8'	00 7754 310

ストリングス系	
	
Cello 8'	00 3564 534
Cello	00 3564 211
Dulciana 8'	00 7770 000
Gamba 8'	00 3484 443
Gamba	00 3474 121
Gemshorn 8'	00 4741 321
Gross Gamba 8'	00 4786 543
Harmonica(Organ type) 8'	00 1233 321
Keen Strings 8'	00 1687 664
Muted String 8'	00 2452 010
Orchestral String 8'	00 1464 321
Salicional 16'	25 4321 000
Salicional 8'	00 2453 321
Salicional 4'	00 0204 052
Soft String 16'	13 3210 000
Soft String 8'	00 1332 320
Solo Cello 8'	00 3485 543
Solo Viola 8'	00 2474 341
Solo Violin 8'	00 3654 324
String Organ	22 5787 765
String Organ	22 4767 765
Viola da Gamba 8'	00 2465 432
Violin 8'	00 2334 434
Violin	00 2382 233
Violin	00 2476 264
Violina 4'	00 0103 064
Violine 16'	26 3431 000

リード系	
	
Bassoon 16'	44 7000 000
Bassoon 8'	08 7500 000
Bombarde 16'	86 8400 000
Chorus Reed 8'	00 7777 750
Clarinet 8'	00 6070 540
Clarinet	00 6060 300
English Horn 8'	00 3682 210
Flugel Horn 8'	00 5777 530
French Horn	00 7654 321
Kinura 8'	00 0172 786
Oboe(Orchestral) 8'	00 4764 210
Oboe(Organ type) 8'	00 4571 320
Oboe Horn 8'	00 4675 210
Post Horn 8'	00 6677 530
Reed Chorus	63 8888 863
Saxophone 16'	86 7100 000
Saxophone 8'	01 8762 431
Trombone 8'	01 8777 530
Trumpet(Orchestral) 8'	00 6788 650
Trumpet(Organ type) 8'	00 7677 320
Tuba(Organ type) 16'	88 8864 000
Tuba(Organ type)	03 6888 760
Tuba Sonora 8'	02 7788 640
Vox Humana 16'	33 6045 000
Vox Humana 8'	00 4720 123

トーンバーの音色調整

トーンバーには2種類の音色モードがあります。一つは伝統的なB型タイプの音源(メロー)、もう一つはより明るさを帯びた音源(ブライツ)です。演奏のスタイルや曲の持ち味に合わせた音の設定ができます。ディスプレイを[メニュー・モード]にして、[5]番のトーンバーを選びます。トーンバー・ボイスの表示に続いて、アパー、ロワーの音源が表示されます。電源を入れた直後には、[melow (メロー)]と表示されます。ディスプレイの下にあるスイッチで[2]番を押すと、アパーが[brite (ブライツ)]に変わります。また、[4]番のスイッチを押すと、ロワーがブライツに変わります。一般的にはジャズやロックなどにはメローを、パイプオルガンの響きなどにはブライツが適しています。

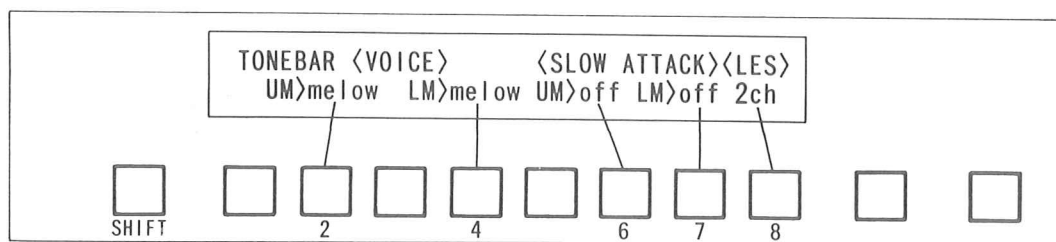
トーンバーキャンセル

上下鍵盤の間のプリセットスイッチの右端に、アパー、ロワーのボタンが2つあります。このスイッチをオンすると、LCDのトーンバー画面に[CANCEL]と表示され、トーンバーの音は出なくなります。又、パーカッションも同時にキャンセルされます。

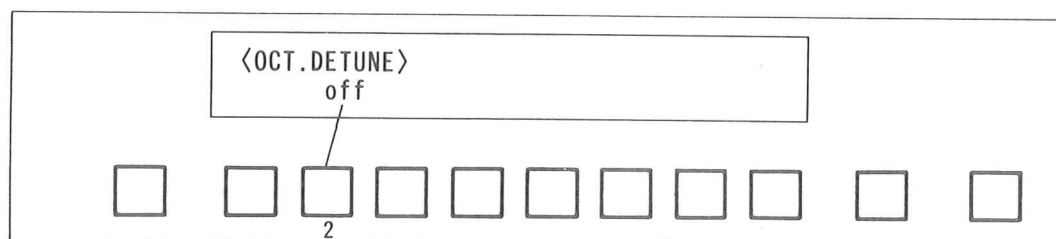
トーンバーの音色設定

ディスプレイのメニュー・モード [5] 番を押すと、トーンバー音源について表示されます。オン、オフは表示の下にあるスイッチで行ないます。

Tonebar 1



Tonebar 2



スロー・アタック

トーンバーのアタックを緩やかにし、パイプ・オルガン特有のシフ効果をつくります。通常、トーンバーはシャープなアタックと独特の立ち上がりポップ・ノイズを持っており、ジャズやロックで使われる歯切れ良いフレーズに適しています。一方、クラシックのオルガン曲には、よりパイプオルガンに迫る表現力が要求されます。トーンバーにスロー・アタックをかけることにより、パイプの弁が開くゆっくりとした音の立ち上がり効果を作ります。

LES> 2ch (レスリー・チャンネル)

トーンバーやパーカッションは通常レスリーの別々のチャンネルから出力されますが、出力チャンネルを1チャンネルにすることにより、B型を1チャンネル・レスリー(レスリー147、122等)に接続している伝統的なサウンドをつくります。[8] 番のスイッチを押して、1チャンネル、2チャンネルを切り換えてください。

OCT. DETUNE (オクターブ・デチューン)

従来のトーンホイール型のハモンドオルガンは、トーンバーの各音程を個々に独立して発振しているため、音程がごくわずかにずれ、9本のトーンバーを混ぜ合わせたときに豊かな響きをつくるように設計されています。ハモンドの音色が電子楽器であるにもかかわらず、アコースティックな響きとして評価される由縁でもあります。

オクターブ・デチューンをオンにすると、各オクターブの音程関係がごくわずかにずれ、音に厚味を加えます。クラシックのオルガン曲や内声部に動きのあるハーモニーで構成された曲を演奏するのに適しています。曲想により、このデチューン効果による音の動きが気になる方は、オクターブ・デチューンをオフにしてください。

メニュー[5] 番のトーンバーを選び、シフト・スイッチを押すと、オクターブ・デチューンが表示されます。

パーカッション

ハモンド独特の歯切れの良いアタック感を作ります。パーカッションは、単独もしくはトーンバーと合成して使います。

タッチ・レスポンス・パーカッションの採用により、最初に押した音に対してパーカッションが働きます。以後レガートで弾いた音に対してはパーカッションはかかりません。この効果を上手に利用し、フレーズのより豊かな表現が可能です。



2 (セカンド・ハーモニック)

トーンバーの [4'] の音にアタックと減衰効果を加えたものです。トーンバーと合成することにより、明るさと透明感をつくります。

3 (サード・ハーモニック)

トーンバーの第3倍音、[2 2/3'] の音にアタックと減衰効果を加えたものです。トーンバーと合成することにより、力強さと質感を高めるのに適しています。

SOFT (パーカッション・ソフト)

セカンド、サード・ハーモニックの音量を下げる役割をします。つまり、アタックの頂点を下げる働きです。パーカッションをトーンバーと合成する際に、このスイッチでトーンバーとの音量バランスを設定してください。

FAST (ディケイ・ファースト)

パーカッションの減衰時間を短くし、一音一音を引き締めます。特に、アップテンポな曲で、歯切れ良いリズム感を出したいときなどに使うと効果的です。

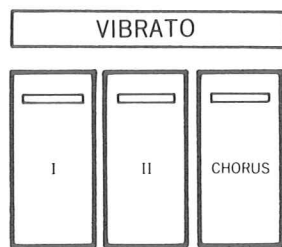
パーカッションは、通常はトーンバーとは別のチャンネルから音が出ますが、メニュー・モード [5] 番のトーンバーで [LES (レスリー)] を1チャンネルにしているときには、トーンバーと同じチャンネルから音が出ます。ジャズやロック、フュージョンなどの音づくりには大変効果的です。

効果の設定

ビブラート、レスリー、サステイン、リバーブなどの効果を加えることにより、トーンバーやパーカッションの音色を一層引き立てます。

ビブラート

トーンバーのピッチ（音の高さ）を一定の速さでわずかに変化させ、音色に暖かみを加えます。伝統的なA型やB型と同じ、レコーディングやライブ・ステージでプロフェッショナルに定評のある高品位のビブラートです。



VIBRATO I、II（ビブラート I、II）

I は、比較的浅いビブラート、II は標準的な深さのビブラートです。

I は、ストリングなどの弦楽器系のセッティングや、讃美歌等の穏やかなビブラートに適しています。

II は、フルート系やシアター・オルガンの効果に最適です。さらに、I と II 両方をオンすると、最も深いビブラート III になります。基本的にはレスリーがビブラートに優先しますので、レスリーのスイッチをオンにしているときには、ビブラートのスイッチにライトがついていてもビブラート効果はかかりません。ただし、レスリーを1チャンネルにしているときにはビブラート効果をかけながら、同時にレスリーを使うことができます。

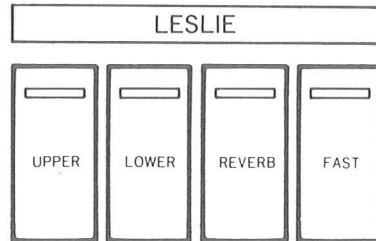
CHORUS（コーラス）

このスイッチ単独ではビブラートの働きはしませんが、ビブラート I、II がオンの時、このスイッチを入れると、ビブラートのかかっている直線的な音色とビブラートのかかった音色両方が同時に鳴り、ハモンド特有のマイルドな音色をつくります。

トーンバーで、[88 8000 004] とセッティングし、ビブラート II にコーラスを加えて効果をお確かめください。

レスリー

レスリーは、パイプ・オルガンの音が聴く人の周囲から聞こえてくるように、立体的でダイナミックな音の臨場感を作ります。主としてトーンバーの音色に加えるトレモロ効果です。



UPPER、LOWER (レスリー・アパー、レスリー・ロワー)

レスリー・アパーとレスリー・ロワーは、それぞれ上鍵盤、下鍵盤用のトレモロです。

このスイッチを入れると、上鍵盤または下鍵盤のトーンバーの音色がレスリー・チャンネル (回転スピーカーのチャンネル) に切り換わります。

REVERB (レスリー・リバーブ)

レスリー・アパーまたはレスリー・ロワーを入れているとき、リバーブのかかった音をレスリー・チャンネルから出します。テンポの速い曲を、歯切れ良く演奏するのに適しています。

FAST (レスリー・ファースト)

通常、レスリーはゆっくりと回転しており、レスリー・アパー、レスリー・ロワーをオンすると、ゆっくりとしたレスリー効果が得られますが、レスリー・ファーストを入れると、速く、ダイナミックなトレモロ効果になります。パイプ・オルガンのような響きにはスローで、エキサイティングな音づくりにはファーストが効果的です。

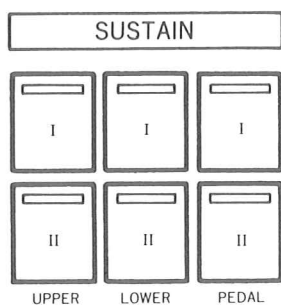
トーンバーとレスリー・チャンネル

最初に電源を入れプリセットがキャンセルされているときには、レスリーは2チャンネル (2ch) に設定されています (レスリー・チャンネルを確かめるには、メニュー・モード5番 [TONEBAR (トーンバー)] を押してください。右下にレスリー・チャンネルが表示されます)。

2チャンネルの設定では、レスリーがビブラートに優先し、パーカッションはレスリー・スイッチのオン/オフにかかわらず、常にストレート・チャンネル (正面の固定スピーカーのチャンネル) で鳴ります。また、レスリー・チャンネルを1チャンネルに設定すると、トーンバーにビブラートをかけた状態で、さらにレスリーを加えることができます。この時、パーカッションもトーンバーと同じく、レスリー・チャンネルで鳴ります。1チャンネルにしているときに、レスリー・アパーまたはレスリー・ロワーのスイッチをオンにすると、ビブラートが各鍵盤でキャンセルされます。

サステイン

サステインは、鍵盤から指を話したときに徐々にトーンバーの音を減衰させ、余韻効果を作ります。ハーブ、チャイム、鈴などのような響きをつくるのに適しています。サステイン I は、短いサステイン、II は長いサステイン、I と II 両方を同時にオンにすると最も長いサステインが得られます。サステインの長さは、プリセットに記憶できます。



[注]

パーム・グリッサンドや、速いアルペジオなどで、サステインを使用し、各鍵盤で一度に多くの音を鳴らすと、音が途切れるように聞こえることがあります。これは、同時発音数（24音）を越えている場合で、故障ではありません。

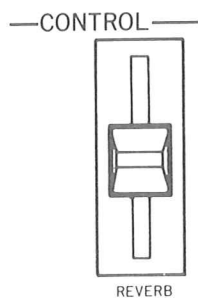
リバーブ

広いホールや教会で演奏するような美しい残響をつくり、音に空間的な広がりを与えます。

- ①パイプ・オルガンなどのような音づくりにはやや多めにかけて長く美しい残響がかかります。
- ②ポピュラーやジャズなどには $1/3 \sim 1/4$ 以下が最適です。

リバーブはレスリースピーカーの置かれている部屋の広さ、家具の配置などによっても微妙に変化します。実際に音を鳴らしながら、最も良いバランスに設定してください。

リズム、音源にはリバーブはかかりません。



カード・ボイス

カード・ボイス

リアルな楽器音を再現します。艶のあるトランペットの響き、フルートやハーモニカの息づかいなど生の楽器が持つ微妙な音の特徴を忠実に再現する音色グループです。鍵盤タッチにより、立ち上がりの音量や音色をコントロールしたり、コーラス効果を加えることにより、音に空間的な広がりを与えます。6つの音色それぞれに音の輝きやビブラート、コーラス効果の深さなどを曲想にあわせて設定できます。コンパクトなボイス・カード・ROMを差し換えることにより、ワンタッチでディスプレイに表示されている6音色を切替えます。ピアノは、カードに関係なく、常に7番の位置に表示されます。又、Superシリーズには、あらかじめ6音色が内蔵されています。

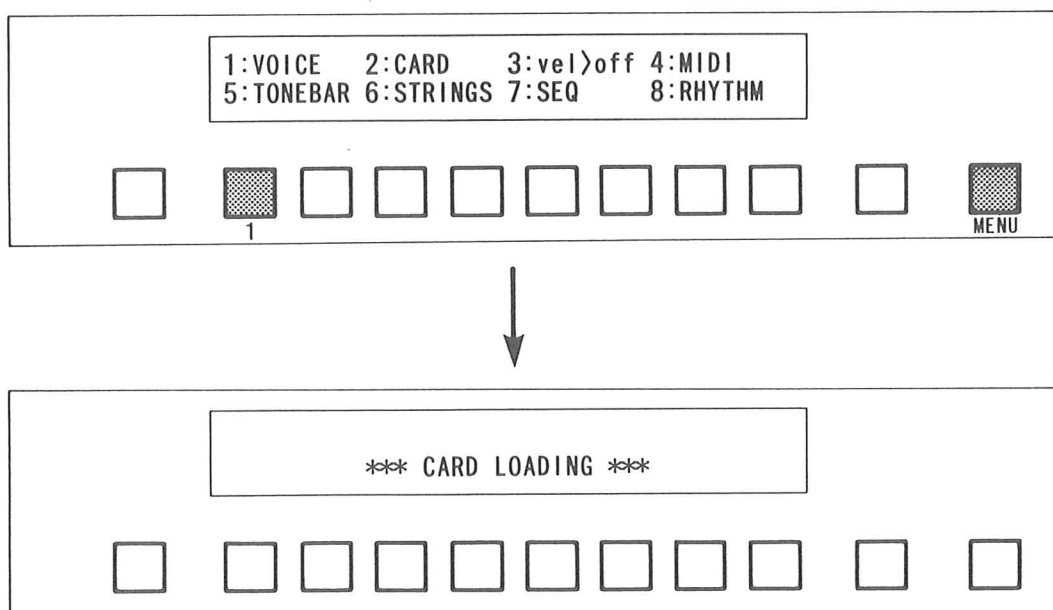
カード・ボイスのロード（読み込み）

Superシリーズでは、電源を入れた時、内蔵の6ボイス（フルート、トランペット、トロンボーン、サクソ、ハーモニカ、マリimba）が自動的にロードされ、ディスプレイに表示されます。別のボイス・カード・ROM（読み出し専用メモリー・カード）の内容を、本体のメモリーに読み込ませる場合は、まず、ボイス・カード・ROMのラベルを上にして、カードスロットに奥まで差し込みます。カードはまっすぐに入れてください。入りにくい場合、無理に押し込むと故障の原因になりますので、ご注意ください。

カードを入れたら、ディスプレイのメニュー・モードで[1]番を押します。約1秒間[Card loading（カードの読み込み中）]と表示され、自動的にプレイモードが表示されます。プレイモード画面下の段には、今読み込まれた6つの音色名とピアノが表示されています。もし、読み込みがうまく行かないときには[error（エラー）]が表示されますから、もう一度カードを差し込み直し、操作をやり直してください。

※カードのロード（読み込み）は、上記の方法のほかに、電源をオンする前にカードを差し込んでおき、電源オンと同時に読み込ませることもできます。この場合は、改めてカードのロードをさせる必要はありません。

また、別のカードを読み込ませる場合は、読み込ませたいカードを差し込み、そのままロードを行ってください。一度カードの読み込みを行えば、電源をオフにするか、またはリセットをしない限り、音色は本体のメモリーに記憶されています。したがって、ロードを終えたあとでカードをスロットから抜き取っても演奏上はさしつかえありません。



CARD VOICE (カード・ボイス)

プレイ・モードでディスプレイに表示されている音色は、ディスプレイの手前にある1~7のスイッチを押して切り換えます。スイッチを押すと、音色名の両側にある括弧()が移動し、その音色が選択されていることを示します。

選んだ音色を鳴らすには、カード・ボイスのスイッチを押してください。上鍵盤で、今選んだ音色が鳴らせます。また、ビジュアル・ポインターで音量バランスを設定します。

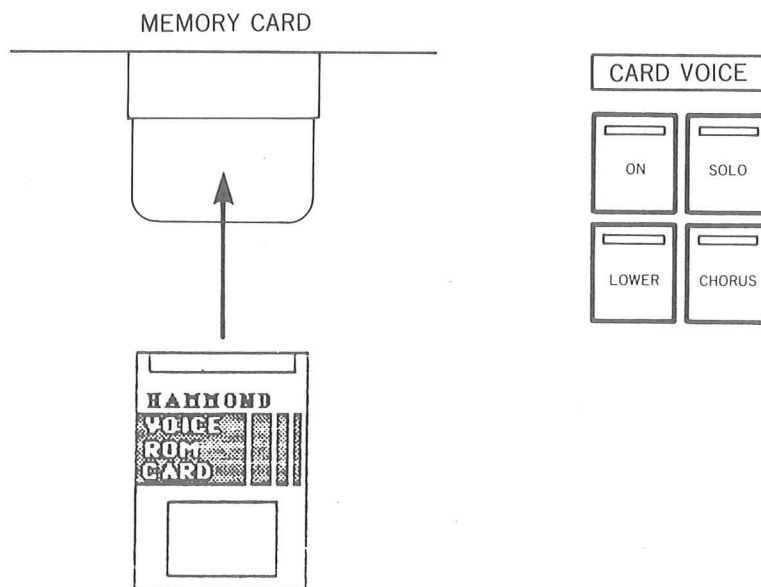
VOICE SOLO (ボイス・ソロ)

カード・ボイスのスイッチを押すと、トーンバー、パーカッションなど上鍵盤で選んでいる音色すべてと、カード・ボイスの音色が同時に混って鳴ります。この時、ボイス・ソロのスイッチを押すと、カード・ボイス以外の音色グループは一時的にキャンセルされ、カード・ボイスの音色だけが残ります。(オーケストラの中でソロを演奏するのと同じです。)

もう一度スイッチを押すと、ソロは解除され、他の音色グループと混ざります。このスイッチは、カード・ボイスがオンの時に働き、単独ではカード・ボイスの音色は鳴りません。

LOWER MANUAL (ロワー・マニュアル)

通常、上鍵盤で鳴っているカード・ボイスを下鍵盤に移すカプラーの役割をします。もちろん、ソロを加えて、下鍵盤でソロ演奏もできます。



CHORUS (コーラス)

カード・ボイスの音色を、ごくわずかに異なる二つのピッチに分けて鳴らし、2台の楽器で演奏しているような豊かな音の広がりを作ります。二つの異なるピッチを別々のチャンネルで鳴らすことにより、電気的な方式では得られない自然で深みのあるコーラス効果を作ります (空間合成方式)。

例えば、トランペットにコーラスを加えると、2本のトランペットが鳴っているようなアンサンブル効果ができますし、ピアノにコーラスをかけると、ホンキートンク・ピアノになります。コーラススイッチを押すと、コーラス効果がかかります。もう一度スイッチを押すとオフになります。

VELOCITY (ベロシティ)

音量の強弱や音質の変化を鍵盤を弾くタッチで表現します。具体的には、鍵盤を押える速さを検出し、速さに応じた音量や音質を再現させるものです。カード・ボイスでは、二通りの感度と、タッチにより変化させないオフを選ぶことができます。ベロシティの切り換えは、メニュー・モード [3] 番で行います。3番のスイッチを一度押さえると、[Vel>1]、もう一度押すと、[Vel>2] になります。通常は [Vel>off (オフ)] になっています。

演奏スタイルに合わせてお選びください。ベロシティ1は、鍵盤を押すタッチにより音量が直線的に変化し、ベロシティ2では、1に比べ、曲線的に変化します。つまり、1では強弱をより明確に区別することができるわけです。ベロシティをお使いになる場合は、エクスプレッション・ペダルで音量を最も小さくし、弱く演奏すると、音が極端に小さくなる場合がありますので、ご注意ください。

[Vel>2] は [Vel>1] に比べて、最小の音量レベルがやや大き目に設定されています。

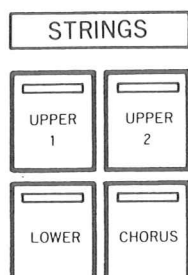
[注]

メモリー・カード (ボイス・カードROM、RAM) は、精密な電子部品と接続端子を使用しており、静電気やほこりを嫌います。本体から外し、持ち運んだり、又はおしまいになる時は、必ず付属のカード・ケース (袋) に入れてください。

ラム・カードについては、高温下 (30°C 以上) では、内蔵の電池の寿命を短くしますので、保存については充分注意してください。

ストリングス

3チャンネル・オーディオ・システムにより、ナチュラルで潤いのある弦楽アンサンブル効果をつくります。曲想に応じてアンサンブル効果の深さをコントロールします。また、タッチ・コントロール機能により、繊細な感覚を必要とする弦楽器のボーイング（弓づかい）を鍵盤タッチで表現します。



UPPER 1、UPPER 2（アパー1、アパー2）

上鍵盤には2つの異なるピッチ（音の高さ）のストリングスがあります。[UPPER1] は [8'] の音の高さ、[UPPER2] は1オクターブ高い [4'] の音の高さです。それぞれ単独、又は組み合わせて使います。

トーンバーやカード・ボイスとの合成もできます。ボリュームは、左側のビジュアル・ポインターで選びます。

LOWER（ロワー）

[8'] の音の高さをもつ下鍵盤のストリングス・アンサンブルです。上鍵盤のストリングスに比べ、ややソフトな音色です。伴奏部分はもちろん、メロディー部分にもお使いいただけます。ボリュームは左側のビジュアル・ポインターで選びます。

CHORUS（コーラス）

アンサンブル効果にデチューンを加え、より一層深みのあるアンサンブル効果をつくります。弦楽合奏の編成を大きくしたような効果が得られます。コーラス効果はアパー、ロワー両方同時にかかります。コーラス効果の深さはメニュー・モード [6] 番のストリングスの中で、[+5] に設定してありますが、曲想や好みに応じて深さを変えることができます。

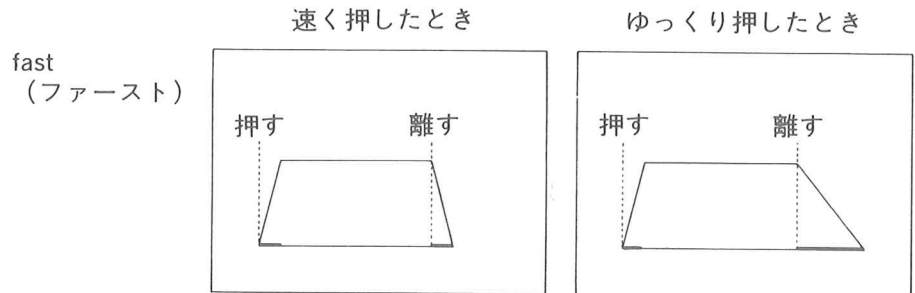
プラス側では鍵盤上の音域に対して均一にコーラス効果が増し、マイナス側になると、低域では浅く高域で深いコーラス効果が得られます。ディスプレイ [3] 番と [4] 番のスイッチを押します。

TOUCH (タッチ)

タッチ・コントロール機能により、弦楽器のボーイング (弓づかい) を鍵盤タッチで表現します。

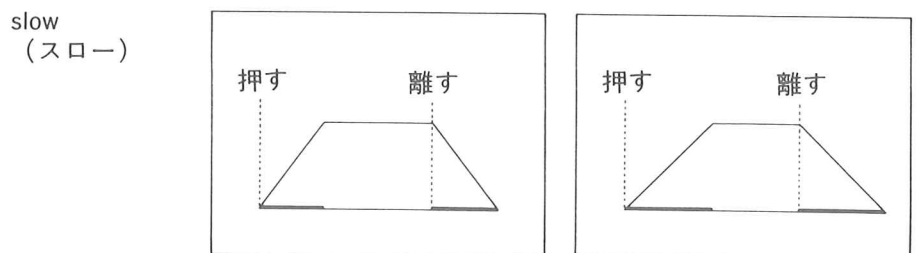
fast (ファースト)

鍵盤を速く押したとき、勢いのある素早い音の立ち上がりと切れ味の良い短い減衰をつくります。つまり、打鍵のタッチにより、鍵盤から指を離した後の音の減衰時間をコントロールしているのです。ファーストは、速く細かいフレーズの演奏に適しています。



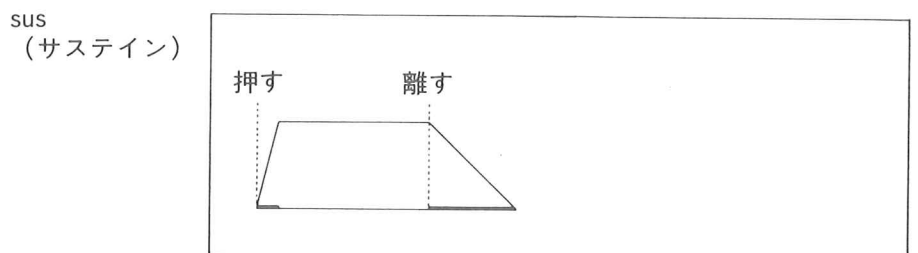
slow (スロー)

鍵盤をゆっくりと静かに押した時、ゆるやかな音の立ち上がりと長い減衰をつくります。重々しい弦楽アンサンブル効果をつくるのに適しています。



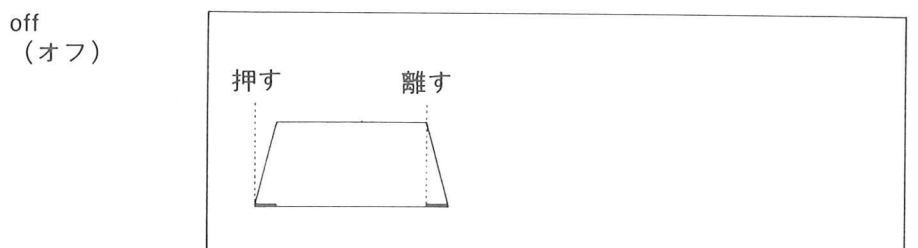
sus (サステイン)

鍵盤タッチに関係なく、比較的速い立ち上がりとゆったりとした長い減衰をつくります。スローなポピュラーやセミ・クラシックのストリングスに適したモードです。



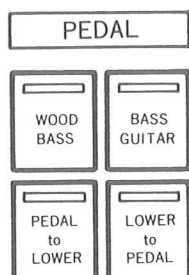
off (オフ)

一定の立ち上がりと素早い減衰になります。



ペダルの音色

ペダルには、2本のトーンバー以外に、ウッド・ベース、ベース・ギターの減衰効果を持つ2つの音色があります。いずれも、トーンバーと合成したり、または単独で鳴らすことができます。音量は、ビジュアル・ポインターで設定します。



WOOD BASS (ウッド・ベース)

暖か味のある弦バスをはじいた音色です。8'のピッチですから、軽快なベース・ランニングが可能です。

BASS GUITAR (ベース・ギター)

重みのある16'ピッチのエレクトリック・ベースの音色です。
ただし、2つのペダル・ボイスは、同時に使うことはできません。また、サステインなどの効果をかけることもできません。

PEDAL TO LOWER (ペダル・ツー・ロワー)

ペダルの音色を下鍵盤の低域2オクターブで演奏します。このとき下鍵盤にあらかじめ設定されているトーンバーやストリングスの音色と混ざります。

LOWER TO PEDAL (ロワー・ツー・ペダル)

下鍵盤の低域2オクターブをペダルで演奏できます。つまり、下鍵盤の音色をペダル鍵盤で演奏します。

MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) 機能を装備し、外部音源モジュールやドラム・マシン、シーケンサー等をオルガン本体側からコントロールできます。MIDIは、電子楽器メーカー各社の技術スタッフが集まり編成されたMIDI協議会により定められた世界統一規格で、この規格に基づいて作られた楽器間のコントロールや指示はすべて共通です。具体的には、一つの楽器から他の楽器に対して次の命令を伝達するための規格です。

①打鍵命令

鍵盤を押す、離すことやその速さ、どの鍵盤を押したのかなど。

②コントロールの切換え命令

ビブラートやピアノのサステイン・ペダル、ソフト・ペダルなどの動作。

③音色切換えの命令

音色に付けられた番号を指定し、相手の楽器の音色切換えを行う。

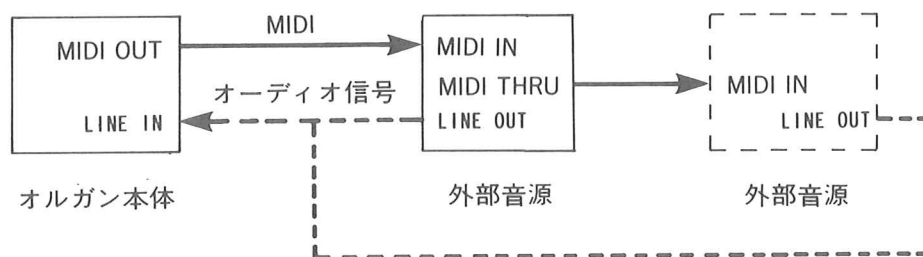
④リズムのテンポ同期やスタート、ストップに関する命令。

⑤他のMIDI機器のシステム全体にかける命令。

MIDI専用のケーブルの中を、上記の各命令のうち、①、②、③は16の異なるチャンネルに分けて、また、④、⑤はすべてのチャンネル共通で送受信されます。つまり、MIDIは、相手側の楽器が持つ音源や機能を、送信側の鍵盤（又はコンピュータやシーケンサー等）により演奏する命令を与えるための媒体です。

MIDI OUT (送信)、MIDI IN (受信)、MIDI THRU (受けた命令をそのまま次のMIDI機器に送る) 3つの端子を備えていますから、外部音源やシーケンサー、ドラムマシンなどへのさまざまな組み合わせと拡張が可能です。

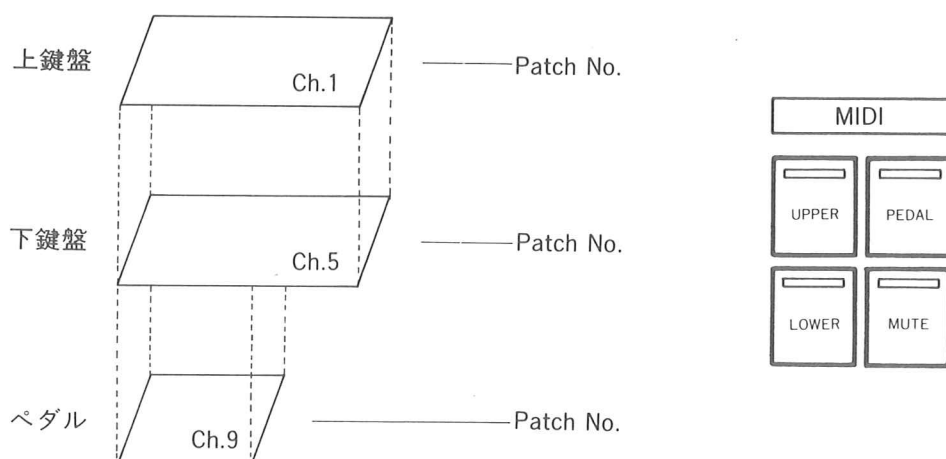
MIDIの接続



オルガン本体と相手側の機材を接続します。必ず双方の電源スイッチをオフにして接続してください。本体の鍵盤で相手の音源などを鳴らす場合は、必ず本体のMIDI OUTと相手側のMIDI INをつないでください。誤って接続すると、ショートを起こしたり、故障の原因になります。また、コンピュータやシーケンサーでSUPERシリーズを鳴らす場合（オルガン本体が受信する場合）には、相手側のMIDI OUTと本体のMIDI INを接続します。

外部音源を鳴らすためのオーディオ・ケーブルも接続する必要があります。背面の端子パネルに外部入力端子（ライン・イン）があります。MIDI及びオーディオ・ケーブルの接続を良く確かめてください。始めに外部機器、続いて本体の電源スイッチをオンします。オーディオ端子に接続した外部音源の音量は、パネルにあるEXT. IN VOLUMEで調節します。通常は、外部音源のボリュームを3分の2位に設定し、本体のスライダーで他の音色グループとのバランスを調節します。

MIDIの設定



MIDIスイッチ

本体右側のパネルにあるMIDIスイッチで、各鍵盤のMIDI情報の出力を行います。工場出荷時及びリセットを実行したときには、図のような設定になっています（電源をオンしたときには、MIDIスイッチは必ずオンになります）。アパー、ローワーにはそれぞれ別々のチャンネルが設定されていますが、これは、各鍵盤で同時に2つの異なる出力を設定するためのものです。

例えば、アパーにAの外部音源を、ローワーにはBの外部音源を接続し、各々の鍵盤でMIDIを入出力させることもできます。

相手側の機器が、オムニ・モードに設定されている場合にはMIDIスイッチをオンにしている鍵盤すべての情報を相手側が受信しますので、必要ない鍵盤はMIDIオフにしてください。基本的には、アパーはチャンネル1、ローワーはチャンネル5、ペダルはチャンネル9で送受信します。従って、相手側が特定のチャンネル指定をしている場合（オムニ・オフ）には、本体側のチャンネル設定を合わせる必要があります（詳しくは、エディット編のMIDIをご覧ください）。

[注1]

本体でコントロールするMIDI機器は、上記の方法で接続しますが、3台～4台を越えると、データ処理に時間がかかり、弾いた音やテンポなどがわずかに遅れて聞こえることがあります。数台の機器を接続する場合には、できるだけパラ・ボックス（MIDIデータの送信を並列送信に変換するもの）のご使用をお勧めします。

[注2]

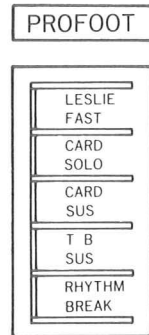
ドラムマシンなど正確なテンポやタイミングを必要とする機器は、できるだけ本体に近いところに接続するようにお勧めします。

[注3]

ドラム・マシンやシーケンサーなどの機器は、通常は本体内部でテンポ（テンポ・クロック）を発生させていますが、オルガン本体でコントロールする場合には送信するテンポに同期させる必要があります。相手側のクロックをEXTERNAL（エクスターナル：外部）に切り換えてください。また、オルガン本体の鍵盤を弾いたとき、リズムの音源が鳴ることがありますが、これは、相手側のチャンネルがオルガン本体のチャンネル設定と同じになっているか、又はオムニ・モードが設定されている場合ですから、相手側機器の設定を変えてください。スタートさせるには、リズムのスタート・スイッチを押します。

プロ・フット

エクспRESSION・ペダル左側にあるフット・スイッチで、レスリーのスロー／ファーストやカード・ボイスのソロ、サステイン、フィル・インをコントロールします。各機能は、パネルの左側にある5つのスイッチで選びます。



LESLIE FAST. (レスリー・ファースト)

このスイッチをオンにして、フット・スイッチを左へ軽くキックし、すぐ離すとレスリーのスロー／ファーストが切替わります。パネル左側にある通常のレスリー・ファーストのスイッチと併用できます。

CARD SOLO (カード・ソロ)

カード・ボイスを他の音色グループと一緒に使用しているとき、このモードでフット・スイッチを軽くキックすると、カード・ボイスは一時的にソロになります。また、もう一度キックすると、ソロ及びカード・ボイスは解除されます。また、カード・ボイスを使っていないときに、このモードでフット・スイッチをキックすると、カード・ボイス及びカード・ソロ両方が同時にオンになります（パネル上のボイス・ソロがオンになっているときにキックすると、ソロは解除されます）。

CARD SUS. (カード・サステイン)

このスイッチをオンにし、フット・スイッチを左へ押し続けている間、カード・ボイスの音色の減衰を長くしたり、音を持続させたりします。音に減衰を持つ音色の場合は、ピアノのサステイン・ペダルと同じ働きをします。また、トランペットやフルートのように持続音を持つ楽器の場合には、弾いた音色を持続させます。カード・ボイスをピアノにしてお確かめください。

T/B SUS. (トーンバー・サステイン)

トーンバーのSUSTAINスイッチ（IかII）が入っている時、このスイッチをオンにすると、通常はサステインが効かなくなり、フット・スイッチを左へ押し続けている間だけ、サステインが働きます。これは、アパーおよびロワーのSUSTAINスイッチに効きますが、ペダルには効きません。

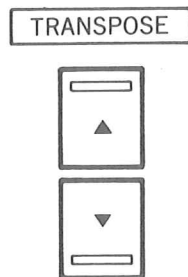
RHYTHM BREAK (リズム・ブレイク)

このスイッチをオンにし、フット・スイッチを左へ軽くキックすると、リズムのフィル・インがかかります。つまり、リズムをスタートする前にキックすると、スタートさせたとき、一小節のイントロが演奏されます。また、スタートさせた後にキックすると、演奏中のリズムパターンの小節の残り部分にフィル・インが入ります。

つまり、パネル上のフィル・イン・スイッチと同じ働きを、フット・スイッチで行なうことができます。

トランスポーズ

ワンタッチで、上下に6段階、半音刻みの移調が可能です。



トランスポーズは、上鍵盤の左にある二つのスイッチで行います。手前側のスイッチを1回押すと、ライトがつき、オルガン全体の調整は、半音下がります。この時、ディスプレイのプレイ・モード右下に、[TP-1] と表示され、1ステップ低い調性になっていることを示します。このように、トランスポーズのスイッチを1回押すごとに1ステップずつ移調します。スイッチを押し続けると、トランスポーズの値は連続して最大6ステップまで変化します。

移調したトランスポーズを元の調性に一度に戻すには、二つのスイッチを両方同時に押してください。

[注1]

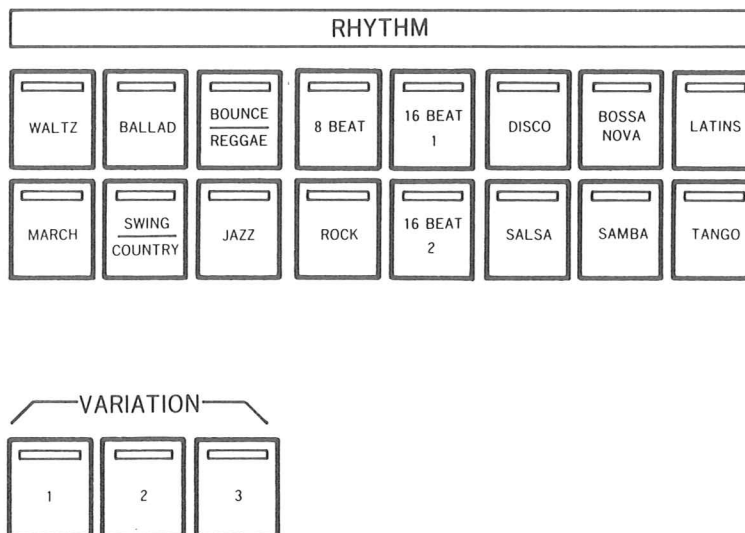
ディスプレイでトランスポーズ (TP) が表示されている間は、リズムのテンポは表示されません。テンポを表示させる場合は、8番のスイッチを押してください。

[注2]

外部MIDI音源をご使用の場合、トランスポーズを行なうと、相手側の機器が持つ音域の範囲で移調できますが、MIDIの場合、トランスポーズは、各鍵盤に対応するノート・ナンバーをずらして送信するため、相手側の機器ではトランスポーズせずに、送られてきたノート・ナンバーに従って鳴らします。このため、トランスポーズのかかったオルガン本体の鍵盤と、外部音源についている鍵盤を同時に演奏すると、調性が異なりますのでご注意ください。

リズム

デジタル音源とアクセント機能により、リアルなドラムの演奏効果をつくります。



リズム・パターン

本体左側の傾斜パネルにある16の灰色のスイッチが、基本パターンです。基本パターンは同時に1つだけ点灯し、そのリズム・パターンを演奏します（2つ以上の合成はできません）。

各リズム・パターンは、1小節の長さでできています。リズムをスタートさせた後、演奏中に別のリズム・パターンを押すと、演奏中のリズム・パターンの残り小節を演奏した後、新しく選ばれたリズム・パターンに移ります。

VARIATION (バリエーション)

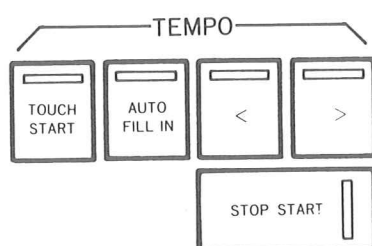
リズムの基本パターンを3つの異なるリズムのバリエーションに変化させます。基本的には同系列のリズム体で変化しますが、パターンによっては、各々のバリエーションで異なるリズム・パターンを演奏するものもあります。バリエーションの3つのスイッチが全てオフのときは基本パターンになります。

テンポとビート

リズム右側の [<] と [>] の2つのスイッチで、テンポ（速さ）をコントロールします。

[<] を押すとリズムのテンポは遅くなり、[>] を押すとテンポは速くなります。テンポは、ディスプレイのプレイ・モード右下に [♩=] で表示されます。テンポ・スイッチは軽く一度押すと、テンポが1つずつ変化しますが、押し続けると速く変化します（リピート機能）。一気にテンポを変化させたい場合には、スイッチを押し続けてください。テンポは♩ = 45~300の間で変化します。

ビートは、リズムがストップの時には [<] と [>] が交互に点灯します。また、スタートさせると1拍目に [<] と [>] の両方同時にライトがつき、2・3・4拍目には右側の [>] のライトが点灯します。



STOP/START (ストップ/スタート)

このスイッチでリズムをスタートさせたりストップさせます。スタートさせると赤いライトがつきます。

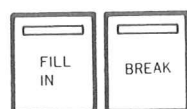
TOUCH START (タッチ・スタート)

通常、リズムはスタート・スイッチを押すと演奏を始めますが、タッチ・スタートをオンにすると、スタート・スイッチが同時に点灯し、下鍵盤又はペダルを押した時にリズムがスタートします。アウフ・タクト（弱起）の曲の演奏に使うと効果的です。

FILL IN、BREAK (フィル・イン、ブレイク)

リズム・パターンは、基本的に1小節のパターンを繰り返し演奏しますが、フィル・インやブレイクは、1小節の異なるパターンをつくり、ドラムやパーカッションの演奏に変化を付け加えます。リズムをスタートさせた後、フィル・イン又はブレイクのスイッチを押すと、押した時からその小節の残り部分に変化のあるドラム奏を加えます。

フィル・インは、曲の途中で、スネア・ドラムやシンバル等を加え、リズム・パターンを停めずに変化をつけます。また、ブレイクは、小節の初めの部分で一度リズムのパターンに空白部分をつくり、3・4拍目でピックアップ（頭出し）を加えます。フィル・インのパターンは、スイッチを押すたびに数種類の異なるパターンから一つを選び出し演奏しますので、常に異なるパターンを演奏します。また、ブレイクは、常に同じパターンを演奏します。曲の雰囲気に合わせてフィル・インやブレイクを使い分けてください。



イントロ機能

リズムをスタートさせる前に、フィル・イン又はブレイクをオンにし、リズムをスタートさせると、1小節のイントロ（頭出し）を演奏してから基本のパターンに入ります。イントロのカウント部分はハイハットやリムショットなどで後半にドラムやパーカッションのピックアップが入ります。

AUTO FILL IN（オート・フィル・イン）

このスイッチをオンにしているとき、フィル・インを自動的に一定の間隔で演奏します。

間隔は、ディスプレイのメニュー・モード8番の [リズム] を押すと表示されます。[2、4、8、12、16、32] 小節の6種類があります。例えば、[8] を選ぶと、スタートしてから7小節基本パターンを演奏し、8小節目に自動的にフィル・インが入ります。もし、前述のイントロ機能と併用する場合、イントロの1小節は、このカウントに含まれません。

フット・スイッチ

エクスペッション・ペダル右側にあるフット・スイッチで、リズムのスタート・ストップを行います。フット・スイッチの動作は、基本的にスイッチによる操作の場合と同じです。つまり、一度右へキックして離すとスタートし、もう一度キックするとリズムは止まります。

フット・スイッチの機能を必要としない場合には、この機能を停止させることができます。これは、リズムを必要としない曲などを演奏する時、誤ってリズムをスタートさせることを防ぐ役割を果たします。メニュー・モードの[8]番で[リズム]を選んだ後、[SHIFT]スイッチを押してください。右側に [FOOT SW] が表示されます。このとき、[7] 番のスイッチを押すと表示が [off] になり、フット・スイッチの機能はキャンセルされます。

テンポ・メモリー機能

リズムの各パターンにテンポを記憶させます。テンポ・メモリーは、リズムがストップのとき、リズム・パターンのスイッチを押すと、そのパターンに記憶されているテンポが設定されます。また、[<] や [>] のテンポ・スイッチで、テンポを変えると、変更したテンポを記憶します。リセット時には、各パターンにあらかじめ設定されているテンポに戻ります。

テンポ・メモリーは、一度リズムをスタートさせると、途中でリズムを切り換えた場合でも、最初にスタートさせたテンポを維持します。つまり、一度スタートした後では、テンポ・メモリー機能は働きません。

テンポ・メモリー機能は、メニュー・モードの [8] 番の [リズム] を押し、シフトを押すと左側に表示されます。[2] 番のスイッチでオン/オフさせます。

MIDI CLOCK（MIDIクロック）

メニュー・モードの[8]番を選び、シフトを押すと、ディスプレイ中央に[MIDI CLOCK]が表示されます。[MIDI CLOCK]は、MIDIを通じて外部のドラム・マシンやシーケンサーなどとテンポを同期させるためのもので、4分音符1拍あたり24個の信号を送受信します。通常は、[off] になっていますが、必要なときは、[5] 番のスイッチで [on] にしてください。

リズム・ボリューム

リズムの音量を調節します。スライダを手前にすると音量は最小で、鳴らなくなります。他の音色とのバランスを調節してください。

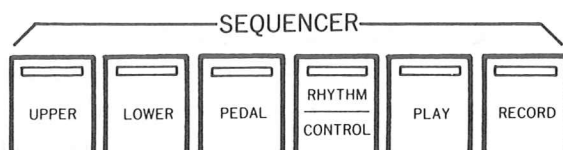
マニュアル・リズム機能

プリセットがキャンセルされているとき、メニュー・モード4番のMIDIでチャンネルを16にセットすると、各鍵盤でリズムの音源を鳴らすことができます。このとき、各鍵盤にセットされている他の音色と混ざります。

C1			C2			C3		
Bass Drum	Rimshot							
Rock Snare	Hand Claps							
Snare Drum								
El. Snare	Closed Hi Hat							
	Brush							
El. Bass Dru	Open Hi Hat							
Low Tom								
El. Low Tom	Clash Cymbal							
Mid Tom	Ride Cymbal							
El. Mid Tom								
High Tom	Low Agogo							
El. High Tom	High Agogo							
	Cabasa							
Whistle								
Low Conga	Low Timb.							
High Conga	High Timb							
Cow Bell								
Tambrine								

シーケンサー

カセット・テープレコーダーを操作するのと同じ感覚で手軽にお使いいただける4トラックのシーケンサーです。



RECORD (レコード)

シーケンサーに記憶させるとき、このスイッチを押します。[RECORD] を押しながら、アパー、ロー、ペダル、リズム／コントロールなどの各トラックのスイッチを押してください。各トラックのライトが赤で点滅します。

トラック

アパー、ロー、ペダル、リズム／コントロールの4つのトラックがあります。アパー、ロー、ペダルは各鍵盤の打鍵を記録再生するトラックです。また、リズム／コントロールは、パネル上の各スイッチやビジュアル・ポインター、プリセットの切り換えなどの動きを記録するほか、マニュアル・リズムを記録します。

PLAY (プレイ)

記録したシーケンスを再生します。このスイッチは、リズムのスタート／ストップに優先します。つまり、シーケンサーには、リズムのスタート／ストップも記憶できるわけです。

レコードの方法

- ① [RECORD] スイッチを押しながら、記録したいトラックのスイッチを押します。トラック・スイッチには赤いライトが点滅します。
- ② [PLAY] スイッチを押します。ここで記録を開始する状態になります。このあと、鍵盤を最初に押したときから記録を開始します。リズム／コントロールのトラックをレコード状態に（赤いライトが点滅）しているときは、リズムやプリセットなど、パネル上のスイッチを最初に押したときから記録を開始します。
- ③演奏が終わったら、[PLAY] スイッチをもう一度押し、記録を停めます。同時に各トラックのライトも消えます。

再生の方法

記録した演奏を再生します。

- ①再生するトラックのスイッチを押します。再生の際、緑色のライトがつきます。
- ② [PLAY] スイッチを押すと、選んだトラックの演奏を開始します。
- ③記録された演奏を終ると、[PLAY] スイッチのライトが消え、自動的にオフになります。途中で演奏を止めたいときは、[PLAY] スイッチを押してください。曲の途中で [PLAY] スイッチを押し、シーケンスを止めたときは、もう一度 [PLAY] スイッチを押すと、曲の最初から演奏します。

テンポの調節

シーケンサーのテンポ（速度）は、リズムのテンポと同期します。従って、テンポのコントロールは、リズムの [<] と [>] のテンポ・スイッチで行います。

リズムのスイッチの切換えを含むレコーディング

シーケンサーのリズム／コントロール・トラックにはリズムのスタート・ストップやパネル上の各スイッチの切換えなどのタイミングを記録できます。

リズム／コントロールのトラックにレコーディングする時は、[RECORD] スイッチを押しながらリズム／コントロール・トラックのスイッチを押し、[PLAY] スイッチを押します。このあと、演奏を始める前（鍵盤を押す前）にリズムやプリセットなど、パネル上のスイッチ操作を行うことにより、スイッチ操作を記憶します。また、リズムのスタートやストップも記憶します。演奏中のスイッチ操作も記憶します。リズム／コントロール・トラックを他のトラックと同時にレコーディングする場合、演奏を始める前に行われたスイッチ操作を記憶する場合は、再生時に、[PLAY] を押した後、スイッチを切換えるため、やや時間を要することがあります。

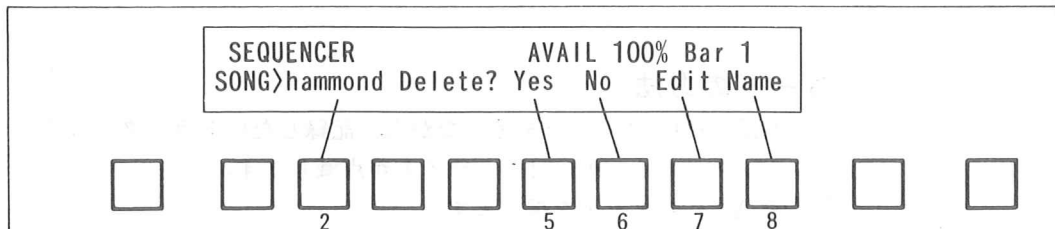
リズム／コントロール・トラックは、トーンバーの動きは記録されません。

シーケンスの保存と切換え

記録したシーケンスをオルガン本体に曲名をつけて記録させます。

メニュー・モードの [7] 番の [Seq (シーケンス)] を押します。ディスプレイにはシーケンスに関する次の事柄が表示されます。

Seq main



SONG (曲名)

シーケンスを記憶する前には [empty (空白)] の表示をします。何か記憶された後は [?] のマークを表示します。[NAME (ネーム)] で曲名を入力した後では、最大7文字で曲名を表示します。[SONG (ソング)] は、表示の下にある [2] 番のスイッチを押して切換えます。1曲だけ記録されているときには [?] と [empty] が切換表示され、2曲以上記録されている場合には、各々の曲名を切換表示します。シーケンスは、メモリーの有効な範囲内で最大8曲を本体に記録できます。

AVAIL (残りメモリー容量)

シーケンサーのメモリー残量を百分率表示します。シーケンサーに何も入力されていないとき [100%] の表示をします。以後のデータの記録は、NAME (ネーム) で曲名をつけ、本体内に登録すると、新しいメモリー残量を表示します。メモリー残量が [10%] になると、点滅表示します。

BAR (小節)

シーケンサーを再生するとき、演奏に合わせて小節を表示します。小節表示は、リズムのテンポに同期していますので、リズムを使う場合はもちろん、リズムを使わずにシーケンスにデータを記録する場合にも小節表示します。リズムを使わない場合は、テンポ・スイッチのライト表示をご覧ください。

NAME (ネーム)

記録された曲に名前をつけます。シーケンスにレコーディングした段階では、オルガン本体のメモリー上で一時的なデータとして扱われますが、NAME (ネーム) で曲名を設定することにより、他の曲との区別をつけ、保存されます。

[8] 番のスイッチで [NAME (ネーム)] を選ぶと、ディスプレイには [SEQ-NAME (シーケンス・ネーム)] と表示され、下段に [NAME>] と表示されます。下鍵盤を使ってローマ字7文字までの範囲で曲名を入力してください。下鍵盤の左側 [CAPS] を押しながら鍵盤を押すと、大文字になります。もし間違えた時は、[5] 番の [BS] スwitchで一文字ずつ戻して入力しなおしてください。

名前が整ったら、[6] 番の [ENT (入力)] を押します。ディスプレイは、自動的にシーケンサー表示に戻り、[SONG] に続いて入力した曲名が表示されます。

DELETE (削除)

[SONG] として表示されているシーケンスを削除 (消去) します。

[4] 番の [DELETE] を押すと、右側に [YES]、[NO] が表示されます。削除したい曲名を確認し、[5] 番の [YES] を押すと、データは消去されます。もし、削除したい曲名を間違えたときは、[6] 番の [NO] を押してください。一度削除したシーケンスは、元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

REPLACE (シーケンスの変更)

シーケンスの各曲は、それぞれ曲名をつけますが、一度つくられた曲に何らかの変更を加えた場合には、変更前のデータと置換えをするかどうか尋ねてきます。ディスプレイ中央の [DELETE] が表示されている位置に [REPLACE(置き換えをしますか?)] と表示されますので、[5] 番の [YES] 又は [6] 番の [NO] を押してください。[5] 番の [YES] を押すと、もともと記録されているデータが削除され、新たに変更を加えた内容に置き変わります。

シーケンスのエディット機能

ディスプレイのシーケンス・モードで [7] 番の [EDIT (編集機能)] を選ぶと、シーケンスの演奏 (再生) 条件が表示されます。

REPEAT (リピート)

[SONG] で選ばれている曲を繰り返し演奏します。つまり、曲の最後の部分と最初の部分をつなぎ合わせ、繰り返し演奏します。リズム・パターンや短いベース・パターンなどを繰り返し演奏するのに便利な機能です。リピート機能は、レコードを終了した場所 (つまり、レコードを終えてプレイ・スイッチを押した場所) を曲の最終部分とみなします。レコードが完了したら、2番のスイッチを押してリピートを [ON] にしてください。リピート機能は、各トラックに同時にかかります。つまり、複数のトラックを同時に使用するときには、全てのトラックに同時にリピート機能が働きます。リピート機能を使い再生しながら別のトラックに重ねてレコードをする場合には、リピート機能はキャンセルされます。

CHAIN (チェーン機能)

本体のメモリーに記録されている曲を順番に続けて演奏します。最初に入力されたものから順に最大8曲まで連続的に演奏します。4番のスイッチで [ON]、[OFF] します。

エディット機能のディスプレイからシーケンスの表示に戻る時は、8番の [END (終了)] を押してください。

故障とお考えになる前に

次のような現象は、故障ではありません。修理を依頼される前に、お確かめください。

○上鍵盤、下鍵盤での同時発音数

トーンバー : アパー、ロワーの合計10音

パーカッション : 4音 (ストリングス使用時は2音)

カード・ボイス : 10音

ペダル : [CX-1] 2音 (トーンバーのみ)、WOOD BASS又はBASS GUITAR
を入れると1音、[SX-1] 常に1音

ストリングス : 8音 (アパー、ロワーの合計)

となっています。一般的な演奏には全く支障ありません。

○トーンバーを動かしても音色やディスプレイが変化しない場合

プリセット・キーを使用していないか、又は、トーンバーキャンセルが入っていないかもう一度お確かめください。

○電源を入れている間、レスリーから風を切るような音が聞こえることがあります。

これはレスリーが回転する際にごくわずかに発生する音です。特に長い間、電源を入れずに置いた場合、始めのうちかすかな音が聞こえることがありますが、故障ではありません。

○電源を入れて本体が起動するまで約3秒間かかります。

これは、本体の動作に必要なプログラムを読み込むためで、故障ではありません。

○SUPERシリーズは、高速デジタル処理を行っています

演奏中に多くの操作を同時に行なったとき、トーンバーを動かすと、音色やディスプレイの変化がわずかに遅れるように感じるかもしれませんが、通常の演奏には支障ありません。

○上鍵盤、下鍵盤、ペダルを同時に鳴らした場合

ごくまれに音が小さく聞こえることがあります。

○部屋が共鳴したり、音が割れたように聞こえる場合

共鳴している家具などとの位置関係を変えるか、又はオルガンの音量を調節してください。

第2部
エディット編

目次

1. カードボイスの音色エディット	13-1
2. プリセット	14-1
1) プリセットできるもの	14-1
2) プリセットの方法	14-2
3. M I D I	15-1
1) MIDIでできること	15-1
2) MIDIの接続方法	15-1
3) MIDIについて	15-2
4. RAMカードの使用	16-1
1) 各カードの役割	16-1
2) RAM CARDの使用法	16-1
3) SAVE (セーブ) の方法	16-2
4) LOAD (ロード) の方法	16-4

アフターサービスと保証について

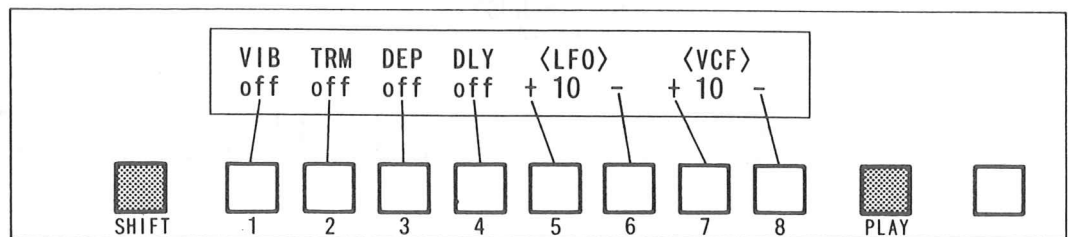
1.カードボイスの音色エディット

音色の調節

プレイ・モードで表示しているカード・ボイスの各音色ごとに、ビブラートやトレモロの深さや速さ、音の輝き、コーラス効果が設定されていますが、各々の設定を自由に変えることができます。

プレイ・モードで、カード・ボイスの音色を選び、[SHIFT (シフト)] スイッチを押すと、ディスプレイには、プレイ・モードで選択されている音色のビブラートやトレモロ、デプス (深さ)、ディレイ、LFO、VCFなどのパラメータと、その初期値が表示されます。ディスプレイの下にあるスイッチでオン、オフやプラス、マイナスを動かすことができます。

Play 2



VIB (ビブラート)

[1] のスイッチを押して、ビブラートをオン、オフします。ビブラートの速さはLFOで調整します。

TRM (トレモロ)

[2] のスイッチを押して、トレモロ効果を加えます。もう一度押すとオフになります。速さはLFOで調整します。

DEP (デプス)

[3] のスイッチでビブラートやトレモロ効果 ([1]、[2] のスイッチでオンに設定したもの) を深くします。

DLY (ディレイ)

[4] のスイッチで鍵盤を押し、しばらくしてから、ビブラートやトレモロ効果にかかるディレイ (遅れ) を設定します。

LFO (ロー・フリケンシー・オシレーター)

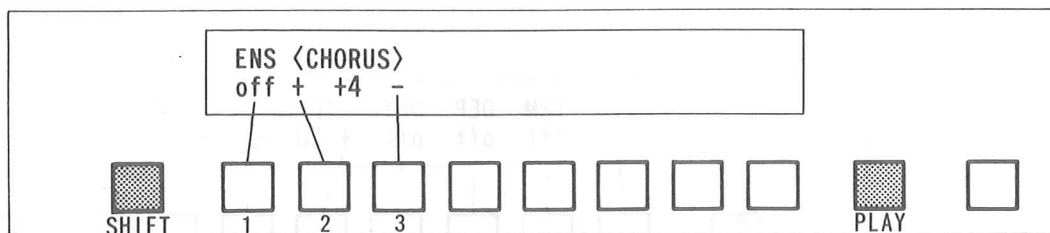
ビブラートやトレモロの速さを設定します。[5] のスイッチで [+] を押すと数値が大きくなり、ビブラートやトレモロ効果は速くなります。逆に [- (マイナス)] の [6] のスイッチを押すと遅くなります。これは1~100までの値が設定できます。[+ (プラス)] や [- (マイナス)] のスイッチを押し続けている間、値は連続的に増減します (リピート機能)。

VCF (ボルテージ・コントロールド・フィルター)

音色の明るさをコントロールします。数値は2~40の間で設定することができます。[7]のスイッチで[+]を押し、値を大きくすると音色にフィルターがかかり、高い音の成分がカットされていきますのでやわらかな音色になります。逆に、[8]のスイッチで値を小さくすると、音は明るさを増し、輝きのある音色になります。曲想やトーンバーとのバランスにより好みの値にセットしてください。

もう一度[SHIFT]スイッチを押すと次の画面に変わり、[ENS <CHORUS>]が表示されます。

Play 3



ENS (アンサンブル)

カード・ボイスの音色をストリングス・アンサンブルのチャンネルに通します。これは[1]のスイッチを押して、オンで通し、オフで通さないという切り換えができます。

CHORUS (コーラス)

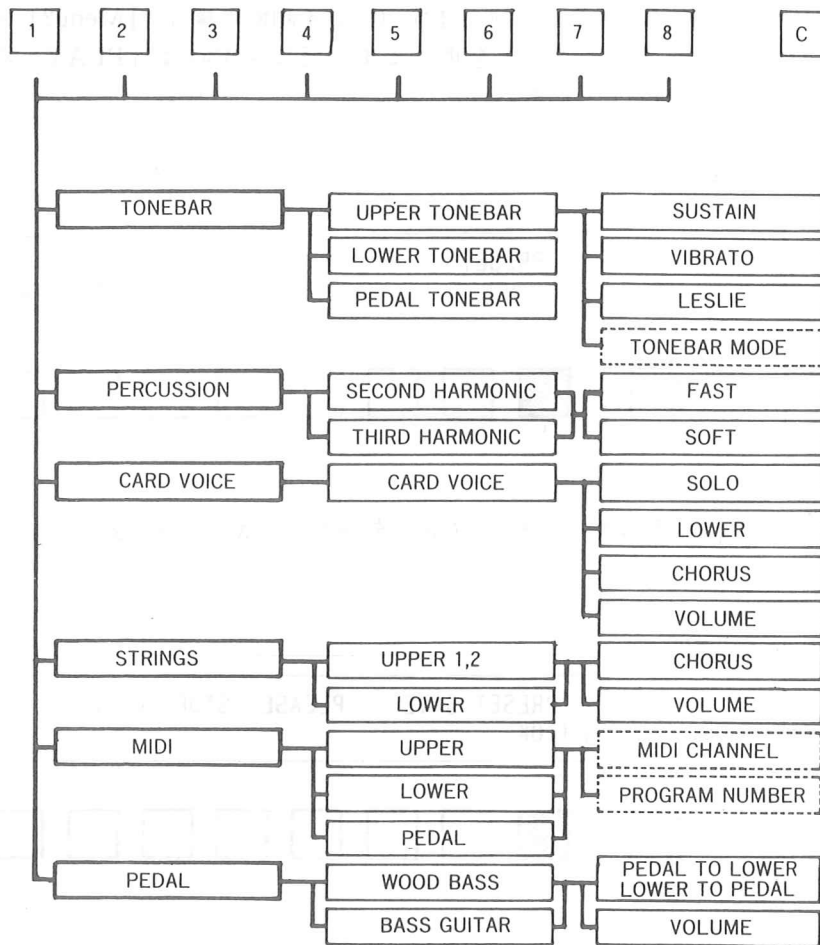
コーラス効果は1つの音色を2つの異なるピッチ（音の高さ）に分けて鳴らすことにより作り出しますが、一方のピッチをこのパラメータで設定します。[+]を[2]、[-]を[3]のスイッチで、[-6] ~ [+6]までの値が設定でき、[0]の場合にはコーラス効果はかかりません（値はここで設定しますが、コーラスのオン、オフはパネル左上のカード・ボイスのコーラス・スイッチで演奏中に切り換えることができます）。

例えば、カード・ボイスのピアノにコーラス効果をかけると異なる2つのピッチに聞こえます。コーラスの値を[3] ~ [4]にしますと、ホンキートンク・ピアノのような音色になります。[SHIFT]をもう一度押すと最初のプレイ・モードに戻ります。この画面からプレイ画面に戻るときには[SHIFT]を押してください。

ここで設定したビブラートやコーラス、LFO、VCFなどのパラメータは次のカード・ボイスをロードするか、又はリセットや、電源スイッチをオフにするまでそのまま残ります。つまりカード・ボイスをロードしたり、電源スイッチをオンにすると、そのカード・ボイスの中に設定されているものや、電源をオンする時にそれぞれあらかじめ決められているパラメータの数値になります。また、ここで設定したパラメータの数値は、プリセットには記憶されません。

2.プリセット---プリセットの記憶

1) プリセットできるもの



トーンバーをはじめ各音色、ボリューム、レスリー、コーラスなどの効果、MIDIチャンネル等すべてのレジストレーションを8種類のプリセットに記憶できます。但し、カード・ボイスの音色、そのものを記憶させたり、[音色のエディット]で説明したカード・ボイスに対する各パラメータの数値をプリセットに記憶することはできません。

〈例〉

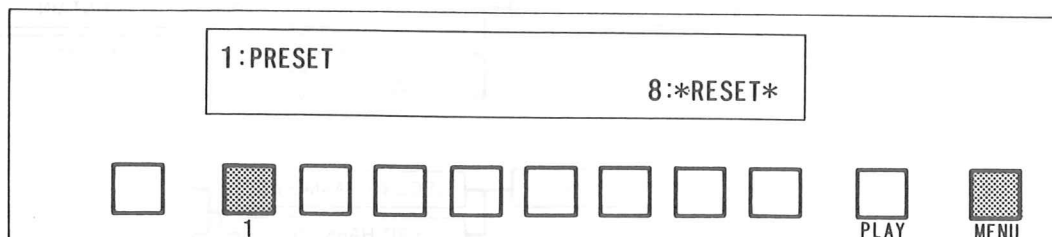
MANUAL	00	00	00
F.1 TP. Tb. (Say). Harm. Marl. Piano=100			
1	2	3	4
			↓
			5
			6
			7

カード・ボイスでは、音色そのものではなく、この位置だけを記憶します。
カード・ボイスの音色が異なる場合は、そのカード・ボイスの4番目の音が出ます。

2) プリセットの方法

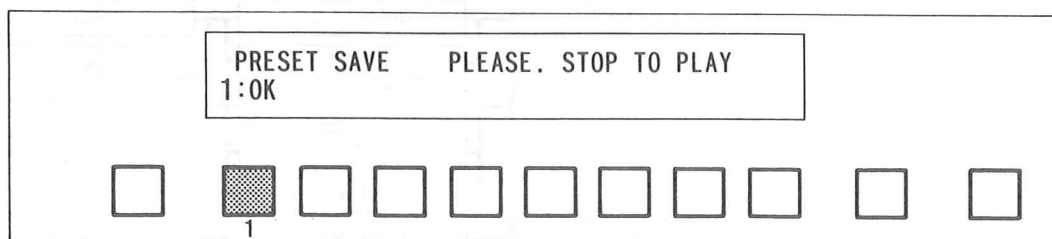
- ①まずプリセットを[C]でキャンセルし、これからプリセットをするレジストレーションをつくります。
- ②[MENU]を2回押します。(プレイ画面の場合、[Menu2]のように表示されます。)
- ③[1]番のスイッチを押します。(元に戻す時は、[PLAY]又は[MENU]のスイッチを押してください。)

Menu 2

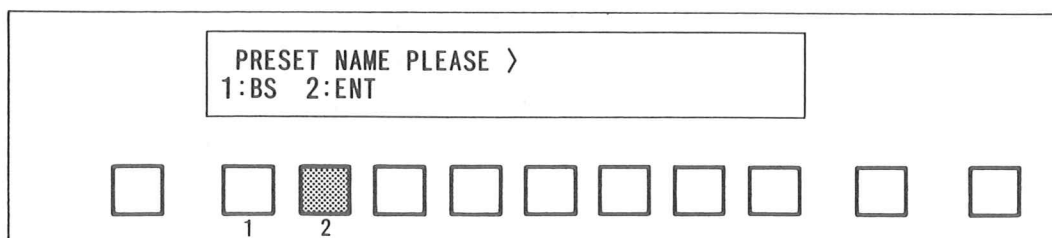


- ④[1]番のスイッチで[OK]を押すと、次のように表示します。

Preset 1



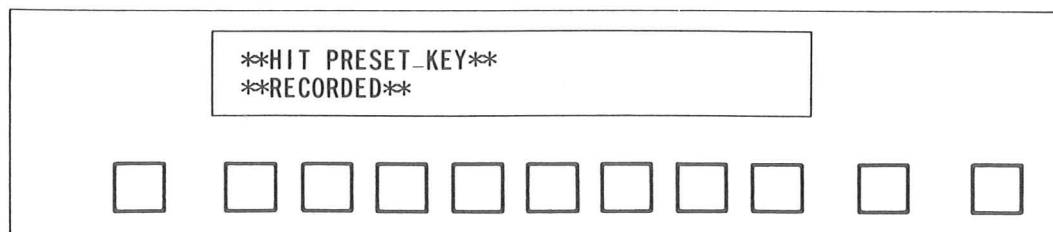
Preset 2



- ⑤プリセットに名称をつけます。曲のタイトルや自分の名前など最大7文字まで入ります。文字は、下鍵盤で打ち込みますが、小文字の場合は、アルファベットの書いてあるそれぞれの鍵盤を押えるだけで書き込めます。大文字にするには、[C1]の[CAPS]を押えながら、鍵盤を押えてください。もし、文字を間違えた場合は、[BS (バック・スペース)]の[1]のスイッチを押すと1つずつ戻ります。ネーミングが終了したら[ENT (エンター)]の[2]のスイッチを押します。もし、既に入力されているネームをそのまま利用する場合は、新たにネーミングせずに、そのまま[ENT]のスイッチを押してください。

⑥ディスプレイには [HIT PRESET SW] と表示されます。

自分の入れたいプリセットのスイッチを押します。スイッチが点灯し、[RECORDED (記憶完了)] と表示されます。



⑦ここで注意していただきたい事は、この [RECORDED] と表示されている間、自分の記憶させたいプリセット以外のスイッチを押すと、その押されたプリセットすべてに同じレジストレーションが記憶されます。ですから [RECORDED] と表示され、プリセットメモリーが終了したら、[PLAY]、又は [MENU] のスイッチでプレイ画面もしくはメニュー画面に戻してください。

3.MIDI

1) MIDIでできること

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) 機能を装備し、外部音源モジュールや、ドラム・マシン、シーケンサー等をオルガン本体側からコントロールしたり、外部から情報を受けて逆にコントロールされることもできます。MIDIは、電子楽器メーカー各社の技術スタッフが集まり編成されたMIDI協議会により定められた世界統一規格で、この規格に基づいて作られた楽器間のコントロールや指示はすべて共通です。具体的には一つの楽器から他の楽器に対して以下の命令を伝達するための規格です。

①打鍵命令

鍵盤を押します。離すことやその速さ、どの鍵盤を押したのかなど。

②コントロールの切換え命令

ビブラートやピアノのサステイン・ペダル、ソフト・ペダルなど。

③音色切換えの命令

音色につけられた背番号を指定し、相手の楽器の音色切換えを行います。

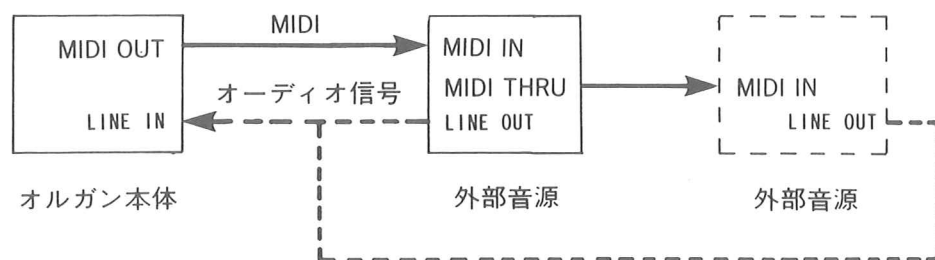
④リズムのテンポ同期やスタート・ストップ命令

⑤他のMIDI機器のシステム全体にかける命令

※MIDI専用のケーブルの中を、上記の各命令のうち①②③は16の異なるチャンネルに分けて、また、④⑤はすべてのチャンネル共通で送受信されます。つまり、MIDIは相手側の楽器が持つ音源や機能を、送信側の鍵盤（またはコンピュータやシーケンサー等）により演奏する命令を与えるためのものです。

MIDI OUT(送信)、MIDI IN(受信)、MIDI THRU(受けた命令をそのまま次のMIDI機器に送る)3つの端子を備えていますから、外部音源やシーケンサー、ドラム・マシンなどへのさまざまな組み合わせと拡張ができます。

2) MIDIの接続方法



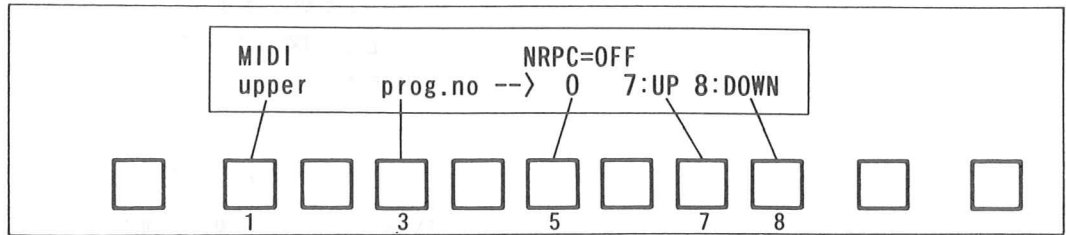
オルガン本体と相手側の機器を接続します。必ず、双方の電源スイッチをオフにして接続してください。本体の鍵盤で相手の音源などを鳴らす場合は、必ず本体の[MIDI OUT]と相手側の[MIDI IN]を接続してください。誤って接続すると、ショートを起こしたり、故障の原因になります。また、コンピュータやシーケンサーでSUPERシリーズを鳴らす場合（オルガン本体が受信する場合）には、相手側の[MIDI OUT]と本体の[MIDI IN]を接続します。

外部音源を鳴らすためのオーディオ・ケーブルも接続する必要があります。背面の端子パネルに外部入力端子（ライン・イン）があります。MIDI及びオーディオ・ケーブルの接続を良く確かめてください。初めに外部機器、続いて本体の電源スイッチをオンします。オーディオ端子に接続した外部音源の音量は、パネル右側にある[EXT. IN VOLUME]で調節します。

通常は、外部音源のボリュームを3分の2位に設定し、本体のスライダーで他の音色グループとのバランスを調節します。

設定方法

①メニュー・モードで [4] 番の [MIDI] を選びます。



1のスイッチ 3のスイッチ

Upper Prog. No.
MIDI CH

Lower Prog. No.
MIDI CH

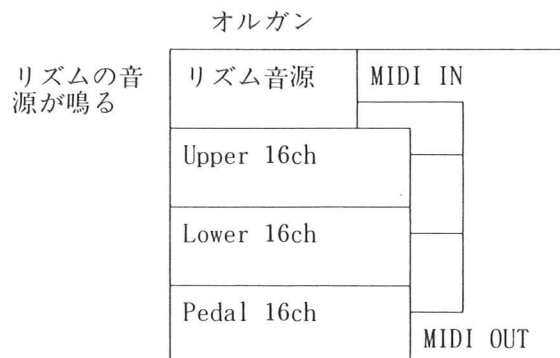
Pedal Prog., No.
MIDI CH

②左端の [1] のスイッチを押してUpper、Lower、Pedalの順に切り換えます。

③Upper、Lower、Pedalを選択した後、[3] のスイッチを押してProg. No.とMIDI CHとの切り換えをします。

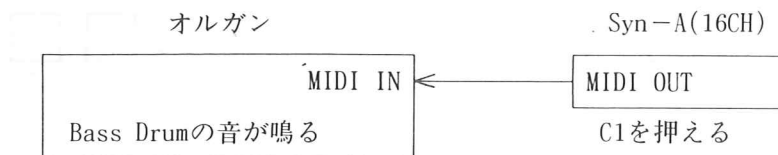
④ [7] と [8] のスイッチを押してProg.No.とMIDI CHの数値を設定します。[7] のスイッチで数値は大きくなり、[8] で小さくなります。この時、Prog. No.は [0] から、MIDI CHは [1] 讚～ [16] の間の数値に設定することができます。但し、プリセット使用中はMIDI CHは変更できません。必ず [C (キャンセル)] の状態にして設定してください。Prog. No.は、[0] からなので相手側のプリセットもしくはパッチ、ボイスなどのナンバーが1から始まっている場合は、オルガンが [0] の時は相手が [1]、オルガンが [1] の時は相手が [2] というように対応していきます。

*オルガンでは、Upper、Lower、Pedalそれぞれに [MIDI CH=16] を設定するとそれぞれの鍵盤に割り当てられたリズムの音源を鳴らすことができます。例えば、C1の鍵盤を押すと、Bass Drumの音が鳴ります。これは、オルガンの中のリズム音源が16CHにあらかじめ設定されており、Upper、Lower、Pedalそれぞれの鍵盤から内蔵されているリズム音源に対して信号を送信していることになります。考え方としては、図のようになります。



トーンバーなどのセッティングがなされている場合は、ドラムの音源と同時にトーンバーなどの音も鳴ります。

また、外部からもリズム音源を鳴らすことができます。
 例えば、Syn-AのMIDI CH=16に設定し、図のようにMIDIケーブルを接続しC1の鍵盤を押すと、Bass Drumの音が鳴ります。



以上の機能を使用し、内部シーケンサーでリズムパターンを作ったり、外部シーケンサーを走らせてオルガンのリズム音源を鳴らすこともできます。

⑤ [NRPC (Non Registered Program Control)]

特定機種同士でのコントロールのやりとりを定めた命令を送受信するかしないかを設定します。[6] のスイッチでオンします。

例えば、オルガン同士をMIDIケーブルで接続し、[NRPC] がオンの場合、それぞれのスイッチの全てのコントロールチェンジを送信し作動させることができます。但し、[NRPC] を一度オンにすると、電源をオフにするまで切り換えることはできません。

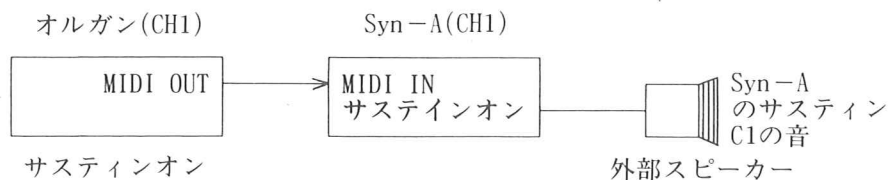
1. 打鍵命令

鍵盤を押す、離すことやその速さ、例えば、図のようにオルガンとSyn-AをMIDIで接続した場合、オルガンでC3の鍵盤を押えたと同時にどの鍵盤を押えたか (Key On)、どの位の強さで押えたのか (Velocity) を送信し、Syn-Aで受信することによって発音します。



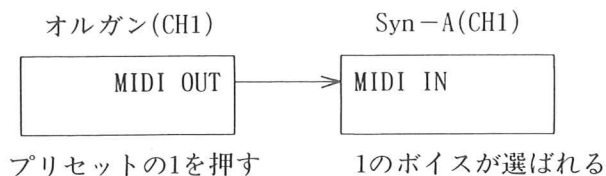
2. コントロールの切換え命令

ビブラートやサステインペダルのオン、オフ

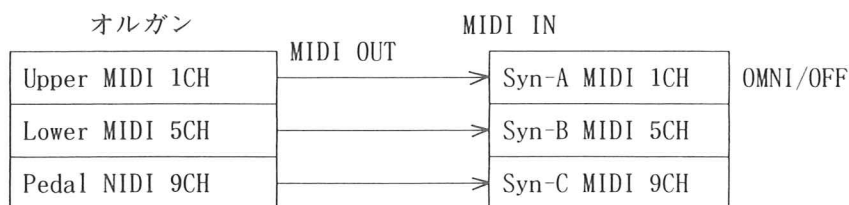


3. 音色切換えの命令

音色につけられた背番号を指定し、相手の楽器の音色切換えを行ないます。オルガンのプリセットの [1] をSyn-Aの [1] の [VOICE] に設定した場合、



以上、3つの各命令については、16の異なるMIDIチャンネルに分けて送受信されます。ですから、両方のチャンネルが同じでない限り上記の [1.] ~ [3.] の命令は受信されません。オルガンの場合、Upper、Lower、Pedalとそれぞれにチャンネルを設定できます。



Upper、Lower、Pedalの鍵盤を押えると図のそれぞれに設定されたSyn-A、Syn-B、Syn-Cの音が発音できます。これは自由に組み換えることができます。

4.RAMカードの使用

1) 各カードの役割

①VOICE CARD ROM (ボイス・カード・ロム)

このカードにはあらかじめ音色が内蔵されています。ROMカードですので[音色のエディット]で説明した通り、オルガン本体にロード(読み込み)し、VIB(ビブラート)、TRM(トレモロ)のオン、オフなどのエディットした音をさらにカードにセーブ(書き込み)し記憶させることはできません。したがって、このカードとオルガン本体とのやりとりは、ロード(読み込み)の機能だけとなります。

②RAM CARD (16K) (ラム・カード)

このカードは、セットアップ用として、あるいはシーケンサー用として使用できます。オルガンでのレジストレーションをメモリーした[1]～[8]のプリセット全てを、1セットとし3セットまでをこのセットアップ用カードに記憶させることができます。シーケンサー用カードには、オルガン本体で作られた8曲をそのまま記憶させることができます。

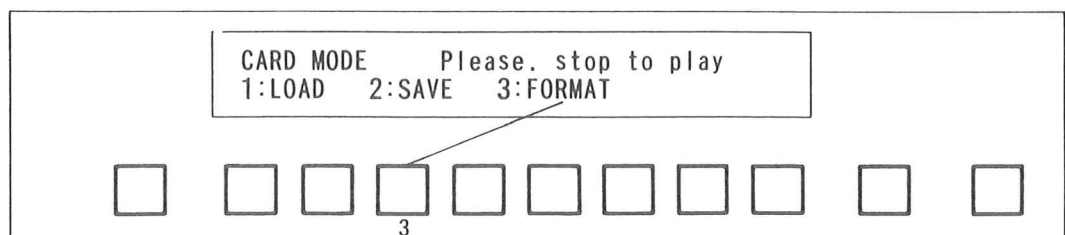
2) RAM CARDの使用手法

FORMAT (フォーマット) の方法

新しい何もメモリーされていないラム・カードは、セットアップ用か、シーケンサー用かを設定して使用します。これを[FORMAT (フォーマット)]という機能を使って実行します。(すでにメモリーされているラム・カードをフォーマットすると入っていたデータは全て消えてしまいますので、ご注意ください。)

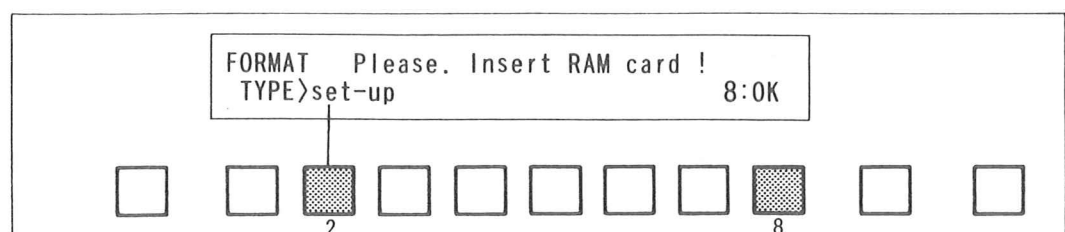
- ①ラム・カードをカードスロットに差し込みます。
- ②メニュー画面の[2][CARD]のスイッチを押します。
- ③[3][FORMAT]のスイッチを押します。

Card



- ④[2]のスイッチを押して、[TYPE> (セットアップ用か、シーケンサー用か)]を選択します。

Card format



⑤ ④で選択が終了後、[8] [OK] を押すと、ディスプレイのフォーマット表示が点滅します。

⑥メニュー・モードに戻ります。

以上で完了です。

*途中で取消をしたい場合、[8] [OK] を押す前までは [PLAY] もしくは [MENU] のスイッチで [PLAY] モード、または [MENU] モードに戻ることができます。カードを一度セットアップ用にフォーマットしたものでも、新たにシーケンサー用にフォーマットをするとシーケンサー用として使用することができます。逆の場合でも同様です。従って、新たにフォーマットをしますとそれ以前に記憶されていたデータは全て消えてしまいますので、ご注意ください。

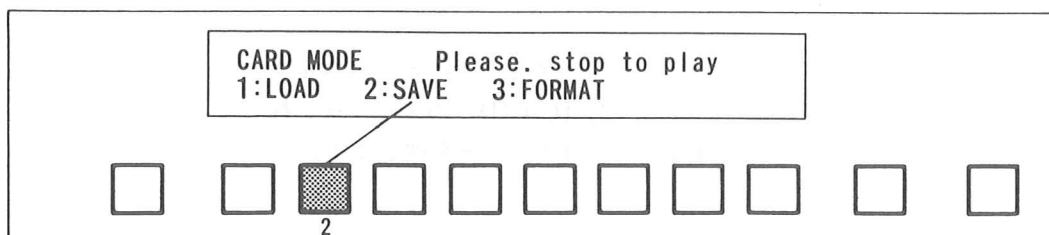
SAVE (セーブ) の方法

SAVE (セーブ) は、フォーマットされているカードに、オルガン本体に記憶されているデータを書き込む作業です。

セットアップ用の場合

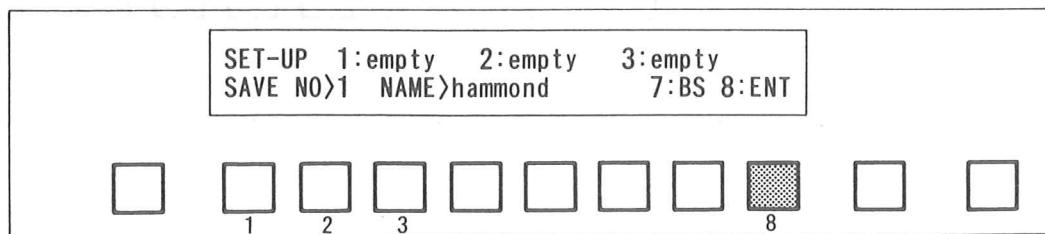
- 1) ラム・カードをカードスロットに差し込みます。
- 2) メニュー画面の [2] [CARD] を押します。演奏はストップしてください。
- 3) [2] [SAVE] のスイッチを押します。

Card



- 4) 1~3のスイッチでセットアップ用のカードの1~3のブロックのどこに書き込むかを決めます。

Card set-up save



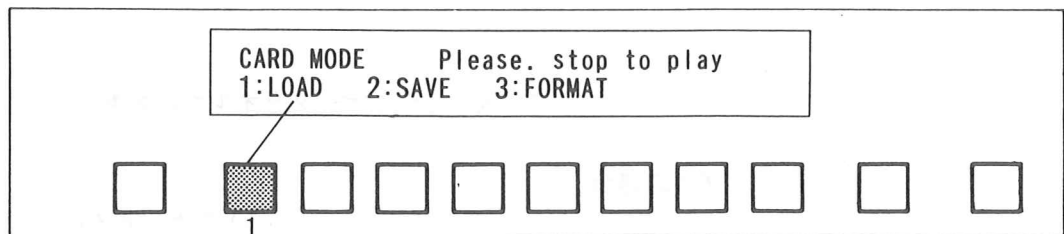
これは、プリセットの [1] ~ [8] で1ブロックのメモリーを3セットまで書き込むことができますので、その書き込み先の選択をここで行います。例えば [1] ~ [8] 全てのプリセットを使って、1曲分のセットアップにすると、16Kカードの場合は、3曲分のセットアップを1枚のラム・カードに記憶させることができます。また、32Kカードの場合は6曲分を記憶できます。

- 5) ネーミングをします。名前の書き込み方はプリセットの場合と同じです。
- 6) [8] [ENT] を押します。
- 7) [7] [OK] を押します。名前を書き直したい場合は、[8] [REPLAY] を押すと [6] に戻ります。
- 8) メニュー・モードに戻れば完了です。

シーケンサー用の場合 (16Kカード)

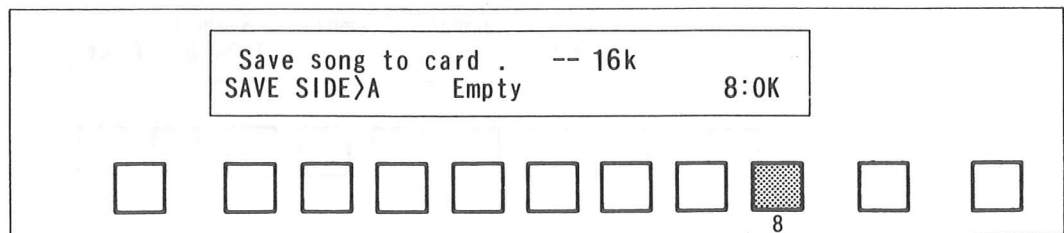
- 1) ラム・カードをカードスロットに差し込みます (シーケンサー用にセットアップされています)。
- 2) メニュー画面の [2] [CARD] を押します。演奏はストップしてください。
- 3) [2] [SAVE] のスイッチを押します。

Card

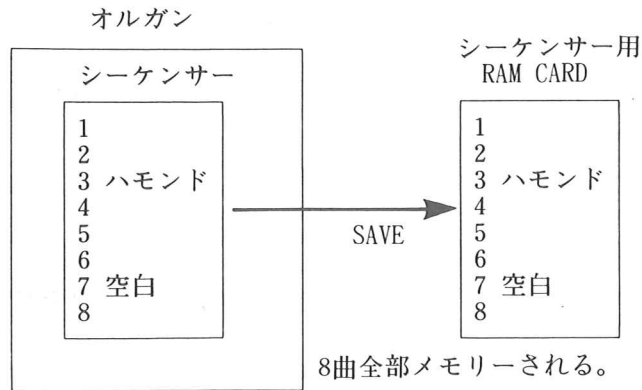


- 4) [Empty] と出れば、そのラム・カードは白紙の状態です。[Full] と表示されればすでにデータが入っているということです。

Card seq save



ここでの考え方は、シーケンサーの曲は8曲で1セットです。シーケンサー用ラム・カードは1セットしかメモリーできません。シーケンサー用のカードのセーブとロードは1セット単位で考えていますので、オルガン本体からカードへ1曲だけをセーブすることは不可能で本体で作ったすべての曲を1セットとして書き込みます。ですから、たとえ本体で2曲しか作っていないでもセーブをすれば6曲分は空白のままカードにメモリーされます。したがって [Full] とディスプレイに表示されたときでもセーブをすれば、その上から書き込まれ、それ以前にカードに入っていたものはすべて消えてしまいます。この時、何の曲を<Z>プするか調べる時は、メニュー・モードの [7] [SEQ] を押し、[2] のスイッチで調べる事が可能です。



- 5) [8] [OK] を押します。
- 6) メニュー・モードに戻れば完了です。

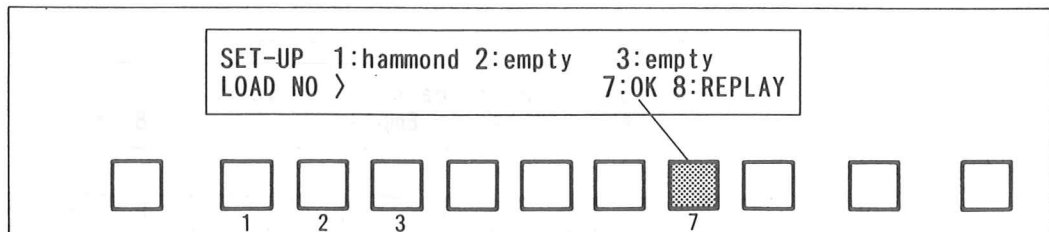
LOAD (ロード) の方法

ロードとは、カードにすでに入っているデータをオルガン本体に呼び出すことです。

セットアップ用の場合

- 1) ラム・カード (セットアップがすでに入っている) をカードスロットに差し込みます。
- 2) メニュー画面の [2] [CARD] を押します。演奏はストップしてください。
- 3) [1] 番の [LOAD] を押します。

Card set-up load

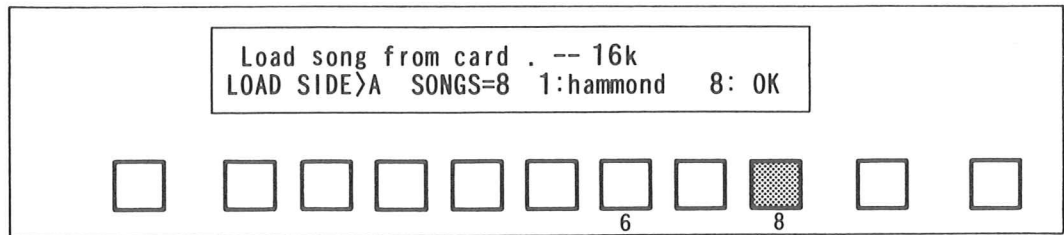


- 4) [1] ~ [3] のスイッチで、どのセットアップのブロックを呼び出すか選択します。
この場合、セーブの時と同じで [1] ~ [8] のプリセットを1ブロック、2ブロックと数えます。
- 5) [7] [OK] を押します。([8] [REPLAY] を押すと、カード・モードに戻ります。)
- 6) メニュー・モードに戻れば完了です。

シーケンサー用の場合

- 1) ラム・カード (シーケンサーのデータがすでに入っています) をカードスロットに差し込みます。
- 2) メニュー画面の [2] [CARD] を押します。演奏はストップしてください。
- 3) [1] [LOAD] を押します。

Card seq Load



- 4) [8] [OK] を押します。この時、セーブの場合と同様に8曲全部がカードから本体にロードされ本体に入っていたデータはすべて消えてしまいます。
本体に保存しておきたいデータが入っている場合はあらかじめ別のラム・カードにセーブしておいてください。また、[6] のスイッチでカードの中の曲名を見ることはできますが、8曲で1セットですので曲を選ぶことはできません。
- 5) メニュー・モードに戻れば完了です。

アフターサービスと保証について

- ①この商品には、保証書を別途添付しております。保証書は、販売店で記名の上お渡しいたしますので、所定の記入及び記載内容をご確認いただき、大切に保管しておいてください。
- ②保証期間は、お買上日より1年間です。保証書の記載内容により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。
- ③保証期間経過後の修理は、販売店にご相談ください。修理が可能な場合は、お客様のご要望により、有料修理いたします。

株式会社 ハモンド スズキ

本社営業部	〒430 浜松市領家町2-25-12 TEL (0534) 62-7810 (代)
東京営業所	〒101 東京都千代田区東神田1-4-8(谷郷館Ⅱ) TEL (03) 866-3898 (代)
名古屋営業所	〒460 名古屋市中区上前津2丁目1-27(堀井ビル) TEL (052) 322-2216 (代)
京都営業所	〒604 京都市中京区河原町三条上ル下丸屋町410(大善ビル) TEL (075) 223-1173 (代)
大阪営業所	〒530 大阪市北区芝田2-6-30(清和ビル) TEL (06) 359-2636 (代)
福岡営業所	〒092 福岡市博多区博多駅中央街8-36(博多ビル) TEL (092) 411-8466 (代)