

# Sk PRO HAMMOND STAGE KEYBOARD

日本語



Model: SK PRO/SK PRO-73

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

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

本製品を末永く、そして安全にご使用いただくため、このスタートアップガイドをよくお読みください。

お読みになったスタートアップガイドは、大切に保管してください。

このスタートアップガイドは本製品の基本的な機能や操作を説明しています。より詳しい情報や操作方法は取扱説明書をご参照下さい。

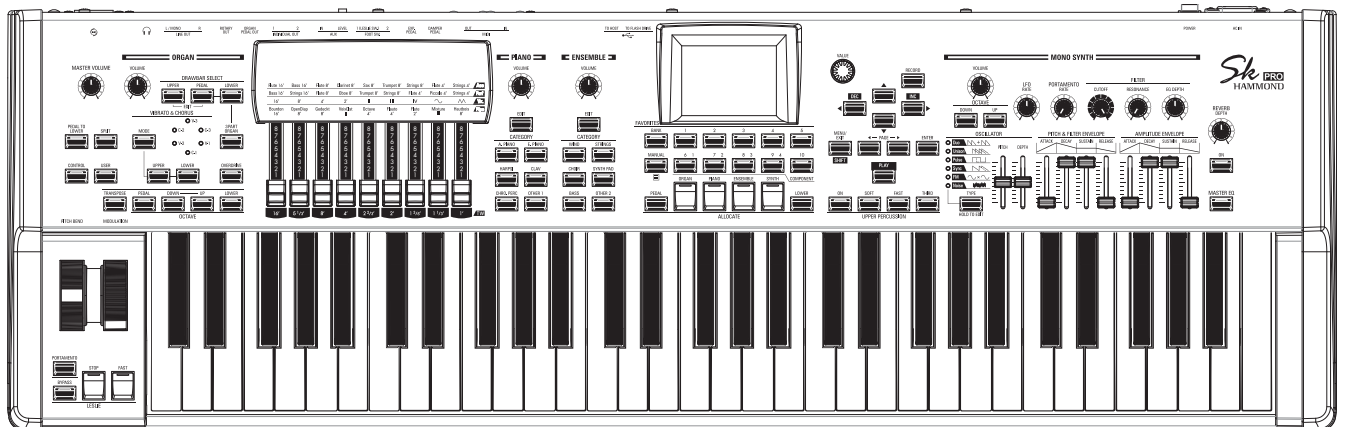
取扱説明書は各製品ページの「サポート」よりダウンロードしてご利用下さい。

SK PRO 製品ページ

<https://www.suzuki-music.co.jp/products/65841/>

SK PRO-73 製品ページ

<https://www.suzuki-music.co.jp/products/65851/>



## スタートアップガイド



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

	<b>警告</b>	この表示内容が無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。
	<b>注意</b>	この表示内容が無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的障害が発生する可能性が想定されます。

## 警告



- この機器を分解したり（スタートアップガイド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、スタートアップガイドに書かれていないことは、絶対にしないでください。必ずお買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売に相談してください。



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



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



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



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



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



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



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



- この機器を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。



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



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



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

## 注意



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



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



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



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



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



- この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。



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



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



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



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



- 電源コードのアースを確実に取り付けてください。感電の恐れがあります (P. 81)。

## 電源

- 本機を冷蔵庫、洗濯機、電子レンジ、エアコンなどのインバーター制御の製品やモーターを使った電器製品が接続されているコンセントと同じコンセントに接続しないでください。電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。
- 接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源を切ってください。

## 設置

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

## お手入れ

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

## 修理

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

## その他の注意

- 記憶した内容は、機器の故障や誤った操作などにより、失われる場合があります。失っても困らないように、大切な記憶内容はバックアップとして他のMIDI機器(シーケンサーなど)に保存しておいてください。
- 他のMIDI機器(シーケンサーなど)の失われた記憶内容の修復に関しましては、補償を含めご容赦願います。
- 故障の原因になりますので、ボタン、つまみ、入出力端子などに過度の力を加えないでください。
- ケーブルの抜き差しは、ショートや断線を防ぐため、プラグを持ってください。
- 音楽をお楽しみになる場合は、隣近所に迷惑がかからないように、特に夜間は、音量に十分注意してください。ヘッドホンを使用すれば、気がねなくお楽しみいただけます。
- 輸送や引っ越しをするときは、この機器が入っていたダンボール箱と緩衝材、または同等品で梱包してください。
- この機器が入っていた梱包箱や緩衝材を廃棄する場合、各市町村のゴミの分別基準に従って行ってください。

## 商標

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

## 目次

安全上のご注意	71
使用上のご注意	73
<b>イントロダクション</b>	<b>74</b>
各部の名称と働き	76
トップパネル	76
鍵盤左側	78
リアパネル	78
鍵盤	80
付属品	80
別売品のご案内	80
<b>接続のしかた</b>	<b>81</b>
基本的な接続	81
レスリー・スピーカーの接続	82
レスリー・スピーカーの基本的な接続	82
3チャンネル・タイプ(2101/2101mk2/2103mk2等)の場合	82
1チャンネル・タイプ(3300/W等)の場合	82
その他の音声出力端子	83
「生の」オルガン音を出力する	83
<small>ロータリーアウト</small> ROTARY OUT ジャック	83
<small>オルガンペダルアウト</small> ORGAN PEDAL OUT ジャック	83
外部ミキサーでミキシングする	84
<small>インディビジュアルアウト</small> INDIVIDUAL OUT ジャック	84
ミュージック・プレーヤーを接続する	84
<small>オグジリアリーイン</small> A U X IN ジャック	84
鍵盤を拡張する	85
2段鍵盤	85
3段鍵盤	86
<b>演奏してみよう</b>	<b>87</b>
電源を入れる	87
電源の入れかた	87
バックアップ	87
オート・パワー・オフ	87
工場出荷時の設定に戻す(初期化)	87
音源とメモリーの構成	88
セクション	88
鍵盤の単位とパート	88
鍵盤の単位	88
パート	88
メモリー	88
パッチ	88
ファクトリー、ユーザーとバンドル	88
コンビ	88
フェイバリット	88
コンビを選んで演奏する	89
コンビとは?	89
コンビを選ぶ	89

よく使うコンビを登録する(フェイバリット)	90
フェイバリットとは?	90
バンクとナンバー	90
フェイバリットにコンビを登録する	90
フェイバリットでコンビを呼び出す	90
コントローラーを使う	91
内蔵コントローラー	91
エクスペッション・ペダル	91
フット・スイッチ	91
ダンパー・ペダル	91
MANUAL(マニュアル)	92
MANUALとは?	92
MANUALを初期化する	92
オルガン・パッチを選んで演奏する	93
鍵盤に割り当てる(アロケート)	93
パッチを選ぶ	93
音量を調節する	94
オクターブを調節する	94
オルガン・パッチを作る	95
<small>マニュアル</small> MANUALを選ぶ	95
鍵盤に割り当てる(アロケート)	95
3パート・オルガンを選ぶ	95
オルガン・タイプを選ぶ	95
パートを選ぶ	96
ドローバーを引き出す	96
音量を調節する	96
オクターブを調節する	96
パーカッションを足す	97
エフェクトをかける	97
ビブラート&コーラス	97
レスリー	98
その他のエフェクト	98
オルガン・セクションの詳細	99
鍵盤とパート	99
オルガン・タイプ	100
トーンホイール(A-100、B-3、C-3、Mellow)	100
トランジスタ(Vx、Farf、Ace)	100
パイプ(Pipe)	100
ハーフモニック・ドローバー™	101
ドローバー(トーンホイール:A-100、B-3、C-3、Mellow)	101
UPPER/LOWERパートで使うドローバー	102
PEDALパートで使うドローバー	102
ドローバー・レジストレーション・パターン	103
近代的なドローバー・レジストレーション	104
ドローバー(Vx)	105
ドローバー(Farf、Ace)	106
Farf	106
Ace	106
ドローバー(Pipe)	107
F1: Classic	107
F2: Theatre 1	107



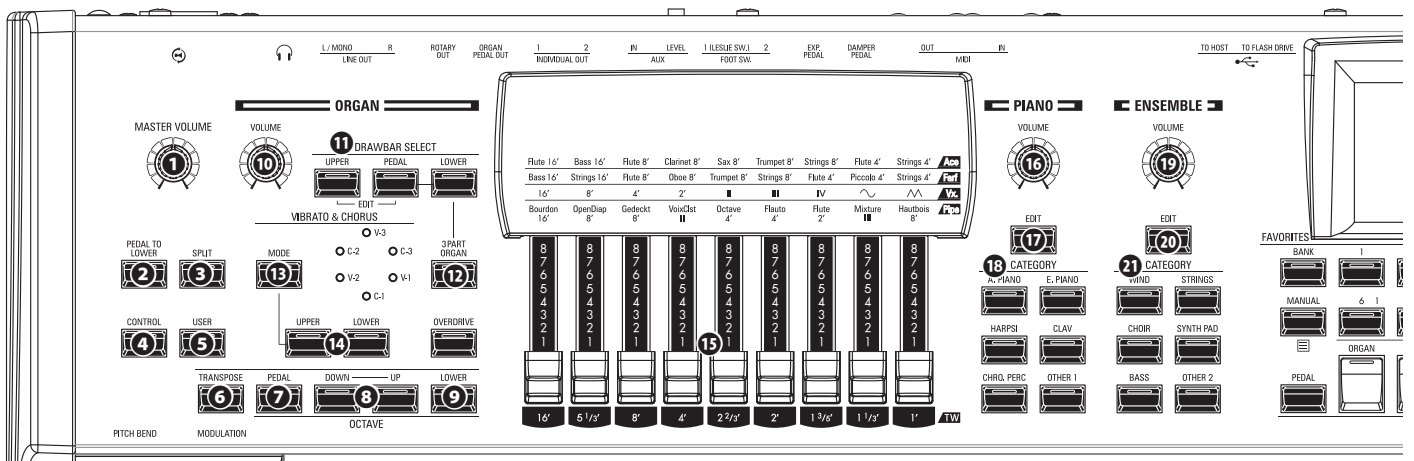
F3: Theatre 2 .....	107
オルガン・セクションの操作 .....	108
レジストレーションをドローパーに合わせる .....	108
現在の状態を見る .....	108
ピアノ／アンサンブルを演奏する .....	109
鍵盤に割り当てる(アロケート) .....	109
パッチを選ぶ .....	109
音量を調節する .....	110
ペロシティ感度を調節する .....	110
オクターブを調節する .....	110
モノシンセ・パッチを選んで演奏する .....	111
鍵盤に割り当てる(アロケート) .....	111
パッチを選ぶ .....	111
音量を調節する .....	112
オクターブを調節する .....	112
モノシンセ・パッチを作成する .....	113
マニュアル MANUALを選ぶ .....	113
鍵盤に割り当てる(アロケート) .....	113
最初の設定 .....	113
音量を調節する .....	113
オクターブを調節する .....	113
オシレーター(発振器)を設定する .....	114
音程を滑らかに変化させる(ポルタメント) .....	114
音の明るさを調整する(フィルター) .....	114
時間的な変化をつける(エンベロープ) .....	114
波形を選ぶ(オシレーター・タイプ) .....	114
波形を調整する(モディファイ) .....	114
音を周期的に変化させる(LFO) .....	115
エフェクトをかける .....	115
現在の状態を見る .....	115
オシレーター・タイプと特徴 .....	116
セクションやパートを組み合わせる .....	117
セクションと鍵盤 .....	117
セクションを割り当てる(アロケート) .....	117
鍵盤を分割する(スプリット) .....	117
スプリットを使う .....	117
オクターブを調整する .....	118
ロワー鍵盤でペダルパートを演奏する(ペダル・トゥ・ロワー) .....	118
ペダル・トゥ・ロワーを使う .....	118
ペダル鍵盤の音を離鍵後も伸ばす(ペダル・サステイン) .....	118
音を整える .....	119
リバーブ .....	119
マスター・イコライザー .....	119
マスター・イコライザーを調整する .....	120
移調や調律をする .....	121
本機全体を移調する .....	121
本機全体を調律する .....	122
記憶する .....	123
記憶する .....	123

## コントロールパネルの使いかた..... 124

コントロールパネルでできること .....	124
プレイ画面 .....	125
5つのプレイ画面 .....	125
ディスプレイの見かた(総合) .....	125
画面の見かた(オルガン) .....	126
画面の見かた(ピアノ／アンサンブル) .....	126
画面の見かた(モノシンセ) .....	127
アプリケーション・メニュー .....	127
メニュー画面 .....	128
ディスプレイの見かた .....	128
この画面でのボタン操作 .....	128
メニューとその内容 .....	129
機能画面 .....	130
ディスプレイの見かた .....	130
この画面でのボタン操作 .....	130
アプリケーション・メニュー .....	130
パラメーターの操作例 .....	131
機能画面へ簡単に行く(ショートカット) .....	133
良く使うページを登録する(フェイバリット) .....	133
登録する .....	133
登録したページへ移動する .....	133
ディスプレイ操作をロックする .....	134
アフターサービスについて .....	135

本書記載の会社名および製品名は各社の商標または登録商標であり、当社とは無関係です。

# 各部の名称と働き



## トップパネル

### 左側

- マスター ボリューム
- ① **MASTER VOLUME つまみ**  
全体の音量を調節します。
- ペダル トゥ ロー
- ② **PEDAL TO LOWER ボタン**  
LOWER鍵盤を使って、PEDALパートを演奏します。(P. 118)
- スプリット
- ③ **SPLIT ボタン**  
内蔵鍵盤をLOWERとUPPERの2パートに分割します。(P. 117)
- コントロール
- ④ **CONTROL ボタン**  
フットスイッチやエクスプレッションペダルといった、各種コントロールの設定を行います。(取扱説明書を参照)
- ユーザー
- ⑤ **USER ボタン**  
任意の機能を割り当てます。(取扱説明書を参照)
- トランス ポーズ
- ⑥ **TRANPOSE ボタン**  
⑧と併用して、この楽器全体を移調します。(P. 121)
- オクターブ ペダル
- ⑦ **OCTAVE PEDAL ボタン**  
⑧と併用して、全PEDALパートのオクターブを操作します。(P. 118)
- オクターブ ダウン アップ
- ⑧ **OCTAVE DOWN / UP ボタン**  
全UPPERパートのオクターブを操作します。(P. 118)
- オクターブ ロー
- ⑨ **OCTAVE LOWER ボタン**  
⑧と併用して、LOWERパートのオクターブを操作します。(P. 118)

### オルガン ORGANセクション

- オルガン ボリューム
- ⑩ **ORGAN VOLUME つまみ**  
全オルガン・セクションの音量を調節します。(P. 96)
- ドローバー セレクト
- ⑪ **DRAWBAR SELECT ボタン群**
- ドローバー⑮でどのパートのレジストレーションを選択するかを選択します。(P. 99)
  - レジストレーションを、現在のドローバーの状態に一致させます。(P. 108)
  - オルガン・セクションの編集ページに飛びます。(取扱説明書を参照)

### ⑫ 3 PART ORGAN ボタン

オルガン・セクションを1段鍵盤のオルガンとして使うか、3段鍵盤のオルガンとして使うかを切り替えます。(P. 99)

### ⑬ VIBRATO & CHORUS MODE ボタン

ビブラート&コーラス効果のどちらを使うか、及び深さを選択します。(P. 97)

### ⑭ VIBRATO UPPER, LOWER ボタン

ビブラート&コーラス効果をかけるパートを設定します。(P. 97)

### ⑮ ドローバー

オルガン・セクションの基本的なハーモニクスを調節します。オルガンタイプによって、各つまみの働きが異なります。(P. 101)

### ⑯ UPPER PERCUSSION ボタン群

オルガン・セクションのUPPERパートに、「コン」という減衰音を加えます。(P. 97)

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

### ⑰ / ⑲ VOLUME つまみ

セクション全体の音量を調節します。(P. 110)

### ⑰ / ⑳ EDIT ボタン

パッチの編集ページに飛びます。(取扱説明書を参照)

### ⑱ / ㉑ CATEGORY ボタン

演奏したいパッチの、カテゴリーを選択します。(P. 109)

### アロケート ALLOCATE

### ㉒ PEDAL ボタン

㉓と併用して、あるセクションをPEDALパートに割り当てます。(P. 117)

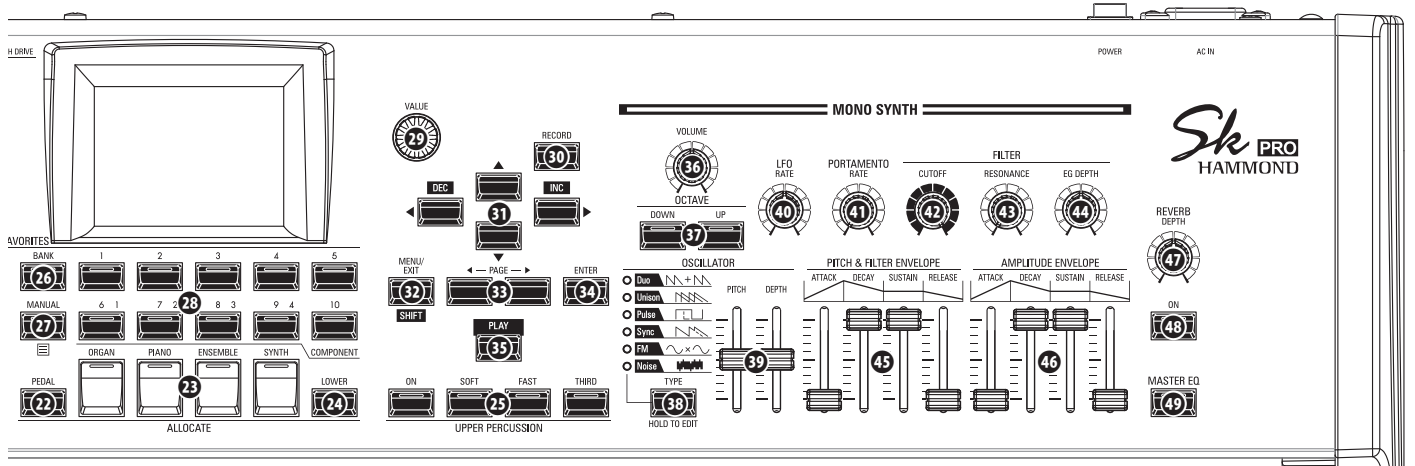
### ㉓ セクション・ボタン群

各セクションの、パートへの割り当てをオン/オフします。(P. 117)

### ㉔ LOWER ボタン

㉓と併用して、あるセクションをLOWERパートに割り当てます。(P. 117)





## FAVORITE

### 26 BANK ボタン

このボタンを押しながらナンバーボタン群<sup>28</sup>を押すことで、フェイバリットの「バンク」を選択します。

### 27 MANUAL / A P P ボタン

1. コンビネーションを解除し、「マニュアル」のセッティングを呼び出します。ドローバーを始めとする各つまみと内部の状態が一致します。(P. 92)
2. アプリケーション・メニューを開きます。

### 28 ナンバーボタン群

ボタンに対応するフェイバリットを呼び出します。(P. 90)

## コントロール・パネル

### 29 VALUE つまみ

コンビの番号、パッチの番号や、値を増減します。

### 30 RECORD ボタン

コンビ、パッチ、フェイバリット、カスタム・パラメーターを記憶します。(P. 123)

### 31 方向ボタン群 / DEC / INC ボタン

1. カーソルの移動やページの移動を行います。
2. [SHIFT]ボタン<sup>32</sup>を押しながら左右のボタンを押して、値を一つずつ増減します。

### 32 MENU/EXIT/SHIFT ボタン

1. メニュー画面を呼び出します。(P. 128)
2. ボタンやつまみの「別の機能」を使います。

### 33 PAGE ボタン

編集ページを移動します。

### 34 ENTER ボタン

選択した項目を確定します。

### 35 PLAY ボタン

基本画面であるプレイ画面に飛びます。(P. 125)

## MONO SYNTHセクション

### 36 VOLUME つまみ

セクション全体の音量を調節します。(P. 113)

### 37 SYNTH OCTAVE DOWN/UP ボタン

モノシンセ・セクションのオクターブを操作します。(P. 113)

### 38 OSCILLATOR TYPE ボタン

1. オシレーターの種類を選択します。(P. 114)
2. モノシンセ・セクションの編集ページに飛びます。(取扱説明書を参照)

### 39 OSCILLATOR PITCH, DEPTH つまみ

オシレーターの波形を様々に変化させます。(P. 114)

### 40 LFO RATE つまみ

LFO(低周波発振器)の速さを調節します。(P. 115)

### 41 PORTAMENTO RATE つまみ

ポルタメント効果の速さを調節します。(P. 114)

### 42 FILTER CUTOFF つまみ

フィルターの基本的なカットオフ周波数を調節します。(P. 114)

### 43 FILTER RESONANCE つまみ

フィルターを共振させた、音色の癖の強さを調節します。(P. 114)

### 44 EG DEPTH つまみ

フィルターのカットオフ周波数を、[PITCH & FILTER ENVELOPE]つまみ群<sup>45</sup>でどの程度変化させるかを調節します。

### 45 PITCH & FILTER ENVELOPE つまみ群

音程とフィルターに対して、時間的な変化を作ります。

### 46 AMPLITUDE ENVELOPE つまみ群

音量に対して、時間的な変化を作ります。

## 右側

### 47 REVERB DEPTH つまみ

リバーブ効果の深さを調節します。(P. 119)

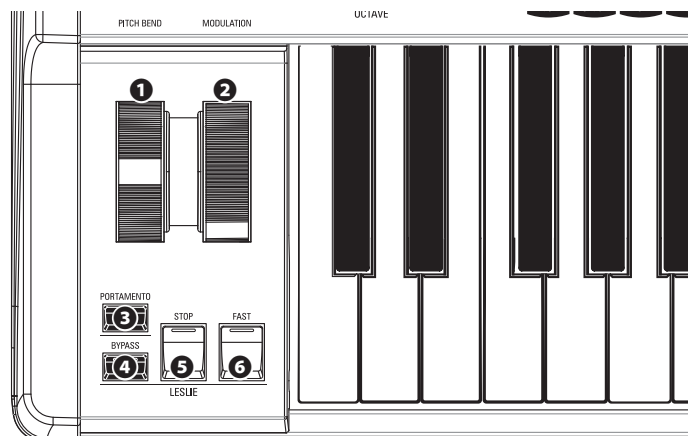
### 48 REVERB ON ボタン

リバーブ効果をオン/オフします。(P. 119)

### 49 MASTER EQ ボタン

マスター・イコライザーをオン/オフします。(P. 119)

## 鍵盤左側



### ホイール

#### ① PITCH BEND ホイール

演奏中の音程を変化させます (P. 91)。

#### ② MODULATION ホイール

演奏中の音に、周期的な変化を与えます (オルガン・セクションを除く) (P. 91)。

### PORTAMENTO

#### ③ PORTAMENTO ボタン

ポルタメント効果をオン/オフします (オルガン・セクションを除く) (P. 91)。

### LESIE

#### ④ LESLIE BYPASS ボタン

レスリー効果をバイパスし、オルガン・セクションのサウンドをステーションナリー・チャンネルから出力します。ランプ点灯時がバイパスです (P. 98)。

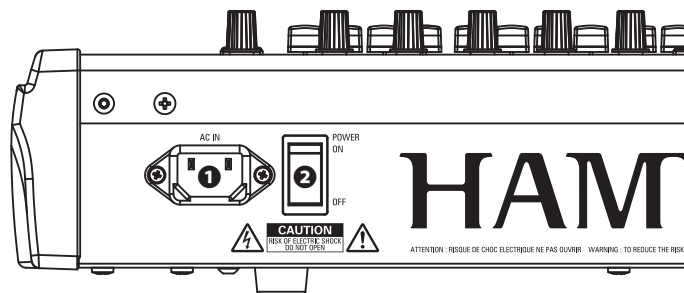
#### ⑤ LESLIE STOP ボタン

[LESLIE FAST] ボタン⑥を消灯させた際に、ローターのモードを停止、低速どちらにするかを設定します。ランプ点灯時がストップです (P. 98)。

#### ⑥ LESLIE FAST ボタン

ローターのモードを高速か、それ以外かに切り替えます。ランプ点灯時がファーストです (P. 98)。

## リアパネル



### 電源

#### ① AC IN ジャック

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

#### ② POWER スイッチ

本機の電源をオン/オフします。(P. 87)

### 音声出力端子

#### ③ PHONES ジャック

ステレオヘッドホンを接続します。

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

#### ④ LINE OUT L/MONO ジャック

音声出力ジャックです。

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

#### ⑤ LESLIE 11 PIN ソケット

レスリースピーカー (11ピン仕様) を接続します。

レスリースピーカーの接続が検出されると、PHONESジャックおよびLINE OUTジャックへのレスリーシミュレータはキャンセルされます。(P. 82)

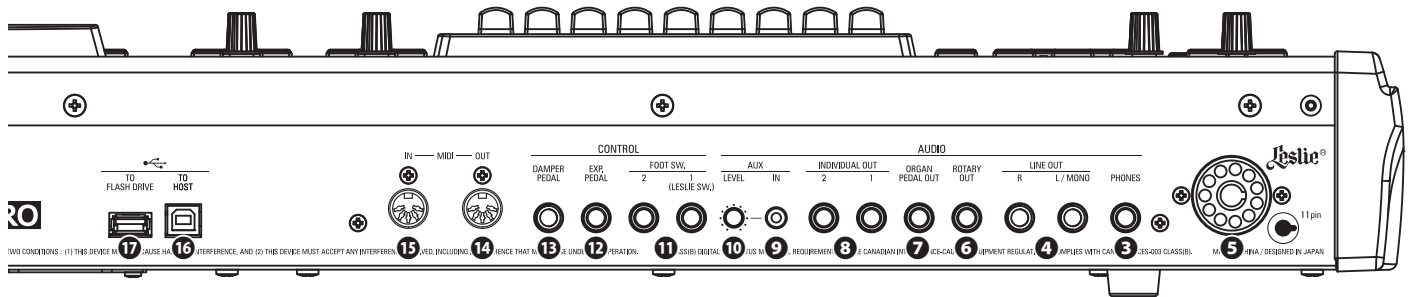
#### ⑥ ROTARY OUT ジャック

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

このジャックを使用する場合は、“USE ROTARY OUT” を “ON” に設定してください (P. 83)。

#### ⑦ ORGAN PEDAL OUT ジャック

オルガン・セクションの、PEDALパートの音声出力ジャックです。PEDALパートの音にレスリー効果をかけたくない場合や、低音を増強したい場合は、パワー・サブ・ウーファーをここに接続します (P. 83)。



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

特定のセクションの音声を、独立して出力するジャックです (P. 84)。

### 音声入力端子

オグジリアリー イン

#### ⑨ A U X I N ジャック

外部音声の入力ジャックです。ミュージック・プレイヤーや、サンプラーなどを接続すると、本機の音とミキシングされ、LINE OUT ジャック④やレスリー・11ピンソケット⑤のステーションリー・チャンネルから出力されます (P. 84)。

オグジリアリー レベル

#### ⑩ A U X LEVEL つまみ

AUX INジャック⑨に入力された音声の音量を調節します。

### コントローラー端子

フット スイッチ

#### ⑪ FOOT SWITCH 1 ジャック

フット スイッチ

#### FOOT SWITCH 2 ジャック

フット・スイッチを接続します。(P. 91)

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

接続可能なフット・スイッチ/ダンパー・ペダルは下記をご参照ください。

HAMMOND ..FS-9H、VFP1

BOSS .....FS-5U

YAMAHA .....FC4A、FC5

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

エクスプレッション ペダル

#### ⑫ E X P . PEDAL ジャック

エクスプレッション・ペダルを接続します。(P. 91)

演奏中に音量をコントロールすることができます。

接続可能なエクスプレッションペダルは下記をご参照ください。

HAMMOND ..EXP-50J、EXP-20、V-20H、V-20R; NORM

KORG .....XVP-10、XVP-20; REV

Roland .....EV-5; NORM

YAMAHA .....FC7; REV

ダンパー ペダル

#### ⑬ DAMPER PEDAL ジャック

ダンパー・ペダル(サステイン・ペダル)を接続します。(P. 91)

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

接続可能なダンパーペダルは下記をご参照ください。

HAMMOND ..FS-9H、VFP1

Roland .....DP-10

YAMAHA .....FC3A、FC4A、FC5

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

### MIDI端子

ミディ アウト

#### ⑭ MIDI OUT ジャック

本機の演奏情報を出力します。(取扱説明書を参照)

ミディ イン

#### ⑮ MIDI IN ジャック

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

### USB端子

トゥ ホスト

#### ⑯ USB TO HOST ジャック

コンピューターを接続します。(取扱説明書を参照)

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

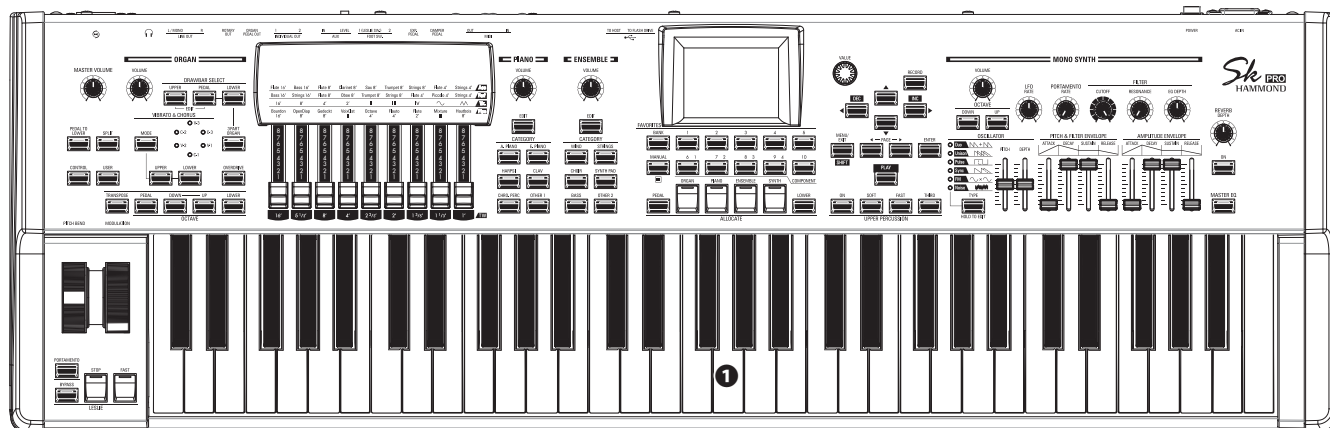
フラッシュドライブ

#### ⑰ USB FLASH DRIVE ジャック

USBフラッシュメモリーを接続します。(取扱説明書を参照)

セットアップやアップデートといったファイルの保存や読み込みを行います。

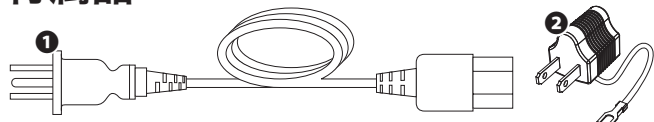
## 鍵盤



### ① 鍵盤

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

## 付属品

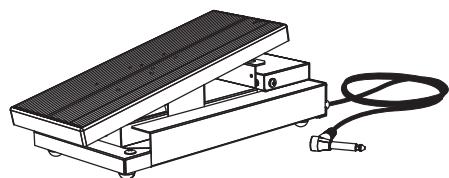


### ① ACコードセット

本機に電源を供給します。

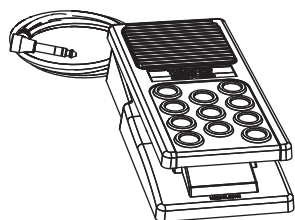
### ② 2P-3P 変換器

## 別売品のご案内



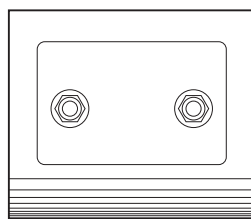
### エクスプレッション・ペダル EXP-50J

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



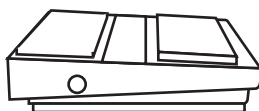
### エクスプレッション・ペダル EXP-20

軽量で持ち運びに便利なエクスプレッション・ペダルです。



### レスリー・スイッチ FS-10TL

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



### フット・スイッチ FS-9H

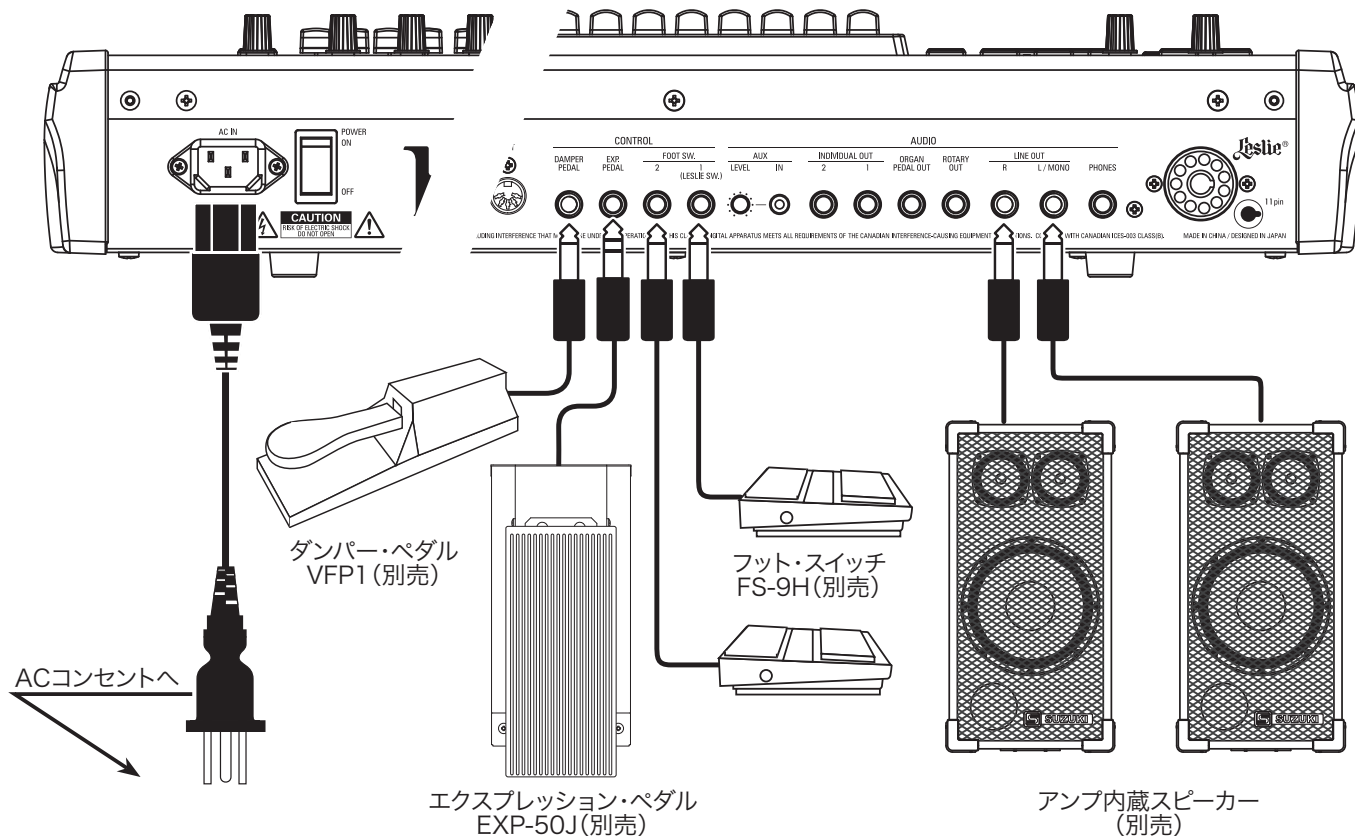
様々な用途に使えるアンラッチ・タイプのフット・スイッチです。

## 基本的な接続

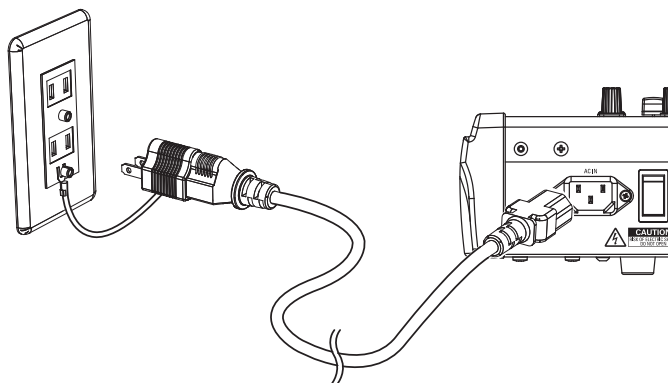
図を参考に接続してください。

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

※ 接続は、必ず本機及び周辺機器の電源を切った状態で行ってください。



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



### ⚠️ 注意

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

### ⚡ 注意

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

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

### ⚠️ 注意

本機を直射日光や炎の当たる場所、高温になる場所に設置しないでください。

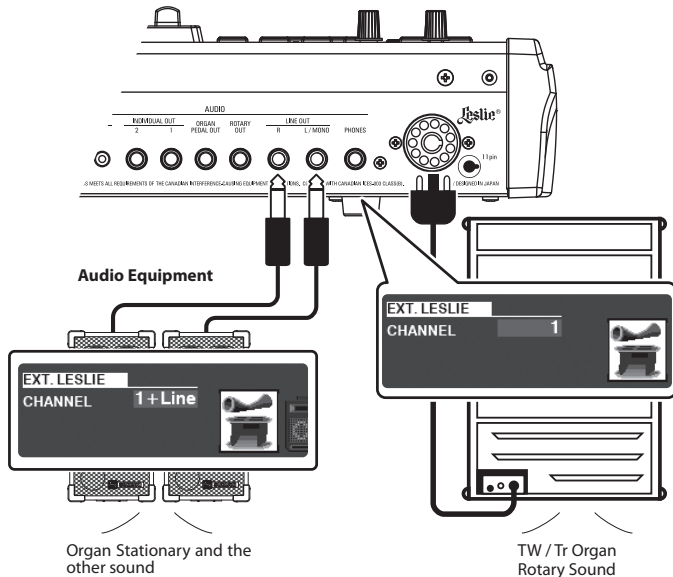


# レスリー・スピーカーの接続

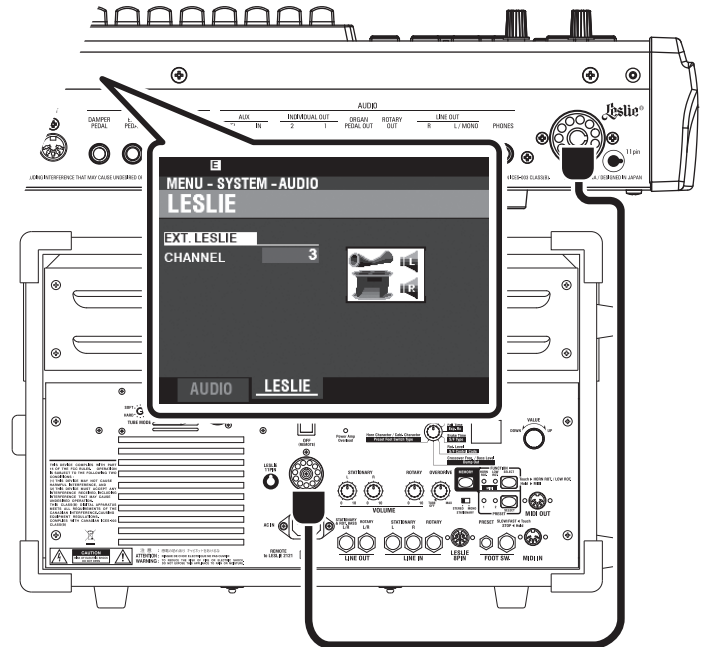
本機は11ピン・コネクタを備えたレスリー・スピーカーを直接接続することができます。

※ 接続は本機の電源を切った状態で行ってください。

1チャンネル・タイプとの接続例



3チャンネル・タイプとの接続例



## レスリー・スピーカーの基本的な接続

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

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

### 1チャンネル・タイプ(3300/W等)の場合

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

#### tips 接続可能なレスリー・スピーカー

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

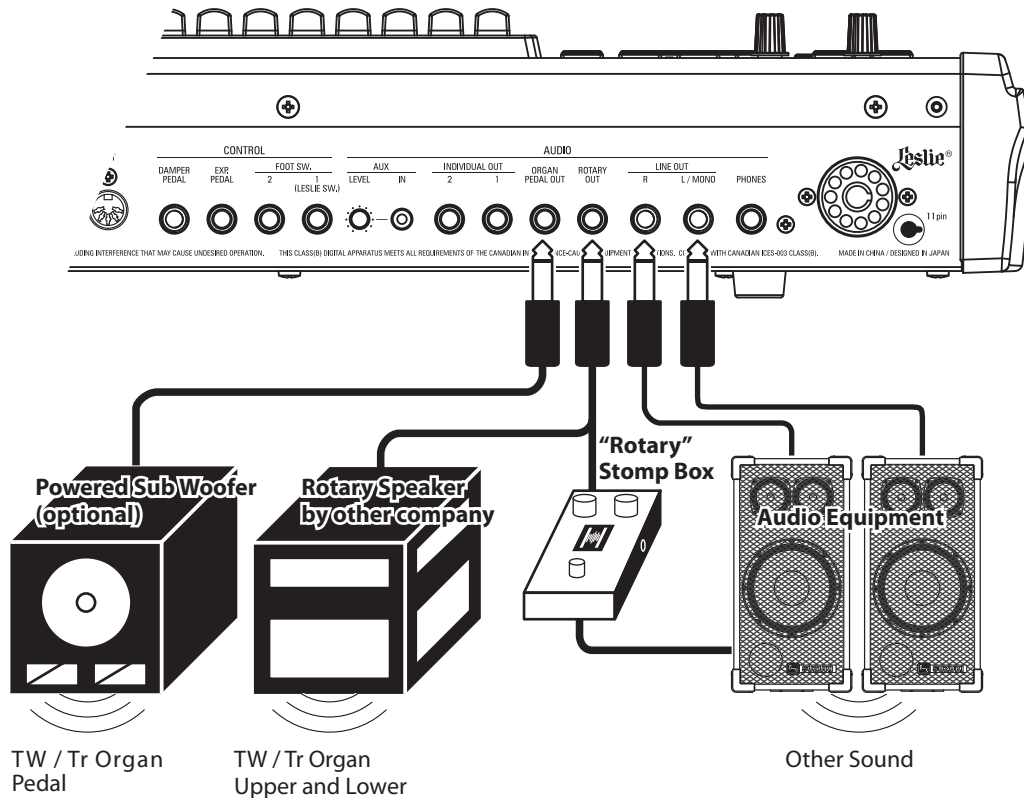
#### tips レスリー・チャンネル

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

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



## 「生の」オルガン音を出力する



### ロータリーアウト ROTARY OUT ジャック

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

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

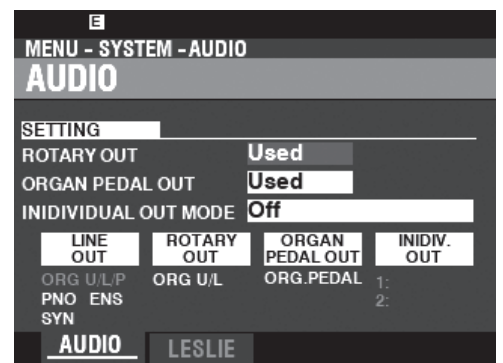
このジャックを使用する場合は、[LINE OUT]ジャックから不要なオルガン音出力させないよう、“USE ROTARY OUT”を“ON”に設定してください。(取扱説明書を参照)

### オルガンペダルアウト ORGAN PEDAL OUT ジャック

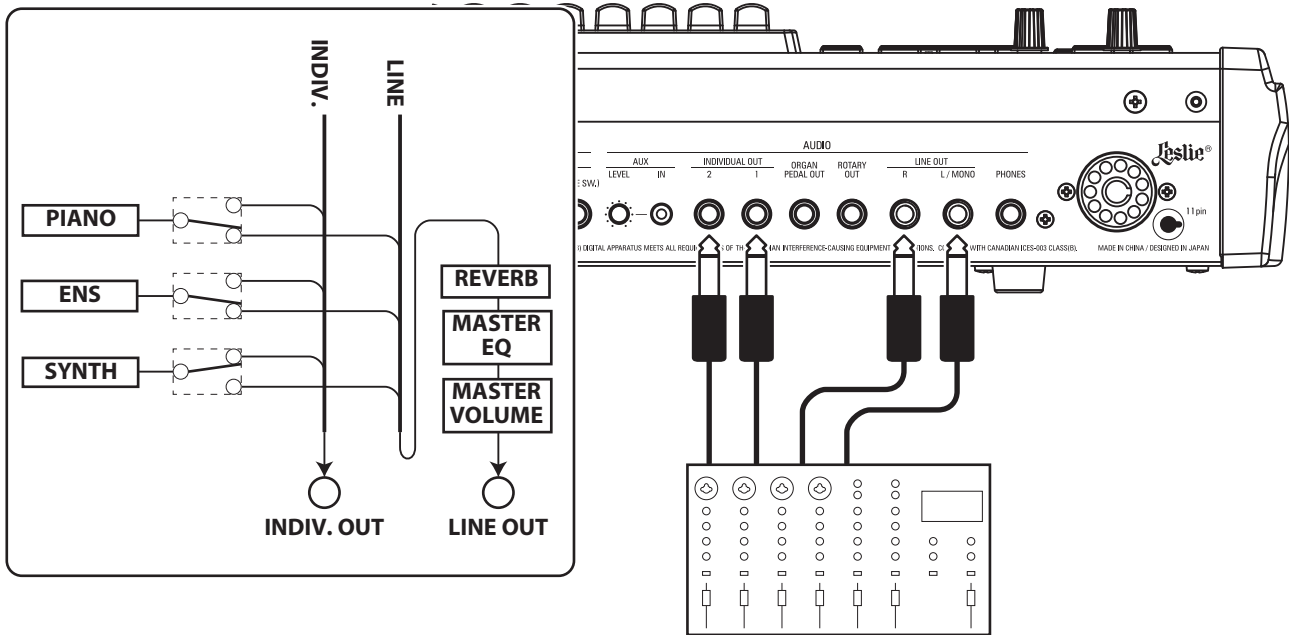
ペダル部分の音にレスリー効果をかけたくない場合や、低音を増強したい場合は、[ORGAN PEDAL OUT]ジャックにパワー・サブ・ウーファーを接続します。

このジャックからは、オルガン・セクションのPEDALパート音出力されます。

このジャックを使用する場合は、[LINE OUT]ジャックから不要なオルガン音出力させないよう、“USE PEDAL OUT”を“ON”に設定してください。(取扱説明書を参照)



## 外部ミキサーでミキシングする



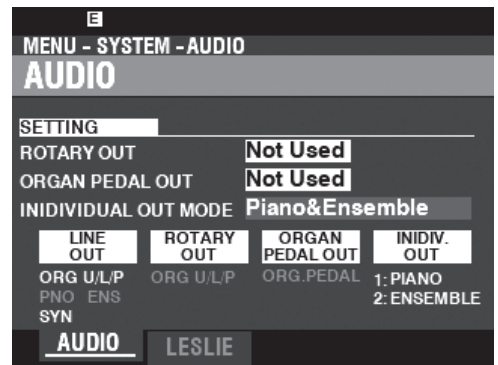
### インディビジュアル アウト INDIVIDUAL OUT ジャック

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

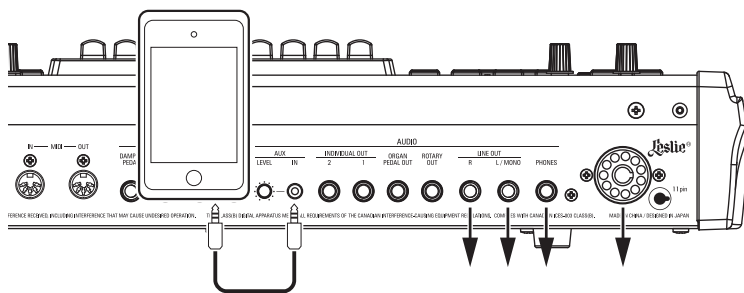
どのセクションの音声をどのINDIVIDUAL OUTジャックから出力するかは、“INDIVIDUAL OUT” で設定します。(取扱説明書を参照)

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

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



## ミュージック・プレーヤーを接続する



### オグジリアリー イン AUX IN ジャック

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

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

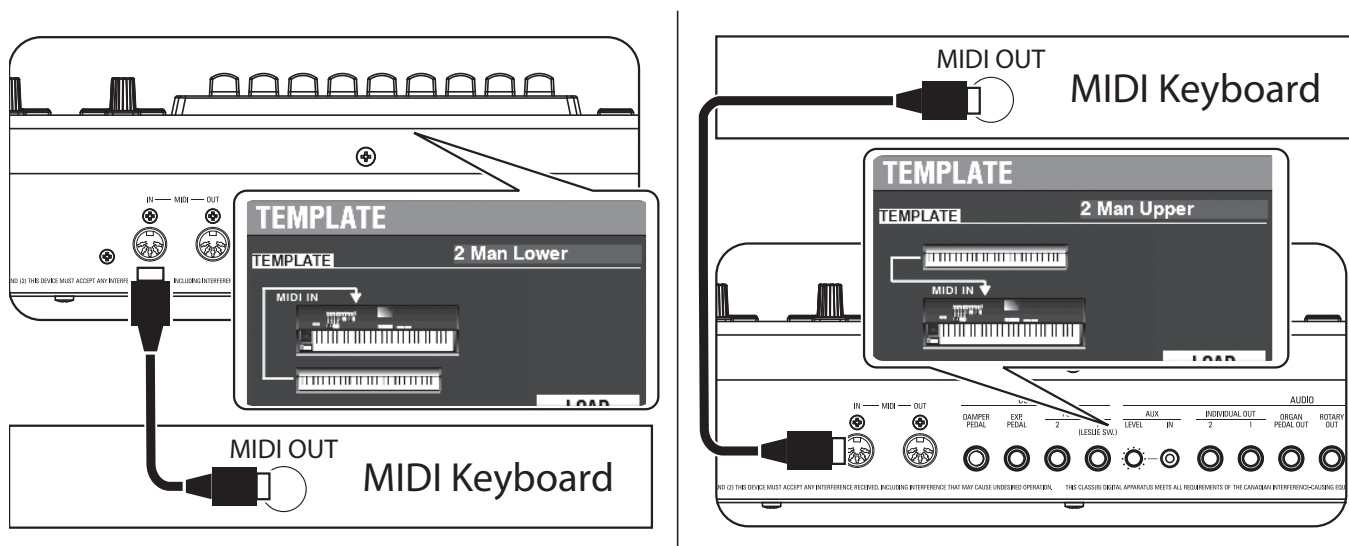
音声は[ライン アウト]ジャック、[PHONES]ジャック、及び[LESLIE 11 PIN]ソケットのステレオ・チャンネルから本機の演奏と共に出力されます。

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

## 2段鍵盤

外部のMIDIキーボードを接続すると、以下のような演奏ができます。

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



1. 図のように接続します。

**NOTE:** この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続はP. 81をご参照ください。

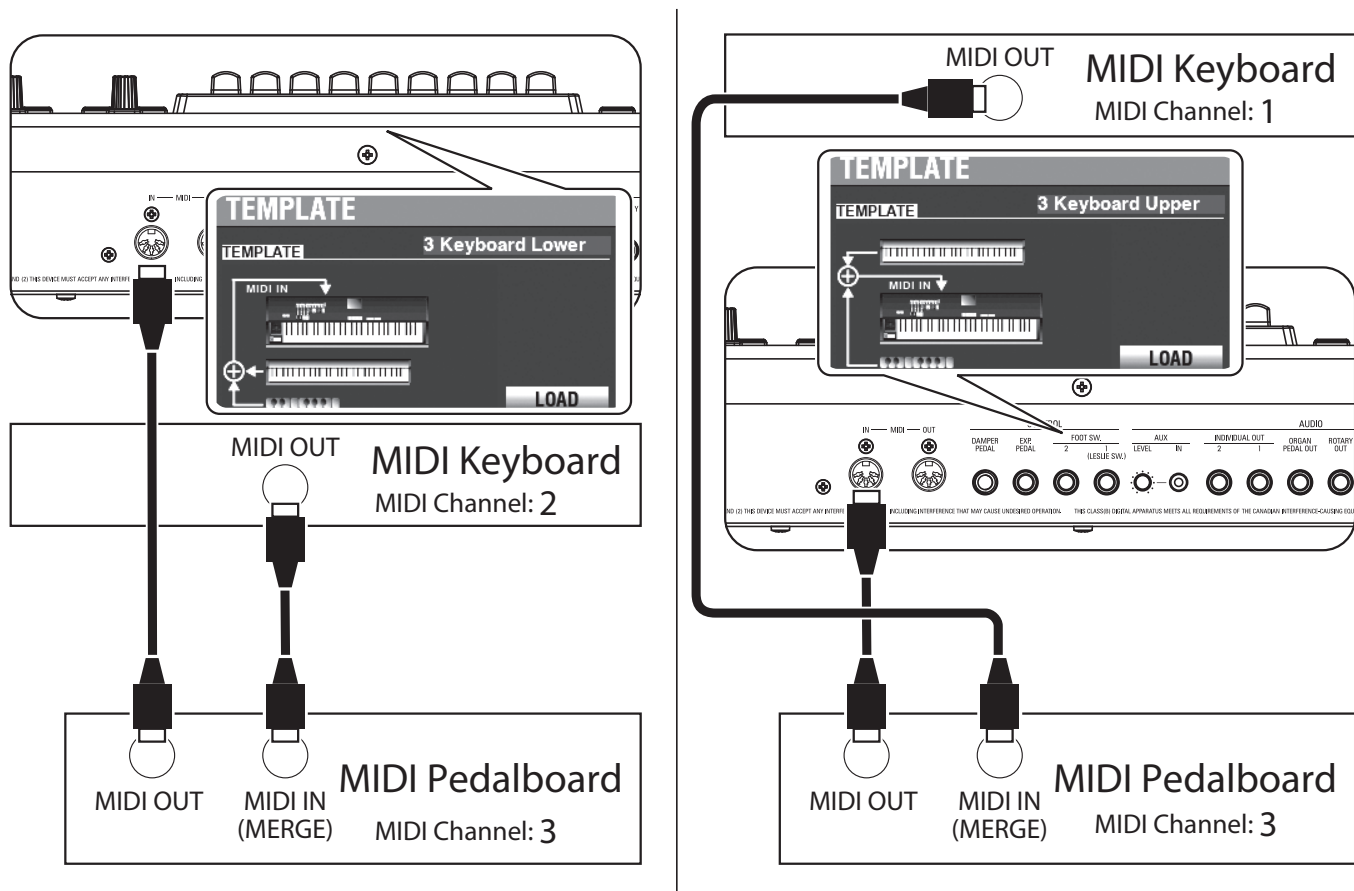
2. 本機の電源を入れ、演奏するスタイルに合わせてMIDIテンプレートを呼び出します。(取扱説明書を参照)

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

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

接続したMIDIキーボードの取扱説明書も併せてお読みください。

## 3段鍵盤



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

**NOTE:** この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続はP. 81をご参照ください。

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

接続したMIDIキーボードの取扱説明書も併せてお読みください。

### 推奨MIDI キーボード

弊社より本機に接続可能な以下のMIDIキーボードが発売されています。

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

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

### tips

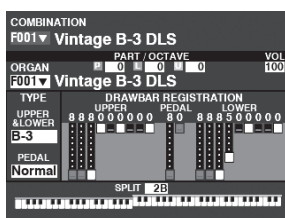
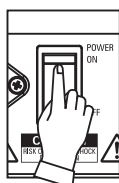
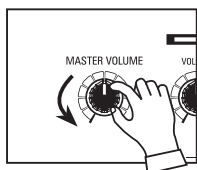
#### MIDIキーボードはどのように動作する？

MIDIテンプレート“3KBD”または“Two Manual”を呼び出すと、接続されたMIDIキーボードはSK PROではLOWERキーボードとして、SK PRO-73ではUPPERキーボードとして、それぞれ動作します。

# 電源を入れる

## 電源の入れかた

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



### 操作手順

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

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

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

**NOTE:** 回路保護のため、電源を入れた直後(約6秒間)は動作しません。

3. 接続したアンプ類の電源を入れてください。

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

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

5. アンプ類の音量を調節してください。

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

## バックアップ

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

## オート・パワー・オフ

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

オート・パワー・オフ機能を解除/設定するには、「GLOBAL」をご覧ください。(取扱説明書を参照)

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

## 工場出荷時の設定に戻す(初期化)

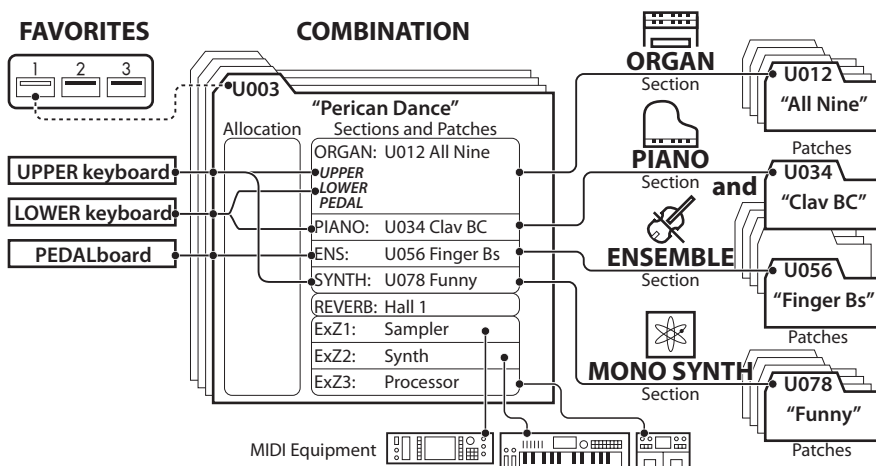
本機すべての設定を工場出荷時の状態に戻すには、以下の手順で行ってください。

### 操作手順

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

# 音源とメモリーの構成

演奏を始める前に、本機の音源とメモリーの構成について説明を行います。



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

## セクション



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

## メモリー

### パッチ

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

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

### ファクトリー、ユーザーとバンドル



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

### コンビ

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

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

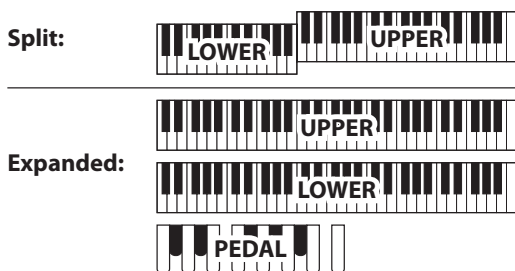
### フェイバリット

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

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

## 鍵盤の単位とパート

### 鍵盤の単位



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

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

### パート

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



本機のもっとも実戦的な記憶単位「コンビ」を使って演奏します。

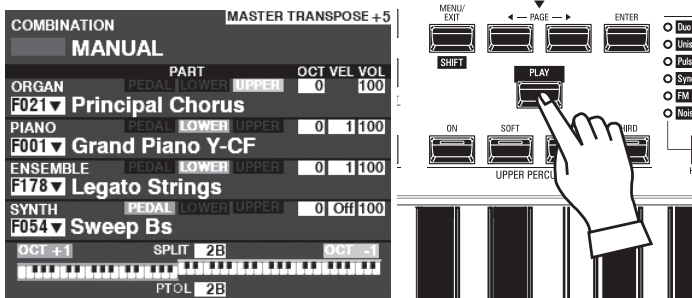
## コンビとは？

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

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

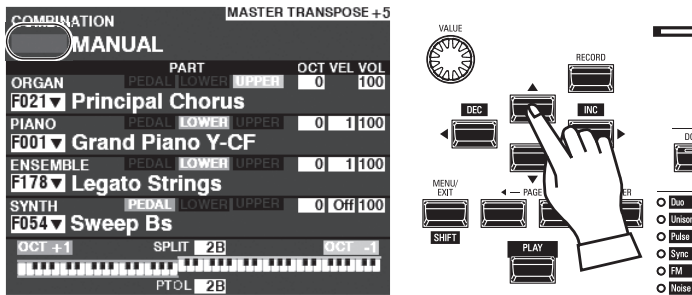
## コンビを選ぶ

### ① プレイ画面に行く



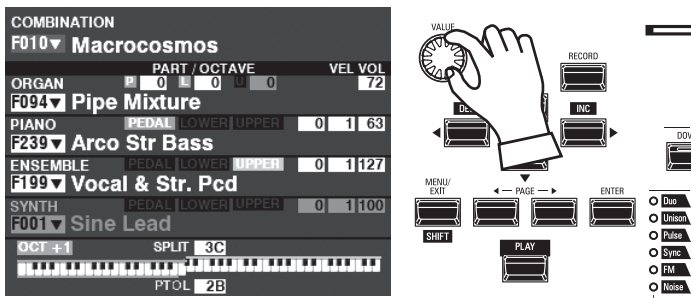
現在、ディスプレイがプレイ画面ではない場合は、[PLAY]ボタンを押してプレイ画面を表示させます。

### ② カーソルをコンビ番号へ移動する



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

### ③ コンビを選ぶ



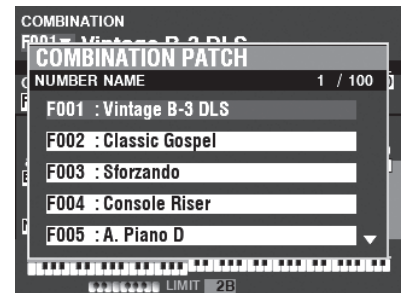
[VALUE]つまみを回して、コンビを選びます。

NOTE: コンビ番号を数値で直接入力できます。(取扱説明書を参照)

### tips 「▼」は値をリストから選べます

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

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



# よく使うコンビを登録する(フェイバリット)

1~2回のボタン操作で、よく使うコンビを呼び出します。

## フェイバリットとは?

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

## バンクとナンバー

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

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

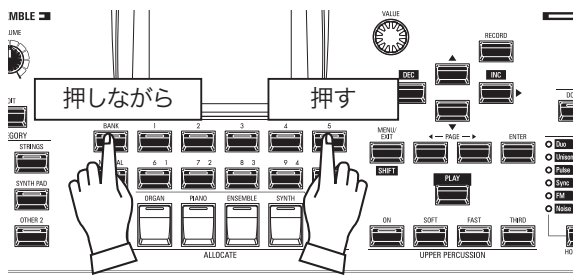
## フェイバリットにコンビを登録する

### ① 登録したいコンビを選択する

前ページの要領で、フェイバリットに登録したいコンビを選びます。

例として、「5-2」に登録します。

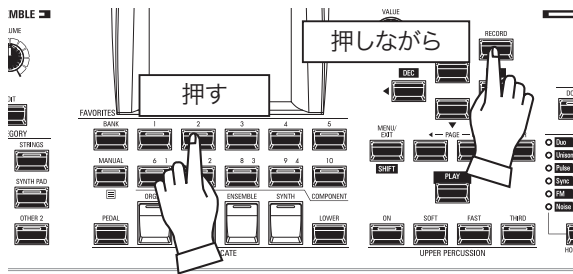
### ② バンクを指定する



登録したいフェイバリットのバンクを指定します。[BANK]ボタンを押しながら希望のナンバーボタン(例では[5])を押します。

全てのナンバーボタンのランプが点滅しつづけます。

### ③ ナンバーを指定する



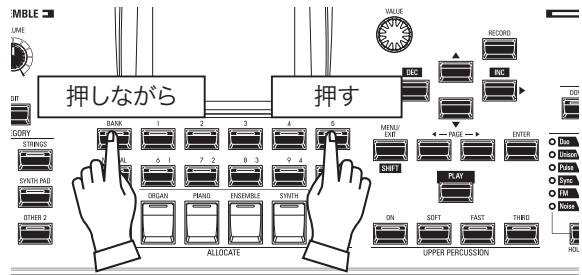
登録したいフェイバリットのナンバーを指定します。[RECORD]ボタンを押しながら希望のナンバーボタン(例では[2])を押します。

押されたナンバーボタンのランプが一定時間点滅した後、点灯に変わります。これで登録操作は終わりです。

## フェイバリットでコンビを呼び出す

例として、「5-2」を呼び出します。

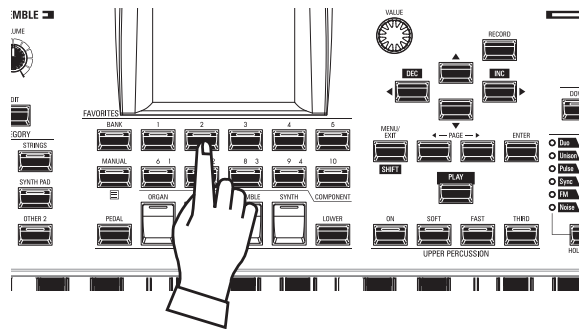
### ① バンクを指定する



コンビを登録したフェイバリットのバンクを指定します。[BANK]ボタンを押しながら希望のナンバーボタン(例では[5])を押します。

全てのナンバーボタンのランプが点滅しつづけます。

### ② ナンバーを指定する



コンビを登録したフェイバリットのナンバーを指定します。希望のナンバーボタン(例では[2])を押します。

押されたナンバーボタンのランプが点灯に変わり、登録されたコンビが呼び出されます。

**NOTE:** フェイバリットをリスト表示で見られます。(取扱説明書を参照)

#### **tips** 現在のバンクを確認する

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

#### **tips** バンクの指定を省略する

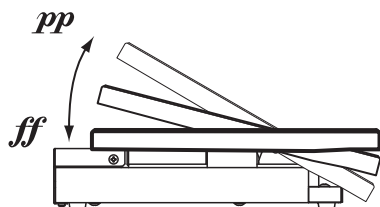
現在使用中と同じバンクに登録/呼び出しを行う場合、「バンクを指定する」ステップは省略できます。

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

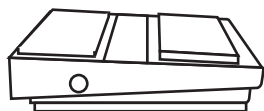


## 内蔵コントローラー

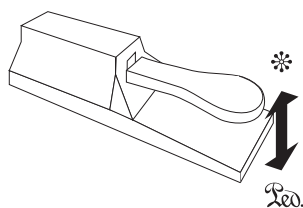
- ① **PITCH BEND** ホイール  
ピッチ ベンド  
 音程を滑らかに上下させます。奥へ回すと高く、手前へ回すと低くなります。ホイールから手を離すと、元の音程に戻ります。(取扱説明書を参照)
- ② **MODULATION** ホイール  
モジュレーション  
 音にビブラートなどの効果を加えます。奥へ回すと効果が深くなります。ホイールから手を離すと、その位置で保持されます。(取扱説明書を参照)  
**NOTE:** それぞれのホイールの効果は、コンビやパッチによって異なります。
- ③ **PORTAMENTO** ボタン  
ポルタメント  
 ポルタメント機能が有効になっているパッチを選んだ状態で[PORTAMENTO]ボタンを「オン」にすると、演奏した前後の音の音程が滑らかにつながります。  
**NOTE:** このボタンはコントローラーですが、その状態はコンビに記憶されます。
- ④ **USER** ボタン  
ユーザー  
 任意の機能を割り当てることができるボタンです。(取扱説明書を参照)



図はEXP-50J(別売)です。



図はFS-9H(別売)です。



図はVFP1(別売)です。

## エクスプレッション・ペダル

演奏中の音量調節はエクスプレッションペダルで行います。

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

**NOTE:** エクスプレッションペダルによる音量変化は調整することができます。(取扱説明書を参照)

**NOTE:** 各セクションに対して、エクスプレッション操作をするかどうかを設定できます。(取扱説明書を参照)

## フット・スイッチ

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

**NOTE:** フットスイッチの割り当ては変更することができます。(取扱説明書を参照)

## ダンパー・ペダル

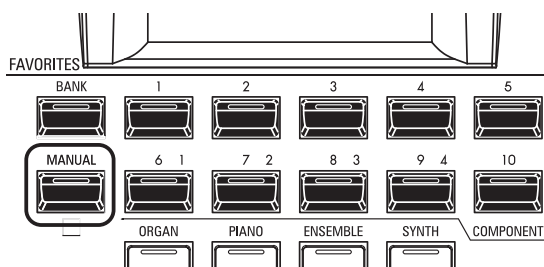
ピアノのダンパーペダルと同様に、踏んでいる間だけ打鍵が保持されます。

和音のコードチェンジを、音を途切れさせずに行えます。

**NOTE:** ダンパー効果は任意のセクションに割り当てられます。(取扱説明書を参照)

# MANUAL (マニュアル)

ハモンド独特の概念「<sup>マニュアル</sup>MANUAL」について説明します。



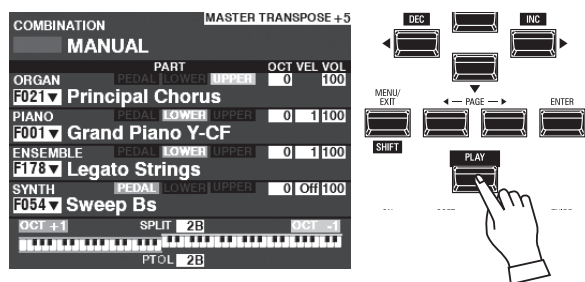
## MANUALとは?

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

## MANUALを初期化する

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

### ① プレイ画面へ行く

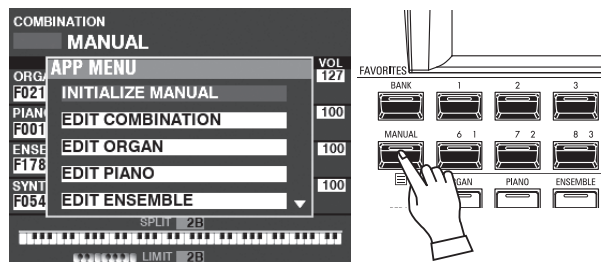


プレイ画面が表示されていない場合は、[PLAY]ボタンを押してプレイ画面へ行きます。

### ② MANUALを選ぶ

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

### ③ アプリケーション・メニューを開く

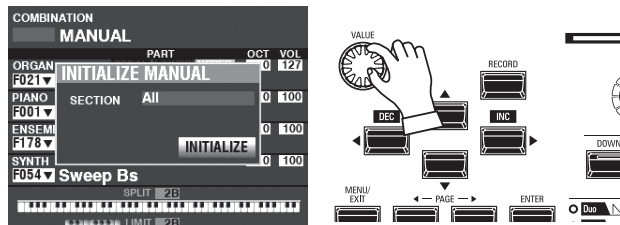


[≡]ボタンを一定時間押し続け、アプリケーション・メニューを表示させます。

### ④ INITIALIZE MANUALを選ぶ

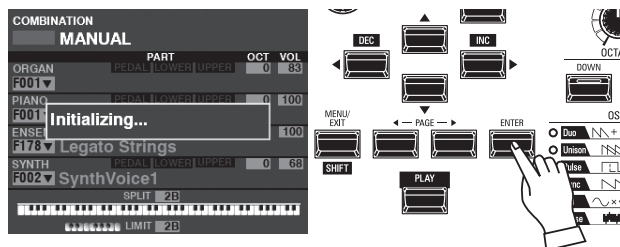
[▲][▼]ボタンを使って、INITIALIZE MANUALを選び、[ENTER]ボタンを押します。

### ⑤ 初期化するセクションを選ぶ



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

### ⑥ 確定する



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

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

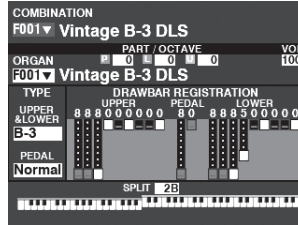
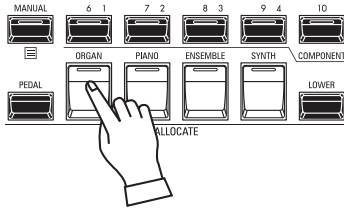
### tips 「マニュアル」の別名

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

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

オルガン・セクションの様々なパッチを選んで演奏します。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(オルガン)

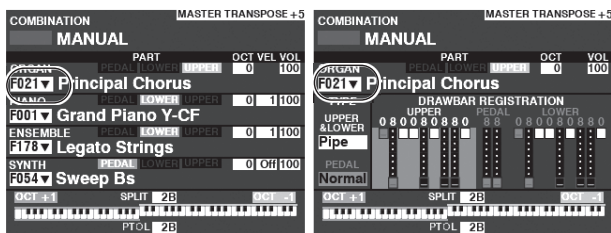
オルガン・セクションを本体の鍵盤(UPPER)に割り当てるために、アロケートボタン群の[ORGAN]ボタンを押してランプを点灯させます。

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

## パッチを選ぶ

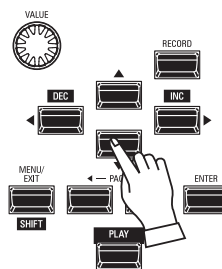
今回は例として、“F011 Classic Gospel” を選びます。

### ① カーソルをパッチ番号に移動する



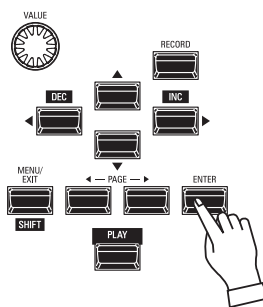
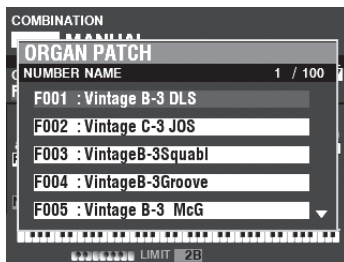
プレイ画面(総合)

プレイ画面(オルガン)



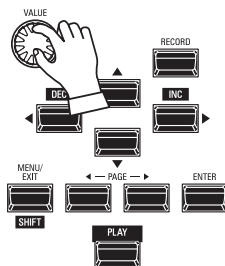
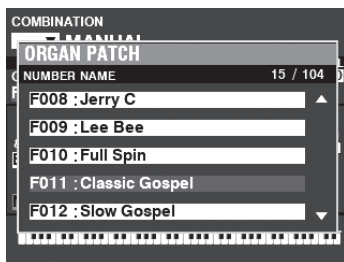
方向ボタンを使って、カーソルをオルガン・セクションのパッチ番号に移動します。

### ② リストを表示する



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

### ③ パッチを選ぶ

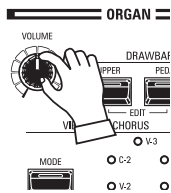
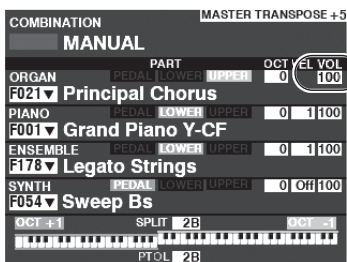


[VALUE]つまみを使い、希望するパッチ(例では“F011 Classic Gospel”)を選びます。

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



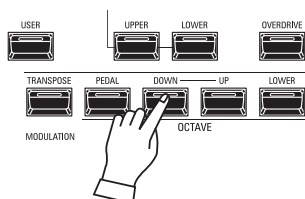
## 音量を調節する



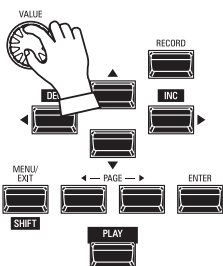
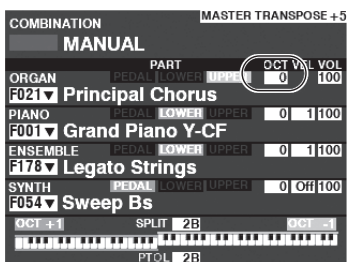
オルガン・セクションの音量を調節するには、同セクションのボリュウム[VOLUME]を操作します。

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

## オクターブを調節する



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



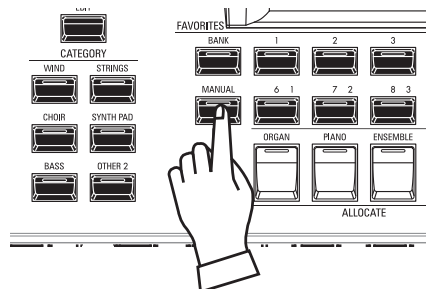
オルガン・セクションのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、オルガン・セクションのOCTAVEにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。



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

## マニュアル MANUALを選ぶ

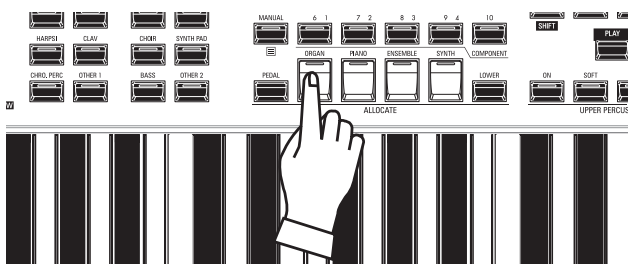
[MANUAL]ボタンを押し、ランプを点灯させます。MANUALとはその名の通り、様々な設定を手動で行うための特別なコンビです。新たにコンビを作成する場合や、演奏しながら次々と設定を変えていく「オン・ザ・フライ」スタイルの演奏を行う場合は、これを選んでおくと良いでしょう。



## MANUALを初期化するには？

たとえMANUALを選んでも、外から見えないパラメーター（発音域など）は意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、MANUALの内容を初期化します（P. 92）。

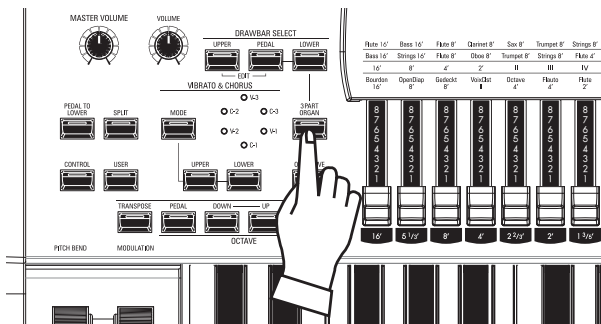
## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



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

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

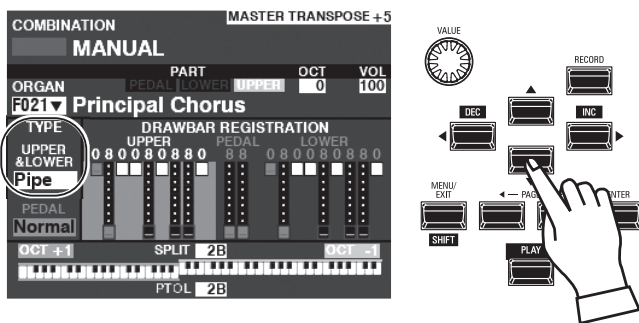
## 3パート・オルガンを選ぶ



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

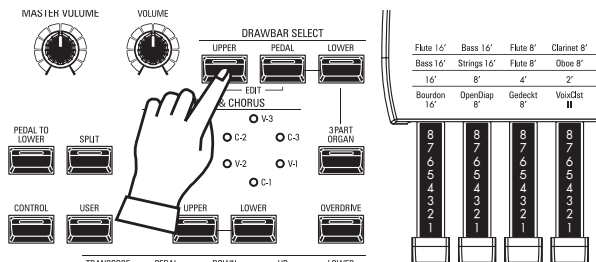
[3 PART ORGAN]ボタンが「オン」の状態が前者、「オフ」の場合が後者です。

## オルガン・タイプを選ぶ



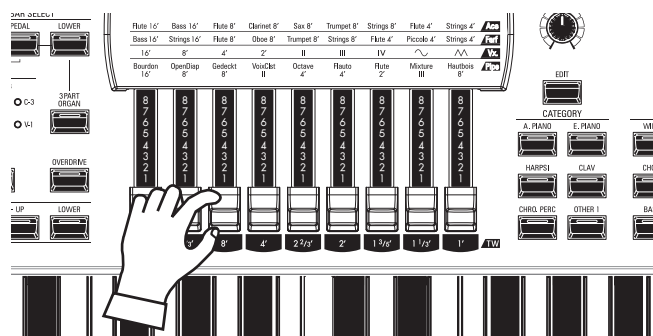
どのようなキャラクターのオルガンを使うかを設定します。方向ボタンで、カーソルをORGAN TYPE - UPPER&LOWERに移動します。[VALUE]つまみで、希望のオルガン・タイプを選びます。

## パートを選ぶ



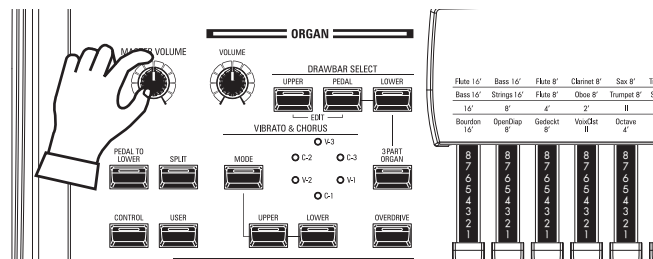
これから操作するドロワーで、どのパートの調整を行うかを選びます。ここでは、前述のアロケート時に選んだ[UPPER]ボタンを押してランプを点灯させます。

## ドロワーを引き出す



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

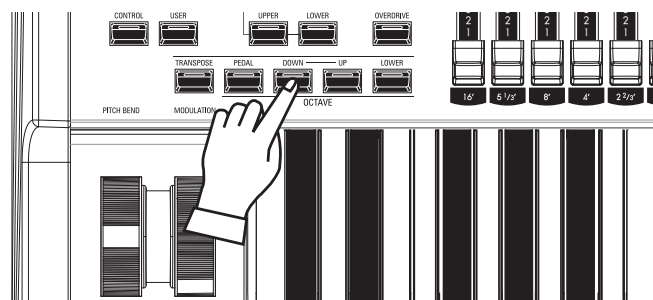
## 音量を調節する



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

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

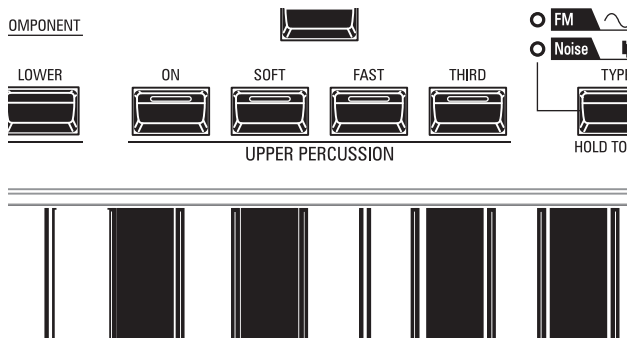
## オクターブを調節する



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

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

## パーカッションを足す



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

### オン [ON] ボタン

パーカッションを使うには、[ON]ボタンを押してランプを点灯させます。

### ソフト [SOFT] ボタン

パーカッションの音量を、通常(消灯)、弱音(点灯)とで切り替えます。

### ファースト [FAST] ボタン

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

### サード [THIRD] ボタン

パーカッションの音程を、2倍音(消灯)、3倍音(点灯)とで切り替えます。

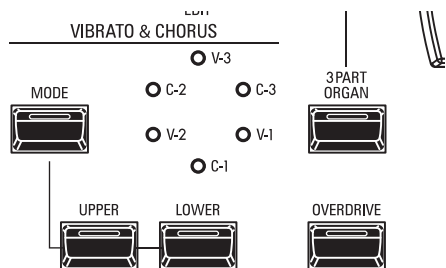
**NOTE:** パーカッションはオルガンタイプがA-100, B-3, C-3, Mellowのいずれかの場合で、且つUPPERパートにて発音します。

**NOTE:** パーカッションは更に細かい設定が行えます。(取扱説明書を参照)

## エフェクトをかける

### ビブラート&コーラス

ドローパーの音程を一定の周期でわずかに変化させ、音色に暖かみを加えます。



### アッパー/ローワー [UPPER], [LOWER] ボタン

ビブラート効果のオン/オフを行います。ランプ点灯中がオンです。

### モード [MODE] ボタン

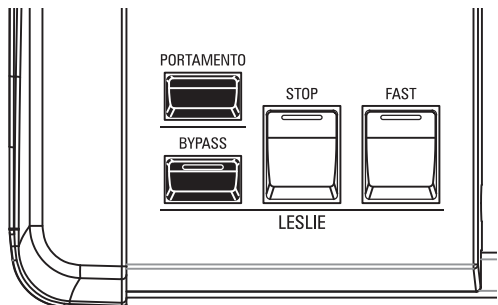
ビブラート&コーラス効果の深さを設定すると同時に、原音と混ぜてコーラス効果を得るかどうかを選びます。

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

**NOTE:** ビブラート/コーラスは速さなど細かい設定が行えます。(取扱説明書を参照)

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。



**バイパス**  
[BYPASS] ボタン

レスリー効果を得るには、このボタンを押してランプを消灯させます。

**ファースト**  
[FAST] ボタン

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

**ストップ**  
[STOP] ボタン

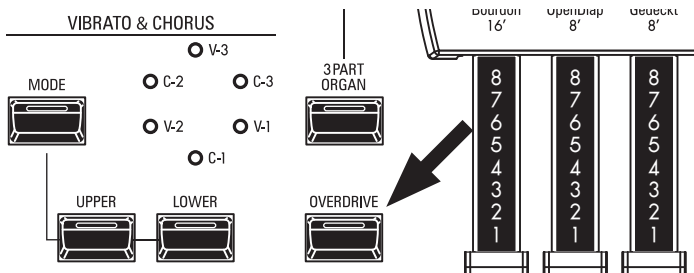
[FAST]ボタンを消灯させた際にローターを低速(スロー)にするには、ボタンを押してランプを消灯させます。同じく停止(ストップ)させるには、ランプを点灯させます。

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

**NOTE:** レスリーエフェクトは回転数など細かい調整が行えます。(取扱説明書を参照)

その他のエフェクト

オーバードライブ



アンプに過大入力したような、歪みのある音を作ります。(取扱説明書を参照)

マルチエフェクト

トレモロ、ワウといった様々な効果が得られます。(取扱説明書を参照)

リバーブ

ホールで演奏しているような残響が得られます。(取扱説明書を参照)

**tips** 各ボタンとモード一覧

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

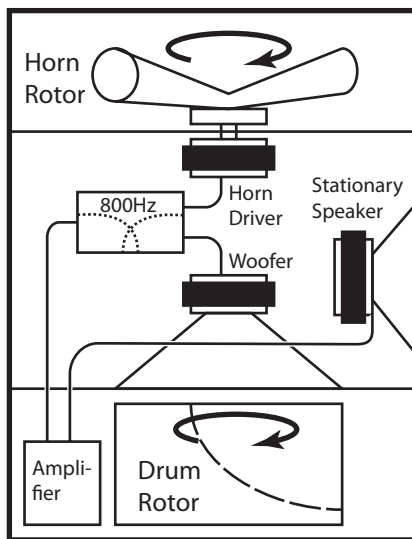
**tips** レスリー効果とは?

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

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

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

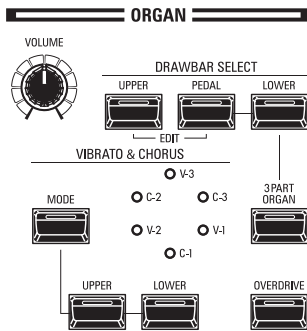
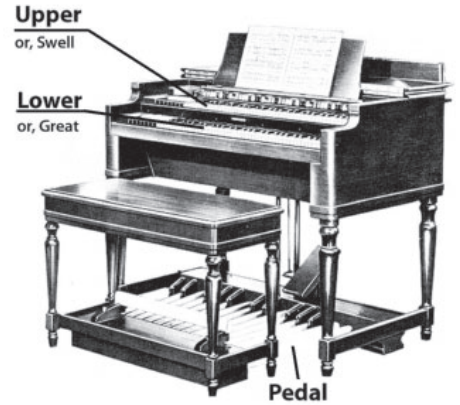


前項で演奏したオルガン・セクションについて、もう少し詳しく説明します。

## 鍵盤とパート

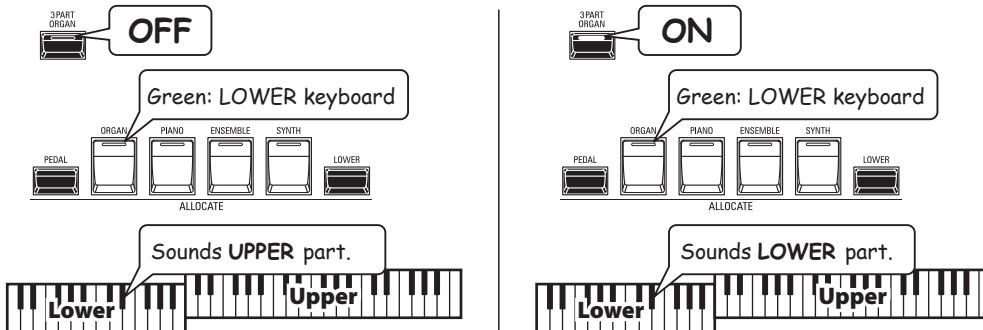
多くのハモンドオルガンは3段鍵盤で、例えばUPPERまたはSWELL鍵盤ではメロディ用の太い音色、LOWERまたはGREAT鍵盤ではコード用のメロウな音色、PEDAL鍵盤ではベースライン用のずっしりとした音色というように、それぞれの鍵盤で異なった設定で演奏するのが一般的です。

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



### パート オルガン [3 PART ORGAN] ボタン

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



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

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

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

**NOTE:** [3 PART ORGAN]ボタンを操作した際の動作を変更できます。(取扱説明書を参照)

### ドローバー・セレクト [DRAWBAR SELECT] ボタン群

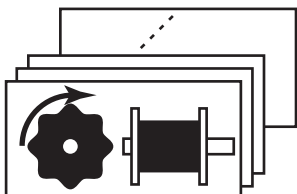
ドローバーを使って、オルガン・セクションのUPPER、PEDAL、LOWERの、どのパートを操作するかを選択します。

### オルガン・タイプ

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

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

#### トーンホイール(A-100、B-3、C-3、Mellow)



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

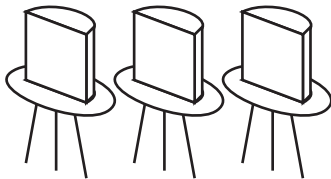
A-100、B-3、C-3はそれぞれのモデルを再現したトーンホイール・サウンドです。

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

#### tips PEDALパートのオルガン・タイプ

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

#### トランジスタ(Vx、Farf、Ace)



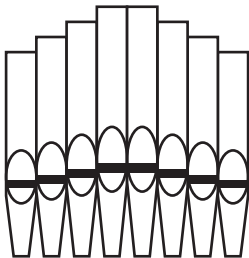
トランジスタが一般化すると、トーンホイールや真空管の代わりにトランジスタ回路を使い、軽量化されたオルガンが登場しました(Ace Tone TOP-6等)。メーカーやモデルによって回路方式は様々ですが、ここでは代表的な3タイプを再現しています。

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

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

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

#### パイプ(Pipe)



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

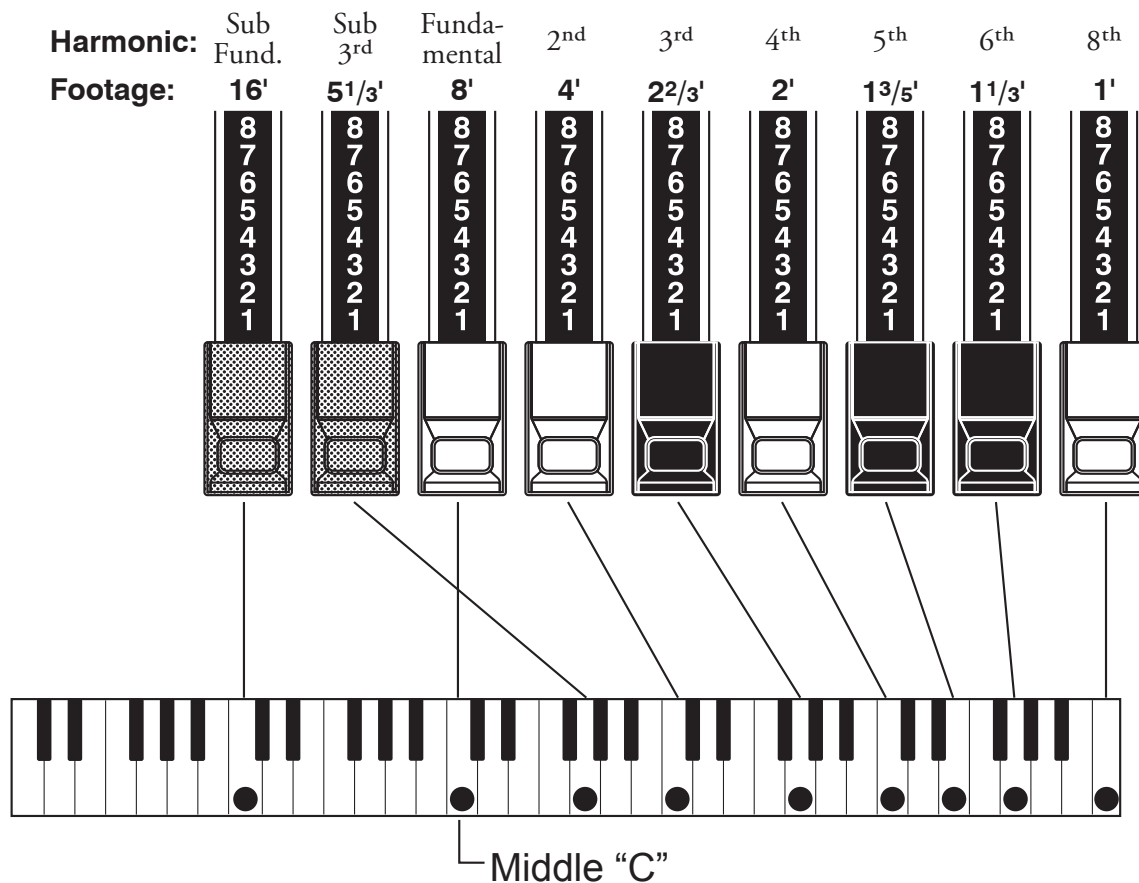
本機ではドローパーを使うため、実際のパイプオルガンとは多少操作感が異なりますが、ストップの組み合わせによる音づくりは十分行えます。



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

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

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

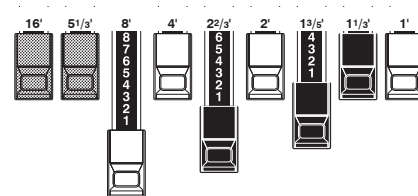


中央のC(ド)を押さえたとき、各ドローバーの音程は上図のようになります。また、ドローバーに記されているフィート(´)という表示は、元々パイプオルガンのパイプの長さから転用された言葉です。

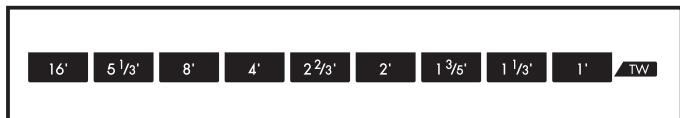
各ドローバーには1～8の数字が記されていますが、これは音色を作る上でのボリュームであると同時に、簡単にセットするための目印です。

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

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



「クラリネット」の例

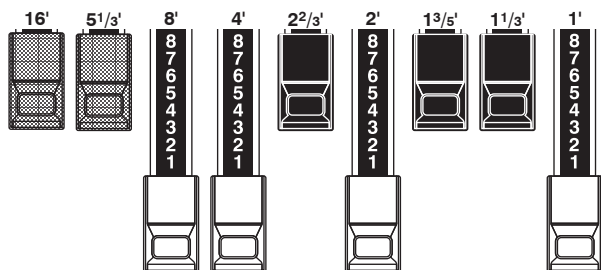


トーンホイール・オルガンの場合、各バーとフッテージとの対応はドローバー手前の“TW”列をご参照ください。

## UPPER/LOWERパートで使うドローパー

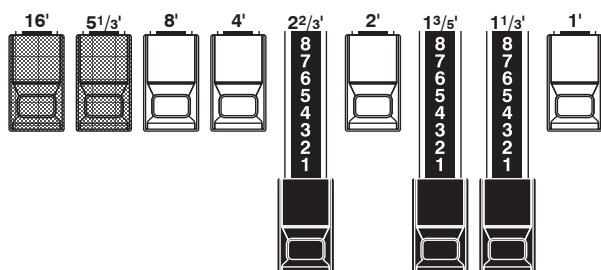
ドローパーの色分けはハモンドの伝統であり、またそれらはドローパーで素速く倍音を組み立てるための目印です。

### 白いドローパー



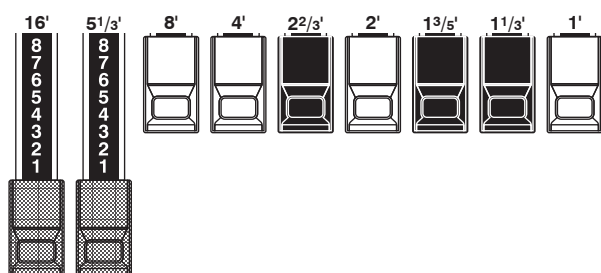
各ドローパーの中で、白の左端(8')のドローパーが基音(基準になる音程)を作ります。その他の白いドローパーは右へ行くほどオクターブずつ高くなる、偶数倍音です。

### 黒いドローパー



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

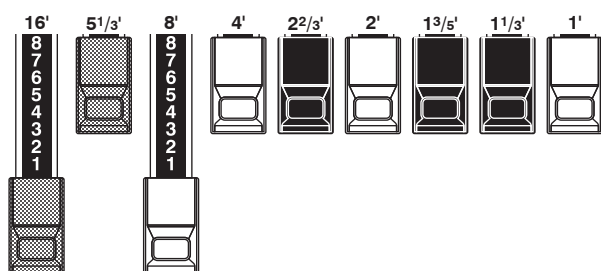
### 茶色のドローパー



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

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

## PEDALパートで使うドローパー



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

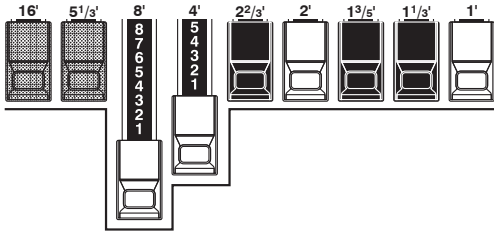
16'で重低音を、8'はその上のオクターブの音を作り出します。

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

# ドローバー・レジストレーション・パターン

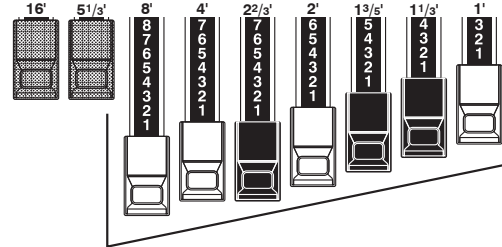
パイプオルガンの大きさやストップ数に関係なく、全ての音色は4つの体系に分類されます。その4つの体系——フルート、リード、ストリング、ダイアペーソン——は、ドローバーではそれぞれの体系に応じたパターンがあり、簡単に作ることができます。

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



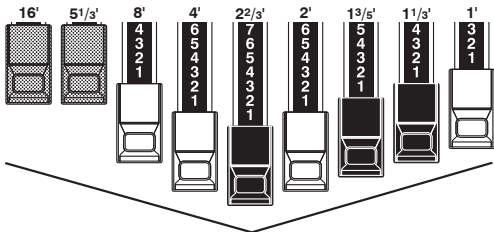
Accompaniment Flute 8' I.....	00 8460 000
Accompaniment Flute 8' II.....	00 3220 000
Accompaniment Flute 8' III.....	00 8600 000
Chorus of Flutes 16'.....	80 8605 002
Orchestral Flute 8'.....	00 3831 000
Piccolo 2'.....	00 0006 003
Stopped Flute 8'.....	00 5020 000
Tibia 8'.....	00 7030 000
Tibia 4'.....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

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



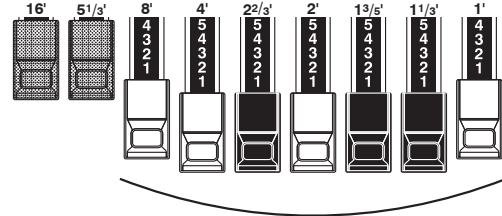
Accomp. Diapason 8'.....	00 8874 210
Chorus Diapason 8'.....	00 8686 310
Diapason 8'.....	00 7785 321
Echo Diapason 8'.....	00 4434 210
Harmonic Diapason 16'.....	85 8524 100
Harmonic Diapason 8'.....	00 8877 760
Harmonic Diapason 4'.....	00 0606 045
Horn Diapason 8'.....	00 8887 480
Open Diapason 8'.....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

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



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

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



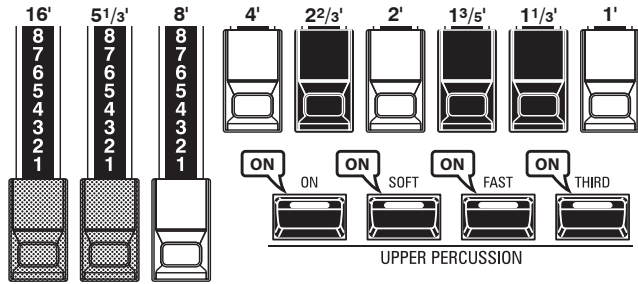
Cello 8'.....	00 3564 534
Dulciana 8'.....	00 7770 000
Gamba 8' I.....	00 3484 443
Gemshorn 8'.....	00 4741 321
Orchestral String 8'.....	00 1464 321
Salicional 8'.....	00 2453 321
Solo Viola 8'.....	00 2474 341
Solo Violin 8'.....	00 3654 324
Viola da Gamba 8'.....	00 2465 432
Violina 4'.....	00 0103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

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

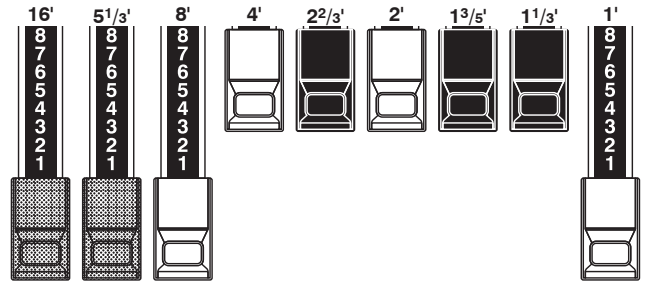
## 近代的なドローバー・レジストレーション

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

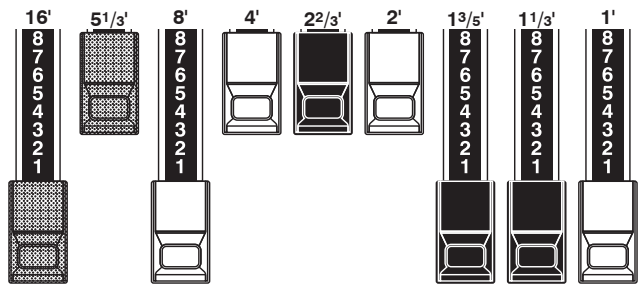
### ジャズ Jazz



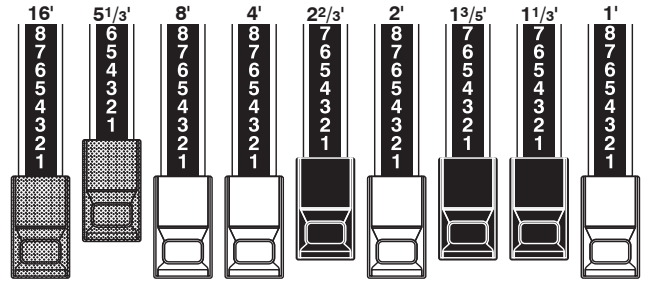
### ブルージー Bluesy



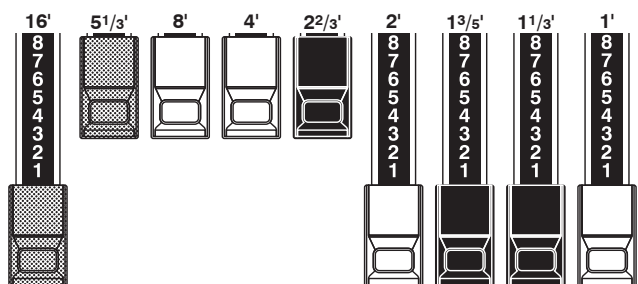
### グルービー ファンキー Groovy & Funky



### マクス パワー Max Power



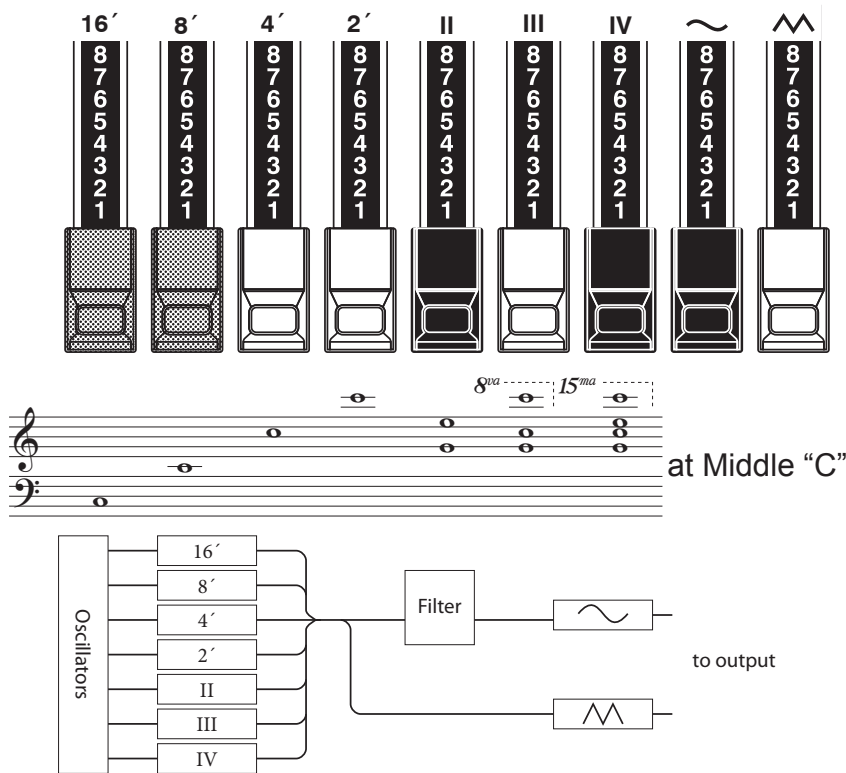
### スクアブル Squabble



#### tips パーカッションの応用

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

# ドロバー(Vx)



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

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

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

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

### tips フッテージ

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

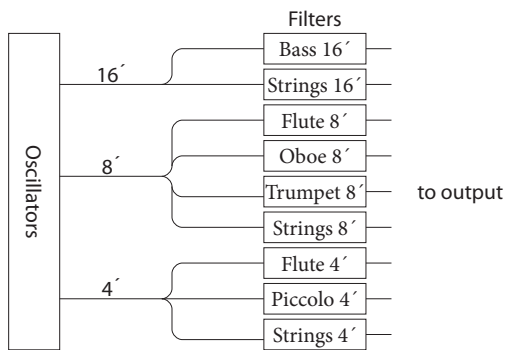
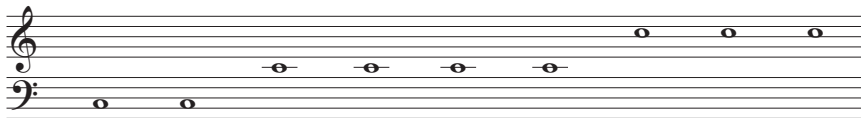
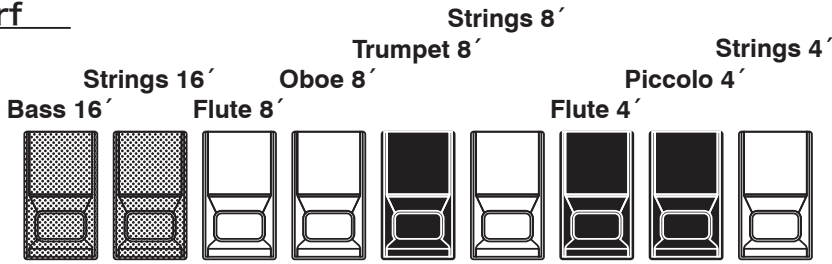
例えば8'とは、5オクターブの鍵盤を持つパイプオルガンの最低音Cを打鍵した際に、8'の長さを持つ管が発音するという意味です。

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

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

# ドローバー (Farf, Ace)

## Farf



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

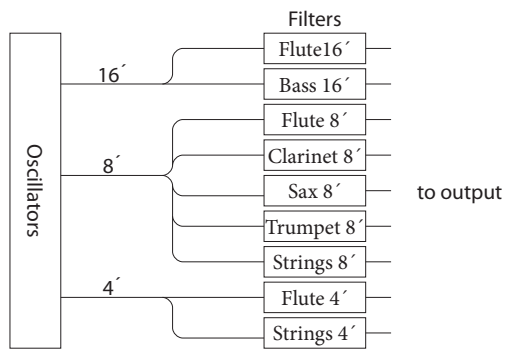
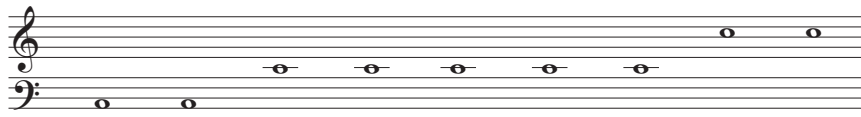
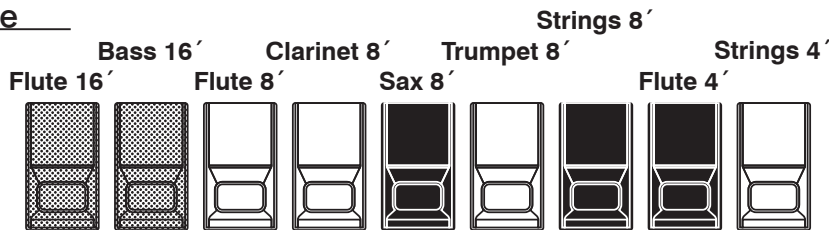
同じフッテージでは、右側のタブレットの方がより明るい音色です。「フルート」、「ストリングス」といった名称は便宜上のもので、実際の楽器に即しているわけではないことに注意してください。

**tips** タブレット

古いオルガンに見られる、板状のスイッチです。



## Ace



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

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



# ドローパー (Pipe)

## F1: Classic

UPPER: Bourdon 16'    Open Diapason 8'    Gedeckt 8'    Viole Celeste II    Octave 4'    Flauto Dolce 4'    Flute 2'    Mixture III    Hautbois 8'

---

LOWER: Principal 16'    Principal 8'    Melodia 8'    Rohr Flute 8'    Prestant 4'    Flute 4'    Super Octave 2'    Mixture IV    Trompette 8'

PEDAL: Sub Bass 16' + Gedeckt 8'    Diapason 8' + Flute 4'

## F2: Theatre 1

UPPER: Tibia Clausa 16'    Vox Humana 8'    Style "D" Trumpet 8'    Tibia Clausa 8'    Clarinet 8'    Viol d'Orch 8'    Vox Humana 8'    Tibia Clausa 4'    Tibia Clausa 2'

---

LOWER: Style "D" Trumpet 8'    Open Diapason 8'    Clarinet 8'    Viol d'Orch 8'    Flute 8'    Vox Humana 8'    Open Diapason 4'    Tibia Clausa 4'    Vox Humana 4'

PEDAL: Tibia 16' + Flute 8'    Diapason 8' + Flute 4'

## F3: Theatre 2

UPPER: Tibia Clausa 16'    English Post Horn 16'    Brass Trumpet 8'    Tibia Clausa 8'    Clarinet 8'    Vox Humana 8'    Tibia Clausa 4'    Tibia Clausa 2 2/3'    Tibia Clausa 2'

---

LOWER: Brass Trumpet 8'    Diapason 8'    Clarinet 8'    Viol Celeste 8'    Oboe 8'    Flute 8'    Vox Humana 8'    Viol Celeste 4'    Flute 4'

PEDAL: Tibia 16' + Flute 8'    Diapason 8' + Flute 4'

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

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

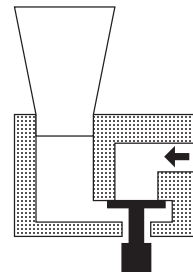
**NOTE:** Pipeタイプが選択されている場合、ドローパーは古典的なパイプオルガン同様に動作します。ドローパーを引くとパイプ音が発音し、押し込むと消音します。音量変化では無く、「鳴る」「鳴らない」のいずれかです。

**NOTE:** F1、F2等はカスタム・セットの番号を表します。(取扱説明書を参照)

**NOTE:** Pipeタイプにはレスリー効果はかかりません。

### tips ストップ

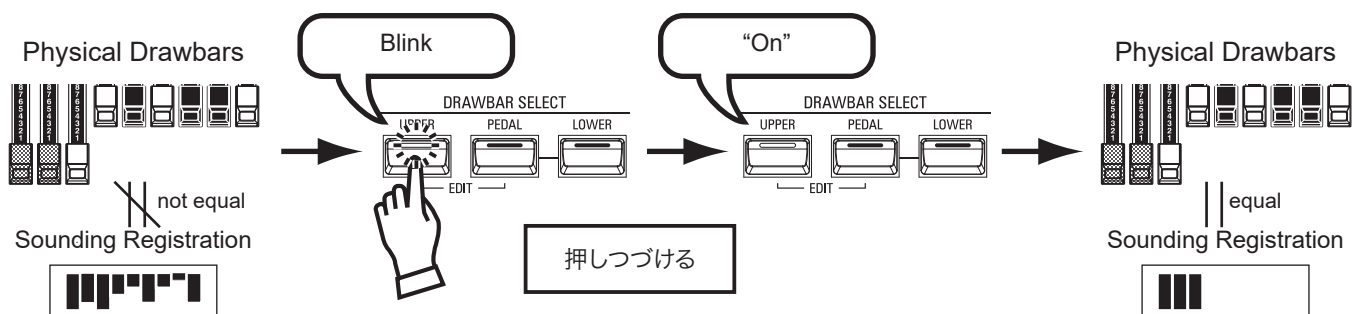
パイプオルガンではセッティングを作るため、使わないパイプに音栓をして空気の流れを止めます。これをストップと呼びます。



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

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

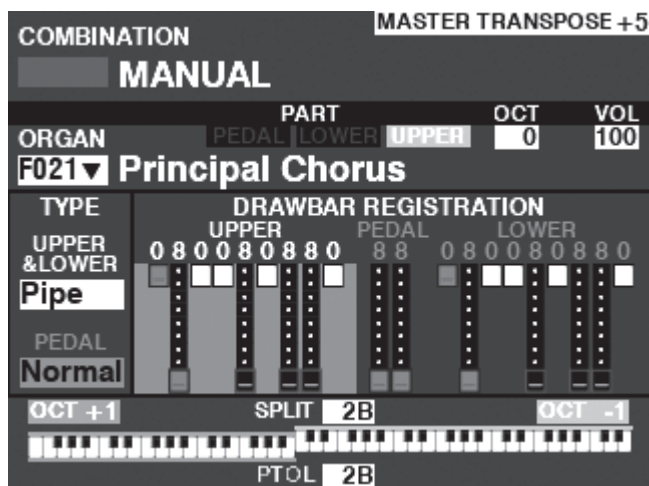
## レジストレーションをドローバーに合わせる



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

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

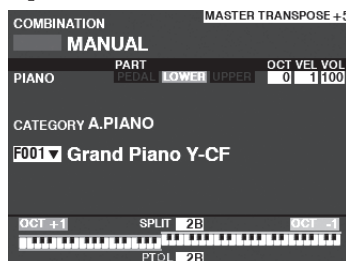
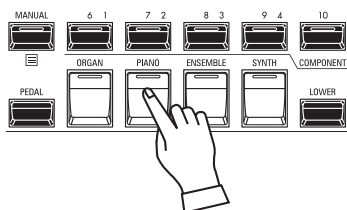
## 現在の状態を見る



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

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

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(ピアノ)

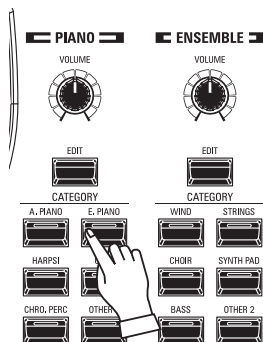
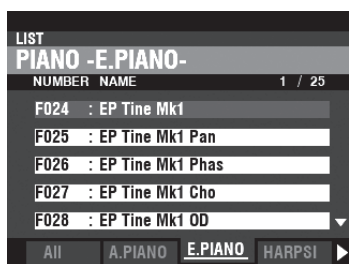
ピアノ/アンサンブル・セクションを本体の鍵盤(UPPER)に割り当てるために、ALLOCATEボタン群の[PIANO] / [ENSEMBLE]ボタンを押してランプを点灯させます。

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

## パッチを選ぶ

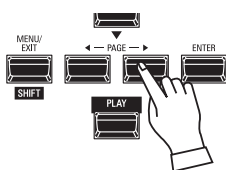
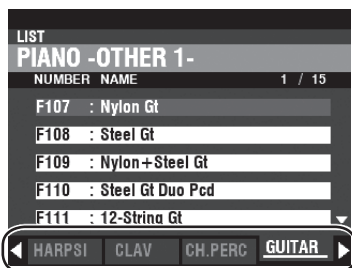
今回は例として、"EP Tine Mk2" を選びます。

### ① カテゴリーを選ぶ



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

ディスプレイにはそのカテゴリーのパッチリストが表示されます。

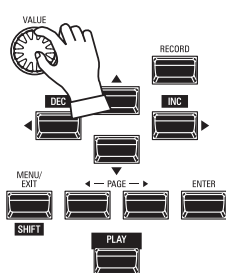
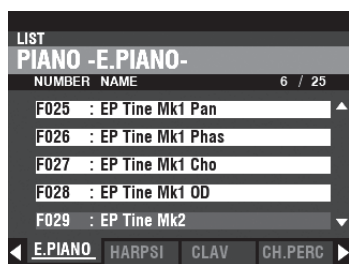


### カテゴリー「OTHER」

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

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

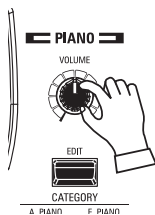
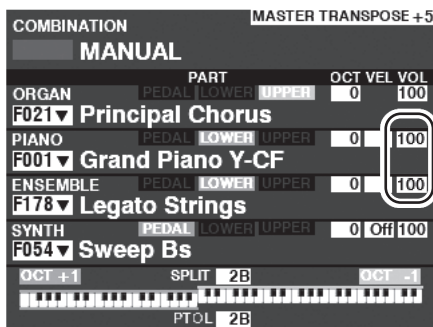
### ② パッチを選ぶ



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

プレイ画面に戻るには、[ENTER]または[PLAY]ボタンを押します。

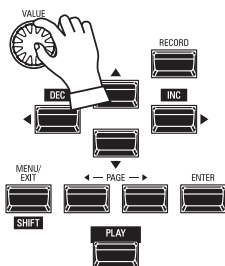
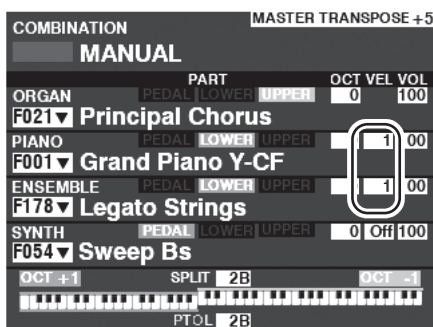
## 音量を調節する



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

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

## ベロシティ感度を調節する

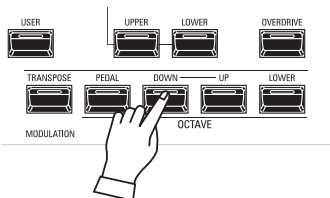
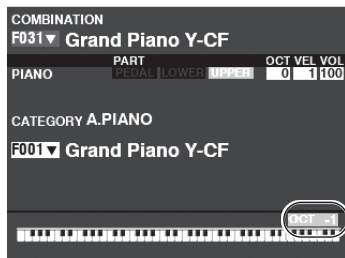


ピアノ/アンサンブル・セクションのベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対する感度を調節するには、プレイ画面、ピアノ/アンサンブル・セクションのVELにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

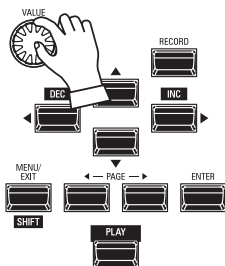
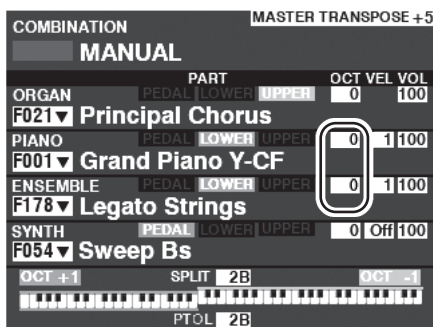
値がOFFでは固定、1ではベロシティ通りの発音を行い、2~4と値が大きくなるにつれ弱いベロシティで弾いても強く弾いたのと同じ発音をします。

NOTE: パッチによって、ベロシティへの対応/非対応が異なります。

## オクターブを調節する



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



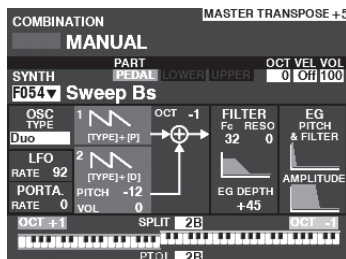
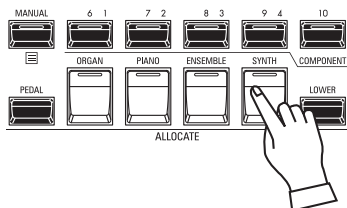
ピアノ・セクションのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、ピアノ・セクションのOCTにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

### tips ピアノとアンサンブルの違い

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

モノシンセ・セクションの様々なパッチを選んで演奏します。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(モノシンセ)

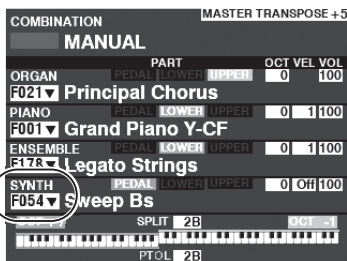
モノシンセ・セクションを本体の鍵盤(UPPER)に割り当てるために、ALLOCATEボタン群の[SYNTH]ボタンを押してランプを点灯させます。

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

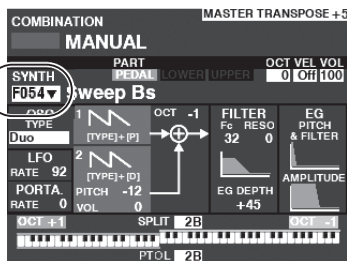
## パッチを選ぶ

今回は例として、“F048 4th Saw Ld”を選びます。

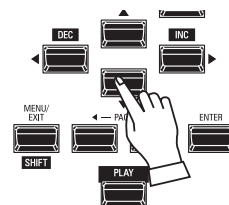
### ① カーソルをパッチ番号に移動する



プレイ画面(総合)

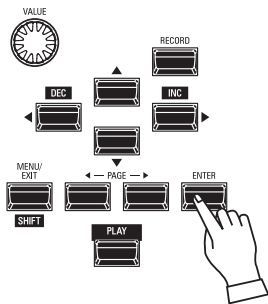
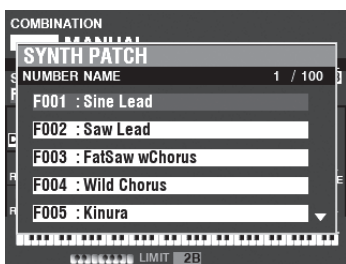


プレイ画面(モノシンセ)



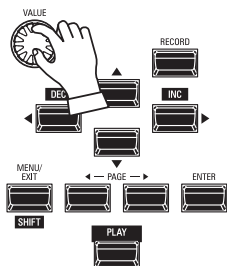
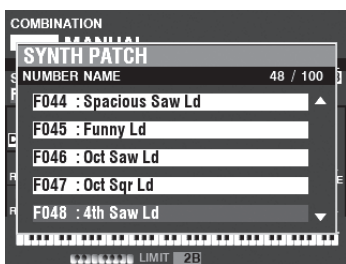
方向ボタンを使って、カーソルをモノシンセ・セクションのパッチ番号に移動します。

### ② リストを表示する



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

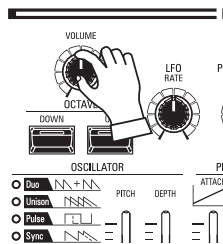
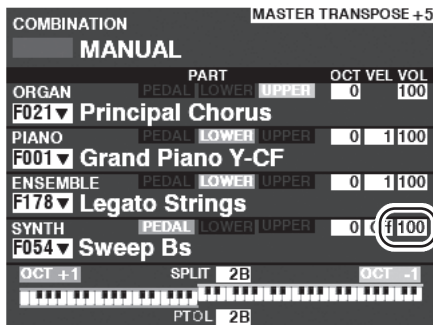
### ③ パッチを選ぶ



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

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

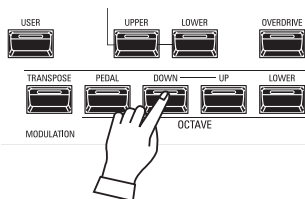
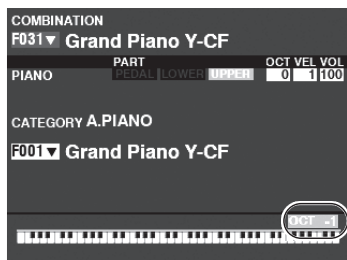
## 音量を調節する



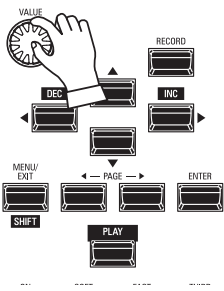
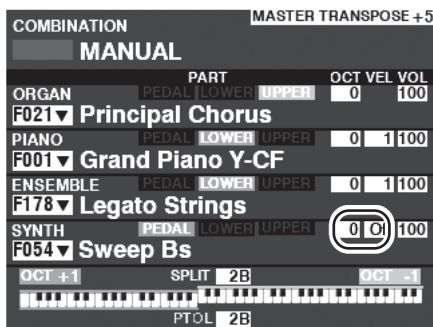
モノシンセ・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]ポリュームを操作します。

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

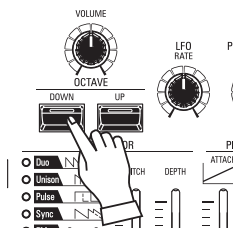
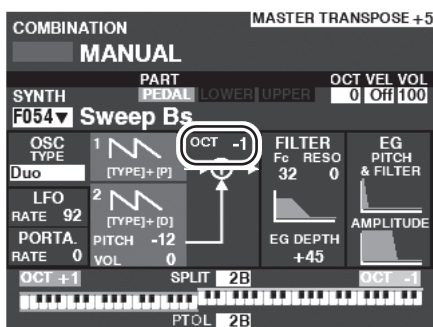
## オクターブを調節する



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



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

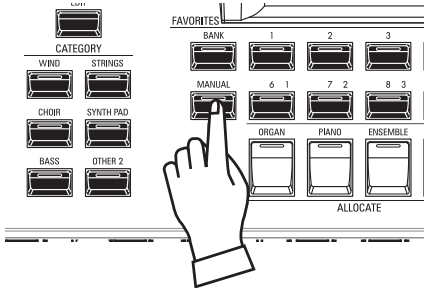


オシレーター（発振器）のオクターブを移動するには、モノシンセ・セクションのOCTAVE [DOWN]または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。



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

## マニュアル MANUALを選ぶ

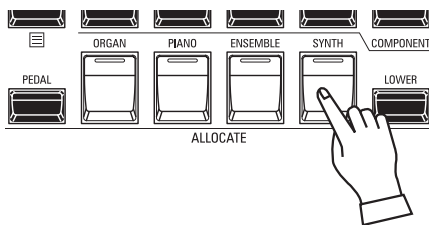


<sup>マニュアル</sup>[MANUAL]ボタンを押し、ランプを点灯させます。MANUALとはその名の通り、様々な設定を手動で行うための特別なコンビです。新たにコンビを作成する場合や、演奏しながら次々と設定を変えていく「オン・ザ・フライ」スタイルの演奏を行う場合は、これを選んでおくと良いでしょう。

### MANUALを初期化するには?

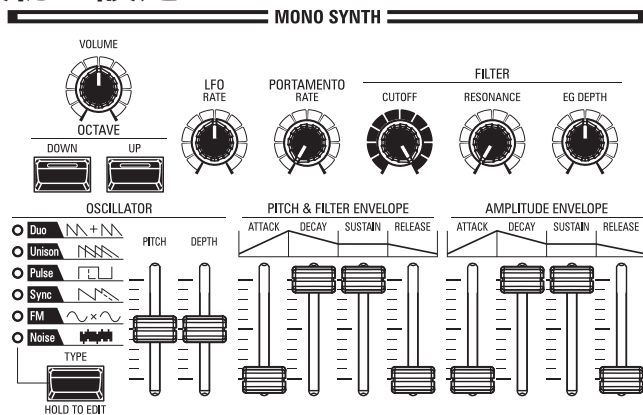
たとえMANUALを選んでも、外から見えないパラメーター(発音域など)は意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、MANUALの内容を初期化します(P. 92)。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



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

## 最初の設定



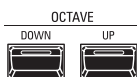
音作りを始める前に、各つまみをこのように設定しておくとお操作がしやすいでしょう。

## 音量を調節する



モノシンセ・セクションの音量を調節するには、同セクションの<sup>ボリューム</sup>[VOLUME]を操作します。  
NOTE: プレイ画面で、モノシンセ・セクションのVOLUMEを操作しても同様の調節が行えます。

## オクターブを調節する

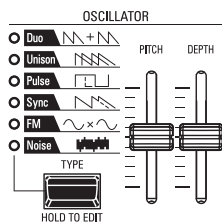


他のセクションを含めたUPPER鍵盤全体のオクターブを移動するには、<sup>オクターブ アップ</sup>OCTAVE [DOWN] または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。

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

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

## オシレーター(発振器)を設定する



### 波形を選ぶ(オシレーター・タイプ)

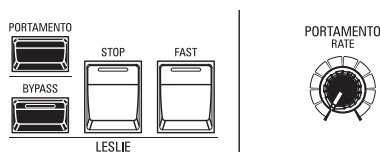
オシレータータイプ  
[OSC TYPE]ボタンを押して、基本的な波形を選びます。

### 波形を調整する(モディファイ)

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

NOTE: オシレーター・タイプについて詳しくは、116 ページの「オシレーター・タイプと特徴」をご参照ください。

## 音程を滑らかに変化させる(ポルタメント)



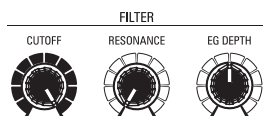
ポルタメント効果の時間を、ポルタメントレート  
PORTAMENTO [RATE]つまみで調節します。

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

#### tips ポルタメント

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

## 音の明るさを調整する(フィルター)



### カットオフ [CUTOFF] つまみ

フィルターのカットオフ フリークエンシー  
フィルターの遮断周波数(Cutoff Frequency)を変え、基本的な音の明るさを調節します。

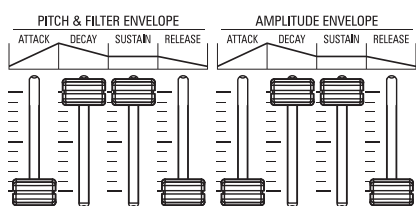
### レゾナンス [RESONANCE] つまみ

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

### デプス [EG DEPTH] つまみ

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

## 時間的な変化をつける(エンベロープ)



エンベロープ・ジェネレーターとは、音を時間的に変化させるための仕組みです。

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

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

### アタック [ATTACK] つまみ

打鍵してから値が最大になる時間を設定します。

### ディケイ [DECAY] つまみ

最大値から、次に述べるサステイン・レベルに値が変化する時間を設定します。

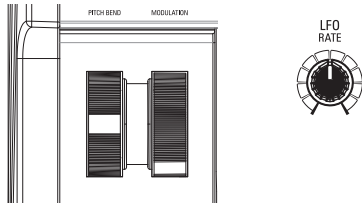
### サステイン [SUSTAIN] つまみ

鍵を押し続けた際に、最終的に到達する値を設定します。

### リリース [RELEASE] つまみ

離鍵してから、値が0になるまでの時間を設定します。

## 音を周期的に変化させる(LFO)



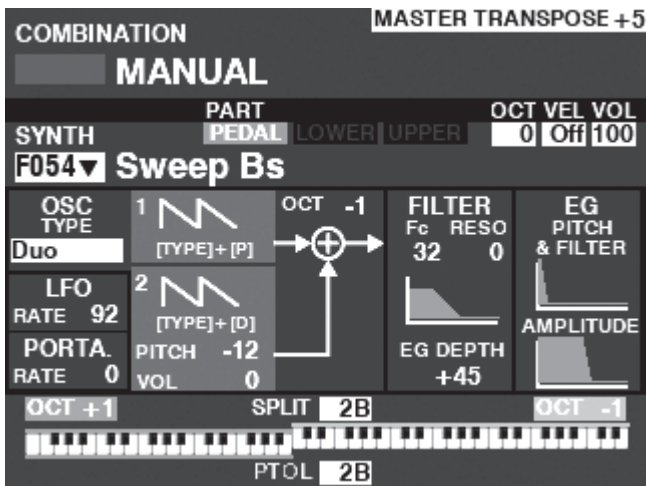
ロー フリークエンシー オシレーター  
LFO (Low Frequency Oscillator) を使って、ビブラートやトレモロなど、音に周期的な変化を付けられます。

NOTE: 初期状態では、[MODULATION] ホイールを奥へ回すと LFO によるビブラートがかかります。LFO は波形やかかりかたを設定できません。(取扱説明書を参照)

## エフェクトをかける

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

## 現在の状態を見る



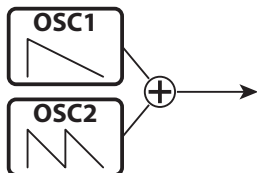
モノシンセ・セクションの現在の状態は、プレイ画面の「モノシンセ・セクション」で見られます。

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

## オシレーター・タイプと特徴

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

### デュオ Duo



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

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

### ユニゾン Unison



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

パラメーター	操作	説明
DETUNE	PITCH	オシレーターどうしのディチューン量
NUMBER	DEPTH	オシレーターの数
OSC1	[TYPE] + PITCH	基音の波形 (Sawtooth, Square, Saw+Sqr)
OSC2	[TYPE] + DEPTH	ユニゾン音の波形(同上)

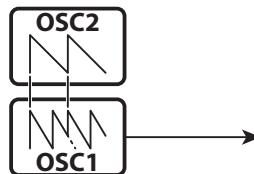
### パルス Pulse



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

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

### シンク Sync



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

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

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

### FM



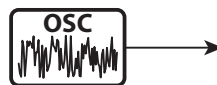
二つのオシレーターがあり、オシレーター1の周波数(正確には位相)を、オシレーター2で変調します。それぞれの周波数の「和」と「差」に関連する複数の倍音が発生します。

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

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

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

### ノイズ Noise



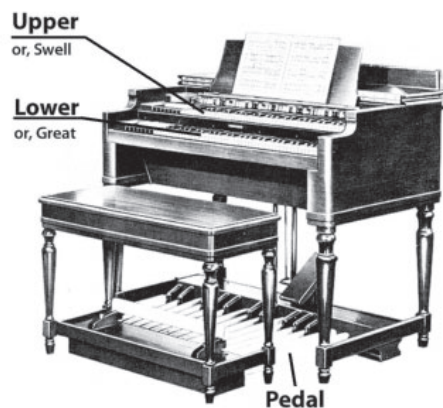
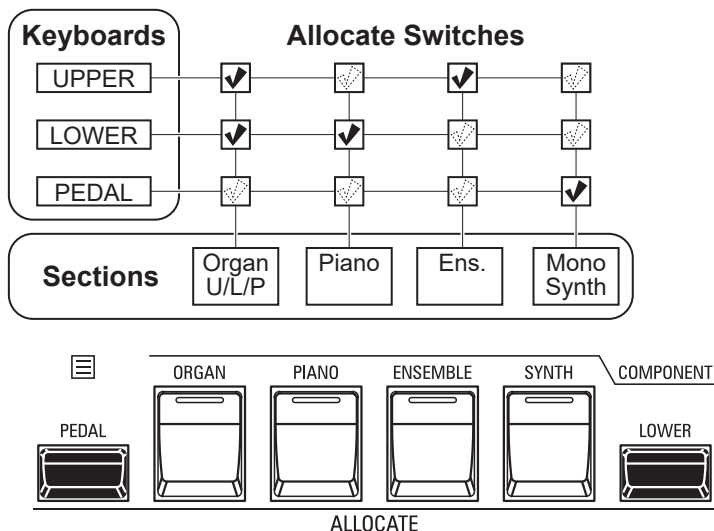
オシレーターはノイズを発音します。低いサンプリング周波数ではそれが「ランダムな音程の羅列」聞こえます。

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

Parameter	Control	Description
RATE	PITCH	サンプリング周波数(0 ~ 127)
MOD DEPTH	DEPTH	サンプリング周波数への変調の深さ(0 ~ 127)
COLOR	[TYPE] + PITCH	ノイズの種類 (Red, Pink, White)
MOD SOURCE	[TYPE] + DEPTH	変調元 (PitchEG, LFO, Note)

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

## セクションと鍵盤



本機には4つのセクション(オルガン、ピアノ、アンサンブル、モノシンセ)が存在し、それぞれの「アロケート」をオンにすることで同時に演奏することができます。またオルガン・セクションにはUPPER、LOWER、PEDALの3パートが存在し、「3パート・オルガン」をオンにすることで3段鍵盤のハモンドオルガンを再現できます(P. 99)。

### tips [ORGAN]ボタンが橙色で点灯

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

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

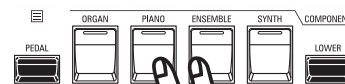
### tips 複数のセクションを割り当てる

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

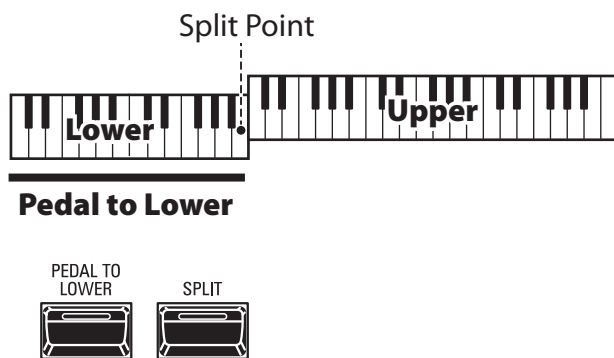
## セクションを割り当てる(アロケート)

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

NOTE: アロケートの動作を変更できます。(取扱説明書を参照)



## 鍵盤を分割する(スプリット)



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

## スプリットを使う

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

NOTE: 鍵盤の分割位置を変更できます。(取扱説明書を参照)

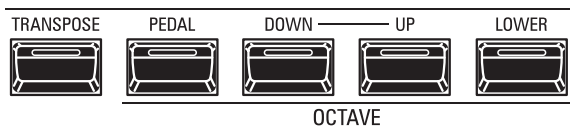
### tips アロケートとペダル・トゥ・ローワー機能の違い

あるセクションをLOWERにアロケートすると、そのセクションはUPPERと同じ一般的な鍵盤楽器として動作します。

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

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

## オクターブを調整する



各鍵盤のオクターブを調整するには、

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

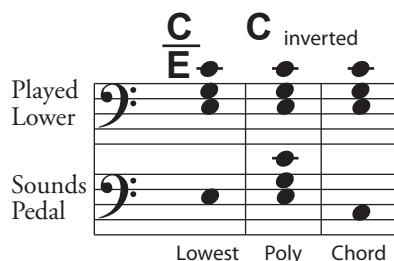
**LOWER鍵盤**...[LOWER] ボタンを押しながら、OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押します。

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

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

**NOTE:** 各セクションごとのオクターブを設定できます。(取扱説明書を参照)

## ロワー鍵盤でペダルパートを演奏する(ペダル・トゥ・ロワー)



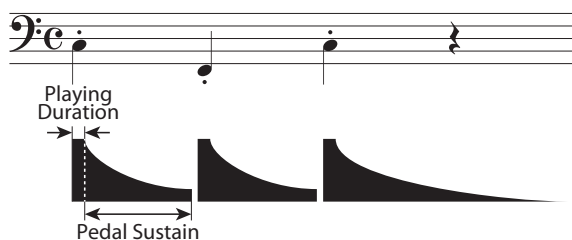
ペダル・トゥ・ロワー機能を使うと、<sup>ペダル</sup>PEDALパートをペダル鍵盤の代わりにロワー鍵盤、つまりスプリットされた左鍵盤や、ロワー鍵盤として拡張したMIDIキーボードで演奏できます。

### ペダル・トゥ・ロワーを使う

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

**NOTE:** ペダル・トゥ・ロワー機能は発音範囲や条件を設定できます。(取扱説明書を参照)

## ペダル鍵盤の音を離鍵後も伸ばす(ペダル・サステイン)



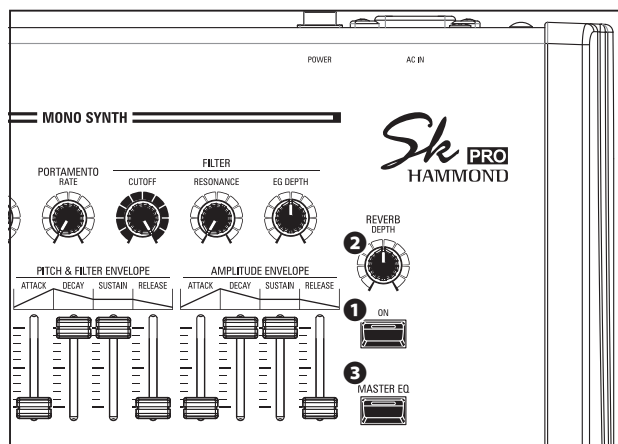
特にペダル鍵盤を拡張した場合、離鍵後も音が伸びているとベース・フレーズをスムーズに演奏できます。これをペダル・サステインと呼びます。

ペダル・サステインはインターナル・ゾーンで設定します。(取扱説明書を参照)

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



演奏する場所に合わせてエフェクトを設定し、音を整えます。



## リバーブ

リバーブはホールで演奏しているような残響を加えるエフェクトです。

### ① リバーブ オン [REVERB ON] ボタン (Co)

リバーブ効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

### ② リバーブ デプス [REVERB DEPTH] つまみ (Co)

リバーブ効果全体の深さを設定します。

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

**NOTE:** リバーブ効果はタイプや時間など、様々な設定が行えます。(取扱説明書を参照)

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

## マスター・イコライザー

マスター・イコライザーは最終的な音質を調整します。

### ③ マスター イコライザー オン [MASTER EQ ON] ボタン (Sys)

マスター・イコライザーを使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。

マスター・イコライザーの設定は、MASTER EQページで行います。(取扱説明書を参照)

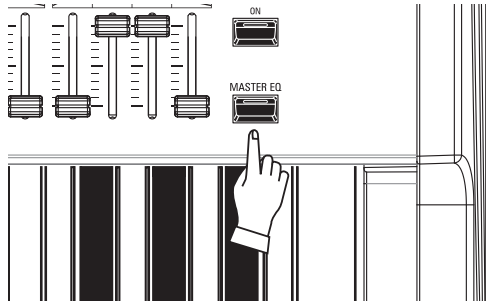
各セクション毎の音質調整は、セクション・イコライザーで行います。

**NOTE:** このパラメーター(Sys)は、システム・パラメーターとして記憶され、全コンビ/パッチで共通です。

## マスター・イコライザーを調整する

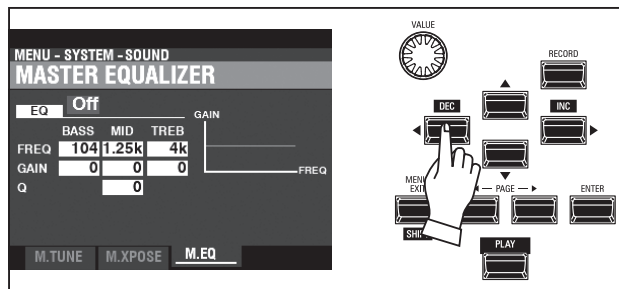
マスター・イコライザーの調節は、コントロール・パネルを使って行います。

### ① 「マスター・イコライザー」ページに行く



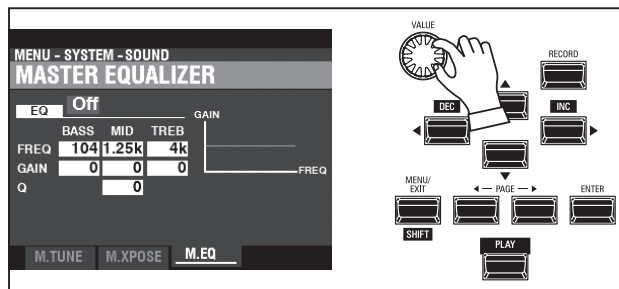
マスター・イコライザー オン  
[MASTER EQ ON] ボタンを1秒以上押し続けます。ディスプレイは「マスター・イコライザー」ページに移動します。

### ② 操作したいバンドを選ぶ



ベース (低音)、ミッド (中音)、トレブル (高音) のうち、操作したいバンドにカーソルを移動します。

### ③ 値を変更する



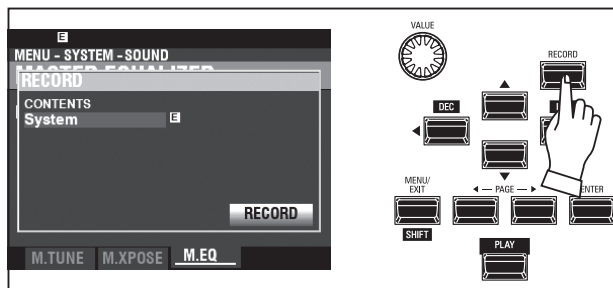
バリューつまみを使って、希望の音質になるよう値を変更します。

FREQ ..... 周波数を調整します。

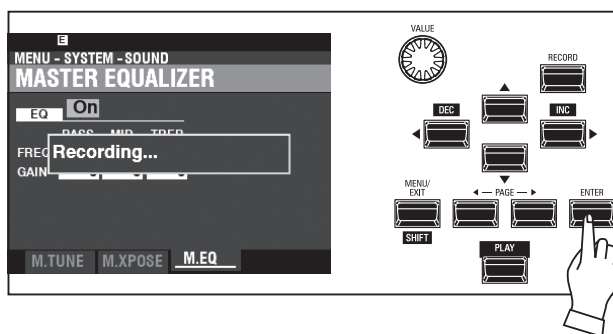
GAIN ..... ブースト/カット量を調整します。

Q ..... ブースト/カットする帯域幅を調整します。

### ④ 設定を記憶させる



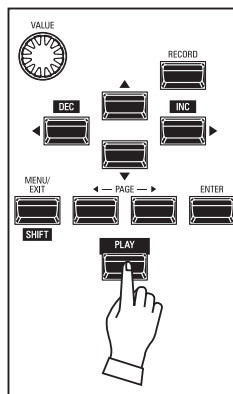
この設定は電源を切ると消去されてしまいます。次回の演奏時にもこの設定を維持するには、「マスター・イコライザー」ページ内で [RECORD] ボタンを押し、値を記憶させます。



Record ダイアログボックスが現れ、(マスター・イコライザーを含む) システム・パラメーターを記憶するかどうかを問われます。

記憶する場合は、[RECORD] アイコンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押します。

### ⑤ プレイ画面に戻る



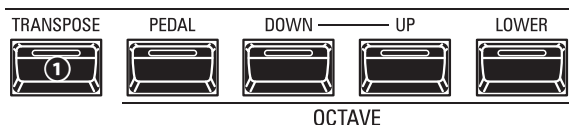
プレイ画面に戻るには、[PLAY] ボタンを押します。

弾く<sup>キー</sup>鍵を変えずに、他の楽器や声の高さに<sup>キー</sup>調を合わせるができます。これをトランスポーズと呼びます。

例えばトランスポーズを「+5」に設定すると、「ド」の鍵を弾いたときに「ファ」の音が出ることになり、「八長調」の弾きかたで「へ長調」の演奏になります。

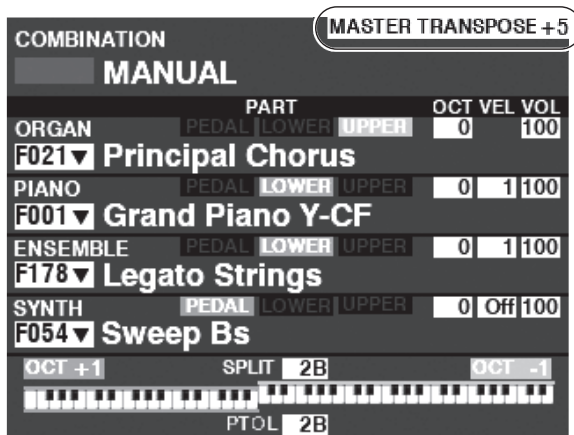
また、コンサートピッチに合わせて、本機全体の調律を行えます。

## 本機全体を移調する



### ① トランスポーズ [TRANSPOSE] ボタン

- ・ 調を半音上げるには、[TRANSPOSE]ボタンを押しながら[UP]<sup>アップ</sup>ボタンを押します。
- ・ 調を半音下げるには、[TRANSPOSE]ボタンを押しながら[DOWN]<sup>ダウン</sup>ボタンを押します。



例：トランスポーズ値は「+5」

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

トランスポーズは以下の箇所にかかります。

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

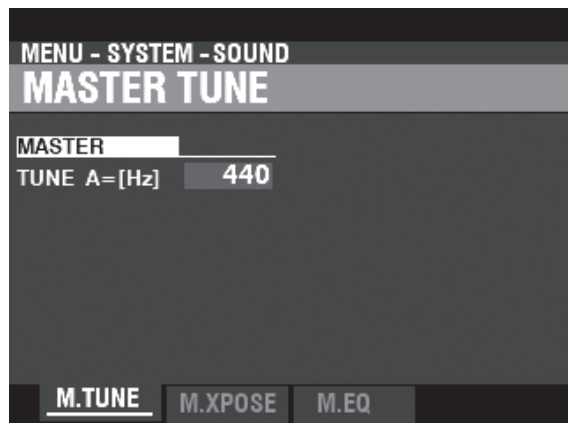
**NOTE:** トランスポーズは一時的なパラメーターで、コンビやパッチには記憶されません。また、電源を切ると0に戻ります。

**NOTE:** 音程変化は即座か、次の打鍵からかを設定できます。(取扱説明書を参照)

## 本機全体を調律する

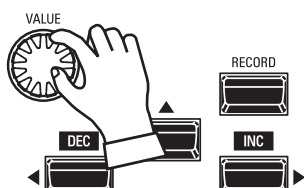
調律の操作は、コントロール・パネルを使って行います。

### ① 「マスター・チューン」ページに行く



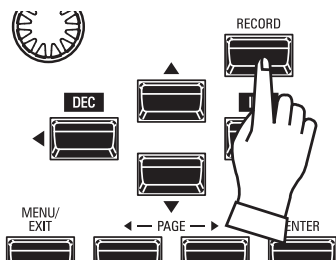
プレイ画面から<sup>メニュー イグジット</sup> [MENU/EXIT] - <sup>エンター</sup> [ENTER] - M.TUNE と操作し、<sup>マスター・チューン</sup> MASTER TUNEページに移動します。

### ② 値を変更する



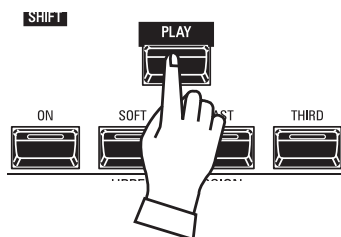
<sup>バリュウ</sup> [VALUE]つまみを使って、希望の音程になるよう値を変更します。

### ③ 設定を記憶させる



この設定は電源を切ると消去されてしまいます。次回の演奏時にもこの設定を維持するには、「マスター・チューン」ページ内で<sup>レコード</sup> [RECORD]ボタンを押し、値を記憶させます。(取扱説明書を参照)

### ④ プレイ画面に戻る

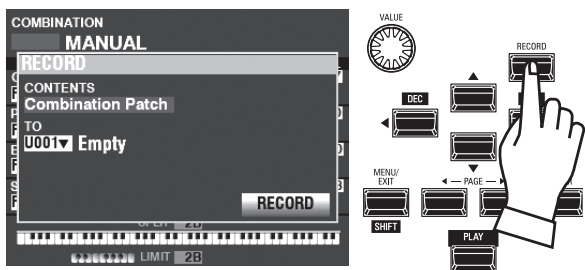


プレイ画面に戻るには、<sup>プレイ</sup> [PLAY]ボタンを押します。

ここまでに行ってきた設定を今後の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

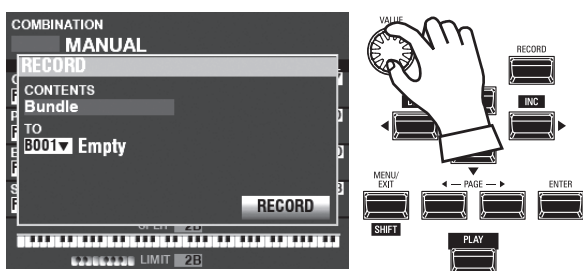
## 記憶する

① [RECORD] を押す



[RECORD] ボタンを押すと、記憶画面が表示されます。

② 内容を選ぶ

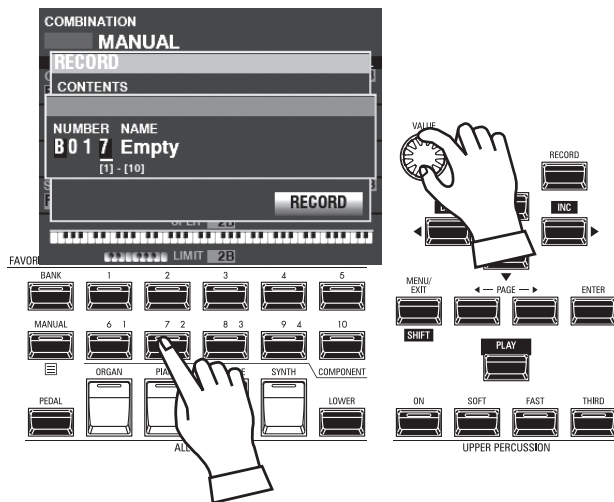


記憶させる **コンテンツ** (項目) を [VALUE] つまみで選び、**エンター** ボタンで確定します。今回は、複数のコンテンツを同時に記憶する「BUNDLE」(バンドル) を選びます。

**NOTE:** パッチとは? コンビとは? (P. 88)

**NOTE:** 変更されたコンテンツは "E" マークが表示されます。

③ 記憶先を選ぶ

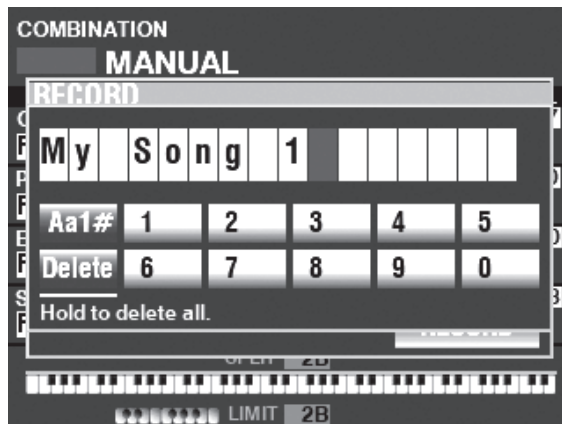


カーソルを **TOP** に移動します。

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

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

④ 名前を編集する



名前を入力します。

[Aa1] ..... 入力する文字の種類を変更します。

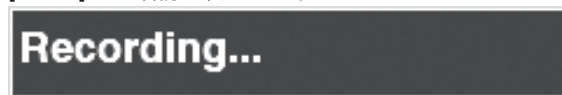
[1] - [10] ..... 文字を入力します。

[Insert] ..... カーソル位置に空白を挿入します。

[Delete] ..... カーソル位置の文字を削除します。

[VALUE] ..... カーソル位置の文字を変更します。

[ENTER] ..... 名前を確定します。



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

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

⑤ プレイ画面に戻る

プレイ画面に戻るには、[PLAY] ボタンを押します。

### tips 記憶するコンテンツ

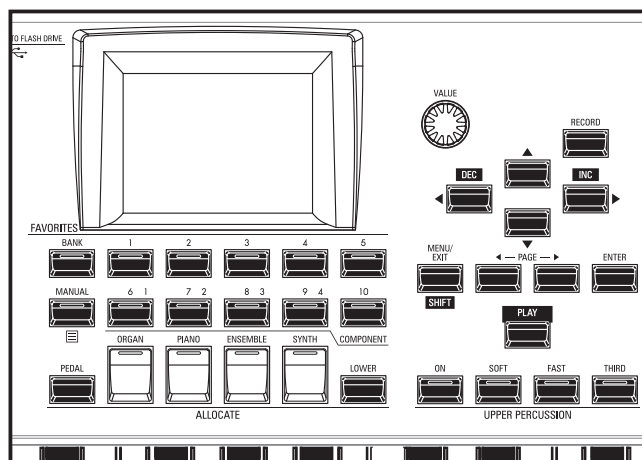
本機の記憶操作は基本的にはトータル・リコールではなく、「コンビ」や各セクションの「パッチ」、トーンホイールやキャビネットの「カスタム」といったコンテンツの単位で行います。

これは、メモリーを効率よく利用するためです。

"BUNDLE" は、必ず3コンテンツ(コンビ、オルガン・パッチ、モノシンセ・パッチ)を記憶します。

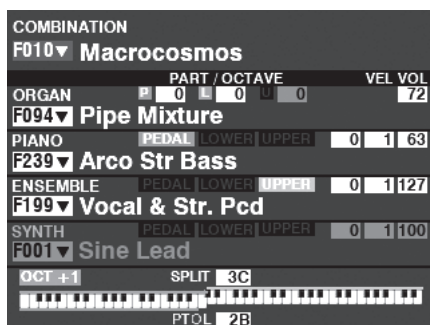
## コントロールパネルでできること

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

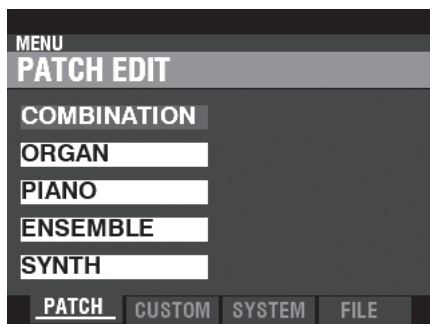


ディスプレイに表示される画面には大きく分けて、プレイ画面、メニュー画面、機能画面があります。次ページからはその見かたと、それぞれの画面でのボタンの使い方を説明します。

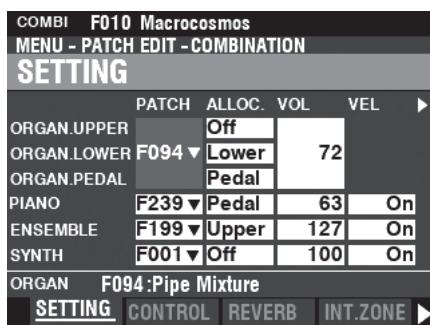
プレイ画面



メニュー画面



機能画面





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

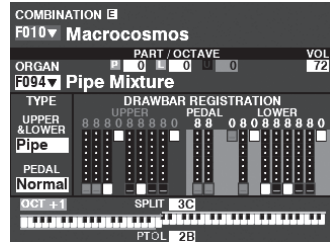
## この画面に来るには:

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

## 5つのプレイ画面



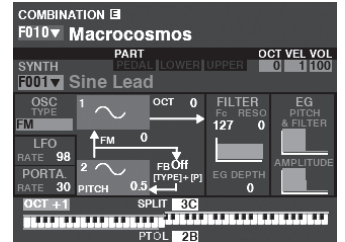
総合



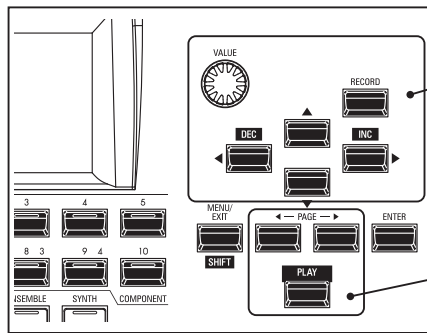
オルガン・セクション



ピアノ・セクション /  
アンサンブル・セクション



モノシンセ・セクション

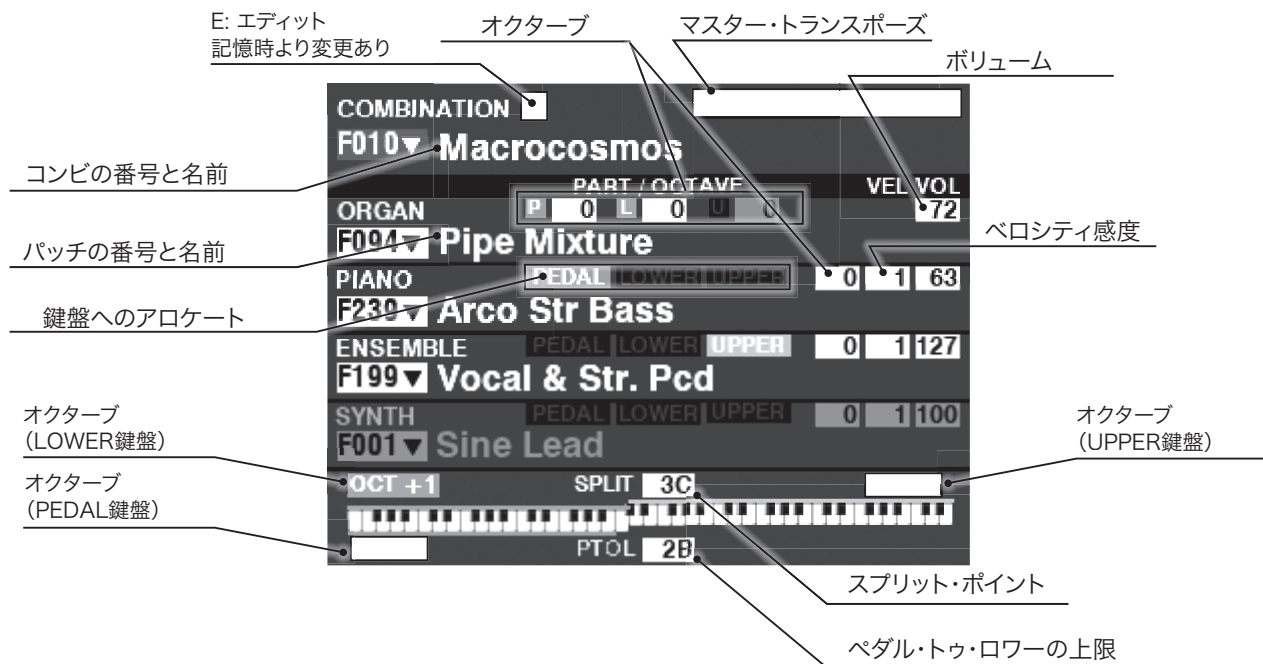


それぞれのプレイ画面では、コンビやパッチの選択のほか、よく使うパラメーターの調整を行えます。

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

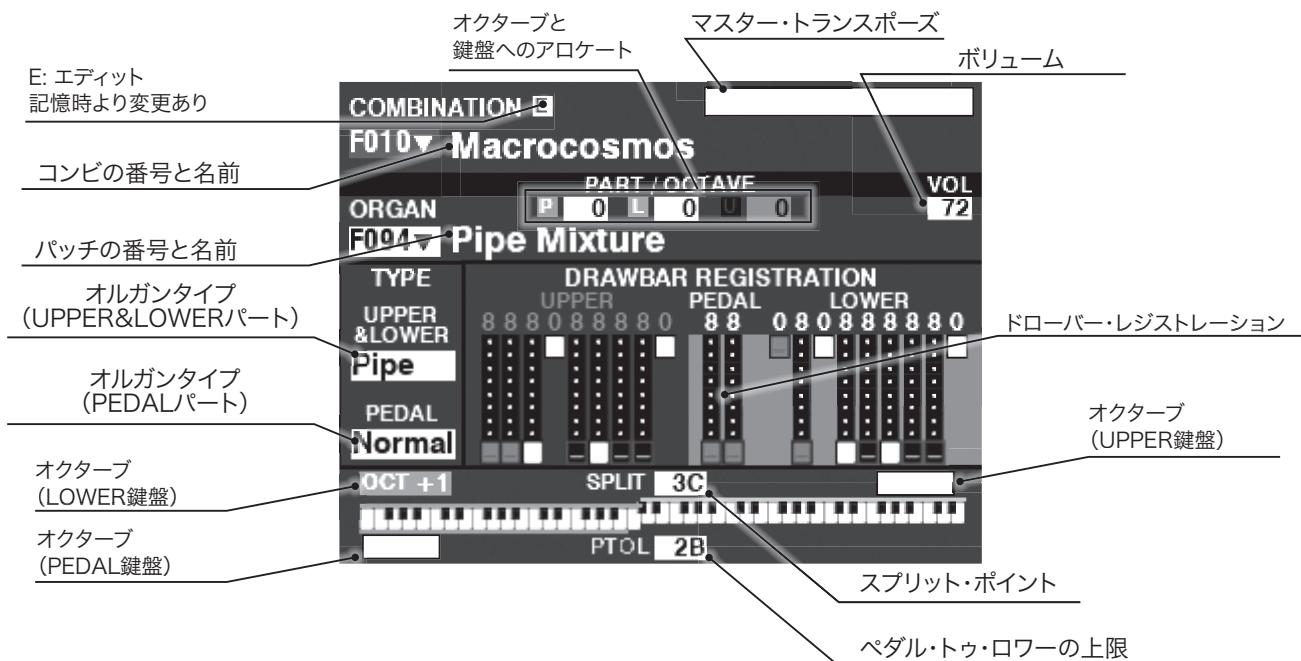
## ディスプレイの見かた(総合)

複数のセクションが「オン」の際に、優先的に表示されます。



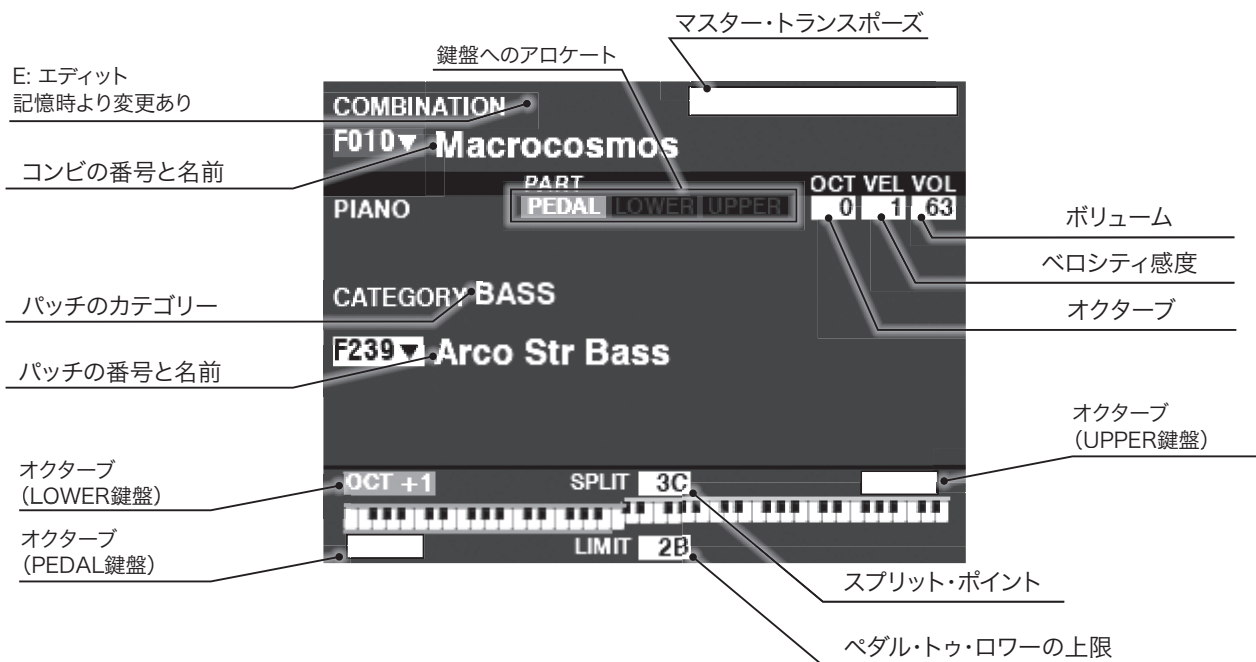
## 画面の見かた(オルガン)

オルガン・セクションのみが「オン」の場合に、優先的に表示されます。



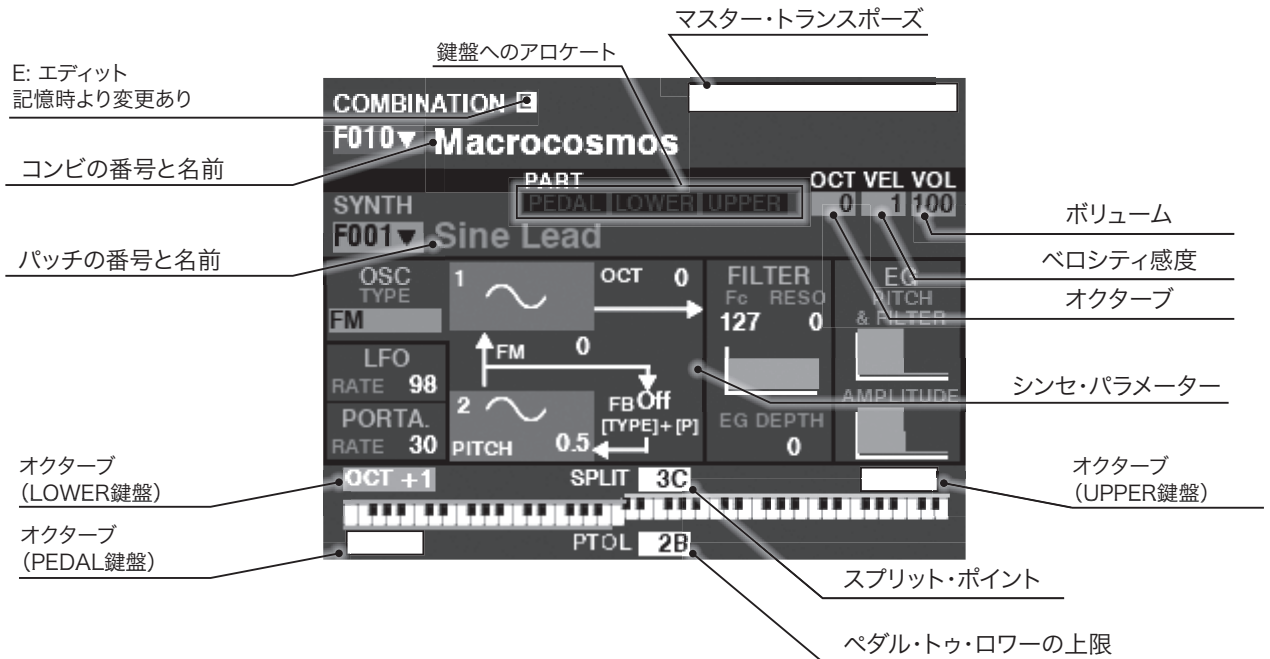
## 画面の見かた(ピアノ/アンサンブル)

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

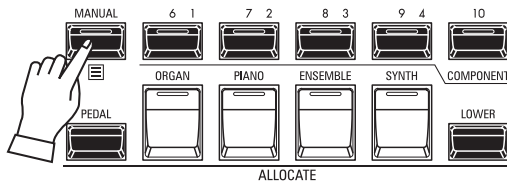
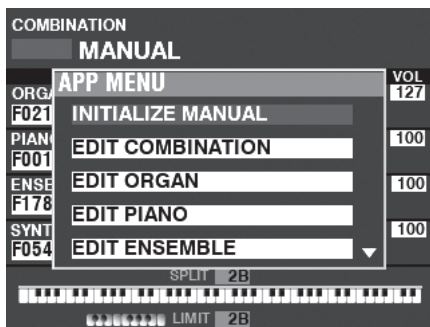


## 画面の見かた(モノシンセ)

モノシンセ・セクションのみが「オン」の場合に、優先的に表示されます。



## アプリケーション・メニュー



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

- INITIALIZE MANUAL** ..... MANUALを初期化します。
- EDIT COMBINATION** ..... コンビの編集ページへ移動します。
- EDIT ORGAN** ..... オルガンの編集ページへ移動します。
- EDIT PIANO** ..... ピアノの編集ページへ移動します。
- EDIT ENSEMBLE** ..... アンサンブルの編集ページへ移動します。
- EDIT SYNTH** ..... モノシンセの編集ページへ移動します。

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

# メニュー画面

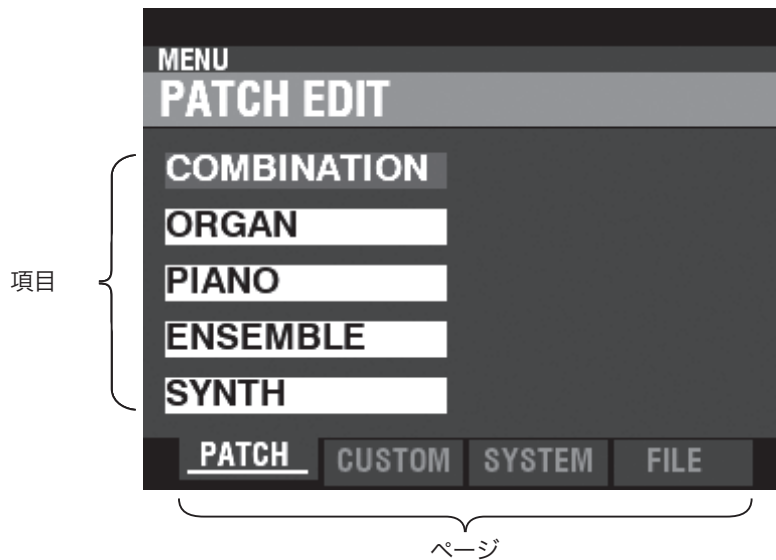
メニュー画面は、それぞれの機能画面へ行くための「扉」の役割をする画面です。

この画面に来るには:

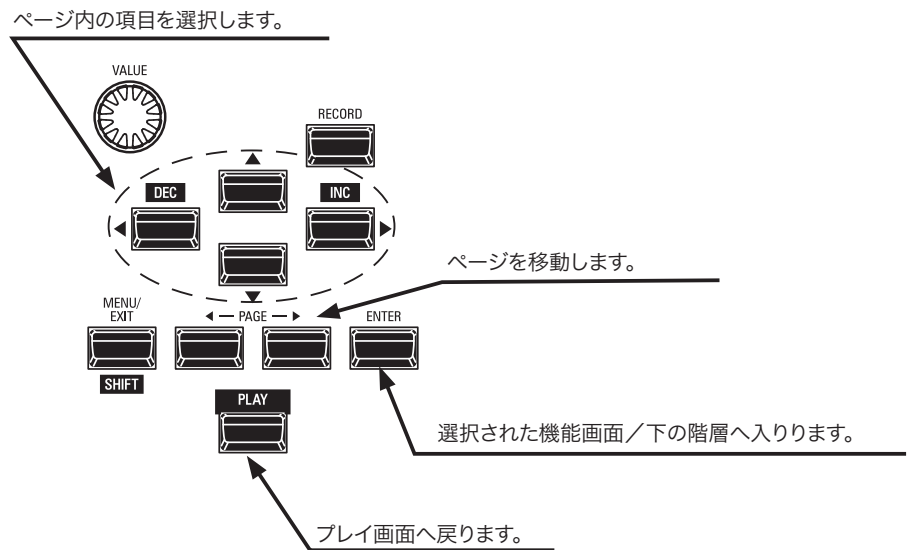
メニュー イグジット  
[MENU/EXIT] ボタンを押します。

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

## ディスプレイの見かた



## この画面でのボタン操作



## メニューとその内容

詳しくは、取扱説明書をお読みください。

### パッチ PATCH

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

### カスタム CUSTOM

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

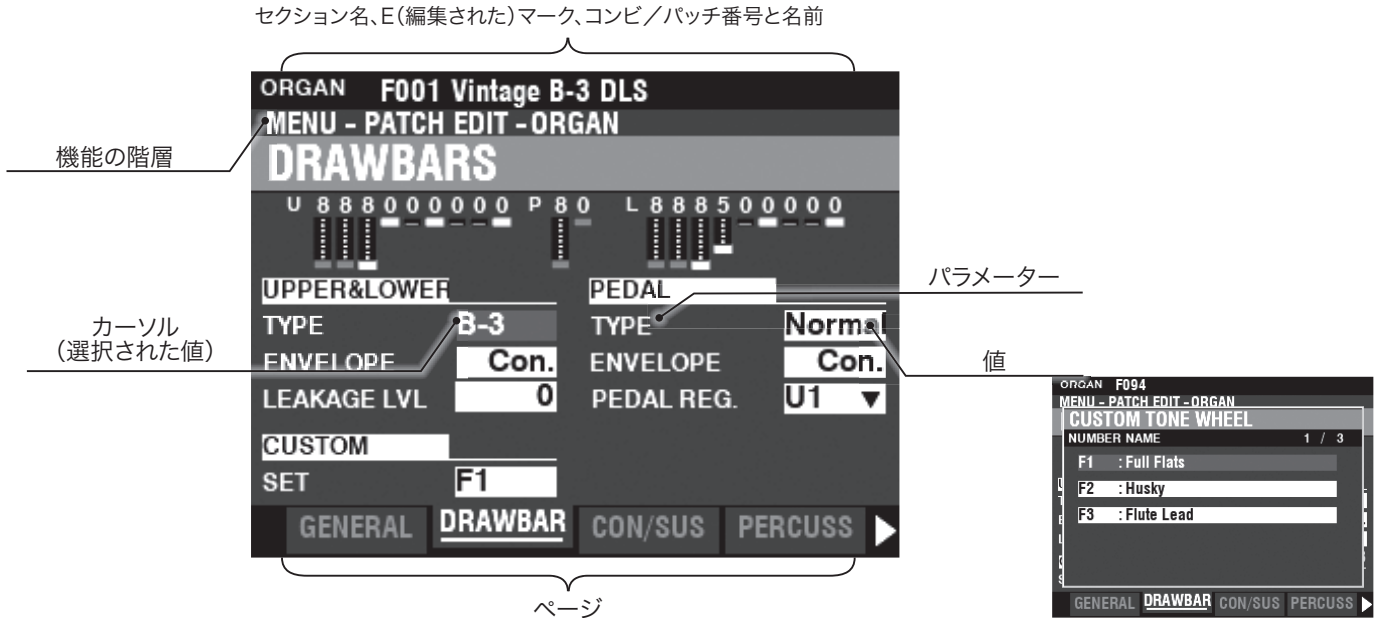
### システム SYSTEM

1. **SOUND**  
サウンド  
移調、調律およびマスター・イコライザーの設定を行います。
2. **AUDIO**  
オーディオ  
どのセクションの音声をどのジャックへ出力するかを設定します。
3. **CONTROL**  
コントロール  
フット・スイッチやエクスプレッション・ペダルといったコントローラーや、ディスプレイ、鍵盤の設定を行います。
4. **COMBI LOAD**  
コンビロード  
コンビを選択したときに、どの項目を読み込むかを設定します。
5. **FAVORITE**  
フェイバリット  
フェイバリットの確認や編集を行います。
6. **MIDI**  
ミディ  
MIDI端子やUSB MIDIの機能や、送受信するチャンネル、メッセージの種類を設定します。
7. **GLOBAL**  
グローバル  
オート・パワー・オフや、USBマス・ストレージの設定を行います。
8. **DELETE**  
本機のユーザー・コンテンツを削除します。

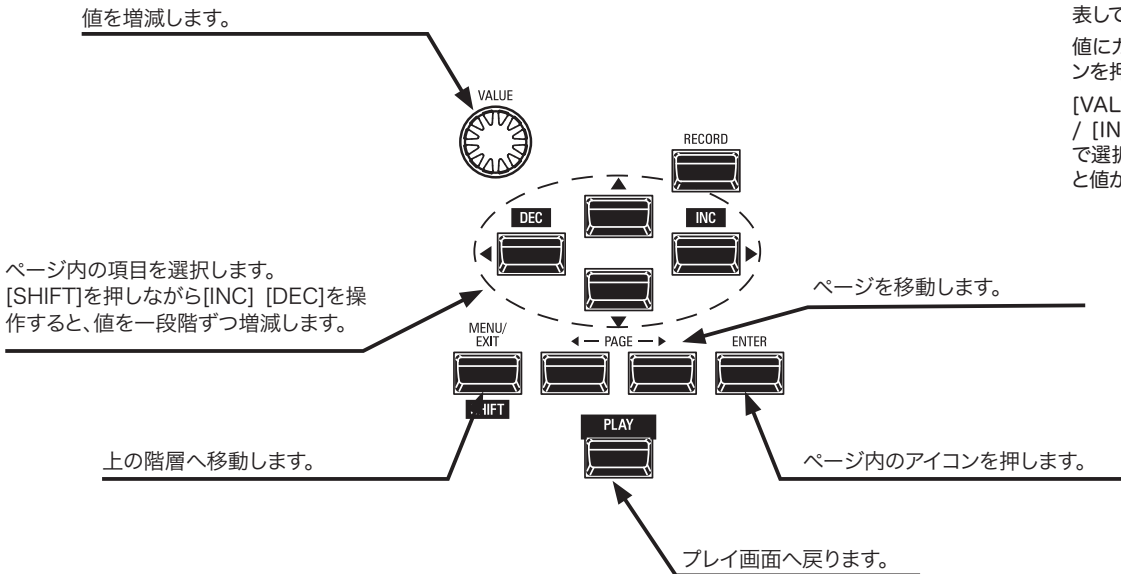
9. **DEFAULT**  
デフォルト  
本機の一部または全てを、工場出荷時の状態に初期化します。
  10. **INFORMATION**  
インフォメーション  
接続されている機器の状態や、内蔵ソフトウェアのバージョンなどを表示します。  
  
また、本機の更新も行います。
- ### ファイル FILE
1. **LOAD**  
ロード  
セットアップ・ファイルやカスタム・ファイルをUSBメモリーやインターナル・メモリーといったメディアから本機に読み込み、使えるようにします。
  2. **SAVE**  
セーブ  
本機の内容をファイルとしてメディアに保存します。
  3. **DELETE**  
デリート  
保存したファイルを削除します。
  4. **FORMAT**  
フォーマット  
メディアを初期化し、使用できる状態にします。

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



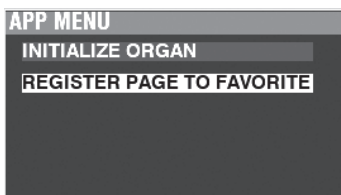
## この画面でのボタン操作



### tips リスト表示

値の右に▼が付いているパラメーターは、選択肢をリストで表示できることを表しています。  
 値にカーソルを合わせ、[ENTER]ボタンを押すと選択肢のリストが開きます。  
 [VALUE]つまみや[SHIFT] + [DEC] / [INC] ボタンを使って値をリスト内で選択後、再び[ENTER]ボタンを押すと値が確定し、リストは閉じます。

## アプリケーション・メニュー

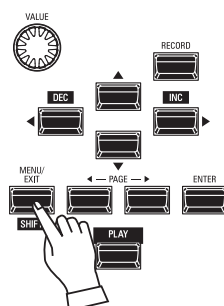
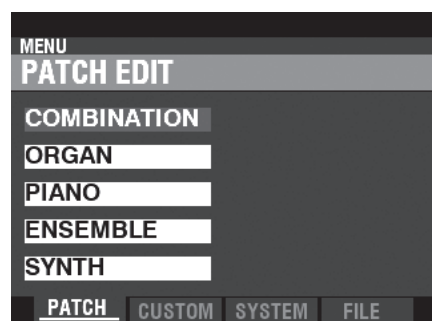


[≡]ボタンを押すと現れるアプリケーション・メニューを使って、色々な機能を実行できます。  
 機能を実行するには、[▲][▼]ボタンで選択し、[ENTER]ボタンを押します。



## パラメーターの操作例

### ① メニュー画面へ行く

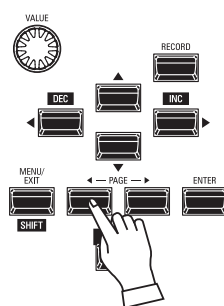
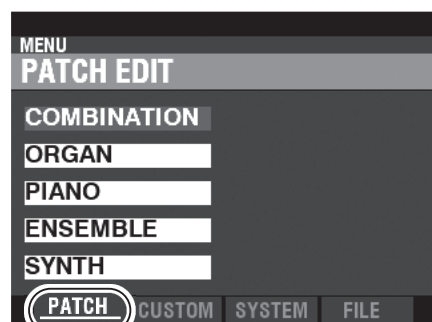


ここでは例として、パーカッション[FAST]時の減衰時間を調整します。このパラメーターは、MENU - PATCH - ORGAN - PERCUSSIONにありますので、そこへ移動します。

メニュー [MENU / EXIT] イグジット ボタンを押します。

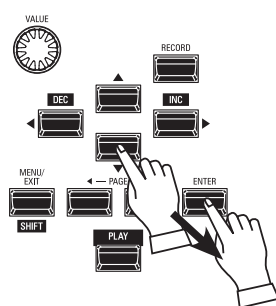
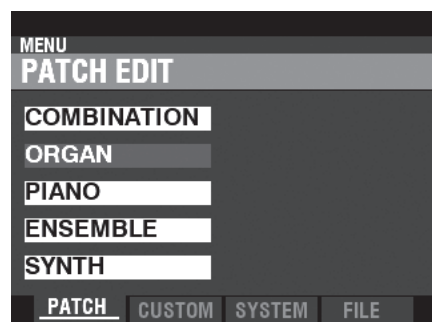
メニュー画面が表示されます。

### ② メニュー画面のページを選ぶ



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

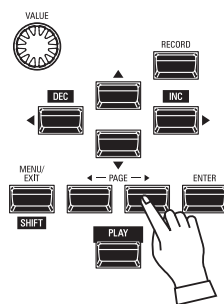
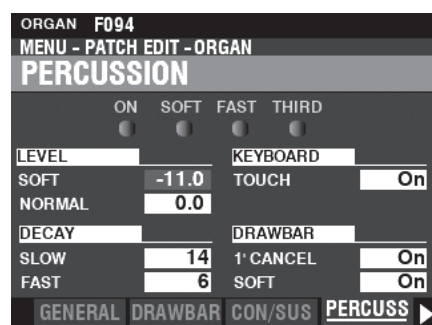
### ③ ページ内の項目を選ぶ



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

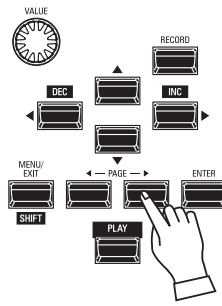
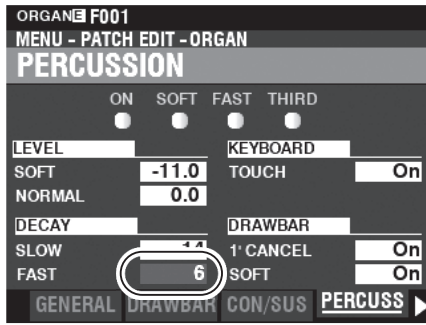
エンター [ENTER] ボタンを押すと、機能画面に入ります。

### ④ 機能画面のページを選ぶ



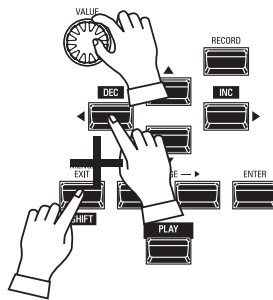
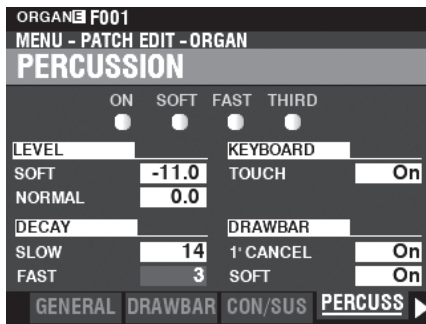
PAGEボタンを使って、機能画面のページを選びます。今回は、"PERCUSSION" を選びます。

⑤ 変更したいパラメーターにカーソルを移動する



方向ボタンを使って、カーソルをDECAY FASTに移動します。

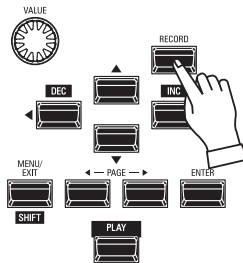
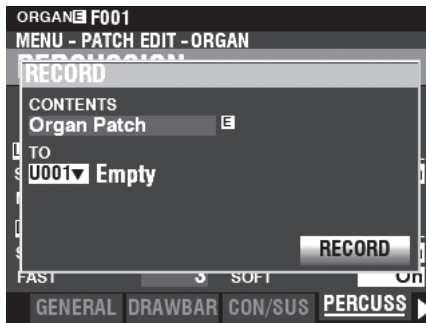
⑥ 値を変更する



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

NOTE: 他の項目も変更したい場合は、1から6の操作を繰り返します。

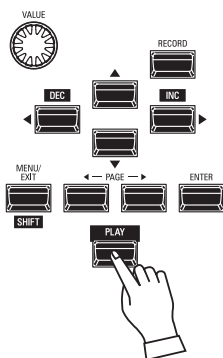
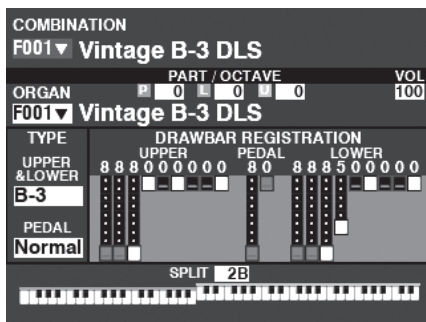
⑦ 必要であればパッチに記憶する



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

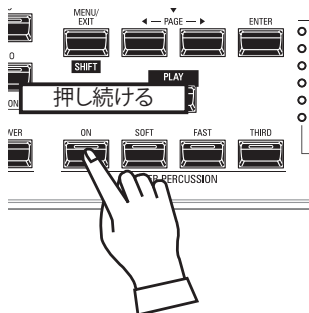
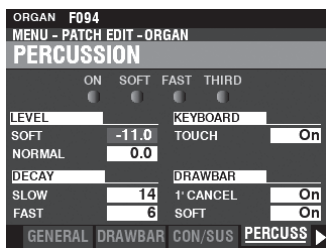
変更した値を今後も使い続ける場合は、パッチに記憶しておく必要があります。(取扱説明書を参照)

⑧ プレイ画面へ戻る



[PLAY]ボタンを押します。ディスプレイはプレイ画面へ戻ります。

ボタンを押し続けるだけで関連するページへ移動できます。



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

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

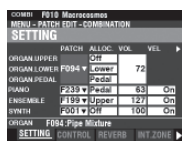
**NOTE:** ショートカットのためにボタンを押し続ける時間を変更することができます。(取扱説明書を参照)

## 良く使うページを登録する(フェイバリット)

任意のページを10ページまで登録し、簡単に移動できます。

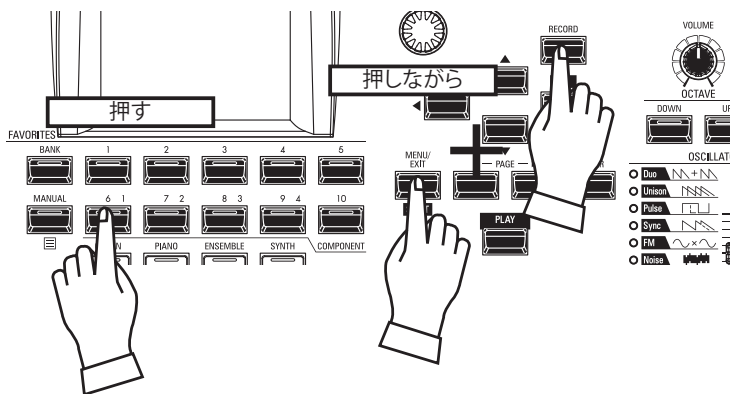
### 登録する

- ① メニューを使って表示させる



登録したいページをメニュー等を利用して表示させます。

- ② ページを登録する番号を指定する



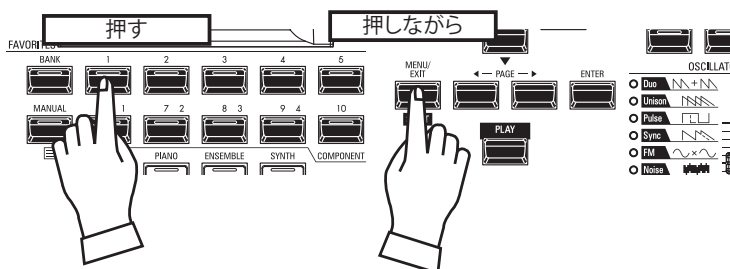
[SHIFT] と [RECORD] ボタンを押しながら、登録したいナンバーボタン[1]~[10]のいずれかを押します。

ページが登録されると、ディスプレイには一定時間、次のように表示されます。

"Recording Assign"

**NOTE:** フェイバリットの編集を行えます。(取扱説明書を参照)

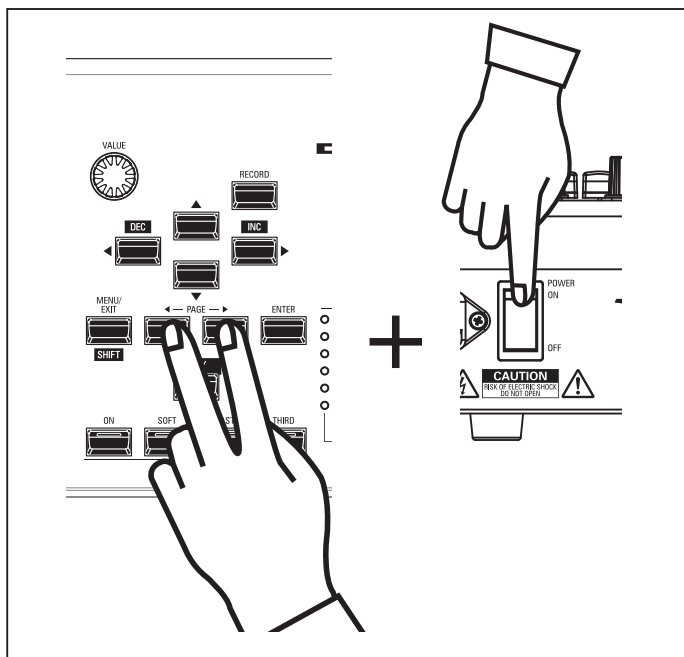
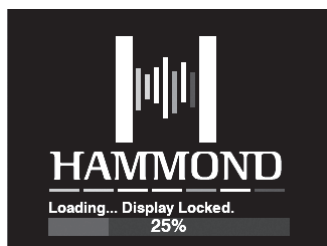
### 登録したページへ移動する



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

# ディスプレイ操作をロックする

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



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

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

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

この機能は以下のように働きます。

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

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

この商品には保証書を下記添付しております。所定の事項の記入後、記載内容をご確認の上大切に保管して下さい。

保証書の記載内容によりお買い上げ販売店が修理いたします。その他、詳細は保証書をご覧ください。

保証期間が切れましても、修理によって機能が維持できる場合はお客様のご要望により有料修理いたします。

アフターサービスについてご不明の場合は、お買い上げの販売店またはもよりの営業所にお問い合わせ下さい。

製造元 **株式会社 鈴木楽器製作所** 総販売元 **株式会社 ハモンド・スズキ**  
 〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-7 ☎ (053) 461-2325 〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-7 ☎ (053) 462-7810

## 販売元 **鈴木楽器販売株式会社**

本 社 〒430-0815 静岡県浜松市南区都盛町157-1 ☎ (053) 477-8800  
 北海道営業所 〒064-0809 北海道札幌市中央区南9条西11-2-1 ☎ (011) 551-8911  
 東北営業所 〒982-0031 宮城県仙台市太白区泉崎2-1-7 ☎ (022) 244-3121  
 東京支店 〒103-0023 東京都中央区日本橋本町1-65ツカモトビル1F ☎ (03) 5204-3130  
 浜松営業所 〒430-0815 静岡県浜松市南区都盛町157-1 ☎ (053) 477-8801  
 名古屋営業所 〒465-0051 愛知県名古屋市名東区社が丘1-405 ☎ (052) 703-7715  
 大阪支店 〒564-0043 大阪府吹田市南吹田5-30-3 ☎ (06) 6190-7911  
 四国営業所 〒760-0063 香川県高松市多賀町2-17-13 ☎ (087) 837-6070  
 広島営業所 〒733-0003 広島県広島市西区三篠町1-2-24 ☎ (082) 509-2225  
 九州営業所 〒812-0894 福岡県福岡市博多区諸岡1-6-23 ☎ (092) 573-7251  
 熊本営業所 〒862-0913 熊本県熊本市東区尾ノ上3-3-87 ☎ (096) 213-7733

事務所移転等のため、住所・電話番号が変わる場合がございます。最新の情報につきましては、弊社ホームページをご覧ください。

[www.suzuki-music.co.jp](http://www.suzuki-music.co.jp)

メールでのお問い合わせは下記まで  
[info@suzuki-music.co.jp](mailto:info@suzuki-music.co.jp)

## 保証規定

1. 説明書の注意に従った正常な使用状態が故障した場合は、お買い上げ後1年間、無料で修理いたします。
2. 保証期間内に万一本製品が故障した場合には、お買い上げの販売店またはスタートアップガイドに記載の鈴木楽器各営業所にご依頼の上、修理に関して本証をご提示ください。
3. 保証期間内でも次の場合は有料修理になります。
  - イ お買い上げ後の輸送、移動時のお取り扱いが適当でないために生じた故障、損傷の場合。
  - ロ 誤用、乱用および取扱い不注意による故障、損傷の場合。
  - ハ 火災、地震、水害及び盗難などの災害による故障。
  - ニ 離島および離島に準じる遠隔地への出張修理を行った場合には、出張に要する実費を申し受けます。
  - ホ 不当な修理や改造及び異常電圧に起因する故障。
  - ヘ 本証の提示がない場合及び必要事項(お買い上げ日、販売店名等)の記入がない場合。
4. 本証は日本国内にのみ有効です。

This warranty is valid only in Japan.

※この保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありません。

### お客様へのお願い

1. 本証にお買い上げ日が記入されているかお確かめください。
2. 本証は、特別な場合(天災、盗難等による消失)を除き再発行致しかねますので、大切に保管ください。
3. ご転居後の故障の場合の修理については、スタートアップガイドに記載の当社営業所にお申し付けください。



株式会社 **鈴木楽器製作所**

00457-40210 V1.60-20210401