

# SKX PRO

## HAMMOND

### STAGE KEYBOARD

Model: SKX PRO

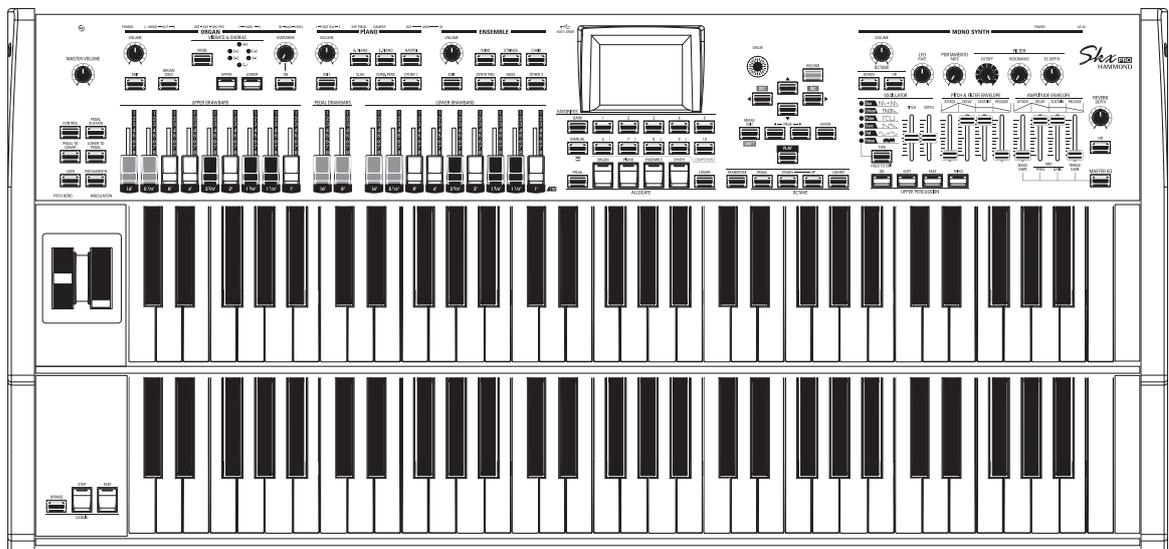
この度は、ハモンド・ステージキーボードSKX PROをお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。

SKX PRO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、61鍵2段のステージキーボードです。

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参照ください。取扱説明書は当社製品ページの「サポート」よりダウンロードしてご利用ください。

<https://www.suzuki-music.co.jp/products/65801/>



## スタートアップ・ガイド

# 安全上のご注意

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



## 警告

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



## 注意

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



## 警告



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



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



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



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



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



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



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



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



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



- この機器を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。



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



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



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

## 注意



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



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



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



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



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



- この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。



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



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



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



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



- 電源コードのアースを確実に取り付けてください。感電の恐れがあります (P. 86)。

## 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、堅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。

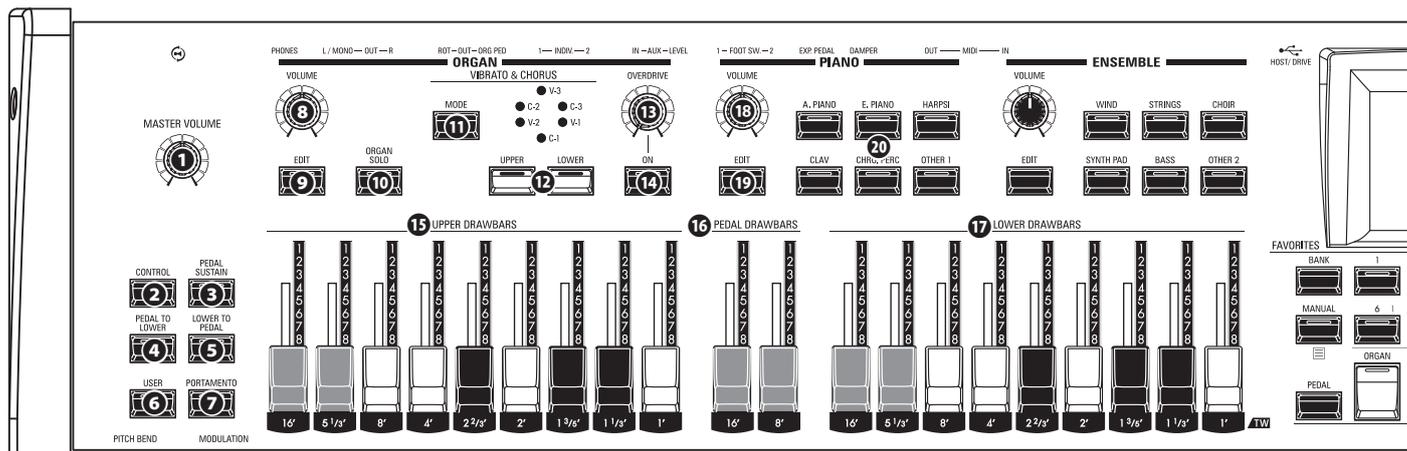


# 目次

安全上のご注意	74	バンクとナンバー	97
使用上のご注意	76	フェイスリットに登録する	97
<b>イントロダクション</b>	<b>77</b>	フェイスリットでコンビを呼び出す	97
各部の名称と働き	80	コントローラーを使う	98
トップパネル	80	内蔵コントローラー	98
鍵盤左側	82	エクスプレッション・ペダル	98
リアパネル	82	フット・スイッチ	98
鍵盤	84	ダンパー・ペダル	98
付属品	84	レスリー・スイッチ	98
別売品のご案内	84	MANUAL (マニュアル)	99
<b>接続のしかた</b>	<b>85</b>	MANUAL とは?	99
基本的な接続	86	MANUAL を初期化する	99
レスリー・スピーカーの接続	87	オルガン・パッチを選んで演奏する	100
レスリー・スピーカーの基本的な接続	87	鍵盤に割り当てる (アロケート)	100
3チャンネル・タイプ (2101/2101mk2/2103mk2 等) の場合	87	パッチを選ぶ	100
1チャンネル・タイプ (122XB/3300 等) の場合	87	音量を調節する	101
その他の音声出力端子	88	オクターブを調節する	101
「生の」オルガン音を出力する	88	オルガン・パッチを作る	102
<small>ロータリーアウト</small> ROTARY OUT ジャック	88	<small>マニュアル</small> MANUAL を選ぶ	102
<small>オルガンペダルアウト</small> ORGAN PEDAL OUT ジャック	88	鍵盤に割り当てる (アロケート)	102
外部ミキサーでミキシングする	89	オルガン・ソロで割り当てる	102
<small>インディビジュアルアウト</small> INDIVIDUAL OUT ジャック	89	オルガン・タイプを選ぶ	102
ミュージック・プレーヤーを接続する	89	ドローバーを引き出す	103
<small>オグジリアリーイン</small> A U X IN ジャック	89	音量を調節する	103
鍵盤を拡張する	90	オクターブを調節する	103
3段鍵盤	90	パーカッションを足す	104
レスリー・スイッチを接続する	91	エフェクトをかける	104
<b>演奏してみよう</b>	<b>93</b>	ビブラート&コーラス	104
電源を入れる	94	レスリー	105
電源の入れかた	94	オーバードライブ	105
バックアップ	94	その他のエフェクト	105
オート・パワー・オフ	94	オルガン・セクションの詳細	106
工場出荷時の設定に戻す (初期化)	94	鍵盤とパート	106
音源とメモリーの構成	95	オルガン・タイプ	106
セクション	95	トーンホイール (A-100、B-3、C-3、Mellow)	106
鍵盤の単位とパート	95	トランジスター (Vx、Farf、Ace)	106
鍵盤の単位	95	パイプ (Pipe)	107
パート	95	ハーマモニック・ドローバー™	108
メモリー	95	ドローバー (トーンホイール: A-100、B-3、C-3、Mellow)	108
パッチ	95	UPPER/LOWER パートで使うドローバー	109
ファクトリー、ユーザーとバンドル	95	PEDAL パートで使うドローバー	109
コンビ	95	ドローバー・レジストレーション・パターン	110
フェイスリット	95	近代的なドローバー・レジストレーション	111
コンビを選んで演奏する	96	ドローバー (Vx)	112
コンビとは?	96	ドローバー (Farf、Ace)	113
コンビを選ぶ	96	Farf	113
よく使うコンビに登録する (フェイスリット)	97	Ace	113
フェイスリットとは?	97	ドローバー (Pipe)	114
		F1: Classic	114
		F2: Theatre 1	114
		F3: Theatre 2	114

オルガン・セクションの操作.....	115	<b>コントロールパネルの使いかた.....</b>	<b>131</b>
レジストレーションをドローバーに合わせる.....	115	コントロールパネルでできること.....	132
現在の状態を見る.....	115	プレイ画面.....	133
ピアノ／アンサンブルを演奏する.....	116	各プレイ画面.....	133
鍵盤に割り当てる（アロケート）.....	116	操作.....	133
パッチを選ぶ.....	116	ディスプレイの見かた（総合）.....	133
音量を調節する.....	117	ディスプレイの見かた（オルガン）.....	134
ベロシティ感度を調節する.....	117	ディスプレイの見かた（モノシンセ）.....	134
オクターブを調節する.....	117	ディスプレイの見かた（ゾーン）.....	135
モノシンセ・パッチを選んで演奏する.....	118	アプリケーション・メニュー.....	135
鍵盤に割り当てる（アロケート）.....	118	メニュー画面.....	136
パッチを選ぶ.....	118	ディスプレイの見かた.....	136
音量を調節する.....	119	この画面でのボタン操作.....	136
オクターブを調節する.....	119	メニューとその内容.....	137
モノシンセ・パッチを作成する.....	120	機能画面.....	138
<sup>マニュアル</sup> MANUAL を選ぶ.....	120	ディスプレイの見かた.....	138
鍵盤に割り当てる（アロケート）.....	120	この画面でのボタン操作.....	138
最初の設定.....	120	アプリケーション・メニュー.....	138
音量を調節する.....	120	パラメーターの操作例.....	139
オクターブを調節する.....	120	機能画面へ簡単に行く（ショートカット）.....	141
オシレーター（発振器）を設定する.....	121	良く使うページを登録する（フェイバリット）.....	141
音程を滑らかに変化させる（ポルタメント）.....	121	登録する.....	141
音の明るさを調整する（フィルター）.....	121	登録したページへ移動する.....	141
時間的な変化をつける（エンベロープ）.....	121	ディスプレイ操作をロックする.....	142
波形を選ぶ（オシレーター・タイプ）.....	121	MIDI IMPLEMENTATION CHART.....	143
波形を調整する（モディファイ）.....	121	SPECIFICATIONS.....	144
音を周期的に変化させる（LFO）.....	122	アフターサービスについて.....	145
エフェクトをかける.....	122		
現在の状態を見る.....	122		
オシレーター・タイプと特徴.....	123		
セクションやパートを組み合わせる.....	124		
セクションと鍵盤.....	124		
セクションを割り当てる（アロケート）.....	124		
オクターブを調整する.....	124		
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）.....	125		
ペダル鍵盤でロワーパートを演奏する（ロワー・トゥ・ペダル）.....	125		
ペダル鍵盤の音を離鍵後も伸ばす（ペダル・サステイン）.....	125		
音を整える.....	126		
リバーブ.....	126		
マスター・イコライザー.....	126		
移調や調律をする.....	127		
本機全体を移調する.....	127		
本機全体を調律する.....	127		
BUNDLE に記憶する.....	128		
Bundle（バンドル）とは？.....	128		
記憶する.....	128		
現状を簡単に記憶する.....	129		
<sup>アクセス</sup> ACCESS を <sup>バンドル</sup> Bundle に設定する.....	129		
現状を <sup>バンドル</sup> Bundle に記憶する.....	130		
記憶した <sup>バンドル</sup> Bundle を呼び出す.....	130		

# 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。
- コントロール
- ② **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。
- ペダル サステイン
- ③ **PEDAL SUSTAIN ボタン**  
PEDAL鍵盤の離鍵時に、音を滑らかに減衰させます (P. 125)。
- ペダル トウ ローワー
- ④ **PEDAL TO LOWER ボタン**  
LOWER鍵盤を使って、PEDALパートを演奏します (P. 125)。
- ロワー トウ ペダル
- ⑤ **LOWER TO PEDAL ボタン**  
PEDAL鍵盤を使って、LOWERパートを演奏します (P. 125)。
- ユーザー
- ⑥ **USER ボタン**  
任意の機能を割り当てます。
- ポルタメント
- ⑦ **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. 98)。

### オルガン ORGANセクション

- オルガン ボリューム
- ⑧ **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. 101)。
- エディット
- ⑨ **EDIT ボタン**  
オルガン・セクションの編集ページに飛びます。
- オルガン ソロ
- ⑩ **ORGAN SOLO ボタン**  
オルガン・セクションの全パートをアロケートし、他セクションを「オフ」します (P. 124)。
- ビブラート コーラス モード
- ⑪ **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. 104)。
- ビブラート アパー ローワー
- ⑫ **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. 104)。
- オーバードライブ
- ⑬ **OVERDRIVE つまみ**  
オーバードライブ効果の深さを調節します (P. 105)。

- オーバードライブ オン
- ⑭ **OVERDRIVE ON ボタン**  
オーバードライブ効果をオン/オフします (P. 105)。

- アパー
- ⑮ **UPPER ドローバー**
- ロワー
- ⑯ **PEDAL ドローバー**
- ⑰ **LOWER 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. 108)。

- アパー パーカッション
- ⑱ **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. 104)。

### ピアノ アンサンブル PIANO / ENSEMBLEセクション

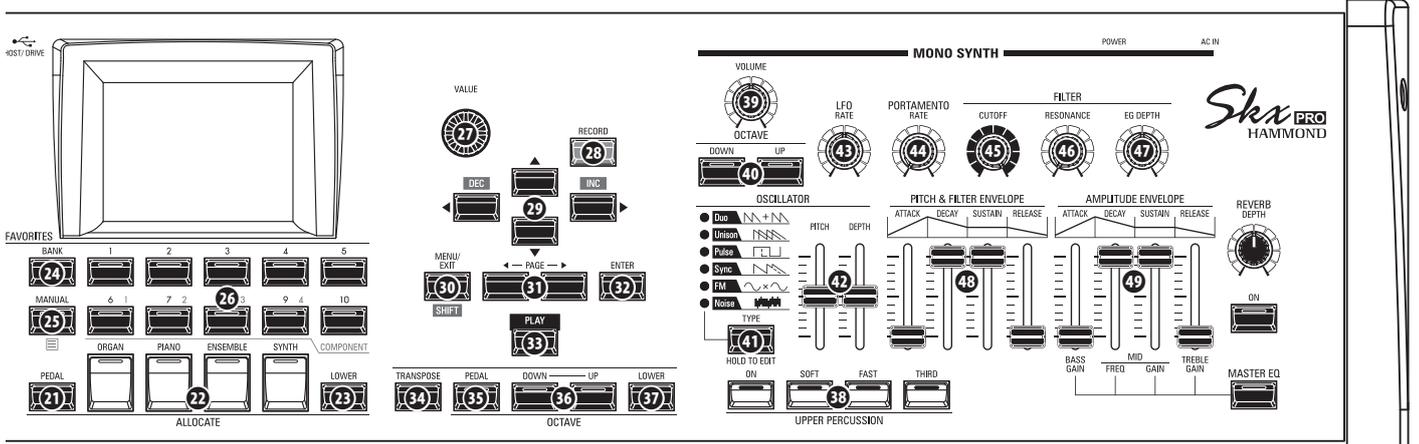
- ボリューム
- ⑲ **VOLUME つまみ**  
セクション全体の音量を調節します (P. 117)。
- エディット
- ⑳ **EDIT ボタン**  
パッチの編集ページに飛びます。
- カテゴリー
- ㉑ **CATEGORY ボタン**  
演奏したいパッチの、カテゴリーを選択します (P. 116)。

### アロケート ALLOCATE

- ペダル
- 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。
- ⑳ **セクション・ボタン群**  
1. 各セクションの、鍵盤への割り当てをオン/オフします (P. 124)。  
2. エクスターナル・ゾーンの鍵盤への割り当てを、[SHIFT]ボタン㉓を押しながら操作してオン/オフします (P. 135)。
- ロワー
- ㉓ **LOWER ボタン**  
㉒と併用して、あるセクションをLOWERパートに割り当てます。

### フェイバリット FAVORITE

- バンク
- ㉔ **BANK ボタン**  
このボタンを押しながらナンバーボタン群㉕を押すことで、フェイバリットの「バンク」を選択します (P. 97)。
- マニュアル アプリケーション
- ㉕ **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. 99)。



2. アプリケーション・メニューを開きます(P. 138)。

## 26 ナンバーボタン群

1. ボタンに対応するフェイバリットを呼び出します(P. 97)。
2. ダイアログ・ボックス内で数値や文字を入力します。
3. ピアノ/アンサンブル・セクションの編集ページで、コンポーネントを「オン/オフ」します。

## コントロール・パネル

**27 VALUE つまみ**  
コンピの番号、パッチの番号や、値を増減します。

**28 RECORD ボタン**  
コンピ、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. 128)。

**29 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>30</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。

**30 MENU/EXIT/SHIFT ボタン**  
1. メニュー画面を呼び出します(P. 136)。  
2. ボタンやつまみの「別の機能」を使います。

**31 PAGE ボタン**  
編集ページを移動します。

**32 ENTER ボタン**  
選択した項目を確定します。

**33 PLAY ボタン**  
基本画面であるプレイ画面に飛びます(P. 133)。

**34 TRANSPOSE ボタン**  
<sup>36</sup>と併用して、この楽器全体を移調します(P. 127)。

**35 OCTAVE PEDAL ボタン**  
<sup>36</sup>と併用して、全PEDAL/パートのオクターブを操作します。

**36 OCTAVE DOWN / UP ボタン**  
全UPPERパートのオクターブを操作します(P. 124)。

**37 OCTAVE LOWER ボタン**  
<sup>36</sup>と併用して、LOWER/パートのオクターブを操作します。

## モノシンセセクション

**39 VOLUME つまみ**  
ボリューム  
セクション全体の音量を調節します(P. 119)。

**40 SYNTH OCTAVE DOWN/UP ボタン**  
シンセオクターブダウンアップ  
モノシンセ・セクションのオクターブを操作します(P. 119)。

**41 OSCILLATOR TYPE ボタン**  
オシレータータイプ  
1. オシレーターの種類を選択します(P. 121)。

**42 OSCILLATOR PITCH, DEPTH つまみ**  
オシレーターピッチ、デプス  
オシレーターの波形を様々に変化させます(P. 121)。

**43 LFO RATE つまみ**  
レイト  
LFO(低周波発振器)の速さを調節します(P. 122)。

**44 PORTAMENTO RATE つまみ**  
ポルタメントレイト  
ポルタメント効果の速さを調節します(P. 121)。

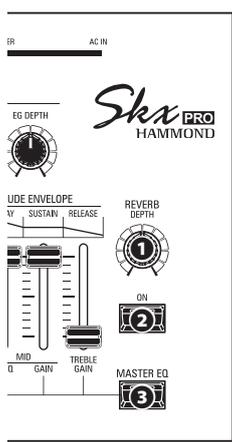
**45 FILTER CUTOFF つまみ**  
フィルターカットオフ  
フィルターの基本的なカットオフ周波数を調節します(P. 121)。

**46 FILTER RESONANCE つまみ**  
フィルターレゾナンス  
フィルターを共振させた、音色の癖の強さを調節します(P. 121)。

**47 EG DEPTH つまみ**  
デプス  
フィルターのカットオフ周波数を、[PITCH&FILTER ENVELOPE] つまみ群<sup>48</sup>でどの程度変化させるかを調節します(P. 121)。

**48 PITCH&FILTER ENVELOPE つまみ群**  
ピッチ、フィルターエンベロープ  
音程とフィルターに対して、時間的な変化を作ります(P. 121)。

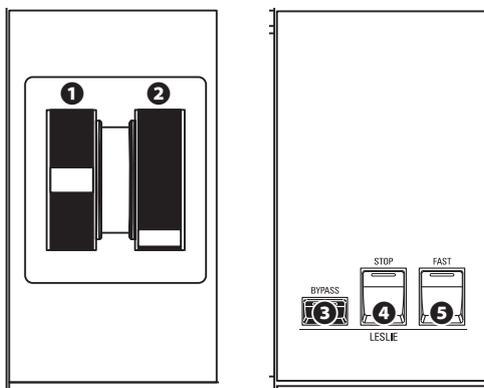
**49 AMPLITUDE ENVELOPE つまみ群**  
アンプリチュードエンベロープ  
1. 音量に対して、時間的な変化を作ります(P. 121)。  
2. [MASTER EQ]ボタンを押しながら操作し、マスター・イコライザーを調整します(P. 126)。



右側

- リバーブ デプス
- REVERB DEPTH つまみ**  
リバーブ効果の深さを調節します (P. 126)。
  - REVERB ON ボタン**  
リバーブ効果をオン/オフします (P. 126)。
  - MASTER EQ ボタン**  
マスター・イコライザーをオン/オフします (P. 126)。

鍵盤左側



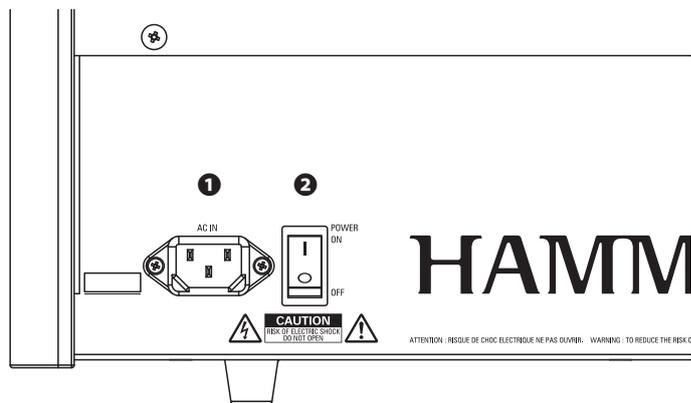
ホイール

- ピッチ ベンド
- PITCH BEND ホイール**  
演奏中の音程を変化させます (P. 98)。
- モジュレーション
- 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. 98)。
    - レスリー効果の、ローターのモードを切り替えます (オルガン・セクションのみ)。

レスリー  
LESLIE

- レスリー バイパス
- 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. 105)。
  - LESLIE STOP ボタン**  
[LESLIE FAST] ボタン⑤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. 105)。
  - 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. 105)。

リアパネル

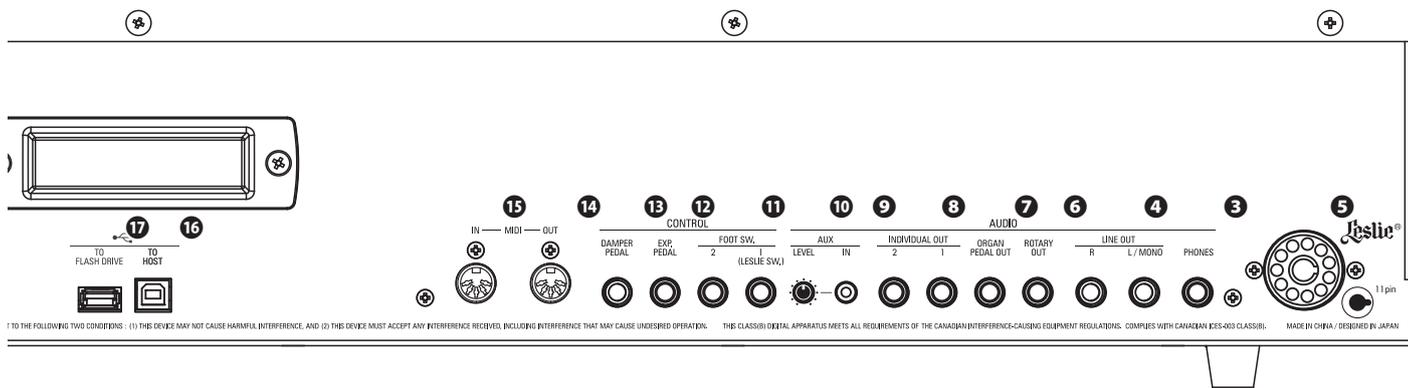


電源

- イン
- 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。
  - POWER スイッチ**  
本機の電源をオン/オフします。

音声出力端子

- フオーン
- 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。
  - LINE OUT L/MONO ジャック**  
**LINE OUT R 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 (P. 86)。
  - Leslie® 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. 87)。
  - ROTARY OUT ジャック**  
オルガン・セクションの、ローター・チャンネルの音声出力ジャックです。本機の内蔵レスリー効果やレスリースピーカーではなく、外部のロータリーエフェクトを使用する場合は、ここに接続します。  
このジャックを使用する場合は、“ROTARY OUT” を “Used” に設定してください (P. 88)。
  - ORGAN PEDAL OUT ジャック**  
オルガン・セクションの、PEDALパートの音声出力ジャックです。PEDALパートの音にレスリー効果をかけたくない場合や、低音を増強したい場合は、パワード・サブ・ウーファーをここに接続します (P. 88)。



† TO THE FOLLOWING TWO CONDITIONS: (1) THIS DEVICE MAY NOT CAUSE HARMFUL INTERFERENCE, AND (2) THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY INTERFERENCE RECEIVED, INCLUDING INTERFERENCE THAT MAY CAUSE UNDESIRABLE OPERATION. THIS CLASS(B) DIGITAL APPARATUS MEETS ALL REQUIREMENTS OF THE CANADIAN INTERFERENCE-CARRYING EQUIPMENT REGULATIONS. COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003 CLASS(B). MADE IN CHINA / DESIGNED IN JAPAN.

### ⑤ 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. 89)。

## 音声入力端子

オグジリアリー イン

### ⑨ A U X IN ジャック

外部音声の入力ジャックです。ミュージック・プレイヤーや、サンプラーなどを接続すると、本機の音とミキシングされ、LINE OUT ジャック④やレスリー-11ピンソケット⑤のステーションリー・チャンネルから出力されます (P. 89)。

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 (P. 89)。

## 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。

演奏中にレスリー効果の切り替えや、コンビの切り替えなどを行うことができます (P. 86)。

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 CU-1/FS-10TLも接続できます (P. 91)。

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。

演奏中に音量をコントロールすることができます (P. 86)。

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。

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 (P. 86)。

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。

ミディ イン

### ⑮ MIDI IN ジャック

演奏情報を受信します。工場出荷時には、この端子はMIDIチャンネルに従った受信を行います。設定により、チャンネルにかかわらずLOWER又はPEDALパートとして動作することもできます。(P. 16)

## 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。

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。

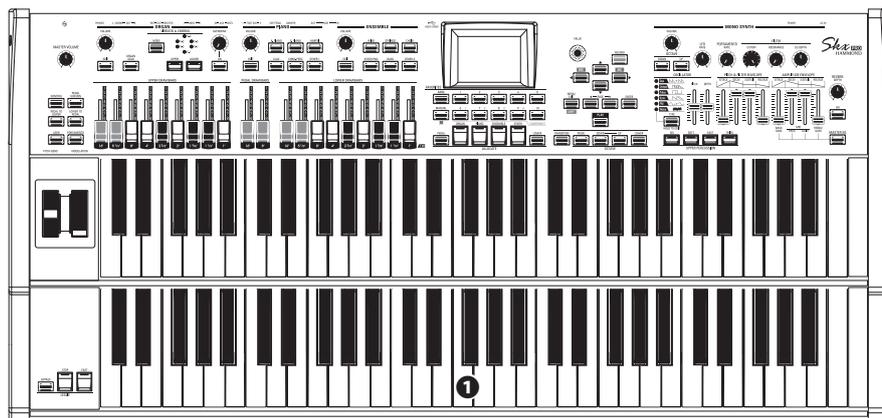
フラッシュドライブ

### ⑰ USB FLASH DRIVE ジャック

USBフラッシュメモリーを接続します。

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。

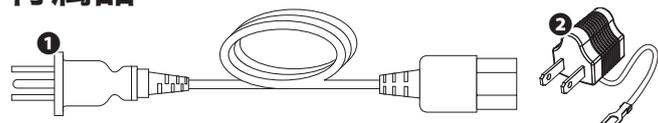
## 鍵盤



### ① 鍵盤

61鍵、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

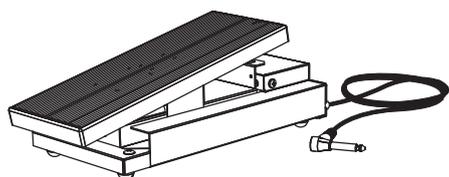


### ① ACコードセット

本機に電源を供給します。

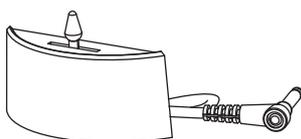
### ② 2P-3P 変換器

## 別売品のご案内



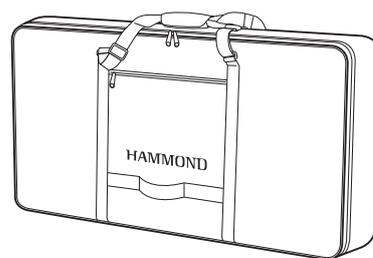
### エクスプレッション・ペダル EXP-50J

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。

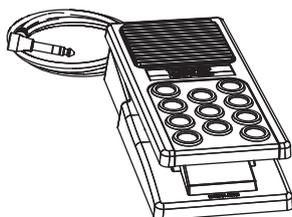


### レスリー・スイッチ CU-1 / CU-1BK

レスリー効果の<sup>スローストップ</sup>SLOW/<sup>ストップ</sup>STOP/<sup>ファースト</sup>FASTをB-3/C-3同様の方法で操作できるスイッチです。

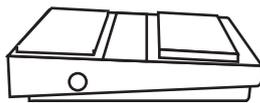


### ソフトケース SC-SKXPRO



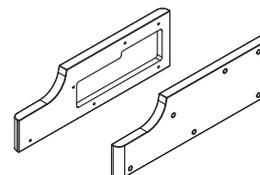
### エクスプレッション・ペダル EXP-20

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。



### 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。



### 木製サイドパネル SBW-SKXPRO



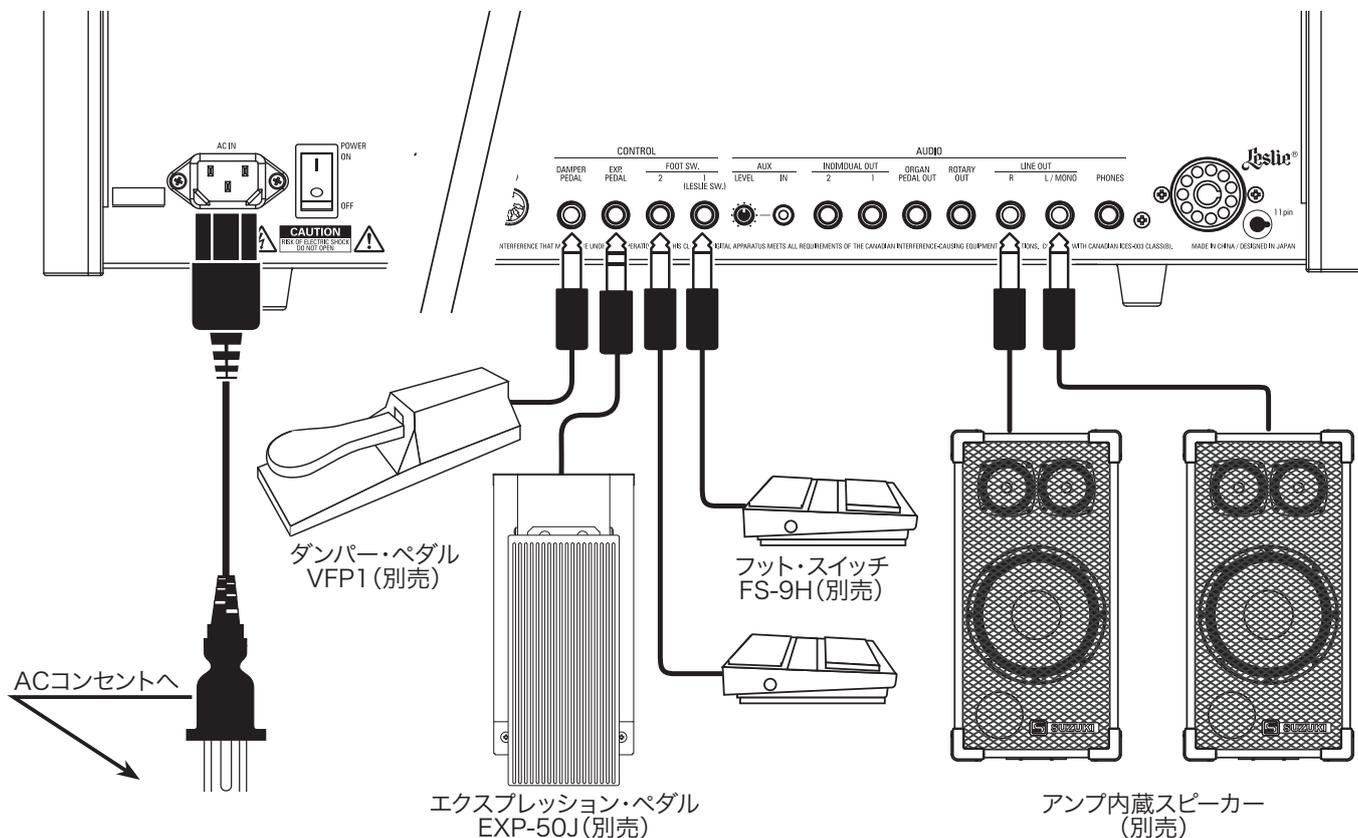
接続のしかた

## 基本的な接続

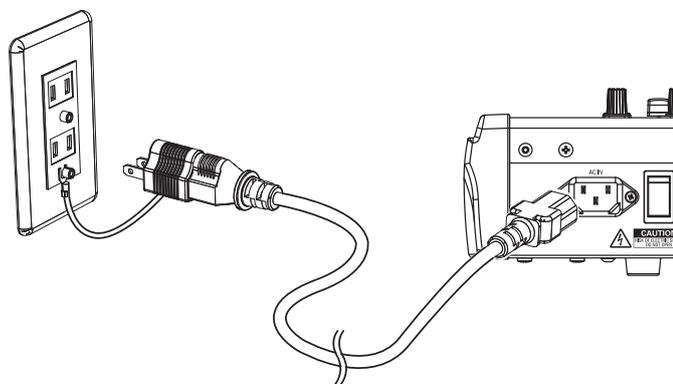
図を参考に接続してください。

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」(取扱説明書)をご参照ください。



### ⚠ 注意

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

### ⚡ 注意

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

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

### ⚠ 注意

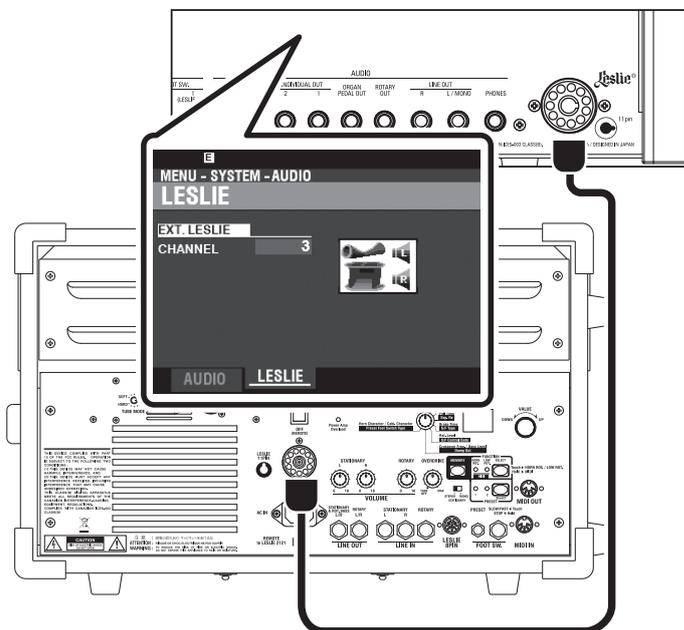
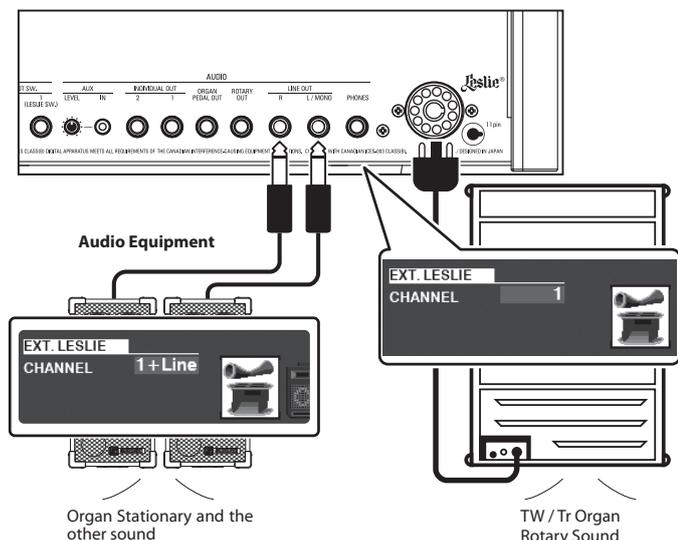
本機を直射日光や炎の当たる場所、高温になる場所に設置しないでください。

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

※ 接続は本機の電源を切った状態で行ってください。

1チャンネル・タイプとの接続例

3チャンネル・タイプとの接続例



## レスリー・スピーカーの基本的な接続

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

1. レスリー・スピーカーと本機のLESLIE 11PINソケットを、専用の11ピン・レスリー・ケーブル(別売LC-11-7M)で接続します。
2. 電源を入れ、**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。

#### tips 接続可能なレスリー・スピーカー

本機は基本的に2101/2101mk2/2103mk2等のような3チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーを接続することを想定されていますが、122XB/3300等のような1チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーを接続し、LINE OUT端子からステーションリー・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)。

### 1チャンネル・タイプ(122XB/3300等)の場合

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

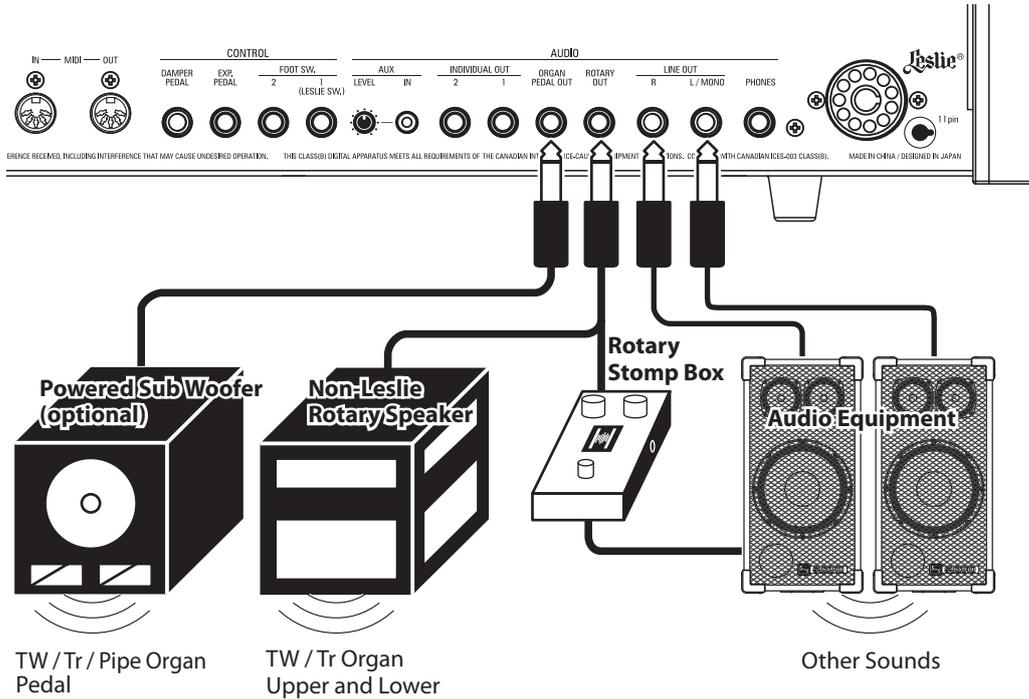
#### tips レスリー・チャンネル

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. ローター、2. ステーションリー、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。

# その他の音声出力端子

## 「生の」オルガン音を出力する



### ロータリーアウト ROTARY OUT ジャック

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

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

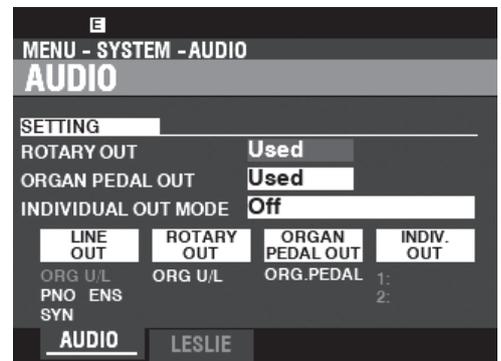
このジャックを使用する場合は、[LINE OUT]ジャックから不要なオルガン音を出させないよう、「ROTARY OUT」を「Used」に設定してください。(取扱説明書を参照)

### オルガンペダルアウト ORGAN PEDAL OUT ジャック

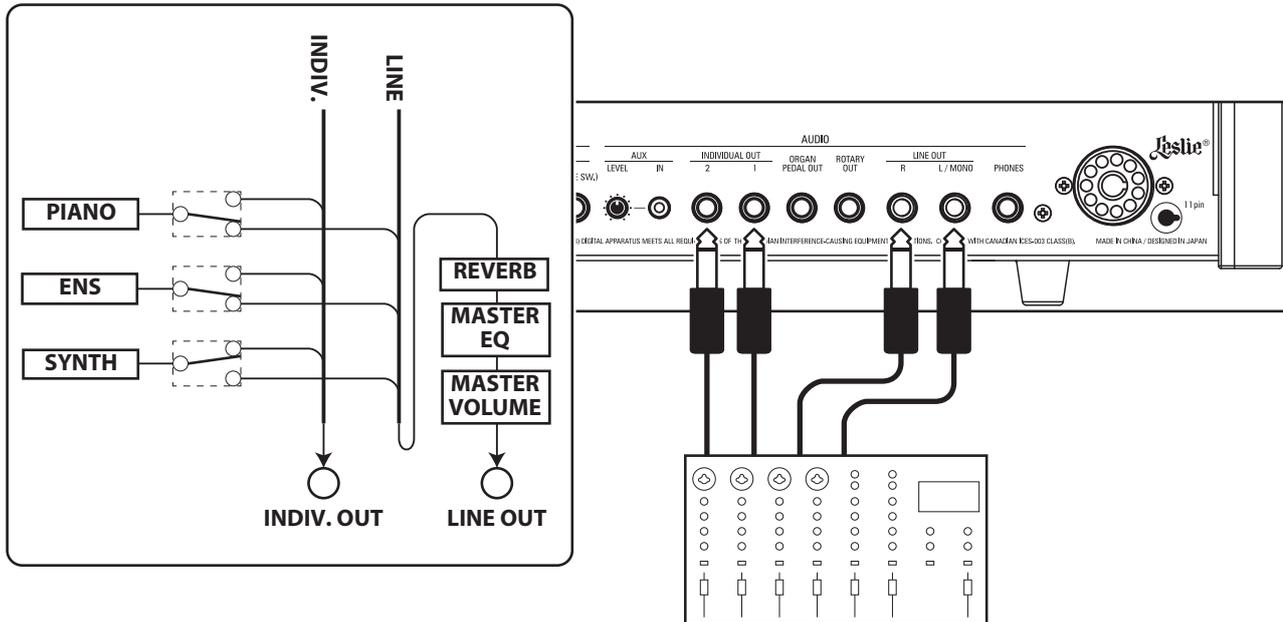
PEDALパートの音にレスリー効果をかけたくない場合や、低音を増強したい場合は、[ORGAN PEDAL OUT]ジャックにパワー・サブ・ウーファーを接続します。

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

このジャックを使用する場合は、[LINE OUT]ジャックから不要なオルガン音を出させないよう、「ORGAN PEDAL OUT」を「Used」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

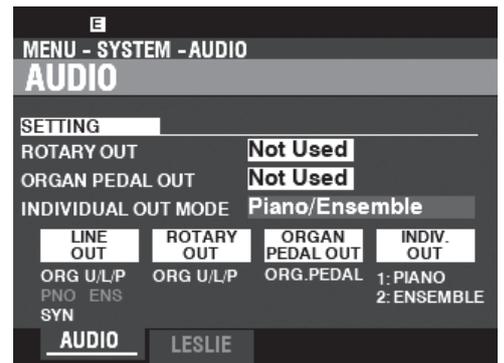
### INDIVIDUAL OUT ジャック

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。

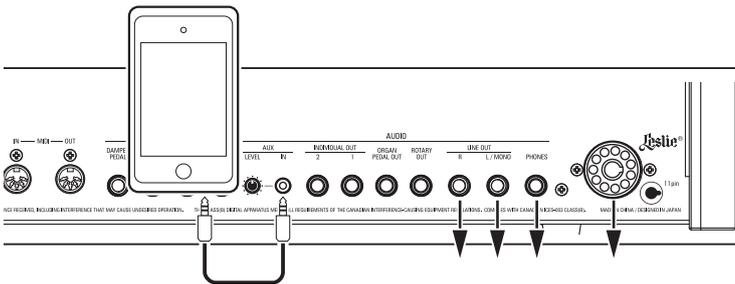
どのセクションの音声をどのINDIVIDUAL OUTジャックから出力するかは、“INDIVIDUAL OUT” で設定します（取扱説明書を参照）。

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

[INDIVIDUAL OUT]ジャックから出力される音声の音量は、リバーブ、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。

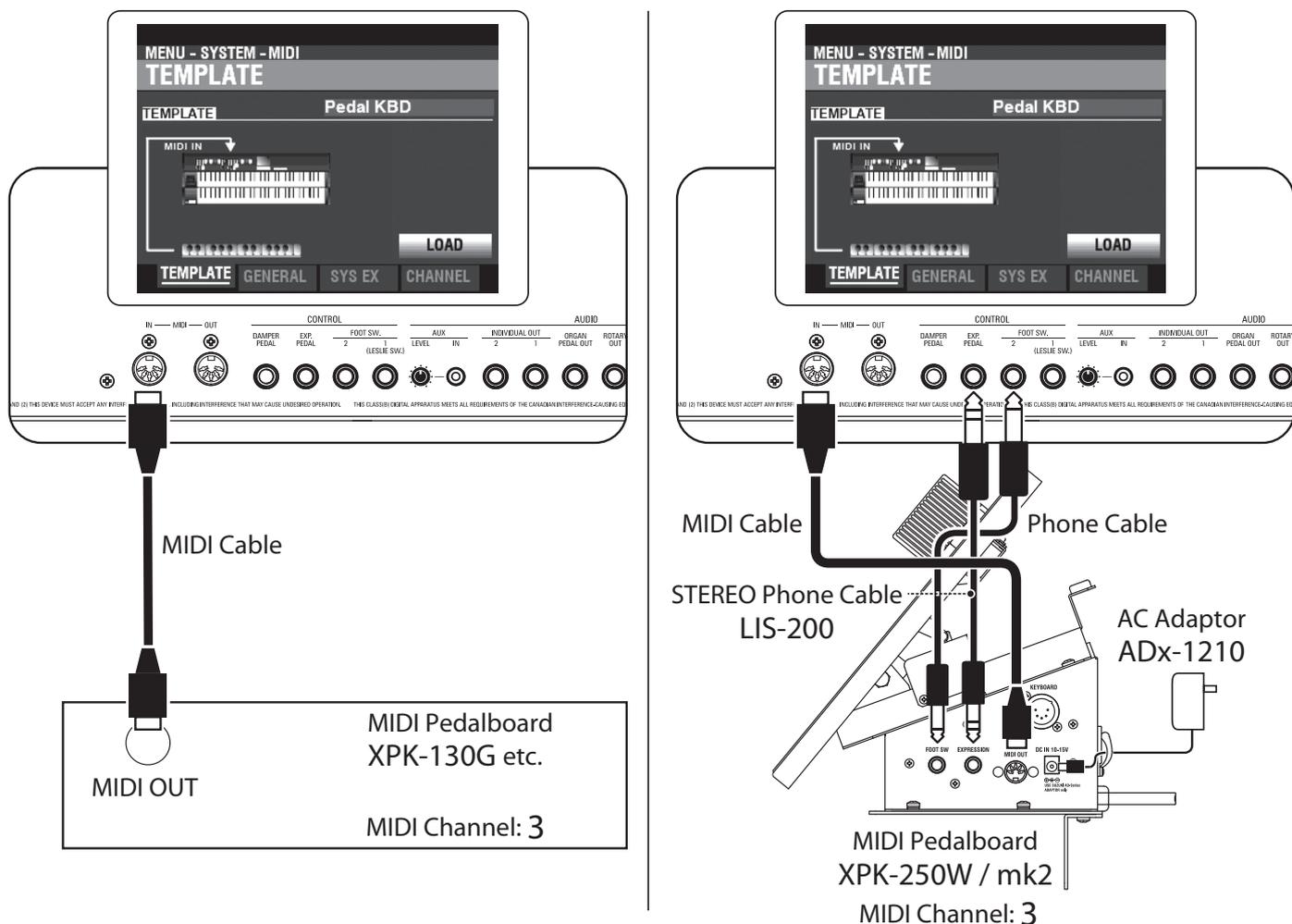
このジャックに入力した音声の音量は[AUX LEVEL]つまみで調整します。[MASTER VOLUME]つまみの影響は受けません。

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

# 鍵盤を拡張する

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

## 3段鍵盤



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. 86をご参照ください。

2. 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート“Pedal KBD”を呼び出します（取扱説明書を参照）。

接続したMIDIペダルボードの取扱説明書も併せてお読みください。

### 推奨MIDI ペダルボード

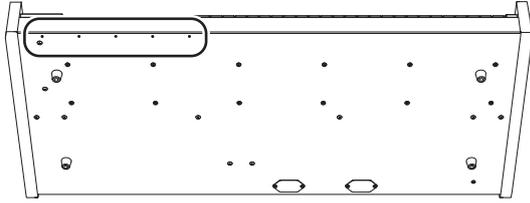
弊社より本機に接続可能な以下のMIDIペダルボードが発売されています。

- ・ 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)
- ・ MIDIペダルボード XPK-250W mk2(25鍵)

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

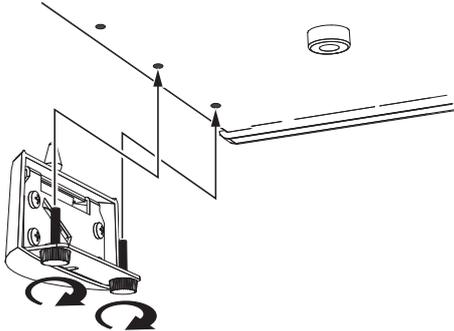
本機にレスリー・スイッチを接続して、B-3/C-3同様の操作方法でレスリーモードを切り替えます。

## ① 取り付け箇所を決める



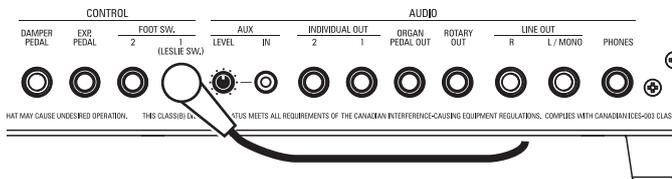
本機には5カ所の取り付け穴があり、レスリー・スイッチを4つのポジションに取り付けられます。

## ② レスリー・スイッチを取り付ける



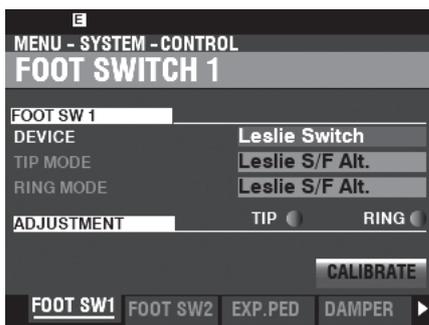
レスリー・スイッチCU-1を、付属ネジで取り付けます。

## ③ プラグを接続する



レスリー・スイッチのプラグを本機のFOOT SW 1 (LESLIE SW) ジャックに接続します。

## ④ コントロール・デバイスを設定する



[MENU/EXIT] - SYSTEM - CONTROL - FOOT SWITCH 1 - DEVICE を、“Leslie Switch” に設定します。

詳細は取扱説明書のCONTROL(コントロール)をご参照ください。

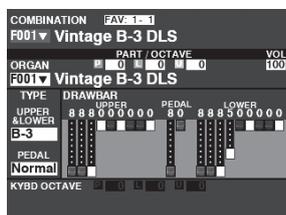
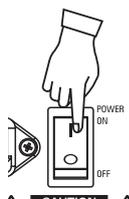




演奏してみよう

## 電源の入れかた

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



## 操作手順

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

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

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

3. 接続したアンプ類の電源を入れてください。

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

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

5. アンプ類の音量を調節してください。

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

## バックアップ

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

## オート・パワー・オフ

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

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

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

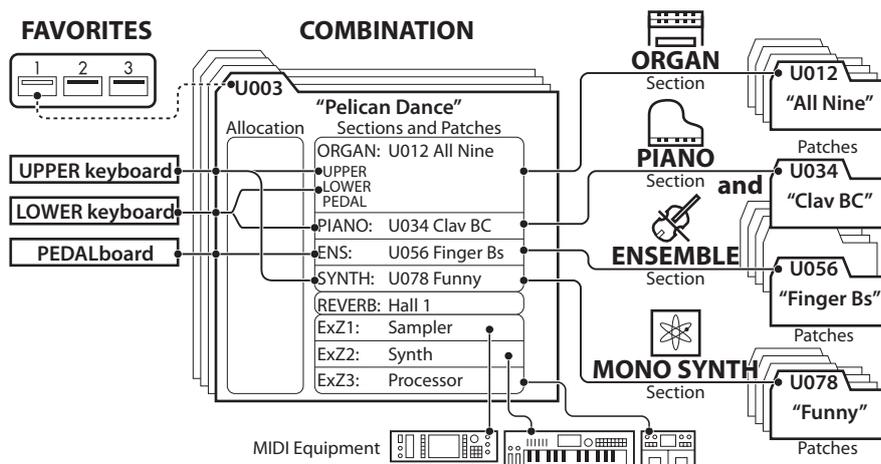
## 工場出荷時の設定に戻す(初期化)

本機すべての設定を工場出荷時の状態に戻すには、以下の手順で行ってください。

## 操作手順

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

演奏を始める前に、本機の音源とメモリーの構成について説明を行います。



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

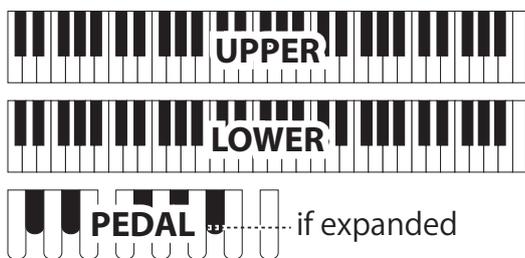
## セクション



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

## 鍵盤の単位とパート

### 鍵盤の単位



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

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

### パート

オルガン・セクションにはUPPER、LOWER、PEDALの3パートが存在し、それぞれ同名の鍵盤にアロケートし、異なったセッティングを行えます。これは、代表的なハモンドオルガンの仕様である3段鍵盤での演奏を行うためです。

## メモリー

### パッチ

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

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

### ファクトリー、ユーザーとバンドル



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

### コンビ

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

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

### フェイバリット

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

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

# コンビを選んで演奏する

本機のもっとも実戦的な記憶単位「コンビ」を使って演奏します。

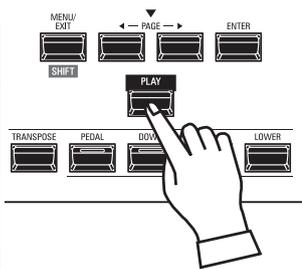
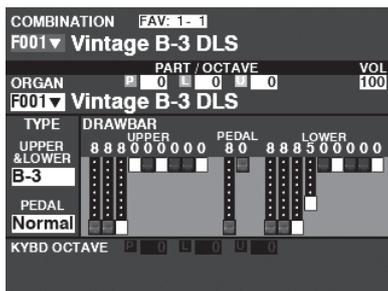
## コンビとは？

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

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

## コンビを選ぶ

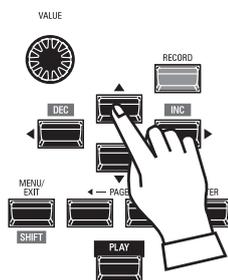
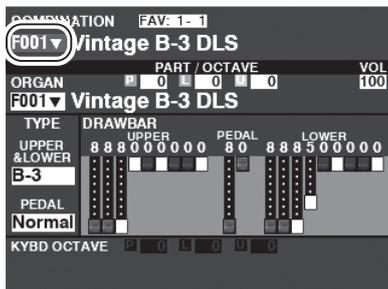
### ① プレイ画面に行く



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

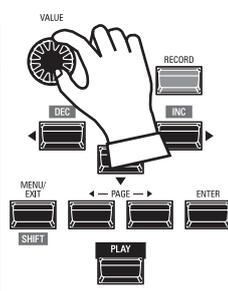
NOTE: “MANUAL” とは？(P. 99)

### 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。

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

1~2回のボタン操作で、よく使うコンビを呼び出します。

## フェイバリットとは?

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

## バンクとナンバー

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

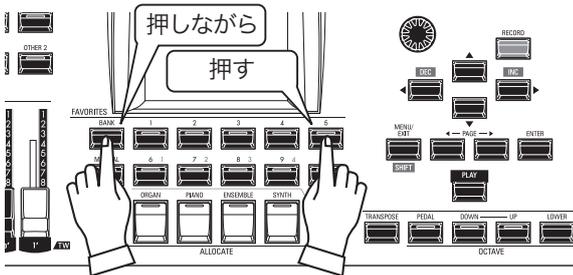
「バンク」と「ナンバー」は数多くのフェイバリットを効率よく管理するための10×10の仕組みです。曲の進行や曲順に応じて、上図のように登録して使用します。

## 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。

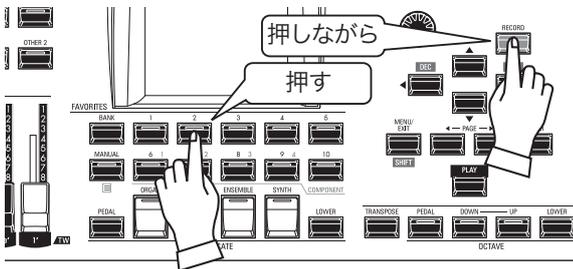
### ② バンクを指定する



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



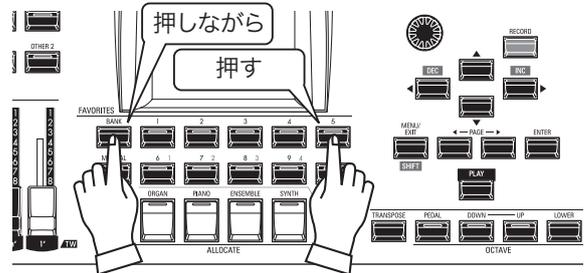
登録したいフェイバリットのナンバーを指定します。[RECORD]ボタンを押しながら希望のナンバーボタン(例では[2])を押します。

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。

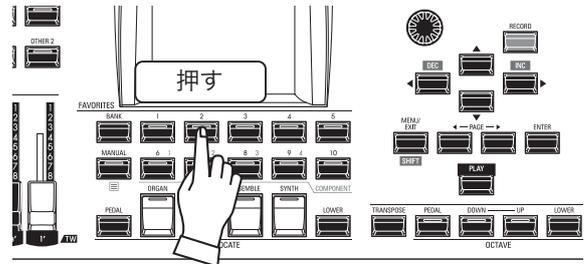
### ① バンクを指定する



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:** 任意のナンバーボタンを押し続けることで、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。

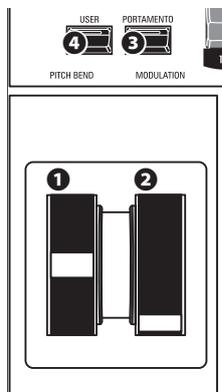
#### tips バンクの指定を省略する

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。

# コントローラーを使う

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

## 内蔵コントローラー



### ① PITCH BEND ホイール

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

### ② MODULATION ホイール

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

NOTE: それぞれのホイールの効果は、コンピやパッチによって異なります。

### ③ PORTAMENTO ボタン

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

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

### ④ USER ボタン

任意の機能を割り当てることができるボタンです。

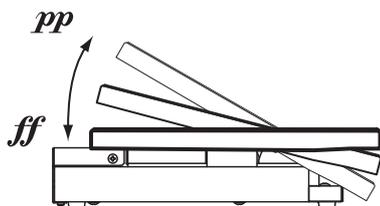
## エクスプレッション・ペダル

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。

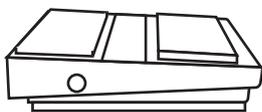
つま先側いっぱい踏み込むと音量が最大になり、かかと側いっぱいに戻ると音量は最小になります。

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)

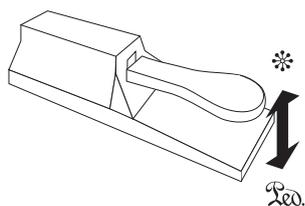
NOTE: 各セクションに対して、エクスプレッション操作をするかどうかを設定できます。(取扱説明書を参照)



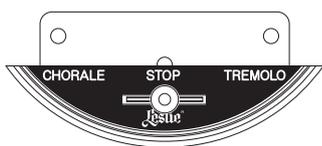
図はEXP-50J(別売)です。



図はFS-9H(別売)です。



図はVFP1(別売)です。



図はCU-1(別売)です。

## 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。

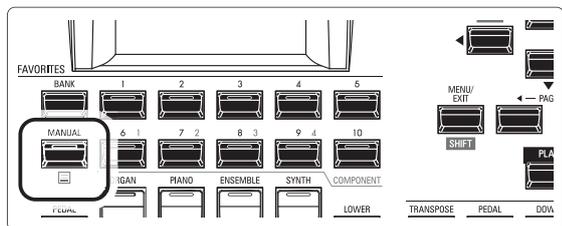
NOTE: ダンパー効果は任意のセクションに割り当てられます。(取扱説明書を参照)

## レスリー・スイッチ

オルガン・セクションのレスリーモード「SLOW/STOP/FAST」を、B-3/C-3と同様の操作方法で切り替えられます。

NOTE: レスリー・スイッチの取り付けと設定についてはP. 91をご参照ください。

マニュアル  
ハモンド独特の概念「MANUAL」について説明します。



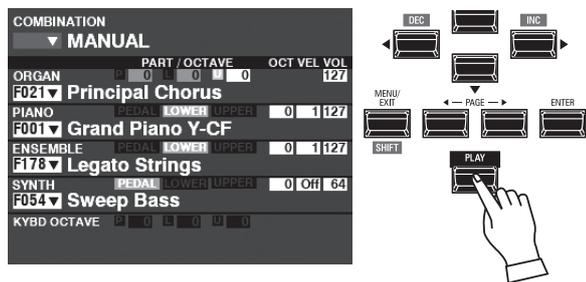
## MANUALとは?

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

## MANUALを初期化する

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

### ① プレイ画面へ行く

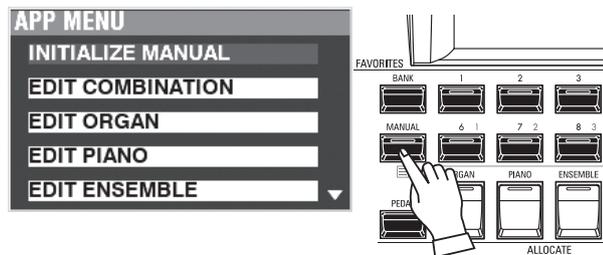


プレイ画面が表示されていない場合は、[PLAY]ボタンを押してプレイ画面へ行きます。

### ② MANUALを選ぶ

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

### ③ アプリケーション・メニューを開く

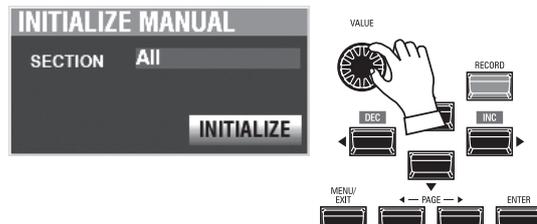


[≡]ボタンを一定時間押し続け、アプリケーション・メニューを表示させます。

### ④ INITIALIZE MANUALを選ぶ

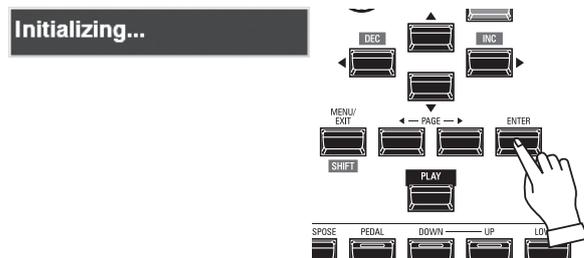
[▲][▼]ボタンを使って、INITIALIZE MANUALを選び、[ENTER]ボタンを押します。

### ⑤ 初期化するセクションを選ぶ



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

### ⑥ 確定する



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

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

#### tips MANUALを記憶する

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

#### tips 「マニュアル」の別名

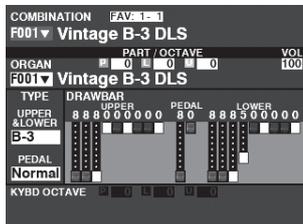
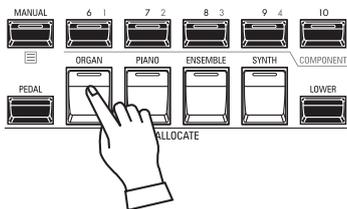
歴史や使われ方により、同じ機能でも呼び名は変化します。この「マニュアル」はB-3/C-3といったメカニカル・ラッチ式のプリセット・キーを持つハモンドオルガンでは「アジャスト・プリセット」、電子オルガン935（国内未発売）では「パネル・メモリー」、SX/CXといった電子オルガンでは「キャンセル」と呼ばれています。

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

# オルガン・パッチを選んで演奏する

オルガン・セクションの様々なパッチを選んで演奏します。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(オルガン)

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

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

**NOTE:** 他の鍵盤にセクションを割り当てる→(P. 124)

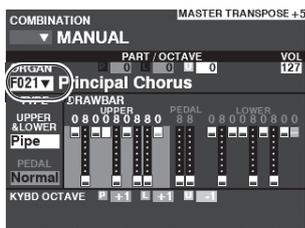
## パッチを選ぶ

今回は例として、“F011 Classic Gospel”を選びます。

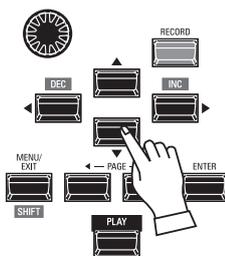
### ① カーソルをパッチ番号に移動する



プレイ画面(総合)

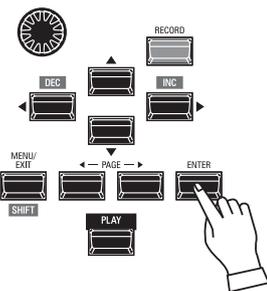
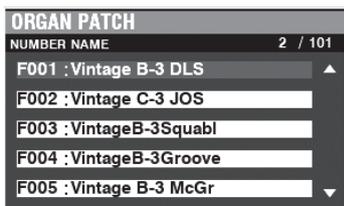


プレイ画面(オルガン)



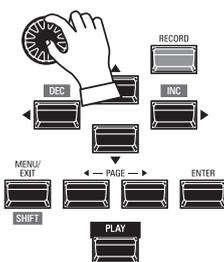
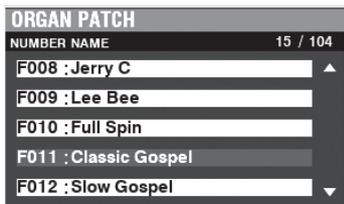
方向ボタンを使って、カーソルをオルガン・セクションのパッチ番号に移動します。

### ② リストを表示する



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

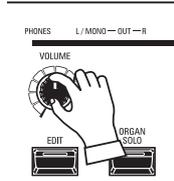
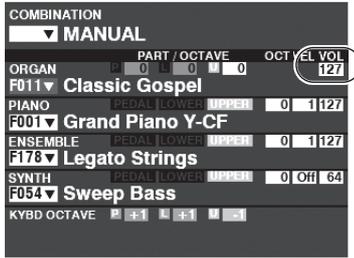
### ③ パッチを選ぶ



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

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

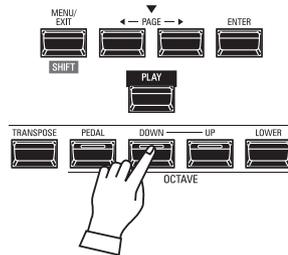
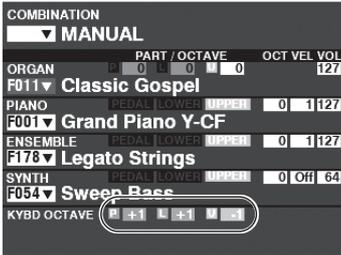
## 音量を調節する



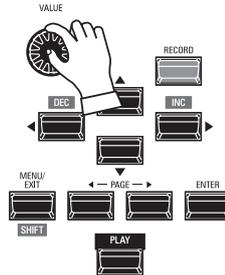
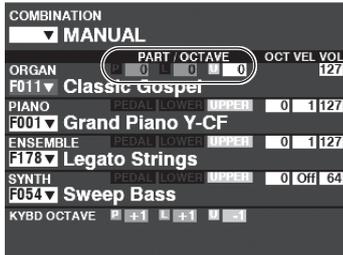
オルガン・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]<sup>ボリューム</sup>を操作します。

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

## オクターブを調節する



他のセクションを含めたUPPERパート<sup>オクターブ</sup>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。



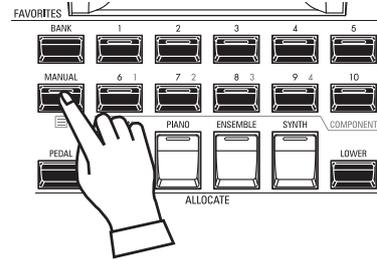
オルガン・セクションのみのオクターブを移動するには、プレイ画面、オルガン・セクションのOCTAVEにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

# オルガン・パッチを作る

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

## マニュアル MANUALを選ぶ

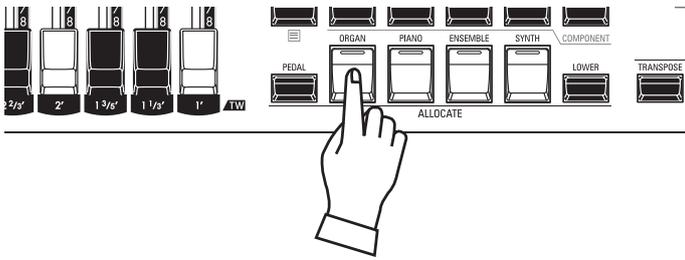
[MANUAL]ボタンを押し、ランプを点灯させます。MANUALとはその名の通り、様々な設定を手動で行うための特別なコンビです。新たにコンビを作成する場合や、演奏しながら次々と設定を変えていく「オン・ザ・フライ」スタイルの演奏を行う場合は、これを選んでおくと良いでしょう。



## 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. 99）。

## 鍵盤に割り当てる（アロケート）

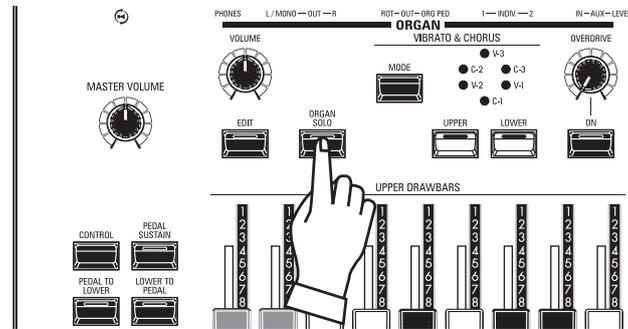


オルガン・セクションを本体の鍵盤（UPPER）に割り当てるために、ALLOCATEボタン群の[ORGAN]ボタンを押してランプを点灯させます。

NOTE: 他の鍵盤にセクションを割り当てる→(P. 124)

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。

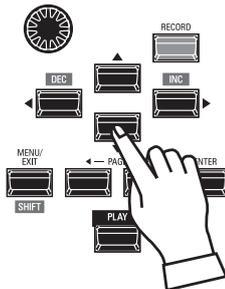
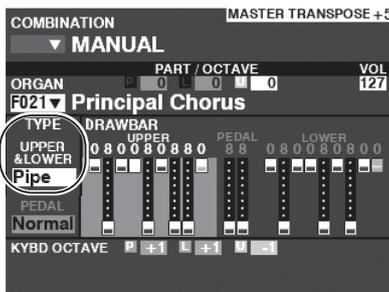
## オルガン・ソロで割り当てる



オルガン・セクションにはUPPER、LOWER、PEDALの3パートが存在します。

[ORGAN SOLO]ボタンはオルガン・セクションの全パートを「オン」、他セクションを全て「オフ」します。即座に「オルガン独奏」の状態です。

## オルガン・タイプを選ぶ

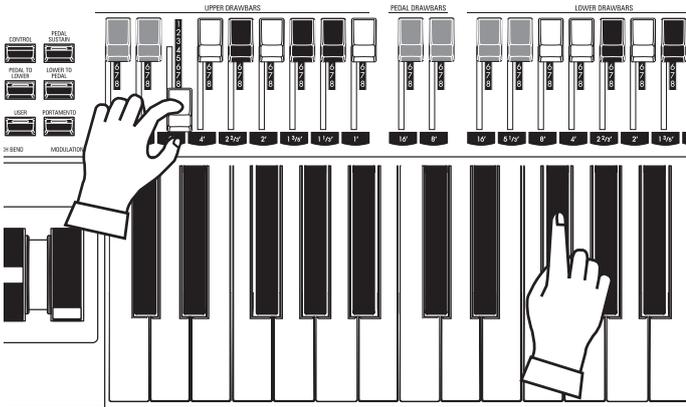


どのようなキャラクターのオルガンを使うかを設定します。

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

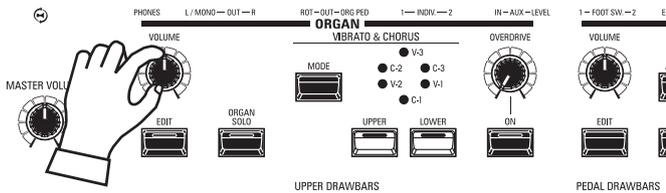
[VALUE]つまみで、希望のオルガン・タイプを選びます。

## ドロージャーを引き出す



ドロージャ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ージャーを操作すると、確認が容易です。

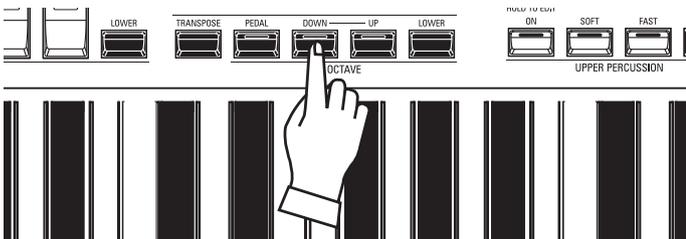
## 音量を調節する



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]ボリュームを操作します。

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

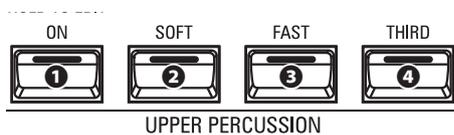
## オクターブを調節する



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、ドローバー音にアクセントを付けるための打撃音です。

- ① **[ON] ボタン**  
オン  
 パーカッションを使うには、[ON]ボタンを押してランプを点灯させます。
- ② **[SOFT] ボタン**  
ソフト  
 パーカッションの音量を、通常(消灯)、弱音(点灯)とで切り替えます。
- ③ **[FAST] ボタン**  
ファースト  
 パーカッションの減衰時間を、ゆっくり(消灯)、速い(点灯)とで切り替えます。
- ④ **[THIRD] ボタン**  
サード  
 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。

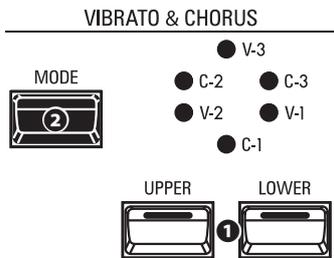
**NOTE:** パーカッションはオルガンタイプがA-100, B-3, C-3, Mellowのいずれかの場合で、且つUPPERパートにて発音します。

**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

ドローバーの音程を一定の周期でわずかに変化させ、音色に暖かみを加えます。



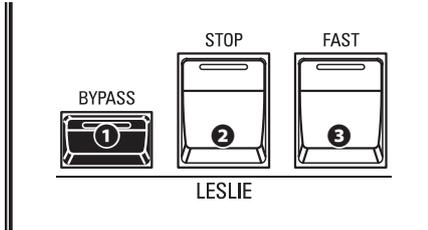
- ① **[UPPER], [LOWER] ボタン**  
アパー ローバー  
 ビブラート効果のオン/オフを行います。ランプ点灯中がオンです。
- ② **[MODE] ボタン**  
モード  
 ビブラート&コーラス効果の深さを設定すると同時に、原音と混ぜてコーラス効果を得るかどうかを選びます。

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。



### ① [BYPASS] ボタン

レスリー効果を得るには、このボタンを押してランプを消灯させます。

### ② [FAST] ボタン

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

### ③ [STOP] ボタン

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

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

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

## 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。



### ① [ON] ボタン

オーバードライブ効果を得るには、このボタンを押してランプを点灯させます。

### ② [OVERDRIVE] つまみ

オーバードライブ効果の深さを調節します。

**NOTE:** オーバードライブは更に細かい設定が行えます。(取扱説明書を参照)

## その他のエフェクト

### 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

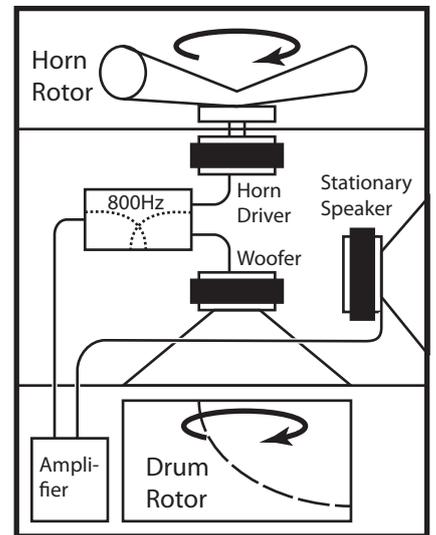
ホールで演奏しているような残響が得られます。(P. 126)

## 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「ロータリーチャンネル」、固定スピーカーに音声を送る回線を「ステーションナリーチャンネル」と呼びます。内蔵のレスリーエフェクトはこれらをシミュレートしており、ステレオ接続で最良の効果が得られるように作られています。



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。

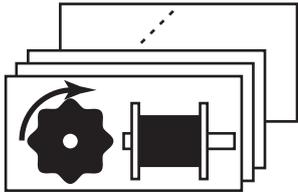
本機のオルガン・セクションでも同様の設定ができますが、本機の鍵盤は手鍵盤二段だけです。実現には手鍵盤とペダル部分を連動させたり(マニュアル・ベース)、外部の鍵盤を接続したりといった工夫を行います。

## 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ー・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)

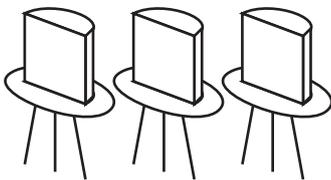


ハモンドオルガンの特徴的なトーンホイールを再現したタイプです。ハモンドオルガンは元々パイプ・オルガンの模倣から始まったのですが、現在では独自の音色世界を形成しています。

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。

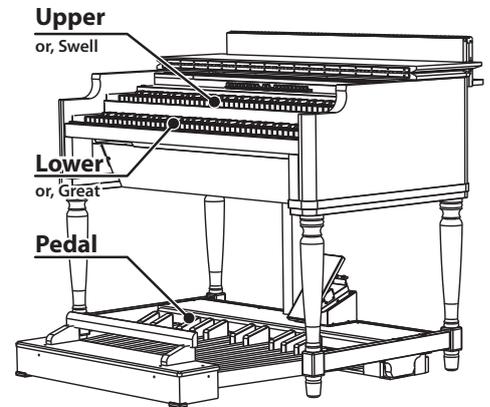
Mellowは厳密に言えばトーンホイールではありません。年代が下りハモンドオルガンが電子化され(トランジスターを使用したGT-7やLSIを使用したConcord等)、理想的な正弦波が作れるようになった状態を再現しています。

### トランジスター(Vx、Farf、Ace)



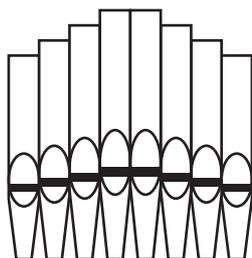
トランジスターが一般化すると、トーンホイールや真空管の代わりにトランジスター回路を使い、軽量化されたオルガンが登場しました(Ace Tone TOP-6等)。メーカーやモデルによって回路方式は様々ですが、ここでは代表的な3タイプを再現しています。

- Vx** 三角波と方形波をいくつかのフッテージで組み合わせるタイプ
- Farf** 複数のフィルターを通った音声波形をタブレットスイッチで組み合わせるタイプ
- Ace** 複数のフィルターを通った音声波形をタブレットスイッチで組み合わせるタイプ



## パイプ(Pipe)

---



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

本機ではドロージャーを使うため、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。

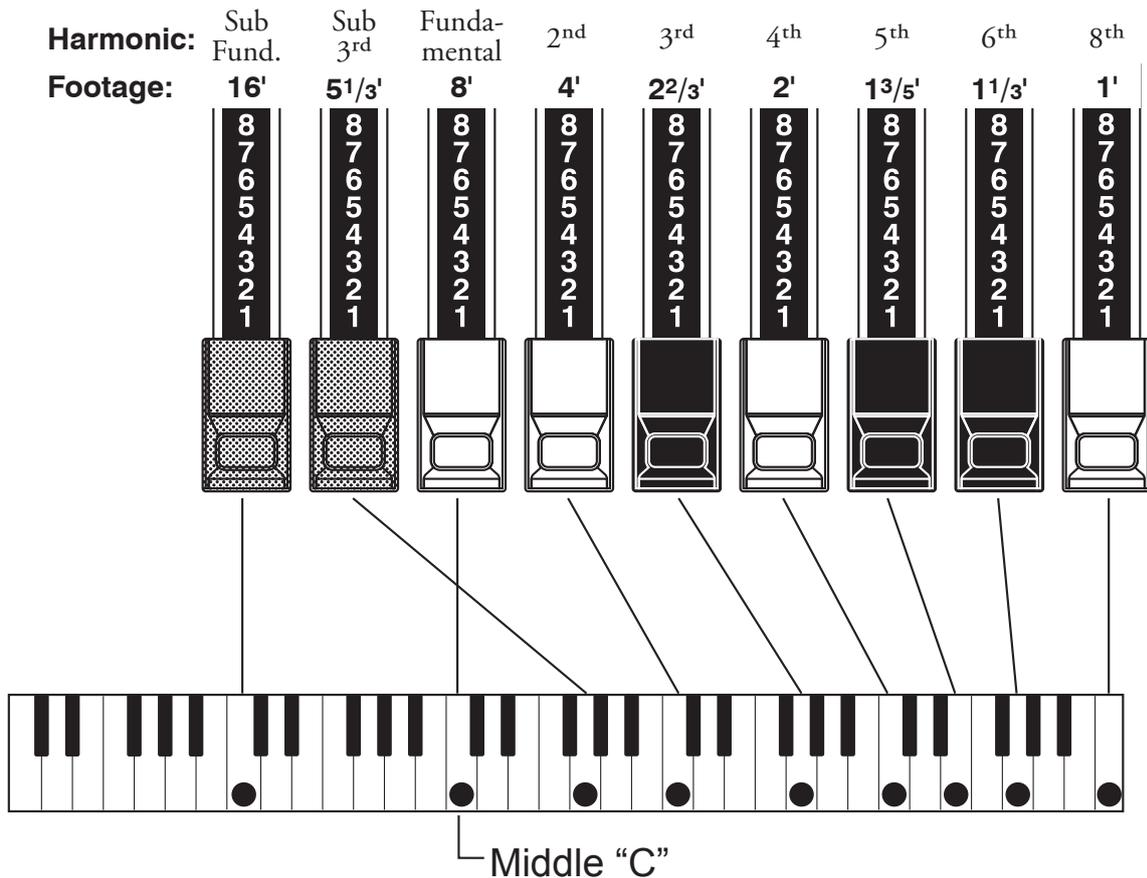
**tips** PEDAL パートのオルガン・タイプ  
手鍵盤(UPPER&LOEWR)でいずれかのトーンホイール・オルガンが選ばれた場合、PEDALパートのオルガン・タイプは、トーンホイールを基としたNormalと電子発振を基としたMutedの二種類から選択できます。これは、演奏のスタイルによってPEDALパートに求められる音色が異なるためです。トランジスター・オルガンではMutedが、パイプ・オルガンではPipeが自動的に選択されます。

# ハーモニック・ドローバー™

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

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

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

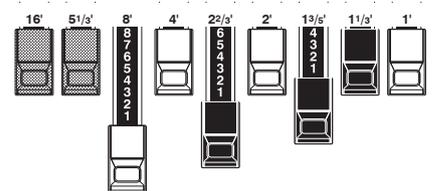


中央のC(ド)を押さえたとき、各ドローバーの音程は上図のようになります。また、ドローバーに記されているフィート(')という表示は、元々パイプオルガンのパイプの長さから転用された言葉です。

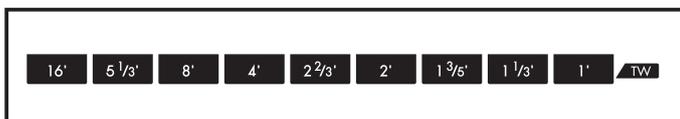
各ドローバーには1～8の数字が記されていますが、これは音色を作る上でのボリュームであると同時に、簡単にセットするための目印です。

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

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



「クラリネット」の例

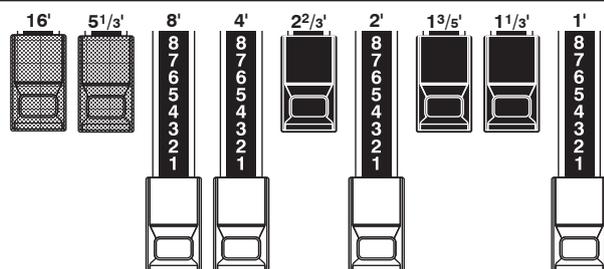


トーンホイール・オルガンの場合、各バーとフッテージとの対応はドローバー手前の“TW”列をご参照ください。

## UPPER/LOWERパートで使うドローパー

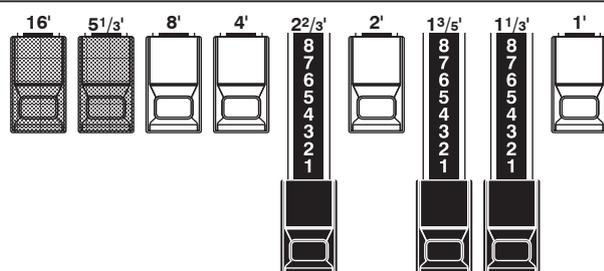
ドローパーの色分けはハモンドの伝統であり、またそれらはドローパーで素速く倍音を組み立てるための目印です。

### 白いドローパー



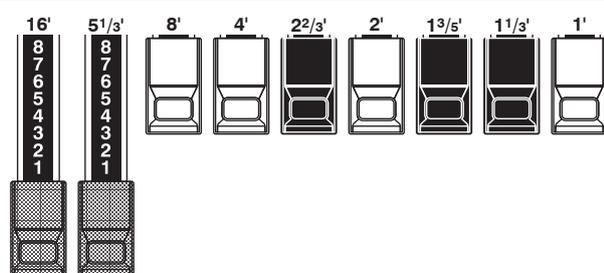
各ドローパーの中で、白の左端(8′)のドローパーが基音(基準になる音程)を作ります。その他の白いドローパーは右へ行くほどオクターブずつ高くなる、偶数倍音です。

### 黒いドローパー



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

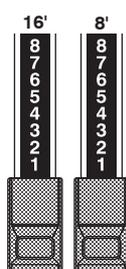
### 茶色のドローパー



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

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

## PEDALパートで使うドローパー



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

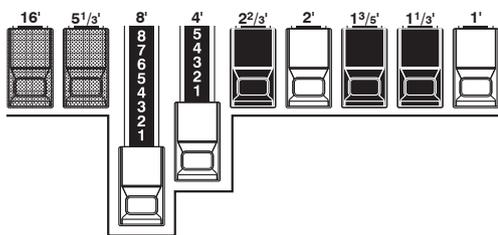
16′で重低音を、8′はその上のオクターブの音を作り出します。

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

## ドローパー・レジストレーション・パターン

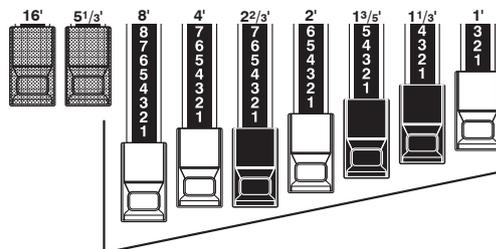
パイプオルガンの大きさやストップ数に関係なく、全ての音色は4つの体系に分類されます。その4つの体系——フルート、リード、ストリング、ダイアペーソン——は、ドローパーではそれぞれの体系に応じたパターンがあり、簡単に作ることができます。

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



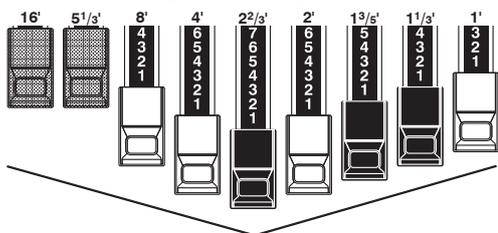
Accompaniment Flute 8' I.....	00 8460 000
Accompaniment Flute 8' II.....	00 3220 000
Accompaniment Flute 8' III.....	00 8600 000
Chorus of Flutes 16'.....	80 8605 002
Orchestral Flute 8'.....	00 3831 000
Piccolo 2'.....	00 0006 003
Stopped Flute 8'.....	00 5020 000
Tibia 8'.....	00 7030 000
Tibia 4'.....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

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



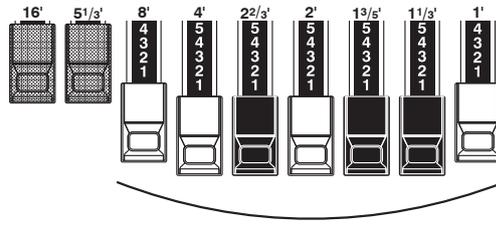
Accomp. Diapason 8'.....	00 8874 210
Chorus Diapason 8'.....	00 8686 310
Diapason 8'.....	00 7785 321
Echo Diapason 8'.....	00 4434 210
Harmonic Diapason 16'.....	85 8524 100
Harmonic Diapason 8'.....	00 8877 760
Harmonic Diapason 4'.....	00 0606 045
Horn Diapason 8'.....	00 8887 480
Open Diapason 8'.....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

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



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

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



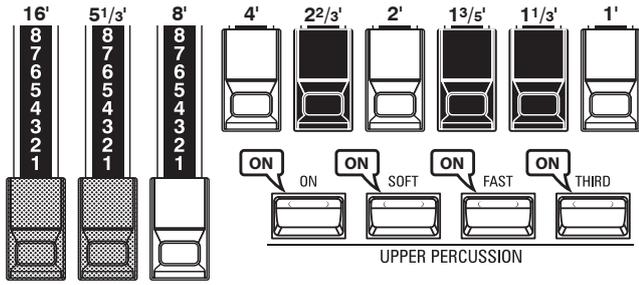
Cello 8'.....	00 3564 534
Dulciana 8'.....	00 7770 000
Gamba 8' I.....	00 3484 443
Gemshorn 8'.....	00 4741 321
Orchestral String 8'.....	00 1464 321
Salicional 8'.....	00 2453 321
Solo Viola 8'.....	00 2474 341
Solo Violin 8'.....	00 3654 324
Viola da Gamba 8'.....	00 2465 432
Violina 4'.....	00 0103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

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

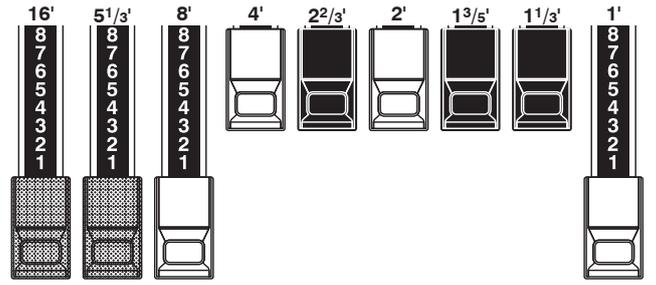
## 近代的なドローバー・レジストレーション

前ページで紹介したドローバー・レジストレーションは古典的なもので、アコースティック楽器やパイプオルガンに近い音を出す電子楽器がまだ登場しない頃、ドローバーでそれらを模倣した結果です。近代になると他の楽器の模倣ではなく、より Hammond 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。

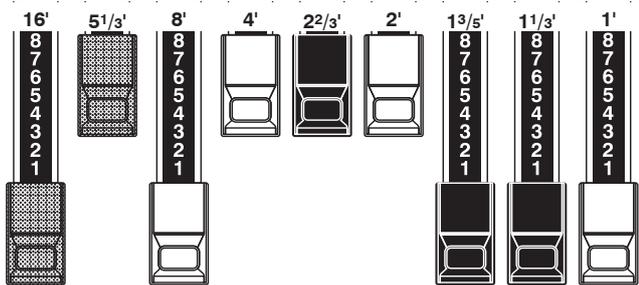
### ジャズ Jazz



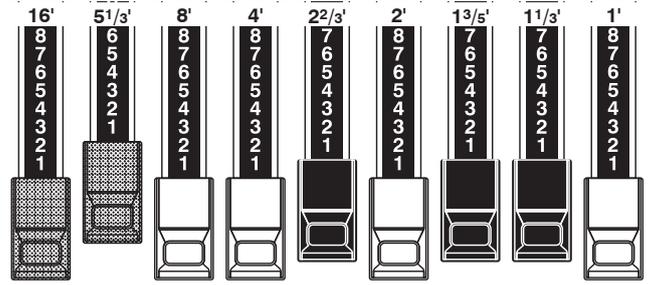
### ブルージー Bluesy



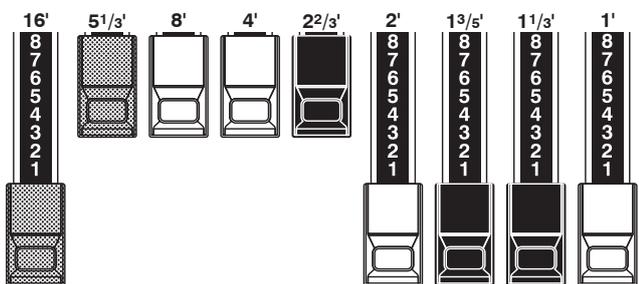
### グルービー ファンキー Groovy & Funky



### マクス パワー Max Power



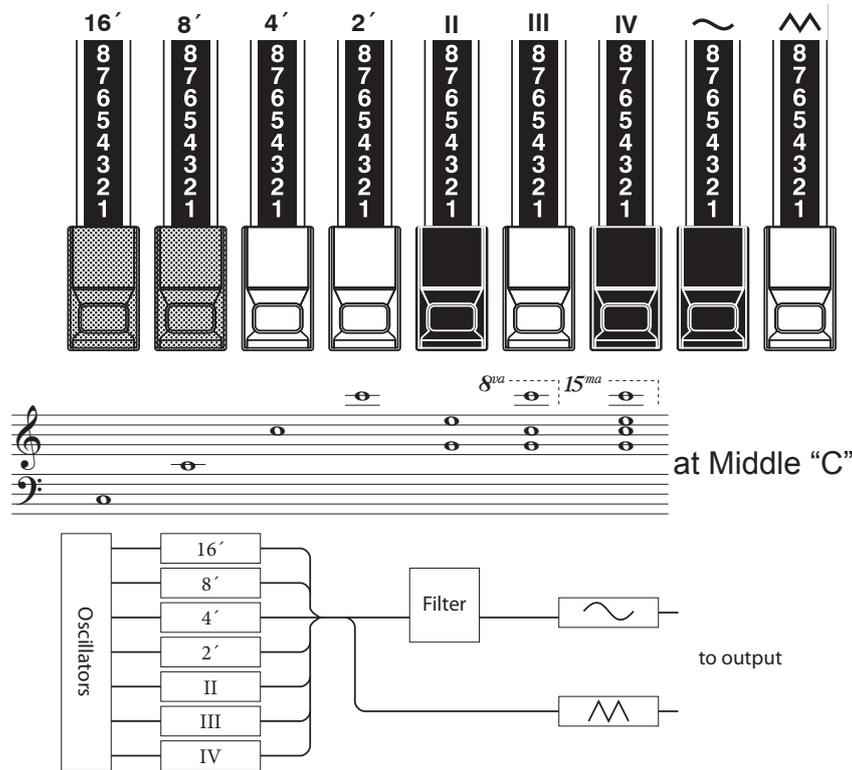
### スクアブル Squabble



**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。

## ドロワー (VX)



Vxタイプのオルガンにはドロワ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。

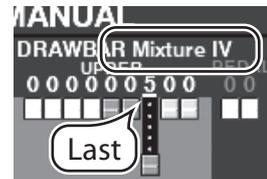
従って、音を出すためには左側7本のいずれかと、右側2本のいずれかがどちらも引き出されていなければなりません。

### 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。

### tips フッテージ表示

トップパネルにはトーンホイール・オルガン以外のフッテージ表記はありません。その代わりに、最後に操作されたフッテージは「ドロワー・レジストレーション」ダイアログ・ボックスやプレイ画面(オルガン)に表示されます。



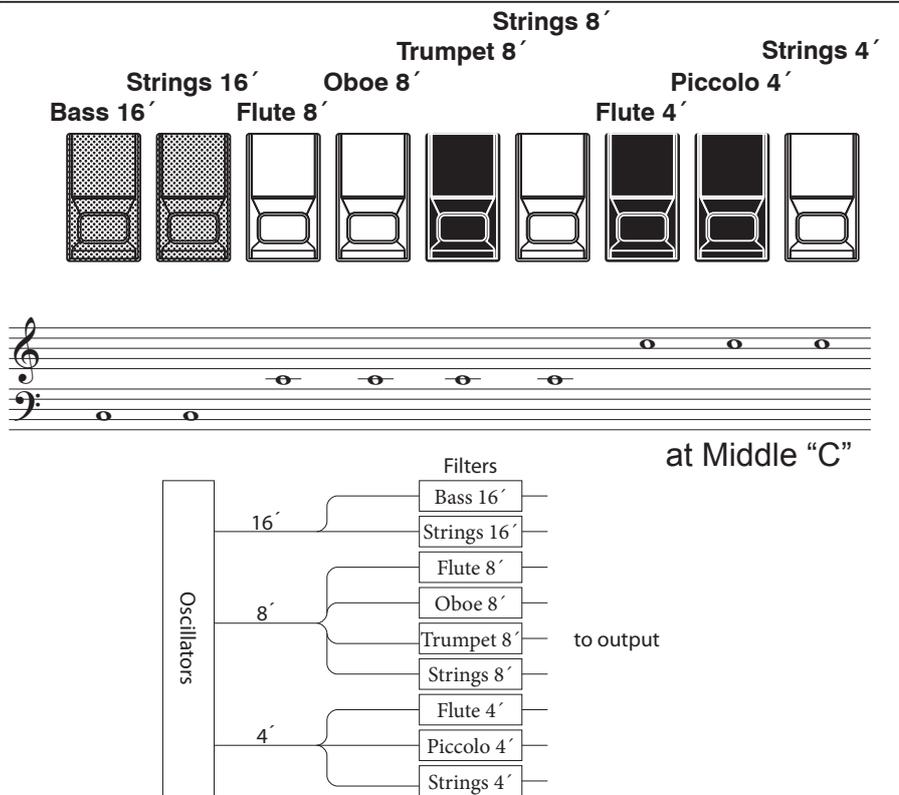
# ドローバー (FARF、ACE)

## Farf

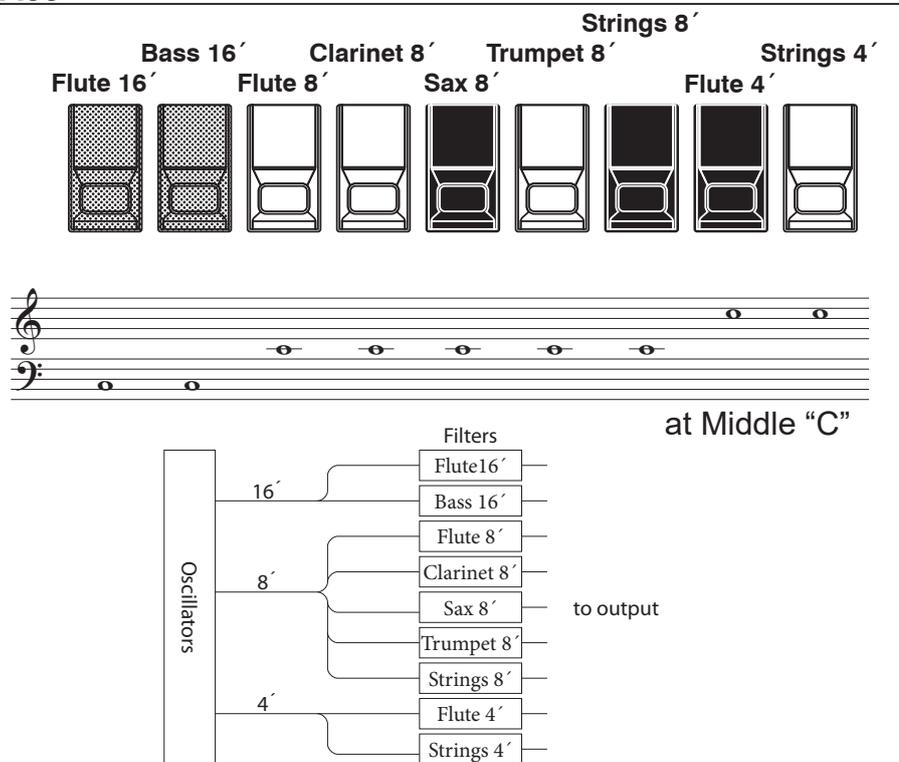
FarfまたはAceタイプのオルガンは同一フッテージで音色が異なる複数のタブレットが用意されています。本機ではタブレットの代わりにドローバーを使って操作をします。

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



## 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	Trom- pette 8'
PEDAL:	Sub Bass 16' + Gedeckt 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、各パ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パートは一つのパーが一つの(パイプオルガンの)ストップに対応しています。PEDALパートは一つのパ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)。

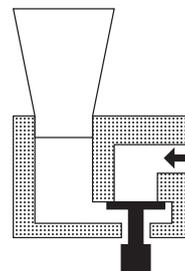
**NOTE:** Pipeタイプにはレスリー効果はかかりません。

### F2: Theatre 1

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

#### tips ストップ

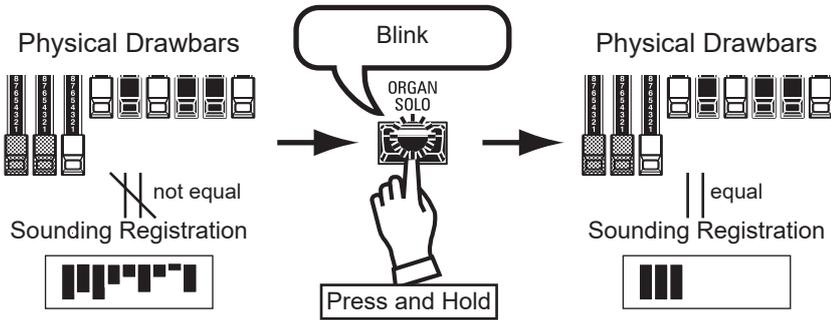
パイプオルガンではセッティングを作るため、使わないパイプに音栓をして空気の流れを止めます。これをストップと呼びます。



### F3: Theatre 2

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

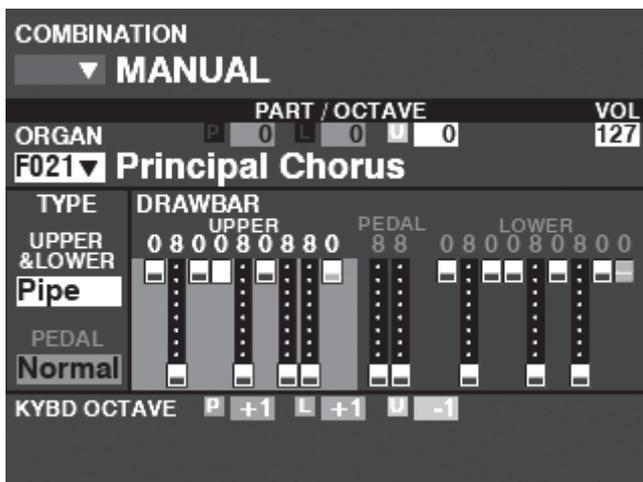
## レジストレーションをドローバーに合わせる



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[ORGAN SOLO] ボタンをランプが点滅するまでしばらく押し続け、離してください。物理的なドローバーのレジストレーションが反映されます。

## 現在の状態を見る



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

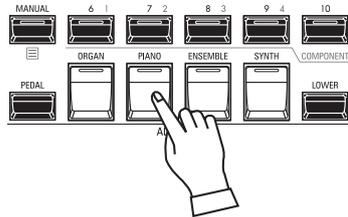
# ピアノ/アンサンブルを演奏する

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

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(総合)



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。

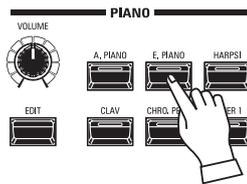
プレイ画面では、オンになったセクションが明るく表示されます。

**NOTE:** 他の鍵盤にセクションを割り当てる→(P. 43)

## パッチを選ぶ

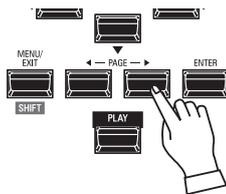
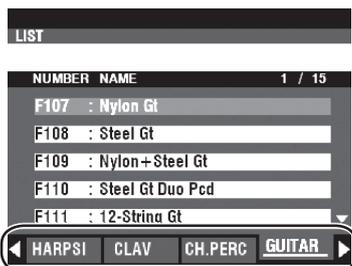
今回は例として、"EP Tine Mk2" を選びます。

### 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。

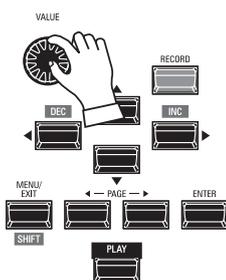


### カテゴリー「OTHER」

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。

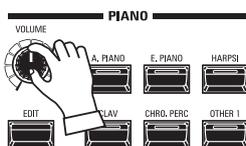
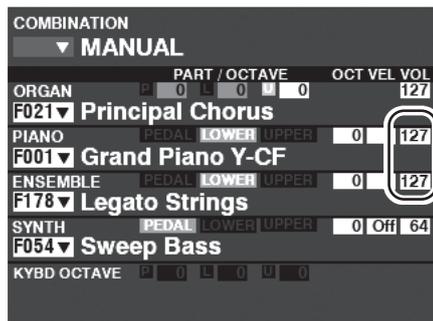
### ② パッチを選ぶ



[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。

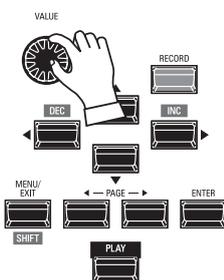
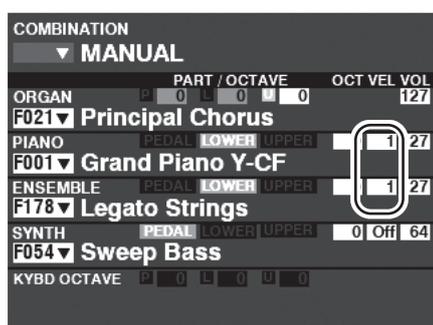
## 音量を調節する



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VOL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

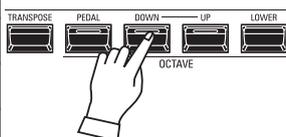


ピアノ/アンサンブル・セクションのベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対する感度を調節するには、プレイ画面、ピアノ/アンサンブル・セクションのVELにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

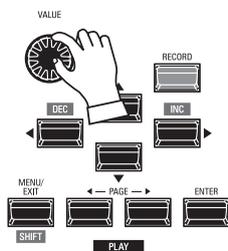
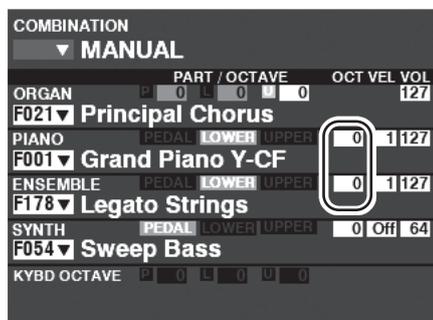
値がOFFでは固定、1ではベロシティ通りの発音を行い、2~4と値が大きくなるにつれ弱いベロシティで弾いても強く弾いたのと同じ発音をします。

**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。

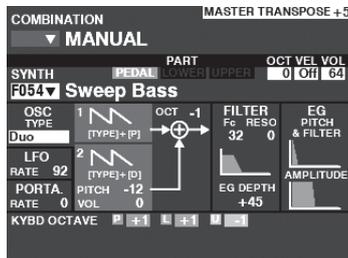
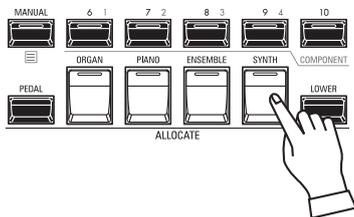
### tips ピアノとアンサンブルの違い

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・パッチを選んで演奏する

モノシンセ・セクションの様々なパッチを選んで演奏します。

## 鍵盤に割り当てる(アロケート)



プレイ画面(モノシンセ)

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

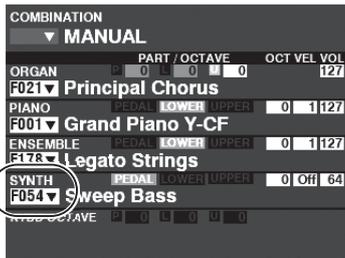
アロケートされているのがモノシンセ・セクションのみの場合、モノシンセ・セクション単体のプレイ画面が表示されます。

NOTE: 他の鍵盤にセクションを割り当てる→(P. 124)

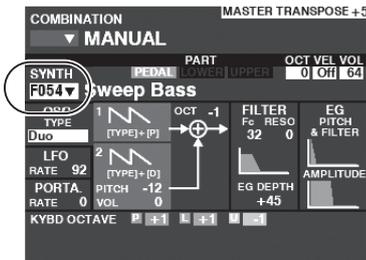
## パッチを選ぶ

今回は例として、“F048 4th Saw Ld”を選びます。

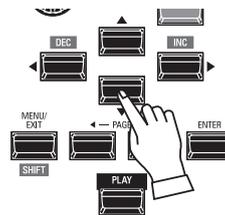
### ① カーソルをパッチ番号に移動する



プレイ画面(総合)

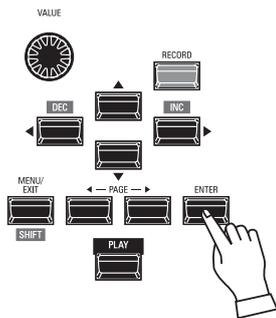
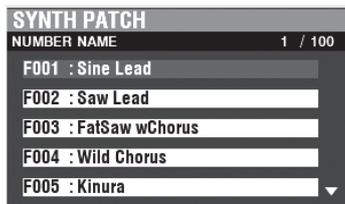


プレイ画面(モノシンセ)



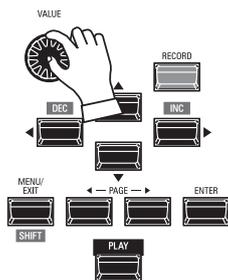
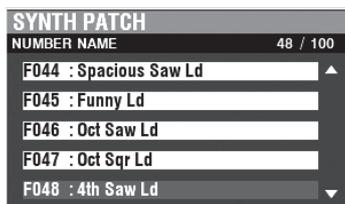
方向ボタンを使って、カーソルをモノシンセ・セクションのパッチ番号に移動します。

### ② リストを表示する



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

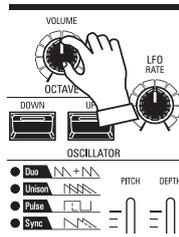
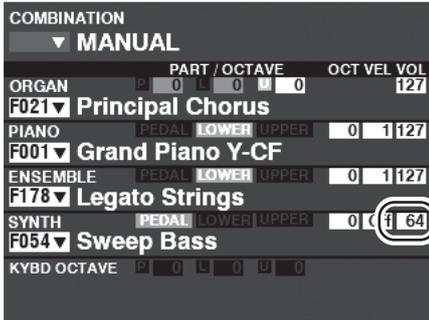
### ③ パッチを選ぶ



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

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

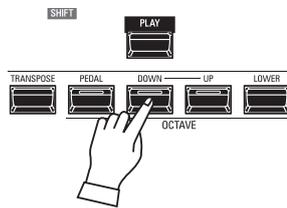
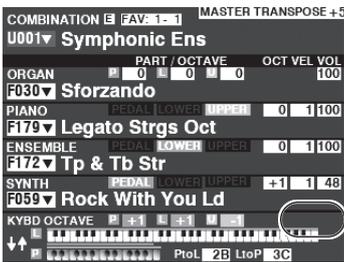
## 音量を調節する



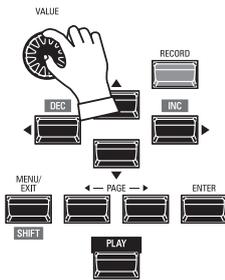
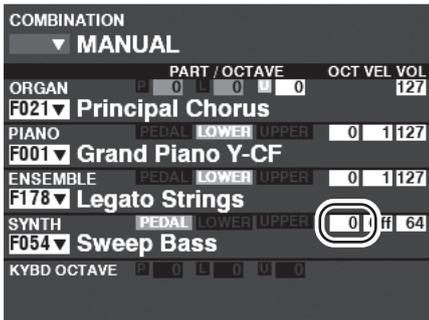
モノシンセ・セクションの音量を調節するには、同セクションの[VOLUME]<sup>ボリューム</sup>を操作します。

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

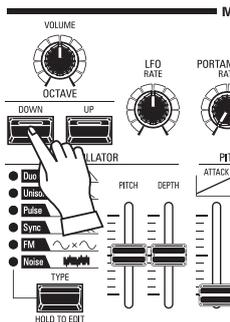
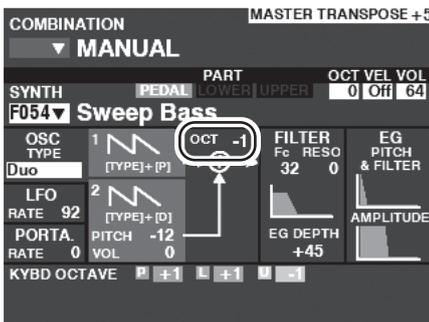
## オクターブを調節する



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OCTにカーソルを移動し、[VALUE]つまみで調整します。

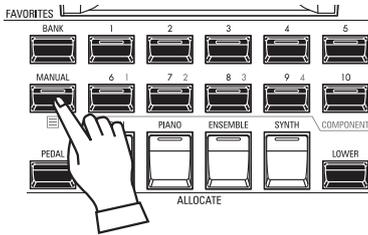


オシレーター(発振器)のオクターブを移動するには、モノシンセ・セクションのOCTAVE [DOWN]または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。

# モノシンセ・パッチを作成する

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

## マニュアル MANUALを選ぶ

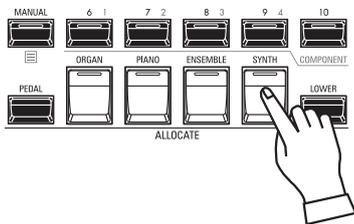


<sup>マニュアル</sup>  
[MANUAL]ボタンを押し、ランプを点灯させます。MANUALとはその名の通り、様々な設定を手で行うための特別なコンビです。新たにコンビを作成する場合や、演奏しながら次々と設定を変えていく「オン・ザ・フライ」スタイルの演奏を行う場合は、これを選んでおくとも良いでしょう。

## MANUALを初期化するには？

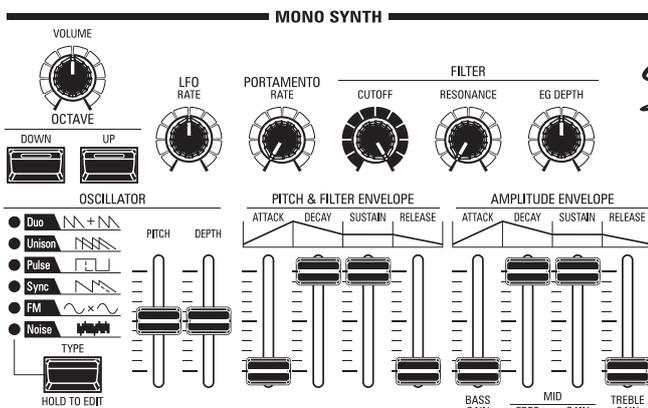
たとえMANUALを選んでも、外から見えないパラメーター(発音域など)は意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、MANUALの内容を初期化します(P. 99)。

## 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<sup>アッパー</sup>に割り当てるために、<sup>アロケート</sup>  
[SYNTH]ボタンを押してランプを点灯させます。

## 最初の設定



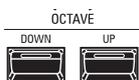
音作りを始める前に、各つまみをこのように設定しておくとも操作がしやすいでしょう。

## 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

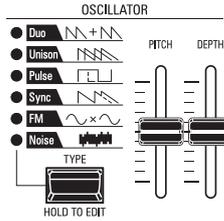


他のセクションを含めたUPPER鍵盤全体のオクターブを移動するには、<sup>オクターブ</sup> <sup>ダウン</sup>  
OCTAVE [DOWN] または[UP]ボタンを押します。ディスプレイにはオクターブ値が表示されます。

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・タイプについては、123 ページの「オシレーター・タイプと特徴」をご参照ください。

## 音程を滑らかに変化させる(ポルタメント)



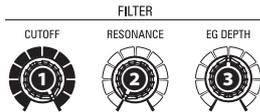
ポルタメント効果の時間を、PORTAMENTO [RATE]つまみで調節します。

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

### tips ポルタメント

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

## 音の明るさを調整する(フィルター)



### ① [CUTOFF] つまみ

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

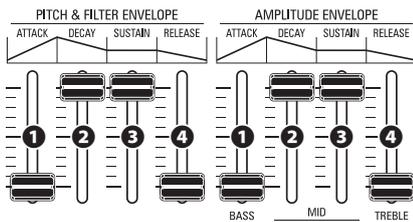
### ② [RESONANCE] つまみ

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

### ③ [EG DEPTH] つまみ

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

## 時間的な変化をつける(エンベロープ)



エンベロープ・ジェネレーターとは、音を時間的に変化させるための仕組みです。

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

音量..... [AMPLITUDE]側のエンベロープで変化を設定します。

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

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

### ① [ATTACK] つまみ

アタック  
打鍵してから値が最大になる時間を設定します。

### ② [DECAY] つまみ

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

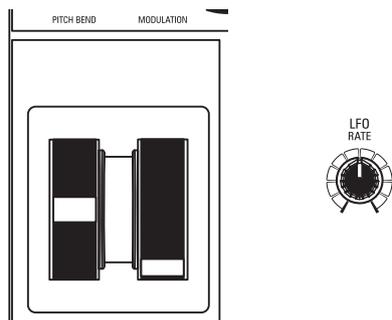
### ③ [SUSTAIN] つまみ

サステイン  
鍵を押し続けた際に、最終的に到達する値を設定します。

### ④ [RELEASE] つまみ

リリース  
離鍵してから、値が0になるまでの時間を設定します。

## 音を周期的に変化させる (LFO)



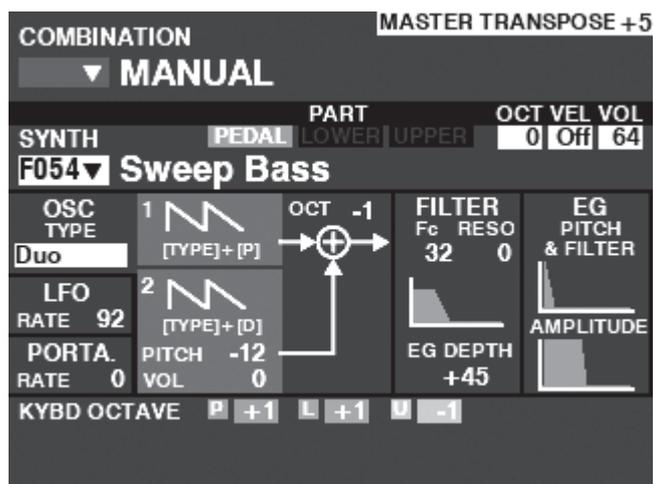
ロー フリークエンス オシレーター  
LFO (Low Frequency Oscillator) を使って、ビブラートやトレモロなど、音に周期的な変化を付けられます。

**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す (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



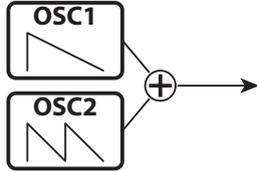
モノシンセ・セクションの現在の状態は、プレイ画面の「モノシンセ・セクション」で見られます。

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

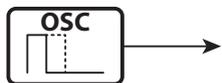
### ユニゾン Unison



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

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

### パルス Pulse

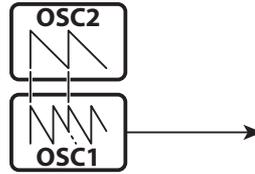


単一のオシレーターがパルス波を発音します。パルス幅を変え続けると、まるでディチューンやコーラス効果がかかっているかのように聞こえます。

笛のような音や、昔のゲーム機のような音に向いています。

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

### シンク Sync



二つのオシレーターがあり、OSC1は演奏に対して「ずれた」音程で発音しようとしませんが、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、ロングトーンのマロディに向いています。

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

### FM



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

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

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

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

### ノイズ Noise



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

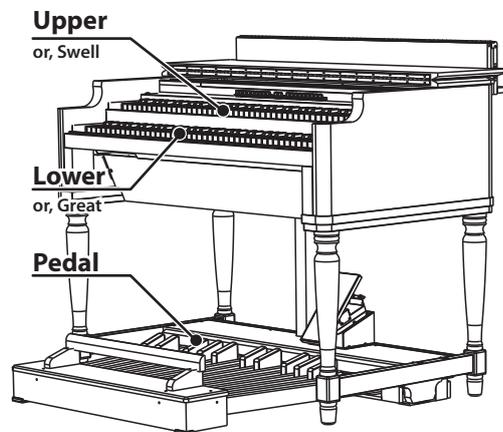
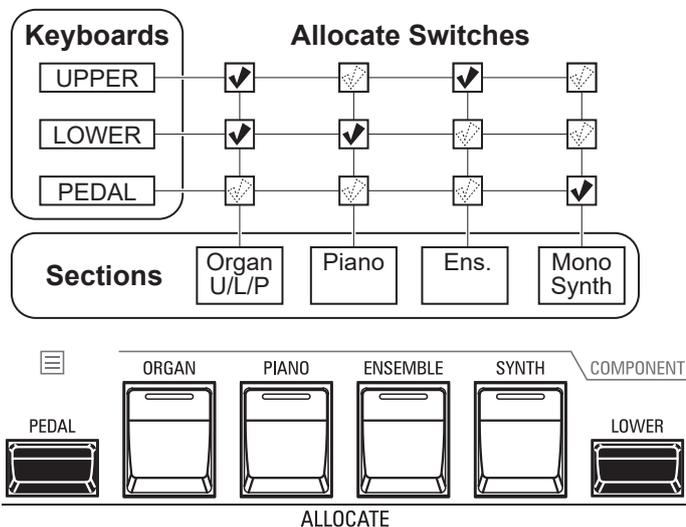
サンプリング周波数を高く設定すると「海岸の波」、少し下げると「ノイズ・パーカッション」、更に下げると「レトロなSF」といった音に向いています。

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

# セクションやパートを組み合わせる

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

## セクションと鍵盤



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

### セクションを割り当てる(アロケート)

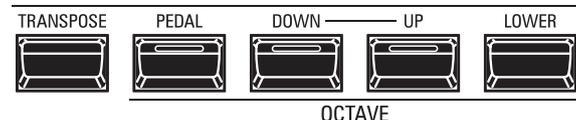
- UPPER鍵盤** 単に各セクションのボタンを押してオン/オフします。ランプは赤色で点灯します。  
**LOWER鍵盤** [LOWER]ボタンを押しながら各セクションのボタンをオン/オフします。ランプは緑色で点灯します。  
**PEDAL鍵盤** [PEDAL]ボタンを押しながら各セクションのボタンをオン/オフします。ランプは[PEDAL]ボタンが押されている間、緑色で点灯します。

**NOTE:** アロケートの動作を変更できます(取扱説明書を参照)。



[ORGAN SOLO]ボタンは、オルガン・セクションの全パートを「オン」、他セクションをすべて「オフ」します。ワンタッチで「オルガン独奏」が得られます。

### オクターブを調整する



各鍵盤のオクターブを調整するには、

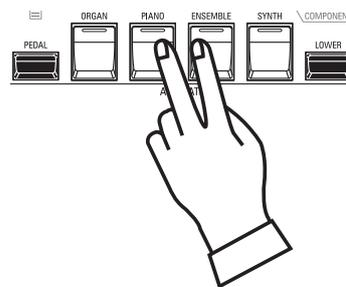
- UPPER鍵盤** 単にOCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押します。  
**LOWER鍵盤** [LOWER] ボタンを押しながら、OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押します。  
**PEDAL鍵盤** [PEDAL] ボタンを押しながら、OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押します。

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

**NOTE:** 各セクションごとのオクターブを設定できます(P. 119)

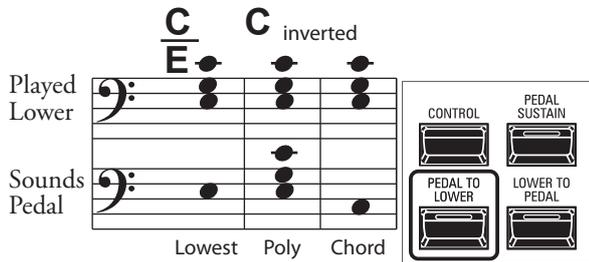
**tips** [ORGAN] ボタンが橙色で点灯  
 オルガン・セクションは3パート・オルガン機能により複数の鍵盤に同時にアロケートできます。オルガン・セクションがUPPERとLOWER共にアロケートされた場合、[ORGAN]ボタンのランプは橙色に点灯します。これは、光の加算によるものです。

**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)。



**tips** オルガン・ソロからの復帰  
 [ORGAN SOLO]ボタンを「オン」から「オフ」にすると、各セクションのアロケートは以前の状態に戻ります。コンビの記録を行うと、[ORGAN SOLO]ボタンの「オン」「オフ」に関係なく現在のアロケートが記録されます。

## ローキーボードでペダルパートを演奏する(ペダル・トゥ・ロー)

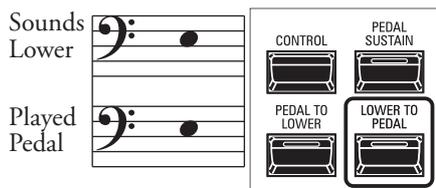


ペダル・トゥ・ロー機能を使うと、<sup>ペダル</sup>PEDALパートをペダル鍵盤の代わりにローキーボードで演奏できます。

ペダル・トゥ・ロー機能を使うには[<sup>ペダル</sup>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・ロー機能は発音範囲や条件を設定できます(P. 45)。

## ペダル鍵盤でローパートを演奏する(ロー・トゥ・ペダル)

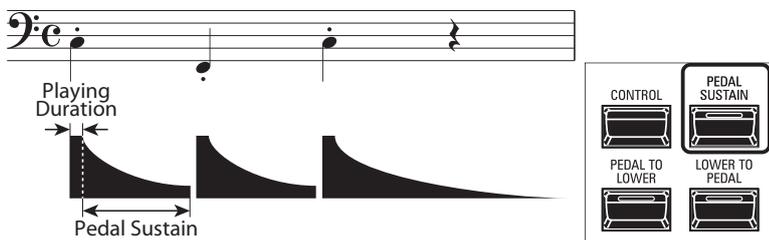


ロー・トゥ・ペダル機能を使うと、<sup>ロー</sup>LOWERパートをローキーボードの代わりにペダル鍵盤で演奏できます。

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

NOTE: ロー・トゥ・ペダル機能は発音範囲を設定できます(P. 45)。

## 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・サステイン機能を使うには[<sup>ペダル</sup>PEDAL SUSTAIN]ボタンを押してランプを点灯させます。

NOTE: ペダル・サステインの長さを設定できます(取扱説明書を参照)。

### tips アロケートとペダル・トゥ・ロー機能の違い

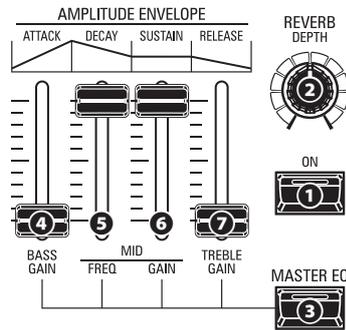
あるセクションをLOWERにアロケートすると、そのセクションはUPPERと同じく一般的な鍵盤楽器として動作します。

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

ローキーボード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、ローキーボードとして拡張したMIDIキーボードで両手演奏をしやすくするために、PEDALパートの発音範囲を設定したりすることができます。

NOTE: この項で紹介した各パラメーターは、各コンビに記憶されます。

演奏する場所に合わせてエフェクトを設定し、音を整えます。



## リバーブ

リバーブはホールで演奏しているような残響を加えるエフェクトです。

### ① [REVERB ON] ボタン (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 [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)。

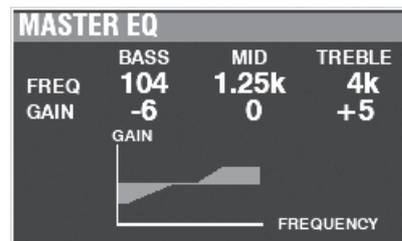
**NOTE:** (Co)の付いたこれらのパラメーターは、各コンビに記憶されません。

## 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 [MASTER E Q] ボタン (Sys)

マスター・イコライザーを使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。



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

### ④ [BASS GAIN] つまみ (Sys)

### ⑤ [MID FREQ] つまみ (Sys)

### ⑥ [MID GAIN] つまみ (Sys)

### ⑦ [TREBLE GAIN] つまみ (Sys)

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

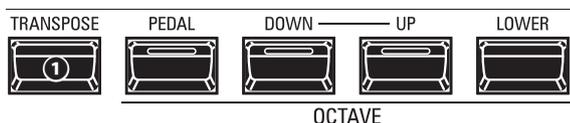
また、各セクション毎の音質調整は、セクション・イコライザー (取扱説明書を参照)で行います。

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

## 本機全体を移調する

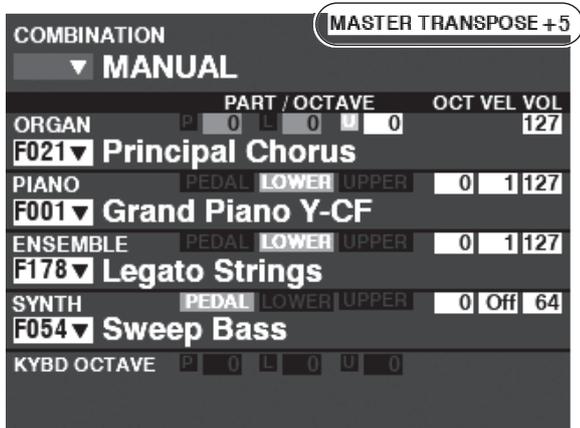
弾く鍵を変えずに、他の楽器や声の高さに調を合わせるができます。これをトランスポーズと呼びます。

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。



### トランスポーズ ① [TRANSCOPE] ボタン

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



例：トランスポーズ値は「+5」

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

トランスポーズは以下の箇所にかかります。

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

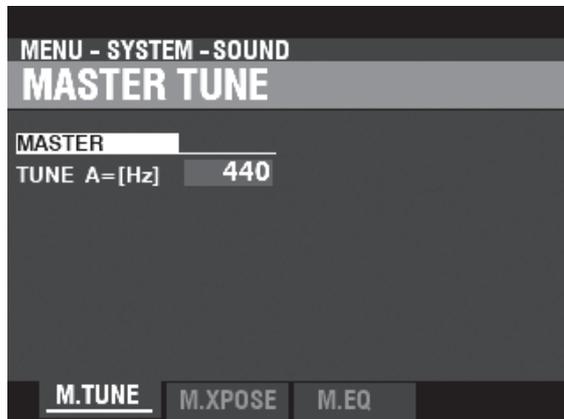
**NOTE:** トランスポーズはシステムパラメーターですが、電源を切ると0に戻ります。コンビには記憶されません。

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

## 本機全体を調律する

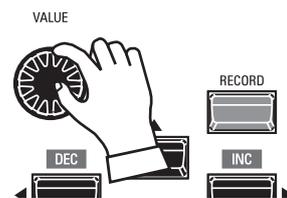
コンサートピッチに合わせて、本機全体の調律を行えます。調律の操作は、コントロール・パネルを使って行います。

### ① 「マスター・チューン」ページに行く



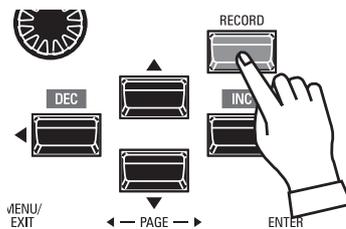
プレイ画面から [MENU/EXIT] - SYSTEM - SOUND - [ENTER] - M.TUNE と操作し、MASTER TUNEページに移動します。

### ② 値を変更する



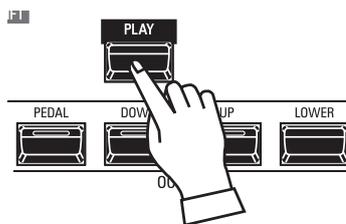
[VALUE]つまみを使って、希望の音程になるよう値を変更します。

### ③ 設定を記憶させる



この設定は電源を切ると消去されてしまいます。次回の演奏時にもこの設定を維持するには、「マスター・チューン」ページ内で [RECORD]ボタンを押し、値を記憶させます (P. 98)。

### ④ プレイ画面に戻る

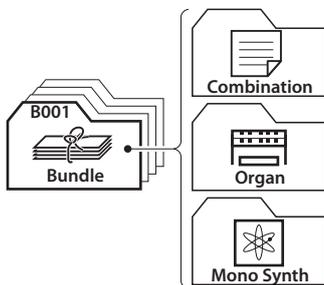


プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

# BUNDLE に記憶する

ここまでに行ってきた設定を今後の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

## BUNDLE (バンドル)とは?



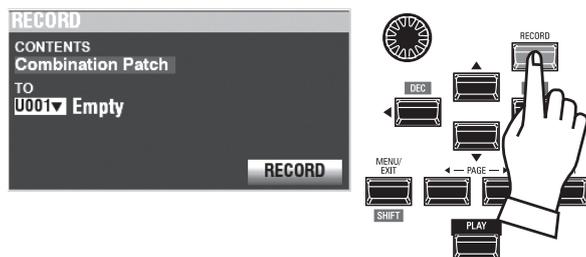
Bundleは本機の記憶単位のひとつです。本機の3コンテンツ(コンビ、オルガン・パッチ、モノシンセ・パッチ)をひとまとめに記憶します。

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

Bundleは、現状を手早く記憶したい場合に便利です。

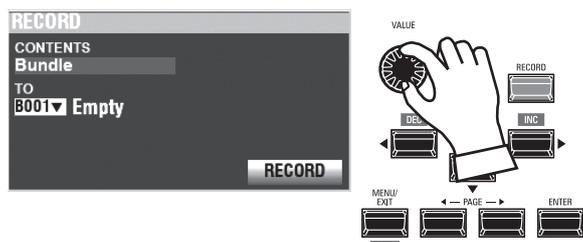
## 記憶する

### ① [RECORD] を押す



[RECORD]ボタンを押すと、記憶画面が表示されます。

### ② 項目を選ぶ

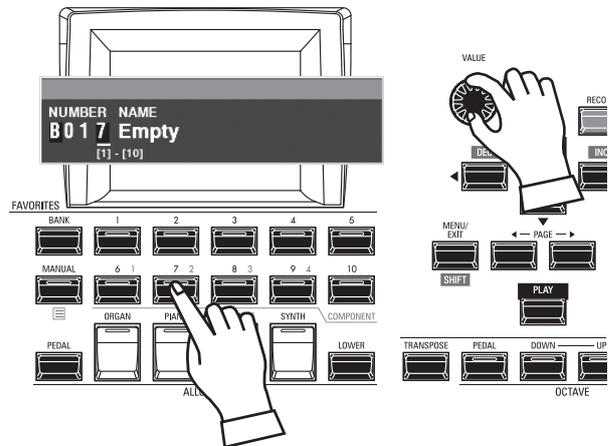


記憶させるコンテンツ(項目)を[VALUE]つまみで選び、[ENTER]ボタンで確定します。今回は、複数のコンテンツを同時に記憶する「Bundle」(バンドル)を選びます。

NOTE: パッチとは? コンビとは? (P. 95)

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

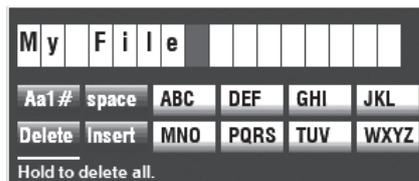


カーソルをTOに移動します。

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

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

### ④ 名前を編集する



名前を入力します。

[Aa1#] 入力する文字の種類を変更します。

[1] - [10] 文字を入力します。

[Insert] カーソル位置に空白を挿入します。

[Delete] カーソル位置の文字を削除します。

[VALUE] カーソル位置の文字を変更します。

### ⑤ 確定する

[ENTER]ボタンを押すと名前が確定し、記憶が行われます。

Recording...

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

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

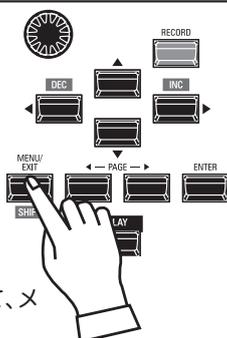
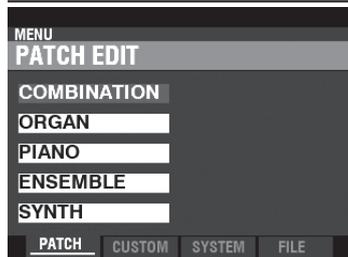
### ⑥ プレイ画面に戻る

プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

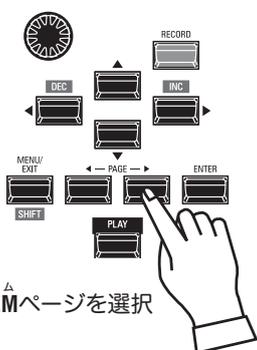
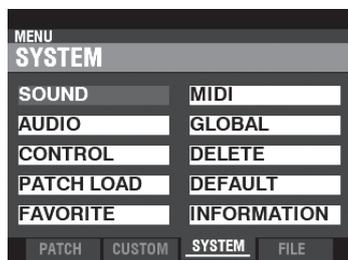
現在の状態を最低3アクションの簡単な操作で記憶できるように設定できます。

## アクセスバンドル ACCESSをBUNDLEに設定する

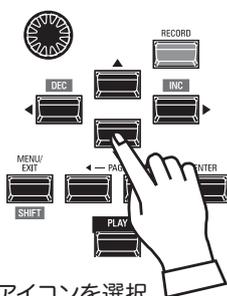
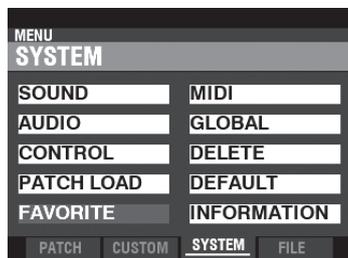
### ① 設定ページへ移動する



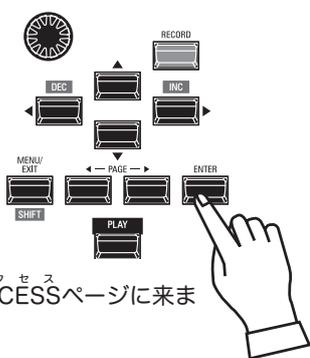
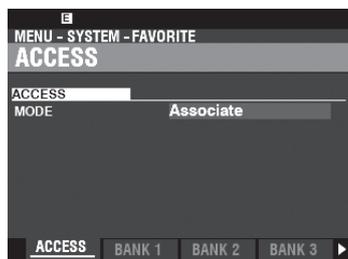
メニューイグジット  
[MENU/EXIT]ボタンを押して、メニューを表示させます。



ページ システム  
[PAGE]ボタンを押して、SYSTEMページを選択します。

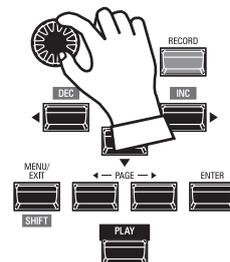
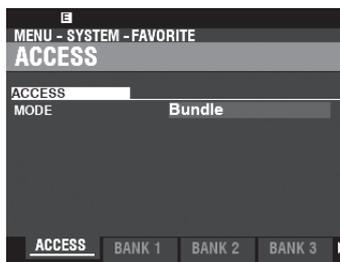


フェイバリット  
[▼]ボタンを押して、FAVORITEアイコンを選択します。



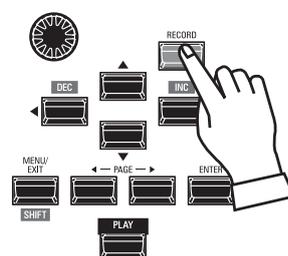
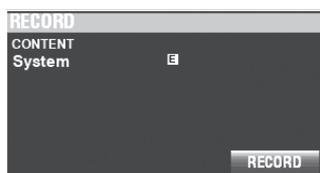
エンター アクセス  
[ENTER]ボタンを押します。ACCESSページに来ました。

### ② モードを BUNDLE に変更する



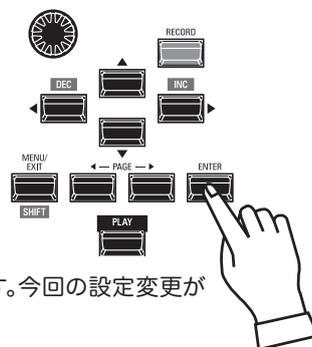
バリュウムードバンドル  
[VALUE]つまみを回して、MODEをBundleに変更します。

### ③ 設定の変更を記憶する

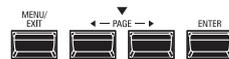


レコード  
[RECORD]ボタンを押します。“RECORD”ダイアログ・ボックスが表示されます。

Recording...



[ENTER]ボタンを押します。今回の設定変更が記憶されます。



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

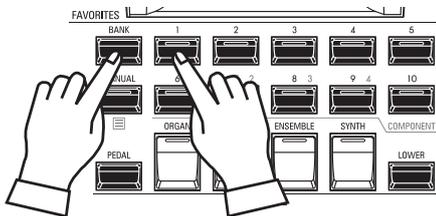
現状の記憶と呼び出しの操作方法は、次ページで解説します。

NOTE: このページで設定したACCESSについて、詳しくは取扱説明書をご参照ください。

## バンドル 現状をBUNDLEに記憶する

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

### ① バンクを指定する

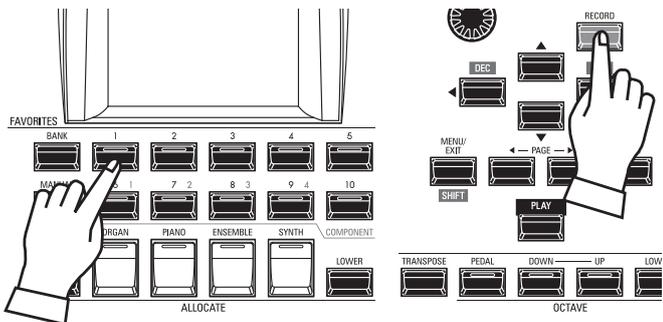


[<sup>バンク</sup>BANK]ボタンを押しながら、記憶させたい「バンク」のナンバーボタンを押します。

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

ナンバーボタン群のLEDが点滅します。

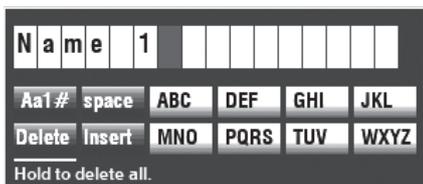
### ② ナンバーを指定する



[<sup>レコード</sup>RECORD]ボタンを押しながら、記憶させたい「ナンバー」のナンバーボタンを押します。

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

### ③ 名前を編集する



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。

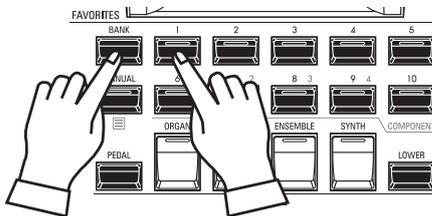


記憶作業中は上図のようなダイアログ・ボックスが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

## バンドル 記憶したBUNDLEを呼び出す

記憶させた「1-1」から「10-10」までのバンドルを呼び出します。

### ① バンクを指定する

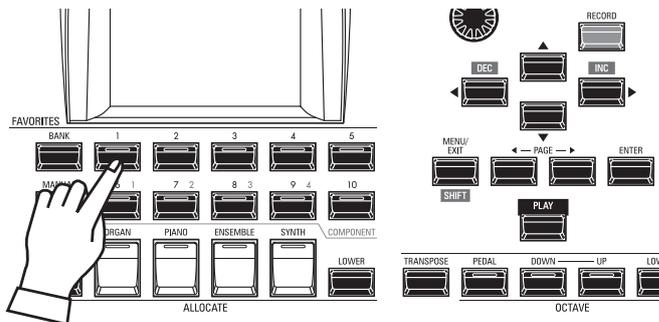


[<sup>バンク</sup>BANK]ボタンを押しながら、呼び出したい「バンク」のナンバーボタンを押します。

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

ナンバーボタン群のLEDが点滅します。

### ② ナンバーを指定する



呼び出したい「ナンバー」のナンバーボタンを押します。

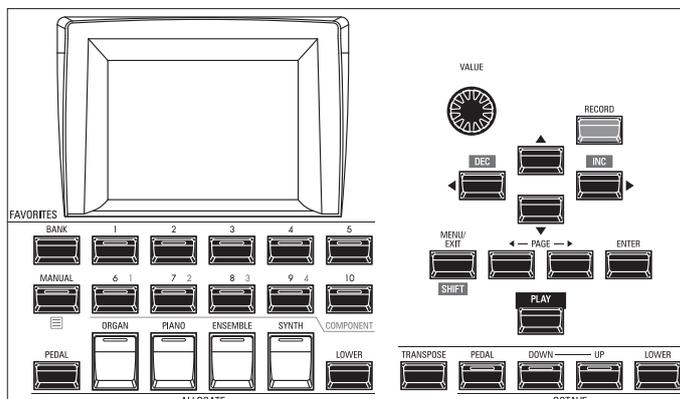
バンクとナンバーが確定し、指定されたバンドルが呼び出されます。



**コントロールパネル  
の使いかた**

# コントロールパネルでできること

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

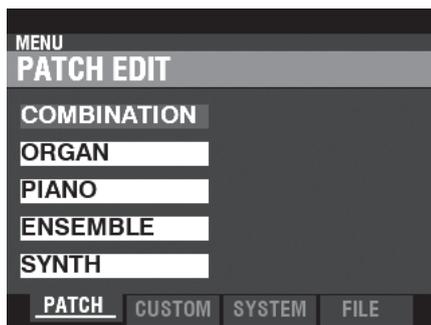


ディスプレイに表示される画面には大きく分けて、プレイ画面、メニュー画面、機能画面があります。次ページからはその見かたと、それぞれの画面でのボタンの使い方を説明します。

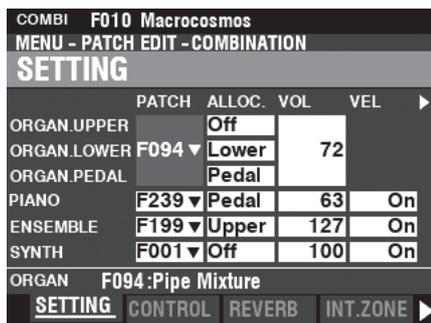
## プレイ画面



## メニュー画面



## 機能画面



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

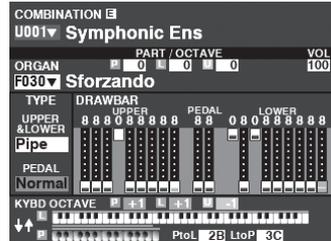
## この画面に来るには:

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

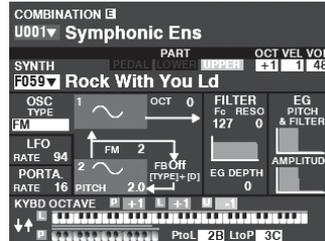
## 各プレイ画面



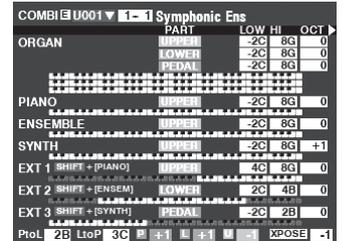
総合



オルガン・セクション

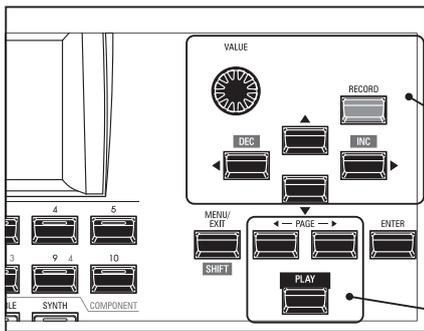


モノシンセ・セクション



ゾーン

## 操作

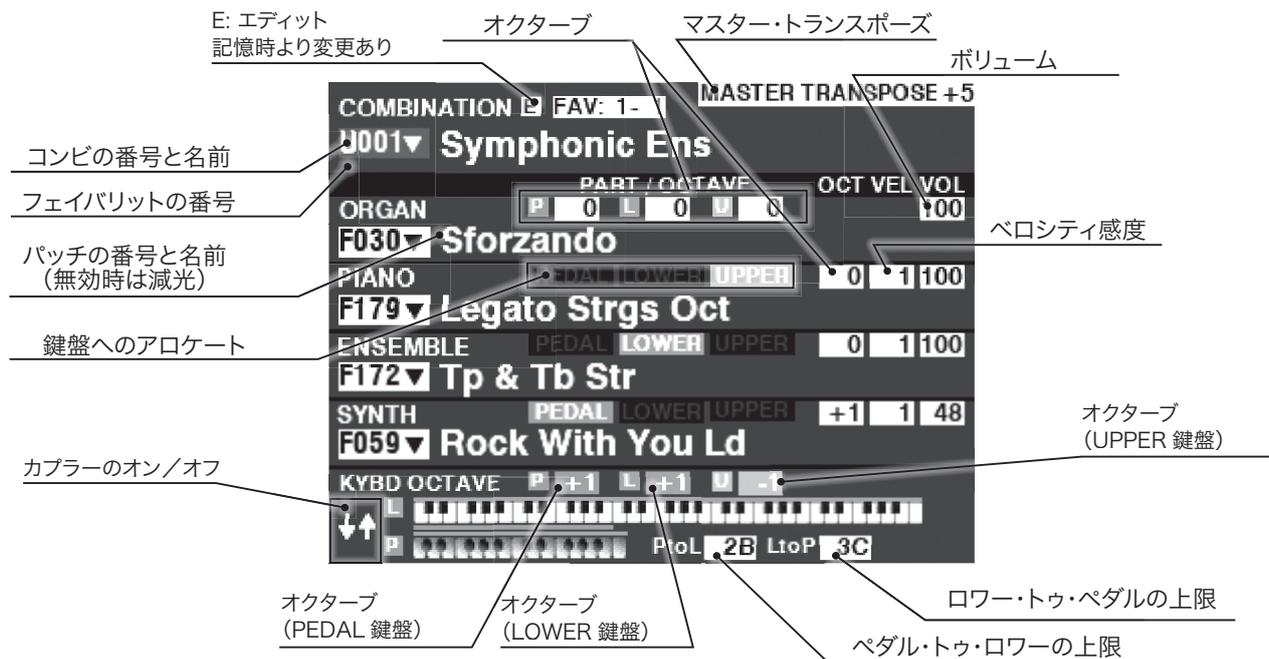


それぞれのプレイ画面では、コンビやパッチの選択のほか、よく使うパラメーターの調整を行えます。

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

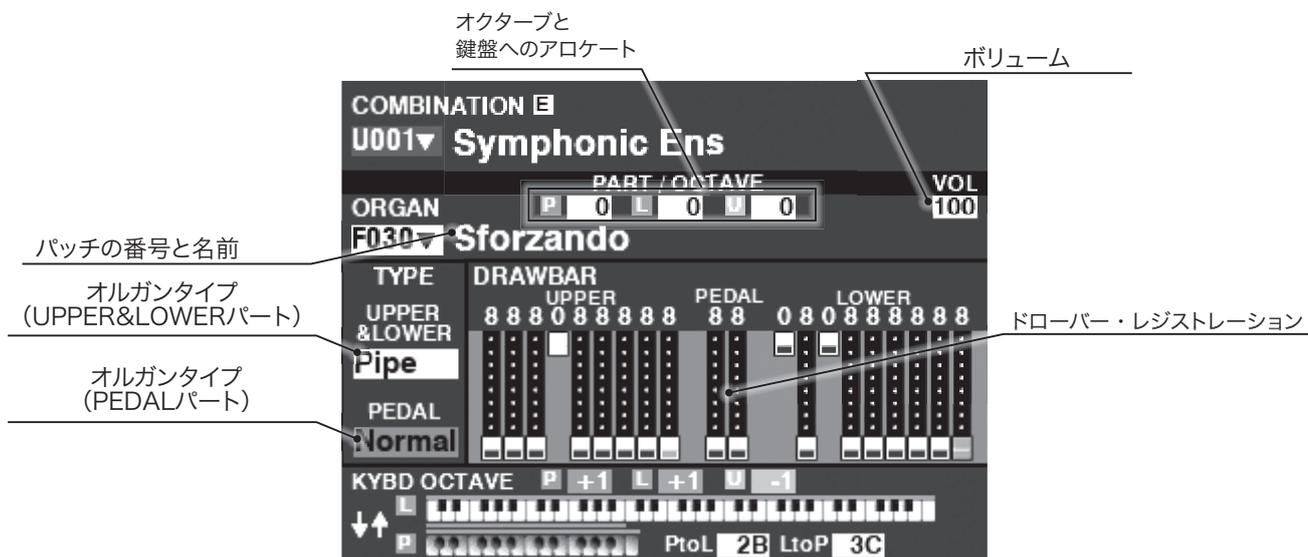
## ディスプレイの見かた(総合)

複数のセクションが「オン」の際に、優先的に表示されます。



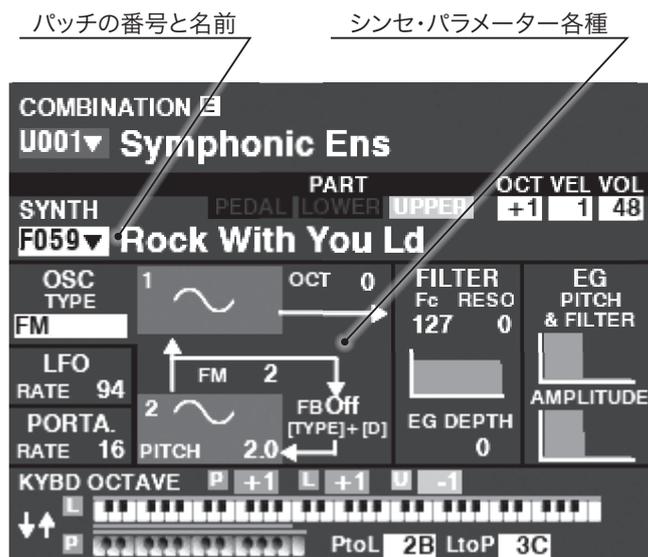
## ディスプレイの見かた(オルガン)

オルガン・セクションのみが「オン」の場合に、優先的に表示されます。



## ディスプレイの見かた(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。



モノシンセ・セクションのパラメーターの多くは解説していません。詳細は取扱説明書をご覧ください。

## ディスプレイの見かた(ゾーン)

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

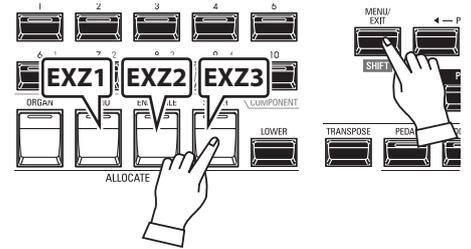
ゾーニングの模式図

各ゾーンのパラメーター(方向ボタン [◀][▶])でスクロールします)

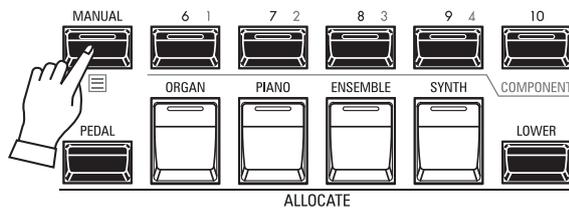
インターナル・ゾーンとエクスターナル・ゾーンはそれぞれ、内蔵音源や外部MIDI機器を演奏／操作するための機能です。詳細は取扱説明書「COMBI(コンビ)」をご覧ください。

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

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



## アプリケーション・メニュー



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

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

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

# メニュー画面

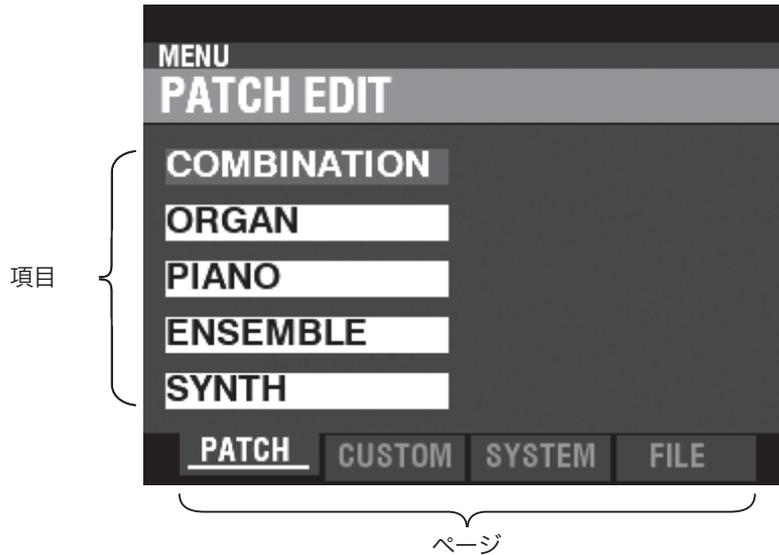
メニュー画面は、それぞれの機能画面へ行くための「扉」の役割をする画面です。

**この画面に来るには:**

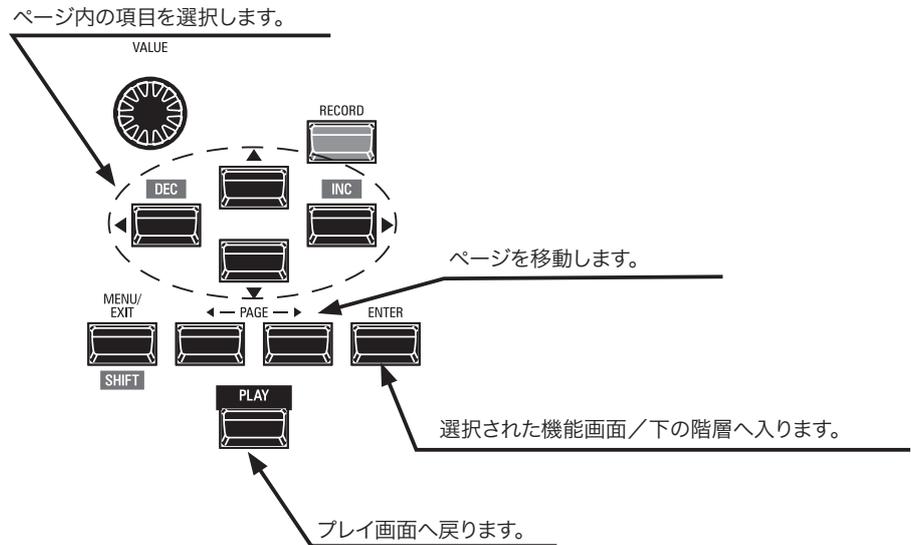
メニューイグジット  
[MENU/EXIT] ボタンを押します。

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

## ディスプレイの見かた



## この画面でのボタン操作



## メニューとその内容

### パッチ PATCH

1. **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. **PATCH LOAD**  
パッチ ロード  
コンビやオルガン・パッチを選択したときに、どの項目を読み込むかを設定します。
5. **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。

### インフォメーション 10. INFORMATION

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。

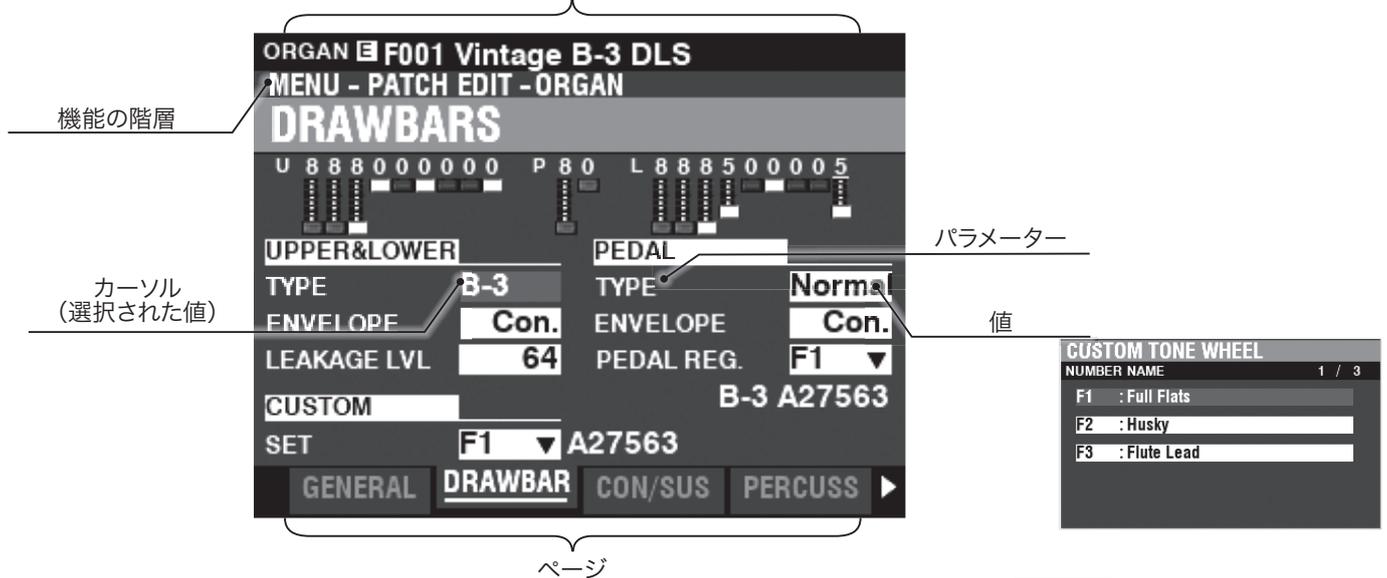
### ファイル FILE

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。

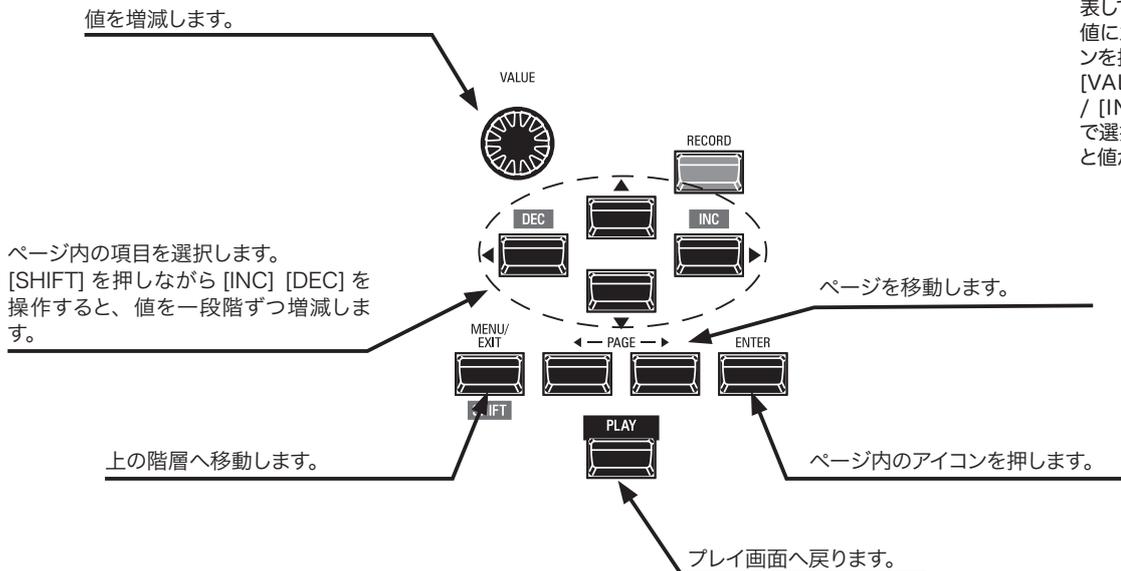
機能画面は各設定や調整を行うための画面です。  
 たくさんの画面がありますが、基本的な操作は共通しています。

## ディスプレイの見かた

セクション名、E (編集された) マーク、コンビ/パッチ番号と名前



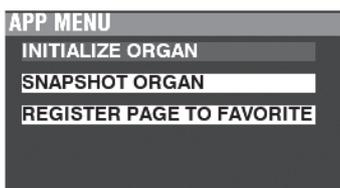
## この画面でのボタン操作



### tips リスト表示

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

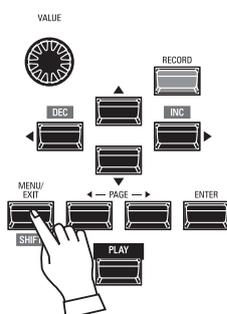
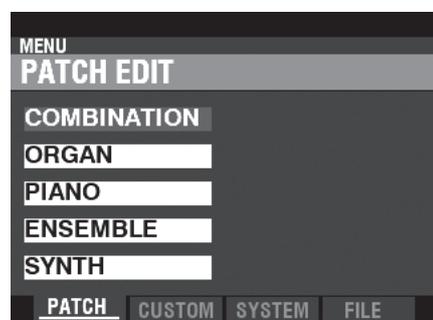
## アプリケーション・メニュー



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

## パラメーターの操作例

### ① メニュー画面へ行く

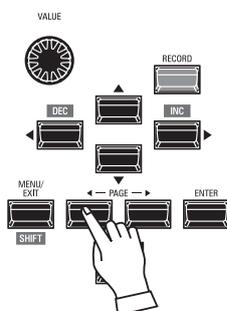
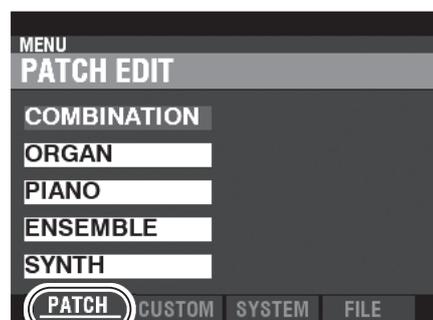


ここでは例として、パーカッション[FAST]時の減衰時間を調整します。このパラメーターは、MENU - PATCH - ORGAN - PERCUSSIONにありますので、そこへ移動します。

[MENU / EXIT]ボタンを押します。

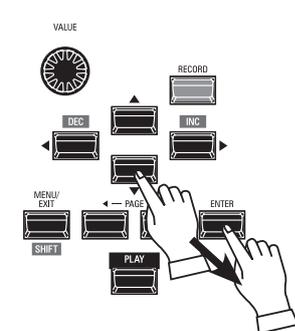
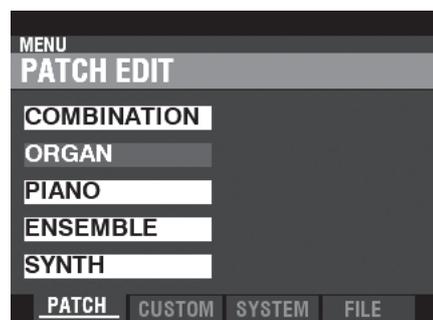
メニュー画面が表示されます。

### ② メニュー画面のページを選ぶ



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。

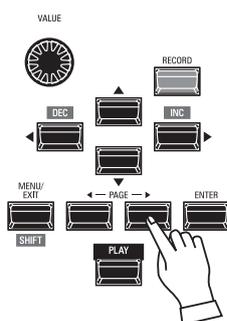
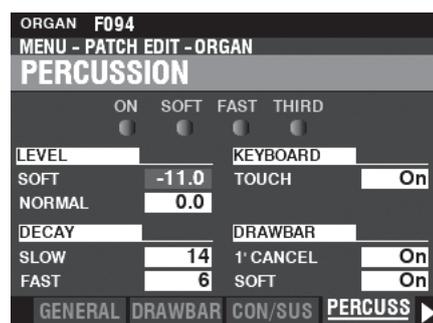
### ③ ページ内の項目を選ぶ



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。

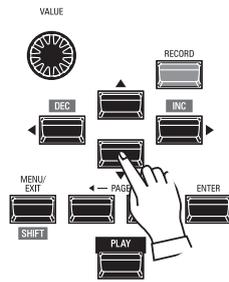
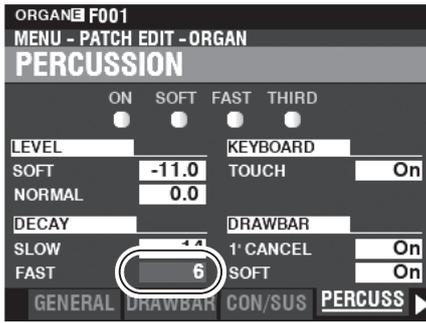
[ENTER]ボタンを押すと、機能画面に入ります。

### ④ 機能画面のページを選ぶ



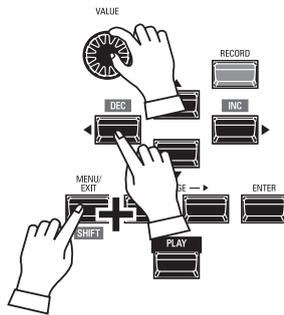
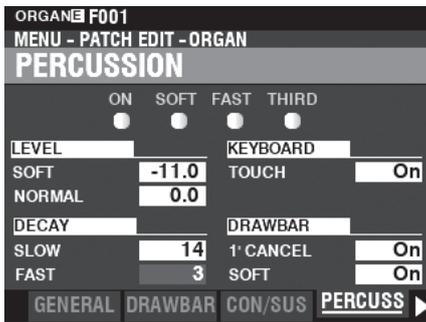
PAGEボタンを使って、機能画面のページを選びます。今回は、"PERCUSSION" を選びます。

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。

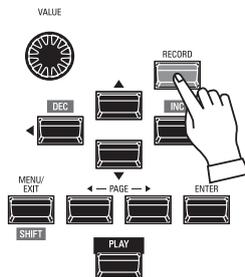
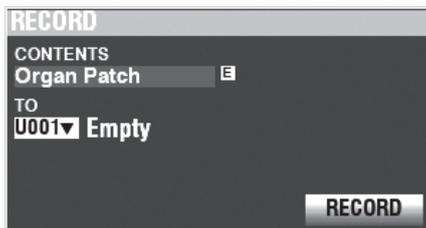
⑥ 値を変更する



[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。

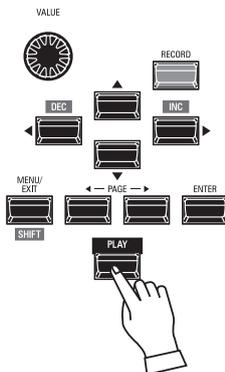
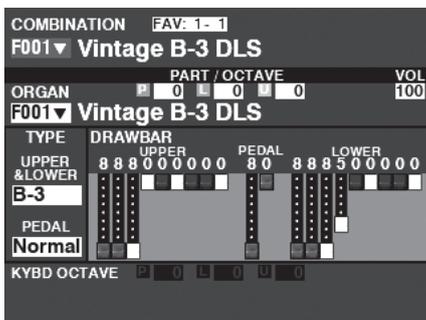
⑦ 必要であれば記憶する



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。

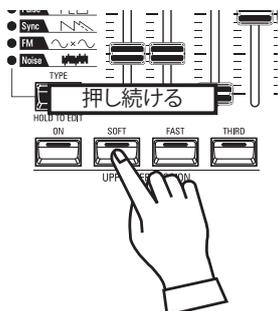
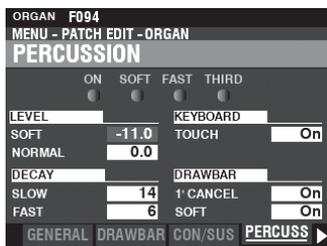
変更した値を今後も使い続ける場合、今回はDECAY FASTですので、オルガン・パッチに記憶しておく必要があります。

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。

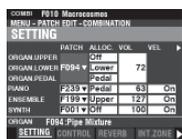
**NOTE:** ショートカットのためにボタンを押し続ける時間を変更することができます。(取扱説明書を参照)

## 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。

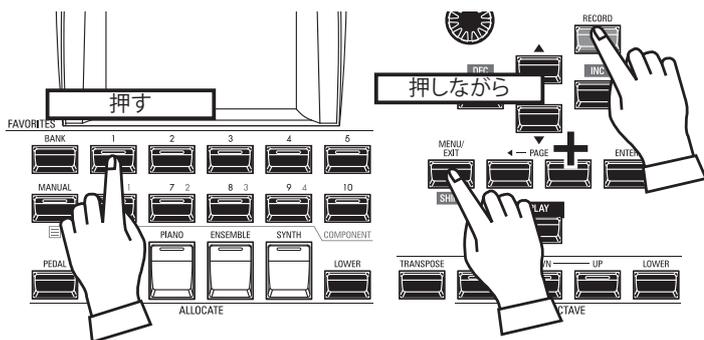
### 登録する

- 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



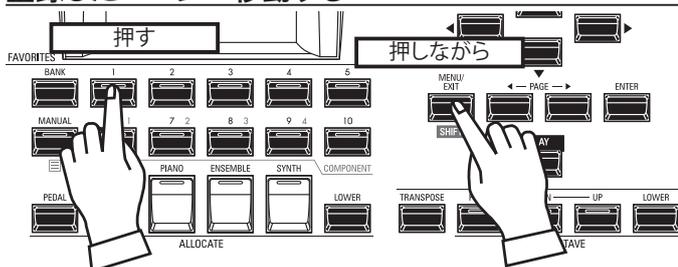
[SHIFT] と [RECORD]ボタンを押しながら、登録したいナンバーボタン[1]~[10]のいずれかを押します。

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 (P. 124)

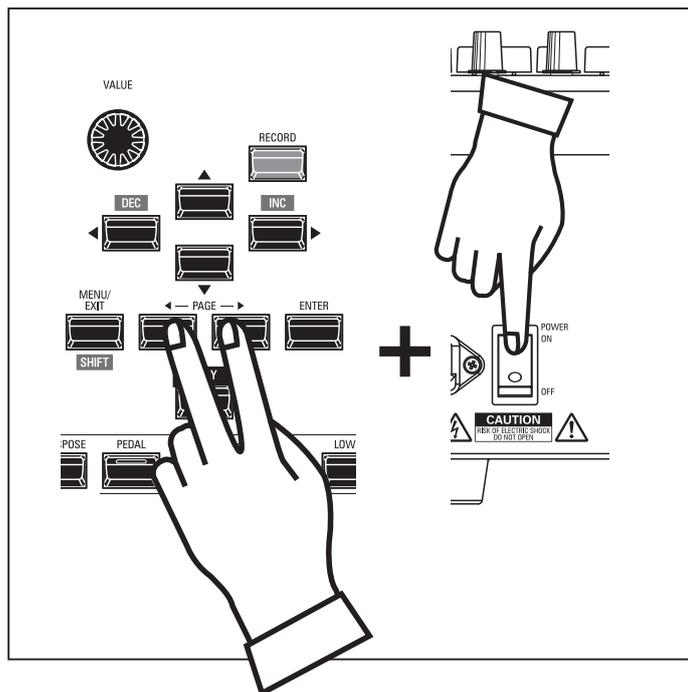
### 登録したページへ移動する



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。

# MIDI IMPLEMENTATION CHART

Stage Keyboard  
Model: SKX PRO

MIDI Implementation Chart

Date: 12-Nov-2020  
Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	*1 1 - 16	*1 1 - 16	*1: Upper = 1, Lower = 2, Pedal = 3 when MIDI "Basic" Template is loaded.
Mode	Default Messages Altered	3 X *****	3 X 1	Switched by MIDI In Mode.
Note Number	: True Voice	12 - 120 *2 *****	0 - 127 0 - 127	*2: with oct. shift
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select MSB, LSB
	1	O	O	Modulation
	6, 38	O	O	Data Entry MSB, LSB
	7	O	X	Volume
	10	O	X	Pan
	11	O	O	Expression
	12 - 20	O	O	Drawbar Reg. Upper
	21 - 29	O	O	Drawbar Reg. Lower
	33, 35	O	O	Drawbar Reg. Pedal
	48	O	O	Spring Shock
	49	O	O	TW Brake
	64	O	O	Damper
	65	O	O	Portamento Sw
	69	O	O	Sustain
	84	O	O	ProChord Active
	92	X	O	Leslie Fast
98, 99	O	O	NRPN LSB, MSB	
Program Change	: True #	O 0 - 127	O 0 - 99, 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: All Sounds Off	X	O	(120)
	: Reset All Controllers	O	O	(121)
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	O	O	
	: Active Sense : Reset	O X	O X	

Mode 1: OMNI ON, POLY    Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 3: OMNI OFF, POLY    Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes  
X: No

## Sound Engine

### ORGAN Section

MTWI (Modelled Tone Wheel I), Polyphony: 61 (Tone Wheel Organ)

### PIANO/ENSEMBLE Section

Sampling Sound Engine, Polyphony: 128

### MONO SYNTH Section

Analog Modeling Synthesizer, Monophonic

## Keyboard

61 note, two-manual, with velocity, semi-weighted, square-front ("water-fall" type)

## ORGAN Section

### Parts

3 (Upper, Lower, Pedal)

### Drawbars

Upper: 9 pitches

Lower: 9 pitches

Pedal: 2 pitches

### Voicing

Upper & Lower: 8(A-100, B-3, C-3, Mellow, Vx, Farf, Ace, Pipe)

Pedal: 3 (Normal, Muted, Pipe)

### Percussion

Buttons: On, Volume Soft, Fast Decay, Third Harmonic

## PIANO/ENSEMBLE Section

Component: 4, LFO: 2

## MONO SYNTH Section

### Oscillator

6 types (Duo, Unison, Pulse, Sync, FM, Noise)

### Filter

4 types (LP12, LP24, HP12, HP24), Resonance, Drive

### Modulator

LFO: 1, EG: 2 (Pitch & Filter, Amplitude)

## Effects

### ORGAN Section

Vibrato & Chorus, Multi Effect 1, Overdrive, Multi Effect 2, Matching Transformer, Leslie, Equalizer & Tone Control

### PIANO / ENSEMBLE Section

For each section: Multi Effect 1, Overdrive, Multi Effect 2, Equalizer

### MONO SYNTH Section

Multi Effect 1, Overdrive, Multi Effect 2, Equalizer

### Master

Equalizer, Reverb

## Key Map

### Internal Zone

Transpose, Octave, Pedal To Lower, Lower To Pedal, Allocate, Pedal Sustain

### External Zones

3 Zones (assignable to each keyboard)

## Controllers

Pitch Bend wheel, Modulation wheel, Portamento, Leslie (Bypass, Stop, Fast)

## Memory

### Favorites

10 banks x 10 numbers (Combinations), 10 numbers (Pages)

### Combination

Factory: 100, User: 100, Bundle: 100, Manual

### Organ Patch

Factory: 100, User: 100, Bundle: 100

### Piano / Ensemble Patch

Factory: 300, User: 400

### Mono Synth Patch

Factory: 100, User: 100, Bundle: 100

### Custom Tone Wheel

Factory: 4 x 3, User: 4 x 3

### Custom Pedal Registration

Factory: 3, User: 3

### Custom Pipe

Factory: 3, User: 3

### Custom Cabinet

Factory: 8, User: 8

## Storage

Internal Memory, USB Flash Drive

## Display

320 x 240 pixel

## Connections

### MIDI

IN, OUT

### USB

To Host

### Audio

Line Out L, R, Headphones, Individual 1, 2, Rotary Out, Organ Pedal Out, Aux In (with Volume control)

### Leslie

11 - pin, 1 and 3 channels available

### Others

Foot Switch 1/Leslie Switch, Foot Switch 2, Damper Pedal, Expression Pedal

## Dimensions

1002(W), 474(D), 183(H) mm

39.5"(W), 18.7"(D), 7.2"(H)

## Weight

18 kg

39.7 lbs

## Accessory

AC Power Cord

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

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

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

アフターサービスについてご不明の場合は、お買い上げの販売店または弊社にお問い合わせ下さい。

製造元 **株式会社 鈴木楽器製作所**  
〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-7 ☎ (053)461-2325

販売元 **鈴木楽器販売株式会社**  
本社 〒430-0815 静岡県浜松市南区都盛町157-1 ☎ (053)477-8800

総販売元 **株式会社 ハモンド・スズキ**  
〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-7 ☎ (053)462-7810

事務所移転等のため、住所・電話番号が変わる場合がございます。  
最新の情報につきましては、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)

お問い合わせは下記まで

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



お問い合わせフォーム

