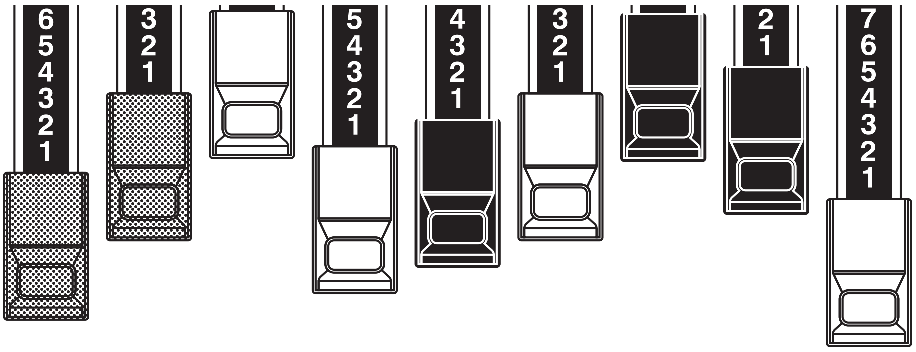


HAMMOND

Model: XK-7 / XK-7D

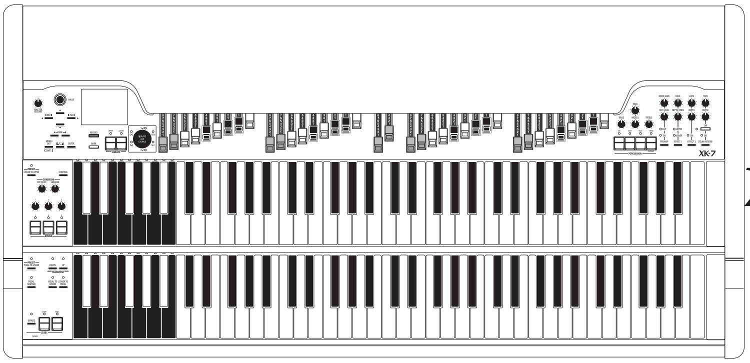
STAGE ORGAN

この度は、ハモンド・ステージオルガンXK-7/XK-7D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。

XK-7/XK-7Dはトーンホイール・オルガン、トランジスター・オルガン、そしてパイプ・オルガンのサウンドと奏法をビンテージモデルB-3/C-3を彷彿とさせるキャビネットに凝縮したモデルです。XK-7は1段鍵盤、XK-7Dは2段鍵盤です。

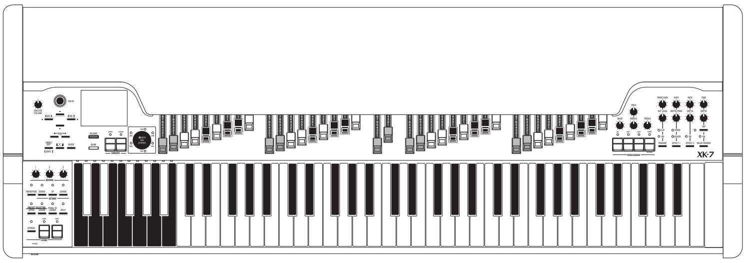
本製品を末永く、そして安全にご使用いただくため、この取扱説明書をよくお読みください。

お読みになった取扱説明書は、大切に保管してください。



XK-7D

XK-7



取扱説明書

安全上のご注意

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

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

⚠ 警告

- この機器を分解したり（取扱説明書に記載されている指示を除く）、改造したりしないでください。
- 修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれていないことは、絶対にしないでください。必ずお買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売に相談してください。
- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
  - ○ 湿度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房器具の近く、発熱する機器の上など）
  - ○ 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）
  - ○ 雨に濡れる場所
  - ○ ホコリの多い場所
  - ○ 振動の多い場所
- 電源コードは、必ず付属のものを使用してください。また、付属の電源コードを他の製品に使用しないでください。
- 電源コードを無理に曲げたり、電源コードの上に重いものを載せたりしないでください。電源コードに傷がつき、ショートや断線の結果、火災や感電の恐れがあります。
- この機器を単独で、あるいはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、直ちに使用をやめて専門の医師に相談してください。
- この機器に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水、ジュースなど）を絶対にいれないでください。
- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードをコンセントから外し、お買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売へ修理を依頼してください。
  - ○ 電源コード、またはプラグが破損したとき
  - ○ 煙が出たり、異臭がしたとき
  - ○ 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたりしたとき
  - ○ 機器が（雨などで）濡れたとき
  - ○ 機器に異常や故障が生じたとき
- お子様のいるご家庭で使用する場合、お子様の取り扱いやいたずらに注意してください。必ず大人の方が、監視／指導してあげてください。
- この機器を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。
- 電源は、タコ足配線などの無理な配線をしないでください。特に、電源タップを使用している場合、電源タップの容量（ワット／アンペア）を超えると発熱し、コードの被覆が溶けることがあります。
- 海外で使用する場合は、お買い上げ店または最寄りの鈴木楽器販売に相談してください。
- 本機の上に水の入った容器（花びんなど）、殺虫剤、香水、アルコール類、マニキュア、スプレー缶などを置かないでください。また、表面に付着した液体は、すみやかに乾いた柔らかい布で拭き取ってください。

⚠注意

- この機器は、風通しの良い、正常な通気が保たれている場所に設置して、使用してください。
- 電源コンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにしてください。
- 電源コードを機器本体やコンセントに抜き差しするときは、必ずプラグを持ってください。
- 定期的に電源コードを拭き、乾いた布でプラグ部分のゴミやほこりを拭き取ってください。また、長時間使用しないときは、電源コードをコンセントから外してください。電源コードとコンセントとの間にゴミやほこりがたまると、絶縁不良を起こして火災の原因になります。
- 接続したコードやケーブル類は、煩雑にならないように配慮してください。特に、コードやケーブル類は、お子様の手の届かないように配慮してください。
- この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。
- XK-7D: 落下や転倒を防ぐため、当社の推奨キーボード・スタンドに設置してください。

  ST-XLK3, ST-XLK5, ST-XLK5W, ST-XKD-W

- 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. 18)。

使用上のご注意

電源

- 本機を冷蔵庫、洗濯機、電子レンジ、エアコンなどのインバーター制御の製品やモーターを使った電器製品が接続されているコンセントと同じコンセントに接続しないでください。電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もあります。

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。

イントロダクション

目次

安全上のご注意 2
使用上のご注意 4
イントロダクション 5
各部の名称と働き 10
トップパネル 10
底面 14
付属品 14
リアパネル 14
ゴム脚の取り付け（XK-7Dのみ） 16
接続のしかた 17
基本的な接続 18
コントローラーを接続する 19
エクスプレッション・ペダル 19
レスリー・スイッチ 19
レスリー・スピーカーの接続 20
3チャンネル・タイプ 20
1チャンネル・タイプ 21
その他の音声出力端子 22
「生の」オルガン音を出力する 22
ROTARY OUT ジャック 22
BASS OUT ジャック 22
鍵盤を拡張する: XK-7 23
3段鍵盤（H-BUSを使って） 23
3段鍵盤（MIDIキーボードを使って） 24
2段鍵盤（H-BUSを使って） 25
2段鍵盤（MIDIキーボードを使って） 26
1段+ペダル鍵盤（MIDIペダル鍵盤を使って） 27
ペダル鍵盤を拡張する: XK-7D 28
3段鍵盤（H-BUSを使って） 28
3段鍵盤（MIDIペダル鍵盤を使って） 29
演奏してみよう 31
電源を入れる 32
電源の入れかた 32
電源の切りかた 32
電源投入時の状態 33
オート・パワー・オフ 33
工場出荷時の設定に戻す（初期化） 33
鍵盤とメモリーの構成 34
鍵盤の単位とパート 34
鍵盤の単位 34
パート 34
メモリー 34
パッチ 34
ファクトリーとユーザー 34
フェイバリット 34
パッチを選んで演奏する 35
パッチとは？ 35
パッチを選ぶ 35
[VALUE]つまみで選ぶ 35
プリセット・キーを使って演奏する 36
プリセット・キーとは？ 36
プリセット・キーでの呼び出しかた 36
例：D♯-Gを選ぶ（XK-7） 36
例：D♯-Gを選ぶ（XK-7D） 37
コントローラーを使う 38
内蔵コントローラー 38
エクスプレッション・ペダル 38
フット・スイッチ 38
レスリー・スイッチ 38
音質を補正する（マスター・イコライザー） 39
自分で音作りをしてみよう 40
プリセット・キー[B]を選ぶ 40
[UPPER B]ドローバーを引き出す 41
パーカッションを足す 41
エフェクトをかける 41
ビブラート&コーラス 41
レスリー 41
パッチ／アジャスト・プリセットに記憶する 42
例1: [VALUE]つまみで選ぶ 42
例2: プリセット・キーでバンクとキーを選ぶ 42
名前の入力と確定 43
補足 43
パッチとプリセット・キー 43
呼び出される項目 43
セッティングをつくる 45
音源の構成 46
オルガン・セクションの詳細 48
オルガン・タイプ 48
トーンホイール（TW、Mellow） 48
トランジスター（Vx、Farf、Ace） 48
パイプ(Pipe) 48
Column: オルガン・タイプを切り替える 49
ハーモニック・ドローバー™ 50
ドローバー（TW: トーンホイール） 50
UPPER/LOWERパートで使うドローバー 51
プリセットキーとドローバーとの関係 51
PEDALパートで使うドローバー 51
ドローバー・レジストレーション・パターン 52
近代的なドローバー・レジストレーション 53
ドローバー（Vx） 54
ドローバー（Farf、Ace） 55
Farf 55
Ace 55
ドローバー（Pipe） 56
F1: Classic 1 56
F2: Classic 2 56
F3: Theatre 1 57
F4: Theatre 2 57

その他のオルガン機能とエフェクト.......................................58
パーカッション..58
B-3/C-3由来のエフェクト..58
ビブラート&コーラス..58
レスリー..59
その他のエフェクト..60
プリアンプ..60
エフェクト1..60
エフェクト2..60
ディレイ/リバーブ..61
その他の調整..61
コンディション(XK-7D)..61
パートを組み合わせる.......................................62
鍵盤を分割する(スプリット)(XK-7のみ)..62
スプリットを使う..62
オクターブを調整する..62
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)..63
ペダル・トゥ・ロワーを使う..63
ペダルパートの音を離鍵後も伸ばす(ペダル・サステイン)..63
ペダル・サステインを使う..63
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)..63
ロワー・トゥ・ペダルを使う(XK-7D)..63
パッチ/アジャスト・プリセットに記憶する.......................................64
パッチ/アジャスト・プリセットに記憶する..64
例1: [VALUE]つまみで選ぶ..64
例2: プリセット・キーでバンクとキーを選ぶ..64
名前の入力と確定..65
補足..65
パッチとプリセット・キー..65
呼び出される項目..65
移調や調律をする.......................................66
本機全体を移調する..66
トランスポーズはどこに作用する?..66
本機全体を調律する..66

コントロールパネルの使いかた.......................................67

コントロールパネルでできること.......................................68
ディスプレイ操作をロックする.......................................69
プレイ画面.......................................70
プレイ画面..70
操作..70
ディスプレイの見かた(インターナル・ゾーン)..71
ディスプレイの見かた(エクスターナル・ゾーン)..71
メニュー画面.......................................72
ディスプレイの見かた..72
この画面でのボタン操作..72
メニューとその内容..73
機能画面.......................................74
ディスプレイの見かた..74
この画面でのボタン操作..74
パラメーターの操作例..75
機能画面へ簡単に行く(ショートカット).......................................77
操作中の値を表示する(ポップアップ).......................................77

パッチ・パラメーター.......................................79

PATCH(パッチ).......................................80
メニューとその内容..80
ORGAN(オルガン).......................................81
GENERAL..81
LOUDNESS..81
SETTING..81
PEDAL..81
DRAWBARS..82
UPPER & LOWER..82
PEDAL..83
CONTACT/SUSTAIN..84
VIRTUAL MULTI CONTACT..84
IMPEDANCE..84
DECAY PEDAL..84
SUSTAIN UPPER / LOWER / PEDAL..84
PERCUSSION(パーカッション).......................................85
LEVEL..85
DECAY..85
AMPLIFIER..85
KEYBOARD..85
DRAWBARS..85
ANIMATION(アニメーション).......................................86
VIBRATO & CHORUS..86
TONE WHEELS ORGAN..86
TRANSISTOR ORGAN..86
PIPE ORGAN..86
LESLIE..87
REVERB..87
CABINET..87
AMPLIFIER..87
EFFECT/EQ(エフェクト/イコライザー).......................................88
EFFECT 1..88
エフェクト1..88
Tremolo..88
Wah-Wah..89
Ring Mod..90
Compressor..91
PRE-AMPLIFIER..92
EFFECT 2..94
エフェクト2..94
Auto Pan..94
Phaser..95
Chorus..96
DELAY/REVERB..97
EQUALIZER..99
EQUALIZER..99
CONTROLLER(コントローラー).......................................100
DAMPER..100
PITCH BEND..100
TONE WHEEL BRAKE..100
PROCHORD..100
ASSIGN(アサイン).......................................101
ASSIGN..101
INTERNAL ZONES(インターナル・ゾーン).......................................102

EXTERNAL ZONES（エクスターナル・ゾーン）............103
ゾーン名の見かた............103
パラメーター............103
メッセージのオン／オフ............104
パッチに記憶する............105
パッチに記憶する............105
INITIALIZE（イニシャライズ）............106
INITIALIZE PATCH............106

カスタム・パラメーター 107

カスタム・パラメーターを編集する............108
カスタム・パラメーターとその内容............108
TONE WHEEL（カスタム・トーンホイール）............109
SET............109
GENERAL............109
FOLD BACK............109
LEVEL............109
LEAKAGE LEVEL............109
EACH T W LEVEL............110
EACH T W WOW & FLUTTER............111
EACH T W ECCENTRICITY............111
LEAKAGE WHEEL............112
MATRIX LEVEL............113
EACH T W FORMANT............114
IMPEDANCE REDUCT............115
CONTACT（カスタム・コンタクト）............116
SET............116
編集ページ............116
UPPER / LOWER............116
PERCUSSION............116
PEDAL............116
PEDAL REG.（ペダル・レジストレーション）............118
SET............118
EACH PEDAL DRAWBAR............118
LESLIE（カスタム・レスリー）............119
CABINET............119
SPEAKER............119
ROTOR............120
MIKING............121
PIPE（カスタム・パイプ）............122
SET............122
UPPER / LOWER / PEDAL STOP SET............122
カスタムを記憶する............124

システム・パラメーター............ 125

システム・パラメーターを編集する............126
システム・パラメーターとその内容............126
SOUND（サウンド）............127
MASTER TUNE............127
MASTER TRANSPOSE............127
MASTER EQUALIZER............127
AUDIO（オーディオ）............128
AUDIO............128
SETTING............128
BASS OUT............128
LESLIE............129
CONTROL（コントロール）............130
FOOT SWITCH 1, - 2, - ON EXP. PEDAL............130
EXPRESSION PEDAL............132
DAMPER............134
BUTTONS............134
OCTAVE/TRANSPOSE............134
MODE（XK-7のみ）............134
KNOBS / DRAWBARS............135
KNOBS / DRAWBARS............135
DRAWBARS............135
DISPLAY............136
DISPLAY............136
PLAY............136
KEYBOARD............137
ミュージカル・キー............137
プリセット・キー............137
PATCH LOAD（パッチ・ロード）............138
GENERAL............138
PATCH RECALL............138
BANK C ~ A............138
GLOBAL（グローバル）............139
POWER............139
FAVORITE（フェイバリット）............140
GENERAL............140
BANK C ~ A............141
システム・パラメーターを記憶する............142
DEFAULT（ディフォルト）............143
INFORMATION（インフォメーション）............144
IS ACTIVE............144
OUTPUT............144
MIDI............144
EXT DEVICE............144
USB............144
VERSION - FIRMWARE............144
VERSION - CONTENT............144
UPDATE............144
ソフトウェアを更新する............145
作業時間と電源の確保............145
アップデーターを入手する............145
保存メディアを準備する............145
更新手順............145
■アップデータが見つからない............146

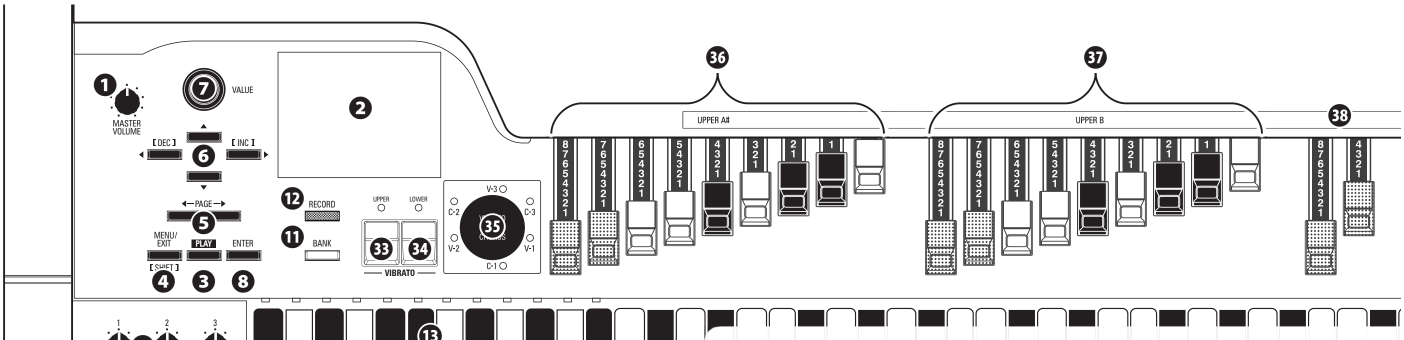
MIDI 147
MIDIについて 148
“MIDI”とは？ 148
“USB”とは？ 148
本機のMIDI/USB端子 148
本機のMIDI端子でできること 148
本機のUSB TO HOST端子でできること 148
MIDIチャンネル 149
主なMIDIメッセージ 149
本機のMIDI構成 150
キーボード・チャンネル 150
エクスターナル・ゾーン・チャンネル 150
拡張された鍵盤 150
外部シーケンサーを使用する 152
シーケンサーまたはDAWに演奏を記録／再生する 152
記録時 152
再生時 152
USB経由でシーケンサーまたはDAWに演奏を記録する 152
記録時 152
再生時 152
MIDI音源を使う 153
基本的な接続 153
簡易的な接続 153
演奏の記録／再生 154
●シーケンサーまたはDAWに演奏を記録する 154
●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する 154
●USB経由でシーケンサーまたはDAWに演奏を記録する 155
MIDI（ミディ） 156
TEMPLATE 156
MIDI TEMPLATE 156
ノート・メッセージ 156
GENERAL 157
EXTERNAL ZONES 157
CHANNELS 158
SYSTEM EXCLUSIVE 159

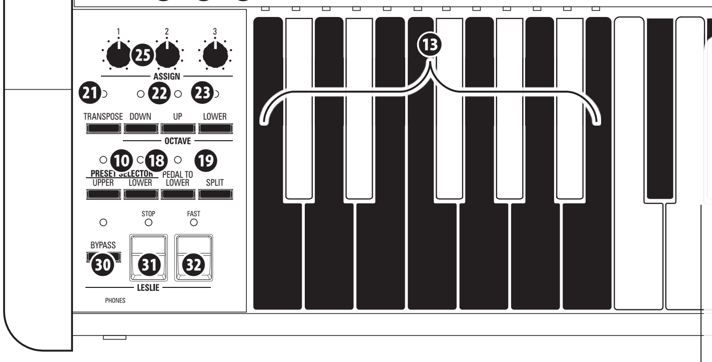
設定を保存する 161
設定を保存する 162
USBメモリーでできること 162
USBメモリー 162
使用可能なUSBメモリー 162
USB端子の取り扱い 162
フォルダー構造 162
USBメモリーを初期化する 163
セットアップ・ファイル 164
SAVE（セーブ） 165
LOAD（ロード） 166
ファイルの互換性 166
SONG（ソング） 167
演奏を記録する 167
演奏を再生する 168
DELETE（デリート） 169

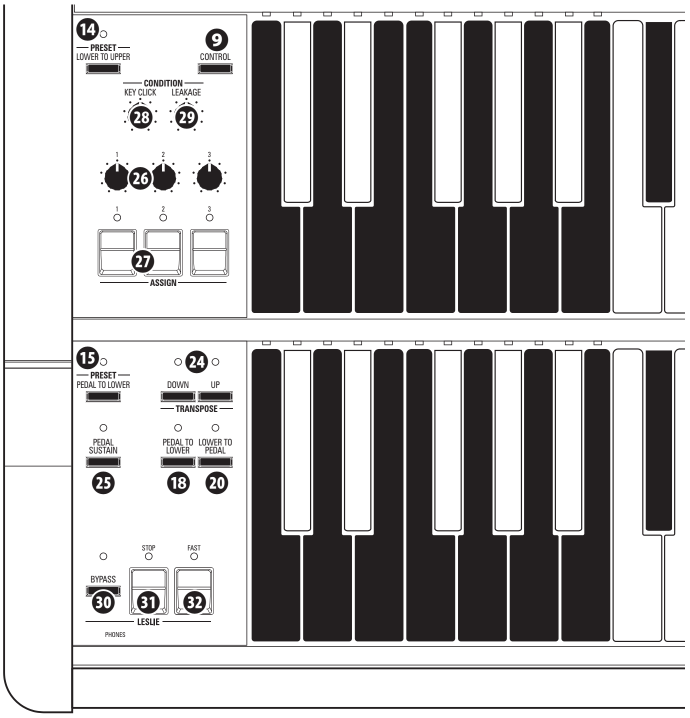
トラブルシューティング 171
トラブルシューティング 172
トラブル 172
エラー・メッセージ 172

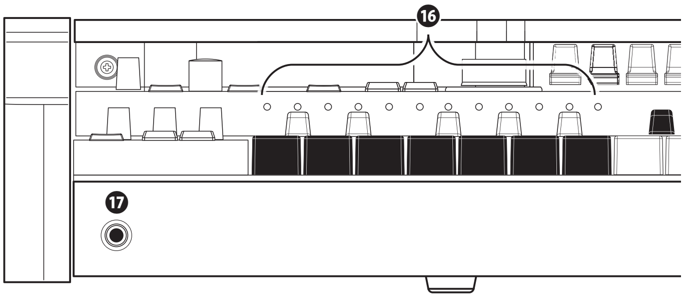
APPENDIX 173
ファクトリー・パッチ一覧 174
カスタムセット一覧 176
カスタム・トーンホイール 176
カスタム・コンタクト 176
カスタム・サブドローバー 176
カスタム・キャビネット 176
カスタム・パイプ 176
パイプ・ストップ 176
MIDIテンプレート 177
MIDI テンプレート 177
MIDIインフォメーション 178
MIDI インプリメンテーション 178
チャンネル・ボイス・メッセージ 178
チャンネル・モード・メッセージ 178
ドローバー・データリスト 179
システム・エクスクルーシブ・メッセージ 179
パッチ・パラメーター 180
トーンホイール・パラメーター 184
コンタクト・パラメーター 184
ペダル・サブドローバー・パラメーター 184
パイプ・パラメーター 185
レスリー・パラメーター 185
システム・パラメーター 186
フェイバリット 187
MIDIインプリメンテーションチャート 188
MIDIチャンネルとメッセージ 189
仕様 190
ボイス&フッテージ・ラベル 191
索引 193
アフターサービスについて 195

各部の名称と働き









トップパネル

左側

❶ MASTER VOLUME つまみ

全体の音量を調節します。

❷ ディスプレイ

各種情報が表示されます。

コントロール・パネル

❸ PLAY ボタン（P. 70）

基本画面であるプレイ画面に飛びます。

❹ MENU / EXIT / SHIFT ボタン

1. メニュー画面へ入ります。（P. 72）
2. 一段上の階層のページへ戻ります。
3. ボタンやつまみの「別の機能」を使います。

❺ PAGE ◀ / ▶ ボタン

編集ページを移動します。

❻ 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❹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。

❼ VALUE つまみ

パッチの番号や設定値を増減します。

[SHIFT]ボタン❹を押しながら回すと、値が大きく増減します。

❽ ENTER ボタン

選択した項目を確定します。

❾ CONTROL ボタン（XK-7Dのみ）（P. 130）

フット・スイッチやエクスプレッション・ペダルといった、各種コントローラーの設定を行うCONTROL機能画面へ飛びます。

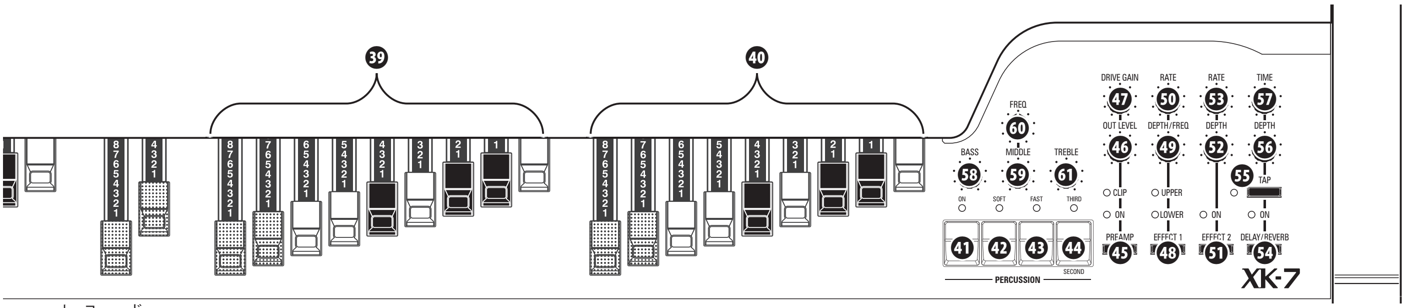
プリセット

❿ PRESET SELECTOR ボタン群（XK-7のみ）

1. プリセット・キー⓭や[VALUE]つまみ❼でパッチ／フェイバリットを選択する際に、UPPER／LOWERどちらのパートに対してかを切り替えます。（P. 35）
2. ドローバーと内部のレジストレーションとを一致させます。（P. 50）

⓫ BANK ボタン（P. 36）

このボタンを押しながらプリセット・キー⓭を押すことで、フェイバリットの「バンク」を選択します。



⑫ **RECORD ボタン**

様々な値を記憶します。

- パッチ(P. 64)
- フェイバリット(P. 140)
- カスタム・パラメーター(P. 124)
- システム・パラメーター(P. 142)

⑬ **プリセット・キー群(P. 36)**

パッチ／フェイバリットの呼び出し／記憶を行います。

[C]〜[A]キーはそれぞれに対応したパッチ、またはフェイバリットで設定されたパッチを選択します。

[A♯]、[B]キーは各キー専用のパッチを呼び出します。対応するドローバー、各エフェクトつまみと内部の状態が一致します。

⑭ **PRESET LOWER TO UPPER ボタン(XK-7Dのみ)**

1. アパー鍵盤のプリセット・キーを操作した際に、ロワー鍵盤のプリセット・キーも連動するかどうかを設定します。(P. 36)
2. UPPERドローバーと内部のレジストレーションとを一致させます。(P. 50)

⑮ **PRESET PEDAL TO UPPER ボタン(XK-7Dのみ)**

1. ロワー鍵盤のプリセット・キーを操作した際に、PEDALパートのパッチ／フェイバリットも連動するかどうかを設定します。(P. 36)
2. LOWERドローバーと内部のレジストレーションとを一致させます。(P. 50)

⑯ **プリセット・ランプ群**

現在選択されているプリセット・キーを表示します。

XK-7................UPPERパート: 赤色、LOWERパート: 緑色
XK-7D.............すべて橙色

ヘッドホン

⑰ **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も、LINE OUTジャック及びLESLIEソケットからは音声が出力されます。

鍵盤コントロール

⑱ **PEDAL TO LOWER ボタン(P. 63)**

ロワー鍵盤を使って、PEDALパートを演奏します。

⑲ **SPLIT ボタン (XK-7のみ)(P. 62)**

内蔵鍵盤をLOWERとUPPERに分割します。

⑳ **LOWER TO PEDAL ボタン(XK-7Dのみ) (P. 63)**

ペダル鍵盤を使って、LOWERパートを演奏します。

㉑ **TRASNPOSE ボタン(XK-7のみ)(P. 66)**

OCTAVE [DOWN] / [UP]ボタン㉒と併用して、この楽器全体を移調します。

㉒ **OCTAVE DOWN / UP ボタン(XK-7のみ)(P. 62)**

アパー鍵盤のオクターブを操作します。

㉓ **OCTAVE LOWER ボタン(XK-7のみ)**

OCTAVE [DOWN] / [UP]ボタン㉒と併用して、ロワー鍵盤のオクターブを操作します。

㉔ **TRANSPOSE DOWN / UP ボタン (XK-7Dのみ)(P. 66)**

この楽器全体を移調します。

㉕ **PEDAL SUSTAIN ボタン(P. 63)**

離鍵後のPEDALパートの音を、ゆっくりと減衰させます。

アサイナブル・コントロール(P. 101)

任意のパラメーターを割り当て、その値を操作します。

㉖ **ASSIGN つまみ群**

連続可変のパラメーター用。

㉗ **ASSIGN ボタン群(XK-7Dのみ)**

スイッチ動作を行うパラメーター用。

コンディション(XK-7Dのみ)(P. 61)

主にトーンホイール・オルガンの特徴的なパラメーターを調節します。

㉘ **KEY CLICK LEVEL つまみ**

仮想マルチコンタクト鍵盤の状態を調節します。

㉙ **LEAKAGE LEVEL つまみ**

リーケージ・トーンの音量を調節します。

レスリー(P. 59)

内蔵のレスリー効果や、外部に接続したレスリー・スピーカーの操作を行います。

㉚ **BYPASSボタン**

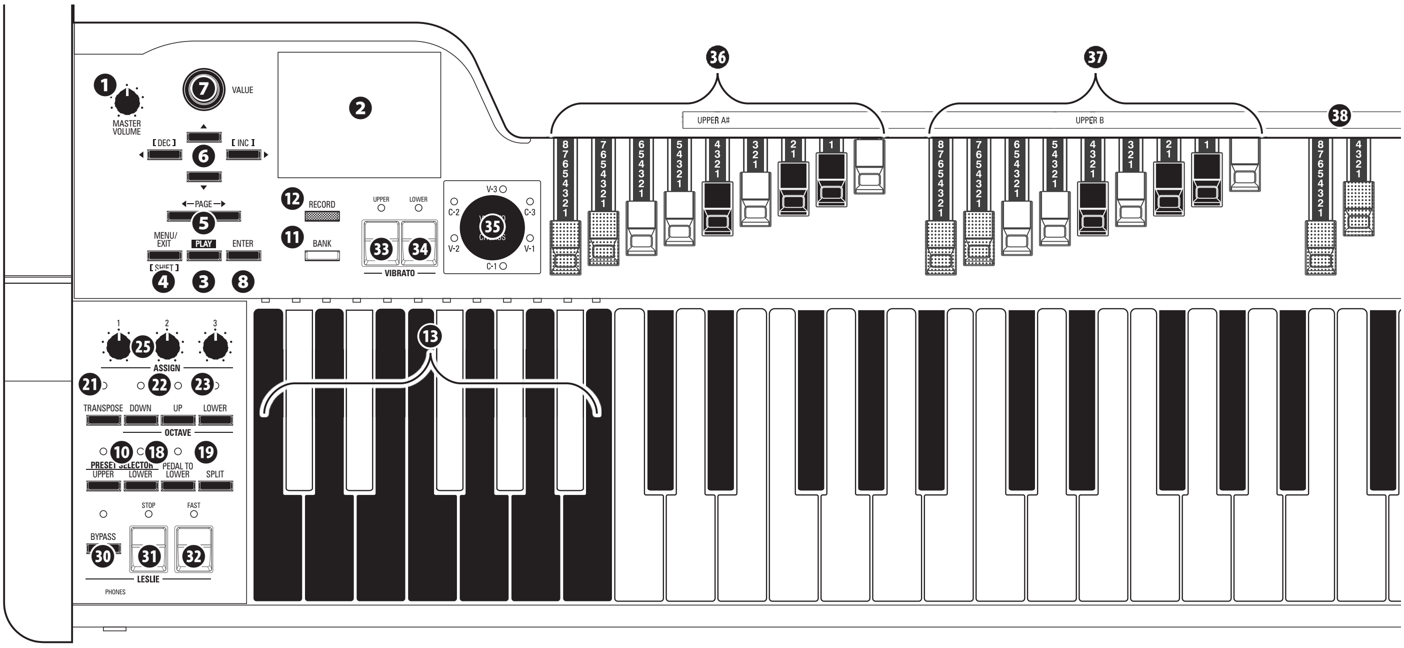
レスリー効果をバイパスし、オルガン・セクションのサウンドをステーショナリー・チャンネルから出力します。ランプ点灯時がバイパスです。

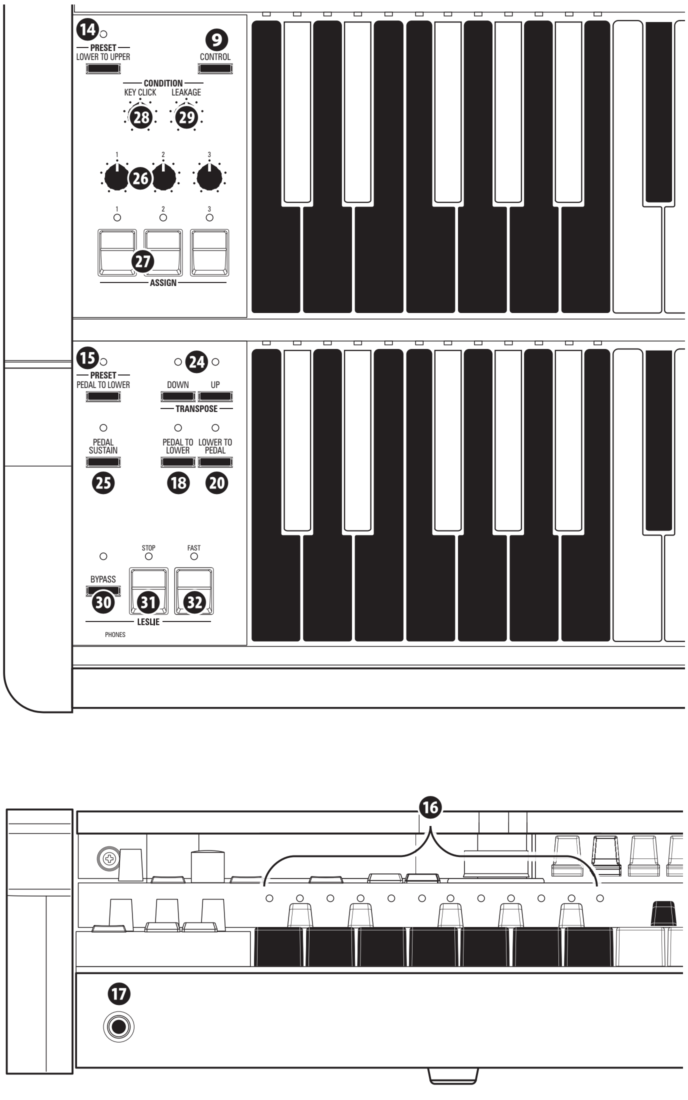
㉛ **STOPボタン**

[FAST]ボタン㉜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。

㉜ **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。





ビブラート&コーラス(P. 58)

ドローバーの音を揺らし、潤いと温かさを加えます。

㉝ LOWER ボタン

LOWER及びPEDALパートのビブラート&コーラス効果をオン／オフします。

㉞ UPPER ボタン

UPPERパートのビブラート&コーラス効果をオン／オフします。

㉟ MODE つまみ

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。

ドローバー(P. 50)

ドローバーは基本的なハーモニクスを調節します。オルガン・タイプやパートによって、各つまみの働きが異なります。

㊱ UPPER A♯ ドローバー

UPPERパートのドローバーです。これを有効にするには、

XK-7................PRESET SELECTOR [UPPER]ボタン⑩が選択された状態でプリセット・キー[A♯]⑬を選択します。
XK-7D.............アパー鍵盤のプリセット・キー[A♯]⑬を選択します。

また、呼び出されたパッチの調整にも使われます。

㊲ UPPER B ドローバー

UPPERパートのドローバーです。これを有効にするには、

XK-7................PRESET SELECTOR [UPPER]ボタン⑩が選択された状態でプリセット・キー[B]⑬を選択します。
XK-7D.............アパー鍵盤のプリセット・キー[B]⑬を選択します。

㊳ PEDALドローバー

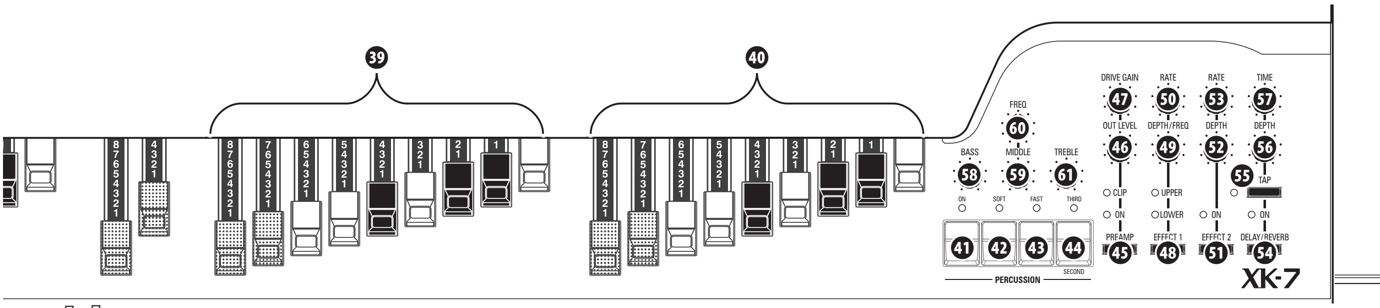
PEDALパートのドローバーです。

㊴ LOWER A♯ ドローバー

LOWERパートのドローバーです。これを有効にするには、

XK-7................PRESET SELECTOR [LOWER]ボタン⑩が選択された状態でプリセット・キー[A♯]⑬を選択します。
XK-7D.............ロワー鍵盤のプリセット・キー[A♯]⑬を選択します。

また、呼び出されたパッチの調整にも使われます。



㊵ LOWER B ドローバー

LOWERパートのドローバーです。これを有効にするには、

XK-7................PRESET SELECTOR [LOWER]ボタン⑩が選択された状態でプリセットキー[B]⑬を選択します。
XK-7D.............ロワー鍵盤のプリセット・キー[B]⑬を選択します。

パーカッション(P. 58)

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。

NOTE: 工場出荷時、パーカッションはバンクAではプリセット・キーBのみ、それ以外のバンクでは常に発音可能です。

㊶ ON ボタン

パーカッション(減衰)音を加えます。

㊷ SOFT ボタン

パーカッションの音量を若干下げます。

㊸ FAST ボタン

パーカッションの減衰を速めます。

㊹ THIRD ボタン

パーカッションの倍音を第2倍音から第3倍音に切り替えます。

エフェクト(P. 60)

㊺ PREAMP ボタン

プリアンプをオン／オフします。「オン」の間は、[ON]ランプが点灯します。

㊻ PREAMP DRIVE GAIN つまみ

プリアンプの増幅率を変化させ、音をどの程度歪ませるかを調節します。

音が歪み始める目安として[CLIP]ランプが点灯します。

㊼ PREAMP OUT LEVEL つまみ

プリアンプの音量を調節します。

㊽ EFFECT 1 ボタン

マルチ・エフェクト1をオン／オフします。「オン」の間は、このエフェクトが有効なパートのランプ[UPPER]/[LOWER]が点灯します。

㊾ EFFECT 1 DEPTH / F R E Q つまみ

マルチ・エフェクト1のパラメーター、主にエフェクトの深さや周波数を調節します。

㊿ EFFECT 1 RATE つまみ

マルチ・エフェクト2のパラメーター、主にエフェクトの速さを調節します。

51 EFFECT 2 ボタン

マルチ・エフェクト2をオン／オフします。このエフェクト2は全パートに作用します。

52 EFFECT 2 DEPTH つまみ

マルチ・エフェクト2のパラメーター、主にエフェクトの深さを調節します。

53 EFFECT 2 RATE つまみ

マルチ・エフェクト2のパラメーター、主にエフェクトの速さを調節します。

54 DELAY / REVERB ON ボタン

ディレイ／リバーブ効果をオン／オフします。

55 DELAY TAP ボタン

ディレイ効果の時間を、ボタンを押す間隔で設定します。

56 DELAY / REVERB DEPTH つまみ

ディレイ／リバーブ効果の深さを調節します。

57 DELAY / REVERB TIME つまみ

ディレイ／リバーブ効果の時間を調節します。

マスター・イコライザー(P. 39)

本機の全般的な音質を補正します。

58 BASS つまみ

低音域を加減します。

59 MIDDLE GAIN つまみ

中音域を加減します。

60 MIDDLE F R E Q つまみ

中音域の中心周波数を調整します。

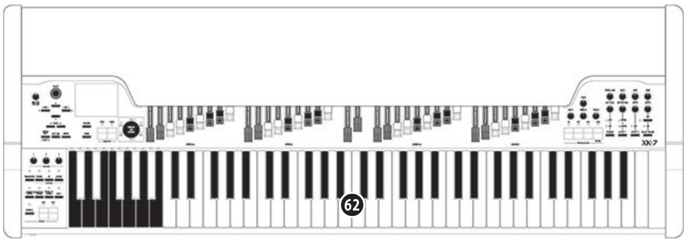
61 TREBLE つまみ

高音域を加減します。

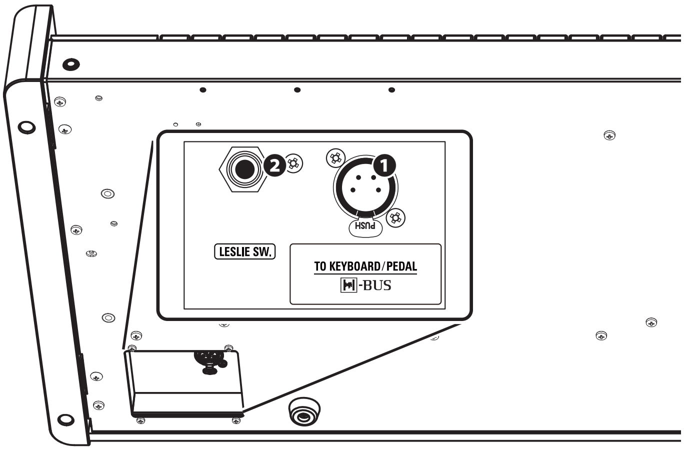
鍵盤

62 鍵盤

ミュージカル・キー61鍵+プリセット・キー12鍵、ウォーターフォール形、仮想マルチコンタクトの鍵盤です。



底面



ジャック・ポケット

❶ **H-BUS ジャック**

-BUS対応機器を接続します。

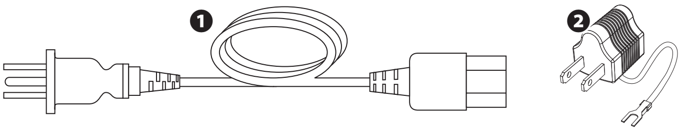
- ロワー鍵盤XLK-5（XK-7のみ）
- ペダル鍵盤XPK-250W/mk2シリーズ
- ペダル鍵盤XPK-250W mk3

❷ **LESLIE SW. ジャック**

レスリー・スイッチを接続します。

HAMMOND…CU-1、FS-10TL

付属品



❶ **ACコードセット**

本機に電源を供給します。

❷ **2P-3P変換器**

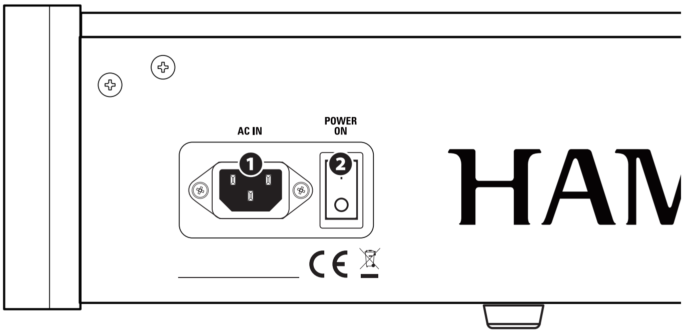
XK-7のみ

❸ **タッピングねじ（4）**

❹ **ゴム脚（4）**

XK-7Dを金属製4脚スタンド、ST-XLKK5/ST-XLK3に搭載する場合に使用します。

リアパネル



電源

❶ **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。

❷ **POWERスイッチ**

本機の電源をオン／オフします。

音声出力端子

❸ **Leslie®レスリー・ソケット（P. 20）**

レスリー・スピーカー（11ピン仕様）を接続します。

❹ **LINE OUT L/MONOジャック**

❺ **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。

❻ **ROTARY OUT ジャック（P. 22）**

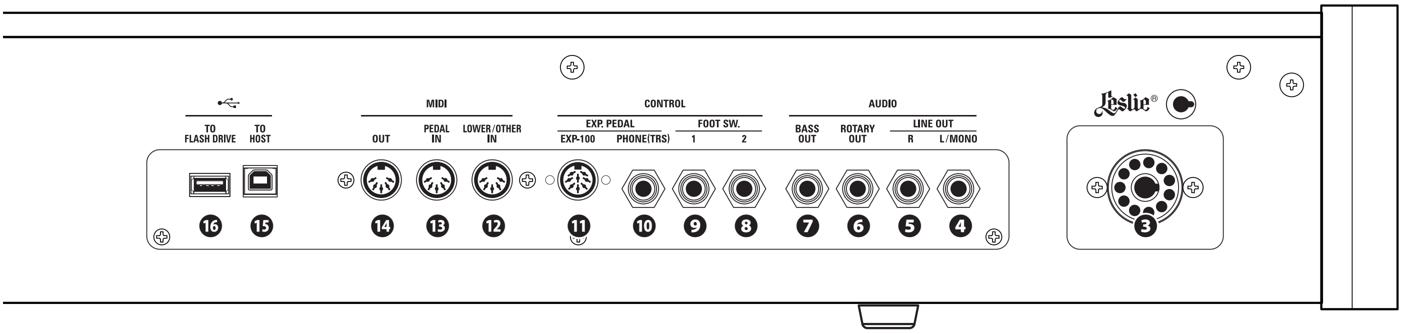
ロータリー・チャンネルの音声出力ジャックです。本機の内蔵レスリー効果やレスリー・スピーカーではなく、外部のロータリー・エフェクトを使用する場合は、ここに接続します。

NOTE: このジャックを使用する場合は、“ROTARY OUT”（P. 128）を “Used” に設定してください。

❼ **BASS OUT ジャック（P. 22）**

低音の音声出力ジャックです。パワード・サブ・ウーファーを接続し、低音を増強する場合に使用します。

NOTE: このジャックを使用する場合は、“BASS OUT”（P. 128）を “Used” に設定してください。



コントローラー端子

❽ FOOT SW. 2 ジャック (P. 130)

❾ FOOT SW. 1 ジャック

レスリー・スイッチやフット・スイッチ、ダンパー・ペダルを接続し、演奏中にレスリー効果の切り替えや、パッチの切り替えなどが行えます。接続可能なコントローラーは下記をご参照ください。

HAMMOND...FS-9H、VFP1
BOSS...............FS-5U
Roland...........DP-10(Switch)
YAMAHA.......FC4A、FC5

❿ EXP. PEDAL PHONE ジャック (P. 132)

エクスプレッション・ペダルを接続します。

演奏中に抑揚をコントロールすることができます。

接続可能なエクスプレッション・ペダルと極性(画面内で設定)は下記をご参照ください。

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

⓫ EXP. PEDAL EXP-100 ジャック

エクスプレッション・ペダルEXP-100シリーズを接続します。

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(P. 148)

⓬ MIDI LOWER/OTHER INジャック (XK-7)

MIDI OTHER IN ジャック (XK-7D)

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3パートの受信を行いますが、市販のMIDIキーボードを接続し、ロワー鍵盤専用にも設定可能です。

⓭ MIDI PEDAL IN ジャック

XPK-200L/PK-25PXKといった、MIDIペダル鍵盤専用のMIDI信号受信ジャックです。

⓮ MIDI OUT ジャック

本機の演奏情報を出力します。

USB端子

⓰ USB TO HOST ジャック(P. 148)

コンピューターを接続し、MIDI信号を送受信します。

⓱ USB FLASH DRIVE ジャック(P. 160)

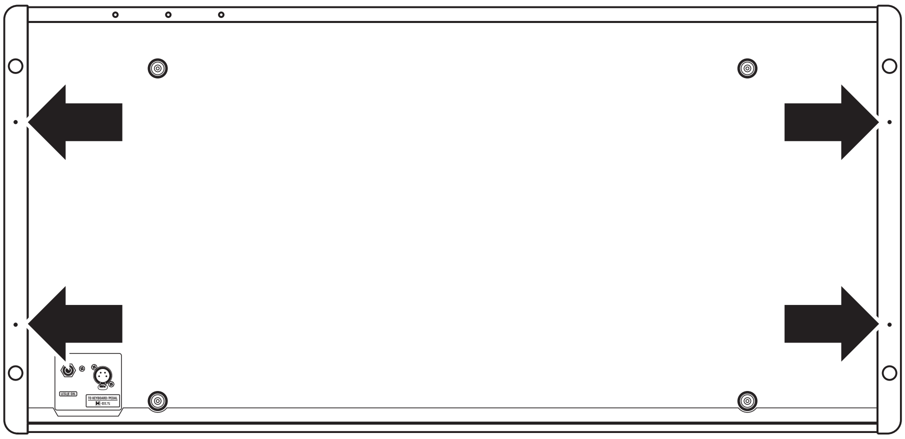
USBフラッシュメモリーを接続します。

セットアップやアップデータといったファイルの保存や読み込みを行います。

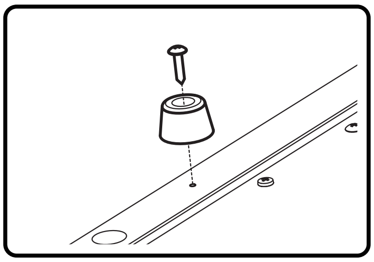
ゴム脚の取り付け（XK-7Dのみ）

本機を金属製4脚スタンド、ST-XLK5/ST-XLK3に搭載する場合は、それぞれを嵌合させるため、付属のゴム脚を側板の底部に取り付けてください。

1. 毛布などの柔らかい布を用意し、本機を天地逆に置きます。側板のガイド穴を見つけてください（下図矢印参照）。

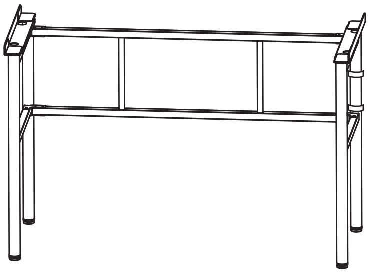


2. No.2⊕ドライバーを使用し、ゴム脚をタッピングねじ（共に付属）で側板のガイド穴に取り付けます。



tips ST-XLK5/ST-XLK3

XK-7Dに適合する金属製の4脚スタンドで、上部には側板のゴム脚を嵌合させるための開口部が存在します。



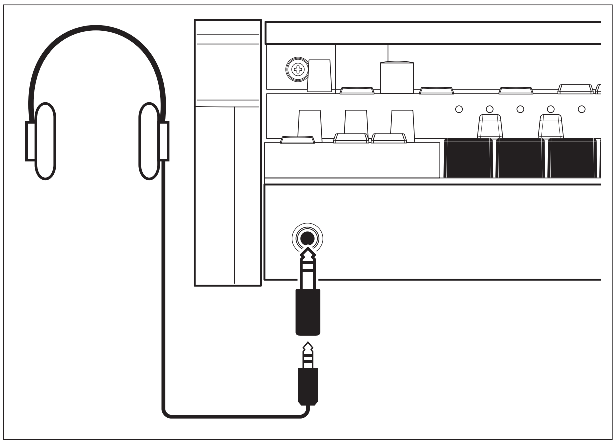
接続のしかた

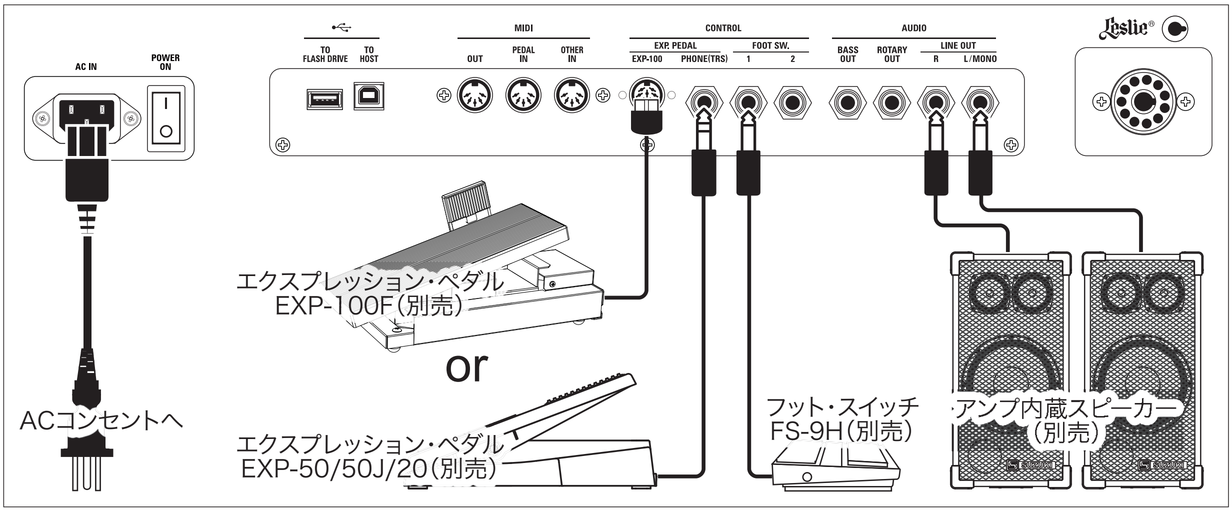
基本的な接続

図を参考に接続してください。

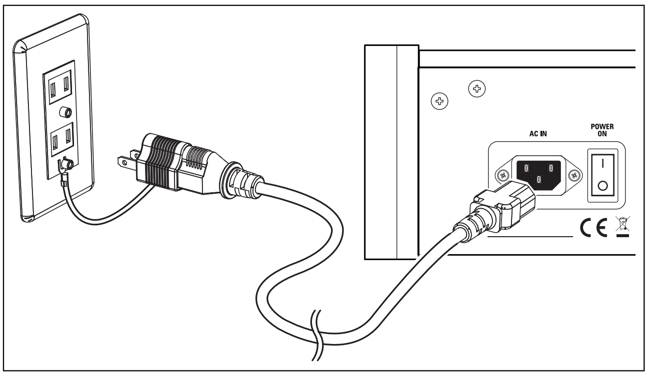
本機にはアンプやスピーカーは内蔵されていません。音を出すためにはアンプとスピーカーをご用意ください。また、PHONES(フォーン)ジャックにステレオ・ヘッドホンを接続すると、本体だけで演奏を楽しむことができます。

※ 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(コントロール)」(P. 130)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、販売店または最寄りの電気工事店にご相談ください。

[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。

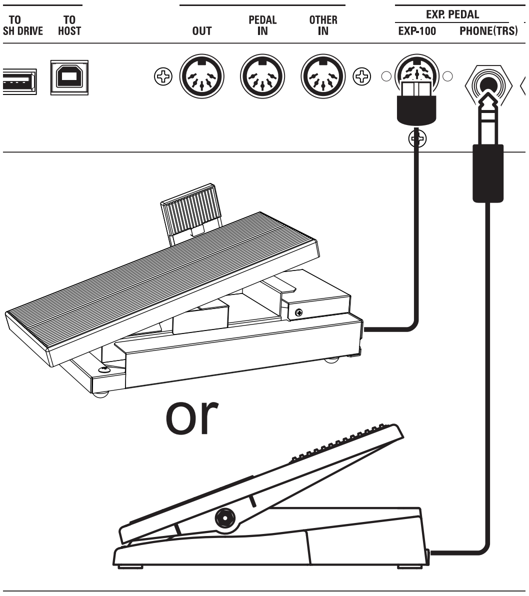
⚠注意

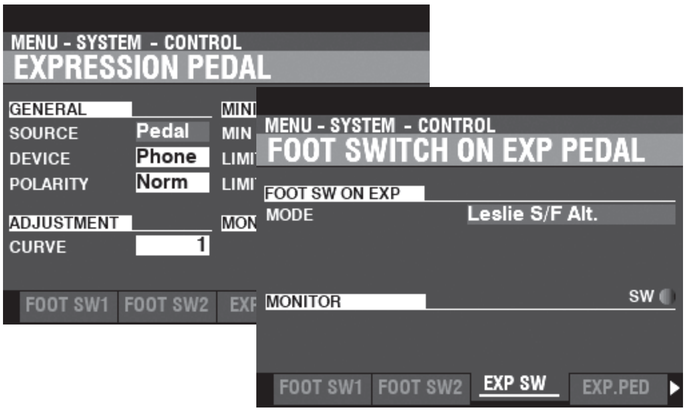
本機を直射日光や炎の当たる場所、高温になる場所に設置しないでください。

コントローラーを接続する

このページではコントローラーの接続と設定を説明します。
画面内の操作方法については、「機能画面」（P. 74）をご参照ください。

エクスプレッション・ペダル





接続

1. エクスプレッション・ペダルのプラグを[EXP-100]（EXP-100シリーズの場合）、または[PHONE]（EXP-50/50J/20の場合）ジャックに挿入します。

エクスプレッションの設定

2. [MENU] - **SYSTEM** - **CONTROL** - **EXPRESSION PEDAL** へ移動します。（P. 132）
3. SOURCE を “Pedal” または “Both” に設定します。
4. 接続したジャックに応じて、DEVICEを設定します。
   EXP-100.........**EXP-100**
   PHONE...........**Phone**
5. 製品を[PHONE]ジャックに接続した場合は、その極性に応じてPOLARTYを設定します。
   HAMMOND...EXP-50/50J/20、V-20H、V-20R；**Norm**
   KORG.............XVP-10、XVP-20；**Rev**
   Roland...........EV-5；**Norm**
   YAMAHA.......FC7；**Rev**

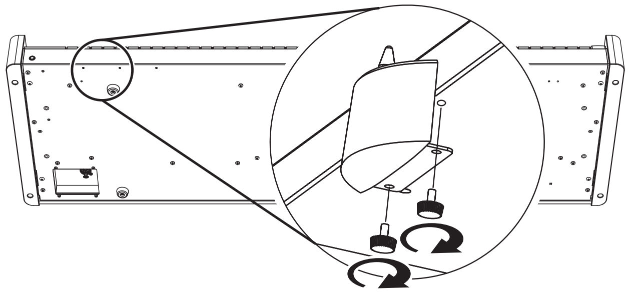
フット・スイッチの設定（EXP-100Fのみ）

6. [MENU] - **SYSTEM** - **CONTROL** - **FOOT SWITCH ON EXP PEDAL** へ移動します。（P. 130）
7. MODE を、所望の機能に設定します。

記憶

8. [RECORD] ボタンを押して、設定を記憶します。（P. 142）

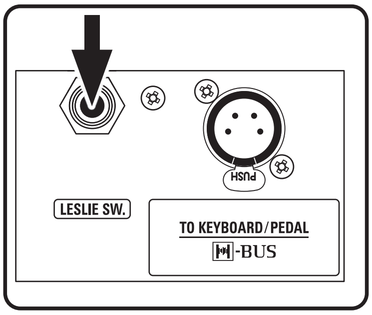
レスリー・スイッチ



レスリー・スイッチ CU-1（別売）の取り付けかた

接続

1. 図を参考に、レスリー・スイッチを本機に取り付けます。
2. レスリー・スイッチのプラグを、[LESLIE SWICH] ジャックに挿入します。

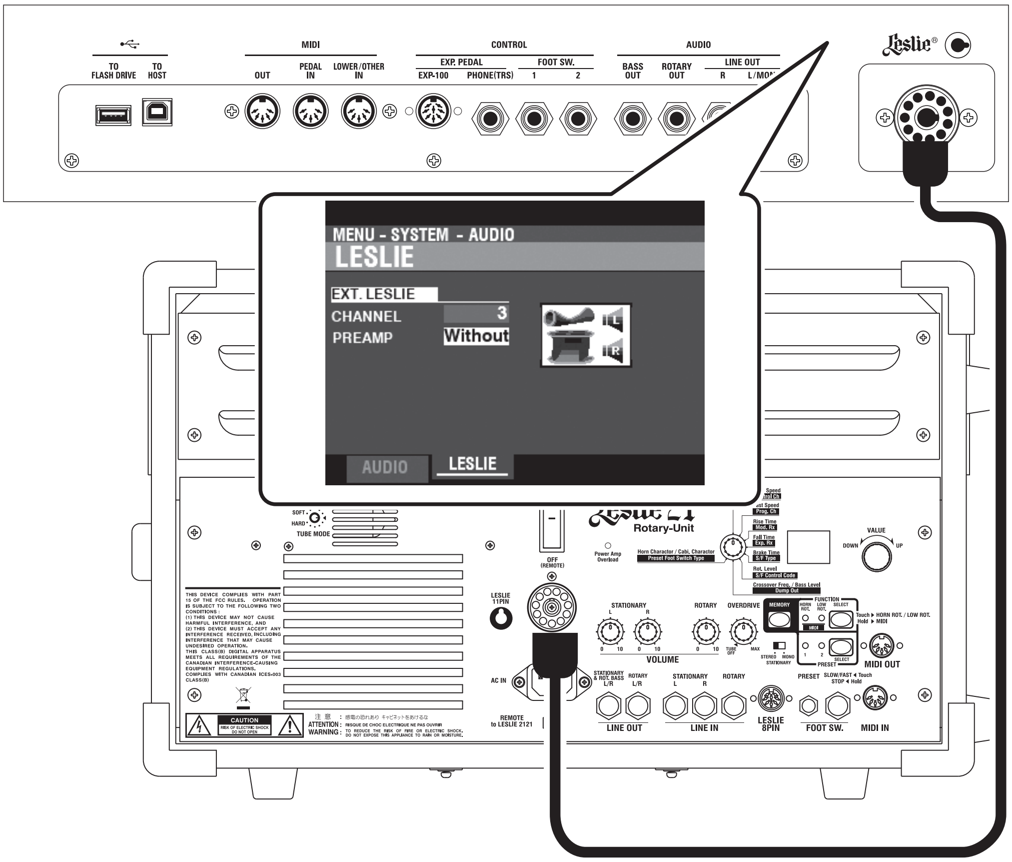


レスリー・スピーカーの接続

本機は11ピン・コネクターを備えたレスリー・スピーカーを直接接続することができます。
画面内の操作方法については、「機能画面」(P. 74)をご参照ください。

3チャンネル・タイプ

該当レスリー機種: 2101/2101mk2/2103mk2等



接続

① 各機器の電源スイッチを切ります。

② レスリー・スピーカーと本機のLeslie®レスリー・ソケットを、専用の11ピン・レスリー・ケーブル(別売LC11-7M)で接続します。

③ 本機の[POWER]スイッチを "ON" にします。
レスリー・スピーカーの電源も自動的に入ります。

設定と記憶

④ [MENU] - **SYSTEM** - **AUDIO** - **LESLIE** へ移動します。(P. 129)

⑤ CHANNEL(チャンネル)を、"3"に設定します。

⑥ W/ PREAMP(ウィズ プリアンプ)を "Without" に設定します。

⑦ [RECORD] ボタンを押して、設定を記憶します。

調整

⑧ 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。

⑨ 本機の[BYPASS(バイパス)]ボタンを「オフ」にし、レスリー・スピーカーの[ROTARY VOLUME(ロータリー ボリューム)]つまみを必要な音量が得られる位置まで回します。

⑩ 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STATIONARY VOLUME [L]/[R]つまみを調整します。

NOTE: 本機はレスリー・スピーカーのMIDIコントロールは行えません。

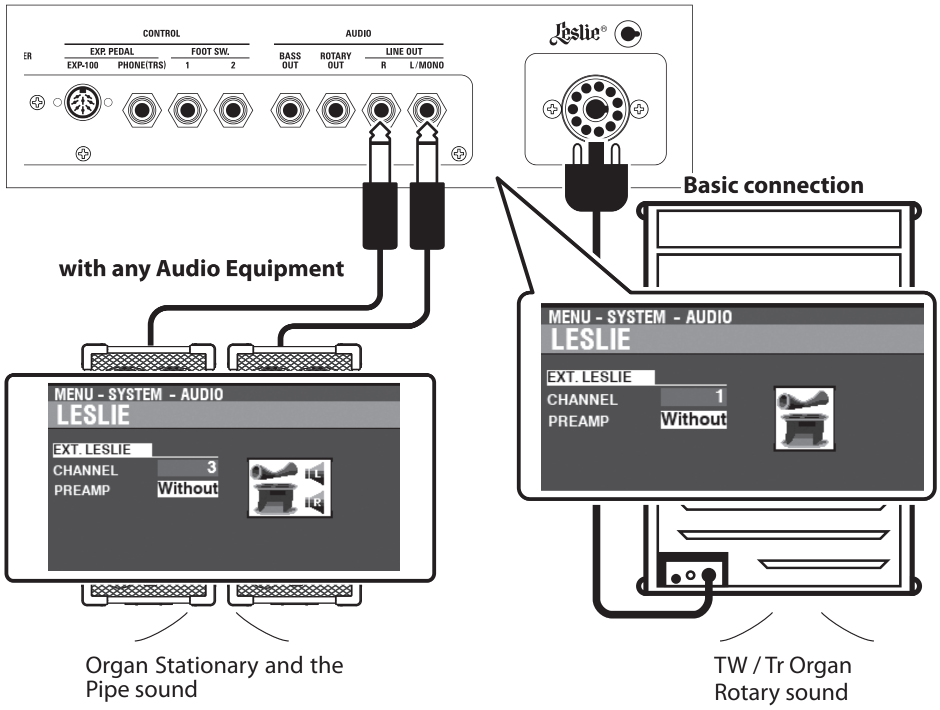
tips レスリー・チャンネル

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を伴うスピーカー・ユニットのみが存在し、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、パイプ・オルガン等の「回転しない」オルガン音を再生するためには、「ステーショナリー・チャンネル」として別途音響機器が必要です。

1チャンネル・タイプ

該当レスリー機種: 122XB, 122H, 3300, 3500等



接続

① 各機器の電源スイッチを切ります。

② レスリー・スピーカーと本機のLeslie®レスリー・ソケットを、専用の11ピン・レスリー・ケーブル(別売LC11-7M)で接続します。

③ ステーショナリー・チャンネルとしてパワード・スピーカー等の音響機器を使う場合は、それらと本機のLINE OUTジャックとを接続します。

④ 本機の[POWER]スイッチを “ON” にします。
必要に応じ、レスリー・スピーカーや音響機器の電源を入れます。

設定と記憶

⑤ [MENU] - **SYSTEM** - **AUDIO** - **LESLIE** へ移動します。(P. 129)

⑥ CHANNELを設定します。
- **1** ....レスリー・スピーカー単独で演奏
- **3** ....レスリー・スピーカーと音響機器で演奏

⑦ W/ PREAMPを設定します。
- **With**................122H, 142H
- **Without**.........それ以外のレスリー・スピーカー

⑧ [RECORD] ボタンを押して、設定を記憶します。

調整(音響機器を併用する場合)

⑨ 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。

⑩ 本機の[BYPASS]ボタンを「オフ」にし、必要な音量が得られるようレスリー・スピーカーのボリュームつまみを設定します。

⑪ 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、音響機器を調整します。

tips W/ PREAMP

本機の「プリアンプ」と、レスリー・スピーカー122H/142Hには、共にB-3/C-3のプリアンプ回路を模した機能や回路が内蔵されています。

多重に効果がかかってしまうのを防止するため、122H/142Hを接続する際には本機のプリアンプのうち一部の機能をバイパスします。これをW/PREAMPと呼びます。

tips リモート電源スイッチ

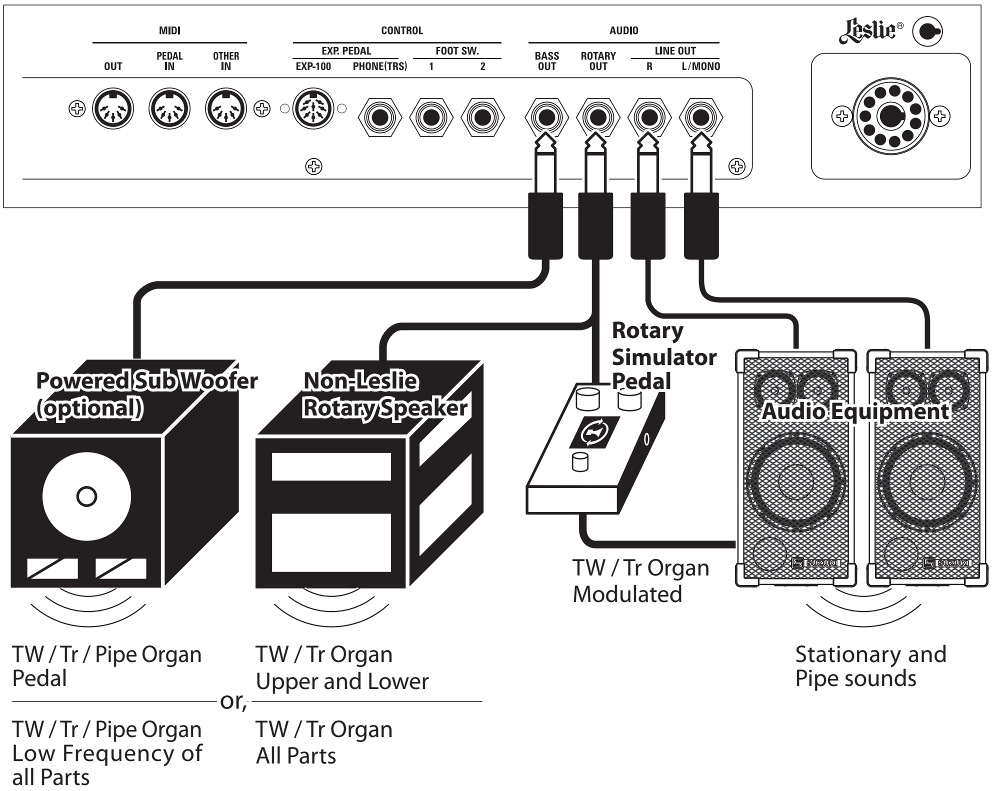
レスリー・スピーカーには、モデルや設定によってオルガン側の電源スイッチと連動するものと、連動しないものが存在します。

これは、かつてトーン・キャビネットの電源がオルガンから供給されていたことに由来します。

詳しくは、接続されるレスリー・スピーカーの取扱説明書をお読みください。

その他の音声出力端子

「生の」オルガン音を出力する

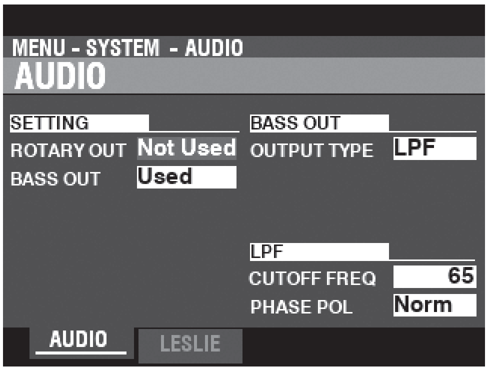


ROTARY OUT ジャック

本機の音を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・エフェクトを使用して鳴らす場合は、[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[L/MONO][R]ジャックから不要なオルガン音を出力させないよう、“ROTARY OUT” を “Used” に設定してください。(P. 128)



BASS 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、[BASS OUT]ジャックにパワード・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[L/MONO][R]ジャック、[ROTARY OUT]ジャック、及び Leslie® レスリー11ピン・ソケットから不要なPEDALパートの音を出力させないよう、“BASS OUT” を “Used” に設定してください。(P. 128)

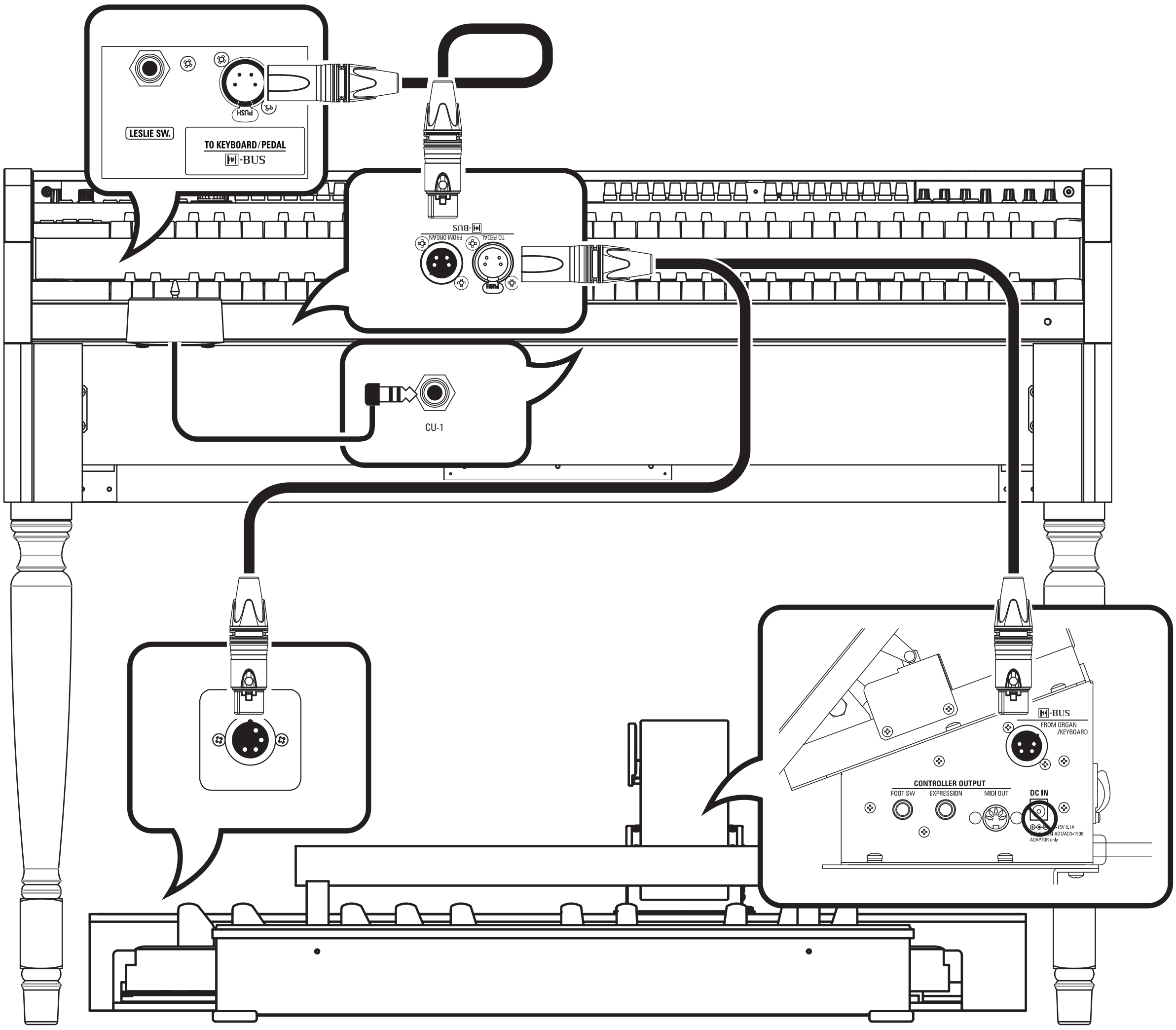
鍵盤を拡張する: XK-7

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

3段鍵盤(H-BUSを使って)

該当機種:

- ロワー鍵盤 XLK-5
- ペダル鍵盤 XPK-250W/mk2, XPK-250W mk3



接続

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. 18 をご参照ください。

② 本機の電源を入れます。

接続される機器の取扱説明書も併せてお読みください。

NOTE: 鍵盤の構造上、XK-7とXLK-5とでは演奏感や発音の深さが異なることをご理解ください。

tips

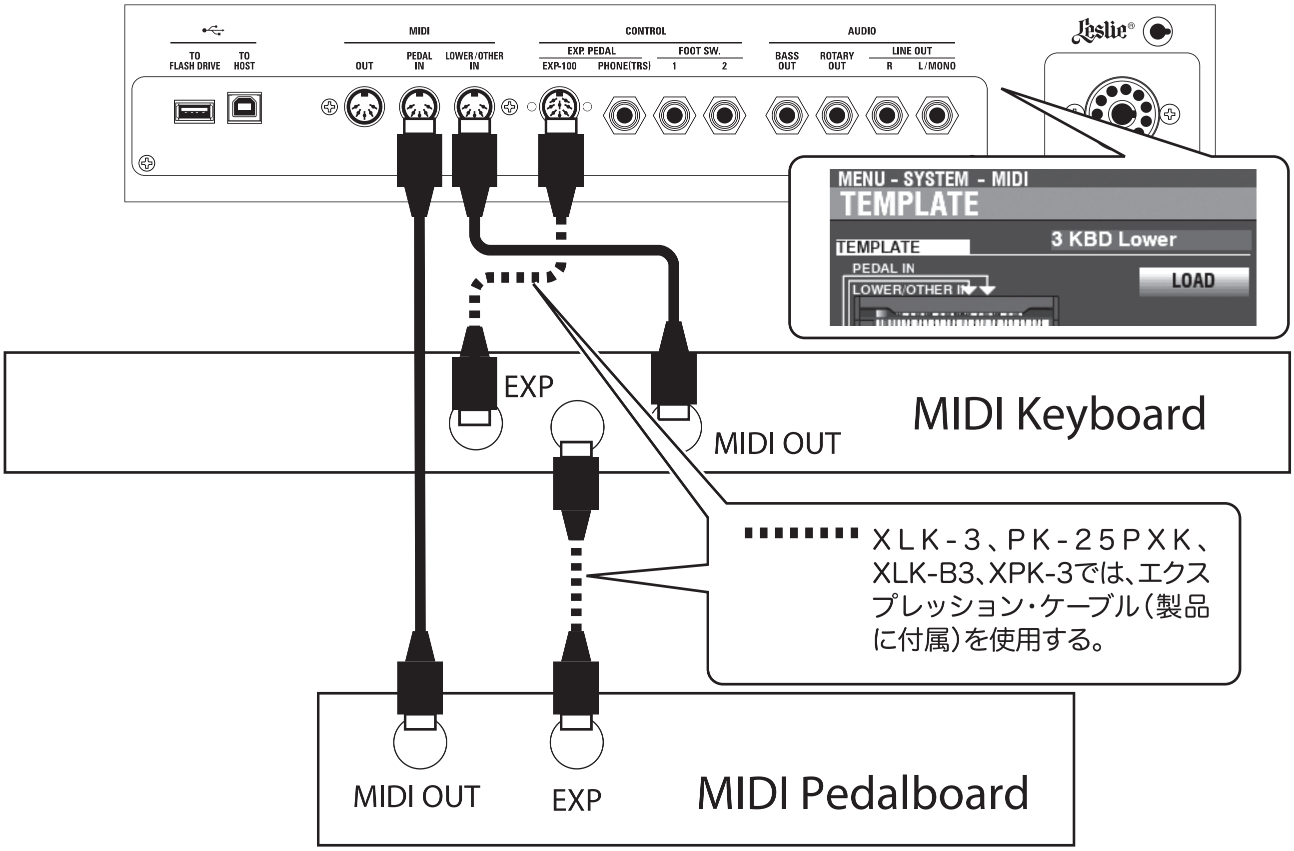
拡張した鍵盤と仮想マルチ・コンタクト

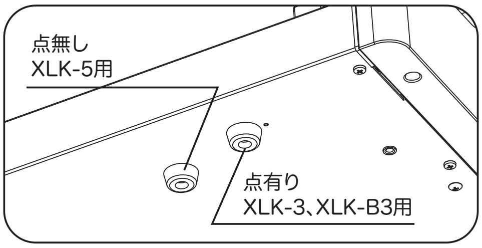
完全な仮想マルチ・コンタクトによる発音動作は、本機の内蔵鍵盤(3段鍵盤であればXK-7D)及びXPK-250W mk3との接続でのみ得られます。

H-BUSやMIDIによって拡張された鍵盤を演奏すると、本機は以下のようなタイミングで発音します。

- XLK-5: カスタム・コンタクトによる発音(物理的な3接点に対応した動作)。
- XPK-250W/mk2: カスタム・コンタクトによる発音(全仮想接点を単接点でコントロール)。
- XPK-250W mk3: カスタム・コンタクトによる発音(物理的な3接点に対応した動作)。
- MIDI鍵盤: ベロシティ値に対応した遅延による発音。

3段鍵盤（MIDIキーボードを使って）





正しく配置するため、本機のゴム脚をMIDIキーボード（ロワー鍵盤）に合わせて移動してください。移動には#2プラスドライバーを使用します。

接続

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. 18をご参照ください。

設定と記憶

② 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート “3 KBD Lower”（MIDIキーボードをLOWERとして使う場合）または “3KBD Upper”（MIDIキーボードをUPPERとして使う場合）を呼び出します（P. 154）。

③ [RECORD] を押して、設定を記憶します（P. 142）。

接続したMIDIキーボードの取扱説明書も併せてお読みください。

推奨MIDI キーボード

当社製の接続可能なMIDIキーボードは、生産完了品を含め以下の通りです。

ロワー鍵盤.....XLK-3, XLK-B3
ペダル鍵盤....XPK-130G, XPK-200G, XPK-200GL, PK-25PXK, XPK-100, XPK-200, XPK-200L

tips 本機から見たMIDIキーボードの扱い

“Basic” 以外、すなわち “3KBD Lower” 等のMIDIテンプレートを呼び出すと、接続されたMIDIキーボードはそれぞれ本機の「ローカルな」キーボードとして動作し、全鍵盤の演奏は本機のMIDI OUTジャックより送信されます。

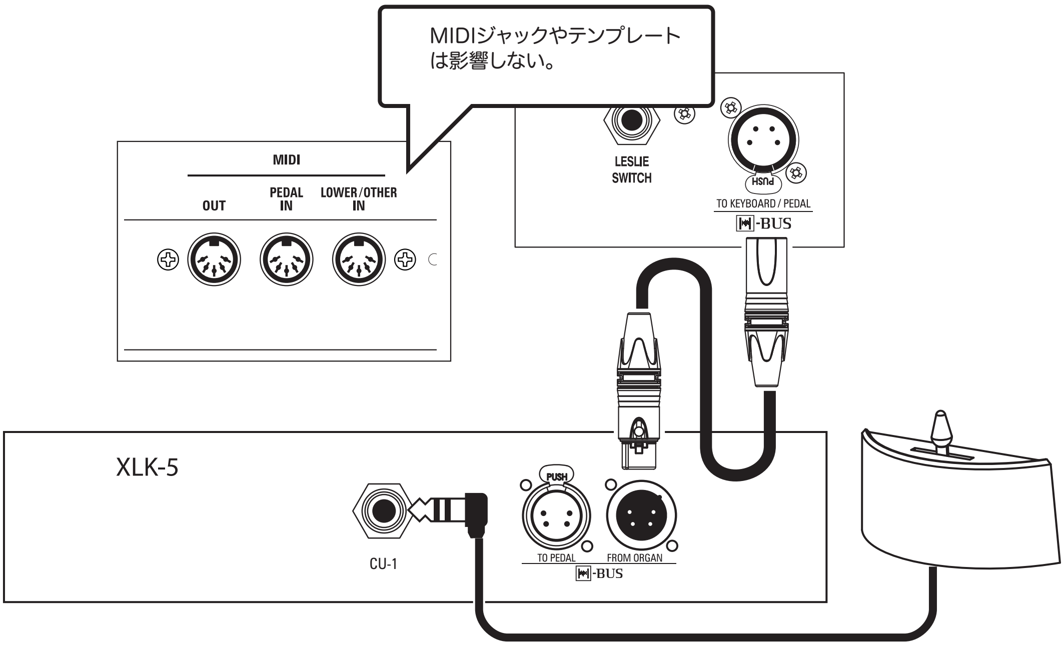
tips MIDIによる鍵盤拡張と仮想マルチ・コンタクト

“Basic”以外、すなわち “3KBD Lower” 等のMIDIテンプレートを呼び出すと、本機の鍵盤はサウンティング・ポイント（P. 137）の設定に関わらず、ベロシティ・マルチ・コンタクト（P. 155）で発音します。

2段鍵盤（H-BUSを使って）

該当機種:

- ロワー鍵盤 XLK-5



UPPERパートを本機の鍵盤で、LOWERとPEDALパート（ペダル・トゥ・ロワー機能を使用）をロワー鍵盤XLK-5で演奏します。

接続

① 図のように接続します。

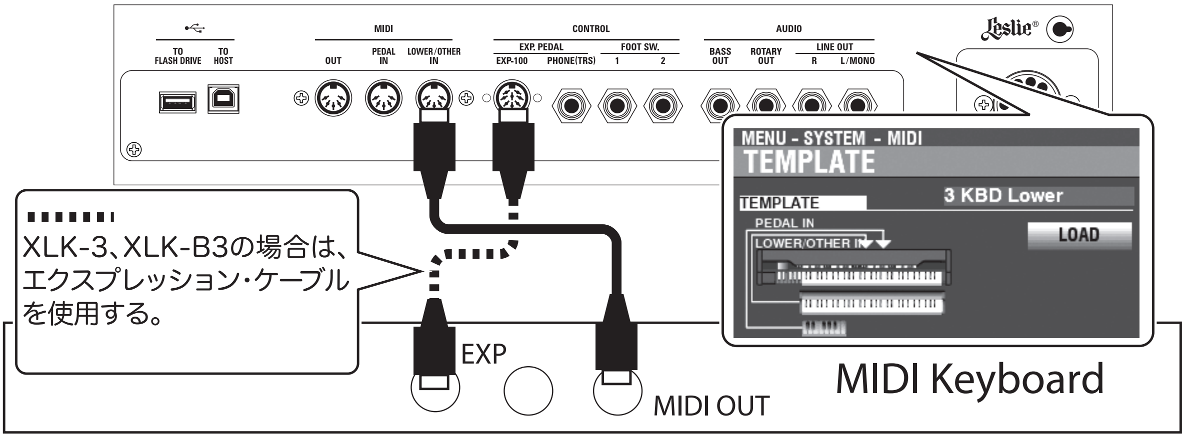
NOTE: この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続はP. 18をご参照ください。

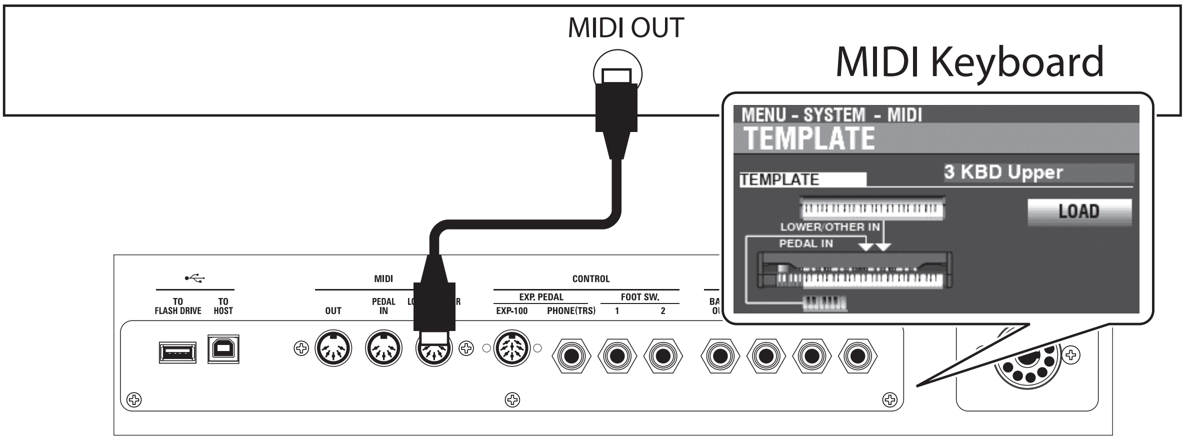
② 本機の電源を入れます。

接続される機器の取扱説明書も併せてお読みください。

NOTE: 鍵盤の構造上、XK-7とXLK-5とでは演奏感や発音の深さが異なることをご理解ください。

2段鍵盤（MIDIキーボードを使って）





二通りの配置が可能です。

- UPPERパートを本機の鍵盤で、LOWERパートとPEDALパート（ペダル・トゥ・ロワー機能を使用）をMIDIキーボードで演奏します。
- UPPERパートをMIDIキーボードで、LOWERパートとPEDALパート（ペダル・トゥ・ロワー機能を使用）を本機の鍵盤で演奏します。

接続

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. 18をご参照ください。

設定と記憶

② 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート
“3KBD Lower“（MIDIキーボードをLOWERとして使う場合）または
“3KBD Upper”（MIDIキーボードをUPPERとして使う場合）
を呼び出します（P. 154）。

③ [RECORD] を押して、設定を記憶します（P. 142）。

接続される機器の取扱説明書も併せてお読みください。

推奨MIDI キーボード

当社製の接続可能なMIDIキーボードは、生産完了品を含め以下の通りです。

ロワー鍵盤.....XLK-3, XLK-B3

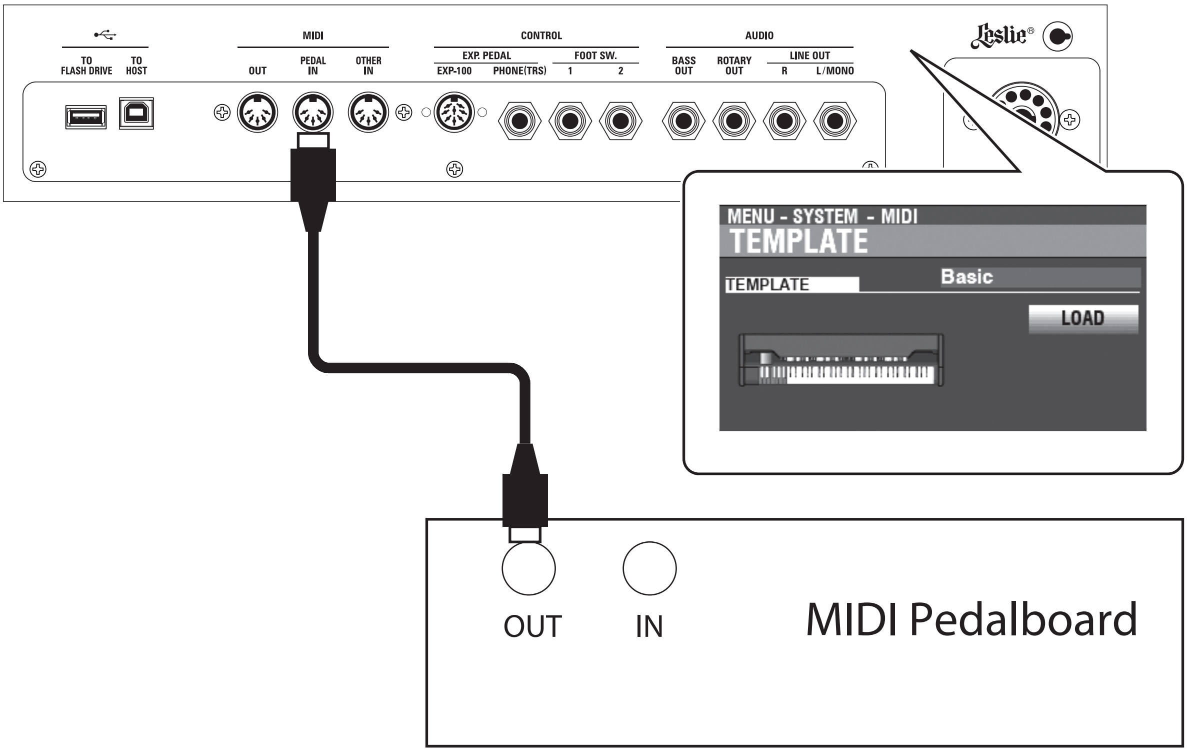
tips 本機から見たMIDIキーボードの扱い

“Basic” 以外、すなわち “3KBD Lower” 等のMIDIテンプレートを呼び出すと、接続されたMIDIキーボードはそれぞれ本機の「ローカルな」キーボードとして動作し、全鍵盤の演奏は本機のMIDI OUTジャックより送信されます。

tips MIDIによる鍵盤拡張と仮想マルチ・コンタクト

“Basic”以外、すなわち “3KBD Lower” 等のMIDIテンプレートを呼び出すと、本機の鍵盤はサウンティング・ポイント（P. 137）の設定に関わらず、ベロシティ・マルチ・コンタクト（P. 155）で発音します。

1段+ペダル鍵盤（MIDIペダル鍵盤を使って）



本体の鍵盤でUPPERパートとLOWERパート（スプリット機能を使用）、MIDIペダル鍵盤でPEDALパートを演奏します。

接続

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. 18をご参照ください。

設定と記憶

② 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート “Basic”を呼び出します（P. 154）。

③ [RECORD] を押して、設定を記憶します（P. 142）。

接続したMIDIペダル鍵盤の取扱説明書も併せてお読みください。

推奨MIDI キーボード

当社製の接続可能なMIDIキーボードは、生産完了品を含め以下の通りです。

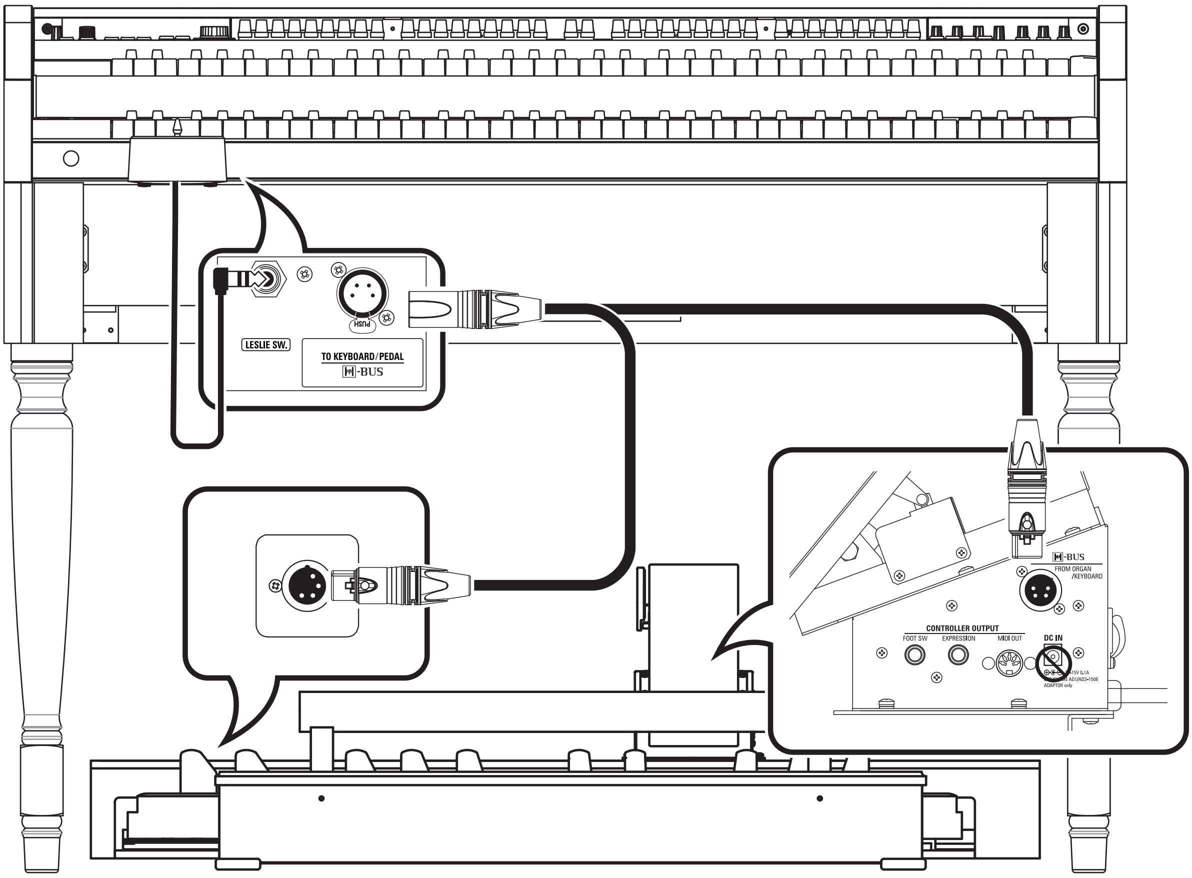
ペダル鍵盤 XPK-130G, XPK-200G, XPK-200GL, PK-25PXK, XPK-100, XPK-200, XPK-200L

ペダル鍵盤を拡張する: XK-7D

3段鍵盤(H-BUSを使って)

該当機種:

・ ペダル鍵盤 XPK-250W/mk2, XPK-250W mk3



接続

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. 18をご参照ください。

② 本機の電源を入れます。

接続される機器の取扱説明書も併せてお読みください。

tips

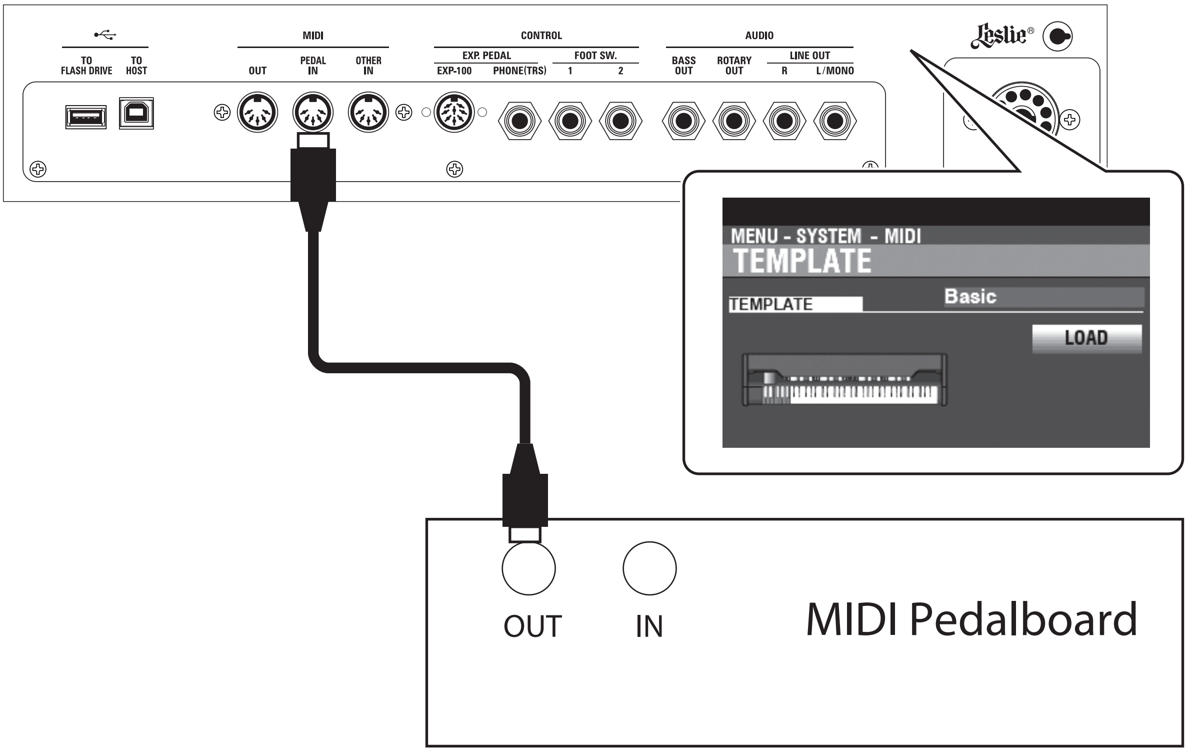
拡張した鍵盤と仮想マルチ・コンタクト

完全な仮想マルチ・コンタクトによる発音動作は、本機の内蔵鍵盤及びXPK-250W mk3との接続でのみ得られます。

H-BUSやMIDIによって拡張された鍵盤を演奏すると、本機は以下のようなタイミングで発音します。

・ XPK-250W/mk2: カスタム・コンタクトによる発音(全仮想接点を単接点でコントロール)。
・ XPK-250W mk3: カスタム・コンタクトによる発音(物理的な3接点に対応した動作)。
・ MIDI鍵盤: ベロシティ値に対応した遅延による発音。

3段鍵盤（MIDIペダル鍵盤を使って）



接続

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. 18をご参照ください。

設定と記憶

② 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート “Basic”を呼び出します（P. 154）。

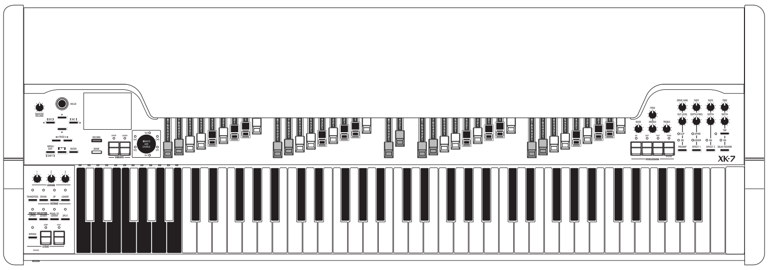
③ [RECORD] を押して、設定を記憶します（P. 142）。

接続したMIDIペダル鍵盤の取扱説明書も併せてお読みください。

推奨MIDI キーボード

当社製の接続可能なMIDIキーボードは、生産完了品を含め以下の通りです。

ペダル鍵盤 XPK-130G, XPK-200G, XPK-200GL, PK-25PXK, XPK-100, XPK-200, XPK-200L



演奏してみよう

電源を入れる

電源の入れかた

接続が完了したら、以下の手順で電源を入れてください。

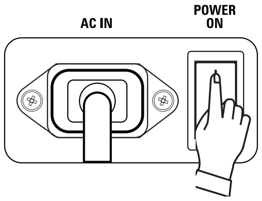
手順を間違えると、誤動作をしたりスピーカー等の破損を生じることがあります。

操作手順

① 準備

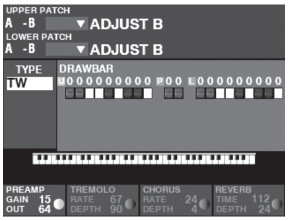
本機の[MASTER VOLUME]つまみを最小にします。

② 本機の電源



背面の[POWER]スイッチを“ | ”（ON）にします。

NOTE: このステップ中、フット・スイッチやダンパー・ペダルは踏まないでください。本機は電源投入時にそれらの極性を判定します。



タイトル画面に続き約20秒でプレイ画面（図）が表示されます。

NOTE: [LESLIE]ソケットにレスリー・スピーカーを接続している場合、その電源も連動して入れられます。

③ 音響機器の電源

接続したアンプ類の電源を入れてください。

④ 音量調節

鍵盤を押しながら、本機の[MASTER VOLUME]つまみ、及びアンプ類を操作して音量を調節してください。

NOTE: 工場出荷時のプリセット[A♯][B]キーは音が出ません。音を出すにはドローバーを操作するか、プリセット[C]～[A]キーいずれかを押してください。

電源の切りかた

電源を切る際には雑音を防ぐため、上記とは逆順で行ってください。

1. 音響機器の電源を切ります。
2. 本機の[POWER]スイッチを“◯”（OFF）にします。

電源投入時の状態

本機は、電源を切る直前の状態を記憶しません。

電源投入時は、プリセット・バンク[A]、キー[B]（フェイバリットが「オン」の場合は、バンク[C]、キー[C]）が選択されます。

NOTE: 電源が切れると、記憶していないセッティングは失われます。残しておきたいセッティングは、[RECORD]ボタンを押して記憶してください。

オート・パワー・オフ

本機は20分間操作されないと自動的に電源が切れます。これをオート・パワー・オフと呼びます。

オート・パワー・オフ機能を解除／設定するには、"GLOBAL" (P. 139)をご覧ください。

NOTE: オート・パワー・オフ機能を解除すると、消費電力量の増加につながります。

NOTE: 電源が切れると、記憶していないセッティングは失われます。残しておきたいセッティングは、[RECORD]ボタンを押して本機に記憶してください。

NOTE: 自動的に切れた電源を再び入れるには、[POWER]スイッチをONにしてください。

工場出荷時の設定に戻す（初期化）

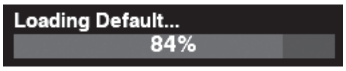
本機すべての設定を工場出荷時の状態に戻すには、以下の手順で行ってください。

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

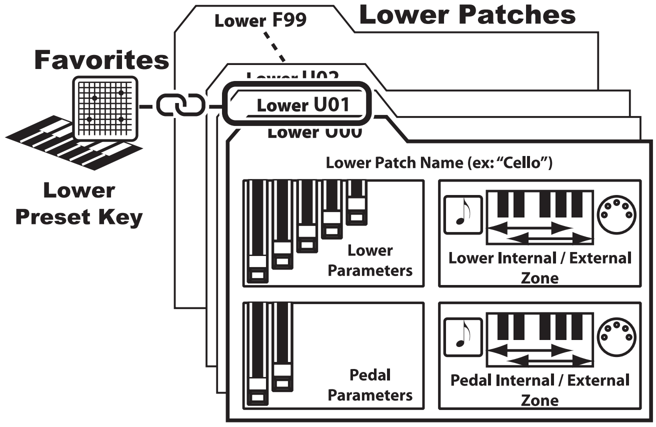


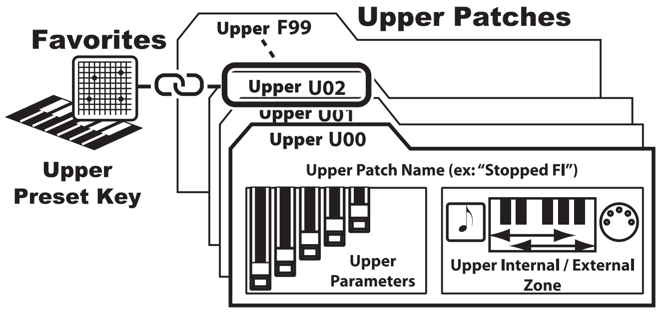
が表示されるまで[RECORD]ボタンは押したままにしてください。

④ プレイ画面が表示されたら操作完了です。

鍵盤とメモリーの構成

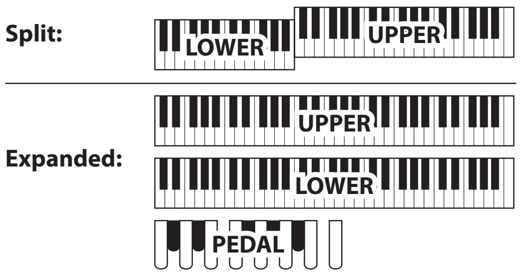
演奏を始める前に、本機の鍵盤とメモリーの構成について説明を行います。





鍵盤の単位とパート

鍵盤の単位



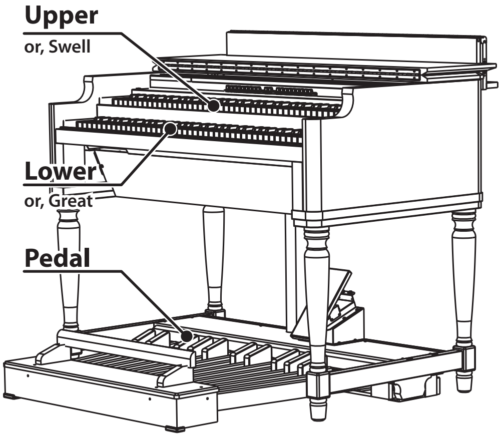
本機は鍵盤を分割したり、MIDIキーボードを追加したりして任意のパートを演奏することができ、その単位として、鍵盤右または上段をUPPER、鍵盤左または下段をLOWER、ペダル鍵盤をPEDALと呼びます(P. 62)。

パート

「パート」は本機の発音単位で、UPPER、LOWER、PEDALの3パートが存在します。この用語は代表的なハモンドオルガンの仕様である3段鍵盤に由来します。

古来のオルガンでは「鍵盤」と「パート」は同一であり不可分でした。

本機はカプラーやゾーンといった、鍵盤と音源(内部及び外部)とのつながりを変更する機能が存在するため、「鍵盤」と「パート」という用語を使い分けています。



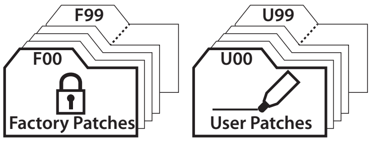
メモリー

パッチ

「パッチ」(上図参照)は本機の基本的な記憶単位です。パッチに記憶されるのは、以下の項目です。

- オルガンのセッティング(オルガン・タイプ、ドローバー・レジストレーション……)
- インターナル・ゾーン(スプリット、オクターブ……)
- エクスターナル・ゾーン(MIDIチャンネル、プログラム……)
- エフェクト(ビブラート、プリアンプ、レスリー……)

ファクトリーとユーザー



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」と呼びます。

パッチはファクトリー／ユーザーそれぞれ100個ずつ(F00〜F99、U00〜U99)存在します。

工場出荷時では、全ユーザー・パッチの内容はファクトリー・パッチ(P. 172)と同じです。

フェイバリット

鍵盤左側のプリセット・キーは、工場出荷時では[BANK]ボタンを併用することで10バンク×10キー ＝ "C-C"(U00) から "A-A"(U99) まで100個のパッチを呼び出せます。

しかし、その日のセットリストで使用するパッチのみを簡単に呼び出せるとより便利です。

そのために、プリセット・キーに「フェイバリット」を登録し、任意のパッチを関連付けることができます(頁上図左)。

パッチを選んで演奏する

本機に記憶された様々な「パッチ」を使って演奏します。

パッチとは？

本機には数多くのパラメーター（設定項目）を記憶し呼び出す単位として、「パッチ」が存在します（P. 34）。

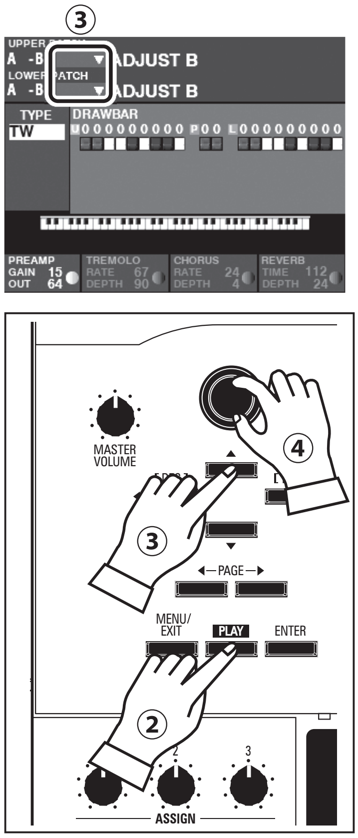
本機のパッチは書き換えられないF00~F99（F=Factory）と、書き換え可能なU00~U99（U=User）の、計200個です。

NOTE: 工場出荷時では、全ユーザー・パッチの内容はファクトリー・パッチと同じです。

パッチを選ぶ

[VALUE]つまみで選ぶ

この操作方法ではすべてのパッチを選べます。



① プレイ画面に行く

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

② カーソルをパッチ番号へ移動する

カーソル（選択中の項目。青地に白文字）がパッチ番号に無い場合は、[▲]ボタンを押してパッチ番号へ移動します。

NOTE: パッチを呼び出すパート（P. 34）を選択できます。[▲][▼]ボタンの操作で、カーソルはUPPERとLOWER両方←→UPPERのみ←→LOWERのみ……と移動します。

NOTE: 「LOWER」にはPEDALパートの選択も含まれます。

③ パッチ番号を選ぶ

[VALUE]つまみを回して、パッチ番号を選びます。パッチが呼び出されます。

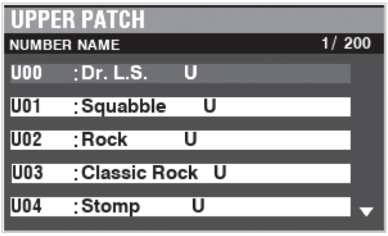
各パッチを呼び出し、演奏してみましょう。

パッチを呼び出すと、ドローバー・レジストレーションだけではなくレスリーやリバーブといったエフェクトも変化します。

tips 「▼」は値をリストから選べます

パッチ番号の項目右には「▼」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。

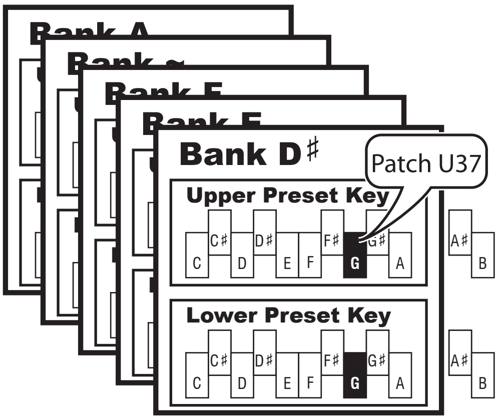
項目にカーソルがある状態で[ENTER]ボタンを押すとリストが表示されます。使用したいパッチを[VALUE]つまみで選び、[ENTER]ボタンを押して確定します。



プリセット・キーを使って演奏する

プリセット・キーに割り当てられた「パッチ」を呼び出し、演奏します。

プリセット・キーとは？



プリセット・キーとは本機のパッチ（様々な設定の集まり）を素早く切り替えるためのキー群で、1つのキーに1つのパッチが関連付けられています。

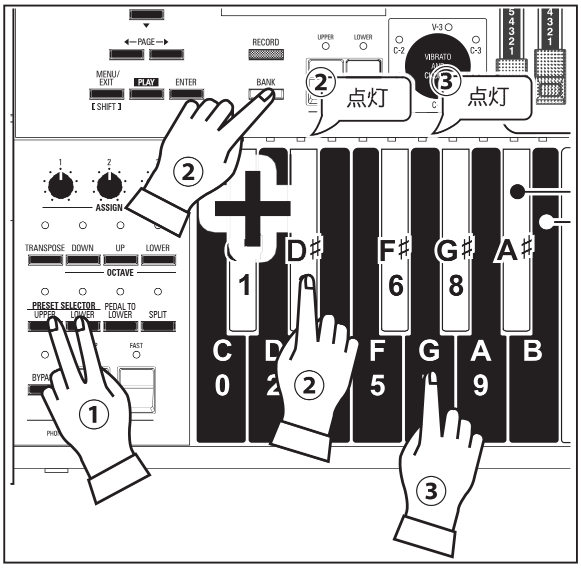
NOTE: 「プリセット・キー」と「パッチ」との関連付けは、FAVORITE（P. 140）で解説します。

更に、プリセット・キーは「バンク」という概念で10面ぶんが存在します。本書ではバンク「D♯」、キー「G」が選択された状態を「D♯-G」と表記します。

ここでは、図のように「D♯-G」を呼び出します。

プリセット・キーでの呼び出しかた

例：D♯-Gを選ぶ（XK-7）



① パッチを呼び出すパート（P. 34）を選ぶ

PRESET SELECTOR [LOWER]、[UPPER]ボタンを使って、パッチを呼び出したいパートを選択します。

[LOWER][UPPER]を同時に押して両方ともオンにすると、両パートのパッチが同時に呼び出されます。

NOTE: [LOWER]にはPEDALパートの選択も含まれます。

② バンクを選ぶ

[BANK]ボタンを押しながらプリセット・キー[D♯]を押します。

NOTE: [BANK]ボタンが押している間、プリセット・キー奥のランプに「バンク」が表示されます。
UPPERパート: 赤色、LOWERパート: 緑色

NOTE: バンクを変更しない場合は、このステップは省略できます。

NOTE: バンクが確定すると、各キーに登録されたパッチのリスト（上図）が表示され、全キーのランプはゆっくりと点滅します。これは次ステップの「キー」の入力を促しています。

③ キーを選ぶ

プリセット・キー[G]を押します。

この時点でプリセット「D♯-G」が確定し、該当するパッチが呼び出されます。

NOTE: [BANK]ボタンを離すとプリセット・キー奥のランプに「キー」が表示されます。
UPPERパート: 赤色、LOWERパート: 緑色

色々なプリセットキーの組み合わせで、各パッチを呼び出し、演奏してみましょう。

パッチを呼び出すと、ドローバー・レジストレーションだけではなくレスリーやリバーブといったエフェクトも変化します。

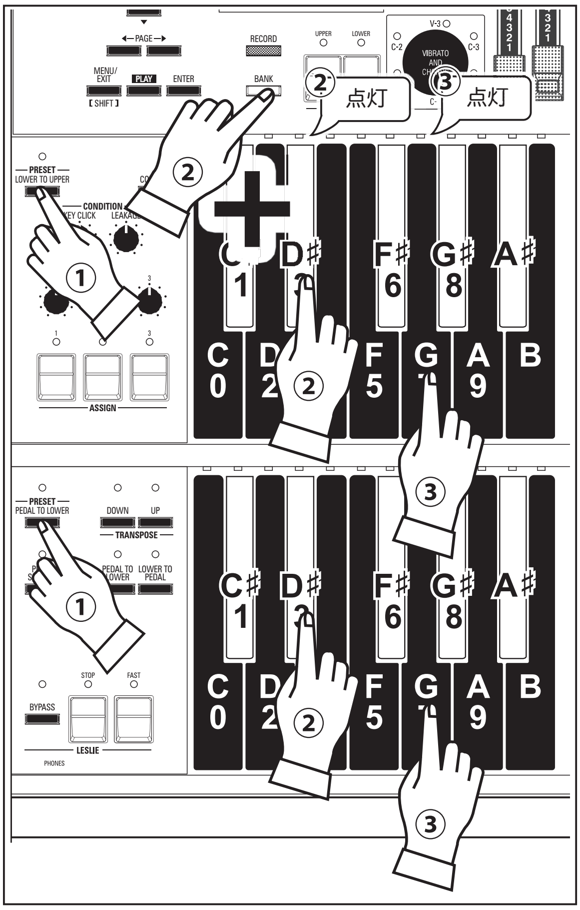
但し工場出荷時のバンク[G♯][A]は、B-3/C-3同様にドローバー・レジストレーションしか変化しません。

NOTE: 呼び出されるパラメーターの種類を設定できます（P. 138）

NOTE: パッチによっては、鍵盤を弾きながら呼び出すと音が途切れるものがあります。

NOTE: XLK-5を接続している場合は、そのプリセット・キーでLOWERパートのパッチを呼び出すことができます。

例：D♯-Gを選ぶ（XK-7D）



① パッチを呼び出すパート（P. 34）を選ぶ

基本的に各鍵盤のプリセット・キーで、そのパートのパッチが呼び出されますが、下記ボタンをオンにすると、

PRESET [LOWER TO UPPER] ...アパー鍵盤のプリセット・キーでLOWERパートも呼び出され、更に

PRESET [PEDAL TO LOWER]....ロワー鍵盤のプリセット・キーでPEDALパートのパッチも同時に呼び出されます。

② バンクを選ぶ

[BANK（バンク）]ボタンを押しながらプリセット・キー[D♯]を押します。

NOTE: [BANK]ボタンを押している間、プリセット・キー奥のランプに「バンク」が表示されます。

NOTE: バンクを変更しない場合は、このステップは省略できます。

UPPER BANK :D#

C	U30	PrinciplChors+Mi
C#	U31	Flute Chorus
D	U32	Gamba Celeste
D#	U33	Sesquialtera II
E	U34	Stopped Flute
F	U35	Diapason 8'&4'
F#	U36	Bourdn16'&Prin2'
G	U37	Flutes w/Trem
G#	U38	Haoutbois Solo
A	U39	Sforzando

NOTE: バンクが確定すると、各キーに登録されたパッチのリスト（上図）が表示され、全キーのランプはゆっくりと点滅します。これは次ステップの「キー」の入力を促しています。

③ キーを選ぶ

プリセット・キー[G]を押します。

この時点でプリセット「D♯-G」が確定し、該当するパッチが呼び出されます。

NOTE: [BANK]ボタンを離すと、プリセット・キー奥のランプに「キー」が表示されます。

色々なプリセットキーの組み合わせで、各パッチを呼び出し、演奏してみましょう。

パッチを呼び出すと、ドローバー・レジストレーションだけではなくレスリーやリバーブといったエフェクトも変化します。

但し工場出荷時のバンク[G♯][A]は、B-3/C-3同様にドローバー・レジストレーションしか変化しません。

NOTE: 呼び出されるパラメーターの種類を設定できます（P. 138）

NOTE: パッチによっては、鍵盤を弾きながら呼び出すと音が途切れるものがあります。

tips キャンセル

工場出荷時のパッチU80、U90、F80及びF90、プリセット・キーの“G♯-C”及び“A-C”は、「キャンセル」とも呼ばれ無音です。

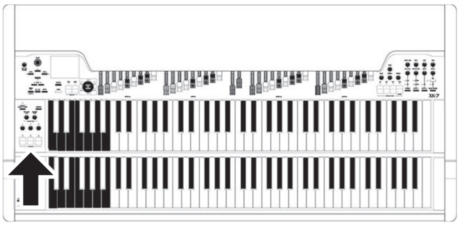
これはB-3/C-3のプリセット[C]キーが、他のプリセット・キーを解除するためであったことに由来します。

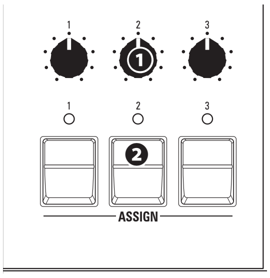
tips アジャスト・プリセット

プリセット・キーの [A♯] と [B] キーは「アジャスト・プリセット」とも呼ばれ、トップパネルの値と内部値が一致します。リアルタイムにレジストレーションを操作する演奏や、新しいパッチの作成に有効です。

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

画像はXK-7Dです。

❶ ASSIGN つまみ群（P. 101）

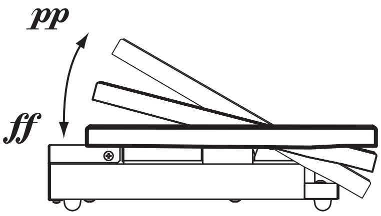
各パッチ毎に、任意の機能を割り当てることができるつまみです。

❷ ASSIGN ボタン群（P. 101）

各パッチ毎に、任意の機能を割り当てることができるボタンです。

NOTE: ASSIGNつまみ群、ASSIGNボタン群への機能の割り当て状況は、プレイ画面（アサイン）で確認できます。（P. 70）

NOTE: XK-7にはASSIGNボタン群は存在しませんが、OCTAVEボタン群をASSIGNボタン群として機能するよう設定可能です。（P. 134）



エクスプレッション・ペダル EXP-50J（別売）

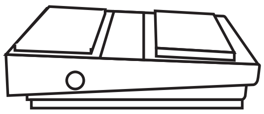
エクスプレッション・ペダル

演奏中の抑揚調節はエクスプレッションペダル（別売）で行います。

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

NOTE: 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。（P. 132）

NOTE: エクスプレッション値は、ASSIGNつまみでも操作できます。（P. 101）



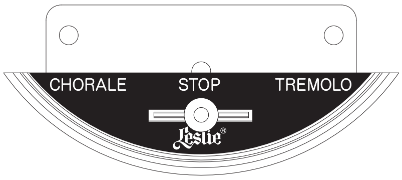
フット・スイッチ FS-9H（別売）

フット・スイッチ

フット・スイッチ（別売）は足で押すことで色々な切り替え操作を行います。

工場出荷時には「レスリーS/Fオルタネイト」が割り当てられており、フット・スイッチを押すたびにレスリー効果がファースト（高速）か否かが切り替わります。

NOTE: フット・スイッチの割り当ては変更することができます。（P. 130）



レスリー・スイッチ CU-1（別売）

レスリー・スイッチ

レスリー・スイッチ（別売）は、レスリー効果の各モード（スロー、ストップ、ファースト）を切り替えます。

本機のLESLIEボタン群と働きは同じですが、耐久性が高く、演奏中に頻繁に操作を行うプレイヤーにお勧めします。

NOTE: レスリー・スイッチにはこのレスリーモード・スイッチのほかに「メインエコー・スイッチ」と呼ばれるものも存在しますが、本機では非対応です。
単に「レスリー・スイッチ」と呼ぶ場合、多くはこのレスリーモード・スイッチを指します。

tips レスリーモードの別称

ハモンドオルガンには長い歴史があり、その中で同じ機能がしばしば別名で呼ばれます。レスリー効果に於いては、

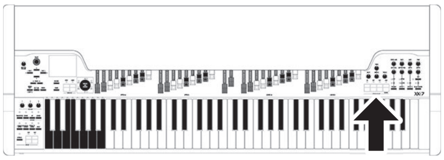
「スロー」は斉奏によるゆっくりした音のうねりを連想させることから「コラール」、

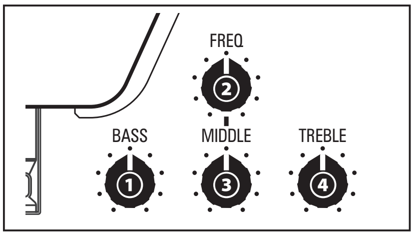
「ファースト」は速い変調から「トレモロ」、

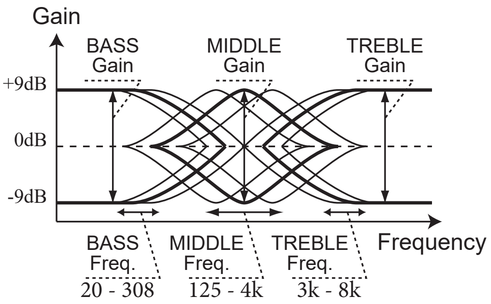
本機では登場しませんが、「ストップ」は「ブレイク」と呼ばれることがあります。

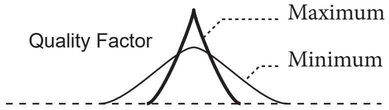
音質を補正する(マスター・イコライザー)

演奏する会場の状況にあわせて、一時的に音質を補正します。









❶ **BASS**

低音域の音量を調節します。±9dBで加減でき、中央で平坦な特性になります。

❷ **MIDDLE F R E Q**

中音域の「どの高さを調節するか」を設定します。125Hzから4kHzの範囲で変化させることができます。

❸ **MIDLE GAIN**

中音域の音量を調節します。[MIDDLE FREQ]つまみで設定した周波数を中心に加減でき、中央で平坦な特性になります。

❹ **TREBLE**

高音域の音量を調節します。±9dBで加減でき、中央で平坦な特性になります。

❖ イコライザーの上げすぎにより、音が歪むことがあります。この場合は歪まない位置まで値を下げてご使用ください。

NOTE: これらのコントロールは一時的なもので、パッチには記憶されません。

NOTE: BASS及びTREBLEのターンオーバー周波数、MIDDLEのQ(選択度)を変更できます(P. 127)。

tips Hz(ヘルツ)、kHz(キロヘルツ)

Hz(ヘルツ)、kHz(キロヘルツ)は周波数の単位で、1秒間での振動数を表します。

本機で言えば、ドローバー8´、鍵盤の中央オクターブのA音は440Hz、その1オクターブ上のA音は880Hzです。

k(キロ)は1,000を意味し、1kHzは1,000Hzを表します。

tips dB(デシベル)

dB(デシベル)は信号の大きさを表す単位です。

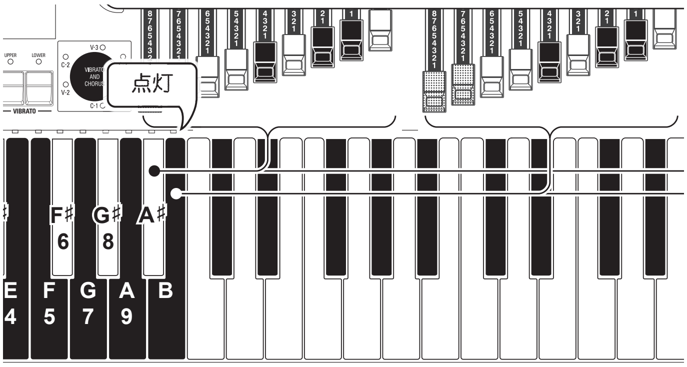
0dBを基準値として、+6dBは約2倍、-6dBは約半分を意味します。

自分で音作りをしてみよう

本機には、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・オルガンが搭載されています。

ここでは典型的な「ジャズ・オルガン」の、基本的な音作りの手順を説明します。

プリセット・キー[B]を選ぶ



まずプリセット・キー[B]を押して、ランプを点灯させます。

プリセット・キー[A♯]と[B]は「アジャスト・プリセット」とも呼ばれ、ドローバーと内部の状態が一致しています。

NOTE: ASSIGNやPREAMPなどのつまみやボタンの挙動は、現在のバンクのPATCH LOAD - BANK (P. 138) 内の各項目に依存します。

“On”の場合は最後にそのアジャスト・プリセット[A♯][B]が使われた時の値が呼び出され、“Off”の場合はつまみの位置と内部の値が一致します。

新規にレジストレーションを作る場合や、ドローバーを動かしながら演奏する「オン・ザ・フライ」スタイルの場合はこれを選ぶと良いでしょう。

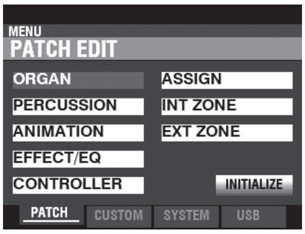
(参考)アジャスト・プリセットを初期化する

アジャスト・プリセットである[A♯]、[B]キーでは本体のトップパネルと内部の状態は一致していますが、発音域など外から見えないパラメーター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[A♯]、[B]キーの内容を初期化します。

① 初期化したいアジャスト・プリセット・キーを選ぶ

プリセット・キー[A♯]、[B]のいずれかを押して、ランプを点灯させます。

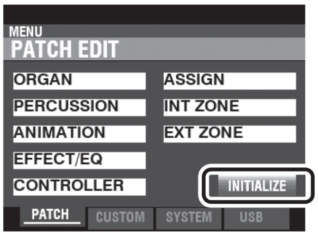
② メニュー画面へ行く



[MENU/EXIT]ボタンを押して、メニュー画面、**PATCH**ページへ行きます。

もしも違うページが表示された場合は、[◀]-PAGE-[▶]ボタンを使ってこのページへ切り替えます。

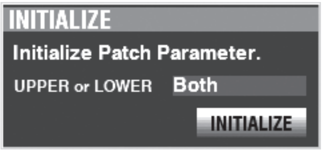
③ INITIALIZEを選ぶ



[▶][▼]ボタンを使って、**[INITIALIZE]**アイコンを選び、[ENTER]ボタンを押します。

INITIALIZEダイアログ・ボックスが現れます。

④ 初期化するパートを選ぶ



初期化するパートを、[VALUE]つまみで選択します。

Upper............UPPERパート
Lower............LOWERパート
Both ....全て

⑤ 確定する

[▼]ボタンを使って[**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。

初期化中(約1秒間)は、“Initializing” が表示されます。

NOTE: 初期化をしない場合は、[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

⑥ プレイ画面に戻る

[PLAY]ボタンを押して、プレイ画面に戻ります。

⑦ 初期状態

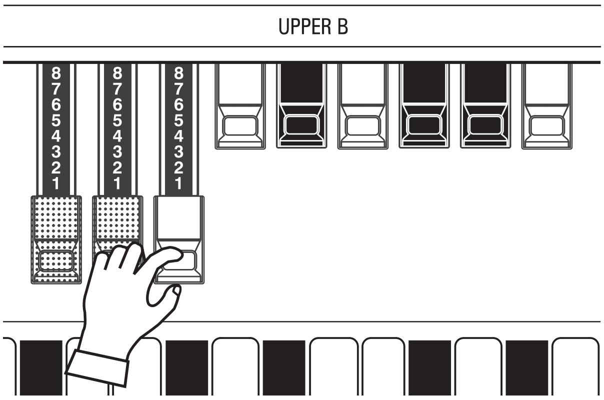
初期化されたアジャスト・プリセットは、以下のような状態になっています。

オルガン・タイプ.............. TW
パーカッション .... オフ
ビブラート&コーラス ..... オフ、C-3
レスリー .... オン、スロー
プリアンプ........................ オン
その他のエフェクト.......... オフ

tips アジャスト・プリセット[A♯]と[B]

アジャスト・プリセットの[A♯]と[B]は、どちらもそれぞれのドローバーやトップパネルの状態が内部状態と一致しますが、パーカッションが発音するのはUPPERパートの[B]キーのみです。これはB-3/C-3の仕様に準じています。

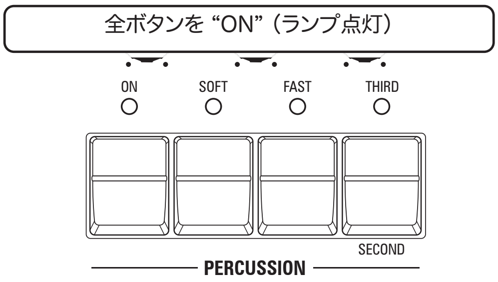
[UPPER B]ドローバーを引き出す



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

今回は図のように、UPPER Bドローバーのうち低音側の3本のバーをいっぱいに引き出します。

パーカッションを足す

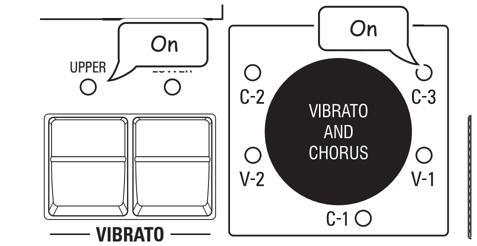


「パーカッション」とは打楽器では無く、ドローバー音にアクセントを付けるための打撃音です。

今回は図のように、PERCUSSIONボタン群の、すべてのボタンのランプが点灯した状態に設定します。

エフェクトをかける

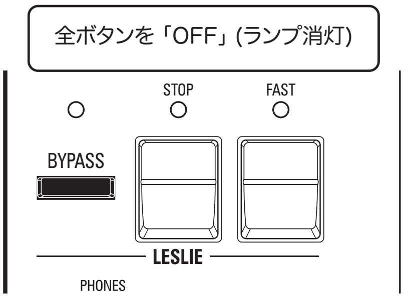
ビブラート&コーラス



ビブラート&コーラスは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。

今回は図のように、[VIBRATO AND CHORUS]つまみを“C-3”、[UPPER]ボタンが点灯した状態に設定します。

レスリー



レスリー効果は、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ります。

今回はLESLIEボタン群の、すべてのボタンのランプが消灯した状態(スロー)に設定します。

NOTE: 別のセッティングとして[STOP]ボタンのみを点灯に設定するとローターが停止し、ソロ演奏向きの効果が得られます。

アパー鍵盤を弾くと、ジャズやロックでお馴染みの「あの」サウンドが聞こえてきます。

パッチ／アジャスト・プリセットに記憶する

ここまで作ったセッティングを、パッチ（P. 34）やアジャスト・プリセット[A♯][B]に記憶させます。

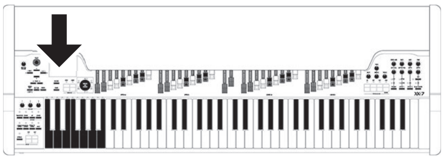
パッチ／アジャスト・プリセットへの記憶は2つの方法で行えます。

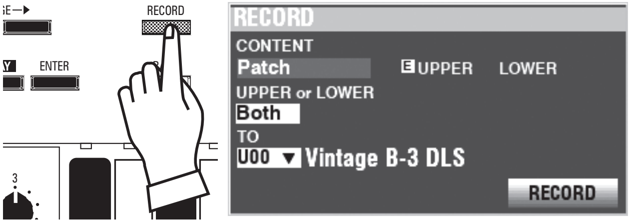
1. [VALUE]つまみでパッチ番号／アジャスト・プリセットを選ぶ
2. プリセット・キーでバンクとキーを選ぶ

例1: [VALUE]つまみで選ぶ

例: U32に記憶する

① 赤い[RECORD]ボタンを押す



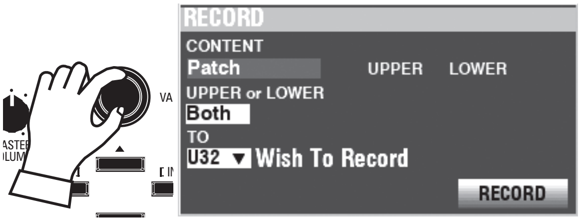


[RECORD]ボタンを押します。

RECORDダイアログ・ボックスが表示されます。

NOTE: ダイアログ・ボックス内、“UPPER” 及び “LOWER” 横のEマークは、値が編集(Edit)されたパートを表します。

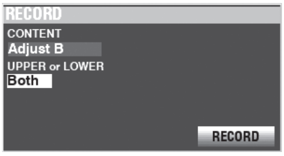
② 項目とパッチ番号を指定する



[VALUE]つまみと方向ボタンを使い、記憶させるコンテント(分類)、パート、記憶先を以下のように設定します。

CONTENT......................... Patch
UPPER or LOWER........... Both
TO..................................... U32

NOTE: アジャスト・プリセットに記憶させるには、CONTENTで “Adjust A♯” または “Adjust B” を指定します。



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

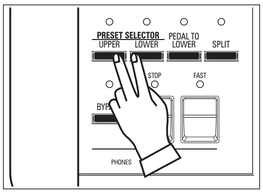
手順④に続く→

例2: プリセット・キーでバンクとキーを選ぶ

この操作方法はFAVORITEが “Off” の場合のみ有効です（P. 140）。

例: D♯-D（U032）に記憶する

① パートを指定する（XK-7のみ）

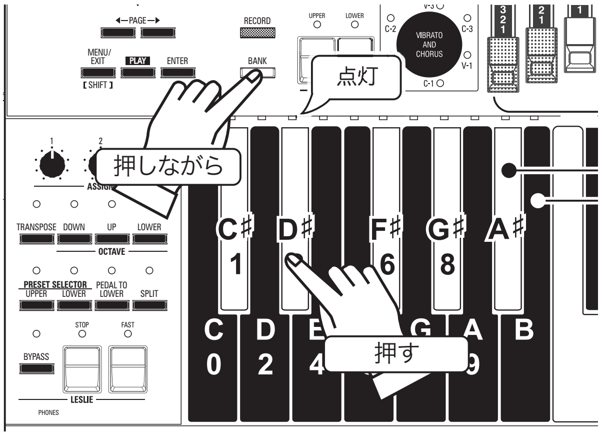


PRESET SELECTOR [UPPER] [LOWER]ボタンを使って、パッチを記憶させたいパートを選びます。

② バンクを指定する

現在のバンクやアジャスト・プリセットに記憶する場合、このステップは不要です。

NOTE: アジャスト・プリセットにはバンクの概念がありません。

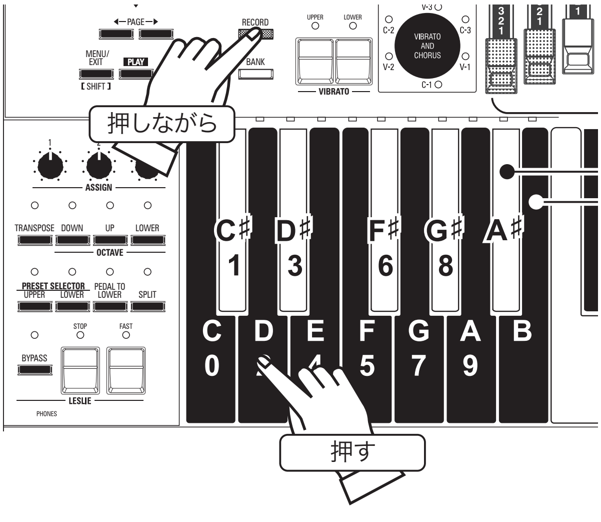


[BANK]ボタンを押しながら、パッチを記憶させたいバンク（この例では[D♯]）のキーを押します。

NOTE: [BANK]ボタンを押している間、プリセットキー奥のランプはバンクを表示しています。

NOTE: バンクが確定すると、全キーのランプはゆっくりと点滅します。これは次ステップのキーの入力を促しています。

③ キーを指定する

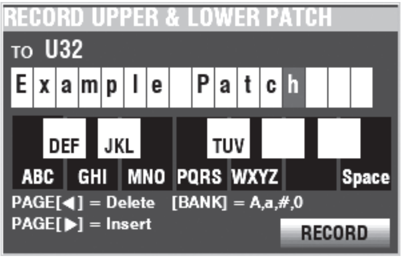


[RECORD]ボタンを押しながら、記憶させたい（この例では[D]）キーを押します。

名前の入力と確定

④ 名前を入力する

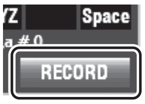
アジャスト・プリセットは名前が固定のため、このステップはありません。

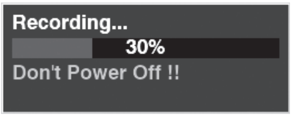


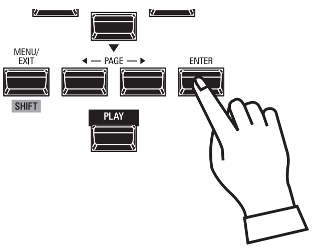
パッチの名前を入力します。

[◀][▶] .... 入力領域内のカーソルを移動する
[▲][▼] .... 入力領域と[RECORD]アイコン間でカーソルを移動する。
[VALUE]............................ 文字を変更する
PAGE [◀] .... 一文字削除
PAGE [▶] .... 一文字挿入
プリセット・キー................ 文字を直接打ち込む
[BANK] .... キーの文字種を変更する

⑤ 確定する



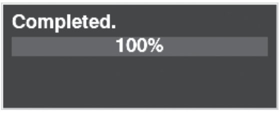




記憶を確定するには、[RECORD]アイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。

NOTE: 記憶を中止するには、[MENU/EXIT]ボタンを押します。

“Recording...” に続き、



が表示されたら記憶完了です。

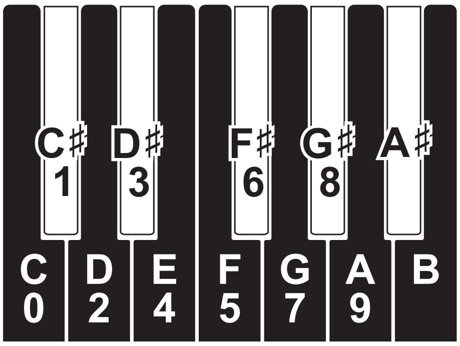
NOTE: 本機をUSBケーブルでコンピューターと接続されている場合は記憶中、一時的に接続が切れることがありますが故障ではありません。

補足

パッチとプリセット・キー

工場出荷時には、パッチとプリセット・キーとは以下のように対応しています。

Key / Bank	C	C♯	D	D♯	E	F	F♯	G	G♯	A
C	U00	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09
C♯	U10	U11	U12	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19
D	U20	U21	U22	U23	U24	U25	U26	U27	U28	U29
D♯	U30	U31	U32	U33	U34	U35	U36	U37	U38	U39
E	U40	U41	U42	U43	U44	U45	U46	U47	U48	U49
F	U50	U51	U52	U53	U54	U55	U56	U57	U58	U59
F♯	U60	U61	U62	U63	U64	U65	U66	U67	U68	U69
G	U70	U71	U72	U73	U74	U75	U76	U77	U78	U79
G♯	U80	U81	U82	U83	U84	U85	U86	U87	U88	U89
A	U90	U91	U92	U93	U94	U95	U96	U97	U98	U99

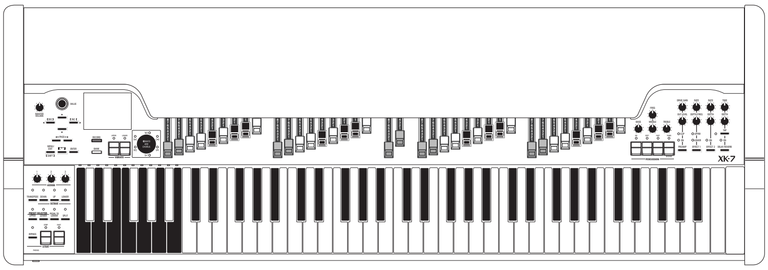


NOTE: プリセット・キーに、任意のパッチを関連付けられます(フェイバリット)。(P. 140)

呼び出される項目

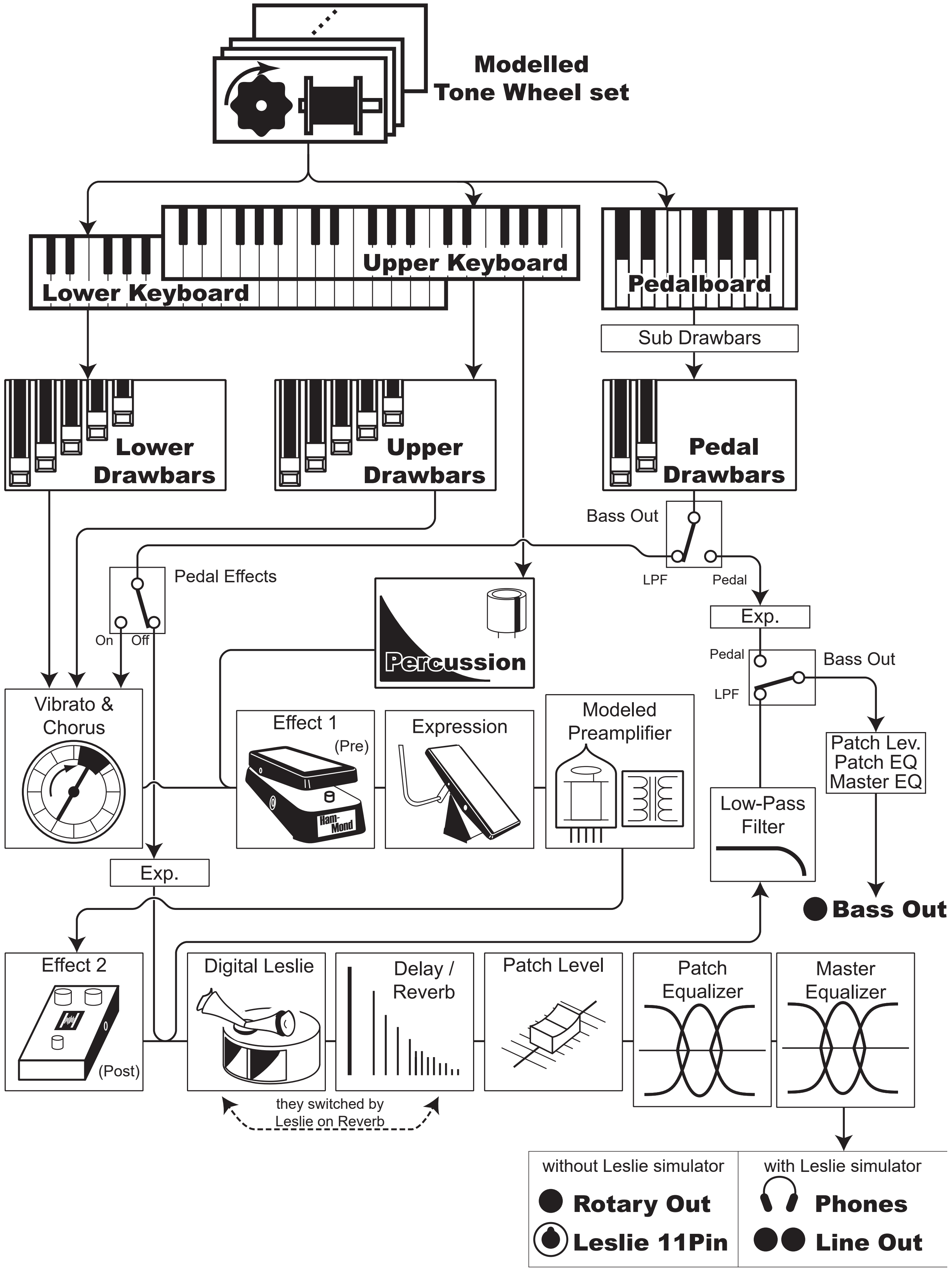
パッチ/アジャスト・プリセット[A♯] [B]に記憶されたセッティングを呼び出す際に、その項目が限定されることがあります。

- どのパートの項目が呼び出されるかは、
  XK-7ではPRESET SELECTOR [UPPER] [LOWER]ボタン、
  XK-7DではPRESET [LOWER TO UPPER] [PEDAL TO LOWER]ボタンで設定します。(P. 36)
- プリセット・キーを操作した場合に呼び出される項目は、PATCH LOAD(P. 138)でバンク毎に設定します。
- アジャスト・プリセットを選択すると、物理的なドローバーの値が、記憶された値に代わって使われます。
- アジャスト・プリセットの内容はバンクに関わらず共通ですが、PREAMPなどは選択した際に記憶された値が呼び出されるか、物理的なつまみの値が使われるかは、現在選択されているバンクのPATCH LOAD(P. 138)に依存します。



セッティングを
つくる

音源の構成


Modelled
Tone Wheel set
Lower Keyboard
Upper Keyboard
Pedalboard
Sub Drawbars
Lower
Drawbars
Upper
Drawbars
Pedal
Drawbars
Bass Out
LPF
Pedal
Pedal Effects
On
Off
Percussion
Exp.
Pedal
Bass Out
LPF
Vibrato &
Chorus
Effect 1
(Pre)
Expression
Modeled
Preamplifier
Patch Lev.
Patch EQ
Master EQ
Low-Pass
Filter
Exp.
Bass Out
Effect 2
(Post)
Digital Leslie
Delay /
Reverb
Patch Level
Patch
Equalizer
Master
Equalizer
they switched by
Leslie on Reverb
without Leslie simulator
Rotary Out
Leslie 11Pin
with Leslie simulator
Phones
Line Out

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

トーンホイール

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

tips 96枚

B-3/C-3のトーンホイールは91枚です。本機のトーンホイールはフォールドバック・ポイントを変化させるために96枚存在します。

鍵盤

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

ドローバー

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

tips 倍音

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

パーカッション

一方、パーカッションはアパー鍵盤の演奏に同期して減衰音を作ります。

ビブラート&コーラス

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

tips ペダル・サブ・ドローバー

PEDALパートのドローバーは2本ですが、これらは単音ではなく、それぞれ複数の倍音から成っています。その配分はモデルや時期によって異なりますが、本機はペダル・サブ・ドローバーによって調節可能です。

エフェクト1

エフェクト1はエクスプレッションやプリアンプの前段での配置に適した、トレモロやワウといった効果を作ります。

プリアンプ、オーバードライブ

プリアンプは本来、音声信号を増幅するための回路です。しかし、これを過大入力（オーバードライブ）させ「歪んだ」音を作ることもできます。

B-3/C-3に倣い、トーン・コントロールもここに含まれます。

tips ペダル・エフェクツ

PEDALパートはビブラート&コーラスやプリアンプをバイパス（迂回）することができます。

これは、時としてクリアーなベース音が必要となるためです。

エフェクト2

エフェクト2はプリアンプの後段での配置に適した、フェイザーやコーラスといった効果を作ります。

イコライザー

イコライザーは音質補正が本来の機能ですが、音色を作る目的にも使えます。

tips ベース・アウト

BASS OUTジャックは主にレスリー・スピーカーの低音を補うために使用します。

演奏スタイルに応じて、出力を「PEDALパート」または「全パートの低音域のみ」から選べます。

パッチ・レベル

パッチ・レベルは各パッチ毎の音量を調整します。

レスリー、ディレイ／リバーブ

レスリーはレスリー・スピーカーを模した回転効果を、ディレイ／リバーブは残響効果を作ります。

リバーブを含んだ音が回転する「レスリー・オン・リバーブ」機能を使用する場合、これらの順序は入れ替わります。

NOTE: [LESLIE]ソケット、[ROTARY OUT]ジャックにはレスリー効果はかかりません。

マスター・イコライザー

マスター・イコライザーは一時的な音質補正用で、この設定値は各パッチには保存されません。

オルガン・セクションの詳細

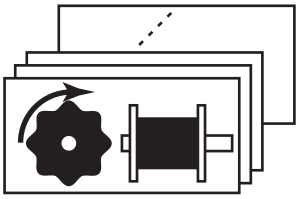
前項で演奏したオルガン・セクションについて、もう少し詳しく説明します。

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（TW、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。

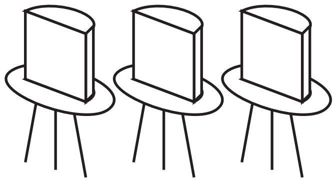
Mellowは厳密に言えばトーンホイールではありません。発振や合成が電子化されたB-3000やSX/CXシリーズ等のモデルを再現しています。

tips **トーンホイール・オルガンの個体再現「カスタム・トーンホイール」**

トーンホイール・オルガンでは、「カスタム・トーンホイール」を使って更に詳細なトーンホイール・セットを選択できます。

また、お客様によるカスタム・トーンホイールの編集と記憶も行えます。

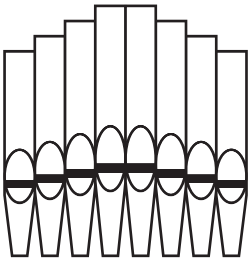
トランジスター（Vx、Farf、Ace）



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。

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

tips **PEDALパートのオルガン・タイプ**

UPPER&LOWERパートのオルガン・タイプを選択すると、PEDALパートのオルガン・タイプも自動的に選択されます。

TW: Normal（トーンホイール）

Mellow: Muted（電子回路による発振）

Vx., Farf, Ace: Muted（電子回路による発振）

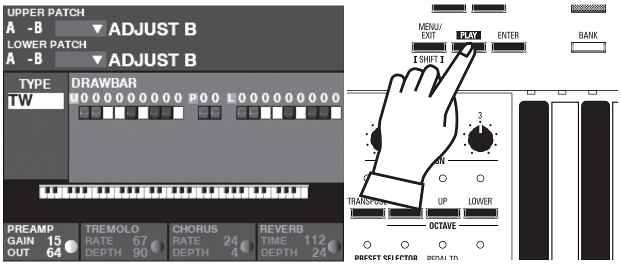
Pipe: Pipe（パイプ）

Column: オルガン・タイプを切り替える

オルガン・タイプはプレイ画面または機能画面DRAWBARSページで切り替えられます。

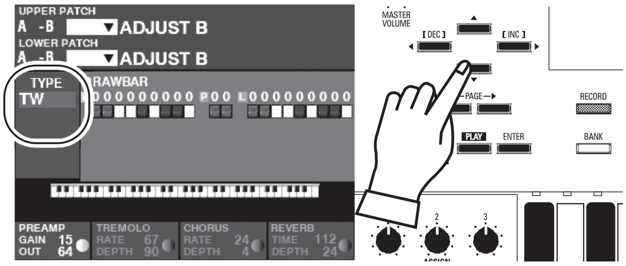
ここでは、プレイ画面で切り替える方法をご紹介します。

① プレイ画面に移動する



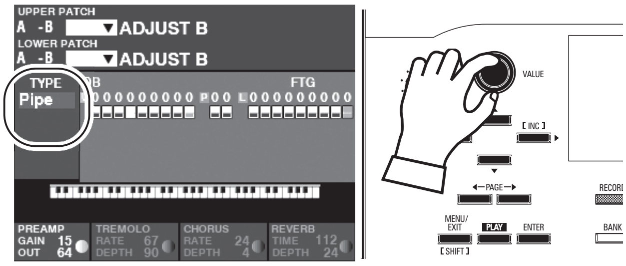
現在の表示がプレイ画面では無い場合は、[PLAY]ボタンを押してプレイ画面に移動します。

② カーソルを移動する



方向ボタン[▲][▼]を使って、カーソルを項目「TYPE」に移動します。

③ 値を変更する



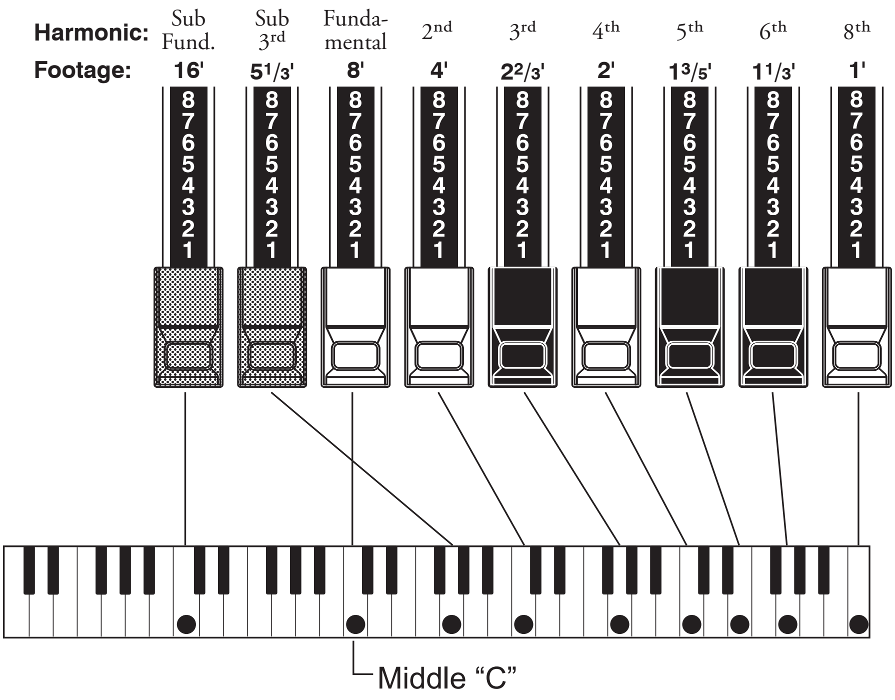
[VALUE]つまみを使って、希望するオルガン・タイプを選択します。

NOTE: オルガン・タイプはパッチ・パラメーターです。各パッチに記憶されます。

ハーモニック・ドローバー™

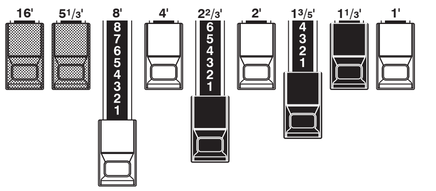
本機の9本のハーモニック・ドローバー(以下ドローバー)は、様々な倍音をそれぞれの音量で組み合わせて、基本的な音色を作るためのつまみです。

ドローバー(TW: トーンホイール)



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(´)という記号は、元々パイプ・オルガンのパイプの長さ「フッテージ」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音量調節であると同時に、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(2⅔´)と第5倍音(1⅗´)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。

tips ドローバー・レジストレーション

ドローバーの各バーをどの程度引き出したかを、「ドローバー・レジストレーション」と呼びます。

tips 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。

CONTROL MODE(P. 135)が "Always A♯"に設定されている場合、A♯ドローバーの任意のバーを動かすと、それがレジストレーションに反映されます。

A♯ドローバーの現状をレジストレーションに反映させるには、下記のボタンをランプが点滅するまで押し続け、離してください。

XK-7

PRESET SELECTOR

[UPPER] ボタン: UPPER A♯ドローバー

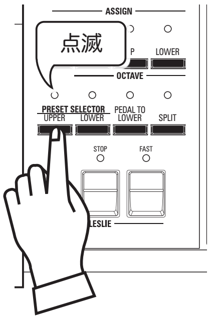
[LOWER] ボタン: LOWER A♯及びPEDALドローバー

XK-7D

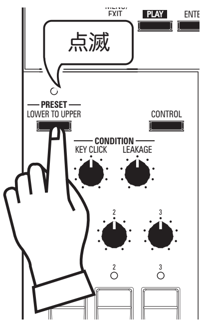
PRESET

[LOWER TO UPPER] ボタン: UPPER A♯ドローバー

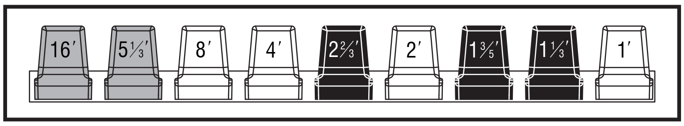
[PEDAL TO LOWER] ボタン: LOWER A♯及びPEDALドローバー



XK-7 UPPER



XK-7D UPPER



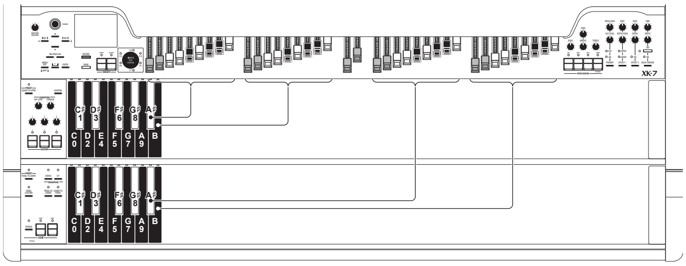
トーンホイール・オルガンの場合、各バーとフッテージとの対応はドローバー手前の印刷をご参照ください。

UPPER(アパー)/LOWER(ロワー)パートで使うドローバー

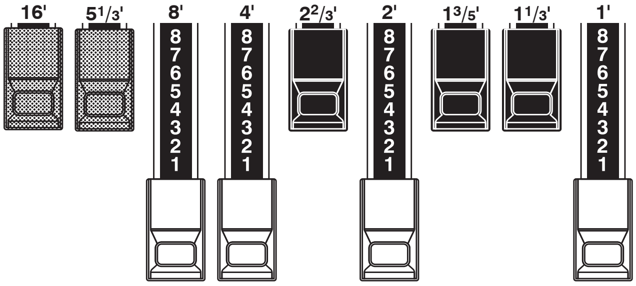
プリセットキーとドローバーとの関係

UPPER(アパー)パートには左側に、LOWER(ロワー)パートには右側にそれぞれ2組のドローバーが装備されており、それぞれを有効にするためにはプリセットキーの[A♯]、[B]を使用します。その他のプリセットキーが選択されている場合は、A♯ドローバーが有効です。

NOTE: B-3/C-3のように、[C]から[A]のプリセットキーが選択されている時には、ドローバー操作を無効にできます(P. 135)。

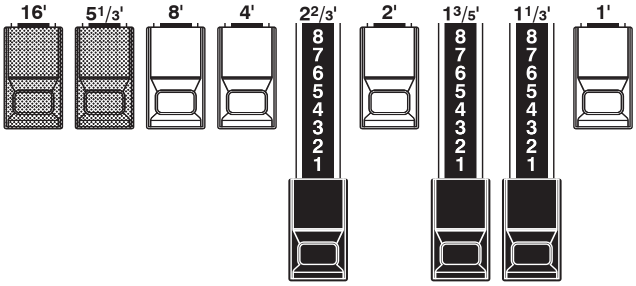


白いドローバー



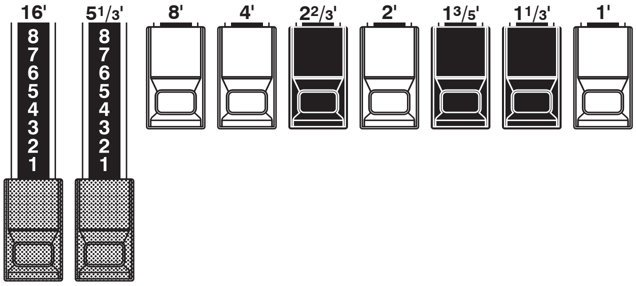
各ドローバーの中で、白の左端(8´)のドローバーが基音(基準になる音程)を作ります。その他の白いドローバーは右へ行くほどオクターブずつ高くなります。

黒いドローバー



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

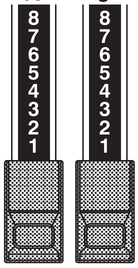
茶色のドローバー



左端の2本の茶色いドローバーは、音色に深みと豊かさを加える役目をします。左の16´は8´の1オクターブ下の音、5⅓´は16´を基音とする第3倍音です。

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

PEDAL(ペダル)パートで使うドローバー



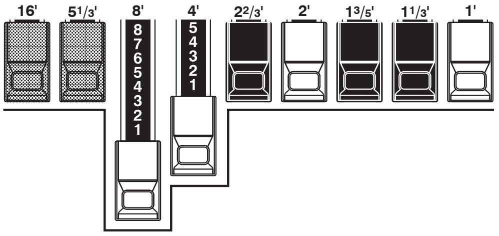
PEDAL(ペダル)パートは主にベースラインを演奏するためのもので、ハーモニクスの調節には16´及び8´の2本のドローバーを使用します。

16´で重低音を作りだし、8´はその上のオクターブの音を出します。

ドローバー・レジストレーション・パターン

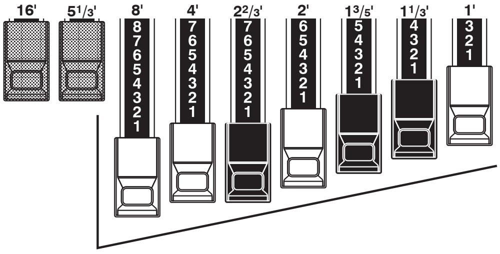
パイプ・オルガンの大きさやストップ数に関係なく、全ての音色は4つの体系に分類されます。その4つの体系——フルート、リード、ストリング、ダイアペーソン——は、ドローバーではそれぞれの体系に応じたパターンがあり、簡単に作ることができます。

Flute family (2 step pattern)



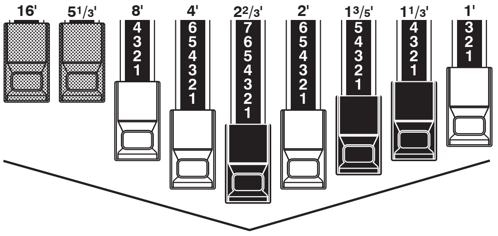
Accompaniment Flute 8´ I	00 8460 000
Accompaniment Flute 8´ II	00 3220 000
Accompaniment Flute 8´ III	00 8600 000
Chorus of Flutes 16´	80 8605 002
Orchestral Flute 8´	00 3831 000
Piccolo 2´	00 0006 003
Stopped Flute 8´	00 5020 000
Tibia 8´	00 7030 000
Tibia 4´	00 0700 030
Tibia (Theater) 16´	80 8605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

Diapason family (check mark pattern)



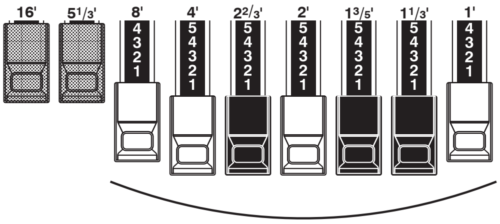
Accomp. Diapason 8´	00 8874 210
Chorus Diapason 8´	00 8686 310
Diapason 8´	00 7785 321
Echo Diapason 8´	00 4434 210
Harmonic Diapason 16´	85 8524 100
Harmonic Diapason 8´	00 8877 760
Harmonic Diapason 4´	00 0606 045
Horn Diapason 8´	00 8887 480
Open Diapason 8´	01 8866 430
Solo Diapason	01 8855 331
Wood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

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

String family (bow pattern)



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

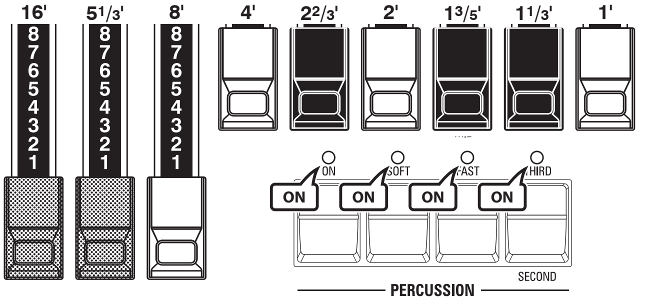
ドローバー・レジストレーションは、2、4、3という桁でグループ分けされています。ドローバーの「2-4-3」数字形式は、特定のセッティングを簡単に見つけられるための、ハモンド当初からの慣習です。

左端の2桁は茶色のドローバーを、中央の4桁は8´、4´、2⅔´、2´のドローバーを、残った3桁は右端の3つのドローバーを、それぞれ表します。

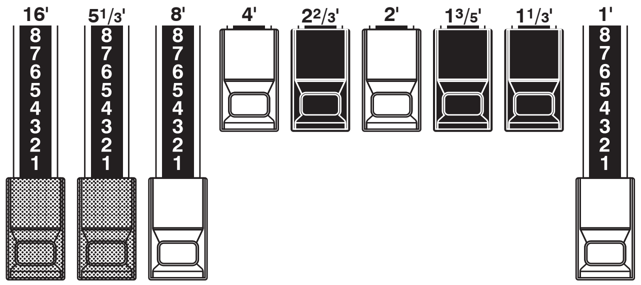
近代的なドローバー・レジストレーション

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

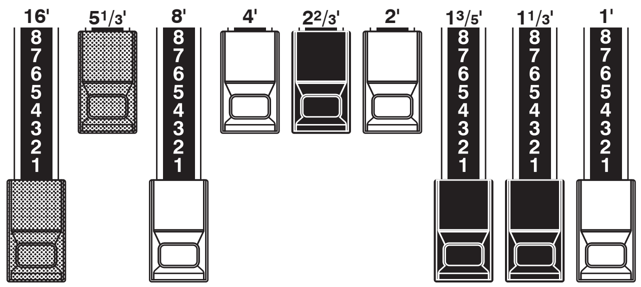
ジャズ
Jazz



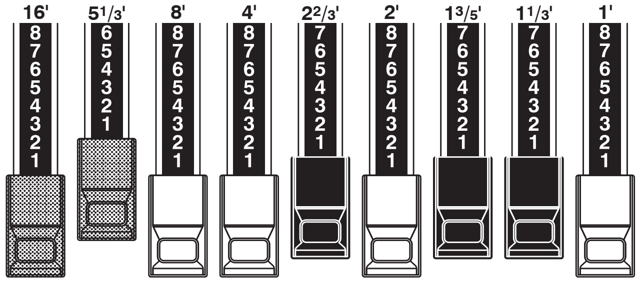
ブルージー
Bluesy



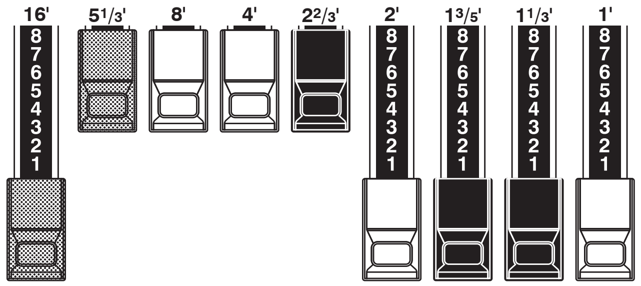
グルービー　ファンキー
Groovy & Funky



マクス　パワー
Max Power



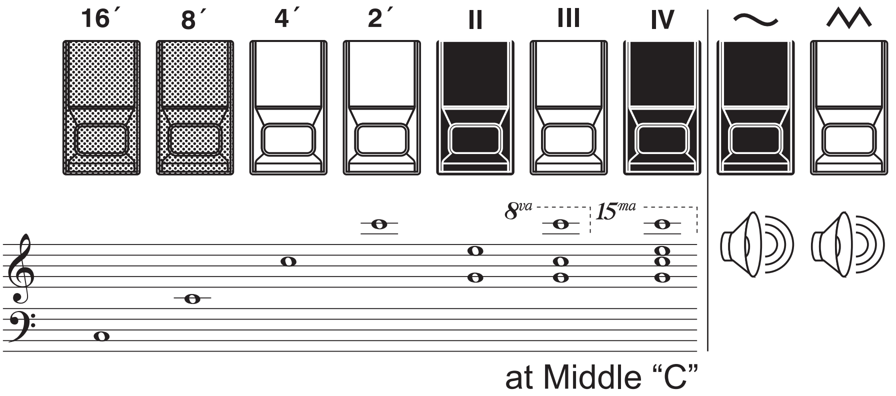
スクアブル
Squabble

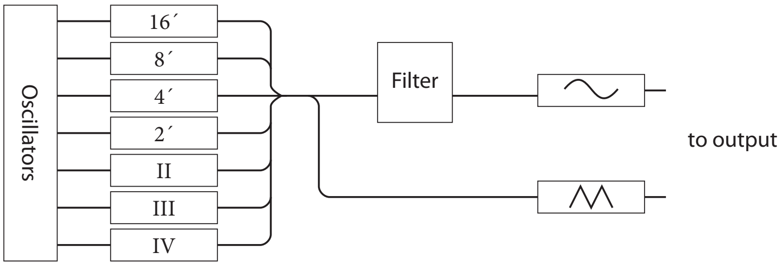


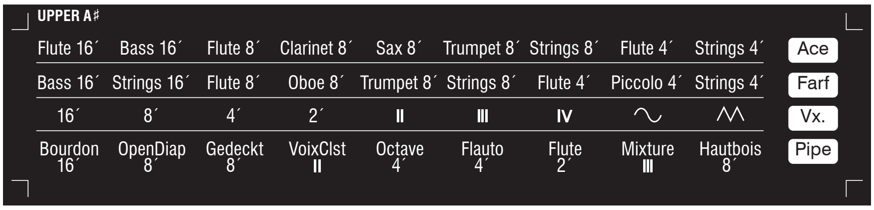
tips **パーカッションの応用**

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

ドローバー（Vx）







各オルガン・タイプのバーとフッテージの対応は、ボイス&フッテージ・ラベル（P. 189）をご参照ください。

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

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

右端の2本は前述のフッテージによる組み合わせを暗い音色（〜）で発音させるか、または明るい音色（ΛΛ）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。

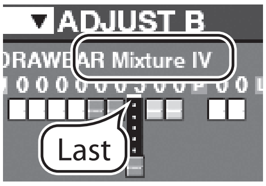
tips **フッテージ**

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・インジケーター**

最後に操作したドローバーは、プレイ画面や「ドローバー・レジストレーション」ダイアログ・ボックス内に下線とフッテージ／ストップ名が表示されます。

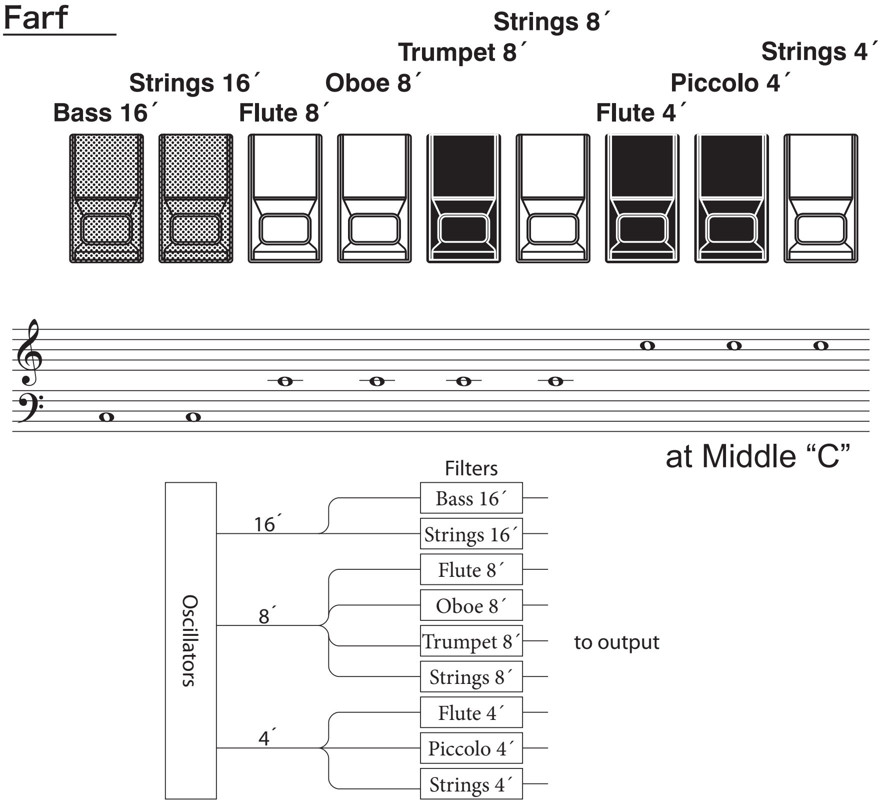


tips **ドローバーの外観**

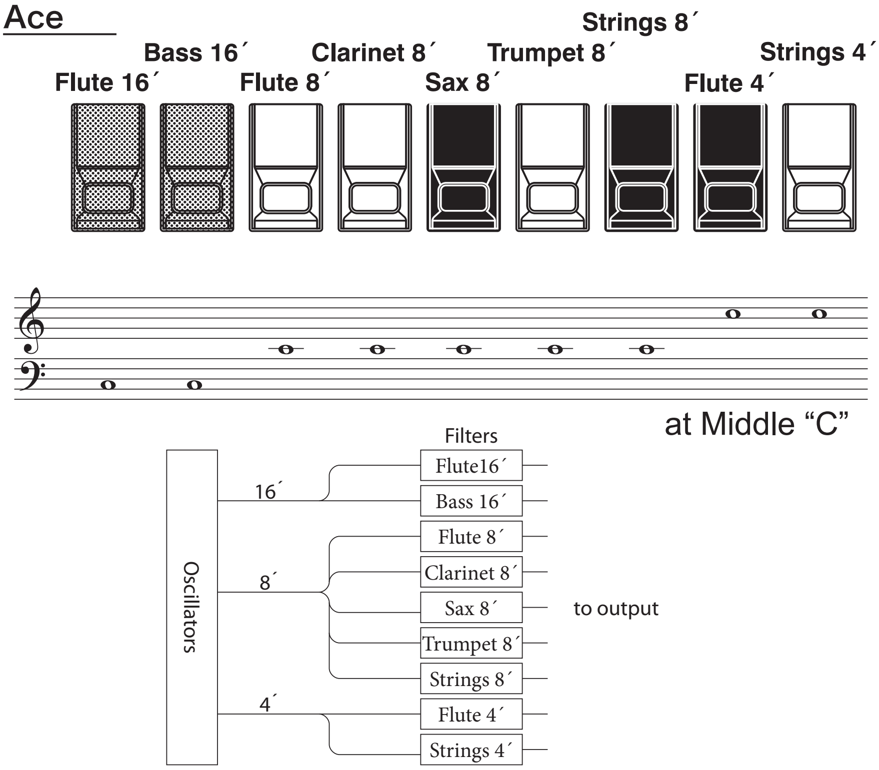
プレイ画面や「ドローバー・レジストレーション」ダイアログ・ボックス内のドローバーは、選択されたオルガン・タイプによって外観が変化します。

ドローバー（Farf、Ace）

Farf



Ace

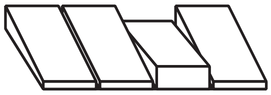


FarfまたはAceタイプのオルガンは同一フッテージで音色が異なる複数のタブレットが用意されています。本機ではタブレットの代わりにドローバーを使って操作をします。

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**

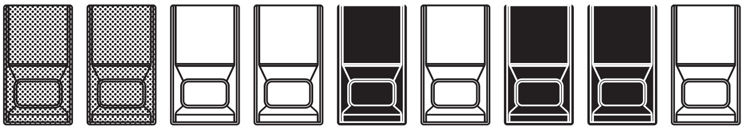
旧いオルガンに見られる、板状のスイッチです。



ドローバー(Pipe)

F1: Classic 1

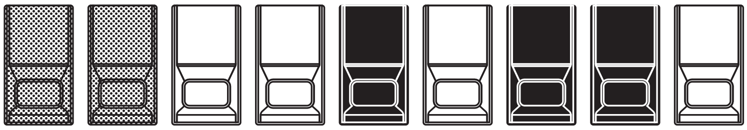
UPPER:	Bourdon 16´	Open Diapason 8´	Gedeckt 8´	Viole Celeste II	Octave 4´	Flauto Dolce 4´	Flute 2´	Mixture III	Hautbois 8´
LOWER:	Principal 16´	Principal 8´	Melodia 8´	Rohr Flute 8´	Prestant 4´	Flute 4´	Super Octave 2´	Mixture IV	Trom-pette 8´



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

F2: Classic 2

UPPER:	Prestant 8´	Rohr Flute 8´	Voix Celeste II	Prestant 4´	Flute 4´	Blockflot 2´	Larigot 1 ⅓´	Sesqui-altera II	Oboe 8´
LOWER:	Prestant 16´	Octave 8´	Gedeckt 8´	Prestant 4´	Flute 4´	Quint 2 ⅔´	Octave 2´	Mixture IV	Clarinet 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、各バーと音色との関係はパートにより異なり、例えばF1“Classic 1”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。

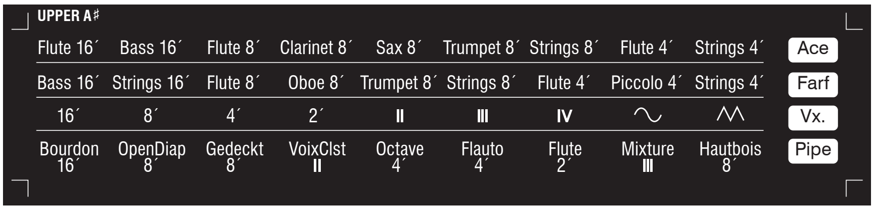
本機ではストップを引く代わりにドローバーを引いて操作します。

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

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

NOTE: F1、F2等はカスタム・セットの番号を表します(P. 174)。

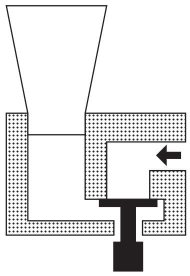
NOTE: Pipeタイプにはレスリー効果はかかりません。



Pipeタイプオルガンの場合、各バーとストップとの対応は、ボイス&フッテージ・ラベルの“Pipe”列をご参照ください。(P. 189)

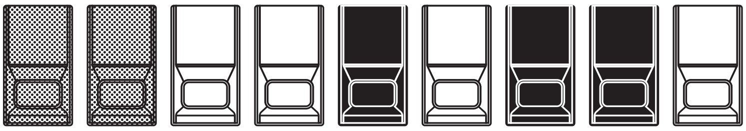
tips ストップ

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 1

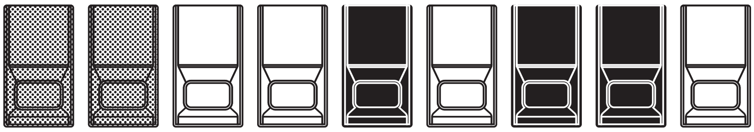
UPPER:	Tibia Clausa 16´	Vox Humana 8´	Style "D" Trumpet 8´	Tibia Clausa 8´	Clarinet 8´	Viol d'Orch 8´	Vox Humana 8´	Tibia Clausa 4´	Tibia Clausa 2´
LOWER:	Style "D" Trumpet 8´	Open Diapason 8´	Clarinet 8´	Viol d'Orch 8´	Flute 8´	Vox Humana 8´	Open Diapason 4´	Tibia Clausa 4´	Vox Humana 4´



PEDAL: Tibia 16´ + Flute 8´ / Diapason 8´ + Flute 4´

F4: Theatre 2

UPPER:	Tibia Clausa 16´	English Post Horn 16´	Brass Trumpet 8´	Tibia Clausa 8´	Clarinet 8´	Vox Humana 8´	Tibia Clausa 4´	Tibia Clausa 2⅔´	Tibia Clausa 2´
LOWER:	Brass Trumpet 8´	Diapason 8´	Clarinet 8´	Viol Celeste 8´	Oboe 8´	Flute 8´	Vox Humana 8´	Viol Celeste 4´	Flute 4´



PEDAL: Tibia 16´ + Flute 8´ / Diapason 8´ + Flute 4´

"Theatre 1" と "Theatre 2" は、シアター(劇場用)・オルガンを模したストップ配列のカスタム・パイプです。

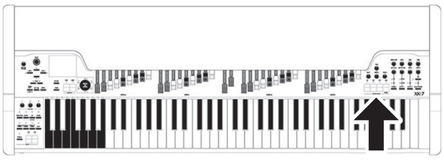
"Theatre 1" は、Wurlitzer "Style 210" を、"Theatre 2" は、イングリッシュ・ポスト・ホーンを含むWurlitzer "Style 260 Special" を、それぞれ模しています。

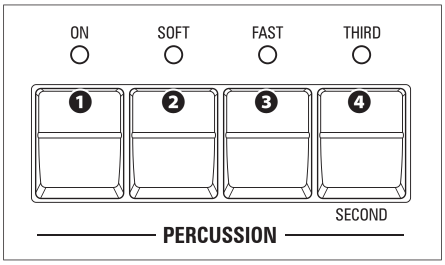
シアター・オルガンのタブレットの操作による音作りを、本機ではドローバーで行います。

その他のオルガン機能とエフェクト

パーカッション

ドローバー音にアクセントを付けるための打撃音が加わります。





❶ ON ボタン

パーカッションを使うには、[ON]ボタンを押してランプを点灯させます。

NOTE: パーカッションはオルガン・タイプがTWまたはMellowの場合で、且つUPPERパートにて発音します。

パーカッションが「オン」の間、UPPERドローバーの1´は発音しません。これは、B-3/C-3がパーカッションを発音させるために1´の回路を転用していたことに由来します。

NOTE: 常にドローバーの1´が発音できるよう設定できます。(P. 85)

NOTE: パーカッションが、B-3/C-3のようにプリセット・キー[B]のみで発音するか、全プリセット・キーで発音できるようにするかを選択できます。(P. 138)

❷ SOFT ボタン

パーカッションの音量を、通常(消灯)、弱音(点灯)とで切り替えます。

❸ FAST ボタン

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

❹ THIRD ボタン

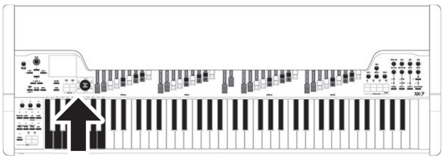
パーカッションの音程を、2倍音(消灯)、3倍音(点灯)とで切り替えます。

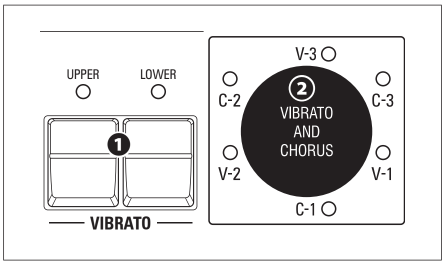
NOTE: パーカッションは更に細かい設定が行えます。(P. 85)

B-3/C-3由来のエフェクト

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。





❶ UPPER, LOWER ボタン

ビブラート効果のオン／オフを行います。ランプ点灯中がオンです。

❷ VIBRATO AND CHORUS つまみ

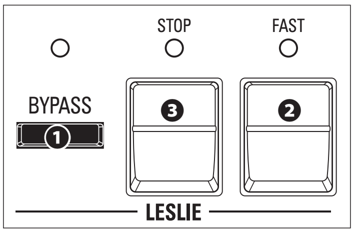
ビブラート&コーラス効果の深さを設定すると同時に、原音と混ぜてコーラス効果を得るかどうかを選びます。

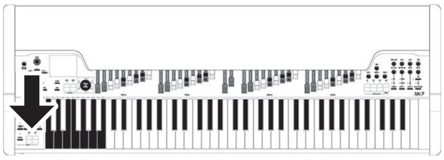
オルガン・タイプ	効果	MODEの働き
TW, Mellow	ビブラート&コーラス	V: ビブラート効果 C: コーラス効果 数字: 効果の深さ
Vx, Farf, Ace	ビブラート	V-1 ~ C-3:の順で、効果が浅い ~ 深い
Pipe	トレミュラント	V-1 ~ C-3:の順で、効果が浅い ~ 深い

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

レスリー

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





❶ BYPASS（バイパス）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。

❷ FAST（ファースト）ボタン

ローターのモードを、ファースト（高速）か否（スローまたはストップ）かに切り替えます。

点灯 ....ファースト（高速）
消灯 ....スロー（低速）又はストップ（停止）

NOTE: レスリー効果のFAST（ファースト）はTREMOLO（トレモロ）とも、SLOW（スロー）はCHORALE（コラール）とも呼ばれます。

❸ STOP（ストップ）ボタン

[FAST]ボタンを消灯させた際の、ローターのモードを設定します。

点灯 ....ストップ（停止）。[FAST]ボタンはファースト - ストップを切り替えます。
消灯 ....スロー（低速）。[FAST]ボタンはファースト - スローを切り替えます。

ローターを停止させるには、単に[STOP]ボタンを「オン」にするだけではなく、[FAST]ボタンを「オフ」にする必要があります。

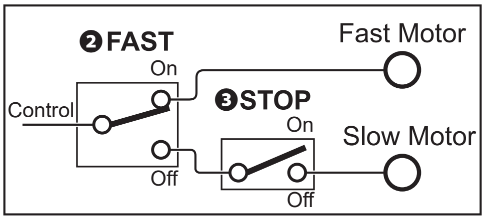
これはかつて、B-3/C-3と122といった、レスリーモードの選択肢がスローとファーストのみのセットに於いて、停止したサウンドを得るにはスロー用モーターの電源プラグを抜き、スローを選択するという行為が行われていたことに由来します。

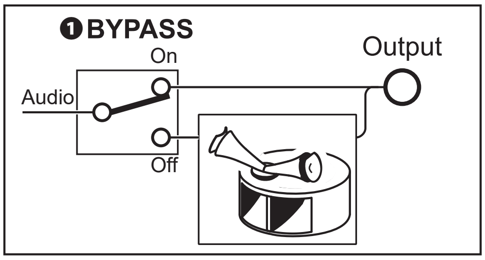
NOTE: レスリー効果はPipeを除くオルガン・タイプにかかります。

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: レスリー効果は回転数など細かい調整が行えます。**(P. 87, 119)**

tips 各ボタンとモード一覧





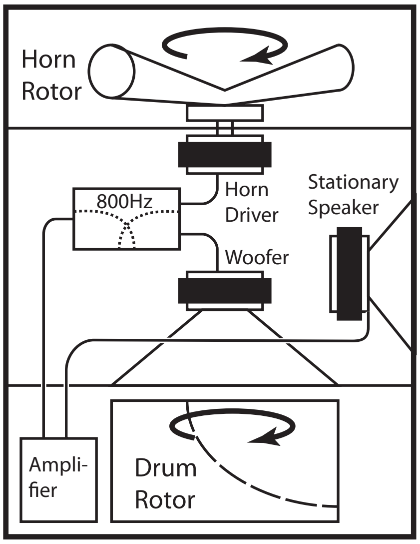
tips レスリー効果とは？

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「ステーショナリー・チャンネル」と呼びます。

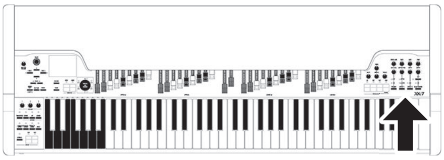
内蔵のレスリー効果はこれらをシミュレートしており、ステレオ接続で最良の効果が得られるように作られています。

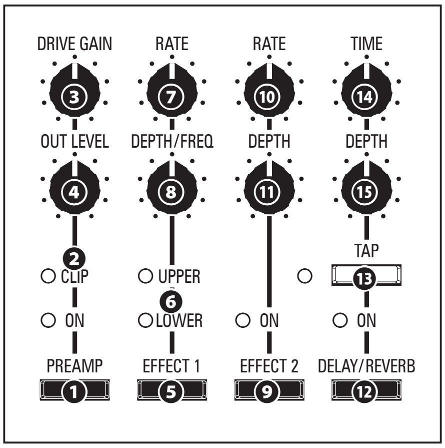


NOTE: この見開きのパラメーターは全てパッチ・パラメーターです。各パッチに記憶されます。

その他のエフェクト

マルチエフェクト、プリアンプ、リバーブを使って、演奏に彩りを加えます。





プリアンプ

「プリアンプ」は元々、B-3/C-3にも内蔵される音声信号を増幅する装置ですが、ここではその単純な増幅機能だけではなく、それによる音色変化や歪みを得ることを目的としています。

❶ PREAMP ボタン

プリアンプをオン／オフします。

プリアンプの動作中は、[ON]ランプが点灯します。

❷ CLIP ランプ

プリアンプが歪むと点灯します。音作りの参考にご使用ください。

❸ DRIVE GAIN つまみ

プリアンプへの入力レベルを設定します。

右へ回すと過大入力になり、音が歪みやすくなります。

❹ OUT LEVEL つまみ

DRIVE GAINつまみの設定によって望まない音量になった場合、このつまみで調整します。

NOTE: プリアンプは各種設定が行えます。(P. 92)

エフェクト1

エフェクト1はプリアンプの前段に設けられたエフェクトです。

トレモロやワウワウといった、このエフェクトによる振幅や音色の変化が、プリアンプの歪みを通すことでより強調されるエフェクト・タイプを搭載しています。

これらのボタンやつまみは、パラメーターの設定に加え演奏中でのリアルタイム操作を目的としています。

❺ EFFECT 1ボタン

エフェクト1をオン／オフします。

❻ パートランプ

エフェクト1が作用しているパートを表示します。

作用するパートは、内部のパラメーターで設定します。

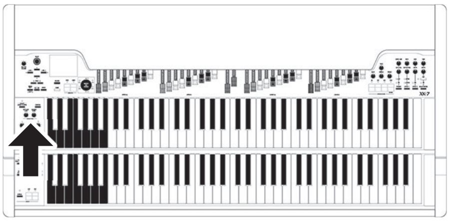
❼ RATE つまみ

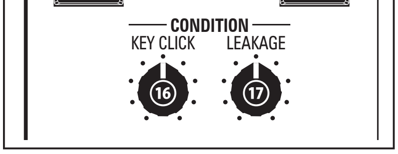
主にエフェクトの速さを調整します。

❽ DEPTH/ F R E Q つまみ

主にエフェクトの深さや周波数を調整します。

NOTE: エフェクト1の内容や設定については「パラメーターを設定する」内の「エフェクト1」をご覧ください(P. 88)。





エフェクト2

エフェクト2はプリアンプの後段に設けられたエフェクトです。

コーラスやフェイザーといった、音場に広がりをもたせるエフェクト・タイプを搭載しています。

これらのボタンやつまみは、パラメーターの設定に加え演奏中でのリアルタイム操作を目的としています。

❾ EFFECT 2ボタン

エフェクト2をオン／オフします。

エフェクト2の動作中は、[ON]ランプが点灯します。

❿ RATE つまみ

主にエフェクトの速さを調整します。

⑪ DEPTH(デプス)つまみ

主にエフェクトの深さを調整します。

NOTE: エフェクト2の内容や設定については「パラメーターを設定する」内の「エフェクト2」をご覧ください(P. 94)。

ディレイ/リバーブ

こだまのような効果を得るディレイ、ホールのような残響効果を得るリバーブを搭載しています。

⑫ DELAY/REVERB(ディレイ リバーブ) ボタン

ディレイ/リバーブをオン/オフします。

ディレイ/リバーブの動作中は、[ON]ランプが点灯します。

⑬ TAP(タップ) ボタン

1. ディレイ効果の時間を、ボタンを押す間隔で設定します。
   設定されたディレイ時間は、[TAP]ランプの点滅で表示されます。
2. フィードバック音を消去します。[TAP]ボタンを1秒間押し続けると、[TAP]ランプが速く点滅し、消去が始まります。ボタンはディレイ時間より長く押し続けてください。

NOTE: このボタン及びランプは、アロケート(P. 97)が “Delay” または “Reverb + Delay” の場合のみ有効です。

⑭ TIME(タイム) つまみ

ディレイ/リバーブ効果の時間を調節します。

⑮ DEPTH(デプス) つまみ

ディレイ/リバーブ効果の深さを調節します。

NOTE: ディレイ/リバーブの内容や設定については「パラメーターを設定する」内の「ディレイ/リバーブ」をご覧ください(P. 97)。

NOTE: ディレイ/リバーブとレスリー効果は、順序を入れ替えられます(P. 87)。

tips ディレイ/リバーブのルーティング

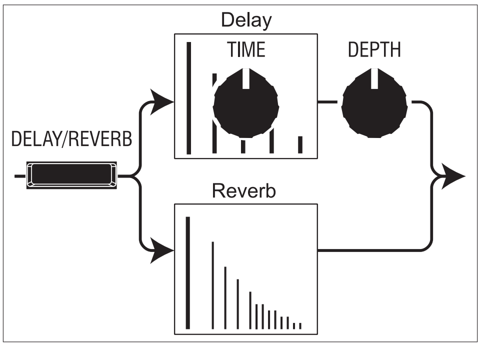
ディレイ/リバーブの[DELAY/REVERB]ボタンはエフェクトへの「送り」、[DEPTH]つまみはエフェクトからの「返り」に作用します。

演奏の一部のみに効果をかける場合は[DELAY/REVERB]ボタンを使うと、「オフ」にしたときにエフェクト音が突然消えてしまうことを防げます。

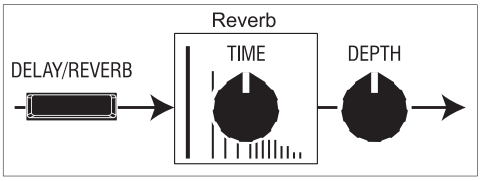
tips ディレイ/リバーブの複合コンストラクションとつまみ類

ディレイ/リバーブのエフェクト・コンストラクション(構造)には、両エフェクトを複合したものも存在します。

この場合、[TIME]及び[DEPTH]つまみはディレイにのみ作用します。



CONSTが “Delay” または “Delay + Reverb” の時の、つまみの働き



CONSTが “Reverb” の時の、つまみの働き

その他の調整

コンディション(XK-7D)

主にトーンホイール・オルガンについて、状態を微調整します。

⑯ KEY CLICK(キー クリック) つまみ

値範囲: 0~127

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

仮想マルチ・コンタクト(鍵盤接点)の状態を設定します。

値が0では、打鍵すると音は電子制御のように滑らかなエンベロープで立ち上がります。

値を上げていくと立ち上がりは速まっていき、徐々にメカニカル接点特有のキー・クリックが発生し始めます。

このつまみはパラメーター、**PATCH - ORGAN - DRAWBARS - KEY CLICK**と連動しています(P. 82)。

⑰ LEAKAGE(リーケージ) つまみ

値範囲: 0 ~ 127

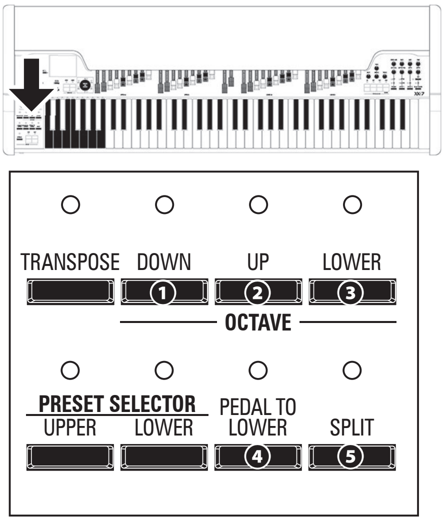
TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓					

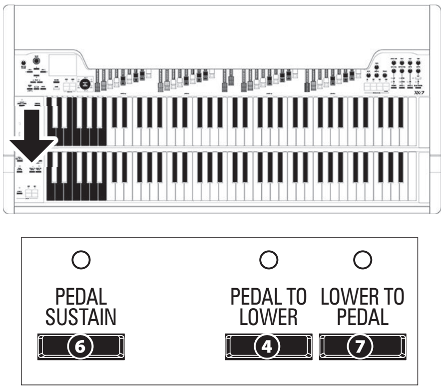
リーケージ・トーン(各ホイール間の音漏れ)の全体的な音量を調節します。値が大きいほど漏れ音量が大きくなります。

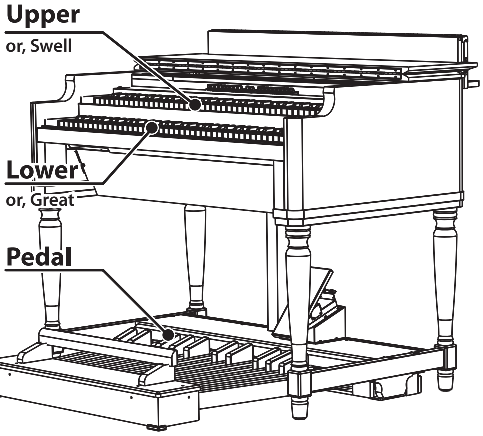
このつまみはパラメーター、**PATCH - ORGAN - DRAWBARS - LEAKAGE LVL**と連動しています(P. 82)。

パートを組み合わせる

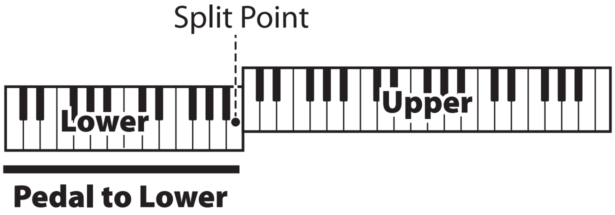
本機1台で、3段鍵盤のオルガンのように3パートを駆使した演奏が行えます。







鍵盤を分割する（スプリット）（XK-7のみ）



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

スプリットを使う

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

NOTE: 鍵盤の分割位置を変更できます（P. 102）。

NOTE: MIDI INモード（P. 155）が“UPPER / LOWER”の場合、スプリット機能は働きません。

オクターブを調整する

スプリット機能を使った結果、鳴らしたい音域が物理的な鍵盤の音域を外れてしまうことがあります。鍵盤のオクターブを調節して、これを解消します。

各鍵盤のオクターブを調整するには、

アパー鍵盤.....単にOCTAVE ❶[DOWN] ❷[UP] ボタンを押します。
ロワー鍵盤.....❸[LOWER] ボタンを押しながら、OCTAVE ❶[DOWN] ❷[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: 本機には外部MIDI機器と組み合わせた場合に内蔵音源のオクターブを調節するための、もう一つのオクターブが存在します。（P. 81）

NOTE: OCTAVEボタンの値をエクスターナル・ゾーンの演奏に加算するかどうか選択できます。（P. 155）

tips 鍵盤とパート

3段鍵盤をもつハモンドオルガンの典型的な演奏では、アパー鍵盤でメロディ、ロワー鍵盤で和音またはベース、ペダル鍵盤でベースを担当します。

B-3/C-3といった旧来のオルガンでは、演奏操作を行う「鍵盤」と発音が行われる「パート」とは不可分でした。

XK-7ではスプリットを使うことで1段の鍵盤でLOWERとUPPERパートの演奏が、XK-7及びXK-7Dではペダル・トゥ・ロワーを使うことでPEDALパートの演奏が本体のみで行えます。

tips パートの別名

UPPERはSwell（スウェル）、LOWERはGreat（グレート）とも呼ばれます。

これはドローバーのフッテージと同様に、パイプ・オルガンに準じた呼びかたです。

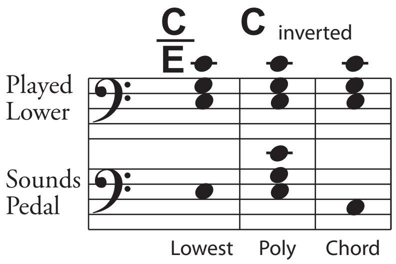
tips スプリットとペダル・トゥ・ロワー機能の違い

スプリット機能を使って鍵盤の左側をロワー鍵盤として割り当てると、左右とも一般的な鍵盤楽器として動作します。

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

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

ロワー鍵盤でペダルパートを演奏する（ペダル・トゥ・ロワー）



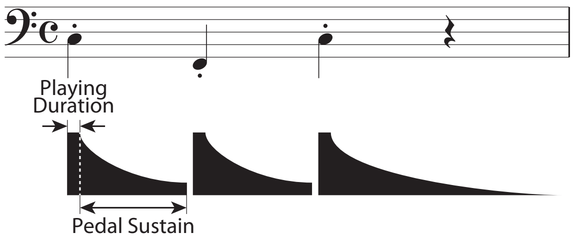
ペダル・トゥ・ロワー機能を使うと、PEDALパートをペダル鍵盤の代わりにロワー鍵盤、XK-7ではスプリットされた左鍵盤や、ロワー鍵盤として拡張したMIDIキーボードで演奏できます。

ペダル・トゥ・ロワーを使う

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

NOTE: ペダル・トゥ・ロワー機能は発音範囲や条件を設定できます（P. 102）。

ペダルパートの音を離鍵後も伸ばす（ペダル・サステイン）



特にペダル鍵盤での演奏に於いて、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・サステインを使う

ペダル・サステインを使うには、

- XK-7では、機能画面で操作します（P. 84）。
- XK-7Dでは、❻[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。（P. 84）

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）

ロワー・トゥ・ペダル機能を使うと、ペダル鍵盤でLOWERパートを演奏できます。

ロワー・トゥ・ペダルを使う（XK-7D）

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

NOTE: XK-7でロワー・トゥ・ペダル機能を使うには、画面内で操作を行います（P. 102）。

tips PEDALパートをフット・スイッチで

ペダル鍵盤を使わずにPEDALパートを鳴らす方法は、ここで紹介したペダル・トゥ・ロワー機能以外に、フット・スイッチを使う方法もあります。（P. 130）

tips カプラー

ペダル・トゥ・ロワーのように、ある鍵盤に対応したパートではなく、他のパートを演奏する機能を「カプラー」と呼びます。

NOTE: この項で紹介した各パラメーターは、各パッチに記憶されます。

パッチ／アジャスト・プリセットに記憶する

ここまで作ったセッティングを、パッチ（P. 35）やアジャスト・プリセットに記憶させます。

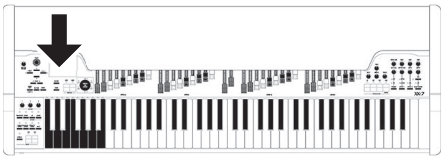
パッチ／アジャスト・プリセットへの記憶は2つの方法で行えます。

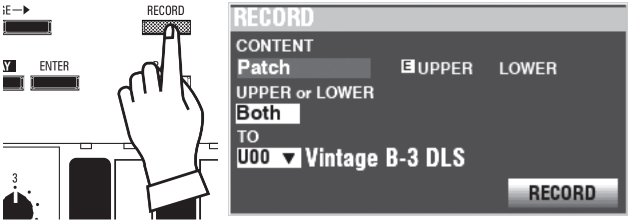
1. [VALUE]つまみでパッチ番号／アジャスト・プリセットを選ぶ
2. プリセット・キーでバンクとキーを選ぶ

例1: [VALUE]つまみで選ぶ

例: U32に記憶する

① 赤い[RECORD]ボタンを押す



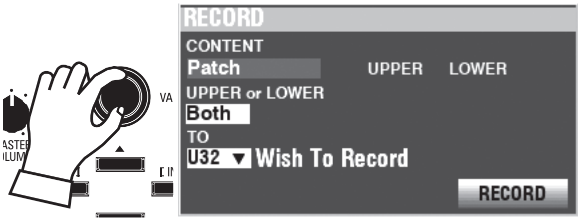


[RECORD]ボタンを押します。

RECORDダイアログ・ボックスが表示されます。

NOTE: ダイアログ・ボックス内、“UPPER” 及び “LOWER” 横のEマークは、値が編集（Edit）されたパートを表します。

② 項目とパッチ番号を指定する



[VALUE]つまみと方向ボタンを使い、記憶させるコンテント（分類）、パート、記憶先を以下のように設定します。

CONTENT........................ Patch
UPPER or LOWER........... Both
TO..................................... U32

NOTE: アジャスト・プリセットに記憶させるには、CONTENTで“Adjust Preset A♯” または “B” キーを指定します。

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

NOTE: 同じパッチ番号への記憶であっても、UPPERパートとLOWERパートとで異なったパッチ名にしたい場合は、パートをBothではなくUpperとLowerそれぞれを指定し、計2回記憶操作を行ってください。

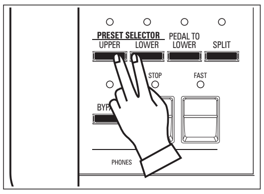
手順④に続く→

例2: プリセット・キーでバンクとキーを選ぶ

この操作方法はFAVORITEが “Off” の場合のみ有効です（P. 140）。

例: D♯-D（U032）に記憶する

① パートを指定する（XK-7のみ）

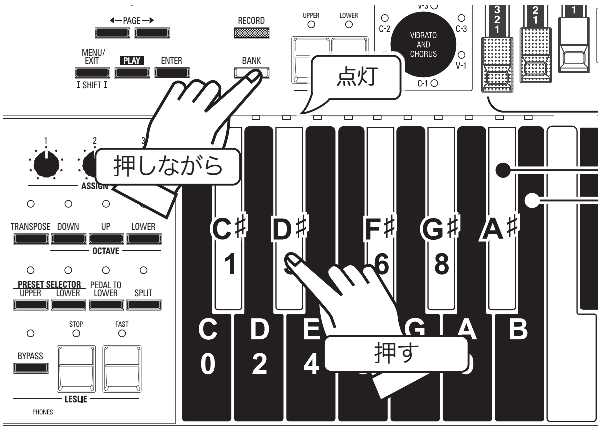


PRESET SELECTOR [UPPER] [LOWER]ボタンを使って、パッチを記憶させたいパートを選びます。

② バンクを指定する

現在のバンクやアジャスト・プリセットに記憶する場合、このステップは不要です。

NOTE: アジャスト・プリセットにはバンクの概念がありません。

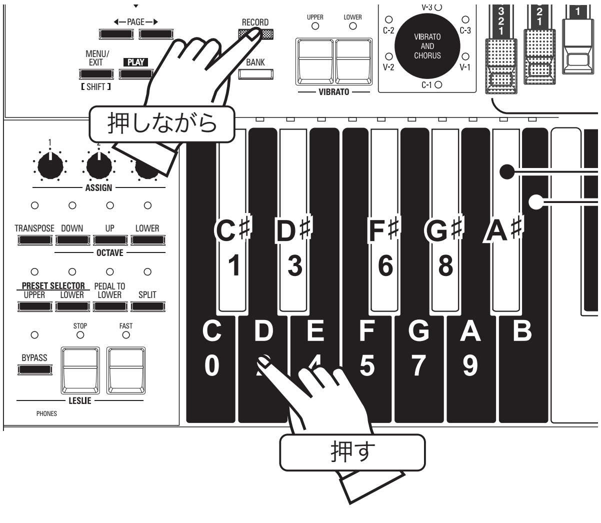


[BANK]ボタンを押しながら、パッチを記憶させたいバンク（この例では[D♯]）のキーを押します。

NOTE: [BANK]ボタンを押している間、プリセットキー奥のランプはバンクを表示しています。

NOTE: バンクが確定すると、全キーのランプはゆっくりと点滅します。これは次ステップのキーの入力を促しています。

③ キーを指定する

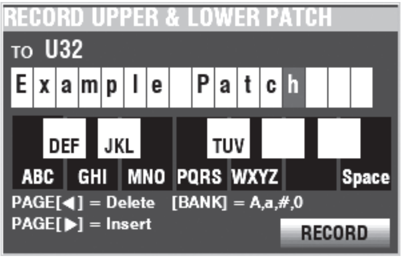


[RECORD]ボタンを押しながら、記憶させたいキー（この例では[D]）を押します。

名前の入力と確定

④ 名前を入力する

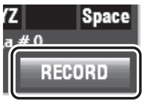
アジャスト・プリセットは名前が固定のため、このステップはありません。

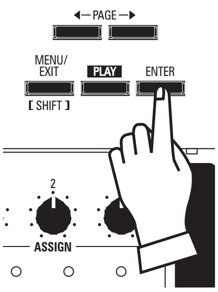


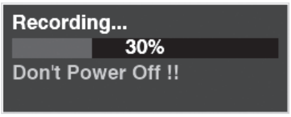
パッチの名前を入力します。

[◀][▶] .... 入力領域内のカーソルを移動する
[▲][▼] .... 入力領域と[RECORD]アイコン間でカーソルを移動する。
[VALUE]............................ 文字を変更する
PAGE [◀] .... 一文字削除
PAGE [▶] .... 一文字挿入
プリセット・キー................ 文字を直接打ち込む
[BANK] .... キーの文字種を変更する

⑤ 確定する



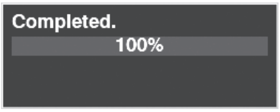




記憶を確定するには、カーソルを[RECORD]アイコンに移動し、[ENTER]ボタンを押します。

NOTE: 記憶を中止するには、[MENU/EXIT]ボタンを押します。

“Recording...” に続き、



が表示されたら記憶完了です。

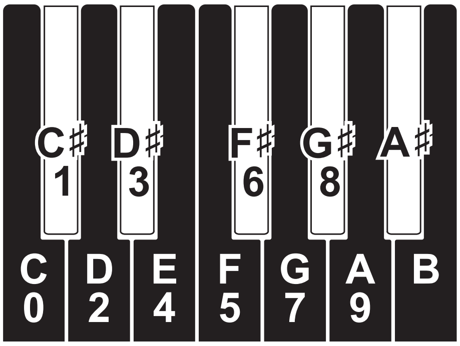
NOTE: 本機をUSBケーブルでコンピューターと接続されている場合は記憶中、一時的に接続が切れることがありますが故障ではありません。

補足

パッチとプリセット・キー

工場出荷時には、パッチとプリセット・キーとは以下のように対応しています。

Key / Bank	C	C♯	D	D♯	E	F	F♯	G	G♯	A
C	U00	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07	U08	U09
C♯	U10	U11	U12	U13	U14	U15	U16	U17	U18	U19
D	U20	U21	U22	U23	U24	U25	U26	U27	U28	U29
D♯	U30	U31	U32	U33	U34	U35	U36	U37	U38	U39
E	U40	U41	U42	U43	U44	U45	U46	U47	U48	U49
F	U50	U51	U52	U53	U54	U55	U56	U57	U58	U59
F♯	U60	U61	U62	U63	U64	U65	U66	U67	U68	U69
G	U70	U71	U72	U73	U74	U75	U76	U77	U78	U79
G♯	U80	U81	U82	U83	U84	U85	U86	U87	U88	U89
A	U90	U91	U92	U93	U94	U95	U96	U97	U98	U99



NOTE: プリセット・キーに、任意のパッチを関連付けられます(フェイバリット)。(P. 140)

呼び出される項目

パッチ/アジャスト・プリセットに記憶されたセッティングを呼び出す際に、その項目が限定されることがあります。

- どちらのパートの項目が呼び出されるかは、PRESET SELECTOR [UPPER] [LOWER]ボタンで設定します。(P. 35)
- プリセット・キーを操作した場合に呼び出される項目は、PATCH LOAD(P. 138)でバンク毎に設定します。
- アジャスト・プリセットを選択すると、物理的なドローバーやつまみの値が、記憶された値に代わって使われます。

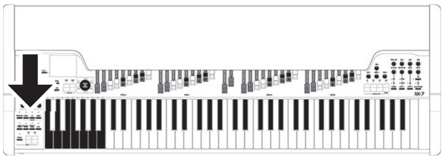
移調や調律をする

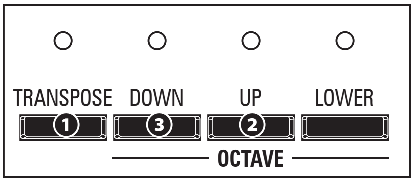
弾く鍵を変えずに、他の楽器や声の高さに調を合わせることができます。これをトランスポーズと呼びます。

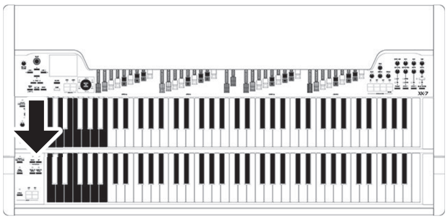
例えばトランスポーズを「+5」に設定すると、「ド」の鍵を弾いたときに「ファ」の音が出ることになり、「ハ長調」の弾きかたで「ヘ長調」の演奏になります。

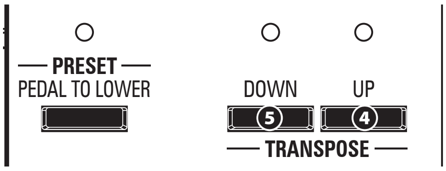
また、コンサートピッチに合わせて、本機全体の調律を行えます。

本機全体を移調する









❶ TRANSPOSEボタン（XK-7）

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

❹ ❺ TRANSPOSEボタン群（XK-7D）

・ 調を半音上げる／下げるには、❹[UP]／❺[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。

トランスポーズはどこに作用する?

トランスポーズは以下の箇所にかかります。

i. 本体の鍵盤と内蔵音源間。
ii. MIDI INと内蔵音源間。
iii. エクスターナルゾーンに対して。

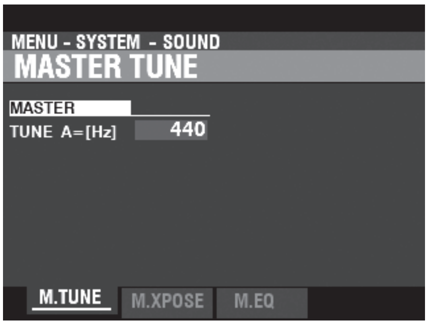
NOTE: トランスポーズはシステム・パラメーターですが、電源を切ると0に戻ります。パッチにも記憶されません。

NOTE: 音程変化は即座か、次の打鍵からかを設定できます（P. 134）。

本機全体を調律する

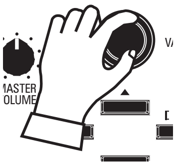
調律の操作は、コントロール・パネルを使って行います。

① 「マスター・チューン」ページに行く



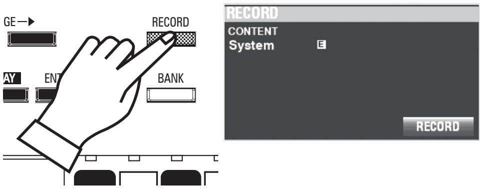
プレイ画面から[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **SOUND** - [ENTER] - **M.TUNE** と操作し、**MASTER TUNE**ページに移動します。

② 値を変更する



[VALUE]つまみを使って、希望の音程になるよう値を変更します。

③ 設定を記憶させる

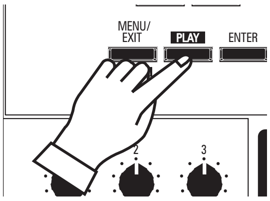


この設定は電源を切ると消去されてしまいます。次回の演奏時もこの設定を維持するには、「マスター・チューン」ページ内で[RECORD]ボタンを押し、値を記憶させます（P. 142）。

NOTE: このパラメーターはシステム・パラメーター（P. 184）です。全パッチで共通です。

NOTE: この操作を行うと、他の変更済みシステム・パラメーターも同時に記憶されます。

④ プレイ画面に戻る

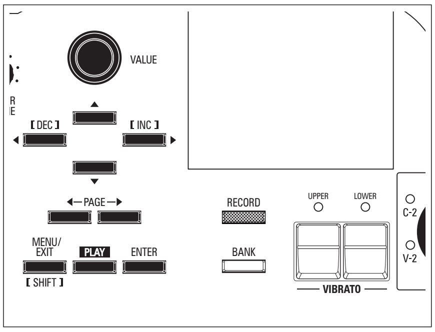


プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

コントロールパネルの使いかた

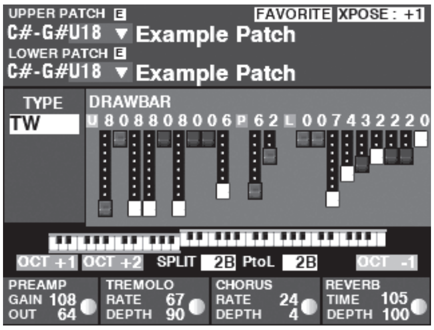
コントロールパネルでできること

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、例えばレスリー効果の微妙な回転数や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。



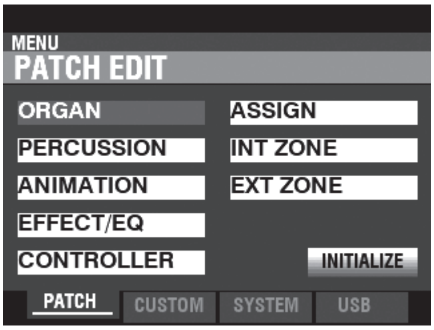
ディスプレイに表示される画面には大きく分けて、プレイ画面、メニュー画面、機能画面があります。次ページからはその見かたと、それぞれの画面でのボタンの使い方を説明します。

プレイ画面（P. 70）



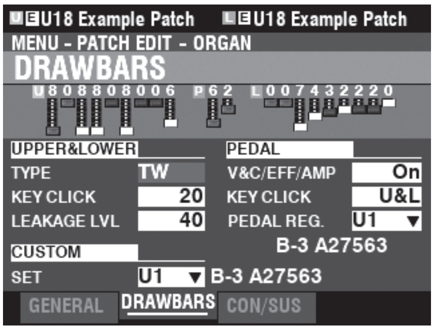
プレイ画面は全ての操作の基本となる画面で、普段の演奏に必要な情報が表示されます。

メニュー画面（P. 72）



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。

機能画面（P. 74）



機能画面は各設定や調整を行うための画面です。

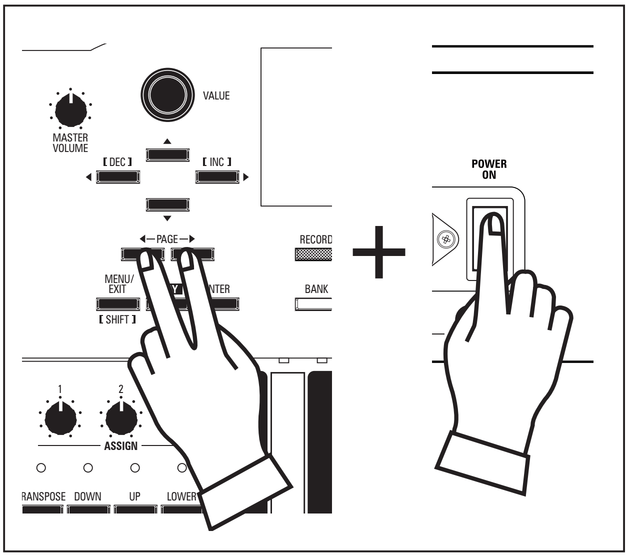
たくさんのページがありますが、基本的な操作は共通しています。

tips 表示の♯（シャープ）と#（ハッシュ）

本機のディスプレイは機能の制約上、音楽記号の♯（シャープ）を#（ハッシュ）で代用して表示しています。

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. 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。

プレイ画面

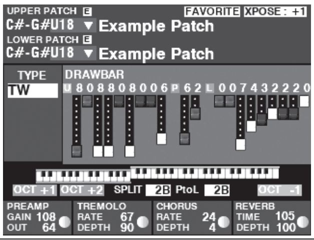
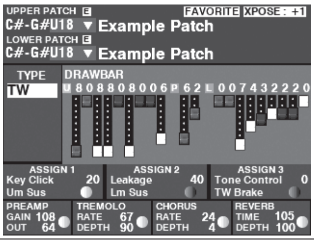
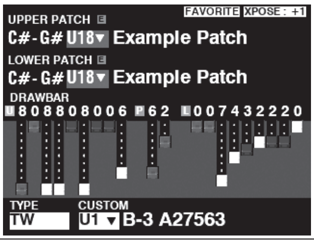
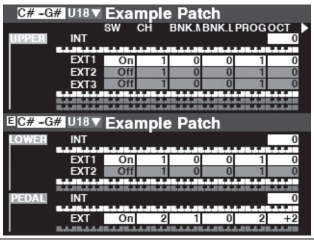
プレイ画面は全ての操作の基本となる画面で、普段の演奏に必要な情報が表示されます。

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。

プレイ画面

本機には4タイプのプレイ画面があります。

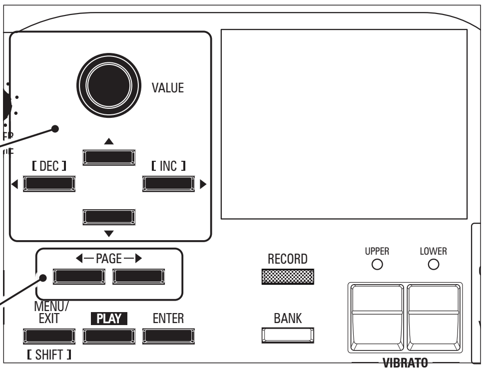
インターナル・ゾーン	アサイン	シンプル	エクスターナル・ゾーン
			
このタイプは電源を入れると最初に現れ、最もよく使われます。 基本的な情報に加え、インターナル・ゾーンとエフェクトが表示されます。	このタイプは基本的な情報に加え、アサイナブル・コントローラーの割り当てと値、エフェクトが表示されます。	このタイプは基本的な情報のみが表示されます。	このタイプはインターナルと、外部MIDI機器を演奏／操作するためのエクスターナル・ゾーンが表示されます。

NOTE: ドローバー・レジストレーションの並びを縦または横に切り替えられます(P. 136)。

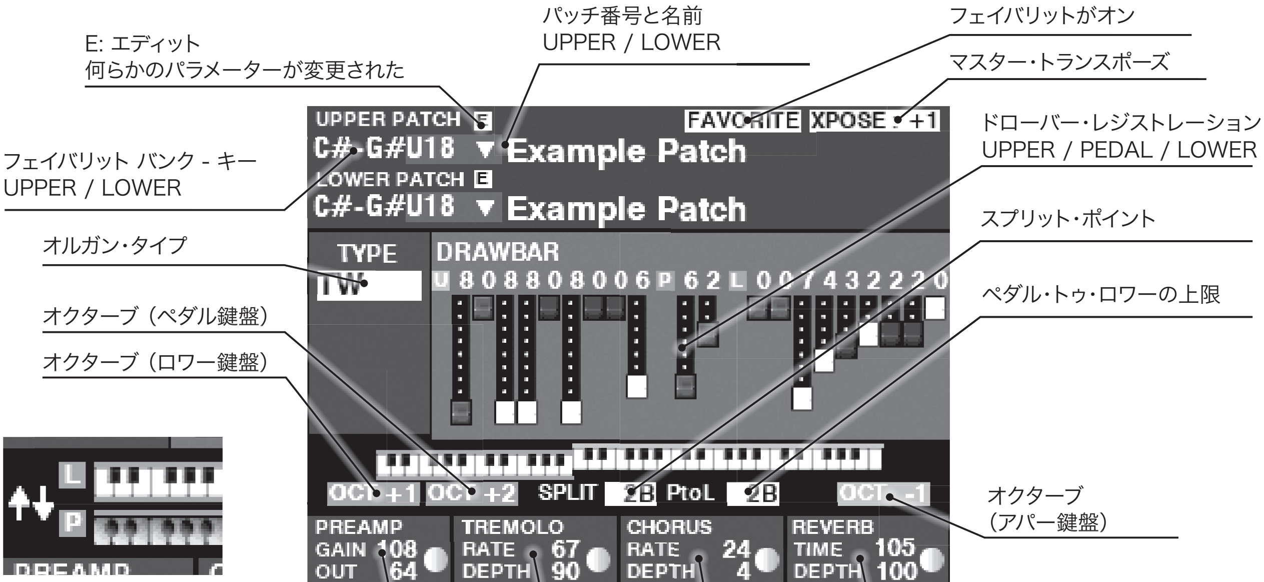
操作

それぞれのプレイ画面では、パッチの選択のほか、表示されているパラメーターの調整を行えます。

プレイ画面のタイプは、[PLAY]ボタンやPAGE[◀]/[▶]ボタンで切り替わります。

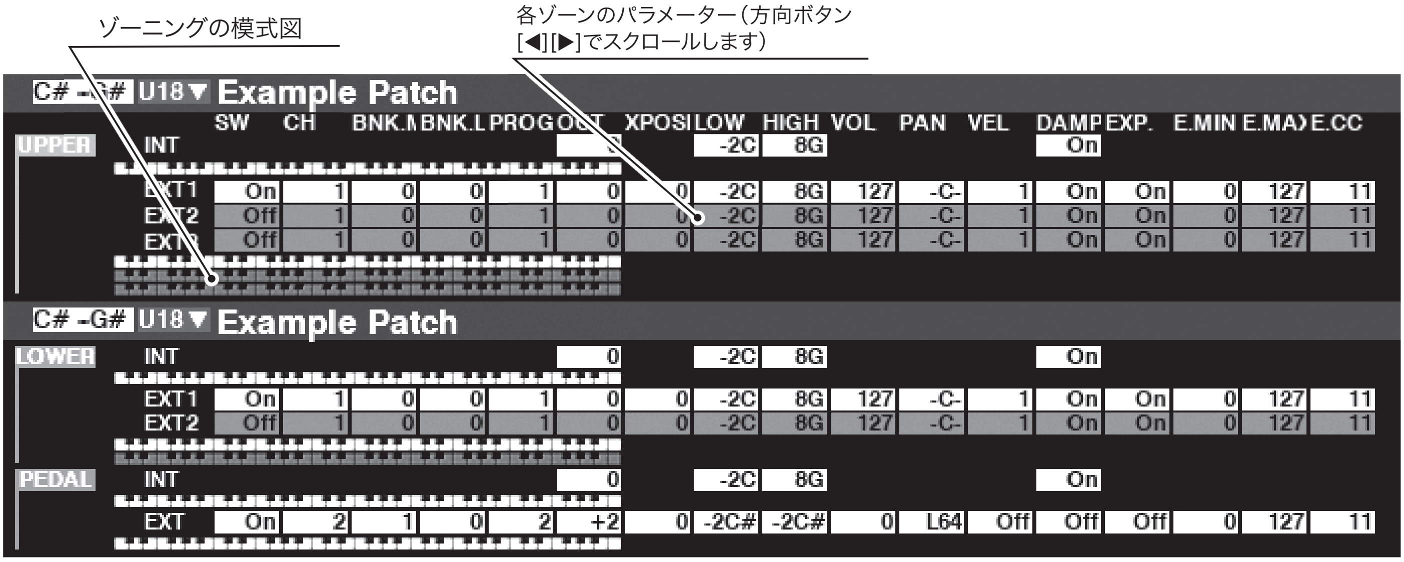


ディスプレイの見かた(インターナル・ゾーン)



XK-7Dでは、動作中のカプラーが矢印で表示されます。

ディスプレイの見かた（エクスターナル・ゾーン）

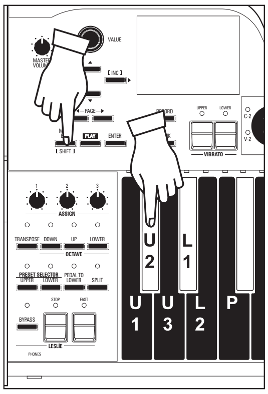


		SW	CH	BNK.M	BNK.L	PROG	OCT	XPOSI	LOW	HIGH	VOL	PAN	VEL	DAMP	EXP.	E.MIN	E.MAX	E.CC
UPPER	INT						0		-2C	8G				On				
	EXT1	On	1	0	0	1	0	0	-2C	8G	127	-C-	1	On	On	0	127	11
	EXT2	Off	1	0	0	1	0	0	-2C	8G	127	-C-	1	On	On	0	127	11
	EXT3	Off	1	0	0	1	0	0	-2C	8G	127	-C-	1	On	On	0	127	11
LOWER	INT						0		-2C	8G				On				
	EXT1	On	1	0	0	1	0	0	-2C	8G	127	-C-	1	On	On	0	127	11
	EXT2	Off	1	0	0	1	0	0	-2C	8G	127	-C-	1	On	On	0	127	11
PEDAL	INT						0		-2C	8G				On				
	EXT	On	2	1	0	2	+2	0	-2C#	-2C#	0	L64	Off	Off	Off	0	127	11

インターナル・ゾーン（P. 102）とエクスターナル・ゾーン（P. 103）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。詳細は該当ページをご覧ください。

NOTE: 本機の発音オクターブを決めるパラメーターは複数存在し、このタイプでINT行に表示される「OCT」は、ORGAN - GENERAL（P. 81）内の値です。

[SHIFT（シフト）]ボタンを押しながらプリセット・キーを押すことで、各エクスターナル・ゾーンへの送信をオン／オフできます（右図）。



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。

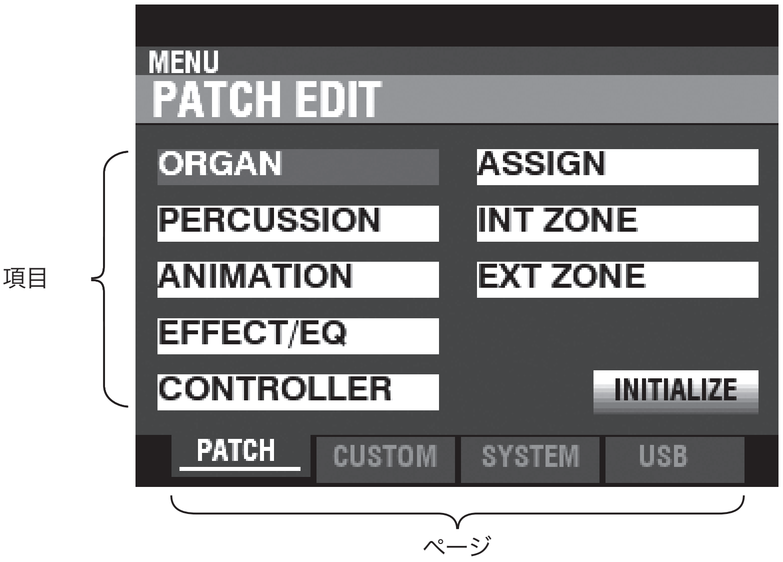
この画面に来るには:

[MENU/EXIT]ボタンを押します。

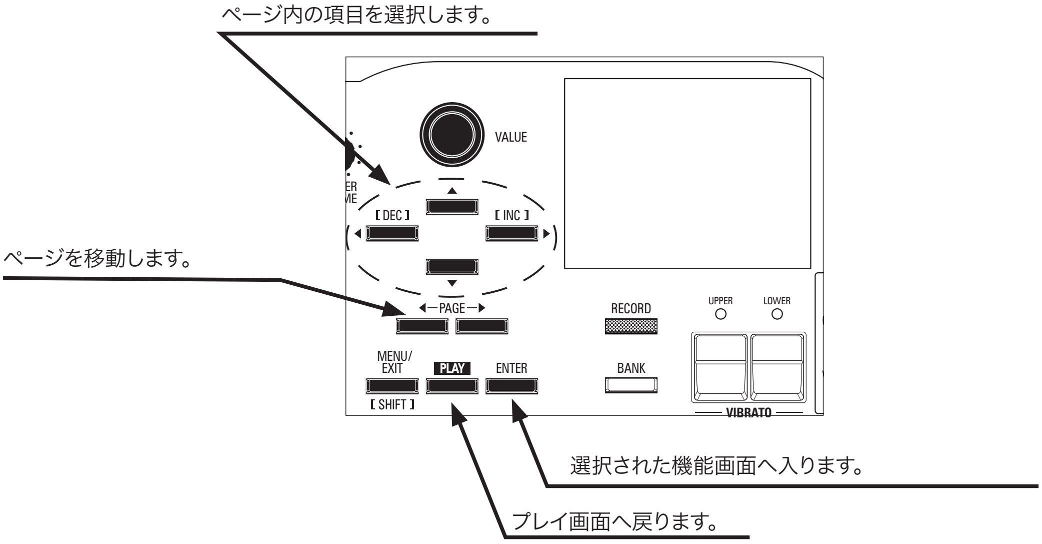
機能画面は沢山あるため、メニュー画面には複数のページが存在します。

PAGEボタンと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

PATCH (P. 80)

1. **ORGAN (P. 81)**
   パッチの音量、発音範囲、トーンホイール、接点といった、オルガンの基本的な設定を行います。
2. **PERCUSSION (P. 85)**
   音色にアクセントを加えるパーカッションの設定を行います。
3. **ANIMATION (P. 86)**
   ビブラート＆コーラスやレスリーといった、ドローバー音に動きを与えるエフェクトの設定を行います。
4. **EFFECT/ E Q (P. 88)**
   オーバードライブやリバーブといったエフェクトや、音質を補正するイコライザーの設定を行います。
5. **CONTROLLER (P. 100)**
   ピッチ・ベンドやダンパーといった、パッチにまつわるコントローラーの設定を行います。
6. **ASSIGN (P. 101)**
   各ASSIGNつまみやASSIGNボタンの割り当てを設定します。
7. **INTERNAL ZONE (P. 102)**
   スプリットやカプラーといった、鍵盤と内蔵音源との関わりを設定します。
8. **EXTERNAL ZONE (P. 103)**
   外部MIDI機器をコントロールするための設定を行います。
9. **INITIALZE アイコン (P. 106)**
   テンポラリー（現在編集中）のパッチ・パラメーターを初期化します。

CUSTOM (P. 108)

1. **TONE WHEEL (P. 109)**
   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 .(P. 118)**
   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 (P. 119)**
   内蔵レスリー効果を編集します。
4. **CONTACT (P. 116)**
   トーンホイール・オルガンの、仮想マルチ・コンタクトを編集します。
5. **PIPE (P. 122)**
   パイプ・オルガンのストップを編集します。

SYSTEM (P. 126)

1. **SOUND (P. 127)**
   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 (P. 128)**
   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 (P. 130)**
   フット・スイッチやエクスプレッション・ペダルといった本機全体で共通なコントローラーや、ディスプレイ、鍵盤の設定を行います。
4. **PATCH LOAD (P. 138)**
   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. **PRESET KEY(P. 140)**
   フェイバリットの確認や編集を行います。
6. **MIDI (P. 154)**
   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 (P. 139)**
   オート・パワー・オフの設定を行います。
8. **DEFAULT (P. 143)**
   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。
9. **INFORMATION (P. 144)**
   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。

USB FLASH DRIVE

1. **LOAD (P. 164)**
   セットアップ・ファイルやカスタム・ファイルをUSBメモリーから本機に読み込み、使えるようにします。
2. **SAVE (P. 163)**
   本機の内容をファイルとしてUSBメモリーに保存します。
3. **DELETE (P. 167)**
   USBメモリーに保存したファイルを削除します。
4. **FORMAT (P. 161)**
   USBメモリーを初期化し、使用できる状態にします。
5. **SONG (P. 165)**
   本機での演奏を記録しソングとしてUSBメモリーに保存、またはUSBメモリーに保存されたソングを再生します。

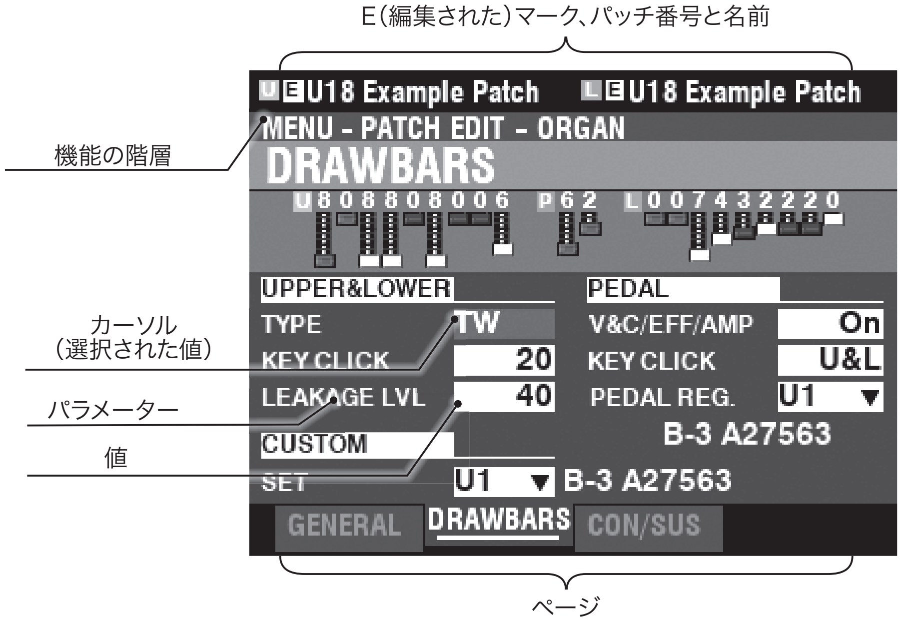
tips アイコン

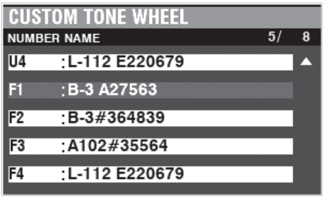
本機では、ディスプレイ画面内の仮想的な「ボタン」を、「アイコン」と呼びます。これは、物理的なボタンと区別するためです。

機能画面

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

ディスプレイの見かた





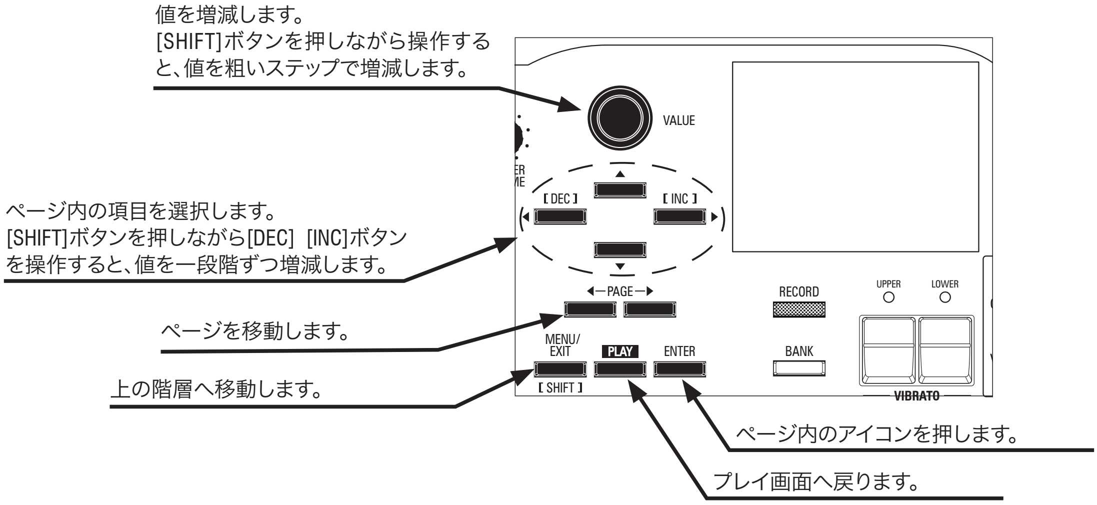
tips **リスト表示**

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。

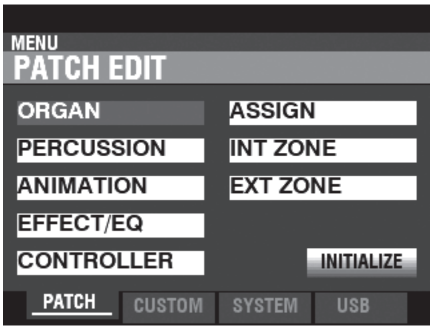
この画面でのボタン操作

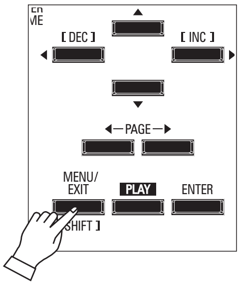


パラメーターの操作例

例)レスリー・キャビネットを変更する

① メニュー画面へ行く





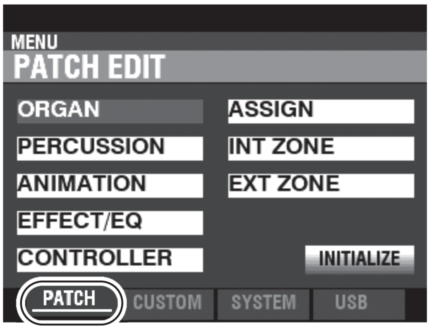
ここでは例として、レスリー・キャビネットを変更します。

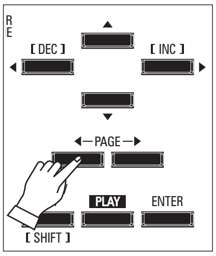
このパラメーターは、**MENU - PATCH - ANIMATION - LESLIE**にありますので、そこへ移動します。

[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

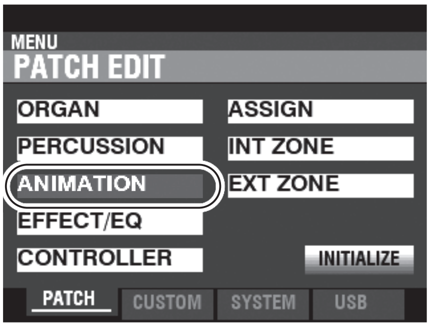


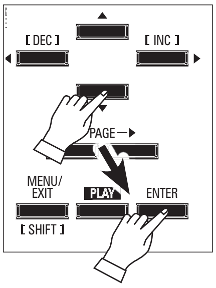


PAGEボタンを使って、メニューのページを選びします。

今回は "**PATCH**" を選びます。

③ ページ内の項目を選び、機能画面へ入る

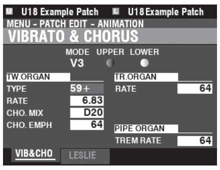




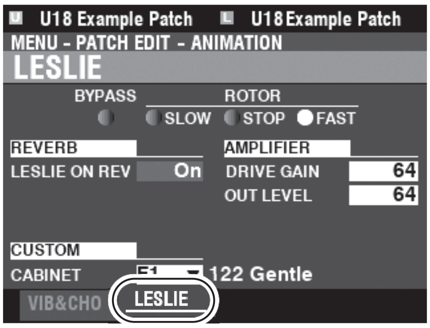
方向ボタンを使って、ページ内の項目を選びます。

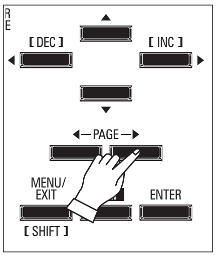
今回は音に動きを与えるエフェクトに関連する “**ANIMATION**” を選びます。

[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

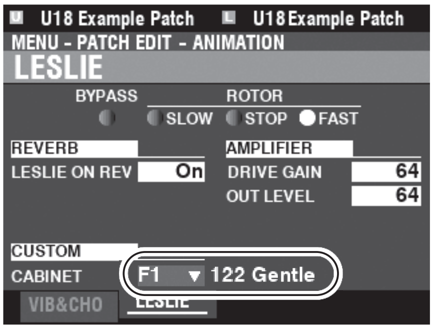


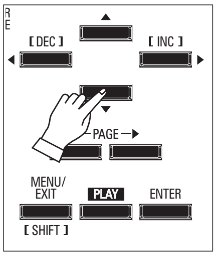


PAGEボタンを使って、機能画面のページを選びます。

今回は、"**LESLIE**" を選びます。

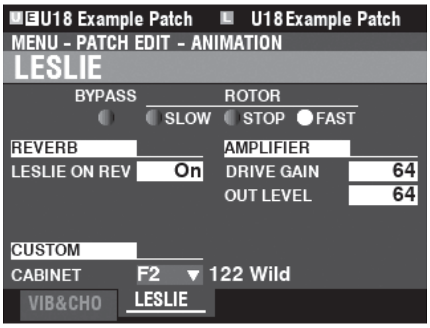
⑤ 変更したいパラメーターにカーソルを移動する

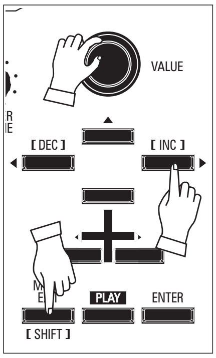




方向ボタンを使って、カーソルをCUSTOM CABINETに移動します。

⑥ 値を変更する



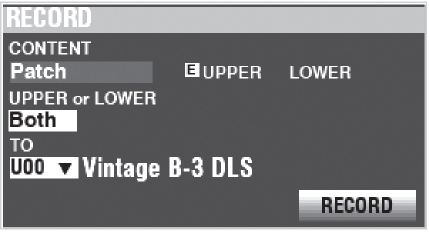


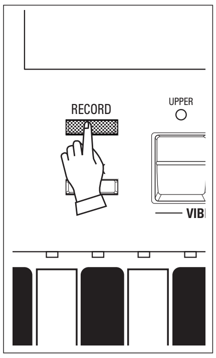
[VALUE]つまみや、[SHIFT]ボタンを押しながら[DEC]/[INC]ボタンを使って、値を調節します。

NOTE: 値を変更すると、[E]マークが表示されます。

NOTE: 他の項目も変更したい場合は、1から6の操作を繰り返します。

⑦ 必要であればパッチに記憶する



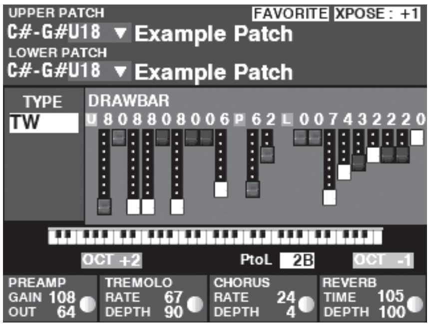


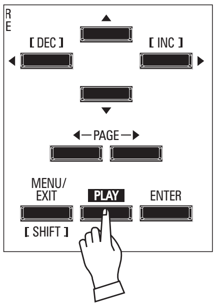
この変更は一時的なもので、パッチを呼び出したり、電源を切ったりすると失われてしまいます。

変更した値を今後も使い続ける場合は、パッチに記憶します(P. 105)。

NOTE: 記憶が完了すると、[E]マークは消灯します。

⑧ プレイ画面へ戻る



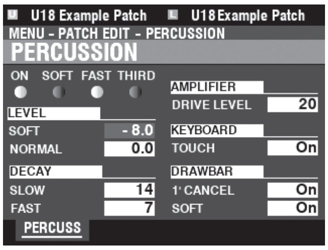


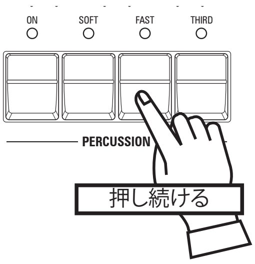
[PLAY]ボタンを押します。

ディスプレイはプレイ画面へ戻ります。

機能画面へ簡単に行く（ショートカット）

ボタンを押し続けたり、[SHIFT]ボタンを押しながらつまみを操作するだけで、関連するページへ移動できます。





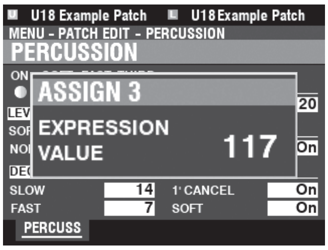
例えば、パーカッションの設定を行いたい場合はPERCUSSIONボタン群のいずれか（[ON]、[SOFT]、[FAST]、[THIRD]）をしばらく押し続けると、「**PERCUSSION**」ページへ行くことができます。これを「ショートカット」と呼びます。

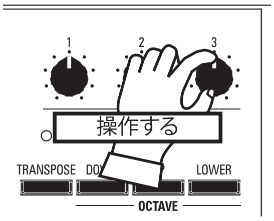
どのボタンがどの画面へショートカットしているかは、次章の「パッチ・パラメーター」で説明しています。

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

操作中の値を表示する（ポップアップ）

つまみを操作すると、それに関連していないページを表示中でも値が表示されます。

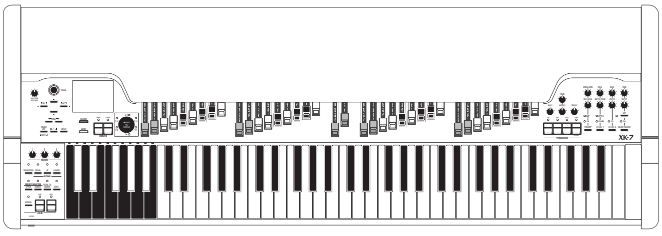




例えば、「**PERCUSSION**」ページの表示中にASSIGN [3]つまみを回すと、それに割り当てられた機能と値（この例ではエクスプレッション）が一時的に「ポップアップ」して表示されます。

回転つまみやドローバーを操作したときに、それとは無関係のページを表示中でも、値を知ることができます。

NOTE: ポップアップ表示される時間を変更することができます。（P. 136）



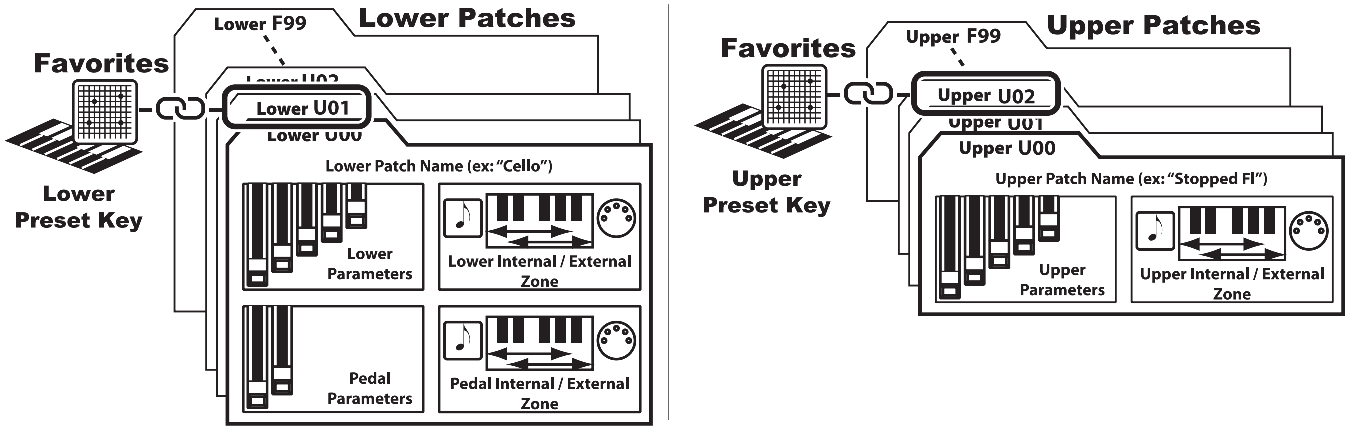
パッチ・パラメーター

PATCH（パッチ）

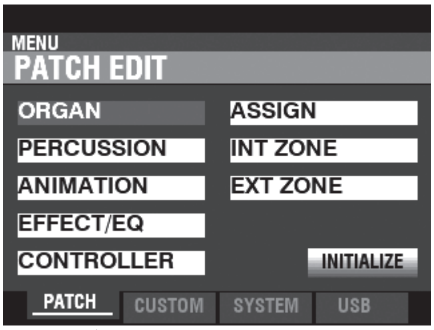
「パッチ」は、本機の様々なセッティングを記憶し、演奏中に適宜呼び出すための基本的な単位です（下図）。パッチには、トップパネルでの設定以外に、様々な細かい設定が記憶されます。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **PATCH**



メニューとその内容



1. **ORGAN**（オルガン）**(P. 81)**
   パッチの音量、発音範囲、トーンホイール、接点といった、オルガンの基本的な設定を行います。
2. **PERCUSSION**（パーカッション）**(P. 85)**
   音色にアクセントを加えるパーカッションの設定を行います。
3. **ANIMATION**（アニメーション）**(P. 86)**
   ビブラート＆コーラスやレスリーといった、ドローバー音に動きを与えるエフェクトの設定を行います。
4. **EFFECT/ E Q**（エフェクトイコライザー）**(P. 88)**
   オーバードライブやリバーブといったエフェクトや、音質を補正するイコライザーの設定を行います。
5. **CONTROLLER**（コントローラー）**(P. 100)**
   ピッチ・ベンドやダンパーといった、パッチにまつわるコントローラーの設定を行います。
6. **ASSIGN**（アサイン）**(P. 101)**
   各ASSIGNつまみとボタンの割り当てを設定します。
7. **INTERNAL ZONE**（インターナル ゾーン）**(P. 102)**
   スプリットやカプラーといった、鍵盤と内蔵音源との関わりを設定します。
8. **EXTERNAL ZONE**（エクスターナル ゾーン）**(P. 103)**
   外部MIDI（ミディ）機器をコントロールするための設定を行います。
9. **INITIALIZE**（イニシャライズ）
   パッチの内容を初期化します。

ORGAN（オルガン）

この機能画面では、パッチの音量、発音範囲、トーンホイール、接点といった、オルガンの基本的な設定を行います。

この画面に来るには：

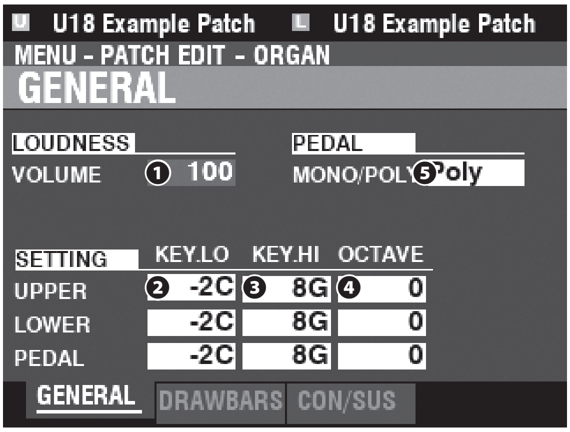
[MENU/EXIT] - **PATCH** - **ORGAN** - [ENTER]

この機能画面には以下のページが含まれます。

- GENERAL（P. 81）
- DRAWBARS（P. 82）
- CONTACT/SUSTAIN（P. 84）

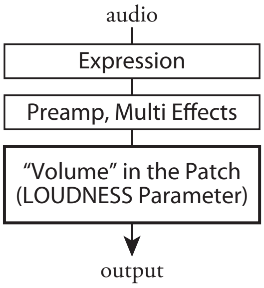
GENERAL

このパッチの音量、発音範囲、オクターブを設定します。



tips **ボリュームはどこに効く？**

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



LOUDNESS

❶ VOLUME

値範囲： 0 ~ 127

このパッチの音量を設定します。

SETTING

❷ KEY RANGE LOW

❸ KEY RANGE HIGH

値範囲： -2C ~ 8G

このパートが発音する、鍵盤上の音域を設定します。

❹ OCTAVE

値範囲： -2 ~ ±0 ~ +2

このパートが発音するオクターブを設定します。

NOTE: 実際の発音オクターブは、このパラメーターとINTERNAL ZONESページのOCTAVE（P. 102）とを加算した値です。

PEDAL

❺ MONO/POLY

ペダル鍵盤で和音を演奏した場合の、発音方法を設定します。

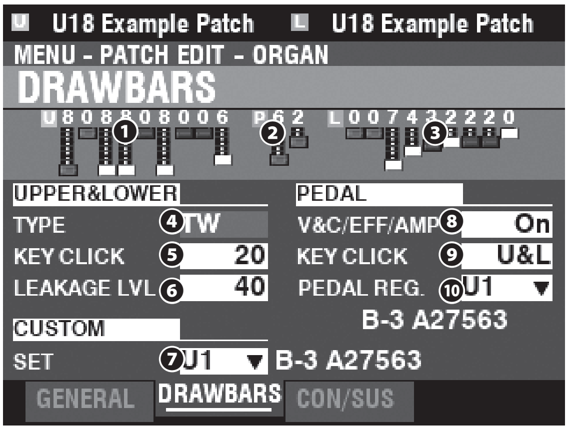
Mono..............最低音が発音します。
Poly................和音が発音します。

NOTE: ペダル・トゥ・ロワー機能によるペダルパートの発音方法は、INTERNAL ZONESページで設定します。（P. 102）

DRAWBARS

ショートカット: [SHIFT] + ドローバーいずれか、
[SHIFT] + [KEY CLICK], [LEAKAGE]（XK-7D）

各パートのドローバーに関する設定を行います。



❶❷❸ レジストレーション UPPER, PEDAL, LOWER

各パートの、ドローバー・レジストレーションが表示されます。

UPPER & LOWER

マニュアル（手鍵盤）パートのドローバー、UPPERとLOWERに関する設定を行います。

❹ TYPE

オルガン・タイプを選択します。

TW...................B-3/C-3に代表されるトーンホイール・オルガン
Mellow...........正弦波オシレーターを持つ電子オルガン
Vx....................トランジスター・オルガン、Vxタイプ
Farf.................トランジスター・オルガン、Farfタイプ
Ace..................トランジスター・オルガン、Aceタイプ
Pipe................パイプ・オルガン

❺ KEY CLICK LEVEL

値範囲: 0～127

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

仮想マルチ・コンタクト（鍵盤接点）の状態を設定します。

値が0では、打鍵すると音は電子制御のように滑らかなエンベロープで立ち上がります。

値を上げていくと立ち上がりは速まっていき、徐々にメカニカル接点特有のキー・クリックが発生し始めます。

このパラメーターは[KEY CLICK]つまみと連動しています（XK-7D）。

❻ LEAKAGE LEVEL

値範囲: 0～127

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓					

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

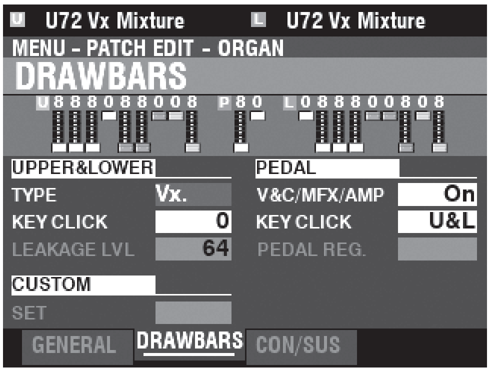
このパラメーターは[LEAKAGE]つまみと連動しています（XK-7D）。

tips 無効なパラメーター

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

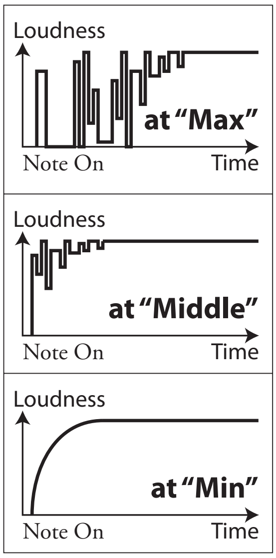
例えば、オルガン・タイプが "Vx" の場合、リーケージ・レベルやペダル・タイプ、カスタム・トーンホイールは無効です。

無効なパラメーターも操作はできますが、値は暗く表示されます。



tips キー・クリック

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



キー・クリック・レベルの働き

tips リーケージ・トーン

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

❼ CUSTOM SET（カスタム セット）

値範囲: U1 ~ U4, F1 ~ F4

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓					✓

トーンホイール（P. 109）／パイプ（P. 122）をカスタマイズしたセット（P. 174）を選択します。

PEDAL（ペダル）

PEDAL（足鍵盤）パートのドローバーに関する設定を行います。

❽ V&C / EFF / AMP（エフェクト アンプ）

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

PEDALパートの音について、「ビブラート&コーラス」「エフェクト1,2」「プリアンプ」を通すかどうかを設定します。

On ....PEDALパートはUPPER及びLOWERパートと同じように各エフェクトがかかります。手鍵盤と足鍵盤を「一つの楽器」として扱う演奏をする場合に向いています。

Off ....PEDALパートには各エフェクトはかからず、クリーンな音が得られます。UPPER、LOWER、PEDALの各パートを「メロディ - コード - ベース」として演奏する場合に向いています。

❾ KEY CLICK（キー クリック）

値範囲: Off, U&L

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

鍵盤接点の状態を設定します。

Off ......電子制御のように滑らかなエンベロープ

U&L ....❺で設定された値と連動

❿ SUB DRAWBARS（サブ ドローバー）

値範囲: U1 ~ U4, F1 ~ F4

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓					

❹TYPEが "TW" の際に、ペダル・ドローバーのカスタム・サブ・ドローバー（P. 118）を選択します。

tips カスタム

パッチ・パラメーターとして設定するには詳細すぎるパラメーター群を、本機では「カスタム」という単位で扱い、それを各パッチ上で選択して使います。

tips V&C/EFF/AMP

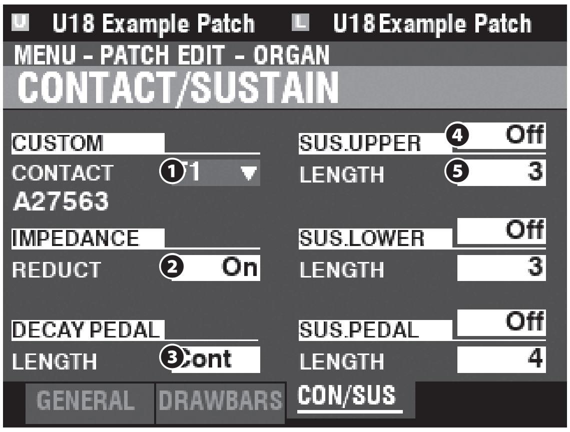
B-3/C-3ではビブラート&コーラスはLOWERパートとPEDALパートで共用、プリアンプは全パートで共用でした。これによりPEDALパートで発生した歪みが他のパートに干渉しました。

後のモデルではこれらは分離されクリーンな音が得られます。しかし上記の共用は独特な「音色」です。このパラメーターはそれを切り替えます。

CONTACT/SUSTAIN

ショートカット: [PEDAL SUSTAIN]（XK-7D）

仮想マルチ・コンタクト（鍵盤接点）とサステイン効果に関する設定を行います。



VIRTUAL MULTI CONTACT

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓				

❶ CUSTOM SET

値範囲: F1 ~ F4, U1 ~ U4

仮想マルチ・コンタクト（P. 116）のセット（P. 174）を選択します。

NOTE: **仮想マルチ・コンタクト及びこのパラメーターは、SOUNDING POINT（P. 137）が “Patch” に設定されている場合に働きます。**

IMPEDANCE

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓				

❷ REDUCTION

値範囲: Off, On

トーンホイール・オルガン特有の、多数のキーを打鍵すると音量が低下する現象を再現するかどうかを切り替えます。

NOTE: **サステイン（UPPER及びLOWERパート）の使用中は、離鍵してもインピーダンス・リダクションによって低下した音量は復帰せず、次の打鍵時に新しい音量で発音します。**

NOTE: **この機能はカスタム・トーンホイールとして調整ができます（P. 115）。**

DECAY PEDAL

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

❸ LENGTH

値範囲: 1 – 10, Cont

PEDALパートの音を撥弦楽器のように減衰させるかどうか、及び減衰時間を設定します。

値が大きいほど減衰時間が長くなり、“Cont”では減衰しません。

SUSTAIN UPPER / LOWER / PEDAL

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

サステインを使うと、離鍵時に滑らかな減衰が得られます。

❹ SWITCH

値範囲: Off, On

サステインをかけるかどうかを切り替えます。

SUS. PEDALはトップパネルの[PEDAL SUSTAIN]ボタン（XK-7Dのみ）と連動しています。

NOTE: **サステインが「オン」の場合、離鍵すると、仮想マルチ・コンタクトによるキー・クリックやばらつきは無効になり滑らかな減衰が行われます。**

NOTE: **UPPER及びLOWERのサステインを、フット・スイッチが踏まれている間のみ有効にできます。（P. 130）**

❺ LENGTH

値範囲: 1 ~ 10

サステイン効果の長さを設定します。

tips **コンタクトとは？**

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

鍵盤の各ノートには、その倍音（P. 50を参照）に相当するトーンホイールからの音声信号が9種類来ていて、それを9個のコンタクトで接／断します。

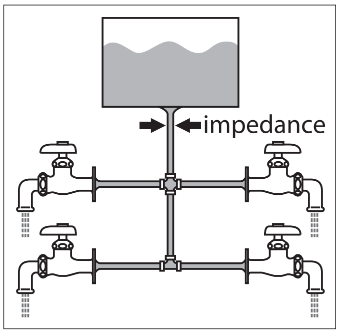
各コンタクトの接触する深さにはバラつきがあり、個体毎に異なっています。

本機の仮想マルチ・コンタクトは、この機構を特製鍵盤とソフトウェアにより再現しています（P. 116）。

tips **インピーダンスとは？**

トーンホイール・オルガンの、1つのトーンホイールが供給出来る電力には限界があります。

同一のトーンホイールを複数のキーとフッテージで共用しているため、和音を演奏した際には共用されたトーンホイールの音量は低下します。これをシミュレートしています。



tips **サステイン**

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

PERCUSSION（パーカッション）

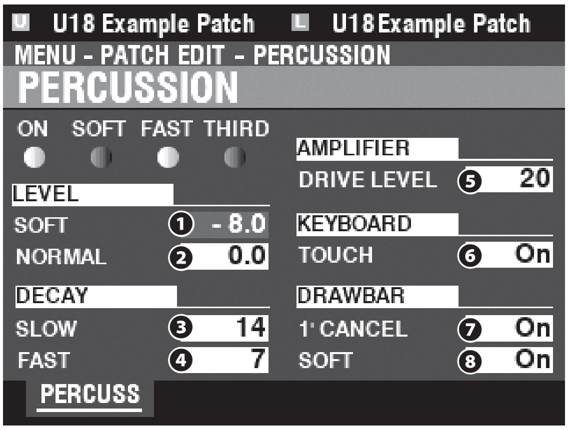
この機能画面では、トーンホイール・オルガンの、パーカッションに関する設定を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **PERCUSSION** - [ENTER]

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

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓				



LEVEL

❶ SOFT
❷ NORMAL

値範囲: -22.0 ~ +10.5 [dB]

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

DECAY

❸ SLOW
❹ FAST

値範囲: 1 ~ 24, Cont

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

値が大きいほど減衰時間が長くなり、“Cont”では減衰しません。

AMPLIFIER

❺ DRIVE LEVEL

値範囲: 0 ~ 127

パーカッションの歪み量を調節します。

値が大きいほど歪み量が多く、鳴り始めの最大音量が保持されるようになります。

KEYBOARD

❻ TOUCH

値範囲: Off, On

パーカッションの挙動を設定します。

奏法 / Touch	レガート	連打
On	全体として減衰し続ける	再充電に時間を要する
Off	それぞれ独立して発音	再充電時間なし

DRAWBARS

❼ 1′ CANCEL

値範囲: Off, On

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

❽ SOFT

値範囲: Off, On

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

tips ドライブ・レベル

B-3/C-3に内蔵されているパーカッション用のアンプ回路は、しばしば歪むことがありました。これをシミュレートしています。

tips タッチ

B-3/C-3に内蔵されているエンベロープ・ジェネレータは1つだけで、アパー鍵盤を全て離鍵しないと再充電されませんでした。これは欠点のようですが、フレーズを敢えてレガートに演奏し、最初の音だけにアクセントを付けることができます。

tips 1´キャンセル

B-3/C-3にはパーカッション専用のコンタクト（鍵盤接点）が無く、代わりに1´のコンタクトをパーカッション用に転用していました。これをシミュレートしています。

tips ドローバー・ソフト

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

ANIMATION(アニメーション)

この機能画面では、ビブラート&コーラスやレスリーといった、音に動きを与える関するエフェクトの設定を行います。

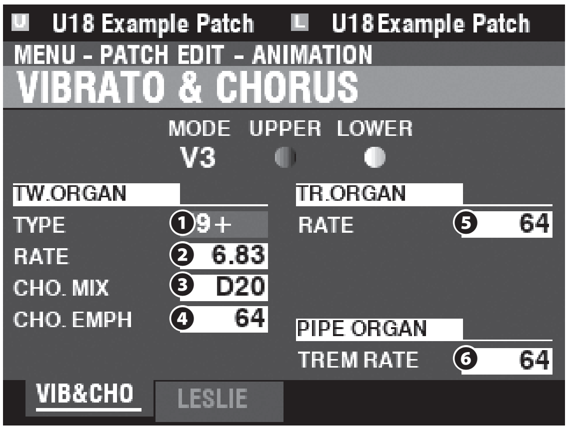
この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **ANIMATION** - [ENTER]

VIBRATO & CHORUS

ショートカット: VIBRATO [UPPER], [LOWER], [SHIFT] + [VIBRATO AND CHORUS]つまみ

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



TONE WHEELS ORGAN

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓				

❶ TYPE

仮想のビブラート装置のタイプを選択します。

'55-57............メタルボックス(1955 – 1957年)
'57-59............ビッグ・シルバーボックス(1957 – 1959年)
'59+................スモール・シルバーボックス(1959年以降)

❷ RATE

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

ビブラート&コーラス効果の速さを設定します。

コーラス効果(C1~C3)のパラメーター

❸ CHO. MIX

値範囲: D64 ~ EVEN ~ 63V

コーラス効果のミックスバランスを設定します。

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

❹ CHO. EMPH (EMPHasis)

値範囲: 0 ~ 127

コーラス効果の高音強量を設定します。

値を上げると、高音域がより強調されます。

TRANSISTOR ORGAN

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
		✓	✓	✓	

❺ RATE

値範囲: 0 ~ 127

ビブラート効果の速さを設定します

PIPE ORGAN

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
					✓

❻ TREMULANT RATE

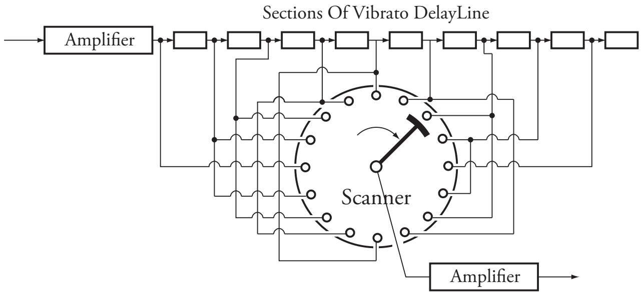
値範囲: 0 ~ 127

トレミュラント効果の速さを設定します。

tips ビブラート・タイプ

B-3/C-3のビブラート効果は、トーンホイールの回転数を変調するのではなく、音声を多数のコイルが直列に接続された「ライン・ボックス」に通して様々な位相の遅れを作り、それらを「スキャナー」で次々と選択し続けることでビブラートのかかった音を得ています。

「ライン・ボックス」は年代によって仕様が異なり、このパラメーターはそのサウンドの違いをシミュレートしています。



tips ミックス

原音とビブラートのかかった音を同時に出すと、あたかも複数の楽器が斉奏しているかのような音が得られます。これをコーラス効果と呼びます。

このパラメーターは、原音とビブラート音との比率を調節します。

tips トランジスター・オルガンのビブラート

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

tips パイプ・オルガンのトレミュラント

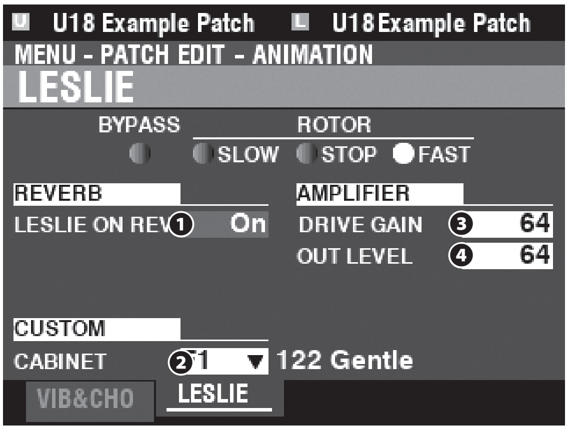
実際のパイプ・オルガンでは、音を揺らすために空気圧を変調する方法が採られています。本機のパイプ・オルガンのトレミュラントは、これをシミュレートしています。

レスリー
LESLIE

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

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

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



リバーブ
REVERB

レスリー オン リバーブ
❶ LESLIE ON REVERB

値範囲: Off, On

レスリー効果とディレイ／リバーブ効果の順序を入れ替えます。

On ....ディレイ／リバーブ効果の後にレスリー効果がかかります。
Off ....レスリー効果の後にディレイ／リバーブ効果がかかります。

キャビネット
CABINET

カスタム キャビネット
❷ CUSTOM CABINET

値範囲: U1 ~ U10, F1 ~ F10

カスタム・キャビネット(P. 119)を選択します。

アンプリファイアー
AMPLIFIER

ドライブ ゲイン
❸ DRIVE GAIN

値範囲: 0 ~ 127

仮想のパワーアンプへの入力レベルを調節します。

値を上げると、音がより歪みやすくなります。

アウト レベル
❹ OUT LEVEL

値範囲: 0 ~ 127

仮想のパワーアンプからの出力レベルを調節します。

値を上げると音量が上がりますが、❸DRIVE GAINの値を調節した結果、望まない音量になってしまった場合に調節してください。

NOTE: これらのパラメーターは、接続されたレスリー・スピーカーには無効です。

tips レスリー・オン・リバーブ

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

本機のディレイとリバーブは同一エフェクト・ブロックのため、レスリー・オン・リバーブ機能はその両方に作用します。

tips プリアンプとパワーアンプ

オルガンに内蔵されたプリアンプ、レスリー・スピーカーに内蔵されたパワーアンプはそれぞれ異なる特性を持っており、過大入力された場合の歪みの音色も異なります。

一般的に、B-3/C-3内蔵のプリアンプは偶数倍音と奇数倍音両方を含んだ甘い歪みかた、レスリー122内蔵のパワーアンプは奇数倍音が多めの硬い歪みかたをする傾向にあります。

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

EFFECT/EQ（エフェクト／イコライザー）

この機能画面では、オーバードライブやリバーブといったエフェクトや、音質を補正するイコライザーの設定を行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **EFFECT/EQ** - [ENTER]

この機能画面には以下のエフェクト（即ちページ）が含まれます。

- エフェクト1（P. 88）
- プリ・アンプリファイアー（P. 92）
- エフェクト2（P. 94）
- ディレイ／リバーブ（P. 97）
- パッチ・イコライザー（P. 99）

EFFECT 1

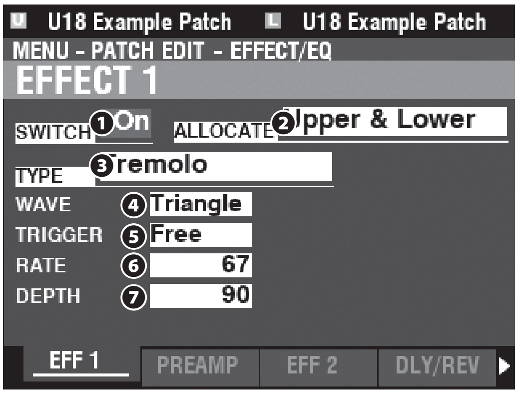
ショートカット： EFFECT 1 [ON]、または
[SHIFT] + EFFECT 1 [DEPTH] [RATE]のいずれか

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

音に様々な変化を与える「エフェクト1」は以下のエフェクト・タイプを含み、エクスプレッションやオーバードライブの前段に配置されているのが特徴です（P. 46）。

- **Tremolo**
  音量を周期的に変化させます。
- **Wah-Wah**
  その語感の通り、周波数特性を動的に変化させます。
- **Ring Modulator**
  原音を内蔵の発振器で振幅変調して和と差の周波数を作り出し、金属的なサウンドを得ます。
- **Compressor**
  原音の音量を検出し、音量変化を抑えたり、逆に強調したりします。

エフェクト1



❶ SWITCH

値範囲： Off, On

エフェクト1を使用するかどうかを設定します。

❷ ALLOCATE

値範囲： Upper, Lower, Upper & Lower

エフェクト1をかけるパートを設定します。

トップパネルの [UPPER] [LOWER] ランプが連動します。

NOTE: "Lower" にPEDALパートを含めるかどうかは、PEDAL V&C/EFF/AMP で設定します。（P. 83）

❸ TYPE

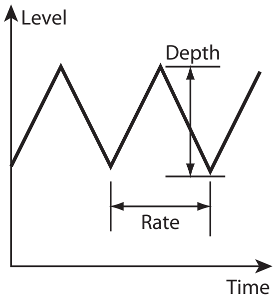
値範囲： Tremolo, Wah-Wah, Ring Mod., Compressor

エフェクト1のタイプを選択します。

エフェクト1はそのタイプによってパラメーターが異なります。そこで、それぞれのタイプ別の解説を行います。

Tremolo

トレモロは音量を周期的に変化させるエフェクトです。



❹ WAVE (WAVEform)

値範囲： Triangle, Square, Saw Up, Saw Down, Sample and Hold, Fluctuation, Dull Square

どのような波形で音量を変調するかを設定します。

Tips「LFO」（P. 89）をご参照ください。

❺ TRIGGER

発振がリセットされる条件を設定します。

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

❻ RATE

値範囲： 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

トップパネルの [RATE] つまみと連動します。

❼ DEPTH

値範囲： 0 ~ 127

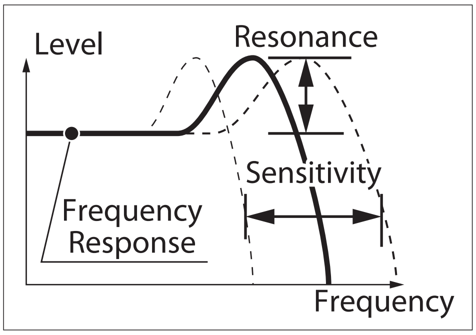
効果の深さを調整します。

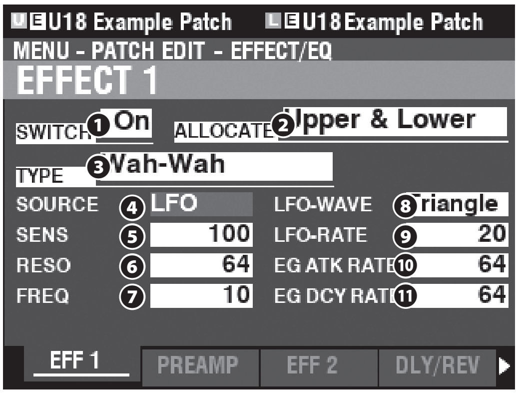
0では音量変化がなく、数値を上げると効果が深くなり、127では完全な消音／最大音量の繰り返しが得られます。

トップパネルの [DEPTH / ＦＲＥＱ] つまみと連動します。

Wah-Wah

ワウワウはその語感の通り、周波数特性を動的に変化させるエフェクトです。





❹ SOURCE

何を使用してワウ効果を変化させるかを選択します。

Manual ....基本的に、下記のSENS及びRESOに従った効果がかかります。
Exp..................エクスプレッション・ペダルを使用します。
LFO ....専用のLFOを使用し、周期的なワウ効果を得ます。
EG...................専用の鍵盤演奏に連動するエンベロープ・ジェネレーターを使用します。

❺ SENS (SENSitivity)

値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが “Manual” 以外に設定された場合に、ワウ効果が変化する感度を設定します。

値を上げるに従ってワウ効果が幅広くなります。

❹SOURCEが “LFO” 以外に設定された場合に、トップパネルの [RATE] つまみと連動します。

❻ RESO (RESOnance)

値範囲: 0 ~ 127

ローパス・フィルターのカットオフ周波数付近を強調し、癖のある音色を得ます。

値を上げるに従って「癖」が強くなります。

❼ FREQ (FREQuency)

値範囲: 0 ~ 127

ワウ効果の中心周波数を調整します。

値を上げると周波数がより高くなります。

トップパネルの [DEPTH/FREQ] つまみと連動します。

❽ LFO WAVE (WAVEform)

値範囲: Triangle, Square, Saw Up, Saw Down, Sample and Hold, Fluctuation

❹SOURCEが “LFO” に設定された場合に、LFOの波形を設定します。

Tips「LFO」(P. 89)をご参照ください。

❾ LFO RATE

値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが “LFO” に設定された場合に、

- 周期の速さを調整します。値を上げると周期が速くなります。
- トップパネルの [RATE] つまみと連動します。

❿ EG ATK RATE

値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが “EG” に設定された場合に、鍵盤が打鍵されてからEG(エンベロープ・ジェネレーター)の値が最大になる「ワ」までの速さを設定します。

❿ EG DCY RATE

値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが “EG” に設定された場合に、EG(エンベロープ・ジェネレーター)の値が最大になってからゼロに落ち着く「ウ」までの速さを設定します。

tips LFO

LFOはLow Frequency Oscillator(ロー・フリークエンシー・オシレーター)の略で、音に周期的な変化を与えるための、人間が音として聞こえないような低い周波数域の発振器です。

本機は、以下のLFO波形を持っています。

......**Triangle:** 値はスムーズな上下変化を繰り返します。

......**Square:** 値が最大／最小を繰り返します。

......**Saw Up:** 値の上昇を繰り返します。

......**Saw Down:** 値の下降を繰り返します。

......**Sample and Hold:** 乱数値が出力され続けます。

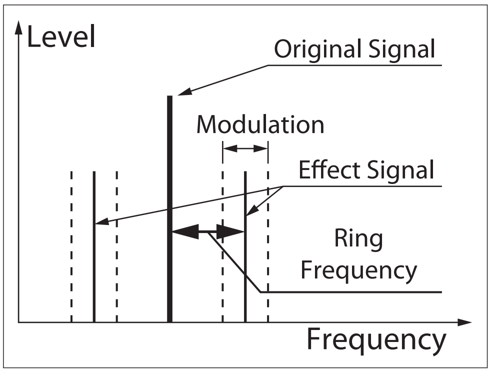
......**Fluctuation:** 滑らかな乱数値が出力されます。

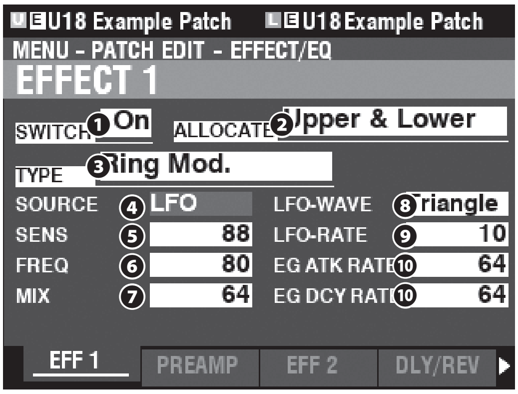
......**Dull Square:** 往年のエレクトリック・ピアノを模した、滑らかな矩形波です。

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

Ring Mod.

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





❹ SOURCE

何を使用してリング周波数を変化させるかを選択します。

Manual..........基本的に、下記のFREQに従った効果がかかります。
Exp..................エクスプレッション・ペダルを使用します。
LFO.................専用のLFO - Low Frequency Oscillator - を使用し、周期的な変調効果を得ます。
Note...............ノート、すなわちアパー鍵盤の演奏によってリング周波数が変化します。
EG....................専用の鍵盤演奏に連動するエンベロープ・ジェネレーターを使用します。

❺ SENS (SENSitivity)

値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが "Exp." "LFO"または "EG" の際に、リング周波数が変化する深さを調整します。

値を上げるとより広範囲にリング周波数が変化します。

❹SOURCEが "LFO" 以外に設定された場合に、トップパネルの[RATE] つまみと連動します。

❻ FREQ (FREQuency)

値範囲: 0 ~ 127

中心リング周波数を設定します。

値を上げるに従って周波数が高くなります。

トップパネルの [DEPTH/FREQ] つまみと連動します。

❼ MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

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

❽ LFO WAVE (WAVEform)

値範囲: Triangle, Square, Saw Up, Saw Down, Sample and Hold, Fluctuation

❹SOURCEが "LFO" に設定された場合に、LFOの波形を設定します。

Tips 「LFO」(P. 89)をご参照ください。

❾ LFO RATE

値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが "LFO" に設定された場合に、

- 周期の速さを調整します。値を上げると周期が速くなります。
- トップパネルの [RATE] つまみと連動します。

❿ EG ATK RATE

値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが "EG" に設定された場合に、鍵盤が打鍵されてからEG(エンベロープ・ジェネレーター)の値が最大になる「ワ」までの速さを設定します。

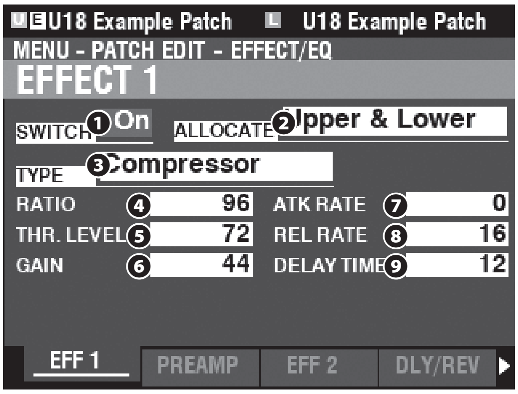
❿ EG DCY RATE

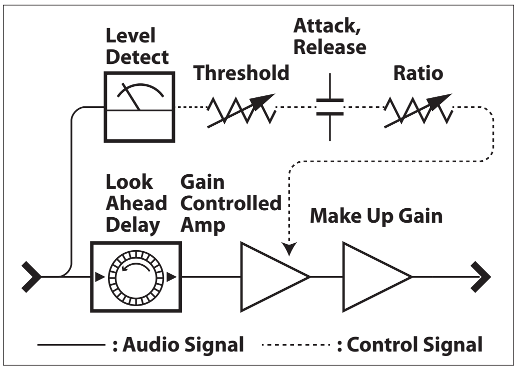
値範囲: 0 ~ 127

❹SOURCEが "EG" に設定された場合に、EG(エンベロープ・ジェネレーター)の値が最大になってからゼロに落ち着く「ウ」までの速さを設定します。

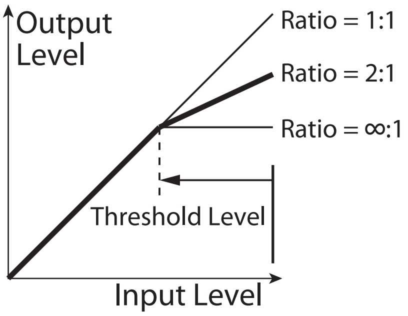
Compressor

原音の音量を検出し、音量変化を抑えたり、逆に強調したりします。





本機のコンプレッサーの構成



コンプレッサーの概念図

❹ RATIO (REDUCTION RATIO)

値範囲:　0 ~ 127 (1:1 ~ ∞:1)

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

値を上げると、音量がより一定になります。

❺ THR. LEVEL (THRESHOLD LEVEL)

値範囲:　0 ~ 127 (-24 ~ ±0 [dB])

コンプレッサーの効果が掛かり始める入力レベルの値を設定します。

値を下げると、より小さいレベルから圧縮が始まります。

トップパネルの [RATE] つまみと連動します。

❻ GAIN (MAKE UP GAIN)

値範囲:　0 ~ 127 (±0 ~ +24 [dB])

圧縮によって下げられた音量を、必要な音量まで持ち上げます。

値を上げると、より音量が上がります。

トップパネルの [DEPTH/FREQ] つまみと連動します。

❼ ATK RATE (ATTACK RATE)

値範囲:　0 ~ 127

入力された音がスレッショルド・レベルを超えた後に、設定された圧縮比になるまでの速さを設定します。

値を上げると、より圧縮動作が遅れ、結果としてアタックが強調されます。

❽ RLS RATE (RELEASE RATE)

値範囲:　0 ~ 127

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

値を上げると、より解除時間が遅れ、結果として音量の復帰が遅れます。

❾ DELAY TIME

値範囲:　0 ~ 127 (0 ~ 40[ms])

入力される音を「ルック・アヘッド」（先読み）し、アタック／リリースのかかり始めを早めます。

値を上げると「先読み」する時間が長くなり、結果として出力は遅延します。

tips 先読み

コンプレッサーに使われているゲイン・コントロール・アンプの動作速度には滑らかな挙動をさせるため限界があり、アタック・レートを0（最速）に設定しても多少の緩慢さがあります。そこで、ゲイン・コントロール・アンプの手前に音を遅延させる装置を挿入し、動作の緩慢さを補正します。これを「ルック・アヘッド」（先読み）機能と呼びます。

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

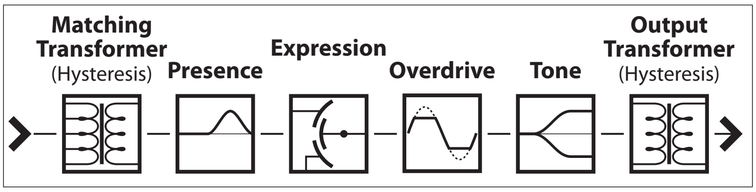
PRE-AMPLIFIER

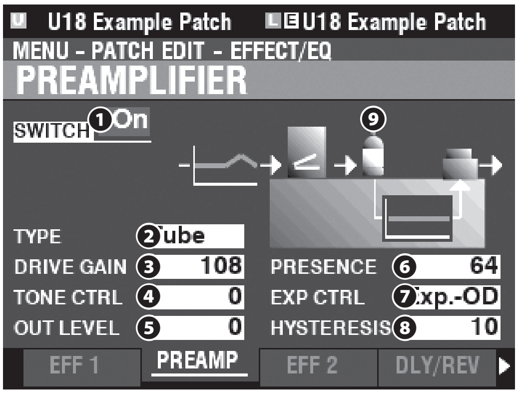
ショートカット: PREAMP [ON]
[SHIFT] + PREAMP [DRIVE] [OUT LEVEL] のいずれか

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	

プリ・アンプリファイアー（以下「プリアンプ」）は本来、音声信号を増幅するための回路です。しかし、これを過大入力させ「歪んだ」音を作ることもできます。

本機のプリアンプは、エフェクト1及び2の間に配置されています（P. 46）。





❶ SWITCH

値範囲: Off, On

プリアンプをオン／オフします。

このパラメーターは、トップパネルのPREAMP [ON]ボタンと連動しています。

❷ TYPE

オーバードライブの特性を設定します。

Tube……………真空管回路のように、ソフトクリップしたサウンドが得られます。
Solid……………トランジスター回路を使ったコンパクト・エフェクターのような、ハードクリップしたサウンドが得られます。
Clip………………正確なハードクリップ。
EP Amp…………エレクトリック・ピアノの内蔵アンプのように、ソフトクリップしたサウンドが得られます。

❸ DRIVE GAIN

値範囲: 0 ~ 127

歪み量を調節します。値を上げると、より歪んだサウンド（オーバードライブ）が得られます。

このパラメーターは、トップパネルのPREAMP [DRIVE GAIN]つまみと連動しています。

❹ TONE CONTROL

値範囲: -9 ~ ±0 ~ +9 [dB]

B-3/C-3のプリアンプに搭載されている回路を模した、200Hz以上の高音をなだらかに強調／抑制するタイプのトーン・コントロールです。

B-3/C-3のトーン・コントロールでは"+"の値は設定できませんが、本機では可能です。

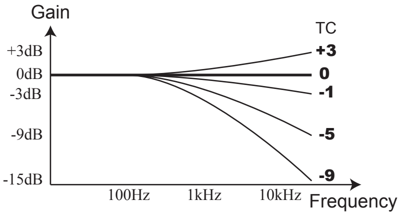
NOTE: ❶SWITCHが "Off" でも、このパラメーターは有効です。

tips AO-28プリアンプ

B-3/C-3のプリアンプ・ユニットはAO-28と名付けられています。

AO-28には多数の真空管が使われ、マッチング・トランスからやってきた音声信号の増幅、エクスプレッション・ペダルによる抑揚表現、トーン・コントロールによる音質調整などを行い、出力トランスを通じて安定した音声信号を出力します。

本機はその前段に配置されたマッチング・トランスも含め動作をモデル化し、デジタル・プロセッサーでシミュレーションしています。



トーン・コントロール

❺ OUT LEVEL

値範囲: -64 ~ ±0 ~ +63

プリアンプの音量を調節します。

このパラメーターは、トップパネルのPREAMP [OUT LEVEL]つまみと連動しています。

❻ PRESENCE

値範囲: 0 ~ 127

オーバードライブより前段での、高音の強調量を調節します。

❼ EXP. CTRL (EXPression ConTRoL)

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

EX-OD.............エクスプレッション・ペダルの操作に応じて、音量と歪み量が変化します。
OD-EX.............エクスプレッション・ペダルの効果は音量変化のみで、歪み量は変化しません。
OD Only.........エクスプレッション・ペダルの効果は歪み量の変化だけで、音量は変化しません。
Input..............EX-ODと良く似た変化ですが、音量変化はそれに比べて抑えめです。

NOTE: "OD Only" 及び "Input" は量子化ノイズの発生を抑えるため、エクスプレッション・ペダルの操作に対しての反応が若干遅延します。

NOTE: このパラメーターを "OD Only" または "Input" に設定、更にPEDAL V&C/EFF/AMP(P. 83)を "Off" に設定した場合、PEDALパートのエクスプレッションは無効になります(常に最大音量)。

❽ HYSTERESIS

値範囲: 0 ~ 127

ヒステリシス特性の強さを調整します。

値を上げると非対称性が増します。

NOTE: このパラメーターはオルガン・タイプがVx.、Farf.及びAce.の場合は無効です。

❾ CLIP インジケーター

プリアンプの歪みに応じて色が変化します。

トップパネルの [CLIP] ランプと連動しています。

NOTE: CLIPインジケーターは❷TYPEに応じて外観が変化します。

tips プレゼンス

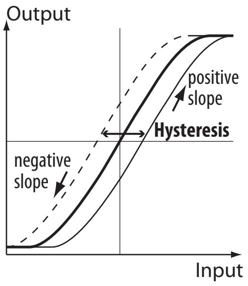
B-3/C-3のプリアンプは独特の周波数特性を持っており、完全な平坦ではありません。

本機のプレゼンスはこれを強調するパラメーターで、最小では状態の良いB-3/C-3の、最大ではそれをデフォルメした周波数特性が得られます。

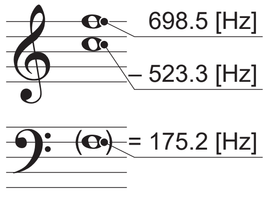
このパラメーターによる音色の変化は、DRIVE GAINの値を上げて音を歪ませると、より明確に感じられます。

tips ヒステリシス

B-3/C-3のプリアンプ回路には、信号の伝達にトランス(変成器)が使われています。トランスに信号を通すと、信号レベルの上昇時と下降時でしきい値が異なる、いわゆる「非直線歪み」を生じます。これをヒステリシス特性と呼びます。



ヒステリシス特性を簡単に経験する例として、8´ドローバーのみを引き出し、下の楽譜のようにC及びF音を打鍵すると、差音としてオクターブ下のF音が聞こえます。



tips W/ PREAMPと無効化されるパラメーター

SYSTEM - AUDIO - LESLIEページのw/ PREAMPパラメーターを “With” にすると、本機の音響特性は特定の外部レスリー・スピーカーに合わせて最適化されます。

その際、本ページのパラメーター、HYSTERESISは無効化されます。

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

EFFECT 2

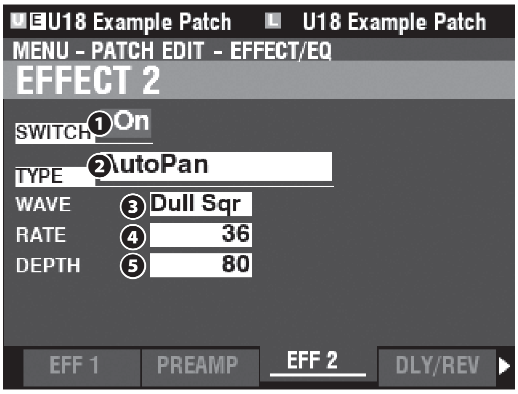
ショートカット: EFFECT 2 [ON]、または
[SHIFT] + EFFECT 2 [DEPTH] [RATE]のいずれか

TW	Mellow	Vx.	Farf.	Ace.	Pipe
✓	✓	✓	✓	✓	✓

音に様々な変化を与える「エフェクト2」は以下のエフェクト・タイプを含み、エフェクト1とは異なりエクスプレッションやオーバードライブの後段に配置されているのが特徴です（P. 46）。

- **Auto Pan**
定位を周期的に変化させます。
- **Phaser**
原音に周期的に位相がずれた音を加え、爽やかな動きのある音を得ます。
- **Flanger**
原音に周期的に遅れた音を加え、うねりのある音を得ます。
- **Chorus**
原音にビブラートを施した音を加え、厚みのある音を得ます。

エフェクト2



❶ SWITCH

値範囲: Off, On

エフェクト2を使用するかどうかを設定します。

❷ TYPE

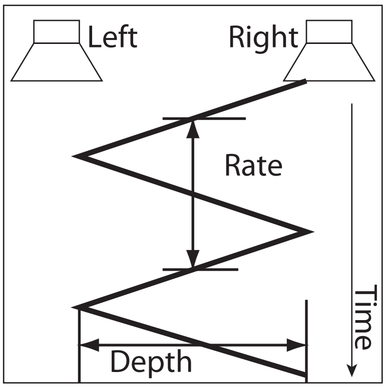
値範囲: Auto Pan, Phaser, Flanger, Chorus Delay

エフェクト2のタイプを選択します。

エフェクト2はそのタイプによってパラメーターが異なります。そこで、それぞれのタイプ別の解説を行います。

Auto Pan

オートパンは定位を周期的に変化させるエフェクトです。



NOTE: このエフェクト・タイプはステレオ接続且つレスリー効果を使用しない場合を想定されています。モノラル接続や、レスリー効果を使用している場合は正しい効果が得られません。

❸ WAVEFORM

値範囲: Triangle, Square, Saw Up, Saw Down, S&H, Fluctuation, Dull Square

定位を変調するLFO波形（P. 89）を設定します。

波高値が高くなると、定位は左へ移動します。例えば、"Saw Up"を選択すると、音は右から左へと滑らかな移動を繰り返します。

❹ RATE

値範囲: 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

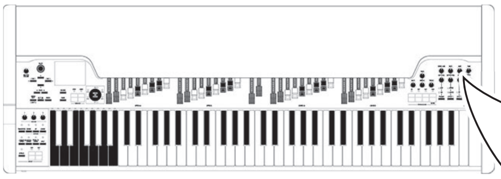
値を上げると周期が速くなります。

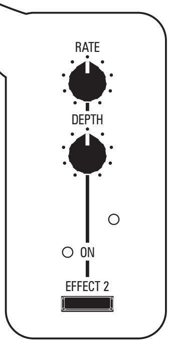
❺ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

効果の深さを調整します。

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



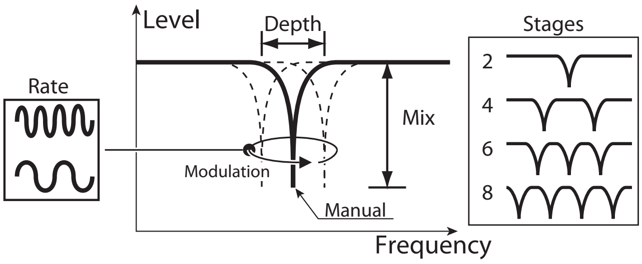


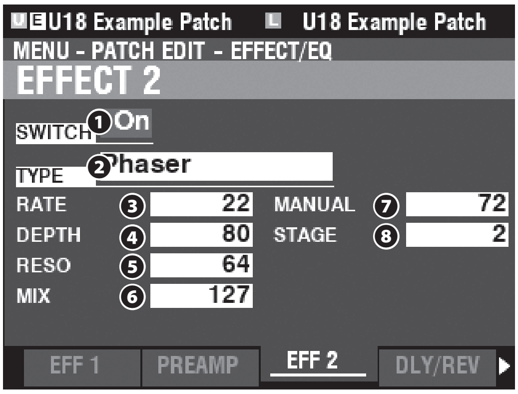
tips エフェクト2とパネル

エフェクト2のパラメーターのうち、SWITCH、RATE及びDEPTHは、トップパネルの[EFFECT 2]ボタン、[RATE]つまみ及び[DEPTH]つまみと連動しています。

Phaser

原音に周期的に位相がずれた音を加え、爽やかな動きのある音を得ます。





❸ RATE

値範囲: 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

❹ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

フェイズ効果の深さを調節します。

値を上げるとより広い周波数範囲をフェイズ効果が移動します。

❺ RESONANCE

値範囲: 0 ~ 127

レゾナンス(フィードバック)量を調整します。

値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

❻ MANUAL

値範囲: 0 ~ 127

フェイズ効果の中心周波数を設定します。

値を上げると周波数が高くなります。

❼ MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

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

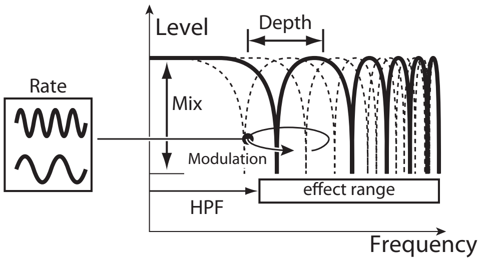
❽ STAGE

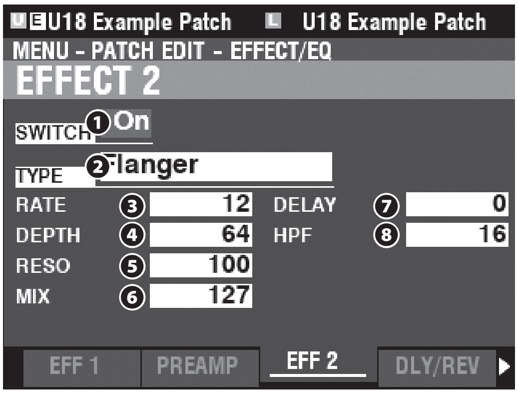
値範囲: 2, 4, 6, 8, 10

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

Flanger

原音に対し周期的に遅れた音を加え、うねりのあるサウンドを得ます。





❸ RATE

値範囲: 0 ~ 127

周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

❹ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

フランジャー効果の、変調の深さを調整します。

値を上げると変調がより深くなります。

❺ RESONANCE

値範囲: 0 ~ 127

レゾナンス(フィードバック)量を調整します。

値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

❻ MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

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

❼ DELAY

値範囲: 0 ~ 127

フランジャー効果の遅れを調整します。

値を上げるとフランジャー効果がより遅れるようになります。

❽ H P F

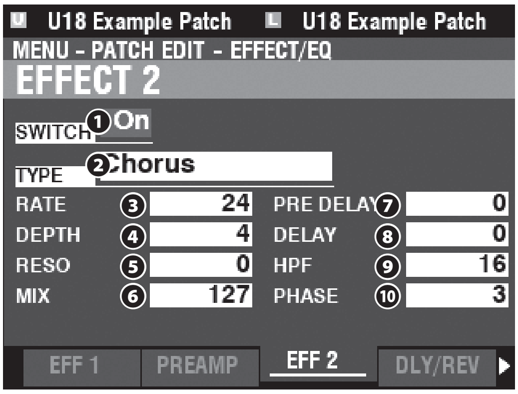
値範囲: 0 ~ 127

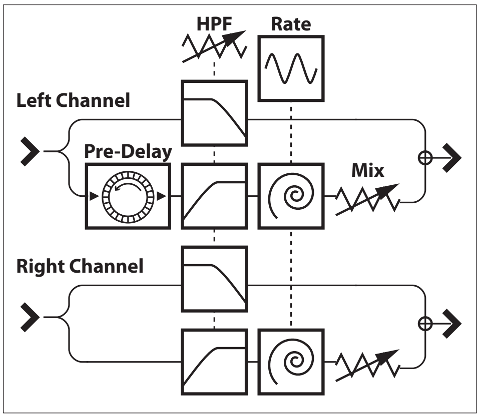
フランジャー効果の周波数範囲を調節します。

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

コーラス
Chorus

原音に対しビブラートを施した音を加え、厚みのあるサウンドを得ます。





本機のコーラスの構成

レイト
❸ RATE

値範囲: 0 ~ 127

エフェクト音の音程が上下する周期の速さを調整します。

値を上げると周期が速くなります。

デプス
❹ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

エフェクト音の音程が上下する深さを調整します。

値を上げるとビブラート（音程変化）が深くなります。

レゾナンス
❺ RESONANCE

値範囲: 0 ~ 127

レゾナンス（フィードバック）量を調整します。

値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

ミックス
❻ MIX

値範囲: 0 ~ 127

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

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

プリ ディレイ
❼ PRE DELAY

値範囲: 0 ~ 127

コーラスへ入力する音声の片チャンネルを（たとえモノーラルであっても）遅らせます。

値を上げるに従って、左右の時間差（＝広がり）がエフェクト音に加わります。

ディレイ
❽ DELAY

値範囲: 0 ~ 127

エフェクト音の遅れを調節します。

値を上げるに従って、エフェクト音がより遅れます。

ハイパス●フィルター
❾ H P F

値範囲: 0 ~ 127

コーラス効果の周波数範囲を調節します。

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

フェイズ
❿ PHASE

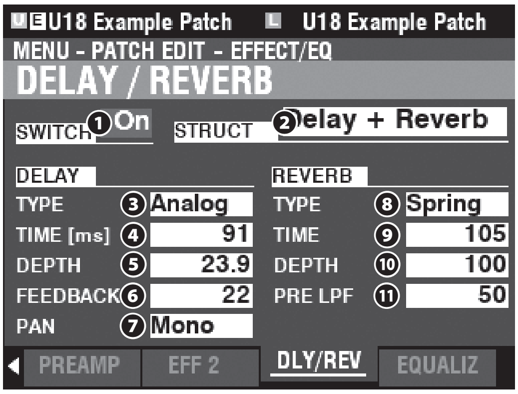
コーラス効果のアルゴリズムを設定します。

2 ....2相
3 ....3相

DELAY/REVERB

ショートカット: DELAY/REVERB [ON], [TAP]（STRUCT = “Reverb” 時）
[SHIFT] + REVERB [TIME], [DEPTH]

ディレイ／リバーブ効果の設定を行います。



共通

❶ SWITCH

値範囲: Off, On

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

❷ STRUCT

ディレイ／リバーブ効果の基本的な構造を設定します。

Delay .... ディレイのみ
Reverb .... リバーブのみ
Delay + Reverb .... ディレイとリバーブ

DELAY

ディレイは原音に遅れた音を加え、やまびこのようなサウンドを得ます。

❸ TYPE

ディレイ効果の種類を選択します。

Analog .... ディレイ音は繰り返す毎に劣化します。ディレイ音が消える前に❺TIMEを操作すると、音程が変動します。
Digital .... ディレイ音は原音に近い音質で繰り返されます。ディレイ音が消える前に❺TIMEを操作すると、音程は変化しませんが雑音を生じることがあります。

❹ TIME

値範囲: 10 ~ 3000 [ms]

ディレイ音が遅れる時間を設定します。

❷STRUCTが “Delay” または “Delay + Reverb” の場合、トップパネルの[TIME]つまみと連動します。

また、トップパネルの[TAP]ボタン（または “Delay Time” が割り当てられたフット・スイッチ）を繰り返し押す間隔でも設定可能です。

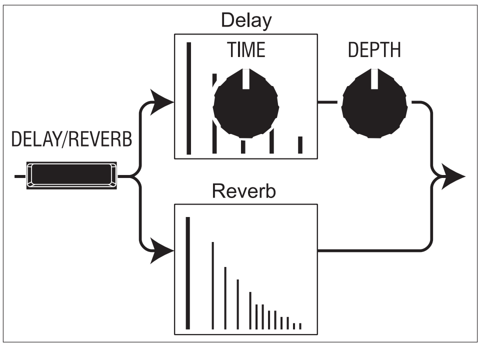
❺ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

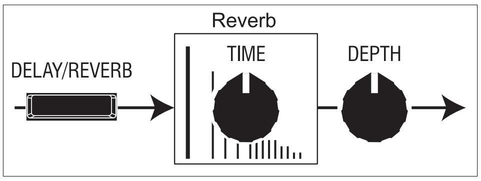
ディレイの音量を調整します。

値が0では原音のみ、数値を上げるに従ってディレイ音が多くなります。

❷STRUCTが “Delay” または “Delay + Reverb” の場合、トップパネルの[DEPTH]つまみと連動します。



STRUCTが “Delay” または “Delay + Reverb” の時の、つまみの働き



STRUCTが “Reverb” の時の、つまみの働き

tips ディレイを消音する

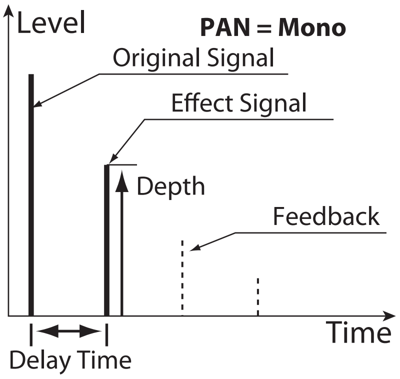
ディレイのフィードバック量が多めに設定され、鳴り続けるディレイ音を強制的に消したい場合は、[TAP]ボタン（または “Delay Time” が割り当てられたフット・スイッチ）を押し続けると[TAP]ランプが速く点滅し、消去が始まります。ボタンは、ディレイ時間より長く押し続けてください。

❻ FEEDBACK

値範囲: 0 ~ 127

ディレイ音が繰り返される量を設定します。

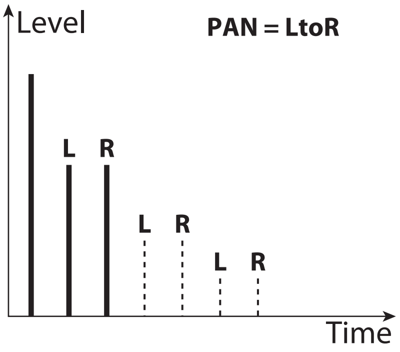
値を増やすと繰り返し量が増えます。



❼ PAN

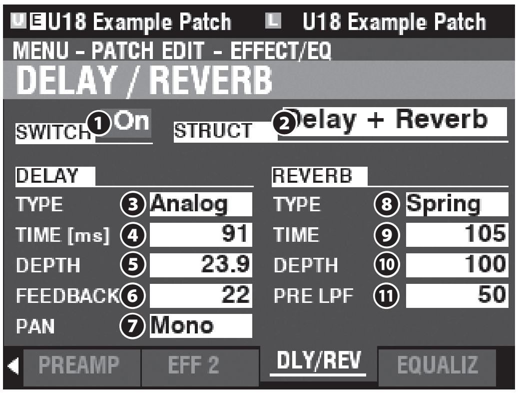
ディレイ音の反射のしかたを選択します。

MONO............単純に遅れた音が得られます。
RtoL, LtoR.....左右交互に遅れた音が得られます。RtoLは遅れた音が右から、LtoRでは左から始まります。オーディオ装置がモノラル接続の場合や、レスリー・オン・リバーブ（P. 87）、またはレスリー・スピーカーを使用している場合は期待通りの効果が得られないことがあります。



REVERB

リバーブはコンサート・ホールのような残響を作ります。



❽ TYPE

リバーブ効果の種類を選択します。

Room 1..........室内（長）
Room 2..........室内（短）
Live.................ライブハウス
Hall 1..............コンサートホール（暗）
Hall 2..............コンサートホール（明）
Church...........教会
Plate...............鉄板リバーブ
Spring............スプリングリバーブ

❾ TIME

値範囲: 0 ~ 127

リバーブ音が消えるまでの時間を設定します。

値を上げると、空間が広くなったような印象になります。

❷STRUCTが "Reverb" の場合、トップパネルの[TIME]つまみと連動します。

❿ DEPTH

値範囲: 0 ~ 127

リバーブ効果の深さを調節します。

❷STRUCTが "Reverb" の場合、トップパネルの[DEPTH]つまみと連動します。

⓫ PRE-LPF

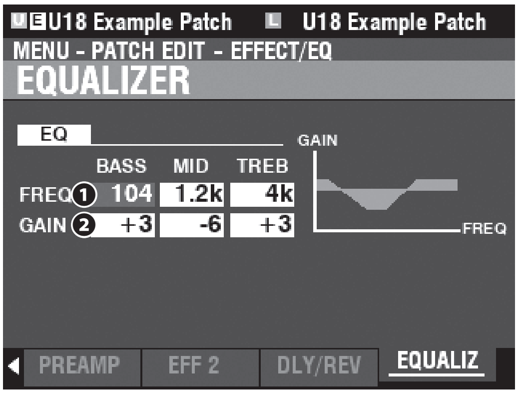
値範囲: 0 ~ 127

リバーブ音の音質を設定します。

値を上げると、壁の材質が硬くなったような印象になります。

イ コ ラ イ ザ ー
EQUALIZER

パッチ・イコライザーは、各パッチの音作りの一環として使用するイコライザーです。



EQUALIZER

フリークエンシー
❶ **F R E Q**

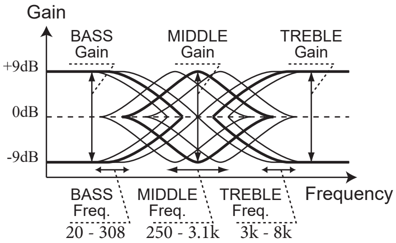
値範囲: 20 ~ 308 [Hz] (BASS),
250 ~ 3.1k [Hz] (MID),
3k ~ 8k [Hz] (TREB)

各バンドの強調／抑制したいターンオーバー周波数（BASS、TREB）または中心周波数（MID）を設定します。

ゲ イ ン
❷ **GAIN**

値範囲: -9 ~ ±0 ~ +9 [dB]

各バンドの強調／抑制量を調整します。



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

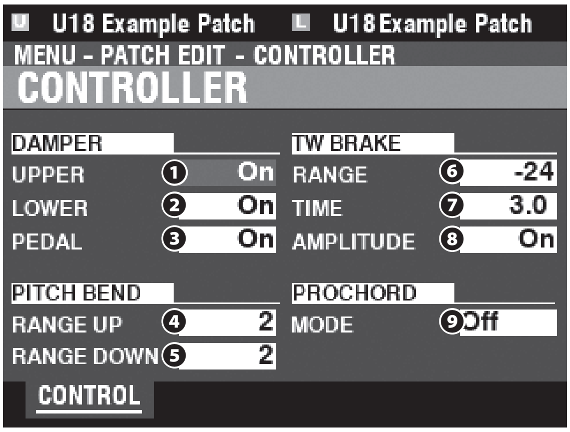
CONTROLLER（コントローラー）

この機能画面では、ダンパーやトーンホイール・ブレイクといったパッチに関するコントローラーの設定を行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **CONTROLLER** - [ENTER]

各コントローラーと本ページの各機能との結びつけは、ASSIGN（P. 101）やFOOT SWITCH（P. 130）で行います。



DAMPER

❶ UPPER

❷ LOWER

❸ PEDAL

値範囲： Off, On

各パートが、ダンパーまたはソステヌートによって発音を保持するかどうかを設定します。

PITCH BEND

❹ RANGE UP

値範囲： 0 - 12 [semitones]

❺ RANGE DOWN

値範囲： 0 - 24 [semitones]

ピッチベンド・メッセージの受信やASSIGNつまみを“Pitch Bend”に設定した場合の操作で、音程が変化する範囲を半音単位で調整します。

TONE WHEEL BRAKE

トーンホイール・ブレイク効果の設定を行います。

❻ RANGE

値範囲： -24 ~ +12 [semitones]

ピッチの変化幅を半音単位で設定します。

❼ TIME

値範囲： 0.1 ~ 5.0 [seconds]

ピッチが変化し終わるまでの時間を設定します。

❽ AMPLITUDE

値範囲： Off, On

音量が変化するかどうかを設定します。

PROCHORD

❾ MODE

値範囲： Off, Close, Open

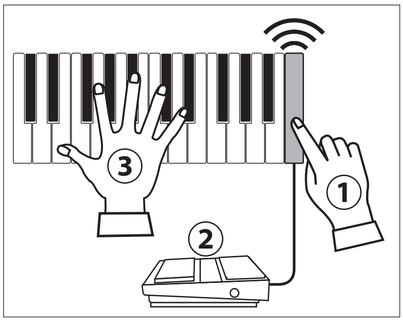
プロコード機能（Tipsを参照）の動作モードを選択します。

Off..................機能しません。
Closed...........クローズド・ボイシング
Open ....オープン・ボイシング

tips ソステヌートの応用

ソステヌートは3ペダルのグランドピアノでは中央に配置されており、踏まれた際に打鍵されているノートを保持し、他の音は保持されず通常通り演奏できます。

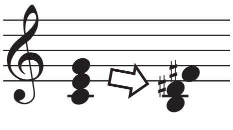
例えば、鍵盤の最高C音をソステヌートによって保持し、鍵盤中央でコードやメロディといった演奏を重ねる、といった表現が可能です。



tips トーンホイール・ブレイク

B-3/C-3には本来ピッチベンド機能は付いていません。しかし演奏中に電源スイッチを切り、強制的にピッチベンド・ダウンを行う奏法がプレイヤー達によって開発されました。

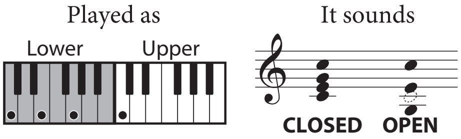
B-3/C-3は電源スイッチが切られると、トーンホイールを回転させるモーターが徐々に回転数を落とし、ついには停止してしまいます。また、トーンホイールからの音声信号を増幅する真空管アンプも徐々にその機能を停止します。これをシミュレートする機能です。



レンジを“-1”に設定した場合

tips プロコード

ロワー鍵盤で和音を弾きながらアパー鍵盤で単音のメロディを弾くと、メロディにハーモニーが加わります。

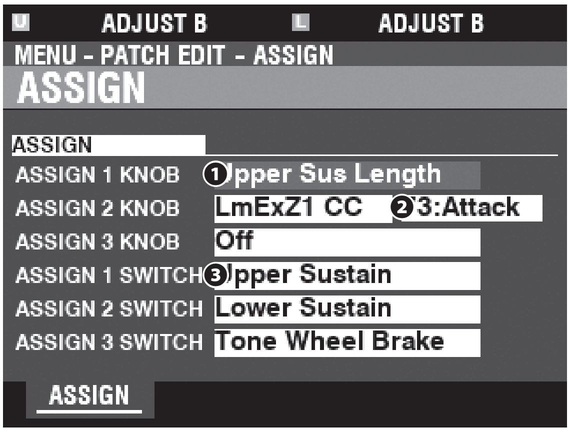


ASSIGN（アサイン）

この機能画面では、各ASSIGNつまみとボタンの割り当てを設定します。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **ASSIGN** - [ENTER]



画面例はXK-7Dのものです。

アサイン
ASSIGN

ノブ モード
❶ KNOB MODE

ASSIGNつまみの機能を設定します。

モード	説明	パラメーター
Off	機能しません。	-
Key Click Level	オルガン・タイプTWの、キークリック・レベルを調節します。	P. 82 ❺
Leakage Level	オルガン・タイプTWの、リーケージ・レベルを調節します。	P. 82 ❻
Tone Control Value	オルガン・タイプTW、Vx.、Farf.、Ace.の、トーン・コントロールを調節します。	P. 92 ❾
TR Vibrato Rate	オルガン・タイプVx.、Farf.、Ace.の、ビブラート・レイトを調節します。	P. 86 ❹
Tremulant Rate	オルガン・タイプPipeの、トレミュラント・レイトを調節します。	P. 86 ❺
Sus Length	各パートの、サステイン・レングスを調節します。	P. 84 ❹
Pitch Bend	内部音源とエクスターナル・ゾーンへ、ピッチベンド・メッセージを送ります。	P. 100 ❹❺
Expression	エクスプレッション・ペダルとして動作します。 最大値はエクスプレッション・ペダル（接続されている場合）と、割り当てられたつまみとの両方で制限されます。	-
Leslie Speed	内蔵レスリー効果を、スローからファーストまで連続的に変化させます。	-
Ext. Zone Volume	各エクスターナル・ゾーンの、ボリュームを調節します。	P. 103 ❿
Ext. Zone Pan	各エクスターナル・ゾーンの、パンを調節します。	P. 103 ⓫
ExZ CC	各エクスターナル・ゾーンへ、任意のコントロール❷を送信します。	P. 101 ❷

❷ コントロール番号

値範囲: 1 ~ 119 (途中欠落有り)

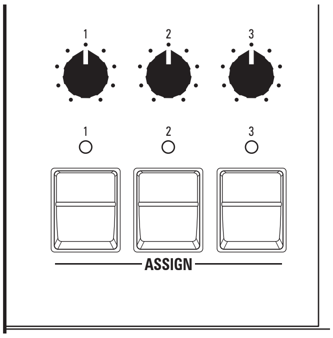
KNOB MODE❶が “ExZ CC” の時に、MIDIのコントロール・チェンジ番号を設定します。

スイッチ モード
❸ SWITCH MODE

ASSIGNボタンの機能を設定します。

モード	説明	パラメーター
Off	機能しません。	-
Sustain	サステイン効果をオン／オフします。	P. 84 ❸
Damper	ボタンが押されている間、そのパートの全てのノートを保持します。	-
Sostenuto	ボタンが押されている間、そのパートの打鍵されていたノートを保持します。	-
TW Brake	ボタンが押されている間、トーンホイール・ブレイク効果を有効にします。	-
Spring	スプリング・リバーブの衝撃音を発します。	-
Ext Zone	各エクスターナル・ゾーンの送信をオン／オフします。	P. 103 ❶

tips ASSIGNつまみとボタン

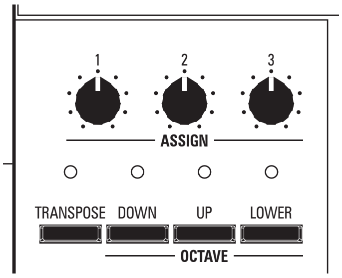


XK-7D

tips OCTAVEボタンへ割り当て

XK-7には専用のASSIGNボタン群が存在しないため、OCTAVEボタン群でその機能を代用します。

OCTAVEボタン群の本来の機能とASSIGNでの機能は、切り替えられます（P. 134）。



XK-7

tips ASSIGNボタン、ASSIGNつまみとショートカット

ASSIGNボタンを押し続けたり、[SHIFT]ボタンを押しながらASSIGNつまみを操作すると、画面はその機能に関連するページに移動します。

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

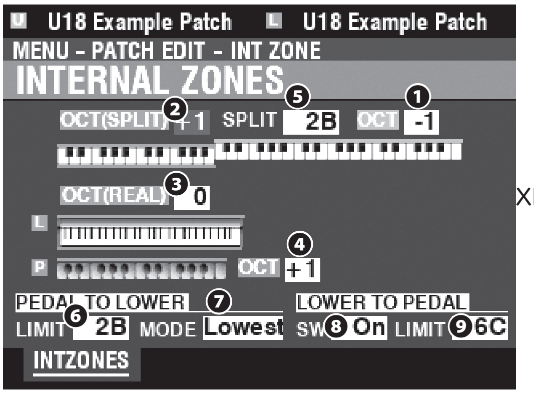
INTERNAL ZONES（インターナル・ゾーン）

この機能画面では、スプリットやカプラーといった、鍵盤と内部音源との関わりの設定を行います。

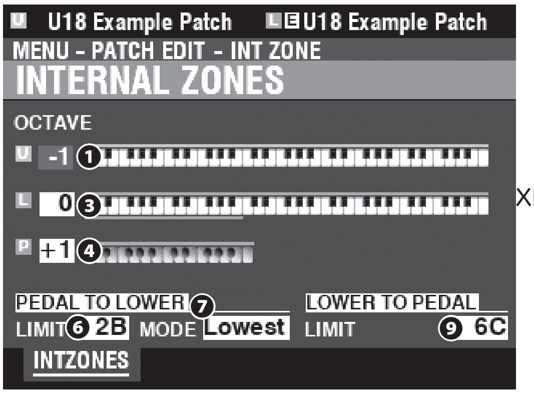
この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **INT ZONE** - [ENTER]

ショートカット: [PEDAL TO LOWER]（両モデルとも）, [SPLIT]（XK-7のみ）
[LOWER TO PEDAL]（XK-7Dのみ）



XK-7



XK-7D

オクターブ

❶ **OCTAVE (UPPER)**

❷ **OCTAVE (LOWER SPLIT) (XK-7のみ)**

❸ **OCTAVE (LOWER REAL)**

❹ **OCTAVE (PEDAL)**

値範囲: -2 ~ ±0 ~ +2

各鍵盤のオクターブを設定します。

トップパネルのOCTAVEボタン群と連動しています（XK-7）。

ロワー鍵盤のオクターブには2つのパラメーターが存在します。

❷はスプリット機能（P. 62）を使った場合（XK-7）、

❸は物理的な下段の鍵盤（XK-7では拡張されたロワー鍵盤）を、それぞれ設定します。

NOTE: OCTAVEの値をエクスターナル・ゾーンの演奏に加算するかどうか選択できます。(P. 155)

スプリット（XK-7のみ）

❺ **SPLIT POINT**

値範囲: 1C ~ 6C

スプリット機能（P. 62）を使う際の、鍵盤の分割点（LOWER側の最高音）を設定します。

カプラー

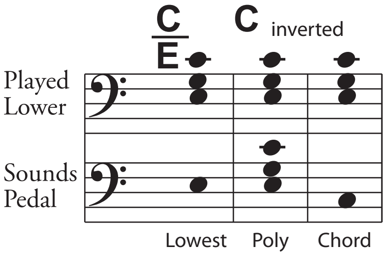
❻ **PEDAL TO LOWER - LIMIT**

値範囲: 1C ~ 6C

ペダル・トゥ・ロワー機能（P. 63）を使う際に、この機能が働くロワー鍵盤の最高音を設定します。

NOTE: ❼MODEが "Chord" に設定された場合、ペダル・トゥ・ロワー機能はこのパラメーターに関係なくロワー鍵盤の全域で働きます。

❼ **PEDAL TO LOWER - MODE**



ペダル・トゥ・ロワー機能を使い、ロワー鍵盤で和音を演奏した場合の、PEDALパートの発音方法を設定します。

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

NOTE: "Lowest" は鍵盤の物理接点単位で判定を行っているため、和音をごく浅く演奏した場合はそれぞれの接点別の最低音が発音することがあります。

❽ **LOWER TO PEDAL - S W**

値範囲: Off, On

ロワー・トゥ・ペダル機能（P. 63）の無効／有効を切り替えます。

Onにすると、ペダル鍵盤の演奏によってPEDALパートと一緒にLOWERパートも発音します。

NOTE: このパラメーターは[LOWER TO PEDAL]ボタンとして搭載されています（XK-7D）。

❾ **LOWER TO PEDAL - LIMIT**

値範囲: 1C ~ 6C

ロワー・トゥ・ペダル機能を使う際に、この機能が働くペダル鍵盤の最高音を設定します。

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

EXTERNAL ZONES（エクスターナル・ゾーン）

この機能画面では、外部MIDI機器をコントロールするための設定を行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **EXT ZONE** - [ENTER]

エクスターナル・ゾーンは、外部のMIDI機器を内蔵鍵盤や拡張された鍵盤でコントロールします。

本機のエクスターナル・ゾーンはUPPER鍵盤に3つ、LOWER鍵盤に2つ、そしてPEDAL鍵盤に1つ用意されています（P. 150）。

NOTE: エクスターナル・ゾーンを使うには、あらかじめMIDIパラメーターの設定が必要です（P. 154）。

U18 Example Patch　L U18 Example Patch

MENU - PATCH EDIT - EXT ZONE

EXTERNAL ZONES

	❶ SW	❷ CH	❸ BNK.M	❹ BNK.L	❺ PROG	❻ OCT
UPPER						0
UM EXT1	On	1	0	0	1	0
UM EXT2	Off	1	0	0	1	0
UM EXT3	Off	1	0	0	1	0
LOWER						0
LM EXT1	On	1	0	0	1	0
LM EXT2	Off	1	0	0	1	0
PEDAL						0
PK EXT1	On	1	0	0	1	0

	❼ XPOSE	❽ LOW	❾ HIGH	❿ VOL	⓫ PAN	⓬ VEL
UPPER		-2C	8G			
UM EXT1	0	-2C	8G	100	-C-	1
UM EXT2	0	-2C	8G	100	-C-	1
UM EXT3	0	-2C	8G	100	-C-	1
LOWER		-2C	8G			
LM EXT1	0	-2C	8G	100	-C-	1
LM EXT2	0	-2C	8G	100	-C-	1
PEDAL		-2C	8G			
PK EXT1	0	-2C	8G	100	-C-	1

	VEL	⓭ DAMP	⓮ EXP.	⓯ E.MIN	⓰ E.MAX	⓱ E.CC
UPPER		On				
UM EXT1	1	On	On	40	127	11
UM EXT2	1	On	On	40	127	11
UM EXT3	1	On	On	40	127	11
LOWER		On				
LM EXT1	1	On	On	40	127	11
LM EXT2	1	On	On	40	127	11
PEDAL		On				
PK EXT1	1	On	On	40	127	11

EXTZONES

ゾーン名の見かた

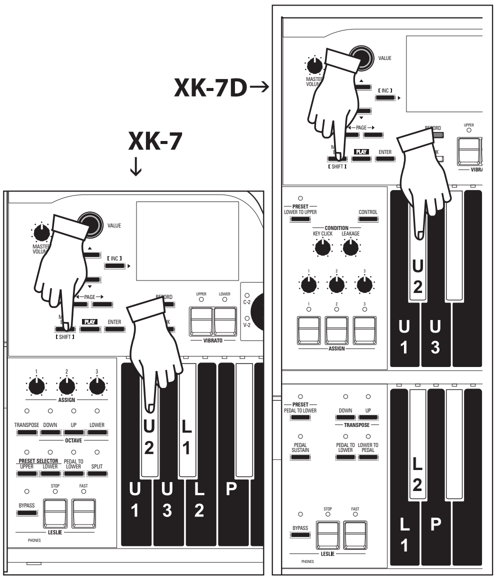
UPPER............インターナル・ゾーン UPPER
UM EXT..........エクスターナル・ゾーン、物理的なアパー鍵盤
LOWER...........インターナル・ゾーン LOWER
LM EXT...........エクスターナル・ゾーン、物理的なロワー鍵盤
PEDAL............インターナル・ゾーン PEDAL
PK EXT............エクスターナル・ゾーン、物理的なペダル鍵盤

パラメーター

❶ SW (SWITCH)

値範囲： Off, On

このゾーンの送信をオン／オフします。



エクスターナル・ゾーンの送信操作は、[SHIFT]ボタンを押しながら相当するプリセット・キーを押しても行えます（上図）。

❷ CH (MIDI CHANNEL)

値範囲： 1 ~ 16

このゾーンが送信するMIDIチャンネルを設定します。

❸ BNK.M (BANK MSB)

❹ BNK.L (BANK LSB)

値範囲： 0 ~ 127

❺ PROG (PROGRAM CHANGE)

値範囲： 1 ~ 128

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

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

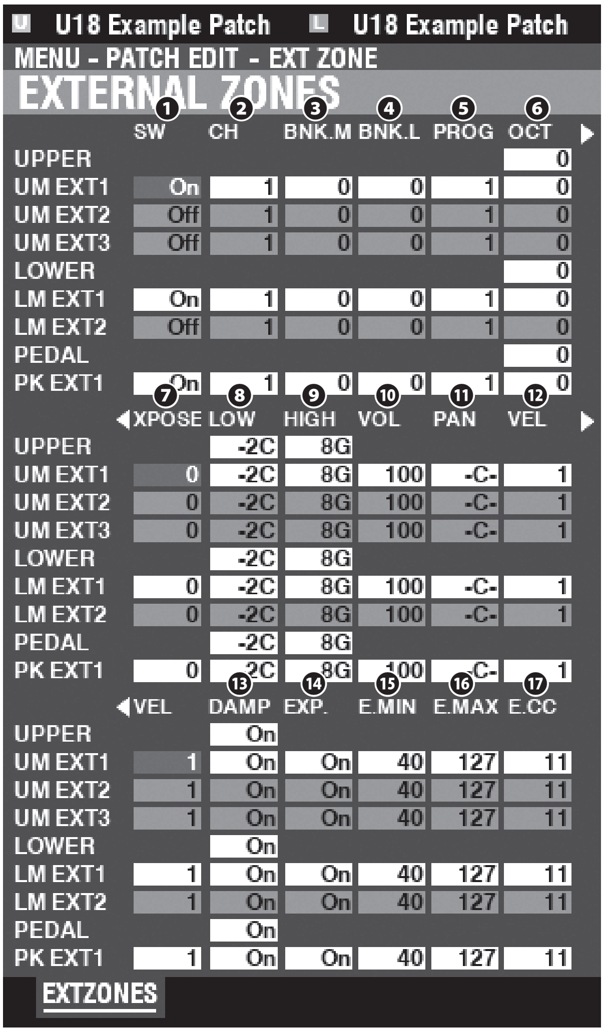
❻ OCT (OCTAVE)

このゾーンの送信するオクターブを設定します。

❼ XPOSE (TRANSPOSE)

値範囲： -6 ~ ±0 ~ +6

このゾーンを移調します。



	❶ SW	❷ CH	❸ BNK.M	❹ BNK.L	❺ PROG	❻ OCT
UPPER						0
UM EXT1	On	1	0	0	1	0
UM EXT2	Off	1	0	0	1	0
UM EXT3	Off	1	0	0	1	0
LOWER						0
LM EXT1	On	1	0	0	1	0
LM EXT2	Off	1	0	0	1	0
PEDAL						0
PK EXT1	On	1	0	0	1	0

	❼ XPOSE	❽ LOW	❾ HIGH	❿ VOL	⓫ PAN	⓬ VEL
UPPER		-2C	8G			
UM EXT1	0	-2C	8G	100	-C-	1
UM EXT2	0	-2C	8G	100	-C-	1
UM EXT3	0	-2C	8G	100	-C-	1
LOWER		-2C	8G			
LM EXT1	0	-2C	8G	100	-C-	1
LM EXT2	0	-2C	8G	100	-C-	1
PEDAL		-2C	8G			
PK EXT1	0	-2C	8G	100	-C-	1

	VEL	⓭ DAMP	⓮ EXP.	⓯ E.MIN	⓰ E.MAX	⓱ E.CC
UPPER		On				
UM EXT1	1	On	On	40	127	11
UM EXT2	1	On	On	40	127	11
UM EXT3	1	On	On	40	127	11
LOWER		On				
LM EXT1	1	On	On	40	127	11
LM EXT2	1	On	On	40	127	11
PEDAL		On				
PK EXT1	1	On	On	40	127	11

❽ LOW (KEY RANGE LOW)
❾ HIGH (KEY RANGE HIGH)

値範囲: -2C ~ 8G

このゾーンが送信する音域を設定します。

❿ VOL (VOLUME)

値範囲: 0 ~ 127

このゾーンの音量を調節します。

NOTE: ⓱E.CCが "7"(ボリューム)の場合、エクスプレッション値による「ボリューム」が優先します。

⓫ PAN

値範囲: L64 ~ C ~ R63

このゾーンの定位を調節します。

⓬ VEL (VELOCITY CURVE)

値範囲: Off, 1 ~ 4

演奏に応じて送信される、ベロシティのカーブを切り替えます。

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

1～4はそれぞれ、強い～軽いタッチに向いたカーブです。

⓭ DAMP (DAMPER)
⓮ EXP (EXPRESSION)

値範囲: Off, On

それぞれ、ダンパーとソステヌート、エクスプレッション値の送信をオン／オフします。

⓯ E.MIN (EXPRESSION MINIMUM)
⓰ E.MAX (EXPRESSION MAXIMUM)

値範囲: 0 ~ 127

エクスプレッション・ペダル（または、エクスプレッションに割り当てられたつまみ）を操作した際に送信される、エクスプレッション値の範囲を「圧縮」します。

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

⓱ E.CC (EXPRESSION CONTROL CHANGE)

値範囲: Off, 7, 11

エクスプレション値を送信するコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

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

メッセージのオン／オフ

接続されるMIDI機器によっては、本機が送信するMIDIメッセージが意図しない動作を誘発してしまうことがあります。不要なMIDIメッセージをオフすることによって、それを回避できることがあります。

パッチ毎に「オフ」できるメッセージ

............ノート、エクスプレッション、ダンパー（本ページ）

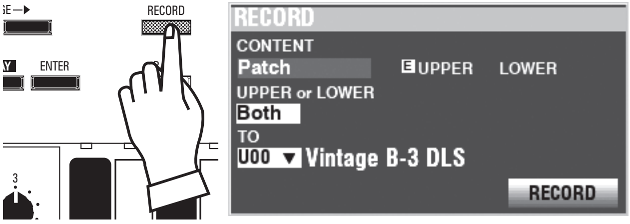
システム・パラメーターで「オフ」できるメッセージ

............バンク・セレクト、プログラム・チェンジ（P. 155）

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

パッチに記憶する

作ったセッティングを今後も使うには、パッチ(P. 35)に記憶させます。



パッチへの記憶方法は、P. 64 をご覧ください。

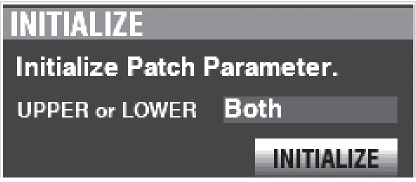
INITIALIZE（イニシャライズ）

現在編集中のパッチ・パラメーターを、すべて初期化します。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **PATCH** - **INITIALIZE** - [ENTER]

INITIALIZE PATCH



初期化するパートを、[VALUE]つまみで選択します。

Upper............UPPERパート
Lower............LOWERパート
Both ....全て

[▼]ボタンを使って[**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]または[PLAY]ボタンを押します。

上のメッセージが約1秒間表示されます。

作業終了と共に閉じられます。

初期状態

初期化直後、パッチ・パラメーターは以下のような状態になっています。

オルガン・タイプ............... TW
パーカッション .... オフ
ビブラート＆コーラス..... オフ、C-3
レスリー .... オン、スロー
プリアンプ......................... オン
その他のエフェクト.......... オフ

tips INITIALIZE と DEFAULTの違い

INITIALIZEはDEFAULT（P. 143）と似た機能ですが、以下の違いがあります。

INITIALIZE:

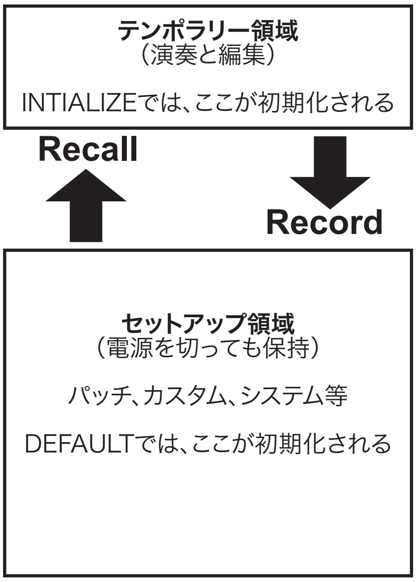
- テンポラリー（編集中の一時的な領域）を初期化します。記憶操作を行わずにパッチを選んだり、電源を切ったりすると、その内容は失われます。
- 初期化される値は、現在のパッチに関係無く決まった値です。

DEFAULT:

- セットアップ（電源を切っても保持される領域）の選択されたパッチの内容を初期化します。
- 「初期化」される値は、同一番号のF（ファクトリー）パッチの値です。

[A♯]、[B]キーの特例:

- アジャスト・プリセット[A♯]または[B]キーを選択した状態でINITIALIZEを行うと、同キーに関するテンポラリーだけではなくセットアップの内容も同時に初期化されます。



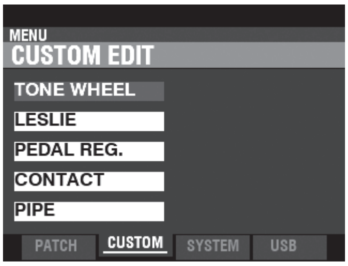
カスタム・パラメーター

カスタム・パラメーターを編集する

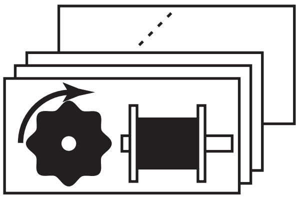
本機のトーンホイール、パイプ、ペダル・レジストレーション、レスリー・キャビネットといった機能のパラメーターは、パッチではなく「カスタム」という単位で編集・記憶を行います。

これは、複数のパッチに渡って同じ設定が使われることが多いためです。

カスタム・パラメーターとその内容

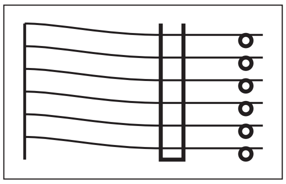


カスタム・トーンホイール(P. 109)



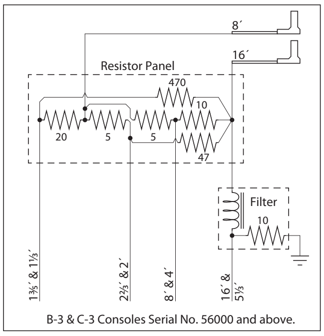
オルガン・タイプ「TW」について、トーンホイールの基本モデル、枚数の制限によるフォールドバック、各ホイールの音量、リーケージ・トーンなどを設定します。

カスタム・コンタクト (P. 116)



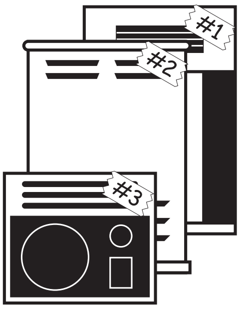
オルガン・タイプ「TW」について、仮想マルチ・コンタクト鍵盤の、各フッテージと接点との対応や遅延といった、詳細な設定を行います。

カスタム・ペダル・レジストレーション(P. 118)



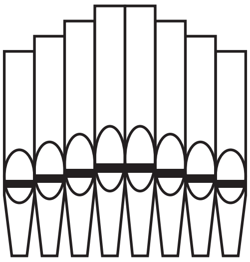
オルガン・タイプ「TW」について、ペダル・ドローバーの各バーの詳細なレジストレーションを設定します。

カスタム・レスリー・キャビネット(P. 119)



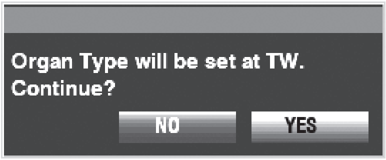
「Pipe」を除くオルガン・タイプについて、レスリー・スピーカーを始めとしたスピーカー・システム(トーン・キャビネット)の特性を設定します。

カスタム・パイプ(P. 122)



オルガン・タイプ「Pipe」について、ドローバーへのパイプの割り当て、音量や定位などを設定します。

この表示は?



現在のオルガン・タイプが編集しようとしているカスタム・パラメーターと異なっていると、このダイアログ・ボックスが表示されます。

オルガン・タイプを変更する場合は[**YES**]、しない場合は[**NO**]のアイコンにカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。

カスタムを記憶する(P. 124)

パラメーターを編集した上記のカスタム○○は、ユーザー・カスタム番号に記憶した後に、各パッチで使用できます。

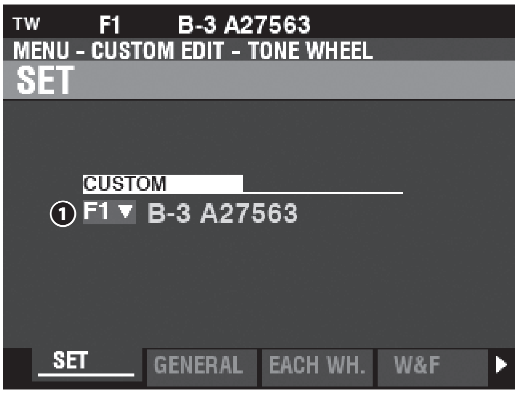
NOTE: 工場出荷時では、全ユーザー・カスタムの内容はファクトリー・カスタムと同じです。

この画面では、オルガン・タイプ「TW」について、各トーンホイール・セットの特性を選択します。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **CUSTOM** - **TONE WHEEL** - [ENTER]

SET



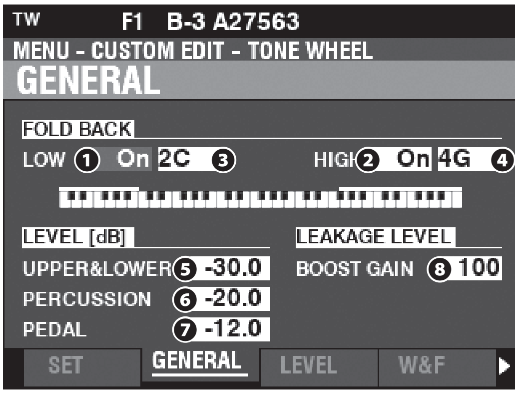
❶ **CUSTOM SET (P)**

値範囲: F1~F4, U1~U4

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactoryの略で、この番号へは上書きできません。UはUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

GENERAL



FOLD BACK

❶ **LOW – スイッチ (TW)**

❷ **HIGH – スイッチ (TW)**

値範囲: Off, On

ドローバーの、あるフッテージがトーンホイールの発音域を超えた際に、フォールドバック(オクターブを折り返す)か、発音しないかを設定します。

❸ **LOW – キー (TW)**

値範囲: 1C ~ 2C

16´のドローバーがフォールドバックを始める手前のキーを設定します。

表示は本体の鍵盤に於いて一番左のCキーを"1C"として行われます。

❹ **HIGH – キー(TW)**

値範囲: 4G ~ 5C

1´のドローバーがフォールドバックを始める手前のキーを設定します。

NOTE: フォールドバックは1´だけでなく1⅓´、1⅗´、2´、2⅔´のドローバーでも行われます。

LEVEL

❺ **UPPER & LOWER (TW)**

❻ **PERCUSSION (TW)**

❼ **PEDAL (TW)**

値範囲: -Inf, -99.6 – +4.0 [dB]

音量を要素別に調節します。

LEAKAGE LEVEL

❽ **BOOST GAIN (TW)**

値範囲: 0 ~ 127

同時に多くのノートを打鍵するほど、リーケージ・トーンが増える割合を調節します。

tips カスタム・トーンホイールとは?

トーンホイール・オルガンでは各ホイールの音量や「漏れ」は個体毎に異なっていて、それが特徴として認知されています。

本機では各ホイールの音量や「漏れ」を編集し保存できます。これを「カスタム・トーンホイール」と呼びます。

tips フォールドバック

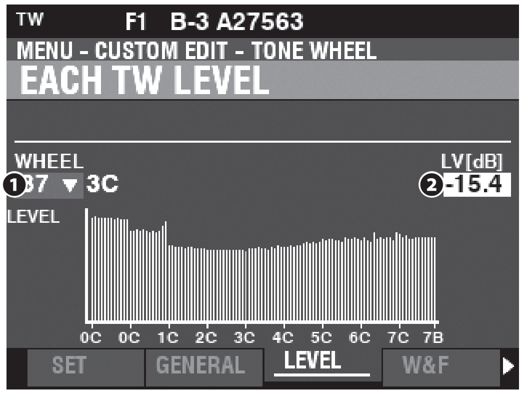
B-3/C-3ではトーンホイールの枚数制限上、ある音程より上(または下)の音程については、それよりもオクターブを折り返したホイールのサウンドを代理で発音させる仕組みになっていました。これをシミュレートする機能です。

初期のA(A-100とは異なります)、BV、BC型は低音側はフォールドバックせず、最低音1Cまで伸びています。また、X-66、X-77やConcorde等では高音側のフォールドバックは5Cまで伸びています。

NOTE: (P)はパッチ・パラメーター、(TW)はトーンホイール・パラメーターです。設定値は記憶操作(P. 124)を行わないと、パッチやカスタムを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

EACH T W LEVEL

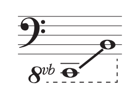
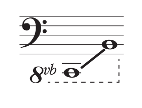
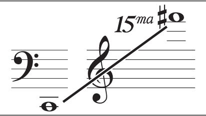
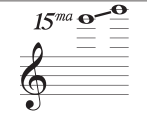
トーンホイール1枚ずつの基本的な音量を調節します。



❶ WHEEL

調整したいホイールの番号を選択します。

設定範囲は「ホイール番号：音名」で表され、以下のものがあります。

ホイール番号	01 – 12	F01 – F12	13 – 91	F92 – F96
				
音名	0C – 0B	0C – 0B	1C – 7F♯	7G – 7B
備考	PEDAL用 コンプレックス	フォールドバック 拡張用	B-3/C-3の手鍵盤	フォールドバック 拡張用

ホイール番号先頭に“F”が無いものはB-3/C-3本来のホイール、“F”が有るものは本機独自のフォールドバック拡張用ホイールです。

ホイール番号の選択をするには、ここで[VALUE]つまみを使って選択するほか、調整したいキーを押しながら調整したいフッテージのドローバーを少し動かすことでも行えます（右図）。

ホイール番号を選択すると、そのホイールの各パラメーター(❷～❹)が表示されます。

NOTE: 正しいホイール番号を選択するため、[TRANSPOSE]（P. 66）、[OCTAVE]（P. 62）は“0” に設定してください。

❷ LEVEL (TW)

値範囲: -Inf, -60.0 ~ +4.0 [dB]

選択されたホイールの音量を設定します。

値を大きくすると、音量が上がります。

値は通常は0.5[dB]単位で、[SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE]つまみを回すと0.1[dB]単位で変化します。

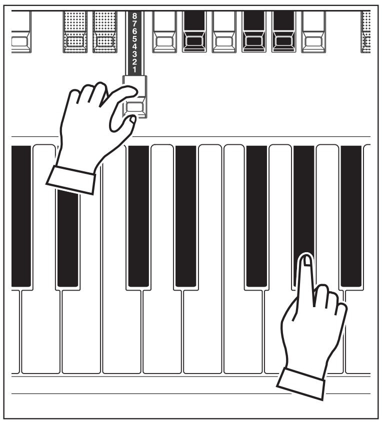
tips ホイール番号の “F”

トーンホイールF01と01は音程は同じですが、音質が異なります（下図）。

B-3/C-3のトーンホイールは全部で91枚で、手鍵盤には13～91番が使われます。

本機では手鍵盤のフォールドバックを拡張するために、低音側にF01～F12、高音側にF92～F96が追加されています。

これは、B-3/C-3の1～12番のトーンホイールはペダル鍵盤に特化した音質で、手鍵盤向きではないためです。これらは「コンプレックス・トーンホイール」と呼ばれます。

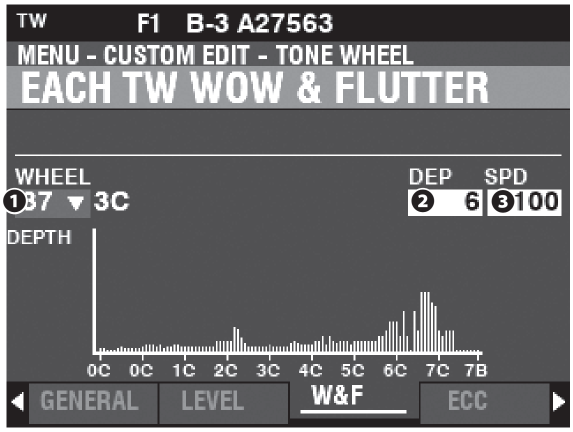


ホイール番号の選択方法

NOTE: (TW)はトーンホイール・パラメーターです。設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、カスタムを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

EACH T W WOW & FLUTTER

各ホイールの回転むらを調節します。



❶ WHEEL

値を調節するホイールを選択します。

詳細はEACH TW LEVEL(P. 110)の同項目をご覧ください。

❷ DEPTH(TW)

値範囲: 0 ~ 127

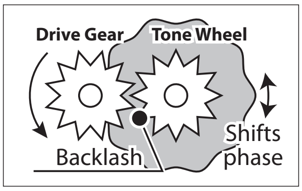
効果の深さを調節します。

❸ SPEED(TW)

値範囲: 0 ~ 127

効果の速さを調節します。

tips ワウ・フラッター

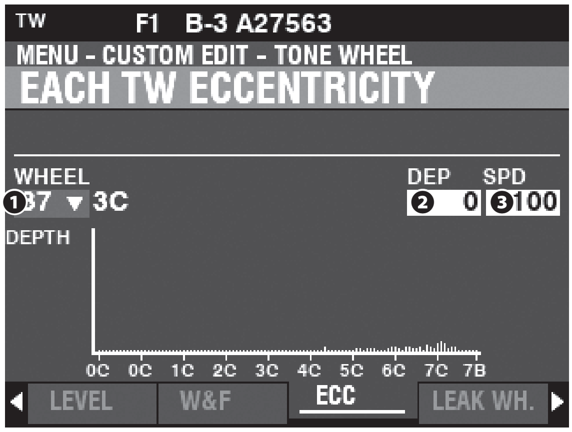


トーンホイールはモーターの回転をギアを介して駆動される構造上、わずかにバックラッシュ(遊び)が存在し、それゆえにピッチの変動が発生します。

用語について、IEC(国際電気標準会議)では10Hz以下の変動を「ワウ」それを超えるものを「フラッター」と呼び、「ワウ・フラッター」はそれらの総称です。

EACH T W ECCENTRICITY

各ホイールの偏心を調節します。



❶ WHEEL

値を調節するホイールを選択します。

詳細はEACH TW LEVEL(P. 110)の同項目をご覧ください。

❷ DEPTH(TW)

値範囲: 0 ~ 127

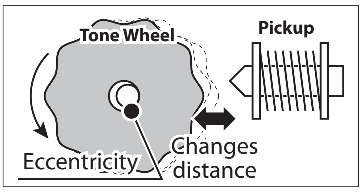
効果の深さを調節します。

❸ SPEED(TW)

値範囲: 0 ~ 127

効果の速さを調節します。

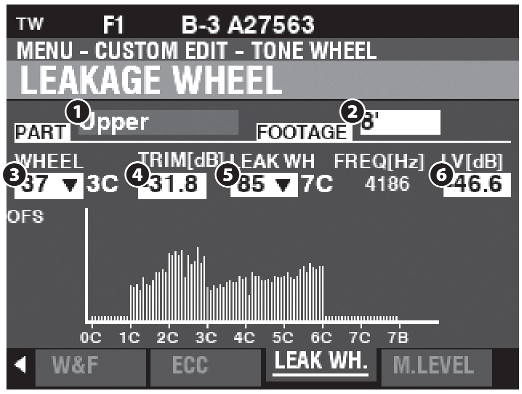
tips ホイール・エクセントリシティ



もしもトーンホイールが偏心して取り付けられていると、ピックアップとの距離は近づいたり離れたりを繰り返し、それが音量変化を発生します。

NOTE: (TW)はトーンホイール・パラメーターです。設定値は記憶操作(P. 124)を行わないと、カスタムを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

LEAKAGE WHEEL



本機は「基音」ホイール❸に対して、各ホイール❺を各々の音量でリーケージ・トーンとして発音させることができます（右図）。

❶ PART

値範囲: Upper, Lower, Percussion, Pedal

値を編集するパートを選択します。

❷ FOOTAGE

値範囲:

パート	選択肢
Upper, Lower	16´, 5⅓´, 8´, 4´, 2⅔´, 2´, 1⅗´, 1⅓´, 1´
Percussion	2nd(SECOND), 3rd(THIRD)
Pedal	16´, 5⅓´, 8´, 4´, 2⅔´, 2´, 1⅗´, 1⅓´

編集するフッテージを選択します。

Pedalパートのフッテージは、サブ・ドローバー（P. 118）を意味します。

❸ WHEEL

値範囲: F01:0C ~ F96:7B (Upper, Lower, Percussion)
01:0C ~ 91:7F♯ (Pedal)

値を調整する「基音」のホイールを選択します。

詳細はEACH TW LEVEL（P. 110）の同項目をご覧ください。

パート、フッテージとホイールを選択するには、方向ボタン[▲][▼][◀][▶]と[VALUE]つまみを使うほか、鍵盤上の編集したいノートを押しながらドローバーを少し動かすことでも行えます（右図）。

❹ TRIM (TW)

値範囲: -Inf, -99.6 ~ +4.0 [dB] *1

「基音」ホイール❸に付随するリーケージ・トーンの、総合的な音量を調節します。

❺ LEAK W H (TW)

値範囲: F01:0C ~ F96:7B (Upper, Lower, Percussion)
01:0C ~ 91:7F♯ (Pedal)

「基音」ホイール❸と一緒に、リーケージ・トーンとして発音するホイール（これをリーケージ・ホイールと呼びます）を選択します。

ホイール番号の右側には、その周波数も参考用に表示されます。

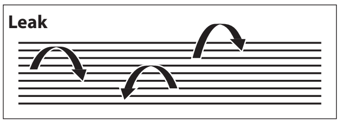
❻ LEVEL (TW)

値範囲: -Inf, -99.6 ~ +4.0 [dB] *1

選択されたリーケージ・ホイール❺の音量を調節します。

***1: 値は通常は0.5[dB]単位で、[SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE]つまみを回すと0.1[dB]単位で変化します。**

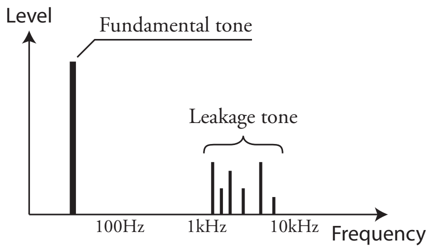
tips リーケージ・トーン



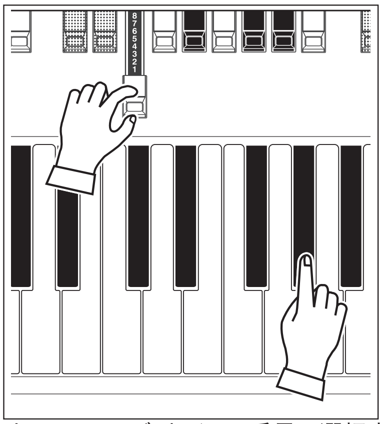
トーンホイールによって作られた音声信号は多くの電線が束ねられた状態で鍵盤接点やドローバーを通過し、プリアンプに送られます。

近接した電線どうしでは電磁誘導により「漏れ」が発生し、それぞれに音の混じりが若干発生します。

この現象は純粋な伝送経路としては不具合ですが、現在では音のキャラクターとして認識されています。



リーケージ・トーンの概念

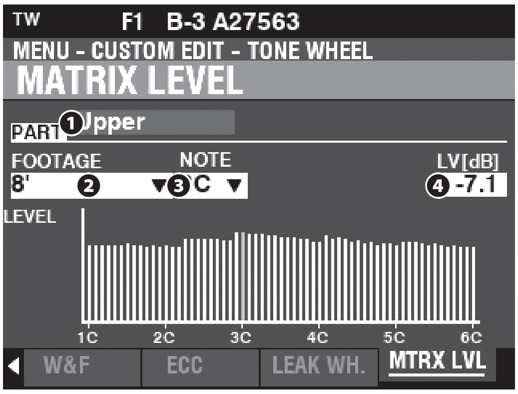


パート、フッテージ、ホイール番号の選択方法

NOTE: (TW)はトーンホイール・パラメーターです。設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

MATRIX LEVEL
マトリクス　レベル

各パート、各フッテージ、各ノート（音名）ごとの音量を設定します。



各パート、各フッテージ、各ノート（音名）を「行列（マトリクス）」になぞらえ、要素を選択します。

❶ PART（パート）

値範囲:　Upper, Lower, Percussion, Pedal

編集するパートを選択します。

❷ FOOTAGE（フッテージ）

値範囲:

パート	選択肢
Upper, Lower	16´, 5⅓´, 8´, 4´, 2⅔´, 2´, 1⅗´, 1⅓´, 1´
Percussion	2nd, 3rd
Pedal	Pk16-16´, 5⅓´, 8´, 4´, 2⅔´, 2´, 1⅗´, 1⅓´, Pk8-16´, 5⅓´, 8´, 4´, 2⅔´, 2´, 1⅗´, 1⅓´

編集するフッテージを選択します。

フッテージで “Pk16-x”、“Pk8-x” と名付けられたものは、各ペダルドローバーの倍音要素を意味します。

NOTE:　これらの“Pk”関連のレベル値❹が0になっていると、カスタム・ペダル・レジストレーション（P. 118）は機能しません。

❸ NOTE（ノート）

値範囲:　1C ~ 6C

編集するノート（音名）を選択します。

❹ LEVEL (TW)（レベル）

値範囲:　-Inf, -60.0 ~ +4.0 [dB]

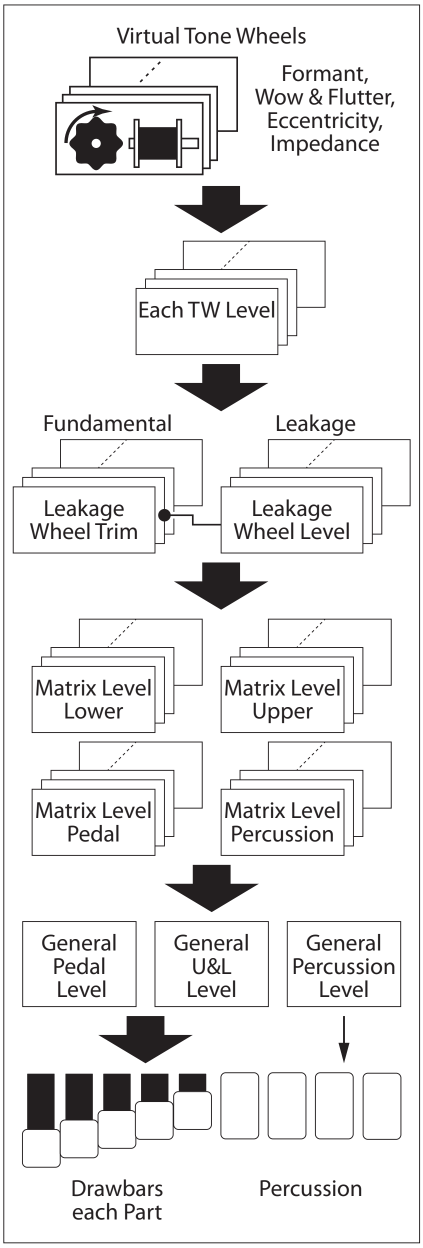
❶❷❸で選ばれた要素の音量を調節します。

値は通常は0.5[dB]単位で、[SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE]つまみを回すと0.1[dB]単位で変化します。

tips　カスタム・トーンホイールの「レベル」パラメーター

カスタム・トーンホイールには多くの「レベル」パラメーターが存在し、互いに影響し合っています。

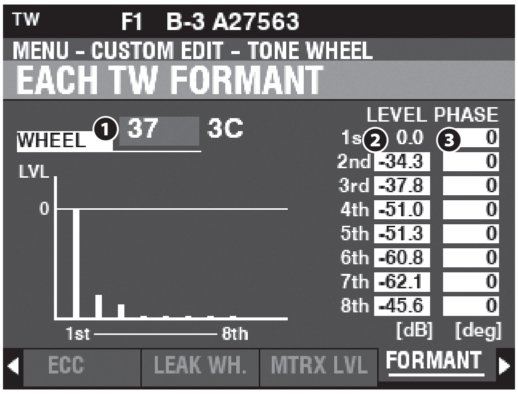
それぞれの関係は、下図をご参照ください。



NOTE:　(TW)はトーンホイール・パラメーターです。設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

EACH T W FORMANT

トーンホイールのフォルマント（倍音列による音色）を1枚ずつ設定します。

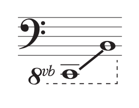
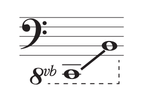
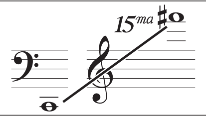
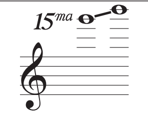


❶ WHEEL

値範囲: 01 ~ 12, F01 ~ F12, 13 ~ 91, F92 ~ F96

調整したいホイールの番号を選択します。

設定範囲は「ホイール番号：音名」で表され、以下のものがあります。

ホイール番号	01 – 12	F01 – F12	13 – 91	F92 – F96
				
音名	0C – 0B	0C – 0B	1C – 7F♯	7G – 7B
備考	PEDAL用 コンプレックス	フォールドバック 拡張用	B-3/C-3の手鍵盤	フォールドバック 拡張用

ホイール番号先頭に“F”が無いものはB-3/C-3本来のホイール、“F”が有るものは本機独自のフォールドバック拡張用ホイールです。

ホイール番号の選択をするには、ここで[VALUE]つまみを使って選択するほか、調整したいキーを押しながら調整したいフッテージのドローバーを少し動かすことでも行えます（右図）。

ホイール番号を選択すると、そのホイールの各パラメーター（❷～❸）が表示されます。

NOTE: 正しいホイール番号を選択するため、[TRANSPOSE]（P. 66）、[OCTAVE]（P. 62）は“0”に設定してください。

❷ LEVEL (TW)

値範囲: -INF, -100.0 ~ +4.0 [dB] *1

基音から第8倍音までの、各倍音の音量を設定します。

***1: 値は通常は0.5[dB]単位で、[SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE]つまみを回すと0.1[dB]単位で変化します。**

❸ PHASE (TW)

値範囲: 0 ~ 359 [degree] *2

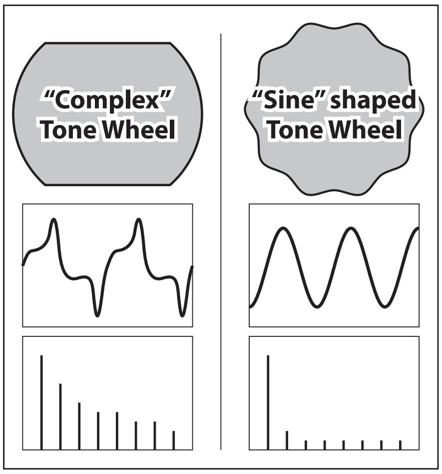
基音から第8倍音までの、各倍音の位相を設定します。

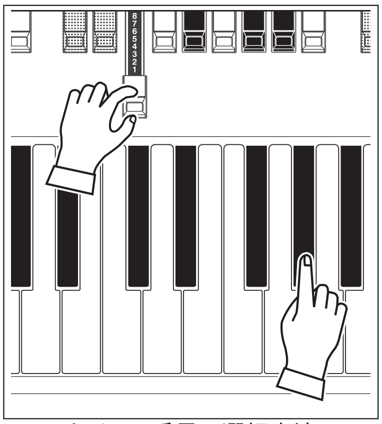
***2: 値は通常は1[度]単位で、[SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE]つまみを回すと10[度]単位で変化します。**

tips フォルマント

ハモンドオルガンはトーンホイールに成形された正弦波を合成する楽器ですが、工作精度の都合上、トーンホイールが正確な正弦波に成形されていない場合がありますし、PEDALパート用のコンプレックス・トーンホイールは故意に倍音を強く出すため、特殊な形状をしています。

本機のフォルマント編集機能は、そのような特徴を倍音列の音量と位相を操作することで再現します。

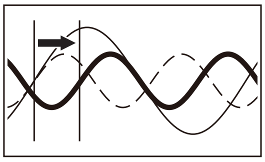




ホイール番号の選択方法

tips 位相

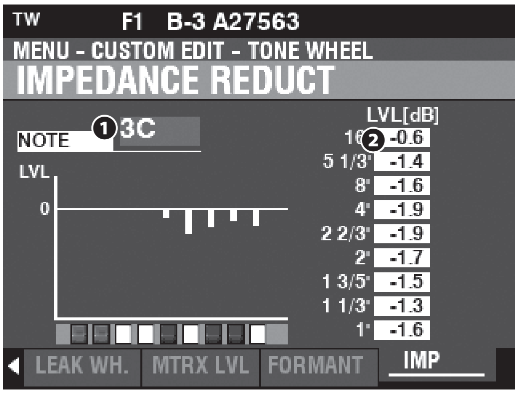
基音と倍音との音量差が一定でも、それらの位相が異なると聞こえかたが異なることがあります。このパラメーターは、それを調節します。



NOTE: (TW)はトーンホイール・パラメーターです。設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

IMPEDANCE REDUCT

トーンホイールのインピーダンスによる音量の低下量を1枚ずつ、フッテージ単位で設定します。



❶ **NOTE**

値範囲: 1C ~ 6C

「負荷」とするノート（鍵）を選択します。

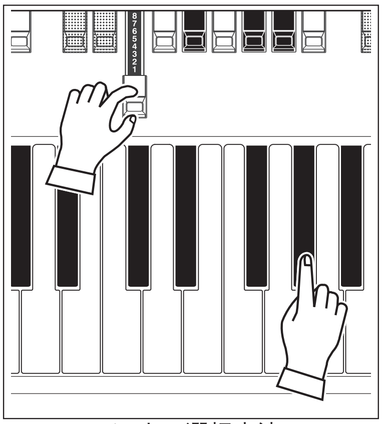
❷ **LVL (LeVeL) (TW)**

値範囲: -INF, -100.0 ~ +4.0 [dB] *1

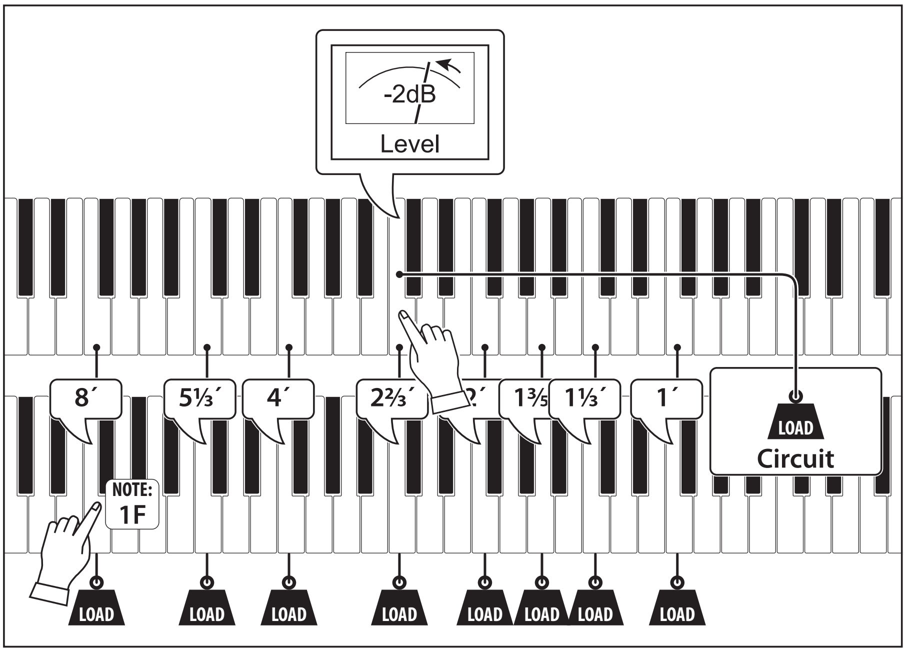
上記❶NOTEで選択したノートが、各フッテージに相当するホイールに対してにどれだけの「負荷」を課すかを、dB単位で設定します。

トーンホイールの出力レベルは、様々な条件によって変化します。このパラメーターの設定値は、UPPERパートで単音が打鍵された音量に対して、UPPERパートとLOWERパートで同一鍵が打鍵された際のレベル変化量を基準にしています。

***1: 値は通常は0.5[dB]単位で、[SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE]つまみを回すと0.1[dB]単位で変化します。**



ノートの選択方法



tips 出力レベル低下の要因

トーンホイールには「インピーダンス」（内部抵抗）が存在し、複数の要因によって本来の出力レベルから低下が起こります。

内部回路による負荷

単純に、鍵盤のあるキーを演奏するだけでも、内部回路がトーンホイールの発生した電力を消費するため、出力レベルが低下します（図の「Circuit」）。

他のキーによる負荷

「あるキー」と「他のキー」が共に演奏され、それらがフッテージの関係にある場合、「あるキー」の出力レベルが低下します。

図では中央Cとその2オクターブ下のFを同時に演奏し、Fキー2⅔´によってCキー8´の出力レベルが低下することを表しています。

NOTE: (TW)はトーンホイール・パラメーターです。設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

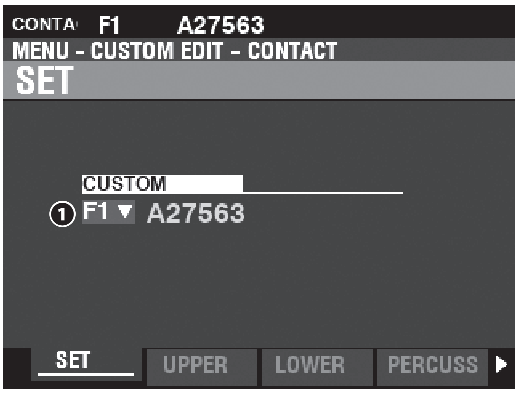
CONTACT（カスタム・コンタクト）

この画面では、オルガン・タイプ「TW」について、仮想マルチ・コンタクト鍵盤の、各フッテージと接点との対応や遅延といった、詳細な設定を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **CUSTOM** - **CONTACT** - [ENTER]

SET



❶ **CUSTOM SET (P)**

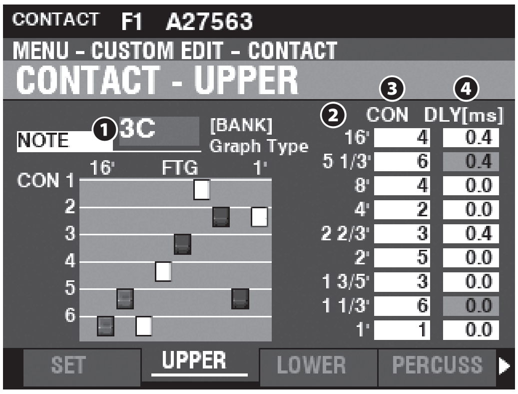
値範囲: F1~F3, U1~U3

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactoryの略で、この番号へは上書きできません。UはUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

編集ページ

編集ページは鍵盤（UPPER / LOWER / PERCUSSION / PEDAL）毎に分かれており、鍵盤によって少しずつパラメーターが異なります。



UPPER / LOWER

UPPER / LOWERページは、アパー鍵盤及びロワー鍵盤のドローバー、16´〜1´のフッテージ、5オクターブの鍵盤について接点の編集を行います。

B-3/C-3ではパーカッション用の接点は1´と共用していますが、本機では次のページで編集を行います。

PERCUSSION

PERCUSSIONページはアパー鍵盤のパーカッション専用で、2nd（SECONDに相当）及び3rd（THIRDに相当）について接点の編集を行います。

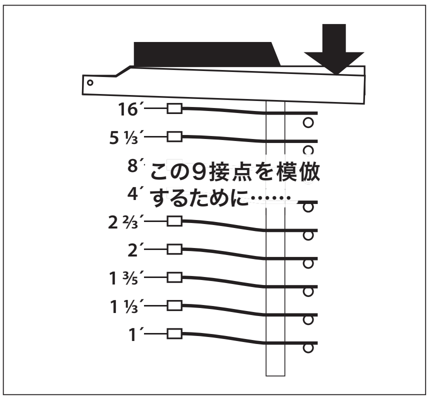
PEDAL

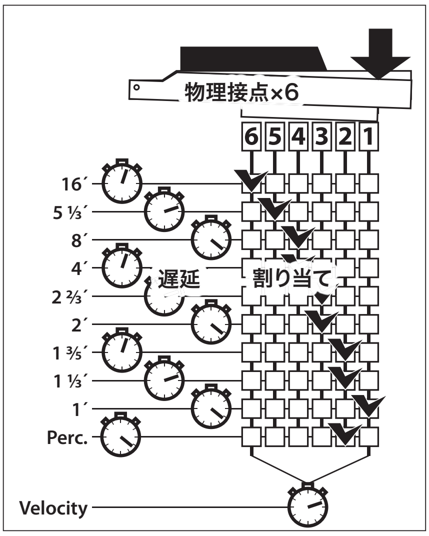
PEDALページはペダル鍵盤のペダル・サブ・ドローバー（P. 118）、16´〜1⅓´のフッテージ、2オクターブの鍵盤について接点の編集を行います。

tips 仮想マルチ・コンタクトの概念

本機の仮想マルチ・コンタクトは、B-3/C-3の9（パーカッション用に+1）接点を、鍵盤内の物理的な6接点とソフトウェアによる遅延で再現します。

ベロシティ値の計測には、比較的離れた接点である1番と6番間の時間差を利用します。





tips パーカッションとコンタクト

パーカッションは、最上段の接点（上図1番）で音量の減衰が始まり、設定された番号の接点で音が放たれます。

そのため、ごくゆっくりとキーを押下すると、パーカッション音の減衰の終わりだけが聞こえたり、まったく聞こえないこともあります。

また、最上段の接点が接触した際に「チッ」という小さなキー・クリックが発生します。

これらは、B-3/C-3を模した動作です。

❶ NOTE

値範囲: 1C ~ 6C, All

編集するノート(音名)を選択します。

"All" は特殊な選択肢で、全ノートを選択し、同時に編集します。

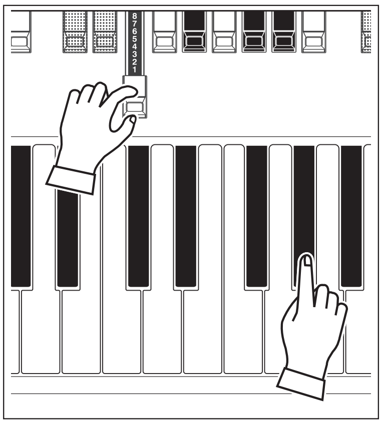
❷ FOOTAGE

値範囲:

パート	選択肢
UPPER, LOWER	16´, 5⅓´, 8´, 4´, 2⅔´, 2´, 1⅗´, 1⅓´, 1´
PERCUSSION	2nd(SECOND), 3rd(THIRD)
PEDAL	16´, 5⅓´, 8´, 4´, 2⅔´, 2´, 1⅗´, 1⅓´

編集するフッテージを選択します。

パート、ノートとフッテージを選択するには、PAGE[◀][▶]ボタン、方向ボタン[▲][▼][◀][▶]と[VALUE]つまみを使うほか、鍵盤上の編集したいノートを押しながらドローバーを少し動かすことでも行えます(右図)。



パート、ノートとフッテージの選択方法

❸ CONTACT (CT)

値範囲: 1 ~ 6 (UPPER / LOWER / PERCUSSION)

1 ~ 3 (PEDAL)

各フッテージを鍵盤の物理的な接点に割り当てます。

別売のロワー鍵盤、ペダル鍵盤の物理的な接点は様々ですが、本パラメーターとの対応は以下の通りです。

XLK-5 の物理接点	本機に割り当てられる 物理接点
1(浅)	1, 2
2	2, 3
3(深)	4, 5

XPK-250W/mk2 の物理接点	本機に割り当てられる 物理接点
1	1, 2, 3

XPK-250W mk3 の物理接点	本機に割り当てられる 物理接点
1(浅)	1
2	2
3(深)	3

MIDIキーボード	本機に割り当てられる物理接点
ベロシティ値	V. Multi Con Depth (P. 155)に従い発音します。

NOTE: 演奏に対してより素速い反応を得るために、コンタクト番号は自動的に繰り上げられます。例えば、どのフッテージにもコンタクト1番が割り当てられていない場合は、最も小さいコンタクト番号のフッテージが1番として、以下繰り上げられて発音します。

❹ DELAY (CT)

値範囲: 0 ~ 725.6 [ms]

鍵盤の物理的な接点が接触してから、仮想接点が接触(=発音)するまでの遅延時間を設定します。

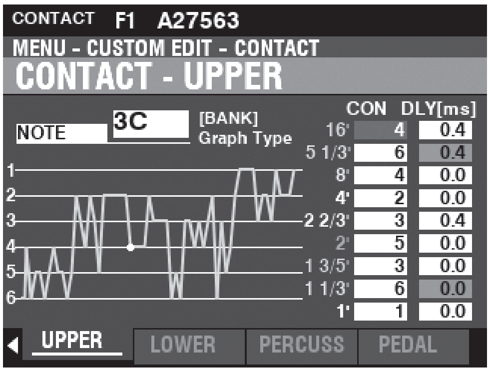
NOTE: 物理的な第6接点(UPPER/LOWER/PERCUSSION)、第3接点(PEDAL)は、値とは無関係に遅延無く発音します。

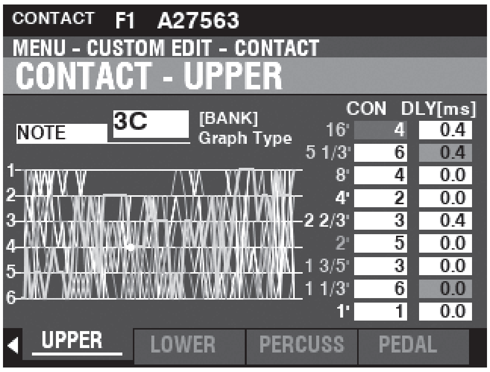
NOTE: 物理的な第6接点(UPPER/LOWER/PERCUSSION)、第3接点(PEDAL)が「オン」した時点で、他の仮想接点も即座に発音します。

tips 全鍵のコンタクトを一望する

コンタクトの編集ページで[BANK]ボタンを押すと、現在編集中のノートだけではなく、全鍵のコンタクトの状態を一望できます。

見えかたは[BANK]ボタンを押すたびに、単独→一望(選択中のフッテージ)→一望(全フッテージ)→単独……と変化します。





NOTE: (P)はパッチ・パラメーター、(CT)はコンタクト・パラメーターです。設定値は記憶操作(P. 124)を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

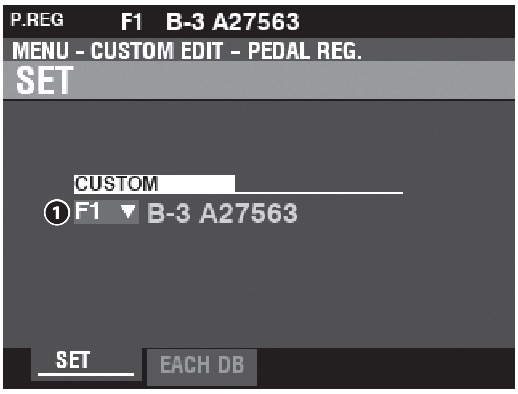
PEDAL REG.（ペダル・レジストレーション）

この画面では、オルガン・タイプ「TW」について、PEDALパートの「サブ・ドローバー」を選択／編集します。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **CUSTOM** - **PEDAL REG.** - [ENTER]

SET



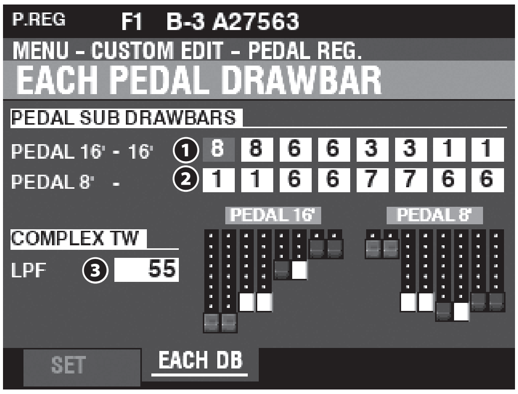
❶ CUSTOM SET(P)

値範囲: F1~F4, U1~U4

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactoryの略で、この番号へは上書きできません。UはUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

EACH PEDAL DRAWBAR



❶ サブ・ドローバー - 16´(PR)

❷ サブ・ドローバー - 8´(PR)

値範囲: 0 ~ 9

各ペダル・ドローバーのハーモニクス量を調節します。

❸ LPF (PR)

値範囲: 0 ~ 127

コンプレックス・トーンホイール（16´-16´の最低オクターブ）について、ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。

値を上げると、音色が明るくなります。

NOTE: 基音以外のフッテージを単独で聞くと、ノート毎の音量はバラついています。これは、カスタム・トーンホイール内、マトリクス・レベルの設定によるものです。

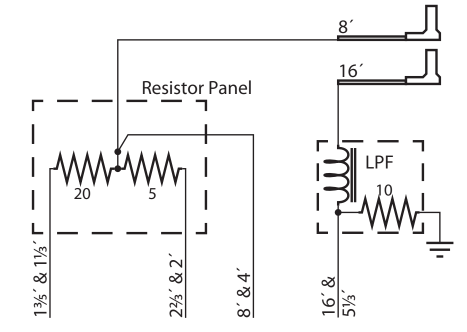
NOTE: (P)はパッチ・パラメーター、(PR)はペダル・レジストレーション・パラメーターです。設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

tips サブ・ドローバーとは？

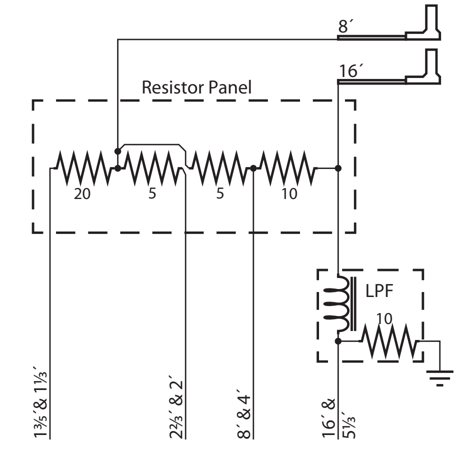
B-3/C-3のペダル鍵盤用ドローバー、8´と16´は、手鍵盤のそれらとは異なり1本のバーで複数のフッテージが発音します。

それぞれのドローバーに、どのようなフッテージがどの程度の音量でミックスされているかは、製造時期によって異なります（下図）。

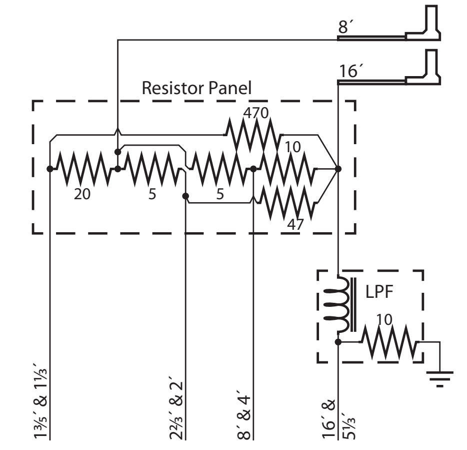
本機ではこれを「サブ・ドローバー」と呼び、自由に編集して記憶させられます。



Model A Consoles Serial No. 2500 to 2676.



Model A Consoles Serial No. 2677 to 2711.



B-3 & C-3 Consoles Serial No. 56000 and above.

この画面では、「Pipe」を除くオルガン・タイプについて、内蔵レスリー効果に関する設定を行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **CUSTOM** - **LESLIE** - [ENTER]

CABINET

❶ **CUSTOM CABINET(P)**

値範囲: **F1 ~ F10, U1 ~ U10**

編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactoryの略で、この番号へは上書きできません。UはUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

SPEAKER

❶ **SPEAKER (L)**

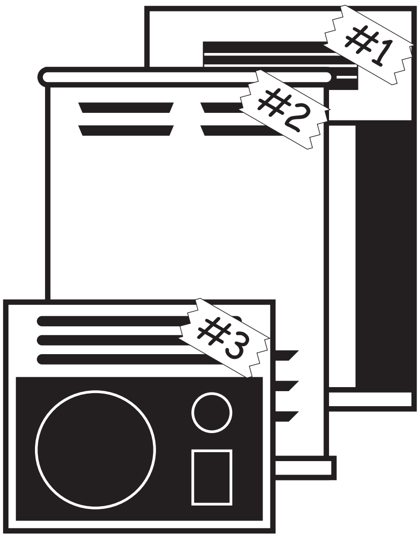
値範囲: **L145 Front, L145 Rear, L147 Front, L147 Rear, L122 Front, L122 Rear, Cone Type, PR-40 Type**

仮想のスピーカーのタイプを設定します。

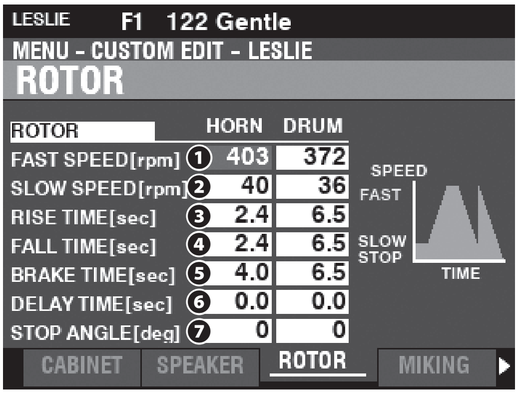
tips **カスタム・キャビネットとは？**

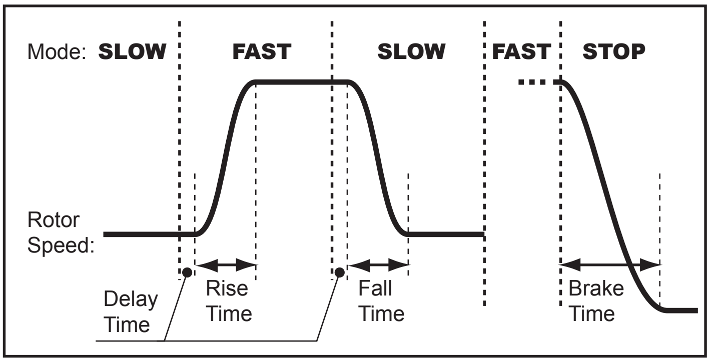
ひとつの「カスタム・キャビネット」はレスリー・パラメーターによって作られた仮想のレスリー・スピーカー１台に相当します（下図）。

パッチへのカスタム・キャビネットの割り当ては、PATCH - ANIMATION - LESLIE で設定します(P. 87)。



ROTOR





❶ FAST SPEED - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0, 200 ~ 500 [rpm]

ファースト・モード時のローターのスピードを設定します。

❷ SLOW SPEED - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0, 20 ~ 120 [rpm]

スロー・モード時のローターのスピードを設定します。

❸ RISE TIME - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0.8 ~ 12.5 [sec] (Horn)
1.0 ~ 12.5 [sec] (Drum)

スローまたはストップからファースト・モードにした場合に、ローターがファースト・スピードに達するまでの時間を設定します。

❹ FALL TIME - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0.8 ~ 12.5 [sec] (Horn)
1.0 ~ 12.5 [sec] (Drum)

ファーストからスロー・モードにした場合に、ローターがスロー・スピードに達するまでの時間を設定します。

❺ BRAKE TIME - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0.8 ~ 12.5 [sec] (Horn)
1.0 ~ 12.5 [sec] (Drum)

ファーストからストップ・モードにした場合、ローターが停止するまでの時間を設定します。

❻ DELAY TIME - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0.0 ~ 1.0 [sec]

モードを切り替えた際に、実際にスピードが変化し始めるまでの時間を設定します。

❼ STOP ANGLE - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0 ~ 359, Rdm [deg]

ストップ・モードで、ローターが停止する角度を設定します。

値を “Rnd” に設定すると、ローターは毎回ランダムな角度で停止します。

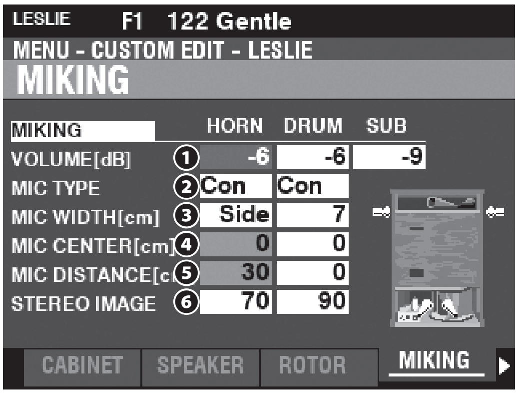
tips 時間の基準

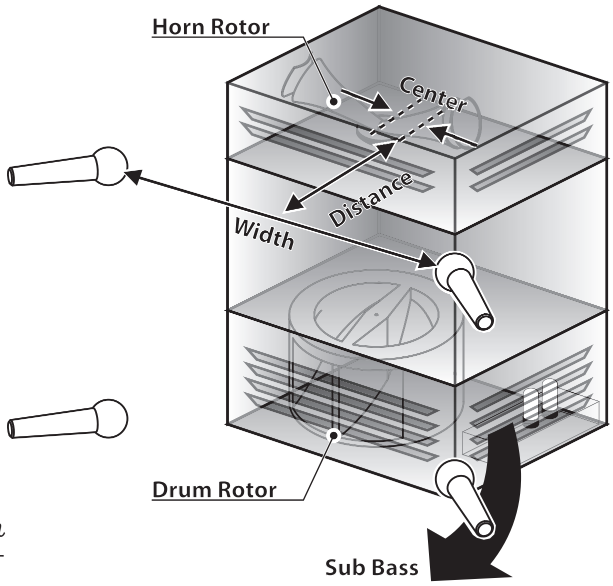
レスリー効果の、各モードへの切り替わりが完了するまでの時間は、その時のスピードによって異なります。

本機では、40rpmから400rpmへ変化する場合にかかる時間を表示しています。

MIKING

仮想のレスリー・スピーカーに対し、どの位置にマイクロホンを設置するかを設定します。





❶ VOLUME - HORN / DRUM / SUB(Sub Bass) (L)

値範囲: -INF, -76 ~ 0 [dB]

それぞれの音量を調整します。

HORN.............ホーン・ローターのマイクロホン。
DRUM.............ドラム・ローターのマイクロホン。
SUB.................ウーファーからのドライな（回転感の無い）低音。これは直接出力されませんが、主にドラム・ローターのマイクロホン、わずかにホーン・ローターのマイクロホンで収音されます。

❷ MIC TYPE (L)

マイクロホンの形式を選択します。

Dyn.................ダイナミック・マイク。遠近感が強調された、迫力のある音質。
Con.................コンデンサー・マイク。自然な音質。

❸ MIC WIDTH - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0 ~ 40 [cm], Side

マイクロホンの左右の間隔を設定します。

0〜40cmではキャビネットの前面、Sideではキャビネットの両側面にマイクロホンが配置されます。

❹ MIC CENTER - HORN / DRUM (L)

値範囲: -50 ~ +50 [cm]

左右に開いたマイクロホンの中心を、回転軸からどれだけずらすかを設定します。

❺ MIC DISTANCE - HORN / DRUM (L)

値範囲: 0 ~ 170 [cm]

仮想のレスリー・スピーカーの、キャビネット外壁とマイクロホン間の距離を設定します。

値を上げると効果が浅くなります。

❻ STEREO IMAGE - HORN / DRUM (L)

値範囲: Mono, 1 ~ 127

ステレオ・スピーカーで聴取した際の、音像の幅を設定します。

Monoではモノーラルで出力され、値を上げると音像が広がります。

tips センター値の調整

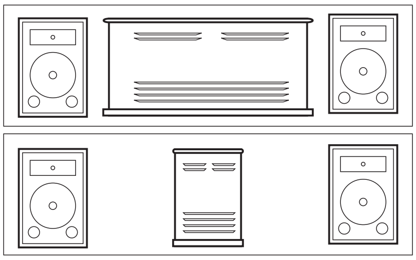
仮想のホーン・ローターは反時計回転、ドラム・ローターは時計回転をします。

例えばローターの開口部が近接する際の音を強調するには、ホーンを+値、ドラムを-値に設定します。

tips ステレオ・イメージ

本機のLINE OUTジャックのL及びRをPAシステムのステレオ入力に接続し、ステージの両端にあるスピーカーを通し聞くと、不自然に「巨大な」レスリー・スピーカーのように感じられる音像になってしまうことがあります。

ステレオ・イメージの値を下げ、適度に音像を狭めることで、音の広がりと現実感を両立させることができます。



NOTE: （P）はパッチ・パラメーター、（L）はレスリー・パラメーターです。設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

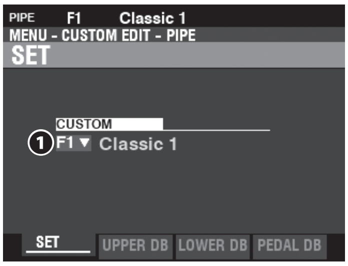
PIPE（カスタム・パイプ）

この画面では、オルガン・タイプ「Pipe」で使われる各パイプストップの特性を設定します。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **CUSTOM** - **PIPE** - [ENTER]

SET



❶ **CUSTOM SET**

値範囲: F1 ~ F4, U1 ~ U4

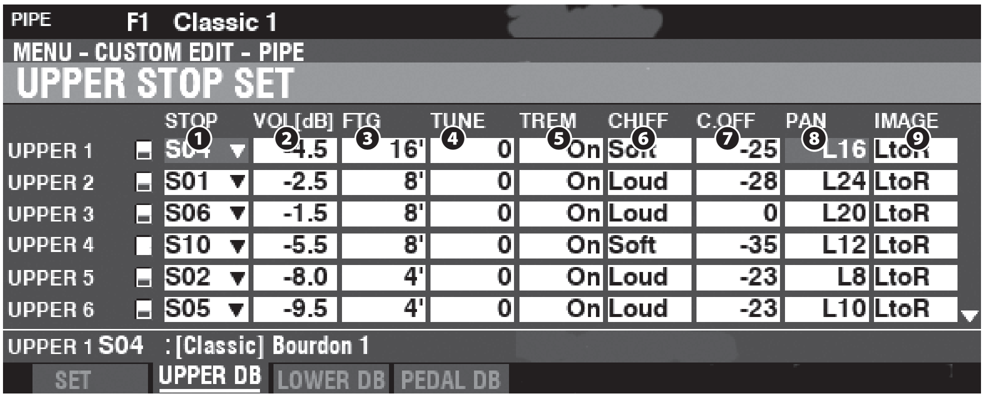
編集する「カスタム番号」を選択します。

FはFactoryの略で、この番号へは上書きできません。UはUserの略で、この番号へは自由に書き換えられます。

> **tips カスタム・パイプとは？**
>
> 本機のパイプ・オルガンでは、パイプ・セットはUpperが9種、Lowerが9種、Pedalが2種 = 20種類のパイプ・ストップで構成されています。
>
> 本機では各パイプ・ストップの音量やパンを編集し、4種類のセッティングを保存できます。これを「カスタム・パイプ」と呼びます。

UPPER / LOWER / PEDAL STOP SET

ドローバーの各フッテージに割り当てるパイプ・ストップや、様々なパラメーターを設定します。



❶ **STOP (Pi)**

ドローバーのフッテージに、パイプ・ストップを割り当てます。

選択可能なパイプ・ストップは、巻末Appendixをご覧ください（P. 174）。

❷ **VOLUME (Pi)**

値範囲: -Inf, -92.0 ~ +4.0 [dB]

音量を調節します。

❸ **FOOTAGE (Pi)**

値範囲: 32, 16, 5 1/3, 8, 4, 2 2/3, 2, 1 3/5, 1 1/3, 1

パイプ・ストップのフッテージ（音高）を設定します。

NOTE: 音高とフッテージとの関係はP. 50をご覧ください。

❹ **TUNE (Pi)**

値範囲: -50 ~ ±0 ~ +50

本来の音程に対してどれだけ音程をずらすかを、セント（半音の1/100）単位で設定します。

❺ TREMULANT (Pi)

値範囲: Off, On

VIBRATO [UPPER] [LOWER]ボタンでトレミュラント効果をかけるかどうかを設定します。

❻ CHIFF (Pi)

音の出始めの「チフ」をどれだけ出すかを設定します。

Off..................チフ音は発音しません。
Soft.................チフ音は少し発音します。
Mid.................チフ音は普通に発音します。
Loud..............チフ音は多く発音します。

NOTE: “Hautbois”, “Trompette”, “Cornopean” といったリード管には、このパラメーターは無効です。

❼ C. OFF(Cut Off Frequency) (Pi)

値範囲: -127 ~ 0

カットオフ・フリークエンシー（音の明るさ）を調節します。

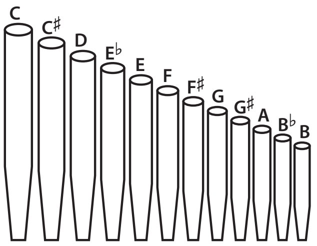
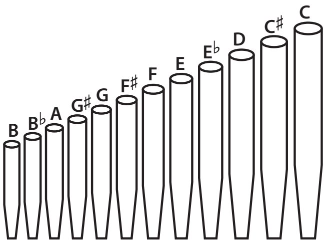
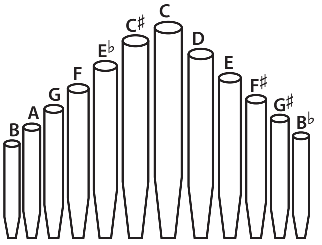
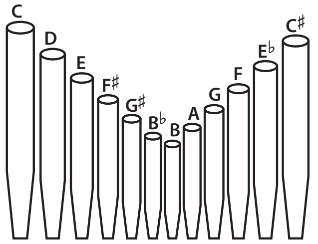
❽ PAN (Pi)

値範囲: L64 ~ C ~ R63

パイプの基本的な定位を調節します。

❾ IMAGE (Pi)

パイプの並び方を設定します。

FIX	No image	どのキーを弾いても、❽で設定された定位から発音します。
L-R		低音から高音になるに従って、左から右に定位が変化します。
R-L		低音から高音に従って、右から左に定位が変化します。
PYR		ピラミッド状のパイプを模した設定です。低音から高音に従って、定位が中央から左右に広がっていきます。
INV		逆ピラミッド状のパイプを模した設定です。低音から高音に従って、定位が左右から中央に集まっていきます。

tips トレミュラント

パイプへ送り込む空気圧を変調し、音を揺らす効果。

tips チフ

パイプの鳴りはじめに聞こえる、小さな空気音を言います。

tips リード管

パイプ・オルガンに使われるパイプには、大きく分けてフルー管とリード管が存在します。

フルー管は、リコーダーのように空気の流れを振動させて発音します。

リード管は、空気でリードを振動させて発音します。

tips カットオフ・フリークエンシー

パイプが聴取者より遠くや奥に配置されている場合、音がこもって聞こえます。

本機ではLPF（ローパス・フィルター）のカットオフ周波数を調整することで、それを模倣しています。

tips 定位

「定位」はステレオ装置に於いて左右のスピーカー間のどこから音が出ているように感じるかを表す、音響用語です。

パイプオルガンは大きな楽器であり、厳密に言えばパイプ1本1本の音は別の場所から聞こえてきます。

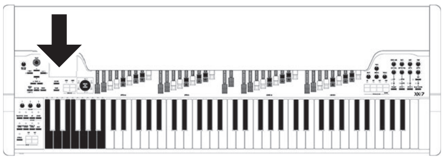
各パイプの基本的な定位と並び方のパラメーターを設定することで、パイプオルガンの立体感が表現できます。

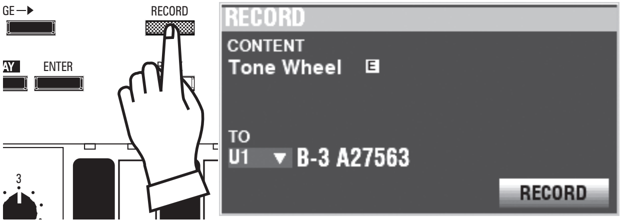
NOTE: パイプ・パラメーター（Pi）を操作した場合、設定値は記憶操作（P. 124）を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

カスタムを記憶する

ここまでに行ってきた設定を次回の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

① [RECORD]を押す





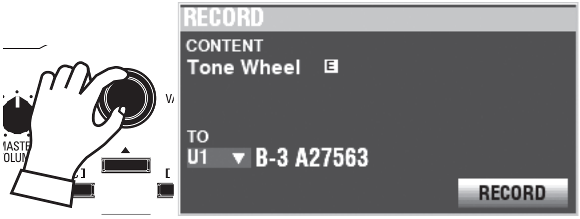
CUSTOM関連ページで[RECORD]ボタンを押します。

RECORDダイアログ・ボックスが表示されます。

NOTE: **カスタム・パラメーターが編集されている場合、上記画面に「E」(Edit)マークが表示されます。**

② 必要項目を入力する

記憶するために必要な項目を入力します。



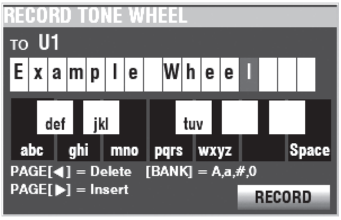
❶ **TO**

記憶先のカスタム番号を選びます。

❷ **RECORD**

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、カスタム番号が確定し、名前の入力画面が現れます。

③ 名前を編集する



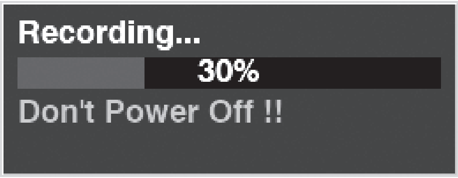
名前を入力します。

[◀][▶].............................. カーソルを移動する
[VALUE]............................ 文字を変更する
PAGE [◀]......................... 一文字削除
PAGE [▶]......................... 一文字挿入
プリセット・キー................ 文字を直接打ち込む
[BANK]............................ キーの文字種を変更する

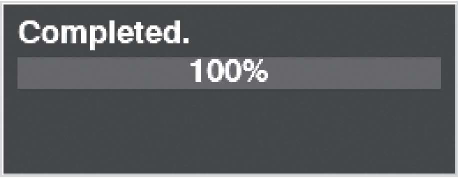
④ 確定する

カーソルを[**RECORD**]アイコンへ移動し、[ENTER]ボタンを押すと名前が確定され、記憶が行われます。

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。**



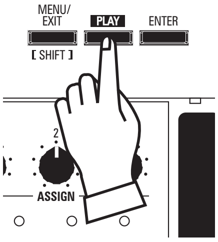
記憶作業中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。



が表示されたら記憶完了です。

NOTE: **本機をUSBケーブルでPCと接続している場合、記憶作業中にPCとの通信が一時的に途絶えることがあります。記憶を行う前には、DAWやシーケンスソフトを終了しておくことをお勧めします。**

⑤ プレイ画面に戻る



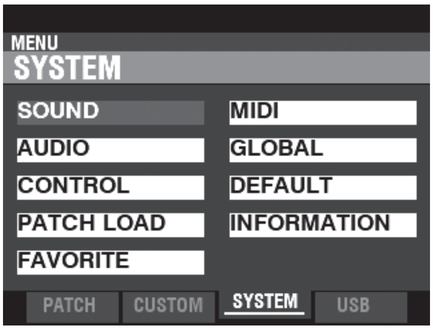
プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

システム・パラメーター

システム・パラメーターを編集する

コントロールーラーやMIDIなど、本機全体で共通のパラメーターを「システム・パラメーター」と呼びます。

システム・パラメーターとその内容



SOUND（サウンド） (P. 127)

- マスター・チューン
- トランスポーズ
- マスター・イコライザー

AUDIO（オーディオ） (P. 128)

- [ROTARY OUT] ジャック
- [BASS OUT] ジャック
- レスリー・スピーカーのチャンネル数

CONTROL（コントロール） (P. 130)

- フット・スイッチ
- エクスプレッション・ペダル
- ダンパー
- ボタン類の挙動
- つまみとドローバーの挙動
- ディスプレイ
- 鍵盤

PATCH LOAD（パッチ ロード） (P. 138)

- パッチが選択された際に、呼び出すパラメーターの範囲。

FAVORITE（フェイバリット） (P. 140)

- プリセット・キーでパッチ／フェイバリットのどちらを呼び出すか
- プリセット・キーの入力方法
- パッチのフェイバリットを編集

MIDI（ミディ） (P. 154)

- MIDI端子の用途
- メモリー・ダンプの送受信
- MIDIチャンネル

GLOBAL（グローバル） (P. 139)

- オート・パワー・オフ機能

DEFAULT（ディフォルト） (P. 143)

- 本機の各コンテンツを工場出荷時の状態に初期化

INFORMATION（インフォメーション） (P. 144)

- 本機のソフトウェア・バージョンを表示
- ソフトウェアを更新

tips システム・パラメーターの記憶

本機のシステム・パラメーターは当社の従来機種と異なり、設定値を将来も使うためにはパッチ等と同様に記憶操作が必要です。

システム・パラメーターの設定を行ったら、[RECORD]ボタンを押し、「SYSTEM」へ記憶を行ってください。

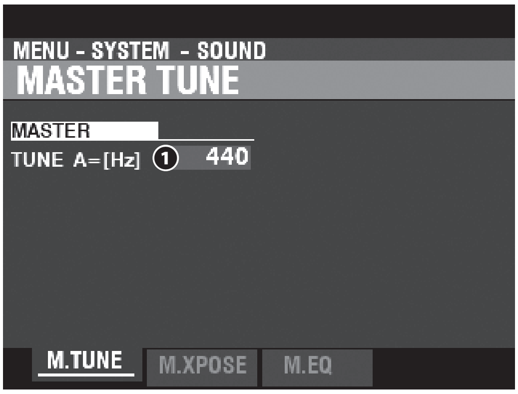
SOUND（サウンド）

この画面では、本機全体の調律と移調、イコライザーの設定を行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **SOUND** - [ENTER]

マ ス タ ー チ ュ ー ン
MASTER TUNE

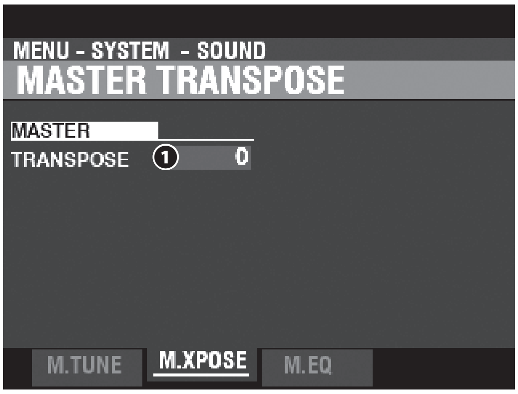


❶ MASTER TUNE

値範囲: A=430 ~ 450 [Hz]

本機全体の音程を設定します。

マ ス タ ー ト ラ ン ス ポ ー ズ
MASTER TRANSPOSE



❶ MASTER TRANSPOSE

値範囲: -6 ~ ±0 ~ +6 [semitones]

本機全体を移調します。

このパラメーターは、[TRANSPOSE]ボタンと連動しています。

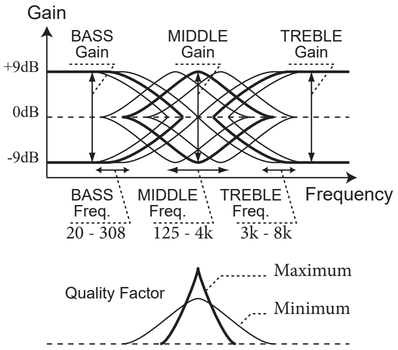
NOTE: マスター・トランスポーズはシステム・パラメーターですが記憶されません。電源を入れると0に再設定されます。

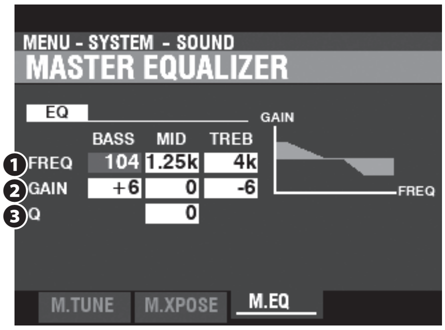
マ ス タ ー イ コ ラ イ ザ ー
MASTER EQUALIZER

ショートカット: [SHIFT] + MASTER EQUALIZER [BASS GAIN], [MIDDLE FREQ], [MIDDLE GAIN], [TREBLE GAIN]

マスター・イコライザーは、本機全体の音質を3つのバンド（周波数帯域）に分けて調整します。

トップパネルの、MASTER EQUALIZERつまみ群と連動しています。（P. 39）





フリークエンシー
❶ FREQ

値範囲: 20 ~ 308 [Hz] (BASS),
125 ~ 4k [Hz] (MID),
3k ~ 8k [Hz] (TREB)

BASS/TREBLEバンドのターンオーバー周波数、MIDDLEバンドの中心周波数を設定します。

ゲ イ ン
❷ GAIN

値範囲: -9 ~ ±0 ~ +9 [dB]

各バンドの強調／抑制量を調整します。

❸ Q

値範囲: 0 ~ 63

MIDDLEバンドのQuality Factor（クオリティ ファクター）（選択度）を調整します。値を高くすると、バンド幅がより狭く、GAINによる変化がより大きくなります。

NOTE: ゲインやQを上げ過ぎると、音が歪むことがあります。

NOTE: マスター・イコライザーはシステム・パラメーターであり記憶されますが、次回の電源投入時にはトップパネルのMASTER EQUALIZERつまみ群の値が優先します（P. 142）

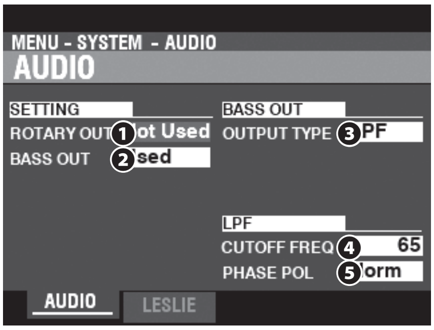
AUDIO（オーディオ）

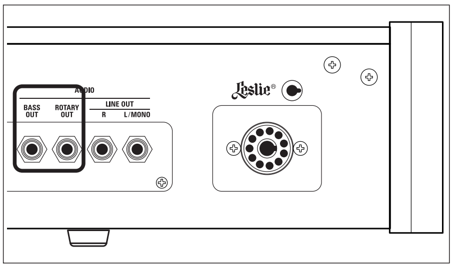
この画面では、音声の出力先に関する設定を行います。。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **AUDIO** - [ENTER]

オーディオ
AUDIO





BASS OUTジャックとROTARY OUTジャック

SETTING

ローターリー アウト
❶ ROTARY OUT

[ROTARY OUT]ジャックに音響機器を接続するかどうかを設定します。

Not Used.......レスリー効果を伴った音が[LINE OUT]ジャックから出力されます。
Used...............レスリー・スピーカーを接続した場合と同様に、レスリー効果が必要な音は[ROTARY OUT]ジャックに委ねられ、それらは[LINE OUT]ジャックから出力されなくなります。

ベース アウト
❷ BASS OUT

[BASS OUT]ジャックに音響機器を接続するかどうかを設定します。

Not Used.......[LINE OUT]ジャックやレスリー・ソケットからは全パートの音が出力されます。
Used...............❸OUTPUT TYPEが "Pedal" の場合、PEDALパートの音は[LINE OUT]ジャックやレスリー・ソケットから出力されません。

NOTE: [ROTARY OUT][BASS OUT]ジャックからは常にロータリー・チャンネルの音声及び低音が出力されています。これらのパラメーターは、他の出力端子に不要な音を出力しないためのものです。

BASS OUT

アウトプット タイプ
❸ OUTPUT TYPE

[BASS OUT]ジャックから出力する音声の種類を選択します（信号経路はP. 46を参照）。

Pedal.............エフェクトを通らないPEDALパートの音声。
LPF..................音声全体（レスリー、ディレイ／リバーブ、イコライザーを除く）より低音域を抽出。

カットオフ フリークエンシー
❹ CUTOFF F R E Q

値範囲: 0 ~ 127

❸OUTPUT TYPEが "LPF" の際に、出力する音域の上限を設定します。

値を下げると、より低音のみが出力されます。

フェイズ ポラリティ
❺ PHASE P O L

❸OUTPUT TYPEが "LPF" の際の、位相を設定します。

[BASS OUT]ジャックと他の接続端子に接続された音響機器の音が、干渉せず良好に聞こえる側に設定します。

Norm..............正相
Rev..................逆相

tips CUTOFF FREQの設定例

OUTPUT TYPEを "LPF" に設定した場合は、以下のような応用が可能です。

ジャズ・オルガン

「ジャズ・オルガン」スタイルの演奏で、LOWERパートやPEDALパートのベース演奏を補強する:

[BASS OUT]ジャックにベースアンプ等の低音用音響機器を接続した上で、CUTOFF FREQを5～7に設定。

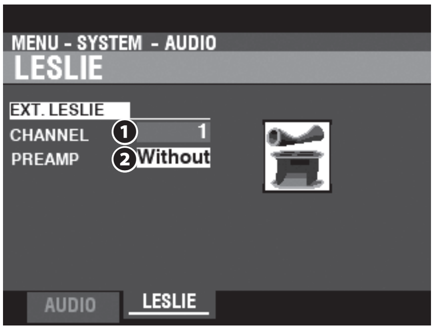
モニター

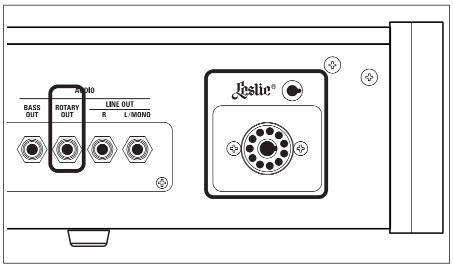
PAシステムやレスリー・スピーカーとは別に自身の演奏をモニターする:

[BASS OUT]ジャックにパワード・モニター・スピーカー等の音響機器を接続した上で、CUTOFF FREQを127に設定。

LESLIE

Leslie®レスリー・ソケットに接続したレスリー・スピーカーや、[ROTARY OUT]ジャックに接続した音響機器の設定を行います。

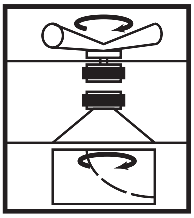
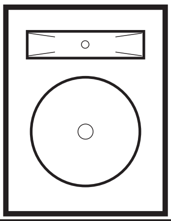




ROTARY OUTジャックとレスリー・ソケット

❶ CHANNEL

接続するレスリー・スピーカーや音響機器に合わせて、LESLIE [BYPASS]時の出力チャンネルを切り替えます。

CHANNEL	[ROTARY OUT]または レスリー・ロータリー・チャンネル 	[LINE OUT]または レスリー・ステーショナリー・チャンネル 
1	[BYPASS]の状態に関わらず、 トーンホイール、トランジスター・オルガン	パイプ・オルガン及び、内蔵レスリー効果のかかったトーンホイール、トランジスター・オルガン
3	[BYPASS]されてない トーンホイール、トランジスター・オルガン	パイプ・オルガン及び、[BYPASS]されたトーンホイール、トランジスター・オルガン

1 ....1チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーを接続した場合に選択します。
トーンホイール／トランジスター・オルガンの音は[BYPASS]ボタンに関係なくロータリー・チャンネルへ送られます。

3 ....3チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーや、1チャンネル・タイプのレスリー・スピーカーに加えステーショナリー・チャンネル用に[LINE OUT]ジャックに音響機器を接続した場合に選択します。
トーンホイール／トランジスター・オルガンの音は[BYPASS]ボタンに応じて適切なチャンネルへ送られます。

❷ w / PREAMP

接続するレスリー・スピーカーに応じて、内蔵プリアンプの特性を切り替えます。

Without.........オルガン内蔵プリアンプを模していないモデル（122XB, 3300, 3500, 2101等）に合わせた特性。

With................オルガン内蔵プリアンプを模したモデル（122H, 142H）に合わせた特性。

設定例

接続機種	CHANNEL	w/PREAMP	備考
122H, 142H	1	With	[BYPASS]ボタンは無効。
	3	With	[BYPASS]オン時はドライ音を[LINE OUT]ジャックへ出力。
122XB, 981, 991, 3300, 3500	1	Without	[BYPASS]ボタンは無効。
	3	Without	[BYPASS]オン時はドライ音を[LINE OUT]ジャックへ出力。
2101, -mk2	3	Without	-

NOTE: **この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。****（P. 142）**

CONTROL（コントロール）

この画面では、コントローラーに関する設定を行います。
本機にフット・スイッチやエクスプレッション・ペダルを接続したら、そのための設定を行う必要があります。
トップパネルのディスプレイやボタン／つまみの設定も、ここで行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **CONTROL** - [ENTER]

または、[CONTROL]（XK-7D）

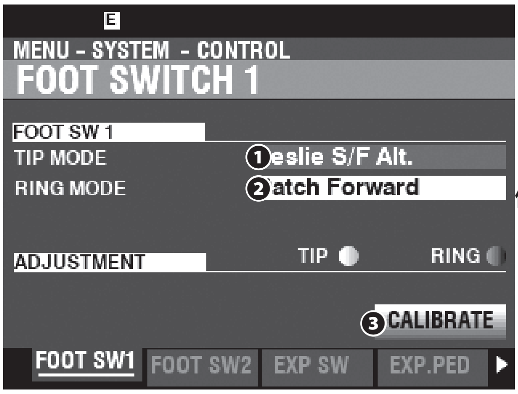
この機能画面には以下のページが存在します。

- フット・スイッチ1, - 2, - EXPペダル（P. 130）
- エクスプレッション・ペダル（P. 132）
- ダンパー（P. 134）
- オクターブ・ボタン（P. 134）
- つまみ／ドローバー（P. 135）
- ディスプレイ（P. 136）
- キーボード（P. 137）

FOOT SWITCH 1, - 2, - ON EXP. PEDAL（フット スイッチ）

これらのページでは、以下の機能を設定します。

- [FOOT SWITCH]ジャックに接続されたフット・スイッチ
- エクスプレッション・ペダルに併設されたフット・スイッチ



例: FOOT SWITCH 1

❶ TIP MODE（チップ モード）

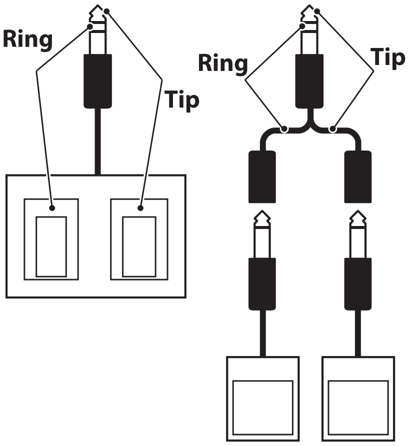
フット・スイッチの機能を設定します。

MODE	説明
Off	機能しません。
Leslie S/F Alt	レスリー効果のモードを切り替えます（P. 59）。フット・スイッチを押すたびにファースト／それ以外（スロー又はストップ - [STOP]ボタンで設定された状態）が切り替わります。
Leslie S/F Tri	フット・スイッチを押すたびにファースト／スローが切り替わり、更に1秒以上押さえることでストップに切り替わります。
Leslie S/F Mom	フット・スイッチが押されている間のみファーストに切り替わり、離すとそれ以外（スロー又はストップ - [STOP]ボタンで設定された状態）になります。
Tone Wheel Brake	フット・スイッチが踏まれている間、ピッチが一定量変化します（P. 100）。
Patch Fwd, Back	パッチを昇順(Forward)、降順(Backward)に呼び出します（P. 140）。
Favorite Fwd, Back	フェイバリットまたはプリセット・キーを昇順(Forward)、降順(Backward)に呼び出します（P. 140）。
Spring Shock	スプリング・リバーブの衝撃音を発生します。
Delay Time	フット・スイッチを踏む間隔で、ディレイ・タイム（P. 97）を設定します。フット・スイッチを踏み続けると、フィードバック音は消えます。
Damper	フット・スイッチが踏まれている間、弾かれた全鍵を保持します（P. 100）。
Sostenuto	フット・スイッチが踏まれている間、フット・スイッチが踏まれた時点で弾かれていたノートを保持します（P. 100）。
Upper&Lower Sustain	UPPER及びLOWERパートのサステイン効果を、常時ではなくフット・スイッチが踏まれている間のみ有効にします（P. 84）。

tips チップとリング

「ステレオ」タイプのフォーンプラグを見ると、プラグの金属部分が3つの領域に分かれているのが分かります。先端を「チップ」、次の領域を「リング」、そしてコード側を「スリーブ」と呼びます。

一般のフット・スイッチにはチップとスリーブしかありませんが、本機には一本のプラグで2つのスイッチを装備している「TRS」仕様のフット・スイッチや、L/R変換ケーブルを使用して2つのフット・スイッチを接続することができます。



tips パッチ／フェイバリットの選択

フット・スイッチで順次選択されるパッチ／フェイバリットのパートは、

XK-7:

PRESET SELECTOR [LOWER] [UPPER]ボタン（P. 35）の設定に準じます。

XK-7D:

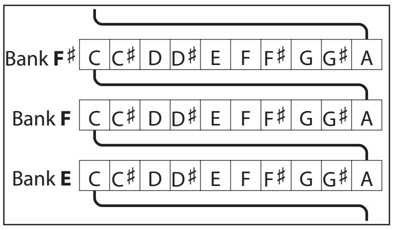
基本的にUPPERパートのパッチ／フェイバリットが選択され、その他のパートはPRESET [LOWER TO UPPER] [PEDAL TO LOWER]ボタン（P. 36）の設定に準じます。

共通:

各パートのパッチ／フェイバリットが異なっていた場合は、UPPERパートのそれが適用されます。

UPPER	C-C♯	➡	C- D
LOWER	D-D♯	➡	C- D
PEDAL	E - F	➡	C- D

フェイバリットはC〜Aを順次選択でき、CまたはAを超えると隣接したバンクが選択されます。



MODE	説明
Pedal To Lower	フット・スイッチを踏むと、ペダル・トゥ・ロワー機能（P. 139）によるPEDALパートが発音します。
Prochord	フットスイッチが踏まれているあいだ、プロコード機能（P. 100）が動作します。
Bass 1C ~ 3C	フット・スイッチを踏むと、指定されたノートでPEDALパートが発音します。

❷ RING MODE（リング モード）

接続されたフット・スイッチがTRS仕様の場合、リング端子の機能を設定します。

❸ CALIBRATE（キャリブレート）

本機は接続されたフット・スイッチの種類（ノーマリー・オープン／ノーマリー・クローズ）を電源を入れた際に自動的に判別しますが、場合によっては「踏む／離す」の判定が反転してしまうことがあります。

このアイコンにカーソルを移動し、フット・スイッチを踏まずに[ENTER]ボタンを押すと、それが解消されます。

tips スプリング・リバーブ

スプリング・リバーブとは、スプリングの弾性を利用して残響を得るリバーブ・エフェクトです。これは振動に弱く、強い衝撃を与えると「ガーン」という音がしました。しかしプログレッシブ・ロックなどのジャンルではそれが効果音として利用されるようになりました。このサウンドをシミュレートしています。

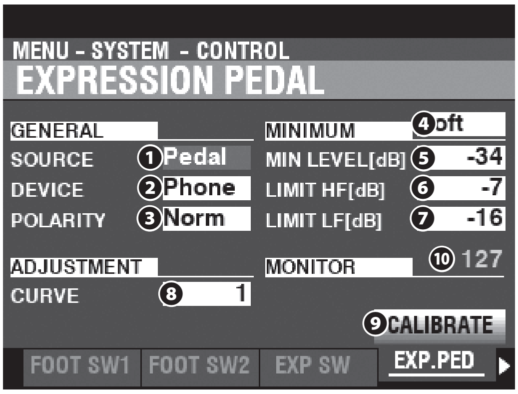
tips Bass 1C - 3C

「オルガン・ジャズ」のジャンルでは、ロワー鍵盤でベースラインを演奏し、そのアクセントとしてペダル鍵盤を短く踏む奏法があります。ペダル鍵盤を使わずにそれを実現する機能です。

NOTE: この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。（P. 142）

EXPRESSION PEDAL

エクスプレッションに関する設定を行います。



❶ SOURCE

何を使用してエクスプレッション値をコントロールするかを設定します。

Exp. Pedal.....接続されたエクスプレッション・ペダルを使用します。
MIDI................キーボード・チャンネルUPPERで受信したエクスプレッション情報を使用します。
Both ....エクスプレッション値はペダル、MIDI受信の両方でコントロールされます。

NOTE: ソング(P. 165)の再生中は、この設定に優先してソング中のエクスプレッション値が使われます。

❷ DEVICE

接続したエクスプレッション・ペダルの種類を選択します。

EXP-100.........EXP. PEDAL [EXP-100] ジャック
Phone ....EXP. PEDAL [PHONE(TRS)] ジャック

NOTE: -BUSジャックに接続されたエクスプレッション・ペダルは自動的に認識されるため、この設定は不要です。

❸ POLARITY

値範囲: Norm, Rev

EXP. PEDAL [PHONE(TRS)]ジャックに接続されたエクスプレッション・ペダルの極性を設定します。

HAMMOND...EXP-50/50J/20, V-20H, V-20R; Norm
KORG.............XVP-10, XVP-20; Rev
ROLAND ....EV-5; Norm
YAMAHA ....FC7; Rev

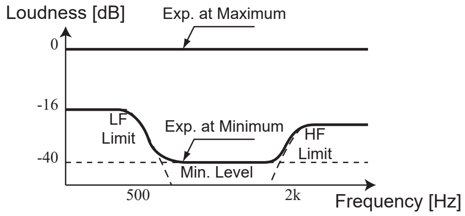
❹ MINIMUM

値範囲: Off, Soft

エクスプレッション値(エクスプレッション・ペダルやMIDIによるエクスプレッション)が最小の時に、Off(無音)またはSoft(❺❻❼で設定された音量)かを選択します(右図を参照)。

❺ MIN. LEVEL

値範囲: OFF, -40 ~ 0 [dB]

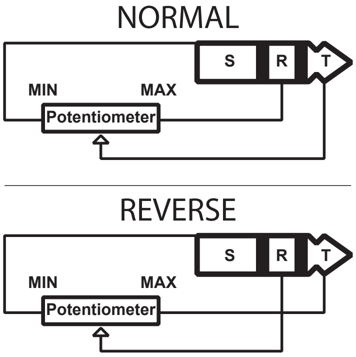


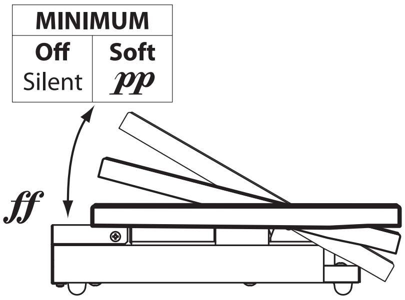
エクスプレッション値を最小にした場合の音量を設定します。

tips ポラリティ

市販されているフォンプラグ(またはフォンジャック)付きのエクスプレッション・ペダルはモデルによって、似た外観でも内部配線は異なり、望んだ動作をしないことがあります。

本機はより多くのモデルに対応するため、楽器内部で配線を入れ替える「ポラリティ」機能を有しています。





ミニマム

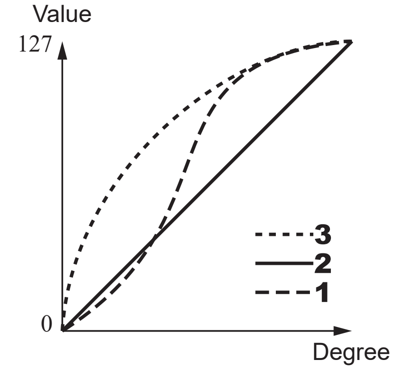
❻ LIMIT HF
❼ LIMIT LF

値範囲: Off, -40 ~ 0 [dB]

エクスプレッション値を最小にした場合、それぞれHF（High Frequency = 高音）、LF（Low Frequency = 低音）をどれだけ残すかを設定します。

❽ CURVE

値範囲: 1 ~ 3



エクスプレッション・ペダルを踏み込んだ角度に対する、値の変化のしかたを設定します。

❾ CALIBRATE

本機に接続したエクスプレッション・ペダルが最大限の効果を発揮するよう、校正を行います（右コラムTips参照）。

NOTE: 校正を行う前に、❷DEVICE及び❸POLARITYを正しく設定してください。設定を誤ったまま校正を行うと、値が粗くなる等の誤動作を生じることがあります。

❿ MONITOR

値範囲: 0 ~ 127

現在のエクスプレッション値を表示します。

音が出ない、エクスプレッション・ペダルを動かしても変化がないといった場合に、正常にエクスプレッション値が変化しているかどうかを確認し、トラブルの原因を判定することができます。また、小音量からフェードインしていく演奏をする場合の目安にもなります。

tips エクスプレッション・リミット

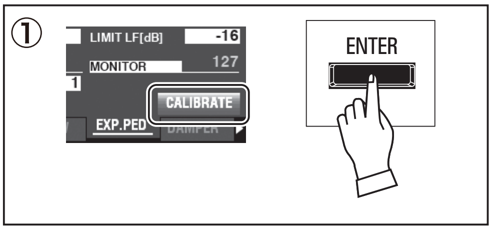
人間の耳は音量が下がると共に、低音と高音が聞こえづらくなる特性を持っています。

B-3/C-3を始めとした多くのハモンドオルガンでは、エクスプレッションを使って音を弱くした際に、低音と高音の音量をある程度維持することで、この特性を補正します。

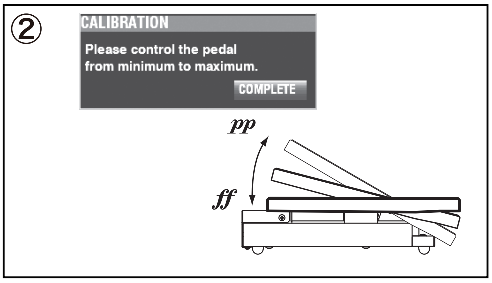
家庭用のオーディオ装置にも同様の機能が付いたものがあり、これは「ラウドネス」機能と呼ばれています。

tips エクスプレッション・ペダルの校正

エクスプレッション・ペダルは一台一台にばらつきがあり、操作範囲と値の変化範囲に違和感を覚えることがあります。校正を行うことで、これが解消されます。

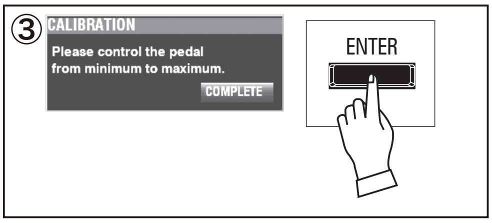


CALIBRATEアイコンにカーソルを合わせ、[ENTER]ボタンを押します。



CALIBRATIONダイアログ・ボックスが表示されます。

エクスプレッション・ペダルを最小から最大までいっぱいに動かします。



[ENTER]ボタンを押します。接続したエクスプレッション・ペダルの最小値／最大値が記憶されます。

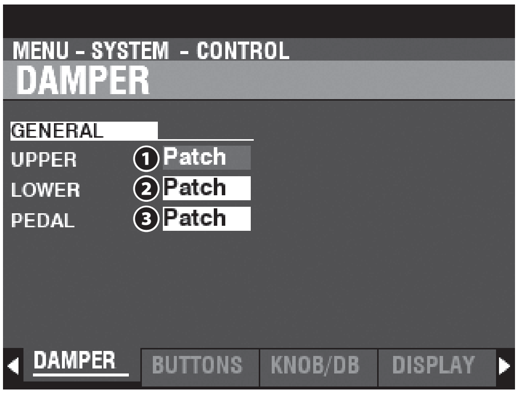
最後にエクスプレッション・ペダルを操作し、**MONITOR**の値が意図通り変化することを確認します。

この値に限りテンポラリー領域とセットアップ領域（P. 106）の両方に記憶されるため、下記の記憶操作は不要です。

NOTE: この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。（P. 142）

DAMPER

このページでは、ダンパー及びソステヌート効果に関する設定を行います。



❶ **UPPER**

❷ **LOWER**

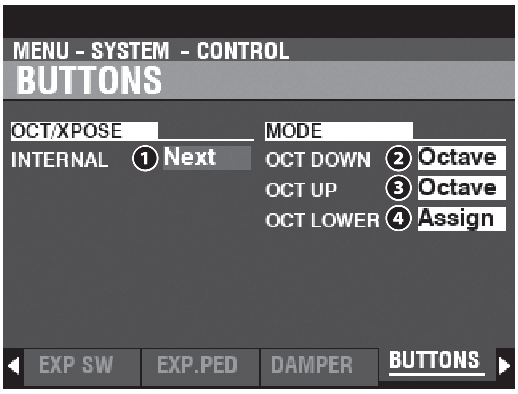
❸ **PEDAL**

各パートについて、フット・スイッチ（P. 130）やボタンへのアサイン（P. 101）等による、ダンパー及びソステヌート効果の有効／無効は、

Patch..............パッチでの設定（P. 100）に従います。
Off...................パッチでの設定に関わらず無効です。
On...................パッチでの設定に関わらず有効です。

BUTTONS

このページでは、オクターブやトランスポーズ関連ボタンの設定を行います。



画面例はXK-7のものです。

OCTAVE/TRANSPOSE

❶ **INTERNAL**

値範囲: **Every, Next**

OCTAVE [DOWN] [UP]ボタンによってオクターブやトランスポーズが操作された際に、実際に音程が変化する時期を設定します。

Everyでは即座に、Nextでは次の打鍵から音程が変化します。

MODE（XK-7のみ）

❷ **DOWN**

❸ **UP**

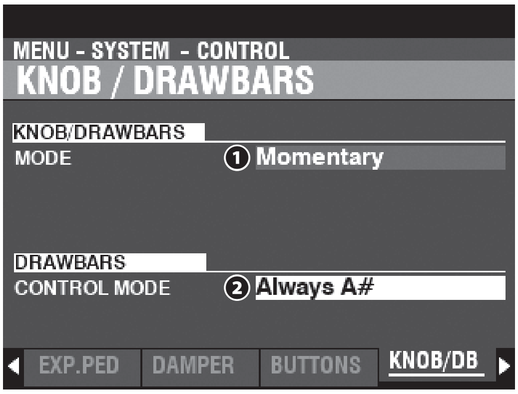
❹ **LOWER**

OCTAVE関連ボタンについて、パッチ・パラメーターの「ASSIGN」（P. 101）で設定された機能か、ボタン本来の機能かを選択します。

Octave...........トップパネルに印刷された、ボタン本来の機能
Assign............パッチ・パラメーターの「ASSIGN」で設定された機能

KNOBS / DRAWBARS

このページでは、トップパネルのボタンやつまみの動作に関する設定を行います。



KNOBS / DRAWBARS

❶ MODE

つまみを動かした際に、値に作用する時期を設定します。

Momentary ..つまみを動かした瞬間に値に作用します。
Across ....つまみを動かし、内部の値を超えた位置から値に作用します。

DRAWBARS

❷ CONTROL MODE

手鍵盤用ドローバーとレジストレーションとの関係を切り替えます。

A♯/B ....B-3/C-3と同様の動作です。
ドローバー[A♯] [B]それぞれの操作は対応するアジャスト・プリセット[A♯] [B]でのみ有効です。
プリセットキー[C]～[A]が選択されている場合や、[VALUE]つまみでパッチが選択された場合は、ドローバー操作は無効です。

Always A♯ .....プリセットキー[B]が選択されている場合、ドローバー[B]の操作が有効です。
それ以外の場合、常にドローバー[A♯]の操作が有効です。

tips EveryとNextの使い分け

本機を使ってボーカリストの伴奏をしていて、ボーカリストにこのキーが歌いやすいかどうか確認をしたい場合、音程変化をあえて聞かせたい場合はEveryを選びます。

曲の途中で転調をする場合、音程変化を聞かせたくない場合はNextを選びます。

tips MomentaryとAcrossの使い分け

Momentaryを選ぶとつまみを動かした瞬間にその値が使われます。これは分かりやすい動作ですが、場合によっては値が「ジャンプ」してしまい、不自然な音の変化を発してしまうことがあります。

パッチを呼び出し、その状態から徐々に音を変化させるような演奏をする場合は、Acrossを使うとスムーズな変化が得られます。

tips CONTROL MODEの応用

A♯/B

プリセット [B] キーでAメロやBメロを演奏しながら、サビ用のレジストレーションを [A♯] ドローバーで作っておき、サビに入ると同時に [A♯] キーを押して急激な音色変化を得る。

Always A♯

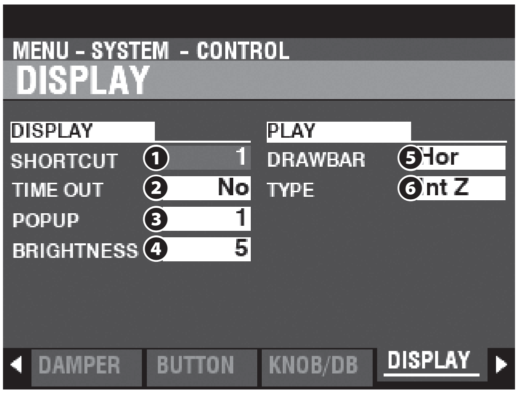
上記に加え、以下の操作が可能です。

プリセット [C] ～ [A] キーや、[VALUE] つまみでパッチを呼び出して演奏しながら、[A♯] ドローバーで少しずつレジストレーションを変化させる。

NOTE: この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。**(P. 142)**

DISPLAY

トップパネルのボタンやつまみの動作、ディスプレイを設定します。



DISPLAY

ディスプレイに関する設定を行います。

❶ SHORT CUT

値範囲: 0 ~ 2 [sec], No

ボタンを長く押した際に、ショートカット機能が働くまでの時間を設定します。

値をNoに設定すると、ショートカット機能は働きません。

❷ TIME OUT

値範囲: 4 ~ 16 [sec], No

ショートカットによるページの表示後に、自動的に以前のページに戻る時間を設定します。

値をNoに設定すると、タイムアウト機能は働きません。

❸ POP UP

値範囲: No, 0.5 ~ 2.0 [sec]

つまみを操作した際に、値がポップアップ表示される時間を設定します。

値をNoに設定すると、ポップアップ機能は働きません。

❹ BRIGHTNESS

値範囲: 1 ~ 10

ディスプレイの照明の明るさを調整します。

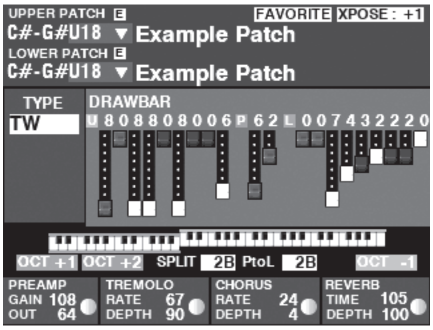
値を上げると、照明がより明るくなります。

PLAY

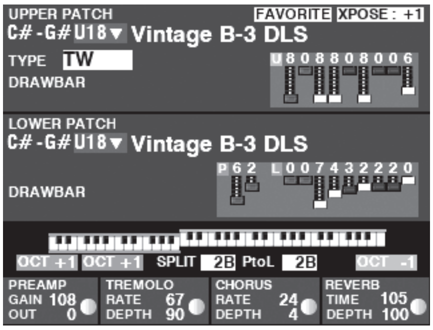
プレイ画面に関する設定を行います。

❺ DRAWBAR

値範囲: Vert, Hor



Vert(Vertical)



Hor(Horizontal)

プレイ画面のドローバー・レジストレーションの並びかたを切り替えます。

❻ TYPE

プレイ画面のタイプを切り替えます。

Internal Zones .... インターナル・ゾーン
Assign .... アサイン
Simple............................ シンプル
External Zones.............. エクスターナル・ゾーン

「タイプ」は、プレイ画面で[PLAY]ボタンや[◀]-PAGE-[▶]ボタンの操作でも切り替えられますが、以下の違いがあります。

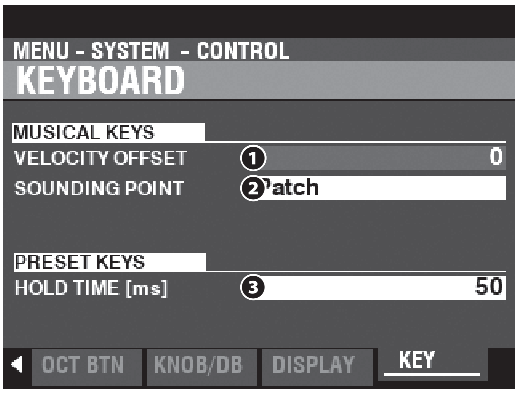
このページのTYPEパラメーターは、システム・パラメーターとして記憶され、次回の電源オンにも反映されます。

プレイ画面での[PLAY]ボタンや[◀]-PAGE-[▶]ボタンによるタイプ切り替えは記憶されず、次回の電源オンには反映されません。

NOTE: この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 142)

KEYBOARD（キーボード）

内蔵鍵盤に関する設定を行います。



ミュージカル・キー

❶ VELOCITY OFFSET（ベロシティ オフセット）

値範囲: -15 ~ ±0 ~ +15

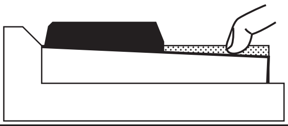
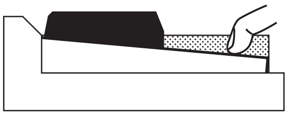
ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）の基準計測時間を変化させます。

値を上げる（下げる）と、実際の演奏よりも強く（弱く）演奏したのと同じ効果が得られます。

❷ SOUNDING POINT（サウンディング ポイント）

値範囲: Patch, 1 ~ 6, Velocity

本機の発音点を設定します。

打鍵 / 設定	浅く押下 	深く押下 
Sounding Point = Patch	カスタム・コンタクト（P. 84）に従って発音します。	発音を維持します。
Sounding Point = 1 ~ 6	指定された物理接点で、全仮想接点が同時に発音します。	発音を維持します。
Sounding Point = Velocity	発音しません。	ベロシティ・マルチ・コンタクト（P. 155）に従い発音します。
USB MIDI (P. 154) = Multi Contact	物理的な6接点（P. 116）に従い、ノート・オンを規定のMIDIチャンネル（P. 154）へ送信します。	ノート・オンを維持します。
USB MIDI = Velocity	送信しません。	演奏された強さに応じたベロシティ値でノート・オンを「TRANSMIT」で指定されたMIDIチャンネル（P. 156）へ送信します。

プリセット・キー

❸ PRESET HOLD TIME（プリセット ホールド タイム）

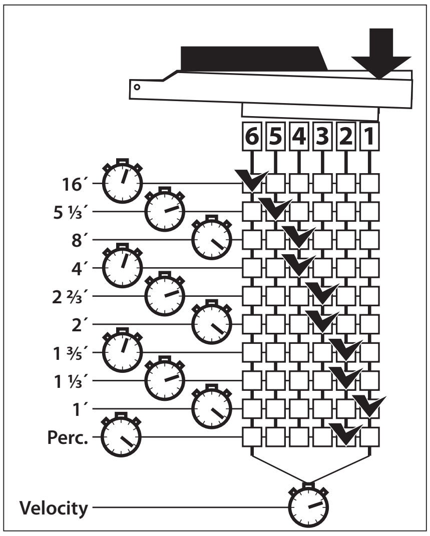
値範囲: 0 ~ 100 ms

グリッサンド等による誤操作を避けるため、パッチを呼び出すためにプリセット・キーを押し続ける時間を設定します。

tips ベロシティ

ピアノやフォルテといった、鍵盤を弾く強さを「ベロシティ」と呼びます。

本機のベロシティは、物理接点の1番と6番がそれぞれオン／オフされる時間差を計測して行っています。



NOTE: この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 142)

PATCH LOAD（パッチ・ロード）

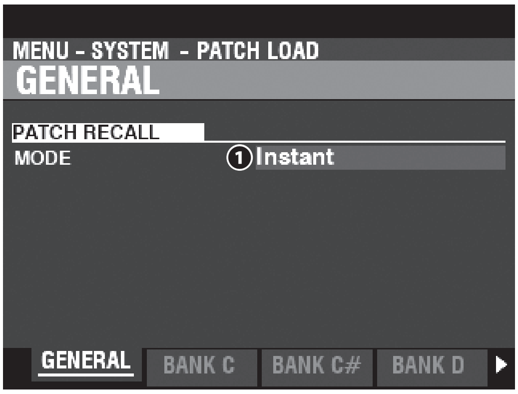
この画面では、パッチを選んだ際に様々なパラメーターを呼び出すか否かを設定します。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **PATCH LOAD** - [ENTER]

ジェネラル
GENERAL

パッチの選択について、全般的な設定を行います。



パッチリコール
PATCH RECALL

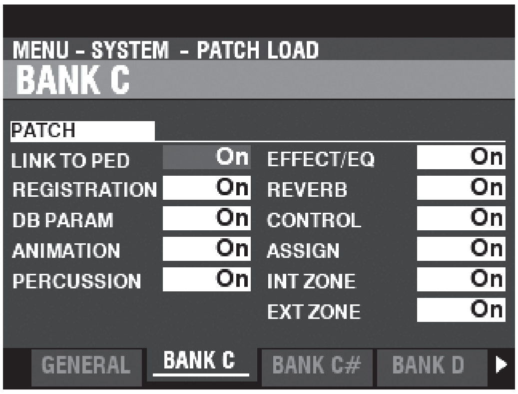
モード
❶ MODE

パッチが呼び出される方法を設定します。

Instant...........[VALUE]つまみでパッチ番号を指定した時点で呼び出されます。
Entered..........[VALUE]つまみでパッチ番号を指定後、[ENTER]ボタンを押した時点で呼び出されます。

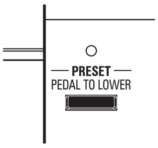
バンク
BANK C ~ A

プリセット・キーでパッチを呼び出した際に、呼び出されるパラメーターをバンクごとに設定します。



LINK TO PED..................LOWERパートのパッチを呼び出した際に、PEDALパートのパッチも同時に呼び出すかどうか。*1
REGISTRATION...............ドローバー・レジストレーション
DB PARAM......................オルガン・セクションのGENERAL、（ドローバー・レジストレーションを除く）DRAWBAR、CONTACT&SUSTAIN
ANIMATION....................ビブラート&コーラス、レスリー効果
PERCUSSION...................パーカッション*2
EFFECT............................プリアンプ、エフェクト1&2、イコライザー
REVERB............................ディレイ／リバーブ
CONTROL.........................ダンパー・ペダル、ピッチベンド、トーンホイール・ブレイク、プロコード
ASSIGN.............................アサインつまみ、ボタン
INT. ZONE........................インターナル・ゾーン
EXT. ZONE........................エクスターナル・ゾーン

*1 XK-7D: このパラメーターは左エンドブロックのPRESET [PEDAL TO LOWER]ボタンと連動しています。



*2 パーカッション関連パラメーターを呼び出すかどうかの他に、プリセット・キー[B]以外でもパーカッションが発音するかどうかもオン／オフされます。

NOTE: これらBANKページの設定は、プリセット・キー（フェイバリット）でパッチを呼び出した際に適用されます。

[VALUE]つまみ／ボタンでパッチを呼び出した際には、これらは適用されず、全パッチ・パラメーターが呼び出されます。

tips　パッチ・ロードの設定例

パッチを選んだ際に、

例1: B-3/C-3のように、UPPERのドローバー・レジストレーションだけを呼び出すには、

REGISTRATIONのみをOn、他はすべてOff。

例2: オルガンはそのままに、エクスターナル・ゾーンを呼び出すには、

EXT. ZONEのみをOn、他はすべてOff。

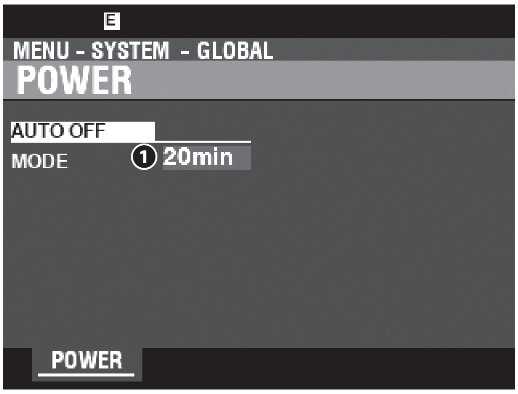
GLOBAL（グローバル）

この画面では、電源に関する設定を行います。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **GLOBAL** - **[ENTER]**

パワー
POWER



オートオフ
AUTO OFF

モード
❶ MODE

何も演奏や操作をせず一定時間が経過すると、電源スイッチが“○”(OFF)になるかどうかを設定します。

20min ....20分で電源スイッチが切られます。
Disable ....電源スイッチは切られません。

NOTE: これらの画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 142)

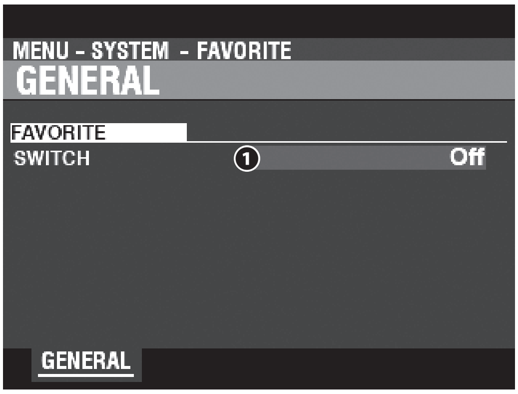
FAVORITE（フェイバリット）

この画面では、フェイバリットの登録（プリセット・キーとパッチ間の関連付け）や、フェイバリットへの登録／呼び出し方法を設定します。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **FAVORITE** - [ENTER]

GENERAL



❶ FAVORITE SWITCH（フェイバリット スイッチ）

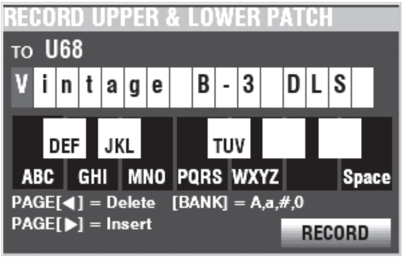
値範囲: Off, On

プリセット・キーの操作で、フェイバリットまたはユーザー・パッチの、どちらを指定するかを設定します。

FAVORITE SWITCH	プリセット・キーで指定されるもの	[RECORD]と共にプリセット・キーを押す	起動時のプリセット・キー
Off	ユーザー・パッチ番号	ユーザー・パッチを記憶 *1	A-B（アジャストB）
On	フェイバリット番号	フェイバリットの関連付け *2	C-C（フェイバリットの先頭）

NOTE: プレイ画面での[VALUE]つまみはこのパラメーターに関わらず、常にパッチ番号を選択します。

*1 ユーザー・パッチを記憶



名前を入力し、カーソルを[RECORD]アイコンに移動して[ENTER]ボタンを押すと、そのプリセット・キーに該当するパッチに現在のセッティング（パッチ・パラメーター）が記憶されます。

*2 フェイバリットの関連付け

現在選択されているパッチが、そのプリセット・キーに該当するフェイバリットに登録されます。

tips フェイバリット機能とは?

「フェイバリット」とは、プリセット・キーにパッチを自由に関連付けられる機能です。

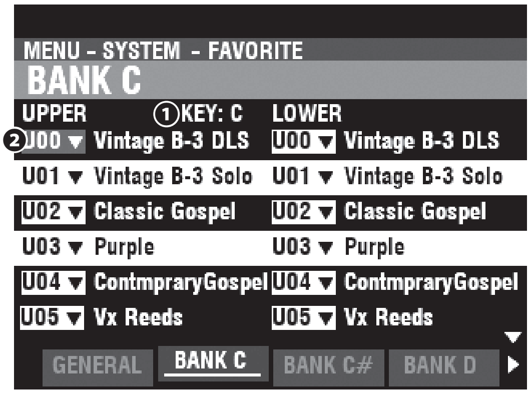
ステージ演奏の前にフェイバリットを準備しておけば、セットリストで次の曲の演奏が「次の」プリセット・キーまたはフット・スイッチ（要設定 P. 130）を押すだけでスムーズに行えます。

BANK C ~ A（バンク）

ショートカット: プリセット・キー[C]〜[A]のいずれか（前段FAVORITE SWITCHが「On」の場合のみ）

FAVORITE SWITCHが「On」の場合の、プリセット・キーと、パッチとの関連付けを表示／登録します。

NOTE: これらのページを編集するためには、FAVORITE SWITCH(P. 140)を「On」にしてください。



❶ **プリセット・キー**

選択されたフェイバリットのプリセット・キーを表します。

❷ **パッチ番号**

値範囲: U00~U99, F00~F99

このプリセット・キーに関連付けるパッチを設定します。

ここにカーソルを合わせたり、番号を変更したりすると、該当するパッチが自動的に呼び出され、演奏できます。

プレイ画面でのフェイバリットの選びかたは、36 ページの「プリセット・キーを使って演奏する」をご覧ください。

tips BANKページの背景色

BANKページでの各行の背景色は、プリセット・キーの色に準じています。

tips BANK C〜Aページで演奏

BANK C〜Aページではカーソルを移動すると、そのフェイバリット番号に該当するパッチが呼び出されます。

これを利用して、前後のフェイバリットを呼び出す操作を[▲]/[▼]ボタンでも行えます。

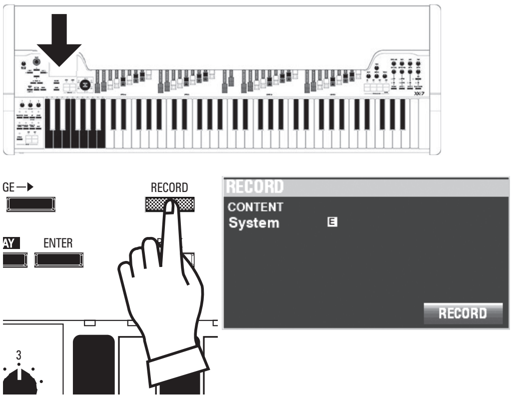
方向ボタン[◀][▶]（パート選択）やPAGE[◀][▶]ボタン（バンク選択）の操作のみでは呼び出されません。

NOTE: この画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です。(P. 142)

システム・パラメーターを記憶する

ここまでに行ってきた設定を次回の演奏でも使えるよう、本機に記憶させます。

① [RECORD]を押す



SYSTEM関連ページで[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。

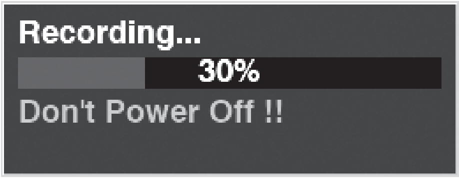
CONTENTが「System」であることに注意してください。また、カーソルは[**RECORD**]アイコンに自動的に置かれます。

NOTE: システム・パラメーターが編集されている場合、上記画面に「E」(Edit)マークが表示されます。

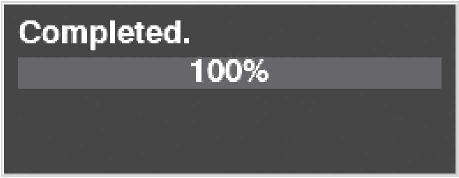
② 作業中

[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、記憶作業が始まります。

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。



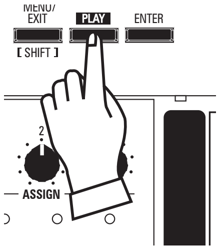
記憶作業中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。



“Recording...” に続き、“Completed.” が表示されたら記憶完了です。

NOTE: 本機をUSBケーブルでコンピューターと接続されている場合は記憶中、一時的に接続が切れることがありますが故障ではありません。

③ プレイ画面に戻る



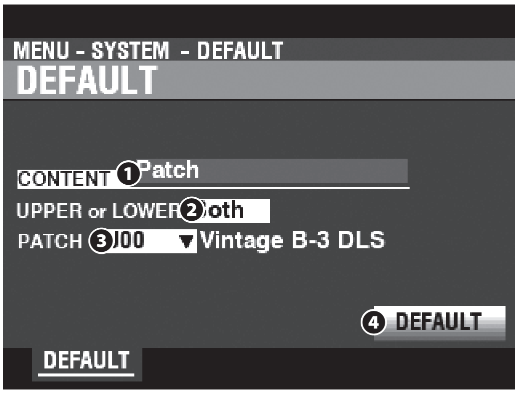
プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

DEFAULT（ディフォルト）

この画面では、本機の一部または全ての設定を工場出荷時の状態に初期化します。

この画面に来るには：

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **DEFAULT** - [ENTER]



初期化を行うには、コンテンツを選び、画面内の[**DEFAULT**]アイコン❹にカーソルを移動し、[ENTER]ボタンを押します。

❶ CONTENT（コンテンツ）

初期化するコンテンツ（項目）を選びます。

Patch..パッチ
Tone Wheel...........................カスタム・トーンホイール
Contact..................................カスタム・コンタクト
Leslie ....カスタム・レスリー・キャビネット
Pedal Reg. ....カスタム・ペダル・サブ・ドローバー
Pipe...カスタム・パイプ
System...................................システム・パラメーター
All...全てのコンテンツ

❷ UPPER or LOWER (Patch時のみ)

値範囲: Both, Upper, Lower

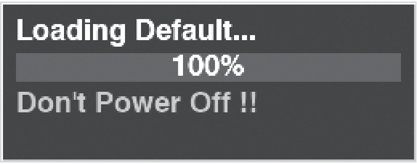
初期化するパートを選択します。

“Both” は、UPPER及びLOWER両パートのパッチを初期化します。

❸ NUMBER（ナンバー）

初期化するナンバー（番号）を選びます。

選択範囲は各ユーザー番号及び、ALL（全てのユーザー番号）です。



初期化の実施中は、"Default..." がポップアップ表示されます。

完了すると “Completed” が約1秒表示され、再びDEFAULTページに戻ります。

⚠注意

初期化中は電源を切らないでください。内蔵データ消失の恐れがあります。

tips 工場出荷時のユーザー・コンテンツ

パッチやカスタムといった全ユーザー・コンテンツについて、工場出荷時の内容は同一番号のファクトリー・コンテンツと同一です（F01 = U01）。

INFORMATION（インフォメーション）

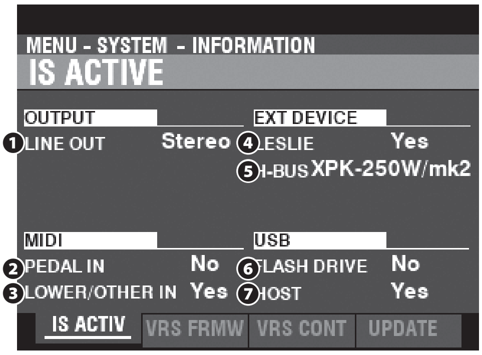
この画面では、本機の各種状態の表示と、ソフトウェアの更新を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **INFORMATION** - [ENTER]

IS ACTIVE

周辺機器の接続状況を表示します。



OUTPUT

❶ **LINE OUT**

値範囲: **Mono, Stereo**

[LINE OUT]ジャックの接続状況を表示します。

NOTE: 本機の音源はステレオ接続で最大の効果を発揮しますが、モノ接続の場合は特定の音が聞こえなくなることを防ぐため、パン設定が一時的に無効になります。

MIDI

❷ **PEDAL IN**

❸ **LOWER/OTHER IN**

値範囲: **No, Yes**

[MIDI IN]端子に接続された機器の接続状況を表示します。

NOTE: **MIDI INは「アクティブ・センシング」メッセージの受信状況を表示します。XPK-100など、これを送信しない機器を接続した場合は、正常に接続されていてもNoと表示されます。**

EXT DEVICE

❹ **LESLIE**

値範囲: **No, Yes**

Leslie®レスリー・ソケットにレスリー・スピーカーが接続され、かつ稼働しているかどうかを表示します。

❺ **H-BUS**

H-BUS端子に接続され、かつ稼働中の機器を表示します。

USB

❻ **FLASH DRIVE**

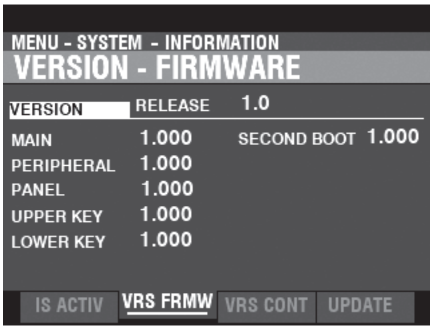
❼ **HOST**

値範囲: **No, Yes**

それぞれ、USBフラッシュメモリー、コンピューターとのUSBでの接続状況を表示します。

VERSION - FIRMWARE

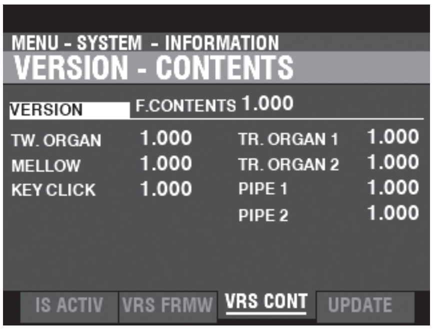
内蔵ソフトウェアのバージョンを表示します。



RELEASE........................... リリース・ナンバー
MAIN................................ メイン・プロセッサー
PERIPHERAL.................. 周辺デバイス・プロセッサー
PANEL.............................. ユーザー・インターフェース
UPPER KEY..................... UPPERキー・スキャン
LOWER KEY..................... LOWERキー・スキャン（XK-7Dのみ）
SECOND BOOT.............. ブートストラップ・ローダー

VERSION - CONTENT

内蔵ソフトウェアのバージョンを表示します。



FACTORY CONTENT...... ファクトリー・パッチやカスタム・コンテンツ。
TW. ORGAN..................... トーンホイール・オルガン
TR. ORGAN 1.................. トランジスター・オルガン 1
TR. ORGAN 2.................. トランジスター・オルガン 2
PIPE 1............................... パイプ・オルガン1
PIPE 2............................... パイプ・オルガン2

UPDATE

「ソフトウェアを更新する」をご参照ください。

ソフトウェアを更新する

本機のソフトウェアは品質向上のため改訂が行われることがあります。

更新を行うには、当社ウェブサイトよりアップデーター（改訂版）をダウンロードし、本機に読み込ませせます。

作業時間と電源の確保

更新作業は、充分な作業時間と安定した電源が確保された状態で行ってください。

更新作業は最長で数十分かかり、途中で電源が切れた場合、本機が起動しなくなる恐れがあります。

アップデーターを入手する

① アップデーターのダウンロード

コンピューターを使い、当社のウェブサイトへアクセスします。本機のサポートページを見つけ、アップデーターをダウンロードします。

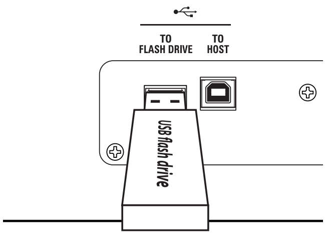
② 圧縮ファイルの展開

アップデーターは多くの場合、zip形式などで圧縮されています。本機に読み込ませるために、ファイルを展開します。ファイルを展開すると、いくつかのbinファイルが現れます。

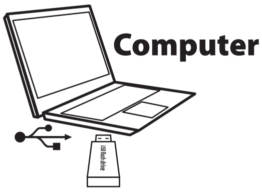
NOTE: ウェブブラウザーによっては、圧縮ファイルをダウンロードすると自動的に展開されます。

保存メディアを準備する

USBフラッシュメモリー（以下USBメモリー）をご用意ください。



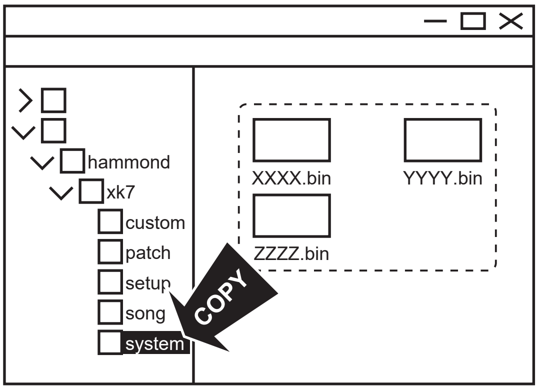
本機の電源を入れ、[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入します。“Confirming USB” 表示が消えるまでお待ちください。本機の動作に必要なフォルダー（P. 160）が作成されます。



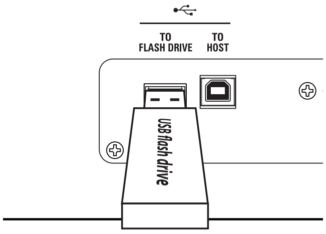
USBメモリーを本機から取り外し、それをコンピューターに挿入します。

更新手順

① “bin”ファイルをコピーする



アップデーターの “bin” ファイルをUSBメモリーのsystemフォルダーへコピーします。

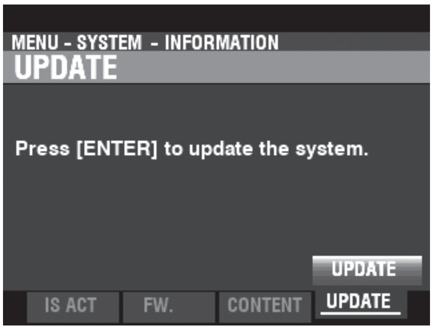


USBメモリーをコンピューターから外し、本機に挿入します。

② UPDATEページへ移動する

下記のように操作し、UPDATEページへ移動します。

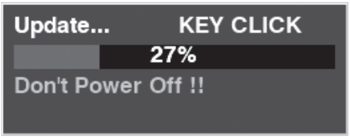
[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **INFORMATION** - [ENTER] - **UPDATE**



画面内の[**UPDATE**]アイコンにカーソルが置かれています。

（次ページに続きます）

③ 更新開始



[ENTER]ボタンを押すと確定します。

更新作業中は、ディスプレイに進捗状況が表示されます。

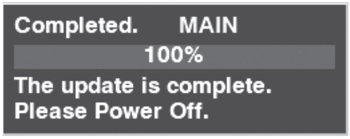
■アップデータが見つからない

“No Update File”……アップデータが見つかりません。

“No New Update File”……アップデータが最新ではありません。

④ 完了

更新が完了すると、



が表示されます。[POWER]スイッチを一旦切って入れ直すと、更新されたソフトウェアで本機が起動します。

tips “Failed” が表示されたら

USBメモリーを挿入すると、稀に “Failed” が表示されることがあります（下図）。これは、本機がUSBメモリーを正しく認識できなかったことを表します。

このような場合は、USBメモリーを一旦取り外し、再度挿入を試みてください。

MIDI

MIDIについて

“MIDI”とは?

MIDI は Musical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やシーケンサーといった機器どうしで情報をやりとりするための規格です。世界統一規格のため、メーカーが異なってもそれぞれを接続することができます。

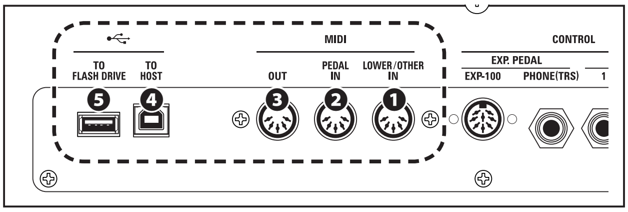
MIDIでは主に「鍵盤を押した(離した)」といった演奏情報や、「音色を切り替えた」、「ダンパー・ペダルを踏んだ(離した)」といったコントロール情報が交換されます。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

“USB”とは?

USBはUniversal System Busの略で、コンピューターと周辺機器を接続するための規格です。本機には2つのUSBジャックがあり、タイプAジャックはUSBフラッシュメモリーの接続用、タイプBジャックはコンピューターとの接続用です。

本機のMIDI/USB端子



❶ **MIDI LOWER/OTHER INジャック**

このジャックはLOWERパートを演奏するためのMIDIキーボードや(XK-7)、外部MIDI機器(DAW/シーケンサーなど)からの演奏情報を受信します。

❷ **MIDI PEDAL INジャック**

このジャックにはPEDALパートを演奏するためのMIDIペダル鍵盤を接続します。

❸ **MIDI OUTジャック**

本機の演奏情報を送信します。

このジャックは本機で外部MIDI音源を演奏したり、本機の演奏を外部のDAW/シーケンサーへ記録したりする際に使用します。

❹ **USB TO HOSTジャック**

コンピューターを接続し、演奏情報を送受信します。

❺ **USB FLASH DRIVEジャック**

USBフラッシュメモリーを接続し、ファイル(セットアップ、パッチ等)の保存や呼び出し、システムの更新を行います。

本機のMIDI端子でできること

本機では、MIDI端子の用途として主に次のようなことを想定しています。

- MIDIキーボードを使って、鍵盤の段数を拡張する。
- シンセサイザーやサンプラーといった外部MIDI音源をコントロールする。
- 外部シーケンサーやコンピュータとの間で演奏を記録/再生する。

また、これらの設定が簡単にできるよう、本機には「MIDIテンプレート」という機能が用意されています。

本機のUSB TO HOST端子でできること

本機のUSB TO HOSTジャックは、以下の情報が送受信されます。

- MIDIデータ(キーボード・チャンネルUPPER、LOWER、PEDAL、システム・エクスクルーシブ・メッセージ)の送受信。USB オーディオクラス1.0に準拠。

tips **USBオーディオクラス**

本機をUSBケーブルでコンピューターに接続すると、特にデバイスドライバーをインストールすることなくMIDIの送受信が可能です。これは、本機がUSBオーディオクラス1.0に準拠しているためです。

USBオーディオクラス1.0は、WindowsやMac OSに標準的に組み込まれているデバイスドライバーです。

本機はUSBでオーディオ(音声)の送受信はできません。

MIDIチャンネル

MIDIには1～16までの「MIDIチャンネル」があります。これにより1本のMIDIケーブルで演奏情報を16のチャンネルに分けて送ることができます。

大切なのは送信側と受信側のチャンネルを合わせせることで、これが異なっているとたとえMIDIケーブルがつながっていても相手の「言っている」ことが「聞こえ」ません。

本機が扱うMIDIチャンネル

キーボード・チャンネル
............UPPER、LOWER、PEDALパートの各演奏データや、本機自身を操作するメッセージを送受信するためのチャンネルです。

エクスターナル・ゾーン・チャンネル
............外部MIDI機器を操作するための、送信専用のチャンネルです。

主なMIDIメッセージ

MIDI情報は16のチャンネルごとに扱うチャンネル・メッセージと、全てのチャンネル共通に扱うシステム・メッセージに大きく分かれます。本機が送受信する主なMIDIメッセージは以下の通りです。詳しくはMIDIインフォメーションをご覧ください（P. 176）。

チャンネル・メッセージ

チャンネル・メッセージは、以下の表に大別されます。

チャンネル ／ メッセージ	キーボード・チャンネル	エクスターナル・ゾーン・チャンネル
ノート・オン／ノート・オフ	本機の演奏情報（どのキーを、どの強さで、弾いた／離した）を送受信します。	外部MIDI機器のための演奏情報を送信します。
ピッチ・ベンド	本機の音程を操作します。	外部MIDI機器の音程を操作します。
プログラム・チェンジ	本機のパッチを切り替えます。	外部MIDI機器のためのプログラム・チェンジを送信します。
コントロール・チェンジ	本機のエクスプレッション・フット・スイッチなどの操作を送受信します。 バンク・セレクトやNRPNも含みます。	外部MIDI機器のためのコントロール・チェンジを送信します。 バンク・セレクトも含みます。

コントロール・チェンジには、特殊なものも存在します。

バンク・セレクト
............プログラム・チェンジを拡張するためのコントロール・チェンジです。128段階のプログラム・チェンジでは表現しきれないプログラムを拡張するために16,384段階のバンク・セレクトが設けられ、最大2,097,152段階のプログラムが選ばれます。

NRPN
............Non Registered Parameter Number（定義されないパラメーター番号）の略です。128種類のコントロール・チェンジ番号では表現しきれない機器固有のパラメーターを操作できる、最大16,384種類のメッセージです。

システム・メッセージ

●システム・エクスクルーシブ・メッセージ

このメッセージは同一機種または同一メーカーの互換性を持つ機器どうしで、固有のデータを送受信するためのものです。

本機ではシステム・エクスクルーシブ・メッセージを以下の用途に使用します。

メモリー・ダンプ
............現在の設定をまとめて送信し、外部のシーケンサーに記録できます。

データ・セット
............本機固有の任意のパラメーターを操作する、比較的短いメッセージです。

tips NRPNとシステム・エクスクルーシブ・メッセージ

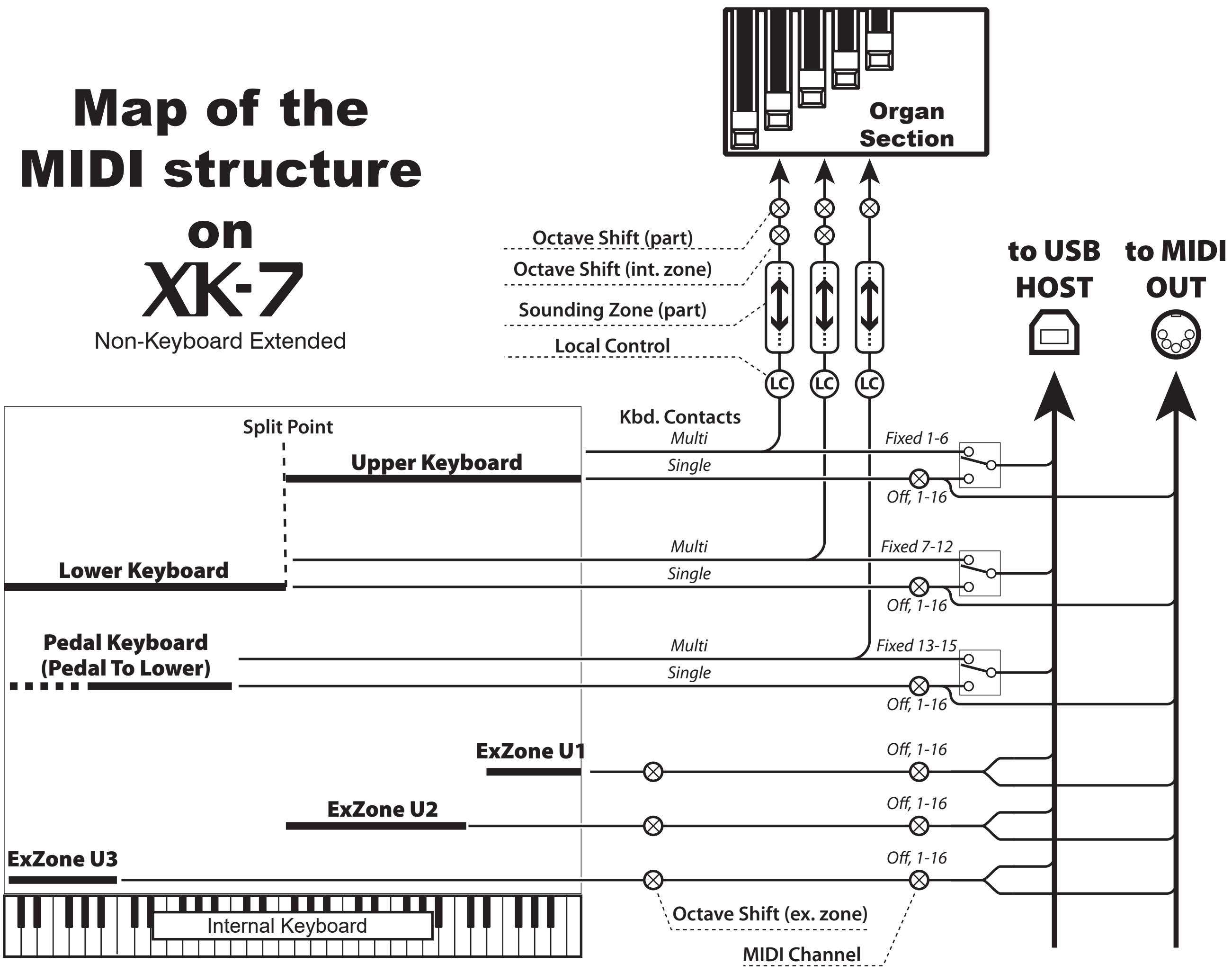
本機固有の任意のパラメーターを操作するには、NRPNとシステム・エクスクルーシブ・メッセージ（以下SysEx）の2つの方法が存在します。

NRPNでは個体の選択はMIDIチャンネルに依存し、多くのMIDIシーケンサーやDAWのトラックに直接配置できます。

SysExでは個体の選択はIDに依存しMIDIチャンネルの影響は受けませんが、MIDIシーケンサーやDAWによってはリアルタイムでの送出ができなかったり、そもそもSysExの記録に対応していないこともあります。

本機のMIDI構成

本機は各鍵盤の演奏情報を送受信するための「キーボード・チャンネル」と、各鍵盤で外部MIDI機器をコントロールするための「エクスターナル・ゾーン・チャンネル」があります。



キーボード・チャンネル

これらはUPPER(アパー)、LOWER(ロワー)、PEDAL(ペダル)各鍵盤パートの演奏情報を外部シーケンサーと送受信するためのチャンネルです。

UPPERチャンネルでは鍵盤情報のほかに、各コントローラの情報も送受信します。

エクスターナル・ゾーン・チャンネル

本機を簡易なマスター・キーボードとして使い、それぞれ外部の MIDI(ミディ)機器をコントロールするためのチャンネルです。各パッチ毎に異なった設定が可能です。

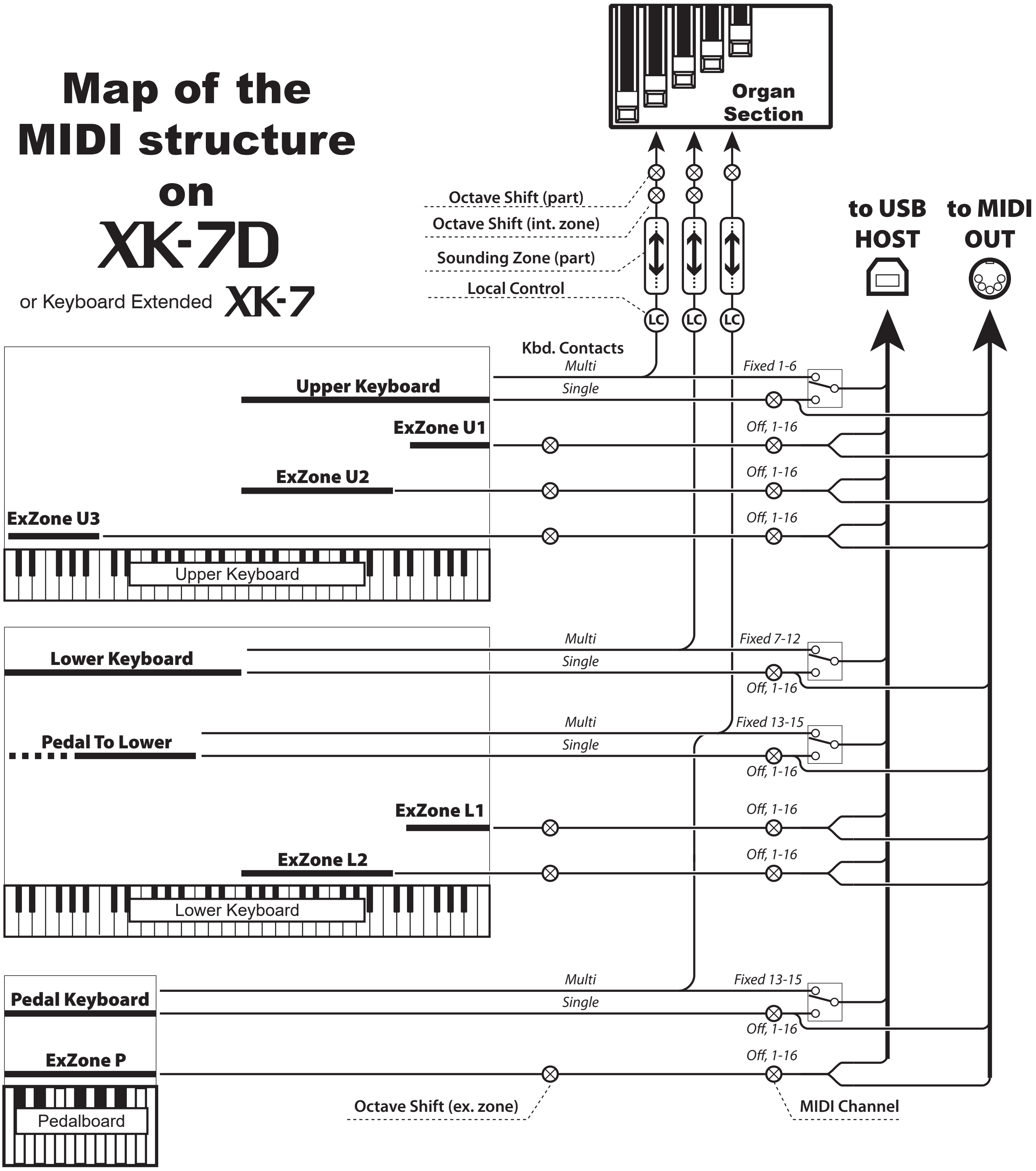
エクスターナル・ゾーンは全部で6つ(アパー鍵盤:3、ロワー鍵盤:2、ペダル鍵盤:1)存在します。

拡張された鍵盤

MIDIやH-BUSによって鍵盤を拡張した場合、それらはあたかも本体に内蔵されたロワー鍵盤やペダル鍵盤のように振る舞い、内蔵音源を発音するだけではなくMIDI OUT(ミディ アウト)ジャックからキーボード・チャンネルで送信されるほか、エクスターナル・ゾーンへの送信も行われます。

Map of the MIDI structure on XK-7D

or Keyboard Extended XK-7



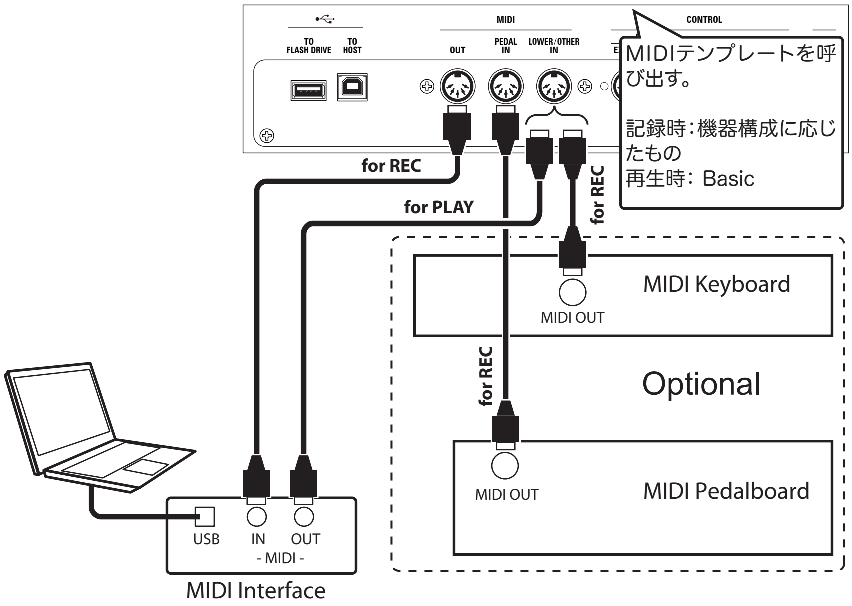
外部シーケンサーを使用する

本機にシーケンサーやDAWがインストールされたコンピューターを接続し、演奏を記録／再生する方法です。

シーケンサーまたはDAWに演奏を記録／再生する

本機にロワー鍵盤やペダル鍵盤をMIDIケーブルで接続した場合、必要なMIDI INジャックの数が本機に用意された数を超えるため、録／再でつなぎ替えが必要です。

この接続の場合、エクスターナル・ゾーンのコントロールを含んだ演奏を記録することはできません。



記録時

1. 図のように接続します(REC)。
2. 機器構成に応じたMIDIテンプレートを呼び出します。(P. 154)

   使用できるMIDIテンプレートは、

   Basic / 3 KBD Lower* / 3 KBD Upper* (*XK-7のみ)

   のいずれかです。
3. シーケンサー／DAWのMIDIチャンネルを設定します。

   UPPERパートのみを演奏する場合は、チャンネル1を記録します。

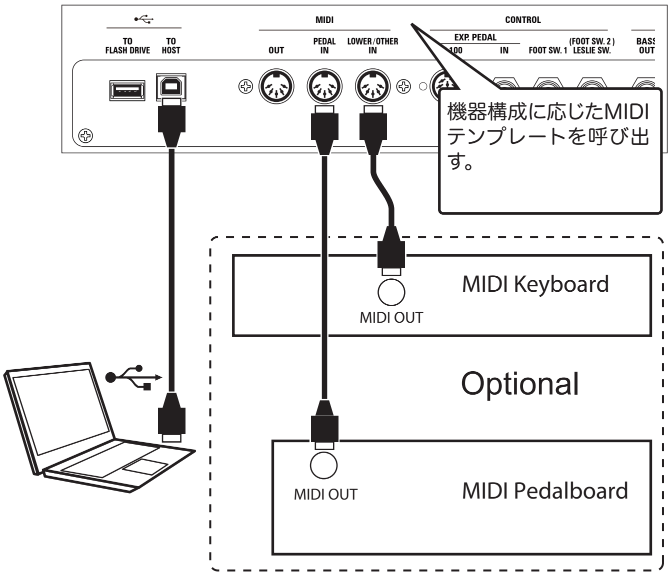
   全3パートを演奏する場合は、UPPER、LOWER、PEDALパート用にそれぞれチャンネル1、2、3（初期値）を記録状態にします。
4. シーケンサー／DAWの記録を開始します。
5. 必要に応じてメモリーダンプを送信します。
6. 演奏を開始します。

再生時

1. 図のように接続します(PLAY)。
2. MIDIテンプレートで“Basic”を呼び出します。(P. 154)
3. シーケンサー／DAWの再生を開始します。

USB経由でシーケンサーまたはDAWに演奏を記録する

本機をUSBケーブル経由でコンピューターに接続すると、録／再のたびにMIDIケーブルをつなぎ替える手間を省けます。



記録時

上記ステップ2～6に準じます。

再生時

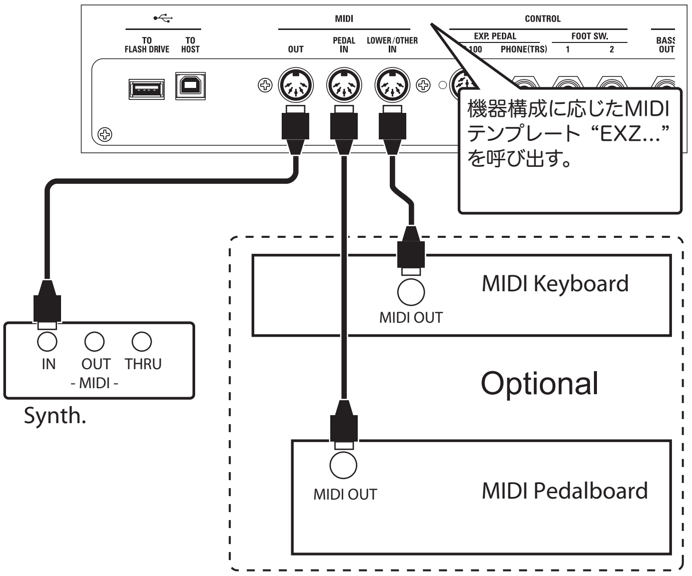
シーケンサー／DAWの再生を開始します

MIDIテンプレートを変更する必要はありません。USB MIDIはMIDI INモードの設定に関わらず常にMIDIチャンネルに従った受信を行います。

MIDI音源を使う

外部MIDI音源を本機の内蔵鍵盤と、拡張したMIDIキーボードでコントロールすることができます。

基本的な接続



1. 図のように接続します。

本機のMIDI OUTを外部MIDI音源のMIDI INに接続します。

2. MIDIテンプレート“EXZ...”を呼び出します。(P. 154)

機器構成に応じて、MIDIテンプレートを呼び出します。

EXZ / EXZ 3KBD Lower* / EXZ 3KBD Upper* (*XK-7のみ)のいずれかです。

これにより、キーボード・チャンネルの送受信が止まり、エクスターナル・ゾーンの情報のみMIDI OUTから送信されます。

3. 各ゾーンの設定を行い、必要であればパッチに記憶させます。

ゾーンの設定方法は“EXTERNAL ZONES”(エクスターナル ゾーン)をご覧ください(P. 103)。

tips **エクスターナルゾーンの発音点**

エクスターナルゾーンは本機の内蔵音源よりも鍵盤のキーを若干深く押した点で発音します。

これは、エクスターナルゾーンにベロシティ情報を出力するためです。

簡易的な接続

エクスターナル・ゾーンを使わずに、簡易的に外部MIDI音源をコントロールすることもできます。

1. 上図のように接続します。

本機のMIDI OUTを外部MIDI音源のMIDI INに接続します。

2. 機器構成に応じたMIDIテンプレートを呼び出します。(P. 154)

鍵盤が拡張されているかどうかによって、MIDIテンプレートを使い分けてください(Basic / 2Man Lower等)。

3. 不要なMIDIメッセージをオフにします。(P. 155)

MIDI音源のコントロールに不要な、INDIVIDUAL、PROGRAM CHANGE、DB REGISTRATIONを “OFF” に設定します。

4. 送信MIDIチャンネルを設定します。(P. 156)

本機のキーボード・チャンネルと、MIDI音源のMIDIチャンネルを合わせます。

NOTE: 簡易的な接続を行った場合、発音域やプログラム・チェンジといった情報をパッチによって変えることはできません。

MIDI(ミディ)

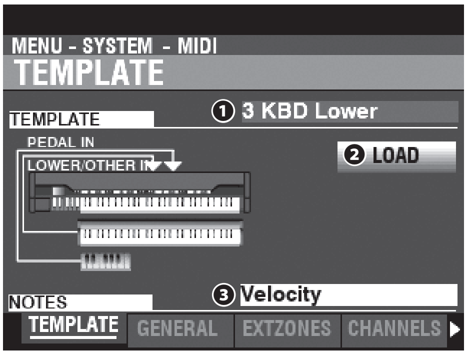
この画面では、MIDIの基本的な設定と、メモリーダンプの操作を行います。

この画面に来るには:

[MENU/EXIT] - **SYSTEM** - **MIDI** - [ENTER]

TEMPLATE

MIDI TEMPLATE



❶ TEMPLATE

用途別の設定を簡単に行うための画面です。

用途を選び、❷[LOAD]アイコンにカーソルを合わせ[ENTER]ボタンを押すことで、典型的な設定が呼び出されます。

各MIDIテンプレートの詳細は巻末Appendixの「MIDIテンプレート」(P. 175)をご覧ください。

テンプレート	コメント
Basic	本機単体(とペダル鍵盤)で演奏します。(†1)
*3 KBD Lower	本機、ロワー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†1)
*3 KBD Upper	本機、アパー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†1)
EXZ	本機単体(とペダル鍵盤)で演奏します。(†2)
*EXZ 3 KBD Lower	本機、ロワー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†2)
*EXZ 3 KBD Upper	本機、アパー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†2)

*****..........XK-7のみ。
†1 .....演奏内容はMIDI OUT(USB-MIDIを含む)から送信され、外部シーケンサーで記録できます。
†2 .....MIDI機器(USB-MIDIを含む)をエクスターナル・ゾーンによってコントロールします。

NOTE: 何らかのパラメーターをMIDIテンプレートを呼び出した状態より変更すると、"User Edited"が表示されます。

ノート・メッセージ

❸ NOTES

値範囲: **Velocity, Multi Contacts**

USB-MIDIに対して、送受信されるノート・メッセージの方法を設定します。

Velocity............................パラメーター "キーボード・チャンネル" (P. 156)に従い、ベロシティ値が使われます。
Multi Contacts...............各パート/接点の情報は下記リストの固定されたMIDIチャンネルで送受信されます。パラメーター "MIDIチャンネル" は無視されます。

パート／接点	UPPER	LOWER	PEDAL
1	1	7	13
2	2	8	14
3	3	9	15
4	4	10	-
5	5	11	-
6	6	12	-

NOTE: このパラメーターは、MIDIテンプレートには含まれず独立しています。

NOTE: この値が "Multi Contacts" の場合でも、ノート・メッセージ以外のチャンネル・メッセージ(コントロール・チェンジ、ピッチベンド)は、キーボード・チャンネル(P. 156)に従って送受信されます。

NOTE: MIDIキーボードやXPK-250W/mk2といった多列接点を持たないキーボードを本機に接続した場合、それらのノート・メッセージは全仮想接点のMIDIチャンネルに一斉に再送信されます(V.MULTI CON DEPTHは適用されません)。

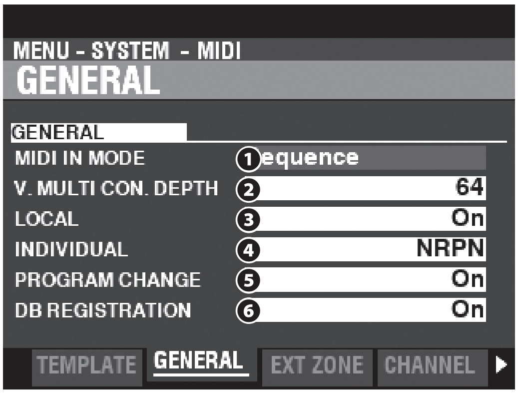
tips MIDIテンプレートの範囲

MIDIテンプレートには以下のページのうちGENERAL, EXTERNAL ZONES, CHANNELが含まれます。

tips マルチ・コンタクトの送受信はUSB-MIDI専用

マルチ・コンタクトを使った演奏は大量のノート・データが発生し、MIDI端子のボーレートでは遅延のおそれがあるため、これらの送受信はUSB-MIDIのみ対応しています。

GENERAL



❶ **MIDI IN**

[MIDI IN LOWER / OTHER]ジャックの機能を切り替えます。

Sequence

受信したMIDIデータはMIDIチャンネルの設定に従い、UPPER、LOWER及びPEDALパートを発音させます。再送信は行いません。

Upper / Lower

接続した一台のMIDIキーボードを（UPPER / LOWER）鍵盤として扱います。

受信したMIDIデータはMIDIチャンネルの設定にかかわらず（UPPER / LOWER）鍵盤にアロケートされたセクションを発音させ、MIDI（UPPER / LOWER）チャンネルへ再送信します。

NOTE: MIDI INモードがUPPERまたはLOWERの場合、スプリット機能（P. 62）は働きません。

NOTE: MIDI IN モードがUPPERまたはLOWERの場合、本機の鍵盤はサウンティング・ポイント（P. 137）の設定に関わらず、❷ベロシティ・マルチ・コンタクトで発音します。

❷ **V(Velocity) MULTI CON(CONtact) DEPTH**

値範囲: **0~127**

ノート・メッセージで受信したベロシティ値によって、仮想マルチ・コンタクトがすべて「オン」「オフ」するまで、どの程度の時間を要するかを設定します。

値を上げると、あるベロシティ値に対して全仮想マルチ・コンタクトが切り替わりきるまでの時間が長くなります。

❸ **LOCAL CONTROL**

値範囲: **Off, On**

ローカル・コントロールをオン／オフします。

On ....本体の鍵盤と音源とは接続された状態になります。
Off ....本体の鍵盤と音源が切り離され、鍵盤を弾いても発音しません。これはMIDIエコー機能を持つ外部シーケンサーへ演奏を記録する際に使用します。

❹ **INDIVIDUAL**

インディビジュアル・パラメーター（例: パッチ・ボリュームやレスリー・ファーストなど）を、どのMIDIメッセージを使って送受信するかを設定します。

OFF ....送受信を行いません。
NRPN.............NRPN（P. 149）を使用します。
Sys Ex............システム・エクスクルーブ・メッセージ（P. 149）を使用します。

NOTE: システム・エクスクルーブ・メッセージによるインディビジュアル・パラメーターの受信は、このパラメーターの設定にかかわらず常に行われます。

❺ **PROGRAM CHANGE**

値範囲: **Off, On**

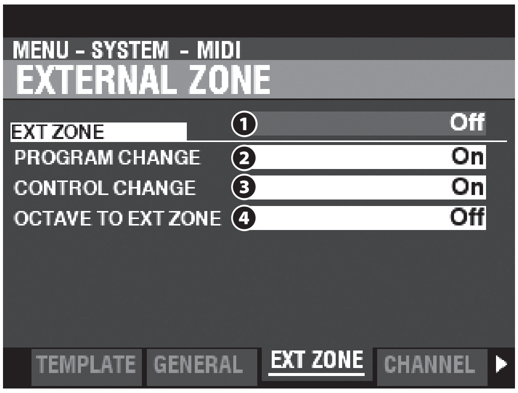
パッチ及びエクスターナル・ゾーンについて、プログラム・チェンジの送受信をオン／オフします。

❻ **DRAWBAR REGISTRATION**

値範囲: **Off, On**

ドローバー・レジストレーションの送受信をオン／オフします。

EXTERNAL ZONES



❶ **EXT(EXTernal) ZONES**

値範囲: Off, On

全エクスターナル・ゾーン（P. 103）の最終的な送信をオン／オフします。

❷ **PROGRAM CHANGE**

値範囲: Off, On

全エクスターナル・ゾーンについて、プログラム・チェンジを送信するかどうかを設定します。

❸ **CONTROL CHANGE**

値範囲: Off, On

全エクスターナル・ゾーンについて、コントロール・チェンジを送信するかどうかを設定します。

❹ **OCTAVE TO EXT(EXTernal) ZONES**

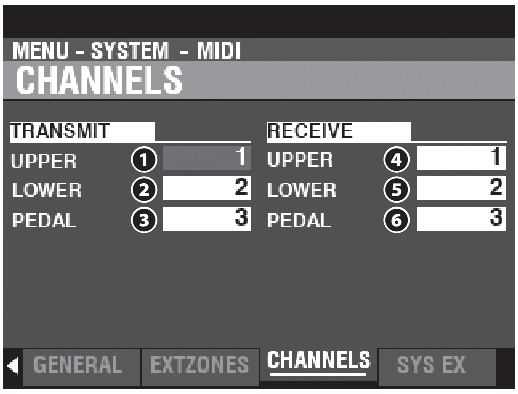
値範囲: Off, On

インターナル・ゾーンのOCTAVEパラメーター類（P. 102）（XK-7ではOCTAVE [DOWN] [UP]ボタンの操作を含む）を、エクスターナル・ゾーンへの送信に加算するかどうかを設定します。

NOTE: これらの画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です（P. 142）。

チャンネル
CHANNELS

各鍵盤パートについて演奏情報を送受信するMIDIチャンネル「キーボード・チャンネル」(P. 150)を設定します。



トランスミット
❶~❸ TRANSMIT UPPER, LOWER, PEDAL

値範囲: 1 ~ 16, Off

それぞれのパート、UPPER、LOWER、PEDALの送信チャンネルを設定します。

UPPERでは演奏情報のほか、ピッチベンド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NRPNの送信も行います。

NOTE: MIDI信号の混乱を防ぐため、エクスターナル・ゾーン(P. 155)が “On” の場合、このパラメーターによる送信は行われません。

レシーブ
❹~❻ RECEIVE UPPER, LOWER, PEDAL

値範囲: 1 ~ 16, Off

それぞれのパート、UPPER、LOWER、PEDALの受信チャンネルを設定します。

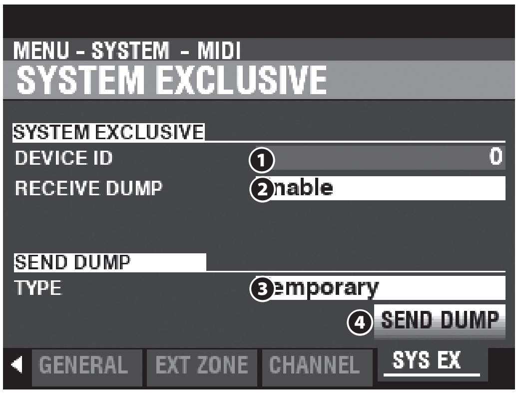
NOTE: NOTES(P. 154)が “Multi Contact” の場合、ノート・メッセージは本ページの設定を無視し(*1)、各接点用のMIDIチャンネルで送受信されます。

***1 例外として、値が “Off” の場合は、各パート、各接点用のMIDIチャンネルでの送受信を停止します。**

NOTE: これらの画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です(P. 142)。

SYSTEM EXCLUSIVE（システム エクスクルーシブ）

メモリー・ダンプやインディビジュアル・パラメーターといった、システム・エクスクルーシブ・メッセージに関する操作を行います。



❶ DEVICE ID（デバイス ID）

値範囲:　**0 ~ 127**

システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信する際のデバイスIDを設定します。

例え同一モデルのメッセージであっても、デバイスIDが異なっている場合は受信が無視されます。

❷ RECEIVE DUMP（レシーブ ダンプ）

値範囲:　**Disable, Enable**

メモリー・ダンプを受信するかどうかをオン／オフします。

例えばシーケンサーの再生によって本機の設定を変えられたくない場合はDisable（ディセーブル）にしておきます。

メモリー・ダンプの受信中は、上記のダイアログ・ボックスが表示されます。

❸ SEND DUMP TYPE（センド ダンプ タイプ）

値範囲:　Temporary, System

メモリー・ダンプによって送信されるコンテンツの範囲を設定します。

Temporary	アジャスト・プリセット[A♯][B]と、選択されたパッチの状態（P. 178）を送信します。シーケンス・データの先頭にこれを記録しておけば、記録時と再生時との状態を合致させられます。 現在のパッチ番号やフェイバリット番号は送信されません。
System	コントローラーやMIDIチャンネルといった、システム・パラメーターの状態（P. 184）を送信します。 加えて、現在のパッチ番号やフェイバリット番号も送信されます。

❹[SEND DUMP]アイコンにカーソルを合わせ[ENTER（エンター）]ボタンを押すと、それが送信されます。

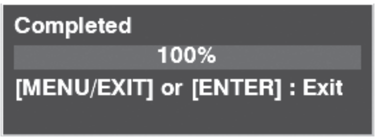
メモリー・ダンプの送信中は、上記のダイアログ・ボックスが表示されます。

NOTE:　本機の全コンテンツを保存するには、メモリー・ダンプではなくセットアップ・ファイルを使用します。

tips　送信が完了すると

メモリー・ダンプの送信が完了すると、"Completed" が表示されます（下記）。

[MENU/EXIT]ボタンまたは[ENTER]ボタンを押すとダイアログ・ボックスは閉じ、元のページに戻ります。



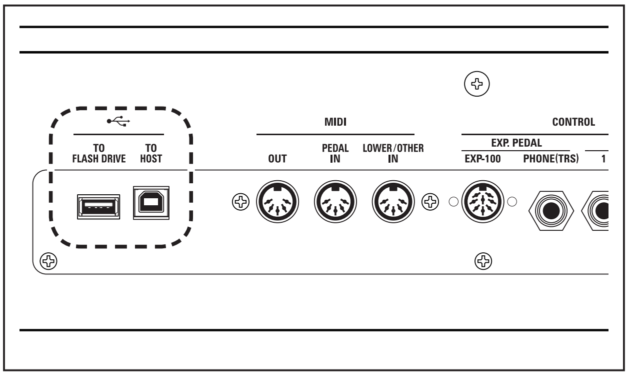
NOTE:　これらの画面のパラメーターはシステム・パラメーターです。次回の電源投入時にも今回の設定値を使うには、記憶操作が必要です（P. 142）。

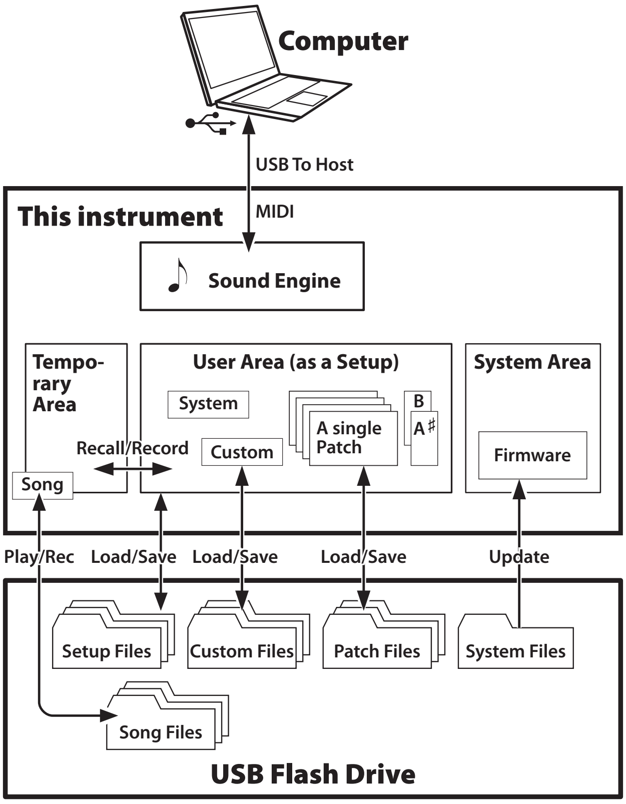
設定を保存する

設定を保存する

パッチ、カスタムといった、本機の様々なコンテンツをファイルとして保存できます。
ファイルの保存媒体には、背面のUSBジャックに装着するUSBフラッシュメモリー（以下USBメモリー）を使用します。

USBメモリーでできること





- セットアップ・ファイルの保存／呼び出し
- コンテンツ単体（パッチ、カスタム）の保存／呼び出し
- ソングの記録と再生
- システムのアップデート

USBメモリー

使用可能なUSBメモリー

USBメモリーには多数の種類があり、その全てが本機で使用できるわけではありません。本機で使用できるUSBメモリーの目安としては、MS-DOS FAT32で初期化された製品です。

推奨USBメモリー：HAM-USBシリーズ

USB端子の取り扱い

1. USBメモリーは正しい方向で、USBメモリーの上面を本機の上面と合わせて挿入してください。
2. アクセス中（“Formatting / Saving / Loading”が表示中）は、USBメモリーを抜いたり電源を切ったりしないでください。データが破損する恐れがあります。

フォルダー構造

本機にUSBメモリーを挿入すると、以下のフォルダーが自動的に作成されます。

```
\hammond
    \xk-7
        \custom
            \cabinet
                *.ccb
            \contact
                *.cct
            \pipe
                *.cpi
            \twheel
                *.ctw
        \patch
            \lm_patch
                *.olp
            \um_patch
                *.oup
        \setup
            *.set
        \song
            *.mid
        \system
            *.bin
```

setup

セットアップファイルは、ここへ保存されます。

system

本機のシステムをアップデートする場合、ここへファイルを置きます。

NOTE: **本機とUSBメモリーとには「相性」があり、使用できないものも存在します。挿入されたUSBメモリーが使用できるかどうかを確認するには、MENU - SYSTEM - INFORMATION - IS ACTIVE - USB FLASH DRIVE（P. 144）をご覧ください。**

tips ファイル数の上限

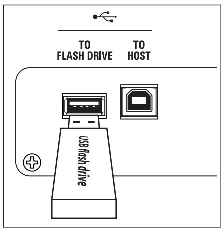
ひとつのフォルダーには最大256個のファイルを保存することができます。

USBメモリーを初期化する

買ってきたばかりのUSBメモリーは「初期化」という操作をする必要があります。以下の手順に従って初期化を行ってください。

NOTE: 初期化を行うとUSBメモリー内の全ての情報が消去されます。

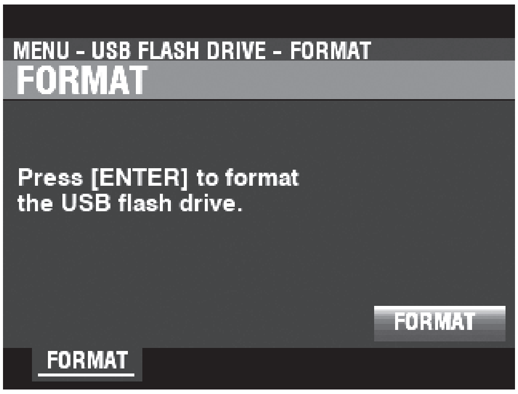
① USBメモリーを挿入する



本機の電源を入れ、[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入します。

“Confirming USB”表示が消えるまでお待ちください。

② FORMATページへ移動する



[MENU/EXIT] - **USB FLASH DRIVE** - **FORMAT** - [ENTER] と操作し、**FORMAT**ページへ移動します。

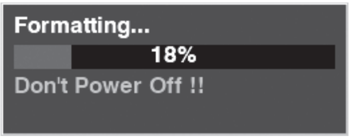
③ 初期化を開始する

[ENTER]ボタンを押します。

確認ダイアログ・ボックスが表示されます。

方向ボタンでカーソルを[**YES**]アイコンに移動し、[ENTER]ボタンを押します。

NOTE: 初期化を行わない場合は[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押すか、[NO]アイコンを選択した状態で[ENTER]ボタンを押します。



“Formatting”が表示され、初期化が始まります。

容量によりますが、初期化の所要時間は数秒です。

NOTE: 初期化中は電源を切ったり、USBメモリーを抜いたりしないでください。データ破損の恐れがあります。

初期化が終了すると、“Completed”が一定時間表示されます。

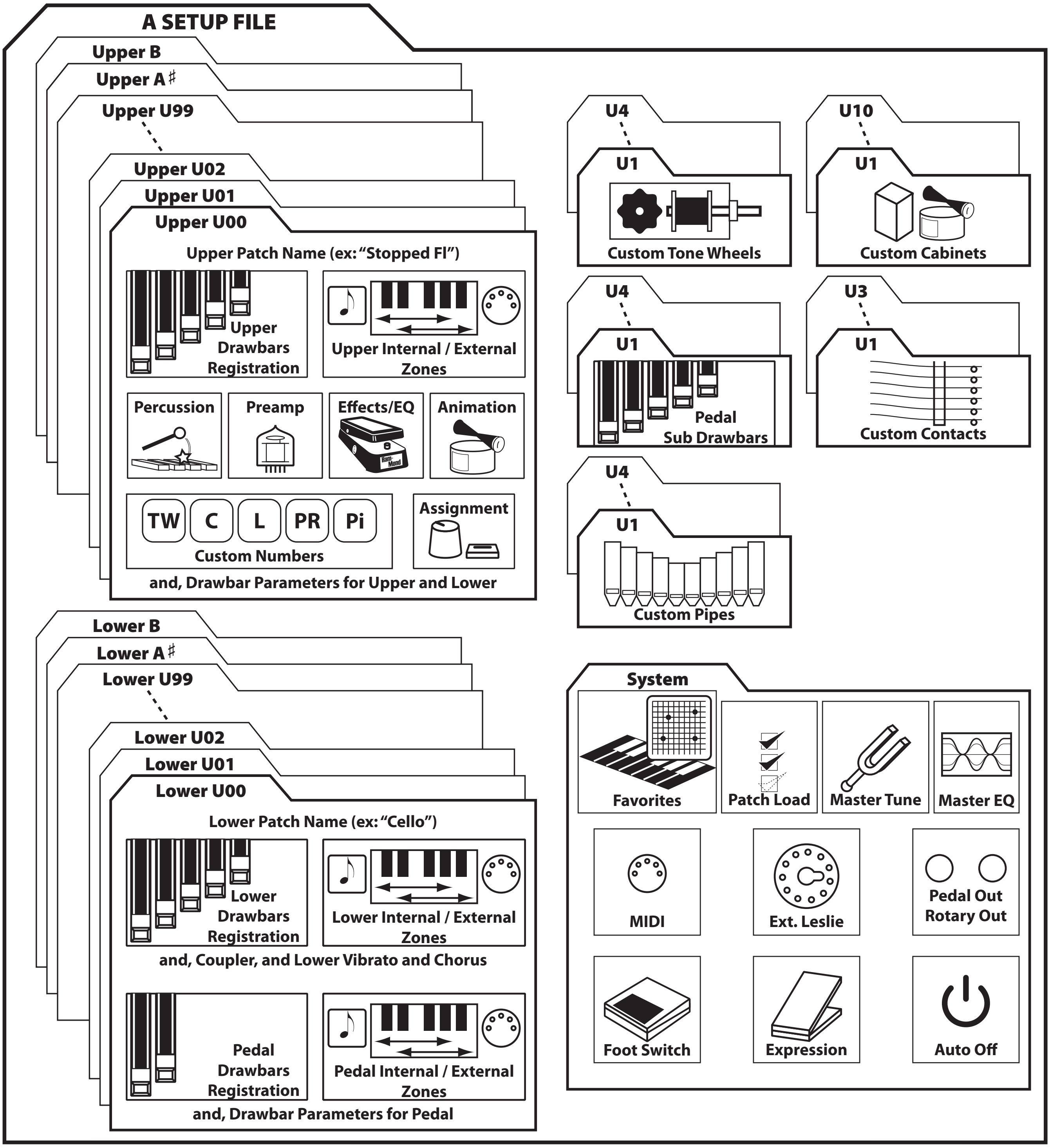
tips “Failed” が表示されたら

USBメモリーを挿入すると、稀に “Failed to recognize USB” が表示されることがあります(下図)。これは、本機がUSBメモリーを正しく認識できなかったことを表します。

このような場合は、USBメモリーを一旦取り外し、再度挿入を試みてください。

セットアップ・ファイル

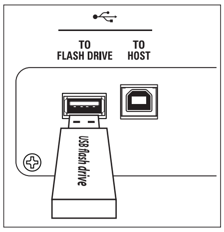
本機の様々な設定は「セットアップ・ファイル」というファイルで保存されます。
下の図は1つのセットアップ・ファイルに含まれるコンテンツ（内容）です。



SAVE（セーブ）

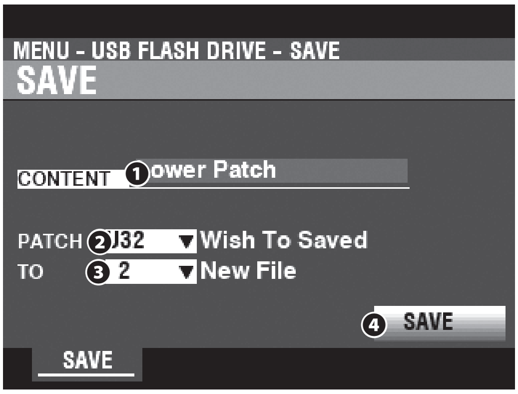
本機のコンテンツをUSBメモリーに保存します。

① USBメモリーを挿入する



あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

② SAVEページに移動する



[MENU / EXIT] - **USB FLASH DRIVE** - **SAVE** - [ENTER]と操作し、**SAVE**ページに移動します。

③ 必要項目を選択する

方向ボタン[▲][▼]と[VALUE]つまみを使って、保存するために必要な項目を入力します。

❶ CONTENT

保存するコンテンツを選択します。

Setup............................... セットアップ
Upper Patch .... UPPERパートの単一のパッチ
Lower Patch .... LOWERパートの単一のパッチ
Tone Wheel..................... カスタム・トーンホイール
Contact .... カスタム・コンタクト
Cabinet .... カスタム・キャビネット
Pipe.................................. カスタム・パイプ

❷ PATCH / CUSTOM

保存するパッチ／カスタムを選択します。

❸ FILE

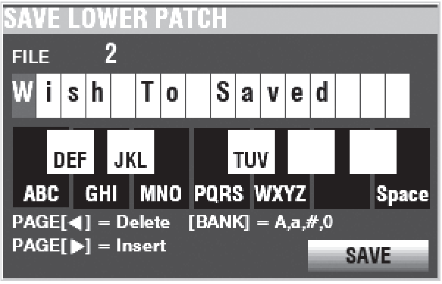
保存するファイル番号を選択します。

既存のファイルを上書きするにはその番号を、新規ファイルとして保存する場合は、New Fileを選択します。

❹ SAVE

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、名前の入力画面が現れます。

④ 名前を編集する



名前を入力します。

[◀][▶] .... 入力領域内のカーソルを移動する
[▲][▼] .... 入力領域と[**SAVE**]アイコン間でカーソルを移動する。
[VALUE]............................ 文字を変更する
PAGE [◀] .... 一文字削除
PAGE [▶] .... 一文字挿入
プリセット・キー............... 文字を直接打ち込む
[BANK] .... キーの文字種を変更する

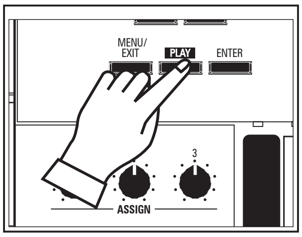
保存を確定するには、カーソルを[**SAVE**]アイコンに移動し、[ENTER]ボタンを押します。

保存処理中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

NOTE: 保存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。

保存が終了すると、"Completed"が一定時間表示された後に消えます。

④ プレイ画面に戻る



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

tips 名前の扱い

ここで入力した「名前」はセットアップでは「セットアップ名」と「ファイル名」の両方に、それ以外のコンテンツでは「ファイル名」に使われます。

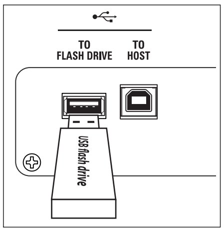
本機でのファイルの表示はそれぞれのコンテンツに付けられた「セットアップ名」や「パッチ名」で行われます。

外部のコンピュータなどでファイル名を変更しても、本機での表示には反映されません。

LOAD（ロード）

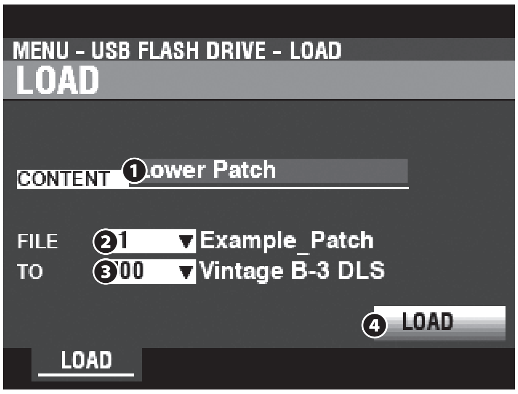
USBメモリーに保存したコンテンツを本機に読み込みます。

① USBメモリーを挿入する



あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

② LOADページに移動する



[MENU/EXIT] - **USB FLASH DRIVE** - **LOAD** - [ENTER]と操作し、**LOAD**ページに移動します。

③ 必要項目を選択する

読み込むために必要な項目を入力します。

❶ CONTENT

呼び出すコンテンツを選択します。

Setup................................ セットアップ
Upper Patch.................. UPPERパートの単一のパッチ
Lower Patch.................. LOWERパートの単一のパッチ
Tone Wheel.................... カスタム・トーンホイール
Contact........................... カスタム・コンタクト
Cabinet........................... カスタム・キャビネット
Pipe.................................. カスタム・パイプ

❷ FILE

読み込むファイルを選択します。

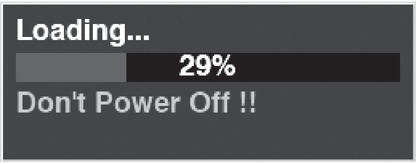
❸ TO

❷で選択されたファイルを、本機内のどのユーザー番号に読み込むかを選択します。

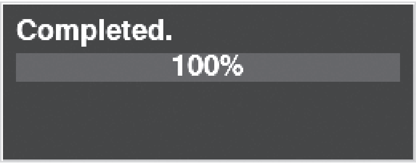
❹ LOAD

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、読み込みが始まります。

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



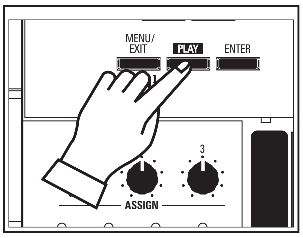
読み込み処理中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。



読み込みが終了すると、“Completed”が一定時間表示された後に消えます。

NOTE: 本機をUSBケーブルでPCと接続している場合、読み込み作業中にPCとの通信が一時的に途絶えることがあります。記憶を行う前には、DAWやシーケンスソフトを終了しておくことをお勧めします。

④ プレイ画面に戻る



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

ファイルの互換性

XK-7とXK-7D間にはファイルの互換性があり、セットアップ・ファイルなどをお互いに交換できますが、以下の制限があります。

XK-7→XK-7D

- スプリット機能は無効化されます。
- ASSIGNつまみ群の割り当ては異なったものが出現します。

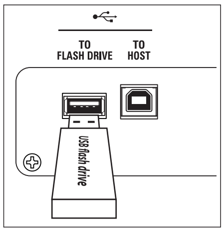
XK-7D→XK-7

- ASSIGNつまみ群の割り当ては異なったものが出現します。
- ASSIGNボタン群の割り当ては維持されますが、XK-7には物理的なボタンがありませんので、代用としてOCTAVEボタン群の設定が必要です（P. 134）。

ソング(演奏)をMIDIファイルとしてUSBメモリーに記録／再生します。

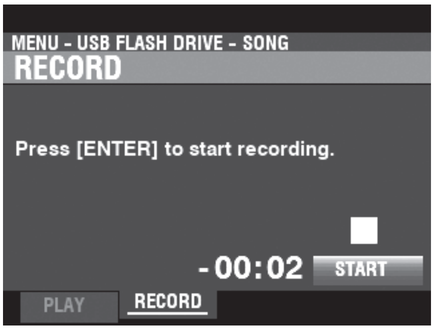
演奏を記録する

① USBメモリーを挿入する



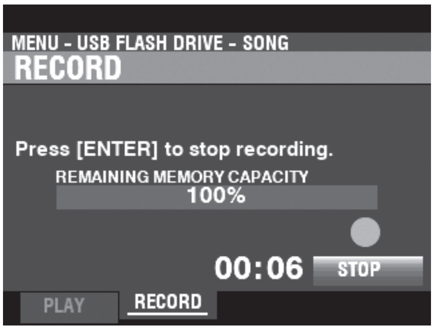
あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

② RECORDページに移動する



[MENU/EXIT] - **USB FLASH DRIVE** - **SONG** - [ENTER] - **RECORD** と操作し、**RECORD**ページに移動します。

③ 記録を開始する



カーソルは[**RECORD**]アイコンに位置しています。

[ENTER]ボタンを押すとアイコンは[**STOP**]に変わり、現在の設定を転送した後に記録が始まります。

カウンターが「00:00」になったら、演奏を始めてください。

NOTE: 画面中央には本体の残容量が表示されます。残容量がなくなると、自動的に記録が終了されます。

NOTE: 記録中は、他のページへ移動できます。このページに戻るには、[RECORD]ボタンを押します。

NOTE: 記録中は、パッチやカスタム等の記憶操作はできません。

④ 記録を終了する

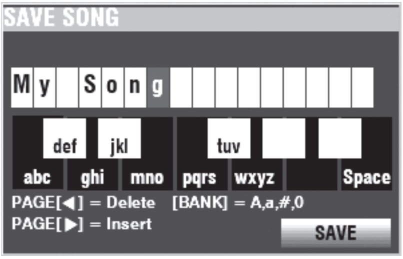
RECORDページではない場合は、[RECORD]ボタンを押して**RECORD**ページを表示させます。

カーソルは[**STOP**]アイコンに位置しています。

[ENTER]ボタンを押すと、記録が終了します。

NOTE: 本体の記憶容量は約300キロバイトです。1音を48バイトとして、約6,400音が記録可能です。

⑤ 名前を入力する



ソングの名前を入力します。

[◀][▶]	入力領域内のカーソルを移動する
[▲][▼]	入力領域と[**SAVE**]アイコン間でカーソルを移動する。
[VALUE]	文字を変更する
PAGE [◀]	一文字削除
PAGE [▶]	一文字挿入
プリセット・キー	文字を直接打ち込む
[BANK]	キーの文字種を変更する

保存を確定するには、カーソルを[**SAVE**]アイコンに移動し、[ENTER]ボタンを押します。

ソングの保存処理中は上図のようなメッセージが表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

NOTE: 保存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。

NOTE: その他の表示メッセージについては、P. 166をご覧ください。

保存が終了すると、"Completed"が一定時間表示された後に消えます。

tips ソングの保存先

ソングは、songフォルダー(P. 160)にSMFフォーマット0形式で保存されます。

tips エクスターナル・ゾーン

ソングに記録されるのは内蔵音源のための演奏のみです。エクスターナル・ゾーンへの送信は記録されません。

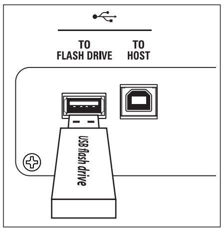
tips ソングとセットアップ

この機能で記録されるソングには、セットアップは含まれません。

パッチやカスタム・キャビネットといったデータも合わせて再現するには、この手順とは別にセットアップもセーブ／ロードを行ってください。

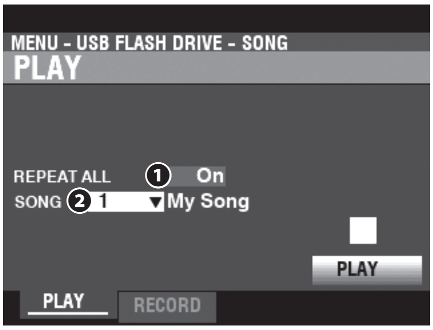
演奏を再生する

① USBメモリーを挿入する



あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

② PLAYページに移動する



[MENU/EXIT] - **USB FLASH DRIVE** - **SONG** - [ENTER] - **PLAY** と操作し、**PLAY**ページに移動します。

③ 必要項目を選択する

再生に必要な項目を入力します。

❶ REPEAT ALL

再生方法を設定します。

On...................保存された全曲を繰り返し再生します。
Off...................選択されたソングのみを一回再生します。

❷ SONG

（最初に）再生するソングを選択します。

④ 再生を開始する

カーソルを❸[**PLAY**]アイコンに移動し[ENTER]ボタンを押すと、ソングが読み込まれ、再生が始まります。

再生中、アイコンは[**STOP**]に変わります。

NOTE: 再生中は、他のページへ移動できます。

NOTE: 再生中は、記憶操作はできません。[RECORD]ボタンは記憶ではなく、このページへ移動するボタンとして働きます。

⑤ 停止する

PLAYページではない場合は、[RECORD]ボタンを押して**PLAY**ページを表示させます。

カーソルを❸[**STOP**]アイコンに移動し[ENTER]ボタンを押すと、再生が停止します。

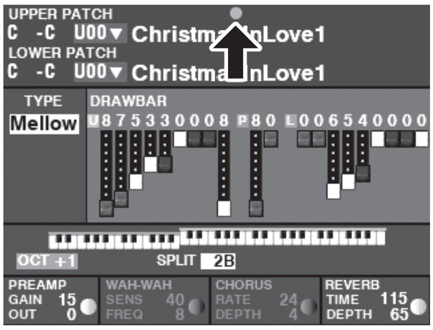
停止中、アイコンは[**PLAY**]に変わります。

tips 再生される曲順

REPEAT ALLを “On” に設定した場合、付けられた曲名の昇順（0, 1, 2,...A, B, C...）に再生が行われます。

tips 他ページでのソングの状態表示

ソングの記録／再生中に他のページに移動した場合、ソングの状態はディスプレイ上部に記号の点滅で表示されます。



tips メッセージと対処

不正な名前（無名など）が入力されました。

[ENTER]ボタンを押し、改めて名前を入力してください。

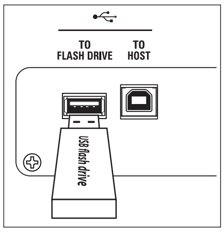
メモリー内に同じ名前のファイルが存在します。

NOを選択すると別の名前で保存します。また、YESを選択すると既存のファイルを今回のソングで上書きします。

DELETE（デリート）

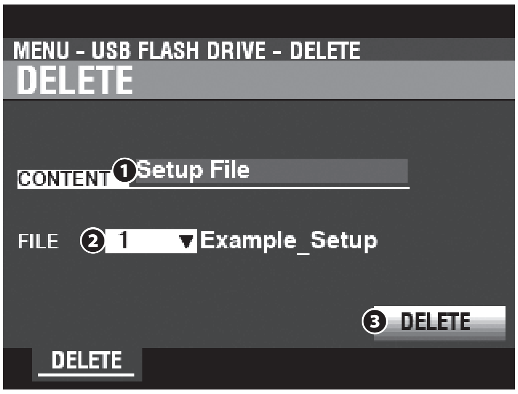
USBメモリーに保存したコンテンツを削除します。

① USBメモリーを挿入する



あらかじめ[TO FLASH DRIVE]ジャックにUSBメモリーを挿入しておきます。

② DELETEページに移動する



[MENU/EXIT] - **USB FLASH DRIVE** - **DELETE** - [ENTER]と操作し、**DELETE**ページに移動します。

③ 必要項目を選択する

削除するために必要な項目を入力します。

❶ CONTENT

削除するコンテンツを選択します。

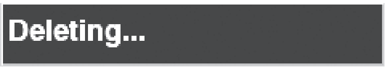
Setup............................... セットアップ
Upper Patch.................. 単一のパッチ（UPPERパート）
Lower Patch.................. 単一のパッチ（LOWERパート）
Tone Wheel.................... カスタム・トーンホイール
Contact........................... カスタム・コンタクト
Cabinet........................... カスタム・キャビネット
Pipe................................. カスタム・パイプ
Song................................ ソング

❷ FILE

削除するファイルを選択します。

❸ DELETE

カーソルをこのアイコンに合わせ[ENTER]ボタンを押すと、以上の項目が確定し、削除が行われます。

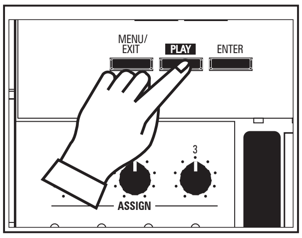


削除処理中は “Deleting” が表示されます。この間は、絶対に電源を切らないでください。

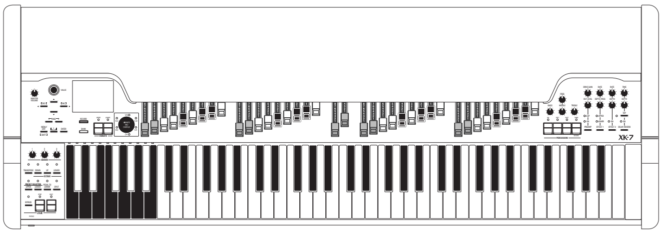
NOTE: 削除操作を中止するには、[ENTER]ボタンの代わりに[MENU/EXIT]または[PLAY]ボタンを押します。

削除が完了すると、“Completed” が約1秒間表示されます。

④ プレイ画面に戻る



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。



トラブルシューティング

トラブルシューティング

トラブル

● 操作を受け付けない。

・ 一旦POWERスイッチをOFFにし、再びONにしてください。

● 音が出ない。

・ ローカルコントロールがオフになっている→

外部シーケンサーやコンピューターを使用しない場合は、ローカルコントロールをオンにします。(P. 154)

・ レスリー・スピーカーが接続されている。→

LESLIEソケットにレスリー・スピーカーが接続されている場合、ロータリーチャンネルへ送られる音はLINE OUTジャックやPHONESジャックからは出力されません。

・ ROTARY OUTが "Used" に設定されている。→

外部のロータリー機器を接続しない場合は "Not Used" に設定します。(P. 128)

● エクスプレッションが変化しない。

・ エクスプレッションソースが正しく設定されていない。→

CONTROL画面のエクスプレッションソース項目を正しく設定します。(P. 132)

・ マルチエフェクトのソースが"EXP"に設定されている。→

マルチエフェクトのソースを"EXP"以外に設定します。(P. 89)

● フット・スイッチが動作しない。

・ フット・スイッチの項目が正しく設定されていない。→

CONTROL画面のフット・スイッチ項目を正しく設定します。(P. 130)

● フット・スイッチの機能が踏んだ時ではなく、離した時に動作してしまう。

・ フット・スイッチが誤判定された。→

電源を切った状態でフット・スイッチを接続し、フット・スイッチを踏まずに電源を入れます。

● [MENU/EXIT]、[RECORD]ボタンが操作できない。

・ ディスプレイ操作がロックされている。→

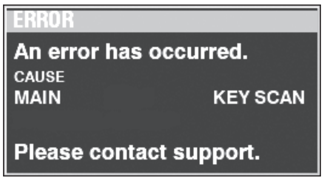
ロックを解除します。(P. 69)

● 音が鳴りっぱなしになった。

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

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

エラー・メッセージ



修復不可能なエラーが発生しました。お買い上げの販売店またはもよりの営業所にお問い合わせ下さい。

動作に必要なファイルを読み込むことができません。アップデータを準備し、アップデート作業を行ってください。

[**UPDATE**]アイコンを[ENTER]ボタンで押すことで、**UPDATE**ページ(P. 145)へ移動します。

不足しているファイルは、**INFORMATION**ページ(P. 144)で、ソフトウェアのバージョンが「---」と表示されます。

APPENDIX

ファクトリー・パッチ一覧

Patch #	Bank	Key	Category	UPPER Name		LOWER and PEDAL Name	
F00	C	C	Showcase	Dr. L.S.	U	Dr. L.S.	L
F01	C	C♯	Showcase	Squabble	U	Squabble	L
F02	C	D	Showcase	Rock	U	Rock	L
F03	C	D♯	Showcase	Classic Rock	U	Classic Rock	L
F04	C	E	Showcase	Booker	U	Booker	L
F05	C	F	Showcase	Vx Reeds	U	Vx Reeds	L
F06	C	F♯	Showcase	Strings Ens Farf	U	Strings Ens Farf	L
F07	C	G	Showcase	Principal Chorus + Mixture	U	Principal Chorus + Mixture	L
F08	C	G♯	Showcase	Full Theatre	U	Full Theatre	L
F09	C	A	Showcase	Full Overdrive	U	Full Overdrive	L
F10	C♯	C	Rock	First 3 Overdrive	U	First 3 Overdrive	L
F11	C♯	C♯	Rock	Joe's M-3	U	Joe's M-3	L
F12	C♯	D	Rock	Power Comp	U	Power Comp	L
F13	C♯	D♯	Rock	Power Solo 1	U	Power Solo 1	L
F14	C♯	E	Rock	Power Solo 2	U	Power Solo 2	L
F15	C♯	F	Rock	Kinda Brian	U	Kinda Brian	L
F16	C♯	F♯	Rock	Mark's Foot Stmp	U	Mark's Foot Stmp	L
F17	C♯	G	Rock	Spencer Wood	U	Spencer Wood	L
F18	C♯	G♯	Rock	Jerry C.	U	Jerry C.	L
F19	C♯	A	Rock	Solo & Comp	U	Solo & Comp	L
F20	D	C	Classic Pipe	Principal Chorus	U	Principal Chorus	L
F21	D	C♯	Classic Pipe	Stopped Flute Chorus		Principal 4′ & 2′	
F22	D	D	Classic Pipe	Gamba Celeste		Flute Harmonique	
F23	D	D♯	Classic Pipe	Sesquialtera II		Gedeckt 8′	
F24	D	E	Classic Pipe	Stopped Flute 16′ & 8′		Melodia 8′	
F25	D	F	Classic Pipe	Diapason 8′ & 4′	U	Diapason 8′ & 4′	L
F26	D	F♯	Classic Pipe	Bourdon 16′ & Prin 2′		Principal 16′ & 8′	
F27	D	G	Classic Pipe	Flutes w/Trem		Gedeckt 8′ w/Trem	
F28	D	G♯	Classic Pipe	Hautbois Solo		Diapason 8′	
F29	D	A	Classic Pipe	Sforzando	U	Sforzando	L
F30	D♯	C	Theatre Pipe	Tibia 8′		Clarinet 8′	
F31	D♯	C♯	Theatre Pipe	Tibia 8′ & 4′		Diapason 8′	
F32	D♯	D	Theatre Pipe	Style D Trumpet 8′		Diapason & Vox	
F33	D♯	D♯	Theatre Pipe	Oboe 8′ & Tibia 4′		Diapason & Clarinet	
F34	D♯	E	Theatre Pipe	Tibias 16′ & 4′		Diapason & Flute	
F35	D♯	F	Theatre Pipe	Brass Trumpet 8′		Diapason & Oboe	
F36	D♯	F♯	Theatre Pipe	Tibias, Strings & Voxes		Diapason & Strings	
F37	D♯	G	Theatre Pipe	Tibia 16′ 8′ 2′ & Vox		Diapason Flute & Vox	
F38	D♯	G♯	Theatre Pipe	Full Tibias & Voxes		Diapason 8 & 4 & Vox	
F39	D♯	A	Theatre Pipe	Full Comb + Posthrn		Full Accomp.	
F40	E	C	DB Tibia	DB 8′ 4′		DB 8′ 4′ 64	
F41	E	C♯	DB Tibia	DB 8′ 2′		DB 8′ 2′ 62	
F42	E	D	DB Tibia	DB 8′ 1′		DB 8′ 4′ 2⅔′	
F43	E	D♯	DB Tibia	DB 8′ 4′ 2′		DB 8′ & 4′ 84	
F44	E	E	DB Tibia	DB 16′ 8′		DB 8′ & 4′ 61	
F45	E	F	DB Tibia	DB 16′ 4′		DB 8′ & 4′ 65	
F46	E	F♯	DB Tibia	DB 16′ 8′ 2′		DB 8′ & 4′ 73	
F47	E	G	DB Tibia	DB 16′ 8′ 4′ & 2′		DB 8′ & 4′ 87	
F48	E	G♯	DB Tibia	DB 16′ 8′ 4′ 2′ & 1′		DB 8′ 4′ 2′	
F49	E	A	DB Tibia	DB Full Organ		DB Ensemble	

パッチ名末尾の「U」「L」はそれぞれ、UPPERパート、LOWERパートを表します。

Patch #	Bank	Key	Category	UPPER Name		LOWER and PEDAL Name	
F50	F	C	Pop	Sylvia	U	Sylvia	L
F51	F	C♯	Pop	Lady	U	Lady	L
F52	F	D	Pop	Yeh Yeh	U	Yeh Yeh	L
F53	F	D♯	Pop	Season Time	U	Season Time	L
F54	F	E	Pop	On a Clear Day	U	On a Clear Day	L
F55	F	F	Pop	Twee motten	U	Twee motten	L
F56	F	F♯	Pop	Toccata Live	U	Toccata Live	L
F57	F	G	Pop	Je t'aime moi -+	U	Je t'aime moi -+	L
F58	F	G♯	Pop	Early Bird	U	Early Bird	L
F59	F	A	Pop	Bluesette	U	Bluesette	L
F60	F♯	C	Vx	Vx Mellow	U	Vx Mellow	L
F61	F♯	C♯	Vx	Vx Bright	U	Vx Bright	L
F62	F♯	D	Vx	Vx Mixture	U	Vx Mixture	L
F63	F♯	D♯	Farf	Farf Flute	U	Farf Flute	L
F64	F♯	E	Farf	Farf Brass	U	Farf Brass	L
F65	F♯	F	Farf	Farf Reeds	U	Farf Reeds	L
F66	F♯	F♯	Farf	Farf Strings	U	Farf Strings	L
F67	F♯	G	Farf	Farf Full	U	Farf Full	L
F68	F♯	G♯	Ace	Ace Flute	U	Ace Flute	L
F69	F♯	A	Ace	Ace Strings	U	Ace Strings	L
F70	G	C	Contemporary	Summer Samba	U	Summer Samba	L
F71	G	C♯	Contemporary	Pumping Compress	U	Pumping Compress	L
F72	G	D	Contemporary	Touch Wah	U	Touch Wah	L
F73	G	D♯	Contemporary	Ring + Flanged Jazz	U	Ring + Flanged Jazz	L
F74	G	E	Contemporary	California Girl	U	California Girl	L
F75	G	F	Contemporary	Won't Get Fooled	U	Won't Get Fooled	L
F76	G	F♯	Contemporary	[TAP] To Delay Time	U	[TAP] To Delay Time	L
F77	G	G	Contemporary	Drawbar Celesta	U	Drawbar Celesta	L
F78	G	G♯	Contemporary	Interference	U	Interference	L
F79	G	A	Contemporary	Talking Drawbars	U	Talking Drawbars	L
F80	G♯	C	B-3/C-3 Theatre	Cancel		Cancel	
F81	G♯	C♯	B-3/C-3 Theatre	French Horn 8′		Cello 8′	
F82	G♯	D	B-3/C-3 Theatre	Tibial 8′ & 2′		Dulciana 8′	
F83	G♯	D♯	B-3/C-3 Theatre	Clarinet 8′		Vibraharp 8′	
F84	G♯	E	B-3/C-3 Theatre	Novel Solo 8′		Vox 8′ & Tibia 4′	
F85	G♯	F	B-3/C-3 Theatre	Theatre Solo 16′		String Accomp. 8′	
F86	G♯	F♯	B-3/C-3 Theatre	Oboe Horn 8′		Open Diapason 8′	
F87	G♯	G	B-3/C-3 Theatre	Full Tibias 16′		Full Accomp. 8′	
F88	G♯	G♯	B-3/C-3 Theatre	Trumpet 8′		Tibia 8′	
F89	G♯	A	B-3/C-3 Theatre	Full Theatre Brass 16′		Bombarde 16′	
F90	A	C	B-3/C-3 Liturgical	Cancel (P. 37)		Cancel	
F91	A	C♯	B-3/C-3 Liturgical	Stopped Flute		Cello	
F92	A	D	B-3/C-3 Liturgical	Dulciana		Flute & String	
F93	A	D♯	B-3/C-3 Liturgical	French Horn		Clarinet	
F94	A	E	B-3/C-3 Liturgical	Salicional		Diapason, Gamba & Flute	
F95	A	F	B-3/C-3 Liturgical	Flutes 8′ & 4′		Great, no reeds	
F96	A	F♯	B-3/C-3 Liturgical	Oboe Horn		Open Diapason	
F97	A	G	B-3/C-3 Liturgical	Swell Diapason		Full Great	
F98	A	G♯	B-3/C-3 Liturgical	Trumpet		Tibia Clausa	
F99	A	A	B-3/C-3 Liturgical	Full Swell		Full Great with 16′	

プリセット・キーでのバンク G♯ 及び A はパッチロード(P. 138)により、ドローバー・レジストレーションのみ呼び出されます。

カスタムセット一覧

カスタム・トーンホイール

それぞれ、同名のモデル及び製造番号を模したカスタムです。

F1: B-3 A27563
F2: B-3 #364839
F3: A-102 #35564
F4: L-112 E220679

カスタム・コンタクト

F1: B-3 A27563
B-3オルガン、上記製造番号のコンタクトを模したカスタムです。

F2: Regular
多くのB-3/C-3に見られる、打鍵の深さに従い「高音から低音へ」接続されるコンタクトを模したカスタムです。

F3: Single
理想的な、全接点が一斉に接続されるコンタクトを模したカスタムです。

カスタム・サブドローバー

それぞれ、同名のモデル及び製造番号を模したカスタムです。
"Solid" は、架空のトランジスター・オルガンを表します。

F1: B-3 A27563
F2: B-3 #364839
F3: A-102 #35564
F4: Solid

カスタム・キャビネット

F1: 122 Gentle
122スピーカー・システム(大型、癖のあるホーンドライバー)を使い、裏側から集音、滑らかな変調が得られ、ステレオ・スピーカーで聞いた際に適度な存在感が得られるマイク・セッティングです。

F2: 122 Wild
122スピーカー・システムを使い、表側から集音、激しい変調感と、左右の広がりが得られるマイク・セッティングです。

F3: 122 Hot
122スピーカー・システムを使い、裏側から集音、深い変調感と、左右の広がりが得られるマイク・セッティングです。

F4: 122 BsStop
122スピーカー・システムを使い、表側から集音、ベース(ドラム)ローターを停止させた状態をシミュレートしています。

F5: 31H
31Hスピーカー・システムを使い、裏側から集音、滑らかな変調が得られ、ステレオ・スピーカーで聞いた際に適度な存在感が得られるマイク・セッティングです。

F6: 147 Gentle
147スピーカー・システム(大型、ワイドレンジ)を使い、裏側から集音、滑らかな変調が得られ、ステレオ・スピーカーで聞いた際に適度な存在感が得られるマイク・セッティングです。

F7: 147 Wild
147スピーカー・システムを使い、表側から集音、激しい変調感と、左右の広がりが得られるマイク・セッティングです。

F8: 145 Gentle
145スピーカー・システム(中型、若干ナローレンジ)を使い、裏側から集音、滑らかな変調が得られ、ステレオ・スピーカーで聞いた際に適度な存在感が得られるマイク・セッティングです。。

F9: 145 Wild
145スピーカー・システムを使い、表側から集音、激しい変調感と、左右の広がりが得られるマイク・セッティングです。

F10:PR-40
ステーショナリー・スピーカーをシミュレートしています。

カスタム・パイプ

F1: Classic 1
教会やクラシック音楽で使われるパイプ設定です。

F2: Classic 2
バッハやブクステフーデといったバロック音楽に向いたパイプ設定です。

F3: Theatre 1
娯楽音楽で使われるシアター・オルガン Wuritzer "Style 210" に準じたパイプ設定です。

F4: Theatre 2
同じくシアター・オルガン Wuritzer "Style 260 special" に準じたパイプ設定です。

パイプ・ストップ

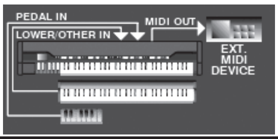
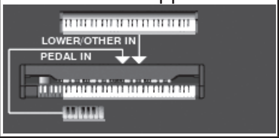
#	Pipe Voice
1	C-Open Diapason
2	C-Principal
3	C-Diapason
4	C-Bourdon 1
5	C-Bourdon 2
6	C-Gedeckt
7	C-Rohr Flute
8	C-Flute Hamonic
9	C-Flautino
10	C-Voix Cele II
11	C-Clarinet
12	C-Hautbois
13	C-Oboe
14	C-Vox Humana
15	C-Trompette
16	C-Cornet V

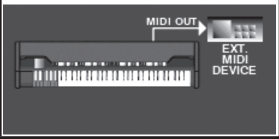
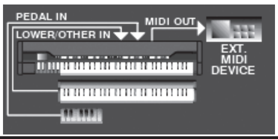
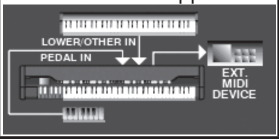
#	Pipe Voice
17	C-Mixture III
18	C-Mixture IV
19	C-Susquialtera II
20	C-Reserved 1
21	C-Reserved 2
22	T-Tibia Clausa
23	T-Brass Saxophone
24	T-Brass Trumpet
25	T-Clarinet
26	T-English PostHorn
27	T-Orchestral Oboe
28	T-Style D Trumpet
29	T-Viol d'Orchestre
30	T-Vox Humana
31	T-Viol Celeste
32	T-Reserved 1

#	Pipe Voice
33	T-Reserved 2
34	P-ConVln 32' & Brdn 16'
35	P-ConBmb 32' & Prn 16'
36	P-ConBrdn 32' & Flte 16'
37	P-Trompette 16'
38	P-Fagott 16'
39	P-SubBs 16' & Gedeckt 8'
40	P-Diapason 8' & Flute 4'
41	P-PrnChors 8' + Mixt IV
42	P-Tibia 16' & Flute 8'
43	P-Diap 16' & PostHorn
44	P-Cornopean
45	P-Reserved 1
46	P-Reserved 2

C ....Classical
T..........Theatre
P ....Pedal

MIDI テンプレート

Template		Basic	*3 KBD Lower	*3 KBD Upper
				
General	MIDI IN	Sequence	Lower	Upper
	VMC Depth	64	64	64
	Local Control	On	On	On
	Individual Parameters	NRPN	NRPN	NRPN
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
External Zones	External Zones	Off	Off	Off
	Program Change	Off	Off	Off
	Control Change	Off	Off	Off
	Octave To External Zones	Off	Off	Off
Transmit Channel	Tx. Upper	1	1	1
	Tx. Lower	2	2	2
	Tx. Pedal	3	3	3
	Tx. Multi Contact	Off	Off	Off
	Rx. Upper	1	1	1
	Rx. Lower	2	2	2
	Rx. Pedal	3	3	3
	Rx. Multi Contact	Off	Off	Off
Comments		本機単体(とペダル鍵盤)で演奏します。(†1)	本機、ロワー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†1)	本機、アパー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†1)

Template		EXZ	*EXZ 3 KBD Lower	*EXZ 3 KBD Upper
				
General	MIDI IN	Sequence	Lower	Upper
	VMC Depth	64	64	64
	Local Control	On	On	On
	Individual Parameters	NRPN	NRPN	NRPN
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
External Zones	External Zone	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Control Change	On	On	On
	Octave To External Zones	Off	Off	Off
Transmit Channel	Tx. Upper	Off	Off	Off
	Tx. Lower	Off	Off	Off
	Tx. Pedal	Off	Off	Off
	Tx. Multi Contact	Off	Off	Off
	Rx. Upper	1	1	1
	Rx. Lower	2	2	2
	Rx. Pedal	3	3	3
	Rx. Multi Contact	Off	Off	Off
Comments		本機単体(とペダル鍵盤)で演奏します。(†2)	本機、ロワー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†2)	本機、アパー鍵盤(とペダル鍵盤)で演奏します。(†2)

* XK-7のみ。
†1 演奏内容はMIDI OUT(USB MIDIを含む)から送信され、外部シーケンサーで記録できます。
†2 MIDI機器(USB MIDIを含む)をエクスターナル・ゾーンによってコントロールします。

MIDI インプリメンテーション

凡例

n=MIDI Channel Number: 0H - FH (Ch. 1 - 16)

チャンネル・ボイス・メッセージ

Note Off

Status	2nd	3rd	Description	
8nH	kkH	vvH, or	kk	Note Number: 00H – 7FH (0 – 127)
9nH	kkH	00H	vv	Velocity: 00H – 7FH (0 – 127)

Note On

Status	2nd	3rd	Description	
9nH	kkH	vvH	kk	Note Number: 00H – 7FH (0 – 127)
			vv	Velocity: 00H – 7FH (0 – 127)

Control Change

Bank Select (CC#0, 32)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	kkH	mmH	mm	Bank MSB (00H = User, 01H = Factory, 64H to 6DH = Bank [C] to [A]
BnH	20H	llH	ll	Bank LSB (always 00H)

Modulation (CC#1)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	01H	vvH	vv	Continuous Speed of the Digital Leslie: 00H – 7FH (Slow – Fast)

Volume (CC#7)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	07H	vvH	vv	Volume: 00H – 7FH (0 – 127) Controls present (hidden) Master Volume. 127 at powered ON.

Expression (CC#11)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	0BH	vvH	vv	Expression: 00H – 7FH (0 – 127)

Spring Shock (CC#48)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	30H	vvH	vv	Velocity: 01H – 7FH (1 – 127)

TW Brake (CC#49)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	31H	vvH	vv	Value: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = "Off", 64 – 127 = "On"

Damper (CC#64)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	40H	vvH	vv	Value: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = "Off", 64 – 127 = "On"

Sostenuto (CC#66)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	42H	vvH	vv	Value: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = "Off", 64 – 127 = "On"

Sustain Active (CC#69)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	45H	vvH	vv	Value: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = "Off", 64 – 127 = "On"

Prochord Active (CC#85)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	55H	vvH	vv	Value: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = "Off", 64 – 127 = "On"

Leslie Fast (CC#92)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	5CH	vvH	vv	Value: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = "Off", 64 – 127 = "On" This Control for receive only.

NRPN MSB/LSB (CC#98, 99)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	63H	mmH	mm	MSB: 00 – 7FH
BnH	62H	llH	ll	LSB: 00 – 7FH

Data Entry MSB/LSB (CC#6, 38)

Status	2nd	3rd	Description	
BnH	06H	mmH	mm	MSB: 00 – 7FH
BnH	26H	llH	ll	LSB: 00 – 7FH

Program Change

Status	2nd	Description	
CnH	ppH	pp	Program Number: 00H – 63H (Patch 0 – 127) 64H – 6DH (Favorite Key [C] to [A]) 7E, 7F (Adjust [A♯], [B])

Pitch Bend

Status	2nd	3rd	Description	
EnH	llH	mmH	mm	MSB
			ll	LSB 00H 00H – 00H 40H – 7FH 7FH (-8192 – 0 – +8191)

Example of operation

ex: select Patch# F15 for Upper Part

Bx 00 01 Bx 20 00 Cx 0F (x=Upper Channel)

ex: select Favorite Bank[C♯], Key[F] for Upper Part

Bx 00 65 Bx 20 00 Cx 69 (x=Upper Channel)

ex: select Adjust [B] for Upper Part

Cx 7F (x=Upper Channel)

チャンネル・モード・メッセージ

All Sounds Off (CC#120)

Status	2nd	3rd	Description
BnH	78H	00H	When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be turned off immediately.

Reset All Controllers (CC#121)

Status	2nd	3rd	Description
BnH	79H	00H	When this message is received, the following controllers will be set to their reset values. Expression: 127, TW Brake: Off, Damper: Off, Sustain: Off, Sostenuto: Off NRPN: unset; previously set data will not change

All Notes Off (CC#123)

Status	2nd	3rd	Description
BnH	7BH	00H	When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

ドローバー・データリスト

Part	Control Number								
	16´	5 ⅓´	8´	4´	2 ⅔´	2´	1 ⅗´	1 ⅓´	1´
Upper	0CH(12)	0DH(13)	0EH(14)	0FH(15)	10H(16)	11H(17)	12H(18)	13H(19)	14H(20)
Lower	15H(21)	16H(22)	17H(23)	18H(24)	19H(25)	1AH(26)	1BH(27)	1CH(28)	1DH(29)
Pedal	21H(33)	-	23H(35)	-	-	-	-	-	-

	Level								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Value	00 - 0FH (0 - 15)	10 - 1FH (16 - 31)	20 - 2FH (32 - 47)	30 - 3FH (48 - 63)	40 - 4FH (64 - 79)	50 - 5FH (80 - 95)	60 - 6FH (96 - 111)	70 - 7EH (112-126)	7FH (127)

ex: Set Lower 8´ to level 7 via MIDI... Bx 17 70 (x=Upper Channel)

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

メモリー・ダンプ

1. Each Packet (139 Bytes)

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID (refer to P. 157)
10	Model ID MSB
26	Model ID LSB
11	Command: Data Packet
[TYPE]	Data Type 07H = Temp. Dump 08H = A♯ and B keys Dump 0AH = System Dump
[PNH]	Packet Number MSB
[PNL]	Packet Number LSB
[DATA]	64 Bytes Data 128 Bytes nibblized ASCII ex: 7EH = 37H, 45H
[CHD]	Check Digit Lower 7 bits of XOR [DATA]
F7	End Of Exclusive

2. Acknowledge

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
26	Model ID LSB
14	Command: Acknowledge
[TYPE]	Data Type
[AK]	Result 00H = OK 05H = Check Digit Error 06H = Receive Protected
[PNH]	Packet Number MSB
[PNL]	Packet Number LSB
F7	End Of Exclusive

3. # of Packets

Temp. Dump: 6 (Temporary) + 11 (A♯ and B keys)
System Dump: 13

ダンプ・リクエスト（受信のみ）

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
26	Model ID LSB
12	Command: Dump Request
[TYPE]	Data Type 07H = Temp. Dump (replies 07H and 08H) 0AH = System Dump
F7	End Of Exclusive

NRPNスイッチ

F0	Suzuki Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
26	Model ID LSB
02	Command: NRPN Sw.
[DATA]	00: Off 01: NRPN 02: Sys Ex
F7	End Of Exclusive

When this device receives this message, switch Tx & Rx Individual Messages in the UPPER channel.

データ・セット

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
26	Model ID LSB
13	Command: Data Set
[ADDRESS]	Address (5 bytes, MSB to LSB)
[DATA]	Data (Flexible bytes)
F7	End Of Exclusive

アイデンティティ・リクエスト（受信のみ）

F0	System Exclusive
7E	Universal non real-time
dd	Device ID
06	Sub ID #1
01	Sub ID #2
F7	End Of Exclusive

アイデンティティ・リプライ（送信のみ）

F0	System Exclusive
7E	Universal non real-time
dd	Device ID
06	Sub ID #1
02	Sub ID #2
55	SUZUKI ID
00 10	Device Family code
00 26	Device Family number
00 00	
00 00	
F7	End Of Exclusive

When Identity Request is received, Identity Reply will be transmitted.

パッチ・パラメーター

Category	Parameter	NRPN MSB (63)	NRPN LSB (62)	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.
Name Upper		--	--	00	00	10	00	00	10	16 letters
Name Lower		--	--	00	00	10	00	01	10	16 letters
Internal Zones	Octave Upper	1A	00	00	00	00	1A	00	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Split On	1A	01	00	00	00	1A	01	01	00, 01 (Off, On)
	Split Point	1A	02	00	00	00	1A	02	01	00 – 7F: note number
	Octave Split Lower	1E	00	00	00	00	1E	00	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Octave Real Lower	1E	01	00	00	00	1E	01	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Pedal to Lower On	1E	02	00	00	00	1E	02	01	00, 01 (Off, On)
	Pedal to Lower Mode	1E	03	00	00	00	1E	03	01	00 – 02 (Lowest, Chord, Poly)
	Pedal to Lower Upper Limit	1E	04	00	00	00	1E	04	01	00 – 7F: note number
	Octave Pedal	21	00	00	00	00	21	00	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Lower to Pedal On	21	01	00	00	00	21	01	01	00, 01 (Off, On)
	Lower to Pedal Upper Limit	21	02	00	00	00	21	02	01	00 – 7F: note number
External Zones x= 0: Upper 1 1: Upper 2 2: Upper 3 3: Lower 1 4: Lower 2 5: Pedal	Octave	3x	05	00	00	00	3x	05	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Transpose	3x	06	00	00	00	3x	06	02	3F 7A – 40 00 – 40 06 (-6 – ±0 – +6)
	On	3x	00	00	00	00	3x	00	01	00, 01 (Off, On)
	MIDI Channel	3x	01	00	00	00	3x	01	01	00 – 0F (1 – 16)
	Bank Select MSB	3x	02	00	00	00	3x	02	01	00 – 7F (0 – 127)
	Bank Select LSB	3x	03	00	00	00	3x	03	01	00 – 7F (0 – 127)
	Program Change	3x	04	00	00	00	3x	04	01	00 – 7F (0 – 127)
	Key Range Low	3x	07	00	00	00	3x	07	01	00 – 7F: note number
	Key Range High	3x	08	00	00	00	3x	08	01	00 – 7F: note number
	Volume	3x	09	00	00	00	3x	09	01	00 – 7F (0 – 127)
	Pan	3x	0A	00	00	00	3x	0A	01	00 – 40 – 7F (Left – Center – Right)
	Velocity Curve	3x	0B	00	00	00	3x	0B	01	00 – 04 (Off, Hard – Easy)
	Damper Enable	3x	0C	00	00	00	3x	0C	01	00, 01 (Off, On)
	Expression Enable	3x	0D	00	00	00	3x	0D	01	00, 01 (Off, On)
	Expression Minimum	3x	0E	00	00	00	3x	0E	01	00 – 3F (0 – 63)
	Expression Maximum	3x	0F	00	00	00	3x	0F	01	40 – 7F (64 – 127)
	Expression CC	3x	10	00	00	00	3x	10	01	00, 01, 02 (Off, 7, 11)
Control Upper	TW Brake Range	18	00	00	00	00	18	00	01	34 – 64 – 4C (-24 – 0 – +12)
	TW Brake Time	18	01	00	00	00	18	01	01	0 – 31 (0.1 – 5.0sec)
	TW Brake Amp	18	02	00	00	00	18	02	01	00, 01 (Off, On)
	Damper Enable Upper	18	03	00	00	00	18	03	01	00, 01 (Off, On)
	Pitch Bend Up	18	04	00	00	00	18	04	01	00 – 0C (0 – 12 semitones)
	Pitch Bend Down	18	05	00	00	00	18	05	01	00 – 18 (0 – 24 semitones)
	Modulation Mode	18	06	00	00	00	18	06	01	00, 01 (Off, Close, Open)
Control Lower	Damper Enable Lower	1D	01	00	00	00	1D	01	01	00, 01 (Off, On)
Control Pedal	Damper Enable Pedal	20	00	00	00	00	20	00	01	00, 01 (Off, On)
Control Assignable (XK-7)	Knob 1 (XK-7)	19	00	00	00	00	19	00	01	00 – 17 00: Off 01: Keyclick Level 02: Leakage Level 03: Tone Control Value 04: TR Vibrato Rate 05: Tremulant Rate 06: Sustain LengthU 07: Sustain Length L 08: Sustain Length P 09: Pitch Bend 0A: Expression 0B: Modulation 0C, 0D: EXZ U1 Volume,Pan 0E, 0F: EXZ U2 Volume,Pan 10, 11: EXZ U3 Volume,Pan 12, 13: EXZ L1 Volume,Pan 14, 15: EXZ L2 Volume,Pan 16, 17: EXZ P Volume,Pan 18, 19, 1A: EXZ U1, 2, 3 CC 1B, 1C: EXZ L1, 2 CC 1D: EXZ P1 CC
	Knob 2	19	01	00	00	00	19	01	01	
	Knob 3	19	02	00	00	00	19	02	01	
Control Assignable (XK-7)	Button 1	19	03	00	00	00	19	03	01	00 – 0D 00: Off 01: Sustain U 02: Sustain L 03: Sustain P 04: Damper 05: Sostenuto 06: TW Brake 07: Spring 08: EXZ U1 On 09: EXZ U2 On 0A: EXZ U3 On 0B: EXZ L1 On 0C: EXZ L2 On 0D: EXZ P On
	Button 2	19	04	00	00	00	19	04	01	
	Button 3	19	05	00	00	00	19	05	01	

Category	Parameter	NRPN MSB (63)	NRPN LSB (62)	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data The data length 01 uses only MSB, length 02 uses MSB and LSB.
Control Assignable (XK-7D and XK-7D)	Knob 1	19	06	00	00	00	19	06	01	00 – 17 00: Off 0C, 0D: EXZ U1 Volume,Pan 01: Keyclick Level 0E, 0F: EXZ U2 Volume,Pan 02: Leakage Level 10, 11: EXZ U3 Volume,Pan 03: Tone Control Value 12, 13: EXZ L1 Volume,Pan 04: TR Vibrato Rate 14, 15: EXZ L2 Volume,Pan 05: Tremulant Rate 16, 17: EXZ P Volume,Pan 06: Sustain Length U 18, 19, 1A: EXZ U1, 2, 3 CC 07: Sustain Length L 1B, 1C: EXZ L1, 2 CC 08: Sustain Length P 1D: EXZ P1 CC 09: Pitch Bend 0A: Expression 0B: Leslie Speed
	Knob 2	19	07	00	00	00	19	07	01	
	Knob 3	19	08	00	00	00	19	08	01	
Control Assignable CC (Control Change)	Knob 1	19	09	00	00	00	19	09	01	00 – 4B (0 – 75) 00: Modulation 20: Sound Variation 01: Breath 21: Resonance 02: Undefined 3 22: Release Time 03: Foot Controller 23: Attack Time 04: Portamento Time 24: Cutoff Freq 05: Balance 25-2D: Undefined 75-83 06: Undefined 9 2E: Portament Ctrl 07: Effect Ctrl 1 2E-34: Undefined 85-90 08: Effect Ctrl 2 35: Reverb Send 09-0A: Undefined 14-15 36 Leslie Fast 0B-0E: VCont 1-4 37: Chorus Send 0F-1A: Undefined 20-31 38: Delay Send 1B: Portamento 39: Phaser Send 3A-4B: Undefined 102-119
	Knob 2	19	0A	00	00	00	19	0A	01	
	Knob 3	19	0B	00	00	00	19	0B	01	
Drawbars Upper	Octave	10	00	00	00	00	10	00	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Key Range Low	10	01	00	00	00	10	01	01	00 – 7F: note number
	Key Range High	10	02	00	00	00	10	02	01	00 – 7F: note number
	Loudness	10	03	00	00	00	10	03	01	00 – 7F (0 – 127)
	Organ Type	10	04	00	00	00	10	04	01	00 – 04 00: Tone Wheel 03: Farf 01: Mellow 04: Ace 02: Vx. 05: Pipe
	Key Click Level	10	05	00	00	00	10	05	01	00 – 7F (0 – 127)
	Leakage Level	10	06	00	00	00	10	06	01	00 – 7F (0 – 127)
	Custom TW	10	07	00	00	00	10	07	01	00 – 07 (U1 – F4)
	Custom Contact	10	08	00	00	00	10	08	01	00 – 05 (U1 – F3)
	Custom Pipe	10	09	00	00	00	10	09	01	00 – 07 (U1 – F4)
	Sustain Upper On	10	0A	00	00	00	10	0A	01	00, 01 (Off, On)
	Sustain Upper Length	10	0B	00	00	00	10	0B	01	00 – 09 (1 – 10)
	Impedance Reduction	10	0C	00	00	00	10	0C	01	00, 01 (Off, On)
Drawbars Lower	Octave	1B	00	00	00	00	1B	00	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Key Range Low	1B	01	00	00	00	1B	01	01	00 – 7F: note number
	Key Range High	1B	02	00	00	00	1B	02	01	00 – 7F: note number
	Sustain Lower On	1B	03	00	00	00	1B	03	01	00, 01 (Off, On)
	Sustain Lower Length	1B	04	00	00	00	1B	04	01	00 – 09 (1 – 10)
Drawbars Pedal	Octave	1F	00	00	00	00	1F	00	02	3F 7E – 40 00 – 40 02 (-2 – ±0 – +2)
	Key Range Low	1F	01	00	00	00	1F	01	01	00 – 7F: note number
	Key Range High	1F	02	00	00	00	1F	02	01	00 – 7F: note number
	Key Click Mode	1F	03	00	00	00	1F	03	01	00, 01 (Off, U&L)
	Custom Sub Drawbars	1F	04	00	00	00	1F	04	01	00 – 07 (U1 – F4)
	Key Mode	1F	05	00	00	00	1F	05	01	00, 01 (Mono, Poly)
	Sustain Pedal On	1F	07	00	00	00	1F	07	01	00, 01 (Off, On)
	Sustain Pedal Length	1F	08	00	00	00	1F	08	01	00 – 09 (1 – 10)
	Decay Pedal Length	1F	09	00	00	00	1F	09	01	00 – 0A (1 – 10, Continue)
	Effects	1F	0A	00	00	00	1F	0A	01	00, 01 (Off, On)
Percussion	On	11	00	00	00	00	11	00	01	00, 01 (Off, On)
	Harmonic	11	01	00	00	00	11	01	01	00, 01 (Second, Third)
	Fast Decay	11	02	00	00	00	11	02	01	00, 01 (Slow, Fast)
	Volume Soft	11	03	00	00	00	11	03	01	00, 01 (Normal, Soft)
	Level at Normal	11	04	00	00	00	11	04	01	00 – 7F (0 – 127)
	Level at Soft	11	05	00	00	00	11	05	01	00 – 7F (0 – 127)
	Decay at Slow	11	06	00	00	00	11	06	01	00 – 18 (0 – 24)
	Decay at Fast	11	07	00	00	00	11	07	01	00 – 18 (0 – 24)
	Drive Level	11	08	00	00	00	11	08	01	00 – 7F (0 – 127)
	Touch	11	09	00	00	00	11	09	01	00, 01 (Off, On)
	1' Cancel	11	0A	00	00	00	11	0A	01	00, 01 (Off, On)
	Drawbar Level	11	0B	00	00	00	11	0B	01	00, 01 (0, Soft)

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address					SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB						
Registration Upper	16′	--	--	00	00	01	01	00	01	00 – 08 (0 – 8)
	5 1/3′	--	--	00	00	01	01	01	01	00 – 08 (0 – 8)
	8′	--	--	00	00	01	01	02	01	00 – 08 (0 – 8)
	4′	--	--	00	00	01	01	03	01	00 – 08 (0 – 8)
	2 2/3′	--	--	00	00	01	01	04	01	00 – 08 (0 – 8)
	2′	--	--	00	00	01	01	05	01	00 – 08 (0 – 8)
	1 3/5′	--	--	00	00	01	01	06	01	00 – 08 (0 – 8)
	1 1/3′	--	--	00	00	01	01	07	01	00 – 08 (0 – 8)
	1′	--	--	00	00	01	01	08	01	00 – 08 (0 – 8)
Registration Lower	16′	--	--	00	00	01	02	00	01	00 – 08 (0 – 8)
	5 1/3′	--	--	00	00	01	02	01	01	00 – 08 (0 – 8)
	8′	--	--	00	00	01	02	02	01	00 – 08 (0 – 8)
	4′	--	--	00	00	01	02	03	01	00 – 08 (0 – 8)
	2 2/3′	--	--	00	00	01	02	04	01	00 – 08 (0 – 8)
	2′	--	--	00	00	01	02	05	01	00 – 08 (0 – 8)
	1 3/5′	--	--	00	00	01	02	06	01	00 – 08 (0 – 8)
	1 1/3′	--	--	00	00	01	02	07	01	00 – 08 (0 – 8)
	1′	--	--	00	00	01	02	08	01	00 – 08 (0 – 8)
Registration Pedal	16′	--	--	00	00	01	03	00	01	00 – 08 (0 – 8)
	8′	--	--	00	00	01	03	01	01	00 – 08 (0 – 8)
Animation Upper & Lower	Vibrato Upper	12	00	00	00	00	12	00	01	00, 01 (Off, On)
	Vibrato Mode	12	01	00	00	00	12	01	01	00 – 05 (V1 – C3)
	Vibrato Type	12	02	00	00	00	12	02	01	00 – 02 (Big Box, Small Box, Metal Box)
	Vibrato Rate (TW)	12	03	00	00	00	12	03	01	00 – 7F (5.78 – 7.90 Hz)
	Vibrato Chorus Mix	12	04	00	00	00	12	04	01	00 – 40 – 7F (D64 – Even – 63V)
	Vibrato Chorus Emphasis	12	05	00	00	00	12	05	01	00 – 7F (0 – 127)
	Vibrato Rate (Transistor)	12	06	00	00	00	12	06	01	00 – 7F (0 – 127)
	Vibrato Rate (Pipe)	12	07	00	00	00	12	07	01	00 – 7F (0 – 127)
	Leslie Bypass	12	08	00	00	00	12	08	01	00, 01 (Off, On)
	Leslie Stop	12	09	00	00	00	12	09	01	00, 01 (Off, On)
	Leslie Fast	12	0A	00	00	00	12	0A	01	00, 01 (Off, On)
	Leslie On Reverb	12	0B	00	00	00	12	0B	01	00, 01 (Off, On)
	Leslie Input Gain	12	0C	00	00	00	12	0C	01	00 – 7F (0 – 127)
	Leslie Output Gain	12	0D	00	00	00	12	0D	01	00 – 7F (0 – 127)
	Custom Cabinet	12	0E	00	00	00	12	0E	01	00 – 13 (U1 – F10)
Animation Lower	Vibrato Lower	1C	00	00	00	00	1C	00	01	00, 01 (Off, On)
Multi Effects 1	On	13	00	00	00	00	13	00	01	00, 01 (Off, On)
	Allocate	13	01	00	00	00	13	01	01	00 – 02 (Upper, Lower, Upper+Lower)
	Type	13	02	00	00	00	13	02	01	00: Tremolo 01: Wah-Wah 02: Ring Mod 03: Compressor
	Param 1	13	03	00	00	00	13	03	01	00 – 03 (0 – 3)
	Param 2	13	04	00	00	00	13	04	01	00 – 03 (0 – 3)
	Param 3	13	05	00	00	00	13	05	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 4	13	06	00	00	00	13	06	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 5	13	07	00	00	00	13	07	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 6	13	08	00	00	00	13	08	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 7	13	09	00	00	00	13	09	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 8	13	0A	00	00	00	13	0A	01	00 – 7F (0 – 127)
Pre-Amplifier	On	14	00	00	00	00	14	00	01	00, 01 (Off, On)
	Drive Level	14	01	00	00	00	14	01	01	00 – 7F (0 – 127)
	Output Level	14	02	00	00	00	14	02	01	00 – 7F (0 – 127)
	Type	14	03	00	00	00	14	03	01	00 – 03 (Tube Amp, Stomp Box, Clip, EP Amp)
	Presence	14	04	00	00	00	14	04	01	00 – 7F (0 – 127)
	Exp. Control	14	05	00	00	00	14	05	01	00, 01 (Exp-PreAmp, PreAmp-Exp)
	Tone Control	14	06	00	00	00	14	06	01	00 – 12 (-9 – 0 – +9)
	Hysteresis	14	07	00	00	00	14	07	01	00 – 7F (0 – 127)
	Impedance Reduction	14	08	00	00	00	14	08	01	00 – 7F (0 – 127)
Multi Effects 2	On	15	00	00	00	00	15	00	01	00, 01 (Off, On)
	Type	15	01	00	00	00	15	01	01	00: Auto Pan 01: Phaser 02: Flanger 03: Chorus 04: Delay
	Param 1	15	02	00	00	00	15	02	01	00 – 03 (0 – 3)
	Param 2	15	03	00	00	00	15	03	01	00 – 03 (0 – 3)
	Param 3	15	04	00	00	00	15	04	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 4	15	05	00	00	00	15	05	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 5	15	06	00	00	00	15	06	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 6	15	07	00	00	00	15	07	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 7	15	08	00	00	00	15	08	01	00 – 7F (0 – 127)
	Param 8	15	09	00	00	00	15	09	01	00 – 7F (0 – 127)

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address					SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB						
Equalizer	Bass Freq	16	00	00	00	00	16	00	01	00 – 18 (20 – 308Hz)
	Mid Freq	16	01	00	00	00	16	01	01	00 – 0F (250 – 3.1kHz)
	Treble Freq	16	02	00	00	00	16	02	01	00 – 13 (3.0k – 8.0kHz)
	Bass Gain	16	03	00	00	00	16	03	01	00 – 09 – 12 (-9 – ±0 – +9)
	Mid Gain	16	04	00	00	00	16	04	01	00 – 09 – 12 (-9 – ±0 – +9)
	Treble Gain	16	05	00	00	00	16	05	01	00 – 09 – 12 (-9 – ±0 – +9)
Delay/Reverb	On	17	00	00	00	00	17	00	01	00, 01 (Off, On)
	Structure	17	01	00	00	00	17	01	01	00 – 02 (Reverb, Delay, Reverb + Delay)
	Delay Pan	17	02	00	00	00	17	02	01	00 – 02 (Mono, RtoL, LtoR)
	Delay Type	17	03	00	00	00	17	03	01	00, 01 (Digital, Analog)
	Delay Mix	17	04	00	00	00	17	04	01	00 – 7F (0 – 127)
	Delay Time	17	05	00	00	00	17	05	01	00 – 7F (0 – 127)
	Delay Feedback	17	06	00	00	00	17	06	01	00 – 7F (0 – 127)
	Reverb Type	17	07	00	00	00	17	07	01	00 – 07 00: Room 1 05: Church 01: Room 2 06: Plate 02: Live 07: Spring 03: Hall 1 04: Hall 2
	Reverb Depth	17	08	00	00	00	17	08	01	00 – 7F (0 – 127)
	Reverb Time	17	09	00	00	00	17	09	01	00 – 7F (0 – 127)
	Reverb Pre LPF	17	0A	00	00	00	17	0A	01	00 – 7F (0 – 127)

ex: select Organ Type at Mellow
SysEx: F0 55 dd 10 26 13 00 00 00 10 04 01 F7 (dd = Device ID)
NRPN: Bx 63 10 Bx 62 04 Bx 06 01 (x = UPPER Channel)

トーンホイール・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data	Description
Temporary Tone Wheels	Name	10	00	00	00	00	10	(16 characters)	
	Foldback Low	10	00	00	00	01	01	00, 01 (Off, On)	
	Foldback High	10	00	00	00	02	01	00, 01 (Off, On)	
	Lowest Note	10	00	00	00	03	01	00 – 0C (TW#01 – #12)	
	Highest Note	10	00	00	00	04	01	00 – 05 (TW#91 – #96)	
	Leakage Increase Rate	10	00	00	00	05	01	00 – 7F (0 – 127)	
	Percussion Total Level	10	00	00	00	06	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	
	Cust. TW Total Level Upper & Lower	10	00	00	00	07	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	
	Cust. TW Total Level Pedal	10	00	00	00	08	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	
	Each TW Level	10	00	00	01	tt	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	tt: Tone Wheel number; 00 – 0B (#01 – #12), 0C – 17 (#F01 – F12), 18 – 66 (#13 – #91), 67 – 6B (#F92 – #F96)
	Wow Flutter Depth	10	00	00	02	tt	01	00 – 7F (0 – 127)	
	Wow Flutter Speed	10	00	00	03	tt	01	00 – 7F (0 – 127)	
	Eccentricity Depth	10	00	00	04	tt	01	00 – 7F (0 – 127)	
	Eccentricity Speed	10	00	00	05	tt	01	00 – 7F (0 – 127)	

	Each Leak Level	11	0p	0g	tt	hh	02	00 00 – 08 11
								(0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])
									p: Part (0 = Upper, 1 = Lower, 2 = Percussion, 3 = Pedal)
									g: Footage (p = 0, 1);
									0 = 16′, 1 = 5 1/3′... 8 = 1′
									g: Footage (p = 2);
									3 = Second, 4 = Third
									g: Footage (p = 3);
									0 = 16′-16′, 1 = 16′-5 1/3′ ... 7 = 16′-1 1/3′
									8 = 8′-16′, 9 = 8′-5 1/3′ ... 15 = 8′-1 1/3′
									tt: Tone Wheel number;
									00 – 0B (#01 – #12),
									0C – 5A (#13 – #91),
									5B – 5F (#F92 – #F96)
									hh: Leak TW number;
									Same as above
									nn: Note number

	Total Leak Level	12	0p	0g	tt	hh	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	
	Matrix Level	13	0p	0g	00	nn	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	
	Impedance	14	00	00	nn	0g	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	
	Formant Level	15	00	00	00	0j	02	00 00 – 08 11 (0 – 1041: -inf, -100.0 – +4.0[dB])	j: Formant (0 – 7)
	Formant Phase	15	00	00	01	0j	02	00 00 – 02 67 (0 – 359 [degree])	

コンタクト・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data	Description
Temporary Contact	Name	20	00	00	00	00	10	(16 characters)	7bit ASCII

	Leaf Assign	21	0p	00	0g	nn	01	00 – 05 (1 – 6)	p: Part
									0 = Upper, 1 = Lower, 2 = Percussion, 3 = Pedal
									g: Footage (p = 0, 1);
									0 = 16′, 1 = 5 1/3′... 8 = 1′
									g: Footage (p = 2);
									0 = Second, 1 = Third
									g: Footage (p = 3);
									0 = 16′, 1 = 5 1/3′... 7 = 1 1/3′
									nn: Note number (for C scale, 61 notes keyboard)
									0 = lowest C, 1 = C♯, ... 3C = highest C

	Delay Time	21	0p	01	0g	nn	01	00 – 7F (0.0 – 725.6 ms)	

ペダル・サブドローバー・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data	Description
Temporary Pedal Sub Drawbars	Name	30	00	00	00	00	10	(16 characters)	7bit ASCII
	Complex TW LPF	30	00	00	00	01	01	00 – 7F (0 – 127)	
	Level	31	00	00	0g	0k	01	00 – 08 (0 – 9)	g: Main Footage; 0 = 16′, 1 = 8′ k: Sub Footage; 0 = 16′, 1 = 5 1/3′... 7 = 1 1/3′

パイプ・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data	Description
Pipes	Name	50	00	00	00	00	10	(16 characters)	
	Stop Assign	51	00	0p	0x	00	02	00 00 – 00 2D (C-Open Diapason – P-Cornopean)	p: Part 0 = Upper, 1 = Lower, 2 = Percussion, 3 = Pedal x: Drawbar Footage (p=0 or 1); 0 – 8 = 16′ – 1′ Drawbar Footage (p=2); 0, 1 = 16′, 8′
	Volume	51	00	0p	0x	01	02	00 00 – 01 41 (0 – 193: -inf, -92.0 – +4.0[dB])	
	Footage	51	00	0p	0x	02	01	00 – 09 (32′ – 1′)	
	Detune	51	00	0p	0x	03	02	3F 4E – 40 00 – 40 32 (-50 – ±0 – +50[cent])	
	Tremulant	51	00	0p	0x	04	01	00, 01 (Off, On)	
	Chiff	51	00	0p	0x	05	01	00 – 03 (Off, Soft, Normal, Loud)	
	Cut Off Frequency	51	00	0p	0x	06	02	3F 01 – 40 00 (-127 – 0)	
	Pan - Direction	51	00	0p	0x	07	01	00 – 40 – 7F (L64 – Center – R63)	
	Pan - Imaging	51	00	0p	0x	08	01	00 – 04 (Fixed, L-R, R-L, Pyramid, Inverted Pyramid)	

レスリー・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data Data length 01 uses MSB only, length 02 uses MSB and LSB.
Cabinet	Name	40	00	00	00	00	10	(16 Characters)
	Speaker	41	00	00	00	00	01	00 – 07 00: 145 Front 04: 122 Front 01: 145 Rear 05: 122 Rear 02: 147 Front 06: Cone Type 03: 147 Rear 07: PR-40
	Fast Speed Horn	42	00	00	00	00	02	00 00, 00 01 – 02 2D (0, 200 – 500 rpm)
	Slow Speed Horn	42	00	00	00	01	02	00 00, 00 01 – 00 65 (0, 20 – 120 rpm)
	Rise Time Horn	42	00	00	00	02	01	00 – 24 (0.8 – 12.5 sec)
	Fall Time Horn	42	00	00	00	03	01	00 – 24 (0.8 – 12.5 sec)
	Brake Time Horn	42	00	00	00	04	01	00 – 24 (0.8 – 12.5 sec)
	Delay Time Horn	42	00	00	00	05	01	00 – 05 (0.0 – 1.0 sec)
	Stop Angle Horn	42	00	00	00	06	02	00 00 – 02 67, 02 68 (0 – 359 dtg, Random)
	Fast Speed Drum	42	00	00	01	00	02	00 00, 00 01 – 02 2D (0, 200 – 500 rpm)
	Slow Speed Drum	42	00	00	01	01	02	00 00, 00 01 – 00 65 (0, 20 – 120 rpm)
	Rise Time Drum	42	00	00	01	02	01	00 – 23 (1.0 – 12.5 sec)
	Fall Time Drum	42	00	00	01	03	01	00 – 23 (1.0 – 12.5 sec)
	Brake Time Drum	42	00	00	01	04	01	00 – 23 (1.0 – 12.5 sec)
	Delay Time Drum	42	00	00	01	05	01	00 – 05 (0.0 – 1.0 sec)
	Stop Angle Drum	42	00	00	01	06	02	00 00 – 02 67, 02 68 (0 – 359 dtg, Random)
	Level Horn	43	00	00	00	00	02	00, 01 – 4D (-Inf, -76 – 0 dB)
	Mic. Type Horn	43	00	00	00	01	01	00, 01 (Condenser, Dynamic)
	Mic. Width Horn	43	00	00	00	02	01	00 – 64 (0 – 100 cm)
	Mic. Center Horn	43	00	00	00	03	01	0E – 40 – 72 (-50 – ±0 – +50 cm)
	Mic. Distance Horn	43	00	00	00	04	02	00 1E – 01 48 (0 – 170 cm)
	Stereo Image Horn	43	00	00	00	05	01	00, 01 – 7F (Mono, 1 – 127)
	Level Drum	43	00	00	01	00	02	00, 01 – 4D (-Inf, -76 – 0 dB)
	Mic. Type Drum	43	00	00	01	01	01	00, 01 (Condenser, Dynamic)
	Mic. Width Drum	43	00	00	01	02	01	00 – 64 (0 – 100 cm)
	Mic. Center Drum	43	00	00	01	03	01	0E – 40 – 72 (-50 – ±0 – +50 cm)
	Mic. Distance Drum	43	00	00	01	04	02	00 1E – 01 48 (30 – 200 cm)
	Stereo Image Drum	43	00	00	01	05	01	00, 01 – 7F (Mono, 1 – 127)
	Level Sub Bass	43	00	00	02	00	01	00, 01 – 4D (-Inf, -76 – 0 dB)

Example Set the Matrix Level for Lower, 4’, middle C at -12.1[dB] : F0 55 dd 10 26 13 13 01 03 00 18 06 70 F7 (dd = Device ID)
Assign the Contact for Middle C, Percussion Third at #3 via System Exclusive: F0 55 00 10 26 13 21 02 00 01 18 02 F7 (dd = Device ID)
Set Drawbar [LOWER 2] at S04 “C-Bourdon 1” via System Exclusive: F0 55 dd 10 26 13 51 00 01 01 00 00 03 F7 (dd = Device ID)

システム・パラメーター

Category	Parameter	NRPN MSB (63)	NRPN LSB (62)	SysEx Address MSB to LSB					SysEx Length	Data
Tune	Master Tune	00	00	00	00	00	00	00	02	032E – 0338 – 0342 (A= 430 – 440 – 450 Hz)
	Transpose	00	01	00	00	00	00	01	02	3F 7A – 40 00 – 40 06 (-6 – ±0 – +6 semitones)
Master Equalizer	Bass Gain	01	00	00	00	00	01	00	01	00 – 09 – 12 (-9 – ±0 – +9)
	Mid Gain	01	01	00	00	00	01	01	01	00 – 09 – 12 (-9 – ±0 – +9)
	Treble Gain	01	02	00	00	00	01	02	01	00 – 09 – 12 (-9 – ±0 – +9)
	Bass Freq	01	03	00	00	00	01	03	01	00 – 18 (20 – 308Hz)
	Mid Freq	01	04	00	00	00	01	04	01	00 – 0F (125 – 4kHz)
	Treble Freq	01	05	00	00	00	01	05	01	00 – 13 (3.0k – 8.0kHz)
	Mid Q	01	06	00	00	00	01	06	01	00 – 3F (0 – 63)
Audio	Use Rotary Out	02	00	00	00	00	02	00	01	00, 01 (Off, On)
	Use Bass Out	02	01	00	00	00	02	01	01	00, 01 (Off, On)
	Bass Out Type	02	02	00	00	00	02	02	01	00, 01 (Pedal, LPF)
	Bass Out C/Off Freq.	02	03	00	00	00	02	03	01	00 – 7F (0 – 127)
	Bass Out Phase Pol.	02	04	00	00	00	02	04	01	00, 01 (Normal, Inverted)
	Ext. Leslie Channel	02	05	00	00	00	02	05	01	00, 01 (1, 3)
	With Preamp	02	06	00	00	00	02	06	01	00, 01 (Without, With)
Foot Switches	Mode 1 - Tip	03	00	00	00	00	03	00	01	00 – 28
	Mode 1 - Ring	03	01	00	00	00	03	01	01	00: Off 09: Spring Shock
	Mode 2 - Tip	03	02	00	00	00	03	02	01	01: Leslie S/F Alt 0A: Delay Time
	Mode 2 - Ring	03	03	00	00	00	03	03	01	02: Leslie S/F Mom 0B: Damper
	Mode EXP-100	03	04	00	00	00	03	04	01	03: Leslie S/F Tri 0C: Sostenuto
										04: TW Brake 0D: Sustain
										05: Patch Fwd 0E: Pedal To Lower
										06: Patch Back 0F: ProChord
										07: Favorite Fwd 10-28: Bass 1C – 3C
										08: Favorite Back
Expression	Source	04	00	00	00	00	04	00	01	00 – 02 (Pedal, MIDI, Both)
	Device	04	01	00	00	00	04	01	01	00 – 02 (EXP-100, Phone, H-BUS)
	Polarity	04	02	00	00	00	04	02	01	00, 01 (H or R, Y or K)
	Min. Level Mode	04	03	00	00	00	04	03	01	00, 01 (Off, Soft)
	Min. Level	04	04	00	00	00	04	04	01	00 – 29 (Off, -40 – ±0dB)
	Min. Limit LF	04	05	00	00	00	04	05	01	00 – 29 (Off, -40 – ±0dB)
	Min. Limit HF	04	06	00	00	00	04	06	01	00 – 29 (Off, -40 – ±0dB)
	Curve	04	08	00	00	00	04	08	01	00 – 02 (B-3, Linear, Capacitor)
Damper	Upper	05	00	00	00	00	05	00	01	00, 01, 02 (Patch, Disabled, Enabled)
	Lower	05	01	00	00	00	05	01	01	
	Pedal	05	02	00	00	00	05	02	01	
Octave / Transpose buttons	Mode Oct/Xposepose	06	00	00	00	00	06	00	01	00, 01 (Every, Next)
	Mode Octave Down	06	01	00	00	00	06	01	01	00, 01 (Octave, Assign)
	Mode Octave Up	06	02	00	00	00	06	02	01	
	Mode Octave Lower	06	03	00	00	00	06	03	01	
Knobs / Drawbars	Control Mode	07	00	00	00	00	07	00	01	00, 01 (A♯/B, Always A♯)
	Action	07	01	00	00	00	07	01	01	00, 01 (Momentary, Across)
Display	Short Cut	08	00	00	00	00	08	00	01	00 – 03 (0, 1, 2 sec, No)
	Time Out	08	01	00	00	00	08	01	01	00 – 03 (4, 8, 16 sec, No)
	Pop Up	08	02	00	00	00	08	02	01	00 – 04 (No, 0.5, 1.0, 1.5, 2.0 sec)
	Brightness	08	03	00	00	00	08	03	01	00 – 09 (1 – 10)
	Play Mode Drawbars	08	04	00	00	00	08	04	01	00, 01 (Horizontal, Vertical)
	Play Mode Type	08	05	00	00	00	08	05	01	00 – 03 (Int. Zones, Assign, Simple, Ext. Zones)
Keyboard	Velocity Offset	09	00	00	00	00	09	00	02	3F 71 – 40 00 – 40 0F (-15 – ±0 – +15)
	Organ Sounding Point	09	01	00	00	00	09	01	01	00 – 07 (Patch, 1 – 7, Velocity)
	Preset Key Hold Time	09	02	00	00	00	09	02	01	00 – 0A (0.0 – 1.0 sec)
Global	Auto Power Off	--	--	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Disable, 20min)
MIDI Common	MIDI In Mode	--	--	00	00	00	0C	00	01	00 – 02 (Upper, Lower, Sequencer)
	Rx VMC Depth	--	--	00	00	00	0C	01	01	00 – 7F (0 – 127)
	Local Control	--	--	00	00	00	0C	02	01	00, 01 (Off, On)
	TRx Individual Parameters	--	--	00	00	00	0C	03	01	00 – 02 (Off, NRPN, SysEx)
	TRx Program Change	--	--	00	00	00	0C	04	01	00, 01 (Off, On)
	TRx Drawbar Regi	--	--	00	00	00	0C	05	01	00, 01 (Off, On)
	Tx External Zones	--	--	00	00	00	0C	06	01	00, 01 (Off, On)
	Tx EXZ Program Change	--	--	00	00	00	0C	07	01	00, 01 (Off, On)
	Tx EXZ Control Change	--	--	00	00	00	0C	08	01	00, 01 (Off, On)
	Octave to EXZ	--	--	00	00	00	0C	09	01	00, 01 (Off, On)
	Device ID	--	--	--	--	--	--	--	--	00 – 7F (0 – 127)
	Rx Dump	--	--	--	--	--	--	--	--	00, 01 (Off, On)
USB MIDI	TRx Notes	--	--	00	00	00	0C	0C	01	00, 01 (Velocity, Multi Contact)
MIDI Channel	Tx Upper	--	--	00	00	00	0D	00	01	00 – 10 (1 – 16, Off)
	Tx Lower	--	--	00	00	00	0D	01	01	00 – 10 (1 – 16, Off)
	Tx Pedal	--	--	00	00	00	0D	02	01	00 – 10 (1 – 16, Off)
	Rx Upper	--	--	00	00	00	0D	03	01	00 – 10 (1 – 16, Off)
	Rx Lower	--	--	00	00	00	0D	04	01	00 – 10 (1 – 16, Off)
	Rx Pedal	--	--	00	00	00	0D	05	01	00 – 10 (1 – 16, Off)

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address					SysEx Length	Data
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB						
Patch Load b = Bank	Action	0A	00	00	00	00	0A	00	01	00, 01 (Instant, Entered)
	Registration	4b	00	00	00	00	4b	00	01	00, 01 (Off, On)
	Drawbar	4b	01	00	00	00	4b	01	01	00, 01 (Off, On)
	Percussion	4b	02	00	00	00	4b	02	01	00, 01 (Off, On)
	Animation	4b	03	00	00	00	4b	03	01	00, 01 (Off, On)
	Effect / EQ	4b	04	00	00	00	4b	04	01	00, 01 (Off, On)
	Delay / Reverb	4b	05	00	00	00	4b	05	01	00, 01 (Off, On)
	Control	4b	06	00	00	00	4b	06	01	00, 01 (Off, On)
	Assign	4b	07	00	00	00	4b	07	01	00, 01 (Off, On)
	Internal Zones	4b	08	00	00	00	4b	08	01	00, 01 (Off, On)
	External Zones	4b	09	00	00	00	4b	09	01	00, 01 (Off, On)
	Pedal to Lower	4b	0A	00	00	00	4b	0A	01	00, 01 (Off, On)

ex: set Master Tune at “442” Hz
SysEx: F0 55 dd 10 26 13 00 00 00 00 00 03 3A F7 (dd = Device ID)
NRPN: Bx 63 00 Bx 62 00 Bx 06 03 Bx 26 3A (x = UPPER Channel)

ex: select Expression Source at “MIDI”
SysEx: F0 55 dd 10 26 13 00 00 00 04 00 01 F7 (dd = Device ID)
NRPN: Bx 63 04 Bx 62 01 Bx 06 01 (x = UPPER Channel)

フェイバリット

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address					SysEx Length	Data	Default	Description
		MSB (63)	LSB (62)	MSB to LSB								
Favorites	On	0B	04	00	00	00	0B	04	01	00, 01 (Off, On)	00 (Off)	
	Assign Upper	50	ff	00	00	00	50	ff	02	00 00 – 00 63 (U00 – U99), 00 64 – 01 47 (F00 – F99)	same as User Patch#	ff: 00 – 63 (C-C – A-A)
	Assign Lower	51	ff	00	00	00	51	ff				

Example Set Upper E-C♯ at F04 via System Exclusive........F0 55 dd 10 26 13 00 00 00 50 29 00 68 F7 (dd = Device ID)

MIDIインプリメンテーションチャート

Stage Organ
Model: XK-7

MIDI Implementation Chart

Date: 13-Nov-2025
Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	*1	*1	*1: Upper = 1, Lower = 2, Pedal = 3 when a MIDI Template is recalled at “Basic”.
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Default	3	3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****	1	Switched by MIDI IN Mode.
Note Number		12 – 120 (61 key)*2	0 – 127	*2: with oct. shift
	: True Voice	*****	0 – 127	
Velocity	Note ON	O	O	
	Note OFF	O	O	
After Touch	Key’s	X	X	
	Ch’s	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	O	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
	66	O	O	Sostenuto
	69	O	O	Sustain Active
	85	O	O	ProChord Active
	92	X	O	Leslie Fast
	98, 99	O	O	NRPN LSB, MSB
	1 – 119	O	X	Assignable Knob
Program Change		O	O	
	: True #	0 – 127	0 – 99, 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	X	X	
	: Commands	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	O	O	
	: Reset	X	X	

Mode 1: OMNI ON, POLY　Mode 2: OMNI ON, MONO　O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY　Mode 4: OMNI OFF, MONO　X: No

MIDIチャンネルとメッセージ

MIDI IN MODE	any	Sequence			Upper	Lower	MIDI IN PEDAL
MESSAGE \ CHANNEL	External Zone (Tx. only)	Upper (Tx. and Rx.)	Lower (Tx. and Rx.)	Pedal (Tx. and Rx.)	Upper (Rx. only)	Lower (Rx. only)	Pedal (Rx. only)
Note	O	O	O	O	O	O	O
Pitch Bend	O	O	X	X	X	X	X
Modulation (1)	X	O	X	X	X	X	X
Volume (7)	O	O *1*2	X	X	X	X	X
Pan (10)	O	X	X	X	X	X	X
Expression (11)	O	O *1	X	X	X	X	X
Damper (64)	O	O	O	O	X	X	X
Sostenuto (66)	X	O	O	O	X	X	X
Sustain (69)	X	O	X	X	X	X	X
ProChord (85)	X	O	X	X	X	X	X
Drawbar Reg.	X	12 - 20 (Upper) 21 - 29 (Lower) 33, 35 (Pedal)	X	X	X	X	X
Spring Shock (48)	X	O	X	X	X	X	X
TW Brake (49)	X	O	X	X	X	X	X
Leslie Fast (92)	X	O *2	X	X	X	X	X
RPN (100, 101)	X	X	X	X	X	X	X
NRPN (98, 99)	X	O	X	X	X	X	X
Assign (1 – 119)	O	X	X	X	X	X	X
All Notes Off (123)	O	O	O	O	O	O	O
All Sounds Off (120)	X	O *2	O*2	O*2	O	O	O
Reset All Ctrl. (121)	O	O	O	O	X	X	X
Bank Select (0, 32)	Change the voice for each zone.	Patch#	Patch#	X	X	X	X
Program Change		Favorite#	Favorite#	X	X	X	X

*1: Affects all Parts

*2: For Rx. only.

仕様

音源
オルガン・セクション
VEM(バーチャル・エレクトロ・メカニカル)音源

最大同時発音数: 61(トーンホイール・オルガン)

鍵盤
1段(XK-7)/2段(XK-7D)

73鍵(61鍵+12プリセット・キー)、

6L(6接点ロングキー)「ウォーターフォール」スタイル鍵盤

オルガン・セクション
パート
3 (Upper、Lower、Pedal)
ドローバー
5組(Upper及びLower:2組9列、Pedal:1組2列)
オルガン・タイプ
6(TW、Mellow、Vx.、Farf.、Ace.、Pipe)
パーカッション
ボタン:オン、ボリュームソフト、ディケイファースト、サードハーモニック
その他
仮想マルチ・コンタクト、サステイン

エフェクト
パッチ
ビブラート&コーラス、エフェクト1、エフェクト2、プリアンプ、レスリー、イコライザー、ディレイ/リバーブ
マスター
マスター・イコライザー

キー・マップ
インターナル・ゾーン
トランスポーズ、オクターブ、スプリット(XK-7のみ)、ペダル・トゥ・ロワー、ロワー・トゥ・ペダル
エクスターナル・ソーン
Upper:3ゾーン、Lower:2ゾーン、Pedal:1ゾーン

コントローラー
アサインつまみ1/2/3、アサインボタン1/2/3(XK-7Dのみ)

メモリー
フェイバリット
10バンク x10キー
パッチ
ファクトリー100、ユーザー100、アジャスト・プリセットA♯/B
カスタム・トーンホイール
ファクトリー4、ユーザー4
カスタム・ペダル・レジストレーション
ファクトリー4、ユーザー4
カスタム・コンタクト
ファクトリー3、ユーザー3
カスタム・パイプ
ファクトリー4、ユーザー4
カスタム・キャビネット
ファクトリー10、ユーザー10

ストレージ
USBメモリー

ディスプレイ
320×240ピクセル

外部端子
MIDI
ペダル・イン、ロワー/アザー・イン(XK-7)、アザー・イン(XK-7D)、アウト
USB
トゥ・ホスト
H-BUS
トゥ・キーボード/ペダル (0.3A max)
オーディオ
ラインアウトL/モノ、R、ヘッドホン、ロータリー・アウト、ベース・アウト
レスリー
11ピン(1又は3チャンネル対応)
その他
レスリー・スイッチ、フット・スイッチ1、2、EXPペダル(EXP-100、フォン)

寸法
1184(W) × 399(D) × 128(H) mm (XK-7)

1186(W) × 566(D) × 192(H) mm (XK-7D)

重量
18.3 kg (XK-7)

31.3 kg (XK-7D)

付属品
共通
ACコード

2P-3P変換器
XK-7Dのみ
ゴム脚(4)

タッピングねじ 4)

ボイス&フッテージ・ラベル

UPPER A♯

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

UPPER B

Flute 16´	Bass 16´	Flute 8´	Clarinet 8´	Sax 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Strings 4´
Bass 16´	Strings 16´	Flute 8´	Oboe 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Piccolo 4´	Strings 4´
16´	8´	4´	2´	II	III	IV	∿	/\/\
Bourdon 16´	OpenDiap 8´	Gedeckt 8´	VoixClst II	Octave 4´	Flauto 4´	Flute 2´	Mixture III	Hautbois 8´

PEDAL

Bass 16´+8´	PrncChorus +Mixture

LOWER A♯

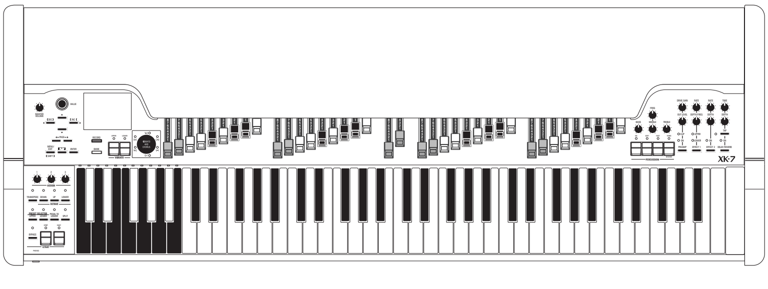
Flute 16´	Bass 16´	Flute 8´	Clarinet 8´	Sax 8´	Trumpet 8´	Strings 4´	Flute 4´	Strings 4´	Ace
Bass 16´	Strings 16´	Flute 8´	Oboe 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Piccolo 4´	Strings 4´	Farf
16´	8´	4´	2´	II	III	IV	∿	/\/\	Vx.
Principal 16´	Principal 8´	Melodia 8´	RohrFlute II	Prestant 4´	Flute 4´	SuperOctave 2´	Mixture III	Trompette 8´	Pipe

LOWER B

Flute 16´	Bass 16´	Flute 8´	Clarinet 8´	Sax 8´	Trumpet 8´	Strings 4´	Flute 4´	Strings 4´
Bass 16´	Strings 16´	Flute 8´	Oboe 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Piccolo 4´	Strings 4´
16´	8´	4´	2´	II	III	IV	∿	/\/\
Principal 16´	Principal 8´	Melodia 8´	RohrFlute II	Prestant 4´	Flute 4´	SuperOctave 2´	Mixture III	Trompette 8´

このラベルは各オルガン・タイプの音色やフッテージを表しています。コピーし、天板に乗せてご使用ください。

天板に貼り付ける場合は、弱粘着性のテープをご使用ください。


XK-7

索引

アルファベット

A
Ace 55
ASSIGN 101
Auto Pan 94

B
BANK 103, 138, 141
Bass 39, 99, 131
BASS OUT 22

C
Chorus 86, 96
Compressor 91
CONTACT 116
CONTROL 130
CONTROLLER 100

D
DAMPER 100, 104, 134
DAW 152
dB 39
DEFAULT 143
DELAY 97
DELETE 169
DRAWBARS 82

E
E 74
EFFECT 1 60, 88
EFFECT 2 60, 94
EQUALIZER 99
EXPRESSION 104
EXPRESSION PEDAL 132
EXTERNAL ZONES 103, 157

F
Farf 55
FAVORITE 140
Flanger 95
FLASH DRIVE 148
FOOT SWITCH 130
FORMANT 114

G
GLOBAL 139

H
H-BUS 23
HOST 148
Hz 39

I
IMAGE 123
INFORMATION 144
INITIALIZE 40, 106
INTERNAL ZONE 102

K
KEY RANGE 81, 104
KNOBS 135

L
LESLIE 119
Leslie Speed 101
LOAD 166, 167

M
MASTER EQUALIZER 127
MASTER TRANSPOSE 127
MASTER TUNE 127
MATRIX LEVEL 113
Mellow 48
MIDI 24, 148, 156
MIDI TEMPLATE 156
MIDIチャンネル 103, 149, 158

N
NRPN 149

O
OCTAVE 81, 102, 103
ORGAN 81

P
PAN 104, 123
PATCH 80, 140
PATCH LOAD 138
PEDAL REG. 118
PEDAL TO LOWER 102
Phaser 95
Pipe 56, 122
PRE-AMPLIFIER 92
PROGRAM CHANGE 103, 157

R
Ring Mod. 90
ROTARY OUT 22, 128

S
SAVE 165
SONG 167
STOP 59

T
TONE WHEEL 109
TRANSPOSE 66, 103
Tremolo 88

U
USB 148
USB MIDI 156
USBメモリー 162

V
VELOCITY 104, 137, 156
VERSION 144
VIBRATO 86
VOLUME 81, 104
Vx 54

W
Wah-Wah 89

かな

あ
アイコン 73
アジャスト・プリセット 37, 40
値 74

い
位相 114
移調 66
インピーダンス 84, 115

え
エクスターナル・ゾーン・チャンネル 150
エクスプレッション・ペダル 19
エフェクト1 88
エフェクト2 94

お
オート・パワー・オフ 33
オクターブ 62
オルガン・タイプ 48

か
カーソル 35, 74
カスタム 83
カスタム・トーンホイール 109
カスタム・パラメーター 108
仮想マルチ・コンタクト 84, 157
カットオフ周波数 118
カットオフ・フリークエンシー 123, 128
カプラー 63

き
キー・クリック 82, 116
キーボード・チャンネル 150, 158
記憶 42, 64, 105, 124, 142
機能画面 74
キャンセル 37, 85

こ
更新 145
コーラス 58. CHORUS も参照

互換性　166

さ

サステイン　84
サブ・ドローバー　118

し

システム・エクスクルーシブ・メッセージ　149, 159
システム・パラメーター　126
ショートカット　77
初期化　33, 143, 163. INITIALIZE も参照、DEFAULT も参照

す

ストップ　56
スプリット　62, 102
スプリング・リバーブ　131

せ

セットアップ・ファイル　164

そ

ソステヌート　100

た

ダイアログ・ボックス　40

ち

チフ　123
調律　66

て

ディスプレイ　68
ディレイ　61

と

トーンホイール　50. TONE WHEEL も参照
トーンホイール・ブレイク　100
トレミュラント　86
ドローバー. ハーモニック・ドローバー も参照
ドローバー・レジストレーション　50

は

パーカッション　58
パート　34, 62
ハーモニック・ドローバー　50
発音点　137
パッチ　34, 35. PATCH も参照
パラメーター　74
バンク　36, 37. BANK も参照

ひ

ビブラート＆コーラス　58

ふ

ファイル　164
ファクトリー　34
フェイバリット　34, 140. FAVORITE も参照
フォールドバック　109
フォルダー　162
フォルマント　114
フッテージ　54
プリアンプ　21, 60. PREAMP も参照
プリセット. PRESET を参照
プリセット・キー　36
プレイ画面　70
プロコード　100

へ

ペダル・サステイン　63
ペダル・トゥ・ロワー　63. PEDAL TO LOWER も参照
ヘッドホン　18
ベロシティ. VELOCITY も参照

ほ

ホイール・エクセントリシティ　111
ポップアップ　77, 136

ま

マスター・イコライザー　39

め

メニュー画面　72

ゆ

ユーザー　34. USER も参照

り

リーケージ・トーン　82, 112
リスト　35
リバーブ　61. REVERB も参照

れ

レスリー　59
レスリー・オン・リバーブ　87
レスリー・スイッチ　19
レスリー・スピーカー　20
レスリー・チャンネル　20

ろ

ロック　69
ロワー・トゥ・ペダル　63

わ

ワウ・フラッター　111

アフターサービスについて

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下さい。

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

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

製造元　株式会社　鈴木楽器製作所

〒430-0852 静岡県浜松市中央区領家2-25-7 ☎ (053) 461-2325

販売元　鈴木楽器販売株式会社

本　　社 〒430-0815 静岡県浜松市中央区都盛町157-1　☎ (053) 477-8800

事務所移転等のため、住所・電話番号が変わる場合がございます。
最新の情報に関しましては、弊社ホームページでご覧いただけます。

www.suzuki-music.co.jp

お問い合わせは下記まで

www.suzuki-music.co.jp/contact/

お問い合わせフォーム

株式会社 鈴木楽器製作所

00457-40225 V1.00-20260219