

HAMMOND

Model: *Skx*

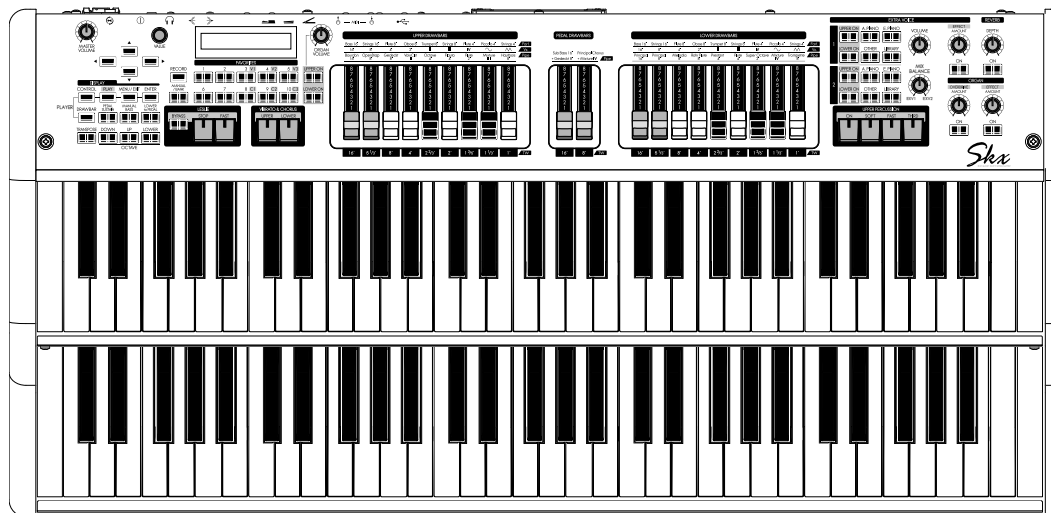
STAGE KEYBOARD

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

SKX はハモンドオルガンに代表されるオルガン・セクションと、ピアノを始めとしたエクストラボイス・セクションを 1 台に凝縮したステージキーボードです。

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

お読みになった取扱説明書は、大切に保管してください。



取扱説明書

 <http://www.suzuki-music.co.jp/>

インターネットでスズキホームページをご覧ください。

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

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



注意

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



警告



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



- 修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれていないことは、絶対にしないでください。必ずお買い上げ店または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



- AC アダプターは、必ず付属の AD3-1250-2P を、AC100 から 240V の電源で使用してください。



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



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



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



- この機器に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水、ジュースなど）を絶対に入れてください。



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



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



- この機器を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。



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



- 海外で使用する場合は、お買い上げ店または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



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



- AC アダプターを機器本体やコンセントに抜き差しするときは、必ずプラグを持ってください。



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



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



- この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。



- 濡れた手で AC アダプターのプラグを持って、機器本体やコンセントに抜き差ししないでください。



- この機器を移動するときは、AC アダプターをコンセントから外し、外部機器との接続を外してください。



- お手入れをするときには、電源を切って AC アダプターをコンセントから外してください。



- 落雷の恐れがあるときは、早めに AC アダプターをコンセントから外してください。

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。
- ACアダプターを長時間使用するとACアダプター本体が多少発熱しますが、故障ではありません。
- 接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源を切ってください。

設置

- 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場合があります。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場合があります。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

- お客様がこの機器やACアダプターを分解、改造された場合、以後の性能について保証できなくなります。また、修理をお断りする場合もあります。

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。



目次

安全上のご注意	2	ビブラート&コーラス	29
使用上のご注意	4	レスリー	29
イントロダクション	5	オーバードライブ	29
本機の特長	9	マルチエフェクト	29
各部の名称と働き	10	エクストラボイスを UPPER に割り当てる	30
トップパネル	10	音色を選ぶ	30
リアパネル	13	音量バランスを調節する	30
鍵盤	14	Column: "Wind" ^{ウインド} を選択するには	30
付属品	14	エクストラボイス・セクションにエフェクトをかける	31
接続のしかた	15	マルチエフェクト	31
基本的な接続	16	両セクションにリバーブをかける	31
レスリースピーカーの接続	17	リバーブ	31
レスリースピーカーの基本的な接続	17	「パート」とは?	32
3チャンネルタイプ (2101/mk2 等) の場合	17	鍵盤演奏にベースを足す (マニュアルベース)	32
1チャンネルタイプ (3300/W 等) の場合	17	ペダル鍵盤で LOWER パートを演奏する (ロワー・トゥ・ペダル)	33
レスリースピーカーの MIDI コントロール	17	PEDAL パートの音を離鍵後も伸ばす (ペダルサステイン)	33
鍵盤を拡張する	18	パッチに記憶する	34
SKX: ペダルボード (13 鍵または 20 鍵)	18	例: U032 に記憶する	34
SKX: ペダルボード (25 鍵)	19	セッティングを作る	35
演奏してみよう	21	音源の構成	36
電源を入れる	22	オルガン・セクション	37
電源の入れかた	22	エクストラボイス・セクション	37
バックアップ	22	マスターイコライザー	37
オート・パワー・オフ	22	オルガン・セクション	38
工場出荷時の設定に戻す	22	オルガンタイプ	38
パッチで演奏する	23	トーンホイール (BType1、BType2、Mellow)	38
ユーザーとプリセット	23	トランジスタ (Vx、Farf)	38
パッチの呼び出しかた	23	パイプ (Pipe)	38
例: U041 を選ぶ	23	Column: オルガンタイプを切り替える	39
よく使うパッチを登録する (フェイスバリット)	24	例: 手鍵盤パートを "Pipe" ^{パイプ} に切り替える	39
フェイスバリットにパッチを登録する	24	ハーモニックドローパー™	40
例: パッチ U041 を "3-2" に登録する	24	ドローパー (トーンホイール: BType1、BType2、Mellow)	40
フェイスバリットの呼び出しかた	24	UPPER/LOWER パートで使うドローパー	41
例: "3-2" に登録されたパッチを呼び出す	24	PEDAL パートで使うドローパー	41
バンクとナンバー	24	ドローパー・レジストレーション・パターン	42
Column: プリセットボタンのように	25	近代的なドローパー・レジストレーション	43
フットコントローラーを使う	26	ドローパー (Vx)	44
エクスペリションペダル	26	ドローパー (Farf)	45
フットスイッチ	26	ドローパー (Pipe)	46
ダンパーペダル	26	オルガン・セクションの操作	47
自分で音づくりをしてみよう	27	オン/オフと音量調節	47
^{マニュアル} MANUAL を選ぶ	27	レジストレーションをドローパーに合わせる	47
Column: MANUAL を初期化する	27	パーカッション	48
オルガン・セクションをオンにする	28	ドローパーキャンセル	48
ドローパーを引き出す	28	ビブラート&コーラス	49
パーカッションを足す	28	ビブラート&コーラスモードを選ぶ	49
オルガン・セクションにエフェクトをかける	29	オーバードライブ	50
		レスリー	51
		マルチエフェクト、リバーブ	52
		ペダルサステイン、カプラー	53
		オクターブ	54

トランスポーズ.....	55	■キャビネット番号.....	82
エクストラボイス・セクション.....	56	■レスリーパラメーター.....	82
アロケート.....	56	■外部レスリースピーカー.....	84
内蔵音色とライブラリー.....	56	キャビネットを記憶する.....	84
マルチエフェクト、リバーブ.....	57	CUST. TW (カスタムトーンホイール).....	85
パッチ.....	58	トーンホイールを記憶する.....	87
ユーザーとプリセット.....	58	PIPE (パイプ).....	88
パッチに名前を付ける.....	59	OD / EFF (オーバードライブ/エフェクト).....	90
パッチに記憶する.....	60	■オルガン・セクションのエフェクト.....	90
例：“U032”に記憶する.....	60	オーバードライブ.....	90
コントロールパネルの使いかた.....	61	マルチエフェクト.....	91
コントロールパネルでできること.....	62	■エクストラボイス・セクションのエフェクト.....	97
プレイ画面.....	63	オーバードライブ.....	97
ディスプレイの見かた.....	63	マルチエフェクト.....	97
この画面でのボタン操作.....	63	EQUALIZ (イコライザー).....	98
メニュー画面.....	64	■オルガン・セクション.....	98
ディスプレイの見かた.....	64	■オルガン・セクション、エクストラボイス・セクション、マスター.....	98
この画面でのボタン操作.....	64	REVERB (リバーブ).....	99
メニューとその内容.....	65	TUNE (チューン).....	100
機能画面.....	66	■マスターチューン.....	100
ディスプレイの見かた.....	66	DEFAULT (デフォルト).....	101
この画面でのボタン操作.....	66	SYSTEM (システム).....	102
パラメーターの操作例：.....	67	MIDI.....	103
パーカッション [FAST] 時の減衰時間をもっと速くする.....	67	MIDI について.....	104
機能画面へ簡単に行く (ショートカット).....	69	“MIDI”とは?.....	104
操作例：.....	69	本機の MIDI 端子.....	104
良く使うページを登録する.....	69	本機の MIDI 端子でできること.....	104
操作例：.....	69	MIDI テンプレートとは.....	104
ディスプレイ操作をロックする.....	70	MIDI チャンネル.....	105
パラメーターを設定する.....	71	主な MIDI メッセージ.....	105
DRAWBAR (ドローバー).....	72	本機の MIDI 構成.....	106
■手鍵盤 (LOWER & UPPER) ドローバーの設定.....	72	●キーボードチャンネル.....	107
■PEDAL 部分の設定.....	73	●エクスターナルゾーンチャンネル.....	107
PATCH (パッチ).....	74	●拡張された鍵盤.....	107
■パッチ名.....	74	外部シーケンサーを使用する.....	108
■パッチロード.....	74	●シーケンサーまたはコンピューターに演奏を記録する.....	108
■フェイスリット.....	74	●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する.....	108
EXVOICE (エクストラボイス).....	75	MIDI 音源モジュールを使う.....	109
CONTROL (コントロール).....	76	ZONES (ゾーン).....	110
■フットスイッチ.....	76	■画面左上の表示は?.....	110
■エクスペクション.....	77	■インターナルゾーン.....	110
■グライド.....	78	■エクスターナルゾーン.....	110
■ダンパー.....	78	パニック機能とパラメーターのリロード.....	111
■アサイン.....	78	MIDI (ミディ).....	112
■ディスプレイ.....	79	■MIDI テンプレート.....	112
■キーボード.....	79	■マスター.....	112
■パート.....	79	■キーボードチャンネル.....	113
PERCUSS (パーカッション).....	80	設定を保存する.....	115
VIB&CHO (ビブラート&コーラス).....	81	設定を保存する.....	116
LESLIE (レスリー).....	82	USB メモリーでできること.....	116
		USB メモリーについて.....	116
		使用できる USB メモリー.....	116

USB メモリーコネクタ	116	パッチパラメーター	144
フォルダ構成	116	レスリーパラメーター	148
USB メモリーを初期化する.....	117	システムパラメーター	148
SETUP (セットアップ) を操作する	118	トーンホイールパラメーター	148
ディスプレイの見かた.....	118	パイプパラメーター	148
セットアップを保存する	118	カスタムトーンホイール.....	149
セットアップ名を変更する	119	MIDI インプリメンテーションチャート.....	150
セットアップを読み込む	120	MIDI チャンネルとメッセージ	151
セットアップを削除する	120	仕様	152
PATCH (パッチ) を操作する.....	121	アフターサービスについて.....	155
ディスプレイの見かた.....	121		
パッチを保存する	121		
パッチを読み込む	122		
パッチを削除する	122		
CUST. TW (トーンホイール) を操作する.....	123		
ディスプレイの見かた.....	123		
カスタムトーンホイールを保存する.....	123		
カスタムトーンホイールを読み込む	124		
カスタムトーンホイールを削除する.....	124		
ミュージックプレイヤー	125		
再生の前に	126		
ファイル形式と保存場所	126		
ディスプレイの見かた.....	126		
ミュージックプレイヤーの操作	127		
再生方法を変える	128		
音色ライブラリー	129		
音色ライブラリーとは	130		
ファイル形式と保存場所	130		
音色ライブラリーとセットアップ	130		
音色ライブラリーを操作する	131		
音色ライブラリーを追加登録する	131		
登録したライブラリーを削除する	132		
ライブラリーを全消去する	132		
トラブルシューティング	133		
トラブルシューティング	134		
APPENDIX.....	135		
エクストラボイス・インストゥルメント一覧	136		
プリセット・パッチ一覧.....	138		
MIDI テンプレート	139		
MIDI テンプレート.....	139		
MIDI インフォメーション	140		
MIDI インプリメンテーション	140		
チャンネル・ボイス・メッセージ	140		
チャンネル・モード・メッセージ	140		
ドローパー・データリスト 1	141		
ドローパー・データリスト 2.....	141		
システム・エクスクルーシブ・メッセージ	142		
グローバルパラメーター	143		

●独立したオルガン・セクション

トーンホイール・オルガンには仮想トーンホイール方式を、トランジスター・オルガンには波形合成方式を採用し、それぞれのモデルに最適な音質と操作性を実現しました。更に荘厳なパイプ・オルガンも装備。コンボ演奏から礼拝まで、オルガン・サウンドが必要なあらゆる用途に対応します。

●エクストラボイス・セクション

ピアノ、エレクトリック・ピアノ、クラビといった鍵盤楽器のサウンドはエクストラボイス・セクションとして用意。専用ボタンで音色の選択も簡単です。コード指定と単音の演奏で重厚なウインド・アンサンブルを手軽に実現できるプロコード機能や、音色を入れ替えることができるライブラリー領域も用意されています。

オルガンとエクストラボイスの両セクションは同時に使用でき、それぞれをレスリースピーカーとラインアウトとに分けて出力できます。

●デジタルレスリー／ビブラート効果

オルガン・セクションにはスキャナービブラートやレスリースピーカーをシミュレートした DSP エフェクトを搭載しました。単なる音程変化に留まらないビブラートやコーラス、2つのローターの回転感がリアルなレスリー効果によって、音づくりの幅が広がります。ビブラートは各パート独立してオン／オフ可能です。

●多彩なエフェクト

オーバードライブ、イコライザーそしてマルチエフェクトはオルガン・セクションとエクストラボイス・セクションとで独立しており、別々の設定が可能です。更に全体の音質を整えるマスターイコライザーも装備。現場での突発的な要求に対応します。

●ミュージックプレイヤー

MP3/WAV 形式のオーディオファイルを再生できるミュージックプレイヤーを搭載。ワンマン・バンドの伴奏や、模範演奏を聞きながらの練習に活躍します。

●MIDI マスターキーボード

本機を MIDI マスターキーボードとして使用できるエクスターナルゾーンを搭載しました。

●パッチとフェイバリット

100 種類のセッティングを記憶可能な「パッチ」に加え、ショーの曲順に合わせて 10 種類 × 10 バンクのパッチをワンタッチで呼び出すことができる「フェイバリット」も装備しました。

●USB フラッシュメモリー対応

本機で作成したセットアップやミュージックプレイヤーのオーディオファイル、音色ライブラリーの保存、そしてシステムソフトウェアのアップデートには、汎用性の高い USB フラッシュメモリーを採用しました。

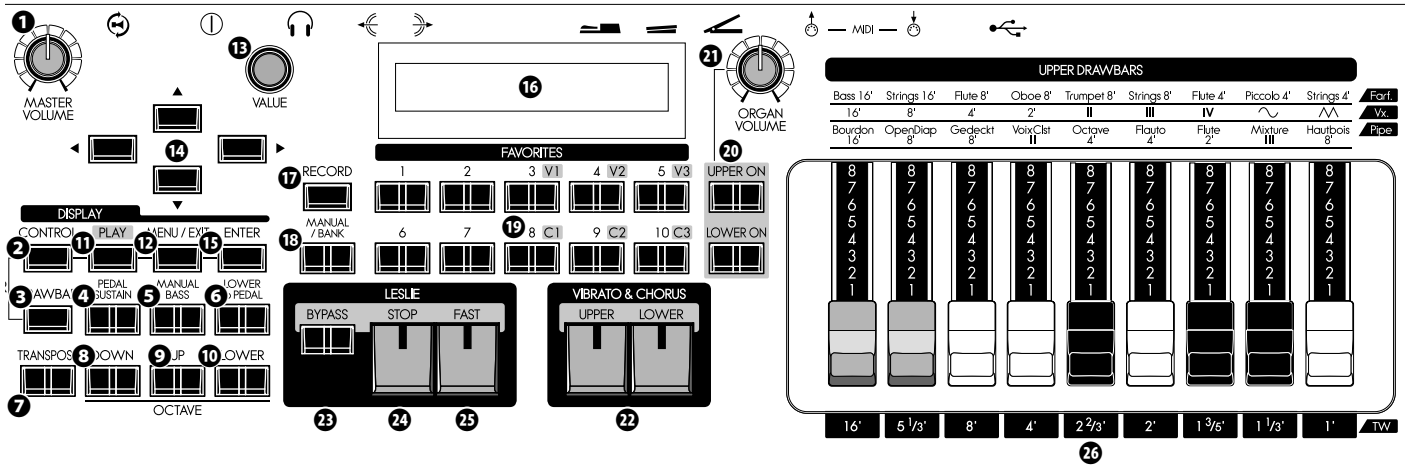
●レスリー端子

11 ピン仕様のレスリースピーカーを直接接続できる、レスリー端子を装備しました。

●小型軽量設計

自室から練習スタジオやステージへの移動が容易な小型軽量設計です。SKX では背面にハンドホールを装備し、簡易な移動は 2 段鍵盤ながら片腕で行えます。

トップパネル



上部左側

- マスター ボリューム
- ① **MASTER VOLUME** つまみ
全体の音量を調節します。(P. 22)
- コントロール
- ② **CONTROL** ボタン
フットスイッチやエクスプレッションペダルといった、各種コントロールの設定を行います。(P. 76)
- ドローパー
- ③ **DRAWBAR** ボタン
オルガンタイプなどの設定を行う、ドローパー機能画面を呼び出します。(P. 39)

鍵盤コントロール

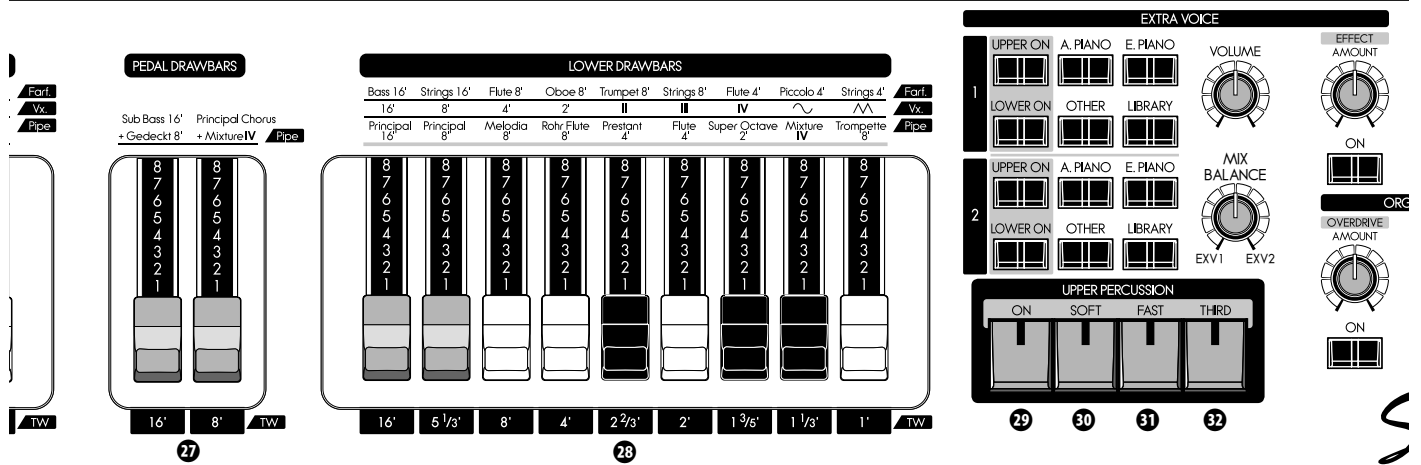
- ペダル サステイン
- ④ **PEDAL SUSTAIN** ボタン
ペダルパートの離鍵後にゆっくりと音を減衰させます。(P. 33)
- マニュアル ベース
- ⑤ **MANUAL BASS** ボタン
手鍵盤演奏の最低音で、PEDAL パートを発音させます。(P. 32)
- ロワー トゥ ペダル
- ⑥ **LOWER to PEDAL** ボタン
ペダル鍵盤で LOWER パートを発音させます。(P. 33)
- トランスポーズ
- ⑦ **TRANSPOSE** ボタン
全パートを移調します。(P. 55)
- オクターブ ダウン
- ⑧ **OCTAVE DOWN** ボタン
UPPER パートのオクターブを下げます。(P. 54)
- オクターブ アップ
- ⑨ **OCTAVE UP** ボタン
UPPER パートのオクターブを上げます。(P. 54)
- オクターブ ロワー
- ⑩ **OCTAVE LOWER** ボタン
OCTAVE DOWN/UP ボタンと併用して、LOWER パートのオクターブを上下します。(P. 54)

コントロールパネル

- プレイ
- ⑪ **PLAY** ボタン
基本画面であるプレイ画面に飛びます。(P. 63)
- メニューイグジット
- ⑫ **MENU/EXIT** ボタン
メニュー画面を呼び出します。また、各機能画面からメニュー画面へ戻る場合にも使用します。(P. 64)
- バリュー
- ⑬ **VALUE** つまみ
パッチ番号や、値を増減する時に使用します。
- ⑭ **方向ボタン群**
カーソルの移動やページの移動を行います。
- エンター
- ⑮ **ENTER** ボタン
選択した項目を確定します。
- ⑯ **ディスプレイ**
各種情報が表示されます。

フェイスバリット

- レコード
- ⑰ **RECORD** ボタン
パッチやフェイスバリット、レスリーキャビネットを記憶します。(P. 34)
- マニュアル バンク
- ⑱ **MANUAL/BANK** ボタン
パッチを解除し、「マニュアル」のセッティングを呼び出します。ドローパーを始めとする各つまみと内部の状態が一致します。(P. 27) また、このボタンを押しながらナンバーボタン群を押すことで、フェイスバリットの「バンク」を選択します。(P. 24)
- ⑲ **ナンバーボタン群**
ボタンに対応するフェイスバリットを呼び出します。(P. 24)



オルガン・セクション

20 アバーオン ローオン UPPER ON, LOWER ON ボタン

各オルガンパートの発音 / 消音を切り替えます。(P. 47)

21 オルガン ボリューム ORGAN VOLUME つまみ

全オルガン・セクションの音量を調節します。(P. 47)

ビブラート&コーラス

22 UPPER, LOWER ボタン

ビブラート&コーラス効果をかけるパートを設定します。(P. 49)

レスリー

23 バイパス BYPASS ボタン

レスリー効果をバイパスし、オルガン・セクションのサウンドをステーションリーチャンネルから出力します。ランプ点灯時がバイパスです。(P. 51)

24 ストップ STOP ボタン

FAST ボタンを消灯させた際に、ローターの回転を停止(ストップ)、低速(スロー)どちらにするかを設定します。ランプ点灯時がストップです。(P. 51)

25 ファースト FAST ボタン

ローターのモードを高速(ファースト)か、それ以外かに切り替えます。ランプ点灯時がファーストです。(P. 51)

ドローバー

オルガン・セクションの基本的なハーモニクスを調節します。オルガンタイプによって、各つまみの働きが異なります。(P. 40)

26 アバー UPPER ドローバー

UPPER パート用のドローバーです。

27 ペダル PEDAL ドローバー

PEDAL パート用のドローバーです。

28 ロー LOWER ドローバー

LOWER パート用のドローバーです。

パーカッション

29 オン ON ボタン

UPPER パートにパーカッション(減衰音)を加えます。(P. 48)

30 ソフト SOFT ボタン

パーカッションの音量を切り替えます。(P. 48)

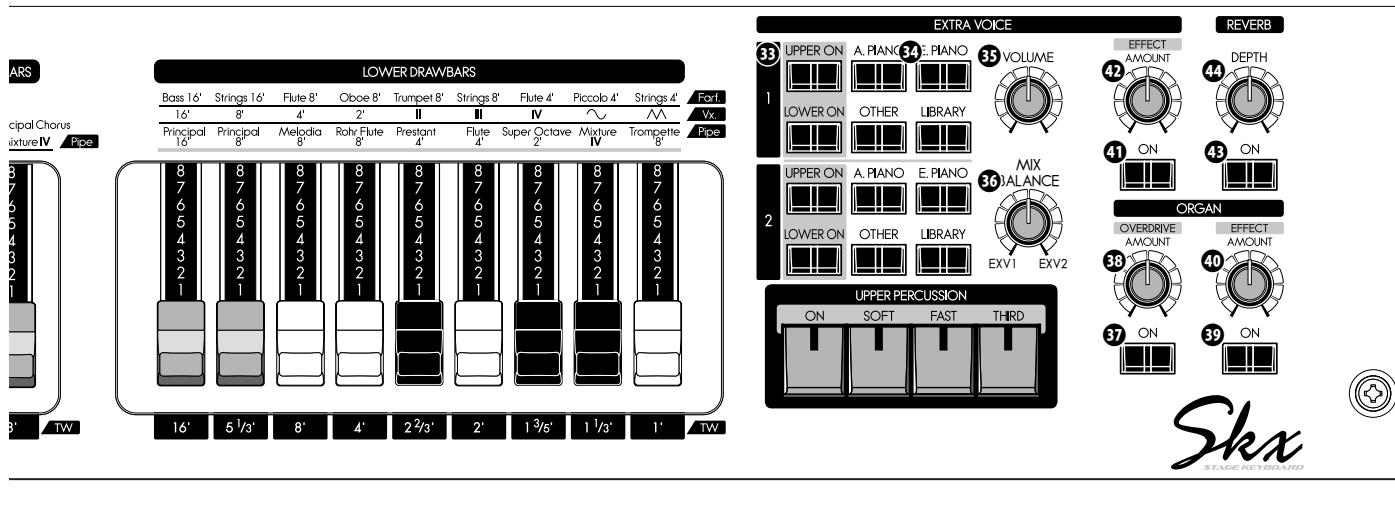
31 ファースト FAST ボタン

パーカッションの減衰時間を切り替えます。(P. 48)

32 サード THIRD ボタン

パーカッションの音程を第2倍音(4')または第3倍音(2 2/3')に切り替えます。(P. 48)

12 各部の名称と働き - 続き



エクストラボイス・セクション

33 UPPER ON, LOWER ON ボタン

エクストラボイスをそれぞれ UPPER、LOWER パートに割り当てます。エクストラボイスを割り当てる、ボタンを押してランプを点灯させます。もう一度ボタンを押すとランプが消え、エクストラボイスは鳴らなくなります。(P. 56)

34 VOICE GROUP ボタン群

エクストラボイスのボイスグループ（基本的な音色の分類）を選択します。(P. 30)

35 VOLUME つまみ

全エクストラボイス・セクションの音量を調節します。

36 BALANCE つまみ

エクストラボイス・セクション 1 と 2 の音量バランスを調節します。

オルガン・セクションのエフェクト

37 DRAWBARS OVERDRIVE ON ボタン

オーバードライブ効果をオン/オフします。(P. 50)

38 DRAWBARS OVERDRIVE AMOUNT つまみ

オーバードライブ効果の深さを調節します。(P. 50)

39 DRAWBARS EFFECT ON ボタン

マルチエフェクトをオン/オフします。(P. 52)

40 DRAWBARS EFFECT AMOUNT つまみ

マルチエフェクトの深さを調節します。(P. 52)

エクストラボイス・セクションのエフェクト

41 EXTRA VOICE EFFECT ON ボタン

マルチエフェクトをオン/オフします。(P. 57)

42 EXTRA VOICE EFFECT AMOUNT つまみ

マルチエフェクトの深さを調節します。(P. 57)

全パートにかかるエフェクト

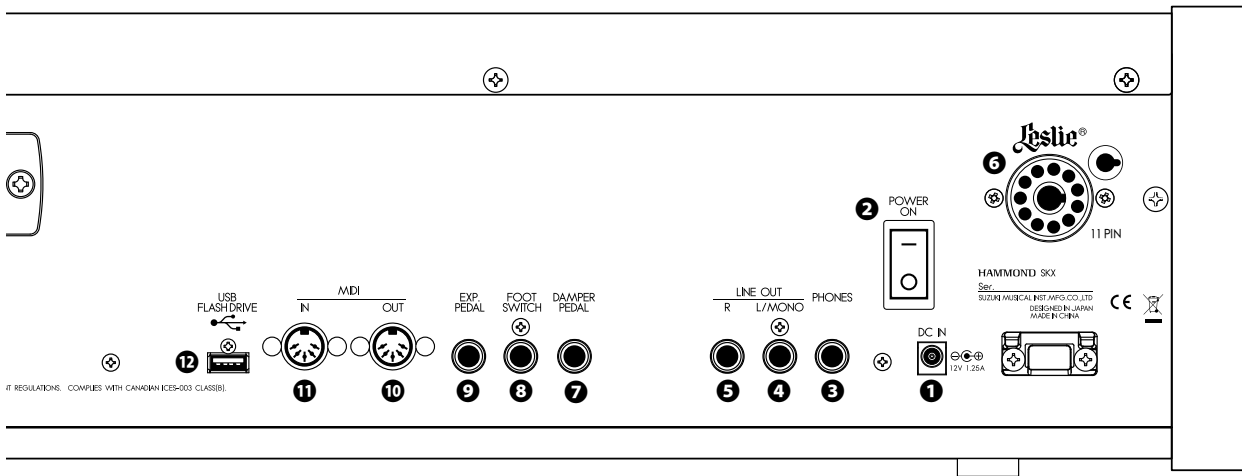
43 REVERB ON ボタン

リバーブをオン/オフします。(P. 52)

44 REVERB DEPTH つまみ

リバーブの深さを調節します。(P. 52)

リアパネル



電源

① DC IN ジャック

付属の AC アダプター AD3-1250-2P を接続します。
不意の断線を防ぐため、コードフックをご使用ください。(P. 16)

② ① POWER スイッチ

本機の電源をオン/オフします。(P. 22)

音声出力端子

③ PHONES ジャック

ステレオヘッドホンを接続します。

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

④ LINE OUT L/MONO ジャック

⑤ 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、AUDIO MODE を “MONO” に設定してください (P. 102)。

⑥ LESLIE 11 PIN ソケット

レスリースピーカー (11ピン仕様) を接続します。

レスリースピーカーの接続が検出されると、PHONES ジャックおよび LINE OUT ジャックへのレスリーシミュレータはキャンセルされます。(P. 17)

コントローラ端子

⑦ DAMPER PEDAL ジャック

ダンパーペダル (別売 VFP1 など) を接続します。

鍵盤を押さえながらダンパーペダルを踏むと、鍵盤から手を離しても音が続きます。(P. 78)

NOTE: 「モノ」プラグ仕様のダンパーペダルを接続してください。「ステレオ (又は TRS)」プラグのダンパーペダルは機能しないため、接続しないでください。

⑧ FOOT SWITCH ジャック

フットスイッチを接続します。

演奏中にレスリー効果の切り替えや、パッチの切り替えなどをすることができます。(P. 76)

接続可能なフットスイッチ/ダンパーペダルは下記をご参照ください。

HAMMOND FS-9H、VFP1

BOSS FS-5U

YAMAHA FC4A、FC5

⑨ EXP. PEDAL ジャック

エクスプレッションペダルを接続します。

演奏中に音量をコントロールすることができます。(P. 77)

接続可能なエクスプレッションペダルは下記をご参照ください。

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

KORG XVP-10、XVP-20; REV

Roland EV-5; NORM

YAMAHA FC7; REV

MIDI 端子

⑩ MIDI OUT ジャック

本機の演奏情報を出力します。(P. 104)

⑪ MIDI IN ジャック

演奏情報を受信します。工場出荷時には、この端子は MIDI チャンネルに従った受信を行います。設定により、チャンネルにかかわらず LOWER 又は PEDAL パートとして動作することもできます。(P. 104)

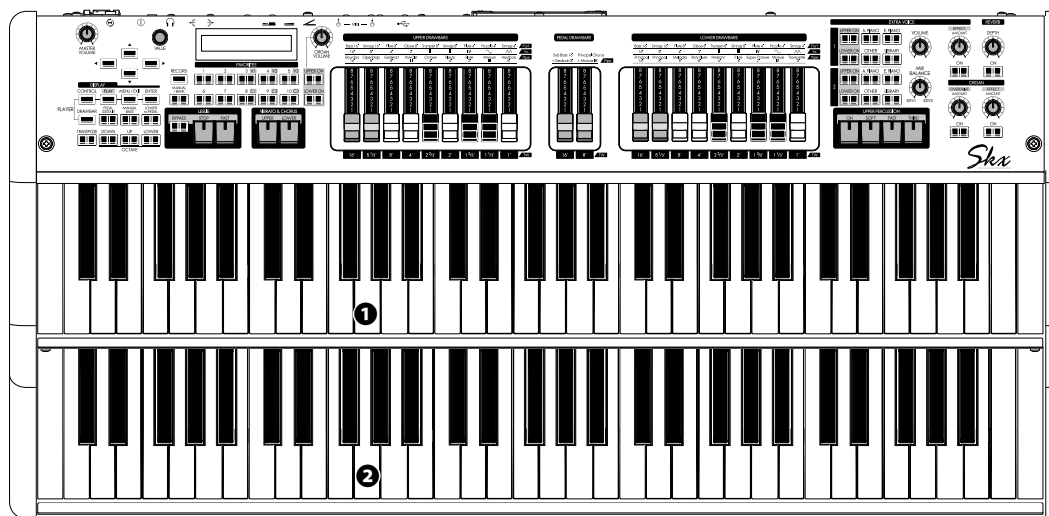
USB 端子

⑫ USB FLASH DRIVE ジャック

USB フラッシュメモリーを接続します。(P. 116)

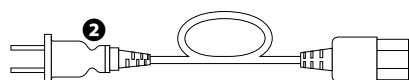
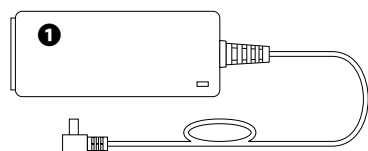
14 各部の名称と働き - 続き

鍵盤



- ① ^ア ^パ ^ー **UPPER 鍵盤**
61 鍵、ウォーターフォール形、ペロシティ対応の鍵盤です。
UPPER パートを演奏するための鍵盤です。
- ② ^ロ ^ウ ^ー **LOWER 鍵盤**
61 鍵、ウォーターフォール形、ペロシティ対応の鍵盤です。
LOWER パートを演奏するための鍵盤です。

付属品



- ① **ACアダプター**
本機の動作に必要な電源を供給します。必ず本機付属品
AD3-1250-2P をご使用ください。
- ② **ACコードセット**
ACアダプター用の AC コードです。

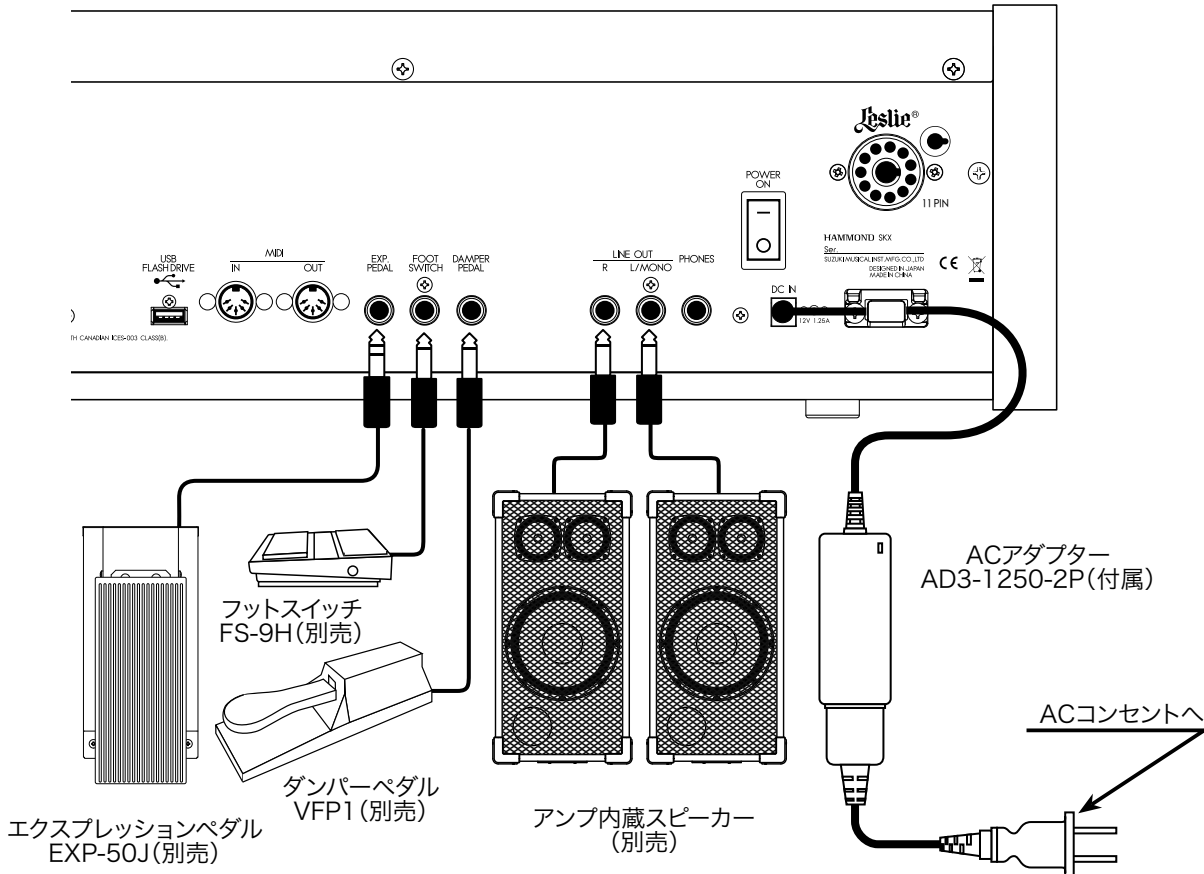


基本的な接続

図を参考に接続してください。

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

※ 接続は、必ず本機及び周辺機器の電源を切った状態で行ってください。



エクスプレッションペダルやフットスイッチは、モデルや用途に応じて設定が必要です。「CONTROL」(P. 76)をご参照ください。

ステレオ/モノの接続状況に応じ、「AUDIO MODE」(P. 102)を設定してください。

△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

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

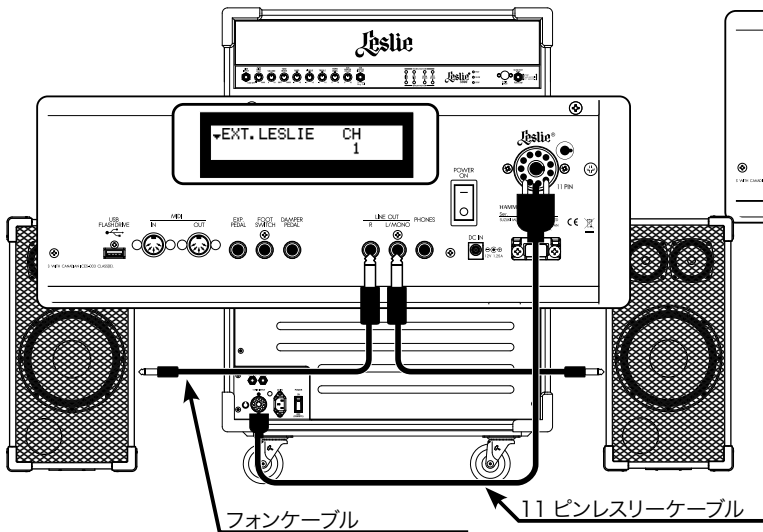
△注意

本機を直射日光や炎の当たる場所、高温になる場所に設置しないでください。

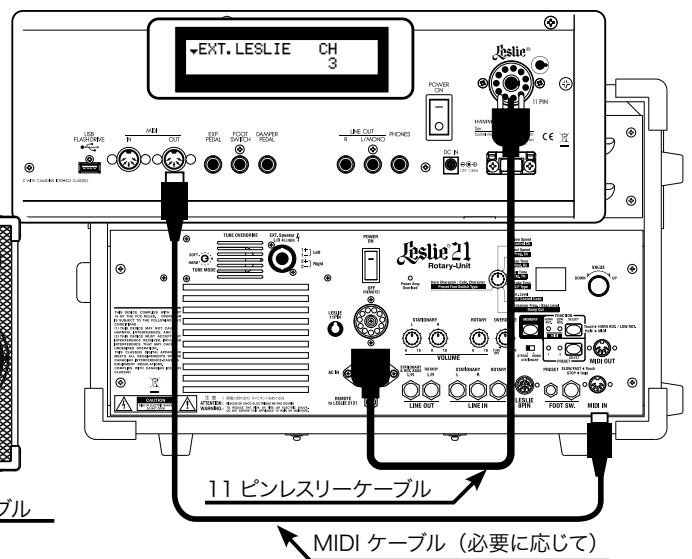
本機は 11 ピンタイプのレスリースピーカーを直接接続することができます。

※ 接続は本機の電源を切った状態で行ってください。

1チャンネルタイプとの接続例



3チャンネルタイプとの接続例



レスリースピーカーの基本的な接続

3チャンネルタイプ (2101/mk2 等) の場合

1. レスリースピーカーと本機の LESLIE 11PIN ソケットを、専用の 11 ピンレスリーケーブル (別売 LC-11-7M) で接続します。
2. 電源を入れ、^{レスリーチャンネル} EXT LESLIE CH を “3” に設定します。(P. 84)
3. トーンホイールオルガンの音が出るセッティングを作ります。
4. 本機の ^{バイパス} [BYPASS] ボタンを「オン」にし、レスリースピーカーの [STATIONARY VOLUME] つまみを必要な音量が得られる位置まで回します。
5. 鍵盤を弾きながら [BYPASS] ボタンの「オン/オフ」を繰り返し、「オン/オフ」どちらも同じ音量に聞こえるよう、[ROTARY VOLUME] つまみを調整します。

1チャンネルタイプ (3300/W 等) の場合

1. レスリースピーカーと本機の LESLIE 11PIN ソケットを、専用の 11 ピンレスリーケーブル (別売 LC-11-7M) で接続します。
2. パワードスピーカー等の音響機器と本機の ^{ラインアウト} LINE OUT ジャックとを接続します。
3. 電源を入れ、EXT LESLIE CH を “1” に設定します。(P. 84)
4. トーンホイールオルガンの音が出るセッティングを作ります。
5. 本機の ^{バイパス} [BYPASS] ボタンを「オン」にし、必要な音量が得られるよう音響機器を設定します。
6. 鍵盤を弾きながら [BYPASS] ボタンの「オン/オフ」を繰り返し、「オン/オフ」どちらも同じ音量に聞こえるよう、レスリースピーカーのボリュームつまみを調整します。

レスリースピーカーの MIDI コントロール

レスリースピーカー 2101/mk2 のパラメーター (例:ローター速度の微調整やライズタイムなど) を MIDI コントロールするには、

1. 本機の MIDI OUT とレスリースピーカーの MIDI IN とを MIDI ケーブルで接続します。
2. 本機のキーボードチャンネル - ^{トランスミット} TX UPPER とレスリースピーカーの MIDI チャンネルを同じチャンネルに設定します。(P. 113)

本機はレスリースピーカーが接続されたことを検出すると、本機から MIDI 送信されるレスリーパラメーターは SKX オリジナルからレスリースピーカー用に切り替わります。

tips 接続可能なレスリースピーカー

本機は基本的に2101/mk2のような3チャンネルタイプのレスリースピーカーを接続することを想定されていますが、3300/Wのような1チャンネルタイプのレスリースピーカーを接続し、LINE OUT端子からステーションリーチャンネルを独立して出力することができます(P. 84)。

tips レスリーチャンネル

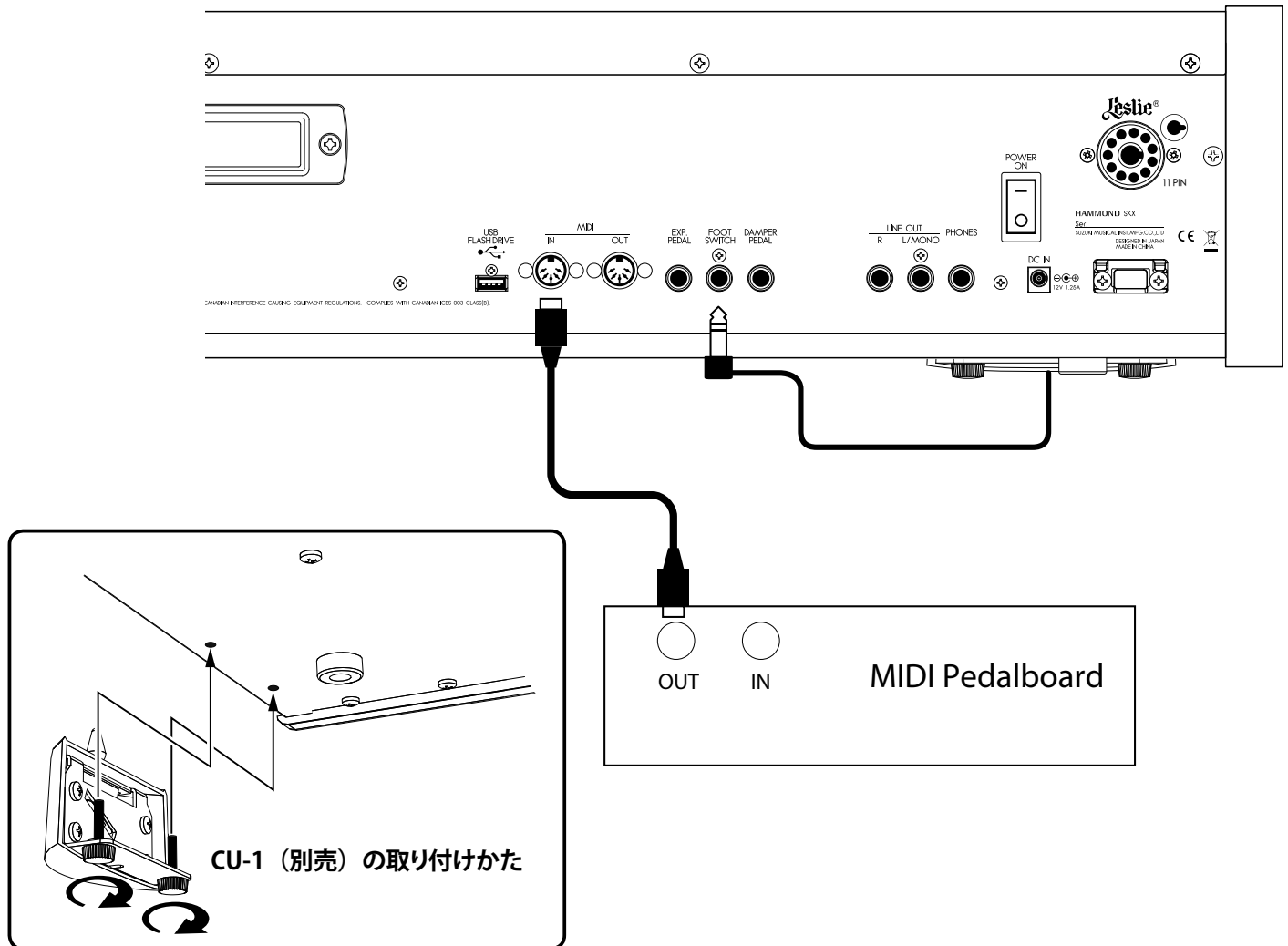
3チャンネルタイプのレスリースピーカーには、ローターとは独立してステレオスピーカー・ユニットが搭載されており、以下のチャンネルが存在します; 1. ローター、2. ステーションリーL、3. ステーションリーR。

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

鍵盤を拡張する

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

SKX: ペダルボード（13 鍵または 20 鍵）



1. ^{ミディ}MIDI ペダルボードの ^{ミディ}MIDI OUT と本機の ^{ミディ}MIDI IN とを MIDI ケーブルで接続します。
2. レスリースイッチ CU-1 を使用する場合は、CU-1 を ^{フットスイッチ}FOOT SWITCH ジャックに接続します。

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. 16 をご参照ください。

3. 本機の電源を入れ、MIDI テンプレート “Pedal KBD” を呼び出します (P. 112)。
4. CU-1 を使用する場合は、^{ペダルキーボード}CONTROL - FOOT DEVICE を “CU-1” に設定します (P. 76)。

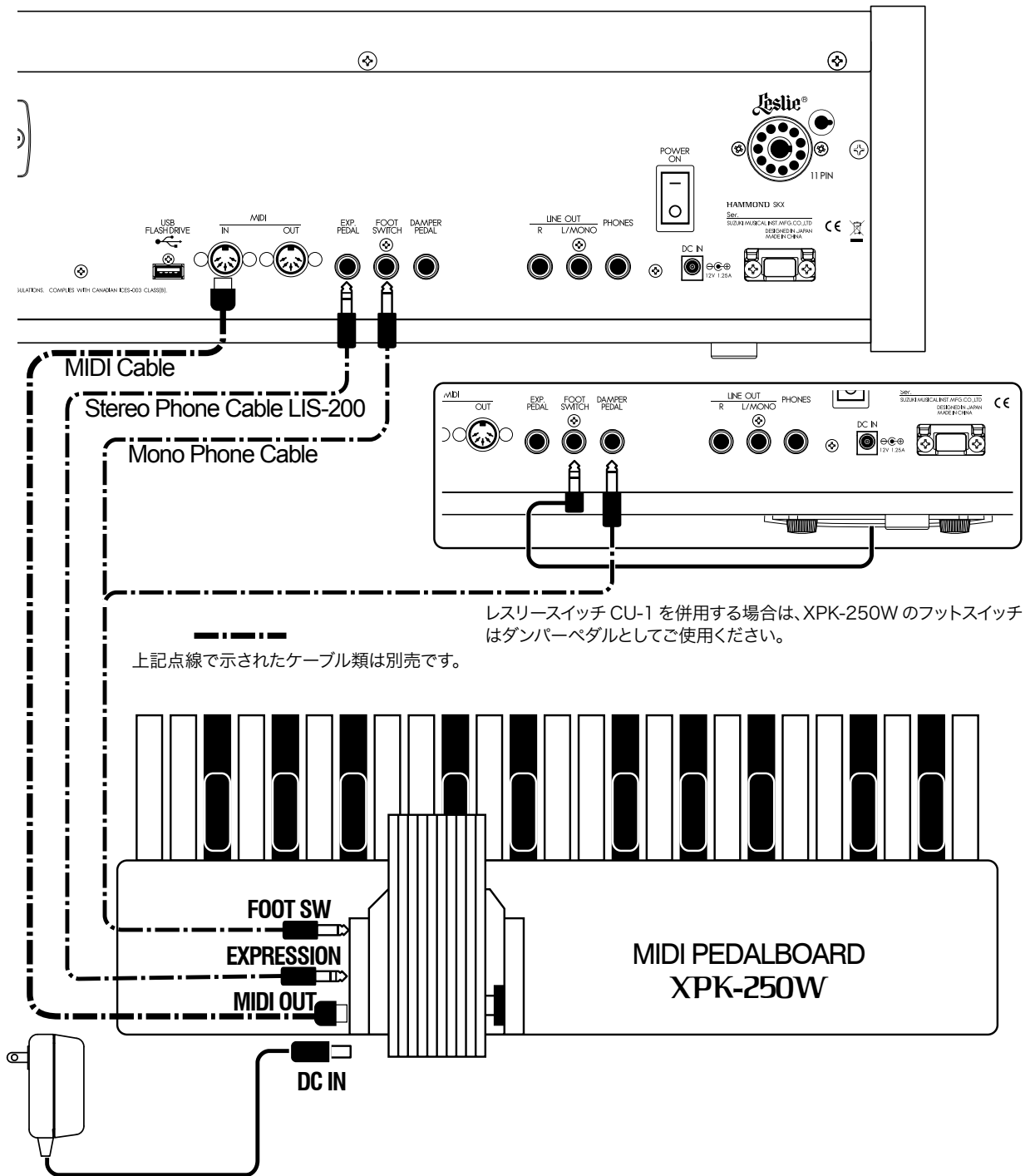
推奨 MIDI キーボード

弊社より本機に接続可能な以下の MIDI キーボードが発売されています。

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

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

SKX: ペダルボード (25 鍵)



AC アダプター AD1-1210 (別売)

1. 上図を参考に接続します。
 2. レスリースイッチ CU-1 を使用する場合、CU-1 をフットスイッチジャックに接続します。
- 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. 16 をご参照ください。
3. 本機の電源を入れ、MIDI テンプレート “Pedal KBD” を呼び出します (P. 112)。
 4. CU-1 を使用する場合、コントロールフットデバイスを “CU-1” に設定します (P. 76)。

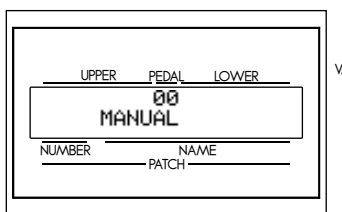
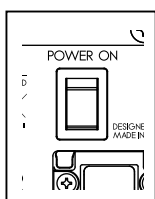
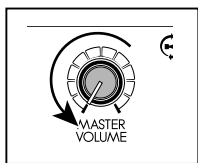


演奏してみよう

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. 電源を入れる前に本機の [MASTER VOLUME] つまみが最小になっていることを確認してください。
2. 背面の [POWER] スイッチを ON にします。タイトル画面に続きプレイ画面 (図) が表示されます。
※ 回路保護のため、電源を入れた直後 (約 6 秒間) は動作しません。
3. 接続したアンプ類の電源を入れてください。
4. 鍵盤を押しながら、[MASTER VOLUME] つまみを回して音量を調節してください。
※ 工場出荷時の [MANUAL] ボタンは音が出ません。ドロバーを操作するか、FAVORITE [1] ~ [10] ボタンいずれかを押ししてください。
5. アンプ類の音量を調節してください。
※ 電源を切る際には上記手順とは逆に (先にアンプ類の電源を切る) 行ってください。

バックアップ

本機は、電源を切る直前の状態を記憶しています。そのため、電源投入時は電源を切る直前の状態になります。これをバックアップと呼びます。

工場出荷時はフェイバリット [1] ボタンを押した状態と同じです。

オート・パワー・オフ

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

オート・パワー・オフ機能を解除/設定するには、「SYSTEM (システム) P. 102」をご覧ください。

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

工場出荷時の設定に戻す

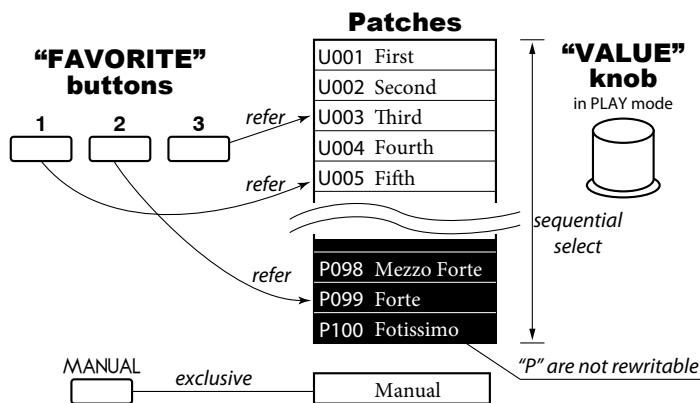
本機すべての設定を工場出荷時の状態に戻すには、以下の手順で行ってください。

操作手順

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

本機には様々なセッティングを 100 個の「パッチ」に記憶することができます。ご購入後すぐに演奏できるように、工場出荷時にはあらかじめパッチにセッティングが記憶されています。

ユーザーとプリセット

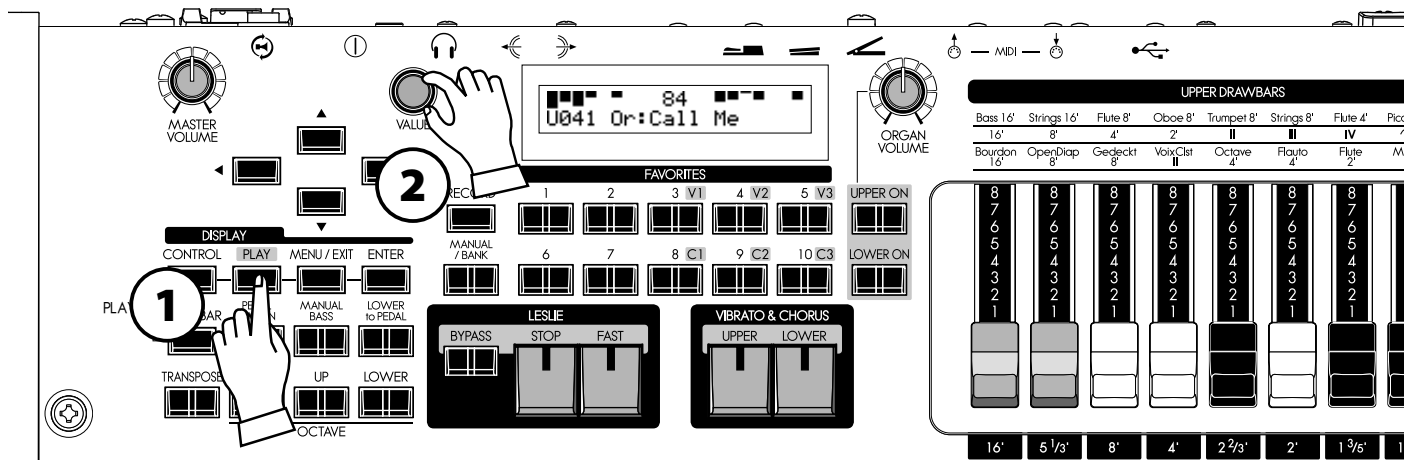


本機のパッチメモリーには「ユーザー」、「プリセット」という2つの領域が存在します。「ユーザー」領域はお客様が自由に書き換えられます。「プリセット」領域は工場出荷時の状態から書き換えることはできません。

「ユーザー」はパッチ番号の前に“U”が、「プリセット」は“P”がそれぞれ付きます。

パッチの呼び出しかた

例：U041 を選ぶ



① プレイ画面へ行く

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

② パッチ番号を選ぶ

[VALUE] つまみでパッチ番号 U041 を選択します。

プリセットのパッチについては巻末「ファクトリー・パッチ一覧表」をご覧ください。

色々なパッチを呼び出して演奏してみましょう。パッチを呼び出すと、ドローバーレジストレーションだけではなく、レスリーやリバンプといったエフェクト、エクストラボイスも変化します。

NOTE: 呼び出すパラメーターの種類を設定することができます (P. 74 ②~⑩)。

NOTE: フェイバリットボタン群を使って、パッチ番号を直接選ぶよう設定することができます (P. 74 ⑪)。

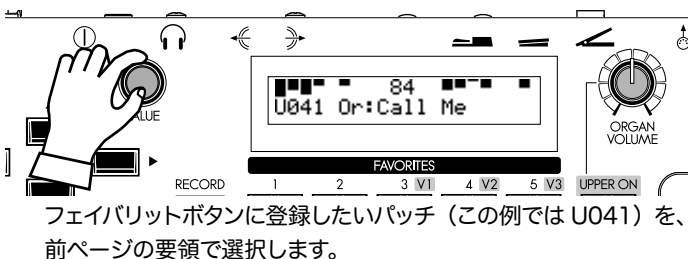
よく使うパッチを登録する (フェイバリット)

パッチの選択は [VALUE] つまみで行いますが、ショーの曲順に従ってパッチを探しながら演奏するのは大変です。そこで、フェイバリットボタンによく使うパッチを登録し、1~2タッチで呼び出せるようにします。

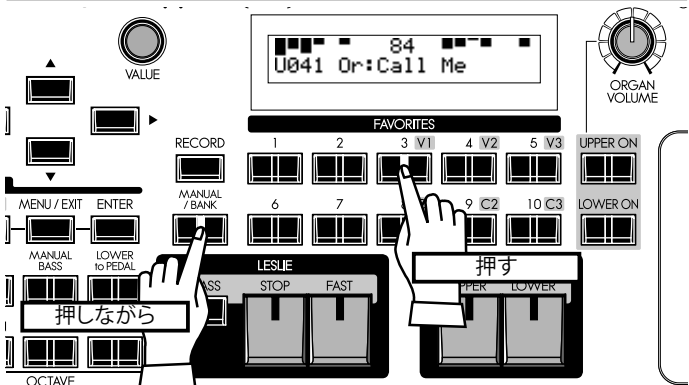
フェイバリットにパッチを登録する

例：パッチ U041 を“3-2”に登録する

① パッチを選択する



② 登録するバンクを選択する



フェイバリットの「バンク」を選択します。[MANUAL/BANK] ボタンを押しながら、登録するフェイバリットボタンを押します。この例では 3 を選択します。

NOTE: [MANUAL/BANK] ボタンを押している間、フェイバリットボタンはバンクを表示します。

NOTE: バンクを変更しない場合は、この操作は不要です。

③ 登録するナンバーを選択する



最後にフェイバリットの「ナンバー」を選択します。[RECORD] ボタンを押しながら、登録するフェイバリットボタン (この例では 2) を押します。

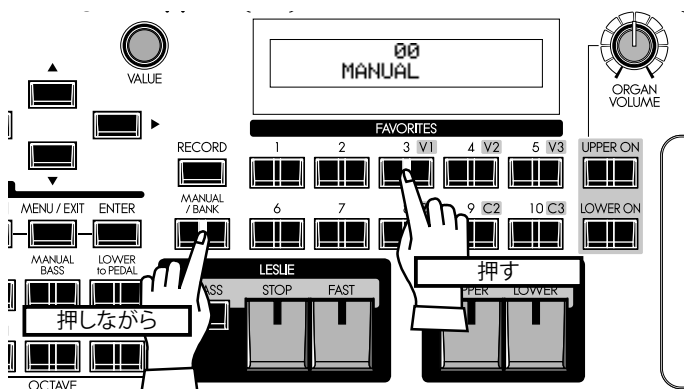
ディスプレイには一定時間、次のように表示され、選択したフェイバリットボタンが一定時間点滅します。

レコーディング フェイバリット
Recording Favorite..

フェイバリットの呼び出し

例：“3-2”に登録されたパッチを呼び出す

① 呼び出すバンクを選択する

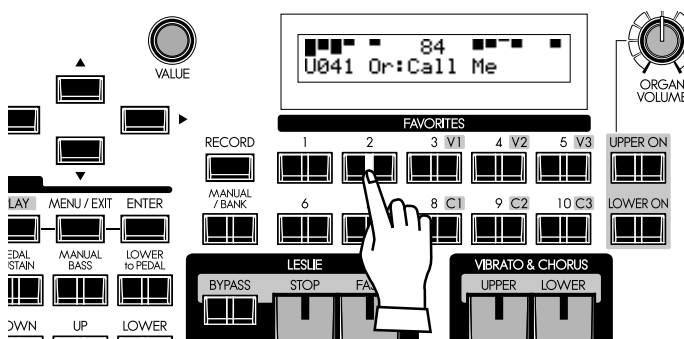


フェイバリットの「バンク」を選択します。[MANUAL/BANK] ボタンを押しながら、呼び出すフェイバリットボタンを押します。この例では 3 を選択します。

NOTE: [MANUAL/BANK] ボタンを押している間、フェイバリットボタンはバンクを表示します。

NOTE: バンクを変更しない場合は、この操作は不要です。

② 呼び出すナンバーを選択する



フェイバリットの「ナンバー」を選択します。呼び出すフェイバリットボタン (この例では 2) を押します。選択したフェイバリットボタンが点灯し、対応するパッチ (この例では U041) が呼び出されます。

バンクとナンバー

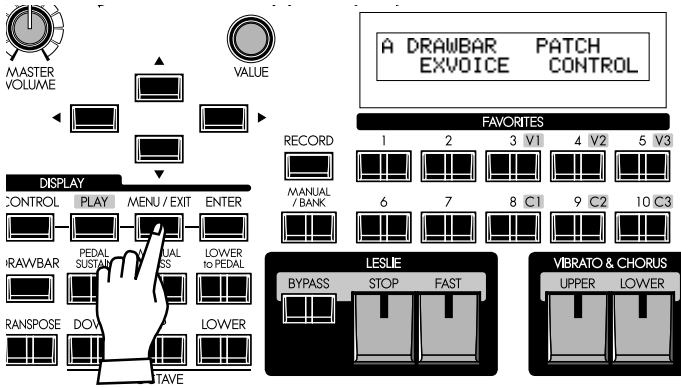
Number Bank	1	2	3
1	U011 Born Verse	U012 Born Solo	U011 Born Verse
2	U024 MyLife Pf	U045 Lucy Org	U023 GetBack EP
3	P061 Classic	P062 Slow	P063 Contemp.

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

Column: プリセットボタンのように

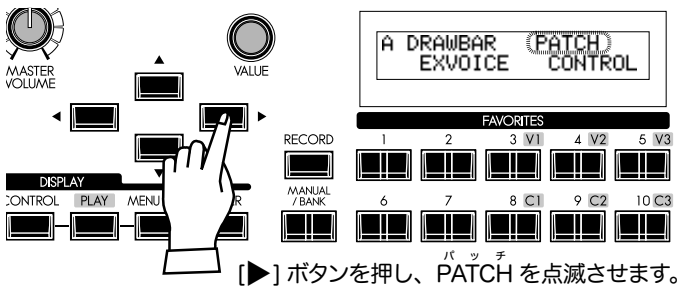
電子オルガンに内蔵されているプリセットボタンのように、[RECORD] ボタンを押しながらフェイバリットボタンを押したら、現在のセッティングをパッチに記憶させることができます。

① メニュー画面へ行く



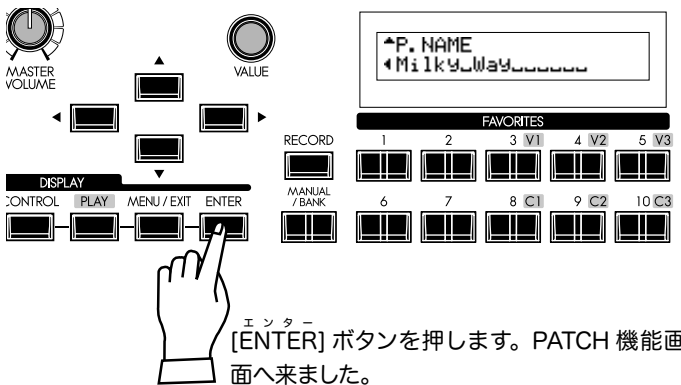
メニューイグジット [MENU/EXIT] ボタンを押します。メニュー画面が表示されます。表示がイラストと異なる場合は、もう一度 [MENU/EXIT] を押します。

② PATCH を選ぶ



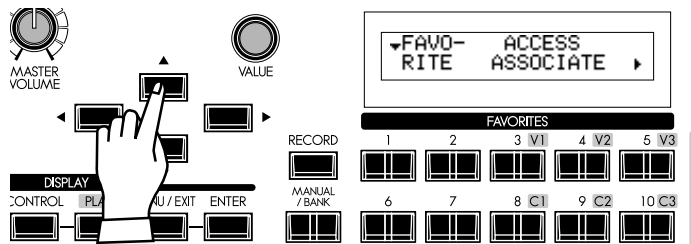
[VALUE] ボタンを押し、PATCH を点滅させます。

③ エンターする



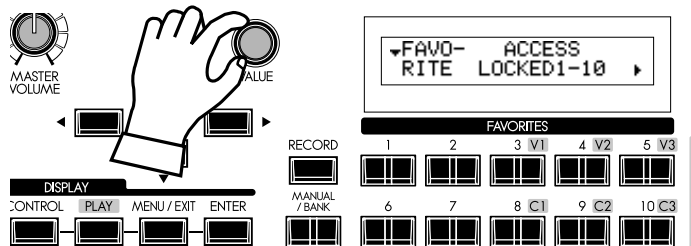
エンター [ENTER] ボタンを押します。PATCH 機能画面へ来ました。

④ フェイバリット FAVORITE ページへ行く



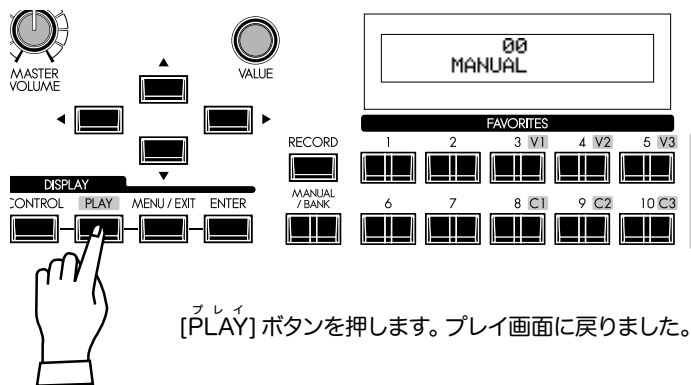
[MENU/EXIT] ボタンを2回押します。FAVORITE ページが表示されます。

⑤ ACCESS を LOCKED1-10 に設定する



[VALUE] つまみを回し、ACCESS 項目の値を "LOCKED1-10" に設定します。

⑥ プレイ画面へ戻る

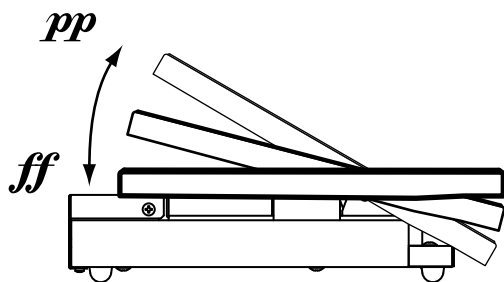


[PLAY] ボタンを押します。プレイ画面に戻りました。

フット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、本機に接続できるフットコントローラーについて説明します。

エクスプレッションペダル



図はEXP-50J(別売)です。

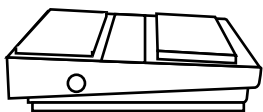
演奏中の音量調節はエクスプレッションペダルで行います。

つま先側いっぱい踏み込むと音量が最大になり、かかと側いっば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. 77)

NOTE: エクストラボイス・セクションに対してエクスプレッション操作をするかどうかを設定できます。(P. 75)

フットスイッチ

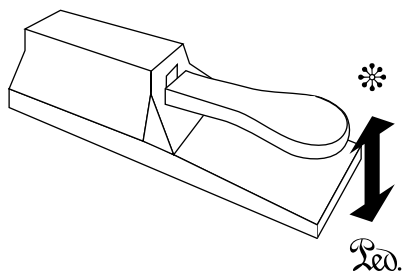


図はFS-9H(別売)です。

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

NOTE: フットスイッチの割り当ては変更することができます。(P. 76)

ダンパーペダル



図はVFP1(別売)です。

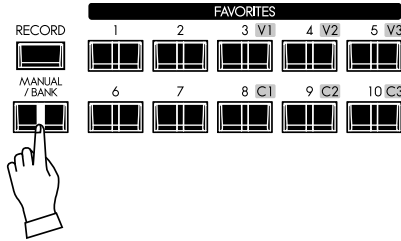
ピアノのダンパーペダルと同様に、踏んでいる間だけ打鍵が保持されます。

和音のコードチェンジを、音を途切れさせずに行えます。

NOTE: ダンパー効果は任意のパートに割り当てられます。(P. 76)

本機の特長である「オルガン」「エクストラボイス」両セクションを使った音づくりの手順を紹介します。ここでは、ジャジーなトーンホイールオルガンとエレクトリックピアノが同時に鳴るセッティングを説明します。

マニュアルを選ぶ



まず [MANUAL] ボタンを押して、ランプを点灯させます。

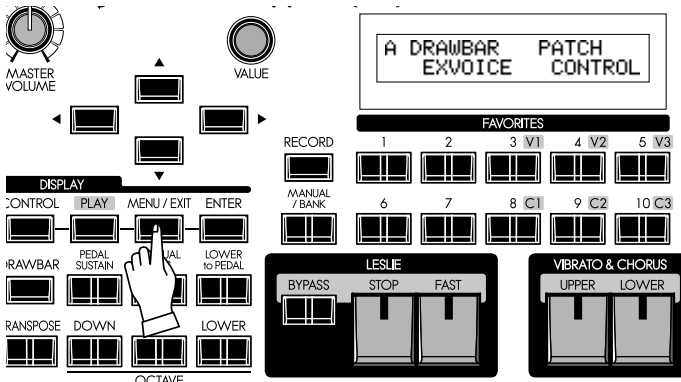
[MANUAL] ボタンはドローバーや各つまみの位置と内部の状態が一致しており、新規にレジストレーションを作る場合や、ドローバーを動かしながら演奏する「オン・ザ・フライ」スタイルの場合はこれを選ぶと良いでしょう。

NOTE: パッチに戻るには、[MANUAL]ボタンをもう一度押してランプを消灯させます。

Column: MANUAL を初期化する

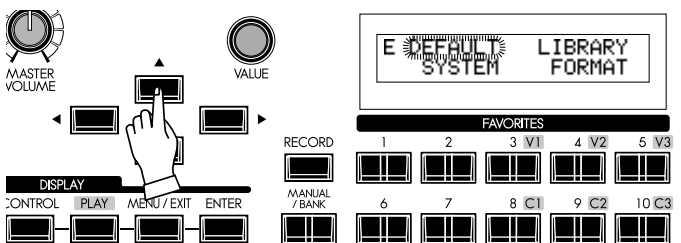
MANUAL を選ぶと、外から見えないパラメーター（オルガンタイプなど）は意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、以下の手順で MANUAL の内容を初期化します。

① メニュー画面へ行く



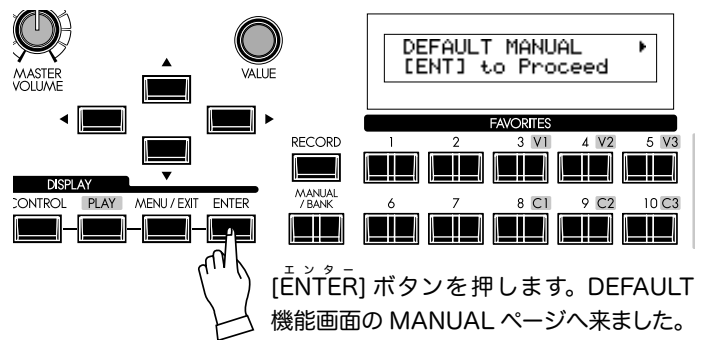
[MENU/EXIT] ボタンを押します。メニュー画面が表示されます。表示がイラストと異なる場合は、もう一度 [MENU/EXIT] を押します。

② ページ E へ行く



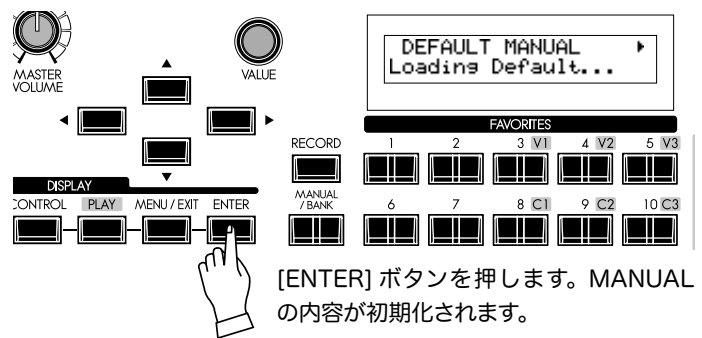
[▲] ボタンを 4 回押し、ページ E へ行きます。デフォルトが選択された状態（点滅）になります。

③ エンターする



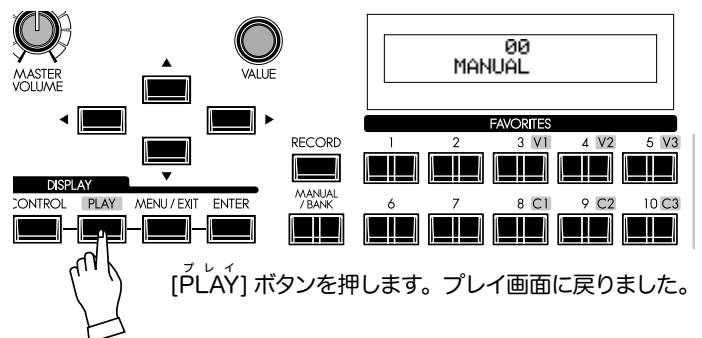
エンター [ENTER] ボタンを押します。DEFAULT 機能画面の MANUAL ページへ来ました。

④ 再びエンターする



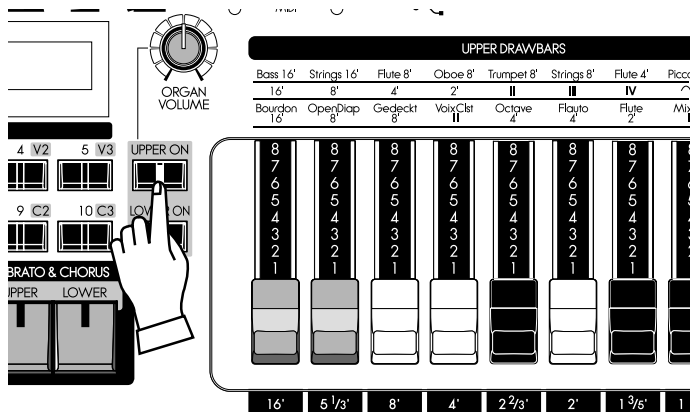
[ENTER] ボタンを押します。MANUAL の内容が初期化されます。

⑤ プレイ画面へ戻る



[PLAY] ボタンを押します。プレイ画面に戻りました。

オルガン・セクションをオンにする



この例ではオルガン・セクションから音づくりをします。

ON ボタンはオルガン・セクションで、どのパートを鳴らすかを選択するためのものです。

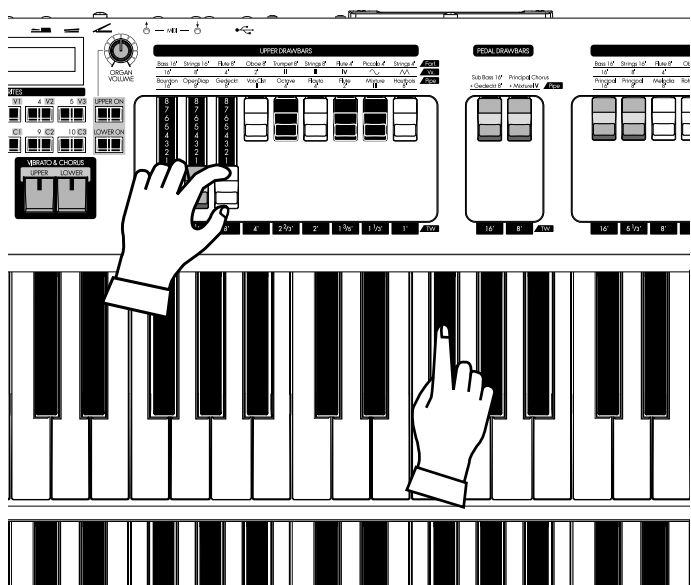
NOTE: 「パート」とは? (P. 32)

今回は [UPPER ON] をオンに設定します。オルガン・セクションの UPPER パートが発音します。

NOTE: オルガン・セクションをオンに設定した際に、エクストラボイス・セクションを自動的にオフにするよう設定できます。(P. 79)

次に、[ORGAN VOLUME] つまみを設定します。これは全オルガン・セクションの音量を調節するもので、今回は中央に設定します。

ドロワーを引き出す



UPPER ドロワーを好みの状態に引き出します。鍵盤（今回は UPPER 鍵盤）を弾きながら行うと確認が容易です。

ドロワーは本機の基本的な音色を作ります。それぞれの引き出し具合によって音色が変わります。

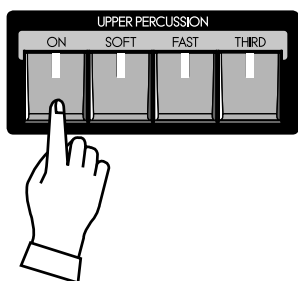
それぞれ、いっぱいに出すと最大音量、完全に押し込むと無音になり、基本的に右のパーほど音程が高くなります。

今回は、左の3つすなわち 16'、5 1/3'、8' をいっぱい引き出します。

NOTE: ドロワーの音色キャラクターを変更することができます。(P. 72)

NOTE: 現在のレジストレーションはディスプレイのプレイ画面に表示されます。(P. 63)

パーカッションを足す



ここで言う「パーカッション」とは打楽器のことではなく、音に歯切れ良さを加えるための減衰音のことです。必要に応じてドロワーの音にミックスして使用します。なお、パーカッションは UPPER パートでのみ発音します。

ON ボタンをオンにすると、鍵盤演奏でパーカッションが発音します。

[SOFT] ボタンをオンにするとパーカッションの音量が下がり、[FAST] ボタンをオンにすると減衰が速くなります。

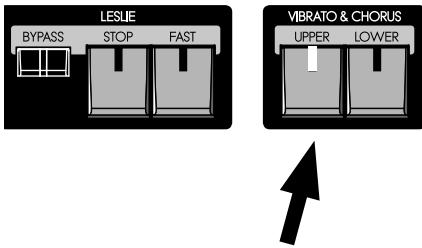
通常は鍵盤のノートに対して1オクターブ上の「ド」が発音しますが、[THIRD] をオンにすると音程が「ソ」に変わります。

今回は、[ON]、[THIRD]、[FAST]、[SOFT] の4つ全てをオンにします。

NOTE: パーカッションの音量などは細かい設定が行えます。(P. 80)

オルガン・セクションにエフェクトをかける

ビブラート&コーラス



ドロワーの音程を一定の周期でわずかに変化させ、音色に暖かみを加えます。

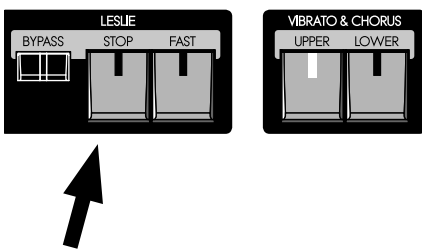
アッパー ローワー
[UPPER], [LOWER] ボタン

ビブラート効果のオン/オフを行います。ランプ点灯中がオンです。

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. 81)

今回は、[UPPER] ランプが点灯した状態にします。

レスリー



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

ファースト
[FAST] ボタン

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

ストップ
[STOP] ボタン

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

バイパス
[BYPASS] ボタン

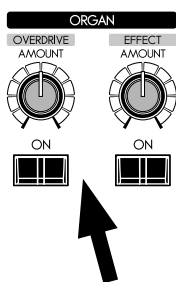
レスリー効果を得るには、このボタンを押してランプを消灯させます。

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

NOTE: レスリーエフェクトは回転数など細かい調整が行えます。(P. 82)

今回は、全てのボタンのランプが消灯した状態にします。

オーバードライブ



アンプに対して入力オーバーさせるように、音を歪ませます。

オン
[ON] ボタン

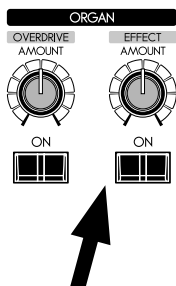
オーバードライブ効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

アmount
[AMOUNT] つまみ

歪み量を調整します。つまみが左いっぱい位置では、歪みは最小になります。右に回して行くに従い、歪みが深くなります。

オーバードライブは今回の例では使用しませんので、[ON] ボタンを押してランプを消灯させます。

マルチエフェクト



オルガン音に様々な種類の効果を与られます。工場出荷時には「Tremolo」に設定されています。

オン
[ON] ボタン

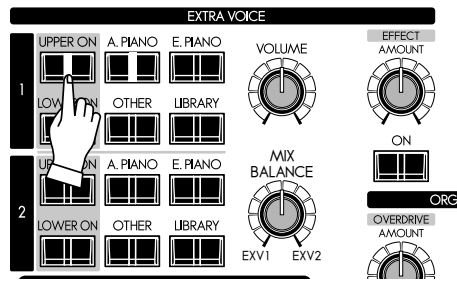
効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

アmount
[AMOUNT] つまみ

エフェクト量を調整します。つまみが左いっぱい位置では、効果は最小になります。右に回して行くに従い、効果が深くなります。

マルチエフェクトは今回の例では使用しませんので、[ON] ボタンを押してランプを消灯させます。

エクストラボイスを UPPER に割り当てる



エクストラボイスをどのパートに割り当てるかを設定します。

アパーオン [UPPER ON] ボタン

エクストラボイスは UPPER パートの演奏で発音します。

ローオン [LOWER ON] ボタン

エクストラボイスは LOWER パートの演奏で発音します。

エクストラボイスは 2 つのセクションが存在します。それぞれを UPPER、LOWER の各パートに割り当てることができます。

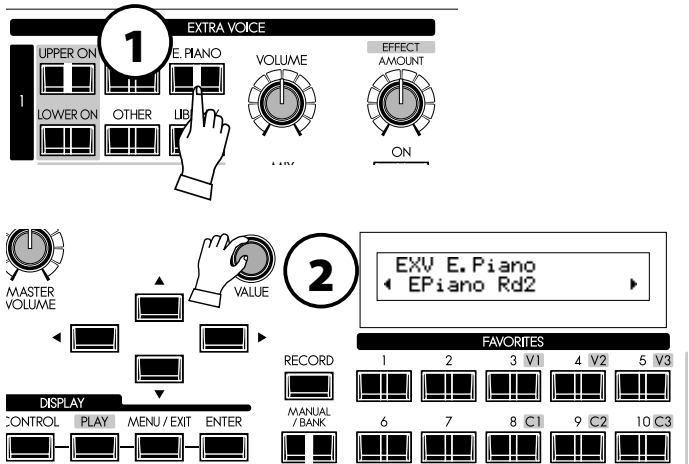
今回は、^{エクストラボイス} EXTRA VOICE 1 の [UPPER ON] ボタンをオンにします。

NOTE: エクストラボイス・セクションをオンに設定した際に、オルガン・セクションを自動的にオフにするよう設定できます。(P. 79)

音色を選ぶ

エクストラボイスの音色を選ぶには、まずトップパネルのボタンで大まかなボイスグループを選び、次にコントロールパネルでインストゥルメントを選びます。

ここでは、“EPiano Rd2” を選びます。



① ボイスグループを選ぶ

[E. PIANO] ボタンを押します。

ボイスグループ“E. PIANO”の中で直前に選択されていたインストゥルメントが自動的に選択され、ディスプレイに現れます。

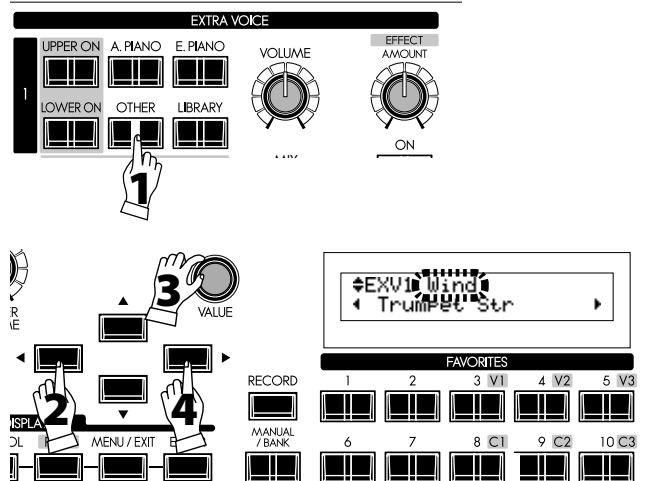
② インストゥルメントを選ぶ

[VALUE] つまみで、“EPiano Rd2” を選びます。

これで、“EPiano Rd2” が演奏できる状態になりました。

Column: “Wind” を選択するには

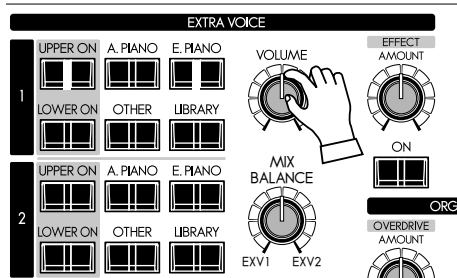
ボイスグループ“Wind”は、^{アザー} [OTHER] ボタンの裏に隠れています。これを選択するには、



1. ^{アザー} [OTHER] ボタンを押します。
2. [◀] ボタンを押して、ボイスグループにカーソルを移動します。
3. [VALUE] つまみで“Wind”を選びます。
4. [▶] ボタンを押して、インストゥルメントにカーソルを移動します。

または、1. の後に [OTHER] ボタンを何回か押します。

音量バランスを調節する



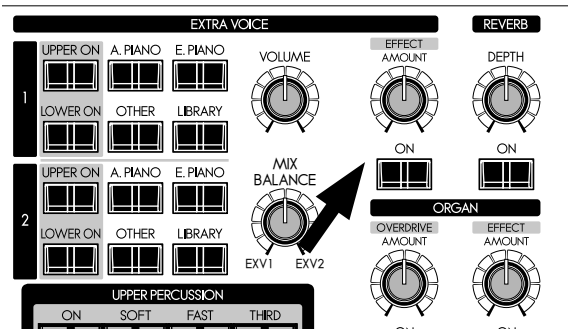
UPPER 鍵盤を弾くと、オルガンとエレクトリックピアノが両方発音しますが、それぞれの音量バランスが適切ではないかもしれません。

[VOLUME] つまみでエクストラボイス・セクション全体の音量を調節します。

[BALANCE] つまみでエクストラボイス・セクション1と2間の音量バランスを調節します。

エクストラボイス・セクションにエフェクトをかける

マルチエフェクト



エクストラボイスに様々な種類の効果を与られます。エクストラボイス用のマルチエフェクトは、インストゥルメントを選択した時点で最適なタイプが自動的に設定されます。

オン ボタン

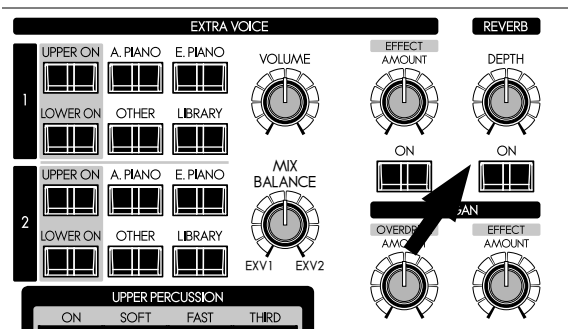
効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

アマウント [AMOUNT] つまみ

エフェクト量を調整します。つまみが左いっぱい位置では、効果は最小になります。右に回して行くに従い、効果が深くなります。

両セクションにリバーブをかける

リバーブ



コンサートホールで演奏しているような残響効果を得られるリバーブは、オルガン・セクション、エクストラボイス・セクション共通にかかります。

オン ボタン

効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

デプス [DEPTH] つまみ

エフェクト量を調整します。つまみが左いっぱい位置では、効果は最小になります。右に回して行くに従い、効果が深くなります。

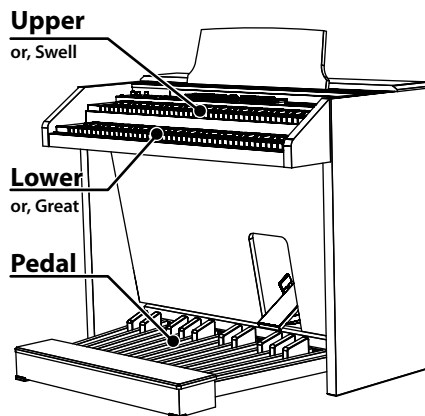
「パート」とは?

「パート」は、バンドやオーケストラで言えば一人の演奏者に相当します。

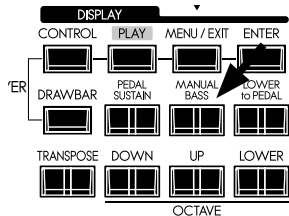
3段鍵盤仕様のオルガンがそれぞれ別の鍵盤で別々の音色で演奏することができるように、本機も3つのパート、UPPER、LOWER、PEDALを持っていて、それぞれ別々の音色で演奏することができます。

SKXの鍵盤は2段ですが、ペダル鍵盤を拡張することで、同時に3パートを演奏可能です。

NOTE: 複数の音色が同時に使用できる機能を「マルチティンバー」と呼びます。



鍵盤演奏にベースを足す (マニュアルベース)



Manual Bass

ローキー鍵盤の最低音を使用してベースを演奏することができます。これを「マニュアルベース」と呼びます。

マニュアルベース [MANUAL BASS] ボタン

マニュアルベース機能を使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。それまで手鍵盤で鳴っていたパートと同時に、弾かれている最低音でベースが発音します。

メロディ演奏の邪魔にならないよう、工場出荷時は中央シマでしか発音しません。

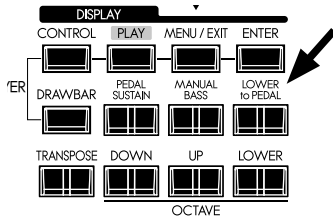
NOTE: マニュアルベースの発音域(上限)、和音演奏を可能にするか(POLY)、最低音のみを発音させるか(Low)を変更できます(P. 110)。

マニュアルベースで得られるパートはペダルパートと呼び、ドローバー(ドローバーセレクトは [PEDAL]) で音づくりを行います。これは3段鍵盤仕様のオルガンがペダル鍵盤でベースを演奏することに由来します。

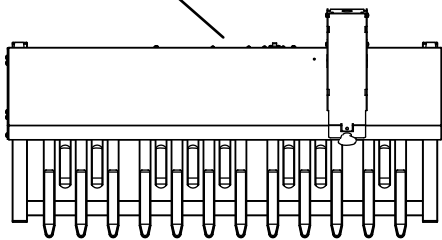
マニュアルベースとスプリットは併用できます。うまく使えば、ベース+コード+メロディを一人で演奏することも可能です。

NOTE: フットスイッチを使ってマニュアルベースをトリガー(発音)できます(P. 76)。

ペダル鍵盤で LOWER パートを演奏する (ロワー・トゥ・ペダル)



Lower to Pedal



SKX にペダル鍵盤を接続した場合、ペダル鍵盤を使って ^{ペダル} PEDAL パートと ^{ロー} LOWER パートをユニゾン演奏することができます。これを「ロワー・トゥ・ペダル」と呼びます。

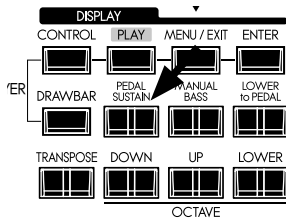
[LOWER to PEDAL] ボタン

ロワー・トゥ・ペダル機能を使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。

メロディ演奏の邪魔にならないよう、工場出荷時は中央シマでしか発音しません。

NOTE: ロワー・トゥ・ペダルの発音域(上限)を変更できます(P. 110)。

PEDAL パートの音を離鍵後も伸ばす (ペダルサステイン)



^{ペダル} PEDAL パートの音が離鍵時にすぐ消えてしまうのではなく、滑らかに消えていくようにできます。これを「ペダルサステイン」と呼びます。

[PEDAL SUSTAIN]

ペダルサステインを使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。

ペダル鍵盤から足を離す(マニュアルベースの場合は本体の鍵盤から指を離す)と、PEDAL パートの音は滑らかに消えていきます。

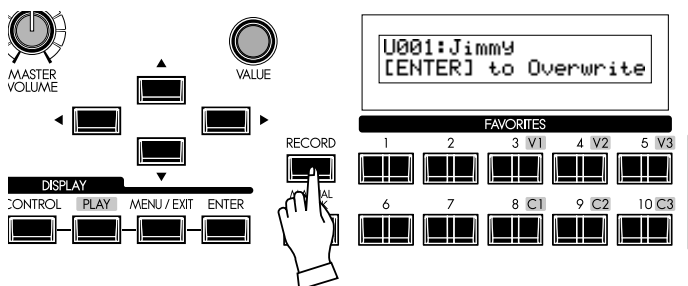
NOTE: ペダルサステインの持続時間を変更できます(P. 73)。

パッチに記憶する

これまで行ったセッティングは、パッチ U001 ~ U100 に記憶することができます。

例：U032 に記憶する

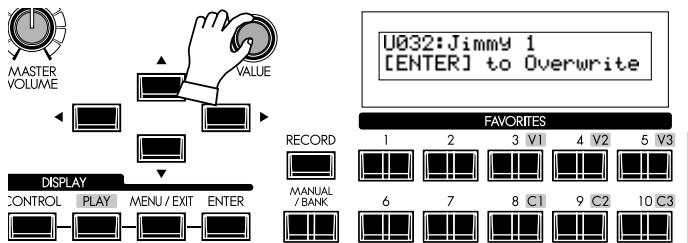
① [RECORD] ボタンを押す



[RECORD] ボタンを押します。

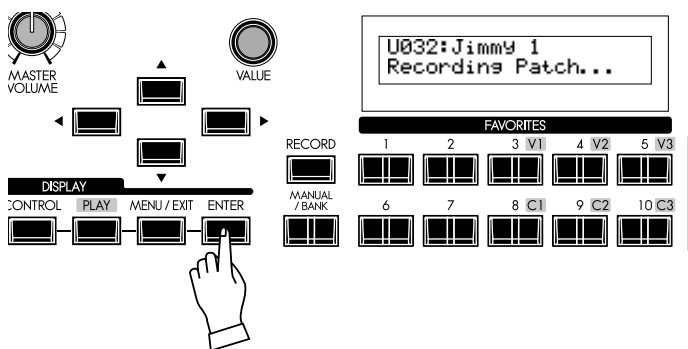
ディスプレイには、「何番のパッチに記憶させるか？」を尋ねる画面が表示されます。

② 記憶先を選ぶ



[VALUE] つまみを使って、記憶させるパッチ番号、今回であれば U032 を選択します。またはボタンを [3] [2] と押します。

③ 確定する



[ENTER] ボタンを押します。

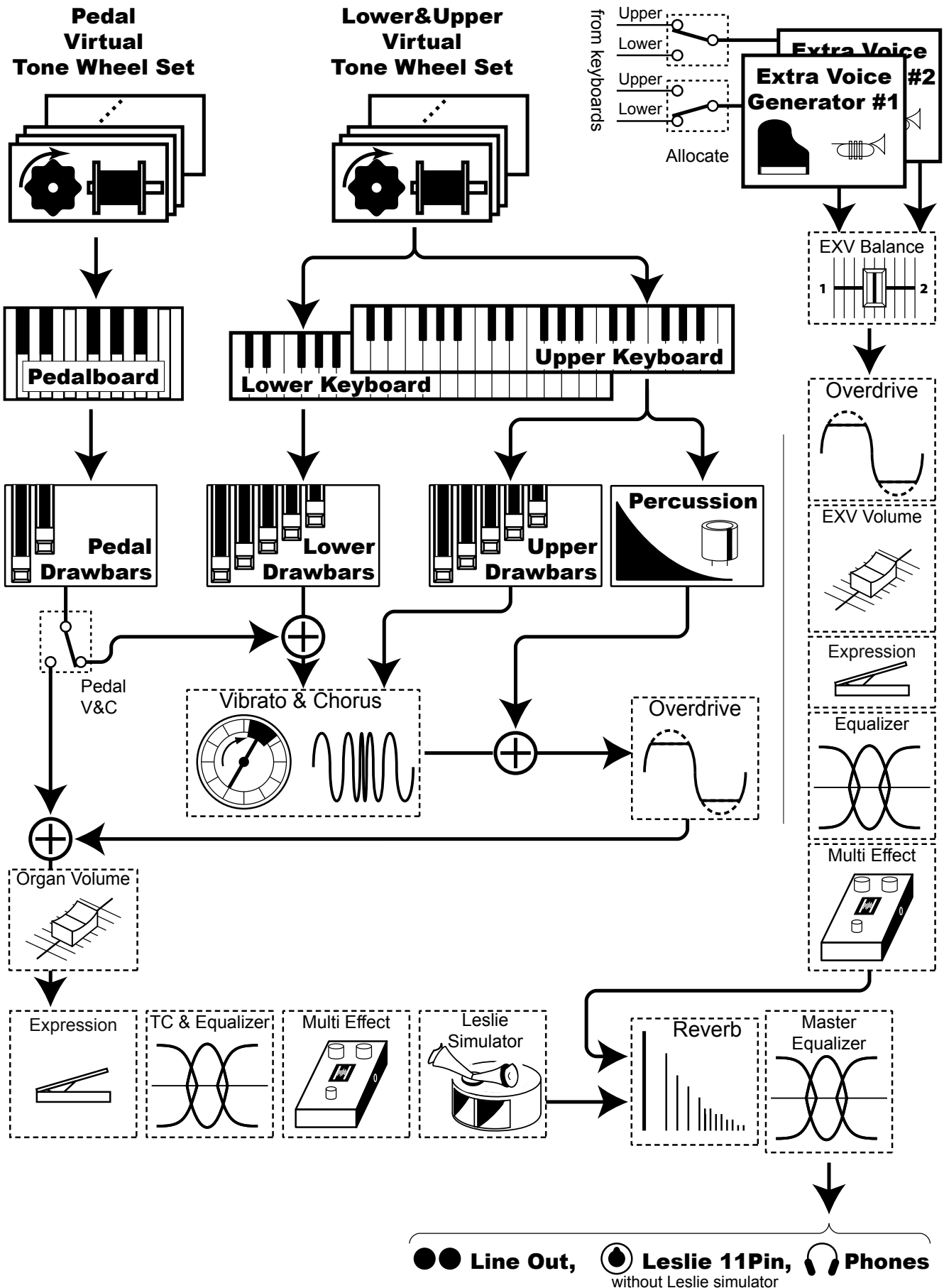
パッチ番号が確定し、ディスプレイに“Recording Patch”が表示されます。記憶処理が完了すると、ディスプレイは元の画面に戻ります。

記憶させたパッチが自動的に選択されます。

NOTE: パッチデータは電源を切っても消えることはありません。



音源の構成



本機をより使いこなし演奏をするために、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。

オルガン・セクション

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。

鍵盤

96枚のトーンホイールで作られた音声信号は各鍵盤で「スイッチ」されます。それぞれのキーにその音程と倍音に該当する信号（例えば手鍵盤では9個）が分配され、それを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。

パーカッション

一方、パーカッションはUPPER ^{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。

オーバードライブ

オーバードライブはアンプに過大入力を与えたような、歪みを作り出します。

マルチエフェクト

マルチエフェクトはトレモロやワウといった、様々な効果を作ります。

イコライザー、レスリー、リバース

音質調節を行うイコライザー、回転スピーカー効果を与えるレスリー、残響を与えるリバースといった各エフェクトをかけます（レスリー 11ピン出力には内蔵のレスリーエフェクトはかかりません）。

エクストラボイス・セクション

音源

エクストラボイス・セクションはピアノなどの楽器音を演奏するための音源で、オルガン・セクションとは独立して動作します。

エフェクター

エクストラボイス・セクションにはオーバードライブ、マルチエフェクト、イコライザー、リバースの各エフェクトがかけられます。

マスターイコライザー

最後に、音声はマスターイコライザーを通ります。マスターイコライザーはその場限りの音質補正用で、この設定値は各パッチには保存されません。

tips トーンホイールセット

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

tips 倍音

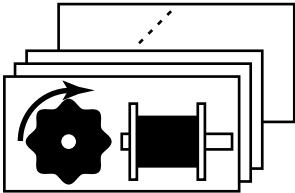
倍音とは、ある音程（例えば中央ド）に対する比率の異なった音程（例えばオクターブ上のド）です。倍音が多いほど明るく、分厚い音に感じます。

オルガンタイプ

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

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

トーンホイール (BType1、BType2、Mellow)

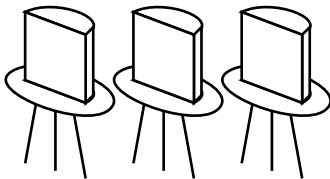


ハモンドオルガンの特徴的なトーンホイールを再現したタイプです。ハモンドオルガンは元々パイプオルガンの模倣から始まったのですが、現在では独自の音色世界を形成しています。

ビ-タイプ
BType1 と BType2 は B-3/C-3 伝統のトーンホイールサウンドで、BType2 の方がより回転ムラやリーケージノイズが多くなっています。

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

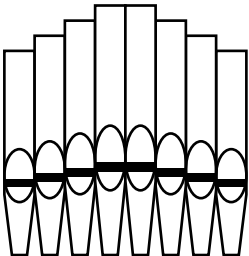
トランジスタ (Vx、Farf)



トランジスタが一般化すると、トーンホイールや真空管の代わりにトランジスタ回路を使い、軽量化されたオルガンが登場しました（Ace Tone TOP-6 等）。メーカーやモデルによって回路方式は様々ですが、ここでは代表的な 2 タイプを再現しています。

Vx は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 は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です。

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ナなどパイプオルガンとしての独自の進化が見られます。

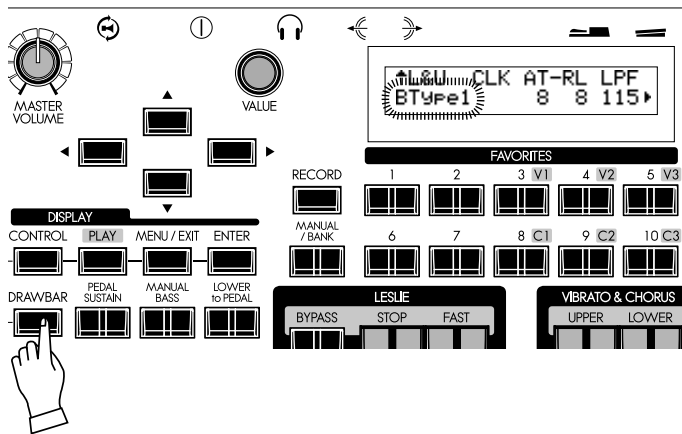
本機ではドローパーを使うため、実際のパイプオルガンとは多少操作感が異なりますが、ストップの組み合わせによる音づくりは十分行えます。

Column: オルガンタイプを切り替える

オルガンタイプの切り替えには、コントロールパネルを使います。

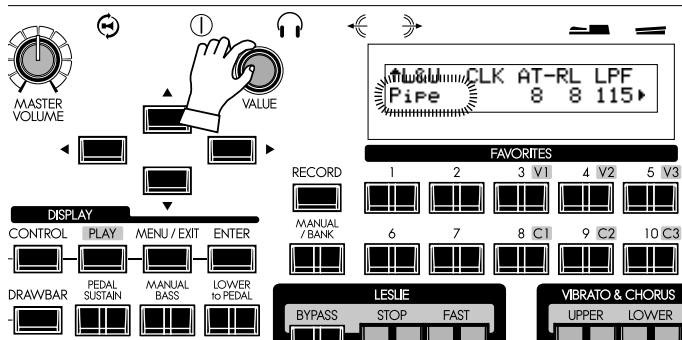
例：手鍵盤パートを“Pipe”^{パイプ}に切り替える

① [DRAWBAR] を押す



[DRAWBAR] ボタンを押します。DRAWBAR 機能画面が表示され、現在選択されている手鍵盤のオルガンタイプ（“BType1”^{ビートタイプ}）が点滅します。

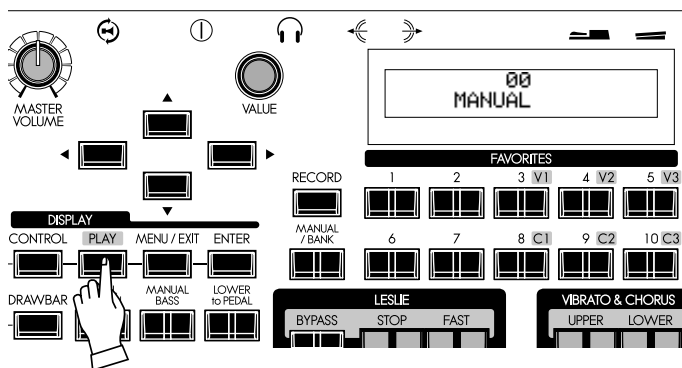
② オルガンタイプを選ぶ



[VALUE] つまみで“Pipe”^{パイプ}を選択します。鍵盤を弾くと、パイプオルガンの音が出ます。

NOTE: このページはLOWER及びUPPERパート用ですが、オルガンタイプ“Pipe”を選択するとPEDALパートも他のタイプから“Pipe”タイプに変更されます。

③ プレイ画面に戻る



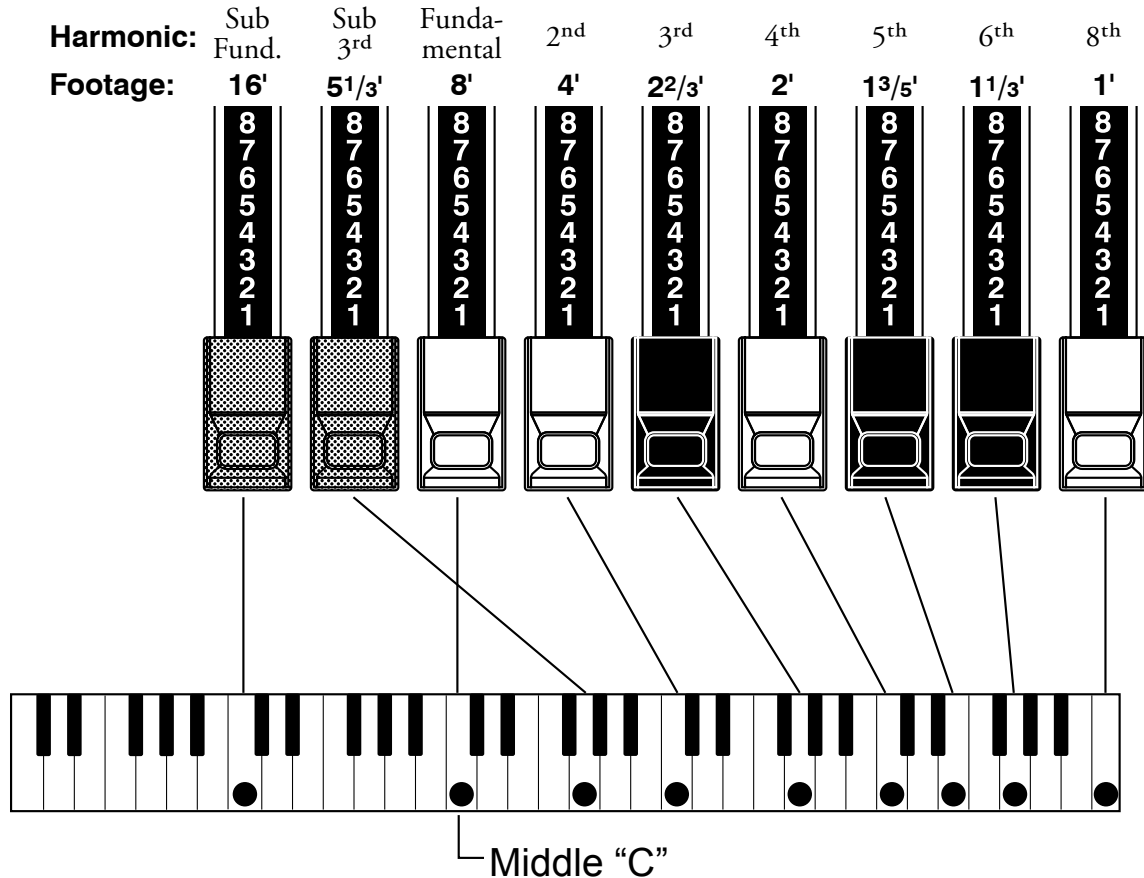
プレイ画面に戻るには、[PLAY] ボタンを押します。

ハーモニックドロワー TM

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

マニュアル プライオリティ
[MANUAL]や[PRIO]が選択されている場合を除き、実際のドロワーレジストレーション（各ドロワーの引き出し具合）はディスプレイに表示された値です。それに対して操作したドロワーのみ更新されます。

ドロワー（トーンホイール：BType1、BType2、Mellow）

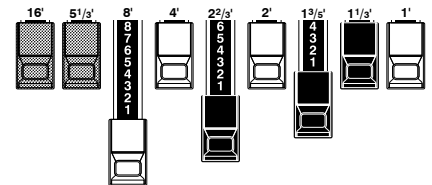


中央のC（ド）を押さえたとき、各ドロワーの音程は上図のようになります。また、ドロワーに記されているフィート（'）という表示は、元々パイプオルガンのパイプの長さから転用された言葉です。

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

例えば、クラリネットの音を出すには、基音（8'）と奇数倍音のドロワー、第3倍音（2 2/3'）と第5倍音（1 3/5'）を引き出します。また、これら3本のドロワーのうち、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、左側のドロワ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、ドロワーを使い、同じ音色でも曲の流れや好みに応じて微妙に音の変化を作ることができます。



「クラリネット」の例

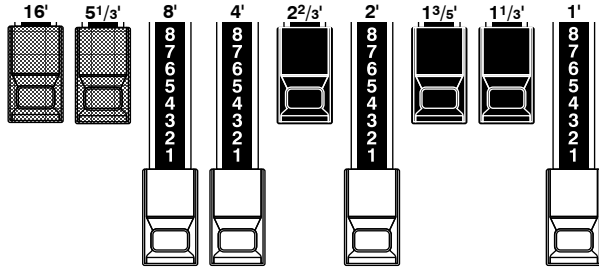


トーンホイールオルガンの場合、各バーとフッターとの対応はドロワー手前の“TW”列をご参照ください。

UPPER/LOWER パートで使うドローバー

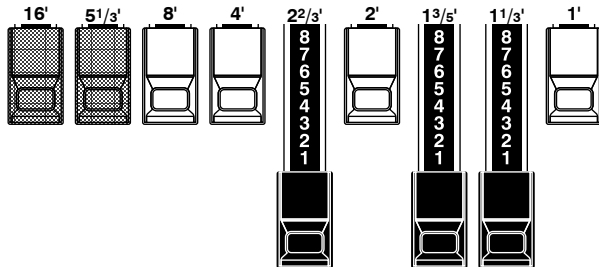
ドローバーの色分けはハモンドの伝統であり、またそれらはドローバーで素速く倍音を組み立てるための目印です。

白いドローバー



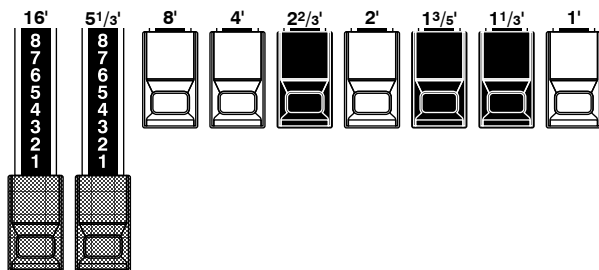
各ドローバーの中で、白の左端（8'）のドローバーが基音（基準になる音程）を作ります。その他の白いドローバーは右へ行くほどオクターブずつ高くなる、偶数倍音です。

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（奇数倍音）になっていますが、豊かな音色を組み立てるうえで重要な役割を果たします。甘く柔らかな響きを持つホルン、艶のある弦楽器など、全て異なる倍音の成分を含んでいるのです。

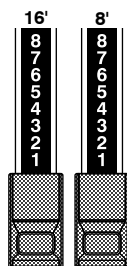
茶色のドローバー



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、5 1/3'は16'を基音とする第3倍音です。

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

PEDAL パートで使うドローバー



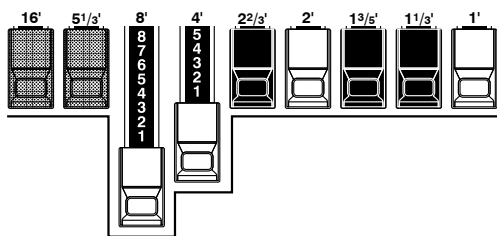
^{ペダル} PEDAL パートは主にベースラインを演奏するためのもので、倍音の調節には16'及び8'の2本のドローバーを使用します。

16'で重低音を、8'はその上のオクターブの音を作り出します。ペダルパートのレジストレーションはディスプレイ中央に表示されます。左側が16'、右側が8'です。

ドロワー・レジストレーション・パターン

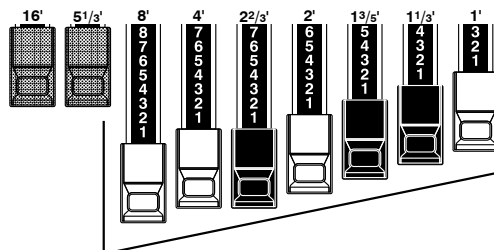
パイプオルガンの大きさやストップ数に関係なく、全ての音色は4つの^{ファミリー}体系に分類されます。その4つの体系——フルート、リード、ストリング、ダイアペーソン——は、ドロワーではそれぞれの体系に応じたパターンがあり、簡単に作ることができます。

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



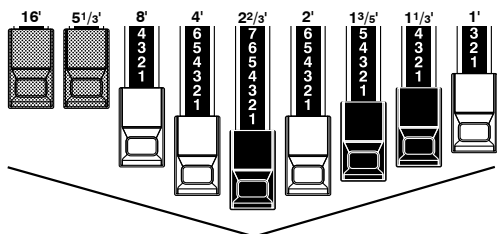
Accompaniment Flute 8' I.....	00 8460 000
Accompaniment Flute 8' II.....	00 3220 000
Accompaniment Flute 8' III.....	00 8600 000
Chorus of Flutes 16'.....	80 8605 002
Orchestral Flute 8'.....	00 3831 000
Piccolo 2'.....	00 0006 003
Stopped Flute 8'.....	00 5020 000
Tibia 8'.....	00 7030 000
Tibia 4'.....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

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



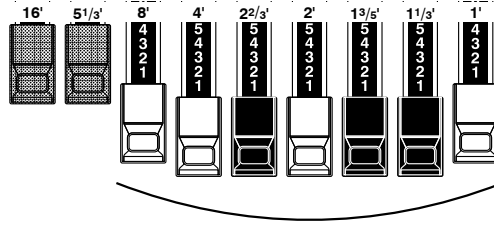
Accomp. Diapason 8'.....	00 8874 210
Chorus Diapason 8'.....	00 8686 310
Diapason 8'.....	00 7785 321
Echo Diapason 8'.....	00 4434 210
Harmonic Diapason 16'.....	85 8524 100
Harmonic Diapason 8'.....	00 8877 760
Harmonic Diapason 4'.....	00 0606 045
Horn Diapason 8'.....	00 8887 480
Open Diapason 8'.....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

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



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

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



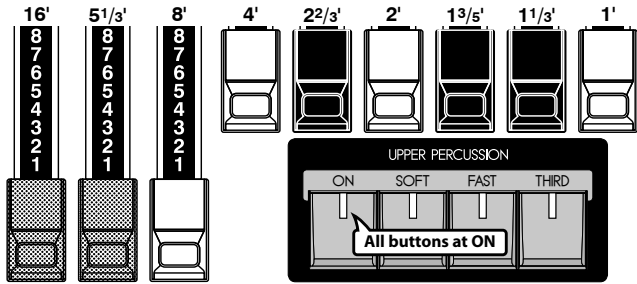
Cello 8'.....	00 3564 534
Dulciana 8'.....	00 7770 000
Gamba 8' I.....	00 3484 443
Gemshorn 8'.....	00 4741 321
Orchestral String 8'.....	00 1464 321
Salicional 8'.....	00 2453 321
Solo Viola 8'.....	00 2474 341
Solo Violin 8'.....	00 3654 324
Viola da Gamba 8'.....	00 2465 432
Violina 4'.....	00 0103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

ドロワー・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。ドロワーの「2-4-3」数字形式は、特定のセッティングを簡単に見つけられるための、 Hammond 当初からの慣習です。左端の2桁は茶色のドロワーを、中央の4桁は8'、4'、2 2/3'、2' のドロワーを、残った3桁は右端の3つのドロワーを、それぞれ表します。

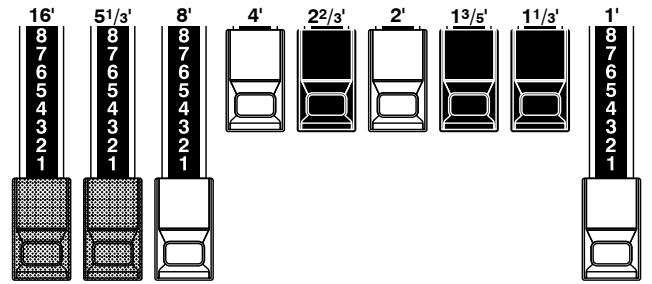
近代的なドローバー・レジストレーション

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。

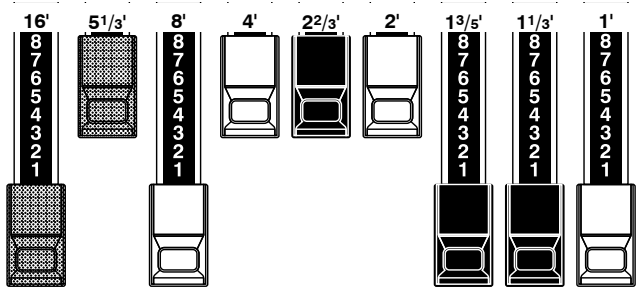
ジャズ Jazz



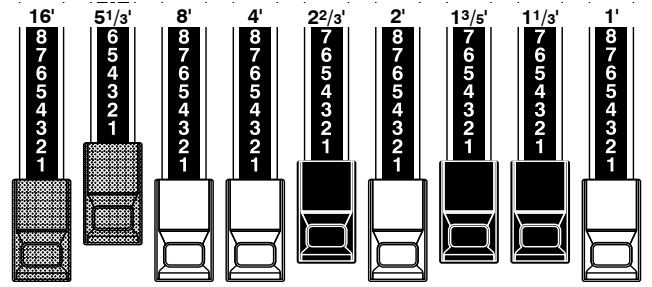
ブルージー Bluesy



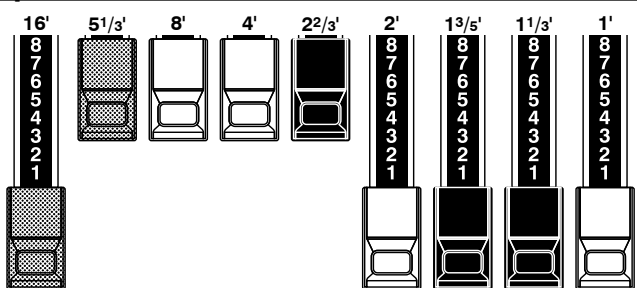
グルービー ファンキー Groovy & Funky



マクス パワー Max Power



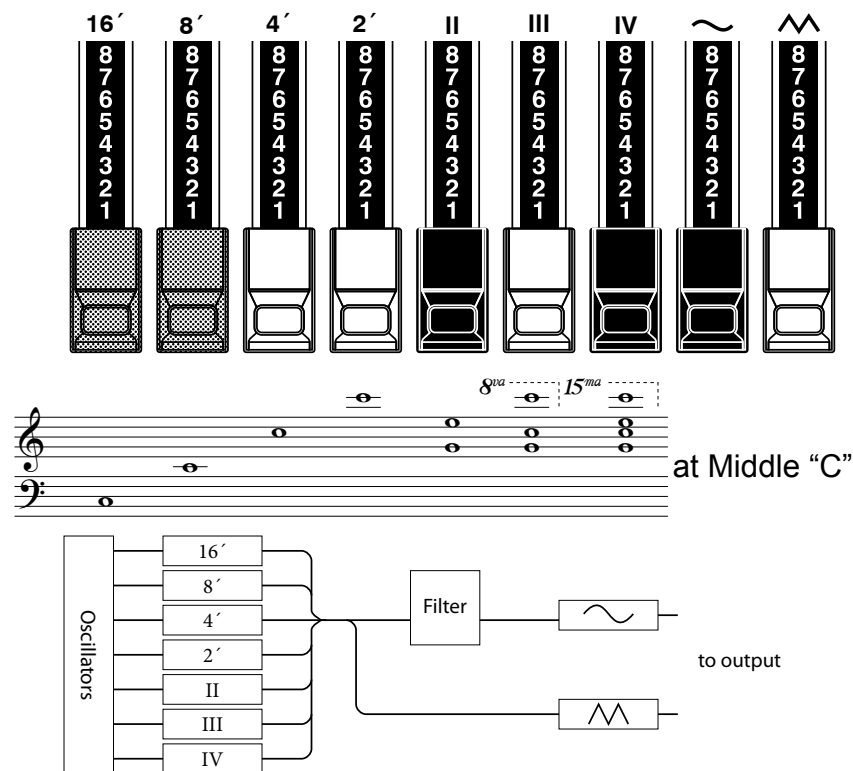
スクアブル Squabble



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。

ドロワー (Vx)



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

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

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

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

tips フッテージ

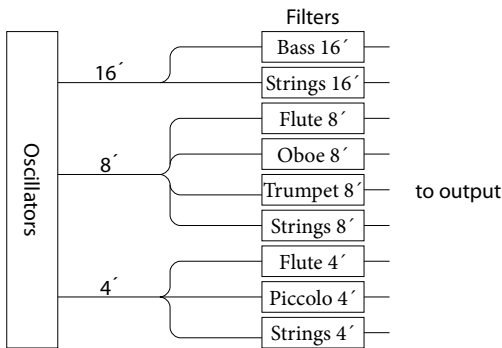
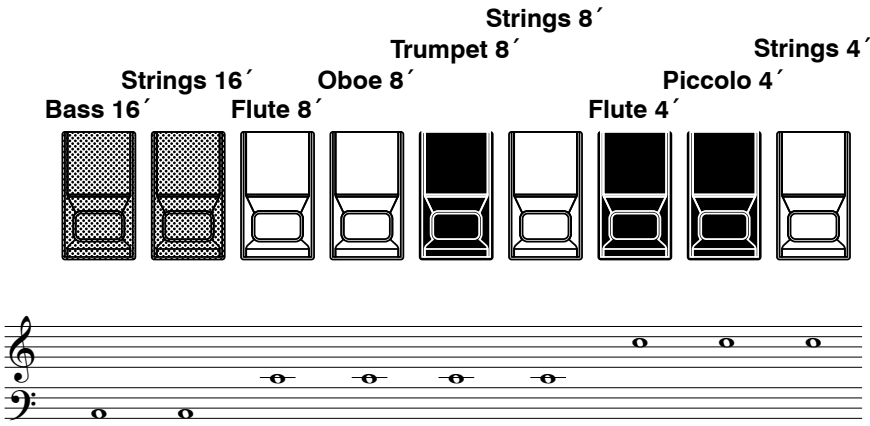
8'、4'など、管の長さを（フィート）単位で表記したものを「フッテージ」と呼びます。

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

Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccob 4'	Strings 4'	Forf.
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^	Vx.
Bourdon	OpenDiap	Gedeckt	VoixCist	Octave	Flute Dolce	Flute	Mixture	Hautbois	Pipe
16'	8'	8'	II	4'	4'	2'	III	8'	

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

ドローバー (Farf)

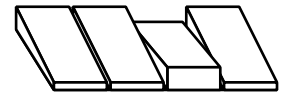


Farf タイプのオルガンは同一フッテージで音色が異なる複数のタブレットが用意されています。本機ではタブレットの代わりにドローバーを使って操作をします。

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

tips タブレット

古いオルガンに見られる、板状のスイッチです。

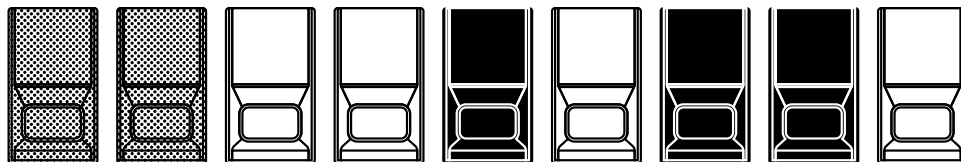


Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	Farf.
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^	Vx.
Bourdon	OpenDiap	Gedeckt	VoixCist	Octave	Flute Dolce	Flute	Mixture	Hautbois	Pipe
16'	8'	8'	II	4'	4'	2'	III	8'	

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

ドロワー (Pipe)

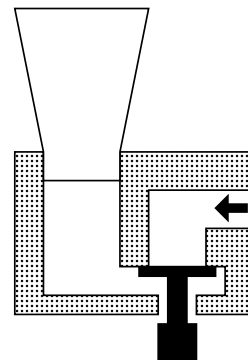
UPPER:	Open		Viole		Flauto				
	Bourdon 16'	Diapason 8'	Gedeckt 8'	Celeste II	Octave 4'	Dolce 4'	Flute 2'	Mixture III	Hautbois 8'
LOWER:			Rohr				Super		Trom-
	Principal 16'	Principal 8'	Melodia 8'	Flute 8'	Prestant 4'	Flute 4'	Octave 2'	Mixture IV	pette 8'
PEDAL:	Sub Bass 16'		Principal Chorus				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



パイプ
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、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ワ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します。

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。



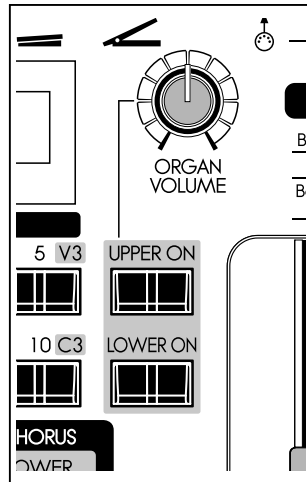
NOTE: Pipeタイプが選択されている場合、ドロワーは古典的なパイプオルガン同様に動作します。ドロワーを引くとパイプ音が発音し、押し込むと消音します。音量変化では無く、「鳴る」「鳴らない」のいずれかです。

NOTE: Pipeタイプにはビブラート&コーラス、レスリー、オーバードライブの各効果はかかりません。

Bass 16'	Strings 16'	Flute 8'	Oboe 8'	Trumpet 8'	Strings 8'	Flute 4'	Piccolo 4'	Strings 4'	Forl.
16'	8'	4'	2'	II	III	IV	~	^^	Vx.
Bourdon 16'	Open Diap 8'	Gedeckt 8'	Voix Clst II	Octave 4'	Flute Dolce 4'	Flute 2'	Mixture III	Hautbois 8'	Pipe

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

オン/オフと音量調節



オルガン・セクションのUPPER及びLOWERパートは[UPPER ON]及び[LOWER ON]ボタンで「オン/オフ」ができます。これは、あるパートをエクストラボイス・セクションのみ、またはエクスターナル・ゾーンのみで演奏したい場合に使用します。

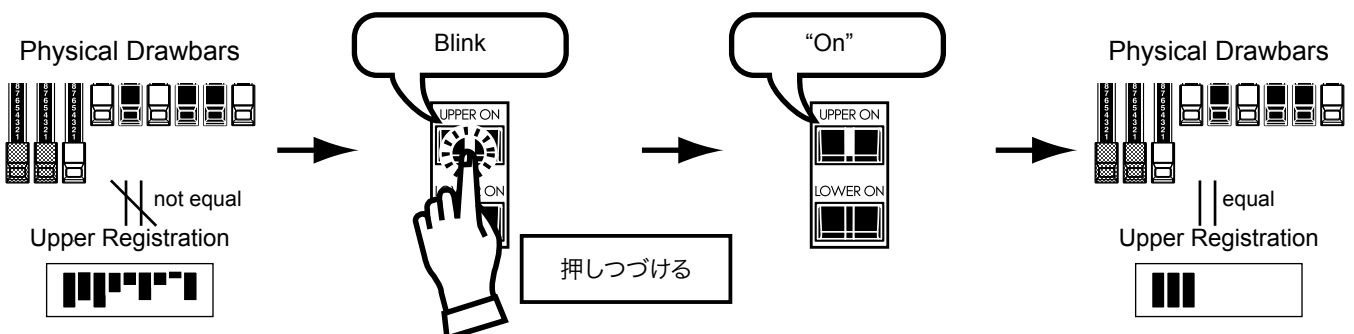
NOTE: オルガン・セクションをオンに設定した際に、エクストラボイス・セクションを自動的にオフにするよう設定できます。(P. 79)

オルガン・セクション全体の音量は、[ORGAN VOLUME]つまみで調節します。

tips PEDAL パートは常にオン

オルガン・セクションのPEDALパートにはスイッチが無く、常に「オン」状態です。これは、エクストラボイス・セクションにはPEDALパートが存在せず、消音する必要が無いからです。

レジストレーションをドローバーに合わせる



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

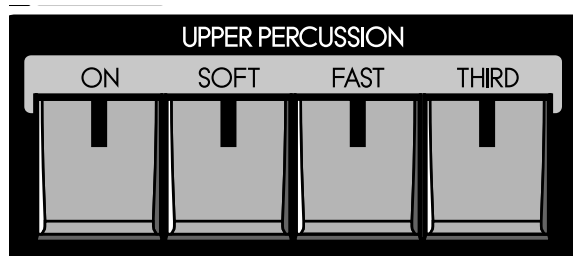
レジストレーションをドローバーに合わせるには、オルガン・セクションの合わせたいパートに対応するボタン ([UPPER ON] 又は [LOWER ON]) をランプが点滅するまでしばらく押し続け、離してください。物理的なドローバーのレジストレーションが反映されます。

NOTE: この機能は、PEDALパートのレジストレーションにはご使用できません。

NOTE: パッチの内容を維持したまま、UPPERパートのレジストレーションを「一時的に」物理的なドローバーのものに置き換えられます。(P. 78)

パーカッション

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



^{オン}[ON] ボタン

UPPER PARTにパーカッションによる減衰音加わります。

^{ソフト}[SOFT] ボタン

パーカッションの音量を下げます。

ランプが消灯しているときはノーマル、[SOFT] ボタンを押してランプを点灯させた場合はソフトになります。

^{ファースト}[FAST] ボタン

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

ランプが消灯しているときはスロー、[FAST] ボタンを押してランプを点灯させた場合はファーストになります。

^{サード}[THIRD] ボタン

パーカッションの音程を第2倍音（ドローパーで言えば4[♯]）と第3倍音（同2²/₃）とで切り替えます。

ランプ点灯中が第3倍音です。

NOTE: パーカッションはオルガンタイプがBType1、BType2、Mellowの3タイプの場合に発音します。

NOTE: パーカッションは細かい設定ができます。(P. 80)

tips 減衰音

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

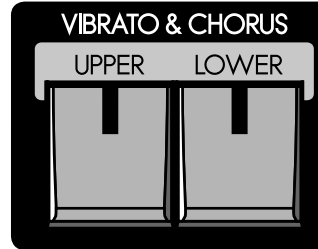
ドローパーキャンセル

パーカッションがオンの間は、UPPER ドローパーのうち1[♯]は発音しません。これはB-3/C-3と同じ動作です。

NOTE: パーカッションがオンでもドローパー1[♯]を鳴らすよう設定できます。(P. 80)

ビブラートはドローバーの音程を一定の周期で僅かに変化させ、音色に暖かみを加えます。

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



アッパー [UPPER] ボタン

UPPERドローバーの、ビブラート&コーラス効果のオン/オフを行います。

効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

ロウアー [LOWER] ボタン

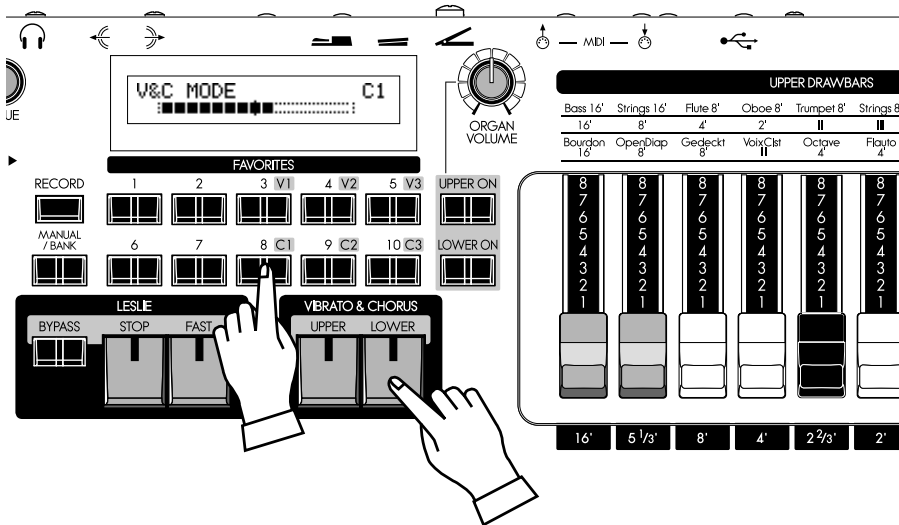
LOWERドローバーの、ビブラート&コーラス効果のオン/オフを行います。

効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

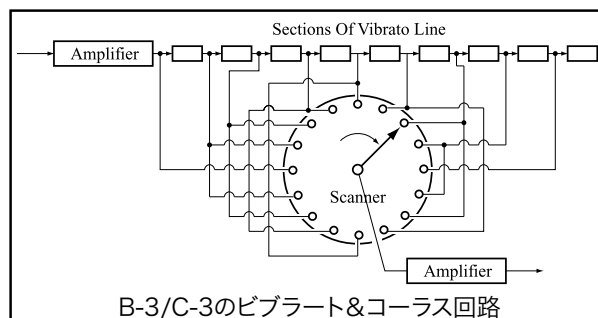
NOTE: ビブラート&コーラス効果は、“Pipe”タイプを除くオルガン・セクションにかかります。

NOTE: ビブラート&コーラス効果は速さなど細かい設定が行えます。(P. 81)

ビブラート&コーラスモードを選ぶ



ビブラート&コーラスモードを簡単に変更するには、VIBRATO & CHORUS [UPPER] [LOWER] ボタンのいずれかを押しながら、変更したいモードに相当する [V1] から [C3] までのボタンを押します。



tips ハモンドオルガンのビブラート&コーラス

弦楽器では指で弦の張力を変化させることによって、管楽器では息を強弱させることによって、そしてアナログ回路方式の電子楽器では発振器を変調することによってビブラート効果を作り出します。B-3/C-3のトーンホイールはシンクロナスマーターによって回転が安定化されているため、ビブラート効果を伴った発振を得ることはできません。そこで、ドローバーを経由した音声信号に変調をかけることでビブラート効果を得ます。

B-3/C-3のビブラート&コーラスシステムは複数のコイルによる位相遅延回路と、スキャナーと呼ばれる部品によってできています。

コイルに音声信号を通すと位相が遅れます。複数のコイルを直列に接続し、先頭から最後尾に向かってそれぞれのタップから順番に出力を取り出すと、徐々に音程が降下していくサウンドが得られます。逆に、最後尾から先頭に向かってそれぞれのタップから順番に出力を取り出すと、徐々に音程が上昇していくサウンドが得られます。スキャナーをモーターによって回転させることにより、これらの動作が自動的に行われます。

スキャナーは多数の入力端子の1つを静電結合により選択する部品です。それぞれの端子は「羽」どうしが近づくことによって選択されるため、スイッチのようにポップノイズは発生しません。また、隣り合った端子の信号はクロスフェードして切り替わります。

ビブラート効果のモード選択は、接続するタップの範囲を変化させることにより行います。

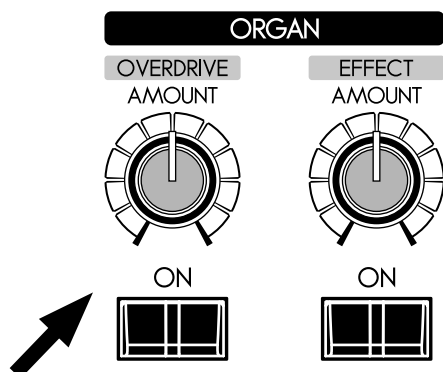
この方式では発振器ではなく発生した音声信号を変調するため、ビブラート効果を伴わない原音も取り出すことができます。ビブラート効果のかかった音と原音とをミックスすることによって、コーラス効果が得られます。

本機ではこれらの動作を、DSPによってシミュレートしています。

オーバードライブ

オーバードライブはアンプに過大入力をしたような歪みを音に与えます。

ドライブ量を変えることによって、クリップさせないクリーンから、ハードに歪ませたオーバードライブまで様々なサウンドが得られます。



オーバードライブ オン [OVERDRIVE ON] ボタン

オーバードライブ効果をかけるかどうかを切り替えます。

オーバードライブ効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

オーバードライブ アマウント [OVERDRIVE AMOUNT] つまみ

オーバードライブ効果の歪み量を調整します。

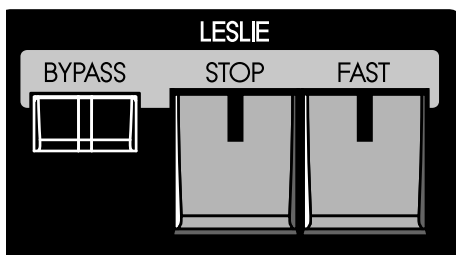
左に回しきった状態では歪み量は最小になり、右に回すほど歪み量が多くなります。

NOTE: このオーバードライブ効果は、“Pipe”タイプを除くオルガン・セクションにかかります。

NOTE: 歪みかたを細かく設定できます (P. 90)。

NOTE: このボタンとつまみはオルガン・セクション用です。エクストラボイス・セクション用のオーバードライブ効果は、コントロールパネル内のパラメーターで操作します (P. 90)。

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



ファースト
[FAST] ボタン

ローターのモードを2段階に切り替えます。ボタンを押す毎に切り替わり、点灯時がファースト、ランプ消灯時がスロー又はストップです。

ストップ
[STOP] ボタン

[FAST] ボタンでスロー／ファーストを切り替えるには、[STOP] ボタンを押してランプを消灯させます。

[FAST] ボタンでストップ／ファーストを切り替えるには、[STOP] ボタンを押してランプを点灯させます。

バイパス
[BYPASS] ボタン

ランプが消灯している場合、オルガン・セクションの音声はロータリーチャンネルから出力されます（レスリー効果）。

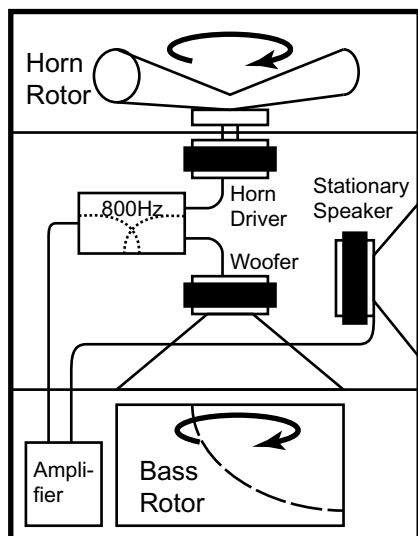
レスリー効果を伴わないクリアーなサウンドを得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。[FAST]、[STOP] ボタンの状態にかかわらず、オルガン・セクションの音声はステーションアリーチャンネルから出力されます。

tips 各ボタンとモード一覧

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

NOTE: レスリー効果は、“Pipe”タイプを除くオルガン・セクションにかかります。

NOTE: レスリー効果は回転数など、細かい設定が行えます。(P. 82)



tips レスリー効果とは？

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

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

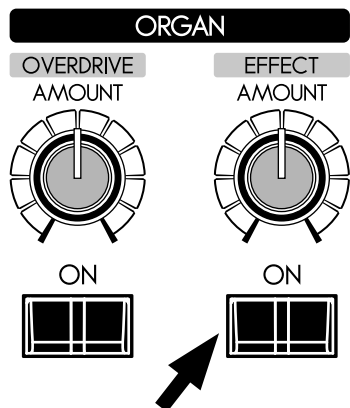
また、機種によってはローターだけでなく、一般の固定スピーカーも備え、切り替えて使用できるものも存在します。ローターに音声を送る回線を「ロータリーチャンネル」、固定スピーカーに音声を送る回線を「ステーションアリーチャンネル」と呼びます。

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

マルチエフェクト、リバーブ

オルガン・セクションに様々な効果をかけられるマルチエフェクト、コンサートホールで演奏しているような効果をかけられるリバーブを搭載しています。

マルチエフェクト



エフェクト オン [EFFECT ON] ボタン

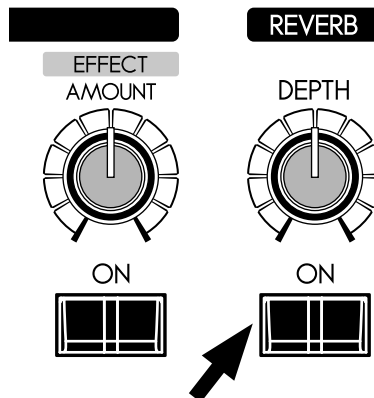
マルチエフェクトを使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。

[EFFECT AMOUNT] つまみ

マルチエフェクトの、効果の深さを調整します。

NOTE: マルチエフェクトには多くのパラメーターがあり、詳細な設定はコントロールパネル内のパラメーターによって行います (P. 90)。

リバーブ



リバーブはオルガン、エクストラボイス両セクションについて共通のエフェクトです。

リバーブ オン [REVERB ON] ボタン

リバーブ効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

リバーブ デプス [REVERB DEPTH] つまみ

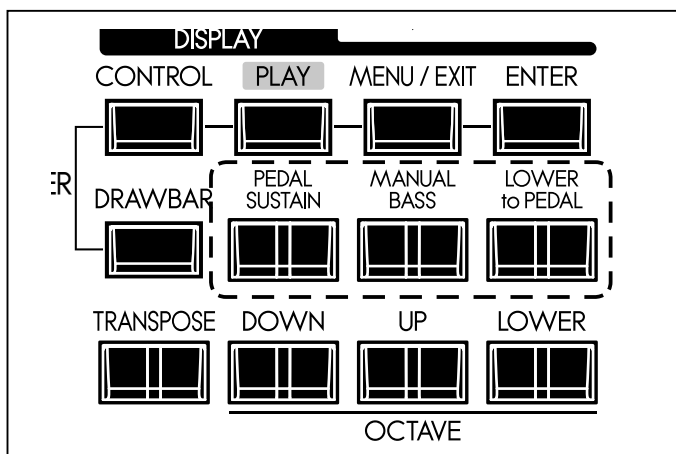
リバーブ効果の深さを調節します。

NOTE: リバーブ効果は時間など細かい調整が可能です。(P. 99)

通常、ペダル鍵盤から足を離すと即座に音は止まりますが、ペダル鍵盤から足を離した際にゆっくりと音が減衰させ、ベースのフレーズをスムーズにすることができます(ペダルサステイン)。

ロー鍵盤を使って、^{ペダル}PEDAL パートを共に演奏することができます(マニュアルベース)。

ペダル鍵盤を使って、LOWER パートを共に演奏することができます(ロー・トゥ・ペダル)。



^{ペダル サステイン} [PEDAL SUSTAIN] ボタン

ペダルドローバーの音はペダル鍵盤から足を離した後、ゆっくりと減衰させることができます。これを「ペダルサステイン」と呼びます。

この機能を使うには、[PEDAL SUSTAIN] ボタンを押してランプを点灯させます。

ペダル鍵盤から足を離す(後述のマニュアルベース機能が使われている場合はロー鍵盤から指を離す)と、ペダルドローバーの音はゆっくりと減衰します。

NOTE: ペダルサステインの減衰時間を調節できます。(P. 73)

^{マニュアル ベース} [MANUAL BASS] ボタン

ロー鍵盤を押さえた最低音を使って、^{ペダル}PEDAL パートを共に演奏することができます。これを「マニュアルベース」と呼びます。

この機能を使うには、[MANUAL BASS] ボタンを押してランプを点灯させます。

工場出荷時、この機能は中央「ド」以下の音域で働きます。

NOTE: マニュアルベースの発音域(上限のみ)を変更できます。(P. 110)

NOTE: マニュアルベースは和音演奏(POLY)や、最低音のみ(LOW)といった発音方法を選択できます(P. 110)。

^{ロー トゥ ペダル} [LOWER to PEDAL] ボタン

ペダル鍵盤を使って、PEDAL パートと LOWER パートをユニゾンで演奏します。これを「ロー・トゥ・ペダル」と呼びます。

この機能を使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。

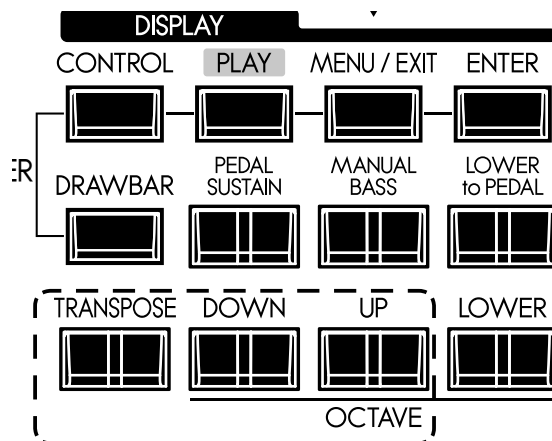
NOTE: ロー・トゥ・ペダルの発音域(上限)を変更できます(P. 110)。

tips カプラー

マニュアルベースやロー・トゥ・ペダルのように、ある鍵盤によって別の鍵盤を共に演奏する機能を「カプラー」と呼びます。

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。



トランスポーズ [TRANSPOSE] ボタン

- ・ 調を半音上げるには、[TRANSPOSE] ボタンを押しながら [UP] ボタンを押します。
- ・ 調を半音下げるには、[TRANSPOSE] ボタンを押しながら [DOWN] 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、ディスプレイに一定時間、設定されたトランスポーズ値が表示されます。

トランスポーズは以下の箇所にかかります。

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

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

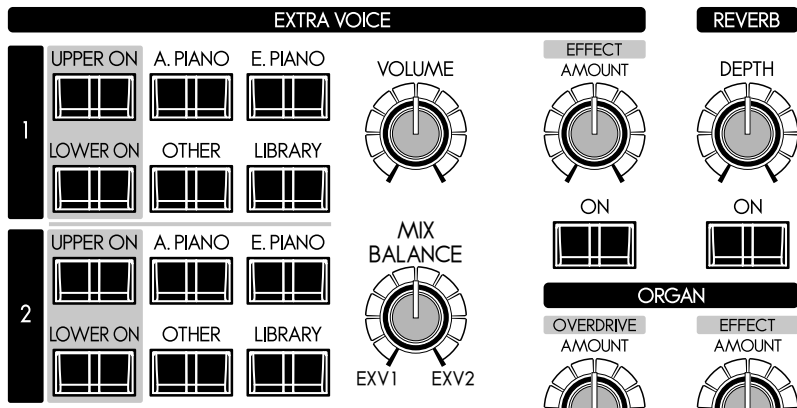
NOTE: 音程変化は即座か、次の打鍵からかを設定できます (P. 79)。

エクストラボイス・セクション

エクストラボイスとは、ピアノやビブラフォンなど、オルガン以外の音色を演奏するためのセクションです。

エクストラボイスは2系統で、「どの音色を」「どのパートに」割り当てるかを選択して使用します。

オルガン・セクションとエクストラボイス・セクションは同時に使用することができます。



アロケート

エクストラボイスを鳴らすには、UPPER/LOWER どちらかのパートに割り当てる必要があります。これをアロケートと呼びます。エクストラボイスはオルガン・セクションと共に鳴らすことができます。

アロケートボタン

エクストラボイスを UPPER/LOWER どちらのパートに割り当てるかを選択します。エクストラボイスを鳴らすには、ボタンを押してランプを点灯させます。もう一度ボタンを押してランプを消灯させると、エクストラボイスは鳴らなくなります。

NOTE: エクストラボイス・セクションをオンに設定した際に、オルガン・セクションを自動的にオフにするよう設定できます。(P. 79)

内蔵音色とライブラリー

エクストラボイス・セクションの VOICE GROUP ボタン群を見ると、ボイスグループは4つあることが分かります。このうち、「A. PIANO」から「OTHER」までは内蔵音色が固定されており、書き換えることは基本的にできません。それに対し「LIBRARY」は、弊社が将来提供する音色ライブラリーから音色を供給することができます。

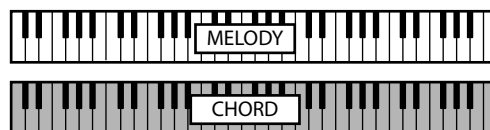
音色の選びかたは「音色を選ぶ」(P. 30)を、工場出荷時に搭載されている音色は、「インストゥルメント一覧表」(P. 136)をご覧ください。

tips プロコード機能

エクストラボイスのインストゥルメントのうち、いくつかには「プロコード」機能が設定されています。これはプラスセクションなどで聞かれるハーモニーを鍵盤で簡単に演奏できるようにするためのものです。

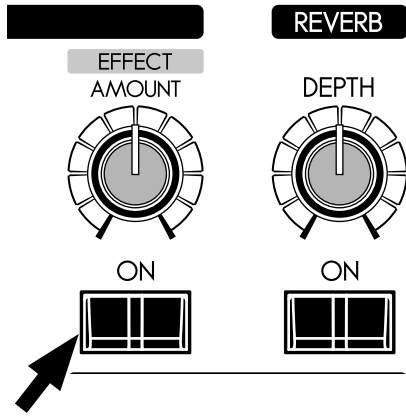
プロコードが設定されているインストゥルメントは名前の最後に「Pcd」が記されています。

このインストゥルメントをUPPERパートにアロケートし、ロワー鍵盤で和音を押さえ、UPPER鍵盤で単音を演奏すると、ハーモニーを伴ったメロディが得られます。



エクストラボイス・セクションに様々な効果をかけられるマルチエフェクト、コンサートホールで演奏しているような効果をかけられるリバーブを搭載しています。

マルチエフェクト



エフェクト オン
[EFFECT ON] ボタン

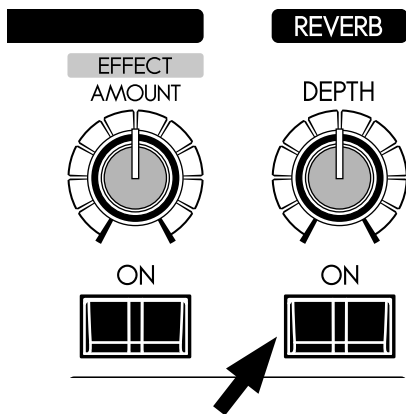
マルチエフェクトを使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。

エフェクト アマウント
[EFFECT AMOUNT] つまみ

マルチエフェクトの、効果の深さを調整します。

NOTE: マルチエフェクトには多くのパラメーターがあり、詳細な設定はコントロールパネル内のパラメーターによって行います(P. 90)。

リバーブ



リバーブはオルガン、エクストラボイス両セクションについて共通のエフェクトです。

リバーブ オン
[REVERB ON] ボタン

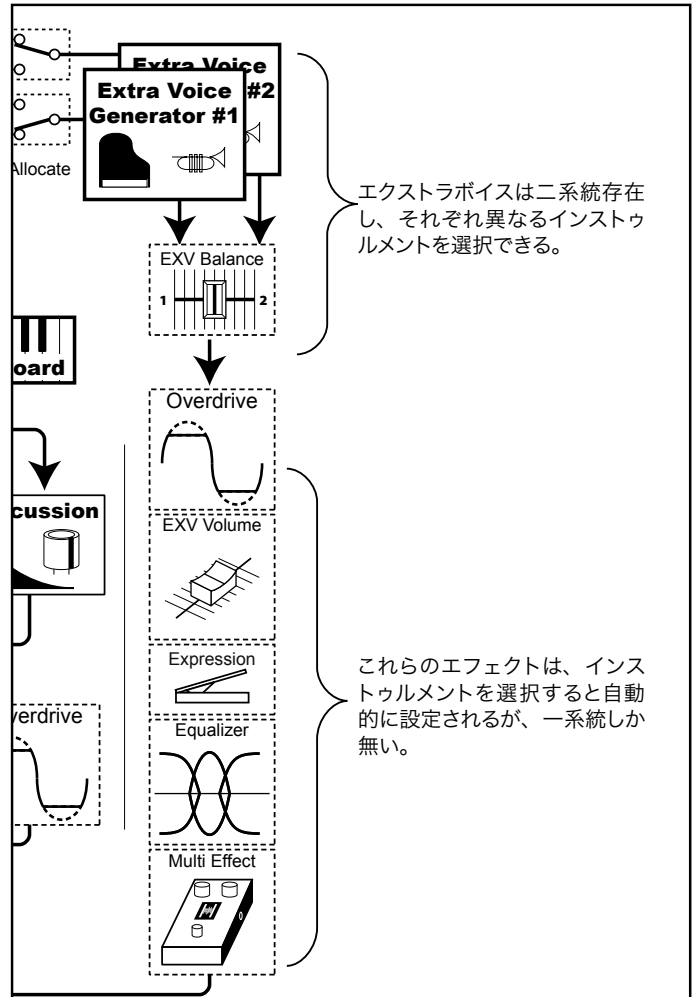
リバーブ効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

リバーブ デプス
[REVERB DEPTH] つまみ

リバーブ効果の深さを調節します。

NOTE: リバーブ効果は時間など細かい調整が可能です。(P. 99)

二系統のエクストラボイスとマルチエフェクト



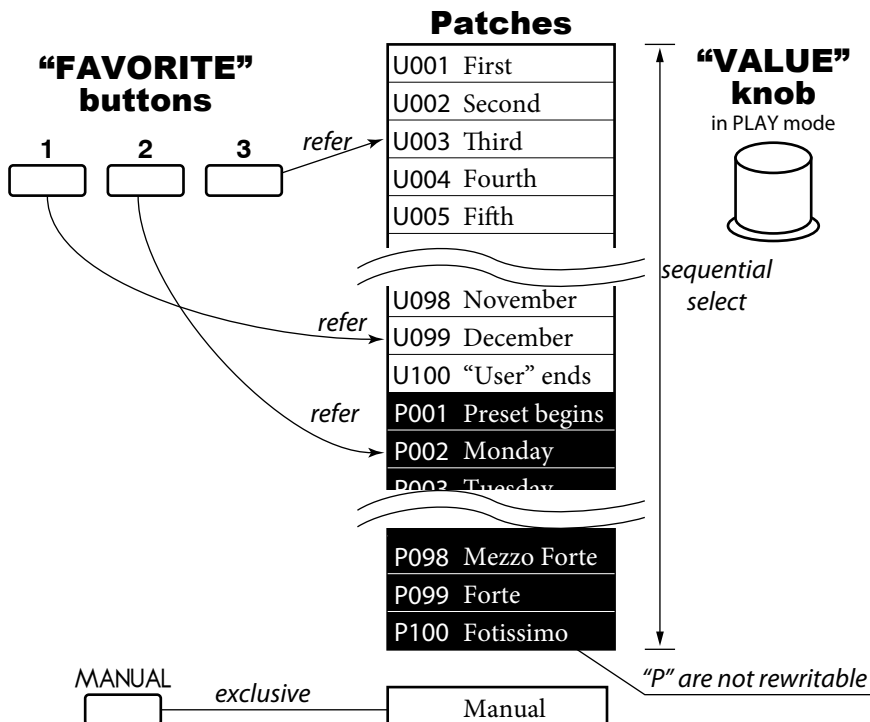
エクストラボイスは二系統存在し、それぞれ異なるインストゥルメントを選択できる。

これらのエフェクトは、インストゥルメントを選択すると自動的に設定されるが、一系統しか無い。

「音源の構成」(P. 36)または上図に示したように、エクストラボイス・セクションは二系統ありますが、その後のオーバードライブ、イコライザー、マルチエフェクトといったエフェクトは一系統のみです。エクストラボイスの音色(インストゥルメント)を選ぶと、それに関連するエフェクトが自動的に設定されます。エクストラボイス「1」と「2」を同時に使用した場合、エフェクトは後に操作した音色のものが適用されます。

ここまでにしたセッティングは、パッチに記憶させることができます。

ユーザーとプリセット



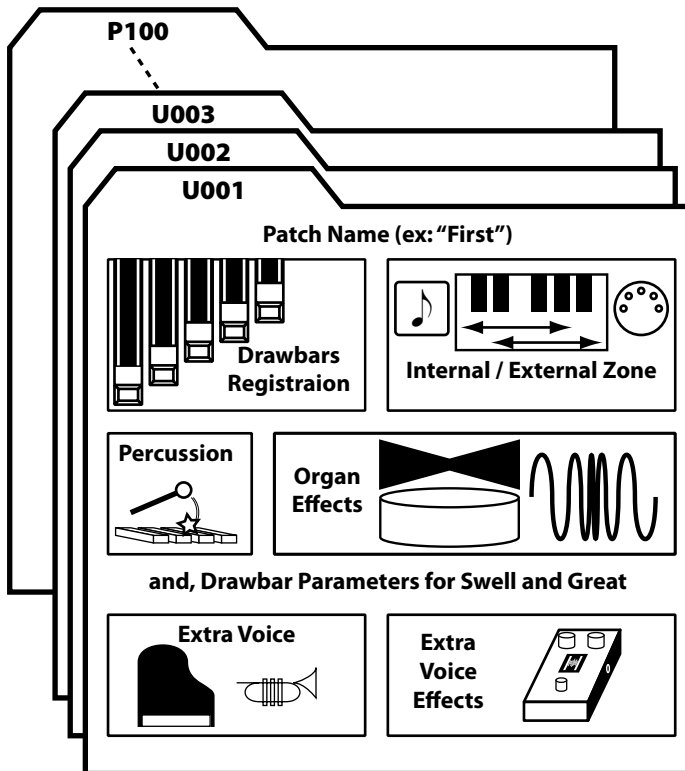
パッチは左の図のように、100 ずつの「ユーザー」と「プリセット」からできています。「ユーザー」は皆さんが書き換えることができますが、「プリセット」は書き換えることはできません。

パッチを呼び出すには、プレイ画面で [VALUE] つまみを使ってパッチ番号を選択します。

現在のセッティングをパッチに記憶させるには、まず名前を付け、そしてパッチを記憶させる際にパッチ番号を指定します。

左端にある ^{マニュアル} ボタンは特別なパッチで、このボタンのランプが点灯している間に操作された「最新の状態」が常に記憶されているほか、物理的なドローバーレジストレーションと内部のレジストレーションが常に一致しています。

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。



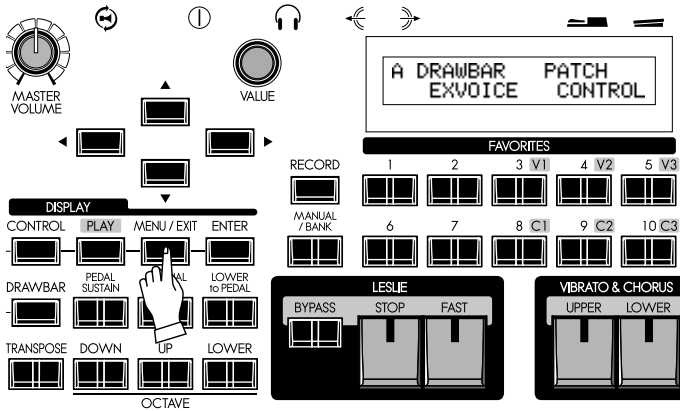
tips パッチロード

B-3/C-3のプリセットキーは各鍵盤のドローバーレジストレーションのみが記憶されました。本機のパッチにはドローバーレジストレーションに加え多くのパラメーターが記憶されます。

パッチを選択したときに「ドローバーレジストレーション、しかもUPPERのみ」といった限定的な呼び出しをしたい場合には、「パッチロード」を設定してください(P. 74)

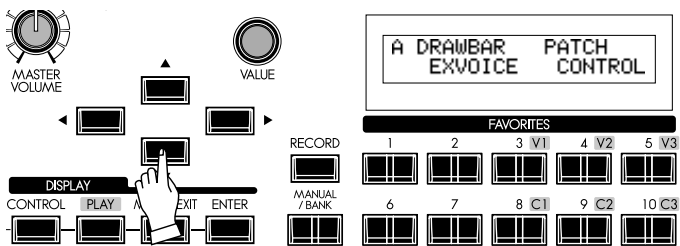
パッチに名前を付ける

① メニュー画面へ行く



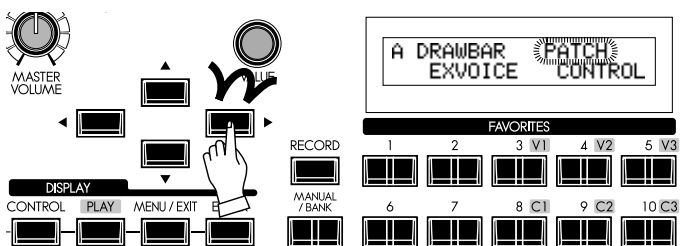
メニュー イグジット
[MENU/EXIT] ボタンを押します。
メニュー画面が表示されます。

② ページ A へ行く



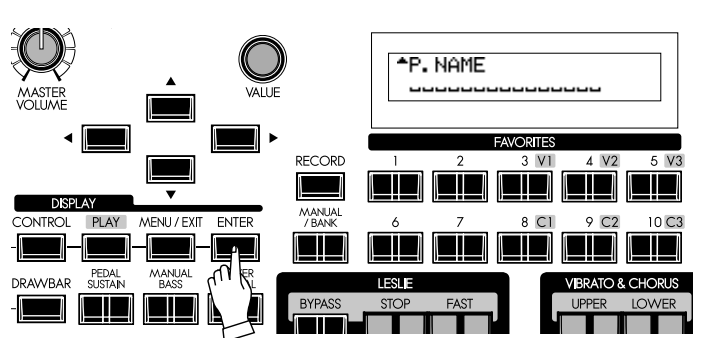
ページ A 以外が表示されている場合は、[▼] ボタンを押してページ A へ行きます。

③ PATCH を選ぶ



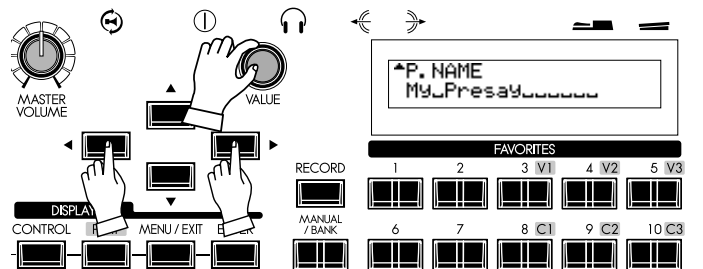
[▶] を 2 回押して PATCH にカーソルを移動します。

④ PATCH 機能画面へ行く



[ENTER] ボタンを押して、PATCH 機能画面へ行きます。

⑤ 名前を入力する



名前は 15 文字まで付けられます。

[◀]、[▶] ボタン: カーソルを移動します。

[VALUE] つまみ: 文字を選択します。

文字はアルファベット大文字/小文字、記号、数字を使うことができます。

ここで入力した名前はテンポラリ（一時的な場所）にあり、次ページの記憶操作をしないと別のパッチを呼び出したときに消えてしまいます。

パッチに記憶する

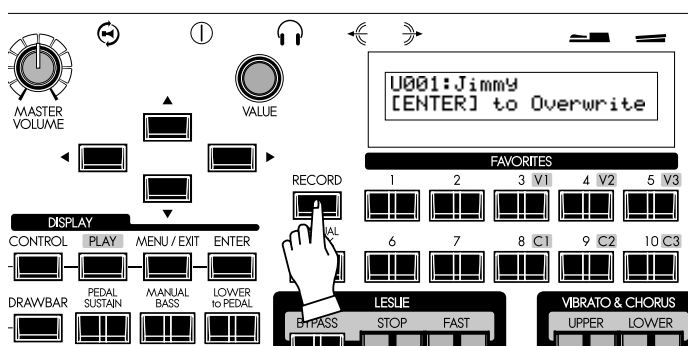
例：“U032”に記憶する

① 名前を付ける

↑P. NAME
MyPresay.....

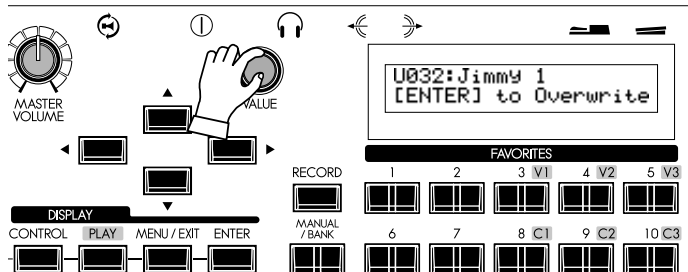
必要に応じて名前を付けます。(P. 59)

② [RECORD] ボタンを押す



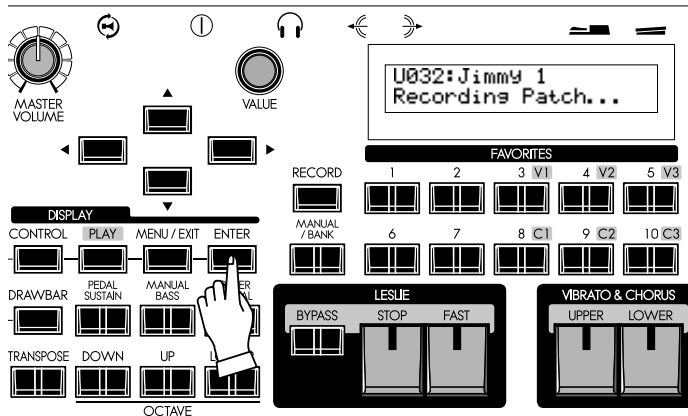
[RECORD] ボタンを押します。ディスプレイにはレコード画面が表示されます。

③ パッチ番号を選ぶ



[VALUE] つまみで記憶するパッチ番号（今回は U032）を選択します。またはボタンを [3] [2] と押します。

④ [ENTER] を押す



[ENTER] ボタンを押します。パッチが確定し、ディスプレイには一定時間、次のように表示されます。

レコーディング パッチ
Recording Patch...

記憶が完了すると、ディスプレイは直前の画面に戻ります。

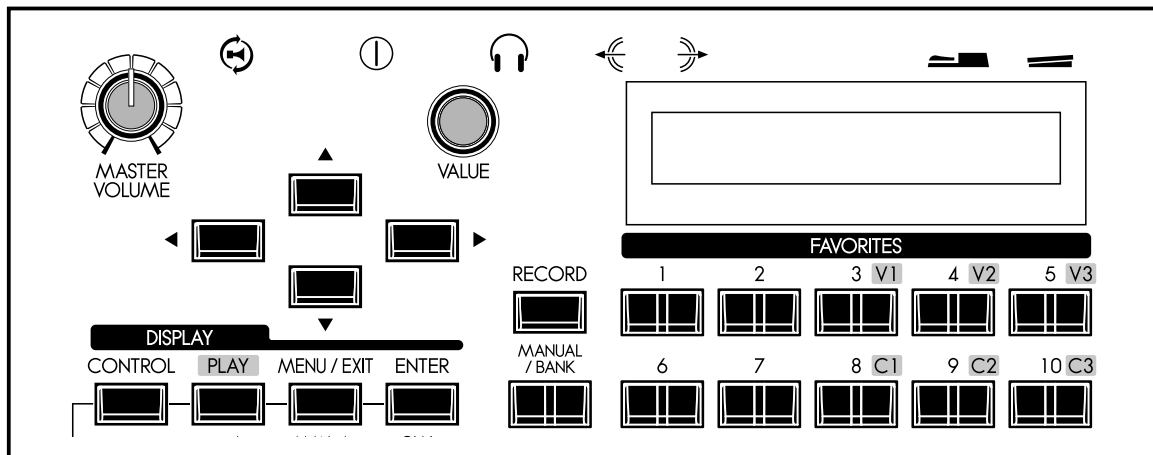
NOTE: 記憶させたパッチデータは、電源を切っても消えることはありません。




コントロールパネル
の使いかた

コントロールパネルでできること

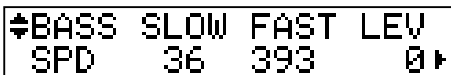
本体に並んでいるボタンやつまみだけではできない細かい設定、例えばレスリーエフェクトの微妙な回転数や MIDI 関連の設定などは、コントロールパネルのディスプレイとボタンを使って行います。



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

プレイ画面 

メニュー画面 

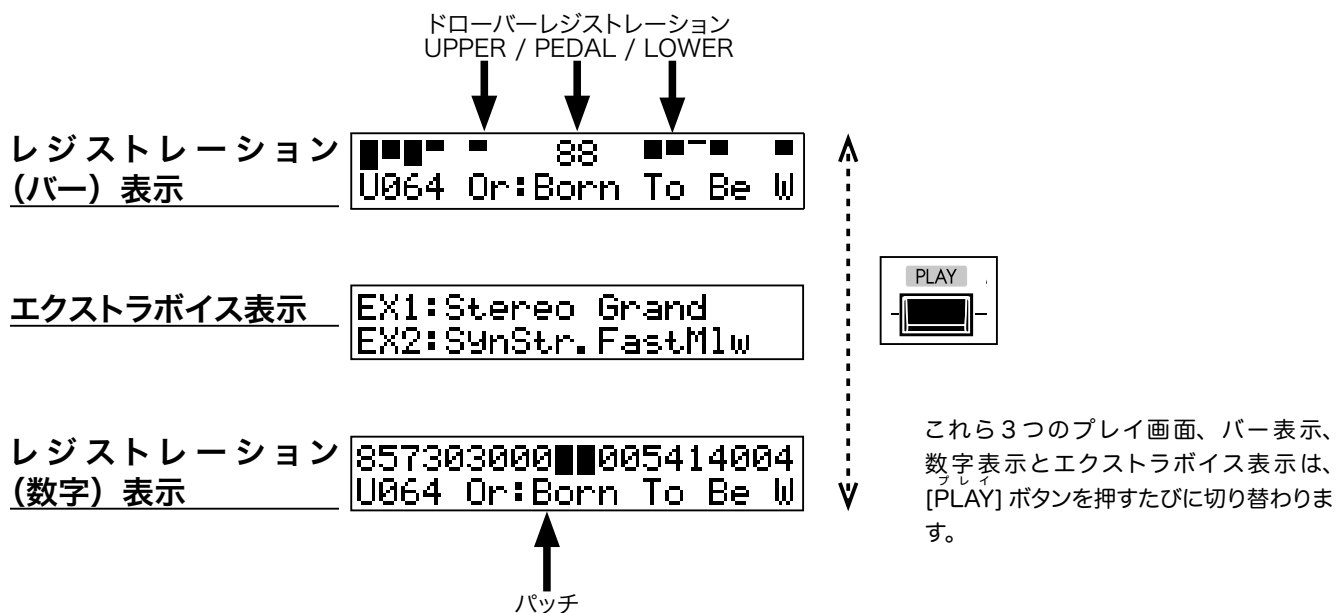
機能画面 

プレイ画面は全ての操作の基本となる画面で、普段の演奏に必要な情報が表示されます。プレイ画面は3種類あり、違いはドローバーレジストレーションとエクストラボイスです。

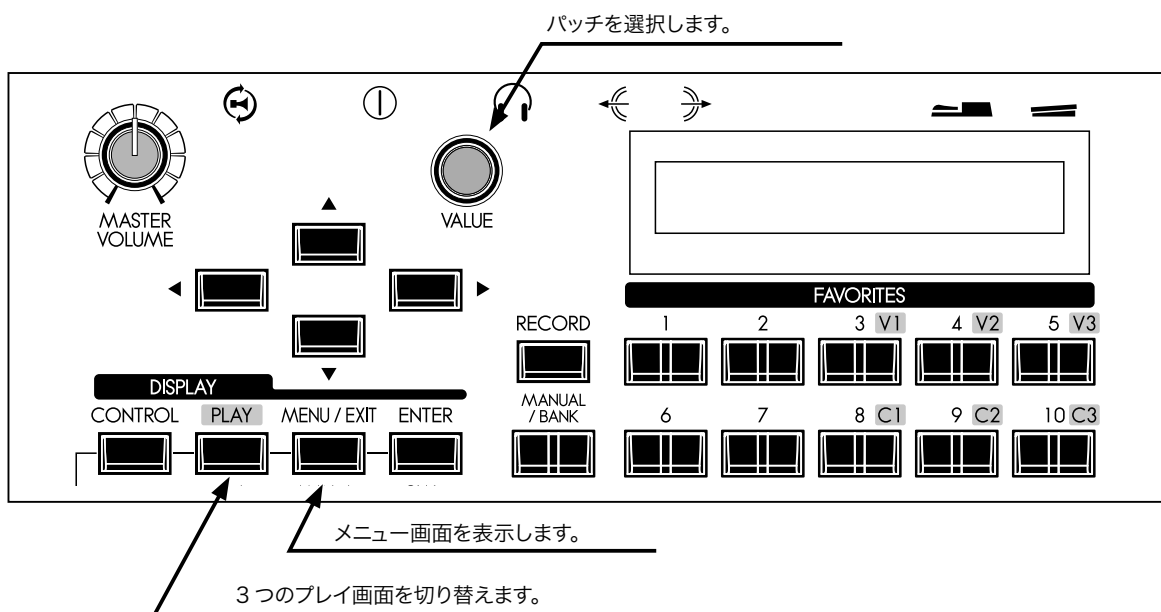
この画面に来るには：

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

ディスプレイの見かた



この画面でのボタン操作



メニュー画面

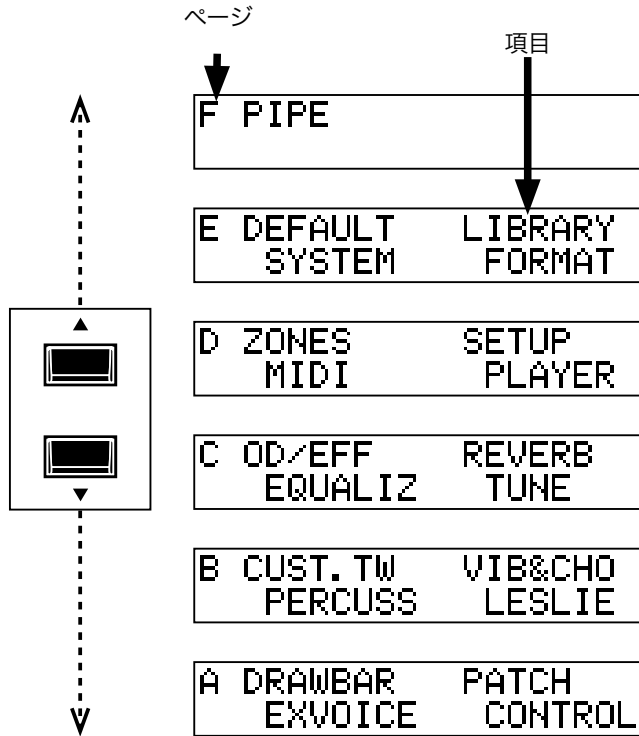
メニュー画面は、それぞれの機能画面へ行くための「扉」の役割をする画面です。

この画面に来るには：

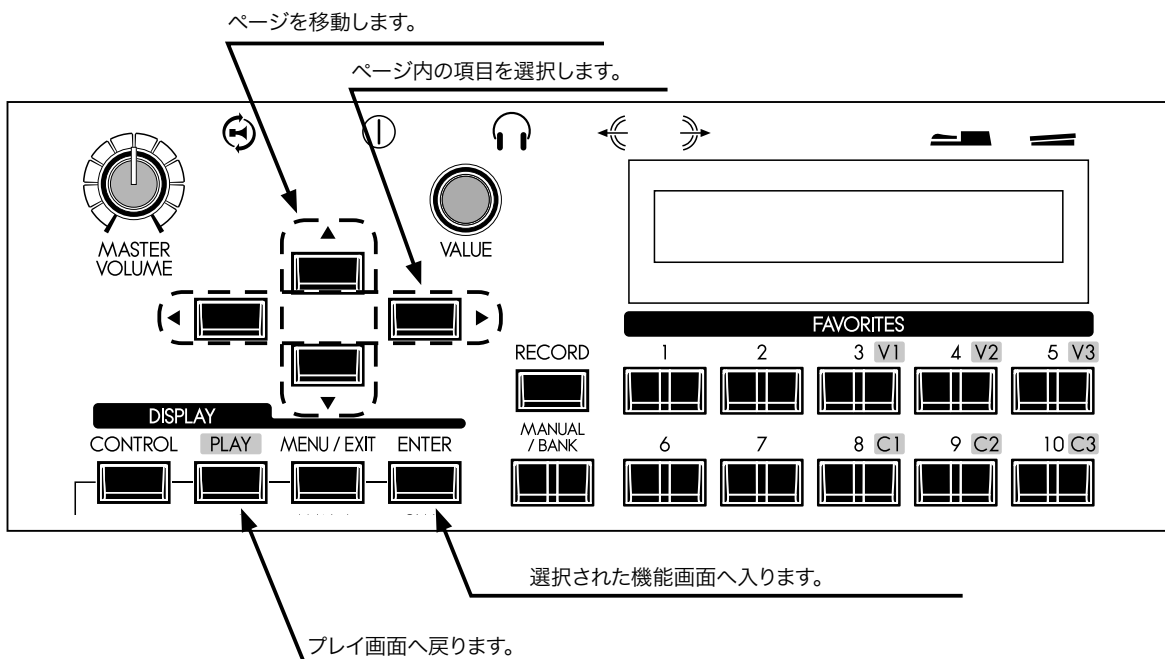
メニューイグジット
[MENU/EXIT] ボタンを押します。

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

ディスプレイの見かた



この画面でのボタン操作



メニューとその内容

ページ A

1. **DRAWBAR**
ドローバー
各パートのオルガン・セクション、ドローバー音色に関するパラメーターを設定します。(P. 72)
2. **EXVOICE**
エクストラボイス
エクストラボイスの音色選択、発音音域、音量を設定します。(P. 75)
3. **PATCH**
パッチ
パッチの命名、呼び出しかた、フェイバリットの割り当てを設定します。(P. 74)
4. **CONTROL**
コントロール
エクスプレッションペダルやフットスイッチなど、コントローラーの設定をします。(P. 76)

ページ B

1. **CUST. T W**
カスタム トーンホイール
手鍵盤のトーンホイールセットの、詳細な設定を行います。(P. 85)
2. **PERSUSS**
パーカッション
パーカッションの鳴りかたを設定します。(P. 80)
3. **VIB & CHO**
ビブラート コーラス
ビブラート&コーラスの設定を行います。(P. 81)
4. **LESLIE**
レスリー
内蔵レスリーエフェクトと、外部レスリースピーカーの設定を行います。(P. 82)

ページ C

1. **OD / EFF**
オーバードライブ エフェクト
オーバードライブと、マルチエフェクトの設定を行います。(P. 90)
2. **EQUALIZ**
イコライザー
イコライザーの調整を行います。(P. 98)
3. **REVERB**
リバーブ
リバーブエフェクトの設定を行います。(P. 99)
4. **TUNE**
チューン
本機全体の調律を行います。(P. 100)

ページ D

1. **ZONES**
ゾーン
インターナルゾーン/エクスターナルゾーンの設定を行います。(P. 110)
2. **MIDI**
ミディ
基本的な MIDI 関連の設定を行います。(P. 112)
3. **SETUP**
セットアップ
USBメモリへセットアップを保存/呼び出しを行います。(P. 118)
4. **PLAYER**
プレイヤー
ミュージックプレイヤーの操作を行います。(P. 127)

ページ E

1. **DEFAULT**
デフォルト
本機を工場出荷時の状態に戻します。(P. 101)
2. **SYSTEM**
システム
システムパラメーターの設定と、情報の表示を行います。(P. 102)
3. **LIBRARY**
ライブラリー
エクストラボイスの音色ライブラリーの管理を行います。(P. 131)
4. **FORMAT**
フォーマット
USBメモリーの初期化を行います。(P. 117)

ページ F

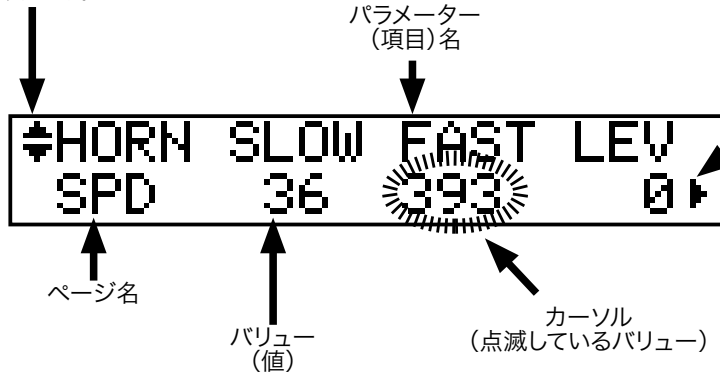
1. **PIPE**
パイプ
パイプの設定を変更します。(P. 88)

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。
 たくさんの画面がありますが、基本的な操作は共通しています。

ディスプレイの見かた

このページより上（または下）にもページがあることを表します。

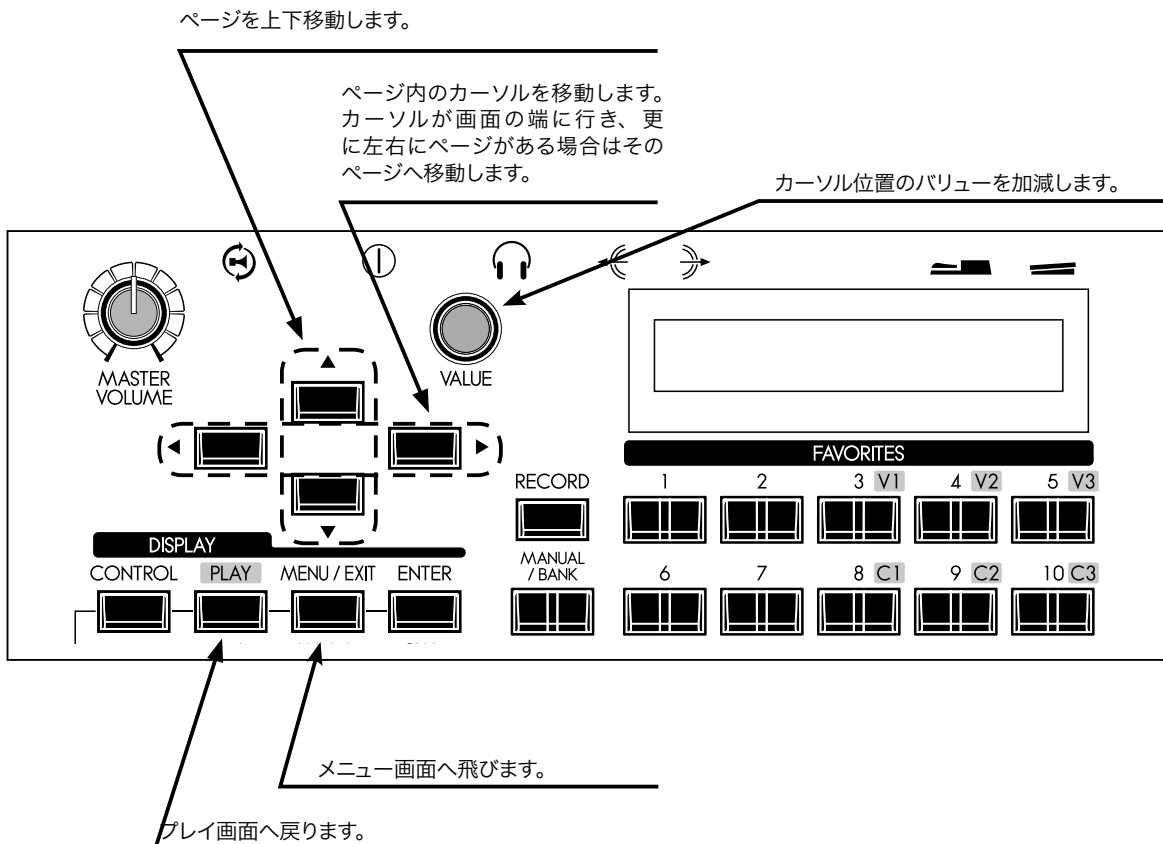


このページより右（または左）にもページがあることを表します。

tips カーソル

パソコンや携帯電話には文字を入力する位置を示す目印として四角形や1形の「カーソル」がありますが、本機のカーソルはその文字が点滅する方法で表示されます。

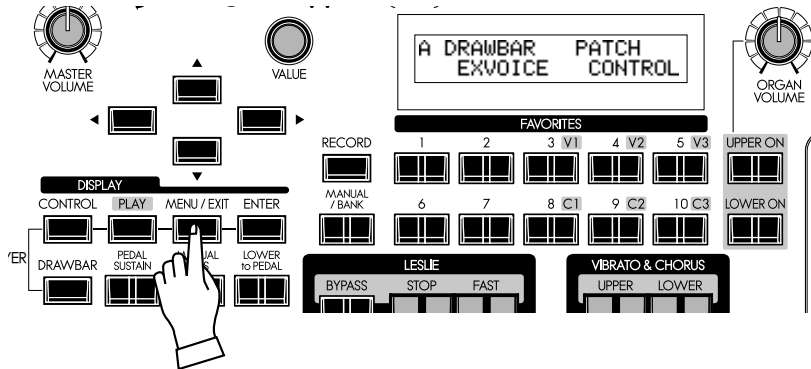
この画面でのボタン操作



パラメーターの操作例：

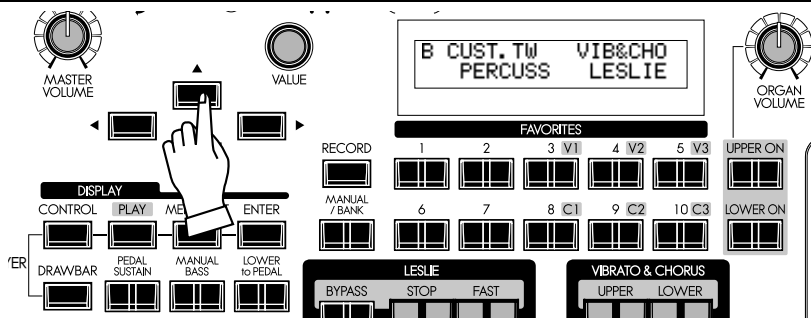
ファースト
パーカッション [FAST] 時の減衰時間をもっと速くする

① メニュー画面へ行く



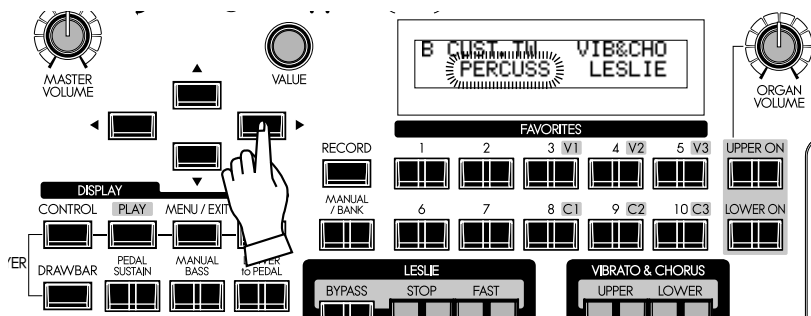
メニュー イグジット
[MENU / EXIT] ボタンを押します。
メニュー画面が表示されます。

② メニューのページを選ぶ



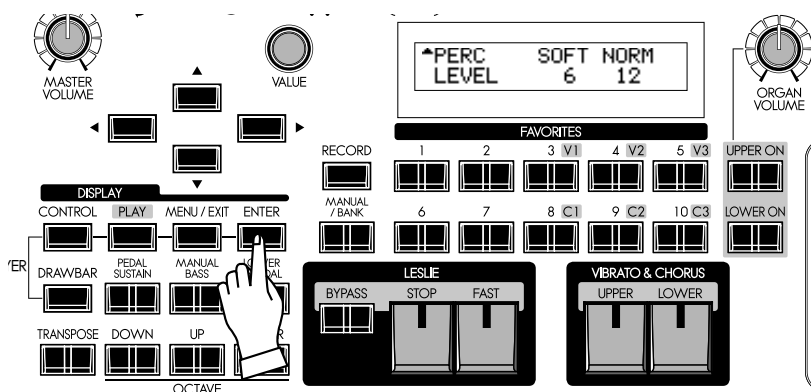
パーカッション
[▲][▼] ボタンを使って PERCUSS のある
ページを探します。
“PERCUSS” はページ B にありますので、ペー
ジを “B” にします。

③ 行きたい機能画面にカーソルを移動する



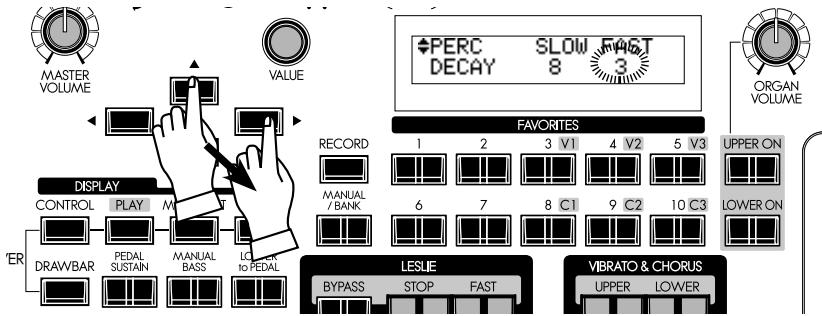
[◀][▶] ボタンを使って “PERCUSS” にカー
ソルを合わせます。

④ [ENTER] ボタンを押す



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

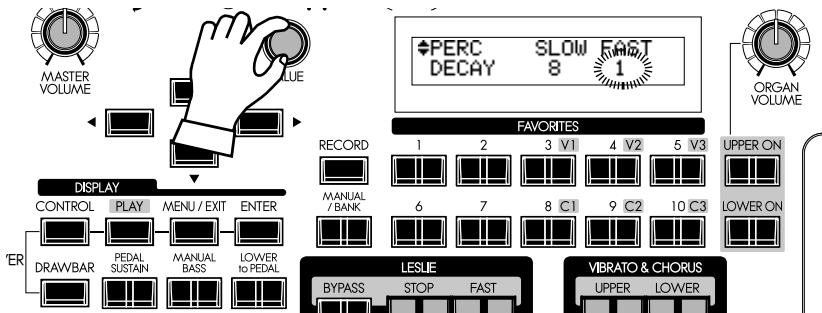
⑤ 変更したいパラメーターにカーソルを移動する



減衰時間は“^{ディケイ}DECAY”ページにあります。
[▲][▼] ボタンを使って“DECAY”ページに移動します。

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

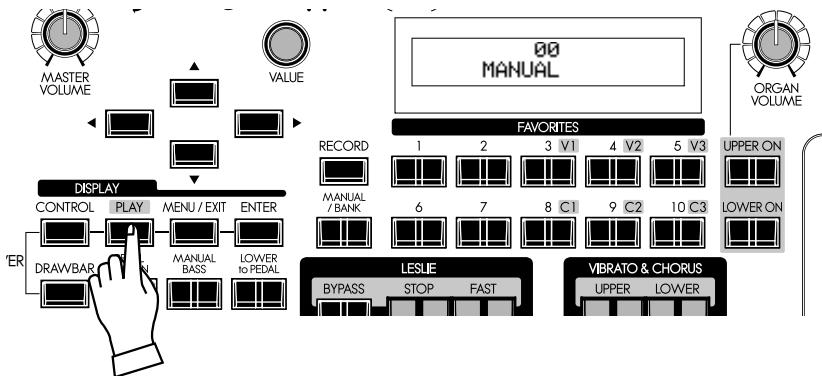
⑥ バリューを変更する



[VALUE] つまみを使って、数値を小さくします。

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 プレイ画面へ戻る

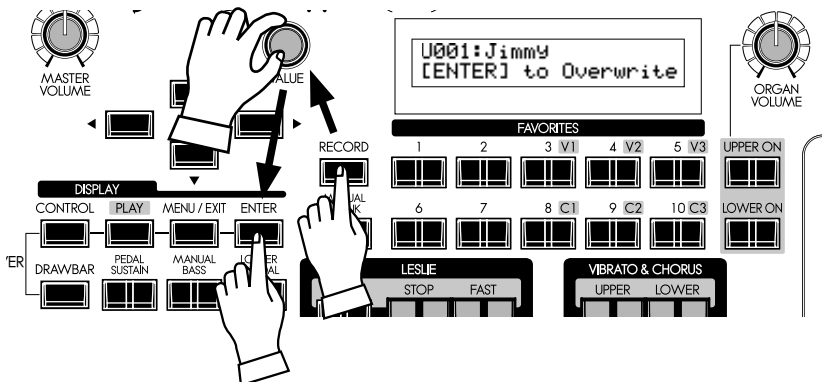


[PLAY] ボタンを押します。ディスプレイはプレイ画面へ戻ります。

⑧ 必要であればパッチに記憶する

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

変更した値を今後も使い続ける場合は、パッチに記憶しておく必要があります。



tips パッチパラメーター

パッチパラメーターとは、各パッチ毎に記憶されるパラメーターのことです。

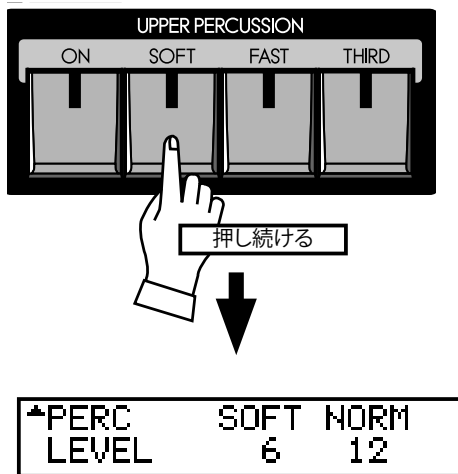
トップパネルのボタン/つまみの状態や、この例の“DECAY FAST”を始めとする多くのパラメーターが含まれます。

対照的に、本機全体で共通の（パッチに入らない）パラメーターを「グローバルパラメーター」と呼びます。

各機能画面へ簡単に行けるよう、パネル上の各ボタンにはショートカットが関連づけられています。ボタンを押し続けるだけで必要な画面へ行けるので、変更したいパラメーターのあるページを探す手間が省けます。

操作例：

パーカッション機能画面へ行く



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

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

NOTE: ショートカットのためにボタンを押し続ける時間を変更することができます。(P. 79)

良く使うページを登録する

任意のページを登録し、[CONTROL] ボタンを押すだけでそのページへ行くことができます。

操作例：

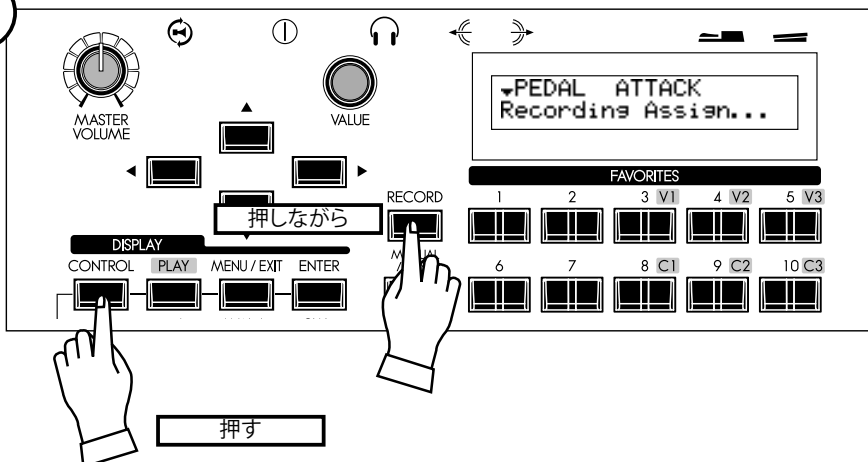
ドローバー・ペダルページを登録する

1



登録したいページをメニュー等を利用して表示させます。ここでは例として、ドローバー・ペダルページを表示させます。

2

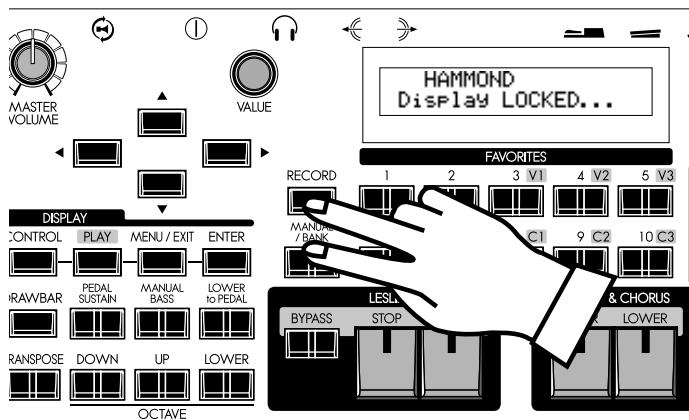


[RECORD] ボタンを押しながら [CONTROL] ボタンを押します。

次回からこのページへは、[CONTROL] ボタンを押すだけで来られます。

ディスプレイ操作をロックする

誤操作を防止するため、ディスプレイ操作をロックすることができます。



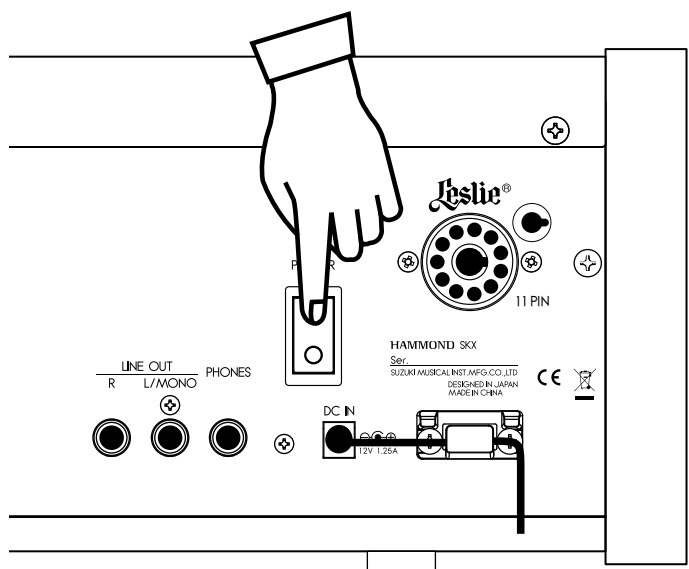
ディスプレイ操作をロックするには、[POWER] スイッチを入れる際に [RECORD] と [MANUAL] ボタンを “Display LOCKED” が表示されるまで押し続けます。

ロックを解除するには、上記の操作を “Display UNLOCKED” が表示されるまで行います。

この機能は、下記のように働きます。

1. [MENU/EXIT] ボタン (P. 64) は無効です。
2. [RECORD] ボタン (P. 34) は無効です。ただし、パッチへの記憶は “LOCKED 1-10” (P. 25) を、フェイバリットボタン群への関連づけは “ASSOCIATE” (P. 74) をロック前に設定しておくことで可能です。
3. ショートカット機能 (P. 69) は無効です。
4. [UPPER ON / LOWER ON] ボタン群 (P. 47) は有効です。
5. EXTRA VOICE 関連のボタン群 (P. 30) は有効ですが、ページ及びカーソルはインストゥルメント上で固定されます。

NOTE: この機能は、DEFAULT-ALLや[RECORD]ボタンを押しながらの電源オンでは解除されません。



tips 特定のページを使う

機能画面のある1ページだけは予め[CONTROL]ボタンへ登録しておき、ディスプレイ操作のロック中でもそのページへ移動することが可能です (P. 70)。

ただし、2つ以上パラメーターが存在するページでもカーソルを移動することはできません。



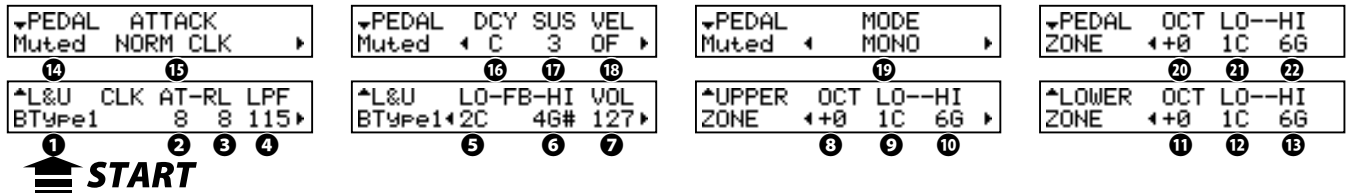
DRAWBAR (ドローバー)

この画面では、各鍵盤のドローバー音色関連のパラメーターを設定します。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



■手鍵盤 (LOWER & UPPER) ドローバーの設定

① オルガンタイプ

手鍵盤のオルガンタイプを選択します。

- BType1:** B-3/C-3伝統のトーンホイールサウンド
- BType2:** よりリレーケージノイズ、回転ムラを含んだサウンド
- Mellow:** 透明感のある正弦波
- Vx:** トランジスタオルガン、Vxタイプ
- Farf:** トランジスタオルガン、Farfタイプ
- Pipe:** パイプオルガン

BType1, BType2, Mellow 以外のオルガンタイプを選択した場合、②～⑥のパラメーターは無効です。

② クリック-アタックレベル

アタック (キーを押した) 時のキークリック音量を設定します。

値が大きくなるほど音量が上がり、4 ではキークリックは発音しません。また 4 より値が小さくなるほどアタックレイト (ドローバーの音量が立ち上がる速さ) が遅くなります。

③ クリック-リリースレベル

リリース (キーから手を離れた) 時のキークリック音量を設定します。

値が大きくなるほど音量が上がり、4 ではキークリックは発音しません。また 4 より値が小さくなるほどリリースレイト (ドローバーの音量が消える速さ) が遅くなります。

④ クリック-ローパスフィルタ

キークリックの音色を設定します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、値が大きくなるほど音色が明るくなります。

⑤ フォールドバック-ロー

16' のドローバーがどのキーから左でフォールドバック (オクターブを折り返す) するかを設定します。

表示は本体の鍵盤に於いて一番左のキーを "1C" として行われます。設定範囲は 1C ~ 2C です。

⑥ フォールドバック-ハイ

1' のドローバーがどのキーから右でフォールドバック (オクターブを折り返す) するかを設定します。設定範囲は 4G ~ 5C です。

NOTE: フォールドバックは 1' だけでなく 1½', 1¾', 2', 2¾' のドローバーでも行われます。

⑦ オルガンボリューム

オルガン・セクション全体の音量を調節します。トップパネルの [ORGAN VOLUME] つまみと連動しています。設定範囲は、0 ~ 127 です。

⑧ UPPER ゾーン-オクターブ

UPPER パートの発音するオクターブを設定します。設定範囲は、-2 ~ +2 です。

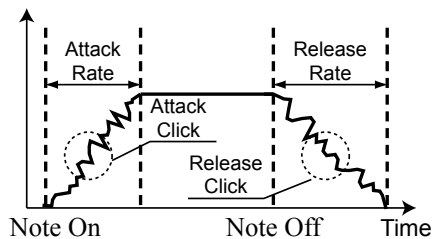
tips トーンホイールセット

オルガンタイプのうち BType1, BType2, Mellow の各トーンホイールセットは、更に細かい設定が可能です。(P. 85)

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。

Loudness



tips キークリックの設定例

B-3/C-3 に代表される多列接点鍵盤をシミュレート: AT=8, RL=8

アタックのみキークリックが発音する PCM シンセサイザーをシミュレート: AT=8, RL=4

パイプオルガンのようなゆっくりとしたエンベロープ: AT=0, RL=0

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。

tips オルガンボリュームはどこに効く?

オルガンボリュームは、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、エクストラボイスとの音量バランスを設定するのに便利です。

⑨⑩ UPPER ゾーン - ロー / ハイ

これら 2 つのパラメーターで、UPPER パートの発音音域を設定します。

⑪ LOWER ゾーン - オクターブ

LOWER パートの発音するオクターブを設定します。設定範囲は、-2 ~ +2 です。

⑫⑬ LOWER ゾーン - ロー / ハイ

これら 2 つのパラメーターで、LOWER パートの発音音域を設定します。

■ PEDAL パートの設定

⑭ オルガンタイプ

PEDAL パートのオルガンタイプを設定します。

- Normal:** B-3/C-3 伝統のトーンホイールサウンド
- Muted:** X-5 に代表されるアナログ発振のサウンド
- Synth1:** フィルタースイープ付きの鋸歯状波
- Synth2:** 鈍い方形波
- Finger:** エレキベース、人差し指で演奏
- Pick:** エレキベース、ミュートを行いピックで演奏
- Slap:** エレキベース、スラップ奏法

手鍵盤パートのオルガンタイプ①が“Pipe”の場合、このパラメーターにかかわらず PEDAL パートはパイプ音色が発音し、⑮~⑲のパラメーターは無効です。

⑮ アタック

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

- MAX CLK:** すぐに立ち上がり、キークリック音量は大きいです。
- NORM CLK:** すぐに立ち上がり、キークリック音量は通常です。
- SOFT CLK:** すぐに立ち上がり、キークリック音量は小さいです。
- NO CLK:** 若干遅めに立ち上がり、キークリックはありません。
- SLOW:** 遅めに立ち上がり、キークリックはありません。

⑯ ディケイレイト

鍵盤を押し続けている間、その音が持続するか減衰するか、また減衰する時間を設定します。設定範囲は 1 ~ 5 及び C で、値が増えるほど減衰時間が長くなり、C では減衰しません。

⑰ サステインレンジス

[PEDAL SUSTAIN] ボタンがオンになっている場合の、リリースレイト（鍵盤を離れた後の減衰時間）を設定します。

1 が最も短く、5 が最長です。

NOTE: このページへは [PEDAL SUSTAIN] ボタンを押し続けても来られます。

⑱ ベロシティ

ベロシティに対する反応を設定します。

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

⑲ キーモード

PEDAL パートの発音方法を設定します。

- MONO:** 和音で演奏すると、最低音のみ発音します。
- POLY:** 和音（8音まで）が演奏可能です。
- LAST:** 最後に押さえた音のみ発音します。

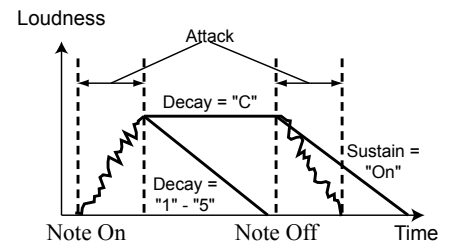
マニュアルベース機能を使用した場合、PEDAL パートはこのパラメーターに関係なくマニュアルベースモード（P. 110 #1）で設定された方法で発音します。

⑳ PEDAL ゾーン - オクターブ

PEDAL パートの発音するオクターブを設定します。設定範囲は、-2 ~ +2 です。

㉑⑲ PEDAL ゾーン - ロー / ハイ

これら 2 つのパラメーターで、PEDAL パートの発音音域を設定します。



tips サステイン

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



tips ゾーン

これらの画面で設定される「ゾーン」とは、オルガン・セクションの各パートが発音する音域についての設定です。

本機の鍵盤は 1C ~ 6C までの 5 オクターブですが、内蔵音源はその範囲外も受信するため、設定範囲は MIDI の全ノートナンバーである -2C ~ 8G です。

本機の鍵盤は、このページで説明しているオルガン・セクション、エクストラボイス・セクション、そしてエクスターナルゾーンの 3 セクションで使われます。それらを混乱無く使い分けるために、ゾーンという概念が存在します。

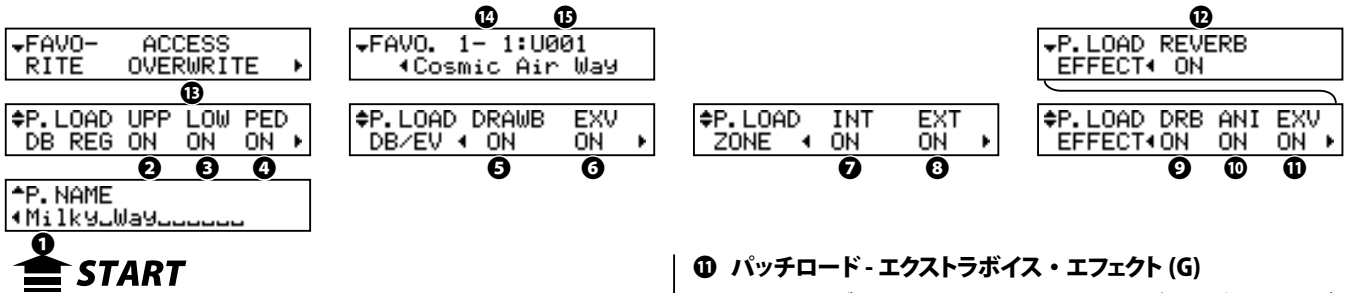
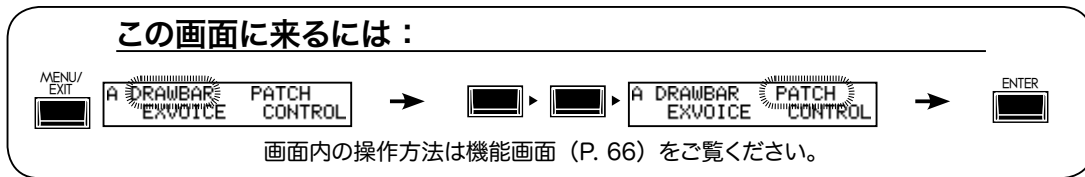
詳細は P. 106 をご覧ください。

NOTE: これらの画面のパラメーターは、全てバッチパラメーターです。各バッチに記憶されます。

PATCH (パッチ)

この画面ではパッチの命名、呼び出しかたの設定と、フェイバリットボタン群の関連づけを行います。

この画面に来るには：



■パッチ名

① パッチ名 (P)

現在のパッチに 15 文字以内で名前を付けます。

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

この変更は他のパッチパラメーター同様、記憶操作を行わないと消えてしまいます。

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

■パッチロード

パッチが選ばれたとき、それぞれのパラメーターを呼び出すかどうかを設定します。

②③④ パッチロード - レジストレーション (G)

それぞれ、UPPER、LOWER、PEDAL 部分のドローバーレジストレーション。

⑤ パッチロード - ドローバー (G)

オルガンタイプやパーカッションといった、オルガン・セクションに関するパラメーター。

⑥ パッチロード - エクストラボイス (G)

エクストラボイスに関するパラメーター。

⑦ パッチロード - インターナルゾーン (G)

インターナルゾーンやカプラー (マニュアルベースやロワートウペダル) に関するパラメーター。

⑧ パッチロード - エクスターナルゾーン (G)

外部 MIDI 機器をコントロールするエクスターナルゾーンに関するパラメーター。

⑨ パッチロード - ドローバーエフェクト (G)

オルガン・セクションのエフェクト (オーバードライブ、マルチエフェクト、イコライザー) に関するパラメーター。

⑩ パッチロード - アニメーション (G)

オルガン・セクションのレスリー及びビブラート効果に関するパラメーター。

⑪ パッチロード - エクストラボイス・エフェクト (G)

エクストラボイス・セクションのエフェクト (オーバードライブ、マルチエフェクト、イコライザー) に関するパラメーター。

⑫ パッチロード - リバーブ (G)

リバーブに関するパラメーター。

■フェイバリット

⑬ フェイバリット - アクセス (G)

フェイバリットボタン群の動作を設定します。

ASSOCIATE:

各ナンバーボタンは関連づけられたパッチを呼び出します。[RECORD] ボタンを押しながら各ナンバーボタンを押すと、そのナンバーボタンと、現在選択されているパッチとの関連づけを行います。

OVERWRITE:

上記に加え、現在のセッティングを選択されたパッチに記憶します。

LOCKED1-10:

フェイバリット番号とパッチ番号は直結し、各ナンバーボタンは [BANK] ボタンとの組み合わせでパッチ U001 ~ U100 を呼び出します。

[RECORD] ボタンを押しながら各ナンバーボタンを押すと、現在のセッティングをそれぞれパッチ U001 ~ U100 に記憶します。

DIRECT:

各ナンバーボタンを使って、パッチを直接呼び出します。パッチを呼び出すには 3桁までのパッチ番号を打ち込み、[ENTER] ボタンを押します。

U001 ... [1], [ENTER]
 U010 ... [1], [0], [ENTER]
 U100 ... [1], [0], [0], [ENTER]
 P001 ... [1], [0], [1], [ENTER]
 P010 ... [1], [1], [0], [ENTER]
 P100 ... [2], [0], [0], [ENTER]

各ナンバーボタンへのパッチの関連づけは行えません。

⑭ フェイバリット - バンク / ナンバー (G)

⑮ フェイバリット - パッチ (G)

各ナンバーボタンに関連づけられたパッチの表示及び、変更を行います。

このページへは、[1] ~ [0] の各ナンバーボタンを一定時間押し続けでも来られます。

NOTE: パッチロード、フェイバリットの各パラメーター (G) はグローバルパラメーターです。値を設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

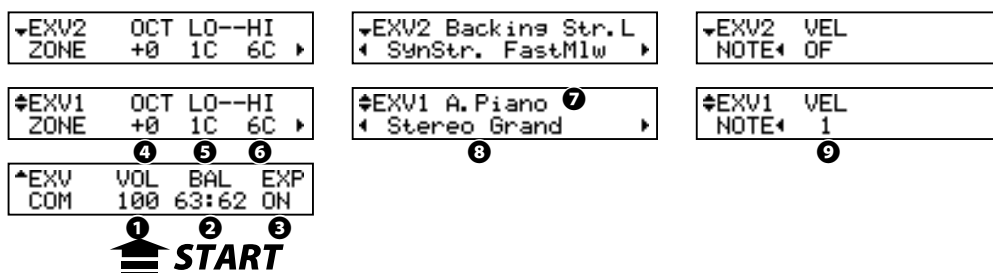
この画面では、エクストラボイスの音色や音量といった基本的な設定を行います。

この画面に来るには：



または、ボイスグループボタン群のいずれかを押します。

画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



① ボリューム

エクストラボイス・セクション全体の音量を調節します。トップパネルの[VOLUME]つまみと連動しています。

設定範囲は0～127です。

② バランス

エクストラボイス・セクション1/2間の音量バランスを調節します。トップパネルの[BALANCE]つまみと連動しています。

設定範囲は64:0～EVEN～0:63で、“EVEN”ではそれぞれが同じ音量になります。

③ エクスプレッション

エクストラボイス・セクション全体に対してエクスプレッション操作をON(有効)/OFF(無効)に設定します。

NOTE: エクスプレッションは、各エクストラボイス個別の設定は行えません。

④ ゾーン-オクターブ

エクストラボイス・セクションの発音するオクターブを設定します。

設定範囲は-2～+2です。

⑤ ゾーン-ロー

⑥ ゾーン-ハイ

これら2つのパラメーターで、エクストラボイス・セクションの発音音域を設定します。

⑦ ボイスグループ

ボイスグループを設定します。トップパネル上で選択されているボイスグループにより、動作が異なります。

A.PIANO, E.PIANO:

それぞれのボイスグループはトップパネル上のボイスグループと対応しており、選択項目はありません。

OTHER:

“Keyboard”, “Wind”, “Others”を選択します。

LIBRARY:

本体に登録されたライブラリーのボイスグループを選択します。工場出荷時には、“Tr. Organ VxJ”が予め登録されています。

⑧ インストゥルメント

ボイスグループ内のインストゥルメント(音色)を選択します。

詳細は巻末の資料(P. 136)をご覧ください。

⑨ ベロシティ

エクストラボイス・セクションのベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対する反応を設定します。

設定範囲は0F、1～4で、0Fでは鍵盤を弾く強さに関係なく一定音量(ベロシティ値100相当)で発音し、1～4は値が増えて行くに従って、軽く鍵盤を押しても強く発音するようになります。

このパラメーターはエクストラボイス・セクション1及び2で共通です。

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

tips OTHERとLIBRARYボタンの動作

[OTHER]及び[LIBRARY]ボタンは、1つのボタン内に複数のボイスグループが存在します。これを切り替えるには[VALUE]つまみを使うほか、各[OTHER][LIBRARY]を複数回押すことでも行えます。

tips インストゥルメントと他のパラメータの連動

インストゥルメントが選択されると、オクターブ、マルチエフェクト、イコライザー、エクスプレッション、そして設定画面はありませんがプロコードの各パラメータが自動的に推奨値に設定されます。

CONTROL (コントロール)

この画面では、各コントローラに関する設定を行います。

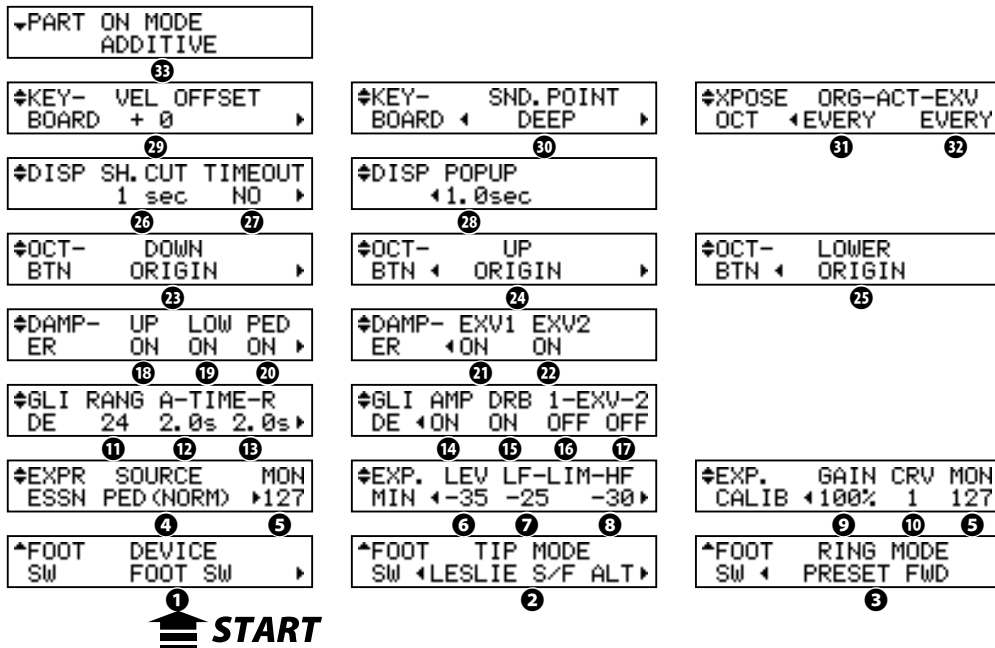
本機にフットスイッチやエクスプレッションペダルを接続したら、そのための設定を行う必要があります。また、オクターブボタン群を別の機能に割り当てることもできます。これらの設定を行います。

この画面に来るには：



または、[CONTROL] ボタンを押します。

画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



■フットスイッチ

① フットスイッチ - デバイス (G)

フットスイッチ ジャックに接続された機器を選択します。

FOOT SW: フットスイッチを接続します。

CU-1: 別売のレスリーモードスイッチCU-1を接続します。

② フットスイッチ - チップモード (G)

フットスイッチの機能を設定します。

OFF: 機能しません。

LESLIE S/F ALT, MOM, TRI:

レスリー効果のスロー/ファーストを切り替えます。

ALTではフットスイッチを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、**TRI**では更に1秒以上押さえることでストップに切り替わります。

MOMでは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。

GLIDE:

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。

PATCH FWD, REV:

パッチを昇順(FWD)、降順(REV)へ切り替えます。

FAVORITE FWD, REV:

フェイバリットを昇順(FWD)、降順(REV)へ切り替えます。

SPRING:

スプリングリバーブの衝撃音を発生します。

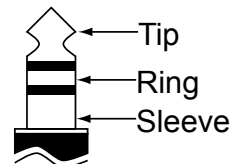
DELAY TIME:

フットスイッチを踏む間隔で、リバーブのディレイタイム(P. 99)を設定します。フットスイッチ

tips チップとリング

ステレオヘッドホンのプラグを見ると、プラグの金属部分が3つの領域に分かれているのが分かります。先端を「チップ」、次の領域を「リング」、そしてコード側を「スリーブ」と呼びます。

一般のフットスイッチにはチップとスリーブしかありませんが、一本のプラグで2つのスイッチを装備しているフットスイッチや、L/R変換ケーブルを使用して2つのフットスイッチを接続することができます。



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。

を押し続けると、ディレイ音は消えます。

MUSIC START:

ミュージックプレイヤーのスタート/ストップをコントロールします。

MANUAL BASS:

フットスイッチを踏むと、マニュアルベース(P. 32)によるPEDALパートが発音します。

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。

P. CHORD CLOSE, OPEN:

フットスイッチが踏まれている間、指定されたボイスイング(クローズ、オープン)でオルガン・セクションにプロコードが働きます。

③ フットスイッチ - リングモード (G)

FOOT SWITCH ジャックに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。

NOTE: リング端子では、プロコードは選択できません。

■ エクスプレッション

④ エクスプレッション - ソース (G)

何を使用してエクスプレッション値をコントロールするかどうかを設定します。

PED(NORM):

EXP-50J等を使用します。

PED(REV)

KORG社製XVP-20等を使用します。

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(NORM):

BOTH(REV):

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。

⑤ エクスプレッション - モニター

現在のエクスプレッション値を表示します。音が出ない、エクスプレッションペダルを動かしても変化がないといった場合に、正常にエクスプレッション値が変化しているかどうかを確認し、トラブルの原因を判定することができます。また、小音量からフェードインしていく演奏をする場合の目安にもなります。

⑥ エクスプレッション - ミニмумレベル (G)

エクスプレッションを最小にした場合の音量を設定します。

設定範囲は OFF, -40dB ~ 0dB で、OFF にすると完全に音が消え、それ以外の値ではエクスプレッションが最小にされても、設定された音量をキープします。

⑦ エクスプレッション - リミット ローフリークエンシー (G)

⑧ エクスプレッション - リミット ハイフリークエンシー (G)

エクスプレッションを最小にした場合、それぞれ LF (低音)、HF (高音) をどれだけ残すかを設定します。

設定範囲は OFF, -40dB ~ 0dB で、OFF にすると完全に音が消え、それ以外の値ではエクスプレッションが最小にされても、設定された音量をキープします。

⑨ エクスプレッション - ゲイン (S)

接続したエクスプレッションペダルのゲイン(変化幅)を設定します。

設定範囲は、70 ~ 130% です。

本機と接続したエクスプレッションペダルそれぞれのばらつきにより、エクスプレッション値が充分に変化しないことがあります。このような場合は、このパラメーターで最大の変化幅が得られるよう調整します。

⑩ エクスプレッション - カーブ (S)

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。

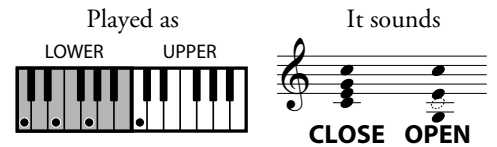
設定範囲は 1 ~ 3 で、それぞれのカーブは右下の図をご参照ください。

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

tips プロコード

LOWER(ローワー)鍵盤で和音を弾きながらUPPER(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。

フットスイッチによるプロコード機能は、オルガン・セクションに対してのみ働きます。

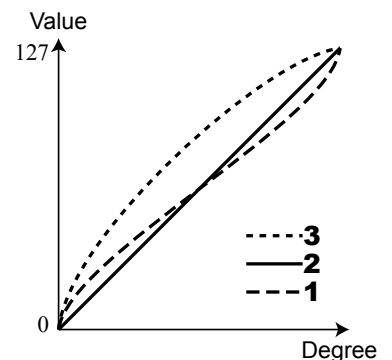
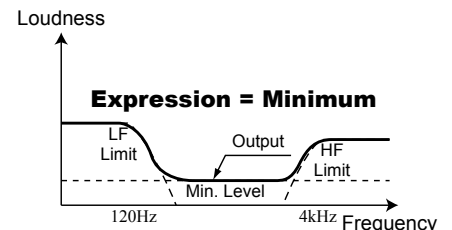
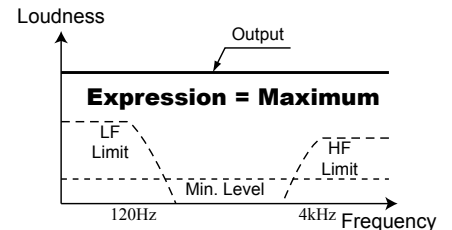


tips エクスプレッションリミット

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。

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。



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

PART ON MODE ADDITIVE		
33	34	35
KEY- VEL OFFSET BOARD + 0	KEY- SND. POINT BOARD DEEP	XPOSE ORG-ACT-EXV OCT EVERY EVERY
29	30	31 32
DISP SH. CUT TIMEOUT 1 sec NO	DISP POPUP 1.0sec	
26 27	28	
OCT- DOWN BTN ORIGIN	OCT- UP BTN ORIGIN	OCT- LOWER BTN ORIGIN
23	24	25
DAMP- UP LOW PED ER ON ON	DAMP- EXV1 EXV2 ER ON ON	
18 19 20	21 22	
GLI RANG A-TIME-R DE 24 2.0s 2.0s	GLI AMP DRB 1-EXV-2 DE ON ON OFF OFF	
11 12 13	14 15 16 17	
EXPR SOURCE MON ESSN PED(NORM) 127	EXP. LEV LF-LIM-HF MIN -35 -25 -30	EXP. GAIN CRV MON CALIB 100% 1 127
4 5	6 7 8	9 10 5
FOOT DEVICE SW FOOT SW	FOOT TIP MODE SW LESLIE S/F ALT	FOOT RING MODE SW PRESET FWD
1	2	3

START

■グライド

- 11 **グライド - レンジ (P)**
グライドによるピッチの変化幅を半音単位で設定します。設定範囲は -24 ~ +12 です。
- 12 **グライド - アタックタイム (P)**
グライドが始まってから11で設定されたピッチに到達するまでの時間を設定します。設定範囲は、0.1 ~ 5.0 秒です。
- 13 **グライド - リリースタイム (P)**
グライドが解除されてから元のピッチに戻るまでの時間を設定します。
設定範囲は、0.1 ~ 5.0 秒です。
- 14 **グライド - アンブ (P)**
グライドが行われたときに、アンブの動作を停止させるかどうかを切り替えます。
ON にすると、ピッチが変化すると共に音が徐々に消えていきます。
- 15 **グライド - ドローバー (P)**
- 16 **グライド - エクストラボイス 1(P)**
- 17 **グライド - エクストラボイス 2(P)**
グライドをどのセクションに対して行うかを ON/OFF で設定します。

■ダンパー

- 18 19 20 **ダンパー - ドローバー UPPER, LOWER, PEDAL (G)**
- 21 22 **ダンパー - エクストラボイス UPPER, LOWER (G)**
DAMPER PEDAL ジャックに接続されたフットスイッチで、ダンパー情報をそれぞれのセクションに送るかどうかを ON/OFF で設定します。
18 19 20はオルガン・セクションの各パートを、21 22はエクストラボイスを設定します。

■アサイン

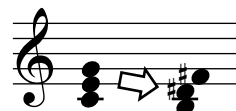
- 23 **オクターブボタン - DOWN (G)**
オクターブボタン群に、本来以外の機能を割り当てます。
ORIGIN:..... ボタン本来の機能に従った動作をします。
LES STOP, LES FAST: ... [LESLIE STOP], [LESLIE FAST] ボタンと同等。
- 24 **オクターブボタン - UP (G)**
- 25 **オクターブボタン - LOWER (G)**

tips グライド
GLIDE

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

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

本機ではそれに加え、エクストラボイス・セクションのピッチバンドも行いやすいよう、パラメーターを拡充しています。



グライド - レンジを“-1”に設定した場合

tips ダンパー
DAMPER

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

VIB UPPER, VIB LOWER:

..... [VIBRATO UPPER], [VIBRATO LOWER]ボタンと同等。

GLIDE: グライド機能を実行します。

SPRING: スプリングリバーブの衝撃音を発音します。

DELAY TIME: ボタンを押す間隔で、リバーブエフェクトのディレイタイム(P. 99)を設定します。ボタンを押し続けると、ディレイ音は消えます。

PRIO UPPER, PRIO LOWER:

パッチの内容に関わらず、UPPERパートのレジストレーションを一時的に物理的なドロワー (UPPERまたはLOWER)のものに置き換えます。

■ディスプレイ**26 ディスプレイ・ショートカット (G)**

ショートカットの待ち時間を設定します。

設定範囲は 0 秒～ 2 秒及び NO で、NO ではショートカットは機能しません。

27 ディスプレイ・タイムアウト (G)

ショートカットされた画面から、元の画面へ戻るまでの時間を設定します。

設定範囲は 4 秒～ 16 秒及び NO で、NO では元の画面へ戻りません。

28 ディスプレイ・ポップアップ (G)

プレイ画面で [OVERDRIVE] や [EFFECT AMOUNT] つまみを動かした際に表示されるポップアップを設定します。

設定範囲は NO、0.5 ～ 2 秒で、NO ではポップアップ表示は行われません。

■キーボード**29 ベロシティ・オフセット (S)**

内蔵鍵盤を演奏された強さについて、個人間の違いを補正します。

設定範囲は -32 ～ +32 です。鍵盤演奏によって簡単に強い音が発音してしまう場合は「-」方向に、強い音が出づらい場合は「+」方向に調整します。

30 サウンディング・ポイント (S)

内蔵鍵盤を演奏された場合の、発音点を設定します。

DEEP: 全セクションが常に深い位置で発音します。

AUTO: エクストラボイス・セクションのアロケートがオフの場合、オルガン・セクションは浅い位置で発音します。

NOTE: サウンディング・ポイントが“AUTO”に設定されており、エクストラボイス・セクションのアロケート ([UPPER ON] 及び [LOWER ON]) がオフの場合、エクスターナルゾーンも浅い位置の打鍵でノートメッセージが送信され、ベロシティ値は“100”に固定されます。

31 トランスポーズ／オクターブ・アクト - オルガン (S)**32 トランスポーズ／オクターブ・アクト - エクストラボイス (S)**

[TRANSPOSE] や [OCTAVE] ボタンを操作した際に、即座に音程が変化するかどうかを設定します。

EVERY: 操作した時点で、新しい音程で発音します。

NEXT: 次の打鍵から、新しい音程で発音します。

■パート**33 パート・オン - モード (G)**

オルガン・セクションと、エクストラボイス・セクションの [ON] ボタンの振る舞いを設定します。

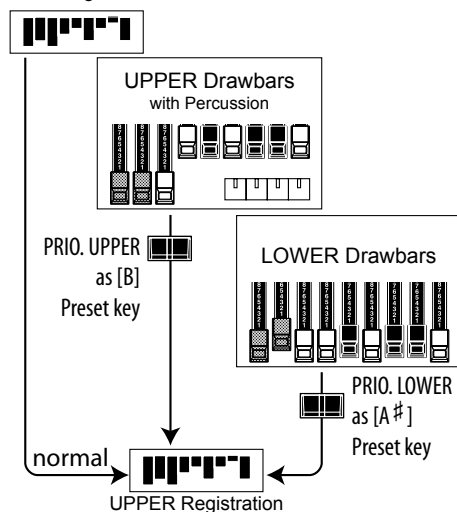
ADDITIVE: 各 [ON] ボタンは独立して「オン／オフ」されます。

ALTERNATE: 同一パートの各ボタンは排他的に「オン」されます。例えば、オルガン・セクションの [UPPER ON] ボタンを「オン」にすると、エクストラボイス・セクションの [UPPER ON] ボタンは「オフ」されます。両方を「オン」するには、両方のボタンを同時に押しします。

tips ドロワー・プライオリティ

PRIO UPPERとPRIO LOWERは、B-3/C-3のアジャスト・プリセットキー [A#] [B] を使った演奏をするための機能です (下図)。

Patch's Registration

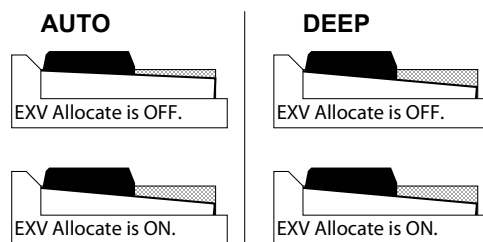


例えば、PRIO LOWER (図右) を割り当てたボタンを「オン」にしている間は、UPPERパートのレジストレーションはLOWERドロワーでコントロールされます。

その間、UPPERドロワー (図中央) はどのパートにも影響しません。

この動作を利用して、演奏しながら「次の」レジストレーションをUPPERドロワーで作っておき、局面が変わったらPRIO UPPERを割り当てたボタンを「オン」にして、レジストレーションを素速く替えることができます。

NOTE: PRIO LOWERを割り当てたボタンが「オン」の場合、パーカッションは発音しません。



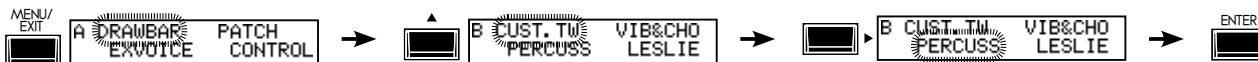
サウンディング・ポイントとキー押し込み量

NOTE: パラメーター名の後に (P) の表記があるパラメーターはパッチパラメーターで、各パッチに記憶されます。(G) (S) はそれぞれグローバルパラメーター、システムパラメーターで、設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

PERCUSS (パーカッション)

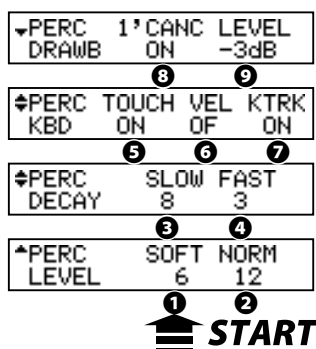
この画面ではパーカッション音色のパラメーターを設定します。

この画面に来るには：



または、[ON]、[SOFT]、[FAST]、[THIRD] ボタンを一定時間押し続けます。

画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



① レベル-ソフト

② レベル-ノーマル

パーカッションの音量を調節します。SOFT は [SOFT] ボタンがオンの、NORM はオフの状態の音量です。

③ デイケイ-スロー

④ デイケイ-ファースト

パーカッションの減衰する速さを調節します。SLOW は [FAST] ボタンがオフの、FAST はオンの状態の速さです。

設定範囲は 1 ~ 9 及び C で、バリューを上げると減衰時間が長くなり、C では減衰しません (持続音)。

⑤ キーボード-タッチ

パーカッションの発音方法を設定します。

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

OFF: レガートに演奏しても、ピアノのように全てのノートで発音します。

⑥ キーボード-ベロシティ

パーカッションの音量をベロシティに対応させます。

ON: 強く弾くと、大きい音量で発音します。

OFF: 強く強さにかかわらず一定音量で発音します。

⑦ キーボード-キートラック

パーカッションの音量をノートによって変えます。

ON: 高音のノートほど、音量を下げます。

OFF: どのノートでも一定音量で発音します。

⑧ ドローバー-1' キャンセル

パーカッションの使用中に UPPER ドローバーの 1' を消音します。

ON: 消音します。

OFF: 消音しません。

⑨ ドローバー-レベル

パーカッションの使用時、[SOFT] ボタンがオフの時に UPPER ドローバーの音量を下げます。

-5dB: B-3/C-3の周波数特性に従って音量を下げます。

-3dB: どのノートも一律に音量を下げます。

0dB: 音量を下げません。

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

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ーは1つだけで、スウェル鍵盤を全て離鍵しないと再充電されませんでした。これは欠点のようですが、和音をラフに弾いた場合に、聞こえる音がバラつきづらいメリットがあります。

tips 1' キャンセル

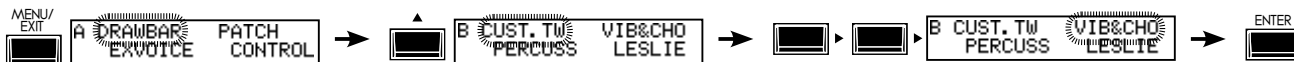
B-3/C-3にはパーカッション専用の鍵盤接点が無く、代わりに1'の接点をパーカッション用に転用していました。これをシミュレートしています。

tips ドローバーレベル

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

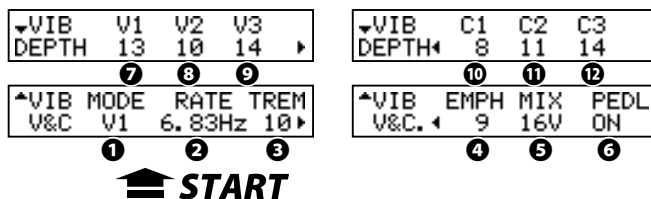
この画面ではビブラート&コーラス効果のパラメーターを設定します。

この画面に来るには：



または、ビブラート & コーラス [UPPER]、[LOWER] ボタンのいずれかを一定時間押し続けます。

画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



① モード

ビブラート&コーラス効果のモードを設定します。

- V1: 浅いビブラート
- V2: 標準的な深さのビブラート
- V3: 最も深いビブラート

C1~C3: ビブラート音と原音とをミックスし、音に厚みを加えます (コーラス効果)。

モードは、トップパネルでいずれかの [VIBRATO & CHORUS] ボタンを押しながら [V1] ~ [C3] ボタンを押しても設定できます (右図)。

② レイト

ビブラート&コーラス効果の速さを設定します。

設定範囲は、6.10 ~ 7.25Hz の 5 段階です。

③ トレモロ

ビブラート&コーラス効果のトレモロ (音量変化) 量を設定します。

設定範囲は、0 ~ 15 です。

④ エンファシス

コーラス効果 (C1/C2/C3) の高音強調量を設定します。

設定範囲は、0 ~ 9dB です。

⑤ ミックス

コーラス効果 (C1/C2/C3) のミキシング比を設定します。

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

⑥ ペダル

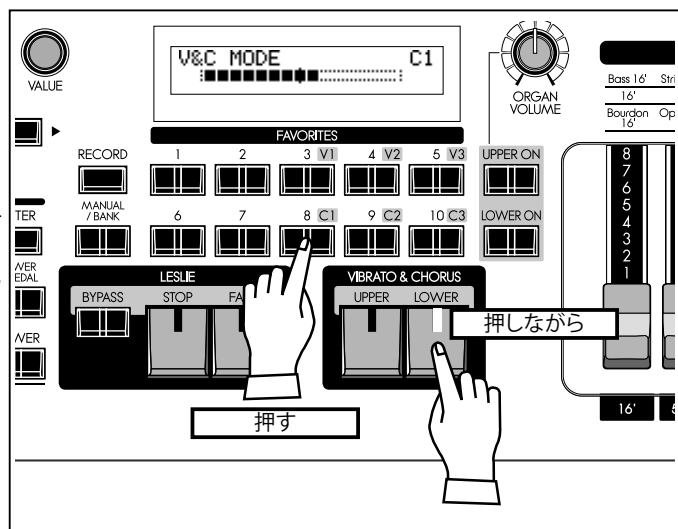
VIBRATO & CHORUS [LOWER] ボタンをオンにした際に、ペダルパートにもビブラート&コーラス効果をかかせるかどうかを設定します。

⑦ デプス V1, ⑧ デプス V2, ⑨ デプス V3, ⑩ デプス C1, ⑪ デプス C2, ⑫ デプス C3

各ビブラート&コーラス効果の深さを設定します。

設定範囲は、0 ~ 15 です。

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



ビブラート&コーラスモードの設定

tips ペダルパートとビブラート&コーラス

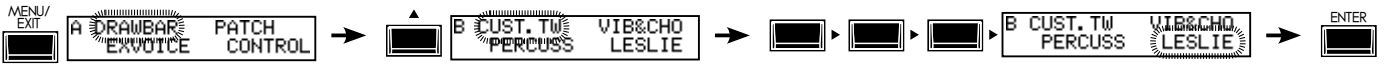
B-3/C-3等では回路の構成上、[LOWER] (正確にはGREAT) スイッチをオンにするとローパートだけではなくペダルパートにもビブラート&コーラス効果がかかっていた。

後のモデルではペダルパートの回路は独立しており、ローパートのみに効果をかかせることが可能です。パラメーター“PEDAL”はこれをシミュレートするための機能です。

LESLIE (レスリー)

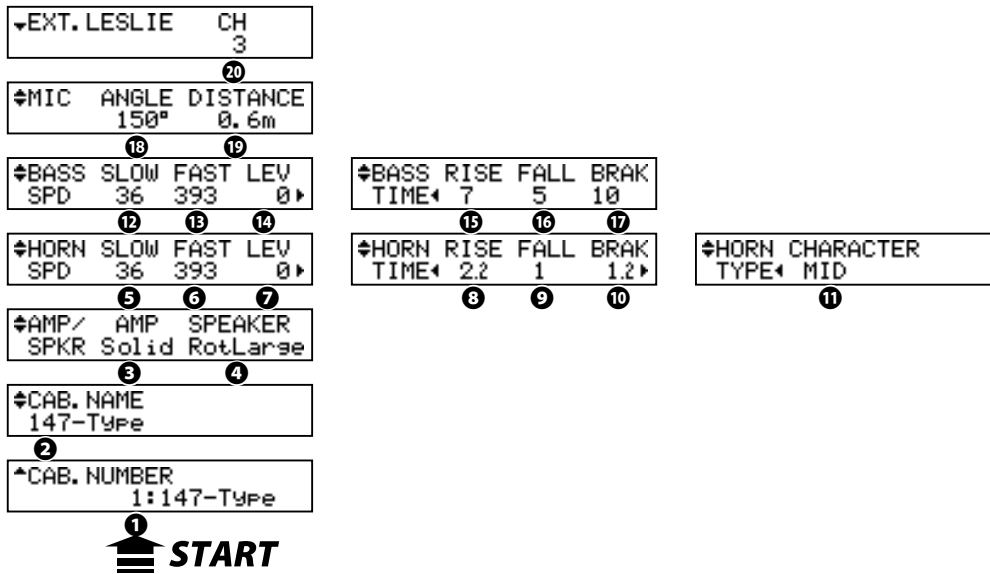
この画面では、内蔵レスリーエフェクトと外部レスリースピーカーに関する設定を行います。
内蔵レスリーエフェクトは多くのパラメーターがあり、様々な設定が可能です。各パッチでバラバラな設定ができるわけではありません。
一連のパラメーターをまとめて「キャビネット」という単位で扱い、パッチ内ではそのキャビネット番号を選択して使用します。

この画面に来るには：



または、[BYPASS]、[STOP]、[FAST] ボタンのいずれかを一定時間押し続けます。

画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



■キャビネット番号

① キャビネット番号 (P)

パッチで使用するキャビネット番号を選びます。

設定範囲はP1～P8(書き換え不可)、及びU1～U8(書き換え可)です。レスリーパラメーターが変更されると、左に「*」が表示されます。

■レスリーパラメーター

② キャビネット名 (L)

キャビネット名を10文字以内で設定します。

[◀][▶] ボタンでカーソルを移動し、[VALUE] つまみで文字を選びます。使用できる文字種は記号、数字、アルファベット大文字及び小文字です。

この画面ではテンポラリ(現在の値)が変わるだけで確定操作はありません。次節の「キャビネットを記憶させる」操作を行わないと、ここで付けた名前は記憶されません。

③ アンプ (L)

仮想のパワーアンプのタイプを設定します。

Solid: フラットな特性のアンプ

Tube: 真空管を模した、マイルドな特性のアンプ

④ スピーカー (L)

仮想のスピーカのタイプを設定します。

RotSmall: レスリー145に代表される小型レスリースピーカー

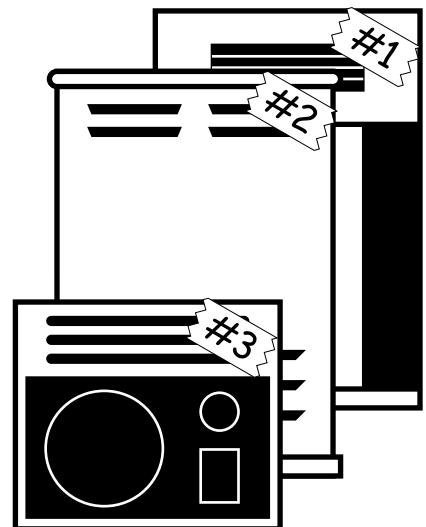
RotLarge: レスリー122に代表される大型レスリースピーカー

Station: ハモンドPR-40に代表される固定スピーカー

tips キャビネット番号の概念

ひとつのキャビネットはレスリーパラメータ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。

このパラメーターのみパッチパラメーターです。



⑤ スロースピード - ホーン (L)

⑫ スロースピード - バス (L)

スローモード時のローターのスピードを設定します。

設定範囲は 0, 24 ~ 318rpm で、0 にすると回転しません。

⑥ ファーストスピード - ホーン (L)

⑬ ファーストスピード - バス (L)

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。

設定範囲は 0, 375 ~ 453rpm で、0 にすると回転しません。

⑦ ホーンレベル (L)

⑭ バスレベル (L)

ホーン、バス各ローターの音量を設定します。

設定範囲は 0 ~ -12dB です。

⑧ ライズタイム - ホーン (L)

⑮ ライズタイム - バス (L)

スローまたはブレイク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。

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

⑨ フォールタイム - ホーン (L)

⑯ フォールタイム - バス (L)

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。

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

⑩ ブレイクタイム - ホーン (L)

⑰ ブレイクタイム - バス (L)

ファーストからブレイクモードにした場合、ローターが停止するまでの時間を設定します。

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

⑪ ホーンキャラクター (L)

ホーンローターの音質を設定します。

“^{フラット}FLAT” は比較的平坦な、“^{ミッド}MID” や “^{ディープ}DEEP” はそれぞれホーン特有の「癖」のある音質です。

⑱ マイク - アンクル (L)

アンクルとディスタンスは仮定のレスリースピーカーに対し、どの位置に 2 本のマイクロホンを設置するかを設定するパラメータです。

アンクルは 2 本のマイクロホンの開き具合を設定します。

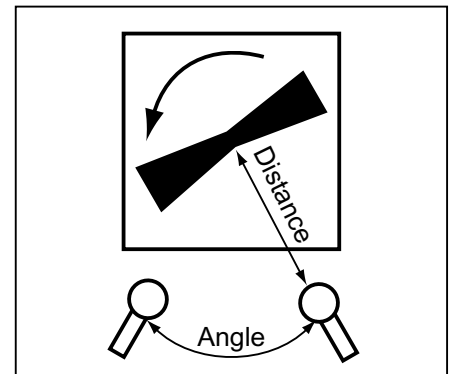
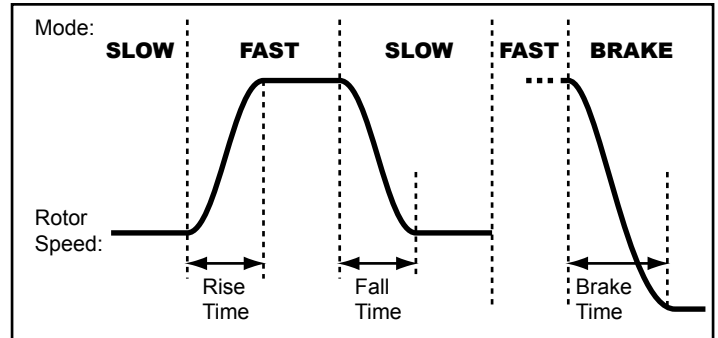
設定範囲は 0 ~ 180° です。0° はモノ (両マイクロホンが同位置)、バリューを上げるに従いステレオ感が増します。

⑲ マイク - ディスタンス (L)

仮定のレスリースピーカーとマイクロホンとの距離を設定します。

設定範囲は 0.3 ~ 2.7m で、バリューを上げると効果が浅くなります。

NOTE: 2~19のパラメータを操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと電源を切ったり、キャビネット番号を切り替えたときに消えてしまいます。



■外部レスリースピーカー

⑩ レスリーチャンネル (S)

LESLEIE 11PIN ジャックに接続したレスリースピーカーのチャンネルを設定します。

1ch: 122XB、3300/Wなどの1チャンネルレスリーキャビネットを接続する場合に使用します。ドロワー及びパーカッション音はロータリーチャンネルのみから出力され、その他の音はLINE OUTジャックから出力されます。

3ch: 2101/mk2といった3チャンネルレスリーキャビネットを接続する場合に使用します。ドロワー及びパーカッション音はロータリーチャンネルから、エクストラボイス、バイパスされたドロワー及びパーカッション音はステーションナリーチャンネルから出力されません。

NOTE: このパラメーターはシステムパラメーターです。設定と同時に記憶され、全パッチで共通です。

キャビネットを記憶する

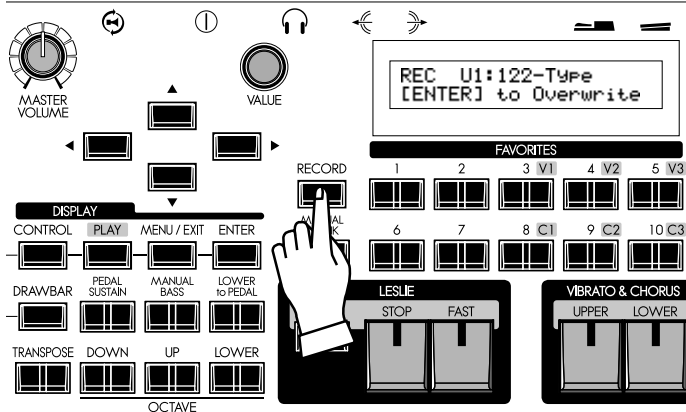
レスリーパラメーター（前節の②～⑩）は、キャビネット番号を決めて記憶させ、各パッチで選択して使用します。

① 名前を付ける



必要に応じキャビネット名を付けます。

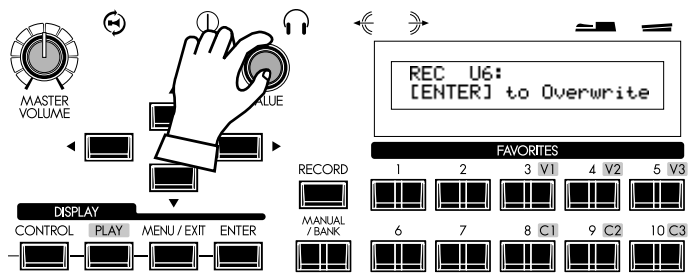
② [RECORD] を押す



レスリーパラメーターの設定画面（②～⑩）で [RECORD] ボタンを押します。

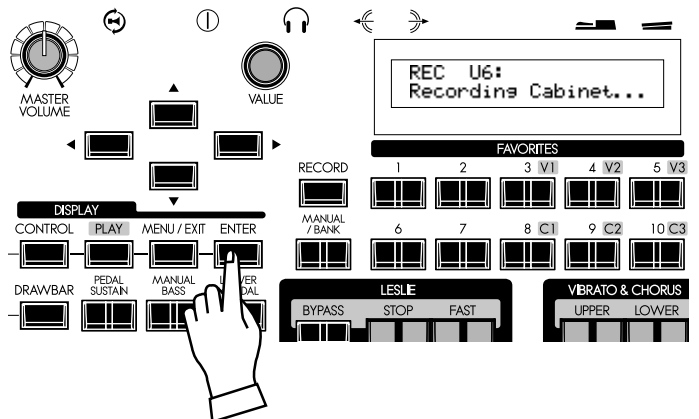
キャビネット選択画面が表示されます。

③ 記憶先を選ぶ



バリュウ [VALUE] つまみで記憶させるキャビネット番号を選びます。

④ 確定する



[ENTER] を押すと記憶されます。

記憶処理中は、図のように表示されます。

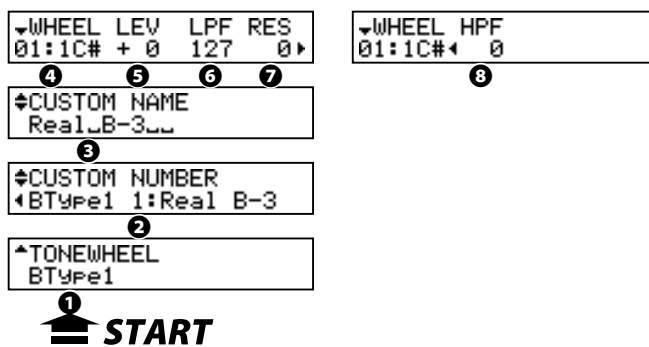
NOTE: 記憶させない場合は [MENU/EXIT] を押します。

この画面では、手鍵盤で使われる各トーンホイールセットの特性を選択します。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



① オルガンタイプ

カスタム番号を設定するオルガンタイプを^{ビークタイプ}BType1、BType2、Mellow から選択します。テンポラリ（現在の設定）はここで選択したオルガンタイプに自動的に切り替わります。

② カスタム番号 (P)

使用または編集する「カスタム番号」を選択します。トーンホイールパラメーター（以下の③～⑧）が変更されると、左に「*」が表示されます。

NOTE: このパラメーターはパッチパラメーターです。各パッチに記憶されます。

③ カスタム名

カスタムトーンホイールに 10 文字までの名前を付けます。

[◀][▶] ボタンでカーソルを移動し、[VALUE] つまみで文字を選択します。

ここで設定した名前は以下のトーンホイールパラメーター同様、次節で説明する記憶操作を行わないと消えてしまいます。

④ ホイール番号

調整したいホイールの番号を選択します。

ホイール番号の選択をするには、ここで [VALUE] つまみで選択するほか、調整したい鍵盤を押しながらドローバーのフィートを少し動かすことでも行えます（右図）。

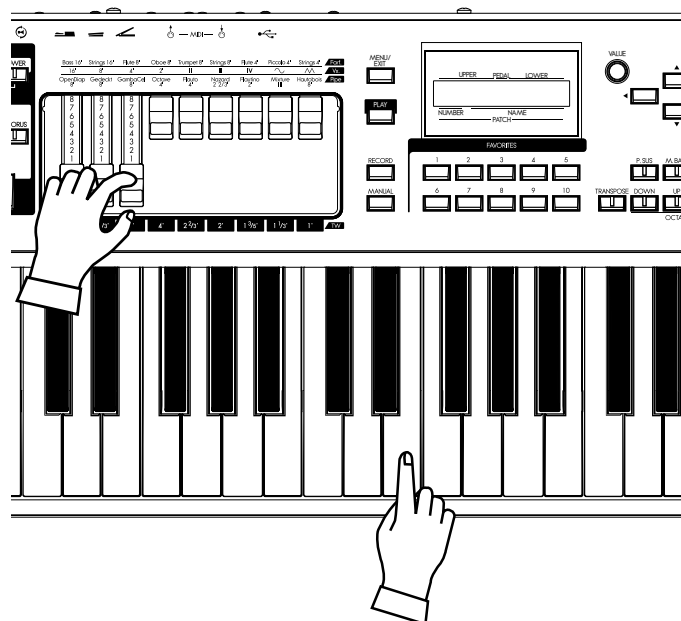
ホイール番号を選択すると、そのホイールの各パラメーター（⑤、⑥、⑦、⑧）が表示されます。

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

tips カスタム番号の初期値

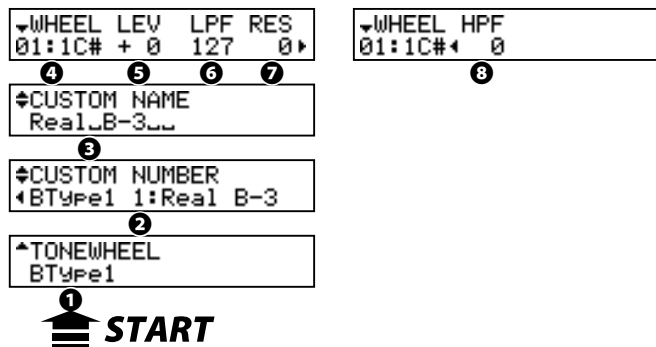
初期値として、各カスタム番号の1～3(または4)には典型的な設定が記憶されています。

例えば、BType1には状態の良いB-3/C-3を模した“Real B-3”、ノイズをできるだけ減らした“80’s Clean”、荒れたサウンドの“Noisy”、リーケージノイズをより多く含んだ“Noisy 60”が入っています。



ホイール番号の選択方法

86 CUST. TW (カスタムトーンホイール) - 続き



⑤ レベル

選択されたホイールの音量を設定します。

設定範囲は -20 ~ +2dB で、バリューを大きくすると音量が上がります。

⑥ カットオフ周波数 - ローパスフィルタ

選択されたホイールの高音をカットする周波数を設定します。

バリューを上げると、トーンホイール本来の音程以外にリーケージノイズ（漏れ雑音）が聞こえてきます。バリューを下げると、高音が削られ甘い音色になります。

設定範囲は、0 ~ 127 です。

NOTE: バリューを下げてすぎてトーンホイール本来の音程を割ると、そのホイールの音量が減衰してしまいます。

⑦ レゾナンス - ローパスフィルタ

カットオフ周波数 - ローパスフィルタ (#6) で指定した周波数付近のフォルマント（癖）を設定します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、バリューを上げると癖の強い音色になり、下げるとなだらかに高音がカットされます。

⑧ カットオフ周波数 - ハイパスフィルタ

選択されたホイールの低音をカットする周波数を設定します。

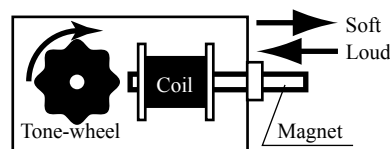
バリューを下げると、トーンホイール本来の音程以外にモーターハム（モーター雑音）が聞こえてきます。

設定範囲は 0 ~ 127 です。

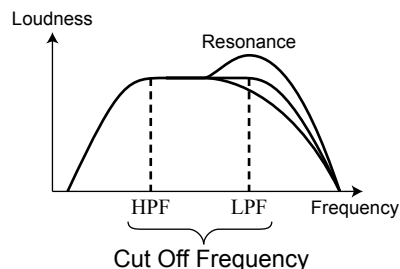
NOTE: バリューを上げてすぎてトーンホイール本来の音程を超えると、「痩せた」サウンドになってしまいます。

NOTE: ④~⑧のパラメーターはトーンホイールパラメーターです。次ページの記憶操作を行うと、各コンビネーションプリセットの同じトーンホイールセット（この頁の例では“BType1”）に対して共通に働きます。

NOTE: ④~⑧のパラメーターを操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、電源を切ると消えてしまいます。



レベル調整の概念



tips リーケージノイズ

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

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

Mellowにはリーケージノイズは含まれていません。

tips 歪み

レベル及びレゾナンスの値を上げすぎると、本機の音源内部で歪みが発生し、不快な雑音に聞こえることがあります。

このような場合には、歪みが無くなるまでその値を下げてご使用ください。

トーンホイールを記憶する

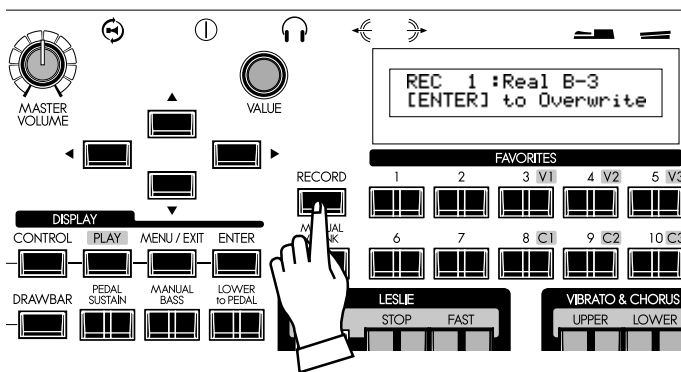
トーンホイールパラメーター（前節の④～⑧）は、カスタム番号を決めて記憶させ、演奏時にはこのカスタム番号を選択して使用します。

① 名前を付ける



必要に応じカスタム名を付けます。

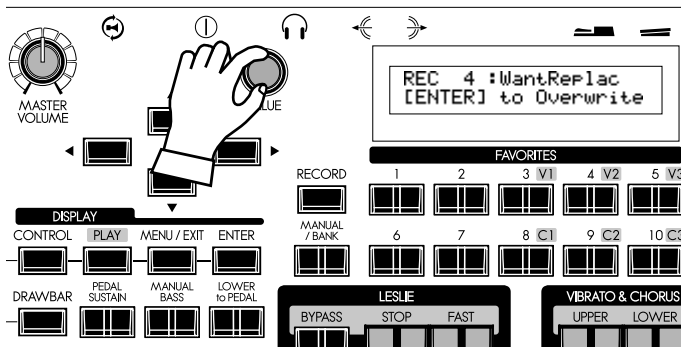
② [RECORD] を押す



トーンホイールパラメーターの設定画面（④～⑧）で [RECORD] ボタンを押します。

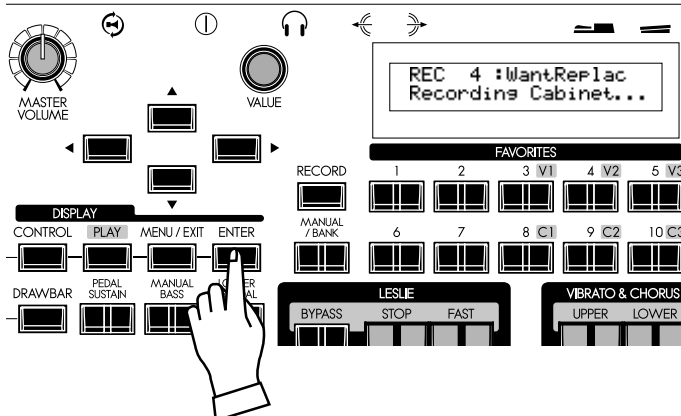
カスタム番号の選択画面が表示されます。

③ 記憶先を選ぶ



バリューつまみで記憶させるカスタム番号を選びます。

④ 確定する



[ENTER] を押すと記憶されます。

記憶処理中は、図のように表示されます。

NOTE: 記憶させない場合は [MENU/EXIT] を押します。

PIPE (パイプ)

この画面では、オルガンタイプ“Pipe”^{パイプ}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：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。

▼PEDAL 2 VOL DETN
Pc4+Mixt 120 + 2 ▶

▼PEDAL 2 CHIF CUTOFF
Pc4+Mixt◀MID + 0▶

▼PEDAL 2 DIR-PAN-IMG
Pc4+Mixt◀-C- ▲L-R

……途中省略……

▲UPPER 1 VOL DETN
Bourdnl6 96 - 3 ▶

▲UPPER 1 CHIF CUTOFF
Bourdnl6◀SOFT + 0▶

▲UPPER 1 DIR-PAN-IMG
Bourdnl6◀L20 ▲L-R

①

② START

④

⑤

⑥

⑦

① パイプストップ

[▲][▼] ボタン、またはパイプストップに対応したドローバーを使って、編集するパイプを選びます。

本機にはドローバーの各バーに対応した“Bourdon 16”^{ブルドン}から“Principal Chorus + Mixture IV”^{プリンシパル コーラス}まで 20 種類のパイプストップが存在します (P. 46)。以下のパラメーターを操作する前に、編集するパイプストップを選ぶ必要があります。

② ボリューム (Pi)

パイプストップの音量を調節します。設定範囲は、0 ~ 127 です。

③ ディチューン (Pi)

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。設定範囲は、-50 ~ 0 ~ +50 セントです。

④ チフ (Pi)

音の開始の「チフ」(空気音) 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: パイプによっては、チフパラメーターの効果がない場合があります。

⑤ カットオフ周波数 (Pi)

パイプストップの音質を調節します。設定範囲は +0 ~ -64 で、0 ではパイプの音そのまま再生され、値を小さくするほど倍音や風音が減衰します。

⑥ パン - ディレクション (Pi)

基本的な定位 (パイプを部屋に置いた位置に相当) を調節します。設定範囲は L64 ~ C ~ R63 で、左から右まで 127 段階で調節できます。

tips ディチューン

本来の音程で発音している音に、少しずれた (ディチューンされた) 音程の音に加わると、うねりが発生します。

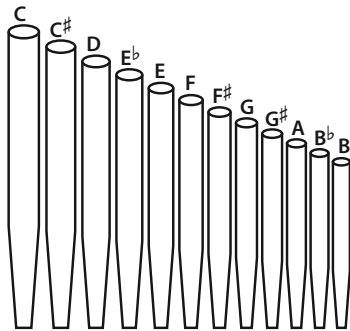
適度なうねりは心地よく感じられるため、それぞれのパイプはディチューンが可能になっています。但し、あまり大きくディチューンを行うと、調子はずれに聞こえてしまいます。

一般的には、低いオクターブのパイプは「-」側に、高いオクターブのパイプは「+」側に設定すると効果的です。

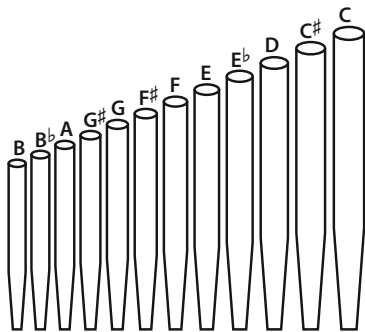
⑦ パン - イメージ (Pi)

パイプの並び方を設定します。

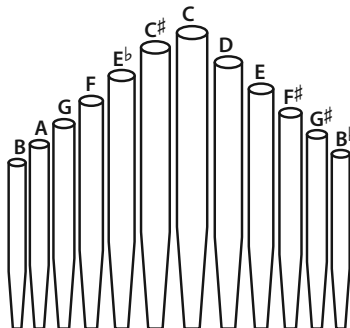
- FIX:** どのキーを弾いても、⑥で設定された定位から発音します。
L-R: 低音から高音になるに従って、左から右に定位が変化します。



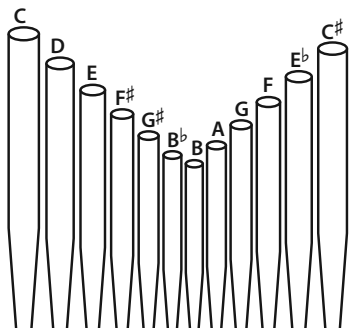
- R-L:** 低音から高音に従って、右から左に定位が変化します。



- 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 パンとアウトプット

パイプは左右に大きく定位が広がっており、片チャンネルのみを接続すると、各キーの音量がばらばらに聞こえてしまいます。

このような場合には、オーディオモード-アウトプット (P. 102 ①)を“MONO”に設定します。パン設定が無効になり、各キーの音量が揃います。

NOTE: これらの画面のパラメーター (Pi) はパイプパラメーターで、設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

OD / EFF (オーバードライブ/エフェクト)

この画面ではオーバードライブ、マルチエフェクトの設定を行います。

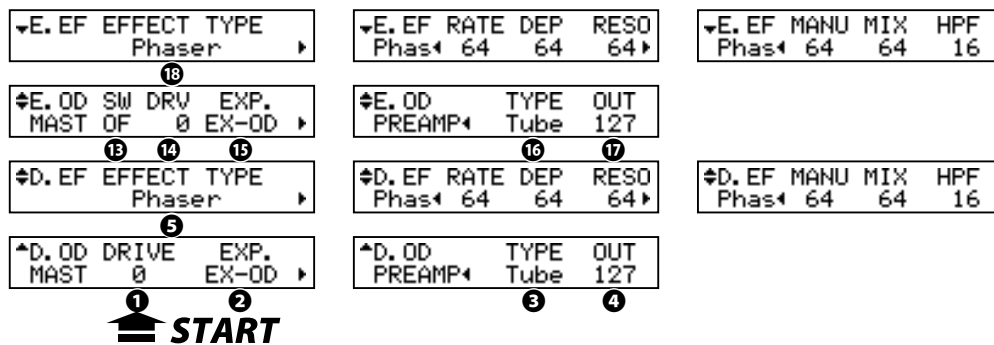
オーバードライブとマルチエフェクトはオルガン/エクストラボイスの各セクションに1系統ずつ存在し、それぞれ異なる設定が可能です。

この画面に来るには：



または、[OVERDRIVE ON]、[EFFECT ON] ボタンを一定時間押し続けます。

画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



■オルガン・セクションのエフェクト

オーバードライブ

① オーバードライブ - ドライブ

歪み量を調節します。値を上げると、より歪んだサウンドが得られます。トップパネルの [DRAWBARS OVERDRIVE AMOUNT] つまみと連動しています。

② オーバードライブ - エクスプレッション

エクスプレッションペダル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を操作すると、それに応じて音量だけではなく歪み量も変化します。

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。

③ オーバードライブ - プリアンプ

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。

Stomp:

トランジスタ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。

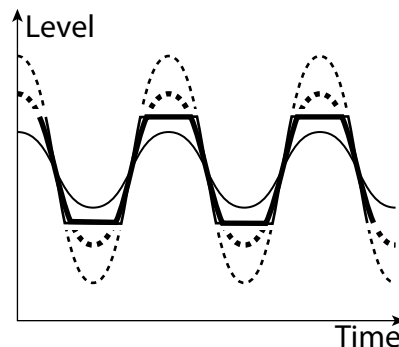
EP Amp:

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。

④ オーバードライブ - アウトプット・レベル

オーバードライブの出力レベルを調節します。オーバードライブはしばしば、入力と異なる音量を出力するため、このパラメーターで入出力の音量バランスをとります。

設定範囲は0～127です。



マルチエフェクト

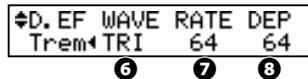
⑤ エフェクトタイプ

マルチエフェクトのタイプを選択します。本機には、以下のエフェクトが搭載されています。
トレモロ オートパン ウォウワウ リンクモジュレーターフェイザー フランジャー コーラス デイレイ
Tremolo, Auto Pan, Wah-Wah, Ring Mod., Phaser, Flanger, Chorus, Delay

マルチエフェクト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。

トレモロ 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。



⑥ トレモロ-ウェーブフォーム

どのような波形で音量を変調するかを設定します。

- Tri:** 三角波です。音量がスムーズに変化します。
- Sqr:** 方形波です。突然音量が上がリ、また突然音量が下がります。
- Saw:** 鋸歯状波です。ポンポンといった繰り返す減衰音が得られます。
- S&H:** サンプル&ホールドです。音量がランダムに変化します。
- DSqr:** 緩い方形波です。往年のエレクトリックピアノのような効果が得られます。

⑦ トレモロ-レイト

周期の速さを調整します。

設定範囲は0～127で、数値を上げると周期が速くなります。トップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動しています。

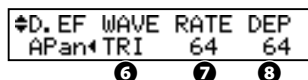
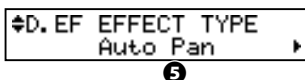
⑧ トレモロ-デプス

効果の深さを調整します。

設定範囲は0～127で、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しが得られます。

オートパン 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。モノラル接続や、レスリーエフェクトを使用している場合は正しい効果が得られません。



⑥ オートパン-ウェーブフォーム

どのような波形で定位を変調するかを設定します。

- Tri:** 三角波です。定位がスムーズに変化します。
- Sqr:** 方形波です。定位が突然左に移動し、また突然右に移動します。
- Saw:** 鋸歯状波です。定位が左から右へ繰り返し移動します。
- S&H:** サンプル&ホールドです。定位がランダムに変化します。
- DSqr:** 緩い方形波です。往年のエレクトリックピアノのような効果が得られます。

⑦ オートパン-レイト

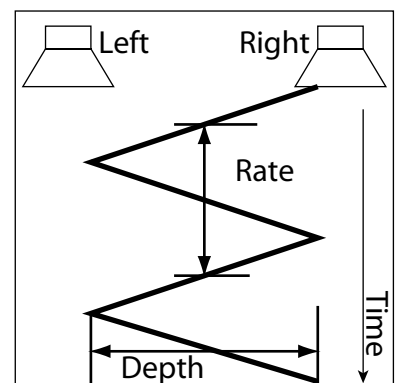
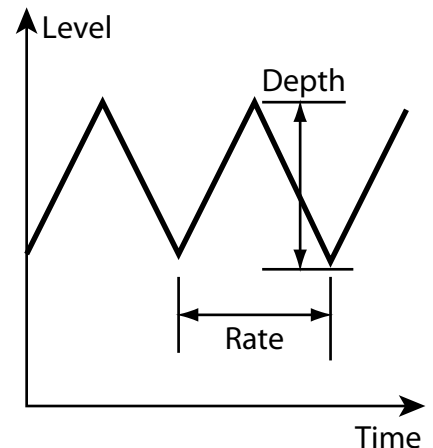
周期の速さを調整します。

設定範囲は0～127で、数値を上げると周期が速くなります。トップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動しています。

⑧ オートパン-デプス

効果の深さを調整します。

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



ワウワウ
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。

D. EF EFFECT TYPE Wah-Wah	D. EF SRC SENS RES Wah LFO 64 64	D. EF WAVE RATE FREQ Wah Tri 64 64
5	6 7 8	9 10 11

6 ワウワウ - ソース

何を使用してワウ効果を変化させるかを選択します。

MAN: 次に挙げるFREQパラメーター、すなわち[EFFECT AMOUNT]つまみを使用します。

EXP: エクスプレッションペダルによってワウ効果を得ます。

LFO: 内蔵のLFO - Low Frequency Oscillator - を使用し、周期的なワウ効果を得ます。

7 ワウワウ - センシティビティ

ワウ効果が変わる感度を設定します。6ソースがEXPの場合、トップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動します。

設定範囲は0～127で、数値を上げるに従ってワウ効果が派手になります。

8 ワウワウ - レゾナンス

ローパスフィルタのカットオフ周波数付近をブーストし、癖のある音色を得ます。

設定範囲は0～127で、数値を上げるに従って「ワウワウ」から「ミョンミョン」といった癖のある音色に変化します。

9 ワウワウ - ウェーブフォーム

6ソースがLFOに設定された場合に、LFOの波形を設定します。

Tri: 三角波です。音色がスムーズに変化します。

Sqr: 方形波です。突然フィルターが開き、また突然フィルターが閉じます。

Saw: 鋸歯状波です。パーワーパーウといった繰り返す音色変化が得られます。

S&H: サンプル&ホールドです。ランダムな音色変化が得られます。

10 ワウワウ - レイト

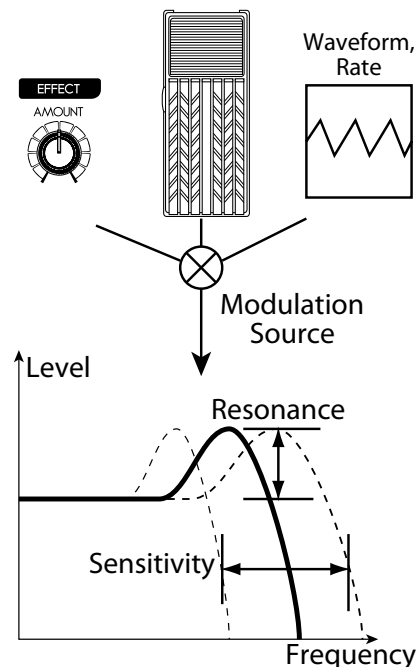
6ソースがLFOに設定された場合に、周期の速さを調整します。6ソースがLFOの場合、トップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動します。

設定範囲は0～127で、数値を上げると周期が速くなります。

11 ワウワウ - フリーケンシー

ワウ効果の中心周波数を調整します。

設定範囲は0～127で、数値を上げると周波数がより高くなります。また、6ソースがMANの場合はトップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動します。



リング モジュレータ Ring Mod.

リングモジュレータは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、金属的なサウンドが得られるエフェクトです。

⇄D. EF EFFECT TYPE
Ring Mod. ▶

⑤

⇄D. EF SRC FREQ MIX
RMod▶MAN 64 64▶

⑥

⑦

⑧

⇄D. EF WAVE RATE DEP
RMod▶Tri 64 64▶

⑨

⑩

⑪

⑥ リングモジュレータ - ソース

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。

MAN: 次に挙げるFREQパラメーター、すなわち[EFFECT AMOUNT]つまみを使用します。

EXP: エクスプレッションペダルによってリング周波数を変調します。

LFO: 内蔵の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UPPERパートの演奏(エクストラボイス・セクションではアロケートされたパートの演奏)によってリング周波数が変化します。

⑦ リングモジュレータ - フリークエンシー

中心リング周波数を設定します。⑥ソースがMAN、EXP、NOTEの場合、トップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動しています。

設定範囲は0～127で、数値を上げるに従って周波数が高くなります。

⑧ リングモジュレータ - ミックス

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

設定範囲は0～127で、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。

⑨ リングモジュレータ - ウェーブフォーム

⑥ソースがLFOに設定された場合に、LFOの波形を設定します。

Tri: 三角波です。リング周波数がスムーズに変化します。

Sqr: 方形波です。リング音が突然高音になり、また突然低音になります。

Saw: 鋸歯状波です。リング音が低音から高音へ繰り返します。

S&H: サンプル&ホールドです。リング音がランダムに変化します。

⑩ リングモジュレータ - レイト

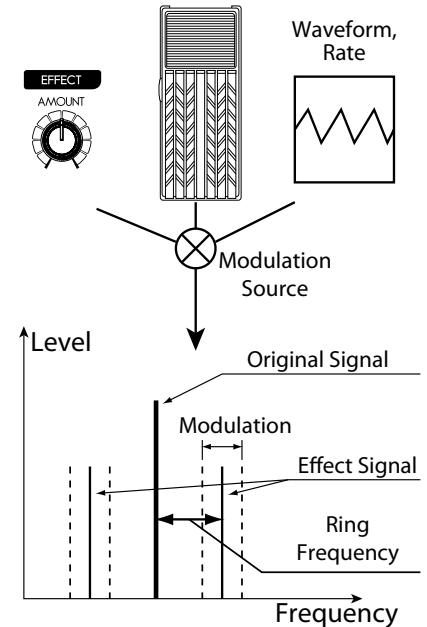
⑥ソースがLFOに設定された場合に、周期の速さを調整します。⑥ソースがLFOの場合、トップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動しています。

設定範囲は0～127で、数値を上げると周期が速くなります。

⑪ リングモジュレータ - デプス

⑥ソースがLFOに設定された場合に、周波数変化の深さを調整します。

設定範囲は0～127で、数値を上げるとより広範囲にリング周波数が変化します。



フェイザー
Phaser

フェイザーは原音に対し周期的に位相がずれた音を加え、爽やかな動きのあるサウンドが得られるエフェクトです。

◆D. EF EFFECT TYPE	Phaser ▶
--------------------	----------

5

◆D. EF RATE	DEP	RESO
Phas◀ 64	64	64▶

6

7

8

◆D. EF MANU	MIX	HPF
Phas◀ 64	64	16

9

10

11

6 フェイザー-レイト

周期の速さを調整します。トップパネルの [EFFECT AMOUNT] ^{エフェクト アマウント} つまみと連動しています。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げると周期が速くなります。

7 フェイザー-デプス

フェイズ効果の深さを調節します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数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。

8 フェイザー-レゾナンス

レゾナンス（フィードバック）量を調整します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

9 フェイザー-マニュアル

フェイズ効果の中心周波数を設定します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げると周波数が高くなります。

10 フェイザー-ミックス

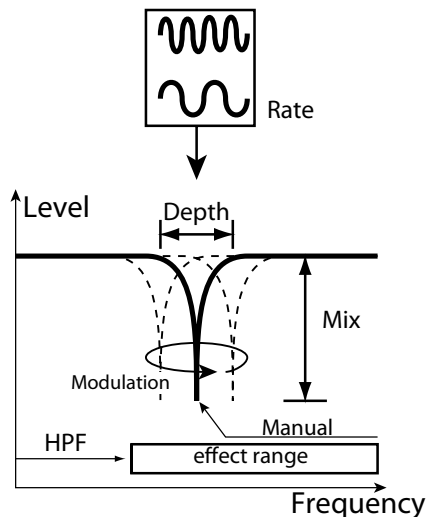
原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、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。

11 フェイザー-HPF

フェイズ効果の周波数範囲を調節します。

設定範囲は 0 から 127 で、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。



フランジャー Flanger

フランジャーは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が得られるエフェクトです。

◆D. EF EFFECT TYPE
Flanger ▶

5

◆D. EF RATE DEP RESO
Flngs◀ 64 64 0▶

6

7

8

◆D. EF DLAY MIX HPF
Flngs◀ 0 64 64

9

10

11

6 フランジャー - レイト

周期の速さを調整します。トップパネルの [EFFECT AMOUNT] つまみと連動しています。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げると周期が速くなります。

7 フランジャー - デプス

フランジャー効果の、変調の深さを調整します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げると変調がより深くなります。

8 フランジャー - レゾナンス

レゾナンス（フィードバック）量を調整します。

設定範囲は 0 から 127 で、値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

9 フランジャー - デイレイ

フランジャー効果の遅れを調整します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数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。

10 フランジャー - ミックス

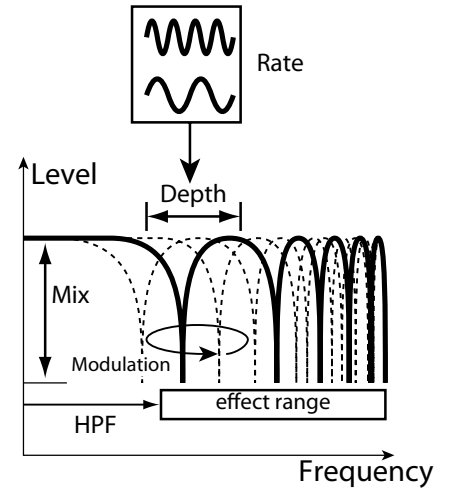
原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、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。

11 フランジャー - HPF

フランジャー効果の周波数範囲を調節します。

設定範囲は 0 から 127 で、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

コーラスは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が得られるエフェクトです。

⇄D. EF	EFFECT TYPE
	Chorus ▶

5

⇄D. EF	RATE	DEP	RESO
Cho ◀	64	64	0 ▶

6

7

8

⇄D. EF	DLY	MIX	HPF	PH
Cho ◀	0	64	64	3

9

10

11

12

⑥ コーラス-レート

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。トップパネルの [EFFECT AMOUNT] つまみと連動しています。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げると周期が速くなります。

⑦ コーラス-デプス

エフェクト音の音程が上下する深さを調整します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げるとビブラート（音程変化）が深くなります。

⑧ コーラス-レゾナンス

レゾナンス（フィードバック）量を調整します。

設定範囲は 0 から 127 で、値を上げると効果が強調され、癖の強い音色になります。

⑨ コーラス-ディレイ

エフェクト音の遅れを調節します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、数値を上げるに従ってエフェクト音がより遅れます。

⑩ コーラス-ミックス

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

設定範囲は 0 ~ 127 で、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。

⑪ コーラス-HPF

コーラス効果の周波数範囲を調節します。

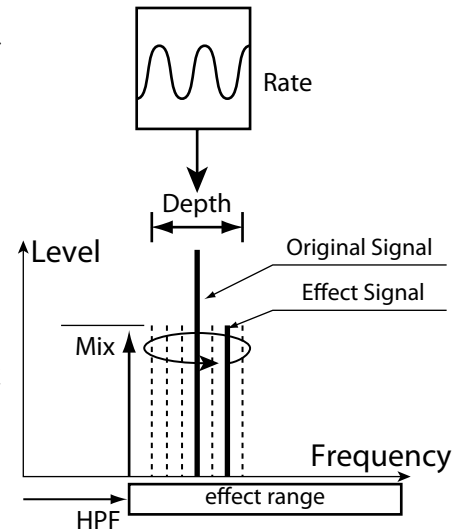
設定範囲は 0 ~ 127 で、0 では全ての周波数に効果がかかります。値を上げると高い周波数のみに効果がかかります。

⑫ コーラス-フェイズ

コーラス効果のアルゴリズムを設定します。

設定範囲は 2（2 相）、及び 3（3 相）です。

NOTE: このパラメーターはオルガン・セクションにはなく、2に固定されています。



ディレイ 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が得られるエフェクトです。



⑥ ディレイ-タイプ

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、レスリーエフェクト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。

⑦ ディレイ-タイム

エフェクト音が遅れる時間を設定します。トップパネルの[EFFECT AMOUNT]つまみと連動しています。

設定範囲は10～1000msです。

⑧ ディレイ-フィードバック

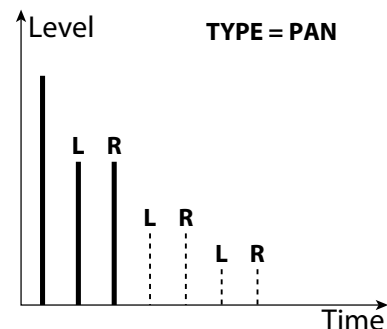
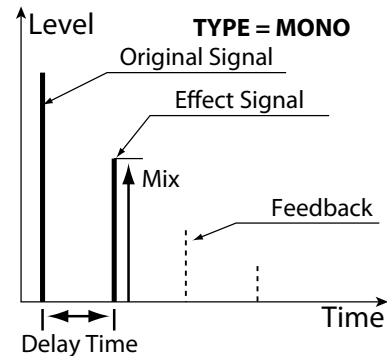
エフェクト音が繰り返される量を設定します。

設定範囲は0～127で、数値を増やすと繰り返し量が増えます。

⑨ ディレイ-ミックス

原音とエフェクト音との音量バランスを調整します。

設定範囲は0～127で、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、64では原音とエフェクト音が1:1、127ではエフェクト音のみになります。



■エクストラボイス・セクションのエフェクト

オーバードライブ

⑬ オーバードライブ

エクストラボイス・セクションのオーバードライブ効果をオン/オフします。

NOTE: このパラメーターが“ON”の間、“Stereo Grand”などのステレオ音色はモノラルになります。

⑭ オーバードライブ-ドライブ

歪み量を調節します。値を上げると、より歪んだサウンドが得られます。

オルガン・セクションとは違いこのエフェクトには連動したつまみはなく、この画面でのみ値が設定可能です。

⑮ オーバードライブ-エクスプレッション

⑯ オーバードライブ-プリアンプ

⑰ オーバードライブ-アウトプット・レベル

これらのパラメーターの働きは、オルガン・セクションのエフェクトと同じです。

マルチエフェクト

⑱ エフェクトタイプ

他 エフェクトパラメーター

これらのパラメーターの働きは、オルガン・セクションのエフェクトと同じです。

tips オーバードライブと音量

オーバードライブ効果は、入力信号を過大に増幅することで得ています。十分な効果は得るためには、[EXTRA VOICE VOLUME]をできるだけ上げてください。

オーバードライブ効果を使った結果、音量が大きすぎると感じられる場合は、オーバードライブのアウトプット・レベルを下げ調整します。

NOTE: これらの画面のパラメーターはパッチパラメーターです。各パッチに記憶されません。

EQUALIZ (イコライザー)

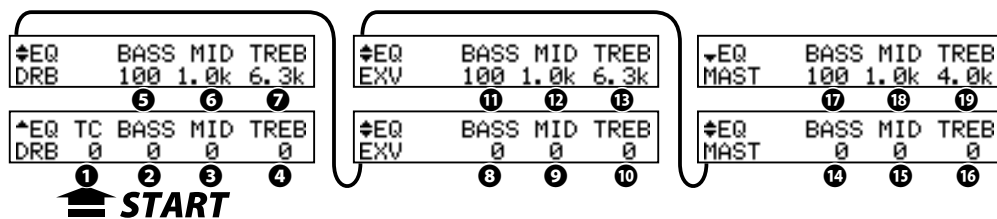
この画面では、イコライザーの設定を行います。

イコライザーは音質の調整を行います。本機に搭載されているものはトーンコントロールと3バンド構成のイコライザーで、低音から高音までを3つの帯域に分けて、それぞれを加減することができます。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。

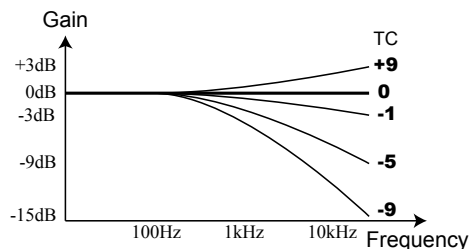


■オルガン・セクション

① トーンコントロール (P)

B-3/C-3のトーンコントロールを模した、200Hz以上の高音をなだらかにカットするタイプのトーンコントロールです。

設定範囲は-9～+9で、“0”にするとニュートラルになります。“-1”がB-3/C-3のトーンコントロールでの最大、“-5”が中央、“-9”が最小にそれぞれ相当します。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、本機では若干の高音ブーストが可能です。



トーンコントロールの概念図

■オルガン・セクション、エクストラボイス・セクション、マスター

②、⑧、⑭ ゲイン - ベース (P) (P) (G)

③、⑨、⑮ ゲイン - ミドル (P) (P) (G)

④、⑩、⑯ ゲイン - トレブル (P) (P) (G)

それぞれ低音域、中音域、高音域をブースト/カットします。

設定範囲は-9～+9で、“0”にするとニュートラルになります。

⑤、⑪、⑰ フリークエンシー - ベース (P) (P) (G)

⑥、⑫、⑱ フリークエンシー - ミドル (P) (P) (G)

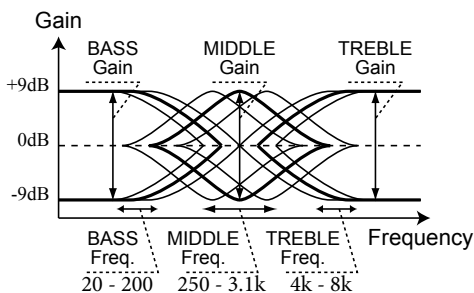
⑦、⑬、⑲ フリークエンシー - トレブル (P) (P) (G)

それぞれ低音域、中音域、高音域のターンオーバー/ピーク周波数を設定します。

設定範囲は、ベースが20Hz～200Hz、ミドルが250～3.1kHz、トレブルが4～8kHzです。

※ ゲインの上げすぎにより、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: パラメーター名の後に(P)の表記があるパラメーターはパッチパラメーターで、各パッチに記憶されます。(G)はグローバルパラメーターで、設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。



3バンドイコライザーの概念図

tips ターンオーバー/ピーク周波数

本機のベース(またはトレブル)は、ある周波数よりも低い(または高い)帯域を一括してコントロールします。この周波数を「ターンオーバー周波数」と呼びます。また、ミドルは特定の周波数付近のみをコントロールします。この周波数を「ピーク周波数」と呼びます。

tips パッチパラメーター

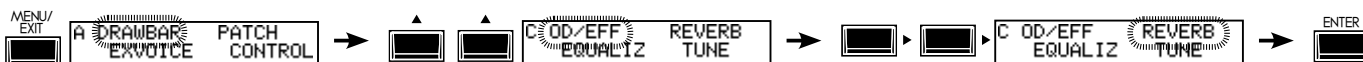
イコライザーは音づくりのパラメーターの一部として積極的に利用できるよう、パッチパラメーター(P)になっています。

演奏する会場に合わせた音質補正には、マスターイコライザーをご使用ください(G)。

この画面では、リバーブエフェクトに関する設定を行います。

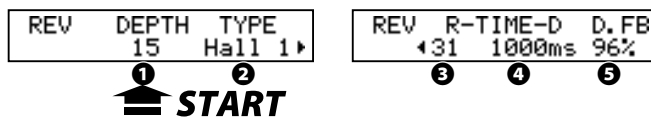
リバーブはオルガン・セクションとエクストラボイス・セクションとで連動しており、1つの設定が両セクションに対して同様に働きます。

この画面に来るには：



または、^{リバーブ オン}[REVERB ON] ボタンを一定時間押し続けます。

画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



① デプス

リバーブの深さ（音量）を設定します。

設定範囲は0～127です。このパラメーターはトップパネルの^{リバーブ デプス}[REVERB DEPTH]つまみと連動しています。

② タイプ

リバーブの種類を設定します。

- Room 1: 室内(短)
- Room 2: 室内(長)
- Live: ライブハウス
- Hall 1: コンサートホール(長)
- Hall 2: コンサートホール(短)
- Church: 教会
- Plate: 鉄板リバーブ
- Spring: スプリングリバーブ
- Delay: ディレイ
- PanDly: パンニングディレイ
- RevDly: リバーブ+ディレイ

③ リバーブタイム

タイプ②がRoom1～Springの場合に、リバーブ音が消えるまでの時間を設定します。

設定範囲は0～127、バリューを上げると、空間が広がったような印象になります。

④ ディレイタイム

タイプ②がDelay、PanDly、RevDlyの場合に、ディレイ音の時間を設定します。

設定範囲は4.7～2000ミリ秒で、バリューを上げると、ディレイ音がより遅れるようになります。

NOTE: ディレイタイムをフットスイッチで設定できます。(P. 76 #2)

⑤ ディレイフィードバック

タイプ②がDelay、PanDly、RevDlyの場合に、フィードバック（ディレイ音が繰り返される）量を設定します。

設定範囲は0～96%で、バリューを上げると、フィードバック量が増えます。

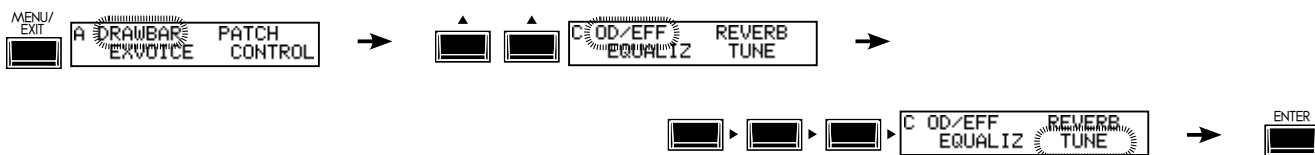
NOTE: タイプ②はマクロパラメーターで、タイプを変更すると各リバーブパラメーター(①を除く)が最適値に自動的に設定されます。

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

TUNE (チューン)

この画面では、本機全体の調律を行います。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。

TUNE MASTER
A=440



■マスターチューン

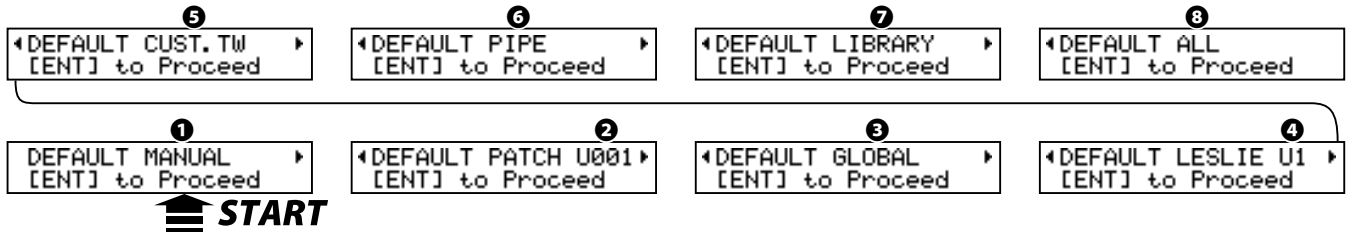
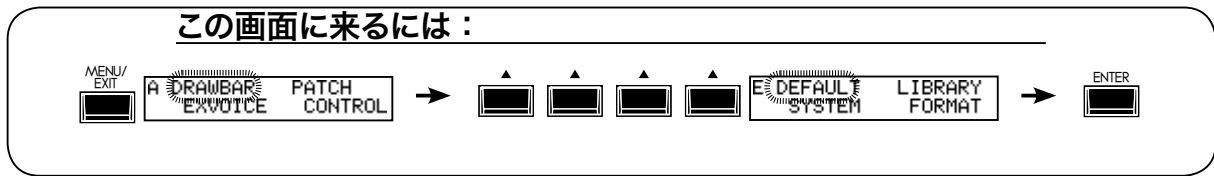
① マスターチューン

本機全体の音程を設定します。

設定範囲は A=430 ~ 450Hz です。

NOTE: この画面のパラメーターはグローバルパラメーターです。設定と同時に記憶され、各パッチで共通です。

この画面では、本機の一部または全てを工場出荷時の状態に戻します。



各パラメーターを初期化するには、[◀][▶] ボタンで初期化したいパラメーターを選び [ENTER] ボタンを押します。

① マニュアル

マニュアル [MANUAL] ボタンの内容を初期化します。

新しくセッティングを作り始める前に使用することで、白紙の状態から作業を始められます。

② パッチ

パッチの内容を初期化（ユーザーパッチの内容をプリセットパッチの内容と同じに）します。[VALUE] つまみで初期化したいパッチを選択します。選択範囲は U001 ~ U100、ALL（全ユーザーパッチ）です。

③ グローバル

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

④ レスリー

キャビネットの内容を初期化します。[VALUE] つまみで初期化したいキャビネットを選択します。選択範囲は U1 ~ U8、ALL（全ユーザーキャビネット）です。

⑤ カスタムトーンホイール

全カスタムトーンホイールの内容を初期化します。

⑥ パイプ

全パイプパラメーターを初期化します。

⑦ ライブラリー

音色ライブラリーの内容をすべて消去し、工場出荷時の内容に置き換えます。

⑧ オール

本機的全パラメーターを初期化します。

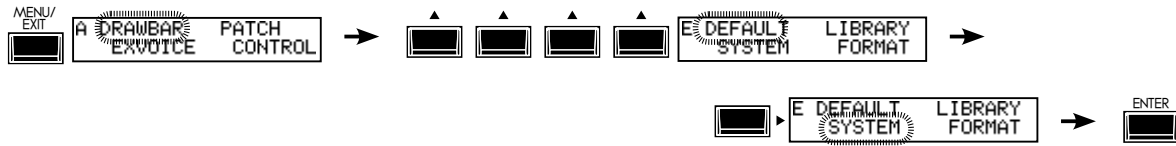
何らかの原因で本機のシステムが不安定になった場合、デフォルトオールを行うことで症状が解消されることがあります。

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

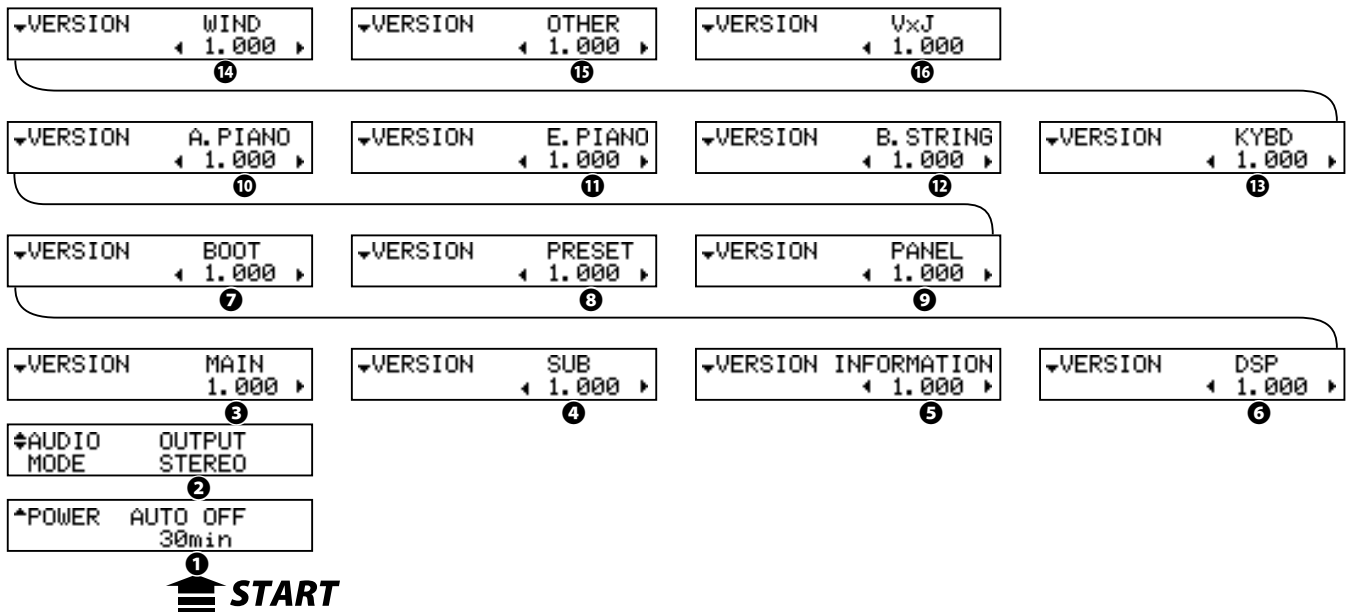
SYSTEM (システム)

この画面では本機の電源やオーディオの設定、情報の表示を行います。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



① パワー - オートオフ

本機が一定時間操作されない場合、自動的に電源が切れるかどうかを設定します。

30min 最後の演奏／操作から約30分経過すると、本機の電源が切れます。

DISABLE オートオフ機能は無効です。

② オーディオモード - アウトプット

本機の音声出力ジャックのモードを切り替えます。

STEREO

ステレオ接続の場合はこちらをご使用ください。臨場感のある最高の音響効果を得られます。

MONO

ご使用の配線や再生装置がモノの場合は、こちらをご使用ください。ステレオ出力による臨場感は失われてしまいますが、音落ちの発生を防ぐことができます。

③ バージョン - メインプログラム

④ バージョン - サブプログラム

⑤ バージョン - 音色インフォメーション

⑥ バージョン - D. S. P.

⑦ バージョン - ブートストラッププログラム

⑧ バージョン - ファクトリープリセット

⑨ バージョン - コントロールパネル

⑩ バージョン - エクストラボイス (A. Piano)

⑪ バージョン - エクストラボイス (E. Piano)

⑫ バージョン - エクストラボイス (B. String)

⑬ バージョン - エクストラボイス (Keyboard)

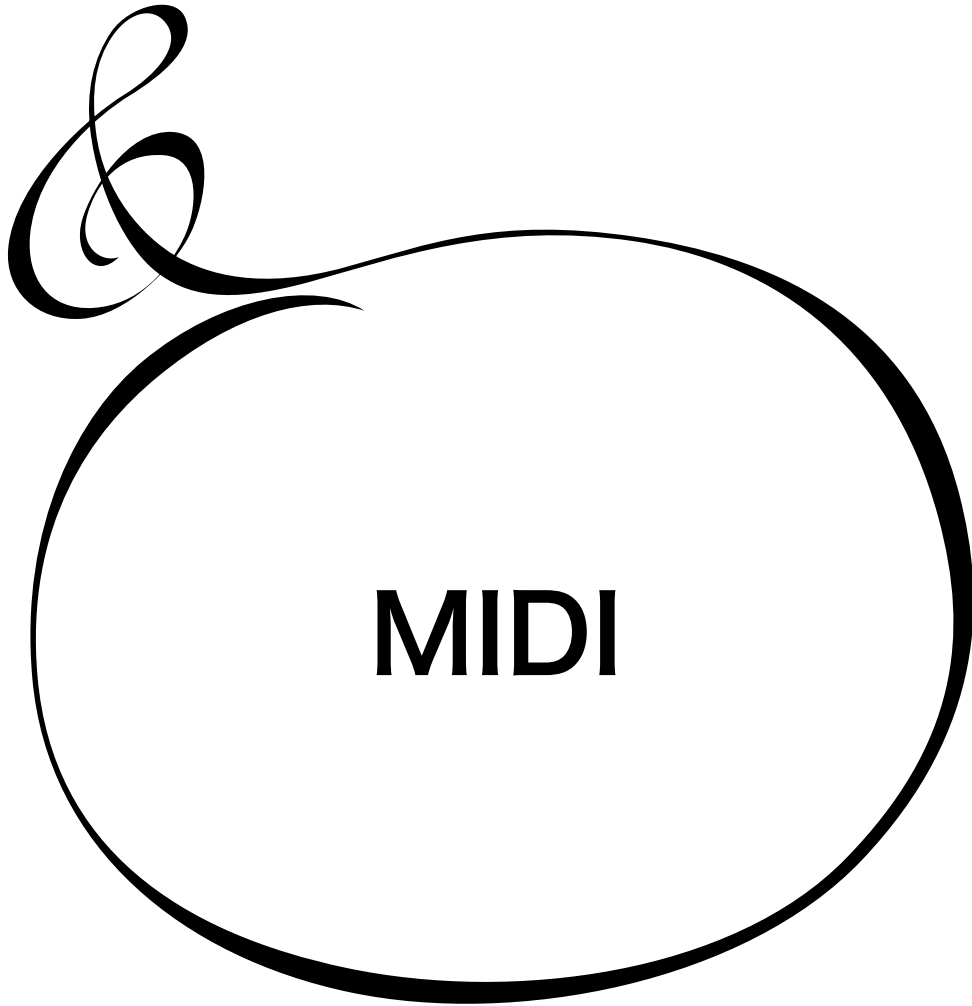
⑭ バージョン - エクストラボイス (Wind)

⑮ バージョン - エクストラボイス (Others)

⑯ バージョン - エクストラボイス (VxJ)

これらは本機に内蔵されている各ソフトウェアのバージョンです。

表示のみで、設定する項目はありません。



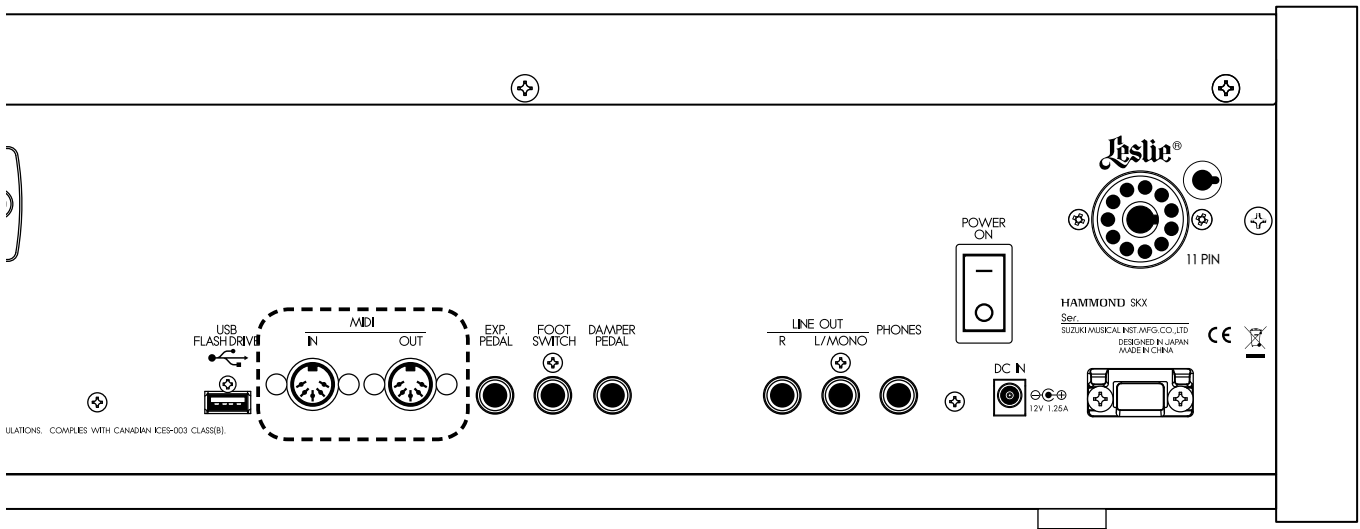
“MIDI” とは？

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て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。

本機の MIDI 端子



ミディアウト MIDI OUT ジャック

本機の演奏情報を送信します。

この端子は本機で外部 MIDI 音源モジュールを演奏したり、本機の演奏を外部シーケンサーへ記録したりする際に使用します。

ミディイン MIDI IN ジャック

この端子は外部 MIDI 機器から本機を演奏するために使用します。

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、手鍵盤／ペダル鍵盤を拡張する。
- ・ シンセサイザーやサンプラーといった外部 MIDI 音源モジュールをコントロールする。
- ・ 外部シーケンサーやコンピューター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。

MIDI テンプレートとは

シンセサイザーや音源モジュール、シーケンサー、キーボード・コントローラーなど、MIDI 対応機器には様々な種類があり、それぞれが持つ MIDI に関する機能も様々です。しかしながら、それらに対応するように MIDI パラメーターを手作業で設定するのは大変です。

そこで、本機では典型的な接続例に対応した MIDI パラメーターの設定例を用意し、呼び出すことができるようになっています。これを「MIDI テンプレート」と呼びます。(P. 112)

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。

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 インプリメンテーションチャートをご覧ください。

チャンネルメッセージ

●ノートオン

どの鍵盤（ノートナンバー）を、どの速さ（ベロシティ）で、弾いた／離れた（ノートオン）かの 3 つのデータをまとめたものです。

●プログラムチェンジ

コントロールチャンネル:

本機のパッチの切り替えを行います。

エクスターナルゾーンチャンネル:

外部MIDI機器の音色を切り替えます。

●コントロールチェンジ

エクスプレッション、フットスイッチ、エフェクトなどの動作に応じて送受信されます。

システムメッセージ

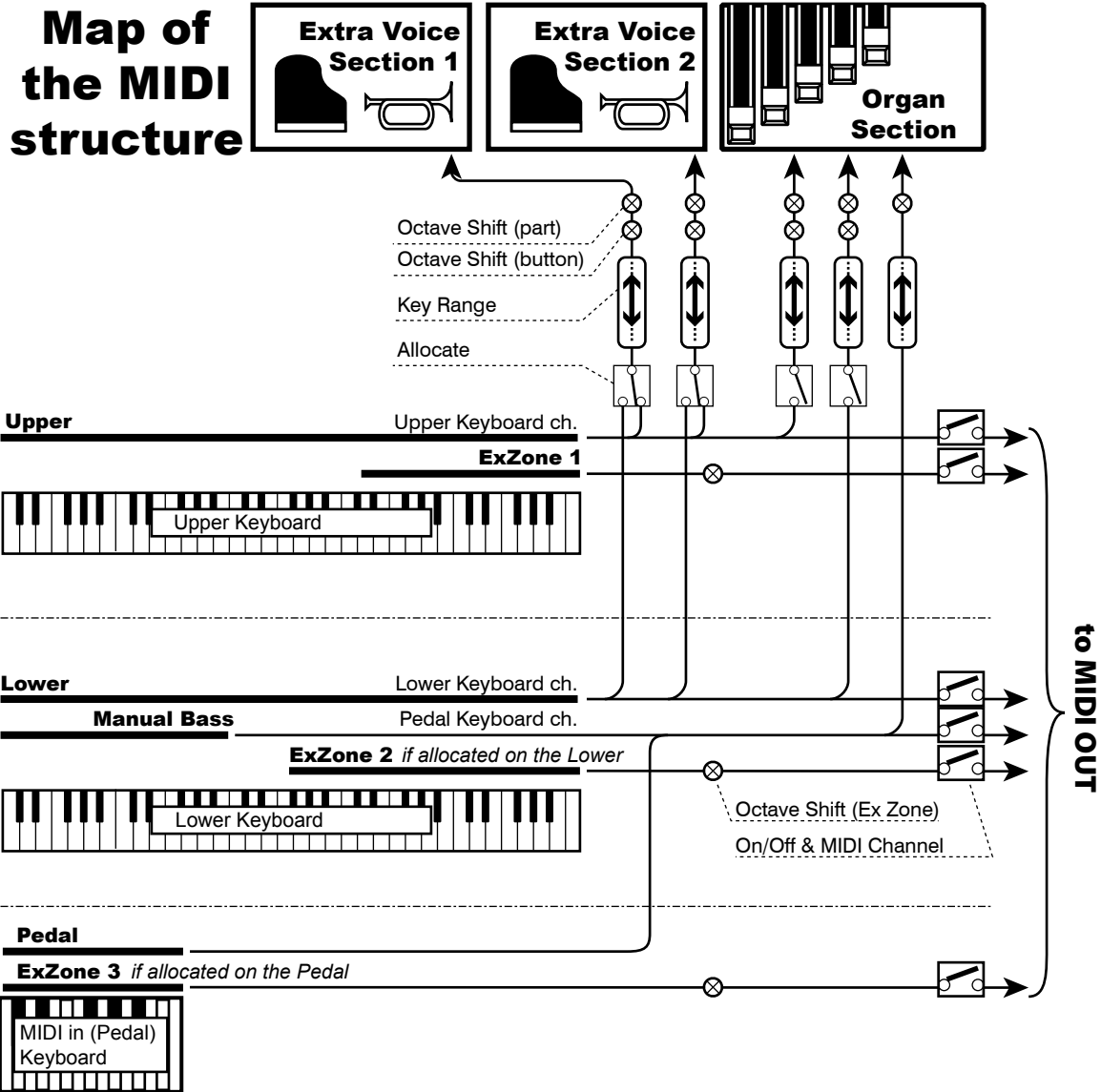
●システムエクスクルーシブメッセージ

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。

本機ではメモリーダンプ（現在の設定をまとめて送信する）を行い、外部のシーケンサーに記録することができます。

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^アUPPER、^ロLOWER、^ペPEDAL 各鍵盤パートの演奏情報を送受信するためのチャンネルです。これらは外部センサーと演奏情報を交換するために使用します。

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^ミMIDI 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3つあり、それぞれを任意の鍵盤（例えば、^アUPPER 鍵盤で3ゾーン、UPPER/LOWER/PEDAL 鍵盤で1ゾーンずつなど）に割り当てることができます。

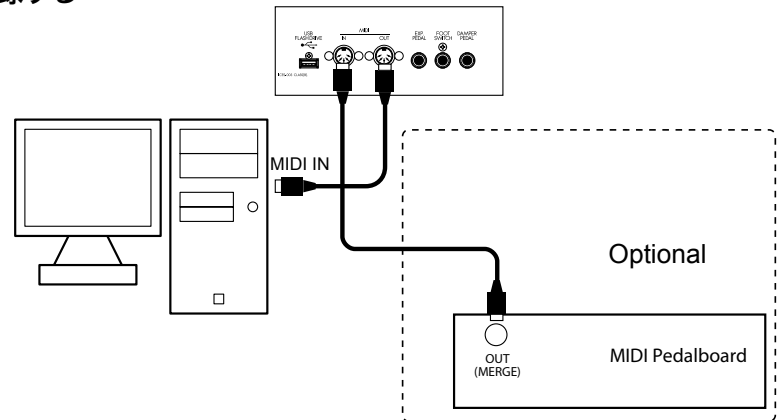
●拡張された鍵盤

PEDAL パート用に MIDI 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鍵盤のように振る舞い、内蔵音源を発音するだけでなく^ミMIDI ^アOUT 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。

外部シーケンサーを使用する

本機に外部シーケンサーや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コンピューターに演奏を記録する



1. 図のように接続します。

2. MIDI テンプレートで「Use Ex.」以外を呼び出します。(P. 112)

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。*1

3. キーボードチャンネルを設定します。

本機の MIDI チャンネル (TX KBD) と外部シーケンサーの MIDI チャンネルを合わせてください。

4. 外部シーケンサーの記録を開始します。

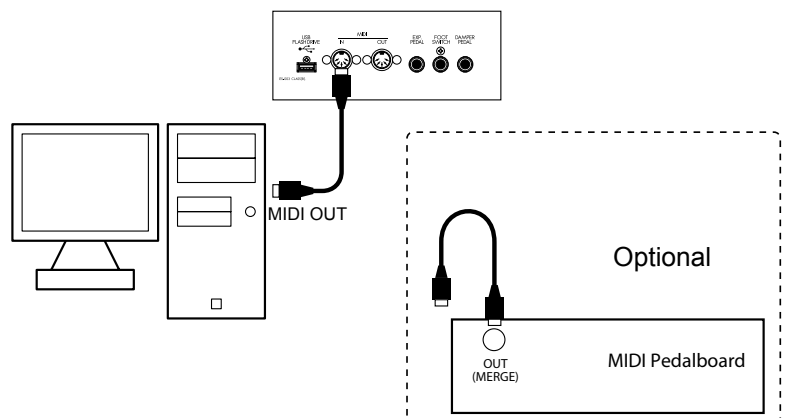
5. 必要に応じてメモリーダンプを送信します。

6. 演奏を開始します。

*1 エクスターナルゾーンのコントロールを記録するには、上図に加え外部シーケンサーの MIDI OUT とコントロールされる MIDI 機器の MIDI IN とを接続し、外部シーケンサーの ECHO を ON に設定します。

再生時には外部シーケンサーの MIDI OUT は本機ではなくコントロールされる MIDI 機器の MIDI IN に接続します。

●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する



1. 図のように接続します。

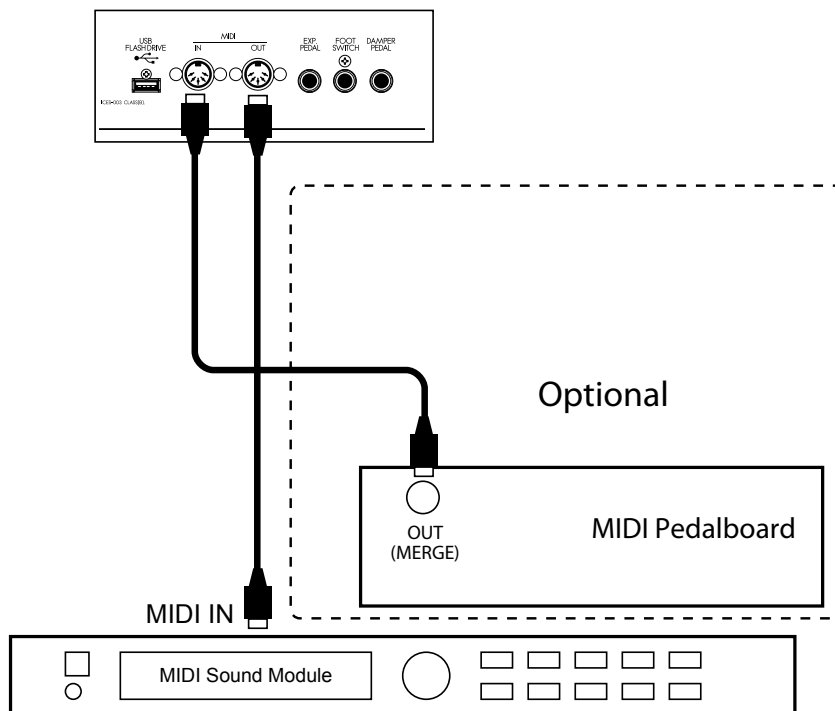
2. MIDI テンプレートで“Basic”を呼び出します。(P. 112)

3. キーボードチャンネルとコントロールチャンネルを設定します。

本機の MIDI チャンネル (RX KBD) と外部シーケンサーの MIDI チャンネルを合わせてください。

4. 外部シーケンサーの再生を開始します。

外部 MIDI 音源モジュール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。



1. 図のように接続します。

本機の MIDI OUT を MIDI 音源モジュールの MIDI IN に接続します。

2. MIDI テンプレート “Use Ex. xxx” を呼び出します。(P. 112)

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。

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。

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次節の “ZONES” をご覧ください。

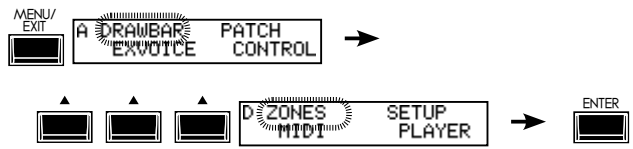
ZONES (ゾーン)

外部 MIDI 機器のコントロールを行う場合、本機の鍵盤のある領域をそのために使用します。それぞれを「エクスターナルゾーン」と呼びます。

同時に本体内蔵の音源の発音音域（これを「インターナルゾーン」と呼びます）も設定し、それぞれを同じ鍵盤上で使い分けることができます。

また、MIDI IN ジャックに接続された各 MIDI キーボードも、エクスターナルゾーンによって外部 MIDI 機器のコントロールを行えます。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。

↙XZ3 SWITCH CHANNEL
CHAN OFF 3 ▶

↙XZ3 ALLOC LO--HI
KYBD PEDAL 1C 6C ▶

↙XZ3 M-BNK-L PROG
PROG 0 0 1 ▶

↙XZ3 OCT VOL PAN VEL
NOTE +0 100 -C- 1 ▶

↕XZ2 SWITCH CHANNEL
CHAN OFF 2 ▶

↕XZ2 ALLOC LO--HI
KYBD LOWER 1C 6C ▶

↕XZ2 M-BNK-L PROG
PROG 0 0 1 ▶

↕XZ2 OCT VOL PAN VEL
NOTE +0 100 -C- 1 ▶

↕XZ1 SWITCH CHANNEL
CHAN OFF 1 ▶

↕XZ1 ALLOC LO--HI
KYBD UPPER 1C 6C ▶

↕XZ1 M-BNK-L PROG
PROG 0 0 1 ▶

↕XZ1 OCT VOL PAN VEL
NOTE +0 100 -C- 1 ▶

▲INT MAN. BASS Lt oP
KYBD LOW 2B 2B ▶

▲INT UPPER LOWER
OCTAVE +0 +0 ▶

START

■画面左上の表示は？

ゾーン画面の左上には、現在操作しようとしているゾーンが表示されます。

INT: インターナルゾーン
XZn: エクスターナルゾーン(n番)

■インターナルゾーン

① マニュアルベース-モード

マニュアルベース機能 (P. 32) の発音方法を設定します。

LOW: 和音が弾かれた場合、最低音のみが発音します。
CHRD: 和音が弾かれた場合、コードを解析し最適なベース音を発音します。
POLY: LOWERパートで弾かれた通りにPEDALパートが発音します。

② マニュアルベース-リミット

マニュアルベース機能が働く上限ノートを設定します。

③ ロワートゥペダル

ロワートゥペダル機能 (P. 33) が働く上限ノートを設定します。

④ オクターブ-UPPER

UPPERパートのオクターブを設定します。トップパネルの [OCTAVE UP]、[OCTAVE DOWN] ボタンと連動しています。

⑤ オクターブ-LOWER

LOWERパートのオクターブを設定します。

■エクスターナルゾーン

⑥ スイッチ

このゾーンで MIDI メッセージを送信するかどうかを設定します。

⑦ MIDI チャンネル

このゾーンの送信 MIDI チャンネルを設定します。

設定範囲は 1 ~ 16 です。

⑧ キーボード-アロケート

このゾーンをどの鍵盤に割り当てるかを設定します。

ペダル鍵盤が接続されていない場合は UPPER または LOWER を選択します。ペダル鍵盤が接続されている場合はそれらに加え、PEDAL も選択可能です。

外部機器のプログラムやボリュームといった設定のみを変更し、ノートデータを送信したくない場合は OFF に設定します。

⑨ ゾーン-ロー

⑩ ゾーン-ハイ

このゾーンを演奏する鍵盤の音域を設定します。

下限を LO で、上限を HI で設定します。

NOTE: 9及び10は[RECORD]ボタンを押しながら鍵盤の希望するノートを押すことでも設定できます。

⑪ プログラム-バンク MSB

⑫ プログラム-バンク LSB

⑬ プログラム-プログラムチェンジ

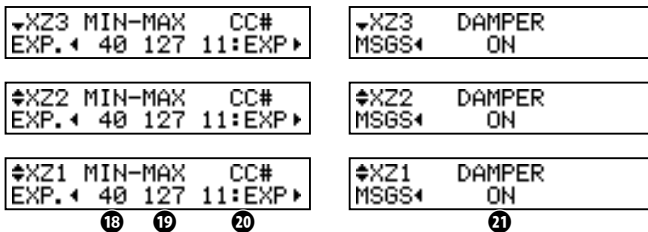
このゾーンへ送信するバンクセレクトとプログラムチェンジを設定します。

一般的にシンセサイザーやサンプラーの音色切り替えはバンクセレクトとプログラムチェンジを使って行います。バンクセレクトやプログラムチェンジの受信範囲は、お使いの MIDI 機器の取扱説明書をご参照ください。

バンク MSB と LSB は 0 ~ 127、プログラムチェンジは 1 ~ 128 が選択できます。

⑭ ノート-オクターブ

このゾーンの送信オクターブを設定します。望みの音域とは異なる音程で発音する場合、送信される音程と演奏したキーとの差をオクターブ単位で設定することができます。



15 ノート-ボリューム

このゾーンのボリューム（コントロールチェンジ #7）を設定します。但し、20 CC# が“7:VOL”になっている場合、この設定値は無効です。

設定範囲は 0 ~ 127 です。

16 ノート-パン

このゾーンのパン（コントロールチェンジ #10）を設定します。設定範囲は L64（左） ~ -C-（中央） ~ R63（右）です。

17 ノート-ベロシティ

このゾーンへ送信するベロシティの特性を設定します。

設定範囲は OF 及び 1 ~ 4 で、OF ではベロシティが 100 に固定され、1 ~ 4 は値が増えていくに従って、軽く鍵盤を押しても強いベロシティが送信されるようになります。

18 エクスプレッション-ミニマム

19 エクスプレッション-マキシマム

このゾーンへ送信するエクスプレッション情報を「圧縮」する範囲を設定します。

電子オルガンではエクスプレッションペダルをいっぱいに戻しても多少音が出るのが一般的です。ところが GM 音源などではそれでは音が出なくなります。このバランスをとるためのパラメーターです。

ミニマム マキシマム
MIN は 0 ~ 63、MAX は 64 ~ 127 の範囲が設定できます。

20 エクスプレッション-コントロールナンバー

エクスプレッションペダルのコントロールナンバーを設定します。

接続する機器によって音量調節の方法は様々です。このパラメーターで、接続した機器の音量がうまくコントロールできるナンバーに設定します。7:VOL、11:E X P が選択できます。

21 メッセージ-ダンパー

このゾーンヘダンパー情報（コントロールチェンジ #64）を送信するかどうかを設定します。

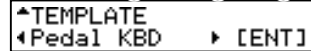
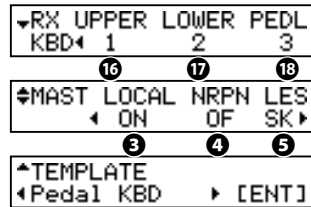
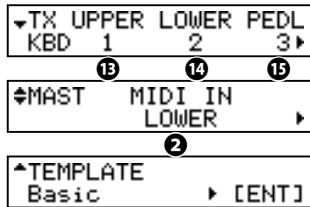
NOTE: これらの画面のパラメーターは全てパッチパラメーターで、パッチに記憶されます。

パニック機能とパラメーターのリロード

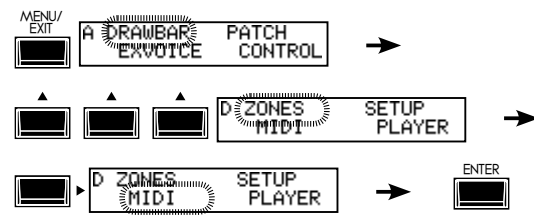
MIDI システムに問題が発生した場合、音の鳴りっぱなしが起こることがあります。本機と外部 MIDI 機器を接続した場合は、本機の設定内容と MIDI 機器の設定内容との乖離が起こることがあります。

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。

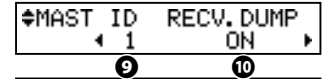
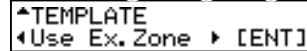
この画面では、MIDI の基本的な設定と、メモリーダンプの操作を行います。



この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面 (P. 66) をご覧ください。



■ MIDI テンプレート

① MIDI テンプレート

用途別の設定を簡単に行うための画面です。

[◀][▶] ボタンで用途を選び、[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. 139) をご覧ください。

■ マスター

② MIDI IN

MIDI IN ジャックの機能を切り替えます。

LOWER

受信した MIDI データは MIDI チャンネルの設定にかかわらず LOWER パートを発音させ、MIDI OUT ジャックの LOWER チャンネルへ再送信されます。

PEDAL

受信した MIDI データは MIDI チャンネルの設定にかかわらず PEDAL パートを発音させ、PEDAL チャンネルへ再送信されます。

LOW+PED

受信した MIDI データは MIDI チャンネルの設定に従い、LOWER 及び PEDAL パートを発音させ、LOWER 及び PEDAL チャンネルへ再送信されます。

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。再送信は行われません。

UPPER

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 パートを発音させ、MIDI OUT ジャックの UPPER チャンネルへ再送信されます。

UPP+PED

受信した MIDI データは MIDI チャンネルの設定に従い、UPPER 及び PEDAL パートを発音させ、UPPER 及び PEDAL チャンネルへ再送信されます。

③ ローカル

ローカルコントロールをオン/オフします。

オンにすると本体の鍵盤と音源とは接続された状態になります。

オフにすると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。本機をあたかも MIDI キーボードと音源モジュールの 2 台の別の機器のように扱うことができます。

④ NRPN

ノンレジスタードパラメータナンバー

NRPN (Non-Registered Parameter Number) の送受信をオン/オフします。

本機ではドローバーフォールドバックやレスリーオンといったメッセージの送受信に NRPN を使用しています。NRPN は UPPER チャンネルで送受信されます。

ON にすると送受信を行い、OFF では行いません。

⑤ レスリー

レスリーパラメーターの送信のしかたを切り替えます。レスリーパラメーターは UPPER チャンネルで送信されます。

SK:

本機オリジナルの NRPN 及びデータでレスリーパラメーターが送信されます。

21:

レスリー 21 シリーズ用の NRPN 及びデータでレスリーパラメーターが送信されます。
キャビネット番号を選択した際 (コンビネーションプリセットを選択した際) にレスリーパラメーターを送信します。

NOTE: このパラメーターはレスリースピーカーが着脱されると、自動的に変化します。

⑥ プログラムチェンジ

プログラムチェンジの送受信をオン/オフします。ON にすると送受信を行い、OFF では行いません。

⑦ ドローバーレジストレーション

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。ON にすると送受信を行い、OFF では行いません。

⑧ エクスターナルゾーン

エクスターナルゾーンの送信を一括してオン/オフします。ON にすると送信を行い、OFF では行いません。

⑨ デバイス ID

メモリーダンプなどの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

◀MAST TEMPORARY DUMP
 ▲[ENT] to Send▶

11

◀MAST ALL DUMP
 ▲[ENT] to Send▶

12

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。設定範囲は、1 ~ 32 です。

10 レシーブダンプ

メモリーダンプを受信するかどうかをオン/オフします。

本機では現在の設定をまとめてメモリーダンプとしてシステムエクスクルーシブメッセージで送受信できますが、例えばシーケンサーの再生によって本機の設定を変えられたくない場合はオフにしておきます。

ON にすると受信を行い、OFF では行いません。

11 テンポラリーダンプ

メモリーダンプを送信します。

この画面で [ENTER] ボタンを押すと、テンポラリー（現在の設定値）をまとめて MIDI OUT ジャックから送信されます。

外部シーケンサーへ演奏を記録する前にこれを行ってテンポラリーを記録しておけば、後日再生したときに設定の食い違いを防ぐことができます。

12 オールダンプ

メモリーダンプを送信します。

この画面で [ENTER] ボタンを押すと、音色ライブラリーの内容を除く全ての設定値が MIDI OUT ジャックから送信されます。

■キーボードチャンネル

各パートで送受信する MIDI チャンネルを設定します。設定範囲は 1 ~ 16 及び OF で、OF では送受信が行われません。

13 T X UPPER

UPPER パートの演奏情報、本機のコントロール情報、レスリースピーカーのコントロール情報の送信用チャンネル。

14 T X LOWER

LOWER パートの演奏情報の送信用チャンネル。

15 T X PEDAL

PEDAL パートの演奏情報の送信用チャンネル。

16 R X UPPER

UPPER パートの演奏情報、本機のコントロール情報、レスリースピーカーのコントロール情報の受信用チャンネル。

17 R X LOWER

LOWER パートの演奏情報の受信用チャンネル。

18 R X PEDAL

PEDAL パートの演奏情報の受信用チャンネル。

※ MIDI 信号の混乱を防ぐため、エクスターナルゾーン (P. 110) を含めそれぞれの MIDI チャンネルが重複しないように設定してください。

NOTE: これらの画面の設定はパッチには記憶されません。設定と同時に記憶され、全てのパッチで共通です。

tips テンポラリーダンプの内容

テンポラリー（現在の設定値）の、パッチパラメーター、グローバルパラメーター及びシステムパラメーターが送受信されます。

各パッチの内容や各レスリーキャビネットの内容は送受信されません。これらの保存にはオールダンプや USB メモリーを使用します。

tips すべてを保存するには

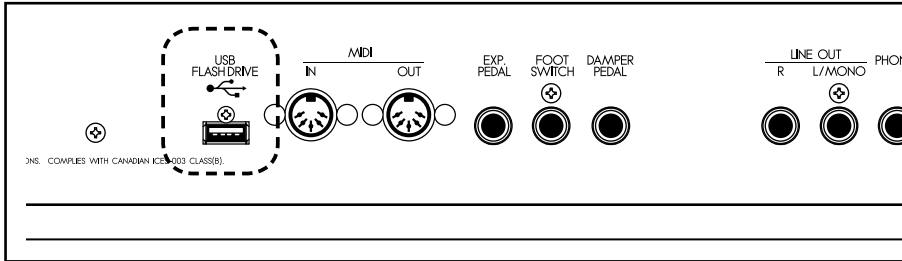
オールダンプでは本機の設定値は送受信されますが、エクストラボイス・セクションの音色ライブラリーの内容は膨大なデータであるため送受信されません。

音色ライブラリーを含めた全設定を保存するには、USB メモリーを使用します。



設定を保存する

本機には USB メモリーコネクタが内蔵されており、USB メモリーに本機の状態を保存することができます。USB メモリーはミュージックプレイヤーや音色ライブラリーにも使用されます。



USB メモリーでできること

- ・ 本機のセットアップを保存／復元する。MIDI によるメモリーダンプとは異なり、音色ライブラリーまで含んだ保存が可能です。
- ・ WAV(44.1kHz、16bit) 及び MP3 (44.1kHz、128kbps) のオーディオデータを再生する。
- ・ 専用の音色ライブラリーを読み込む。
- ・ 1 ファイルの容量はセットアップのみで 32 キロバイト、音色ライブラリーを含めると最大 64 メガバイトです。
- ・ 1 つの USB メモリーには 99 までのセットアップファイルを保存できます。

USB メモリーについて

使用できる USB メモリー

使用できる USB メモリーについてはお問い合わせください。

URL: <http://www.suzuki-music.co.jp>

USB メモリーコネクタ

1. USB メモリーの挿入は、USB メモリーの上面を本機の上面に合わせ、正しい方向に入れてください。
2. アクセス中（ディスプレイ画面に“Please wait”が表示されている間）は、USB メモリーを取り出したり、電源を切ったりしないでください。データ破損の恐れがあります。

フォルダ構成

本機に USB メモリーを挿入すると、以下のフォルダが自動的に生成されます。

1. ルートに”HAMMOND” - “SKX”
2. その下に”SETUP”, “AUDIO”, “LIB”, “SYSTEM”, “PATCH”, “TWHEEL”

SETUP

ここにはセットアップファイルやホールファイルが保存されます。

AUDIO

ここにはミュージックプレイヤーで再生するためのオーディオファイル(WAV、MP3)を置きます。

LIB

ここには専用の音色ライブラリファイル(LIB)を置きます。

SYSTEM

ここには本機のアップデートを行うためのシステムファイルを置きます。

PATCH

ここには単一のパッチファイルが保存されます。

TWHEEL

ここには単一のトーンホイールファイルが保存されます。

NOTE: 挿入されたUSBメモリーが本機で扱えない形式で初期化されている場合、自動的に本機で扱える形式(DOS/Windows形式)で初期化されます。

tips セットアップファイルの拡張子

本機が扱うセットアップファイルには、拡張子“SET”が自動的に付けられます。

tips パッチファイルの拡張子

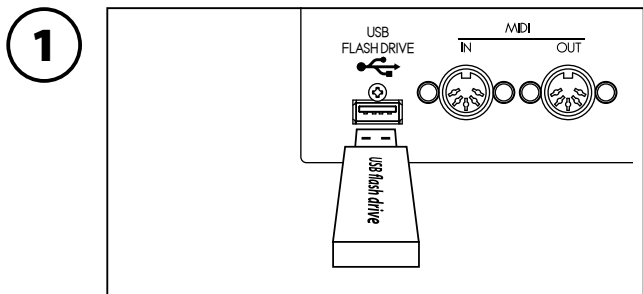
本機が扱うパッチファイルには、拡張子“PAT”が自動的に付けられます。

tips トーンホイールファイルの拡張子

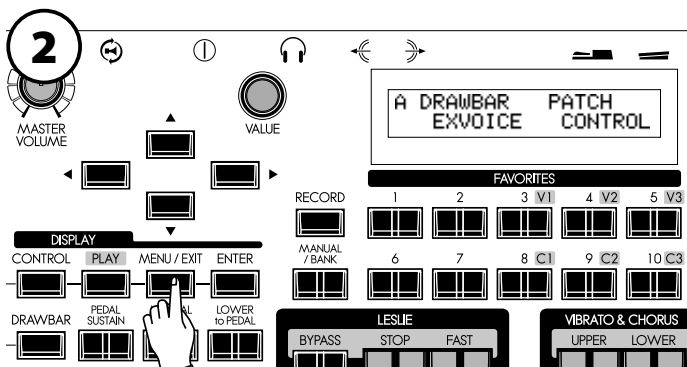
本機が扱うトーンホイールファイルには、拡張子“TWL”が自動的に付けられます。

買ったばかりの 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。

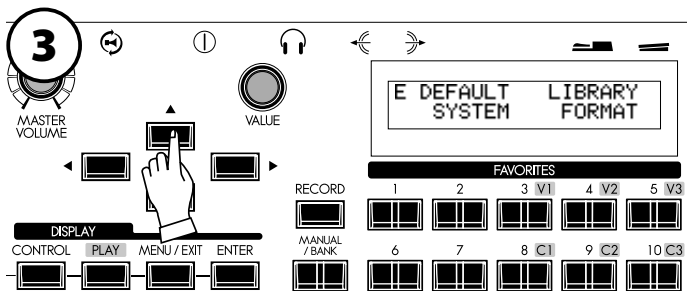
※初期化を行うと USB メモリー内の全ての情報が消去されます。



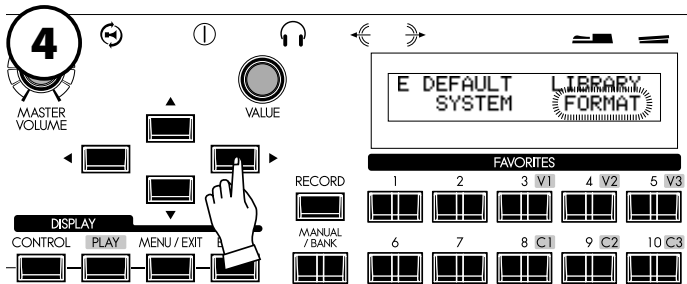
1 USB メモリーを USB ^{フラッシュドライブ} FLASH DRIVE 端子に挿入します。
ディスプレイの "Confirming USB. Please wait..." が消えるまでお待ちください。



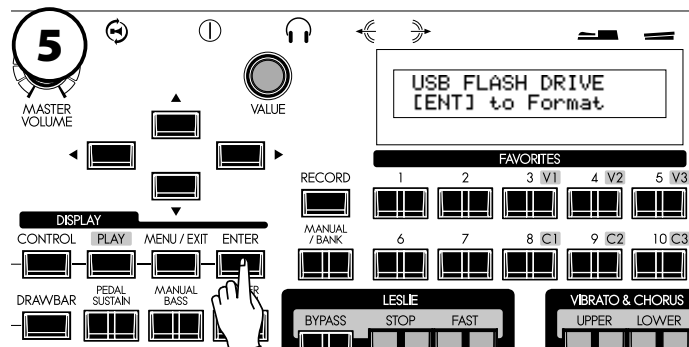
2 [MENU/EXIT] ボタンを押してメニューを表示させます。



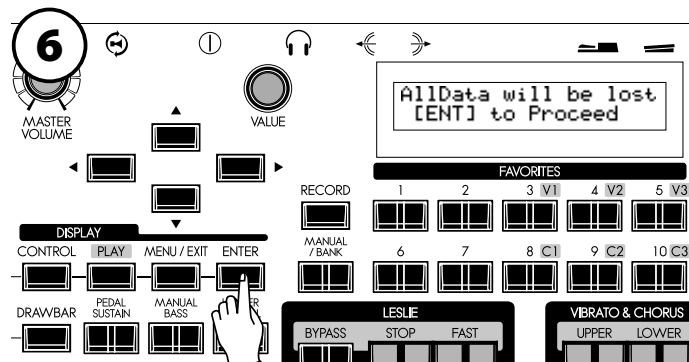
3 [▲][▼] ボタンでページ E を選びます。



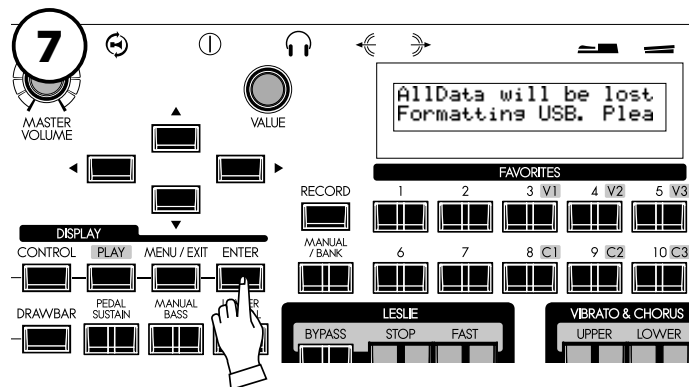
4 [▶] ボタンで "FORMAT" を選びます。



5 [ENTER] ボタンを押します。
フォーマット (初期化) 画面が表示されます。



6 [ENTER] ボタンを押します。
確認メッセージが表示されます。



7 [ENTER] ボタンを押します。
初期化が始まります。作業には約 3 秒かかります。
NOTE: 初期化を行わない場合は、[MENU/EXIT] ボタンを押します。

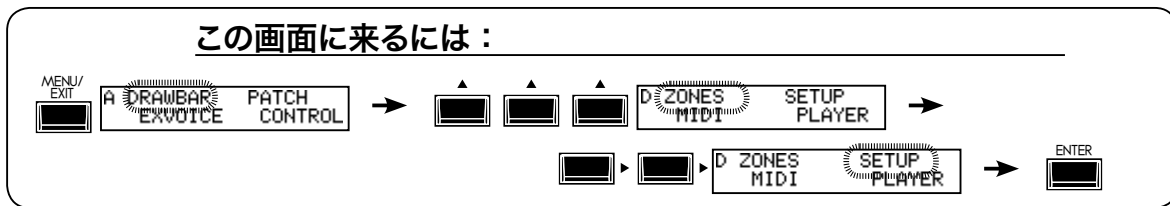


8 プレイ画面に戻るには [PLAY] ボタンを押します。

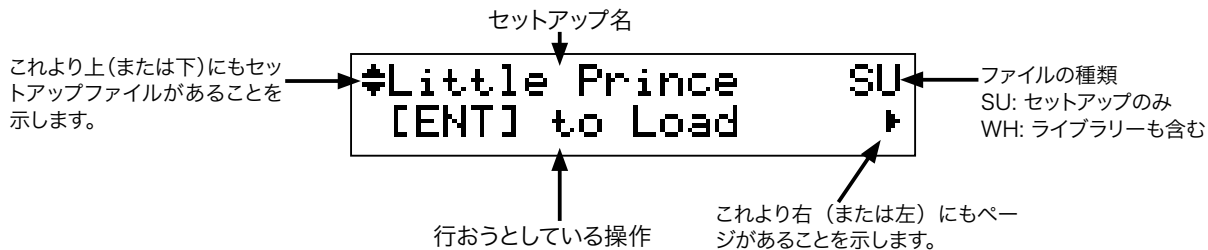
SETUP (セットアップ) を操作する

USB メモリーへのセットアップの保存や読み出しは **SETUP** 画面で行います。

この画面に来るには：



ディスプレイの見かた



セットアップを保存する

① USB メモリーを挿入する

USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② SETUP 画面へ移動する

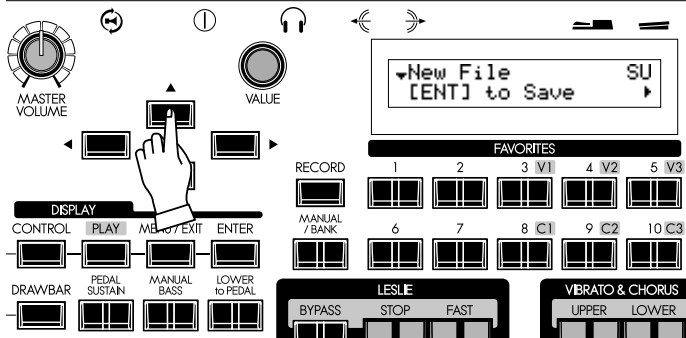
Little Prince SU
[ENT] to Load

セットアップ画面へ行きます。

この表示は？

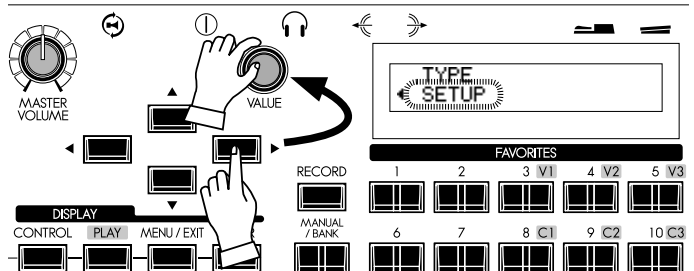
USB is not ready.
USB メモリーが正しく挿入されていません。

③ 新規ファイルを選ぶ



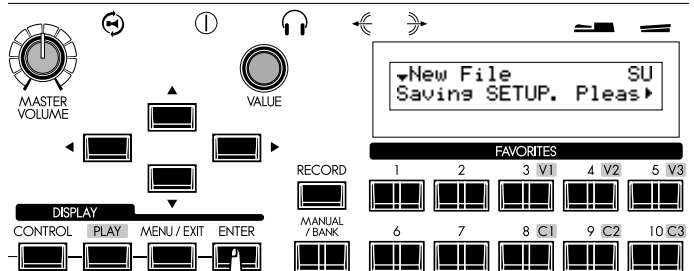
[▲] ボタンを何回か押して (又は [VALUE] つまみで)、"New File" を選びます。

④ 保存内容を選ぶ



本機に音色ライブラリーが読み込まれており、それも含めて保存したい場合は、[▶] ボタンを押して "TYPE" を表示させ、[VALUE] つまみで値を "SETUP" から "WHOLE" に変更します。その後 [◀] ボタンを押して、ファイル表示ページに戻ります。

⑤ 確定する



[ENTER] ボタンを押すと、保存が行われます。WHOLE ファイルの場合、保存には最大で 30 分かかります。

⑥ 完了

SETUP01 SU
[ENT] to Load

保存されたセットアップファイルには、仮の名前 "SETUPXX" が自動的に付けられます。

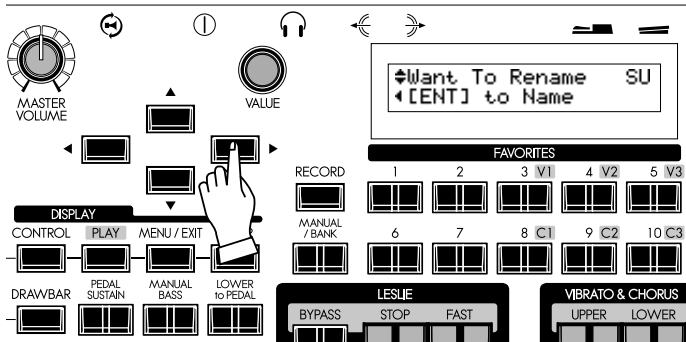
セットアップ名を変更する

① セットアップファイルを選ぶ

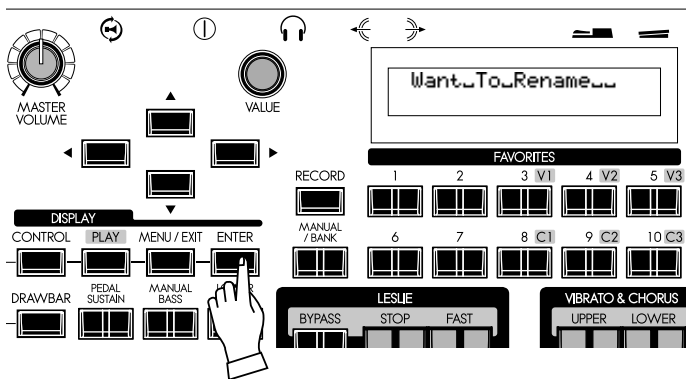
Want To Rename SU
[ENT] to Load

名前を変更したいセットアップファイルを [▲][▼] ボタン又は [VALUE] つまみで選びます。

② 入力画面へ移動する

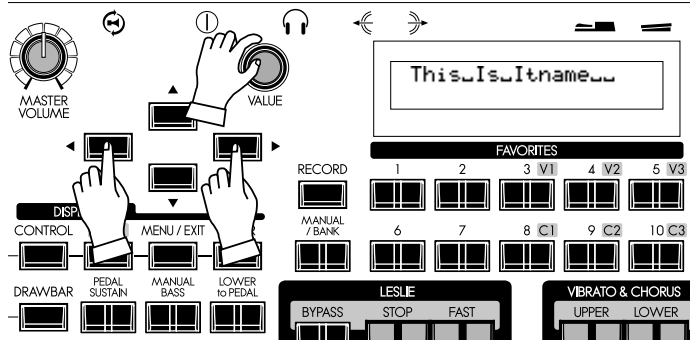


[▶] ボタンを押します。 “[ENT] to Name” が表示されます。



[ENTER] ボタンを押します。セットアップ名の入力画面に来ました。

③ 名前を入力する



新しいセットアップ名を入力します。

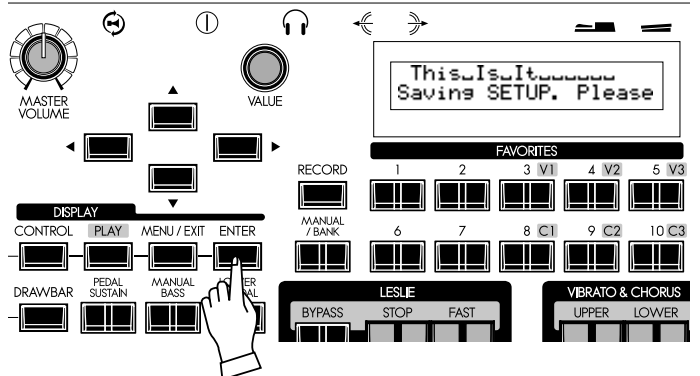
【◀▶】ボタン

カーソルを移動します。長さは16文字までです。

【VALUE】つまみ

文字を選びます。
使用できる文字は数字、記号、アルファベット大文字、アルファベット小文字です。

④ 確定する



[ENTER] ボタンを押します。セットアップ名が変更されます。

tips 保存される内容は？

セットアップ: グローバルパラメーター、パッチパラメーター、レスリーキャビネット、カスタムトーンホイール、テンポラリ(エクスプレッションソースとデバイスIDを除く)

ホール: セットアップに加え本体内の音色ライブラリー式

セットアップを読み込む

※ この操作を行うと、本体内の設定は読み込んだセットアップに置き換わります。大切なデータは、前もって保存しておくことをお勧めします。

① USB メモリーを挿入する

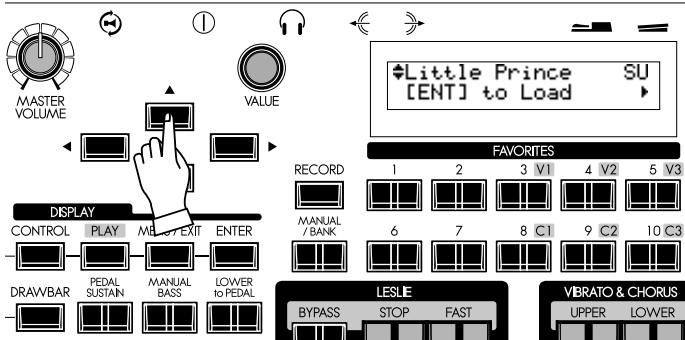
USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② セットアップ画面へ移動する

Little Prince SU
[ENT] to Load

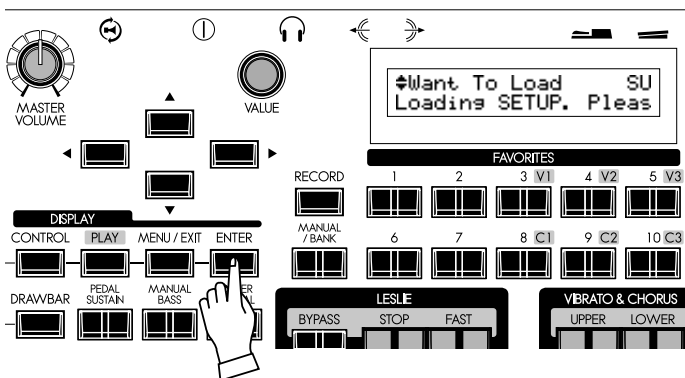
セットアップ画面へ来ます。

③ セットアップファイルを選ぶ



[▲][▼] ボタン又は [VALUE] つまみで読み込むセットアップファイルを選びます。

④ 確定する



[ENTER] ボタンを押します。セットアップが読み込まれます。
ホール ファイルの場合、読み込みには最大で3時間かかります。

セットアップを削除する

① USB メモリーを挿入する

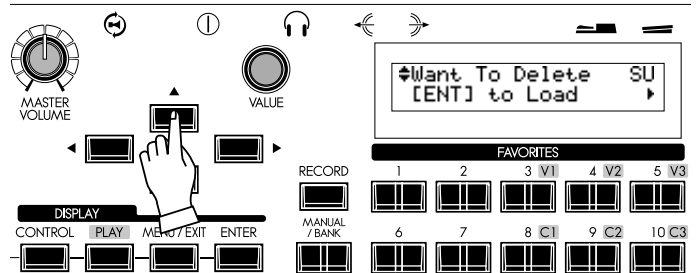
USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② SETUP 画面へ移動する

Little Prince SU
[ENT] to Load

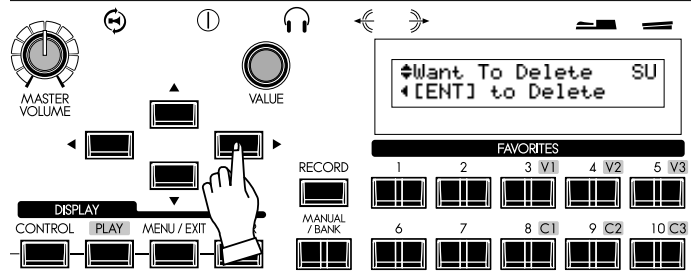
セットアップ画面へ来ます。

③ セットアップファイルを選ぶ



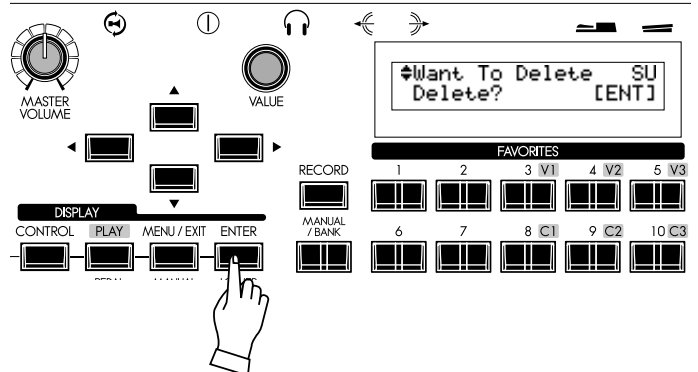
[▲][▼] ボタン又は [VALUE] つまみで削除するセットアップファイルを選びます。

④ 作業を選ぶ



[▶] ボタンを2回押します。“[ENT] to Delete”が表示されます。

⑤ 確定する

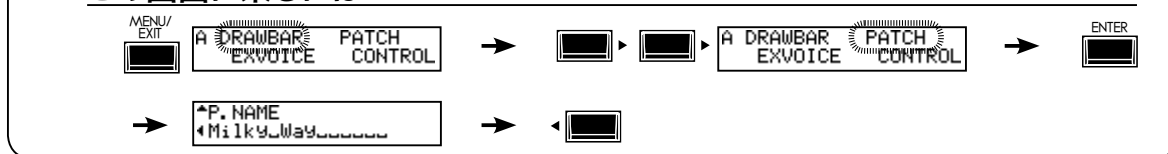


[ENTER] ボタンを押します。“Delete?”が表示されますので、再び [ENTER] ボタンを押すと、削除が行われます。

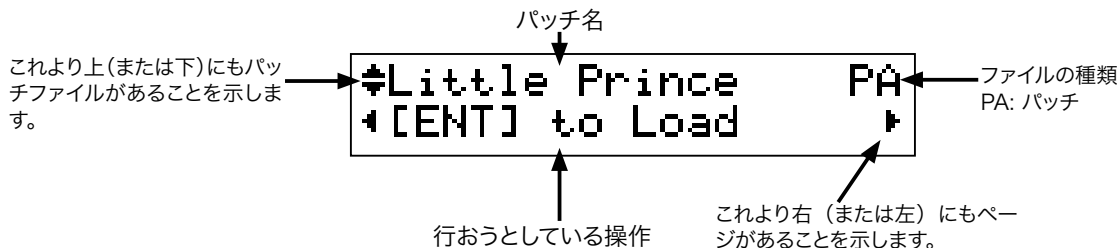
NOTE: 削除を行わない場合は[MENU/EXIT]ボタンを押します。

USB メモリーへの単一パッチの保存や読み出しは、前頁の ^{セットアップ}SETUP ではなく ^{パッチ}PATCH 画面で行います。

この画面に来るには：



ディスプレイの見かた

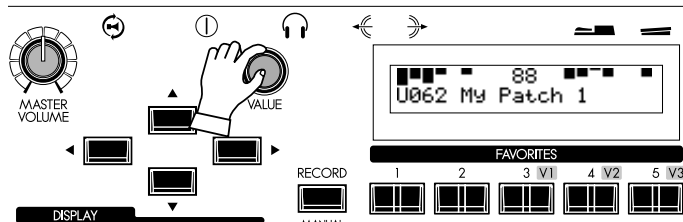


パッチを保存する

① USB メモリーを挿入する

USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② PATCH 画面へ移動する



プレイ画面で、保存したいパッチを選択します。

③ 作業を選ぶ

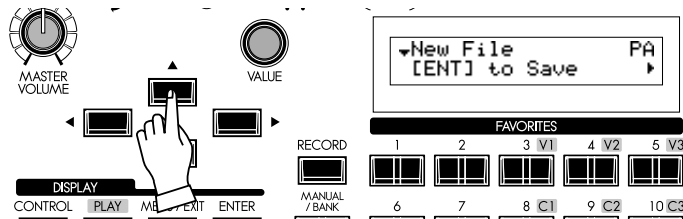


このページ上部を参考に、パッチ画面へ行きます。

この表示は？

USB is not ready.
USB メモリーが正しく挿入されていません。

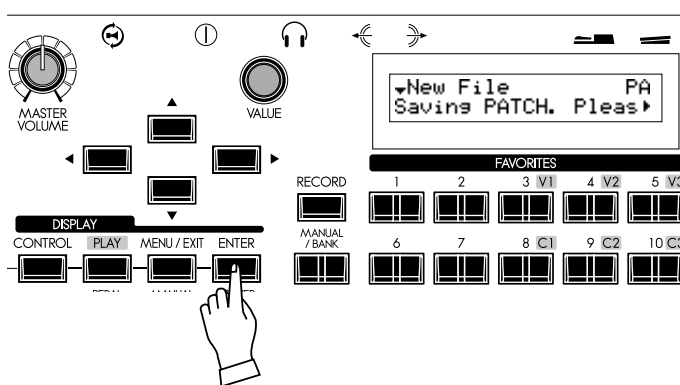
④ 新規ファイルを選ぶ



[▲] ボタンを何回か押して (又は [VALUE] つまみで)、“New File” を選びます。

画面下部に “[ENT] to Save” が表示されます。

⑤ 確定する

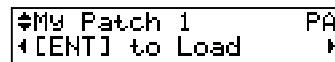


エンター [ENTER] ボタンを押すと、保存が行われます。

この表示は？

Same name exists.
同名のファイルが存在しています。SKX 内のパッチ名を変更するか、USB メモリー内の同名ファイルを削除してください。

⑥ 完了



保存されたセットアップファイルには、パッチ名と同じ名前が自動的に付けられます。

パッチを読み込む

※ この操作を行うと、本体内のあるパッチは読み込んだパッチに置き換わります。大切なデータは、前もって保存しておくことをお勧めします。

① USB メモリーを挿入する

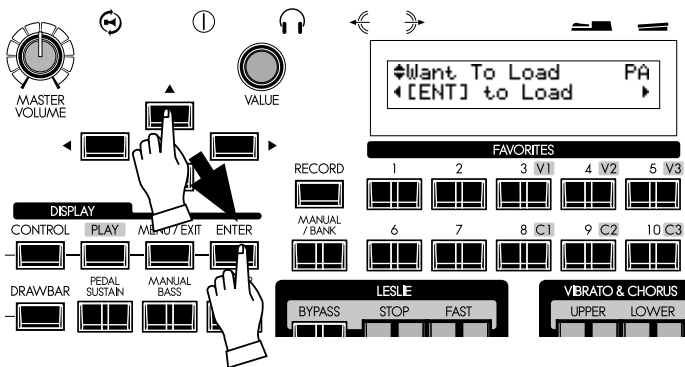
USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② パッチファイル画面へ移動する

Little Prince PA
[ENT] to Load

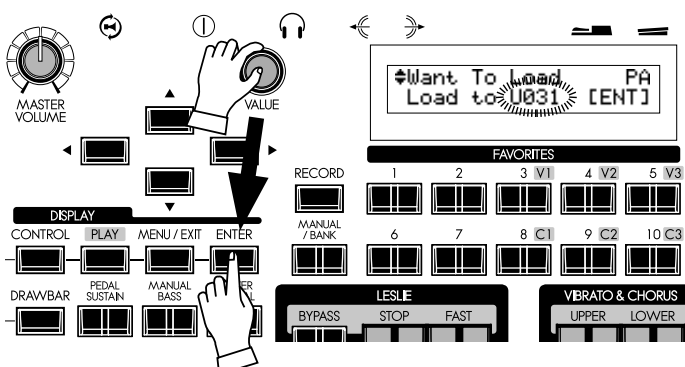
前ページ上部を参考に、パッチファイル画面へ来ます。

③ ファイルを選ぶ



[▲][▼] ボタン又は [VALUE] つまみで読み込むパッチファイルを選び、[ENTER] ボタンを押します。

④ 置換先を選ぶ



SKX 内の置き換えたいパッチ番号を [VALUE] つまみで選択し、[ENTER] ボタンを押します。パッチが読み込まれます。

パッチを削除する

① USB メモリーを挿入する

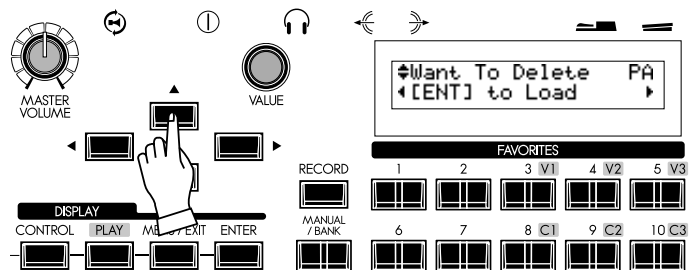
USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② パッチファイル画面へ移動する

Little Prince PA
[ENT] to Load

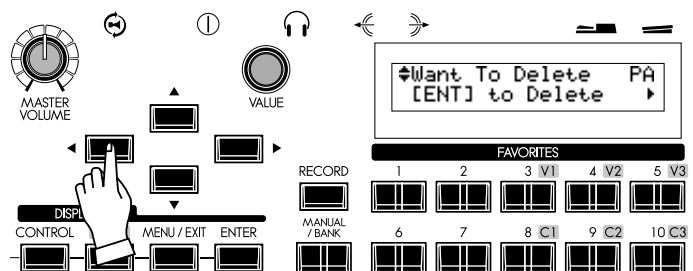
前ページ上部を参考に、パッチファイル画面へ来ます。

③ ファイルを選ぶ



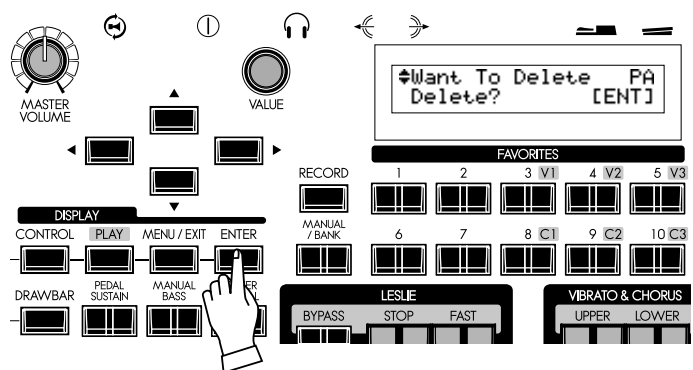
[▲][▼] ボタン又は [VALUE] つまみで削除するパッチファイルを選びます。

④ 作業を選ぶ



[◀] ボタンを押します。“[ENT] to Delete”が表示されます。

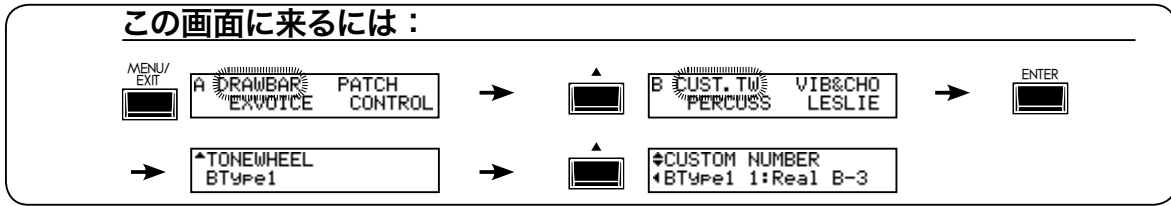
⑤ 確定する



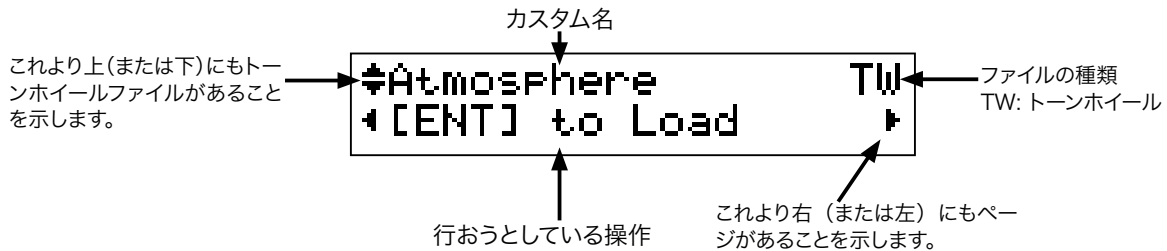
[ENTER] ボタンを押します。“Delete?”が表示されますので、再び [ENTER] ボタンを押すと、削除が行われます。

NOTE: 削除を行わない場合は [MENU/EXIT] ボタンを押します。

USB メモリーへの単一カスタムトーンホイールの保存や読み出しは、先述の SETUP ではなく CUST. TW 画面で行います。



ディスプレイの見かた

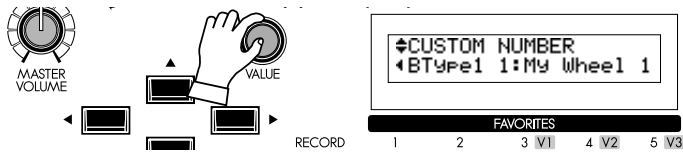


カスタムトーンホイールを保存する

① USB メモリーを挿入する

USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② パッチファイル画面へ移動する



カスタム番号画面で、保存したいカスタムトーンホイールを選択します。

③ トーンホイール・ファイル画面へ移動する

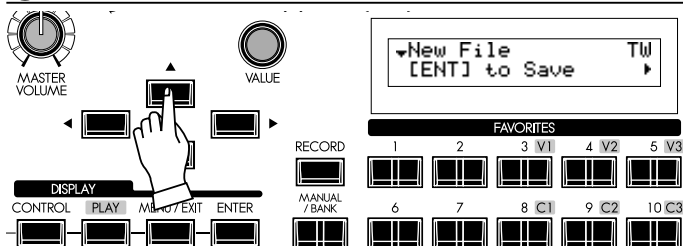


[◀] ボタンを押し、カスタムトーンホイールのファイル操作画面へ行きます。

この表示は？

USB is not ready.
USB メモリーが正しく挿入されていません。

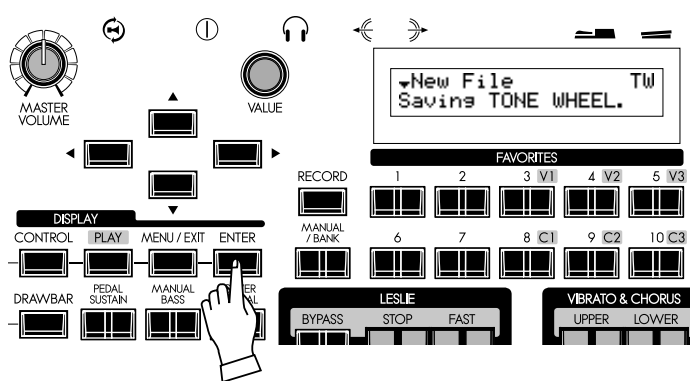
④ 新規ファイルを選ぶ



[▲] ボタンを何回か押して (又は [VALUE] つまみで)、"New File" を選びます。

画面下部に "ENT to Save" が表示されます。

⑤ 確定する

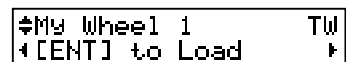


[ENTER] ボタンを押すと、保存が行われます。

この表示は？

Same name exists.
同名のファイルが存在しています。SKX 内のカスタム名を変更するか、USB メモリー内の同名ファイルを削除してください。

⑥ 完了



保存されたトーンホイールファイルには、カスタム名と同じ名前が自動的に付けられます。

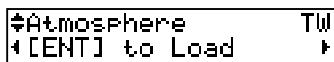
カスタムトーンホイールを読み込む

※ この操作を行うと、本体内のあるカスタムトーンホイールは読み込んだものに置き換わります。大切なデータは、前もって保存しておくことをお勧めします。

① USB メモリーを挿入する

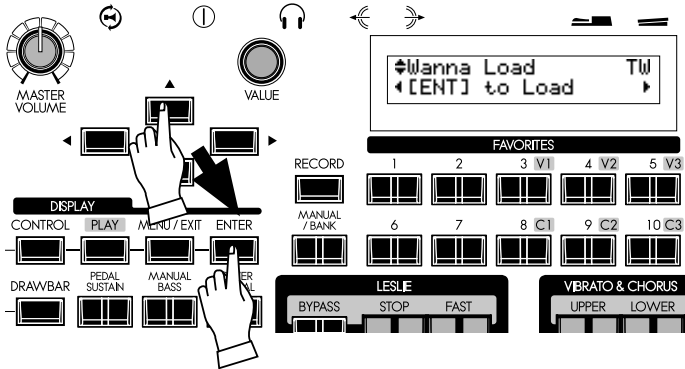
USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② トーンホイール・ファイル画面へ移動する



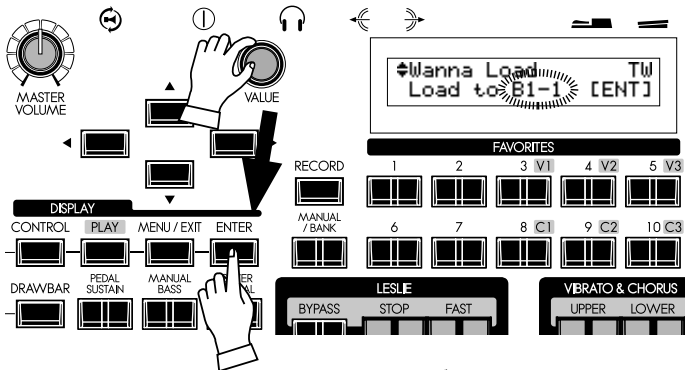
前ページ上部を参考に、トーンホイール・ファイル画面へ来ます。

③ ファイルを選ぶ



[▲][▼] ボタン又は [VALUE] つまみで読み込むトーンホイールファイルを選び、[ENTER] ボタンを押します。

④ 確定する



SKX 内の置き換えたいカスタム番号を [VALUE] つまみで選択し、[ENTER] ボタンを押します。カスタムトーンホイールが読み込まれます。

トーンホイールセット名は省略されています。以下をご参照ください。

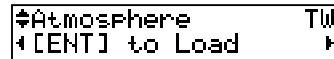
- B1: B-Type 1
- B2: B-Type 2
- MI: Mellow

カスタムトーンホイールを削除する

① USB メモリーを挿入する

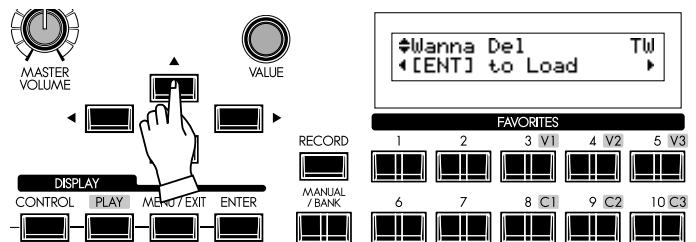
USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

② トーンホイール・ファイル画面へ移動する



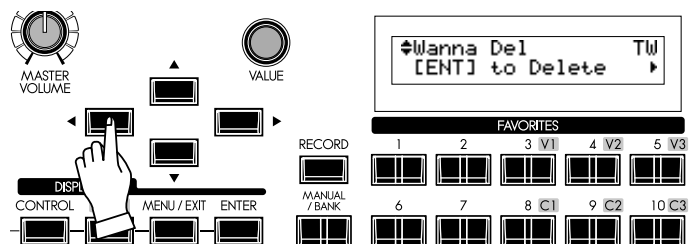
前ページ上部を参考に、トーンホイール・ファイル画面へ来ます。

③ ファイルを選ぶ



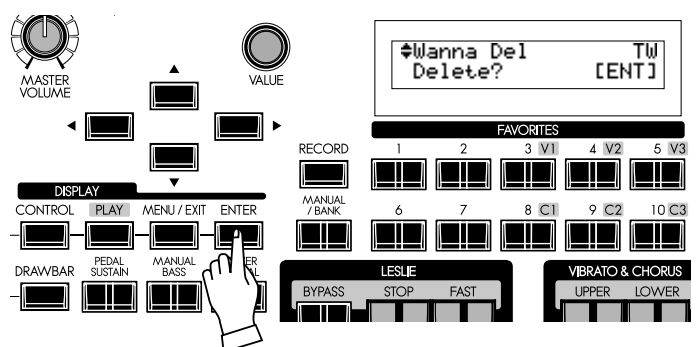
[▲][▼] ボタン又は [VALUE] つまみで削除するパッチファイルを選びます。

④ 作業を選ぶ



[◀] ボタンを押します。“[ENT] to Delete”が表示されます。

⑤ 確定する



[ENTER] ボタンを押します。“Delete?”が表示されますので、再び [ENTER] ボタンを押すと、削除が行われます。

NOTE: 削除を行わない場合は [MENU/EXIT] ボタンを押します。



ミュージック
プレイヤー

本機は、USB メモリーに保存されたオーディオファイルを再生することができます。ワンマンバンドでの伴奏として予め録音しておいたリズムセクションを再生したり、好みの曲を再生しながら鍵盤演奏の練習をしたりといった活用ができます。

ファイル形式と保存場所

ファイル形式

本機で再生可能なオーディオファイルの形式は、以下の通りです。

- ・ WAV 形式 (44.1kHz 16bit ステレオ)
 - ・ MP3 形式 (44.1kHz 64 ~ 192kbps ステレオ)
- ※ MP3 形式のファイルを再生中に激しい鍵盤演奏をした場合など、高負荷時には音声途切れることがあります。大切な演奏では、WAV 形式の使用をお勧めします。

tips USB メモリーの取り扱い

USBメモリーの取り扱いについては、前章「設定を保存する」をご覧ください(p. 116)。

保存場所

本機に USB メモリーを挿入すると、ミュージックプレイヤー用のフォルダが自動的に作成されます。

\HAMMOND\SKX\AUDIO\

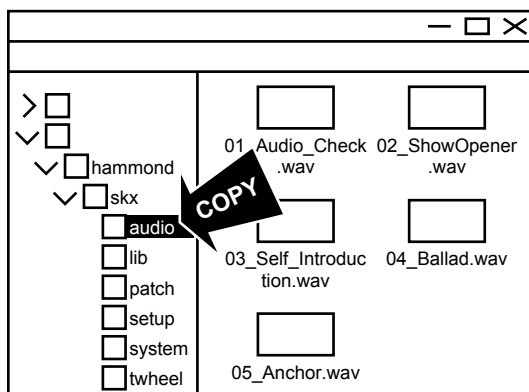
パーソナルコンピューターを使用して、ここに再生したいオーディオファイルを保存してください。本機は最大 99 ファイルを認識します。

表示される曲名

本機では半角英数字のみ表示可能です。2 バイト文字（漢字やひらがななど）は表示することができません。

オーディオファイルが WAV 形式の場合、ファイル名が曲名として表示されます。

オーディオファイルが MP3 形式の場合、ID3 タグ (V1 または V2) のタイトルが曲名として表示されます。



再生順序

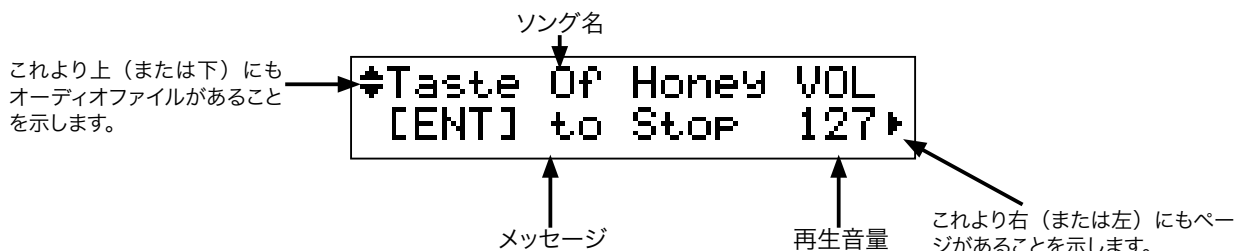
ショーなどでオーディオファイルを決められた順番通りに再生したい場合は、ファイル名を昇順に命名します。

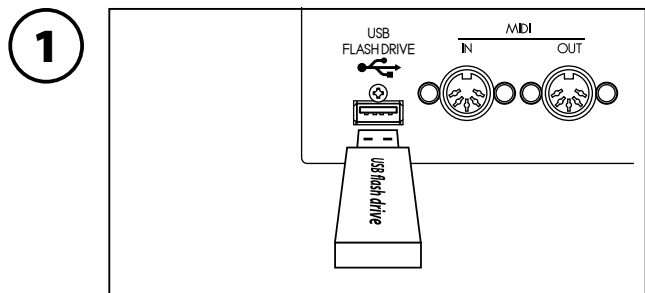
例:

00_Audio_Check.wav
01_Show_Opener.wav
02_Self_Introduction.wav
03_Hit_Number.wav
04_Ballad.wav
05_Anchor.wav

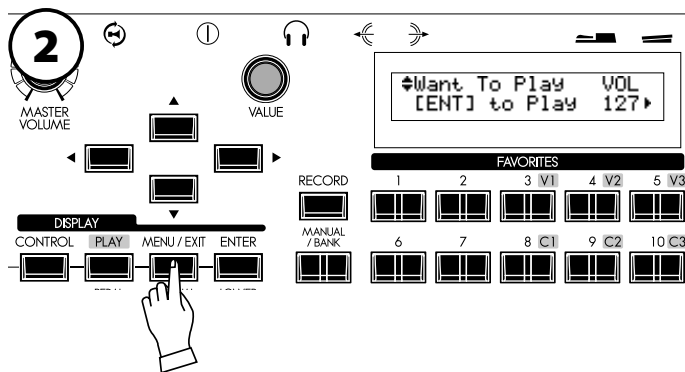
ディスプレイの見かた

図はソングリストの画面例です。

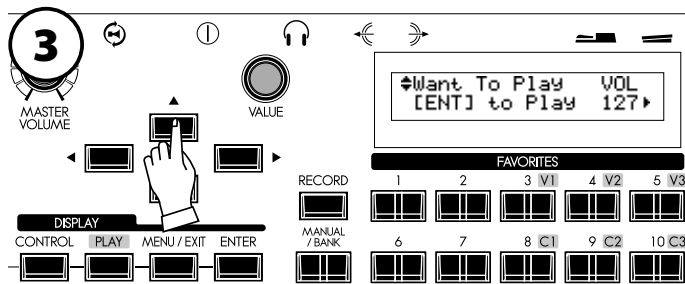




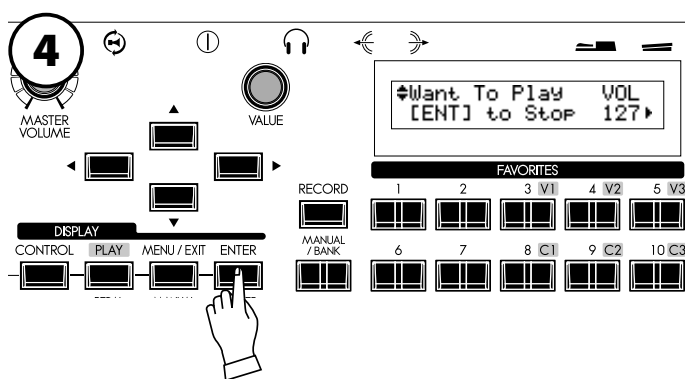
USBメモリーをUSB ^{フラッシュドライブ} FLASH DRIVE 端子に挿入します。
 ディスプレイの“Confirming USB.Please wait...”が消えるまでお待ちください。



ソングリスト画面へ移動します。
^{メニュー} [MENU/EXIT] - ^{イグジット} ページ D - ^{プレイヤー} PLAYER - ^{エンター} [ENTER] と操作するか、
^{コントロール} または [CONTROL] [^{ドロウバー} DRAWBAR] ボタンを同時に押します。



[▲][▼] ボタンで再生したいオーディオファイル(ソング)を見つけ、選びます。



再生するには

この画面で [ENTER] ボタンを押します。
 再生が始まり、以下のように表示されます。
 [ENT] to Stop

先頭に戻るには

この画面で [◀] ボタンを押します。ソング先頭から再び再生が始まります。

停止するには

この画面で [ENTER] ボタンを押します。再生が停止し、ソング先頭に戻ります。以下のように表示されます。
 [ENT] to Play

再生音量を調節するには

この画面で [VALUE] つまみで再生音量を調節します。
 再生音量は“VOL”欄に表示されます。

再生方法を変える

1

USB メモリーが正しく挿入されていることを確認します。

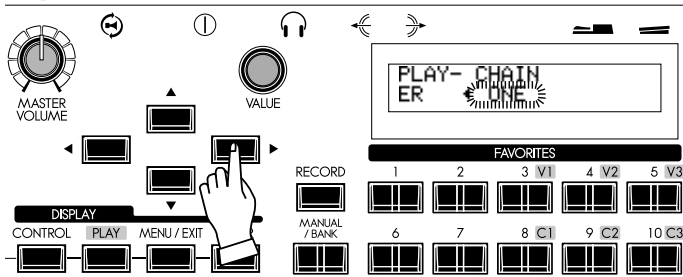
2

```

Want To Play VOL
[ENT] to Stop 127
  
```

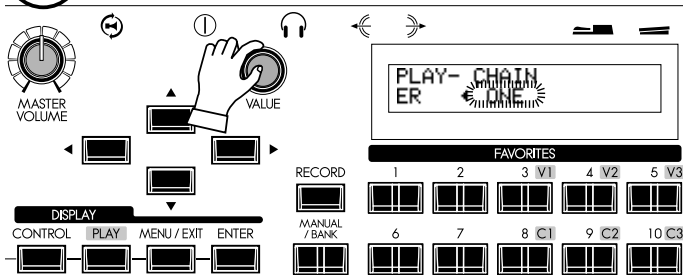
ソングリスト画面へ来ます。

3



[▶] ボタンを押して、項目 ^{チェイン} CHAIN にカーソルを合わせます。

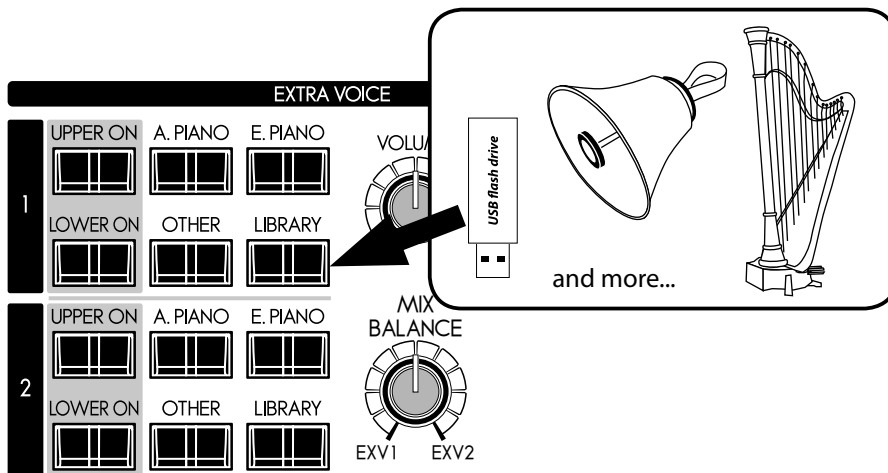
4



^{バリュウ} [VALUE] つまみで、再生のしかたを選択します。

- ALL:** 現在再生中の曲が終了すると、自動的に次の曲が再生されます。最後の曲が終了すると、1曲目に戻って再生が始まります。
- ONE:** 現在再生中の曲が終了すると、再生が停止します。
- SHUF:** 現在再生中の曲が終了すると、ランダムに次の曲が選曲され再生され続けます。





エクストラボイス・セクションの [LIBRARY] ボタンの中には、USB メモリーを使用して新しい音色を追加することができます。これを「音色ライブラリー」と呼びます。

音色ライブラリーは弊社ウェブサイトより供給されておりますが、工場出荷時にもいくつかの音色が搭載されています。

tips USB メモリーの取り扱い

USBメモリーの取り扱いについては、前章「設定を保存する」をご覧ください(p. 116)。

ファイル形式と保存場所

ファイル形式

音色ライブラリーファイルは以下の形式で提供されます。

“Libxxxxxx.SYS” (xxxxxx は音色名)

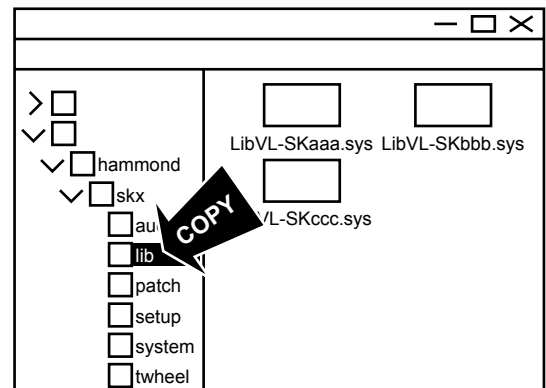
もしも何らかの方法でファイルが圧縮されている場合は、あらかじめ展開をしてください。

保存場所

本機に USB メモリーを挿入すると、音色ライブラリー用のフォルダが自動的に作成されます。

\HAMMOND\SKX\LIB\

パーソナルコンピューターを使用して、ここに追加したい音色ライブラリーファイルを保存してください。本機は最大 99 ファイルを認識します。



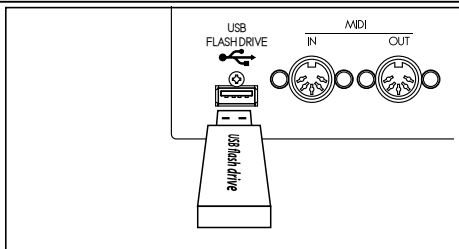
音色ライブラリーとセットアップ

パッチには音色ライブラリーを使用したセッティングを記憶させることができますが、もしも音色ライブラリーの内容が変わってしまうと、そのパッチは記憶時とは異なったサウンドになってしまいます。

セットアップの保存や再現にはメモリーダンプや USB メモリーを使用しますが、音色ライブラリーを含めて保存／再現を行いたい場合は、かならず USB メモリーに WHOLE で保存を行ってください(P. 118④)。それ以外の方法では音色ライブラリーの内容は保存されません。

音色ライブラリーを追加登録する

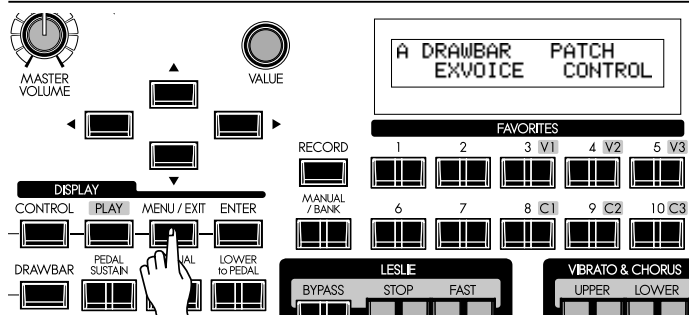
① USB メモリーを挿入する



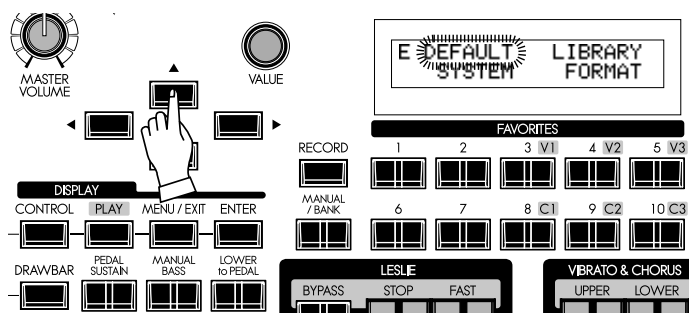
USB メモリーを USB FLASH DRIVE 端子に挿入します。

ディスプレイの“Confirming USB.Please wait...”が消えるまでお待ちください。

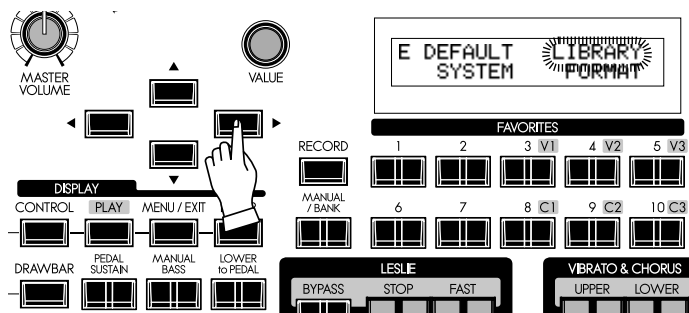
② ライブラリー画面へ移動する



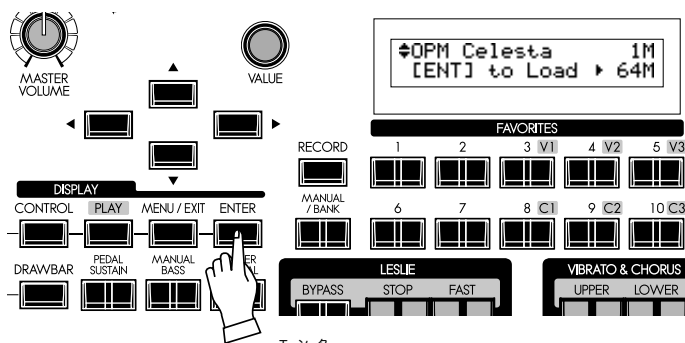
[MENU/EXIT] ボタンを押してメニューを表示させます。



[▲][▼] ボタンでページ E を選びます。

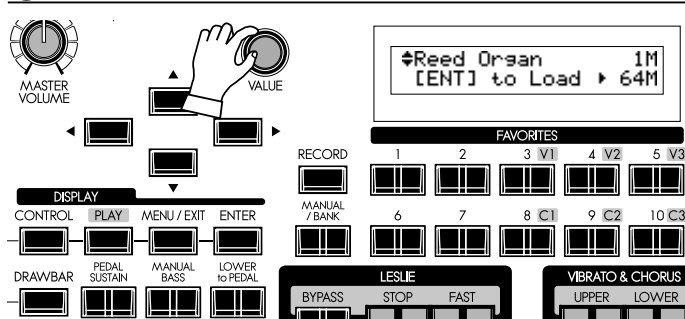


[▶] ボタンで LIBRARY を選びます。



[ENTER] ボタンを押します。ライブラリー機能画面に来ました。

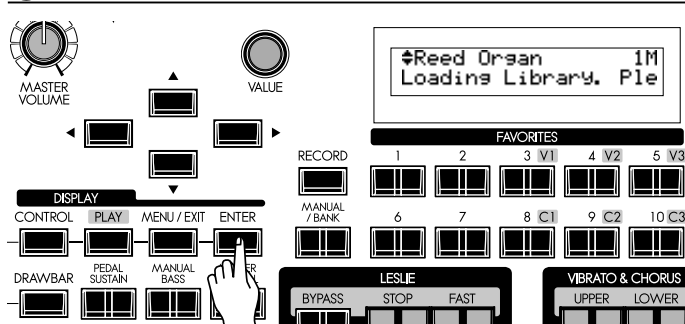
③ ライブラリーファイルを選択する



[VALUE] つまみ又は [▲][▼] ボタンで追加登録したい音色ライブラリーを選択します。

NOTE: ディスプレイ右上には音色ライブラリーファイルの容量、右下には本機の残容量が表示されます。残容量を超えるファイルを追加登録することはできません。

④ 確定する



[ENTER] ボタンを押します。音色ライブラリーの読み込みが始まります。しばらくお待ちください。

登録にかかる時間は容量によって異なり、最大で 30 分かかります。

登録したライブラリーを削除する

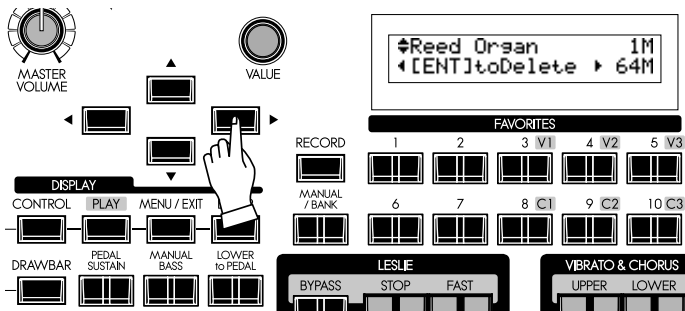
登録したい音色ライブラリーに対して本機の残り容量が不足している場合は、不要なライブラリーを削除することによって、残り容量を増やすことができます。

① ライブラリー画面へ移動する

Reed Organ 1M
[ENT] to Load ▶ 24M

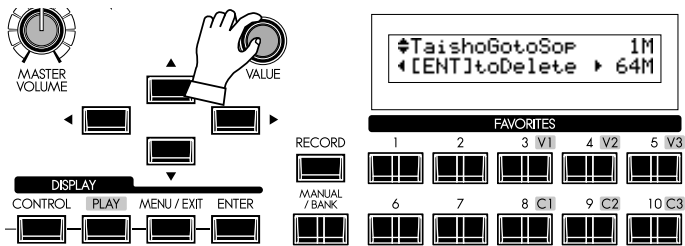
音色ライブラリー機能画面へ来ます。

② 作業を選ぶ



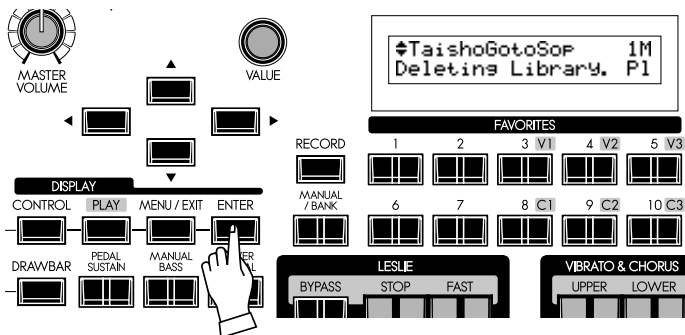
[▶] ボタンを押します。削除候補が表示されます。

③ ライブラリーファイルを選ぶ



ディスプレイ右上にそのライブラリーの使用容量が表示されます。これを参考に、削除するライブラリーを [VALUE] つまみ又は [▲] [▼] ボタンで選択します。

④ 確定する



[ENTER] ボタンを押します。削除処理が行われ、後にディスプレイ右下の残り容量が更新されます。

ライブラリーを全消去する

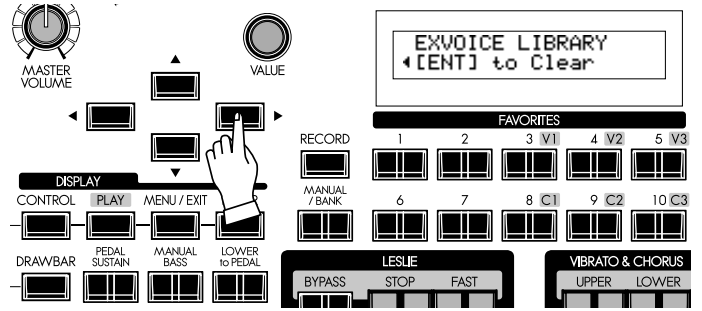
新規にセットアップを作成する場合など、音色ライブラリーを全消去することができます。

① ライブラリー画面へ移動する

Reed Organ 1M
[ENT] to Load ▶ 24M

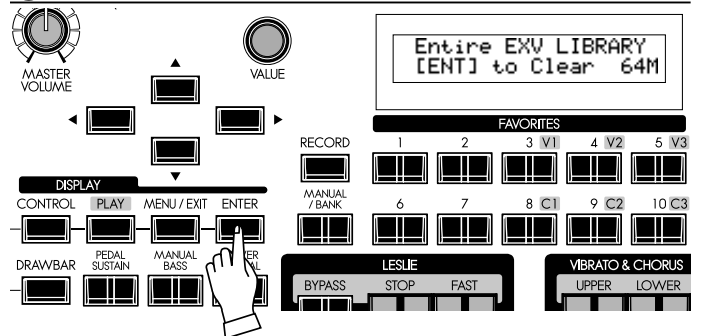
音色ライブラリー機能画面へ来ます。

② 作業を選ぶ



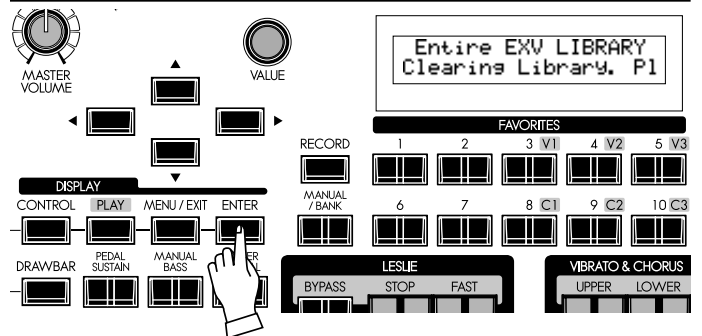
[▶] ボタンを2回押します。クリア (消去) ページが表示されます。

③ 確認する



[ENTER] ボタンを押します。本当に消去しても良いか、確認メッセージが表示されます

④ 確定する



再び [ENTER] ボタンを押します。本機に登録された音色ライブラリーが全消去されます。

消去したくない場合は、[MENU/EXIT] ボタンを押します。



● 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。もしも復帰しないようであれば、POWER スイッチを OFF にし、[RECORD] ボタンを押したまま POWER スイッチを ON にしてください。この操作を行うと、本機的全パラメーターは工場出荷時に初期化されます。

● 音が出ない。

- [MASTER VOLUME] つまみが最小になっている。→ [MASTER VOLUME] つまみを調節します。
- [UPPER ON] [LOWER ON] ボタンがオフになっている。→ ボタンを押して、ランプを点灯させます。
- [ORGAN VOLUME] [EXTRA VOICE VOLUME] が最小に設定されている。→ つまみを回し、必要な音量に設定します。
- 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。
- レスリースピーカーが接続されている。→ LESLIE 11 PIN 端子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 端子や PHONES 端子からは出力されません。

● いくつかの音が聞こえない。

- モノで接続している→ オーディオモードを“MONO”に設定します。(P. 102)

● 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. 77)
- オーバードライブのエクスプレッションが“OD ONLY”または“INPUT”に設定されている→ オーバードライブのエクスプレッションを“OD ONLY”、“INPUT”以外に設定します。(P. 90)
- 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. 90)
- エクストラボイス・セクションのエクスプレッション項目が“OFF”に設定されている。→ エクスプレッションを“ON”に設定します。(P. 75)

● 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. 76)

● フットスイッチの機能が踏んだ時ではなく、離れ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。

● パッチを呼び出すと音が途切れる。

パッチ間で次の値が異なっている場合、音が一瞬途切れます。

- オルガンタイプ
- エクストラボイス
- マルチエフェクト
- オクターブ
- マニュアルベース
- ゾーン
- プロコード

● MIDI のベロシティが演奏で変化しない。

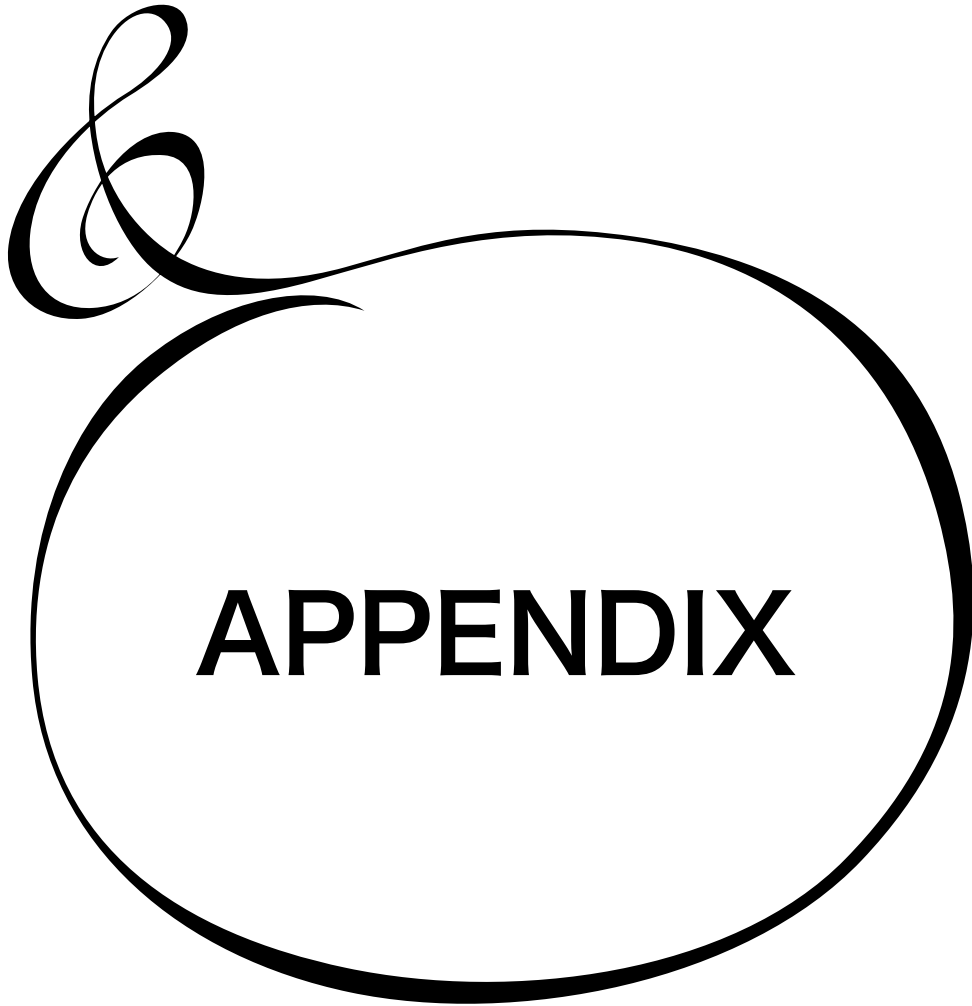
- サウンディングポイントが AUTO に設定されている。→ サウンディングポイントを DEEP に設定します。(P. 79)

● [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. 70)

● OCTAVE ボタンが操作できない。

- ボタンに機能が割り当てられている。→ ボタンへの割り当てを ORIGIN に設定します。(P. 78)



APPENDIX

エクストラボイス・インストゥルメント一覧

Group	Number	Description
0 A. Piano	0 Stereo Grand Pf.	コンサート・グランド・ピアノです。ステレオ接続で最大の音響効果が得られます。
0 A. Piano	1 Bright Stereo Grand Pf.	
0 A. Piano	2 Mono Grand Pf.	上記のモノ・バージョンです。モノ接続の場合にはこちらをご使用ください。左右チャンネルの干渉を防ぐことができます。
0 A. Piano	3 Bright Mono Grand Pf.	
0 A. Piano	4 Electric Grand Pf.	ハンマーで弦を叩いて発音する、エレクトリック・グランド・ピアノです。“EQ”は、イコライザー処理をされたバリエーションです。
0 A. Piano	5 Electric Grand Pf. EQ	
1 E. Piano	0 E. Piano Rd1	トーンバーを叩いて発音するエレクトリック・ピアノ（初期型）です。“Pan”、“Phase”、“OD”はそれぞれオートパン、フェイザー、オーバードライブの各効果をかけた音色です。
1 E. Piano	1 EP Rd1 Pan	
1 E. Piano	2 EP Rd1 Phase	
1 E. Piano	3 EP Rd1 OD	
1 E. Piano	4 - 7 E. Piano Rd2, Pan, Phase, OD	トーンバーを叩いて発音するエレクトリック・ピアノ（後期型）です。“Pan”、“Phase”、“OD”はそれぞれオートパン、フェイザー、オーバードライブの各効果をかけたインストゥルメントです。
1 E. Piano	8 E. Piano FM	FM シンセサイザーによるエレクトリック・ピアノです。“Chorus”はそれにコーラス効果をかけた音色です。
1 E. Piano	9 EP FM Chorus	
1 E. Piano	10 E. Piano Wur	リードを叩いて発音するエレクトリック・ピアノです。“Trem”はトレモロ効果、“OD”はオーバードライブ効果をかけた音色です。
1 E. Piano	11 EP Wur Trem	
1 E. Piano	12 EP Wur OD	
1 E. Piano	13 EPiano Bass	EP Rd2 の低音部を使って、ベースラインを演奏するためのインストゥルメントです。
1 E. Piano	14 EPiano Wur Mellow	E. Piano Wur の、比較のおとなしい設定です。
1 E. Piano	15 EP FM Belly	E. Piano FM の、ベル感を強調したバリエーションです。
2 Backing Str.	0 Synth Str. Fast Mellow	立ち上がりの速いシンセ・ストリングスです。
2 Backing Str.	1 Synth Str. Slow Mellow	立ち上がりがゆっくりしたシンセ・ストリングスです。
2 Backing Str.	2 Synth Str. Fast Bright	立ち上がりが速く、明るい音質のシンセ・ストリングスです。
2 Backing Str.	3 Synth Str. Slow Bright	立ち上がりがゆっくりで、明るい音質のシンセ・ストリングスです。
2 Backing Str.	4 Synth Str. Octave	オクターブユニゾンで発音するシンセ・ストリングスです。
2 Backing Str.	5 Warm Pad	「ストリングス」よりもメローな音質のシンセ・パッドです。
2 Backing Str.	6 Sweep and S/H	スイープする LPF や S/H といった、動きのある効果を伴ったシンセ・パッドです。
2 Backing Str.	7 Pluck and Sweep	弾くような音に続いてスイープ効果を伴ったシンセ・パッドが発音します。
2 Backing Str.	8 Out Of The	明るく太い音色のシンセ・リードです。
3 Keyboard	0 Harpsi 8'	ハーpsiコードです。“8'”は通常の演奏、“8' 4'”はオクターブユニゾン、“Lute”は高音を弱めた音色です。
3 Keyboard	1 Harpsi 8' 4'	
3 Keyboard	2 Harpsi 8' Lute	
3 Keyboard	3 Clav. AC	エレクトリック・クラピコードのピックアップセレクターをそれぞれ切り替えた“AC”、“AD”、“BC”、“BD”セッティングです。
3 Keyboard	4 Clav. AD	
3 Keyboard	5 Clav. BC	
3 Keyboard	6 Clav. BD	
3 Keyboard	7 - 10 Clav. AC, AD, BC, BD Wah	「Clav. AC」～「BD」にタッチワウ効果をかけた音色です。鍵盤を強く弾くほど、口を大きく開いたような効果が得られます。
3 Keyboard	11 - 14 Clav. AC, AD, BC, BD Cry	「Clav. AC」～「BD」にペダルワウ効果をかけた音色です。エクスプレッションペダルを接続すると、ペダル操作でワウ効果が得られます。
3 Keyboard	15 Clavition	低音域は離鍵しても鳴り続け、高音域は和音が発音します。「スーパー…」の演奏に最適です。
3 Keyboard	16 Lucy	「ルーシー・イン・ザ…」のイントロで聞かれるような、サステイン効果を伴った電子オルガンを模倣した音色です。Tremoloはそれにリピート効果をかけた音色です。演奏のコツは、ゆっくりとアルペジオを奏でることです。
3 Keyboard	17 Lucy Tremolo	
3 Keyboard	18 Clavn.	1950年代に使われた、電子バイオリン鍵盤を模倣した音色です。欧米ではエレクトリック・インストゥルメンタル、日本では演歌によく使われます。
3 Keyboard	19 Don't Run	「ウォーク・ドント…」で使われているリード音を模倣した音色です。
3 Keyboard	20 Telstar	「テルスター」で使われているメロディ音を模倣した音色です。
3 Keyboard	21 Blue Star	「ブルー・スター」で使われている、リピート効果を伴ったオルガンを模倣した音色です。
3 Keyboard	22 - 32 Accordion A120	スズキ・アコーディオン A120 のバリエーションです。
	1/0/0, 1/1/0, 1/0/1, 1/1/1, 1/2/0, 1/2/1, 0/1/0, 0/2/0, 0/1/1, 0/2/1, 0/0/1	
3 Keyboard	33 Accordion A120 OD	オーバードライブされたアコーディオンです。
3 Keyboard	34 Acn Mellow 0/1/0	チャンパー付きアコーディオンのような柔らかい音色です。“MMM”では、エクストラボイス・エフェクトの Chorus - Depth を変化させると、うねりの深さを変えられます。
3 Keyboard	35 Acn Mellow 0/2/0	
3 Keyboard	36 Acn Mellow MMM	
3 Keyboard	37 Acn Bright 0/1/0	明るいアコーディオンの音色です。“MMM”では、エクストラボイス・エフェクトの Chorus - Depth を変化させると、うねりの深さを変えられます。
3 Keyboard	38 Acn Bright 0/2/0	
3 Keyboard	39 Acn Bright MMM	
3 Keyboard	40 Doob Real Love	Clav. AD にオーバードライブとフェイザー効果を加えた音色です。
4 Wind	0 Trumpet Straight	トランペットです。“Straight”は通常の演奏、“Vibrato”はビブラート奏法、“Muted”はミュート装置を取り付けた演奏です。
4 Wind	1 Trumpet Vibrato	
4 Wind	2 Trumpet Muted	
4 Wind	3 Trombone Straight	トロンボーンです。“Straight”は通常の演奏、“Muted”はミュート装置を取り付けた演奏です。
4 Wind	4 Trombone Muted	
4 Wind	5 Flute Vibrato	ビブラート奏法を行ったフルートです。鍵盤を強く弾くと、「アタック」音が得られます。
4 Wind	6 Al. Sax Straight	アルトサクソです。“Straight”は通常の演奏、“Vibrato”はビブラート奏法です。
4 Wind	7 Al. Sax Vibrato	

Group		Number	Description
4	Wind	8	Tn. Sax Straight
4	Wind	9	Tn. Sax Vibrato
4	Wind	10	Ba. Sax Straight
4	Wind	11	Tp + Tb Straight
4	Wind	12	Tp + Tb Vibrato
4	Wind	13	Tp + Tb Muted
4	Wind	14	Flute Pcd
4	Wind	15	BigBand Sax Pcd
4	Wind	16	BigBand Pcd
4	Wind	17	BigBand FD Pcd
4	Wind	18	Quartet 1 Pcd
4	Wind	19	Quartet 2 Pcd
4	Wind	20	Jazz Brass Pcd
4	Wind	21	Jazz Brass FD Pcd
4	Wind	22	Mute Combo 1 Pcd
4	Wind	23	Mute Combo 2 Pcd
4	Wind	24	BigBand Gliss Up Pcd
4	Wind	25	Two Trumpets
4	Wind	26	Unison Brass
4	Wind	27	Synth Brass Afri
4	Wind	28	Synth Brass Rosa
5	Other	0	Glockenspiel
5	Other	1	Vibraphone
5	Other	2	Solly Strings
5	Other	3	Solly Strings o
5	Other	4	Solly Strings Long
5	Other	5	Solly Strings o Long
5	Other	6	Syn. Strings 1
5	Other	7	Syn. Strings 1 o
5	Other	8	Syn. Strings 2
5	Other	9	Syn. Strings 2 o
5	Other	10	Syn. Strings 3
5	Other	11	Sweep Pad
5	Other	12	Slice Pad
5	Other	13	H. Bell Pad
5	Other	14	Glock. Pad
5	Other	15	Square Lead
5	Other	16	Square Mellow
5	Other	17	Saw Lead
5	Other	18	Saw Duo Pcd
5	Other	19	Saw Block Pcd
5	Other	20	P. O. Love
5	Other	21	Funny Lead
5	Other	22	Funny Duo Pcd
5	Other	23	Syn. Harp
5	Other	24	Noise Zap
5	Other	25	Finger Bs Jz
5	Other	26	Pick Bs Jz
5	Other	27	Pick Lng Bs Jz
5	Other	28	Slap Bs Jz
6	Library	0	VxJ Bright
6	Library	1	VxJ Brass
6	Library	2	VxJ Mellow
6	Library	3	VxJ Flute
6	Library	4 - 7	VxJV Bright, Brass, Mellow, Flute
6	Library	8 - 11	VxJS Bright, Brass, Mellow, Flute

Example Select Group 2, Number 3 via NRPNBx 63 06 62 50 06 02 26 00 63 07 62 50 06 03 26 00 (x = Control channel)

プリセット・パッチー覧

Category	#	Name
High Lights	P001	Vintage B-3 DLS
	P002	Crunch B-3
	P003	Squabble
	P004	Hugger
	P005	Classic B-3
	P006	Ste Grand Piano
	P007	Piano&Strings
	P008	Tine E-Piano
	P009	Reed E-Piano
	P010	Clav (BD)
B-3 Organ	P011	Vintage B-3 JOS
	P012	Vintage B-3 McG
	P013	Vintage B-3 Grv
	P014	VintageB-3Burnr
	P015	VintageB-3Shrly
	P016	Vintage B-3 Bop
	P017	VintageB-3Balad
	P018	B-3 & E Pno Phs
	P019	VintageB-3Waltr
	P020	Full Spin
A / E Piano	P021	Grand Piano
	P022	Road's Suitcase
	P023	Road's Stage
	P024	Wurlli E Piano
	P025	Clav AC&BC
	P026	Clav AC&BC Wah
	P027	CP70 Elec Grand
	P028	GrndPno/Strings
	P029	FM EPno/Strings
	P030	FM El Pno Belly
Wind	P031	Solo Flute
	P032	Solo A.Sax
	P033	Solo T.Sax
	P034	Solo Trumpet
	P035	Tp & Tb
	P036	Pcd Flute Sect
	P037	Pcd Sax Sect.
	P038	Pcd Jazz Brass
	P039	Pcd Muted Combo
	P040	Pcd Syn Block
Pipe Organ	P041	Pianissimo
	P042	Piano
	P043	Mezzo Piano
	P044	Mezzo Forte
	P045	Forte
	P046	Fortissimo
	P047	Reed Solo
	P048	Sforzando
	P049	A.Pf / Positiv
	P050	Hrpsi / Positiv

Category	#	Name
Gospel Organ	P051	Classic Gospel
	P052	Slow Gospel
	P053	Contemp.Gospel
	P054	Shout Gospel
	P055	Quiet Praise
	P056	Reflectiv Praise
	P057	Dramatic Praise
	P058	Total Praise
	P059	Meditation
	P060	Full Gospel
Theater / Pop / Accor- dion	P061	Thtr Tibias 8&4
	P062	Thtr Tibias16&4
	P063	OrcOboe8&Tibia4
	P064	Pop Organ
	P065	PopOrgn&Strings
	P066	Accordion Clasc
	P067	Accordion Jazz
	P068	Accordion Zydco
	P069	Acrd Basoon&Pic
	P070	Acordion French
Others	P071	VxCombOrg/PnoBs
	P072	Neon Shuf
	P073	Runaway
	P074	Enka Lead
	P075	Tornado
	P076	Fake Arpeggiator
	P077	Sleng Teng
	P078	Slice Pad
	P079	Ring Heaven
	P080	1960's Sci-Fi
With Bass	P081	GdPnoOrgan&Bass
	P082	ElPnoOrgan&Bass
	P083	VibesOrgan&Bass
	P084	TnSaxOrgan&Bass
	P085	TrptsOrgan&Bass
	P086	ElGrdOrgan&Bass
	P087	FMEPnOrgan&Bass
	P088	RdPnoOrgan&Bass
	P089	WahClOrgan&Bass
	P090	BrassOrgan&Bass
B-3 OEM Preset	P091	B-3 OEM C#Pkeys
	P092	B-3 OEM D Pkeys
	P093	B-3 OEM D#Pkeys
	P094	B-3 OEM E Pkeys
	P095	B-3 OEM F Pkeys
	P096	B-3 OEM F#Pkeys
	P097	B-3 OEM G Pkeys
	P098	B-3 OEM G#Pkeys
	P099	B-3 OEM A Pkeys
	P100	FullTheatrOrgn

MIDI テンプレート

Template		Basic	Pedal KBD	Use Ex. Zone
Messages	MIDI IN	Sequence	Pedal	Sequence
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
Transmit Channel	Tx. Upper	1	1	Off
	Tx. Lower	2	2	Off
	Tx. Pedal	3	3	Off
	Rx. Upper	1	1 (disregarded, off)	Off
	Rx. Lower	2	2 (disregarded, off)	Off
	Rx. Pedal	3	3 (disregarded, omni)	Off
	External Zone	Off	Off	On
Comments	このテンプレートは、本機単体での演奏を外部シーケンサーに記録/再生する場合に使用します。		このテンプレートは、ペダル鍵盤をMIDI INジャックに接続して演奏する場合に使用します。	このテンプレートは、本機を単体で演奏し、MIDI OUTジャックに接続したMIDI機器をエクスターナルゾーンによってコントロールする場合に使用します。

Template		Use Ex. w/PK
Messages	MIDI IN	Pedal
	Local Control	On
	NRPN	On
	Program Change	On
	Drawbar Registration	On
Transmit Channel	Tx. Upper	Off
	Tx. Lower	Off
	Tx. Pedal	Off
	Rx. Upper	1 (disregarded, off)
	Rx. Lower	2 (disregarded, off)
	Rx. Pedal	3 (disregarded, omni)
	External Zone	On
Comments	このテンプレートは、本機とMIDI INジャックに接続されたペダル鍵盤で演奏し、MIDI OUTジャックに接続したMIDI機器をエクスターナルゾーンによってコントロールする場合に使用します。	

MIDI インプリメンテーション

チャンネル・ボイス・メッセージ

Note Off

Status	2nd Byte	3rd Byte
8nH	kkH	vvH, or
9nH	kkH	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
kk=Note Number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=Velocity(disregard):	00H - 7FH (0 - 127)	

Note On

Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
kk=Note Number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv=Velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

Control Change

Bank Select (CC#0, 32)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
mm,ll=Bank Number:	00H 00H = User 01H 00H = Preset 64H 00H - 6DH 00H = Bank [1] to [10]	

Until you send the Program Change, the Bank Select process is reserved.

Expression (CC#11)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	0BH	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

Spring Shock (CC#48)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	30H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

Glide (CC#49)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	31H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Damper (CC#64)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	40H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Prochord Active (CC#84)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	54H	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Activates "Harmony" parts for Organ section during this parameter is "On".

Drawbar Priority (CC#85, 86)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	5kH	vvH
k=Drawbar Group:	5 = Upper, 6=Lower	
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

Leslie Fast (CC#92)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	5CH	vvH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
vv=Control Value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63=Off, 64 - 127=On	

This control change is only for receive.

NRPN MSB/LSB (CC#98, 99)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
mm=upper byte of the parameter number specified by NRPN		
ll=lower byte of the parameter number specified by NRPN		

Data Entry (CC#6, 38)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	
mm,ll=the value of the parameter specified by NRPN		

Program Change

Status	2nd Byte
CnH	ppH
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)
pp=Program Number:	00H - 63H = Patch #0 to 99 64H - 6DH = Favo. Number [1] to [10] 7FH = [Manual]

Example of operation

ex: select Patch P016

Bx 00 01 Bx 20 00 Cx 0F (x=Upper Channel)

ex: select Favorite Bank[2], Number[6]

Bx 00 65 Bx 20 00 Cx 69 (x=Upper Channel)

ex: select Manual

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 Byte	3rd Byte
BnH	78H	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	

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 Byte	3rd Byte
BnH	79H	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	

When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Expression:	127
Glide:	0
Damper:	0
NRPN:	unset; previously set data will not change

All Notes Off (CC#123)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7BH	00H
n=MIDI Channel Number:	0H - FH (Ch. 1 - 16)	

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.

ドロバー・データリスト 1

コントロールナンバー

Upper: 50H(80)
Lower: 51H(81)
Pedal: 52H(82)

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

ex: Set Lower 8' to level 7 via MIDI... Bx 51 19 (x=Lower Channel)

ドロバー・データリスト 2

Part	Control Number								
	16'	5 1/2'	8'	4'	2 3/4'	2'	1 3/4'	1 1/2'	1'
Upper	0CH(12)	0DH(13)	0EH(14)	0FH(15)	10H(16)	11H(17)	12H(18)	13H(19)	14H(20)
Lower	15H(21)	16H(22)	17H(23)	18H(24)	19H(25)	1AH(26)	1BH(27)	1CH(28)	1DH(29)
Pedal	21H(33)	-	23H(35)	-	-	-	-	-	-

Value	Level								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
	00 - 0FH (0 - 15)	10 - 1FH (16 - 31)	20 - 2FH (32 - 47)	30 - 3FH (48 - 63)	40 - 4FH (64 - 79)	50 - 5FH (80 - 95)	60 - 6FH (96 - 111)	70 - 7EH (112-126)	7FH (127)

ex: Set Lower 8' to level 7 via MIDI... Bx 17 70 (x=Upper Channel)

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

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID (refer to P. 112)
10	Model ID MSB
23	Model ID LSB
11	Command: Data Packet
[TYPE]	Data Type 02H = All Data Dump 07H = Combi. Temp. Dump 09H = Global Dump 0AH = System Dump
[PNH]	Packet Number MSB
[PNL]	Packet Number LSB
[DATA]	128 Bytes Data 256 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
23	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

All Data Dump: 505
 Combi. Temp Dump: 27
 Global Dump: 10
 System Dump: 1

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
23	Model ID LSB
12	Command: Dump Request
[TYPE]	Data Type 02H = All Data Dump 07H = Combi. Temp. Dump 09H = Global Dump 0AH = System Dump
F7	End Of Exclusive

モード設定に関するシステム・エクスクルーシブ・メッセージ

Full Parameters Reset (Rx. only)

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

NRPN スイッチ

F0	Suzuki Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
23	Model ID LSB
02	Command: NRPN Sw.
[DATA]	00H = Off, 7FH = On
F7	End Of Exclusive

When this device receives this message, switch Tx & Rx NRPN in Control channel.

データセット (受信のみ)

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
23	Model ID LSB
13	Command: Data Set
aa	Address MSB
bb	Address
cc	Address 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 23	Device Family number
00 00	
00 00	
F7	End Of Exclusive

When Identity Request is received, Identity Reply will be transmitted.

グローバルパラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data	Default	Description	
		LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB							
Tune	Transpose	01	00	00	01	00	01	3A - 40 - 46 (-6 - 0 - +6)	40	0	
	Master Tune	01	02	00	01	02	02	032E - 0338 - 0342 (430 - 440 - 450)	0338	440	
Expression	Source	02	00	00	02	00	01	00 - 04 00: Pedal (normal) 01: Pedal (reverse) 02: MIDI 03: Both (normal) 04: Both (reverse)	00	Pedal (normal)	
	Min. Level	02	08	00	02	08	01	00 - 09 (Off, -40dB - 0dB)	06	-35dB	
	Min. Limit LF	02	09	00	02	09	01	00 - 08	05	-20dB	
	Min. Limit HF	02	0A	00	02	0A	01	(Off, -40dB - -5dB)	03	-30dB	
Foot Switch	FS Device	03	00	00	03	00	01	00 - 01 (Foot Sw., Leslie Sw.)	00	Foot Sw.	
	FS Tip Mode	03	01	00	03	01	01	00 - 27 00: Off 01: Leslie Fast (alternate) 02: Leslie Fast (momentarily) 03: Leslie Fast (tri-state) 04: Glide 05: Patch Fwd. 06: Patch Back 07: Favorite Fwd. 08: Favorite Back 09: Spring Shock 0A: Delay Time 0B: Music Start 0C: Manual Bass 0D - 25: Bass 1C - 3C 26: Prochord Close 27: Prochord Open	01	Leslie Fast (alternate)	
	FS Ring Mode	03	02	00	03	02	01	same as FS Tip mode	01	Leslie Fast (alternate)	
	Damper Org. Upper	03	03	00	03	03	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Damper Org. Lower	03	04	00	03	04	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Damper Org. Pedal	03	05	00	03	05	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Damper Extra Voice 1	03	06	00	03	06	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Damper Extra Voice 2	03	10	00	03	10	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Panel Switch	Octave Down Mode	03	07	00	03	07	01	00 - 09 00: Origin 01: Leslie Stop 02: Leslie Fast 03: Vibrato Upper 04: Vibrato Lower 05: Glide 06: Spring Shock 07: Delay Time 08: Prio. Drawbars Upper 09: Prio. Drawbars Lower	00	Origin
		Octave Up Mode	03	08	00	03	08	01	same as above	00	Origin
Octave Lower Mode		03	09	00	03	09	01	same as above	00	Origin	
Patch Load		Drawbar Registration Upper	60	00	00	60	00	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Drawbar Registration Lower	60	01	00	60	01	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Drawbar Registration Pedal	60	02	00	60	02	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Drawbar Parameters (DRAWB)	60	03	00	60	03	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Extra Voice (EXV)	60	04	00	60	04	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Internal Zone (INT)	60	05	00	60	05	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	External Zone (EXT)	60	06	00	60	06	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Organ Effect (DRAWB)	60	07	00	60	07	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Extra Voice Effect (EXV)	60	08	00	60	08	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
	Reverb (REV)	60	09	00	60	09	01	00, 01 (Off/On)	01	On	
Animation (ANI)	60	0A	00	60	0A	01	00, 01 (Off/On)	01	On		
Favorites	Access	04	00	00	04	00	01	00 - 03 00: Associate 01: Overwrite 02: Locked 1-10 03: Direct	00	Associate	
Display	Short Cut	--	--	--	--	--	--	0, 1, 2s, No		1	
	Time Out	--	--	--	--	--	--	4, 8, 16s, No		No	
	Pop Up	--	--	--	--	--	--	No, 0.5, 1, 2s		1	
	Part On Mode	--	--	--	--	--	--	Additive, Alternate		Additive, Alternate	
Master EQ	Bass Gain	03	0A	00	03	0A	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9dB)	09	0dB	
	Mid Gain	03	0B	00	03	0B	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9dB)	09	0dB	
	Treble Gain	03	0C	00	03	0C	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9dB)	09	0dB	
	Bass Frequency	03	0D	00	03	0D	01	00 - 0A (20 - 200Hz)	07	100Hz	
	Mid Frequency	03	0E	00	03	0E	01	00 - 0A (250 - 3.1k Hz)	07	1.2kHz	
	Treble Frequency	03	0F	00	03	0F	01	00 - 03 (4.0k - 8.0kHz)	03	8.0kHz	

Example Set Transpose at 0 via NRPNBx 62 01 63 00 06 40 (x = Upper channel)
Set Transpose at 0 via System Exclusive.....F0 55 dd 10 23 13 00 01 00 40 F7 (dd = Device ID)

パッチパラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data	Patch Load
		LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB					
Name	15 Characters	--	--	01	00	00	0F	7 bit ASCII	always
Internal Zone	Manual Bass	07	00	00	07	00	01	00, 01 (Off/On)	INT
	Manual Bass Mode	07	01	00	07	01	01	00 - 02 (Lower, Chord, Poly)	
	Manual Bass Range Hi	07	02	00	07	02	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Great To Pedal	07	03	00	07	03	01	00, 01 (Off/On)	
	G to P Range Hi	07	04	00	07	04	01	24 - 3C (MIDI note number)	
	Split	07	05	00	07	05	01	00, 01 (Off/On)	
	Split Point	07	06	00	07	06	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Octave Upper 1	07	07	00	07	07	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Octave Lower 1	07	08	00	07	08	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Glide Length	07	09	00	07	09	01	00 - 18 (0 - 24 semitones)	
	Glide Time Attack	07	0A	00	07	0A	01	00 - 31 (0.1 - 5.0 seconds)	
	Glide Time Release	07	0B	00	07	0B	01	00 - 31 (0.1 - 5.0 seconds)	
	Glide Amp	07	0C	00	07	0C	01	00, 01 (Off/On)	
	Glide On Org	07	0D	00	07	0D	01	00, 01 (Off/On)	
	Glide On EXV1	07	0E	00	07	0E	01	00, 01 (Off/On)	
	Glide On EXV2	07	0F	00	07	0F	01	00, 01 (Off/On)	
Key Octave Upper 2	07	10	00	07	10	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)		
Key Octave Lower 2	07	11	00	07	11	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)		
External Zone	MIDI Channel	4n	00	00	4n	00	01	00 - 0F (1 - 16)	EXT
	Switch	4n	01	00	4n	01	01	00, 01 (Off/On)	
	Allocate	4n	02	00	4n	02	01	00 - 03 00: Off 01: Upper 02: Lower 03: Pedal	
	Key Range Lo	4n	03	00	4n	03	01	00 - 7F (MIDI note number)	
	Key Range Hi	4n	04	00	4n	04	01	00 - 7F (MIDI note number)	
	Bank Select MSB	4n	05	00	4n	05	01	00 - 7F	
	Bank Select LSB	4n	06	00	4n	06	01	00 - 7F	
	Program Change	4n	07	00	4n	07	01	00 - 7F	
	Octave Shift	4n	08	00	4n	08	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Volume	4n	09	00	4n	09	01	00 - 7F	
	Pan	4n	0A	00	4n	0A	01	00 - 40 - 7F (L64 - C - R63)	
	Velocity	4n	0B	00	4n	0B	01	00 - 04 (Off, Normal - Easy)	
	Expression Minimum	4n	0C	00	4n	0C	01	00 - 3F (0 - 63)	
	Expression Maximum	4n	0D	00	4n	0D	01	40 - 7F (64 - 127)	
Expression CC#	4n	0E	00	4n	0E	01	00, 01 (7, 11)		
Tx. Damper On	4n	0F	00	4n	0F	01	00, 01 (Off/On)		
Extra Voice	Switch Upper	5n	00	00	50	00	01	00, 01 (Off/On)	EXV
	Switch Lower	5n	01	00	50	01	01	00, 01 (Off/On)	
	Octave Shift	5n	03	00	50	03	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Range Lo	5n	04	00	50	04	01	00 - 7F (MIDI note number)	
	Key Range Hi	5n	05	00	50	05	01	00 - 7F (MIDI note number)	
	Inst. Group	5n	06	00	50	06	01	00 - 06 (1 - 7)	
	Inst. Number	5n	07	00	50	07	01	00 - 7F (1 - 128)	
	Volume	50	08	00	50	08	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Balance	51	08	00	50	08	01	00 - 40 - 7F (64:0 - Even - 0:63)	
	Velocity	5n	09	00	50	09	01	00 - 04 (Off, Normal - Easy)	
Expression	50	0A	00	50	0A	01	00, 01 (Off/On)		

Example "n" means Zone number. 1=0, 2=1, 3=2
 Turn Extra Voice On via NRPNBx 62 50 63 00 06 01 (x = Upper channel)
 Turn Extra Voice On via System ExclusiveF0 55 dd 10 23 13 00 50 00 01 F7 (dd = Device ID)

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data	Patch Load
		LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB					
Percussion	Percussion On	08	00	00	08	00	01	00, 01 (Off/On)	DRAWB
	Third On	08	01	00	08	01	01	00, 01 (Off/On)	
	Decay Fast	08	02	00	08	02	01	00, 01 (Off/On)	
	Volume Soft	08	03	00	08	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Level On Soft	08	04	00	08	04	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Level On Normal	08	05	00	08	05	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Decay Fast	08	06	00	08	06	01	00 - 09 (1 - 9, Cont)	
	Decay Slow	08	07	00	08	07	01	00 - 09 (1 - 9, Cont)	
	Touch	08	08	00	08	08	01	00, 01 (Off/On)	
	Velocity	08	09	00	08	09	01	00, 01 (Off/On)	
	Key Track	08	0A	00	08	0A	01	00, 01 (Off/On)	
	Drawbar 1' Cancel	08	0B	00	08	0B	01	00, 01 (Off/On)	
Drawbar Level	08	0C	00	08	0C	01	00, 01 (0, -3dB)		
Lower & Upper Organ section	Organ Type	20	00	00	20	00	01	00 - 05 00: B-Type 1 01: B-Type 2 02: Mellow 03: Vx 04: Farf 05: Pipe	DRAWB
	Key Click Attack	20	01	00	20	01	01	00 - 0F (0 - 15)	
	Key Click Release	20	02	00	20	02	01	00 - 0F (0 - 15)	
	Fold Back Lo	20	03	00	20	03	01	00 - 0C (C1 - C2)	
	Fold Back Hi	20	04	00	20	04	01	2B - 30 (G4 - C5)	
	Key Click LPF	20	05	00	20	05	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Custom TW B-Type 1	20	06	00	20	06	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Custom TW B-Type 2	20	07	00	20	07	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Custom TW Mellow	20	08	00	20	08	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Octave Shift Upper	20	09	00	20	09	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Range Lo Upper	20	0A	00	20	0A	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Range Hi Upper	20	0B	00	20	0B	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Octave Shift Lower	20	0C	00	20	0C	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Range Lo Lower	20	0D	00	20	0D	01	00 - 7F (MIDI note number)	
	Key Range Hi Lower	20	0E	00	20	0E	01	00 - 7F (MIDI note number)	
	Switch Upper	20	0F	00	20	0E	01	00, 01 (Off/On)	
	Switch Lower	20	10	00	20	10	01	00, 01 (Off/On)	
	Volume	20	11	00	20	11	01	00 - 7F (0 - 127)	
Upper Registration	16'	--	--	01	01	00	01	00 - 08 (0 - 8)	UPPER
	5 1/3'	--	--	01	01	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
	8'	--	--	01	01	02	01	00 - 08 (0 - 8)	
	4'	--	--	01	01	03	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2 2/3'	--	--	01	01	04	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2'	--	--	01	01	05	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 3/5'	--	--	01	01	06	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 1/3'	--	--	01	01	07	01	00 - 08 (0 - 8)	
1'	--	--	01	01	08	01	00 - 08 (0 - 8)		
Lower Registration	16	--	--	01	02	00	01	00 - 08 (0 - 8)	LOWER
	5 1/3'	--	--	01	02	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
	8'	--	--	01	02	02	01	00 - 08 (0 - 8)	
	4'	--	--	01	02	03	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2 2/3'	--	--	01	02	04	01	00 - 08 (0 - 8)	
	2'	--	--	01	02	05	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 3/5'	--	--	01	02	06	01	00 - 08 (0 - 8)	
	1 1/3'	--	--	01	02	07	01	00 - 08 (0 - 8)	
1'	--	--	01	02	08	01	00 - 08 (0 - 8)		

146 MIDI インフォメーション - 続き

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data	Preset Load
		LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB					
Pedal	Tone Wheel Set	22	00	00	22	00	01	00 - 06 00: Normal 01: Muted 02: Synth 1 03: Synth 2 04: Finger 05: Pick 06: Slap	DRAWB
	Attack	22	01	00	22	01	01	00 - 04 00: Slow Attack 01: No Click 02: Soft Click 03: Normal Click 04: Max Click	
	Sustain On	22	03	00	22	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Sustain Length	22	04	00	22	04	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Decay Length	22	05	00	22	05	01	00 - 05 (1 - 5, Cont)	
	Velocity	22	06	00	22	06	01	00 - 04 (Off, Normal - Easy)	
	Key Mode	22	07	00	22	07	01	00 - 02 (Lowest, Poly, Last)	
	Octave Shift	22	08	00	22	08	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Range Lo	22	09	00	22	09	01	24 - 60 (MIDI note number)	
Key Range Hi	22	0A	00	22	0A	01	24 - 60 (MIDI note number)		
Pedal	16'	--	--	01	03	00	01	00 - 08 (0 - 8)	PEDAL
Registration	8'	--	--	01	03	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
Organ Effect	Leslie Bypass	09	00	00	09	00	01	00, 01 (Enable / Bypass)	ANI
	Leslie Fast	09	01	00	09	01	01	00, 01 (Slow / Fast)	
	Leslie Stop	09	07	00	09	07	01	00, 01 (Turn / Stop)	
	Leslie Cabinet Number	09	08	00	09	08	01	00 - 07 (1 - 8)	
	Vibrato On Swell	09	02	00	09	02	01	00, 01 (Off/On)	
	Vibrato On Great	09	03	00	09	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Vibrato Mode	09	04	00	09	04	01	00 - 05 (V1 - C3)	
	Vibrato Rate	09	05	00	09	05	01	00 - 04 (6.1 - 7.25Hz)	
	Vibrato V1 Depth	09	0D	00	09	0D	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Vibrato V2 Depth	09	0E	00	09	0E	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Vibrato V3 Depth	09	0F	00	09	0F	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Vibrato C1 Depth	09	10	00	09	10	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Vibrato C2 Depth	09	11	00	09	11	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Vibrato C3 Depth	09	12	00	09	12	01	00 - 0F (1 - 16)	
	Vibrato Tremolo	09	13	00	09	13	01	00 - 0F (0 - 15)	
	Vibrato Cho. Emphasis	09	14	00	09	14	01	00 - 09 (0 - 9)	
	Vibrato On Pedal	09	15	00	09	15	01	00, 01 (Off/On)	
Vibrato Cho. Mix	09	16	00	09	16	01	00 - 40 - 7F (D64 - EVEN - 63V)		

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx Length	Data	Preset Load
		LSB (62)	MSB (63)	MSB	to	LSB			
Effects	Overdrive On	3p	00	00	3p	00	01	00, 01 (Off/On)	EFFECT p=0: DRAWB p=1: EXV
	Overdrive Type	3p	01	00	3p	01	01	00 - 03 00: Tube 01: Stomp Box 02: Clip 03: E. Pf. Amp	
	Overdrive Drive Level	3p	02	00	3p	02	01	00 - 7F	
	Overdrive Controlled Exp.	3p	03	00	3p	03	01	00-03 00: EX-OD 01: OD-EX 02: OD Only 03: Input	
	Multi Effect On	3p	04	00	3p	04	01	00, 01 (Off/On)	
	Multi Effect Type	3p	05	00	3p	05	01	00-07 00: Tremolo 01: Auto Pan 02: Wah-Wah 03: Ring Mod. 04: Phaser 05: Flanger 06: Chorus 07: Delay	
	Multi Effect Parameter 0	3p	06	00	3p	06	01	00-03	
	Multi Effect Parameter 1	3p	07	00	3p	07	01	00-03	
	Multi Effect Parameter 2	3p	08	00	3p	08	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 3	3p	09	00	3p	09	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 4	3p	0A	00	3p	0A	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 5	3p	0B	00	3p	0B	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 6	3p	0C	00	3p	0C	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 7	3p	0D	00	3p	0D	01	00-7F	
	EQ Bass Gain	3p	0E	00	3p	0E	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	EQ Bass Frequency	3p	0F	00	3p	0F	01	00 - 0A (20 - 200Hz)	
	EQ Mid Gain	3p	10	00	3p	10	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	EQ Mid Frequency	3p	11	00	3p	11	01	00 - 0A (250 - 3.1kHz)	
	EQ Treble Gain	3p	12	00	3p	12	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	EQ Treble Frequency	3p	13	00	3p	13	01	00 - 03 (4.0 - 8.0 kHz)	
	EQ Tone Control	3p	14	00	3p	14	01	00 - 09 - 12 (-9 - 0 - +9)	
	OD Output Level	3p	15	00	3p	15	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Reverb On	0A	00	00	0A	00	01	00, 01 (Off/On)	REV
	Reverb Type	0A	01	00	0A	01	01	00 - 0A 00: Room 1 01: Room 2 02: Ambient Room 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Church 06: Plate 07: Spring 08: Delay 09: Panning Delay 0A: Reverb + Delay	
	Reverb Level	0A	02	00	0A	02	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Reverb Time	0A	03	00	0A	03	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Reverb Delay Feedback	0A	04	00	0A	04	01	00 - 1F (0 - 96%)	
	Reverb Delay Time	0A	05	00	0A	05	01	00 - 44 (4.7 - 2000ms)	

Example: "p" means Section number. Organ=0, Extra Voice=1
 Set Multi-Effect EXV at Phaser via NRPNBx 63 05 62 31 06 04 26 00 (x = Upper channel)
 Set Multi-Effect EXV at Phaser via SysExF0 55 dd 10 23 13 00 31 05 04 F7 (dd = Device ID)

レスリーパラメーター

Category	Parameter	NRPN (SK)		NRPN (21)		SysEx Address			SysEx Length	Data
		LSB (62)	MSB (63)	LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB				
Cabinet	Name	--	--	--	--	03	00	00	0A	(10 Characters)
	Slow Speed Horn	06	00	7F	00	00	06	00	01	
	Slow Speed Bass	06	01	7F	01	00	06	01	01	
	Fast Speed Horn	06	02	7F	02	00	06	02	01	
	Fast Speed Bass	06	03	7F	03	00	06	03	01	
	Rise Time Horn	06	04	7F	04	00	06	04	01	
	Rise Time Bass	06	05	7F	05	00	06	05	01	
	Fall Time Horn	06	06	7F	06	00	06	06	01	
	Fall Time Bass	06	07	7F	07	00	06	07	01	
	Brake Time Horn	06	08	7F	08	00	06	08	01	
	Brake Time Bass	06	09	7F	09	00	06	09	01	
	Level Horn	06	0A	--	--	00	06	0A	01	
	Level Bass	06	0B	--	--	00	06	0B	01	
	Mic. Angle	06	0C	7F	0A	00	06	0C	01	
	Mic. Distance	06	0D	7F	0B	00	06	0D	01	
	Horn Character	06	0E	7F	0D	00	06	0E	01	
Amplifier	06	0F	--	--	00	06	0F	01		
Speaker	06	10	--	--	00	06	10	01		

NRPN SK/21 is switched automatically by Leslie speaker is disconnected/connected.

システムパラメーター

Category	Parameter	Data Range	Default Value
MIDI	MIDI IN	Lower, Pedal, Low+Ped, Sequence, Upper, Upp+Ped	Pedal
	Local Control	Off/On	On
	TRx. NRPN	Off/On	On
	Tx. Leslie Param.	SK/21	SK
	Rx. Dump	Off/On	On
	TRx. Prog. Change	Off/On	On
	TRx. Drawbar Regi.	Off/On	On
	Tx. Ext. Zone	Off/On	Off
	TRx. Channel Upper	1 - 16, Off	1
	TRx. Channel Lower	1 - 16, Off	2
TRx. Channel Pedal	1 - 16, Off	3	
Device ID	1 - 32	1	
Music Player	Chain	All, One, Shuffle	All
Keyboard	Velocity Offset	-32 - +32	0
	Sounding Point	Deep / Auto	Deep
Transpose	Act Organ	Every / Next	Next
	Act Extra Voice	Every / Next	Next
Section	Part On Mode	Additive / Alternate	Additive
Audio	Output	Stereo / Mono	Stereo
Power	Auto Off	Disable / 30min	30min
Ext. Leslie	Channel(s)	1, 3	3

トーンホイールパラメーター

Category	Parameter	Data Range
Tone-Wheels	Name	(10 characters)
	Level	-20 - +2 [dB]
	HPF Cut Off Freq.	0 - 127
	LPF Cut Off Freq.	0 - 127
	LPF Resonance	-100 - +100

パイプパラメーター

Category	Parameter	Data Range
Pipe	Volume	0 - 127
	Detune	-50 - +50
	Chiff	Off, Soft, Mid, Loud
	Cut Off Freq.	-64 - +0
	Pan - Direction	L64 - C - R63
	Pan - Imaging	Fixed, L-R, R-L, Pyramid, Inverted Pyramid

◆BType1, BType2

Real B-3

状態の良いB-3/C-3をシミュレートしたカスタムです。控えめなモーターハムとリーケージノイズを含んでいます。

80's Clean

1980年代に流行したクリアな音をB-3/C-3に求めたカスタムです。モーターハムやリーケージノイズは除去されていますが、モーターの回転むらに起因する微妙な「揺れ」は残っています。

Noisy

モーターハムやリーケージノイズも含めて、B-3/C-3から出力される全ての音が再生されるカスタムです。

Noisy 60

リーケージノイズを強調したカスタムです。

◆Mellow

Full Flats

完全な正弦波、全てのトーンホイールが同じ音量で発振する「理想のトーンホイール」をシミュレートしたカスタムです。

Husky

中音域の音量を下げた特性です。

Flute Lead

“Husky”とは対照的に、低音域と高音域を下げた特性です。

Cheap Tr.s

低音を弱めた、小型のラジオのような特性です。

MIDI インプリメンテーションチャート

Stage Keyboard
Model: SKX

MIDI Implementation Chart

Date: 2-Jun-2017
Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	*1 1 - 16	*1 1 - 16	*1: Upper = 1, Lower = 2, Pedal = 3
Mode	Default Messages Altered	3 X *****	3 X X	
Note Number	: True Voice	12 - 120 *2 *****	36 - 96 *3 36 - 96	*2: with oct. shift *3: Organ section
Velocity	Note ON Note OFF	O X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select MSB, LSB
	1	X	X	Modulation
	6, 38	O	O	Data Entry MSB, LSB
	7	O	X	Volume
	10	O	X	Pan
	11	O	O	Expression
	12 - 20, 80	O	O	Drawbar Reg. Upper
	21 - 29, 81	O	O	Drawbar Reg. Lower
	33, 35, 82	O	O	Drawbar Reg. Pedal
	48	O	O	Spring Shock
	49	O	O	Glide
	64	O	O	Damper
	84	O	O	Prochord Active
	85, 86	O	O	Drawbar Priority
	92	X	O	Leslie Fast
98, 99	O	O	NRPN MSB, LSB	
Program Change	: True #	O 0 - 127	O 0 - 99, 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: All Sounds Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sense : Reset	X O X O O X	O O X O O X	(120) (121)

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

O: Yes
X: No

	External Zone (Tx. only)	Upper Part	Lower Part	Pedal Part
Note	O	O	O	O
Pitch Bend	X	X	X	X
Modulation	X	X	X	X
Volume, Pan (7, 10)	O	X	X	X
Expression (11)	O	O *1	X	X
Hold 1 (64)	O	O	O	O
Drawbar Reg.	X	CC#80, 12 - 20 (Upper) 21 - 29 (Lower) 33, 35 (Pedal)	CC#81	CC#82
Spring Shock (48)	X	O	X	X
Glide (49)	X	O	X	X
Prochord Active (84)	X	O	X	X
Drawbar Priority (85, 86)	X	O	X	X
Leslie Fast (92)	X	O *2	X	X
RPN (100, 101)	X	X	X	X
NRPN (98, 99)	X	O	X	X
All Notes Off (123)	O	O	O	O
All Sounds Off (120)	X	O *2	O *2	O *2
Reset All Ctrl. (121)	O	O	O	O
After Touch	X	X	X	X
Bank Select (0, 32)	Change the voice for each zone.	Patch	X	X
Program Change			X	X

*1: It works for all parts (audio controlled)

*2: For Rx. only.

音源

オルガン・セクション

VASE III音源×2(デジタルトーンホイール、トランジスターオルガン、パイプオルガン)

手鍵盤(パイプオルガン除く):同時発音数61音

ペダル鍵盤(パイプオルガン除く):同時発音数8音

パイプオルガン:最大同時発音数63音

エクストラボイス・セクション

VASE III音源 最大同時発音数63音

鍵盤

61鍵×2

オルガン・セクション

ドローバー

アパー9列、ロワー9列、ペダル2列

オルガンタイプ

手鍵盤:6(B-Type1、B-Type2、Mellow、Vx、Farf、Pipe)

ペダル鍵盤:7(Normal、Muted、Synth1、Synth2、Finger、Pick、Slap)

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

コントロール

アパーオン、ロワーオン

エクストラボイス・セクション

セクション数

手鍵盤:2セクション

インストゥルメント

6グループ(A.Piano、E.Piano、Keyboard、Wind、Other、Library)

Libraryのみアップグレード可

コントロール

アパーオン、ロワーオン

エフェクト

ビブラート&コーラス

ボタン:アパーオン、ロワーオン

オーバードライブ

デジタル、4プログラム

コントロール:オン、アマウント

マルチエフェクト

8プログラム、オルガン/エクストラボイス独立

コントロール:オン、アマウント

イコライザー

オルガン:バス、ミッド(スウィープ)、トレブル、トーン

エクストラボイス:バス、ミッド(スウィープ)、トレブル

内蔵レスリー

デジタル、2ローター

ボタン:バイパス、ストップ、ファースト

リバーブ

デジタル、11プログラム

コントロール:オン、デプス

マスターイコライザー

バス、ミッド、トレブル

キーマップ

ボタン

マニュアルベース、ロワートゥップedal、オクターブアップ、オクターブダウン、ロワー、トランスポーズ

パッチ

容量

100ユーザーパッチ、100プリセットパッチ、マニュアル

フェイスリット

10バンク、10ナンバー

パッチロード

ドローバー・レジストレーション、ドローバー・パラメーター、エクストラボイス、インターナル・ゾーン、エクスターナル・ゾーン、オルガン・エフェクト、アニメーション、エクストラボイス・エフェクト、リバーブ

コントローラー

ボリューム

マスター・ボリューム、オルガン・ボリューム、エクストラボイス・ボリューム、エクストラボイス・バランス

スイッチ

パワー オン/オフ

ミュージックプレイヤー

ファイルフォーマット

WAV (44.1kHz、16ビット、ステレオ)、MP3 (44.1kHz、128kbps、ステレオ)

ストレージ

USBメモリー

ディスプレイ

20文字×2行

MIDI

テンプレート

4テンプレート

エクスターナル・ゾーン

3ゾーン、各鍵盤にアサイン可

外部端子

MIDI

IN、OUT

オーディオ

ラインアウトL、R、ヘッドフォン

レスリー

11ピン、1又は3チャンネル対応

その他

フットスイッチ、ダンパーペダル、EXPペダル、DC IN(12V)

定格消費電力

ACアダプター(12V) 10W

寸法

W94.4×D45.4×H17cm

重量

16.9kg

付属品

ACアダプター AD3-1250-2P

索引

欧字

B

Bank. バンク を参照

C

CONTROL 69. コントロール を参照
CUST. TW. カスタムトーンホイール を参照

D

DEFAULT. デフォルト を参照
DRAWBAR. ドローバー を参照

E

EQUALIZ. イコライザー を参照
EXVOICE. エクストラボイス を参照

F

Farf 38, 45

L

LESLIE. レスリー を参照
LIBRARY. ライブラリー を参照
LOWER to PEDAL. ロワートゥペダル を参照

M

MANUAL 27
MIDI 103, 112
MIDI 音源モジュール 109
MIDI キーボード 18
MIDI テンプレート 112, 139
MONO 73, 102

P

P. プリセット を参照
PATCH. パッチ を参照
PERCUSS. パーカッション を参照
Pipe 38, 46
PIPE. パイプ を参照
POLY 73, 110
PRIO. ドローバー・プライオリティ を参照

R

REVERB. リバーブ を参照

S

SETUP. セットアップ を参照
SOLO. ソロ を参照
SPLIT. スプリット を参照
STEREO 102
SYSTEM. システム を参照

T

TUNE. チューン を参照

U

U. ユーザー を参照
USB メモリー 116

V

VIB&CHO. ビブラート&コーラス を参照
Vx 38, 44

Z

ZONES. ゾーン を参照

かな

あ

アサイン 78
アロケート 56

い

イコライザー 98
インストゥルメント 30, 75
インターナルゾーン 110

え

エクスターナルゾーン 110
エクスターナルゾーンチャンネル 107
エクストラボイス 30, 56, 75, 136
エクスペッション 75, 77
エクスペッションペダル 26
エフェクト 90

お

オーバードライブ 29, 50, 90
オルガンタイプ 38, 72
音色ライブラリー 129

か

外部シーケンサー 108
カスタムトーンホイール 85, 86, 123, 149
カットオフ周波数 86

き

キークリック 72
キーボードチャンネル 107, 113
キーモード 73
機能画面 66
キャビネット番号 82

く

グライド 78

け

鍵盤を拡張する 18

こ

工場出荷時の設定 22
コントロール 76

さ

サウンディング・ポイント 79

し

システム 102
ショートカット 69

す

スプリングリバーブ 76
スロー 48

せ

セットアップ 118
セットアップファイル 116

そ

ゾーン 110

た

タイムアウト 79
ダンパー 78
ダンパーペダル 26

ち

チップとリング 76
チフ 88
チューン 100

て

ディチューン 88
デフォルト 101
電源 22

と

トランスポーズ 55
ドローバー 28, 72. ハーモニックドローバー も参照
ドローバー・プライオリティ 79
ドローバー・レジストレーション 42

は

パーカッション 28, 48, 80
パート 32
ハーモニックドローバー 40
パイプ 88
バックアップ 22
パッチ 23, 58, 74
パッチロード 58, 74

パニック機能 111
パラメーター 67
バランス 75
パン 88
バンク 24, 74

レゾナンス 86

ろ

ロック 70
ロワートウペダル 33

ひ

ヒブラート&コーラス 29, 49, 81

ふ

ファースト 48
フェイバリット 24, 74
フォルダ構成 116
フットスイッチ 26, 76
プリセット 23
プレイ画面 63
プロコード 56, 77

へ

ペダルサステイン 33, 53
ペダルボード 18, 19
ペロシティ・オフセット 79

ほ

ボイスグループ 30, 75
ポップアップ 79

ま

マスターチューン 100
マニュアルベース 32, 53
マルチエフェクト 29, 31, 52, 57

み

ミックス 81
ミュージックプレイヤー 125

め

メニュー画面 64

ゆ

ユーザー 23

ら

ライブラリー 56. 音色ライブラリー も参照

り

リーケージノイズ 86
リバーブ 31, 52, 57, 99
リロード 111

れ

レスリー 29, 51, 82
レスリースピーカー 17
レスリーチャンネル 17, 84
レスリーパラメータ 82

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

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

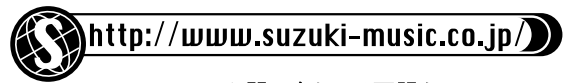
保証期間が切れましても、修理によって機能が維持できる場合はお客様のご要望により有料修理いたします。

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

製造元 **株式会社 鈴木楽器製作所** 総販売元 **株式会社 ハモンド・スズキ**
〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-12 ☎ (053) 461-2325 〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-12 ☎ (053) 462-7810

販売元 **鈴木楽器販売株式会社**
本社 〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-11 ☎ (053) 463-6601

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



メールでのお問い合わせは下記まで
info@suzuki-music.co.jp



株式会社 **鈴木楽器製作所**

Printed in China

00457-40201 V1.01-171122

SKX