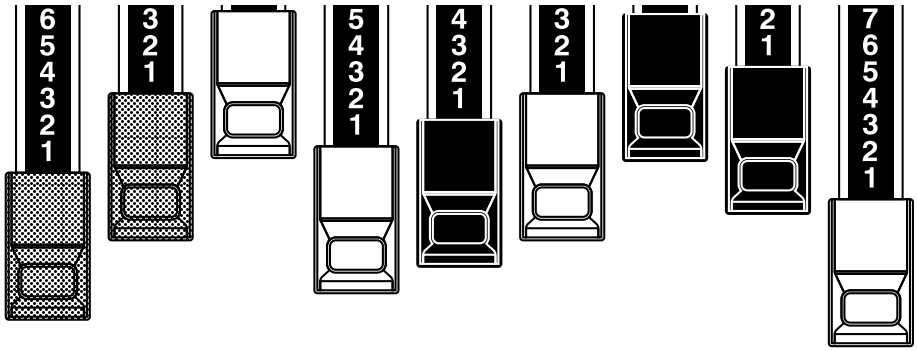


HAMMOND

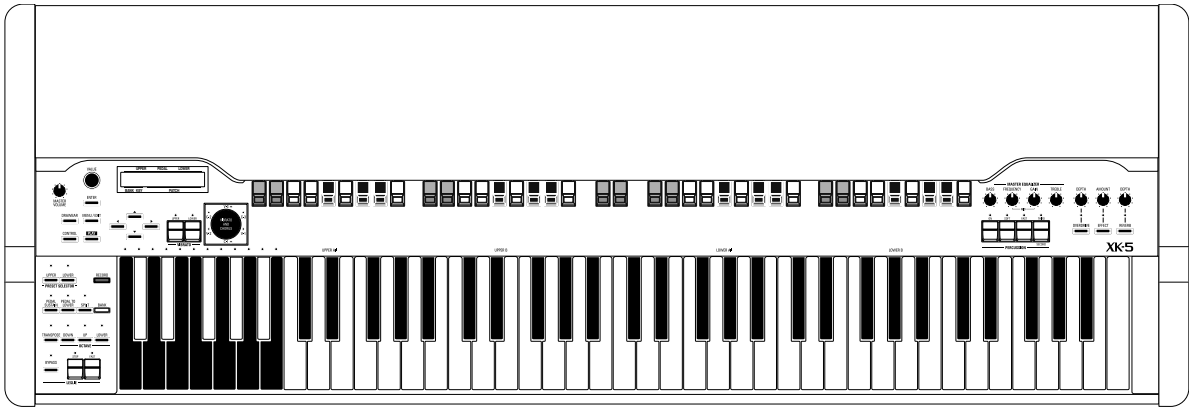
Model: XK-5 Release 3

この度は、ハモンド・ドローバーキーボード XK-5 をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。

XK-5 はハモンド伝統のトーンホイールオルガンの音色と操作性を 1 台に凝縮したドローバーキーボードです。

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戴けます。

安全上のご注意

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

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

⚠ 警告

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

⚠ 注意

- この機器は、風通しの良い、正常な通気が保たれている場所に設置して、使用してください。
- 電源コンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにしてください。
- 電源コードを機器本体やコンセントに抜き差しするときは、必ずプラグを持ってください。
- 定期的に電源コードを拭き、乾いた布でプラグ部分のゴミやほこりを拭き取ってください。また、長時間使用しないときは、電源コードをコンセントから外してください。電源コードとコンセントとの間にゴミやほこりがたまると、絶縁不良を起こして火災の原因になります。
- 接続したコードやケーブル類は、煩雑にならないように配慮してください。特に、コードやケーブル類は、お子様の手の届かないように配慮してください。
- この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。
- 濡れた手で電源コードのプラグを持って、機器本体やコンセントに抜き差ししないでください。
- この機器を移動するときは、電源コードをコンセントから外し、外部機器との接続を外してください。
- お手入れをするときには、電源を切って電源コードをコンセントから外してください。
- 落雷の恐れがあるときは、早めに電源コードをコンセントから外してください。
- 電源コードのアースを確実に取り付けてください。感電の恐れがあります（P. 16）。

使用上のご注意

電源

- 本機を冷蔵庫、洗濯機、電子レンジ、エアコンなどのインバーター制御の製品やモーターを使った電器製品が接続されているコンセントと同じコンセントに接続しないでください。電気製品の使用状況によっては、電源ノイズにより本機が誤動作したり、雑音が発生する場合があります。電源コンセントを分けることが難しい場合は、電源ノイズ・フィルターを取り付けてください。
- 接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源を切ってください。
- 本機は一定時間操作を行わないと電源が切れる、オート・パワー・オフ機能を搭載しています。オートパワーオフで電源が切れた場合、記憶していないデータは消去されます。電源が切れる前に、必ず記憶（RECORD）を実行してください。

設置

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

お手入れ

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

修理

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

その他の注意

- 記憶した内容は、機器の故障や誤った操作などにより、失われる場合があります。大切な記憶内容はバックアップとしてUSBメモリー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。

イントロダクション

目次

安全上のご注意 2
使用上のご注意 4
イントロダクション 5
本機の特長 9
各部の名称と働き 10
トップパネル 10
ジャックポケット 12
付属品 12
リアパネル 13
接続のしかた 15
基本的な接続 16
コントローラーの接続 17
エクスプレッションペダルを接続する 17
EXP-100F の場合 17
EXP-50J/20 の場合 17
レスリーモードスイッチ CU-1 を使う 17
レスリースピーカーの接続 18
3 チャンネルタイプのレスリースピーカーを接続する 18
レスリースピーカーの基本的な接続と設定 18
レスリースピーカーの MIDI コントロール 18
1 チャンネルタイプのレスリースピーカーを接続する 19
レスリースピーカーの基本的な接続と設定 19
ステーショナリースピーカーを使った設定 19
鍵盤を拡張する 20
3 段鍵盤（XLK-5 と XPK-250 を使って） 20
3 段鍵盤（MIDI キーボードを使って） 21
2 段鍵盤（XLK-5 を使って） 22
2 段鍵盤（MIDI キーボードを使って） 23
1 段＋ペダル鍵盤（MIDI ペダルボードを使って） 24
演奏してみよう 25
電源を入れる 26
電源の入れかた 26
バックアップ 26
オート・パワー・オフ 26
工場出荷時の設定に戻す 26
パッチを使って演奏する 27
パッチとは？ 27
パッチの呼び出しかた 27
例：U41 を選ぶ 27
プリセットキーを使って演奏する 28
プリセットキーとは？ 28
プリセットキーでの呼び出しかた 28
例：C#-G を選ぶ 28
よく使うパッチを登録する（フェイバリット） 29
フェイバリットとは？ 29
フェイバリットのオンとオフ 29
フェイバリットがオフの場合 29
フェイバリットがオンの場合 29
フェイバリットをオン／オフする 30
プリセットキーにパッチを登録する 31
コントローラーを使う 32
エクスプレッションペダル 32
フットスイッチ 32
レスリーモードスイッチ 32
一時的に音質補正する (マスターイコライザー） 33
自分で音づくりをしてみよう 34
プリセットキー [B] を選ぶ 34
Column: アジャスト・プリセットを初期化する 34
“B” ドローバーを引き出す 35
パーカッションを足す 35
Column:「パート」とは？ 35
エフェクトをかける 36
ビブラート＆コーラス 36
レスリー 36
オーバードライブ 36
リバーブ 36
鍵盤の左右でパートを使い分ける（スプリット） 37
鍵盤演奏にベースを足す（ペダル・トゥ・ロワー） 37
PEDAL パートの音を離鍵後も伸ばす（ペダルサステイン） 37
パッチに記憶する 38
例：U32 に記憶する 38
例：D#-C（U32）に記憶する 38
セッティングを作る 39
音源の構成 40
オルガンタイプ 42
オルガンタイプとは？ 42
トーンホイール（A-B-C-Mellow00、4242C-3、Mellow） 42
トランジスター（Vx、Farf） 42
パイプ (Pipe) 42
Column: オルガンタイプを切り替える 43
例：手鍵盤パートを “Pipe（パイプ）” に切り替える 43
ハーモニックドローバー ™ 44
ドローバー（トーンホイールオルガン時） 44
UPPER（アパー）/LOWER（ロワー） パートで使うドローバー 45
プリセットキーとドローバーとの関係 45
PEDAL（ペダル） パートで使うドローバー 45
ドローバー・レジストレーション・パターン 46
近代的なドローバー・レジストレーション 47
ドローバー（Vx 時） 48
ドローバー（Farf 時） 49
ドローバー（Pipe 時） 50
レジストレーションをドローバーに合わせる 51

パーカッション 52
パーカッションが鳴らない 52
ドローバーキャンセル 52
ビブラート＆コーラス 53
オーバードライブ 54
レスリー 55
マルチエフェクト、リバーブ 56
ペダル・トゥ・ロワー、ペダルサステイン 57
スプリット、オクターブ 58
トランスポーズ 59
トランスポーズの有効範囲 59
パッチ 60
ユーザーとファクトリー 60
パッチ、フェイバリット、プリセット 60
パッチ 60
フェイバリット 60
プリセットキー 60
現在のセッティングに名前を付ける 61
パッチに記憶する 62

コントロールパネルの使いかた.... 63

コントロールパネルでできること 64
プレイ画面 65
ディスプレイの見かた 65
この画面での操作 65
メニュー画面 66
ディスプレイの見かた 66
この画面での操作 66
メニューとその内容 67
機能画面 68
ディスプレイの見かた 68
この画面での操作 68
パラメーターの操作例： 69
機能画面へ簡単に行く（ショートカット） 71
操作例： 71
よく使うページを登録する 71
操作例： 71
ディスプレイ操作をロックする 72

パラメーターを設定する..... 73

DRAWBAR（ドローバー） 74
■手鍵盤（LOWER & UPPER）ドローバーの設定 74
■ PEDAL パートの設定 75
PATCH（パッチ） 76
■パッチ名 76
■パッチレベル 76
■パッチリコール 76
■パッチロード 76
■プリセットキー 77
■フェイバリットテーブル 77
CONTROL（コントロール） 78
■フットコントローラー 78
■エクスプレッション 79
■グライド 79
■ダンパー 80
■サステイン 80
■アサイン 80
■ドローバー 81
■ディスプレイ 81
Column: エクスプレッション、レスリーモード 82
エクスプレッションペダルを有効にする 82
TUNE（チューン） 83
■マスターチューン 83
PERCUSS（パーカッション） 84
VIB&CHO（ビブラート＆コーラス） 85
LESLIE（レスリー） 86
■キャビネット番号 86
■レスリーパラメーター 86
■外部レスリースピーカー 88
カスタム・キャビネットを記憶する 88
TONEWHEEL（カスタム・トーンホイール） 89
カスタム・トーンホイールを記憶する 91
CONTACT（コンタクト） 92
■コンタクト選択 92
■コンディション 93
■ディスタンス 93
カスタム・コンタクトを記憶する 94
Column: B-3/C-3 のコンタクトと仮想コンタクト 95
PED. REG（ペダルレジストレーション） 96
カスタム・サブドローバーを記憶する 97
PIPE（パイプ） 98
カスタム・パイプを記憶する 100
AMP / EFF（アンプ／エフェクト） 101
■チューブ・プリアンプ 101
チューブ・プリアンプの信号経路を選択します。 101
■マッチング・トランス 101
■オーバードライブ 102
■マルチエフェクト 103
EQUALIZ（イコライザー） 110
■パッチ・イコライザー 110
■パッチ・イコライザー及びマスター・イコライザー 110
REVERB（リバーブ） 111
DEFAULT（ディフォルト） 112
SYSTEM（システム） 113
■電源 113
■ USB 113
■周辺機器 113
■ソフトウェア 113
Column: 歪まない？真空管 114
1. 非直線歪みとは 114
2. 音の特徴 114
3. 真空管回路による違い 114
4. エクスプレッションの前と後 114

5. 演奏に与える影響 114
MIDI/USB 115
MIDI/USB について 116
"MIDI" とは? 116
"USB" とは? 116
本機の MIDI/USB 端子 116
本機の MIDI 端子でできること 116
本機の USB TO HOST 端子でできること 116
本機の MIDI 構成 118
●キーボードチャンネル 118
●エクスターナルゾーン・チャンネル 118
●拡張された鍵盤 118
外部シーケンサーを使用する 120
●シーケンサーまたは DAW に演奏を記録する 120
●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する 120
● USB 経由でシーケンサーまたは DAW に演奏を記録する 121
● XLK-5、XPK-250 を使った演奏を記録／再生する 121
MIDI 音源モジュールを使う 122
基本的な接続 122
演奏の記録／再生 123
●シーケンサーまたは DAW に演奏を記録する 123
●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する 123
● USB 経由でシーケンサーまたは DAW に演奏を記録する 124
H-BUS について 125
ZONES（ゾーン） 126
■画面左上の表示は? 126
■インターナルゾーン 126
■エクスターナルゾーン 126
送信メッセージをオン／オフ 127
パニック機能とパラメーターのリロード 127
MIDI（ミディ） 128
■ MIDI テンプレート 128
■マスター 128
■キーボードチャンネル 129
■システム・エクスクルーシブ・メッセージ 129
設定を保存する 131
設定を保存する 132
セットアップファイル 132
USB メモリー 132
使用可能な USB メモリー 132
USB 端子の取り扱い 132
フォルダー構造 132
USB メモリーを初期化する 133
セットアップファイル 134
USB マス・ストレージ 135
USB マス・ストレージとは 135
USB TO HOST ジャックの機能を切り替える 135
セットアップを保存する 136
画面の見かた 136
セットアップを保存する 136
セットアップを呼び出す 138
画面の見かた 138
セットアップを呼び出す 138
セットアップを削除する 140
画面の見かた 140
セットアップを削除する 140
システムを更新する 142
作業時間と電源の確保 142
■アップデータが見つからない 142
トラブルシューティング 145
トラブルシューティング 146
APPENDIX 147
MIDI テンプレート 148
MIDI テンプレート 148
ファクトリー・パッチ 149
MIDI インフォメーション 150
MIDI インプリメンテーション 150
チャンネル・ボイス・メッセージ 150
チャンネル・モード・メッセージ 150
ドローバー・データリスト 1 151
ドローバー・データリスト 2 151
システム・エクスクルーシブ・メッセージ 152
グローバルパラメーター 153
パッチパラメーター 154
フェイバリット 158
レスリー・パラメーター 158
トーンホイール・パラメーター 159
パイプ・パラメーター 159
ペダル・サブドローバー・パラメーター 159
コンタクト・パラメーター 159
システム・パラメーター 160
フッテージ・ラベル 161
カスタムセット一覧 163
カスタム・コンタクト 163
カスタム・サブドローバー 163
カスタム・キャビネット 163
カスタム・パイプ 163
MIDI インプリメンテーションチャート 164
MIDI チャンネルとメッセージ 165
仕様 166
アフターサービスについて 169

本機の特長

●様々なオルガンを網羅

トーンホイール・オルガンには仮想トーンホイール方式に加え仮想多列鍵盤を、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。

●仮想マルチコンタクト鍵盤

ビンテージモデルB-3/C-3の弾き心地と素早い発音を再現する、仮想マルチコンタクト鍵盤を採用しました。全接点が接触しきらない微妙な発音から、接点のコンディションによるノイズ変化まで、マルチコンタクトの様々なエッセンスを楽しめます。

● 5 セットのドローバーとプリセットキー

演奏中に次のドローバーセッティングをしておき瞬時に切り替えたり、演奏中のダイナミックな音色変化を可能にする、B-3/C-3と同様の5セットドローバーとプリセットキーを装備しました。

●デジタルレスリー／ビブラート効果

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。

●アンプシミュレーター／エフェクト

B-3/C-3のプリアンプを真空管回路によってシミュレートし、暖かみのある歪みが得られます。イコライザーそしてマルチエフェクト、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。

● 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

プリセットキーには一般的な「パッチを番号順に呼び出す」機能に加え、ショーの曲順や展開に合わせて「任意のパッチを呼び出す」フェイバリット機能を装備しました。

●システムアップ

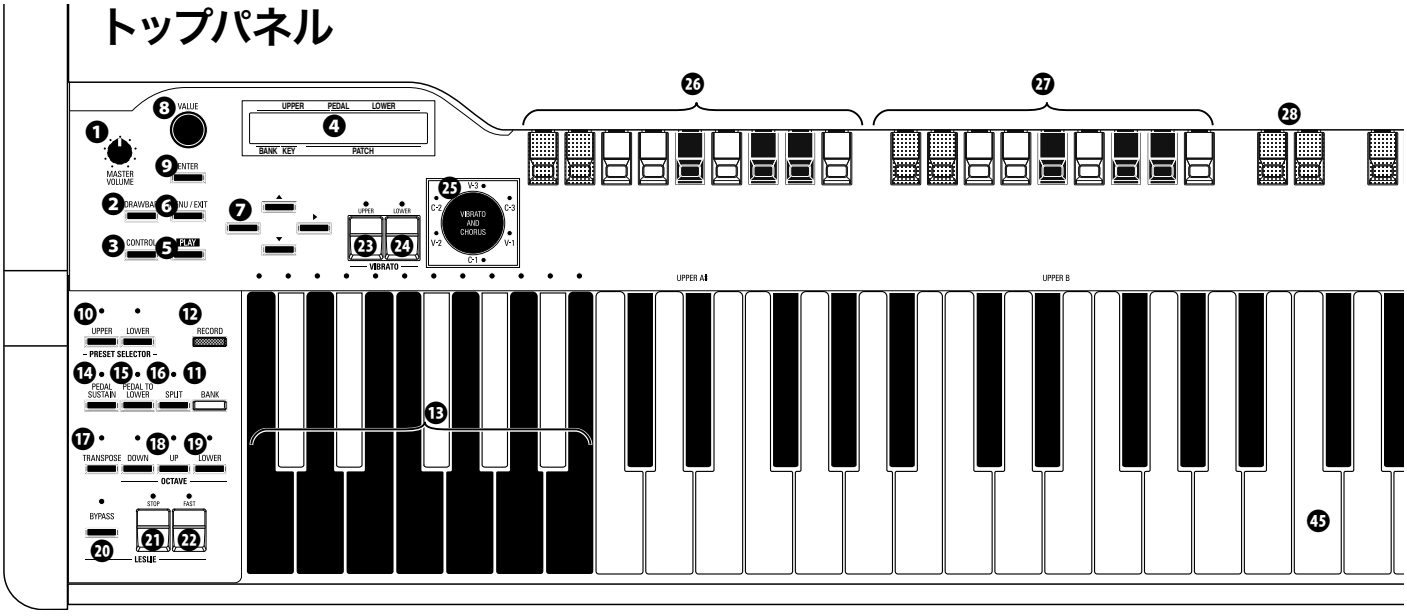
別売のロワー鍵盤XLK-5、ペダル鍵盤XPK-250Wを加えることにより、3段鍵盤オルガンへのアップグレードが可能です。

● USB 対応

本機で作成したセットアップの保存には、汎用性の高いUSBフラッシュメモリーを採用しました。PCに直接接続してMIDIやオーディオが転送できるUSBトゥ・ホスト端子も搭載しました。

各部の名称と働き

トップパネル



上部左側

❶ MASTER VOLUME つまみ

全体の音量を調節します。(P. 26)

❷ DRAWBAR ボタン

DRAWBAR機能画面を表示します。(P. 43)

❸ 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、各種コントローラの設定を行います。(P. 78)

コントロールパネル

❹ ディスプレイ

各種情報が表示されます。

❺ PLAY ボタン

基本画面であるプレイ画面に飛びます。(P. 65)

❻ 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. 66)

❼ 方向ボタン群

カーソルやページの移動を行います。

❽ VALUE つまみ

パッチ番号(P. 27)や、値(P. 68)を増減する時に使用します。

❾ ENTER ボタン

選択した項目を確定します。

プリセット

❿ PRESET SELECTOR ボタン群

プリセットキーをUPPER、LOWERどちらのパートに対応させるかを選択します。(P. 28)

⓫ BANK ボタン

パッチの10の桁や、フェイバリットのバンクを選択します。(P. 28)

⓬ RECORD ボタン

パッチやフェイバリット、レスリーキャビネットを記憶します。(P. 38)

⓭ プリセットキー群

パッチやフェイバリットの呼び出しや記憶を行います。

右端の[A♯]、[B]キーは各キー専用のパッチを呼び出します。対応するドローバー、各エフェクトつまみと内部の状態が一致します。(P. 28)

鍵盤コントロール

⓮ PEDAL SUSTAIN ボタン

PEDALパートの離鍵後にゆっくりと音を減衰させます。(P. 57)

⓯ PEDAL TO LOWER ボタン

LOWERパートの演奏と共に、PEDALパートを発音させます。(P. 57)

⓰ SPLIT ボタン

手鍵盤を2つのパート、UPPERとLOWERとに分割します。(P. 58)

⓱ TRANSPOSE ボタン

全パートを移調します (P. 59)。

⓲ OCTAVE ボタン群

UPPERパートのオクターブを上げ(UP)または下げ(DOWN)ます(P. 58)。

⓳ 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. 58)。

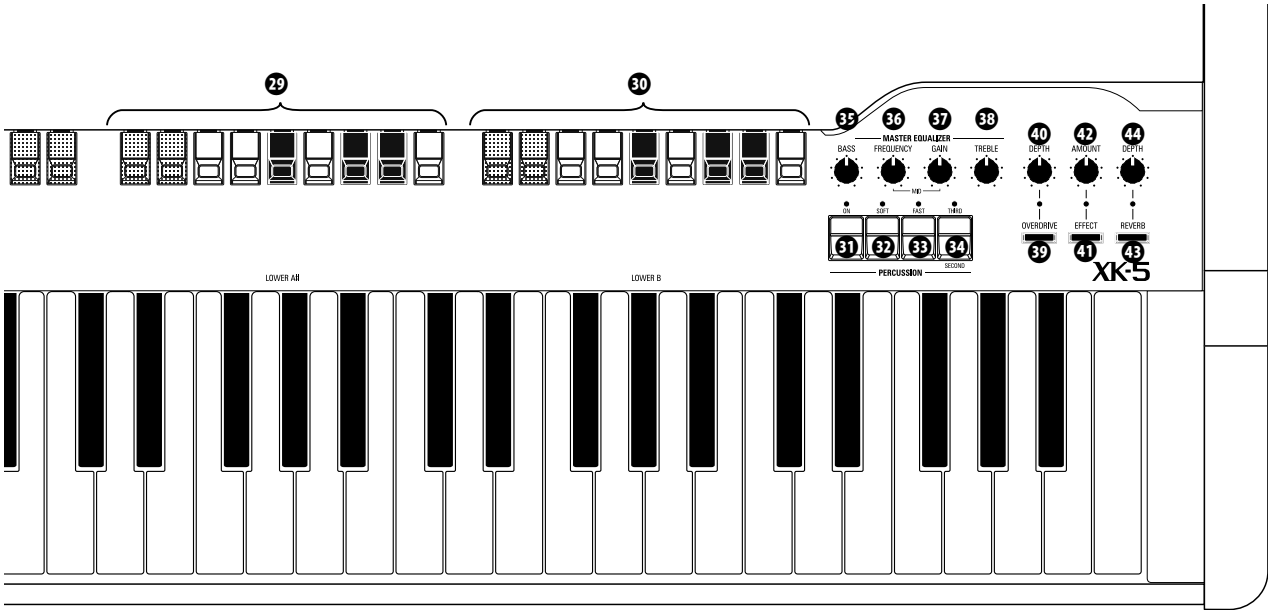
レスリー

⓴ BYPASS ボタン

レスリー効果をバイパスし、サウンドをステーショナリーチャンネルから出力します。ランプ点灯時がバイパスです。(P. 55)

㉑ 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. 55)

㉒ **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(ストップまたはスロー)かを切り替えます。ランプ点灯時がファーストです。(P. 55)

ビブラート&コーラス

㉓ **UPPER ボタン**

ビブラート&コーラス効果をUPPERパートにかけます。(P. 53)

㉔ **LOWER ボタン**

ビブラート&コーラス効果をLOWERパートにかけます。(P. 53)

㉕ **VIBRATO & CHORUS MODE つまみ**

ビブラート効果の深さと、コーラス効果との切替を行います。(P. 53)

ドローバー

ドローバーは基本的なハーモニクスを調節します。オルガンタイプやパートによって、各つまみの働きが異なります。(P. 44)

㉖ **UPPER A♯ ドローバー**

PRESET SELECT [UPPER]ボタン⑩が選択された状態でプリセットキー[A♯]⑬を選択すると有効になる、UPPERパートのドローバーです。

㉗ **UPPER B ドローバー**

PRESET SELECT [UPPER]ボタン⑩が選択された状態でプリセットキー[B]⑬を選択すると有効になる、UPPERパートのドローバーです。

㉘ **PEDAL ドローバー**

PEDALパートのドローバーです。

㉙ **LOWER A♯ ドローバー**

PRESET SELECT [LOWER]ボタン⑩が選択された状態でプリセットキー[A♯]⑬を選択すると有効になる、LOWERパートのドローバーです。

㉚ **LOWER B ドローバー**

PRESET SELECT [LOWER]ボタン⑩が選択された状態でプリセットキー[B]⑬を選択すると有効になる、LOWERパートのドローバーです。

パーカッション

㉛ **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. 52)

㉜ **SOFT ボタン**

パーカッションの音量を切り替えます。(P. 52)

㉝ **FAST ボタン**

パーカッションの減衰時間を切り替えます。(P. 52)

㉞ **THIRD ボタン**

パーカッションの音程を2倍音(4´)、3倍音(2⅔´)に切り替えます。(P. 52)

マスターイコライザー

㉟ **BASS つまみ**

低音の音量を調節します。(P. 33)

㊱ **MID FREQUENCY つまみ**

中域を調節する周波数を設定します。(P. 33)

㊲ **MID GAIN つまみ**

中域の音量を調節します。(P. 33)

㊳ **TREBLE つまみ**

高音の音量を調節します。(P. 33)

エフェクト

㊴ **OVERDRIVE ON ボタン**

オーバードライブ効果をオン/オフします。(P. 54)

㊵ **OVERDRIVE DEPTH つまみ**

オーバードライブ効果の深さを調節します。(P. 54)

㊶ **EFFECT ON ボタン**
マルチエフェクトをオン／オフします。(P. 56)

㊷ **EFFECT AMOUNT つまみ**
マルチエフェクトの深さを調節します。(P. 56)

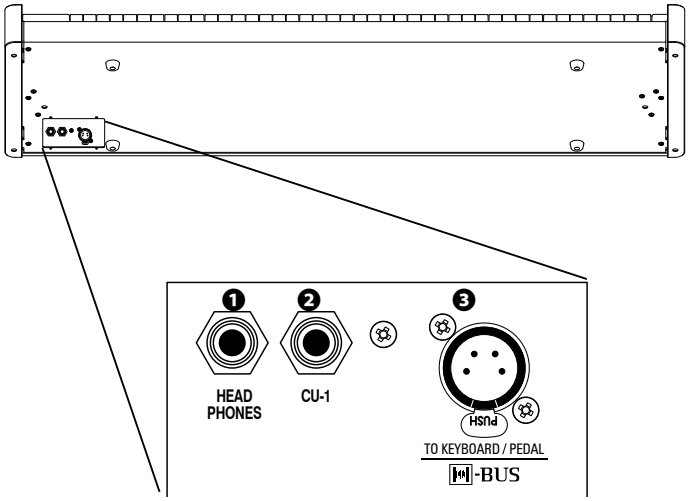
㊸ **REVERB ON ボタン**
リバーブをオン／オフします。(P. 56)

㊹ **REVERB DEPTH つまみ**
リバーブの深さを調節します。(P. 56)

鍵盤

㊺ **鍵盤**
ミュージカルキー61鍵+プリセットキー12鍵、ウォーターフォール形、仮想マルチコンタクトの鍵盤です。(P. 95)

ジャックポケット

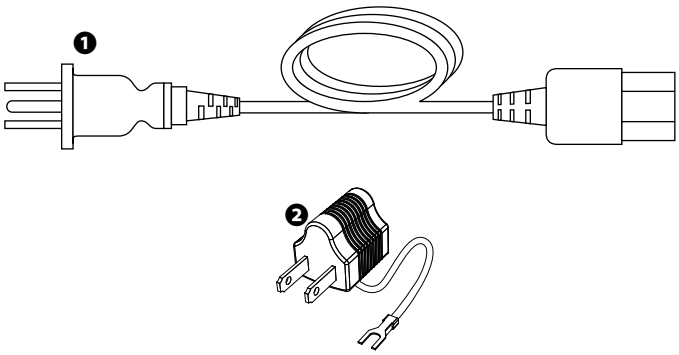


❶ **HEADPHONES ジャック**
ステレオヘッドホン(フォンプラグ)を接続します。
このジャックの使用中も、LINE OUTジャック及びLESLIE 11PIN端子からは音声が出力されます。

❷ **CU-1 ジャック**
レスリーモードスイッチ CU-1 を接続します。

❸ **H-BUS ジャック**
ロワー鍵盤XLK-5またはペダル鍵盤XPK-250Wを専用の -BUSケーブルで接続します。

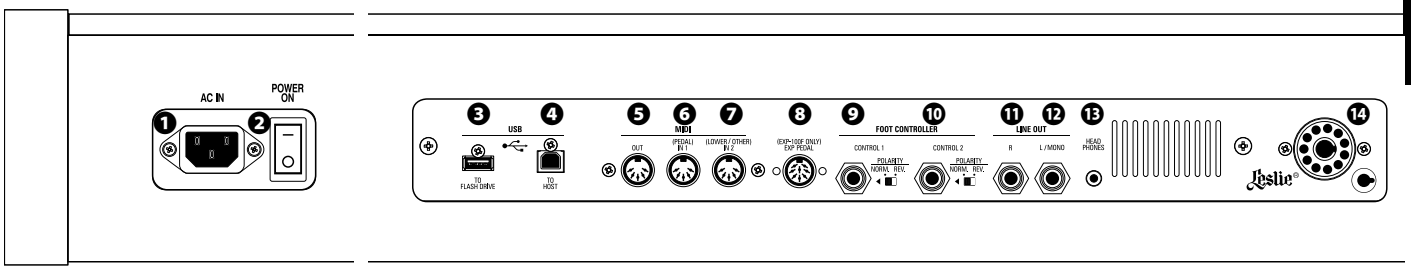
付属品



❶ **AC コードセット**
本機に電源を供給します。

❷ **2P-3P 変換器**

リアパネル



電源

❶ AC インレット

付属の電源コードを接続します。

❷ POWER スイッチ

本機の電源をオン／オフします。

USB 端子

❸ USB FLASH DRIVE ジャック

USBフラッシュメモリーを接続します。（P. 132）

❹ USB TO HOST ジャック

コンピューターを接続します。（P. 116）

MIDI 端子

❺ MIDI OUT ジャック

本機の演奏情報を出力します。（P. 116）

❻ MIDI IN 1/PEDAL 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。また、XPK-200L/PK-25PXKといったPEDALパート専用にも設定できます。（P. 116）

❼ MIDI IN 2/OTHER 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。また、XLK-3や市販のMIDIキーボードを接続し、LOWER又はUPPERパート専用にも設定できます（P. 116）

コントローラー端子

❽ EXP. PEDAL ジャック

エクスプレッションペダル（別売EXP-100F、PK-25PXKなど）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. 17）

❾ FOOT CONTROLLER 1 ジャック

❿ FOOT CONTROLLER 2 ジャック

フットスイッチ（別売FS-9Hなど）、エクスプレッションペダル（別売EXP-50J/20など）を接続します。（P. 17）

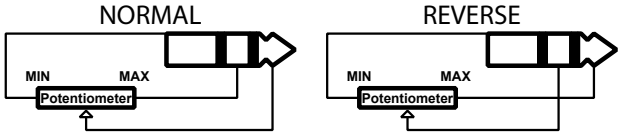
接続したフットコントローラーに応じて、スイッチを切り替えてください。

HAMMOND
FS-9H, EXP-50, EXP-50J, EXP-20, VFP1, V-20H, V-20R: NORM

KORG
EXP-2, XVP-10: REV

Roland
EV-5, EV-7: NORM

YAMAHA
FC4, FC5: NORM
FC3, FC7: REV



音声出力端子

⓫ LINE OUT R ジャック

⓬ LINE OUT L/MONO ジャック

音声出力ジャックです。

接続されるミキサーやモニタースピーカーがステレオの場合はL、Rそれぞれを、モノラルの場合はL/MONO端子のみを接続してください（P. 16）。

⓭ HEADPHONES ジャック

ステレオヘッドホン（ミニプラグ）を接続します。

このジャックの使用中も、LINE OUTジャック及びLESLIE 11PIN端子からは音声が出力されます。

⓮ LESLIE 11 PIN 端子

レスリースピーカーを接続します。（P. 18）

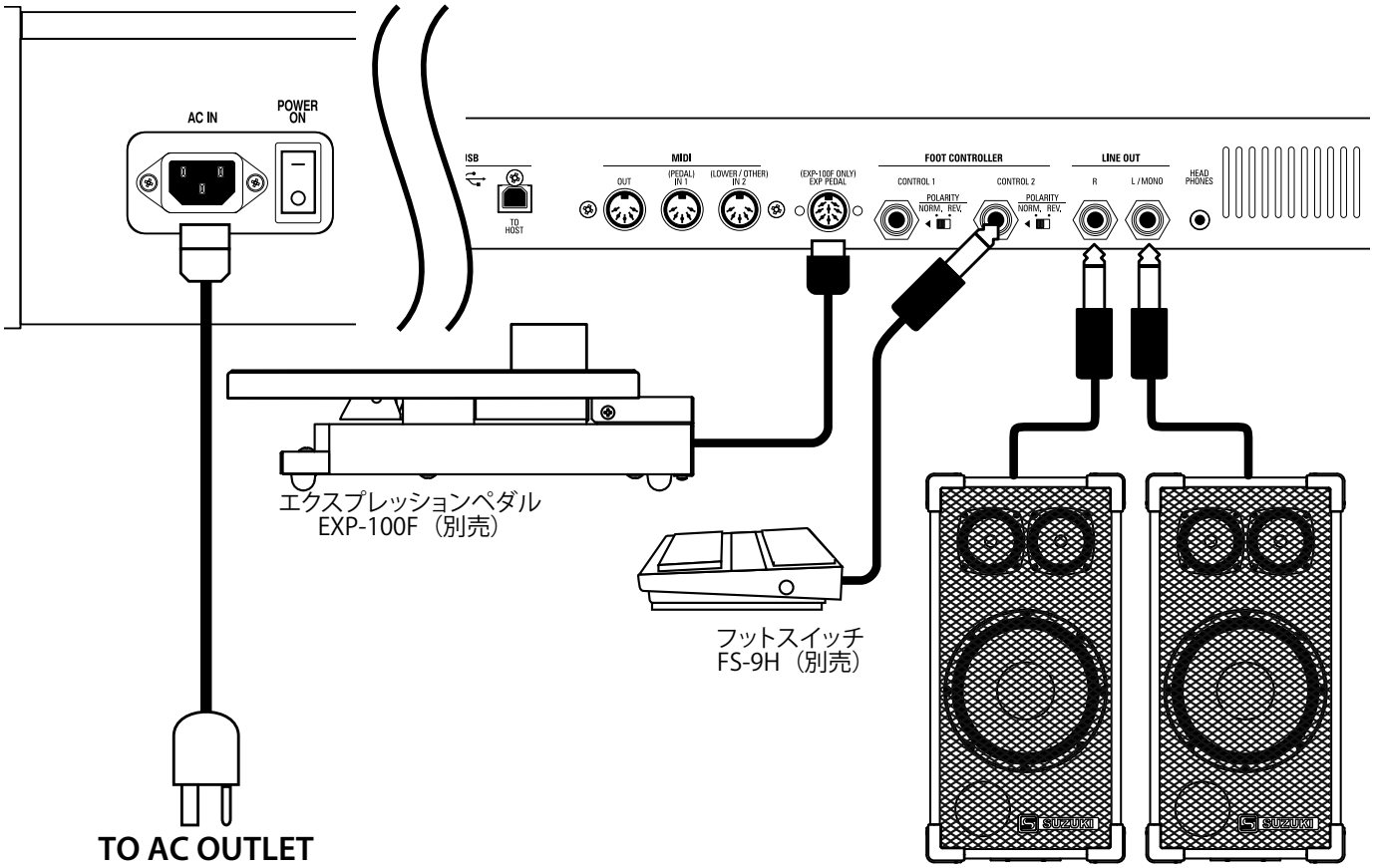
接続のしかた

基本的な接続

図を参考に接続してください。

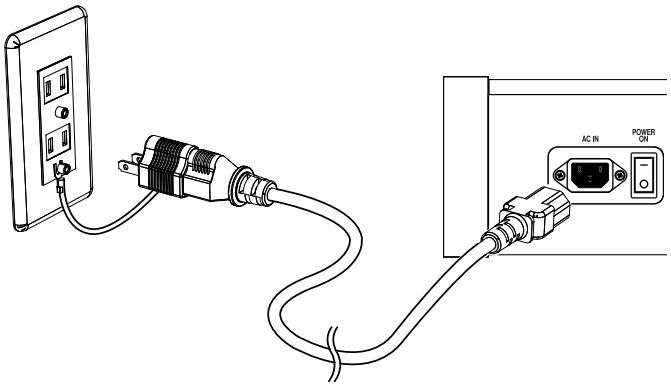
本機にはアンプやスピーカーは内蔵されていません。音を出すためにはアンプとスピーカーをご用意ください。また、HEAD PHONES（ヘッドホン）端子にステレオヘッドホンを接続すると、本体だけで演奏を楽しむことができます。

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（コントロール）」(P. 78)をご参照ください。

アンプ内蔵スピーカー
（別売）



⚠注意

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

注意

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

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

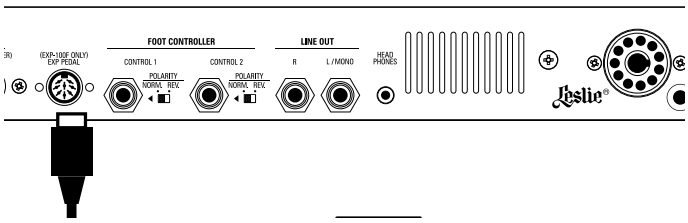
⚠注意

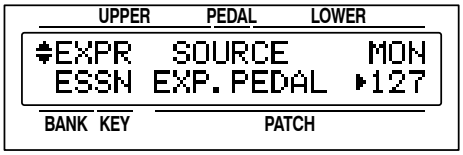
本機を直射日光や炎の当たる場所、高温になる場所に設置しないでください。

コントローラーの接続

エクスプレッションペダルを接続する

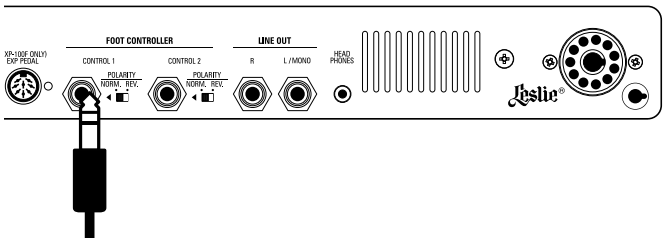
EXP-100F の場合

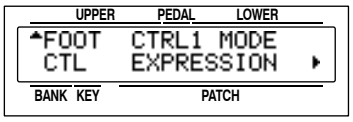


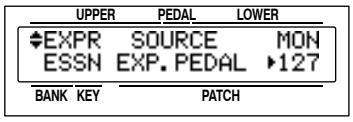


1. EXP-100Fを<ruby>ＥＸＰ．<rt>エクスプレッション</rt></ruby><ruby>ＰＥＤＡＬ<rt>ペダル</rt></ruby>ジャックに接続します。
2. <ruby>ＣＯＮＴＲＯＬ<rt>コントロール</rt></ruby>－<ruby>ＥＸＰ．<rt>エクスプレッション</rt></ruby><ruby>ＳＯＵＲＣＥ<rt>ソース</rt></ruby>を、“<ruby>ＰＥＤＡＬ<rt>ペダル</rt></ruby>”または“BOTH”に設定します（P. 79）。

EXP-50J/20 の場合

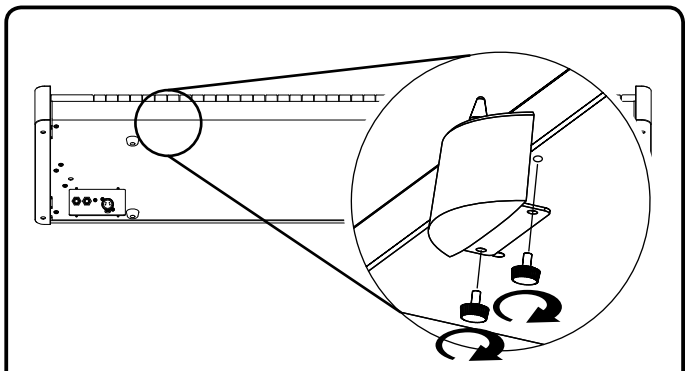




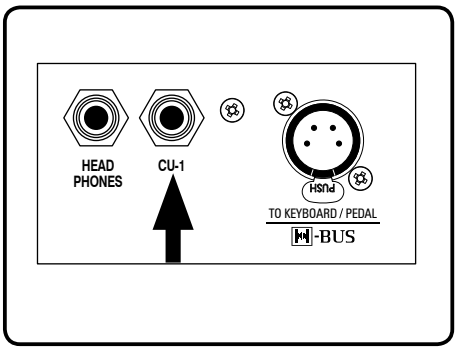


1. 本機の電源が切れていることを確認します。
2. EXP-50J/20を<ruby>ＦＯＯＴ<rt>フット</rt></ruby><ruby>ＣＴＲＬ<rt>コントローラー</rt></ruby> 1/2いずれかのジャックに接続します。
3. <ruby>ＰＯＬＡＲＩＴＹ<rt>ポラリティ</rt></ruby>スイッチを“<ruby>ＮＯＲＭ<rt>ノーマル</rt></ruby>”に設定します。
4. 本機の電源を入れます。
5. <ruby>ＣＯＮＴＲＯＬ<rt>コントロール</rt></ruby>－<ruby>ＦＯＯＴ<rt>フット</rt></ruby><ruby>ＣＴＬ<rt>コントローラー</rt></ruby>－<ruby>ＣＴＲＬ<rt>コントローラー</rt></ruby> 1/2 <ruby>ＭＯＤＥ<rt>モード</rt></ruby>を“EXPRESSION”に設定します（P. 78）。
6. <ruby>ＣＯＮＴＲＯＬ<rt>コントロール</rt></ruby>－<ruby>ＥＸＰ．<rt>エクスプレッション</rt></ruby><ruby>ＳＯＵＲＣＥ<rt>ソース</rt></ruby>を、“<ruby>ＰＥＤＡＬ<rt>ペダル</rt></ruby>”または“BOTH”に設定します（P. 79）。

レスリーモードスイッチ CU-1 を使う



CU-1（別売）の取り付けかた



1. CU-1をCU-1ジャックに接続します。

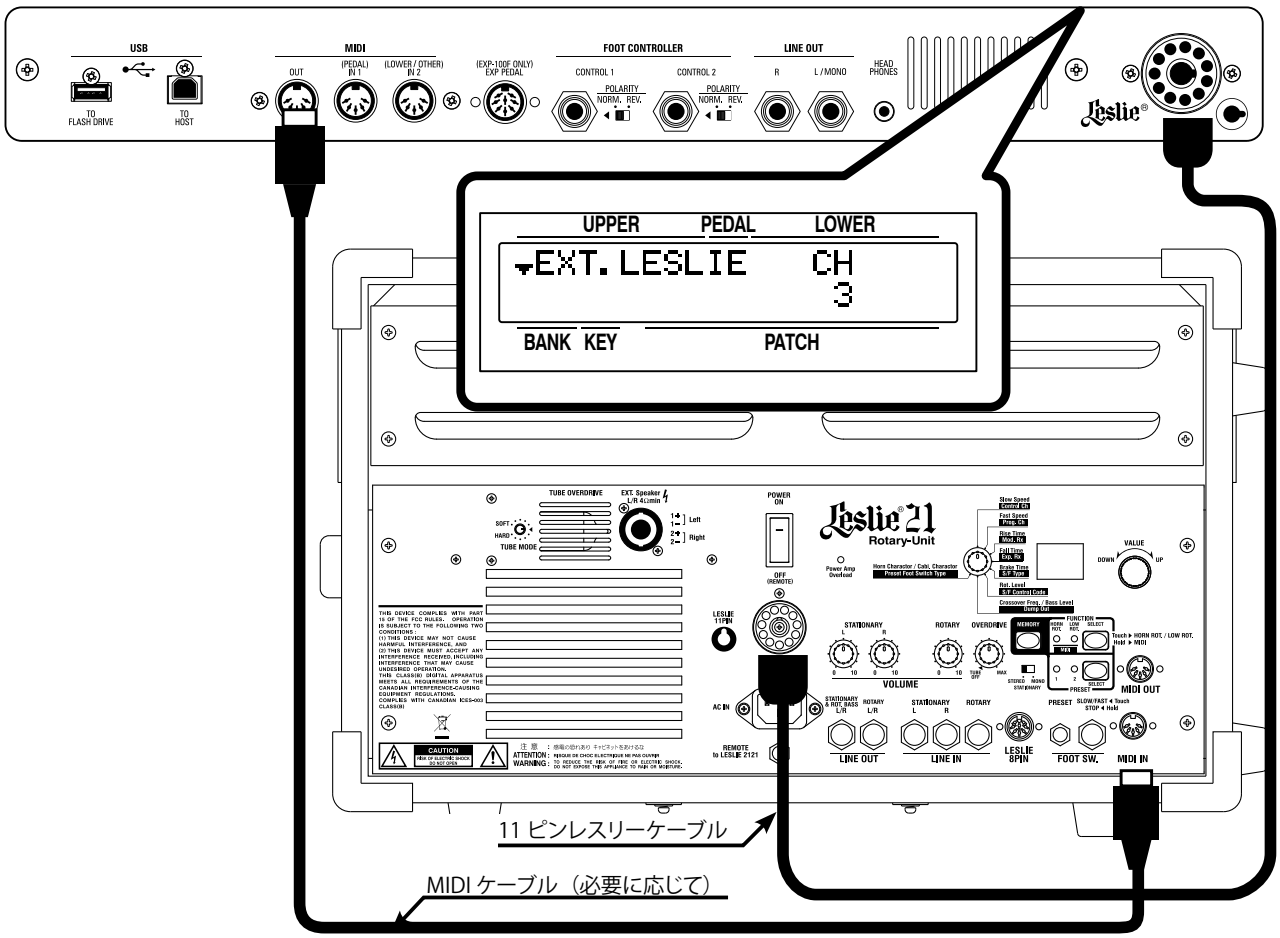
特別な設定は不要です。

レスリースピーカーの接続

本機は11ピン端子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。**

3 チャンネルタイプのレスリースピーカーを接続する



レスリースピーカーの基本的な接続と設定

レスリースピーカー#2101/#2101mk2と本機のLESLIE 11PINジャックを、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。

1. LESLIE - EXT. LESLIE CHを、“3”に設定します。(P. 88)
2. 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。
3. 本機の[BYPASS]ボタンを「オフ」にし、#2101/#2101mk2の[ROTARY VOLUME]つまみを必要な音量が得られる位置まで回します。
4. 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、#2101/mk2の[STATIONARY VOLUME]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/#2101mk2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 - 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. 129)

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XK-5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 レスリーチャンネル

レスリースピーカーには、以下のチャンネルが存在します；

① ロータリー

ホーン／ドラム（またはバス、ロー）の各ローターに接続されます。

② ステーショナリー L

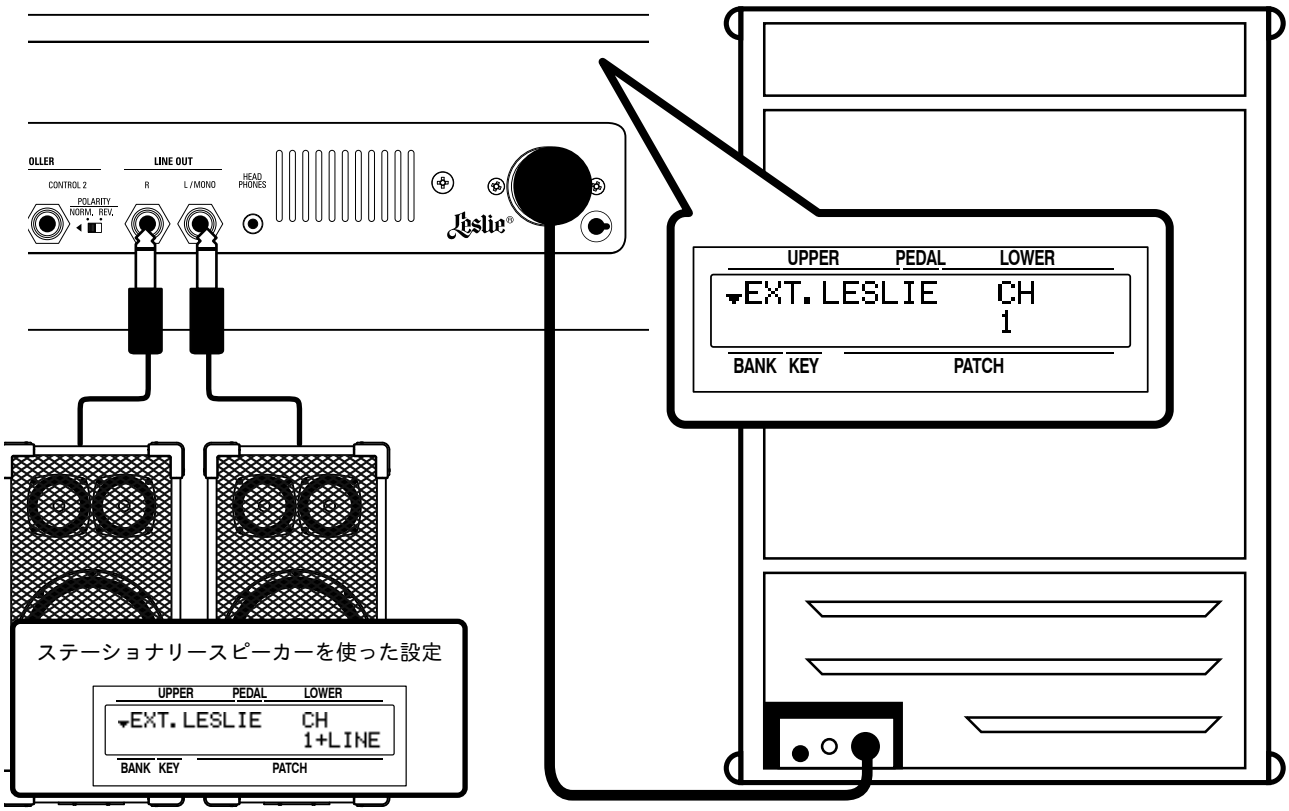
ステレオスピーカーの左ユニット、またはモノラルスピーカーに接続されます。

③ ステーショナリー R

ステレオスピーカーの右ユニットに接続されます。

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、「ドライな」音を再生するためには、別途ステーショナリースピーカーが必要です。

1 チャンネルタイプのレスリースピーカーを接続する



レスリースピーカーの基本的な接続と設定

レスリースピーカー#3300/#122XBと本機のLESLIE 11PINジャックを、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。

1. LESLIE - EXT. LESLIE CHを、“1”に設定します。(P. 87)
2. 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。
3. 本機の[BYPASS]ボタンを「オフ」にし、#3300/#122XBの[VOLUME]つまみを必要な音量が得られる位置まで回します。

ステーショナリースピーカーを使った設定

上記に加えLINE OUTジャックにステーショナリースピーカーを接続すると、バイパス機能を使って「ドライな」音を使い分ける、3チャンネルタイプのレスリースピーカーと同様の演奏が行えます。

1. LESLIE - EXT. LESLIE CHを、“1+LINE”に設定します。(P. 87)
2. 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。
3. 本機の[BYPASS]ボタンを「オフ」にし、#3300/#122XBの[VOLUME]つまみを必要な音量が得られる位置まで回します。
4. 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、ステーショナリースピーカーの[VOLUME]つまみを調整します。

NOTE: レスリースピーカーを接続した状態でレスリーシミュレーターの音をステーショナリースピーカーより聞く場合は、EXT.LESLIE CH は “1” に設定します。

tips ステーショナリースピーカー

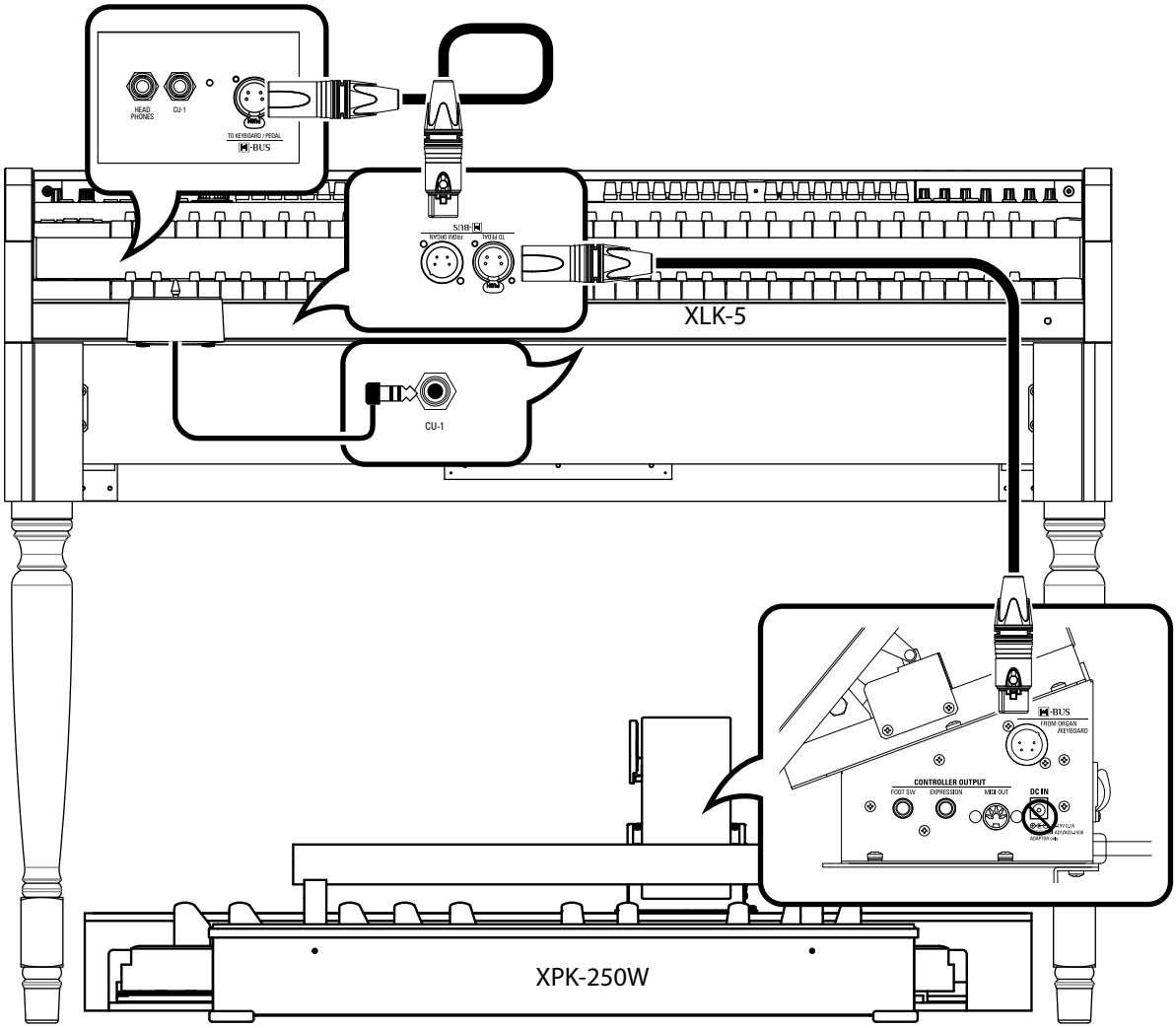
「ステーショナリー」スピーカーとは固定されたスピーカーのことで、ここでは回転する「ロータリー」スピーカーの対語として使用しています。

ステーショナリースピーカーには当社製#2121/SPA-150RLのほか、市販のキーボードアンプも御使用できます。

鍵盤を拡張する

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

3 段鍵盤（XLK-5 と XPK-250W を使って）



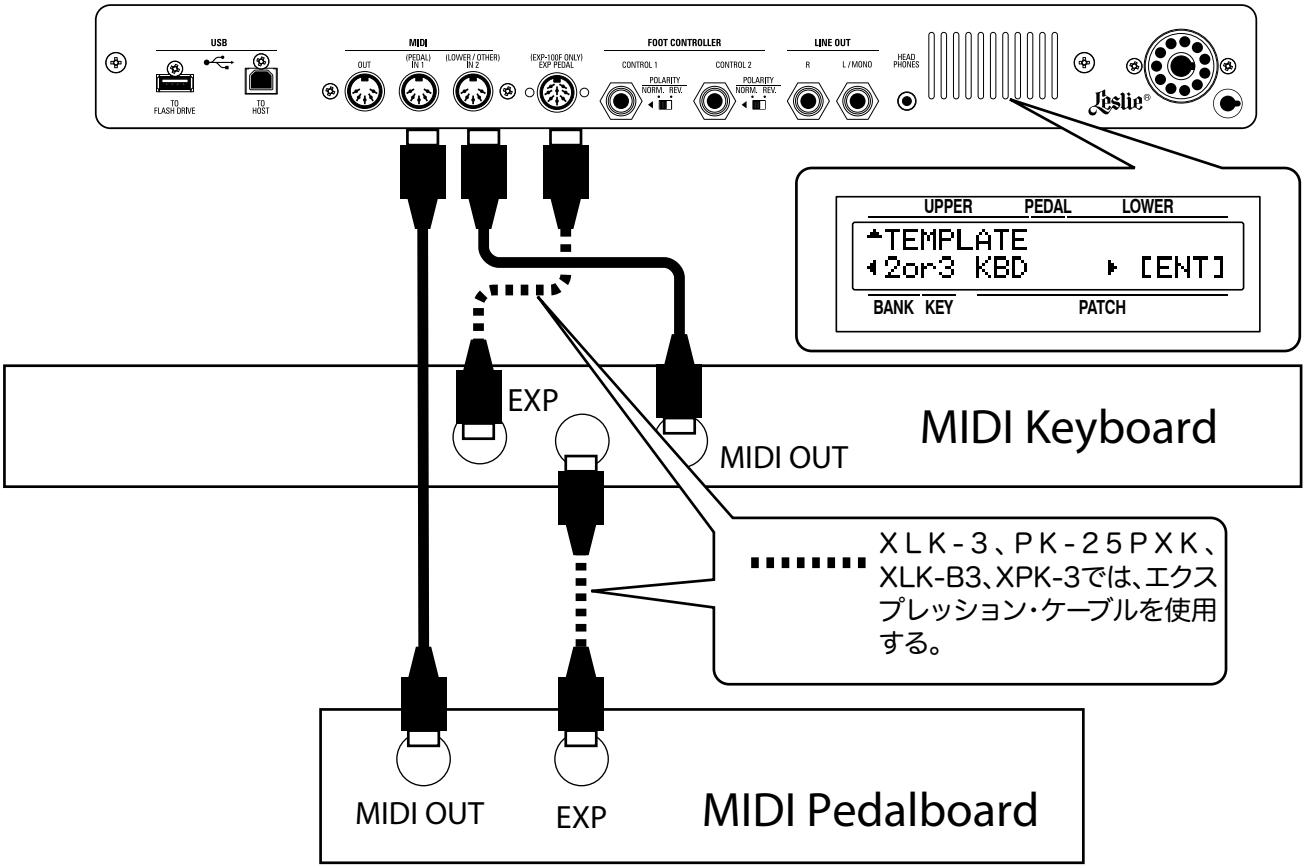
1. 図のように接続します。

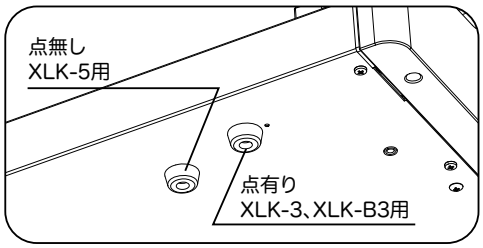
NOTE: この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続は P. 16 をご参照ください。

2. 本機の電源を入れます。

XLK-5、XPK-250Wの取扱説明書も併せてお読みください。

3 段鍵盤（MIDI キーボードを使って）





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

1. 図のように接続します。

NOTE: この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続は P. 16 をご参照ください。

2. 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート “2or3 KBD“を呼び出します（P. 128）。

接続したMIDIキーボードはそれぞれLOWER、PEDALパートとして動作します。MIDIキーボードをUPPER、本機をLOWERとして使用したい場合は、更にMIDI INモードを “UPPER” に設定します（P. 128）。

接続したMIDIキーボードの取扱説明書も併せてお読みください。

推奨 MIDI キーボード

当社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。

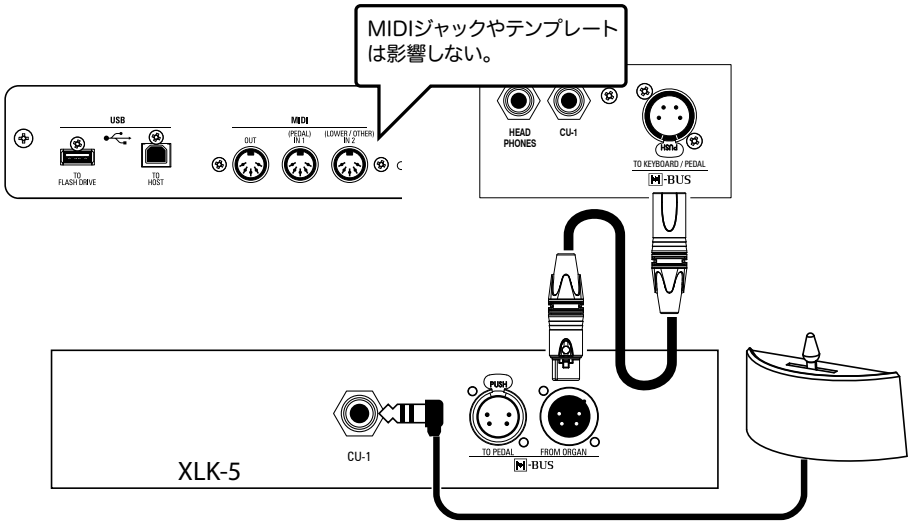
- ロワー鍵盤ユニット　XLK-3
- MIDI ペダルボード　XPK-130G（13鍵）
- MIDI ペダルボード　XPK-200G、XPK-200GL（20鍵）

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

tips **MIDI キーボードはどのように動作する？**

“Basic” 以外、すなわち “2or3KBD” 等の MIDI テンプレートを呼び出すと、接続された MIDI キーボードはそれぞれ本機の「ローカルな」キーボードとして動作し、全鍵盤の演奏は本機の MIDI OUT ジャックより送信されます。

2 段鍵盤（XLK-5 を使って）



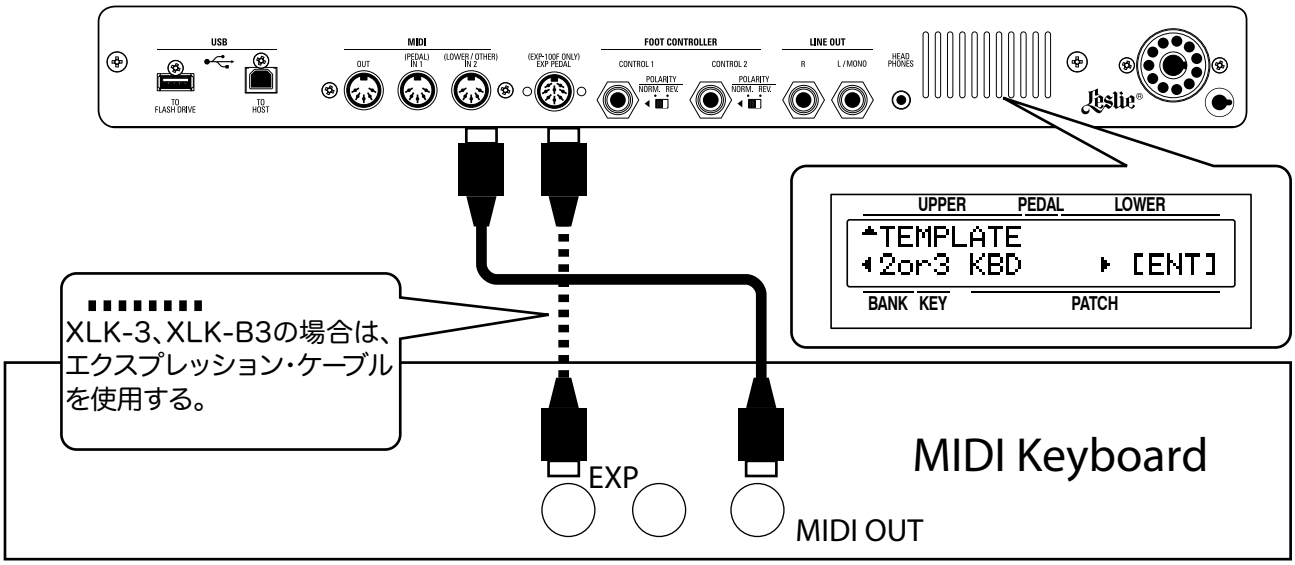
1. 図のように接続します。

NOTE: この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続は P. 16 をご参照ください。

2. 本機の電源を入れます。

XLK-5、XPK-250Wの取扱説明書も併せてお読みください。

2 段鍵盤（MIDI キーボードを使って）



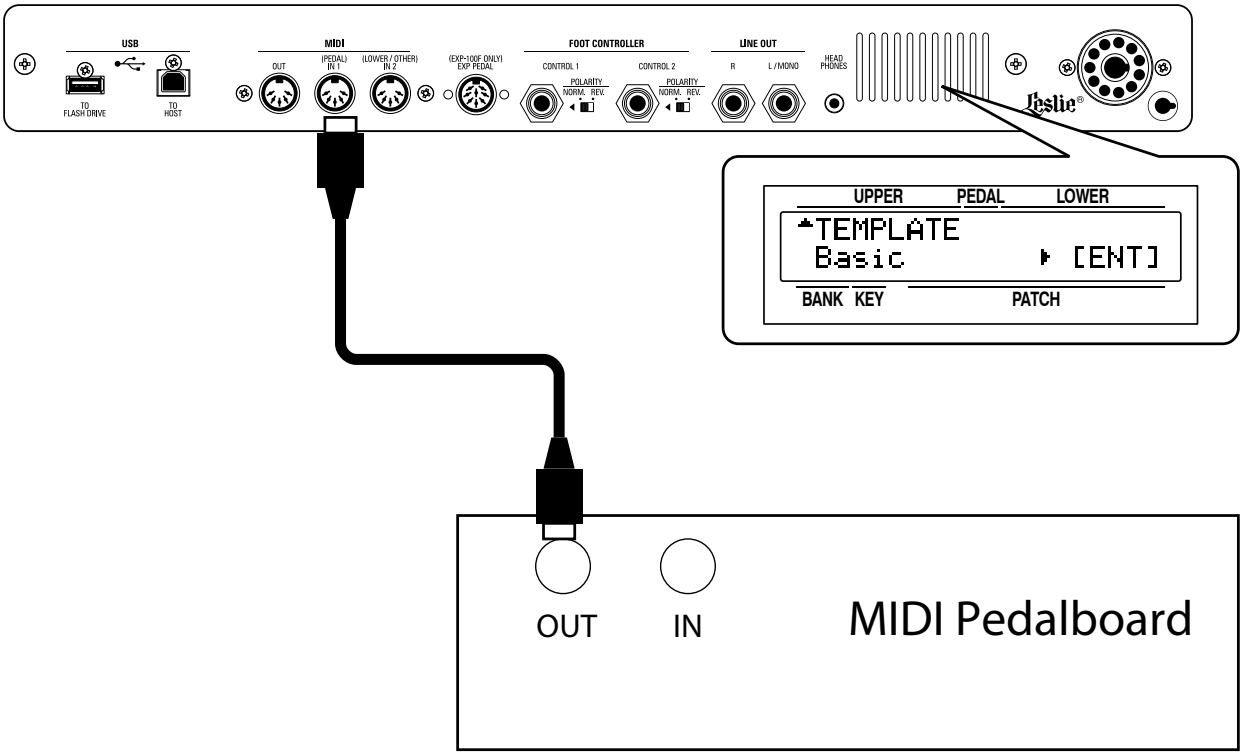
1. 図のように接続します。

NOTE: この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続は P. 16 をご参照ください。

2. 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート “2or3 KBD（キーボード）”を呼び出します（P. 128）。

接続したMIDIキーボードの取扱説明書も併せてお読みください。

1 段+ペダル鍵盤（MIDI ペダルボードを使って）



1. 図のように接続します。

NOTE: この図では鍵盤拡張以外の接続は省略してあります。電源や音声など、基本的な接続は P. 16 をご参照ください。

2. 本機の電源を入れ、MIDIテンプレート “Basic（ベーシック）”を呼び出します（P. 128）。

接続したMIDIペダルボードの取扱説明書も併せてお読みください。

推奨 MIDI ペダルボード

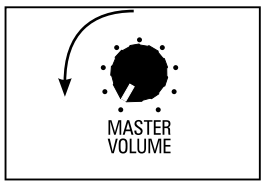
弊社より本機に接続可能な以下のMIDIペダルボードが発売されています。

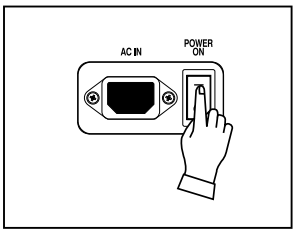
- MIDI ペダルボード　XPK-100（13鍵）
- MIDI ペダルボード　XPK-200、XPK-200L（20鍵）

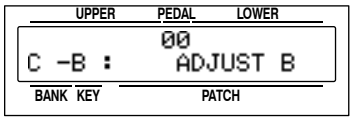
演奏してみよう

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。

NOTE: フットコントローラーはあらかじめ接続し、踏まないでおいてください。電源が入れられた際に、本機はフットコントローラーの極性を判定します。

2. 背面の[POWER]スイッチをONにします。タイトル画面に続きプレイ画面（図）が表示されます。
   - ❖ **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。レスリースピーカーの電源は自動的に入ります。
4. プリセットキー[C♯]〜[A]のいずれかを押します。
5. 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。
   - ❖ **工場出荷時のプリセットキー [C]、[A♯]、[B] は音が出ません。ドローバーを操作するか、他のプリセットキーを押してください。**
6. 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。

本機の工場出荷時はプリセットキー[B]を押したのと同じ状態になります。

オート・パワー・オフ

本機が一定時間（初期設定では30分）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. 113」をご覧ください。

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

工場出荷時の設定に戻す

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。

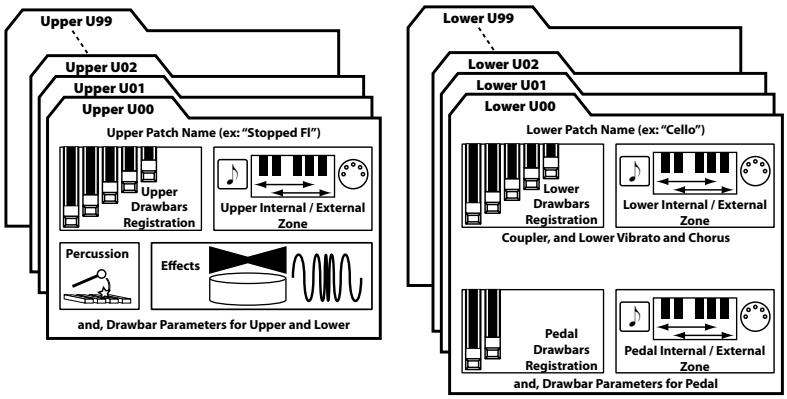
操作手順

1. 本機の電源を切ります。
2. プリセット[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。

パッチを使って演奏する

本機に記憶された 200 個の「パッチ」を VALUE つまみを使って呼び出し、演奏します。

パッチとは？

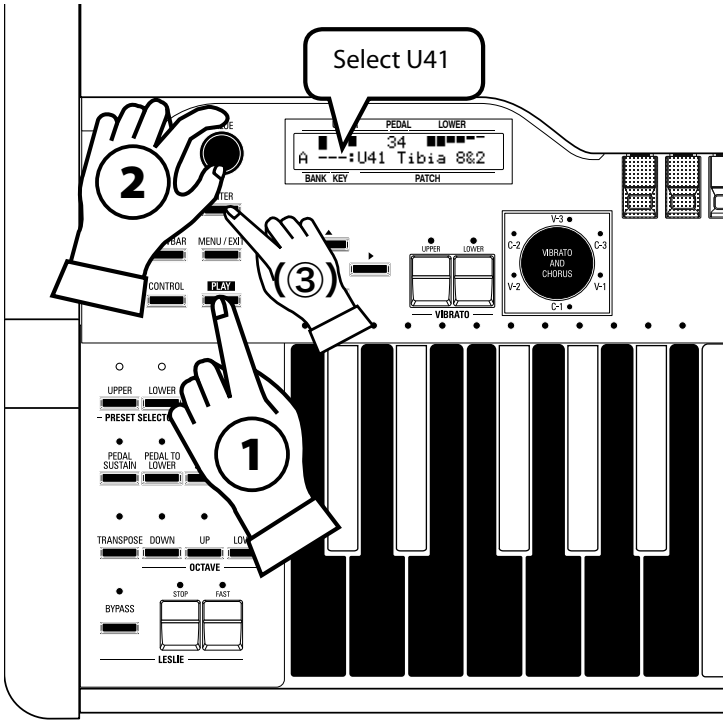


「パッチ」とは、電子ピアノやシンセサイザーでの「音色ボタン」のような、本機の基本的な記憶単位です。ハモンドオルガンの代表的な機能「ドローバー・レジストレーション」や「レスリー効果」などが記憶されます。

本機には書き換え可能な「ユーザー」、固定された「ファクトリー」各100個のパッチがあり、瞬時に呼び出して演奏できます。

パッチの呼び出しかた

例：U41 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U41を選択します。

ファクトリーのパッチについては巻末「ファクトリー・パッチ」をご覧ください。

③ （[ENTER] ボタンで確定する）

パッチ番号U41が点滅している場合は、[ENTER]ボタンを押して確定します。呼び出しを取り消すには、[PLAY]または[MENU/EXIT]ボタンを押します。

NOTE: パッチの確定を [VALUE] つまみで即座に行うか、[ENTER] ボタンを押すかどうかを設定できます（P. 76）。

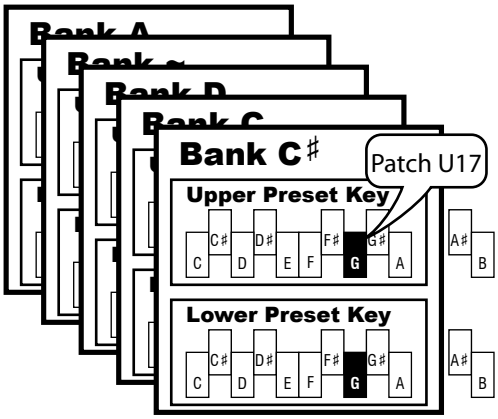
パッチを呼び出すと、ドローバー・レジストレーションだけではなくレスリーやリバーブといったエフェクトも変化します。

NOTE: プリセットキーにパッチ番号を登録し、瞬時に呼び出すよう設定できます（P. 29）。

プリセットキーを使って演奏する

プリセットキーに割り当てられた「パッチ」を呼び出し、演奏します。

プリセットキーとは？



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

NOTE: 「プリセットキー」と「パッチ」との関連は、フェイバリット（P. 29）で解説します。

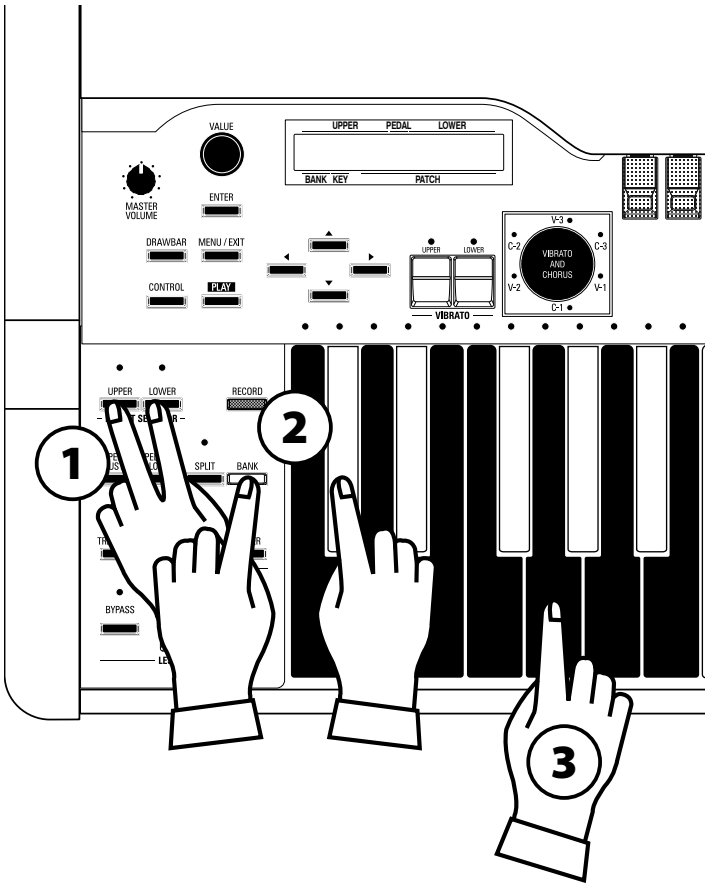
更に、プリセットキーは「バンク」という概念で10面ぶんが存在します。本書ではバンク「C♯」、キー「G」が選択された状態を「C♯-G」と表記します。

NOTE: 本機の鍵盤は 1 段ですが、B-3/C-3 のように UPPER、LOWER 各パートで別のプリセットキーを選択することもできます。「パート」については「自分で音作りをしてみよう」（P. 34）で解説します。

ここでは、左図のように「C♯-G」を呼び出します。

プリセットキーでの呼び出しかた

例：C#-G を選ぶ



① 呼び出すパートを選ぶ

PRESET SELECTOR [UPPER]、[LOWER]を同時に押して、両方を「オン」にします。これにより両パートが呼び出されます。

② バンクを選ぶ

[BANK]ボタンを押しながらプリセットキー[C♯]を押します。

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

バンク[C♯]が選択され、[PRESET SELECTOR]ボタン群には今後プリセットキーで呼び出されるパートが表示されます。

③ キーを選ぶ

プリセットキー[G]を押します。

この時点でプリセット「C♯-G」が確定し、該当するパッチが呼び出されます。

NOTE: [BANK] ボタンを離すと、UPPER パートは赤、LOWER パートは緑色で「キー」が表示されます。

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

パッチを呼び出すと、ドローバー・レジストレーションだけではなくレスリーやリバーブといったエフェクトも変化します。但し工場出荷時のバンク[A]は、B-3/C-3同様にドローバー・レジストレーションしか変化しません。

NOTE: 呼び出されるパートは [PRESET SELECTOR] ボタンで設定できます。

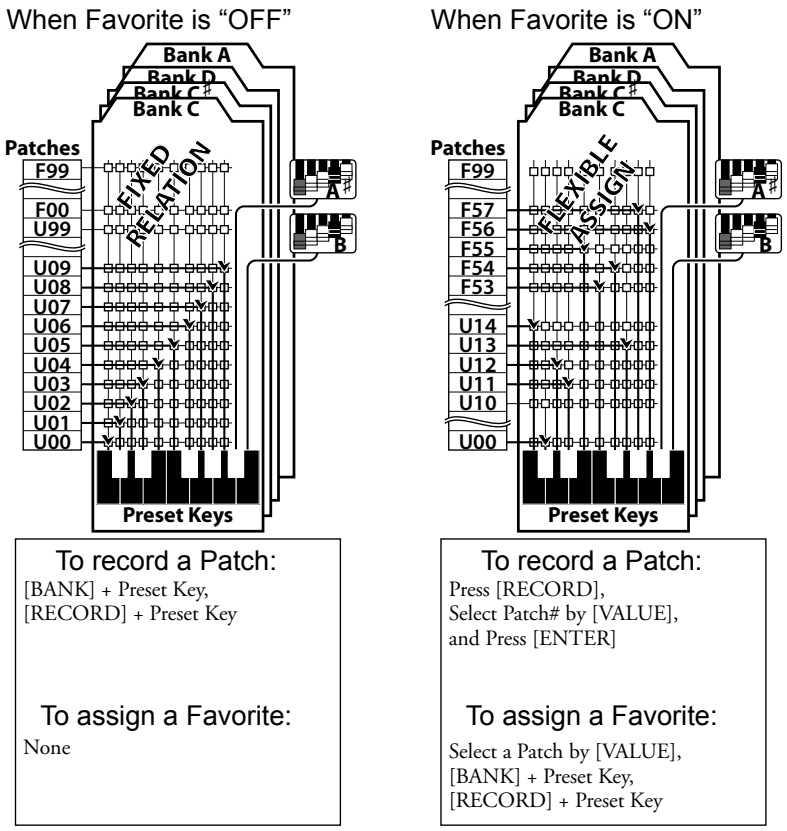
NOTE: 呼び出されるパラメーターの種類を設定できます（P. 76）

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

よく使うパッチを登録する（フェイバリット）

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、プリセットキーによく使うパッチを登録し、瞬時に呼び出せるようにします。

フェイバリットとは？



図右のように、プリセットキーとパッチとの対応を自由に変更できる機能がフェイバリットです。

前ページで行っていたプリセットキーによるパッチの呼び出しは、実はキーとパッチとの対応が「固定された」フェイバリット・テーブルを呼び出していたのです（図左）。

フェイバリットのオンとオフ

フェイバリット機能のオンとオフによって、プリセットキー周辺の使いかたは変化します。

フェイバリットがオフの場合

本機のプリセットキーは、従来のハモンドオルガンのそれと同様に動作します。

プリセットキーの「C-C」から「A-A」までは、パッチのU00からU99までにそれぞれ対応しています。

パッチを記憶するには、（バンクを選択する場合は）[BANK]ボタンを押しながら任意のプリセットキーを押し、[RECORD]ボタンを押しながら任意のプリセットキーを押します。

フェイバリットがオンの場合

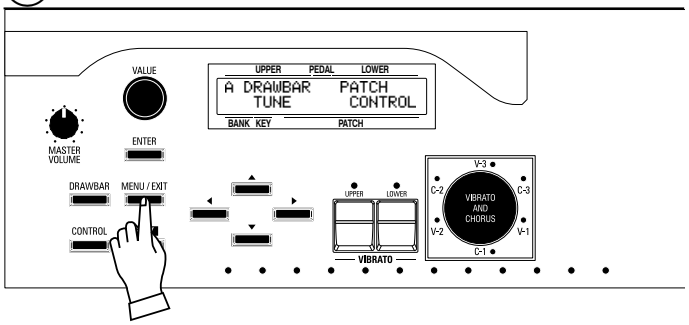
本機のプリセットキーは、フェイバリット・テーブルに従ったパッチの呼び出し、記憶を行います。

パッチを記憶するには[RECORD]ボタンを押し、記憶させるパッチ番号を[VALUE]つまみで選択し、[ENTER]ボタンで確定します。

「[RECORD]+プリセットキー」という操作はパッチの記憶ではなく、現在選択されているパッチとプリセットキーとの関連づけが行われます。

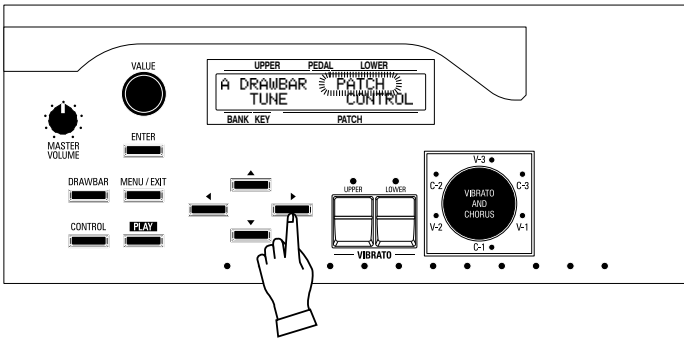
フェイバリットをオン／オフする

① メニュー画面へ行く



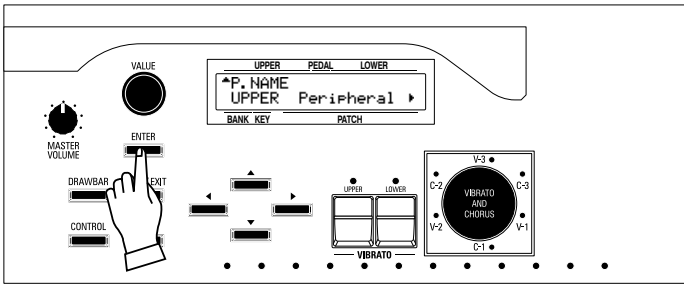
[MENU/EXIT]ボタンを押します。メニュー画面が表示されます。表示がイラストと異なる場合は、もう一度[MENU/EXIT]を押します。

② PATCH を選ぶ



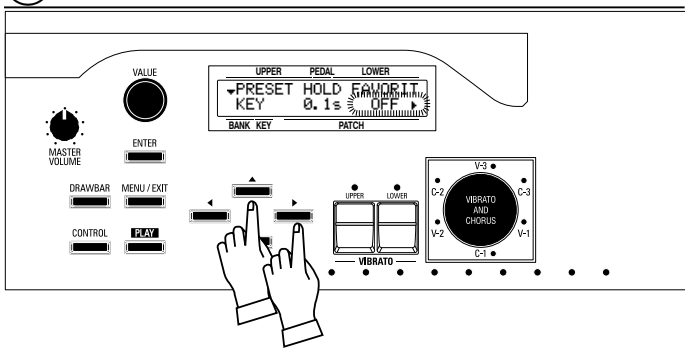
[▶]ボタンを押し、PATCHを点滅させます。

③ エンターする



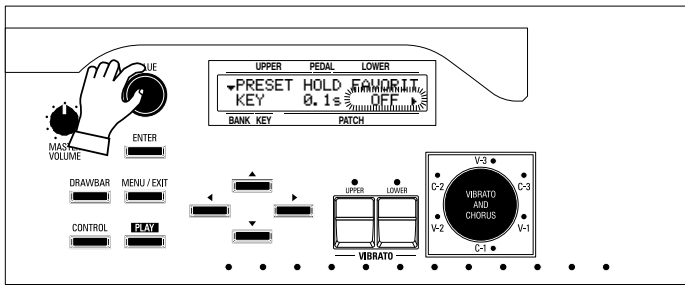
[ENTER]ボタンを押します。PATCH機能画面へ来ました。

④ PRESET KEY ページへ行く



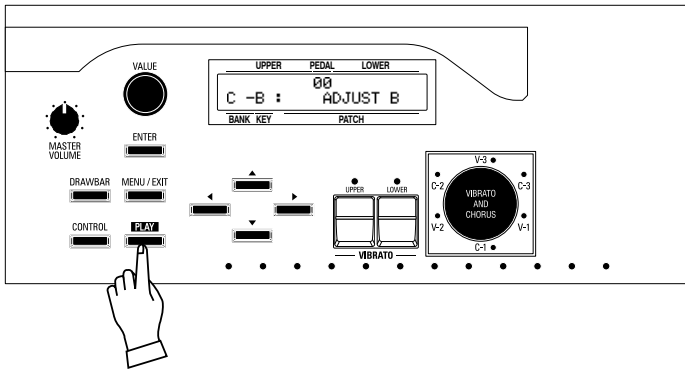
[▲]ボタンを5回、[▶]ボタンを1回押します。FAVORIT(E)の状態が点滅表示されます。

⑤ FAVORITE の状態を変える



[VALUE]つまみで、ONまたはOFFを選びます。

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。

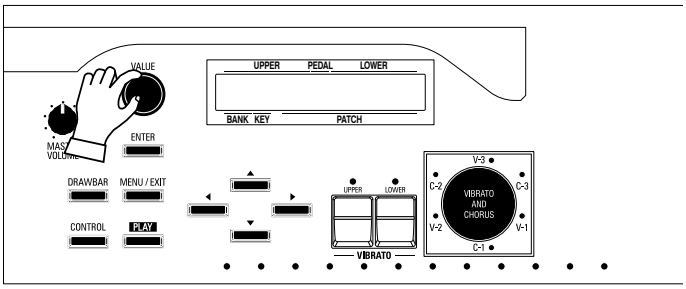
プリセットキーにパッチを登録する

「C-C」から「A-A」(A♯及びBを除く)、計100個のプリセットバンク／キーに、曲順や曲中の進行に応じたパッチ番号を登録します。

① フェイバリットをオンにする

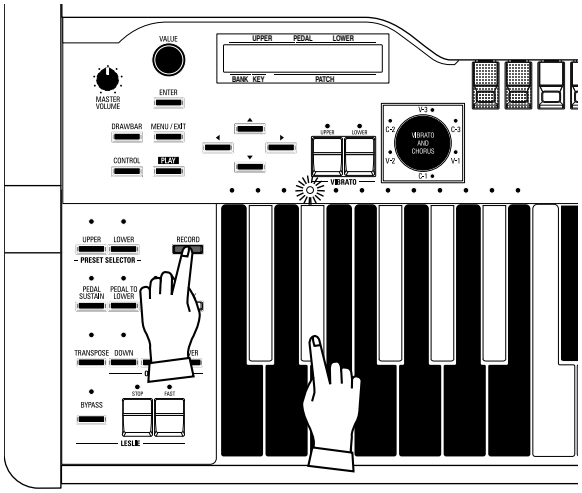
前ページを参考に、フェイバリット機能を「オン」にします。

② パッチを選択する



プリセットキーに登録したいパッチを、「パッチを使って演奏する」(P. 27)の要領で選択します。

③ 登録したいバンク／キーを選択する



[BANK]ボタンを押しながら登録したいバンクにあたるプリセットキーを押し、続いて[RECORD]ボタンを押しながら登録したいキーにあたるプリセットキーを押します。

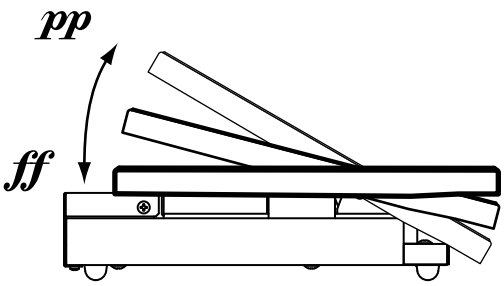
ディスプレイには一定時間、次のように表示され、選択したプリセットキー奥のランプが一定時間点滅します。

```
Recording Favorite..
```

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操作すると、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



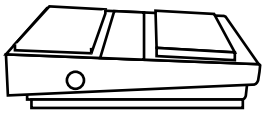
図は EXP-50（別売）です。

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。

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

NOTE: エクスプレッションペダルによる音量変化は調整することができます。(P. 79)

フットスイッチ



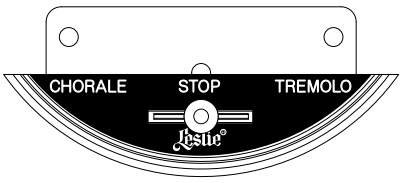
図は FS-9H（別売）です。

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。

例えば、フットスイッチを押すたびレスリー効果がファースト（高速）か否かが切り替わる「レスリーS/Fオルタネイト」や、フットスイッチを押している間発音し続ける「ホールド」等です。

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. 78)

レスリーモードスイッチ



図は CU-1（別売）です。

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

耐久性が高く、演奏中に頻繁に操作を行うプレイヤーにお勧めします。

NOTE: レスリースイッチにはこのほかに「メインエコースイッチ」と呼ばれるものも存在しますが、本機では非対応です。

単に「レスリースイッチ」と呼ぶ場合、多くはこのレスリーモードスイッチを指します。

tips レスリーモードの別称

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

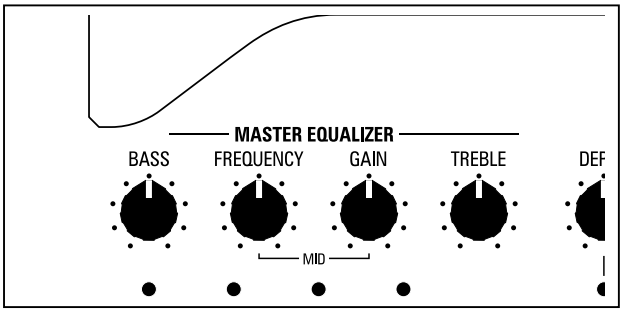
「スロー」は斉奏によるゆっくりした音のうねりを連想させることから「コラール」、

「ファースト」は速い変調から「トレモロ」、

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

一時的に音質補正する (マスターイコライザー)

演奏する会場や音響機器によって音質は異なります。いつも良い演奏環境が得られるとは限りません。低音がうなる「ブーミー」な部屋や、高音が聞こえづらい劣化したスピーカーは誰もが経験する事象です。マスターイコライザーを使うことで、パッチの内容を書き換えることなく一時的に音質を補正することができます。



BASS

低音の音量を調節します。100Hz以下を±9dBで加減でき、中央で平坦な特性になります。

MID FREQENCY

中音の「どの高さを調節するか」を設定します。250Hzから3.1kHzの範囲で変化させることができます。

MID GAIN

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

TREBLE

高音の音量を調節します。4.0kHz以上を±9dBで加減でき、中央で平坦な特性になります。

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

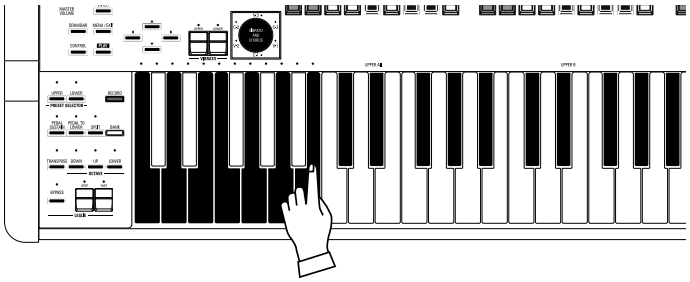
NOTE: これらのコントロールは一時的なもので、パッチには記憶されません。

NOTE: BASS 及び TREBLE の周波数を変更できます (P. 110)。

自分で音づくりをしてみよう

本機の音づくりの手順を紹介します。ここでは、典型的なジャズオルガンのセッティングを説明します。

プリセットキー [B] を選ぶ



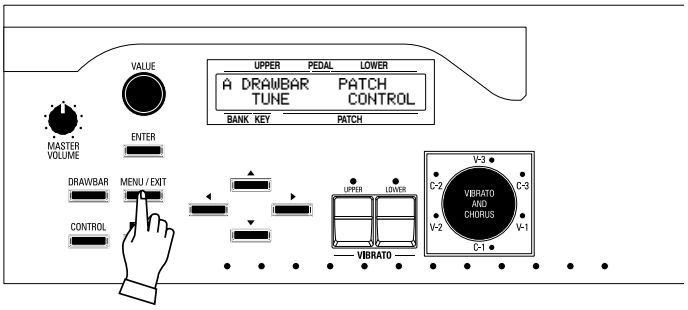
まずプリセットキー[B]を押して、ランプを点灯させます。

プリセットキー[A♯]と[B]は「アジャスト・プリセット」とも呼ばれ、ドローバーや各つまみの位置と内部の状態が一致しています。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。

Column: アジャスト・プリセットを初期化する

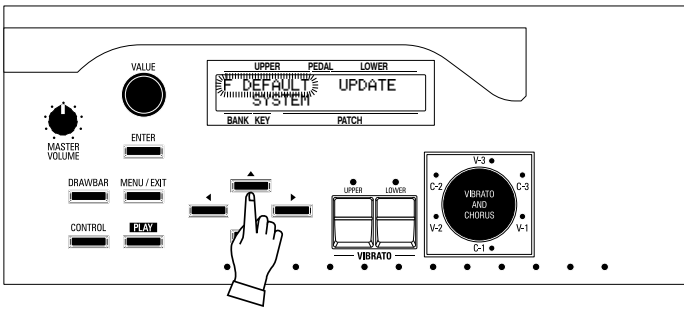
[A♯]、[B]は本体のトップパネルと内部の状態は一致していますが、外から見えないパラメーターは意図しない状態になっていることがあります。このような場合は、以下の手順で[A♯]、[B]の内容を初期化します。

① メニュー画面へ行く



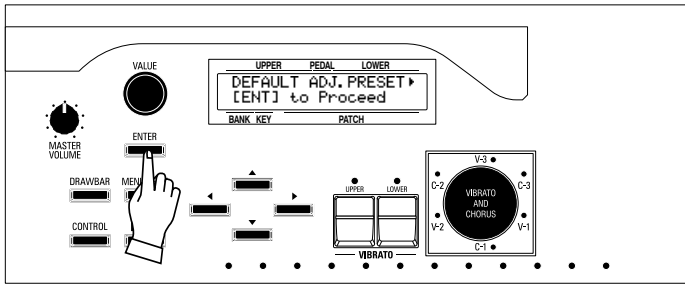
[MENU/EXIT]ボタンを押します。メニュー画面が表示されます。表示がイラストと異なる場合は、もう一度[MENU/EXIT]を押します。

② ページ F へ行く



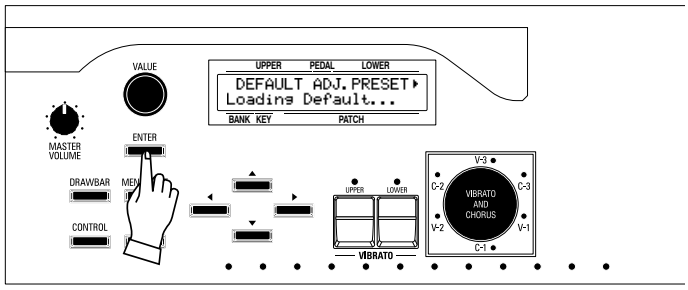
[▲]ボタンを5回押し、ページFへ行きます。DEFAULTが選択された状態になります。

③ エンターする



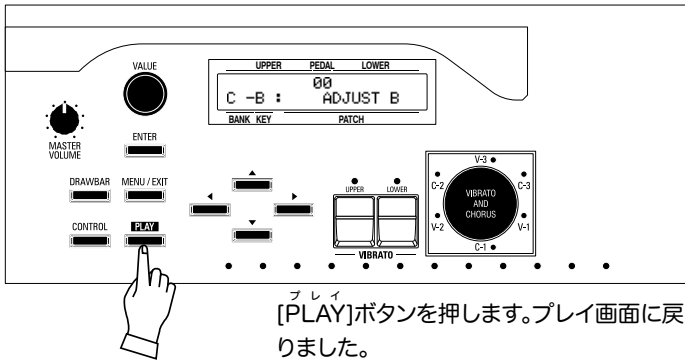
[ENTER]ボタンを押します。DEFAULT機能画面のADJ. PRESETページへ来ました。

④ 再びエンターする



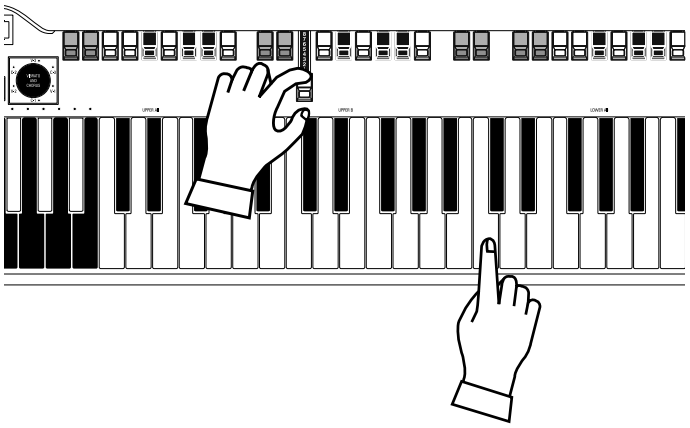
[ENTER]ボタンを押します。[A♯]、[B]の内容が初期化されます。

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。

“B” ドローバーを引き出す



低音側から2グループめの、UPPER（アパー） “B”ドローバーを好みの状態に引き出します。鍵盤を弾きながら行うと確認が容易です。

ドローバ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。

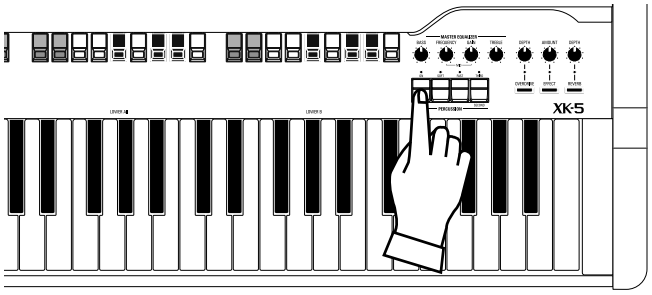
ぞれぞれ、いっぱいに出すと最大音量、完全に押し込むと無音になり、基本的に右のバーほど音程が高くなります。

今回は、左の3つすなわち16´、5⅓´、8´をいっぱいに引き出します。

NOTE: ドローバーの音色キャラクターを変更することができます。(P. 74)

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. 65)

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。必要に応じてドローバ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（オン）]をオンにすると鍵盤演奏にパーカッションが加わります。

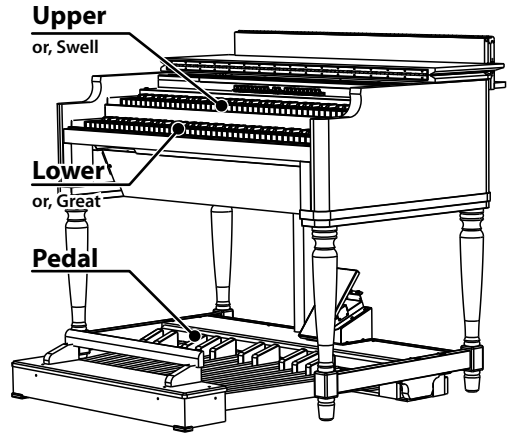
[SOFT（ソフト）]ボタンをオンにするとパーカッションの音量が下がり、[FAST（ファースト）]ボタンをオンにすると減衰が速くなります。

[THIRD（サード）]がオフの状態ではパーカッションの音程は鍵盤のノートに対して1オクターブ上の「ド」、オンの状態では「ソ」になります。

今回は[ON]、[SOFT]、[FAST]、[THIRD]すべてをオンにします。

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. 84)

Column:「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（アパー）、LOWER（ロワー）、PEDAL（ペダル）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。

本機の鍵盤は1段ですが、鍵盤を分割したりMIDI（ミディ）キーボードを使って鍵盤を拡張したりすることで、同時に複数のパートが使用可能です。

UPPERとLOWERとを総称して、手鍵盤またはマニュアルとも呼びます。

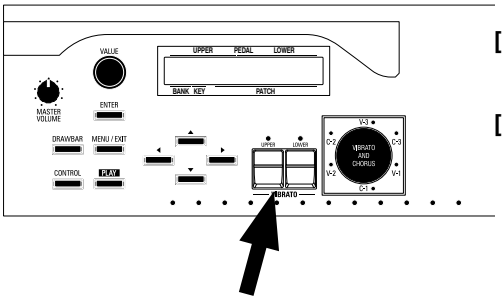
tips パートの別称

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

UPPER は「スウェル」、LOWER は「グレート」と呼ばれることがあります。これはパイプオルガンでの各鍵盤の呼び名に由来します。

エフェクトをかける

ビブラート＆コーラス



ドローバーの音程を一定の周期でわずかに変化させ、音色に暖かみを加えます。

[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。

[VIBRATO & CHORUS MODE] つまみ

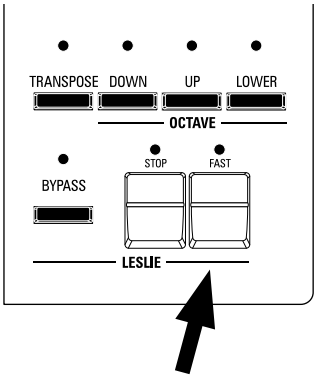
ビブラート効果の深さと、コーラス効果との切り替えを行います。

数字が大きくなるほどかかりが深くなります。“V”はピッチ変化によるビブラートのみ、“C”はビブラート音と原音とがミックスされ（コーラス効果）、音に厚みが加わります。

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. 85)

今回は、[UPPER]を点灯、ビブラート＆コーラスモードは“C-3”に設定します。

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。

[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。

[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。

[BYPASS] ボタン

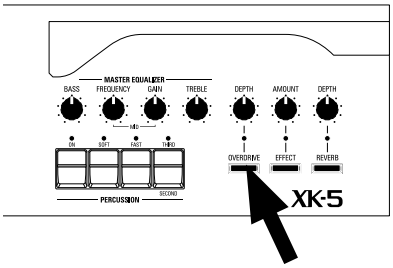
レスリー効果を得るには、このボタンを押してランプを消灯させます。

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. 86)

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。

[OVERDRIVE ON] ボタン

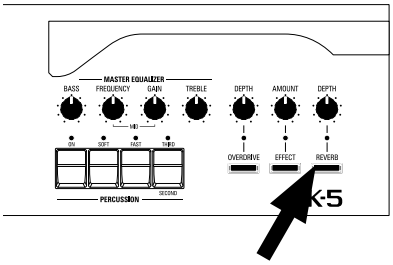
オーバードライブ効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

[DEPTH] つまみ

歪み量を調整します。右に回して行くに従い、歪みが深くなります。

NOTE: オーバードライブは歪みかたを細かく設定できます（P. 101）。

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ます。

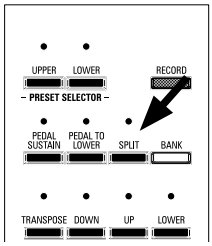
[REVERB ON] ボタン

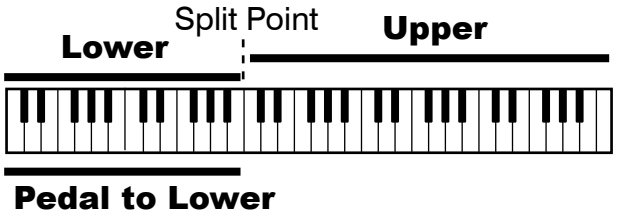
残響効果を得るには、ボタンを押してランプを点灯させます。

[DEPTH] つまみ

残響量を調整します。右に回して行くに従い、残響が深くなります。

鍵盤の左右でパートを使い分ける（スプリット）





本機の鍵盤は1段だけですが、これをある位置で分割し、あたかも鍵盤が2段あるかのように別のセッティングにすることができます。これを「スプリット」と呼びます。

[SPLIT（スプリット）] ボタン

スプリット機能を使うには、ボタンを押してランプを点灯させます。

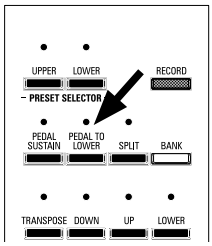
工場出荷時には、中央シ／ドを境に分割されます。

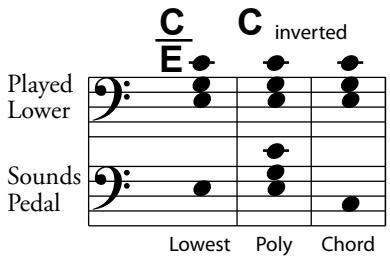
NOTE: スプリットポイント（分割位置）やオクターブを変更することができます (P. 58)。

NOTE: 2 段鍵盤に拡張した場合、スプリット機能は働きません（P. 128）。

スプリットされた右側のパートをUPPER（アパー）と呼び、左側をLOWER（ロワー）と呼びます。LOWERにはパーカッションは機能しません。

鍵盤演奏にベースを足す（ペダル・トゥ・ロワー）





LOWER（ロワー）パートの演奏と一緒にPEDAL（ペダル）パートを発音することができます。これを「ペダル・トゥ・ロワー」と呼びます。

[PEDAL TO LOWER（ペダルトゥロワー）] ボタン

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。LOWERパートを演奏すると同時に、弾かれている最低音でPEDAL（ペダル）パートが発音します。

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までしか発音しません。

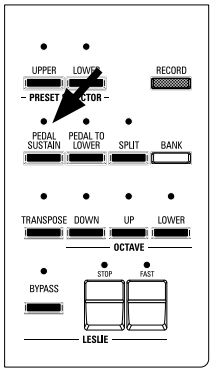
NOTE: PEDAL パートの発音域（上限）、和音／最低音のみ／コードのルート音を発音させるかを変更できます（P. 126）。

NOTE: 2 段鍵盤に拡張した場合、ペダル・トゥ・ロワー機能はロワー鍵盤で働きます（P. 128）。

スプリットとペダル・トゥ・ロワーを使えば、ベース+コード+メロディを1段の鍵盤で演奏することも可能です。

NOTE: フットスイッチを使ってペダル・トゥ・ロワーをトリガー（発音）できます（P. 78）。

PEDAL パートの音を離鍵後も伸ばす（ペダルサステイン）



PEDAL（ペダル）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）]

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（ペダル・トゥ・ロワー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。

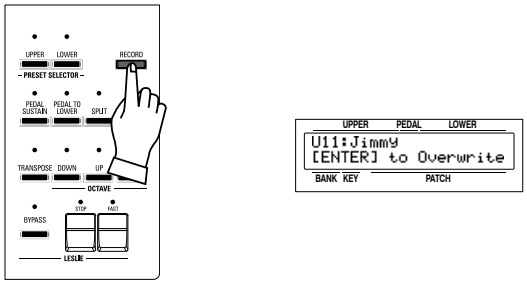
NOTE: ペダルサステインの持続時間を変更できます（P. 75）。

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U00〜U99に記憶することができます。

例：U32 に記憶する

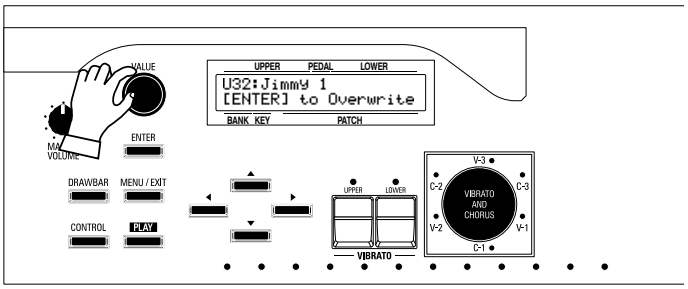
① RECORD（レコード）画面へ行く



[RECORD（レコード）]ボタンを押します。

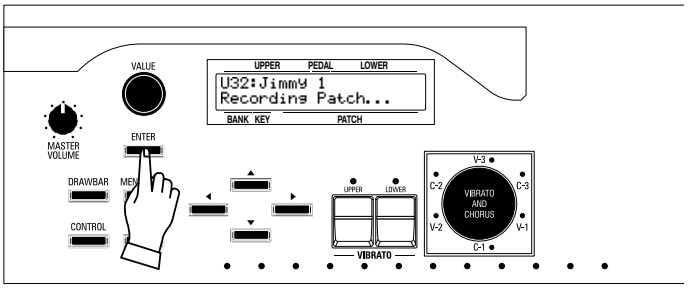
ディスプレイには、「何番のパッチに記憶させるか？」を尋ねる画面が表示されます。

② パッチ番号を選択する



[VALUE（バリュー）]つまみを使って、記憶させるパッチ番号、今回であればU32を選択します。

③ 確定する



[ENTER（エンター）]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（レコーディング パッチ）”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。

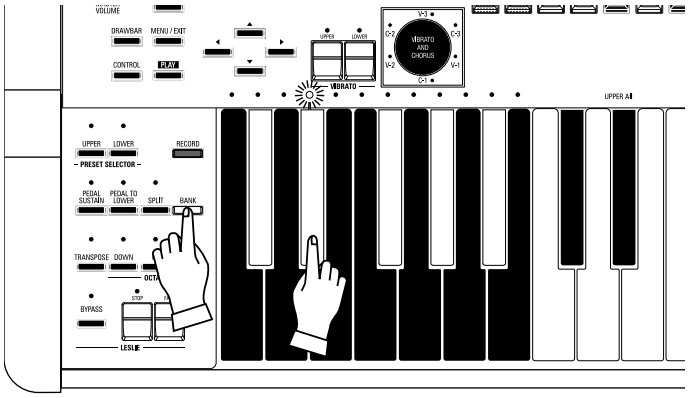
記憶させたパッチが自動的に選択されます。

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。

フェイバリット（P. 29）が「オフ」の場合は、プリセットキーを使ってパッチを記憶できます。

例：D#-C（U32）に記憶する

① バンクを選ぶ



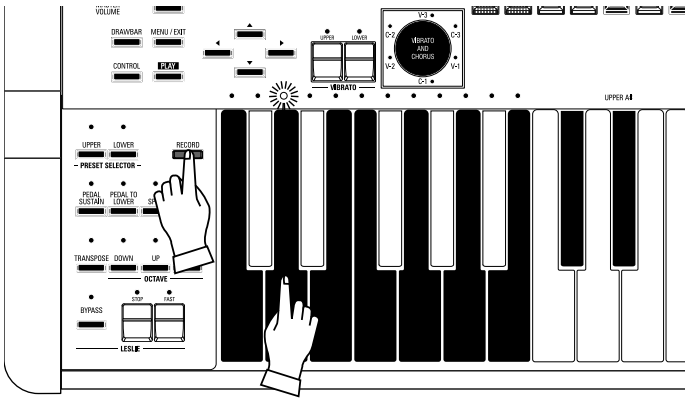
[BANK（バンク）]ボタンを押しながら、プリセットキー[D♯]を押します。

[BANK]ボタンを押している間、プリセットキー奥のランプにはバンクが表示されます。

NOTE: [BANK] ボタンから手を離すと、ランプは消灯します。これはまだプリセットが確定していないためです。

バンクを変更しない場合は、この操作は必要ありません。

② キーを選ぶ



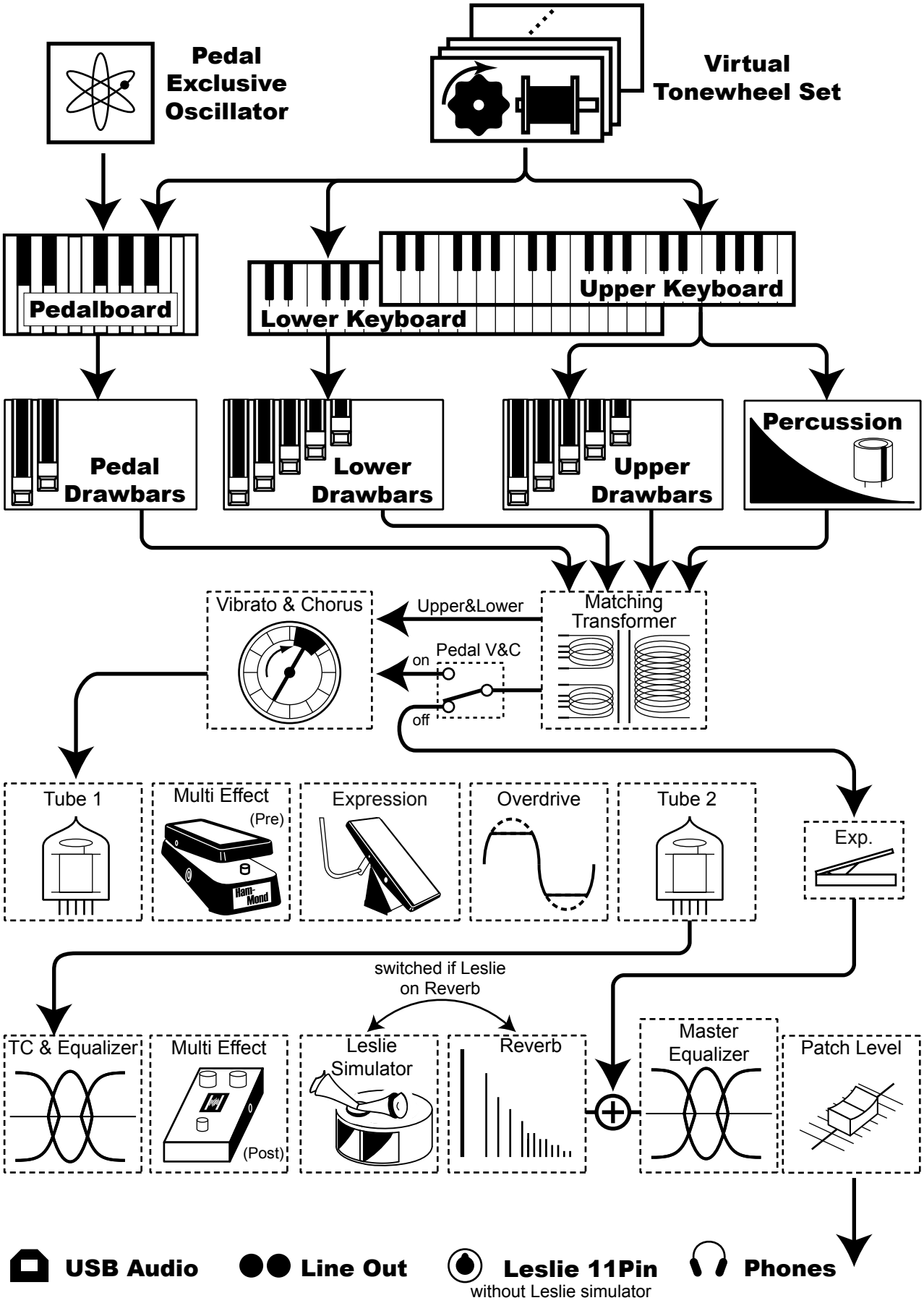
[RECORD（レコード）]ボタンを押しながら、プリセットキー[D]を押します。プリセットが確定し、ディスプレイに“Recording Patch（レコーディング パッチ）”が表示されます。記憶処理が完了すると、ディスプレイは元の画面に戻ります。

プリセットキー[A♯]及び[B]には、常に最新の状態が記憶されているため、この記憶操作は必要ありません。

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。

6 セッティングを作る

音源の構成


Pedal
Exclusive
Oscillator
Virtual
Tonewheel Set
Pedalboard
Lower Keyboard
Upper Keyboard
Pedal
Drawbars
Lower
Drawbars
Upper
Drawbars
Percussion
Vibrato & Chorus
Upper&Lower
Pedal V&C
on
off
Matching
Transformer
Tube 1
Multi Effect
(Pre)
Expression
Overdrive
Tube 2
Exp.
switched if Leslie
on Reverb
TC & Equalizer
Multi Effect
(Post)
Leslie
Simulator
Reverb
Master
Equalizer
Patch Level
USB Audio
Line Out
Leslie 11Pin
without Leslie simulator
Phones

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

トーンホイール

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

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。

マッチングトランス

マッチングトランスは、トーンホイールや鍵盤の低インピーダンス回路と、プリアンプの高インピーダンス回路を結合します。また、一次巻き線のタップによって、ドローバーに応じた音量を作ります。

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。

プリアンプ、オーバードライブ

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

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、リバーブ

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ブ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）。

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 ペダル専用オシレーター

ペダルパートには専用のオシレーターが用意されています。これは、B-3/C-3 後のモデルで採用された電子発振によるペダルパートの音を再現するためです。

tips 96 枚

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

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。

tips ペダル V&C

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

これは、時としてクリアーなベース音が必要となるためです。

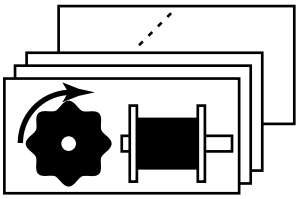
オルガンタイプ

オルガンタイプとは？

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

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

トーンホイール（A-100、B-3、C-3、Mellow）



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

“A-100”、“B-3”と“C-3”はB-3/C-3伝統のトーンホイールサウンドです。

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

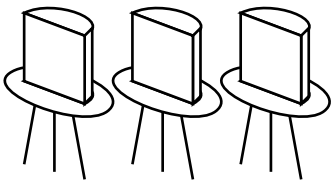
tips B-3 と C-3

“C-3” は C-3 No. C155596 を、

“B-3” は B-3 No. A27563 をそれぞれモデルとして再現したものです。

“B-3” は “C-3” よりも若干、回転ムラが多くなっています。

トランジスター（Vx、Farf）



トランジスターが一般化すると、トーンホイールや真空管の代わりにトランジスター回路を使い、軽量化されたオルガンが登場しました（Ace Tone（エース トーン） 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。

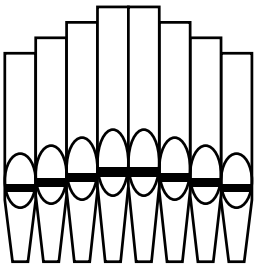
Vxは三角波と方形波をいくつかのフッテージで組み合わせるタイプ、Farfは複数のフィルターを通った音声波形をタブレットスイッチで組み合わせるタイプです。

tips トランジスター

トランジスターは「トランスファー」（伝達）と「レジスター」（抵抗）の造語で、1947 年にウィリアム・ショックレーによって発明された半導体素子です。

それまで電子回路の中枢を担ってきた真空管に対し小型、低電圧で動作する、信頼性が高いなど多くのメリットがあるため、電子回路は次第に真空管方式からトランジスター方式に置き換わっていきました。

パイプ (Pipe)



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

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

tips オルガンタイプと機能およびエフェクト

オルガンタイプが “Vx” または “Farf” の場合、パーカッションは無効です。

オルガンタイプが “Pipe” の場合、以下の機能およびエフェクトは無効です。

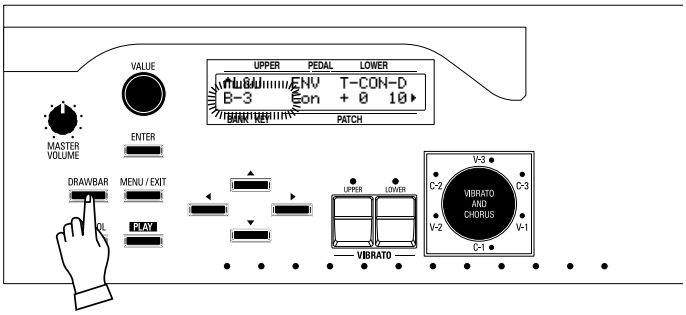
- パーカッション
- ビブラート&コーラス
- チューブ・プリアンプ
- マッチング・トランス
- オーバードライブ
- マルチエフェクトのトレモロ、ワウ、リング・モジュレーター
- パッチ・イコライザー
- レスリー

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。

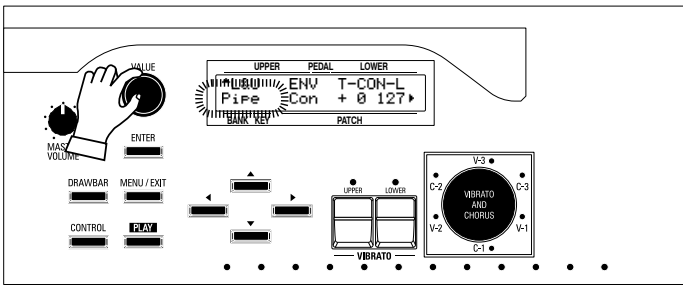
例：手鍵盤パートを “Pipe” に切り替える

①



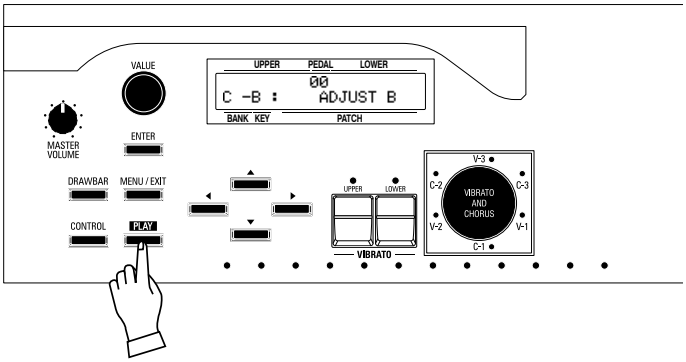
トップ・パネル左端の[DRAWBAR]ボタンを押します。
DRAWBAR機能画面が表示され、現在選択されている手鍵盤のオルガンタイプ（“C-3”など）が点滅します。

②



[VALUE]つまみで“Pipe”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。

③



プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

NOTE: 手鍵盤パートのオルガンタイプを “Pipe” に切り替えると、PEDAL パートも連動して “Pipe” に切り替わります。

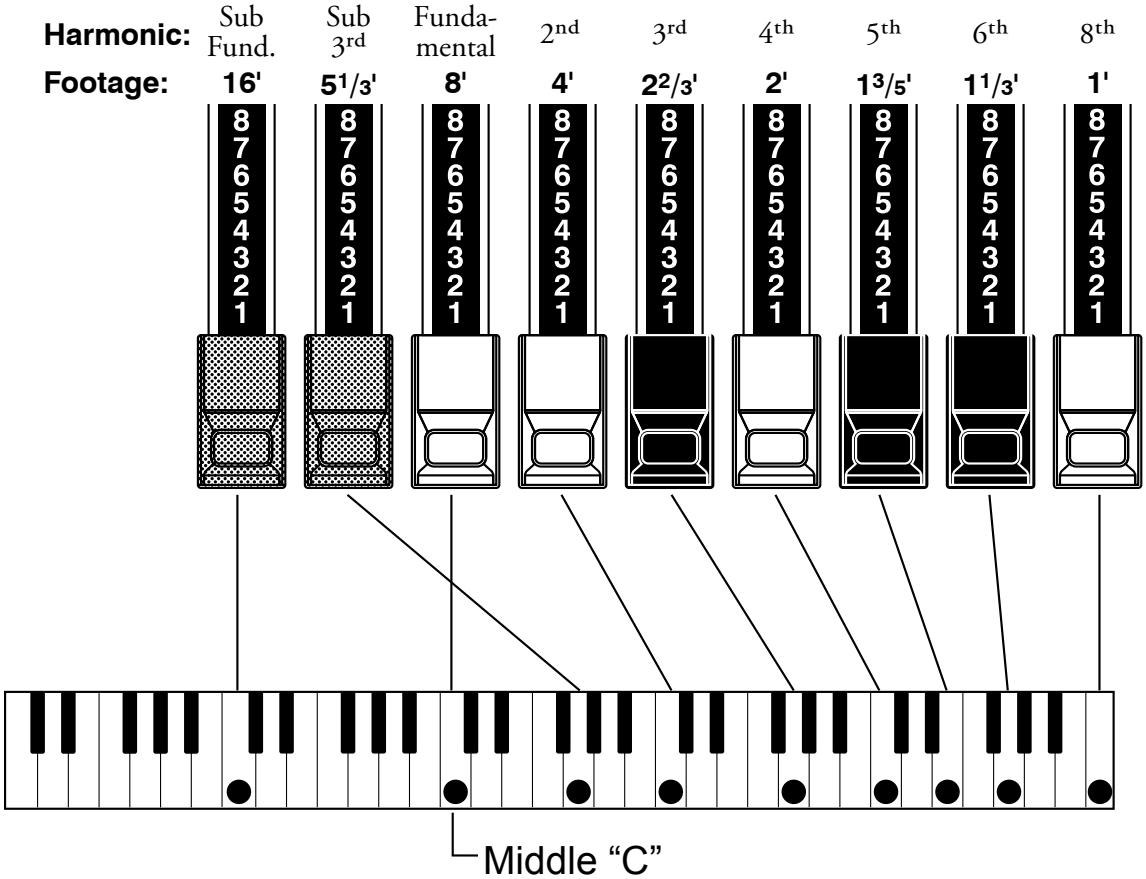
NOTE: 手鍵盤パートのオルガンタイプを “Vx” または “Farf” に切り替えると、PEDAL パートは “Muted” に切り替わります。

ハーモニックドローバー ™

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

[A♯][B]が選択されている場合を除き、実際のドローバーレジストレーション（各ドローバーの引き出し具合）はディスプレイに表示された値です。それに対して操作したドローバーのみ更新されます（P. 81）。

ドローバー（トーンホイールオルガン時）

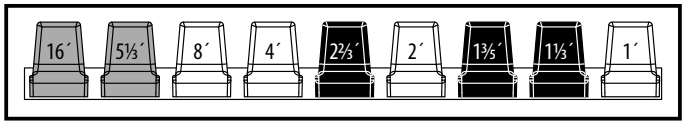


中央のC（ド）を押さえたとき、各ドローバーの音程は上図のようになります。また、ドローバーに記されているフィート（´）という表示は、元々パイプオルガンのパイプの長さから転用された言葉です。

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

例えば、クラリネットを吹くと、基音（8´）と第3倍音（2⅔´）と第5倍音（1⅗´）が同時に発生します。クラリネットの音を出すにはこれらの３本のドローバーを引き出します。また、３本のドローバーのうち、右側を多めに、左側を少なめに引き出すと高い音の成分が多くなり、硬い音色になります。逆に、左側のドローバーを多めに引き出すと、柔らかい音色になります。

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



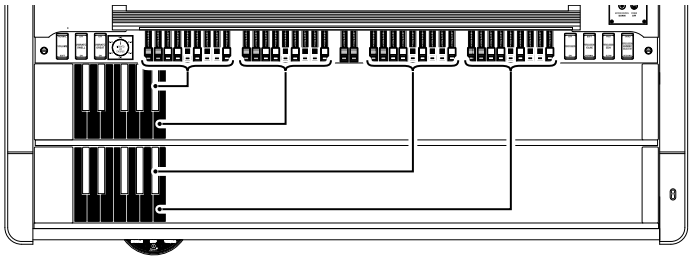
トーンホイールオルガンの場合、各バーとフッテージとの対応はドローバーの印刷をご参照ください。

UPPER/LOWER パートで使うドローバー

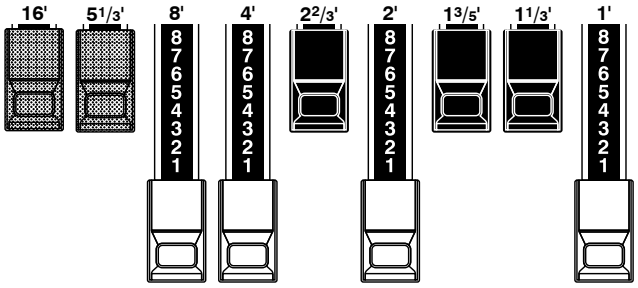
プリセットキーとドローバーとの関係

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

NOTE: [C♯] から [A] のプリセットキーが選択されている時でも、ドローバー操作を有効にできます（P. 81）。

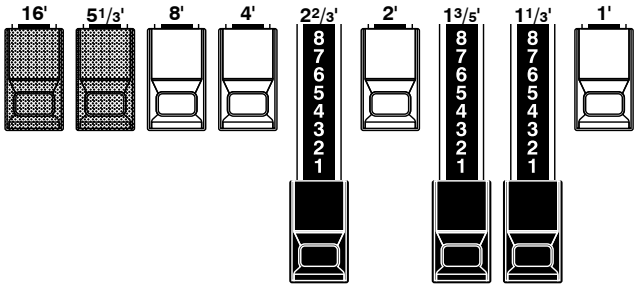


白いドローバー



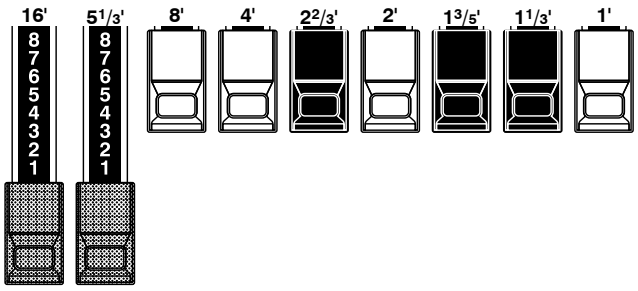
各ドローバーの中で、白の左端（8´）のドローバーが基音（基準になる音程）を作ります。その他の白いドローバーは右へ行くほどオクターブずつ高くなります。

黒いドローバー



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

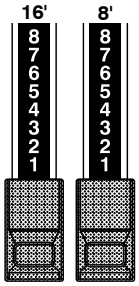
茶色のドローバー



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

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

PEDAL パートで使うドローバー



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

16´で重低音を作りだし、8´はその上のオクターブの音を出します。

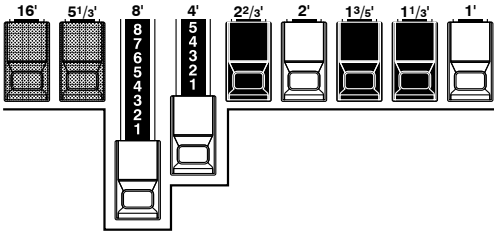
ペダルパートのレジストレーションはディスプレイ中央に表示されます。左側が16´、右側が8´です。

ドローバー・レジストレーション・パターン

ドローバー・レジストレーションは、正確には数字で合わせますが、通常の演奏ではむしろ9本のドローバーの組み合わせを形で覚えることが合理的です。

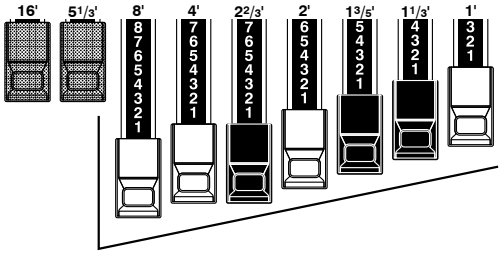
ドローバーのレジストレーションは、大別して次の4つのパターンに分類できます。

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



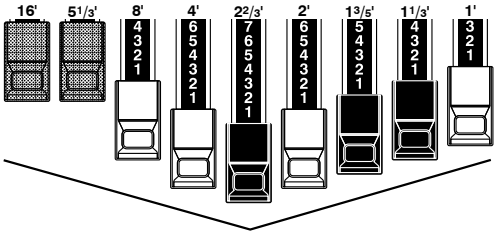
Accompaniment Flute 8´ I 00 8460 000
Accompaniment Flute 8´ II..... 00 3220 000
Accompaniment Flute 8´ III 00 8600 000
Chorus of Flutes 16´ 80 8605 002
Orchestral Flute 8´..... 00 3831 000
Piccolo 2´..... 00 0006 003
Stopped Flute 8´ 00 5020 000
Tibia 8´..... 00 7030 000
Tibia 4´..... 00 0700 030
Tibia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

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



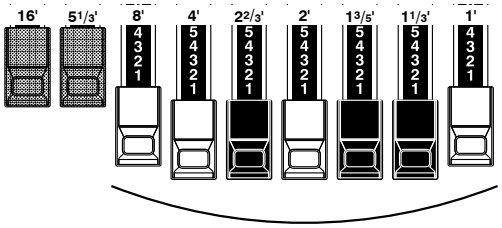
Accomp. Diapason 8´..... 00 8874 210
Chorus Diapason 8´..... 00 8686 310
Diapason 8´ 00 7785 321
Echo Diapason 8´ 00 4434 210
Harmonic Diapason 16´ 85 8524 100
Harmonic Diapason 8´ 00 8877 760
Harmonic Diapason 4´ 00 0606 045
Horn Diapason 8´..... 00 8887 480
Open Diapason 8´ 01 8866 430
Solo Diapason.....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

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



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

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



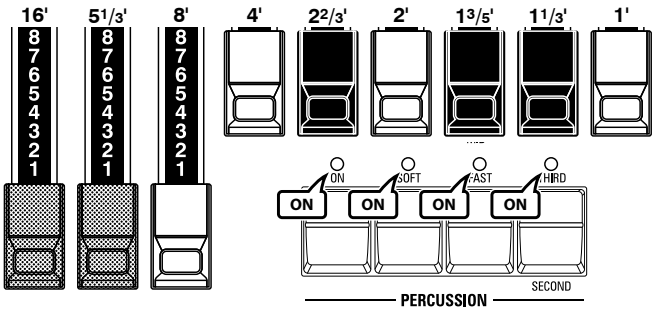
Cello 8´..... 00 3564 534
Dulciana 8´..... 00 7770 000
Gamba 8´ I 00 3484 443
Gemshorn 8´..... 00 4741 321
Orchestral String 8´..... 00 1464 321
Salicional 8´ 00 2453 321
Solo Viola 8´ 00 2474 341
Solo Violin 8´..... 00 3654 324
Viola da Gamba 8´..... 00 2465 432
Violina 4´..... 00 0103 064
Violone 16´.....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

ドローバー・レジストレーションは、2、4、3という桁でグループ分けされています。ドローバーの「2-4-3」数字形式は、特定のセッティングを簡単に見つけられるための、ハモンド当初からの慣習です。左端の2桁は茶色のドローバーを、中央の4桁は8´、4´、2⅔´、2´のドローバーを、残った3桁は右端の3つのドローバーを、それぞれ表します。

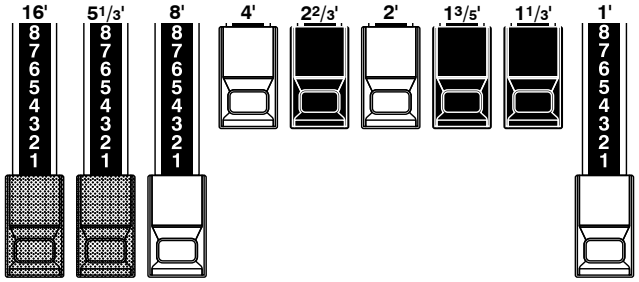
近代的なドローバー・レジストレーション

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

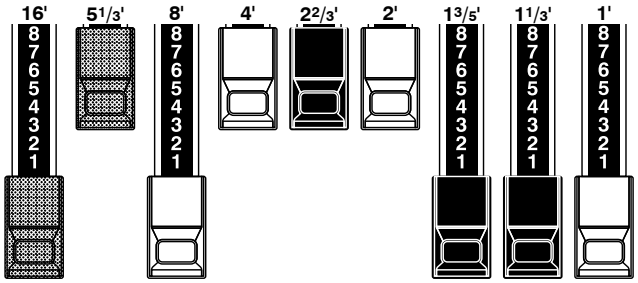
Jazz（ジャズ）



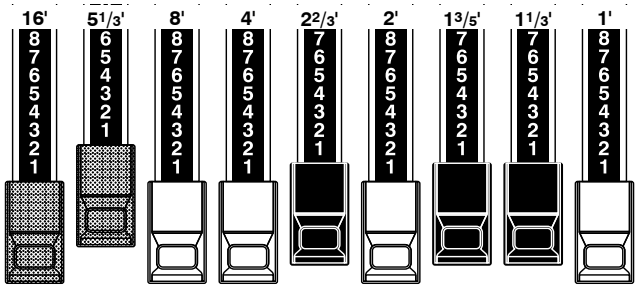
Bluesy（ブルージー）



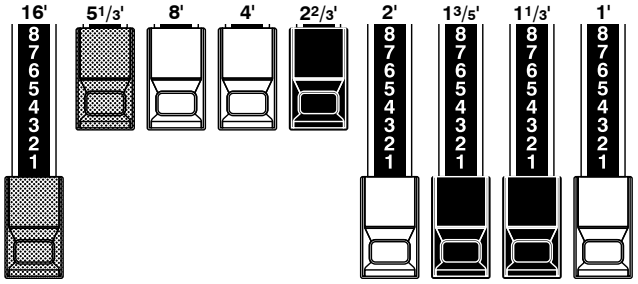
Groovy & Funky（グルービー ファンキー）



Max Power（マクス パワー）



Squabble（スクアブル）

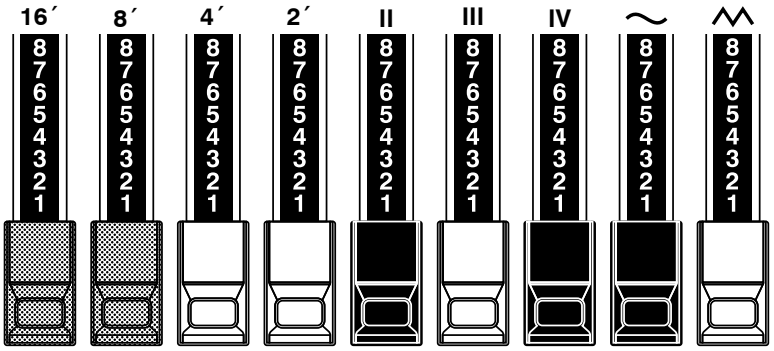


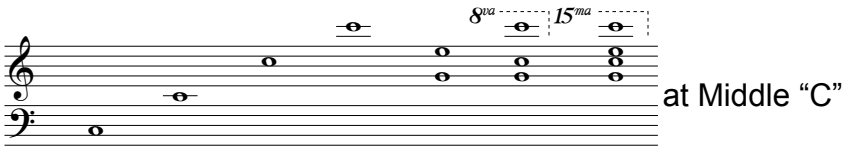
tips パーカッションの応用

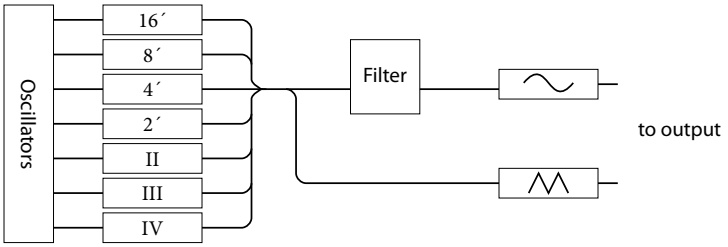
パーカッションを使うと 1´ のサウンドがキャンセルされます。

これを利用して、レジストレーションは “Bluesey” に、パーカッションのボタンは “Jazz” にしておき、パーカッション [ON] を「オン／オフ」することで “Jazz” と “Bluesey” とを切り替える演奏テクニックがあります。お試しください。

ドローバー（Vx 時）







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

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

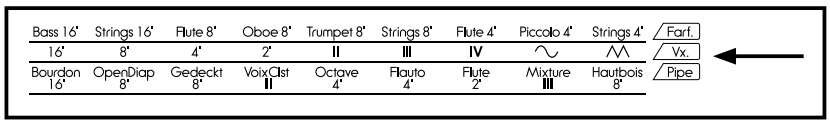
右端の2本は前述のフッテージによる組み合わせを暗い音色「 〜 」で発音させるか、または明るい音色「 ⩚ 」で発音させるかを調節するためのミキサーです。

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

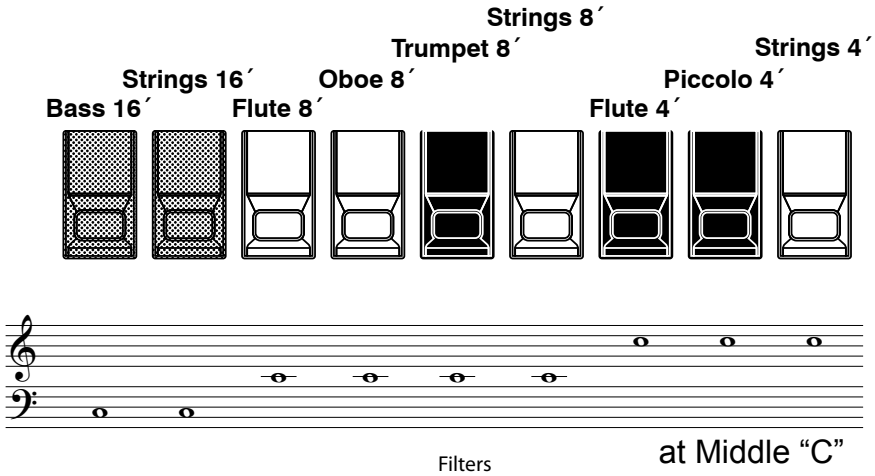
8´、4´ など、管の長さをフィート法で記したものを「フッテージ」と呼びます。

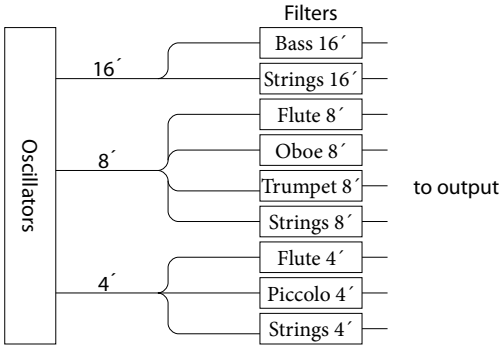
例えば 8´ とは、5 オクターブの鍵盤を持つパイプオルガンの最低音 C を打鍵した際に、8´ の長さを持つ管が発音するという意味です。



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、フッテージラベルの“Vx.”列をご参照ください(P. 161)。

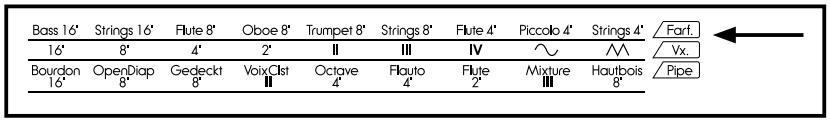
ドローバー（Farf 時）





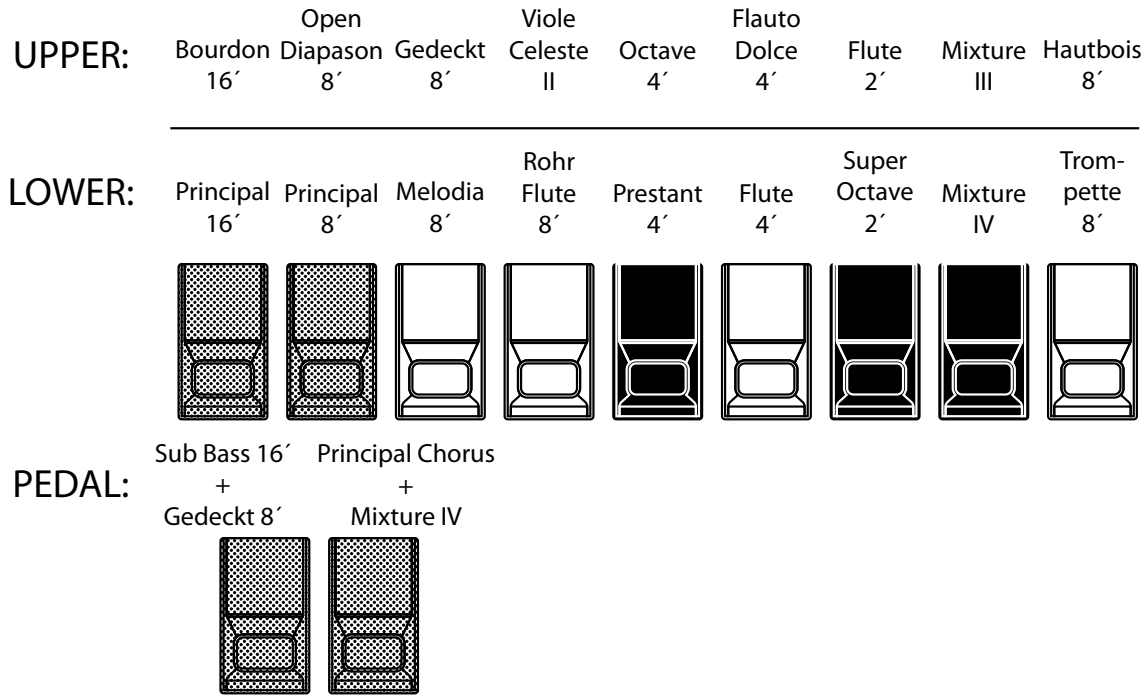
Farfタイプのオルガンは同一フッテージで音色が異なる複数のタブレットが用意されています。本機ではタブレットの代わりにドローバーを使って操作をします。

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。

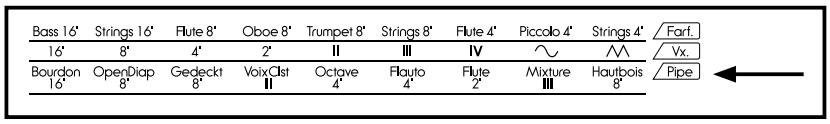


Farfタイプオルガンの場合、各バーとフッテージとの対応は、フッテージラベルの“Farf.”列をご参照ください（P. 161）。

ドローバー（Pipe 時）



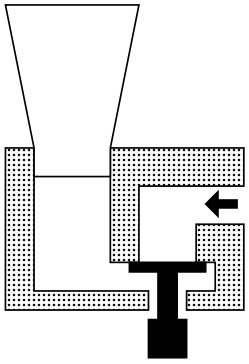
Pipe（パイプ）タイプでは実際のパイプオルガンがそうであるように、各バーと音色との関係はパートにより異なり、左からフルー管、ミクスチャー、リード管の順に音色が並んでいます。本機ではストップを引く代わりにドローバーを引いて操作します。
UPPER（アッパー）とLOWER（ロワー）パートは一つのバーが一つの（パイプオルガンの）ストップに対応しています。PEDAL（ペダル）パートは一つのバーで二つのストップが発音します。



Pipeタイプオルガンの場合、各バーとストップとの対応は、フッテージラベルの“Pipe”列をご参照ください（P. 161）。

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。



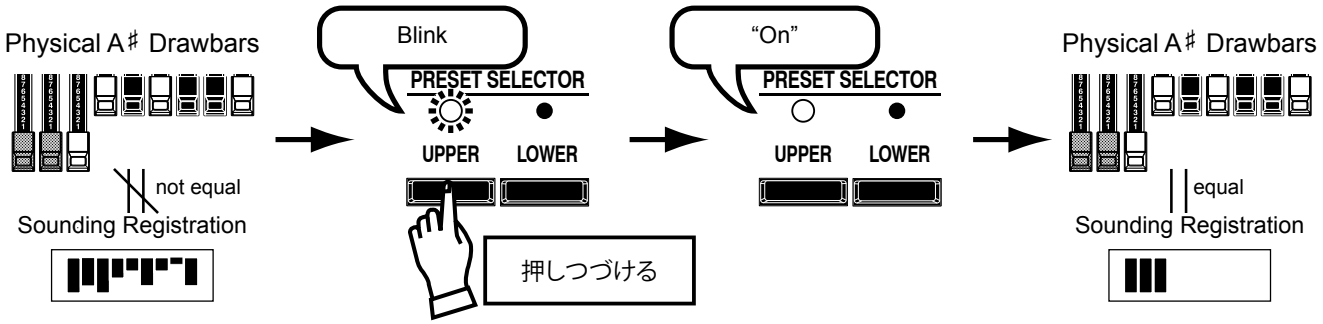
レジストレーションをドローバーに合わせる

パッチを呼び出すと、ドローバーレジストレーションは物理的なドローバーのそれではなく、記憶されていたものに置き換えられます。

CONTROL - CONTROL MODEが “ALWAYS A#”に設定されている場合、A♯ドローバーのあるフッテージを動かすと、それがレジストレーションに反映されます。

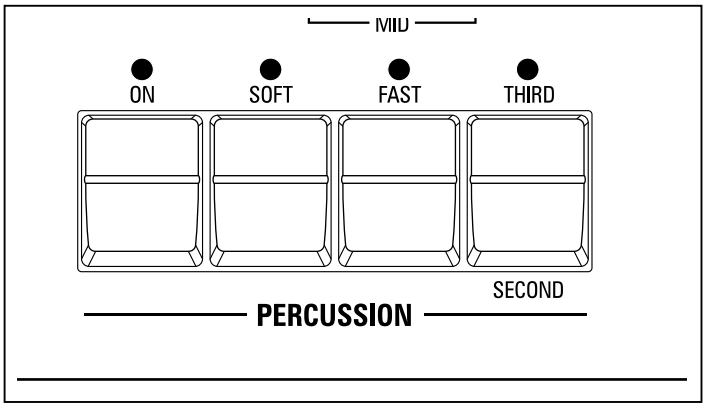
A♯ドローバーの現状をレジストレーションに反映させるには、PRESET SELECTORボタン群の[UPPER]又は[LOWER]ボタンをランプが点滅するまでしばらく押し続け、離してください。

[UPPER]ボタンはUPPER A♯ドローバーが、[LOWER]ボタンはLOWER A♯とPEDALドローバーの全フッテージがレジストレーションに反映されます。



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、ドローバーの音とミックスして使います。



[ON] ボタン

UPPERパートにパーカッションによる減衰音が加わります。

[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。

[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。

[THIRD] ボタン

パーカッションの音程を第2倍音（ドローバーで言えば4´）と第3倍音（同2⅔´）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A-100、B-3、C-3、Mellowの４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. 84)

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。

パーカッションが鳴らない

工場出荷時ではプリセットバンクがBの場合、パーカッションの音はプリセットキー[B]でしか発音しません（左図）。これはB-3/C-3と同じ動作です。

NOTE: どのプリセットキーでもパーカッションを鳴らすよう設定できます（P. 76）。

ドローバーキャンセル

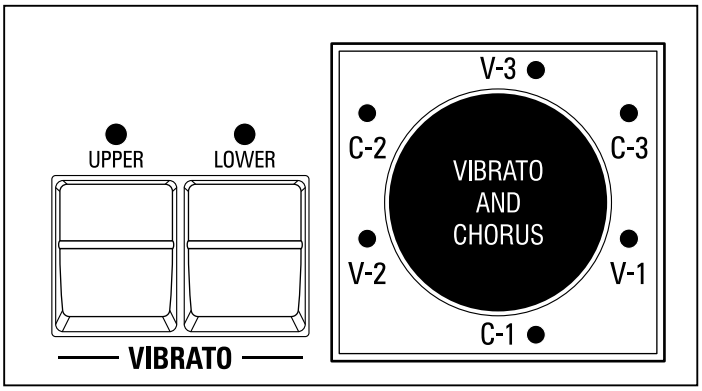
パーカッション[ON]ボタンがオンの間は、UPPERドローバーのうち1´は発音しません。これはB-3/C-3と同じ動作です。

NOTE: パーカッションがオンでもドローバー 1´ を鳴らすよう設定できます。(P. 84)

ビブラート&コーラス

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）。



[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。

[LOWER] ボタン

LOWER及びPEDAL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。

[VIBRATO & CHORUS MODE] つまみ

ビブラート&コーラス効果の深さを設定します。

V-1: 浅いビブラート
V-2: 標準的な深さのビブラート
V-3: 最も深いビブラート
C-1: 浅いコーラス
C-2: 標準的な深さのコーラス
C-3: 最も深いコーラス

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. 85)

tips コーラス

コーラス効果はその名の通り、合唱団が斉唱したような音のうねりや厚みを作り出します。

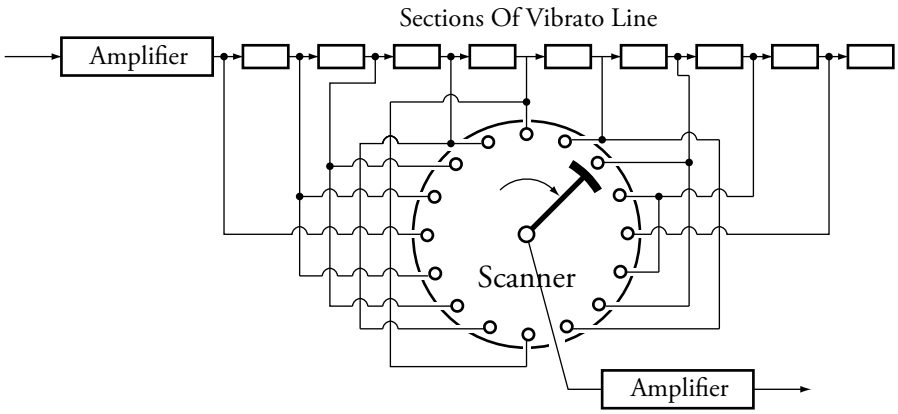
本機には 3 つの「コーラス」と名付けられた機能が存在します。

このページの「ビブラート&コーラス」

マルチエフェクトの「コーラス」

レスリーエフェクトの「スロー（コラール）」

それぞれの名前は似ていますが、異なった効果が得られます。



tips スキャナービブラート

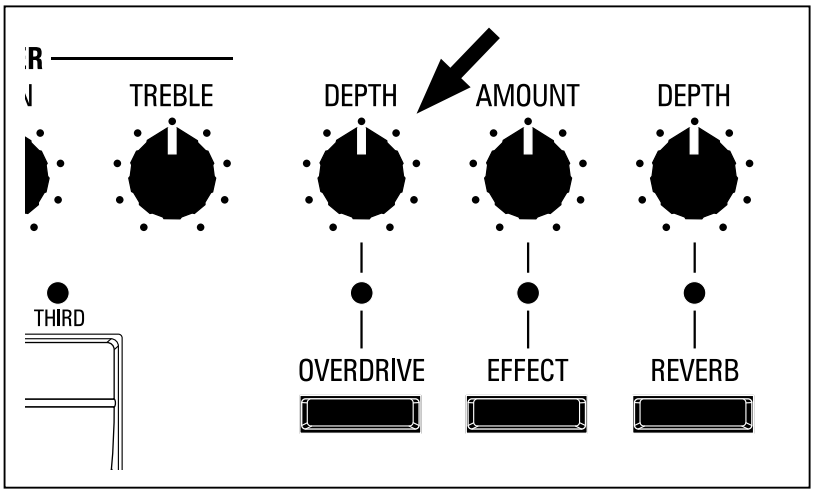
B-3/C-3 に搭載されているビブラート&コーラスは、複数のコイルを使って音声信号の位相を何段か遅延させる回路と、モーターの回転によって各コイルの信号を選択しつつ非接触で取り出すスキャナーで構成されています。

使うコイルの数が少なければ浅い、多ければ深いビブラートが得られます。同時にその仕組み上、音質も変化します。

本機のビブラート&コーラス効果は、これを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。



[OVERDRIVE 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。

[OVERDRIVE DEPTH] つまみ

オーバードライブ効果の歪み量を調整します。

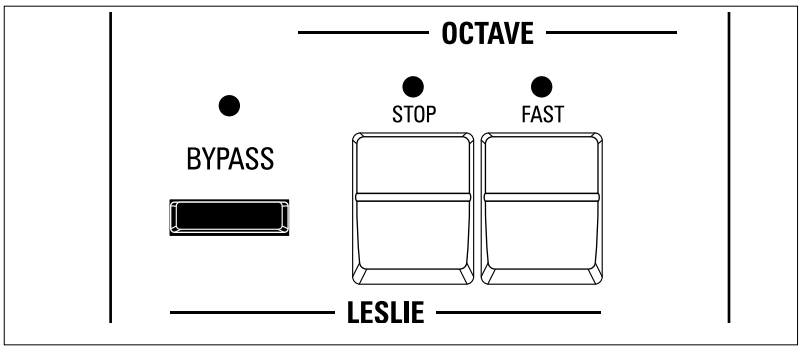
右に回すほど歪み量が多くなります。

NOTE: オーバードライブ効果は、“Pipe” タイプを除くオルガンタイプにかかります。

NOTE: 歪みかたを細かく設定できます（P. 101）。

レスリー

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。



[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。

[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。

[BYPASS] ボタン

ランプが消灯している場合、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、音声はステーショナリーチャンネルから出力されます。

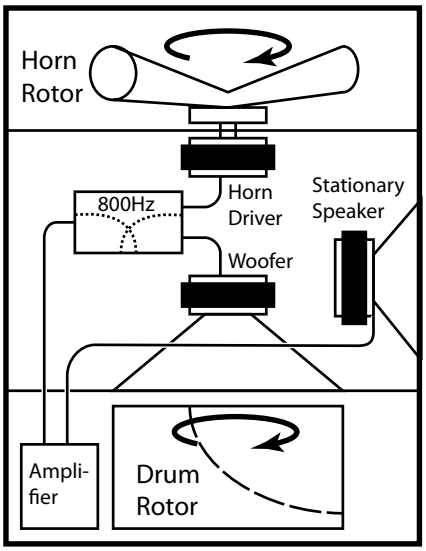
NOTE: レスリー効果は、"Pipe" タイプを除くオルガンタイプにかかります。

NOTE: レスリー効果は回転数など、細かい設定が行えます。(P. 86)

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	

Diagram of 3 channel Leslie Speaker



tips レスリー効果とは？

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

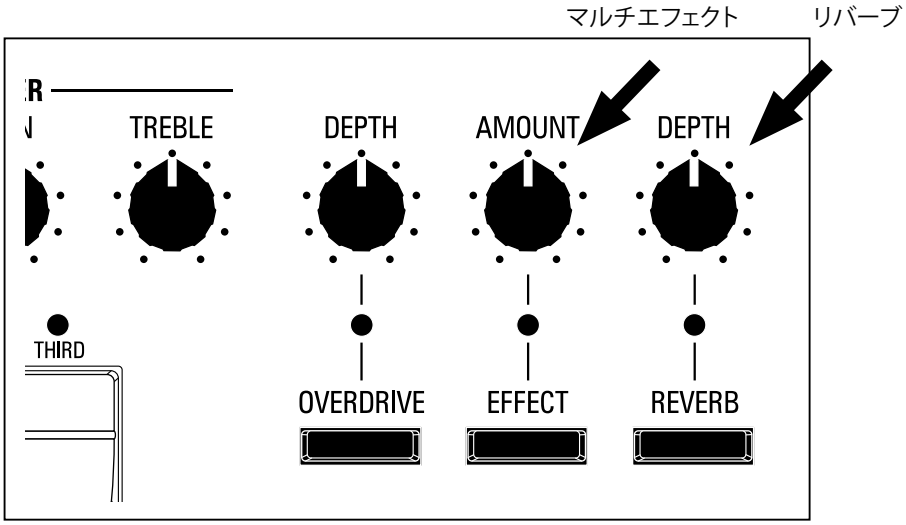
各ローターにはスピーカーと速度可変のモーターが付いていて、ドップラー効果による独特の揺らぎを伴ったサウンドが得られるようになっています。

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

内蔵のレスリー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

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

[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、効果の深さなどを調整します。

NOTE: “Pipe” オルガンタイプの使用中は、マルチエフェクトのトレモロ、ワウワウ、リング・モジュレーターは無効です。

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. 103）。

リバーブ

[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。

[REVERB DEPTH] つまみ

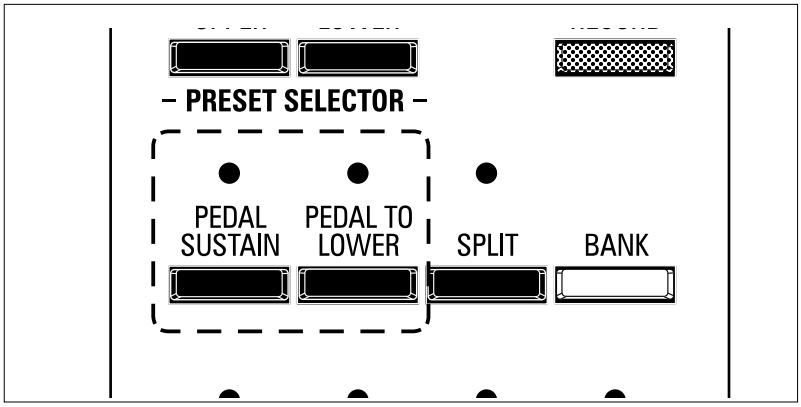
リバーブ効果の深さを調節します。

NOTE: リバーブ効果はタイプ、時間など細かい調整が可能です。(P. 111)

ペダル・トゥ・ロワー、ペダルサステイン

ロワー鍵盤で演奏した最低音を使って、ペダルパートを共に演奏することができます（ペダル・トゥ・ロワー）。

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）。



[PEDAL TO LOWER] ボタン

LOWERパートの演奏と共に、PEDALパートを発音することができます。これを「ペダル・トゥ・ロワー」と呼びます。

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

ペダル・トゥ・ロワー機能が働く領域は、本機単体の場合はLOWERパート、本機にロワー鍵盤が増設されている場合はそのロワー鍵盤です。

工場出荷時、この機能は中央「シ」以下の音域で働きます。

NOTE: ペダル・トゥ・ロワーの発音域（上限のみ）を変更できます。(P. 126)

NOTE: 和音／最低音／コードのルート音のうち、どれを発音させるかを選択できます。(P. 126)

[PEDAL SUSTAIN] ボタン

PEDALパート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（ペダル・トゥ・ロワー機能が使われている場合は手鍵盤から指を離す）と、PEDALパート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. 75)

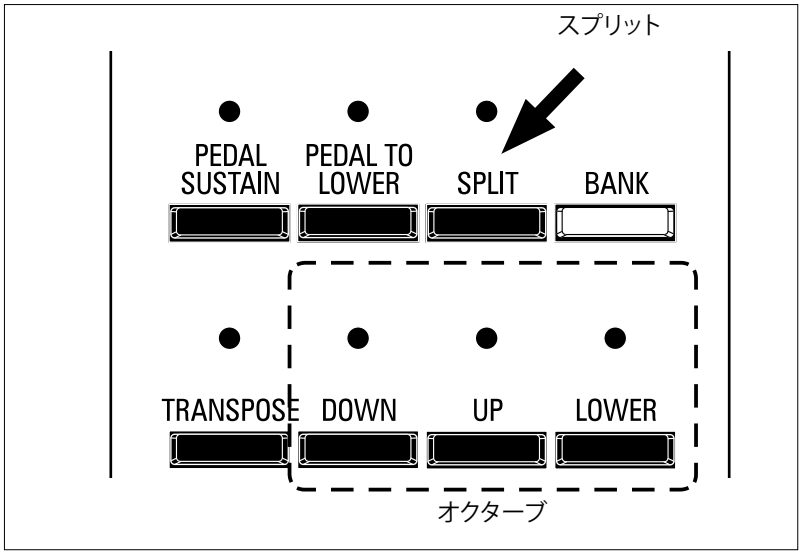
tips カプラー

マニュアルベースのように、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。

スプリット、オクターブ

本機は 1 段鍵盤で普段は UPPER として動作しますが、鍵盤を分割して左側を LOWER、右側を UPPER として使用することができます（スプリット）。

鍵盤を分割すると、発音する音域が希望とは異なることがあります。そこで、鍵盤と実際に発音する音域とを 1 オクターブ単位で移動します（オクターブ）。



[SPLIT] ボタン

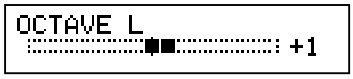
本体の鍵盤をLOWERとUPPERとの2パートに分割します。鍵盤を分割するには、ボタンを押してランプを点灯させます。

NOTE: 鍵盤を分割する位置を設定できます（P. 126）。

[OCTAVE] ボタン群

各パートの音域をオクターブ単位で上下します。

- UPPERを1オクターブ上げるには、[UP]ボタンを押します。
- UPPERを1オクターブ下げるには、[DOWN]ボタンを押します。
- LOWERを1オクターブ上げるには、[LOWER]ボタンを押しながら[UP]ボタンを押します。
- LOWERを1オクターブ下げるには、[LOWER]ボタンを押しながら[DOWN]ボタンを押します。



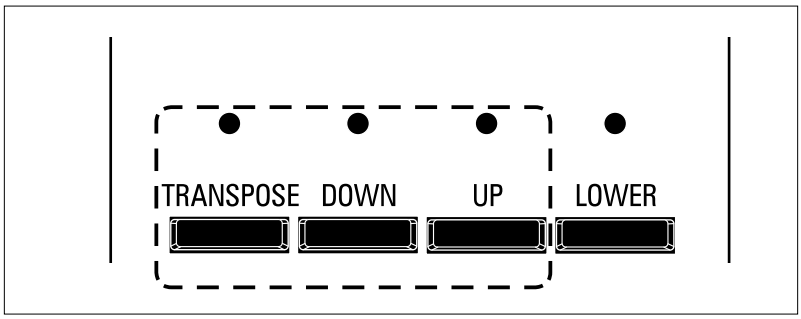
Octave of LOWER is at “+1”.

これらのボタン群を操作すると、ディスプレイに一定時間、設定されたオクターブ値が表示されます。

トランスポーズ

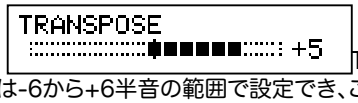
弾く鍵(キー)を変えずに、他の楽器や声の高さに調(キー)を合わせることができます。これをトランスポーズと呼びます。

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。



[TRANSPOSE(トランスポーズ)] ボタン

- 調を半音上げるには、[TRANSPOSE]ボタンを押しながら[UP(アップ)]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(ダウン)]ボタンを押します。



Transpose is at "+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しているあいだ、ディスプレイに設定されたトランスポーズ値が表示されます。

NOTE: トランスポーズ値が 0 以外の場合、[TRANSPOSE] ランプが点灯します。

トランスポーズの有効範囲

トランスポーズは以下の箇所にかかります。

i. 本体の鍵盤と内蔵音源間。

ii. MIDI INと内蔵音源間。

iii. エクスターナルゾーンに対して。

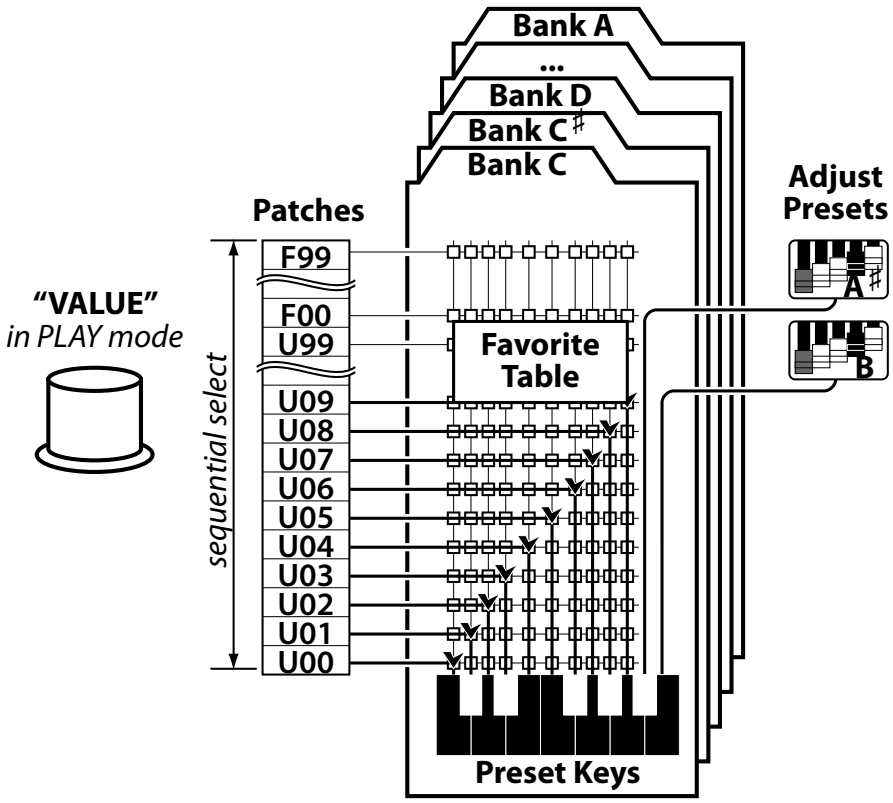
iv. MIDIペダルボードXPK-100を接続した場合、そのトランスポーズ操作によってもこの値は変更されます。

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。

パッチ

ここまでに作ったセッティングは、パッチに記憶させることができます。

ユーザーとファクトリー



パッチは左の図のように、U00からU99までの「ユーザーパッチ」と、F00からF99までの「ファクトリーパッチ」で出来ています。

「ユーザーパッチ」は皆さんが書き換えることができますが、「ファクトリーパッチ」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(バリュー)]つまみを使ってパッチ番号を選択するか、またはプリセットキーを使います。

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。

パッチ、フェイバリット、プリセット

パッチ

パッチ(図左)は、本機の基本的な記憶単位です。

ドローバーレジストレーションや、エフェクトなどの値が記憶されます。

フェイバリット

フェイバリット(図中央)とは、プリセットキーでどのパッチを呼び出す/記憶するかを設定するための「表(テーブル)」です。

従来のオルガンでは、プリセットキーと内部メモリーとの関係は固定されていましたが、本機では自由にアサインが可能です。

プリセットキー

プリセットキー(図下)は、パッチを呼び出すための「白黒が反転した」鍵盤です。

どのプリセットキーがどのパッチに対応するかは、フェイバリットで設定されます。

プリセットキー[A♯][B](図右)は「アジャスト・プリセット」と呼ばれる特別なプリセットで、このキー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。

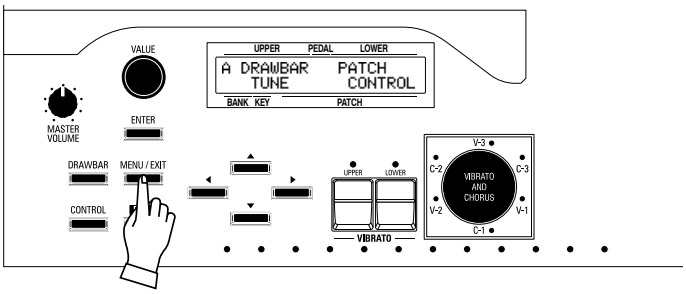
tips パッチロード

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。

プリセットキーを使って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. 76)

現在のセッティングに名前を付ける

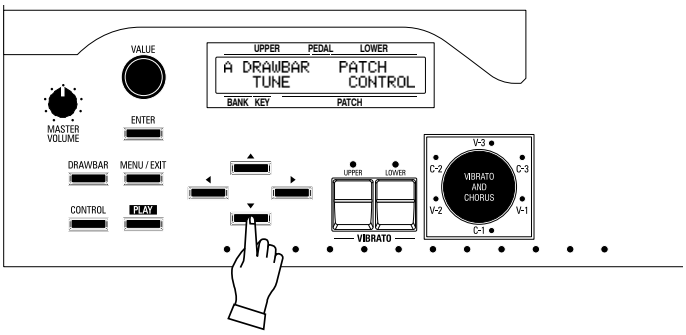
① メニュー画面へ行く



[MENU/EXIT]ボタンを押します。

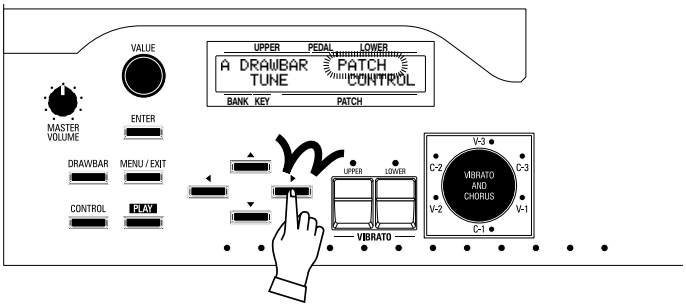
メニュー画面が表示されます。

② ページ A へ行く



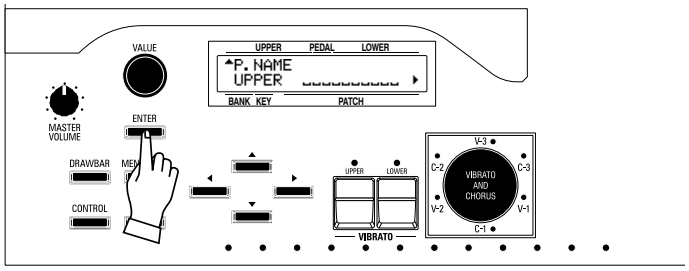
ページA以外が表示されている場合は、[▼]ボタンを押してページAへ行きます。

③ PATCH を選ぶ



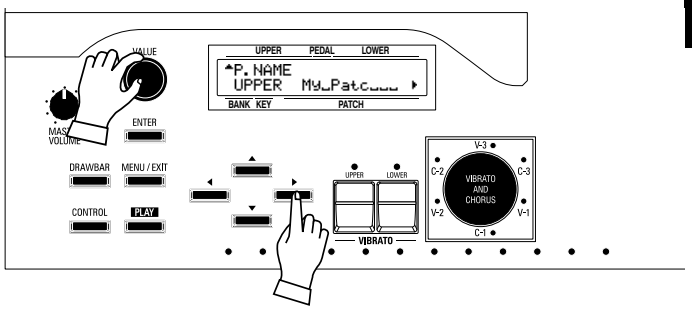
[▶]を2回押してPATCHにカーソルを移動します。

④ PATCH 機能画面へ行く



[ENTER]ボタンを押し、PATCH機能画面へ行きます。

⑤ 名前を入力する



名前は10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。

NOTE: この手順は UPPER パートへの命名方法です。LOWER パートには別の名前を付けられます（P. 76）。

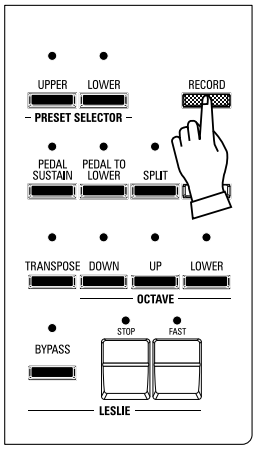
パッチに記憶する

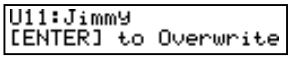
例：“U32” に記憶する

① 名前を付ける

必要に応じて名前を付けます。(P. 61)

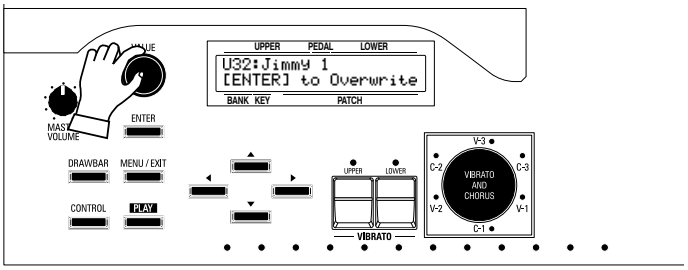
② [RECORD] ボタンを押す





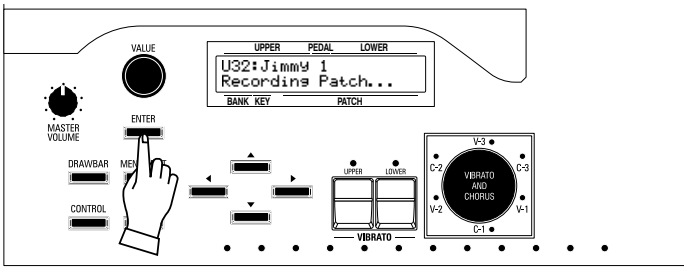
[RECORD]ボタンを押します。ディスプレイにはレコード画面が表示されます。

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U32）を選択します。

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。

Recording Patch...

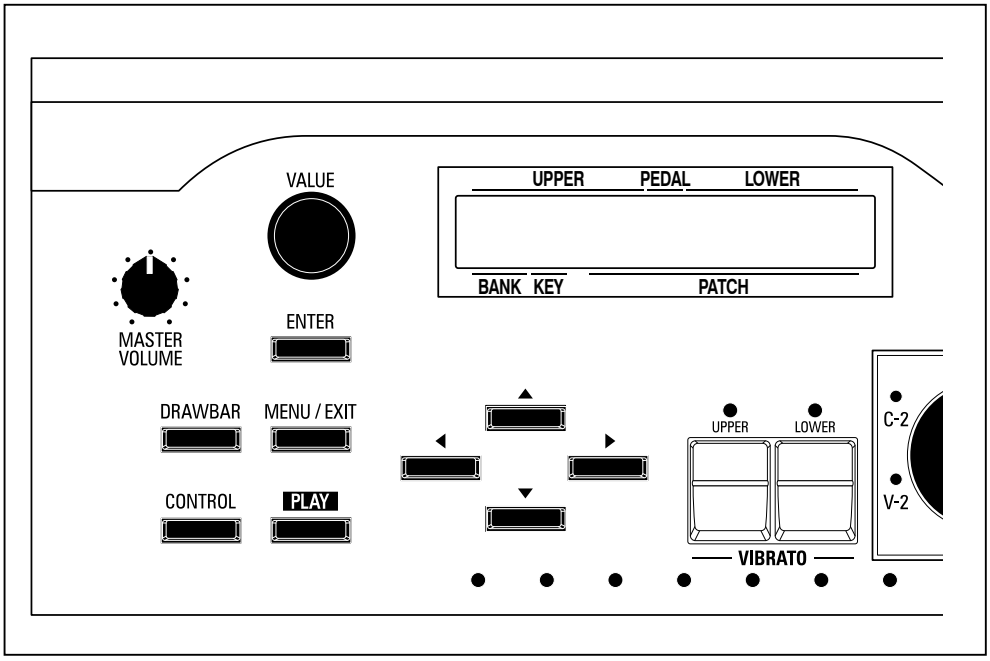
記憶が完了すると、ディスプレイは直前の画面に戻ります。

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

```
88
F#-D#:U64 Born To Be
```

メニュー画面

```
A DRAWBAR   PATCH
  TUNE      CONTROL
```

機能画面

```
DRUM  SLOW  FAST
 SPD   36   393
```

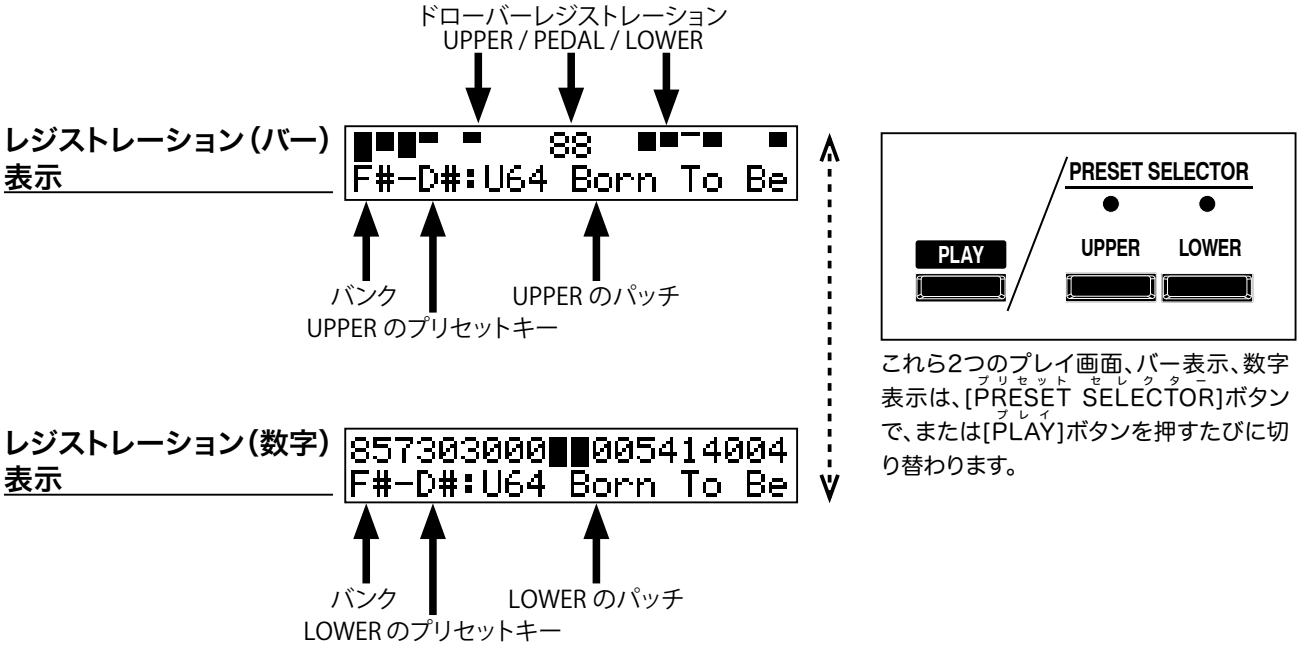
プレイ画面

プレイ画面は全ての操作の基本となる画面で、普段の演奏に必要な情報が表示されます。
プレイ画面は２種類あり、その違いはドローバーレジストレーションの表示方法とUPPER/LOWER どちらのパッチが表示されるかです。

この画面に来るには：

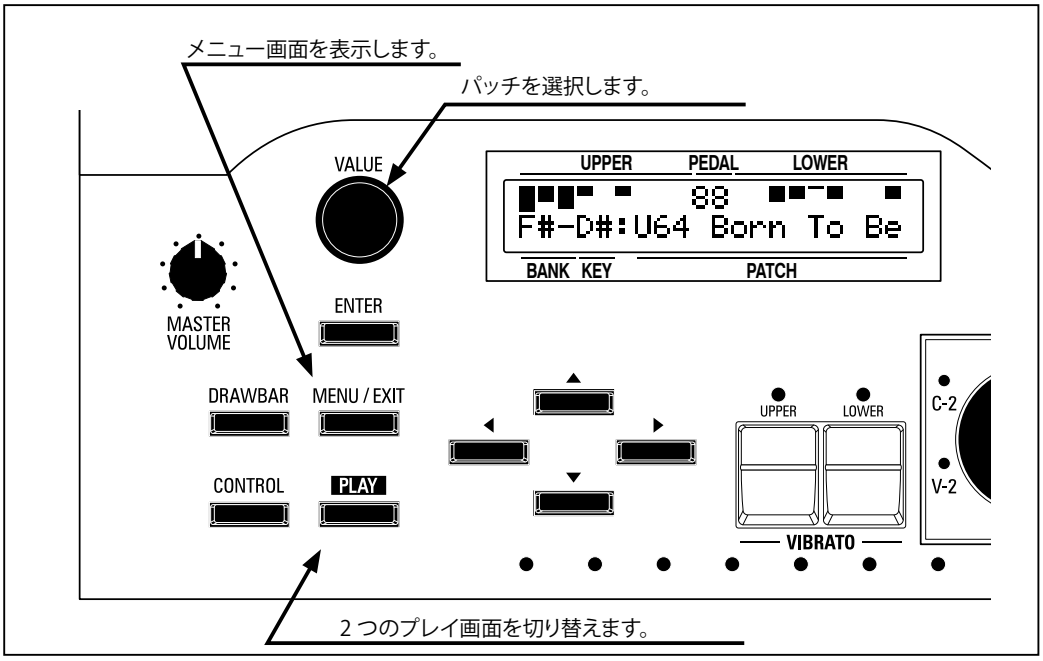
1. 電源投入直後、演奏可能な状態になるとプレイ画面が表示されます。
2. 他の画面が表示されているときは、[PLAY] ボタンを押します。

ディスプレイの見かた



これら2つのプレイ画面、バー表示、数字表示は、[PRESET SELECTOR]ボタンで、または[PLAY]ボタンを押すたびに切り替わります。

この画面での操作



メニュー画面

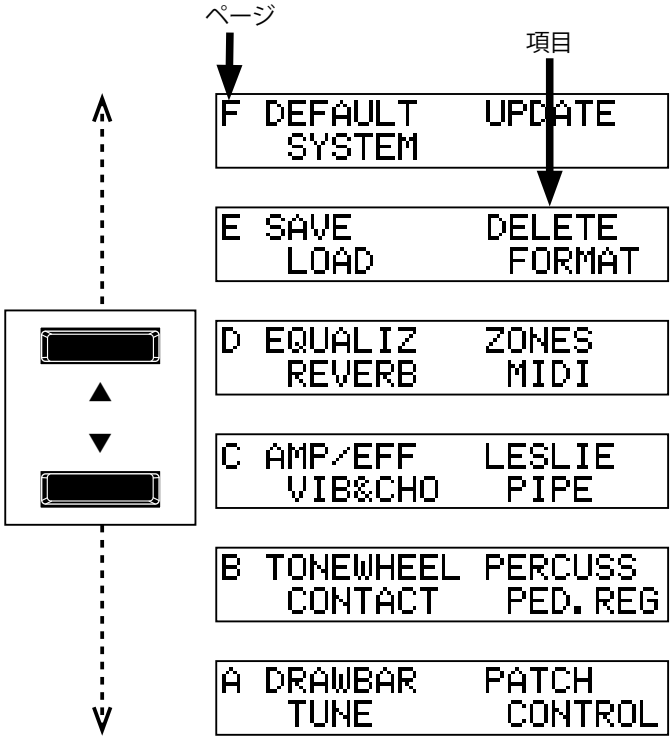
メニュー画面は、それぞれの機能画面へ行くための「扉」の役割をする画面です。

この画面に来るには：

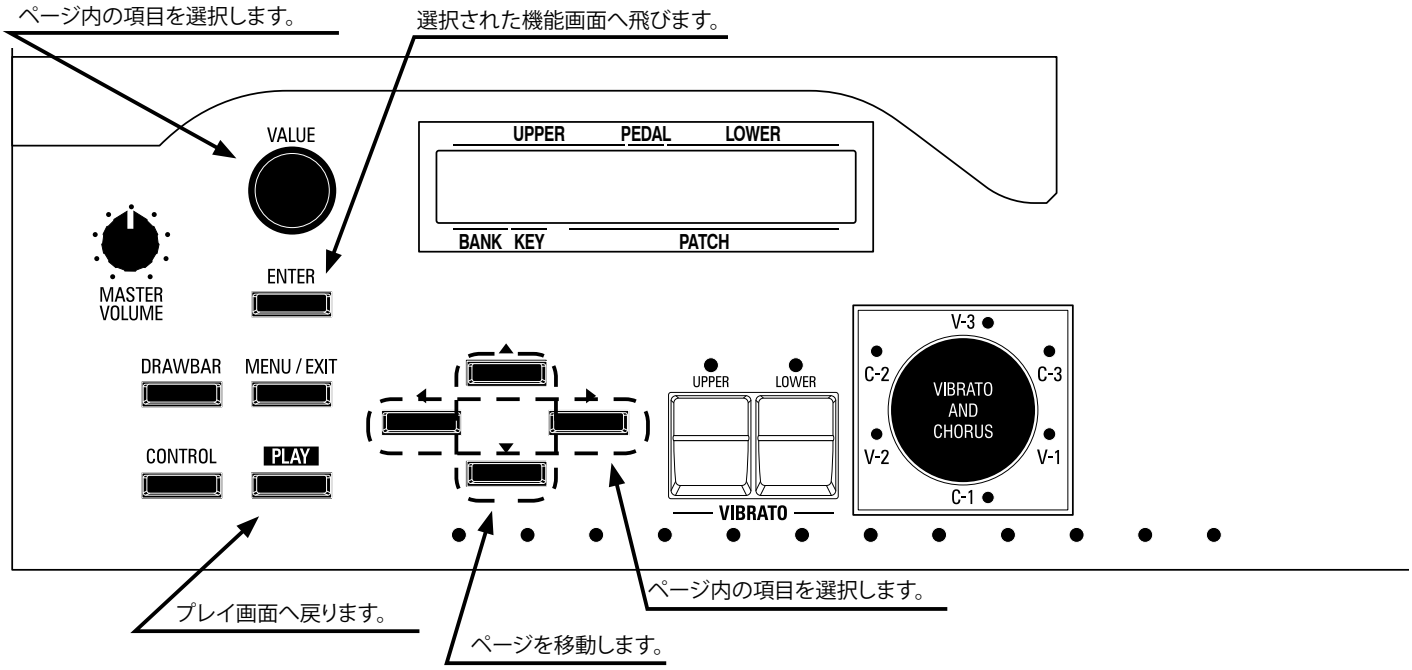
[MENU/EXIT] ボタンを押します。

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）
   各パートのドローバー音色に関するパラメーターを設定します。(P. 74)
2. **TUNE**（チューン）
   本機全体の調律、移調を行います。(P. 83)
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. 76)
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. 78)

ページ B

1. **TONEWHEEL**（トーンホイール）
   トーンホイールセットの、詳細な設定を行います。(P. 89)
2. **CONTACT**（コンタクト）
   マルチコンタクトの、詳細な設定を行います。(P. 92)
3. **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. 84)
4. **PED. REG**（ペダルレジストレーション）
   ペダルパートの各フッテージについて、倍音構成を設定します。(P. 96)

ページ C

1. **AMP/EFF**（アンプエフェクト）
   プリアンプと、マルチエフェクトの設定を行います。(P. 101)
2. **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. 85)
3. **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. 86)
4. **PIPE**（パイプ）
   パイプの設定を変更します。(P. 98)

ページ D

1. **EQUALIZ**（イコライザー）
   イコライザーの調整を行います。(P. 110)
2. **REVERB**（リバーブ）
   リバーブエフェクトの設定を行います。(P. 111)
3. **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. 126)
4. **MIDI**（ミディ）
   基本的なMIDI関連の設定を行います。(P. 128)

ページ E

1. **SAVE**（セーブ）
   本機のセットアップを保存します。(P. 136)
2. **LOAD**（ロード）
   セットアップや、その一部を本機に呼び出します。(P. 138)
3. **DELETE**（デリート）
   保存されたセットアップを削除します。(P. 140)
4. **FORMAT**（フォーマット）
   USBメモリーを初期化します。(P. 133)

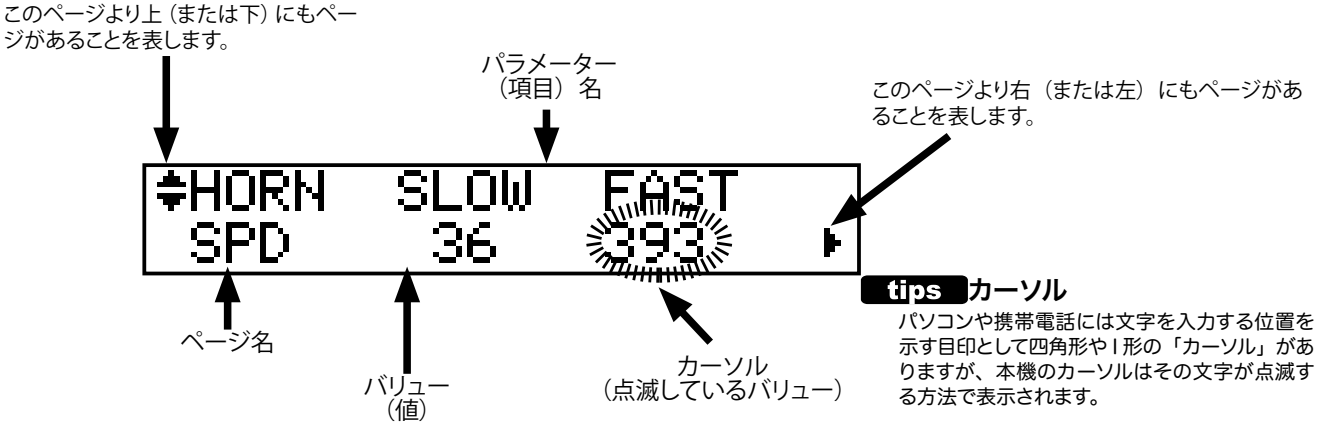
ページ F

1. **DEFAULT**（デフォルト）
   本機を工場出荷時の状態に戻します。(P. 112)
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. 113)
3. **UPDATE**（アップデータ）
   本機のシステムソフトウェアを更新します。(P. 142)

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。

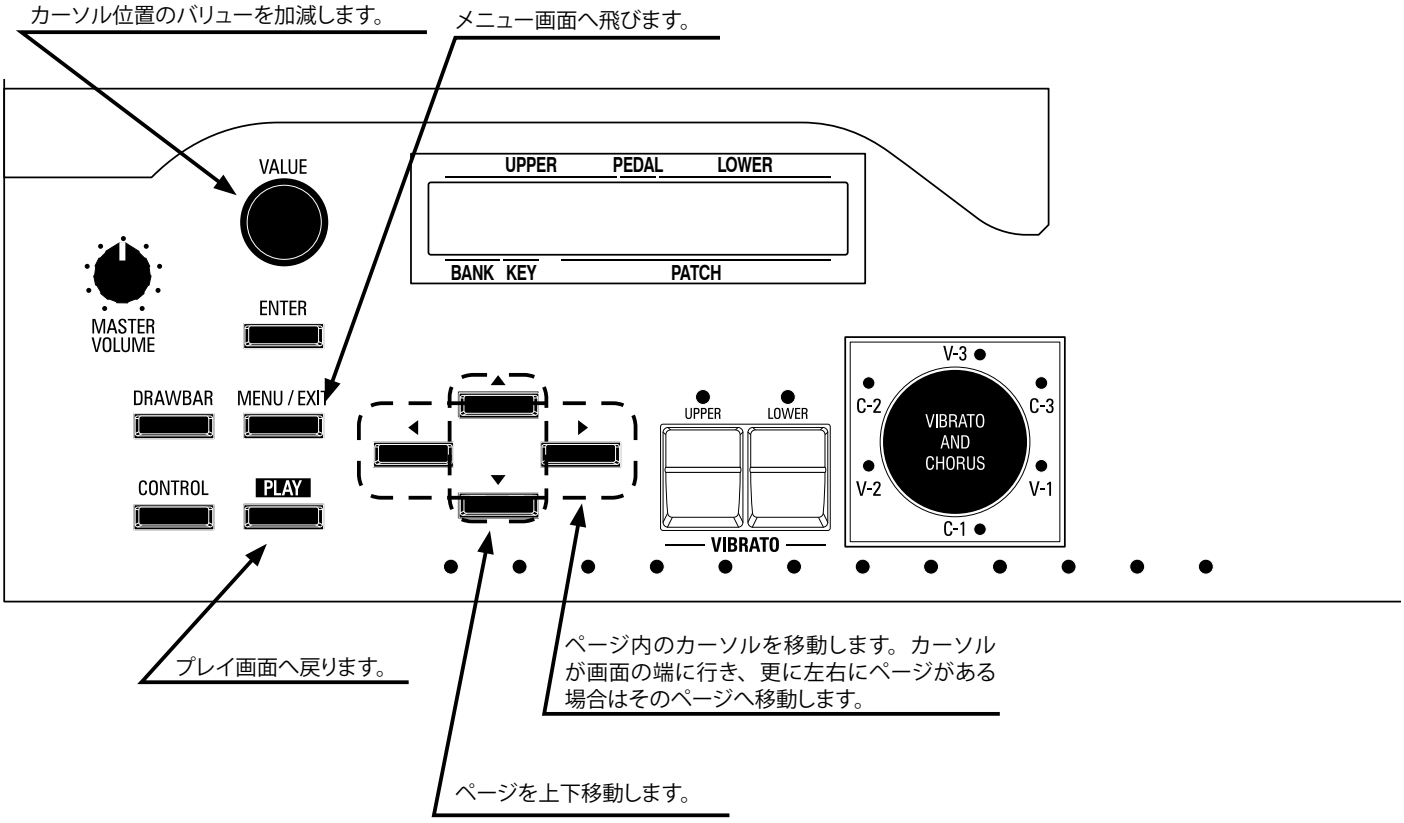
ディスプレイの見かた



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I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。

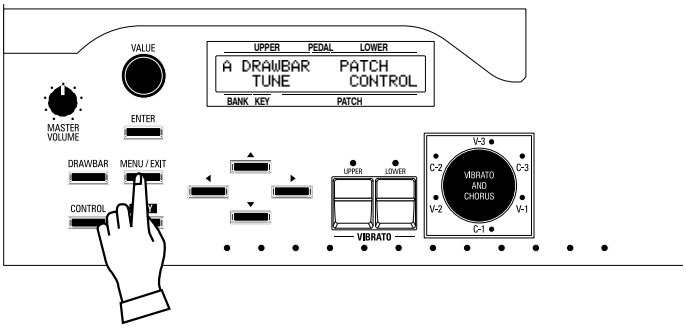
この画面での操作



パラメーターの操作例：

パーカッション [FAST] 時の減衰時間をもっと速くする

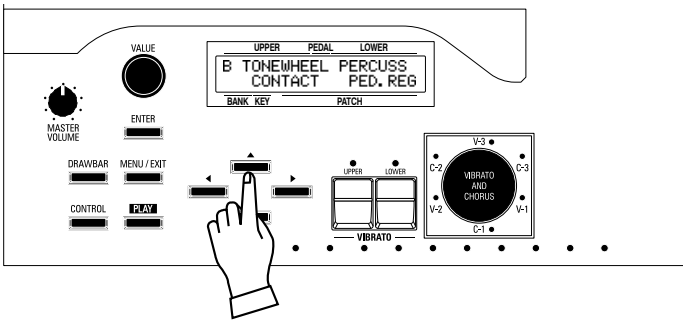
① メニュー画面へ行く



[MENU / EXIT]ボタンを押します。

メニュー画面が表示されます。

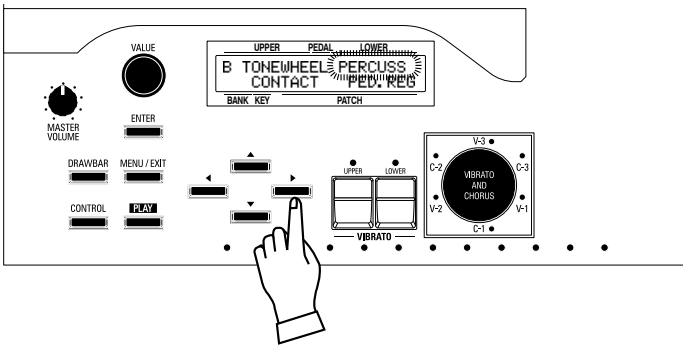
② メニューのページを選ぶ



[▲][▼]ボタンを使ってPERCUSSのあるページを探します。

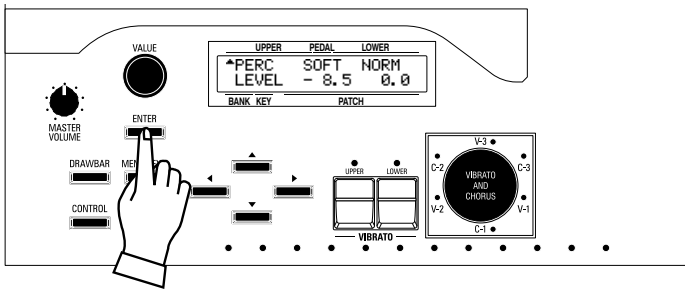
“PERCUSS”はページBにありますので、ページを“B”にします。

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。

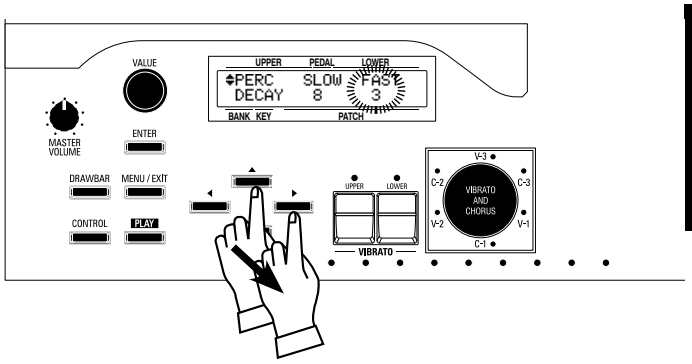
④ [ENTER] ボタンを押す



[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。

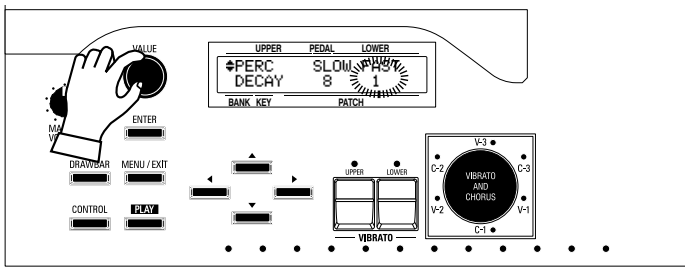
⑤ 変更したいパラメーターにカーソルを移動する



減衰時間は“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。

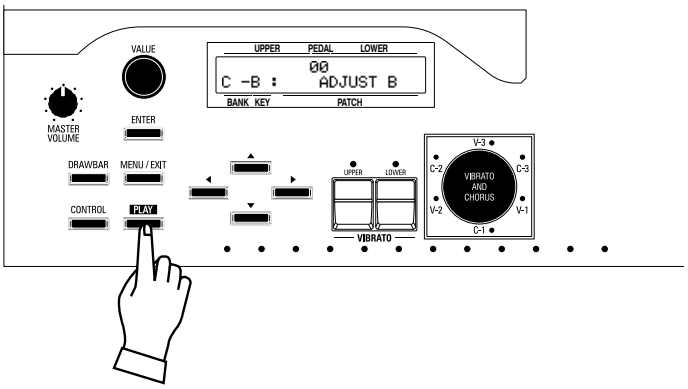
⑥ バリューを変更する



[VALUE]つまみを使って、数値を小さくします。

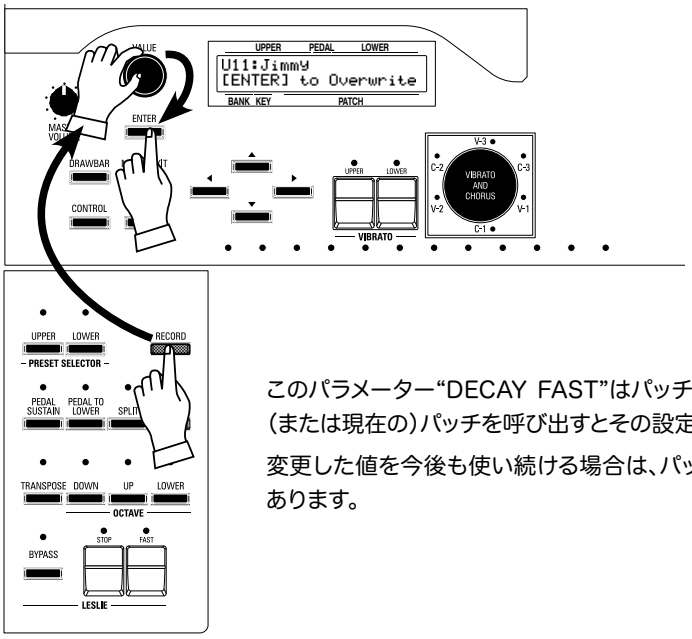
NOTE: 他の項目も変更したい場合は、1 から 6 の操作を繰り返します。

⑦ プレイ画面へ戻る



[PLAY(プレイ)]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。

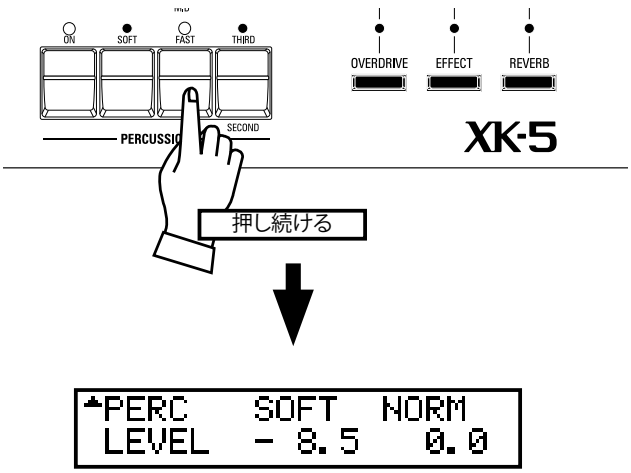
対照的に、本機全体で共通の（パッチに入らない）パラメーターを「グローバルパラメーター」と呼びます。

機能画面へ簡単に行く（ショートカット）

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. 81)

よく使うページを登録する

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

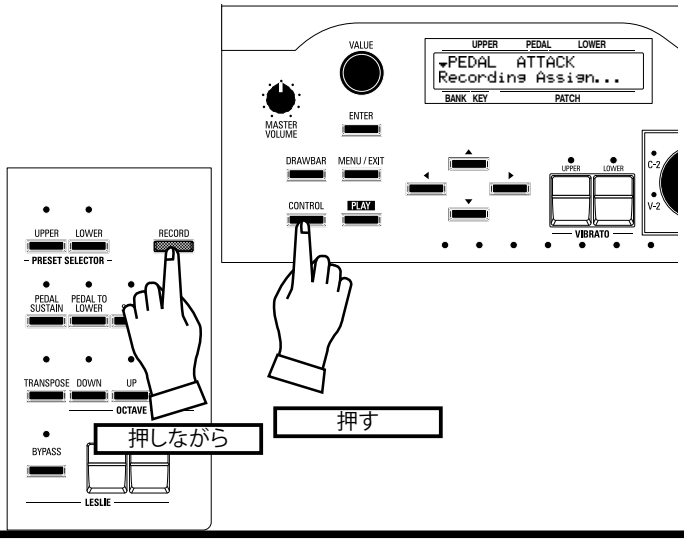
操作例：

ドローバー・ペダルページを登録する

① ページへ移動する

登録したいページをメニュー等を利用して表示させます。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 登録する

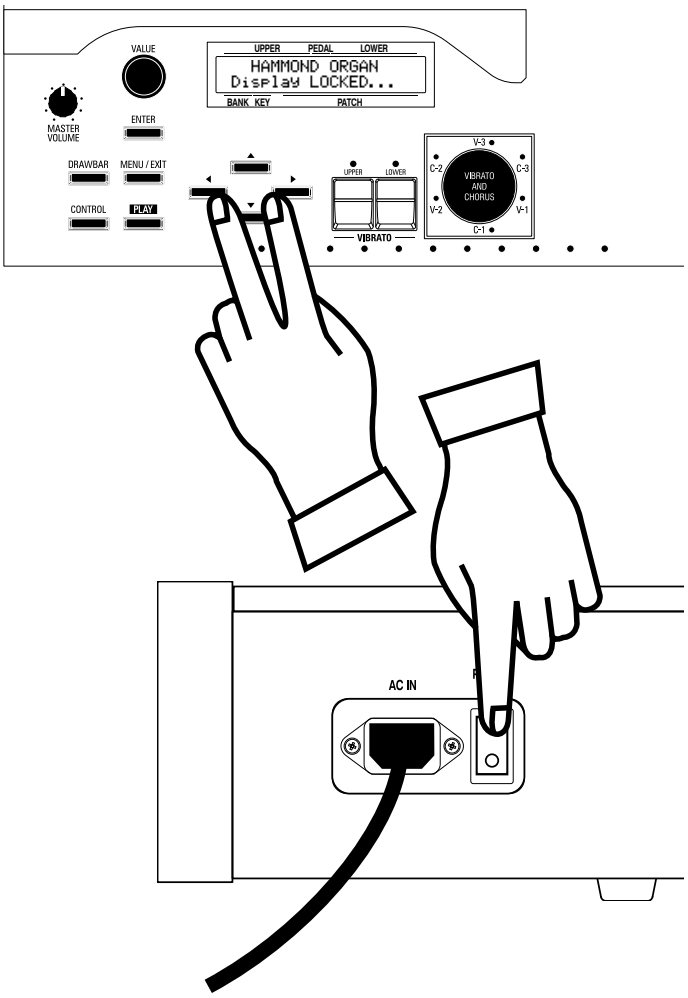


[RECORD（レコード）]ボタンを押しながら[CONTROL]ボタンを押します。

ディスプレイには一定時間“Recording Assign（レコーディング アサイン）”が表示され、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[◀]と[▶]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]ボタンは無効です。
2. [RECORD]ボタンは無効です。ただし、パッチ／プリセットキーへの記憶は予め"FAVORITE"(P. 77)を"OFF"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. 71)は無効です。
4. [PRESET SELECTOR]ボタン群は有効です。

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. 71）。

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。

パラメーターを設定する

DRAWBAR（ドローバー）

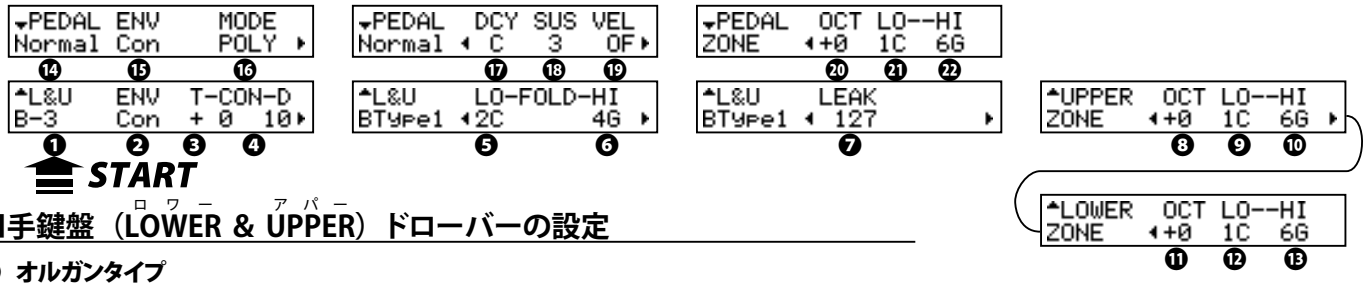
この画面では、各鍵盤のドローバー音色関連のパラメーターを設定します。

この画面に来るには：

DRAWBARS または MENU/EXIT → ENTER

A DRAWBAR TONE　PATCH CONTROL

画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



■手鍵盤（LOWER & UPPER）ドローバーの設定

❶ オルガンタイプ

手鍵盤のオルガンタイプを選択します。

- **A-100:** A-102 No. 35564のサウンド
- **B-3:** B-3 No. A27563のサウンド
- **C-3:** C-3 No. C155596のサウンド
- **Mellow:** 透明感のある正弦波
- **Vx:** トランジスター・オルガン、Vxタイプ
- **Farf:** トランジスター・オルガン、Farfタイプ
- **Pipe:** パイプ・オルガン

NOTE: オルガンタイプに "Vx"、"Farf" を選択した場合は❺〜❼の、"Pipe" を選択した場合は❷〜❼のパラメーターが、それぞれ無効になります。

❷ エンベロープ

アタック（キーを押した）／リリース（キーを離した）時のエンベロープを設定します。

設定範囲はCon、R1〜15及びAR1〜15で、"Con"は仮想マルチコンタクトによるキークリックが再現されたエンベロープです。1〜15は一般的なエンベロープジェネレータによるアタックで、値が大きくなるほどレイト（ドローバーの音量が立ち上がる／下がる速さ）が遅くなります。

"R"は仮想マルチコンタクトのアタックを用いつつ、リリースのレイトのみが変化しますので、速い立ち上がりとゆっくりした立ち下がりを作れます。"AR"はアタック／リリース共にレイトが変化しますので、パイプオルガンのようなエンベロープが得られます。

❸ コンタクト - オフセット・タイム

仮想マルチコンタクトの、コンタクトが完全に接触するまでの時間を調節します。

設定範囲は-63〜0〜+63で、値が大きくなるほどアタック時間が長く、リリース時間が短くなります。

❹ コンタクト - ダンピング

仮想マルチコンタクトの、ダンピング・レイトを調節します。

設定範囲は0〜31で、値が大きくなるほどキークリックが大きくなります。

❺ 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。

❻ 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 1⅓´、1⅗´、2´、2⅔´ のドローバーでも行われます。

❼ リークレベル・オフセット

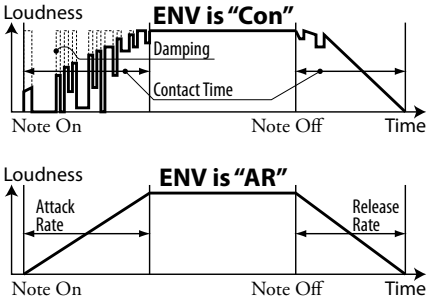
リーケージトーン（各ホイール間の音漏れ）の全体的な音量を調節します。設定範囲は0〜127

tips トーンホイールセット

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. 89)

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。



tips エンベロープの設定例

B-3/C-3 に代表される多列接点鍵盤をシミュレート：ENV=Con

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：ENV=R1

パイプオルガンのようなゆっくりとしたエンベロープ：ENV=AR15

tips リーケージトーン

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

tips フォールドバック

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

初期の A（A-100 とは異なります）、BV、BC 型には低音側のフォールドバックが存在しません。また、X-66、X-77 や Concorde 等では高音側のフォールドバックは 5C まで伸びています。

で、値が大きいほど漏れ音量が大きくなります。

❽ 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。

❾ , ❿ 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。

⓫ 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。

⓬ , ⓭ 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。

❽〜⓭の概要はP. 118をご覧ください。

■ PEDAL（ペダル）パートの設定

⓮ 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

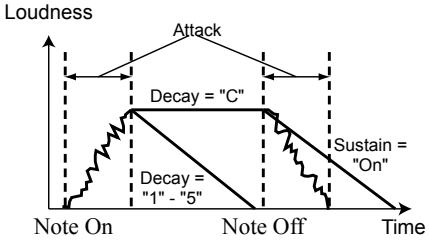
NOTE: ❶が "Vx"、"Farf" の場合は強制的に "Muted" が選択されます。

NOTE: ❶が "Pipe" の場合、このパラメーターに関わらず PEDAL パートはパイプ音色が発音し、⓯〜⓳のパラメーターは無効です。

⓯ エンベロープ

アタック（キーを押した）／リリース（キーを離した）時のエンベロープを設定します。

詳細は❷をご参照ください。



⓰ キーモード

PEDALパートの発音方法を設定します。

POLY: 和音（3音まで）が演奏可能です。
MONO: 和音で演奏すると、最低音のみ発音します。

NOTE: ペダル・トゥ・ロワー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ペダル・トゥ・ロワーモード（P. 126）で設定された方法で発音します。

⓱ 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。

⓲ サステインレングス

[P. SUS]ボタンがオンになっている場合の、ドローバーのリリースレイト（鍵盤を離した後の減衰時間）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 [P. SUS] ボタンを押し続けても来られます。

⓳ 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。

⓴ 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。

㉑ PEDAL ゾーン - ロー

㉒ PEDAL ゾーン - 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。

⓴〜㉒の概要はP.118をご覧ください。

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、鍵盤を離し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、このページで説明しているオルガン・セクション、エクスターナルゾーンの 2 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. 118 をご覧ください。

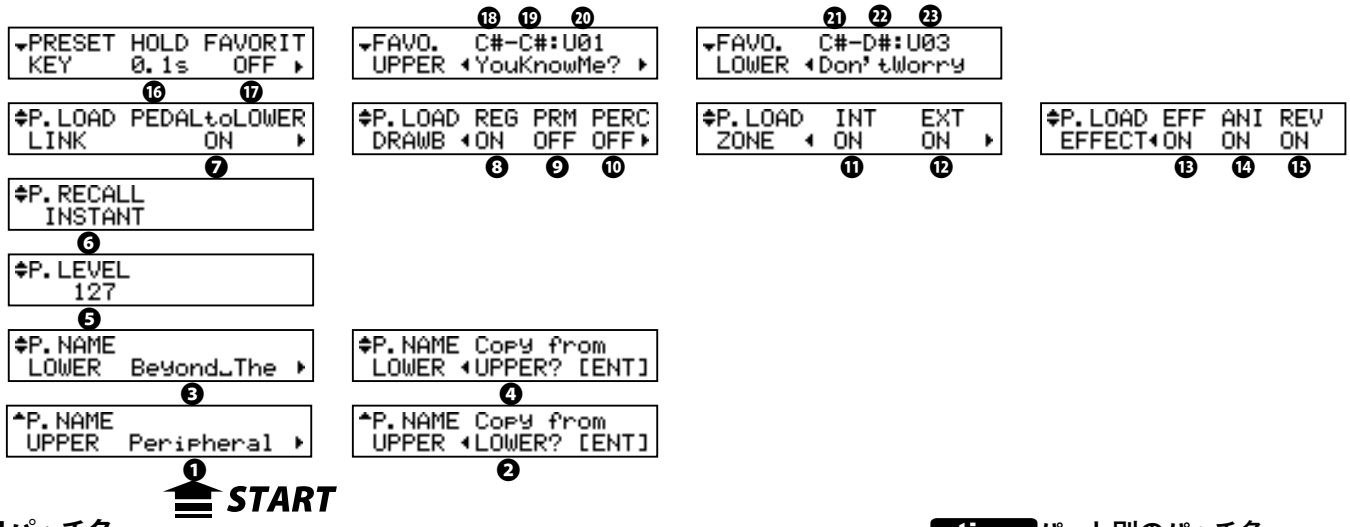
NOTE: これらの画面のパラメーターは、全てパッチパラメーターです。各パッチに記憶されます。

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、プリセットキー群の関連づけを行います。

この画面に来るには：

画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



■パッチ名

あるパッチに対して、パッチ名はUPPER、LOWER各パート別々に命名できます。

❶ UPPER(P), ❸ LOWER(P)

現在のパッチに10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。

❷ LOWER よりコピー , ❹ UPPER よりコピー

パッチ名を、それぞれLOWERから、またはUPPERからコピーします。このページで[ENTER]ボタンを押すと実行されます。

■パッチレベル

❺ パッチレベル (P)

現在のパッチの音量を設定します。設定範囲は0〜127です。

この値は、MIDIコントロールチェンジ7番、Volumeでもコントロールされます。

NOTE: **❶〜❺のパラメーター (P) はパッチパラメーターで、各パッチに記憶されます。記憶操作を行わずにパッチを切り替えると、設定値は無効になってしまいます。**

■パッチリコール

❻ パッチリコール (G)

あるパッチ番号を呼び出す際に、確定する方法を設定します。

INSTANT: [VALUE]つまみを回転すると、即座にパッチが呼び出されます。
ENTERED: [VALUE]つまみを回転した後、[ENTER]ボタンを押すとパッチが呼び出されます。

NOTE: **(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。**

■パッチロード

プリセットキーによって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。

❼ パッチロード - ペダル・トゥ・ロワー (B)

LOWERパートのパッチ呼び出しと同時にPEDALパートのパラメーターも呼び出すかどうか。

❽ パッチロード - レジストレーション (B)

ドローバーレジストレーション。

tips パート別のパッチ名

B-3/C-3 のプリセットキーは、例えば SWELL 鍵盤の C♯ キーには “Stopped Flute”、GREAT 鍵盤の同じく C♯ キーには “Cello” が設定されていました。

パート別にパッチ名が付けられるのは、これをシミュレートするためです。

tips パッチレベルは、どこに記憶される？

パッチレベルは、パッチの UPPER パートに記憶されます。

LOWER パートのパッチを呼び出しても、パッチレベルは変化しません。

❾ パッチロード - パラメーター (B)
オルガンタイプやエンベロープといったパラメーター。

❿ パッチロード - パラメーター (B)
パーカッションに関するパラメーター。また、どのプリセット・キーが選択されていてもパーカッションが発音するかどうか。

⓫ パッチロード - インターナルゾーン (B)
インターナルゾーンやペダル・トゥ・ロワーに関するパラメーター。

⓬ パッチロード - エクスターナルゾーン (B)
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。

⓭ パッチロード - ドローバーエフェクト (B)
パッチレベル、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。

⓮ パッチロード - アニメーション (B)
レスリー及びビブラート効果に関するパラメーター。

⓯ パッチロード - リバーブ (B)
リバーブに関するパラメーター。

NOTE: **パッチロードの各パラメーター (B) はバンクパラメーターです。現在選択されているプリセットバンクに対して設定されます。**

■プリセットキー

⓰ プリセットキー - ホールド (G)
プリセットキーを押し続けて、実際にパッチが呼び出されるまでの時間を設定します。設定範囲は、0.0〜1.0[sec]です。

⓱ フェイバリット - スイッチ (G)
プリセットキーのフェイバリット機能を使うかどうかを設定します。

OFF: プリセットキーは従来のXK-3のような動作を行います。
プリセットキーのC-C〜A-Aはそれぞれ、パッチのU00〜U99に対応します。
[RECORD]ボタンを押しながらプリセットキーを押すと、パッチの記憶が行われます。

ON: プリセットキーは、フェイバリットテーブルに従ってパッチを呼び出します。
[RECORD]ボタンを押しながらプリセットキーを押すと、フェイバリットテーブルの関連づけが行われます。

■フェイバリットテーブル

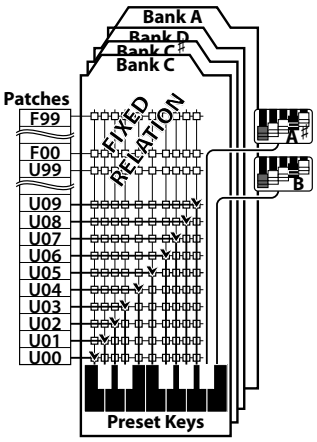
各プリセットキーに関連づけられたパッチの表示及び、変更を行います。これをフェイバリットテーブルと呼びます。

⓲ UPPER バンク (G), ⓳ UPPER キー (G), ⓴ UPPER パッチ (G)
㉑ LOWER バンク (G), ㉒ LOWER キー (G), ㉓ LOWER パッチ (G)
まず関連づけを行いたいプリセットキーのバンク⓲/㉑とキー⓳/㉒を選択し、続いてパッチ⓴/㉓を選択します。

これらのページへは、[C]〜[A]の各プリセットキーを一定時間押し続けても来られます。

NOTE: **プリセットキー、フェイバリットテーブルの各パラメーター (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。**

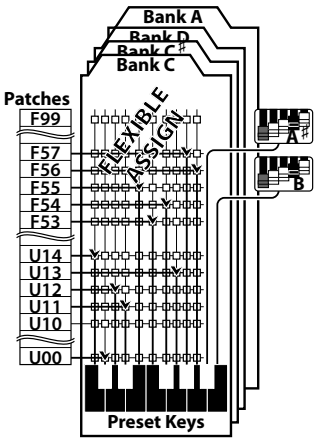
When Favorite is “OFF”



To record a Patch:
[BANK] + Preset Key,
[RECORD] + Preset Key

To assign a Favorite:
None

When Favorite is “ON”



To record a Patch:
Press [RECORD],
Select Patch# by [VALUE],
and Press [ENTER]

To assign a Favorite:
Select a Patch by [VALUE],
[BANK] + Preset Key,
[RECORD] + Preset Key

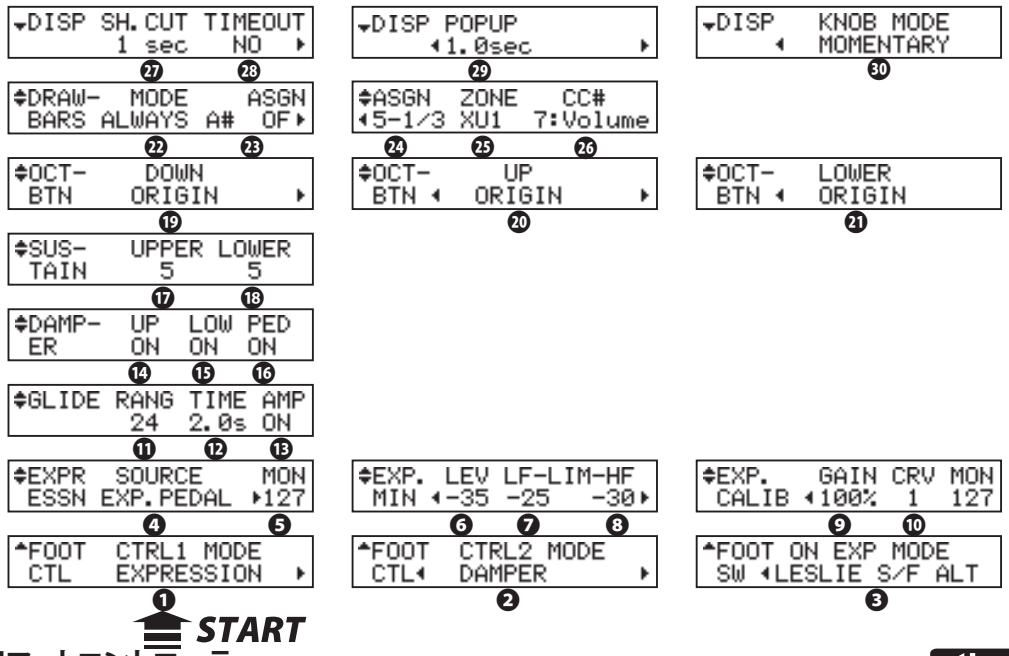
CONTROL（コントロール）

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。

この画面に来るには：

画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



■フットコントローラー

❶ フットコントローラー 1- モード (G)

CTRL1ジャックに接続されたフットコントローラーの機能を設定します。

OFF: 機能しません。

EXPRESSION:
エクスプレッションペダルを接続した場合は、これを選択します。以下は、フットスイッチを接続した場合の選択肢です。

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)へ順次選択します。

FAVORITE FWD, REV:
フェイバリットを昇順(FWD)、降順(REV)へ順次選択します。

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. 111)を設定します。フットスイッチを押し続けると、ディレイ音は消えます。

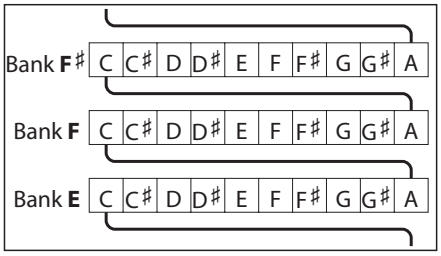
DAMPER:
離鍵してもフットスイッチが踏まれている間、音が鳴り続けます。

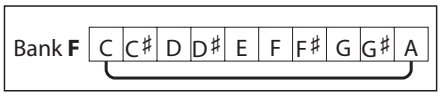
SUSTAIN:
離鍵してもフットスイッチが踏まれている間、音が徐々に減衰します。

tips パッチ／フェイバリットの選択

フットスイッチでどのパートのパッチ／フェイバリットが順次選択されるかは、[PRESET SELECTOR] ボタン群（P. 27）や、ペダル・トゥ・ロワー（P. 76）の設定によります。

フェイバリットは C ～ A を順次選択でき、C または A を超えると隣接したバンクが選択されます（下図上段）。ただし、[PRESET SELECTOR] ボタン群のうち [LOWER] のみがオンの場合、同一バンク内でループします（下図下段）。





PEDAL TO LOWER:
フットスイッチが踏まれている間、ペダル・トゥ・ロワーによる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あいだ、プロコード機能が動作します。CLOSEはクローズドボイシング、OPENはオープンボイシングを意味します。

❷ **フットコントローラー 2 - モード (G)**
CTRL2ジャックに接続されたフットコントローラの機能を設定します。

❸ **フットスイッチ・オン・エクスプレッション - モード (G)**
EXP-100F、PK-25PXK、XPK-250Wに搭載されたフットスイッチの機能を設定します。

■エクスプレッション

❹ **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。
EXP. PEDAL:
エクスプレッションペダルを使用します。
MIDI:
MIDIのキーボードチャンネルUPPERで受信したエクスプレッション情報を使用します。
BOTH:
エクスプレッションペダル及びMIDI両方の、直前に動かされた情報を使用します。

❺ **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。

❻ **エクスプレッション - ミニマムレベル (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。

❼ **エクスプレッション - リミット・ロー・フリーケンシー (G)**

❽ **エクスプレッション - リミット・ハイ・フリーケンシー (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。

❾ **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。
エクスプレッションペダルをいっぱいに踏み込んだ状態で、“127”が得られる最小値に調整します。

❿ **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。

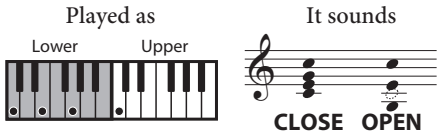
NOTE: このパラメーター (S) はシステムパラメーターです。設定した時点で記憶され、各パッチで共通です。

■グライド

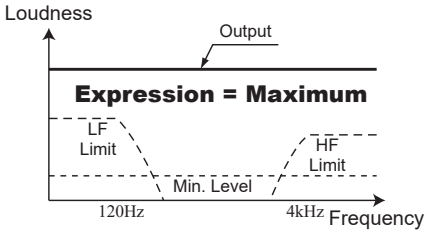
⓫ **グライド - レンジ (P)**
グライドによるピッチの変化幅を半音単位で設定します。設定範囲は-24～+12です。

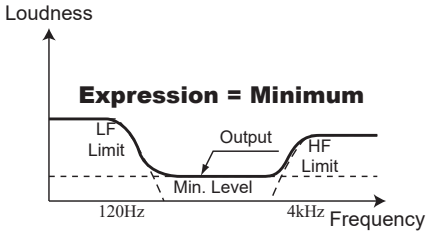
⓬ **グライド - タイム (P)**
グライドが始まってから⓫で設定されたピッチに到達するまでの時間を設定します。設定範囲は、0.1～5.0秒です。

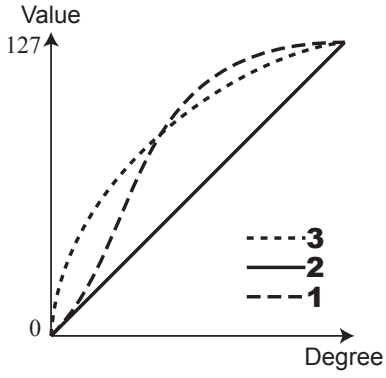
tips プロコード
LOWER 鍵盤で和音を弾きながら UPPER 鍵盤で単音のメロディを弾くと、メロディにハーモニーが加わります。



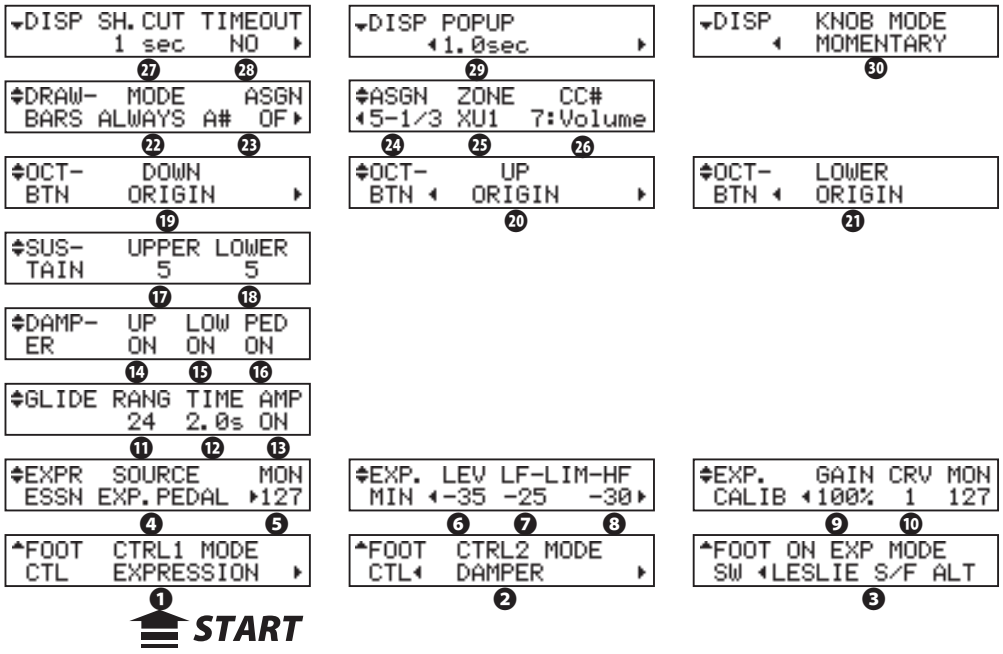
tips エクスプレッションリミット
人間の耳は音量が下がると共に、低音と高音が聞こえづらくなる特性を持っています。
エクスプレッションを使って音を弱くした際に、低音と高音の音量をある程度維持することで、この特性を補正します。
家庭用のオーディオ装置にも同様の機能が付いたものがあり、これは「ラウドネス」機能と呼ばれています。







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。



⓭ グライド - アンプ (P)

グライドが行われたときに、アンプの動作を停止させるかどうかを切り替えます。
ON（オン）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。

■ダンパー

⓮ , ⓯ , ⓰ ダンパー - UPPER（アパー）(G), LOWER（ロワー）(G), PEDAL（ペダル）(G)

フットスイッチの機能をDAMPER（ダンパー）に設定した場合、ダンパー情報をそれぞれのパートに送るかどうかをON/OFF（オン/オフ）で設定します。

■サステイン

⓱ , ⓲ サステイン レングス - UPPER(P), LOWER(P)

フットスイッチの機能をSUSTAIN（サステイン）に設定した場合、それぞれのパートのリリースレイト（鍵盤を離した後の減衰時間）を設定します。

0が最も短く、5が最長です。

NOTE: サステイン機能の動作中は、離鍵時のキークリックは発音しません。

■アサイン

⓳ , ⓴ , ㉑ オクターブボタン - DOWN（ダウン）(G), UP（アップ）(G), LOWER（ロワー）(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。

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. 111）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。

tips ダンパー

ダンパーペダルは、ピアノのダンパー機構を無効にして「離鍵しても打鍵したまま」の状態を作り出すためのペダルです。

ピアノは打鍵したままでも音が徐々に減衰しますが、本機のようなオルガンは音が鳴り続けます。

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、鍵盤を離し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 コントロールモードの応用

A♯/B の場合 :

[B] キーで A メロや B メロを演奏しながら、サビ用のレジストレーションを [A♯] ドローバーで作っておき、サビに入ると同時に [A♯] キーを押して急激な音色変化を得る。

ALWAYS A♯ では上記に加え、以下の操作が可能です :

[C] ～ [A] キーや、[VALUE] つまみでパッチを呼び出して演奏しながら、[A♯] ドローバーで少しずつレジストレーションを変化させる。

■ドローバー

㉒ コントロールモード (G)

手鍵盤用ドローバーとレジストレーションとの関係を切り替えます。

A♯/B

ドローバー[A♯] [B]それぞれの操作は対応するアジャスト・プリセット[A♯] [B]でのみ有効です。
プリセットキー[C]〜[A]が選択されている場合や、[VALUE]つまみでパッチが選択された場合は、ドローバー操作は無効です。

ALWAYS A♯

プリセットキー[B]が選択されている場合、ドローバー[B]の操作が有効です。
それ以外の場合、常にドローバー[A♯]の操作が有効です。

㉓ アサイナブルドローバー (G)

LOWER [B]ドローバーをアサイナブルドローバーとして使うかどうかを切り替えます。

OFFでは[B]ドローバーは通常の動作をし、ONではアサイナブルドローバーとして動作します。

㉔ アサイン - フッテージ (G)

LOWER [B]ドローバーをアサイナブルドローバーに設定された際に、アサインを行うフッテージを選択します。

フッテージの選択は[VALUE]つまみのほか、[B]ドローバー群の各フッテージを動かすことでも行えます。

㉕ アサイン - エクスターナルゾーン (G)

㉔で選択されたフッテージに対応するエクスターナルゾーンを設定します。

㉖ アサイン - コントロールチェンジ番号 (G)

㉔で選択されたフッテージに対応するコントロールチェンジ番号を設定します。

設定範囲は1:MOD(モジュレーション)〜95:PHASER(フェイザー)(本機内蔵のフェイザーとは無関係)です。

有効なドローバー

Mode ㉒	Assign ㉓	Preset Key		
		C C♯ D D♯ E F F♯ G G♯ A A♯ B	C C♯ D D♯ E F F♯ G G♯ A A♯ B	C C♯ D D♯ E F F♯ G G♯ A A♯ B
A♯/B	Off			
Always A♯	Off			
A♯/B	On			
Always A♯	On			

■ディスプレイ

㉗ 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(ノー)で、NOではショートカットは機能しません。

㉘ ディスプレイ - タイムアウト (G)

ショートカット操作によって表示された画面から、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。

㉙ ディスプレイ - ポップアップ (G)

プレイ画面で[OVERDRIVE](オーバードライブ)、[EFFECT](エフェクト)、[REVERB](リバーブ)つまみを動かした際に表示されるポップアップ時間を設定します。

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。

tips アサイナブルドローバー

本機はエクスターナルゾーン(P.126)を使用して外部 MIDI 機器をコントロールできます。

その際に、LOWER[B] ドローバーを様々なコントロールチェンジを送信するためのコントローラーとして使用する機能を、「アサイナブルドローバー」と呼びます。

アサイナブルドローバーの使用中、プリセットキー [B] が選択された場合のレジストレーションは [A♯] ドローバーで調整します。

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。

㉚ ディスプレイ - ノブモード (G)

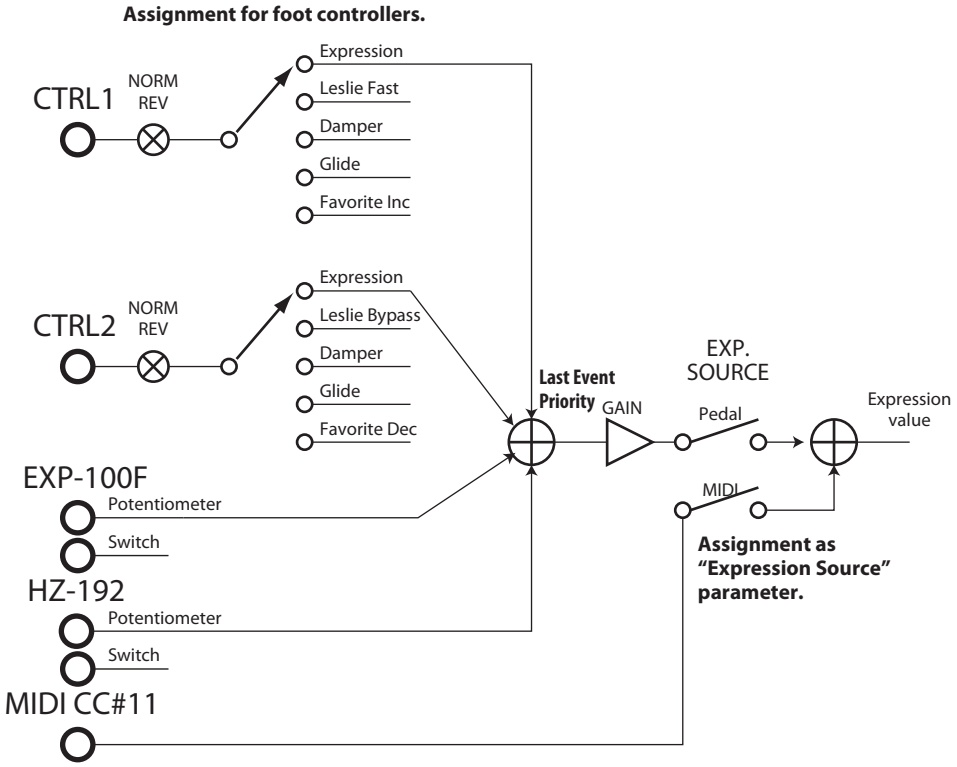
つまみを動かした際に、値に作用する時期を設定します。

MOMENTARY..... つまみを動かした瞬間に値に作用します。
ACROSS ..... つまみを動かし、内部の値を超えた位置から値に作用します。

Column: エクスプレッション、レスリーモード

エクスプレッションやレスリーモードには複数の操作手段が存在し、あるコントローラーの状態と実際の状態とが乖離することがあります。本機はこれらについて最後に操作された値を現状として使用します（下図のLast Event Priority）。

エクスプレッションの現状はCONTROL機能画面の「エクスプレッション・モニター」で、レスリーモードの現状は、左エンドブロックのLESLIEボタン群のランプでそれぞれ確認できます。



エクスプレッションペダルを有効にする

例えば、CTRL2ジャックに接続したEXP-50J/20エクスプレッションペダルを有効にするには、背面のPOLARITYスイッチをNORMに設定、CONTROL - CTRL2 MODEを"EXPRESSION"に、続いて EXPRESION - SOURCEを"ＥＸＰ．PEDAL"または"BOTH"に設定します。

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. 68）をご覧ください。

■マスターチューン

❶ **マスターチューン**

本機全体の音程を設定します。

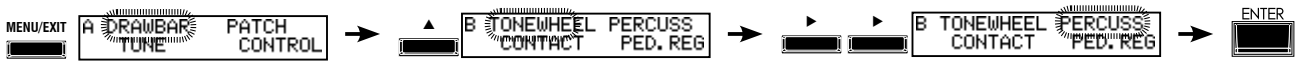
設定範囲はA=430～450Hzです。

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。

PERCUSS（パーカッション）

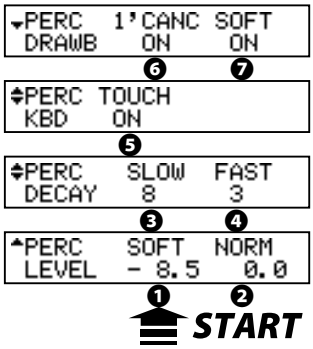
この画面ではパーカッション音色のパラメーターを設定します。

この画面に来るには：



または、[ON]、[THIRD]、[FAST]、[SOFT]いずれかの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. 68）をご覧ください。



❶ レベル - ソフト

❷ 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。

設定範囲は-22.0～+10.5dBです。

❸ ディケイ - スロー

❹ ディケイ - 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1～24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）。

❺ 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。

❻ 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。

OFF: 消音しません。

ON: 消音します。

❼ ドローバー - ソフト

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

OFF: 音量を下げません。

ON: B-3/C-3の周波数特性に従って音量を下げます。

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

tips タッチ

B-3/C-3 に内蔵されているエンベロープジェネレータは 1 つだけで、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

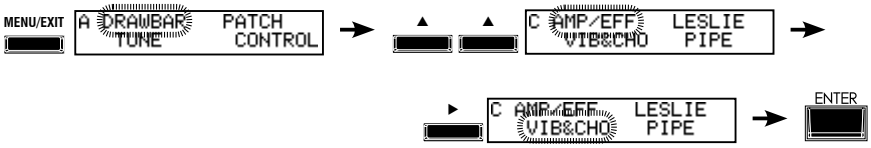
B-3/C-3 ではパーカッションを動作させると、ドローバーの音量はわずかに小さくなります。これをシミュレートしています。

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。

VIB&CHO（ビブラート&コーラス）

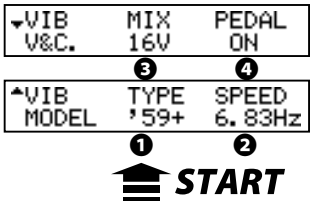
この画面ではビブラート&コーラス効果のパラメーターを設定します。

この画面に来るには：



または、VIBRATO [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. 68）をご覧ください。



❶ タイプ

仮想のビブラート装置のタイプを選択します。

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

❷ スピード

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、5.78〜7.90Hz (349〜475rpm)です。

❸ ミックス

コーラス効果（C1〜C3）のミックスバランスを設定します。

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。

❹ 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&コーラス効果をかけ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す。各パッチに記憶されます。

tips ビブラート・タイプ

ビブラート&コーラス機能のあるハモンド・トーンホイール・オルガンは 1949 年から 1975 年まで製造されました。その間、いくつかの（回路規模に応じて外観も）異なるタイプのビブラート回路が使用されました。「ビブラートタイプ」はそれぞれ異なるビブラート遅延回路をシミュレートします。

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ワ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るようになっていました。

後のモデルではペダルパートの回路は独立しており、ロワーパートのみに効果をかけることが可能です。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。

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。

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。

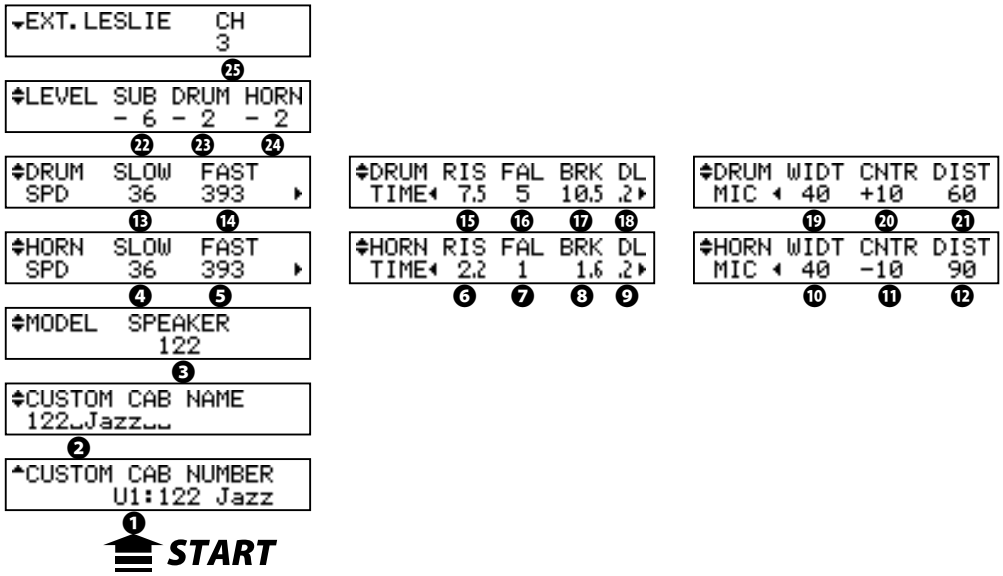
内蔵レスリーエフェクトは多くのパラメーターがあり、様々な設定が可能ですが、各パッチでバラバラな設定ができるわけではありません。

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. 68）をご覧ください。



■キャビネット番号

❶ 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F1～F8（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

❷ 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。

❸ スピーカー (L)

仮想のスピーカーのタイプを設定します。詳細はAppendixをご覧ください。

❹ / ⓭ スロースピード - ホーン／ドラム (L)

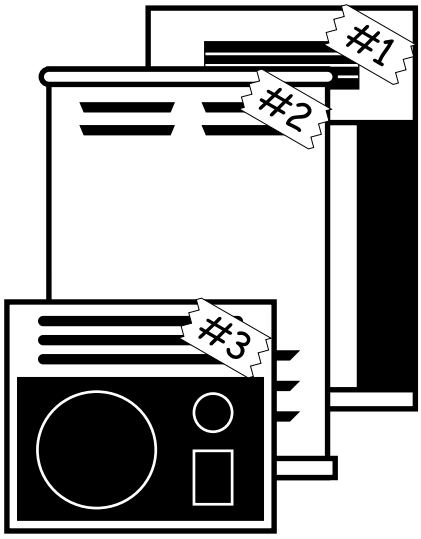
スローモード時のローターのスピードを設定します。

設定範囲は0（回転せず）、20～120rpmです。

tips キャビネット番号とは

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（下図）。

このパラメーターのみパッチパラメーターです。



❺ / ⓮ ファーストスピード - ホーン／ドラム (L)

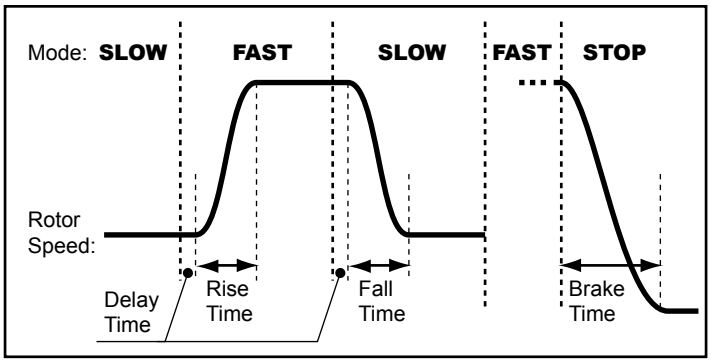
ファーストモード時のローターのスピードを設定します。

設定範囲は0（回転せず）、200〜500rpmです。

❻ / ⓯ ライズタイム - ホーン／ドラム (L)

スローまたはストップからファーストモードにした場合に、ローターがファーストスピードに達するまでの時間を設定します。

設定範囲はホーンローターが0.8〜12.5秒、ドラムローターが1.0〜12.5秒です。



❼ / ⓰ フォールタイム - ホーン／ドラム (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0.8〜12.5秒、ドラムローターが1.0〜12.5秒です。

❽ / ⓱ ブレイクタイム - ホーン／ドラム (L)

ファーストからストップモードにした場合、ローターが停止するまでの時間を設定します。

設定範囲はホーンローターが0.8〜12.5秒、ドラムローターが1.0〜12.5秒です。

❾ / ⓲ ディレイタイム - ホーン／ドラム (L)

モードを切り替えた際に、実際にスピードが変化し始めるまでの時間を設定します。

設定範囲は0〜1.0秒です。

tips 時間の基準

レスリー効果の、各モードへの切り替わりが完了するまでの時間は、その時のスピードによって異なります。

本機では、40rpm から 400rpm へ変化する場合にかかる時間を表示しています。

❿ / ⓳ マイクウィドス - ホーン／ドラム (L)

これらは仮想のレスリースピーカーに対し、どの位置にマイクロホンを設置するかを設定するパラメーターです。

ウィズは、マイクロホンの左右の間隔を設定します。

設定範囲は0〜40cmで、バリューを上げるとステレオ感が増します。

⓫ / ⓴ マイクセンター - ホーン／ドラム (L)

左右に開いたマイクロホンの中心を、回転軸からどれだけずらすかを設定します。

設定範囲は-50〜+50cmです。仮想のローターはホーンローターが反時計回転、ドラムローターが時計回転をします。例えばローターの開口部が近接する際の音を強調するには、ホーンを+値、ドラムを-値に設定します。

⓬ / ㉑ マイクディスタンス - ホーン／ドラム (L)

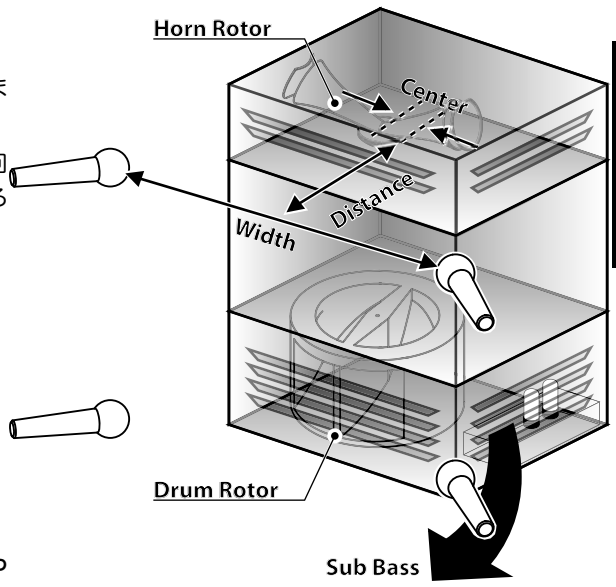
仮想のレスリースピーカーとマイクロホンとの距離を設定します。

設定範囲は30〜200cmで、バリューを上げると効果が浅くなります。

㉒ / ㉓ / ㉔ レベル - サブベース／ドラム／ホーン (L)

各ローターと、ドラムローターで変調されない重低音の音量を設定します。

設定範囲は-INF（無音）、-76〜0dBです。



NOTE: ❷〜㉔のパラメーター (L) 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、パッチや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

㉕ レスリーチャンネル (S)

LESLIE 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。ドローバー及びパーカッション音は常にロータリーチャンネルから出力されます。

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。ドローバー及びパーカッション音はロータリーチャンネルから、バイパスされたドローバー及びパーカッション音はMain及びAuxのステーショナリーチャンネルから出力されます。

1+LINE:
1チャンネルレスリーキャビネットとLINE OUTに接続されたステーショナリースピーカーを共に使用します。ドローバー及びパーカッション音はロータリーチャンネルから、バイパスされたドローバー及びパーカッション音はLINE OUTのL及びRから出力されます。

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。

Ch. Option	Leslie 11 Pin	Line Out
1	for FOH	for Monitor
1+LINE	Rotary	Stationary

カスタム・キャビネットを記憶する

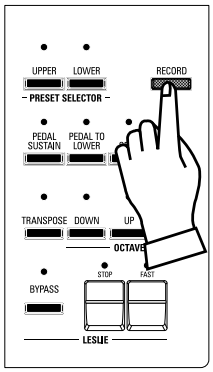
レスリーパラメーター（前節の❷〜㉔）は、キャビネット番号を決めて記憶させ、各パッチで選択して使用します。

① 名前を付ける

```
CUSTOM CAB NAME
MyCabinet
```

必要に応じキャビネット名を付けます(❷)。

② 記憶モードへ入る

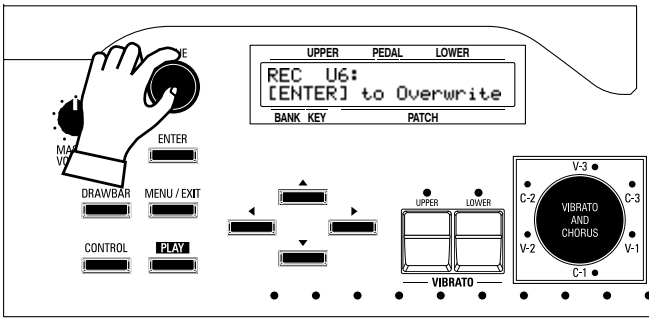



```
REC  U1:122 Jazz
[ENTER] to Overwrite
```

レスリーパラメーターの設定画面(❷〜㉔)で[RECORD]ボタンを押します。

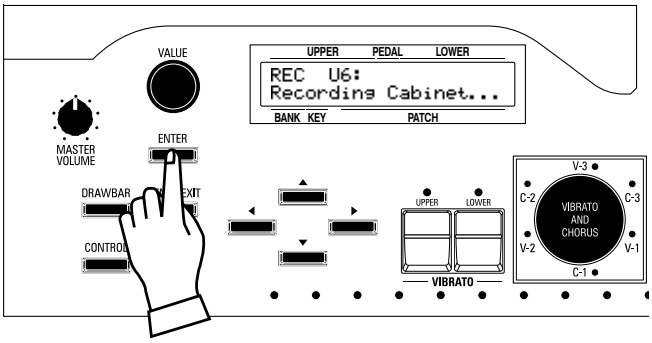
キャビネット選択画面が表示されます。

③ 記憶先を選ぶ



[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。

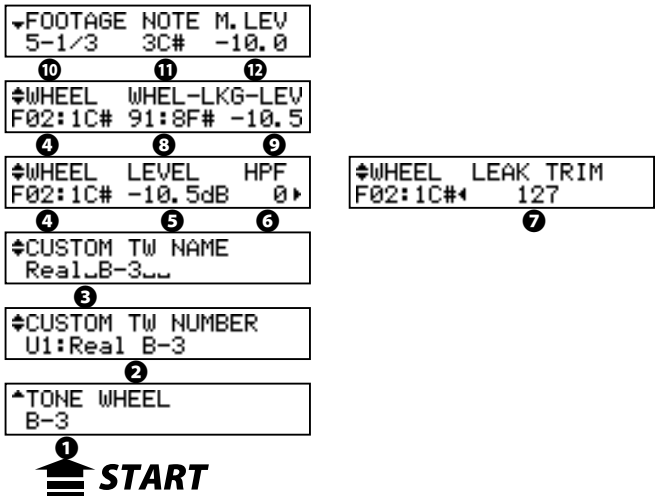
NOTE: 記憶させない場合は [MENU/EXIT] を押します。

TONEWHEEL（カスタム・トーンホイール）

この画面では、各トーンホイールセットの特性を選択／編集します。

この画面に来るには：

画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



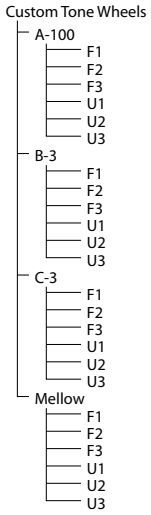
tips カスタム・トーンホイールとは？

トーンホイール・オルガン（例えば "B-3"）では、トーンホイール・セットは 96 枚のトーンホイール（以下ホイール）で構成されていて、1 枚のホイールが複数のノートやドローバーのフッテージに対応しています。

その関係は複雑で、例えば 8´ の中央ドと 4´ の 1 オクターブ下のドは同じホイールを使用します。

B-3/C-3 では各ホイールの音量や「漏れ」は個体毎に異なっていて、それが特徴として認知されています。

本機では各ホイールの音量や「漏れ」を編集し、1 つのトーンホイールセットにつき 3 種類のセッティングを保存できます。これを「カスタム・トーンホイール」と呼びます。



❶ 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A-100、B-3、C-3、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。

❷ 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。設定範囲はF1～F3（書き換え不可）、及びU1～U3（書き換え可）です。

トーンホイール・パラメーター（TW）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。

❸ カスタム名 (TW)

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（バリュー）]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。

❹ ホイール番号

調整したいホイールの番号を選択します。

設定範囲は「ホイール番号：音名」で表され、以下のものがあります。

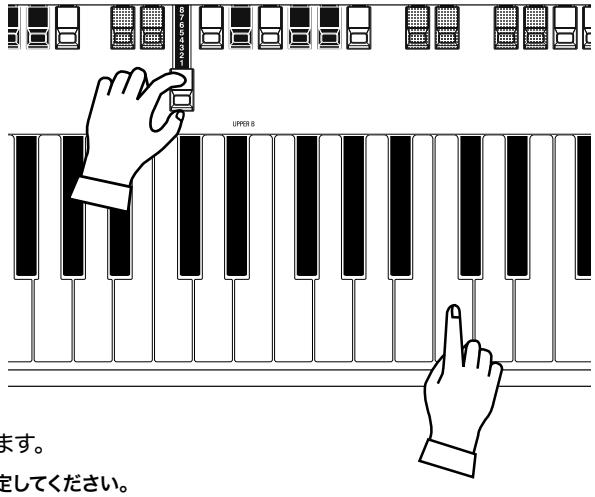
01: 0C～ 12: 0B,
F01: 0C～ F12: 0B,
13: 1C～ 91: 8F#
F92: 8G～ F96: 8B.

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

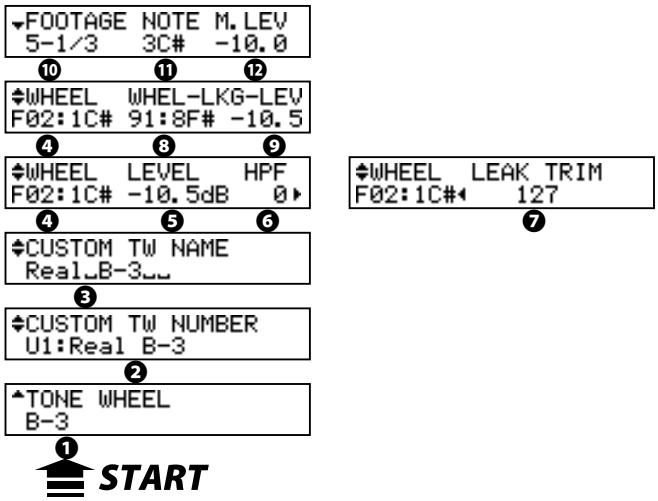
ホイール番号の選択をするには、ここで[VALUE]つまみを使って選択するほか、調整したいキーを押しながら調整したいフッテージのドローバーを少し動かすことでも行えます（右図）。

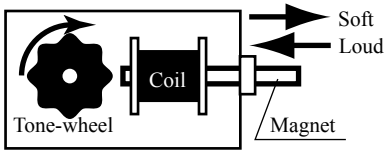
ホイール番号を選択すると、そのホイールの各パラメーター(❺～❾)が表示されます。

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。



ホイール番号の選択方法





レベル調整の概念

❺ レベル (TW)

選択されたホイールの音量を設定します。

設定範囲は-INF, -73〜+4dBで、バリューを大きくすると音量が上がります。

❻ カットオフ周波数 - HPF (TW)

選択されたホイールの低音を除去する周波数を設定します。

値を下げると、トーンホイールの音に付随したモーターハム（雑音）が聞こえ出します。

設定範囲は0〜127です。

❼ リーケージトーン・トリマー

選択されたホイールに関連する全リーケージトーンの音量を調整します。

設定範囲は0〜127です。

❽ リーケージホイール番号 (TW)

本機は01:0C〜72:6Bの「基音」ホイール❹に対して、61:6C〜91:8F♯の各ホイールを各々の音量でリーケージトーンとして発音させることができます（右図）。

画面左側に表示されている「基音」ホイールが発音した際に、一緒にリーケージトーンとして発音するホイール（これをリーケージホイールと呼びます）を選択します。

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

❾ リーケージホイール・レベル (TW)

選択されたリーケージホイールの音量を調節します。

設定範囲は-INF, -73〜+4dBです。状況によっては、バリューを上げても一定以上音量が上がらない場合があります。

❿、⓫ マトリクス - フッテージ、ノート (TW)

各フッテージ、各ノート（音名）ごとの音量を設定するための、「行列」を選択します。

⓬ マトリクス - レベル (TW)

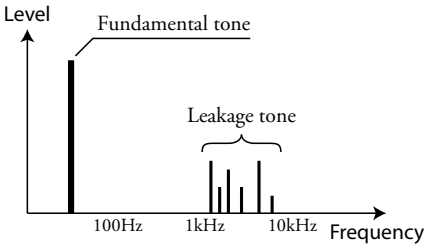
❿及び⓫で選ばれた音量を調節します。

NOTE: ❸〜⓬のパラメーター（TW）はトーンホイールパラメーターです。各パッチの同じトーンホイールセット（この頁の例では "B-3" の "U1"）に対して共通に働きます。

NOTE: ❸〜⓬のパラメーター（TW）を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

tips デシベル

デシベルは信号の大きさを表す単位です。0dBは1倍を意味し、同じく+6dBは約2倍、-6dBは約半分を意味します。



リーケージトーンの概念

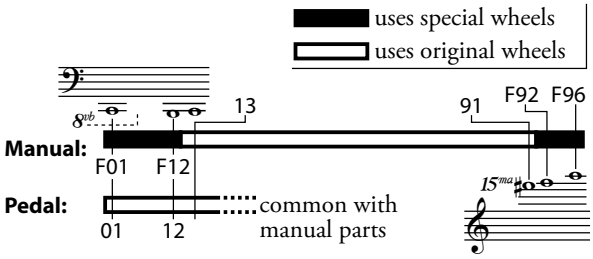
tips ホイール番号のF

トーンホイールF01と01は音程は同じですが、音質が異なります（下図）。

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

XK-5ではフォールドバックを拡張するために、低音側にF01〜F12、高音側にF92〜F96が追加されています。

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



カスタム・トーンホイールを記憶する

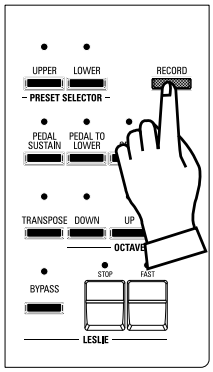
トーンホイール・パラメーター（前節の❸〜❽）は、カスタム番号を決めて記憶させ、演奏時にはこのカスタム番号を選択して使用します。

① 名前を付ける

```
⇕CUSTOM TW NAME
 My␣Wheels␣
```

必要に応じカスタム名を付けます。

② 記憶モードへ入る

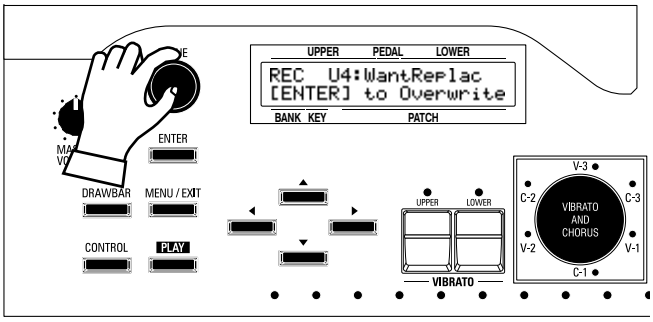



```
REC  U1:Real B-3
[ENTER] to Overwrite
```

トーンホイールパラメーターの設定画面(❸〜❽)で[RECORD(レコード)]ボタンを押します。

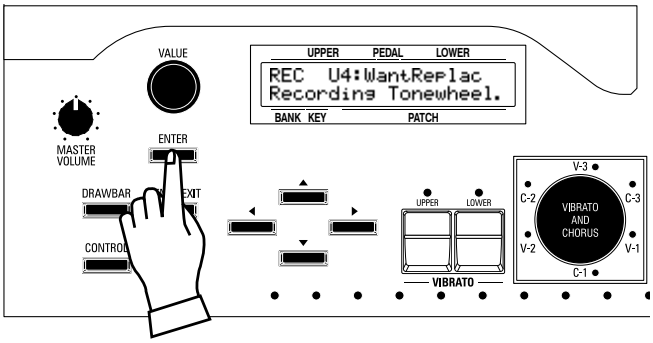
カスタム番号の選択画面が表示されます。

③ 記憶先を選ぶ



[VALUE(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(エンター)]を押すと記憶されます。

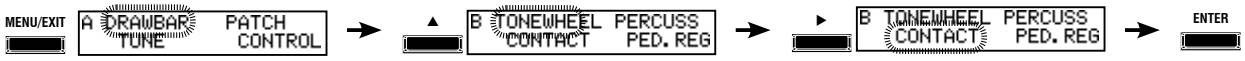
記憶処理中は、図のように表示されます。

NOTE: 記憶させない場合は [MENU(メニュー)/EXIT(イグジット)] を押します。

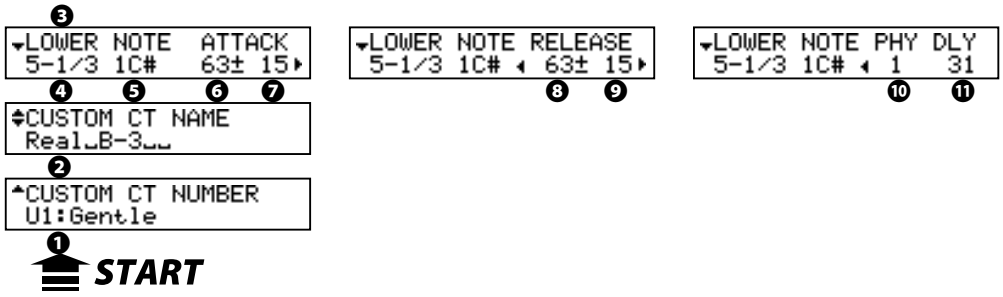
CONTACT（コンタクト）

この画面では、手鍵盤の各コンタクトセットの特性を選択／編集します。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



カスタム・コンタクトを有効にするためには、DRAWBAR（ドローバー）機能画面のオルガンタイプをA-100、B-3、C-3、Mellowのいずれか、エンベロープを“Con（コンタクト）”に設定してください（P. 74）。

この画面に来た際に、オルガンタイプがVx，FarfまたはPipeだった場合、オルガンタイプはMellowに自動的に切り替わります。

❶ 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。設定範囲はF1～F3（書き換え不可）、及びU1～U3（書き換え可）です。

コンタクトパラメーター（以下の❷~⓫“CT”）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。

❷ カスタム名 (CT)

カスタム・コンタクトに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（バリュー）]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コンタクトパラメーター同様、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。

tips カスタム・コンタクトとは？

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

鍵盤の各ノートには、その倍音（P.44 を参照）に相当するトーンホイールからの音声信号が 9 種類来ていて、それを 9 個のコンタクトで接／断します。

各コンタクトの接触する深さにはバラつきがあります。また、コンタクトの表面が劣化したり、接触時にバウンドしたりすると、「チャタリング」と呼ばれるノイズが発生します。

ハモンドオルガンで俗に言われる「キークリック」は、これらの現象が複雑に絡み合ったモノです。

本機ではコンタクトの深さや完全接触に至る時間を編集し、そのセッティングを 3 種類まで記憶させられます。これを、カスタム・コンタクトと呼びます。

■コンタクト選択

❸ コンタクト - パート

❹ コンタクト - フッテージ

❺ コンタクト - ノート

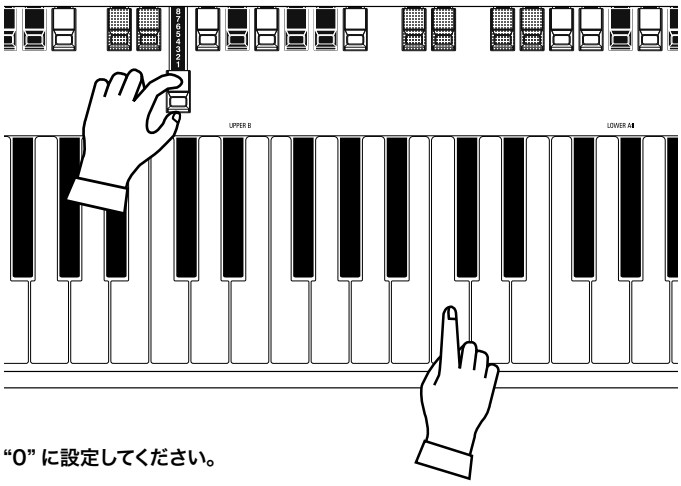
調整したい仮想コンタクトを、「パート」、「フッテージ」、「ノート」で選択します。

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

全てのフッテージやノートを同時に調整するには、[VALUE]つまみを右いっぱいに回し、“ALL”を選択します。

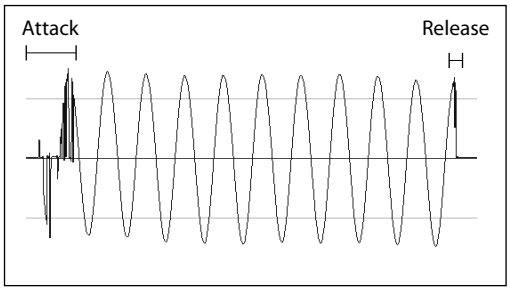
仮想コンタクトを選択すると、そのコンタクトの各パラメーター(❻、❼、❽、❾、❿、⓫)が表示されます。

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。



仮想コンタクトの選択方法

■コンディション



❻ アタックレイト - センター (CT)

❼ アタックレイト - バリエーション (CT)

アタック(キーを押した)時に仮想コンタクトが完全に接触するまでの時間を設定します。

中心値を❻で設定し、打鍵するたびにどの程度ばらつくかを❼で設定します。

設定値は0〜127で、値が大きいほど完全接触までの時間が長くなり、状態の悪いコンタクトが再現されます。

❽ リリースレイト - センター (CT)

❾ リリースレイト - バリエーション (CT)

リリース(キーを離した)時にコンタクトが完全に分離するまでの時間を設定します。

中心値を❽で設定し、打鍵するたびにどの程度ばらつくかを❾で設定します。

設定値は0〜127で、値が大きいほど完全分離までの時間が長くなります。

NOTE: **アタック及びリリースは、バウンス(チャタリング)を伴って行われます。**

■ディスタンス

❿ フィジカルコンタクト - ナンバー (CT)

選択された仮想コンタクトを、本機の鍵盤に搭載された物理的なコンタクトの何番めで発音させるかを選択します。

設定値は1〜3で、値が大きいほど深くキーを押し込んだ位置で発音します。

NOTE: **PEDAL パートではこの値は無視されます。これは XPK-250W 等の物理コンタクトがひとつしか無いペダル鍵盤に対応するためです。**

⓫ フィジカルコンタクト - ディレイ (CT)

物理的なコンタクトが接触した後、どの程度遅れて仮想コンタクトが動作するかを設定します。

設定値は0〜800ミリ秒で、値が大きいほど動作までの時間が長くなります。

tips なぜリリース・キークリックは小さい?

手を打ち合わせると、大きな音がします。しかし、その手を離すときは、そうではありません。

B-3/C-3 のリーフ接点はこれと似ています。

アタックレイトを長くすると、「うるさい」チャタリングが聞かれます。しかし、リリースレイトを長くすると、エンベロープが滑らかになり、「静かな」リリース・キークリックが得られます。

NOTE: **❷〜⓫のパラメーター (CT) を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。**

カスタム・コンタクトを記憶する

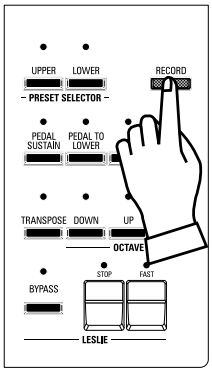
コンタクトパラメーター（前節の❷〜⓫）は、カスタム番号を決めて記憶させ、演奏時にはこのカスタム番号を選択して使用します。

① 名前を付ける

```
⇕CUSTOM CT NAME
 My_Contact
```

必要に応じカスタム名を付けます。

② 記憶モードへ入る

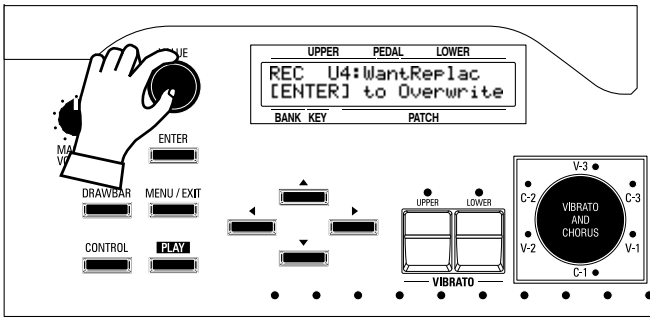



```
REC  U1:Real B-3
[ENTER] to Overwrite
```

コンタクトパラメーターの設定画面(❷〜⓫)で[RECORD]ボタンを押します。

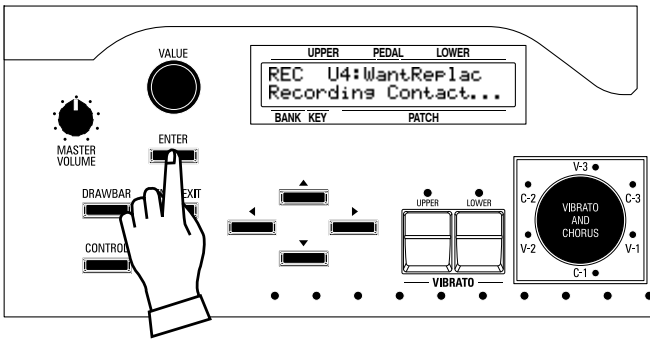
カスタム番号の選択画面が表示されます。

③ 記憶先を選ぶ



[VALUE]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



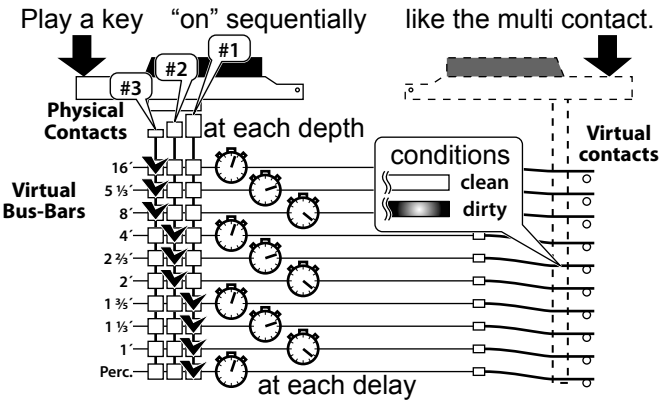
[ENTER]を押すと記憶されます。

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。

Column: B-3/C-3 のコンタクトと仮想コンタクト

吹奏楽器は息で、パイプオルガンは弁で空気の流れを「オン／オフ」して発音を「オン／オフ」させます。



B-3/C-3 のコンタクト

さて、B-3/C-3はトーンホイールで作られた音声信号を「オン／オフ」することで発音を「オン／オフ」させます。

キーが押されると、アクチュエーターで連結された9個のコンタクトスプリング（図右の横棒）も押されます。それぞれのコンタクトスプリングにはトーンホイールで作られた音声信号がフッテージ別に接続されていて、音声信号の逃げ道を今か今かと待っています。

コンタクトスプリングが遂にバスバー（図右の小丸）に触れると、音声信号はプリセットキーやドローバーに向かって流れていき、ゆくゆくは私たちの耳に届きます。

コンタクトスプリングの状態は様々で、大抵は数回バウンドしてから完全に接触しますし、アクチュエーターやバスバーの高さもばらついていますので、全フッテージが同時に発音することはありません。

ハモンドオルガンで俗に言われる「キークリック」は、これらの現象が複雑に絡み合ったものです。

仮想コンタクト

本機の「仮想コンタクト鍵盤」は、これらの動きを特製鍵盤と電子回路で再現します。

本機の鍵盤には深さ別に3つの物理コンタクトが存在します。

コンタクトスプリングとバスバーの、

- バウンスや錆の状態はどうか
- どの深さで接触するか
- どの程度遅延するか

……を、各キーの各フッテージ毎に設定します。

演奏テクニック

この「マルチコンタクト」を使った演奏テクニックをご紹介します。

これらの効果を得るためには、できるだけ多くのドローバーが引き出されたレジストレーションが有効です。

1. コードストローク

コード（和音）をリズミカルに連打する場合、ピアノは弾く強さで強弱が付けられますし、ギターであれば弦を「ミュート／オープン」して抑揚が付けられます。

マルチコンタクトでは弾く深さを「浅く／深く」することで、一部のコンタクトだけが接触したり、全部のコンタクトが接触したりといった状態を作り出し、音に抑揚が付けられます。

2. エロール・ガーナー奏法

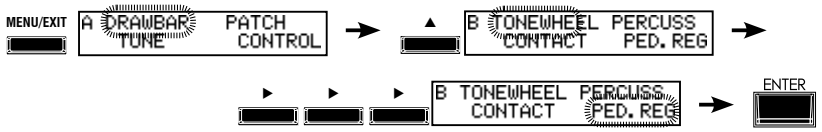
グリッサンドを行う際に、手のひらで力一杯鍵盤を押し込むのではなく、手首を細かくツイストさせて手のひらを羽ばたかせながら行います。

すると、音程の移動と共に各コンタクトの「オン／オフ」が波打つように変化し、より複雑な音の変化が得られます。

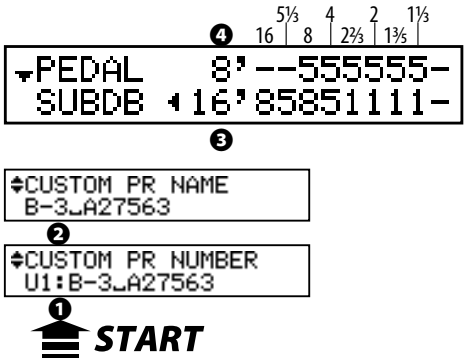
PED. REG（ペダルレジストレーション）

この画面では、PEDAL（ペダル）パートの「サブドローバー」を選択／編集します。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



サブドローバーは、手鍵盤パートのオルガンタイプがA-100、B-3、C-3またはMellowで、且つPEDAL（ペダル）パートのオルガンタイプが"Normal（ノーマル）"の時にのみ有効な機能です。この画面に入ると、それが自動的に選択されます。

❶ 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。設定範囲はF1～F3（書き換え不可）、及びU1～U3（書き換え可）です。

サブドローバー・パラメーター（以下の❷~❹）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。

❷ カスタム名 (PR)

カスタム・サブドローバーに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（バリュー）]つまみで文字を選択します。

NOTE: ここで設定した名前は以下のサブドローバー・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。

❸ サブドローバー - 16´(PR)

ペダルドローバー16´のハーモニクスを調節します。

16´、5⅓´、8´、4´、2⅔´、2´、1⅗´、1⅓´の、各フッテージが調節可能です。

NOTE: サブドローバー 16´ のうち 2 ⅔´、2´、1 ⅗´ 及び 1 ⅓´ の各フッテージの最大音量は、微調整を行いやすくするため、他のフッテージよりも小さく設定されています。

❹ サブドローバー - 8´(PR)

ペダルドローバー8´のハーモニクスを調節します。

8´、4´、2⅔´、2´、1⅗´、1⅓´の、各フッテージが調節可能です。

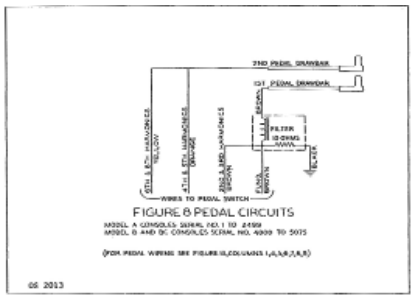
NOTE: ❷～❹のパラメーター (PR) を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

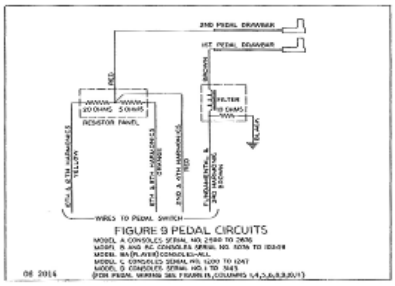
tips サブドローバーとは？

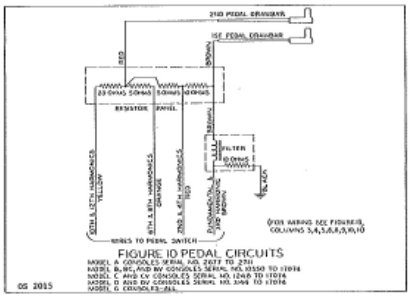
B-3/C-3 のペダル鍵盤用ドローバー、8´と16´は、手鍵盤のそれらとは異なり 1 本のバーで複数のフッテージが発音します。

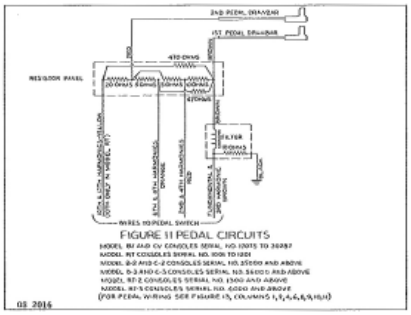
それぞれのドローバーに、どのようなフッテージがどの程度の音量でミックスされているかは、製造時期によって異なります（下図）。

本機ではこれを「サブドローバー」と呼び、自由に編集して記憶させられます。









カスタム・サブドローバーを記憶する

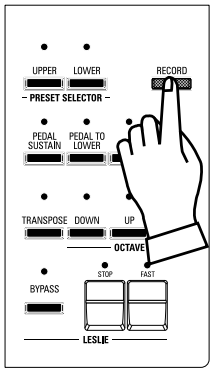
サブドローバー・パラメーター（前節の❷〜❹）は、カスタム番号を決めて記憶させ、演奏時にはこのカスタム番号を選択して使用します。

① 名前を付ける

```
⇕CUSTOM PR NAME
 My_PedRegi
```

必要に応じカスタム名を付けます。

② 記憶モードへ入る

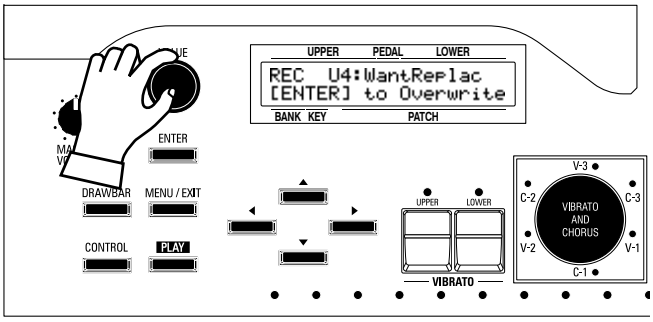



```
REC  U1:B-3 A27563
[ENTER] to Overwrite
```

サブドローバー・パラメーターの設定画面(❷〜❹)で[RECORD(レコード)]ボタンを押します。

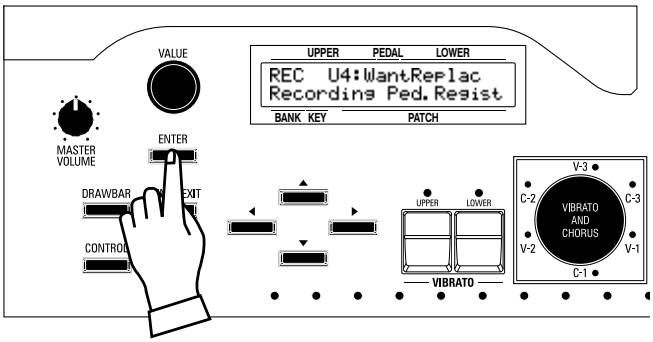
カスタム番号の選択画面が表示されます。

③ 記憶先を選ぶ



[VALUE(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(エンター)]を押すと記憶されます。

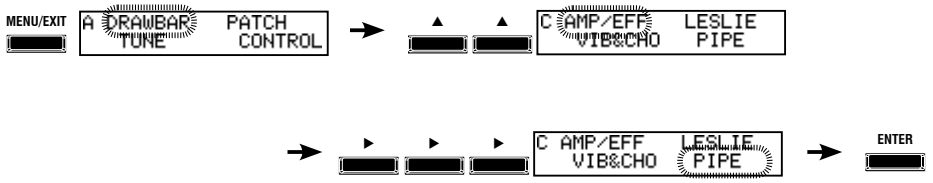
記憶処理中は、図のように表示されます。

NOTE: 記憶させない場合は [MENU(メニュー)/EXIT(イグジット)] を押します。

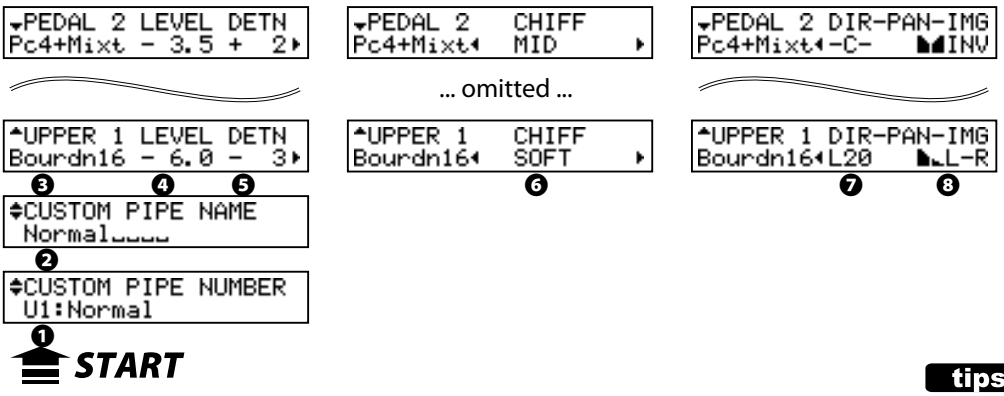
PIPE（パイプ）

この画面では、オルガンタイプ “Pipe” で使われる各パイプストップの特性を設定します。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



❶ 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。設定範囲はF1～F3（書き換え不可）、及びU1～U3（書き換え可）です。

パイプパラメーター（Pi）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。**

❷ カスタム名 (Pi)

カスタム・パイプに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。

NOTE: **ここで設定した名前は以下のパイプパラメーター同様、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。**

❸ 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、編集するパイプストップを選びます。

本機にはドローバーの各バーに対応した“Bourdon 16´”から“Principal Chorus 4´ + Mixture IV”まで20種類のパイプストップが存在します(P. 50)。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。

❹ ボリューム (Pi)

音量を調節します。設定範囲は、0～127です。

❺ 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。

❻ チフ (Pi)

音の出始めの「チフ」をどれだけ出すかを設定します。

OFF: チフ音は発音しません。
SOFT: チフ音は少し発音します。
MID: チフ音は普通に発音します。
LOUD: チフ音は多く発音します。

NOTE: **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。**

tips カスタム・パイプとは？

本機のパイプオルガンでは、パイプセットは 20 種類のパイプストップで構成されています。

本機では各パイプストップの音量やパンを編集し、3 種類のセッティングを保存できます。これを「カスタム・パイプ」と呼びます。

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）音程の音が加わると、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。

tips チフ

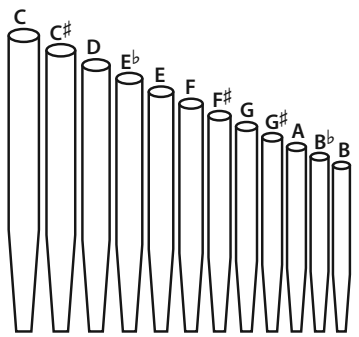
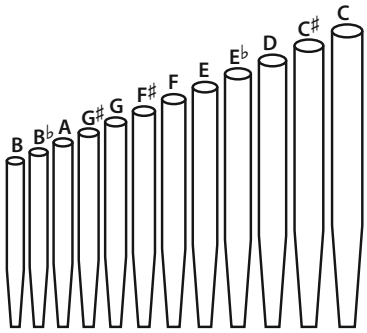
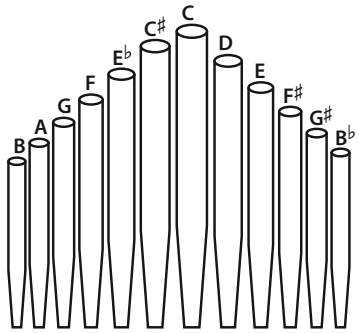
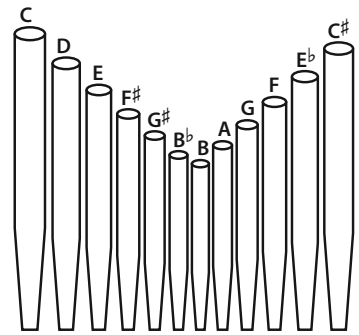
パイプの鳴りはじめに聞こえる、小さな空気音を言います。

❼ パン - ディレクション (Pi)

パイプストップの基本的な定位を調節します。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。

❽ パン - イメージ (Pi)

パイプの並び方を設定します。

FIX	No image	どのキーを弾いても、❼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。

NOTE: パイプパラメーター (Pi) を操作した場合、設定値は次頁の記憶操作を行わないと、パッチを選択したり電源を切ったりすると消えてしまいます。

カスタム・パイプを記憶する

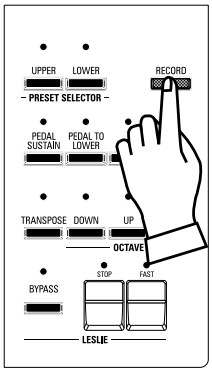
パイプパラメーター（前節の❸〜❾）は、カスタム番号を決めて
記憶させ、演奏時にはこのカスタム番号を選択して使用します。

① 名前を付ける

```
⇕CUSTOM PIPE NAME
 My_Pipe___
```

必要に応じカスタム名を付けます。

② 記憶モードへ入る

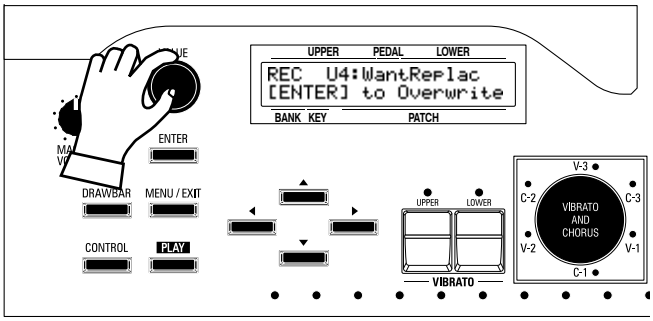



```
REC  U1:Gentle
[ENTER] to Overwrite
```

パイプパラメーターの設定画面(❸〜❾)で[RECORD]ボタンを押します。

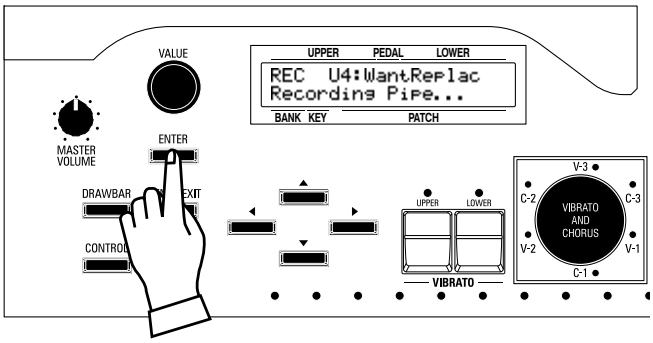
カスタム番号の選択画面が表示されます。

③ 記憶先を選ぶ



[VALUE]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。

AMP / EFF（アンプ／エフェクト）

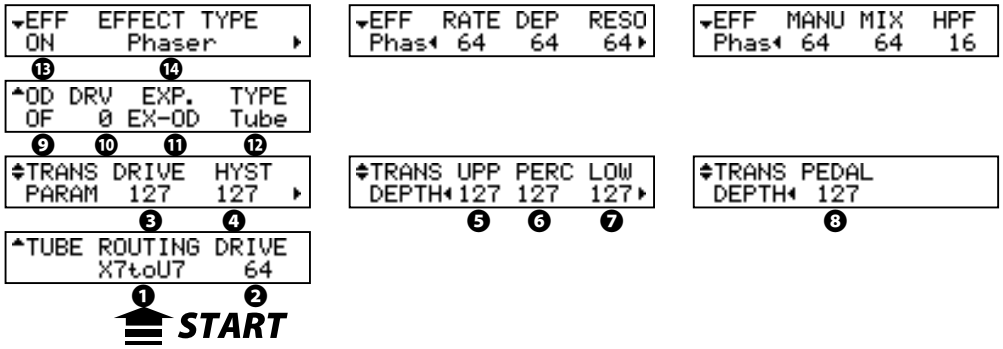
この画面ではプリアンプ、マルチエフェクトの設定を行います。

音声信号をプリアンプに過大入力すると、オーバードライブ効果が得られます。マルチエフェクトによって、音に様々な変化がつけられます。

この画面に来るには：

または、[OVERDRIVE]、[EFFECT]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. 68）をご覧ください。



■チューブ・プリアンプ

❶ チューブ - ルーティング

チューブ・プリアンプの信号経路を選択します。

Value	Pre Expression Tube	Post Expression Tube
X7toU7	12AX7	12AU7
U7toX7	12AU7	12AX7
U7toU7	12AU7	12AU7
X7toX7	12AX7	12AX7
BYPASS	None	None

❷ チューブ - ドライブ

チューブ・プリアンプのドライブ量を調整します。音色の「非直線歪み」感が変化します。

このパラメーターは、チューブ - ルーティング❶が“BYPASS”以外の際に有効です。

詳しくはP. 114をご覧ください。

NOTE: チューブ・プリアンプは、“Pipe” タイプを除くオルガンタイプにかかります。

■マッチング・トランス

❸ トランス - ドライブ

マッチング・トランスの飽和し易さを調整します。

設定範囲は0〜127で、値を上げるとより小音量でも飽和します。

❹ トランス - ヒステリシス

マッチング・トランスのヒステリシス特性の強さを調整します。

設定範囲は0〜127で、値を上げると非対称性が増します。

❺❻❼❽ トランス - デプス UPPER, PERCUSSION, LOWER, PEDAL

各パートに、❸❹で設定したMTモデリングの深さを調節します。

設定範囲は0〜127で、値を上げると効果が強調されます。

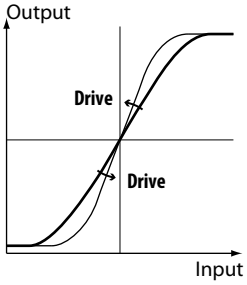
NOTE: マッチング・トランス効果は、“Pipe” タイプを除くオルガンタイプにかかります。

tips トランスのモデリング

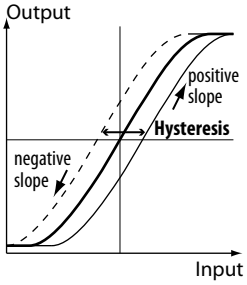
オーバードライブを OFF にしても、サウンドはわずかに歪みます。これは、MT モデリング（仮想変成器）が常に働いているためです。

MT（マッチング・トランス）とは、B-3/C-3 のドローバーによる音量調節とプリアンプ回路への信号受け渡しを目的とした電子部品です。

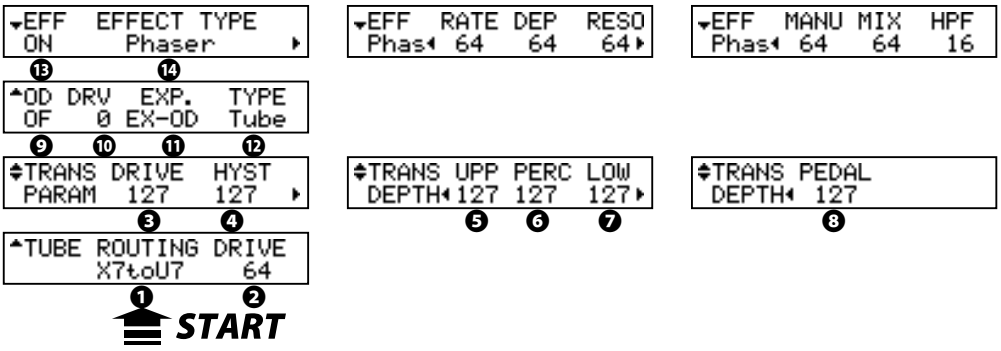
MT はヒステリシス特性（下図）を持ち、また高音や低音が減衰するため、音質は多少ナローで歪みっぽいものへ変化してしまいます。しかしながら、この特性が B-3/C-3 のキャラクターとして認知されています。



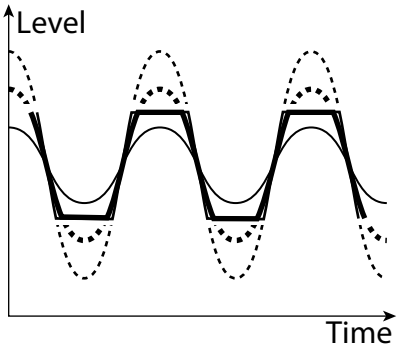
トランス - ドライブの働き



トランス - ヒステリシスの働き



■オーバードライブ



❾ オーバードライブ - スイッチ

オーバードライブ効果をON／OFFします。トップパネルの[OVERDRIVE ON]ボタンと連動しています。

❿ 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[OVERDRIVE DEPTH]つまみと連動しています。

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

⓬ オーバードライブ - タイプ

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。
Solid: 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。

NOTE: オーバードライブ効果は、“Pipe” タイプを除くオルガンタイプにかかります。

■マルチエフェクト

NOTE: “Pipe” オルガンタイプの使用中は、マルチエフェクトのトレモロ、ワウワウ、リング・モジュレーターは無効です。

⓭ スイッチ

マルチエフェクトを使用するかどうかを設定します。

ON(オン)にするとマルチエフェクトが有効になり、OFF(オフ)では無効になります。

⓮ 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。

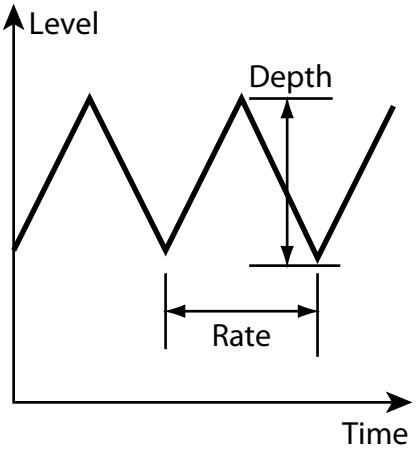
Tremolo(トレモロ), Auto Pan(オートパン), Wah-Wah(ワウワウ), Ring Mod.(リングモジュレーター), Phaser(フェイザー), Flanger(フランジャー), Chorus(コーラス), Delay(ディレイ)

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。

Tremolo(トレモロ)

トレモロは音量を周期的に変化させるエフェクトです。

このエフェクトは、オーバードライブの前段(Pre(プリ))に挿入されます。




```
EFF  EFFECT TYPE
ON    Tremolo
```
⓮

```
EFF  WAVE RATE DEP
Trem TRI   64   64
```
⓯ ⓰ ⓱

⓯ 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。突然音量が上がり、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。

⓰ トレモロ - 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。

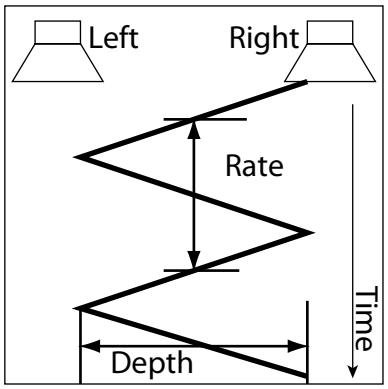
⓱ トレモロ - デプス

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が得られます。

Auto Pan(オートパン)

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。このエフェクトは、オーバードライブの後段(Post(ポスト))に挿入されます。




```
EFF  EFFECT TYPE
ON    Auto Pan
```
⓮

```
EFF  WAVE RATE DEP
APan TRI   64   64
```
⓯ ⓰ ⓱

⓯ 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。

⓰ オートパン - 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。

⓱ 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／右の繰り返しが得られます。

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す。各パッチに記憶されます。

Wah-Wah

ワウワウはその語感の通り、周波数特性を動的に変化させるエフェクトです。このエフェクトは、オーバードライブの前段（Pre）に挿入されます。

```
EFF   EFFECT TYPE
ON     Wah-Wah      ▸
```
⓮

```
EFF   SRC   SENS RES
Wah ◂LFO    64   64▸
```
⓯ ⓰ ⓱

```
EFF   WAVE RATE FREQ
Wah ◂Tri   64   64
```
⓲ ⓳ ⓴

⓯ 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。

⓰ ワウワウ - センシティビティ

ワウ効果が変化する感度を設定します。⓯ソースがEXP又は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、数値を上げるに従ってワウ効果が派手になります。

⓱ 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「癖のある音色に変化します。

⓲ ワウワウ - ウェーブフォーム

⓯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。パーウ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。

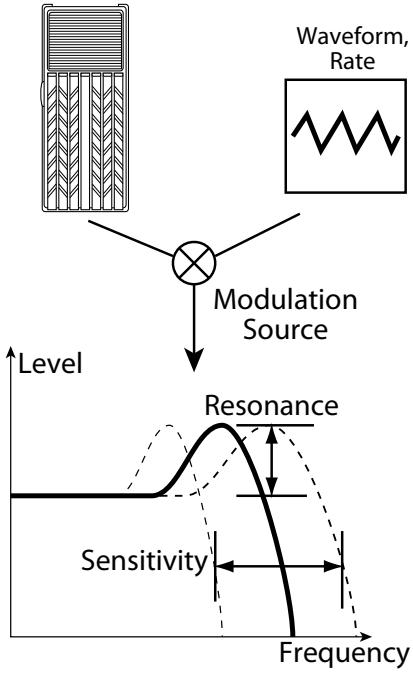
⓳ ワウワウ - レイト

⓯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。設定範囲は0〜127で、数値を上げると周期が速くなります。

⓴ 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。⓯ソースがMAN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、数値を上げると周波数がより高くなります。



Ring Mod.（リング モジュレータ）

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。このエフェクトは、オーバードライブの前段（Pre（プリ））に挿入されます。

```
▼EFF  EFFECT TYPE
 ON   Ring Mod.      ▶
```
⓮

```
▼EFF  SRC  FREQ MIX
 RMod◀MAN   64   64▶
```
⓯ ⓰ ⓱

```
▼EFF  WAVE RATE DEP
 RMod◀Tri   64   64
```
⓲ ⓳ ⓴

⓯ 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パートの演奏によってリング周波数が変化します。

⓰ リングモジュレータ - フリーケンシー

中心リング周波数を設定します。⓯ソースがMAN、EXP又はNOTEの場合、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、数値を上げるに従って周波数が高くなります。

⓱ 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。

⓲ リングモジュレータ - ウエーブフォーム

⓯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。

⓳ リングモジュレータ - レイト

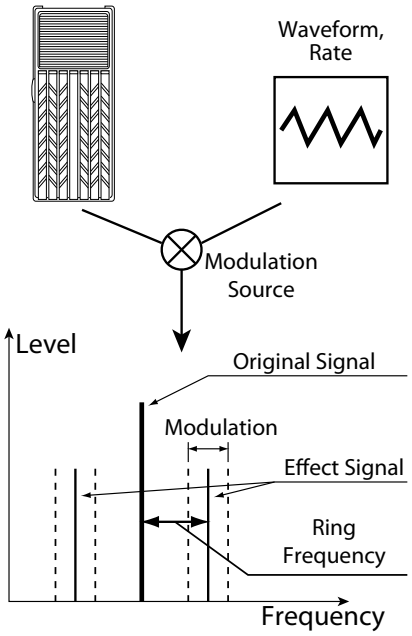
⓯ソースがLFOに設定された場合に、周期の速さを調整します。⓯ソースがLFOの場合、トップパネルの[EFFECT AMOUNT（エフェクト アマウント）]つまみと連動しています。

設定範囲は0〜127で、数値を上げると周期が速くなります。

⓴ リングモジュレータ - デプス

⓯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。



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。

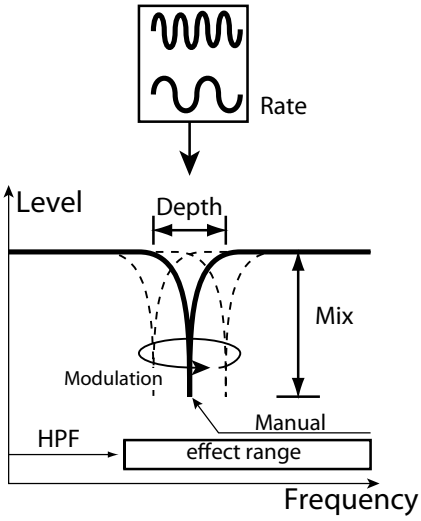
Phaser（フェイザー）

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。このエフェクトは、オーバードライブの後段（Post（ポスト））に挿入されます。

```
EFF   EFFECT TYPE
 ON      Phaser      ▸
```
⓮

```
EFF   RATE DEP   RESO
 Phas◂ 64   64    64▸
```
⓯ ⓰ ⓱

```
EFF   MANU MIX   HPF
 Phas◂ 64   64    16
```
⓲ ⓳ ⓴



⓯ 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。

⓰ 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。

⓱ 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。

⓲ 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。

⓳ 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。

⓴ 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。

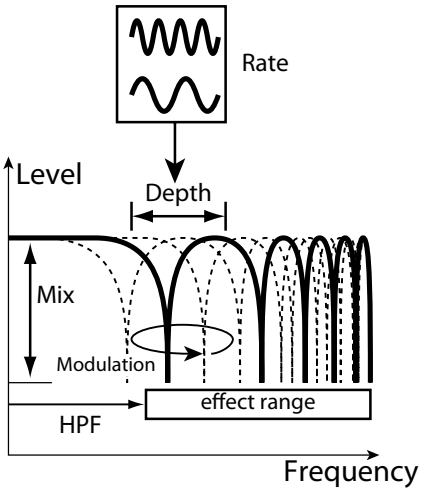
Flanger（フランジャー）

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。このエフェクトは、オーバードライブの後段（Post（ポスト））に挿入されます。

```
▼EFF  EFFECT TYPE
 ON    Flanger      ▶
```
⓮

```
▼EFF  RATE DEP  RESO
 Flng◀ 64   64    0▶
```
⓯ ⓰ ⓱

```
▼EFF  DLAY MIX  HPF
 Flng◀  0   64   64
```
⓲ ⓳ ⓴



⓯ 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（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。

⓰ 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。

⓱ 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。

⓲ フランジャー - ディレイ

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。

⓳ 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。

⓴ 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。

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。

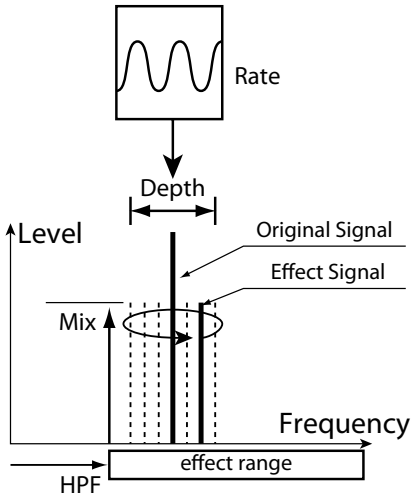
Chorus（コーラス）

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。このエフェクトは、オーバードライブの後段（Post（ポスト））に挿入されます。

```
EFF  EFFECT TYPE
 ON      Chorus ▸
```
⓮

```
EFF  RATE DEP  RESO
 Cho ◂ 64   64    0▸
```
⓯ ⓰ ⓱

```
EFF  DLY MIX HPF PH
 Cho ◂ 0   64  64 3
```
⓲ ⓳ ⓴ ㉑



⓯ コーラス - レイト

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（エフェクト） AMOUNT（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。

⓰ 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。

⓱ 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。

⓲ 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。

⓳ 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。

⓴ 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。

㉑ 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。

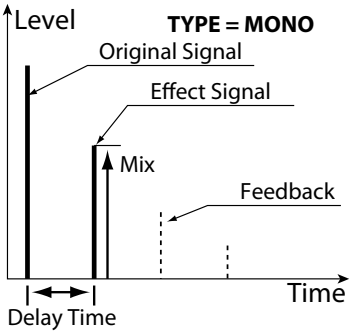
Delay（ディレイ）

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。このエフェクトは、オーバードライブの後段（Post（ポスト））に挿入されます。

```
▼EFF  EFFECT TYPE
 ON     Delay        ▶
```
⓮

```
▼EFF  TYPE TIME F.B.
 Dlay◀MONO 1000  50▶
```
⓯ ⓰ ⓱

```
▼EFF   MIX
 Dlay◀  64
```
⓲



⓯ ディレイ - タイプ

反射のしかたを選択します。

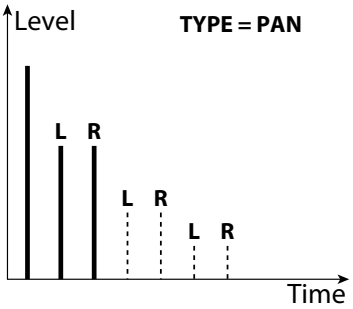
MONO:
単純に遅れた音が得られます。

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。

⓰ 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（エフェクト） AMOUNT（アマウント）]つまみと連動しています。

設定範囲は10〜1000msです。



⓱ 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。

⓲ 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。

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。

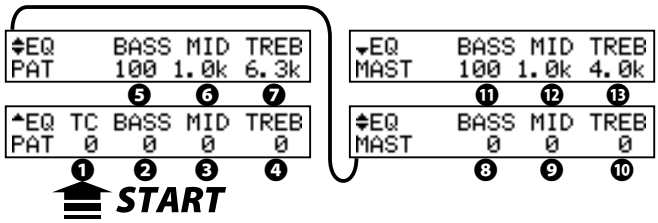
EQUALIZ（イコライザー）

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. 68）をご覧ください。



■パッチ・イコライザー

❶ 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／ブース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、本機では可能です。

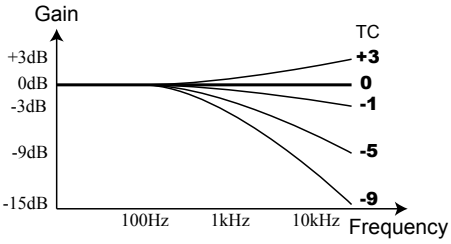


Diagram of Tone Control

■パッチ・イコライザー及びマスター・イコライザー

❷、❽ ゲイン - ベース (P)

❸、❾ ゲイン - ミドル (P)

❹、❿ ゲイン - トレブル (P)

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。

❺、⓫ フリーケンシー - ベース (P)

❻、⓬ フリーケンシー - ミドル (P)

❼、⓭ フリーケンシー - トレブル (P)

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〜308Hz、ミドルが250〜3.1kHz、トレブルが3〜8kHz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。

NOTE: “Pipe” オルガンタイプの使用中は、パッチ・イコライザーは無効です。

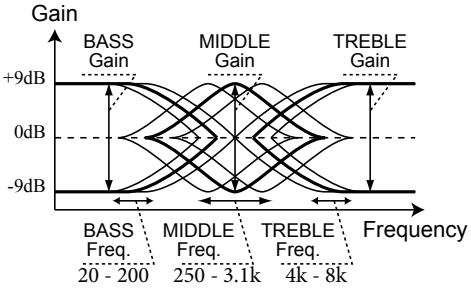


Diagram of 3-bands Equalizer

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

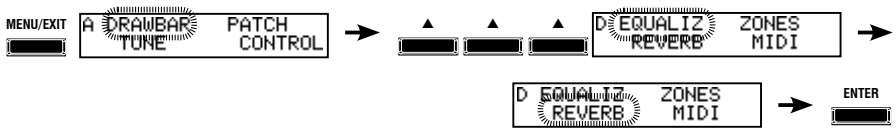
パッチ・イコライザーは音づくりのパラメーターの一部として積極的に利用できるよう、パッチパラメーターになっています。

演奏する会場に合わせた音質補正には、パッチに依存しないマスター・イコライザーをご使用ください。（P. 33）

REVERB（リバーブ）

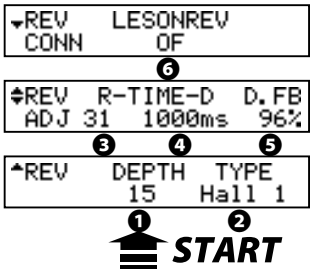
この画面では、リバーブエフェクトに関する設定を行います。

この画面に来るには：



または、[REVERB（リバーブ）]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. 68）をご覧ください。



❶ 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。

❷ 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

NOTE: タイプ❷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（❸〜❺）が最適値に自動的に設定されます。

❸ リバーブタイム

タイプ❷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で、バリューを上げると、空間が広くなったような印象になります。

❹ ディレイタイム

タイプ❷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. 78)

❺ ディレイフィードバック

タイプ❷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。

❻ レスリー・オン・リバーブ

レスリーエフェクトとリバーブエフェクトの順序を入れ替えます。

- **OFF** レスリー→リバーブ
- **ON** リバーブ→レスリー

tips レスリー・オン・リバーブ

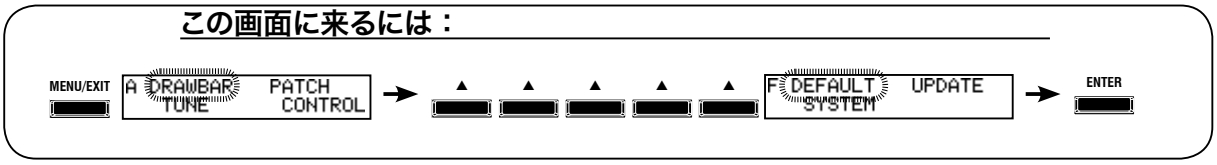
物理的なレスリースピーカーしか存在しなかった頃は、リバーブエフェクトを経過したサウンドをレスリースピーカーに通していたため、リバーブ音にも回転感が伴っていました。これをシミュレートする機能です。

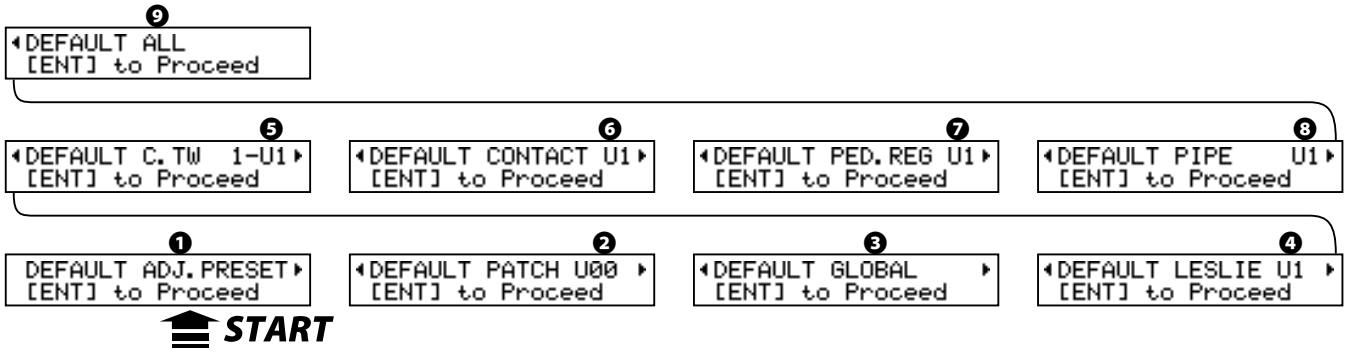
NOTE: これらの画面のパラメーターはパッチパラメーターで、各パッチに記憶されます。

DEFAULT（ディフォルト）

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。

この画面に来るには：





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。

❶ アジャスト・プリセット

プリセットキー[A♯][B]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。

❷ 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U00～U99、ALL（全ユーザーパッチ）です。

❸ 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。

❹ レスリー

カスタム・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（全カスタム・キャビネット）です。

❺ カスタム・トーンホイール

カスタム・トーンホイールの内容を初期化します。

[VALUE]つまみで初期化したいトーンホイールを選択します。選択範囲は下記またはALL（全カスタム・トーンホイール）です。

A-U1: A-100, U1
A-U2: A-100, U2
A-U3: A-100, U3
B-U1: B-3, U1（以下略）
C-U1: C-3, U1（以下略）
M-U1: Mellow, U1（以下略）

❻ コンタクト

カスタム・コンタクトの内容を初期化します。

[VALUE]つまみで初期化したいコンタクトを選択します。選択範囲はU1～U3、ALL（全カスタム・コンタクト）です。

❼ サブドローバー

ペダル・サブドローバーの内容を初期化します。

[VALUE]つまみで初期化したいサブドローバーを選択します。選択範囲はU1～U3、ALL（全カスタム）です。

❽ パイプ

カスタム・パイプの内容を初期化します。

[VALUE]つまみで初期化したいパイプを選択します。選択範囲はU1～U3、ALL（全カスタム・パイプ）です。

❾ オール

本機の全パラメーターを初期化します。

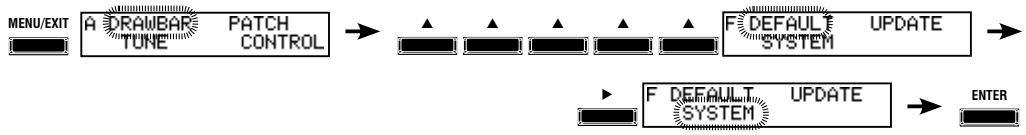
何らかの原因で本機のシステムが不安定になった場合、デフォルトオールを行うことで症状が解消されることがあります。

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。

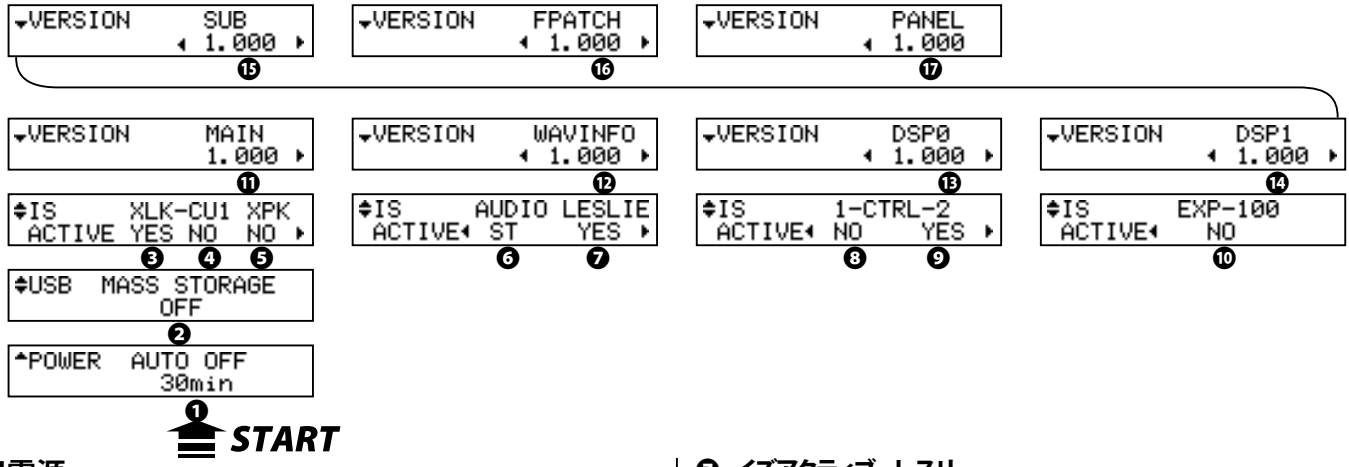
SYSTEM（システム）

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. 68）をご覧ください。



■電源

❶ 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。

■ USB

❷ マス・ストレージ

USB TO HOST（トゥ ホスト）ジャックの機能を切り替えます。

OFF　MIDI及びオーディオ・ストリームの送受信を行います。

ON　インターナル・メモリーを使って、ファイルの送受信を行います。

■周辺機器

❸ イズアクティブ - XLK

-BUSジャック経由でXLK-5が認識できているかどうかが表示されます。

❹ イズアクティブ - CU1

XLK-5に取り付けられたCU-1が認識できているかどうかが表示されます。

❺ イズアクティブ - XPK

-BUSジャック経由でXPK-250Wが認識できているかどうかが表示されます。

❻ イズアクティブ - オーディオ

LINE OUT（ライン アウト）ジャックの接続状況が表示されます。

ST　LR両ジャックが接続されているか、またはLINE OUTジャックは使用されていません。音声はステレオで出力されます。

MONO　L/MONOジャックのみ接続されています。音声はモノで出力されます。

❼ イズアクティブ - レスリー

LESLIE 11PIN（レスリー ピン）端子経由でレスリースピーカーが認識できているかどうかが表示されます。

レスリースピーカーが認識され、レスリーチャンネルが1chに設定されている場合、[BYPASS（バイパス）]ボタンを「オン」にすると音声はLINE OUTジャックより出力されます。

❽ イズアクティブ - フットコントローラー 1

❾ イズアクティブ - フットコントローラー 2

それぞれ、FOOT CONTROLLER（フット コントローラー） 1、2ジャックに機器が接続されているかどうかが表示されます。

❿ イズアクティブ - EXP-100

EXP. PEDAL（エクスプレッション ペダル）ジャックに機器が接続されているかどうかが表示されます。

NOTE: このパラメーターはエクスプレッションペダルのランプ電流を検出します。このジャックを利用する他の機器（XLK-3 など）は検出されません。

■ソフトウェア

⓫ バージョン - メインプログラム

⓬ バージョン - 波形＆インフォメーション

⓭ バージョン - DSP0 プログラム

⓮ バージョン - DSP1 プログラム

⓯ バージョン - サブプログラム

⓰ バージョン - ファクトリー・パッチ

⓱ バージョン - コントロール・パネル

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。

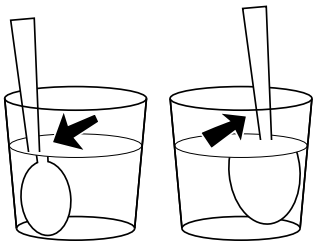
表示のみで、設定する項目はありません。

Column: 歪まない？真空管

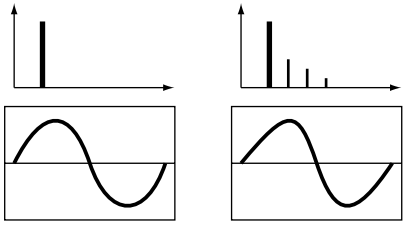
本機に搭載されている真空管、12AX7と12AU7の回路は積極的には歪みません。いわゆるクリッピング歪みはオーバードライブ・エフェクトで作られます。

1. 非直線歪みとは

では本機での真空管の役割は何でしょうか？それは主に直線性の変化です。図をご覧ください。



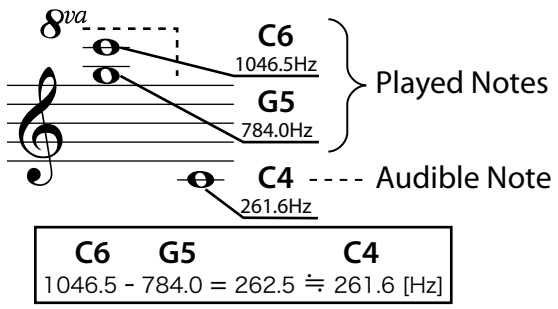
ガラスコップに水とスプーンを入れ、スプーンを動かしてみましょう。スプーンの位置によって、スプーンの形が変わって見えます。これはあなたから見た水の厚さが一定ではないからです。



非直線歪みは、これに似ています。原音に対して若干波形が崩れた音は、人の耳には倍音が加わった音として聞こえます。

これで得られる倍音の周波数は原音の整数倍なので、「整数次倍音」と呼びます。

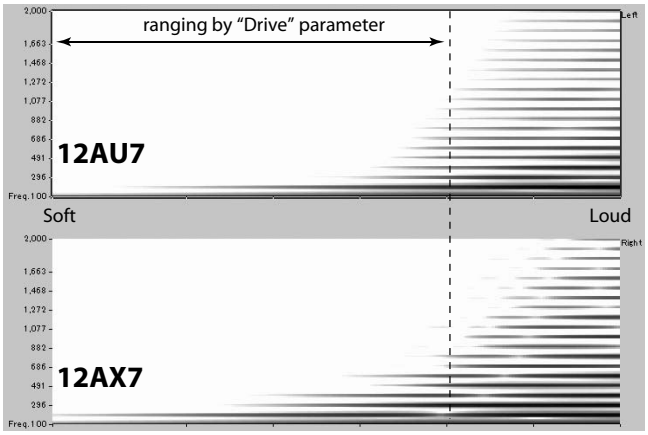
2. 音の特徴



非直線歪みの特徴として、「差音」の強調があります。例えば、ドローバー8´のみを引き出して“G”とその上の“C”を弾くと、2オクターブ下の“C”が聞こえます。これが差音です。

3. 真空管回路による違い

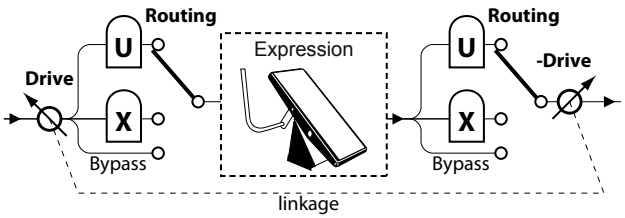
本機に搭載されている真空管、12AX7と12AU7はそれぞれ異なった音のキャラクターを持っています。次の図はそれぞれの真空管回路に「フェードイン」する100Hzの正弦波を入力し、出力信号にどのように倍音が付いていくかを測定したソノグラムです。



12AU7が音量の増大と共に規則的に整数次倍音が増えていくのと比較すると、12AX7は「まだら」に整数次倍音が増えていくのが分かります。

4. エクスプレッションの前と後

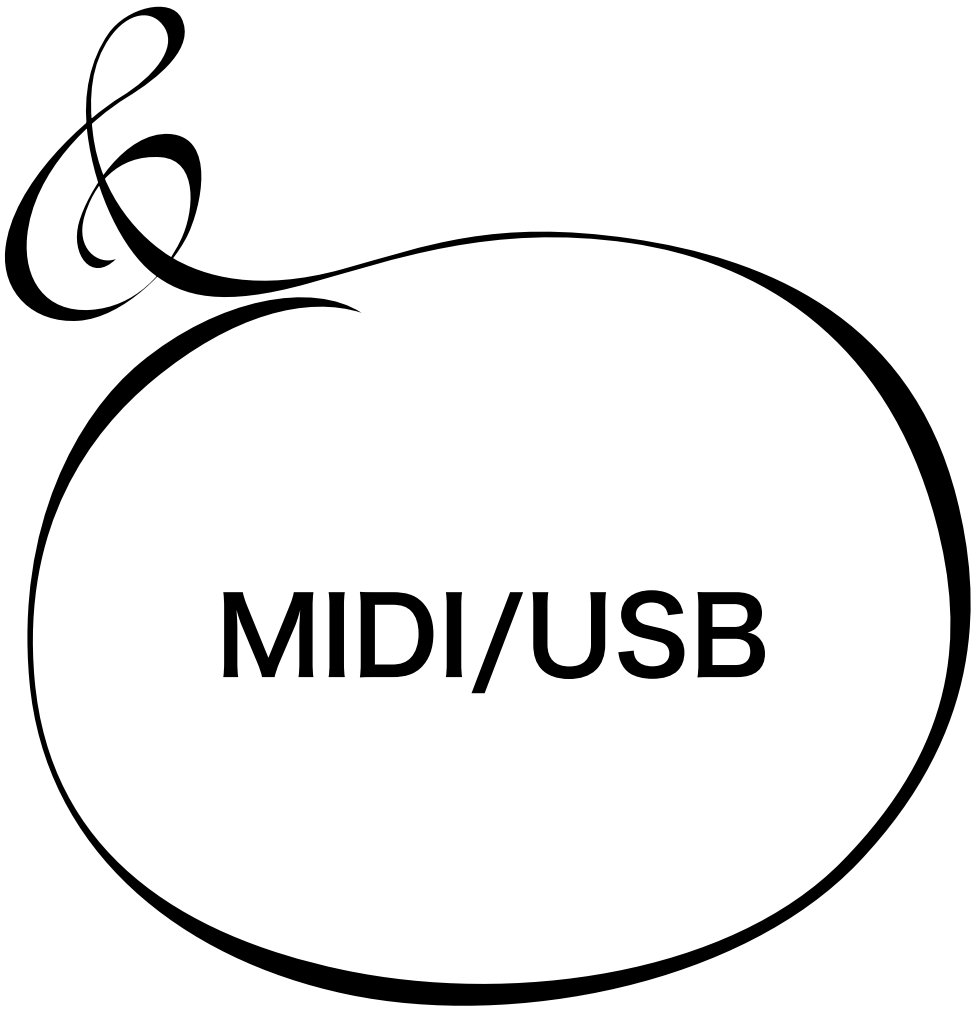
エクスプレッションの前段にある真空管回路では一定の歪みが、後段ではその音量変化に応じた歪みが得られます。



12AX7や12AU7真空管には、1本に2つの素子が入っています。これを利用して、本機ではエクスプレッションの前後にそれぞれ12AX7、12AU7どちらの素子を通すかを切り替えられるようになっています。

5. 演奏に与える影響

ドローバーによる音色合成は単純な音と思われがちです。しかし、リーケージトーンによるクロマチックな付帯音や、この真空管回路による整数次倍音や差音が付くことで、多彩な音色変化のある演奏を行えます。



MIDI/USB

MIDI/USB について

“MIDI” とは?

MIDI は Musical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やシーケンサーといった機器どうしで情報をやりとりするための規格です。世界統一規格のため、メーカーが異なってもそれぞれを接続することができます。

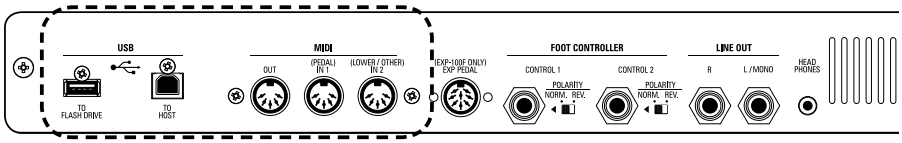
MIDIでは主に「鍵盤を押した(離した)」といった演奏情報や、「音色を切り替えた」、「ダンパーペダルを踏んだ(離した)」といったコントロール情報が交換されます。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

“USB” とは?

USBはUniversal System Busの略で、コンピューターと周辺機器を接続するための規格です。本機には2つのUSBジャックがあり、タイプAジャックはUSBフラッシュメモリーの接続用、タイプBジャックはコンピューターとの接続用です。

本機の MIDI/USB 端子



MIDI OUT ジャック

本機の演奏情報を送信します。

このジャックは本機で外部MIDI音源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。

MIDI IN 1 / PEDAL ジャック

MIDI IN 2 / OTHER ジャック

これらのジャックは外部MIDI機器から本機を演奏するために使用します。

USB FLASH DRIVE ジャック

USBフラッシュメモリーを接続します。

USB TO HOST ジャック

コンピューターを接続します。

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、鍵盤の段数を拡張する。
- シンセサイザーやサンプラーといった外部MIDI音源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との間で演奏を記録/再生する。

また、これらの設定が簡単にできるよう、本機には「MIDIテンプレート」という機能が用意されています。

本機の USB TO HOST 端子でできること

本機のUSB TO HOSTジャックは、以下の情報が送受信されます。

- MIDIデータ(キーボードチャンネルUPPER、LOWER、PEDAL、システム・エクスクルーシブ・メッセージ)の送受信。*1
- オーディオストリーム(LINE OUTと同内容)送信のみ。*1
- セットアップファイル/システムファイルの送受信。

*1: USB オーディオクラス1.0に準拠。

tips USB オーディオクラス

本機を USB ケーブルでコンピューターに接続すると、特にデバイスドライバーをインストールすることなく MIDI の送受信とオーディオの送信が可能です。これは、本機が USB オーディオクラス 1.0 に準拠しているためです。

USB オーディオクラス 1.0 は、Windows や Mac OS に標準的に組み込まれているデバイスドライバーです。

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通信ができません。

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

どのキー（ノートナンバー）を、どの速さ（ベロシティ）で、弾いた／離した（オン／オフ）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

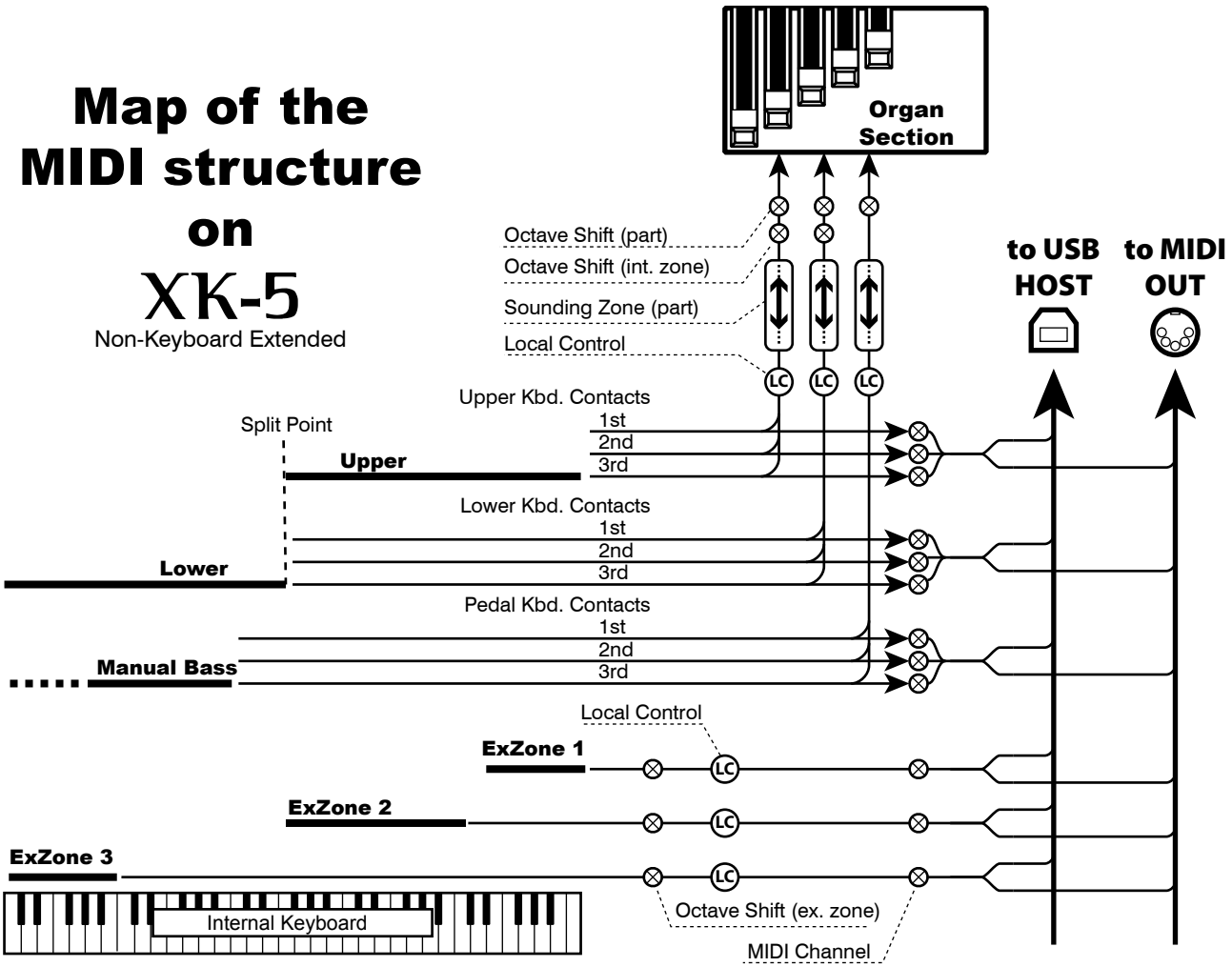
●システム・エクスクルーシブ・メッセージ

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UPPER、LOWER、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。これらは外部シーケ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

E x Zoneとは、本機を簡易なマスターキーボードとして使い、それぞれ外部の MIDI機器をコントロールするためのチャンネルです。各パッチ毎に異なった設定が可能です。

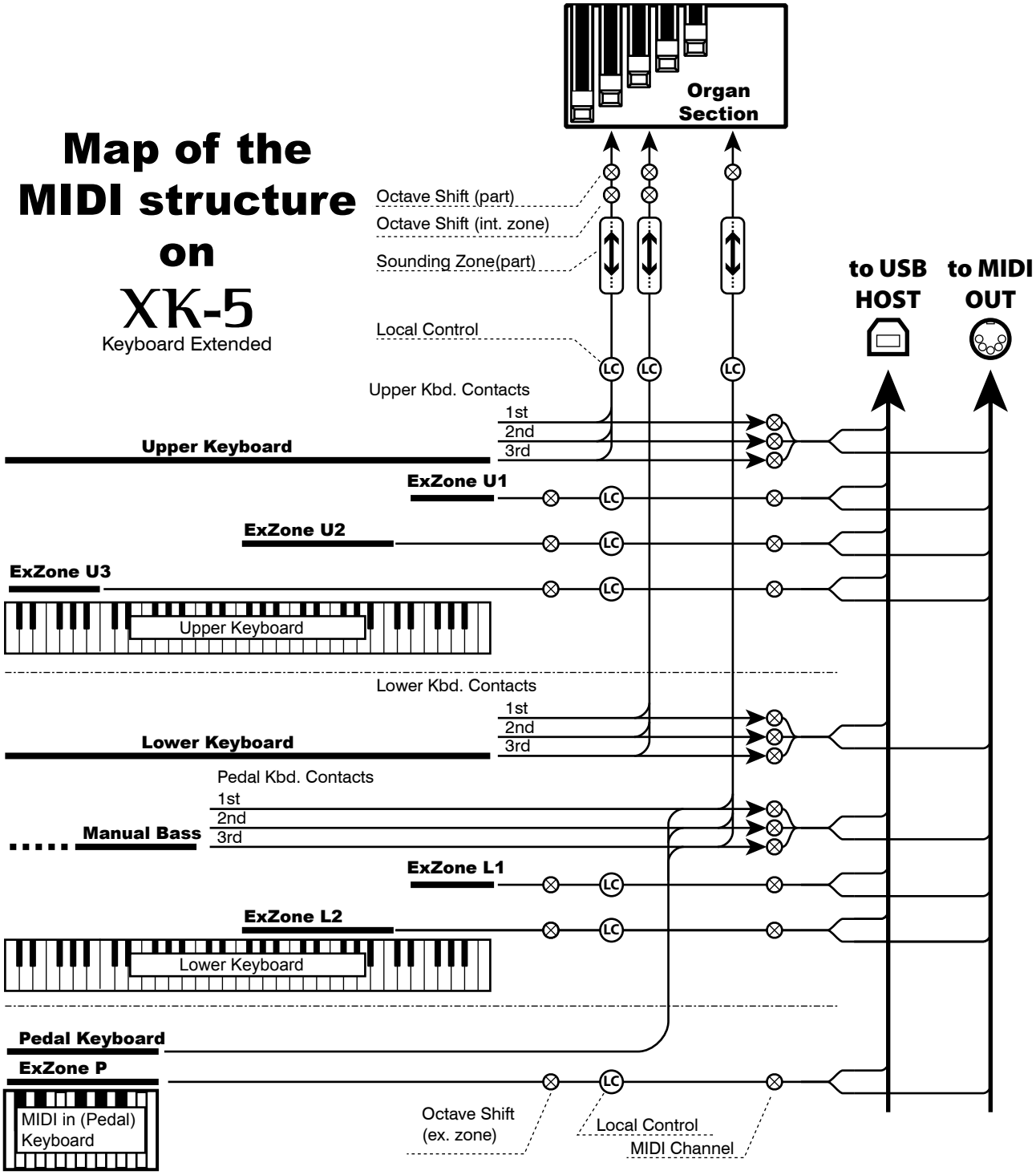
エクスターナルゾーンは全部で6つあり、その内訳はアパー鍵盤用に3、ロワー鍵盤用に2、ペダル鍵盤用に1つです。

●拡張された鍵盤

LOWER及びPEDALパート用に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はなくMIDI 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。

Map of the MIDI structure on XK-5

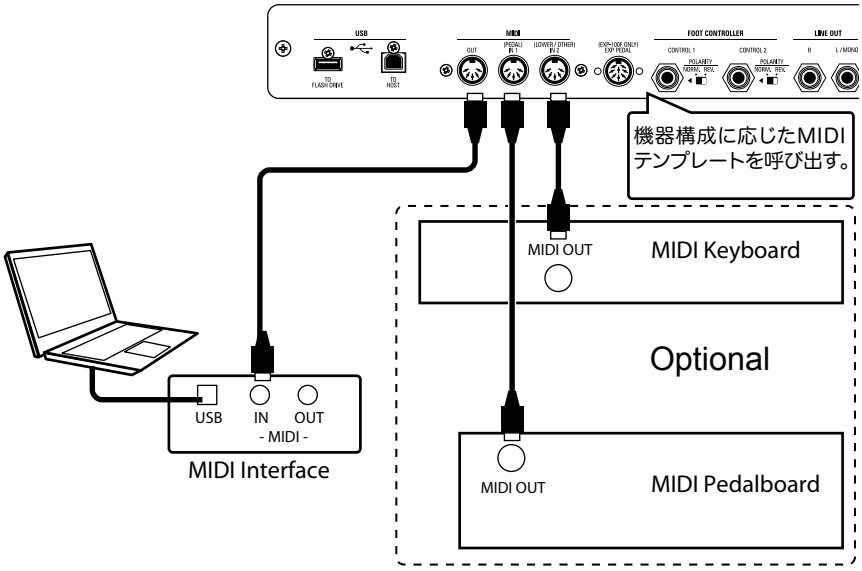
Keyboard Extended



外部シーケンサーを使用する

本機にシーケンサーや DAW がインストールされたコンピューターを接続し、演奏を記録／再生する方法です。

●シーケンサーまたは DAW に演奏を記録する



本機にロワー鍵盤やペダル鍵盤をMIDIケーブルで接続した場合、必要なMIDI INジャックの数が本機に用意された数を超えるため、録／再でつなぎ替えが必要です。

1. 図のように接続します。
2. MIDI テンプレートで “Use Ex.” 以外（ご使用環境に応じて、“Basic”、”Two Manual”, “Pedal KBD”, “3KBD” のいずれか ）を呼び出します。（P. 128）

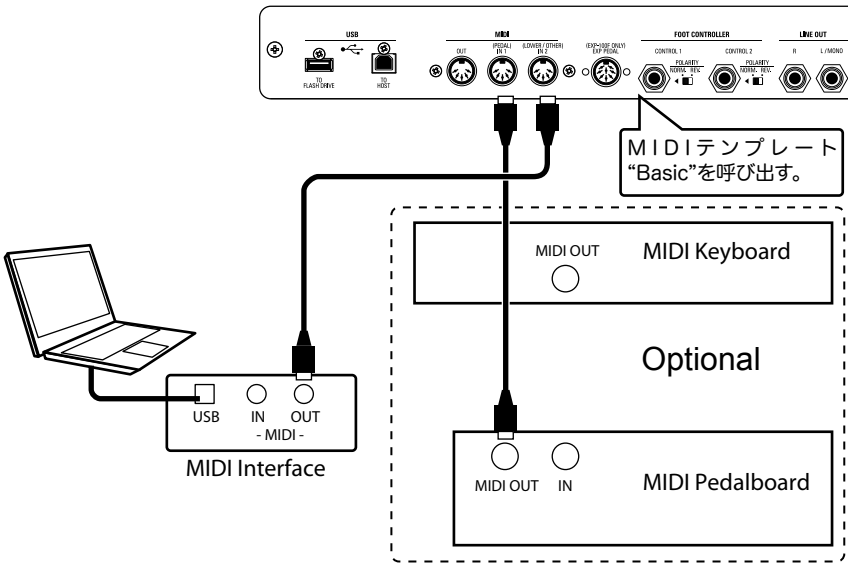
この接続の場合、エクスターナルゾーンのコントロールを含んだ演奏を記録することはできません。

3. シーケンサー／ DAW の MIDI チャンネルを設定します。

UPPERパートのみを使用する場合は、チャンネル1を記録します。全3パートを使用する場合は、UPPER、LOWER、PEDALパート用にそれぞれチャンネル1、2、3（初期値）を記録状態にします。

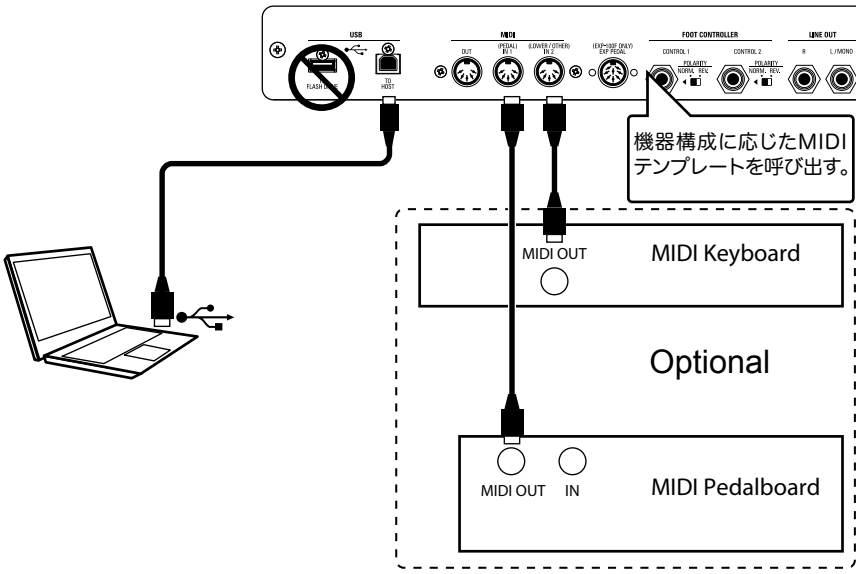
4. シーケンサー／ DAW の記録を開始します。
5. 必要に応じてメモリーダンプを送信します。
6. 演奏を開始します。

●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. 128）
3. シーケンサー／ DAW の再生を開始します。

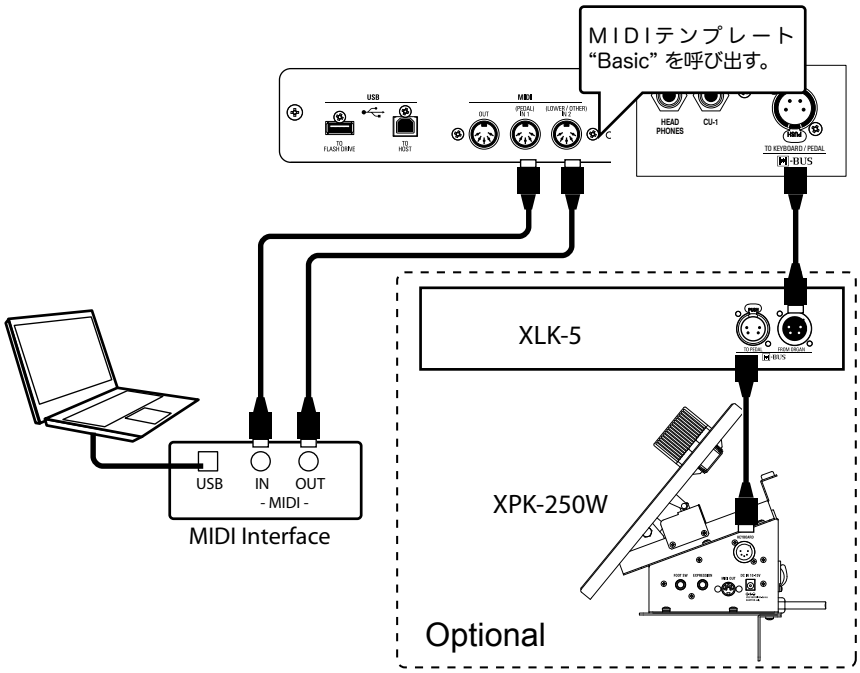
● USB 経由でシーケンサーまたは DAW に演奏を記録する



本機をUSBケーブル経由でコンピューターに接続すると、録／再のたびにMIDIケーブルをつなぎ替える手間を省けます。

❖ **雑音を防ぐため、USB オーディオの使用中は USB メモリーを外してください。**

● XLK-5、XPK-250W を使った演奏を記録／再生する

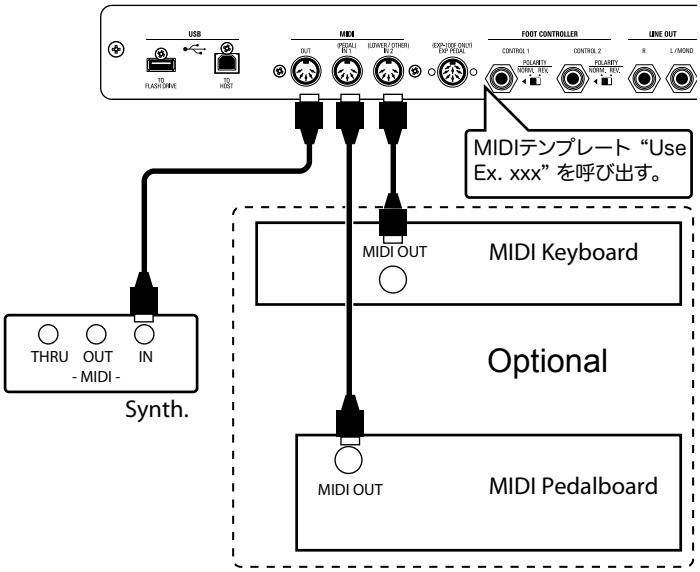


ロワー鍵盤とペダル鍵盤を -BUSで接続した場合は、シーケンサー／コンピューターとの接続がMIDIケーブル経由であっても、録／再のたびにMIDIケーブルをつなぎ替える必要はありません。

MIDI 音源モジュールを使う

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。

基本的な接続



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。

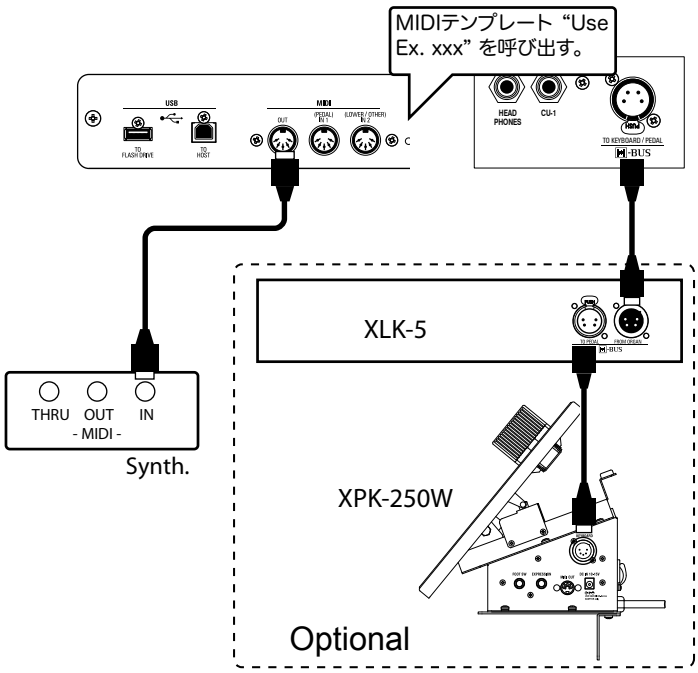
2. MIDI テンプレート “Use Ex. xxx” を呼び出します。(P. 128)

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。



ロワー鍵盤とペダル鍵盤にMIDIキーボードではなくXLK-5とXPK-250Wを使用している場合は、図のように接続します。

tips

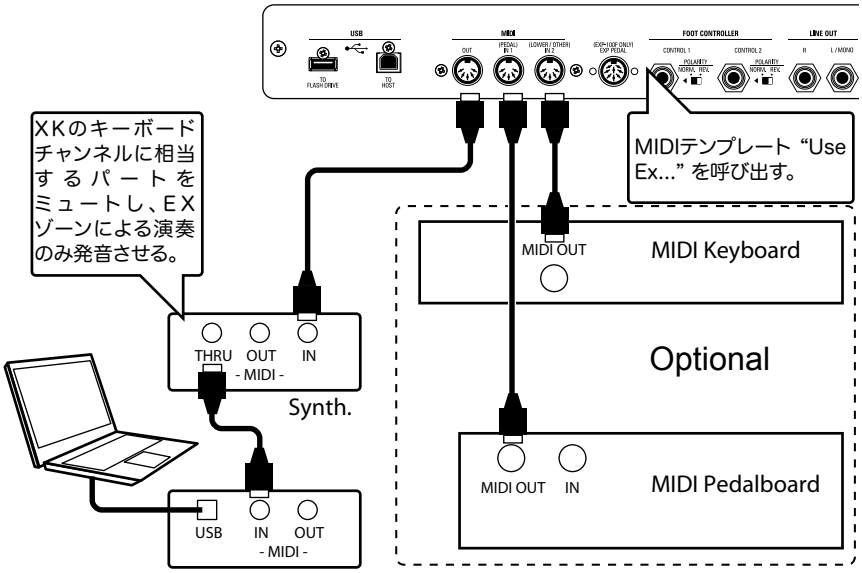
エクスターナルゾーンの発音点

エクスターナルゾーンはドローバー音色よりも鍵盤のキーを若干深く押した点で発音します。

これは、エクスターナルゾーンにベロシティ情報を出力するためです。

演奏の記録／再生

●シーケンサーまたは DAW に演奏を記録する



XK のローカルコントロールは "ON" に、DAW のエコーは "OFF" に設定する。

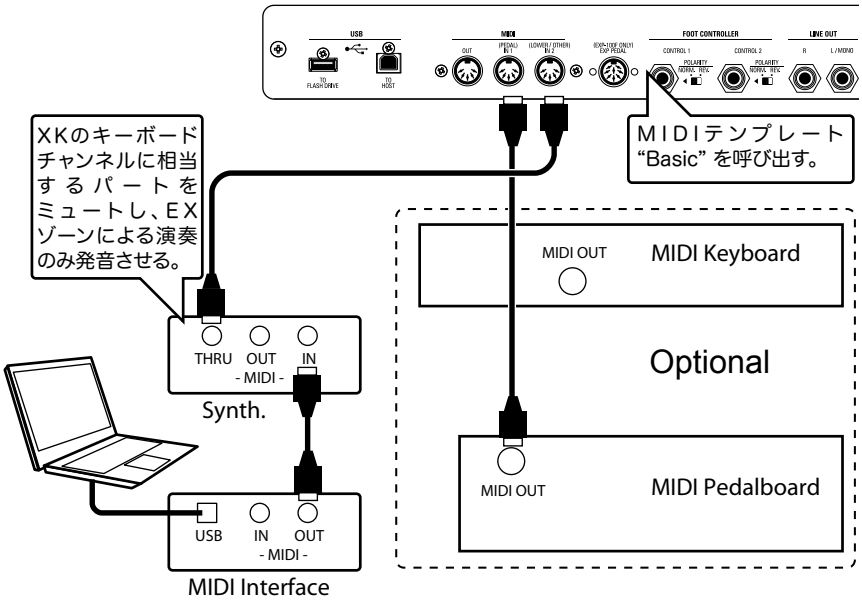
本機のMIDIテンプレートで、“Use Ex...”を環境に応じて選びます。

キーボードチャンネルが“OFF”に設定されますので、記録再生用にキーボードチャンネル（TX及びRX）をUPPER、LOWER、PEDAL共に設定します。

外部MIDI音源モジュールは、エクスターナルゾーンの情報でのみ発音するよう、本機のキーボードチャンネルに該当するMIDIチャンネルを受信しないよう設定します。

シーケンサーまたはコンピューターは、キーボードチャンネルとエクスターナルゾーンチャンネルの両方を記録します。

●シーケンサーまたはコンピューターで演奏を再生する



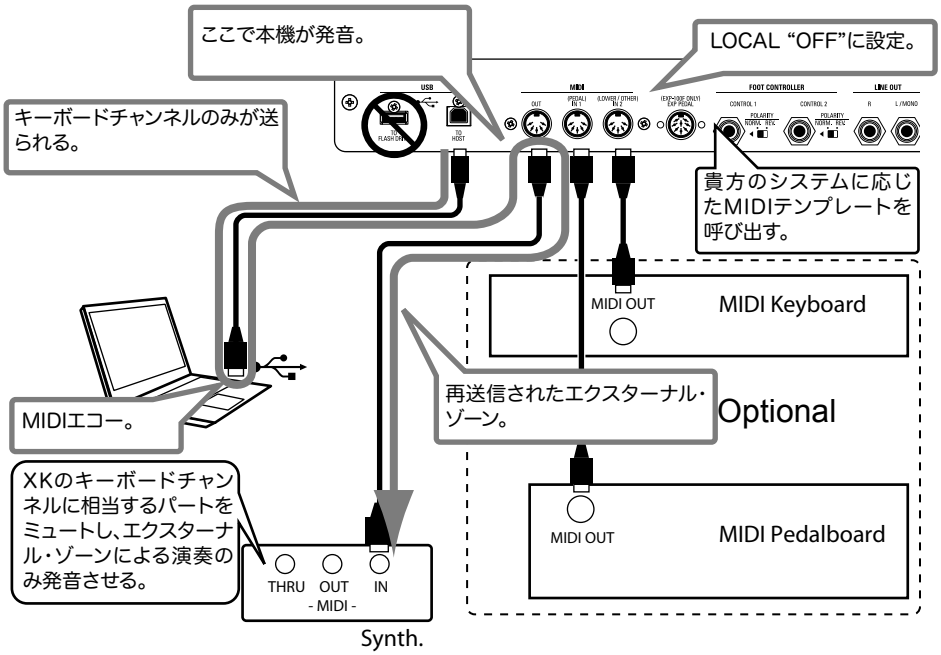
本機のMIDIテンプレートで、“Basic”を選びます。

シーケンサーまたはコンピューターは、キーボードチャンネルとエクスターナルゾーンチャンネルの両方を再生します。

外部MIDI音源モジュールは、エクスターナルゾーンの情報でのみ発音するよう、本機のキーボードチャンネルに該当するMIDIチャンネルを受信しないよう設定します

本機はキーボードチャンネルの再生に従って発音します。

● USB 経由でシーケンサーまたは DAW に演奏を記録する



❖ **雑音を防ぐため、USB オーディオの使用中は USB メモリーを外してください。**

本機をUSBケーブル経由でコンピューターに接続すると、録／再のたびにMIDIケーブルをつなぎ替える手間を省けます。

本機のローカルコントロールを“OFF”に設定すると、キーボードチャンネルで受信した情報はローカルとして扱われ、エクスターナルゾーンへ各パラメーターに従って再送信が行われます。

本機のMIDIテンプレートで、“Use Ex...”を環境に応じて選びます。

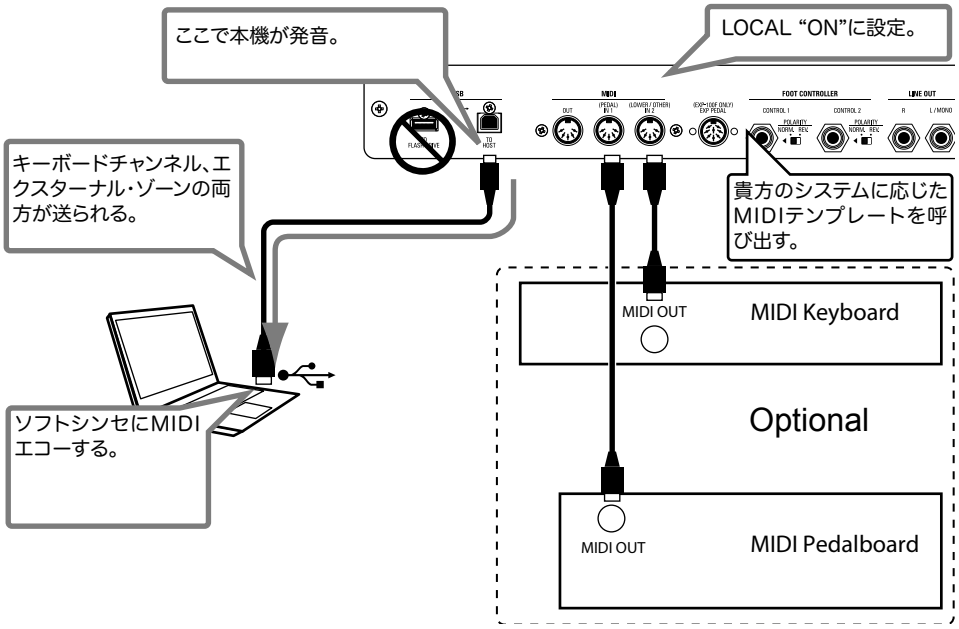
キーボードチャンネルが“OFF”に設定されますので、記録再生用にキーボードチャンネル（TX及びRX）をUPPER、LOWER、PEDAL共に設定します。

本機のローカルコントロールを“OFF”に設定します。

シーケンサー／コンピューターのエコーをONに設定します。

外部MIDI音源モジュールは、エクスターナルゾーンの情報でのみ発音するよう、本機のキーボードチャンネルに該当するMIDIチャンネルを受信しないよう設定します。

シーケンサーまたはコンピューターは、キーボードチャンネルのみを記録します。



エクスターナルゾーンで発音させたいMIDI音源がコンピューター内のソフトウェアシンセサイザーの場合、本機のローカルコントロールを“ON”に設定します。

本機のローカルコントロールを“ON”に設定すると、本機の鍵盤演奏がエクスターナルゾーンへ各パラメーターに従って送信されます。

本機のMIDIテンプレートで、“Use Ex...”を環境に応じて選びます。

キーボードチャンネルが“OFF”に設定されますので、記録再生用にキーボードチャンネル（TX及びRX）をUPPER、LOWER、PEDAL共に設定します。

本機のローカルコントロールを“ON”に設定します。

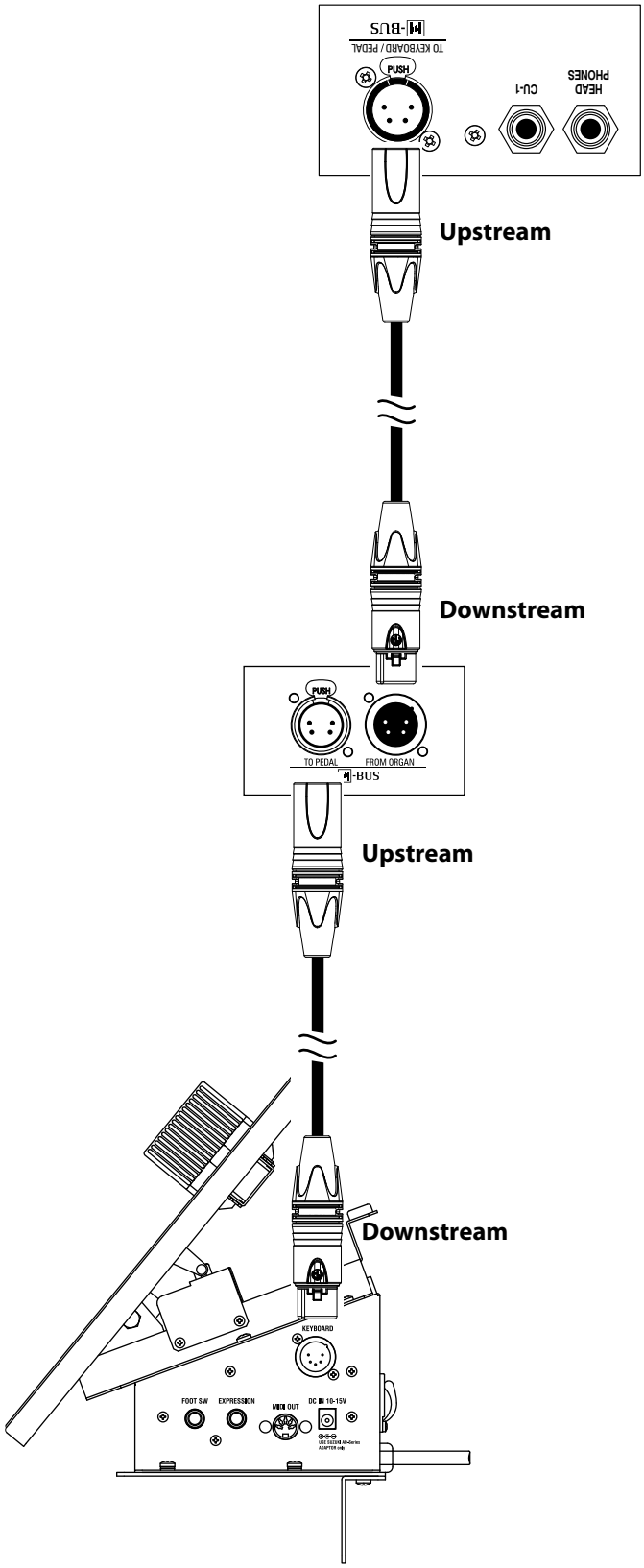
シーケンサー／コンピューターのエコーを、ソフトウェアシンセサイザーが発音するように設定します。

シーケンサーまたはコンピューターは、キーボードチャンネルとエクスターナルゾーンチャンネルの、両方を記録します。

H-BUS（バス）について

本機は、演奏信号の送受信のほか電源の供給も行う当社独自のH-BUS規格を採用しています。

接続には専用のH-BUSケーブルを使用します。このケーブルのコネクターは、「上り」「下り」で形状が異なります。

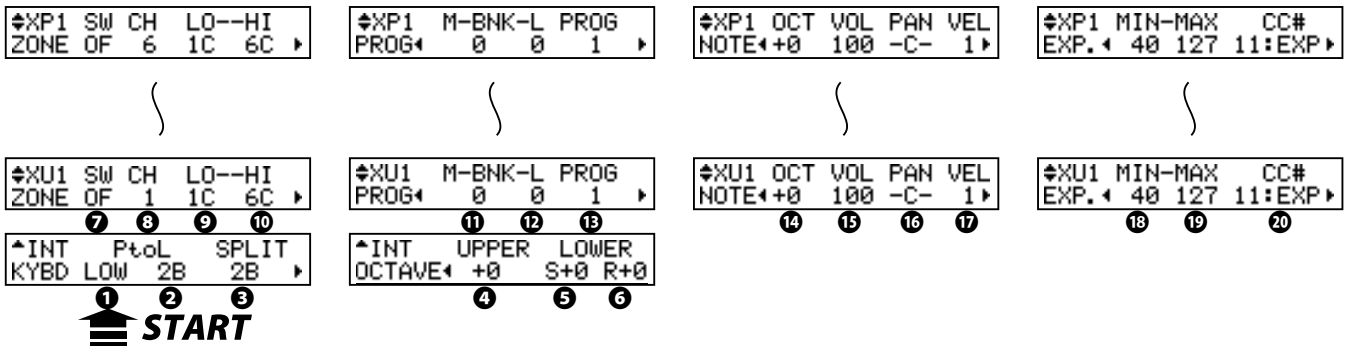


ZONES（ゾーン）

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1段の鍵盤上で使い分けることができます。

また、MIDI INジャック、KEYBOARDジャックに接続された各キーボードも、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。



■画面左上の表示は?

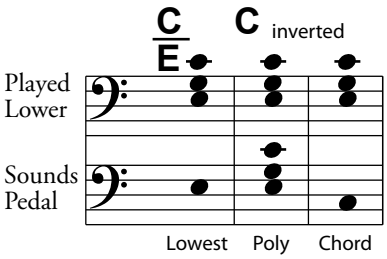
ゾーン画面の左上には、現在操作しようとしているゾーンが表示されます。

INT: インターナルゾーン
XUn: エクスターナルゾーン（アパー鍵盤のn番）1〜3
XLn: エクスターナルゾーン（ロワー鍵盤のn番）1〜2
XPn: エクスターナルゾーン（ペダル鍵盤のn番）1

■インターナルゾーン

❶ ペダル・トゥ・ロワー - モード

ペダル・トゥ・ロワー機能（P. 37）の発音方法を設定します。



LOW: LOWERパートで和音が弾かれた場合、PEDALパートは最低音のみが発音します。

POLY: LOWERパートで弾かれた通りにPEDALパートが発音します。

CHRD: LOWERパートで和音が弾かれた場合、PEDALパートはコードを解析し最適なベース音を発音します。

❷ ペダル・トゥ・ロワー - リミット

ペダル・トゥ・ロワー機能が働く上限ノートを設定します。

❸ スプリットポイント

スプリット機能（P. 37）を使用した際に、LOWERパートの上限ノートを設定します。

❹ オクターブ - UPPER

UPPERパートのオクターブを設定します。

❺ オクターブ - LOWER on SPLIT

LOWERパートのオクターブを設定します。スプリット機能を使った内蔵鍵盤に対して働きます。

❻ オクターブ - LOWER on REAL

LOWERパートのオクターブを設定します。ロワー鍵盤を拡張した場合に働きます。

■エクスターナルゾーン

❼ 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。

❽ 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。

❾ ゾーン - ロー

❿ 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。

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。

NOTE: ❾及び❿は [RECORD] ボタンを押しながら鍵盤の希望するキーを押すことでも設定できます。

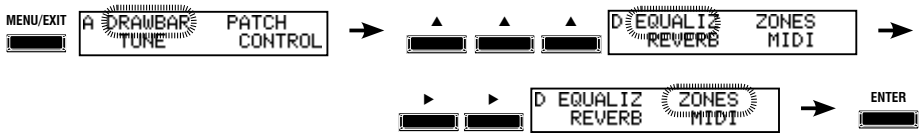
⓫ プログラム - バンク MSB

⓬ プログラム - バンク LSB

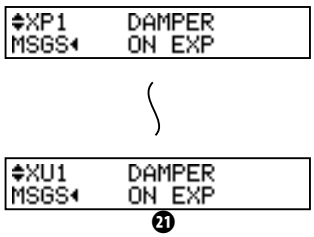
⓭ プログラム - プログラムチェンジ

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。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



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。設定範囲は0〜127です。

但し、CC#⑳が“7:VOL”になっている場合、この設定値は無効です。

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〜R63が設定できます。

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。

MIN（ミニマム）は0〜63、MAX（マキシマム）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。OFF、7:VOL（ボリューム）、11: E X P（エクスプレッション）が選択できます。

㉑ メッセージ - ダンパー

このゾーンへダンパー情報を送信するソースを設定します。

OFF: 送信しません。
CTRL1:
CTRL1端子に接続されたフットコントローラー
CTRL2:
CTRL2端子に接続されたフットコントローラー
ON EXP
エクスプレッションペダルに付属するフットスイッチ

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。

送信メッセージをオン／オフ

接続される外部MIDI機器によっては、本機が送信するMIDIメッセージによって不本意な動作をするかもしれません。個別のMIDIメッセージをオン／オフすることによって、それらを回避できることがあります。

- パッチごとにオン／オフできるMIDIメッセージ：
  ノート、エクスプレッション、ダンパー（本頁）
- 一括してオン／オフされるMIDIメッセージ：
  バンクセレクト、プログラムチェンジ、ボリューム、パン
  （P. 128）

パニック機能とパラメーターのリロード

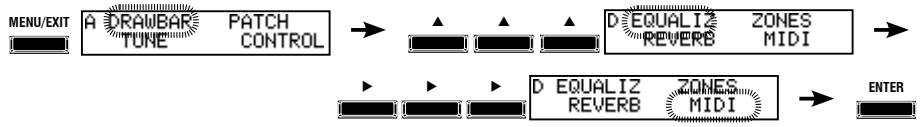
MIDIシステムに問題が発生した場合、音の鳴りっぱなしが起こることがあります。本機と外部MIDI機器を接続した場合は、本機の設定内容とMIDI機器の設定内容との乖離が起こることがあります。

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。

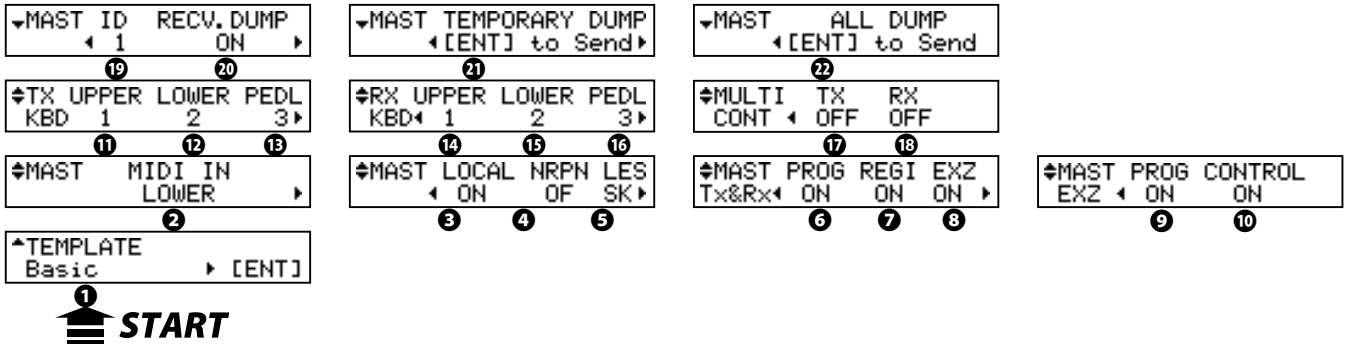
MIDI（ミディ）

この画面では、MIDI の基本的な設定と、メモリーダンプの操作を行います。

この画面に来るには：



画面内の操作方法は機能画面（P. 68）をご覧ください。



■ MIDI テンプレート

❶ 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. 148)をご覧ください。

■マスター

❷ MIDI IN

MIDI IN LOWER/OTHERジャックの機能を切り替えます。

MIDI IN PEDALジャックは、このパラメーターに関わらずPEDALパート専用です。

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。基本的に再送信は行われません。

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。
スプリット機能は無効、内蔵鍵盤はUPPERとして動作します。

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。
スプリット機能は無効、内蔵鍵盤はLOWERとして動作します。

❸ ローカル

ローカルコントロールをオン／オフします。

ON: 本体の鍵盤と音源、本体の鍵盤とエクスターナルゾーンとは接続された状態になります。
キーボードチャンネルで受信した演奏情報は発音のみに使われ、再送信されません。

OFF: 本体の鍵盤と音源、本体の鍵盤とエクスターナルゾーンが切り離され、鍵盤を弾いても発音しません。
キーボードチャンネルで受信した演奏情報が、エクスターナルゾーンへ再送信されます。

❹ NRPN

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。

❺ 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。

XK:
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（パッチを選択した際）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。

❻ 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。

❼ 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。

❽ 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。

❾ エクスターナルゾーン - プログラムチェンジ

エクスターナルゾーンへのプログラムチェンジやバンクセレクトの送信を一括してオン／オフします。

❿ エクスターナルゾーン - コントロールチェンジ

エクスターナルゾーンへのボリュームやパンの送信を一括してオン／オフします。

その他のパラメーター（ノートデータ、エクスプレッション、ダンパー）はZONE機能画面でパッチごとにオン／オフを設定します。

■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。

⓫ 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。

⓬ T X LOWER

LOWERパートの演奏情報の送信用チャンネル。

⓭ T X PEDAL

PEDALパートの演奏情報の送信用チャンネル。

⓮ R X UPPER

UPPERパートの演奏情報、本機のコントロール情報の受信用チャンネル。

⓯ R X LOWER

LOWERパートの演奏情報の受信用チャンネル。

⓰ R X PEDAL

PEDALパートの演奏情報の受信用チャンネル。

⓱ T X MULTI CONT
⓲ R X MULTI CONT

それぞれ、マルチコンタクトのMIDI送信／受信を行うかどうかを設定します。

ONにすると、上記で設定されたMIDIチャンネルに関わらず、以下のMIDIチャンネルで各コンタクトの情報が送信／受信されます。

Physical Contact	MIDI Channel
UPPER, First	1
UPPER, Second	2
UPPER, Third	3
LOWER, First	4
LOWER, Second	5
LOWER, Third	6
PEDAL, All	7

❖ **MIDI 信号の混乱を防ぐため、エクスターナルゾーン (P. 126) 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。**

■システム・エクスクルーシブ・メッセージ

⓳ デバイス ID

メモリーダンプ㉑㉒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。

⓴ 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。

㉑ 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及びUSB TO HOST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。

㉒ 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、全ての設定値がMIDI OUT及びUSB TO HOSTジャックから送信されます。

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

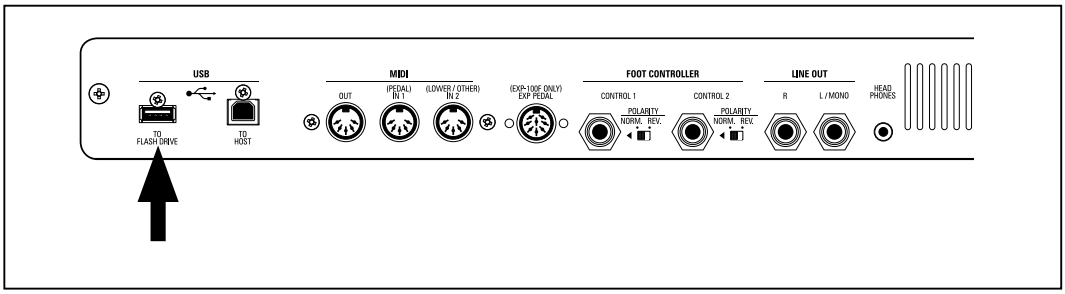
テンポラリー（現在の設定値）の、パッチパラメーター、グローバルパラメーター及びシステムパラメーターが送受信されます。

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を使用します。

設定を保存する

設定を保存する

本機全体の設定を「セットアップ」ファイルとして保存できます。セットアップの保存媒体として、背面の USB ジャックに装着する USB フラッシュメモリー（以下 USB メモリー）か、内蔵のインターナルメモリーを使用します。



セットアップファイル

- セットアップファイルの拡張子は“SET”です。
- セットアップファイルの容量は275キロバイトです。
- セットアップファイルは1つのUSBメモリー／インターナルメモリーに99個まで作成できます。

USB メモリー

使用可能な USB メモリー

USBメモリーには多数の種類があり、その全てが本機で使用できるわけではありません。本機で使用できるUSBメモリーの目安としては、32GB以下、MS-DOS FAT32で初期化された製品です。より詳細な情報は、下記Webサイトをご参照ください。

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

USB 端子の取り扱い

1. USBメモリーは正しい方向で、USBメモリーの上面を本機の上面と合わせて挿入してください。
2. アクセス中（“Please wait”が表示中）は、USBメモリーを抜いたり電源を切ったりしないでください。データが破損する恐れがあります。

フォルダー構造

本機にUSBメモリーを挿入すると、以下のフォルダーが自動的に作成されます。

インターナルメモリーも、フォルダー構造は同様です。

1. ルートに“hammond” - “xk5”
2. その下位に、“setup”、“system”

setup
セットアップファイルは、ここへ保存されます。

system
本機のシステムをアップデートする場合、ここへファイルを置きます。

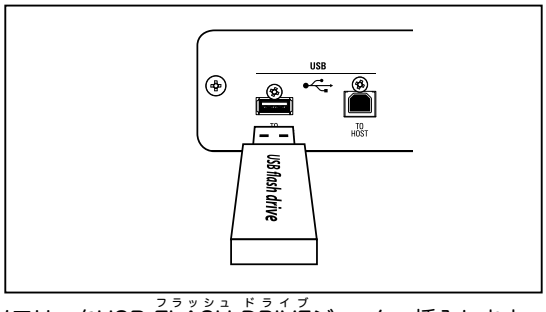
NOTE: 本機が読み取ることのできない形式の USB メモリーを挿入された場合、エラーメッセージが表示されます。

USB メモリーを初期化する

新しい USB メモリーは使う前に初期化する必要があります。以下の方法で行います。

❖ **この操作を行うと、USB メモリーの内容は全て失われます。**

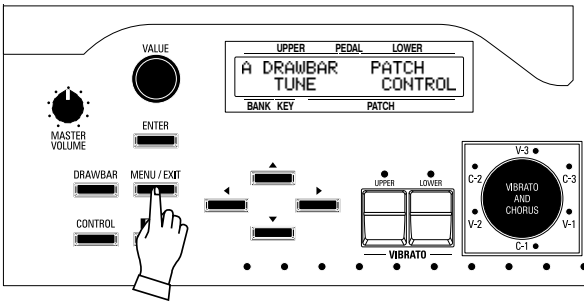
① USB メモリーを挿入する



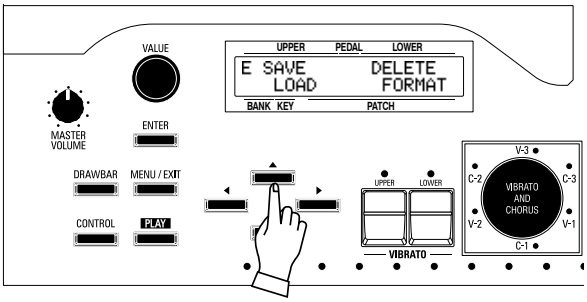
USBメモリーをUSB FLASH DRIVEジャックへ挿入します。

"Confirming USB. Please wait..."表示が消えるまでお待ちください。

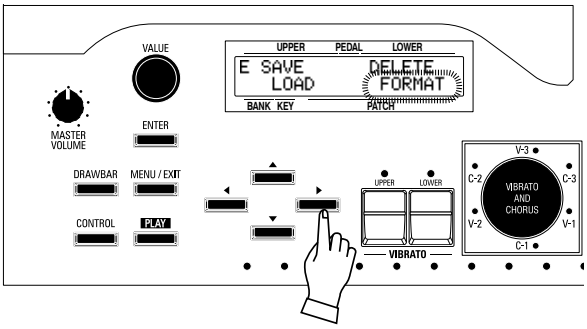
② フォーマット画面へ移動する



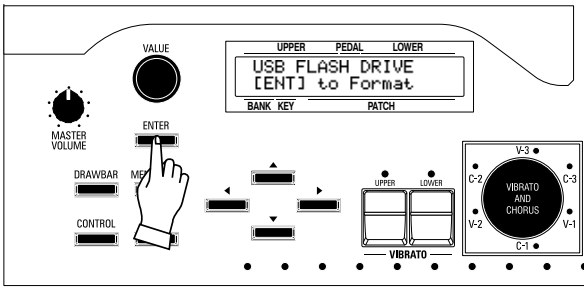
[MENU/EXIT] ボタンを押して、メニュー画面へ行きます。



[▲][▼]ボタンを使って、ページEへ行きます。

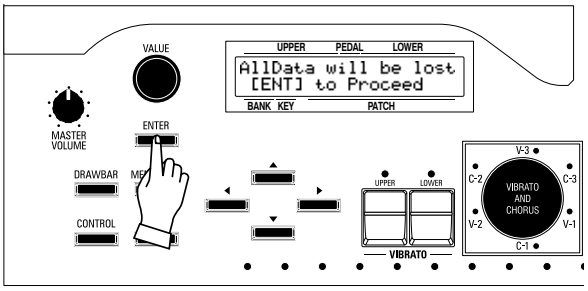


[▶]ボタンで"FORMAT"を選びます。



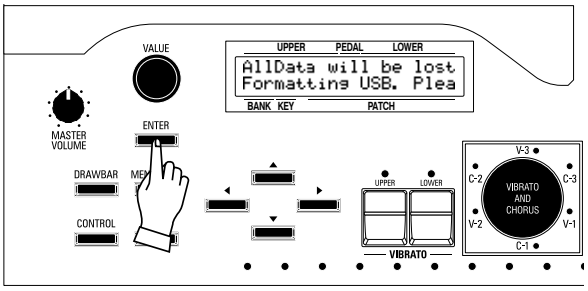
[ENTER]ボタンを押します。フォーマット画面へ来ました。

③ 確認する



[ENTER]ボタンを押します。確認メッセージが表示されます。

④ 確定する



[ENTER]ボタンを押します。

初期化が始まります。初期化には約3秒を要します。

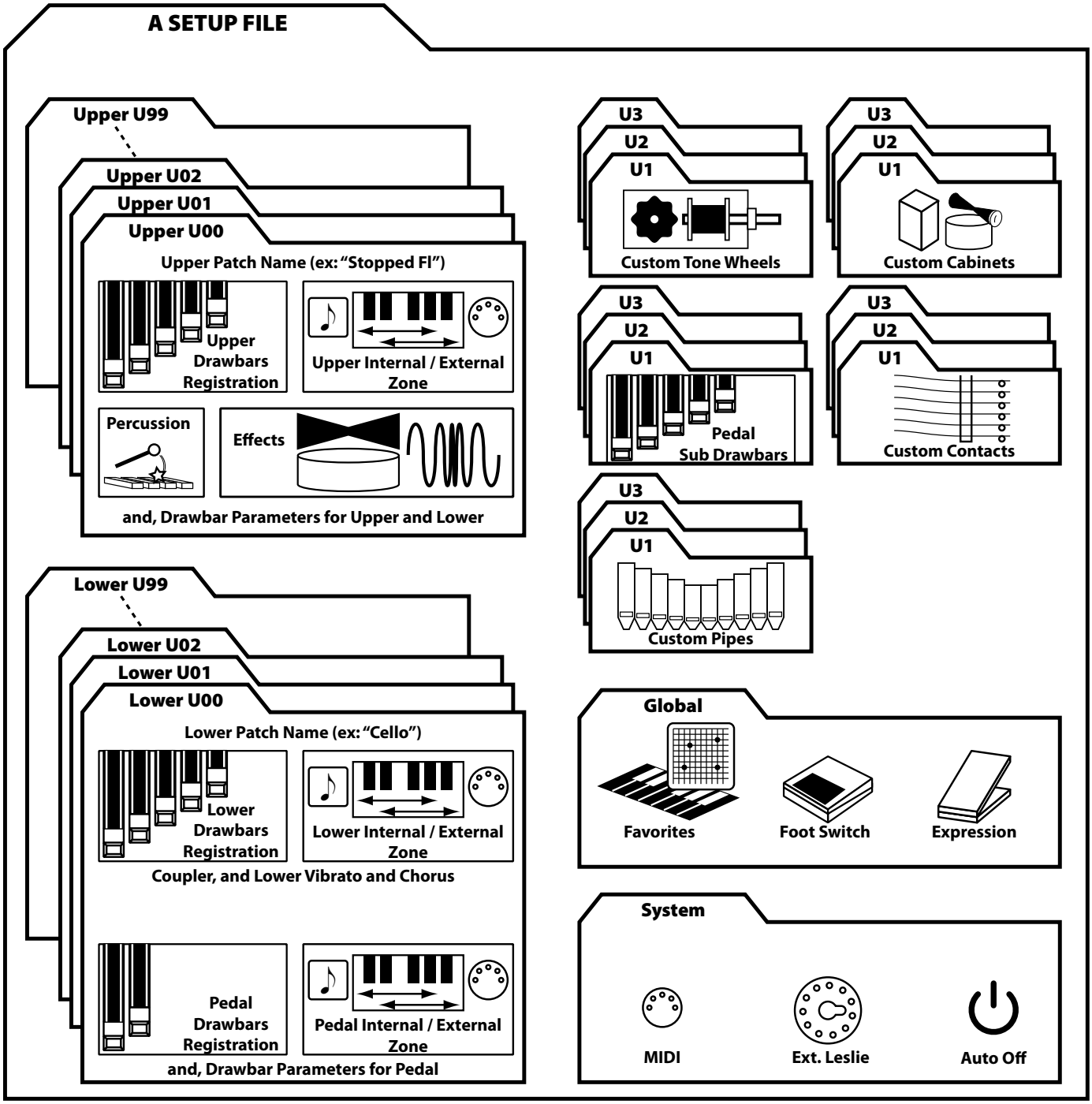
NOTE: 初期化を行わない場合には、[MENU/EXIT] ボタンを押します。

⑤ 完了

プレイ画面に戻るには、[PLAY]ボタンを押します。

セットアップファイル

本機の様々な設定は「セットアップファイル」というファイルで保存されます。
下の図は 1 つのセットアップファイルに含まれる内容です。



ファイルの保存はセットアップ単位で行われます。各要素のみを保存することはできません。

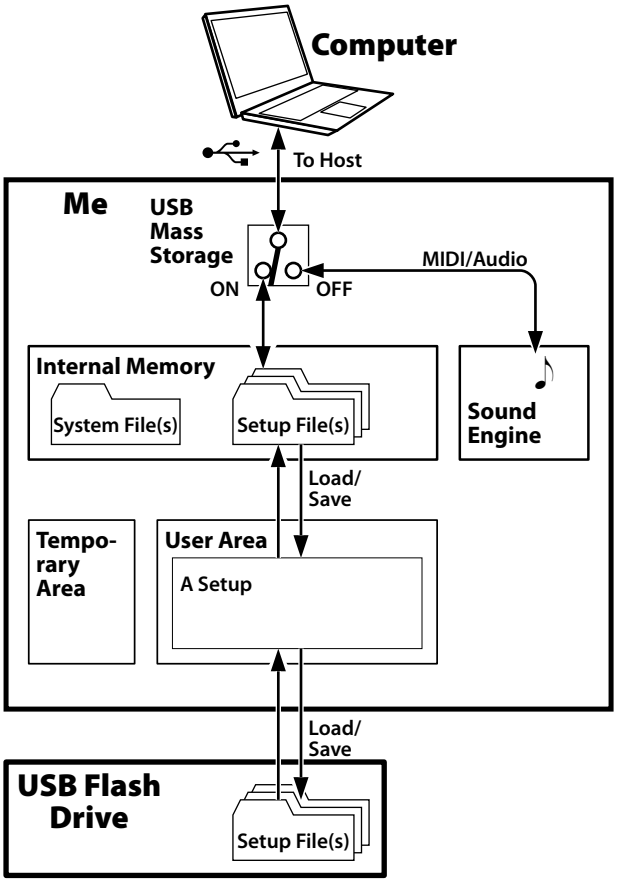
セットアップファイルを呼び出す際には、ファイル内の個別の要素（例えばトーンホイールセットのみ、ひとつのパッチなど）を抽出することができます。

USB マス・ストレージ

USB マス・ストレージとは

本機は、セットアップ・ファイルの保存先としてUSBメモリーの他に「インターナル・メモリー」を内蔵しています。

インターナル・メモリーは、USBメモリーと同様に保存／読み出しができるだけではなく、コンピューターとUSBケーブル経由でファイルのやりとりが行えます。これを、「USBマス・ストレージ」と呼びます。

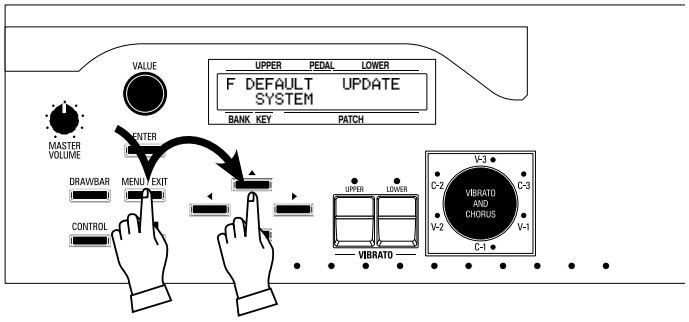


USB TO HOST（トゥ ホスト）ジャックの機能を切り替える

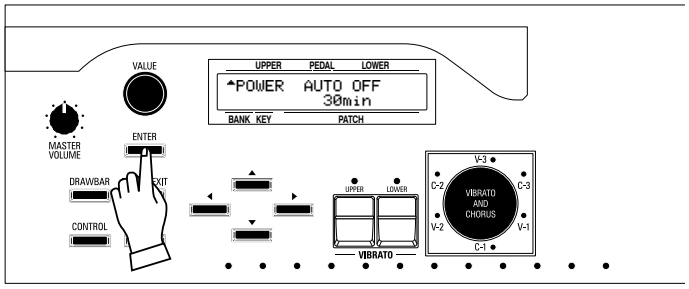
USB TO HOSTジャックは普段、コンピューターに対してMIDI（ミディ）及びオーディオ・ストリームの送受信に使われます。インターナルメモリーのファイルをやりとりするには、USBマス・ストレージをオンにします（左図上部）。

NOTE: USB マス・ストレージの使用中は、MIDI 及びオーディオ・ストリームの送受信は行えません。

① マス・ストレージ画面へ移動する

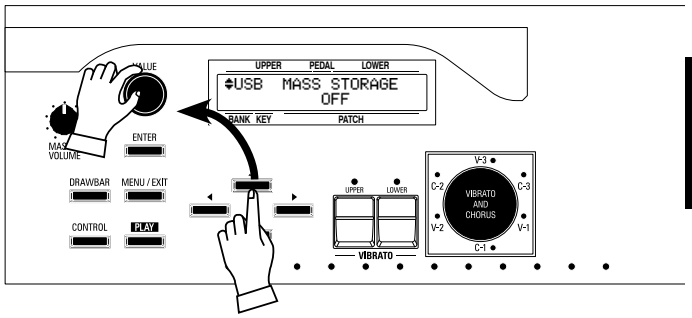


[MENU/EXIT（メニュー イグジット）]ボタンを押してメニューを表示させ、[▲]ボタンでページFの“SYSTEM（システム）”を選択します。



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

② モードを切り替える



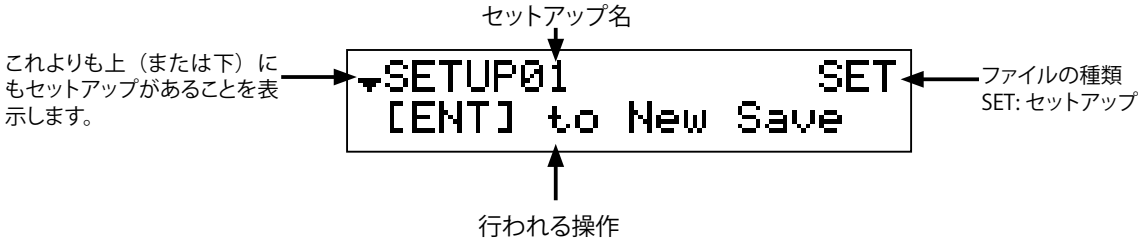
[▲]ボタンで“USB”ページを選択します。
MASS STORAGE（マス ストレージ）のON/OFF（オン オフ）を[VALUE（バリュー）]つまみで選択します。

セットアップを保存する

USB メモリー、インターナルメモリーへのセットアップの保存を行います。

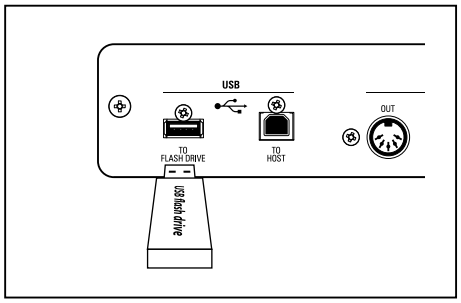
この画面へ来るには：

画面の見かた



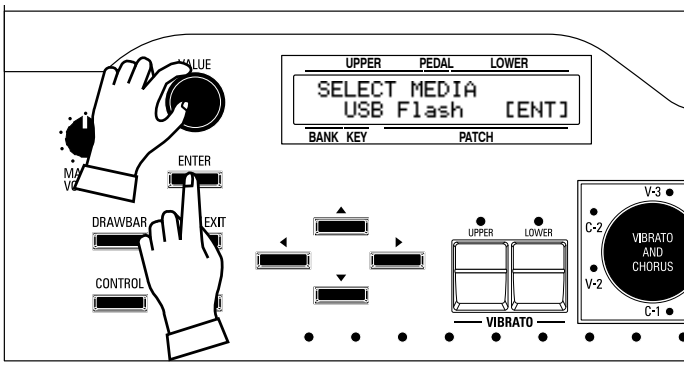
セットアップを保存する

① USB メモリーを挿入する



USBメモリーにセットアップを保存する場合は、USBメモリーが正しく挿入されていることを確認します。挿入されていない場合、セットアップの保存はインターナル・メモリーへ行われます。

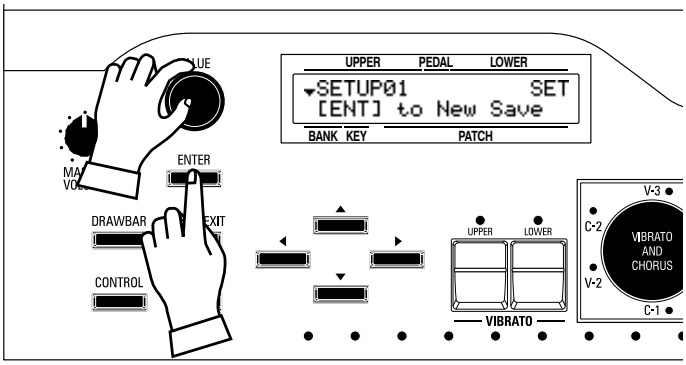
② 保存メディアを選択する



SAVE画面では最初に、保存先のメディアを問われます。
USB FlashまたはINTERNAL MEMを[VALUE]つまみで選択し、[ENTER]ボタンで確定します。

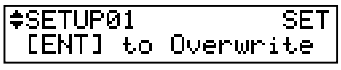
NOTE: USB メモリーが挿入されていない場合、この画面は表示されません。

③ 新規に保存する



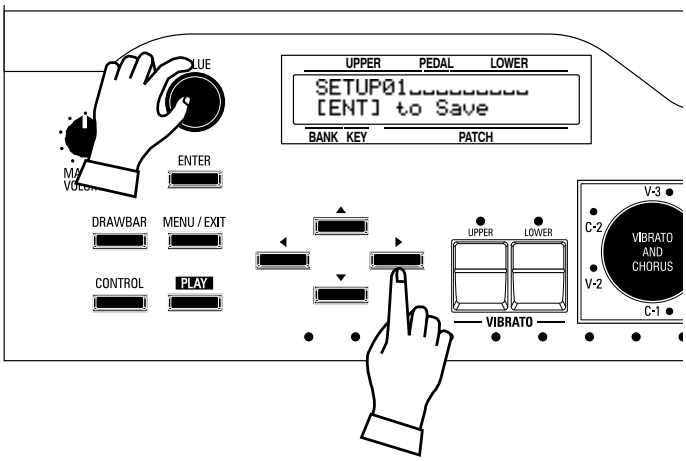
[▲]ボタンを何回か押し（または[VALUE]つまみで）、"New Save"を選び、[ENTER]ボタンを押します。

既存のファイルを上書きする



[▲][▼]ボタン（または[VALUE]つまみ）で、上書きしたいセットアップ・ファイルを選び、[ENTER]ボタンを押します。

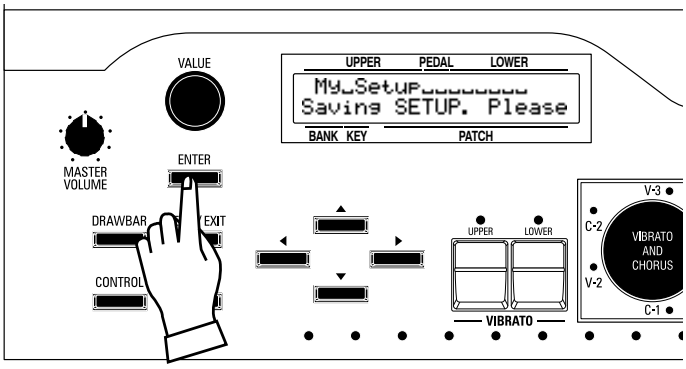
④名前を付ける



セットアップ名を尋ねられます。

仮の名前のままで良ければ次のステップへ進みます。名付けるのであれば[◀][▶]ボタンと[VALUE]つまみを使用し、16文字以内で名付けます。

⑤名前を付ける



[ENTER(エンター)]ボタンを押すと、保存が始まります。

⑥完了

```
⇕My Setup          SET
 [ENT] to Overwrite
```

保存が終わりました。

プレイ画面へ戻るには[PLAY(プレイ)]ボタンを押します。

tips ファイル名とセットアップ名

セットアップ名を変更したい場合は、コンピューターで行わず、本機を使って新しい名前で保存してください。

本機はセットアップファイルを保存する際、セットアップ名とファイル名が同名のファイルを生成します。

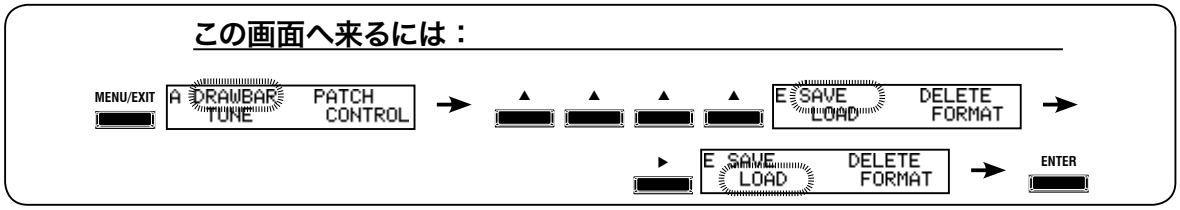
ファイル名はコンピューターから見えますが、セットアップ名はファイルの中にあり、見ることはできません。

ファイル名が変更されると、セットアップ名とファイル名とが乖離してしまいます。

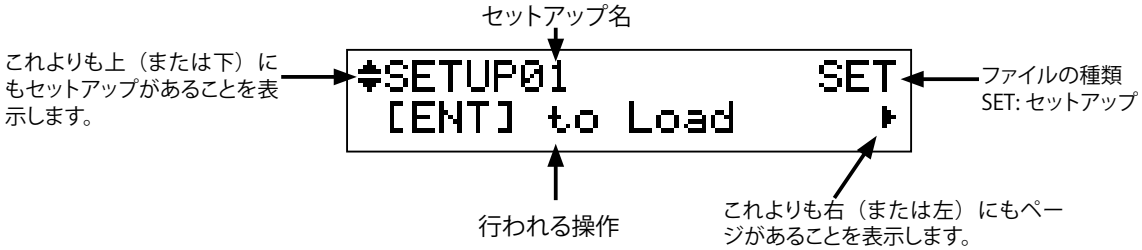
セットアップを呼び出す

USB メモリー、インターナルメモリーから本体へセットアップを呼び出します。

この画面へ来るには：



画面の見かた



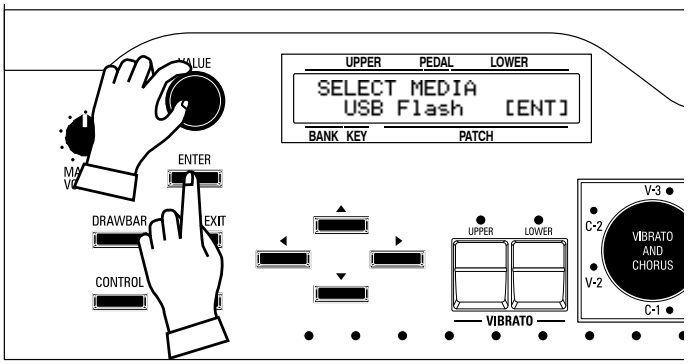
セットアップを呼び出す

❖ **セットアップを呼び出すと、本機の設定は呼び出された物に置き換わります。大切なデータはあらかじめ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メモリーからセットアップを呼び出す場合は、USBメモリーが正しく挿入されていることを確認します。挿入されていない場合、セットアップの呼び出しはインターナル・メモリーから行われます。

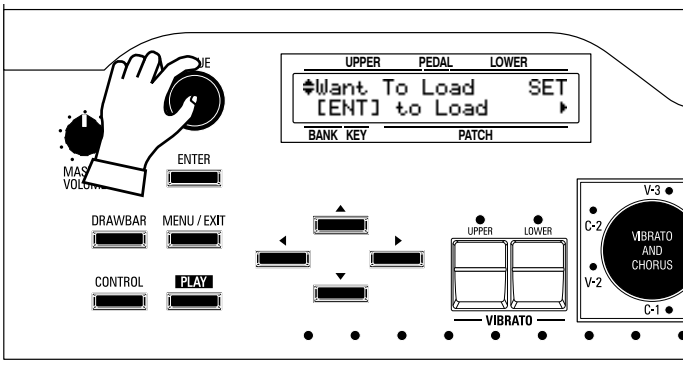
② 保存メディアを選択する



LOAD画面では最初に、保存先のメディアを問われます。
USB FlashまたはINTERNAL MEMを[VALUE]つまみで選択し、[ENTER]ボタンで確定します。

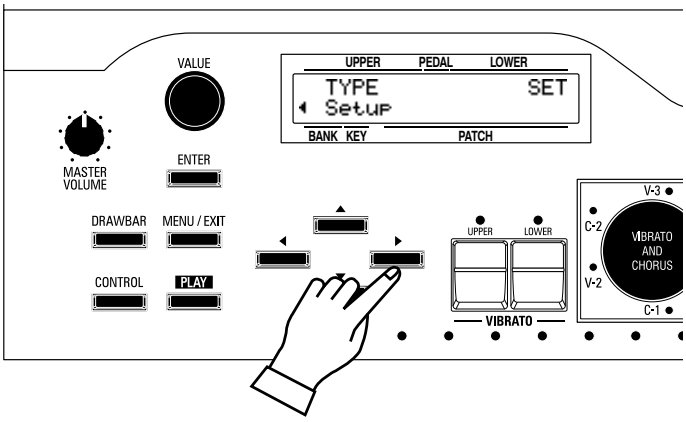
NOTE: USB メモリーが挿入されていない場合、この画面は表示されません。

③ セットアップ・ファイルを選択する



[▲][▼]ボタン（または[VALUE]つまみで）、呼び出したいセットアップ・ファイルを選びます。

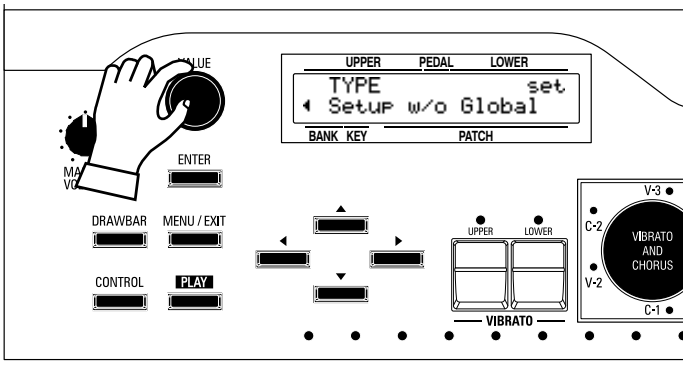
④ すべて／個別項目



セットアップ・ファイルの内容をすべて呼び出す場合は、ステップ7にお進みください。

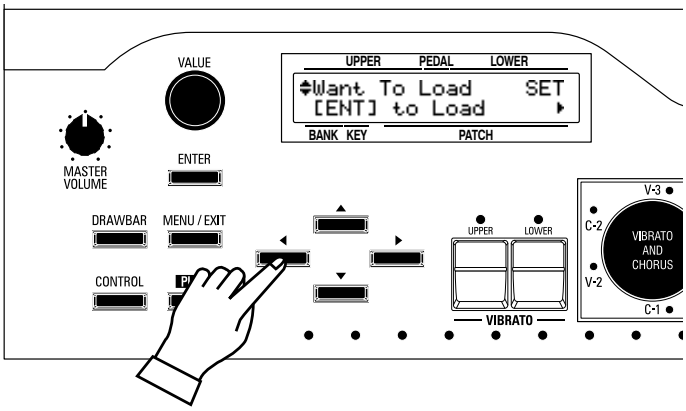
セットアップ・ファイル内の個別の項目を呼び出す場合は、[▶]ボタンを押してTYPEページへ行きます。

⑤ 項目を選択する



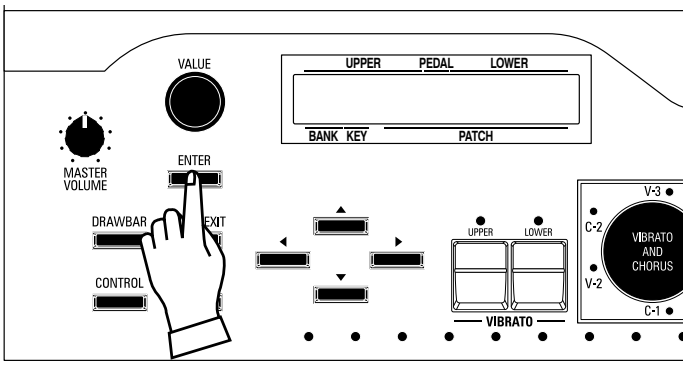
呼び出したい項目(P.134 参照)を[VALUE]つまみで選びます。

⑥ 元のページへ戻る



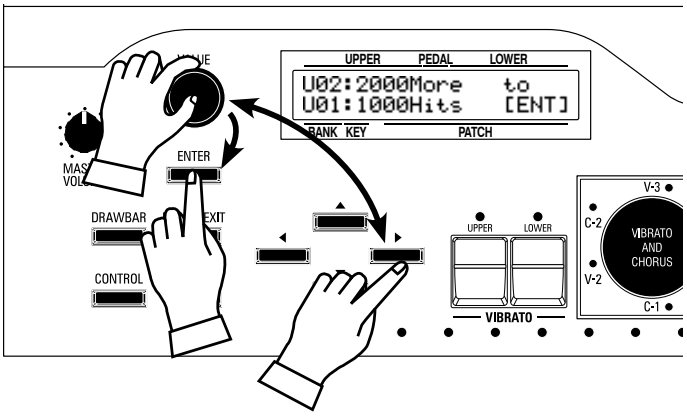
[◀]ボタンを押して、元のページへ戻ります。

⑦ 確定する



[ENTER]ボタンを押します。

⑧ パッチを選択する



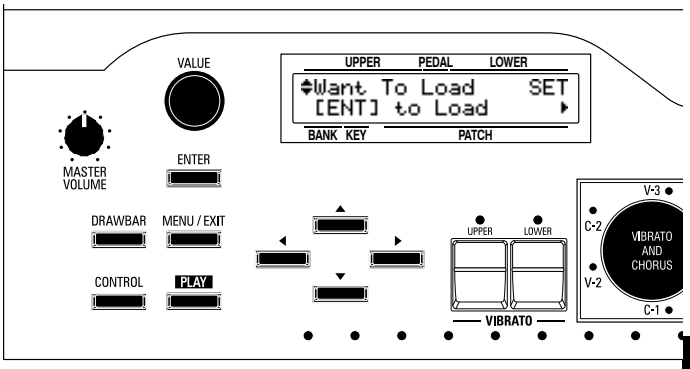
ステップ5でPatch(パッチ)を選ばれた場合、上記のページが表示されます。

「このセットアップ・ファイル内のあるパッチを、本体内のどのパッチ番号へ呼び出すか?」を[◀][▶]ボタンと[VALUE]つまみを使って設定し、[ENTER]ボタンを押します。

⑨ 呼び出し開始

"Loading(ローディング) xxx. Please(プリーズ) wait(ウェイト)"が表示され、セットアップ・ファイルの呼び出しが始まります。

⑩ 完了



呼び出しが終わりました。

プレイ画面へ戻るには[PLAY(プレイ)]ボタンを押します。

tips w / o(ウィズアウト) Global(グローバル)の使いかた

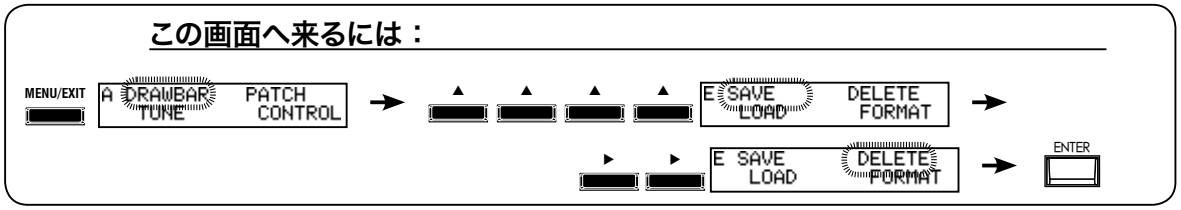
タイプの選択肢のうち、Setup w/o Global は「セットアップ全体、但しグローバルパラメーターとシステムパラメーターを除く」呼び出しを行います。

これはフットコントローラーや拡張鍵盤といった、環境が異なるユーザー間でセットアップファイルを交換する際に役立ちます。

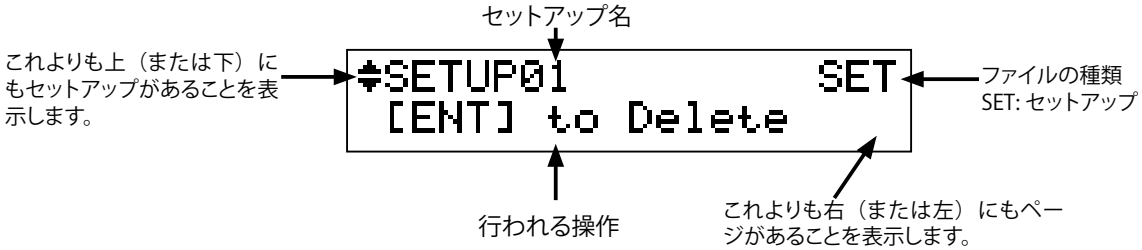
セットアップを削除する

USB メモリー、インターナル・メモリー内のセットアップの削除は、DELETE（デリート）画面で行います。

この画面へ来るには：



画面の見かた

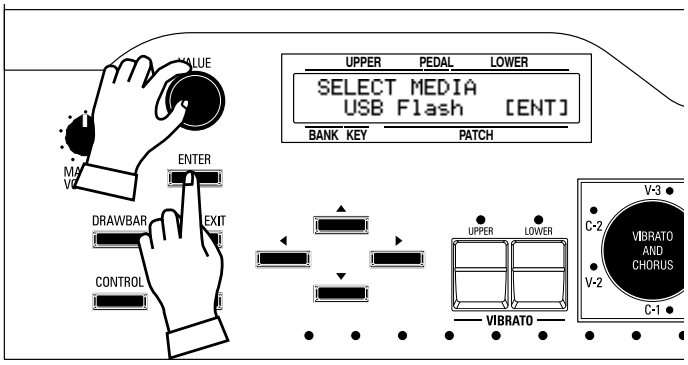


セットアップを削除する

① USB メモリーを挿入する

USBメモリーのセットアップを削除する場合は、USBメモリーが正しく挿入されていることを確認します。挿入されていない場合、インターナル・メモリーのセットアップが削除されます。

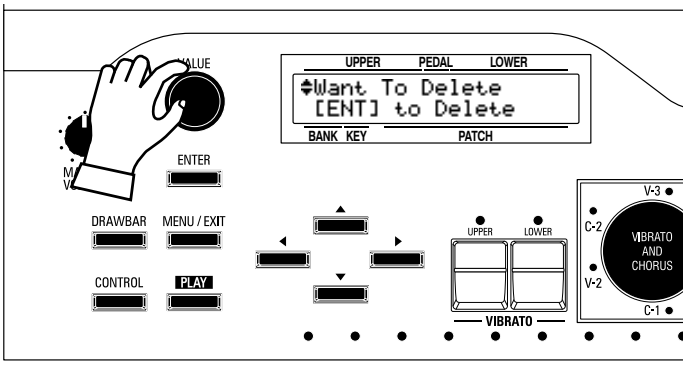
② 保存メディアを選択する



DELETE（デリート）画面では最初に、保存先のメディアを問われます。
USB Flash（フラッシュ）またはINTERNAL MEM（インターナル メモリー）を[VALUE（バリュー）]つまみで選択し、[ENTER（エンター）]ボタンで確定します。

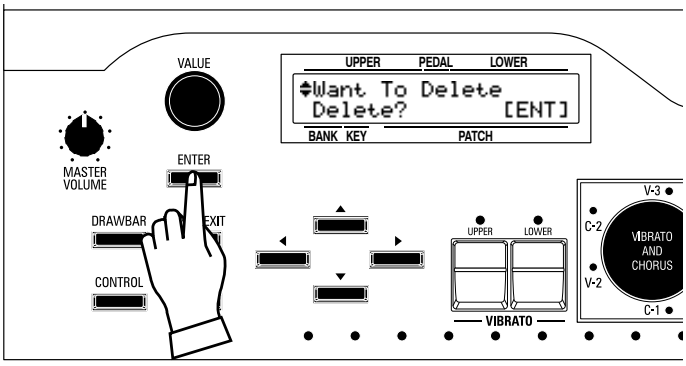
NOTE: USB メモリーが挿入されていない場合、この画面は表示されません。

③ セットアップ・ファイルを選択する



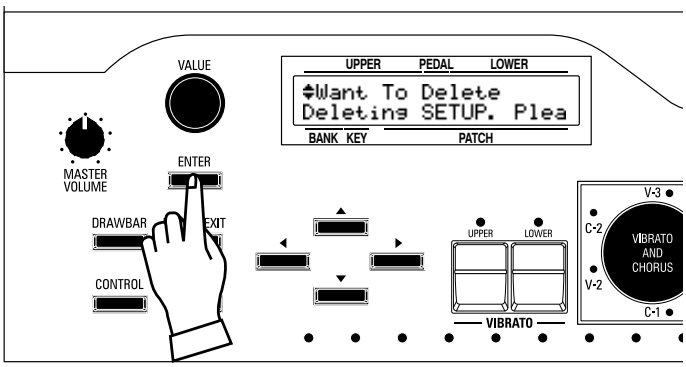
[▲][▼]ボタン又は[VALUE（バリュー）]つまみで削除するセットアップ・ファイルを選びます。

④ 確認する



[ENTER（エンター）]ボタンを押します。"Delete?（デリート）"が表示されます。

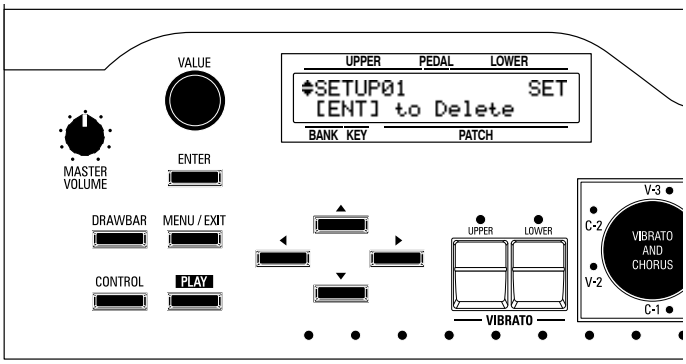
⑤確定する



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。

⑥完了



削除が終わりました。

プレイ画面へ戻るには[PLAY(プレイ)]ボタンを押します。

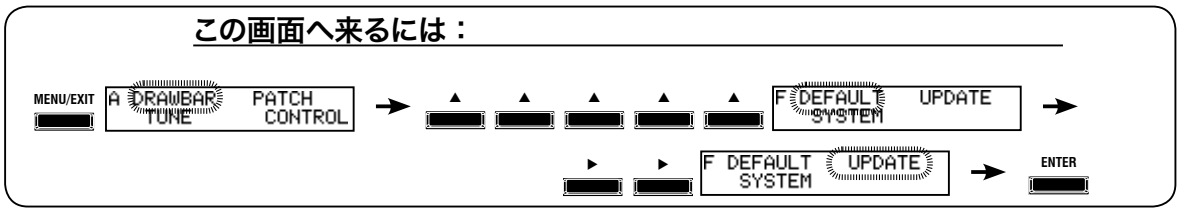
システムを更新する

この画面では USB メモリー、インターナル・メモリーから本体のシステム・ソフトウェア（以下システム）を更新します。

本機のシステムは品質向上のため改訂が行われることがあります。

更新を行うには、当社ウェブサイトよりアップデータ（改訂版のシステム）をダウンロードし、本機に読み込ませます。

この画面へ来るには：

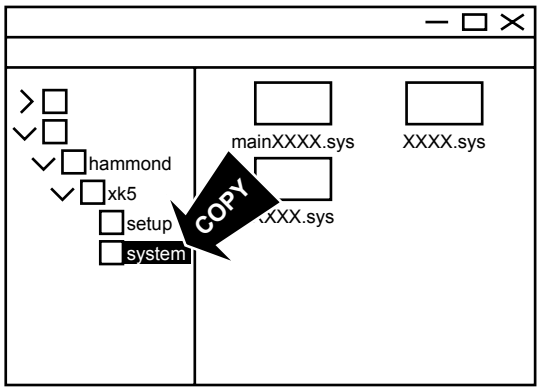


作業時間と電源の確保

更新作業は、充分な作業時間と安定した電源が確保された状態で行ってください。

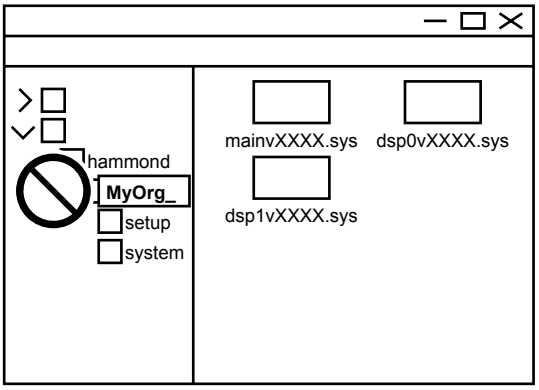
更新作業は最長で数十分かかり、途中で電源が切れた場合、本機が起動しなくなる恐れがあります。

① “SYS” ファイルをコピーする



アップデータが圧縮されている場合は展開し、その“sys”ファイルをUSBメモリーまたはインターナル・メモリーのsystemフォルダーへコピーします。

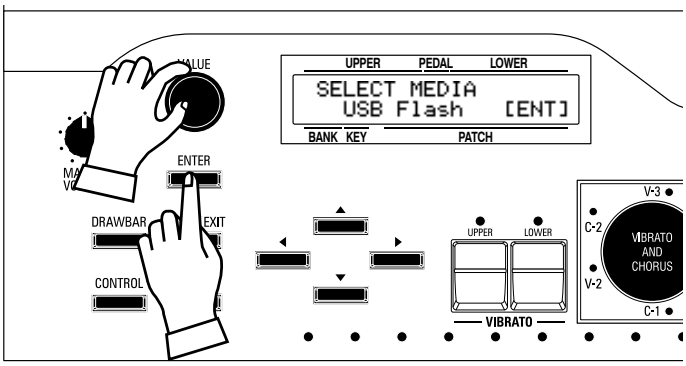
上図に示されたフォルダーを構成するため、USBメモリーはファイルをコピーする前に一旦本機へ挿入し、Confirming USB. Please Waitの表示が消えるまでお待ちください。



⚠注意

インターナル・メモリーは、フォルダーの名前変更、削除、またはフォーマットを行わないでください。故障の原因になります。

② 保存メディアを選択する



UPDATE画面では最初に、アップデータを読み込むメディアを問われます。

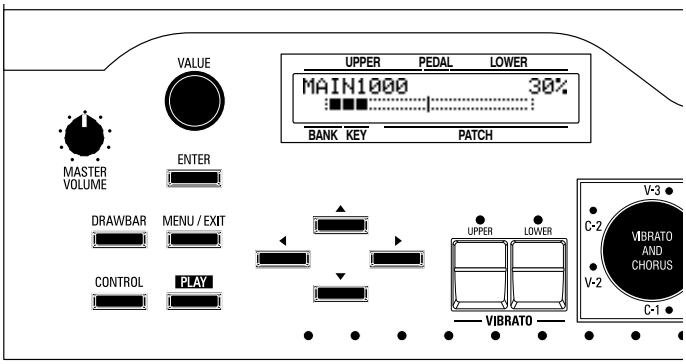
USB FlashまたはINTERNAL MEMを[VALUE]つまみで選択し、[ENTER]ボタンで確定します。

NOTE: USB メモリーが挿入されていない場合、この画面は表示されません。

■アップデータが見つからない

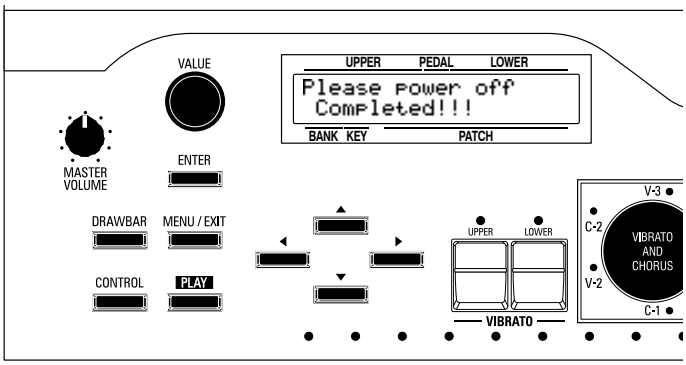
No system files.
選択されたメディアにアップデータが見つかりません。

③ 更新開始



更新作業中は、ディスプレイに進捗状況が表示されます。

④完了



“Please power off”（プリーズ パワー オフ）が表示されたら更新完了です。

電源スイッチを一旦切って入れ直すと、更新されたシステム・ソフトウェアで本機が起動します。

トラブルシューティング

◆ 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、本機の全パラメーターは工場出荷時の状態に初期化されます。

◆ 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。

・ 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。

◆ [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. 72)

◆ ドローバー操作が効かない。

・ コントロールモード、アサイナブルドローバーの設定が正しくない。→
それぞれを、好みの動作になるよう設定します。(P. 81)

◆ スプリットが動作しない。

・ MIDI IN が LOWER、UPPER に設定されている。→
MIDI IN を目的に応じて正しく設定します。(P. 128)

◆ ペダル・トゥ・ロワーが発音しない。

・ フットスイッチが "PEDAL TO LOWER" に設定されている。→
フットスイッチを踏むか、CONTROL 画面のフットスイッチ項目を別の機能に設定します。(P. 78)

・ 本機単体で使用し、かつスプリット機能が使われていない。→
スプリットを ON にします。(P. 58)

◆ 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. 79)

・ 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. 101)

・ 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. 103)

◆ 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. 78)

◆ パッチを呼び出すと音がとぎれる。

パッチ間で次の値が異なっている場合、音が一時的に途切れます。

・ オルガンタイプ
・ マルチエフェクト
・ オクターブ
・ スプリット
・ ペダル・トゥ・ロワー
・ ゾーン

APPENDIX

MIDI テンプレート

Template		Basic	2or3 KBD	SeqMContact
Messages	MIDI IN	Sequence	Lower	Sequence
	Local Control	On	On	On
	NRPN	On	On	On
	Program Change	On	On	On
	Drawbar Registration	On	On	On
	External Zone	Off	Off	Off
Transmit Channel	Tx. Upper	1	1	1(disregarded)
	Tx. Lower	2	2	4(disregarded)
	Tx. Pedal	3	3	7(disregarded)
	Tx. Multi	Off	Off	On
	Rx. Upper	1	1(disregarded)	1(disregarded)
	Rx. Lower	2	2 (disregarded)	4(disregarded)
	Rx. Pedal	3	3 (disregarded)	7(disregarded)
	Rx. Multi	Off	Off	On
Comments		このテンプレートは、本機単体（またはペダル鍵盤付き）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、ロワー鍵盤を MIDI IN LOWER ジャックに、ペダル鍵盤を MIDI IN PEDAL 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、XLK-5/XPK-250W を含むマルチコンタクトを使用した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。 MIDI チャンネルは 1 ～ 9 が強制的に使用されます。

Template		Use Ex. Zone	Use Ex. 2or3KB
Messages	MIDI IN	Sequence	Lower
	Local Control	On	On
	NRPN	On	On
	Program Change	On	On
	Drawbar Registration	On	On
	External Zone	On	On
Transmit Channel	Tx. Upper	Off	Off
	Tx. Lower	Off	Off
	Tx. Pedal	Off	Off
	Tx. Multi	Off	Off
	Rx. Upper	1	1 (disregarded)
	Rx. Lower	2	2 (disregarded)
	Rx. Pedal	3	3 (disregarded)
	Rx. Multi	Off	Off
Comments		このテンプレートは、本機を単体（またはペダル鍵盤付き）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。	このテンプレートは、本機と MIDI IN ジャックに接続したロワー鍵盤／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。

ファクトリー・パッチ

Category	#	Name
Jazz	F00	Jimmy 1
	F01	Jimmy 2
	F02	Jimmy 3
	F03	Burner
	F04	Groove
	F05	Smooth Bass
	F06	Shirley
	F07	Jimmy MC
	F08	Fat Bass
	F09	All Nine
Gospel	F10	Gospel 1
	F11	Gospel 2
	F12	Gospel 3
	F13	Gospel 4
	F14	Praise 1
	F15	Praise 2
	F16	Praise 3
	F17	Praise 4
	F18	Meditaion
	F19	Full Gospel
Rock	F20	Purple
	F21	Emerson
	F22	Some Lovin
	F23	Booker
	F24	Rock 1
	F25	Rock 2
	F26	Rock 3
	F27	Full 1
	F28	Full 2
	F29	Full Overd
Theatre	F30	Theatre C#
	F31	Theatre D
	F32	Theatre D#
	F33	Theatre E
	F34	Theatre F
	F35	Theater F#
	F36	Theatre G
	F37	Theatre G#
	F38	Theatre A
	F39	Full Theatre
Tibia	F40	Tibia 8 & 4
	F41	Tibia 8 & 2
	F42	Tibia & Vox
	F43	Tibia 8, 4 & 2
	F44	Tibia 16 & 8
	F45	Tibia 16 & 4
	F46	Tibia 16, 8 & 4
	F47	Tibia 16, 8 , 4 & 2
	F48	Tibia 16, 8, 4, 2 & 1
	F49	Full Tibia

Category	#	Name
Church	F50	Gedeckt 8
	F51	Flute 8 & 4
	F52	Principal 8
	F53	Principal Chorus
	F54	Rohr Flute
	F55	Gamba Celeste
	F56	Comet
	F57	Sesquialtera
	F58	Chorus & Mixture
	F59	Sforzando
Lo & Hi	F60	Lo & Hi 1
	F61	Lo & Hi 2
	F62	Lo & Hi 3
	F63	Odd Harmonic
	F64	M3 Low Man
	F65	Perc 16 & 4
	F66	Solo 16 & 2
	F67	Cute Solo
	F68	Eddies wind
	F69	Full Hamm
Intro 1	F70	White Shade
	F71	Percuss Bass
	F72	Four Beat
	F73	Walter Summer
	F74	Short Wave
	F75	Right 2 Left
	F76	10th Avenue
	F77	Popcorn
	F78	Doubling
	F79	Banjo
Intro 2	F80	Soloist
	F81	Choke Nose
	F82	Wah Pedal
	F83	S. F. 4ever
	F84	Upward Perc.
	F85	Dim. Trill
	F86	[REV] Loop
	F87	Jimmy 1 A-100
	F88	Jimmy 1 B-3
	F89	Jimmy 1 C-3
B-3	F90	Cancel
	F91	Stopped Fl
	F92	Dulciana
	F93	Fr. Horn
	F94	Salicional
	F95	Flutes 8 & 4
	F96	Oboe Horn
	F97	Diapason
	F98	Trumpet
	F99	Full Swell

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

The value set by the Control Change is not reset even when Program Change messages etc. are received.

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 = Factory
64H 00H - 6DH 00H= Bank [C] to [A]

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

Volume (CC#7)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	07H	vvH

n=MIDI Channel Number: 0H - FH (Ch. 1 - 16)
vv=Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

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

Sustain (CC#69)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	45H	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

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 = Key [C] to [A]
7EH, 7FH = Adjust [A#], [B]

Example of operation

ex: select Patch F15 for Upper part

Bx 00 01 Bx 20 00 Cx 0F (x=Upper Channel)

ex: select Favorite Bank[C#], Key[F] for Upper part

Bx 00 65 Bx 20 00 Cx 69 (x=Upper Channel)

ex: select Adjust [B] for Upper part

Cx 7F (x=Upper Channel)

チャンネル・モード・メッセージ

All Sounds Off (CC#120)

Status	2nd 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: Off
Damper: Off
Sustain: Off
NRPN: unset; previously set data will not change

All Sounds 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 continue-duntil these are turned off.

ドローバー・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)

	Upper / Lower									Pedal	
Level	16′	5 1⁄3′	8′	4′	2 2⁄3′	2′	1 3⁄5′	1 1⁄3′	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)

ドローバー・データリスト 2

	Control Number								
Part	16′	5 1⁄3′	8′	4′	2 2⁄3′	2′	1 3⁄5′	1 1⁄3′	1′
Upper	0CH(12)	0DH(13)	0EH(14)	0FH(15)	10H(16)	11H(17)	12H(18)	13H(19)	14H(20)
Lower	15H(21)	16H(22)	17H(23)	18H(24)	19H(25)	1AH(26)	1BH(27)	1CH(28)	1DH(29)
Pedal	21H(33)	-	23H(35)	-	-	-	-	-	-

	Level								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Value	00 - 0FH (0 - 15)	10 - 1FH (16 - 31)	20 - 2FH (32 - 47)	30 - 3FH (48 - 63)	40 - 4FH (64 - 79)	50 - 5FH (80 - 95)	60 - 6FH (96 - 111)	70 - 7EH (112-126)	7FH (127)

ex: Set Lower 8′ to level 7 via MIDI... Bx 17 70 (x=Upper Channel)

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

メモリーダンプ

1. Each Packet

F0	System Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID (refer to P. 129)
10	Model ID MSB
22	Model ID LSB
11	Command: Data Packet
[TYPE]	Data Type 02H = All Data Dump 07H = Combi. Temp. 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
22	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: 4373
Temporary Dump: 21

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
22	Model ID LSB
12	Command: Dump Request
[TYPE]	Data Type 02H = All Data Dump 07H = Combi. Temp. 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

When this device receives this message, resets all the controllers and all notes off.

NRPN スイッチ

F0	Suzuki Exclusive
55	SUZUKI ID
dd	Device ID
10	Model ID MSB
22	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
22	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 22	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 Hz)	0338	A= 440 Hz
Expression	Source	02	00	00	02	00	01	00 - 02 (Pedal, MIDI, Both)	00	Pedal
	Min. Level	02	08	00	02	08	01	00 - 29 (Off, -40dB - -0dB)	06	-35dB
	Min. Limit LF	02	09	00	02	09	01	00 - 29	15	-20dB
	Min. Limit HF	02	0A	00	02	0A	01	(Off, -40dB - -0dB)	0B	-30dB
Foot Switch	Foot Controller 1 Mode	03	00	00	03	00	01	00 - 27 00: Off 01: Expression 02: Leslie Fast (alternate) 03: Leslie Fast (momentarily) 04: Leslie Fast (tri-state) 05: Glide 06, 07: Patch Fwd., Back 08, 09: Favorite Fwd., Back 0A: Spring Shock 0B: Delay Time 0C: Damper 0D: Sustain 0E: Manual Bass 0F - 27: Bass 1C - 3C 28: Prochord Closed 29: Prochord Open	01	Expression
	Foot Controller 2 Mode	03	01	00	03	01	01	Same as above	02	Leslie Fast (alternate)
	Foot Switch EXP-100 Mode	03	02	00	03	02	01	-1 than above	01	Leslie Fast (alternate)
	Damper Upper	03	03	00	03	03	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Damper Lower	03	04	00	03	04	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Damper Pedal	03	05	00	03	05	01	00, 01 (Off/On)	01	On
Panel Switch	Octave Down Mode	03	0C	00	03	0C	01	00 - 07 00: Origin 01: Leslie Stop 02: Leslie Fast 03: Vibrato Upper 04: Vibrato Lower 05: Glide 06: Spring Shock 07: Delay Time	00	Origin
	Octave Up Mode	03	0D	00	03	0D	01	Same as above	00	Origin
	Octave Lower Mode	03	0E	00	03	0E	01	Same as above	00	Origin
Patch Load	Drawbar Regist.	6b	00	00	6b	00	01	00, 01 (Off/On)	01	On
	Internal Zone (INT)	6b	01	00	6b	01	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	External Zone (EXT)	6b	02	00	6b	02	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	Organ Effect (DRAWB)	6b	03	00	6b	02	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	Animation (ANI)	6b	04	00	6b	04	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	Drawbar Parameters (DRAWB)	6b	05	00	6b	05	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	Reverb (REV)	6b	06	00	6b	06	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	Link Pedal to Lower	6b	07	00	6b	07	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	Percussion (PERC)	6b	08	00	6b	08	01	00, 01 (Off/On)	01	On except b=9
	"b" means Preset Bank.									
Favorites	Use Favorites	04	00	00	04	00	01	00, 01 (Off/On)	00	Off
	Preset Key Hold Time	04	01	00	04	01	01	00 - 10 (0.0 - 1.0 sec)	00	0 sec
Display	Short Cut	--	--	--	--	--	--	0, 1, 2 sec, No	01	1 sec
	Time Out	--	--	--	--	--	--	4, 8, 16 sec, No	04	No
	Pop Up	--	--	--	--	--	--	No, 0.5, 1, 2 sec	02	1 sec
	Patch Recall	--	--	--	--	--	--	Instant, Entered	00	Instant
Master EQ	Bass Freq.	03	06	00	03	06	01	00 - 18 (20 - 308 Hz)	07	104Hz
	Treble Freq.	03	07	00	03	07	01	00 - 13 (3.0 - 8.0 kHz)	04	4.0kHz
	Bass Gain	03	08	00	03	08	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 - +9 dB)	09	0
	Mid Gain	03	09	00	03	09	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 - +9 dB)	09	0
	Treble Gain	03	0A	00	03	0A	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 - +9 dB)	09	0
	Mid Freq.	03	0B	00	03	0B	01	00 - 0F (250 Hz - 3.1 kHz)	07	1.5 kHz

Example Set Transpose at 0 via NRPN.....Bx 62 01 63 00 06 40 (x = Upper channel)
Set Transpose at 0 via System Exclusive.....F0 55 dd 10 22 13 00 01 00 40 F7 (dd = Device ID)

パッチパラメーター

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx	Data	Patch Load
		LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB			Length		
Upper Name	10 Characters	--	--	01	00	00	0A	7 bit ASCII	always
Lower Name	10 Characters	--	--	01	00	01	0A	7 bit ASCII	always
Internal Zone	Split	05	00	00	05	00	01	00, 01 (Off/On)	INT
	Split Point	05	01	00	05	01	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Octave Upper	05	02	00	05	02	01	3E - 40 - 42 (-2 - ±0 - +2)	
	Glide Length	05	03	00	05	03	01	28 - 40 - 4C (-24 - ±0 - +12 semitones)	
	Glide Time	05	04	00	05	04	01	00 - 31 (0.1 - 5.0 seconds)	
	Glide Amp	05	05	00	05	05	01	00, 01 (Off/On)	
	Pedal To Lower	0B	00	00	06	00	01	00, 01 (Off/On)	
	PtoL Mode	0B	01	00	06	01	01	00 - 02 (Lower, Chord, Poly)	
	PtoL Range Hi	0B	02	00	06	02	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Octave Lower Split	0B	03	00	06	03	01	3E - 40 - 42 (-2 - ±0 - +2)	
	Key Octave Lower Real	0B	04	00	06	04	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)	
	Key Range Lo	4n	02	00	4n	02	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Range Hi	4n	03	00	4n	03	01	24 - 60, 61 (MIDI note number, Off)	
	Bank Select MSB	4n	04	00	4n	04	01	00 - 7F	
	Bank Select LSB	4n	05	00	4n	05	01	00 - 7F	
	Program Change	4n	06	00	4n	06	01	00 - 7F (1 - 128)	
	Octave Shift	4n	07	00	4n	07	01	3E - 40 - 42 (-2 - ±0 - +2)	
	Volume	4n	08	00	4n	08	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Pan	4n	09	00	4n	09	01	00 - 40 - 80 (L64 - C - R63)	
	Velocity	4n	0A	00	4n	0A	01	00 - 04 (Off, Normal - Easy)	
	Expression Minimum	4n	0B	00	4n	0B	01	00 - 3F (0 - 63)	
	Expression Maximum	4n	0C	00	4n	0C	01	40 - 7F (64 - 127)	
	Expression CC#	4n	0D	00	4n	0D	01	00 - 02 (Off, 7, 11)	
	Tx. Damper On	4n	0E	00	4n	0E	01	00 - 03 (Off, CTRL1, CTRL2, EXP)	

Example "n" means Zone number. 1=0, 2=1, 3=2
Turn Split On via NRPN.....Bx 62 07 63 05 06 01 (x = Upper channel)
Turn Split On via System Exclusive.....F0 55 dd 10 22 13 00 07 05 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)	PERC
	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 - 3F (-22 - +10.5 dB)	
	Level On Normal	08	05	00	08	05	01	00 - 3F (-22 - +10.5 dB)	
	Decay Rate Fast	08	06	00	08	06	01	00 - 17, 18 (1 - 24, Cont)	
	Decay Rate Slow	08	07	00	08	07	01	00 - 17, 18 (1 - 24, Cont)	
	Touch	08	08	00	08	08	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	04	00	20	04	01	00 - 05 00: A-100 01: B-3 02: C-3 03: Mellow 04: Vx 05: Farf 06: Pipe	DRAWB
	Envelope	20	05	00	20	05	01	00, 01 - 10, 11 - 20 00: Contact 01 - 10: R1 - R15 11 - 20: AR1 - AR15	
	Contact Time Offset	20	06	00	20	06	01	00 - 40 - 7F (-64 - 0 - +63)	
	Contact Damping	20	07	00	20	07	01	00 - 1F (0 - 31)	
	Fold Back Lo	20	08	00	20	08	01	00 - 0C (C1 - C2)	
	Fold Back Hi	20	09	00	20	09	01	2B - 30 (G4 - C5)	
	Leakage Level	20	0A	00	20	0A	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Custom Pipe	20	0B	00	20	0B	01	00 - 04 (U1 - 3, F1 - 3)	
	Custom Contact	20	0C	00	20	0C	01	00 - 04 (U1 - 3, F1 - 3)	
	Custom TW A-100	20	0D	00	20	0D	01	00 - 04 (U1 - 3, F1 - 3)	
	Custom TW B-3	20	0E	00	20	0E	01	00 - 04 (U1 - 3, F1 - 3)	
	Custom TW C-3	20	0F	00	20	0F	01	00 - 04 (U1 - 3, F1 - 3)	
	Custom TW Mellow	20	10	00	20	10	01	00 - 04 (U1 - 3, F1 - 3)	
	Octave Shift Upper	20	00	00	20	00	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Range Lo Upper	20	01	00	20	01	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Range Hi Upper	20	02	00	20	02	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Sustain Length Upper	20	03	00	20	03	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Octave Shift Lower	21	00	00	21	00	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Range Lo Lower	21	01	00	21	01	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Range Hi Lower	21	02	00	21	02	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Sustain Length Lower	21	03	00	21	03	01	00 - 04 (1 - 5)	
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)	L/P
	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)	

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx	Data	Patch Load
		LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB			Length		
Pedal	Organ Type	22	03	00	22	03	01	00 - 01 00: Normal 01: Muted	DRAWB
	Envelope	22	04	00	22	04	01	00, 01 - 10, 11 - 20 00: Contact 01 - 10: R1 - R15 11 - 20: AR1 - AR15	
	Sustain On	22	06	00	22	06	01	00, 01 (Off/On)	
	Sustain Length	22	07	00	22	07	01	00 - 04 (1 - 5)	
	Decay Length	22	08	00	22	08	01	00 - 05 (1 - 5, Cont)	
	Velocity	22	09	00	22	09	01	00 - 04 (Off, Normal - Easy)	
	Key Mode	22	0A	00	22	0A	01	00, 01 (Mono/Poly)	
	Octave Shift	22	00	00	22	00	01	3E - 40 - 42 (-2 - 0 - +2)	
	Key Range Lo	22	01	00	22	01	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Key Range Hi	22	02	00	22	02	01	24 - 60 (MIDI note number)	
	Custom Sub DB	22	0B	00	22	0B	01	00 - 04 (U1 - 3, F1 - 3)	
Pedal Registration	16´	--	--	01	03	00	01	00 - 08 (0 - 8)	L/P
	8´	--	--	01	03	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
Organ Effects	Leslie Bypass	09	00	00	09	00	01	00, 01 (Enable / Bypass)	ANI
	Leslie Fast	09	01	00	09	01	01	00, 01 (Slow or Stop / Fast)	
	Leslie Stop	09	06	00	09	06	01	00, 01 (Slow / Stop)	
	Leslie Cabinet Number	09	02	00	09	02	01	00 - 0F (U1 - U8, F1 - F8)	
	Vibrato On Upper	09	03	00	09	03	01	00, 01 (Off/On)	
	Vibrato On Lower	21	04	00	21	04	01	00, 01 (Off/On)	
	Vibrato On Pedal	09	04	00	09	04	01	00, 01 (Off/On)	
	Vibrato Mode	09	05	00	09	05	01	00 - 05 (V1 - C3)	
	Vibrato Type	09	07	00	09	07	01	00 - 02 (55-57, 57-59, 59+)	
	Vibrato Rate	09	08	00	09	08	01	00 - 7F (5.78 - 7.90 Hz)	
	Vibrato Mix	09	09	00	09	09	01	00 - 40 - 7F (D64 - Even - 63V)	
Reverb	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: Live 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)	
	Leslie On Reverb	0A	06	00	0A	06	01	00, 01 (Off/On)	

Category	Parameter	NRPN		SysEx Address			SysEx	Data	Patch Load
		LSB (62)	MSB (63)	MSB to LSB			Length		
Effects	Overdrive On	30	00	00	30	00	01	00, 01 (Off/On)	EFFECT
	Overdrive Type	30	01	00	30	01	01	00 - 03 00: Tube 01: Stomp Box 02: Clip 03: E. Pf. Amp	
	Overdrive Drive Level	30	02	00	30	02	01	00 - 7F	
	Overdrive Controlled Exp.	30	03	00	30	03	01	00-03 00: EX-OD 01: OD-EX 02: OD Only 03: Input	
	Multi Effect On	30	04	00	30	04	01	00, 01 (Off/On)	
	Multi Effect Type	30	05	00	30	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	30	06	00	30	06	01	00-03	
	Multi Effect Parameter 1	30	07	00	30	07	01	00-03	
	Multi Effect Parameter 2	30	08	00	30	08	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 3	30	09	00	30	09	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 4	30	0A	00	30	0A	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 5	30	0B	00	30	0B	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 6	30	0C	00	30	0C	01	00-7F	
	Multi Effect Parameter 7	30	0D	00	30	0D	01	00-7F	
	EQ Bass Gain	30	0E	00	30	0E	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 - +9)	
	EQ Mid Gain	30	0F	00	30	0F	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 - +9)	
	EQ Treble Gain	30	10	00	30	10	01	00 - 09 - 12 (-9 - ±0 - +9)	
	EQ Bass Frequency	30	11	00	30	11	01	00 - 18 (20 - 308 Hz)	
	EQ Mid Frequency	30	12	00	30	12	01	00 - 0A (250 Hz - 3.1 kHz)	
	EQ Treble Frequency	30	13	00	30	13	01	00 - 13 (3.0 - 8.0 kHz)	
	EQ Tone Control	30	14	00	30	14	01	00 - 09 - 0C (-9 - ±0 - +3)	
	Patch Level	30	15	00	30	15	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Tube Routing	30	16	00	30	16	01	00 - 04 00: X7 to U7 01: U7 to X7 02: U7 to U7 03: X7 to X7 04: Bypass	
	Tube Drive Level	30	17	00	30	17	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Trans Drive Level	30	18	00	30	18	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Trans Hysteresis	30	19	00	30	19	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Trans Depth Upper	30	1A	00	30	1A	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Trans Depth Percussion	30	1B	00	30	1B	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Trans Depth Lower	30	1C	00	30	1C	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Trans Depth Pedal	30	1D	00	30	1D	01	00 - 7F (0 - 127)	

Example: Set Multi-Effect at Phaser via NRPN.....Bx 63 05 62 30 06 04 26 00 (x = Upper channel)
Set Multi-Effect at Phaser via SysEx.....F0 55 dd 10 22 13 00 30 05 04 F7 (dd = Device ID)

フェイバリット

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB			SysEx Length	Data	Default	Description
Favorites	Upper	73	0b	0k	02	00 00 - 00 63, 01 00 - 01 63 (U00 - U99, F00 - F99)	same as Key	b: Bank [C] - [A]: 0 - 9 k: Key [C] - [A]: 0 - 9
	Lower	74	0b	0k	02			

Example Set Lower E-C# at U05 via System Exclusive.....F0 55 dd 10 22 13 74 04 01 00 05 F7 (dd = Device ID)

レスリー・パラメーター

Category	Parameter	NRPN (XK-5)		NRPN (L21)		SysEx Address MSB to LSB			SysEx Length	Data (XK-5)	Data (L21)
		LSB (62)	MSB (63)	LSB (62)	MSB (63)						
Cabinet	Name	--	--	--	--	03	00	00	0A	(10 Characters)	--
	Speaker	06	00	--	--	00	06	00	01	00 - 07 00: 145 Front 01: 145 Rear 02: 147 Front 03: 147 Rear 04: 122 Front 05: 122 Rear 06: Cone Type 07: PR-40	--
	Slow Speed Horn	06	01	7F	00	00	06	01	02	00 00, 00 01 - 00 65 (0, 20 - 120 rpm)	00, 01 - 31 (0, 24 - 168 rpm)
	Slow Speed Drum	06	02	7F	01	00	06	02	02	00 00, 00 01 - 00 65 (0, 20 - 120 rpm)	00, 01 - 09 (0, 24 - 48 rpm)
	Fast Speed Horn	06	03	7F	02	00	06	03	02	00 00, 00 01 - 02 2D (0, 200 - 500 rpm)	00, 01 - 1B (0, 376 - 452 rpm)
	Fast Speed Drum	06	04	7F	03	00	06	04	02	00 00, 00 01 - 02 2D (0, 200 - 500 rpm)	00, 01 - 15 (0, 372 - 431 rpm)
	Rise Time Horn	06	05	7F	04	00	06	05	01	00 - 24 (0.8 - 12.5 sec)	08 - 27 (0.8 - 12.5 sec)
	Rise Time Drum	06	06	7F	05	00	06	06	01	00 - 23 (1.0 - 12.5 sec)	01 - 22 (1.0 - 12.0 sec)
	Fall Time Horn	06	07	7F	06	00	06	07	01	00 - 24 (0.8 - 12.5 sec)	08 - 27 (0.8 - 12.5 sec)
	Fall Time Drum	06	08	7F	07	00	06	08	01	00 - 23 (1.0 - 12.5 sec)	01 - 22 (1.0 - 12.0 sec)
	Brake Time Horn	06	09	7F	08	00	06	09	01	00 - 24 (0.8 - 12.5 sec)	08 - 27 (0.8 - 12.5 sec)
	Brake Time Drum	06	0A	7F	09	00	06	0A	01	00 - 23 (1.0 - 12.5 sec)	01 - 22 (1.0 - 12.0 sec)
	Delay Time Horn	06	0B	--	--	00	06	0B	01	00 - 05 (0.0 - 1.0 sec)	--
	Delay Time Drum	06	0C	--	--	00	06	0C	01	00 - 05 (0.0 - 1.0 sec)	--
	Mic. Width Horn	06	0D	--	--	00	06	0D	01	00 - 64 (0 - 100 cm)	--
	Mic. Width Drum	06	0E	--	--	00	06	0E	01	00 - 64 (0 - 100 cm)	--
	Mic. Center Horn	06	0F	--	--	00	06	0F	01	0E - 40 - 72 (-50 - ±0 - +50 cm)	--
	Mic. Center Drum	06	10	--	--	00	06	10	01	0E - 40 - 72 (-50 - ±0 - +50 cm)	--
	Mic. Distance Horn	06	11	--	--	00	06	11	02	00 1E - 01 48 (30 - 200 cm)	--
	Mic. Distance Drum	06	12	--	--	00	06	12	02	00 1E - 01 48 (30 - 200 cm)	--
	Level Horn	06	13	7F	19	00	06	13	01	00, 01 - 4D (-Inf, -76 - 0 dB)	00 - 63 (0 - 99)
	Level Drum	06	14	7F	1A	00	06	14	01	00, 01 - 4D (-Inf, -76 - 0 dB)	00 - 63 (0 - 99)
	Level Sub Bass	06	15	7F	1B	00	06	15	01	00, 01 - 4D (-Inf, -76 - 0 dB)	00 - 63 (0 - 99)

NRPN XK-5 or L21 are switched automatically by whether the Leslie speaker is connected.
The “Time” parameter is a rough estimate at changing speed from 40 to 400 rpm.

トーンホイール・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB			SysEx Length	Data	Description
Temporary Tone Wheels	Name	1s	00	00	0A	(10 characters)	s: Tone Wheel set 0 = A-100 1 = B-3 2 = C-3 3 = Mellow
	Wheel Level	1s	01	tt	02	00 00 - 01 1B (0 - 155)	tt: Tone Wheel number; 00 - 0B (#01 - #12), 0C - 17 (#F01 - F12), 18 - 66 (#13 - #91), 67 - 6B (#F92 - #F96)
	Wheel HPF	1s	02	tt	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Leak Trim	1s	03	tt	02	00 00 - 01 1B (0 - 155)	tt: Fundamental TW #; 00 - 54 (#01 - #73)
	Matrix Level	2s	nn	0g	02	00 00 - 01 1B (0 - 155)	nn: Note number g: Footage(0 = 16', 1 = 5 1/3'... 8 = 1')
	Leak Level	3s	tt	ll	02	00 00 - 01 1B (0 - 155)	tt: Fundamental TW #; 00 - 54 (#01 - #73) ll: Leaking TW #; 48 - 66 (#61 - #91)

パイプ・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB			SysEx Length	Data	Description
Pipes	Name	40	00	00	0A	(10 characters)	
	Volume	40	01	pp	01	00 - 7F (0 - 127)	pp: Pipe number 00 - 13 (#01 - #20)
	Detune	40	02	pp	01	0E - 40 - 72 (-50 - ±0 - +50)	
	Chiff	40	03	pp	01	00 - 03 (Off, Soft, Normal, Loud)	
	Cut Off Frequency	40	04	pp	01	00 - 40 (-64 - 0)	
	Pan - Direction	40	05	pp	01	00 - 40 - 7F (L64 - Center - R63)	
	Pan - Imaging	40	06	pp	01	00 - 04 (Fixed, L-R, R-L, Pyramid, Inverted Pyramid)	

ペダル・サブドローバー・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB			SysEx Length	Data	Description
Temporary Pedal Sub Drawbars	Name	50	00	00	0A	(10 characters)	
	Normal 16' - 16'	50	00	01	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 5 1/3'	50	00	02	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 8'	50	00	03	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 4'	50	00	04	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 2 2/3'	50	00	05	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 2'	50	00	06	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 1 3/5'	50	00	07	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 16' - 1 1/3'	50	00	08	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 8'	50	00	09	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 4'	50	00	0A	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 2 2/3'	50	00	0B	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 2'	50	00	0C	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 1 3/5'	50	00	0D	01	00 - 08 (0 - 8)	
	Normal 8' - 1 1/3'	50	00	0E	01	00 - 08 (0 - 8)	

コンタクト・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB			SysEx Length	Data	Description
Temporary Contacts	Name	60	00	00	0A	(10 characters)	
	Attack Rate Center	6p	1g	kk	01	00 - 7F (0 - 127)	p: Part (0 = Upper, 1 = Lower) g: Footage (0 = 16', 1 = 5 1/3'... 8 = 1', 9 = Perc) kk: MIDI note number
	Attack Rate Variation	6p	2g	kk	01	00 - 7F (0 - ±127)	
	Release Rate Center	6p	3g	kk	01	00 - 7F (0 - 127)	
	Release Rate Variation	6p	4g	kk	01	00 - 7F (0 - ±127)	
	Physical Contact Number	6p	5g	kk	01	00 - 02 (1, 2, 3)	
	Physical Contact Delay	6p	6g	kk	01	00 - 7F (0 - 127)	

システム・パラメーター

Category	Parameter	SysEx Address MSB to LSB			SysEx Length	Data Range	Description
MIDI	MIDI IN Lower/Other	70	00	00	01	Sequence, Lower, Upper	
	Local Control	70	00	01	01	Off/On	
	TRx. NRPN (P. 152)	--	--	--	--	Off/On	
	Tx. Leslie Param.	70	00	02	01	XK/21	
	Rx. Dump	70	00	03	01	Off/On	
	TRx. Prog. Change	70	00	04	01	Off/On	
	TRx. Drawbar Regi.	70	00	05	01	Off/On	
	Tx. Ext. Zone	70	00	06	01	Off/On	
	Tx. Ext. Zone Program	70	00	07	01	Off/On	
	Tx. Ext. Zone Control	70	00	08	01	Off/On	
	Tx. Multi Contact	70	00	09	01	Off/On	
	Tx. Channel Upper	70	00	0A	01	1 - 16, Off	
	Tx. Channel Lower	70	00	0B	01	1 - 16, Off	
	Tx. Channel Pedal	70	00	0C	01	1 - 16, Off	
	Rx. Multi Contact	70	00	0D	01	Off/On	
	Rx. Channel Upper	70	00	0E	01	1 - 16, Off	
	Rx. Channel Lower	70	00	0F	01	1 - 16, Off	
	Rx. Channel Pedal	70	00	10	01	1 - 16, Off	
	Device ID	--	--	--	--	1 - 32	
Assignable Drawbars	Control Zone	62	00	0t	01	00 - 05 (Ext. U1 to P1)	t: Footage (0 = 16', 1 = 5 1/3'... 8 = 1')
	Control Change	62	01	0t	01	0 - 59 (CC#1 - 31, 65 - 95)	
Power	Auto Off	71	00	00	01	No, 30 min	
Ext. Leslie	Channel(s)	71	00	01	01	1, 3, 1+LINE	

フッテージ・ラベル

UPPER A♯

Bass 16´	Strings 16´	Flute 8´	Oboe 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Piccolo 4´	Strings 4´	Farf
16´	8´	4´	2´	II	III	IV	∿	⋀⋀	Vx.
Bourdon 16´	OpenDiap 8´	Gedeckt 8´	VoixClst II	Octave 4´	Flauto 4´	Flute 2´	Mixture III	Hautbois 8´	Pipe

UPPER B

Bass 16´	Strings 16´	Flute 8´	Oboe 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Piccolo 4´	Strings 4´
16´	8´	4´	2´	II	III	IV	∿	⋀⋀
Bourdon 16´	OpenDiap 8´	Gedeckt 8´	VoixClst II	Octave 4´	Flauto 4´	Flute 2´	Mixture III	Hautbois 8´

PEDAL

Bass 16´+8´	PrncChorus Mixture

LOWER A♯

Bass 16´	Strings 16´	Flute 8´	Oboe 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Piccolo 4´	Strings 4´	Farf
16´	8´	4´	2´	II	III	IV	∿	⋀⋀	Vx.
Principal 16´	Principal 8´	Melodia 8´	RohrFlute II	Prestant 4´	Flute 4´	SuperOctave 2´	Mixture III	Trompette 8´	Pipe

LOWER B

Bass 16´	Strings 16´	Flute 8´	Oboe 8´	Trumpet 8´	Strings 8´	Flute 4´	Piccolo 4´	Strings 4´
16´	8´	4´	2´	II	III	IV	∿	⋀⋀
Principal 16´	Principal 8´	Melodia 8´	RohrFlute II	Prestant 4´	Flute 4´	SuperOctave 2´	Mixture III	Trompette 8´

このラベルは各オルガンタイプのフッテージを表しています。コピーし、天板に乗せててご使用ください。

天板に貼り付ける場合は、弱粘着性のテープをご使用ください。

カスタムセット一覧

カスタム・トーンホイール

A-100, B-3, C-3

F1: Normal
オルガンのトーンホイールを正確にシミュレートしたカスタムです。

F2: Rumble less
モーターの「ゴロつき」を HPF で軽減したカスタムです。

F3: Mixture
ハーモナイズされたリーケージトーンが発音します。

Mellow

F1: Full Flats
いわゆる電子オルガン的に、平坦に発音します。

F2: Husky
中音が減衰したカスタムです。

F3: Flute Lead
中音が強調されたカスタムです。

カスタム・コンタクト

F1: B-3 A27563
上記オルガンをシミュレートしています。

F2: Regular
それぞれの物理コンタクトに応じて、規則的にフッテージが対応しています。

Physical contact 1 sounds 8′, 2′, 1′
Physical contact 2 sounds 5-1/3′, 2-2/3′, 1-1/3′
Physical contact 3 sounds 16′, 4′, 1-3/5′

F3: Single
全フッテージが最も深い物理コンタクトで発音します。

カスタム・サブドローバー

F1: B-3 A27563
F2: B-3 #87396
F3: A-100 #33339
それぞれのカスタムは、同名のオルガンをシミュレートしています。

カスタム・キャビネット

122 Gentle
122 キャビネット（大型、癖のあるホーンドライバー）を裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

122 Wild
122 キャビネットを表側、近くから聞いた状態をシミュレートしています。

31H-Type
31H キャビネットを裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

147 Gentle
147 キャビネット（大型、ワイドレンジ）を裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

147 Wild
147 キャビネットを表側、近くから聞いた状態をシミュレートしています。

145 Gentle
145 キャビネット（中型、若干ナローレンジ）を裏側、遠くから聞いた状態をシミュレートしています。

145 Wild
145 キャビネットを表側、近くから聞いた状態をシミュレートしています。

PR-40
ステーショナリー・スピーカーをシミュレートしています。

カスタム・パイプ

Normal
幅広い用途に使える、一般的なパイプ設定です。

No Chiff
鳴り始めの「チフ」音をできるだけ抑えた、おとなしい性格のパイプ設定です。

Heavy Detune
各パイプ・ストップの音程をずらし、意図的にうねりを作り出したパイプ設定です。

MIDI インプリメンテーションチャート

Drawbar Keyboard
Model: XK-5

MIDI Implementation Chart

Date: 27-Nov-2014
Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	*1	*1	*1: Upper = 1, Lower = 2,
	Changed	1 - 16	1 - 16	Pedal = 3
Mode	Default	3	3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****	X	
Note Number		12 - 120	36 - 96	
	: True Voice	*****	36 - 96	
Velocity	Note ON	O	O	
	Note OFF	X	X	
After Touch	Key's	X	X	
	Ch's	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	O	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
	69	O	O	Sustain
	84	O	O	ProChord Active
	92	X	O	Leslie Fast
	98, 99	O	O	NRPN MSB, LSB
Program Change		O	O	
	: True #	0 - 127	0 - 99, 126, 127	Patches, Adjust A♯, B
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	X	X	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sounds Off	X	O	(120)
	: Reset All Controllers	O	O	(121)
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	O	O	
	: Active Sense	O	O	
	: Reset	X	X	

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X: No

MIDI チャンネルとメッセージ

		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	(7)	O	O *1	X	X
Pan	(10)	O	X	X	X
Expression	(11)	O	O *1	X	X
Hold 1	(64)	O	O	O	O
Hold 2	(69)	X	O	O	X
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
ProChord Active	(84)	X	O	X	X
Leslie Fast	(92)	X	O *2	X	O *2
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	Patch, Favorite *3	X
Program Change					X

*1: It works for all parts (audio controlled)

*2: For Rx. only.

*3: Receives as Favorite number if MIDI IN mode at “LOWER”.

仕様

Sound Generator
MTW I(Modelled Tone Wheel I)
61 polyphony (for manual)
3 polyphony (for pedal)

Keyboards
73 (61 + 12 Preset Keys)
Water Fall type
Virtual Multi Contact

Harmonic Drawbars
Drawbars
Upper: 2 x 9 Pitches
Lower: 2 x 9 Pitches
Pedal: 2 Pitches
Voicing
Manuals: 7 (A-100, B-3, C-3, Mellow, Vx, Farf, Pipe)
Pedal: 3 (Normal, Muted, Pipe)
Virtual Multi Contact (A-100, B-3, C-3 & Mellow only)

Touch Response Percussion
Buttons
Percussion On, Third Harmonic, Fast Decay, Volume Soft
Adjustable
Touch, Velocity, Decay (Fast, Slow), Level (Normal, Soft)

Effects
Vibrato and Chorus
Digital Scanner
Tube Pre-Amp
Device: 12AX7, 12AU7
Adjustable: Routing, Level
Overdrive
Control: On, Depth
Multi Effects
8 programs
Equalizer
Bass, Mid, Treble, Tone
Internal Leslie
Advanced Digital, 2 Rotors
Buttons: Bypass, Stop, Fast
Reverb
Digital, 11 programs
Control: On, Depth
Leslie On Reverb
Master Equalizer
Bass, Mid, Treble

Keymap
Buttons
Pedal To Lower, Split, Transpose, Octave Down, Octave Up, Lower
Adjustable
Coupler Highest note, Split Point

Patches
Capacity
100 User Patches, 100 Factory Patches, Adjust Preset A#/B
Favorites
10 Keys
Patch Load Options
Drawbar Registration, Drawbar Parameters, Internal Zone, External Zone, Effects, Reverb

Controllers
Volume
Master Volume
Switch
Power On/Off

Storage
USB Flash Drive

Display
20 - Characters, 2 - Lines
7 Control Buttons and Value knob

MIDI
Templates
5 Templates
Zones
3 External Zones (Upper)
2 External Zones (Lower)
1 External Zone (Pedal)
and Keyboard Channels:
Upper, Lower, Pedal

Connections
MIDI
In (Pedal), In (Lower/Other), Out
USB
To Host
H-Bus
To Keyboard/Pedal (0.3A max)
Audio
Line Out L/Mono, R, Headphones (Rear, Bottom)
Leslie
11 - pin, 1 and 3 channels available
Others
Leslie Switch, Foot Controller 1, 2, Exp. Pedal, AC Inlet

Dimensions
119(W), 40(D), 12(H) cm
46.8″(W), 15.8″(D), 4.7″(H)

Weight
15.7 kg
34.6 lbs

索引

欧字

C
CONTROL 71

E
EXP-50/20 17
EXP-100F 17

F
Farf 42, 49
Folder Structure 132

L
L/MONO 13
Load 138, 140, 142

M
MANUAL 34
MIDI 115, 128
MIDI 音源モジュール 122
MIDI テンプレート 128, 148
MIDI ペダルボード 21, 24
MONO 75, 113
MONO. L/MONO を参照

P
PATCH. パッチ を参照
Pipe 42, 50
POLY 75
P. SUS. ペダルサステイン を参照

S
Save 132
STEREO 113

U
USB マス・ストレージ 135
USB メモリー 132

V
Vx 42, 48

かな

あ
アサイナブルドローバー 81
アサイン 80
アタック 74
アップデート 142

い
イコライザー 110
インターナルゾーン 126
インターナルメモリー 135

え
エクスターナルゾーン 126
エクスターナルゾーンチャンネル 118
エクスプレッション 79
エクスプレッションペダル 32
エフェクト 101
エンベロープ 74

お
オーバードライブ 36, 54
オルガンタイプ 42, 74

か
外部シーケンサー 120
カスタム・コンタクト 92
カスタム・トーンホイール 89
仮想マルチコンタクト 74

き
キー 28
キークリック 74
キーボードチャンネル 118
キーモード 75
機能画面 68
キャビネット番号 86

く
グライド 79

け
鍵盤を拡張する 20

こ
工場出荷時の設定 26
コーラス 108. ビブラート＆コーラス も参照
コントロール 78
コントロールモード 81
コンプレックス・トーンホイール 90

さ
サステイン 80. ペダルサステイン も参照
サブドローバー . ペダルレジストレーション を参照

し
システム 113
ショートカット 71, 81

す
スキャナービブラート 53
ストップ 42, 55
スプリット 37, 58, 59
スロー 52, 55

そ
ゾーン 126

た
ダンパー 80
ダンプ. メモリーダンプ を参照

ち
チューン 83

て
ディフォルト 112
電源 26

と
トランジスター 42
ドローバー 35, 74
ドローバー・レジストレーション 46

は
パーカッション 35, 52, 84
パート 35
ハーモニックドローバー 44
パイプ 42, 98
バックアップ 26
パッチ 27, 28, 31, 60, 76
パッチリコール 76
パッチレベル 76
パッチロード 60, 76
パニック機能 127
パラメータ 69
バルクダンプ. メモリーダンプ を参照

ひ
ビブラート＆コーラス 36, 53, 85

ふ
ファースト 52, 55
フェイバリット 29, 77
フットスイッチ 32, 78
プリセットキー 28
プレイ画面 65

へ
ペダルサステイン 37, 57
ペダル・トゥ・ロワー 37
ペダルレジストレーション 96

ま
マスターイコライザー 33
マスターチューン 83
マッチングトランス 101

マルチエフェクト 56
マルチコンタクト . 仮想マルチコンタクト も参照

め

メニュー画面 66
メモリーダンプ 128

り

リーケージトーン 74
リーケージノイズ 98
リバーブ 36, 56, 111
リリース 74
リロード 127

れ

レジストレーション . ドローバー・レジストレーション を参照
レスリー 36, 55, 86
レスリースピーカー 18
レスリーチャンネル 18, 19, 88
レスリーパラメータ 86
レゾナンス 104, 106, 107, 108

ろ

ローター 55
ロック 72

アフターサービスについて

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下さい。

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

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

製造元 株式会社 鈴木楽器製作所
〒430-0852 静岡県浜松市中区領家2-25-12 ☎ (053)461-2325

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

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)462-7810

事務所移転等のため、住所・電話番号が変わる場合がございます。
最新の情報に関しましては、弊社ホームページでご覧いただけます。

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

メールでのお問い合わせは下記まで
info@suzuki-music.co.jp

株式会社 鈴木楽器製作所

Printed in Japan
00457-40194 V1.51-210226