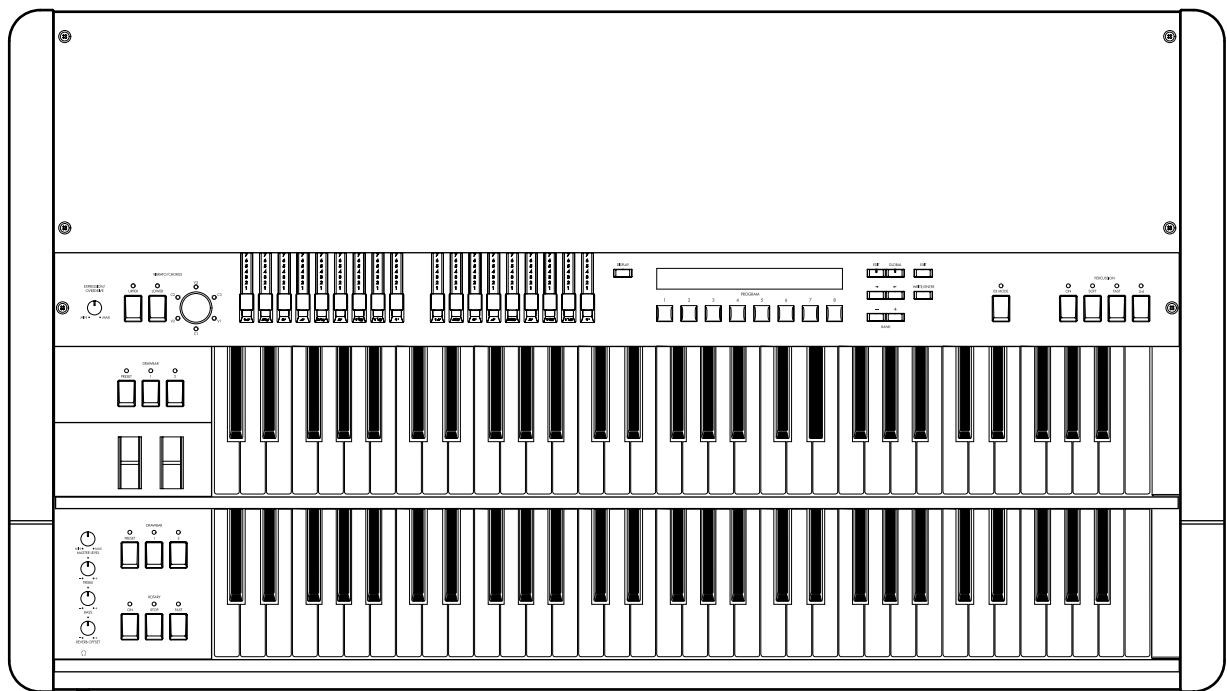


BX-3

COMBO ORGAN

取扱説明書



KORG

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘記号は、禁止してはいけないことを示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項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予想されます



- 電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。感電やショート恐れがあります。
- 本製品は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する。



- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。

電源コードやプラグが破損したとき

異物が内部に入ったとき

製品に異常や故障が生じたとき

修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、または営業技術課へ修理を依頼してください。



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。

電源コードを無理に曲げたり発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものを乗せない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。

温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。

振動の多い場所で使用や保管はしない。

ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- 雨天時の野外など湿気が多い場所で、使用や保管はしない。

本製品の上に液体の入ったもの(水や薬品等)を置かない。

本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

注意

この注意事項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理的損害が発生する可能性があります



- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。

外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。

電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。



- 長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。



- 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしな。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

- ・スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
- ・外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- ・不安定な場所に置かない。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり本製品が故障する恐れがあります。
- ・本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が損傷したりお客様がけがをする原因となります。
- ・地震時は本製品に近づかない。
- ・本製品に前後方向から無理な力を加えない。
本製品が転倒する危険性があります。

付属のスタンドについて



- ・取扱説明書に記載されている「スタンドの組み立て方」に従って確実に設置する。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり本製品が故障する恐れがあります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは外部のMIDIファイラー等にセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

- * MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- * 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このたびはコルグBX-3コンボ・オルガンをお買いただきました。誠にありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用方法

まず本誌をよく読み、操作する上で必要な事柄や基本的な操作などを覚えてください。

「はじめに」は、各部の名称とはたらき、接続方法について説明しています。

「クイック・スタート」は、デモ演奏の方法や簡単な操作を説明しています。

「基本操作」は、演奏するための基本的な操作方法等を説明しています。

「パラメータについて」は、パラメータの動作や設定方法、設定時の留意点等を、モードごとに説明しています。わからないパラメータが表示されたときや、機能についてさらに知りたいときにご覧ください。

「付録」は、MIDIシーケンサやコンピュータ等の接続時に必要な設定方法、データ・ダンプの方法、BX-3に内蔵されている音色リスト、仕様等が表記されています。

取扱説明書の表記

キーやツマミ類の表記...[]

BX-3のフロント・パネル上のキーやツマミ類は、[]で囲んで表しています。

パラメータの表記

ディスプレイに表示されるパラメータは、“ ”で囲んで表しています。

p.

参照するページを表しています。



使用上の注意を表しています。

tips

ちょっとしたヒントまたは応用等を表しています。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメータの数値、プログラム名等は、表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDIに関する表記

CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。

MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表しています。

目次

はじめに	5	5. ロータリー・スピーカー	18
1. BX-3 について	5	6. エフェクト	19
主な特長	5	リバーブ	19
モードについて	5	ピブラートとコーラス	19
2. 各部の名称とはたらき	6	オーバー・ドライブ	19
フロント・パネル	6	7. データの保存	19
リア・パネル	9	本体へのライト	19
接 続	10	プログラムのライト	19
1. 電源コードの接続	10	Globalパラメータのライト	20
2. OUTPUT 端子との接続	10	MIDIデータ・ダンプ	20
3. ペダルの接続	10	8. エディット	20
4. MIDI機器との接続	10	音色のエディット	20
		他のパラメータについて	21
クイック・スタート	11	ドローバー・パラメータのエディット	21
1. デモ演奏を聴こう	11	Normalモード	21
2. Normalモード	11	EXモード	21
プログラムの選び方	11	ドローバー・パラメータのコピー	21
演奏しよう	11	プログラムのコピー	22
ドローバー・パラメータの設定で演奏しよう	11	プログラムのスワップ	22
Drawbar 1と2を使って演奏しよう	12	プログラム名の変更	22
3. EXモード	12		
プログラムの選び方	12	パラメータについて	24
演奏しよう	12	1. Normal Editモード/EX Editモード	24
ドローバー・パラメータの設定で演奏しよう	12	2. Globalモード	30
Drawbar 1と2を使って演奏しよう	13		
		付録	36
基本操作	14	1. ドローバーのはたらき	36
1. ディスプレイの表示	14	2. MIDIアプリケーション	36
表示の切り替え	14	MIDIについて	36
Normalモード	14	外部MIDIシーケンサーやコンピュータ等の接続	36
EXモード	14	MIDIデータ・ダンプ	37
Normal Editモード/EX Editモード	14	送信	37
Globalモード	15	受信	38
ドローバー・レベルとアイコン	15	MIDIメッセージについて	38
ショートカット	15	プログラム/バンクを変える	38
2. プログラムについて	16	3. ボイスネーム・リスト	40
プログラムの構成	16	Normalモード	40
3. 工場出荷時のプログラムに戻す	16	EXモード	40
1プログラムの初期化	16	デモ曲	40
すべてのプログラムの初期化	16	4. 故障とお思いになる前に	41
Globalパラメータの初期化	17	5. エクスプレッション・ペダル(付属)の機能	42
プログラムとGlobalパラメータの初期化	17	6. 仕様とオプション	43
4. パーカッション機能	17	7. スタンドの組み立て方法	44
Normalモード	17	8. MIDIインプリメンテーション・チャート	46
“ DB Preset 's Perc ”パラメータの確認	17		
EXモード	18		
Drawbar 2のEX Percussion	18		

はじめに

1. BX-3 について

主な特長

BX-3コンポ・オルガンは、トーンホイール・オルガン・モデリング音源を搭載し、トーンホイール・オルガンの独特なサウンドを実現しました。また、61鍵の鍵盤が2段装備され、本格的なトーンホイール・オルガンの演奏が楽しめます。

ロータリーそしてコーラス/ピブラート、リバープ等の空間系にREMSを採用し、コンポ・オルガンならではのエフェクトをより忠実に再現しました。ロータリー・スピーカーのローターとホーンの回転から生まれる音のうねり、ナチュラルなオーバー・ドライブ、臨場感を生み出すコーラス/ピブラートなどにより、BX-3だけで本格的なオルガン・サウンドが楽しめます。

フロント・パネルにある2セットのドローバーを操作することによって、演奏時でもリアルタイムに音色を変えることができます。このドローバーを、Normalモード時は1セット、EXモード時は2セット使って音色を作ります。EXモードではパーカッションをドローバーでコントロールでき、今までにない新たな音色が得られます。

通常の鍵盤は、最後まで押さないと発音されませんが、BX-3は鍵盤を軽く押しただけで発音します。これによって素早い発音が可能で、グリッサンド、トリル等の奏法を確かなものにできます。

BX-3では、鍵盤を弾いたときに「カツッ」というオルガン特有のパーカッシブな演奏が行えます。そして、鍵盤を弾いたとき、鍵盤から離れたときにキー・クリックが得られるように設定ができ、それによってオルガンならではのアタック感が得られます。

プログラムを128(Normalモード: 64、EXモード: 64)内蔵し、様々なオルガン・サウンドが楽しめます。

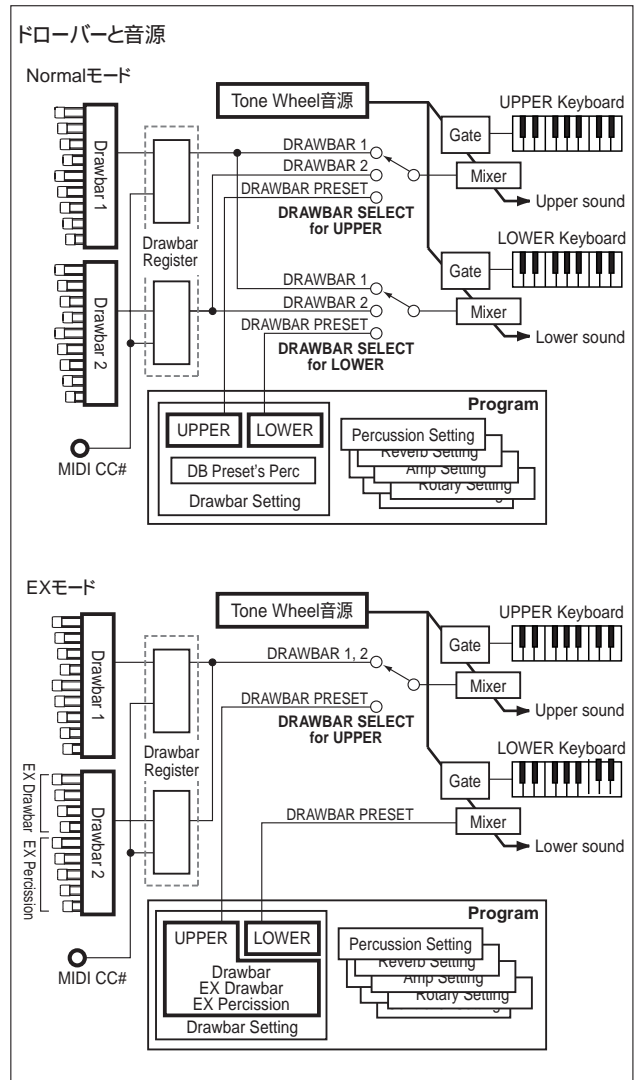
BX-3は、UPPERとLOWERの2つの鍵盤を備えています。それぞれの鍵盤には個別のMIDIチャンネルを割り当てることができます。MIDI端子に鍵盤付きのMIDI機器を接続すると、その鍵盤をUPPER、LOWERのどちらかの鍵盤として使用することもできます。

BX-3の音色を作り出すドローバーは、フロント・パネル上のDrawbar 1とDrawbar 2、そしてプログラムに設定されているドローバーがあります。また、MIDIで設定することもできます。

DRAWBAR SELECTセクションのキーで選択することによって、そのときに応じたドローバーの設定を使うことができます(図を参照してください)。

REMSとは?

REMS(Resonant structure and Electronic circuit Modeling System)は、生楽器や電気/電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディ/キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気/音響的特性、真空管、トランジスタなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリングテクノロジーです。



モードについて

NormalモードとEXモード

これらのモードで、プログラムを選んで演奏します。

NormalモードとEXモードで大きく違うところは以下のとおりです。

Normalモード

・1セットのドローバーの設定で音色を作る

EXモード

・2セットのドローバーの設定で音色を作る

Normal EditモードとEX Editモード

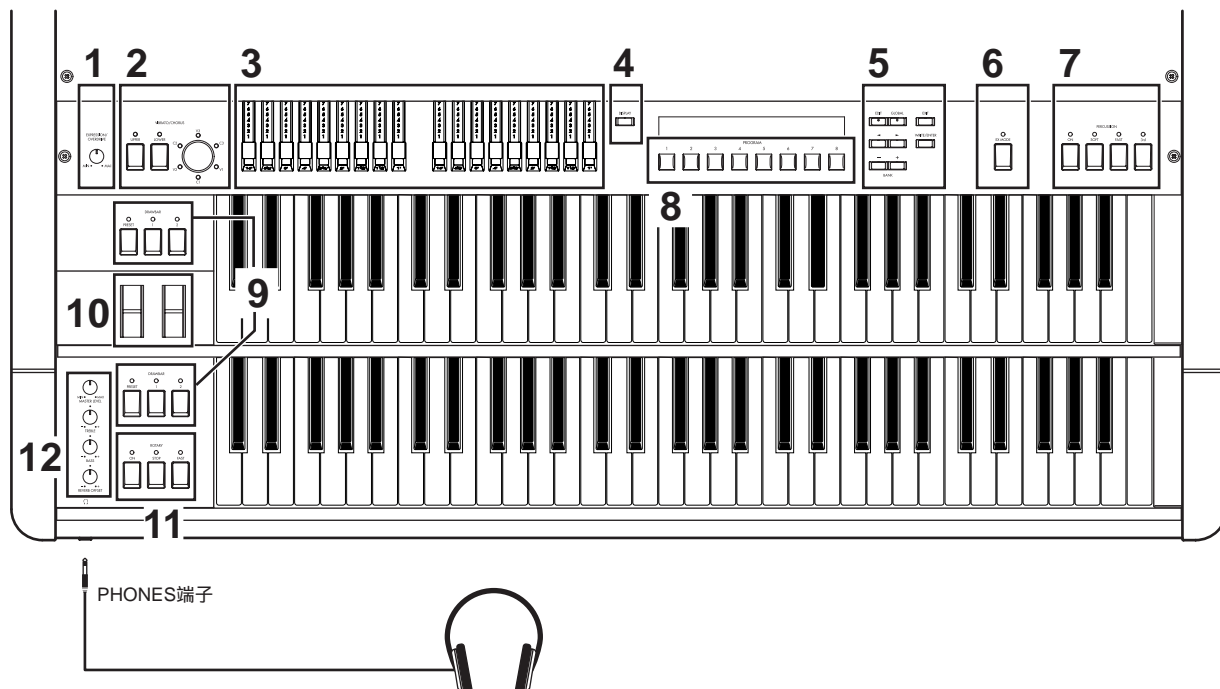
NormalモードまたはEXモードのプログラムのパラメータをエディットします。

Globalモード

マスター・チューン、トランスポーズ、グローバルMIDIチャンネル等の本体全体に関係する設定を行います。

2. 各部の名称とはたらき

フロント・パネル



1. [EXPRESSION/OVERDRIVE](エクスプレッション/オーバードライブ)ツマミ

音量と同時に音色の歪みを調整します。音量が小さいときは、低音と高音が若干強調されます。

2. VIBRATO/CHORUS(ビブラート/コーラス)セクション

[UPPER]キー、[LOWER]キー

ビブラートまたはコーラスをかける鍵盤を選択します。キーを押して機能をONにすると、LEDが点灯します。

[VIBRATO/CHORUS]ツマミ

V1 ~ V3: ビブラートがかかり、V3で効果が最大になります。
C1 ~ C3: コーラスがかかり、C3で効果が最大になります。

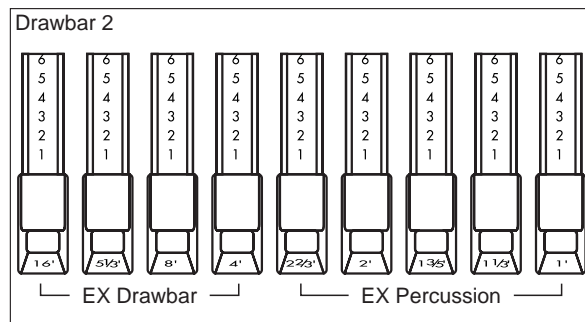
3. DRAWBAR(ドロバー)セクション

Drawbar 1、Drawbar 2

左がDrawbar 1、右がDrawbar 2です。

バーにはそれぞれフィートが割り当てられており、これを手前に引き出して音量を調整します。どのバーをどのくらい引き出すかによって音色を作ります。

Drawbar 2は、EXモードではEX Drawbar(EXドロバー)とEX Percussion(EXパーカッション)として使用されます。詳しくは「演奏しよう」(p.13)を参照してください。



4. [DISPLAY](ディスプレイ)キー

キーを押すたびに、ディスプレイの表示内容が切り替わります。

NormalモードとEXモードでは表示が異なります。詳しくは「1. ディスプレイの表示」(p.14)を参照してください。

5. [EDIT](エディット)キー

Normal EditモードとEX Editモードに入るときは、このキーを押します。

Normalモード時にこのキーを押すとNormal Editモードに、EXモード時にこのキーを押すとEX Editモードに入ります。

[GLOBAL](グローバル)キー

Globalモードに入るときは、このキーを押します。

[EXIT](エグジット)キー

Normal Editモード、EX Editモード、Globalモードから抜けるとき、またはプログラムのライト、コピー、スワップ、データ・ダンプ等の操作を中止するとき、このキーを押します。

[WRITE/ENTER](ライト/エンター)キー

プログラムのライト、コピー、スワップ、データ・ダンプ等の操作を実行するとき、このキーを押します。

[√]/[▶]キー

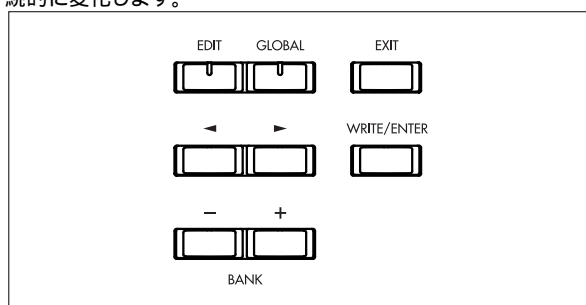
Normal Editモード、EX Editモード、Globalモードでは、前後のページに移動するとき、ディスプレイに表示されるカーソルを左右に移動するときこのキーを押します。

[-]/[+]キー

NormalモードとEXモードでは、プリセットされているプログラムのバンクを選択します。

Normal Editモード、EX Editモード、Globalモードでは、パラメータの数値を変更します。

キーを短く押すと値は1つずつ変化し、キーを長く押すと値は連続的に変化します。



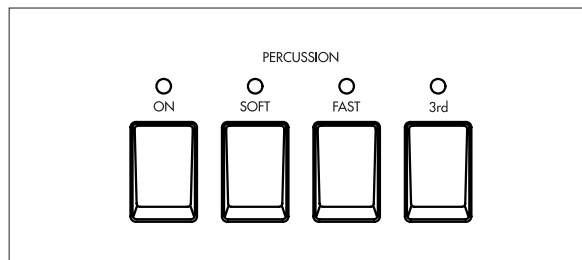
6. [EX MODE](EXモード)キー

EXモードに入るときにこのキーを押します。

7. PERCUSSION(パーカッション)セクション

鍵盤を弾いたときに、音の立ち上がり時にアタック音を加え、音のメリハリを持たせます。

詳しくは、「4. パーカッション機能」(p.17)を参照してください。



[ON]キー

パーカッションのON、OFFを切り換えます。

ここがOFFのときは、[3rd]キー、[SOFT]キー、[FAST]キーを押しても効果が得られません。

LED点灯時: パーカッションがONになります。

[SOFT](ソフト)キー

パーカッションの音量(ソフトとノーマル)を切り換えます。

LED点灯時(ソフト): パーカッションの音量が下がります。

[FAST](ファースト)キー

パーカッションの減衰速度(ファーストとスロー)を切り換えます。

LED点灯時(ファースト): 減衰速度が上がります。

[3rd]キー

パーカッションの音(3rdと2nd)を切り換えます。

この設定は、EXモードのドローバーを使った演奏時に、EX Percussion(Drawbar 2の右5本のバー)の2-2/3に割り当てられます。

LED点灯時(3rd): 弾いた鍵盤の音と同時に、1オクターブと5度上の音(2-2/3に相当)が出ます。

LED消灯(2nd): 弾いた鍵盤の音と同時に、1オクターブ上の音(4に相当)が出ます。

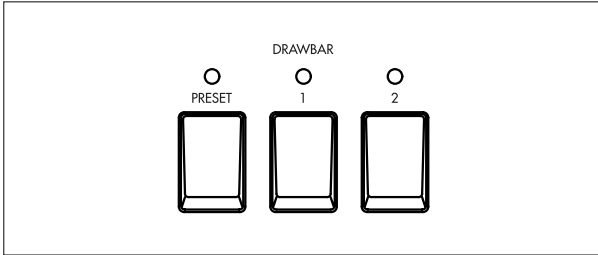
8. PROGRAM [1]~[8]キー

NormalモードとEXモードでは、プリセットされているプログラムをダイレクトに選択するとき使用します。

Normal Editモード、EX Editモード、Globalモードでは、パラメータの選択時のショート・カットに使用します(p.15)。

9. DRAWBAR SELECT(ドローバー・セレクト)セクション

上段3つがアップー鍵盤用、下段3つがローー鍵盤用のドローバー・セレクトで、キーを押して機能をONにすると、LEDが点灯します。



アップーまたはローー鍵盤に、どのドローバーの設定を使用するかを選択します。

[DRAWBAR 1]キーを選択すると、演奏時にはフロント・パネルのDrawbar 1が使用できます。また[DRAWBAR 2]キーを選択するとDrawbar 2が、[PRESET DRAWBAR]キーを選択するとプログラムに設定されているドローバー・パラメータがそれぞれ使用できます。

ドローバー・パラメータの設定を変更する場合、Normalモードのプログラムは、Normal Editモードで、EXモードのプログラムでは、EX Editモードで行います。

[DRAWBAR PRESET]キーのLEDが点滅または消灯しているときにこのキーを押すと、ドローバー・パラメータの設定がディスプレイに約1秒間表示されます。

EXモード時は、ローー鍵盤用には自動的に[DRAWBAR PRESET]キーが選ばれます(他は選択できません)。

10. ピッチ・バンド・ホイール、モジュレーション・ホイール

演奏中に音色、音程、音量などを、リアルタイムにコントロールします。左がピッチ・バンド・ホイール、右がモジュレーション・ホイールです。

ピッチ・バンド・ホイール

ホイールを向こう側(奥)へ動かすとピッチが上がります。手前へ動かすとピッチが下がります。

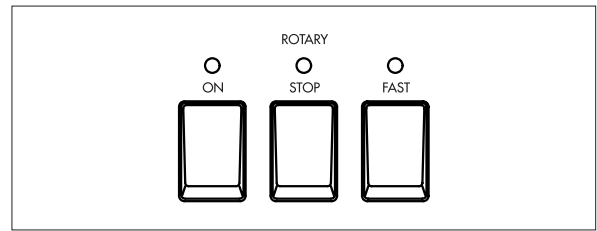
モジュレーション・ホイール

ホイールを向こう側、手前へ動かして、あらかじめ割り当てられた効果をかけます。

11. ROTARY(ロータリー)セクション

ロータリー・スピーカーの効果を得ることができます。

詳しくは、「5. ロータリー・スピーカー」(p.18)を参照してください。



[ON]キー

ロータリー・スピーカーのON、OFFを切り換えます。

ここがOFFのときは、[FAST]キー、[STOP]キーを押しても効果が得られません。

LED点灯時: ロータリー・スピーカーがONになります。

[STOP](ストップ)キー、[FAST](ファースト)キー

ロータリー・スピーカーをコントロールします。

[STOP]キーのLED消灯時: [FAST]キーの操作で、ロータリー・スピーカーのファーストとスローを切り換えます。

[FAST]キーのLEDを点灯させると、ロータリー・スピーカーは速い回転になります。

[FAST]キーのLEDを消灯させると、ロータリー・スピーカーは遅い回転になります。

[STOP]キーのLED点灯時: [FAST]キーの操作で、ロータリー・スピーカーのファーストとストップを切り換えます。

[FAST]キーのLEDを点灯させると、ロータリー・スピーカーは速い回転になります。

[FAST]キーのLEDを消灯させると、ロータリー・スピーカーの回転は停止します。

[FAST]キーのLED消灯時: [STOP]キーの操作で、ロータリー・スピーカーのスローとストップを切り換えます。

[STOP]キーのLEDを点灯させると、ロータリー・スピーカーの回転は停止します。

[STOP]キーのLEDを消灯させると、ロータリー・スピーカーは遅い回転になります。

12. AMP(アンプ)セクション

[MASTER LEVEL](マスター・レベル)ツマミ

接続機器に合わせ、音量を設定します。

[EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミや接続したエクスペッション・ペダルで音量、歪みを調整した後、ここで最終的な出力レベルを設定します。

[TREBLE](トレブル)ツマミ

高音域の音量を調整します。

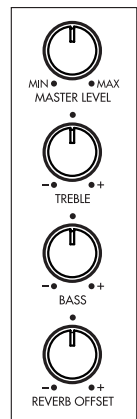
[BASS](ベース)ツマミ

低音域の音量を調整します。

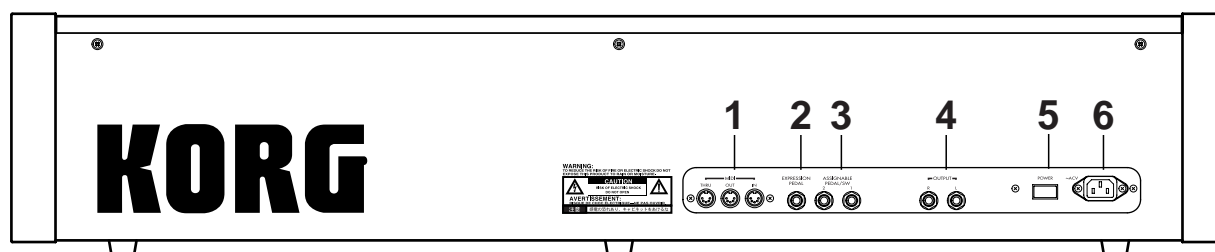
[REVERB OFFSET](リバーブ・オフセット)ツマミ

リバーブの深さを調整します。

センター時はプログラムで設定されているリバーブの深さになり、左に回しきると効果は無く、右に回しきると効果が深くなります。



リア・パネル



1. MIDI IN 端子

演奏情報、音色情報等を受信する端子です。
接続したMIDI機器で本機の音源を鳴らすとき等で使用します。

MIDI OUT 端子

演奏情報、音色情報を送信する端子です。
接続したMIDI機器をコントロールするときに使用します。

MIDI THRU 端子

MIDI IN端子で受信した演奏情報、音色情報等を、そのまま送信する端子です。
複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときに使用します。

2. EXPRESSION PEDAL(エクスプレッション・ペダル)端子

付属のエクスプレッション・ペダルを接続します。エクスプレッションの機能等については、「5. エクスプレッション・ペダル(付属)の機能」(p.42)を参照してください。

3. ASSIGNABLE PEDAL/SW 1、2(アサインابل・ペダル/スイッチ1、2)端子

ON、OFFを切り替えるタイプのペダル・スイッチ(別売のPS-1ペダル・スイッチ)、または別売のEXP-2フット・コントローラ、XVP-10エクスプレッション/ボリューム・ペダルを接続する端子です。

4. OUTPUT L、R(アウトプットL、R)端子

アンプ、ミキサなどのINPUT端子と接続します。
アンバランス型フォーン・タイプの端子です。
ステレオで接続するときはLとRを、モノラルで接続するときはLを使用します。

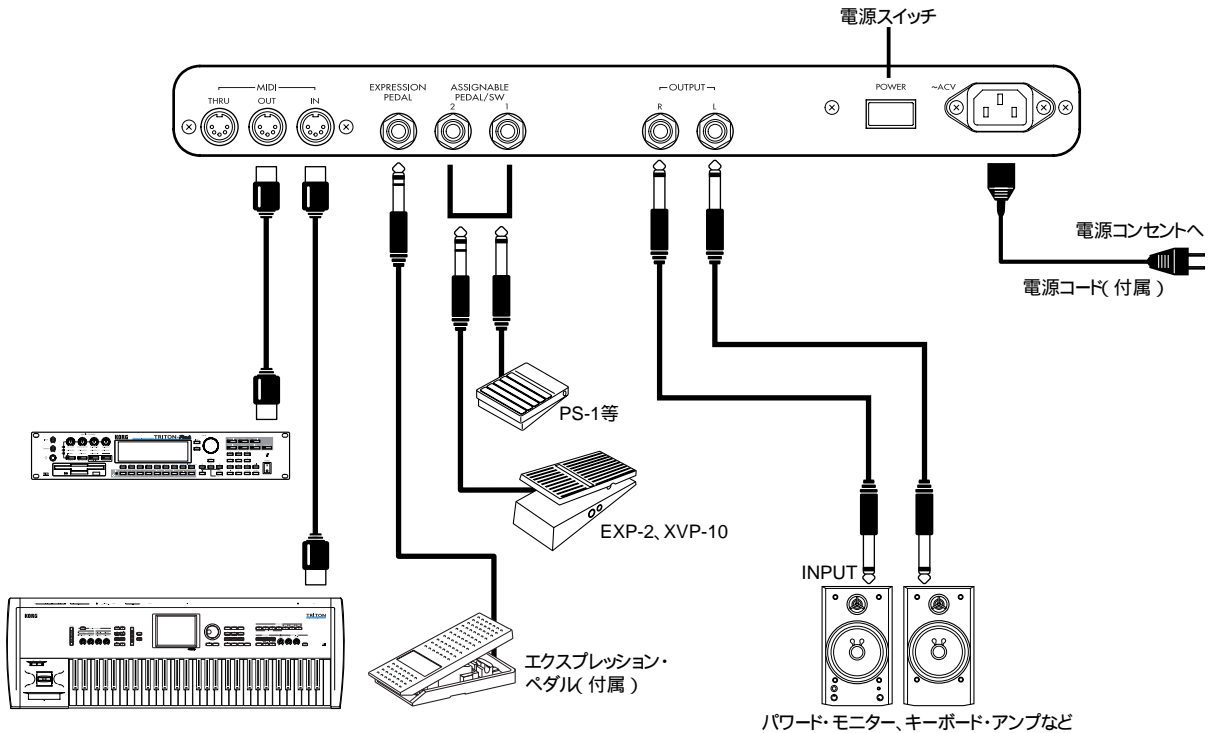
5. 電源スイッチ

電源のON、OFFを切り換えます。

6. AC電源端子

付属の電源コードを接続します。
電源コードを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。

接続



それぞれの接続は、必ず電源をOFFにした状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となります。

1. 電源コードの接続

付属の電源コードをBX-3のAC電源端子に接続してから、プラグをコンセントへ差し込みます。

2. OUTPUT 端子との接続

パワード・モニター、キーボード・アンプや、お手持ちのオーディオ・システムなどを接続して、BX-3のサウンドを出力します。

オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないようにしてください。

OUTPUT L、R端子とパワード・モニター等のINPUT端子を接続します。

ステレオで出力するときは、L端子とR端子へ接続し、モノラルで出力するときは、L端子へ接続します。できるだけステレオで使用することをおすすめします。

3. ペダルの接続

EXPRESSION PEDAL 端子

付属のエクスペッション・ペダルを接続すると、フロント・パネルの[EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミを操作するように、ペダルで音量をコントロールできます。Globalモードの“Exp

Ctrl”パラメータの設定によっては、[EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミとエクスペッション・ペダルの一方、または両方で音量をコントロールできます。

別売のEXP-2 フット・コントローラ、XVP-10 エクスペッション/ボリューム・ペダルを接続することもできます。その場合は、ペダルの操作範囲が異なることがありますので、エクスペッション・ペダルの感度を調整(p.36)してください。

ASSIGNABLE PEDAL/SW 端子

別売のコルグPS-1ペダル・スイッチを接続し、ロータリー・スピーカー効果やビブラート/コーラス効果のON、OFF、プログラムの選択等が行えます。

別売のEXP-2 フット・コントローラ、XVP-10 エクスペッション/ボリューム・ペダルを接続し、リバーブやアンプのゲイン等の調整が行えます。

ASSIGNABLE PEDAL/SW端子に接続したペダルでどの機能をコントロールするかは、Normal Editモード、EX Editモード、Globalモードのパラメータで決定します。複数の機能を1つのペダルに割り当てることができます。

4. MIDI 機器との接続

BX-3の鍵盤やドローパー等のコントローラーで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサでBX-3の音源を鳴らすなどをコントロールします。

BX-3のMIDI端子と外部MIDI機器のMIDI端子とをMIDIケーブルで接続します。詳しくは、「2. MIDIアプリケーション」(p.36)を参照してください。

クイック・スタート

1. デモ演奏を聴こう

デモ演奏を聴いてみましょう。

本機には9曲のデモ演奏が用意されています。曲目については、「3. ボイスネーム・リスト」(p.40)を参照してください。

1. 電源をONにします。
2. [GLOBAL]キーを押します。
Globalモードに入り、[GLOBAL]キーのLEDが点灯します。
3. PROGRAM [8]キーを押してから[WRITE/ENTER]キーを押します。



4. もう一度[WRITE/ENTER]キーを押します。
デモ演奏が始まります。
最初の曲が終わると、次の曲が始まります。

5. 演奏を止めるときは、[EXIT]キーを押します。

tips 手順3の[WRITE/ENTER]キーを押した後で、[-]キーまたは[+]キーを押すと、最初に演奏する曲を選ぶことができます。

2. Normalモード

プログラムの選び方

ここでは、プログラムC-3(バンクCの3)を呼び出してみましょう。

1. Normalモードにいることを確認します。
ディスプレイの左にプログラムNo.が表示されます。



Normalモード以外([EX MODE]キー、[EDIT]キーまたは[GLOBAL]キーのLEDが点灯)のときは、点灯しているキーを1回押してください。[EDIT]キー、[GLOBAL]キーのLEDの点灯時は、[EXIT]キーを押してもNormalモードに入ることができません。

tips 電源をONにすると、自動的にNormalモードに入ります。

2. [-]キーまたは[+]キーを押してバンクCを選択し、PROGRAM [3]キーを押します。
C-3のプログラムが選ばれ、ディスプレイにはプログラムNo.とプログラム名が表示されます。

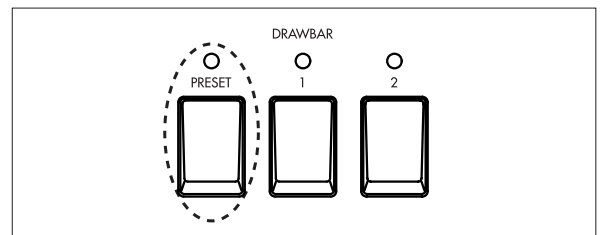


演奏しよう

ドローバー・パラメータの設定で演奏しよう

フロント・パネルのDrawbar 1と2は使用せず、プログラムに設定されているドローバー・パラメータの設定で演奏してみましょう。

1. Normalモードでプログラムを選択します。
[-]キーと[+]キーでバンクを、PROGRAM [1]~[8]キーでナンバーを選択します。
2. アッパーとローア鍵盤の左側にあるDRAWBAR SELECTセクションでそれぞれ[DRAWBAR PRESET]キーを押し、キーのLEDを点灯させます。



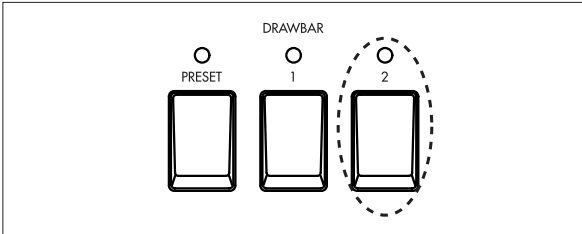
3. 鍵盤で演奏してください。
アッパー鍵盤にはプログラムの“UPPER”パラメータの設定が、ローア鍵盤にはプログラムの“LOWER”パラメータの設定がそれぞれ使用されます。

Drawbar 1 と 2 を使って演奏しよう

1. Normalモードにいることを確認してください。

C-3: Whyter Shade

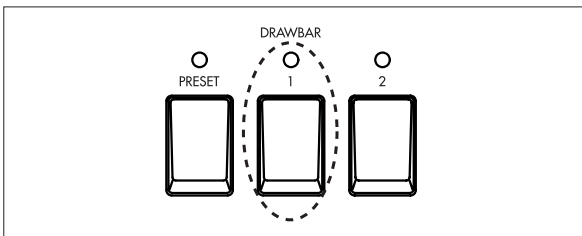
2. アッパー鍵盤の左側にあるDRAWBAR SELECTセクションで [DRAWBAR 2] キーを押します。
キーのLEDが点灯します。



これでアッパー鍵盤の音色は、フロント・パネルのDrawbar 2で変更できるようになりました。

3. アッパー鍵盤を弾きながらフロント・パネルのDrawbar 2の各バーを引き出し、音を作ります。
Drawbar 2の各バーを引き出すと、バーの先に表記されているフィートの音が弾いた鍵盤の音に加わります。またバーをどれだけ引き出したかによって加わる音量が変わります。このように、バーを引き出す組み合わせで音色を作ります。
各バーに何の音が割り当てられているのかは、「1. ドローバーのはたらき」(p.36)を参照してください。

4. ロアー鍵盤の左側にあるDRAWBAR SELECTセクションで、 [DRAWBAR 1] キーを押します。
キーのLEDが点灯します。



これでロアー鍵盤の音色は、フロント・パネルのDrawbar 1で変更できるようになりました。

5. ロアー鍵盤を弾きながらフロント・パネルのDrawbar 1の各バーを引き出し、音を作ります。
Drawbar 1の各バーを引き出すと、バーの先に表記されているフィートの音が弾いた鍵盤の音に加わります。またバーをどれだけ引き出したかによって加わる音量が変わります。このように、バーを引き出す組み合わせで音色を作ります。
各バーに何の音が割り当てられているのかは、「1. ドローバーのはたらき」(p.36)を参照してください。
6. プログラムを選択してみましょう。
[-]キーと[+]キーでバンクを、PROGRAM [1]~[8]キーでナンバーを選択します。

他のプログラムを選択すると、ドローバー・パラメータを除いたプログラムを構成しているパラメータの設定が音に反映されます。つまり、Drawbar 1、2の設定は生かしつつ、それ以外の設定、例えばホイール・タイプ、パーカッションの音量、リバース・タイム、ロータリー・スピーカーのホーンとロータの回転スピード等は、プログラムごとの設定が使用されます。

3. EXモード

プログラムの選び方

ここでは、プログラムB-3(バンクBの3)を呼び出してみましょう。

1. Normalモードで[EX MODE]キーを押します。
EXモードに入り、[EX MODE]キーのLEDが点灯します。
ディスプレイの左に“ E ”の文字とプログラム No. が表示されます。

E-1: I Gota EX!

EXモード以外 [EDIT]キーまたは[GLOBAL]キーのLEDが点灯)のときは、点灯しているキーを1回押すか、[EXIT]キーを押してから[EX MODE]キーを押してください。

2. [-]キーまたは[+]キーを押してバンクBを選択し、PROGRAM [3]キーを押します。
B-3のプログラムが選ばれ、ディスプレイにはプログラムNo.とプログラム名が表示されます。

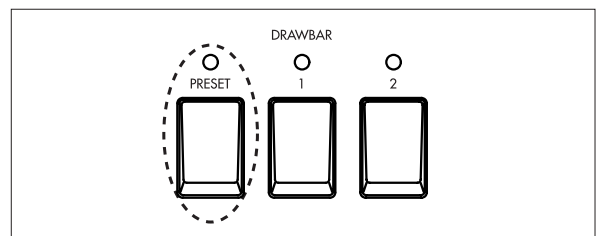
EB-3: EX Parky 3

演奏しよう

ドローバー・パラメータの設定で演奏しよう

フロント・パネルのDrawbar 1と2は使用せず、プログラムに設定されているドローバー・パラメータの設定で演奏してみましょう。

1. EXモードでプログラムを選択します。
[-]キーと[+]キーでバンクを、PROGRAM [1]~[8]キーでナンバーを選択します。
2. アッパー鍵盤の左側にあるDRAWBAR SELECTセクションで [DRAWBAR PRESET]キーを押し、キーのLEDを点灯させます。



ロアー鍵盤の左側にあるDRAWBAR SELECTセクションでは、[DRAWBAR PRESET]キーが自動的に選ばれます(EXモードでは、他のキーは選べません)。

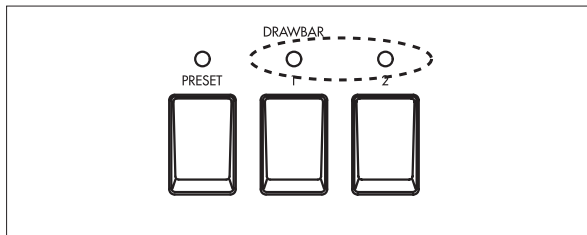
3. 鍵盤で演奏してください。
アッパー鍵盤には“ EX DRAWBAR & PERCUSSION ”パラメータのDrawbar 1とEX Drawbarの設定が、ロアー鍵盤には“ EX LOWER ”パラメータの設定がそれぞれ使用されます。

Drawbar 1と2を使って演奏しよう

アッパー鍵盤では、フロント・パネルのDrawbar 1と2の両方を使用します。Drawbar 2はEXモード用のフィートとパーカッションの設定が割り当てられ、Normalモード時より、厚く表現力ある音を作ることができます。

ローア鍵盤では、プログラムにプリセットされたドロワー・パラメータの設定が使用されます。

- EXモードで、アッパー側のDRAWBAR SELECTセクションで、[DRAWBAR 1]キーまたは[DRAWBAR 2]キーを押します。2つのキーのLEDが点灯していることを確認します。



- アッパー鍵盤を弾きながらフロント・パネルのDrawbar 1と2の各バーを引き出し、音を作ります。

Drawbar 1は、それぞれのフィートの音量を調整します。

Drawbar 2は、EX Drawbar(左4本のバー)でそれぞれのフィートの音量を調整し、EX Percussion(右5本のバー)で各パーカッションの音量を調整します。

それぞれのバーの割り当ては、次のようになります。

EX Drawbar

16' ~ 4' : 何フィートが割り当てられるのかは、EX Editモードの“Ex Drawbar Type”のパラメータで設定されます。そして、それぞれのタイプの内容はGlobalモードの“Ex Drawbar Type 1-1”から“Ex Drawbar Type 4-4”で設定されます。各バーにどのフィートが割り当てられているかを知りたいときは、EX Editモードでどのタイプが使われているかを確認し、Globalモードでそれぞれの設定を確認してください。

EX Percussion

2-2/3' : PERCUSSIONセクションの[3rd]キーのLEDが点灯しているときは2-2/3'が、LEDが消灯しているときは4'が割り当てられます。

2' : 16'が割り当てられます。

1-3/5' : 5-1/3'が割り当てられます。

1-1/3' : EX Drawbarの16'に割り当てられたフィートが割り当てられます。ただし、EX Drawbarの16'には、上述のようにEX Editモードの“Ex Drawbar Type”のパラメータによってフィートが割り当てられています。実際にどのフィートが割り当てられているかを知りたいときは、EX Editモードでどのタイプが使われているかを確認してから、Globalモードでそれぞれの設定を確認してください。

1' : EX Drawbarの5-1/3'に割り当てられたフィートが割り当てられます。ただし、Drawbar 2の5-1/3'には、上述のようにEX Editモードの“Ex Drawbar Type”のパラメータによってフィートが割り当てられているため、実際にどのフィートが割り当てられているかを知りたいときは、EX Editモードでどのタイプが使われているかを確認してから、Globalモードでそれぞれの設定を確認してください。

- ローア鍵盤を弾いてください。

ローア鍵盤の音色は、プログラムにプリセットされたドロワー・パラメータの設定が自動的に使用され、ローア側のDRAWBAR SELECTセクションでは、[PRESET PROGRAM]キーのLEDが点灯されます(他は選べません)。

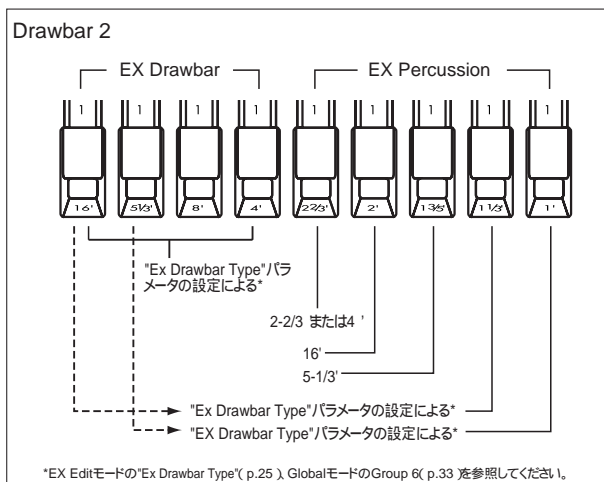
tips プリセットされているドロワーの設定を変更する場合は、EX Editモードでパラメータを変更します。詳しくは、「ドロワー・パラメータのエディット」(p.21)を参照してください。

- 他のプログラムを選択してみましょう。

[-]キーと[+]キーでバンクを、PROGRAM [1]~[8]キーでナンバーを選択します。

他のプログラムを選択すると、ドロワー・パラメータを除いたプログラムを構成しているパラメータの設定が音に反映されます。

tips ローア鍵盤の音色はプログラムにプリセットされたドロワー・パラメータの設定が自動的に使用されますので、演奏中にローア鍵盤の音色を変化させたい場合は、あらかじめドロワー・パラメータの設定だけを変えたプログラムをいくつか用意し、演奏中はそれらのプログラムを切り替えてください。



基本操作

1. ディスプレイの表示

表示の切り替え

[DISPLAY]キーを押すたびに、ディスプレイの表示が次のように切り換わります。

ディスプレイには、各プログラムのパラメータの値が表示されます。

Normalモード

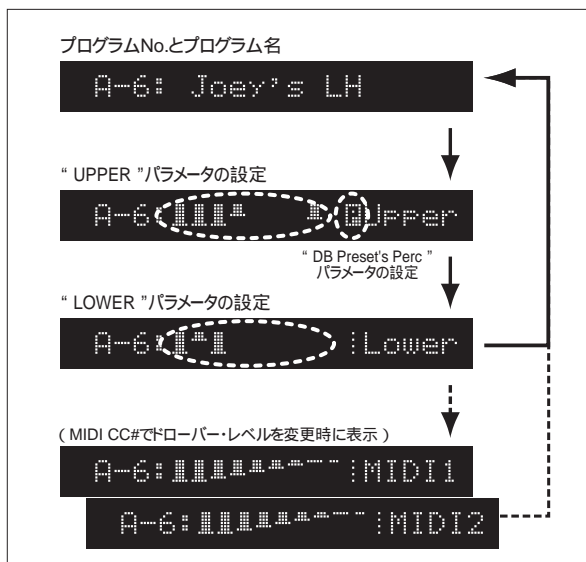
Normalモードでは、ディスプレイにプログラムNo.とプログラム名が表示されます。

[DISPLAY]キーを押すと、あらかじめプログラムに設定されている“UPPER”パラメータ(アッパー鍵盤用のドローバー・パラメータ)の設定が表示されます。

続けて[DISPLAY]キーを押すと、次は“LOWER”パラメータ(ローアキーボード用のドローバー・パラメータ)の設定が表示されます。

もう一度[DISPLAY]キーを押すと、プログラムNo.とプログラム名の表示に戻ります。

tips フロント・パネルのDrawbar 1、2は、直接バーを引き出して設定を変える以外にMIDIコントロール・チェンジの受信で変更できます。MIDIコントロール・チェンジの受信で音色を変更した場合、“LOWER”パラメータの表示の次にそれらの値が表示されます。



EXモード

EXモードでは、ディスプレイにプログラムNo.とプログラム名が表示されます。

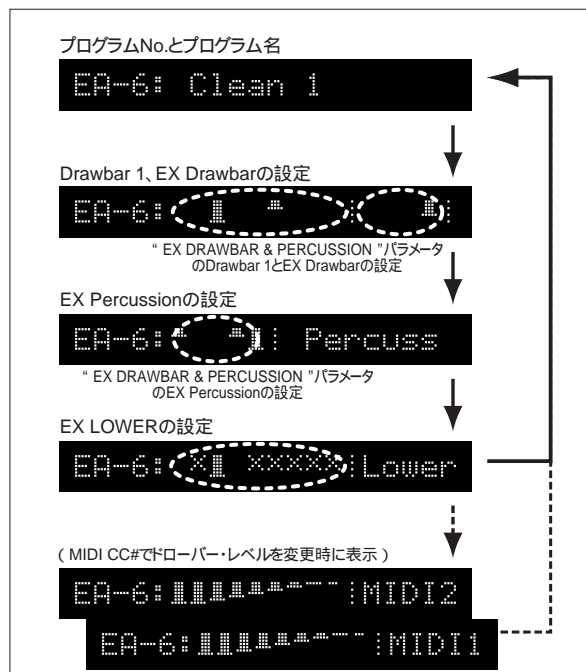
[DISPLAY]キーを押すと、あらかじめプログラムに設定されている“EX DRAWBAR & PERCUSSION”パラメータのDrawbar 1とEX Drawbarの設定が表示されます。

続けて[DISPLAY]キーを押すと、次は“EX Percussion”パラメータの設定が表示されます。

さらに[DISPLAY]キーを押すと、“EX LOWER”パラメータの設定が表示されます。

そして、もう一度[DISPLAY]キーを押すと、プログラムNo.とプログラム名が表示されます。

tips MIDIコントロール・チェンジの受信で音色を変更した場合、Normalモードと同様に、“EX LOWER”パラメータの表示の次にそれらの値が表示されます。



Normal Editモード/EX Editモード

表示される内容は、どのグループで何のパラメータが表示されているときに[DISPLAY]キーを押したかによって異なります。

[DISPLAY]キーを押している間は、以下の情報が表示されます。

- ・ Group 1: プログラム名が表示されます。
- ・ Group 2の“UPPER”、“LOWER”、“EX DRAWBAR & PERCUSSION”、“EX LOWER”パラメータ: ドローバー・レベルが数字で表示されます。
“DB Preset's Perc”パラメータ: プログラム名が表示されます。
“EX Drawbar Type”パラメータ: EX Drawbar の設定が数字で表示されます。
- ・ Group 3: プログラム名が表示されます。
- ・ Group 4: プログラム名が表示されます。
- ・ Group 5: プログラム名が表示されます。
- ・ Group 6: プログラム名が表示されます。
- ・ Group 7のコントローラをアサインするパラメータ: アサインされたコントローラが表示されます。複数のコントローラがアサインされているときは、[DISPLAY]キーを押すごとに順に表示されます。
他のパラメータ: プログラム名が表示されます。
- ・ Group 8: プログラム名が表示されます。

Globalモード

表示される内容は、どのグループで何のパラメータが表示されているときに[DISPLAY]キーを押したかによって異なります。

[DISPLAY]キーを押している間は、以下の情報が表示されます。

- ・Group 1～3、8: [DISPLAY]キーを押しても、表示は変化しません。
- ・Group 4、5: 選択したCC#と、コントローラ名が表示されます。[DISPLAY]キーを押す前からCC#が点滅しているときは、その番号はすでに他のコントローラが設定されていることを表しています。点滅時に[DISPLAY]キーを押すと、キーを押すごとに、設定されているコントローラ名が表示されます。
- ・Group 6: [DISPLAY]キーを押すと、現在選択されているEX Drawbarのタイプ(“Ex Drawbar Type”パラメータで設定)の4つの値が表示されます。
- ・Group 7の“Program Mapper”パラメータ: 現在表示されているMIDIプログラム・ナンバーに該当するプログラム番号とプログラム名が表示されます。[DISPLAY]キーを押す前からMIDIプログラム・ナンバーが点滅しているときは、その番号に設定されているプログラムがすでに存在することを表しています。点滅時に[DISPLAY]キーを押すと、押すごとに設定されているプログラム名が表示されます。
“Copy, Swap, Init”パラメータ: Speakerアイコンが表示されたときに[DISPLAY]キーを押すと、アイコンが付いているプログラム名が表示されます。
“MIDI Dump”パラメータ: 1プログラムのダンプ時に[DISPLAY]キーを押すと、ダンプするプログラム名が表示されます。
他のパラメータ: 表示は変化しません。


ドローパー・レベルとアイコン

: ドローパー・レベル


上の図はドローパーのレベルを表しています。レベル8(最大)のときは一番左のような表示になり、レベル0(最小)のときは一番右のように何も表示されません。

: Enterアイコン

プログラムのライトやコピーをするとき等に表示されます。このアイコンが表示されているときは、[WRITE/ENTER]キーを押すと操作が実行されることを表しています。

: Speakerアイコン

プログラムのライトやコピー等を行うときに表示されます。鍵盤を弾くと、このアイコンが付いているプログラムの音色が確認できます。

: Percussionアイコン

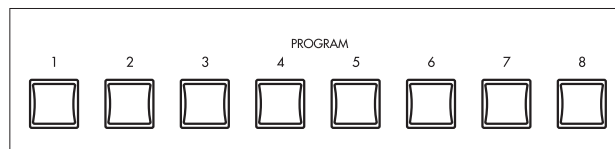
“DB Preset’s Perc”パラメータがEna(Enable)に設定されていることを表します。Enaに設定すると、Normalモードでアッパー側の[DRAWBAR PRESET]キーを選んだときに、アッパー鍵盤の演奏時にパーカッションが使用できるようになります。詳しくは、「4. パーカッション機能」(p.17)を参照してください。

ショートカット

Normal Editモード、EX Editモード、Globalモードには、パラメータが数多くあり、細かな設定が行えます。それぞれのモードでは関連するパラメータをまとめ、8つのグループ(Group 1～Group 8)に分けています。

パラメータを呼び出す場合、それらのモードに入ってから[◀]キーまたは[▶]キーを押して順番にパラメータを表示させることもできますが、そのパラメータがどのグループ内に含まれるのかがわかっているときは、このショートカットを利用すると便利です。

Normal Editモード、EX Editモード、Globalモードに入ってからPROGRAM [1]～[8]キーを押すと、そのグループの最初のパラメータがディスプレイに表示されます。[◀]キーまたは[▶]キーを押すと、その前後にあるパラメータが表示されます。PROGRAM [1]～[8]キーを押している間は、そのキーに該当するグループ名がディスプレイに表示されます。



各グループの機能は、以下のとおりです。

Normal Editモード、EX Editモード

- ・Group 1: 出力レベル、トーンホイール・ノイズ、クリック・レベル等を設定します。
- ・Group 2: ドローパー・レベル、EXドローパー・タイプを設定します。
- ・Group 3: PERCUSSION セクションのキーを操作したときに、どのように動作するかを設定します。
- ・Group 4: アンプを設定します。
- ・Group 5: リバープを設定します。
- ・Group 6: ロータリー・スピーカーを設定します。
- ・Group 7: モジュレーション・ホイールの設定、ASSIGNABLE PEDAL/SW 端子に接続したペダル等の機能を設定します。
- ・Group 8: プログラム名を変更します。

Globalモード

- ・Group 1: マスター・チューン、エクスプレッション・ペダル等の機能、ペダル・スイッチの機能、ピッチ・バンド・レンジの可変範囲、キーボードの発音タイプ等を設定します。
- ・Group 2: MIDIチャンネルを設定します。
- ・Group 3: MIDIフィルターやローカルON/OFFを設定します。
- ・Group 4: ドローパーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します。
- ・Group 5: フロント・パネルのキーやホイール、接続したペダルに割り当てるMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します。
- ・Group 6: EXドローパー・タイプを設定します。
- ・Group 7: コピー、スワップ、プログラムの初期化、データ・ダンプの実行、DRAWBAR SELECT セクションの設定、接続したペダルのキャリブレーション、ホイール・ブレーク等を設定します。
- ・Group 8: デモ曲を演奏します。

2. プログラムについて

本機には、プリセットされているプログラムが128(Normalモードに64、EXモードに64)あります。

Normalモード、EXモードとも、バンクA～Hにそれぞれ8プログラムがあります。

プログラムの構成

プリセット・プログラムは以下の4つで構成されています。

- 1) オルガンの音色設定(トーンホイールの設定等)
- 2) ドローパー・パラメータの設定
- 3) エフェクトの設定
- 4) フロント・パネルのキーの設定

各プログラムで異なった設定を持つことができます。このため、プログラムを変更すると、選択したプログラムのパラメータ設定が使用されます。

プログラムごとに保存されているドローパー・パラメータの設定は、フロント・パネルのDRAWBAR SELECT セクションで[DRAWBAR PRESET]キーを選択すると使用できます。また、DRAWBAR SELECT セクションで[DRAWBAR 1] キーまたは[DRAWBAR 2] キーを選択すると、フロント・パネル上のDrawbar 1、Drawbar 2 の設定を使用します。

プログラムごとに保存されているフロント・パネルのキーの設定は、GlobalモードのGroup 1“ Prg. Chng ”パラメータでAll Paramsを選択すると使用できます。また、“ Prg. Chng ”パラメータでInt. Paramsを選択すると、フロント・パネル上のキーの状態を使用するため、プログラムを変更してもフロント・パネル上のキーの状態は変更されません。

3. 工場出荷時のプログラムに戻す


工場出荷時の設定に戻すことを初期化するといいます。

BX-3では、プログラムの設定やGlobalパラメータを工場出荷時の設定に戻すことができます。

誤ってプログラムを書き替えてしまい、工場出荷時の設定に戻したいときなどのときに、この操作を行います。

初期化には以下の4とがあります。

- ・1つのプログラム
- ・すべてのプログラム
- ・Globalパラメータ
- ・すべてのプログラムのパラメータとGlobalパラメータ

 初期化すると、変更した設定が工場出荷時に戻りますので、初期化しても良いかをあらかじめ確認してから操作を行ってください。

1 プログラムの初期化

1. [GLOBAL]キーを押してGlobalモードに入ります。
2. PROGRAM [7]キーを押してから[▶]キーを1回押します。ディスプレイにはCopy Swap Initと表示されます。



3. [WRITE/ENTER]キーを押します。ディスプレイにCopyの文字が点滅します。



4. [+]キーを2回押します。ディスプレイの左にはInit Programと表示され、“ Program ”の文字が点滅します。
5. [▶]キーを1回押します。プログラムNo.の左にSpeakerアイコンが表示されます。鍵盤を弾くと、プログラムの音色が確認できます。
6. [-]キーまたは[+]キーで初期化するプログラムを選択します。
7. [WRITE/ENTER]キーを押します。初期化しても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。中止するときは[EXIT]キーを押します。
8. もう一度[WRITE/ENTER]キーを押します。初期化が終わるとInit Completedと表示され、手順4に戻ります。
9. [EXIT]キーを2回押すと元のモードへ戻ります。

すべてのプログラムの初期化

手順1～3は、前述の「1 プログラムの初期化」と同じです。

4. [+]キーを3回押します。ディスプレイの左にはInit All Programと表示され、“ All Program ”の文字が点滅します。

5. [WRITE/ENTER]キーを押します。
初期化しても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。
中止するときは[EXIT]キーを押します。
6. もう一度[WRITE/ENTER]キーを押します。
初期化が終わるとInit Completedと表示され、手順4に戻ります。
7. [EXIT]キーを2回押すと元のモードへ戻ります。

Globalパラメータの初期化

手順1～3は、前述の「1プログラムの初期化」と同じです。

4. [+]キーを4回押します。
ディスプレイの左にはInit Globalと表示され、“Global”の文字が点滅します。
5. [WRITE/ENTER]キーを押します。
初期化しても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。
中止するときは[EXIT]キーを押します。
6. もう一度[WRITE/ENTER]キーを押します。
初期化が終わるとInit Completedと表示され、手順4に戻ります。
7. [EXIT]キーを2回押すと元のモードへ戻ります。

プログラムとGlobalパラメータの初期化

手順1～3は、前述の「1プログラムの初期化」と同じです。

4. [+]キーを5回押します。
ディスプレイの左にはInit All Dataと表示され、“All Data”の文字が点滅します。
5. [WRITE/ENTER]キーを押します。
初期化しても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。
中止するときは[EXIT]キーを押します。
6. もう一度[WRITE/ENTER]キーを押します。
初期化が終わるとInit Completedと表示され、手順4に戻ります。
7. [EXIT]キーを2回押すと元のモードへ戻ります。

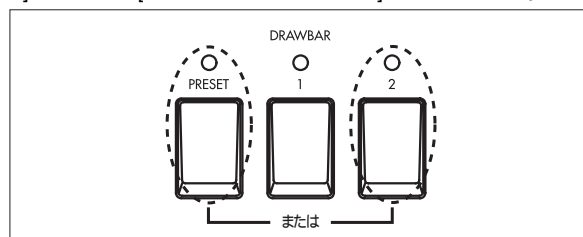
4. パーカッション機能

アッパー鍵盤の演奏時に、フロント・パネルのPERCUSSION セクションのキーやドローバーを使って、パーカッションを加えることができます。

パーカッションは、音の立ち上がり時にアタック感を加え、音にメリハリを出します。ただし、鍵盤をレガートで弾いた場合、最初の音以外はパーカッションが加わりません。

Normalモード

1. アッパー側のDRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR 2]キーまたは[DRAWBAR PRESET]キーを押します。



2. PERCUSSIONセクションで[ON]キーを押します。
キーのLEDが点灯します。
 3. [FAST]キーを押します。
キーのLEDを点灯させると、パーカッションの減衰速度が上がり、キーのLEDを消灯させると、減衰速度が下がります。
 4. [SOFT]キーを押します。
キーのLEDを点灯させると、パーカッションの音量が下がり、キーのLEDを消灯させると、音量は元に戻ります。
- PERCUSSION セクションのキーを押したときの变化は、Normal EditモードのGroup 3で設定され、プログラムごとに保存されます。

パラメータで設定できる内容は以下のとおりです。

- ・ノーマル時、ソフト時の音量
- ・ファースト時、スロー時の減衰速度

PERCUSSION セクションのキーを操作してもパーカッションが加わらないときは、[DRAWBAR PRESET]キーを選んでいるかどうかを確認してください。それでもパーカッションが加わらないときは、以下の操作で“DB Preset's Perc”パラメータを確認してください。

“DB Preset's Perc”パラメータの確認

1. ディスプレイにNormalプログラム名が表示されていることを確認します。
ディスプレイにプログラム名が表示されていないときは、[DISPLAY]キーを何回か押します。
2. [DISPLAY]キーを1回押し、ディスプレイのUPPERの左側に、Percussionアイコンが表示されるかどうかを確認します。



Percussionアイコンが表示される場合は、アッパー鍵盤を弾きながらPERCUSSION セクションのキーを操作してください。Percussionアイコンが表示されない場合は、手順3へ進んでください。

“ DB Preset 's Perc ”パラメータはプログラムごとに設定できるので、選んだプログラムでパーカッションが使用できるかどうかについては、プログラムごとに確認してください。

3. [EDIT]キーを押します。
Normal Edit モードに入ります。
4. PROGRAM [2]キーを押してから[▶]キーを2回押します。
“ DB Preset 's Perc ”パラメータが表示されます。
5. [+]キーを1回押して、値をEna (Enable)にします。
6. [EXIT]キーを押してNormalモードに戻ります。
7. アッパー鍵盤を演奏しながら、PERCUSSIONセクションのキーを操作してください。

EXモード

DRAWBAR SELECT セクションの設定に関係なく、アッパー鍵盤の演奏には、フロント・パネルのPERCUSSIONセクションのキーで常にパーカッションを加えることができます。

1. PERCUSSIONセクションで[ON]キーを押します。
キーのLEDが点灯します。
2. [FAST]キーを押します。
キーのLEDを点灯させると、パーカッションの減衰速度が上がります、キーのLEDを消灯させると、減衰速度が下がります。

3. [SOFT]キーを押します。
キーのLEDを点灯させると、パーカッションの音量が下がり、キーのLEDを消灯させると、音量は元に戻ります。

PERCUSSION セクションのキーを押したときの变化は、EX EditモードのGroup 3で設定され、プログラムごとに保存されます。

パラメータで設定できる内容は以下のとおりです。

- ・ノーマル時、ソフト時の音量
- ・ファースト時、スロー時の減衰速度

Drawbar 2のEX Percussion

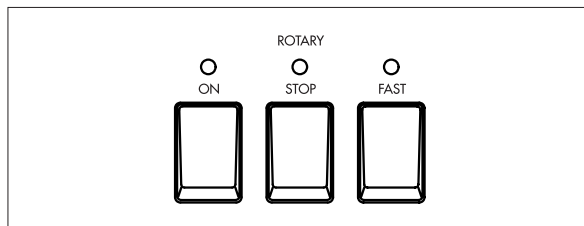
アッパー側のDRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR 2]キーを選んだときは、フロント・パネルのPERCUSSIONセクションのキーと同時に、フロント・パネルのDrawbar 2のバーでパーカッションを調整することができます。

EX Percussion(Drawbar 2の右5本のバー)では、あらかじめ割り当てられたパーカッションがコントロールできます。バーには以下のパーカッションが割り当てられます。詳しくは「Drawbar 1と2を使って演奏しよう」(p.13)を参照してください。

- 2-2/3 : 2-2/3 または4 (PERCUSSION セクションの [3rd] キーの設定による)
- 2 : 16'
- 1-3/5 : 5-1/3'
- 1-1/3 : EX Drawbar 16 に割り当てられたフィート
- 1 : EX Drawbar 5-1/3 に割り当てられたフィート

5. ロータリー・スピーカー

ROTALY セクションでは、音にうねりを与えることができます。



1. フロント・パネルのROTALYセクションで[ON]キーを押します。
キーのLEDが点灯します。

ROTALYセクションで[ON]キーを押した場合、LEDが3回点滅した後に消灯したときは、プログラムの“ Amp Type ”パラメータ (Normal EditモードまたはEX EditモードのGroup 4)でPre Ampが選択されています。このときはロータリー・スピーカーの効果が得られません。他のプログラムを選ぶか、“ Amp Type ”パラメータで値を変更してください。

tips “ Amp Type ”パラメータでPre Ampを選択しているときでも、ROTALYセクションの[STOP]キー、[FAST]キーは選択できます。Type 1やType 2を選択したプログラムを選んだときの設定に備えて、あらかじめ[STOP]キー、[FAST]キーを選択することができます。

2. [FAST]キーと[STOP]キーで、ロータリー・スピーカーの回転をコントロールします。
ファーストとスローを切り換えるときは、[STOP]キーのLEDを消灯させ、[FAST]キーを操作します。
[FAST]キーを押し、LEDが点灯しているときはロータリー・スピーカーが速い回転になり、LEDが消灯しているときはロータリー・スピーカーが遅い回転になります。

ファーストとストップを切り換えるときは、[STOP]キーのLEDを点灯させ、[FAST]キーを操作します。
[FAST]キーを押し、LEDが点灯しているときはロータリー・スピーカーが速い回転になり、LEDが消灯しているときはロータリー・スピーカーの回転が停止します。

スローとストップを切り換えるときは、[FAST]キーのLEDを消灯させ、[STOP]キーを操作します。
[STOP]キーを押し、LEDが点灯しているときはロータリー・スピーカーの回転が停止、LEDが消灯しているときはロータリー・スピーカーが遅い回転になります。

ロータリー・スピーカーの設定は、Normal Editモード、EX EditモードのGroup 6で行い、プログラムごとに保存されます。

- パラメータで設定できる内容は以下のとおりです。
- ・ロータリー・スピーカーのホーンとローターの音量バランス
 - ・ホーン、ローターのスロー時、ファースト時の回転スピード
 - ・ホーン、ローターのスローからファーストまでの時間、ファーストからスローまでの時間
 - ・ホーン、ローターの回転を切ってから止まるまでの時間、回転をはじめから設定したスピードになるまでの時間
 - ・ホーン、ローターからマイクまでのそれぞれの距離
 - ・ホーンとローターの音の広がり感

6. エフェクト

リバーブ

フロント・パネルの[REVERB OFFSET]ツマミで、リバーブのかかり具合を調整します。

1. 演奏しながら[REVERB OFFSET]ツマミを回します。
センターにすると、あらかじめプログラムで設定されているリバーブの深さになります。

リバーブは、Normal Editモード、EX EditモードのGroup 5で設定され、プログラムごとに保存されます。

パラメータで設定できる内容は以下のとおりです。

- ・リバーブのタイプ
- ・リバーブのタイム
- ・リバーブ量
- ・リバーブ・ルーテイング

ビブラートとコーラス

フロント・パネルのVIBRATO/CHORUSセクションで、音にビブラートまたはコーラスをかけることができます。

1. 演奏しながら、VIBRATO/CHORUSセクションの[UPPER]キーまたは[LOWER]キーで、効果を加える鍵盤を選択します。
2. [VIBRATO/CHORUS]ツマミで、ビブラートまたはコーラスを選択します。
V1 ~ V3 がビブラート、C1 ~ C3 がコーラスです。数値が大きいほど効果が得られます。

オーバー・ドライブ

フロント・パネルの[EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミで、オーバー・ドライブのかかり具合を調整します。このときは音量も変化します。

1. 演奏しながら[EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミを回します。
音源の出力レベルを調整し、内蔵されているアンプ・シミュレーションへの入力レベルを変化します。

Normal Editモード、EX EditモードのGroup 4で設定される“ Amp Gain ”パラメータ(p.26)と組み合わせて使うことで、オーバー・ドライブ効果をさらに調整することができます。

7. データの保存

BX-3のプログラム・パラメータの設定、グローバル・パラメータの設定は、プログラムのライト、MIDIデータ・ダンプで保存できます。

本体へのライト

プログラムのライト

各Editモードでパラメータをエディットして作ったプログラムを、本体内存りに保存することができます。これをプログラムのライトといいます。電源をOFFにしたあとプログラムをバックアップしたい場合は、必ずライトしてください。

プログラムを選択すると、本体内のエディット・バッファにプログラムのデータが呼び出されます。

Normal Editモード、EX Editモードでプログラムのパラメータを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。このときは、プログラムNo.とプログラム名の間に“ * ”が表示されます。

C-30 Whyter Shade

変更したデータはエディット・バッファにあるため、これを本体内存りに保存するためには、必ずライトを行わなければなりません。

- ▲ プログラムをライトする前に他のプログラムを選択すると、エディット・バッファに新たなデータ呼び出され、変更したデータは失われてしまいます。また、電源をOFFにするとエディット・バッファのデータは失われます。このような場合、電源をONにしたときには変更前の設定が呼び出されます。

ライトの方法

1. NormalモードまたはEXモードで、Enterアイコンが表示されていないことを確認し、[WRITE/ENTER]キーを押します。
ディスプレイの左にWRITE.と表示されます。また、右の[]内には、ライト先のプログラムNo.が表示されます。

WRITE.4A-2 to [A-214]

2. ライト先を変更するときは[-]キーまたは[+]キーを押して、ライト先を指定します。
鍵盤を弾くと、ディスプレイでSpeakerアイコンが付いているプログラムの音を確認することができます。Speakerアイコンは[]キーと[]キーで移動できるので、ライト元とライト先のプログラムの音色を確認できます。

tips Speakerアイコンが表示されているときに[DISPLAY]キーを押すと、押している間はアイコンが付いているプログラムのプログラム名が表示されます。

tips このとき[GLOBAL]キーを押すとグローバル・パラメータのライトに移ります。プログラムのライトに戻るときは、[EDIT]キーを押します。

3. [WRITE/ENTER]キーを押します。
ライトしても良いかどうかを確認するメッセージが表示されず。
中止するときは[EXIT]キーを押します。

- [WRITE/ENTER]キーを押します。
ライトが終わるとWrite Completedと表示されます。


Globalパラメータのライト

MIDIの設定のように、全てのプログラムに関わる内容はGlobalモードで設定されます。

電源をONにすると、本体内のGlobalモード用のメモリー・エリアにGlobalモードのデータが呼び出されます。

Globalモードでパラメータを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。

変更したデータはメモリー・エリアにあるため、これを本体内のメモリーに保存するためには、必ずライトを行わなければなりません。

 Globalパラメータをライトする前に電源をOFFにするとメモリー・エリア内のデータは失われます。この場合、電源をONにしたときには変更前の設定が呼び出されます。

ライトの方法

- Globalモードで、Enterアイコンが表示されていないことを確認し、[WRITE/ENTER]キーを押します。
ディスプレイの左にWRITE Globalと表示されます。

tips このとき[EDIT]キーを押すとプログラムのライトに移ります。グローバル・パラメータのライトに戻るときは、[GLOBAL]キーを押します。

- [WRITE/ENTER]キーを押します。
ライトしても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。
中止するときは[EXIT]キーを押します。
- [WRITE/ENTER]キーを押します。
ライトが終わるとWrite Completedと表示されます。


MIDIデータ・ダンプ

本体の内部メモリーのプログラムとグローバル・パラメータの設定をMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、接続した外部のデータ・ファイラー等へ保存することができます。詳しくは、「MIDIデータ・ダンプ」(p.37)を参照してください。

8. エディット

選択したプログラムの音色や名前を変えることができます。プログラムをエディットするときは、作り変えたい音にイメージが一番近いプログラムを選択してから行うのがよいでしょう。

ここでは、簡単にできるエディットをいくつか紹介します。

 変更した内容をライトする前に、他のプログラムを選択したり電源をOFFにすると、設定が元に戻ってしまいます。詳しくは、「プログラムのライト」(p.19)を参照してください。

音色のエディット

BX-3には、トーンホイール・オルガンの音を再現するためのパラメータがいくつかあり、プログラムごとに設定されています。

ここでは、グループ1のパラメータをエディットしてみましょう。

- [EDIT]キーを押してNormal EditモードまたはEX Editモードに入ります。
- PROGRAM [1]キーを押してから[▶]キーを1回押して“Wheel Type”パラメータを表示させます。
ここではトーンホイールのタイプを選択します。
トーンホイールとは、音源に使用されている音階を得るメカニズムです。
- [-]キーまたは[+]キーを押して値を選択します。
Vintageは、リーケージ・ノイズを含みます。これは、トーンホイールの信号が漏れて発生するノイズで、トーンホイール・オルガン特有のもので。
Cleanは、リーケージ・ノイズを含みません。
- [▶]キーを1回押して“DB LevelCurve”パラメータを表示させ、[-]キーまたは[+]キーで値を選択します。
ここでは音色を設定します。
Brightではきらびやかな音に、Mellowでは落ち着いた音になります。
- [▶]キーを1回押して“Over Tone Level”パラメータを表示させ、[-]キーまたは[+]キーで値を調整します。
トーンホイールの倍音レベルを調整するパラメータです。値が大きいほど倍音の量が多くなります。
- [▶]キーを1回押して“Leakage Level”パラメータを表示させ、[-]キーまたは[+]キーで値を調整します。
ここではリーケージ・ノイズを調整します。値が大きいほどノイズの音量が大きくなります。
- [▶]キーを1回押して“Noise Level”パラメータを表示させ、[-]キーまたは[+]キーで値を調整します。
ここでは発音に無関係に発生するノイズを調整します。値が大きいほどノイズの音量が大きくなります。
- [▶]キーを1回押して“On Click Level”パラメータを表示させ、[-]キーまたは[+]キーで値を調整します。
このパラメータは、鍵盤を押したときに出るノイズをシミュレーションしたもので、ここではそのノイズを調整します。数値が大きいほどノイズの音量が大きくなります。

- [▶]キーを1回押して“ Off Click Level ”パラメータを表示させ、[-]キーまたは[+]キーで値を調整します。
このパラメータは、鍵盤を離れたときに出るノイズをシミュレーションしたもので、ここではそのノイズ・レベルを調整します。数値が大きいほどノイズの音量が大きくなります。
- [WRITE/ENTER]キーで本体にライトしてください。
詳しくは、「プログラムのライト」(p.19)を参照してください。

他のパラメータについて

BX-3には、音にいろいろな効果をつけるパラメータがあります。工場出荷時のプログラムは、あらかじめその音色に適した効果が設定されています。

プログラムの音色で細かい調整をするときは、Normal Editモード、EX Editモードのそれぞれのパラメータをエディットしてください。

- パーカッションの設定: Group 3(p.25)
- アンプ・シミュレータの設定: Group 4(p.26)
- リバーブの設定: Group 5(p.26)
- ロータリー・スピーカーの設定: Group 6(p.26)
- モジュレーション・ホイールやペダル・コントローラの設定: Group 7(p.27)

ドローパー・パラメータのエディット

DRAWBAR SELECT セクションで[DRAWBAR PRESET] キーを押したときは、フロント・パネルのDrawbar 1 またはDrawbar 2 に関係なく、プログラムに保存されているドローパー・パラメータの設定が使用されます。この設定は、プログラムごとに保存されています。

Normalモード

アッパー、ローア両方のDRAWBAR SELECT セクションで[DRAWBAR PRESET] キーを選択している場合、アッパー鍵盤を弾いたときには“ UPPER ”パラメータが使用され、ローア鍵盤を弾いたときには“ LOWER ”パラメータが使用されます。

これらの設定を変更する場合は、次の手順で行ってください。

- Normalモードでプログラムを選択します。
- [EDIT]キーを押します。
Normal Editモードに入ります。
- PROGRAM [2]キーを押します。
ディスプレイの左にUPPERと表示され、その右に“ UPPER ”パラメータの設定が表示されます。



“ UPPER ”パラメータの設定が変更できないときは、DRAWBAR SELECT セクションで[DRAWBAR PRESET] キーが選択されていることを確認してください。

[DRAWBAR PRESET] キーが選択されていないときは、このキーのLEDが点滅します。

- Drawbar 1またはDrawbar 2(どちらでも可能)のバーを動かして、ドローパー・パラメータを設定します。
動かしたバーの値がパラメータ値として入力され、それに沿ってディスプレイが変化します。

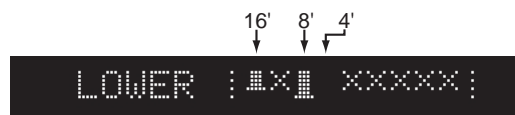
- [▶]キー1回を押して“ LOWER ”パラメータを表示させます。
- Drawbar 1またはDrawbar 2のバーを動かして、ドローパー・パラメータを設定します。
- [WRITE/ENTER]キーで本体にライトしてください。
詳しくは、「プログラムのライト」(p.19)を参照してください。

EXモード

EXモードのローア鍵盤を弾くと、DRAWBAR SELECT セクションの設定は関係なく、プログラムにプリセットされた“ EX LOWER ”パラメータの設定で演奏されます。

この設定を変更する場合は、次の手順で行ってください。

- EXモードでプログラムを選択します。
- [EDIT]キーを押します。
EX Editモードに入ります。
- PROGRAM [2]キーを押してから[▶]キーを1回押します。
“ EX LOWER ”パラメータが表示されます。
- [▶]キーまたは[◀]キーを押して、バーを選択します。
16'、8'、4' の3つのが設定できます。



- [-]キーまたは[+]キーを押して、値を設定します。
ディスプレイでレベルを確認しながら設定します。
- [WRITE/ENTER]キーで本体にライトしてください。
詳しくは、「プログラムのライト」(p.19)を参照してください。

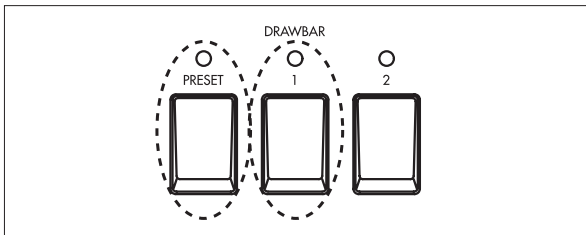
ドローパー・パラメータのコピー

フロント・パネルのDrawbar 1 またはDrawbar 2 の設定を、Normalプログラムの“ UPPER ”パラメータ、“ LOWER ”パラメータ、またはEXプログラムの“ EX Drawbar Level ”パラメータへ直接コピーすることができます。

ここでは、Normalプログラムを選んでフロント・パネルのDrawbar 1で音を作り、その設定をプログラムの“ UPPER ”パラメータへコピーしてみましょう。

- Normalモードでプログラムを選択します。
- アッパー側のDRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR 1]キーを押します。
- 鍵盤を弾きながら、フロント・パネルのDrawbar 1のバーで音色を作ります。

4. アッパー側の DRAWBAR SELECT セクションで、[DRAWBAR 1] キーを押しながら [DRAWBAR PRESET] キーを押します。



Drawbar 1 のバーの設定が "UPPER" パラメータにコピーされ、プログラム No. とプログラム名の間に "*" が表示されます。



5. [WRITE/ENTER] キーで本体にライトしてください。
詳しくは、「プログラムのライト」(p.19)を参照してください。

tips EX モードでドローバー・パラメータをコピーするときも、アッパー側の DRAWBAR SELECT セクションで行います。アッパー鍵盤で音色を作り、アッパー側の [DRAWBAR 1] キーまたは [DRAWBAR 2] キーを押しながら、[DRAWBAR PRESET] キーを押します。

プログラムのコピー

パラメータの設定を少し変えたプログラムを作り、プログラムのバリエーションをいくつか作る時に役立ちます。

1. [GLOBAL] キーを押して Global モードに入ります。
2. PROGRAM [7] キーを押してから [▶] キーを 1 回押します。
ディスプレイには Copy Swap Init と表示されます。
3. [WRITE/ENTER] キーを押します。
ディスプレイには Copy の文字が点滅し、その右にコピー元とコピー先のプログラム No. が表示されます。



4. [▶] キーを 1 回押すと、コピー元のプログラム No. の左に Speaker アイコンが表示されます。
鍵盤を弾くと、プログラムの音色が確認できます。



5. コピー元を変更するときは、[-] キーまたは [+] キーでプログラム No. を指定します。
6. コピー先を変更するときは、[▶] キーを 1 回押してから、[-] キーまたは [+] キーでプログラム No. を指定します。
コピー先のプログラム No. の左に Speaker アイコンが表示されます。



7. [WRITE/ENTER] キーを押します。
コピーしても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。
中止するときは [EXIT] キーを押します。
8. もう一度 [WRITE/ENTER] キーを押します。
コピーが終わると Copy Completed と表示されます。

プログラムのスワップ

プログラムを入れ替えます。プログラムを並べ替えるときに役立ちます。

1. [GLOBAL] キーを押して Global モードに入ります。
2. PROGRAM [7] キーを押してから [▶] キーを 1 回押します。
ディスプレイには Copy Swap Init と表示されます。
3. [WRITE/ENTER] キーを押してから、[+] キーを 1 回押します。
ディスプレイには Swap の文字が点滅し、その右にスワップ元とスワップ先のプログラム No. が表示されます。

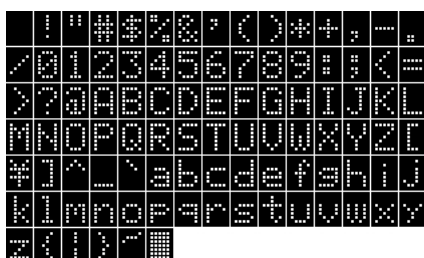


4. [▶] キーを 1 回押すと、スワップ元のプログラム No. の左に Speaker アイコンが表示されます。
鍵盤を弾くと、プログラムの音色が確認できます。
5. スワップ元を変更するときは、[-] キーまたは [+] キーでプログラム No. を指定します。
6. スワップ先を変更するときは、[▶] キーを 1 回押してから、[-] キーまたは [+] キーでプログラム No. を指定します。
スワップ先のプログラム No. の左に Speaker アイコンが表示されます。
7. [WRITE/ENTER] キーを押します。
スワップしても良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。
中止するときは [EXIT] キーを押します。
8. もう一度 [WRITE/ENTER] キーを押します。
スワップが終わると Swap Completed と表示されます。

プログラム名の変更

1. [EDIT] キーを押して、Normal Edit モードまたは EX Edit モードに入ります。
2. PROGRAM [8] キーを押します。
ディスプレイの左には Rename と表示され、[] 内にプログラム名が表示されます。

3. [▶]キーまたは[◀]キーで、変更する文字の位置を選択します。
4. [-]キーまたは[+]キーで文字を指定します。
12文字まで使用できます。



5. [WRITE/ENTER]キーで本体にライトしてください。
詳しくは、「プログラムのライト」(p.19)を参照してください。

パラメータについて

1. Normal Editモード/EX Editモード


Normal EditモードまたはEX EditモードでPROGRAM [1]～[8]キーを押すと、Group 1～Group 8が選ばれ、各グループの最初のパラメータが直接選ばれます。

Group 1: Basic Character

出力レベル、トーンホイール・ノイズ、クリック・レベル等を設定します。

Group 2: Drawbar

ドローパー・レベル、EXドローパー・タイプを設定します。

 Normal EditモードとEX Editモードでは表示されるパラメータが異なります。

Group 3: Percussion

PERCUSSIONセクションのキーを操作したときに、どのように動作するかを設定します。

Group 4: Amp

アンプを設定します。

Group 5: Reverb

リバースを設定します。

Group 6: Rotary Effect

ロータリー・スピーカーを設定します。

Group 7: Controller

モジュレーション・ホイールの設定、ASSIGNABLE PEDAL/SW端子に接続したペダル等の機能を設定します。

Group 8: Program Name

プログラム名を変更します。

Group 1: Basic Character

Output Level [0...127]

プログラムの出力レベルを設定します。

Wheel Type [Vintage, Clean]

トーンホイールのタイプを選択します。

Vintage: リークージ・ノイズを含んだトーンホイールです。

Clean: リークージ・ノイズを含まないトーンホイールです。

Key Scaling [Bright, Mellow]

音色を選択します。

ドローパーの音量バランスに変化をもたせることによって、音色が異なります。

Bright: きらびやかな音になります。

Mellow: 落ち着いた音になります。

Over Tone Level [0...99]

トーンホイールの倍音レベルを設定します。

Leakage Level [0...99]

リークージ・ノイズのレベルを設定します。

Noise Level [0...99]

発音に無関係に発生するノイズの量を設定します。

このノイズにはリークージ・ノイズが含まれ、その量は“Leakage Level”パラメータで設定したレベルによって変化します。

On Click Level [0...99]

キー・オン時のクリック音のレベルを設定します。

Off Click Level [0...99]

キー・オフ時のクリック音のレベルを設定します。

Group 2: Drawbar

UPPER (Upper Drawbar Level) [0...8]

Normal Editモード時に表示されます。



Normalモードでアッパー鍵盤を演奏するときの、フィートの音量を設定します。

値を変更するときは、Normalモード時にアッパー側のDRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR PRESET]キーを押します。フロント・パネルのDrawbar 1または2のバーを動かすと、対応したフィートの音量が変更できます。バーを完全に引き出すと8になります。

tips Normalモードで、プログラム名が表示されているときに[DISPLAY]キーを1回を押すと、ディスプレイでこの設定が確認できます。

LOWER (Lower Drawbar Level) [0...8]
Normal Edit モード時に表示されます。

Normalモードでロアー鍵盤を演奏するときの、フィートの音量を設定します。

値を変更するときは、Normalモード時にロアー側のDRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR PRESET]キーを押します。フロント・パネルのDrawbar 1または2のバーを動かすと、対応したフィートの音量が変更できます。バーを完全に引き出すと8になります。

tips Normalモードで、プログラム名が表示されているときに [DISPLAY]キーを2回を押すと、ディスプレイでこの設定が確認できます。

DB Preset 's Perc (Drawbar Preset Percussion) [Dis, Ena]
Normal Edit モード時に表示されます。

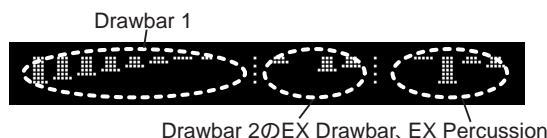
Normalモードでアッパー鍵盤を演奏するとき、PERCUSSIONセクションの各キーを使用できるようにするかどうかを設定します。

Dis (Disable): PERCUSSIONセクションのキーを操作しても効果はありません。

Ena (Enable): PERCUSSIONセクションのキーを操作すると効果があります。

tips Normalモードで、プログラム名が表示されているときに [DISPLAY]キーを1回押すと、ディスプレイでこの設定が確認できます。設定がEnaのときは、UPPER表示の左にPercussionアイコンが表示されます。

EX DRAWBAR & PERCUSSION [0...8]
EX Edit モード時に表示されます。



EX Editモードでアッパー鍵盤を演奏するときの、フィートとパーカッションの音量を設定します。

値を変更するときは、EX Editモード時にアッパー側のDRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR PRESET]キーを押します。フロント・パネルのDrawbar 1または2のバーを動かすと、対応したフィートまたはパーカッションの音量が変更できます。バーを完全に引き出すと8になります。

各バーに何が割り当てられているのかは、「Drawbar 1と2を使って演奏しよう」(p.13)を参照してください。

tips EXモードで、プログラム名が表示されているときに [DISPLAY]キーを1回を押すと、ここで設定したDrawbar 1とEX Drawbar(Drawbar 2)の音量が表示されます。そして、[DISPLAY]キーもう1回を押すと、ここで設定したEX Percussion(Drawbar 2)の音量が表示されます。

EX LOWER (EX Lower Level) [0...8]
EX Edit モード時に表示されます。

EXモードでロアー鍵盤を演奏するときの、フィートの音量を設定します。

設定できるドローバーは、16、8、4 の3つです。設定の方法は、「EXモード」(p.21)を参照してください。

Ex Drawbar Type [1...4]
EX Editモード時に表示されます。

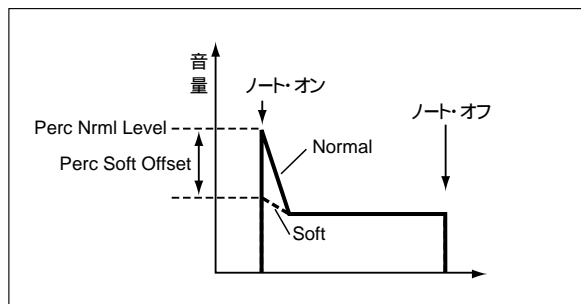
タイプを選択することで、EX Drawbar(Drawbar 2)に割り当てる音を設定します。

タイプを構成する音は、GlobalモードのGroup 6“ Ex Drawbar Type 1-1 ”から“ Ex Drawbar Type 4-4 ”のパラメータであらかじめ設定されています。

Group 3: Percussion

Perc Nrml Level (Percussion Normal Level) [0...99]
PERCUSSIONセクションの[SOFT]キーで、ノーマル(キーのLEDが消灯)を選択したときのパーカッションの音量を設定します。

Perc Soft Offset (Percussion Soft Level Offset) [0... - 99]
PERCUSSIONセクションの[SOFT]キーで、ソフト(キーのLEDが点灯)を選択したときのパーカッションの音量を設定します。この設定で、“ Perc Nrml Level ”パラメータで設定した値から、どのくらい音量を下げるかが決まります。



Normal Perc DB ATT (Normal Percussion Drawbar Attenuation) [0...99]

PERCUSSIONセクションの[SOFT]キーで、ノーマル(キーのLEDが消灯)を選択したときのドローバーで作った音色の音量を設定します。この設定で、Drawbar 2の各バーで設定した音量または“ UPPER ”パラメータで設定した音量から、どのくらい下げることが決まります。

Perc Fast Decay (Percussion Fast Decay) [0...99]
PERCUSSIONセクションの[FAST]キーで、ファースト(キーのLEDが点灯)を選択したときの減衰速度を設定します。

Perc Slow Offset (Percussion Slow Decay Offset) [0...99]
PERCUSSIONセクションの[FAST]キーで、スロー(キーのLEDが消灯)を選択したときの減衰速度を設定します。この設定で、“ Perc Fast Decay ”パラメータで設定した値から、どのくらい速度を遅くすることが決まります。

Group 4: Amp

Amp Type [Type 1, Type 2, Pre Amp]
アンプのタイプを選択します。

Type 1: 一般的なオルガン用のパワー・アンプです。マイルドでファットな音色になります。

Type 2: Type 1より高音が強調された、ストレートな音色になります。

Pre Amp: プリ・アンプを使用します。オルガンのラインアウトの音色です。

tips Type 1またはType 2を選択した場合、フロント・パネルのROTARYセクションの[ON]キーで、ロータリー・スピーカーをONにしたときは、ロータリー・スピーカーを使用した状態をシミュレートします。OFFにしたときは、一般的なスピーカーを使用した状態をシミュレートします。

Pre Ampを選択した場合、パワー・アンプとロータリー・スピーカーは使用されず、オルガン本体のプリ・アンプからラインアウトする状態になります。

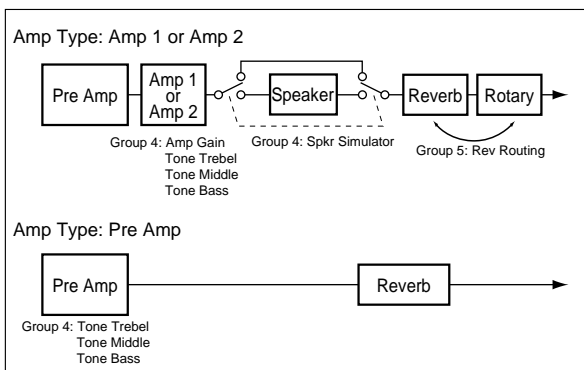
Spkr Simulator (Speaker Simulator) [On, Off]
“ Amp Type ”パラメータでType 1またはType 2を選択したときに、アンプ・シミュレーター機能のOnまたはOffを選択します。

Amp Gain [0...99]
“ Amp Type ”パラメータでType 1またはType 2を選択したときに、ゲイン(増幅)を調整します。
大きい値にすると、エクスペッション/オーバードライブを上げたときに、音の歪みが大きくなります。

Tone Trebel [- 10... + 10]
“ Amp Type ”パラメータで選んだアンプの、高音域の音質を調整します。

Tone Middle [- 10... + 10]
“ Amp Type ”パラメータで選んだアンプの、中音域の音質を調整します。

Tone Bass [- 10... + 10]
“ Amp Type ”パラメータで選んだアンプの、低音域の音質を調整します。



Group 5: Reverb

Reverb Type [Room, Hall, Plate, Dark]
リバーブのタイプを選択します。

Reverb Time [0.40...8.20 (Sec)]
リバーブ・タイムを調整します。

! リバーブ・タイムの設定範囲は、“ Reverb Type ”パラメータで何を選択するかで異なります。

Reverb Mix Level [0...99]
リバーブの量を調整します。

Rev Routing (Reverb Routing) [Rot->Rev, Rev->Rot]
リバーブをロータリー・スピーカーの前にかけるか後ろにかけるかを選択します。

Rot -> Rev: リバーブ効果をロータリー・スピーカーの後にかけます。

Rev -> Rot: リバーブ効果をロータリー・スピーカーの前にかけます。

! “ Amp Type ”パラメータでPre Ampを選択したときは、この設定は使用されません。

Group 6: Rotary Effect

! “ Amp Type ”パラメータでPre Ampを選択したときは、この設定は使用されません。

Horn: 0 Rotor: 100 (Rotary Horn/Rotor Balance) [0:100...100:0]
ロータリー・スピーカーのホーンとロータの音量バランスを調整します。

Horn Slow Speed [0...99]
ホーンのスロー時の回転速度を調整します。

Horn Fast Speed [0...99]
ホーンファースト時の回転速度を調整します。

Rotor Slow Speed [0...99]
ロータのスロー時の回転速度を調整します。

Rotor Fast Speed [0...99]
ロータファースト時の回転速度を調整します。

Horn Up Transit (Horn Up Transition) [0...99]
ホーンがスローからファーストになるまでの時間を設定します。

Horn Down Transit (Horn Down Transition) [0...99]
ホーンがファーストからスローになるまでの時間を設定します。

Horn Stop Transit (Horn Stop Transition) [0...99]
ホーンのリバーブを切ってから止まるまでの時間を設定します。

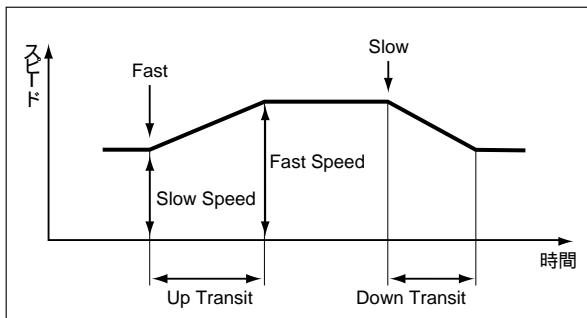
Horn Strt Transit (Horn Start Transition) [0...99]
ホーンのリバーブをはじめから設定した速度になるまでの時間を設定します。

Rotor Up Transit (Rotor Up Transition) [0...99]

ローターがスローからファーストになるまでの時間を設定します。

Rotor Down Transit (Rotor Down Transition) [0...99]

ローターがファーストからスローになるまでの時間を設定します。

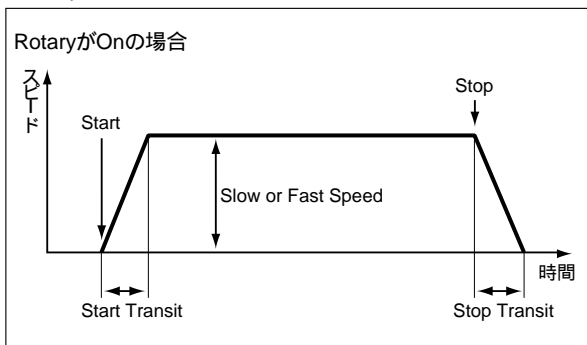


Rotor Stop Transit (Rotor Stop Transition) [0...99]

ローターの回転を切ってから止まるまでの時間を設定します。

Rotor Strt Transit (Rotor Start Transition) [0...99]

ローターの回転をはじめてから設定したスピードになるまでの時間を設定します。



Horn Mic Distance [0...99]

ホーンからマイクまでの距離を設定します。

Horn Mic Spread [0...99]

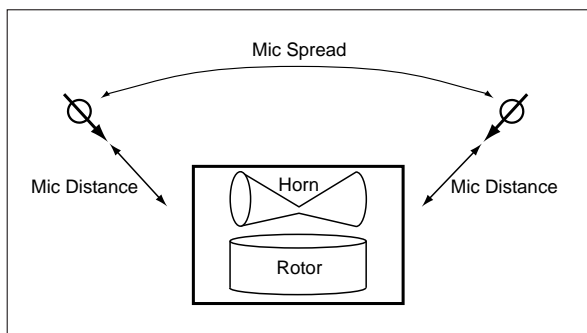
ホーンの音の広がり感を調整します。

Rotor Mic Distance [0...99]

ローターからマイクまでの距離を設定します。

Rotor Mic Spread [0...99]

ローターの音の広がり感を調整します。



Group 7: Controler

Mod Wheel (Modulation Wheel) [No Assign...ExLowLevel] フロント・パネルのモジュレーション・ホイールでコントロールするパラメータを選択します。

ここで、No Assign、Rtry FAST、Wheel Brake以外を選択したときは、“ Mod Wheel Range ”パラメータの設定によってホイールを動かしたときの動作が異なります。

No Assign: 何もコントロールしません。

Click Level: “ On Click Level ”、“ Off Click Level ”パラメータ (Group 1)をコントロールします。

Perc Level (Percussion Level): “ Perc NrmI Level ”パラメータ (Group 3)をコントロールします。

Perc Decay (Percussion Decay): “ Perc Fast Decay ”パラメータ (Group 3)をコントロールします。

Rtry FAST (Rotary Fast/Slow): フロント・パネルのROTARY セクションで[FAST]キーをコントロールします。モジュレーション・ホイールはスイッチのように動作し、ホイールを手前にいっぱい動かすとスローに、向こう側へいっぱい動かすとファーストになります。

Rtry Speed (Rotary Speed): “ Horn Fast Speed ”、“ Horn Slow Speed ”、“ Rotar Fast Speed ”、“ Rotar Slow Speed ”パラメータ (Group 6)をコントロールします。

Wheel Brake: “ Wheel Brake ”パラメータ (Global モードの Group 7)をコントロールします。モジュレーション・ホイールはスイッチのように動作し、向こう側へいっぱい動かすとホイール・ブレイクがOnに、ホイールを手前にいっぱい動かすと通常の状態になります。

ExLm Level (EX Lower Manual Level): EXモード時のローアキーボードの音量をコントロールします。

Mod Wheel Range (Modulation Wheel Range)

[- 99...+99]

“ Mod Wheel ”パラメータでNo Assign、Rtry FAST、Wheel Brake以外を選択したときは、モジュレーション・ホイール操作によって最大で0から99の範囲の効果がコントロールができます。

モジュレーション・ホイールが最も手前に位置するときは、コントロールするパラメータの設定値になります。

モジュレーション・ホイールが最も向こう側に位置するときは、コントロールするパラメータの設定値にこの設定値を加えた値になります。ただし0から99の範囲で動作します。

Hold Uppr Ctrl (Hold Upper Controller)

[Off, Pedal 1/(Pdl1)*, Pedal 2/(Pdl 2)*]

Pedal 1: リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1端子に接続したペダル・スイッチ等で、アッパー鍵盤で弾いた音のホールドON/OFFを切り換えます。

Pedal 2: ASSIGNABLE PEDAL/SW 2端子に接続したペダル・スイッチ等で、上記の操作が行えます。

Off: 機能しません。

Hold Lowr Ctrl (Hold Lower Controller)

[Off, Pedal 1/(Pdl1)*, Pedal 2/(Pdl 2)*]

Pedal 1: リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1端子に接続したペダル・スイッチ等で、ローア鍵盤で弾いた音のホールドON/OFFを切り換えます。

Pedal 2: ASSIGNABLE PEDAL/SW 2端子に接続したペダル・スイッチ等で、上記の操作が行えます。

Off: 機能しません。

Wheel Brk Ctrl (Wheel Brake Controller)

[Off, Pedal 1/(Pdl 1)*, Pedal 2/(Pdl 2)*]

Pedal 1: リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1端子に接続したペダル・スイッチ等で、“Wheel Brake”パラメータ(GlobalモードのGroup 7)のON/OFFを切り換えます。

Pedal 2: ASSIGNABLE PEDAL/SW 2端子に接続したペダル・スイッチ等で、上記の操作が行えます。

Off: 機能しません。

Wheel Brk Pedal (Wheel Brake Pedal Mode)

[Alter, Momnt]

リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1、2端子に接続したペダル・スイッチ等のON/OFFの動作を選択します。

Alter: ペダル・スイッチ等を一度押すと、徐々に音程が下がります。もう一度押すと徐々に音程が上がり、元の状態に戻ります。

Momnt: ペダル・スイッチ等を押している間は、徐々に音程が下がります。ペダル・スイッチ等を離すと徐々に音程が上がり、元の状態に戻ります。

Rtry FAST Ctrl (Rotary FAST Controller)

[Off, Pedal 1/(Pdl 1)*, Pedal 2/(Pdl 2)*]

Pedal 1: リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1端子に接続したペダル・スイッチ等で、ROTARYセクションの[FAST]キーのON/OFFを切り換えます。

Pedal 2: ASSIGNABLE PEDAL/SW 2端子に接続したペダル・スイッチ等で、上記の操作が行えます。

Off: 機能しません。

Rtry FAST Pedal (Rotary FAST Pedal Mode)

[Alter, Momnt]

リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1、2端子に接続したペダル・スイッチ等のON/OFFの動作を選択します。ペダル・スイッチ等は、フロント・パネルのROTALYセクションで[FAST]キーを押したときと同じ動きをします。

Alter: ペダル・スイッチ等を一度押すと、ロータリー・スピーカの回転が徐々に早くなり、Group 6“Rotor Fast Speed”パラメータで設定したスピードになります。もう一度押すとロータリー・スピーカの回転が徐々に遅くなり、Group 6“Rotor Slow Speed”パラメータで設定したスピードになります。

Momnt: ペダル・スイッチ等を押している間はロータリー・スピーカの回転が徐々に早くなり、Group 6“Rotor Fast Speed”パラメータで設定したスピードになります。ペダル・スイッチ等を離すとロータリー・スピーカの回転が徐々に遅くなり、Group 6“Rotor Slow Speed”パラメータで設定したスピードになります。

Rtry STOP Ctrl (Rotary STOP Controller)

[Off, Pedal 1/(Pdl 1)*, Pedal 2/(Pdl 2)*]

Pedal 1: リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1端子に接続したペダル・スイッチ等で、ROTARYセクションの[STOP]キーのON/OFFを切り換えます。

Pedal 2: ASSIGNABLE PEDAL/SW 2端子に接続したペダル・スイッチ等で、上記の操作が行えます。

Off: 機能しません。

Rtry STOP Pedal (Rotary STOP Pedal Mode)

[Alter, Momnt]

リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1、2端子に接続したペダル・スイッチ等のON/OFFの動作を選択します。ペダル・スイッチ等は、フロント・パネルのROTALYセクションで[STOP]キーを押したときと同じ動きをします。

Alter: ペダル・スイッチ等を押すたびに、[STOP]キーのLEDの点灯と消灯が切り替わります。

Momnt: ペダル・スイッチ等を押している間は[STOP]キーのLEDが点灯します。

Amp Gain Ctrl (Amp Gain Controller)

[Off, Pedal 1/(Pdl 1)*, Pedal 2/(Pdl 2)*]

Pedal 1: リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1端子に接続したエクスペッション・ペダル等で、Normal Editモード、EX EditモードのGroup 4“ Amp Gain”パラメータを操作します。

Pedal 2: ASSIGNABLE PEDAL/SW 2端子に接続したエクスペッション・ペダル等で、上記の操作が行えます。

Off: 機能しません。

*(Pdl 1), (Pdl 2): GlobalモードのGroup 1“ Prog Up Ctrl”または“ Prog Down Ctrl”パラメータで、Pedal 1またはPedal 2が選択されていることを表しています。この表示のときはGlobalモードの設定が使用され、この設定は使用されません。しかし、Globalモードで他の値を選択すると、この表示が(Pdl 1)からPedal 1、または(Pdl 2)からPedal 2へ変わり、ペダル・スイッチで操作できるようになります。

Amp Gain Ctrl Min (Amp Gain Control Minimum) [0...99]
 Normal Edit モード、EX Edit モードの Group 4“ Amp Gain ”パラメータの最小の値を設定します。
 “ Amp Gain Ctrl ”パラメータで指定したエクスプレッション・ペダル等で、最小値にしたときのゲインです。

Amp Gain Ctrl Max (Amp Gain Control Maximum) [0...99]
 Normal Edit モード、EX Edit モードの Group 4“ Amp Gain ”パラメータの最大の値を設定します。
 “ Amp Gain Ctrl ”パラメータで指定したエクスプレッション・ペダル等で、最大値にしたときのゲインです。

Rev Mix Ctrl (Reverb Mix Controller)
 [Off, Pedal 1/(Pdl 1)*, Pedal 2/(Pdl 2)*]
 Pedal 1: リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW 1端子に接続したエクスプレッション・ペダル等で、Normal Editモード、EX EditモードのGroup 5“ Reverb Mix Level ”パラメータを操作します。
 Pedal 2: ASSIGNABLE PEDAL/SW 2端子に接続したエクスプレッション・ペダル等で、上記の操作が行えます。
 Off: 機能しません。

Rev Mix Ctrl Min (Reverb Mix Control Minimum) [0...99]
 Normal Edit モード、EX Edit モードの Group 5“ Reverb Mix Level ”パラメータの最小の値を設定します。
 “ Reverb Mix Ctrl ”パラメータで指定したエクスプレッション・ペダル等で、最小値にしたときのリバーブのミックス・レベルです。

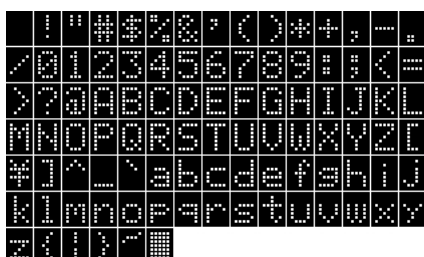
Rev Mix Ctrl Max (Reverb Mix Control Maximum) [0...99]
 Normal Edit モード、EX Edit モードの Group 5“ Reverb Mix Level ”パラメータの最大の値を設定します。
 “ Reverb Mix Ctrl ”パラメータで指定したエクスプレッション・ペダル等で、最大値にしたときのリバーブのミックス・レベルです。



Group 8: Program Name

Rename

プログラム名を変更します。12文字まで使用できます。
 [◀]キーまたは[▶]キーで変更する文字を選択し、[+]キーまたは[-]キーを押して文字を選択します。
 使用できる文字は以下のとおりです。



* (Pdl 1) , (Pdl 2) : GlobalモードのGroup 1“ Prog Up Ctrl ”または“ Prog Down Ctrl ”パラメータで、Pedal 1またはPedal 2が選択されていることを表しています。この表示のときはGlobalモードの設定が使用され、この設定は使用されません。しかし、Globalモードで他の値を選択すると、この表示が(Pdl 1)からPedal 1、または(Pdl 2)からPedal 2へ変わり、ペダル・スイッチで操作できるようになります。

2. Globalモード

GlobalモードでPROGRAM [1]～[8]キーを押すと、次のGroup 1～Group 8の最初のパラメータが直接選ばれます。

Group 1: Basic

マスター・チューン、エクスプレッション・ペダル等の機能、ペダル・スイッチの機能、ピッチ・ベンド・レンジの可変範囲、キーボードの発音タイプ等を設定します。

Group 2: MIDI Channel

MIDIチャンネルを設定します。

Group 3: MIDI Parameters

MIDIフィルターやローカルON/OFFを設定します。

Group 4: MIDI CC# 1

ドローバーの設定を受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します。

Group 5: MIDI CC# 2

フロント・パネルのキーやホイール、接続したペダルに割り当てるMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します。

Group 6: ExDrawbar Set

EXドローバー・タイプを設定します。

Group 7: Utility

コピー、スワップ、プログラムの初期化、データ・ダンプの実行、DRAWBAR SELECTセクションの設定、接続したペダルのキャリブレーション、ホイール・ブ레이크等を設定します。

Group 8: DEMO

デモ曲を演奏します。

Group 1: Basic

Master Tune [430.0Hz...450.0Hz]
 全体のピッチ(音の高さ)を、A4(中央のラの音)を基準ピッチとして、0.2Hz単位で調整します。

Transpose [-12...+12]
 音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

Exp Minimum Level (Expression Minimum Level) [0...30]
 エクスプレッション・ペダル等の操作時の最小レベルを設定します。
 “Exp Ctrl”パラメータで選択したコントローラで、最小の値にしたときの音量です。

Exp Ctrl (Expression Controller) [Both Indiv, Knob Only, Pedal Only, Both Multi]
 Both Indiv: [EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミと、EXPRESSION PEDAL端子に接続したエクスプレッション・ペダルの両方で音量をコントロールします。この2つは同等に機能します。
 Knob Only: [EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミで音量をコントロールします。
 Pedal Only: EXPRESSION PEDAL端子に接続したエクスプレッション・ペダルで音量をコントロールします。
 Both Multi: フロント・パネルの[EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミと、リア・パネルのEXPRESSION PEDAL端子に接続したエクスプレッション・ペダルの両方で音量をコントロールします。
 [EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミの状態を最大音量の設定とし、エクスプレッション・ペダルで音量を調整します。

Prog Chng (Program Change) [All Params, Int. Params]
 プログラムを変更したときに、フロント・パネルのROTARYセクション、VIBRATO/CHORUSセクション、PERCUSSIONセクションの設定を、プログラムに合わせて変更するかどうかを設定します。
 All Params (All Parameters): プログラムを変更すると、選んだプログラムの設定に沿ってフロント・パネルの各キーの設定も変更されます。
 Int. Params (Internal Parameters): プログラムを変更しても、フロント・パネルの各キーの設定は変更されません。

Pitch Bend Range [-7...+7]
 ベンダー・ホイールを操作したとき、またはMIDIピッチ・ベンド・チェンジを受信したときの音程の可変範囲値を、半音単位で設定します。

Wheel Brake Speed [Slow, Fast]
 ホイール・ブレイクの回転が停止/復帰する速度をSlowとFastから選択します。

Key Trigger [Shallow, Deep]
 Shallow: 鍵盤を弾いたとき、第一接点(浅い位置)で発音、消音を行います。伝統的なコンボ・オルガンのような、歯切れがよくレスポンスの良い演奏ができます。ただし、鍵盤が戻るときの返りで、短く発音することもあります。
 Deep: 鍵盤を弾いたとき、第二接点(深い位置)で発音、消音を行います。一般的な電子鍵盤楽器と同じような感覚で演奏できます。

MIDI Rx C. Change (MIDI Receive Control Change)
 [Dis, Ena]
 Dis (Disable): 受信したMIDIコントロール・チェンジを無効にします。
 Ena (Enable): 受信したMIDIコントロール・チェンジを有効にします(工場出荷時はEna)。

MIDI Tx C. Change (MIDI Transmit Control Change)
 [Dis, Ena]
 Dis (Disable): MIDIコントロール・チェンジを送信しません。
 Ena (Enable): MIDIコントロール・チェンジを送信します(工場出荷時はEna)。

MIDI Local Cntrl (MIDI Local Control) [Off, On]
 ローカル・コントロールのOn、Offを設定します(工場出荷時はOn)。
 Off: 鍵盤と音源部が切り離れます。本機の音源を使用せず、本機のコントローラを使って他の音源を使用するときは、この設定にします。



Group 4: MIDI CC# 1

CC# Upper DB Sel (MIDI CC# Upper Drawbar Select)
 [1...31, 33...95, Off]
 DRAWBAR SELECTセクションのUPPER側の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は79)。

CC# Lower DB Sel (MIDI CC# Lower Drawbar Select)
 [1...31, 33...95, Off]
 DRAWBAR SELECTセクションのLOWER側の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は80)。

CC# Drawbar 1 16 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 16)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の16 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は16)。

CC# Drawbar 1 5 1/3 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 5-1/3)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の5-1/3 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は17)。

CC# Drawbar 1 8 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 8)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の8 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は18)。

CC# Drawbar 1 4 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 4)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の4 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は19)。

CC# Drawbar 1 2 2/3 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 2-2/3)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の2-2/3 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は20)。

CC# Drawbar 1 2 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 2)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の2 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は21)。

CC# Drawbar 1 1 3/5 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 1-3/5)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の1-3/5 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は22)。

CC# Drawbar 1 1 1/3 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 1-1/3)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の1-1/3 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は23)。

CC# Drawbar 1 1 '(MIDI CC# Drawbar 1 - 1)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 1の1 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は24)。

CC# Drawbar 2 16 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 16)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 2の16 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は70)。

CC# Drawbar 2 5 1/3 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 5-1/3)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 2の5-1/3 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は71)。

CC# Drawbar 2 8 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 8)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 2の8 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は72)。

CC# Drawbar 2 4 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 4)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 2の4 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は73)。

CC# Drawbar 2 2 2/3 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 2-2/3)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 2の2-2/3 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は74)。

CC# Drawbar 2 2 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 2)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 2の2 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は75)。

CC# Drawbar 2 1 3/5 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 1-3/5)
 [1...31, 33...95, Off]
 Drawbar 2の1-3/5 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は76)。

CC# Drawbar 2 11/3 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 1-1/3)
[1...31, 33...95, Off]
Drawbar 2の1-1/3 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は77)。

CC# Drawbar 2 1 '(MIDI CC# Drawbar 2 - 1)
[1...31, 33...95, Off]
Drawbar 2の1 の設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は78)。



Group 5: MIDI CC# 2

CC# Expression (MIDI CC# Expression)
[1...31, 33...95, Off]
[EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は11)。

CC# Rotary ON (MIDI CC# Rotary ON Key)
[1...31, 33...95, Off]
ROTARYセクションの[ON]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は81)。

CC# Rotary FAST (MIDI CC# FAST Key)
[1...31, 33...95, Off]
ROTARYセクションの[FAST]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は82)。

CC# Rotary STOP (MIDI CC# Rotary STOP Key)
[1...31, 33...95, Off]
ROTARYセクションの[Stop]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は83)。

CC# V/C Select (MIDI CC# V/C Select)
[1...31, 33...95, Off]
VIBRATO/CHORUSセクションの[VIBRATO/CHORUS]ツマミの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は84)。

CC# V/C UPPER (MIDI CC# V/C Upper)
[1...31, 33...95, Off]
VIBRATO/CHORUSセクションの[UPPER]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は85)。

CC# V/C LOWER (MIDI CC# V/C Lower)
[1...31, 33...95, Off]
VIBRATO/CHORUSセクションの[LOWER]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は86)。

CC# Percus ON (MIDI CC# Percussion ON Key)
[1...31, 33...95, Off]
PERSUSSIONセクションの[ON]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は87)。

CC# Percus SOFT (MIDI CC# Percussion Volume)
[1...31, 33...95, Off]
PERSUSSIONセクションの[SOFT]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は88)。

CC# Percus FAST (MIDI CC# Percussion Decay)
[1...31, 33...95, Off]
PERSUSSIONセクションの[FAST]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は94)。

CC# Percus 3rd (MIDI CC# Percussion Harmonic)
[1...31, 33...95, Off]
PERSUSSIONセクションの[3rd]キーの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は95)。

CC# Hold (MIDI CC# Hold) [1...31, 33...95, Off]
Normal Editモードの" Hold Uppr Ctrl "パラメータ、" Hold Lowr Ctrl "パラメータ、EX Editモードの" Hold Ctrl "パラメータの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は64)。

CC# Wheel Brake (MIDI CC# Wheel Brake)
[1...31, 33...95, Off]
Globalモードの" Wheel Brake "パラメータの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は93)。

CC# Amp Gain (MIDI CC# Amp Gain) [1...31, 33...95, Off]
Normal Editモード、EX Editモードの" Amp Gain "パラメータの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は92)。

CC# Reverb Level (MIDI CC# Reverb Level)
[1...31, 33...95, Off]
Normal Editモード、EX Editモードの" Reverb Mix Level "パラメータの設定を送受信するMIDIコントロール・チェンジNo.を設定します(工場出荷時は91)。



Group 6: ExDrawbar Set

Ex Drawbar Type 1 - 1 [- 5... + 24]
EXプログラムで使用するEX Drawbar(Drawbar 2)の左のバー(16)に割り当てる音を半音単位で設定します。
EX EditモードのGroup 2" Ex Drawbar Type "パラメータで1を選択すると、この設定が使用されます。
-5: 1 のドローバーより5半音低くなります。
0: 1 のドローバーになります。
+24: 1 のドローバーより2オクターブ(24半音)高くなります。

3. [-]キーまたは[+]キーを押して、アッパー側のDRAWBAR SELECTセクションの初期値を設定します。
PRESET: 電源On時に[Preset Drawbar]キーが呼び出されます。
1: 電源On時に[Drawbar 1]キーが呼び出されます。
2: 電源On時に[Drawbar 2]キーが呼び出されます。
4. ロア側側のDRAWBAR SELECTセクションを設定するときは、[▶]キーを押します。
5. [-]キーまたは[+]キーで、ロア側側のDRAWBAR SELECTセクションの初期値を設定します。
6. [WRITE/ENTER]キーを押します。
登録が終わるとDfltDB Set Completedと表示され、その後Default DB Selectと表示されます。

Exp Pdl Calibration (Expression Pedal Calibration)

リア・パネルのEXPRESSION PEDAL端子に接続したエクスプレッション・ペダルを操作してもペダルのかかり具合が適切ではないときは、以下の手順でエクスプレッション・ペダルの感度を調整します。

1. EXPRESSION PEDAL端子にエクスプレッション・ペダルを接続します。
2. このパラメータを選択します。
3. [WRITE/ENTER]キーを押します。
ディスプレイにはSet ExpPdl Min Posと表示されます。
4. エクスプレッション・ペダルを最小の状態にして、[WRITE/ENTER]キーを押します。
ディスプレイにはSet ExpPdl Max Posと表示されます。
5. エクスプレッション・ペダルを最大の状態にして、[WRITE/ENTER]キーを押します。

Wheel Brake ON

トーンホイール・オルガンの電源をON/OFFしたときにみられる、ホイールの回転をシミュレートします。

[WRITE/ENTER]キーを押すと、ホイールの回転が徐々に遅くなって停止します。このとき音程が徐々に下がります。もう一度[WRITE/ENTER]キーを押すと、ホイールの回転が徐々に上がります。



Group 8: DEMO

DEMO Play [1...9]

デモ曲の選択と演奏を行います。

詳しくは、「1. デモ演奏を聴こう」(p.11)を参照してください。

付録

1. ドローバーのはたらき

Drawbar 1またはDrawbar 2は、それぞれ9本のバーが1組で構成されています。バーを引き出すと、その音量が大きくなります。

Normalモード、Normal Editモード時の各バーのはたらきは、以下のようになっています。

- 16' : 弾いた鍵盤の1オクターブ下の音
- 5-1/3' : 弾いた鍵盤の5度上の音
- 8' : 弾いた鍵盤の音
- 4' : 弾いた鍵盤の1オクターブ上の音
- 2-2/3' : 弾いた鍵盤の1オクターブと5度上の音
- 2' : 弾いた鍵盤の2オクターブ上の音
- 1-3/5' : 弾いた鍵盤の2オクターブと3度上の音
- 1-1/3' : 弾いた鍵盤の2オクターブと5度上の音
- 1' : 弾いた鍵盤の3オクターブ上の音

白のドローバー(8'、4'、2'、1')は基音を作ります。黒のドローバー(2-2/3'、1-3/5'、1-1/3')は、それぞれ基音に対して5度または3度上の音です。茶色のドローバー(16'、5-1/3')は音色に深みを出します。

また、右側4本のバーを多めに引き出すと、かたい感じの音になり、左側2本のバーを多めに引き出すと、柔らかい感じの音になります。

例えば、中央のC(ド)を弾いたときは、それぞれのバーは、以下の図の音に対応しています。

EXモード、EX Editモード時のDrawbar 2(EX Drawbar、EX Percussion)の各バーのはたらきについては、Drawbar 2の図(p.13)と、EX EditモードのGroup 2" Ex Drawbar Type "パラメータ、GlobalモードのGroup 6" Ex Drawbar Type 1-1 "から" Ex Drawbar Type 4-4 "のパラメータを参照してください。

BX-3は、伝統的なトーンホイール・オルガンにならい、C2からF#8までを作り出す、79個のトーンホイールをシミュレートしています。従って、ドローバーの設定でC2からF#8の範囲を越える音を発音する場合は、直前のオクターブが繰り返されます。

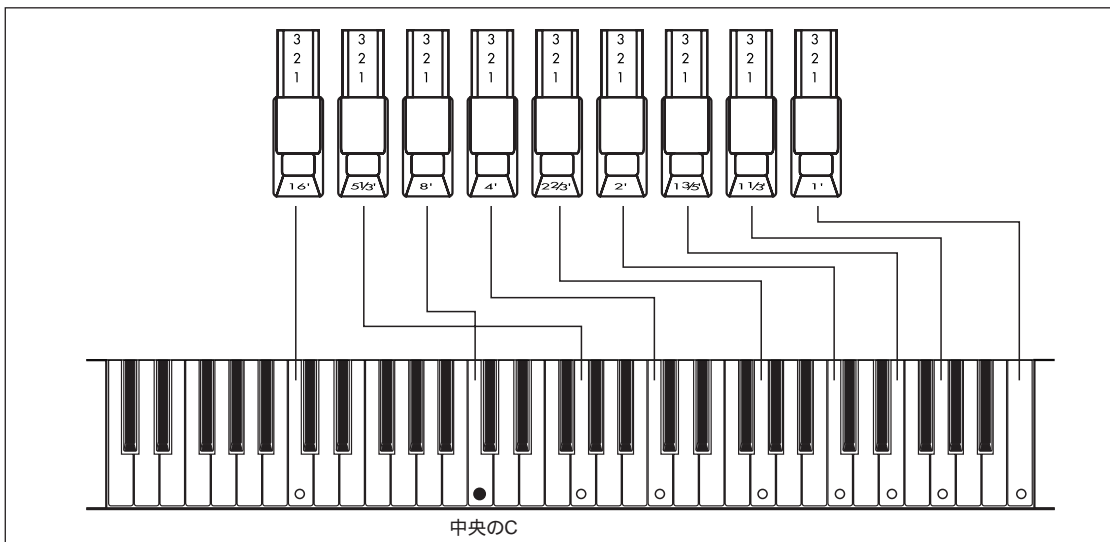
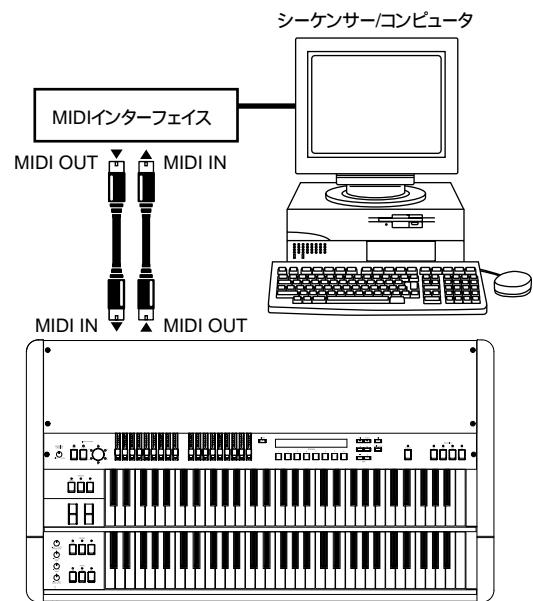
2. MIDIアプリケーション

MIDIについて

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピュータの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピュータとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

外部MIDIシーケンサーやコンピュータ等の接続

BX-3での鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピュータ(MIDIインターフェイスで接続)にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時にBX-3の音源を鳴らす場合、またBX-3を入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合に、BX-3と外部MIDIシーケンサー/コンピュータのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。



Local Control On の設定

前ページのような接続の場合、外部MIDIシーケンサーやコンピュータのエコー・バックをオンにし(MIDI IN で受信したデータをそのまま MIDI OUT から送信する)、本機のローカル・コントロールをオフに設定します(内部でキーボード部と音源部を切り離す)。

BX-3 の鍵盤を弾くと、演奏データが外部 MIDI シーケンサーやコンピュータに送信され、これらのエコー・バックで BX-3 の音源が発音することになります。つまり、BX-3 のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

ローカル・コントロールをオフに設定するときは、Global モードの Group 4 " MIDI Local Cntrl " パラメータを Off にします。

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定します(オフ時は、単体でキーボードを弾いても音は出ません)。

MIDI 鍵盤を接続する場合

BX-3 の MIDI IN 端子に MIDI 鍵盤を接続し、BX-3 を音源として使用するときは、以下のパラメータを設定してください。

Global モードの Group 2 " MIDI Upper Rx ch " と " MIDI Lower Rx ch " パラメータを、接続した MIDI 機器の MIDI チャンネルに合わせます。

接続した MIDI 機器でプログラム・チェンジや BX-3 のパネル上のキー類のコントロールを行う場合は、Global モードの Group 2 " MIDI Global ch " パラメータで、グローバル MIDI チャンネルを接続した MIDI 機器の送信チャンネルに合わせます。MIDI コントロール・チェンジ No. は、Group 4、5 で変更します。

BX-3 の演奏をシーケンサーに録音するとき、パネル上のすべてのキー類の状態を再現させるには、以下の操作を行います。

Drawbar 1、2 と DRAWBAR SELECT は、プログラム・チェンジで再現されないの、あらかじめ演奏で最初に使うドローパーを DRAWBAR SELECT で選びます。そして、Global モードの Group 7 " Drawbar Scan " パラメータを実行して Drawbar 1、2 の状態を送信します。

録音開始直後に、演奏に使用するプログラムを選択してプログラム・チェンジを送信します。

ベロシティ付きの MIDI 音源を使用する場合


工場出荷時は、ノート・メッセージ(ベロシティは固定)を送信するように設定されています。

ベロシティ付きの音源を使用するときは、以下のパラメータを設定してください。

Global モードの Group 2 " MIDI Upper 2nd ch " と " MIDI Lower 2nd ch " パラメータを Off 以外に設定します。この設定で、設定した MIDI チャンネルでベロシティ付きのノート・メッセージが送信されるようになります。

しかし、この状態ではベロシティ付きとベロシティ固定の 2 つのノート・メッセージが送信されるので、Global モードの Group 2 " MIDI Upper Tx ch " と " MIDI Lower Tx ch " パラメータを Off にします。これで、ベロシティ固定のノート・メッセージは送信されません。


その他、" MIDI Upper 2nd ch " と " MIDI Upper Tx ch " パラメータの MIDI チャンネルを、" MIDI Lower 2nd Ch " と " MIDI Lower Tx Ch " パラメータの MIDI チャンネルを重複しないように設定し、接続した MIDI 機器で、ベロシティ付きのノート・メッセージが受信できるように受信チャンネルを合わせるという方法もあります。

 Global モードの Group 1 " Key Trigger " パラメータで Shallow を選択したときは、鍵盤を軽く押しただけで発音してベロシティ固定のノート・メッセージが送信されます。しかし、ベロシティ付きのノート・メッセージは鍵盤を最後まで押し込まないと送信されません。このため、ベロシティ付きのノート・メッセージを送信するように設定した場合、BX-3 の音が出ていても、ノート・メッセージが送信されないことがあります。BX-3 と MIDI 音源の発音のタイミングを一致させるときは、" Key Trigger " パラメータで Deep を選択してください。

MIDI データ・ダンプ

接続した MIDI データ・ファイラーやもう一台の BX-3 などへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

送信

 データの送信中は、本体のキー、ドローパー、ツマミ類に触れないでください。また、絶対に BX-3 の電源を OFF にしないでください。

ダンプは以下の 4 つがあります。

- ・1 つのプログラムのダンプ
- ・すべてのプログラムのダンプ
- ・グローバル・データのダンプ
- ・すべてのデータ(プログラムとグローバル・データ)のダンプ

ダンプ・データの送信方法

1. BX-3 の MIDI OUT 端子と、データ・ダンプを行う機器の MIDI IN 端子とを接続します。
2. Global モードに入ります。
キーの LED が点灯します。
3. PROGRAM [7] キーを押してから [▶] キーを 2 回押します。
ディスプレイに Dump と表示されます。
4. [WRITE/ENTER] キーを押します。
ディスプレイには Dump Program と表示され、" Program " の文字が点滅します。
5. ダンプするデータを選択します。
1 つのプログラムをダンプするときは、ここで [▶] キーを 1 回押してから [+] キーまたは [-] キーでプログラムを選択します。

ここで送信されるプログラムは、手順 2 の Global モードに入る直前に選ばれていたモードのプログラムです。Normal モードのプログラムをダンプするときは、あらかじめ Normal モードに入ってから手順 2 で Global モードへ入ってください。また、同様に EX モードのプログラムをダンプするときは、EX モードへ入ってから手順 2 で Global モードへ入ってください。

すべてのプログラムをダンプするときは、ここで [+] キーを 1 回押します。ディスプレイには Dump All Program と表示され、" All Program " の文字が点滅します。

グローバル・データをダンプするときは、ここで[+]キーを2回押します。ディスプレイにはDump Globalと表示され、“Global”の文字が点滅します。

すべてのデータをダンプするときは、ここで[+]キーを3回押します。ディスプレイにはDump All Dataと表示され、“All Data”の文字が点滅します。

- [WRITE/ENTER]キーを押します。
ダンプしてよいかどうかが表示されます。ダンプを中止するときは[EXIT]キーを押します。
- [WRITE/ENTER]キーを押します。
送信中は、TxSysEx Processing..と表示されます。

下の表は、ダンプするデータ・サイズと所用時間です。

データの種類	データ・サイズ	所用時間
1 Program	153 Byte	1 秒
All Programs	18.3 kByte	12 秒
Global Data	300 Byte	1 秒
All Programs + Global Data	18.6 kByte	12 秒

! MIDIデータ・ファイラーへダンプ・データを保存するときは、複数のダンプ・データをまとめて保存しないでください。まとめて保存すると、BX-3でそれらのデータを受信した際に、下記に示したメモリーへの書き込み時間がとれず、全てのデータを受信できません。

受信

! データの受信中は、本体のキー、ドローパー、ツマミ類に触れないでください。また、データの受信中は、絶対にBX-3の電源をOFFにしないでください。

! ダンプ・データを受信すると、本機のディスプレイには、RxSysEx Processing..と表示されます。この間は、絶対にBX-3の電源をOFFにしないでください。電源をOFFにしてしまうと、電源をONにしたときに本機が正常に動作しなくなる場合があります。このようなときは、Program [2]キーと[7]キーを押しながら、電源をONにしてください。ただし、このときはメモリーの内容は初期化されます。

メモリーへデータを書き込んでいる間は、MIDIの送受信は行えません。本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは、ダンプ・データの送信間隔を必ずあけてください。

データの種類	メモリーへの書き込み時間
1 Program	約1 秒
All Programs	約7 秒
Global Data	約1 秒
All Programs + Global Data	約7 秒

ダンプ・データの受信方法

- BX-3のMIDI IN端子と、データ・ダンプを行う機器のMIDI OUT端子とを接続します。
- MIDI機器のGlobalチャンネルと、BX-3のグローバルMIDIチャンネルを合わせます。
BX-3のグローバルMIDIチャンネルは、GlobalモードのGroup 2“MIDI Global ch”パラメータで設定します。

MIDI機器へ送信したデータを再びBX-3で受信するときは、MIDI機器の送信時のグローバルMIDIチャンネルとBX-3のグローバルMIDIチャンネルを合わせてください。
MIDI機器のMIDIチャンネルを設定は、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。

- GlobalモードのGroup 3“MIDI Rx Sys Exc”パラメータをEnaにします。
- データ・ダンプする機器からデータを送信します。
使用する機器の取扱説明書を参考にデータを送信してください。

tips “MIDI Rx Sys Exc”パラメータをEnaにしてあるときは、Normalモード、EXモードでも、ダンプ・データを受信します。

- 受信が終わると、RxSysEx Completedと表示されます。
RxSysEx Errorと表示されたときは、一旦電源をOFFにし、Program [2]キーと[7]キーを押しながら、電源をONにしてください。ただし、このときはメモリーの内容は初期化されます。

1プログラムを受信する場合、プログラムは送信時と同じモードに入ります。このときBX-3の内部は受信したモードに切り替わりますので、ダンプ・データの受信後に[GLOBAL]キーまたは[EXIT]キー等でGlobalモードを抜けると、そのモードに入ります。

MIDIメッセージについて

[...]は16進表記

MIDIチャンネル

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせるにより、MIDIメッセージのやり取りを行います。MIDIチャンネルには1～16があります。

MIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。グローバルMIDIチャンネルとは、GlobalモードのGroup 2“MIDI Global ch”パラメータで設定する本体のMIDI送受信の基準となるチャンネルです。

ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]
 ノート・オフ [8n, kk, vv]
 (n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティ)

BX-3では、本体の鍵盤を弾くたびに、ノート・オン/オフを送信します。

ノート・オフ時のペロシティを送受信する機種はほとんどなく、BX-3でも受信はしません。

プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

プログラム/バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]
 (n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

- バンクA～Hのプログラム000～127は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]～[Cn, 7F]に対応します。
- グローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送受信します。

プログラム・チェンジのオン/オフは、GlobalモードのGroup 3 “MIDI Rx Prg Chng”パラメータで設定します。

ピッチ・ベンド

ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階で値を表し, 8192 [bb, mm = 00H, 40H] のときがセンター値となる)

ピッチ・ベンド・チェンジを受信すると、ピッチ・ベンド効果がかかります。ピッチ・ベンドのかかる範囲は、GlobalモードのGroup 1“Pitch Bend Range”パラメータで設定します。

コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジ No., vv: 値)

・コントロール・チェンジのオン/オフは、GlobalモードのGroup 3“MIDI Rx C. Change”パラメータで設定します。

すべての音を消すとき

オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00](値は00)

受信すると、発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離れたのと同じ)になります。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00](値は00)

受信すると、発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

すべてのコントローラーをリセットするとき

リセット・オール・コントローラーズ (CC#121) [Bn, 79, 00](値は00)

受信すると、動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメータを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。BX-3のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 5B, ff, ..., F7]です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0 ~ F]グローバルMIDIチャンネル1 ~ 16

5B: BX-3機種ID

ff: ファンクションID(メッセージの種類)

~

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

BX-3はすべて同じ機種IDを使用しています。BX-3の機種間でエクスクルーシブ・データのやりとりが行えます。

tips MIDI Exclusive Format 情報を含む『MIDI Implementation』の配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用方法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

BX-3では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうちインクワイアリー・メッセージに対応しています。

インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

インクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのBX-3で、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、グローバル・セッティングの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台のBX-3の音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の3つがあります。

- ・Dump All Program、Dump Global、Dump All Prog+Globalでは、インターナル・メモリー内の各種データを送受信します。BX-3でこれらのデータを受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれるので、ライトする必要はありません。

- ・Dump Programでは、エディット・バッファー内のプログラムのデータを送受信します。BX-3でこのデータを受信すると、エディット・バッファーにデータが書き込まれるので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本体でのライト操作(p.19の「プログラムのライト」参照)または、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストで行なうことができます。

- ・Globalモードで、Dump Program、Dump All Program、Dump Global、Dump All Prog+Globalのパラメータを表示している間はデータ・ダンプが行えます。また、“MIDI Rx Sys Exc”パラメータをEnalにしているときにダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。

Dump Programで受信したデータは、ライト・リクエストでインターナル・メモリーに書き込むことができます。

音が消えないとき

発音した音が止まらないときは、[EXIT]キーを約1秒以上押し続けてください。

3. ボイスネーム・リスト

Mod Wheel assign = "Click Level"

Normalモード

Genre	Jazz Perc	Mellow	Rock 1	Gospel	R&B	Jazz	Rock 2	Church	
Bank / No.	1	2	3	4	5	6	7	8	
Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2
Organized	RF/--	Comp	RF/--	BC Gospel 1	RF/--	Joey's LH	RF/--	DS Balls!	RF/--
Bro' J	RF/--	LS Jazz	RF/--	Preachin'	RF/--	LS Fats "W"	RF/--	Turkish	RF/WB
Cat On aMojo	RF/--	Jazz Comp	RF/--	GFCon2Church	RF/--	TC Bass Comp	RF/--	SmokelnJapan	--/--
BA PercSplit	--/--	BA Mellow	--/--	Keepin' On	RF/--	Blueznote	RF/--	AK ChestBand	RF/--
GP NicePerc	RF/--	Barfly	RF/--	LSGospelFunk	RF/--	Jazzy Ballad	RF/--	Mr. Nice :-)	RF/--
Go McLimmy	RF/--	Joey Jazz	RF/--	BC Gospel 2	RF/--	Slow Groove	RF/--	Deep Hush	RF/--
BC Best Solo	RF/--	AK Smooth"J"	RF/--	TC SoufulSP	RF/--	Perc Combo	--/--	BC Rock Solo	RF/--
GP MintLevel	RF/--	BA THE Sound	--/--	BC Best Full	RF/--	TC Celeste	RF/--	Whirly Perc	RF/--

EXモード

Mod Wheel assign = "Ex Lm Level"

Genre	Standerd 1	Pipe Organ	Attack	EX Mellow	Bright	Clean/Perc	Combo	Standerd 2	
Bank / No.	1	2	3	4	5	6	7	8	
Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2	Name	Pedal1/2
I Gota EX!	RF/--	Pipe Organ 1	--/--	EX Gentle 1	RF/--	Clean 1	RF/--	Combo 1	--/--
TC EX-Glassy	RF/--	Pipe Organ 2	--/--	Clean 5	RF/--	Clean 2	--/--	Combo 2	--/--
EX Rock Perc	RF/--	Pipe Organ 3	--/--	Clean 6	RF/--	Clean 3	RF/--	Combo 3	--/--
B Leakn	RF/--	Full Pipes	--/--	EX Sweet 1	RF/--	Clean 4	--/--	Combo 4	--/--
Attack Fat	RF/--	Mix Bright 1	--/--	EX Gentle 2	RF/--	Percussion 1	RF/--	Combo 5	--/--
EX Mr. Nice	RF/--	EX Church	RF/--	EX Sweet 2	RF/--	Bright 1	RF/--	Combo 6	RF/--
TC EX-Fusion	RF/--	EX Chapel	RF/--	Comp+Perc	RF/--	Percussion 3	RF/--	Callope Lead	RF/--
EX Perky 1	RF/--	EX Hymnal	RF/--	Mix Bright 2	RF/--	EX Bass	--/--	Toy Organ	RF/--

Pedal1/2: *Assignable Pedal/SW 1" / *Assignable Pedal/SW 2"の設定

RF: Rotary Fast control

WB: Wheel Brake control

--: Off

デモ曲

- 1 Y's Groovin'
 - 2 KATANA
 - 3 Church Hymn
 - 4 TC Kool Blues
 - 5 GP Jazz Waltz
 - 6 BC CX Prelude
 - 7 GP Gospel
 - 8 Samba de Rit
 - 9 Mama takes me
- All songs copyright by KORG Inc.
- *Special thanks for voicing and demo songs
 BA: Brian Auger
 GP: Greg Phillinganes
 AK: Al Kooper
 BC: Bill Champlin
 TC: Tom Coster
 LS: Lonnie Smith
 DM: Don Muro
 DS: Derek Sherinian
 and more

4. 故障とお思いになる前に

電源が入らない

- ・電源コードがコンセントに接続されていますか？
接続を確認してください。……………(p.10 参照)
- ・電源スイッチがONになっていますか？
電源スイッチのON、OFFを確認してください。

音が出ない

- ・接続器機やヘッドホンは正しく接続されていますか？
接続を確認してください。……………(p.10 参照)
- ・アンプ、ミキサーの電源は入っていますか？
- ・[MASTER LEVEL]ツマミの設定は上がっていますか？
- ・GlobalモードのGroup 3“ Local Control ”パラメータの設定がOnになっていますか？
パラメータの設定を確認してください。
- ・Drawbar 1、2のバーは、引き出されていますか？
各バーを引き出してください。

Drawbar 1、2のバーを動かしても音が変わらない

- ・DRAWBAR SELECTセクションの設定は正しいですか？
バーを使って演奏するときは、DRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR 1]キーまたは[DRAWBAR 2]キーを選択します。……………(p.12、13 参照)

パーカッションが鳴らない

- ・DRAWBAR SELECTセクションの設定は正しいですか？
PERCUSSIONセクションのキーを使うときは、アッパー側のDRAWBAR SELECTセクションで[DRAWBAR 2]キーを選択します。……………(p.17 参照)
- ・Normal Editモードの“ DB Preset 's Perc ”パラメータの設定がEnaになっていますか？
パラメータの設定を確認してください。……………(p.17 参照)
- ・パーカッションに関するパラメータの設定は正しいですか？
Normal Editモードの“ Percussion Noml Level ”パラメータの設定値に“ Percussion Soft Offset ”パラメータの設定値を加えたものがパーカッションのソフト時の値になります。0以下になるとソフト時にパーカッションの音はしません。……………(p.25 参照)

ロータリー・スピーカーの効果が得られない

- ・アンプの選択は正しいですか？
Normal Editモード、EX EditモードのGroup 4“ Amp Type ”パラメータでType 1またはType 2を選択します。Pre Ampを選択するとロータリー・スピーカーは使用されません。…(p.18 参照)

外部から送信されたMIDIデータに反応しない

- ・MIDIケーブルは正しく接続されていますか？
接続を確認してください。……………(p.10 参照)
- ・MIDIチャンネルは一致していますか？
設定を確認してください。

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく応答しない

- ・MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に“ MIDI Rx Sys Exc ”パラメータがEnaになっていますか？
パラメータの設定を確認してください。
- ・BX-3 が対応しているメッセージを送信していますか？

リア・パネルに接続したペダル・スイッチ、エクスプレッション・ペダル等を操作しても、意図した動作が得られない

- ・GlobalモードのGroup 1“ Prog Up Ctrl ”または“ Prog Down Ctrl ”パラメータに、Pedal 1やPedal 2を選択していませんか？
ペダル・スイッチ、エクスプレッション・ペダルには複数の機能を割り当てることができます。ただし、GlobalモードのGroup 1 “ Prog Up Ctrl ”または“ Prog Down Ctrl ”パラメータにペダル・スイッチ等が選択されていると、Globalモードの設定が優先されるので、Normal Editモード、EX Editモードの設定は使用されません。各パラメータの設定を確認してください。

外部のMIDI機器と接続したときに、予期しない動作をする。

- ・CC#は重複していませんか？
BX-3は、フロント・パネルのキー、ドロワー等のほとんどの操作をCC#として送信できるため、工場出荷時の設定に、標準的なMIDI機器と異なるCC#が割り当てられています。そのためMIDIで他の機器と接続した場合、BX-3のCC#が接続したMIDI機器の異なる機能と重複することがあり、予期しない動作が起こることがあります。
GlobalモードのGroup 4、5のCC#に関係するパラメータを確認し、不要なパラメータをOffにしたり、CC#を変更したりしてください。

5. エクスプレッション・ペダル(付属)の機能

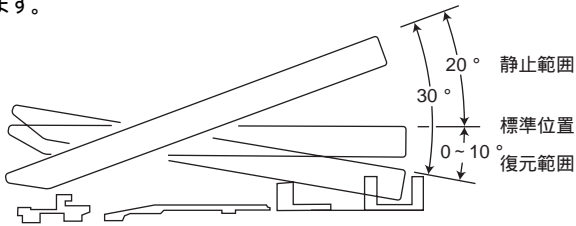
フォルテシモ機能

音量等を強調できます。

下図に示すように、全踏込角度は30°です。標準位置までは自由に静止させることができます。

標準位置からさらに踏み込んだ場合、足を離すと自然に標準位置まで回復します。

また、底面のネジを回して、復元範囲を0～10°まで変えることができます。

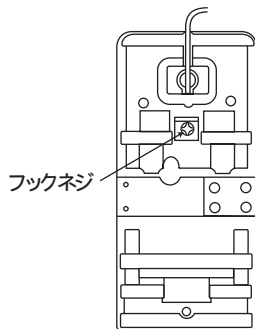
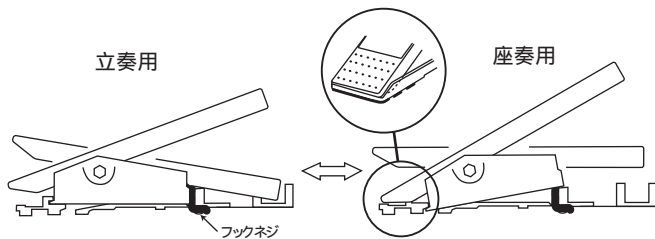


ペダル角度切り替え機能

キーボードの演奏姿勢に合わせ、ペダルの角度を下図のように変えることができます。

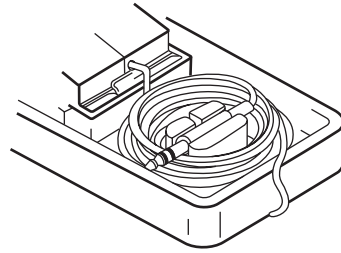
ペダル角度の変え方

1. ドライバーでフックネジをゆるめます。
2. 本体を座奏用または立奏用のイラストの位置に移動します。
3. 再びフックネジを締めて固定します。



ケーブルの収納

ケーブルは、下図のように本体に収納できます。



6. 仕様とオプション

音源部

音源名: トーンホイール・オルガン・モデリング音源
同時発音数: 全鍵盤完全ポリフォニック

モード

Normalモード、EXモード、Normal Editモード、EX Editモード、Globalモード

エフェクト部

ビブラート/コーラス、ロータリー・スピーカー、オーバー・ドライブ、リバープ

プログラム数

Normalモード: 64 (A-1 ~ H-8)
EXモード: 64 (A-1 ~ H-8)

キーボード

61 鍵 x 2

コントローラ

DRAWBAR SELECTセクション
(UPPER鍵盤用): [DRAWBAR 1]キー、[DRAWBAR 2]キー、[PRESET DRAWBAR]キー
(LOWER鍵盤用): [DRAWBAR 1]キー、[DRAWBAR 2]キー、[PRESET DRAWBAR]キー
DRAWBARセクション: Drawbar 1、Drawbar 2
PERCUSSIONセクション: [ON]キー、[SOFT]キー、[FAST]キー、[3rd]キー
ROTARYセクション: [ON]キー、[STOP]キー、[FAST]キー
VIBRATO CHORUSセクション: [UPPER]キー、[LOWER]キー、[VIBRATO/CHORUS]ツマミ
AMPセクション: [MASTER LEVEL]ツマミ、[TREBLE]ツマミ、[BASS]ツマミ、[REVERB OFFSET]ツマミ
その他: [EXPRESSION/OVERDRIVE]ツマミ、[DISPLAY]キー、[EX MODE]キー、[EDIT]キー、[GLOBAL]キー、[WRITE/ENTER]キー、[EXIT]キー、PROGRAM [1]~[8]キー、[√]/[▶]キー、[+]/[-]キー、ベンダー・ホイール、モジュレーション・ホイール

アウトプット

OUTPUT L、R端子: 最大出力レベル..... +17.5 [dBu]
負荷インピーダンス.....10 [kΩ]以上
PHONES端子: 最大出力レベル.....50 mW@32 Ω/ch

コントロール・インプット

EXPRESSION PEDAL端子
ASSIGNABLE PEDAL/SW 1、2端子

その他

MIDI IN端子、MIDI OUT端子、MIDI THRU端子
AC電源端子、電源スイッチ

電源

AC100 V

外形寸法(W X D X H)

BX-3とスタンド: 1,102 x 620 x 944 mm
BX-3のみ(ゴム足を含む): 1,102 x 620 x 221 mm

重量

BX-3とスタンド: 50 Kg
BX-3のみ: 32 Kg

消費電力

14 W

付属品

電源コード、エクスプレッション・ペダル、スタンド(STD-BX3)

オプション

XVP-10エクスプレッション/ボリューム・ペダル、EXP-2フット・コントローラ、PS-1ペダル・スイッチ、MIDIケーブル

*製品の外観および仕様は、予告無く変更することがあります。(2002年3月現在)

7. スタンドの組み立て方法

スタンド(STD-BX3)の組み立て方法



警告

必ず2人以上で組み立ててください。

組み立て時の注意

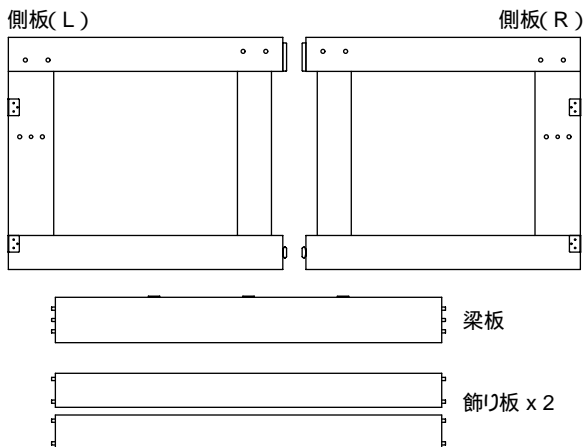
正しく組み立てるために、以下の項目に注意して作業を行ってください。

- ・ 部品の種類や向きを間違わないように注意して、手順通りに組み立ててください。
- ・ オルガン本体をスタンドに固定する前に振動を与えると、本体が落下することがありますので、十分に気を付けてください。

組み立て方法

お手持ちのプラスのドライバーを用意してください。

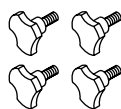
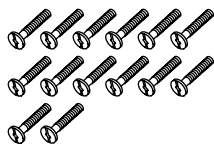
1. 箱を開けて部品を取り出します。
下記の部品が揃っていることを確認してください。



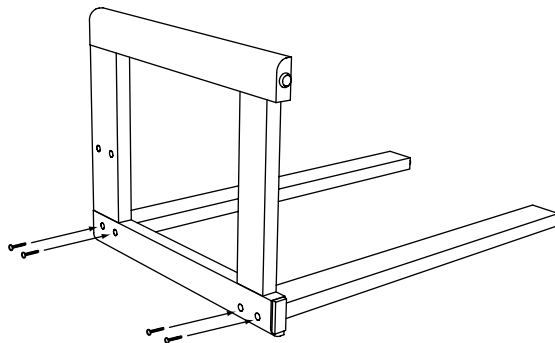
ビニール袋

ネジ...14本(予備2本を含む)

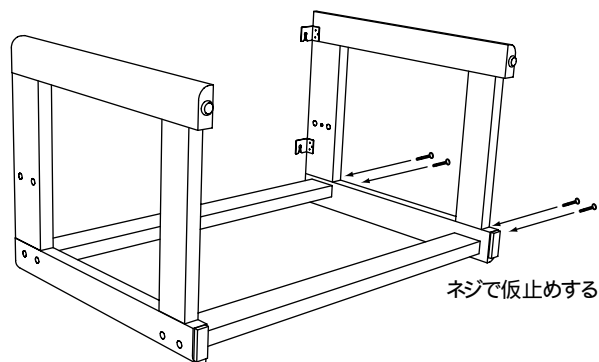
本体固定ネジ...4本



2. 側板(L)に飾り板を仮止めします。
飾り板の片側にある2つの突起部分を側板(L)の穴にはめ込み、はずれない程度にネジ4本を緩く締めます。

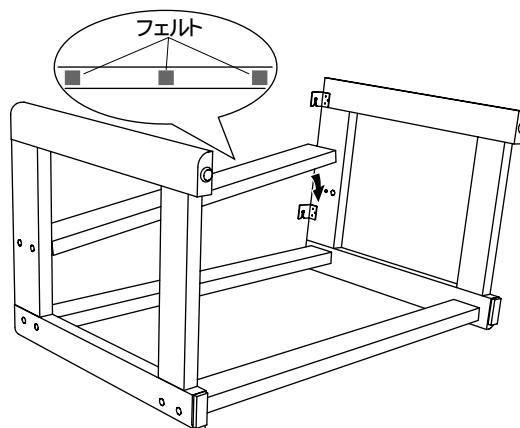


3. 飾り板と側板(R)を仮止めします。
飾り板のもう片側の突起部分を側板(R)の穴にはめ込み、はずれない程度にネジ4本を緩く締めます。

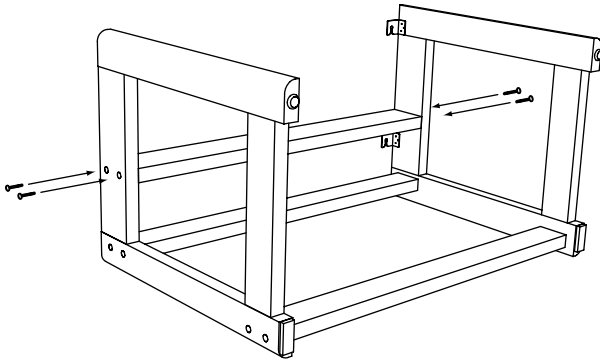


4. 梁板をはめ込みます。
梁板はフェルトを貼った面を向こう側にします。梁板の一方の突起部分を側板の穴にはめ込み、そしてもう一方の突起部分を反対側の側板にはめ込みます。

梁板を無理に押し込むと、側板または飾り板が割れる恐れがあります。梁板がはめにくいときは、仮止めのネジを若干ゆるめてから、梁板をはめ込んでください。




5. ネジで梁板を取り付けます。

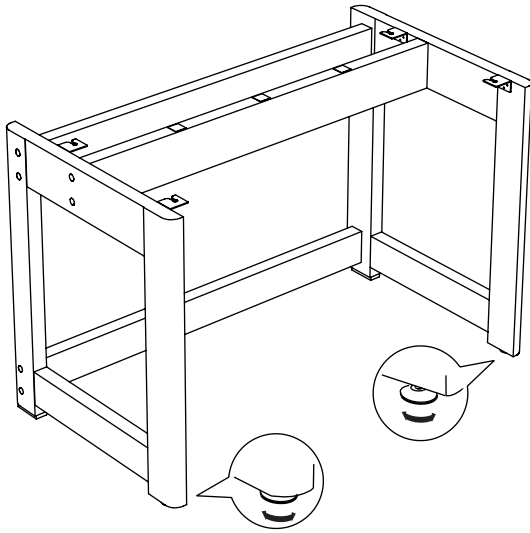


6. 仮止めしたネジを締めます。

7. スタンドに隙間やかたむきがないことを確認し、すべてのネジを確実に締めて固定してください。


8. スタンドががたつくときは、2カ所のアジャスターを回して床にしっかり設置するように調整してください。

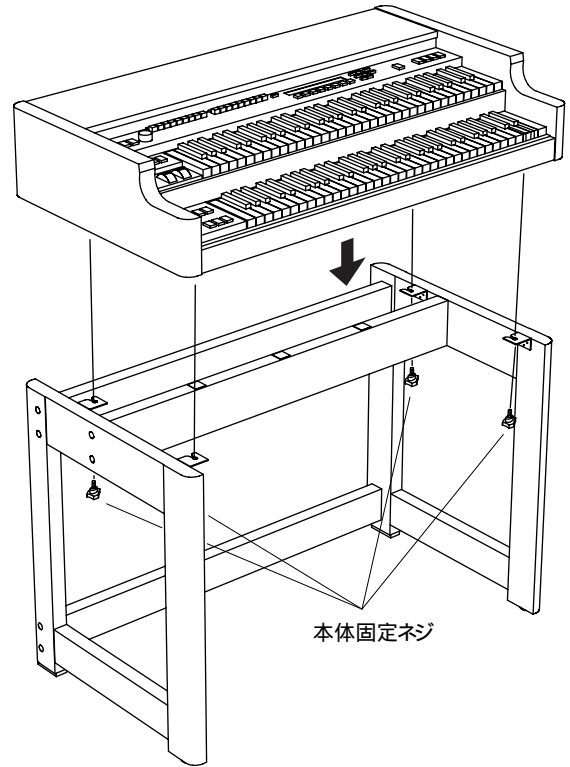
 調整時は手を挟まないようにしてください。



9. 本体を取り付けます。

本体をスタンドに合わせるように乗せ、本体固定ネジ4本で下方から固定します。

 本体をスタンドにのせるときは、手を挟まないようにしてください。また本体を下に落とさないように、ゆっくり行ってください。



組立後のチェック

- 各ネジが緩んでいないかを確認してください。

その他の注意

組み立てた後は、以下の項目に注意してください。

- ネジの緩みについて
組み立て後、時間が経過すると、各部のネジが緩むことがありますので、ネジが緩んでいないかを定期的に確認することをおすすめします。また、スタンドの揺れが激しいと感じる場合、ネジが緩んでいる可能性があります。そのときはネジを締め直してください。
- 移動について
オルガン本体をスタンドから取り外し、本体とスタンドを別々に移動してください。移動後は「取扱説明書」に従い、組み立て直してください。
- 分解について
スタンドを分解するときは、組立時の逆の順番で行ってください。分解後、ネジなどの部品をなくさないように、保管してください。

8. MIDIインプリメンテーション・チャート

[コンボ・オルガン]
BX-3

Date : 2001. 10. 23
Ver. 1.0

ファンクション...	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル 電源 ON 時 設定可能	1 ~ 16 1 ~ 16	1 ~ 16 1 ~ 16	記憶される
モード 電源 ON 時 メッセージ 代用	× × *****	3 ×	
ノート ナンバー : 音域	36 ~ 96 *****	36 ~ 96 36 ~ 96	
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	1 ~ 127 0 ~ 127	× ×	
アフター タッチ キー別 チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンド			
コントロール チェンジ	1 16 - 24 *2 70 - 78 *2 81, 82, 83 *2 84, 85, 86 *2 87, 88, 94, 95 *2 79 *2 80 *2 11 *2 64 *2 93 *2 92 *2 91 *2		Modulation *1 Drawbar 1 *1 Drawbar 2 *1 Rotary ON, FAST, STOP *1 V/C Select, Upper, Lower *1 Percussion ON, SOFT, FAST, 3rd *1 Upper Drawbar Select *1 Lower Drawbar Select *1 Expression *1 Hold *1 Wheel Brake *1 AMP Gain *1 Reverb Level *1
プログラム チェンジ : 設定可能範囲	0 ~ 127 *****	0 ~ 127 0 ~ 127	* 3
エクスクルーシブ			* 4, * 5
コモン : ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム : クロック : コマンド	× ×	× ×	
その他 : ローカル ON / OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	× × × ×	× × × ×	
備考	*1: GloablモードのMIDI Tx C.Chng、MIDI Rx C.Chngが"ENA"のとき送受信する。 *2: 工場出荷時の設定。ユーザーが変更可能。 *3: GloablモードのMIDI Rx PrgChng が"ENA"に設定されているとき受信する。 *4: GloablモードのMIDI Rx Sys Exc が"ENA"に設定されているとき受信する。 *5: KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー、マスター・ボリュームに対応する。		

モード 1 : オムニ・オン、ポリ
モード 3 : オムニ・オフ、ポリ

モード 2 : オムニ・オン、モノ
モード 4 : オムニ・オフ、モノ

: あり
x : なし

MIDI IMPLEMENTATION の配布については、コルグ インフォメーションへお問い合わせください。

アフターサービス

保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路などのように機能維持のために必要な部品)の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL 03(3799)9085

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL 052(832)1419

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F TEL 06(6374)0691

福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F TEL 092(531)0166