

YAMAHA Electone®

---

# HX

## SERIES

取扱説明書

**このたびは、ヤマハエレクトーンHXシリーズをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。**

エレクトーンHXシリーズは、つねに新しい音楽表現の境地を開拓してきたヤマハが、先進のエレクトロニクスと楽器づくりのノウハウを総結集して完成させた、まさに画期的なマルチキーボードです。新たな音源システムの導入、使いやすく自由度の高い各種プログラム機能とリアルタイム操作機能のフル装備、幅広い拡張性の確保など、現在、電子鍵盤楽器に求められているスペックを最大限に搭載。奏者の高度な音楽創造ニーズに応え、これからの音楽シーンをリードしていくミュージッククリエイティブマシン、それがヤマハエレクトーンHXシリーズです。

その無限の可能性を十二分に引きだしていただくため、また、正しく安全にお取り扱いいただくため、ご使用になる前には、必ず本書をよくお読みくださるよう、お願いいたします。なお、本書をお読みいただく際には、以下の点にご注意ください。

- 本書は、HXシリーズの操作手順をチャート形式で示しました。実際に楽器を操作しながら、ご覧ください。
- 誤りやすい操作や、データを消去するおそれがある操作、故障と間違えやすい現象などについては“注意”の項に記載していますので、必ずお読みください。
- 初めて操作する際などには、リセット操作によってデフォルト状態に戻すとプログラムがやりやすくなります。ただし、リセット操作を行うと、それまでエレクトーンに記憶させていた各種データはすべて消去されますので、十分ご注意ください。
- 各種プログラム操作の途中で、操作方法を誤ったり、プログラムをやり直したいような場合には、クイットのキーを押すようにしてください。エンターのキーを押すとプログラムしたくないデータが記憶される場合があります。
- 本書の内容に関しては、将来予告なく変更することがあります。
- 本書は万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、記載もれなど、お気づきのことがありましたら、ご連絡ください。
- お読みになった後は、本書を大切に保管してください。

## ご使用上の注意



**必ず、AC100Vのコンセントから電源を。**  
大型クーラーやセントラルヒーティングの電圧は、AC（交流）200Vのものがあります。誤って接続すると大変危険ですので、充分ご注意ください。また、船舶などでは、DC（直流）電源を使用している場合がありますので、よくお確かめください。



**エレクトーンの内部には、絶対ふれないで。**  
エレクトーンの改造や部品の取りはずしは、大変危険ですので、絶対におやめください。故障などと思われる場合は、お求めの販売店もしくは電音サービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。



**電源プラグの扱いに注意。**

ぬれた手で電源プラグにふれると、感電するおそれがありますので、充分ご注意ください。また、コードの断線やショートを防ぐため、電源コードをコンセントから抜くときは、電源プラグ自体を持って抜いてください。



**内部に水が入った場合は。**

誤って水などをかけ、エレクトーンの内部に入ってしまった場合は、ただちに電源スイッチを切り、電源プラグを抜いた上で、お求めの販売店もしくは電音サービスセンター、サービスステーションまでご連絡ください。



**電源スイッチを切り忘れないように。**

電源が入ったまま長時間放置すると、思わぬ事故の原因になることがありますので、使用後は、必ず電源スイッチを切ってください。

**注意：**内蔵のリチウム電池をご自分で交換することは、大変危険ですので、絶対にお止めください。

# 目次

■各部の名称(索引)	2
■HXシステムチャート	4
■プログラム機能の操作概要	6

## I. パネルの機能

### I-1 音色と効果・コントロール

1-① アンサンブル	9
1-② コンビネーション	10
●コンビネーションのプログラム	10
●ユーザー音色の作成	11
1-③ オーケストラ	12
●ビブラートのプログラム	12
1-④ パーカッション	13
●FMポリ音色のプログラム	14
●ボリュームのプログラム	15
●タッチトーンのプログラム	15
1-⑤ AWMプリセット	16
1-⑥ リード	17
●タッチビブラートのプログラム	17
●FMモノ音色のプログラム	18
1-⑦ ベース	19
1-⑧ AWMベース	19
1-⑨ エフェクトアサイン	20
●シンフォニック・セレステのプログラム	21
●フェイザー・フランジャー・ディレイ・ワウのプリセットモードプログラム	22
●フェイザー・フランジャー・ディレイ・ワウのユーザープログラム	23

### I-2 その他の効果・コントロール

2-① サステイン・リードスライド	24
2-② リバース	25
2-③ トレモロ	25
2-④ フットスイッチ	26
2-⑤ モジュレーション	27
2-⑥ ピッチ	28
2-⑦ チューニング	28
2-⑧ マニュアルバランス	29
2-⑨ ペダルD.R.C.	29
2-⑩ レベルディスプレイ	29
●その他のコントロール	29

### I-3 リズム・演奏補助機能

3-① プログラマブルリズム	30
●プリセットパターンのプログラム	30
●リズムコントロール	31
●フィルイン	31
●イントロ／エンディング・ブレイク	32
3-② キーボードパーカッション	32
3-③ コードアカンパニメント	33
3-④ オートベースコード	34
3-⑤ メロディーオンコード	35

### I-4 レジストレーションメモリー

## II. マルチメニュー

### II-1 シーケンサー

1-① レコード	40
●ステップライト	41
●リアルタイムライト	46
1-② エディット	47
1-③ プレイモードチェンジ	49

### II-2 リズム

2-① リズムパターンエディット	51
●リアルタイムライト	53
●ステップライト	56
●パターンコピー	58
●インストゥルメントチェンジ	59
●パターンクリア	60
●インストゥルメントパターンクリア	61
2-② リズムインストゥルメントレベル	62
2-③ リズムインストゥルメントパン	63
2-④ キーボードパーカッションアサイン	64

### II-3 エキストラファンクション

3-① コードディスプレイ	66
3-② MIDIコントロール	67
●リズムシンクロモードセレクト	68
●ベーシックチャンネル	69
●バルクデータセレクト	70
●ローカルコントロール	70
●アフタータッチ	71
3-③ セカンドエクスプレッションペダル	72

### II-4 エキスターナルコントロール

## III. 外部メモリー・外部機器

### III-1 パック

1-① トゥーパック・フロムパック	75
1-② パックコントロール	76
1-③ パックエディット	76
●パーシャルコピー	77
●バックイニシャライズ	78
●バンクプロテクト	79

### III-2 外部機器

●MIDI対応機器との接続例	80
●付属端子	81

### ■末永く安全にお使いいただくために

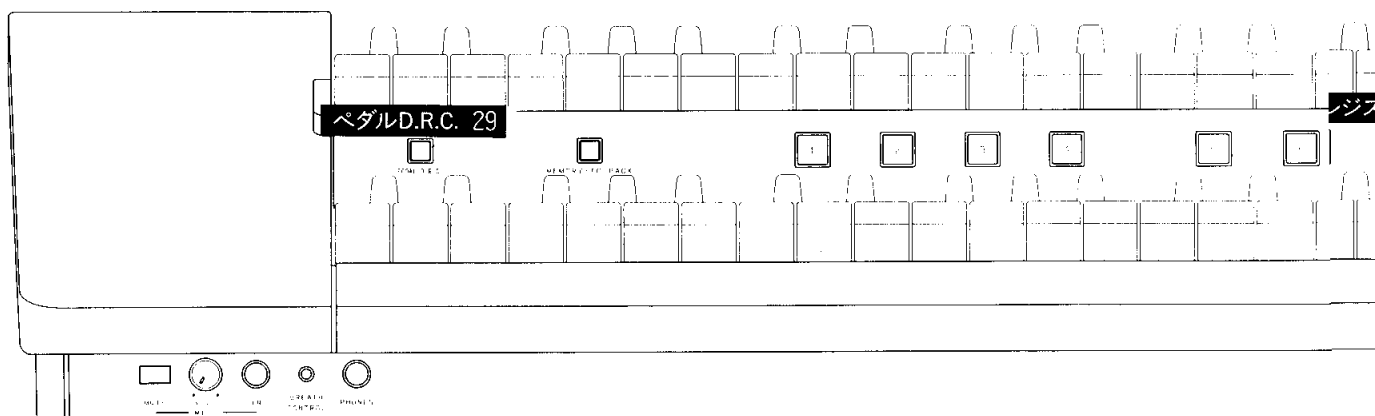
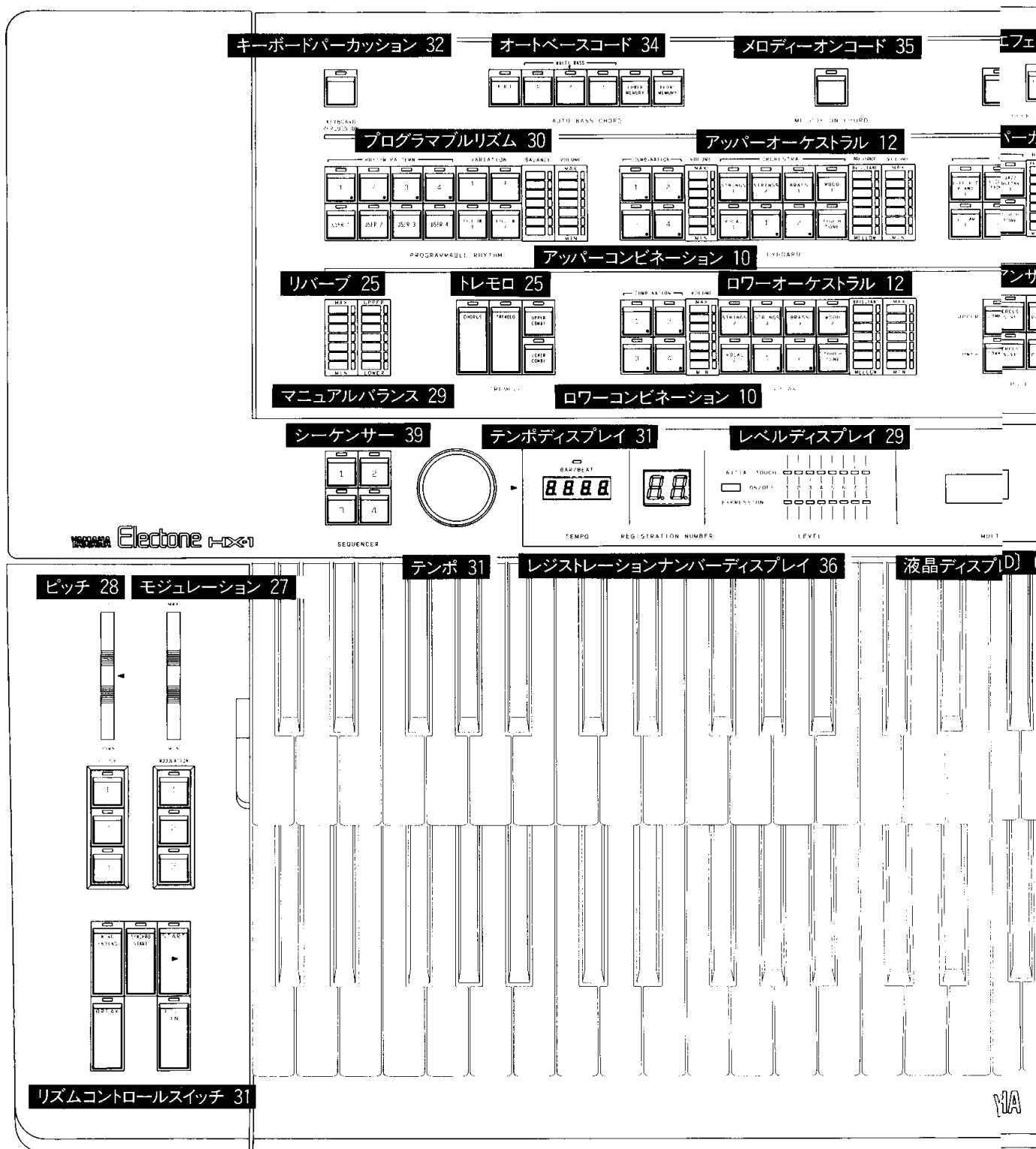
### ■アフターサービスと保証

### ■仕様

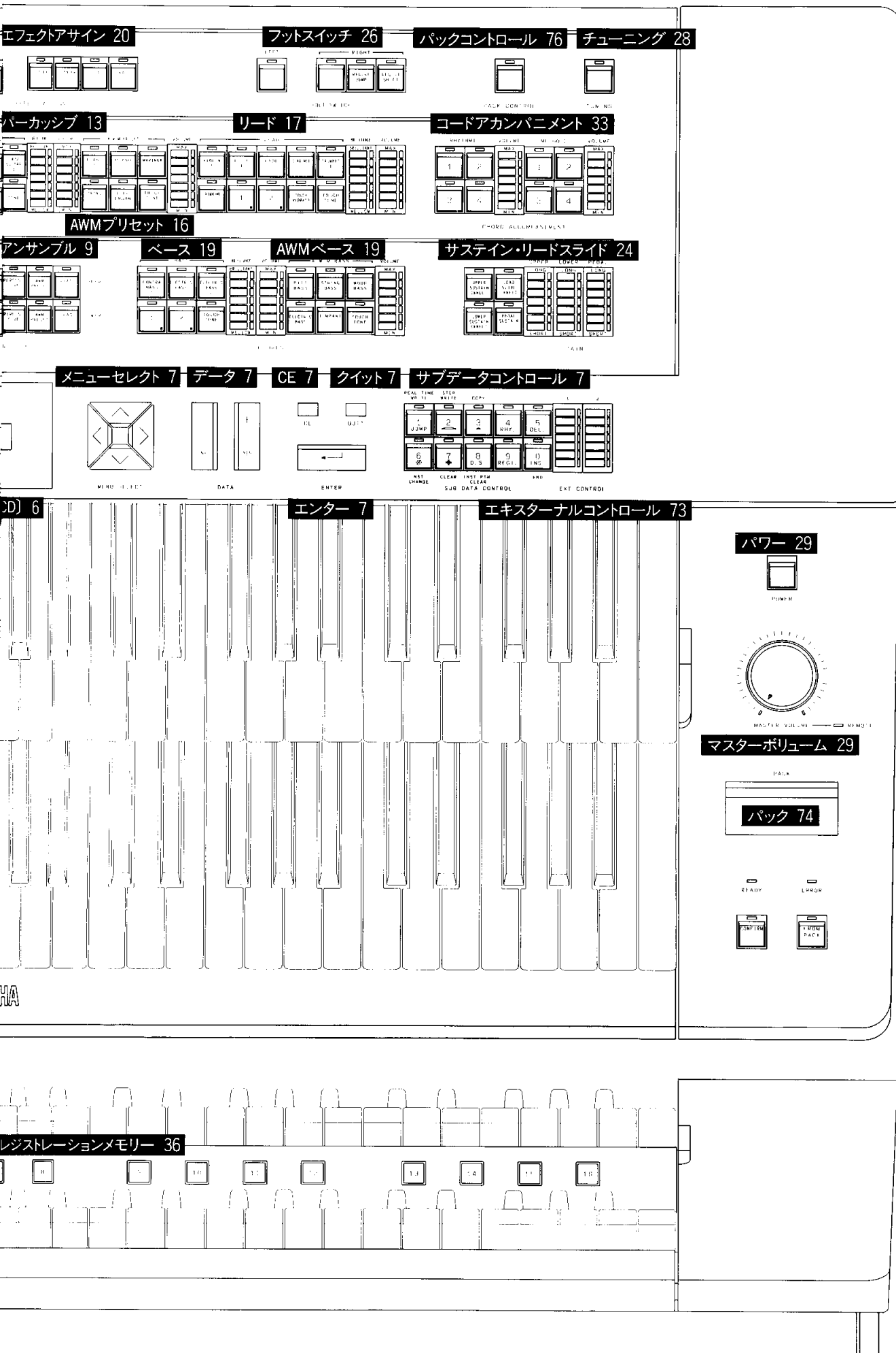
### ■MIDIコード一覧

### ■MIDIインプリメンテーションチャート

## 各部の名称(索引)



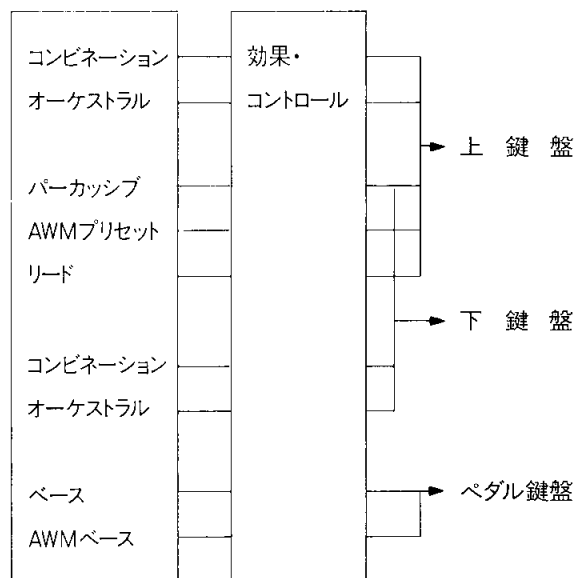
- この図は、HX-1/MKX-5を例にしています。
- 付属端子については、81ページを参照してください。
- 機能名の後の数字は、本書で説明しているページ数です。



# HXシステムチャート

## I. パネルの機能

### 1. 音色と効果・コントロール



### 2. その他の効果・コントロール

### 3. リズム・演奏補助機能

プログラマブルリズム

キーボードパーカッション

コードアカンパニメント

オートベースコード

メロディーオンコード

メモリー ↓ ↑ 再現

### 4. レジストレーションメモリー

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

トゥーパック ↓

フロムパック ↑

## Ⅲ. 外部メモリー機

### 1. パック

#### レジストレーションパック

レジストレーションメモリー 1~16

シーケンサー 1~4

リズムユーザーパターン 4×4

キーボードパーカッションアサイン

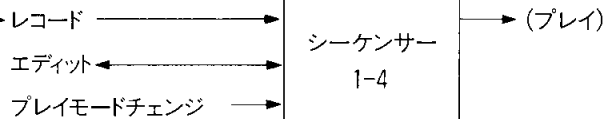
#### ボイスパック

FMポリユーザー音色 1~8

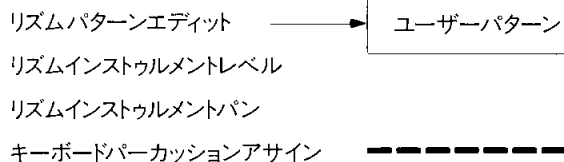
FMモノユーザー音色 1~6

## II. マルチメニュー

### 1. シーケンサー



### 2. リズム



### 3. エキストラファンクション

コードディスプレイ MIDIコントロール セカンドエクスプレッションペダル

### 4. エキスターナルコントロール

## 演奏機能

上鍵盤(タッチコントロール)

下鍵盤(タッチコントロール)

ペダル鍵盤(タッチコントロール)

エクスプレッションペダル

セカンドエクスプレッションペダル

フットスイッチ(レフト/ライト)

ファイルイン、イントロ/エンディング、ブレイク

モジュレーションホイール

ピッチホイール

ニーレバー

フットペダル(オプション)

ブレスコントローラー(オプション)

送信

受信

機器

### 2. 外部機器

MIDI 対応楽器／拡張音源

ミュージックディスクレコーダー(MDR-2)

パーソナルコンピュータ

\*このチャートは、HXシリーズのシステム概要を示したものです。チャートで示したようには関連づけられない機能、メモリーやトゥーバックができない機能もあります。

\*このチャートは、HX-1/MKX-5を例にしています。機種によっては、装備されていない機能もあります。

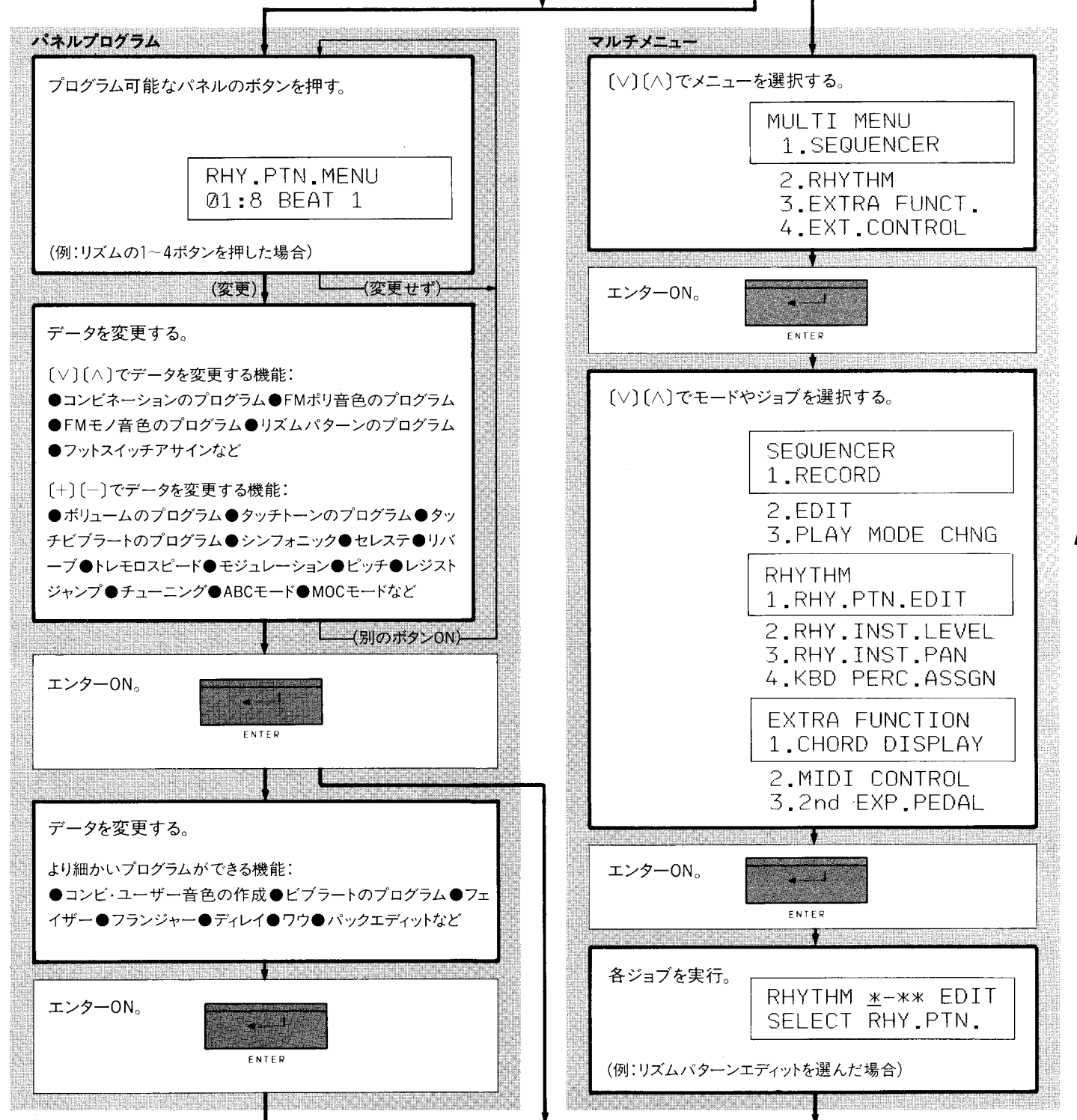
# プログラム機能の操作概要

## ■パネルプログラムとマルチメニュー

HXのプログラム機能は、以下に示したようにパネルプログラムとマルチメニューに大別されます。

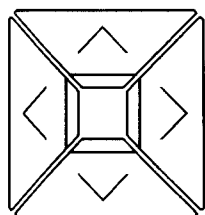
**パネルプログラム:** プログラムが可能なパネルのボタンを押すだけで、LCD(液晶ディスプレイ)に現在セットされているデータが表示され、そのデータを変更できるようになります。さらに、エンターを押すことで、より細かいプログラムを行うことができる機能もあります。

**マルチメニュー:** LCD上段に“MULTI MENU”が表示されている時、エンターを押すとマルチメニュー機能のプログラムができるようになります。各ジョブのプログラムを終了させるか、途中でクイットを押すと、LCDは最初のマルチメニュー表示に戻ります。

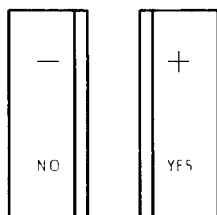




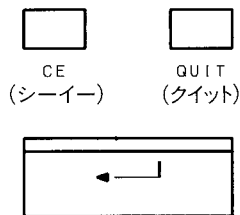
## ■プログラム操作に使うキーとボタン



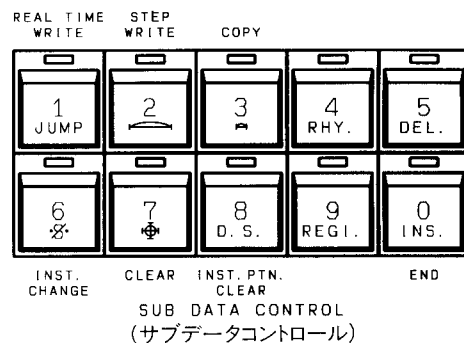
MENU SELECT  
(メニューセレクト)



DATA  
(データ)



ENTER  
(エンター)



キーまたはボタン	働 き
メニューセレクト〔V〕〔^〕	L C D (液晶ディスプレイ) の下段に表示される各種の項目を選ぶ場合に使うキーです。 〔V〕を押すと次の項目に進み、〔^〕を押すと前の項目に戻ります。
メニューセレクト〔>〕〔<〕	カーソルを左右に移動させる場合に使うキーです。(“Y/N”の下のカーソルを除く)
データ〔+/YES〕〔-/NO〕	各種データの数値を増減させたり、モードを選ぶ場合に使うキーです。“Y/N”の下のカーソルを移動させる場合にも使います。
エンター	各種プログラムを行う状態に入る場合、より細かいプログラムを行う場合、プログラムしたデータを登録してジョブを終了させる場合などに使うキーです。
クイット	誤ってエンターを押した場合や、プログラムの途中でモードから脱出したい場合に使うキーです。このキーを押すと、最初のマルチメニュー表示に戻り、データは登録されません。
シーイー	サブデータコントロールで打ち込んだ数値を、キャンセルしたい場合に使うキーです。
サブデータコントロール	この10個のボタンは、3つの働きをもっています。 ①LCD下段に表示されるメニューの番号やデータの数値を変更する場合に使います。電卓と同じ要領で数字を打ち込んでください。 ②シーケンサ機能では、シーケンスデータを入力する時に使います。数字の下の表記がそれぞれの働きを示します。 ③リズムパターンエディット機能では、ジョブを選ぶ時に使います。ボタンの外側の表記が選択するジョブを示します。

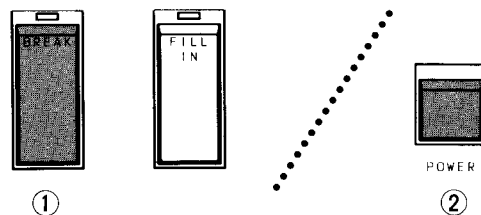
## ■リセット操作

右に示した操作を行うと、すべての機能がデフォルトの状態(工場出荷時の状態)にリセットされます。初めてHXを操作する場合は、最初にこの操作を行うと良いでしょう。

また、デフォルトの状態から、あらためて各種データをプログラムしなおしたい場合にも便利です。

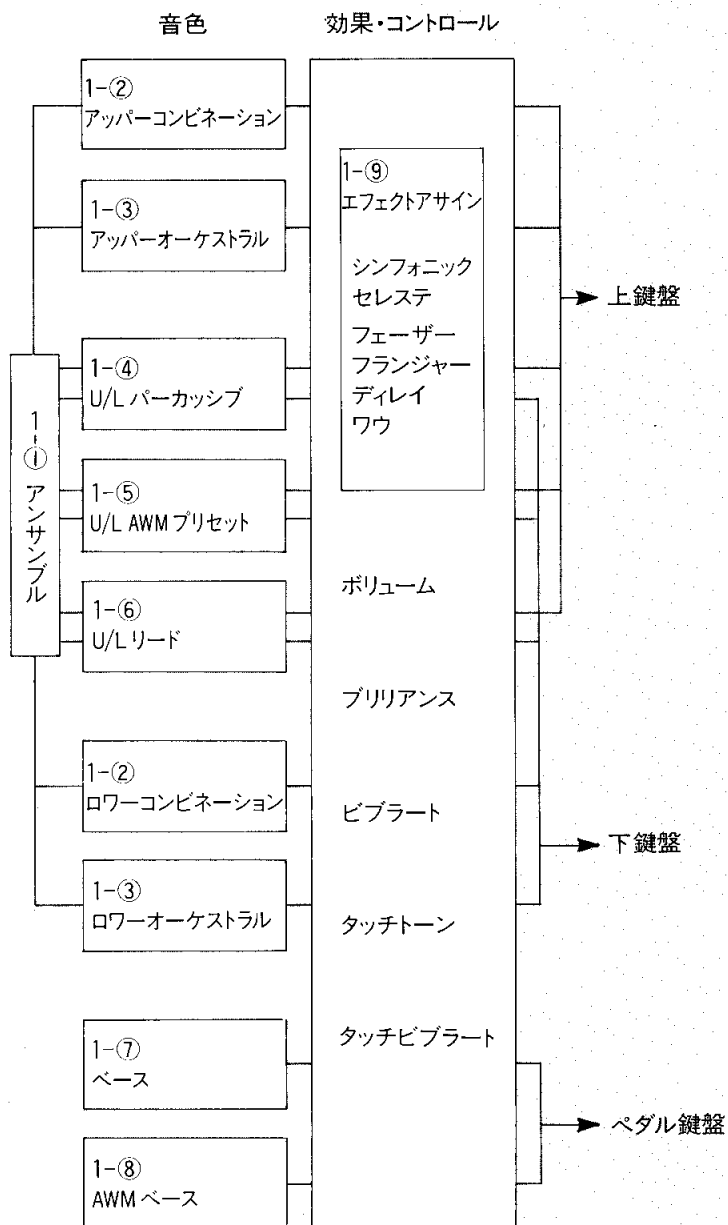
- ◆注意:リセット操作を行うと、各種プログラム機能によって登録したデータは、すべて消去されます。データを消したくない場合は、RAMバックにデータを移してから、リセット操作を行ってください。

パワースイッチをいったんOFFにして、ブレークスイッチ①を押しながら、パワースイッチ②をONにする。ONにしたら、そのままブレークスイッチを約5秒間押し続ける。

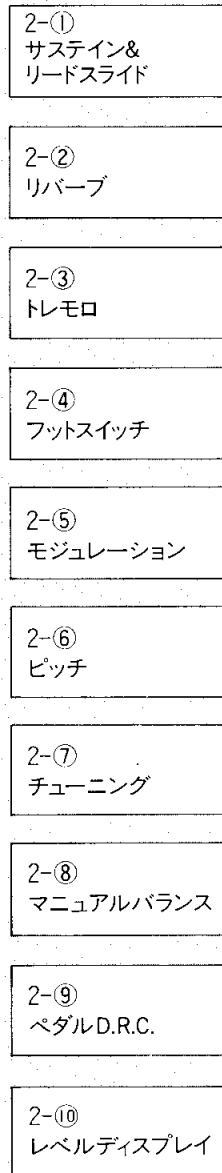


# I. パネルの機能

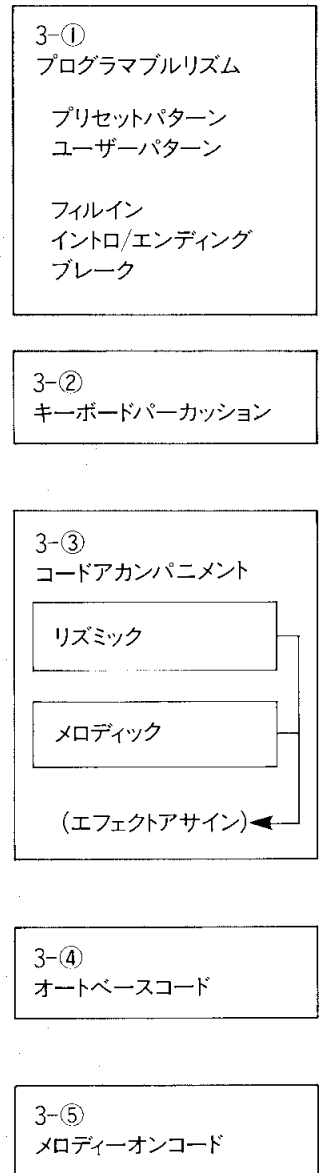
## 1. 音色と効果・コントロール



## 2. その他の効果・コントロール



## 3. リズム・演奏補助機能



メモリー

再現

## 4. レジストレーションメモリー

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

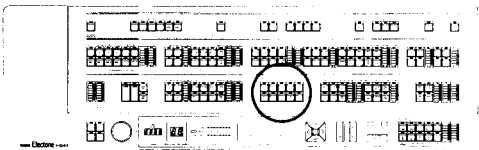
\* このチャートは、HX 1/MKX 5の機能を例にしています。機種によっては装備されていない機能もあります。

\* レジストレーションメモリーには記憶されない機能も含まれています。

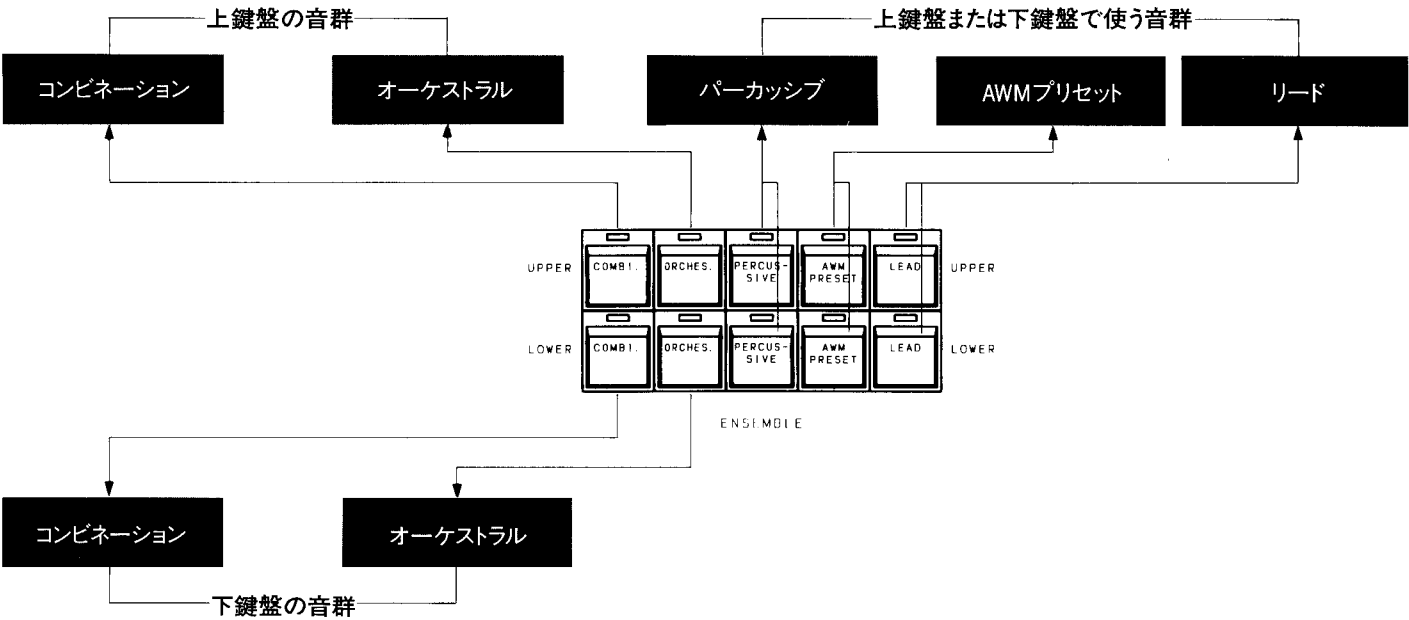
# I-1 音色と効果・コントロール

1-① アンサンブル

上鍵盤と下鍵盤から発音させたい音群を選ぶセクションです。複数の音群のON/OFFを集中的にコントロールすることができます。



〔アンサンブルセクションと各音群の対応〕



- パーカッシブ、AWMプリセット、リードの3つの音群は、それぞれ上鍵盤で発音させるか下鍵盤で発音させるかをアンサンブルセクションで選びます。同時に両方の鍵盤で発音させることはできません。
- ペダル鍵盤の音群(ベース、AWMベース)とコードアカンパニメント(リズムック、メロディック)のON/OFFは、それぞれのボリュームボタンでコントロールします。OFFにしたい場合は、一番下のボタン(MIN)を押してください。

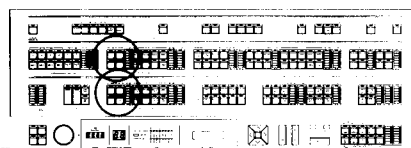
## ■参考：HXの音群一覧

音群	音源方式	ポリ/モノ	音色
上鍵盤／下鍵盤	アップパーコンビネーション	WM (ウェーブメモリー)	8音ポリ
	ロワーコンビネーション	WM	8音ポリ
	アップパーオーケストラ	FM (フリーケンシーモジュレーション)	8音ポリ
	ロワーオーケストラ	FM	8音ポリ
	U/L パーカッシブ	FM	8音ポリ
	U/L AWMプリセット	AWM (アドバンスドウェーブメモリー)	8音ポリ
	U/L リード	FM	モノ
ペダル鍵盤	ベース	FM	モノ
	AWMベース	AWM	モノ
コード	リズムック	FM	5音ポリ
アカンパニメント	メロディック	FM	4音ポリ

(➡HX音色一覧)

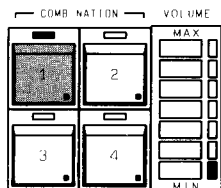
## 1-② コンビネーション

さまざまなオルガンサウンドが得られる上・下鍵盤の音群。それぞれのボタンには、16のプリセット音色、16のユーザー音色を自由にプログラムすることができます。



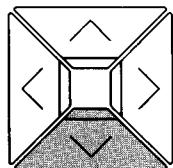
アンサンブルをセット。(⇒9ページ)

音色セレクトボタン(1~4)をひとつ押す。



COMBI.VOICE  
01:CHURCH 1

〔V〕または〔^〕を押して、プログラムする音色をLCDの下段に表示させる。



MENU SELECT

COMBI.VOICE  
02:CHURCH 2

03:CHURCH 3

⋮

16:THEAT.ORG 4

17:USER 1

⋮

32:USER 16

01:CHURCH 1

●以下に説明する操作は、アッパーコンビネーションとロワーコンビネーションのいずれでも同様に行うことができます。

### コンビネーションのプログラム

●音色セレクトボタン(1~4)を押すと、LCDが左図のような表示になります。LCDの下段の表示は、押したボタンに現在プログラムされているコンビネーション音色の番号と名称です。したがって、ボタンを押した時に表示される音色は〔01:CHURCH 1〕とは限りません。

●音色セレクトボタンは、常にいずれかひとつが点灯しています。すでに点灯しているボタンに音色をプログラムしたい場合は、あらためて点灯しているボタンを押してください。

●リセット操作を行った時(デフォルト状態)には、各音色セレクトボタンに下記の音色がプログラムされています。

アッパーコンビネーション		ロワーコンビネーション	
1	01:CHURCH 1	1	03:CHURCH 3
2	06:JAZZ ORG 2	2	11:JAZZ ORG 7
3	09:JAZZ ORG 5	3	12:JAZZ ORG 8
4	13:THEAT. ORG 1	4	15:THEAT. ORG 3

●〔V〕を押すたびに、LCD下段に表示されている音色番号がひとつずつ進み、音色が次々に切り替わります。また、〔^〕を押せば、前の番号の音色に戻ります。音を出して確認しながら、プログラムしたい音色を選んでください。

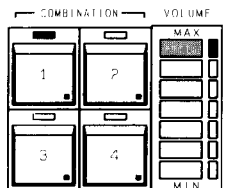
●〔V〕〔^〕を何度も押す替わりに、サブデータコントロールのボタンを使って、プログラムする音色をダイレクトに選ぶことができます。電卓の要領で音色番号を打ち込み、エンターを押してください。番号を打ち間違えた場合は、エンターを押す前に、CEを押して正しい番号を打ち直してください。

●プログラムできるコンビネーション音色は、次のとおりです。

プリセット音色 〔01~16〕	チャーチオルガンやジャズオルガンなど、16の音色がプリセットされています。(⇒HX音色一覧)
ユーザー音色 〔17~32〕	自分で作成し、登録したオルガンサウンドが得られます。(HX-1、HX-3のみ) (⇒11ページ)

●プログラムしたい音色をLCDに表示させたら、別のセクションの操作に移るか、またはエンターを押してください。最後に表示させていた音色がプログラムされます。

ボリュームをセット。



必要に応じて、トレモロをセット。

必要に応じて、エフェクトアサインをセット。

ユーザー音色を作成したい場合(⇒11ページ)

●一番上のMAXにセットすると音量は最大になり、一番下のMINにセットすると音量は0になります。

●ボリュームのボタンでは、音量を7段階にセットできますが、LCDの表示を見ながら、より細かく音量をセットすることもできます。

より細かくボリュームをセットしたい場合(⇒15ページ)

(⇒25ページ)

(⇒20ページ)

## ユーザー音色の作成(HX-1、HX-3のみ)

音色セレクトボタンを押し、[V][^]でLCD下段に“USER”を表示させる。(→10ページ)

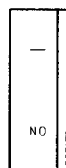
COMBI.VOICE  
17:USER 1

エンターを押す。

ENTER

\_8'4'2' 1'A4'2'L

[+]を押して、カーソルの位置するフィートのボリュームをセット。

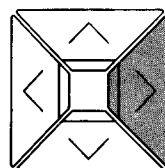


DATA



\_8'4'2' 1'A4'2'L

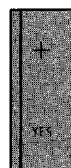
[>]を押してカーソルを移動させ、[+]で各フィートのボリュームを順次セットする。



MENU SELECT

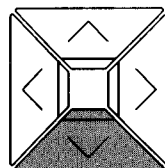


DATA



\_8'4'2' 1'A4'2'L

[V]を押してLCDの表示を替え、レスポンス、クリック、ティンバーバリエーションを設定する。



MENU SELECT



DATA



RESP.CLICK TIMB.  
1 OFF A

エンターを押して、データを登録する。



ENTER

●デフォルト状態またはリセット操作を行った時点では、ユーザー音色のデータはクリアされており、白紙の状態から音色データを作成することができます。また、以下の操作で音色データを作成し登録した後、その音色をLCDに表示できれば、いつでもデータをエディットすることができます。

●エンターを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段は、コンビネーション音色を構成するフィート数(音程)などを示し、上段は、それぞれのポリュームをラインの数で表示します。LCD下段の内容は左から順に次のようになっています。

フィート(左側9つ)	16'・8'・5½'・4'・2¾'・2'・1¾'・1½'・1'
アタック(右側4つ)	4'・2¾'・2'・アタックレングス

●エンターを押した時点では、一番左の16'の下にカーソルがあります。この時[+]を押せば、上段に表示されているラインの数が増え、16'のポリュームが大きくなります。[-]を押すと、ラインの数が減り、ポリュームが小さくなります。音を出して確認しながらセットしてください。

●各フィートのポリュームは、7段階にセットすることができ、[≡]で最大、[ ]でOFFになります。アタックレングスの場合は、[≡]で最長、[ ]で最短になります。

●[>]を押すたびに、カーソルがひとつずつ右に移動します。カーソルを左に戻したい場合は、[<]を押してください。

●[>][<]によるカーソルの移動と、[+][-]によるボリュームのセットを繰り返すことで、各フィートのバランスを決め、あなただけのオリジナル音色を作成してください。

●各フィートのセットが終わったら、[V]を押してください。LCDの表示が左図のように替わり、レスポンス、クリック、ティンバーバリエーションの設定ができるようになります。[>][<]で、設定したい項目の下にカーソルを移動し、次のように操作してください。

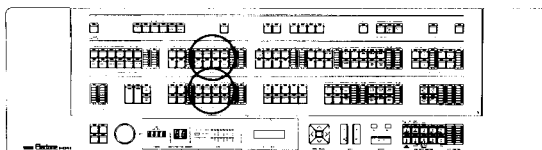
レスポンス	[+][-]で数値を増減させる。数値を増やすほど音の立ち上がりが遅くなり、減らすほど早くなる。 (可変幅:0~15)
クリック	[+][-]でクリック音のON/OFFを選択する。
ティンバーバリエーション	[+][-]で“A”“B”を選択する。“A”を選ぶとソフトな音色になり、“B”を選ぶと明るい音色になる。

### ノート:

- ◆どのボタンにどの音色をプログラムしたかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。
- ◆ユーザー音色のデータは、RAMパック(レジスト)に移して保存しておくことができます。
- ◆音色のプログラムデータとユーザー音色のデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。

# 1-③ オーケストラル

FM音源による楽器音が得られる上・下鍵盤の音群。パネルに表示されている音色のほか、1・2のボタンには、90音色を自由にプログラムすることができます。



アンサンブルをセット。(⇒9ページ)

●以下に説明する操作は、アッパーオーケストラルとローワーオーケストラルのいずれでも同様に行うことができます。

1・2のボタンに、FMポリ音色をプログラムしたい場合 (⇒14ページ)

●上・下鍵盤のオーケストラルでは、FM音源による8音ポリフォニックの音色が得られます。

楽器名が表示されているボタン	ボタンを押すだけで、そのボタンに表示されている音色が得られます。
1・2のボタン	本体にプリセットされている90のFMポリ音色、および8つのユーザー音色を自由にプログラムできます。

## ビブラートのプログラム

●楽器名が表示されているボタンを押すと(または1・2のボタンに音色をプログラムした後、エンターを押すと)、LCDが左図の表示になり、その音色のビブラートデータをプログラムできる状態になります。まず音を出してみて、ビブラートのかかり具合を変更するかどうかを決めてください。

別のセクションの操作に移ると、現在のデータでビブラートがプログラムされる。

変更しない場合：ボリュームなど別の操作に移る。

変更したい場合：以下に示したビブラートのプログラムを行う。

●ビブラートのプログラムは、まず、現在セットされているビブラートデータを変更するか、各音色にプリセットされている固有のビブラートデータ(デフォルト値)を変更するかを選択します。

[Y/N]：カーソルを移動せずにエンターを押すと、現在セットされているビブラートデータが呼び出され、その値を変更できる状態になります。(リセット時は、各音色のビブラートデータはすべてデフォルト値になっています。)

[Y/N]：カーソルをYの下に移動させてエンターを押すと、各音色にプリセットされているデフォルト値が呼び出され、その値を変更できる状態になります。

●音色セレクトボタンは、常にいずれかひとつが点灯しています。すでに点灯している音色のビブラートデータをプログラムしたい場合は、あらためて点灯しているボタンを押してください。

●エンターを押すと、LCD下段の表示が左図のように変わり、ビブラートデータの変更ができる状態になります。次のように操作してください。

[V][H]：変更するビブラートのパラメーターを選ぶ。

[+][-]：各パラメーターの数値を増減させる。[+][-]の代わりに、サブデータコントロール+エンターの操作でも数値を増減させることができます。

パラメーター		可変幅
ディレイ	鍵盤をおさえてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定する。	0~100
スピード	ビブラートの速さを設定する。	0~100
デプス	ビブラートの深さを設定する。	0~100

●データの変更が終わったら、エンターを押してください。設定したデータでビブラートがプログラムされます。

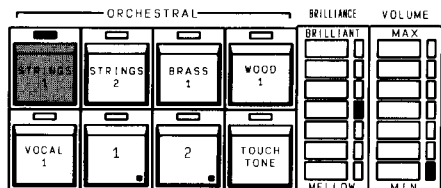
●ブリリアンスでは、音色の明るさをセットすることができます。中央がノーマルな音色で、上にセットするほど明るい音色になり、下にセットするほど丸みのある音色になります。

より細かくボリュームをセットしたい場合(⇒15ページ)

タッチトーンの効き具合を変更したい場合(⇒15ページ)

(⇒20ページ)

音色セレクトボタンをひとつ押す。



VIBRATO POLY: 1  
DEFAULT ? Y/N

(変更) (YES) (変更せず) (NO)

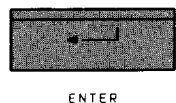


DATA

[+]を押して、カーソルをYに移動する。

VIBRATO POLY: 1  
DEFAULT ? Y/N

エンター押し、ビブラートのパラメーターを変更する。

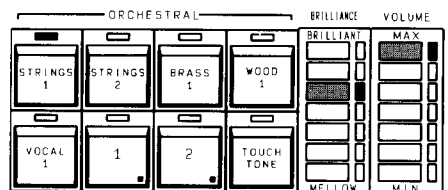


ENTER

VIBRATO POLY: 1  
1.DELAY = 20  
2.SPEED 60  
3.DEPTH 17

[エンター]

ボリュームとブリリアンスをセット。

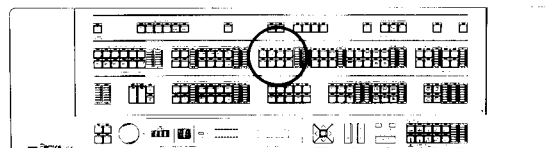


必要に応じて、タッチトーンをON。

必要に応じて、エフェクトアサインをセット。

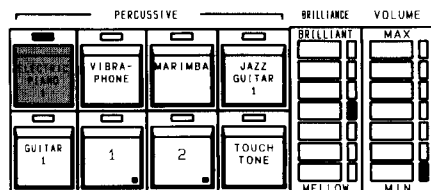
## 1-④ パーカッシブ

FM音源による楽器音が上鍵盤または下鍵盤から得られる音群。パネルに表示されている音色のほか、1・2のボタンには90の音色を自由にプログラムできます。



アンサンブルをセット。(⇒9ページ)

楽器名が表示されている音色セレクトボタンをひとつ押す。

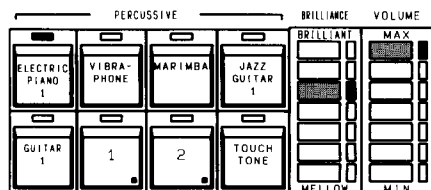


1・2のボタンにFMポリ音色をプログラムしたい場合  
(⇒14ページ)

●パーカッシブ音群では、オーケストラル音群と同様に、FM音源による8音ポリフォニックの音色が得られます。

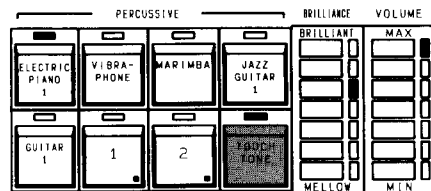
楽器名が表示されているボタン	ボタンを押すだけで、そのボタンに表示されている音色が得られます。
1・2のボタン	本体にプリセットされている90のFMポリ音色、および8つのユーザー音色を自由にプログラムすることができます。

ボリュームとブリリアンスをセット。



より細かくボリュームをセットしたい場合(⇒15ページ)

必要に応じて、タッチトーンをON。



T.TONE U/L PER.  
RANGE = 10

●タッチトーンボタンを押すと、LCDが左図のような表示になり、タッチコントロールの効き具合を設定できる状態になります。音を出してみて現在の効き具合を変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合：エフェクトアサインなど別の操作に移る。

変更したい場合：15ページに示したタッチトーンのプログラムを行う。

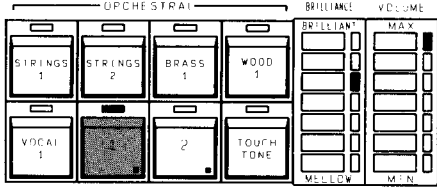
タッチトーンの効き具合を変更したい場合(⇒15ページ)

必要に応じて、エフェクトアサインをセット。

(⇒20ページ)

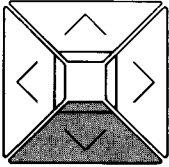
FMポリ音色のプログラム

オーケストラルまたはパーカッシブの1・2ボタンをひとつ押す。



POLY VOICE  
01:STRINGS 1

[V] [^]で、プログラムしたい音色をLCD下段に表示させる。



MENU SELECT

POLY VOICE  
02:STRINGS 2  
03:STRINGS 3  
:  
:  
:  
49: COSMIC 6  
50: E.PIANO 1  
:  
:  
:  
90: COSMIC 9  
91: USER 1  
:  
:  
:  
98: USER 8  
01:STRINGS 1

別のセクションの操作に移るか、エンターを押すと最後に表示させていた音色がプログラムされる。

- 1・2のボタンを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段の表示は、押したボタンに現在プログラムされている音色の番号と名称です。したがって、ボタンを押した時に表示される音色は[01:STRINGS 1]とは限りません。
- 音色セレクトボタンは、常にいずれかひとつが点灯しています。すでに点灯している1・2のボタンに音色をプログラムしたい場合は、あらためて点灯しているボタンを押してください。
- リセット操作を行った時(デフォルト状態)には、1・2のボタンに下記の音色がプログラムされています。

アッパーオーケストラル		ロワーオーケストラル		U/Lパーカッシブ	
1	11:BRASS 2	1	13:BRASS 4	1	69:HARPSICHORD
2	44: COSMIC 1	2	45: COSMIC 2	2	46: COSMIC 3

- [V]を押すたびに、LCD下段に表示されている音色番号がひとつずつ進み、音色が次々に切り替わります。また、[^]を押せば、前の番号の音色に戻ります。音を出して確認しながら、プログラムしたい音色を選んでください。
- [V] [^]を何度も押す替わりに、サブデータコントロールのボタンを使って、プログラムする音色をダイレクトに選ぶことができます。電卓の要領で音色番号を打ち込み、エンターを押してください。番号を打ち間違えた場合は、エンターを押す前に、CEを押して正しい番号を打ち直してください。
- プログラムできるFMポリ音色は次のとおりです。(➡HX音色一覧)

オーケストラル系音色 [01~49]	持続音のグループです。上・下鍵盤のオーケストラルへプログラムするのに適していますが、パーカッシブにプログラムすることもできます。
パーカッシブ系音色 [50~90]	減衰音のグループです。パーカッシブへプログラムするのに適していますが、上・下鍵盤のオーケストラルにプログラムすることもできます。
ユーザー音色 [91~98]	ボイスパックにメモリーされている音色データ、またはコンピュータで作成した音色データを登録することができます。デフォルト時には、音色データは登録されていません。

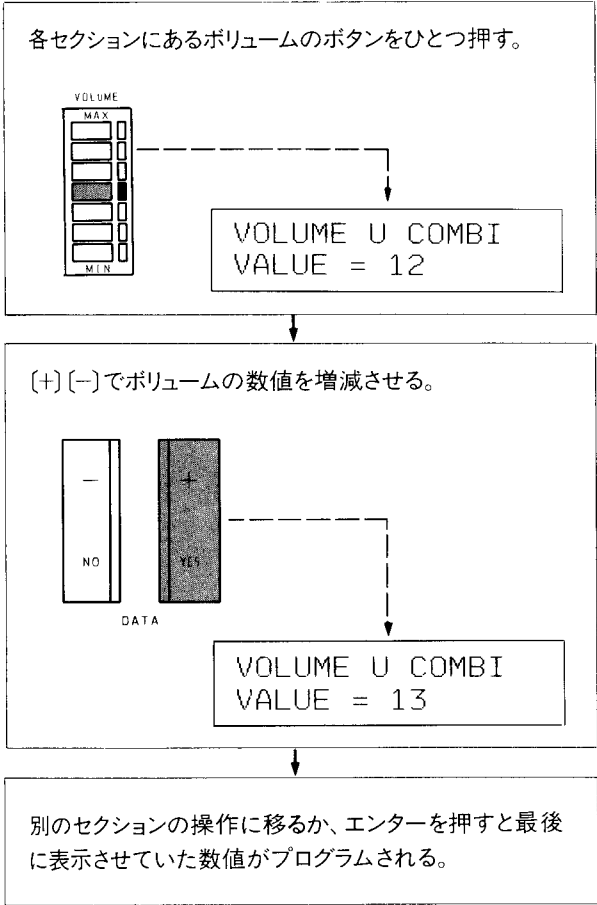
- LCDに表示されるFMポリ音色のなかには、パネルに表示されている音色と同じものが含まれています。例えば、[01:STRINGS 1]は、上鍵盤オーケストラルのSTRINGS 1と同じ音色ですから、これを下鍵盤オーケストラルにプログラムすれば、上・下鍵盤で同時にSTRINGS 1を発音させることができます。
- プログラムしたい音色をLCDに表示させたら、別のセクションの操作に移るか、またはエンターを押してください。最後に表示させていた音色がプログラムされます。

ノート:

- ◆どのボタンにどの音色をプログラムしたかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。
- ◆ユーザー音色のデータは、RAMパック(ボイス)に移して保存しておくことができます。
- ◆音色のプログラムデータとユーザー音色のデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。



ボリュームのプログラム



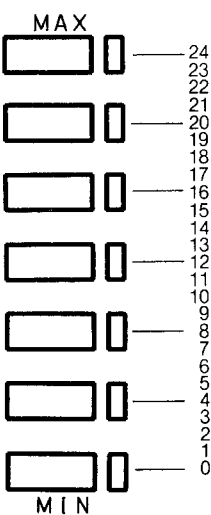
●ボリュームボタンを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD上段は、これからボリュームをプログラムしようとするセクションの名前を示します。各鍵盤の音群のほか、リズム、コードアカンパニメントのボリュームもプログラムすることができます。

●LCD下段は、現在セットされているボリュームの数値を表示します。(➡下図)

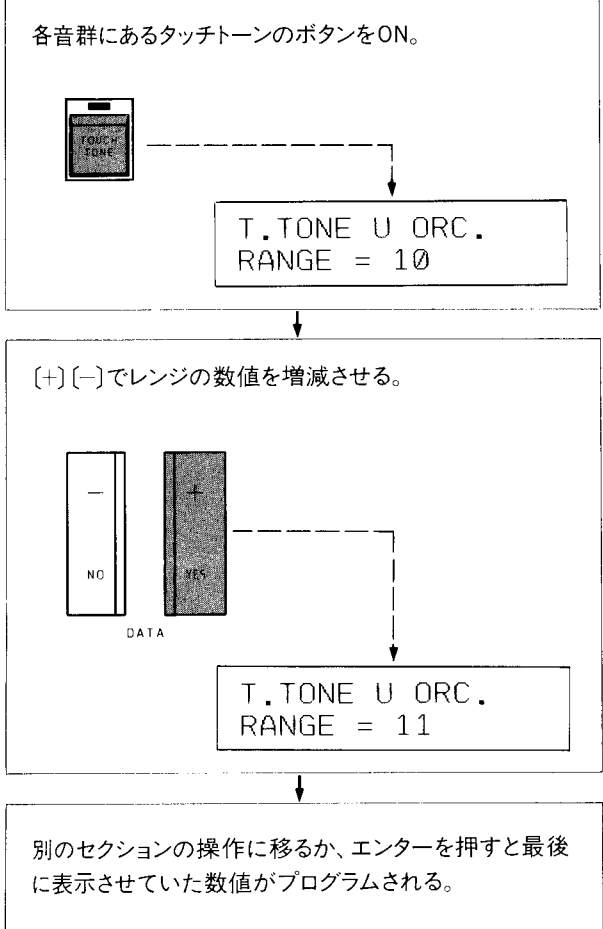
パネルのボリュームボタンを押すことでセットされる数値	0、4、8、12、16、20、24の7段階
ボリュームのプログラムでセットできる数値	0～24の25段階

●[+]を押すと数値がひとつずつ増え、[-]を押すとひとつずつ減ります。[+][-]の代わりに、サブデータコントロールで数値を打ち込み、エンターを押すことも数値の変更ができます。

●パネルのボリュームボタンではセットできない中間位置にセットした場合は、パネルのボリュームランプが2つ点灯します。例えば、13にセットした場合は、上から3番目と4番目のランプが点灯します。



タッチトーンのプログラム



●各音群(コンビネーションを除く)には、それぞれタッチトーンボタンがあり、このボタンをONにすることで、次の2種類の鍵盤タッチによって、音量と音色を微妙にコントロールできるようになります。

**イニシャルタッチ:**鍵盤を叩く時の強弱(速さ)によって、音量・音色をコントロール。

**アフタータッチ:**鍵盤を叩いた後、さらに押さえつける強弱によって、音量・音色をコントロール。(パーカッション系の音色ではコントロールできません。)

●タッチトーンのボタンをONにすると、LCDが左図のような表示になります。LCD上段は、これからタッチトーンの効き具合をプログラムしようとする音群の名前を示します。

●LCD下段は、現在セットされているタッチトーンのレンジ(効き具合)を数値で表示します。数値が大きいほど、タッチコントロールによる音量と音色の変化幅が大きくなります。なお、デフォルト時には、各音群のタッチトーンレンジはすべて10に設定されています。

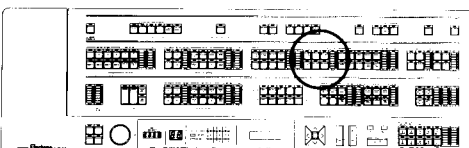
●[+]を押すたびに数値がひとつずつ増え、[-]を押すたびにひとつずつ減ります(可変幅:0～15)。[+][-]の代わりに、サブデータコントロールで数値を打ち込み、エンターを押すことも数値を変更することができます。

●タッチトーンのボタンをOFFにすると、LCD下段に“OFF”と表示されます。

●タッチトーンの効き具合は、音色によって異なります。

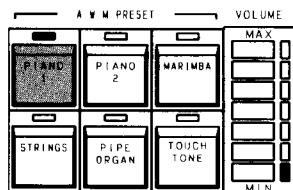
## 1-⑤ AWMプリセット(HX-1・HX-3のみ)

AWM(アドバンスドウェーブメモリー)音源によるリアルな楽器音が上鍵盤または下鍵盤から得られる音群です。

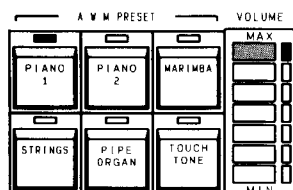


アンサンブルをセット。(⇒9ページ)

音色セレクトボタンをひとつ押す。



ボリュームをセット。



より細かくボリュームをセットしたい場合(⇒15ページ)

必要に応じて、タッチトーンをON。



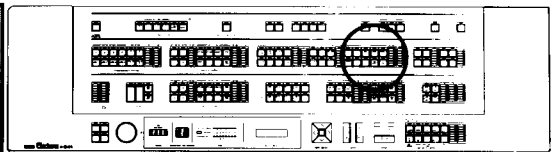
タッチトーンの効き具合を変更したい場合(⇒15ページ)

必要に応じて、エフェクトアサインをセット。

(⇒20ページ)

## 1-⑥ リード

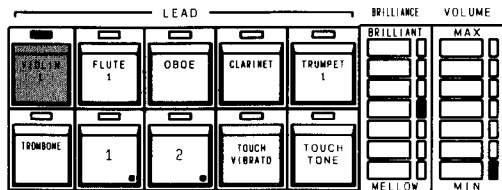
FM音源によるモノ音色が上鍵盤または下鍵盤から得られる音群。パネルに表示されている音色のほか、1・2のボタンには54の音色を自由にプログラムできます。



アンサンブルをセット。(⇒9ページ)

1・2のボタンに、FMモノ音色をプログラムしたい場合  
(⇒18ページ)

音色セレクトボタンをひとつ押す。



(図はHX-1)

VIBRATO MONO 1  
DEFAULT ? Y/N

●リード音群では、FM音源によるモノフォニック(単音)の音色が得られます。

楽器名が表示さ  
れているボタン

ボタンを押すだけで、そのボタンに表示されている音色が得られます。

1・2のボタン

本体にプリセットされている54のFMモノ音色、および6つのユーザー音色を自由にプログラムすることができます。

●楽器名が表示されているボタンを押すと(または1・2のボタンに音色をプログラムした後、エンターを押すと)、LCDが左図の表示になり、その音色のビブラートデータを変更できる状態になります。まず、ビブラートのかかり具合を変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合：ボリュームなど別の操作に移る。

変更したい場合：12ページに示したビブラートのプログラムを行う。

(変更せず)

(変更)

[エンター]

ビブラートのかかり具合を変更したい場合(⇒12ページ)

ボリュームとブリリアンスをセット。

より細かくボリュームをセットしたい場合(⇒15ページ)

必要に応じて、タッチトーンをON。

タッチトーンの効き具合を変更したい場合(⇒15ページ)

必要に応じて、タッチビブラートをON。



TOUCH VIBRATO  
MIN= 10 MAX= 50

### タッチビブラートのプログラム

●タッチビブラートのボタンをONにすると、鍵盤のアフタータッチによって、リード音色にかかるビブラートのデプスをコントロールできるようになります。鍵盤を強く押さえるほど、ビブラートが深くかかります(スピードは一定)。なお、タッチビブラートをONにしている時は、リード音色にプログラムしたビブラートデータは無視されます。

●タッチビブラートのボタンをONにすると、LCDが左図のような表示になり、タッチビブラートの効き具合を変更できるようになります。

変更しない場合：エフェクトアサインなど別の操作に移る。

変更したい場合：以下に示した操作で効き具合を変更する。

●LCD下段は、現在セットされているタッチビブラートのレンジ(効き具合)を、最小値と最大値で表示します。数値が大きいくほど、ビブラートのデプスが深くなり、MINとMAXの数値の差が大きいくほど、タッチの効き具合が大きくなります。

●まず、[+][-]でMINの数値を増減させてください。次に、[>]でカーソルを移動し、[+][-]でMAXの数値を増減させます。(可変幅：0~100、ただしMINの値より大きくすることはできません。)

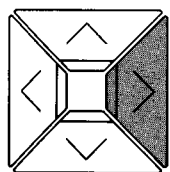
[+][-]の代わりに、サブデータコントロールで数値を打ち込み、エンターを押すことでも数値を変更することができます。

●タッチビブラートのボタンをOFFにすると、LCD下段に"OFF"と表示されます。

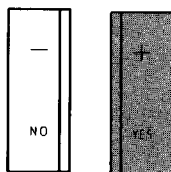
(変更)

(変更せず)

タッチビブラートのレンジを変更する。



MENU SELECT



DATA

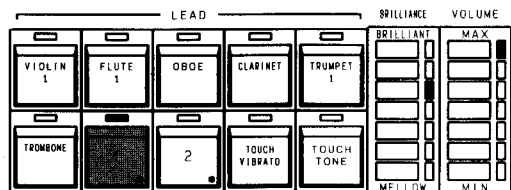
TOUCH VIBRATO  
MIN= 20 MAX= 70

必要に応じて、エフェクトアサインをセット。

(⇒20ページ)

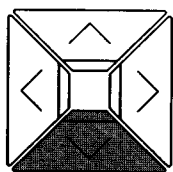
## FMモノ音色のプログラム

リードまたはベースの1・2ボタンをひとつ押す。



MONO VOICE  
01: VIOLIN 1

[V][^]で、プログラムしたい音色をLCD下段に表示させる。



MENU SELECT

MONO VOICE  
02: VIOLIN 2

03: CELLO

⋮

⋮

34: COSMIC 5

35: CON. BASS 1

⋮

⋮

54: COSMIC 9

55: USER 1

⋮

⋮

60: USER 6

01: VIOLIN 1

別のセクションの操作に移るか、エンターを押すと最後に表示させていた音色がプログラムされる。

●1・2のボタンを押すと、LCDが左図のような表示になります。LCD下段の表示は、押したボタンに現在プログラムされている音色番号と名称です。したがって、ボタンを押した時に表示される音色は[01: VIOLIN 1]とは限りません。

●音色セレクトボタンは、常にいずれかひとつが点灯しています。すでに点灯している1・2のボタンに音色をプログラムしたい場合は、あらためて点灯しているボタンを押してください。

●リセット操作を行った時(デフォルト状態)には、1・2のボタンに下記の音色がプログラムされています。

	リード
HX-1・HX-3	1 07: HORN 2 28: D. GUITAR
HX-5	1 04: TRUMPET 1 2 06: TROMBONE

	ベース
HX-1	1 39: TUBA 1 2 41: VOCAL 3
HX-3・HX-5	1 43: E. BASS 2

●[V]を押すたびに、LCD下段に表示されている音色番号がひとつずつ進み、音色が次々に切り替わります。また、[^]を押せば、前の番号の音色に戻ります。音を出して確認しながら、プログラムしたい音色を選んでください。

●[V][^]を何度も押す替わりに、サブデータコントロールのボタンを使って、プログラムする音色をダイレクトに選ぶことができます。電卓の要領で音色番号を打ち込み、エンターを押してください。番号を打ち間違えた場合は、エンターを押す前に、CEを押して正しい番号を打ち直してください。

●プログラムできるFMモノ音色は次のとおりです。(⇒HX音色一覧)

リード系音色 [01~34]	ソロ楽器のグループです。リードへプログラムするのに適していますが、ベースにプログラムすることもできます。
ベース系音色 [35~54]	低音楽器のグループです。ベースへプログラムするのに適していますが、リードにプログラムすることもできます。
ユーザー音色 [55~60]	ボイスパックにメモリーされている音色データ、またはコンピュータで作成した音色データを登録することができます。デフォルト時には、音色データは登録されていません。

●LCDに表示されるFMモノ音色のなかには、パネルに表示されている音色と同じものが含まれています。

●プログラムしたい音色をLCDに表示させたら、別のセクションの操作に移るか、またはエンターを押してください。最後に表示させていた音色がプログラムされます。

## ノート:

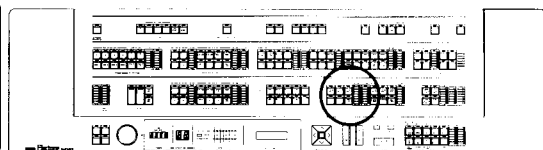
◆どのボタンにどの音色をプログラムしたかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。

◆ユーザー音色のデータは、RAMパック(ボイス)に移して保存しておくことができます。

◆音色のプログラムデータとユーザー音色のデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。

## 1-⑦ ベース

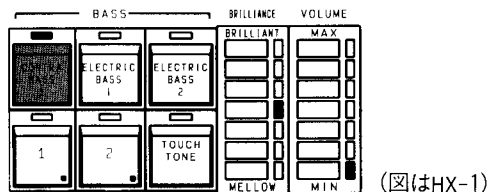
FM音源による低音楽器の音色が得られるペダル鍵盤の音群。パネルに表示されている音色のほか、1・2のボタンには54の音色を自由にプログラムできます。



〔エンター〕

1・2のボタンに、FMモノ音色をプログラムしたい場合  
(⇒18ページ)

音色セレクトボタンをひとつ押す。



VIBRATO MONO 35  
DEFAULT ? Y/N

(変更せず)

(変更)〔エンター〕  
〔エンター〕

●ベース音群では、リード音群と同様に、FM音源によるモノフォニックの音色が得られます。

楽器名が表示されているボタン	ボタンを押すだけで、そのボタンに表示されている音色が得られます。
1・2のボタン	本体にプログラムされている54のFMモノ音色、および6つのユーザー音色を自由にプログラムすることができます。

●楽器名が表示されているボタンを押すと(または1・2のボタンに音色をプログラムした後、エンターを押すと)、LCDが左図の表示になり、その音色のビブラートデータを変更できる状態になります。

変更しない場合：ボリュームなど別の操作に移る。

変更したい場合：12ページに示したビブラートのプログラムを行う。

ビブラートのかかり具合を変更したい場合  
(⇒12ページ)

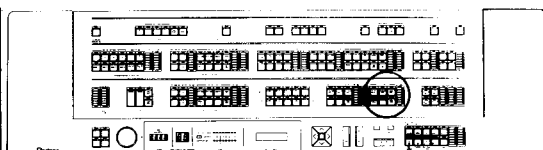
より細かくボリュームをセットしたい場合 (⇒15ページ)

タッチトーンの効き具合を変更したい場合 (⇒15ページ)

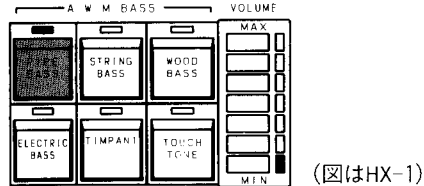
(⇒20ページ)

## 1-⑧ AWMベース

AWM(アドバンスドウェーブメモリー)音源によるリアルなベース音が得られるペダル鍵盤の音群です。



音色セレクトボタンをひとつ押す。



ボリュームをセット。

より細かくボリュームをセットしたい場合 (⇒15ページ)

必要に応じて、タッチトーンをON。

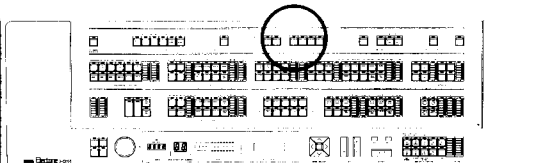
タッチトーンの効き具合を変更したい場合 (⇒15ページ)

必要に応じて、エフェクトアサインをセット。

(⇒20ページ)

## 1-⑨ エフェクトアサイン

デジタル方式によるシンフォニック、セレステ、フェイザー、ディレイ、ワウなどの効果を、音色ごとにプログラムすることができます。



### エフェクトアサインの概要

エフェクトアサインの効果をかけたい音色のボタンを押し、ボリューム、ブリリアンス、ビブラート、タッチトーンなどをセット。(⇒10～19ページ)

プログラムする効果のボタンをON。

(図はHX-1)



EFFECT ASSIGN

効果の名称を表示

音群の名称を表示

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

モードやパラメーターなどを表示

●エフェクトアサインの各効果は、各鍵盤のすべての音色、およびコードア坎パニメント(リズムック、メロディック)の音色に対してプログラムすることができます。

●エフェクトアサインのボタンを押してONにすると、LCD上段に、効果の名称とその効果をかけようとしている音色の音群名称が表示されます。LCD下段は、選んだ効果のモードやパラメーターなどを表示します。

●注意：ひとつの音色に対して、エフェクトアサインの効果を2つ以上同時にプログラムすることはできません。

●注意：エフェクトアサインの効果は、個々の音色に対してプログラムされます。したがって、ある音色に効果をプログラムしても、その音色が属している音群の別の音色にはプログラムされません。

●注意：効果をプログラムした後、別の音群の操作に移ると、プログラムしたデータはメモリーされていますが、点灯している効果のボタンは消灯になります。

●プログラムした効果の確認：音色セレクトボタンを押すと、プログラムした効果のボタンが点灯になります。効果をプログラムしていない場合は、エフェクトアサインのボタンはすべて消灯になります。

●プログラムの解除：音色セレクトボタンを押し、点灯している効果のボタンを押して消灯にしてください。LCD下段に“OFF”と表示され、効果のプログラムが解除されます。

フェイザー、フランジャー(HX-1)、ディレイ、ワウ(HX-1・HX-3)を押した場合

(変更)

(変更せず)

[V][^]で、プリセットまたはユーザーを選択。

プリセットモードプログラム(モードを選択)

(⇒22ページ)

[+][-]でモードを変更。

[エンター]

ユーザープログラム(各効果のパラメーターを変更)

(⇒23ページ)

プリセットモードをコピーするかどうかを選択。

[エンター]

[V][^]、[+][-]でパラメーターを変更。

[エンター]

HX-1:シンフォニック、セレステを押した場合(モードを選択)

HX-3・HX-5:シンフォニック/セレステを押した場合(効果を選択)

(⇒21ページ)

(変更)

(変更せず)

HX-1:[+][-]でモードを変更。

HX-3・HX-5:[V][^]で効果を変更。

ONにした効果がプログラムされる。別の音群の音色セレクトボタンを押し、同様の操作で効果をプログラムする。

#### ノート:

◆どの音色にどの効果をプログラムしたかというデータは、レジストレーションメモリーに記憶させることができます。(モードの選択データ、パラメーターのデータは、記憶されません。)

◆レジストレーションメモリーに記憶させたデータを再現した時点では、上鍵盤のオーケストラ音色にプログラムされている効果のボタンが点灯になります。

◆効果のプログラムデータ、およびモード選択データ、パラメーターデータは、電源をOFFにしてもバックアップされます。また、これらのデータは、RAMパック(レジスト)に移して保存しておくことができます。

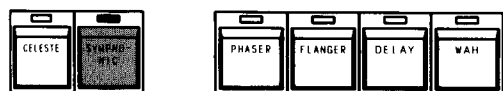
◆リード音群の音色にエフェクトアサインの効果をかけている時は、モジュレーションのリードパンは機能しません。(⇒27ページ)

◆注意：複数の音群に対して、同じ効果を同時にかけると、音量や音群の数、効果のパラメーター設定により、音が歪む場合がありますが、故障ではありません。このような場合には、音量を小さくするか、音群の数を減らす、またはパラメーターの設定を変更してみてください。

# シンフォニック・セレステのプログラム

## ■HX-1の場合

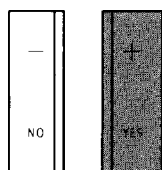
音色セレクトボタンを押し、シンフォニックまたはセレステのボタンをON。(下図は、上鍵盤オーケストラルの音色とシンフォニックをONにした場合)



(変更)

(変更せず)

[+][-]でモードを変更する。



DATA

SYMPHO. U ORC.  
MODE = 2  
MODE = 1

●シンフォニックまたはセレステのボタンをONにすると、LCDが左図のような表示になります。LCD上段には、効果の名称とその効果をプログラムしようとしている音色の音群名称が表示されます。

●LCD下段には、選んだ効果に現在プログラムされているモード(効果のかかり具合)が表示されます。まず、音を出してみて、現在のモードを変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合：別のセクションの操作に移る。

変更したい場合：以下に示した操作でモードを変更する。

そのまま別のセクションの操作に移るか、エンターを押すと、現在のモードで効果がプログラムされる。

●[+]または[-]を押すと、LCD下段に表示されているモードが切り替わり、違った感じで効果がかかるようになります。音を出してみて、その違いを確認してください。

	シンフォニック	セレステ
モード 1	○	○
モード 2	○	○

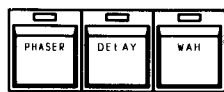
●モードを選んだら、別のセクションの操作に移るか、エンターを押してください。最後にLCDに表示されていたモードで効果がプログラムされます。

●音色によっては、シンフォニックまたはセレステが、あらかじめデフォルトデータとしてプログラムされているものがあります。

## ■HX-3、HX-5の場合

音色セレクトボタンを押し、シンフォニック/セレステボタンをON。(下図は、上鍵盤オーケストラルの音色をONにした場合)

SYMPHONIC/CELESTE



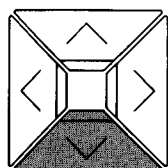
(図はHX-3)

SYM/CEL U ORC.  
1. SYMPHONIC

(変更)

(変更せず)

[V][^]で効果を変更する。



MENU SELECT

SYM/CEL U ORC.  
2. CELESTE  
1. SYMPHONIC

●HX-3・HX-5では、シンフォニック/セレステボタンをONにすると、LCDが左図のような表示になります。LCD上段には、効果の名称とその効果をプログラムしようとしている音色の音群名称が表示されます。

●LCD下段には、現在プログラムされている効果(シンフォニックまたはセレステ)が表示されます。まず、音を出してみて、現在の効果を変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合：別のセクションの操作に移る。

変更したい場合：以下に示した操作で効果を切り替える。

そのまま別のセクションの操作に移るか、エンターを押すと、現在の効果がプログラムされる。

●[V]または[^]を押すと、LCD下段に表示されている効果が切り替わります。音を出して確認してください。

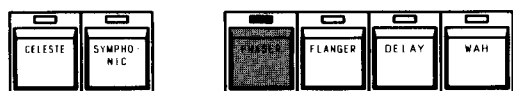
●プログラムする効果を選んだら、別のセクションの操作に移るか、エンターを押してください。最後にLCDに表示させていた効果がプログラムされます。

●音色によっては、シンフォニックまたはセレステが、あらかじめデフォルトデータとしてプログラムされているものがあります。

●注意：複数の音色にシンフォニック/セレステをプログラムする場合、同じ効果を選ぶようにしてください。ある音色にシンフォニック、別の音色にセレステというプログラムは、同時には行えません。

## フェイザー・フランジャー・ディレイ・ワウのプリセットモードプログラム

音色セレクトボタンを押し、効果のボタンをひとつON。(下図は、パーカッシブの音色とフェイザーをONにした場合)



EFFECT ASSIGN

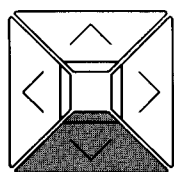
PHASER U/L PER.  
1.USER

(PRESET)

(USER)

自分で設定したデータの効果をかけたい場合  
(⇒23ページ)

[V]を押し、LCD下段に“2.PRESET”を表示させる。



MENU SELECT

PHASER U/L PER.  
2.PRESET

(変更)

(変更せず)

●[V]でLCD下段の表示を“2.PRESET”にすると、あらかじめ各効果にプリセットされているモード(その効果のかかり具合)で効果がかかります。まず、音を出してみて、現在プログラムされているプリセットモードを変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合：別のセクションの操作に移る。

変更したい場合：エンターを押して、モード変更の操作を行う。

そのまま別のセクションの操作に移ると、現在のモードで効果がプログラムされる。

エンターを押す。

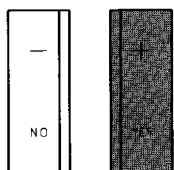


ENTER

PHASER PRESET  
MODE = 1

●エンターを押すと、LCDが左図のような表示になり、モードを変更できる状態になります。LCD下段の表示は、現在プログラムされているモードの番号です。

[+][-]でモードを変更する。



DATA

MODE = 1  
PHASER PRESET  
MODE = 2  
MODE = 3  
MODE = 4

●[+]または[-]を押すと、LCD下段に表示されているモードが切り替わります。音を出して確認しながら、プログラムするモードを選んでください。各効果にプリセットされているモードは以下のとおりです。

	フェイザー	フランジャー	ディレイ	ワウ
モード 1	○	○	○	○
モード 2	○	○	○	○
モード 3	○	○	○	—
モード 4	○	○	○	—
モード 5	—	—	○	—
モード 6	—	—	○	—

●モードを選んだら、エンターを押してください。最後にLCDに表示させていたモードで効果がプログラムされます。

●音色によっては、エフェクトアサインの効果があらかじめデフォルトデータとしてプログラムされているものがあります。



# フェイザー・フランジャー・ディレイ・ワウのユーザープログラム

音色セレクトボタンを押し、効果のボタンをひとつON。(下図は、パーカッシブの音色とフェイザーをONにした場合)

PHASER U/L PER.  
1.USER

(変更)

(変更せず)

エンターを押す。

ENTER

PHASER USER  
COPY ? Y/N

(YES)

(NO)

[+]/[YES]を押し、エンターを押す。

NO

DATA

ENTER

PHASER COPY +/-  
MODE=1 - USER

MODE=2 - USER

MODE=3 - USER

MODE=4 - USER

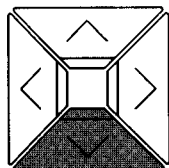
[+]/[-]でコピーするモードを選ぶ。

エンターを押す。

ENTER

PHASER U/L PER.  
1.STAGE 1

[V]/[^]でパラメーターを選び、[+]/[-]でその数値を変更する。



MENU SELECT

NO

DATA

PHASER U/L PER.  
2.FREQUENCY 50

3.DEPTH 30

4.FEEDBACK 45

1.STAGE 1

エンターを押す。

ENTER

●効果のボタンを押した時、LCD下段の表示が“2.PRESET”になっていたら、[V]/[^]で“1.USER”に変えてください。(→22ページ)

●まず、音を出してみて、現在プログラムされている効果のかかり具合を変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合：別のセクションの操作に移る。

変更したい場合：エンターを押して、以下に示した操作を行う。

そのまま別のセクション操作に移ると、現在のパラメーターデータで効果がプログラムされる。

●エンターを押すと、LCDが左図のような表示になり、現在プログラムされているパラメーターデータを変更するか、プリセットモードのパラメータを変更するかが選択できます。

[Y/N]：カーソルを移動せずにエンターを押すと、現在プログラムされているパラメーターデータが呼び出され、その値を変更できる状態になります。(リセット操作時は、すべての効果にプリセットモード1のデータがコピーされています。)

[Y/N]：カーソルをYの下に移動させてエンターを押すと、プリセットモードのデータをコピーできる状態になります。

●カーソルをYの下に移動してエンターを押すと、LCDが左図のような表示になり、データを変更するためにコピーするプリセットモードが選択できる状態になります。

●[+]/[-]の操作で、コピーするプリセットモードをLCD下段に表示させてください。

●エンターを押すと、LCD下段の表示が左図のように変わり、効果のパラメーターデータが変更できる状態になります。次のように操作してください。

[V]/[^]：変更するパラメーターを選ぶ。

[+]/[-]：各パラメーターの数値を増減させる。[+]/[-]の代わりに、サブデータコントロール+エンターの操作でも数値を増減させることができます。

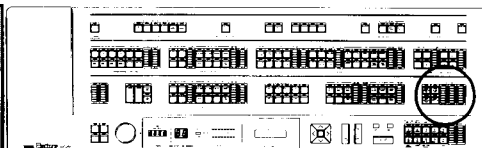
効果	パラメーター	可変幅
フェイザー	1. ステージ(フェーズシフターの段数)	1~3
	2. フリークエンシー(変調周波数)	0~100
	3. デプス(変調の深さ)	0~100
	4. フィードバック(帰還量)	0~100
フランジャー	1. デイレイタイム(ディレイの長さ)	0~100
	2. デプス(変調の深さ)	0~100
	3. フリークエンシー(変調周波数)	0~100
	4. フィードバック(帰還量)	0~100
	5. ダイレクトレベル(直接音レベル)	0~100
	6. デイレイレベル(ディレイ音レベル)	0~100
ディレイ	1. デイレイタイム(ディレイの長さ)	0~100
	2. デプス(変調の深さ)	0~100
	3. フリークエンシー(変調周波数)	0~100
	4. フィードバック(帰還量)	0~100
	5. ダイレクトレベル(直接音レベル)	0~100
	6. デイレイレベル(ディレイ音レベル)	0~100
	7. モジュレーションウェーブ(変調波形)	1~2
ワウ	1. オートスピード(オートワウの変調周波数)	1~100
	2. センターフリークエンシー(中心周波数)	0~100
	3. デプス(オートワウのレンジ)	0~100

●データの変更が終わったら、エンターを押してください。設定したデータで効果がプログラムされます。

# I-2 その他の効果・コントロール

## 2-① サステイン・リードスライド

各鍵盤の音色にかかるサステイン効果と、リード音色にかかるスライド効果(ボルタメント)をセットするセクションです。



### 〔サステイン〕

各鍵盤の音色をセットする。

### 〔リードスライド〕

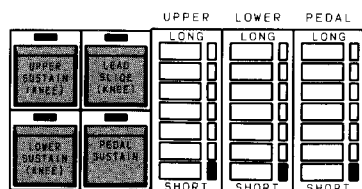
リード音色をセットする。

●効果をかける音色をセットし、その音色に対応するアンサンプルのボタンをONにしてください。

●サステインとリードスライドをかけることができる音群は次の通りです。

アッパーサステイン/ ロワーサステイン	コンビネーション、オーケストラル、 パーカッシブ、AWMプリセット
ペダルサステイン	ベース、AWMベース
リードスライド	リード

かけたい効果のボタンをONにする。

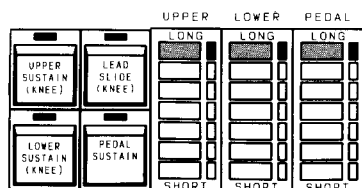


SUSTAIN

(サステイン)

(リードスライド)

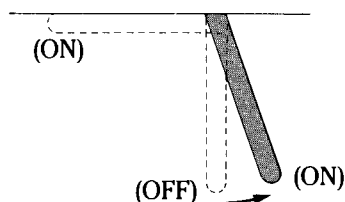
サステインの長さをセットする。



SUSTAIN

(アッパーサステイン、ロワーサステイン)

ニーレバーの操作で、セットした効果のON/OFFをコントロールする。



●サステインの長さは、一番上のLONGで最長になり、一番下のSHORTで最短になります。音色によっては、SHORTにセットすると、サステインをOFFにしている時よりも、余韻が短くなるものがあります。

●AWMプリセットのピアノ1、ピアノ2、マリンバにサステインをかけた場合は、常に、あらかじめ決められた長さでサステインがかかるようになっています。

●61鍵のMKX-5では、リードスライドをモジュレーションホイールでコントロールすることもできます。(➡27ページ)

●アッパーサステイン、ロワーサステイン、リードスライドは、ニーレバーの操作によって、そのON/OFFをコントロールすることができます。(複数の効果を同時にコントロールすることが可能)

ニーレバーを真下に立てた時：効果はかかりません。

ニーレバーを右に押した時：パネルでONにしている効果がかかる。

ニーレバーをたたんだ時：パネルでONにしている効果が常にかかる。

●ニーレバーの替わりに、オプションのフットペダルの操作によっても、これらの効果のON/OFFをコントロールすることができます。(➡81ページ)

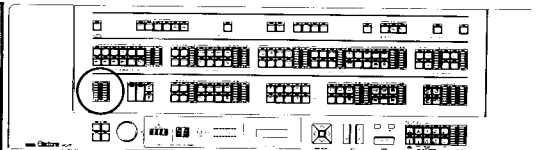
### ノート：

◆リードスライドをONにして、ニーレバーを操作した場合は、各音色固有のレンジでボルタメントがかかります。また、モジュレーション1をONにして、ホイールを操作した場合は、自分でセットしたレンジでボルタメントがかかります。(➡27ページ)

リードスライド	モジュレーション1	ニーレバーコントロール	ホイールコントロール
ON	OFF	○	—
OFF	ON	—	○
ON	ON	○	○

## 2-② リバース

リバース効果(デジタル方式)をセットするセクションで、効果のかかり具合を6つのプリセットモードのなかから選ぶことができます。



リバースのボタンをひとつ押して、残響の長さをセットする。



REVERB  
MODE = 1

(変更)

(変更せず)

(+)(-)でモードを変更する。

REVERB  
MODE = 2

MODE = 3  
MODE = 4  
MODE = 5  
MODE = 6  
MODE = 1

●残響の長さは7段階にセットすることができ、一番上のMAXで最長になり、一番下のMINにセットするとOFFになります。

●リバースは、すべての音群の音色、およびリズム、メロディックの音色にかかります。

●リバースのボタンのいずれか(一番下のMINを除く)を押すと、LCD下段に現在プログラムされているモード(効果のかかり具合)が表示されます。まず、音を出してみて、現在プログラムされているモードを変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合:別のセクションの操作に移る。

変更したい場合:以下に示した操作でモードを変更する。

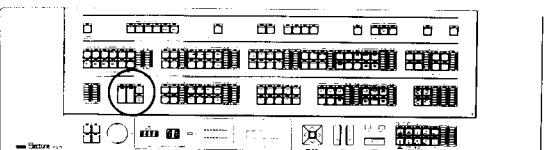
そのまま別のセクションの操作に移るか、エンターを押すと、現在のモードがプログラムされる。

●(+)(-)の操作(またはサブデータコントロール+エンター)で、LCD下段に表示されているモードが切り替わり、違った感じで効果がかかるようになります。音を出して、その違いを確認してください。

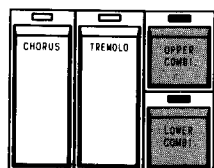
●モードを選んだら、別のセクションの操作に移るか、エンターを押してください。最後にLCDに表示させていたモードがプログラムされます。

## 2-③ トレモロ

トレモロ効果またはコーラス効果(いずれもデジタル方式)をセットするセクションで、トレモロ効果を選んだ場合は、トレモロスピードのプログラムが可能です。



コンビネーションをセットし、アッパーコンビ、ローコンビをONにする。

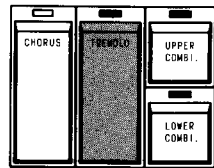


TREMOLO

(トレモロ)

(コーラス)

トレモロをONにする。



TREMOLO

TREMOLO  
SPEED = 12

(変更)

(変更せず)

(+)(-)でトレモロスピードを増減させる。

TREMOLO  
SPEED = 15

●各ボタンの働きは次の通りです。

アッパー コンビ	上鍵盤のコンビネーションに効果をかけるスイッチ。
ロー コンビ	下鍵盤のコンビネーションに効果をかけるスイッチ。
トレモロ	音が速くうねり、回転しているような効果が得られる。
コーラス	音がゆるやかにうねり、広がりのある効果が得られる。

●トレモロとコーラスを両方ともOFFにすると、回転感のない、広がりだけが感じられる効果が得られます。

コーラスを選んだ場合は、別のセクションの操作に移る。

●トレモロをONにすると、LCD下段に現在プログラムされているトレモロスピードが表示されます。まず、音を出してみて、現在のトレモロスピードを変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合:別のセクションの操作に移る。

変更したい場合:以下に示した操作でスピードを変更する。

●コンビネーションの音をだしながら、トレモロをONからOFFにすると、トレモロのスピードが徐々に遅くなり、やがて回転感がなくなります。

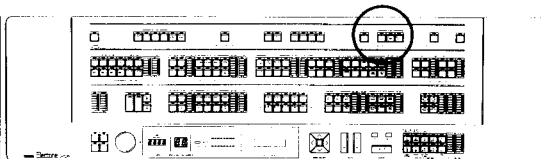
そのまま別のセクションの操作に移るか、エンターを押すと、現在のトレモロスピードがプログラムされる。

●(+)(-)の操作(またはサブデータコントロール+エンター)で、LCD下段に表示されているトレモロスピードの値を増減させることができます。(可変幅:0~100)

●トレモロスピードの値を変更したら、別のセクションの操作に移るか、エンターを押してください。最後にLCDに表示させた値がプログラムされます。

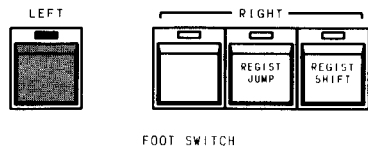
## 2-④ フットスイッチ

エクスプレッションペダルの両脇に付いている2つのフットスイッチの働きをプログラムするセクションです。



### ■レフト(リズムコントロール機能またはグライド効果のプログラム)

レフトのボタンをON。



L FOOT SW ASSIGN  
4:RHY.STOP

(変更)

(変更せず)

[V][^]で、プログラムする機能を選ぶ。

L FOOT SW ASSIGN  
5:RHY.ENDING

6:RHY.FILL IN  
7:RHY.BREAK  
1:LEAD GLIDE  
2:UPPER GLIDE  
3:U & L GLIDE  
4:RHY.STOP

●レフトのボタンをONにすると、LCD下段に現在プログラムされている機能が表示され、その機能をエクスプレッションペダルの左脇に付いているフットスイッチでコントロールできるようになります。まず、現在プログラムされている機能を変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合:別のセクションの操作に移る。

変更したい場合:以下に示した操作で別の機能をプログラムする。

●レフトのボタンをもう1度押してOFFにすると、LCD下段に“OFF”と表示されます。

そのまま別のセクションの操作に移るか、エンターを押すと、現在の機能がプログラムされる。

●[V][^]の操作(またはサブデータコントロール+エンター)で、LCD下段に表示されている機能が切り替わります。機能を選んだら、別のセクションの操作に移るか、エンターを押してください。最後にLCDに表示させていた機能がプログラムされます。

1:リードグライド	リード音色だけにグライドがかかる。
2:アッパーグライド	上鍵盤のすべての音色(コンビネーションを除く)にグライドがかかる。
3:U&Lグライド	上・下鍵盤のすべての音色にグライドがかかる。
4:リズムストップ	フットスイッチを押すとリズムがストップし、もう一度押すと再スタートする。
5:エンディング	エンディングが機能する。
6:フィルイン	フィルインが機能する。
7:ブレイク	ブレイクが機能する。

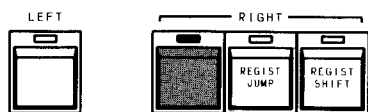
### ■ライト(グライド効果またはレジストレーションメモリーのコントロール機能をプログラム)

[グライド]

[レジストジャンプ]

[レジストシフト]

何も表示されていないボタンをON。



R FOOT SW ASSIGN  
1.LEAD GLIDE

(変更せず)

(変更)

そのまま別のセクションの操作に移る。

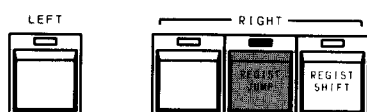
[V][^]で、プログラムする機能を選ぶ。

R FOOT SW ASSIGN  
2.UPPER GLIDE  
3.U & L GLIDE  
1.LEAD GLIDE

●3つのライトボタンのうち、何も表示されていないボタンをONにすると、LCD下段に現在プログラムされているグライド効果が表示され、エクスプレッションペダルの右脇に付いているフットスイッチでコントロールできるようになります。

●プログラムできるグライド効果と、その操作方法は、レフトの場合と同じです。

レジストジャンプのボタンをON。



R FOOT SW JUMP  
REGIST = 1

(変更せず)

(変更)

そのまま別のセクションの操作に移る。

[+][-]で、番号を変更する。

R FOOT SW JUMP  
REGIST = 2  
REGIST = 3  
:  
REGIST = 16  
REGIST = 1

●レジストジャンプのボタンをONにすると、フットスイッチ(右)を押すことで、レジストレーションメモリーの点灯を特定のボタンにジャンプさせることができます。演奏の途中でよく使うレジストレーションメモリーの番号をプログラムしてください。

レジストシフトのボタンをON。



R FOOT SW SHIFT  
ON

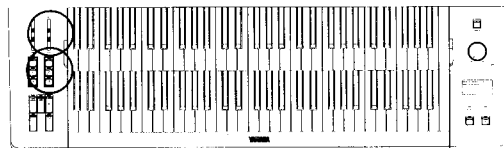
●レジストシフトのボタンをONにすると、フットスイッチ(右)を押すことで、レジストレーションメモリーのボタンの点灯をひとつずつシフトさせることができます。フットスイッチを押すたびに、右側にシフトしていき、16の次は1にシフトします。

ノート:

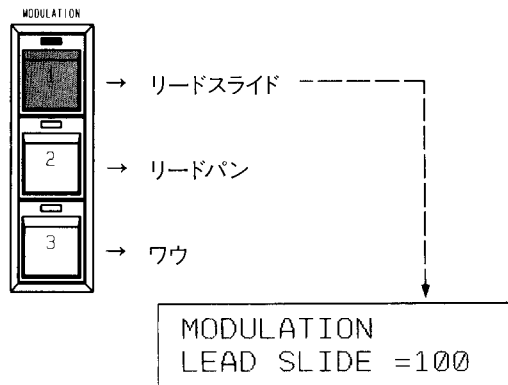
◆ライトのボタンをもう1度押してOFFにすると、LCD下段に“OFF”と表示されます。

## 2-⑤ モジュレーション (MKX-5のみ)

上鍵盤の左にあるモジュレーションホイールでは、リードスライド、リードパン、ワウのかかり具合をリアルタイムにコントロールすることができます。

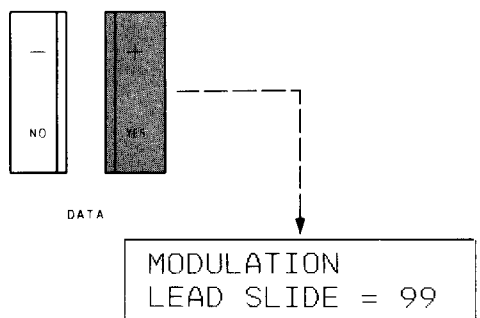


モジュレーションのボタン(1・2・3)のひとつをONにする。

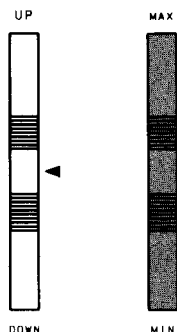


(変更) (変更せず)

(+)[-]で、効果の変化幅を変更する。



モジュレーションホイールを操作して、効果のかかり具合をコントロールする。



●モジュレーションのボタンをひとつONにすると、そのボタンに対応した効果のかかり具合を、モジュレーションホイール(右側のホイール)でコントロールできるようになります。

1	リードスライド	リード音色にかかるスライド(ポルタメント)のスピードがコントロールできるようになる。
2	リードパン	リード音色の定位(スピーカーから出てくる音の方向)がコントロールできるようになる。
3	ワウ	エフェクタサインでワウをプログラムした音色に対して、そのかかり具合がコントロールできるようになる。(HX-1・HX-3のみ)

●モジュレーションのボタンをひとつONにすると、LCD下段には、ONにした効果に現在プログラムされている変化幅(ホイールを最大まで回した時の値)が表示されます。まず、音を出しながらホイールを操作して、現在の値を変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合: 別のセクションの操作に移る。

変更したい場合: 以下に示した操作で変化幅を変更する。

●(+)[-]の操作(またはサブデータコントロール+エンター)で、LCD下段に表示されている変化幅の数値を増減させることができます。

[可変幅] リードスライド: 0~100  
リードパン : 0~100  
ワウ : 0~100

●変化幅の変更が終わったら、別のセクションの操作に移るか、エンターを押してください。最後にLCDに表示させていた変化幅で効果がプログラムされます。

●ホイールの操作によって、各効果は次のように変化します。

リードスライド	ホイールをMAX側に回転させるほど、ポルタメントのかかるスピードが遅くなる。
リードパン	ホイールをMAX側に回転させるとリード音色の定位が右に移動し、MIN側に回転させると左に移動する。
ワウ	ホイールをMAX側に回転させるほど、中心周波数が大きくなり、ワウのかかり方がきつくなる。

### ノート:

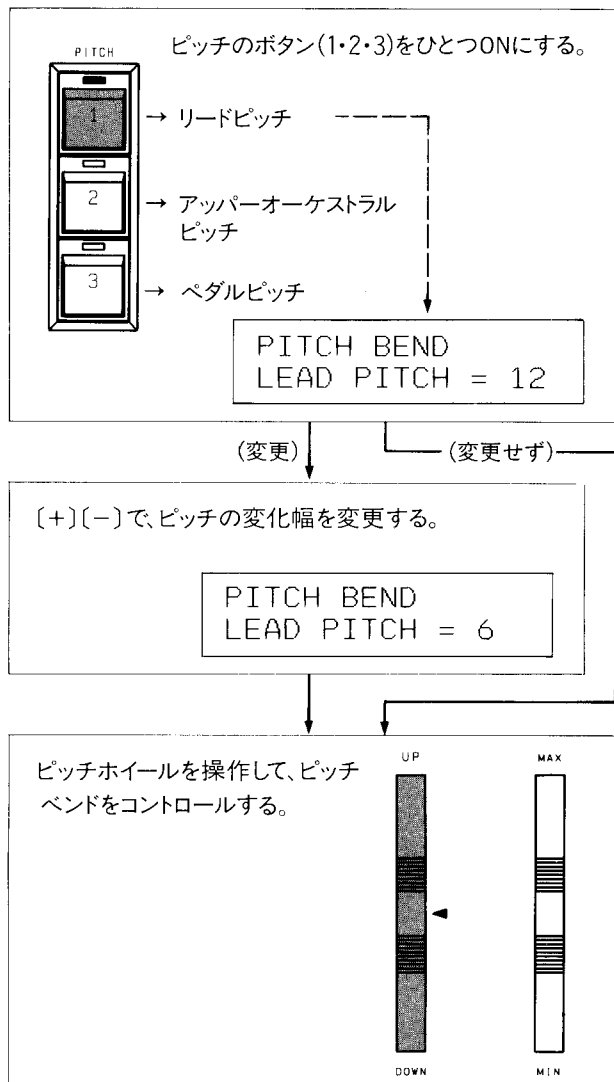
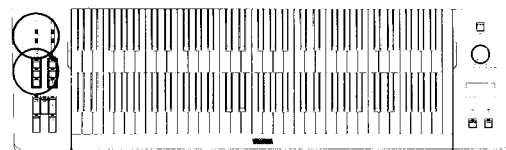
◆モジュレーションホイールを操作する替わりに、セカンドエクスプレッションペダルを操作することでも、各効果のかかり具合をコントロールすることができます。(➡72ページ)

◆オプションのブレスコントローラーを接続すれば、モジュレーションホイールでコントロールできる各効果のかかり具合を、息の強さでコントロールすることができます。(➡81ページ)

◆リードパンをONにしている時は、リード音色にプログラムしているエフェクタサインの効果はかからないようになっています。

## 2-⑥ ピッチ (MKX-5のみ)

上鍵盤の左にあるピッチホイールでは、ピッチベンドのかかり具合をリアルタイムにコントロールすることができます。



●ピッチのボタンをONにすると、そのボタンに対応したピッチベンドを、ピッチホイール(左側のホイール)でコントロールできるようになります。複数のボタンをONにすることも可能です。

1	リードピッチ	リード音色のピッチベンドがコントロールできるようになります。
2	アッパーオーケストラ ピッチ	上鍵盤オーケストラ音色のピッチベンドがコントロールできるようになります。
3	ペダルピッチ	ペダル鍵盤の音色のピッチベンドがコントロールできるようになります。

●ピッチのボタンのいずれかをONにすると、LCD下段には、ONにしたボタンに現在プログラムされている変化幅(ベンドする最大値)が表示されます。まず、音を出しながらホイールを操作して、現在の値を変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合: 別のセクションの操作に移る。

変更したい場合: 以下に示した操作で変化幅を変更する。

●[+][-]の操作(またはサブデータコントロール+エンター)で、LCD下段に表示されている変化幅の数値を増減させることができます。数値をひとつ増やすごとに、ベンドする音程が半音ずつ広がります。

[可変幅: 1~12]

●変化幅の変更が終わったら、別のセクションの操作に移るか、エンターを押してください。最後にLCDに表示させていた変化幅でピッチベンドがプログラムされます。

●ホイールをUP側に回転させると、音程が上にベンドし、DOWN側に回転させると、音程が下にベンドします。

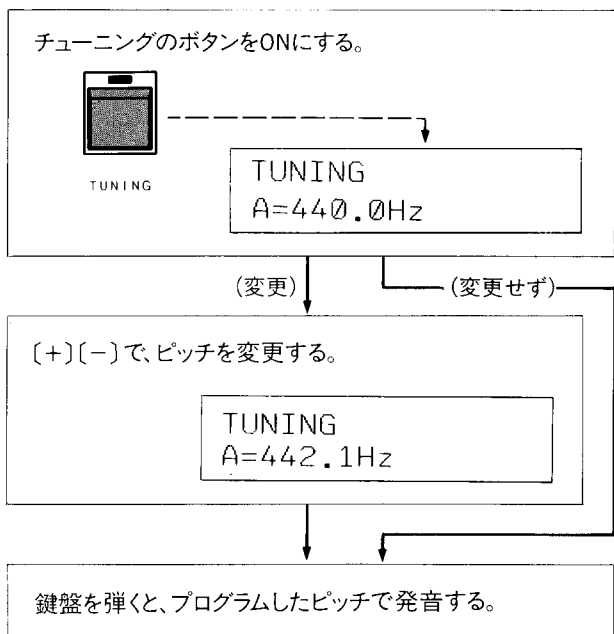
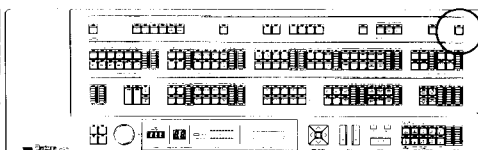
なお、ピッチホイールから手を離すと、ホイールは自動的に中央の位置に復帰し、ノーマルピッチに戻ります。

ノート:

◆ピッチホイールを操作する代わりに、セカンドエクスプレッションペダルを操作することでも、ピッチベンドをかけることができます。(➡72ページ)

## 2-⑦ チューニング

全体のピッチを微調整することができる機能です。



●チューニングをONにすると、LCD下段に現在プログラムされているピッチ(中央A音の周波数)が表示されます(デフォルト状態では440.0Hz)。まず、音を出してみて、現在のピッチを変更するかどうかを決めてください。

変更しない場合: 別のセクションの操作に移る。

変更したい場合: 以下に示した操作でピッチを変更する。

●[+]を押すたびに、0.3Hzずつピッチが上がり(最大23ステップ)、[-]を押すたびに、0.3Hzずつピッチが下がり(最大7ステップ)です。

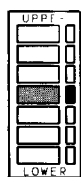
[-] ← (ノーマル) → [+]  
437.9Hz ..... 439.7Hz 440.0Hz 440.3Hz ..... 446.9Hz

●チューニングをOFFにすると、LCD下段に“OFF”と表示されます。

## 2-⑧ マニュアルバランス

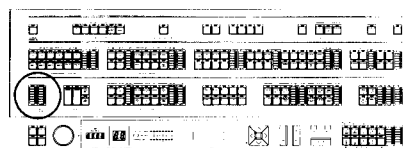
上鍵盤と下鍵盤の音量バランスをセットするセクションです。

マニュアルバランスをセット。



MANUAL  
BALANCE

- UPPER側にセットすると、上鍵盤の音量が下鍵盤の音量よりも大きくなります。LOWER側にセットすると、下鍵盤の音量が上鍵盤の音量よりも大きくなります。



## 2-⑨ ペダルD.R.C. (MKX-5のみ)

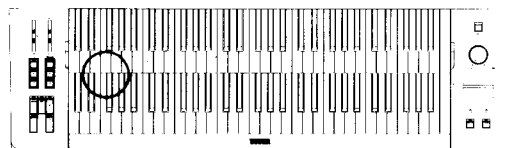
エクスプレッションペダルで変化する音量の幅を、ペダル鍵盤だけ狭めることができる機能です。

ペダルD.R.C. (ペダルダイナミックレンジコントロール)をONにする。



PEDAL D.R.C.

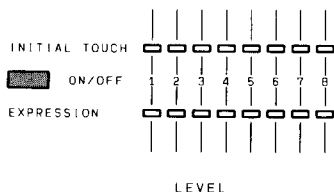
- このボタンをONにすると、ペダル鍵盤の音量の変化幅が狭くなり、エクスプレッションペダルで音量をコントロールした場合、上・下鍵盤の音量よりも変化しないようになります。



## 2-⑩ レベルディスプレイ

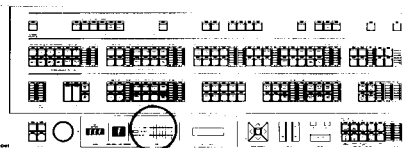
LCDの左にあるレベルディスプレイには、鍵盤タッチの強さ、およびエクスプレッションペダルの状態をランプの点灯数で表示させることができます。

ON/OFFボタンを押す。



- 上段のインisialタッチディスプレイは、各鍵盤を強く叩くほど、多くのランプが点灯します。

- 下段のエクスプレッションディスプレイは、エクスプレッションペダルを踏み込むほど、多くのランプが点灯します。



## その他のコントロール

### ■マスターボリューム

全体の音量をコントロールすることができます。横にあるリモートランプは、ミュージックディスクレコーダーMDR-2Pの再生中に、MDR-2Pのリモコンでボリュームを変更した場合に点灯します。

### ■パワースイッチ

パワーをONにすると、パワーをOFFにした時点のレジストレーションがパネルに再現されます。また、パワーをOFFにした時点で本体にプログラムしていた各種データもバックアップされています。また、ブ레이크スイッチを押しながらパワーをONにすると、各機能のデータがリセットされます。(➡7ページ)

なお、パワーをONにすると、LCDは下図のような機種名表示になります。

YAMAHA ELECTONE  
\*\* HX-1 / 5 F \*\*